

어린이 놀이학습공간 실내디자인의 감성적 특성

Emotional Characteristics of Interior Design for Children's Rec-Education Space

Author 신선영 Shin, Sun-Young / 정희원, 울산대학교 대학원 디자인학과 석사과정
이규백 Lee, Gyoobaek / 정희원, 울산대학교 디자인대학 실내공간디자인전공 교수*

Abstract This study is to analyze and determine the emotional design on domestic rec-education space, in order to propose a way to design children rec-education space. A study is on reviewing needs and verify categories of emotional design through interior design of rec-education space. A study procedure will begin with theoretical proofing of children rec-education and move on to needs of emotional design in interior design and types of analysis for it. With this procedure, we will project adequate way for emotional characteristics in rec-education space and will analyze types of it from interior design of rec-education space in nine different domestic brands. With this background, we like to present methods and reveal characteristics of it. The conclusion on this study is described as followed. First, children rec-education space has positively carried types of emotional characteristics: experimental, continuity, and symbolism. Second, Some precondition; application through types of pattern, experimentation on light in space, continuity on linear interior space composition, symbolism in abstract implementation, and physical control over designed subject, has low effectiveness on creating emotional space by applying such scale matters. Third, the actual interior design subject matters and supporting facilities' textural accommodation is inadequately built for their majority, children, whether it is direct or indirect for contact. Forth, Even though to carry emotional space needs some kinds of story telling and prerequisite sequential space composition, there are lack of applicable space compositions. For this reason, it needs on going study in emotional space for children rec-education space. Last, there are needs for researching a depth understanding and presenting different characteristics of emotional interior design by brands.

Keywords 감성, 놀이학습공간, 감성 디자인
Emotion, Rec-education Space, Emotional Design

1. 서론

1.1. 연구의 목적

조기 두뇌발달의 중요성이 대두되면서 많은 수의 어린이 조기교육 전문가들이 등장 하였다. 이들은 기존의 어린이 교육기관들과 차별화된 교육 철학에 기초하여 다양한 교재와 교구를 개발하고 이를 적용한 프로그램으로 조기교육에 대한 관심을 불러 일으키고 있다. 그러나 이러한 유형의 교육방식들은 차별화의 표방에도 불구하고 제한된 학습 환경 안에서 또 다른 획일화된 교육으로 조기학습의 스트레스만 가중시킬 뿐 객관화 할 수 있는 성과를 이루어내지 못한 채 조기교육으로서의 한계를 드러내고 있다.

이러한 문제점들에 대한 새로운 대안을 제시 하며, 21세기 감성적 지식사회에 요구되는 인재 상에 부합하기 위해 놀이를 통해 창의성의 개발을 표방하는 새로운 조기교육 방법의 필요성이 주목 받고 있다.

조기교육은 유아의 지적잠재력을 조기에 개발하고 훈련시키는 것을 목적으로 한다. 조기교육의 진입 시기를 두고 학자들 간에 의견이 일치 하지는 않지만 대체로 일정한 학습연령에 도달하지 않은 아동, 즉 4~5세 아동을 대상으로 보는 것이 일반적이다.

조기교육의 대표적인 인물은 독일의 F.W.A 프리벨과 J. 코메스로, 이들은 유아를 대상으로 하는 교육특성상 정형화된 학습교재에서 탈피하여 유아의 발달 단계에 따른 놀이형식을 띤 교육이 적합하다고 피력하고 있다.

베일러 의대의 연구에 의하면, 놀이경험이 적거나 외부로부터의 자극을 받지 않은 어린이들의 뇌는, 체계적

* 교신저자(Corresponding Author); spacecreator@hotmail.com

인 놀이 학습을 경험한 어린이들보다 20%~30% 덜 발달 된다는 것을 보고된 바 있다.¹⁾ 이 연구결과는 대화와 이야기 그리고 놀이를 통한 체험이 뇌 발달에 중요한 영향을 미친다는 것을 보여주고 있다. 놀이를 통한 교육 프로그램은 감성지수(EQ)와도 깊은 연관성이 있으며, 감성지수를 높이는 체험교육이라는 테마로 인간의 지능 발달을 이끄는 효율적인 교육방법으로 제안 되고 있다.

감성지수 발달로 이어지는 놀이, 체험교육의 중요성이 여러 학자들의 연구결과를 통해 입증된 지금, 이러한 교육방법을 완전하게 실현하기 위한 다양한 접근방안들이 필요하다. 그중 실내디자인 분야에서 주목 되는 영역이 바로 이러한 놀이 교육이 실현 되어질 수 있는 공간이 갖추어야 할 감성적 특성과 이를 어떠한 형태로 아이들에게 보여 지고 체험하게 할 것인가 하는 실내디자인적 해결 방안이다. 유아 및 취학 전 어린이를 대상으로 하는 실내공간을 구성함에 있어 기능성과 실용성을 기반으로 한 기존의 접근방안 외에 최근에 그 중요성이 강조되고 있는 감성적 공간 구현에 대한 이해가 필요하다.

이에 본 연구는 어린이 조기교육의 새로운 프로그램 중 하나인 놀이학습에 대한 중요성의 제고와 함께, 이를 실현시켜줄 수 있는 놀이공간에서의 감성디자인의 필요성을 밝히고 국내 놀이학습공간에 나타나는 감성 디자인 유형을 분석하여 그 특성을 밝히고 어린이 놀이학습공간의 감성적 디자인 방향을 제안함에 그 목적이 있다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구를 위한 대상은 만 3세에서 취학 전인 7세까지 어린이를 대상으로 어린이의 놀이와 학습을 잘 표현할 수 있는 놀이 학습 공간, 특히 단순 놀이나 학습이 아닌, 지능 개발용 교구 및 교재나 완구를 이용해 아이들에게 체계적인 학습이 이루어지도록 하는 놀이학교로 제한하였다. 연구대상 공간으로는 국내에 들어와 있는 유럽식 놀이학교와 국내 놀이학교들 중 학부모들의 인지도가 높은 9개 놀이학교를 선정하였으며, 각 교육기관의 교육특성, 교육효과, 프로그램, 공간구성을 파악하고 실내공간에서 감성디자인의 표현 유형에 관한 사례를 분석하여 놀이학습 공간 실내디자인의 감성적 특성을 파악하고자 한다. 연구 및 분석 자료로는 감성과 관련한 어린이 놀이학습에 관한 단행본과 2001년 이후 국내 어린이 놀이학습 공간에 관한 문헌들을 대상으로 하였으며, 연구논문들은 관련 학회의 2001년 이후에 작성된 논문 중 감성을 키워드로 하여 검색 하였다.

연구 방법으로는 어린이 놀이학습의 이론적 고찰에서 출발하여, 실내디자인에서 감성 디자인의 필요성과 감성 디자인 평가를 위한 유형에 대해 살펴보고 대표적인 감

성 표현 유형을 설정 한다. 대표적 감성 표현 유형을 기준으로 9개의 국내 놀이학습공간 실내디자인의 감성적 표현 유형을 분석하여 어린이 놀이 학습 공간에 나타나는 감성적 특성을 밝히고 디자인 방안을 제안 하고자 한다.

2. 어린이 놀이학습의 이론적 고찰

2.1. 놀이학습의 개념

놀이 학습이란 흥미를 유발하는 놀이나 이야기, 체험 중심의 구체적 조작활동을 통해 유도하고 흥미하며 원리를 발견해 익혀 나가는 수학적 의미 포함되어 있는 모든 활동을 의미한다. 놀이학습은 어린이들이 신체적인 활동을 통하여 놀이, 게임, 구체물 조작 등을 통하여 흥미를 갖고 학습하는 것으로 놀이에는 게임이나 구체적 조작 활동, 창의적 표현 활동 등이 포함된다.²⁾

어린이들에게 있어서 놀이는 학습이며 생활이다. 어린이들은 놀이를 통하여 사물의 성질이나 역할을 이해하고 다루는 법을 배우며, 또래들과 협동하여 놀이에 참여함으로써 사회성도 발달하게 된다. 놀이 활동을 통하여 신체적, 정신적, 정서적인 건강과 함께 분노나 적개심을 발산시켜 건전한 정신 상태를 갖게 해준다.

2.2. 어린이 놀이 학습 공간 환경

어린이들은 놀이 환경을 적극적으로 이용하고 자기 흥미에 의해 적용하며 놀이나 놀이 해결, 자기 능력의 적합성을 적극적으로 탐색, 유지해 나간다.³⁾ 놀이 행위와 어린이 발달이 환경 적응과정에 의해 발현되기 때문에 환경의 성격이 놀이와 어린이의 발달에 결정적인 영향을 미친다. 어린이의 균형 잡힌 발달을 위해서는 물리적 환경조건들 사이의 다양성과 상호보완적인 관계가 필수적이다. 놀이를 위한 기본 환경에서 가장 중요한 것은 놀이를 위한 기본 장소, 놀이 집단, 놀이 시간, 놀이 도구와 방법이 구성되어야 한다. 어린이의 사회적 상호작용의 양과 질, 놀이 유형 및 주제의 다양성, 언어 사용의 정도, 놀이 시간의 지속성 등은 어린이에게 제공되는 놀이 환경의 영향을 받으며, 질적으로 우수한 놀이 환경은 어린이의 발달을 촉진하는 역할을 하게 된다.⁴⁾

놀이를 위한 기본 장소로서의 놀이공간은 기능적으로는 어린이들에게 무엇을 할 수 있는지를 인지하게 해주며, 자연스러운 놀이 요구를 지지 해주며, 어린이 교육

2) 박은주, 놀이학습 프로그램이 공감각각 형성에 미치는 영향, 부산 교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008, p.4

3) 이주현, 어린이의 인지발달에 따른 놀이 공간 특성 연구, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문, 2007, p.25

4) 이주현, 위의 책, p.25

1) TIME, How a child's brain develops, February. 3, 1997

과정의 많은 부분을 포함하고, 감성적으로는 공간을 구성하는 다양한 실내디자인적 요소와 그 구성요소의 총합으로서의 실내공간이 사용자인 어린이들의 오감과 정서를 자극하기 때문에 효율적인 교육 프로그램을 담는 경험 영역으로서의 매우 중요한 의미를 가진다. 그러므로 어린이 놀이 학습 공간의 환경은 어린이들의 행동과 인지적인 특성들을 관찰함으로써 그 의미를 분석하고, 주어진 환경에서 활용하여 놀이를 통한 학습의 즐거움과 다양한 배움의 기회를 가질 수 있도록 어린이들에게 적합한 계획된 공간들이 필요하다.

3. 실내공간과 감성 디자인

3.1. 감성과 감성 디자인

감성은 인간의 내부 심리적 감수성을 말하며, 인간의 다섯 개의 감각기관, 즉, 시각·청각·후각·미각·촉각의 감각기능으로 지각하는 것을 내포하는 말로서⁵⁾ 외부로 표출되는 반응이 아닌 개별적이고 내부적인 상태의 정서적 반응, 감각을 통한 정신적 반응이라 할 수 있다.

감성은 수동성을 내포한다는 점에서 인간의 유한성을 나타내는 반면, 인간과 세계를 잇는 원초적 유대와 타인간 생활의 기본적 영역을 열어 주는 역할을 하고 있다. 즉, 이론적 인식에서는 이성적 사고를 위한 감각적 소재를 제공하고, 실천적·도덕적 생활에서는 이성의 지배와 통솔을 받는 감정적 소지를 마련하며, 미적 인식에서는 자신의 순수한 모습을 나타냄으로써 상징적 징표가 된다. 오늘날 제반 학문의 발전단계에서 감성을 감성 아닌 것으로부터 분리한다는 것은 불가능한 일이며, 오히려 감성을 인간의 삶의 포괄적인 영역에 있어 가장 기본적인 한 국면으로 고찰하는 것이 일반적인 경향이다.

감성디자인은 사용자의 감성을 체계적으로 연구하고 그 결과를 제품이나 환경의 디자인에 적용하는 하나의 디자인 방법이다. 감성디자인은 제품과 환경에 대한 사용자의 감성을 중심으로 하는 디자인으로서 사용자가 제품이나 환경으로부터 얻게 되는 감각정보와 기억에 축적된 이미지의 상호작용을 통해 얻어지는 정서적 반응의 과정과 결과를 측정하고 평가하여 사용자에게 만족을 주는 디자인을 만들어 낸다.⁶⁾ 감성디자인은 제품이나 환경에 대한 사용자의 감성적 욕구가 강해지고 다양화됨에 따라 감성적 욕구를 구체적, 실제적으로 이해하고 파악함으로써 디자인에 적용하고자 개발된 디자인 한 방법이라 볼 수 있다.

5) 김미지자, 감성공학, 디자인 오피스, 1998, pp.4~5.

6) 한국실내디자인학회, 이성 그 너머의 감성공간디자인, 기문당, 2009, p.37

3.2. 실내공간에서의 감성디자인

실내공간에서의 감성디자인은 사용자의 경험, 상상, 미래에 대한 상징적인 의미를 공간에 반영하여 그 의미를 갖게 하는 것으로 감성적 특성을 밝히는 감성적 유형화에는 연구자에 따라 다양한 접근 방법을 보여주고 있다.

선행 연구를 통해 실내공간에서 나타나는 감성디자인의 표현 유형들을 살펴보면 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 선행연구에 나타난 감성디자인의 표현 유형

년도	연구자	제목	감성적 표현 유형
2001	권영걸	공간디자인 16강	공간의 장면성 연속성 어메니티(Amenity)의 증진
2003	이미경	테마파크 환경연출기법에 있어서 감성 디자인 경향에 관한 연구	조건반사적 체험 오감의 체험 상징성과 해학 장면성과 연속성 사실적 스케일로부터의 탈피
2003	서수경	감성적 접근에 의한 구겐하임 뮤지엄의 공간구성과 조형특성에 관한 기초적 연구	공간의 연속성 형태유추
2003	강해영	감성디자인을 적용한 석유박물관 계획에 관한 연구	감성과 커뮤니케이션 서사구조의 구성 장면성, 연속성, 상징성 체험공간과 오감
2003	신동진	감성디자인에 의한 기업 홍보관 전시연출 계획에 관한 연구	비일상적 체험 공간의 장면성 내러티브, 장면화, 무대화, 연속성 형태지원성 오감체험
2004	장인경 김문덕	감성디자인으로 접근한 소평물 공간디자인에 관한 연구	형태지원성 공간체험 장면성, 연속성, 상징성 사실적 스케일로부터의 탈피 테마디자인개념의 도입
2004	김명선	디자인 호텔 실내공간의 감성적 표현 특성에 관한 연구	조건반사적 공간체험 오감의 체험 상징성과 해학 장면성과 연속성 사실적 스케일로 부터의탈피
2005	박수정 서수경 오영근	이토도오 공간디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구	형태지원성 공간체험 공간의 장면성 연속성, 상징성
2005	백승경 김주연 이승훈	생태요소를 적용한 감성공간 유형에 관한 연구	오감자극 조건 반사적 체험 간접적, 직접적, 상징적, 다의적 표현 표현 소재 시간척도에 따른 역동성으로 구분
2005	하세강 최상현	어린이 병원 실내디자인에 나타난 감성적 표현 경향에 관한 연구	형태지원성 공간체험 오감체험 상징성, 연속성 스케일
2005	장인경	현대상업 실내 공간에 나타난 감성디자인의 도입 성향에 관한 연구	형태지원성 공간체험성 공간의 장면성, 연속성 상징성, 탈스케일 테마성

2006	이정화	도시 호텔 로비의 공간 디자인에 관한 연구	조건반사적 오감의 체험 상징과 해석 장면성, 연속성 사길적 스케일로부터 탐피
2006	서수경	뮤지엄의 감성적 공간 특성에 관한 연구	공간의 지원성, 인간 친화성 공간의 감각요소 공간의 상징성 공간의 구성 공간의 표현적 구분
2007	윤정미 류호창	주거 공간에 나타난 감성적 접근 방법에 관한 연구	체험성 형태지원성 상징성 장면성, 연속성, 상징성
2007	박영애	현대 실내공간의 혼성적 표현에서 나타나는 감성적 특성연구	오감의 체험 상징성 설화성 인터랙션(상호작용) 장면성, 연속성
2007	서수경	라이트·르 꼬르뷔제·미스의 감성적 뮤지엄 공간 특성에 관한 비교 연구	공간의 인간친화성/ 지원성 공간의 감각요소 공간의 상징성 공간의 구성/위계, 동선, 성화적 접근 공간의 표현적 구분/사실적, 추상적 표현
2008	이 찬 최영재	메들로-폰티의 신체지각을 통한 감성 공간 연구	움직임에 의한 확장적 지각 공감각적 체험 장소의 의미화 시간성에 의한 현상변화

사용자 위주의 실내디자인은 건축공간의 경험을 주로 시지각적 접촉과 이동성이라는 차원에서 이해한 것이지만 이에 더하여 인지 이미지와 공간 형태가 상호 연관되며 경험을 조절하고 있다는 사실도 중요한 요인이 된다. 실내공간에서의 감성디자인은 공간과 사용자 상호간의 긴밀한 커뮤니케이션을 통하여 사용자의 심리적 체험과 감성적 경험을 풍부하게 한다.⁷⁾ 이러한 개념을 기초로 실내디자인에 나타나는 감성 디자인적 특성을 밝힌 선행 연구 결과를 살펴보면 실내공간에서 나타나는 대표적 감성 표현유형은 형태 지원성·체험성·연속성·상징성·스케일로 분류 할 수 있다.

실내공간에 나타나는 대표적 감성 표현유형의 특성은 다음과 같다.

(1) 형태지원성

환경심리형태학적 측면에서 공간디자인의 방향은 인간의 행태 그리고 감성을 고려하는, 순수예술보다는 과학적이며 감성적인 방향, 즉 인간 행태 중심의 디자인으로 나아가고 있다고 할 수 있다.

공간디자인은 일방적인 물리 공간을 인간이 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 인간의 행위를 우선 설정한 후에 이를 지원해 줄 수 있는 행위 장치를 디자인 해주는 방향으로 나아가고 있으며, 지원성이란 어떠한 물체가 일으킬 수 있는 인간의 행동을 가리키는 것이다.⁸⁾ 지

원성은 물리적인 형태와 패턴에 의해 형상화 된다.

(2) 체험성

지각은 형태를 지원하며 형태는 지각에 필요한 정보들을 제공하게 되므로 인간은 주변 환경으로부터 생존과 일상생활에서 필요한 정보를 얻는다. 즉, 인간과 환경은 서로 깊은 영향을 주고 받으며, 지각을 통해서 주변 환경으로부터 다양한 행태지원성(Affordance)의 정보를 습득하게 된다.⁹⁾ 인간과 환경이 서로 상호작용하면서 환경장치를 통해 개인의 성향에 따른 다양한 해석으로 즐거움을 배가시키는 공간체험을 발생시킨다. 공간체험 영향을 미치는 시지각적 요소로는 실내공간을 구성 하는 대표적 요소인 빛, 형태, 질감, 색등이 있다.

(3) 연속성

연속성은 시작과 끝이 있으며, 서론과 결론이 있는 시나리오와 같다.¹⁰⁾ 공간에서의 연속성이란 심리적 차원의 비일상적 의식작용을 하나의 장면, 또는 여러 장면으로 나누어 표현하는 방식이라 할 수 있다. 이는 하나의 환경이 하나의 무대가 되어 환경 안에 있는 사용자의 감정을 환경장치 안에 몰입시키는 역할을 하게 되며, 움직임의 표현들이 매우 리드미컬하고 가변적으로 표현되어지거나 설화적 성격의 표현으로 나타난다.

연속성을 공간계획에 이용하면 효과적으로 기대감을 부풀게 하고, 방향을 제시하며, 움직임을 유도하고 흥미를 유발하게 되며 공간속에 위치한 공간과 대상을 통해 개념을 보여주게 되는 것이다. 실내공간에서 연속성의 표현은 공간에서 나타나는 디자인 형식과 요소 그리고 공간구성의 시퀀스를 통해 구현된다.

(4) 상징성

감성디자인은 인간과 환경이 서로 상호작용 하는 동안 그 환경에 대한 의미와 상징성을 형성한다.¹¹⁾

상징성은 환경에 대한 만족과 즐거움을 동반한다는 의미이며 사회와 문화를 반영하는 특징을 갖기도 하고 해석적 표현으로 자주 등장한다. 실내공간에서 상징성은 공간의 정체성과 장소성을 표현하는 구체적인 이미지와 추상적인 의미형성 방법으로 나타난다.

(5) 스케일

모더니즘의 시대는 르 꼬르뷔제의 '모듈러'에 따라 공간을 인식하는 척도에 있어서 다분히 이성적인 과학에 의하여 이루어 졌으나 현대 건축 공간에서의 척도는 표준적인 높이나 길이의 문제가 아니다. 인간으로 하여금 공간에서 느껴지는 의미를 갖는 추상적 스케일을 의미하며, 개인에 따라서 전혀 다른 의미를 가질 수 있는 것이

8) 이영화, 건축과 회화로 보는 감성 공간사, 한울 출판사, 2001, p.159

9) 오영근, 건축·감성디자인의 언어, 인간 척도론, 시공문화사, 2002, p.154

10) 오영근, 위의 책, p.159






11) 김홍기, 건축 조형디자인론, 기문당, 2001, p.334

7) 김춘길, 현대 오피스 공간 디자인의 감성적 접근에 관한 연구, 경원대학교원 석사학위논문, 2009, p.42

다.12) 실내공간에서 디자인 구성요소들의 스케일 조작은 공간에 새로운 감성을 부여하는 수단이 된다.

실내공간에 나타나는 감성적 표현유형의 특성과 표현 요소를 정리하면 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 감성적 표현 유형과 표현특성

표현 유형	표현특성		
	사례	특성	표현요소
형태지원성		적응성과 유연성	물리적 형태
			패턴
체험성		인간과 환경의 상호작용	빛
			형태
			질감
연속성		신체 움직임의 연속적 상	디자인 형식
			공간구성
			디자인요소
상징성		직·간접적, 상징적 표현	의미
			표현
스케일		사실적, 추상적	확대
			축소

4. 어린이 놀이 학습 공간의 감성적 특성


4.1. 어린이 놀이 학습공간의 사례분석

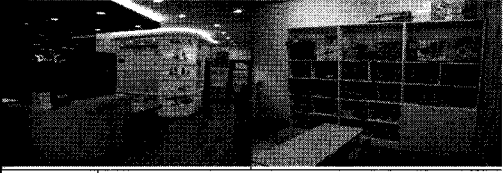
감성은 시간적, 공간적으로 정리하는 능력이며 개인적인 견해를 달리한다. 동일한 감각자극에 대해서도 시점과 환경에 따라 다르게 나타나는 변화성과 함께 시대적 요구를 반영한다. 따라서 어린이 놀이 학습공간은 각 브랜드별 교육이념과 프로그램의 특성을 반영한 최적의 감성적 공간을 실현 하여야 한다.

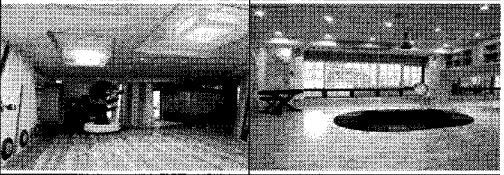
본 연구에서는 연구대상으로 선정한 9개 어린이 놀이 학습공간을 선행연구를 바탕으로 설정한 5개의 대표적 감성 디자인 표현 유형에 따라 분석하고 각 사례들에서 나타나는 감성적 표현 유형들의 특성을 다음의 <표 3>과 같이 분석 하였다.

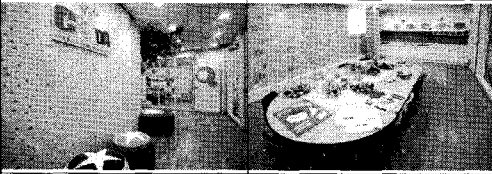
12) 박수정, 이토도요 공간 디자인에 나타난 감성적 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 통권 제8호, 2005. 5, p.71

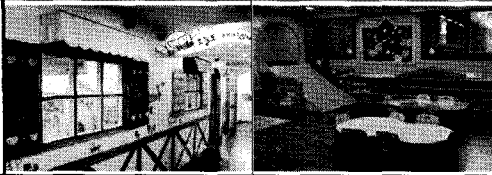
<표 3> 브랜드별 사례분석


집보리			
대상연령	출생직후 ~ 60개월	교육시간(주/일)	주 1회
교육특성	엄마와 함께 놀이를 함으로써 정서적인 안정감을 얻을 수 있는 전통적인 놀이 교육		
교육효과	감각과 신체 각 기능이 균형 발달 인지, 정서, 사회성 발달 신체 발달 단계에 따라 근력과 초기 협응의 발달 문제 협응력과 창의력, 자아 존중감 형성		
프로그램	신체를 자유롭게 이용 연령에 따른 반편성 플레이, 아트, 뮤직 3단계와 글로벌 키즈 프로그램		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	교육프로그램을 반영한 다목적 공간 형태 구성	
	체험성	공간 구성요소의 형태, 질감, 색을 통한 흥미 유발	
	연속성	공간의 연결을 통한 순환적 연속성	
	상징성	이국적 환경의 연출을 통한 기대감 유발	
	스케일	장식요소들의 스케일을 사용자에게 맞게 축소 동화적 환경 구현	


키즈 닥터			
대상연령	4 ~ 7세	교육시간(주/일)	주 5회
교육특성	발달단계에 맞는 놀이수업을 통해 원만한 인격 형성과 인지 능력 향상 동화를 통한 여러 간접 체험과 동극을 통한 표현 놀이		
교육효과	발달 단계에 맞는 통합 교육을 통한 인지발달과 예체능을 통한 개인별 특성 향상		
프로그램	창의성 영재 교육 중심 닥터 사고, 닥터 수학, 닥터 과학으로 구성		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	Open plan을 통한 접근성 확보	
	체험성	반사재의 사용을 통한 환영	
	연속성	디자인 요소의 반복을 통한 연속성	
	상징성	원색의 강조를 통한 공간 특성 상징	
	스케일	일상적 스케일을 통한 사실적 공간감	


토토빌			
대상연령	3 ~ 6세	교육시간(주/일)	주 5회
교육특성	발달단계에 맞는 놀이수업을 통해 원만한 인격 형성과 인지 능력 향상 동화를 통한 여러 간접 체험과 동극을 통한 표현 놀이		
교육효과	발달 단계에 맞는 통합 교육을 통한 인지발달과 예체능을 통한 개인별 특성 향상		
프로그램	사회성 교육과 각 영역별(가예, 미술, 동화, 게임, 요리, 과학, 예체능) 기본 생활 교육을 체험		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	Open Plan 적용을 통한 공간의 유연성	
	체험성	기하학적 디자인형태와 재료의 질감, 명암, 색채등의 요소들을 통한 체험성	
	연속성	밝은색과 원형의 반복적 사용을 통한 공간의 움직임	
	상징성	무지개색과 기하학 요소 적용을 통한 유아공간 표현	
	스케일	동일 요소의 확대와 축소를 통한 추상성 표현	

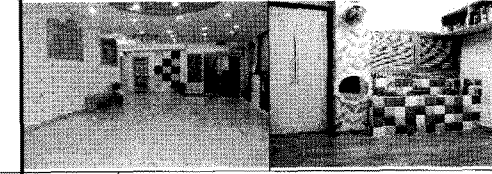
크레다 놀이학교			
대상연령	출생 ~ 7세	교육시간(주/일)	주 1, 5회
교육특성	독일의 교육학자 에르슬로프코흐 박사의 '놀이를 통한 교육'을 토대로 수업을 진행 모든 프로그램이 독일 놀이 교육 교사들의 감수 후 진행 연령별 신체 발달을 돕는 놀이, 오감을 자극하는 놀이		
교육효과	즐거움과 적극적인 교육 태도 고른 신체 발달 창의력, 상상력, 사회성 향상		
프로그램	유럽과 세계 각국의 최고급 교구와 프로그램을 통한 다양한 경험 습득과 기회의 제공 신체, 언어, 논리, 수리, 과학, 예술 영역등 다양한 단계적으로 습득		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	원형 요소를 통한 공간의 유연성	
	체험성	파스텔 색채 및 장식요소를 통한 시각적 교감	
	연속성	원형 평면구성 및 가구를 통한 공간	
	상징성	색채 및 소품을 통한 유아적 공간 표현	
	스케일	일상적 스케일을 통한 사실적 공간감	

아이슬레			
대상연령	3 ~ 9세	교육시간(주/일)	주 1, 5회
교육특성	자유로운 경험 습득 '평생 교육 시설'		
교육효과	21세기 인재 성장을 위한 창의력 계발 놀이를 통한 경험 습득 7가지 영역을 통한 올바른 판단력 향상		
프로그램	사회, 창의, 수학, 표현, 언어, 과학, 신체활동 7가지 교육 유럽식 교구와 재료, 최고급 오르프 악기등을 이용한 교육 폭넓은 경험과 사회적 인성을 높이고자 소수정예 수업		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	공간적 영역성 확보를 통한 기능적 지원성	
	체험성	자연적 요소의 도입, 질감, 색채를 통한 안정감	
	연속성	동화적 디자인 요소 및 형식을 통한 연속성	
	상징성	패턴의 반복적 사용을 통한 상징성 표현	
	스케일	일상적 스케일의 적용에 따른 단순함	

위즈 아일랜드			
대상연령	생후24개월~7세	교육시간(주/일)	주 5회
교육특성	가드너 박사의 다중지능이론과 존 메이어, 피터 셀로비 교수의 감성지능 이론에 기초 이스라엘식 감성 놀이 학교 '교육은 삶의 감동을 주는 곳이다'		
교육효과	창의력과 감성을 갖춘 21세기 인재 육성의 기초 교육으로 창의적 사고와 감성, 사회성 발달		
프로그램	아이를 관찰 후 'Daily Report'에 기록해 가정으로 보냄 다양한 교과목으로 차별화된 프로그램		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	유리벽면의 사용으로 공간적 유연성 미흡	
	체험성	디자인 구성요소와 재료를 통한 상호작용성 강조	
	연속성	개방적 공간구성에 따른 연속성	
	상징성	색채와 조명 형식을 통한 간접적 상징성	
	스케일	일상적 스케일을 통한 사실적 공간감	

아이젤			
대상연령	3 ~ 7세	교육시간(주/일)	주 1, 5회
교육특성	유아의 감성과 창의성 개발 중점 소수 정원제 수업을 통한 개별화 교육 가능 최적의 교육 환경 구성,		
교육효과	기본 생활습관 형성, 인성 발달, 정서적 안정 유도, 다양한 감각 경험 및 놀이활동을 통한 인지 개념과 기술 습득 확장된 생각과 느낌을 상징적 매체로 표현능력을 증진		
프로그램	음악, 미술, 동작, 테마, 교구, 가베, 신체, 과학, 니키팀 놀이수학, 영어, 언어등 교과별로 구성		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	원형기둥을 통한 동선 유도과 구조체를 이용한 시설	
	체험성	동화적인 요소를 가미하여 시각적인 흥미 유발	
	연속성	천정 조명 형식과 디자인 요소의 반복을 통한 흐름 형성	
	상징성	장식적 요소와 패턴을 통한 동화적 공간	
	스케일	표현요소의 축소를 통한 추상적 표현	

킨더슐레			
대상연령	생후 12개월~7세	교육시간(주/일)	주 5회
교육특성	국내 최초 유럽식 교육을 도입 최고급 교육 환경과 명품 교구만을 사용, 고품질의 맞춤형 놀이 교육		
교육효과	적극적이고 인적, 물리적 환경과 다양한 상호작용 경험으로 인한 전인교육 지성, 감성, 사회성, 창의성, 언어능력, 신체발달 도모		
프로그램	경험 중심의 총체적 교육 프로그램 제공 (과학, 모래놀이, 게임, 가베, 미술, 음악, 체육, 영어, 한자 등 총 16가지 영역 프로그램) 발달 단계에 알맞은 교육 효과 추구		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	평면구성의 명확성을 통한 적응성 확보	
	체험성	색채, 조명, 가구등의 디자인형식과 색채를 통한 호기심 자극	
	연속성	디자인 요소의 반복을 통한 연속성	
	상징성	캐릭터의 직접적 표현을 통한 상징성	
	스케일	일상적 스케일을 통한 사실적 공간감	

베베궁			
대상연령	4 ~ 7세	교육시간(주/일)	주 5회
교육특성	움직임을 통한 올바른 성장 독일의 자연 친화적, 인간 중심적, 합리적인 교육철학과 배경을 바탕으로 과학적, 체계적인 인간 중심의 교육		
교육효과	"표현을 잘하는 아이" 사고의 논리성, 자신감		
프로그램	다중지능 이론에 근거한 과학적인 전인 프로그램 게임활동, 기초 과학, 긴장 해소, 놀이 영어, 신체 활동, 조거 음악, 조형 활동, 창의 언어, 표현 미술 9 과목으로 구성		
공간구성			
감성 디자인 표현 유형	형태지원성	Open Plan과 퍼즐패턴을 이용한 공간의 유연성	
	체험성	공간구성 형태와 색채의 반복을 통한 체험성	
	연속성	디자인 형식과 요소의 반복을 통한 연속성	
	상징성	다양한 컬러의 모자이크 패턴을 통한 공간적 환영	
	스케일	패턴의 축소와 확대를 통한 인지각각의 변화 모색	

연구대상인 브랜드별 놀이학습공간별 감성 표현 유형의 적용 특성을 살펴보면 다음과 같다.

‘짐보리’는 물리적 형태를 통한 형태지원성, 실내공간 구성요소의 형태와 적용 색채를 통한 체험성, 디자인 형식과 디자인 요소를 통한 공간의 연속성, 장식적 요소의 직접적 묘사에 의한 상징성, 공간의 규모에 따른 표현대상의 축소를 통한 스케일을 적용 하였다.

‘토토빌’은 물리적 형태와 재료의 패턴을 통한 형태지원성, 실내공간 구성요소의 형태와 사용 재료의 질감, 적용 색채를 통한 체험성, 디자인 형식과 디자인 요소를 통한 공간의 연속성, 장식적 요소의 표현적 특성에 따른 상징성, 디자인 요소의 확대 및 축소를 통한 스케일의 변화를 적용 하였다.

‘크레다’는 물리적 형태를 통한 형태지원성, 실내공간 구성요소의 형태와 적용 색채를 통한 체험성, 디자인 요소를 통한 공간의 연속성, 디자인 소품을 통한 표현적 상징성, 공간의 규모에 따른 표현대상의 축소를 통한 스케일을 적용 하였다.

‘아이슬레’는 형태지원성은 미비하며 실내디자인 구성요소인 형태, 질감, 색을 통한 체험성, 디자인 형식과 디자인 요소를 통한 공간의 연속성 표현, 상징성과 스케일의 배제로 특징 지을 수 있다. 따라서 감성적 표현 유형의 적용이 가장 최소화 되어 있다.

‘키즈닥터’는 물리적 형태를 통한 형태지원성, 실내공간 구성요소인 질감과 적용 색채를 통한 체험성, 디자인 형식과 디자인 요소를 통한 공간의 연속성, 장식적의 강조에 의한 상징성과 스케일의 배제로 특징 지워진다.

‘위즈아일랜드’는 물리적 형태를 통한 형태지원성, 빛과 형태를 통한 체험성, 공간구성 방법에 따른 연속성, 색채와 조명방식에 의한 간접적 상징성, 스케일 특성의 미적용으로 나타난다.

‘킨더슬레’는 물리적 형태를 통한 형태지원성, 실내공간 구성요소인 빛과 형태와 색채를 통한 체험성, 디자인 요소의 반복을 통한 공간의 연속성, 장식적 캐릭터의 직접적 묘사에 의한 상징성으로 나타난다.

‘베베궁’은 물리적 형태와 패턴 적용을 통한 형태지원성, 빛, 형태, 색채를 통한 체험성, 디자인 형식과 디자인 요소를 통한 공간의 연속성, 장식적 패턴의 적용에 따른 상징성, 장식적 패턴의 확대와 축소에 의한 스케일을 적용 하였다.

‘아이잼’은 물리적 형태를 통한 형태지원성, 실내공간 구성요소인 빛, 형태, 색채를 통한 체험성, 디자인 형식과 디자인 요소를 통한 공간의 연속성, 장식적 요소와 패턴을 통한 직접적 상징성, 표현대상의 축소를 통한 스케일의 적용으로 나타난다.

분석 대상인 9개 어린이 놀이학습공간을 감성적 표현 유형의 분석 결과를 정리하면 다음의 <표 4>와 같다.

<표 4> 어린이 놀이 학습공간의 감성 표현 유형

분류	표현 유형												
	형태지원성		체험성			연속성		상징성		스케일			
	물리적 형태	패턴	빛	형태	질감	색	디자인 형식	공간구성	디자인 요소	의미	표현	확대	축소
짐보리	●			●		●	●		●	●			●
토토빌	●	●		●	●	●	●		●		●	●	●
크레다	●			●		●	●		●		●		
아이슬레				●	●	●	●		●				
키즈닥터	●				●	●	●		●		●		
위즈아일랜드	●		●	●				●			●		
킨더슬레	●			●	●		●		●		●		
베베궁	●	●		●	●	●	●		●		●	●	●
아이잼	●		●	●		●	●		●		●		
적용개수	8	2	3	8	4	8	7	1	8	1	7	2	3
%	88	22	33	22	44	88	77	11	88	11	77	22	33

어린이 놀이 학습공간의 실내디자인에 나타나는 감성적 표현유형을 분석하면 실내공간을 구성하는 디자인적 요소들을 통한 체험성과 디자인 형식과 요소의 반복적 적용으로 나타나는 연속성의 적용을 통한 어린이 놀이학습공간의 감성적 표현유형이 우세한 것으로 나타나며, 물리적 행위를 수반하는 스케일의 적용을 통한 감성적 공간 표현은 미비한 것으로 나타난다.

표현유형의 항목별 적용사례를 분석하면 형태지원성, 형태, 색, 디자인 형식, 디자인 요소, 직·간접적 표현항목이 주로 나타나고 반면에 패턴, 빛, 질감, 공간구성, 의미, 확대, 축소 항목의 적용은 매우 미비한 것으로 나타난다.

5. 결론

현대 디자인에서 인간의 감성은 중요한 디자인적 평가요소로 인식되고 있다. 특히 성장기에 있는 어린이를 대상으로 하는 어린이 놀이 학습 공간은 그 교육 이념과 프로그램을 충실히 반영할 수 있는 감성적 공간디자인을 적용할 필요성이 더욱 높다고 할 수 있다.

감성디자인을 인간과 공간간의 상호 작용적 측면에서 발생하는 물리적 행위에 따른 심리적 인식의 과정이라고 인식하면 놀이공간을 형성하는 물리적 요소와 교육 프로그램들의 상호연관성에 대한 깊이 있는 연구, 분석이 필요하다. 특히 인식체계를 형성하는 과정에 있는 유아들에게 그들의 특성과 한계를 반영한 감성적 공간의 제공은 필수적인 요건이다.

실내공간의 감성적인 특성에 영향을 끼치는 다양한 이론과 구성요소들 중에서 공간의 실체를 구성하는 실제적 디자인 행위를 고려 할 때 실내공간의 감성적 표현 유형으로 형태지원성, 체험성, 연속성, 상징성, 스케일을 적용할 수 있다. 형태지원성은 물리적 형태와 패턴으로 나타

나며 체험성은 디자인 구성요소인 빛, 형태, 질감, 색으로, 연속성은 디자인형식과 공간구성 그리고 디자인 요소에 의해 표현 된다. 또한 상징성은 의미 생성과 직, 간접적 시각적 표현에 의해 나타나며 스케일은 디자인 대상의 확대와 축소를 통해 적용 되어진다.

국내 9개의 어린이 놀이 학습공간을 5개의 대표적 감성 표현 유형으로 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 어린이 놀이 학습공간에는 감성 표현 유형중에서 체험성, 연속성, 상징성 표현 유형이 적극적으로 적용 되어 지고 있다. 특히 실내디자인 구성요소인 형태와 색의 적용에 의한 체험성과 실내디자인 형식과 디자인 요소에 따른 공간의 연속성 그리고 사용자인 유아의 인지능력을 반영한 직,간접적 표현에 의한 상징성에 의한 감성적 표현이 우세하다.

둘째, 패턴에 의한 형태 지원성, 빛에 의한 공간의 체험성, 실내공간의 선형적 구성에 의한 연속성, 추상적 의미 표현에 의한 상징성 그리고 디자인 대상의 물리적 조작을 요구하는 스케일의 적용에 의한 감성적 공간 창출에 대한 사례는 매우 미비 하다. 이는 대상 공간이 가지는 공간적, 물리적 한계와 공간 사용자인 유아들의 신체적, 정신적 특성과의 부족과 같은 복합적인 결과이다.

셋째, 놀이공간에서 주 사용자인 유아들이 직, 간접적으로 접촉하게 되는 실내 공간구성 재료 및 지원시설의 질감에 대한 배려가 미비 한 것으로 나타난다. 이는 놀이를 통한 교육이라는 특성화된 교육 프로그램에 대한 연구와 개발은 활발하지만 이러한 프로그램을 수용 하고 사용자에게 최적의 놀이, 체험학습을 경험 할 수 있게 하는 실내공간에 대한 배려가 결여되었기 때문이다.

넷째, 감성적 공간을 구현하기 위해서는 공간에 스토리를 부여 하고 이를 선형적으로 표현 하기위한 공간구성의 시퀀스가 매우 중요한 요소임에도 불구하고 공간구성 요소의 시퀀스적 적용은 전무한 상태이다. 따라서 공간의 연속성을 구현하기 위한 노력이 필요하다.

다섯째, 9개 브랜드를 대상으로 한 분석결과 각 브랜드별 교육프로그램, 교육목표, 교육 특성은 차별화 되어 있지만 이러한 교육과정을 뒷받침 할 수 있는 디자인적 적용방안은 매우 미미한 실정이다. 따라서 각 브랜드 별 특성을 살린 감성적 실내공간에 대한 깊이 있는 연구가 필요하다.

어린이 놀이 학습공간에서 감성디자인의 적용은 사용자인 어린이들이 좀 더 친근하고 안정감을 가지고, 즐겁고 재미있게 수업을 받을 수 있도록 하는 것이다. 그러나 교육자와 학부모들은 교육의 장소로서의 실내공간에 대한 평가 보다는 질 좋은 교재와 교구등에 관심을 가지다 보니 아이들의 감성에 대한 디자인적 반응이 컬러나 캐릭터 부착, 벽이나 기둥의 그래픽적인 요소등과 같이 평면적, 시각적 요소에만 그치게 함으로서 공간에서의

다양한 감성적 체험을 어렵게 하고 있다. 어린이 놀이 학습공간은 부모나 교사를 위한 공간이 아닌 어린이들을 위한 것이라는 인식의 전환과 이를 고려한 사려 깊은 감성 디자인적 접근방안이 모색 되어야 한다.

본 연구의 결과가 향후 어린이 놀이 학습공간의 디자인에 대한 관심과 체험교육의 효율성을 극대화 시키는데 기초자료가 될 수 있기를 바라며, 앞으로 더 많은 어린이들을 위한 실내공간 디자인 연구가 이루어지길 기대한다.

참고문헌

1. 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001
2. 김미지자, 감성공학, 디자인 오피스, 1998
3. 나까마찌미유오, 감성공학, 김영민 역, 울산대학교출판부, 1994
4. 오영근, 건축·감성디자인의 언어, 시공문화사, 2002
5. 이영화, 건축과 회화로 보는 감성 공간사, 한빛문화출판, 2001
6. 한국실내디자인학회, 이성 그 너머의 감성공간디자인, 기문당, 2009
7. 박은주, 놀이학습 프로그램이 공감각각 형성에 미치는 영향, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008
8. 김지이, 국내 사무공간의 공용공간에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구, 건국대 건축전문대학원 석사학위논문, 2008
9. 김춘길, 현대 오피스 공간 디자인의 감성적 접근에 관한 연구, 경원대 대학원 석사학위논문, 2009
10. 박수정, 이토 도요 공간디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구, 호서대 대학원 석사학위논문, 2006
11. 윤정미, 현대 주거공간 디자인의 감성적 표현 요소에 관한 연구, 건국대 디자인대학원 석사학위논문, 2007
12. 이주현, 어린이 인지발달에 따른 놀이 공간 특성 연구, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문, 2007
13. 장인경, 현대 상업 실내 공간에 나타난 감성 디자인의 도입성향에 관한 연구, 건국대 건축전문대학원 석사학위논문, 2005
14. 하세강, 국내 어린이 병원 실내디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구, 중앙대 건설대학원 석사학위논문, 2006
15. 한인호, 현대 상업공간 실내에 나타난 자연요소의 감성적 표현과 인지에 관한 연구, 건국대 디자인대학원 석사학위논문, 2009
16. 홍규리, 여성전문병원 로비공간의 감성적 실내디자인 적용방법과 실태에 관한 연구, 울산대 대학원 석사학위논문, 2008
17. 홍유정, 브랜드 아이덴티티의 감성적 표현에 관한 연구: 국내아파트의 엠블럼(emblem) 중심으로, 성균관대 대학원 석사학위논문, 2009
18. 오영근, 공간디자인에서의 감성적 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 13권 2호 통권 43호, 2004
19. 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성적 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권38호, 2004
20. <http://www.bewegung.co.kr/>
21. <http://www.gymboree.co.kr/>
22. <http://www.i-crada.com/>
23. <http://www.i-gaem.com/>
24. <http://www.ischule.co.kr/>
25. <http://www.kids-doctor.co.kr/>
26. <http://www.kinderschule.co.kr/>
27. <http://www.totovill.com/>
28. <http://www.wizisland.co.kr/>

[논문접수 : 2010. 08. 31]

[1차 심사 : 2010. 09. 16]

[2차 심사 : 2010. 10. 02]

[게재확정 : 2010. 10. 08]