

논산 익스트림스포츠관 조성 방안 검토

박 철 희

충남연구원 지역도사문화연구실 선임연구위원
jacob10@cni.re.kr

이 연구의 목적은 논산시 폐교를 활용하는 방안으로서 익스트림 스포츠관을 도입하여 활성화하는데 기본방향을 제시하는데 있음

CONTENTS

1. 과제 개요
2. 이론적 고찰 및 사례조사
3. 조성여건 및 사업계획
4. 조성 방향

요약

- 실내형 익스트림스포츠관 조성은 최근 놀이문화의 변화로 급속히 확산되고 있는 추세임
- 국내·외에 있는 모험놀이시설의 공통적인 트렌드는 딱딱한 놀이 공간이 아닌 휴게공간과 쉼의 공간으로 변화되고 있으며, 소규모 실내공간에서 대형화, 복합화 되는 추세임
- 논산시 익스트림스포츠관 조성에는 다음과 같은 고민이 필요함

첫째, 실내공간 안에 콘텐츠를 어떻게 구상을 할 것인가에 대한 부분과 타겟 계층, 콘텐츠화, 운영(주체)에 대한 부분에 고민이 필요함 - 시설수명의 주기가 긴 콘텐츠

둘째, 차별적이고 단순화한 획기적인 콘텐츠가 필요하며, 콘텐츠 교체 및 이에 대한 지속적인 투자가 가능한지에 대한 고민이 필요함 - AR·VR뿐 아니라 건강·치유와 같은 주제 콘텐츠

셋째, 익스트림스포츠는 기본적으로 위험성을 동반한 활동이기 때문에 운영 시 안전사고에 대한 세심한 접근 필요

넷째, 공공사업으로 추진할 경우 주변 주민 및 커뮤니티와 어떻게 연계성을 확보하여 파급효과를 높일 것인가에 대한 논의 필요 - 지역사회·상권에 피해를 줄이고 상생할 수 있는 운영방안 필요

01 과제 개요

1.1. 과제 추진배경 및 목적

1.1.1. 과제 추진배경

- 지역의 학교는 교육·문화적 측면에서 지역의 중심공간이며 지역주민들의 삶과 밀접하게 연계되었던 공간임
- 고령화, 저출산, 도시화 등으로 인해 지역의 사회구조 변화와 인구감소로 학교의 기능이 상실되게 됨
- 논산시에는 현재 8개교가 폐교되어 5개가 활용되고 있으나 3개교는 아직 미활용상태에 있음
 - 미활용 3개교(2018년 현재)는 벌곡초등학교 조동분교, 왕암초등학교, 함산초등학교 등임
 - 벌곡초 조동분교는 논산시가 2018년 매수하여 자체 활용할 예정이며, 왕암초·함산초는 향후 매수할 계획에 있음
- 본 과제는 논산시는 폐교공간의 활용 방안 일환으로써 왕암초등학교에 어린이, 청소년을 대상으로 한 익스트림 스포츠관을 도입하는 방안 모색에서 시작됨

1.1.2. 과제 목적

- 본 과제의 목적은 최근 관심을 모으고 있는 실내형 익스트림스포츠에 대한 검토를 통해 도입 방안을 제시하는데 있음

1.2. 과제 범위

1.2.1. 시간적 범위

- 2019.4.30.~2019.9.30.

1.2.2. 공간적 범위

- 도입시설 대상지 : 논산시 왕암초등학교 일원
- 사례 대상지 : 국내

1.2.3. 내용적 범위

- 본 과제 내용은 크게 아래와 같이 네 부분임
 - 이론적 고찰, 사례조사 및 검토, 조성여건 및 사업계획 검토, 도입방안

1.3. 연구 수행방법

- 연구내용별 수행방법은 다음과 같음

[표 1-1] 내용별 수행방법

연구내용	연구 방법	비고
이론적 고찰	· 문헌조사 : 논문, 보고서, 인터넷 등을 활용	
사례조사 및 검토	· 문헌조사 · 현장방문 · 인터넷 · 워크숍	· 실내형 모험놀이 시설을 중심으로 조사 -위치, 면적, 수용인원 -도입시설 및 프로그램
조성여건 및 사업계획 검토	· 보고서 내용을 중심으로 검토 · 현장방문	
도입방안	· 워크숍, 전문가 자문	

2.1. 이론적 고찰

2.1.1. 익스트림스포츠의 개념

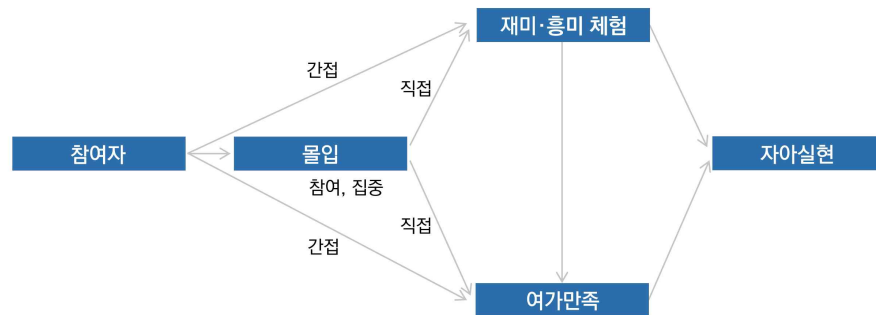
- 익스트림 스포츠(extreme sports)는 신체 부상, 생명의 위험을 무릅쓰고 즐기는 활동 또는 여러 가지 묘기를 펼치는 레저 스포츠임¹⁾
- 1970~1980년대 미국 대도시에서 청소년을 중심으로 스케이트보드(skate board), 롤러스케이팅(rollerskating)등의 놀이 문화에서 발전되어 왔음
 - 젊은 세대들의 도전정신이 잘 반영되어 있는 운동으로 '위험스포츠', '극한스포츠'라고도 함
- 익스트림 스포츠는 모험스포츠의 일종으로서 인간의 한계, 기술의 한계, 자연의 한계, 환경의 한계 등을 극복하는 극한스포츠라 할 수 있으며 매니아들은 X-game을 추구함
 - X게임이라는 약칭으로도 통용되는데, 영어 'extreme(극한)'에서 'X'를 딴 것임
- 익스트림 스포츠(extreme sports)가 확산, 대중화된 것은 1993년 미국 스포츠 전문 케이블 채널과 회사가 만들어지며, 활성화를 위해 'X게임'이란 타이틀로 스포츠대회 프로그램²⁾을 방송하면서 전 세계 청소년들 사이에서 폭발적인 인기를 누리게 됨
 - 익스트림 스포츠의 세계 빅3 대회로는 일반적으로 X-게임 대회, 액션



1) 강성일, 2010, 익스트림 스포츠 참여자의 몰입경험에 따른 재미요인과 여가만족 및 자아실현의 관계, 한국체육대학교 박사학위논문.

2) 현재 X-game은 미국에서 매년 여름과 겨울 연 2회 개최되고 있으며, 인라인스케이트, BMX, 스케이트보드 등의 하계 X-game이 개최되었으며, 1997년부터는 스노마운틴 바이킹(snow mountain biking), 스킵(sking), 스노보딩(snow boarding)등의 동계 X-game이 개최되고 있음

스포츠챔피언십, 그라비티 게임 등이 있음



※ 성별, 연령, 학력, 직업, 수입, 참여기간, 참여빈도, 참여강도에 따라 다름

[그림 2-1] 익스트림 스포츠 참여자의 여가만족 · 자아실현 구조

2.1.2. 익스트림스포츠의 종류 및 방식

1) 익스트림스포츠의 종류

- 자전거 스텐트(BMX), 스케이트보드, 인라인스케이팅(롤러블레이드), 맨발 수상스키, 스포츠클라이밍(인공암벽등반), 스카이스ёр핑, 번지점프, 스노보드, 스트리트 루지(누워서 달리는 썰매의 일종), 웨이크보드(트릭스키의 일종) 등 종류는 수십 가지에 이릅니다
- 익스트림스포츠 중 3대 종목으로 알려진 것은 인라인스케이팅(In-line skating), 스케이트보드(skateboard), BMX³⁾가 꼽힘

[표 2-1] 계절에 따른 익스트림스포츠의 종류

구분	익스트림스포츠
여름	-스케이트보드, 인라인스케이팅, BMX, 인공암벽등반(Sport climbing), 스카이스ёр핑(Sky surfing), 도로썰매타기(Street luge), MTB 등
겨울	-스노우보드(Snowboarding), 산악자전거(Mountain biking), 스키보드(Ski boarding), 스노우크로스(Snow cross), 자유스키(Free skiing), 빙벽등반(Ice climbing), 동력눈썰매경주(Super-modified shovel racing)
기타	-서바이벌게임(Survival game), 윈드서핑(Wind surfing), 래프팅(Rafting), 번지점프(Bungee jump), 웨이크보드 등

자료: 강성일, 2010, 익스트림 스포츠 참여자의 몰입경험에 따른 재미요인과 여가만족 및 자아실현의 관계, 한국체육대학교 박사학위논문, pp.16~pp.23.




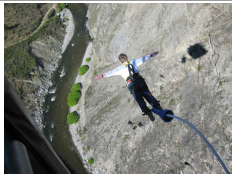
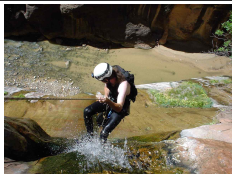

3) Bicycle motocross 또는 Bike motocross, Bicycle stunt riding:자전거묘기

[표 2-2] Vehicle과 Non-vehicle에 따른 익스트림스포츠의 종류



구분		Gliding	Rolling
Vehicle	Motorized	Offshore powerboat racing, Wakeboarding, Water skiing, Air racing, Gliding	Motorcycle racing, Rallying, Motocross
	Non-motorized	Surfing, Windsurfing, Kiteboarding, Extreme skiing, Snowboarding, Parachuting, Wingsuit, Sailing	Skateboarding, Mountain biking, Mountain boarding, BMX racing, Freestyle scootering, Freestyle BMX, Aggressive inline skating, Urban inline skating
Non-vehicle		Rock climbing, Canyoning, Ice climbing, Parkour, Deep-water soloing 등	

자료: https://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_sport

[표 2-3] 익스트림스포츠의 종류

종류	내용	비고
BASE jumping	고정물 또는 절벽 등에서 낙하산 또는 플라이잉 슈트(flying suit)를 활용해 낙하하는 것	
BMX	자전거 경기 또는 묘기를 하는 것	
Bodyboarding	Bodyboard를 이용해 파도를 타는 것	
Bungee jumping	높은 구조물에서 점프하는 것	
Canyoning	암벽등반, 수영, 점프, 워킹 등을 통해 협곡을 여행하는 것	
Cave diving	수중 동굴 다이빙	

Climbing	수직 등반(암벽, 설벽, 수직공간 등)	
Extreme pogo (Xpogo)	"extreme" pogo sticks를 활용한 라이딩 또는 묘기	
Extreme skiing	45° 에서 60° 이상의 경사에서 스키를 하는 것	
Extreme ironing	다림질을 하면서 극한 스포츠나 다른 위험한 활동을 하는 오락활동	
Flow riding	급류 타기	
Free diving	호흡장비를 하지 않고 수중에서 하는 스포츠 활동	
Free ride	산학 등에서 자전거를 활용한 점프, 묘기 등을 하는 활동	
Free running (Parkour)	만나는 장애물들을 (장비 없이) 최대한 우아하게 뛰어넘거나 기어오르거나 하면서 도심 속을 달리는 행위	
Free skiing (Freestyle skiing)	슬로프를 활용해 공중곡예를 통해 예술성을 겨루는 스포츠	
Freestyle scootering	스쿠터를 활용하여 묘기 활동을 하는 것	
Hang gliding	행글라이딩	
Ice canoeing	얼음이 있는 물에서 카누를 타는 활동	
Ice climbing	빙벽 등반	
Ice diving	빙판 아래에 스쿠버다이빙을 하는 활동	
Ice yachting	빙판 위에서 야크를 타는 활동	
Inline skating	인라인스케이트를 타는 스포츠 활동	
Ironman Triathlon	철인경기 : 수영, 사이클, 마라톤 등의 종목을 휴식 없이 연이어 실시하는 경기	
Jet skiing	물 위에서 개인용 수중스쿠터를 타는 활동	
Kite ice skating	빙판 위에서 카이트(연)를 타는 활동	
Kite surfing	물(바다, 호수 등) 위에서 카이트(연)를 타는 활동	
Land windsurfing	육지에서 윈드서핑(바퀴가 설치되어 있음)을 하는 활동	
Long boarding	긴 보드를 타는 활동	
Mixed Martial Arts	격투기	
Motocross	오토바이로 오프로드(험로)를 타는 활동	

Motorcycle sport	오토바이 경주	
Motor sport (Rallying)	경주용 자동차(일반 자동차를 경주용으로 개조)로 경기를 하는 스포츠	
Mountain boarding	보드로 오프로드(험로)를 타는 활동	
Mountain biking	산악자전거	
Off-roading	자동차(지프, SUV 등)를 활용하여 오프로드(험로)를 달리는 활동	
Paragliding	패러글라이딩	
Power bocking	Jumping stilts 또는 spring stilts를 활용하여 점프 또는 곡예를 하는 활동	
Rafting	보트로 계곡, 강 등의 급류를 타는 활동	
Rock climbing	암벽 등반	
Sand boarding	모래언덕(사막) 위에서 보드를 타는 활동	
Sand skiing	모래언덕(사막) 위에서 스키를 타는 활동	
Skate boarding	Skateboard를 타거나 모기를 부리는 활동	
Ski jumping	스키를 활용해 점프를 하는 스포츠	
Sky diving (Free flying)	낙하산을 펼치지 않고 수직낙하를 이용한 스포츠 활동	
Sky surfing	공중에서 보드를 타는 것	
Slacklining	줄타기	
Snow boarding	눈 위에서 보드를 타는 스포츠	
Snowmobiling (Snowscooter)	눈 위에서 모터가 달린 썰매를 타는 것	
Street luge	포장도로 또는 코스에서 경사를 활용해 루지를 타는 것	
Surfing	해변의 파도를 활용하여 보드를 타는 스포츠	
Wake boarding	수상보딩 : 보트에 줄을 달아 당겨 물 위에서 보드를 타는 스포츠	
Water skiing	수상스키 : 보트에 줄을 달아 당겨 물 위에서 스키를 타는 스포츠	
Zorbing(Globe-riding, Sphereing, Orbing)	투명프라스틱으로 제작된 구(Orb)를 타고 언덕을 굴러 내려오는 레크레이션 또는 스포츠	

자료: https://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_sport

2) 익스트림스포츠의 방식

- 익스트림스포츠의 방식은 피트니스(fitness), 어그레시브(aggressive), 크로스핏(Crossfit)⁴⁾으로 나뉜
 - 피트니스는 몸매 유지와 유산소운동을 목적으로 삼는 반면, 어그레시브는 스텐트에 가까운 창조성을 목적으로 하며, 크로스핏은 여러 종류의 운동을 섞어서 단시간고강도로 행하는 운동을 하는 방식임
 - 따라서 X게임 공식대회는 어그레시브만을 채택함

3) 익스트림스포츠의 전개

- 1993년 미국에서 약 2,000명이 참가한 가운데 제1회 세계대회가 열렸고 1999년 대회는 10만 명 이상이 참가
- 국내에서는 소수 동호회원들이 활동하는 수준이었으나 1999년 11월 서울 올림픽공원에 공식 경기장이 만들어지면서 급속히 확산됨
 - 현재 경기 부천시, 고양시 일산신도시, 도봉산 등에 X게임장이 운영되고 있음
 - 또한, 대구시에서는 '2019 전국 익스트림 스포츠대회'를 개최함



[그림 2-1] 2019 전국 익스트림 스포츠대회 내용

4) 여러 종목을 번갈아가며 훈련하는 운동방식인 크로스 트레이닝(cross training)과 신체 단련이라는 뜻의 피트니스(fitness)가 합쳐진 단어

- 익스트림 스포츠 참여자는 최근 급속히 증가하고 있는데 이러한 원인은 주5일 근무의 정착으로 인한 여가활동에 대한 관심 증대, 소득수준 향상으로 인한 소비패턴의 변화에 기인함
- 한편, 최근에는 국내에서도 어린이, 청소년 등을 대상으로 실내에서 익스트림 스포츠를 즐길 수 있는 시설들이 조성되고 있음

2.2. 사례조사 검토

2.2.1. 조사개요

- 사례조사는 논산시에서 추진하고 있는 실내형, 어린이/청소년 층을 대상으로 조성된 사례를 중심으로 함
- 조사항목은 기본적인 내용인 시설명, 위치, 규모, 도입시설 및 운영프로그램, 특징과 시사점을 중심으로 함
 - 도입시설은 시설명과 함께 시설의 운영형태 및 특징을 조사
 - 운영프로그램은 도입시설과 연계되는 프로그램을 중심으로 조사
 - 특징과 시사점은 시설이 가지고 있는 독자적인 특징과 운영방향성을 중심으로 조사

조사대상	조사내용
1. 스포츠몬스터, 하남 2. 놀토피아, 완주 3. 바운스 트램폴린 파크, 서울 4. 플레이티카, 구리 5. 히어로플레이파크, 양산 6. 챔피언1250, 고양 7. LET LOOSE, 대전	- 위치 - 면적, 수용인원 - 도입시설 및 프로그램 - 특징 및 시사점

2.2.2. 사례조사

1) 스포츠몬스터⁵⁾ 하남

구분	내용
위치	- 경기도 하남시 미사대로 75
면적	- 5,289m ² 규모 / 수용인원 300명
도입시설 및 프로그램	- BASIC ZONE: 프리스타일의 스포츠코트 - EXCITING ZONE: 트램폴린존, 댄싱 네스트, 슈팅 네스트, 레이저 사격 - ADVENTURE ZONE: 놀이형 클라이밍, 3D 실외 암벽등반, 실내 점프, 장애물 통과, 8m 규모의 슬라이드 - DIGITAL ZONE: 가상현실을 활용한 스포츠어빌리티 체험
특징 및 시사점	- 4가지 테마로 구성된 30여종의 실내 익스트림 스포츠 서비스 제공 - 4층과 옥상층이라는 구조를 살려 실내 익스트림과 실외 운동시설(풋살 등)을 함께 이용할 수 있음 - 놀이와 스포츠가 융합된 체험시설로 단계별 다양한 테마를 통해 익스트림스포츠에 경험이 없는 사람들도 자연스럽게 시설을 활용할 수 있도록 유도 - 다양한 연령층이 참여할 수 있는 시설이 마련됨

자료: <https://www.sportsmonster.co.kr/>



[BASIC ZONE – Monster Court]



[EXCITING ZONE – Jumping Nest]



[ADVENTURE ZONE – Rope Course]



[DIGITAL ZONE – Sports Ability Soccer]

5) 2019년 9월 24일 기준으로 하남센터, 고양센터 총 2개의 센터가 운영 중

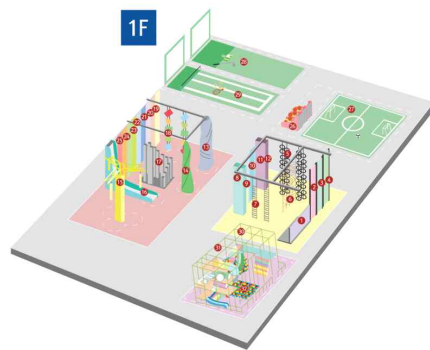
2) 놀토피아, 완주

구분	내용
위치	- 전라북도 완주군 고산면 대아저수로 416
면적	- 1,580㎡ 규모 / 수용인원 150명
도입시설 및 프로그램	- CLIMBING ZONE: 25개의 클라임계열 모험놀이시설(어린이용) - SPORTS ZONE: 스크린골프, 스크린테니스, 농구, 한궁, 미니풋살장 - KIDS ZONE: 유아놀이시설(정글짐, 볼풀, 트램폴린)
특징 및 시사점	- 어린이를 주 대상으로 하는 실내 익스트림 스포츠 서비스 제공 - 국내에서 가장 많은 종류인 34종류의 실내 익스트림 시설 - 완주군의 3대 비전 중 하나인 농토피아와 관련된 명칭 사용을 통해 놀이문화와 완주군의 정체성을 연계

자료: <http://www.noltopia.com>



[CLIMBING ZONE]



[CLIMBING ZONE MAP]



[SPORTS ZONE]

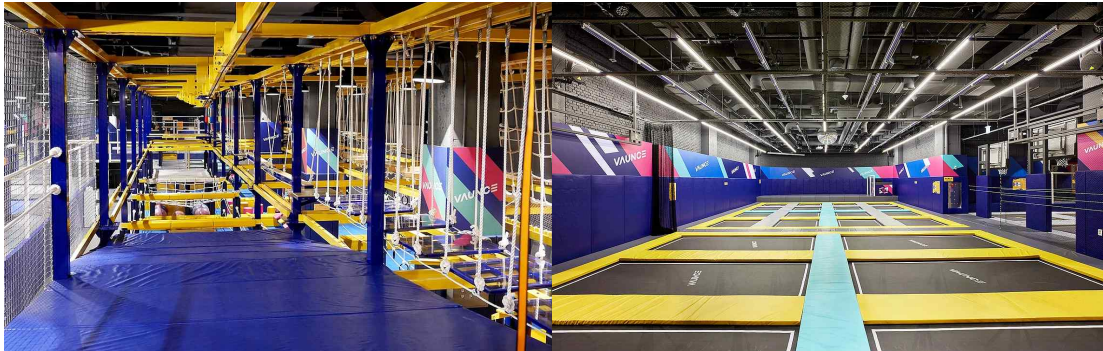


[KIDS ZONE]

3) 바운스 트램폴린 파크⁶⁾ - 삼성센터

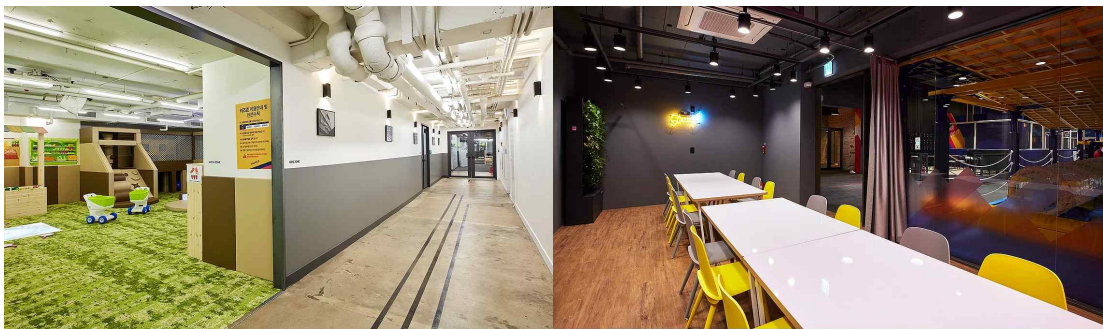
구분	내용
위치	- 서울시 강남구 영동대로 325 S-타워 지하3층 바운스
면적	- 2,120㎡ 규모 / 수용인원 100~120명
도입시설 및 프로그램	- 트램폴린존, 챌린지존, 키즈존 - PROGRAM: Corporation(성인단체대상 워크샵), Fever Night Party, VAUNCE Kids&School(유소년대상 프로그램), VAUNCE FIT(피트니스 프로그램), Extreme Wall(트램폴린 프로그램), SlamDunk Challenge(트램폴린 프로그램), Dodge Ball League(트램폴린 프로그램)
특징 및 시사점	- 트램폴린을 여러 형태로 표현하여 트램폴린 위에서 여러 퍼포먼스를 할 수 있는 프로그램 운영 / 트램폴린 중심의 익스트림 프로그램 제공 - 미세먼지, 추위 등 야외 익스트림스포츠의 제한적 환경을 실내환경을 통해 극복 하였으며, '공기질 관리'를 최우선 과제로 채택 - 회사 워크샵, 개인 파티 등 단체활동 및 레크레이션, 파티음식 등이 결합하여 익스트림 스포츠와 단체활동이 접목된 형태

자료: <https://www.vaunce.co.kr>



[챌린지존 - 집라인]

[트램폴린존]



[키즈존]

[파티룸]

6) 2019년 9월 24일 기준으로 죽전센터, 반포센터, 잠실센터, 구로신도림 롯데마트 센터, 동대구 신세계백화점 센터, 용인 동백 센터, 거제 한화벨리더 센터, 부산 용호W 센터, 삼성, 구미 센터까지 총 10개의 센터가 운영 중

4) 플레이티카⁷⁾ - 구리점

구분	내용
위치	- 경기도 구리시 동구릉로 136번길 47
면적	- 2,300m ² 규모
도입시설 및 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - 인터랙티브존: 키즈전용 놀이시설, 미디어기술 및 인터랙티브 기술을 이용한 물 입형 체험, 미디어테이블, 아트로잉 프로그램 운영 - 액티비티존: 키즈용 액티비티 체험, 볼풀존, 키즈정글&슬라이드, 실감형 에어바운스 프로그램 운영 - 편존: 레이저 미로 - 익스트림존: 고공장애물 체험, 챌린지 코스, 줍라인 프로그램 운영 - 스포츠존: 인터랙티브 IT기술을 활용, 자전거 레이싱, 인터랙티브 클라이밍, 인터랙티브 볼슈팅존, 인터랙티브 트램폴린 프로그램 운영 - 디지털존: VR체험존
특징 및 시사점	<ul style="list-style-type: none"> - 첨단 IT게임기술과 실내 익스트림 스포츠를 결합한 '복합현실 인터랙티브 스포츠 파크' - 유소년 위주의 프로그램 구성 및 안전대책 수립에 중점

자료: <http://playtica.net/>



[인터랙티브존 - 미디어테이블]



[액티비티존 - 실감형 에어바운스]



[익스트림존 - 챌린지코스]



[스포츠존 - 인터랙티브 볼슈팅존]

7) 2019년 9월 24일 기준으로 전주점, 구리점 총 2개의 지점이 운영 중

5) 히어로플레이파크⁸⁾ – 양산점

구분	내용
위치	- 경상남도 양산시 물금읍 범구로 14 오솔로파크 B동 1호
면적	- 3,305㎡ 규모
도입시설 및 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> - SPORTS THEME: 챌린지코스, 짐라인, 트램폴린, 레이스카트, 대형슬라이드, 볼링, 승마, 사격, 슬롯카, 키즈닌자코스, 농구, 축구 - DIGITAL THEME: 모션드로잉, 모션슬라이드, 모션슈팅, 모션샌드, 모션너프건, 모션플로우, 모션블럭, 모션당겨당겨, 모션과일자르기, 모션블레이드, 모션 안면인식 - ATTRACTION THEME: 미니기차, 미니바이킹, 회전전투기, 회전목마, 포크레인체험, VR체험, UFO범퍼카, 볼대포, 영화관, 코인라이더 및 자판기 - KIDS THEME: 정글짐+볼풀장, 마트놀이, 주방놀이, 채소밭놀이, 의상놀이, 편백놀이, 편백낚시, 어린이화장대, 문어바운스, 곰돌이바운스, 해적슈팅놀이, 베이비존 - EXPERIENCE THEME: 어린이 전용 각종 체험프로그램 운영
특징 및 시사점	<ul style="list-style-type: none"> - 키즈카페에서 인도어 테마파크로 키즈공간사업을 확장 - 공간제약(도심문화, 행사, 미세먼지, 자동차 사고 등)해소를 통한 어린이 놀이문화 선도 / 실내아트랙션과 실내익스트림 활동 및 각종 체험활동의 결합

자료: <http://www.herokidspark.co.kr/>



[SPORTS THEME – 대형슬라이드]



[DIGITAL THEME – 모션너프건]



[ATTRACTION THEME – UFO범퍼카]



[KIDS THEME – 정글짐+볼풀장]

8) 2019년 9월 24일 기준으로 경주본점, 대구지점, 천안지점, 울산지점, 동탄지점, 명지점, 양산점, 일산지점까지 총 8개지점 운영 중

6) 챔피언1250⁹⁾ - 고양점

구분	내용
위치	- 경기 고양시 덕양구 고양대로 1955
면적	- 1,345m ² 규모
도입시설 및 프로그램	- 드롭와이어 줌라인 프로그램 - 익스트림 플로어: 9m 층고를 활용한 고공챌린지코스 - 에어바스핀2: 실내형 익스트림 체험 프로그램 - 타워클라이밍, 메가슬라이드, 무중력 체험놀이 '바운스트립', 롤러스케이트 체험 '롤러레이싱', '미디어클라이밍', 초고층 플레이집 '멀티플레이집' 프로그램 운영
특징 및 시사점	- 면적은 크지 않으나 9m 높이의 층위를 활용한 실내익스트림 프로그램 운영 - 국가인증제도인 '청소년 수련활동 인증제' 운영(고양점)

자료: <https://www.starfield.co.kr/goyang/>



[드롭와이어]



[익스트림 플로어]



[타워클라이밍]



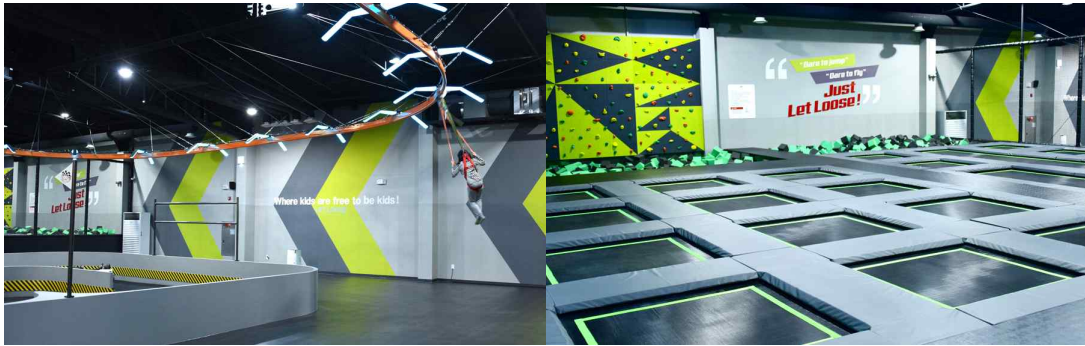
[에어바스핀2]

9) 2019년 9월 24일 기준으로 수원 영통점, 고양점, 군산점, 용산점까지 총 4개지점 운영 중

7) LET LOOSE

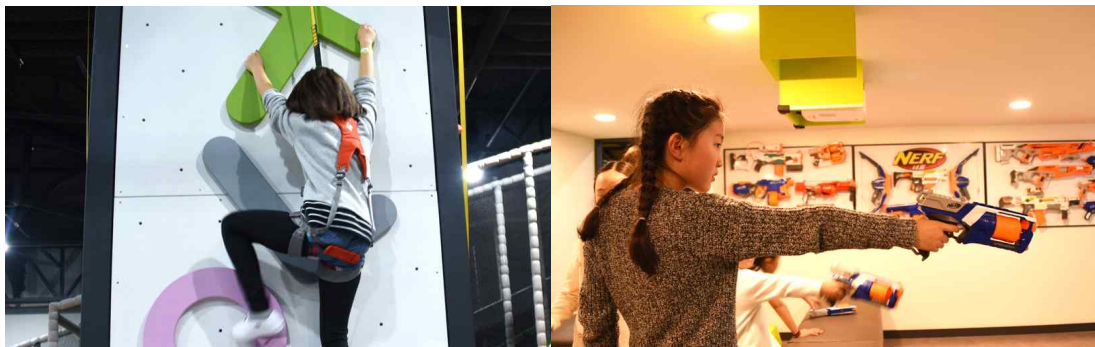
구분	내용
위치	- 대전광역시 서구 갈마로 186 렛루즈 빌딩
면적	- 3,305m ² 규모 / 수용인원 300명
도입시설 및 프로그램	- 놀이시설: 스카이라이더존, 트램폴린존, 클라이밍존, 슬라이드존, 레이싱존, 멀티미디어존, 볼캐논존, 렛루즈미니키친 운영 - 카페테리아 및 카페룸 등 편의시설 운영
특징 및 시사점	- 미국 ASTM(미국재료시험협회)과 유럽TUV(산업인증협회)인증을 통과한 놀이기구와 시설을 직수입하여 운영 - 안전과 청결을 최우선 지침으로 운영

자료: <http://www.letloose.co.kr/>



[스카이라이더존]

[트램폴린존]



[클라이밍존]

[멀티미디어존]

03 조성여건 및 사업계획 검토¹⁰⁾

3.1. 조성여건

3.1.1. 입지여건 및 시설현황

1) 대상지 위치 및 면적

- 위치 : 논산시 가야곡면 원양로 503번길 3, 495-2(가야곡면 왕암리 372, 370)
- 면적 : 토지 12,497㎡, 건물 1,675㎡



[그림 3-1] 왕암초등학교 전경(2019.9월 현재)

2) 주변 여건

- 왕암초등학교 입지한 왕암리 인구(2018. 9.)는 310명(남 154명, 여 147명)으로 138세대가 거주

10) 논산시, 2018, 논산시 폐교 활용 방안 보고서 내용을 정리 검토함

- 주요 경제활동은 벼농사, 과수원을 운영(논 0.56km², 밭 0.07km², 과수원 0.01km²)
- 왕암초를 중심으로 서쪽으로 1.9km 지역에 논산IC가 입지하여 고속도로 접근성이 우수함
 - 논산시청에서 8.7km, 대전과 계룡시 경계까지 각각 16.6km, 14.5km

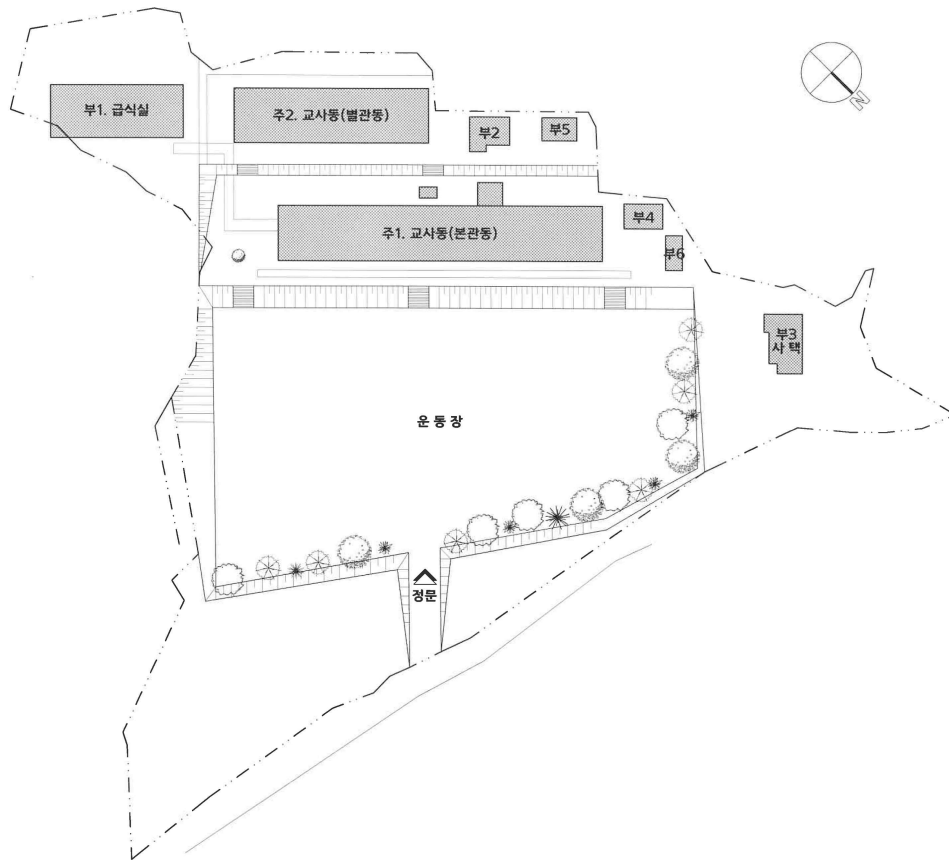


[그림 3-2] 왕암초등학교 입지 및 주변자원현황

- 주변자원으로는 남쪽에 왕암저수지 철새도래지가 있으며, 동쪽에 성삼문묘소가 있고 사찰로서는 정삼사, 정토사, 영암사가 입지하며, 북쪽에 6km 지점에 탐정저수지가 입지하고 있음
- 또한 서남쪽 5km 지점에는 선사인랜드가 입지하며, 서쪽으로는 가야곡농공단지, 가야곡2농공단지가 조성되어 있음

3) 학교 내 시설 현황

- 과거 복지시설 조성 시 리모델링을 하여 건물상태가 양호한 편임.
- 교사 : 본관(가동), 별관(나동) 등 2개 동으로 구성되며, 건물구조는 철근 콘크리트의 2층 슬라브 구조임
 - 교사 이외, 급식실, 사택, 숙직실, 창고가 있음



[그림 3-3] 왕암초등학교 시설배치현황도



[그림 3-4] 왕암초등학교 교사 및 시설

- 교실 : 총 17개의 교실이 있음
 - 본관(가동) : 1층에 7개(교장실, 양호실, 교무실, 컴퓨터실, 도서실 포함), 2층에 4개의 교실이 있음.
 - 별관(나동) : 1층에 4개, 2층에 2개의 교실이 있음.
- 교사의 바닥면적은 총 963.9m²임
 - 본관(가동)의 바닥면적 : 603.9m²
 - 별관(나동)의 바닥면적 : 360.0m²
 - 교실의 면적은 61.7m² ~ 71.1m²

3.1.2. 활용 여건 분석

1) 강점

- 호남고속도로 논산 IC에 인접하여(1.9km) 고속도로 근접성이 좋음
- 과수원이 많은 가야곡면에 위치하여 자연환경이 아름다움
- 왕암초등학교 북쪽으로 약 5.8km 지점에 탐정호가 근접하여 위치함
- 교사의 상태가 양호한 편으로, 리모델링을 통해 교사를 활용할 수 있음

2) 기회

- 선사인랜드 개장과 계획중인 탐정호 개발 등 논산시 주요 관광지와 연계 가능
- 중학교 자유학년제 시행으로 체험 학습장 수요 증가
- 유치원, 학원 등의 체험학습 장소 수요 증가
- 여가문화를 즐기려는 국민의 수요 확산

3) 약점

- 대전시, 계룡시와 원거리에 위치

- 대전시 경계까지 16.6km, 계룡시 경계까지 14.5km

4) 위협

- 최근 대도시 근교에 다수의 대규모 체험시설이 설립되고 있어, 경쟁이 심화될 가능성이 높음

[표 3-1] 왕암초등학교의 활용 여건

강점	기회
<ul style="list-style-type: none"> · 호남고속도로 논산 IC에 인접 (1.9km) · 학교 주변에 과수원이 다수 입지하여 자연환경이 아름다움 · 탐정호와 비교적 근거리에 위치(5.8km) · 교사의 상태 양호 → 리모델링을 통해 교사 활용 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 선사인랜드 개장, 탐정호 개발 등 논산시 주요 관광지와 연계 가능 · 중학교 자유학년제 시행으로 체험학습장 수요 증가 · 유치원, 학원 등의 체험학습 장소 수요 증가 · 여가문화를 즐기는 경향의 확산
약점	위협
<ul style="list-style-type: none"> · 대전시, 계룡시와 원거리에 위치 (시 경계까지 16.6km, 14.5km) 	<ul style="list-style-type: none"> · 최근 대규모 체험시설이 대도시 근교에 설립 → 경쟁 심화 가능성

3.2. 사업계획 검토 - 대상지 활용계획을 중심으로

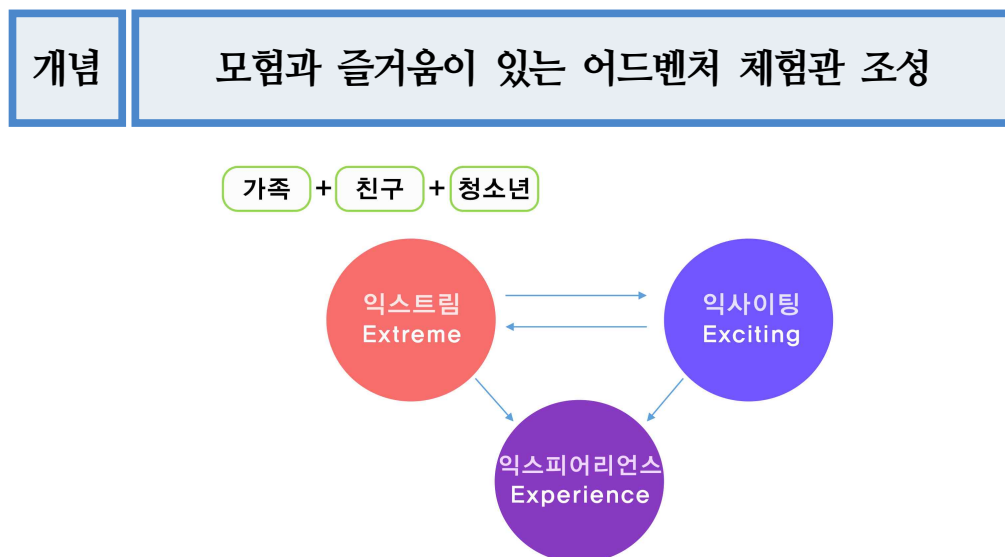
3.2.1. 사업계획

1) 배경 및 목적

- 여가시간의 확대, 건강한 체험놀이공간에 대한 수요증가, 청소년과 어린이들의 모험과 활동성에 기반한 365일 즐길 수 있는 어드벤처형 체험관을 조성
- 왕암초등학교 주변의 자원인 선사인랜드, 탐정호와 연계하여 놀이와 모험기능이 복합된 공간으로 개발하여 지역 활성화에 기여

2) 기본개념

- 가족, 친구들과 함께 찾아 모험을 하며, 다양한 체험을 할 수 있는 어드벤처 체험관을 조성



3) 사업개요

- 면적 : 대지면적 12,497㎡, 건축연면적 1,675㎡

- 사업비 : 3,340,000천원
- 사업기간 : 2018~2020(3개년)

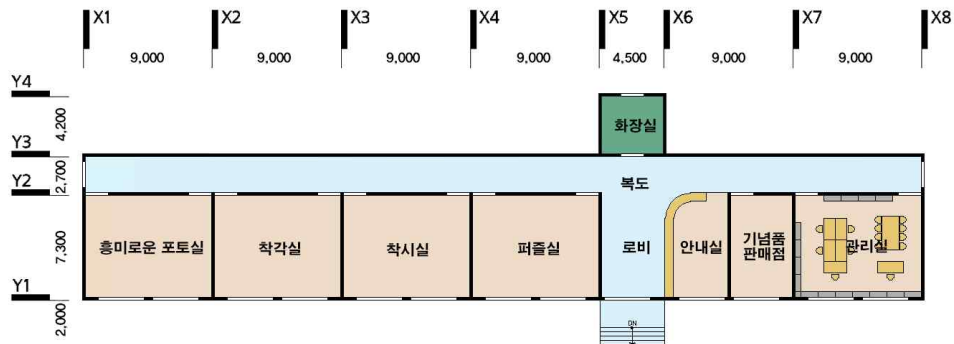
4) 도입시설 및 프로그램

- 익스트림 익사이팅 어드벤처 시설, 트릭아이 체험형 미술관과 함께 다양한 프로그램을 도입함

[표 3-2] 도입시설 및 프로그램

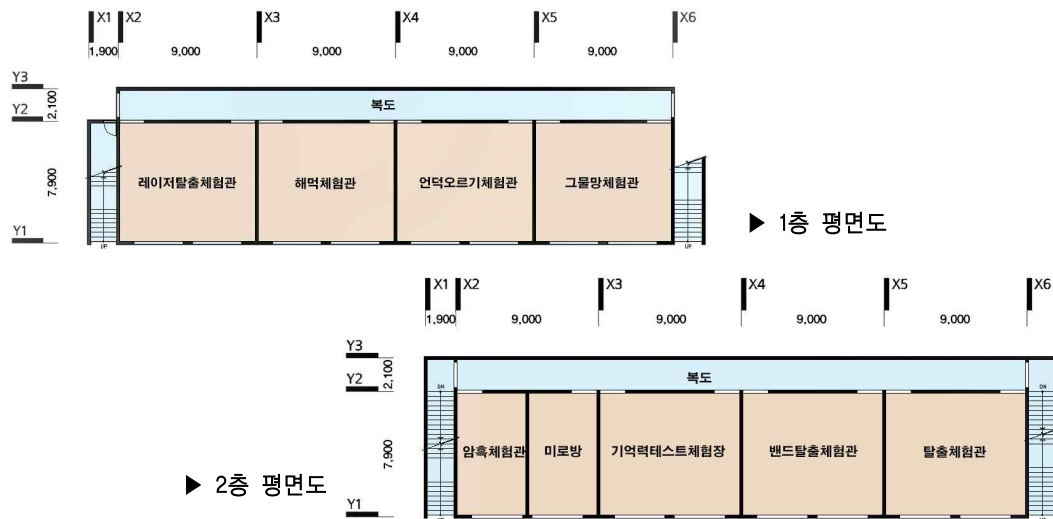
도입시설	프로그램	사례이미지
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 조성방향 <ul style="list-style-type: none"> - 기존의 평면적인 미술작품에 입체감을 부여하고 작품에 관람객이 주인공이 되게 하여 새로운 관점에서 예술을 체험하고 즐길 수 있도록 함 ◦ 시설 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 본교 교사 리모델링 - 흥미로운 포토실, 착시실, 착각실, 퍼즐실 	
트릭아이 미술관	<p>트릭아이 미술관 공간구상</p>  <p>로비/안내 기념품판매</p> <p>복도(관람 이동 체험 주 동선)</p> <p>흥미로운 포토실 (Funny photo Room)</p> <p>착각실 (Odalisque Room)</p> <p>착시실 (Illusion Room)</p> <p>퍼즐실 (Puzzles Room)</p> <p>» 흥미로운 포토실(Funny photo Room) - 작품과 어울리는 포즈를 취하여 독특한 사진/비디오를 만듦</p> <p>» 착시실(Illusion Room) - 자신의 모습이 크게/작게, 천장에 달라붙어 있는 듯한 착각을 일으키는 방</p> <p>» 착각실(Odalisque Room) - 보는 각도에 따라 작품의 형태가 달라지는 작품</p> <p>» 퍼즐실(Puzzles Room)</p>	

도입시설	프로그램	사례이미지
	<ul style="list-style-type: none"> 유명작품을 영상퍼즐로 제작하여 관람객이 영상퍼즐을 이동해 작품을 완성함 	



▶ 트릭아이미술관 조성예시 평면

익사이팅 어드벤처관	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 조성방향 <ul style="list-style-type: none"> 참가자가 협동하여 장애물을 극복하고, 순발력과 집중력을 필요로 하는 미션을 수행하는 실내놀이공간으로 조성 대상 : 초등학교 이상 ◦ 시설 조성 <ul style="list-style-type: none"> 별관 교사 리모델링 입장 공간 & 휴게시설 & 주제별 체험관 상황에 맞춰 1·2층을 관통하여 조성 	
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 세부 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> 미로 여행, 암흑 체험, 거울의 방, 협력의 방, 지하감옥 탈출 등 다양한 컨셉으로 조성 미로방, 거울, 장애물, 해먹, 암흑, 밴드 탈출, 짐볼, 레이저 탈출, 기억력 테스트, 공중 허들, 언덕 오르기 등 	



[그림 3-5] 왕암초 별관동 - 익사이팅 어드벤처관 구성



[그림 3-6] 왕암초등학교 활용 기본구상도

04 조성방향

4.1. 시사점 - 익스트림스포츠와 실내형 익스트림스포츠관 트렌드

- 익스트림스포츠는 위험을 감수하는 극한의 체험을 하는 활동 또는 스포츠로서 다양한 활동들이 개발되고 있음
 - 활동의 추세를 잘 살피고 실내에 도입할 수 있는 활동을 고민할 필요가 있음. 그렇지 않을 경우 타 시설에 대한 복사판으로서 독창성과 매력도가 떨어질 수 있음
- 실내형 익스트림스포츠관 조성은 최근 놀이문화의 변화로 최근 급속히 확산되고 있는 추세임
 - 스타필드 및 스포츠몬스터 등 국내에 여러 업체들이 경쟁식으로 운영을 하며 수익을 창출하고 있음(바운스사의 트램폴린을 이용한 시설 등)
- 국내·외에 있는 모험놀이시설의 공통적인 트렌드는 딱딱한 놀이 공간이 아닌 휴게공간과 쉼의 공간으로 변화되고 있으며, 소규모 실내공간에서 대형화, 복합화 되는 추세임
 - 일정 규모와 다양성을 확보하지 않으면 경쟁력이 떨어질 수 있음

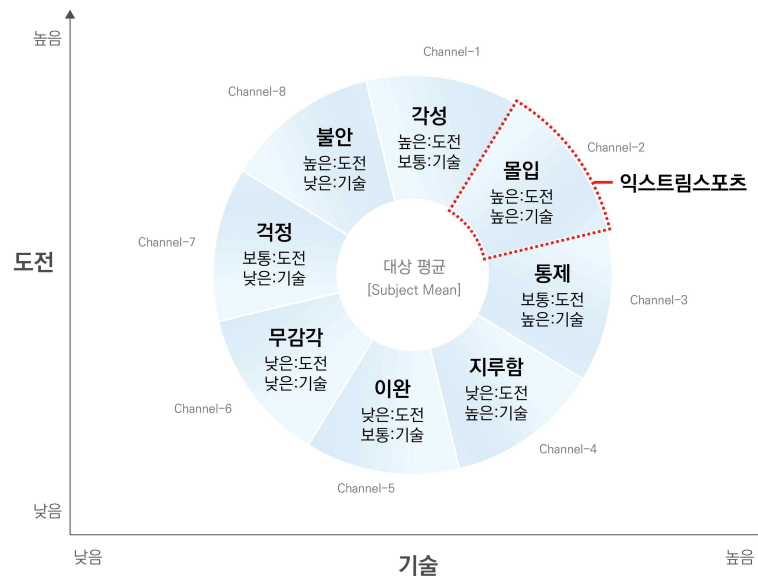
4.2. 조성방향

4.2.1. 실내형 익스트림스포츠관 구성

- 1) 공간 안에 콘텐츠를 어떻게 구상을 할 것인가에 대한 부분과 타겟 계층, 콘텐츠화, 운영(주체)에 대한 부분에 고민이 필요

- 이용대상 연령에 대한 고민 필요 (어린이/청소년 위주 또는 가족 위주)

- 익스트림스포츠는 기본적으로 높은 도전, 높은 기술을 요하는 특성을 가지고 있어, 이 부분에 대해 참여자들이 몰입할 수 있는 시설 프로그램을 도입하는 것이 중요함
- 연령대별, 성별에 따라 느끼고 체험하는 수준이 다를 것을 고려할 필요가 있으며, 공통적인 특성을 이해하고 접근하는 것이 중요함



[그림 4-1] 익스트림스포츠의 영역

- 지역주민, 아니면 지역 외 주민을 대상으로 할 것인가에 대한 고민 필요

- 지역주민을 위한 시설로 갈 것인지, 타 시도의 주민들을 끌어들이는 것인지에 따라서 다양성이 나, 아니면 단순화되고 시그니처 콘텐츠를 취할 것이냐의 가치가 달라지게 됨
- 논산시민들을 위한 시설이라는 목표가 있다면 다양한 콘텐츠를 제공하여 타도시에 즐길 수 있는 것들을 즐길 수 있게 한다는 점에서는 다양성이 필요

2) 차별적이고 단순화한 획기적인 콘텐츠가 필요

- 익스트림 스포츠 중 실내로 도입할 수 있는 종목에 대한 고민 필요

- 단순한 익스트림스포츠는 장기간 유지할 수 있음
 - » 예를 들면 축구라는 콘텐츠는 굉장히 오래된 콘텐츠인 것을 생각해봐야 함

- 지역 만의 특색을 살릴 수 있는 콘텐츠 도입

- 지역의 자연환경, 스토리, 건강과 연계된 헬스케어 등과 연계한 콘텐츠 전략 도입 필요
- 콘텐츠 교체 및 투자에 대한 고민 필요
 - 아이들은 시간이 지나면 기존 콘텐츠에 대해 흥미를 잃을 수 있으므로 시설교체 및 투자에 대한 부분도 염두해야 함
 - VR, AR 등을 활용한 콘텐츠 도입은 지속적 주기적인 관리가 가능한 범위 내에서 추진
 - » 콘텐츠에 따라 트렌드가 변화되는 수위가 다른데 기술이 접목된 것은 1~2년에 한번씩 교체가 되어야 함

3) 안전관리와 인력관리 필요

- 익스트림스포츠는 기본적으로 위험성을 동반한 활동이기 때문에 안전에 대한 세심한 접근 필요
- 휴먼웨어로 인한 사고가 일어나기 때문에 운영인력의 양성 및 노하우의 유지, 지도력의 보존 부분들을 신경 써서 운영인력들의 발굴과 교육이 계속적으로 이어져야 함

4.2.2. 사업주체에 따른 고려 필요

- 주변 주민 및 커뮤니티와 어떻게 연계성을 확보하고 파급효과를 시킬 것인가에 대한 논의가 필요함
 - 익스트림스포츠관의 매력도로 인해 인근 오락실, VR기계 등을 운영하는 업종이 타격이 있을 수 있음
- 논산 밀리터리 파크와 연계한 사업 추진과 지속가능성에 대한 고민
- 운영 시 위탁, 직영관리 및 인적자원 관리에 대한 고민 필요
 - » 조성 주체가 공공일 경우 직영운영에는 한계가 있음
 - » 위탁 시 어떤 방식으로 할 것인지에 대한 고민 필요
 - » 민간위탁 시 공익성 추구문제

참 고 자 료

강성일, 2010, 익스트림 스포츠 참여자의 몰입경험에 따른 재미요인과 여가만족 및 자아실현의 관계, 한국체육대학교 박사학위논문.

김창호, 2001, 익스트림 스포츠(Extreme Sports)의 현황과 마케팅방향, 한국창업정보학회, 2001 4권 2호.

고박우, 2018, Believability of Spatial User Interactions in Virtual Environments, 건국대학교 박사학위논문

안병욱, 2019, 익스트림 스포츠 참여자의 여가지지가 여가제약과 생활만족에 미치는 영향, 예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지, 2019 9권 2호.