

창의성 증진을 위한 국내놀이터 공간특성 및 개선방안 연구**

The Spatial Characteristics of Playgrounds Supporting Children's Creativity.

Author 윤여란 Yun, Yeoran / 정회원, 조선대학교 문화학과 문학석사
문정민 Moon, Jeong-Min / 정회원, 조선대학교 실내디자인과 공학박사*

Abstract As the paradigm which emphasizes nurturing creative elites is introduced, more attention has been paid to children playing and their creativity. This change means that the importance of creativity is emphasized in the education of children, and furthermore, playgrounds which focus on creativity and imagination are needed. Therefore, this study examines the spatial characteristics of playgrounds for children and suggested strategies to improve them. There are five spatial characteristics of a creative playground: aesthetics, being eco-friendly, exploration, challenging and variable. Through the five characteristics, playgrounds were analysed based on ten expressive elements and the results are summarized: Creative playgrounds for children should have an attractive design with sculptural elements which stimulate children to be excited through associable shapes and abstract colors. Second, shelter type structures and a flexible flow design are needed so that children can feel free and be encouraged to explore in diverse ways. Third, as playgrounds for children provide spaces for rest in addition to play, organic facilities and eco-friendly materials for the rest space should to be used. Fourth, as childhood is a period when emotional, cognitive and physical development are achieved, organic geographical features and atypical facilities should be provided so that children can acquire extensive skills and join in physical activities. Finally, creative playgrounds for children should have mobile or variable facilities which consider the characteristics of children who want to do diverse activities and play different games. This study analysed playgrounds for children and suggested strategies to improve them. For successful design and use of creative playgrounds, it is suggested that intensive research on them and consultation with experts should be considered.

Keywords 어린이 놀이터, 창의성 증진, 어린이 놀이터 공간특성
Children's Playground, Creativity Enhancement, Characteristics of Playground

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

어린이에게 있어서 놀이는 주변 환경에 대하여 알아가고 본인의 감정을 표현하며 놀이를 통해 또래와의 상호작용을 촉진시킨다. 또한 어린이는 놀이를 통해 사회·정서 발달, 인지능력 발달, 언어 발달 등 신체, 정서발달 이외에도 창의성이 발달된다. 특히, 어린이의 놀이는 제 공되는 놀이 장소와 환경에 따라 놀이행위가 촉진되기도 하고 억제되기도 한다.¹⁾

이처럼 놀이터가 어린이의 놀이 및 창의성 발달에 중요하게 작용하고 있음에도 불구하고, 국내 놀이터는 그 규모가 축소되고 있다. 또한 친환경적인 모습으로 유지되거나 관리부실로 이용률이 저조한 실정이다. 또한 어린이 놀이터에서의 안전사고는 2004년 146건, 2005년 186건, 2006년 307건으로 매년 큰 폭으로 증가하고 있다.²⁾ 어린이 안전사고의 원인은 시설노후화, 관리 부실 등 다양하지만 이 중 하나로 어린이가 자신이 가진 신체 능력 이상을 놀이 시설물을 통해 도전하고자하나 이를 충족시켜주는 시설의 배려의 부족으로 볼 수 있다. 이와 같은 문제점을 개선하고자 각 지자체 및 기업에서는 주

* 교신저자(Corresponding Author); moon327@lycos.co.kr
** 이 논문은 저자 윤여란의 2016년도 조선대학교 석사학위논문 내용을 수정 보완하였음.

1) 홍지숙, 아파트 단지 내 어린이 놀이터의 실태조사를 통한 개선방안에 관한연구, 전북대 석사논문, 2007, p.1
2) SDI정책리포트, 상상과 창의를 유발하는 어린이 공원 개선 전략, 2009, pp.2-4

민들이 직접 참여하여 어린이의 무한한 상상력과 창의 발달 및 성장 발달에 도움을 주고 상상력을 키워 주고자 노후화된 놀이터를 대상으로 리모델링 사업을 실시하였다. 이처럼 놀이터에서의 창의성은 새로운 놀이방식으로 썬의 놀이뿐 만 아니라 환경에 대한 적응력과 신체 정서 발달에 도움이 되는 것으로 아동 발달에 중요한 요소 중 하나이다. 즉, 환경과의 상호작용에 민감하게 작용하는 어린이를 대상으로 하는 놀이터는 물리적 환경과의 관계가 중요하다고 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 어린이 놀이와 신체 및 창의성 발달에 중요하게 작용하는 창의성 증진을 위한 놀이터의 공간특성을 파악하고 국내 놀이터를 대상으로 분석하여 이에 따른 개선방안을 제시하는데 의의가 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구의 대상으로는 어린이의 상상력과 창의력 증진에 바탕을 둔 놀이터 리모델링 사업이 이루어진 서울시를 중심으로 선정하였다. 조사대상 놀이터는 리모델링 사업이 실시된 2008년 이후 재 조성된 놀이터를 대상으로 다양한 사례를 보기 위하여 8개의 대상지를 선정하였다.

본 연구 방법은 첫째, 창의성증진을 위한 창의성과 어린이 놀이와의 관계를 관련 문헌 및 선행연구를 통해 고찰한다. 둘째, 기존의 어린이 놀이터 공간특성을 고찰하고 앞서 분석한 내용을 토대로 창의성 증진을 위한 공간특성과 표현 요소를 도출한다. 셋째, 도출된 특성에 따라 사례를 조사·분석하고 종합소결을 제시한다. 끝으로 조사·분석결과에 따른 창의성 증진을 위한 놀이터 개선 방안을 제안 하고 연구의 결론을 제시함으로써 본 연구를 마무리 한다.

2. 창의성과 어린이 놀이터

2.1. 창의성과 어린이 놀이

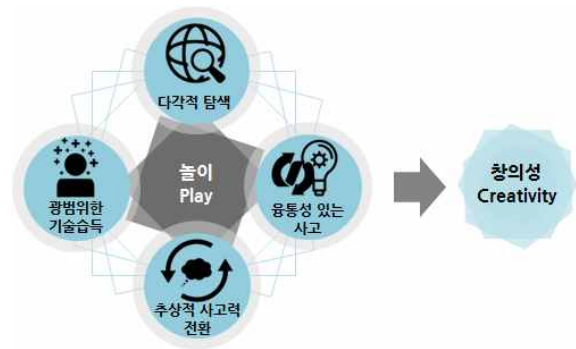
(1) 창의성과 어린이 놀이의 관계

창의성에 대한 대표적 견해로는 길포드(Guilford, 1970)의 정의로 창의성이란 새롭고 신기한 것을 낳는 힘을 일컫는다. 새로운 사고를 생산해 내는 것을 창의성이라고 하고 정도의 차이는 있을지라도 모든 사람이 공유하는 것이라고 하였다.³⁾ 즉, 창의성은 새로운 것을 창조하는 능력이라고 할 수 있고 개인의 특성을 주변 요인이나 사회적 환경에 비롯해 하나의 새로운 결과물을 만들어 가는 행동을 말한다.

어린이에게 놀이는 인지, 신체, 정서 발달뿐만 아니라 놀이하는 동안 발생하는 사건을 해결하는 과정을 통해서

주변 환경을 학습하고 동시에 다른 놀이에 도전하도록 하는 자신감과 호기심을 유발한다. 이처럼 놀이는 외부 환경과의 경험을 통한 사회적 성장과정으로 볼 수 있다. 또한 모든 놀이는 어린이들의 상상적 측면이 강하게 작용되어 나타나며 이러한 놀이행동의 표출은 어린이의 창의력 함양에도 큰 영향을 준다.⁴⁾

창의성과 놀이와의 관계는 발달 심리학자와 교육학자들을 통해 정의되고 있는데 이는 다음과 같이 정의할 수 있다. 첫째로, 어린이는 놀이 통해 다각적인 탐색을 시도한다. 이 과정에서 어린이는 광범위한 기술을 습득하게 되며 더불어 융통성 있는 사고를 하게 되고 그 결과 창의성이 증진된다는 것이다. 두 번째, 학자들은 어린이가 놀이를 통해 구체적인 사고력을 추상적 사고력으로 전환시키는 역할을 하기 때문에 창의성 발달과 깊은 관계가 있다고 주장한다.⁵⁾ 즉, 창의성과 어린이 놀이간의 관계에는 주어진 놀이이외에 신체능력 및, 감각운동 능력을 발달시켜가며 동시에 새로운 놀이를 만들어가는 과정에서 창의성이 발달되는 것으로 볼 수 있다.



<그림 1> 어린이 놀이와 창의성 증진의 관계

(2) 창의성 증진을 위한 어린이 놀이

앞서 고찰한 바와 같이 어린이에게 놀이는 창의성 증진을 위한 필수적인 활동이다. 본 연구에서는 창의성 증진을 위한 놀이터 공간특성을 분석하기 위해 일반적 놀이행태⁶⁾에서 벗어난 놀이행태요소를 통해 이를 창의놀이로 정의하고 공간특성을 도출하고자 한다. 또한 바이닝거(Weininger)는 놀이가 어린이의 성장발달에 기여하는 공헌과 기능이 창의성 발달과 연관이 있다고 언급하며 놀이의 상징적 활동이 창의적 실행을 자극한다고 하였다.⁷⁾

어린이 프로그램에 대해 연구한 Sandseter와 Kennair(2011)은 위험놀이를 여섯 개의 항목으로 분류하였다. 각 항목

4) 김요섭, 서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이행태 분석, 한양대 박사논문, 2013, p.7

5) 김요섭, 앞의 논문, 2013, p.41

6) 일반놀이행태(정식타기) : 어린이가 놀이시설물을 이용할 시 놀이 시설물 매뉴얼대로 하는 정상적인 이용행태를 일반적 놀이행태라고 한다.(김요섭, 2013)

7) 이광욱, 통합체육을 위한 놀이와 체육활동, 정민사, 2007

3) 김문희, 유아의 놀이유형이 창의성에 미치는 영향, 성균관대 석사 논문, 2010, p.8

은 높은 곳에서 놀기, 고속으로 놀기, 거친 신체놀이, 숨거나 해멜 수 있는 곳에서 놀기, 위험한 요소 근처에서 놀기, 위험한 도구로 놀기로 분류된다.⁸⁾

위의 창의놀이행태에서 나타나는 상상놀이와 위험 놀이의 분류 및 대표놀이는 다음 <표 1>와 같다.

<표 1> 창의놀이 분류 및 대표놀이

	분류	대표놀이
상상놀이	기능놀이	사물을 이용한 놀이
	건설놀이	새로운 무언가를 만드는 놀이
	상징놀이	본인의 욕구에 충족하는 허구의 세계를 만드는 놀이
	극적놀이	극놀이
	규칙놀이	최고수준의 놀이
위험놀이	높은 곳에서 놀기	높은 곳에 오르기 및 뛰어내리기
	고속으로 놀기	고속으로 기구 사용 및 달리기
	거친 신체놀이	신체를 적극 활용하는 놀이
	숨거나 해멜 수 있는 곳에서 놀기	몸을 숨길 수 있는 환경
	위험한 요소 근처에서 놀기	가파른 비탈면이나 물가
	위험한 도구로 놀기	공구와 같은 도구

1) 상상놀이(Imaginative Play)

이숙재(2008)은 어린이의 놀이와 창의성 발달관계를 정의하며 놀이를 하면서 호기심과 자발성 민감성이 발달한다고 하였다. 또한 놀이가운데 ‘-인 척하는’ 가작화 요소(as-if element)가 내포된 상상놀이를 하면서 상상력이 발달하고, 어린이가 놀이하는 과정을 통해 새로운 아이디어를 떠올릴 기회가 많아 독창성이 발달한다고 하였다.

즉, 제공되는 환경에 따라 연상되는 이미지나 허구의 상황에 맞추어 어린이가 능동적으로 공간을 변화시키거나 사용하는 과정에서 창의성이 증진된다고 볼 수 있다. 사실이 아닌 것을 가장해서 행동하거나 다른 사람의 동작이나 활동을 모방하며 사물이나 도구를 활용하여 가작화 하는 상상놀이의 종류로는 기능놀이, 건설놀이, 상징놀이, 극적놀이, 규칙놀이가 있다.⁹⁾

2) 위험놀이(Risky Play)

어린이는 도전적인 환경에서 이루어지는 놀이를 통해 본인의 능력의 한계에 도전할 수 있고, 호기심을 유발하는 환경을 선호한다. 또한 놀이를 통해 어린이가 스스로 추리하고 선택해 나가면서 성공과 실패에 대한 경험을 쌓아가며 위기에 대처하는 방법을 배울 수 있게 된다.

최근에는 놀이의 위험성이 지닌 긍정적인 요인을 어린

이의 성장에서 필수적인 것으로 보고 위험놀이의 효과에 대해 연구하는 학자들이 늘고 있다.¹⁰⁾

이와 같은 관점은 국내에서도 다뤄지고 있는데 놀이터 디자이너 편해문은 어린이가 놀이하는 놀이터는 위험해야 안전하다고 언급하며 놀이터가 재미없고 흥미가 없어지면 어린이들은 본디 용도와 기능에 맞지 않는 방법으로 놀이터와 놀이기구를 쓰려는 강력한 유혹에 빠지기 쉽다고 하며 위험놀이에 대해 말하고 있다.¹¹⁾

2.2. 창의적 놀이터 공간특성

(1) 창의적 놀이터 개념

앞서 언급한 창의성의 중요성과 어린이 발달에 미치는 영향만큼이나 놀이가 행해지는 공간인 놀이터도 중요하다. 단순히 어린이를 놀도록 하는 것은 충분하지 않음으로 놀이 환경에 따른 놀이 및 도구 사용법을 배워야 하며 재료를 가지고 창의적으로 만들어 내는 것을 배워야 한다. 이를 지원 하는 환경이 어린이 놀이터이다.¹²⁾

본 연구에서는 구체적인 창의적 놀이터의 개념을 정의하기 위해 놀이터디자인에 대하여 연구한 놀이터 디자이너와 협회 등의 연구를 분석하였다. 독일의 놀이터 디자이너 귄터 벨치히(Günter Beltzig)는 놀이터는 고도로 복잡한 사회학적 기능의 장소이며, 좋은 놀이터에 있어야 할 것들과 나쁜 놀이터에 있는 것을 각각 여섯 가지로 구분하였다.

<표 2> 놀이터를 위한 6대 황금률

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

한국의 놀이터 디자이너 편해문은 어린이 들이 좋아하는 놀이터와 부모나 디자이너가 추구하는 놀이터는 자주 어긋난다고 언급하며 앞으로 새롭게 놀이터를 만들 때

8) 김현정, 모험성 측면에서 본 어린이 놀이공간 분석 연구, 서울대 석사논문, 2014, p.45

9) 김은기, 유아의 상상놀이에 관한 일 연구, 이화여대 석사논문, 1984, p.6

10) 김현정, 모험성 측면에서 본 어린이 놀이공간 분석 연구, 서울대 석사논문, 2014, p.44

11) 편해문, 놀이터, 위험해야 안전하다, 소나무, 2015 p.247

12) 공수경, 감각체험이 도입된 놀이기구 디자인에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 2004, p.10

놀이터를 설계하거나 시공하는 사람이 염두 할 사항으로 7가지를 언급하였다.¹³⁾

<표 3> 좋은 놀이터에 있어야 할 7가지

좋은 놀이터에 있어야 할 7가지
그늘이 있는지
언덕, 비탈, 굴짜기, 동굴, 터널, 바위, 펌프가 있는지
숨바꼭질 할 수 있는지
우리문화의 정체성이 녹아있는지
놀이기구 하나가 놀이터 주인공세를 하고 있지 않은지
유아 모래놀이터가 작게라도 반드시 있는지
합성 플라스틱보다 자연 소재를 충분히 썼는지

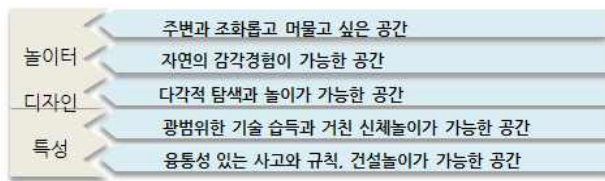
영국의 Free Play Network에서 2008년 발행한 'Design for Play : A Guide to Creating Successful Play Space'는 놀이공간을 성공적으로 디자인하기 위한 열 가지 원칙을 언급하고 있다.¹⁴⁾

<표 4> 놀이공간을 성공적으로 디자인하기 위한 10가지 원칙

놀이공간을 성공적으로 디자인하기 위한 10가지 원칙	
주변과 어울려야 한다	지역커뮤니티의 필요와 만나야 한다
아이들이 접근하기 쉬운 곳이어야 한다	나이가 다른 아이들이 놀 수 있어야 한다
자연을 담아야 한다	아이들에게 위험과 도전을 경험할 기회를 주어야 한다
여러놀이를 할 수 있어야 한다	꾸준히 유지와 보수가 되어야 한다
장애와 비장애 아이들이 모두 놀 수 있어야 한다	아이들이 변화와 발전을 만날 수 있어야 한다.

(2) 창의적 어린이 놀이터 공간 특성

앞서 언급한 어린이 놀이터의 정의와 놀이터 디자이너 및 협회의 정의를 기반으로 창의적 놀이터의 특성을 여섯 가지로 재정의 하였다.



<그림 2> 놀이터 디자인 특성 재정의

창의적 놀이터 디자인 특성에 대한 재정의 과정은 협회 및 디자이너가 언급하는 요소 들 중에서 그 의미가 비슷한 것을 그룹지어 재정의 하였으며 사후 관리문제와 접근성에 대한 부분은 디자인적 요소에서 제외되기 때문에 제외한 후 특성을 도출 하였다.

창의성 증진을 위한 놀이터 디자인 요소를 도출하기

13) 편해문, 놀이터, 위험해야 안전하다, 소나무, 2015, pp.111-112

14) 편해문, 앞의 책, pp.109-111

위해 창의 놀이행태와 놀이터 공간 특성을 관련지어 재구성 하고자 하며, 구성기준은 앞서 고찰한 창의성 증진 방법과 창의놀이 행태에서 다루어지는 놀이방법, 창의적 놀이터 디자인 특성을 토대로 구체적인 디자인 요소를 도출하고자 한다.

창의성 증진을 위한 방법으로 다각적인 탐색과, 광범위한 기술 습득, 융통성 있는 사고, 추상적 사고로의 전환을 통해 창의성을 증진할 수 있으며, 다음으로 창의놀이행태는 위험놀이와 상상놀이를 구분이 가능하다. 창의적 놀이터 디자인 특성으로는 다섯 가지 특징을 가지고 있다. 사례를 분석하기에 앞서 앞의 디자인특성을 기반으로 다섯 가지 공간 특성에 대한 세부 평가항목을 도출하였다.



<그림 3> 창의적 놀이터 공간특성에 따른 표현 요소

첫째, 어린이는 놀이터에서 여러 가지 감각경험을 통하여 즐거움을 맛 볼 수 있으며 아름다운 환경 속에서 즐길 수 있도록 배려해야 한다. 특히 놀이를 통해 구체적인 사고를 추상적으로 전환함으로써 타인을 모방하는 놀이를 주로 하므로 이를 위한 심미적 공간이 제공되어야 한다.

둘째, 어린이 놀이터의 가장 중요한 기능 가운데 한 가지는 어린이로 하여금 즐거움을 느끼게 만드는 것이다. 어린이들은 다각적인 탐색을 통해 탐험을 시도해볼 수 있는 공간이 필요하며 숨거나 해탈 수 있는 공간이 제공되어야 한다.

셋째, 어린이는 스스로 놀이공간의 위험을 감지하며 거친 신체놀이, 고속으로 놀기, 높은 곳에서 놀기, 오르기 놀이 등이 가능한 비탈길이나 언덕, 굴짜기, 동굴이 있는 환경에서 신체를 적극적으로 사용하며 광범위한 기술을 습득하기 위한 지형과 시설물이 제공되어야 한다.

넷째, 어린이들은 건설놀이, 기능놀이를 통해 융통성 있

는 사고를 발달시킨다. 또한 성장하면서 요구하는 놀이와 공간이 지속적으로 변화한다. 이를 위한 물리적인 공간구성의 변화가 가능한 시설물을 필요로 한다.

따라서 본 연구에서 도출된 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 특성과 이에 따른 표현요소를 정리하면 다음과 같다.<표 5>

<표 5> 창의적 어린이 놀이터 공간특성 및 표현요소

특성	개념	표현요소
주변과 조화롭고 머물고 싶은 심미적 공간	어린이의 흥미를 유발하는 조형적 요소의 매력적 디자인으로 새로운 연상이 가능한 디자인	연상가능한 형태
	형태에 국한된 색채를 탈피해 호기심을 유발하는 추상적 색채	추상적 색채
다각적 탐색과 놀이가 가능한 탐험적 공간	발견할 것이 있는 탐험 가능한 디자인	셸터형 시설물
	시선이 차단되며 다각적 접근이 가능한 진출입로	유동적 동선
광범위한 기술습득과 거친 신체놀이가 가능한 도전적 공간	언덕, 비탈, 골짜기 등을 활용해 도전적 경험을 할 수 있는 디자인	유기적 지형
	도전할 수 있는 난이도가 다양한 시설물 디자인	비정형화 시설물
융통성 있는 사고와 규칙, 건설 놀이가 가능한 가변적 공간	어린이의 달라지는 흥미와 필요에 따라 공간에 변화의 가능성을 주는 디자인	가변적 시설물
	구성의 변화가 가능한 다채로운 디자인	이동형 시설물

3. 창의적 어린이 놀이터 사례분석

3.1. 사례분석 개요

본 연구의 사례분석 대상지 선정 기준은 창의성 함양이라는 조성 목적에 주목하여 2008년 이후부터 재조성한 서울시 상상어린이 공원에서 우수작품으로 선정된 8개소를 선정 하였다.<표 6>

<표 6> 사례분석 대상지

no	대상지	위치
A	대조 상상어린이 공원	서울시 은평구 대조동 212
B	별말 상상어린이 공원	서울시 강북구 번2동 235
C	개포 목련 상상어린이 공원	서울시 강남구 포이동 176
D	남문 상상어린이 공원	서울시 금천구 독산본동 160-6
E	계내 상상어린이 공원	서울시 강동구 상일동 278
F	호순이 상상어린이 공원	서울시 송파구 문정2동 150-3
G	금실 상상어린이 공원	서울시 양천구 신월7동 985
H	와우 상상어린이 공원	서울시 마포구 상수동 72-2

3.2. 사례분석

<표 7> 사례분석 1

		A	B	C	D
이미지					
특성	공간표현요소	분석 내용			
심미적 공간	연상 가능한 형태	· 추상적 형태 · 프라이팬 놀이대 · 소세지 벤치, 계란의자	· 나무복합놀이대 · 잠자리그네, 동물조형물 · 나뭇잎 벤치	· 배복합놀이대 · 별 벤치, 나뭇잎 파고라	· 배복합놀이대 · 막구조 놀이기구 · 파고라
	추상적 색채	· 개념화된 색채	· 개념화된 색채 · 추상적 색채	· 추상적 색채	· 개념화된 색채 · 추상적 색채
탐험적 공간	셸터형 시설물	· 셸터형 시설물 없음	· 체험형 놀이기구	· 셸터형 시설물 없음	· 셸터형 시설물 없음
	유동적 동선	· 복합놀이대의 로프나 계단 오르기	· 복합놀이대의 다양한 진출입로	· 그물, 로프, 계단을 통한 접근	· 계단식 구조
도전적 공간	유기적 지형	· 비탈면의 프라이팬 놀이대	· 유기적 지형 없음	· 언덕을 활용한 미끄럼틀	· 계단, 암벽, 경사면
	비정형화 시설물	· 비정형화 시설물 없음	· 자이언트나무 복합놀이대	· 막구조 시설물과 복합놀이대의 조합	· 막구조와 그물, 로프를 조합한 오름대
가변적 공간	가변적 시설물	· 가변적 시설물 없음	· 가변적 시설물 없음	· 가변적 시설물 없음	· 플레이 보드
	이동형 시설물	· 이동형 시설물 없음	· 이동형 시설물 없음	· 이동형 시설물 없음	· 이동형 시설물 없음

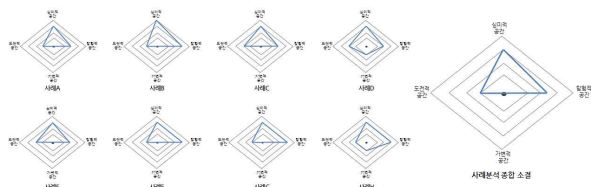
특성	공간표현요소	분석 내용			
소결					

<표 8> 사례분석 2

		E	F	G	H
이미지					
특성	공간표현요소	분석 내용			
심미적 공간	연상 가능한 형태	· 무당벌레 미끄럼틀 · 파고라	· 버섯 놀이집, 버섯의자 · 전망 데크 · 파고라	· 그루터기 놀이대 · 구름 조형물 · 나무잎벤치, 꽃잎 벤치	· 비행기 복합놀이대 · 비행접시 놀이대 · 바람 파고라
	추상적 색채	· 개념화된 색채 · 추상적 색채	· 개념화된 색채 · 추상적 색채	· 개념화된 색채 · 추상적 색채	· 개념화된 색채 · 추상적 색채
탐험적 공간	쉼터형 시설물	· 쉼터형 시설물 없음	· 새집 창문	· 통나무 터널	· 터널 · 새집 창문
	유동적 동선	· 암벽놀이, 그물 오르기를 통한 다각적 접근	· 계단을 통한 접근	· 개방적 구성	· 비행기 복합놀이대의 다양한 진출입로
도전적 공간	유기적 지형	· 언덕, 암벽놀이, 비탈면 데크	· 유기적 지형 없음	· 유기적 지형 없음	· 유기적 지형 없음
	비정형화 시설물	· 복합놀이 오름대	· 구불구불하고 높낮이변화가 있는 전망대	· 동지 놀이대 · 그루터기 놀이대	· 기하학 형태의 구름 암벽타기
가변적 공간	가변적 시설물	· 가변적 시설물 없음	· 가변적 시설물 없음	· 가변적 시설물 없음	· 플레이보드 조작
	이동형 시설물	· 이동형 시설물 없음	· 이동형 시설물 없음	· 이동형 시설물 없음	· 이동형 시설물 없음
소결					

3.3. 소결

앞서 분석한 8개의 사례[표 9], [표 10]를 토대로 창의성 증진을 위한 어린이 놀이터의 공간 특성을 분석하였으며 이에 따른 종합소결은 다음 <그림 4>와 같다.



<그림 4> 사례분석 종합 소결 그래프

창의성 증진을 위한 어린이 놀이터 공간특성으로 심미적 공간 측면이 가장 높게 나타났다. 다음으로 높게 나타난 측면은 탐험적 공간 특성으로 놀이기구 및 시설물에 접근하기 위한 다양한 진출입로를 볼 수 있었다. 세 번째 특성은 도전적 공간 특성이며 기구 이외에 지형을 활용한 놀이 공간 특성으로 나타났다. 마지막으로 가변적 공간 특성이 사례대상 중 가장 낮게 나타났으며 간단한 조작이 가능한 놀이기구로 나타났다. 이에 8개소의 어린이 놀이터에서 나타난 창의적 어린이 놀이터 공간 특성에 대한 소결을 각각 설명하고자 한다.

첫 번째 특성인 심미적 공간은 연상 가능한 형태와 추상적 색채 두 가지 요소를 통해 분석하였다. 연상 가능한 형태는 놀이기구 및 시설물 이외에도 휴게시설에 적

용된 디자인을 분석하였다. 막구조 형태와 같은 오름대의 복합놀이대와 놀이터 모티브의 재해석을 통한 시설물 배치방법을 통해 형태를 추상화함으로 나타났다. 또한 놀이터의 모티브가 적용된 벤치나 파고라 형태로 나타났으며 놀이시설과 근거리일 경우에 모티브가 적용된 벤치나 파고라가 나타났다. 추상적 색채의 경우 사례분석 대상 8개소 중 7개소에서 나타났으며 적용된 모티브의 색을 따르지 않고 다양화 하여 변화된 색을 적용하는 사례로 나타났다. 반대로 개념화된 색채의 경우 적용된 모티브의 색채를 따르는 방법으로 나타났다.

두 번째 특성으로 탐험적 공간의 표현요소로는 쉼터형 시설물과 유동적 동선으로 구분되었다. 쉼터형 시설물의 경우 체험 놀이기구와 복합놀이대의 새집 창문, 원통 미끄럼틀의 창문, 터널 놀이기구에서 나타났다. 유동적 동선의 경우 주로 복합놀이대의 로프, 사다리, 암벽놀이를 통한 접근방법과 단일 놀이기구의 새집 창문, 지형적 특수성을 활용한 계단식 구조 놀이터의 다양한 출입구로 나타났다.

세 번째 공간특성인 도전적 공간의 표현요소는 유기적 지형과 비정형화 시설물로 구분된다. 사례분석 대상에서 유기적 지형의 경우 비탈면을 활용한 미끄럼틀과 비탈면과 언덕을 활용해 암벽놀이와 오르기 놀이를 할 수 있는 경우로 구분되었다. 특히 사례D 놀이터의 경우 지형적 특수성으로 상중하 계단식 구조의 분리함을 놀이시설물로 구성하고 있었다. 비정형화 시설물은 막구조 형태의 오름대, 나무형태 오름대, 높낮이 변화가 있는 전망대, 기하학 형태의 암벽놀이대 등으로 나타났다.

마지막 공간특성인 가변적 공간으로 사례분석 놀이터 중 가변적 시설물은 전체 8개소의 놀이터 중에서 2개소에서 나타났다. 그러나 두 대상지 모두 공간 구성의 변화가 아닌 플레이 보드 단순 조작을 통한 변형이 가능하였다. 이동형 시설물의 경우 사례분석 대상 놀이터에서 나타난 경우는 없었다.

4. 개선방안

창의시대로의 도래와 함께 교육과정의 변화로 등장한 어린이 놀이터 리모델링 사업은 어린이들의 창의성 증진 및 상상력과 꿈을 자극하기 위한 환경의 변화로 이어졌으며, 이에 따라 놀이터에도 새로운 방향과 변화를 요구하게 되었다. 따라서 본 연구에서는 창의성의 개념과 창의성 증진을 위한 방법을 고찰하고 어린이 창의성, 상상력의 중요성 부각으로 새롭게 제안되고 계획된 어린이 놀이터를 대상으로 공간특성을 분석하였고 이에 따른 개선방안을 제시하고자 한다.

4.1. 심미적 공간

창의성 증진을 위한 놀이터 공간의 첫 번째 특성인 심미적 공간 특성에 따른 표현 요소는 연상 가능한 형태와 추상적 색채이다. 연상 가능한 형태는 상징놀이, 극적 놀이를 하는 어린이의 창의놀이행태를 충족시켜 주기위해 놀이기구 및 시설물의 형태를 추상화함으로 새로운 놀이를 연상할 수 있도록 한다. 90년대부터 생겨나던 요새나 궁전 형태의 복합놀이 시설은 형태에 따른 상징놀이를 유도한다. 그러나 놀이시설물 형태의 추상화를 통해 어린이들이 스스로 형태에 대해 탐색하고 공간을 구성해 놀이할 수 있는 시설물을 제공해야 한다. 추상적 색채는 형태가 지닌 색에 대한 고정 관념을 없애고 다양한 색채를 적용해 어린이가 다각적으로 탐색해볼 수 있는 기회를 주어야 한다.

사례분석 대상 놀이터에서 나타난 정형화된 복합놀이대는 다른 놀이터에서도 볼 수 있었다. 이를 개선하기 위한 방안으로 정형화된 놀이대의 색채를 모티브에 맞게 다르게 적용하여 창의적 놀이터만의 특색을 주어야 할 것이다. 또한 휴게 공간의 경우 일반화된 벤치나 파고라가 아닌 모티브 색채 또는 형태를 적용해 주어야 한다.

4.2. 탐험적 공간

어린이는 자신의 신체스케일과 비슷한 좁은 공간을 선호하며 숨기 좋아한다. 이러한 어린이 창의 놀이특성을 충족 시켜주기 위해 쉼터형 시설물을 필요로 한다. 과거 놀이터의 어린이안전을 위해 사방이 트여있는 시설물 구성에서 벗어나 시선이 차단되며 좁은 곳에 들어가 탐험해 볼 수 있는 쉼터형 시설물이 제공되어야 한다. 쉼터형 시설물로는 터널, 동굴, 놀이집과 같은 좁은 입구로 들어가는 시설물 등을 제공해야한다. 어린이는 다양한 방법으로 놀이기구 및 시설물에 접근하기 때문에 유동적 동선을 필요로 한다. 어린이는 미끄럼틀을 역주행해 기구에 오르기도 한다. 이에 따라 최근놀이터는 로프, 암벽 등반, 폴 대 등을 다양하게 배치해 만족시켜주고 있다. 그러나 사례분석 대상에서는 놀이기구에 접근하는 동선의 길이가 전반적으로 비슷하게 구성되어 있다. 따라서 놀이기구에 접근하는 시설물의 동선을 각기 다르게 배치하고 로프나 암벽 이외에도 징검다리과 같은 높낮이가 다르고 발판의 크기가 다른 시설물을 배치하여 다각적으로 탐색할 수 있도록 유도해야 한다.

4.3. 도전적 공간

놀이터는 놀이기구 및 시설물 제공을 통해 창의발달 및 신체발달을 촉진시키고 있다. 그러나 놀이공간을 시설물로만 채우게 된다면 고속으로 놀이하는 어린이의 놀이특성을 충족시켜 주지 못한다. 따라서 아무 시설물이

없는 유기적 지형이 제공되어야 한다. 유기적 지형을 위해 울퉁불퉁한 지형 및 경사가 각기 다른 지형이 제공되어야 한다. 또한 반구 지형등을 활용해 제자리에서 반복적으로 뛰며 놀이할 수 있는 환경을 제공해야 한다.

놀이터에서의 정형화된 시설물은 정형화된 사고를 하게 된다. 사례대상지 놀이터의 경우 테마가 적용된 복합 놀이대와 비정형화된 복합놀이대가 함께 설치된 경우가 있었다. 즉, 놀이터의 일부 시설물을 막구조 형태로 비정형화함으로써 다양한 놀이가 가능하게하며, 높은 곳에 오르고자 하는 어린이의 놀이특성을 충족시켜 주어야 한다.

4.4. 가변적 공간

상상놀이의 어린이 놀이특성을 위해서는 가변적 시설물이 필요하다. 어린이는 놀이 상황에 따라 간단한 조작으로 공간의 형태 또는 테마가 변할 수 있는 플레이 보드 등을 필요로 한다. 이동형 시설물의 경우 어린이의 힘으로 이동이 가능하며 조작을 통해 공간 구성의 변화 및 난이도를 조절할 수 있는 블록이나 파티션 등이 제공되어야 한다.

또한 창의적 놀이터는 어린이 스스로 기구를 만들 수 있는 놀이터이다. 이를 위해 목재나 페타이어, PVC파이프 등을 배치하여 어린이들이 자유롭게 공간을 만들고 놀이기구를 만들 수 있도록 제공되어야 한다.

5. 결론

어린이 놀이 및 창의성의 중요성이 부각됨에 따라 본 연구에서는 어린이 창의성 증진을 위한 놀이터 공간 특성을 분석하였으며 이에 따른 개선방안을 제시하였다. 이에 따른 연구의 결론은 다음과 같다.

창의성은 새로운 것을 창조할 수 있는 개인의 능력으로 개인의 특성을 주변 환경요인, 사회적 환경을 비롯한 하나의 새로운 결과를 만들어내는 행동으로 정의할 수 있다. 특히 어린이들은 놀이를 통해 배움과 즐거움을 얻으며 놀이 과정에서 창의성이 증진된다. 놀이를 통한 창의성 증진 방법으로는 다음과 같다.

어린이는 놀이를 통해 환경에 대한 다각적인 탐색이 이루어지고 이로 인해 신체능력 및 인지능력 등의 광범위한 기술을 습득하게 된다. 더불어 융통성 있는 사고를 통해 구체적 사고력을 추상적인 사고력으로 전환하는 과정에서 창의성이 증진됨을 알 수 있었다. 창의적 어린이 놀이터 공간특성은 심미적 공간, 탐험적 공간, 도전적 공간, 가변적 공간으로 도출되었으며, 각각의 특성에 따른 표현 요소를 도출하고 사례를 분석하였다.

사례분석 결과 창의적 놀이터는 연상 가능한 형태와 추상적 색채를 통해 어린이의 흥미를 유발하는 조형적

요소의 매력적 디자인을 갖추어야 하며 더불어 어린이 놀이터에는 놀이 이외의 휴식공간을 제공하기 때문에 휴게공간에도 놀이터 디자인이 적용되어야 한다. 어린이가 탐험을 시도하며 다각적인 탐색을 할 수 있는 웰터형 시설물과 유동적 동선을 필요로 한다. 창의적 놀이터는 어린이의 기술습득 및 신체발달을 위해 유기적 지형과 비정형화된 시설물들을 제공해 주어야 하며 다양한 놀이를 하고자 하는 어린이의 놀이특성을 고려할 수 있는 이동형 시설물 및 가변형 시설물이 갖추어져야 함을 알 수 있었다.

창의적 놀이터를 위해서 놀이기구 및 휴게시설과 더불어 놀이터 전반을 이루고 있는 지형까지 고려되어야 할 것이다. 또한 폐자재 등을 활용한 이동 및 가변이 가능한 놀이터에 대한 수용이 필요하다.

본 연구는 창의성 증진을 위한 놀이터 공간특성을 분석하고 개선방안을 제시하였다. 향후, 창의적 어린이 놀이터를 계획함에 있어 기술적 측면과 전문가의 조언 등을 함께 고려하여 창의적 어린이 놀이터가 성공적으로 계획되고 활용될 수 있도록 충분한 고려와 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

1. 편혜문, 놀이터, 위험해야 안전하다, 소나무, 2015
2. 문정화 또하나의 교육 창의성, 학지사, 1999
3. 윤선화, 정윤경, 어린이 놀이시설 안전핸드북 실외놀이터와 어린이 안전, 한국생활안전 연합, 2011
4. 이광욱 통합체육을 위한 놀이와 체육활동, 정민사, 2007
5. 이숙재, 유아를 위한 놀이 이론과 실제, 서울 창지사, 1990
6. 김요섭, 서울시 상상어린이공원 놀이시설의 창의놀이행태 분석, 한양대 박사논문, 2013
7. 홍지숙, 아파트 단지 내 어린이 놀이터의 실태조사를 통한 개선방안에 관한 연구, 전북대 석사논문, 2007
8. 김문희, 유아의 놀이 유형이 창의성에 미치는 영향, 성균관대 석사논문, 2010
9. 김진희, 시각적 사고를 적용한 창의력 향상 놀이시설에 관한 연구, 서울시립대 석사논문, 2005
10. 김현정, 모험성 측면에서 본 어린이 놀이 공간 분석 연구, 서울대 석사논문, 2014
11. 공수경, 감각체험이 도입된 놀이기구 디자인에 관한 연구
12. SDI정책리포트, 상상과 창의를 유발하는 어린이 공원 개선 전략, 2009
13. 김미미, 유아의 창의성 개발과 놀이용품 디자인에 관한 연구, 동아대 석사논문, 2005
14. <http://www.doopedia.crtlemo.kr>

[논문접수 : 2015. 12. 31]
 [1차 심사 : 2016. 01. 25]
 [2차 심사 : 2016. 06. 21]
 [게재확정 : 2016. 07. 04]