

---

Journal of  
Art & Design Research

---

# Journal of Art & Design Research

---

ISSN 1229-1250

---

---

Vol. 16, No.1  
2013.11.30

---

Vol. 16, No.1  
2013.11.30

/  
/  
/

---

예  
술  
디  
자  
인  
학  
연  
구

---

ISSN 1229-1250

Journal of  
Art & Design Research

# Journal of Art & Design Research

ISSN 1229-1250

Vol. 16, No.1  
2013.11.30

Vol. 16, No.1  
2013.11.30

/  
/  
/

예  
술  
디  
자  
인  
학  
연  
구

ISSN 1229-1250



# 예·술·디·자·인·학·연·구

Journal of Art & Design Research Vol.16 No.1

November. 2013

## CONTENTS

1. 어린이박물관의 전시 연출 현황에 관한 연구 - 국립어린이박물관 중심으로 -  
..... 장은영, 장광집 / 1
2. 서울시 난지캠핑장 이용객의 의식실태 및 만족도에 관한 연구  
..... 조우연, 김동찬, 임진강 / 15
3. 경관디자인코드를 활용한 동자북 마을 경관정비계획 - 마을공동시설을 중심으로 -  
..... 서주환, 김진표 / 27
4. 특성화고등학교 디자인과 교육과정 변천에 관한 고찰  
..... 신상현, 장광집 / 35
5. 착시효과를 활용한 도시공원 공공시설물 연구 - 광고호수공원의 벤치디자인을 중심으로 -  
..... 여화선, 서주환, 이지은 / 47
6. 특성화고등학교 제품디자인 교육 내용에 대한 인식 연구  
..... 김현준, 장광집 / 57
7. 시트 마스크팩 패턴 비교 연구  
..... 박상희 / 69
8. 공공시설물이 문화유산지역의 정체성에 미치는 영향 분석 - 수원화성의 공공시설물을 중심으로 -  
..... 서주환, 이옥근, 임교아, 김수연, 황지희 / 77
9. 버스경류장 아트샐터 디자인의 시각적 선호요인에 관한 연구  
..... 서주환, 김상범, 최유나, 유현정, Ochir Batchimeg / 89



# 어린이 박물관의 전시 연출 현황 및 만족도 조사 연구

- 국립어린이박물관 중심으로 -

---

A Study for the customer satisfaction and exhibition  
stature of Children's museum  
- focused on National children's museum -

주 저 자 : 장은영 (Jang, Eun Young)  
경희대학교 대학원 산업디자인학과

공동저자 : 장광집 (Chang, Kwang Chib)  
경희대학교 산업디자인학과  
kcc@khu.ac.kr

예술디자인학연구 16호

# 어린이 박물관의 전시 연출 현황 및 만족도 조사 연구

- 국립어린이박물관을 중심으로 -

A Study for the customer satisfaction and exhibition stature of Children's museum

- Focused on National children's museum -

## 목차

### 1. 서론

- 1.1. 연구의 배경 및 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

### 2. 이론적 고찰

- 2.1. 어린이박물관의 정의
- 2.2. 어린이박물관의 역사
- 2.3. 어린이박물관의 전시 공간
- 2.4. 어린이박물관의 전시 연출
- 2.5. 어린이박물관의 교육 프로그램
- 2.6. 소결

### 3. 국립어린이박물관의 전시 연출 현황

- 3.1. 조사의 개요
- 3.2. 조사의 결과
- 3.3. 조사 결과의 분석
- 3.4. 소결

### 4. 국립어린이박물관 전시 연출에 대한 흥미도,

#### 이해도, 만족도 현황

- 4.1. 조사의 개요
- 4.2. 조사의 결과
- 4.3. 조사 결과의 분석
- 4.4. 소결

### 5. 결론

## 참고 문헌

### (요약)

사회적 변화에 따른 어린이박물관의 많은 관심은 어린이 박물관 수 증가로 이어지고 있다. 어린이박물관은 어린이들의 감성을 깨워 흥미를 느끼며, 전시물과의 상호작용을 통하여 적극적으로 관람객의 참여를 유도할 수 있어야 한다.

본 연구는 어린이박물관의 전시 연출 특징과 관람객의 상호작용을 알아보아 어린이들의 발달 특성에 맞는 통합 교육의 장으로서 새로운 어린이박물관을 지향하기 위한

것이다. 어린이박물관에 대한 이론적 고찰 내용과 함께, 조사 대상인 6개 국립어린이박물관의 전시 연출 현황에 대한 특징을 관심도, 만족도, 흥미도, 이해도를 기준으로 조사 분석하였다.

평가 결과 단순히 눈으로 보는 어린이 전시는 어린이에게 흥미를 줄 수 없으며 체험을 통해 지식을 습득하고 흥미를 느낄 수 있도록 해야 어린이의 감각을 자극하여 교육적 효과를 최대한 높일 수 있다.

향후, 어린이박물관의 전시 연출 계획은 어린이 관람객을 고려한 다각적인 체험형 전시 연출 방향으로 고려해야 할 것이다.

### (중심어)

어린이박물관, 전시 연출, 체험, 교육

### (Abstract)

Social change and increased interest in kids museum leads to the increase of Children's museum. A museum for children should interest and inspire their emotion, so that it could stimulate active interchange and participation of the young spectators. This study is to present a kids museum as a place of integrated education according to the children's development stages, by studying the features of exhibition and rendering of children's museum and its interaction with the spectators. For the study, children's museum was logically studied and the features and rendering of 6 national children's museums were investigated and analyzed; based on which a survey about the relation between the exhibition presentation and the spectators' interest, satisfaction, attention and understanding was conducted. As a result of the assessment, simply looking exhibition cannot interest the kids but they should be interested in the knowledge that can be learned from experiences so the museum could stimulate their senses and maximize the educational effects. Various ways of exhibitions and presentations based on diversified experiences should be considered for the museums of children.

### (Keyword)

Children's museum, Exhibition, Experience, Education

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

주 5일제의 사회적 변화에 따라 가족 여가 시간의 증대와 가족 중심의 생활 변화에 의해 삶의 질은 높아지고 문화 향유의 욕구가 높아지고 있다. 가족 단위 여가 활동의 주체는 유아·아동기의 어린이로 자리나는 어린이들에게 다양한 체험과 교육 환경 제공이 우선시 되고 있으며 어린이박물관의 기능과 역할도 사회적 변화 요구 받고 있다.

그 결과 어린이박물관의 이용자도 늘고 있으며 교육적 효과도 더불어 확대되고 있다. 전시의 목적이 다양해지고, 내용과 대상이 풍부해지며, 다양한 전시 연출과 체험을 통한 교육의 장으로 어린이박물관은 더욱 변화 발전 하고 있다. 일반 박물관과 달리 교육이 가장 중요한 목적인 어린이박물관은 어린이 관람자의 눈높이에 맞춘 놀이를 통해 배우고 성장하므로 어린이 관람자에 맞는 전시 연출은 가장 중요하다.

본 연구는 어린이에게 효과적인 지식을 제공하는 전시 연출 방법에 초점을 두어 국립박물관 내 어린이박물관의 전시 연출 특징을 조사 분석 하여 다양한 전시 연출 중 관람자의 관심도, 만족도, 흥미도, 이해도가 높은 전시 연출을 파악하여 체험형 전시 연출과 관람자의 상호작용의 연관성을 알아보고자 하는데 연구의 목적이 있으며 향후 어린이박물관 전시 연출 계획에 기초자료가 되고자 한다.

### 1.2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 국립박물관 내 어린이박물관의 사례를 살펴보고 전시 연출에 대한 선행 연구 분석과 현장 조사를 통해 결과를 도출하여 연구하며 사회학자, 교육가들의 연구와 이론을 기반으로 어린이박물관의 전시 연출 특징을 고찰하여 분석한다.

첫째, 참고 문헌과 선행 연구를 통하여 어린이박물관의 개념을 고찰하고 어린이박물관의 전시 공간, 전시 연출, 교육 프로그램의 특징에 대해 파악한다.

둘째, 현장 조사를 통하여 국립어린이박물관에 나타나는 전시 공간, 전시 연출, 교육 프로그램을 파악한다.

셋째, 체크리스트를 토대로 관람자를 대상으로 설문 조사를 실시하여 비교 분석한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 어린이박물관의 정의

어린이박물관의 정의에 대해서는 명확한 정의는 없으나 영어로 'Children's Museum' 또는 'Youth Museum'으로 불리고 있으며 일부에서는 'Discovery Museum'이라고도 한다. 어린이 박물관이 다양한 개념과 명칭으로 통용되고 있는 것과 마찬가지로 국제박물관협회에서도 어린이를 대상으로 서비스를 제공

하는 곳이라고 광범위하게 해석하고 있다.<sup>1)</sup>

또한 미국박물관협회는 어린이박물관을 3차원적 자료를 이용하여 호기심을 자극하고 학습 동기를 고취하는 전시와 프로그램을 제공함으로써 어린이들의 요구와 흥미에 충족시키는 기관으로 정의하고 있다.<sup>2)</sup> 어린이박물관의 가장 큰 특징은 소장품을 갖고 있지 않음에도 불구하고 새로운 개념의 박물관으로 받아들였다. 기존의 박물관과 차별화 된 어린이의 특징을 파악한 환경과 놀이를 주도적인 활동을 통한 교육 환경이 구비된 시설로 어린이가 전시에 참여하여 체험에 부응하는 요구를 얻을 수 있고 관람자 어린이 중심의 전시특성을 갖는다.<sup>3)</sup>

### 2.2. 어린이박물관의 역사

어린이박물관은 미국에서 시작되어 1960년대 이후 개념의 재정립 과정을 거치면서 어린이를 위한 공간으로 자리를 잡았다. 따라서 미국을 중심으로 어린이박물관의 변화 과정을 살펴보면 어린이박물관이 거쳐 온 전체적인 흐름을 이해할 수 있다.<sup>4)</sup>

세계 최초의 어린이박물관은 1899년 미국 뉴욕시의 브루클린에서 생겼으며 초기의 박물관은 브루클린미술관의 부속기관으로 출발하였다. 사회와 가정으로부터 소외되어 있는 그 지역의 어린이들에게 정서적 안정을 주고자 하는 취지로 어린이박물관을 마련하였다.<sup>5)</sup> 이후 본격적인 체험형 어린이박물관은 1960년대에 보스턴 어린이박물관을 시작으로 세계적으로 많은 체험형 어린이박물관의 형태를 지닌 어린이박물관이 설립되었다. 1970년대 중반 이후 10년 동안 그 숫자가 150개 이상으로 확장될 정도로 급성장했고, 오늘날은 전 세계적으로 400곳 이상의 어린이 박물관이 건립되고 운영되고 있다.<sup>6)</sup>

우리나라에서 처음에 세워진 어린이박물관은 1995년 삼성 어린이박물관이다.<sup>7)</sup> 삼성문화재단은 국민에게 문화 서비스를 제공하려는 목적으로 어린이박물관을 세웠다. 이후 2005년에 국립중앙박물관 내 어린이박물관을 설립했다. 국립중앙어린이박물관은 어린이에게 한국 역사를 쉽게 이해할 수 있도록 국립중앙박물관 본관 옆에 어린이관으로 설립하면서 민간 어린이 박물관에 이어 국가 차원의 어린이박물관을 만들게 되었다.

- 1) 정선영, 어린이박물관의 공간 디자인 특성에 관한 연구, 연세대학교 석론, p12, 2002
- 2) 티모시 앨브로즈크리스틴 페인 저, 이보아역, 실무자를 위한 박물관 경영 핸드북, 학고재, p20, 2001
- 3) 이미현, 국립중앙박물관 어린이박물관의 운영실태조사와 효과적인 체험전시 개선방안 연구, 상명대 석론, p8, 2008
- 4) 정선영, 어린이박물관의 공간 디자인 특성에 관한 연구, 연세대학교대학원 석논, p16, 2002
- 5) 임규영, 어린이박물관 유형에 따른 차별화 방안, 추계예술대 예술경영대학원 석논, p31, 2005
- 6) 체험식 박물관과 아동 발달, 발달심리학회, 2001
- 7) 이미현, 국립중앙박물관 어린이박물관의 운영 실태조사와 효과적인 체험전시 개선 방안 연구, 상명대학교 석론, p10, 2008

국립어린이박물관으로 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립민속박물관 어린이박물관, 국립광주박물관 어린이박물관, 국립청주박물관 어린이박물관, 국립부여박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관, 국립김해박물관 어린이박물관 총7개와 서울특별시, 경기도, 인천광역시에서 운영하는 독립형 박물관 형태인 서울상상나라어린이박물관, 경기도어린이박물관, 인천어린이박물관 총 3개, 그리고 민간 사설 독립형 어린이박물관은 캐니빌리지 외 총 6개가 운영되고 있다.

### 2.3. 어린이박물관의 전시 공간

어린이박물관의 전시 공간은 각 영역별로 어린이 발달 수준에 적합한 체험형 전시로 이루어져야 하며 전시의 주제나 소장품으로 정의되는 곳이 아니라 어린이를 대상으로 교육의 목적과 함께 성장 발달을 위한 참여 공간으로 체험을 통한 감각적 경험 및 창의력을 키우는 공간 특징이 있다. 그리고 각 영역별로 어린이 발달수준에 적합한 참여하는 전시공간으로 이루어져 있다.<sup>8)</sup> 또한 이 공간은 아동 주도적인 활동이 될 수 있어서 다양한 요구나 필요에 부응하는 특징을 지니며 교육과 유기적으로 연결되어야 한다.<sup>9)</sup> 어린이박물관의 전시 공간은 일반적인 박물관의 주동선 개념을 적용한 전시 공간 구성과 다르게 어린이의 행동 특성인 자신의 흥미를 유발시키는 전시물을 우선 관람하는 어린이의 행동 특성과 전시공간을 끊임없이 돌아다니는 어린이 행동 특성을 고려한 전시 공간 구성 개념이 적용 되어야 한다. 어린이박물관의 전시 공간 특성을 정리하면, 첫째, 직접적이고 체험적인 경험을 통해 모든 박물관 활동이 자유롭도록 구성 하여야 하며, 둘째, 공간 구조가 어린이의 행동 특성을 고려하여 배치되어야 하며, 셋째, 학습을 유도하고, 넷째, 정서 반응을 이끌어내는 전시품을 진열하고 이에 부응한 프로그램을 진행하여야 한다.<sup>10)</sup>

### 2.4. 어린이박물관의 전시 연출

어린이박물관의 전시 연출은 시각적 감각에서 해결되지 않는 다양한 인간의 오감 활용한 새로운 전시 연출을 지향하고 있다.<sup>11)</sup> 흥미와 호기심을 자극하여 관심을 갖게 하는 체험형 전시는 적극적인 참여를 유도하는 역할로서 인간이 가진 감각 기관인 오감을 모두 활용하는 다양한 전시 연출 방법이다. 오감 즉 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각을 모두 이용하여 어린이 관람객의 감성을 이끌어 낼 수 있는 전시 연출이야말로 최고

의 효과를 얻을 수 있는 전시 연출이라고 할 수 있다.<sup>12)</sup> 어린이박물관의 전시에서 주로 이용되는 참여, 체험형 전시 연출은 신체 일부를 이용하여 참여하는 방식의 직접적인 체험과 전시 매체를 통한 연출 방법을 이용하여 이해를 돕는 방식 간접적인 체험으로 나뉜다. 체험 전시의 유형과 전시 연출 방법을 살펴보면 다음과 같다.<sup>13)</sup>

구분	연출 종류	전시 방법
직접적 체험	조각식전시 (Hand-on)	손을 이용하여 전시물을 직접 조립, 해체, 조작하는 등 직접 만지거나 행위를 해보는 방법
	인터랙티브전시 (Interactive)	관람객과 전시물과의 대화 방식을 통해 정보를 주고받는 방법으로서 선택에 의한 영상 관람, 정보 제공 하는 방법
	참여전시 (Participatory)	전시의 진행을 선택이 많은 어느 한쪽으로 진행하는 방법이나 관람객의 대답이나 참여를 통한 진행 방법
	시연전시 (Performance)	신체 일부를 이용한 직접적인 행위를 통한 정보 전달을 꾀하는 방법이며 공연, 공방 등의 체험 학습으로 하는 방법
	실험전시 (Actual Experience)	실험을 통한 원리 체득하는 전시 방법으로 과학관이나 이벤트에 활용
	놀이전시 (Playing)	전시 내용을 소재로 한 게임이나, 퀴즈, 놀이 등을 통해 전시 내용을 이해하는 전시 방법
	현장체험형전시	현장을 재현하여 그곳에 직접 가보는 듯한 분위기를 체험하는 전시 방법, 영화의 세트장 주라기공원 등의 재현
영상 전시	정지영상 전시	사진, 그림 자료 등을 이용하여 보조적인 설명을 통하는 전시 방법, 주로 슬라이드 영상이나 컴퓨터를 이용하는 전시 방법
	동적영상 전시	전시물의 설명이나 주제 전달을 위해 보조적인 영상물 또는 주제를 내용으로 영화처럼 만들어 관람하는 전시 영상 프로젝트,TV영상 모니터 등을 많이 이용하는 전시 방법
	특수영상 전시	3D입체 영상, 시뮬레이션 영상, 물입형 대형 영상 등 오감 체험 시스템, 좌석의 움직임 부여 등 방법을 통한 박진감 넘치는 영상을 구현하는 전시 방법
	모형, 디오라마전시	현재에 없거나 가기 어려운 곳의 현장 상황을 설명적으로 전시하는 방법
간접적 체험	패널전시	그림이나 글로 설명적으로 하는 전시 방법
	특수연출전시	영상과 모형, 움직임, 변화 등 다양한 전시 매체의 복합적인 연출 방법

〈표 1〉 체험 전시의 유형 및 전시 방법

8) 권정란, 전시공간분석을 통한 어린이박물관의 전시설계 계획에 관한 연구, 국민대 석론, p13, 2003  
 9) 교육철학회, 박물관과 교육, 문음사, p166, 2001  
 10) 권정란, 전시공간분석을 통한 어린이박물관의 전시설계 계획에 관한 연구, 국민대 석론, p29, 2003  
 11) 국립중앙박물관 「박물관 교육 어린이박물관 운영사례」, 국립중앙박물관, p.12, 2007

12) 이윤경, 체험 학습을 위한 과학관 전시 공간 계획에 관한 연구, 홍익대 석론, p28, 1990  
 13) 고도재, 디자인 체험 전시관의 전시 공간 구성 및 연출에 관한 연구, 실내디자인학회 학술발표대회 논문집, 제5호, p105, 2003

## 2.5. 어린이박물관의 교육 프로그램

어린이박물관은 기존에 가졌던 수집·보관, 전시, 연구 기능 외에 교육이라는 부분이 강조되고 있으며 어린이박물관에서도 가장 중요한 부분은 교육이다.<sup>14)</sup> 다양한 주제의 교육 프로그램을 통해서 관람객에게 많은 메시지를 전하여야 한다. 교육을 위한 공간으로서 어린이박물관은 지나간 과거의 흔적인 전시물을 보관하는 곳이 아니라, 전시물은 다양한 주제로 과거를 설명하고 다양한 방식으로 어린이에게 전달하기 위해 사용될 자료들이다. 라고 피셔(Fisher)는 정의 하고 있다.<sup>15)</sup> 그러므로 어린이박물관은 학교 밖의 교육에 대한 한계를 극복할 수 있는 보다 나은 여건을 마련할 수 있으며 보다 심층적이고 흥미로운 학습 기회를 가지게 된다. 또한 교육 프로그램을 통해 가족 간 상호 작용은 어린이들의 정서 발달에 있어 중요하다. 현대 사회는 가족과 함께하는 시간이 매우 부족하며 부모와 자식 간의 대화 시간도 부족하다. 하지만 어린이박물관의 교육 프로그램을 통해 가족이 함께 참여함으로써 가족 간의 대화는 물론 유대감 및 가족애를 형성하여 부족한 가족 간 상호 작용을 대신할 수 있다. 최근 조기 교육 및 지적 성취에 대한 기대가 인식이 높아지면서 여가시간을 유익하게 보내려는 부모들의 욕구와 맞물려 어린이박물관 교육 프로그램의 중요성과 필요성이 높아지고 있다.<sup>16)</sup>

## 2.6. 소결

어린이박물관의 전시 공간은 어린이의 참여적이고 직접 체험적인 전시 공간을 경험 할 수 있도록 어린이의 행동 특성을 파악하여 어린이 스스로 관람 행위를 계획하고 전시물과의 상호 작용하여 전시물의 교육적 목적을 확실히 이해하고 능동적으로 교육 될 수 있어야 한다.

또한 어린이박물관의 전시 연출은 직접적인 체험을 우선시 하며 전시물을 직접 만져보고 참여하는 형식으로 운영되어야 한다. 흥미와 관심을 유발시키기 위해 다양한 전시 연출을 통해 자유롭게 전시물과 접촉하고 입체적인 전시 연출이 적용 되어야 체험을 통해 어린이의 창의성 향상과 더불어 인지 능력이 개발 될 수 있는 것이다.

어린이박물관의 가장 중요한 부분은 교육이다. 교육을 위한 공간으로서 어린이박물관은 전시물을 다양한 주제로 과거 역사를 설명하고 여러 가지 방식으로 어린이에게 전달하기 위해 어린이박물관의 교육 프로그램의 중요성과 필요성이 있다.

또한 교육 프로그램은 가족 참여에 이어서 가족 간의 대화는 물론 유대감 및 가족애를 형성하여, 가족 간의 상호 작용을

14) 정선영, 어린이 박물관의 공간 디자인 특성에 관한 연구, 연세대학교대학원 석논, p29, 2002

15) Speaker, Kathryn, An Examination of Selected Characteristics of Hands-on Children's Museum, Temple University, ED.D.1994

16) 서지현, Sykes의 박물관 학습 이론에 의한 어린이박물관의 공간 계획에 관한 연구, 건국대 석론, p13, 2008

이끌어 낼 수 있다. 따라서 어린이들에게 질 좋은 교육 및 문화 환경을 제공하는 것은 매우 중요하다. 어린이박물관은 이러한 기능을 대신함으로써 어린이들에게 교육의 장으로써 그 역할을 할 수 있다.

## 3. 국립어린이박물관의 전시 연출 현황

### 3.1. 조사의 개요

고유한 특징과 설립 취지에 따라 국립어린이박물관은 각각의 특성을 가지고 운영되고 있다. 전시 연출 현황 조사와 분석을 통해 설립 취지와 기획 의도에 맞게 올바르게 효율적인 관람이 이루어지고 있는지를 살펴보고, 효과적인 체험 전시 연출을 위한 새로운 방안을 모색하고자 한다.

국립어린이박물관의 전시 연출 현황을 살펴보기 위한 조사 대상 범위는 2000년 이후에 개관 또는 재개관한 국립어린이박물관으로 기준하였다. 조사 대상은 총 6개로 서울특별시, 청주시, 부여군, 광주광역시, 경주시에 각각 위치하고 있다. 조사 방법은 현장을 방문하여 관람 조사를 하였으며, 참고 문헌, 홈페이지 등을 통해 종합적인 상황을 정리하고 기술하였다.

박물관명	개관연도 (재개관연도) 위 치 전시면적 (m <sup>2</sup> )/규모(층)	건축외관	전시관 입구	전시관 내부
1. 국립중앙	2005 서울시 용산구 용산동 1,123/지상2층			
2. 국립민속	2003(2010) 서울시 종로구 세종로 993/지상1-2층			
3. 국립청주	1998(2004) 청주시 상당구 740/지상1층			
4. 국립부여	2011 부여군 부여읍 703.91/지상1층			
5. 국립광주	2006 광주시 북구 480.86/지상1층			
6. 국립경주	2005 경주시 임성로 560/지하1층			

〈표 2〉 조사 대상 박물관의 개요

## 3.2. 조사의 결과

### 3.2.1. 국립중앙어린이박물관

국립중앙어린이박물관은 2005년에 용산으로 이전 개관하면서 독립적 부설 박물관으로 개관하였으며 최초의 국립어린이박물관이다. 면적은 1,123㎡으로 조성되었다. 주 관람대상은 역사 학습이 시작되는 초등학교 3-4학년 아이들이며, 이들의 눈높이에 맞추어 전시 구성과 전시물이 개발되어 운영되고 있다. 하지만 전시관람 아동의 연령에는 제한을 두지 않고 있다.

특징은 단순히 지식과 정보의 전달 역할이 아니라 전시물과 상호 작용을 통해서 좀 더 즐겁게 학습 할 수 있는 공간으로 모든 전시물을 직접 눈으로 보고 손으로 만져보며 가슴으로 느낄 수 있는 체험 전시로 구성되어 스스로 학습할 수 있는 능동적인 참여를 유도하고 있다.

전시는 고고학적 방법으로 우리의 역사를 체험해 볼 수 있는 4개의 큰 영역에 57개의 코너로 구성되어 있다. 전시 내용은 옛날 사람들의 생활 모습을 알아보는 “재미있는 과거로의 여행”이라는 큰 주제 하에 주거, 농경, 음악, 전쟁으로 구분된 소주제를 영상과 모형, 그래픽, 체험 등 다양한 방법을 통해 직접 경험할 수 있도록 하였다.<sup>17)</sup> 또한 전시장을 비롯하여 부속 시설로 체험 교실과 영상실, 야외 전시 마당으로 구성 되어 있다. 이 공간에서는 어린이와 가족 및 교사 등을 위한 다양한 교육 프로그램이 진행되고 있다.

### 3.2.2. 국립민속어린이박물관

국립민속어린이박물관은 2003년 초등학교 교과서에 나오는 민속 내용을 주제로 개관된 이후, 2012년 전면적인 개보수를 실시하여 “홍부이야기”라는 주제를 가지고 재개관하였다. 면적은 993㎡으로 조성 되었다.

이용 대상 아동의 연령에 제한을 두지 않고 있으며, 특징적인 내용은 경복궁내에 소재되어있고, 우리나라의 민속 문화를 직접적으로 체험 할 수 있도록 전시 구성되어 있다.

구체적으로는 자석으로 차례상 차려보기, 한복 입어보기, 집 지어보기, 특수 영상 등 여러 모형과 영상 자료 등을 통해 어린이들이 전시물을 직접 만져보고 느낌으로써 우리나라 문화의 다양함을 이해할 수 있는 체험형 어린이박물관이다. 또한 교육 프로그램은 다양한 계층과 연령층이 참여 할 수 있는 매우 다양한 주제로 운영되고 있다.

그리고 효율적인 관람과 교육적 체험을 극대화하기 위하여 관람 인원과 시간을 제한하고 있으며 일일 총9회로 진행되면 일회 관람 인원을 60명으로 제한하여, 한 시간 동안 모든 체험 즐길 수 있도록 하고 있다.<sup>18)</sup>

17) 국립중앙박물관 어린이박물관 홈페이지 <http://www.museum.go.kr/>

18) 국립민속박물관 어린이박물관 홈페이지 <http://www.kidsnfm.go.kr/>

### 3.2.3. 국립청주어린이박물관

국립청주박물관은 1998년 ‘어린이박물관’이라는 명칭으로 어린이를 위한 교육 공간으로 개관되었고, 이후 2004년에 체험이 가능한 공간으로 재개관되었다. 면적은 740㎡으로 조성되었다.

이용 대상은 유아와 초등학생을 기준하고 있다. 특징은 전통 문화를 체험하며 역사를 이해하고, 글로벌 가치관 형성 배양하는 것을 목표로하고 있다. 이를 위한 방법으로서 체험식, 상호 작용식, 참여식, 재미있는 그리고 나아가 마음을 움직이는 전시를 추구하고 있다.

전시 공간은 주제와 성격에 따라 3개로 구분하고 있는데, 주로 우리의 역사를 소재로 한 내용이고 부분적으로 다른 나라와 문화와 비교로 구성되어 있다. 문화 발굴의 가치와 중요성을 알아보고 우리 고장 문화 유산의 우수성과 특수성을 찾아 가는 어린이 탐험대의 발굴 여행과 ‘선’을 따라서 우리나라와 세계 여러 나라의 문화를 비교해보고, 우리 문화만의 특징이 무엇인지의 ‘선’따라 가보는 세계 여행으로 되어 있다.

토기, 탁본, 인쇄 체험 등 옛 선조들의 문화를 직접 손으로 느껴보고, 관련 정보를 책을 통해 알아보는 체험 학습실 등을 갖추고 있다.<sup>19)</sup>

### 3.2.4. 국립부여어린이박물관

국립부여어린이박물관은 2011년에 개관 한 국립어린이박물관으로 가장 최근에 개관한 국립어린이박물관이다. 면적은 703.91㎡으로 조성 되었다. 이용대상은 연령에 제한을 두지 않고 있다.

특징은 스스로 느낄 수 있도록 구성하여, 즐기면서 배울 수 있는 에듀테인먼트의 공간을 목표로 조성 되었으며, 전시 주제는 “백제금동대향로와 떠나는 여행”으로 어린이들이 백제금동대향로와 백제문화를 재미있고 의미 있게 체험하는 공간으로 구성 되어 있으며 전시 공간은 6개 존으로 나누어 전시되고 있다.

6개 존은 환영의 존, 백제금동대향로를 찾아서 천상-지상-수중 세상 존, 향로 속 세상 존, 사비 동물원 및 백제사람 되어보기 체험 존, 백제 탑 쌓기, 백제 문양, 백제 왕왕비 체험 존, 마지막으로 소원 빌기 및 휴게 존으로 구성 되어 있다. 어린이 눈높이에 맞춘 다양한 놀이로 백제금동대향로에 접근하여 백제 문화를 손으로 직접 만져가며 이해하고 느낄 수 있도록 전시 구성하였다.<sup>20)</sup>

### 3.2.5. 국립광주어린이박물관

국립광주어린이박물관은 2006년에 개관하였으며, 면적은

19) 국립청주박물관 홈페이지 <http://cheongju.museum.go.kr/>

20) 국립부여박물관 홈페이지 <http://buyeo.museum.go.kr/>

480.86㎡로 조성 되었다. 특징은 체험형 전시로 구성되어 상호 작용, 참여, 재미, 정신과 마음을 움직이는 전시를 목표로 하고 있다.

전시 주제는 “한국의 역사” 특히 광주 및 전남의 지역적인 소재를 중심으로 한 지역화의 경향이 보이고 있다. 지역에서 발견되었거나 관련성이 많은 유물, 유적을 소재로 어린이들이 쉽게 지역의 역사와 문화를 이해할 수 있도록 구성되었다.<sup>21)</sup> 이 박물관은 일반 역사박물관의 어린이박물관과는 달리 고대 공룡시대를 느낄 수 있는 전시 연출이 특징이 있고, 다양한 교육 프로그램과 활동 프로그램이 운영되고 있다.

전시장은 공룡 나라와 생활사를 보여주고 있으며 한옥 코너는 한옥의 주요 구조부와 형태를 모형으로 축소하여 직접 조립해 보는 전시물을 갖추고 있다. 현악기의 소리, 방풍의 소리를 들 어보고 춤도 추며, 돌도끼로 나무를 잘라보며, 토기에 음식을 담고, 저장해보는 “눈감고도 보어요”의 감각과 느낌 체험코너도 있다.

발굴 탐험대와 선사시대 도구의 이용 및 집과 마을을 연출해 놓고 있어 당시의 생활사를 체험하도록 구성하고 있다. 교육 프로그램 운영은 가족과 단체들을 위해 다양한 프로그램이 개발 시행 되고 있다.

3.2.6. 국립경주어린이박물관

국립경주어린이박물관은 2005년 개관하였다. 면적은 560㎡로 조성 되었다. 이용 대상은 어린이와 동반하는 가족이 함께 참여할 수 있다.

특징은 “신라의 문화와 역사”에 관련된 주제를 선정하여 체험과 영상물, 교육 프로그램을 통해서 아동에게 흥미와 호기심을 고취시키고 이해를 도모하고 있다. 전시는 체험의 유형에 따라서 세 가지로 구분하고 각 코너가 마련되어 있다.

모든 전시 코너는 아동의 나이에 상관없이 동반한 가족과 함께 참여 가능하게 구성되어 있다.<sup>22)</sup> 어린이박물관은 영상 자료인 연꽃에 비치지 않는 탑, 꿈을 사서 왕비가 된 소녀, 알에서 태어난 첫 임금, 금궤에서 나온 아이의 설화 이야기 코너와 삼층석탑과 침성대, 황남대총과 천문대를 블록으로 조립하고 토우장식무형어리, 굽다리 말무늬, 목형어리 토기의 조각 맞추기 코너로 구성되어 있다.

21) 국립광주박물관 어린이박물관 홈페이지 <http://gwangju.museum.go.kr/>

22) 국립경주박물관 홈페이지 <http://buyeo.museum.go.kr/home/>

3.3. 조사 결과의 분석

박물관명	교육 프로그램	전시 공간	전시 내용	전시 연출
1. 국립중앙	어린이의 연령에 맞춘 상설역사와 연관되는 주제를 통한 교육	부분폐쇄형	주거, 농경, 전쟁, 음악 역사	체험식 전시형태
2. 국립민속	다양한 계층과 연령층을 대상으로 매우 다양한 교육	폐쇄형	“홍부이아기 속으로” 홍부전 민속, 풍속	스토리를 가진 체험식 전시연출
3. 국립청주	유아, 초등학교 대상 역사와 문화의 이해	폐쇄형	어린이 탐험대의 발굴여행과 ‘선’ 역사	체험식 전시형태
4. 국립부여	어린이대상백의 역사, 문화의 교육	부분폐쇄형	백제금동대향로의 떠나는 역사 여행	체험식 전시형태
5. 국립광주	다양한 계층과 연령층에 맞는 우리 문화재 교육	폐쇄형	신나는 역사체험	체험식 전시형태
6. 국립경주	어린이와 가족대상 박물관 교실	오픈형	흥미진진한 신라문화체험	체험형 전시형태

〈표 3〉 조사 결과의 분석

〈표 3〉와 같이 국립민속어린이박물관을 제외하고 각 어린이 박물관에서 역사에 대한 주제로 구성되어 있으며, 일상에서 쉽게 접하지 못한 전시물이 대부분 설치되어 있어 모형, 디오라마의 관람 형태와 같이 체험형 전시 연출을 보이고 있었다.

반면 국립민속어린이박물관은 전래 동화 중 하나의 이야기를 전시 연출 프로그램으로 구성하여, 이야기의 주인공이 되어 스토리가 있는 체험형 전시 형태로 우리의 전통 민속 문화를 주제로 하고 있다.

전시 공간 구성은 국립경주어린이박물관을 제외하고 모두 폐쇄 또는 부분 폐쇄 형태로 동선을 따라 각 존마다의 주제를 가지고 전시되고 있다.

교육 프로그램은 조사 대상 국립어린이박물관 모두 어린이와 가족 대상으로 박물관의 전시와 연관 된 주제로 프로그램을 운영하고 있으며 특히 국립민속어린이박물관에서는 다양한 계층 및 연령층을 대상으로 매우 다양한 주제로 많은 교육 프로그램을 운영하고 있다.

3.4. 소결

조사 대상 어린이박물관의 전시 연출은 대부분 체험을 위주로 하고 있으며 만들기 등의 가족 동반 교육 프로그램도 많았다. 또한 체험형 전시 연출은 오감각 중 시각, 촉각과 청각을 많

이 이용한 전시 연출 방법으로 나타났으며 후각, 미각을 이용한 전시 연출은 거의 이루어지고 있지 않았다. 이는 국립박물관이 가지고 있는 역사라는 주제의 환경과 정해진 전시 공간으로 전시물의 설치가 제한되어 있어 다각적인 체험형 전시에 따른 다양한 감각 요소의 체험이 이루어지지 않고 있는 것으로 보였다.

반면, 국외 어린이 체험 전시 공간은 물을 이용한 체험 전시, 바람을 이용한 체험 전시, 실험의 식물 및 동물을 이용한 체험 전시 등, 어린이의 오감을 충분히 만족시키는 체험 전시로 구성되어 있다. 우리나라도 기존의 획일적인 전시 방법에서 벗어나 어린이의 오감을 자극할 수 있는 다양한 체험형을 이용한 전시 연출이 구성되어 어린이의 관람 행태가 다양하게 이루어질 수 있도록 해야 할 것이다.

#### 4. 국립어린이박물관 전시 연출에 대한 관심도, 흥미도, 이해도, 만족도 현황

##### 4.1. 조사의 개요

박물관의 가장 큰 전제인 관람객의 반응을 알기 위한 관람객과 전시 연출의 상호 관계를 조사 분석하였다.

관람객의 전시 연출 현황에 대한 관심도, 흥미도, 이해도, 만족도 설문 조사는 어떤 전시 연출 방법이 관람객에게 어떻게 반영 되는지 알 수 있는 자료가 되며 이 조사 결과는 어린이 박물관의 전시연출 방향을 설정하는데 중요한 자료가 되는 데 그 목적이 있다.

조사 방법은 2012년 10월 05일부터 12월 08일까지 국내 6군데 국립어린이박물관에서 각 50명씩 총 300명의 주 관람 대상인 어린이와 부모님을 대상으로 설문 조사를 시행하였으며 통계분석 자료로 활용하였다. 자료는 빈도분석, Likert 5점 척도와 백분율을 활용하여 분석하였다.

첫째, 국내 6개 국립어린이박물관의 이용자 특성과 이용자의 관심도를 조사 분석하였다.

둘째, 일반 관람자의 만족도, 흥미도, 이해도를 교육 프로그램, 공간 구성, 전시 연출을 기준으로 조사 분석하였다.

셋째, 전시 연출에 대한 관람객의 흥미도, 이해도 상호 관계를 조사 분석하였다.

##### 4.2. 조사의 결과

###### 4.2.1. 일반적인 사항

설문 조사 문항 중 응답자에 대한 일반적인 사항에 대한 통계는 빈도 분석을 실시하였으며, 그 결과는 다음 <표 4>과 같다.

		구분	응답자수	퍼센트
성별		여자	177	59.00%
		남자	123	41.00%
		합계	300	100%
연령	유아 및 어린이	10대 이하	110	36.67%
		10대	103	34.33%
	성인	20대	2	0.67%
		30대	47	15.67%
		40대	33	11.00%
		50대 이상	5	1.67%
	합계	300	100%	
이용 빈도		1회	118	39.33%
		2회	81	27.00%
		3회	37	12.33%
		4회	5	4.33%
		5회 이상	51	17.00%
		합계	300	100%

<표 4> 설문 조사의 일반적 사항

국립어린이박물관의 관람객의 성별분류를 보면 응답자 300명 중 여자가 177명(59%)로 123명(41%)의 남자보다 높게 나타났으며, 연령별로는 10대 이하가 110명(36.67%)로 가장 많았으며, 10대 103명(34.33%), 30대 47명(15.67%), 40대 33명(11%), 50대 이상 5명(1.67%), 20대 2명(0.67%)의 순으로 조사 되었다.

그리고 이용 빈도를 보면 응답자 중 월 기준 1회 이용자가 118명(39.33%)로 가장 많았으며 2회 81명(27.00%), 5회 이상 51명(17%), 3회 37명(12.33%), 4회 5명(4.33%) 순으로 조사 되었다. 하지만 종합적으로 볼 때 이용 빈도는 월 기준 1회 방문자 118명(39.33%)보다 2회, 3회, 4회, 5회 이상 182명(60.67%) 방문한 이용자를 합한 재방문의 빈도가 높은 것으로 볼 수 있다. 이는 주기적으로 자주 이용하는 비중이 높은 것으로 볼 수 있다.

###### 4.2.2. 국립어린이박물관에 대한 관심도

국립어린이박물관 이용자 중 어린이박물관의 관심도는 3.62로 보통을 상회하는 결과가 나타나 응답자의 대부분이 어린이박물관에 관심이 높은 것으로 조사 되었으며 이는 어린이박물관의 필요성을 확인할 수 있다. 조사 대상지별 관심도는 국립경주, 국립부여, 국립청주, 국립중앙, 국립민속, 국립광주 순으로 높게 나타났다. 국립경주박물관에 대한 관심이 특히 높은 것을 확인할 수 있었다.

구분	1. 국립중앙	2. 국립민속	3. 국립청주	4. 국립부여	5. 국립광주	6. 국립경주	평균관심도
관심도	3.60	3.60	3.62	3.68	3.58	3.70	3.62

<표 5> 어린이박물관에 대한 이용자 관심도

#### 4.2.3. 국립어린이박물관에 대한 만족도

본 조사에서는 국립어린이박물관 이용에 따른 만족도를 파악하고자 교육 프로그램, 공간 구성, 전시 연출을 기준으로 각각의 이용 만족도를 조사하였다.

구분	교육프로그램	공간구성	전시연출	평균
1.국립중앙	3.62	4.04	3.98	3.88
2.국립민속	3.60	3.88	4.02	3.83
3.국립청주	3.30	3.66	3.78	3.58
4.국립부여	3.62	4.76	3.52	3.96
5.국립광주	3.64	3.72	3.66	3.67
6.국립경주	3.14	3.68	3.46	3.42
평균	3.48	3.95	3.73	3.72

<표 6> 어린이박물관에 대한 이용자 만족도

<표 6>에서와 같이 국립어린이박물관에 대한 이용자 만족도 조사 결과는 공간 구성(3.95), 전시 연출(3.73), 교육 프로그램(3.48)순으로 나타났다. 공간 구성에 대한 만족도 평가는 3.95로 평균 이상이었으며, 교육프로그램에 대한 평가는 3.48로 평균 이하로 평가되고 있었다.

조사 대상 어린이박물관별 평가의 특징을 살펴보면, 전체 평균에 있어 국립부여(3.96), 국립중앙(3.88), 국립민속(3.83)이 높게 평가되고 있었으며, 국립경주(3.42)가 가장 낮게 나타났다.

세부 기준별 만족도를 살펴보면, 교육 프로그램은 만족도 평균이 3.48로 비교적 낮게 나타났다. 국립광주, 국립중앙, 국립부여 순으로 높고, 국립경주에서 가장 낮게 나타났다. 국립광주는 박물관 교육 프로그램에 대한 전문화된 시스템을 갖추고 있는 사례로서 인정되며, 국립청주와 국립경주는 다른 항목의 만족도에 비해 낮게 평가되어 이에 대한 개선 노력이 필요한 것을 확인할 수 있었다.

공간 구성에 대한 만족도는 평균 3.95로 가장 높게 나타났다. 국립부여가 4.76로 가장 높았으며 이어서 국립중앙, 국립민속, 국립광주 순으로 나타났다. 특히, 국립경주(3.68)와 국립청주(3.66)에서의 낮은 평가 결과는 박물관의 개관 연도와 상관

관계가 있는 것으로서 이는 공간과 시설에 대해 계속적인 관심과 변화가 필요한 것으로 평가되었다.

전시 연출에 대한 만족도는 평균3.73으로 나타났다. 국립민속, 국립중앙, 국립청주 순으로 높았으며, 국립광주, 국립부여, 국립경주에서 낮게 나타났다.

국립어린이박물관의 기준별 만족도 조사를 통해 박물관 개선을 위한 대상 부분의 우선 순위를 판단할 수 있었다.

#### 4.2.4. 국립어린이박물관에 대한 흥미도

국립어린이박물관을 이용하는 유아 및 어린이와 성인을 대상으로 각 박물관에 대한 흥미도를 조사하였으며, 흥미로웠던 전시연출 대상에 대한 전시 기법의 비중도 조사하였다.

구분	유아 및 어린이	성인	평균
1.국립중앙	4.20	3.64	3.92
2.국립민속	4.12	3.92	4.02
3.국립청주	3.76	3.56	3.66
4.국립부여	3.80	4.00	3.90
5.국립광주	3.95	3.73	3.84
6.국립경주	3.65	3.63	3.64
평균	3.82	3.84	3.83

<표 7> 어린이박물관에 대한 이용자 흥미도

<표 7> 어린이박물관에 대한 이용자 흥미도를 살펴보면, 조사 대상 어린이박물관의 관람자 흥미도는 어린이와 어른 모두 평균 3.82 이상으로 보통을 상회하는 결과가 나타났다. 그 중 가장 흥미도가 높은 박물관은 국립민속(4.02)이었으며, 이어서 국립중앙(3.92), 국립부여(3.90), 국립광주(3.84) 순이었다.

반면, 유아 및 어린이를 기준했을 때는 국립중앙(4.20), 국립민속(4.12), 국립광주(3.95) 순이었으며, 성인의 경우는 국립부여(4.00), 국립민속(3.92), 국립광주(3.73) 순으로 나타나 조사 대상자에 따른 편차를 확인할 수 있었다.

항목	사진 전시	설명문 전시	영상매체 전시	실물 전시	모형 전시	디오라마 전시	체험 전시	놀이 전시	인터랙티브 전시	기타	비도합계
1.국립중앙	2 2%	8 8%	30 30%	0 0%	1 1%	0 0%	47 47%	10 10%	2 2%	0 0%	100
2.국립민속	7 7%	2 2%	20 20%	2 2%	3 3%	3 3%	40 40%	20 20%	2 2%	1 1%	100
3.국립청주	0 0%	3 3%	17 17%	4 4%	17 17%	5 5%	50 50%	3 3%	1 1%	0 0%	100

4.국립 부여	0 0%	10 10%	20 20%	5 5%	6 6%	3 3%	36 36%	5 5%	15 15%	0 0%	100
5.국립 광주	6 6%	2 2%	6 6%	5 5%	22 22%	5 5%	50 50%	3 0%	0 0%	1 1%	100
6.국립 경주	0 0%	3 3%	10 10%	4 4%	17 17%	5 5%	50 50%	11 11%	0 0%	0 0%	100
평균	15 3%	30 5%	103 17%	20 3%	66 11%	21 4%	273 46%	50 8%	20 3%	2 0%	600 100%

〈표 8〉 전시 연출 방법에 대한 흥미 비중도

〈표 8〉는 조사 대상 박물관의 전시 연출 방법에 대한 흥미 비중도를 나타내고 있다. 전체 평균을 기준으로 살펴보면, 체험 전시가 46%로 가장 높고 이어서 영상매체 전시(17%), 모형 전시(11%), 놀이 전시(8%), 설명문 전시(5%), 디오라마 전시(4%), 살물 전시, 인터랙티브 전시, 사진 전시 각각 (3%) 순으로 나타났다. 어린이박물관의 특징적인 상황을 잘 반영하는 결과로 모든 조사 대상의 박물관에서 체험 전시의 비중이 가장 높게 나타났다. 사진 전시, 설명문 전시 같은 간접적 체험보다 직접 조작하고, 행동하며 움직이는 체험 전시 연출이 관람자로 하여금 흥미를 더 주는 것으로 나타났다.

#### 4.2.5. 국립어린이박물관에 대한 이해도

국립어린이박물관을 이용하는 유아 및 어린이와 성인을 대상으로 한 각 박물관에 대한 이해도를 조사 하였으며, 가장 이해하는데 도움이 되었던 전시 연출 대상에 대한 이해 정도를 조사하였다.

구분	유아 및 어린이	성인	평균
1.국립중앙	3.51	3.21	3.36
2.국립민속	3.67	3.77	3.72
3.국립청주	3.72	3.56	3.64
4.국립부여	3.46	3.42	3.44
5.국립광주	3.62	3.74	3.68
6.국립경주	3.32	3.40	3.36
평균	3.55	3.51	3.53

〈표 9〉 어린이박물관에 대한 이용자의 이해도

〈표 9〉의 어린이박물관에 대한 이용자의 이해도 결과를 보면, 유아 및 어린이가 3.55로 성인의 3.51보다 높게 나타났다.

그리고 박물관별로 보면 유아 및 어린이의 경우, 국립청주 3.72, 국립민속 3.67, 국립광주 3.62 순으로 높게 나타났으며, 성인의 경우는 국립민속 3.77, 국립광주 3.74, 국립청주 3.56의 순으로 나타났다.

국립민속은 어린이, 어른 모든 이용자에게 이해도가 높게 나타났다. 국립경주는 유아 및 어린이와 어른 모든 대상에게 낮게 나타났다.

항목	사진 전시	설명 문 전시	영상 매체 전시	살물 전시	모형 전시	디오 라마 전시	체험 전시	놀이 전시	인터 랙티브 전시	기타	빈도 합계
1.국립 중앙	5 5%	3 3%	12 12%	10 10%	3 3%	5 5%	49 49%	13 13%	3 3%	0 0%	100
2.국립 민속	11 11%	2 2%	18 18%	3 3%	3 3%	3 3%	36 36%	20 20%	1 1%	2 2%	100
3.국립 청주	4 4%	9 9%	19 19%	6 6%	17 17%	5 5%	23 23%	10 10%	7 7%	0 0%	100
4.국립 부여	1 1%	2 2%	18 18%	2 2%	6 6%	5 5%	36 36%	20 20%	8 8%	0 0%	100
5.국립 광주	5 5%	6 6%	10 10%	1 1%	3 3%	8 8%	46 46%	20 20%	1 1%	0 0%	100
6.국립 경주	7 7%	8 8%	10 10%	5 5%	10 10%	5 5%	38 38%	15 15%	2 2%	0 0%	100
평균	33 5%	30 5%	87 15%	27 5%	42 7%	31 5%	228 38%	98 16%	22 4%	2 2%	600 100%

〈표 10〉 전시 연출 방법에 대한 이해 정도

〈표 10〉은 조사 대상 박물관의 전시 연출 방법에 대한 이해 정도를 묻은 결과이다. 전체 평균을 보면 체험 전시가 38%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 놀이 전시 16%, 영상매체 전시 15%, 모형 전시 7%, 사진전시, 디오라마, 설명문 전시가 각각 5.0%, 인터랙티브 전시 4% 이었다.

직접 조작하고, 행동하며 움직이는 체험 전시 연출이 관람자로 하여금 이해하는데 쉽고 효율적이라는 사실을 확인할 수 있었다.

#### 4.3. 조사 결과의 분석

〈표 11〉은 국내 국립어린이박물관 사례 조사를 통해 각 국립 어린이박물관에 나타나는 관람객의 관심도, 만족도, 흥미도, 이해도를 설문 조사한 결과이다.

박물관명	관심도	만족도	흥미도	이해도	평균
1.국립중앙	3.60	3.88	3.92	3.36	3.69
2.국립민속	3.60	3.83	4.02	3.72	3.79
3.국립청주	3.62	3.58	3.66	3.64	3.62
4.국립부여	3.68	3.96	3.90	3.44	3.74
5.국립광주	3.58	3.67	3.84	3.68	3.69
6.국립경주	3.70	3.42	3.64	3.36	3.53
평균	3.63	3.72	3.83	3.53	3.67

〈표 11〉 조사 결과의 종합 분석

〈표 11〉 전체 어린이박물관에 대한 조사 내용을 종합하면 만

족도와 흥미도가 높게 나타났고, 관심도와 이해도가 상대적으로 낮게 나타났다.

각 국립어린이박물관에 대한 관심도에 있어서는 국립경주 3.70, 국립부여 3.68 순으로 높고, 국립광주(3.58)에서 낮게 나타났다. 만족도의 경우 국립부여에서 3.96으로 가장 높게 나타났고, 이어서 국립중앙 3.88, 국립민속 3.83 순이었다. 흥미도의 경우는 국립민속이 4.02로 가장 높게 나타났으며, 이어서 국립중앙 3.92, 국립부여 3.90 순이었으며, 국립경주에서 가장 낮았다. 이해도는 국립민속이 3.72로 가장 높고, 이어서 국립광주 3.68, 국립청주 3.64의 순이었다. 국립중앙과 국립경주가 3.36으로 가장 낮았다.

흥미, 이해, 만족도를 기준한 전체의 평균값은 국립민속 3.79, 국립부여 3.74 순으로 높고, 국립경주 3.53, 국립청주 3.62순으로 낮게 나타났다.

특징적인 내용으로 임하지는 점은, 국립민속박물관의 경우 평소의 관심도는 낮았지만 전시 관람을 통한 이해도와 만족도 특히 흥미도가 높게 나타나고 있었다. 반면 국립경주박물관은 평소의 관심도가 높는데 반하여 흥미도, 만족도, 이해도는 낮은 것으로 나타나 이에 대한 보완이 요구되고 있다. 국립부여박물관의 경우는 만족도, 흥미도, 관심도가 높는데 반하여 이해도가 낮게 나타나고 있었다.

〈표 12〉는 전시 연출 방법에 대한 흥미 비중도와 이해 정도를 나타내는 도표이다.

항 목	사진 전시	설명문 전시	영상매체 전시	실물 전시	모형 전시	디오라마 전시	체험 전시	놀이 전시	인터랙티브 전시	기타	빈도 합계
	흥미도	이해도									
1.국립 중앙	2	8	30	0	1	0	47	10	2	0	100
	5	3	12	10	3	5	49	13	3	0	100
2.국립 민속	7	2	20	2	3	3	40	20	2	1	100
	11	2	18	3	3	3	36	20	1	2	100
3.국립 청주	0	3	17	4	17	5	50	3	1	0	100
	4	9	19	6	17	5	23	10	7	0	100
4.국립 부여	0	10	20	5	6	3	36	5	15	0	100
	1	2	18	2	6	5	36	20	8	0	100
5.국립 광주	0	3	10	4	17	5	50	11	0	0	100
	6	2	6	5	22	5	50	3	0	1	100
6.국립 경주	5	6	10	1	3	8	46	20	1	0	100
	7	8	10	5	10	5	38	15	2	0	100

〈표 12〉 전시 연출 방법에 대한 흥미 비중도와 이해 정도

어린이박물관에 있어서 흥미롭고 이해하기 쉬운 전시 연출 방법에 대한 질문에 체험 전시가 가장 높은 비중으로 중요하게 판단하고 있으며, 이어서 영상매체 전시, 놀이 전시, 모형 전시 순으로 나타났다. 반면 설명문 전시와 사진 전시는 매우 낮게 나타났다.

이는 체험형 전시가 어린이 스스로 생각하고 탐구할 수 있어

관람자로 하여금 오랫동안 기억되며 가장 흥미롭고 이해에 도움이 되는 전시 연출 방법이라고 확인 할 수 있다.

이 전시 연출 방법에 대한 흥미도와 이해도 조사를 통해 향후의 개선을 위한 대상 요소의 우선 순위를 판단하는데 있어 기준 할 수 있는 결과이다.

#### 4.4. 소결

조사 결과 이용자 성별은 여자의 비율이 높았으며, 방문자 연령대는 10대 전후가 가장 많았으며, 이용 빈도는 처음 방문자의 빈도가 높게 나타났지만 전체적으로 2회 이상 방문자의 빈도를 합한 재방문자 빈도가 1회 방문자 보다 높게 나타났다. 평소의 관심도에 있어서는 3.48로 보통을 상회하는 결과가 나와 응답자 중 많은 사람이 어린이박물관에 관심을 가지고 있었다. 어린이박물관에 대한 지속적인 관심과 개선 노력이 필요함을 확인할 수 있었다.

전체적인 국립어린이박물관 만족도는 3.35로 보통을 상회하는 결과였으며, 종합적인 만족도는 국립부여어린이박물관이 가장 높게 나타났으며, 이어서 국립중앙어린이박물관, 국립민속어린이박물관 순으로 나타났다. 교육 프로그램의 만족도는 국립광주어린이박물관이 높게 나타났으며 공간 구성은 국립부여어린이박물관이 높은 만족도를 나타냈다. 그리고 전시 연출은 국립민속어린이박물관이 높은 만족도로 나타났다. 이 조사 결과를 통해 각 각의 국립어린이박물관의 개선을 위한 우선 요소를 판단할 수 있는 결과이다.

이어서 각각의 국립어린이박물관의 흥미도와 이해도 평균 결과는 3.53이상으로 보통보다 상회 하는 조사 결과가 나타났다. 이는 응답자의 대부분이 흥미롭고 이해하기 쉬었다고 라고 평가 하였으며, 가장 흥미롭고 이해하기 쉬운 전시연출은 두 질문 모두 직접적인 체험으로 인한 전시 관람이 38%이상 높게 조사 되었다. 반면 설명문 전시와 사진 전시는 매우 낮게 조사 되었다. 이는 체험 전시가 어린이 관람자로 하여금 오랫동안 기억되며 가장 흥미롭고 이해에 도움이 되는 전시 연출 방법이라고 확인 할 수 있다.

어린이박물관은 어린이 스스로 생각하고 탐구 할 수 있는 체험형 전시 연출이 조사 결과 관람객에게 흥미롭고 이해하기 쉽다고 나타났다. 이 결과는 단순히 전시물을 보고 시각적으로 감상하는 전시 연출보다 손으로 직접 만지면서 모든 감각을 통해 얻은 경험이 교육적인 부분에서 쉽게 다가갈 수 있다. 라는 체험형 전시 연출의 중요성을 보여주는 결과이다. 그러므로 흥미롭고 이해하기 쉬운 적극적인 참여를 유도 하는 체험형 전시 연출은 다각적인 방향으로 연구 발전 되어야 한다.

## 5. 결론

사회 변화에 따른 어린이박물관에 대한 관심은 어린이박물관 수의 증가로 이어지고 있다. 본 연구는 국립어린이박물관의 전시 연출 현황에서 나타난 특징적인 사항들을 도출하여, 미래 어린이박물관의 발전 방향에 역할 할 수 있는 지침적인 기준을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 이론연구를 통해 어린이박물관의 전시 공간, 전시 연출, 교육 프로그램의 특징에 대해 고찰해 본 결과 어린이박물관은 어린이의 참여적이고 직접 체험적인 전사를 경험 할 수 있도록 어린이의 행동 특성을 파악하여 어린이 스스로 관람 행위를 계획할 수 전시 공간과 전시물과의 상호 작용하는 전시 매체를 통하여 전시물의 교육적 목적을 확실히 이해하고 능동적으로 교육 되어 있어야 한다. 또한 교육 프로그램은 가족 참여로 이어져 가족 간의 대화는 물론 유대감 및 가족애를 형성하여, 가족 간의 상호 작용을 이끌어 내어야 한다.

둘째, 현장 조사를 통해 국립어린이박물관의 전시 공간, 전시 연출, 교육 프로그램 특징을 조사한 결과 각각의 어린이박물관은 체험을 통해 지식을 습득하고 흥미를 느낄 수 있도록 체험형 전시 연출을 목표로 구성되어 있었다. 하지만 전시연출은 주로 시각, 청각, 촉각을 중심으로 대부분 이루어지고 있었으며 관람자의 오감에 대응할 수 있는 체험형 전시 연출에 대한 적극적인 지향적 노력이 요구되고 있다.

셋째, 설문 조사를 실시하여 파악한 결과 조사대상 국립어린이 박물관은 사회의 변화 속에 재방문율과 관심도가 높았다. 이는 시대 흐름에 맞는 최신 멀티미디어 기기 등을 적용한 최신 전시 연출 및 매체의 개발이 필요하며 이런 흥미를 유발시킬 수 있는 연구 개발을 통해 관람객의 이해도를 높여 어린이 박물관의 꾸준한 관심과 방문을 유도해야 한다.

어린이박물관의 전시 연출에 관한 조사 결과 시각적 평면매체보다 복합적인 매체를 활용하여 연출한 전시물이 이해와 흥미가 높았다. 이는 어린이박물관은 정보의 습득, 지식의 공간이 아닌 놀이를 통한 체험으로 스스로 생각하고 탐구하여 지식을 습득하는 공간 즉 오감각적 체험 공간을 통해 교육적 효과를 극대화 할 수 있다.

마지막으로 어린이를 위한 전시는 교육적 기능의 개념과 더불어 가족이 함께 참여하고 체험 하는 공간으로 가족의 여가 시간을 책임지는 문화 공간으로 다양한 계층 및 연령층을 대상으로 다양한 주제로 교육 프로그램 및 전시 연출이 운영되어야 한다.

어린이를 위한 박물관은 단순히 눈으로 보는 전시 연출은 더 이상 흥미를 줄 수 없으며 체험을 통해 지식을 습득하고 흥미를 느낄 수 있도록 전시 연출 되어야 한다. 바람을 이용하거나 후각을 이용하는 등 오 감각을 모두 이용 하는 전시 연출, 혼자가 아닌 또래 어린이들이 같이 참여 할 수 있는 전시 연출 그리고 최신 멀티미디어를 활용한 복합적 전시매체의 연구를 통해 어린이의 감각을 자극하여 흥미와 이해를 최대한 높여야 한다. 그러므로 감각 자극과 체험을 통한 다양한 교육

프로그램과 전시 연출의 지속적인 연구와 투자가 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

- 티모르 엘브르즈 크리스피페인, 이보아역, 실무자를 위한 박물관 경영 핸드북, 학교재, 2001
- 체험식 박물관과 아동발달, 발달심리학회, 2001
- 교육철학회, 박물관과 교육, 문음사, 2001
- 국립중앙박물관, 「박물관 교육-어린이박물관 운영사례」, 국립중앙박물관, 2007
- Speaker, Kathryn, An Examination of Selected Characteristics of Hands-on Children's Museum. Temple University, ED.D.1994
- 고도재, 디자인 체험전시관의 전시공간구성 및 연출에 관한 연구, 실내디자인학회 학술박람회 논문집, 제5권 제5호, 2003
- 강미성, 뮤지엄 로비공간에 대한 연구, 홍익대학교 석론, 2006
- 권정란, 전시공간분석을 통한 어린이박물관의 전시설계 계획에 관한 연구, 국민대 석론, 2003
- 남혜인, 국내 사외보 편집디자인에 관한 연구, 디자인학연구, 2008
- 서자현, Syes의 박물관 학습이론에 의한 어린이박물관의 공간계획에 관한 연구, 건국대 석론
- 안정민, 어린이박물관의 교육프로그램과 활성화방안, 동국대 석론, 2006
- 이미현, 국립중앙박물관 어린이박물관의 운영실태조사와 효과적인 체험전시 개선방안 연구, 상명대 석론
- 염규영, 어린이박물관 유형에 따른 차별화 방안, 추계예술대 예술경영대학원 석는, 2005
- 이윤경, 체험학습을 위한 과학관 전시 공간계획에 관한 연구, 홍익대 석론, 1990
- 정신영, 어린이박물관의 공간 디자인 특성에 관한 연구, 연세대학교 석론, 2001
- 장화정, 체험식 박물관의 전시 개발, 혁신과 현신, 서울 삼성어린이박물관, 교육철학회, 박물관과 교육, 문음사, 2001
- 전찬희, 뮤지엄 마케팅 전략에 관한 연구, 단국대학교 석론, 2001
- 국립중앙박물관 어린이박물관 홈페이지 <http://www.museum.go.kr/>
- 국립민속박물관 어린이박물관 홈페이지 <http://www.kidsnfm.go.kr/>
- 국립청주박물관 홈페이지 <http://cheongju.museum.go.kr/>
- 국립부여박물관 홈페이지 <http://buyeo.museum.go.kr/>
- 국립광주박물관 어린이박물관 홈페이지 <http://gwangju.museum.go.kr/>
- 국립경주박물관 홈페이지 <http://buyeo.museum.go.kr/home/>

원 고 접 수 일 : 2013년 11월 08일  
심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)  
계 재 확 정 일 : 2013년 11월 30일  
3인익명 심사필



# 서울시 난지캠핑장 이용객의 의식실태 및 만족도에 관한 연구

---

A study on Visitor's Awareness and Satisfaction and  
Satisfaction in the Use of NANJI Camping ground in  
Seoul

주 저 자 : 조우연 (Cho, Woo Yeon)  
경희대학교 환경조경디자인학과

공동저자 : 김동찬 (Kim, Dong Chan)  
경희대학교 환경조경디자인학과

교신저자 : 임진강 (Lim, Jin Kang)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과  
jklim@khu.ac.kr

예술디자인학연구 16호

# 서울시 난지캠핑장 이용객의 인식실태 및 만족도에 관한 연구

A study on Visitor's Awareness and Satisfaction and Satisfaction in the Use of NANJI Camping ground in Seoul

## 목차

### 1. 서론

- 1.1. 연구의 배경
- 1.2. 연구목적
- 1.3. 연구범위 및 방법

### 2. 이론적 고찰

- 2.1. 캠핑장의 개념 및 유형
- 2.2. 캠핑장의 구성요소

### 3. 결과 및 고찰

- 3.1. 난지 캠핑장의 시설 분석
- 3.2. 난지 캠핑장 이용객의 인식실태 분석
- 3.3. 난지 캠핑장 이용객의 중요도 및 만족도 분석

### 4. 결론 및 제언

## 참고문헌

### (요약)

본 연구는 캠핑장 이용자들이 최대한 만족할 수 있는 주변 환경 및 시설물에 대해서 개선방안을 마련하기 위해 서울시 난지캠핑장의 이용자를 대상으로 인식분석 및 중요도와 만족도에 관한 조사를 실시하고 SPSS 21.0 버전을 이용하여 통계분석을 실시하였다. 그 결과 다음과 같은 결과를 얻었다.

캠핑장 선택 시 가장 중요하게 생각한 부분은 접근성이며, 같이 오는 구성원들은 동료 및 친구가 대부분이었다. 캠핑장 재방문 하겠다고 응답한 이용자가 약 90%로 그 이유로 접근성이 편리하기 때문이라고 답했다.

이용자들이 가장 중요하게 생각한 부분은 캠핑장 내 약취 관리이며, 가장 높은 만족도를 나타낸 항목은 캠핑장 주변 놀이시설 이었다.

마지막으로 난지 캠핑장에 대한 청결한 이미지를 높이고 시설물 보완 및 수량을 추가하여 다양한 계층을 배려하는 것이 난지 캠핑장 발전과 선진 캠핑문화를 위해 필요하다고 사료된다.

### (중심어)

캠핑장, 인식실태, 중요도, 만족도

### (Abstract)

The purpose of this study is to set up an improvement plan for the surrounding environment and facility that users can be satisfied. We have surveyed on Nanji campsite users for their awareness, importance and satisfaction towards the campsite, and conducted a statistic analysis with SPSS 21.0 version. In conclusion, we have come to three results.

According to the survey, the most important element when choosing a campsite was accessibility, and most of them come to the campsite with their colleagues or friends. 90% of the users answered that they would visit the campsite again because they had easy access to the place.

Most importantly considered facts about the campsite were the odor management within the area. The highest satisfactory element about the place was recreation equipment.

Lastly, we argue that it is essential to improve cleanness, increase the quantity of facilities to make Nanji Campsite a better place for various types of users.

### (Keyword)

camping ground, situation consciousness, importance, satisfaction

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경

우리나라는 고도의 경제성장으로 국민소득이 향상됨에 따라 예전에 볼 수 없었던 여가에 대한 가치관의 변화와 여가 시간의 증가 추세가 나타나기 시작했으며, 현대인들은 이러한 일상생활에서 벗어나 심신의 피로와 긴장을 풀면서 여가를 즐기고자 하는 욕구를 강하게 지니고 있다. 그리고 휴가 분산제도 및 탄력적인 근무제도, 개인소득 증대 등으로 인해 일보다는 여가를 중시하는 가치관의 정립 등으로 우리나라의 리조트 레저 패턴은 새로운 환경을 맞이하게 되었다.

최근 휴가나 여가를 즐기려는 이용객들이 주로 찾는 휴양지는 이동과 접근이 편리하고, 가족 중심으로 휴식을 즐길 수 있는 욕구를 충족시켜줄 수 있어야 한다. 현재 아웃도어 레크레이션이 방송매체 및 미디어 홍보에서 많은 각광을 받고 있으며, 이로 인해 수많은 캠핑장들이 갑작스럽게 등장하게 되었고, 이에 대한 적절한 규제 및 환경적인 검토가 이루어지지 않은 상태로 갑작스런 많은 캠핑장 이용으로 인해 폐수 및 오수 관리 문제 등 환경적인 문제를 야기 시키게 되었다. 환경 문제와 더불어 캠핑에 대한 법적 사회적 제도나 이용 인식이 아직 많이 부족한 것이 현실이며, 이러한 현실적인 문제와 더불어 캠핑에 대한 바람직한 발전 방향이 확립되어야 한다고 본다.

### 1.2. 연구목적

본 연구는 요즘 한창 각광받고 있는 캠핑이용에 대한 실제 이용객들의 의식실태나 만족도 및 중요도에 관한 연구이다. 이러한 캠핑문화의 급성장과 급격히 변화하는 여가환경에 맞추어 캠핑시설 및 주변 환경을 변화시키고 효율적으로 대응함으로써 이용자들이 최대한 만족할 수 있는 주변 환경 및 시설물에 대해서 개선방안을 마련하기 위해 본 연구가 진행되었다.

연구를 진행하면서 캠핑에 관한 선행연구를 조사 한 결과, 캠핑장 이용객의 행태분석을 조사한 선행연구가 많았으며 그 연구대상은 일반적인 리조트인 스키장이 가장 많았고, 본 연구에서 연구하는 바와 같이 하나의 특정 대상을 연구한 사례는 극히 적은 실정이며, 더군다나 캠핑장에 대한 연구는 연구대상이 주로 국립공원장의 야영장이나 청소년 야영장에 대한 이용실태에 관한 연구 조사가 대부분이었다. 이에 본 연구는 장소성에 있어 선행연구와의 대응소이하나 요즘 한창 각광받는 특정 대상자인 야외 캠핑장을 이용하는 사람들의 목적과 상이한 부분이 있어 본 연구의 대상을 서울에 인접한 오토캠핑장으로 정했다.

이러한 점을 감안해 볼 때, 본 연구가 서울 인근 캠핑장을 대상으로 하여 이용객의 의식실태를 분석하고 이용 만족도 및 중요도를 바탕으로 캠핑장의 개선방안을 모색하는 것은 큰 의미가 있다고 본다.

### 1.3. 연구범위 및 방법

본 연구는 캠핑장 이용객들의 의식분석과 캠핑시설 및 환경에 대한 만족도와 중요도를 조사하는 것으로 우선 문헌조사와 더불어 실제 난지캠핑장의 이용객을 대상으로 설문지를 이용한 면담조사가 이루어 졌다.

본 연구의 사례지역은 2002년부터 운영되어 온 서울시 마포구 상암 월드컵경기장 주변 한강시민공원에 위치하고 있는 난지캠핑장이다. 난지캠핑장 주변에는 야구장, 노을공원, 하늘공원, 생태공원 등 다양한 야외 놀이시설과 산책로들이 있어 도심 속의 캠핑장으로 해가 거듭될수록 이용자들에게 많은 관심과 사랑을 받고 있는 추세이다.

대상지인 서울시 난지캠핑장은 서울시 마포구 상암동 495-81에 위치하고 있으며, 서울시 최초로 한강을 바라볼 수 있도록 조성된 캠핑장이다. 주변에는 다양한 레저스포츠 시설 및 산책로들이 있으며 텐트를 이용하여 숙영이 가능한 시설이 완비되어 있어 가족단위 및 단체 야영객들 즐길 수 있는 휴양여건이 갖추어진 캠핑장이다.

문헌조사는 2002년부터 2013년 8월까지의 난지 캠핑장에 대한 내부 자료들을 수집하고 조사·분석하였으며 이용객들에 대한 설문은 캠핑 성수기인 2013년 8월~9월까지로 한정하여 조사하였다. 이는 연중 이용할 수 있는 휴양시설이나 리조트 이용객의 이용 특성을 감안해 이를 여름 최고 성수기라 판단했다.

설문조사에 있어서는 난지캠핑장 이용객을 대상으로 의식분석 및 중요도와 만족도에 관한 조사를 실시하였다. 2013년 8월~9월까지 만 18세 이상인 피 설문자에게 총 120부의 설문지를 배포한 결과 응답이 불성실한 18개의 설문지를 제외한 102매를 최종 유효표본으로 확정하였다. 표본의 추출방법은 확률적 추출방법 중 무작위 추출방법을 이용하였고 설문조사의 내용은 일반적인 캠핑행태에 관한 문헌자료를 참조하고 해당 오토캠핑장의 특성을 검토하여 작성하였다.

설문문항은 응답자의 인식사항 5개 문항, 난지 캠핑장 이용관련 15개, 난지캠핑장 시설 및 주변 환경에 대한 만족도 및 중요도 관련 24개, 난지캠핑장의 전체적인 이용 만족도 관련 5개의 문항으로 구성되어 있다. 모든 설문 문항은 선택형 객관식으로 작성되어 있으며, 난지캠핑장의 일반현황 및 분석은 인터넷 홈페이지(www.nanjicamping.co.kr) 및 현장조사를 통해 조사했으며, SPSS 21.0 버전을 이용하여 통계분석을 실시하였다.

#### 1.3.1. 대상지 개요

현재 서울시에 위치한 캠핑장들을 보면 총 4곳으로 난지캠핑장을 제외한 캠핑장들은 주변 산책로 및 공원이 연계되어 있어 대지면적이 난지캠핑장에 비해 상당히 크다. 난지 캠핑장

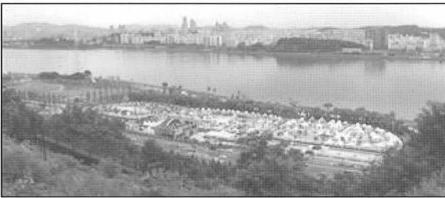
의 운영주체는 서울시였으나 2009년도부터 외부업체에 운영권을 넘겨 사기업이 현재 운영하고 있다. 연 평균 하루 약 600여명이 찾을 정도로 많은 시민들이 이용하고 있으며, 성수기 비수가 상관없이 동일 가격으로 이용할 수 있다. 서울시내 캠핑장 현황은 아래 <표 1>와 같다.

구분	위치	수용인원	대지면적
난지캠핑장	서울시 마포구 49581	캠핑장 : 227장 수용인원 약600명	약30,000㎡
노을캠핑장	서울시 마포구 243-60	캠핑장 : 120장 수용인원 약500명	약246,000㎡
중랑구캠핑장	서울시 중랑구 망우동241-20	캠핑장 : 47장 수용인원 약230명	약170,000㎡
강동그린웨이	서울시 둔촌동 562	오토캠핑장 : 8장 캠핑장 : 49동 수용인원 약208명	약125,000㎡

<표 1> 난지 캠핑장 시설물

서울시 마포구에 위치하고 있는 난지캠핑장은 남서쪽으로는 한강이 흐르며 북동쪽으로는 노을공원과 하늘공원이 걸쳐져 있다. 과거 이 장소는 1975년부터 서울의 모든 쓰레기를 수용하면서 주변 환경오염이 심각해지기 시작했으며, 1995년부터 이곳 매립지를 폐쇄하고 환경복원 작업을 함으로써 난지캠핑장 북쪽에 위치한 노을공원과 하늘공원이 생겼다.

난지 한강공원은 생태형 테마공원 조성을 목적으로 기존의 마른 습지부에 한강물을 유입하여 57,600㎡ 규모의 생태 습지원을 조성하였다. 휴식과 생태체험 활동이 함께 가능한 생태체험학습장으로 널리 이용되고 있으며, 최대 970명까지 이용가능한 한강공원 유일의 생태캠핑장을 개장하여 시민에게 여가공간을 제공하고 있다. 아래 <그림 1>은 난지캠핑장의 항공사진 모습이다



<그림 1> 난지캠핑장 평면도 및 조감도

난지 캠핑장은 약 29,000㎡로 난지공원 안에 속해 있으며 주변의 자연성을 유지하면서 시민들에게 여가학습활동 기회를 제공하고 있다. 2002년 당시 월드컵대회 때 필요한 시설들을 지원하는 장소로 활용하기 위해 난지 공원과 캠핑장이 만들어 졌다. 주변의 평화공원 및 하늘공원과 노을공원의 연계와 풍성한 볼거리가 제공되어 이용자들의 욕구를 충족시켜왔다.



<그림 2> 난지 한강공원

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 캠핑장의 개념 및 유형

캠핑장이란 캠핑객들이 1박 이상 야영을 하면서 여가 활동을 할 수 있는 장소를 의미하는 것으로 인원과 시작과 더불어 캠핑도 시작되었다고 볼 수 있을 정도로 오래 되었으며 근대 레저로서의 캠핑은 19세기 후반 미국의 거너리 학교에서 교육 목적으로 처음 시작 되었다.

캠핑장은 방문객의 이용형태를 기준으로 단기체제형, 원심형, 장기체제형, 산림형, 피크조절형, 시설형, 야생지형으로 분류되고, 그 세력권에 따라 접근이 용이하고 단기간의 야영활동이 많은 도시인접형과 광역적 야영활동의 근거지가 되는 거점활동형 그리고 장기간의 선형적인 야영활동이 이루어지는 연계형으로 나누어진다. 이용목적에 따른 캠핑장의 분류로는 경유형과 체제형의 두 가지 형태로 분류할 수 있다. 캠핑의 활동 분류는 이용자들의 목적에 의한 것과 생활의 기능적인 면, 캠핑을 이용하는 시기 등에 따라 구분할 수 있으며, 그 분류는 아래 <표 2> 같다

구분	캠핑장 유형	
캠핑장의 유형 분류	방문객 이용형태 별	단기 체제형, 장기 체제형, 원심형, 산림, 피크 조절형, 시설형, 야생지
	세력권 별	도시 인접형, 거점 활동형, 연계형
	이용목적 별	경유형, 체제형
캠핑의 활동 분류	목적 별	레저·스포츠, 취미, 휴식, 위락, 교육, 훈련, 봉사 야영
	인원구성 별	가족, 그룹, 동호인, 젊으니, 부부, 노년 야영
	인원규모 별	단독, 2인 이상, 소집단, 단체 야영

<표 2> 캠핑장 및 캠핑 활동의 유형 분류

## 2.2. 캠핑장의 구성요소

캠핑장을 구성하는 요소는 크게 숙박시설, 공급처리 기반시설, 관리시설 등으로 구분 할 수 있으며, 숙박시설은 개별텐트, 임대텐트, 캐빈, 라이프 캡슐, 트레일러 하우스로 구성되어 있고, 공급처리 기반시설은 급수시설, 하수시설, 전가통신시설로 구성되며, 관리시설은 관리 사무소, 주차장 시설, 센트럴 롯지(Central Lodge) 등으로 구성된다.

라이프 캡슐(Life Capsule)은 설치 및 해체가 가능하여 구조적으로 경직되어 있는 기존 숙박시설보다 인원의 유동성에 따른 적응성이 높고, 좁은 공간에서도 다수의 인원을 수용할 수 있으며 재질은 F.R.P로써 가볍고 강하며 반영구적인 특징을 가지고 있다. 일본과 구미에서는 많은 보급이 되어 있으며, 우리나라에서도 향후 관광지의 숙박시설에 많은 기여를 할 것으로 기대 된다. 아래 <표 3>는 캠핑장의 구성요소를 정리한 것이다.

구분	구성요소
숙박시설	개별텐트
	임대텐트
	캐빈(Cabin), 방갈로(Bungalow)
	라이프 캡슐(Life Capsule) 트레일러 하우스(Trailer House)
공급처리 기반시설	급수시설, 하수시설, 전가통신시설, 기타 위생시설
관리시설	관리 사무소, 주차장 시설, 센트럴 롯지(Central Lodge)

<표 3> 캠핑장의 구성요소

## 3. 결과 및 고찰

### 3.1. 난지 캠핑장의 시설분석

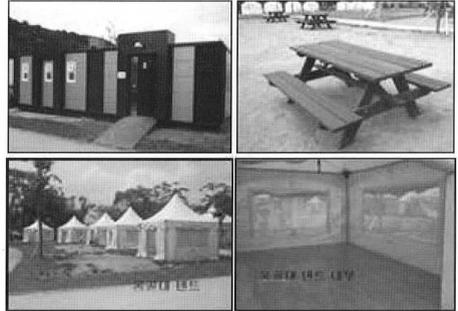
시설물은 화장실이 2동, 샤워실이 2개, 개수대는 총 5개가 있으며 야외테이블의 경우 각 텐트마다 배치가 되어 있는 것이 아니라 5~6개의 텐트 당 1개씩 배치가 되어있다. 주차시설은 약 120대 수용으로 이 부분은 난지캠핑장 바로 앞에 위치한 주차장만 포함된다. <표 4>은 캠핑장 내 시설물 현황을 나타낸 것이다.

시 설 물	수 량
화장실	2 동
샤워실	2 개
개수대	5 개
야외테이블	60 개
편의시설	1 개
주차장	약 120 면
전기	사용 불가

<표 4> 난지 캠핑장 시설물 현황

난지 캠핑장의 수용인원은 약 1200명으로 총 227개의 텐트

설치가 가능하며 캠핑장 정면에는 어린이들을 위한 생태체험 학습장이 있으며, 서쪽에는 주차장이 구비되어 있다. 차량 수용 대수는 127대로 모든 인원을 수용할 수는 없다. 하지만 난지공원 주차장은 총 600대를 수용할 수 있을 정도로 주차공간이 많기 때문에 대부분 난지공원 주차장에 주차를 하는 경우가 있다.



<그림 3> 난지캠핑장 화장실 및 시설

난지 캠핑장은 총 5구역으로 나누어져 있으며, 각 구역마다 특징을 지니고 있다. A구역은 자유텐트 설치 구역으로 자가 텐트가 필요하다. B와 C구역은 일반 텐트들이 설치되어 있어 최대 4~6명까지 수용 가능하며 D구역의 경우 6~20명까지 대규모의 이용자들만 예약을 할 수 있으며 텐트는 대규모를 수용하기 때문에 내부도 판상처럼 되어있다. 난지 캠핑장의 구역별 특징은 아래 <표 5>과 같다.

구역	특징	
A-1 A-2	자유텐트구역으로 텐트가 설치되어 있지 않음 이용자들이 자기텐트를 가져와 숙영을 하는 장소 사이트는 총 44개가 준비	
B/C	임대 텐트가 설치되어 있음 인원수별로 다양하게 4인용은 가족텐트 /6인용은 캐빈텐트, 그늘막텐트가 설치됨 B구역의 경우 총 65개의 텐트가 설치됨 C구역의 경우는 B구역보다 적은 24개의 그늘막텐트가 설치	

D	오직 단체인원만 수용 가능 6인부터 20인까지 수용이 가능하며 총 31개의 몽골텐트가 설치됨 대규모 그룹으로 오기 때문에 텐트 사이의 간격도 좀 더 여유로움	
자유	예약을 하지 않은 이용객들이 자유롭게 캠핑을 즐길 수 있음 텐트 설치 및 숙박을 할 수 없으며, BBQ 및 각종 시설물을 자유롭게 이용가능 수용인원은 약 200명	

<표 5> 난지 캠핑장 구역별 특징

자유구역인 경우는 예약을 하지 못한 이용자들이 자유롭게 사용할 수 있으나 다른 구역간의 이동은 불가능하며 오직 자유 구역에서만 이동이 가능하다. 난지 캠핑장의 구역별 구분은 나타낸 평면도는 아래 <그림 4>와 같다.



<그림 4> 난지캠핑장 평면도

## 3.2. 난지 캠핑장 이용객의 의식실태 분석

### 3.2.1. 인구통계학적 분석

조사대상자의 일반적인 특성을 살펴보기 위해 빈도분석을 실시하였으며, 그 결과 설문조사 응답자의 성별은 남자 46명(44%), 여자 58명(56%)으로 여자의 비율이 약간 높았지만 남성의 비율도 45%에 가까울 만큼 남성의 참여율도 높은 것을 알 수 있다. 연령대는 20~30세(65%), 30~40세(17%), 40~50대(9.5%), 50세 이상(8.5%)으로 나타났다. 대부분 20대의 이용객들이 가장 많았으며, 다음은 30대가 많았다. 이용객들의 주거지는 경기도(47.5%)순으로 가장 많았고, 서울 강남권(34.5%), 서울 강북권(13.5%)가 뒤를 이었다. 기타지역(4.5%)에는 대구, 인천, 천안 등 다양한 지역에서 방문했다. 직업에 있어서는 대학생(36.5%), 회사원(36.5), 주부(12%), 공무원(5.5%), 주부(5.5%), 서비스원(4%)로 대학생과 회사원의 비율이 같은 동시에 가장 많았다.

대부분의 이용자들이 경기도에서 온 이용자들이 서울 전체지역의 이용자와 비슷한 양상을 보였다. 이는 서울 근교 시민들이 가벼운 여가 시간을 보내기 위해 많이 찾는 것으로 파악된다.

구분	요인	빈도(명)	백분율(%)	
성별	남	46	44 %	
	여	58	56 %	
결혼 여부	기혼	32	31 %	
	미혼	72	69 %	
연령	20~30세 미만	68	65 %	
	30~40세 미만	18	17 %	
	40~50세 미만	10	9.5 %	
	50 이상	8	8.5 %	
거주지	서울	강북권	14	13.5 %
		강남권	36	34.5 %
	경기도	49	47.5 %	
직업	기타	5	4.5 %	
	대학생	38	36.5 %	
	공무원	6	5.5 %	
	자영업	6	5.5 %	
	주부	12	12 %	
	회사원	38	36.5 %	
	서비스직	4	4 %	

<표 6> 조사대상자의 인구학적 특성

### 3.2.2. 일반적 특성 분석

이용자의 난지 캠핑장 방문 동기는 피서 및 휴식(75%)이 가장 높았으며 다음으로는 단체행사(21%)로 방문하는 경우가 많았다. 1년에 캠핑장을 방문하는 횟수는 1~2회가 84.5%로 가장 높았고, 3~5회는 13.5%, 6~9회는 2%로 나타났다. 평균 캠핑장에 머무르는 시간은 1박2일(74%), 6시간 이하(15.3%), 12시간 이하(9.7%), 그리고 2박 3일은 1%로 대부분 1박 2일 일정으로 캠핑을 즐기는 것으로 나타났다. 난지 캠핑장에 대한 정보 습득은 대부분 지인들에 의해(53.8%)서 얻는 경우가 가장 많았고, 인터넷(34.6%), 본인의 의사(9.6%)가 다음 순이었다. 캠핑객들이 주로 이용하는 교통수단은 승용차가 52%로 절반 이상을 차지했고, 승합차가 25%, 일반 버스 및 대중교통(21%), 도보는 2%로 나타났다. 난지 캠핑장에 오는데 걸리는 시간은 1~2시간 이내가 61.5%, 1시간 이내가 30.8%, 3~4시간은 5.7%, 5시간 이상은 2%라는 결과를 얻었다.

구분	빈도	비율 (%)	
방문 동기	피서 및 휴식	78	75
	단체행사	22	21
	기념여행	4	4
1년간 방문 횟수	1~2회	88	84.5
	3~5회	14	13.5
	6~9회	2	2

머무르는 시간	6시간 이하	16	15.3
	12시간 이내	10	9.7
	1박 2일	77	74
	2박 3일	1	1
난지 캠핑장에 대한 정보 습득	본인의사	10	9.6
	가족 및 친구	56	53.8
	컴퓨터(인터넷)	36	34.6
	팜플렛	2	2
주로 이용하는 교통수단	승용차	54	52
	승합차	26	25
	고속버스 및 일반버스	22	21
	도보	2	2
난지 캠핑장에서 오는데 걸린 시간	1시간 이하	32	30.8
	1~2시간	64	61.5
	3~4시간	6	5.7
	5시간 이상	2	2
난지 캠핑장을 선택하는데 가장 큰 비중	접근성의 용이함	44	42.3
	시설물 만족	18	17.3
	저렴한 비용	30	28.8
	캠핑장 주변 환경요인	12	11.6
난지 캠핑장을 함께 이용하는 구성원	단일가족	24	23
	복합가족	12	11.5
	직장 동료 및 친구	60	57.7
	연인	8	7.8
동반자수	2~5인	76	73
	6~10인	21	20
	11~20인	7	7
	비람직하다	62	59.6
운행권에 대해	비람직하지 않다	42	40.4
	고비용	16	38
	시설물 관리	18	43
	서비스	6	14
비람직하지 않다면 그 이유는?	이용관리	2	5
	개인	6	5.7
	공영	72	69
	관광협회 및 레저협회	26	25.3
난지 캠핑장의 운영 관리는 어디서 하는 것이 바람직한가?	다시방문	92	88
	방문하지 않는다	12	12
	비용절감	16	17
	주변환경에 대한 만족	24	26
재방문 한다면 그 이유는?	접근성의 편리	38	42
	편의시설 및 시설이용만족	14	15
	환경의 열악	2	16.6
	시설물 열악	8	66.8
재방문을 하고 싶지 않다면 그 이유는?	서비스 불만족	2	16.6

<표 7> 응답자의 일반적 특성

### 3.3. 난지 캠핑장 이용객의 중요도 및 만족도 분석

#### 3.3.1. 중요도-만족도 항목 신뢰도 분석

구분	수정된 항목 전체 상관관계	항목이 삭제된 경우 Cronbach's Alpha
주변 환경 및 미관	.760	.868
전반적인 분위기와 이미지	.713	.871
주변건물에 대한 이미지	.545	.876
캠핑장에 대한 청결	.652	.873
캠핑장 주변 소음	.323	.883
캠핑장의 규모 및 크기	.351	.881
캠핑장까지의 접근성	.606	.875
캠핑장까지의 교통 혼잡성	.316	.881
캠핑장까지의 소요 시간	.275	.882
화장실 이용시설	.695	.871
샤워실 이용시설	.488	.877
화장실, 샤워실 이미지	.593	.874
캠핑장 내 매점 및 편의시설	.450	.878
시설물의 수량(화장실)	.679	.873
보안 및 경비시설	.373	.880
안전 및 의료시설들	.171	.886
캠핑장 내 배려시설	.288	.883
캠핑장 주변 놀이시설	.157	.887
캠핑장 내 주차시설	.697	.871
캠핑장 자체적인 프로그램	.007	.889
캠핑장 직원의 태도	.494	.877
캠핑장까지의 교통비용	.222	.884
캠핑장 이용 가격	.599	.874
캠핑장 내 악취 및 냄새	.662	.872
Cronbach's Alpha		0.878

<표 8> 중요도 항목에 관한 신뢰도

중요도 및 만족도에 관한 항목 48개에 대한 신뢰도 및 타당성 검토를 위한 신뢰도분석을 실시한 결과, 중요도 및 만족도에 대한 항목의 Cronbach's Alpha값이 0.742와 0.878의 결과를 얻어 일반적으로 사회과학 분야에서 신뢰성이 있다고 판단하는 0.60보다 높은 수치로 나타나 본 연구에서 사용된 중요도 및 만족도의 항목에 대한 신뢰도가 검증되었다.

구분	수정된 항목 전체 상관관계	항목이 삭제된 경우 Cronbach's Alpha
주변 환경 및 미관	.291	.742
전반적인 분위기와 이미지	.364	.738
주변건물에 대한 이미지	.296	.742
캠핑장에 대한 청결	.263	.744
캠핑장 주변 소음	.299	.741
캠핑장의 규모 및 크기	.318	.740
캠핑장까지의 접근성	.390	.734
캠핑장까지의 교통 혼잡성	.293	.742
캠핑장까지의 소요 시간	.225	.746
화장실 이용시설	-.068	.760
샤워실 이용시설	.123	.751
화장실, 샤워실 이미지	.050	.757
캠핑장 내 매점 및 편의시설	.034	.760
시설물의 수량(화장실)	.175	.749
보안 및 경비시설	.281	.742
안전 및 의료시설들	.606	.723
캠핑장 내 배려시설	.582	.727
캠핑장 주변 놀이시설	.136	.751
캠핑장 내 주차시설	.207	.748
캠핑장 자체적인 프로그램	.542	.725
캠핑장 직원의 태도	.456	.731
캠핑장까지의 교통비용	.096	.756
캠핑장 이용 가격	.530	.723
캠핑장 내 약취 및 냄새	.514	.725
Cronbach's Alpha		0.742

<표 9> 만족도 항목에 관한 신뢰도

### 3.3.2. 중요도 분석

난지캠핑장 이용 전 이용자들이 난지 캠핑장의 이용 시 중요하게 생각하는 변수로는 캠핑장 내 약취로 선택했다. 다음으로는 캠핑장 주변 환경 및 미관, 화장실 이용시설, 캠핑장 내 주차장의 세 가지 항목이 같은 중요도를 나타내었다. 낮게 평가된 부분으로는 캠핑장 내 이벤트, 캠핑장 주변 놀이터, 캠핑장의 규모 및 크기, 캠핑장 내 화장실 및 샤워실 이미지가 있다.

평가 항목	중요도	표준 편차	순위
캠핑장 주변 환경 및 미관	4.24	1.04	2
캠핑장의 전반적인 분위기와 이미지	4.04	0.83	6
캠핑장 주변건물에 대한 이미지	3.80	0.88	15
캠핑장에 대한 청결	3.98	0.84	9
캠핑장 주변 소음	3.74	1.07	16
캠핑장의 규모 및 크기	3.46	0.84	22
캠핑장까지의 접근성	4.02	0.74	7
캠핑장까지의 교통 혼잡성	3.84	0.79	13
캠핑장까지의 소요 시간	3.90	0.79	12
캠핑장 내 화장실 이용시설	4.24	1.00	2
캠핑장 내 샤워실 이용시설	4.02	0.96	7
캠핑장 내 화장실 및 샤워실 이미지	3.60	0.90	21
캠핑장 내 매점 및 편의시설	3.84	0.71	13
시설물의 수량(화장실, 샤워실, 탁자)	4.06	0.79	5
캠핑장 내 보안 및 경비시설	3.66	0.85	19
캠핑장 내 안전 및 의료시설들	3.74	0.94	16
캠핑장 내 배려시설(어린이, 노인 장애우)	3.92	0.94	11
캠핑장 주변 놀이시설(놀이터, 정원)	3.38	1.00	23
캠핑장 내 주차시설	4.24	1.00	2
캠핑장 자체적인 이벤트 및 프로그램	2.92	0.85	24
캠핑장 직원의 태도	3.68	0.94	18
캠핑장까지의 교통비용	3.66	0.82	19
캠핑장 이용 가격(대여료 및 주차비)	3.94	0.82	10
캠핑장 내 약취 및 냄새	4.26	0.88	1

<표 10> 중요도 분석 결과

### 3.3.3. 만족도 분석

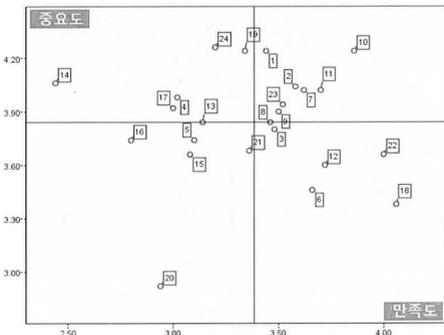
난지 캠핑장 이용 시 만족했던 변수로는 캠핑장 주변 놀이시설에 대한 부분이 가장 높게 나왔고, 다음으로 캠핑장까지의 교통비용, 캠핑장 내 화장실과 샤워실 시설 순으로 만족도가 높게 나타났다. 반대로 시설물의 수량, 캠핑장 내 안전 및 의료시설들, 캠핑장 내 이벤트, 캠핑장 내 배려시설의 순으로 만족도가 낮게 평가되었다.

평가 항목	중요도	표준 편차	순위
캠핑장 주변 환경 및 미관	3.44	0.93	13
캠핑장의 전반적인 분위기와 이미지	3.58	0.70	9
캠핑장 주변건물에 대한 이미지	3.48	0.74	11
캠핑장에 대한 청결	3.02	0.87	20
캠핑장 주변 소음	3.10	0.93	18
캠핑장의 규모 및 크기	3.66	0.85	6
캠핑장까지의 접근성	3.62	1.05	7
캠핑장까지의 교통 혼잡성	3.46	1.07	12
캠핑장까지의 소요 시간	3.5	0.93	10
캠핑장 내 화장실 이용시설	3.86	0.67	3
캠핑장 내 샤워실 이용시설	3.7	0.71	5
캠핑장 내 화장실 및 샤워시설 이미지	3.72	0.83	4
캠핑장 내 매점 및 편의시설	3.14	0.97	17
시설물의 수량(화장실, 샤워실, 탁자)	2.44	0.84	24
캠핑장 내 보안 및 경비시설	3.08	0.80	19
캠핑장 내 안전 및 의료시설들	2.8	0.78	23
캠핑장 내 배려시설(어린이, 노인, 장애인)	3.00	0.67	21
캠핑장 주변 놀이시설(놀이터, 정원)	4.06	0.82	1
캠핑장 내 주차시설	3.34	0.94	15
캠핑장 자체적인 이벤트 및 프로그램	2.94	0.84	22
캠핑장 직원의 태도	3.36	0.83	14
캠핑장까지의 교통비용	4.00	0.97	2
캠핑장 이용 가격(대여료 및 주차비)	3.52	0.99	8
캠핑장 내 악취 및 냄새	3.20	0.99	16

<표 11> 만족도 분석 결과

### 3.3.4. IPA 분석

난지 캠핑장의 중요도와 만족도에 대한 산술 평균 값을 IPA Matrix에 표시한 것으로, Matrix의 범위는 측정에 사용된 척도의 범위와 같다. Matrix의 중심점은 중요도 요인의 평균값과 만족도 요인의 평균값이며 X축은 난지캠핑장 관련 요인의 만족도를, Y축은 중요도를 표시하였다.



<그림 5> 난지캠핑장 이용 만족도 및 중요도 IPA 분석

본 연구에서 중요도 요인의 평균값은 3.84이고, 만족도 요인의 평균값은 3.15으로 나타났으며 분석 결과는 다음과 같다.

제 1사분면(좋은 성과 지속유지영역)은 난지캠핑장 이용 시 중요도 및 만족도 모두 높게 지각하고 있는 것으로 나타난 8개 항목들이 해당된다. 지금도 잘 관리되고 있는 영역이지만, 지속적으로 좋은 성과를 창출하기 위해 앞으로도 지속적인 관심과 함께 유지 및 관리를 시켜 주어야 할 필요성이 있다. 특히 화장실은 현행대로 잘 관리하여 꾸준한 이용과 충족으로 난지 캠핑장의 대표적인 시설 요인으로 관리할 필요성이 있다고 본다.

사분면	중요도 및 만족도 변수	
제 1사분면	1. 캠핑장의 주변 환경 및 미관	
	2. 캠핑장의 전반적인 분위기와 이미지	
	7. 캠핑장까지의 접근성	
	8. 캠핑장까지의 교통 혼잡성	
	9. 캠핑장까지의 소요 시간	
	10. 캠핑장 내 화장실 이용시설	
	11. 캠핑장 내 샤워실 이용시설	
	23. 캠핑장 이용 가격(대여료 및 주차비)	
	제 2사분면	4. 캠핑장에 대한 청결
		13. 캠핑장 내 매점 및 편의시설
14. 시설물의 수량		
17. 캠핑장 내 배려시설		
19. 캠핑장 내 주차시설		
24. 캠핑장 내 악취 및 냄새		
제 3사분면		5. 캠핑장 주변 소음
	15. 캠핑장 내 보안 및 경비시설	
	16. 캠핑장 내 안전 및 의료시설들	
	20. 캠핑장 자체적인 이벤트 및 프로그램	
	21. 캠핑장 직원의 태도	
	제 4사분면	3. 캠핑장 주변건물에 대한 이미지
6. 캠핑장의 규모 및 크기		
12. 캠핑장 내 화장실 및 샤워시설 이미지		
18. 캠핑장 주변 놀이시설		
22. 캠핑장까지의 교통비용		

<표 12> IPA 분석에 따른 영역별 해당 항목

제 2사분면(노력집중회의 영역)은 난지캠핑장 이용 시 중요하게 여기는 반면, 만족도는 기대에 미치지 못하는 영역의 항목들로 6개의 항목이 해당된다. 만족도의 수준을 높이기 위해 가장 집중적으로 관리되어야 할 영역이며 최소한의 관리로 최대의 효과를 거둘 수 있는 영역이기도하다. 반면에 이러한 문제를 계속 방치해 둘 경우 이용자들이 줄어드는 위기를 초래할 수도 있다.

무엇보다 중요도는 높은 반면 이용객들의 만족도가 낮은 2사분면의 변수들에 대한 철저한 관리와 개선방안이 필요하며 그 중 특히 캠핑장 내 배려시설과 시설물의 수량이 많이 부족한 것으로 나타나 이를 우선 고려할 필요성이 있다고 사료된다. 이를 위해 캠핑장 이용에 있어 우선적으로 갖추어야 할 기본적인 시설 확충과 다양한 연령대 별 배려시설의 도입이 필요하다고 본다.

제 3사분면(낮은 우선순위 영역)은 난지캠핑장 이용에 있어 중요도와 만족도 모두 낮게 나타나는 항목들로 5개의 항목이 해당된다. 만족도도 낮지만 중요도도 그만큼 낮아 자전거도로를 이용하는 이용객들에게 크게 영향을 미치지 않은 것으로 판단되므로 일부 개선하거나 현재보다 더 이상 집중하지 않는 것이 효율적이라 사료된다. 특히 캠핑장 자체적인 이벤트 및 프로그램 위한 노력은 큰 의미가 없을 것으로 본다.

제 4사분면(과잉노력영역)은 난지캠핑장 이용 시 중요하게 인식하고 있지 않은데, 그에 비해 만족도가 높게 나타나는 항목들로 5개의 항목이 해당된다. 과도한 투자나 관리가 수행되고 있는 것으로 판단되므로 선택적인 유지가 필요할 것으로 보며 위 항목들을 위해 투입된 노력이 다른 요인에 투입된다면 보다 좋은 효과를 가져 올 수도 있을 것으로 사료된다. 캠핑장 주변 놀이시설은 중요도에 비해 만족도가 높은 것으로 보아 적절한 관리로 인한 다양한 이용객들의 만족도를 유지 할 필요성이 있다고 사료된다.

#### 4. 결론 및 제언

선진국 유형의 캠핑장 여건은 이미 성숙되어 있지만 현재 국내 캠핑장으로 운영되는 곳은 국제적 시설기준에서 본다면 대부분 최하위급 수준에 머물러 있다. 따라서 우리나라에서도 선진국 유형의 캠핑장이 활성화되고 국민 여가활동의 질을 높이기 위해서는 무엇보다도 국제적 시설기준에 부합하는 캠핑장의 조성이 필요하며, 캠핑장 공급 및 운영을 제약하는 요인들을 제도적으로 개선해 나가야 한다.

본 연구는 이러한 배경과 필요성을 바탕으로 변화하는 여가환경에 효율적으로 대응하고 이용객의 취향을 최대한 반영하는 캠핑장 시설의 확충과 관리·운영상 개선방안을 마련하기 위하여 서울시 난지 캠핑장 이용자를 대상으로 의식실태와 중요도 및 만족도 분석을 진행하였으며 그 결과는 다음과 같다.

인구통계학적 특성에 관한 분석 결과 응답자의 성비는 여성이 높았고, 연령은 20대가 가장 높았다. 이용객들의 주거지는 경기도 지역이 가장 많았으며, 대부분 이용자들의 직업은 대학생과 회사원으로 비슷한 비율을 보였다.

난지 캠핑장 방문 동기는 피서 및 휴식, 1년에 캠핑장을 방문하는 횟수로는 1박 2일로 가장 높았으며, 캠핑장에 대한 정보는 지인들에 의해 얻은 부분이 가장 높았다. 캠핑장을 위한 주요 교통수단은 승용차가 제일 많았고, 걸리는 시간대는 1~2시간이 걸렸다고 응답했다. 이용자들이 난지 캠핑장을 선

택 시 가장 중요하게 생각한 부분은 접근성이며, 같이 오는 구성원들은 동료 및 친구가 대부분이었다. 현재 서울시가 난지캠핑장 운영권을 개인 사업자에게 준 부분에 대해서는 만족하는 답변이 대부분이었으며 만족하지 않은 답변에 대한 가장 큰 이유로는 비싼 비용 때문이라고 답을 했다. 이에 대해서 이용자들에게 운영관리를 어디서 해야 하는지에 대한 응답에는 공영 지자체에서 해야 한다는 반응이 가장 높았다. 그리고 캠핑장 재방문 여부를 묻는 과정에서 다시 방문한다고 응답한 이용자가 약 90%로 대부분 이는 접근성이 편리하기 때문이라고 선택했다. 재방문을 하지 않겠다고 응답한 이용자들은 그 이유에 대해 시설물의 열악 때문이라고 답을 했다.

난지 캠핑장 중요도에 관한 분석 결과, 이용자들이 가장 중요하게 생각한 부분은 캠핑장 내 악취관리이며, 다음으로는 캠핑장 주변 환경 및 미관, 캠핑장 내 주차시설, 캠핑장 내 화장실 이용시설, 시설물의 수량(화장실, 샤워실, 탁자) 항목들이 높은 중요도를 보여주었다.

난지 캠핑장 만족도에 관한 분석 결과, 가장 높은 만족도를 응답한 항목은 캠핑장 주변 놀이시설(놀이터, 쉼터)이며, 다음으로는 캠핑장까지의 교통비용, 캠핑장 내 화장실 이용시설, 캠핑장 내 샤워실 이용시설, 캠핑장 내 화장실 및 샤워시설 이미지 항목들이 높게 나왔다.

IPA분석 결과, 1사분면은 중요도와 만족도가 모두 높은 영역으로 캠핑장의 주변 환경 및 미관, 캠핑장의 전반적인 분위기와 이미지, 캠핑장까지의 접근성, 캠핑장까지의 교통 혼잡성, 캠핑장까지의 소요 시간, 캠핑장 내 화장실 이용시설, 캠핑장 내 샤워실 이용시설, 캠핑장 이용 가격(대여료 및 주차비)이 포함되어 있다. 2사분면에는 중요도는 높음에 비해 만족도가 낮은 영역으로, 캠핑장에 대한 청결, 캠핑장 내 매점 및 편의시설, 시설물의 수량, 캠핑장 내 배려시설, 캠핑장 내 주차시설, 캠핑장 내 악취 및 냄새가 포함되어 있으며, 제 3사분면은 중요도와 만족도가 모두 낮은 영역으로 캠핑장 주변 소음, 캠핑장 내 보안 및 경비시설, 캠핑장 내 안전 및 의료 시설들, 캠핑장 자체적인 이벤트 및 프로그램, 캠핑장 직원의 태도가 포함되어있다. 제 4사분면은 중요도는 낮음에 만족도가 높은 영역으로, 캠핑장 주변건물에 대한 이미지, 캠핑장의 규모 및 크기, 캠핑장 내 화장실 및 샤워시설 이미지, 캠핑장 주변 놀이시설, 캠핑장까지의 교통비용이 포함되어 있었다.

위의 연구결과를 바탕으로 난지캠핑장 활성화를 위하여 다음과 같은 제안을 하고자 한다.

첫째, 난지 캠핑장에 대한 청결성 이미지를 높여야 한다. 캠핑장에 있어 가장 중요한 요소인 청결도는 이용자들이 가장 중요하게 생각하고 관심을 가지고 있는 부분이다. 현재 난지 캠핑장은 설립된 지 약 10년이 넘었으므로 매점 시설물, 테이블, 입구 등에 리모델링이 필요할 것으로 사료된다. 특히 입구 부분 시설물에 대한 이미지가 낮게 평가되었기 때문에 더욱더 리모델링에 대한 대책이 필요하다고 본다. 그리고 현재 악취 부분에 대해서는 잘 관리되고 있지만 지속적으로 음식물 쓰레기 관리를 철저하게 하여 악취를 풍기지 않도록 관리해야 하

며 이로 인해 난지 캠핑장의 시설물 및 주변 청결도에 대한 이미지가 높아진다면 이용자들은 더 쾌적한 환경에서 캠핑장을 이용 및 만족할 수 있다고 본다.

둘째, 캠핑장 내 시설물에 대한 보완 및 수량 추가가 필요하다. 캠핑장에 대한 시설물 부족으로 이용자들은 좀 더 많은 시설물을 보완해줄 것을 요청했으며 요청시설은 야외 테이블 및 의자, 화장실 및 샤워실 등 이었다. 현실적으로 야외 테이블의 경우 텐트와 테이블의 비율이 5:1 이상으로써 이용자들의 BBQ 및 취사는 텐트 앞에서만 가능하다. 특히나 화장실이 2동밖에 설치되어있지 않아 매번 성수가 때 많은 불편을 나타내고 있다. 이에 이용자들의 편의를 위해 여러 시설물들을 보충한다면 캠핑장 이용에 대한 만족도는 더 높아질 것으로 예상된다.

셋째, 다양한 계층을 위한 배려시설 추가가 필요하다. 대부분의 이용자들이 어린이 및 노인들을 배려해주는 시설물을 요구했다. 여름 성수기에는 가족단위로 놀러오는 이용객들이 대부분이며 그 중에서도 특히 어린이들이 많기 때문에 그들이 즐길 수 있는 시설물들에 대한 요구가 높았다. 난지 캠핑장은 캠핑장 뿐 아니라 주변 공원 및 산책로도 같이 겸해서 이용할 수 있기에 캠핑장 내외 공간을 연계하여 어린이들 및 노인들을 위한 시설물들을 보충한다면 가족단위로 오는 이용자들의 만족도는 높아질 것으로 사료된다.

이상의 연구결과를 통해 본 연구는 난지 캠핑장의 중요속성과 만족속성을 파악하고 IPA를 이용하여 보다 나은 난지캠핑장 활성화 방안을 마련하고자 하였다. 그러나 실증 분석을 위한 설문대상을 104장으로 국한한 점 및 성수기가 지나고 난 후 이용자들의 설문율 하지 못했다는 점으로 인해 다양한 계층의 설문조사를 할 수 없었기에 본 연구의 결과가 전체 이용자로 일반화하기에는 다소 무리가 있다고 보며, IPA분석은 쉽고 빠르게 의미 있는 결과를 제공함에 있어 유용하지만 중요도와 만족도 두 요소만으로 난지 캠핑장에 대하여 평가를 하고 있다는 점과, 매트릭스의 범위와 중심점의 위치에 따라 그 결과가 달라질 수 있어 결과를 일반화하기 무리가 있다는 것이 본 연구의 한계점이라 본다.

## 참고문헌

- 강원사회연구회, 「강원관광의 이해」, 한울아카데미, 2000
- 강익준, 「관광학개론」, 삼영서관, 2006
- 김광득, 「여가와 현대사회」, 백산출판사, 2003
- 김병문, 「관광지리학」, 형설출판사, 2004
- 김삼훈·박선희 공저, 「관광지학」, 경희호텔전통대학 출판부, 1996
- 김성혁, 「관광학원론」, 형설출판사, 1994
- 김영민, 「조경-관광-리조트 개발의 실제론」, 동화출판사, 1994
- 김용상 외, 「관광학」, 백산출판사, 1999
- (사)한국캠핑케어바닝연맹, 「캠핑케어바닝 기본 매뉴얼」, 2002
- 손해식·정어준·이방식(편역), 「현대관광론」, 법한서적주식회사, 1993
- 유도재, 「리조트경영론」, 백산출판사, 2006
- 윤대순, 「관광경영학 원론」, 백산출판사, 1998
- 진현석외, 「리조트개발 및 경영 (테마가 있는)」, 형설출판사 2006
- 채용익, 「리조트경영학」, 현학사, 2006
- 한정수, 「관광객 행동론」, 형설출판사, 1990
- 강동범, 오토캠핑장 매력속성의 중요도와 만족도 연구, 경기대학교, 2012
- 강인구, 오토캠핑장 개발 사업 계획서, 호서대학교 글로벌창업대학원, 2011
- 좌용균, 오토캠핑장의 시계열별 입지분포 및 개발 패턴에 관한 연구, 광운대학교, 2009
- 김성권, 오토캠핑장 선택속성이 방문객의 만족에 미치는 영향, -관여도의 조절효과를 중심으로-, 세종대학교, 2013
- 김진선, 야영장 이용만족도에 영향을 미치는 선호 요인에 관한 연구-월악산-속리산국립공원을 사례로-, 청주대학교, 2009
- 이규하, 동세기 망상 오토캠핑리조트의 운영실태 분석 및 관리개선방안에 관한 연구, 강릉대학교, 2008
- 이민왕, 학생야영장의 이용실태 및 계획기준에 관한 연구-충청남도 학생야영장을 중심으로-, 공주대학교, 2001
- 이봉희, 동해안 문화관광벨트 조성에 관한 기본구상, 강원발전연구원, 2004
- 이영주, 도시관광 개발사례연구, 강원발전연구원, 2005
- 이영주, 도시관광 활성화 방안 연구, 강원발전연구원, 2006
- 정예슬, 자전거도로 활성화를 위한 IPA분석, 경희대학교, 2013
- 지남미, 사용자 중심 디자인 관점에서 바라 본 오토캠핑장 환경디자인에 관한 연구, 국민대학교, 2012y on landscape elements - system of path, green, water - in Korean traditional village

원 고 접 수 일 : 2013년 11월 09일

심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)

게 개 화 정 일 : 2013년 11월 30일

3인익명 심사필



# 경관디자인코드를 활용한 동자북 마을 경관정비계획 - 마을공동시설을 중심으로 -

---

Management Plan for Dongjabuk Village based on  
Landscape Design Code  
- Focused on the Public Facilities -

주 저 자 : 서주환 (Suh, Joo Hwan)  
경희대학교 환경조경디자인학과

교신저자 : 김진표 (Kim, Jin Pyo)  
경희대학교 환경조경디자인학과  
www12309@gmail.com

본 논문은 농촌진흥청 공동연구사업(과제번호: PJ008985042013)의 지원에 의해 이루어진 것임

예술디자인학연구 16호

# 경관디자인코드를 활용한 동자북 마을 경관정비계획

- 마을공동시설을 중심으로 -

Management Plan for Dongjabuk Village based on Landscape Design Code

- Focused on the Public Facilities -

## 목차

### 1. 서론

### 2. 이론적 고찰

- 2.1 농촌경관디자인코드의 개념
- 2.2 농촌경관디자인코드의 유형

### 3. 대상지 현황분석

- 3.1. 계획대상지 현황
- 3.2. 마을의 유래
- 3.3. 경관특성

### 4. 경관디자인 구성

- 4.1. 기본방향
- 4.2. 주민의식조사 및 디자인 구성
- 4.3. 경관디자인코드의 활용

### 5. 공간별 경관정비계획

- 5.1 계획방향
- 5.2 진입공간
- 5.3 마을진입로
- 5.4 운동장 및 다목적광장
- 5.5 외부 휴게공간
- 5.6 체험센터주변 사면녹화
- 5.7 산책로
- 5.8 안내판

### 6. 결론

### 참고문헌

### (요약)

본 계획은 농촌지역에서 공통적 특성으로 표현되는 농촌경관디자인코드를 경관정비에 활용하여 지역주민의 삶의 질 향상, 소득증대, 마을의 인지도 및 지역성 향상을 도모하기 위한 경관정비계획 수립을 목적으로 하고 있다. 계획대상지는 충청남도 서천군 한산면 동산리 136-1 동자북 마을이다. 동자북 마을의 입지여건, 인문환경, 경관특성 및 주민의식

등을 조사하여 농촌경관디자인코드를 도출하고, 선정된 경관디자인코드를 경관디자인 구성과 공간별 경관정비계획의 수립에 활용하였다. 동자북 마을 경관정비계획은 대상지의 지역성 및 경관특성을 반영하여 문화공간 도입을 위한 다목적 공간 조성, 커뮤니티센터 주변부 경관 증진을 위한 주변정비, 마을 진입부의 시인성 및 지역성 제고를 위한 진입도로 조성, 방문객 및 지역주민의 보행공간 향상을 위한 산책로 조성 그리고 지역성이 나타나는 시설디자인을 포함하고 있다. 이를 통해 동자북 마을의 지역성과 경관특성을 높이고 마을 인지도를 향상시키고자 하였다.

### (중심어)

농촌경관, 경관정비, 농촌경관디자인코드

### (Abstract)

This plan is aiming to establish a landscape maintenance plan for improving community residents' quality of life, enlarging community residents' income and improving village's awareness and regionality by using rural landscape design code which expressed common characteristics at rural area to landscape maintenance. This plan's target area is dongjabuk village at 136-1 Dongsan-ri, Hansan-myeon, Seocheon-gun, Chungcheongnam-do. This plan used a landscape design code which derived from surveying on dongjabuk village's location condition, human environment, landscape characteristic and sense of residents for establishing landscape design concept and landscape maintenance plan by space. Dongjabuk village landscape maintenance plan includes making up multi-purpose space for the introduction of cultural space, peripheral maintenance for improving landscape of community center's periphery, avenue maintenance for improving visibility and regionality of village entrance, making up walking path for improving pedestrian space of the visitors and local residents and facility design showing regionality by reflecting target area's regionality and landscape characteristic. Through these, This plan tried to improve dongjabuk village's awareness, regionality and landscape characteristic.

### (Keyword)

Rural Landscape, Landscape Management, Rural Landscape Design Code

## 1. 서론

경관은 오랜 시간에 걸쳐 인간들이 행하는 활동과 기록이 담겨진 공간인 도시지역과 농촌지역의 삶의 질을 결정하는 중요한 요소로 도시뿐만 아니라 농촌에서도 많은 논의가 되고 있는 사항이다. 하지만 농촌 경관에 대한 연구가 도시 경관에 대한 연구보다 비교적 미약한 실정이며 이후 진행되어진 농촌경관 개선에서도 원경관의 가치를 제대로 파악하지 못한 채 경제적인 이점과 기능적인 이점에만 집중하여 진행되어 도농 격차를 비롯하여 농촌경관의 질 저하 등의 문제점들이 나타나고 있다. 이에 따라 연구의 결과와는 다르게 농촌의 경관조성이 단편적으로 이루어지는 경우가 대부분이다. 하지만 농촌경관의 질 향상과 더불어 지역주민의 삶의 질 향상을 위해서는 각각의 농촌지역 고유의 특성과 잠재력을 지닌 문화, 역사, 자연이 담긴 경관자원을 디자인적 요소로 활용하여 종합적인 디자인 접근방법으로 농촌경관의 보전과 농촌지역의 차별화, 특성화된 경관 만들기가 보다 더 효율적으로 진행 될 것으로 사료된다. 본 연구에서는 농촌경관을 조사, 분석하여 활용 가능한 디자인코드를 도출하고, 독창적이고 차별화된 농촌경관의 형성과 마을이미지 제고를 위한 경관정비계획을 수립하여 농촌경관 향상에 기여하고자 하였다. 또한, 디자인코드의 설정과 활용을 통해 아름다운 농촌경관을 조성하기 위한 종합적인 디자인 접근방법을 제시하고자 하였다. 따라서 본 연구에서는 경관계획과정에서의 농촌경관디자인코드 적용방안을 검토하고자 서천군 한산면 동산리 동자북 마을을 대상으로 농촌경관디자인코드를 경관정비에 활용하여 지역주민의 삶의 질 향상, 농촌경관의 향상 및 지역적 특성이 잘 나타나는 동자북 마을만의 차별화된 농촌경관정비계획을 수립하고자 하였다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 농촌경관디자인코드의 개념

농촌경관은 오랜 세월이 걸친 생산 활동과 생활에 의해 만들어진 것으로서 색상, 형태, 소재 등이 지역주민들의 목시적 약속에 의해 공통적으로 나타나는 요소가 있으며, 이러한 공통요소를 경관디자인코드라 한다. 경관디자인코드를 설정하여 농촌경관향상을 위한 농촌경관디자인에 활용함으로써 “지역성·아이덴티티 확보”, “자연환경 등 주변경관과의 조화”를 도모하고, 지역에서 형상·계승된 경관의 유지·보전에 기여할 수 있다. 따라서 농촌경관 향상 및 지역주민의 삶의 질 향상을 위한 계획방법으로서 경관디자인코드를 도입하기 위한 방안을 마련할 필요가 있다.

### 2.2. 농촌경관디자인코드의 유형

경관디자인코드는 시거리에 의한 시각특성이 나타나는 경관영역별로 농촌경관유형에서 파악할 수 있는 배치, 색채, 형태, 소재 및 식재의 공통적인 특성을 도출할 수 있다. 전망대 등 대상에서 멀리 떨어져서(원경) 보면 취약공간의 ‘배치, 농지

의 ‘색채, 농로나 농지구획의 ‘선형’ 등 전체적인 공통성을 확인할 수 있고, 중경에서는 지붕의 형태 및 향과 같은 ‘형태’ 등의 공통성 확인이 가능하며, 근경에서는 ‘소재’나 ‘식재’ 등 상세한 공통성을 파악할 수 있다. 따라서, 디자인코드 선정을 위해서는 경관영역별 검토가 필요하며 이러한 과정을 거쳐서 도출할 수 있는 디자인코드의 유형은 농림수산성(2008)<sup>1)</sup>에 따르면 아래 <표 1>과 같다. 하지만 디자인코드의 세부유형의 기준과 분류코드의 설정을 통해 우리나라의 보편적인 농촌경관 특성을 구체화 하는데에는 한계점을 가진다고 사료되어지며 이에 따른 후속연구를 통해 보다 더 구체적인 디자인코드의 유형화가 진행되어야 한다.

분류기준	경관디자인코드의 내용
배치	토지이용에서 농지와 마을의 입지, 시설입지와 식재장소, 사물의 배치·배열관계(레이아웃) 등
색채	지붕의 기와와 벽의 색채 등
형태	농지구획 형태, 도로와 수로의 선형, 지붕과 식재 등의 형태 등
소재	석재·목재 등의 자연소재, 지역에서 나는 재료의 활용 등
식재·수종	재배중인 과일·채소 등의 품목, 식재되어 있는 꽃과 나무의 종류 등

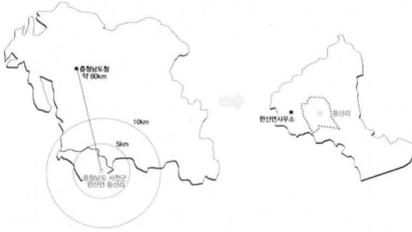
<표 1> 농촌경관 디자인코드의 유형

## 3. 대상지 현황분석

### 3.1. 계획대상지 현황

본 계획의 대상지는 충청남도 서천군 한산면 동산리 동자북 마을 지역으로 한산면은 충청남도 도청과 약 80km가량 떨어져 있으며 동산리는 한산면의 중앙에 위치하고 있다. 도솔봉의 기슭에 위치한 마을로 주거지의 대부분이 마을중심도로를 따라 길게 배치되어 있으며, 국립 백두대간 산림테라피단지와 인접해 있다. 서해안고속도로와 서천공주고속도로와 인접하여 있으며 지방도 613번과 접해 있어 접근성은 양호한 편이다. 동자북 마을은 2008년도에 서천문화원에서 주관하는 문화역사마을가꾸기 사업의 일환으로 문화역사 계승 시설 및 마을회관 기공식을 갖고, 마을이 갖고 있는 가양 소곡주와 모시를 비롯한 문화역사 자원의 의미를 증대시키기 위해 이를 지속적으로 추진 할 수 있는 마을로 조성에 나가고 있다.

1) 농림수산성(2008), 농촌의 경관배려기술 매뉴얼



〈그림 1〉 마을 위치도

### 3.2. 마을의 유래

동산리는 백제와 신라시대 마산현에 속했다가 고려 때 임천에 속한 한산현 지역이었다. 그 후 조선시대 한산군에 속했다가 조선 말 한산군 북부면의 지역이었는데, 1914년 행정구역 개편 당시 동자리, 유산리, 대하리, 산음리 각 일부를 합하여 동산리라 해서 서천군 한산면에 편입되었다.

대상 마을 서남쪽에 화양면으로 넘어가는 일광계가 있고, 북치며 싸우던 동자들이 묻혀 지금도 비가 오면 땅속에서 북소리가 난다는 전설과, 동자가 북을 치는 형상이라 해서 동자북이라 불렀다는 전설이 전해지고 있는 지역이다.

### 3.3. 경관특성

#### 3.3.1 경관자원

경관자원 조사는 경관권역별 경관조사를 위해 근경, 중경 시점에서의 경관자원 촬영을 위한 경로를 선정하여 조사를 실시하였다. 아래〈그림 2〉는 공간적 범위와 조사루트를 보여주는 그림이다.



〈그림 2〉 공간적 범위와 조사루트

대상지의 경관자원 조사를 통해 나타난 내용을 보면 마을내부 농경지는 경지정리가 되지 않은 자연스러운 곡선의 형태를 보이고, 마을외부 농경지는 정리답의 직선형태의 농업경관을 나타내고 있었으며 소나무와 대나무가 공간의 강조 및 분절기능을 연출하며 식재되어 자연경관으로 나타나고 있었다. 또한 진입부는 인식성과 가시성이 떨어지는 문제점을 보이고 있었

으며 마을신타 같은 경우에는 채적성이 건축물의 후면부 노출이라는 점이나 정비되지 않은 농수로에 의해 떨어지고 있었다. 마을 진입부에 위치한 마을채험센터의 주변부는 관리마춤 등의 이유로 마을경관의 저해요소로 나타나 경관계획 및 정리가 필요한 상황이다.

경관자원 조사를 통해 나타난 동자북 마을의 경관 특성은 아래 〈그림 3〉과 같다.



〈그림 3〉 마을경관 특성도

#### 3.3.2 경관디자인코드 설정

경관자원조사 및 주민인터뷰를 통해 조사한 경관자원의 특성 중 동자북 마을에서 공통적으로 나타나는 배치, 형태, 색채, 소재, 식재 등의 경관 특성을 파악하여 경관디자인코드를 도출하였다.

경관디자인코드로 도출된 내용은 북향이나 북서향의 주택배치에서 건축물 배치의 경관디자인코드로 나타나고 있으며, 자연스러운 곡선의 마을내부 농경지와 정리답의 마을외부 농경지 형태에서 곡선과 직선의 선형이 형태 측면 디자인코드로 찾을 수 있었다. 식재와 색채에 관한 경관디자인코드는 소나무와 대나무 그리고 감나무에서 도출 하였다. 식재의 배치와 형태를 이용하여 공간의 강조와 분절을 연출하였으며 소나무는 주요지점 배치와 녹음수로의 색채가 나타나고 대나무의 색채와 특이한 형태 및 소재에서 디자인코드를 찾을 수 있었다. 마지막으로 감나무는 주거지 주변으로 식재하여 자연스러운 주거 경관을 연출하고 있었다. 소나무와 대나무에서 사계절 초록색을 보여주는 색채적 공통성을 보여주는 색채 경관디자인코드로 설정하였다.

동자북 마을의 경관디자인코드를 정리한 표는 아래 〈표 2〉와 같다.

No.	대상요소	사진	디자인코드				
			배치	색채	형태	소재	식재
1	주택배치		○				
2	농경지형태					○	
3	식재형태		○		○		
4	소나무		○	○			○
5	대나무				○	○	○
3	감나무						○

〈표 2〉 동자북 마을 경관디자인코드

## 4. 경관디자인 구상

### 4.1. 기본방향

동자북 마을 경관정비계획은 문화공간으로써의 기능과 이야기를 담은 마을길, 지역성을 담은 시설디자인을 통한 마을경관의 향상을 보여주기 위하여 경관디자인의 주제를 복소리 퍼지는 마을로 설정하고, 경관디자인 목표를 어울림이 있는 문화공간 만들기, 이야기가 흐르는 마을길 만들기, 지역성이 묻어나는 시설 디자인으로 설정하였다. 기본방향에 대한 정리는 아래 〈그림 4〉에서 볼 수 있다.

주제	디자인 전략	기본방향
복소리	어울림이 있는 문화공간 만들기	· 운동 및 행사 등을 위한 다목적 공간 조성 · 커뮤니티센터 경관성 증진을 위한 주변정비
퍼지는	이야기가 흐르는 마을길 만들기	· 마을 이야기가 있는 마을진입도로 조성 · 자연과 접하는 마을산책로 조성
마을	지역성이 묻어나는 시설 디자인	· 문화자원을 모티브로한 진입공간 조성 · 자연자원을 모티브로한 안내시설 조성

〈그림 4〉 경관디자인 주제, 전략, 기본방향

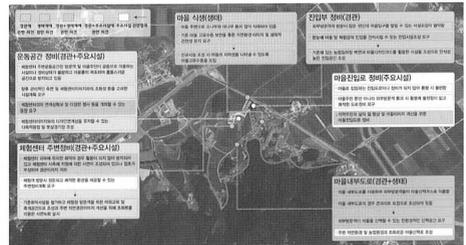
## 4.2. 주민의식조사 및 디자인 구상

주민의식조사는 서천군 동산리 동자북 마을에 거주하고 있는 대표자 그룹과 주민을 대상으로 인터뷰를 실시하였으며, 조사 시기는 2013년 7월 16일에 진행하였다.

동자북 마을 주민의식조사결과 마을에 대한 접근성 저하와 인식 부족 등으로 인해 지역에서 생활하는 삶의 질에 만족하지 못하고 있고 방문객을 위한 체험센터와 주변부의 경관정비 및 시설정비가 필요하다고 인식하고 있다. 또, 식재된 마을 고유수종을 보존해야 한다는 의견과 신규시설 조성 시 마을 지역성을 나타낼 수 있도록 마을고유수종을 도입해야한다는 의견이 있었다.

주민들은 삶의 질 향상을 위한 경관정비와 농촌관광자원 개발을 위한 체험센터와 주변경관정비에 중요성을 가지고 생각하고 있었으므로 경관디자인을 구상할 때 중요시하여 고려하여야 한다.

동자북 마을 경관디자인 계획을 위해 위와 같이 마을주민들이 생각하는 디자인 방향 및 마을문제점 등을 파악하고, 그에 따른 디자인 대상선정 및 디자인 방향을 도출하였다. 아래 〈그림 5〉는 주민의식을 도식화한 조사도이다.

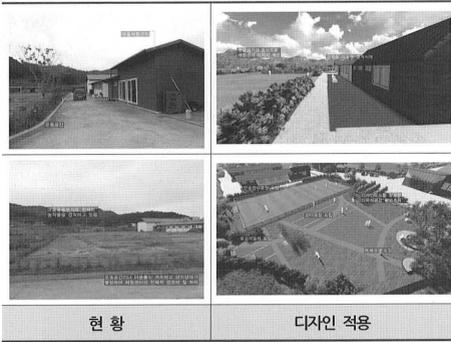


〈그림 5〉 주민의식조사도

### 4.3. 경관디자인코드의 활용

동자북 마을 경관디자인을 위해 마을에서 나타나는 디자인코드 중 디자인계획에 직접적으로 활용 될 수 있는 디자인코드의 선정 및 디자인 형태를 아래 〈그림 6〉와 같이 제시한다. 선행의 조항을 통해 마을 진입 공간 분리를 위한 정비와 문화공간 정비에 활용하고 지역특산물인 소곡주를 만드는데 중요한 요소이면서 디자인적인 요소가 뛰어난 소곡주항아리와 지명의 유래에서 나타나듯 구절되어 오는 전설과 마을 지형도 동자가 북을 치는 형상이라 중요한 요소로 나타나는 동자북이라는 마을의 역사와 이야기가 담긴 디자인코드를 활용하여 진입부 마을 인식성과 역사성을 강조하고자 하였다. 마지막으로 대나무의 형태를 이용하여 마을의 시설물을 디자인함으로써 마을의 고유한 형상을 계승하고자 하였다.

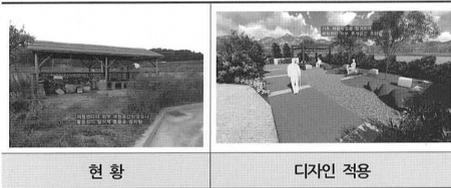




〈표 5〉 운동장 및 디목적관광 경관경비

### 5.5 외부 휴게공간

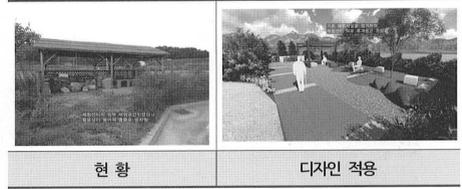
외부휴게공간은 체험센터 남측에 위치하고 있으며 화덕 및 휴게시설이 조성되어 있으나 활용되고 있지 않고 현재는 쓰레기 집하장 등으로 활용되고 있다. 체험센터 내에 위치하여 방문객의 시선에 노출되고 있어 공간 제조성이 시급하고 체험센터 내 외부 휴게공간이 조성되어 있지 않아 자연경관과 마을을 조망 할 수 있는 휴게공간이 필요한 상황이다. 문제점 개선을 위해 편안하고 쾌적한 외부 휴게공간을 조성하고 주변시설물과의 디자인 연계성을 유지할 수 있도록 하였다.



〈표 6〉 외부 휴게공간 경관경비

### 5.6 체험센터주변 사면녹화

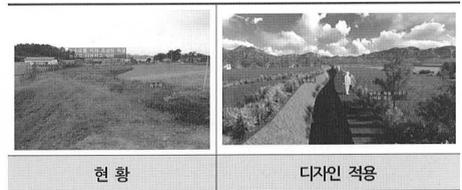
체험센터 서측에 위치한 사면은 높이가 약 5m정도로 시각적으로 넓은 면적을 차지하고 있으며 체험센터와 인접해 있어 방문객의 시각에 노출되기 쉬우나 현재 잡초 등으로 피복되어 있어 정돈되지 못한 분위기를 연출하고 있다. 문제점 개선을 위해서 초화류를 식재하여 다양한 경관이 연출될 수 있도록 식재디자인을 도입하였다.



〈표 7〉 체험센터주변 사면 경관경비

### 5.7 산책로

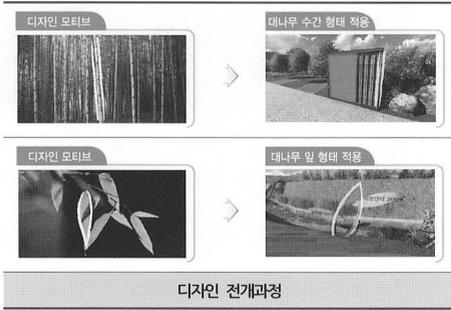
현재 동서북 마을에 방문객들은 체험활동 후 마을을 산책하거나 마을남측에 위치한 동자샘을 방문하기 위해 마을안길을 이용하고 있다. 또, 체험센터 남측에 위치한 논을 따라 농수로가 조성되어 있어 농수로 독을 이용한 산책로 이용이 가능하다. 산책로 경비는 주변자연경관 및 농업경관과 조화로운 산책공간을 디자인하고 쾌적하고 여유로운 느낌으로 디자인하였다.



〈표 8〉 산책로 경관경비

### 5.8 안내판

현재 체험센터 진입부에 중첩안내판이 설치되어 있으나 디자인코드를 활용한 신규시설 및 기존시설 정비로 주변시설과 조화로운 시설디자인이 요구되는 상황이다. 기존 마을동선 및 체험센터 주변으로 방향안내표지판 조성이 되어 있지 않아 마을 방문이 처음인 방문객들에게 방향 및 위치 인식에 불편함을 겪고 있다. 문제점 개선을 위해 마을디자인코드를 반영하여 주변시설물과 디자인연계가 가능한 안내판디자인을 수립하고 주변경관과 조화로운 안내판이 될 수 있는 시설물 소재 및 색채를 이용하도록 하였다.



〈표 9〉 안내판 디자인

## 6. 결론

본 경관정비계획은 농촌마을경관에서 나타나는 공통적 특성에서 도출 한 농촌경관디자인코드를 활용하여 주민의 삶의 질 향상과 마을의 지역성 및 인지도를 높이기 위한 동자북 마을 경관정비계획을 수립하였다.

동자북 마을의 공통적 특성으로 도출된 경관디자인코드는 북향 및 북서향의 주택배치, 농경지형태에서 나타나는 곡선과 직선의 선형, 소나무와 대나무 그리고 감나무에서 나타나는 식재형태 및 색채 등으로 선정되었으며, 경관디자인코드를 경관정비에 도입하기 위해 경관디자인의 주제를 북소리 퍼지는 마을로 설정하여 계획을 진행하였다. 주제를 잘 나타내는 전략을 구성하고 이를 뒷받침하는 방향을 제시함으로써 지역만이 가지는 고유한 특성을 잘 살려 낼 수 있다. 또, 경관디자인코드는 국내에서 많은 연구가 이루어지지 않아 디자인코드의 유형화에 우리나라 농촌의 실정에 맞는 세부유형기준과 분류코드에 관한 후속연구들이 뒤따라으로써 더욱 가치 있는 연구가 될 것이다.

본 경관정비계획을 통해 동자북 마을에 부족한 마을 인식성과 지역성을 향상시키고 마을경관의 질 향상에 기여 할 수 있을 것으로 사료되어지며 기존의 운영되던 체험센터의 활용도 및 인지도의 상승과 더불어 생기 넘치는 마을이 될 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- 김상범, 농촌경관조사와 경관요소, 농촌자연과 생활 통권 102호, 2005
- 농림수산성, 농촌의 경관배려기술 매뉴얼, 농림수산성, 2008
- 시노하라 오사무, 경관계획의 기초와 실제, 대우출판사, 1999

원 고 접 수 일 : 2013년 11월 10일  
 심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)  
 계 재 화 정 일 : 2013년 11월 30일  
 3인익명 심사필

# 특성화고등학교 디자인과 교육과정 변천에 관한 고찰

---

A study on the Change of Specialized High School's  
Design and Curriculum

주 저 자 : 신상현 (Shin, Sang Hyun)  
경희대학교 교육대학원 디자인·도예교육전공

공동저자 : 장광집 (Chang, Kwang Chib)  
경희대학교 산업디자인학과  
kcc@khu.ac.kr

예술디자인학연구 16호

# 특성화고등학교 디자인과 교육과정 변천에 관한 고찰

A Study on the Change of Specialized High School's Design and Curriculum

## 목차

### 1. 서론

- 1.1. 연구의 목적 및 배경
- 1.2. 연구 방법 및 범위

### 2. 특성화고등학교의 이해

- 2.1. 특성화고등학교의 현황
- 2.2. 특성화고등학교의 교육목표
- 2.3. 특성화고등학교의 학제 및 편성

### 3. 특성화고등학교 디자인과 교과 내용 및 구성체계

- 3.1. 특성화고등학교 교과내용
- 3.2. 특성화고등학교 디자인과 교과내용

### 4. 시대적 배경에 따른 디자인 교육과정 변천

- 4.1. 특성화고등학교의 교육과정 변천

### 5. 특성화고등학교 교육과정 변천에 관한 고찰

- 5.1. 사회적 환경 및 배경의 변화
- 5.2. 특성화고등학교의 디자인 교육과정 변화
- 5.3. 특성화고등학교의 체제 및 편제의 변화

### 6. 결론

## 참고문헌

### (요약)

본 연구는 산업사회의 발달과 디자인 발달이라는 환경의 변화에 직면해 있는 특성화고등학교의 디자인 교육과정 에 대한 고찰로서 향후 그것이 어떻게 변화할 것인지 예측하여 대비하고자 하였으며, 과거 디자인 교육과정의 변화과정에서 그 실마리를 찾고자 하였다. 또한 디자인 교육과정이 사회 배경에 따라 유연한 목표를 설정하고 이에 각 교육과정의 편제 및 체제의 특징이 다르게 나타난다는 사실을 통해 디자인 교육과정이 당시 사회의 가치관 및 목표와 불가분의 관계인 것을 밝혔다. 따라서 본 논문을 통해 '지식기반사회'로 변화한 현대사회에서

그에 적합한 근·현 미래의 디자인 교육과정의 목표를 전망해 볼 수 있었다.

### (중심어)

산업사회, 디자인, 교육과정, 특성화고등학교

### Abstract

With consideration for specialized high schools' design curriculum facing environmental changes such as the improvement of industrial society and the improvement of design, I tried to predict how it will change and prepare for the future, and tried to find a clue for it in the change process of the past design curriculum. The conclusion of this thesis shows that the design curriculum is inseparable from the values and purpose of that time through the fact that the design curriculum has established flexible aim in accordance with the social background, and each curriculum's organization and system has different features. Therefore, in present-day society that has been changed as 'knowledge-based society' I could take a view of the objectives of modern, current and future design curriculum through this thesis.

### (Keyword)

Industrial society, Design, Curriculum, Specialized high school

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 배경

고등학교 디자인 교육과정의 변천은 과거 공업계고등학교에서 현재의 특성화고등학교에 이르기까지 급성장하는 우리나라의 산업사회의 변화에 맞추어 명칭, 교육과정의 목표, 인재상의 변화를 보인다. 이에 따라 함께 변화하고 발전하는 우리나라 산업사회의 변천에 대해 알아보고 동시에 산업디자인의 변천을 알아봄으로써 사회배경을 반영한 교육과정의 변화와 체계 및 편제를 알아볼 수 있다.

본 논문에서는 빠르게 변화하고 있는 사회의 흐름 속에서 디자인의 활동에 전문적인 인재를 양성하기 위한 기초 디자인 교육기관이라고 할 수 있는 특성화고등학교 디자인과의 교육과정을 살펴보고 수직적, 수평적인 교육내용의 이해를 도모하고자 한다. 또한, 제1차 교육과정부터 제7차 교육과정 개정안까지의 시대적 배경에 따른 산업사회와 산업디자인의 발전에 대한 주요 키워드를 수평적으로 살펴볼 것이다.

### 1.2. 연구방법 및 범위

본 연구는 먼저 특성화고등학교 디자인과의 현황 및 교육과정을 파악하기 위해 과거 공업계고등학교 디자인과의 교육과정 변천과 현재 특성화고등학교 디자인과 교육과정의 변천을 분석하고, 각각의 교육과정기에 해당하는 시기의 우리나라 산업사회의 발달과 산업-공업 디자인의 발달을 분석하여 앞으로의 교육과정 개정안에 대한 변화를 고찰해 보고자 한다.

연구방법은 관련 문헌조사와 더불어 객관적이고 정확한 파악을 위해 교육부에서 하달되는 교육과정 지침서를 비롯하여 현재 출판되고 있는 고등학교 디자인과 교과서의 내용을 분석한다. 또한 산업의 발달, 산업디자인의 발달, 특성화고등학교 디자인과 교육과정의 키워드를 중심으로 문헌조사를 실시하고, 표와 연표를 이해하기 쉽게 구성하여 전반적인 시대적 배경에 따른 특성화고등학교의 디자인과 교육과정의 변천에 대한 자료와 새로운 개정안에 대한 자료로써 활용할 수 있게 한다. 그리고 디자인의 의미와 더불어 사회에서 요구하는 전문인 양성을 위한 디자인 교육과정을 살펴봄으로써 우리나라 디자인 정책과 고등학교 디자인 교육과정의 실태를 인식하고 앞으로의 특성화고등학교 교육과정 개정안에 대한 변화를 고찰해 보고자 하였다.

## 2. 특성화고등학교의 이해

### 2.1. 특성화고등학교의 현황

서울특별시 특성화고등학교의 현황을 종합하여 살펴보면, 총 12개교, 322학급, 11,329명이 재학하는 것으로 나타났다. 학교별 평균 9개 학급으로 학급당 35명으로 구성되어 있음을 알 수 있다.

특성화고등학교 변화 추이를 보면 1990년대 실시한 50대

50 비율의 정책에 따라 1999년 전문계고 수가 일시적 증가하였고, 1987년부터 1996년까지 경제성장으로 취업률이 70%를 넘어섰으나, 학벌주의 심화에 따라 2000년 이후 취업률이 급격히 줄어들고 대학진학률의 증가하여 전문계고 진학을 기피하는 현상이 나타나고 있다.

### 2.2. 특성화고등학교의 교육목표

특성화고등학교를 포함한 고등학교의 교육목표는 교과 혹은 영역별로 그 목표를 설정하고 있다. 이는 일반적인 지칭이고 각각의 학교에서 편성되고 운영되는 교육과정의 전반적인 방향을 지시하고 있다. 2009년 개정 교육과정에서 고등학교의 교육목표는 '교육기본법'1), '초·중등교육법'2), '초·중등학교 교육과정에서 추구하는 인간상에 근거하여 설정되었다고 할 수 있다.3) 교육목표는 학생의 적성과 소질에 맞는 진로 개척 능력과 세계 시민으로서의 자질의 함양에 중점을 두고 진로개발능력과 평생학습능력과 같은 미래 사회에서 요구하는 역량을 반영하고 있음을 알 수 있다.

### 2.3. 특성화고등학교의 학제 및 편성

특성화고등학교의 교육과정 개정안을 살펴보면 보통교과와 전문교과 등의 최소이수단위를 조정하여 학교교육과정 편성을 확보하고 있음을 알 수 있다.

그리고 교과목별 기준단위에서 허용 범위를 특성화가 보통교과와 전문교과의 조화로운 편성이 가능도록 조정되어있으며, 학과를 개설할 시 학생의 취업과 경력개발을 중심으로 교육과정을 편성할 수 있도록 방향을 제시하고 있다.

또한, 산업수요와 직업을 고려한 학과 개설은 세부전공을 제시할 수 있도록 하고 있다.

## 3. 특성화고등학교 디자인과 교과 내용 및 구성체계

### 3.1. 특성화고등학교 교과내용

특성화고등학교는 직업전문교육을 주로 하는 고등학교로서 공업계열, 상업정보계열, 기사·실업계열로 구분되어 있다. 교과는 보통교과와 전문교과로 나누는데, 보통교과는 국민 공통

1) '교육기본법' 제2조에서는 교육이념과 교육목적에 대해 "교육은 홍익인간 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고 자주적 생활능력과 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추게 함으로써 인간다운 삶을 영위하게 하고 민주 국가의 발전과 인류공영의 이상을 실현하는데 이바지하게 함을 목적으로 한다."고 규정한다.

2) '초·중등교육법'에서는 '교육기본법'에 제시된 교육이념과 교육목적을 달성하기 위해 제 45조에 "고등학교는 중학교에서 받은 교육의 기초위에 중등 교육 및 기초적인 전문 교육을 하는 것을 목적으로 한다."라고 명시되어 있다.

3) 교육과학기술부, 고등학교 교육과정 해설, 2010

기본교과 이수단위를 포함하여 82단위 이상 이수할 수 있도록 편성·운영되고 있으며, 보통교과의 선택과목 중에서 전문교과의 기초가 되는 과목을 선택하여 이수할 경우에는 이를 해당 국민 공통 기본교과의 이수로 간주할 수 있다. 또한, 내용이 유사하거나 관련이 있는 보통교과의 선택과목과 전문교과는 교제하여 편성·운영할 수 있도록 되어 있다. 또한, 공업 계열의 교과 구분별 과목을 살펴보면, 계열필수교과, 이론중심교과, 이론·실습교과로 구분되어 있다. 계열필수교과는 공업입문, 기초제도, 정보기술기초로 구성되어 있으며, 이론중심교과는 기계일반, 공업영어, 기계설계 등 총 28개로 구성되어 있다. 그리고 이론·실습교과는 전문제도, 기계기초공학, 공작기계 등 총 81개 이상으로 구성되어 있다. 계열필수교과는 전문교과를 학습하기 위한 교과로 구성하고 있고, 이론중심교과와 이론·실습교과는 이론과 실습이 연계성을 가지며 상호보완이 가능하도록 구성되어 있다.

### 3.2. 특성화고등학교 디자인과 교과내용

특성화고등학교 디자인과 전문교과목 중 2000~2009년 서울특별시교육감 승인 신설과목<sup>4)</sup>을 포함한 공업계열의 디자인과 전문교과목은 학과별로 필수과목을 학교장이 정할 수 있으며, 선택과목은 학생이 선택하여 이수하도록 하고 있다. 전문교과에 필요한 경우 다른 계열의 전문 과목을 선택하여 편성·운영이 가능하고 계열별 필수과목을 다른 전문과목과 교제하여 편성·운영할 수 있다.

또한, 특성화고등학교에서 디자인과가 포함되어 있는 공업계열의 계열 필수과목과 이론중심의 교과, 이론·실습통합교과로 나누어져 교과구성이 이루어지고 있다.

## 4. 시대적 배경에 따른 디자인 교육과정 변천

### 4.1. 특성화고등학교의 교육과정 변천

우리나라는 현재까지 지속적으로 산업구조와 인력수급의 변화를 겪어왔다. 경제의 세계화가 가속화되고 있는 실정에서 그에 맞는 상품의 질과 서비스뿐만 아니라 인적 자원의 경쟁력 또한 더욱 중요시 되고 있다. 특히 지식기반사회의 도래로 급변하는 글로벌 경쟁시대의 직업의 다양화와 전문화도 더욱 가속화될 것이다. 이에 따라 특성화고등학교의 교육과정 관련 정책의 변화를 살펴보고 이를 분석함으로써 변화하는 사회에서 요구되는 교육내용과 교육과정, 교육체제를 살펴볼 필요성이 있다.

구분	연도	법적근거
제1차 교육과정기	1954 - 1963	문교부령 제35호
제2차 교육과정기	1963 - 1974	문교부령 제 122호
제3차 교육과정기	1974 - 1981	문교부령 제 310호
제4차 교육과정기	1981 - 1987	문교부령 제 442호
제5차 교육과정기	1987 - 1992	문교부령 제 88-7호
제6차 교육과정기	1992 - 1997	문교부령 제 1992-19호
제7차 교육과정기	1997 - 2007	문교부령 제 1997-15호

<표 1> 각 교육과정기의 연도 및 법적근거

### 제1차 교육과정기

제1차 교육과정기의 특성화고등학교 디자인 교육과정은 디자인에 대한 인식이 자리 잡기 시작한 시기이다. 미국 문화권에 속해 있었던 한국 사회는 교육을 통해 산업을 육성하여 발전시킨다는 미국의 교육·경제적 목적 아래 근대 디자인교육이 시작되었고, 이에 따라 ‘한국공예시험소(1957)’를 운영하여 국내 공예산업 육성과 유학을 통한 국내 디자이너의 전문성 향상을 꾀하여 국내 디자인의 질을 높이는 데 기여하였다.

제1차 교육과정기의 교육과정은 ‘교과중심 교육과정’으로서 특히, 디자인 교육과정은 ‘경험이 중요시되었고, 산업에 필요한 지식과 기술의 습득뿐만 아니라 실생활에 필요한 기초지식을 함양시키고자 하였다. 다시 말해, 이론적 지식 습득이 우선시되었던 과거의 디자인 교육과정과는 달리, 실질적이고 유용한 능력을 길러내는 데 그 목적이 있었던 것이다. 그러나 당시 교육과정은 단일교육과정 이념 아래 인문계와 실업계를 구분하지 않고, 모든 학생에게 기회가 제공되어 디자인의 교육의 ‘전문성’ 함양 기능은 약해진 시기라고 볼 수 있다.



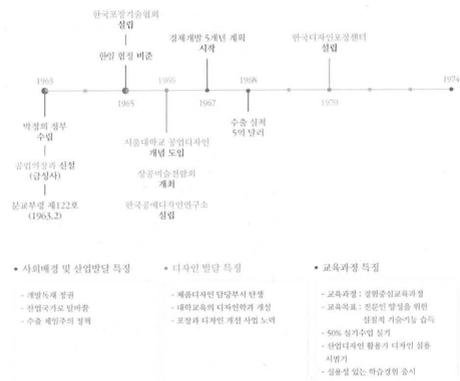
- 사회배경 및 산업발전 특징
  - 미국문화권에 속함
  - 해외진출 열심
  - 공업진흥을 통한 국내 재흥 계획
  - 양상권에 발전 기여
  - 원로 계층을 통해 수습 기여
- 디자인 발달 특징
  - 근대 디자인 교육의 시작
  - 디자인에 대한 인식이 자리 잡음
  - 디자인 전문 교육제도
- 교육과정 특징
  - 교과과정 : 교과중심 교과과정
  - 교과목 : 경험에 필요한 기초지식 가능 위함
  - 미국의 경험중심 교육사조가 영향
  - 전문교육 강조
  - 전공교육, 도의교육, 실업교육 강조
  - 단선형 학습

4) 과목을 개설할 때에는 교육과학기술부 고시 교과목 및 서울특별시교육감 승인 과목에 한하여 편성이 가능하다.

<그림 1> 제1차 교육과정기 연표 및 특징

## 제2차 교육과정기

제2차 교육과정기의 시기적 변화로서 당시 한국사회는 산업발전과 동시에 산업디자인 분야가 본격적으로 활성화되었으며, 디자인에 대한 중요성이 부각되기 시작하였다. 급변하는 변화에 맞추어 기업에서도 디자인에 대한 관심이 높아졌고, 대학 교육에서는 디자인학과가 본격적으로 등장하는 한편, 고등학교 교육에서도 디자인 전문 교육을 통한 인재양성에 힘을 쏟기 시작하였다. 제2차 교육과정기에서는 생산적이며 유용한 측면을 강조하여 실제로 쓸모 있는 기술의 습득과 더불어 교육을 통한 인격의 형성에 중점을 두었다. 디자인 교육에서는 창조성을 교육목표로 삼았으며, 실생활에서 미적인 경험을 감상하고 표현함으로써 실용적이고 합리적인 인간을 양성하고자 하였다.



<그림 2> 제2차 교육과정기 연표 및 특징

## 제3차 교육과정기

제3차 교육과정기는 급성장한 한국 산업의 발전과 이에 따른 디자인 교육의 발달이 활발하게 진행된 시기이다. 수출을 위한 제품양산은 당시 사회경제의 추세였고 정부와 기업은 산업디자인에 비약적으로 관심을 갖기 시작하였다. 이로 인해 디자이너가 전문직으로 자리매김하였으며, 디자인을 전문으로 하는 관련부서가 생기기 시작하였다. 전문계 고등학교 디자인과 교육은 졸업 후 디자인 관련 분야에서 종사할 수 있도록 기초지식 뿐만 아니라 실용·실습을 병행하였으며, 산학 협동교육을 강화하여 디자인 관련 업무 종사에 있어 개인의 역할이 중요하게 작용하도록 도모하였다. 제3차 교육과정기는 전문 교육에 있어 분업화 되어 있던 당시 산업사회에 현실적인 대응을 할 수 있는 교육방법의 구현과 동시에 체계적이고 구조적인 기틀을 마련하도록 노력한 시기이다.

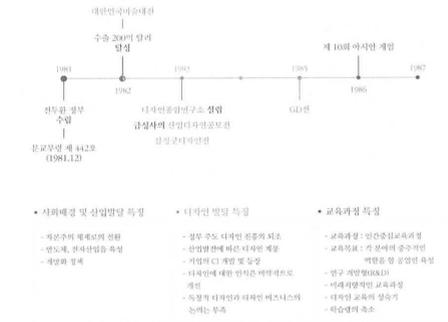


<그림 3> 제3차 교육과정기 연표 및 특징

## 제4차 교육과정기

제4차 교육과정기의 한국 경제는 높은 수준으로 발달되었고, 산업의 발달과 동시에 산업디자인의 발달이 질적으로, 양적으로 발달한 시기이다. 중화학공업에 관심이 많았던 3차 교육과정기의 시대적 배경과는 달리 당시 사회는 반도체와 전자제품에 관심을 쏟았다. 이러한 양상은 오히려 정부 주도 디자인 진흥에 있어서 퇴조를 불러왔고, 산업계 인력 부족과 인력의 질적 저하를 불러왔다. 디자인의 중요성에 관심을 쏟기보다 과학 기술력에 힘을 쏟기 시작한 당시 사회에서 디자인 교육은 진학자의 수요는 많으나 질적으로 충족시키지 못한 시기로 고 볼 수 있다.

그러나 디자인 교육과정은 더욱 세분화되고 전문적인 인력을 요하는 당시 사회의 요구를 최대한 반영하기 위해 노력하였고, 이는 디자인 전문 심화학습을 통하여 세분화된 당시 디자인 직종 관련 직무 수행에 필요한 능력을 습득할 수 있도록 노력하였다.

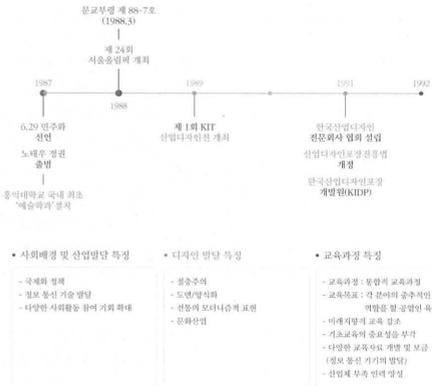


<그림 4> 제4차 교육과정기 연표 및 특징

### 제5차 교육과정

제5차 교육과정의 급변하는 사회에서는 88올림픽 유지와 같은 국가적 행사가 발생함으로써 디자인에 대한 수준과 관심이 한층 높아진 시기라고 할 수 있다. 이에 따라 전문적인 지식과 전문인 양성의 중요성을 인지하게 되었고, 디자인 업무 종사자들은 각자의 위치에서 중추적인 역할을 수행하게 되었다. 교육현장에서는 미래지향적인 교육을 강조하였으며, 정보통신기술 발전의 해박으로 컴퓨터와 같은 교육자료가 개발 보급되었고 새로운 과목을 신설하고 운영함에 따라 디자인 교육의 필요성과 기능성을 확대시켰다.

제5차 교육과정 교육과정 개정의 필요성은 교육 철학, 학문 내용, 교육 방법의 변화, 경제적 발전과 사회의 변화, 국제 경쟁력 강화의 필요성, 교육의 질적 고도화로 정당화되었다. 당시 사회적 배경과 학문적 경향의 변화에 따라 교육과정 개정이 부응하였다고보다는 당시 사용하고 있던 교과의 사용기간이 5년에서 7년을 넘을 수 없다는 행정상의 이유가 개정을 빠르게 촉구하였다.



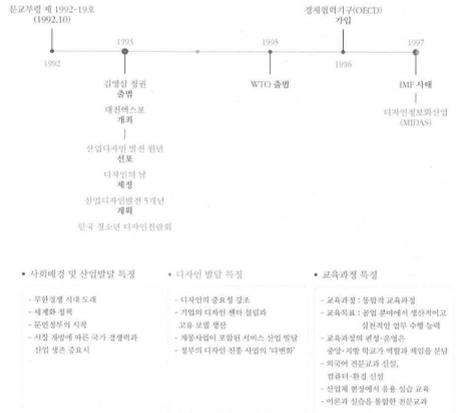
〈그림 5〉 제5차 교육과정 연표 및 특성

### 제6차 교육과정

제6차 교육과정(1992-1997)은 '무한경쟁사회'에 진입한 시기로서 IMF(1997)사태를 경험하게 된 한국은 경제적으로 큰 어려움을 겪게 되었다. '시장개방'은 디자인의 중요성이 더욱 강조된 계기가 되었고, 이에 따라 기업들은 고유모델 생산 등 그 중요성을 인지하고 디자인을 '교부가 가치 산업'으로 인지하였다.

고등학교 교육은 이에 따라 산업체 현장에서의 실질적인 기술 습득을 중요시하였고, 실전적이고 생산적인 업무수행 능력을 기르는 것에 목표를 두었다. 또한 당시 특성화고등학교 디자인 교육과정은 20세기를 마무리하고 21세기를 준비하는 교육 개혁의 일환으로, 고도화된 과학기술을 습

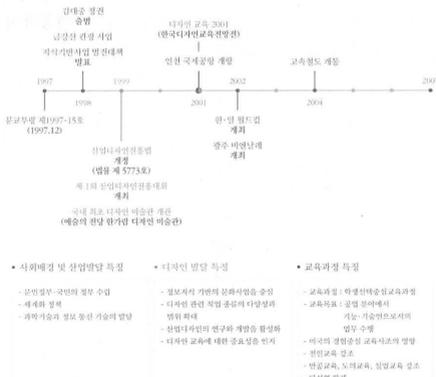
득하고 이를 활용하는 교육과정이 제시되었으며, 전문교과에 있어서 선택할 수 있는 자유의 기회를 제공하여 전문 교육을 효율적으로 실시할 수 있도록 하였다.



〈그림 6〉 제6차 교육과정 연표 및 특성

### 제7차 교육과정

제7차 교육과정은 문민정부가 수립된 시기로 산업국가로서의 역할과 세계화 정책을 수행하기 위해 노력한 시기이다. 21세기 디자인 정체성은 과학기술 및 정보통신기술의 발달을 통해 정보지식 기반의 문화산업을 중심으로 이루어졌으며, 디자인 교육에 대한 필요성과 중요성을 강조하여 창의성 함양과 기초교육에 충실하여 세계화·정보화에 적응할 수 있도록 능력을 길러주는 것을 목표로 디자인 교육과정이 이루어졌다. 또한 학생 맞춤 교육과정을 통해 개인의 능력을 개발하고자 하였고, 교육기관은 학습자와 학부모가 이루어가는 교육과정을 도모하였으며, 교육은 학습자가 전문인으로서의 기능과 기술을 습득하는 것은 물론, 직업에 관련된 학습을 끊임없이 하도록 하는 '계속적인 교육적 성격'을 가지고 있다.



〈그림 7〉 제7차 교육과정기 연표 및 특징

## 5. 특성화고등학교 교육과정 변천에 관한 고찰

### 5.1. 사회적 환경 및 배경의 변화

제1차 교육과정기(1954-1963)의 사회 환경 및 배경은 휴전협정이 조인(1953)되고, 한국 사회는 미국문화권에 속하게 되며 구호물품으로 생활하게 되면서 한국의 제품 역시 미국의 제품을 빠르게 모방하고 있었다. 이에 따라, 한국사회의 디자인에 대한 신세대적 인식이 자리 잡기 시작하면서 근대 디자인 교육의 사발점이 되었다. 또한 한국공예시범소의 설립(1957)은 한국 디자인 발전에 새로운 장을 열게 한 역할로 평가받고 있는데, 국내 공예산업 발달과 인재를 육성하여 양산 공예로 발전시켜 판로 개척을 통해 수출로 이어질 수 있도록 하였다.

제2차 교육과정기(1963-1974)는 산업국가로서의 역할을 점차 완성시켜 나간 시기라고 할 수 있는데, 경제개발5개년계획(1962-1986), 한일 협정비준(1965), 수출실적 5억불 달성(1968) 등의 주요 사회 이슈는 산업의 발달과 동시에 산업디자인의 활동이 본격적으로 움직이기 시작했음을 보여주고 있다. 당시의 급변하는 사회에 맞추어 기업은 제품디자인을 담당하는 부서를 만들었고, 디자인 전공기관들도 설립되기 시작하였다. 특히 정부는 '수출'에 주력하여 제품, 디자인, 포장사업에 심혈을 기울이게 되었다.

제3차 교육과정기(1974-1981)는 새마을운동(1970), 경부고속도로 개통(1970), 수출 100억 달러 달성(1977) 등 급격한 경제성장과 산업발전이 이루어졌다. 수출을 위한 제품 양산은 산업디자인의 활동을 활발하게 움직이게 하였고, 기계-전자 제품은 디자인의 중요성을 인지시키기에 충분했다. 특히 이러한 사회적 변화에 따라 기업에서는 디자이너를 채용하거나 디자인을 전문으로 하는 디자인실을 운영하는 등 디자인에 대한 중요성이 증대된 시기이다.

제4차 교육과정기(1981-1987)는 높은 경제 수준에 도달함과 동시에 산업 발전은 질적·양적으로 발전하였으며, 더불어 산업 디자인도 발전한 시기였다. 자본주의 체제의 당시 한국 사회는 개방자유화·국제화의 경제정책으로 접어들었으며 중화학 공업에서 기술집약적 산업인 반도체와 전자산업을 육성하였다. 이에 디자인계도 새로운 국면으로 접어들었으며, 대학진학자의 수가 현저히 높아져 디자인에 대한 사회적 관심을 단적으로 보여주었다.

제5차 교육과정기(1987-1992)는 국제화 정책이 시작된 시기로 정보통신기술이 발달하면서 대중의 다양한 사회활동 참여와 기회의 확대 등이 당시 사회 및 산업 발달의 주된 쟁점이라 할 수 있다. 특히, 1988년 제23회 서울올림픽을 개최하면서 서울 시내 공공시설에 대한 관심을 고조시켰으며, 이에 곧 환경디자인에 대한 중요성이 부각되어 디자인계의 수준과 범위를 한층 발전시키는 전환점이 되었다. 또한 비로소 한국의 독자적인 디자인을 연구하기 시작한 시기이기도 하다.

제6차 교육과정기(1992-1997)의 세계는 무한경쟁 시대에 진입하였고, 우리나라도 급변하는 세계의 변화에 뒤처지지 않기 위해 노력하였다. 문민정부의 시작은 민주주의 시대를 새롭게 다짐할 수 있는 계기가 되었으며, 한국사회는 대전엑스포(1993) 개최, WTO(1995) 출범, 경제협력기구(OECD, 1996) 가입 등 착실히 세계화를 추진하였다. 비약적인 기술 및 산업 발달이 있었지만, 무분별한 시장 개방은 결국 IMF(1997) 사태를 불러오게 되었으며 한국은 경제적 어려움을 겪게 된다. 그러나 이러한 경험은 한국 경제의 체질을 개선시켜 세계 최고의 산업 영역을 확보하는 계기를 마련하기도 하였다. 이 시기의 디자인은 고부가가치산업으로 인식되었고, 기업들은 디자인 센터 설립과 기업 교육 모델 생산과 같은 활동을 시작하였다. 선진국과 한국의 시장 경쟁은 디자인에 대한 관심을 더욱 불러일으켰고, 이에 따라 정부의 디자인 지원 사업은 디자인 발전에 다양한 변화를 가져왔다.

제7차 교육과정기(1997-2007)는 문민정부·국민의 정부가 수립된 시기로 산업국가로서의 역할과 세계화 정책을 수행하기 위해 노력한 시기이다. 디자인은 과학기술 및 정보통신기술의 발달에 힘입어 한국형 디자인이라는 과제 수행을 넘어 정보지식 기반의 문화산업을 중심으로 이루어졌다. 이에 따라 디자인 관련 직업은 더욱 다양해지고, 범위가 확대되었으며, 디자인의 중요성과 필요성도 더욱 증대되었다.



〈그림 7〉 사회 환경 및 배경의 변화

## 5.2. 특성화고등학교의 디자인 교육과정 변화

제1차 교육과정기(1954-1963)는 한국사회의 디자인에 대한 신세대적 인식이 자리 잡기 시작한 시기로 근대 디자인 교육의 시발점이 된 시기이다. 정부수립(1948)과 교육법 제정(1949)에 따라 교육과정을 새롭게 재정하자는 요구가 높아져 정부수립 후 최초의 교육과정이 제정되었다. 문교부령 35호(1954)로 제정·공포된 제1차 교육과정은 교과중심 교육과정기이며, 디자인 교육은 조형 감각과 기술, 기능을 습득하는 데 목표를 두었다. 또한 실생활에서 유용하며 산업에 필요한 감각과 능력을 익히는 것이 주목적이었으며 과거 이론적 측면에서의 교육을 탈피하고 실질적인 능력을 개발하고자 하였다. 당시의 디자인 교육목표는 구체적으로 명시되어 있지 않으나 생활을 향상시키려는 의지를 내포하고 있었다.

제2차 교육과정기(1963-1974)는 산업국가로서의 역할을 점차 완성시켜 나간 시기로서 디자인의 중요성을 인지하고 산업디자인 활동이 본격적으로 움직이기 시작하였다. 이 시기의 교육과정은 문교부령 122호(1963)에 의해 제정·공포된 경험중심 교육과정 혹은 생활중심 교육과정이다. 디자인 교육과정은 전체 수업량의 50% 이상이 실기 중심으로 이루어졌다. 또한 국가에서 요구하는 인재를 양성하는 것을 목적으로 실생활에서 생산적이고 유용한 가치를 기르는 것을 중요시했다. 특히 전공별로 세분화된 전문 디자이너 양성을 위한 디자인 교육을 정립해 나간 시기라고 할 수 있다.

제3차 교육과정기(1974-1981)는 급격한 경제성장과 산업발전이 이루어진 시기로 수출을 위한 제품 양산에 주력하였다. 이러한 사회적 흐름 속에 디자인의 중요성이 부각되면서 비약적인 관심을 받게 되었다. 문교부 310호(1973)에 의해 제정·공포된 교육과정은 이론적 지식뿐만 아니라 실습과 실험을 병행하여 지식을 습득하게 하였고, 국가 산업 경제와 공업의 관계를 이해시켜 올바른 자질을 기르도록 하였다. 이 시기의 교육

과정은 학문중심 교육과정으로서 지식의 구조를 학생에게 가르쳐 스스로 발견하고 탐구하는 태도를 조장하였다. 또한 디자인 교육은 창의적 표현과 함께 기초기법 및 용구 사용능력을 강조하였다. 따라서 이 시기의 디자인 교육은 체계적이며 구조적인 기틀을 마련하는 계기가 되었다.

제4차 교육과정기(1981-1987)는 우리나라가 높은 경제 수준에 도달하여 고도화된 전문성을 요구하게 되었으며, 산업의 질적·양적인 발달로 산업디자인 또한 발전한 시기이다. 문교부 442호(1981)에 의해 제정·공포된 교육과정은 각 분야에 있어 중추적인 역할을 담당할 기술인을 양성하여 산업 발전에 기여하고자 하였고, 미래지향적 교육과정을 통해 교과 중심, 경험 중심, 학문 중심의 바탕 위에 미래의 변화에 대비하였다. 또한 개인적, 사회적, 학문적으로 적합성을 두루 갖춘 인간중심 교육과정이 이루어졌다. 이는 그동안의 방대한 학습량과 어려운 교과내용, 또 기초교육 소홀 등 미흡한 점과 문제점을 보완하고 강화하고자 하였던 것이다. 디자인 교육과정에서는 전문교과를 가급적 저학년부턴 이수하게 하였고, 디자인 교육이 실제적으로 실시된 성숙기가 접어들었다. 직무자체가 단순해지고 있는 당시 산업사회 구조에서 전문인에게 요구되는 지식과 능력은 보다 더 다양해지고 있었다. 이에 따라 개개인의 발전과 동시에 국가와 산업 발전에 기여할 인재를 양성하는 것이 주된 목표였다.

제5차 교육과정기(1987-1992)는 국제화 정책이 시작된 시기로 우리나라 사회는 세계화의 적응기에 접어들게 되었고, 디자인과 디자이너의 중요성 및 필요성이 더욱 강조되었다. 문교부 88-7호(1988) 제정·공포된 교육과정은 우리나라의 산업 발전에 기여할 수 있는 인재 양성을 위해 관련 분야의 기초 지식 습득과 기술습득을 통해 업무를 능동적인 자세로 이행할 수 있게 하도록 하였다. 경험, 학문, 교과, 인간중심의 교육과정이 조화롭게 구성되도록 하였고, 단일사조를 지양한 제5차 교육과정은 통합적 교육과정으로 자율화·개방화·정보화·국제화 되는 고도 산업사회로 발전하게 되는 21세기를 주도할 주체적이고 창조적이며, 도적인 한국인을 기르도록 하였다. 또한 미래사회를 대비한 교육과 교육운영은 효율성을 강조한 시기라고 할 수 있다. 이에 따라 컴퓨터 교육과 경제교육 등 다양한 교육자료의 개발과 보급에 힘썼다. 디자인 교육은 다양한 교육자료의 개발과 사회에서의 일자리 증대 및 전문성 향상에 목표를 두었고, 디자인 교과의 중요성이 커짐에 따라 대학진학 학생 수가 급격하게 늘어나게 되었다.

제6차 교육과정기(1992-1997)는 무한경쟁시대에 도래한 사회배경에 의해 시장개방을 통한 디자인의 중요성을 더욱 부각되고, 고도화된 과학기술의 발달은 교육환경의 활용으로 이어지게 되었다. 문교부 1992-19호(1992)에 의해 제정·공포된 교육과정은 중앙·지방·학교가 역할과 책임을 분담하는 새로운 교육과정 편성·운영 체계를 확립하였다. 과거의 교육과정이 시대적·학문적·개인적 변화와 요구에 따라 개정되었다면, 제6차 교육과정은 20세기를 마무리하고 새로운 시대를 준비하는 교육 개혁의 일환으로 개정되었다. 특히 통합적 교육과정은 산업

현장에서 필요로 하는 기능 인력을 양성하고자 하였으며, 이론과 기초 실습을 병행하고 산업계 현장에서 응용 실습을 교육하였다. 산업계 현장의 직무 분석에 근거하여 이론과 실습을 통합한 전문교과 교육과정을 개발하였다.

제7차 교육과정기(1997-2007)는 문민정부가 수립된 시기로 산업국가로서의 역할과 세계화 정책을 수행하기 위해 노력한 시기이다. 또한 정보화 시대의 도래는 디자인 직업을 세분화·광범위화 하였다. 학생선택 중심 교육과정인 제7차 교육과정은 문교부 1997-15(1997)에 의해 제정·공포된 교육과정으로서 재량활동의 신설과 확대, 수준별 교육과정을 도입하였다. 21세기 세계화와 정보화 시대에 걸맞은 인재를 양성하기 위해 창의성 함양과 함께 기초교육에 충실하였다. 학생은 개인의 적성과 능력이 맞는 교육을 받도록 하였고, 국가는 학습자와 학부모, 교육기관과 함께 이루는 교육과정을 도모하였다. 이 시기의 디자인 교육은 실무자로서 직무를 이해하고 이행하는 역할을 할 수 있도록 교육하고자 하였다. 또한 끊임없는 학습을 위한 계속적인 교육을 표방하였는데, 이를 위해 교육과정과 결과의 수준을 유지하고 관리하기 위해 노력하였다.



〈그림 8〉 특성화고등학교의 디자인 교육과정 변화

### 5.3. 특성화고등학교의 체제 및 편제의 변화

우리나라의 각 교육과정은 공통적으로 교육단선형 6-3-3-4 학제를 반영하고 있다. 이는 교육의 기회를 균등을 위해 학생들이 계열에 상관없이 상급학교에 진학할 수 있도록 기회를 제공하자는 취지로서 단선형 학제를 도입한 것이다.

근대 디자인 교육의 시작으로, 디자인에 대한 인식이 자리잡기 시작한 제1차 교육과정기(1954-1963)는 교과중심 교육과정이었다. 필수 교과 외에 선택과목을 제시하여 융통성을 부여하였으며, 선택과목은 학교장의 재량뿐만 아니라 학생들에게도 직접 선택할 수 있는 기회를 제공하였다. 하

지만 제1차 교육과정기(1954-1963)에서는 인문계와 실업계를 구분하지 않고 단일 교육과정을 제시함으로써, 인문계 교육과정과 다르지 않게 실업계 교육과정도 전문성이 미흡하였고, 디자인 분야에 관한 무(無)경제화의 시기였다고 볼 수 있다.

제2차 교육과정기(1963-1974)는 디자인의 중요성이 더욱 부각되어 산업디자인 활동이 활발하게 움직임으로써 경험 중심 교육과정을 통해 유능한 기능·기술인을 양성하고자 한 시기이다. 전문계고등학교의 교육과정의 구분은 이 시기부터 본격적으로 두드러지게 나타나게 되었는데 인문계고등학교와 별도의 교육과정을 운영하고 30% 이상의 전문과목을 이수하도록 편성하였다. 또한 실과 중심의 교육과정으로 사회에 진출하여 유능한 인재로서의 역할을 하도록 전문 교과목을 중심으로 교육과정을 마련했다. 또한 50% 이상을 실함·실습을 통한 수업으로 구성함으로써 개인의 능력과 진로에 맞는 융통성에 힘을 주고자 전문 교과목의 확일성을 지양하고 교과 선택의 융통성을 높였다.

제3차 교육과정기(1974-1981)는 급격한 경제성장과 산업발달과 함께 디자인에 비약적인 관심이 쏟아졌다. 이 시기의 교육과정은 학문중심 교육과정으로서 실함·실습을 병행하고 지식을 습득하게 하여 국가 산업에 이바지할 수 있는 인재를 양성하고자 하였다. 제3차 교육과정의 체제 및 편제의 특징으로는 유사학과를 통합하여 기초 기술 교육을 강화한 것이었는데, 이는 오늘날 계열필수교과에 해당한다. 또한, 전문교과는 더욱 세분화되었으며 이에 따라 분열화되어 있던 산업 사회에 현실적 대응을 마련하고자 하였으며, 특히 전문 교육 강화뿐만 아니라 실과 협동교육을 강화하였다. 전문 교과목의 편제는 계열별 혹은 학과별로 필수 및 선택으로 표시하며 그 체제를 통일하여 편성·운영하였다.

제4차 교육과정기(1981-1987)는 이미 높은 경제 수준에 도달한 당시 사회배경에 따라 고도화된 전문성을 가진 인재를 양성하고자 하였다. 따라서 미래지향적이며, 개인적, 사회적, 학문적으로 적합성을 두루 갖춘 인간중심 교육과정으로 구성되었다. 당시의 인간중심 교육과정은 교과 선택에 있어 폭을 넓혀주었고, 인문계와 실업계고등학교에 공통 필수와 보통교과를 전 과정의 40-60%의 비중으로 강화하여 전인교육을 충실히 하도록 하였다. 전문교육은 분야별로 심화학습을 통해 관련 학과에서 재분화된 직무 수행에 필요한 능력을 습득할 수 있도록 조정하였다.

제5차 교육과정기(1987-1992)의 사회는 세계화 적응기로서, 국제화 정책이 시작되었다. 디자인 및 디자인어의 중요성과 필요성이 증대되면서 인재를 양성하는데 주력하였다. 이에 따라 제5차 교육과정은 우리나라의 산업 발전에 기여할 수 있는 인재 양성을 위해 관련 분야의 기초지식 습득 및 경험, 학문, 교과, 인간중심의 교육과정인 조화롭게 구성되도록 하였고, 단일사조를 지양한 통합적 교육과정을 구성하여, 교과 선택의 자율성을 높이고자 하였다. 이에 일부 교과목을 통폐합하거나 세분화를 실시하였으며, 전문교과는 기타 과목에 한하여

다른 계열의 전문교과에서 택할 수 있게 하였다.

제6차 교육과정(1992-1997)은 시장개방에 따른 디자인의 중요성 증대, 고도화된 과학기술을 교육환경으로 한 교육과정 이 편성·운영되었고, 통합적 교육과정은 교과 선택에 있어 자율성을 높여주었다. 특히 일반계와 실업계, 과학계, 체육계, 예술계를 고등학교별로 구별하여 제시한 '폐쇄형 체제'의 5차 교육과정과는 달리, 보통교과와 전문교과로 구분하여 고등학교에서 필요에 따른 교과를 선택하고 운영할 수 있는 '개방형 체제'로 개선하였는데 각 고등학교의 성격과 목표를 반영하여 선택·운영할 수 있게 하였다. 전문교과는 고도화된 산업 사회에 부응하기 위해 컴퓨터 교육을 강화하였고 공통적으로 이수할 계열별 필수 교과만 교육부에서 지정하고 필수교과는 사·도 교육청이, 학과 선택 교과는 학교가 선택하도록 개선하였다. 또한 미래 사회의 산업 구조와 정보화, 첨단기술의 발달에 대비한 새로운 전문교과를 추가 편성하였다.

제7차 교육과정(1997-2007)은 세계화 정책의 실현과 정보화 시대의 도래에 따라 직업과 능력이 더욱 세분화·광범위화되었다. 따라서 이 시기의 교육과정은 세계화와 정보화에 적응할 수 있는 인재를 양성하기 위해 학생선택중심 교육과정으로 구성되었다. 주요 특징으로는 체계적인 전문교육을 위해 일반계고등학교와 다른 융통성을 부여하였는데 재량 활동은 전문 교과로 대체 가능하고, 선택 과목은 전문교과의 기초가 되는 과목을 선택이수할 경우 이를 국민 공통 기본교과 이수로 간주할 수 있었다. 또한, 교과 선택과목은 전문교과와 교체 편성 가능하게 하였고, 필요할 경우 다른 계열의 전문과목도 편성·운영 가능하게 하였다. 이러한 체제 및 편제는 디자인 교육의 자율성을 증대시켜 전문 기술 습득에 있어 다양한 방법으로 접근할 수 있는 기회를 마련해주었다.



<그림 9> 특성화고등학교의 체제 및 편제 변화

## 6. 결론

제1차 교육과정(1954-1963)에서 제7차 교육과정(1997-2007)까지 살펴본 결과, 우리나라의 사회 환경 및 배경의 변천을 통해 디자인 발달의 영향과 디자인 교육이 융통성과 연계성을 가지고 함께 변화하였음을 알 수 있었다.

1950년대 한국 사회의 휴전협정의 조인에 따른 미국문화권의 영향과 한국공예시범소 설립, 판로 개척을 통한 수출, 1960-1980년대의 경제개발 5개년 계획, 한일 협정 비준, 수출 실적 100억불 달성 등 우리나라 산업은 시대적 흐름에 맞게 역동적으로 급성장하였다. 한국의 수출 중심의 경제성장은 산업 디자인의 중요성에 대한 인식을 높였으며, 한국 사회의 세계화에 따른 국가경쟁력 확보에 디자인이 중요한 요소로 떠오르면서 디자인에 대한 사회적 관심이 비약적으로 증대되었다. 1980-1990년대 들어서 국제화 정책이 실행되고, 제23회 서울 올림픽이 개최되면서 환경디자인의 중요성이 부각되었다. 또한 새롭게 해석된 한국의 독창적 디자인은 우리나라의 디자인 분야를 세계 디자인계에 있어 그 수준과 범위를 한층 발전시키는 전환점이 되었다. 이러한 시기를 거쳐 20세기 무한경쟁 시대에 돌입하면서 OECD 가입 등 세계 경제시장에 한국 산업이 발을 들여놓게 되면서 정부는 디자인을 국가경쟁력의 중요한 요소이자, 고부가가치산업으로 인식하고 디자인 분야에 비약적인 관심을 쏟게 된다.

위와 같은 역동적인 시대적 변화는 교육과정에 반영되어 교과 중심 교육과정-경험중심 교육과정- 학문중심 교육과정- 인간중심 교육과정- 통합적 교육과정- 학생선택중심 교육과정으로의 유동적인 변화를 이끌어냈다. 이 역동적인 사회 변화를 반영한 각 교육과정의 목표는 교육과정의 체제 및 편제에 있어 유연한 제도 변화를 이끌어내었고, 이는 인문계-실업계의 통합과 분야의 반복, 폐쇄형 체제에서 개방형 체제로의 변화, 재량 활동의 전문 교과로의 대체 가능을 통한 전문계고등학교에 대한 융통성 부여 등의 모습으로 나타났다.

제1차 교육과정(1954-1963)부터 제7차 교육과정(1997-2007)의 산업사회의 발달과 디자인 발달에 따른 교육과정의 변천을 살펴보면, 시대에 따른 사회적 배경의 역동적인 변화에 맞추어 디자인 교육과정이 융통성 있게 변화되었음을 알 수 있다.

본 논문의 연구 내용에는 특히 각각의 시대적 배경에 맞는 각각의 교육과정의 유연한 목표설정과 그에 따른 교육과정의 편제 및 체제의 특징이 다르게 나타난다. 즉, 특성화고등학교와 공업계 전문고등학교의 교육과정 및 체제 및 편제가 각각의 시대를 적극 반영하는 것으로, 디자인 교육과정과 당시 사회의 가치관 및 목표가 불가분의 관계인 것을 알 수 있다. 따라서 '저식기반사회'로 변화하고 있는 현대사회에서 근 한 미래의 디자인 교육과정의 목표를 전망해 볼 수 있을 것이다.

본 연구는 특성화고등학교 디자인과 교육과정 변천에 관한 것으로서 이를 통해 근 미래의 새로운 교육과정을 전망하고, 이에 대비하는 데 도움이 될 기초자료로서 활용하고자 하였다.

이 자료가 특성화고등학교와 공업계열 전문계 고등학교 교육과정에서 요구되는 목표에 대한 방향을 제시하는 데 기여할 수 있기를 바라며, 향후 이와 관련해 추가 연구가 활발히 이루어지기를 기대한다.

## 참고문헌

- 정시화, <한국의 현대 디자인>, 열화당, 1986
- 김종균, <한국 디자인 사>, 미진사, 2008
- 교육인적자원부, <초·중등학교 교육과정>, 2007
- 교육인적자원부, <공업계열 전문 교과 교육과정>, 2007
- 교육과학기술부, <고등학교 교육과정 해설(중론)>, 2008
- 교육과학기술부, <고등학교 교육과정 해설(공업계열 전문 교과\_상)>, 2008
- 교육과학기술부, <고등학교 교육과정 해설(공업계열 전문 교과\_하)>, 2008
- 교육과학기술부, <주요교육통계>, 2009
- 교육과학기술부, <고등학교 교육과정 해설>, 2010
- 교육과학기술부, <특성화고의 전문교육 강화와 자율성 확대를 위한 초·중등학교 교육과정 총론 개정>, 2012
- 교육과학기술부, <디자인 일반>, 2011
- 서울특별시교육청, <서울특별시 고등학교 교육과정 편성·운영 지침>, 2010
- 서울특별시교육청, <고등학교 신설학과·신설과목 교육과정>, 2011
- 서울특별시교육청, <고등학교 신설학과·신설과목 교육과정>, 2011
- 서울특별시교육청 교육과정정책과, <개정 교육과정 이해와 고등학교 교육과정 편성·운영>, 2008
- 한국직업능력개발원, <특성화고의 전문교육 강화와 자율성 확대를 위한 초·중등학교 교육과정 총론 개정 >, 2012
- 남궁일, <중등 디자인 교육 과정 변천에 관한 연구>, 상지대학교 산업디자인학과, 2003
- 신동식, <우리나라 공업계 고등학교 디자인 교육과정 및 운영에 관한 연구>, 청주대학교 산업대학원, 1997
- 설화란, <교육과정 변천에 따른 현행 교육과정의 개선방안에 관한 연구-상업계열을 중심으로>, 경기대학교 교육대학원, 2010
- 조규명, <연구중심대학의 디자인 산학협력체계에 관한 연구>, 국민대학교 테크노 디자인전문대학원, 2008
- 홍영미, <우리나라 디자인에 있어서 모더니티에 관한 연구>, 동덕여자대학교 디자인대학원, 2000
- 권하니, <일반계 고등학교의 디자인교육 개선 방향에 관한 연구>, 동아대학교 교육대학원, 2006
- 이현숙, <제 7차 교육과정 교과별 교육내용 선정 준거 유형 분석>, 한국교원대학교 교육대학원, 2007
- 박수진, <제 7차 교육과정에 따른 고등학교 미술교과서의 시각디자인영역에 대한 연구>, 공주대학교 교육대학원, 2004

- 김재학, <공업계 고교 디자인 교과서 분석 연구>, 한국미술교육학회, 2004
- 김창호, 강현식, <공업계 고교 교육과정의 교육목표 분석 및 설정 연구>, 경분대학교 사범대학 부속 중등교육연구소, 2004
- 방경란, <국내 고등학교 디자인교육 내용 분석-2009 개정 미술 개정 교과서 내 예시자료를 중심으로>, 한국디자인트렌드학회, 2012

원 고 접수 일 : 2013년 11월 10일  
 심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)  
 게재 확정 일 : 2013년 11월 30일  
 3인익명 심사필



## 착시효과를 활용한 도시공원 공공시설물 연구

- 광고호수공원의 벤치디자인을 중심으로 -

---

A study on using illusion city park research of public facilities

- Focused on gwanggyo lake park bench design -

주 저 자 : 여화선 (Yeo, Hwa Sun)

경희대학교 예술디자인대학

공동저자 : 서주환 (Seo, Joo Hwan)

경희대학교 환경조경디자인학과

교신저자 : 이지은 (E, Jee Eun)

경희대학교 일반대학원 환경조경학과  
janipers@naver.com

예술디자인학연구 16호

# 착시효과를 활용한 도시공원 공공시설물 연구

- 광교호수공원의 벤치디자인을 중심으로 -

A study on using illusion city park research of public facilities

- Focused on gwanggyo lake park bench design -

## 목차

### 1. 서론

- 1.1. 연구목적
- 1.2. 연구범위 및 방법

### 2. 이론적 배경

- 2.1. 도시공원과 도시공원의 공공시설물
- 2.2. 착시의 정의와 시지각 요소

### 3. 도시공원 벤치와 착시효과

- 3.1. 도시공원 벤치현황
- 3.2. 도시공원 벤치의 조형성과 착시효과

### 4. 착시효과를 접목한 도시공원 벤치디자인 적용 제한

- 4.1. 연구대상지 선정 및 특징
- 4.2. 대상지의 이용행태와 벤치디자인 현황 분석
- 4.3. 착시디자인을 접목한 벤치디자인 제한

### 5. 결론

## 참고문헌

### (요약)

도시민들의 생활패턴은 예전과는 다르게 맞벌이 세대가 증가하고 회사와 가정일에서도 역할분담이 이루어지는 형태로 변모하고 있다. 여기에 더불어 주5일제의 시행은 일상에 지친 현대인들에게 공원이라는 가까운 공간을 거주지에서 부담 없이 가볍게 이용할 수 있는 문화휴식공간으로 여기고 있다. 이러한 공원이 갖는 공간적 변화에 맞게 공원을 이용하는 이용객들의 활용도가 높은 벤치를 일반적인 형태에서 벗어나 조형적 측면에서 유희성과 편의성을 동시에 제공하고 더불어 현대문화인의 필수품인 휴대전자기기의 충전까지 가능한 복합기능의 벤치디자인을 제안하였다.

제안 적용대상지는 제안하고자 하는 벤치의 특성상 공원의 규모가 크고 이용객의 행태가 벤치를 주로 이용하여 휴식과 소통의 공간으로 이루어지는 공원인 수원시 광교호수공원으로 선정하였다. 이곳에 제안한 벤치의 형태적 디자인은 착시현상의 시지각 요소 중 '비탕과 그림의 지각' 요소를 인용

하여 마치 하나의 형태에 두 가지 형태가 공존하는 형상의 디자인으로, 재질은 수반공원이라는 특성에 맞게 방수재질을 이용하여 무게감소와 곡선적 조형미를 사실감 있게 표현할 수 있는 재질을 사용하고, 벤치 상부에 태양광패널을 설치하여 벤치를 이용하면서 휴대용 전자기기를 충전할 수 있는 기능까지 겸비한 벤치로 제안하였다.

본 연구가 공원에 유희성과 조형성, 편의성을 고루 갖춘 벤치디자인 제안에 있어서 시사하는 바가 클 수 있겠으나 한 번에 여러 가지 요소를 표현하려는 부분에서 각각의 요소가 제대로 잘 반영되지 않을 수도 있다는 아쉬움이 남아 이 연구를 바탕으로 벤치의 유희와 편의적 조형성이 더욱 강조된 디자인이 개발되기를 바란다.

### (중심어)

도시공원, 벤치디자인, 착시효과

### (Abstract)

This park fit with a spatial variation with high utilization of passengers using park bench away from the general form of a game in terms of modeling performance with ease at the same time to provide the necessities of modern cultured to charge mobile electronic devices as multi-function bench of proposed design. Proposed to apply to the proposed destination of the nature park bench largest and users' behavior on the bench often communicate with the rest of the area consisting of parks, Lake Park was selected as Gwanggyo. The proposed design of the bench here in the form of illusion of the perception of the elements 'based on the perception of the picture' by citing just one element in the form of the shape of the coexistence of two types of design. Waterfront park in accordance with the characteristics of the material using waterproof materials and weight reduction can be expressed curvilinear realistic formative beauty of the material is used. Installing solar panels on the top of the bench and the bench while using portable electronic devices that can be charged to the bench which had proposed to function.

### (Keyword)

City Park, Bench Design, Optical Illusion

## 1. 서론

### 1.1. 연구목적

쾌적한 공공주거환경을 위해 오늘날 도시공공시설물이 갖는 역할은 실로 다양하다. 소가족단위로 생활형태로의 변모와 주 5일제 시행 등의 이유, 그리고 생활수준의 향상은 여가생활의 증대와 야외활동 또한 증가하게 하였다. 특히 일부러 시간을 내어 먼 곳으로의 여행보다 가까운 도심 속 공원 등으로의 산책과 휴식은 공원이 갖고 있는 기본적인 인식 외에 또 다른 도시민들의 소통과 만남, 새로운 문화의 장소로 인식되어지고 있다. 이로 인해 공공시설물의 이용 빈도가 증가하고, 단순히 시설물로서의 가치를 벗어나 조형적 아름다움의 요소까지 갖추기를 원하고 있으며, 편리함 또한 당연히 여겨지고 있다.

특히 여러 공원 내 공공시설물 중 벤치는 도시민이 잠시 머물며 쉬었다 갈 수 있는 시설이며 만남과 소통의 장소에 늘 존재하는 시설물이다. 이러한 시설물에 다양한 디자인이 시도되고 제작 및 활용되고 있으나 그 제작 의도나 활용도 면에서 제대로 이용되고 있는 벤치는 흔치 않다. 아름답고 이용가치가 높게 조성된 공원 내에 존재하는 공공시설물 중 벤치가 가지고 있는 가장 근본적인 기능을 수행하면서 디자인적 조형성과 이용객의 환심을 살 수 있는 제마를 부여하고 더불어 현대 문화와 어우러질 수 있는 벤치디자인이 필요함에 본 연구의 목적을 두고 있다.

### 1.2. 연구범위 및 방법

도시공원의 공공시설물은 많은 사람들에게 같은 의미로 활용되어야 한다. 벤치의 경우 대부분의 사람들은 잠깐의 휴식을 위해 벤치를 이용한다. 또한 벤치는 이용객과 직접적인 접촉이 이루어지므로 관리면에서도 어느 시설물보다 더 수월하고 자주 관리해야하는 시설물이다. 따라서 본 연구에 적합한 도시공원의 이용행태는 공원을 이용하는 방문객이 빈번하고 벤치의 이용이 꼭 필요한 공원면적이 넓은 공원이어야 하며, 단순히 그 공원이 위치한 지역민들만이 아닌 타 지역의 도시민들도 이 공원을 위해 하루정도의 여유를 즐길 수 있는 공원으로 그 범위를 정하고 연구방법은 여러 사람이 벤치의 유희적 조형성과 이용의 편리성을 동시에 느낄 수 있도록 디자인의 조형기초인 좌시디자인의 요소를 조형적인 부분으로 벤치 디자인에 접목하고, 현대도시민의 기본 소품인 핸드폰 및 주변 전자기기 등을 동시에 이용할 수 있는 소재로 제안하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 도시공원과 도시공원 공공시설물

#### 2.1.1. 도시공원의 정의와 기능

도시공원은 국토의 계획 및 이용에 관한 법률에 의할 때, 도

시지역 안에서 도시자연경관의 보호와 시민의 건강·휴양 및 정서생활의 향상에 기여하기 위하여 도시관리계획으로 결정된 공원을 말한다.<sup>1)</sup> 도시공원은 일종의 도시계획 시설로서 도시민을 자연에 쉽게 접근하도록 하여 휴식과 레크리에이션을 즐길 수 있는 장소를 제공하고 쾌적한 도시환경에 대한 욕구를 충족시켜 주며, 현대 도시민의 문화적 향유에 대한 욕구에 따라 도시공원은 휴식하는 소극적 이용을 위한 장소가 아니라 사람들의 다양한 체험, 참여 등을 통한 적극적인 이용을 위한 장소로 자리매김하고 있다.<sup>2)</sup>

구분	기능
휴식 및 위락 기능	휴양, 산책, 자연감상 등의 다양한 레크리에이션을 위한 위락공간의 제공으로 궁극적으로 시민의 건강 유지 및 증진 효과를 준다.
사회·심미적 기능	각종 축제 마당 및 집회의 장소로 활용하여 사람들이 수시로 모여들기 때문에 각종 정보를 교환하는 장소 혹은 지역 주민들의 친밀감과 상호 커뮤니케이션을 형성할 수 있는 등의 역할을 수행한다.
생태적·환경보존의 기능	자연의 순화와 생태계의 평형을 유지하고 도시의 무질서한 개발로 파괴되는 환경과 생태계를 보호하고 생활환경을 개선시키는 효과를 가져온다.
안전 유지 및 방재적 기능	안전유지 및 방재적 기능으로 수목과 공원의 확보로 도시의 안전성을 향상시키는 한편, 공공재해를 억제하거나 방지하는 작간접적 효과의 기능을 한다.
중심적 기능	그 고장의 문화유적을 보급하는 역사적 상징 기능으로 대중이 모이는 집합 기능을 통해 도시의 중심적 기능을 담당한다.

〈표 1〉 도시공원의 기능

〈표 1〉<sup>3)</sup>의 도시공원의 기능 중 휴식 및 위락 기능과 사회심미적 기능은 도시민들이 공원에서의 활동을 증가시키고 공원의 중심적 기능을 활성화 시키는 기능을 하기 때문에 공원 시설물 이용에 있어서 매우 중요한 사항이 된다.

#### 2.1.2. 도시공원의 공공시설물

도시공원의 공공시설물은 〈표 2〉<sup>4)</sup>와 같이 '도시공원 및 녹지 등에 관한 법률 제2조'와 도시공원법에 따라 기본시설이 정해져있고 설치되어야 한다. 이러한 시설물들은 공원 내 휴식 및

1) 두산백과사전, <http://www.encyber.com>

2) 최병술, 근린공원 가로시설물 디자인에 관한 연구 -광주광역시 호천지구를 중심으로-, 광주대학교 대학원 석사학위논문, 2009, p.10

3) 유지희, 공공미술로서의 도시공원 시설물 계획을 위한 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2009, p.38

4) 유지희, op. cit., 2009, p.40

위락의 기능과 사회·심미적 기능을 향상하는 기능을 지녔으므로 공원을 이용하는 이용객들의 활동을 용이하게 하는 가로시설물(street furniture)들이다.

구분	기능	
	법(기본시설)	시행규칙(추가시설)
교통시설	도로, 광장	-
조경시설	화단, 분수, 조각	관상용식수대, 잔디마, 산울타리, 그늘시렁, 못, 폭포
휴양시설	휴게소, 긴의자	아유회장, 아영장, 경로당, 노인복지회관
유희시설	그네, 미끄럼틀, 사강	시소, 정글짐, 사다리, 순환회전차, 모노레일, 삭도, 물놀이터, 뱃놀이터, 낚시터
운동시설	테니스장, 수영장, 궁도장	간이골프장(6홀이하), 골프연습장, 게이트볼장, 농구장, 등
교양시설	식물원, 동물원, 수족관, 박물관, 야외음악당	도서관, 야외극장, 문화회관, 역사학술적 가치높은시설, 공연장, 전시장 등
편의시설	주차장, 매표, 화장실	우체통, 공중전화실, 휴게음식점, 일반음식점, 약국, 수화물 예치소, 전망대, 시계탑, 음수장 등
공원관리 시설	관리사무소, 출입문, 담장, 울타리	창고, 차고, 계사방, 표지, 조명시설, 쓰레기통, 쓰레기 처리장, 수도
기타시설	정예식장	

그밖에 도시공원의 효용을 위한 시설로 국토교통부령 등이 정하는 시설

〈표 2〉 공원 시설의 종류

또한 공공시설물은 불특정 다수의 요구를 모두 충족시킬 수는 없지만 공공시설물이 갖추어야 할 기본적인 6가지 특성을 담고 있어야 한다고 2007년 김근아의 연구를 통해 알 수 있다.<sup>5)</sup> 이 6가지 특성은 공공성, 기능성, 상징성, 조형성, 생태성, 안전성으로 분류되며 공원시설물이 공원의 시설을 형식적으로 담는 것에 그치지 않고 상징성과 더불어 조형적 아름다움인 심미성까지도 모두 담아내야 한다는 것을 암시적으로 의미해 분류한 것이다.

## 2.2. 착시의 정의와 시지각 요소

### 2.2.1. 착시의 정의와 시지각

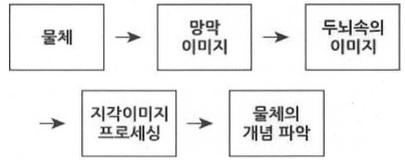
착시란 외계 사물의 크기, 형태, 색 등과 같은 객관적인 성질과 눈으로 본 성질 사이에 차이가 있는 경우의 지각을 가리킨다.<sup>6)</sup> 착시는 눈으로 보고 다르게 느끼는 지각의 차이에서 나타나는 현상으로 시지각 현상이라고도 불리우는데 시지각기관을

5) 김근아, 도시환경의 퍼블릭 인터미시를 위한 공공시설물 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2007, P.42, 재인용

통해 지각된 생각과 실제 간의 차이점이 발생하여 서로 적응시키는 것으로 여기서 발생한 차이점을 해결하기 위해 상황을 시각적으로 재구성하는 특징을 지니고 있다.

지각심리학자들이 인간의 지각현상을 설명하는데 주로 착시를 이용하여 왔는데, 게슈탈트 심리학자인 베르하이머(Werthimer, 1959)가 대표적인 학자이다. 구성주의 연구자인 셰퍼드(Shepard, 1990)도 시지각 원리를 설명하는데 착시현상을 활용한 대표적 인물이다.

시지각은 우리주변에서 일어나는 일상에서 늘 발생하는 상황을 지각하는데에서도 일어나지만 디자인을 만들어내는 과정에서도 매우 중요한 역할을 한다. 지각되는 과정을 통해 인간은 두뇌에 들어오는 모든 감각기관을 통해 각종 정보를 분류하고 해석하기 때문이다. 〈그림 1〉<sup>7)</sup>



〈그림 1〉 시지각 과정

### 2.2.2. 시지각의 요소

시지각은 단순히 모든 사람이 동일한 물체를 보더라도 서로 다르게 인지될 수 있다는 전제조건이 있다. 곧 눈으로 보이는 구조는 동일하지만 교육의 정도, 문화적 환경 등의 여러 가지 기억 요인들을 종합적으로 판단하기 때문에 단순히 물리적으로 눈으로 보고 동일하게 인지되지 않는다는 것이다. 이러한 시지각의 문제들을 4가지 요소로 구분하여 분류해 볼 수 있는데 〈표 3〉<sup>8)</sup>에서 볼 수 있듯이 게슈탈트 요인으로 알려진 군화의 법칙, 바탕과 그림의 지각, 주관적 윤곽선, 지각의 항상성으로 분류하였다.

‘군화의 법칙’은 ‘게슈탈트 형태인지’ 요소를 모두 포함하고 있는 것이며, ‘바탕과 그림의 지각’은 형태심리학자 루빈(E.Rubin)의 바탕과 그림의 관계를 말하는 것으로 바탕이 그림으로 보이기도 하고 그림이 바탕으로 보일 수도 있는 법칙을 말한다. ‘주관적 윤곽선’은 그리지 않은 그림이 지각되는 현상으로 이미 그려진 그림의 형태에 의해 그리지 않은 그림이 인지되는 법칙이고, ‘지각의 항상성’은 관찰조건에 따라 망막상에 반영되는 상의 모양은 각기 다르지만 망막상의 형태에 의존하지 않고 최초로 지각한 형태로 인지하는 경향으로 〈표 3〉의 ‘지각의 항상성’에서 그림에서 볼 수 있듯이 같은 형태

6) 두산백과사전, <http://www.encyber.com>

7) 이현수, 디지털 디자이너, 학문사, 1996, p.21

8) 조열, 김지현, 시각디자인을 위한 기초 시각 커뮤니케이션, 1999, pp.25-36

의 시각행이지만 소실점에 가까운 시각행이 더 키보이게 인지 되는 법칙이다.

구분	내용	예시
공화의 법칙 (게슈탈트)	근접성의 요인: 거리가 가까운 것들끼리 모이진다	
	유사성의 요인: 유사한 형태나 색채끼리 모아서 인지된다.	
	연속성의 요인: 어떤 형태나 그룹이 방향성을 가지고 연속되어 있는 경우로 연결된 형태가 아닌에도 연결형태로 지각하려 한다.	
	폐쇄성의 요인: 닫혀있지 않은 도형이 닫혀 보이거나 나오아서 인지된다.	
	공통성의 요인: 움직임의 방향이나 변화하는 모양에 공통점으로 인지된다.	
	객관적 태도의 요인: 자극이 가해지는 시간적 조건에 따라 인지가 달라진다.	
비탕과 그림의 지각	형태심리학자 루빈(E. Rubin)의 비탕과 그림과의 관계로 둘 다 인지하는 형태에 따라 다른 형태로 인지된다.	
	주관적 윤곽선	
	지각의 항상성	
	형태심리학자 루빈(E. Rubin)의 비탕과 그림과의 관계로 둘 다 인지하는 형태에 따라 다른 형태로 인지된다.	

〈표.3〉시지각 요소

### 3. 도시공원 벤치와 착시효과

#### 3.1. 도시공원 벤치현황

도시공원에서 사용되는 벤치의 일반적인 디자인과 형태는 대

부분 기능적인 면을 강조한 형태로 좌석의 높이는 35cm~45cm, 좌석의 너비는 38cm~45cm가 표준이며, 좌석의 깊이는 45cm~60cm가 적당하고 좌판과 등받이의 각도는 110° 전후가 적합하다.<sup>9)</sup> 공원의 활용도에 따라 벤치의 형태를 다르게 배치할 수 있다.

#### 3.1.1. 국내 도시공원 벤치의 사례현황

현재 우리나라 도시공원의 벤치는 외국에 비해 디자인과 재질 면에서도 다양성이 매우 결여되어 있는 실정이다. 대부분이 딱딱한 나무재질로 이루어져 있으며 간혹 스테인레스로 제작된 벤치가 있지만 계절의 변화가 뚜렷한 우리나라 기후에 맞지 않게 여름엔 뜨겁고 겨울엔 차가워 이용하기 매우 불편한 재질의 벤치가 있을 뿐이다. 간혹 어린이 공원의 벤치는 유니크한 디자인으로 어린이공원의 특색을 살리고 있지만 디자인적 형태는 매우 단순할 뿐이다. 우리나라 공원에서 가장 많이 볼 수 있는 벤치는 나무리가 거칠어 이용객들에게 신체적 손상을 불러 일으킬 소지가 크며, 주물형태 손상의 하자로 유지보수에 드는 비용이 소요되는 폐해를 낳고 있다. 〈그림 2〉<sup>10)</sup>



〈그림 2〉 국내 공원에 흔히 볼 수 있는 벤치

#### 3.1.2. 국외 도시공원 벤치의 사례현황

외국의 도시공원 벤치는 나라마다 특색 있는 디자인의 독창성이 돋보이며 벤치 재료에 있어서도 매우 다양하였다. 나무와 스테인레스를 적절히 사용하여 기후변화에 민감한 벤치의 특성을 고려하여 제작되었으며〈그림 3〉<sup>11)</sup> 이용자의 이용도를 높일 수 있도록 심미성을 고려함이 돋보였다. 특히 시멘트로 벤치의 형태를 만들어 놓은 벤치는 보수의 문제점이 있지만 독특한 도시 이미지를 연출하였으며 화강암으로만 만들어진 벤치도 볼 수 있었다. 100% 방수재질을 이용해 만든 벤치는 수변공간에 어울리는 벤치 재질로 부드러운 곡선미를 더하기도 하였다.〈그림 4〉<sup>12)</sup> 이처럼 국외의 벤치는 매우 다양한 디자인과 재질로 제작되었지만 벤치의 기본 기능인 앉아서 쉬는 기능의 초점을 잃지 않고 등받이의 편리성이나 여러 벤치의

9) 한선아, 가로시설물의 디자인 통합에 의한 가로경관 개선에 관한 연구, 한양대학교, 2001, p.11, 재인용

10) 유승환, 근린공원 street furniture design을 위한 디자인가이드라인에 관한 연구, 홍익대학교, 2010, p.33

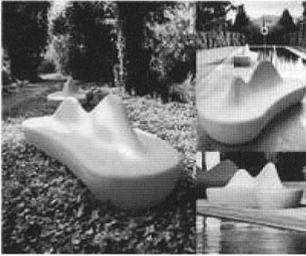
11) Ibid, p.30

12) Ibid, p.30

조합으로 또 다른 벤치를 창조할 수 있는 다양한 요소를 내포한 디자인의 벤치가 사례조사로 나타났다.



<그림 3> 나무와 스테인레스를 조합한 스페인 벤치



<그림 4> 방수재질로 만든 스페인 벤치

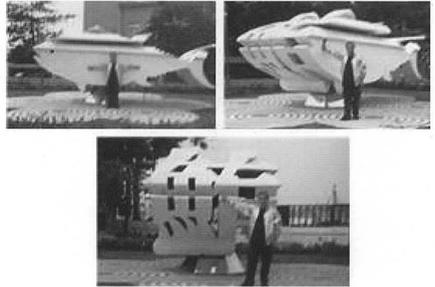
### 3.2. 도시공원 벤치의 조형성과 착시효과

앞서 도시공원의 벤치디자인 사례분석에서 알 수 있었듯이 우리나라 도시공원의 벤치디자인은 다양성이 결여되어 있음을 알 수 있었다. 도시공원의 벤치가 벤치로서의 기능을 완수하면서 그 심미성까지 잃지 않기 위한 디자인이 필요함을 절실히 느낄 수 있었는데 벤치 디자인의 가장 중요한 형태는 조형성에 있음을 인식하고 조형의 기본 요소를 착시 디자인을 새로운 접근방법으로 매치시켜 벤치의 조형성을 살릴 수 있을 것이다. 더불어 착시효과에 의한 시지각 현상은 이용자로 하여금 재미와 흥미를 유발하는 유희적 요소도 겸비하고 있어 외국 벤치디자인의 사례에서 볼 수 있었던 앓을 수 있는 기능적 요소만이 아닌 공원의 유희적 요소로서의 효과도 기대해 볼 수 있다.

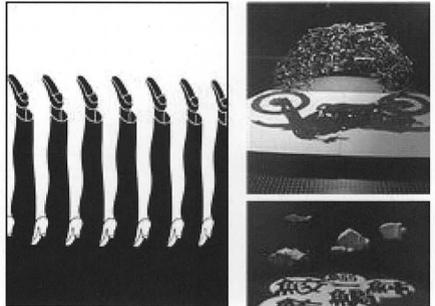
2장에서 열거한 착시디자인의 시지각 요소 중 벤치디자인과 접목 가능한 요소는 '바탕과 그림의 지각', '주관적 윤곽선' 이 두 가지 요소로 축약하여 접목할 수 있다. '게스탈트 법칙'은 하나의 조형성보다 여러 유니트의 조합에 의해 결정되는 법칙이기 때문에 단일 형태의 벤치를 디자인하는데 응용할 수 있는 효과가 결여되기 때문에 함께 조합하기에 다소 어려움이 있다. 시지각 요소 중 마지막 '지각의 항상성'은 '게슈탈트 법칙'과 같은 이유로 단일 벤치의 형태에 조합하기에 다소 무리가 있어 제외 되었다. 또한 '주관적 윤곽선'은 평면조형에 있

어 표현하는데에는 큰 무리가 없지만 공원이라는 물리적 공간에 있는 벤치의 경우, 형태를 만들기 위해 여러 요소들이 함께 어우러져야 하는데 그 요소들이 어우러져 실질적으로 표현되는 형태가 벤치의 형태가 된다면 사실상 그 벤치는 투명한 벤치로 벤치의 기능을 수행 할 수 없기 때문에 물리적 공간에서 적용하기에는 다소 무리가 있을 수 있다.

마지막으로 '바탕과 그림의 지각' 요소는 벤치디자인에 접목하기 매우 적합한 요소이다. 이미 후쿠다 시게오(Shigeo Fukuda)와 부르노무나리(Bruno Munari)의 작품에서 볼 수 있듯이 '바탕과 그림의 지각' 요소는 입체적 작품에도 활용가능하다는 예시이다. <그림 5>~<그림 6><sup>13)</sup>



<그림 5> 후쿠다 시게오의 입체조형 작품



<그림 6> 후쿠다 시게오의 평면과 조명작품

## 4. 착시효과를 접목한 도시공원 벤치디자인

### 적용 제한

#### 4.1. 연구대상지 선정 및 특징

본 연구의 목적에서도 언급했듯이 도시공원의 벤치 디자인에 있어 심미성과 유희성을 겸비한 벤치디자인이 개발되어한다는

13) 후쿠다시게오, 후쿠다 시게오의 디자인 재유기, 안그라픽스, 2011, p.138

데 그 목적을 두고 있었다. 여기에 공원의 이용객이 많은 공원이여야 하며 공원의 규모 또한 넓을수록 본 연구의 취지와 부합될 수 있을 것이라는 전제하에 선정된 공원이 경기도 수원시 광고호수공원이다. 광고호수공원은 경기도와 수원시, 용인시 지방자치단체와 경기도 시공사가 주관하여 건설된 국내 최초의 지방분권형 자족신도시인 광고 신도시 내에 위치한 공원으로 광고신도시는 수도권 택지단 해소와 친환경적 도시환경 조성을 목적으로 계획된 도시이다. <그림 7>14)



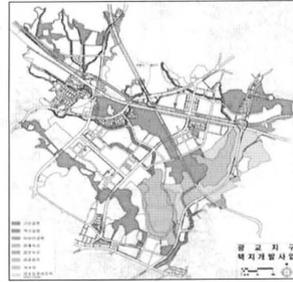
<그림 7> 광고신도시 위치 계획도

4.1.1. 광고신도시 도시공간 구조와 공원녹지계획

광고신도시의 위치는 경기도 수원시 매탄동 등과 용인시 상현도 등 일원이며 총면적은 204만 3858㎡이며 신도시 사업기간은 2005년 12월30일부터 2011년 12월까지로 수용인구는 7만 7500명으로 1ha당 인구밀도는 68.6명으로 저밀도의 인구를 수용하고 가구당 구성원은 2.5명 기준으로 총 가구수는 3만 1000세대로 구성된 신도시이다.

광고신도시의 가장 큰 특징은 41.7%라는 최고의 녹지비율과 최저의 인구밀도, 사람과 자연이 공존하는 환경친화적이고 지속 가능한 주거단지가 목표였으며 H자형 도시구조를 통한 유기적 도시연계와 신분당연장선 철도계획으로 대중교통체계와 역세권 형성, 경기도청의 이전으로 인한 경기도의 중심을 목표로 계획된 도시이다. 또한 커뮤니티 회랑을 통한 보행중심 친환경도시체계 구축으로 교육, 주민 편의시설, 공원 등이 직접 배치되는 도시구조와 도심과 호수공원의 유기적 통합을 통한 도시공간구조를 지니고 있다.

광고신도시의 공원 녹지계획을 살펴보면 공원 1인당 면적을 60.9㎡/인으로 계획하여 근린공원 12개소, 어린이공원 11개소를 설치하였으며 공원녹지가 전체 구성비의 41.7%라는 매우 많은 면적을 공원으로 활용하고 있다. <그림 8>15)



<그림 8> 광고신도시 공원녹지 계획도

4.1.2. 광고호수공원의 개요와 공간별 계획

광고호수공원은 기존 원천저수지와 신대저수지를 포함한 주변 지역으로 173만 3723㎡의 규모이며 조성목적은 광고신도시의 자연적문화적 거점이 되는 세계수준의 호수공원을 조성하는데 있었다. 또한 장소성, 역사성, 자연성을 기반으로 계획되어 ‘예술(art)’, ‘생태(ecology)’, ‘물(aqua)’이라는 세 가지 특성을 지닌 공원으로 설계되어 공원 전체를 연결하는 보행로와 도시내 자전거 도로와 연계되어 있고, 공원 내에 2만㎡ 규모의 지역 커뮤니티센터를 확보하고 있는 특징을 지닌 공원이다.

광고호수공원의 공간별 계획은 지역의 고유성과 문화적 흔적을 간직한 영역과 자연과 도시의 접점으로 모든 생명과 인간이 공존하는 곳을 새롭게 조성한 영역으로 구분된다. 이를 도시체방(urban levee)과 둠벙(물이 마르지 않는 웅덩이), 그리고 커뮤니티 룸(community room)으로 구분하여 계획되어 각각의 아이덴티티를 갖는 공간으로 구성하였다. <그림 9> <표 4>16)



<그림 9> 광고호수공원 사업구상도

14) 경기도시공사(2008), 광고신도시 호수공원 백서( I ), p.25

15) Ibid., p.38

16) 경기도시공사(2008), MP계획안 내부자료 인용

구분	형태	이미지	
도시 제방	즐거운 레미	수변에 접한 떠있는 구조 의 세 개의 레미로 나루 터의 역할을 하거나 조양 점이 됨	
	신비한 물놀이	저수지와 하천의 접점부 에 부조화로 작용하던 콘 크리트 제방을 극적인 장 소가 되도록 재구성 함	
6개 동방	신나는 숲	흙, 포장, 물 등 지표경관 의 변화를 도입하여, 다 목적 체험장으로 활용되 어 오토캠핑 및 캐러밴 등 캠핑장으로 조성	
	행복한 들	한여름에는 쉬고 물놀이 등 가족 소풍이 이루어지 게 계획되어 가족단위 피 크닉을 즐기는 장소	
	재미난 밭	너른 원형 전디밭과 함께 인공암벽장이 조성되어 다양한 체험 장소	
	조용한 물숲, 향긋한 꽃밭	침상지 형태의 습지로 원형 테크와 인계분수 등 다양한 시설이 수경관을 연출함	
	면 섬숲	원천저수지의 가장 내부 지역에 위치한 매력적인 섬 숲으로 보트 타기 등 수변 유희활동이 가능함	
	커뮤 니티 룸	곳곳에 커뮤니티 룸이 설 치되어 공원의 인프라와 프로그램을 연계하고 지 역주민들과 공원 이용자 들에게 소통의 장소임	

〈표 4〉 광고호수공원의 공간별 계획

## 4.2. 대상지의 이용행태와 벤치디자인 현황 분석

광고호수공원이 가지는 가장 큰 차이점과 특징은 너른 수변공  
원이라는 점이다. 기존 농업용수로 사용하기 위해 만든 인공  
저수지가 현대의 여유를 즐길 수 있는 공간이 되면서 주변지  
역민들의 방문이 잦다. 하지만 공원의 규모가 워낙 크다보니  
두 개의 저수지로 구성된 공원 전체를 돌아보기 위해선 많은  
시간과 체력이 소모된다. 그래서 대부분 공원을 이용하는 이  
용객들은 주말을 이용해 가족단위 소풍의 목적으로 간단한 도  
시락을 준비해 즐기거나 하절기의 경우 곳곳의 바닥분수 등을  
이용해 아이들의 물놀이 시설로도 이용하고 있으며 잘 정비된  
산책로와 자전거 도로, 여러 각도의 경사로를 통해 조깅과 자  
전거를 즐기는 이용객들이 다수이다. 두 개의 저수지는 각각  
다른 형태로 이용되고 있는데 원천저수지는 유희시설과 바다  
분수, 캠핑장, 인공암벽 등의 체험장과 같은 시설들로 이루어  
져 활동적 행태가 많은 장소이지만, 반면 신대저수지는 물안  
개와 수변의 산책로 등 생태자연을 느낄 수 있는 정적인 행태  
의 장소로 활용되고 있다.



〈그림 10〉 광고호수공원의 벤치종류

공원전체를 쉬지 않고 한 번에 산책하기에는 매우 어려움이  
따르기 때문에 곳곳에 다양한 벤치들이 위치해 있으며 벤치의  
형태와 기능 또한 장소의 특성과 알맞게 위치해 있다. 호수공  
원이라는 수변에서의 감상을 위해 대부분의 벤치를 호수 쪽을  
바라볼 수 있게 배치되어 있으며 준비해온 도시락을 즐길 수  
있는 티 테이블 형식의 벤치도 쉽게 눈에 띄었다. 또한 호수  
의 경관을 바라보는 재미를 더하기 위해 흔들의자형 벤치도  
있었으며 넓은 테크형 벤치도 이색적이었다. 하지만 역시 대  
다수의 벤치는 일상적인 공원에서 흔히 볼 수 있는 벤치들이  
였다.

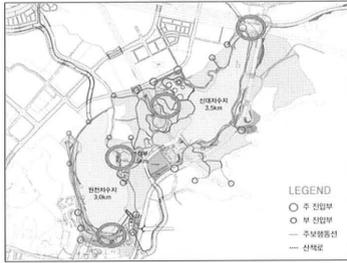
## 4.3. 착시디자인을 접목한 벤치디자인 제안

광고호수공원의 이용행태에서 언급하였듯이 광고호수공원의  
면적이 매우 넓어 벤치의 이용이 매우 빈번하게 이루어지고  
있다. 특히 광고호수공원 조성 시 기본 계획이었던 생명과 인  
간의 공존의 개념은 친환경 재질과 태양광패널을 이용한 시실  
물 등의 활용으로 적극적으로 이루어지고 있음을 확인하였는  
데 이를 벤치디자인에도 적용하여 착시효과와 시지각 요소와  
더불어 이용가치를 더 극대화 시킬 수 있을 것이라 사료된다.

그리고 앞서 제시한 시지각 요소 중 '바탕과 그림의 지각'을  
이용한 벤치 형태를 제안하고 태양광 패널을 이용하여 넓은  
공원을 산책하다 잠시 쉬 동안 휴대용 전자기기를 충전할 수  
있는 장치를 추가하여 형태에서의 유희와 벤치로서의 기능,  
그리고 휴대용 전자기기 충전의 기능까지 겸비한 벤치를 제안  
한다. 벤치 형태를 위한 바탕과 그림의 지각을 이용한 디자인  
형태를 제안하고자 한다.

광고 호수 공원의 기본 컨셉인 예술, 자연, 물 을 모티브로  
사람과 자연이 하나를 이루는 형태로 벤치가 가지고 있는 기  
본적인 기능을 겸비하고 재미를 부각시킨 착시형태를 차용하  
여 제안하고, 재질부분에서는 3장의 해외 벤치사례에서 조사  
되었던 수변공원에 적합한 방수재질의 소재를 활용하여 형태  
에서 오는 무게감을 감소시키고 곡선의 조형미를 더욱 사실감  
있게 살릴 수 있을 것이라 기대된다.

마지막 설치장소는 크거나 형태가 공원의 일반적인 벤치가 아니기 때문에 공원 이용객이 많이 이동하는 지역이나 휴식을 위해 벤치를 주로 이용하는 공간으로 휴식과 휴대 전자기기의 충전이 함께 이루어질 수 있는 장소를 <그림11>와 같이 선택하였다.



<그림 11> 공원이용 주동선에 따른 벤치 설치장소

## 5. 결론

현대인에게 여가문화는 삶의 기본적인 영위에 있어 매우 중요한 요소로 자리 잡고 있다. 구지 주말을 이용해 시간을 내서 여가시간을 보내는 것도 좋지만 퇴근 후 가까운 공원을 찾아 조깅이나 산책을 통해 하루의 피로를 풀거나 운동을 즐기는 공간으로 공원이 활용되고 있다. 이러한 생활패턴의 변화로 인해 공원을 이용하는 이용객들의 수가 증가할수록 공원 내 공공시설물의 활용도도 증가하고 있으며 공공시설물이 지나는 기능적 측면과 형태적 조형성면에서도 다양한 시도가 이루어지고 있다. 이에 본 연구에서는 넓은 공원을 다양한 생활패턴으로 이용하는 이용객들에게 공원 내 공공시설물중 벤치라는 소계에 접근하여 이벤트가 자주 이루어지지 않는 공원이라는 공간에 재미와 흥미를 유발할 수 있는 벤치디자인을 제안하고자 하였다.

우선 공원 안에 존재하는 조형물들은 기능적인 부분에서 이용객들과 공감하는 부분이 다소 미흡하다. 단순히 공원을 대표하는 상징물 정도라면 그친다는 점에서 매우 아쉬움이 남는다. 반면 공원 시설물 중 이용객들과 가장 직접적으로 활용되는 시설물은 벤치이다. 하지만 벤치의 디자인은 매우 일반적이고 벤치로의 기능만을 제공할 뿐 조형적인 부분에서 이용객들의 흥미를 유발하지 못한다는 아쉬움이 있다. 이 두 가지 시설물의 장단점을 융합하여 새로운 벤치 디자인을 수립시 광교호수공원에 제안하였으며, 벤치의 조형적 접근 방식은 착시현상의 시지각 요소 중 '바탕과 그림의 지각'의 요소를 인용하여 마치 하나의 형태에 두 가지 형태가 공존하는 일종의 숨은그림찾기와 같은 형상의 벤치형태로 디자인 제안하였으며, 재질은 수변공원이라는 특성에 맞게 방수재질을 이용하여 무게감소와 곡선적 조형미를 사시각 있게 표현할 수 있는 재질을 사용한 벤치로 제안하였다. 여기에 더불어 현대인들의 필수품인 휴대용 전자기기들은 공원을 산책할 때 음악을 듣거나

메신저기능으로 사용할 때 쉽게 배터리가 소모되는 불편함을 함께 해소하기 위해 벤치의 상부에 태양광패널을 설치하여 벤치를 이용하면서 휴대용 전자기기를 충전할 수 있는 기능까지 겸비한 벤치로 제안하였다.

본 연구는 공원에 유희성과 조형성, 편의성을 고루 갖춘 벤치 디자인에 있었다. 아직 우리나라에서 이러한 다양성을 갖춘 벤치 디자인이 시도되지 않았다는 점에서 본 연구가 시사하는 점을 클 수 있었으나 한 번에 여러 가지 요소를 표현하려는 부분에서 각각의 요소가 제대로 잘 반영되지 않을 수도 있다는 아쉬움이 남기도 하다. 하지만 이 연구를 바탕으로 좀 더 벤치의 유희와 편의적 조형성이 더욱 강조된 디자인이 개발되기를 바란다.

## 참고문헌

- 이현수, 『디지털 디자이너』, 학문사, 1996
- 조열, 김지현, 『시각디자인을 위한 기초 시각커뮤니케이션』, 1999
- 후쿠다시게오, 『후쿠다 시게오의 디자인 재유기』, 안그라픽스, 2011
- 경기도시공사(2008), 광고신도시 호수공원 백서( I )
- 경기도시공사(2008), MP계획안 내부자료
- 김근아, 도시환경의 퍼블릭 인터머사를 위한 공공시설물 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2007
- 유승환, 근린공원 street furniture design을 위한 디자인가이드라인에 관한 연구, 홍익대학교, 2010
- 유지희, 공공미술로서의 도시공원 시설물 계획을 위한 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2009
- 최병술, 근린공원 가로시설물 디자인에 관한 연구 -광주광역시 효천지구를 중심으로-, 광주대학교 대학원 석사학위논문, 2009
- 한신아, 가로시설물의 디자인 통합에 의한 가로경관 개선에 관한 연구, 한양대학교, 2001
- 두산백과사전, <http://www.encyber.com>

원 고 접수 일 : 2013년 11월 10일  
 심사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)  
 게재 확정 일 : 2013년 11월 30일  
 3인인명 심사필



# 특성화고등학교 제품디자인 교육 내용에 대한 인식도 연구

---

Specialized High School Product Design Education  
study on the perception of contents

주 저 자 : 김현준 (Kim, hyeon Jun)  
경희대학교 교육대학원 디자인·도예교육전공

공동저자 : 장광집 (Chang, Kwang Chib)  
경희대학교 산업디자인학과  
kcc@khu.ac.kr

예술디자인학연구 16호

# 특성화고등학교 제품디자인 교육 내용에 대한 인식도 연구

Specialized High School Product Design Education study on the perception of contents

## 목차

### 1. 서론

- 1.1. 연구 배경 및 목적
- 1.2. 연구 목적 및 범위

### 2. 이론적 고찰

- 2.1. 특성화고등학교의 현황
- 2.2. 제품디자인 개념
- 2.3. 제품디자인 교육과정
- 2.4. 제품디자인 교육 내용

### 3. 제품디자인 교육 내용에 대한 인식도 조사 및 분석

- 3.1. 조사 분석의 개요
- 3.2. 제품디자인 교육 내용에 대한 인식도 비교
- 3.3. 인식도 조사 세부 분석
- 3.4. 단원별 교육 내용에 대한 인식도 분석

### 4. 결론

## 참고문헌

### (요약)

21세기 지식 정보화 사회는 다양한 환경의 변화와 함께 디자인 영역의 비중 또한 확장기에 접어들었다. 현대 교육에 있어 특성화고등학교 디자인 교육은 사회 변화와 발전에 따라 중요한 관심 영역이 되었고 디자인 교육 분야는 보다 더 진일보한 교육이 필요한 시점에 있다. 현대 사회의 모든 분야에서 디자인에 대한 관심이 증대되고 있으며 우수 디자인의 개발에 힘쓰는 만큼 디자인 교육과정 역시 국제적으로 수준을 향상시키는 문제에 관심이 집중되고 있다.

현재 특성화고등학교는 학생들의 소질과 적성, 재능과 흥미에 부응하는 교육을 하고 있고, 성적 위주·입시 위주로 획일화된 고등학교 교육에 대한 대안적인 학습유형으로 주목받고 있다. 그러나 특성화고등학교 설립 초기에 기대했던 효과가 잘 드러나지 않고, 교육주체들의 만족도가 높지 않은 것으로 나타나, 이에 대한 심층적인 연구와 조속한 대책이 요구된다.

가장 크게 드러난 문제점으로는 첫째, 디자인분야에 있어 졸업 후 취업하기가 힘들고 둘째, 학생들의 대부분이 진학을 희망하고 있으며 셋째, 향후 진로에 대한 특성화 교육의 인식 부족으로 시대적인 흐름에 동참하고 있지 못하고 있는 실정이다.

이러한 문제점을 바탕으로 특성화고등학교의 디자인과 중에서 제품디자인교육을 중심으로 교육 내용에 대한 인식도를 조사하여 문제점과 개선안을 도출하는 것을 목적으로 하였다. 향후 제품디자인 교육 내용 개선을 위한 지침적인 결과로 특성화고등학교 제품디자인 교육 내용에 대한 전반적인 구성체계가 연구되고 활용되어야 함을 시사하고 있다.

### (중심어)

특성화고등학교, 제품디자인, 교육 내용, 인식도, 디자인

### (Abstract)

The 21st century has been commonly called as "the information age." Due to the rapid development of social environment, nowadays, increasing number of people become more interested in design industry, particularly education systems for design students. Since modern society puts huge emphasis on the importance of design industry and attempts to develop "good design", increasing number of people highly focuses on developing effective design curriculums in order to make more competitive labours in international markets.

As a response to this change, characterized high schools in Korea were founded and started to implement various education programmes which are specialized for individuals' talent, aptitude and interests. At the beginning, this type of school was often considered as a powerful alternative option for students who face difficulties to study design in Korean standardized high schools but unfortunately, the actual satisfaction degree of this newly created education system is lower than the initial expectation. Therefore, doing an in-depth study is significant in order to cope with this problem.

There are a number of problems which are worth to discuss. Firstly, one of the most significant issues is high unemployment rate of high school design graduates which causes the students to continue their study in universities. However, majority of Korean high schools have not recognized this problem yet and therefore, attending characterized high schools started to lose its importance.

Based on such issues, this paper discusses about product design education in Korean characterized high schools and examines the awareness of these curriculums for design students in order to find an effective solution for the current problem. Moreover, it concludes with an emphasis that having characterized high schools with product design education programmes should be considered more thoroughly and the implication of such system is necessary in order to develop Korean design industry in general.

**(Keyword)**

Specialized High School, Product Design, Educational content, Awareness, Design

# 1. 서론

## 1.1. 연구 배경 및 목적

현대 사회는 사회·문화적으로 많은 변화의 소용돌이 속에 있다. 특히 디지털 정보와 시대는 신속, 정확성이 보편화 되고 글로벌 네트워크로 세계화를 이루면서 여러 지식 분야에서도 글로벌적 요구가 중요시되는 학문이 중요해지고 있다. 이제는 표현위주 혹은 순간에만 집중하는 교육은 새로운 변화에 적응하기 어려우며 다른 학문과의 융합의 필요한 때이다.

교육계는 가장 변화에 민감한 곳이라는 비난을 받기도 하지만 교육은 사회, 문화현상을 이끌어 가는 선도적 역할을 하기 때문에 사회, 문화적 문제에 대한 대처를 강구하는 대안을 교육으로 뒷받침 할 수 있어야 한다.

특성화고등학교 디자인교육은 디자인전문가 육성을 위한 교육과정이라 볼 수 있다. 특성화고등학교 디자인과 교육은 창의력 배양과 함께 직업윤리를 바탕으로 둔 디자인적 기술교육 즉 작업 기술 및 지식, 조형감각을 익히는 전문 인력 양성을 위한 실기를 연마하는 곳이라고 할 수 있다. 그러나 국내에는 교육제도나 교육방법적으로 특성화고등학교에서 디자인 교육을 통해 창의력과 실무 감각을 고루 갖추고 있는 인재를 양성할 수 없는 상황이다.

오늘날 디자인적 경쟁력을 갖기 위해선 일반인 즉 소비자들도 일상생활을 하는데 있어서 필요한 디자인적 소양을 갖추어야 하며 전문 디자이너 육성을 위한 디자인교육이 절실히 필요한 때이다. 전문가적인 교육과 일반 소양 향상 교육의 관계를 잘 조화시켜 디자인 전반적으로 발전을 이루어야 할 것이다. 따라서 체계적이고 내실 있는 디자인교육을 통해 사회에서 필요로 하는 인재를 육성하기 위하여 통합적인 안목으로 디자인 교육을 살펴보아야 하며 이는 본 연구의 동기이자 시발점이라 할 수 있다.

본 연구에서는 특성화고등학교의 제품디자인교육 분야에 있어 시대변화를 인지하고 현장에서 잘 적용되며 실천 될 수 있는 적절한 교육적 효율성 방안을 수립하고 시대변화를 반영한 교육을 목표로 실제적이며 현실적인 '디자인 교육과정' 확립을 목표로 한다.

디자인 교육과정에 대한 가이드라인 제시는 디자인 교육 외에 학교 교육의 변화를 이끄는 초석이 될 것으로 예상이 되며, 실무 디자인에 있어 산업현장이 요구하는 신입 인재 육성의 수준을 높임과 일반인 즉 소비자들의 디자인적 소양을 높이는 데 기여할 것으로 기대된다.

## 1.2. 연구범위 및 방법

특성화고등학교 제품디자인 영역에서의 시대 변화에 따른 교육목표와 방향을 이해하고, 현재 수업이 이뤄지고 있는 제품 디자인에 대한 교육 내용과 인지도에 관하여 고민을 이어가게 보고자 한다.

첫째, 시대적으로 제품디자인교육 어떻게 변화 되었는가? 그리고 현재는 어떤 상황인가에 대해 알아보며 시대적 요구는 무엇인가에 대한 거시적 견해를 확인 한다.

둘째, 디자인 교육과정에 관한 이해를 바탕으로 각기 제시된 제품디자인의 정의, 분류, 프로세스에 대한 내용을 재설정한다.

셋째, 특성화고등학교 제품디자인교육의 교육 내용에 대해 흥미도, 이해도, 만족도 기준으로 설문조사를 실시한다.

넷째, 설문조사를 바탕으로 5점 척도를 기준으로 인식도와 인식도에 대한 비중요소를 분석한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 특성화고등학교의 일반적 현황

특성화고등학교의 교육과정 분석하기 위해서 현행 제7차 교육과정과 2011년부터 적용 예정인 '2007개정 교육과정' 및 2013년부터 전면 적용 예정인 '2009개정 교육과정'의 내용을 검토할 필요성이 있다.

가치	가치	가치중심	가치중심	미술의 역사적, 문화적 가치
활용	가치중심	활용		
기초중심	활용중심	활용	가치중심	미술의 개인적, 사회적 기능
	기초	기초	가치중심	미술의 교과적 기초
초등학교	중학교	고등학교		

〈표 1〉 2009개정 학교 미술 교육학교 중점방향

2009 개정 교육과정에서는 미술교육의 기본 방향으로 '기초교육', '활용교육', '가치교육'의 세 가치를 제시하여 초·중·고등학교에서의 중점 지도 목표를 설정 할 때 근거가 되도록 하였다. 이 세 가지 방향은 모든 학교 급별 미술과 교육에서 공통으로 다루는 것이지만 학교 급에 따라 중점 방향을 구분하여 제시하였다. 따라서 고등학교에서는 가치 중심으로 교육하되, 기초 교육과 활용 교육을 함께 운영하고 있다. 2009개정 미술과 교육과정 상의 내용에서 보면 초·중학교 교육에서 포함되어 있는 표현방법 및 조형요소와 원리가 고등학교 교육에서는 삭제되었다. 하지만 사회문화적 가치에 대한 '미적체험'영역이 강조되어 미술 작품, 문화에 대한 부분이 '감상'영역에서 중요하게 제시되었다.<sup>1)</sup>

또한 2009 개정 교육과정에서는 학교 교육의 유연화와 다양화를 이룰 수 있을 것이라는 방향으로 교육의 변화를 꾀하고 있으며, 핵심으로 제시된 것이 집중이수제와 선택교과서의 확대이다. 이러한 학교 자율권 확대를 통하여 현재 2007년 개정 검정 교과서 <미술> 1학년은 공통으로 사용하고 2009년 개발된 인경도서 <미술과 삶>, <미술 창작>, <미술 감

1) 변경된, 국내 고등학교 디자인교육 내용분석-2009 개정 미술 검정 교과서 내 예시자료를 중심으로, 2012, 한국디자인포럼 Vol.37

상)는 고교에 따라 자율적으로 선택하여 사용하고 있다.

특히, 디자인 관련 일반·심화과목 등은 선택적으로 사용할 수 있으나, 이는 대학입시 중심의 국내 고등학교 현실과는 다소 거리가 먼 측면이 있다. 즉, 선택 교육과정은 디자인관련 특성과 고교에서 진행되는 전문 교육의 내용이므로, 공통교육과정으로서의 '미술'교과 과정 내 디자인교육이 진행되고 있다는 것이 일반적인 교육현실이라 할 수 있다.

년도	과정에 따른 과목명	공통 교육 과정	선택 교육과정	
			일반 과목	심화 과목
2009년 개정 (2011년 : 고1학년부턴 단계적으로 적용)	미술	미술과 삶 미술 감상 미술 창작	소묘 미술 감상과 비평 기초 회화 기초 디자인-공예 영상매체와 미술 미술 전공 실기 미술이론 미술사 기초 조서	
2011년 개정 (2014년 : 고1학년부턴 단계적으로 적용)	미술	미술 문화 미술 창작	드로잉 미술사 입체 조형 영상 미술 미술 전공 실기 미술 이론 평면 조형 디자인공예	

<표 2> 2009개정 및 2011개정에 따른 미술과 교육과정의 과목명

## 2.2. 제품디자인 교육 과정

특성과 고등학교 교과서에서 제품디자인 영역의 교과 과정은 거의 대부분의 학교가 2~3학년에서 다루고 있고 1학년에서는 전반적인 '기초디자인일반' 교과로 디자인에 대한 기본적인 교육을 하고 있다. 현재 제품디자인 교과서는 2003년 3월 1일 초판 발행이후 7쇄 발행(2009년 3월 1일)만 이루어 졌고 내용의 구성을 재편성이 필요한 상황이다.

교육 내용으로는 첫째, '제품디자인 개요'파트에서는 제품디자인의 영역과 제품디자인의 성립요건, 20세기를 주도한 제품디자인의 역사 및 개괄적인 흐름을 학습하게 하고, 제품디자인과 우리 생활이 어떻게 연관되는지를 학습하도록 되어있다.

둘째, '제품디자인 표현'파트에서는 주된 내용은 '아이디어'이다. 이는 창의적 사고를 위한 두뇌훈련법 학습과 관찰을 효율적으로 하는 학습과 자료 정리를 위해 필요한 기초기법 등을 학습하도록 되어있고,

셋째, '제품디자인 실제'파트에서는 전반적인 재료의 활용과 실습을 통하여 스케치에 필요한 도구와 특성, 아이디어를 표

현하기 위해 스케치와 렌더링에 대해 학습하도록 되어있다.

넷째, '제품디자인 평가'파트에서는 제품디자인의 전반적인 평가 방법과 디자인 제안 및 발표를 학습하여 전반적인 제품디자인 다양한 특성 즉 조형성, 합목적성, 사용성, 만족성, 사회성, 친환경성, 경제성을 고려한 디자인을 이해함으로써 대중에게 제품디자인의 평가와 발표가 용이하게 한다.

## 2.4. 제품디자인 교육 내용

제품디자인 실습 교과목으로 디자인 제도의 과목을 기초 제도와 전문 제도로 나누었고, 디자인 실습 과목을 디자인 재료의 일부 내용과 통합하여 제품디자인 과목으로 개편하였다. 제품 디자이너가 되는 데 필요한 자질과 소양을 기를 수 있는 내용으로 구성 된 이론·실습 통합 과목이다.<sup>2)</sup>

기존의 교과서가 가지는 지식 전달 위주의 내용을 지양하고, 될 수 있는 대로 다양한 정보를 제공하고 체계적으로 단원을 구성함으로써, 학습자가 자기 주도적으로 학습 능력을 개발하고, 균형적 학습을 할 수 있도록 하는데 역점을 두며 창의력 배양을 할 수 있는 내용으로 제품디자인을 하는데 필요한 기본지식을 학습자의 눈높이에 맞추어 구성함으로써, 제품디자인을 처음 접하는 학습자들이 학습의욕을 고취할 수 있게 하였다.

제품디자인 교과서의 목표는 제품디자인 과정을 이해하고, 제품디자인 분야에 필요한 제작과 능력을 기르며 내용은 제품디자인의 이해, 아이디어 만들기, 평면에서의 표현, 입체표현, 재료와 색채, 제품디자인 실습 등으로 제품디자인의 기초에서 응용까지 예를 들어 수록하였다. 그리고 부록 단원에서 대학과 기업이 어떤 방법과 과정으로 디자인을 하는지, 그 사례를 보여 줌으로써, 자신이 종사할 분야를 상상해 보는 계기를 마련하였다. 또한 제품디자인 교과서가 가지는 특수성을 고려하여 많은 사진 자료를 제시하고 삽화를 활용하여 최대한 집약된 본문을 수용함으로써 시각적, 지각적 학습이 되도록 유도하였다.<sup>3)</sup>

제7차 교육과정으로 제품디자인의 목표를 살펴보면 제품디자인 과정을 이해하고, 제품 디자인 분야에 필요한 문제 해결 능력과 표현기법 등을 기른다는 내용을 볼 수 있다. 이는 제품디자인 프로세스와 문제 해결을 위한 아이디어 발상의 능력을 향상시켜 실무에 적용할 수 있도록 하기 위함이다. 즉 이론과 실습의 통합 과목으로서 교과 내용을 살펴보면 <표 3>과 같다.

2) 교육부, 제7차 초·중·고등학교 교정과정

3) 교육인적자원부, 제품디자인 교과서

대단원	소단원
1. 제품디자인 개요 가. 산업디자인의 이해	(1) 제품디자인의 세계 (2) 제품디자인의 성립 (3) 제품디자인의 과정
2. 제품디자인 표현 나. 아이디어 만들기 다. 평면에서의 표현	(1) 재료 조사와 분석 (2) 아이디어 발상 (3) 렌더링 (4) 도면제작 (5) 모형제작
3. 제품디자인 실제 라. 입체 표현 마. 재료와 색채	(1) 재료의 활용 (2) 기초 실습 (3) 응용 실습 (4) 후 가공
4. 제품디자인 평가 바. 제품디자인 실습 사. 제품디자인 개발 사례	(1) 디자인 평가 기준 (2) 디자인 제안 발표

〈표 3〉 제품디자인 단원별 교육 내용

### 3. 제품디자인 교육 내용에 대한 인식도 조사 및 분석

#### 3.1 조사·분석 개요

제품디자인 수업은 교과과정의 특성상 단원별 순차적 수업 진행이 아닌 수업목표에 따른 각 단원별로 교차, 병행 수업으로 진행 되고 있어 전 단원을 한번 이상 학습한 학생을 대상으로 하였다.

본 설문조사에 앞서 사전에 표본 설문조사를 진행하고 사전 표본 설문조사는 2012년 9월 9일부터 2012년 9월 28일까지 약 2주간 실시하였으며 현 제품디자인 및 디자인 교과 과정에 종사하고 있는 선생님 5명, 현 제품디자인 교육과정을 듣고 있는 3학년 5명, 디자인계 진학 및 취업한 졸업생 5명을 대상으로 방문 및 질의응답을 통해 제품디자인 교과과정에 있어 교육 내용의 중요 요소를 분석 확인하고 수정·보완하여 본 조사에 활용 하였다.

표본조사를 통해 도출한 교육 내용에 대한 평가요소인 흥미도, 이해도, 만족도를 제품디자인 교육과정에 근거하여 설문 조사하고 이어서 제품디자인 내용에 대한 세부 설문으로 교육 내용 평가에 관한 비중요소를 확인하였다.

본 설문조사의 시행기간은 2012년 10월 7일부터 2012년 11월 9일까지 약한 달이 소요되었으며 설문지에 참여한 학생들은 총 95명이었다. 이 중에서 불성실한 답변으로 통계처리가 어려운 설문을 제외하고 나머지 학생을 대상으로 한 설문조사 82부를 분석의 대상으로 삼았다.

본 설문조사에서는 교육 내용 평가에 관한 비중요소를 확인하

고 이를 바탕으로 교육 내용에 관한 전체 설문을 비교분석하였다. 제품디자인 교육 내용에 관한 평가요소인 흥미도, 이해도, 만족도의 최고, 최저, 평균을 분석하고 교육 내용의 평가에 관한 비중 요소를 수치로 도출하여 결론을 내린다.

교육 내용에 관한 평가	흥 미 도	이 해 도	만 족 도
--------------	-------	-------	-------

〈표 4〉 교육 내용에 관한 평가

교육 내용 평가에 관한 비중 요소	교육 내용의 전문성	단원 주제의 적절성	이론 중심의 교육
	실기 중심의 교육	적절한 예제의 활용	전통성과 트렌드의 반영
	졸업 후 진로에 기여	수업시간의 적절성	기타

〈표 5〉 교육과정의 중요 요소

### 3.2 제품디자인 교육 내용에 대한 인식도 비교

제품디자인 교육 내용과 관련하여 종합적인 평가의식은 만족도가 3.070으로 가장 높게 나타났으며, 이어서 흥미도 2.912, 이해도 2.820순이었다. 평균 2.931을 기준으로 만족도 3.070은 높게 나타났으며 흥미도 2.912, 이해도 2.820으로 낮게 나타났다.

만족도를 기준으로 하여 교육 내용별로 살펴보면 제품디자인 표현(3.329), 제품디자인 평가(3.146)에서 높고 제품디자인 실제(2.939), 제품디자인 개요(2.866)에서 낮게 나타났다.

제품 디자인 교육	제품 디자인 개요	제품 디자인 표현	제품 디자인 실제	제품 디자인 평가	평균
흥미도	2.634	2.902	3.049	3.061	2.912
이해도	2.402	2.902	2.902	3.073	2.82
만족도	2.866	3.329	2.939	3.146	3.07
평균	2.634	3.045	2.963	3.093	2.931

〈표 6〉 제품디자인 교육 내용의 인식도 분석

흥미도에서 제품디자인 평가(3.061), 제품디자인 실제(3.049)에서 높고, 제품디자인 표현(2.902), 제품디자인 개요(2.634)에서 낮게 나타났다.

이해도에서 제품디자인 평가(3.073), 제품디자인 실제/제품디자인 표현(2.902)에서 평균이상으로 높게 나타났고 제품디자인 개요(2.402)에서 낮게 나타났다.

특성화고등학교의 제품디자인 교육 내용에서 전체 상관관계를 보면 이는 관계적 측면에서 흥미와 이해의 관계는 서로 비례

하다고 볼 수 없었으나, 교육 내용이 있어 이해도가 높으면 만족도도 높아지는 것을 확인 할 수 있었다.

### 3.3 인식도 조사 세부 분석

제품디자인 교육 내용의 흥미도에 관한 설문 결과를 보면, 제품디자인 평가(3.061), 제품디자인 실제(3.049), 제품디자인 표현(2.902), 제품디자인 개요(2.634)의 순으로 나타났다.

제품디자인 교육 내용에 대한 흥미도 평균은 2.912로 나타났으며, 제품디자인 표현(2.902)과 제품디자인 개요(2.634)가 평균이하의 점수대를 보였다.

흥미도 기준의 제품디자인 교육 내용에 대한 세부적인 항목을 살펴보면 다음 <표 7>과 같다.

흥미도 평가에 관한 비중 요소	제품 디자인 개요	제품 디자인 표현	제품 디자인 실제	제품 디자인 평가
단원의 전문성	9.8%	12.2%	9.8%	9.8%
단원 주제의 적절성	9.8%	6.1%	14.6%	20.7%
이론중심교육	23.2%	11.0%	6.1%	12.2%
실기중심교육	3.7%	22.0%	22.0%	7.3%
적절한 예제의 활용	8.5%	13.4%	8.5%	12.2%
전통성과 트렌드의 반영	20.7%	6.1%	12.2%	6.1%
졸업 후 진로에 기여	7.3%	12.2%	17.1%	17.1%
수업시간의 적절성	12.2%	15.9%	8.5%	9.8%
기타	4.9%	1.2%	1.2%	4.9%

<표 7> 흥미도 평가에 관한 비중 요소

제품디자인 평가(3.061)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 단원 주제의 적절성(20.7%), 졸업 후 진로에 기여(17.1%), 적절한 예제의 활용(12.2%), 이론중심교육(12.2%), 단원주제의 적절성(9.8%), 수업시간의 적절성(9.8%), 전통성과 트렌드의 반영(6.1%), 실기중심교육(7.3%), 기타(4.9%)로 나타났다.

제품디자인 실제(3.049)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 실기중심교육(22.0%), 졸업 후 진로에 기여(17.1%), 단원 주제의 적절성(14.6%), 전통성과 트렌드의 반영(12.2%), 단원의 전문성(9.8%), 적절한 예제의 활용(8.5%), 수업시간의 적절성(8.5%), 이론중심교육(6.1%), 기타(1.2%)로 나타났다.

제품디자인 표현(2.902)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 실기중심교육(22.0%), 수업시간의 적절성(15.9%), 적절한 예제의 활용(13.4%), 단원의 전문성(12.2%), 졸업 후 진로에 기여(12.2%), 단원 주제의 적절성(6.1%), 전통성과 트렌드의 반영(6.1%),

영(6.1%), 기타(1.2%)로 나타났다.

제품디자인 개요(2.634)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 이론중심교육(23.2%), 전통성과 트렌드의 반영(20.7%), 수업시간의 적절성(12.2%), 단원의 전문성(9.8%), 단원 주제의 적절성(9.8%), 적절한 예제의 활용(8.5%), 졸업 후 진로에 기여(7.3%), 실기중심교육(3.7%), 기타(4.9%)로 나타났다.

제품디자인 교육 내용의 이해도에 관한 설문 결과를 보면 제품디자인 평가(3.073), 제품디자인 실제(2.902), 제품디자인 표현(2.902)으로 동결, 제품디자인 개요(2.402)의 순으로 나타났다. 제품디자인 교육 내용에 대한 이해도 평균은 2.82로 나타났으며, 제품디자인 개요(2.402)는 평균이하의 점수대를 보였다. 이해도 기준의 제품디자인 교육 내용에 대한 세부적인 항목을 살펴보면 다음 <표 8>과 같다.

흥미도 평가에 관한 비중 요소	제품 디자인 개요	제품 디자인 표현	제품 디자인 실제	제품 디자인 평가
단원의 전문성	11.0%	7.3%	6.1%	8.5%
단원 주제의 적절성	15.9%	8.5%	11.0%	17.1%
이론중심교육	23.2%	14.6%	11.0%	11.0%
실기중심교육	2.4%	12.2%	18.3%	8.5%
적절한 예제의 활용	22.0%	19.5%	22.0%	11.0%
전통성과 트렌드의 반영	11.0%	15.9%	11.0%	9.8%
졸업 후 진로에 기여	2.4%	12.2%	8.5%	12.2%
수업시간의 적절성	9.8%	6.1%	8.5%	18.3%
기타	2.4%	3.7%	3.7%	3.7%

<표 8> 흥미도 평가에 관한 비중 요소

제품디자인 평가(3.073)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 수업시간의 적절성(18.3%), 단원주제의 적절성(17.1%), 졸업 후 진로에 기여(12.2%), 이론중심교육(11.0%), 적절한 예제의 활용(11.0%), 전통성과 트렌드의 반영(9.8%), 실기중심교육(8.5%), 단원의 전문성(8.5%), 기타(3.7%)로 나타났다.

제품디자인 표현(2.902)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 적절한 예제의 활용(19.5%), 전통성과 트렌드의 반영(15.9%), 이론중심교육(14.6%), 실기중심교육(12.2%), 졸업 후 진로에 기여(12.2%), 단원 주제의 적절성(8.5%), 수업시간의 적절성(6.1%), 단원의 전문성(7.3%), 기타(3.7%)로 나타났다.

제품디자인 실제(2.902)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 적절한 예제의 활용(22.0%), 실기중심교육(18.3%), 단원 주제의 적절성(11.0%), 이론중심교육(11.0%), 전통성과 트렌드의 반영(11.0%), 졸업 후 진로에 기여(8.5%), 수업시간의 적절성(8.5%), 단원의 전문성(6.1%), 기타(3.7%)로 나타났다.

제품디자인 개요(2.402)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 이론중심교육(23.2%), 적절한 예제의 활용(22.0%), 단원 주제의 적절성(15.9%), 단원의 전문성(11.0%), 전통성과 트렌드의 반영(11.0%), 수업시간의 적절성(9.8%), 졸업 후 진로에 기여(2.4%), 실기중심교육(2.4%), 기타(2.4%)로 나타났다.

제품디자인 교육 내용의 만족도에 관한 설문 결과를 보면, 제품디자인 표현(3.329), 제품디자인 평가(3.146), 제품디자인 실제(2.939), 제품디자인 개요(2.866)의 순으로 나타난다. 제품디자인 교육 내용에 대한 만족도 평균은 3.07로 나타났으며, 만족도 기준의 제품디자인 교육 내용에 대한 세부적인 항목을 살펴보면 다음 <표 9>과 같다.

홍미도 평가에 관한 비중 요소	제품 디자인 개요	제품 디자인 표현	제품 디자인 실제	제품 디자인 평가
단원의 전문성	9.8%	3.7%	6.1%	9.8%
단원 주제의 적절성	9.8%	12.2%	13.4%	20.7%
이론중심교육	23.2%	9.8%	3.7%	12.2%
실기중심교육	3.7%	17.1%	15.9%	7.3%
적절한 예제의 활용	8.5%	13.4%	8.5%	12.2%
전통성과 트렌드의 반영	20.7%	11.0%	18.3%	6.1%
졸업 후 진로에 기여	7.3%	20.7%	22.0%	17.1%
수업시간의 적절성	12.2%	9.8%	9.8%	9.8%
기타	4.9%	2.4%	2.4%	4.9%

<표 9> 홍미도 평가에 관한 비중 요소

제품디자인 표현(2.902)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 졸업 후 진로에 기여(20.7%), 실기중심교육(17.1%), 적절한 예제의 활용(13.4%), 단원 주제의 적절성(12.2%), 전통성과 트렌드의 반영(11.0%), 이론중심교육(9.8%), 수업시간의 적절성(9.8%), 단원의 전문성(3.7%), 기타(2.4%)로 나타났다.

제품디자인 평가(3.146)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 단원주제의 적절성(20.7%), 졸업 후 진로에 기여(17.1%), 이론중심교육(12.2%), 적절한 예제의 활용(12.2%), 단원의 전문성(9.8%), 수업시간의 적절성(9.8%), 실기중심교육(7.3%), 전통성과 트렌드의 반영(6.1%), 기타(4.9%)로 나타났다.

제품디자인 실제(2.939)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 졸업 후 진로에 기여(22.0%), 전통성과 트렌드의 반영(18.3%), 실기중심교육(15.9%), 단원 주제의 적절성(13.4%), 수업시간의 적절성(9.8%), 적절한 예제의 활용(8.5%), 단원의 전문성(6.1%), 이론중심교육(3.7%), 기타(2.4%)로 나타났다.

제품디자인 개요(2.866)의 세부 사항을 높은 순서대로 보면 이론중심교육(23.2%), 전통성과 트렌드의 반영(20.7%), 수업시간의 적절성(12.2%), 단원의 전문성(9.8%), 단원 주제의 적절성(9.8%), 적절한 예제의 활용(8.5%), 졸업 후 진로에 기여

(7.3), 실기중심교육(3.7%), 기타(4.9%)로 나타났다.

### 3.4 단원별 교육 내용에 대한 인식도 분석

제품디자인 개요의 홍미도, 이해도, 만족도의 비중요소를 살펴 보면 전체 이해도(23.2%), 만족도(23.2%)의 이론중심교육이 동일한 점수로 가장 높았고, 이해도의 실기중심교육(2.4%), 졸업 후 진로에 기여(2.4%), 기타(2.4%)로 가장 낮게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 홍미도는 수업시간의 적절성(18.3%), 단원주제의 적절성(17.1%), 졸업 후 진로에 기여(12.2%), 이론중심교육(11%), 적절한 예제의 활용(11%), 전통성과 트렌드의 반영(9.8%), 단원의 전문성(8.5%), 실기중심교육(8.5%), 기타(3.7)순으로 나타났다.

제품디자인 교육 내용	홍미도	이해도	만족도	평균
제품디자인 개요	2.634	2.402	2.866	2.634

<표 10> 제품디자인 개요의 인식도

제품디자인 개요	홍미도	이해도	만족도
단원의 전문성	8.5%	11.0%	9.8%
단원 주제의 적절성	17.1%	15.9%	9.8%
이론중심교육	11.0%	23.2%	23.2%
실기중심교육	8.5%	2.4%	3.7%
적절한 예제의 활용	11.0%	22.0%	8.5%
전통성과 트렌드의 반영	9.8%	11.0%	20.7%
졸업 후 진로에 기여	12.2%	2.4%	7.3%
수업시간의 적절성	18.3%	9.8%	12.2%
기타	3.7%	2.4%	4.9%

<표 11> 제품디자인 개요의 인식도에 대한 비중 요소

이해도는 이론중심교육(23.2%), 적절한 예제의 활용(22%), 단원주제의 적절성(15.9%), 단원의 전문성(11%), 전통성과 트렌드의 반영(11%), 수업시간의 적절성(9.8%), 실기중심교육(2.4%), 졸업 후 진로에 기여(2.4%), 기타(2.4%)순으로 나타났다.

만족도는 이론중심교육(23.2%), 전통성과 트렌드의 반영(20.7%), 단원의 전문성(9.8%), 단원주제의 적절성(9.8%), 적절한 예제의 활용(8.5%), 졸업 후 진로에 기여(7.3%), 기타(4.9%), 실기중심교육(3.7%)순으로 나타났다.

제품디자인 표현의 홍미도, 이해도, 만족도의 비중요소를 살펴 보면 전체 비중요소 중에서 홍미도의 실기중심교육(22%)이

가장 높게 나타났고, 흥미도의 기타(1.2%)가 가장 낮게 나타났다. 세부적으로 살펴보면 흥미도는 실기중심교육(22%), 수업시간의 적절성(15.9%), 적절한 예제의 활용(13.4%), 단원의 전문성(12.2%), 졸업 후 진로에 기여(12.2%), 이론중심교육(11%), 단원주제의 적절성(6.1%), 전통성과 트렌드의 반영(6.1%)순으로 나타났다.

제품디자인 교육 내용	흥미도	이해도	만족도	평균
제품디자인 개요	2.902	2.902	3.329	3.045

〈표 12〉 제품디자인 표현의 인식도

제품디자인 개요	흥미도	이해도	만족도
단원의 전문성	12.2%	7.3%	3.7%
단원 주제의 적절성	6.1%	8.5%	12.2%
이론중심교육	11.0%	14.6%	9.8%
실기중심교육	22.0%	12.2%	17.1%
적절한 예제의 활용	13.4%	19.5%	13.4%
전통성과 트렌드의 반영	6.1%	15.9%	11.0%
졸업 후 진로에 기여	12.2%	12.2%	20.7%
수업시간의 적절성	15.9%	6.1%	9.8%
기타	1.2%	3.7%	2.4%

〈표 13〉 제품디자인 표현의 인식도에 대한 비중요소

이해도는 적절한 예제의 활용(19.5%), 전통성과 트렌드의 반영(15.9%), 이론중심교육(14.6%), 실기중심교육(12.2%), 졸업 후 진로에 기여(12.2%), 단원주제의 적절성(8.5%), 단원의 전문성(7.3%), 수업시간의 적절성(6.1%) 기타3.7% 순으로 나타났다.

만족도는 졸업 후 진로에 기여(20.7%), 실기중심교육(17.1%), 적절한 예제의 활용(13.4%), 단원 주제의 적절성(12.2%), 전통성과 트렌드의 반영(11%), 수업시간의 적절성(9.8%), 이론중심교육(9.8%), 단원의 전문성(3.7%), 기타(2.4%)순으로 나타났다.

제품디자인 실제의 흥미도, 이해도, 만족도의 비중요소를 살펴보면 전체 비중요소 중에서 흥미도의 실기중심교육(22%), 적절한 예제의 활용(22%), 졸업 후 진로에 기여(22%)가 가장 높게 나타났고, 흥미도의 기타(1.2%)가 가장 낮게 나타났다.

제품디자인 교육 내용	흥미도	이해도	만족도	평균
제품디자인 개요	3.049	2.902	2.939	2.963

〈표 14〉 제품디자인 실제의 인식도

제품디자인 개요	흥미도	이해도	만족도
단원의 전문성	9.8%	6.1%	6.1%
단원 주제의 적절성	14.6%	11.0%	13.4%
이론중심교육	6.1%	11.0%	3.7%
실기중심교육	22.0%	18.3%	15.9%
적절한 예제의 활용	8.5%	22.0%	8.5%
전통성과 트렌드의 반영	12.2%	11.0%	18.3%
졸업 후 진로에 기여	17.1%	8.5%	22.0%
수업시간의 적절성	8.5%	8.5%	9.8%
기타	1.2%	3.7%	2.4%

〈표 15〉 제품디자인 실제의 인식도에 대한 비중요소

세부적으로 살펴보면 흥미도는 실기중심교육(22%), 졸업 후 진로에 기여(17.1%), 단원 주제의 적절성(14.6%), 전통성과 트렌드의 반영(12.2%), 단원의 전문성(9.8%), 적절한 예제의 활용(8.5%), 수업시간의 적절성(8.5%), 이론중심교육(6.1%), 기타(1.2%)의 순으로 나타났다.

이해도는 적절한 예제의 활용(22%), 실기중심교육(18.3%), 단원 주제의 적절성(11%), 이론 중심교육(11%), 전통성과 트렌드의 반영(11%), 졸업 후 진로에 기여(8.5%), 수업시간의 적절성(8.5%), 단원의 전문성(6.1%), 기타(3.7%)의 순으로 나타났다.

만족도는 졸업 후 진로에 기여(22%), 전통성과 트렌드의 반영(18.3%), 실기중심교육(15.9%), 단원 주제의 적절성(13.4%), 수업시간의 적절성(9.8%), 적절한 예제의 활용(8.5%), 단원의 전문성(6.1%), 이론중심교육(3.7%), 기타(2.4%)로 나타났다.

제품디자인 평가의 흥미도, 이해도, 만족도의 비중요소를 살펴보면 전체 비중요소 중에서 만족도의 단원 주제의 적절성(20.7%)가 가장 높게 나타났고, 흥미도의 기타(3.7%), 이해도의 기타(3.7%)가 가장 낮게 나타났다.

제품디자인 교육 내용	흥미도	이해도	만족도	평균
제품디자인 개요	3.061	3.073	3.146	3.093

〈표 16〉 제품디자인 평가의 인식도

제품디자인 개요	흥미도	이해도	만족도
단원의 전문성	9.8%	8.5%	9.8%
단원 주제의 적절성	11.0%	17.1%	20.7%
이론중심교육	19.5%	11.0%	12.2%
실기중심교육	8.5%	8.5%	7.3%
적절한 예제의 활용	11.0%	11.0%	12.2%
전통성과 트렌드의 반영	12.2%	9.8%	6.1%
졸업 후 진로에 기여	14.6%	12.2%	17.1%
수업시간의 적절성	9.8%	18.3%	9.8%
기타	3.7%	3.7%	4.9%

〈표 17〉 제품디자인 평가의 인식도에 대한 비중 요소

세부적으로 살펴보면 흥미도는 이론중심교육(19.5%), 졸업 후 진로에 기여(14.6%), 전통성과 트렌드의 반영(12.2%), 단원 주제의 적절성(11%), 적절한 예제의 활용(11%), 단원의 전문성(9.8%), 수업시간의 적절성(9.8%), 실기중심교육(8.5%), 기타(3.7%)순으로 나타났다.

흥미도는 수업시간의 적절성(18.3%), 단원 주제의 적절성(17.1%), 졸업 후 진로에 기여(12.2%), 이론중심교육(11%), 적절한 예제의 활용(11%), 전통성과 트렌드의 반영(9.8%), 단원의 전문성(8.5%), 실기중심교육(8.5%), 기타(3.7%)순으로 나타났다.

만족도는 단원 주제의 적절성(20.7%), 졸업 후 진로에 기여(17.1%) 이론중심교육(12.2%), 적절한 예제의 활용(12.2%), 단원의 전문성(9.8%), 수업시간의 적절성(9.8%), 실기중심교육(7.3%), 전통성과 트렌드의 반영(6.1%), 기타(4.9%)순으로 나타났다.

#### 4. 결론

특성화고등학교 제품디자인 교육 내용을 살펴보면 전반적인 내용의 흐름은 프로세스를 이해하고 진행하는데 초점 두고 있었다. 제품디자인 전체과정은 기초적 이론에서부터 발상범부터 재료, 실기, 표현, 발표까지 디자인 실무에 바로 적용 할 수 있는 프로세스기반의 교육이 제시되고 있었다.

설문조사를 통하여 특성화고등학교의 제품디자인 교육 내용을

각 단원별로 흥미도, 이해도, 만족도의 인식도로 평가하고 교육 내용 평가에 관한 비중 요소인 단원의 전문성, 단원 주제의 적절성, 이론중심교육, 실기중심교육, 적절한 예제의 활용, 전통성과 트렌드의 반영, 졸업 후 진로에 기여, 수업시간의 적절성 등으로 비교 분석을 해보았다.

첫째, 제품디자인 전체 교육 내용에 대한 인식도는 평균(2.931)과 만족도(3.070), 흥미도(2.912), 이해도(2.820)순으로 나타나고 있다. 세부적으로 살펴보면, 만족도(3.070)에서는 졸업 후 진로에 기여, 단원주제의 적절성, 전통성과 트렌드의 반영 등의 이유로 높게 나타나고 있고 반면에 수업시간의 적절성, 단원의 전문성, 예제의 활용 등이 낮게 나타났다. 흥미도(2.912)에서는 단원 주제의 적절성, 실기 중심교육, 졸업 후 진로에 대한 기여, 수업시간의 적절성 등의 요인으로 높게 나타나고 있다. 반면에 전통성과 트렌드의 반영, 수업시간의 적절성, 실기중심교육, 적절한 예제의 활용 등은 낮게 나타났다. 이해도(2.820)에서는 수업시간의 적절성, 적절한 예제의 활용, 실기중심교육, 단원 주제의 적절성의 요인으로 높게 나타났고, 반면에 단원의 전문성과 수업시간의 적절성, 이론중심교육과, 실기중심교육 등이 낮게 나타나고 있다.

둘째, 제품디자인 전체 교육 내용의 인식도는 만족도(3.070), 흥미도(2.912), 이해도(2.820)으로 나타났다. 만족도(3.070)의 전체 교육 내용에 대한 결과를 보면, 제품디자인 표현(3.329), 제품디자인 평가(3.146), 제품디자인 실제(2.939), 제품디자인 개요(2.866)의 순으로 나타났다. 흥미도(2.912)의 전체 교육 내용에 대한 결과를 보면, 제품디자인 평가(3.061), 제품디자인 실제(3.049), 제품디자인 표현(2.902), 제품디자인 개요(2.634)의 순으로 나타났다. 이해도(2.820)의 전체 교육 내용에 대한 결과를 보면, 제품디자인 평가(3.073), 제품디자인 실제(2.902), 제품디자인 표현(2.902)으로 동점, 제품디자인 개요(2.402)의 순으로 나타났다.

셋째, 제품디자인 내용별 비중요소를 살펴보면 평균(2.931)으로 나타났다. 제품디자인 평가(3.093), 제품디자인 표현(3.045), 제품디자인 실제(2.963), 제품디자인 개요(2.634)으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면 제품디자인 평가(3.093)의 주요 비중요소는 단원주제의 적절성, 졸업 후 진로에 대한 기여, 이론교육중심 등이 높게 나타났고, 단원의 전문성, 실기교육중심, 수업시간의 적절성이 낮게 나타났다. 제품디자인 표현(3.045)의 주요 비중요소를 보면 실기중심교육, 적절한 예제의 활용, 졸업 후 진로에 기여 등이 높게 나타났고, 단원의 전문성, 단원주제의 적절성, 수업시간의 적절성이 낮게 나타났다. 제품디자인 실제(2.963)의 세부 비중요소를 보면 실기중심교육, 졸업 후 진로에 기여, 단원 주제의 적절성, 전통성과 트렌드의 반영 등이 높게 나타났고, 적절한 예제의 활용, 수업시간의 적절성, 단원의 전문성이 낮게 나타났다. 제품디자인 개요(2.634)의 세부 비중요소를 보면 이론중심교육, 단원주제의 적절성, 단원의 전문성 등이 높게 나타났고 졸업 후 진로에 기여, 실기중심교육이 낮게 나타났다.

교육 내용의 인지도를 분석해보면 제품디자인 평가, 제품디자인

인 실재가 높은 인지도를 나타내고 있고, 제품디자인 개요는 가장 낮은 인지도를 나타내고 있다.

### 참고문헌

- 방경란, 국내 고등학교 디자인교육 내용분석-2009 개정 미술  
집정 교과서 내 예시자료를 중심으로, 2012, 한국디자인포럼  
Vol.37
- 교육부, 제7차 초·중·고등학교 교정과정
- 교육인적자원부, 제품디자인 교과서

원 고 접 수 일 : 2013년 11월 11일  
심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)  
계 개 화 정 일 : 2013년 11월 30일  
3인익명 심사필



# 시트 마스크 패턴 비교 연구

---

A study on the pattern comparison of sheet masks

주 저 자 : 박상희 (Park, Sang Hee)

배화여자대학 전통의상과

coolsanghee@baewha.ac.kr

예술디자인학연구 16호

# 시트 마스크 패턴 비교 연구

A study on the pattern comparison of sheet masks

## 목차

### 1. 서론

### 2. 이론적 배경

- 2.1. 한국 미인형 얼굴과 표준형 얼굴
- 2.2. 시트 마스크의 사용 및 효과

### 3. 연구방법 및 절차

- 3.1. 시판 시트 마스크 선별
- 3.2. 시판 시트 마스크 패턴 비교

### 4. 연구 결과 및 고찰

- 4.1. 시판 시트 마스크 일반적 고찰
- 4.2. 시판 시트 마스크 패턴 고찰

### 5. 결론

## 참고문헌

### (요약)

본 연구는 현대 여성의 피부 관리 방법의 하나로 구입이 용이하고 사용이 편리한 시트 마스크의 패턴 형태를 비교해 보고자 하였다.

시트 마스크는 과거 피부 관리 방법에 비해 일반인도 쉽게 접할 수 있는 홈 케어 피부 관리 제품으로 베이스 시트 위에 팩용 겔 에센스를 도포하거나 수분 에센스에 충분히 적신 상태로 밀봉되어 판매되고 있다. 그러나 시트 마스크의 패턴 형태는 시트 마스크의 제형과 제조회사에 따라 차이를 보이며 겔 시트 마스크는 상하가 분리된 형태가 주류를 이루고 일반 시트 마스크는 한 장으로 제작되는 것이 일반적인 것으로 나타났다.

따라서 본 연구 결과 시판 시트 마스크의 경우 한국성인 여성의 얼굴길이와 너비 등은 충분히 커버하고 그 길이와 너비의 비율도 한국 성인여성의 비율에 근사하기는 하지만 인종길이와 눈 사이 너비 또는 위아래 입술 높이 등을 포함한 얼굴의 세부적인 부분을 충분히 만족할 만큼 커버하기는 무리가 따른다.

본 연구는 스스로 홈 케어 피부 관리를 실시하는 성인 여성의 시트 마스크의 만족도를 높이기 위해서 보다 다양한 패턴 형태의 시트 마스크의 만족도 실험을 실시하지 못한 아쉬움이 있었으나 이는 피험자 선정에 있어 표준 얼굴형을 규정하고 선정하는데 제한점이 있었다. 따라서 홈 케어 피부 관리를 실시하는 성인여성의 만족도를 높이기 위해서 보다 직접적인 시트 마스크의 밀착 실험을 위해 한국 표준 얼굴 모형에 맞는 시트 마스크의 구성과 패턴 및 정확한 패턴 절개위치 등의 개발이 필요하다고 사료된다.

### (중심어)

시트 마스크, 피부 관리, 얼굴형, 패턴

### (Abstract)

The purpose of this study is to compare with sheet masks' pattern for skin care in home. Women is interested in home skin-care and prefer sheet masks. Because sheet masks are easily bought and used at on or off-line store and TV home-shopping.

There are two types in sheet masks. One is a gel type sheet and another is a fiber(pulp) type sheet. Sheet masks' shapes are different by material and manufacturer. The gel sheet mask has two piece sheets of upper and lower part. And it is higher price, more elastic, more simple pattern than the fiber sheet mask.

Most sheet masks cover enough the Korean women's face size but are not enough to satisfy in covering the parts of face, like lip height, philtrum length and inter ocular width.

Therefore new shape mask pattern with suitable slash position has to be developed by experiments for women want home skin care themselves.

### (Keyword)

sheet mask, skin care, face shape, pattern

## 1. 서론

현대 여성들은 자신의 외적 이미지를 향상시키기 위하여 메이크업에서부터 의상, 헤어 나아가 성형수술까지도 본인의 외모 변화의 하나로 이용하고 있으며 결과적으로 패션과 마용이 여성의 주 관심 분야라고 할 수 있다. 그 중 피부는 외적 이미지 요소로 하나로 다른 요소와 달리 일회적이지 보다 지속적인 관리가 필요한 부분으로, 현대 여성들은 구입이 용이하고 손쉬운 피부 관리법의 하나로 시트 마스크를 선택하고 있다.

따라서 우리나라 20세에서 40세 미만의 성인여성 500명을 대상으로 한 모바일 설문에서도 기조 스킨케어 외에 사용하는 스킨케어방법으로 마스크 시트바음이 60%를 차지하는 것으로 나타났다.<sup>1)</sup> 이와 함께 국내 화장품 매출은 지난 3년간 지속적인 성장세를 보이고 있으며 앞으로 2~3년간은 이 상승세를 유지할 것으로 전망하고 있으며<sup>2)</sup> 이중 마스크 시트가 차지하는 비율도 점차 늘어나고 있는 추세이다. 뿐만 아니라 한류문화의 열풍으로 한국인들의 미용문화가 전 세계적으로 관심을 끌면서 국내 화장품 역시 세계적으로 호평을 받으며 소비되고 있다.<sup>3)</sup> 현재 국내 화장품시장은 국내 대형사, 아모레 퍼시픽과 LG 생활건강이 시장의 50%를 차지하고 있으나 여기에는 이들의 중저가 브랜드인 이니스프리, 더 페이스 샵이 포함되어 있다. 브랜드 가치와 유행에 민감한 가치 추구형 소비자라 실용성과 가격이 민감한 가격 추구형 소비자라 소비자 군의 양극화가 뚜렷해지고 있으며<sup>4)</sup> 특히 가격 추구형 소비자들은 간단한 홈 케어 제품으로 시트 마스크를 사용하고 있다.

앞서 언급한 바와 같이 고가에서 중저가 브랜드를 가진 대기업과 중소기업 모두 다양한 가격대의 시트 마스크를 제조·판매하고 있으며 브랜드에 따라 그 재료와 시트 패턴 형태가 조금씩 차등을 두고 있어 종류가 다양하다. 또한 그 판매방식도 오프라인 및 온라인 그리고 TV 홈쇼핑 등에서 차별화된 가격대로 판매하고 있어 소비자의 선택의 폭을 확대하고 국소용 마스크 팩을 포함하여 특정 부위별 시트 마스크 등의 개발과 함께 시트 마스크의 판매가 꾸준히 증가하고 있다.<sup>5)</sup> 그러나 지금까지의 시트 마스크 관련 연구는 시트 마스크의 재료 타입과 피부 관련 연구에 한정 되어있으며 밀착부위를 높이기 위한 시트 자체의 패턴에 대한 연구는 미비한 실정이다. 따라서 본 연구는 현재 시중에 판매되는 시트 마스크의 종류와 패턴을 비교하여 보다 밀착력이 높은 시트 패턴 제작에 도움이 되고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 한국 미인형 얼굴과 표준형 얼굴

패션이나 아·마용분야에서 가장 관심을 받는 얼굴 요소는 얼굴형과 형태로 이상적인 얼굴 비율은 시대에 따라 차이가 보인다. 1890년대는 둥근 얼굴, 정사선 어깨가 높은 기준이었던 것에 반해 20세기 초에는 좁은 어깨, 뾰족한 얼굴을 선호하였다. 1950년대에는 작고 단정한 어깨와 계단형 얼굴이 선호되었고 1960~70년대에는 후덕하고 복스러운 인상으로 현대 미인의 기준보다 덜 입체적이며 광대뼈나 턱뼈 등과 같이 돌출된 부분이 드러나지 않을 정도의 살이 붙은 얼굴이 미인형이었다. 현대에 외서는 대중 매체와 인터넷의 영향으로 서구적 미에 대한 기준이 일반화되면서 우리나라의 미에 대한 기준과 선호가 변화되어 작은 얼굴에 뚜렷한 이목구비의 입체적인 얼굴형태가 미인형으로 선호되었다.<sup>6)</sup>

현재 우리나라의 경우 헤어라인에서 눈썹까지 상안, 눈썹부터 코끝까지 중안, 코끝에서 턱 아래까지 하안의 길이가 동일하고 얼굴 너비의 비율은 눈 위치를 수평으로 하고 눈 가로 폭을 기준으로 5등분 되는 것을 이상적인 얼굴로 보고 있다.<sup>7)</sup> 특히 20대 여성의 경우는 과거에 비해 서구 미인의 얼굴 형태에 가까우며 얼굴의 상안부가 길고 하안부의 길이가 짧은 역삼각형이 미인형의 가능성이 높다고 하였다.<sup>8)</sup> 즉 20세기 후반을 넘어오면 미인형의 얼굴은 상안, 중안, 하안의 비율이 0.8:1:0.8로 바뀌었음을 의미하는데<sup>9)</sup> 이는 동안 얼굴을 선호하기 때문에 사료된다.

조용진(1999)는 호감형 미인의 경우 상안, 중안, 하안의 비가 93.18:100:98.52로 현대 미인의 기준이 되는 중안을 기준으로 하안이 짧은 얼굴을 선호한다고 하였다.<sup>10)</sup> 김정희(2007)는 한국 성인여성의 얼굴길이의 평균은 196mm, 상안 62mm, 중안 68mm, 하안 66mm, 0.91:1:0.97로 상안의 비율이 상대적으로 짧게 나타났다고 하였으며<sup>11)</sup> 이철용 외 2인(2009)은<sup>12)</sup> 하안의 길이 외에 얼굴의 길이는 177.5mm, 중안길이가 78mm로 다른 연구 결과와 차이를 보이기도 한다. 다른 민족들과 한국 여성의 얼굴 형태를 비교한 연구에서는 얼굴 너비

1) 이화정·유지영·김여진·윤세훈, 일주일간의 홈케어 전략 <http://mmbmagazine.joins.com> 출처: sure 2013 11호  
2) 화장품 시장 조사규모, 현황, 전망, 특성, 환경 <http://theseareallforyou.blogspot.kr>  
3) 우미옥·이애연·전혜숙, <규합총서>에 기록된 우리나라 전통 피부미용, 한복문화, 한복문화학회지논문, Vol.16, No.1, 2013  
4) 국내 화장품 시장 구조 및 현황, <http://www.seemore.co.kr>  
5) 김문희, 환경기 부위별 보습 마스크팩 인기, <http://www.fnnews.com>

6) 황의숙외 5인, 한국 전통 패션 인형 얼굴, 한국콘텐츠학회논문지, 한국콘텐츠학회논문, Vol.13, No.2, 2013  
7) 박옥란·송미영, 20대 여성의 얼굴유형 분류 및 형태적 특성 연구, 한국패션비즈니스학회지, 한국패션비즈니스학회논문, Vol.8, No.1, 2004  
8) 박옥란·송미영, 20대 여성의 미인형 분석을 위한 계층학적 연구, 한국생활과학회지, 한국생활과학회논문, Vol.14, No.5, 2005  
9) 어여름, 한국 미인형 비례에 기준한 고전 누드화의 패러디 표현 연구, 이화여자대학교 석사학위 논문, p.46, 2010  
10) 조용진, 『얼굴, 한국인의 낮, 사계절, 1999  
11) 김정희, 메이크업을 위한 우리나라 성인 여성의 표준 얼굴 형태에 관한 연구, 복식, 한국복식학회논문, Vol.57, No.5, 2007  
12) 이철용·김일민·조세훈, 한국 표준 얼굴 데이터를 적용한 3D가상 얼굴 생성제작 시스템 설계 및 구현, 한국멀티미디어학회지, 한국멀티미디어학회논문, Vol.12, No.5, 2009

가 상대적으로 넓고 외안각 사이거리는 짧고 내안각 사이거리는 길다고 하였고 한국인의 기본적인 얼굴의 특징은 대체로 미간의 폭이 넓고 눈의 길이가 짧은 것이 특징이며 눈의 형태도 가늘고 긴 굴곡이 없는 형태라고 하였다.<sup>13)</sup> <표 1>은 김정희가 사이즈 코리아의 계측치를 바탕으로 20~50대의 성인 여성 600명을 측정한 결과 데이터이다.

(단위:cm)

계 측 항 목	평균	표준편차
상 안 길이	6.23	0.89
중 안 길이	6.89	0.60
하 안 길이	6.65	0.52
얼굴 길이	19.67	1.41
눈사이너비	3.90	0.35
눈 너 비	2.80	0.25
눈 길 이	0.94	0.16
코 너 비	4.08	0.33
입 술 너 비	5.12	0.47
입 술 높 이	2.17	0.30
귀슬~이마 최대 돌출사이너비	9.48	0.87
귀슬~코 끝점 사이거리	11.18	0.81
귀슬~입술 가운데점 사이	101.9	0.88

<표 1> 얼굴 측정 기초 통계

## 2.2 시트 마스크의 사용 및 효과

오늘날 현대인들은 외모에 대한 관심이 높아지면서 피부질환 및 노화를 방지하기 위해 손상된 피부를 빠르게 회복시키기 위해 기능성 화장품, 마사지, 팩, 전문적 시술 등으로 피부 관리를 하고 있다. 건강한 피부란 피부표면에 적당한 수분이 있고 매끈하며 부드럽고 탄력이 있으며 광택과 윤기가 있는 상태를 의미하는데<sup>14)</sup> 피부 관리용 시트 마스크 제품은 일정 시간 얼굴에 바르거나 붙임으로서 피부표면에 수분과 영양을 공급하여 피부를 촉촉하고 탄력적으로 만들고 신진대사를 촉진시켜 피부에 쌓인 노폐물을 제거하는 효과를 가짐으로서<sup>15)</sup> 건강한 피부를 유지하는데 도움이 된다.

- 13) 이군자·마기중·안동춘·이동희, 한국인 정면 얼굴형태와 누의 위치에 관한 계측적 연구, 대한사과학회지, 대한사과학회논문, Vol.1, No.1, 1999
- 14) 김중대·전성경·최현숙, 『피부관리학』, 교문사, 1994
- 15) 김미영 외 6인, 미숙사과를 이용한 시과 마스크팩의 정기적인 임상효과 평가, 한국영양학회지, 한국영양학회논문, Vol.43, No.5, 2010

김금란 외 4인(2010)은 피부 관리 방법에 따라 안면 피부상태를 관찰하였는데 지속적인 피부 관리를 하는 그룹이 그렇지 않은 그룹에 비해 피부의 색소 침착을 줄이고 주름 개선은 물론 전체적인 피부상태의 수준이 높게 평가되었다.<sup>16)</sup> 그러나 피부 관리요법은 보다 포괄적인 내/외요법(inside/outside approach)으로, 기능성식품으로 섭취하여 체내에서 피부로 전달시키는 것(inside treatment)과 기능성식품이나 소재로부터 추출한 활성성분을 직접 피부에 공급하는(outside treatment) 것으로 나누어진다. 일정 식품에 알레르기를 보이는 경우는 피부 관리제품으로 직접 피부에 전달하는 경우 알레르기 반응이 거의 없는 것으로 알려져 있다.<sup>17)</sup>

따라서 시트 마스크는 다양한 효능, 즉 모공수축, 홍반완화, 색소침착개선, 주름개선, 보습 등 그 효과가 따라 천연재료를 포함한 다양한 원료로 제품화되는데 사해염을 함유한 시트 마스크는 외부 자극에 의해 손상된 피부의 초기 염증 반응을 줄이고 피부수축에 효과가 있다고<sup>18)</sup> 하였으며 비타민 B2인 리보플라민의 안정화를 위해 키토산 마이크로비드를 혼합시켜 제조된 펄 오프 타입의 마스크 팩은 피지제거, 피부보습 및 피부 톤 개선에 유의적으로 효과가 있었으나 펄 오프 시에 피부에 자극을 주어 약간의 홍조가 관찰되었다고 하였다.<sup>19)</sup>

이상과 같이 시트 마스크에 대한 연구 대부분은 피부와 연관된 미용액과 피부 개선 효과에 한정되어 있으며 젤 타입의 에센스를 얇은 시트에 고착하는 방법 등을 포함한 젤 시트 마스크와 일반 시트 마스크 제조법은 모두 특허로 등록되어있으며 접힌 마스크를 쉽게 펼칠 수 있도록 하는 시트 마스크 접는 방법도 특허로 등록되어있다.

## 3. 연구방법 및 절차

### 3.1. 시판 시트 마스크 선별

본 연구에 사용된 시트 마스크는 현재 TV홈쇼핑과 올리브 영(Olive-young)과 왓슨스(Watsons)와 같은 멀티스토어 그리고 중저가 화장품 전문 브랜드 매장에서 판매되는 시트 마스크 중에 판매량이 높은 일반 시트 마스크와 젤 시트 마스크를 구입하여 비교하였다. 동일 브랜드의 경우 시트의 형태가 같은 것으로 나타났으며 연구에서는 한 브랜드에 하나의 시트 마스크만을 사용하였으나 시트 마스크의 브랜드는 <표 2>과 같다. 시트 마스크 A는 홈쇼핑에서 판매량이 두드러지며 시트 마스크 B의 경우는 다른 시트 마스크에 비해 고가이지만 온오프라인 상에서 판매량이 높은 것으로 나타났다.

- 16) 김금란 외 4인, 피부관리방법에 따른 안면 피부상태치, 한국미용학회지, 한국미용학회논문, 2010
- 17) 이선화·조상우, 미용기능성식품 소재의 동향과 피부관리 제품과의 응용, 식품과학과 산업, 한국식품과학회논문, Vol.40, No.4, 2007
- 18) 박대환·박상욱·최성근, 해양소재를 이용한 마스크팩의 유용성, 한국수산과학회지, 한국수산과학회논문, Vol.45, No.2, 2012
- 19) 최윤경·조혜경·하병조, 리보플라민 함유된 마스크팩의 제조 및 특성에 관한 연구, 대한미용학회지, 대한 미용학회, Vol.7, No.3, 2011.

제형	브랜드		구입처
겔 마스크	A	셀더마	홈쇼핑
	B	미샤	브랜드매장
	C	더 페이스샵	브랜드매장
	D	페이스인페이스	올리브영
시트마스크	E	사이닉	왓슨스
	F	리더스	왓슨스
	G	에이씨 케어	왓슨스
	H	마몽드	올리브영
	I	메디힐	올리브영

〈표 2〉 시판 시트 마스크 브랜드

### 3.2. 시판 시트 마스크 패턴 비교

연구에 사용된 시트 마스크는 흡수율이 동일한 종이 위에 구김이 가지 않고 좌우 대칭이 되도록 평행히 펼쳐 그늘에서 48시간이상 충분히 자연 건조시켰다. 건조된 패턴들은 패턴의 외곽선과 절개선, 패턴 내부의 눈과 입 개구부선 등을 포함한 내부선 등을 본떠 패턴 형태를 구하였다. 시트 마스크의 외곽선과 절개선을 포함한 전체와 부분의 너비와 길이의 비율 등을 비교 고찰하였다.

## 4. 연구 결과 및 고찰

### 4.1. 시판 시트 마스크 일반적 고찰

겔 시트 마스크 중 B는 완전히 건조된 후에도 겔이 남아있지만 할 뿐 겔 제형을 고정하기 위한 시트가 없었고 끈이 조금씩 달려들어갔으며 이를 제외한 겔 시트 마스크들은 재질이 다른 얇은 시트가 포함되어있다. 또한 겔 시트 마스크의 경우 모두 코끝을 중심으로 위아래가 분리되어있으며 제형의 특성상 일반 시트 마스크보다 탄력이 있어 미용액 성분이 흐르지 않는다. 외부의 힘이 가해지지 않으면 쉽게 떨어지지 않아 간단한 활동도 가능하며 가격대도 일반 시트 마스크에 비해 2~3배 정도 높게 나타났다.

제형	브랜드	효능	가격	특징
겔 마스크	A	주름개선	7000	
	B	피부진정 영양공급	5000	금가루
	C	탄력	5000	콜라겐
	D	탄력	3000	콜라겐
시트 마스크	E	미백	2500	
	F	탄력	1500	콜라겐
	G	수분	1500	붕독
	H	영양	1000	만다린
	I	수분	1000	콜라겐

〈표 3〉 시판 시트 마스크

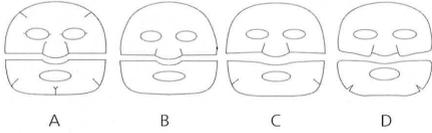
일반 시트 마스크의 경우는 수분이 많은 미용 에센스를 사용하기 때문에 시트를 펼칠 때 미용액이 흐르는 단점이 있었다. 대부분은 한 장의 시트로 제작되어 있으며 가격도 2000원내 외로 겔 시트 마스크에 비해 상대적으로 낮았다. 다만 일반 시트 중 가장 가격이 높은 브랜드 E는 겔 시트 마스크와 근사하게 상하가 분리될 뿐 아니라 얼굴을 포함하여 턱까지 시트가 덮을 수 있도록 제작되었다. 〈표 3〉에 명시된 가격은 오프라인을 기준으로 작성되었으며 온라인의 판매가격은 업체별로 가격이 상이하여 제외하였다.

시트 마스크의 효능은 일반적으로 피부개선을 주목적으로 하는데 시판되는 시트 마스크들의 주된 효능은 미백과 탄력 주목개선이었다. 대체로 콜라겐 성분이 피부 탄력과 수분공급에 가장 많이 사용되며 영양 공급에 있어 금가루를 사용한 경우도 있었다.

브랜드 A의 경우는 TV홈쇼핑에서의 판매량이 가장 높으며 브랜드 D와 같은 비닐 재질의 투명한 얇은 시트위에 겔 제형이 도포되어 있어 얇은 펠트지와 같은 걸림인 브랜드 C의 시트와는 차이를 보인다. 따라서 완전히 건조 후에 피부에 닿는 촉감은 브랜드 C의 시트가 좀 더 부드러운 것으로 나타났다. 겔 시트 마스크들은 투명과 불투명의 pvc재질의 필름사이에 넣어 포장되어 있으며 이는 시트 자체의 탄력으로 형태가 고정 되지 않기 때문으로 사료되며 포장용 pvc 필름은 시트 마스크와 동일한 크기와 모양을 가진다. 일반 시트 마스크는 가로로 한번 접히고 다시 세로로 3등분으로 접혀 포장되어있다.

### 4.2. 시판 시트 마스크 패턴 고찰

본 연구에 사용된 시트 마스크의 형태는 코끝을 기준으로 위아래로 나누어진 형태로 한 장으로 된 형태, 두 가지로 나누어지지만 한 장으로 되어있는 것이 일반적이다. 시트 마스크 각각은 외곽선을 따라 또는 세로 중심선에 조금씩 다른 위치와 길이의 절개선이 있어 얼굴 굴곡에 따라 시트가 얼굴 굴곡에 따라 잘 부착되도록 하였다. 〈그림 1〉은 겔 시트 마스크 형태로 모두 2장으로 구성되어 있다. 시트 마스크 B를 제외한 나머지 시트 마스크는 완전히 건조 후에 모두 투명한 얇은 시트가 남게지며 이들은 약간의 힘으로도 쉽게 찢겨진다. 얼굴 중에 가장 입체적인 코 부분을 커버하고 콧망울 부분의 들뜸을 방지하기위하여 코모양의 절개선이 있으며 시트 마스크 C와 D는 입 코리에서 턱을 향해 절개선이 두고 있으며 D의 경우는 절개선을 Y자 모양으로 잘려져 있다. 시트 마스크 A는 눈 앞머리와 꼬리 양 측면과, 이마의 좌우측, 그리고 턱의 중심선에는 Y자 모양의 절개선을 두어 얼굴 굴곡에 맞추어 시트가 밀착되도록 하고 있다. 시트 마스크 B는 절개선이 없고 얇은 베이스 시트가 없는 것이 특징이다.



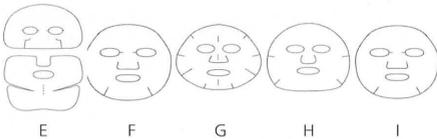
〈그림 1〉 젤 시트 마스크의 형태

모든 시트 마스크는 코와 볼 사이부분에 비스듬한 사선의 절개선이 있는데 이는 코의 입체감 때문이며 절개길이는 B가 가장 짧은 것으로 나타났으며 A의 경우 길이가 가장 길고 절개의 끝부분에 0.5cm정도 각이 진 절개선이 연결되어있다. 시트 마스크 D는 다른 시트 마스크들은 코끝이 절개선부분보다 상대적으로 짧고 코 옆 볼 부분의 시트길이가 1cm정도 긴 것이 특징이다. 이는 중간 중 코의 길이가 짧다고 하기도 상하의 시트가 벌어짐을 방지하기 위해 볼 부분의 시트길이를 확장한 것으로 사료된다.



〈그림 2〉 젤 시트 마스크 중합도

젤 시트 마스크를 코끝위치를 중심으로 중합해 본 결과 상부 시트 마스크에서는 시트 마스크 B가 근소한 차이로 가장 길이가 길고 눈의 크기는 D)C)A)B순으로 나타났다. 코 절개선의 간격인 코 너비는 모든 시트 마스크에서 거의 차이를 보이지 않았다. 하부 시트 마스크에서는 시트 마스크 D가 조금 큰 것으로 나타났으며 좌우 턱 절개선의 위치도 조금 더 중심쪽에 가까운 위치에 있어 차이를 보였다. 입개구부도 시트 마스크 A와 B, C는 비슷한 크기를 보였으나 D는 크기도 크고 약간 위 측에 위치하여 상대적으로 인중의 길이가 짧은 것으로 나타났다.



〈그림 3〉 일반 시트 마스크의 형태

일반 시트 마스크는 젤 시트 마스크와 달리 한 장으로 되어있는 것이 일반적이며 두 장으로 되어있는 경우는 드물다. 본 연구에서 사용된 일반 시트 마스크는 〈그림 2〉와 같다. 일반 시트 마스크는 젤 시트 마스크와 달리 신축성이 좋지 않아 얼굴 굴곡에 자연스럽게 밀착시키기 위해서는 많은 절개선을 필요로 한다. 〈그림 3〉에서 나타나는 것처럼 입꼬리 끝에서 턱 외곽선을 향한 절개선과 눈 앞쪽 부분에 절개선이 가장 많

이 나타난다. 시트 마스크 G는 얼굴 중심선을 따라 이마, 코, 턱 등 다른 시트에 비해 2배 이상의 많은 절개선이 들어 밀착 부위를 넓혔다. 또한 이 시트는 알레르기 반응이 많이 보이는 봉독을 재료로 사용하면서 피부 자극을 최소화하기 위해 순면시트로 제작된 것이 특징이라 할 수 있다.

시트 마스크 E는 일반 시트 마스크와는 전혀 다른 형태를 보이는데 가장 두드러진 특징은 턱과 목이 연결된 턱 아랫부분까지 커버하는 것이다. 턱 아래 늘어짐을 방지하기 위한 것으로 사료되며 다른 브랜드에서는 부분 시트 마스크로 판매되고 있다. 위아래가 분리된 형태인 경우는 보통 위아래가 겹쳐지는 부분이 적은 것에 반해 이 경우는 오히려 두 장의 마스크 시트가 볼 부분이 두 겹으로 커버된다. 이는 얼굴 중 U 존이라 불리는 볼 부분이 다른 부위에 비해 건조한 부위이기 때문으로 생각된다. 또한 코 부분의 절개선도 콧방울을 포함하여 코를 완전히 감쌀 수 있도록 절개 폭의 너비를 넓혀 볼 중앙에 위치하게 되고 아래 시트가 볼 중앙 절개선이 벌어지는 부분을 커버해 준다.

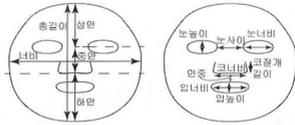


〈그림 4〉 일반 시트 마스크 중합도(한 장 형태)

시트 마스크의 너비는 G와 H가 가장 넓지만 G의 경우 너비에 비해 길이가 짧고 턱 선이 둥근 것이 반해 H는 길이가 길고 턱 선도 각이 지고 넓어 가장 큰 것으로 나타났다. 시트 마스크 F와 I는 전체적인 크기와 눈과 입의 개구모양, 절개선 모양과 위치가 상당히 유사한 것으로 보이며 시트 마스크 G가 눈 사이 간격은 H와 거의 비슷하나 눈 개구부의 높이가 시트 마스크 중 높은 것으로 나타났으며 인중 길이도 가장 길었다.

젤 시트 마스크를 포함한 시트 마스크 외곽선에 따른 절개선의 길이와 수를 비교할 때 시트 마스크 G가 절개선의 수와 절개선의 길이가 가장 두드러지게 많고 길었다. 전체적으로 젤 시트 마스크보다 일반 시트 마스크의 형태가 다양한 것으로 보여 진다.

〈그림 5〉는 시트 마스크의 측정 부위를 나타낸 것으로 시트 마스크를 평편하게 펼치고 각 위치에서 가장 긴 직선 길이로 측정하였다. 얼굴겉측에 있어 상안은 헤어라인에서 눈썹위치까지를 의미하기는 하지만 시트 마스크에서는 눈썹위치를 임의적으로 정할 수 없어 눈 개구부분 높이의 1/2위치를 기준으로 측정하였다.



〈그림 5〉 시트 마스크의 측정부위

〈표 4〉는 본 연구에 사용된 시트 마스크의 부위별 측정치를 나타낸 것으로 상하로 분리된 시트 마스크의 경우 상하 중심선을 측정한 후 합하였고 시트 마스크의 너비는 시트의 가장 넓은 부분을 기준으로 직선으로 측정하였다. 눈과 입의 개구 부분도 가로와 세로길이가 가장 넓은 부분을 측정하였다. 시트 마스크 E의 턱 부분을 제외하고 측정한 결과 상안, 중안, 하안을 합한 총길이는 19.5cm~20.9cm로 그 차이가 1.5cm 내외로 적게 나타났다. 반면 시트 마스크의 폭은 20.8cm~25.0cm로 차이가 2cm이상 크게 나타났으며 겔 시트 마스크와 일반 시트 마스크간의 폭이 1cm 이내 차이를 보이는 것에 반해 일반 시트 마스크간의 폭 차이는 3cm 이상 큰 편차를 보였다. 우리나라 성인 여성의 얼굴 길이의 평균은 19cm 이내로 대부분의 마스크 시트가 얼굴 길이는 충분히 커버한다고 할 수 있다.

상안의 길이는 7.2cm~7.5cm가 대부분이며 겔 시트 마스크가 조금 긴 경향을 보이며 눈 개구부분의 중앙에서 코 끝까지 거리, 중앙의 길이는 겔 시트 마스크는 약 5.75cm 내외, 일반 시트 마스크는 이보다 조금 짧은 평균 약 4.8 cm인 것으로 나타났다. 하안의 경우는 7.0cm~8.8cm까지 비교적 다양하게 나타나는데 일반 시트 마스크의 하안길이가 평균적으로 길고 하안길이가 긴 시트 마스크는 턱선 부분에 절개선이 포함되어 있었다.

눈 사이 간격의 폭은 겔 시트 마스크가 일반 시트 마스크보다 넓은 것으로 나타났으며 이는 겔 시트 마스크의 탄성이 일반 시트 마스크 보다 좋지만 눈 개구의 앞 포리 부분에 절개선이

없기 때문으로 사료된다. 눈 사이 간격이 가장 넓은 것은 시트 마스크 D로 결과적으로는 눈의 개구부분의 앞뒤에 절개선이 없는 것도 이에 해당한다고 볼 수 있다.

시트 마스크 E가 눈과 입의 개구부분 사이지가 가장 작아 상대적으로 일반 시트 마스크 간에 눈 사이 간격이 가장 넓고 개구부의 크기는 가장 작지만 눈 개구부분의 경우 눈의 앞쪽과 뒤쪽 모두에 0.5cm의 절개선이 들어있어 피부 들뜸을 최소화하였다. 시트 마스크 E이외의 시트 마스크에서 눈 개구부분 너비는 4.8cm~5.2cm로 그 차이는 0.5cm 이내로 적었다. 성인 여성의 평균 눈 너비가 2.8±0.25cm임을 고려할 때 개구부분의 높이와 폭은 눈을 감고 뜨는데 영향을 미치지 않음을 알 수 있다. 코 절개선에 따른 코너비의 경우 시트 마스크 E를 제외한 대부분의 시트 마스크는 5cm 내외로 나타났으며 이는 얼굴 실측에서 측정된 평균 코 너비 4.08±0.33cm이므로 코의 용기경도에 따른 오차를 감안하더라도 전체 코를 커버하는데 충분하다고 사료된다.

성인 여성의 입술너비 평균은 5.12±0.47cm이며 위아래 입술의 높이는 2.17±0.30cm로 편차 또한 적은 것으로 나타났으며 연구에 사용된 시트 마스크들의 폭과 높이는 모두 입술의 크기보다 크게 개구 부분을 허용하고 있어 마스크 시트를 하고 있어도 간단한 의사소통은 가능하다고 할 수 있다. 얼굴 실측에서 인중길이는 1.04±0.23cm로 볼 때 시트 마스크 G와 I는 허용범위를 넘는다고 볼 수 있는데 이는 위 입술까지 시트가 내려올 수 있음을 시사한다. 얼굴 실측에 있어 가장 넓은 얼굴의 돌레를 실측하는 것은 얼굴의 굴곡이 일정치 않으므로 귀슬과 이마 최대 돌출사이너비와 귀슬과 코 끝사이 거리와 입술 가운데점 사이의 평균을 종합하는 것이 필요하다. 즉 귀슬에서 코끝거리의 평균이 11.18±0.81cm, 입술 가운데 점까지는 10.19±0.88cm임을 고려할 때 코끝거리는 코너비에 따른 절개선을 감안한다면 시트의 폭은 22cm이내가 적절하다고 할 수 있다. 시트 마스크 G와 H를 제외한 길이에 대한 너비의 비율을 볼 때 1:1.04~1.12이내의 길이와 폭이

(단위:cm)

제형	형태	종류	총길이	상안	중안	하안	너 비	눈 개구간	눈너비	눈높이	입 개구간	입높이	코너비	코절개 길이	인중
겔 시트	상 하 분리	A	20.8	7.7	5.1	8.0	22.0	2.7	5.2	2.2	7.0	2.5	5.7	2.5	1.3
		B	20.2	8.0	5.2	7.0	21.0	2.8	4.8	2.6	6.2	1.8	5.7	1.8	1.6
		C	19.6	7.2	5.0	7.4	22.0	3.2	5.0	2.4	6.8	2.7	6.0	2.5	1.4
		D	20.2	7.5	5.0	7.7	21.0	3.4	5.3	2.4	6.8	2.8	6.3	2.1	1.0
		E	20.0(25.0)	7.5	5.2	7.3	22.0	2.8	4.0	2.2	5.8	2.3	9.7	2.2	1.3
일반 시트	일 체형	F	20.7	7.7	4.5	8.5	20.8	2.2	4.8	2.0	5.8	1.5	4.5	1.8	1.7
		G	19.5	7.2	4.3	8.0	24.5	2.4	5.2	2.8	6.7	2.0	5.5	2.0	2.0
		H	20.7	7.5	5.2	8.0	25.0	2.5	5.4	2.5	7.0	2.0	5.0	2.8	1.2
		I	21.0	7.4	4.8	8.8	22.0	2.8	5.2	2.1	5.8	2.0	1.5	4.8	1.8

〈표 4〉 시판 시트 마스크 부위별 측정치

비슷한 것으로 나타났는데 이는 성인여성의 얼굴길이에 대한 너비 비율과 거의 근사하다고 할 수 있으며 G와 H의 경우 1:1.21이상으로 얼굴 너비를 더 많이 커버한다고 할 수 있다.

지금까지의 연구 결과를 볼 때 시트 마스크의 형태나 패턴의 모양은 제조 회사에 따라 다르고 무엇보다 한국여성의 얼굴 평균치에 맞추어 패턴이 개발되어졌다고 사료되지 않는다. 시트 마스크의 기본적인 길이와 폭은 성인여성의 얼굴에 커버하기에는 적절하다고 판단되지만 눈의 개구부 크기, 입의 개구부 크기와 높이, 인중 길이 등 세부적인 사항에는 수정이 필요하다고 사료된다. 이는 외국에서 수입되어 사용되기 시작한 시트 마스크에 약간의 수정 보완을 거친 후 제조회사에 의해 임의적으로 제작되어져 왔기 때문으로 생각된다.

## 5. 결론

본 연구는 피부 관리에 대한 관심이 많은 현대 여성들이 구입이 용이하고 사용이 편리하여 쉽게 이용하는 시트 마스크 패턴 형태에 대하여 연구하였다. 먼저 온오프라인에서 판매량이 높은 시트 마스크의 종류를 선별·구입하여 재형과 형태를 구분하고 패턴의 세부모양에 따른 부위별 측정을 통해 이를 사용하는 한국 성인 여성의 얼굴 실측치와 비교하였다.

국내에서 판매되는 시트 마스크는 크게 겔 시트 마스크와 일반 시트 마스크로 나뉘며 겔 제형의 시트 마스크는 얼굴의 코 끝을 기준으로 상하가 분리된 패턴 형태가 일반적이며 일반 시트 마스크의 경우 한 장으로 제작되어진 것이 일반적이다. 일반 시트 마스크는 겔 시트 마스크에 비해 가격이 저렴하고 시트에 함유된 수분 에센스가 착용과정에서 흐르는 단점이 있다. 또한 시트 자체의 탄력이 떨어져 얼굴의 밀착부위를 높이기 위해서 시트 패턴에 얼골 굴곡에 따른 절개선이 많이 나타난다. 반면 겔 시트 마스크는 상대적으로 절개선이 적고 탄성이 좋으며 일상적인 활동에도 에센스가 흐르거나 시트가 분리되어 떨어지지 않는 장점이 있다. 겔 시트 마스크가 완전히 건조 후에 남은 베이스 시트 자체는 상당히 얇고 쉽게 찢어지는 경향이 있었다.

본 연구에 사용된 시트 마스크의 경우 한국성인 여성의 얼굴 길이와 너비 등은 충분히 커버하고 그 길이와 너비의 비율도 한국 성인여성의 비율에 근사하기는 하지만 인중길이에 눈 사이 너비 또는 위아래 입술높이 등을 포함한 얼굴의 세부적인 부분을 충분히 만족할 만큼 커버하기는 무리가 따른다.

본 연구는 스스로 홈 케어 피부 관리를 실시하는 성인여성의 시트 마스크의 만족도를 높이기 위해서 보다 다양한 패턴 형태의 시트 마스크의 만족도 실험을 실시하지 못한 아쉬움이 있었으나 이는 피험자 선정에 있어 표준 얼굴형을 규정하고 선정하는데 제한점이 있었다. 앞으로 한국 표준 얼굴 모형을 이용한 실험을 통해 시트 마스크의 밀착 수준을 높일 수 있는 시트 마스크의 구성과 패턴 및 정확한 패턴 절개위치 등의 개발이 필요하다고 사료된다.

## 참고문헌

- 김금란·이유마·장승남·이재남·최태배, 피부관리방법에 따른 안면 피부상태차이, 한국미용학회지, 한국미용학회논문, 2010
- 김미영·조경동·김은진·최상윤·김정수·한찬규·이복희, 미숙사과를 이용한 사과 마스크팩의 경기적인 임상효과 평가, 한국영양학회지, 한국영양학회논문, Vol.43, No.5, 2010
- 김정희, 메이크업을 위한 우리나라 성인 여성의 표준 얼굴 형태에 관한 연구, 복식, 한국복식학회논문, Vol.57, No.5, 2007
- 김중대·전성장·최현숙, 『피부관리학』, 교문사, 1994
- 박대환·박상욱·최성근, 해양소재를 이용한 마스크팩의 유용성, 한국수산과학회지, 한국수산과학회논문, Vol.45, No.2, 2012
- 박옥란·송미영, 20대 여성의 미인형 분석을 위한 계측학적 연구, 한국생활과학회지, 한국생활과학회논문, Vol.14, No.5, 2005
- 박옥란·송미영, 20대 여성의 얼굴유형 분류 및 형태적 특성 연구, 한국패션비즈니스학회지, 한국패션비즈니스학회논문, Vol.8, No.1, 2004
- 어여름, 한국 미인형 비례에 기준한 고전 누드화의 페르디 표현 연구, 이화여자대학교 석사학위 논문, p.46, 2010
- 우미옥·이예란·전혜숙, <규합총서>에 기록된 우리나라 전통 피부 미용, 한복문화, 한복문화학회지논문, Vol.16, No.1, 2013
- 이군자·마기중·안동춘·이동희, 한국인 정면 얼굴형태와 눈의 위치에 관한 계측적 연구, 대한사과학회지, 대한사과학회논문, Vol.1, No.1, 1999
- 이선화·조상우, 미용기능식품 소재의 동향과 피부관리 제품에의 응용, 식품과학과 산업, 한국식품과학회논문, Vol.40, No.4, 2007
- 이철웅·김일민·조세홍, 한국 표준 얼굴 데이터를 적용한 3D가상 얼굴 생성제과 시스템 설계 및 구현, 한국 멀티미디어학회지, 한국멀티미디어학회논문, Vol.12, No.5, 2009
- 조용진, 『얼굴, 한국인의 빛』, 사계절, 1999
- 최윤정·조혜정·하병조, 리보플라민이 함유된 마스크팩의 제조 및 특성에 관한 연구, 대한미용학회지, 대한 미용학회, Vol.7, No.3, 2011.
- 황의숙·김소현·이유주·진선화·김혜수·박상희, 한국 전통 패션 인형 얼굴, 한국콘텐츠학회논문지, 한국콘텐츠학회논문, Vol.13, No.2, 2013
- 국내 화장품 시장 구조 및 현황 <http://www.seemore.co.kr>
- 김분희, 환경기 부위별 보습 마스크팩 인기 <http://www.fnnews.com>, 이화정·유지영·김여진·윤새롬,
- 일주일간의 홈케어 전략 <http://mnbmagazine.joins.com>, 출처: sure 2013 11호
- 화장품 시장 조사·규모, 현황, 전망, 특성, 환경. <http://theseareallforyou.blogspot.kr>

원 고 접 수 일 : 2013년 11월 15일  
 심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)  
 게재 확정 일 : 2013년 11월 30일  
 3인익명 심사필

# 공공시설물이 문화유산지역의 정체성에 미치는 영향 분석

- 수원 화성의 문화유산지역을 중심으로 -

---

A Study on the effects of public facilities on identity of cultural and heritage sites

- Mainly with Suwon Hwaseong Historical & Cultural District -

주 저 자 : 서주환 (Suh, Joo Hwan)  
경희대학교 환경조경디자인학과  
jhsuh@khu.ac.kr

공동저자 : 이옥근 (Lee, Ock Keun)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과  
임교아 (Lim, Kyo-a)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과  
김수연 (Kim, Soo Yeon)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과  
황지희 (Hwang, Ji Hee)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과

# 공공시설물이 문화유산지역의 정체성에 미치는 영향 분석

- 수원 화성의 문화유산지역을 중심으로 -

A Study on the effects of public facilities on identity of cultural and heritage sites

- Mainly with Suwon Hwaseong Historical & Cultural District -

## 목차

### 1. 서론

1-1 연구의 배경 및 목적

### 2. 연구방법

2-1 공공시설물 분류표

2-2 연구대상지 개요

2-2-1. 수원화성 공공시설물 현황

2-3 조사방법

2-3-1. 현장조사

2-3-2. 설문지의 구성

2-3-3. 설문조사

2-4 분석방법

### 3. 결과 및 고찰

4-1 신뢰도분석

4-2 기술통계분석

4-3 T-test

4-4 회귀분석

### 4. 결론

#### (요약)

우리나라의 산업발전은 기능개발을 우선으로 진행하여 문화자원이나 역사적인 유적과 유물들의 훼손을 초래하였다. 그러나 오늘날에는 지방화 시대를 맞아 지역의 정체성을 살리기 위한 지역문화의 발굴과 정체성의 활용을 위한 많은 정책들이 실시되고 있다. 이러한 배경에서 수원시의 대표적이며 세계적으로도 지역 정체성으로 내세우고 있는 화성을 중심으로 정체성 반영 여부를 연구하였다. 화성의 많은 시설물들이 화성의 정체성에 미치는 영향을 분석한 결과 화성의 공공시설물들은 세계문화유산인 화성을 배경으로 하여 대체적으로 정체성을 반영하고 있다고 할 수 있으나 형태와 색채 및 조형적인 측면에서 시대의 흐름에 맞는 정비가 필요하다고 할 수 있다.

#### (중심어)

수원화성, 지역정체성, 공공시설물의 정체성

#### (Abstract)

Industrial development of our country emphasized on functional development, so caused damages of cultural resources or historic remains or relics. But, lots of policies for excavation of regional culture and utilization of identity are conducted so as to vitalize regional identity for the localization period. Under the background, reflection of identity was studied by focusing on Hwaseong which is representative region of Suwon-si and shows regional identity globally. Effects of lots of facilities in Hwaseong make on its identity were analyzed. As the result, public facilities of Hwaseong generally reflect the identity under the background of Hwaseong, worldwide cultural heritage, but it must be repaired for the periodical stream from angles of form, color and sculpture.

#### (Keyword)

Hwaseong, identity of cultural, public facilities

# 1. 서론

## 1-1. 연구의 배경 및 목적

현재 우리 사는 도시는 과거에서처럼 한눈에 읽혀지거나 친숙한 존재로 남아 있지 않다. 이는 현대 도시의 복합적 기능으로 인한 인구의 밀집과, 획일적이고 물개성적인 도시환경의 연출에서 기인하는 문제이다. 때문에 현대 도시가 가진 공간상의 가장 큰 문제는 공간의 '정체성'을 잃어버렸다는 것이 있다.

이처럼 정체성이 불분명한 세계화의 현 시대 속에서 매력적인 도시의 정체성을 획득하기 위해서는 그 도시만의 역사와 전통을 통한 문화적 정체성 확립이 필요하다. 이와 같은 관점에서 각 지역의 '문화유산'은 도시 및 각 지역의 지역적 정체성에 영향을 미치는 큰 요인이 될 수 있다. 특히 문화유산 중에서도 1997년 유네스코 세계문화유산으로 지정된 수원시의 '화성'은 수원시를 상징하고 수원시의 정체성을 부각시켜주는 매개요인이라고 할 수 있다. 그러나 화성은 축조된지 200여년이 흐르면서 시설물이 무너지기도 하고 특히 한국전쟁을 겪으며 파손되었다. 따라서 1975년부터 수원에서는 화성을 복원하기 시작하였고, 고유한 지방문화의 가치를 살리기 위하여 화성의 복구 및 보호, 다양한 문화 행사와 홍보를 통하여 화성의 잠재적 가치를 끌어올리기 위한 노력이 이어지고 있다.

그러나 이러한 노력 가운데 해당 지역의 정체성과 독자성을 부각시키는 역할을 하는 화성의 '공공시설물'에 대한 통합된 디자인 조성 방안은 부재한 실정이다. 건축의 형태뿐만이 아니라 그 건축물 내·외부의 구성요소로서의 공공시설물은 지역의 식별력 및 인지도를 강화시켜, 하나의 통합된 '문화유산지역이미지'를 형성하는데 크게 기여하고 있다. 때문에 이와 같은 공공시설물의 중요성을 인지하여, 문화유산 지역의 상징성을 기호화하고 해당 지역의 정체성을 반영하는 공공시설물의 기능적인 측면과 조형적인 측면을 충분히 고려한 계획이 요구된다.

따라서 본 연구는 문화유산 화성의 공공시설물을 대상으로 시각적 특성 및 경관적 특성을 정량적인 방법을 통하여 분석하고자 하였다. 즉 화성의 공공시설물의 디자인특성을 조사하여 선호도를 분석하고, 이러한 공공시설물의 디자인이 수원화성과 연관되어 지역의 정체성에 어떠한 영향을 미치는지에 대하여 평가하였다. 이러한 연구를 통하여 도시 내 문화유산의 가치를 재인식하고, 문화유산지역의 공공시설물이 지역정체성을 확립하여 현대 도시의 시각적 질을 높이기 위한 방안을 제안하는 데 본 연구의 목적이 있다.

## 2. 연구방법

### 2-1. 공공시설물 분류표

수원화성 내 공공시설물의 공공시설물을 체계적으로 분류하기 위하여 서울시공공시설물 디자인 가이드라인, 경기 광고인 도시 가이드라인, 가로환경계획 매뉴얼의 공공시설물분류, 문

화유산공공디자인 가이드라인-문화재청용, 조절희(2010)의 문화유산 내 공공시설물 분류를 고찰하였다.

자료 : 조현세 외(2001), 가로환경계획 매뉴얼, 청문각, p.11

대분류	중분류	소분류	내 용	
교통 기능	보행자계	안내시설	보행인 신호등, 보행인 안내판	
		안전시설	보행자 안전	블라더, 가이드레일, 방호책, 보도턱 낮추기
			장애인 안전시설	점자블록, 유도사인
	보행접근시설	포장		
		접근시설	버스정류장, 택시정류장, 자전거주차대, 보도교, 횡단보도, 지하도 출입구	
	자동차계	안내시설	신호기, 교통표지, 교통안내판	
역제시설		주행속도 억제	허프, 시케인, 크랭크 차도폭 줄이기, 교통차단	
		주차	파킹미터, 노상주차장	
공간 기능	정보시설	안내시설	지역안내판, 종합안내판	
		정보시설	광고탑, 간판, 시계	
	편의시설	휴게시설	벤치, 의자, 차양, 쉼터	
		서비스 시설	편의시설, 전회박스, 매점부스, 자동판매기 위생시설 휴지통, 음수대	
	환경시설	녹화시설	고정식	가로수, 가로수지지대대
			이동식	플러워박스, 플랜터
	경관시설	조각, 문주, 상징물, 깃대봉		
	도시시간 시설	도시방재시설	소화전, 급수전	
		도시시간시설	맨홀, 전신주, 신호개폐기, 전력구	
	조명시설	가로계	가로등	
보도계		보행등, 발밑등		

〈표 1〉 가로환경계획 매뉴얼의 공공시설물 분류

자료 : <http://design.gg.go.kr/> 필자 재작성

대분류	소분류	
공공시설 물	편의 시설물	벤치, 파고라, 자전거거치대, KIOSK, U-서비스부스, 전회부스, 공공화장실
	보호 시설물	블라더, 펜스, 방음벽, 중앙분리대, 가이드레일, 울벽, 낙석방지책
	교통/통행 시설물	버스정류장, 택시승강장, 종합안내판, 방향안내판, 가로등, 보행등, 바다등, 통합물, 인구형, 상징조형물, 보도매턴
	녹지 시설물	플랜터, 수목지대, 수목보호대
	관리 시설물	휴지통, 합체, 맨홀커버
특수 구조물	교량, 보도육교, 지하차도, 톨로박스, 고가차도, IC램프교, 생태교량, 기타지구외	

〈표 2〉 경기도 광고 신도시 가이드라인자료

자료 : http://design.seoul.go.kr/n\_dscontent/designseoul.php  
MenuID=521&pgID=485 공공시설가이드라인 pp.146~148 필자 재작성

대분류	소분류
휴게 시설물	벤치, 그늘막
위생 시설물	휴지통, 공중화장실, 음수대
서비스 시설물	자전거 보관대, 관광 안내소, 공중전화부스, 우체통
판매 시설물	가로판매대
통행 시설물	버스정류장 쉼터, 택시정류장 쉼터, 마을버스 정류장 쉼터, 지하철 출입구 캐노피, 지상노출 승강기, 보도블록, 점자블록, 보도차도 경계석, 육교 교량
녹지 시설물	가로화분대, 가로수 보호 덮개, 가로수 지주대
보호 시설물	블라드, 보호 펜스, 방울벽, 도로면 울벽, 터널 전면부, 무단횡단방지 시설, 신호등주
관리 시설물	지상기기, 교통신호 제어기, 맨홀, 트랜치, 지하철 환기구
조명 시설물	가로등 주
기타 시설물	디지털 영상매체, 시계탑, 상징 조형물, 벽화, 공사장 가림막, 가림벽

〈표 3〉 서울시 공공시설물 가이드라인

자료 : 문화유산 공공디자인 가이드라인 - 문화재청용, p.30 필자 재작성

대분류	소분류
편의시설물	벤치, 휴지통, 파고라, 음수대, 자전거 보관대, 휠체어 유모차 보관대, 장애인경사로, 공중전화부스, 자동판매부스, 사인시설물, 광고시설물
관리시설물	블라드, 보호펜스, 안전펜스, 경계부울타리, 플랜터, 소화시설, 분전함, 경음용 맨홀덮개, 우수용 맨홀덮개, 수목보호대, 수목지주대, 부속시설, 가림막, 지주시설물
조명시설물	보안등, 경관조명등, 보행등, 벽부등
공사시설물	공사용 가설시설, 가설 울타리, 이동식 울타리

〈표 4〉 문화유산 공공디자인 가이드라인

자료 : 조철희(2010), 세계문화유산으로 등록된 한국의 문화유산 내 공공 시설물 가이드라인에 관한 연구, 성명대학교 석사학위논문, p37 필자 재작성

대분류	소분류
편의시설물	벤치, 파고라, 쉼터
보호시설물	블라드, 펜스
녹지시설물	수목보호대, 수목지주대, 플랜터
관리시설물	소화전, 소화기, 가로등
정보시설물	지역안내판, 종합안내판, 방향유도사인, 규제사인, 관광안내시설, 공중전화부스
위생시설물	공중화장실, 휴지통, 음수대
판매시설물	매점, 자동판매기, 판매대

〈표 5〉 문화유산 내 공공시설물

아래와 같이 선행연구 및 서울시와 지자체의 현황 가이드라인과 공공시설물의 고찰을 통하여 화성의 공공시설물의 분류를

세분화 하였다. 분류의 최종 항목은 화성의 공공시설물을 전체적인 용도와 그 특징을 조사하여 편의시설계, 정보시설계, 보호시설계, 관리시설의 대분류로 나누었고, 각 대분류의 특징에 따라 14개의 중분류를 하였다. 그리고 각 중분류 안에 21개의 항목으로 세분화 하였다.

대분류	중분류	소분류
편의시설계	휴게시설	벤치, 파고라, 쉼터
	서비스시설	자전거보관대, 공중전화부스
	위생시설	쓰레기통, 화장실, 음수대, 맨홀뚜껑
정보시설계	판매시설	매점, 매점, 자판기
	안내시설물	관광안내소, 지역안내판, 종합안내판
보호시설계	사인시설물	방향유도사인, 간판
	안전시설물	안전펜스, 블라드, 경계울타리
	녹지시설물	수목지주대, 수목보호대, 플랜트
관리시설계	소방시설물	소화기, 소화전
	전기시설물	분전함, 스피커
	가로등시설물	보안등(가로등), 벽부등, 보행등
조명등시설물	경관조명등	

〈표 6〉 세계문화유산 화성의 공공시설물 분류

## 2-2. 연구대상지 개요

### 2-2-1. 수원화성 공공시설물 현황

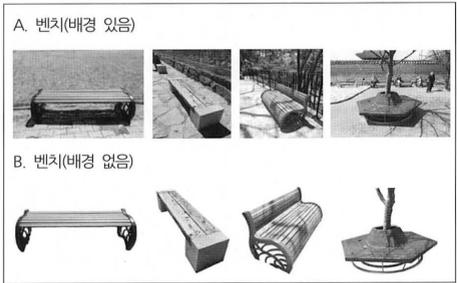
화성의 공공시설물을 유형수와 전체수량을 조사하여 표7로 정리하였다. 화성의 공공시설물은 표7에서와 같이 전체수량 734개 중에서 편의시설계는 533개, 정보시설계는 71개, 보호시설계 41개, 관리시설계는 89개로 조사되었다. 또한 정보시설계가 41종류로 가장 다양한 유형을 지니고 있었고 다음은 편의시설계(21종류), 관리시설계(18종류), 보호시설계(8종류)로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 화성에서 가장 많은 유형을 보여주는 공공시설물을 5가지 선정하여 그림1로 정리하였다. 그리고 화성 공공시설물의 정체성과 만족도를 위한 실문을 하기위해 각 시설계에 대하여 대표적인 시설물을 각 1가지씩 선정하였다. 표7에서와 같이 선정의 기준은 유형의 종류와 수량이 가장 많은 것을 선택 하였으나 정보시설계는 다른 시설계에 비하여 상대적으로 유형의 종류가 많으므로 소분류 내에서 두 가지를 선정하였다.

대분류	중분류	소분류	유형 수	전체수량
편의시설계	휴게시설	벤치	21개	533개
정보시설계	안내시설물	안내판(지역안내판 + 종합안내판)	31개	71개
		사인시설물	방향유도사인	
보호시설계	안전시설물	블라드	8개	41개
관리시설계	가로등시설물	보안등(가로등)	18개	89개

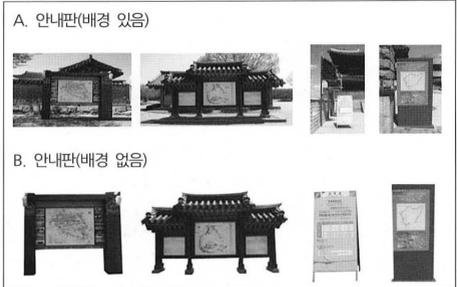
〈표 7〉 수원화성의 공공시설물 현황

또한 각 소분류에서 선정된 시설물의 사진은 예비조사를 통해 전문가들의 선정으로 이루어졌다. 선정된 시설물의 사진은 화성의 배경이 있는 사진과, 배경을 배제하고 시설물만 있는 사

진으로 작업하였고, 이러한 두 가지 사진을 통하여 각 시설물의 특징과 정체성 및 만족도를 비교 측정하고자 하였다. 따라서 각 시설계의 소분류 내에서 선정된 사진이미지는 다음과 같이 배경이 있는 것과 배경이 없는 것으로 나누어 정리하였다.



<그림 1> 벤치



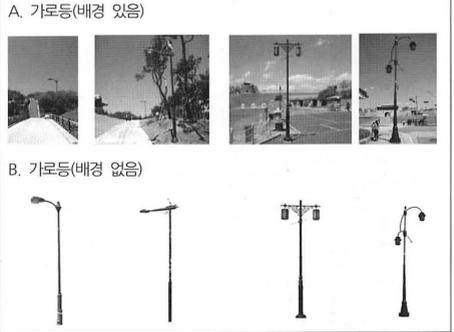
<그림 2> 안내판



<그림 3> 방향유도사인



그림4) 볼라드



<그림 5> 가로등

## 2-3. 조사방법

### 2-3-1. 현장조사

대상지로 선정된 수원화성의 현황을 알아보기 위하여 2012년 4월 20일부터 4월 30일에 걸쳐 비가 오지 않는 맑은 날 오전 10시부터 오후 3시에 걸쳐 직사광선을 피하여 촬영하였으며, 도보로 수원화성의 전 구역을 돌아다니면서 표본조사를 실시하였다.

### 2-3-2. 설문문의 구성

본 연구에서는 문화유산지역인 수원화성의 공공시설물의 정체성반영여부를 알아보기 위하여 수원화성의 배경의 유무에 따른 심리적 특성을 알아보고자 하였다. 이에 수원화성의 배경을 삭제한 후, 시설물만 보인 사진에서는 심리적 요인인 형태와 색채, 신호도에 대한 문항으로 구성되었으며, 수원화성의 배경과 시설물이 같이 보인 사진에서도 역시 심리적 요인인 형태와 색채, 신호도, 그리고 시설물의 정체성반영여부로 구성하였다. 모든 항목은 7점 리커트척도로 측정하여 조사하였다.

2-3-3. 설문조사

정체성반영여부와 시설물의 심리적 요인을 조사하기 위한 설문지는 2012년 5월 11일부터 5월 14일까지 실시되었으며, 성균관대학교 미술학부 1~4학년 및 용인대학교 OO 1~4학년, 경희대학교 일반대학원 환경조경학과 학생 80명을 대상으로 실시하였다. 유형별로 선정된 공공시설물은 빔 프로젝트를 이용하여 스크린으로 보여주며 설문지에 응답하도록 하였으며, 조사결과 총 80부의 응답이 회수되었고 이 중 누락되거나 불성실한 답변 5부를 제외하고 75부를 최종 유효 표본집단으로 선정하여 분석의 자료로 사용하였다.

2-4. 분석방법

본 연구목적과 관련하여 설문조사를 통하여 얻어진 분석은 SPSS 18.0 for Windows 통계프로그램을 이용하였으며, 조사도구의 일관된 신뢰도를 확인하는 알파계수법(Chronbach's alpha)에 의한 신뢰도 분석, 문화유산지역으로의 수원화성에 대한 배경 유·무를 구분지어 사진별 선호도 평균분석, 화성배경의 유·무에 따라 화성 내의 공공시설물에 대한 선호도 차이의 검증을 위한 T-test를 실시하였다. 또한 전반적인 수원화성의 공공시설물의 정체성반영경도와 각 유형별 공공시설물의 정체성 반영경도와의 관계성을 분석하기 위하여 다중선형 회귀분석을 실시하였다.

3. 결과 및 고찰

3-1. 신뢰도분석

본 연구에서는 수원화성을 중심으로 문화유산지역의 공공시설물의 정체성 반영여부를 조사하여, 공공시설물이 문화유산지역의 정체성을 반영하기 위한 합리적인 대안을 제시하고자 한다. 이에 대한 평가로 각각 시설물에 대한 형태·색채를 평가 지표로 선택하였으며, 평가적도로 사용되는 두 가지 항목에 대한 신뢰도 분석(Reliability Test)을 통해 신뢰도 및 타당성을 검증함으로써 평가를 위한 적절한 항목을 선정하기 위한 예비조사를 실시하였다. 선정된 항목에 대한 신뢰성 및 타당성검토를 위한 신뢰도 분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

	항 목	수정된 항목 전체 상관관계	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
배경 삭제	형태	.644	.787
	색채	.650	.784
배경 포함	형태	.692	.765
	색채	.629	.794

Cronbach's Alpha = .828

〈표 8〉 공공시설물에 대한 신뢰도 분석

신뢰도 분석을 실시한 결과 Cronbach's Alpha값은 0.828로 나타나 사회과학 분야에서 신뢰성이 있다고 판단하는 .60보다 높은 수치로 분석되어 측정항목들 간의 내적 일관성을 지닌

것으로 해석된다. 항목에 대한 신뢰도 분석결과 전체  $\alpha$ 값보다 큰 수치를 나타내는 변수가 없어 모든 변수를 분석에 사용하였다.

3-2. 기술통계분석

문화유산지역으로의 수원화성에 대한 배경 유·무를 구분지어 사진별 선호도 평균분석을 실시하였다. 벤치1, 벤치2의 경우 배경을 삭제했을 때보다 수원화성의 경관이 포함된 사진이 전반적으로 선호도가 높게 나왔으며, 벤치3의 색채의 경우 경관이 포함된 사진에서 선호도 상승했으나, 형태면에서는 선호도가 낮게 분석되었고, 벤치4의 경우 형태·색채 모두 수원화성의 배경이 포함된 사진을 보여주었을 때 선호도가 하락하였다.

안내판의 경우 안내판1, 안내판3, 안내판4은 수원화성의 배경 사진이 포함되었을 때 형태·색채의 선호도가 전반적으로 상승했으며, 안내판2의 경우에는 색채는 선호도가 상승했으나, 형태는 선호도가 하락하였다.

방향유도사인의 경우 방향유도사인2, 방향유도사인3은 수원화성의 배경사진이 포함되었을 때 전반적인 선호도가 상승했고, 방향유도사인1의 색채에 대한 선호도는 상승했으나 형태의 선호도는 하락하였다. 방향유도사인4는 형태의 선호도는 상승하였으나, 색채의 선호도에 있어서 수원화성의 배경이 있을 때 오히려 하락하였다.

블라드의 경우 블라드1, 블라드3, 블라드4는 수원화성의 배경 사진이 있을 때 전반적인 선호도가 상승하였지만, 블라드2는 색채의 선호도는 상승하였으나 형태의 선호도는 하락하였다.

가로등의 경우 가로등1, 가로등2, 가로등4는 수원화성의 배경이 포함된 사진이 전반적인 선호도가 상승하였으나, 가로등3은 색채의 선호도는 상승한 반면 형태에 대한 선호도는 수원화성의 배경이 포함되었을 때 하락하였다.

유형	구분	사진1			사진2			사진3			사진4			
		평균	표준 편차	표준 오차	평균	표준 편차	표준 오차	평균	표준 편차	표준 오차	평균	표준 편차	표준 오차	
벤치	배경 삭제	형태	4.63	1.292	.149	3.07	1.483	.171	4.33	1.446	.167	5.35	1.380	.159
		색채	4.35	1.330	.154	2.93	1.388	.160	3.77	1.420	.164	4.76	1.888	.218
배경 포함	형태	형태	4.92	1.292	.149	4.87	1.483	.171	4.31	1.551	.179	4.03	1.668	.193
		색채	4.87	1.245	.144	4.99	1.493	.172	4.05	4.541	.178	3.32	1.710	.197
안내판	배경 삭제	형태	3.81	1.343	.155	4.80	1.263	.146	2.72	1.657	.191	5.33	1.408	.163
		색채	3.59	1.462	.169	4.25	1.415	.163	2.49	1.537	.177	4.93	1.349	.156
배경 포함	형태	형태	3.97	1.488	.172	4.49	1.329	.153	2.80	1.724	.199	5.79	1.166	.135
		색채	4.16	1.644	.190	4.41	1.443	.167	2.63	1.707	.197	5.76	1.063	.123
방향유도	배경 삭제	형태	3.32	1.317	.152	4.21	1.359	.157	3.24	1.691	.195	4.59	1.517	.175
		색채	3.17	1.492	.172	4.08	1.333	.154	3.85	1.850	.214	4.84	1.405	.162
배경 포함	형태	형태	3.28	1.485	.171	4.53	1.298	.150	4.00	1.701	.196	5.04	1.267	.146
		색채	3.40	1.551	.179	4.49	1.483	.171	4.47	1.855	.214	4.81	1.382	.160
블라드	배경 삭제	형태	3.48	1.528	.176	4.31	1.488	.172	4.67	1.781	.206	3.04	1.680	.194
		색채	2.89	1.429	.165	3.92	1.487	.172	4.31	1.708	.197	3.03	1.442	.167
배경 포함	형태	형태	3.49	1.589	.183	4.28	1.512	.175	5.49	1.339	.155	4.20	1.903	.220
		색채	3.55	1.803	.208	4.00	1.560	.180	5.32	1.347	.156	4.36	1.813	.209
가이드	배경 삭제	형태	3.76	1.432	.165	4.40	1.325	.153	5.53	1.536	.177	5.37	1.523	.176
		색채	3.48	1.639	.189	4.19	1.548	.179	5.24	1.384	.160	4.87	1.398	.161
배경 포함	형태	형태	3.83	1.399	.161	5.13	1.223	.141	5.35	1.466	.169	5.21	1.349	.156
		색채	3.51	1.622	.187	4.87	1.473	.170	5.16	1.462	.169	5.01	1.330	.154

<표 9> 경관슬라이드별 선호도 분석

이는 공공시설물에 대한 정체성이 수원화성의 문화유산지역의 정체성에도 반영되지 않는 경우도 있다는 것을 보여준다. 공공시설물만 존재하는 사진을 보여준 후, 수원화성의 배경이 포함된 사진을 보여주었을 때 형태·색채에 대한 전반적인 선호도가 상승한 것은 각각의 공공시설물이 수원화성에 존재하였을 때 정체성이 더욱 반영된다는 것을 보여준다.

3-3. t-test

본 연구는 화성 내의 공공시설물에 대한 선호도가 화성의 배경이 있을 때와 없을 때에 유의미한 차이가 있는지를 검증하기 위하여 시산물 별 형태와 색채의 선호도 점수에 대한 t-test를 실시하였고 그 결과는 다음과 같다.

\*: 0: with background, 1: without background

Variable	attributes	background or not	Mean(SD)	N	t-value	df	Prob.
1. var1	form	0	4.63	4	-1.579	6	.119
		1	4.92	4			
	color	0	4.35	4	-3.388	6	
		1	4.87	4			
2. var2	form	0	3.07	4	-8.804	6	.000
		1	4.87	4			
	color	0	2.93	4	-10.822	6	
		1	4.99	4			
3. var3	form	0	4.33	4	.133	6	.895
		1	4.31	4			
	color	0	3.77	4	-1.262	6	
		1	4.05	4			
4. var4	form	0	5.35	4	7.166	6	.000
		1	4.03	4			
	color	0	4.76	4	6.383	6	
		1	3.32	4			

<표 10> 벤치의 t-test 결과

\*: 0: with background, 1: without background

Variable	attributes	background or not	Mean(SD)	N	t-value	df	Prob.
1. var1	form	0	3.81	4	-1.079	6	.284
		1	3.97	4			
	color	0	3.59	4			
		1	4.16	4			
2. var2	form	0	4.80	4	1.866	6	.066
		1	4.49	4			
	color	0	4.25	4			
		1	4.41	4			
3. var3	form	0	2.72	4	-.760	6	.450
		1	2.80	4			
	color	0	2.49	4			
		1	2.63	4			
4. var4	form	0	5.33	4	-2.682	6	.009
		1	5.79	4			
	color	0	4.93	4			
		1	5.76	4			

<표 11> 안내판의 t-test 결과

첫 번째로, 벤치의 t-test 결과, 1번 벤치의 색채에서 0.001, 2번 벤치의 형태와 색채에서 0.000, 4번 벤치의 형태와 색채에서 0.000의 유의확률을 보여 벤치 자체의 디자인 선호도 점수와 화성의 배경이 함께 나왔을 때의 벤치 선호도 점수에 있어 1번, 2번, 4번 3개의 벤치에서 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

두 번째로, 안내판의 t-test 결과, 1번 안내판의 색채에서 0.003, 4번 안내판의 형태와 색채에서 각각 0.009, 0.000의 유의확률을 보여 안내판 자체의 디자인 선호도 점수와 화성의 배경이 함께 나왔을 때의 안내판 선호도 점수에 있어 1번, 4번 2개의 안내판에서 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

\*: 0: with background, 1: without background

Variable	attributes	background or not	Mean(SD)	N	t-value	df	Prob.
1. var1	form	0	3.32	4	.238	6	.813
		1	3.28	4			
	color	0	3.17	4			
		1	3.40	4			
2. var2	form	0	4.21	4	-2.138	6	.036
		1	4.53	4			
	color	0	4.08	4			
		1	4.49	4			
3. var3	form	0	3.24	4	-3.487	6	.001
		1	4.00	4			
	color	0	3.85	4			
		1	4.47	4			
4. var4	form	0	4.59	4	-2.848	6	.006
		1	5.04	4			
	color	0	4.84	4			
		1	4.81	4			

<표 12> 방향유도사인의 t-test 결과

\*: 0: with background, 1: without background

Variable	attributes	background or not	Mean(SD)	N	t-value	df	Prob.
1. var1	form	0	3.48	4	-.086	6	.932
		1	3.49	4			
	color	0	2.89	4			
		1	3.55	4			
2. var2	form	0	4.31	4	.139	6	.890
		1	4.28	4			
	color	0	3.92	4			
		1	4.00	4			
3. var3	form	0	4.67	4	-3.757	6	.000
		1	5.49	4			
	color	0	4.31	4			
		1	5.32	4			
4. var4	form	0	3.04	4	-5.182	6	.000
		1	4.20	4			
	color	0	3.03	4			
		1	4.36	4			

<표 13> 블라드의 t-test 결과

세 번째로, 방향유도사인의 t-test 결과, 2번 방향유도사인의 형태와 색채에서 각각 0.036, 0.016, 3번 방향유도사인의 형태와 색채에서 각각 0.001, 0.018의 유의확률을 보여 방향유도사인 자체의 디자인 선호도 점수와 화성의 배경이 함께 나왔을 때의 방향유도사인 선호도 점수에 있어 2번, 3번 2개의 방향유도사인에서 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

네 번째로, 블라드의 t-test 결과, 1번 블라드의 색채에서 0.001, 3번 블라드의 형태와 색채에서 0.000, 4번 블라드의 형태와 색채에서 0.000의 유의확률을 보여 블라드 자체의 디자인 선호도 점수와 화성의 배경이 함께 나왔을 때의 블라드 선호도 점수에 있어 1번, 3번, 4번 3개의 블라드에서 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

다섯 번째로, 가로등의 t-test 결과, 2번 가로등의 형태와 색

채에서 각각 0.000, 0.002의 유의확률을 보여 가로등 자체의 디자인 선호도 점수와 화성의 배경이 함께 나왔을 때의 가로등의 선호도 점수에 있어 2번 1개의 가로등에서 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

각 시실물 별로 화성의 배경이 있을 때와 없을 때의 유의미한 차이를 검증하기 위하여 t-test를 실시한 결과, 유의미한 차이를 보이는 11개의 시실물 중 4번 벤치를 제외한 10개의 시실물에서는 디자인 자체의 선호도 점수보다는 화성과 함께 보였을 때의 시실물 선호도 점수가 높은 것을 알 수 있다. 이는 화성에 설치되어있는 공공시설물들이 그 공간과 함께일 때 더욱 긍정적인 효과를 불러일으킬 수 있으며 대체로 화성의 정체성을 잘 반영한 결과라 할 수 있겠다.

\*: 0: with background, 1: without background

Variable	attributes	background or not	Mean(SD)	N	t-value	df	Prob.
1. var1	form	0	3.76	4	-4.452	6	.652
		1	3.83	4			
	color	0	3.48	4			
		1	3.51	4			
2. var2	form	0	4.40	4	-4.310	6	.000
		1	5.13	4			
	color	0	4.19	4			
		1	4.87	4			
3. var3	form	0	5.53	4	1.050	6	.297
		1	5.35	4			
	color	0	5.24	4			
		1	5.16	4			
4. var4	form	0	5.37	4	.874	6	.385
		1	5.21	4			
	color	0	4.87	4			
		1	5.01	4			

<표 14> 가로등의 t-test 결과

### 3-4. 회귀분석

전반적인 수인 화성의 공공시설물의 정체성반영정도와 각 유형별 공공시설물의 정체성 반영정도와의 관계성을 분석하기 위하여 전반적인 수인화성의 공공시설물에 대한 정체성 반영 점수를 종속변수로 하고, 벤치,안내판,방향유도사인,블라드,가로등의 5가지 유형에 대한 공공시설물의 정체성 반영점수를 독립변수로 추가하여 Enter방식의 다중선형 회귀분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

회귀분석 결과 벤치는 0.214, 안내판은 0.254, 방향유도사인은 -0.042, 블라드는 0.197, 가로등은 0.238로 나타났다. 따라서 '안내판'의 정체성 반영정도가 전체 수인화성의 공공시설물에 대한 정체성에 가장 큰 영향을 미치는 주요 변수로 나타

났고, 방향유도사인을 제외한 각 변수들은 1% 수준에서 유의성이 있는 것으로 나타났다. 또한 분산분석을 통한 F검정에서는 1%의 유의성을 보였으며, 상관계수 R<sup>2</sup> 값이 0.575으로 약 57%의 높은 관계성을 보이고 있다.

즉, 이러한 결과는 수인화성에 대한 정보를 제공하는 안내시설물이 단지 수인화성에 대한 객관화된 정보만을 제공하는 것이 아니라, 나아가 수인화성에 대한 이미지를 인지할 수 있는 정체성을 반영한 정보시설체로서 설계된 것임을 알 수 있다. 따라서, 수인화성을 상징하는 대표적인 공공시설물로서의 안내판에 대한 형태와 색채의 정비가 요구된다.

모형	변수	비준화 계수		표준화계수	t	유의확률	분산분석		R 제곱
		B	표준편차	베타			F	유의확률	
모형1	(상수)	.901	.460		1.961	.054	18.667	.000	.575
	벤치	.214	.096	.221	2.235	.029			
	안내판	.254	.099	.276	2.570	.012			
	방향유도사인	-.042	.095	-.046	-.444	.658			
	블라드	.197	.089	.228	2.220	.030			
	가로등	.238	.090	.271	2.645	.010			

<표 15> 전반적인 수인화성 공공시설물의 정체성반영정도와 각 시설물의 정체성반영정도와의 관계성 분석을 위한 회귀분석결과

## 4. 결론

우리나라의 산업발전은 기능개발을 우선으로 진행하여 문화자원이나 역사적인 유적과 유물들의 훼손을 초래하였다. 그러나 오늘날에는 지방화 시대를 맞아 지역의 정체성을 살리기 위한 지역문화의 발굴과 정체성의 활용을 위한 많은 정책들이 실시되고 있다. 이러한 배경에서 수인시의 대표적이며 세계적으로도 지역 정체성으로 내세우고 있는 화성을 중심으로 정체성 반영 여부에 대하여 연구하였다. 화성의 많은 시설물들이 화성의 정체성에 미치는 영향을 분석하기 위하여 현장에서의 공공시설물의 자료수집과 설문조사 및 여러 통계자료를 통하여 그 결과를 도출하였다.

첫째, 공공시설물이 수인화성에 존재하였을 때의 정체성 반영 여부에 대하여 각각 시설물에 대한 형태와 색채를 기준으로 선택하여 분석한 결과 그 상관관계가 있었고,

둘째, 각 시설물 별로 화성의 배경이 있을 때와 없을 때의 유의미한 차이를 검증하기 위하여 t-test를 실시한 결과, 화성에 설치되어있는 공공시설물들이 그 공간과 함께일 때 더욱 긍정적인 효과를 불러일으킬 수 있으며 대체로 화성의 정체성을 반영하고 있다고 할 수 있다. 여기서 유의미한 차이를 보이는 11개의 시설물 중 4번 벤치를 제외한 10개의 시설물에서는 디자인 자체의 선호도 점수보다는 화성과 함께 보였을 때의 시설물 선호도 점수가 높았다.

셋째, 전반적인 수인 화성의 공공시설물의 정체성 반영정도와 각 유형별 공공시설물의 정체성 반영정도와의 관계성을 분석 이러한 결과는 수인화성에 대한 정보를 제공하는 안내시설물이 단지 수인화성에 대한 객관화된 정보만을 제공하는 것이 아니라, 나아가 수인화성에 대한 이미지를 인지할 수 있는 정체성을 반영한 정보시설체로서 설계된 것임을 알 수 있다. 따라서, 수인화성을 상징하는 대표적인 공공시설물로서의 안내판에 대한 형태와 색채의 정비가 요구된다.

결과적으로 화성의 공공시설물들은 세계문화유산인 화성을 배경으로 하여 대체적으로 정체성을 반영하고 있다고 할 수 있으나 형태와 색채 및 조형적인 측면에서 시대의 흐름에 맞는 정비가 필요하다고 할 수 있다.

## 참고문헌

- 광교신도시 공공디자인, 공공시설물 디자인, 경기도, 2009, p.15
- 이나영, 도심지 가로환경시설물 디자인의 개선방향연구, 경희대학교 석사학위 논문, 2002
- 조철희, 세계문화유산으로 등록된 한국의 문화유산 내 공공시설물 가이드라인에 관한 연구, 상명대학교 석사학위 논문, 2010

- 최윤아 외, 자연공원의 공공시설물 디자인에 관한 연구, 디자인학연구 통권 제 81호 Vol.1, 2009, p.274
- 한국문화예술진흥원 문화발전연구소, p.23~25, 1992

원 고 접 수 일 : 2013년 11월 18일  
심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)  
계 재 화 정 일 : 2013년 11월 30일  
3인익명 심사필



# 버스정류장 아트쉘터 디자인의 시각적 선호요인에 관한 연구

A study on the Visual Preference Factors of Bus Art Shelter

주 저 자 : 서주환 (Suh, Joo Hwan)  
경희대학교 환경조경디자인학과  
jhsuh@khu.ac.kr

공동저자 : 김상범 (Kim, Sang Bum)  
농촌진흥청 국립농업과학원

최유나 (Choi, Yoo Na)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과

유현정 (Yeu, Hyun Jung)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과

어치르 바트치멕 (Ochir, Batchimeg)  
경희대학교 일반대학원 환경조경학과

예술디자인학연구 16호

# 버스정류장 아트쉘터 디자인의 시각적 선호요인에 관한 연구

A study on the Visual Preference Factors of Bus Art Shelter

## 목차

### 1. 서론

- 1.1. 연구의 배경
- 1.2. 연구범위

### 2. 연구방법

- 2.1. 대상지 개요
- 2.2. 조사 방법
- 2.3. 분석 방법

### 3. 분석 및 고찰

- 3.1. 아트쉘터 이미지 분석
- 3.2. 아트쉘터 선호도 분석
- 3.3. 아트쉘터의 시각적 특성 분석

### 4. 결론

## 참고문헌

### (요약)

본 연구는 도시에서 시민들에게 서비스 제공을 목적으로 설치되는 스트리트퍼니처 중에서 보행환경과 교통 환경의 중개적인 역할을 하고 가로환경의 일부인 버스정류장 쉘터를 중심으로 연구하였다. 최근에는 기존의 획일화된 버스정류장 쉘터가 아닌 작가들의 현대적인 감각과 주변 환경과 조화롭게 조성된 아트쉘터는 이용자들로 하여금 흥미와 볼거리를 제공하고 있다. 이에 본 연구는 남산 소월길 아트쉘터 5곳, 서울역사박물관 앞 아트쉘터 1곳, 서울시 종로구 흥국생명 앞의 아트쉘터 1곳으로 서울시 '도시갤러리 프로젝트'로 조성된 총 7곳의 아트쉘터를 대상으로 연구하였다. 연구를 위해 이미지평가와 선호의 정도를 조사하여 아트쉘터 디자인의 시각적 선호요인을 분석하고 이용자의 시각적 질에 영향을 미치는 요인을 파악하고 분석하여 연구를 진행하였다.

분석 결과, 밝은 색채와 선을 사용하여 리듬감있게 디자인 된 아트쉘터의 형태는 시민들의 시각적 질을 높여주며, 도시환경과 조화롭게 어울려 선호의 정도가 높았다.

또한 아트쉘터의 물리적 요소 중 디자인 형태가 가장

시각적 선호에 영향을 준다. 이는 이용자들이 독특하고 현대적인 디자인을 필요로 하며, 색채와 질감보다 디자인 자체를 중요하게 생각하는 것을 알 수 있었다.

위와 같은 결과에서 향후 조성될 버스정류장 쉘터에 시민들이 요구하는 현대적이고 아름다운 디자인을 반영하는 것이 필요하다는 것을 시사하고 있다.

### (중심어)

아트쉘터, 시각적 선호도, 공공시설물

### (Abstract)

This research is about bus stop shelters, a part of the street connecting pedestrians and traffic regions, among street furniture for citizens in the city. The research reviewed a total of 7 art shelters established by the City Gallery Project of Seoul: 5 Art Shelters in Sowol-gil, Namsan, 1 in front of Seoul Museum of History and 1 in front of Heungkuk Life Insurance in Jongno-gu, Seoul by assessing images and reviewing the degree of preference to analyze visual preference factors of bus shelter designs and the factors affecting visual quality of users were identified and analyzed. Unlike the conventional standardized bus stop shelters, art shelters add a dash of modern sense by artists in harmony with the surrounding environment which attracted interest and provided sights to users. The form of art shelters that were rhythmically designed with bright colors and lines were more aesthetically pleasing for citizens and helped coordinate with the urban environment which was preferred. Among physical elements, design forms of the art shelters have the most effect on visual preference. Thus, we can see that users prefer unique and stylish designs and put a high value on the design itself rather than color or texture. Therefore, it is essential to apply modern and beautiful designs favored by citizens to bus stop shelters to be established in the future.

### (Keyword)

Art Shelter, Visual preference, Street furniture

# 1. 서론

## 1.1. 연구의 배경

도시에서 스트리트퍼니처는 시민들에게 서비스를 제공하려는 목적으로 공공 공간에 설치된다. 이 서비스는 매우 다양한 용도와 기능을 갖는데 이를테면 커뮤니케이션, 레저, 휴식, 유지 보수, 청소, 범위구분, 보행자 및 차량구역의 설계 등이다. 이러한 스트리트퍼니처의 아이덴티티는 앉거나 거기서 무언가를 구입하거나 아니면 단순히 그 안에서 기다리거나 하는 등 시민들이 자주 이용하는 것들이다. 그러므로 단순히 스트리트퍼니처의 제공자원이 아닌 이용자의 시각적 선호공간, 선호형태 및 선호 색상 등 제반사항들을 고려한 시설물들의 설치가 필요하다.<sup>1)</sup>

또한 현대 디자인의 중요한 키워드는 인간중심으로, 이는 인간과 디자인의 소통으로 해석된다. 특히 스트리트퍼니처 중 버스정류장은 도시환경을 이루는 요소 중 하나로 이용자의 연계성을 확보하고, 연속적으로 연결되는 공간으로 도시 내 환경과 인간을 연결하는 통로이다. 기존의 버스정류장의 무질서한 설치는 도시환경의 이미지를 저해하고, 복잡하여 다양한 사용자의 행위욕구를 충족시키지 못했다. 단순한 기능, 즉, 버스의 탑승 및 하차 공간으로 해석되고, 어느 공간에서나 무질서한 설치로 도심 내 환경 구성 요소의 중요부분임에도 제대로 인식되지 못하고 있는 것이 현실이다.<sup>2)</sup>

도시공간에서 버스정류장은 도시 환경의 주요 이미지를 구성하는 공간이며 도시와 이용자들의 연계성을 확보하고 연속적으로 연결되는 사람과 도시를 연결하는 상호 공간이다. 또한, 버스정류장은 보행환경과 교통 환경의 중개적인 역할을 하고 가로환경의 일부이다. 도시환경을 형성하는 중요한 시각적 요소로 버스정차 시설 및 가로환경 시설물, 가로수, 바닥재 등의 집합체로 심미적이고 독창적인 도시환경 형성의 주요 역할을 담당하고 있어 도시생활에 없어서는 안 될 중요한 생활공간으로 자리하고 있다. 이렇듯 최근 도시갤러리 프로젝트, 기업사회 공헌 활동 등 여러 가지 방법으로 버스정류장의 디자인에 대한 관심이 많아지고 있다. 그렇게 조성된 남산 소월길에 아트쉘터, 서울역사박물관 앞, 홍국생명 앞의 버스정류장은 일상 공간의 대표적인 출입문인 버스정류소를 생활 속 예술작품이자 감상공간으로 조성하여 시민들에게 쾌적한 일상을 제공한다. 또한 장소적 특성을 담아내고 심리적, 상징적으로 접근성을 강화하고 있으며, 즐겁고 생경한 풍경으로 연출하여 시각적, 조형적으로 시민들에게 즐거운 풍경과 작품을 제공하고 있다. 아트 쉘터는 버스정류장의 기능성, 실용성을 강화하였고, 지루한 기다림의 공간이 아닌 작은 문화공간으로서의 기능성과 도시 인프라로서의 기본적인 안전성을 확보하고 있다.

도시공간에서 중요한 시설인 버스정류장 쉘터의 이미지 평가를 통해 디자인의 시각적 선호요인을 분석하고 이용자의 시각

적 질에 영향을 미치는 요인을 파악하고 분석하는 것이 본 논문의 목적이며 분석한 결과로 향후 계획 될 버스정류장 쉘터의 디자인에 대한 기초자료를 제공하고자 한다.

## 1.2. 연구 범위

본 연구의 공간적 범위는 서울시 '도시갤러리 프로젝트'로 조성된 총 7곳으로 한정되었다. 7곳의 아트쉘터는 다음과 같다. 먼저 <남산 소월길 아트쉘터 조성사업>으로 서울시 중구 남창동 51-1번지(남대문)에서 하얏트 호텔을 거쳐 서울시 용산구 한남동 726-74번지(외국인아파트)까지 남산 소월길 위에 조성된 아트쉘터 5곳이다. 또한 서울시 종로구 신문로 2가에 위치한 서울역사박물관 앞에 <뮤지엄아트쉘터 조성사업>으로 조성된 아트쉘터 1곳, 마지막으로 서울 종로구 신문로 1가에 위치한 홍국생명 앞의 <해머링맨 문화광장 조성사업>으로 조성된 아트쉘터 1곳이다.

# 2. 연구방법

## 2.1. 대상지 개요

### 2.1.1. 남산 소월길

먼저 소월길은 서정시인 김정식(金廷植)의 호 소월(素月)에서 유래되었다. 폭 20m, 길이 3,700m의 4차선 도로이다.

소월길의 아트쉘터 조성은 2007년 홍국생명(당하문 점), 서울역사박물관 앞 등에 이은 세 번째 도시갤러리 아트버스쉘터 공모로 조성되었다.

총 5곳의 남산 소월길의 아트쉘터는 가능한 강조한 버스쉘터를 Art&Fun Design을 반영한 작품이 설치되었다. 남산의 자연 풍경과 예술가들의 창의적인 아이디어의 결합으로 새로운 관광명소를 기대하며, 남산도서관, 보성여중고 버스정류장 등 총 5곳을 대상으로 관광특구지역인 남산과 연결점을 구축하였다.

### 1) 남산도서관

공공미술로서 작품 설정과 아이디어가 가장 눈에 띄는 곳으로 최순용 건축가의 작품명 '회화적 몸타주'이다. 버스정류장을 하얀 캔버스로 표현하고 조형요소를 남산도서관을 오가는 행인으로 표현하였다. 쉘터의 재료로는 노후콘크리트, 스틸 등으로 연출되었다.



<그림 1> 남산도서관 정면



<그림 2> 남산도서관 측면

1) 유상원 외 1명, 버스정류장 쉘터 형태의 시각적 선호요인 분석

2) 유수미, 어포먼스 개념을 도입한 버스정류장 디자인에 관한 연구, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문, 2010

2) 후암 약수터

주동진 조각가의 작품명 '남산의 생태'이다. 후암약수터에서 발견되었다는 토종개구리를 상징화하여 작품에 담아 남산의 자연이 조속히 회복되길 기원하는 내용을 담고 있는 작품이다. 쉼터의 재료는 스틸과 스테인드글라스 등으로 이루어져 있다.



〈그림 3〉 후암 약수터 정면



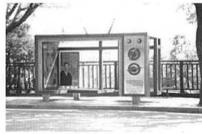
〈그림 4〉 후암 약수터 측면

3) 보성여자중고교입구(한남방향)

김재영 조각가의 '휴식'이라는 작품이다. 오래된 TV를 형상화하여 자연을 즐기러 나온 관광객과, 매일 통학하는 학생들에게 생기 넘치는 즐거움을 선사하는 작품이다. 방길라이(목재)와 스틸 등의 재료로 이루어져 있다.



〈그림 5〉 보성여자중고교입구 정면



〈그림 6〉 보성여자중고교입구 측면

4) 보성여자중고교입구(시청방향)

이 쉼터는 이중재 작가의 '마뱀부해'라는 작품이다. 사람에게 이로운 균을 형상화 한 작품으로 남산이 이 작품과 같은 포자를 통해 생태와 자연, 휴식이 넘치는 공간으로 바뀌었으면 하는 바람을 작품에 담았다. 마뱀은 남산의 옛말이고 부해는 사람에게 이로운 균을 의미한다. 주재료는 동강으로 이루어져 있다.



〈그림 7〉 보성여자중고교입구 정면



〈그림 8〉 보성여자중고교입구 측면

5) 하얏트 호텔

일본인 스키타고와 김한근 작가의 '섬표, 또 다른 여정'이라는 작품으로 김소월 시에서 나타나는 서정성을 낙하하는 낙엽의 비형 곡선으로 조형화 하였다. 주재료는 스틸로 이루어져 있다.



〈그림 9〉 하얏트 호텔 정면



〈그림 10〉 하얏트 호텔 측면

2.1.2. 흥국생명 앞

흥국생명 옆의 아트쉼터, 'The Flow'는 건축가 하태석이 디자인을 맡아 기존의 딱딱한 버스정류장을 역동적인 느낌의 조형적인 작업으로 대체하여 진행하였다. 사각박스의 버스정류장을 길이 방향에 따라 10개의 루프(loop)로 잘라 해제하고 재구축하면서 각 루프마다 기다림, 심, 정보, 빛, 만남 등 도시의 정서적 요소와 리듬을 담았다. 작가는 버스정류장 쉼터에 역동적 흐름이 돌보이는 루프들이 만드는 구조적 힘과 리듬은 도시 구조에 억압되어 왔던 도시 삶의 내재율들을 힘차게 드러냈다.



〈그림 11〉 흥국생명 앞 아트쉼터 정면



〈그림 12〉 흥국생명 앞 아트쉼터 측면

2.1.3. 서울역사박물관 앞

2007년 '도시갤러리프로젝트'의 일환으로 서울역사박물관 앞에 아트쉼터가 조성되었다. 이 아트쉼터는 한옥의 처마와 한복의 흐름선을 현대적으로 응용하여 조성되었다. 스틸 파이프 로 구성된 여러 개의 막대를 마치 담을 형성하듯 곡선 형태로 세워 버스정류장을 둘러싸고 있다. 경희궁의 담장에서 모티브를 가져와 근대의 의미를 현대의 질감으로 표현한 홍익대학교와 이태리에서 건축학을 공부한 최욱 작가의 작업이다.



〈그림 13〉 서울역사박물관 앞 아트쉼터 정면



〈그림 14〉 서울역사박물관 앞 아트쉼터 측면

2.2. 조사방법

버스정류장 쉼터 디자인의 시각적 선호 요인 평가를 위한 표본 이미지는 서울시에 배치되어 있는 아트쉼터 7곳의 사진촬영을 실시하였다. 사진촬영 시, 정면과 측면의 구도로 시점의

높이는 1.5m로 고정하여 촬영하였다. 2012년 5월 2일부터 5일 까지 비가 오지 않는 맑은 날 오후 3시부터 7시 사이에 촬영을 실시하였다. 사진 촬영에 사용된 카메라는 Nikon Digital Camera D90을 이용하였고 촬영모드는 AUTO로 설정하였다. 또한 시각적 선호 요인 평가를 위해 설문조사를 실시하였다.

2.2.1. 설문구성과 내용

본 연구를 위한 설문지는 각 이미지의 선호정도에 대해 평가하는 문항, 형용사를 통해 경관의 이미지 특성을 평가하는 문항으로 크게 두 가지 문항으로 구성되어 있다. 설문지는 자기 기입식 설문으로 가급적 각 문항에 대하여 응답자의 판단을 용이하게 하기 위해 긍정형의 문항으로 하고 설문지의 적도는 7점 리커트 척도를 사용하여 작성하였다.

각 경관의 이미지 특성을 평가하기 위한 항목에는 총 17쌍의 경관 형용사로 이루어져 있다. 사용된 경관형용사는 도시경관 분석을 위한 경관형용사 목록작성(주신하, 임승빈, 2003)을 토대로 아트셸터의 이미지와 관련된 형용사를 추출하였다. 설문에서 사용된 형용사 어휘로는 아래의 <표 1>과 같다.

셸터의 이미지 선호정도에 대해 평가하는 문항에는 각 셸터의 물리적 요소에 관한 항목과 전체적인 선호정도에 대한 문항으로 구성되어 있다.

형용사 어휘	
인위적이다 - 자연적이다	어둡다 - 밝다
평범하다 - 특이하다	정적이다 - 동적이다
중후하다 - 경쾌하다	부조화롭다 - 조화롭다
불안정하다 - 안정적이다	추하다 - 아름답다
단조롭다 - 변화있다	불균형적이다 - 균형적이다
고전적이다 - 현대적이다	무겁다 - 가볍다
촌스럽다 - 세련되다	직선적이다 - 곡선적이다
딱딱하다 - 부드럽다	복잡하다 - 단순하다
윙동감이 없다 - 윙동감이 있다	

<표 1> 설문에서 사용된 형용사 어휘

2.2.2. 평가방법

실문 조사 집단을 경희대학교 예술디자인대학 환경조경디자인 전공 재학생과 경희대학교 일반대학원 환경조경학과 학생을 중심으로 전공자들로 구성되어 조사하였다. 선정된 표본의 슬라이드를 무작위로 추출하여 조사 집단에게 제시하였다. 피험자와 스크린의 사이 간격은 3m~10m로 두고 프로젝터를 이용하여 사진 당 60초 간격으로 제시하여 평가하였다. 슬라이드 작성을 위해서 Microsoft Power Point 프로그램을 이용하였다.

2.3. 분석방법

수집된 설문에 대한 분석은 조사 시 설문에서 사용된 경관 형용사 어휘에 대해 측정도구로서의 타당성을 평가하기 위해 크롬

바 알파 (Cronbach alpha) 계수를 이용한 신뢰도 분석을 실시하였다. 또한 각 이미지의 심리적, 물리적, 선호요인과 이미지에 대한 전체적 선호도를 평가하기 위하여 기술통계를 실시하였으며 7 단계의 리커트 척도(Likert scale)를 통해 조사되었던 결과 값에 대하여 기술통계를 사용하여 평균, 표준편차 및 표준오차를 분석하였다. 선호도에 따른 아트 셸터 형태의 시각적 특성을 유형화하기 위하여 18개 독립변수들에 대하여 주성분분석법에 의한 요인분석을 실시하고, 배리맥스 (Varimax) 회전방식으로 결과를 도출하였다. 마지막으로 추출된 이미지의 요인들이 시각적 선호도에 미치는 영향을 분석하기 위해 회귀분석을 실시하였다.

3. 분석 및 고찰

3.1. 아트셸터 이미지 분석

3.1.1. 신뢰도 분석(Reliability Test)

버스 셸터 이미지의 심리적 요소와 관련한 형용사 총 17쌍에 대해 신뢰도 분석을 실시했다. 그 결과 Cronbach Alpha 값은 0.873으로 나타나 일반적으로 사회과학 분야에서 신뢰성이 있다고 판단하는 0.60보다 높은 수치로 본 연구에서 사용된 형용사는 매우 신뢰할 수 있는 것으로 나타났다. 또한 각각의 형용사 어휘에 대한 a 값이 0.873과 큰 차이를 나타내는 수치를 나타내는 변수가 없어 총 17개의 변수 중 제외되는 항목 없이 연구를 진행했다.

3.1.2. S.D Scale 분석

총 7 개 이미지 별로 형용사 17쌍에 대한 기술통계 분석 결과는 아래와 같다.

(1) 이미지1

이미지 1 (서울역사박물관) 아트셸터의 경우 ‘불안정하다-안정적이다’ 변수의 값이 4.86으로 높게 나타났으면 ‘인위적이다-자연적이다’ 변수의 값이 3.06으로 나타나 서울역사박물관 앞 아트셸터의 이미지는 자연적이지 보다 인위적이며 안정적인 이미지로 인식되어지는 것을 알 수 있다

(2) 이미지2

이미지 2 (하얏트호텔) 버스 셸터의 변수는 ‘평범하다-특이하다’가 5.70로 제일 높은 값을 나타냈으면 ‘인위적이다-자연적이다’ 변수가 2.64로 제일 낮은 값을 나타냈다. 하얏트호텔 앞 아트셸터의 이미지는 인위적이고 특이한 이미지로 인식되어지고 있다.

(3) 이미지3

이미지 3 (보성여자중고교 입구) 버스 셸터의 경우 변수는 하얏트 호텔과 같게 나타났으며 값은 5.10이었다. 낮은 값을 나타낸 변수가 ‘어둡다-밝다’로 3.22 값을 보여 주었다. 남산 소원 길에 위치한 보성여자중고교 입구의 아트셸터의 이미지를 살펴보면 특이하고 어두운 이미지로 인식되어지고 있다.

	이미지1			이미지2			이미지3			이미지4			이미지5			이미지6			이미지7		
	Mean	S.E	S.D																		
1	3.06	.179	1.567	2.64	.172	1.512	3.44	.194	1.705	2.65	.175	1.537	2.45	.171	1.500	2.66	.186	1.635	2.48	.163	1.429
2	4.61	.190	1.664	5.70	.141	1.236	5.10	.187	1.643	3.35	.230	2.018	5.53	.165	1.447	5.43	.199	1.743	5.44	.169	1.482
3	4.38	.169	1.487	4.86	.164	1.439	4.01	.169	1.482	4.53	.134	1.176	5.23	.138	1.213	4.49	.200	1.752	5.42	.146	1.281
4	4.86	.159	1.393	3.38	.173	1.522	4.40	.182	1.600	5.09	.166	1.453	4.58	.165	1.445	5.52	.129	1.131	3.78	.187	1.643
5	4.34	.208	1.825	4.84	.165	1.452	4.31	.181	1.592	3.49	.198	1.737	5.26	.164	1.436	4.64	.187	1.638	4.95	.182	1.597
6	4.61	.213	1.872	5.53	.140	1.231	4.09	.189	1.656	3.42	.181	1.584	5.79	.146	1.281	4.81	.204	1.792	5.64	.150	1.317
7	4.69	.198	1.734	5.05	.163	1.432	3.84	.184	1.615	2.68	.184	1.618	5.61	.166	1.443	4.65	.196	1.723	5.05	.172	1.512
8	3.12	.197	1.732	3.82	.209	1.833	3.47	.183	1.603	3.01	.158	1.391	3.57	.162	1.418	3.55	.184	1.619	4.09	.185	1.624
9	4.12	.222	1.946	4.82	.182	1.595	3.91	.174	1.523	3.03	.199	1.747	4.53	.186	1.635	3.12	.182	1.597	5.13	.165	1.445
10	3.22	.167	1.466	4.53	.180	1.578	3.22	.188	1.651	4.37	.187	1.632	5.66	.149	1.304	4.05	.176	1.547	5.47	.135	1.187
11	3.83	.199	1.743	4.78	.204	1.789	3.57	.166	1.455	3.38	.192	1.686	4.60	.161	1.417	3.51	.177	1.553	5.10	.165	1.447
12	4.30	.171	1.496	3.65	.175	1.537	4.19	.199	1.747	3.34	.177	1.553	4.56	.157	1.381	4.53	.160	1.401	3.97	.183	1.606
13	4.65	.133	1.167	4.39	.164	1.443	4.01	.172	1.509	3.51	.168	1.475	5.12	.143	1.256	4.78	.163	1.429	4.38	.168	1.478
14	4.78	.154	1.354	3.79	.175	1.533	4.62	.163	1.433	4.42	.165	1.435	4.87	.170	1.490	5.05	.159	1.395	4.19	.166	1.460
15	3.34	.165	1.447	3.77	.187	1.638	3.45	.174	1.526	4.08	.159	1.393	4.92	.166	1.458	3.75	.163	1.434	5.22	.143	1.253
16	3.69	.240	2.104	4.78	.200	1.752	4.91	.159	1.397	3.32	.166	1.455	2.96	.191	1.674	2.77	.160	1.404	4.64	.181	1.589
17	4.58	.179	1.567	5.12	.154	1.347	3.66	.185	1.627	4.22	.206	1.804	4.57	.171	1.499	4.70	.154	1.348	4.27	.179	1.570

〈표 2〉 버스 쉼터 이미지 평가 분석

(4) 이미지4

이미지 4 (후암약수터) 쉼터의 경우 '불안정하다-안정적이다' 변수의 값이 5.09로 제일 높은 값을 기록했으며 '인위적이다-자연적이다' 2.65로 제일 낮은 값을 기록했다. 여기서 보면 후암약수터의 아트쉼터의 이미지는 안정적이고 인위적인 이미지로 인식되어지고 있다.

(5) 이미지5

이미지5 (남산도서관) 쉼터는 '고전적이다-현대적이다' 변수가 5.79로 제일 높은 값을 나타냈으며 '인위적이다-자연적이다' 이미지는 2.45로 제일 낮은 값을 나타냈다. 남산도서관 앞 아트쉼터의 이미지는 인위적이고 현대적인 이미지로 인식되고 있음을 알 수 있다.

(6) 이미지6

이미지 6(보성여자중고교) 쉼터는 '불안정하다-안정적이다' 변수 값이 5.52로 제일 높았고, '인위적이다-자연적이다' 값이 2.66로 제일 낮았다. 이 버스 쉼터의 이미지는 자연적인 이미지보다 인위적이고, 특이한 이미지로 인식되어지는 것을 알 수 있다.

(7) 이미지7

이미지 7(홍국생명) 쉼터의 경우 '고전적이다-현대적이다' 변수의 값이 5.64로 제일 높았고, '인위적이다-자연적이다' 변수의 값이 2.66로 제일 낮았다. 홍국생명 앞 버스 쉼터의 이미지는 현대적이고 인위적인 이미지로 인식되고 있다.

3.1.3. 요인분석(Factor Analysis)

17개의 행동사 어휘를 통하여 실시한 시뮬레이션이 된 경관 이미지에 대한 평가를 위한 요인 추출방법은 주성분으로 회전 방법은 Kaiser 정규화가 있는 Varimax법에 의해 4차래반복 계산된 결과를 나타낸 것이며, 적재치가 높으면 관련이 높은 변수라는 것을 나타낸다.

분석결과, 변수인 17개의 행동사 어휘는 4개의 요인으로 설명

될 수 있는 것으로 나타났다. 각각의 요인들은 묶여진 변수들의 특징에 따라 특이성, 심미성, 조화성, 물리성으로 정의하였고, 요인별 고유치(E.V : Eigen Value)는 각각 3.734, 2.780, 2.733, 1.910으로 요인 추출의 기준인 고유치 1이상으로 나타났다. 3가지 요인의 누적비율(T.V)은 65.631%이었으며, 34.369%는 오차분산(Error Variance)과 특수분산(Specific Variance)이라 할 수 있고 일반적으로 사회과학분야에서 기준으로 설명하는 60%이상을 보이고 있다.

도출된 요인 특이성, 심미성, 조화성, 물리성 등 경관 이미지의 주성분적 인자로 특이성(C.V. : 33.470%)과 심미성(C.V. : 24.886%)의 비중이 높게 나타났으며, 이는 도시에서 시각적인 인지하여 경관을 느낄 때에 그 경관의 특이성 및 심미성이 이미지 형성에 매우 중요하게 작용하고 있음을 보여주고 있다.

	Factor1 (특이성)	Factor2 (심미성)	Factor3 (조화성)	Factor4 (물리성)	h <sup>2</sup>
1	.831	.284	.087	-.013	.779
2	.813	.054	-.072	.027	.662
3	.786	.185	.318	.118	.762
4	.740	.282	.032	.183	.670
5	.564	.468	-.044	.472	.686
6	.278	.814	.161	-.006	.591
7	.056	.787	.259	.104	.767
8	.425	.636	.054	.061	.768
9	.470	.589	-.076	.335	.662
10	.059	.101	.800	.046	.700
11	-.109	-.020	.798	.040	.656
12	.270	.076	.724	.299	.651
13	.466	.186	.652	.161	.692
14	-.030	.101	.433	-.125	.704
15	-.024	-.214	.232	.724	.214
16	.082	.269	-.145	.686	.624
17	.320	.388	.159	.620	.570
E.V	3.734	2.780	2.733	1.910	11.157
C.V(%)	33.470	24.886	24.495	17.118	
T.V(%)	21.967	16.333	16.076	11.235	65.631

〈표 3〉 요인 분석 결과

### 3.2. 아트셸터의 시각적 선호성 분석

#### 3.2.1. 시각적 선호도 분석

이미지에 대한 선호도를 추출하기 위해 기술통계 분석을 실시하였다. 분석 결과에 따르면 이미지 5 (남산도서판) 4.92, 이미지 6(보성여자중고교) 4.68로 이미지 5, 6가 가장 많이 선호된 것으로 조사되었다. 반면 이미지 4 (후임약수터) 2.99로 가장 낮은 선호도를 나타내고 있다.

	Mean	S.E	S.D
이미지1	4.03	.174	1.530
이미지2	3.70	.180	1.582
이미지3	3.48	.192	1.683
이미지4	2.99	.157	1.381
이미지5	4.92	.151	1.326
이미지6	4.68	.190	1.666
이미지7	4.04	.172	1.508

<표 4> 이미지 선호도 분석

#### 3.2.2. 물리적 특성의 선호도 분석

7개 버스 셸터의 물리적 요소인 색채, 형태, 질감의 선호도를 7단계의 리커드 척도를 통해 조사 분석하였다. 따라서 기술통계를 사용하여 평균, 표준편차 및 표준오차 등 값을 산출하였다. 물리적 요소인 색채, 형태, 질감에 대한 선호도를 측정 한 결과 이미지 1,2,6,7의 경우 형태가 제일 많이 선호된 것으로 나타났다. 이미지 3, 4의 경우는 질감에 대한 선호도가 제일 많았고, 이미지 5의 경우 색채에 대한 선호도가 높았다.

		Mean	S.E	S.D
이미지1	색채	3.58	.168	1.472
	형태	4.31	.188	1.648
	질감	4.03	.177	1.556
이미지2	색채	3.57	.186	1.634
	형태	3.90	.225	1.977
	질감	3.74	.165	1.446
이미지3	색채	3.23	.185	1.621
	형태	3.57	.214	1.874
	질감	3.61	.172	1.506
이미지4	색채	3.23	.185	1.621
	형태	3.57	.214	1.874
	질감	3.61	.172	1.506
이미지5	색채	5.16	.154	1.348
	형태	5.03	.173	1.522
	질감	4.86	.143	1.254
이미지6	색채	4.39	.190	1.664
	형태	4.74	.202	1.773
	질감	4.65	.173	1.520
이미지7	색채	3.96	.182	1.593
	형태	4.17	.189	1.658
	질감	3.87	.179	1.567

<표 5> 물리적 요소 선호도 분석 결과

### 3.3. 아트셸터의 시각적 특성 분석

추출된 이미지의 요인들이 시각적 선호도에 미치는 영향을 분

석하기 위해 회귀 분석을 실시하였다. 분석을 위해 선호도를 종속변수로, 셸터의 이미지 값을 독립변수로 지정하였다.

#### 3.3.1. 시각적 선호도와 경관이미지의 관계성 분석

시각적 선호도와 경관이미지의 요인점수와의 관계성 분석을 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 다중회귀분석은 시각적 선호도를 종속변수로 놓고, 요인분석 결과 산출된 4개의 요인 점수를 독립변수로 하여 각 유형에 대한 분석을 실시하였다.

##### (1) 이미지1

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.463$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=15.531$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인 별 영향력으로는 Factor3 조화성이  $B=0.818$ 로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor1 특이성이  $B=0.574$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. Factor2 심미성 Sig=0.869로 이미지1의 선호도에는 영향력을 미치지 못하는 것을 나타냈다.

##### (2) 이미지2

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.631$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=30.715$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인 별 영향력으로는 Factor3 조화성이  $B=0.986$ 로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor1 특이성이  $B=0.775$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. Factor4 물리성은  $B=0.439$ 의 정(+)의 방향 영향력으로 4가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

##### (3) 이미지3

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.530$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=20.333$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인 별 영향력으로는 Factor3 조화성이  $B=0.871$ 로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor1 특이성이  $B=0.727$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. Factor2 심미성 Sig=0.584로 이미지3와 마찬가지로 이미지3의 선호도에는 영향력을 미치지 못하는 것을 나타냈다.

##### 4) 이미지4

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.626$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=29.244$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인 별 영향력으로는 Factor3 조화성이  $B=0.698$ 로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor1 특이성이  $B=0.642$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. Factor2 심미성은  $B=0.302$ 의 정(+)의 방향 영향력으로 4가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

Model	Variables	U.Coeff.		S.Coeff	t	Sig.	ANOVA		R <sup>2</sup>
		B	S.E.	Beta			F	Sig.	
1	(Constant)	3.758	.166		22.682	.000	15.531	.000	.463
	Factor1	.574	.138	.365	4.170	.000			
	Factor2	.025	.154	.015	.165	.869			
	Factor3	.818	.168	.422	4.861	.000			
	Factor4	.504	.138	.327	3.639	.001			
2	(Constant)	3.797	.154		24.660	.000	30.715	.000	.631
	Factor1	.775	.163	.352	4.751	.000			
	Factor2	.458	.132	.260	3.462	.001			
	Factor3	.986	.139	.583	7.117	.000			
	Factor4	.439	.146	.252	3.012	.004			
3	(Constant)	3.601	.227		15.831	.000	20.333	.000	.530
	Factor1	.727	.172	.347	4.234	.000			
	Factor2	.088	.160	.046	.549	.584			
	Factor3	.871	.142	.558	6.126	.000			
	Factor4	.342	.191	.160	1.797	.077			
4	(Constant)	3.700	.154		24.009	.000	29.244	.000	.626
	Factor1	.642	.108	.475	5.956	.000			
	Factor2	.302	.125	.178	2.408	.019			
	Factor3	.698	.104	.494	6.698	.000			
	Factor4	.480	.121	.316	3.979	.000			
5	(Constant)	4.328	.146		29.577	.000	19.060	.000	.518
	Factor1	.813	.154	.484	5.296	.000			
	Factor2	.307	.145	.187	2.122	.037			
	Factor3	.728	.131	.481	5.566	.000			
	Factor4	.341	.115	.273	2.971	.004			
6	(Constant)	4.138	.145		28.497	.000	44.435	.000	.712
	Factor1	1.017	.114	.573	8.940	.000			
	Factor2	.343	.124	.185	2.775	.007			
	Factor3	.978	.127	.507	7.720	.000			
	Factor4	.133	.112	.078	1.191	.238			
7	(Constant)	4.187	.161		26.023	.000	33.489	.000	.650
	Factor1	.805	.136	.425	5.916	.000			
	Factor2	-.052	.137	-.027	-.381	.704			
	Factor3	.774	.115	.491	6.715	.000			
	Factor4	.444	.135	.243	3.292	.002			
전체	(Constant)	3.974	.044		89.424	.000	209.160	.000	.612
	Factor1	.813	.044	.494	18.267	.000			
	Factor2	.259	.044	.158	5.833	.000			
	Factor3	.919	.044	.559	20.658	.000			
	Factor4	.289	.044	.176	6.495	.000			

〈표 6〉 시각적 선호도와 경관이미지 요인점수와의 관계성 분석을 위한 회귀분석결과

(5) 이미지5

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.518의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과, F=19.060 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 Factor1 특이성이 B=0.813으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor3 조화성이 B=0.728로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. Factor2 심미성은 B=0.307의 정(+)의 방향 영향력으로 4가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

(6) 이미지6

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.712의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과, F=44.435 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 Factor1 특이성이 B=1.017으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor3 조화성이 B=0.978로 정(+)의 방향으로 영향력을 가

지고 있었다. Factor4 물리성 Sig=0.238로 이미지6의 선호도에는 영향력을 미치지 못하는 것을 나타냈다

(7) 이미지7

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.650의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과, F=33.489 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 Factor1 특이성이 B=0.805으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor3 조화성이 B=0.774로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. Factor2 심미성 Sig=0.704로 이미지7의 선호도에는 영향력을 미치지 못하는 것을 나타냈다.

(8) 전체

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.612의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과, F=209.160 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 Factor3 조화성이 B=0.919으로 정(+)의

방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 Factor1 특이성이 B=0.813로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. Factor2 심미성은 B=0.259의 정(+)의 방향 영향력으로 4가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

3.3.2. 시각적 선호도와 물리적 특성의 관계성 분석

시각적 선호도와 물리적요소 선호도와의 관계성 분석을 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 다중회귀분석은 시각적 선호도를 종속변수로, 각 물리적 요소의 선호정도를 독립변수로 하여 각 유형에 대한 분석을 실시하였다.

(1) 이미지1

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.737의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과, F=68.156 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가 B=0.554으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 색채가 B=0.326로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. 질감은 B=0.043의 정(+)의 방향 영향력으로 3가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

(2) 이미지2

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.846의 설명력을 갖는 것으로 나타났

다. 분산분석결과, F=134.111 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가 B=0.469으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 질감이 B=0.254로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. 색채는 B=0.227의 정(+)의 방향 영향력으로 3가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

(3) 이미지3

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.826의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과, F=115.907 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가 B=0.416으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 색채와 질감이 B=0.283으로 같은 값의 영향력을 나타내고 있었다.

(4) 이미지4

회귀 분석 결과, R<sup>2</sup> =0.752의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과, F=73.626 Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가 B=0.332으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 질감이 B=0.329로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. 색채는 B=0.282의 정(+)의 방향 영향력으로 3가지 요인 중 시각적

Model	Variables	U.Coeff.		S.Coeff	t	Sig.	ANOVA		R <sup>2</sup>
		B	S.E.	Beta			F	Sig.	
1	(Constant)	.293	.281		1.041	.301	68.156	.000	.737
	색채	.326	.087	.314	3.736	.000			
	형태	.554	.082	.597	6.798	.000			
	질감	.043	.095	.044	.451	.653			
2	(Constant)	.114	.213		.535	.594	134.111	.000	.846
	색채	.227	.058	.234	3.932	.000			
	형태	.469	.052	.587	9.081	.000			
	질감	.254	.066	.232	3.849	.000			
3	(Constant)	.054	.215		.252	.802	115.907	.000	.826
	색채	.283	.083	.273	3.432	.001			
	형태	.416	.076	.464	5.515	.000			
	질감	.283	.092	.254	3.064	.003			
4	(Constant)	.225	.205		1.098	.276	73.626	.000	.752
	색채	.282	.065	.333	4.370	.000			
	형태	.332	.084	.352	3.946	.000			
	질감	.329	.089	.314	3.696	.000			
5	(Constant)	.177	.305		.581	.563	102.756	.000	.809
	색채	.172	.062	.175	2.757	.007			
	형태	.559	.062	.642	9.086	.000			
	질감	.216	.082	.204	2.647	.010			
6	(Constant)	-.157	.179		-.878	.383	286.470	.000	.922
	색채	.312	.051	.312	6.126	.000			
	형태	.495	.050	.527	9.985	.000			
	질감	.240	.067	.219	3.597	.001			
7	(Constant)	.061	.197		.308	.759	153.878	.000	.863
	색채	.296	.062	.313	4.737	.000			
	형태	.498	.052	.548	9.528	.000			
	질감	.188	.067	.195	2.817	.006			
전체	(Constant)	.099	.061		1.623	.105	1536.556	.000	.858
	색채	.267	.020	.276	13.623	.000			
	형태	.471	.019	.525	24.457	.000			
	질감	.232	.023	.223	10.090	.000			

<표 7> 시각적 선호도와 물리적요소와의 관계성 분석을 위한 회귀분석결과

선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

(5) 이미지5

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.809$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=102.756$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가  $B=0.559$ 으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 질감이  $B=0.216$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. 색채는  $B=0.172$ 의 정(+)의 방향 영향력으로 3가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

(6) 이미지6

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.922$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=286.470$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가  $B=0.495$ 으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 색채가  $B=0.312$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. 질감은  $B=0.240$ 의 정(+)의 방향 영향력으로 3가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

(7) 이미지7

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.863$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=153.878$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가  $B=0.498$ 으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 색채가  $B=0.296$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. 질감은  $B=0.188$ 의 정(+)의 방향 영향력으로 3가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

(8) 전체

회귀 분석 결과,  $R^2 = 0.858$ 의 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 분산분석결과,  $F=1,536.556$  Sig=0.000로 유의성이 있는 것으로 나타났다. 경관이미지의 선호도에 영향을 미치는 선호요인별 영향력으로는 형태가  $B=0.471$ 으로 정(+)의 방향으로 가장 높은 영향력을 나타내고 있으며, 그 다음으로는 색채가  $B=0.267$ 로 정(+)의 방향으로 영향력을 가지고 있었다. 질감은  $B=0.232$ 의 정(+)의 방향 영향력으로 3가지 요인 중 시각적 선호도에 가장 낮은 영향력을 미치는 요인으로 나타났다.

4. 결론

도시공간에서 도시 환경의 주요 이미지를 구성하며, 이용자와의 연계성을 확보하고 사람과 도시를 연결하는 상호공간인 버스정류장은 도시생활에서는 없어서는 안 될 중요한 생활공간이다. 최근 들어, 도시갤러리 프로젝트, 기업사회 공헌 활동 등의 방법으로 버스정류장의 장소적 특성을 나타내고 기능성, 실용성을 강조한 디자인으로 조성되고 있다. 조성된 아트쉘터에

대한 이미지 평가와 디자인의 시각적 선호요인을 분석하고 이용자의 시각적 질에 영향을 미치는 요인을 분석한 결과 도시민에게 독특하고 현대적인 이미지를 주는 것을 알 수 있었다.

가장 선호가 높은 아트쉘터는 남산도서관 앞, 보성여자중고교 입구로 그 표현방법이 밝고 현대적이며, 독특하여 가장 높은 선호를 보였으며, 후임약수터의 아트쉘터는 개구리의 형상과 어두운 색채 사용으로 가장 낮은 선호를 보였다.

버스정류장 쉘터 디자인이 도시경관에 영향을 미치는 선호요인으로는 조화성이 가장 높게 나타났다. 대체적으로 밝은 색채를 사용하고 균형있으며 동적인 디자인의 버스 쉘터가 도시경관과 조화로우며 선호의 정도가 높은 것을 알 수 있다.

아트쉘터의 시각적 선호에 영향을 미치는 물리적 요소로는 질감, 색채에 비해 쉘터의 형태가 시각적 이미지의 선호에 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 아트쉘터의 디자인이 시각적 질에 가장 큰 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 도시경관에 조화롭고 선을 리듬감 있게 표현한 현대적인 디자인이 시민의 선호가 높은 것을 알 수 있다.

본 연구의 결과 아트쉘터는 도시민에게 기존의 아트쉘터에서 느낄 수 없는 독특하고 현대적인 디자인으로 이용자들에게 긍정적인 이미지를 주는 것을 알 수 있다. 이에 향후 계획 될 버스정류장은 정보제공, 휴식 등 서비스 제공뿐만이 아닌 도시와 조화로운 현대적인 디자인으로 조성되어야 한다는 것을 시사해주고 있다.

참고문헌

- 신계순, 유비쿼터스 환경에서의 버스정류장 디자인에 관한 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, 국민대학교, 2011
- 김은애, 유니버설 디자인을 위한 색채 인지도 개선방향에 관한 연구-서울시 버스정류장 쉘터를 중심으로-, 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문, 한양대학교, 2010
- 윤수미, 어포던스 개념을 도입한 버스정류장 디자인에 관한 연구, 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문, 동덕여자대학교, 2010
- 정강림, 디지털시대의 사용자 행태 분석을 통한 버스 정류장 디자인 연구, 한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문, 한양대학교, 2010
- 정충영, SPSSWIN을 이용한 통계분석, 무역경영사, 2001
- 형성은 외 3명, 스트리트퍼니처의 심미성요소와 선호도에 관한 연구, 한국디자인학회, 2001
- 유상완 외 1명, 버스정류장 쉘터 형태의 시각적 선호요인 분석, 디자인학연구, 2003

원 고 접 수 일 : 2013년 11월 18일

심 사 일 : 2013년 11월 12일 (1차)

게 제 화 정 일 : 2013년 11월 30일

3인여명 심사필



## 경희대학교 부설 예술디자인연구원 규정

제 1 조 (명칭) 본 연구원은 경희대학교 부설 예술디자인연구원(Art Design Research Institute : 이하 "본 연구원"이라 한다)이라 칭한다.

제 2 조 (목적) 본 연구원은 조경, 건축디자인, 산업디자인, 시각디자인, 요업디자인, 디지털디자인, 영상퍼포먼스, 의류디자인 분야 및 환경보전관리 분야를 연구하여 국도를 보전하고 질 높은 생활환경 조성에 기여함을 목적으로 한다.

제 3 조 (위치) 본 연구원은 경희대학교 내에 둔다.

제 4 조 (사업) 본 연구원은 제 2 조의 목적을 달성하기 위하여 각 호와 같은 사업을 수행한다.

1. 디자인에 대한 교육지침 및 기술지원.
2. 디자인에 필요한 정보수집 및 환경디자인의 개발.
3. 조경, 건축디자인, 산업디자인, 시각디자인, 요업디자인, 멀티미디어, 영상퍼포먼스, 의류디자인분야, 환경계획 등 분야의 연구용역 수행.
4. 학술회의, 연구발표회, 강연회, 세미나 개최 및 학술지 기타 간행물 발간.
5. 기타 본 연구원의 설치 목적을 달성하기 위하여 필요한 사업.

제 5 조 (조직) ① 본 연구원은 원장 1인, 부원장 1인, 각 분야별 연구센터장 1인, 간사 1인 및 감사 2인의 임원과 연구원을 두며, 임원의 임기는 2년으로 연임할 수 있다.

② 원장은 본교 전임교원 중에서 총장이 임명하며 본 연구원을 대표하고 연구원의 제반업무를 관장한다.

③ 부원장은 본교 전임교원 중에서 원장이 임명하며 원장의 유고시에는 원장의 직무를 대행한다.

④ 간사는 본교 전임교원 중에서 원장이 임명하며, 연구원의 제반업무와 관련하여 원장을 보좌한다.

⑤ 연구부서는 전문분야별로 다음 8개의 연구센터로 구성하며, 연구센터장은 본교 전임교원 중에서 원장이 임명한다.

1. 조경연구센터
2. 건축디자인연구센터
3. 산업디자인연구센터
4. 요업디자인연구센터
5. 시각디자인연구센터
6. 디지털미디어연구센터

7. 영상퍼포먼스연구센터

8. 의류디자인연구센터

⑥ 감사는 총장이 임명하며 본 연구원의 회계처리, 사무 등을 감사하고 그 결과를 원장을 경유하여 총장에게 서면으로 보고한다.

제 6 조 (연구원) 본 연구원의 연구원은 본교 전임교원 중에서 총장이 임명하며, 필요에 따라 운영위원회의 의결을 거쳐 총장이 임명하는 전임연구원 및 위촉연구원을 둘 수 있다.

제 7 조 (운영위원회) ① 본 연구원은 원장, 부원장, 각 연구센터장으로 구성되는 운영위원회(이하 "위원회"라 한다)를 둔다.

② 위원회는 본 연구원의 주요사업 및 정책에 관하여 심의하며, 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 심의한다.

③ 운영위원회의 위원장은 원장이 겸한다.

제 8 조 (제정) 본 연구원의 제정은 교내의 지원금, 용역, 연구비, 기타 수익금 등으로 충당한다.

제 9 조 (회계년도) 본 연구원의 회계년도는 본교의 회계년도와 같다.

제 10 조 (예산 및 결산승인) 본 연구원의 예산 및 결산은 위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제 11 조 (예산) 본 연구원이 예산할 경우 그 예산은 모두 본교에 귀속된다.

제 12 조 (준용) 본 규정에 정하지 아니한 사항은 위원회의 심의를 거쳐 본 연구원장이 정하여 시행한다.

### 부 칙

본 규정은 1998년 6월 18일 부터 개정 시행한다.

### 부 칙

본 규정은 1999년 1월 1일 부터 개정 시행한다.

### 부 칙

본 규정은 2009년 10월 19일 부터 개정 시행한다.

# 예술디자인연구원 학술지 투고규정

( 2009년 10월 19일 制定 )

## 1. 내용

조경디자인, 건축디자인, 산업디자인, 시각디자인, 요업디자인, 디지털미디어디자인, 공연영상퍼포먼스, 의류디자인에 관한 학술 논문 및 기술보고서로서 미발표된 것으로 한다. 단, 학술연구발표대회에서 발표한 것은 인정할 수 있다.

## 2. 원고의 집필요령

(1) 논문의 본문 : 투고 1편당 8페이지(인쇄물 기준)을 기준으로 한다.

(2) 본문의 초과페이지와 비용부담 : 다음의 비용은 저자의 부담으로 한다.

가. 초과 페이지(페이지당 2만원).

나. 별쇄본(기본 20부 3만원).

다. 도, 표, 사진 등의 인쇄상 전문적 처리를 요하는 경우(실비).

라. 영문교정료(200단어 기준, 외국인에 교정의외) : 1만 5천원(저자 희망시)

## (3) 집필요령

가. 원고는 A4용지(여백 : 상하20, 머리말·꼬리말10, 좌우 각각 25, 줄간격 : 150)에 워드프로세스(한글 2002이하 버전)로 작성한다.

나. 원고의 제1페이지 하단에 저자의 소속기관명을 기재한다.

다. 원고는 아래의 순서에 의해 작성한다.

○ 국문원고 : 제목, 영문제목, 저자명, 영문저자명, 영문요지, 본문, 문헌

○ 영문원고 : 제목, 국문제목, 저자명, 국문저자명, 국문요지, 본문, 문헌

라. 국문원고의 영문요지, 영문원고의 국문요지는 각각 200단어 이내로 작성한다.

마. 본문 중의 장, 절의 구분은 I, 1, 가, 1), 가), ①의 순으로 하는 것을 원칙으로 한다.

바. 본문에서 문헌을 인용할 때는 해당내용에 인용문헌의 저자명을 기재한다.(예 : ... 하였다(김 1995, p. ○○ ~ ○○), 또는 정(1995, p. ○○ ~ ○○)은 ... 하였다).

문헌의 정리는 인용순서 또는 국문, 영문, 일본 등의 순으로 하되 다음과 같이 작성한다. 저자명(발행년도), 제목(또는 서명), 게재지명(또는 출판사명), 권호, 페이지.

사. 주석이 필요한 경우는 주1), 주2) ...의 기호로 본문의 해당장소의 우상단(상첨자)에 표기하고 주석내용은 본문의 끝에 그 순서대로 일괄 작성한다.

아. 도, 표, 사진은 별지에 작성하고 각각의 번호를 부여하며, 본문중에 삽입될 장소를 표시한다. 또, 사진의 제목은 하단에, 표의 제목은 상단에 각각 작성한다. 그림은 원고를 최소 50%까지 축소하여 그대로 인쇄

할 수 있도록 그린다.

## 3. 원고제출

원고는 사본 3부를 제출한다(원고제출시 심사료 및 게재료 10만원을 동봉할 것).

저자는 편집위원회의 의견에 따라 수정한 후 원본 및 디스켓을 송부한다.

## 4. 심사

편집위원회가 심사위원 2명의 심사결과를 바탕으로 게재 여부를 결정한다.

## 5. 저자교정

인쇄전의 저자의 교정은 오자의 수정정도에 거처며 문장, 도, 표, 사진 등의 대폭적인 개정, 변경은 인정하지 아니한다. 단, 편집위원회에서 인정할 경우는 예외로 한다.

## 6. 저작권

본 연구원이 발행하는 예술디자인연구원학술지, 기타 간행물에 게재된 논문 등에 관한 저작권은 연구원에 귀속한다. 단 저작자가 자기의 저작물을 다른 저작물에 이용하는 경우는 그리하지 아니한다.

## 7. 원고제출처

예술디자인연구원 학술지 편집위원회로 한다.

제출처(주소) : 449-701 경기도 용인시 기흥구 서천1동 경희대학교 예술디자인관 208호 예술디자인연구원.

전 화 : 031) 201 - 2122

Email : design@khu.ac.kr

## 8. 부칙

본 규정은 ‘ 예술디자인 연구원 학술지 ’ 창간호부터 적용한다.

### 예술디자인학연구 17호 학술지 발간계획 및 투고안내

투고논문은 연중 수시 접수하며 접수마감 및 학술지발간은 매년 다음의 일자로 하오니  
참고하시기 바랍니다.

접수마감일	발간일
11월 8일	11월 30일

▶ 투고문의 : 경희대학교부설 예술디자인연구원

(TEL: 031-201-2122, E-mail: design@khu.ac.kr)

▶ 접수처 : 449-701 경기도 용인시 기흥구 서천동1 경희대학교 예술디자인대학 208호

## 예·술·디·자·인·학·연·구

편집위원 : 이동민, 장미경, 김승욱, 김진오  
김중원, 이태훈, 최정욱, 김정호, 이우창

예·술·디·자·인·학·연·구      제16권 제1호

---

2013년 11월 30일 인쇄

2013년 11월 30일 발행

---

발행인 서주환

인쇄인 서주환

발행소 경희대학교 부설 디자인연구원

경기도 용인시 기흥구 서천동 1

경희대학교 예술디자인대학 208호

TEL : 031-201-2122

인쇄처 한다디자인

---

