

글로벌 브랜드화를 위한 키즈 놀이콘텐츠 연구  
- 국내 키즈카페를 중심으로 -

Research for the glocalization of Kid's Café Brands based on  
Kid's Play Contents  
-focusing on the Kids Café in Korea-

주저자

김 이 삭 Kim, Ysaac Hyo-jung

이화여자대학교 시각디자인과 박사과정 | Dept. of Visual Communication Design, Ewha Womans University  
Hi@hellomuseum.com

교신저자

김 수 정 Kim, Su-jeung

이화여자대학교 시각디자인과 교수 | Dept. of Visual Communication Design, Ewha Womans University  
Suitcase@ewha.ac.kr

투고일	2018.09.11	심사일	2018.10.24	게재확정일	2018.10.29
-----	------------	-----	------------	-------	------------

## 목 차

### 1. 서론

- 1.1. 연구의 배경
- 1.2. 연구의 목적
- 1.3. 연구의 방법과 범위

### 2. 놀이이론과 아동발달의 이론적 고찰

- 2.1. 놀이행태와 아동발달
- 2.2. 로제카이와의 놀이이론: 놀이요소에 따른 놀이유형

### 3. 신생 놀이공간: 키즈카페

- 3.1. 키즈카페 개념
- 3.2. 키즈카페 선행연구
- 3.3 키즈카페 유형분류

### 4. 글로벌 놀이콘텐츠 사례 연구

- 4.1. 신체놀이 중심의 키즈카페 사례연구
- 4.2 글로벌 키즈카페 놀이콘텐츠 조사연구
- 4.3 놀이관계조합과 놀이행태 분석

### 5. 결론

### 참고문헌

### Keyword

놀이콘텐츠, 키즈콘텐츠, 글로벌키즈카페, 신생놀이공간, 놀이유형, 어린이놀이공간, 콘텐츠디자인

Kids Café, Play Contents, Kids Contents design, Play properties Syntax

## Abstract

This study is about the commercial indoor play facilities called as 'Kids Café', This does not include public facilities such as playgrounds and public parks or the museums (children's museums, children's science museums etc.). The Kids Café, which has increased in numbers over the past three years, is a new concept of indoor play space reflecting the new lifestyle of Asia's big cities and is recognized as a leisure spot for young families such as in 30's and 40's. In addition, it has created a new leisure culture and lifestyle that allows families to eat and play together, as well as the function of an alternative play space for modern children whose outdoor activities are limited due to fine dust and air pollution.

Domestic children's cafes have grown in quantity and quality over the past three years, and more and more brands are entering the Asian metropolis (Shanghai, Beijing, Hanoi, etc.). We surveyed 40 domestic cases of upper brand Kids Cafes, which is an important part of leisure activities for children and their families. I also analyzed changes in the types of kids cafes based on the play contents, from the initial type of restaurant cafés to the latest sports themes. By analyzing the play contents of sports theme Kids Café, which is currently under the spotlight, Korean-style Kids Café is spreading to the global market and it aims to provide the direction of development of the most important play contents.

The research is aimed at presenting the contents of Kid's Café centered on physical play after a period of rapid evolution that emerged in accordance with Korea's environmental and social situations.

## 논문요약

본 연구는 국내 신생 키즈카페에 관한 연구이다. 키즈카페란, 어린이 대상의 놀이공간 중에서 공공시설(놀이터, 공원 등), 또는 박물관(어린이박물관, 어린이미술관, 어린이과학관 등)이 아닌 상업적인 실내공간의 놀이시설을 뜻하는데, 지난 3년간 국내뿐만 아니라 아시아 전역의 대도시들까지 널리 보급되고 있다. 키즈카페는 새로운 라이프스타일을 반영하는 신개념의 실내

놀이공간으로 3040 젊은 가족의 복합휴게공간으로 인식되고 있다. 특히 미세먼지와 대기오염으로 바깥활동이 제한적인 현대 어린이들에게 대안적인 놀이공간으로써 새로운 라이프 트렌드를 만들고 있다.

국내 키즈카페는 최근 양적, 질적으로 많은 성장을 하였고, 아시아 메트로폴리스(상하이, 베이징, 하노이 등)로 진출을 꾀하는 브랜드들이 늘고 있다. 본 연구는 국내 하이브랜드 키즈카페 40개의 현황을 조사하여, 초기 레스토랑 중심의 키즈카페부터 최근 등장한 스포츠 테마 키즈카페까지 그 유형을 놀이콘텐츠에 중점을 두고 새롭게 분류했다. 또한, 최근 등장한 스포츠 테마 키즈카페의 놀이콘텐츠를 입체적으로 분석하였다. 놀이요소의 조합관계와 아동발달에 따른 놀이행태를 근거로 콘텐츠를 분석한 결과로 실내놀이공간의 자율적, 가변적 놀이성의 중요성과 강조한다. 또, 본 연구의 결론부분에서는 신체놀이 콘텐츠도 다양한 놀이행태를 보유한 신체활동과 인지, 정서, 사회성 영역의 발달과 균형을 맞춘 신체활동 콘텐츠의 개발을 제안한다.

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경

서울을 비롯한 아시아의 대도시는 대기오염과 미세먼지로 인해서 어린이들의 바깥놀이 활동이 감소하고 있다. 아시아 주요 대도시 서울, 상하이, 베이징, 방콕, 호치민, 자카르타 등은 매년 더 심각해지는 미세먼지와 대기오염으로 국제협력단체들과 대책을 마련하고 있지만, 초미세먼지(PM2.5)수치가 세계보건기구(WHO) 기준 안전선을 넘는 날이 점점 많아지고 있는 현실이다. 따라서 실내에서 안전하게 놀 수 있는 키즈카페가 최근 3040 여성들의 라이프 트렌드와 육아 트렌드를 반영하는 공간으로 증가하고 있으며, 대형화, 프랜차이즈화 되는 추세이다.

### 1.2. 연구의 목적

본 연구는 국내 키즈카페의 유형을 분류하고, 그 중에서 가장 최근 등장한 스포츠 테마 키즈카페의 콘텐츠를 놀이학과 아동발달특성에 따른 놀이행태를 연구하여, 놀이콘텐츠를 보다 아동 중심으로 발전시키는데 기여하고자 한다.

## 1.3. 연구의 방법과 범위

연구의 방법은 다음과 같다.

문헌조사는 두 가지 방향에서 이루어졌다. 우선 이론적 토대가 되는 놀이학 이론과, 아동의 발달 특성에 따른 공간 특성에 관한 연구를 선행하였고, 둘째 키즈카페 관련 선행연구들을 검토하여 이전 연구에서 시사점을 도출했다.

연구의 대상은 최근 5년간(2012-2017) 설립된 국내 키즈카페 40개를 조사연구하고, 그 중에서 글로벌 브랜드로 확장중인 브랜드를 중심으로 집중연구를 수행했다. 그 중에서 가장 최근에 등장한 유형인 스포츠 테마 키즈카페에 집중하여 연구하였으며, 세계무대로 진출중인 스포츠 테마 키즈카페 중에서 국내 고유의 브랜드에 집중하였다. 이들 스포츠 테마로 분류되는 최신 키즈카페 중에서 국내 고유의 브랜드 2개사(팸피언1250, 플레이즈 라운지)를 대상으로 놀이학과 아동발달특성의 관점으로 놀이콘텐츠를 분석하여 성공요인과 경쟁력을 알아본다.

본 연구는 글로벌 브랜드화를 위한 키즈 놀이 콘텐츠 연구이지만, 실제로 브랜드의 관점보다는 브랜드별 놀이 콘텐츠에 관하여 연구하였다. 따라서 브랜드에 관한 연구라기보다는 브랜드별 놀이 콘텐츠에 관한 연구라는 한계점을 가진다. 또한 놀이형태분석의 틀을 제안하고 있지만 사용자와 다른 전문가의 시선이 아니라 연구자의 관점에서 분석하고 있다는 한계를 가진다. 본 연구에서 제안하는 놀이형태분석의 틀을 활용한 후속 연구를 진행할 계획이다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1 아동의 놀이행태와 특성

놀이행태(Play Behavior)란, 특정한 환경에서 사람들이 취하는 특정한 행동을 뜻하는데, 인간은 공간의 지원성에 따라서 공간과 상호작용한다.<sup>1)</sup> 행태(Behavior)는 특정한 상황에서 일어나는 행동으로, 인간과 환경의 상호관계를 명확히 하기 위해서 '행동'보다는 '행태' 또는 '형태'라는 용어를 사용한다. 인간의 발달은 삶이 시

1) 조혜나(2009) 유아놀이 형태이론을 적용한 보육공간 디자인연구. 석사학위논문

작되는 순간부터 전 생애에 걸쳐서 일어나는 변화인데, 특히 유아기에는 놀이행태를 통해서 이루어진다. 2) 놀이행태는 신체발달, 정서발달, 인지발달, 사회성발달 등으로 구성된다.

### (1) 신체·운동발달

아동의 균형적인 신체 발달과 조화로운 운동능력 발달을 지원해주기 위해서는 넓은 공간과 열린시설에서 마음껏 뛰어 놀 수 있는 공간이 제공되어야 한다. 아동들이 미끄러지기, 매달리기, 손으로 조작하기, 기어 다니기 등의 가장 기본적인 놀이행태를 자유롭게 해 볼 수 있는 공간이 필요하다.

### (2) 정서발달

아동정서는 성격형성에 영향을 미친다. 정서를 조화롭게 발달시킬 수 있는 편안한 휴식과 안정감을 느낄 수 있는 공간이 필요하다. 동굴놀이와 개별놀이 등이 있으며, 앉기, 눕기, 쭈그리기 등의 휴식과 관련된 놀이행태들이다.

### (3) 인지발달

인지는 오감과 다각각을 통해서 사물과 주변세계를 배워가는 것으로 자연의 물성을 가지고 놀면서 다양한 보기, 만지기, 냄새맡기, 그리기, 듣기 등 이다.

### (4) 사회성발달

거친 몸싸움놀이와 사회극놀이, 가장놀이 등을 통해서 신체발달과 감정조절을 경험하면서, 서로 다른 기질의 아이들이 모여서 사회화한다. 놀이행태는 모이기, 이야기하기, 집중하기, 구르기, 뒹굴기, 넘어지기 등이다. 감각을 키울 수 있는 공간이 필요하다.

발달특성별 놀이행태는 신체운동, 정서, 인지, 사회성 별 5가지 대표적인 행태로 설명할 수 있으며, 이들 5가지 놀이행태는 특정한 상황에서 일어나는 행동으로, 인간과 환경의 상호관계를 명확히 하기 위해서 놀면서 취하는 행동과 변별되는 개념이다.

[Table 1] 유아 발달특성에 따른 놀이행태<sup>3)</sup>

발달특성	놀이행태		
P. 신체운동	P1 뛰다	P2 매달리다	P3미끄러지다
	P4 밀다	P5 넘어지다	
E. 정 서	E1 앉다	E2 쭈그리다	E3 기다
	E4 눕다	E5 숨다	
R. 인 지	R1 보다	R2 냄새맡다	R4 그리다
	R4 만지다	R5 듣다	
S. 사회성	S1 모이다	S2 구르다	S3 이야기하다
	S4 쫓다	S5 집중하다	

## 2.2 놀이학

놀이란 무엇인가? 정의하기 어려운 개념이지만 니체 철학부터 시작하여, 현대까지 지속적인 학자들의 연구주제가 되고 있다. 놀이를 하나의 독립된 주제로 정해고 탐구한 선구자는 요한 하우징아(Johan Huizinga, 1921~1945)이다. 하우징아는 그의 저서 호모 루덴스에서 놀이는 문화보다 먼저 존재하였으며, 놀이는 생물학적 현상이 아니라 문화적 현상이라고 강조했다.<sup>4)</sup> 놀이는 심리적, 신체적 반사작용을 넘어서는 작용으로 신체적 필요를 초월하는 자기목적성을 가진다. 그래서 놀이는 본능과 의지의 중간지점에 있다. 놀이학자로서 큰 업적을 남긴 또 다른 사람이 바로 로제 카이와(Roger Caillois, 1913~1978)이다. 카이와는 놀이사회학으로 일컬어지는 놀이 개념과 유형을 밝히는 업적을 남겼다. 카이와는 하우징아 연구에서 다루지 않았던 우연놀이의 영향과 운(Alea), 현기증과 소용돌이(ILinx)를 포함하여 4가지 놀이속성 아곤(Agon), 미미크리(Mimicry), 알레아(Alea), 일링크스(ILinx)를 제시하는 업적을 남겼다.<sup>5)</sup>

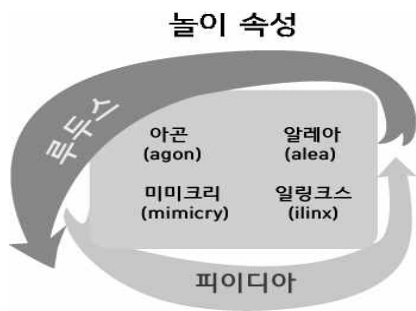
카이와는 “놀이는 어떤 것을 얻기 위한 겨루기와 어떤 것에 관한 표현으로 구성된다.”고 말했다. 또한 놀이는 비밀을 드러내고 공표하며, 비밀을 소비하는 활동이라고 주장했다. 따라서 놀이가 가지는 “규칙과 탈일상성” 중요한 요소이다. 놀이는 가상의 현실이며 탈일상성을 가진다. 이렇게 놀이는 단순한 도구의 관점으로 해석되기 보다는 놀이 자체에 목적성을 가지는 궁극의 활동이라는 점이 강조된다. 카이와의 이

3) 양지영, 황연숙(2014) 아동행태특성을 통한 키즈카페 공간분석, 한국실내디자인학회

4) 요한하위징아(2010). 놀이하는 인간 호모루덴스, 연암서가

5) 로제카이와(2004).놀이와 인간, 문예출판사

론에서는 놀이속성을 4가지로 구분해서 개념화 하면서 규칙/탈규칙, 의지/탈의지의 원리도 설명하고 있다. 카이와는 놀이의 태도를 루두스 <Ludus>, 파이다아<Paidia>로 설명하고 있다. 파이다아는 표출, 장난기, 충동적 활기를 뜻하고, 루두스는 목표를 향한 노력, 인내 등 어려움을 극복하고 기술을 쌓아가는 엄격함의 질서화를 뜻한다. 놀이요소를 구성하는 원리를 보면, 미미크리(Mimicry), 아곤(Agon), 아레아(Alea), 일링크스의(Ilinx)이다. 본 연구에서는 이들 놀이요소를 통해서 국내키즈카페를 분석하고자 한다.



[Fig. 1] 놀이속성

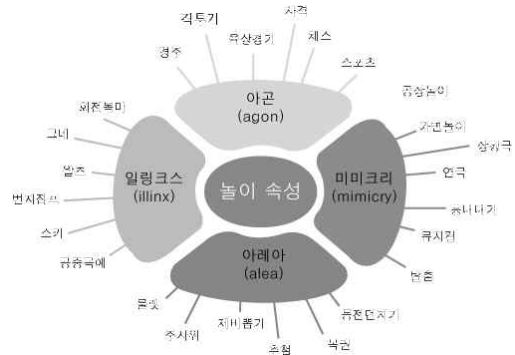
**놀이속성**

**아곤(Agon)**은 경쟁의 형태로 기회가 평등하게 주어지는 놀이다. 우수성을 인정받으려는 욕구와 전적으로 놀이하는 자에 역할이 강조된다. 훈련과 규칙이 중요시되며, 아곤은 의지와 규칙이 존재하는 영역의 놀이속성이다. 체스, 스포츠등이 해당된다.

**알레아(Alea)**는 주사위놀이를 뜻하는데, 우연의 효과로 결정되는 놀이다. 놀이주체는 수동적으로 참여하면서 운명에 몸을 맡기는데, 따라서 알레아는 규칙과 질서 훈련을 부정한다는 탈의지의 속성을 가진다. 체비뽑기, 주사위 등.

**미미크리(Mimicry)**는 환상, 상상, 허구를 뜻하는데, 가장이나 모의를 통해서 허구의 세계를 만든다. 흉내내기와 모의 놀이로, 규칙성을 부정하는 창작활동으로 연극, 가면놀이 등이다.

**일링크스(Ilinx)**는 안정성과 균형성이의 파괴이며 일종의 기분 좋은 패닉의 상태를 뜻한다. 지각의 상태를 탈피한 현기증을 추구하는 재미요소이다. 놀이속성을 예를 들면, 아래 표와 같다.

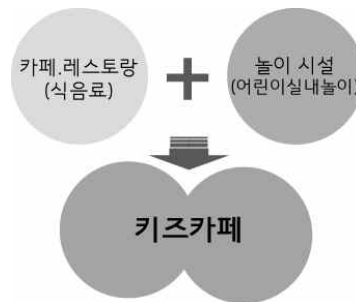


[Fig. 2] 놀이속성과 놀이의 종류

**3. 놀이공간으로서 키즈카페**

**3.1 키즈카페의 개념**

우리나라 행정안전부에서는 어린이 놀이시설을 도시 공원, 놀이터, 어린이집, 유치원, 학교, 휴양림, 박물관, 공공도서관 등으로 분류하고 있다. 이 중 공공시설(놀이터, 공원 등), 박물관(어린이박물관, 어린이미술관, 어린이과학관 등)이 아닌 상업적인 실내공간을 뜻한다. 키즈카페의 정의는 다음과 같다.



[Fig. 3] 키즈카페 개념도

키즈카페는 부모와 영,유아기 아이들이 편안한 분위기와 즐거운 놀이공간에서 함께 또는 독립된 시간을 보낼 수 있도록 계획한 신개념 복합 휴식공간이다.<sup>6)</sup>

한국소비자원의 자료에 따르면, 영유아 및 어린이가 실내에서 다양한 놀이기구와 시설을 체험하고, 보호자는 식음료를 먹으며 휴식을 취하는 등 아이와 부모가 같이 즐길 수 있는 곳으로 어린이놀이기구(그네, 미그럼틀, 조합놀이대)와 유키기구(미니기차, 트램펄린, 미니에어바운스

6) 문자영, 신경주(2011) 키즈카페의 유형별 실내공간 구성현황과 특성분석, 한국실내디자인학회

등) 설치돼 있으며 이용에 대한 대가(입장료)를 받는 곳이다. 식품안전국에 따르면, 영유아 및 어린이가 실내에서 다양한 놀이기구와 시설을 체험하고, 보호자는 식음료를 먹으며 휴식을 취하는 등 아이와 부모가 함께 즐길 수 있는 시설을 키즈카페라고 하는데, 국내 1000여개가 영업 중이다.<sup>7)</sup>

### 키즈카페의 특징

위의 정의에서도 알 수 있듯이 키즈카페의 공통적인 특징은 다음과 같다.

- ① 어린이와 부모가 함께 입장하는 공간이며, 각 시설은 부모와 함께 또는 부모와 어린이가 독립적으로 이용가능하다.
- ② 식음료와 놀이시설, 휴식시설 등이 있는 복합공간이다.
- ③ 놀이콘텐츠는 놀이기구, 유기기구, 장남감 등이 마련되어 있다.
- ④ 놀이콘텐츠의 이용의 대가로 이용료를 지불하는 공간이다.

### 3.2 키즈카페 관련 선행연구

키즈카페는 유아의 놀이공간으로 아동학과, 유아교육과, 공간디자인과를 중심으로 주로 연구되어왔다.

[Table 2] 키즈카페관련 선행연구

분야	저자 연도	논문제목
공간 디자인	양지영, 황연숙 (2014)	아동의 형태특성을 통한 키즈카페 공간분석
	문자영, 신경주 (2010-14)	키즈카페 유형별 공간구성과 특성분석 및 이용실태에 관한 연구
마케팅	정혜미 (2014)	키즈카페를 위한 키즈마케팅 전략
유아교육	김옥경 외 (2010)	유아놀이교육 공간으로서 키즈카페 연구
안 전	곽운영	키즈카페 안전이슈

지난 10년간의 선행연구를 조사한 결과, 국내 키즈카페 관련 연구는 공간분석과 아동 특성을 반영한 실내디자인적 측면에 가장 활발히 연구되었으며, 안전이슈와 소비자 이용실태에 관련된 내용이 지속적으로 연구되어 왔다는 것을

알 수 있다. 특히 공간디자인분야에서는 지속적인 연구가 이루어졌다.

반면, 공간디자인과 유아놀이공간으로써 공간에 초점을 맞춘 연구와 병행되어야 할, 놀이콘텐츠로서 연구는 찾아보기 힘들다. 특히 어린이 놀이터의 경우 공간과 시설에 맞춰서 연구가 되고 있는 최근의 연구동향을 보더라도 키즈카페의 어린이 놀이콘텐츠에 관한 연구가 필요한 시기이다.

### 3.2. 키즈카페의 현황 및 유형

키즈카페 안전실태조사에 따르면 국내키즈카페 전국적으로 약1천개수로 추산된다.<sup>8)</sup> 키즈카페는 2000년대 후반부터 출현한 신종 업종으로, 초기에는 놀이기구 위주의 구성이 많았지만, 최근에는 유기기구의 비중이 확대되고 있다.

2013년도 조사에 따르면 키즈카페별 평균 놀이기구 2.3개, 유기기구 4.5개 보유하고 있다고 했지만, 최근 초대형화 프랜차이즈화 되는 키즈카페들은 이보다 월등히 많은 놀이기구와 유기기구를 가지고 있는 것으로 보인다.

유기기구란, 재미, 즐거움을 제공하는 목적으로 제작된 장치 또는 시설물을 뜻하는데 미니에어바운스, 미니자동차, 배터리카 등이다.

어린이 놀이에 대한 연구를 지속하는 어린이미술관 헬로우뮤지움의 자료에 따르면, 지역적 분포를 보면 강남구, 성동구, 송파구, 서초구에 밀집 되어 있어서 서울 중심지에 밀집되어 있음을 알 수 있다.<sup>9)</sup> 서울 중심지를 제외한 곳은 문화기반시설이 적고, 유아동수가 많은 신도시에 생기는 것을 알 수 있다.



[Fig. 4] 서울경기 지역 키즈카페 분포도

8) 한국소지바원, 키즈카페안전실태조사 (2016)

9) 헬로우뮤지움, 어린이 공간을 말한다. (2018)

7) 키즈카페 안전실태조사(2016) 한국소비자원

경기도에도 키즈카페가 많이 생기고 있으며, 키즈카페의 생태계는 매우 다이내믹하고, 빠르게 변화한다. 최근 키즈카페 숫자가 증가하면서 해외로 진출하는 브랜드도 등장하는 반면, 불과 1년 사이에 폐업하는 곳도 많아서 순환의 속도가 다른 업종에 비해서 빠른 편으로 보인다. 따라서 본 연구를 착수한 시기와 연구 종료시점 사이에도 키즈카페의 대상지의 숫자가 상이하다. 본 연구의 사례로 선정한 40개 매장 중에서 10%정도는 연구기간 중에 폐업한 것으로 집계됐다.

해외 진출 현황을 보면 3개의 브랜드 정도가 해외 진출을 했거나 준비중이다. 이들 글로벌 진출 브랜드를 보다 정확히 진단하고 콘텐츠를 분석하기 위해서 선행되어야 할 것은, 키즈카페의 유형 분류이다.

키즈카페의 유형은 연구자마다 분류방법이 다르지만, 가장 보편적으로 쓰이고 있는 키즈카페의 연구를 지속적으로 해오고 있는 문자영, 신경주의 키즈카페 유형이로 공간기능별 시설유형으로 구분하고 있다. 본 키즈카페의 유형분류는 일반형, 레스토랑형, 교육형, 복합문화시설형으로 4개로 유형화하여 시설의 기능을 잘 나타낸다.

### 3.3 키즈카페 유형분류

#### (1) 공간기능 중심 키즈카페 유형분류

[Table 3] 키즈카페의 유형<sup>10)</sup>

유형	특징
일반형 키즈카페	카페 및 레스토랑, 놀이공간의 결합형으로 가장 초기에 등장한 형태이다.
레스토랑형 키즈카페	카페 및 레스토랑과 놀이공간과 별도로 구분되어진 공간이지만 놀이시설보다는 음식이 더 중요시 되는 공간이다.
교육형 키즈카페	놀이와 카페, 교육공간이 통합적으로 공존하며 교육프로그램이 강화된 형태의 키즈카페다.
복합문화형 키즈카페	카페, 레스토랑, 놀이시설, 교육프로그램, 체험활동이 모두 복합적으로 이루어진 유형이다.

10) 문자영, 신경주(2011) 키즈카페의 유형별 실내공간 구성현황과 특성분석, 한국실내디자인학회

#### (2) 콘텐츠 중심의 키즈카페 유형분류

[Table 4] 콘텐츠 중심의 키즈카페의 유형

유형	특징
스포츠테마 콘텐츠	스포츠와 적극적인 신체놀이 중심의 콘텐츠를 가지고, 실내스포츠를 즐길 수 있다.
엔터테인먼트 콘텐츠	만화, 애니메이션 캐릭터에서부터 오락용 콘텐츠를 보유한 곳으로 유명 캐릭터부터 유기기구까지 다양한 콘텐츠가 있다.
라이프스타일 콘텐츠	트렌드를 빠르게 흡수하여 인테리어 디자인과 제품을 선보인다. 식음료 메뉴도 트렌드를 민감하게 반영한다.
아트메이킹 콘텐츠	동화책, 요리, 드로잉, 슬라임까지 상상하고, 만들고, 그리고, 요리하는 콘텐츠들이다.

콘텐츠 중심으로 키즈카페를 새롭게 분류하여, 현재 국내키즈카페가 4개의 분류로 구분될 수 있다는 것을 알 수 있었다. 스포츠테마, 엔터테인먼트, 라이프트렌드, 아트메이킹 콘텐츠들이다. **스포츠테마**는 가장 최근등장하는 유형으로 실내놀이공간의 신체놀이가 가장 강조되는 콘텐츠들을 가진 곳이다. 이 유형에 속하는 10개 브랜드중에 5개 (베이비엔젤, 챔피언, 챔피언 1250, 키즈올림픽, 플레이타임)가 플레이타임그룹의 브랜드이다.

#### 1) 스포츠테마

[Table 5] 콘텐츠 중심의 키즈카페의 유형-스포츠테마

브랜드명	대표 콘텐츠	프랜차이즈	해외 진출
	URL 또는 Instagram	설립년도	본점위치
①원플키즈카페	수영장이 있는 키즈카페	-	-
	-	2017.08	성동구
②베이비엔젤스	유아수영과 신체발달	●	-
	X	2013.08	고양시
③챔피언 1250	익스트림 어린이 스포츠 클럽	직영	●
	<a href="http://www.playtime.co.kr/KO/play.php?part=b2">http://www.playtime.co.kr/KO/play.php?part=b2</a>	2017	용산구
④뜨르보	미니 아쿠아리움, 레이싱, 동물 체험 가능	●	진행중
	<a href="https://www.facebook.com/torvoaquaracingkidscafe">https://www.facebook.com/torvoaquaracingkidscafe</a>	2016.12	인천시 청라구
⑤키즈올림픽	아이들을 위한 다양한 전용 스포츠 시설	직영	●
	<a href="http://www.playtime.co.kr/KO/play.php?part=b2">http://www.playtime.co.kr/KO/play.php?part=b2</a>	2015.06	경기도 고양시

⑥플레이타임	다양한 체험위주의 신체놀이 공간	●	●
	http://www.playtime.co.kr/KO/play.php?part=b2	2016.09	하남시
⑦정글키즈	정글어드벤처와 베이비존 공간 대표적	2014.12	
	-	-	서초구
⑧플레이즈	액션테마가 있는 스포츠 중심의 라운지	직영	계획중
	http://blog.naver.com/visitplayz	2017.12	성동구
⑨바운스 트램폴린파크	최대 규모의 트램폴린파크	●	
	http://www.instagram.com/vaunceckorea/	2016.04	반포동
⑩드래곤키즈	수영, 축구, 농구 등 스포츠 시설과 함께 있는 키즈카페		
	http://dragonkids.kr/	2018	성동구

라이프스타일 콘텐츠 유형의 키즈카페는 청담동, 한남동, 삼성동 가장 트렌디한 지역에 문을 열고, 트렌드를 인테리어, 식음료, 데코레이션에 적용하는 유형으로 1년-2년사이에 폐업하는 숫자가 가장 많은 유형에 속한다.

### 1) 라이프스타일

[Table 6] 콘텐츠 중심의 키즈카페의 유형-라이프스타일

브랜드명	대표 콘텐츠	프랜차이즈	해외진출
	URL 또는 Instagram	설립년도	본점위치
① 님블	핑크와 골드톤의 세련된 인테리어, 프리미엄키즈카페.	2018.05 폐업	-
	www.instagram.com/nimblekidscafe	2017.06	강남구
② 어도어맨션	Artoy, 상상놀이터가 함께 드로잉팬이 예술놀이 콘텐츠, 저녁은 라운지로 운영	2018.06 폐업	-
	www.instagram.com/adoremansion	2017.06	종로구
③ 매종드양팡	모래놀이와 장난감있는 프리미엄급 키즈카페	2017.09 폐업	-
	-	2015	서초구
④ PIM 새빛섬	우리나라 최초의 대형 인피니티 볼풀, 한강이 보이는 강 위에 위치	-	-
	http://www.somesevit.co.kr/kar/business/solvit/pim.do	2017.09	서초구
⑤ 릴리풋	놀이시설과 최고급 이탈리안 레스토랑이 결합된 프리미엄 키즈카페	직영	-
	http://www.lilliput.co.kr/	2015.03	강남구
⑥ 코코엔젤	스튜디오형 키즈카페 아이들이 사진 찍기에 알맞은 공간.	-	-
		2016	송파구

⑦ 필립 앤 노아	마음껏 물감놀이를 할 수 있는 공간. 아트클래스도 운영	-	-
	https://www.instagram.com/phillipnoah_official/	2015.11	강서구
⑧ 워커힐 키즈클럽	아이가 있는 가족 단위 호텔 고객의 편의를 위해 만들어진 공간	-	-
	https://www.walkerhill.com/gwandwalkerhillseoul/facility/Experience	2016.07	광진구
⑨ 슈슈봉봉	아이들의 흥미를 유발 할 수 있는 테마들을 선정하여 구성	●	중국진출
	https://www.instagram.com/p/BczoYZ1DeBR/	2015 본점오픈	대전 서구/ 제주
⑩ 아띠앙쥬	110여개 프랜차이즈를 가진 점프노리가 만든 프리미엄 키즈카페	●	-
	http://www.jumpnorisports.com/html/brand_8.html	2013.04	강서구

엔터테인먼트 콘텐츠를 가진 키즈카페는 가장 오래된 유형중의 하나로 뽀로로, 코코몽, 라바, 타요, 딸기가 좋아, 시크릿쥬쥬, 또봇 등 캐릭터들이 시공간 콘텐츠화 되는 것이 대부분이고, 그 외 소수는 캐릭터가 아닌 엔터테인먼트 요소를 가지고 있다. 또는 다양한 놀이요소를 복합적으로 가지고 있는 키즈카페도 이 유형에 속한다.

### 3) 엔터테인먼트

[Table 7] 콘텐츠 중심의 키즈카페의 유형-엔터테인먼트

브랜드명	대표 콘텐츠	프랜차이즈	해외진출
	URL 또는 Instagram	설립년도	본점위치
① 라운지P코엑스	친근한 뽀로로 캐릭터와 에듀테인먼트(edutainment)공간	●	중국, 싱가포르
	https://blog.naver.com/loungep_coex	2011	동탄 본점 폐업
② 코코몽 키즈랜드	코코몽, 편백놀이 볼장 등 놀이시설	●	-
	http://cocomong.forkids.kr/	2014.07	송파구
③ 디키디키	아뜰리에, 창작스튜디오, 상상오두막 체험 프로그램	-	-
	http://www.dikidiki.co.kr/main.do	2017.09	DDP
④ 라바파크	마술, 로봇 공연 진행 파티룸, 체험클래스가 있는 라바 캐릭터 카페	●	-
	http://www.larvapark.co.kr/	2014.04	경기 의왕

⑤타요 키즈카페	놀이공간과 획기적인 운영 시스템, 타요버스 캐릭터	●	-
	http://www.tayokidscafe.co.kr/new/main/main.html	2017.12	강남구, 동대문
⑥딸기가 좋아	놀이와 체험, 문화, 교육, 먹거리가 어우러진 캐릭터 복합 문화공간	●	-
	http://dalkicafe.com/인스타그램 @dalkicafe	2014.12	송파구
⑦시크릿쥬쥬 & 또봇 키즈카페	캐릭터 시크릿쥬쥬와 또봇을 바탕으로 만든 키즈카페	●	-
	http://www.joujutobotkids인스타그램_secretjouju	2017.12	인천광역시 연수구
⑧헬로키티 (폐업)	-	-	-
	-	2016	경남/ 창원
⑨토이빌리지	실내 종합 테마파크 전시회, 거인국 많은 볼거리 제공	-	-
	http://www.toyvillage.co.kr/	2018	경북/ 경주
⑩너티차일드	아트랙션, 두뇌발달 할 수 있는 오감발달 체험	●	-
	http://www.naughtychild.co.kr	2016	경기도 광교

마지막 콘텐츠유형은 아트메이킹이다. 그림책부터 드로잉, 슬라임, 밀가루, 쿠키 체험까지 상상하고 표현하는 예술영역과 직접 만들어보는 공예영역에 해당하는 콘텐츠가 대부분이다. 이 유형에 속하는 키즈카페에서는 (물감, 슬라임 등) 재료를 판매하거나, 키트를 판매하는 경우도 있다. 최근에는 슬라임카페가 등장하여 다양한 슬라임 재료를 판매한다.

#### 4) 아트메이킹

[Table 8] 콘텐츠 중심의 키즈카페의 유형-아트메이킹

브랜드명	대표 콘텐츠 URL 또는 Instagram	프랜차이즈 설립년도	해외 진출 본점위치
	물감으로 드로잉 카페	-	-
①마이파파베어	mypapabear.modoo.at www.instagram.com/my papabear	2016.04	경기 광주시
②M314	놀이공간이 있는 출판 단지 북카페 https://m314.kr/	2016.06	경기 파주
③모모와 크래프트 카페	다양한 재료를 골라 우리 아이 손으로 만 드는 작품 http://momowa.co.kr/	2017.07	강남구

④헬로밀가루	밀가루, 촉감 체험, 드로잉 카페 https://hellomillgaru6.modoo.at/	●	-
	미술과 그림책을 통한 예술심리치유	-	-
⑤ANPR	http://www.anpr.kr/	2016.05	경기 파주시
⑥상상스케치	플레이타임그룹 아트체험 공간이다. http://www.playtime.com	●	-
	아트 전용 키즈카페	2018 폐업	-
⑦롤루	-	2016.11	강남구
⑧아이키친	친환경적인 공간에 쿠키 킹 클래스 http://아이키친.com	●	-
	슬라임 재료구입 후 만들 수 있는 공간	-	-
⑨니블리	-	2018	마포구
⑩모돌팟	슬라임 재료구입하여 카페에서 만드는 곳 -	●	-
	-	2018	강남구

스포츠테마, 라이프스타일, 엔터테인먼트, 아트메이킹 4개의 유형중에서 가장 최근에 설립되는 것은 스포츠테마와 라이프스타일의 키즈카페인데, 사례조사를 통해서 알 수 있듯이 가장 빨리 폐업을 하는 곳은 라이프스타일 콘텐츠를 가진 키즈카페 유형으로 집계되었다.

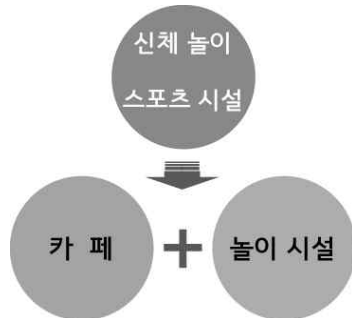
또한 해외 진출이 가장 많이 발생하는 키즈카페 유형은 스포츠테마와 엔터테인먼트로 조사되었다. 이들 두 유형은 상대적으로 대규모 공간에 설립되며 시설투자 비용이 다른 키즈카페에 비해 높기 때문에 자본력을 가진 기업이 운영하는 사례로 볼 수 있다.

#### 4. 글로벌 놀이콘텐츠 연구

##### 4.1. 신체놀이 중심의 키즈카페 사례연구

신체놀이 중심의 키즈카페는 대표적으로 스포츠테마 유형에 속하며, 놀이콘텐츠는 적극적인 신체놀이 콘텐츠가 대부분이다. 스포츠테마의 키즈카페도 일반 키즈카페처럼 놀이시설과 식음료 공간을 가지고 있는데, 식음료 공간을 주로 부모의 대기 공간으로 활용되고, 아동 놀이 공간에는 트램폴린, 짚라인, 암벽등반, 클라이

며, 미끄럼틀, 아이스링크 등의 적극적인 신체 활동의 시설을 갖추고 있다. 일반 키즈카페의 경우 30평~100평의 소규모 공간을 가지는 반면, 스포츠테마 키즈카페는 200평~1000평 규모로 대형 공간이 특징이다. 콘텐츠의 특성상 아동의 안전이 가장 중요한 부분으로, 부모가 한 눈에 조망 가능한 열린 공간 구조를 가지는 것이 특징이다.



[Fig. 5] 스포츠테마 키즈카페 개념도

신체놀이 중심의 스포츠테마 키즈카페의 어른 대상의 실내스포츠 시설과 달리, 스포츠의 규칙 보다는 어린이들의 자율적인 놀이에 초점을 맞추고 있다. 따라서 다양한 신체활동 시설들에서 아동들은 정해진 방식이 아닌 자유로운 놀이 행태가 나타난다. 다양한 놀이행태가 나타나는 시설인 만큼 스포츠테마 키즈카페의 콘텐츠는 아동발달특성에 따른 놀이행태 연구가 필요하다. 본 연구의 대상지는 해외로 진출하는 키즈카페 중에서 국내 고유의 브랜드이며, 스포츠테마인 곳으로 범위를 정했다. 해외로 진출하는 키즈카페는 플레이즈라운지와 챔피언1250이 대표적으로 집계 되었으며, 이들 2곳을 분석을 하였다.

번호	브랜드명	설립연도
사례1	챔피언1250	2017년
사례2	플레이즈라운지	2016년

## 4.2 글로벌 키즈카페 놀이콘텐츠 연구

### ① 사례2 - 챔피언 1250

챔피언1250은 (주)플레이타임그룹의 스포츠테마 키즈카페의 브랜드이다. 전세계 30여개의 매장을 운영하고 있으며, 국내에는 330개의 매장을 운영 중이다. 키즈카페 브랜드가 20여개 (플레이타임, 상상노리, 키즈올림픽, 위너플레이, 베이비엔젤스, 상상스케치 등) 있다. 2008

년에 베트남, 2013년 인도네시아에 진출했으며 최근 2018년 여름 한국어-영어-베트남어-인도네시아어 등 4개국 통합 홈페이지를 구축하기도 했는데, 글로벌 놀이 콘텐츠를 주도하고 있는 기업이다. 챔피언1250은 플레이타임그룹의 신생 브랜드로 스포츠 테마를 중심으로 365일 실내에서 온몸으로 놀이를 해볼 수 있는 곳이다.

챔피언1250 (Champion 1250 )

로  
고  
대  
표  
이  
미



브랜드스토리:  
어린이 1일 권장 칼로리소모량 1259Kcal를 모두 소모하는곳



챔피언1250의 스피드필드(Speed field)는 사계절 이용가능한 인조 아이스링크장이다.



챔피언1250의 터치슬라이드(touch slid)는 미끄럼과 스폰지풀의 콤비네이션이다.

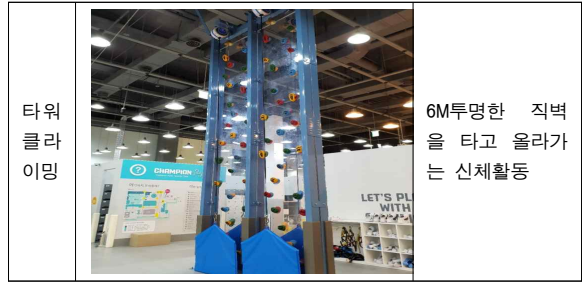
챔피언1250 로고는 어린이 1일 권장 칼로리 소모량 1259Kcal를 모두 소모할 수 있도록 뛰고, 달리고, 넘어지고, 소리칠 수 있는 키즈 스포츠클럽을 뜻하고 있다. 총 면적 300여평에 9m 층고의 공간에 400평 면적에 총 18개로 구성된 놀이시설과 다양한 편의시설(카페와 화장실, 락커 등)이 있다. 공간구성은 카페 및 어른 대상 공간은 15%미만을 차지하고, 전체 80% 정도의 공간을 모두 놀이공간으로 할애하고 있다는 점을 들 수 있는데, 대형공간임에도 불구하고 다른 키즈카페보다 놀이밀도가 높은 것이 특징이다.

### 챔피언1250의 대표 놀이콘텐츠

대규모 공간에 18개의 놀이 콘텐츠들이 다양하게 구성되어 있는데, 타워클라이밍, 드롭와이어, 익스트림 플로어, 에어바스핀, 멀티플레이짐, 불출어드벤처, 로프캐넌, 터치슬라이드 등 신체놀이에 집중하는 콘텐츠가 대표적이다.

[Table 9] 챔피언1250 대표 신체놀이콘텐츠

명칭	이미지	놀이콘텐츠 설명
웨이브짐 불풀어드벤처		웨이브 정글짐에서 공간을 빠져나가 보고, 불풀어드벤처에서 다양한 놀이기구를 경험한다.
스피드필드		아이스링크에서 스피드를 즐기는 공간
터치슬라이드		미끄럼틀을 내려오는 것 뿐만 아니라 뛰어 올라가서 스위치를 누르는 게임존
익스트림 플로어		고난이도의 고공 활주 놀이로 9M의 층고의 공간을 가로지르는 징검다리를 건너는 놀이다.
프렘폴린		6M 높이에서 즐기는 점프놀이시설



## ② 사례2 - 플레이즈 라운지

브랜드명 플레이즈 라운지 (Plays Lounge)



브랜드스토리: '이즈'라는 캐릭터가 우주에서 놀고있는 모습을 형상화함



플레이즈 라운지의 점핑스테이지(Jumping Stage) 25개의 트램폴린으로 구성된 점핑존이다.



식음료를 즐기는 카페공간으로 옴니(OMI): 자체 F&B 브랜드로 어린이와 가족을 위한 식사와 음료를 판매한다.

플레이즈는 경기도 이천에 2016년 개관한 어린이테마파크형 키즈카페이다. 플레이즈라운지라는 프리미엄 브랜드로 서울숲 갤리아포레에 300평규모로 2017년도에 개관하였으며, 2019년부터 아시아를 중심으로 해외진출을 준비 중이다. 플레이즈 라운지는 서울숲 인접한 갤리아 포레 고급 아파트의 상가에 위치한 프리미

업 키즈카페이다. 12개의 존으로 구성되어있다. 전체 공간의 70%는 적극적인 신체 놀이콘텐츠로 구성되어 있다. 액션히어로 1, 2, 점핑스테이지, 이즈의 단련장과 볼풀방이 있다. 그 외 공간으로 인포데스크와 수유실, 응급실과 파티룸, 파우더룸, 북코너 그리고 식음료 공간이 전체 공간의 30%정도를 차지 한다.

**플레이즈의 대표 놀이콘텐츠**



플레이즈 라운지는 모듈 컴비네이션을 개발하여 복합적인 신체놀이 콘텐츠를 보여준다. 대근육 중심의 근력과 균형감각을 키우는 신체놀이들이 여러 가지 결합되어 있는 것이 모듈 컴비네이션이다. 예를 들면, 액션히어로 1, 2 존(zone)이 대표적인 모듈 컴비네이션이다.

① 액션히어로 1: 전신근력을 자극하여 균형감각을 발달시켜주는 코어 운동코스로 중심을 잡고 구간을 통과하는 놀이구간이다.

②액션히어로 2: 지그재그점핑, 링과 클라이밍 스카이킹콩 등 8개의 신체놀이콘텐츠가 합쳐서 메달리기, 뛰기, 건너기 등의 활동을 통한 공간이동을 해볼 수 있다.

[Table 10] 플레이즈라운지 대표 신체놀이콘텐츠

명칭	이미지	놀이콘텐츠 설명
액션히어로1		스폰지풀을 가로지르는 4개의 구조물이 있다. 균형을 잡고 구조물 위를 건너는 놀이와 구조물 아래 스폰지풀에 빠져보는 놀이 구간이다.
액션히어로2		클라이밍 스카이킹콩 등 8개 신체놀이콘텐츠가 합쳐진 모듈 컴비네이션으로, 메달리기, 오르고, 점프해 보는 구간이다.
점핑스테이지		25개의 트럼폴린이 정사각형 형태로 나열된 점핑구간으로 노래와 조명이 바뀌면서 신나게 춤추며 몸을 움직일 수 있는 구간이다.

슬라이딩		점핑존과 액션히어로가 연결되는 미끄럼틀로 대형 가파란 경사위에 여러명이 동시에 미끄럼틀 놀이를 할 수 있다.
스테이지		파우더룸에서 의상과 소품을 입고 스테이지 위에서 뽐내볼 수 있는 높이가 높은 무대가 있다.

**4.3 놀이요소와 놀이행태 중심의 놀이콘텐츠 분석**

놀이콘텐츠 분석은 놀이학과 아동발달 특성에 따른 놀이행태에 근거하여, 놀이학의 놀이요소의 조합관계를 통한 내용적 측면과 아동발달에 근거한 놀이행태를 통한 외형적 측면으로 구분된다. 놀이요소는 로제카이와의 놀이학은 놀이요소를 강조하는데, 놀이를 지배하는 기본적인 요소들 알레아, 아곤, 미미크리, 일링크스들이 현실에서는 독립적이라기보다는 서로 조합 관계 속에서 나타난다는 것이다. 이 결합은 이론상 ‘아곤+알레아, 아곤+미미크리, 아곤+일링크스, 알레아+미미크리, 알레아+일링크스, 미미크리+일링크스’총 6개의 구성이 가능하지만, 실제로 놀이속성이 결합되지 않는 아곤과 일링크스, 미미크리와 알레아는 불가능한 조합에 해당된다. 아곤의 원리가 일링크스에 의해 파괴되고, 미미크리도 알레아와 어떤 개연성도 만들 수 없기 때문이다<sup>11)</sup>. 따라서 우발적인조합 (알레아+일링크스, 아곤+미미크리), 근원적인 조합(아곤+알레아, 미미크리+일링크스)을 중심으로 놀이콘텐츠를 분석하였다.

[Table 11] 놀이요소의 조합관계

우발적인조합	① 알레아	X	일링크스
	② 아곤	X	미미크리
근원적인조합	③ 아곤	X	알레아
	④ 미미크리	X	일링크스

11) 로제카이와(2004) 놀이와 인간, 문예출판사

놀이콘텐츠 분석에는 놀이학의 요소와 조합관계 외에도 아동발달특성에 따른 20가지의 놀이행태를 포함한다. 주어진 공간자극에 반응하는 4가지 발달 영역의 신체운동(P1-P5) 정서(E1-E5) 인지(R1-R5) 사회성(S1-S5)의 행태를 20가지로 구분한 놀이행태를 중심으로 신체놀이 중심의 놀이콘텐츠를 분석하였다.

### 4.3.1 우발적인 조합

놀이속성이 현실에서 결합할때 빈번하게 발생하는 조합으로 우연히 발생할 수 있는 경우인데, 대조적인 속성의 놀이요소가 만나서 성립되는 경우가 많다. 따라서 근원적인 조합보다 결속력은 약하지만, 우연적 연대를 통한 조합이므로 그 특유의 재미를 가진다. 챔피언1250의 대표 놀이콘텐츠(에어바스핀, 타워클라이밍)에서 관찰된다. 에어바스핀은 ‘알레아+일링크스’의 조합이다, 카이와는 일링크스는 놀이하자는 자리를 빠져들고 황홀하게 하고, 알레아는 의지의 포기를 전제로 하기 때문에 도취상태를 돕는다고 주장했다.<sup>12)</sup>

#### ① 챔피언1250-에어바스핀(Air Bar Spin)

2개의 바(Bar)를 피해서 점프놀이를 하면서 참여자 끼리 상호작용한다. 에어 바는 놀이마스터가 돌리는 것으로 움직임의 속도를 어린이들은 예측할 수 없다.

#### 가. 놀이조합관계분석

##### 우발적인 조합 (알레아+일링크스)



■ 알레아: 원형놀이공간 안에 수평의 장애물 바(Bar)가 돌아가고, 놀이하자는 이 장애물을 넘거나 피하는데, 스핀의 속도나 높이, 빈도는 놀이마스터가 조작하기 때문에 놀이하자는 우연

12) 로제카이와(2004).놀이와 인간, 문예출판사 P114

하게 발생하는 장애물에 대처하면서 즐거움을 느낀다.

■ 일링크스: 중앙에 위치한 스핀바는 회전운동을 하면서 빙빙 돌기 때문에, 보는 이로 하여금 현기증을 동반한 몰입감을 주는 동시에, 어린이에게는 팽이놀이(tonton)과 같은 기묘한 흥분을 주기도 하면서 동시에 육체와 정신의 혼란을 야기하는데 이런 부분이 일링크스의 재미에 해당한다.

#### 나. 놀이행태 분석

발달특성	놀이행태	
P. 신체운동	P1 뛰다	P5 넘어지다
E. 정 서	E3 기다	
R. 인 지	R1 보다	
S. 사회성	S5 집중하다	

구분	해당없음	매우약함	약함	보통	강함	매우강함
신체운동	○	○	●	○	○	○
정서	○	●	○	○	○	○
인지	○	●	○	○	○	○
사회성	○	●	○	○	○	○

#### ② 챔피언1250-타워클라이밍 (Tower Climbing)

6M높이에 투명벽을 타고 올라가보는 놀이로, 앞이 투명하게 보여서 함께 참여하는 사람들이 경쟁할 수 있는 클라이밍이다. ‘아곤+미미크리’ 놀이속성의 우발적인 조합이다. 카이와는 “모든 경쟁은 그 자체가 구경거리이다”라고 말하면서 미미크리는 아곤의 원리를 훼손하지 않고 강화시킨다고 주장했다.

#### 가. 놀이조합관계분석

##### 우발적인 조합 (아곤+미미크리)



■ 아곤: 아곤은 경쟁가가 존재하는 상황에서 승리의

의지와 자신의 우수성을 인정받고자 하는 욕망인데, 이때 훈련과 인내가 필요하다. 글라이밍은 4명이 동시에 높이 올라가기 겨루기를 해볼 수 있는 놀이콘텐츠로 투명한 벽을 통해서 앞과 옆 사람의 속도를 점검하면서 경쟁적으로 올 수 있다.

- **미미크리:** 본 놀이기구는 타워클라이밍이라는 제목을 가지고 있는데, 유리건물을 오르는 듯한 느낌을 주기 위해서 투명소재를 사용하고, 있으며, 벽을

자유롭게 타고 오르내리는 스파이더맨과 같은 환상을 경험하게 한다

**나. 놀이행태 분석**

발달특성	놀이행태	
P. 신체운동	P2 매달리다	
E. 정서	-	
R. 인지	R1 보다	R4 만지다
S. 사회성	-	

구분	해당 없음	매우 약함	약함	보통	강함	매우강함
신체운동	○	○	●	○	○	○
정서	●	○	○	○	○	○
인지	○	○	●	○	○	○
사회성	●	○	○	○	○	○

**4.3.2 근원적인 조합**

‘아레아+아곤’ ‘일링크스+미미크리’는 결합력이 강하다. 따라서 놀이성을 극대화한다. 근원적인 조합 ‘아곤+알레아’는 플레이즈 액션히어로1에서 관찰된다. 카이와는 아곤은 자신 능력에 의존, 알레아는 자신을 제외한 모든 것에 의존하는 것이라고 했다. 따라서 둘은 반대의 성질을 가지지만 둘의 조합은 인생을 대변한다고 했다. 두 속성 모두 규칙의 영역에 있어서 규칙이 없이 존재하지 않는다.

**③ 플레이즈-액션히어로 1**

스폰지폴을 가로지르는 4개의 구조물이 있다. 균형을 잡고 구조물 위를 건너는 놀이와 구조물 아래 스폰지폴에 빠져보는 놀이콘텐츠이다.

가. 놀이조합관계분석:  
근원적인 조합 (아곤 + 알레아)



- **아곤:** 4개의 징검다리를 누가 더 빨리 떨어지지 않고 건너는지 경쟁을 하게된다.
- **알레아:** 징검다리에서 불특정 개입자를 만나게 되고, 장애물이 되어 건너기 활동에 방해를 받게 된다. 개입자는 같은 방향일 수도 있고 반대방향으로 전진하고자 할 수도 있다. 반대 방향으로 전진을 원하는 개입자를 만나면 양보, 경쟁, 포기를 선택하게 된다.

**나. 놀이행태분석**

발달특성	놀이행태		
P. 신체운동	P1 뛰다	P2 매달리다	P3미끄러지다
	P4 밀다	P5 넘어지다	
E. 정서	E3 기다		
R. 인지	R1 보다	R4 만지다	
S. 사회성	S1모이다	S2 구르다	S3 이야기하다
	S4 쫓다	S5 집중하다	

구분	해당 없음	매우 약함	약함	보통	강함	매우강함
신체운동	○	○	○	○	○	●
정서	○	●	○	○	○	○
인지	○	○	●	○	○	○
사회성	○	○	○	○	○	●

**④ 플레이즈- 히어로스테이지**

액션 히어로1 구간에 마련된 2M 높이의 계단식 스테이지에 파우더룸의 히어로 복장을 하고 올라가 놀이다. 히어로스테이지에서는 ‘일링크스+미미크리’ 조합이 관찰된다. 일링크스 요소는 놀이하자는 자를 마비시키고, 황홀하게 하며 매료시키지만, 놀이의 규칙을 어기지 않는 속성을 가진다. 이 둘의 조합은 놀이성을 극대화한다.

가. 놀이조합관계:  
근원적인 조합 (미미크리 + 일링크스)



- **미미크리:** 마스크, 망토, 의상과 각종 소품들이 미디어에 등장하는 다양한 히어로의 모티브를 가지고 있다. 미미크리가 놀이요소는 아이들이 자신의 인격을 잊고 일시적으로 다른 캐릭터가 되어 행하면서 흥내와 기쁨을 즐기게 된다.
- **일링크스:** 계단식 스테이지를 뛰어 오르고, 점프하며 날라다니면서 미미크리와 결합하여 억누를 수 없는 흥분 상태를 만든다. 카이와는 이 같은 미미크리와 일링크스의 결합은 현실세계보다 훨씬 우세한 것이라 하였는데, 이때는 아곤과 등 형식적 보호된 질서가 있는 활동보다 훨씬 강력할 수 있다.

#### 나. 놀이행태 분석

발달특성	놀이행태					
	P <sub>1</sub> 뛰다	P <sub>3</sub> 미끄러지다	P <sub>4</sub> 밀다	P <sub>5</sub> 넘어지다	E <sub>2</sub> 쭈그리다	E <sub>3</sub> 기다
P. 신체운동						
E. 정서	E <sub>1</sub> 앓다	E <sub>2</sub> 쭈그리다	E <sub>3</sub> 기다	E <sub>4</sub> 놀다	E <sub>5</sub> 숨다	
R. 인지	R <sub>1</sub> 보다	R <sub>2</sub> 냄새맡다	R <sub>3</sub> 듣다	R <sub>4</sub> 만지다	R <sub>5</sub> 들다	
S. 사회성	S <sub>1</sub> 모이다	S <sub>2</sub> 구르다	S <sub>3</sub>	S <sub>4</sub> 쫓다	S <sub>5</sub> 집중하다	이야기하다
구분	해당없음	매우약함	약함	보통	강함	매우강함
신체운동	○	○	○	○	●	○
정서	○	○	○	○	○	●
인지	○	○	○	○	●	○
사회성	○	○	○	○	○	●

## 5. 결론

키즈카페는 지난 3년간 양적, 질적 성장을 하면서 아시아 메트로폴리스(상하이, 베이징, 하노이 등)로 진출을 꾀하는 브랜드도 나타나고 있다. 어린이와 가족의 삶에 중요한 여가 부분을 담당하는 키즈카페가 국내브랜드에서 세계적인 브랜드로 성장하는 글로벌 콘텐츠가 될 수 있도록, 놀이학에 근거하여 놀이조합관계를 분석과 아동발달특성별 놀이행태를 분석하였다. 분석을 통해서 도출된 결론은 다음과 같다. 첫 번째, 키즈카페는 아동을 대상으로 하는 실

내놀이시설로, 어른대상의 실내 스포츠 공간과 차이점을 가지는데, 그 기준은 '놀이성'이다. 따라서 성인대상 실내스포츠 공간에서 강조되는 스포츠의 규칙과 질서보다는 자율적인 놀이행태를 가지는 신체놀이 중심의 콘텐츠가 필요하다. 스포츠의 질서보다는 신체놀이 놀이로 변화 가능한 놀이 가변성을 가지는 것이 중요한데, 놀이행태분석을 통해 신체운동의 다양한 종류가 관찰되는 놀이콘텐츠가 권장 대상이다. 신체놀이 콘텐츠의 분석결과 활동량이 많은 신체활동이지만, 놀이행태가 다양하게 나타나지 않는 콘텐츠들이 많았다. 예를 들어서 높이 올라가는 놀이기구의 경우 매달리기 외에는 다른 신체운동 놀이행태가 나타나지 않는다. 따라서 신체놀이 중심의 놀이콘텐츠를 개발함에 있어서 다양한 놀이행태가 균형을 가지도록 배려하는 것이 중요하다.

두 번째, 키즈카페의 놀이행태의 분석을 통해서 신체운동 뿐만 아니라 정서, 인지, 사회성의 놀이행태가 함께 관찰되는 콘텐츠들을 발견할 수 있었다. 서로를 관찰하며 이야기 나누고, 재료를 만져보며 신체 활동을 하는 등의 일들이다. 신체운동에서도 발달특성의 정서와 인지 그리고 사회성까지 균형과 조화의 관점에서 콘텐츠가 기획된다면 아동에게 더욱 건강한 발달의 기회를 제공할 수 있다.

끝으로, 놀이조합에서 있어서, 근원적인 조합과 우연적인 조합은 모두 놀이를 더욱 풍성하게 하고, 진정한 재미를 제공한다. 아곤(경쟁)에 초점이 맞춰진 대부분의 놀이 콘텐츠가 많은 것이 국내 현실이다. 이때 아곤과 무리없이 조합할 수 있는 미미크리(모방)와 알레아(우연)의 요소를 개발한다면 놀이 경쟁력을 강화할 수 있다. 앞서 제시한 3가지 도출된 결론이 향후 놀이콘텐츠 개발에 유의미한 가이드라인 되어, 국내 키즈카페가 글로벌 시장으로 진출하는데 도움이 되기를 바란다.

## 참고문헌

- 양지영, 황연숙(2014) 아동행태특성을 통한 키즈카페 공간분석, *한국실내디자인학회*
- 문자영, 신경주(2011)키즈카페의 유형별 실내공간 구성현황과 특성분석, *한국실내디자인학회*

- 김이삭, 김수정.(2017). 로제 카이와 놀이학에 근거한 체험식 전시의 유형연구. *커뮤니케이션디자인학연구*
- 조혜나(2009), 유아놀이형태이론을 적용한 보육공간디자인연구, 석사학위
- Huizinga, Johan.(2007). 놀이하는인간-호모루덴스. 연암서가.
- Caillois, Roger.(2004). 놀이와 인간. 이상률 역. 서울: 문예출판사.
- Gadamer, Hans-Georg.(2000). 진리와 방법-철학적 해석학의 기본 특징들. 이길우 외 3명 역. 문학동네
- 키즈카페 안전실태 조사. 안전보고서, 한국소비자원, 편집부(2016)
- 어린이공간을말하다, 헬로우뮤지움 (2018)

