

테마박물관 사인시스템의 시각요소에 대한 사례연구

A case study on the visual factors of sign system in theme museum

최명희*, 권운영*, 백진경**

인제대학교 대학원 디자인학과*

인제대학교 대학원 디자인학과*

인제대학교 디자인대학, 인제대학교 디자인연구소**

Choi Myunghee, Kwon Yunyoung, Paik, Jinkyung**

Dept. of Design, Graduate School, INJE University*

Dept. of Design, Graduate School, INJE University*

College of Design, INJE University, DID Institute Inje University**

• Key words: Theme museum, Sign system

1. 서론

현대의 박물관은 관람자에게 수동적으로 보여지는 전시가 아니라 관람자가 능동적으로 참여함으로써 보다 효과적으로 전시를 관람하도록 하는 체험형 공간으로 변화하고 있다. 특히 테마박물관과 같이 전시자료의 특성에 따라 특유의 테마를 갖는 테마박물관이 많아지고 있다. 그러나 박물관 전체에 다양한 테마가 적용되면서 중구난방식의 사인이 설치되는 경우가 많아져 박물관 환경을 미관상으로 저해시킬 뿐 아니라 길찾기에도 어려움을 가져오고 있다. 따라서 사인시스템에 박물관의 정보와 적절한 아이덴티티(identity)가 적용되어 박물관의 테마와 어울리면서도 전시를 관람하는 사용자의 길찾기에 도움을 주는 사인시스템에 대한 연구가 필요하다.

본 논문에서 테마박물관이란 박물관의 전시구성에서 테마적 요소를 포함하는 박물관으로, 서울지역을 중심으로 서대문자연사박물관, 삼성어린이박물관, 국립중앙박물관을 연구대상으로 선정하였으며, 이들을 자연사박물관, 어린이박물관, 역사박물관의 주제를 가진 서울의 대표적인 박물관으로 보고 설문조사를 실시하였다.

본 연구는 테마박물관이라는 특정 장소의 조사와 장소별 제한으로 사인시스템에서 효과적인 정보전달을 위한 디자인 방법에 관한 연구를 위한 선행연구로서, 설문조사를 바탕으로 테마박물관의 사인시스템의 현황과 문제점을 조사하고, 효과적인 정보전달을 위한 개선방안을 제시하여, 테마박물관이 가지는 주제와 잘 어울리며, 이용자들에게 보다 편리하고 쾌적한 환경을 제공하는데 도움을 주고자 한다.

2. 테마박물관 사인시스템에 관한 설문조사 설계

본 연구는 테마박물관의 사인시스템 이용에 대한 이용자의 객관적인 의견을 수렴하기 위해 현장에서 이용자 130명을 면접 조사방법으로 설문조사를 실시하였다. 2004년 8월 30일부터 9월 5일까지 예비조사와 본 조사를 통해 실시되었으며, 실측조사 현장을 방문하여 유도사인을 사진촬영하고 실측하였다.

[표 1] 설문조사 항목 대분류

1	사인시스템에 대한 이용자의 관심도
2	사인시스템과 테마와의 연관성에 대한 만족도
3	사인시스템의 문자에 대한 만족도
4	사인시스템의 색상에 대한 만족도
5	사인시스템에서 사용된 기호에 관한 이해도
6	사인시스템의 기능적인 측면에 대한 만족도
7	평면도에 대한 이용도와 이해도

3. 설문조사 분석

본 설문지의 분석은 통계 소프트웨어 중 SPSS 10.0을 사용하였다. 통계분석방법으로 각 설문 항목에 대한 빈도를 알아보기 위한 빈도분석 및 분산분석과, 이용자들의 장소에 대한 평가와의 관계를 알아보기 위해 교차분석(Chi-square test)과 T-검정(T-test)을 실시하였다.

3-1. 서대문자연사박물관

설문조사에 응해준 응답자는 40명이며 이중에서 남자는 16명(40%), 여자는 24명(60%)으로 나타났고, 연령별 비율은 10대 37.5%, 20대 17.5%, 30대 30.0%, 40대 이상은 15%로 10대가 가장 많았고, 10대의 보호자로서 30대도 많은 비율을 차지하지만 그 외의 연령층도 낮지 않은 비율로 고른 관람자 층을 가진 편이다. 서대문자연사박물관의 두드러진 특징은 중앙 홀을 중심으로 3층에서부터 내려오며 차례대로 관람하는 동선을 기뻐했다는 것이다. 동선만 따라가면 모든 전시를 관람할 수 있게 되어있어 길을 잃고 헤맨 경험이 있느냐는 질문에서 있다는 대답이 26.1%로 낮았다. 조사를 실시한 다른 박물관에 비해 사인시스템에서 테마와 아이덴티티가 잘 드러나며, 특히 색과 간판의 형태에서 테마가 잘 드러난다는 결과가 나타났다.

3-2. 삼성어린이박물관

설문조사에 응해준 응답자는 46명이며 이중에서 남자는 14명(30.4%), 여자는 32명(69.6%)으로 나타났고, 연령별 비율은 10대 11%, 20대 4%, 30대 24%, 40대 이상은 4%로 30대가 가장 많이 차지하였고 다음으로는 10대가 많았는데, 이런 비율은 삼성어린이박물관이 어린이라는 테마를 가진 박물관으로 주 이용자가 10대 이하 유아동 또는 10대 초반으로 보호자를 동반한 경우가 많기 때문이다. 즉, 삼성어린이박물관은 어린이와 보호자라는 뚜렷한 관람자층을 유지하고 있다.

삼성어린이박물관은 2층부터 5층까지 4개의 층이 전시관으로 이루어져있다. 각 층마다 3~4개의 주제로 나뉘어져 전시가 이루어지는 복잡한 구조이지만 사인 시스템이 길찾기에 도움이 되는가 하는 질문에서 다른 박물관에 비해 가장 긍정적인 답변을 얻었다. 사인시스템과 테마와의 연관성을 묻는 질문에서는 보통이다가 60.9%, 약간 그렇다가 23.9%이고 보통이하의 부정적인 반응은 없었다. 그리고 기호(픽토그램, 화살표)와 색이 가장 테마가 잘 드러난다고 대답했지만, 기호에 대해서 아동들이 이해하기는 어렵다는 조사결과가 나타났다.

3-3. 국립중앙박물관

설문조사에 응해준 응답자는 44명이며 이중에서 남자는 17명(38.6%), 여자는 27명(61.4%)으로 나타났고, 연령별 비율은 10대 50%, 20대 25%, 30대 25%, 40대 이상은 0%로 10대가 가장 많은 비율을 차지하였지만 다른 연령층도 고른 분포를 보이고 있다.

본 설문조사에서 사인시스템과 테마와의 연관성을 묻는 질문에서는 보통이다가 45%, 보통이상의 긍정적인 반응은 29.6%이고 보통이하의 부정적인 반응이 24.0%로 긍정적인 반응과 부정적인 반응이 비슷한 비율을 보이고 있다. 그리고 색과 간판의 형태가 테마를 가장 잘 드러내고 있다고 대답했다.

3-4. 사인시스템의 정보디자인의 요소별 비교 분석

각 장소의 유도사인 요소에 대한 이용자 평가를 위해 문자, 색상, 기호, 기능, 평면도, 통일성, 테마와의 연관성이라는 항목으로 구분하여 질문을 하여 이를 5점 척도로 답변하게 하였다. 그 결과를 점수화하여 평균을 구하고, 이를 분석하여 장소별 유도사인 요소의 현황과 문제점에 대해 정리하였다.

[표 2] 설문조사 항목 대분류

장소 항목	서대문자연사 박물관	삼성어린이 박물관	국립중앙 박물관
특징	무등식	무등식	무등식
문자	한글 크기 적당함. 영문은 작아서 가독성이 떨어짐.	한글 크기 적당함.	한글 크기 적당함. 한문/영문은 작아서 가독성이 떨어짐.
색상	문자색-흰색 배경-초록색 화살표-노란색	문자색-흰색 배경-초록색 화살표-흰색	문자색-붉은 갈색 배경-아이보리색 화살표-붉은 갈색
기호	픽토그램의 사용이 이해 가능함. 화살표의 방향표지 이해 가능함.	대중적이지 못한 픽토그램 사용으로 이해하기 어려움. 화살표의 방향표지 이해 가능함.	간판 내 픽토그램의 위치가 부적절. 화살표의 방향표지 이해 어려움.
	←	←	←
기능	정보의 양이 적절. 사인의 위치 적절. 수는 부족.	정보의 양이 부족. 사인의 위치 적절. 수는 부족.	정보의 양이 부족. 사인의 위치 부적절. 수도 부족.
평면도	평면도 이해 어려움 평면도의 수가 부족, 위치도 부적절.	평면도 이해 어려움 평면도의 수가 부족, 위치 적절.	평면도 이해 어려움 평면도의 수가 부족, 위치도 부적절.
통일성	유도사인 디자인이 통일됨	유도사인 디자인이 통일됨	유도사인 디자인이 통일됨
테마와의 연관성	연관성이 높음	연관성이 높음	연관성이 떨어짐

3-5. 설문결과

전체 이용자에게 유도사인 이용에 대한 관심도를 알아보는 질문에서 이용자가 길을 잃었을 때 목적지를 찾아가는 과정에서 유도사인을 이용하여 찾아가다가 전체 130명중 97명(74.6%)으로 나타나 유도사인의 필요성이 다시 한번 강조되고 있다. 그 외 본 장소의 유도사인에 대해 느낀 점을 다중 응답할 수

있는 질문을 하였는데, 그 결과 서대문자연사박물관과, 삼성어린이박물관은 동일하게 유도사인이 필요한 장소에서 찾아볼 수 없었다는 항목과 유도사인의 수가 부족하다는 항목이 가장 높은 응답률을 보였고, 국립중앙박물관은 건물이 복잡하고 사인이 이해하기 어렵다는 것이 많은 비율을 차지하였다. 특히 국립중앙 박물관이 일반적인 모양의 기호를 사용했음에도 불구하고 기호에 대한 이해도가 떨어지는 것은 사인이 설치된 장소의 부적절함과 픽토그램의 간판 내 위치가 잘못되었기 때문이다.

그리고 테마박물관의 아이덴티티 및 주제와 사인시스템의 연관성에 대한 질문에서는 자연사박물관, 삼성어린이박물관, 국립중앙박물관 순으로 긍정적인 반응이 나타났으며, 사인 시스템이 길찾기에 도움이 되는가 하는 질문에서는 삼성어린이박물관, 서대문자연사박물관, 국립중앙박물관 순으로 나타났다.

4. 결론 및 향후 연구과제

설문결과에서 알 수 있듯이 유도사인의 문제점은 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫째, 설치 장소의 적절성, 설치 간격, 수의 문제로 지적된다. 둘째 사인 자체의 내부적인 결함으로 가독성과 명시성이 떨어져 이용자의 관리이라는 최소한의 기능에도 어려움이 있었다. 셋째 유도사인이 실내환경의 한 요소로써 미적인 기능을 하지 못하는 것으로 평가된다.

테마 박물관에서의 길찾기를 위한 디자인 영역은 건축 설계와 사인 디자인이라는 전문 분야의 두 영역이 포함된다. 길찾기 정보내용은 사인뿐 아니라 실내환경의 중요한 요소로 작용하므로 건축 설계과정에서부터 건축가, 실내디자이너, 사인디자이너와 함께 작업하는 것이 바람직하다.

그리고 설문조사 과정에서 기타항목으로 사인시스템의 사후관리의 필요성에 대한 의견이 많았다. 아무리 좋은 사인을 만들었다해도 이후 지속적인 관리가 없다면 그 사인시스템은 사용자들에게 아무런 도움이 되지 않을뿐더러, 박물관 내 미관을 해치는 기능밖에 하지 않을 것이다.

본 연구는 사례분석을 바탕으로 효과적인 정보전달을 위한 디자인 방법에 대해 제안하고자 함이며, 앞으로 지속적인 연구를 통해 테마 박물관뿐만 아니라 다른 건물물에서도 적용될 수 있는 유용한 디자인 방법으로 사용되길 바란다.

참고문헌

- 로버트 제이콥슨, 정보디자인, 안그래픽스, 2002.
- 존 바워즈, 커뮤니케이션 디자인의 이해, 디자인하우스, 1999.
- 백진경, 효과적인 방향인지를 위한 유도사인에 관한 연구, 인제대학교 디자인 연구소, 디자인학연구 vol.16, no.3, 2003.
- 이유경, 효과적 정보전달을 위한 대형쇼핑몰 유도사인 시스템 조형요소에 관한 연구, 인제대학교 대학원 디자인학과, 석사논문, 2003.
- 권정란, 전시공간분석을 통한 어린이박물관의 전시설계 계획에 관한 연구, 국민대학교 대학원 실내디자인 전공, 석사논문, 2003.
- 정현주, 박물관 전시계획과 디자인방법에 관한 연구 : 디자인 박물관 전시연출을 사례로, 이화여자대학교 대학원, 1995.