

전통적 놀이 공간 개념을 적용한 테마파크에 관한 연구

- 국내·국외 테마파크의 비교를 중심으로 -

A Study on the Application of the Concept of Traditional Leisure Space to Korean Theme Park

- Placing Emphasis on the Comparison between Domestic and Foreign Theme Parks -

이미경* / Lee, Mi-Kyung

Abstract

A leisure culture in the modern society is the measure of a value in one's life and has a symbolic meaning which reflects the aspect of a society where an individual belongs to. Therefore, the leisure is not a simple pleasure but has an critical meaning of expressing the culture of a country. In particular, the theme park leads the public amusement in the modern society using the cutting-edge equipments on a large scale in the postmodernism society being lead by the public. Nonetheless, Korea imports the theme parks of the same type as the Disney land of the Western Europe so that Korea depends on the foreign country in the leisure field. Therefore, in this study, the basic property of the theme park is investigated and the issues of Korean theme park will be revealed through the comparison of Korean theme park to foreign theme parks. In order to solve these issues, it points out that the concept of Korean traditional leisure space has inclusive and upgraded characteristics with many meanings, compared with the concept of the leisure space of foreign countries. Based on this, the new concept of Korean theme park's space will be proposed. Specially, it is empathized that Korean own originality and credit should be preserved and Korean traditions should be succeeded.

키워드 : 테마파크, 놀이공원, 테마디자인, 전통놀이문화, 민속놀이 공간, 곳

1. 서론

1.1. 연구의 목적과 의의

노동으로 시작된 무한한 문명의 발달은 산업사회를 거쳐 첨단 정보화 사회로 진입하여 질주하고 있다. 인류 역사에서 노동의 의미는 생계에서 시작하여 여가를 얻는 수단으로 발전하였다. 그러나 현대의 세계 경제와 과학 기술의 급속한 발달에 기인된 자동화 문명은 노동의 감소와 함께 실직을 증가시키고 있다. 그럼에도 불구하고 노동은 차츰 소멸되는 것이 아니라 일과 즐거움, 생산과 소비, 학습과 놀이와 같은 상반된 개념의 경계선을 없애고 노동 자체가 놀이가 되는 문명으로 전환되고 있다. 이렇듯 현대사회의 신 여가 문화는 보상으로서의 즐거움이 아닌 삶 자체를 즐거움으로 만들고자 하는 놀이의 문명이라 하겠다. 따라서 현대사회의 이것은 개인의 삶의 가치 척도이며 나아가 개인이 속한 사회의 모습을 반영하는 상징적 의미를 가진다. 따라서 놀이는 단순한 즐거움의 차원으로 이해할

수 없는 것이며 사회와 문화의 상징적 요소로서 개인과 사회의 자존심과 연결되어 있다고 할 수 있다.

그런데 우리나라는 유구한 역사와 문화적 전통성을 가지고 있으면서도 일제 침략을 포함한 역사와 스스로의 무관심으로 인해 민족의 자주적 성격을 가진 놀이형식들이 소멸되고 변조되고 있는 실정에 있다. 이에 반해 자본주의적 서구 문명에 의해 생겨난 축제나 디즈니식 놀이의 형식은 여과 없이 수용되어 우리나라 놀이공간에 자리를 잡고 있는 현실에 있다. 특히, 현대에 이르러 일반 대중들의 대표적인 놀이 형식이라 할 수 있는 테마파크, 대형 쇼핑몰, 영화 관람 등의 시설은 공간의 구조, 내용, 구성, 크기, 형태에 이르기까지 서구의 사례를 그대로 재현하는 문화적 종속의 형태를 보이고 있어 우리 놀이문화의 정체성 상실이라는 문제가 제기되고 있다.

인간에게 있어 놀이가 단순한 휴식이나 오락이 아닌 자유 활동이라고 결론 내린 호이징가(Johann Huizinga)의 학설¹⁾이나 놀이를 파이다(Paidia-Fantasy)와 루두스(Rudus-Rule)의

* 정회원, 동양공업전문대학 실내건축과 조교수

1) J. Huizinga, 권영빈 역, 호모루덴스, 홍성사, 1985, pp.34-35

축으로 이해하고 이러한 두개의 대립된 축이 서로 연결되고 반복됨으로서 놀이가 발생된다고 하는 프랑스의 사회학자 까이요와(Roge Caillois)의 학설²⁾은 놀이에 대한 인류학 연구의 중심이 되고 있다. 그러나 이러한 학설은 집단적 놀이 형태나 제의적 놀이형태에 대한 언급에서 우리 고유의 전통놀이 개념과는 거리가 있다. 우리의 놀이문화는 제 의식에 뿌리를 두고 있으며 이는 축제라는 관 속에서 신과 인간 사이의 의사소통과 먹고 마시고 노는 두개의 축 즉, 파이디아와 루두스의 대립이 아닌 조화로 이루어지는 집단적 놀이 문화이다.³⁾ 이는 2002년 월드컵을 치르면서 우리 문화의 이중적 축제성을 확인할 수 있었는데 이는 단순히 모여 즐거움을 만드는 것이 아닌 우승이라는 개인과 공동체의 기원을 중심으로 스스로를 결집하고 힘을 나타냄과 동시에 먹고 마심으로 즐거움을 배가시킴으로써 서로가 하나가 되는 공동의 의식과 유희를 경험한 자주적 성격의 축제성을 보여준 사례이다. 이렇듯 우리의 전통적 놀이문화는 그 개념의 우수성에도 불구하고 민속놀이의 저급화 인식과 서양문화에 대한 막연한 환상으로 디즈니식 놀이문화의 확고한 정착을 종용하고 있는 현실이다.

따라서 본 연구는 세계 테마파크의 본질 및 공간적 개념들과 비교하였을 때 우리나라의 전통적 놀이 공간 개념의 우수성을 밝히고 테마파크의 문제점과 방향성을 제시하는 데 연구의 목적을 가진다. 이 연구의 가치는 다수의 대중문화가 주체가 된 현대사회에서 무차별로 들어온 서양의 놀이문화가 단순한 즐거움이 아닌 시대의 문화를 상징하고 대변된다는 현실을 직시함과 동시에 우리놀이에 대한 자존심을 높이고 전통적 놀이 문화공간의 계승이라는 점에서 연구의 가치가 있으리라 판단된다.

1.2. 연구의 범위 및 절차

서구사회의 놀이와 축제를 리치(Edmund Leach)는 세속적 질서 속에서 비정상적 신성한 질서로 전환되는 인간의 표출형식으로 이해되며 여기서는 인간 본성의 놀이로서 경쟁의 의식, 운수와 운명의 의미를 갖는 게임의식, 환상과 착각의 극적의식, 모험과 광기의 의식 등의 형식으로 표출 된다⁴⁾. 이에 반해 우리나라의 전통적 놀이는 놀이판의 구조 속에서 신바람과 한풀이라는 말로 표현될 수 있는데 이는 신바람이라는 인간 자신의 희원을 표현하는 양의 세계와 신과 땅자의 님을 풀어 준다고 하는 한풀이 즉, 음의 세계가 조화되어 놀이가 행해짐으로서 음의 세계에서 밝은 세계로 변환되는 체계를 가지고 있다⁵⁾. 이

렇듯 서양의 놀이문화와 우리나라의 전통적 놀이문화의 개념이 상반되는 측면을 핵심으로 연구의 기준을 두고 우리나라의 전통적 놀이공간의 우수성과 이를 통한 국내 테마파크의 적용에 관한 연구의 목적을 위해 다음과 같이 연구의 범위를 정하였다. 우선 문화의 상징적 역할을 담당하고 있는 세계의 대규모 테마파크와 국내의 대규모 테마파크 시설들을 조사와 분석의 대상으로 삼았다. 또한 연구자가 의도하는 국내 테마파크의 문제점 분석을 위해 우리나라 전통적 놀이공간의 개념들을 디즈니식 테마파크의 공간개념과 비교 연구하는 방법을 취하였다. 이에 따라 연구의 내용에 있어 장소의 특수성, 사업적 측면의 고려, 대상 고객, 개발비 등의 문제를 배제하였다. 이는 놀이공원 디자인 개발에 있어 이러한 제한적 요소들이 매우 주요한 원인으로 작용을 하는 것이 사실이나 본 연구가 디즈니식 테마파크와 우리나라 전통적 놀이공간에 대한 개념의 비교 연구라는데 이유가 있기 때문이다. 연구의 절차는 다음과 같다.

첫째, 테마파크의 본질과 특징을 분석함과 동시에 세계 대규모 테마파크의 사례를 조사하고 이러한 테마파크의 본질에 의해 세워진 우리나라의 대표적인 대규모 테마파크 시설의 현황을 비교한다. 이러한 절차를 통해 우리나라 테마파크의 문제점을 도출한다.

둘째, 우리나라 전통적 놀이공간의 가치관과 민족적 정서, 공간적 개념들을 추출하여 사전에 조사된 세계 테마파크의 개념과 비교 분석함으로써 우리나라 전통적 놀이공간의 독립성과 우수성을 이끌어내고 이에 따른 우리나라 테마파크의 공간 개념의 방향을 제시하고자 한다. 문제의 제기는 테마파크를 중심으로 공간의 구조적 측면, 내용적 측면, 형식적 측면, 형태적 측면 등으로 구분하여 분석하였다.

2. 디즈니식 테마파크와 국내 테마파크의 현황

2.1. 테마파크의 개념과 특성

테마파크의 본질을 정의함에 있어 연구자는 선행연구에서 보겔(Vogel)⁶⁾, 도키슨(Torkildson)⁷⁾, 고티너(Gottdienner)⁸⁾가 정의한 내용을 기술한 바 있다.⁹⁾ 이의 정의들을 다시 종합해 보면 테마파크란 하나의 특정한 주제 속에 일련의 제반시설을 대상으로 연출하여 이용자의 정서적 만족(희상, 향수, 환상, 미래,

6) Vogel, H., 1985, Outlook for theme parks : Proceeding of the U.S. Travel Data Center's 1984 Travel outlook forum (Washington D.C.: U.S. Travel Data Center) pp.129-135

7) Torkildson, George, Leisure and Recreation Management, 1983, pp.93-94

8) Gottdienner, M. Postmodern Semiotics - material culture and the forms of postmodern life, Oxford, Blackwell, 1995, pp.119-120

9) 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 2003, p.86

2) Caillois, R., 이상률 역, 놀이와 인간, 문예출판사, 1994, pp.30-32

3) 여가문화 연구회편/이상일, 한국인의 놀이의식과 여가문화, 집문당, 1997, pp.62-63


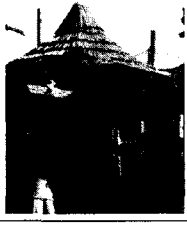



4) 김선풍, 민속놀이와 민중의식, 민속놀이와 축제, 집문당, p.60

5) 정병호, 놀이문화와 축제, 놀이판의 구조와 기능, 성균관대학교 출판부, 1988, p13

교육)과 즐거움을 향상시켜 시설의 이용률을 높이고 매출상승 효과를 기대하는 유희시설이라고 할 수 있겠다.

이와 같은 정의를 바탕으로 연구자는 선행연구에서 테마파크의 특성을 통일성, 비밀상성, 배타성, 교육성, 민족성의 5가지로 제시¹⁰⁾한 바 있으며 이러한 특징은 서로 연결되어 있어 모든 조건이 충족될 때 기대 효과가 크다고 볼 수 있다. 이를 자세히 설명하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 테마파크의 특성

구분	목적	내용	사례	비고
통일성		관람객에게 주제에 몰입할 수 있도록 하기 위해 공원의 시설, 종업원의 복장, 사인등에 이르기까지 전체를 하나의 주제에 맞도록 환경을 연출한다.		투라군의 전체 단지는 유니버설 스튜디오가 제공하고 있는 만화 소재들을 주제로 모든 요소를 통일성 있게 재현하였다.
비밀상성		일상을 완전히 탈피한 세계를 통하여 스트레스를 해소하고 즐거움을 갖는다.		주라기공원 / 영화 속의 무대를 그대로 재현함으로써 현실의 세계를 탈피하고 영화 속의 주인공 공이 된 듯한 착각을 준다.
배타성	항수와 상상의 세계를 현실로 만들어 제공하고 즐거움을 이연 데를 구매와 결사키는 목적을 돕	상상의 세계에 대한 현실감을 높이기 위하여 세계와의 완벽 단절이 필요하다.		디즈니 에니멀킹덤/ 동물의 왕국으로 들어오는 입구부터는 현실 세계와는 철저히 격리된다.
교육성		테마파크의 생명력을 위해서는 교육적 효과가 필요하다. 관객은 즐거움과 동시에 지적 상승에 대한 만족을 꾀한다.		동물의 생태와 특성을 재미있는 애니메이션과 시각적 요소를 이용하여 교육적 효과를 극대화시키고 있다.
민족성		관람객의 향수를 자극하는 것은 재 방문의 중요한 요소로서 과거에 접한 또는 민족적 특성과 관련된 주제는 테마파크의 기본이다.		매직킹덤의 프론티어랜드는 미국의 개척시대를 재창조한 것으로 역사에 대한 자부심과 조상들의 개척정신을 일깨운다.

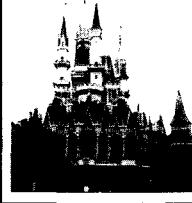




<표 1>에서 알 수 있듯이 테마파크란 단순한 물질적 만족의 소비를 벗어난 감성적 소비문화의 공간이며 감성은 이용자의 경험과 민족성을 바탕으로 시각화 된다. 또한 이러한 공간적 연출을 위해 테마파크는 현실과 가상이 혼재된 초공간(超空間-Hyper Space)¹¹⁾을 만들어 냈고 동시에 공간을 해체, 조립, 축소, 과장 등의 재건을 통하여 시와 공간이 압축되는 공시적

공간으로서의 특징을 가지고 있음을 알 수 있다.

2.2. 세계 테마파크의 사례조사 및 분석

1절에서 언급된 테마파크의 개념들은 테마파크의 시조라고 할 수 있는 디즈니월드 외에도 세계의 곳곳에 많이 세워졌다. 특히 디즈니는 일본과 프랑스에까지 진출하였으며 이는 가장 성공적인 사례라고 볼 수 있다. 디즈니가 성공할 수 있었던 것 중의 하나는 가장 미국적이라는 것에 주목할 필요가 있다. 그리하여 자국민에게는 미국인으로서의 자부심을 부여하고 외국에서는 이국적인 모습을 소개함과 동시에 자국을 홍보하는 역할까지 담당하고 있는 것이다.¹²⁾ <표 2>는 세계의 대표적인 테마파크들을 주제와 공간의 개념, 공간의 구조적 측면에서 분석한 것이다.

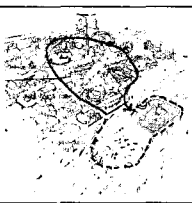



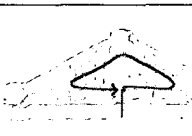
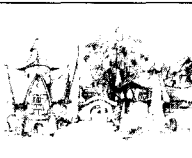
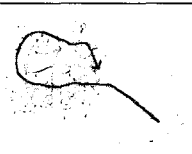
<표 2> 세계 테마파크의 주제와 개념

테마파크	공간구성과 형태	주제 / 공간개념 및 구조
매직킹덤 (미)		어린시절의 동경을 불러일으켜 향수를 자극하는 미국의 민화나 동화를 각색한 주제(백설공주와 일곱난장이, 허클베리핀, 피노키오, 이상한 나라의 엘리스 등)와 미국의 서부개척시대 역사를 재현하여 자긍심을 일으키는 주제를 제공하고 있다
		공간은 방사선 형태를 취하여 관람자가 선택하는 방법을 취하고 있으며 메인스트리트 끝에 신델레라 성을 중심으로 큰 건물들이 이어지고 그 뒤로 작은 건물들이 있다. 이는 광장을 하나의 큰 이벤트 공간으로서 집결하도록 하는 공간구조를 취하고 있어 공간의 중앙 집중화를 엿볼 수 있다.
파크아스테릭스 (프)		갈스(Gauls)와 로마스(Romans)라는 프랑스의 연재 만화를 테마로한 영향하고 유머스러운 동화의 나라를 표현(아스테릭스 만화 이미지와 중세 로마 시대에서 19세기에 걸친 시대상을 반영)하고 있으며 크기를 과장, 축소하는 기법과 유머스러운 형태의 사용으로 흥미를 주고 있다.
		루프형의 구조를 가졌으며 매직킹덤과 비교해 큰 광장이 없이 한가운데 중심이 되는 빌딩들이 있고 이를 둘레로 길을 따라가는 형식의 구조이며 호수가 길 끝에 있어 작은 공간에서 큰공간으로 확장되는 인위적 연출법을 사용하고 있다
넛츠베리팜 (미)		로스앤젤레스에 위치한 쇼핑 겸 레저시설로서의 넛츠베리팜은 필라델피아의 독립기념관을 배경으로 그 시대의 마을 생활상까지 그대로 재현하여 미국 선조들의 모험정신에 대한 강산 자부심과 향수를 불러일으키고 있는 공원이다.
		지역의 고속도로를 끼고 양쪽으로 분할된 형태의 공원으로 도로 오르편(하부)는 정적인 공간으로 휴식을 제공하고 왼편(상부)는 동적인 공간 형식을 취하는 상반적 형식의 구조를 띠고 있다.

10)이미경 · 한영호, 테마파크도입부의 특성과 디자인 적용 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학회지, 1999 p.70

11)이중구, 여가문화와 놀이, 대경, 1998, p.161

12)Stephen M. Fjellman, 박석희 역, 디즈니와 놀이문화의 혁명 일신사, 1994, pp.2-3, pp.18-19

		또한 독립기념관 건물을 떨어진 공간에 배치하므로 작은 마을과 격리된 구조를 만든다
부쉬가든 (미)		처음 아프리카를 테마로 한 동물원의 시작으로 총 9개의 테마인 영국, 프랑스, 스코틀랜드, 이태리, 캐나다 등의 세계의 건축물을 기행 하는 주제로 마치 그 지역에 여행하고 있는 착각을 일으킬 정도로 제한을 하였다.
		루프형의 구조를 가진 공원으로서 입구는 상점들을 배치해 철저한 디즈니식 공간배치를 취하고 있다. 또한 미국 내 위치한 다른 테마파크에 비해 자연적인 지형을 가장 잘 살린 구조를 가지고 있다. 가운데 호수와 비탈 등의 연출은 지형 구조를 그대로 반영한 사례이다.
제임스타운 (미)		영국의 숙박에서 벗어난 북미 대륙의 독립을 테마로 하고 있으며 토착 원주민의 사회상을 실제 생활의 모습과 공간의 재현으로 보여줌으로써 교육적 효과와 민족의 전통을 계승하는 데 큰 몫을 하고 있다.
		매우 작은 테마공간으로서 삼각형의 지형을 그대로 살려 매우 단순하게 처리하였다. 토착 원주민의 기숙을 연출하는 측면에서 공간의 구조가 만들어 졌다.
드 에프 델링 (홀랜드)		유명한 42개의 동화이야기를 주제로 하여 만화적 표현과 해학적 표현이 건축물과 모든 시설물에 적용되었다. 건축과 사물, 동물들의 확대와 축소 등의 기법을 사용한 전형적 테마파크의 주제를 담고 있다.
		입구에 들어서면 호수를 건너 상상의 세계에 간다는 이야기의 시작과 같은 공간 구조를 형성하였으며 이를 통한 베타상의 성격을 철저하게 부각시켰다. 또한 내부는 각각의 이야기 마다 블록 형태로 묶어 공간을 구성하여 한 마을을 형성시키는 구조적 특성을 가진다.

앞에 제시된 <표 2>의 내용 이외에도 공원들의 공통점은 공간의 배치에 있어 상업공간을 공원의 입구에 배치하고 라이드 시설들은 공원의 깊숙한 곳에 배치하여 상업적 경제원리를 깊이 담고 있다. 또한 연출 면에 있어서도 건축물과 모든 시설 심지어 휴지통과 직원까지도 공원의 주제에 맞게 철저한 관리가 이루어지고 있다.¹³⁾ <표 2>와 1절에 언급된 내용들을 분석해 보면 세계의 테마파크들은 다음과 같은 큰 틀의 개념을 기준으로 만들어졌음을 알 수 있다.

첫째, 합리적이고 경험적인 바탕을 토대로 철저한 자본주의 식 경제 논리에 따라 시설의 배치가 이루어 졌다.

둘째, 지극히 배타적이고 독립된 체제로서 외부와의 차단을 기본으로 하는 동선과 구조의 형태를 취하고 있다.

셋째, 관람자의 경험과 민족적 특징을 반영하여 지역사회 혹은 민족만이 가질 수 있는 독특한 아이덴티티를 가지고 있다.

넷째, 문화적 정보를 전달, 교육하는 역할로서 자국의 역사,

자연, 과학, 기술, 예술 등의 재현을 실행하고 있다.

다섯째, 이야기의 기승전결 방식으로 공간의 연결성을 가지며 시간과 공간이 압축된 공시적 성격을 가지고 있다.

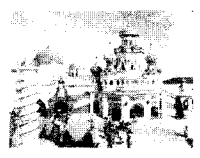
여섯째, 주제에 맞는 건축물을 해체해서 이축(移築), 재구성하여 확대, 또는 축소하는 형식으로 공간을 과장시켜 흥미를 유발하고 있다.

2.3. 국내 테마파크의 현황 및 분석

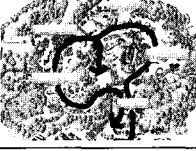
국내의 테마파크는 1909년 일제강점기, 창경원을 효시로 1973년 어린이 대공원, 1977년에 용인의 자연농원이 개장하면서 발전의 단계를 거쳐 왔는데 1988년 서울랜드, 1989년 롯데월드, 1995년 자연농원이 에버랜드로 재개장 하면서 점차 테마파크의 모습을 갖추기 시작했다. 국내의 테마파크들은 프라자랜드(1984), 도투락월드(1985), 부곡 하와이(1986), 드림랜드(1987), 에버랜드(1977), 롯데월드(1989), 서울랜드(1988) 등의 대표적인 시설들이 있다. 위에서 열거한 테마파크들의 개장한 시기를 살펴보면 대부분 1980년대의 후미로 우리나라에 테마파크의 붐이 일어난 시기라고 볼 수 있다. 1980년대에 이렇듯 갑작스럽게 많은 테마파크 들이 생겨났으나 대형 놀이시설의 설계에 대한 국내의 관련분야 노하우는 전무하였고 이로 인해 외국의 힘을 빌릴 수밖에 없는 상황이었다. 이에 서양인의 눈과 정서에 맞춘 놀이시설이 탄생할 수밖에 없었다는 점은 안타까운 현실이 되었다. 지금에 이르러 우리나라의 대표적인 테마파크들을 살펴보면 대부분 디즈니식 테마파크의 모습으로 우리나라 민족의 정서와는 무관한 서구식 놀이시설이라고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 테마파크가 시대적 문화의 상징이라는 측면에서 현재의 디즈니식 테마파크는 우리나라의 놀이문화를 대표하는 거울이 될 수밖에 없다. 이에 우리나라의 테마파크들을 외국사례와 비교, 조사함으로써 문제점들을 찾고자 한다. 이를 위하여 연구자는 국내에 산재해 있는 많은 테마파크 중 연 입장객수 200만 명이 넘는 대규모 테마파크들을 발췌하여 집중적으로 분석하였다. 이는 우리나라의 소규모 놀이공원들이 놀이시설만을 배치하는 식의 구성으로 테마파크로서의 완성도가 낮아 연구 대상으로 삼기 미흡하며 대중의 놀이문화를 대변하는 영향력 있는 규모를 연구의 대상으로 삼기 때문이다. 따라서 연구의 대상은 에버랜드, 롯데월드, 서울랜드 등이다.

(1) 에버랜드

<표 4> 에버랜드의 사례조사

위치	경기도 용인군 포곡면 전대리 310	
면적	총면적 450만평 중 페스티벌 월드 25만평	
연 입장객수	약 730만명	
주제	자연, 환상, 모험, 동화	

13)이토마사미, 박석희 역, 테마파크의 비밀, 일신사, 서울, 1995, 81-82

공간의 구성	4개의 소주제 즉 글로벌 페어(세계건축기행), 아메리칸 어드벤처(미국의 신대륙발견과 개척 시대 표현), 매직랜드(미국 디즈니 만화의 재현), 이퀴토리얼 어드벤처(아프리카 정글의 모습)로 구성되었으며 전체의 동선은 루프형의 구조를 가진 테마파크의 전형적 공간구성을 담고 있다.	
특징	규모나 시설 면에서 국내 최고라고 할 수 있으며 자연환경이 매우 우수하고 배치에 있어 자연환경에 순응하는 방식으로 지형을 살린 사례이다. 또한 최근에 리뉴얼 된 곳은 시설 면에서 완성도가 높다.	
문제점	디즈니의 색을 담은 외국 디자인사에서 관여한 것으로 공간의 구성이나 주제 면에 있어 디즈니식 프로그램과 미국의 역사를 그대로 모방하고 있다는 큰 단점을 가지고 있다. 또한 동선체계에 있어서는 두개의 루프형을 이루고 있어 테마파크의 단일화된 동선적 장점을 가지고 있지 못하며 공원의 입구도 두 군데로 나뉘어져 있어 관리 뿐 아니라 와 이야기식 몰입의 효과 면에서 어려움을 안고 있다. 규모에 비해 연출효과와 주제성, 독립적 성격이 매우 부족한 공원으로 평가된다.	

문제점	지리적, 자연적 장점을 활용하지 못하고 있으며 관리 미흡으로 인해 테마파크의 특징을 완벽하게 해결하지 못하고 있다. 우리의 문화를 소개하고 있는 선진국의 사례와 비교했을 때 테마파크가 가지고 있는 5가지의 특징 ¹⁴⁾ 을 충실히 반영하지 못했을 뿐 아니라 연출 면에서 졸속해 보인다. 또한 모험의 나라는 미국의 서부개척시대를 재현함으로써 개척과 모험 정신을 표현하였는데 이는 디즈니 매직킹덤의 프론티어랜드(Frontier Land)를 그대로 모방한 형식일 뿐 아니라 타국의 역사를 주제로 삼았다는 문제를 안고 있다.
-----	---

2.4. 해외 테마파크와 국내 테마파크의 현황 비교

앞서 조사된 해외 테마파크의 사례와 국내 테마파크의 사례를 비교, 분석해 보면 다음과 같다.

<표 6> 해외 테마파크와 국내 테마파크의 현황 비교

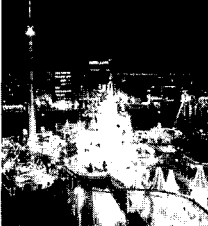

구분	해외 테마파크 사례	국내 테마파크 사례
소비의 주체	가족형 대중 소비	가족형 대중 소비
주제의 설정	꿈과 환상, 모험의 세계 각 나라마다 민족의 정서와 국민적 향수에 맞는 소재를 선택하고 있음	꿈과 환상, 모험의 세계, 주로 디즈니나 유니버설스튜디오의 만화, 세계건축기행, 영화, 미국의 역사 등을 소재로 함
공간의 구성	모든 시설과 증업원에 이르기까지 주제에 맞는 통일감 있는 소테마로 공간을 구성하고 연출을 하였으며 외부세계와는 철저한 격리와 가상의 세계를 표현함. 공간을 하나의 스토리로 연결하여 재현함	소테마를 이용해 공간을 구성하여 테마파크의 본질을 반영하려고 하였으나 기술부족과 관리미흡으로 통일감과 연결성이 부족하고 자연과 가상의 세계를 표현함. 공간을 하나의 스토리로 연결하여 재현함
주제의 핵심	주로 자국민의 역사와 민족성, 애국심을 호소하는 주제들이 공간의 소재로 이용되며 만화 영화 등 자국의 문화를 나타내는 요소를 이용하여 상업적으로 채 창조함으로써 매우 독창적인 그들만의 테마파크로 성장하였다.	우리나라의 대표적인 3곳의 테마파크는 주로 미국의 역사나 놀이 방식을 재현한 디즈니식 테마파크로서 우리 민족의 고유한 민족성의 반영은 물론 독창적인 성격 또한 매우 부족하다.

위의 <표 6>을 통해 해외의 테마파크 사례들이 테마파크의 본질을 기본 규칙으로 자국의 민족의식과 정서들을 반영하여 민족의 자부심을 고취시킴과 동시에 교육적, 경제적 효과를 얻어내고 있는 데 반해 국내의 테마파크들은 대부분 디즈니식 놀이 문화의 개념과 형식을 그대로 수용하고 있다는 것을 쉽게 알 수 있었다. 이는 조선 말기 이후 우리나라의 상류사회가 우리 민족의 놀이문화를 저속한 문화로 터부시하기 시작하면서 현대에 이르러서 까지도 그러한 현상에 영향을 받은 것을 부인할 수 없으며 서구사회의 문화에 대한 막연한 동경과 환상이 이러한 결과를 더욱 악화시켰다고 할 수 있다. 이는 우리만의 독특한 민족성과 정서를 가진 테마파크 개발의 시급함을 의미하고 있을 뿐 아니라 이러한 자성의 노력에 대한 연구가 부족함을 의미하기도 한다. 이에 본 연구는 다음 장에서 우리나라의 전통적 놀이공간의 개념과 특징을 조사하고 테마파크의 본질과 함께 비교 분석함으로써 현대사회의 대중적 관점에 거슬리지 않으면서도 우리 민족의 고유한 특징을 반영할 수 있는 한국형 테마파크의 공간 개념 요소들을 이끌어내고자 한다.

14)이미경·한영호, 테마파크도입부의 특성과 디자인 적용 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술지, 1999, p.70

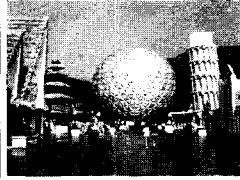

(2) 롯데월드

<표 4> 롯데월드의 사례조사

위치	서울시 송파구 잠실동 40-1, 47, 신천동 32번지 일대	
면적	어드벤처 연면적 25,111평, 매직아일랜드 연면적 5,897평	
연 입장객수	약 600만명	
주제	꿈과 낭만, 모험과 신비가 공존하는 도시 속의 도시	
공간의 구성	영국, 프랑스, 스위스 등 8개국이 복합된 지구촌의 마을을 테마로 하여 크게 실내의 어드벤처와 야외 매직 아일랜드로 구성하여 두개의 루프형식을 띤 독특한 형태를 취하고 있다.	
특징	도시 한가운데 위치한 대규모 실내 테마파크로서 어드벤처, 매직아일랜드, 민속 박물관, 스포츠 시설, 쇼핑몰로 구성이 되어있다. 테마파크에서는 보기도 힘든 실내, 실외 대형 테마파크 형식으로 롯데월드 가진 최대의 장점으로 평가되고 있다.	
문제점	에버랜드와 마찬가지로 디즈니계 미국회사의 설계를 기초로 하고 있어 주제나 공간 구성에 있어 디즈니와 같은 스토리와 디자인을 모방하고 있다. 또한 지나치게 대형화된 상업공간이 테마파크의 놀이 개념의 기본 목적(현실탈피와 스트레스 해소)을 저해하고 있다. 공간은 아이스 링크를 중심으로 마을들이 원형을 이루는 구조를 취하고 이러한 동선의 방식이 내부 구조에 까지 연장되어 답답한 느낌을 준다.	

(3) 서울랜드

<표 5> 서울랜드의 사례조사

위치	경기도 과천시 막계동 33번지	
면적	90,220만평	
연 입장객수	약 400만명	
주제	꿈과 모험	
공간의 구성	세계의 광장을 중심으로 4개의 소주제로 구성, 세계 풍물 기행, 한국의 문화(삼천리 동산), 우주과학, 환상 모험 등의 주제를 표현하였으며 루프형식을 띤 테마파크의 전형적 동선체계를 가지고 있다.	
특징	도시의 외곽에 자리 잡고 있어 교통편을 해결하면서 수려한 자연 경관을 가진 장점을 지니고 있다. 다른 국내 공원에 비해 삼천리 동산을 통해 전통적 공간을 배려하려는 노력을 하고 있으나 매우 완성도가 떨어져 구색가추기라는 평을 받고 있다.	

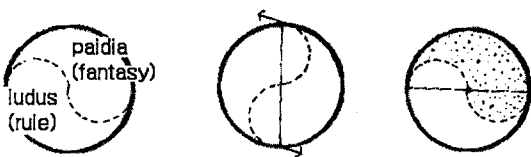
3. 테마파크와 전통 놀이 문화 공간의 개념 분석

3.1. 우리나라의 전통적 놀이공간의 개념

테마파크와의 비교에 앞서 우리나라의 전통적 놀이공간의 개념을 정리해보면 다음과 같다.

(1) 질서와 무질서의 이중적 공간 구조-판

‘놀이’의 사전적 정의에서 나타났듯이 ‘놀이’는 ‘노는 일’이다. 본성이 낙천적이고 가무를 즐겼던 선조들은 일상생활 자체가 놀이이며 일은 곧 놀이의 한 부분이었다. 고조선 시대의 조천무(朝天舞), 부여의 영고, 고구려의 동맹, 예의 무천 등에서 그 예를 찾을 수 있다.¹⁵⁾ 우리나라의 놀이의 구조를 분석해 보면 판의 구조라고 할 수 있다. 판은 ‘마당’과 같은 공간의 의미가 있으며 마당이 자연적이고 임의적인 성격이 짙는데 반해 판은 구성적이고 집약적이라고 할 수 있다. 여기서 마당은 바람직한 판을 지향하는 성향이 있고 판은 그 의미를 보다 넓은 마당으로 확장하려는 성향을 가지면서 양자가 서로 보완하는 발전적 개념을 가지고 있다. 우리나라의 전통적 놀이공간은 이러한 판의 형성을 통하여 구현된다. 한국의 판은 태극 원형의 형태로서 무질서와 질서의 이중적 구조 즉, 음과 양의 대립이 아닌 조화이며 화합의 판 형식을 보여준다. 이러한 판의 핵심은 ‘난장판’에 있다. 한해의 풍년을 기리기 위해 벌였던 굿판은 공동체를 결속시킴과 더불어 제신들과의 교통을 통하여 마음의 무사와 번영을 기리는 놀이이다. 이러한 판의 공간 개념은 신과 만나는 성스러운 장임과 동시에 놀이의 장으로서 흥과 신명으로 난장판을 이루는 무질서의 공간이면서 신과의 만남과 신비가 결합된 성스러움의 이중적 공간인 것이다.¹⁶⁾



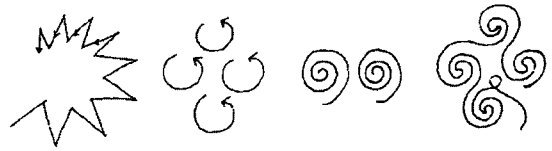
<그림 1> 태극 판의 구조와 양주 산대놀이 2인 춤의 동선 자취

(2) 순환과 반복의 공간으로서의 원형 판

우리나라의 전통적 놀이공간의 개념으로서 판은 원형의 철학이라고 할 수 있다. 씨름판, 강강술래, 농악 패 등의 행태에서 나타나는 원형의 공간 개념은 하나의 중심을 향해 있으면서 순환하고 반복하며 커지면서 작아진다. 이러한 순환과 반복, 원심력과 구심력의 원리는 ‘한풀이’로 대신할 수 있는데 원의 둘레가 점점 커지면서 원의 방향이 원심력으로 폭발하고 다시 구심력으로 위축되면서 민중의 한을 맺고 푸는 과정으로 이해될

15)윤광봉, 한국인의 놀이의식과 여가문화, 한국의 전통여가문화, 집문당, 1997, p.12

16)이상일, 놀이문화와 축제, 성균관대학교, 서울, 1988, pp.9-13



<그림 2> 농악, 강강술래 등의 놀이 동선 형태

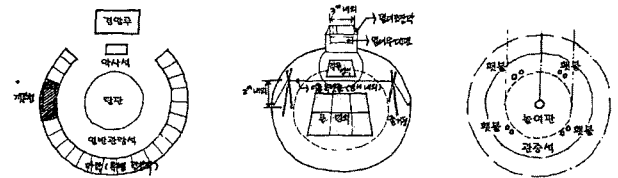
수 있다.¹⁷⁾

(3) 자연 친화적 열린 공간

우리나라의 전통적 놀이공간으로서 판과 마당은 야외공간임과 동시에 내부공간이기도 하며 특정한 관객과 무대가 구분 없는 형식을 취한다. 예로부터 배산임수(背山臨水)의 개념으로 공간들을 형성하면서 지형의 조건에 순응하고 자연을 테두리로 삼은 외부공간이면서 내부공간인 놀이판을 만들었다.¹⁸⁾ 이는 곧 놀이가 환경에 적응하는 즉흥적인 현상성과 무형식성을 나타내기도 하는데 이는 철저하게 계산된 서양의 놀이 공간과는 매우 상반된 성격이라고 할 수 있다. 또한 놀이판의 한가운데를 무대화함으로써 관객과 무대가 구분이 없는 열린 공간을 형성하였다. 이러한 놀이판은 자연 환경에 순응하며 외부로부터 열려 있으면서 단척있기도 한 공간적 특징을 가지고 있다.

(4) 생산 공간의 놀이 공간화

두레굿, 지신밟기, 마당밟기와 같은 놀이가 행해진 우리의 마당 판은 비어있는 공간으로서 필요에 따라 쓰임이 달리 사용되었다. 때론 노동의 장소이면서 휴식의 장소이고 또 놀이의 장소이기도 한 가변적 공간 철학을 담고 있다.¹⁹⁾



<그림 3> 봉산 탈춤, 남사당패, 솟대정자의 놀이판, 공간의 가변성

(5) 한(恨)과 원(願)의 세계

굿판, 가면놀이 등의 내용을 살펴보면 우리나라의 전통적 놀이의 한(恨)과 원(願)의 세계를 엿볼 수 있다. 현실세계에서 가지고 있는 좌절, 상실, 결핍 등의 표출로서의 한(恨)은 무력한 자신을 자각하는 탄(嘆)의 과정으로 표현되고 이는 다시 현실 세계에서 이루지 못한 꿈을 이루고자 하는 정(情)과 원(願)의 세계로 태어난다는 이야기를 담고 있다.²⁰⁾ 이는 테마파크의 초공간(超空間-Hyper Space)의 세계와 유사한 성격을 띠다고 할 수 있다.

17)문선옥, 한국 전통여가문화 속에 나타난 축제성에 대한 해석과 공간조형언어 도출에 관한 연구, 이화여자대학교 출판부, 1997

18)강선중, 마을의 공간체계와 구성방법, PLUS 9209, p.71

19)전재열, 한국 민속 놀이를 위한 야외 공연장 계획에 관한 연구, 서울대학교, 1983, pp.26-27

20)이중구, 여가문화와 놀이, 대경, 1998, p.110

(6) 상대성(相對性)과 상보성(相補性)

우리나라의 전통적 놀이공간으로서 판은 음(陰)의 공간과 양(陽)의 공간이 교차 반복하는 태극판의 양상을 띠고 있음을 앞서 언급한바, 이는 무질서의 난장판인 음의 공간과 풍년과 안녕을 기리는 제의를 통한 질서의 세계인 양의 공간의 공존을 의미하며 이는 질서와 무질서가 상대적(相對的) 성격을 가지면서도 서로 조화되고 교차하는 상보적(相補的) 성격을 갖는다고 할 수 있겠다.²¹⁾

(7) 연속성과 위계의 공간 세계

우리나라의 전통적 놀이에는 연속되는 하나의 과정을 가지고 있다. 신을 불러들이고 신에게 감사하고 신을 보내는 과정²²⁾이 난장판의 무질서 속에서 연속된 질서와 위계로 체계를 이루고 있다. 또한 이는 공간 형태에서도 나타나는데 축제의 시작인 마을 입구의 장승에서 신을 모셔다 놓은 제당(祭堂), 당산(堂山)에 이르는 동안 연속된 통로²³⁾가 신을 향한 하나의 방향성을 이루면서 그 축선에 따라 다양한 형태로 전개된다. 즉, 외부에서 내부로, 어두운 곳에서 밝은 곳으로, 좁은 곳에서 넓은 곳으로, 낮은 곳에서 높은 곳으로 전환되며 현실세계와 가상의 세계 속에서 매개되어 상호 연결된다.²⁴⁾

	역사, 문화적 정보를 전달하는 교육적 내용	교육을 통한 삶의 규율을 마련
	자국의 역사와, 소설, 경험 등을 바탕으로 역사 찬미와 회고 등을 통해 민족의식과 단결의식을 나타냄	삶의 고뇌를 탄하면서 이를 위해 신의 낯을 위로하고 현실 세계의 풍년과 안녕을 기원하는 대동단결의 민족의식이 주요 공간의 의미로 작용
공간의 형식	가상의 이야기 식 전개로 기승전결의 형식으로서 시작과 끝이 존재함	제 의식의 절차에 따른 위계와 연속성을 통한 순환과 에워쌈의 형식을 명으로서 끝이 없음
공간의 형태	크기의 과장 및 축소, 형태의 분해와 의인화, 초현실주의적 형태요소를 통해 흥미와 긴장 유도를 통해	자연과 순응하는 스케일에서 벗어나지 않으며 자연스러움과 평온함을 추구

<표 7>의 비교 결과표에서 연구자는 절대적이며 일원론적인 테마파크의 개념과 비교했을 때 우리나라의 전통적 놀이공간의 개념은 다의적이며 포괄적인 상위적 개념임을 알 수 있었다. 또한 대중적 포스트모더니즘 시대의 감성 소비문화에 대응할 수 있는 초공간(超空間), 초현실(超現實)의 공간적 개념의 성격을 충분히 내포하고 있음도 발견하였다. 이에 연구자는 이러한 분석의 결과를 통하여 우리나라의 전통적 놀이공간의 개념을 국내 테마파크에 적용하기 위한 제안을 하고자 한다.

4. 결론

21C 패러다임으로서 대중이 소비의 주체이며, 소비 또한 물질적 소비가 아닌 감성적 소비를 추구하는 포스트모더니즘의 사회는 대중의 놀이들이 단순한 행위가 아닌 한나라의 민족 문화를 상징하는 역할을 담당하고 있다. 이러한 이유로 우리 사회의 놀이 공간에 대해 검토해 보지 않을 수 없었다. 이미 우리나라에 1980년대 이후 빠르게 활성화 되고 있는 디즈니 식 테마파크는 서구사회의 놀이 문화를 그대로 반영하면서 우리 민족의 놀이 문화를 급속도로 쇠퇴시켰다. 연구 분석결과를 보면 서양의 디즈니식 테마파크는 인간 본성의 놀이로서 철저한 규율 안에서 경쟁, 환상, 모험, 광기의 모습으로 표현되고 있다는 것을 알 수 있으며 합리주의와 경험론을 바탕으로 한 그들의 세계관에 의해 일상의 공간과 놀이공간은 엄격히 구분되어 있어 실질적인 이용과 논리적인 경향을 추구하고 있음을 알 수 있다. 이와 반대로 우리나라의 전통적 놀이 공간은 다의적이고 포괄적이며 조화성에 근거한 개방된 공간으로서 언제나 생산적이고 창조적인 공간으로 교체가 가능한 기본적 성격을 지니고 있음을 알 수 있다. 이는 형태적 측면에서 공간의 자연성과 생산적 공간의 놀이공간화로 집약할 수 있으며 역사적 측면으로 보면 집단성이 강한 놀이를 통한 상호간에 교감을 이루면서 연대의식이 고양되는 장소적 특성을 지녔음을 의미한다. 이와 같이 우리나라의 전통적 놀이공간은 합리주의적이고 경험주의적인 구조가 아닌 다의적이고 포괄적인 상징적 구조의 상위 개념임을 증명되었다. 이에 따라 우리나라의 전통적 놀이 공간

3.2. 테마파크와 전통적 놀이공간의 개념 비교 분석

지금까지 연구자는 세계의 테마파크와 우리나라의 전통적 놀이 공간의 개념들을 조사, 분석하였다. 이를 <표 7>의 비교 분석표를 통해 정리하였다.

<표 7> 디즈니식 테마파크와 전통놀이문화 공간의 개념 비교표

구분	디즈니식 테마파크의 개념	전통 놀이 공간의 개념
공간의 구조	엄격한 규율과 규칙을 가진 질서의 구조로서 무질서와는 대립된 구조	무질서와 질서의 이중적 성격인 '판'구조로서 대립되고 조화된 상대적, 상보적인 공간 구조
	스스로 정한 규율과 규칙에서 벗어나지 않기 위한 외부세계와의 철저한 격리로서 배타적 구조	자연친화적이면서 내부공간임과 동시에 외부공간이 되는 개방적 구조
	합리주의와 경험론에 바탕을 둔 소비적 형태의 공간 구조	다의적이고 포괄적인 의미의 놀이로서 생산적이고 상징적임
공간의 내용	비일상적 세계 구현 / 현실세계로의 도피를 통한 스트레스 해소	한(恨)과 원(願)의 세계
	시(時) 공간(空間)이 압축되는 공시적 공간, 가상공간, 사이버 공간, 초공간(超空間)	한(恨)과 원(願)의 개념에서 시작된 가상공간, 사이버 공간, 초공간(超空間)
	향수와 회고를 통한 감성의 위로와	한과 낯의 위로와 권선징악적

21) 이상일, 놀이문화와 축제, 성균관대학교 출판부, 1988, pp.26-27
 22) 준비과정(금기의 주간), 정화과정(부정을 물리침과 축제를 알리는 난장), 본 제의과정(영신迎神, 송신(送神)), 뒷전과정(축제적 반란의 구조) 등의 과정을 통해 이루어진다. 김태경, 한국축제의 공간과 행태적 특성에 관한 연구, 서울시립대학교, 1997, p.85
 23) 마을의 시작(경계:장승)>마을의 길(굿당으로의 이어짐)>마당(굿판, 난장판)>신당(서낭대)>단산(성황당)으로 공간이 연속적으로 이어짐
 24) 정연순외, 우리옛집 이야기, 열화당, 1998, p.201

개념을 반영한 테마파크가 서양의 디즈니식 테마파크를 그대로 수용한 것 보다는 한 차원 더 포스트모더니즘 시대의 감성 소비에 대응할 수 있는 독창적인 놀이공간이 될 수 있으리라는 기대가 있다. 이에 비교 연구의 분석에서 얻어진 우리나라의 전통적 놀이 공간의 개념을 기초로 우리나라의 독창적이고 민족적인 테마파크의 공간 개념의 방향을 제시하면 다음과 같다.

구분	한국형 테마파크의 공간개념 방향	제안
공간의 조	엄격한 규칙에 의한 무대 형식의 관람형 축제공간보다는 질서와 무질서의 난장판식 성격을 가진 공간을 구조화함으로써 필요에 따라 공간이 변할 수 있는 상대성과 상보성의 놀이공간으로 만들어져야 한다. 외부세계와의 철저한 격리를 바탕으로 의도적으로 주제에 몰입시키는 대규모 방식에서 벗어나 전통적 풍수지리(風水地理)의 개념을 적용한 자연친화적 공간 구성을 통하여 우리민족의 정서를 어루만지고 외국인에게 우리 놀이공간의 우수성을 알릴 수 있어야 한다.	공원 중심에 가변성을 가진 마당 개념의 공간 배치를 통해 민족적 정서를 살린 참여형 축제를 제공함으로써 민족고유의 정서를 만족시킨다. 디즈니식의 대규모 테마파크 보다는 각각의 자연환경과 지방 문화에 맞는 소규모 테마파크들을 곳곳에 개발함으로써 가장 독창적이고 지역적이며 다양한 소재와 형태의 테마파크로 개발 한다.
공간의 내용	전통적 놀이 공간의 현실 세계에서 이루지 못한 한(恨)을 가상의 세계를 통하여 경험하고 원(願)하는 개념(願)의 세계는 내용적 측면에서 디즈니식 테마파크의 현실세계 도피와 흡사한 성격을 지니나 단순한 스트레스 해소의 공간 개념에서 벗어나 미래의 안녕을 기대하고 희망을 얻는 디의적이고 포괄적인 생산적 공간으로 계획되어야 한다.	우리나라 현시대의 대중의 문화와 사회적 상황을 면밀히 검토하여 우리민족에게 가장 필요한 한(恨)을 풀고 원(願)을 대신할 수 있는 공간으로서 현실적이며 시대적인 소재개발로 위로와 치유의 민족적 공간으로 구성한다.
	디즈니가 사용하고 있는 미국의 역사나 소설, 만화 등의 주제를 그대로 모방하는 데서 벗어나 민족적 역사를 공유할 수 있는 주제를 통해 민족성과 독창성을 살리고 이를 통한 애국심과 자부심을 높일 수 있도록 해야 한다.	우리나라의 대중에게 맞는 역사와 소설, 전래동화, 현대의 사회상 등의 공동체적 주제를 발췌하여 스토리를 개발하고 건축, 실내디자인, 캐릭터 등의 시설을 주제에 맞게 시각화 하는 디자인적 개발과 지원이 필요하다.
	단순한 스트레스 해소의 광기적 주제에서 벗어나 향수와 회고를 통한 감성을 위로받던 역사, 문화적 정보를 전달하는 내용을 포함할 뿐 아니라 민족적 권선징악의 교육이 되는 장소로 발전시켜 전통적 미의 가치관을 청소년에게 계승시킬 수 있는 다차원적 놀이공간으로 개발하여야 한다.	공원 내에 광기와 스트레스의 라이드 시설물만을 확장하려는 노력에서 벗어나 참여형의 전시시설과 영화, 관람 등의 시설을 확보하고 민족적인 미의 가치관을 보일 수 있는 스토리를 개발한다.
공간의 형식	가상의 이야기식 전개를 통한 기승전결의 형식으로 계산된 인위성 보다는 우리나라의 지형과 건축구조가 가진 가장 독특한 배산임수(背山臨水)의 개념을 기초로 공간의 위계를 반영하고 연속성을 가진 순환의 공간을 형성함으로써 공간 자체가 자연환경이 되며 이야기가 되는 상징성을 가진 공간으로 개발되어야 한다.	스토리의 전개에 따라 조닝 되는 디즈니식 테마파크 보다는 공원 전체를 정적공간과 동적공간, 또는 질서와 무질서의 공간으로 구분하고 전통적 놀이판의 스토리를 통해 공간의 질정을 보여줌으로써 공간 자체에서 한국의 전통적 미의식을 엿볼 수 있는 랜드마크로 만든다.
공간의 형태	크기의 과장 및 축소와 초현실주의적 표현의 흥미와 긴장 유도시키는 계산된 방식에 앞서 우리 민족의 정서에 맞는 자연스러운 과 평온함을 포함한 친숙한 과장축소로 놀이공원디자인을 제시해야 한다.	우리민족이 가진 전통적 조형의식과 자연에 순응하는 친숙한 스케일의 공원을 확보하고 건축 및 시설에 있어서도 민족적 스킴으로 전환하는 디자인적 연구를 한다.

이상 우리나라의 테마파크의 발전 방향에 대한 제안은 모호한 디즈니식 놀이 공간에서 벗어나 국민의 정서 반영, 국제적 자긍심 고취, 대중의 상징적 만족감, 독창적 놀이 문화의 발전이라는 측면들을 기대할 수 있으리라고 본다. 또한 본 연구는

국내의 대규모 테마파크에 대한 방향 제시 뿐 아니라 도심지 대형 쇼핑몰, 대규모 문화시설, 대형 영화관, 공연장 및 박물관 등 놀이 문화의 전반에 걸쳐 적용할 수 있는 개념적 제안으로서 우리나라의 놀이공간에 종합적이고 상징적인 개념으로 발전시킬 수 있으리라 본다. 이를 위해서는 개념적이고 이론적인 연구에서 벗어나 이를 기반으로 한 시각적 조형연구와 전통놀이의 활발한 대중화, 관계 학문분야의 끊임없는 연구가 필요하다.

참고문헌

1. Caillou, R., 이상률 역, 놀이와 인간, 문예출판사, 1994
2. 김선봉 외, 민속놀이와 민중의식-민속놀이와 축제, 집문당, 서울, 1996
3. 이상일, 놀이문화와 축제, 성균관대학교, 서울, 1988
4. J. Huizinga, 권영빈 역, 호모루덴스, 홍성사, 1985
5. 이종구, 여가문화와 놀이, 대경, 서울, 1998
6. 여가문화연구회편/이상일, 한국인의 놀이의식과 여가문화, 집문당, 1997
7. Stephen M. Fjellman, 박석희번역, 디즈니와 놀이문화의 혁명, 일신사, 서울, 1994
8. 이정화·김준기, 테마의 시대, 대경, 서울, 1996
9. 이토마사미, 박석희 역, 테마파크의 비밀, 일신사, 서울, 1995
10. 홍혜경, 전통의부공간 체계의 분석과 축제성의 해석을 통한 놀이 공연장 디자인에 관한 연구, 이화여자대학교, 1999
11. 전재열, 한국 민속 놀이를 위한 야외 공연장 계획에 관한 연구, 서울대학교, 1983
12. 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 2003
13. 이미경·한영호, 테마파크도입부의 특성과 디자인 적용 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학회지, 1999
14. Gottdiener, M. Postmodern Semiotics - material culture and the forms of postmodern life, Oxford, Blackwell, 1995
15. Torkildson, George, Leisure and Recreation Management, 1983
16. Vogel, H., 1985, Outlook for theme parks : Proceeding of the U.S. Travel Data Center's 1984 Travel outlook forum (Washington D.C.: U.S. Travel Data Center)
17. Brown David L., Thinking of a Theme Park : Urban Land, February, 1980
18. Marling, Karal Ann, Designing Desney's Theme Park, Flammarion, France, 1997

<접수 : 2004. 12. 31>