

어린이병원 대기공간의 감성디자인 특성 연구

A Study on the Emotional Design Characteristics of Children's Hospital Waiting Space

모조설, 만연진, 저우자이, 문자영*

한양대학교 생활과학대학 실내건축디자인학과

Moa, Zhaoxue¹, Wan, Yanche², Zhao Jiayi, Moon, Ja-young*

Department of Interior Architecture Design, Hanyang University

Abstract

Children who visit children's hospitals are stressed by extreme tension and anxiety caused by disease treatment while waiting for medical treatment in the waiting space. The purpose of the research in this paper is to analyze the emotional design characteristics of waiting space of children's specialized hospitals in order to relieve the fear that will appear when waiting before treatment and to relieve the stress of children. The method of research is to organize the framework of analysis after arranging the characteristics of emotional design that can appear in children's hospital through previous studies. Through the checklist, the emotional design to relieve stress on the patient's waiting space was analyzed for expression characteristics, and finally the final conclusion was drawn. Emotional design expression characteristics of children's specialty hospital waiting space were high in order of symbolism, behavioral support continuity, and experience. Most of them gave a symbol of space to children's eye level as a factor to stimulate children's curiosity and interest. Most children's hospital waiting areas provided play spaces and reading spaces to support children's activities. Through the interior of the hospital using various characters and various animations, children's visual interests and curiosity were stimulated. It mainly stimulated visual and tactile senses through color, character elements, toys, and rides, and provided mutual experience with the space through physical activities. The composition of the space was often a simple straight form. Therefore, it is expected that curves or various organic forms can give children a different experience and provide space and interaction opportunities.

Key words : Children, Medical Waiting Space, Stress, Emotional Design

주제어 : 어린이, 진료 대기공간, 스트레스, 감성디자인

1. 서론

1. 연구의 배경 및 필요성

현대 사회에서 의료사업의 급속한 발전으로 병원의 기능은 더 이상 단순히 치료 서비스를 제공하는 장소가 아니다. 환자는 병원 치료를 선택할 때 더 이상 의료 수준만을 기준으로 삼지 않는다. 환자들은 치료받고자 하는 동시에 자신의 감성적 측면에 편안함을 주는 병원 환경을 선호한다. 따라서 병원 실내 환경 설계를 할 때 환자의 치료 수요에 맞춰 의료 시설의 배치를 설계하는 것뿐만 아니라 환자의 고통, 긴장감, 스트레스 등 부정적인 감정을 완화할 수 있는 감성 디테일이 필요하다. 특히, 아기 때부터 소년기까지 아동은 생리적 발달과 감각적 인지능

력은 끊임없이 변하며, 병원의 물리적 환경은 어린이 환자에게 불안감을 주고 극도의 스트레스로 치료 거부반응, 신경과민 등으로 나타날 수 있다. 따라서 어린이 병원은 어린이 환자의 불안감과 스트레스를 최대한으로 감소시키기 위한 신체적, 사회적, 감정적 욕구를 충족시켜주는 환경이 필요하다고 볼 수 있다. 특히 대기공간은 어린이환자들이 병원을 이용할 시에 가장 먼저 마주하는 공간인 만큼 아이들에게 병원에 대한 이미지와 인상을 강하게 남기게 된다. 어린이 전문병원에 방문한 어린이는 대기 공간에서 진료를 기다리면서 질병 치료에 의한 극도의 긴장 및 불안감으로 스트레스를 받기 때문에 어린이들이 편안히 진료를 기다릴 수 있는 대기 공간의 환경조성이 필요하다(김수정, 2019). 감성은 인간 고유의 특성 중 하나로 외부환경이 주는 자극을 통해 다른 정서적 반응과 생리적 변화를 일으켜 표현적 행동으로 전환되는 기분(mood)이며, 감성적 요소를 가미한 환경디자인으로 사용자에게 더욱 뚜렷한 기분 변화를 줄 수

* Corresponding Author ; Moon, Ja young

Tel : 82-2-2220-1500, E-mail : jyoungm19@hanmail.net

있다. 따라서 긍정적인 감성적 디자인은 사용자가 환경에서 느끼는 부정적인 감정이나 스트레스를 줄여주며, 유아들은 낮선 환경을 자유롭게 탐구하고, 각기 다른 감각적 자극을 느끼면서 그 환경에 관심을 가질 수 있어 낮선 환경으로 인한 스트레스를 줄일 수 있다. 또한 신체를 이용한 다양한 활동은 어린이의 부정적인 스트레스에 대한 주의력을 자연스럽게 이동시켜 신체의 긴장감을 완화시킬 수 있다. 신체적 활동이나 긴장을 풀 수 있는 쾌적한 환경 분위기, 활동적인 시설, 그리고 감각적 디자인은 어린이들의 스트레스를 줄이는데 중요한 요소이다. 따라서 본 연구의 목적은 아동 환자들이 치료하기 전, 대기할 때 나타날 수 있는 공포감과 스트레스를 해소하기 위한 어린이 전문병원의 대기 공간에서 나타나는 감성디자인 표현 특성을 분석하여 현황을 파악하고, 향후 어린이병원의 감성적 실내디자인의 방향성에 대해 알아보고자 하는 것이다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구의 흐름은 먼저 이론적 고찰을 통해 어린이 대상 진료대기 공간의 개념 및 특성, 병원 대기공간과 어린이의 스트레스 관계성, 감성 디자인 개념에 대해 정리하고 이해하였다. 그 후 실내공간의 감성디자인 키워드를 통해 선행연구를 추출하여 감성디자인의 요소와 특성을 분석하고 어린이의 스트레스 해소의 관계성에 대해 정리하였다. 앞서 분석한 선행연구에서 나타난 감성디자인 표현 특성에 대해 빈도수를 정리하였고, 그 중 빈도수가 높게 나타난 체험성, 상징성, 행태지원성, 연속성의 감성디자인 표현 특성에 따라 세부 체크리스트를 작성하여 분석의 틀을 구성 하였다. 체크리스트 분석 틀을 통해 각 사례를 방문하여 사진촬영과 관찰조사를 통해 사례조사를 실시하였으며, 조사대상의 대기공간에 대한 어린이환자들에게 스트레스를 해소하기 위한 감성디자인을 표현 특성에 대해 분석하고, 최종 결론을 도출 하였다.

II. 이론적 고찰

1. 어린이대상 진료대기공간의 개념과 특성

본 연구에서는 어린이전문병원 내에서 병원의 주된 외래진료부 대기공간으로 한정하였다. 외래진료부 대기공간은 병원의 주된 Public Space로서, 어린이환자들이 병원을 이용할 시 도입장소가 되는 만큼 그 병원에 한 강한 인상을 심어주는 곳이다(박지영, 2002). 외래진료부 대기공간은 어린이가 병원에서 치료할 때 가장 먼저 오랜 시간을 보내는 공공 공간이며, 이 체류 기간은 환자에게 매우 중요하다. 이 시간 동안 어린이환자들은 자연

적인 두려움과 긴장된 마음을 갖게 되는데 어린이들은 성인들과는 다른 민감한 특성과 울기 쉬운 행동 특성 때문에 그 다음 치료 과정을 어렵게 만든다. 따라서 대기 공간의 특성 중 하나는 다양한 환경적 요소들을 통해 아동 환자들의 부정적인 감정과 스트레스를 완화하고, 다음 진료에 대한 아이들의 주의를 분산시키는 것이다. 동시에 사용자 구성이 비교적 복잡한 공공 공간으로서 대기 공간에는 다양한 연령대의 어린이환자뿐만 아니라 이들과 동행하는 부모들이 있다. 부모들은 아픈 어린이들을 돌보면서 불안하고 피곤한 것과 같은 부정적인 스트레스를 받는다. 따라서 동반자 부모의 스트레스도 대기공간이 갖는 기능적 특성 중 하나이다.

2. 어린이 병원 대기공간의 공간 구성

어린이 병원의 대기공간은 병원의 도입장소로서 진료를 위한 접수공간과 대기공간뿐만 아니라 어린이들의 불안감과 긴장을 해소하기 위해 놀이환경을 구성하고 있는 것이 특징이다. 따라서 기본적으로 어린이들을 위한 놀이시설을 마련하거나 놀이공간을 포함하며, 최근 어린이 전문 병원의 대기공간은 놀이공간뿐만 아니라 다양한 복합공간을 제공하여 어린이들에게 병원에서 여러 가지 경험을 하며, 유익한 시간을 보낼 수 있도록 하고 있다. 또한 어린이뿐만 아니라 부모들을 위한 공간을 마련하여 함께 편안하고 안락한 환경을 조성하는 등 다기능 공간을 제공하고 있다. 어린이 병원의 대기공간은 특히 병원의 특성상 공간을 구획하지 않고 주로 개방형으로 구성하여 접수공간, 진료공간, 대기공간, 놀이공간 등을 구성하는 것이 특징이다. 그 외에도 병원에 따라 카페, 문화공간, 상담실, 수유실, 전시공간 등의 공간을 구성하고 있다.

3. 병원 대기공간과 어린이의 스트레스

병원은 환자의 질병치료를 효율적으로 진행하기 위한 기능적 건축이고 치료를 위한 의료시설이지만 질병에 의해 병원을 방문한 환자는 두려움과 위압감을 느끼고 의료절차에 의한 과민반응과 저항감을 경험하게 된다(한명옥, 1985). 특히 병원 대기공간은 어린이들이 처음 맞이하는 공간으로 첫인상이 강한 영역이며, 다음에 무엇이 있을까하는 기대감을 갖게 하는 중요한 공간이다. 어린이들은 성인보다 주위 환경에 더욱 예민하며, 장소를 잘 기억하고 디테일을 생생하게 기억한다. 색, 형태, 음악, 재질 등의 요소는 성인보다 훨씬 자극을 쉽게 받는다고 할 수 있다(하세강, 2006). 어린이는 낮선 환경에서 낮선 의사, 낮선 진료기구 등을 접하면 높은 긴장과 미지의 공포를 느끼게 된다. 또한 병을 앓는 생리적 고통은 동시에 어린이들이 스트레스를

느끼도록 자극할 수 있다. 이런 나쁜 스트레스는 영유아 및 어린이들에게 심리적인 스트레스를 유발할 수 있으며, Elkind(1984)는 스트레스를 받는 유아는 정서적으로 안정감을 잃고 조급해지며 주의가 산만해지며 우울증, 기피증, 무기력함을 나타낸다고 말했다. 그리고 심각할 때 다른 사람을 다치게 할 수 있는 공격적이고 파괴적인 행동과 같은 부정적인 행동을 강조했다. 이 때문에 병원이라는 환경에서 특히 영유아 및 어린이들이 처음 맞이하게 되는 대기공간에서 스트레스 행태의 현황을 파악하고, 어린이의 스트레스를 줄일 수 있는 감성적 환경 디자인 계획에 대한 연구가 필요하다 하겠다.

4. 감성 디자인의 개념

감성이란 감각기관을 통해 나타나는 감각과 지각 및 심리적 활동에 속하는 인식을 뜻하며 여러 복합적인 감정이나 느낌 등을 말한다. 이러한 감성은 개인마다 차이가 있으며, 이는 개인의 생각·기억·경험 등이 감성에 영향을 미치기 때문이다. 디자인에서의 감성은 미학이나 감정 쪽으로 기울어진 인간적인 표현을 다루는 측면으로 형태, 색채, 재질과 같은 ‘물리적 요소’와 사용성, 조작성, 편리성과 같은 ‘생리적 요소’, 불쾌, 유쾌, 쾌적성 등의 ‘심리적 요소’로 구분하고 있다(송창호와 민규홍, 1997). 감성디자인의 의미는 소비자의 욕구가 다양해지고 개성화됨에 따라 소비자의 감성적 요구를 적극적으로 파악하여 디자인에 적용하고자 하는 디자인 방법을 말하며, 그 과정에서 소비자의 니즈를 파악하고 추론하여 디자인에 적용시킴으로써, 소비자의 감성을 만족시켜 심리적 감흥을 일으키는 디자인이라 정의할 수 있다(신동진, 2003). 또는 인간이 가지고 있는 이미지나 감성을 물리적인 디자인 요소로 번역해 구체적으로 설계하는 기술을 의미하기도 하며, 인간과 공간과의 상호관계를 중심으로 생리적, 심리적 특성을 고려하여 인간과 환경과의 인터페이스를 설계하는 것이라 할 수 있다(권유지, 2010). 따라서 어린이 병원에 감성디자인 적용은 아이들의 신체적 고통을 감소시키고, 아이들의 진료와 치료에 대한 두려움을 해소시켜 심리적 조절과 함께 치료의 보조 수단이 될 수 있다.

5. 실내공간의 감성디자인 선행연구

진료 대기공간에서 스트레스를 해소하기 위한 감성디자인 특성에 대해 분석하기 위해 먼저 감성디자인을 키워드로 하여 선행연구를 추출하였다. 특히 감성디자인 관련 연구는 2000년대에 들어오면서 활발히 이루어지고 있어 2000년 이후에 게재된 학위논문을 중심으로 선행연구를 진행하였다. 선행연구에서 다루고 있는 실내공간에서 나타난 감성디자인의 표현 특성들을 정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 실내공간의 감성 디자인 키워드 선행연구

분류	연구자	제목	감성디자인 특성
1	김명선 (2004)	디자인 호텔 실내 공간의 감성적 표현 특성에 관한 연구	체험성, 상징성, 장면성, 연속성, 비밀상성
2	박수정 (2005)	이토도요 공간디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구	체험성, 상징성, 연속성, 탈스케일
3	서수경 (2007)	뮤지엄의 감성적 공간 특성에 관한 연구: 20세기 이후 작품 분석을 중심으로	지원성, 체험성, 상징성, 연속성, 장면성, 탈스케일
4	윤정미 (2007)	현대 주거공간 디자인의 감성적 표현 요소에 관한 연구	체험성, 행태지원성, 장면성, 연속성, 상징성
5	하세강 (2006)	국내 어린이병원 실내디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구	시각적 체험과 상징성, 탈스케일, 장면화, 비밀상성, 조건반사적 체험
6	신선영 (2011)	어린이 놀이 학습 공간 실내디자인의 감성 표현 특성	행태지원성, 체험성, 연속성, 상징성, 스케일
7	최민영 (2011)	감성디자인을 주제로 한 오피스 공간 디자인 연구	장면성, 연속성, 상징성, 체험성, 탈스케일
8	오유경 (2011)	보육시설의 보육공간에 적용된 감성 디자인 표현 특성에 관한 연구	체험성, 연속성, 지원성, 상징성
9	최은신 (2016)	엑스포 파빌리온에서 감성디자인 표현 연구	상징성, 지원성, 장면성, 연속성, 체험성

선행연구 분석 결과 실내공간에 있어 감성디자인 표현 특성은 연구자별로 다양하게 나타났는데 이를 정리해보면 행태지원성, 체험성, 상징성, 연속성, 비밀상성, 장면성, 탈스케일로 구분할 수 있었다. 이를 다시 연구자별로 감성디자인의 특성을 빈도수에 따라 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 연구자별 실내공간의 감성디자인 표현특성 빈도수

특성별	연구자									빈도
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
행태지원성			●	●		●		●	●	5
체험성	●	●	●	●	●	●	●	●	●	9
상징성	●	●	●	●	●	●	●	●	●	9
연속성	●	●	●	●		●	●	●	●	8
비밀상성	●				●		●			3
장면성	●		●	●	●				●	5
탈스케일		●	●		●	●	●			5

선정된 9개의 선행연구를 비교한 결과 감성디자인 표현 특성 중에서 체험성과 상징성이 9번으로 가장 높게 활용되었으며, 연속성이 8번, 행태지원성과 장면성, 탈스케일은 각각 5번으로 활용되어 빈도수가 비교적 높게 나타났고, 비밀상성은 3번 활용되어 빈도수가 낮은 것을 알 수 있었다. 이에 따라 본 연구는 빈도수가 높게 나타난 체험성, 상징성, 행태지원성, 연속성을 통해 어린이 병원 대기공간의 실내공간의 감성디자인에 대해 분석하고자 하며, 각 특성의 개념과 어린이의 스트레스와의 관계성에 대해 먼저 내용을 정리하였다.

1) 체험성

공간의 체험성이란 감각과 지각을 통한 능동적인 공간인식으로 감성을 자극하는 체험요소를 적용하여 사용자가 공간에서 발생하는 감성적 욕구를 충족하도록 설계하는 것을 말한다. 즉, 감성디자인을 공간에 적용하기 위해서는 먼저 인간의 공간 체험 의지를 이끌어내기 위해 다양한 방법으로 오감을 자극하는 요소를 통해 공간에 표현하여 인간이 공간과 상호작용할 수 있는 기회를 제공해야 한다(오유경, 2011). 표현 요소는 공간의 재

료 및 색채, 빛, 형태, 장식적 요소 등을 통해 나타날 수 있다.

어린이는 성장 단계에 있고 오감에 대한 요소는 탐색 단계에 있기 때문에 청각, 시각 및 촉각과 같은 직접적 감각기관은 어린이에게 더욱 더 경험적이다. 어린이 진료 대기공간에 있어 체험성은 어린이들의 오감을 통한 감성적 체험요소를 통해 공간을 능동적으로 인식하도록 하며, 감성적 욕구를 만족 시킬 수 있도록 디자인하는 표현 특성이다.

2) 상징성

감성적 공간은 인간과 환경이 서로 상호작용 하는 동안 그 환경에 대한 의미와 상징성을 형성한다(김홍기, 2001). 이는 공간에 대한 인간의 경험과 심리적 만족과 관계되며, 단순한 기능적·물리적 해결의 공간이 아닌 개인의 가치관을 대변하며, 사회와 문화를 반영하는 특징을 갖는다. 이러한 상징적 표현은 현대 감성공간에 있어 많이 차용되는데, 사용자의 호기심을 유발하고 강한 기억을 남기도록 하기 위해 공간에 공간 고유의 특성을 부각시킴으로써 표현되기도 한다. 또한 공간에 어떠한 물리적 요소를 적용하였을 때 사용자에게 그 공간의 의미와 공간에서 일어나는 주된 활동이 무엇이며 어떤 행동을 기대할 수 있는지 암시를 주기도 한다.

어린이병원은 치료 전 두려움이나 긴장감을 해소시킬 수 있도록 아이들의 눈높이에 맞는 흥미롭고, 친근한 공간을 형성할 수 있는 상징적 공간으로 표현하는 것이 중요하다. 또한 어린이는 사물에 대한 접근이 적고 성인사회에서 사용하는 기호나 표지의 경우 어린이는 인지하지 못할 수 있기 때문에 캐릭터와 그래픽 문자와 같은 조형적인 표현 및 공간의 형태, 오브제적 장치는 어린이에게 개념적 도구로서 의미적이고, 상징적 표현수단으로 나타날 수 있다.

3) 행태지원성

지원성은 공간이 인간과 상호작용 할 수 있는 방식을 지각하는 것이며, 공간의 지원성이란 인간이 공간 내에서 원활한 활동을 하기 위한 수단을 얻고, 공간과 그 공간에서의 활동에 적합한 심리적, 생태적 관계생성을 지원해 주는 것이다(이정민, 2003). 즉, 감성디자인은 인간의 행동가능성을 파악하여 인간의 행태와 감성을 고려하는 인간 중심의 능동적인 공간을 설계하는 것이다(최은신, 2016).

어린이 병원의 대기 공간에 있어 지원성은 아이들의 행태를 고려한 공간의 설계 및 프로그램과 관련 있다. 어린이들의 특수한 집단을 고려하여 종종 전문적인 지원 공간이 필요하며, 이를 통해 활동의 목적에 맞게 효율적인 활동을 지원할 수 있다. 따라서 어린이 대기공간도 대부분 복합공간이며 어린이 행사장, 학부도 동반 대기공간이 포함되는 경우가 있다. 또한 어린이의 감성에 따른 다양한 표현요소로 공간에 있어 편리함과 쾌적함 등의 심리적 만족감을 줄 수 있다.

4) 연속성

공간에서의 연속성이란 심리적 차원의 비일상적 의식작용을 하나의 장면, 또는 여러 장면으로 나누어 표현하는 방식이라 할 수 있다. 인간은 공간에서의 이동에 의해 지각작용과 심리적 변화를 겪으며, 연속적 변화의 현상과 움직임의 연결에 따른 장면의 전개현상을 얻고, 공간 내에서 신체가 움직이면 시간의 경과와 위치 변화에 따라 장면과 장면간이 연속적 관계성으로 이어져 공간경험을 이끌게 된다. 공간에서 연속성이 적용되면 기대감을 부풀게 하고, 방향을 제시하며, 움직임을 유도하고 흥미를 유발하여 공간속에 위치한 공간과 대상을 통해 개념을 보여지게 된다(신선영, 2010). 이는 공간의 구성과 배치, 동선, 디자인 형식 등에 의해 표현 될 수 있다.

어린이 진료 대기공간에서 연속성은 아이들의 흥미와 관심을 끌 수 있는 여러 가지 심리적 요소를 공간에 적용하여 공간에서의 움직임에 의한 시선 이동에 따라 다양한 감성적 욕구를 충족시킬 수 있는 특성이라 할 수 있다. 선행연구 분석을 통해 감성디자인의 어린이 진료 대기공간 내 표현특성을 4가지 특성으로 구분하여 정리하였다.

6. 분석의 틀

본 연구에 앞서 선행연구와 함께 어린이 진료대기공간에 있어 감성디자인 적용성에 대해 파악하기 위해 예비조사를 실시하였고, 2곳의 어린이 전문 병원 대기공간을 방문하여 표현특성에 따라 각 요소 세부 내용을 체크하였다. 어린이병원 진료 대기공간에 적용되는 감성디자인 표현 특성에 대한 세부내용을 정리한 결과는 <표 3>과 같다.

<표 3> 대기 공간의 감성적 표현특성 세부내용

표현특성	분류	계획요소
체험성	E1	오감을 자극하는 요소로 빛, 색채, 재질, 형태 등을 공간에 표현하여 어린이가 공간과 상호작용 할 수 있는가?
	E2	대기공간에 장남감과 캐릭터, 도서, 놀이기구 등이 제공되어 아이들의 다양한 감성적 경험을 제공하는가?
	E3	대기공간에 경쾌하고 편안한 환경 사운드 또는 음악이 조성되어 아이들에게 청각적 경험을 제공하는가?
상징성	S1	아이들의 눈높이에 맞도록 병원의 상징성을 표현하는 요소가 있는가? (형태, 색, 캐릭터, 그래픽, 패턴 등)
	S2	어린이의 호기심을 유발하고 기억을 자극할 수 있는 요소가 있는가? (재미있고 독창적인 가구 및 설치물, 색채 등)
	S3	캐릭터, 그래픽 문자 요소, 공간의 형태 등을 통해 어린이에게 공간에서 일어나는 주된 행위활동을 암시할 수 있는가?
행태 지원성	B1	이용자의 요구에 따라 변화하는 공간 및 다양한 활동을 위한 공간이 마련되어 있는가?
	B2	아이들이 안전할 수 있도록 공간이 구성 되었는가?
	B3	자연채광 및 환기, 냉난방 시스템, 쾌적한 재료, 조명 등을 통한 쾌적한 환경을 제공하는가?
연속성	C1	시각적 요소의 연속적 도입으로 아이들의 능동적인 동선을 유도하는가?
	C2	움직임을 유도하기 위한 시각적 흥미와 호기심을 자극할 수 있는 다양한 요소들이 설치되어 있는가?
	C3	자연스럽게 연결된 공간의 형태로 이동이 수월한 동선의 흐름을 제공하는가?

III. 사례 분석

1. 조사대상 개요

본 연구는 서울 지역에 위치한 어린이 병원을 대상으로 최근 20년에 설립된 곳부터 비교적 오래 전 설립된 곳 모두 분석의 대상으로 삼았다. 따라서 2000년대 초반에 오픈된 어린이 병원부터 최근 2016년도에 오픈된 곳을 포함하여 총 6곳을 조사대상으로 선정하여 사례분석을 실시하였다. 이 중 가장 개관 된지 오래된 곳은 사례 A로 2002년에 오픈하였으며, 가장 최근에 지어진 곳은 사례F로 2016년도에 오픈하였다. 본 연구에서 조사한 대기공간은 주로 로비 층에 마련된 공간으로 지하를 포함하여 지층부에 많이 분포되어 있었다. 조사대상의 구체적인 개요는 <표 4>와 같다.

<표 4> 조사대상의 개요

분류	명칭	설립 년도	면적	건축 규모	대기공간 층수	위치
A	서울대학교 어린이병원	2002	16,86 ㎡	B1-7	B1,1,2,3	종로구 연건동
B	신촌세브란스 어린이병원	2006	11,173 ㎡	1-10	1,2	서대문구 연세로
C	서울특별시 어린이병원	2007	14,872 ㎡	B1-6	1,2	서초구 현릉로
D	서울아산 어린이병원	2009	2,139 ㎡	1	1	송파구 올림픽로
E	오산 서울 어린이병원	2013	9784 ㎡	B1-5	1	오산시 경기대로
F	푸르메재단 넥슨 어린이재활병원	2016	18,572 ㎡	B3-7	1,2,3	마포구 월드컵북로



2. 분석방법

본 연구는 선행연구를 바탕으로 도출된 체험성, 상징성, 행태지원성, 연속성에 따라 어린이 병원 아동 대기 공간의 감성적 디자인 표현 특성에 대해 분석하였다. 분석의 틀에 체크항목 리스트에 따라 표현특성별 계획 요소를 모두 만족 하였으면 높음 ●(5점), 1~2개 계획 요소를 만족하면 보통◎(3점), 모든 계획요소가 만족되지 않을 시 낮음○(0점)으로 하여 3가지 단계의 척도로 조사하여 평가하였다. 아이들이 처음 방문하는 공간에 중점을 두기 위해 주출입구를 통한 로비에 위치한 대기공간을 중심으로 조사하였다. 조사기간은 2019년 11월 20일~30일로 총 10일간 이루어졌으며, 각 사례를 현장 방문하여 관찰 및 사진촬영을 통해 진행하였다.

3. 어린이 진료 대기공간의 감성디자인 특성 분석

1) 사례 A : 서울대학교 어린이병원

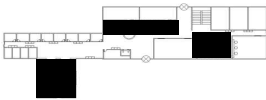
<표 5> 사례A 분석내용

A 병원				
평면도 (B1)	공간 구성 및 배치			
	접수 및 수납, 대기공간, 진료실			
감성디자인 표현 특성				
사진				
	체험성	상징성	행태지원성	연속성
	◎	●	◎	●
체험성	E1	병원 공식 캐릭터를 활용한 인테리어와 벽과 천장은 어린이들의 눈높이에 맞는 색채와 캐릭터 조명을 사용하여 오감을 자극한 경험을 이끌고 있다. 색채는 주로 화이트와 밝은 분홍색의 계열의 바닥, 벽, 천장을 이루어 밝고 깨끗한 느낌을 주고 있다.		
	E2	대기공간 벽에는 병원의 캐릭터가 그려져 있고, 곳곳에 어린이를 위한 도서가 배치되어 있으나 놀이공간이 따로 마련되어 있지 않아 다양한 경험을 하기에는 부족하였다. 다만 한쪽 벽에 어린이들이 부모와 함께 시계놀이를 할 수 있도록 캐릭터 시계를 배치하여 놀이 체험을 주고 있다.		
	E3	음악적 요소는 없어 청각적 요소는 표현되지 않았다.		
상징성	S1	어린이병원 캐릭터와 파스텔 톤의 색채를 통해 어린이들에게 상징성을 주고 있다.		
	S2	병원 기둥과 벽에는 병원 캐릭터와 장식적 설치물 등을 표현하여 어린이들의 흥미와 호기심을 자극하고 있다.		
	S3	어린이병원 캐릭터를 활용하여 어린이들이 쉽게 공간을 인지하고, 주된 행위를 암시할 수 있도록 표현하였다.		
행태지원성	B1	어린이들을 위한 다양한 활동을 지원하는 공간이 부족하였으며, 어린이들을 위한 놀이공간은 다른 층에 위치하고 있어 대기공간에서의 여러 가지 활동을 지원하지는 않았다.		
	B2	어린이들을 위한 가구보다는 성인용 의자로 배치되어 있어 어린이들이 이용하기에는 적합하지 않았다. 주로 보호자 위주의 가구 배치를 보였고, 딱딱하고 다소 날카로운 수 있는 네모형태의 의자로 어린이들에게 안전성을 주고 있지는 않았다.		
	B3	냉난방 및 환기 시스템으로 적절하게 실내의 쾌적성이 유지되고 있으나 자연채광의 유입이 부족하여 주로 실내조명을 활용하여 공간을 밝게 유지하고 있었다.		
연속성	C1	천장의 캐릭터 조명과 벽의 색채는 어린이들이 시각적인 공간의 연결성을 갖도록 하며, 움직임을 유도하고 있다.		
	C2	주 통로사이의 기둥에는 어린이들의 호기심을 자극하는 병원 캐릭터들이 각각 다르게 그려져 있어 다른 공간으로의 기대와 호기심을 자극하고 있다.		
	C3	비교적 복잡하지 않은 동선의 흐름으로 어린이들은 쉽게 공간을 인지하며 이동을 유도하고 있다.		


2) 사례B : 신촌세브란스 어린이병원

<표 6> 사례B 분석내용

B 병원


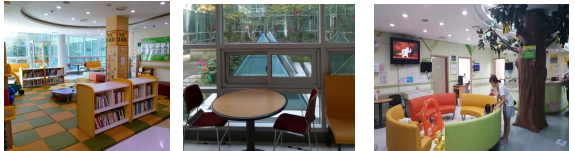
평면도 (1F)	공간 구성
	대기공간, 로비(주출입구), 안내, 진료실 (1-10), 치료실, 계측실, 수유실, 검사실, 외래 접수 및 수납, 영상 촬영실, 초음파실, 재활실, 주사실, 소아 내시경실, 기브스실, 불리자드 I-room

감성디자인 표현 특성

사진				
	체험성	상징성	행태지원성	연속성
	◎	●	●	◎
체험성	E1	대기공간에는 파스텔계열의 기다란 쿠션 형 의자가 배치되어 있고, 공간 곳곳에 다양한 애니메이션이 그려져 있어 아이들의 시각적 경험을 제공한다. 천장에는 채광조명으로 어린이의 시각과 촉감을 자극하고 어린이가 공간과 상호작용 할 수 있는 기회를 제공하고 있다.		
	E2	대기공간에는 작은 책꽂이와 소량의 어린이 책들이 놓여 있고, 대기공간에 마련된 놀이공간에 장남감과 캐릭터 도서가 배치되어 아이들에게 여러 가지 경험을 제공한다.		
	E3	음악적 요소는 없어 청각적 요소는 표현되지 않았다.		
상징성	S1	어린이들이 건강하게 쉼 쉼 자라는 장수 동물 기린을 병원의 대표 캐릭터로 상징화 하고 있다. 대기공간뿐만 아니라 병원 곳곳에 대표캐릭터와 다양한 애니메이션을 이용해 인테리어하고, 대기 공간 입구에 빨간 비행선이 매달려 있는 장식물을 통해 어린이들에게 친숙하고, 재미있고 유쾌한 공간의 상징성을 부여하고 있다.		
	S2	벽에 그려진 다양한 애니메이션은 이야기의 줄거리와 연관이 있어 어린이들의 호기심을 자극하고 기억을 연상시킨다.		
	S3	공간 속 애니메이션은 사인과 문자의 역할을 대신하여 어린이들에게 낯설지 않고 친근감 있게 공간의 주요 활동을 암시할 수 있도록 하고 있다.		
행태지원성	B1	대기공간은 어린이들이 마음껏 뛰어 놀 수 있는 넓은 활동공간으로 구성되어 있으며, 놀이 공간, 실내 무대가 설치되어 있어 음악회, 문화활동, 유희공간 등의 다양한 활동을 지원한다. 또한 e-도서실(불리자드 I-Room)는 배움과 휴식의 공간으로 아이패드와 노트북을 활용한 학습과 병원생활에 도움이 될 수 있는 다양한 프로그램(메디컬 놀이, 음악놀이, 문화 프로그램, 미술 심리 치료, 생일 파티 등의 어린이들을 위한 다양한 프로그램을 지원하고 있다.		
	B2	어린이들의 안전을 고려하여 딱딱한 재질 보다는 폭신폭신한 소재와 라운드형태의 가구를 주로 사용하였으나 모서리 띠와 같은 안전 요소는 설치되어 있지 않았다. 바닥과 벽의 재질은 딱딱하고, 매끄러운 소재로 부드럽고 안전한 형태를 띠지는 않았다.		
	B3	창문과 문을 통한 자연채광 및 환기가 자유롭게 이루어지고 있으며, 냉난방 시스템이 적절하게 유지되고 있었다. 천장에 유입되는 자연광은 따뜻하고 밝은 분위기가 연출되었으며, 쾌적성을 주기에 충분하였다.		
연속성	C1	어린이들의 시각을 자극하는 요소들이 곳곳에 있으나 이것이 시각적으로 연결성을 주기에는 무리가 있다.		
	C2	대기공간을 포함 곳곳에 다양한 캐릭터와 애니메이션이 설치되어 있어 아이들의 시각적 흥미와 호기심을 자극하고 있으며, 다른 공간으로의 기대감을 주고 있다.		
	C3	어린이들이 자연스럽게 공간을 인지할 수 있는 동선의 흐름이라기 보다는 다소 넓은 실내 공간으로 어린이들이 공간을 이동 하는데 다소 복잡하게 느낄 수 있어 보호자의 안내가 필요할 것으로 보인다.		



3) 사례C : 서울특별시 어린이병원

<표 7> 사례C 분석내용

사례C 병원									
평면도 (1F)	공간 구성 및 배치								
	로비, 접수, 수납, 상담실, 진료실, 카페								
감성디자인 표현 특성									
사진									
특성	<table><tr><th>체험성</th><th>상징성</th><th>행태지원성</th><th>연속성</th></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr></table>	체험성	상징성	행태지원성	연속성	●	●	●	●
체험성	상징성	행태지원성	연속성						
●	●	●	●						
체험성	E1	로비 및 대기공간의 바닥, 벽, 가구는 주로 어린이들의 눈높이에 맞는 빨강, 노랑, 초록 계열의 색상으로 표현하였고, 카페트와 폭신폭신한 소재의 가구를 통해 시각 및 촉감을 자극한다. 또한 대기공간에는 실내 조경의 나무가 설치되어 있어 자연친화적인 요소가 나타나며, 이는 어린이들에게 있어 재료의 물성에서 자연을 체험하도록 하며, 오감을 자극하여 공간과 상호작용할 수 있는 경험을 제공한다.							
	E2	로비 한 구역에는 어린이들이 독서할 수 있도록 도서공간이 마련되어 있으며, 간단한 장난감을 두어 유희적 경험을 제공한다.							
	E3	대기공간에는 동요를 통해 경쾌한 느낌을 주고, 어린이들에게 청각적 경험을 제공한다.							
상징성	S1	다양한 원색의 컬러와 어린이들을 위한 유희적 설치물을 통해 공간의 상징성을 주고 있으며, 병원 대표캐릭터인 코끼리를 곳곳에 인테리어로 활용하여 공간의 정체성을 주고 있다.							
	S2	공간의 놀이 공간과 색깔의 배합은 아이들의 호기심을 자극할 수 있으며, 병원 대표 캐릭터는 어린이들에게 재미있고, 호기심을 줄 수 있는 요소로 작용되었다.							
	S3	공간을 안내하는 표시가 모두 코끼리 캐릭터로 공간에 맞게 표현되고 있어 아이들의 호기심을 유발하며, 공간의 주된 행위를 암시하게 해준다.							
행태지원성	B1	대기공간 층에는 놀이공간이 따로 마련되어 있지는 않지만 아이들의 유희적 경험을 제공하는 설치물, 장난감, 도서공간이 배치되어 다양한 행태를 지원하고 있다. 또한 카페공간이 마련되어 있어 어린이들과 함께 온 부모들이 휴식을 취하고, 차를 마실 수 있도록 하였다.							
	B2	대기공간은 주로 라운드형의 가구와 폭신한 소재, 카페트를 사용하여 어린이들이 사용하기에 안전성을 주고 있다.							
	B3	어린이들이 주로 활동하는 공간에 자연채광이 유입될 수 있는 큰 창이 배치되어 있어 적절한 환기와 채광을 통해 실내를 밝고 쾌적하게 유지하고 있다. 자연채광으로 인해 실내 조명요소는 최소화 하였지만 공간의 밝기는 적절하게 유지되고 있으며, 냉난방 시스템이 작동되어 불편함이 없다.							
연속성	C1	공간 곳곳에 병원 캐릭터와 어린이들의 흥미를 끄는 시각적 요소들이 배열되어 있어 자연스럽게 어린이들의 움직임을 이끌며 공간의 연속적 경험을 유도하고 있다.							
	C2	어린이들의 흥미와 호기심을 줄 수 있는 유희적 설치물이나 장난감들이 곳곳에 배치되어 어린이들의 시선을 이끌며 움직임을 유도하고 있다.							
	C3	복잡하지 않은 개방형의 넓은 대기공간은 자유로운 동선의 흐름으로 하나의 놀이공간처럼 인식하게 하며, 공간의 이동이 복잡하지 않고 수월하다.							

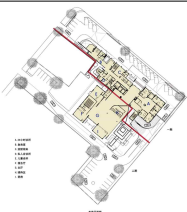

4) 사례D : 서울아산 어린이병원

<표 8> 사례D 분석내용

D 병원									
평면도 (1F)	공간 구성 및 배치								
	- 대기 공간, 외래진료 및 수납, 안내, 주사실, 진료실, 심리상담센터, 문화광장, 전시실								
감성디자인 표현 특성									
사진									
특성	<table><tr><th>체험성</th><th>상징성</th><th>행태지원성</th><th>연속성</th></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>◎</td><td>◎</td></tr></table>	체험성	상징성	행태지원성	연속성	●	●	◎	◎
체험성	상징성	행태지원성	연속성						
●	●	◎	◎						
체험성	E1	노랑, 초록, 등 벽 색깔의 조합과 벽에 그려진 캐릭터 및 만화요소는 어린이들에게 시각적 자극을 줌으로써 오감을 자극하여 어린이가 공간과 상호작용 할 수 있는 기회를 제공한다.							
	E2	대기공간에는 TV가 있어 어린이들이 어린이 프로그램을 시청을 할 수 있도록 하였으며, 대기공간에는 장난감과 도서, 놀이기구를 통해 병원 안에서 여러 가지 경험을 제공한다.							
	E3	대기공간에는 동요를 통해 경쾌한 느낌을 주고, 어린이들에게 청각적 경험을 제공한다.							
상징성	S1	대기 공간의 벽과 의자는 밝은 노랑, 초록색을 주로 사용하고, 벽에는 캐릭터 장식으로서 어린이들에게 공간의 정체성을 주고 있다. 그 외에 공간의 특별함을 부여하기 위해 어린이의 관심을 끄는 독특한 요소의 적용은 미흡하다.							
	S2	벽에 그려진 다양한 캐릭터의 만화는 어린이들의 호기심을 자극하고 있다.							
	S3	도형 문자 요소를 통해서 공간의 주요 행동 활동을 암시할 수 있다.							
행태지원성	B1	대기공간에 어린이의 활동공간이 있지만 공간이 다소 협소하여 어린이들이 마음껏 뛰어 놀기에는 부족하다. 놀이공간이 따로 마련되어 있지 않고 대기공간 내에 비치되어진 장난감이나 도서를 통해 어린이들의 활동을 지원하고 있다.							
	B2	비교적 폭신한 소재의 의자를 두고 있으나 안전띠와 같은 요소는 없으며 가구사이의 폭은 어린이들이 지나다니면서 부딪힐 수 있는 정도로 보였다.							
	B3	자연채광이 유입되나 대기공간 까지 유입되는데 멀어 주로 실내조명을 통해 밝기를 유지하고 있으며, 공간의 규모는 대기공간이 붙일 수 있는 공간으로 어린이들이 몰릴 시에는 쾌적성이 부족할 수 있는 요소로 나타났다.							
연속성	C1	아이들에게 시각적 요소를 통한 연속적 경험을 제공하는 요소는 나타나지 않았다.							
	C2	공간은 만화 형식의 캐릭터를 통해 어린이들의 시각적 자극을 통한 움직임을 유도하고 있다.							
	C3	공간과 공간은 복도 형식으로 이동을 할 수 있게 되어 어린이들이 다른 공간까지 이동할 수 있도록 연결하고 있다.							

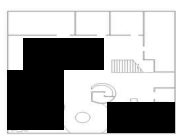



5) 사례E : 오산 서울어린이병원

<표 9> 사례E 분석내용

E 병원									
평면도 (1F)	공간 구성 및 배치								
	대기공간, 카페, 접수, 수납, 진료실								
감성디자인 표현 특성									
사진									
특성	<table><tr><td>체험성</td><td>상징성</td><td>행태지원성</td><td>연속성</td></tr><tr><td>◎</td><td>◎</td><td>◎</td><td>●</td></tr></table>	체험성	상징성	행태지원성	연속성	◎	◎	◎	●
체험성	상징성	행태지원성	연속성						
◎	◎	◎	●						
체험성	E1	여러 가지 원색 컬러를 이용하여 벽과 의자를 구성해 시각적 재미를 주고, 폭신한 소재의 재질은 어린이들의 촉각을 자극한다. 공간의 형태는 다소 평범한 평면적 형태와 배치로 어린이들에게 다양한 경험을 제공하기에는 부족해 보였다.							
	E2	대기공간에는 도서와 장난감이 배치되어 있어 어린이들에게 독서와 유희적 경험을 제공한다.							
	E3	음악적 요소는 없어 청각적 요소는 표현되지 않았다.							
상징성	S1	병원은 전체적으로 노랑, 초록, 보라, 빨강색을 사용하여 색채를 통한 공간의 상징성이 나타나며, 캐릭터나 그래픽 요소와 같은 요소는 없었다.							
	S2	규칙적으로 배열되는 여러 가지 색을 조합한 가구들이 어린이들에게 재미요소로 나타나고 있다.							
	S3	캐릭터와 그래픽 문자를 통한 공간의 인지성은 없으며, 공간마다 색을 다르게 표현하여 어린이들에게 공간의 인지성을 주고 있다.							
행태지원성	B1	대기공간에는 어린이들이 자유롭게 이동할 수 있도록 넓게 위치하고 있어 다양한 활동을 주고 있으나, 놀이공간이 따로 제공되지는 않았다. 곳곳에 장난감과 놀이시설물을 배치하여 아이들에게 신체적 활동을 제공한다. 카페가 있어 어린이와 함께 온 부모들이 휴식을 취하며 차를 마실 수 있도록 하였다.							
	B2	의자는 폭신폭신한 쿠션형 소재와 라운드 형태나 모서리가 둥근 형태를 사용하여 어린이들에게 안전성을 주었다. 바닥은 다소 미끄러울 수 있는 형태이나 어린이들이 넘어질 시 다치지 않도록 로비에 배치된 모든 가구들이 주로 라운드형으로 구성되어 있었다.							
	B3	모든 병실과 복도에 온돌 난방 시스템이 작동하여 편안하고 따뜻하게 보낼 수 있도록 하였으며, 채광의 유입은 없고 실내 조명으로 밝기를 유지하고 있었다.							
연속성	C1	벽에는 일정하게 배치되는 색들의 변화로 시각적 변화를 주면서 어린이들의 능동적인 동선을 유도하고 있다.							
	C2	공간은 넓게 홀로 구성되어 있어 어린이들의 움직임이 비교적 자유롭고, 곳곳에 시각적인 재미난 요소들보다는 색채의 변화로 아이들의 흥미를 끌고, 호기심을 주며 공간의 기대감을 주고 있다.							
	C3	공간은 각각의 뚜렷한 색상을 통해 문과 벽을 통해 표현하고 있어 어린이들이 색채를 통해 공간의 인지를 통해 동선을 유도하고 있었으며, 다소 구획되지 않은 공간의 흐름은 어린이들에게는 다소 복잡하게 느껴질 수 있었다.							

6) 사례F : 푸르메재단 넥슨 어린이재활병원

<표 10> 사례F 분석내용

F 병원									
평면도 (1F)	공간 구성								
	- 대기 공간, 접수공간, 독서공간, 놀이공간, 재활공간, 카페								
감성디자인 표현 특성									
사진	  								
특성	<table><tr><th>체험성</th><th>상징성</th><th>행태지원성</th><th>연속성</th></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr></table>	체험성	상징성	행태지원성	연속성	●	●	●	●
체험성	상징성	행태지원성	연속성						
●	●	●	●						
체험성	E1	대기공간은 주로 화이트, 노랑, 하늘색을 사용하여 아이들에게 따뜻하고 밝은 느낌을 주고 있으며, 한쪽 벽면에는 커다란 장식적 요소인 액자가 설치되어 아이들에게 시시각각 경험을 주고 있다. 공간은 다소 평범할 수 있는 직선적 형태이나 중간에 원형의 인셉션을 두어 다양한 형태의 경험을 제공한다. 벽면에 넓게 개방된 창은 외부의 빛을 받아들이어 아이들의 시각과 촉각을 자극하며, 어린이가 공간과 상호작용 할 수 있는 경험을 제공한다.							
	E2	대기 공간에 도서관과 어린이 활동 공간이 마련되어 있어 장남감과 캐릭터 도서, 놀이기구를 통해 다양한 경험을 제공한다.							
	E3	대기공간의 카페에는 편안하고 조용한 음악을 틀어놓아 대기 공간까지 음악이 흐르며, 어린이들은 차분한 감성을 느낄 수 있도록 되어 있다.							
상징성	S1	대기공간에 마련된 부모와 함께 할 수 있는 재활공간은 이 곳의 정체성을 보여주고, 다양한 형태와 색채, 재질, 신체적 놀이기구 등은 이 공간의 고유성을 나타내고 있다.							
	S2	공간에는 어린이들이 실내에서 산책할 수 있도록 하는 공간이 마련되어 있어 아이들의 호기심을 유발하며 재미있는 경험적 자극을 제공한다.							
	S3	색상이나 공간의 형태, 설치물 등을 통해 어린이에게 공간에서 일어나는 주된 행위활동을 암시해 주고 있다.							
행태지원성	B1	대기공간에는 보호자와 함께 할 수 있는 재활공간이 마련되어 있어 걷는 훈련 겸 실내에서 산책 할 수 있도록 하였다. 또한 독서공간과 놀이공간이 함께 마련되어 있어 어린이들의 놀이와 편의를 제공하고 있다. 카페가 마련되어 있어 어린이들뿐만 아니라 함께 온 부모나 보호자가 음료를 마시며 휴식을 취할 수 있도록 하고 있다.							
	B2	재활병원 특성상 모든 가구 배치에 있어 충분한 여유를 두어 휠체어의 이동에 불편함이 없도록 하였다. 안전을 고려한 폭신폭신한 소재와 라운드형 가구를 주로 배치하였다.							
	B3	병원 대기공간은 다른 공간에 비해 천장이 높고 창문이 커서 자연광이 더 많이 유입되어 밝고 개방되어 있어 쾌적성을 주었다. 환기 및 냉난방 시스템이 적절히 이루어지고 있었다.							
연속성	C1	일정한 배열의 규칙적인 의자배치는 어린이들에게 시각적으로 공간과 공간을 연결하여 스스로 시선의 방향을 설정하고, 심리적인 동선을 형성할 수 있도록 도와주고 있다.							
	C2	어린이들의 흥미를 끌만한 캐릭터나 그래픽 패턴과 같은 요소는 없지만 공간마다 가구나 벽 요소에 색감을 다르게 설정하여 어린이들에게 시각적 자극을 주고 움직임을 유도한다.							
	C3	공간이 구획되지 않은 홀 형태의 로비는 어린이들이 자연적인 움직임에 따라 방향을 설정하고 다른 공간으로 이동하게 되어 있다. 이러한 이동은 연속적 시점 변화에 의해 공간에 다양한 경험을 할 수 있다.							

<표 11> 조사대상 대기공간에 나타난 감성디자인 표현 특성 종합

특성		사례						
		A	B	C	D	E	F	평균
체 험 성	E1	●	●	●	●	●	●	5.0
	E2	●	●	●	●	●	●	5.0
	E3	○	○	●	●	○	●	2.5
	종합	◎	◎	●	●	◎	●	4.0
상 징 성	S1	●	●	●	●	●	●	5.0
	S2	●	●	●	●	●	●	5.0
	S3	●	●	●	●	●	●	5.0
	종합	●	●	●	●	●	●	5.0
행태 지 원 성	B1	○	●	●	○	●	●	4.1
	B2	○	●	●	○	●	●	4.1
	B3	●	●	●	●	●	●	5.0
	종합	◎	●	●	◎	●	●	4.3
연 속 성	C1	●	○	●	○	●	●	3.3
	C2	●	●	●	●	●	●	5.0
	C3	●	○	●	●	●	●	4.1
	종합	●	◎	●	◎	●	●	4.3
평균		3.8	3.8	5.0	3.8	4.6	5.0	4.4

<표 12> 종합 결과

분류	조사 결과
특성	상징성 > 행태지원성 = 연속성 > 체험성
사례	C, F > E > A, B, D
도표	<p>■ 체험성 ■ 상징성 ■ 행태지원성 ■ 연속성</p>

조사대상 대기공간의 감성디자인 표현 특성은 상징성>행태지원성=연속성>체험성 순으로 높게 나타났다. 상징성이 평균 5.0 점으로 가장 높았는데 모든 사례가 어린이들의 호기심이나 흥미를 자극시키는 요소로 아이들의 눈높이에 맞는 공간의 상징성을 부여하고 있었다. 행태지원성의 경우 어린이들을 포함한 보호자를 위한 다양한 활동을 지원하는 공간에 대해 사례별로 차이가 있었으며, 어린이들을 위한 놀이공간 및 독서공간을 제공하는 것에 대해 대부분 사례가 적용이 되었다. 연속성의 경우 시각적 연속을 통한 공간의 연속성은 사례 B, D를 제외한 모든 사례에서 나타났고, 주로 시각적 체험을 통해 자연스럽게 이동할 수 있도록 동선의 방향을 유도하는 것으로 나타났다. 벽, 바닥, 천장, 기둥의 재료 및 색채, 캐릭터 패턴 등을 연속적으로 사용함으로써 공간의 연속성이 표현되었다. 체험성은 가장 낮게 나타났으며, 대부분 사례가 어린이들이 시각과 촉각을 통해 공간과 상호작용 할 수 있도록 하고 있었다. 대기공간에 어린이들의 청각적 경험을 줄 수 있는 음악의 요소는 사례 A, B, E를 제외한 사례에서만 표현되고 있었으며, 주로 어린이들의 감성에 맞는 동요나 경쾌한 사운드의 음악을 틀어 아이들이 시각, 촉각 외에 청각적 경험을 통한 공간의 경험을 이끌어 내고 있었다.

조사대상의 감성디자인 표현 특성은 평균 4.4점으로 비교적 평균점수가 높은 것으로 나타났다. 그 중 사례C, F가 5.0점으로

4. 소결

사례조사를 통해 각각의 어린이병원 대기공간의 감성디자인 표현 특성을 종합한 결과는 <표 11>과 <표 12>와 같다.

감성디자인의 표현특성이 가장 높게 나타났고, 사례A, B, D 각각 3.8점으로 가장 낮게 나타났다. 비교적 최근에 지어진 사례가 2000년대 초반에 지어진 병원보다 감성디자인 실내 표현특성의 반영이 높은 것을 알 수 있었다. 사례C와 F는 표현특성의 각 항목을 모두 만족하여 감성디자인이 잘 표현된 사례였다. 특히 체험성의 부분 중 청각적 요소를 통한 어린이들의 감성을 경험하게 하는 부분과 행태지원성에서 다양한 활동과 안전한 공간을 제공하는 부분에서 다른 사례와 차이가 있었다. 또 연속성 부분에서는 시각적 요소를 통한 어린이들의 능동적인 동선을 유도하는 부분에서 모두 만족하여 점수가 높았다. 사례 E는 전체적으로 모든 항목을 만족하였으나 체험성 중 청각적 경험에 대한 항목 부분이 표현되지 않았다. 사례B는 체험성과 연속성에서 부분적 표현이 나타났고, 사례D는 행태지원성과 연속성에서, 사례A는 체험성과 행태지원성에서 부분적인 표현이 나타나 다른 사례보다 평균 점수가 낮게 나타났다.

IV. 결론

본 연구는 서울 지역 6곳의 어린이전문병원 대기공간을 대상으로 병원에서의 어린이들의 정서적 스트레스를 해소하기 위한 감성적 실내 디자인 표현특성에 대해 분석하였으며, 이에 대한 결론은 다음과 같다.

첫째, 어린이 전문병원 대기공간은 병원의 특성상 공간의 구획이 아닌 대부분 개방형으로 배치되어 외래 진료, 수납, 안내 공간과 함께 구성되어 있었다. 특히 어린이 전문병원의 특성상 대부분 사례가 놀이공간과 독서공간이 마련되어 어린이들의 흥미와 재미를 줄 수 있도록 하였으며, 부모나 보호자도 휴식을 취하고, 차를 마실 수 있는 카페공간이 함께 마련된 사례도 있었다. 배치된 가구 종류는 어린이의 이용에 알맞도록 대부분 높이가 낮고, 폭신폭신한 소재의 의자를 배치하여 어린이 이용에 편리성을 주고 있지만 대부분 좌석이 고정되어 있어 이동성과 가변성을 주기에는 부족하였다. 따라서 고정의자의 경우는 사례B와 같이 바퀴가 달린 의자를 함께 배치하여 이동성을 줄으로써 다양한 이용자가 여러 활용이 가능하도록 편리성을 줄 수 있고, 사례F처럼 일정하게 가구를 규칙적으로 배열하여 어린이들과 보호자가 쾌적하고 대기 시 불편함이 없도록 할 수 있을 것이다.

둘째, 체험성은 표현 특성 중 다른 특성에 비해 비교적 낮게 나타났는데 대부분 사례가 주로 색채나, 캐릭터의 요소, 장난감, 놀이기구를 통해 시각 및 촉각을 자극하고 신체활동을 통한 공간과의 상호 경험을 제공하였다. 청각적 요소인 음악이나 자연적 체험과 같은 자연친화적인 재료 및 직접적인 자연물의 도입을 적용한 사례는 많지 않았다. 이는 아이들의 신체 및 감성인

지에 촉각이 중요한 발달 인지과정 중 하나이므로 재료의 물성에서 느껴지는 친근하고 유희적인 요소를 통해 오감을 자극하여, 어린이들의 다양한 감성을 이끌어낼 수 있어야 할 것이다. 또한 공간의 바닥, 벽, 천장 및 설치물들이 비교적 단순한 직선 형태로 표현되어 있었다. 따라서 곡선이나 다양한 유기적인 형태를 통한 공간의 구성은 어린이들에게 좀 더 색다른 경험을 통해 공간과 상호작용의 기회를 제공할 수 있을 것으로 판단된다.

셋째, 어린이 병원 대기공간에서의 감성디자인은 상징성이 가장 두드러지게 나타났다. 이는 어린이들의 호기심이나 흥미를 끄는 요소인 병원 캐릭터나 다양한 애니메이션을 활용하여 공간에 친근감을 주고, 어린이들이 공간의 용도를 쉽게 인식하도록 공간에 상징성을 부여하였다. 기둥이나 벽, 천장 곳곳에 병원의 상징성을 보여주는 대표 캐릭터 및 유희적 설치물과 아이들에게 친근한 색상 등을 통해 아이들의 시각, 촉각 등을 자극하며, 낯설고 두렵지 않은 공간의 정체성을 나타내었다.

넷째, 행태지원성을 살펴보면 대기공간은 몇 사례를 제외하고 대부분 넓은 공간을 조성하여 어린이들이 뛰어다니고 놀 수 있는 쾌적한 환경을 제공하였다. 또한 아이들의 다양한 활동을 지원하기 위해 공간에 놀이공간과 독서 공간 외에 다양한 어린이 프로그램을 지원할 수 있도록 실내 무대나 프로그램 활동 공간을 배치한 사례도 있었다. 이러한 공간은 어린이들에게 병원 놀이 및 어린이 프로그램을 통해 좀 더 친숙하고 재미있는 공간으로 인식시켜 병원에서의 불안감과 긴장감을 해소 시켜줄 수 있다. 가구 및 집기류는 대부분 어린이의 안전성을 고려하여 라운드 형식이나 부드러운 소재로 마감하였으며, 어린이의 이용에 알맞도록 대부분 낮은 의자를 배치하여 편의를 주고 있었다. 그러나 어른 신체에 맞도록 배치된 의자나 다소 모서리가 네모난 형태의 가구가 배치된 경우도 있어 모서리 안전띠를 두르거나 아이들의 신체에 맞는 가구를 함께 배치하는 계획이 필요할 것으로 파악되었다. 채광이나 통풍, 환기, 냉난방 시스템은 대부분 잘 갖추어져 있어 쾌적성을 주고 있었으며, 천장이나 측창을 통해 자연채광을 도입하여 개방감을 주는 사례도 있었다.

다섯째, 연속성의 경우 대기공간 곳곳에 병원의 대표 캐릭터나 다양한 애니메이션을 활용한 인테리어를 통해 어린이들의 시각적 흥미와 호기심을 자극하고, 다른 공간으로의 기대감을 주고 있었다. 대부분 사례에서 대기공간에 구획을 두지 않고, 로비와 함께 개방성을 주어 어린이들이 자연적인 움직임에 따라 방향을 설정하고, 이동함으로써 연속적 시점 변화에 의한 다양한 경험을 주도하고 있었다. 주로 시각적 체험을 통해 공간의 연속성이 나타났는데 색채나 캐릭터 등을 통해 표현되었으며, 공간에 설치물을 통한 다양한 자극의 유도는 표현되지 않았다. 좀 더 적극적으로 아이들에게 공간의 연속성을 부여할 수 있는 흥미요소를 설치한다면 어린이들에게 좀 더 능동적이고

자연스러운 공간의 이동 및 경험을 부여할 것으로 판단된다.

참고문헌

- 권유지. (2010). 감성디자인 선호 유형주택 계획에 관한 연구. 건국대 석사학위논문.
- 김흥기. (2001). 건축 조형디자인론. 가문당.
- 김수정. (2019). 어린이전문병원 대기공간 실내디자인을 위한 유아환자 행태 연구. 부산대 대학원 석사학위논문.
- 박지영. (2002). Human-care 개념의 한 양방 협진병원 외래진료부의 실내디자인에 관한 연구. 건국대 석사학위논문.
- 한명옥. (1985). 소아과 대기실의 실내공간구성에 관한 연구. 이화여대 석사학위논문.
- 박수정. (2006). 이토도요 공간디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구. 호서대 석사학위논문
- 김소현. (2005). 감성 이미지를 도입한 어린이집 실내디자인에 관한 연구. 상명대 석사학위논문.
- 김명선, 김주연(2004). 디자인 호텔 실내공간 의 감성적 표현 특성에 관한 연구. **한국실내디자인학지**, 13(4), 74-82.
- 신동진. (2003). 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시연출계획에 관한 연구 : 내외 대기업 사례를 중심으로. 건국대 석사학위 논문.
- 하세강. (2006). 국내 어린이 병원 실내디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구. 중앙대 석사학위논문.
- 신선영. (2010). 어린이 학습공간 실내디자인의 감성 표현 특성. 울산대학교 석사학위논문.
- 최민영. (2010). 감성디자인을 주제로 한 오피스 공간 디자인 연구. 서울과학기술대학교 석사학위논문.
- 오유경. (2011). 보육시설의 보육공간에 적용된 감성디자인표현 특성에 관한 연구. 한양대 석사학위논문.
- 최은신. (2016). 엑스포 파빌리온에서 감성 디자인 표현 연구, **한국디자인문화학회지**. 22(3), 590-591
- 송창호, 민규홍(1997). 감성 커뮤니케이션의 지원수단과 방법에 관한 연구. **인덕대 논문집**, 19호, 30
- 윤정미. (2007). 현대 주거공간 디자인의 감성적 표현 요소에 관한 연구. 건국대 디자인대학원 석사학위논문.