

캐릭터를 활용한 유아놀이 체험관 전시디자인 구축에 관한 연구  
- 국립아시아문화전당 유아놀이터를 중심으로 -

A Study on Establishment of Infants' Play Experience Center  
Exhibition Design with Characters Used  
-Focusing on Infants' Playground in Asia Culture Complex-

주저자

이 태 은 Lee, Tae-eun

남서울대학교 시각정보디자인과 조교수 | Assistant Professor of Namseoul University  
silen1@nsu.ac.kr

투고일	2018.09.07	심사일	2018.10.24	게재확정일	2018.10.29
-----	------------	-----	------------	-------	------------

본 연구는 2017년도 남서울대학교 학술연구비 지원과제임.

## 목 차

### 1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 연구목적
- 1.2. 연구방법 및 범위

### 2. 이론적 고찰

- 2.1. 캐릭터와 유아
- 2.2. 유아놀이 체험관

### 3. 국내외 캐릭터 활용 유아놀이 체험관 분석

- 3.1. 돌리 뮤지엄
- 3.2. 울산대공원 키즈 테마파크
- 3.3. 일본 후쿠오카 호빵맨 박물관
- 3.4. 사례분석 결과

### 4. 국립아시아문화전당 유아놀이터 디자인 개발

- 4.1. 국립아시아문화전당 유아놀이터와 캐릭터
- 4.2. 유아놀이터 전시디자인 개발 최종

### 5. 결론 및 제언

### 참고문헌

### Keyword

캐릭터, 체험관, 유아 놀이터, 전시디자인  
Charactor, Experience Center, Infant Playground,  
Exhibition design

## Abstract

This is a case study that I completed by conducting basic research to establish the infant playground of Children Cultural Center while I worked in Asia Culture Complex(ACC) IN 2016. Infant play ground in Korea lack functions due to limited space, simple structures and manufactured play tools. There are not enough precedent studies either. This study is intended to develop a infant playground exhibition design using characters that give familiarity so that children can develop five senses, potential and sociality, and their autonomous experiences can induced. I understood children, characters and the relation between the two based on theoretical consideration and analyzed domestic and foreign cases that used characters by establishing analysis elements. As a result, I drew an exhibition design that considers children's ages and that combines imaginative space, stories and characters. Thus, I tried to contribute to establishment of exhibition design's direction optimized to children by developing an exhibition design based on storytelling with ACC Children Cultural Center Character reflected.

## 논문요약

본 논문은 2016년 본인이 국립아시아문화전당(이하, ACC) 재직 시, 어린이문화원 유아놀이터 구축을 위한 기본연구를 총괄 진행하여 완성 한 사례이다. 국내의 유아 전용 놀이터는 제한적인 공간과 단순한 구조 및 기성품에 의존한 놀이기구들로 기능이 미흡하며 선행연구도 미흡한 현실이다. 본 연구는 유아들의 오감발달과 잠재력, 사회성 발달과 함께 자율적 체험이 유도 되도록 친근감을 주는 캐릭터를 활용하여 유아 놀이 체험관 전시디자인의 개발을 목적으로 하였다. 이론적 고찰에 의하여 캐릭터, 유아, 캐릭터와 유아의 관계를 이해하고 분석들을 정립하여 국내외 캐릭터를 활용한 사례들을 분석하였으며 그 결과는 유아들의 상상력을 자극하는 스토리와 캐릭터를 결합하고 자연친화적인 자재와 재료들을 사용한 전시디자인으로 도출되었다. 이에따라, ACC 어린이문화원의 캐릭터를 반영한 스토리텔링 기반의 전시 디자인을 개발하고 구축해 봄으로써 유아들에게 최적화된 전시디자인 방향정립에 기여하고자 하였다.

# 1. 서론

## 1.1. 연구배경 및 목적

유아놀이체험관은 유아의 발달단계에 맞는 다양한 콘텐츠들로 구성되어진 기능적 공간으로 놀이체험들을 통하여 자유로운 활동을 유도하며 주도적인 체험이 가능하도록 동기를 제공한다. 또한 근래에 들어 유아들의 인지와 신체발달을 위한 장소로서의 필요성과 가치가 더욱 대두되고 있다. 2013년 서울상상나라에서 복합체험 문화시설로서 국내 최초 유아를 포함한 체험 공간 구성을 기점으로 어린이 박물관과 복합 문화시설 또는 유관시설에 독립적인 공간이 점차적으로 확장되고 있는 추세이다. 현재는 사설이나 공립 모두 유아놀이체험공간에 대한 사회적 관심이 증대되고 있으며, 정부의 복지정책에서도 육아보육정책을 강화하는 방안을 마련하고 있다.<sup>1)</sup> 기존 유아놀이체험관은 다자녀 가족들이 박물관이나 유관기관 방문 시 유아들의 단순 휴게 공간으로서의 기능에 충실하고 발달 특성을 고려한 창의적이고 친근감 있는 체험공간으로서의 노력은 다소 미흡한 실정이다. 이에 따라서, 유아들의 정서적 친근감과 교육적 접근의 용이성을 위하여 많이 활용되고 있는 캐릭터를 반영하여 유아들의 신체와 정서를 골고루 발달시킬 수 있는 차별화된 체험관 개발을 목적으로 본 연구를 진행하게 되었다. 캐릭터를 활용한 체험관의 국내외 사례를 분석하여 특성을 추출하고 국립아시아문화전당(ACC)<sup>2)</sup>의 유아놀이터에 반영하여 단순기능에서 한 차원 향상된 체험 중심의 놀이시설을 제공함으로써 향유계층인 유아들의 창의적인 정서발달에 기여할 것이다.

## 1.2. 연구방법 및 범위

본 연구는 ACC의 어린이문화원의 캐릭터를 활용한 유아놀이 체험관 구축을 위하여 유아의 발달특성과 선호환경, 캐릭터와 유아의 관계, 캐릭터 놀이체험관의 공간적 특징을 도출하고

유아의 발달특성과 니즈에 맞는 캐릭터를 활용한 유아놀이체험관의 디자인 적용요소를 정립하였다. 다음 단계로 정립한 요소를 토대로 국내외 사례분석을 진행하여 유아놀이 체험관의 특징과 전시디자인 구성요건을 계획 하여 마지막으로 전시디자인 안을 개발 하였다.

[Table 1] Research procedure flow chart

1단계	2단계	3단계	4단계
선행연구	이론적 분석 프레임 도출	사례분석	결과
이론적 고찰 -유아의 발달특성 및 선호환경 -캐릭터와 유아의 관계 분석	적용요소 정립 -발달 특성 -선호디자인 -놀이환경	캐릭터를 활용한 유아놀이 체험관	캐릭터를 활용한 유아놀이 체험관 제안

첫째, 이론적 고찰로 유아의 발달특성과 선호 환경, 캐릭터와 유아의 관계를 알아본다. 둘째, 이론적 고찰에 의한 유아놀이 체험관 디자인 구성 적용요소를 정립한다. 셋째, 정립된 적용요소를 기반으로 캐릭터를 활용한 국내외 유아놀이체험관의 사례분석을 진행하여 특징과 전시디자인 유형을 도출한다. 넷째, 개념 도출과 전시스토리라인을 구성하여 전시연출 안을 개발한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 캐릭터와 유아

#### 2.1.1. 캐릭터

캐릭터의 사전적 의미는 소설이나 연극 따위에 등장하는 인물, 또는 작품 내용 속에서 드러나는 인물의 개성과 이미지와 소설, 만화, 극 따위에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것으로 장난감이나 문구, 아동용 의류 따위에 많이 쓴다.<sup>3)</sup> 캐릭터는 일반적으로 자기만의 특징과 성격을 통해 생명력을 가진 현상을 그림이나 사진 등으로 표현한 모든 것을 총칭한다.<sup>4)</sup> 캐릭터는 OSMU 확장성을 고려한 상품적 가치가 있어야하며 표현양식은 동식물과 같은 대상물의 구체적인 형태에서부터 문자체, 추상적인 패턴이나 색채 등 모든 그래픽 표현을 포함하는 단위 형태에서부터 형태나 그 움직임, 음악 등<sup>5)</sup> 유·무형이 존재하

1) 박상수. (2016). 유아놀이체험공간의 특성에 관한 연구, 한국 실내디자인학회, 281p  
2) 문화체육관광부의 직속기관으로서 아시아문화에 대한 교류교육연구 등을 통하여 상호이해와 동반성장을 목적으로 설립된 국제적인 예술기관이자 문화교류기관이다.

3) 박연선. (2007). Color 색채용어사전, 예림  
4) 박찬욱. (2016). 유아용 캐릭터 디자인에 관한 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 8p

고 모든 사업을 포괄하고 있다. 캐릭터 산업의 시초는 1928~40년대 월드디즈니사에서 시작되어졌으며 한국에는 1980년대 말부터 라이선싱에 의하여 팬시캐릭터가 도입되어져 활용되었다. 대한민국 캐릭터 변천사 연구(2016)에 따르면 국내 캐릭터산업은 6단계의 시기로 표 2와 같이 분류될 수 있다.

[Table 2] Transitional history of Korean characters

구분	내용
1980년 이전	캐릭터 도입기
1981~1992년	캐릭터산업의 기반 형성기
1993~1997년	캐릭터산업의 시장 확대기
1998~2002년	국산 캐릭터산업의 태동기 및 플랫폼 다양화
2003~2009년	국산 캐릭터산업의 부흥기
2010년~현재	국산 캐릭터산업의 융합성장기

다양한 플랫폼의 확장과 함께 캐릭터산업은 발전으로 나타났으며 시장 규모를 성장시켰다. 국내 캐릭터산업의 시장 규모가 1995년 약 3,000억원, 1996년 약 5,000억원, 인터넷문화가 본격화된 2001년 4조1,000억원<sup>6)</sup>으로 오프라인 플랫폼이 중심이었던 1990년대 중반에 비해 매우 큰 폭으로 성장한 것을 알 수 있다. 이에 힘입어 2015년 캐릭터 시장 규모는 10조 807억원으로 2013년부터 연평균 10.2% 증가하며 지속적인 성장세를 보이고 있다.<sup>7)</sup> 최근에는 캐릭터문화가 발전하고 캐릭터의 인기가 높아지면서 캐릭터를 전문으로 취급하는 단일 캐릭터 전문점으로 테마 스토어(theme store)가 발생했다. 캐릭터 전문 매장과 캐릭터테마 카페 및 놀이 중심의 테마파크 등 다양하게 형성되어져 있다.

### 2.1.2. 유아

유아의 사전적 범위는 생후1년~만6세까지의 어린아이를 지칭하며, 유아교육진흥법에서는 3세부터 취학 전까지를 유아로 규정한다.<sup>8)</sup> 존 듀이(John Dewey)는 유아의 발달특성을

신체발달, 인지발달, 사회성 발달, 사회발달, 언어발달로 구분하였으며 표3과 같다.<sup>9)</sup>

[Table 3] Developmental characteristics of infants

발달특성	내용
신체	-매년 5~6cm 성장하고, 2~3kg 증가 -성인의 체형과 비슷해짐 -또래와 가족들의 신체에 관심과 호기심이 생김 -신체운동 가능(미끄럼타기, 정글짐, 공 던지기, 자전거 타기 등)
정서	-정서가 지속되는 시간이 짧으며 다양한 정서의 반응을 보임 -정서발달은 향후 사회성과 연결
인지	-가상적 놀이를 통한 상상 표출 -자기중심적 사고 -직관적 사고 -무생물도 살아있다는 물활론적 사고 -정신적인 것과 물리적인 것이 분화되지 않은 실재론적 사고
언어	-3~4세에는 1,000개 정도의 어휘 사용 -5~6세에는 완전한 문장의 대화가능 -유머를 사용하고 동화책에 흥미를 갖기 시작함
사회성	-또래 친구를 만사 상대 입장에서 생각하는 것을 배움 -초자아 형성 -친 사회 개념과 성역할 습득 -또래 관계

서유현(2009)은 유아기에 전두엽이 최고 발달하는 시기로 인간의 종합적인 사고와 창의력, 판단력, 주의 집중력, 감정의 뇌를 조절하는 가장 중요한 부위일 뿐만 아니라 인간성, 도덕성, 종교성 등 최고의 기능을 담당하는 곳이라고 하였다. 이 시기에는 두뇌 발달의 중심 층이 상상력을 촉진시키는 두뇌에 영향을 미치며, 이와 더불어 두뇌의 다른 영역까지 폭넓게 발달하게 된다.<sup>10)</sup> 이러한 시기의 유아들은 아동심리학자들에 의하면 놀이를 통한 경험에 의하여 학습이 이루어진다고 하였으며 성장과정을 통하여 호기심을 충족하고 상상력이 자극되는 환경에 의하여 무한한 발전 가능성을 가지게 된다.

5) 전성수. (1997). 캐릭터 디자인의 중요성에 대한 연구, 미술교육 제7호, 281p

6) 한국콘텐츠진흥원. (2016). 대한민국 캐릭터 변천사 연구, 6p

7) 한국콘텐츠진흥원. (2017). 2016 캐릭터 산업백서, 2p

8) 조성연 외 공저. (2002). 아동학 개론, 학지사

9) 변용만, 조순점, 김경화, 신지현 공저. (2007). 아동발달, 양서원

10) 덴 S. 어커프, 로버트 H. 라이허. (2004). 키즈 마케팅 불변의 법칙, 북폴리오

### 2.1.3 유아와 캐릭터의 관계

캐릭터들은 성인부터 영유아까지 모든 연령의 대상에게 시장이 형성되어져 있고 특히 지적능력과 정서가 크게 발달하는 시기의 유아들에게 많은 영향을 미치고 있다. 유아들이 캐릭터를 좋아하는 이유를 이병재(2005)는 캐릭터와 관련된 재미있는 이야기와 친근함, 동작의 다양성에 두었으며 최보영(2002)은 캐릭터가 유아들의 관심을 유도하기 위하여 매우 중요한 역할을 하며 캐릭터를 통하여 감성과 창의력, 상상력 등이 풍부해 진다고 하였다. 유아들이 캐릭터에서 느끼는 호기심은 대상과 동일화하는 과정에서 나타난다. 이병재(2006)는 유아들이 캐릭터들과 관계를 형성하거나 동일화하는 방법은 양육의 동일화와 자아 동일화, 모방 동일화, 역동일화로 분류하였다. 유아는 캐릭터와의 동일화와 관계 형성에 의해서 적절한 욕구를 만족 시킨다. 나정조(2011)는 캐릭터가 유아들에게 즐거움을 주는 존재이며, 심리적인 안정감과 유희를 제공하고 학습을 이끄는 존재로 어휘 습득과 표현방식의 학습 등 다양한 교육이 가능하며 사회화를 도와준다고 하였다. 이에 따라서, 유아는 캐릭터를 통해서 유희와 학습 및 사회성을 체험하게 되면서 전두엽이 최고로 발달하는 시기에 관련 영역들이 폭넓게 발달할 수 있는 기회를 제공 받는다.

### 2.2. 유아놀이 체험관

유아들의 특성은 대상을 직접 만지고 움직여 보며 파악하고 사물과의 상호작용을 통해 세상의 이치에 대한 생각을 지속적으로 재조직하고 효과적인 학습에 대한 끊임없는 의구심을 갖는다.<sup>11)</sup> 아울러 유아들의 지적 능력과 정서는 개인의 잠재력과 환경적인 요인에 의하여 배양된다. 이에 유아놀이 체험관은 유아들의 발달 단계에 따라 적절한 환경자극을 지원하는 공간이라고 할 수 있다. 유아놀이 체험관은 존 듀이(John Dewey)의 학습이론인 정해진 수업에 의한 학습이 아닌 자율적 참여에 의한 직접적 경험을 통하여 성장이 이루어지도록 유아들의 경험을 유도하는 곳이다. Weinstein(1987), Green man(1988), Olds(1989), Moor(1995)

11) 이경희, 최정윤, (2003). 어린이박물관에서의 미술 감상을 위한 체험식·비체험식 전시에 관한 연구, 유아교육연구, 91p

는 유아발달 특성에 적합한 행태적 공간 디자인 개념을 유아의 발달 수준, 흥미, 욕구 등이 반영된 디자인으로서 유아의 움직임, 물리적 공간 환경의 편안함, 개인적 욕구가 충족되어 자신감을 갖게 되는 자아존중 감, 잠시 쉬어갈 수 있는 프라이버시, 환경의 질서, 천연재료 사용에 의한 건강, 감각적이며 촉각적인 환경의 부드러움, 자극적이고 신체 움직임이 활발하게 이루어지는 환경의 도전, 물리적 시설과 유아의 특성 안에서의 안전과 9가지의 디자인 특징을 제시하였으며 표4와 같다.

[Table 4] Behavioral play design according to characteristics of infant development

구성요소	내용
Sally W. Olds	움직임(Movement), 편안함(Comfort), 자아존중 감(Self-Esteem), 통제(Control), 부드러움(Softness), 건강(Health)
Deena Weinstein	자아존중 감(Self-Esteem)
Sarah J. Green man	편안함(Comfort), 프라이버시(Privacy), 안전(Security)
Evans	도전(Challenge), 질서(Order)
Julia Moor	융통성(Flexibility)




유아놀이 체험관은 2000년대 초반에 주5일 근무제의 도입으로 인해 여가 시간이 늘어난 한편, 핵가족화와 출생률 저하로 인해 아동·유아의 교육 및 체험 활동에 대한 관심으로 증대되었다. 초기에는 단순한 휴게공간으로서 운영이 미비하였으나, 유아의 발달단계를 지원하고 성장할 수 있는 기능적 공간으로서 발전하고 있다.

### 3. 국내외 캐릭터 활용 유아놀이 체험관 분석

#### 3.1. 돌리 뮤지엄

2015년에 만화캐릭터 돌리를 주제로 박물관을 개관하였으며 지하 1층과 지상 3층으로 뮤지엄동, 도서관동으로 구성되어졌다. 만화내용을 직접 체험할 수 있는 전시체험관과 돌리를 테마로 한 실내놀이터, 어린이만화도서관으로 구성되어져 있다. 돌리와 그의 친구들과 오감을 사용하여 체험하고 느끼는 공간으로 도슨트의 눈높이 해설로 친숙한 돌리와 함께 세상을 여행하는 스토리형 문화 공간 이다.

[Table 5] Dooly Museum




이 미 지		
		
		
발 달 특 징	신체	-유아의 신체를 고려한 규모와 다양한 놀이제공
	정서	-익숙한 캐릭터의 공간운영에 의한 안정감
	인지	-책읽기, 그리기와 체험활동
	언어	-상황극 재연 가능
놀 이 환 경	사 회 성	-다른 유아들과 순서와 기다림 등의 질서(미끄럼타기)
	움 직 임	-대왕문어 입속으로 들어가 암벽 등반과 미끄럼틀 이용
	편 안 함	유아들이 좋아하는 재질의 물감물감 쿠션놀이와 부드럽고 편안한 재질로 마감
	자 아 존 중 감	-친구들과 힘을 모아 돌리엄마를 구하고 바이킹을 물리침 -춤추고 동요 부르기
	프 라 이 버 시	-물감물감 쿠션세상에서 잠시 쉬
	질서	-바이킹과 싸우기 위해 다리를 순차적으로 건너감
	건강 부 드 러움	-간식 판매 및 천연재료 사용 -탄성매트와 부드러운 재질에 의한 마감처리
	도전	-문어대와 입, 표류하기, 장애물 통과하기 등의 놀이로 도전심을 키움
	안전	-안전을 고려한 곡선위주 마감처리와 쿠션헤드 사용
	공간 컨셉	캐릭터를 활용한 스토리 공간→여행, 모험

### 3.2. 울산대공원 키즈 테마파크

울산대공원 리뉴얼 사업계획에 의하여 환경에 너지관을 어린이들이 뛰놀 수 있는 2018년 키

즈 테마파크로 리모델링하여 개관하였으며 EBS가 보유한 다양한 번개맨, 뚜앙이, 뽕뽕이, 야호, 보니하니 등의 캐릭터들과 놀이학습을 통해 상상력을 키우는 다양한 놀이체험 시설을 갖추고 있다. 체험공간은 신비로운 독서 공간, 창의마을, 놀이학교, 동화 만들기 등 아이들의 발달과정별 창의놀이프로그램이 제공된다.




[Table 6] Ulsan Park Kids Thema Park

이 미 지		
		
		
발 달 특 징	신체	-유아의 신체를 고려한 규모가 적절하나 그물놀이터는 부적합
	정서	-익숙한 캐릭터의 공간운영에 의한 안정감
	인지	-책읽기, 그리기와 체험활동
	언어	-상황극등 재연은 없으나 체험 상호대화에 의한 언어발달
놀 이 환 경	사 회 성	-다른 유아들과 순서와 기다림 등의 질서(자전거타기, 오르기)와 함께 어울리며 사회성 습득
	움 직 임	-그물타고 오르기, 뚜앙 레이싱장에서 자전거 타기
	편안함	-유아들이 좋아하는 자동타 쿠션과 모래와 편백놀이터 등이 있음
	자 아 존 중 감	-번개맨 영상관에서 번개맨이 되어봄
	프 라 이 버 시	-작은 공간에 유아용 쇼파와 캠핑장 텐트
	질서	-도서관에서의 정숙과 레이싱 등에서 순서를 습득
	건강 부 드 러움	-간식 판매 및 천연재료 사용
	도전	-여러 종류의 부드러운 재질에 의한 마감처리
	안전	-그물놀이터, 공 던지기 등의 안전을 고려한 곡선위주 마감처리와 쿠션헤드 사용
	공간 컨셉	캐릭터를 활용한 테마 중심 공간

### 3.3. 후쿠오카 호빵맨 박물관

일본 후쿠오카에 위치한 호빵맨 박물관은 1988년에 TV애니메이션의 방영 이후 인기와 함께 캐릭터를 테마로 구축된 체험형 전시공간이다.

[Table 7] Ulsan Park Kids Thema Park

이미지		
		
		
발달특징	신체	-미끄럼타기와 캐릭터 공차기
	정서	-익숙한 캐릭터의 공간운영에 의한 안정감
	인지	-보고, 듣고, 요리체험하기
	언어	-상황극등 재연은 없으나 체험 시 상호대화에 의한 언어발달 함양
	사회성	-순서와 기다림 등의 질서를 배우고 함께 어울리며 사회성 습득
놀이환경	움직임	-반응형 미디어와 온몸을 움직이는 체험이 가능
	편안함	숨는 구석공간의 편안함
	자아존중감	-역할놀이와 요리 만들기를 소꿉장난을 하면서 자아존중감 키움
	프라이버시	-나무구멍 등에 숨으며 자신만의 공간을 찾아 즐김
	질서	-함께하는 놀이와 체험을 통해 배려심 습득
	건강	-간식 판매 및 천연재료 사용
	부드러움	-여러 종류의 부드러운 재질에 의한 마감처리
	도전	-그물놀이터, 공 던지기 등의
	안전	-오픈형 공간으로 위험요소를 없애고 곡선위주 디자인
	공간 컨셉	캐릭터를 활용한 스토리 공간

유아의 눈높이에서 캐릭터를 아이덴티티화 하여 일관성 있는 공간디자인으로 돋보이는 공간이다. 인기 캐릭터 호빵맨의 만화영화 소재를

원형으로 스토리를 구성하고 캐릭터들의 이야기를 전개하는 동선 구축으로 방문객에게 만족도와 재방문율이 높은 박물관이다.

### 3.4. 국내외 사례분석 결과 및 유형 제시

유아놀이 체험관의 사례분석은 발달특성, 놀이형태 공간디자인 요소, 공간 컨셉으로 구분하여 전시디자인 유형을 도출하였다. 사례기관들은 유아들의 발달특성을 적절히 고려하고 놀이 환경에 대한 요소들을 스토리와 테마로 구성하여 디자인하였다. 사례분석에 의한 ACC 유아놀이터에 적용될 전시디자인 유형은 표7과 같다.

[Table 7] Derivation of ACC Exhibition Design Types

구분		내용
발달특성 (A)	신체(a)	-유아의 체격 등을 고려한 공간과 체험물의 스케일
	정서(b)	-유아들의 선호색상 활용과 친숙한 캐릭터와 디자인 적용
	인지(c)	조립과 퍼즐, 배치 등의 놀이
	언어(d)	체험시의 커뮤니케이션에 의한 자연스러운 학습. 별도의 언어학습 영역 없음
	사회성(e)	-모든 유아들이 함께 할 수 있는 놀이 환경
놀이환경 (B)	움직임(㉑)	-움직임을 통한 창작체험 -온몸 움직임 유도 체험물
	편안함(㉒)	-유아 스스로 편안하고 아늑한 공간창조 가능한 아이템 제공
	자아존중감(㉓)	-콘텐츠완성과 성취에 의한 자신감과 자아존중감 고취
	프라이버시(㉔)	-유아들의 개인공간이 구성되도록 아이템 제공
	질서(㉕)	-배려와 질서 등이 필요한 체험물 제공으로 암묵적 학습
	건강(㉖)	-천연재료 사용 및 간식판매
	부드러움(㉗)	-안전하고 다양한 촉감놀이 제공
	도전(㉘)	-연령단계별 도전 체험물로 구성된 놀이터
	안전(㉙)	-개방적이고 투명한 공간 -안정성을 고려한 체험물과 마감의 곡선과 헤드쿠션사용
공간 컨셉	캐릭터를 활용한 스토리와 테마 중심의 공간	

#### 4. 국립아시아문화전당 유아놀이터 디자인 개발

##### 4.1. 국립아시아문화전당 유아놀이터와 캐릭터

국립아시아문화전당(이하, ACC)는 아시아의 과거-현재의 문화예술과 혁신적인 아이디어와 신념이 만나 미래지향적인 새로운 결과물을 생산해내는 예술기관이자 문화교류기관으로 문화체육관광부의 소속기관이다. 유아놀이터는 어린이문화원 지하2층에 608.67m<sup>2</sup>로 어린이문화원 캐릭터를 활용하여 구축하였으며 아시아를 5개 권역으로 나누어 신화속의 대표적인 상징 동물들을 의인화 하였다. 한국의 시아와 용, 원숭이, 자칼, 앵무새, 코끼리를 그림1과 같이 개발하여 다양하게 활용하고 있다.



[Fig. 1] ACC Sia and Friends Character

##### 4.2. 유아놀이터 전시디자인 개발

###### 4.2.1. 전시디자인 기본방향과 스토리라인

ACC전시디자인 유형 도출을 반영하여 어린이 문화원의 친근한 캐릭터들과 함께 창의력을 키우는 육감만족과 스토리텔링을 더해 체험에 대한 흥미와 몰입도를 향상 시키는 것을 방향으로 하여 개념을 도출하였다. 내용적 개념으로는 교육과 놀이에 의한 감성자극의 과학과 예술교육이다.



[Fig. 2] Infant playground Plan

전시스토리라인 구성은 ACC의 캐릭터인 시아와 친구들의 창작동화로 고장 난 무지개나라 구름공장을 고치기 위하여 무지개 버스를 타고 떠나는 무지개 나라로의 여정 중 다양한 에피소드를 경험하며 자유롭게 뛰놀고 유아 스

로 체험하며 이야기를 만드는 창의놀이터이다. 스토리와 조닝은 그림3과 같이 구성하였으며 조닝은 독립적 체험이 가능하면서 유기적으로 연결되는 동선을 고려하여 구성하였다.



[Fig. 3] Infant Player Storyline

###### 4.2.2. 스토리텔링과 전시디자인 연출

시아와 친구들이 함께 떠나는 꾸러기들의 무지개 나라 탐험이라는 주제 아래 스토리텔링과 전시연출을 진행하였다. 연출내용과 함께 사례 분석에 의한 전시디자인 유형요소를 함께 정리 하였다.

[Table 8] Types of Exhibition Design for Infant Players

연령	공간	코너	연출 매체	A	B
공용	출발, 무지개 나라	무지개 나라버스	버스조형물, 입체그래픽	b	(b),(c),(f)
	웰컴, 무지개 나라	신발보관함	신발장	a,c	(a),(b),(f)
		구름의자	신발장용 의자	a,e	(a),(c),(f),(i)
~3세	반짝 반짝 은하수놀이터	하나 둘 셋, 찰칵!	캐릭터 조형물	a,b,e	(a),(b),(c),(f),(i)
		둥실둥실 베이비 별론	행잉형 보행기	a,b	(a),(c),(f),(h),(i)
		문질문질 기한 벽	촉감개발 기동연출	a,b,c	(a),(f),(g),(i)
		편백나무 놀이터	편백나무 조각,LED 모델	a,b,c,e	(a),(b),(d),(f),(g),(i)
		소프트블록놀이	놀이블록 세트	a,b,c	(b),(c),(d),(f),(h),(i)
3~5세	우렁광소나기	콩콩트램플린	트램플린	a,b,e	(a),(c),(f),(h),(i)
		비오는 정원	계단형 공간	a,b	(a),(b),(f),(i)
		하늘소리 우산	우산조형 스피커	a,b,c	(c),(f),(i)
		속닥속닥	칼라 파	a,b	(c),(f)

정원	전화기	이프 관	c	①
평평, 누사람마을	눈사람아저씨 꾸미기	블록놀이 교구	a,b c,e	㉔,㉕ ㉖,㉗,㉘
	또르르 구슬놀이	자석놀이 연출물	a,c e	㉔,㉕ ㉖,㉗,㉘
똑똑하늘호수	대형 블록	대형 블록 세트	a,b c,c	㉑,㉒,㉓ ㉖,㉗,㉘
아름드리하늘나무	심술궂은 마 별레	터치 센서, 조명 연출, 스피커	a,b c,e	㉑,㉒,㉓ ㉖,㉗
	변신! 하늘 나무 정령	육면체회전퍼즐	a,b e	㉑,㉒,㉓ ㉖,㉗,㉘
무지개구름공장	무지개볼풀	볼풀	a,c	㉑,㉒,㉓ ㉙,㉚
	고장난 구름공장	영상, LED 무지개 조형물	a,b c	㉑,㉒,㉓ ㉖,㉗
몽게구름언덕	고니 몸속으로	대형캐릭터조형물	b,c	㉖,㉗
	달을 까말까	트램폴린	a,e	㉑,㉒,㉓ ㉘
	구름언덕벽 등반	암벽등반 구조물	a,c e	㉑,㉒,㉓ ㉖,㉗
	영금영금 동굴탐험	언덕연출 구조물	a,b e	㉑,㉒,㉓ ㉕,㉖,㉗

스토리텔링과 전시연출을 기획하며 체험물 배치하는 먼저 공용 공간을 우선으로 위치하여 출입구와 신발장등을 만들고, 감성·창의 공간, 신체활동 공간, 부모와 함께할 수 있는 영유아 체험 공간 순서로 구성하였으며 동선은 그림4와 같다.



[Fig. 4] Infant playground Copper wire

#### 4.2.3. 유아놀이터 전시디자인 최종 안

본 연구의 유아놀이터 특정 연령을 대상으로 개발한 공간으로 자율적 경험과 신체활동 놀이 등을 통하여 문제해결능력과 신체발달, 인지발달 등을 신장시킨다. 전시디자인 최종세부안은 표9와 같다.

[Table 9] Final Plan of Infant Players

조닝	이미지
출발, 무지개나라	
웰컴, 무지개나라	
반짝반짝은하수놀이터	
우르릉 광소나기 정원	
평평, 눈사람마을	
똑똑똑하늘호수	
아름드리하늘나무	
무지개구름공장	
몽게구름언덕	

어린이들의 발달특성과 놀이환경에서 필요한 세부요소들을 적용하여 구성된 전시디자인은 연령등을 고려하였고 사례분석결과에 의한 발달 특성으로 신체, 정서, 인지 부분과 놀이 환경의 특성인 움직임, 건강등을 우선순위로 하여 유아의 특성을 고려한 디자인 특징들이 고르게 반영되도록 하였다. 어린이문화원의 캐릭터에 의한 친화감과 안전하고 자연친화적인 공간으로서 전시디자인 최종 예상 안은 그림5와 같다.



[Fig. 5] Final Exhibition Design of Infant Players

## 5. 결론

본 연구는 유아의 발달특성과 놀이 환경 요소 파악에 의한 선호환경과 컨셉을 이론적 고찰과 사례조사 분석에 의하여 도출함으로서 유아놀이터 전시디자인 안을 개발 하였다. 최근 어린이들에 대한 박물관과 복합문화공간들은 늘어나고 있지만 신체의 전인발달과 인지발달 등이 집중적으로 이루어지는 유아를 대상으로 하는 공간들은 미흡한 실정이다. 따라서 대상의 공간들이 단순한 기능적 돌봄과 휴식의 공간에서 유아기가 중요 발달시기임을 인식하여 보다 체계성을 갖춘 맞춤형의 새로운 창의적인 유아교육공간이 필요하였다. 유아놀이터의 새로운 가능성을 지향하고자 전시디자인은 캐릭터를 반영하여 체험적 놀이 환경을 중심으로 대상별 세부연령을 고려하여 맞춤형 유아놀이터 환경과 콘텐츠 방향을 연구하였다. 공간의 개념은 놀이공간 안에서 각각의 시설과 기구의 연계가 스토리를 통하여 배치되고 비지시적이고 창의적인 자연친화적 놀이기구들이 유아들의 신체적인 특성과 발달단계를 반영하여 유아들과 부모가 함께 만족하는 공간을 추구하였다. 콘텐츠와 공간의 동선은 연령별 발달특성을 고려하여 선택적 동선에 의하여 체험이 가능하도록 구성되어졌으며 3세 이하는 부모와 함께 체험

하고 쉴 수 있도록 온돌마루 위에 콘텐츠를 조성하였다. 유아들의 활발한 신체활동과 건강을 고려한 주기적인 청소와 소독등의 주의와 장비 점검등은 필수로 이루어져야 할 것이며 캐릭터를 활용한 유아놀이 전시디자인 안이 가지는 의의와 기대효과는 다음과 같다. 첫째, 유아의 세부연령을 배려한 체험 놀이 환경 조성으로 유아에게 놀이를 통한 오감발달과 사회성 함양, 창의적인 학습능력 향상을 도모 할 수 있다. 둘째, 캐릭터를 기반으로 하는 스토리를 활용하여 유아의 공간 몰입을 높일 수 있다. 셋째, 흥미와 호기심 유발의 전시디자인 안으로 유아의 창의성을 증진하고 경험의 범위를 넓혀주어 전인적 발달을 도모한다. 넷째, 유아를 위한 형식적인 공간에서 벗어난 맞춤형 체험공간으로서 새로운 체험과 학습의 장으로서 모델을 제시하고 구축하는 것에 의의가 있다. 본 논문의 조사대상관 수가 적고 분석에 대한 요소정립이 불안전함과 결과에 대한 이용자 설문조사의 아쉬움이 있으므로 향후 요소정립이 더욱 세분화되고 이용자의 니즈가 반영될 수 있는 유아를 위한 유아놀이 체험관 연구가 지속적으로 이루어져서 유아의 전인적 발달을 위한 공간들이 다양하게 활성화되기를 기대한다.

## 참고문헌

- 박상수, 이정호. (2016). 영유아놀이체험공간의 특성에 관한 연구, *한국실내디자인학회*, No.42, 281-284.
- 전성수. (1997). 캐릭터 디자인의 중요성에 대한 연구, *미술교육*, No.7, 281-284.
- 이경희, 최정운. (2003). 어린이박물관에서의 미술 감상을 위한 체험식·비체험식 전시에 관한 연구, *유아교육연구*, No.23, 91-109.
- 한국콘텐츠진흥원. (2016). 대한민국 캐릭터 변천사 연구. 한국콘텐츠진흥원.
- 조성연 외 공저. (2017). 2016 캐릭터 산업백서. 한국콘텐츠진흥원 .
- 조성연외 공저.(2002). 아동학 개론. 학지사.
- 변용만, 조순점, 김정화, 신지현 공저.(2007). 아동발달. 양서원.
- 댄 S, 어커프, 로버트 H, 라이허 공저.(2004). 키즈마케팅 불변의 법칙. 북폴리오.
- 박찬욱. (2016). 유아용 캐릭터 디자인에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위논문

