

놀이속성과 어린이 놀이시설의 관계연구

정길택* · 김남춘**

*(주)이로드 · **단국대학교

I. 서론

놀이는 '즐거움을 추구하는 목적 지향적 활동'이다. 활동의 결과로서 인지능력을 향상시키고, 상상력을 발휘하는데 도움이 되며, 긴장을 이완시킨다. 이 활동에는 여러 가지 조건이 수반된다. 시간, 공간, 동료 등이 중요한 조건이며 좋은 도구도 조건의 하나이다. 특히 실외에서의 놀이는 놀이시설물의 기능에 의존하는바 크다. 좋은 놀이시설물은 놀이의 종류에 따른 속성이 잘 반영되어 있다. 놀이 종류에 따라 필요한 시설물이 달라지며 제공하는 기능도 달라진다. 각각의 놀이에 최적화된 기능은 풍부한 경험을 아동에게 제공한다.

이러한 견지에서 우리나라의 놀이시설물의 현 상태를 진단해볼 필요가 있다. 놀이시설물에 반영된 놀이속성을 조사하여 부족한 점을 보완함으로써 어린이에게 균형 잡힌 놀이 환경을 제공할 수 있기 때문이다.

II. 연구내용 및 방법

1. 놀이속성어의 추출 및 분류

연구와 관련된 키워드는 LH조경설계기준(2000) 및 조경학회지 내의 놀이시설 및 놀이시설관련논문, 학위논문, 기타논문에서 추출하였다. 또한 놀이기구에 대한 사회적인 인식의 방향성을 판단하기 위하여 1958~2014.6까지의 전국규모 일간지(동아일보, 경향신문, 한겨레신문)에서도 추출하였다. 키워드의 분류는 Q-sort(큐-분류법)를 사용하였다. 이들 자료에서 추출한 키워드를 유사성을 가진 그룹으로 묶어 압축하고 그룹별로 대표성을 가진 단어를 선정하여 놀이속성어로 규정하였다

2. 놀이속성어의 상대적중요도 분석

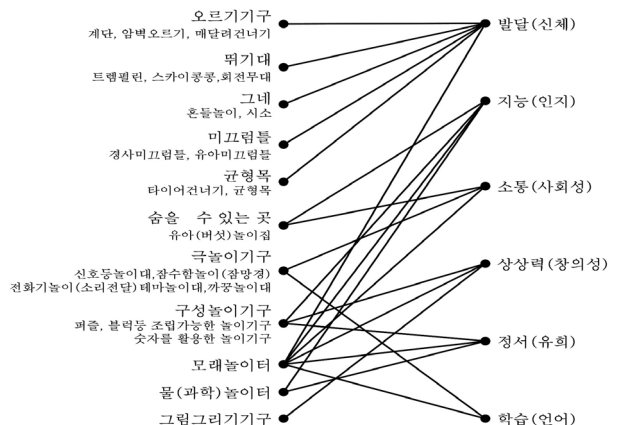
놀이속성어의 상대적 중요도 분석은 놀이공간을 설계하고 시공하는 놀이 및 놀이시설 전문가를 대상으로 설문조사를 통

해 진행 하였다. 설문방식은 '놀이의 본질을 설명하는 놀이속성어를 제시하고 놀이와 관련하여 중요성의 정도를 선택하도록 하였으며 추출한 32개의 속성어 각각의 용어설명을 첨부하여 이해를 도왔다. 분석방법은 리커트 척도를 사용하여 점수로 환산하였다. 총 7단계(-3,-2,-1,0,+1,+2,+3)의 서열을 제시하고 이를 수거하여 각 속성어별로 점수화 하였다.

3. 현장조사 및 평가인자구성

조사대상지의 선정은 어린이놀이시설 설치검사 시행 이후 놀이시설이 설치된 어린이 공원중심으로 진행하였고, 수집된 어린이 공원의 도면을 분석하여 놀이시설 출현빈도를 분석하였다. 현장조사는 도면분석에서 출현한 32종의 놀이시설물을 놀이 기능에 따라 11개 놀이요소로 분류한 체크리스트에 관계성 모식도에 따라 현장의 놀이시설물 출현 빈도를 기록하였다.

문헌조사를 통해 추출해낸 놀이속성어는 지능, 유희, 상상력, 학습, 발달, 커뮤니티였는데 각각의 속성어에 대응하는 놀이시설을 제시함으로써 평가인자를 구성하였다.



<그림1>놀이시설물과 놀이속성어 관계성 모식도

III. 결과 및 고찰

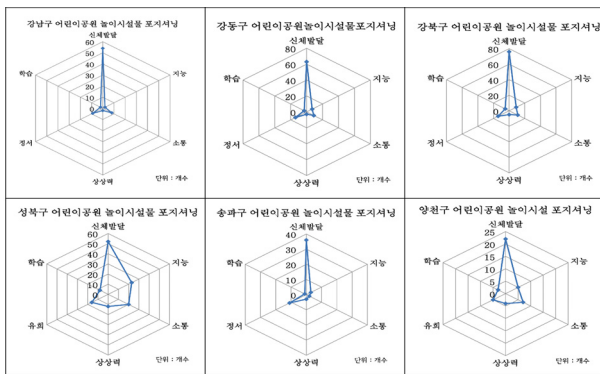
1. 놀이속성어 추출과 중요도 분석

추출한 놀이관련 키워드를 1차분류한 결과 32개의 놀이속성어로 축약되었고, 다시 재분류한 결과 6개의 대표속성어(지능: 집중, 인지, 사고, 정서, /유회: 상상력, 학습, 발달, 소통/상상력: 창조, 호기심, 변화, 개성/학습: 교육, 경험, 규칙, 연습, 관찰/발달: 활동, 도전, 감각, 균형/소통: 연계, 공감, 사회화, 협동, 대화)로 압축되었다.

설문조사를 통해 속성어를 비교한 결과 중요도는 소통(0.286) 상상력(0.021) 유회(0.190) 발달(0.167) 학습(0.108) 지능(0.067)의 순서로 나타났다.

2. 놀이속성에 따른 놀이시설분석

놀이시설물과 놀이속성어 관계성 모식도에 따라 조사대상지를 분석한 결과 발달(444회), 지능(101회), 소통(87회), 정서(69회), 상상력(64회), 학습(52회)순으로 나타났다. 분석결과에 따르면 전문가들은 소통과 상상력을 놀이의 가장 중요한 본질로 꼽았으나 현장의 시설물이 가진 주요기능은 신체 발달 위주로 구성되어 있음을 알 수 있다.

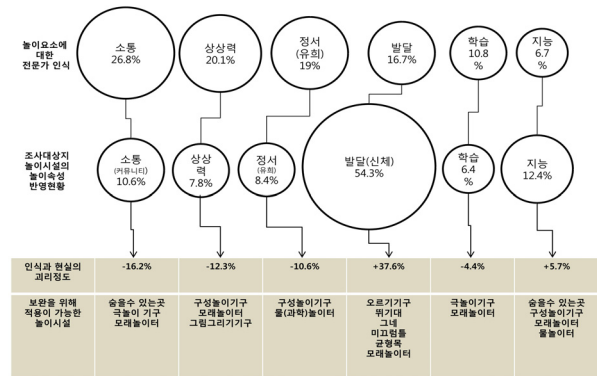


〈그림 2〉서울시 어린이공원 놀이시설의 놀이속성 포지셔닝

3. 놀이시설 취약부분 개선방안

전문가 인식조사와 속성어 출현비율을 비교하면 두 결과가 상당한 차이가 있다. 크게 대비가 되는 부분은 ‘발달’ ‘소통’ ‘상상력’ 등의 속성어에 대한 결과인데 전문가들이 중요시 하는 ‘소통’과 ‘상상력’이 현재의 놀이터에 충분히 반영되지 않은 반면 ‘발달’을 위주로 한 놀이시설물은 거의 모든 놀이터에서 충분했다. 이러한 결과에 더하여 보안을 위한 놀이시설물을 포함한

내용을 의 모식도로 표현하면 〈그림 2〉와 같다.



〈그림 2〉전문가인식에 따른 놀이시설 구성요소 분석도

IV. 결론

놀이속성의 편향적 상태를 탈피하고 균형각각을 회복하기 위해 고려해야할 사항이 있다. 현장조사결과 신체발달 놀이시설물이 거의 모든 놀이공간에 반영된 것과 대조적으로 인지관련 놀이시설물이 현저히 부족하므로 과학, 음악, 미술과 관련된 놀이시설물을 적극 도입할 필요가 있다. 즉시 사용가능한 대표적 시설물로 모래놀이시설과 물놀이 등에 사용되는 과학놀이 시설, 그림그리기 기구 등이 있다. 또한 새로운 놀이시설 개발이 필요하다. 신체발달 이외의 영역인 구성놀이, 극 놀이, 규칙 있는 게임등과 관련된 제품이 실외에서 사용할 수 있도록 개발될 필요가 있다. 조사결과 나타난 놀이속성의 편향성에 대해 놀이터를 평가해보고 보완시설을 적용한다면 얼마간의 균형을 회복할 수 있을 것으로 판단된다. 이 지표들은 새로운 놀이터를 계획하고 조성하는 가이드로 활용할 수 있으며 부족한 놀이 시설은 새롭게 개발하고 현재의 분류에 포함하여 운용함으로써 가이드의 충실도를 높일 수 있다.

참고문헌

1. 김아연(1997) 어린이집 실외놀이 공간 설계모형 개발 및 적용에 관한 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문
2. 이서운(2011) 어린이공원놀이시설물의 특성에 관한연구, 동서대학교 디자인전문대학원 석사학위논문
3. 한국생활환경시험연구원, 기술표준원(2007) 전국어린이 놀이시설 운영 실태 조사 및 설치기준(안)연구보고
4. 신문기사(1958-2014) 경향신문 동아일보 한겨레신문
5. Catherine Garvey 저, 지혜련·김관희 옮김(1989) 놀이, 창지사
6. Moore, G. T., Lane, C. G., Hill, A. B., Cohen, U. & Mc Ginty, t.(1979) Recommendations for childcare centa, Milwaukee : Community Design Center, INC., University of Wisconsin - Milwaukee : 800-921