
공원 사인 디자인 체계 분석 및 제안

Analysis and a Proposal of a Framework for Park's Sign Design

박은영, 박영호

숙명여자대학교 멀티미디어학과

Eun-Young Park(parkey@sookmyung.ac.kr), Young-Ho Park(yhpark@sookmyung.ac.kr)

요약

주 5일제의 영향은 여가시간 증가로 인한 가족 유대관계 향상이라는 결과를 가져왔다. 가족 간의 친밀함을 더욱 강화시킬 수 있는 다양한 방법들 중에서 놀이공원의 방문이 많이 애용되고 있으며 특히 공적공원의 관람은 저렴한 가격으로 서민들이 쉽게 찾을 수 있는 점 이외에도 다양한 장점을 가지고 있다.

이에 본 논문은 관람효과를 높이기 위한 방법의 일환인 사인디자인에 초점을 맞추어 연구하였다. 본 연구는 넓은 공간에서 동선을 고려하지 않은 안내표지판의 배치, 주변 환경의 조화를 고려하지 않은 사인들, 전체 공원 안내사인 디자인의 일관성 부족 등 공적공원의 특성을 제대로 살리지 못하는 문제를 중심으로 사인디자인 방안을 제안한다.

이를 위해서 국내외의 대표적인 공공원과 사공원을 분석하여 그 문제점을 도출한 후 사인의 종류를 분류하였으며 사인의 종류에 따른 디자인 가이드라인을 제안하였다. 나아가서 공원 방문객의 편리성 및 공원사인에 대한 사용성과 사인디자인에 관한 기대요소를 선정하여 평가함으로써 제안하는 디자인의 객관성을 입증하였다. 본 연구의 결과 각 공원의 특성에 따른 각 사인 체계의 사용성 및 사용자 요구도에 차이가 있음을 알 수 있었으며 이를 바탕으로 사용자의 기대치에 부응 할 수 있는 공적공원 및 사적공원이 나아가야 할 사인체계의 디자인 방안을 제안하였다.

■ 중심어 : | 사인디자인 | 공원 안내체계 | 안내표지판 |

Abstract

The effects of 5day-work-week have given us strong family relationships by increasing sparing time. People who visit national parks enjoy the intimate with family. Especially, the public park has much benefits, such as people visit easily with moderate prices.

This research is focused on the sign-design to increase watching effects with low price. However, there are some problems such as assignments of sign without much considerations for moving line, unmatched with circumstances, lacking of consistency images. Thus, the effect of entertaining is decreased.

For this, the paper analysis large-scale public park and large-scale private parks, and solves the several kinds of the problems. We also classify the types of sign designs and propose the sign design methods on characteristics. Therefore, we provide the objectivity of proposed sign designs by evaluating conveniences and expectations, and proposed the design methods of public parks and private parks.

■ keyword : | Sign-design | Public Park | Sign-design of Public Park |

* 본 연구는 숙명여자대학교 2008학년도 교내연구비 지원에 의해 수행되었습니다.

접수번호 : #090108-004

심사완료일 : 2009년 03월 25일

접수일자 : 2009년 01월 08일

교신저자 : 박은영, e-mail : parkey@sookmyung.ac.kr

I. 서론

최근에는 주 5일제가 확산되고 있는 추세이며 가족 중심의 삶으로 변화되고 있다[1]. 가족들은 이러한 법제적 변화의 기회를 통해서 가족 간의 유대관계를 강화하고 개인적인 휴가와 자기 발전의 기회를 삼기 위해 다양한 레저 활동을 실시한다. 이러한 레저 활동 중에 가족과 함께 할 수 있는 동물원 관람이나 놀이시설 이용을 통한 가족 간 유대강화가 좋은 방법으로 부각되고 있다[2].

이러한 시설물 들 중에서 공적공원의 특징을 들면 서민들이 저렴한 가격으로 관람이 가능하며 지리적 위치가 도심지와 가깝기 때문에 찾기 편리하며, 넓은 공간 속에서 영유아기에 교육적인 효과를 제공할 수 있다.

그런데 현실적으로 이러한 특성들을 살리지 못해서 그 효과가 감소되는 경우가 있다. 동선이 길어서 관람을 위해 많은 노력과 시간을 필요로 하며, 또한 한 번 관람했던 곳의 연상(Imagination)이 효과적이지 못해서 유아, 초년 학생들의 체험교육 등에서 부가적인 효과 향상을 저해하는 요소로 작용하기도 한다.

이러한 문제들은 공적공원에서 중요하며 이 같은 문제점에 관심을 기울인 공적공원에 관한 연구들을 살펴 보았다. 기존 공원에 관련한 연구들로는 서울시 어린이 공원 관리체계에 관한 연구[3]와 한강시민 공원 재설계안에 관한 연구[4], 국내 조각공원을 중심으로 한 테마파크 환경 디자인 기초요소 연구[5] 등에 관한 연구 등이 있다.

그런데 저렴한 비용으로 공적공원의 관람 효율성을 향상 시킬 수 있는 방법을 사인디자인(Sign Design) 측면에서 찾고자 한다. 본 논문에서는 안내사인 대신 “사인”이라는 용어를 사용하기로 한다.

사인(Sign)은 필요한 정보를 시각적으로 용이하게 전달하기 위하여 문자나 도형, 색채, 영상 등을 이용하여 사용자에게 표식, 상징, 안내 및 전달, 위치 등 방향성과 인식성을 확보해 주는 시설물을 말한다[6].

효율적인 사인디자인은 정보를 쉽게 파악할 수 있는 형태와 문자정보, 정확한 정보전달, 가독성과 명료성을 고려한 디자인, 수월한 유지관리, 주변과 조화, 정보 변

화에 대응이 가능한 디자인을 말하며 [6], 이러한 사인디자인은 효과적인 커뮤니케이션을 위한 도구가 될 수 있다.

우리나라의 공적 공원으로는 서울대공원[7], 어린이대공원[8], 보라매공원[9], 여의도공원[9], 양재 시민의 숲[9], 잠지공원 등이 있으며 해외의 대표적인 공적 공원으로는 미국의 요새미터국립공원과 센트럴파크(Central Park)[10], 파리의 라빌레트공원(Parc de La Villette), 일본의 오도리공원 등이 있다.

본 연구에서는 대표적인 공적공원으로 “서울대공원 [7]”을 선정하고 이에 연구의 초점을 맞추고자 한다.

서울대공원을 선정한 이유는 상기에서 언급한 공적공원의 특징을 모두 포함할 뿐만 아니라 놀이시설인 서울랜드와 미술관 등이 접하고 있으며 방문객들이 도심 근교에 위치하여 부담 없이 즐겨 찾을 수 있는 특성을 가지고 있기 때문이다.

서울대공원은 우리나라의 가장 큰 공적공원으로써 저렴한 가격과 넓은 자연환경을 갖추고 있다는 장점이 있다. 그러나 서울대공원의 사인은 그 구성에 있어서 체계성이 부족하며 전체적인 디자인 일관성이 부족하고 유지보수의 미흡함으로 인해 주변경관을 저해하는 아쉬움이 있다.

우리나라의 사적공원으로는 에버랜드[11], 롯데월드[12], 등이 있으며 외국의 사적공원으로는 디즈니랜드[13], 테마파크인 유니버셜스튜디오[14], 샌디에고의 씨월드 (Sea world) 등이 있다.

본 연구에서는 상기에서 대표적인 공적공원과 대치되는 개념으로 사적공원은 에버랜드를 선정하고 공적공원에 대칭되는 개념으로 연구의 초점을 맞추고자 한다.

이를 위한 대략적인 방법은 다음과 같다. 국내 공적공원의 대표적인 공원으로 서울랜드와 사적 주요 공원으로 에버랜드의 사인 체계, 그리고 일본의 디즈니랜드사인을 분석하고 새로운 디자인 가이드라인을 제안한다.

제안된 디자인의 근거를 입증하기 위해서 안내 사인이 지녀야 할 다양한 요소들을 도출해 낸 후 각 항목에 따라 사용자 설문조사를 통하여 적당적인 분석을 함으로써 제안하고 있는 디자인 방안의 객관성을 보인다.

이러한 대규모 공원의 사인 체계 분석은 공원의 성격 및 특성에 따라 가중치를 달리하여 디자인이 나아가야

할 방향을 제시하여 줄 수 있다는 기대효과가 있다.

본 논문에서는 다음과 같은 내용의 초점을 맞추고 있다.

- 우리가 조사한 바에 의하면 대규모 공적공원과 사적공원의 사인디자인 체계를 비교 분석하고 문제점을 도출하여 각 디자인 항목에 대한 새로운 디자인 방법을 제안한 최초의 연구이다.
- 제안하는 디자인의 객관성과 타당성을 입증하기 위해 설문, 검증과정을 진행하여 사용자의 편리성 및 기대요소들을 분석하였다.
- 공원의 성격 및 특성에 따라 관람객의 의견을 반영하여 공적공원 및 사적 공원의 사인 제작 시 고려해야 할 디자인 방안을 제안하였다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 먼저 2장에서는 국내의 대표적인 공원을 분석하였고, 3장에서는 분석한 내용을 기초로 사인디자인의 가이드라인을 제안하였다. 4장에서는 적량적인 분석을 통해 본 논문에서 제안하는 디자인의 타당성을 입증하고, 5장에서는 이를 분석하였다. 6장에서는 결론 및 향후 연구를 통하여 본 논문을 마친다.

II. 연구배경 및 관련 연구

본 장의 관련연구에서는 국내외의 대표적인 공원을 통해서 각 공원의 사인 체계를 분석하고자 한다. 2.1장에서는 서울대공원 사인의 디자인을 분석하고 그에 따른 심미성과 기능성, 그리고 효율성을 살펴본다. 2.2장에서는 에버랜드 사인 체계를 서울대공원과 같은 분석방법인 심미성, 효율성, 기능성 기준으로 분석한다. 2.3장에서는 일본의 디즈니랜드의 사인을 분석한다.

2.1 서울대공원 사인 체계 분석

2.1.1장에서는 서울대공원 사인 종류와 각 사인의 구성에 관하여 살펴보고 2.2.2장에서는 각 사인에 대한 문제점을 분석 해 본다.

2.1.1 사인의 종류 및 구성

서울대공원의 사인은 크게 테마를 구분하는 사인과 공공시설물을 위한 사인, 전체 위치를 위한 사인, 출입을 알리는 사인, 세부 정보를 위한 사인 및 행사를 위한 기타 사인 등으로 구분되어 있다.

먼저 대공원 정문이나 테마관 입구 등에는 출입을 알리기 위한 안내 사인이 있으며 동물원 입구에는 공원 전체 위치와 내용을 알 수 있는 안내 사인이 위치해 있다. 테마분류를 위한 사인은 식물원, 유인원관, 동양관, 아프리카관등으로 구분되어 있으며 각 콘텐츠는 다시 하위 구조로 세분화 되어 구분된다[그림 1].



그림 1. 서울대공원의 일반적인 사인[7]

기타 사인으로는 편의시설을 위한 공공사인은 휴게소와 화장실, 표 파는 곳 등 사인에 해당하며 관람객이 이동하는 곳에 위치한 방향안내를 위한 이정표 기능의 사인과 각 동식물의 상세정보를 전달하기 위한 사인, 시종별 행사와 이벤트를 알리기 위한 이벤트성 사인, 주위를 위한 경고 사인 등으로 구성되었다.

2.1.2 현 사인의 문제점

서울대공원 사인의 경우는 전체 구성을 테마별로 구분하고 이를 다시 세분화시킴으로써 분류하는 체계를 갖추고 있는 장점이 있는 반면에 [그림 2-1]과 같이 사인전체의 시각적 아이덴티티의 통일성은 부족한 것으로 보인다.

환경적인 측면에서 문제점은 [그림 2-2]와 같이 사인의 일부가 변색되거나 훼손되어 있는 경우를 볼 수 있는데 이러한 문제점들은 공원 전체 환경을 산만하게 할 뿐만 아니라 관람객들에게 정보 제시를 하는 측면에서도 혼란을 초래하고 있다.

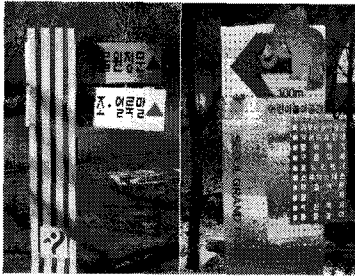


그림 2-1 이질적인 사인들의 예



그림 2-2 노후한 사인들의 예

그림 2. 서울대공원의 개선이 요구되는 사인[7]

2.2 에버랜드 사인 체계 분석

주요 사적공원인 에버랜드의 사인 체계는 아마존 의 스프레스, 몽키밸리, 애니멀월드 등 테마를 기준으로 구성되어 있다. 각 카테고리별 사인은 파스텔 톤 컬러를 사용하여 손 글씨 느낌의 타이틀로 표현하는 일관성을 지니고 있다[그림 3]. 이러한 일관성을 유지하면서 각 테마별 내용을 상징할 수 있는 아이콘 형태의 이미지를 함께 사용함으로써 변화를 주고, 내용 전달을 좀 더 명확히 하였다.



그림 3. 에버랜드의 테마별 사인[11]

테마 내에서는 [그림 4]와 같이 현재 위치하고 있는 동물들의 아이콘을 이용하여 방향안내, 정보전달, 경고 등의 안내에 사용함으로써 현재 위치를 더욱 명확히 할 뿐만 아니라 관람객의 몰입효과를 높이고 있다.

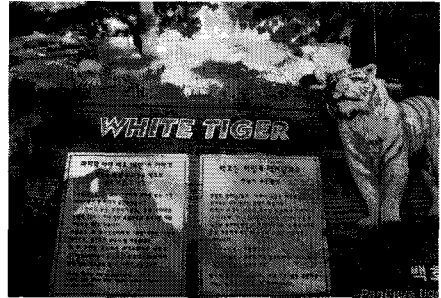


그림 4. 정보 전달을 위한 사인[11]

테마공원 이외의 공공 사인인 [그림 5]와 같이 방향 이정표, 화장실 등의 아이콘, 학습을 위한 설명을 포함하는 사인 역시 그 구성과 표현방법에 있어서 일관성을 유지하고 있으며 특히, 자연친화적인 이미지를 반영하기 위해 나무재질의 프레임을 이용하여 주변 환경과 자연스럽게 어울릴 수 있도록 한다.

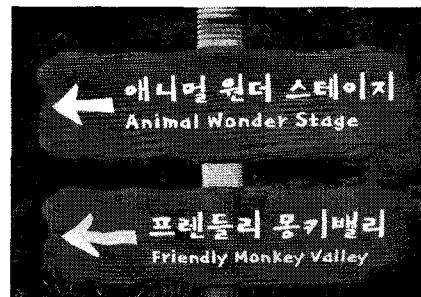


그림 5. 에버랜드의 공공사인[11]

특히 사용자가 편히 볼 수 있는 위치와 높이를 고려하여 사인을 배치함으로써 쉽게 정보 전달을 받을 수 있도록 한 점과 먼 거리에서도 내용 전달이 가능하도록 하여 원하는 목적지로 이동하는데 도움을 준 점은 주목할 만하다.

2.3 디즈니랜드의 사인 분석

일본 디즈니랜드의 사인은 주로 디즈니사의 캐릭터를 사용함으로써 전체를 구성하고 있다. 특히 주목할만한 점은 [그림 6]과 같이 사인과 해당 건물이 하나로 통일되어 있다는 것인데 이러한 표현방법은 관람객에게 흥미를 높이고 해당 콘텐츠에 더욱 몰입할 수 있게 하며 공원 전체 경관을 더욱 아름답게 하는 환경 친화적인 장점이 있다.



그림 6. 디즈니랜드의 사인[13]

본 연구에서는 기존 이론뿐만 아니라 실제 공원 방문객의 사용성 평가 및 기대요소를 반영한 사인 디자인 방안을 제안하고 있다는 점이 다르다. 또 다른 관련연구로는 본 연구와 유사한 놀이시설 공원의 에버랜드 디자인의 사인을 제안하는 연구이다[15].

본 연구는 기존 관련연구를 포함하고 있을 뿐만 아니라 주요 공공원 및 사공원 사인에 대한 관람객의 사용성을 평가하고 이용자의 기대요소에 관한 항목의 순위를 조사하여 이 결과 값을 함께 비교함으로써 공공원과 사공원이 나아가야 할 사인체계의 방향을 사용자 중심에서 제안하고 있다는 점이 다르다.

III. 사인 체계 및 디자인 제안

본 장에서는 제안하는 사인의 종류를 구체화 시키고 각 사인에 따른 디자인 요소에 따라 새로운 사인 디자인의 가이드라인을 제시한다.

3.1 사인의 구성

3.1에서는 새롭게 제안하게 될 공적공원 사인 체계를 위하여 각 사인의 종류를 10개로 구분하여 그에 따른 콘텐츠의 기준을 제안하였다.

표 1. 사인의 구성

구분	비고
정문사인	공원입구에 위치하여 공원의 시작을 알리는 사인
테마별 메인사인	동, 식물의 테마별로 구성한 사인
테마별 서브사인	동물 또는 식물의 명칭을 개별적으로 알리는 사인
설명 사인	해당 동식물에 관한 지식을 함께 전달하는 사인
테마별 건물 출입구 사인	공원입구, 테마관의 출구와 입구에 위치
방향지시사인	방향을 알리기 위한 용도의 사인
공공사인	화장실, 휴게실, 편의시설 등의 공공 사인
공원 내 악도 사인	공원 입구에서 전체의 위치와 내용을 한번에 볼 수 있는 기능을 지닌 사인
경고 및 주의 사인	위험, 경고 등을 알리기 위한 사인
이벤트성 임시 사인	시즌별 이벤트 또는 기타 홍보를 위한 일시적인 사인

3.2 사인의 종류에 따른 디자인 가이드라인 제안

본 장에서는 3.1장에서 제안한 각 사인 종류에 따른 디자인 요소별, 형태별 가이드라인을 제안한다.

• 정문 사인

메인사인은 공원전체의 이미지를 반영할 수 있도록 디자인 되어야 하며 공원 내의 사인과 동일한 컨셉을 가지는 디자인을 지녀야 할 것이다.

• 테마별 사인

테마별 사인은 공원 전체의 커다란 구성을 카테고리 별로 분류하는 기능을 하기 때문에 형태 및 컬러, 폰트의 사용에 있어서 통일성을 지녀야 한다.

• 테마별 서브사인

테마별 서브사인은 이전 항목에서 제안한 테마별 사인의 세부항목들이므로 상위 사인의 형태 및 컬러를 유지하면서 좀 더 작은 개념으로 축소되어야 할 것이다.

• 설명사인

다른 사인에 비해 많은 정보를 전달해야 하므로 폰트의 사용, 자간 및 행간의 규정에 있어서 가독성, 관련이 미지 등이 고려되어야 한다.

• 테마별 건물 출입구 사인

출구와 입구를 안내하는 사인은 공원전체에서 일괄되게 표현하는 방법과 각 테마에 따라 해당 컨셉에 어울리도록 디자인하는 두 가지 방법이 있다.

• 방향지시 사인

방향지시 사인은 원하는 목적지까지 거리를 함께 표현하여 관람객이 위치 및 거리를 함께 예측 가능하도록 할 수 있는 기능을 부여한다.

• 공공사인

공공사인은 화장실, 휴게소, 매표소 등에 사용하는 사인을 말한다. 이러한 공공사인은 주로 기존에 사용하던 픽토그램(Pictogram)을 이용하여 대체하는 방법이 많은데 쉽게 인지할 수 있는 장점이 있는 반면 공원 전체 분위기와는 이질감이 느껴질 수 있는 단점이 있다.

• 공원 내 약도 사인

약도사인은 제한된 공간에 공원 전체 구성과 해당하는 곳의 정보를 함께 제공해야 하므로 매우 중요한 역할을 한다.

• 경고 및 주의 사인

경고 및 주의 사인은 사용자의 안전과도 밀접한 관계가 있다. 내용 전달을 명확히 하되 좀더 사실감을 높이기 위해 해당 테마와 어울리는 동물이나 식물의 아이콘을 함께 배치하여 디자인 하는 방법도 좋을 것이다.

• 이벤트성 임시 사인

이벤트성 사인은 시즌의 행사나 짧은 기간의 홍보나 정보전달을 위한 사인을 말한다. 자주 교체되어 새로운 내용을 전달해야 하므로 디자인의 변경이 용이할 수 있도록 고려되어야 한다.

IV. 디자인 분석

4장에서는 3장에서 제안하고 있는 디자인의 근거를 증명하고자 한다. 이를 위하여 통계를 이용하는 방법을 대신하여 근거자료를 기초로 한 수치분석을 하고자 한다.

4.1 사인 제작 시 고려해야 할 요소들 제안

본 논문에서는 제안하는 각 키워드에 해당하는 10가지 항목들의 선정은 앞에서 언급한 효과적인 사인체계를 위한 이론과 본 연구의 공원 사인체계 조사 시 문제점으로 부각된 요소들을 기준으로 키워드를 선정하였다.

4.1.1 내용의 체계성

내용의 체계성이란 체계적인 기획을 통한 구성을 말한다. 대공원 전체에서 필요한 각 사인의 종류를 나열하고 각각에 해당하는 사인의 내용 및 디자인의 구성에 관한 기획을 포함한다.

4.1.2 주목성

주목성은 사인 디자인에 있어서 가장 중요한 요소 중 하나이다. 주목성이란 먼 곳에서도 전달하고자 하는 정보가 잘 부각되도록 눈에 띄게 디자인 하는 것을 의미한다.

4.1.3 명시성

명시성이란 전달되는 내용의 서체선택, 배경과 서체 등의 조화를 통해 명확히 내용이 전달되도록 하는 것을 말하며 가독성을 포함한다.

4.1.4 정보전달의 가능성

사인의 기능성이란 가장 중요한 목적인 정보전달의 기능에 충실한가에 관한 내용이다. 관람객의 관람에 편리함을 함께 제공 하는지, 사인의 위치 및 동선의 고려 관한 내용을 말한다.

4.1.5 관람시간 및 거리의 경제성

경제성은 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 먼저 사용자 관점에서 경제성을 고려한 사인 디자인은 적당한 곳에 위치함으로써 사용자의 동선을 단축시킴으로 관람시간을 절약 할 수 있다.

4.1.6 친절성 및 배려도

사인은 여러 관람객을 대상으로 하므로 각 대상을 고려한 디자인이 이루어져야 한다. 외국 관광객을 고려한 외국어 지원 및 글을 읽지 못하는 어린이나 노인, 외국인 등을 고려하여 적절한 이미지를 함께 배치함으로써 내용을 쉽게 파악할 수 있는 배려가 필요할 것이다.

4.1.7 심미성

사인에 있어서 심미성은 공원전체 이미지에도 밀접한 연관이 있으므로 사용되어지는 폰트, 컬러, 그래픽 등의 요소를 보기 좋고 아름답게 디자인해야 할 것이다.

4.1.8 친환경성

환경친화성이란 사인의 중요한 요소 중에 하나인 주변 환경과 조화될 수 있는 디자인을 의미한다. 공원 이미지를 잘 반영할 뿐만 아니라 재료 선정에 있어서도 주변 경관과 조화를 고려하여 기획해야 한다.

4.1.9 디자인의 일관성 및 통일성

통일성 및 일관성은 카테고리별 디자인 일관성 및 전체적인 디자인 컨셉의 통일성을 의미한다. 내용에 따라 컬러나 이미지 등의 변화를 포함하면서도 전체 구성의 형태 및 기능에 있어서 일관성을 유지해야 할 것이다.

4.1.10 안전성

대공원의 경우 여러 사람의 이동이 많고 특히 어린이와 노인들이 자주 방문하는 곳이므로 적절한 위치와 높이를 고려하며 안전한 재료의 선택이 필요하다.

4.2 사용성 평가를 통한 요소별 분석

본 장에서는 사인의 사용성 및 인식정도를 위한 관람객 설문조사와 사인의 제작 및 공적공원의 사인 제작에 있어서 중요하게 인식되는 서열을 알아보기 위한 설문조사를 실시하였다.

4.2.1 관람객 사용성 및 인식정도를 위한 분석

본 장에서는 4.1장에서 구분한 10가지 항목을 기준으로 공적공원의 대표공원인 서울대공원과 사적공원의 대표공원인 에버랜드의 방문자를 각각 100명으로 하여 다음과 같은 설문조사를 실시하였다.

4.2.2 각 항목별 중요도 인식에 관한 조사

본 장에서는 앞에서 언급한 10가지 항목 들 중에서 놀이공원의 사인에 있어서 가장 중요하게 인식되는 항목을 1순위 부터 10순위 까지 구분하여 순위를 부여하도록 하였다.

V. 분석결과

5.1 조사도구의 구성 및 공원이용 현황

연구에 사용된 설문지는 공원이용실태, 인구 통계적 요소, 디자인체계 인식정도와 중요도 순위와 관련된 내용으로 구성되며 공원 이용현황은 놀이공원을 방문한 경험이 있다(75%)가 경험이 없다(25%)에 비해 상대적으로 매우 높았으며, 주로 이용하는 장소는 롯데월드, 에버랜드, 서울랜드, 서울대공원 등이 있었다.

5.2 설문항목의 신뢰도

각 요인별 항목들의 내적 일관성을 측정하기 위해 Cronbach's Alpha 계수[16]를 이용하였다. 일반적으로

Cronbach's α 의 값이 0.5 이상 되어야 신뢰할 수 있는 자료라 할 수 있으며[16] 본 연구의 10가지 항목의 Cronbach's α 계수는 0.758로 신뢰성에는 문제가 없는 것으로 나타났다.

5.3 서울대공원과 에버랜드의 사인 체계 인식정도

놀이공원의 사인 체계에 대한 인식정도를 서울대공원과 에버랜드를 비교해본 결과 7번 항목의 디자인의 세련됨, 8번 항목의 놀이공원의 이미지 반영, 9번 항목의 통일감과 일관성[표 2]와 같이 모든 항목에서 에버랜드가 높게 나타났다.

표 2. 서울대공원과 에버랜드의 사인 체계 인식정도

항목	대표공공원	대표사공원
1. 내용이 체계적으로 이해하기 쉽게 표시되어 있습니까?	2.740±0.812	3.690±0.837
2. 사인을 먼 거리에서 보았을 때 쉽게 인식됩니까?	2.570±0.844	3.410±0.877
3. 사인의 배경과 글씨가 명확히 보입니까?	2.860±0.841	3.470±0.858
4. 사인의 내용을 보고 원하는 목적으로 찾아 가는데 쉽게 도움이 됩니까?	2.850±0.796	3.600±0.829
5. 사인의 위치는 이동경로를 고려하여 적절하나 위치와 높이에 자리하고 있습니까?	2.670±0.842	3.700±0.870
6. 외국인이 쉽게 알아볼 수 있도록 영어 또는 일본어, 한자 등으로 함께 표기되어 있습니까?	2.340±1.085	3.590±0.842
7. 표지물의 외관이 디자인적으로 세련되게 느껴집니까?	1.650±0.914	3.940±1.023
8. 사인에 사용된 컬러, 이미지 등이 놀이공원의 이미지를 잘 반영하고 있습니까?	1.870±0.929	3.990±1.000
9. 사인 디자인이 전체적으로 통일감과 일관성이 느껴집니까?	1.830±0.954	4.130±0.849
10. 어린이와 노인을 비롯한 관람자들이 이용함에 있어서 사인이 안전하게 비치되어 있습니까?	2.640±0.785	3.550±0.845
Cronbach's α		.758

5.4 각 항목별 중요도 인식에 관한 비교

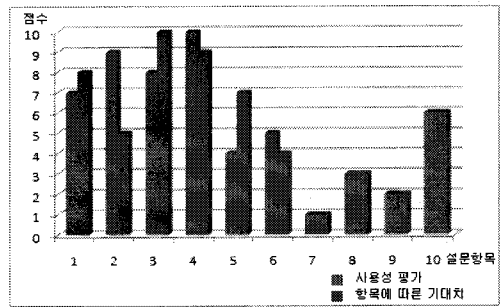
서열척도를 통한 항목의 순위를 분석한 결과 1위는 '정보전달의 기능성'으로 나타났으며, '내용의 체계성', '명시성', '주목성' 등의 순으로 나타났으며 공적 공원으로서는 '정보전달의 기능성', '주목성', '명시성',

'내용의 체계성', '안전성' 등의 순으로 나타났다.

5.5 관람객의 사용성 및 기대치 비교

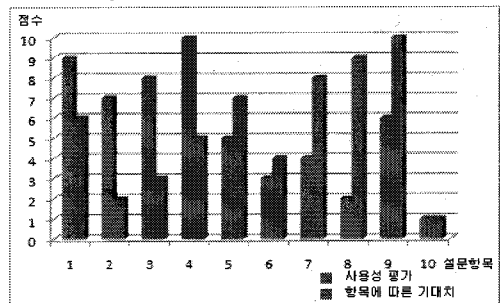
본 장에서는 5.4장의 결과 값인 항목별 사용성에 관한 사용자 평가의 결과와 5.5장에서 분석한 공원사인의 중요도 인식에 관한 순위를 비교하여 보았다.

표 3. 공적공원의 사용성과 사용자 요구 비교



먼저 공적공원에서는 1번 항목의 내용체계의 이해와 3번 항목 배경과 글씨의 명시성, 5번 항목의 이동경로를 고려한 사인의 위치 등에서는 사용자의 기대치보다 좋은 평가가 내려졌지만 2번 항목의 먼 거리에서의 인식성과 4번 항목의 정보전달성, 6번 항목의 외국인에 대한 배려 등에서는 기대치에 비해 그 사용성의 점수가 낮게 평가되었다.

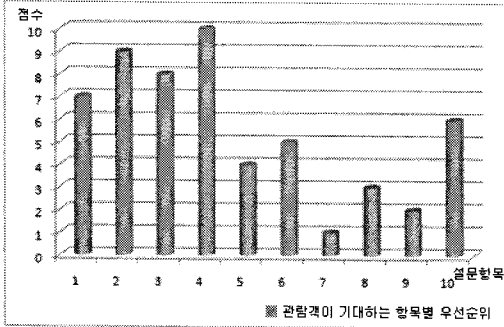
표 4. 사적공원의 사용성과 사용자 요구 비교



사적공원의 분석 결과는 공적공원에 비해 그 차이가 좀 더 심한 것으로 드러났는데 1번 항목의 내용체계의 수월한 이해와 2번 항목의 먼 거리에서의 인식성 그리고 3번 항목의 배경과 글씨의 명시성과 4번 항목의 정

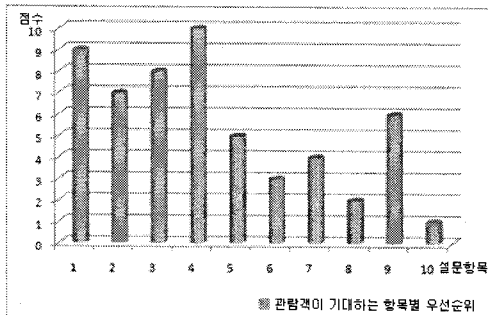
보 전달성은 다른 평가 항목들에 비해 사용성이 그 기대치에 미치지 못한 반면 6번 항목의 외국인에 대한 배려와 7번 항목의 사인디자인의 디자인성, 8번 항목의 사용된 컬러 및 이미지의 적합성 등은 기대치에 비해 그 사용성이 우수한 것으로 분석된다.

표 5. 공공원의 사용자 기대치 차이에 관한 비교



공공원의 사용자 기대치에 관한 설문항목별 비교에서는 4번 항목의 정보 전달성과 2번 항목의 먼 거리에서의 인식성, 그리고 3번 항목의 배경과 글씨의 명시성과 1번 항목인 내용체계의 수월한 이해, 그리고 노인과 어린이를 위한 안정성 고려가 다른 항목들에 비해 높게 기대되는 요소들로 평가되었다.

표 6. 사공원의 사용자 기대치 차이에 관한 비교



사공원의 사용자들의 항목별 기대치는 4번 항목의 정보 전달성과 1번 항목인 내용체계의 수월한 이해, 3번 항목인 배경과 글씨의 명시성과 2번 항목인 먼 거리에서의 인식성 순으로 나타났으며 10번 항목인 노인과 어

린이를 위한 안전성과 8번 항목인 놀이공원의 전체이 미지 반영, 그리고 6번 항목인 외국인에 대한 배려는 다른 항목들에 비해 낮은 기대치를 보였다.

VI. 결론 및 향후연구

본 연구에서는 국내외의 대규모 공적공원과 사적공원의 사인디자인을 비교 분석하고 문제점을 도출하여 공공원과 사공원의 사인디자인 체계를 제안하였다. 공원의 사인을 종류에 따라 분류하여 각 사인의 특성을 고려한 디자인을 제시하였으며, 사인제작 시 고려해야 할 항목들을 10개로 분류하였다. 분류한 10개의 항목을 기준으로 공공원과 사공원의 관람객 설문조사를 실시하여 사용자 편의성과 함께 관람객이 기대하는 항목에 관한 우선순위를 분석하였다.

이를 통해 현 공원 사인의 장단점을 파악할 수 있었으며 공적공원과 사적공원에 따라 사용자가 기대하는 항목에 차이가 있음을 알 수 있었다. 본 연구를 통해서 관람객은 좀더 아름답고 쾌적한 환경에서 편리하게 공원의 관람과 정보를 얻을 수 있으며 공원 사인 제작 시에도 공원의 특성을 고려한 사용자 중심의 디자인 제작이 가능할 수 있을 것이다.

향후 연구로는 본 논문에서 제시하는 디자인 방법을 적용한 사인디자인을 통해 구체적인 시각적 결과물을 제안하기로 한다.

참고 문헌

- [1] 김기갑, 김기용, 김현일, "주 5일제 근무자들과 주 6일제 근무자들의 여가활동 실태 및 여가만족에 관한 비교 연구", 한국여가레크리에이션학회, Vol.25 .2003.
- [2] J. S. Hong, "The relationship between recreation participation patterns, self-esteem, and acculturation among Korean adults in the United States," THE RESEARCH INSTITUTE

OF PHYSICAL EDUCATION. Vol.23, No.1, 2002.

- [3] 김도경, 박혜진, “서울시 어린이 공원 관리체계에 관한 연구”, 경희대학교부설디자인연구원 논문집, Vol.4, 2001.
- [4] 김도경, 김승현, “잠실한강 시민공원 재설계안”, 경희대학교부설디자인 연구원 논문집, Vol.6, 2003.
- [5] 노권찬, 이길순, “테마파크 환경디자인 기초요소 연구”, 기초조형학연구, Vol.7, No.1, 2006.
- [6] 노윤경, “도시공원 공공시설물 디자인에 관한 연구”, 경성대학교 디지털디자인 전문대학원, 2006.
- [7] <http://grandpark.seoul.go.kr/>
- [8] <http://www.childrenpark.or.kr/>
- [9] <http://parks.seoul.go.kr/index.asp>
- [10] <http://www.centralpark.com/>
- [11] <http://www.everland.com/>
- [12] <http://www.lotteworld.com/>
- [13] http://www.tokyodisneyresort.co.jp/tdl/index_kr.html
- [14] <http://www.universalstudios.com/index.php>
- [15] 박미영, “에버랜드 비주얼사인의 개선방안”, 커뮤니케이션디자인협회 시각디자인학회, Vol.1, 1996.
- [16] http://en.wikipedia.org/wiki/Cronbach%27s_alpha

박 영 호(Young-Ho Park)

정회원



- 1986년 ~ 1992년 : 동국대학교 공과대학 컴퓨터공학과(학사, 석사)
 - 1999년 3월 ~ 2005년 8월 : 한국 과학기술원 전산학과(공학박사)
 - 1993년 8월 ~ 1999년 2월 : 한국 전자통신연구원(ETRI) 교환전송연구단 선임연구원
 - 2005년 9월 ~ 2006년 2월 : 한국과학기술원 첨단정보 기술연구센터 연구원
 - 2006년 3월 ~ 현재 : 숙명여자대학교 이과대학 멀티미디어학과 조교수
- <관심분야> : 데이터베이스관리시스템, 정보검색, XML, Telecommunication System

저 자 소 개

박 은 영(Eun-Young Park)

정회원



- 2007년 : 숙명여자대학교 멀티미디어학과(학사)
- 2001년 : 숙명여자대학교 산업디자인학과(미술학석사)
- 2007년 ~ 현재 : 숙명여자대학교 멀티미디어학과(박사과정)

<관심분야> : 멀티미디어 콘텐츠 디자인, 시각영상디자인, 인터랙티브 미디어(Interactive Media)