



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2017년 2월

석사학위 논문

전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자 기억인출 효과

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

최 은 지

전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자 기억인출 효과

The Information Representation Utilized Boundaries between
Foreground and Background and Its Effects on Users' Memory Retrieval

2017년 2월 24일

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

최 은 지

전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자 기억인출 효과

The Information Representation Utilized Boundaries between
Foreground and Background and Its Effects on Users' Memory Retrieval

지도교수 류 시 천

이 논문을 디자인학석사학위 신청 논문으로 제출함

2016년 10월

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

최 은 지

최은지의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수

황 영 성



위 원 조선대학교 교수

김 판 구



위 원 조선대학교 교수

류 시 천



2016년 11월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

01 서 론

1절	연구 배경 및 목적	13
2절	연구 내용 및 방법	14

02 전경과 배경의 구분 요소

1절	전경과 배경의 역할 및 중요성	18
	1. 전경과 배경의 특성 및 역할	18
	2. 전경과 배경의 중요성	21
2절	전경과 배경의 구분에 영향을 미치는 요소	23
	1. 학문분야별 전경과 배경의 구분 요소	23
	2. 정보디자인에서 전경과 배경의 구분 요소	27

03 경계를 활용한 정보표현 형식

1절	분야별 경계표현의 활용	29
	1. 문학에서 경계표현	29
	2. 영상에서 경계표현	31
	3. 음악에서 경계표현	33
	4. 건축에서 경계표현	34
2절	정보디자인에서 경계유형을 활용한 정보표현 형식	
	1. 차단의 경계	37
	2. 이동의 경계	38
	3. 매개의 경계	39
	4. 중첩의 경계	40

04 정보 사용자의 기억체계와 경계표현의 관계

1절	정보 시각화와 정보 사용자 시 지각 법칙	42
2절	정보 사용자 기억체계	45
	1. 감각 기억	46
	2. 작업 기억	47
	3. 장기 기억	48
3절	정보 사용자 기억체계와 경계표현의 관계	49

05 경계를 활용한 정보표현 형식의 사례연구

1절	사례연구 목적 및 방법	51
2절	사례연구 자극물 제작 및 설문지 설계	53
	1. 경계를 활용한 정보표현의 실험자극물 제작	53
	2. 경계를 활용한 정보표현의 형식에 따른 사용자 기억인출 효과 설문지 설계	62
	3. 설문대상 및 설문방법	66
3절	사례연구 결과 및 분석	68

06 결 론

1. 연구의 주요 발견점	100
2. 연구의 시사점 및 제한점	102
3. 금후 연구 과제	102

참고문헌 103

국문초록 108

부록 110

표 목 차

[표 2-1] 전경과 배경 관계성에 따른 전경과 배경의 구분 요소	26
[표 3-1] 문학에서 경계표현 예시	29
[표 3-2] 학문분야별 경계 유형	35
[표 3-2] 정보디자인의 경계표현 유형의 정의	29
[표 4-1] 정보 사용자 기억체계의 특징	46
[표 5-1] 사례연구 설문 개요	62
[표 5-2] A-type, B-type의 감각 기억 설문지 구성	64
[표 5-3] A-type, B-type의 피험자 인적사항	68
[표 5-4] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 1’ 결과	71
[표 5-5] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 2’ 결과	72
[표 5-6] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 3’ 결과	73
[표 5-7] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 4’ 결과	74
[표 5-8] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 5’ 결과	75
[표 5-9] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 6’ 결과	76
[표 5-10] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 7’ 결과	77
[표 5-11] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 8’ 결과	78
[표 5-12] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 1’ 결과	79
[표 5-13] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 2’ 결과	80
[표 5-14] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 3’ 결과	81
[표 5-15] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 4’ 결과	82
[표 5-16] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 5’ 결과	83
[표 5-17] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 6’ 결과	84
[표 5-18] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 7’ 결과	85
[표 5-19] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 8’ 결과	86

그림 목 차

[그림 1-1] 본 연구개요	16
[그림 2-1] 안정적 / 불안정적 사례	21
[그림 2-2] 학문분야별 배경 구분 요소	24
[그림 2-3] 시 지각 개념 원리에 적합한 사례	25
[그림 2-4] 정보디자인의 '전경'과 '배경' 사례	27
[그림 3-1] 영화 '타짜' 경계표현 사례	32
[그림 3-2] 광고 '유선통신 대표 브랜드 B' 경계표현 사례	32
[그림 3-3] 영화 죠스의 삽입곡 'Theme From Jaws' 경계표현 사례	33
[그림 3-4] 건축에서 경계표현	34
[그림 3-5] 정보디자인에서 경계표현 유형 정의	36
[그림 3-6] 정보디자인의 '차단의 경계' 사례	37
[그림 3-7] 정보디자인의 '이동의 경계' 사례	38
[그림 3-8] 정보디자인의 '매개의 경계' 사례	39
[그림 3-9] 정보디자인의 '중첩의 경계' 사례	40
[그림 4-1] 사용자 시 지각 법칙	43
[그림 4-2] 정보 사용자 기억체계	45
[그림 5-1] 사례연구 개요	52
[그림 5-2] 차단의 경계 유형 사례 '30대 남성 건강, 안녕들 하십니까?'	54
[그림 5-3] 차단의 경계 유형 사례 '배스킨 라빈스의 모든 것'	55
[그림 5-4] 이동의 경계 유형 사례 '그린카 어떻게 진화해 왔나'	56
[그림 5-5] 이동의 경계 유형 사례 'FIFA월드컵 통산 성적 순위 TOP10'	57
[그림 5-6] 매개의 경계 유형 사례 '여권 발급의 모든 것'	58
[그림 5-7] 매개의 경계 유형 사례 '피곤한 직장인, 나만의 피로회복 방법은?'	59
[그림 5-8] 중첩의 경계 유형 사례 '현대카드·라이프·캐피탈·커머셜 경력 인재 모 집'	60
[그림 5-9] 중첩의 경계 유형 사례 '2014년 조선 믿음'	61
[그림 5-10] 사례연구 설문 과정	63
[그림 5-11] 설문 인출 단서 및 맥락 단서 제공	65

[그림 5-12] 피험자 선정을 위한 필요조건적 프로세스	66
[그림 5-13] 설문 및 심층 인터뷰	67
[그림 5-14] 감각 기억 설문지 A-type, B-type 비교	70
[그림 5-15] 감각 기억 설문결과	87
[그림 5-16] 감각 기억 설문결과	87
[그림 5-17] 감각 기억 설문결과	88
[그림 5-18] 감각 기억 설문결과	88
[그림 5-19] 감각 기억 설문결과	89
[그림 5-20] 작업 기억, 장기 기억 설문결과	91
[그림 5-21] 작업 기억, 장기 기억 설문결과	92
[그림 5-22] 작업 기억, 장기 기억 설문결과	93
[그림 5-23] 작업 기억, 장기 기억 설문결과	94
[그림 5-24] 작업 기억, 장기 기억 설문결과	95
[그림 5-25] 작업 기억, 장기 기억 설문결과	96
[그림 5-26] 작업 기억, 장기 기억 설문결과	97

ABSTRACT

The Information Representation Utilized Boundaries between
Foreground and Background and Its Effects on Users' Memory Retrieval

Choi, Eunji

Advisor : Prof. You, Sicheon

School of Design & Creative Engineering,
Graduate School of Chosun University

This study was to define the notion of 'boundaries' that distinguish between foreground and background and see whether the expression of information with the 'boundaries' applied is effective for long-term memory of users and their memory retrieval.

When recognizing information, many people tend to perceive it not as separate forms but as a group. Therefore, the significance of a method to group information in different fields and enabling the memory to be long-term has been emphasized. Information design is a field that explores how effective many things are for the senses, recognition, and memory of users through visualization and organization studies. Although there are many ongoing studies about senses and recognition, those about the visualization and organization of a users' 'long-term memory' are still insufficient. Thus, this research is to consider the notion of boundaries between foregrounds and backgrounds in information design and also the type of such boundaries. In addition, I verified the effectiveness of the boundary expression of foregrounds and backgrounds to transfer the 'working memory' of a user to 'long-term memory' through literature reviews and case studies. The main contents of the study are as follows. I summarized the expressions of boundary established in many different fields after reviewing literature. Based on this, I suggested the four types of boundary expression of foregrounds and backgrounds in information design: the boundaries of 'exclusion', 'movement', 'connection', and 'transition'.

ent', 'mediation' and 'overlapping' . I produced a stimulant for the experiment in order to see what influence the foreground and background boundary expression have on the memory retrieval of users and conducted a survey and in-depth interview for our 85 subjects in total. There are three main findings in this research: First, I found out about the expression of information utilizing the boundaries between foregrounds and backgrounds and the four types of boundary expression. Second, there was no big difference between the information expression with a foreground and background boundary and that without such boundary in understanding information within sensory memory. Therefore, I could see that the foreground and background boundary expression did not really affect one's understanding of information. Third, I also found that the information expression with a foreground and background boundary is more effective in long-term memory retrieval than that without the boundary. The expression of information having a boundary between foregrounds and backgrounds showed a higher rate for correct answers in the 'long-term memory' questionnaire than in the 'working memory' questionnaire. This study can be useful as an important resource for the research of foregrounds, backgrounds, and boundaries. In the future, I am planning to study the correlation between the 'information expression of backgrounds' and 'a users' emotions' in information design.

Keywords : **information design, foreground and background, boundaries, memory retrieval effects**

제 1 장 서 론

제 1절 연구배경 및 목적

제 2절 연구내용 및 방법

제 1 장 서 론

제 1절 / 연구배경 및 목적

시각 매체의 발달로 사람들은 수 없이 많은 정보들에 노출되어 있다. 정보들의 과부하로 인해 정보를 직관적으로 이해하는데 어려움을 겪고, 정보를 오랫동안 기억하는데 한계를 갖는다. 정보 제공자들은 보다 정보를 명확하고 오래도록 기억에 남게 하는 방법을 고안하여야한다. 그 방법의 일환으로 정보디자인이 다양한 분야에서 많이 활용되고 있는데, 정보디자인의 배경의 활용은 사용자의 시선의 흐름을 유도하고 시각커뮤니케이션과정에서 중요한 역할을 담당한다. 이는 작업 기억의 수준을 높여주어 사용자가 쉽고 빠르게 정보를 이해하고 기억될 수 있도록 돕는다. 그로인해 정보디자인은 시각 정보 처리 능력을 확장시켜 정보 전달자와 사용자 간의 커뮤니케이션을 원활하게 할 수 있도록 하여 그 중요성이 확대되고 있다. 에드워드 터프트(Edward Tufte)는 정보디자인과 시각화 기법 분야에서 영향력 있는 이론가이다. 정보의 미니멀리즘과 효율성을 강조하였고, 최소한의 재료로 많은 정보를 전달하는 것이 효율적인 그래픽 디자인이라 정의했다. 이에 반해 나이절 홈스(Nigel Homes)는 장식성 설명 그래픽을 강조하여야 효율적인 디자인이라고 정의한 바 있다. 벤구리온대학교 연구에서 화려한 그래픽과 간소한 그래픽은 효율성 면에서 별 차이가 없는 것으로 나타났고, 두 디자인방법론 모두 메시지를 잘 전달했다는 연구 결과가 나타났다. 그러나 본 실험참가자들의 작업 기억과 장기 기억을 분석한 결과, 실험참가자들 모두 장식성 설명 그래픽을 더 자세하게 기억했다는 연구결과가 나타났다.

정보디자인을 구성하는 구성요소 중 핵심 정보인 ‘전경’을 제외한 나머지 ‘배경’을 장식적 설명 그래픽이라고 볼 수 있다. 배경의 경계는 하나의 테두리나, 선의 한계점이 아닌, 분기점, 통로, 유동적 공간의 역할을 함으로써 새로운 공간을 열어주는 역할을 담당하기 때문에 배경의 경계를 활용한 정보표현이 사용자 기억 인출하는데 긍정적인 영향을 줄 것이라 판단된다. 본 연구의 목적은 ‘경계 표현’의 유무에 따라 사용자의 기억을 인출하는데 얼마나, 어떻게 영향을 미치고 있는지 파악하여, 정보 제공자가 경계표현을 통해 정보의 상황, 목적, 내용을 효율적으로 디자인하는데 도움을 주고자 한다.

제 2절 / 연구 내용 및 방법

본 연구는 문헌연구를 통해 정보 사용자가 정보를 이해하고 해석하는데 있어 전경과 배경의 구분 기준을 도출하였다. 그 구분 기준에서 특히 경계의 중요성을 파악하였다. 여러 학문분야에서 경계를 표현하는 유형을 살펴본 후, 정보디자인에서 경계를 활용한 정보표현 형식을 발견하였다. 이를 바탕으로 그 의미를 정의하였다. 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 그 정보표현이 사용자의 기억을 인출하는데 효과적인지 파악하기 위해 실험자극물을 제작하여 사용자 설문조사 및 심층 인터뷰를 진행하였다. 이를 통해 정보 사용자의 기억체계와 경계가 적용된 정보표현의 관계를 살펴보고자 한다.

다음은 각 장의 연구 내용 및 방법이다.

제 1 장 서 론

전반적인 연구 개요와 목적 및 연구방법을 서술하였다.

제 2 장 전경과 배경의 구분 요소

전경과 배경의 특성 및 역할을 규명하고 중요성을 파악한 후, 정보디자인에서 전경과 배경의 구분 요소를 도출하였다.

제 3 장 경계를 활용한 정보표현 형식

다양한 영역에서 인간이 인지할 수 있는 경계표현에 대해 논하고, 정보디자인에서 경계를 활용한 유형과 그 특성을 살펴보았다.

제 4 장 정보 사용자의 기억체계와 경계표현의 관계

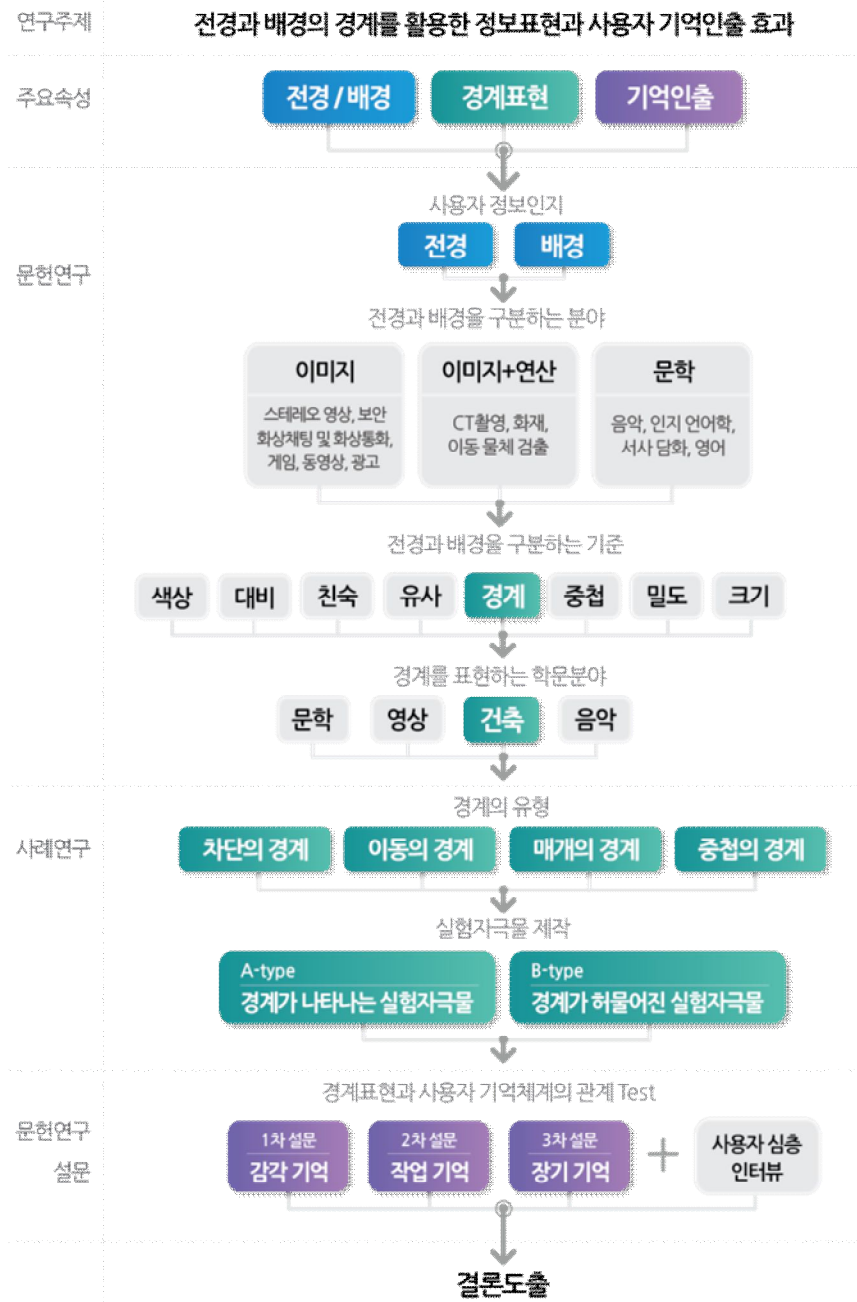
정보 시각화와 정보 사용자 시 지각 법칙을 알아보고, 정보 사용자의 기억체계와 경계표현의 관계를 파악하였다.

제 5 장 경계를 활용한 정보표현 형식의 사례연구

전경과 배경의 경계가 나타나는 사례와 그 사례의 경계를 허물어 사례 자극물을 제작하여, 사용자 설문조사 및 심층인터뷰를 통해 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자 기억인출 관계에 대해 논하였다.

제 6 장 결 론

연구의 주요 발견점과 시사점을 정리하고 금후 연구과제에 대해 서술하였다.



[그림 1-1] 본 연구개요

제 2 장

전경과 배경의 구분 요소

제 1절 전경과 배경에 역할 및 중요성

1. 전경과 배경의 특성 및 역할
2. 전경과 배경의 중요성

제 2절 전경과 배경의 구분에 영향을 미치는 요소

1. 학문분야별 전경과 배경의 구분 요소
2. 정보디자인에서 전경과 배경의 구분 요소

제 2 장 전경과 배경의 구분 요소

제 1절 / 전경과 배경의 역할 및 중요성

1. 전경과 배경의 특성 및 역할

전경(前景)은 앞에서 보이는 경치를 말하며, 배경(背景)은 뒤쪽의 경치 또는 사건이나 환경, 인물 따위를 둘러싼 주위의 전경을 의미한다.

가을 저녁 1)
 기러기 두 마리 날아가는 하늘 아래
 들국화는 서리서리 감고 안고 피었는데
 사랑은 아직도 우리에게 아픔이구나
 바람만 머리채에 붉비는 가을 저녁

예를 들면 위의 “가을 저녁”이라는 시를 살펴보면 전경은 들국화와 사랑을 뜻하고 배경은 하늘 아래와 가을 저녁을 의미한다. 이처럼 전경은 형태가 뚜렷하게 나타나 이목을 끌어 주된 관심을 받는 대상이다. 그러므로 연상이 잘되는 특성이 있다. 또한 전경은 모양이 분명하고 공간의 앞쪽에 위치하여 있으며, 배경에 비해 가까워 보인다. 이에 반해 배경은 바탕요소로써 전경에 비해 단순하거나 등질적인 것을 의미한다. 배경은 관심을 잘 받지 못하는 대상이며 연상이 잘되지 않는 특성이 있다.²⁾ 배경은 전경에 비해 모양이라고 나타내기 애매하고 전경보다 멀리 떨어져 보이며 특정한 공간 안에서의 위치가 분명하게 나타나지 않는다. 디자인 분야에서 아랫부분에 위치한 요소는 대부분 전경으로 지각되고 윗부분에 배치된 요소는 배경으로 인지되는 경우가 빈번하다.³⁾ 예를 들어 디자인 분야에서 전경은 포스

1)도중환, 흔들리지 않고 피는 꽃이 어디 있으랴, 알에이치코리아, 2014, p.17

2)윌리엄 리드웰 외 2, 디자인불변의 법칙 125가지, 고려문화사, 2006, p.96

3)"Lower Region: A New Cue for Figure-Ground Assignment" by Shaun P.Veceea, Edward K. Vogel,

터를 디자인 할 때, 주된 메시지를 전달하는 중심이 되는 주인공 또는 주연을 뜻하며, 배경은 주인공 주의 인물인 조연과 같은 주인공을 뒷받침하여 정보를 전달하거나 전체적인 분위기를 형성하는 모든 것들을 말한다. 심리학자 루빈(Edgar Rubin)⁴⁾은 전경과 배경을 여섯 가지 기준으로 식별하였다. 첫째, 두 가지의 영역이 같은 경계선을 표현하게 되면 형태를 가진 것은 전경이며, 다른 것은 배경이고 하였다. 둘째, 전경은 배경의 앞부분에 드러나고, 배경은 전경의 뒷부분에 나타나는 것처럼 보인다. 셋째, 전경은 어떠한 물체처럼 보이게 되지만 배경은 뚜렷한 물체로 보이지 않는다. 넷째, 전경의 색상은 배경의 색상보다 명확하고 채도가 높게 나타난다. 다섯째, 사용자가 전경과 배경을 같은 위치에서 바라보더라도 전경은 배경에 비해 가깝게 느껴지고, 배경은 전경보다 멀게 느껴진다. 마지막으로 전경은 중심적이고 인상적이기 때문에 쉽게 떠오른다. 전경의 주된 역할에는 주제 핵심 내용을 직접적으로 전달한다. 예를 들어 전경은 영화나 드라마 속의 주된 중심이 되는 주인공을 의미한다. 배경의 주된 역할로는 전체적인 분위기를 형성하고 배경 자체가 정보를 담고 있다. 전경 정보에서 이해하는데 어려움을 주는 정보를 풀어서 자세하게 나타내기도 하며, 전경을 뒷받침하여 나타난다. 배경은 시간의 흐름을 표현하여 정보의 이해를 도와준다. 또한 정보 안에서 공간감을 표현하여 단면적인 배경에 생명력, 깊이를 부여한다. 배경은 단순한 장식성을 가지며 배경의 여백을 채워줌으로써 정보의 완성도를 높여주는 역할을 한다. 배경은 상징적 색상으로 인해 의미를 전달하기도 한다. 배경은 주로 지표, 도상, 상징적 이미지로 나타나며 전경과 상관관계가 높다. 배경에서 메타포를 주로 사용하여 사용자에게 친근하게 다가오는 특성을 지니고 있다.

Geoffrey F.Woodma, Journal of Experimental Psychology: General, 2002, vol. 131(2), pp.194-205

4) 찰스 왕쉬레거, 디자인의 개념과 원리, 안그라픽스, 2008, p.356, 형과 바탕은 사전적 의미로 전경과 배경의 의미와 유사하다는 점을 착안하여 본 연구에서 전경과 배경으로 총칭한다.

본 연구자의 선행연구 “인포그래픽에서 정보 배경과 그 역할”에서 정보의 콘텍스트(Context)를 전달하는 방식의 일환으로 ‘배경’의 중요성을 파악하고, 그 역할을 7가지로 정의한 바 있다.⁵⁾ 첫째, 배경은 가장 주된 역할로써 전경 정보의 전체적인 분위기를 형성한다. 둘째, 배경은 특별한 경우 사용자에게 정보를 직접적으로 전달한다. 예를 들어 배경 자체가 전경이 담아내지 못하는 특정한 메시지를 표현한다. 셋째, 사용자에게 친근하게 다가가 사용자가 정보를 보다 쉽고 정확하게 이해할 수 있도록 돕는다. 넷째, 배경은 전경의 정보를 뒷받침하여 정보를 심미적으로 가꾸 장식적인 효과가 있다. 다섯째, 정보가 담긴 공간에 적절한 밀도를 제공하여 공간 안에서 배경은 완성도 높은 정보가 되도록 만든다. 여섯째, 배경의 색상으로 인해 전경과 의미적인 관계를 형성하여 상징성을 띄기도 한다. 예를 들어 회사의 아이덴티티(Identity)색상을 배경으로 사용하여 회사의 상징을 은유적인 표현으로 나타낸다. 마지막으로 배경은 전경을 뒷받침하여 전경의 의미를 간결하게 사용자에게 전달 할 수 있도록 돕는다. 이렇듯 전경과 배경은 뗄 수 없는 밀접한 관계를 형성하고 다양한 특성 및 역할이 있다. 시각을 표현하는 정보에서 전경과 배경의 무분별하고 잘못된 활용은 사용자가 정보를 해석하고 기억하는데 어려움을 겪게 만든다. 따라서 정보 제공자는 전달하고자 하는 메시지를 정확하게 전달하기 위하여 전경과 배경의 특성과 역할에 대한 정확한 이해가 필요하다.

5) 최은지 외 2, 인포그래픽에서 정보 배경과 그 역할, 한국스마트미디어학회 춘계학술대회 vol.4 No.2, 2015, pp.198-201

2. 전경과 배경의 중요성

전경과 배경의 관계(Figure-ground Relationship)는 사용자 지각 체계의 자극을 그림 요소와 바탕 요소로 분류하는데서 출발한다. 예를 들어 사용자 인식 범위에서 요소들의 관심 대상을 전경인 그림으로 인식하고 그림 요소를 제외한 나머지를 배경으로 인식한다. 그림 요소는 이목을 끄는 대상이며, 바탕 요소는 단순하거나 등질적인 것을 의미한다. 따라서 그림 요소는 대부분 바탕 요소보다 관심을 받으며 기억이 잘 떠오른다. 게슈탈트 이론을 바탕으로 인간의 시각은 주어진 대상의 일부가 아닌 전체적인 대상의 형태 구조를 먼저 인식한다. 즉, 시각화된 구조는 정보 사용자가 사고하는 방식과 일치할 때 정보가 사용자에게 더욱 친근하게 다가간다.⁶⁾



[그림 2-1] 안정적⁷⁾ / 불안정적⁸⁾ 사례

6) 오병근 외 1, 정보디자인교과서, 안그래픽스, 2008, p.104

7) <http://100things100days.tumblr.com/post/9239596773/day-10-luminescent-word-submitted-by-nikki>

8) <https://kr.pinterest.com/pin/331507222550024586/>

[그림 2-1]은 전경과 배경이 명확하게 구분된 안정적인 사례와 전경과 배경의 구분이 불명확하여 불안정적인 사례이다. 안정적인 사례는 전구의 형태의 경계가 뚜렷하여 배경과 구분이 정확하여 사용자가 정보를 쉽게 이해할 수 있다. 반면에 불안정적인 사례는 손으로 전구를 형상화하는 형태 또는 전구 소켓을 떨어뜨리고 있는 상태를 뜻하는지 그 의도를 파악하기 어렵다. 이로 인해 정보 전달자가 전달하고자 하는 메시지를 정보 사용자에게 정확하게 전달하지 못하고 다양하게 해석 되게 된다. 따라서 정보 사용자가 정보를 보다 쉽고 정확하게 인지하기 위해서 전경과 배경의 올바른 활용이 중요하다. 전경과 배경의 안정적인 관계를 유지하기 위해 구성 요소 사이의 전경과 배경을 명확하게 구분해야 한다. 전경과 배경의 관계가 불안정하게 되면 관계성이 분명하지 않게 되고, 주제 상황의 해석이 바뀌어 주제와 다르게 해석 된다.⁹⁾ 문헌연구를 통해 전경과 배경은 밀접한 상관관계가 형성되는 것을 알 수 있다. 즉, 전경과 배경을 명확하게 구분하여 사용해야 전하고자 하는 메시지를 보다 정확하게 전달할 수 있다. 또한 전경과 배경의 명확한 구분은 정보 사용자가 정보를 해석하여 이해하는데 큰 영향을 주기 때문에 그 중요성이 강조되고 있다.

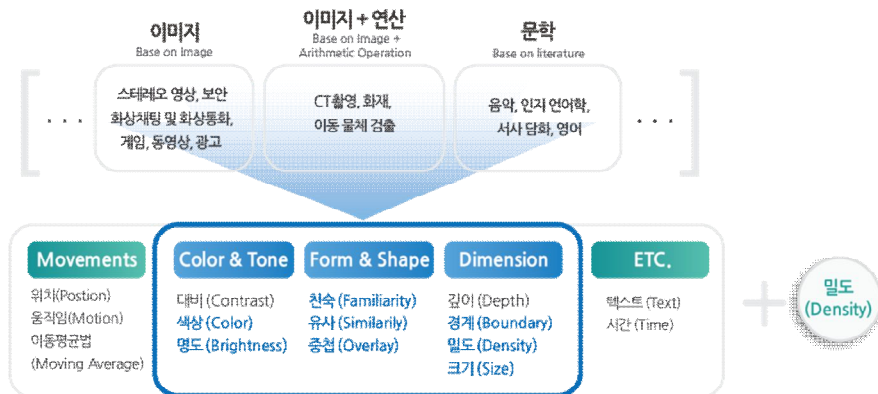
9) 윌리엄 리드웰 외 2, *op.cit.*, 2006, pp.96-97

제 2절 / 전경과 배경의 구분 기준에 영향을 미치는 요소

1. 학문분야별 전경과 배경의 구분 요소

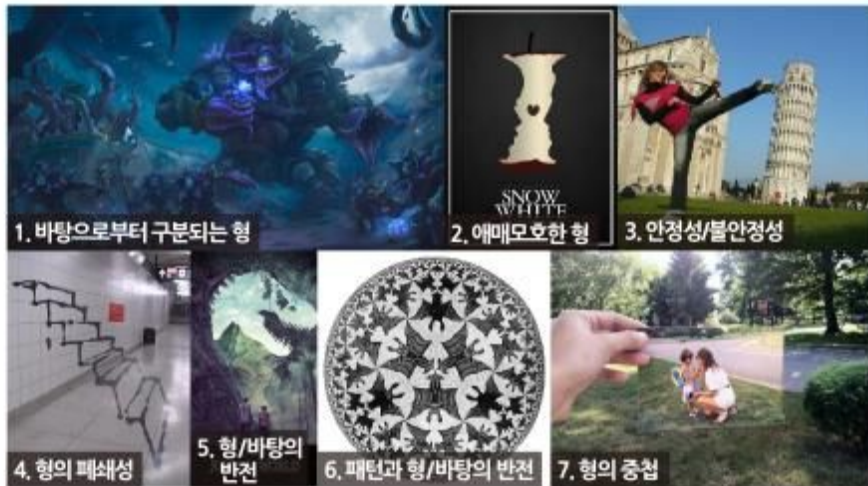
문헌연구를 통해 다양한 학문분야에서 대부분 영상에 대한 전경의 움직임에
기반으로 전경을 추출함을 파악하였다. 이는 전경과 배경의 검출, 분할, 합성 등을
위해 전경과 배경을 구분한다는 것을 발견하였다. 열네 가지 학문 분야를 크게 세
가지 범주로 분류하여 첫째, 이미지 기반인 학문분야에는 게임, 보안, PPL, 스테레
오 영상, 동영상, 화상통화가 있었다. 둘째, 이미지와 연산을 기반으로 한 학문분야
에는 컴퓨터 단층 촬영, 화재 감지, 이동 물체 검출 등이 있었다. 셋째, 문학이 기
반인 학문분야에는 서사담화, 영어, 음악, 인지 언어학이 있었다. 게임(Game)에서
몰입형 2D게임을 제작하고 배경을 합성하기 위해 시간적 평활법, 중간치법, 사람
의 움직임을 바탕으로 전경과 배경을 나눴다. 보안(Security)은 배경을 제거하고 차
량 검출 및 추적하는 방법을 제공하기 위해 CCD(Charge-coupled Device Camer
a)카메라를 사용해 압력 프레임 분석을 기준으로 전경과 배경을 나누었다. PPL(Pr
oduct Placement)는 전경과 배경의 유형에 따라 그 효과성을 분석하기 위해 문화
적 차이와 친숙도를 바탕으로 전경과 배경을 분류하였다. 스테레오 영상(Stereo Vi
deo)에서 객체를 보다 정확하게 분석하는 알고리즘을 제안하기 위해 3차원 깊이
정보와 색상을 활용하여 전경과 배경을 구분했다. 동영상(Video)에서 이동 물체
추적 기법을 제안하기 위하여 동작 벡터를 추출하여 이동물체인 전경을 찾아내 전
경과 배경을 나눴다. 화상통화 및 화상 채팅(Video Telephony)에서 개인의 사생활
보호를 위해 영역 단위, 화소 단위, 시간적 전경 확률 모델을 통해 전경과 배경을
분류했다. 컴퓨터 단층 촬영(Computed Tomography)에서 신체 복부의 다양한 장
기들을 자동으로 분할하는 효과적인 기법을 제안하기 위하여 OTus방법에 의한 누
적치를 계산하여 전경과 배경을 추출했다. 화재 감지(Fire Detection)에서 정확한
화재 검출 알고리즘을 나타내기 위해 색과 연결된 구성 요소 등을 활용하여 전경
과 배경을 나눴다. 이동 물체 검출(Tracking Moving Objects)를 하기 위해 이동
물체의 움직임을 파악하여 전경과 배경을 분류했다. 서사담화(Narrative Disourse)
에서 한국어 교육 분야의 다각적인 접근 방법의 일환으로 전경과 배경을 문장, 텍
스트, 정보의 중요도에 따라 나눴다.

영어(English)에서 인지언어학 관점의 사례를 들어 순차적 원리, 인과 원리, 의존 원리, 포함 원리를 통해 전경과 배경을 구분했다. 음악(Music)에서 음악 감상이 사용자 주의집중력에 미치는 영향을 파악하기 위해 각성 또는 친숙함을 바탕으로 전경음악과 배경음악으로 분류했다. 인지언어학(Cognitive Linguistics)에서 의미적 구조가 전경과 배경의 어순에 미치는 영향을 살펴보기 위해 문장이 담고 있는 속성과 구의 문법적 특성으로 전경과 배경을 구분했다. 이 분류를 토대로 배경을 추출하는 기준 열다섯 가지를 발견 할 수 있었고 배경을 추출하는 기준을 크게 다섯 가지 범주로 나누었다. 이는 Movements, Color & Tone, Shape, Dimension, ET C. 이다. 이를 바탕으로 정적 시각 정보에 알맞은 범주인 Color & Tone, Shape, Dimension을 선정하여 기준 여덟 가지를 도출하였다. 이를 [그림 2-2]같이 나타내었다.



[그림 2-2]학문분야별 배경 구분 요소

시 지각 개념의 원리를 바탕으로 구글(Google)에서 게임, 포스터, 트릭아트, 폐쇄, 에서, 중첩 키워드 검색 결과를 통해 배경 유형에 가장 적합하다고 판단되는 사례를 선정하였다.



[그림 2-3] 시 지각 개념 원리에 적합한 사례

기준 여덟 가지를 바탕으로 스마트폰 사용과 시각 정보를 접하는 빈도가 높을 것이라 예상되는 대학(원)생 피험자 171명을 관계망 선별 요청하여 2015년 11월 24일부터 2015년 11월 25일 까지 온라인 설문을 진행하였다. 설문 조사 방법으로는 피험자 기본 정보를 묻는 4문항, 배경 유형별 설문 4문항 총 32문항을 진행하였다. 설문지 제작과 분석은 구글 설문 프로그램(Google Survey Program)을 통해 결과 값을 도출하였다. 설문을 통해 얻은 결과를 [표 2-1]와 같이 정리하였다.

[표 2-1] 전경과 배경 관계성에 따른 전경과 배경의 구분 요소 (단위 %)

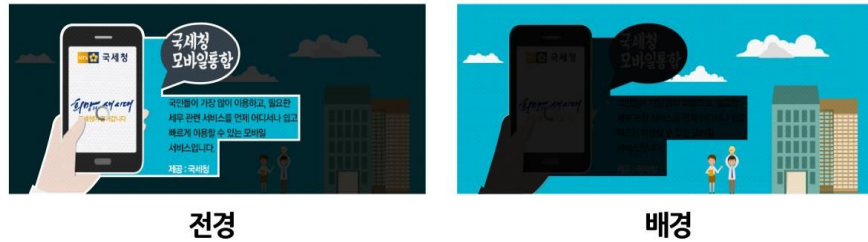
	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	9위
에매모호한형	경계 (29.9)	명도 (23.1)	유사 (14.5)	색상 (12.8)	친숙 (10.3)	기타 (5.1)	중첩 (2.6)	밀도, 크기 (0.9)	
형중첩	경계 (42.5)	친숙 (15)	중첩 (14.2)	유사 (8.8)	명도 (8)	기타 (1.8)	크기 (3.5)	색상 (2.7)	밀도 (0.9)
형/바탕반전	경계 (30.3)	유사 (21.2)	친숙 (16.2)	명도, 기타 (8.1)		중첩 (7.1)	크기 (5.1)	색상 (3)	밀도 (1)
안정/불안정	경계 (28.8)	유사 (25.2)	친숙 (16.2)	크기 (10.8)	기타 (8.1)	중첩 (7.2)	밀도 (1.8)	색상, 명도 (0.9)	
형폐쇄성	경계 (32.6)	색상, 유사 (18.9)		친숙 (12.6)	중첩 (6.3)	기타 (6.7)	명도, 크기 (2.1)		밀도 (1.1)
형/바탕구분용이	친숙 (21.3)	경계 (16.9)	명도, 크기, 유사 (14.6)			기타 (6.7)	색상 (5.6)	중첩 (3.4)	밀도 (2.2)
패턴과형/바탕반전	명도, 친숙 (19.3)		색상 (17.5)	경계, 유사 (12.3)		기타 (8.8)	밀도 (5.3)	크기 (3.5)	중첩 (1.8)

온라인 설문을 통해 얻을 수 있었던 주요 발견점으로 배경을 구분한 우선순위를 도출한 바 있다.¹⁰⁾ 이는 경계, 유사, 친숙, 명도, 색상, 중첩, 크기, 밀도 순서임을 파악 할 수 있다. 특히 경계를 통해 전경과 배경을 구분함을 알 수 있었다.

10) Eunji Choi 외 2, Visibility according to the Relationship between Foreground and Background, 한국스마트미디어학회 국제학술대회, 2016, pp.230-233

2. 정보디자인에서 전경과 배경의 구분 요소

정보디자인에서 전경과 배경의 구분기준을 설명하기 위해 사례로 [그림 2-4] "생활 속 유용한 공공앱" 정보디자인의 일부를 흑백 처리하여 나타내었다.



[그림 2-4] 정보디자인의 ‘전경’과 ‘배경’ 사례¹¹⁾

[그림 2-4]는 "생활 속 유용한 공공앱" 정보디자인의 일부이다. 이 그림을 예로 들면 ‘전경’은 주로 문자정보와 그래픽 이미지와 함께 존재하는 경우가 많다. 또한 문자정보와 그래픽 이미지가 서로 독립적으로 나타나는 경우도 있다. 전경은 정보 디자인에서 전경은 주제와 어울리는 그래픽 이미지로 형성되며 정보가 뭉쳐진 형태를 이뤄 다른 요소들과의 관계가 뚜렷하게 나타나는 것을 의미한다. 정보디자인에서 배경은 넓은 범위로써 전경을 제외한 나머지를 의미하며 배경색 또는 배경 그림으로 존재한다. 배경은 문자정보가 거의 존재하지 않지만 정보디자인의 핵심 역할인 전경을 뒷받침하여 전체적인 맥락을 유추할 수 있도록 도와주는 역할을 담당한다. 정보디자인에서 전경과 배경의 구분기준은 의미적 측면에서는 전경과 배경을 주제의 핵심에 따라 분류한다. 형태적 측면에서는 경계를 통하여 전경과 배경을 구분함을 알 수 있다.

11) <https://www.pinterest.com/pin/241505598742441822>

제 3 장

경계를 활용한 정보표현 형식

제 1절 분야별 경계표현의 활용

1. 문학에서 경계표현
2. 영상에서 경계표현
3. 음악에서 경계표현
4. 건축에서 경계표현

제 2절 정보디자인에서 경계유형을 활용한 정보표현 형식

1. 차단의 경계
2. 이동의 경계
3. 매개의 경계
4. 중첩의 경계

제 3 장

경계를 활용한 정보표현 형식

제 1절 / 분야별 경계표현의 활용

1. 문학에서 경계표현

문학에서 경계표현은 열두 가지¹²⁾로 나타났으며 그에 대한 예시를 [표 3-1]과 같이 정리하였다.

[표 3-1] 문학에서 경계표현 예시

경계표현	예 시
사물	개인 생활이 허물어짐
건축물	넓히다, 무너뜨리다, 복원하다, 세우다, 쌓다, 허물다
장애물	넘다, 넘나들다, 뛰어넘다, 통과하다
깨지는 물건	부수다, 깨지다, 부서지다
이동 가능한 물체	놓다, 옮기다, 관통하다, 사라지다
흔들리는 사물	고정시키다, 뒤흔들다, 흔들어 놓다, 흔들리다
굳기를 가지는 물건	무디게 만들다, 굳다, 여리다
끈	끊다, 끊어지다
선	희미해지다, 지워지다, 그어지다
장소	탐험하다, 지나다, 가로지르다
경험	경험하다, 구별하다, 느끼다, 알다, 의식하다, 인정하다
지식대상	모르다, 의식하다

12) 전해영, 한국어에 나타는 '경계' 표현의 개념과 양상, 이화여자대학교 학술저널, 2010, pp.49-53

열두 가지의 경계표현으로는 크게 사물, 건축물, 장애물, 깨지는 물건, 이동 가능한 물체, 흔들리는 사물, 굳기를 가지는 물건, 끈, 선, 장소, 경험, 지식대상 등이 있다. 사물의 경계는 예를 들어 개인 생활의 경계가 허물어지다와 같다. 건축물의 경계의 예로는 경계를 넓히다, 경계를 무너뜨리다, 경계를 복원하다, 경계를 세우다, 경계를 쌓다, 경계를 허물다 등이 있다. 장애물의 경계로는 넘다, 경계를 넘나들다, 경계를 뛰어넘다. 경계를 통과하다가 있으며, 깨지는 물건의 경계로는 경계를 부수다, 경계가 깨지다, 경계가 부서지다 등이 있다. 이동 가능한 물체의 경계로는 경계를 놓다, 경계를 옮기다, 경계를 관통하다, 경계가 사라지다 등이 있으며, 흔들리는 사물의 경계로는 경계를 고정시키다, 경계를 뒤흔들다, 경계를 흔들어 놓다가 있다. 굳기를 가지는 물건의 경계로는 경계를 무디게 만들다, 경계가 굳다, 경계가 여리다 등이 있으며, 끈의 경계로는 경계를 끊다가 있다. 선의 경계는 경계가 희미해지다, 경계가 지워지다, 경계가 그어지다 등이 있으며, 장소의 경계로는 경계를 탐험하다, 경계를 침범하다, 경계를 지나다, 경계를 가로지르다 등이 있다. 경험의 경계로는 경계를 경험하다, 경계를 구별하다, 경계를 느끼다, 경계를 알다, 경계를 의식하다, 경계를 인정하다 등이 있다. 마지막으로 지식의 대상 경계로는 경계를 모르다, 경계를 식별하다, 경계를 의식하다 등이 있다. 이처럼 문학에서 경계는 다양한 의미로 해석되어 다방면으로 사용되고 있다.

2. 영상에서 경계표현

영상의 경계는 내러티브 전달의 효율성을 위해 한 화면을 2개 이상의 구역으로 나누어 화면분할의 형태로 빈번하게 사용된다. 화면분할을 통해 분할된 프레임의 개수, 형태, 위치, 색상 등에 따라 내러티브적 전달의 역할을 담아낸다.¹³⁾ 화면분할은 분할화면(Split Screen), 다중 프레임(Multi frame), 프레임 인 프레임(Frame in frame) 3가지가 형태가 있다. 첫째, 분할화면은 화면 안에 두 가지 이상의 독립된 영상을 배치하는 기법을 의미하는데 예를 들어, 대화하는 두 사람을 좌우 두 화면으로 나눠 한 화면에 동시에 보여주는 것을 말한다. 화면구성으로 인해 대비와 대조의 상황을 극대화 시킬 수 있으며, 화면을 수직, 수평, 대각선 등으로 다양하게 구성할 수 있다. 둘째, 다중 프레임은 여러 프레임으로 화면을 분할한 기법을 의미한다. 영화에서 중요한 장면을 강조하거나 다양한 시점에서 긴장감을 연출하거나 화면 속 화면이 각각 전혀 다른 사건을 진행시킬 때 사용한다.¹⁴⁾ 셋째, 프레임 인 프레임은 액자식 구성 형태로 종속관계를 의미한다. 이때 화면 속 화면은 보조적 역할을 담당하여 자유롭고 개성을 담아 화면을 연출 할 수 있다. 영상에서 경계표현의 활용 범위로는 영화, 드라마, 광고, 뉴스, 뮤직비디오, 게임, CCTV 등 다양한 곳에서 활용된다. 이렇듯 영상에서 경계표현은 이야기를 전달하는데 중요한 역할을 담당한다. 영상에서 경계표현은 직접적으로 이야기를 전달하지는 않지만, 정서적인 측면에서 분위기와 밀접한 관계가 있다. 영상에서 경계표현의 가장 큰 효과성은 동시에 두 가지의 사건이 서로 다르게 편집되어 동시에 일어나는 일들을 교차로 보여주기 때문에 시청자의 흥미를 유발시킨다.

13) 정혜경, 애니메이션에서 관찰되는 분할화면에 대한 연구, 한국애니메이션학회 vol. 8 No. 4, 2012, p. 114

14) 강윤혁, 화면분할 장면에 나타나는 몽타주 특성에 관한 연구, 한국콘텐츠학회 vol. 5 No. 2, 2007, pp. 700-701

그 예로는 최동훈 감독의 ‘타짜(2006)’는 인생의 역전을 꿈꾸며 화투(花鬮)에 빠져있는 노름꾼들의 이야기로 도박판에 둘러앉아있는 다양한 사람들의 각기 다른 심리상태의 모습을 한 화면에 경계 나눠 담아냈다.



[그림 3-1] 영화 ‘타짜’의 경계표현 사례¹⁵⁾

이 광고는 ‘유선통신 대표 브랜드 B’ 광고의 한 장면인데 분할된 화면을 퍼즐처럼 붙이거나 요리조리 바꾸는 형태로 제작하여 전화와 인터넷, IPTV 등을 즐기는 모습을 통해 ‘B와 함께하는 즐거운 유선 생활’을 담아냈다. 이처럼 경계를 통한 화면분할 기법으로 인해 영상을 유희적으로 표현할 수 있다.



[그림 3-2] 광고 ‘유선통신 대표 브랜드 B’ 경계표현 사례¹⁶⁾

15) <http://wolfpack.tistory.com/entry/%ED%83%80%EC%A7%9C-%EB%B8%94%EB%A3%A8%EB%A0%88%EC%9D%B4>


16) <https://www.youtube.com/watch?v=HhgxsUBnBQ0>

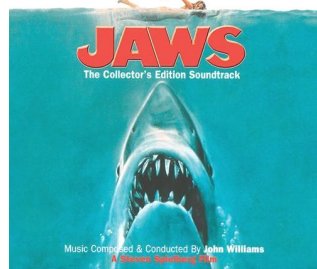
3. 음악에서 경계표현

음악에서 경계표현은 특정한 분위기를 조성하는 단편적인 역할에 그치지 않고 이성적 기능을 우회하여 사용자의 감성에 직접적인 영향을 준다. 음악은 영화 속에서 배우가 전달하지 못하는 감정의 표현과 심리적 상황을 담는 역할을 한다. 음악의 경계표현은 특정 상황의 심리적 경계를 드러내어 배우의 심리 상황을 메시지로 전달한다.¹⁷⁾ 또한 음악의 경계표현은 시 공간 속에서 현실과 이성을 구별한다. 음악의 경계를 통해 다양한 분야에서 화면 구성을 가질 수 있으며, 독자적인 기법을 창출하기 위해 영상에서 소리와 융합하여 공간에 공간을 덧붙이는 역할을 한다. 음악의 경계표현을 인해 영화 안에서의 경계가 존재하는 것을 나타내어 환경, 분위기, 내용 등을 표현 할 수 있다.¹⁸⁾ 그 예로는 스티븐 스필버그(Steven Spielberg) 감독의 영화 죠스(Jaws, 1975)에 삽입된 존 윌리엄스(John Williams)의 드보르작의 신세계 교향곡 4악장 ‘Theme From Jaws’ 이 있다.

THEME FROM "JAWS"
By JOHN WILLIAMS

Very steady and threatening





[그림 3-3] 영화 죠스의 삽입곡 ‘Theme From Jaws’ 경계표현 사례¹⁹⁾


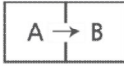


17) 안수근, 영상에 있어서 사운드의 상호작용적 기능 관계, 언론학적연구 제7집 한국지역언론학회, 2003, p.77

18) 지명혁, 로베르 브레송 영화에서의 사운드 연구, 영화연구 제15호 한국영화학회, 1999, p.480

19) <http://us.napster.com/artist/john-williams/album/jaws-the-anniversary-collectors-edition>

4. 건축에서 경계표현

건축에서 경계표현은 공간의 영역을 형성하며, 하나의 영역은 다른 영역과 구분 짓고 매개하면서 영역구성과정의 핵심적인 요소로 작용하기도 한다. 나아가 경계는 두 영역 혹은 전경과 또 다른 전경 사이(Between)을 뜻하기도 하며, 전경들의 영역적 한계를 의미하는 울타리와 비슷한 역할을 하며 동시에 서로 다른 두 전경을 연결해주는 역할을 한다.

	차 단	통 과	매 개	중 첩
유 형				
특 성	-물리적 경계 -단절과 차단	-움직임과 경험적 경계 -개구부로 통제	-제3 공간의 경계 (공간과 공간의 중계) -상호연결, 연속성	-심리, 사회적 경계 -애매함과 중첩

[그림 3-4] 건축에서 경계표현 사례²⁰⁾

차단의 경계는 A는 B에 대하여 대립적이고 방어적이며, 완벽한 차단은 시각적인 것은 물론 소리, 공기, 냄새, 기후 차단 물리적으로 사람이나 물건의 통과를 허용하지 않는 구조이다. A가 투명한 재료여도 형태만 강조되어 시 지각에 의한 운동이 발생하지 않는다. 또한 공간의 연속성을 필요로 하며 연속성은 인간이 이동할 수 있음을 전제된다. 예를 들어 안과 밖의 세계를 연결하는 개구부 역할을 담당한다. 통과와 경계는 시각적, 물리적 이동이 일어나며 개구부를 통해 공간을 폐쇄하고 출입을 제한할 수 있는 공간 통제를 가진다. A에서 B로 향하는 방향과 긴장의 힘이 나타난다. 매개의 경계는 한 단위 공간의 성질을 다른 공간에 전달하여 다른 단위 공간의 변화를 유도하는 매개적 역할을 하며 제 3의 공간의 경계, 서로 간에 상호연결 됨과 연속적인 공간으로 나타난다. 중첩의 경계는 두 개의 공간이 중첩하여 경계를 만드는 것으로 교차점에 모호한 공간이 생기는 특성이 있다. 교차점에 투명성이 삽입될 경우 공간의 형태와 배경이 동등해지면서 내·외부의 관계가 융합하여 형태가 없어진 하나의 배경이 될 수 있다.

20)방문정, 독립당 일곽과 향단의 경계구조 특성에 관한연구, 국민대학교 학위논문, 2010, p.11

[표 3-2] 학문분야별 경계 유형

학문분야	경계 유형	연구자
	심리적 측면 (불안, 공포), 사회적 측면 (개인의 영역성, 사람끼리의 거리), 기능적 측면 (채광, 환풍, 차폐)	장원경 (2014)
	차단의 경계, 통과와 경계, 중첩의 경계	강예진 (2012)
	자연적 경계, 인위적 경계, 소통하는 경계, 인식 확장적 경계, 영역 확장적 경계, 관계 확장적 경계	변은영 외 2 (2012)
	차단의 경계, 통과와 경계, 매개의 경계, 중첩의 경계	방문정 (2010)
건축	가시적 경계, 비가시적 경계, 무형의 경계, 인식의 경계, 모호한 경계, 변화의 경계	이승윤 외 1 (2010)
	통합적 경계, 소통적 경계, 순환적 경계	김현재 (2010)
	‘한정적 동일성’으로서의 경계, ‘차이의 바탕’으로서의 경계, ‘차이자체’로서의 경계	정순목 외 1 (2005)
	단절된 경계, 통과 경계, 틈새 경계, 교섭의 경계	홍성욱 외 2 (2005)
	선적인 요소로서의 경계(두 영역의 접점에 존재), 애매한 성격의 경계(두 영역사이에서 특성이 다름), 틈새의 역역이 되는 경계	최승효 (2003)
문학	사물, 건축물, 장애물, 깨지는 물건, 이동 가능한 물체, 흔들리는 사물, 굳기를 가지는 물건, 끈, 선, 장소, 경험, 지식대상	전혜영 (2010)
디지털 공간	단절된 경계, 틈새-사이의 경계, 관계 맺음의 경계	전인정 (2008)

제 2절 / 정보디자인에서 경계유형을 활용한 정보표현 형식

문헌연구를 통해 다양한 영역에서 ‘경계’ 유형이 활용되고 있다는 것을 파악할 수 있었다. 건축분야에서는 전경과 전경간의 경계를 표현하였지만 본 연구자는 정보디자인 영역에서의 전경과 배경의 경계의 관점으로 재해석하였다. 그리하여 정보디자인에서 전경과 배경의 ‘경계’ 유형이 드러날 것이라고 추측한다. 다양한 전경과 배경들 속에서 경계를 활용한 정보표현 유형을 네 가지로 도출하여 [표 3-2]와 같이 정의하였다.

유형	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계
사 례				
정 의	- 배경의 차이로 인해 전경과 또 다른 전경 간의 관계의 접촉이 막혀있거나 끊어진 상태로 나타남	- 배경의 차이로 인해 전경과 또 다른 전경 간의 움직임이나 방향성이 나타남	- 배경 또는 배경의 시각적 장치로 인해 전경과 전경 속성간의 관계를 지어 상호연결과 연속성이 나타남	- 배경과 전경의 차이가 애매모호하여 배경과 전경이 거듭 겹치거나 포개어져 나타남

[그림 3-5] 정보디자인에서 경계표현 유형 정의

첫째, 차단의 경계표현 형식은 전경과 또 다른 전경을 끊어져 드러난다. 둘째, 이동의 경계표현 형식은 전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 표현한다. 셋째, 매개의 경계표현 형식은 전경과 전경 속성이 관계를 갖고 연속되어 나타난다. 마지막으로 중첩의 경계표현 형식은 전경과 배경의 구분이 애매모호하게 표현한 것이 해당된다. 본 절에서는 경계를 활용한 네 가지 정보 표현 형식에 가장 적합하다고 판단되는 사례를 다양한 관점에서 바라보면서 그 의미를 정의하고 역할, 특성, 표현기법 등을 정리하였다.

1. 차단의 경계



[그림 3-6] 정보디자인의 ‘차단의 경계’ 사례²¹⁾

차단의 경계는 배경의 차이로 인해 전경과 또 다른 전경 간의 관계의 접촉이 막혀있거나 끊어진 형태로 나타나는 것을 의미한다. 차단의 경계는 배경 또는 배경요소로 인해 전경과 또 다른 전경의 영역을 구분할 때 나타나기도 하며 다른 경계에 비해 많은 정보를 담을 때 사용되는 경우가 많다. 그 경계는 하나의 전경이 여러 가지 정보를 카테고리 별로 제공하는 특성이 있다. 또한 정보 안에서 전경의 가독성, 가시성을 주기 위해 나타난다. 간혹 전경의 특정부분을 강조할 때 나타나는데 예를 들어 하이라이트 표현을 의미한다. 배경 또는 배경요소로 인해 서로 다른 전경을 제공 할 때 나타나며, 경계 유형 중 가장 보편적으로 사용된다. 표현기법으로 점, 선, 면, 일러스트 등으로 두드러지게 표현된다. 전경의 상징적인 색상으로 배경에 의미를 부여하여 표현되기도 한다. 또한 전체적인 정보의 분위기와 어울리는 색 또는 명도 차이로도 드러난다.

21) <http://portfolio.visualdive.co.kr/portfolios/%EC%84%A0%EA%B8%80%EB%9D%BC%EC%8A%A4%EB%A5%BC-%EC%93%B0%EB%8A%94-%EC%9D%B4%EC%9C%A0%EB%8A%94-%EB%AC%B4%EC%97%87%EC%9D%BC%EA%B9%8C%EC%9A%94/>

2 이동의 경계



[그림 3-7] 정보디자인의 ‘이동의 경계’ 22)

이동의 경계는 배경의 차이로 인해 전경과 또 다른 전경 간의 움직임이나 방향성이 나타나는 역할을 담당한다. 그 특성으로는 전경과 또 다른 전경이 배경 또는 배경요소로 인해 움직임, 방향, 속도감이 나타난다. 표현기법은 배경의 경계 표현이 주로 색의 그라데이션(Gradation), 색상 변화, 명도 변화 등으로 표현된다. 배경의 경계 표현이 크기로 인해 이동 또는 방향성이 느껴지기도 한다.

22) <http://www.visualdive.com/2014/02/%EB%B9%99%EC%86%8D-%EC%97%AC%EC%A0%9C-%EC%9D%B4%EC%83%81%ED%99%94-%EC%A7%80%ED%95%98%EC%B2%A0-2%ED%98%B8%EC%84%A0%EB%B3%B4%EB%8B%A4-%EB%B9%A0%EB%A5%B8-500m-%EC%84%B8%EA%B3%84/>

3. 매개의 경계

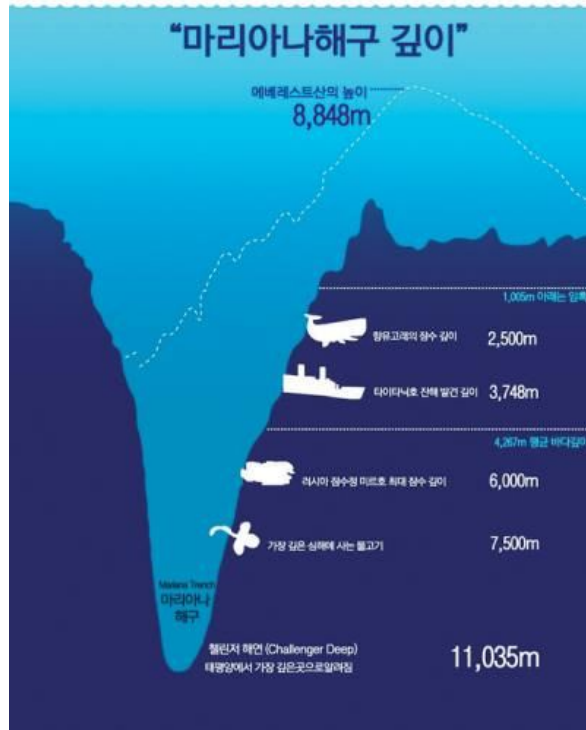


[그림 3-8] 정보디자인의 ‘매개의 경계’ 사례²³⁾

매개의 경계는 배경 또는 배경의 시각적 장치로 인해 전경과 전경 속성간의 관계를 지어 상호연결과 연속성이 나타난다. 그 특성으로는 전경에서 같은 메시지를 전달하는 전경들로 구성되고 전경의 목적에 맞게 여러 가지 배경 활용된다. 주된 표현기법으로는 전경의 정보를 배경으로 구분할 때 카테고리에 딱 맞지 않고 애매하게 사선으로 표현된다. 전경과 같은 메시지를 전하는 전경을 배경 또는 배경요소로 인해 상호 연결되어 나타난다. 전경과 같은 메시지를 전하는 전경을 배경 또는 배경요소로 인해 연속되며, 주로 점, 선, 면 등 다양하게 활용한다.

23) <http://www.visualdive.com/2014/02/%EB%B9%99%EC%86%8D-%EC%97%AC%EC%A0%9C-%9D%B4%EC%83%81%ED%99%94-%EC%A7%80%ED%95%98%EC%B2%A0-2%ED%98%B8%EC%84%A0%EB%B3%B4%EB%8B%A4-%EB%B9%A0%EB%A5%B8-500m-%EC%84%B8%EA%B3%84/>

4. 중첩의 경계



[그림 3-9] 정보디자인의 ‘이동의 경계’ 24)

중첩의 경계는 배경과 전경의 차이가 애매모호하여 배경과 전경이 거둬 겹치거나 포개어지게 하는 역할을 한다. 그 특성으로는 전경과 배경의 경계의 모호성으로 인해 상상력을 자극하여 매력, 흥미가 상승하게 도와준다. 다른 경계들에 비해 상대적으로 적은 정보를 제공할 때 주로 나타나며, 애매모호한 전경과 배경의 경계로 인해 다른 경계에 비해 이해하는데 어려움을 겪게 만든다. 주된 표현기법으로는 원경, 근경의 형태로 나타난다. 전경 또는 배경의 크기 때문에 전경과 배경의 경계를 나누기 모호하다.

24) <http://www.suhyupnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=8872>

제 4 장

정보 사용자 기억체계와 경계표현의 관계

제 1절 정보 시각화와 정보 사용자
시지각 법칙

제 2절 정보 사용자 기억체계

1. 감각 기억
2. 작업 기억
3. 장기 기억

제 3절 정보 사용자 기억체계와
경계표현의 관계

제 4 장 정보 사용자 기억체계와 경계표현의 관계

제 1절 / 정보 시각화와 정보 사용자 시 지각 법칙

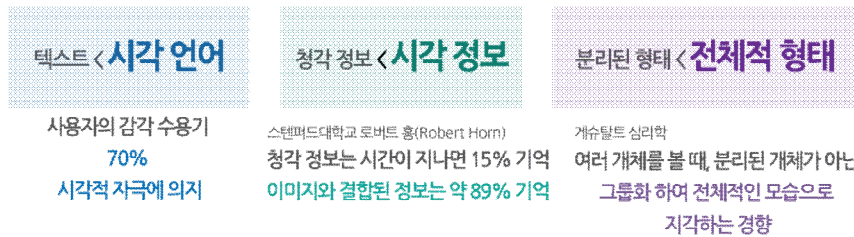
“시각화는 어떤 요소들을 기계적으로 기록한 것이라기보다 눈에 들어오는 구조적 패턴에 대한 이해를 보여주는 것이다.” - 루돌프 아르하임 25)

정보 시각화는 다양한 분야에서 변형되지 않은 정보를 통계와 알고리즘을 통해 시각화하는 것을 의미한다. 정보의 의미보다 자연적인 현상의 그 자체를 시각적으로 표현한 것으로, 정보의 패턴이나 구조를 분석하여 관계성을 밝히는 것이다. 사용자는 정보 시각화를 통해 정보 변화에 대한 통찰과 앞으로 벌어질 일에 대해 미리 예측하여, 보다 신속하고 빠르게 필요한 대응방안을 취할 수 있다. 최근 들어 모바일 매체를 활용한 HCI(Human-Computer Interaction; 사용자와 컴퓨터가 편안하게 상호작용할 수 있도록 작동 시스템을 디자인하고 평가하는 과정), UX(User Experience; 사용자가 어떠한 서비스를 직·간접적으로 사용하면서 느끼게 되는 총체적인 경험), UI(Uesr Interface; 제품을 사용자가 능숙하게 사용할 수 있도록 환경을 제공하는 설계)분야와 다각적으로 접목되고 있으며, 단순하게 사실적인 표현에서 벗어나 조금 더 감성적인 표현에 중점을 두는 방향으로 발전해가고 있다.²⁶⁾

25)오병근, 지식의 시각화, 비즈앤비즈, 2013, p.54

26)김묘영, 좋아 보이는 것들의 비밀 인포그래픽 정보로 소통하는 비주얼 스토리텔링, 길벗, 2014, p.38

심리학 연구에 따르면 사용자의 시각은 단편적으로 보이는 것을 기록하는 카메라의 렌즈처럼 단순하게 받아들이는 수동적인 감각이 아니라, 사용자의 감성으로 받아들여 선택적으로 인한다. 정보를 시각화 하는 이유는 무수히 많은 정보를 한눈에 보기 쉽게 만들어 정보 구조나 정보의 패턴을 찾아내어 의미 있는 통찰을 할 수 있다.



[그림 4-1] 사용자 시 지각 법칙

사용자의 감각 수용기 가운데 70%를 시각에 활용하는 만큼 정보를 습득할 때 상당한 시각적 자극에 의지한다.²⁷⁾ 사용자의 두뇌는 텍스트보다 이미지를 더 빠르게 신속하게 받아들인다. 사용자가 글을 읽을 때, 사용자의 뇌는 먼저 기억 속에 저장된 형태와 비교하며 글자 → 단어 → 문장 → 문단으로 차례차례 순차적으로 판독한다. 글을 판독하는 과정이 순식간에 일어난다고 하더라도, 이미지를 처리하는 과정보다는 정신적인 에너지 소모가 크게 작용된다. 사용자들이 정보디자인의 메시지를 편안하고 친숙하게 받아들이는 이유는 문자로 만 이루어진 정보가 아닌 문자와 그림이 함께 어우러졌기 때문이다. 사용자의 뇌의 왼쪽은 언어 뇌, 오른쪽 뇌는 이미지 뇌라고도 한다. 사용자가 문자가 기반으로 된 정보를 보았을 때, 왼쪽 뇌가 자극을 받아 내용을 해석하고 이해한 다음 기억하고, 이미지로 된 정보를 보면 오른쪽 뇌가 자극을 받아 사진을 찍듯 기억하게 된다. 실제로 정보가 이미지와 결합할 경우, 더 오래 남는다는 것은 이미 연구를 통해 여러 번 증명되었다. 스탠퍼드대학교 로버트 흥(Robert Horn) 연구 결과를 보면, 단순히 들은 정보는 시간이 지나면 15% 정도만 기억에 남지만, 이미지와 결합된 정보는 약 89% 가량 기억된다고 한다. 사용자의 두뇌는 본래 눈을 통해 입력된 정보를 지각 심리

27) 김묘영, *op.cit.*, 2013, p.52

에 의하여 변형하거나 그룹지어 그것에 담긴 의미와 상징을 이해한다. 지식의 이해는 지각과 인지 메커니즘을 통하여 사용자의 정신과 감각 기관을 통해 작동한다. 사용자의 지식은 이미지를 통하여 시 지각 작용으로 인해 전달되며, 인지가 발생하여 그 정보를 이해하며 기억하게 되는 것을 의미한다.²⁸⁾ 사용자는 어떠한 정보나 지식을 받아들일 때, 가장 먼저 오버뷰(Overview)형태인 부분이 아닌 전체적인 패턴을 파악하고 세부적인 부분을 인지한다. 정보를 이해하는 단계에서 전체를 파악하는 글로벌 단계가 중요하게 여겨진다. 게슈탈트 심리학에 의하면 인간은 시각적으로 분리된 여러 개체를 볼 때, 분리된 개체가 아닌 전체 모습 즉, ‘게슈탈트’로 만들어 지각하는 경향이 있다.²⁹⁾ 게슈탈트 시 지각 법칙은 시각정보들을 그룹지어 시각정보의 구성과 형태에 의미를 부여하여 정보를 나타내는데 효과적이다.³⁰⁾ 특히 정보들 간의 연관성, 가독성, 안정성, 주목성, 명확성 등의 게슈탈트 시 지각 법칙의 효과는³¹⁾ 데이터를 수집하고 정보를 재배열하거나 설계하여 정보를 조직화 한 뒤, 조직화 된 정보를 그래픽 적으로 시각화하는 정보디자인과 관계가 깊다. 정보디자인은 흩어진 정보들의 매듭 속에서 정보를 조직화 할 수 있는 패턴을 찾아 정보 이해의 흐름이 자연스럽도록 정보들의 매듭을 풀거나 다양한 방식으로 정보를 엮어낸다.³²⁾ 사용자는 전체적인 패턴을 파악한 뒤 정보의 흥미를 느끼며 정보에 대한 이해가 되면서 세부적인 관심을 가지게 된다. 사용자가 전체적으로 파악하는 것을 도와주기 위하여 요소들이 전체적인 정보의 패턴을 쉽게 인지하도록 강조해주는 것이 필요하다.

28)오병근, *op.cit.*, 2013, p.61

29)김정규, 게슈탈트 심리치료, 학지사, 1995, p.15

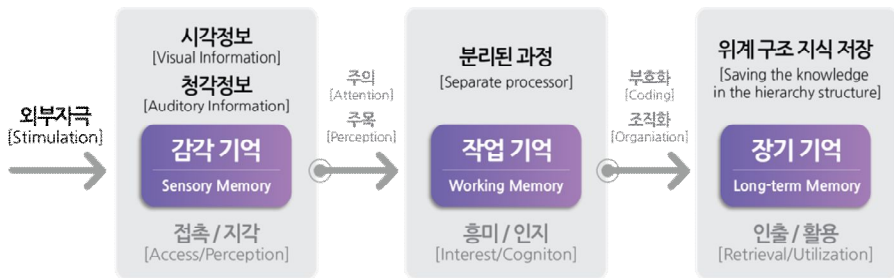
30)박정기, 사이버 공간디자인의 게슈탈트 심리이론 적용 연구, 한국디자인과학학회, Vol.5 No 2., 2001, p.44

31)신동은, 게슈탈트 지각유형에 따른 커뮤니케이션 유인효과의 수학적 분석, 중앙대학교, 2011, p.23

32)강성중 외 1, 사용자 중심의 인포그래픽을 위한 커뮤니케이션 수용자 이론 분석, 한국디자인문화학회 Vol.20 No.3, 2014, p.16

제 2절 / 정보 사용자 기억체계

정보 사용자 기억체계는 정보 사용자가 정보를 단순히 보고 듣는 것이 아니라 정보를 인지하고 저장할 수 있도록 다양한 과정을 거쳐 기억되는 것이다. 정보가 사용자의 기억에 저장될 때 부호화(Encoding), 저장(Storage), 인출(Retrieval) 단계를 반복하여 거치게 된다. 사용자의 뇌에 정보 저장소가 있으며 기억이 저장되는 시간의 길이와 지속정도에 따라 크게 세 가지 기억으로 나뉜다. 그 기억으로는 감각 기억(Sensory Memory), 작업 기억(Working Memory), 장기 기억(Long-term Memory)이 있다. 그 내용을 [그림 4-2]와 같이 나타내었다.



[그림 4-2] 정보 사용자 기억체계³³⁾

사용자는 정보를 외부의 자극으로 인해 기억하게 된다. 감각 기억은 시각 정보와 청각 정보 등 다양한 감각기관의 접촉을 통해 지각되는 기억을 의미한다. 작업 기억은 감각 기억에서 정보를 주의 집중하여 분리된 과정을 통해 정보에 흥미를 느껴 기억하는 것을 말한다. 이 과정에서 흩어진 정보를 부호화와 정보 조직화를 통해 위계 구조에 지식을 저장하게 되는데 이를 장기 기억이라고 한다. 장기 기억은 정보를 인출하고 정보를 활용할 수 있게 한다. 정보 사용자 기억체계의 특징을 [표 4-1]과 같이 정리하였다.

33) 문용렬, 인지적 정보처리이론을 응용한 고전소설 기본 학습 요소 교수-학습 방안, 경북대학교 학위논문, 2010, p.40

[표 4-1] 정보 사용자 기억체계의 특징

기억 유형 특징	감각 기억	작업 기억	장기 기억
의 미	감각기관을 통해 지각됨	감각 기억의 주의집중을 통해 생김	작업 기억에서 선택적 과정을 통해 생김
지 속 시 간	시각 - 약 0.5초 , 청각 - 약 2초	약 20초 - 1분	영구적
용 량	셀 수 없이 많은 양	7 ± 2 , 약 5 - 9개	셀 수 없이 많은 양
예 시	자연 풍경, 카페, 음식점	낮선 곳의 강연, 처음 들은 전화번호	자전거 타는 방법, 악기 연주하는 방법, 처음 받은 생일 선물

1. 감각 기억 (Sensory Memory)

감각 기억은 인지 체계에 처음 들어오는 곳이라는 의미에서 감각기록기 또는 감각등록기(Sensory Register)이라고 불리기도 하는데, 정보를 매우 짧은 시간 동안 저장하는 기억을 의미한다. 감각 기억은 시각(Eyes), 청각(Ears), 촉각(Skin), 후각(Nose), 미각(Mouth)등과 같은 감각기관이 감지 할 수 있는 모든 정보를 일시적으로 기억한다. 이 정보들은 우리의 무의식 속에서도 감각자극으로 계속하여 들어오게 된다. 하지만 많은 양의 정보는 오랫동안 지속되지 못하며 짧은 순간동안 기억이 저장될 뿐이다.³⁴⁾ 감각 기억의 지속시간은 시각 기억일 경우 약 0.5초, 청각 기억일 경우 약 2초 정도 유지 된다.³⁵⁾ 이런 정보들은 저장에 제한이 없지만 정보가 바로 감각 기억으로 활성화 되지 않으면 그 정보가 상실된다. 그렇기 때문에 감각 기억에서 작업 기억 단계로 가기 위하여 정보에 대한 주의와 주목이 필요하다.³⁶⁾ 이러한 관점으로 볼 때, 정보를 오랫동안 기억하기 위해 정보를 주의 깊게 볼 수 있도록 하는 방법을 모색하는 것이 중요하다.

34) 김지영, 장기기억 전략의 뇌과학적 이해와 교육적 시사점, 서울교육대학교 학위논문, 2011, pp.6-10
 35) 김태은, 단기기억 특성을 적용한 디자인교육의 발상방법에 관한 연구, 국민대학교 학위논문, 2006, pp.24-26
 36) 채영신, 영어동화노래 수업이 장 단기기억과 정의적 영역 및 문법습득에 미치는 효과, 경희대학교 학위논문, 2013, p.4

2. 작업 기억 (Working Memory)

작업 기억은 감각 기억에 등록된 정보 가운데 주의 집중을 받은 정보의 일부가 작업 기억으로 전이된 것을 의미하며, 기억이 지속되는 시간이 짧아 단기 기억 (Short-term Memory)이라고도 불린다. 작업 기억은 사용자가 논리적이고 창의적인 사고를 하도록 돕는다. 또한 작업 기억은 감각 기억에서 정보에 대한 주의력과 흥미가 생기면서 정보에 더욱 집중하고 이해하려고 하는 데, 이를 인지적 메커니즘 또는 선택적 주의(Selective Attention)라고 한다.³⁷⁾ 정보를 일시적으로 저장하는 기능을 지닌 기억 구조로써 보통 약 1분에서 2분 정도 유지된다. 작업 기억에서 정보를 한 번에 7 ± 2 인 즉, 약 5개에서 9개 정도 저장되는 매우 제한된 용량을 가진다. 작업 기억의 정보가 시연(Rehearsal)이나 부호화와 같은 정보 인지 활동을 거치면서 장기 기억 단계로 넘어간다. 모든 정보가 부호화와 조직화되는 것은 아니며 그렇지 않은 정보는 망각된다. 즉, 낯선 곳에서 세미나를 들을 때, 익숙하지 않은 정보나 많은 정보에 대한 관심이 없거나 기록하지 않으면 곧 바로 사라지는 것과 같다. 물리학자이자 음향학자인 어윈 폴락(Irwin Pollack)은 피험자들에게 다양한 음을 들려주고 각 음에 번호를 적게 했다. 피험자들은 일곱 가지 음을 들을 때에는 아무런 어려움 없이 빠르고 정확하게 각 음에 번호를 적었지만, 음의 수가 일곱 가지를 넘어간 이후로는 오답률이 높아졌다고 한다. 또 다른 예로는 1949년 로드 코프먼(Lode Kaufman)은 피험자들에게 유색인 점의 개수가 바뀌게 하여 스크린에 잠깐씩 비추어 보여 주었다. 피험자들은 일곱 개 이하의 점은 정확히 헤아려냈지만, 일곱 개를 넘어가는 점들은 명확하게 판별하지 못한 채 어렵짐작만 했다.³⁸⁾ 이는 사용자의 뇌가 한 번에 받아들이지 못할 만큼의 과도한 다량의 정보로 인해 인지부하(Cognitive Load)가 발생하기 때문이다. 이처럼 불필요한 정보를 줄이고, 꼭 필요한 정보만 효과적으로 답을 수 있도록 정보 사용자들을 위한 방안이 필요하다.

37) 오병근, op.cit., 2013, p.64

38) 캐서린 콜린 외 공저(저), 이경희·박유진·이시은(역), 심리의 책-인간의 정신을 전복시킨 위대한 심리학의 요체들, 지식갤러리, 2012, pp.168-173

정보를 디자인하는 이유는 작업 기억의 시간을 활성화하여 사용자에게 정보를 분명하게 이해하고 장기기억 단계로 전이되어 기억할 수 있게 하는 것이다.³⁹⁾ 인지적 메커니즘을 작동하기 위해서는 정보를 잘 조직화하여 세부적인 내용을 파악하여 기억할 수 있도록 도와야 한다. 사용자가 세부 정보를 빠르게 이해하고 정보 전달자가 의도한 정보의 흐름이나 방향을 잘 따라갈 수 있도록 조직화하는 것이 필요하다.

3. 장기 기억 (Long-term Memory)

장기 기억은 작업 기억의 정보가 선택적으로 정보의 여러 과정을 통해 전이되고 전환되어 저장되는 기억을 의미한다. 장기기억은 정보가 비교적 영구적으로 유지되는데, 짧게는 몇 분에서 길게는 평생 동안 거의 영속적으로 기억이 지속된다. 예를 들면 어렸을 적 학습한 구구단, 부모님께 처음 받은 생일 선물, 자전거 타는 방법, 악기를 연주하는 방법 등과 같이 다양한 외부 자극 또는 경험과 관계되어 기억되거나 어떠한 절차나 임무에 대한 방법으로 정보 사용자에게 기억된다. 장기 기억은 셀 수 없이 많은 정보들을 오랫동안 저장되는 곳이기 때문에 기억을 영구적으로 유지하기 위하여 서로 다른 정보들 간을 연결하여 정교화(Elaboration)하는 것이 필요하다. 정교화 되지 않은 정보는 시간이 흘러도 소멸되지는 않으나 인출 통로를 잃어 회상이 어려울 수 있다.⁴⁰⁾ 또한 작업 기억에서 장기 기억으로 전환되는 과정에서 많은 간섭으로 인해 기억은 망각된다. 장기 기억에서 저장된 정보는 기호에 의해 인출된다. 사용자의 정보처리체계에서의 인출은 부호화 단계를 거치면서 재구성 과정을 겪는다. 정보를 재구성하는 과정 중 인출단서(Retrieval Cues)의 존재 여부에 따라 정보를 인출하는데 활성화하는데 도움을 준다.

39)오병근 외 1, 정보 디자인 교과서, 안그래픽스, 2008, p.34

40)이지은, 시연의 유형이 정신지체아의 장기기억 수행에 미치는 영향에 관한 연구, 이화여자대학교 학위논문, 1991, p.7

제 3절 / 정보 사용자 기억체계와 경계표현의 관계

사용자는 정보를 기억하기 위해 세 가지 도움을 많이 받는다.⁴¹⁾ 첫째, 조직화(Organize)이다. 예를 들어 무언가를 암기하게 하였을 때 정보가 조직화되어 있으면 사용자들은 그렇지 않은 정보보다 훨씬 많이 기억했다. 사용자들은 정보를 무작위로 섞여 있을 때 보다 정보들이 카테고리 별로 묶여 있을 때 약 3배 더 많이 떠올렸다. 그러므로 기억인출을 촉진하는데 있어 정보를 조직화하는 것이 중요하다. 둘째, 기억인출을 촉진하기 위해 인출 단서(Retrieval Cues)가 필요하다. 예를 들어 도서관에서 원하는 책을 찾을 때 그 책이 어디에 있는 쪽혀있는지를 알 수 있는 충분한 정보를 가지고 있어야 쉽게 찾을 수 있다. 가용한 인출단서의 개수가 많을수록 책을 더 빨리 찾을 수 있을 것이다. 기억은 인출단서가 많을수록 기억인출 하는데 도움을 많이 받는다. 마지막으로 맥락 단서(Contextual Cues)가 있다. 맥락 단서는 시점이 존재하는 상황 또는 배경 자극을 나타내기 위해 사용된다. 예를 들어 정보 사용자가 책을 읽을 때 시점은 책의 내용이지만 사용자가 책을 읽는 배경 모습, 배경의 소음, 온 몸에 느껴지는 상황들과 같이 주제의 자극이 아닌 다른 자극들이 사용자의 감각에 영향을 준다. 맥락 단서는 학습을 하는 단계에서 구성된 기억의 기록 일부가 되고 이 단서들의 물리적·정신적인 것들이 기억 일화(Episode)를 다시 활성화 하는데 도움이 될 것이다.

41) David A. Lieberman(저) 김기중 외 3(공저), 학습과 기억, 교육과학사, 2012, pp.515-517

제 5 장

경계를 활용한 정보표현 형식의 사례연구

제 1절 사례연구 목적 및 방법

제 2절 사례연구 자극물 제작 및 설문지 설계

1. 경계를 활용한 정보표현의 실험자극물 제작
2. 경계를 활용한 정보표현의 형식에 따른
사용자 기억인출 효과 설문지 설계
3. 설문대상 및 설문방법

제 3절 사례연구 결과 및 분석

제 5 장

경계를 활용한 정보표현 형식의 사례연구

제 1절 / 사례연구 목적 및 방법

본 사례연구의 목적은 경계유형을 표현하는 네 가지 정보표현 형식들이 사용자의 기억을 인출하는데 얼마나 영향을 미치는가를 살펴보고자 한다.

본 연구의 사례연구의 연구가설은 다음과 같다.

- 연구가설 1.** 전경과 배경의 ‘경계’를 활용한 정보표현이 존재할 것이다.
- 연구가설 2.** 전경과 배경의 ‘경계’를 활용한 정보표현 유형이 존재할 것이다.
- 2-1. 차단의 경계 유형
 - 2-2. 이동의 경계 유형
 - 2-3. 매개의 경계 유형
 - 2-4. 중첩의 경계 유형
- 연구가설 3.** 전경과 배경의 ‘경계’가 나타나는 정보표현이 전경과 배경의 ‘경계’가 허물어진 정보표현 보다 사용자 '장기 기억'을 인출하는 데 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

사례연구의 연구가설을 입증하기 위해 전경과 배경의 경계가 나타나는지 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현 유형이 느껴지는지 파악하였다. 또한 사용자의 기억체계에 있어서 경계가 나타나는 정보표현 형식과 경계가 허물어진 정보표현 형식을 비교를 통해 어떠한 정보표현 형식이 사용자가 기억을 인출하는데 어떤 영향을 미치고 있는지 분석하였다.



[그림 5-1] 사례연구 개요

제 2절 / 사례연구 자극물 제작 및 설문지 설계

1. 경계를 활용한 정보표현의 실험자극물 제작

본 사례연구를 위한 실험자극물은 구글(Google) 키워드 검색⁴²⁾을 통해 가장 경계표현의 네 가지 유형에 적합하다고 판단되는 사례를 1차 선별하였다. 1차 선별 후 시각 정보 조형성을 이해하는 전문가 집단과 의논을 통해 2차 선별을 실시하였다. 각 경계표현 유형마다 두 가지씩 사례를 선정하여 총 여덟 가지 선택하였다. 차단의 경계의 실험자극물로 ‘30대 남성 건강, 안녕들 하십니까?’, ‘배스킨 라빈스의 모든 것’을 선택했고, 이동의 경계 실험자극물로 ‘그린카 어떻게 진화해 왔나’, ‘FIFA월드컵 통산 성적 순위 TOP10’를 선정했다. 매개의 경계 사례 실험자극물로는 ‘여권 발급의 모든 것’, ‘피곤한 직장인, 나만의 피로회복 방법은?’을 택했고, 중첩의 경계 사례에는 ‘현대카드·라이프·캐피탈·커머셜 경력 인재 모집’, ‘2014년 조선 맑음’을 선정했다. 이 여덟 가지 정보디자인 사례는 경계가 나타나는 정보표현 형식이고, 본 연구자는 경계를 허물어 정보표현 형식을 실험자극물로 제작했다. 전경과 배경의 경계가 나타나는 정보디자인과 전경과 배경의 경계가 허물어진 정보디자인의 두 가지 방식으로 실험자극물을 제작하여, 사용자 기억인출 효과에 대한 사용자 설문조사 및 심층 인터뷰를 진행하였다.

42) <https://www.google.co.kr>에서 키워드(정보디자인, 인포그래픽, Informatics, Information design)검색

- A-type 전경과 배경의 경계가 나타나는 정보디자인
- B-type 전경과 배경의 경계가 허물어진 정보디자인



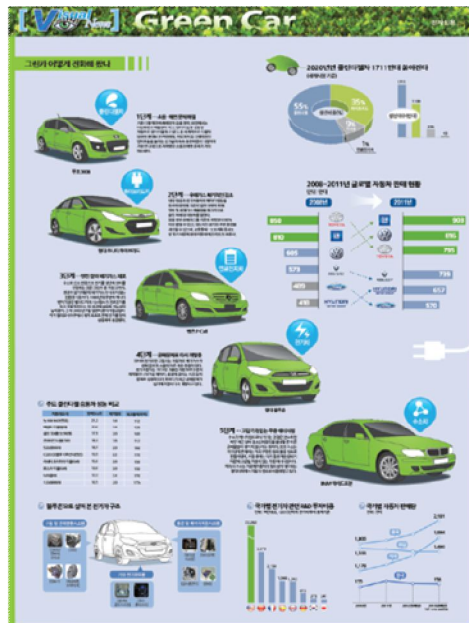
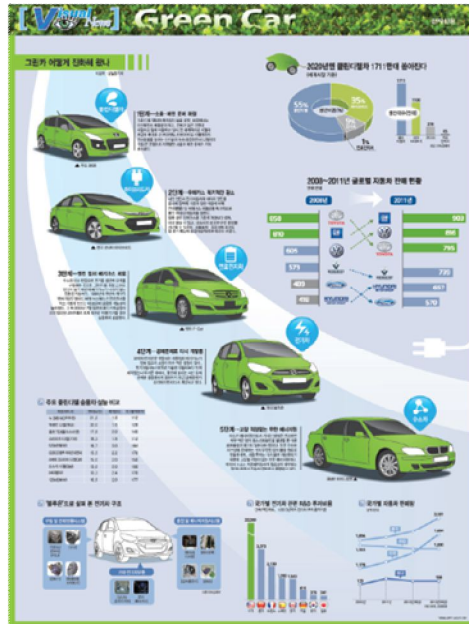
[그림 5-2] 차단의 경계 유형 사례 ‘30대 남성 건강, 안녕들 하십니까?’⁴³⁾

43) <http://info-graphics.kr/?p=5907>



[그림 5-3] 차단의 경계 유형 사례 ‘배스킨 라빈스의 모든 것’⁴⁴⁾

44) <http://www.visualdive.com/2016/09/%EB%B0%B0%EC%8A%A4%ED%82%A8%EB%9D%BC%EB%B9%88%EC%8A%A4-%ED%96%89%EB%B3%B5%ED%95%9C-%EA%B3%A0%EB%AF%BC%EC%97%90-%EB%B9%A0%EC%A7%80%EB%8A%94-%EB%8B%AC%EC%BD%A4%ED%95%9C-%EC%9C%A0%ED%98%B9-%EC%9D%B8/>



[그림 5-4] 이동의 경계 유형 사례 ‘그린카 어떻게 진화해 왔나’⁴⁵⁾

45) <http://info-graphics.kr/?p=2614>



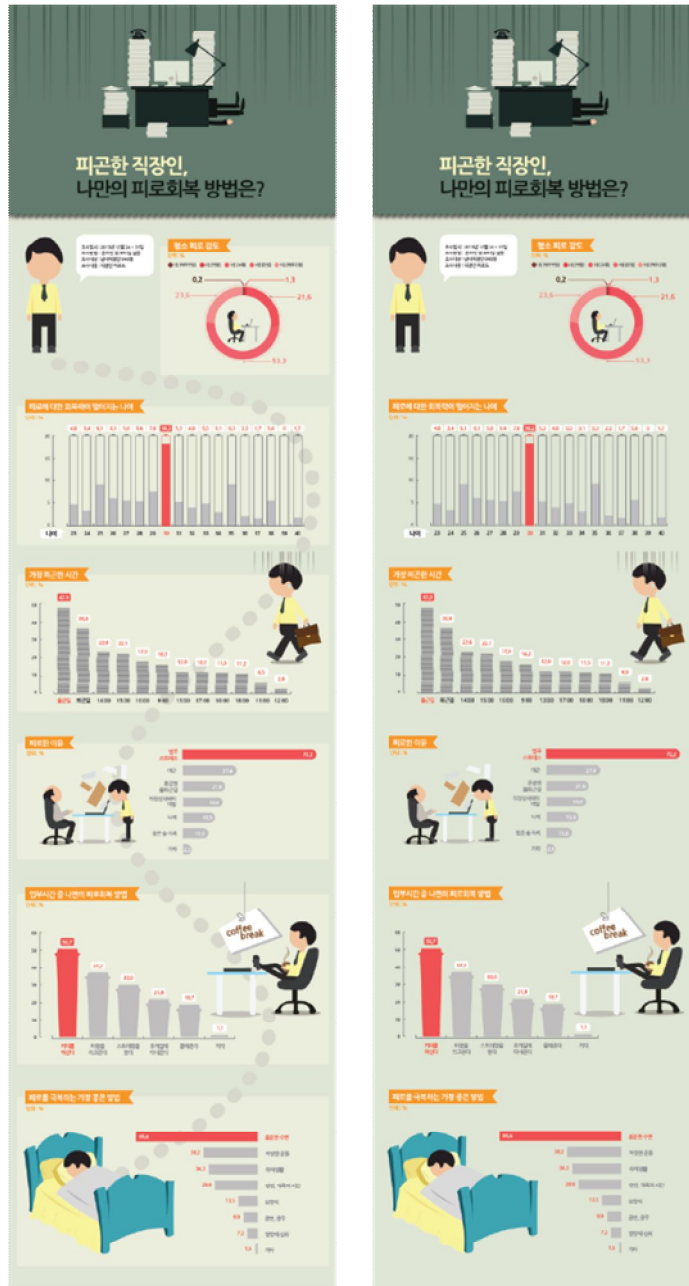
[그림 5-5] 이동의 경계 유형 사례 'FIFA 월드컵 통산 성적 순위 TOP10'⁴⁶⁾

46) <http://www.visualdiver.com/2014/07/%EC%9B%94%EB%93%9C%EC%BB%B5-%ED%86%B5-%EC%82%B0-%EC%84%B1%EC%A0%81-1%EC%9C%84%EB%8A%94-%EC%97%AD%EC%8B%9C-%EB%B8%8C%EB%9D%BC%EC%A7%88-%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%9D%80-%EB%AA%87/>



[그림 5-6] 매개의 경계 유형 사례 ‘여권 발급의 모든 것’⁴⁷⁾

47) <https://kr.pinterest.com/pin/787004103602505354/>



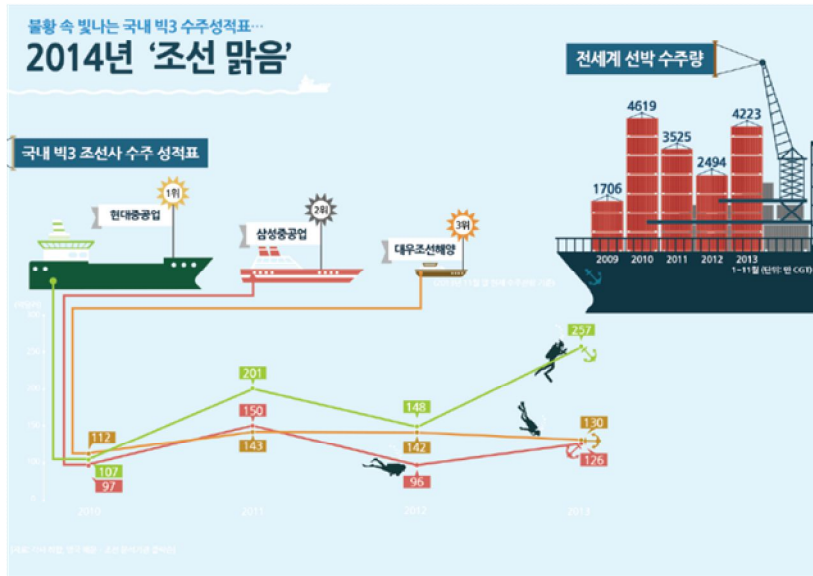
[그림 5-7] 매개의 경계 유형 사례 '피곤한 직장인, 나만의 피로회복 방법은?'⁴⁸⁾

48) http://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1002199008



[그림 5-8] 중첩의 경계 유형 사례 ‘현대카드·라이프·캐피탈·커머셜 경력 인재 모집’⁴⁹⁾

49) <http://info-graphics.kr/?p=8793>



[그림 5-9] 중첩의 경계 유형 사례 ‘2014년 조선 맑음’⁵⁰⁾

50) <http://www.visualdive.com/2013/12/%EB%B6%88%ED%99%A9-%EC%86%8D-%EB%B9%9B%EB%82%98%EB%8A%94-%EA%B5%AD%EB%82%B4-%EB%B9%853-%EC%88%98%EC%A3%BC%EC%84%B1%EC%A0%81%ED%91%9C2014%EB%85%84-%EC%A1%B0%EC%84%A0-%EB%A7%91/>

2. 경계를 활용한 정보표현의 형식에 따른 사용자 기억인출 효과 설문지 설계

본 설문지는 경계표현을 활용한 정보표현 형식들이 사용자의 기억을 인출하는데 얼마나 영향을 미치는 지를 알아보기 위해 설계했다. 피험자 및 설문 방법에 대해 [표 5-1]처럼 정리하였다.

[표 5-1] 사례연구 설문 개요

	A - type				B - type			
설문 사례	전경과 배경의 경계가 나타나는 정보디자인 (4가지 유형별 X 2 =총 8가지)				전경과 배경의 경계가 허물어진 정보디자인 (4가지 유형별 X 2 =총 8가지)			
	A- 차단의 경계	B- 이동의 경계	C- 매개의 경계	D- 중첩의 경계	A'- 차단의 경계	B'- 이동의 경계	C'- 매개의 경계	D'- 중첩의 경계
설문 대상	20대 - 30대 대학(원)생 (관계망 선별 요청)							
설문 인원	43 / 48명 (5명 제외)				42 / 45명 (3명 제외)			
설문 진행	1차 설문 → 2차 설문 (1차 설문 약 1분 후) → 3차 설문 (6-8일 후)							
설문 기간	2016년 10월 3일 - 2016년 11월 15일 까지 (약 44일)							
설문 방법	1 차 감각 기억	사례별 객관식 8문제, 총 64문제, 문항 (5-7등간척도), 소요시간 (20분 내외)						
	2 차 작업 기억	그림그리기, 사례별 팔호 넣기 8문항, 총 64문제, 소요시간 (20분 내외), 심층 인터뷰 (10분 내외)						
	3 차 장기 기억	그림그리기, 사례별 팔호 넣기 8문항, 총 64문제, 소요시간 (20분 내외), 심층 인터뷰 (10분 내외)						

사례연구 설문 과정을 [그림 5-10]과 같이 정리하였다.



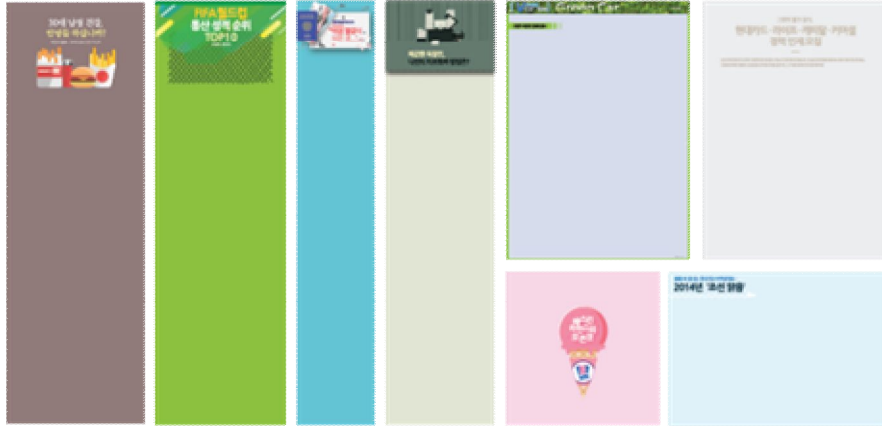
[그림 5-10] 사례연구 설문 과정

사례연구 설문 과정은 크게 세 가지로 나뉜다. 이는 1차 감각 기억 설문지, 2차 작업 기억 설문지, 3차 장기 기억 설문지가 있다. 1차 감각 기억 설문지는 작업 기억을 활성화하기 위해 설계하였으며 약 20분 내외로 답하도록 하였다. 정보 디자인에서 전경과 배경의 경계가 나타나는 것과 전경과 배경의 경계가 허물어진 것의 각각 유형별 사례 마다 정보를 자세하게 이해하도록 도와주는 8문항으로 만들었다. 그 문항에는 사전 학습 파악, 관심도 파악, 인지 순서 파악, 주제 이해 파악, 핵심 내용 파악, 경계 인지 파악(시각적 형태/의미적 형태)이 있다. 이를 [표 5-2]에 감각 기억 설문지 구성을 정리했다. 설문지 문항은 총 64문항으로 설계하였고, 순차적으로 진행하도록 하였다. 설문 문항 안에는 피험자를 필터링 하기 위한 문항도 포함되는데 그 문항에는 사전 학습 파악이다. 감각 기억 설문지의 문항은 리커트(Likert Scale) 5-7점 척도로 응답하도록 제안하였다.

[표 5-2] A-type, B-type의 감각 기억 설문지 구성

설문 구분	설문 내용	응답 방식	설문 번호	문항 수
사전 학습 파악	귀하는 설문 전 [그림 1]을 보신 적 있으시나요?	객관식, (택 1)	1	8
관심 파악	귀하는 [그림 1]에 관심이 어느 정도 있으시나요?	객관식, 리커드 7점척도 (택 1)	2	8
인지 순서 파악	[그림 1]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.	번호 쓰기	3	8
주제 이해 파악	[그림 1]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?	객관식, 리커드 7점척도 (택 1)	4	8
핵심 내용 파악	[그림 1]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요.	객관식, 리커드 7점척도 (택 1)	5	8
경계 인지 파악	[그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?	객관식, 리커드 5점척도 (택 1)	6	8
시각적 경계 형태 파악	[그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나타나게 하였다고 생각하시나요?	객관식, 리커드 5점척도 (중복 선택가능)	7	8
의미적 경계 형태 파악	[그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나타나게 하였다고 생각하시나요?	객관식, 리커드 5점척도 (중복 선택가능)	8	8

2차 작업 기억 설문지는 1차 설문을 진행 약 20초에서 1분 후 곧 바로 설문 하였고, 작업 기억을 장기 기억으로 전환할 수 있도록 설계하였다. 앞서 언급했던 것처럼 피험자의 기억 인출을 돕기 위해 인출 단서와 맥락 단서를 제공하여 정보를 회상할 수 있도록 하는 설문을 진행하였다. 그 단서로는 정보디자인의 타이틀 부분과 배경의 색 정도로 규정하였고 [그림5-11]과 같다. 피험자가 1차 설문을 하고 난 후 정보의 내용을 떠오르는 대로 글 또는 그림으로 자유롭게 표현하도록 하였다.

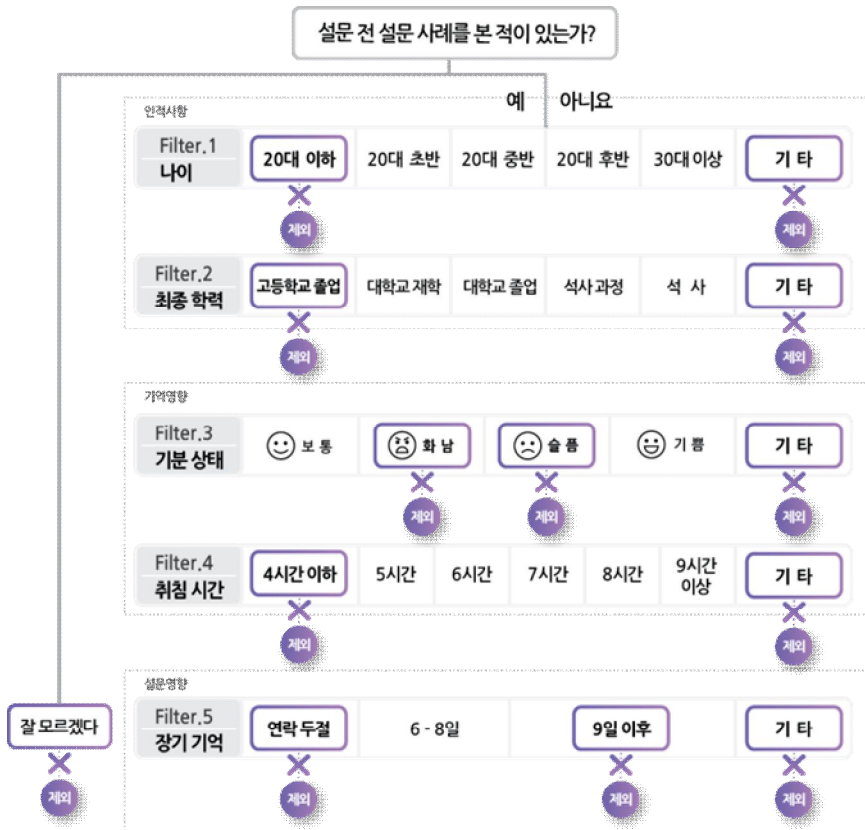


[그림 5-11] 설문 인출 단서 및 맥락 단서 제공

설문 전 피험자가 다소 부담을 느낄 수 있기 때문에 개인의 두뇌 능력 평가지가 아니며, 익명처리 됨과 그림여부, 필체 또한 결과와 무관함을 설명하였다. 정보 회상 설문을 마친 후, 정보디자인의 전경과 배경에 관련된 내용에 대한 빈칸을 채우는 방식의 설문을 진행하였다. 이 설문지에서 객관식 문항이 아닌 주관식 문항으로 진행한 이유는 객관식 문항으로 제공하게 되면 피험자가 정확하게 이해하고 기억하여 응답을 한 것인지 명확하게 파악하기 어렵기 때문이다. 또한 피험자가 정확하게 기억하고 있는 것을 기술하는 여부를 판단하는 방법 중 하나이다. 3차 장기 기억 설문지는 2차 설문을 마친 후, 약 6일에서 8일 정도 뒤에 따로 연락을 취하였다. 3차 설문지는 2차 설문지와 동일한 방법과 동일한 설문지로 설문을 진행하였다. 동일한 방법과 동일한 설문지로 설문을 진행한 이유는 작업 기억 설문지에서 오답을 답했던 문항도 피험자의 기억의 일환이기 때문이며, 작업 기억과 장기 기억의 응답률과 정답률이 어떤 차이가 발생했는지 살펴보기 위함이다.

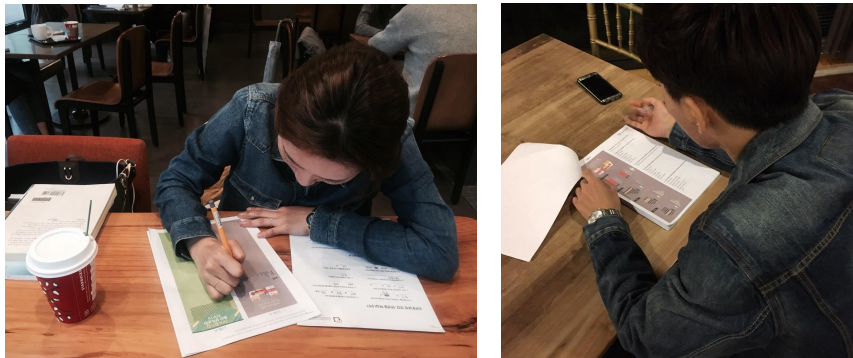
3. 설문대상 및 설문방법

설문을 진행하기 전, 피험자에게 기억에 관한 설문이라는 말을 일체 설명하지 않았다. 이는 기억에 대한 설문임을 피험자가 알게 되었을 시 피험자의 뇌는 정보를 학습하여 기억하려고 노력하기 때문이다. 또한 1차 설문 후 2차 설문과 3차 설문 그 이외의 심층 인터뷰에 관한 내용도 누설하지 않았다.



[그림 5-12] 피험자 선정을 위한 필요조건적 프로세스

피험자 선정을 위한 필요 조건적 프로세스⁵¹⁾를 [그림 5-12]로 나타내었다. 피험자들을 총 93명 중 기준에 적합하지 않은 참여자를 8명을 제외하여 총 85명을 사례연구 피험자로 선정하였다. 본 설문에서는 설문 대상을 20대에서 30대 대학(원)생들을 관계망 선별 요청하였으나, 나이, 최종 학력, 전공 분야, 기분 상태, 취침 시간에 따라 기준에 적합하지 않은 피험자는 제외하였다. 적합하지 않은 피험자는 나이가 20대 이하, 최종 학력이 고등학생, 오늘의 기분 상태가 매우 안 좋거나, 전날의 취침 시간이 4시간 이하인 피험자는 제외하였다. 이는 나이, 최종 학력, 현재 기분 상태, 전날의 취침 시간에 따라 기억을 하는데 큰 영향을 미치기 때문이다. 또한 설문지 문항 중 사전 학습 파악 문항에서 “잘 모르겠다.” 라고 응답한 피험자도 제외시켰다. 그 이유는 “예”, “아니요”와 같은 명확한 응답을 하지 못했다는 것으로 보아 설문을 참여하는 진정성(Authenticity)이 부족하다고 판단된다. 감각 기억과 작업 기억에 참여하였지만 장기 기억 설문을 진행할 때, 연락이 되지 않거나 6-8일 이내에 만나지 못한 피험자와 불성실한 피험자를 제외하였다. 설문 장소는 편안하고 즐거운 마음으로 설문에 응할 수 있도록 잔잔한 음악이 흘러나오는 커피 전문점에서 실시하였고, 피험자들에게 매 설문마다 설문의 답례로 커피 한잔씩 제공하였다.



[그림 5-13] 설문 및 심층 인터뷰

51) 류시천, 인간-컴퓨터 상호작용 디자인(HCI Design)에서의 시각적 표현 수단에 관한 연구, 한국과학기술원 학위논문, 1995, p.67

제 3절 / 사례연구 결과 및 분석

설문을 참여한 응답자 수를 백분율로 표기하였으며, 백분율은 소수점 셋째 자리에서 반올림하여 소수점 둘째 자리까지 표기하였다.

[표 5-3] A-type, B-type의 피험자 인적사항 (N=43, 42)

성 별		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	남 자	12	27.9	16	38.09
	여 자	31	72.1	26	61.01
	합 계	43	100	42	100

나 이		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	20대 미만	-	-	-	-
	20대 초반	18	41.86	22	52.39
	20대 중반	24	55.81	15	35.71
	20대 후반	1	2.33	1	2.38
	30대 이상	-	-	4	9.52
	합 계	43	100	42	100

최종 학력		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	고등학교 졸업	-	-	-	-
	대학교 재학	17	39.53	25	59.52
	대학교 졸업	25	58.14	14	33.33
	석사 과정	1	2.33	3	7.14
	석 사	-	-	-	-
	기 타	-	-	-	-
	합 계	43	100	42	100

기본 상태		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	보 통	24	55.81	31	73.8
	화 남	-	-	-	-
	슬 픔	6	13.97	-	-
	기 뻘	10	23.25	5	11.91
	기 타	3	6.97	6	14.29
	합 계	43	100	42	100

전공 분야		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	인 문	3	6.97	4	9.52
	과 학	2	4.65	-	-
	법	-	0	1	2.38
	사 회	2	4.65	2	4.76
	경 상	4	9.31	2	4.76
	I T	1	2.33	2	4.76
	사 범	3	6.97	2	4.76
	외국어	2	4.65	1	2.38
	체 육	1	2.33	-	-
	의 학	-	-	3	7.14
	디자인	17	39.53	18	42.88
	보 건	4	9.31	2	4.76
	미 술	3	6.97	2	4.76
	교 육	1	2.33	1	2.38
기 타	-	-	2	4.76	
합 계	43	100	42	100	

취침 시간		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	4시간 이하	-	-	-	-
	5시간	2	4.65	5	11.91
	6시간	9	20.93	10	23.81
	7시간	18	41.86	16	38.09
	8시간	14	32.56	10	23.81
	9시간 이상	-	-	1	2.38
	기 타	-	-	-	-
	합 계	43	100	42	100

인지 성향		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	매우 받는다	5	11.62	2	4.76
	받는다	13	30.24	12	28.58
	조금 받는다	7	16.28	12	28.57
	보 통	8	18.6	8	19.04
	별로 안받는다	9	20.93	5	11.91
	안받는다	-	-	3	7.14
	매우 안받는다	1	2.33	-	-
	합 계	43	100	42	100

사고 유형		A-빈 도	A-퍼센트(%)	B-빈 도	B-퍼센트(%)
유 효	매우 전체적	3	6.97	5	11.91
	전체적	15	34.88	10	23.81
	조금 전체적	7	16.28	6	14.29
	보 통	1	2.33	4	9.52
	조금 부분적	8	18.6	7	16.66
	부분적	6	13.97	10	23.81
	매우 부분적	3	6.97	-	-
	합 계	43	100	42	100

[그림 5-14] 감각 기억 설문지 A-type, B-type 비교

감각 기억 설문지인 A-type에서 '차단의 경계' 사례 설문 결과 [표5-4], [표5-5]로 정리하였고, '이동의 경계' 사례 설문 결과 [표5-6], [표5-7]으로 나타냈다. 또한 '매개의 경계' 사례 설문 결과 [표5-8], [표5-9] 표현했고, '중첩의 경계' 사례 설문 결과 [표5-10], [표5-11]으로 나타냈다. 감각 기억 설문지인 B-type에서는 '차단의 경계' 사례 설문 결과 [표5-12], [표5-13]로 도출하였고, '이동의 경계' 사례 설문 결과 [표5-14], [표5-15]으로 나타냈다. 또한 '매개의 경계' 사례 설문 결과 [표5-16], [표5-17] 나타냈고, '중첩의 경계' 사례 설문 결과 [표5-18], [표5-19]으로 도출했다. 감각 기억 설문 피험자 응답을 각각 백분율로 표현하였다. 설문지 유형 별 응답 백분율은 소수점 셋째 자리에서 반올림하여, 소수점 둘째 자리까지 나타내었다. 표의 굵은 선 표시는 각 사례에 대한 정답을 표시하였다.

[표 5-4] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 1’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 1]을 보신 적 있으시나요?			빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다	
응답	2	41	-	43
	4.65	95.35	-	100

문항	2. 귀하는 [그림 1]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	1	6	12	7	9	6	2	43
	2.32	13.95	27.9	16.28	20.94	13.95	4.66	100

문항	3. [그림 1]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3을 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	4	15	12	12	-	43
	-	9.31	34.89	27.9	27.9	-	100

문항	4. [그림 1]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	4	21	12	6	-	-	-	43
	9.31	48.84	27.9	13.95	-	-	-	100

문항	5. [그림 1]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	흡연과 비만	30대 남성 건강 청신호	30대 여성 건강 적신호	30대 다이어트	30대 남성 건강 적신호	남성과 여성의 건강	기 타	
응답	9	1	1	-	30	2	-	43
	20.94	2.32	2.32	-	69.76	4.66	-	100

문항	6. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	5	5	18	10	5	43
	11.62	11.62	41.88	23.26	11.62	100

문항	7. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	갈색 선	갈색 면적	회색 면적	회색 선	기 타	
응답	14	12	10	6	5	47
	29.78	25.54	21.28	12.77	10.63	100

문항	8. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	남성과 여성의 건강	30대 남성의 건강 악화	30대 남성 비만, 흡연, 운동비율	남성과 여성의 비만, 흡연, 운동비율	기 타	
응답	2	7	18	13	6	46
	4.34	15.21	39.14	28.27	13.04	100

[표 5-5] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 2’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 2]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	2	41	-			43	
	4.65	95.35	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 2]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	2	4	12	9	7	8	1	43
	4.65	9.31	27.9	20.94	16.28	18.6	2.32	100

문항	3. [그림 2]을 보고 가장 먼저 눈에 보인 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	17	6	7	13	-	43
	-	39.53	13.95	16.28	30.24	-	100

문항	4. [그림 2]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	18	14	3	6	-	2	-	43
	41.88	32.55	6.98	13.95	-	4.66	-	100

문항	5. [그림 2]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	축구공	브라질의 1위 성적	나라별 우승 횟수	개최국	성적 순위 TOP10	대한민국 우승 순위	기타	
응답	2	5	2	1	31	1	1	43
	4.66	11.62	4.66	2.32	72.1	2.32	2.32	100

문항	6. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기타	
응답	1	17	23	2	-	43
	2.32	39.53	53.49	4.66	-	100

문항	7. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	우승 순위 그래픽이션	흰색 점선	축구공의 크기	축구공 국기 색상	기타	
응답	29	6	13	4	2	54
	53.7	11.12	24.07	7.4	3.8	100

문항	8. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	축구 우승 순위	나라별 우승 횟수	통산 성적 순위 TOP10	나라별 본선진출 횟수	기타	
응답	10	7	28	2	1	48
	20.83	14.58	58.33	4.17	2.09	100

[표 5-6] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 3’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 3]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	2	41	-				43
	4.65	95.35	-				100

문항	2. 귀하는 [그림 3]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	5	9	8	15	3	1	2	43
	11.62	20.94	18.6	34.89	6.98	2.32	4.66	100

문항	3. [그림 3]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3을 가장 먼저 씀	4을 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6을 가장 먼저 씀	
응답	2	14	5	17	5	-	43
	2.32	32.55	11.62	39.53	11.62	-	100

문항	4. [그림 3]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	14	14	8	7	-	-	-	43
	32.55	32.55	18.7	16.29	-	-	-	100

문항	5. [그림 3]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	해의여행 준비	여권 사진 찍는 방법	여권 발급 모든 것	여권 발급 중요성	여권 발급 어려움	여권 발급 변화	기 타	
응답	1	5	33	-	1	-	3	43
	2.32	11.62	76.76	-	2.32	-	6.98	100

문항	6. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	12	5	15	6	5	43
	28	11.62	34.9	13.95	11.62	100

문항	7. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	여권과 어울리는 색상	리본 색상	하얀색 선	파란, 하늘, 분홍 면적	기 타	
응답	8	4	8	23	1	44
	18.18	9.09	18.18	52.28	2.27	100

문항	8. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	해의여행 준비	여권 사진 찍는 방법	카테고리	여권 발급 중요성	기 타	
응답	2	2	36	-	7	47
	4.26	4.26	76.59	-	14.89	100

[표 5-7] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 4’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 4]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	2	41	-			43	
	4.65	95.35	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 4]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	4	13	7	9	7	1	2	43
	9.31	30.23	16.27	20.94	16.27	2.32	4.66	100

문항	3. [그림 4]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	3	8	25	6	1	43
	-	6.98	18.61	58.13	13.96	2.32	100

문항	4. [그림 4]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	10	18	3	9	-	3	-	43
	23.23	41.87	6.98	20.94	-	6.98	-	100

문항	5. [그림 4]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	직장인의 수면상태	직장인의 피로회복 방법	피로회복제의 광고	직장인의 나이 비교	피로회복 시간	직장인의 피로상태	기 타	
응답	1	23	-	1	-	17	1	43
	2.32	53.49	-	2.32	-	39.53	2.32	100

문항	6. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	10	7	18	7	1	43
	23.24	16.28	41.88	16.28	2.32	100

문항	7. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	주제와 어울리는 색상	주황색 리본	직장인의 발자국	연한 카키색 면적	기 타	
응답	9	17	4	12	4	46
	19.57	36.96	8.69	26.09	8.69	100

문항	8. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	직장인의 수면상태	피로회복 방법	피로회복제의 광고	직장인의 나이비교	기 타	
응답	9	31	-	2	5	47
	19.14	65.96	-	4.26	10.64	100

[표 5-8] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 5’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 5]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	1	42	-			43	
	2.32	96.68	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 5]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	-	4	4	10	3	13	9	43
	-	9.3	9.3	23.25	6.97	30.24	20.94	100

문항	3. [그림 5]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	6	14	3	19	1	43
	-	13.96	32.56	6.97	44.19	2.32	100

문항	4. [그림 5]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	-	3	11	12	9	5	3	43
	-	6.97	25.58	28	20.94	11.63	6.97	100

문항	5. [그림 5]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	그린카의 진화	자동차 판매 실적	클린디젤 승용차 성능	전기차의 구조	국가별 자동차 판매량	클린디젤 정의	기 타	
응답	37	1	1	1	-	1	2	43
	86.04	2.32	2.32	2.32	-	2.32	4.66	100

문항	6. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	배개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	1	30	7	5	-	43
	2.32	69.77	16.28	11.63	-	100

문항	7. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	그린카 색상	그린카 진화의 크기	그린카 성능 변화	그린카 종류	기 타	
응답	5	21	17	7	-	50
	10	42	34	14	-	100

문항	8. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	그린카의 진화	글로벌 자동차 판매 실적	클린디젤 차 성능	전기차의 구조	기 타	
응답	42	-	-	-	3	45
	93.34	-	-	-	6.66	100

[표 5-9] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 6’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 6]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	5	38	-			43	
	11.62	88.38	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 6]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	-	1	6	16	3	10	7	43
	-	2.32	13.95	37.2	6.98	23.27	16.28	100

문항	3. [그림 6]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	2를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	6	3	16	16	2	43
	-	13.95	6.98	37.2	37.2	4.67	100

문항	4. [그림 6]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	8	14	10	7	1	2	1	43
	18.6	32.55	23.26	16.28	2.32	4.67	2.32	100

문항	5. [그림 6]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	현대카드 인턴모집	카드 사용법	현대카드 유래	경력 인재 모집	현대카드 가입방법	현대카드 혜택	기 타	
응답	5	-	-	38	-	-	-	43
	11.62	-	-	88.38	-	-	-	100

문항	6. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	배개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	4	23	12	3	1	43
	9.31	53.49	27.9	6.98	2.32	100

문항	7. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	갈색 면적	회색 면적	주제와 어울리는 색상	갈색 테이블	기 타	
응답	20	10	1	22	1	54
	37.04	18.51	1.85	40.75	1.85	100

문항	8. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	인턴모집 방법	현대카드 사용법 순서	현대카드의 유래	경력 인재 모집 단계	기 타	
응답	4	2	1	34	2	43
	9.31	4.67	2.32	79.03	4.67	100

[표 5-10] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 7’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 7]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	5	38	-			43	
	11.62	88.38	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 7]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	17	14	4	4	2	2	-	43
	39.53	32.55	9.31	9.31	4.65	4.65	-	100

문항	3. [그림 7]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3을 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	1	7	9	11	15	-	43
	2.32	16.28	20.94	25.57	34.89	-	100

문항	4. [그림 7]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	21	16	2	4	-	-	-	43
	48.84	37.1	4.66	9.31	-	-	-	100

문항	5. [그림 7]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	유래	메뉴	종류와 가격	종류, 사이즈, 가격	인기 맛 순위	인기 판매 순위	기 타	
응답	9	1	1	30	-	2	-	43
	20.94	2.32	2.32	69.76	-	4.66	-	100

문항	6. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	배개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	26	3	11	2	1	43
	60.47	6.98	25.57	4.66	2.32	100

문항	7. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	아이스크림 색상	분홍색과 보라색 면적	분홍, 보라색 리본 선	분홍색 선	기 타	
응답	5	35	8	2	1	51
	9.8	68.62	15.68	3.93	1.97	100

문항	8. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	유래	메뉴	종류와 가격	종류, 사이즈, 메뉴	기 타	
응답	-	8	9	34	-	51
	-	15.68	17.65	66.67	-	100

[표 5-11] 감각 기억 설문 A-type ‘그림 8’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 8]을 보신 적 있으시나요?			빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다	
응답	-	43	-	43
	-	100	-	100

문항	2. 귀하는 [그림 8]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	1	-	2	10	7	15	8	43
	2.32	-	4.66	23.25	16.28	34.89	18.6	100

문항	3. [그림 8]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4을 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	8	5	9	21	-	43
	-	18.6	11.62	20.94	48.84	-	100

문항	4. [그림 8]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	4	7	8	9	10	4	1	43
	9.31	16.28	18.6	20.93	23.25	9.31	2.32	100

문항	5. [그림 8]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	조선의 발전	수주 성적표 및 수주량	수주량의 변화	선박의 종류	선박의 유래	조선사 흐름	기 타	
응답	3	37	2	-	-	1	-	43
	6.98	86.04	4.66	-	-	2.32	-	100

문항	6. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	2	12	19	5	5	43
	4.66	27.9	44.2	11.62	11.62	100

문항	7. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	선박 크기	바다 그라데이션	선박 색상	잠수부의 크기	기 타	
응답	9	37	1	1	3	51
	17.64	72.54	1.97	1.97	5.88	100

문항	8. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	조선의 발전	조선사 수주 성적표	수주량의 변화	성적표 및 수주량	기 타	
응답	1	27	10	7	3	48
	2.08	56.25	20.83	14.58	6.26	100

[표 5-12] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 1’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 1]을 보신 적 있으시나요?			빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다	
응답	2	40	-	42
	4.76	95.24	-	100

문항	2. 귀하는 [그림 1]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	-	2	10	17	4	9	-	42
	-	4.76	23.8	40.49	9.52	21.43	-	100

문항	3. [그림 1]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3을 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	8	18	10	5	1	42
	-	19.05	42.86	23.8	11.9	2.39	100

문항	4. [그림 1]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	3	25	5	7	2	-	-	42
	7.14	59.53	11.9	16.67	4.76	-	-	100

문항	5. [그림 1]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	흡연과 비만	30대 남성 건강 청신호	30대 여성 건강 적신호	30대 다이어트	30대 남성 건강 적신호	남성과 여성의 건강	기 타	
응답	6	3	1	-	31	1	-	42
	14.28	7.14	2.39	-	73.8	2.39	-	100

문항	6. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	7	3	13	15	4	42
	16.67	7.14	30.95	35.72	9.52	100

문항	7. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	갈색 선	갈색 면적	회색 면적	회색 선	기 타	
응답	17	5	14	7	4	47
	36.17	10.63	29.79	14.89	8.52	100

문항	8. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	남성과 여성의 건강	30대 남성의 건강 악화	30대 남성 비만, 흡연, 운동비율	남성과 여성의 비만, 흡연, 운동비율	기 타	
응답	2	17	15	6	6	45
	4.44	37.78	33.33	13.33	11.12	100

[표 5-13] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 2’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 2]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	-	42	-			42	
	-	100	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 2]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	3	3	10	6	4	13	3	42
	7.14	7.14	23.8	14.28	9.52	30.95	7.14	100

문항	3. [그림 2]을 보고 가장 먼저 눈에 보인 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	8	9	8	17	-	42
	-	19.05	21.43	19.05	40.49	-	100

문항	4. [그림 2]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	8	24	4	3	1	1	1	42
	19.05	57.14	9.52	7.14	2.39	2.39	2.39	100

문항	5. [그림 2]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	축구공	브라질의 1위 성적	나라별 우승 횟수	개최국	성적 순위 TOP10	대한민국 우승 순위	기 타	
응답	1	1	8	-	27	5	-	42
	2.39	2.39	19.05	-	64.28	11.89	-	100

문항	6. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	3	12	24	-	3	42
	7.14	28.57	57.14	-	7.14	100

문항	7. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	우승 순위 그래픽이션	흰색 점선	축구공의 크기	축구공 국기 색상	기 타	
응답	12	8	13	9	4	46
	26.08	17.39	28.26	19.56	8.69	100

문항	8. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	축구 우승 순위	나라별 우승 횟수	통산 성적 순위 TOP10	나라별 본선진출 횟수	기 타	
응답	6	10	24	2	7	49
	12.24	20.4	48.97	4.08	14.28	100

[표 5-14] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 3’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 3]을 보신 적 있으시나요?			빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다	
응답	2	40	-	42
	4.76	95.24	-	100

문항	2. 귀하는 [그림 3]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	2	8	13	11	4	4	-	42
	4.76	19.05	30.95	26.19	9.52	9.52	-	100

문항	3. [그림 3]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3을 가장 먼저 씀	4을 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6을 가장 먼저 씀	
응답	1	7	6	19	7	2	42
	2.39	16.67	14.28	45.23	16.67	4.76	100

문항	4. [그림 3]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	11	22	3	6	-	-	-	42
	26.19	52.38	7.14	14.28	-	-	-	100

문항	5. [그림 3]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	해의여행 준비	여권 사진 찍는 방법	여권 발급 모든 것	여권 발급 중요성	여권 발급 어려움	여권 발급 변화	기 타	
응답	1	2	35	-	-	-	4	42
	2.39	4.76	83.33	-	-	-	9.52	100

문항	6. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	6	4	23	5	4	42
	14.28	9.52	54.76	11.9	9.52	100

문항	7. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	여권과 어울리는 색상	리본 색상	하얀색 선	파란, 하늘, 분홍 면적	기 타	
응답	12	10	10	13	-	45
	26.66	22.22	22.22	28.88	-	100

문항	8. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	해의여행 준비	여권 사진 찍는 방법	카테고리	여권 발급 중요성	기 타	
응답	5	4	32	-	4	45
	11.11	8.88	71.11	-	8.88	100

[표 5-15] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 4’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 4]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	1	40	-			42	
	2.39	97.61	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 4]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	2	12	6	13	4	3	1	42
	4.76	28.57	14.28	30.95	9.52	7.14	2.39	100

문항	3. [그림 4]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	2	7	28	5	-	42
	-	4.76	16.67	66.66	11.9	-	100

문항	4. [그림 4]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	6	16	4	8	3	3	1	42
	14.28	38.09	9.52	19.05	7.14	7.14	2.39	100

문항	5. [그림 4]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	직장인의 수면상태	직장인의 피로회복 방법	피로 회복제의 광고	직장인의 나이 비교	피로회복 시간	직장인의 피로상태	기 타	
응답	-	22	-	-	1	17	2	42
	-	52.38	-	-	2.39	40.49	4.76	100

문항	6. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	12	5	19	6	1	42
	28.57	11.9	45.23	14.28	2.39	100

문항	7. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	주제와 어울리는 색상	주황색 리본	직장인의 발자국	연한 카키색 면적	기 타	
응답	5	16	12	11	2	46
	10.86	34.78	26.08	23.91	4.34	100

문항	8. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	직장인의 수면상태	피로회복 방법	피로회복제의 광고	직장인의 나이비교	기 타	
응답	5	28	1	-	11	45
	11.11	62.22	2.22	-	22.44	100

[표 5-16] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 5’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 5]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	2	40	-				42
	4.76	95.24	-				100

문항	2. 귀하는 [그림 5]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	1	2	4	9	4	15	6	42
	2.39	4.76	9.52	21.43	9.52	35.72	14.28	100

문항	3. [그림 5]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	8	14	2	18	-	42
	-	19.05	33.33	4.76	42.86	-	100

문항	4. [그림 5]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	2	5	6	14	5	7	4	42
	4.76	11.9	14.28	33.33	11.9	16.67	9.52	100

문항	5. [그림 5]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	그린카의 진화	자동차 판매 실적	클린디젤 승용차 성능	전기차의 구조	국가별 자동차 판매량	클린디젤 경의	기 타	
응답	38	1	-	-	-	1	2	42
	90.47	2.39	-	-	-	2.39	4.76	100

문항	6. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	7	11	12	11	1	42
	16.67	26.19	28.57	26.19	2.39	100

문항	7. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	그린카 색상	그린카 진화의 크기	그린카 성능 변화	그린카 종류	기 타	
응답	15	8	11	9	3	46
	32.6	17.39	23.91	19.56	6.52	100

문항	8. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	그린카의 진화	글로벌 자동차 판매 실적	클린디젤 차 성능	전기차의 구조	기 타	
응답	33	2	1	-	6	42
	78.57	4.76	2.39	-	14.28	100

[표 5-17] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 6’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 6]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	8	34	-			42	
	19.05	80.95	-			100	

문항	2. 귀하는 [그림 6]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	-	2	2	10	6	14	8	42
	-	4.76	4.76	23.8	14.28	33.33	19.05	100

문항	3. [그림 6]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	6	3	16	16	1	-	42
	14.28	7.14	38.09	38.09	2.39	-	100

문항	4. [그림 6]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	5	13	12	9	1	2	-	42
	11.9	30.95	28.57	21.43	2.39	4.76	-	100

문항	5. [그림 6]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	현대카드 인턴모집	카드 사용법	현대카드 유래	경력 인제 모집	현대카드 가입방법	현대카드 혜택	기 타	
응답	7	-	-	35	-	-	-	42
	16.67	-	-	83.33	-	-	-	100

문항	6. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	-	12	20	10	-	42
	-	28.57	47.61	23.8	-	100

문항	7. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	갈색 면적	회색 면적	주제와 어울리는 색상	갈색 테이블	기 타	
응답	10	6	8	21	-	45
	22.22	13.33	17.77	46.66	-	100

문항	8. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타나게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	인턴모집 방법	현대카드 사용법 순서	현대카드의 유래	경력 인제 모집 단계	기 타	
응답	8	-	-	32	6	46
	17.39	-	-	69.56	13.04	100

[표 5-18] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 7’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 7]을 보신 적 있으시나요?			빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다	
응답	6	36	-	42
	14.28	85.72	-	100

문항	2. 귀하는 [그림 7]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통 이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	2	16	8	10	3	1	2	42
	4.76	38.09	19.05	23.9	7.14	2.39	4.76	100

문항	3. [그림 7]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3을 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	-	5	10	11	16	-	42
	-	11.9	23.9	26.19	38.09	-	100

문항	4. [그림 7]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통 이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	12	21	2	4	1	-	-	42
	28.57	50	4.76	9.52	2.39	-	-	100

문항	5. [그림 7]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	유래	메뉴	종류와 가격	종류, 사이즈, 가격	인기 및 순위	인기 판매 순위	기 타	
응답	-	11	3	28	-	-	-	42
	-	26.19	7.14	66.67	-	-	-	100

문항	6. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기 타	
응답	6	1	29	5	2	42
	14.28	2.39	69.04	11.9	4.76	100

문항	7. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	아이스크림 색상	분홍색과 보라색 면적	분홍, 보라색 리본 선	분홍색 선	기 타	
응답	15	16	12	-	4	47
	31.91	34.04	25.53	-	8.51	100

문항	8. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	유래	메뉴	종류와 가격	종류, 사이즈, 메뉴	기 타	
응답	-	6	5	31	2	44
	-	13.63	11.36	70.45	4.54	100

[표 5-19] 감각 기억 설문 B-type ‘그림 8’ 결과

문항	1. 귀하는 설문전 [그림 8]을 보신 적 있으시나요?						빈도(%)
	예	아니요	잘 모르겠다				
응답	-	42	-				42
	-	100	-				100

문항	2. 귀하는 [그림 8]에 관심이 어느 정도 있으시나요?							빈도(%)
	매우 관심 있다	관심 있다	조금 관심 있다	보통이다	조금 관심 없다	관심 없다	매우 관심 없다	
응답	-	4	2	7	8	15	6	42
	-	9.52	4.76	16.67	19.05	35.72	14.28	100

문항	3. [그림 8]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.						빈도(%)
	1를 가장 먼저 씀	2를 가장 먼저 씀	3를 가장 먼저 씀	4를 가장 먼저 씀	5를 가장 먼저 씀	6를 가장 먼저 씀	
응답	2	2	18	9	12	-	42
	4.76	4.76	42.86	21.43	28.57	-	100

문항	4. [그림 8]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요?							빈도(%)
	매우 잘 알겠다	알겠다	조금 알겠다	보통이다	조금 모르겠다	모르겠다	전혀 모르겠다	
응답	2	7	5	7	9	9	3	42
	4.76	16.67	11.9	16.67	21.43	21.43	7.14	100

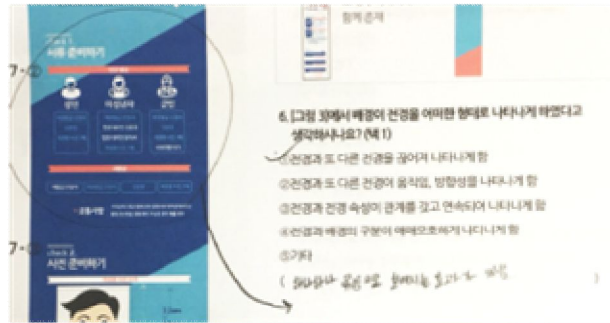
문항	5. [그림 8]에서 가장 핵심 내용이라고 생각되는 것을 고르세요.							빈도(%)
	조선의 발전	수주 성적표 및 수주량	수주량의 변화	선박의 종류	선박의 유래	조선사 흐름	기타	
응답	3	30	2	-	-	6	1	42
	7.14	71.42	4.76	-	-	14.28	2.39	100

문항	6. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	차단의 경계	이동의 경계	매개의 경계	중첩의 경계	기타	
응답	3	13	17	6	2	42
	7.14	30.95	40.49	16.67	4.76	100

문항	7. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘시각적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	선박 크기	바다 그래픽션	선박 색상	잠수부의 크기	기타	
응답	15	13	11	3	2	44
	34.09	29.54	25	6.81	4.54	100

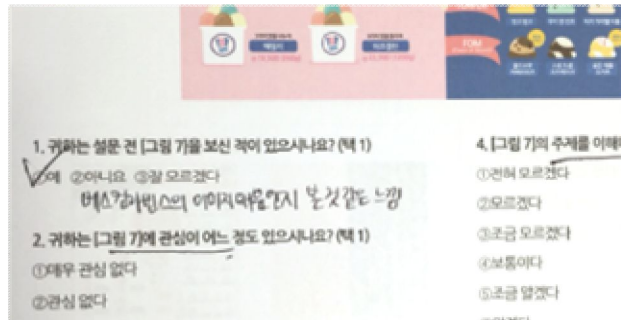
문항	8. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 ‘의미적 형태’로 나타내게 하였다고 생각하시나요?					빈도(%)
	조선의 발전	조선사 수주 성적표	수주량의 변화	성적표 및 수주량	기타	
응답	2	31	2	6	3	44
	4.54	70.45	4.54	13.63	6.81	100

기억 설문지 결과를 피험자들이 빈칸에 써준 다양한 의견을 통해 분석하였다.



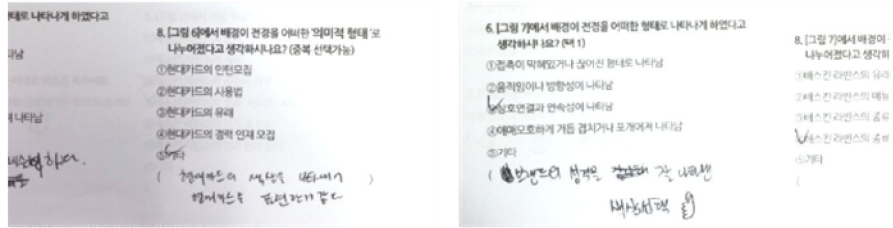
[그림 5-15] 감각 기억 설문결과

배경으로 인해 정보 하나하나 묶음으로 보여주는 효과가 있음을 발견했다. 배경의 전경의 구역을 설정하여 그 영역별로 해석하게 도와주는데, 예를 들어 이는 언어학에서 글의 문단을 나눠 구분을 하는 것처럼 정보디자인 안에서도 배경으로 인해 전경을 구분하여 주는 것과 같다. 이렇듯 영역을 나눠 시선의 흐름을 유도하여 정보를 해석하고 이해하는데 도움이 될 것이라 판단된다.



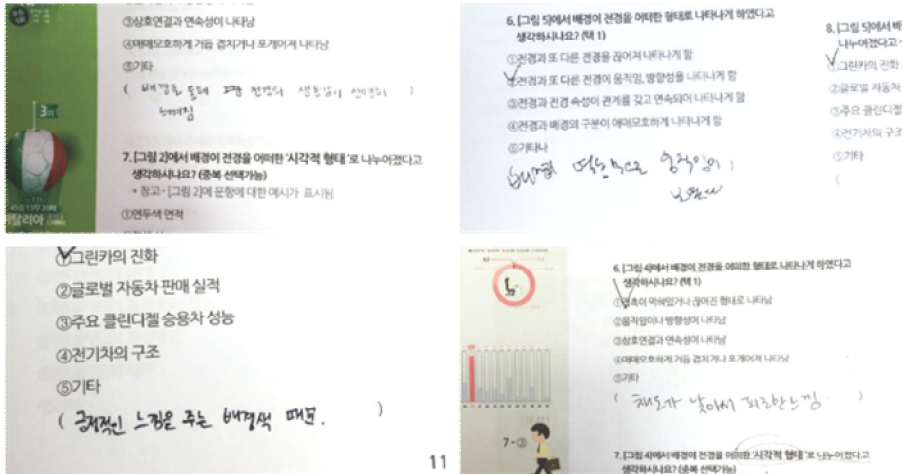
[그림 5-16] 감각 기억 설문결과

또한 배경의 색상과 이미지를 통해 정보의 친숙함을 느끼는 것을 알 수 있다. 특히 차단의 경계 사례인 ‘배스킨 라빈스의 모든 것’의 회사의 아이덴티티 색상인 분홍색과 보라색을 통해 피험자들은 익숙함을 느꼈으며, 관심도 부분에서 이 사례가 가장 관심도가 높게 나타났다.



[그림 5-17] 감각 기억 설문결과

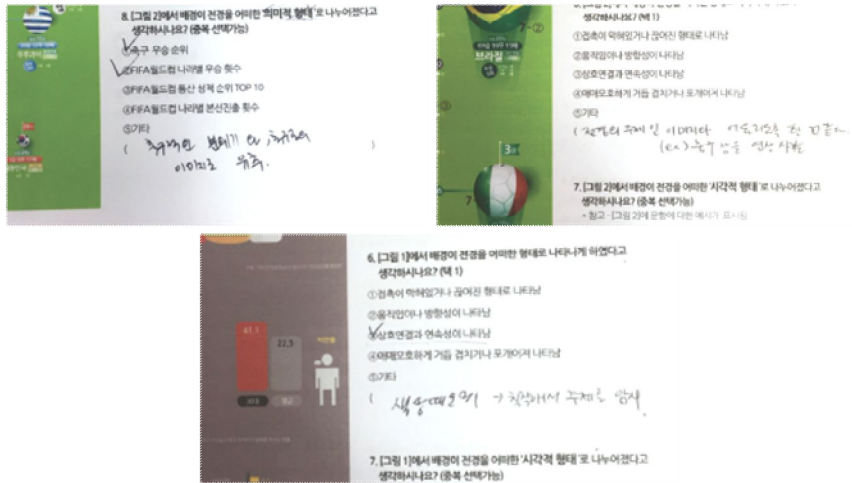
감각 기억 설문결과 중 중첩의 경계 사례인 ‘현대카드·라이프·커피탈·커머셜 경력 인재 모집에서 동일한 의견을 많이 도출할 수 있었다. 이는 현대카드의 색상을 나타내어 현대카드를 표현한 것 같다는 의견이었다. 현대카드의 색상을 배경에 반영하여 표현하여 그로 인해 피험자들은 전경과 배경이 상호 연결되고 있다고 판단하였다.



[그림 5-18] 감각 기억 설문결과

배경 정보표현으로 인해 사용자의 감정을 유발하였는데, 배경을 통해 전경의 생동감이 선명하게 느껴진다는 의견이 있었다. 또한 배경으로 인해 전경과 또 다른 전경이 역동적으로 움직임이 느껴진다고 기술했다. 특히 이동의 경계 사례인 ‘그런카 어떻게 진화해 왔나’에서 다양한 의견들이 방출되었다. 배경의 색상 때문에 긍정적인 느낌을 받았다는 의견도 부분했다. 또한 매개의 경계 사례인 ‘피곤한

직장인, 나만의 피로회복 방법은?’에서 배경의 색상의 채도가 매우 낮아서 피로한 느낌을 전달 받는다고 하였다. 이렇듯 배경의 정보표현으로 인해 사용자는 다양한 감정을 받으며 생각하게 된다는 점을 발견했다.



[그림 5-19] 감각 기억 설문결과

배경으로 인해 정보의 전체적인 분위기를 형성하기도 하며, 배경의 이미지로 어떠한 정보를 담고 있는 지 유추가 가능하다. 배경은 전경을 뒷받침하여 전경을 연상 시킬 수 있도록 뒷받침하여 도와주는 역할을 담당함을 발견할 수 있었다. 또한 배경의 색상으로 인해 주제를 암시하기도 한다. 특히 설문지 이동의 경계 사례인 'FIFA 월드컵 통산 성적 순위 TOP10'과 차단의 경계 사례인 '30대 남성 건강, 안녕들 하십니까?'에 두드러지게 나타났다. 피험자들은 배경의 색상으로 인해 전경과 배경이 상호 연결된다고 생각하였다.

감각 기억 설문지에서는 크게 네 가지 결과를 얻을 수 있다. 첫째, 설문지 A-type과 B-type에서 핵심 내용을 잘 파악하였다. 전경과 배경의 경계가 나타나는 설문지 A-type이나 전경과 배경의 경계가 허물어진 B-type에서 정보에 대한 이해는 비슷하다고 파악된다. 그리하여 정보 사용자가 정보를 이해하는데 있어, 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현으로 인해 정보를 해석하는데 큰 영향을 주지 않는 것으로 판단된다. 둘째, 피험자가 A-type과 B-type에서 경계가 느껴진다고 답했다. 감각 설문지의 A-type에서는 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현으로 인해 영역을 구분되어 나타난다고 설문지에 의견을 적어주거나 심층 인터뷰를 통해 응답했다. 감각 설문지의 B-type에서는 전경과 배경의 경계가 비록 허물어졌지만 전경의 크기 변화나 배경의 색상으로 인해 전체적인 분위기가 느껴진다고 답하였다. 셋째, 정보 사용자들은 정보를 인지할 때, 전체적인 이미지와 제목 타이틀 부분을 먼저 파악한다. A-type과 B-type 설문지의 인지 순서를 파악하는 문항에서 대부분의 피험자들은 전체적인 이미지와 제목 타이틀 부분이 가장 먼저 눈에 보인다고 기술했다. 넷째, 배경 정보표현으로 인해 사용자의 감정을 유발했다. 예를 들어 배경의 정보표현 인해 생동적인 느낌, 역동적인 느낌, 피곤한 느낌, 긍정적인 느낌 등 다양한 감정을 느낄 수 있다. 감각 기억에서는 A-type과 B-type의 차이가 뚜렷하게 나타나지 않고, 두 가지 경계표현의 정보디자인에서 전달하고자 하는 메시지를 잘 이해하며 정보를 잘 파악하였다. 두 설문지에서 전경과 배경의 경계를 배경의 정보표현으로 영역을 구분하거나 전경의 크기 변화, 배경의 색상 등으로 인해 느꼈다. 또한 정보 사용자들은 전체적인 이미지와 제목 타이틀을 먼저 인지하는 것을 파악할 수 있었다. 작업 기억, 장기 기억 설문지 결과를 피험자들이 정보를 기억하여 표현한 그림과 빈칸을 채워 넣는 방식의 답안에서 결과를 분석하였다.



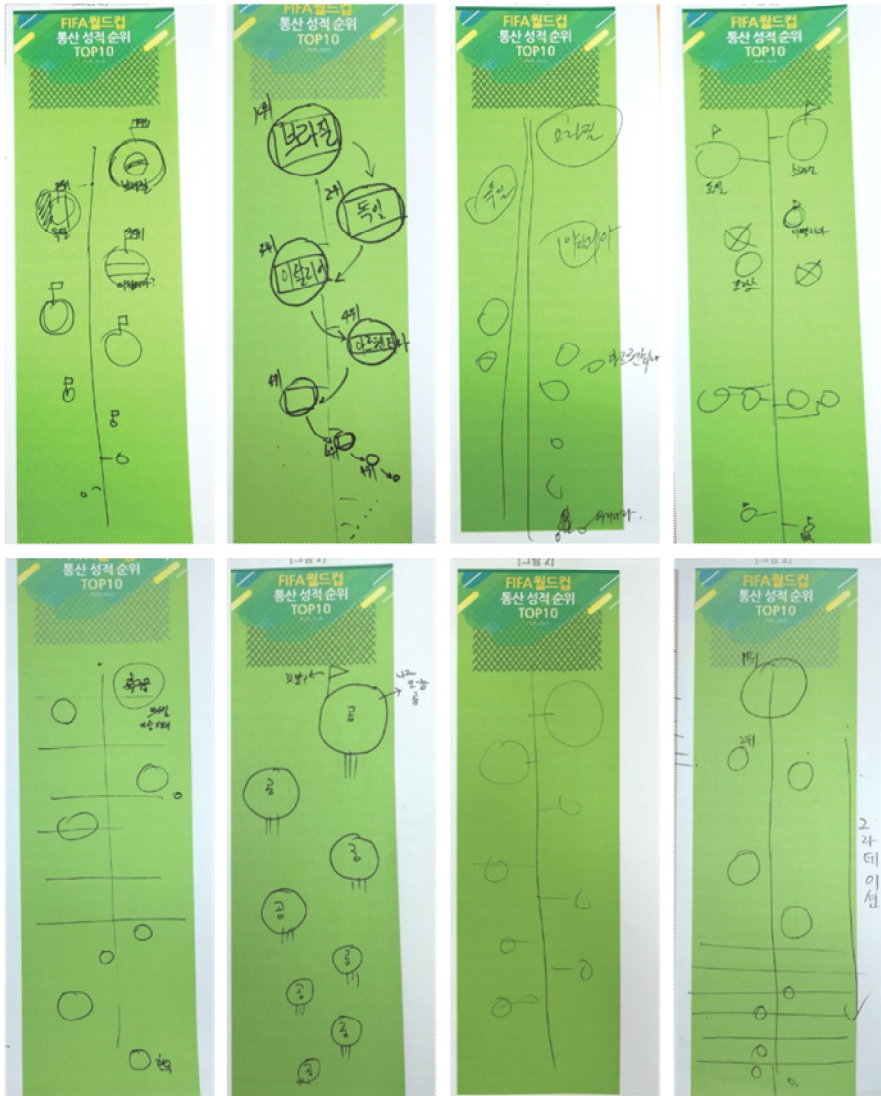
[그림 5-20] 작업 기억, 장기 기억 설문결과

작업 기억과 장기 기억 설문결과와의 두드러진 결과로 정보 구조에 따라 기억의 인출 정도가 눈에 띄게 다르게 나타났다. 예를 들면 정보디자인의 세로 형태가 긴 정보표현보다 세로 형태가 비교적 짧은 포스터 형식 또는 다이내믹 구조에서 더 정보 사용자는 자세하게 기억을 인출 하는 것을 발견했다.



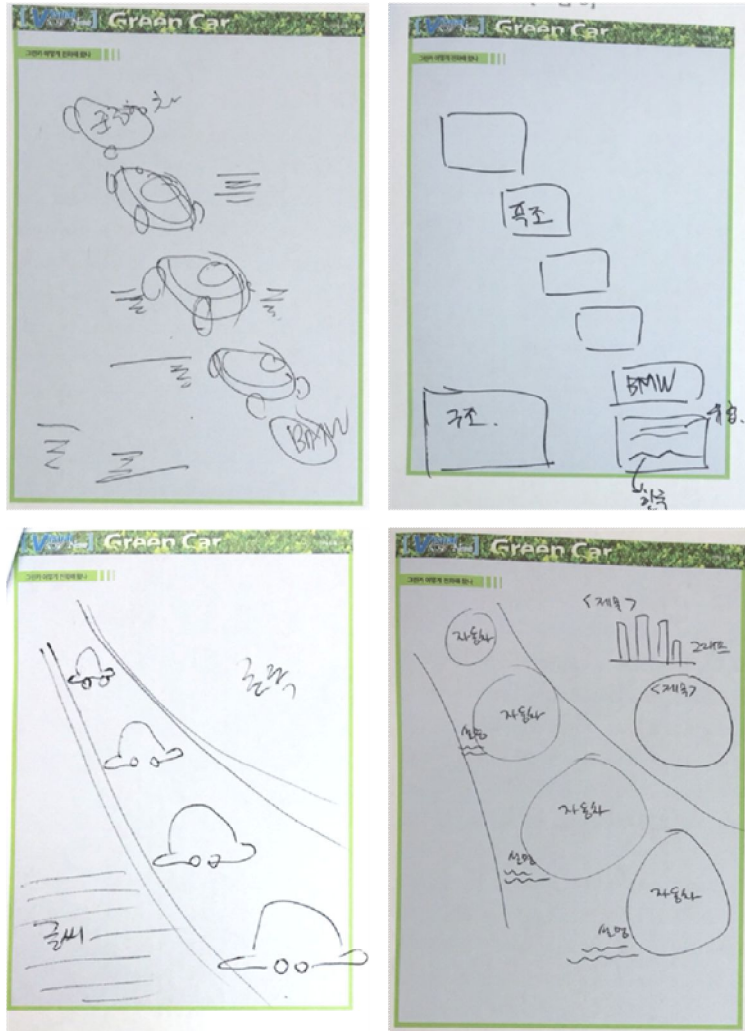
[그림 5-21] 작업 기억, 장기 기억 설문결과

A-type과 B-type이 감각 기억에서 이해도 측면은 거의 비슷한 결과를 도출하였으나 작업 기억, 장기 기억에서는 B-type보다 A-type에서 빈칸을 많이 채워 넣었다. 또한 장기 기억 설문지 A-type에서 정답률이 올라감을 발견했다.



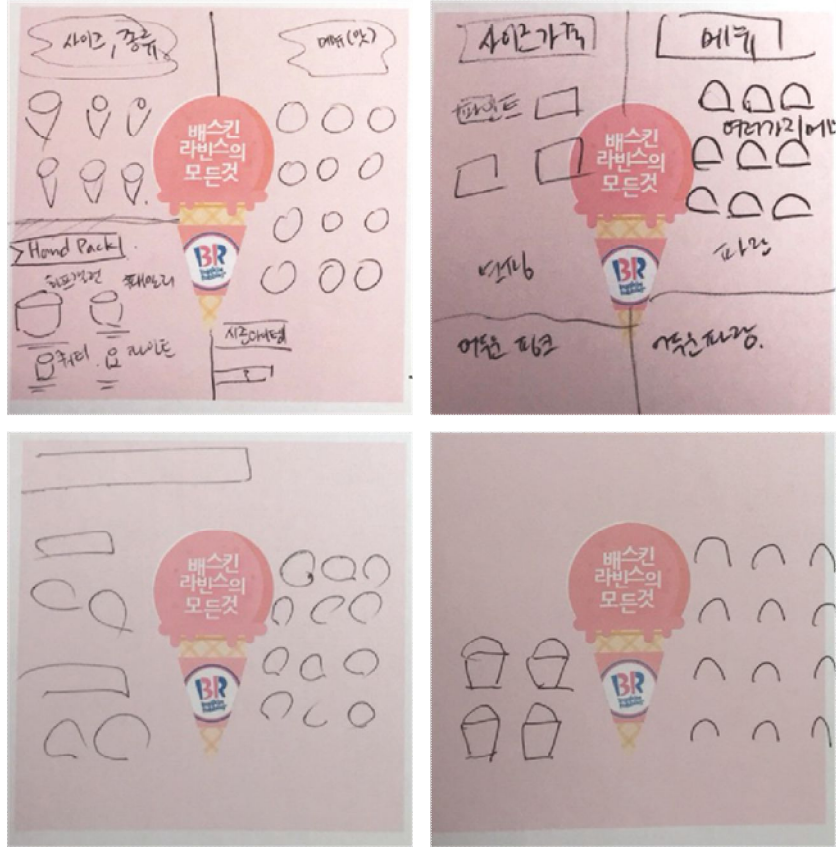
[그림 5-22] 작업 기억, 장기 기억 설문결과

사용자의 성별에 따라 정보 관심 정도에 따라 작업 기억에서 정보를 인출하는 것이 다르게 나타났다. 여덟 가지 사례 중 윗부분의 네 가지는 남성의 설문 결과 이며, 아랫부분 네 가지는 여성의 설문 결과이다. 이처럼 남성이 여성보다 축구에 비교적 관심이 많아 자세하게 기억을 인출하였다고 볼 수 있겠다.



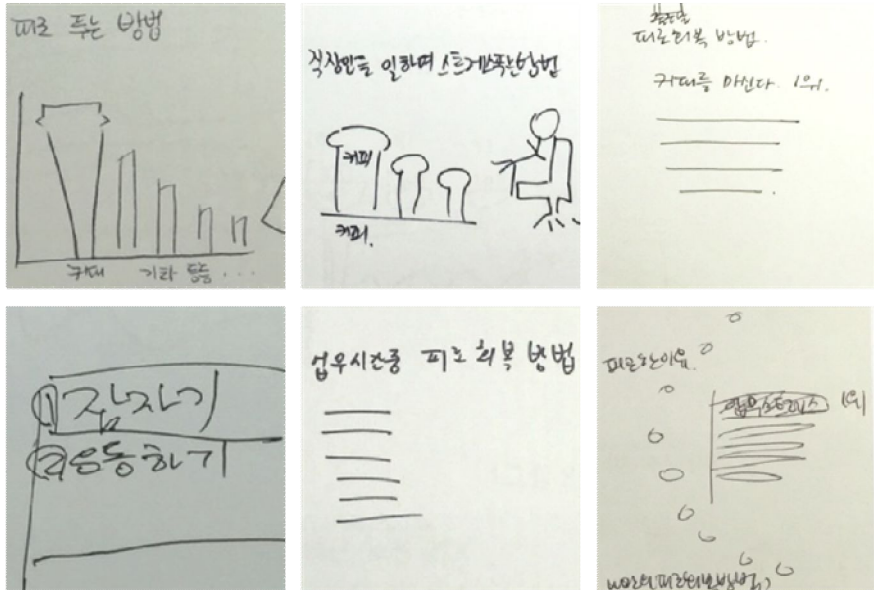
[그림 5-23] 작업 기억, 장기 기억 설문결과

또한 이동의 경계 유형인 ‘그린카 어떻게 진화해 왔나’의 사례에서도 남성과 여성의 차이는 발견할 수 있었다. 윗부분은 남성의 설문결과이며, 아랫부분은 여성의 설문결과이다. 남성들은 마지막에 등장한 가장 큰 자동차의 브랜드 명을 정확하게 기억을 해냈으나 여성들은 색상 또는 자동차라는 형태만 도출하였다.



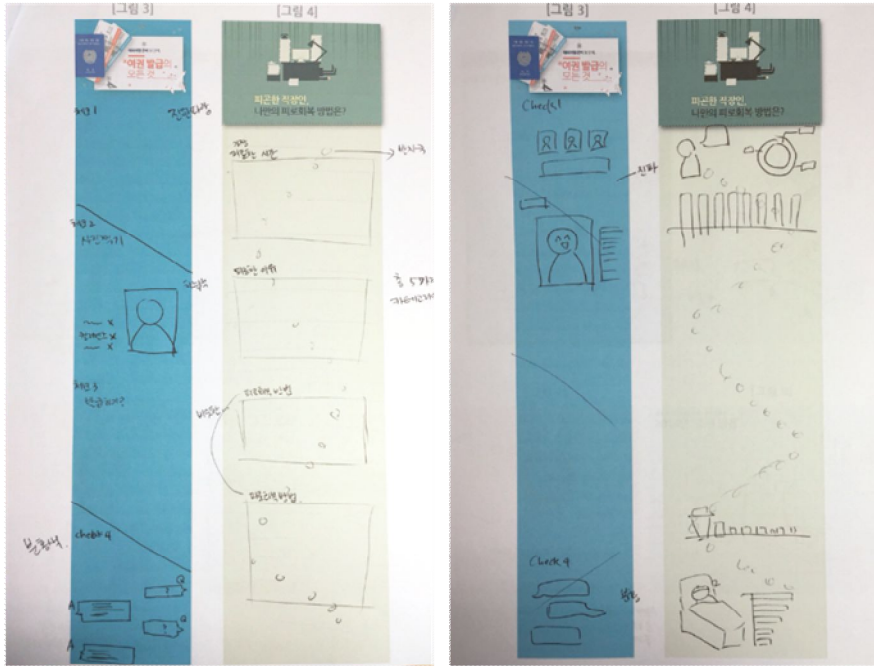
[그림 5-24] 작업 기억, 장기 기억 설문결과

하지만 [그림5-24]에서 다른 결과를 얻을 수 있었다. 이는 차단의 경계 사례인 ‘베스킨 라빈스의 모든 것’에서는 반대의 결과를 도출하였다. 윗부분은 여성의 설문결과이며, 아랫부분은 남성의 설문결과이다. 이와 같은 결과는 여성이 남성보다 비교적 디저트에 대한 친숙도와 관심이 높다고 판단된다. 또한 베스킨 라빈스의 아이덴티티 색상이기도 한 분홍색을 여성들이 남성들보다 선호하기 때문이라 파악된다.



[그림 5-25] 작업 기억, 장기 기억 설문결과

매개의 경계 사례인 ‘피곤한 직장인, 나만의 피로회복 방법은?’에서는 성별과 관련 없이 관심 정도와 친숙도에 따라 기억을 인출하는데 다르게 나타났다. 윗부분을 주로 표현한 피험자들을 대상으로 심층 인터뷰를 해본 결과 바리스타 자격 증의 소지자이거나 현재 카페에서 일하고 있거나 과거에 커피관련 경험이 있는 자, 커피를 즐겨 마시는 사람, 실제로 현재 피곤한 사람, 카페 창업자, 실제 직장 인이거나 취업을 준비하고 있는 학생들이 스트레스를 푸는 방법에 대한 응답을 정확하게 기록하였다. 이는 정보를 사용하는 사용자의 친숙도, 관심 정도에 따라 기억을 인출하는 결과가 다르게 나타남을 발견하였다.



[그림 5-26] 작업 기억, 장기 기억 설문결과

주로 정보 사용자는 왼쪽과 같이 정보를 인지하고 기억을 인출할 때, 전체적으로 먼저 파악하고 부분적으로 인지하는 것으로 판단된다. 사용자가 기억을 인출할 때, 마찬가지로 대부분 전체적으로 표현하고 부분적으로 나타냈다. 또한 오른쪽과 같이 전체를 먼저 표현하고 부분을 나타내지만 주요 세부내용 에서도 처음과 끝 부분을 더 잘 기억을 표출했다.

작업 기억, 장기 기억 설문지에서는 크게 다섯 가지 결과를 도출했다. 첫째, A-type과 B-type이 감각 기억에서는 특이 사항이 드러나지 않고 비슷한 결과를 도출할 수 있었으나 A-type보다 B-type은 작업 기억에서 인출하지 못하였거나 오답이 높았던 문항에서 정답률이 올라가거나 더 많은 기억을 인출해냈다. 둘째, 사용자의 성별 및 정보 관심 정도에 따라 작업 기억에서 정보를 인출하는 것이 다르게 나타났다. 예를 들면 성별에 따라 남성은 자동차와 축구의 정보를 잘 기억하였고, 여성은 배스킨 라빈스의 정보를 잘 기억하였다. 또한 피곤한 직장인 정보 디자인에서 바리스타 자격증의 소지자, 카페에서 일한 경험이 있는 자, 커피를 즐겨 마시는 사람, 카페 창업자, 실제로 피곤한 사람, 직장인, 취업 준비생들의 정답률이 높게 나왔으며 응답을 자세하게 기록하였다. 이는 사용자의 친숙도, 관심 정도에 따라 기억을 인출하는데 효과적임을 발견하였다. 셋째, 사용자가 기억을 인출 할 때 대부분 전체적으로 표현하고 부분적으로 나타냈고 주요 세부내용 보다 처음과 끝 부분을 더 잘 기억했다. 넷째, 정보디자인의 정보 구조에 따라 기억의 인출 정도가 다르게 나타났다. 예를 들면 정보디자인의 세로 형태가 길고 정보를 선형으로 표현 한 것 보다 가로 세로 비율이 알맞은 포스터 형식, 다이내믹 구조에서 더 자세하게 기억을 인출 했다. 마지막으로 사용자가 기억을 인출 할 때 대부분 전체적으로 표현하고 부분적으로 나타냈고 주요 세부내용 보다 처음과 끝 부분을 더 잘 기억했다.

제 6 장 결 론

제 1절 연구의 주요 발견점

제 2절 연구의 시사점 및 제한점

제 3절 금후 연구 과제

제 6 장 결 론

제 1절 / 연구의 주요 발견점

본 연구에서는 ‘경계 표현’의 유무에 따라 사용자의 기억을 인출하는데 얼마나, 어떻게 영향을 미치고 있는지 파악하여, 정보디자이너가 경계표현을 통하여 정보의 상황, 목적, 내용을 효율적으로 디자인하는데 도움을 주고자 한다. 이를 위해서 다양한 영역에서 사용되고 있는 경계유형과 그 특성을 파악하였다. 다양한 영역 중 정보디자인에서 경계표현을 활용한 네 가지 정보표현 형식을 살펴보고 그 의미를 정의하였다. 이러한 네 가지 정보표현 형식들은 정보 사용자가 정보를 부분적이 아닌 전체적인 맥락으로 정보를 이해하고 기억을 인출하는 지 파악하기 위해 사용자 기억체계인 감각 기억, 작업 기억, 장기 기억 세 가지 측면에서 탐색하였다. 이에 따라 전경과 배경의 경계가 나타나는 사례와 전경과 배경의 경계가 허물어진 실험자극물을 제작하여 사용자 설문 조사 및 심층 인터뷰를 통해 경계표현을 활용한 네 가지 정보표현 형식들이 사용자의 기억을 인출하는데 어떠한 영향을 주는지 비교 분석하였다. 따라서 문헌연구와 사례연구를 통해 얻은 주요 발견점은 다음과 같다. 본 연구의 주요 발견점(Major findings)은 세 가지로 도출할 수 있었다. 첫째, 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 네 가지의 경계표현 유형이 존재함을 도출하였다. 둘째, 전경과 배경의 경계가 나타나는 정보표현과 전경과 배경의 경계가 허물어진 정보표현이 감각 기억에서 정보를 이해하는데 차이가 나지 않았다. 이로 인해 전경과 배경의 경계표현이 정보를 이해하는데 있어서 크게 영향을 주지 않음을 알 수 있었다. 셋째, 전경과 배경의 경계가 나타나는 정보표현이 전경과 배경의 경계가 허물어진 정보표현보다 장기 기억을 인출하는 데 효과적임을 발견하였다. 전경과 배경의 경계가 나타나는 정보표현은 작업 기억 보다 장기 기억에서 빈칸을 더 많이 채웠으며, 오답이 줄어들어 정답률이 높아짐을 확인 할 수 있었다.

본 연구의 이외 발견점(Minor findings)은 여덟 가지로 도출 할 수 있다. 첫째, 차단의 경계표현은 배경의 표현 뿐 만 아니라 배경의 색상으로 인해 전경과 전경의 영역이 차단됨을 발견하였다. 특히 선의 표현보다는 면적으로 구역의 나눔을 느낀다는 의견이 많았다. 둘째, 이동의 경계표현에서는 경계유형 중 가장 잘 경계가 느껴짐을 알 수 있었다. 이는 배경의 색상과 전경의 크기 변화로 인해 느껴진다고 응답하였다. 셋째, 매개의 경계표현은 배경의 색상 면적과 카테고리 고리로 인해 구역이 나뉘짐을 파악 할 수 있었다. 넷째, 중첩의 경계표현에서는 경계유형 중 가장 경계가 느껴지지 않아 경계를 구별하기 어려움을 발견했다. 이는 전경과 배경의 경계가 애매모호하여 영역의 구분이 어려웠을 것이라 판단된다. 다섯째, 배경 정보표현 및 배경의 색상으로 인해 정보 사용자의 감정을 유발시킴을 발견하였다. 여섯째, 정보를 인지하고 기억을 인출 할 때, 전체적인 형태에서 부분적인 형태로 기억했으며, 세부 부분을 표현할 때 인지 출발점인 처음과 마지막 부분을 더 자세하게 표현하였다. 일곱째, 정보의 관심정도나 정보의 친숙도에 따라 장기 기억을 인출하는데 효과적임을 도출하였다. 마지막으로 정보 조직화 구성모델의 형태에 따라 기억의 인출 정도가 다르게 나타남을 발견하였는데 선형, 병렬 구조보다 매트릭스 구조에 장기 기억에 효과적임을 발견할 수 있었다.

제 2절 / 연구의 시사점 및 제한점

본 연구의 제한점으로 실험자극물에 대한 정보디자인 사례의 본질적인 디자이너가 아니므로 정보의 의미와 목적을 이해하는데 다소 어려움이 겪었지만, 이를 극복하기 위해 시각 정보 조형성을 이해하는 준전문가 집단을 대상으로 실험자극물의 정보디자인 사례를 본래 디자이너의 목적과 의미를 파악하여 도출함으로 인해 객관성을 유지하도록 하였다. 본 연구의 의미는 전경과 배경의 경계유형을 도출하고 전경과 배경의 경계를 통해 사용자 기억인출을 돕기 위한 실증연구의 시발점으로 기존의 다양한 분야에서 연구되어 온 기억인출에 대한 연구를 뒷받침한다. 또한 전경과 배경의 경계 표현 유형에 따라 정보 사용자의 기억을 인출하는데 영향을 미치는 지 파악하였다. 앞으로 정보 디자이너가 정보를 디자인할 때 경계를 활용한 정보표현으로 인해 정보를 효율적으로 디자인하는데 도움을 주고자 한다.

제 3절 / 금후 연구 과제

본 연구에서 전경과 배경을 명확하게 구분하는 ‘경계’의 개념을 정의하고 ‘경계’가 활용된 정보표현이 사용자 장기 기억 및 기억인출에 효과적인지 검증하였다. 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현이 사용자 입장에서 기억인출 효과성을 파악했기 때문에 정보 제공자인 디자이너 입장에서 경계표현의 활용 방안에 대한 연구가 필요하다. 또한 정보디자인에서 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자의 감정 상태 상관관계도 알아보고자 한다.

참고문헌

도 서

- 김묘영, 좋아 보이는 것들의 비밀, 스토리텔링, 길벗, 2014
- 김정규, 계슈탈트 심리치료, 학지사, 1995
- 고도 치하루(저) 오희옥(역), 기억력 10배 올리는 방법 47, 북폴리오, 2005
- 데이비드 리바먼(저) 김기중 외 4(공저), 교육과학사, 2013
- 도날드 A. 노먼(저) 이창우(역), 디자인과 인간심리, 학지사, 1996
- 루돌프 아른하임(저) 김정오(역), 시각적 사고, 이화문고, 1982
- 도종환, 흔들리지 않고 피는 꽃이 어디 있으랴, 알에이치코리아, 2014
- 랜디 크럼(저) 이현경(역), 나만의 비주얼 아이디어 인포그래픽, 정보문화사, 2015
- 마크 스미스클라스(저) 권혜정(역), 인포그래픽이란 무엇인가, 에이콘, 2013
- 박지용, 비주얼 커뮤니케이션 Design, 영진닷컴, 2007
- 벨라 마틴 외 1(저) 유다혜(역), 디자인 방법론 불변의 법칙 100가지, 고려문화사, 2013
- 스티븐 디 캐츠(저) 김학순(역), 영화연출론, 시공사, 1998
- 오병근 외 1, 정보 디자인 교과서, 안그래픽스, 2008
- 오병근, 지식의 시각화, 비즈앤비즈, 2013
- 우석진 외 1, 인포그래픽스, 샌들코어, 2012
- 알베르토카이로, 인포그래픽과 데이터 시각화기법을 활용한 스토리텔링, 위키박스, 2013
- 윌리엄 리드웰 외 2(저) 방수원(역), 디자인 불변의 법칙 125, 고려문화사, 2006
- 앤드류 스미스 루이스(저) 김성기(역), 기억의 원칙, 황금가지, 2008
- 이상현, 길들이는 건축 길들여진 인간, 효형출판, 2012
- 알베르토 카이로(저) 최가영(역), 인포그래픽과 데이터 시각화 기법을 활용한 스토리텔링, 위키박스, 2013
- 정원식, 인간의 인지, 교육과학사, 1970
- 제임스 L. 머가(저) 박소현 외 1, 기억과 감정, 시그마프레스, 2012
- 찰스 왈쉬레거, 디자인의 개념과 원리, 안그래픽스, 1998
- 캐서린 콜린 외 공저(저) 이경희 외 2(역), 심리의 책-인간의 정신을 전복시킨 위대한 심리학의 요체들, 지식갤러리, 2012
- 허만옥, 시각과 상상의 즐거움, 영화의 이해와 탐색, 보고사, 2013
- David A. Lieberman(저) 김기중 외 3(공저), 학습과 기억, 교육과학사, 2012

학위논문

- 김지영, 장기기억 전략의 뇌과학적 이해와 교육적 시사점, 서울교육대학교 학위논문, 2011
- 김태은, 단기기억 특성을 적용한 디자인 교육의 발상방법에 관한 연구, 국민대학교 학위논문, 2006
- 김학미, 요약하기 활동 수업이 고등학교 영어 학습자들의 독해력, 장기기억력, 정의적인 측면에 미치는 영향, 아주대학교 학위논문, 2011
- 문용렬, 인지적 정보처리이론을 응용한 고전소설 기본 학습 요소 교수 학습 방안, 경북대학교 학위논문, 2010
- 방문정, 독락당 일곽과 향단의 경계구조 특성에 관한연구, 국민대학교 학위논문, 2010
- 배건태, 모노 카메라를 이용한 영상 분리 및 배경대체, 연세대학교, 2007
- 신동은, 게슈탈트 지각유형에 따른 커뮤니케이션 유인효과 수사적 분석, 중앙대학교, 2011
- 신지섭, 게임 속 경계를 통한 장르의 재범주화, 성균관대학교 학위논문, 2014
- 이영, 치매 노인의 단기 기억력 증진을 위한 리듬활동 연구, 이화여자대학교 학위논문, 2006
- 이지은, 시연의 유형이 정신지체아의 장기기억 수행에 미치는 영향에 관한 연구, 이화여자대학교 학위논문, 1991
- 정인정, 디지털 공간의 하이브리드적 경계특성에 관한연구, 국민대학교 학위논문 2008
- 채영신, 영어동화노래 수업이 장·단기 기억과 정의적 영역 및 문법습득에 미치는 효과, 경희대학교 학위논문, 2013

학술논문

- 강경선, 음악 감상이 중학생의 주의집중력에 미치는 영향, 한국예술심리치료학회 Vol.9 No.4, 2013
- 강성중 외 1, 사용자 중심의 인포그래픽을 위한 커뮤니케이션 수용자 이론 분석, 한국디자인문화학회 Vol. 20 No. 3, 2014
- 강윤희, 화면분할 장면에서 나타나는 몽타주 특성에 관한 연구, 한국콘텐츠학회 vol. 5 No. 2, 2007
- 김성영, 고유 배경 및 배경 제거를 활용한 차량 검출 및 추적, 금오공과대학교 한국특허학회지, Vol 15. No. 01 통권 제 32호, 2010
- 김태용 외 1, 변진 영상에서 경계선의 퍼지 표현, 한국정보과학회 학술저널, 2005
- 김현재 외 1, 환경 친화 건축에서 나타나는 경계의 의미 변화에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술저널, 2010
- 권세훈, 건축공간구성에 있어서 경계와 영역의 활용에 관한 연구, 한국디지털건축인테리어

- 학회 게재논문, 2004
- 류시천, 인간컴퓨터 상호작용 디자인(HCI Design)에서의 시각적 표현 수단에 관한 연구, 한국과학기술원 학위논문, 1995
 - 박정기, 사이버 공간디자인의 계슈탈트 심리이론 적용 연구, 한국디자인과학학회 Vol. 5 No. 2, 2001
 - 박봉희 외 3, 평균 차이 배경모델 정보를 이용한 화재검출 알고리즘, 한국지능정보시스템 학회, 2011
 - 박수진, 한국어 학습자의 서사 담화 유형에 따른 전경, 배경의 구분 기준과 그 양상 연구, 이중언어학 제 44호, 2010
 - 변은영 외 2, 소통하는 주거공간 디자인을 위한 경계의 특성에 관한 연구, 한국공간디자인 학회 게재논문, 2012
 - 박종범, 배경분리 방법에 의한 이동 물체 검출에서 개선된 색 정보 정규화 기법에 관한 연구, 한국ITS학회 제 12권 제 6호, 2013
 - 송미영, 몰입형 게임 제작을 위한 적응적인 배경 양상 보정을 이용한 비디오 모션 추출, 한국컴퓨터게임학회 No. 15, 2008
 - 안수근, 영상에 있어서 사운드의 상호작용적 기능 관계, 언론학적연구, 제7집, 한국지역 언론학회, 2003
 - 오상언 외 3, 그레이레벨과 영역 성장법을 이용한 CT 복부 영상의 장기 자동 분할, 한국 정보기술학회 Journal of KIIT. Vol. 12. No 1, 2014
 - 오현숙 외 2, 할리우드 영화 속 제품배치(PPL)유형에 따른 광고학 연구, 제 22권 6호, 2011
 - 윤갑근 외 1, 경계구조 유형과 공간적 효과의 상관관계에 대한 조사연구, 한국실내디자인 학회 게재논문, 2001
 - 이승윤 외 1, 현대 건축의 경계에서 나타나는 어포던스의 특성분석에 관한 연구, 대한 건축학회 학술저널, 2010
 - 임종엽 외 1, 단면 구성을 통한 공간 내부 경계의 모호성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 게재논문, 2005
 - 장석우 외 2, 전경과 배경을 동시에 고려하는 이동 물체 추적, 한국지능시스템학회, 1998
 - 전해영, 한국어에 나타나는 ‘경계’ 표현의 개념과 양상, 이화여자대학교 학술저널, 2010
 - 정혜경, 애니메이션에서 관찰되는 분할화면에 대한 연구, 한국애니메이션학회 Vol. 8 No.4, 2012
 - 정순목 외 1, ‘경계’의 개념으로 본 현대건축의 경향에 관한 연구, 대학건축학회지회연합회 학술저널, 2005
 - 지명석, 로베르 브레송 영화에서의 사운드 연구, 영화연구 제 15호, 한국영화학회, 1999
 - 지찬용 외 1, 공간속 경계로서 틸의 유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2009

- 최은지 외 2, 인포그래픽에서 정보 배경과 그 역할, 한국스마트미디어학회 춘계학술대회 Vol 4 No 2, 2015
- 최윤영, 전경과 배경의 관점에서 고찰한 영어표현, 식학과 목회, 2015
- 홍성욱 외 2, 경계의 확장에 따른 건축 공간의 모호성에 관한 연구, 대한건축학회 게재논문, 2005
- 李雲宰, '전경-배경'개념에 따른 어순 양상 소고, 中國文學, Vol.72, 2012, pp. 3-5
- Bateman, S. et.al 5, Useful Junk? the Effects of Visual Embellishment on Comprehension and Memorability of Charts, CHI -CONFERENCE- Vol.4 No.-, 2010
- Eunji Choi et.al 2, Information backgrounds and their roles in infographics, 한국스마트미디어학회 국제학술대회, 2015
- "Lower Region: A New Cue for Figure-Ground Assignment" by Shaun P.Veceea, Edward K. Vogel, Geoffrey F.Woodma, Journal of Experimental Psychology: General, 2002, vol. 131(2)
- Sicheon You et.al 2, Value of culturally oriented information design, Springer, 2016

웹사이트

- <https://www.pinterest.com/pin/241505598742441822>
- <http://wolfpack.tistory.com/entry/%ED%83%80%EC%A7%9C-%EB%B8%94%EB%A3%A8%EB%A0%88%EC%9D%B4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HhgXSUBnBQ0>
- <http://us.napster.com/artist/john-williams/album/jaws-the-anniversary-collectors-edition>
- <http://portfolio.visualdive.co.kr/portfolios/%EC%84%A0%EA%B8%80%EB%9D%BC%EC%8A%A4%EB%A5%BC-%EC%93%B0%EB%8A%94-%EC%9D%B4%EC%9C%A0%EB%8A%94-%EB%AC%B4%EC%97%87%EC%9D%BC%EA%B9%8C%EC%9A%94/>
- <http://www.visualdive.com/2014/02/%EB%B9%99%EC%86%8D-%EC%97%AC%EC%A0%9C-%EC%9D%B4%EC%83%81%ED%99%94-%EC%A7%80%ED%95%98%EC%B2%A0-2%ED%98%B8%EC%84%A0%EB%B3%B4%EB%8B%A4-%EB%B9%A0%EB%A5%B8-500m-%EC%84%B8%EA%B3%84/>
- <http://www.visualdive.com/2014/02/%EB%B9%99%EC%86%8D-%EC%97%AC%EC%A0%9C-%EC%9D%B4%EC%83%81%ED%99%94-%EC%A7%80%ED%95%98%EC%B2%A0-2%ED%98%B8%EC%84%A0%EB%B3%B4%EB%8B%A4-%EB%B9%A0%EB%A5%B8->

- 500m-%EC%84%B8%EA%B3%84/
- <http://www.suhyupnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=8872>
 - <http://info-graphics.kr/?p=5907>
 - <http://www.visualdive.com/2016/09/%EB%B0%B0%EC%8A%A4%ED%82%A8%EB%9D%BC%EB%B9%88%EC%8A%A4-%ED%96%89%EB%B3%B5%ED%95%9C-%EA%B3%A0%EB%AF%BC%EC%97%90-%EB%B9%A0%EC%A7%80%EB%8A%94-%EB%8B%AC%EC%BD%A4%ED%95%9C-%EC%9C%A0%ED%98%B9-%EC%9D%B8/>
 - <http://info-graphics.kr/?p=2614>
 - <http://www.visualdive.com/2014/07/%EC%9B%94%EB%93%9C%EC%BB%B5-%ED%86%B5%EC%82%B0-%EC%84%B1%EC%A0%81-1%EC%9C%84%EB%8A%94-%EC%97%AD%EC%8B%9C-%EB%B8%8C%EB%9D%BC%EC%A7%88-%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%9D%80-%EB%AA%87/>
 - <https://kr.pinterest.com/pin/787004103602505354/>
 - http://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1002199008
 - <http://info-graphics.kr/?p=8793>
 - <http://www.visualdive.com/2013/12/%EB%B6%88%ED%99%A9-%EC%86%8D-%EB%B9%9B%EB%82%98%EB%8A%94-%EA%B5%AD%EB%82%B4-%EB%B9%853-%EC%88%98%EC%A3%BC%EC%84%B1%EC%A0%81%ED%91%9C2014%EB%85%84-%EC%A1%B0%EC%84%A0-%EB%A7%91/>

- 국문초록 -

전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자 기억인출 효과

The Information Representation Utilized Boundaries between
Foreground and Background and Its Effects on Users' Memory Retrieval

본 연구는 전경과 배경의 구분을 명확하게 재현하는 '경계' 개념을 정의하고 '경계'가 적용된 정보표현이 사용자의 장기 기억 및 기억인출에 효과적인지 검증하였다.

사람들은 정보를 인지할 때, 분리된 형태가 아닌 그룹화 된 형태로 지각하려는 경향이 있다. 이로 인해 다양한 분야에서 정보를 묶어 장기간 기억할 수 있도록 하는 방안의 중요성이 강조되고 있다. 정보디자인 분야는 시각화 방안 연구, 조직화 방안 연구를 통해 사용자 감각, 인식, 기억에 얼마나 효과적인지 탐구하는 분야이다. 상당수의 연구에서 감각, 인식에 대한 연구는 진전되고 있지만 특히 사용자 '장기 기억'의 시각화, 조직화에 관한 연구는 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구는 정보디자인에서 전경과 배경의 경계의 개념을 고찰하고 경계의 유형을 살펴 보았다. 또한 전경과 배경의 경계표현으로 인해 사용자 '작업 기억'이 '장기 기억'으로 전이되기 위한 방안으로 적합한지 문헌연구와 사례연구를 통해 그 효과성을 검증하였다. 주요 연구내용은 다음과 같다. 문헌연구를 통해 다양한 분야에 적용되어 있는 경계표현에 대해 정리하였다. 이를 바탕으로 정보디자인에서 전경과 배경의 경계표현 유형을 네 가지로 제시하였다. 이는 '차단의 경계', '이동의 경계', '매개의 경계', '중첩의 경계'이다. 전경과 배경의 경계표현이 사용자의 기억인출에 어떤 영향을 주는지 살펴보기 위해 실험자극물을 제작하였고 전체 85명의 피험자를 대상으로 설문조사 및 심층 인터뷰를 진행하였다. 본 연구의 주요 발견점은 세 가지로 도출하였다. 첫째, 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 네 가지의 경계표현 유형이 존재함을 파악하였다. 둘째, 전경과 배경의 경계가 나타나는 정보표현과 전경과 배경의 경계가 허물어진 정보표현이 감각 기억에서 정보를 이해하는데 차이가 나타나지 않았다. 따라서 전경과 배경의 경계 표현이 정보를 이해하는데 큰 영향을 주지 않음을 알 수 있었다. 셋째, 전경과 배경의 경계가 나타나는

정보표현이 전경과 배경의 경계가 허물어진 정보표현보다 장기 기억을 인출하는데 효과적임을 발견하였다. 전경과 배경의 경계가 나타나는 정보표현은 '장기 기억' 설문지에서 '작업 기억' 설문지 보다 정답률이 높아짐을 확인 할 수 있었다. 본 연구는 전경, 배경, 경계에 대한 연구의 중요한 자원으로 활용될 수 있다. 금후에는 정보디자인에서 '배경의 정보표현'과 '사용자의 감정' 사이의 상관관계에 대한 연구를 진행하고자 한다.

중심어휘 : 정보디자인, 전경과 배경, 경계, 기억인출 효과

부 록

설문결과 A-type의 다양한 견해들

설문결과 B-type의 다양한 견해들

설문지

설문결과 A-type의 다양한 견해들

A-type	문항	다양한 의견들 (Varied Opinions)	빈도			
[그림 1]	3	긍정적인	- 그래픽이 가장 먼저 눈에 띄 - 그래프가 눈에 잘 보임 - 카테고리기가 눈에 잘 보임	1 1 1		
		5	긍정적인	- 30대 남성의 흡연을, 비만을, 운동 비율 분석을 통해 30대 남성의 건강에 적신호가 들어왔음을 잘 알려 주는 것 같음 - 흡연과 비만 그래프가 큰 면적을 차지하고 있고 가장 채도가 높은 색으로 이루어졌기 때문에 핵심 내용이라고 생각함	2 1	
			긍정적인	- 배경 색상 덕분에 픽토그램, 그래프 등을 좀 더 눈에 잘 들어오게 도와줌 - 부주제(갈색, 네모 칸)으로 끊어져 있지만 배경으로 인해 전경간의 관계는 연속되어 보임 - 각 배경의 컬러나 사선 모양의 배경 그래픽이 같거나 비슷한 모양을 나타내고 있어 연결되어 보임 - 그래프 수치를 보여주는 느낌이 들 - 배경 때문에 전경이 뚜렷해 보이는 것 같음	1 1 1 1 2	
	6	부정적인		- 각 파트에 비슷한 배경으로 통일성이나 연속성을 부여하지만, 정보의 색과 대비 정도가 약해서 전체적으로 정보가 눈에 잘 들어오지 않음 - 배경이 단순히 색상으로만 인식됨 - 배경이 복잡하여 전경을 보는데 어렵고 불편함 - 배경 형태가 애매하게 느껴짐 - 색상이 겹쳐져 있어서 보기 불편함을 느낌 - 아웃라인이 없음 - 전경과 배경의 상관관계가 느껴지지 않음 - 확실한 색채 대비가 일어나지 않아 모호하게 느껴짐	1 1 1 2 1 1 2	
		7		긍정적인	- 갈색 면적이 가장 큰 비중을 차지하고 있기 때문에 전경을 나뉘 보임 - 갈색 선 면의 경우 큰 대비가 일어나지만, 카테고리 네모 박스와 같은 색상이 사용되어 오히려 회색의 대비가 확실하게 보임 - 갈색막대 때문에 나뉘져 보임 - 남성과 여성의 비교가 눈에 좀 더 잘 들어오게 됨 - 배경으로 인해 주제와 카테고리를 나뉘지게 표현함 - 배경의 갈색, 회색 면적의 채도 차이로 인해 전경이 구분됨 - 선들의 굵기보다 이어짐이 느껴짐 - 옅은 회색선이 단순한 갈색 선이 있는 것보다 나옴 - 짙은 갈색 선이 전경들을 나누어 다음 장면으로 넘어가듯 보기 쉽도록 도와주는 역할 - 카테고리 갈색 박스로 나뉘져 보임	2 1 1 1 1 1 1 1 1
				부정적인	- 시각적 형태를 파악하지 못함 - 네 가지 카테고리를 분류한 것이 잘 느껴짐	1 1
				8	긍정적인	- 배경을 통해 남성과 여성의 연령대 분포가 다르다는 것이 더 강조 되고 눈에 잘 띄게 되는 것 같음 - 배경의 선이 의미적 형태를 칸으로 나뉜 것처럼 보임

		- 배경으로 인해 다섯 장면으로 분류되었다는 것이 느껴짐	1
		- 의미적 형태의 구분이 담겨져 있지 않으며 단순한 배경의 느낌만 됨	3
	부정적인	- 잘 모르겠음	2
		- 전경과 배경의 의미적으로 나뉜 관계가 보이지 않음	1
		- 전경과 배경의 상관관계가 느껴지지 않음	1
2	긍정적인	- 특히 색상에 관심이 감	1
3	긍정적인	- 깃발과 기호가 눈에 잘 보임	1
		- 가장 큰 축구공인 나라국기가 가장 눈에 띄	1
		- 배경의 색상으로 인해 눈의 시선이 위로만 가게 됨	1
		- 축구를 잘하는 세계 랭킹 순위	1
5	긍정적인	- 축구공 위의 깃발에서 순위를 볼 수 있고 공의 크기에서 바로 보이기 때문에	1
		- 축구공 크기와 제목타이틀이 잘 연관되어 성적 순위라는 느낌이 쉽게 됨	1
		- 배경으로 인해 상순, 하강의 색감이 보여 짐	1
		- 배경색 때문에 자연스럽게 시선에 흐름이 생김	1
		- 배경 때문에 몰입하게 도와줌	1
		- 배경으로 인해 전경의 움직임과 방향성이 서로 연속적으로 이어져 보임	4
6	긍정적인	- 배경 색으로 인해 정보가 잘 이해됨	1
		- 배경의 그라데이션을 통해 입체적으로 보임	1
		- 전체적인 그래픽 표현에 호감이 감	1
		- 축구공의 크기로 인해 관계가 연속되어 느껴짐	1
		- 축구장의 잔디가 연상됨	1
		- 축구장을 보여주는 듯 색감 등이 어울려 관계가 있어 보임	2
[그림 2]		- 배경의 그라데이션이 진행될수록 성적이 낮아져 보임	1
		- 배경의 색상 때문에 위에서 아래로 시선의 흐름이 느껴짐	1
		- 배경의 그라데이션과 위아래 축구공 크기를 순서대로 한 눈에 알아 볼 수 있음	2
		- 배경으로 인해 전경을 쉽고 빠르게 인식하게 도와줌	1
7	긍정적인	- 설명글로 인해 나눠져 있다고 생각됨	1
		- 축구공의 크기가 작아질수록 성적이 낮아져 보임	1
		- 화이트와 블랙이 각각 긍정, 부정의 이미지를 내포하고 있어	1
		순위를 그라데이션으로 표현했다고 느껴짐	1
		- 흰 색의 실선 칸에 맞춰 그라데이션 컬러가 전해져서 나눠졌다고 생각됨	1
	부정적인	- 배경과 전경의 세로 길이가 너무 길어서 보기가 불편함	1
		- 배경과 전경의 세로 길이가 길어서 잘 보지 않게 됨	1
		- 배경의 그라데이션에 맞게 하얀 실선이 있고 실선이 우승 횟수에 따라 나눠져 있다고 생각됨	2
8	긍정적인	- 우승을 많이 했을수록 밝은 배경을 써서 더 긍정적이고 승리한 전경의 이미지를 부각 시켜주는 느낌을 줌	1
		- 순위에 관련된 의미적 형태를 나타내고 있는 것 같음	1
	부정적인	- 단순한 시각적 효과를 위한 배경 같음	2
		- 배경으로 인해 내용이 조금 복잡하게 느껴짐	1

3	긍정적인	- 의미적 형태로 나는 것인지 잘 모르겠음	1
		- 증명사진이 가장 눈에 띄م	1
		- 목차 순서가 눈에 띄ム	1
5	긍정적인	- 배경으로 인해 하나하나 묶음으로 보여 지는 효과가 있음	1
		- 여권 발급에 필요한 여러 가지 정보를 담고 있는 것 같음	5
		- 체크 1에서 체크 4까지 순서대로 나열되어 바로 파악됨	1
		- 피로 회복 방법보다 나이비교, 시간, 피로한 이유에 대해 더 자세하게 나타남	1
6	긍정적인	- 리본 색상과 하얀색 선 보다 배경 색을 통해 나뉜 듯 느낌을 강하게 받음	1
		- 배경이 전경을 눈에 더 잘 띄게 하는 역할을 함	1
		- 전체적인 이미지가 한 눈에 들어오면서, 배경이 각 단계마다 나누어지지 않고 연결되어 있어 연속성이 느껴짐	3
	부정적인	- 배경과 전경의 색이 조화로워 보임	1
		- 소주제 check로 나뉘었지만 연속적으로 주제를 나타내는 것처럼 느껴짐	1
		- 여권 대한 항공의 느낌을 배경의 하늘색을 통해 전경과 관계를 갖는 것 같음	1
7	긍정적인	- 전체적인 이미지가 한 눈에 들어오면서, 각 정보들이 연결되어 보임	1
		- 배경의 표현이 어지러워 시선이 분산됨	3
		- 배경과 전경이 관련 없이 구분되어 보임	1
	부정적인	- 배경색이 전경 색과 너무 비슷하여 내용이 눈에 안 들어옴	1
		- 배경의 색상 때문에 전경이 끊어져 보임	1
		- 시각적 형태로 나는 기준을 잘 모르겠음	1
		- 전경과 배경의 구분은 가지만 의미적인 효과는 모르겠음	1
8	긍정적인	- 잘 모르겠음	1
		- 배경이 전경의 영역을 구분하는 역할로 보임	1
		- 체크 2와 체크 3이 같은 배경색을 사용하여서 두 가지 정보가 연관된 정보인 것 같아 보임	1
	부정적인	- 배경 색이 명확하게 나누어져 있어 카테고리로 나는 느낌이 부각됨	1
		- 배경이 단순한 면적으로 보임	1
8	긍정적인	- 배경에서 파란색상이 전경의 집중도를 떨어트리게 느껴짐	1
		- 배경이 전경에서 시각적인 형태로 나뉘는지 잘 보이지 않음	1
		- 배경색과 전경색이 조화로우나, 어떠한 기준으로 파랑, 하늘, 분홍으로 나누었는지 모르겠음	1
		- 배경으로 인해 차트 변화를 더 선명하게 나타냄	1
	부정적인	- 여권 발급에 필요한 정보들을 잘 정리되어 나타낸 것 같음	1
		- 여권 발급순서로 나뉘져 보임	1
		- 여권 발급에 대한 정보를 주며, 이를 세로 방향 순서대로 나열함	2
		- 여권 발급의 중요성을 시간적 순서로 배열함 (서류, 사진, 수수료 순서)	1
부정적인	- 전경과 배경에서 같은 컬러를 사용해서 잘 파악됨	1	
	- 중요사항과 색 표시로 인해 나뉘져 보임	1	

[그림 3]

		- 카테고리에 따라 배경의 색이 달라 보임	
		- 배경이 전경을 의미적 형태로 나뉘져 보이지 않음	3
	부정적인	- 배경이 내용과 별 관계가 없는 것 같음	1
		- 배경 색상만으로 인식됨	1
	3	긍정적인	5
		- 표 그래프가 가장 먼저 눈에 띄	5
		- 픽토그램과 그래프가 눈에 잘 보임	1
	5	긍정적인	2
		- 가장 피곤한 시간, 이유 등 많은 부분을 차지하고 있어서 직장인의 피로상태라고 파악됨	2
		부정적인	1
		- 배경으로 인해 피로 회복 방법에 관한 내용이 덜 부각되어 보임	1
		- 피로회복 방법이 핵심 내용이긴 하나, 그 전에 강도, 이유, 나이, 시간 등 다른 정보가 많이 차지하고 있음	1
			3
		- 모든 전경(주제부 제외)을 같은 색상, 그래프 뒷부분에도 같은 박스를 배치하여 전체적인 정보가 통일성, 연결성을 갖는 것 같음	3
		- 배경의 박스 형태로 인해 이어져 보임	1
	6	긍정적인	4
		- 배경의 발자국으로 인해 움직임과 방향성이 느껴짐	4
		- 배경의 색으로 인해 제목과 본문이 나뉘져 보임	1
		- 배경이 주제 타이틀과 내용을 구분시켜주는 역할을 함	1
		- 피로한 색상의 배경으로 인해 전경과 관계되어 보임	1
			3
		- 배경의 색상으로 인해 그래프색이 눈에 안 띄	3
		부정적인	1
		- 발자국이 잘 보이지 않음	1
		- 제목 타이틀과 본문 내용이 끊어져서 나타남	2
		- 카테고리가 연결되어 보이지만 색상 구별이 잘되지 않음	1
[그림 4]		- 그림 주제이미지로 나누어져 보임	1
		- 도표로 나뉘져 보임	1
		- 매우 연한 카키색 박스로 정보를 정리한 것으로 보임	1
		- 배경 색상으로 인해 주제를 좀 더 한눈에 이해할 수 있도록 도와주는 역할	2
	7	긍정적인	1
		- 배경의 색이 연하고 눈에 보기 편한 배경으로 되어 있음	1
		- 배경이 전경을 카테고리로 구분함	1
		- 연한 카키색 면적보다 주황색 리본이 시각적으로 구분이 잘 됨	1
		- 채도가 낮은 색으로만 표현되어 직장인의 수면 상태를 잘 대변해 주는 느낌	1
		- 회색부분의 그래프 때문에 나뉘져 보임	1
		- 흐름에 따라 나뉘져 보임	1
		부정적인	1
		- 단순히 본문에 존재하는 색상 같음	1
		- 피곤한 직장인 발자국이 굉장히 안보임	1
	8	긍정적인	2
		- 배경 색상이 피곤함을 표현하려고 저채도의 색을 사용한 것 같음	2
		- 배경의 발자국의 끝이 피로를 극복하는 좋은 방법이기 때문에	1
		- 제목과 수치 그래프 내용의 구분	1
		- 직장인들의 피로에 대한 통계와 피로회복 방법	1
		- 피로한 이유가 방법으로 이어져 보임	1
		부정적인	1
		- 단순히 카테고리 별로 정리하여 보여 짐	1
		- 의미적 형태를 파악하지 못함	1
[그림 5]	3	긍정적인	1
		- 그래프가 눈에 잘 보임	1
		- 배경의 흰색 면적 또는 흰색 선의 흐름이 눈에 잘 보임	1
		- 자동차가 가장 먼저 눈에 띄	3

5	긍정적인	- 각 자동차의 디자인이 달라서 비교해보는 재미가 있음	1
		- 그린카의 진화가 가장 중심 부분을 차지하고 있기 때문에	1
5		- 그린카의 진화부터 전 세계 판매량까지 여러 가지 방면 내용 제공	1
		- 그린카의 상용화 정도	1
	부정적인	- 우측 윗부분과 좌측 아랫부분의 정보가 눈에 들어오지 않고	1
		자동차만 보임	
		- 한눈에 파악하기 힘들	1
	6	긍정적인	- 그린카의 진화 되어온 흐름을 보여주는 것 같음
		- 그린카의 진화과정을 배경의 흰 부분 때문에 움직임과 방향성이 느껴짐	6
		- 배경으로 인해 시선의 흐름이 생김	1
		- 자동차가 도로 위를 달리는 것 같은 느낌이 듦	1
		- 전경과 배경의 상호연결성이 가장 좋음	1
		- 흰색 라인이 역동적인 느낌을 가져다 줌	1
	부정적인	- 배경 색상 때문에 전경의 내용이 잘 들어오지 않음	1
		- 그린카의 순차적으로 전기 차의 어떠한 성능이 변화되었는지 보여 주는 것 같음	4
7	부정적인	- 그린카의 외관 디자인이 변화함을 알 수 있음	1
		- 배경으로 인해 자동차의 진화 내용과 양 옆 다른 설명 그래프들의 구분을 도움	1
		- 배경으로 인해 그린카의 진화된 모습과 방향성이 느껴짐	2
		- 배경으로 인해 그린카를 집중되어 보이게 함	1
		- 배경 그래픽과 전경의 자동차 발전 내용이 어우러져 내용 이해가 쉬움	1
	부정적인	- 그린카의 색이 일정하여 자동차 외형 변화가 눈에 띄지 않음	1
8	긍정적인	- 배경의 형태로 인해 핵심내용인 그린카의 진화의 변화를 보여줌	1
		- 배경이 있을 때 그린카의 진화가 더 집중되게 보임	1
		- 배경색으로 인해 긍정적인 느낌을 줌	1
		- 원경에서 근경으로 오는 흐름이 진화되어온 형태로 보임	1
		- 주제 타이틀에서 의미적 형태를 파악할 수 있음	1
	부정적인	- 핵심내용이 중심에 있어서 그린카의 진화만 눈에 잘 들어옴	1
3	긍정적인	- 숫자로 인해 흐름이 가장 먼저 눈에 띄	1
5		- 테이블이 가장 눈에 띄	1
	긍정적인	- 타이틀에서 경력 인재 모집이라고 명시하고 있음	1
[그림 6]		- 같은 색상으로 테이블을 표현하여 연속성이 느껴지고 방향성도 느껴짐	4
		- 배경의 색상 구별이 명확함	1
6	긍정적인	- 배경 때문에 전경이 움직임이 느껴짐	2
		- 배경으로 인해 입체적으로 느껴짐	1
		- 연갈색 부분에서 정보의 주제와 설명 기다리는 사람 몇 명을 보여 주고 갈색 테이블이 흰색 부분에서 면접 절차를 순서대로 세심하게 설명하고 있음	1
		- 좀 더 자연스럽게 느껴지게 함	1
7		- 테이블을 따라서 숫자 단계로 보게 됨	1
	긍정적인	- 갈색면적이 넓은 공간으로 보임	1

		- 기업의 이미지와 어울리는 색상이라 호감이 감	1	
		- 단 두 가지 색으로 워트 있게 표현하여 알기 쉬움	1	
		- 모집 단계의 배경 색상을 밝게 하여 더 주목되게 함	1	
		- 배경으로 인해 주제와의 구분 순서이동에 도움을 줌	1	
		- 인턴 사람 일러스트와 갈색 테이블이 좀 더 부드럽게 보여짐	1	
		- 회색 면적으로 대비가 분명하여 나뉜진 느낌이 들	1	
	8	긍정적인	- 갈색 테이블이 위에서 아래로 내려오기 때문에	1
			- 갈색 선을 시작점으로부터 순차적으로 살펴볼 수 있음	1
			- 끝난 지점이 있기 때문에 단계가 확실하게 느껴짐	1
			- 배경이 타이틀과 인재 모집 방법을 명확히 구분되어 보이게 함	1
			- 인재 모집 단계, 평가 단계를 순서대로 잘 보여줌	1
		부정적인	- 단순 여백으로 느껴짐	1
			- 전경과 배경의 구분이 모호함	1
	3	긍정적인	- 아이스크림 아이콘, 픽토그램이 눈에 잘 보임	1
	5	긍정적인	- 다양한 색상으로 보는 사람이 흥미를 유발할 수 있어 보임	1
			- 배스킨라빈스의 메뉴 부분이 가장 큰 면적을 차지하고 있어서 핵심 주제라고 생각됨	1
			- 색상으로 인해 정보를 자세히 들여다보게 됨	1
		부정적인	- 색상이 겹쳐져서 주제 그래픽이 눈에 잘 보이지 않음	1
			- 주제 타이틀의 붓 자국 형태와 배경의 색상이 경계선에 붙어 있어 정돈 된 느낌이 덜 들	1
[그림 7]	6	긍정적인	- 가운데 부분을 기준으로 색이 극명하게 대비되어 좌 우 정보를 비교해야 할 것 같은 느낌이 들	1
			- 각 카테고리 별로 배경이 전경의 영역을 지정해 주는 것 같음	5
			- 대비되는 두 가지 색상을 극명하게 좌, 우로 나누어 정보와 정보가 끊어져 보임	1
			- 리본 선이 좀 더 부드럽게 움직임이 느껴짐	1
			- 배스킨라빈스의 대표 색상으로 표현한 느낌	1
			- 배경이 물결처럼 보여 움직임이 느껴짐	1
	7	긍정적인	- 배경을 면적의 색 차이로 전경의 영역을 구분지어 보임	2
			- 분홍색과 보라색의 대비가 가장 먼저 눈에 들어오고, 다음으로 리본에 써진 소주제가 보임	1
			- 분홍색과 보라색 면적이 가장 크게 차지하고 색 대비도 확실하게 느껴짐	1
			- 아이스크림 색상과 분홍색 리본, 보라색 리본으로 인해 더 강조 되어 눈에 잘 들어옴	1
		긍정적인	- 의미가 없어 보임	1
	8	긍정적인	- 전경만 있을 때보다 배경과 있을 때 훨씬 메뉴의 구분이 잘 보임	1
			- 종류, 사이즈, 메뉴 별로 나뉘어 보임	1
			- 핑크색 부분에서 전반적인 사이즈에 따른 가격을 보여주고, 파란 부분에서 종류를 보여주어 명확하게 구분이 됨	1
[그림 8]	3	긍정적인	- 도표가 가장 눈에 띈	1
			- 배가 가장 먼저 눈에 띈	1
			- 중공업 깃발, 픽토그램 선이 잘 보임	1
	5	긍정적인	- 2014년 조선사 성적표 및 수주량이 큰 면적을 차지하고 있기	1

		때문에 핵심 내용이라고 파악됨	
		- 배의 크기 및 잠수부를 통해 나타나는 아래쪽 선을 통해서 핵심 내용이 느껴짐	1
	부정적인	- 수주성적표와 수주량 간의 구분이 모호하여 정보를 분리하여 받아들이기 어려움	1
	긍정적인	- 배경으로 인해 전체적인 분위기를 나타냄	5
		- 배경 색의 그라데이션 때문에 전경이 움직임과 방향성이 느껴짐	2
		- 전경과 배경의 단계를 나타낸 것 같음	1
6		- 배경이 전경을 구분 지어보이지 않음	1
	부정적인	- 의미가 없이 나타나 보임	1
		- "전 세계 선박 수주량"과 "국내 빅3 조선사 수주 성적표"의 구분이 모호함	1
		- 1위 금, 2위 은, 3위 동의 형태로 나뉘어졌다고 생각됨	1
		- 두 가지 카테고리 선박의 크기로 분류된 것이 느껴짐	2
		- 바다로 인해 나뉘져 보임	1
	긍정적인	- 배경인 바다의 그라데이션이 그래프의 좌표를 연상시킴	2
7		- 배경의 그라데이션 진한 부분이 바다의 깊음으로 빗대어 수주량의 낮음을 표현하는데 도움을 줌 (은유적 표현)	1
		- 배경의 그라데이션으로 인해 전경의 이해를 도와줌	1
		- 하단의 흰색 그래프로 인해 나뉘진 것 같음	1
	긍정적인	- 배경과 전경을 구분하는 가장 큰 요소이기 때문에	1
		- 배경의 그라데이션이 그래프의 눈 끄 정도를 표현함	1
8		- 수주 성적표를 그래프 형태로 보여 줌	1
		- 그래프가 한 눈에 보기 복잡함	1
	부정적인	- 의미 없이 바다위에 배가 떠있는 형태로 보임	1
		- 잘 모르겠음	1

[표 4-5] 설문결과 B-type의 다양한 견해들

B-type	문 항	다양한 의견들 (Varied Opinions)	빈도	
3	긍정적인	- 그래프 색상이 가장 눈에 띄	1	
		- 배경 색상이 눈에 가장 띄	1	
		- 제목 아래 그림이 눈에 가장 띄	1	
5	부정적인	- 적신호가 두드러지게 안 느껴짐	1	
6	긍정적인	- 배경의 색상이 그림(전경)과 잘 어울려 더욱 쉽게 전경을 인식 할 수 있음	1	
		- 배경으로 인해 전경을 연속적으로 읽기 쉬워 보임	1	
		- 배경의 색상 때문에 연결되어 보임	1	
		- 배경의 색상이 겹치지 않아 대비적이게 잘 떨어져 보임	1	
		- 배경이 전경의 내용을 부각시켜 보여주는 것 같음	1	
		- 주제에 대해 그래프나 이미지가 잘 연결되고 이해하기 쉬움	1	
부정적인	부정적인	- 그냥 배경 같음	1	
		- 배경의 색상이 칙칙해서 주제를 암시	1	
		- 배경과 전경의 색상이 어울리지 않아 전경이 잘 이해되지 않음	4	
		- 편안하게 읽을 수 있도록 하였지만 주목성이 없음	1	
- 하얀색 글씨가 가독성이 떨어짐	1			
7	긍정적인	- 대비되는 것이 세 개로 나뉘져 잘 보임	1	
		- 막대그래프를 눈에 띄게 보여 지도록 하는 느낌을 받음	1	
		- 색상의 대비 때문에 나뉘져 보임	1	
		- 한 카테고리로 느껴짐	1	
부정적인	부정적인	- 글씨크기와 색상이 배경과 상반되는 느낌이 들지 않는 것 같음	1	
		- 막대그래프 이외에는 눈에 잘 보이지 않음	1	
		- 별 생각이 안 듦	1	
8	긍정적인	- 30대 남성의 건강 적신호를 표현하고 싶은 것 같음	1	
		- 남성과 여성을 비교, 남성 건강의 적신호를 나타내는 듯 보임	1	
		- 네모박스로 인해 카테고리가 나뉘지는 것 같음	1	
		- 배경이 전경을 더 부각시켜 보임	1	
		- 세부적으로 비만, 흡연, 운동비율을 나타내는 것 같음	1	
		- 전체적으로 표현하려는 것은 건강인 것 같음	1	
부정적인	부정적인	- 기준이 애매모호함	1	
		- 그래프의 대비가 심함	1	
		- 나누었다고 생각이 안 됨	1	
		- 배경이 의미적으로 전경을 나눈 것 같지는 않음	1	
		- 여성의 건강은 눈에 띄지 않음	1	
		- 영향 또는 부정적인 분위기 형성	1	
5	긍정적인	- 문항이 비슷해 보임	1	
[그림 2]	6	긍정적인	- 공이 골인됨이 상호 연결되어 보임	1
			- 그림의 사례 중 가장 호감	1

		- 위의 골대 그림과 연결되어 보임	1	
		- 배경 때문에 전경이 눈에 잘 띄	1	
		- 배경의 색상이 축구장의 잔디를 연상시킴	3	
		- 전경과 배경이 입체적이고 밝게 나타난 것 같음	1	
		- 배경이 전경의 내용과 잘 어울리는 색상으로 생동감 있게 보이게 함	3	
		- 시각이 흰색 선으로 연결되어 보임	1	
		- 순위별로 크기나 색감이 운동의 성격과 잘 어울리고 승패의 희수도 보여주어 이해도가 높음	1	
		- 축구의 이미지와 배경 색이 잘 어울린다고 생각됨	4	
	부정적인	- 중간에 흰 선 때문에 끊어져 보임	1	
		- 배경의 흰 선으로 인해 양쪽이 다르게 느껴짐	1	
		- 색상이 축구 경기장을 연상시켜 골대에 가까울수록 더 높은 성과를 냈다는 것을 알 수 있음	1	
7	긍정적인	- 연두색과 흰 선의 대비가 가장 잘 보임	1	
		- 축구공 크기의 변별력이 두드러지는 느낌	1	
		- 축구장을 연상시켜서 나눈 느낌	2	
		- 깃발과의 대비로 우승 횟수가 한 눈에 보임	1	
		- 배경이 다른 수치들이 눈에 잘 띄게 해주는 것 같음	2	
		- 제목에서도 순위를 거론하고 있고 축구공의 크기로 순위에 따라 다르게 느껴짐	1	
		- 축구적인 분위기와 축구공 이미지로 유추되어 보임	2	
		- 통산 성적 순위의 구분이 잘 느껴질 수 있도록 조화가 이루어짐	1	
	부정적인	- 의미적 관계는 없는 것 같음	2	
		- 양쪽이 같은 이야기를 하는 것처럼 느껴지지 않음	1	
	3	긍정적인	- 여권사진이 가장 먼저 눈에 띄	1
			- 얼굴그림이 가장 먼저 눈에 띄	1
	5	긍정적인	- 사진크기가 너무 커서 그것을 보라는 것 같음	1
			- 여권발급을 하는 방법	2
			- 배경의 색이 여권을 의미하는 비행(하늘색)을 뒷받침해주는 색으로 써 잘 어울림	1
			- 밝은 이미지와 색상	1
			- 상호연결이라기보다 주제에 대해 전경과 배경의 색 조합으로 이미지 주제를 이해하기 쉬움	1
			- 아래로 시선을 이동하면서 봐야하는 것처럼 느껴짐	1
			- 여권과 어울려 순서를 알 수 있음	1
			- 주제의 핵심 내용 나열이 잘 되어 있음	1
			- 전경의 카테고리를 나누는 부분과 배경의 조화가 구분이 명확히 이루어지도록 나타내는 느낌	1
			- 배경으로 인해 전경이 잘 보이지 않음	1
			- 전체적으로 답답한 느낌	2
			- 중간 중간 리본형태가 있어서 시선이 막힘	1
			- 중복되거나 비슷한 색상이 사용되어 내용 파악을 어렵게 함	1
	7	긍정적인	- 리본과 흰 선이 가장 눈에 띄	1
			- 여권을 만드는 이유, 즉 비행기를 나타내는데 있어 여행가고 싶도록	1

[그림 3]

		하늘을 나타낸 느낌	
		- 하얀 선을 두드러지게 하여 챗터의 구분이 두드러짐	1
		- 리본색이 배경과 대비되어 끊어져 보임	1
8	긍정적인	- 구역별로 색선이 나누어져있어 알기 쉬움	1
		- 사진의 배경(흰색)과 배경이 구분되어지는 것이 강조되어 사진 찍는 방법이 눈에 띄게 나타남	1
		- 여권 발급 순서대로 나뉜 것 같음	1
	부정적인	- 전체적으로 여권 발급 방법을 설명하는 것 같음	1
		- 의미적으로 나눈 것 같지 않음	3
5	부정적인	- 제목이 내용을 포괄적으로 담고 있는 것 같지 않음	1
		- 주제는 피로회복 방법이라고 주어졌 있지만 그방법은 하단에만 조금 주어져 있어 핵심 내용이라 하기 어려움	1
		- 전반적인 내용이 어려움	1
		- 피로회복 방법이라고 하기엔 전반적 내용이 직장인 피로인 것 같음	1
		- 핵심내용을 찾을 수 없음	2
6	긍정적인	- 그림의 주제를 강조하고 내용의 색을 편안한 색으로 두어 주제를 인식하고 하위 내용을 차례대로 볼 수 있음	1
		- 배경이 단순하여 내용이 잘 들어옴	1
		- 배경으로 인해 피곤하고 암울한 분위기가 느껴짐	1
		- 배경이 칙칙한 색처럼 보여 피곤한 직장인과 잘 어울림	1
		- 배경 색의 차이로 인해 칸이 나뉜 것 같음	1
		- 위 제목 색상과 아래 색상이 달라 끊어져 있는 느낌을 줌	1
	부정적인	- 원인과 결과가 연속적으로 나타남	1
		- 주제를 보고 내용을 볼 수 있게 해줌	1
		- 채도가 높아 전경 이미지의 끊어짐이 없음	1
		- 타이틀과 주제 부분이 나뉘짐	1
		- 이미지를 제외하고 그림의 내용(주제)을 이해하기 어려움	1
		- 제목 타이틀만 눈에 띄고 나머지 세부적인 사항들은 구분이 잘 안 되는 것 같음	1
7	긍정적인	- 잘 모르겠음	1
		- 한 눈에 이해가 어렵고 일일이 확인해야하는 불편함이 있음	1
		- 눈에 덜 피곤한 색으로 나눈 느낌	1
		- 일러스트의 강조를 통해 내용 파악이 용이함	2
		- 주황색 리본이 왼편에 반복 위치하여 색선을 나눈 듯 보임	2
		- 주황색 리본이 강조되어 하위 주제 인식이 더욱 잘 느껴짐	1
8	긍정적인	- 가장 두꺼운 막대(피로 회복방법)가 가장 눈에 띄	1
		- 피로 이유와 피로를 푸는 법으로 나열한 것 같음	1
		- 주제 타이틀과 그 세부적인 사항들로 나뉜 것 같음	1
		- 주황 리본에 따른 전체적인 과정으로 나뉜 것 같음	1
		- 다홍색 막대그래프가 그려진 부분을 집중하여 볼 수 있도록 보조하는 느낌	1
		- 피곤 피로보다 일과를 보여주는 것 같음	2
부정적인	- 피로와 회복 단어가 거듭됨	1	
	- 어느 하나가 튀는 것 없이 모두 비중이 같아 보임	1	

[그림 4]

		- 의미적 비중이 없는 것처럼 보임	2
		- 주제와 내용을 잘 모르겠음	2
	3	긍정적인 - 자동차 그림이 가장 먼저 눈에 띄	1
	5	긍정적인 - 그린카의 소개의 내용 같음	2
		긍정적인 - 그래픽처럼 나타나서 그린카의 이미지를 떠오르게 함	1
		- 자연과 어울리는 느낌으로 인해 그린카와 잘 어울림	1
		- 자동차가 흐름이 느껴짐	1
		- 초록색 통일성이 느껴지며 연결되어 보임	2
	6	부정적인 - 그린카 진화를 표현했는데 관심 없는 부분이기도 하고 이미지로 한 눈에 이해하기 어렵고 단계별로 복잡함	1
		- 내용이 순서대로 나열되어 있지 않아서 전경의 내용이 눈에 들어오지 않음	1
		- 보기에 약간 불편함	1
		- 배경이 전경의 내용을 눈에 띄게 하는데 방해하는 것 같음	1
		- 색상의 매치가 이루어지지 않음	1
		- 시선방향이 불편함	1
[그림 5]		긍정적인 - 그린카 대비될 수 있는 흰색이 있어 좋아 보임	1
		- 그린카의 진화가 잘 보일 수 있도록 그린카를 강조한 느낌	1
	7	부정적인 - 자동차의 색으로 인해 나뉘져 보임	1
		- 초록색으로 통일 되어 전진하는 느낌을 줌	1
		- 파란색이 눈에 잘 띄고 차 종류의 변화가 눈에 띄	1
		부정적인 - 답답해 보임	1
		- 전경이 눈에 띄게 나타냈지만 배경의 탁함으로 인해 전체적으로 눈에 안들어옴	1
		- 안 나뉘진 느낌	1
		긍정적인 - 그린카의 진화를 중심 주제로 두고 설명함을 느끼도록 함	1
		- 그린카의 종류를 이해함	1
		- 자동차의 색으로 인해 나뉘져 보임	1
	8	부정적인 - 답답함	1
		- 안 나뉘진 느낌	1
		- 의미적 형태를 인식하지 못함	2
		- 배경이 전경을 방해하는 느낌	1
		- 친환경처럼 보이지 않음	2
		- 혼잡해서 잘 모르겠음	1
	5	긍정적인 - 경력인재모집의 입사절차	1
		부정적인 - 제목색상이 너무 흐림	1
[그림 6]		긍정적인 - 갈색 테이블을 강조한 느낌	1
		- 경력 인재 모집과 어울리는 색상임	1
	6	부정적인 - 배경과 전경의 색이 비슷함	1
		- 배경 색으로 인해 전문성을 좀 더 부각시켜 보임	2
		- 배경을 투명에 가깝게 하여 움직임 강조함	1
		- 배경 색으로 인해 전경의 내용이 눈에 잘 들어옴	1

		- 색상이 회사의 배경을 떠오르게 함	1
		- 인재 모집 단계 별로 내용을 확인 할 수 있도록 잘 어울려 보임	1
		- 순서대로 나열되어 있지 않지만 일러스트와 배경의 조화가 좋음	1
		- 테이블의 방향으로 주제가 이어져서 나타나 보임	4
	부정적인	- 배경이 전경을 더욱 안보이게 함	3
		- 배경이 큰 영향을 주는 것 같지 않음	1
	긍정적인	- 갈색테이블 색이 제일 잘 보임	1
		- 갈색 테이블을 강조하여 모집단계의 순차적인 설명을 느끼게 함	1
7		- 주제가 잘 보이지 않지만 이미지(일러스트)로 [그림 6]을 알아 볼 수 있었음	1
		- 연결되어 보임	1
	부정적인	- 배경 때문에 내용이 헛갈림	1
		- 주제가 잘 안보임	2
	긍정적인	- 각 단계들의 방향을 연결해주는 것 같음	1
		- 인재 모집 단계를 강조 할 수 있도록 도움을 주는 느낌	1
		- 인턴 전형	1
8		- 색상으로 인해 전문성을 강조하여 나눈 느낌	1
		- 채용순서로 나뉜 것 같음	1
		- 테이블이 과정을 보여주는 것 같음	1
		- 현대카드의 색상을 나타내어 현대카드를 표현한 것 같음	1
	부정적인	- 아무것도 안 느껴짐	1
	긍정적인	- 각 단락마다 묶어져 보임	1
		- 메뉴의 종류를 더욱 조화롭게 나타나도록 함	1
		- 브랜드의 성격을 잘 나타냄	1
		- 분홍색으로 색채 적 통일성이 느껴짐	1
		- 배경이 밝고 산뜻한 느낌을 줌	1
		- 배경이 전경의 내용을 방해하지 않고 잘 어울림	3
6		- 배경이 밝은 분위기를 형성함	1
		- 배경이 베스킨라빈스의 아이스크림 색상과 잘 어울림	2
		- 색상 선택이 탁월함	1
		- 주제를 한 방향으로 나열됨	1
		- 타이틀의 색상을 동일시하는 부분 때문에 연결성과 연속성이 나타남	1
[그림 7]	부정적인	- 단순한 베스킨라빈스의 느낌	1
		- 정렬이 복잡하고 엉망진창임	2
	긍정적인	- 리본에 따라 묶음으로 인식됨	1
		- 보라색 네모 칸으로 나누었다고 생각함	1
		- 보라색 선이 가장 진해서 잘 보임	1
7		- 아이스크림의 이미지로 나누었다고 생각함	1
		- 색상 대비를 강조하여 보라색 리본 선을 강조함을 느낌	1
		- 전경과 어울리는 색으로 나눈 느낌	1
		- 전경과 배경의 상호관계를 나타내는 것 같음	1
	부정적인	- 모두 같은 색으로 묶어서 메뉴의 차별성을 모르겠음	1

		- 아무것도 느껴지지 않음	1		
8	긍정적인	- 리본으로 인해 구분하는 것을 도와줌	1		
		- 메뉴, 사이즈 종류를 알 수 있도록 조화를 이룸	1		
		- 베스킨라빈스의 종류를 나누었다고 생각됨	1		
		- 베스킨라빈스의 종류를 가장 쉽게 볼 수 있음	1		
		- 베스킨 대표 색으로 나눈 느낌 (베스킨 스푼색상)	1		
	부정적인	- 떨기 맛만 있는 것이 아닌데 의미적으로 배경의 색상이 선택된 것은 아닌 것 같음	1		
3	긍정적인	- 잠수부가 가장 먼저 눈에 띄	1		
4	부정적인	- 그래프의 년도가 잘 보이지 않음	1		
		- 그래프의 출발점들이 어지러움	1		
5	부정적인	- 세계 시장과 국내 시장 비교가 잘 안 나타남	1		
6	긍정적인	- 바다의 느낌을 주어 잠수부가 헤엄치고 있는 느낌을 줌	1		
		- 바다색이 어울림	1		
		- 하늘색 배경과 흰색 글씨가 거의 구분이 안 됨	1		
		- 사람의 움직임으로 인해 잘 이어짐	1		
		- 그래프를 보기에 편안함을 주고 전체적인 내용의 주제와 잘 어울림	1		
		- 배경과 전경의 내용으로 꽉 채우지 않고, 적당한 여백으로 전경의 주제가 확실히 보임	1		
		- 배경 색 때문에 차분하게 분위기가 느껴져서 자연스러움	1		
		- 배경 색상으로 인해 그래프가 잘 보이게 함	1		
			부정적인	- 배경과 전경이 동떨어져 보임	1
				- 배경색이 너무 밝아 전경을 읽는 걸 방해함	1
		- 잠수부를 표시한 이유에 대한 설명이 없음	1		
7	긍정적인	- 가장 큰 선박을 두드러지게 하는 느낌을 받음	1		
		- 바다로 나눈 느낌	1		
		- 배경이 그래프를 구분하기 쉽게 함	1		
		- 순위에 따라 크기로 달리하는 게 보임	1		
		- 아무것도 안 느껴짐	1		
8	긍정적인	- 2014 조선사의 순위를 가장 먼저보고 후에 수주량으로 내용을 뒷받침 하는 것을 느낄 수 있도록 조화를 이룸	1		
		- 배경으로 인해 그래프의 높낮이가 잘 보임	1		
		- 주된 내용은 3사 수주 성적표로 나뉜 것 같음	1		
			부정적인	- 바다이기 때문에 단순히 하늘색으로 표현한 것처럼 보임	3
		- 의미가 느껴지지 않음	2		

[그림 8]

No.

설문지

A - type

안녕하세요

저는 조선대학교 대학원 창의공학디자인융합학과 재학 중인 최은지입니다.

본 설문지는 주제의 관심 대상이며, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재하는 전경과 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성하는 배경을 활용한 정보표현에 관한 학술 연구의 일환으로 사용될 것입니다.

본 설문에 대한 귀하의 모든 응답은 익명으로 처리되고 정답이 없으며, 응답하신 내용은 학술적 목적으로만 사용됩니다.

본 설문은 20분 이내로 답하실 수 있으며, 바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 설문에 솔직하고 편안한 마음으로 성심성의껏 응답해 주시기를 부탁드립니다.

본 설문에 대해 궁금하신 사항은 연락하여 주시기 바랍니다.

본 연구에 참여해 주셔서 대단히 감사합니다.

좋은 하루 되세요.

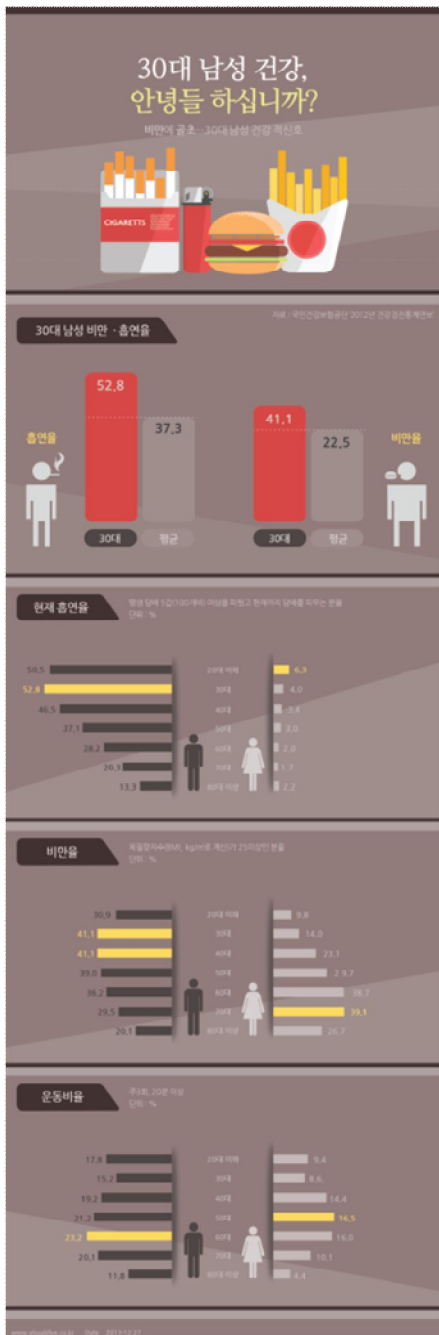
연구자: 최은지

지도교수: 류시천

연락처: 010 - ---- -

E-Mail : cuienzhi@naver.com

[그림 1]



1. 귀하는 설문 전 [그림 1]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 1]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
- ②관심 있다
- ③조금 관심 있다
- ④보통이다
- ⑤조금 관심 없다
- ⑥관심 없다
- ⑦매우 관심 없다

3. [그림 1]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①실명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
- (, ,)

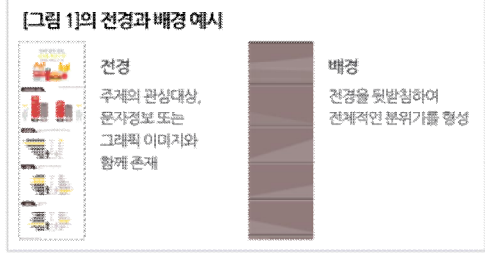
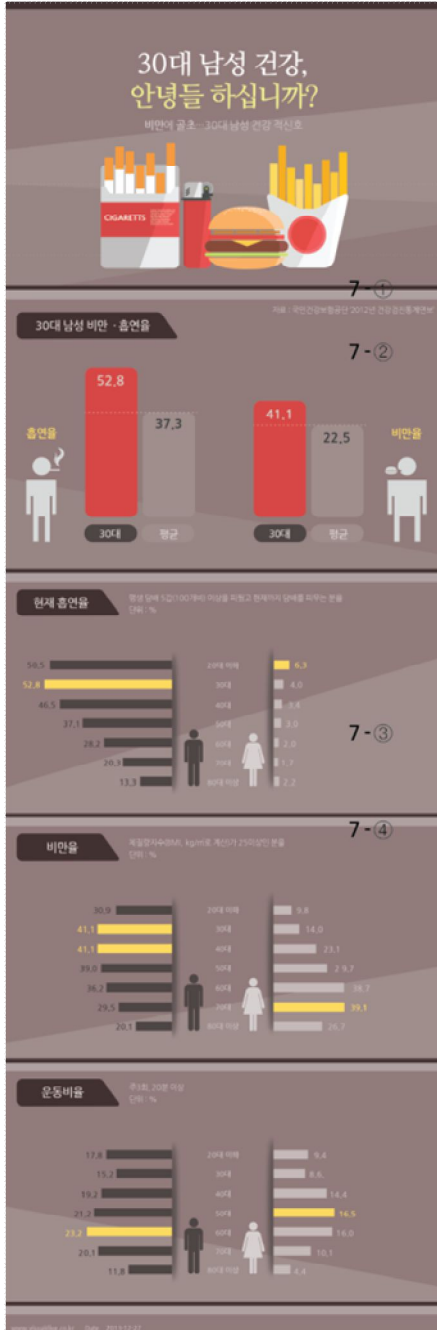
4. [그림 1]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

- ①매우 잘 알겠다
- ②알겠다
- ③조금 알겠다
- ④보통이다
- ⑤조금 모르겠다
- ⑥모르겠다
- ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 1]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①흡연과 비만
- ②30대 남성 건강 적신호
- ③30대 여성 건강 적신호
- ④30대 다이어트
- ⑤30대 남성 건강 적신호
- ⑥남성과 여성의 건강
- ⑦기타
- ()

[그림 1]



6. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (텍 1)

- ①전경과 또 다른 전경을 겹쳐져 나타내게 함
- ②전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타내게 함
- ③전경과 전경 속성이 관계를 갖고 연속되어 나타내게 함
- ④전경과 배경의 구분이 애매모호하게 나타내게 함
- ⑤기타

()

7. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 1]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①갈색 선
- ②갈색 면적
- ③회색 면적
- ④회색 선
- ⑤기타

()

8. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①남성과 여성의 건강
- ②30대 남성의 건강 악화
- ③30대 남성 비만, 흡연, 운동비율
- ④남성과 여성의 비만, 흡연, 운동비율
- ⑤기타

()

[그림 2]



1. 귀하는 설문 전 [그림 2]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 2]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

①매우 관심 있다
②관심 있다
③조금 관심 있다
④보통이다
⑤조금 관심 없다
⑥관심 없다
⑦매우 관심 없다

3. [그림 2]을 보고 가장 먼저 눈에 보이는 순서대로 번호를 써주세요.

①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
(.)

4. [그림 2]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

①매우 잘 알겠다
②알겠다
③조금 알겠다
④보통이다
⑤조금 모르겠다
⑥모르겠다
⑦전혀 모르겠다

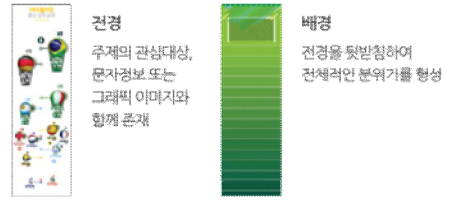
5. [그림 2]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

①FIFA 월드컵 축구공
②브라질의 1위 성적
③FIFA 월드컵 나라별 우승 횟수
④FIFA 월드컵 개최국
⑤FIFA 월드컵 통산 성적 순위 TOP 10
⑥대한민국 우승 순위
⑦기타
(.)

[그림 2]



[그림 2]의 전경과 배경 예시



6. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ① 전경과 또 다른 전경을 겹쳐져 나타나게 함
- ② 전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타내게 함
- ③ 전경과 전경 속성이 관계를 갖고 연속되어 나타나게 함
- ④ 전경과 배경의 구분이 애매모호하게 나타나게 함
- ⑤ 기타

()

7. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 2]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ① FIFA 월드컵 나라별 우승 순위 그래픽어선
- ② 흰색 점선
- ③ 축구공의 크기
- ④ FIFA 월드컵 축구공 국가 색상
- ⑤ 기타

()

8. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ① 축구 우승 순위
- ② FIFA 월드컵 나라별 우승 횟수
- ③ FIFA 월드컵 통산 성적 순위 TOP 10
- ④ FIFA 월드컵 나라별 본선 진출 횟수
- ⑤ 기타

()

[그림 3]



[그림 3]의 전경과 배경 예시



6. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ①전경과 또 다른 전경을 겹쳐져 나타나게 함
- ②전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타내게 함
- ③전경과 전경 속성이 관계를 갖고 연속되어 나타나게 함
- ④전경과 배경의 구분이 애매모호하게 나타나게 함
- ⑤기타

()

7. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 3]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①여권과 어울리는 색상
- ②리본 색상
- ③하얀색 선
- ④파란색, 하늘, 분홍 면적
- ⑤기타

()

8. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

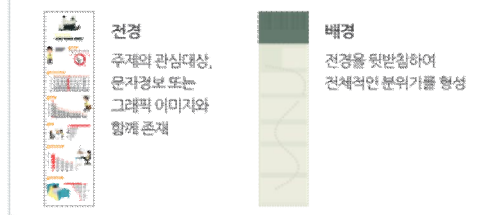
- ①해외여행준비
- ②여권 사진 찍는 방법
- ③여권 발급의 모든 것의 카테고리
- ④여권 발급의 중요성
- ⑤기타

()

[그림 4]



[그림 4]의 전경과 배경 예시



6. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (텍 1)

- ① 전경과 또 다른 전경을 겹쳐 나타나게 함
- ② 전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타내게 함
- ③ 전경과 전경 속상이 관계를 갖고 연속되어 나타나게 함
- ④ 전경과 배경의 구분이 애매오호하게 나타나게 함
- ⑤ 기타

()

7. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

*참고 - [그림 4]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ① 피곤한 직장인의 수면상태와 어울리는 색상
- ② 주황색 라본
- ③ 피곤한 직장인의 발자국
- ④ 연한 카키색 면적
- ⑤ 기타

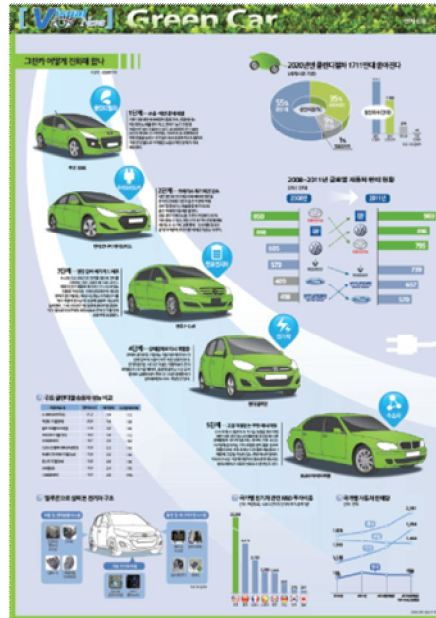
()

8. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ① 피곤한 직장인의 수면상태
- ② 피곤한 직장인의 피로회복 방법
- ③ 피로회복제의 광고
- ④ 피곤한 직장인의 나이 비교
- ⑤ 기타

()

[그림 5]



1. 귀하는 설문 전 [그림 5]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 5]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
- ②관심 있다
- ③조금 관심 있다
- ④보통이다
- ⑤조금 관심 없다
- ⑥관심 없다
- ⑦매우 관심 없다

3. [그림 5]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
- (, , , ,)

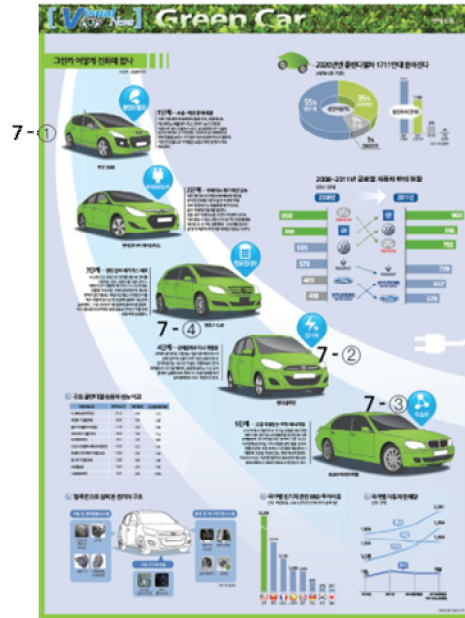
4. [그림 5]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

- ①매우 잘 알겠다
- ②알겠다
- ③조금 알겠다
- ④보통이다
- ⑤조금 모르겠다
- ⑥모르겠다
- ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 5]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①그린카의 진화
 - ②글로벌 자동차 판매 실적
 - ③주요 클린디젤 승용차 성능
 - ④전기차의 구조
 - ⑤국가별 자동차 판매량
 - ⑥클린디젤차의 정의
 - ⑦기타
- ()

[그림 5]



[그림 5]의 전경과 배경 예시

전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재

배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

7. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)
 * 참고 · [그림 5]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①그린카 색상
- ②그린카 진화의 크기
- ③그린카 성능 변화
- ④그린카 종류
- ⑤기타

()

6. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ①전경과 또 다른 전경을 겹쳐져 나타나게 함
- ②전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타내게 함
- ③전경과 전경 속상이 관계를 갖고 연속되어 나타나게 함
- ④전경과 배경의 구분이 애매모호하게 나타나게 함
- ⑤기타

()

8. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①그린카의 진화
- ②글로벌 자동차 판매 실적
- ③주요 플린디얼 승용차 성능
- ④전기차의 구조
- ⑤기타

()

[그림 6]



1. 귀하는 설문 전 [그림 6]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 6]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
②관심 있다
③조금 관심 있다
④보통이다
⑤조금 관심 없다
⑥관심 없다
⑦매우 관심 없다

3. [그림 6]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타

(, , , , ,)

4. [그림 6]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

- ①매우 잘 알겠다
②알겠다
③조금 알겠다
④보통이다
⑤조금 모르겠다
⑥모르겠다
⑦전혀 모르겠다

5. [그림 6]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①현대카드의 인턴모집
②현대카드의 사용법
③현대카드의 혜택
④현대카드의 경력 인재 모집
⑤현대카드의 가입방법
⑥현대카드의 혜택
⑦기타

()

[그림 6]



[그림 6]의 전경과 배경 예시

전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재

배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

6. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (맥 1)

- ① 전경과 또 다른 전경을 겹쳐져 나타나게 함
- ② 전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타나게 함
- ③ 전경과 전경 속성이 관계를 갖고 연속되어 나타나게 함
- ④ 전경과 배경의 구분이 애매모호하게 나타나게 함
- ⑤ 기타

()

7. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 '사각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)
 * 참고 - [그림 6]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ① 갈색면적
- ② 회색면적
- ③ 현대카드와 어울리는 색상
- ④ 갈색 테이블
- ⑤ 기타

()

8. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ① 현대카드의 인턴모집 방법
- ② 현대카드의 사용법 순서
- ③ 현대카드의 유래
- ④ 현대카드의 경력 인재 모집 단계
- ⑤ 기타

()

[그림 기]



1. 귀하는 설문 전 [그림 기]를 보신 적이 있으시나요? (텍 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 기]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (텍 1)

- ①매우 관심 있다
- ②관심 있다
- ③조금 관심 있다
- ④보통이다
- ⑤조금 관심 없다
- ⑥관심 없다
- ⑦매우 관심 없다

3. [그림 기]를 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제품 타이틀 ⑤전체격인 이미지 ⑥기타

(, , , , , ,)

4. [그림 기]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (텍 1)

- ①매우 잘 알겠다
- ②알겠다
- ③조금 알겠다
- ④보통이다
- ⑤조금 모르겠다
- ⑥모르겠다
- ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 기]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (텍 1)

- ①배스킨라빈스의 유래
- ②배스킨라빈스의 메뉴
- ③배스킨라빈스의 종류와 가격
- ④배스킨라빈스의 종류, 사이즈, 메뉴
- ⑤배스킨라빈스의 인기 맛 순위
- ⑥배스킨라빈스의 인기 판매 순위
- ⑦기타

(, , , , , ,)

[그림 7]



[그림 7]의 전경과 배경 예시

전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재

배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

6. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하었다고 생각하시나요? (택 1)

- ① 전경과 또 다른 전경을 겹쳐져 나타나게 함
- ② 전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타내게 함
- ③ 전경과 전경 속성이 관계를 갖고 연속되어 나타나게 함
- ④ 전경과 배경의 구분이 애매모호하게 나타나게 함
- ⑤ 기타

()

7. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 7]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ① 아이스크림 색상
- ② 분홍색과 보라색 연결
- ③ 분홍색과 보라색 리본 선
- ④ 분홍색 선
- ⑤ 기타

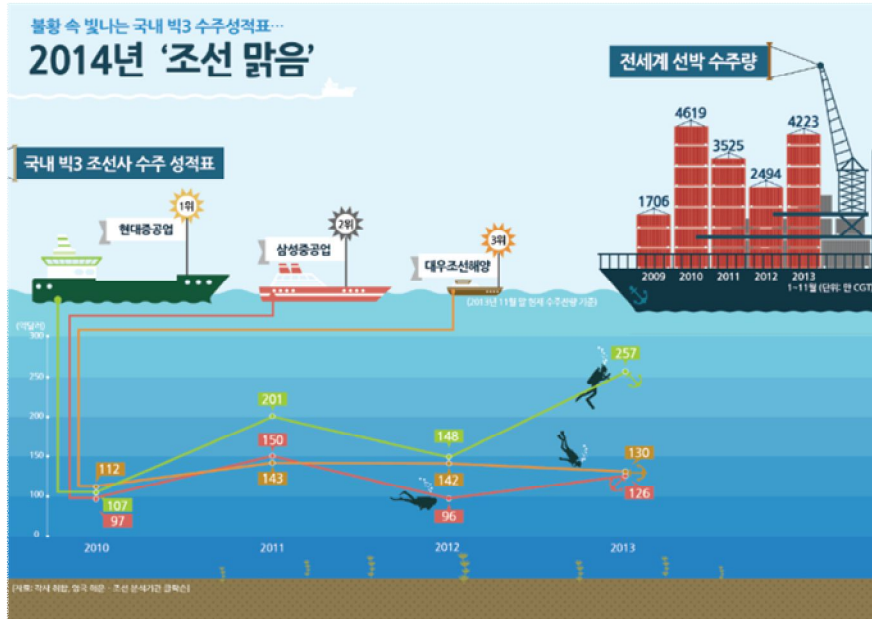
()

8. [그림 7]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ① 배스킨라빈스의 유래
- ② 배스킨라빈스의 메뉴
- ③ 배스킨라빈스의 종류와 가격
- ④ 배스킨라빈스의 종류, 사이즈, 메뉴
- ⑤ 기타

()

[그림 8]



1. 귀하는 설문 전 [그림 8]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 8]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 없다
 ②관심 없다
 ③조금 관심 없다
 ④보통이다
 ⑤조금 관심 있다
 ⑥관심 있다
 ⑦매우 관심 있다.

3. [그림 8]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
 (, , , , ,)

4. [그림 8]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

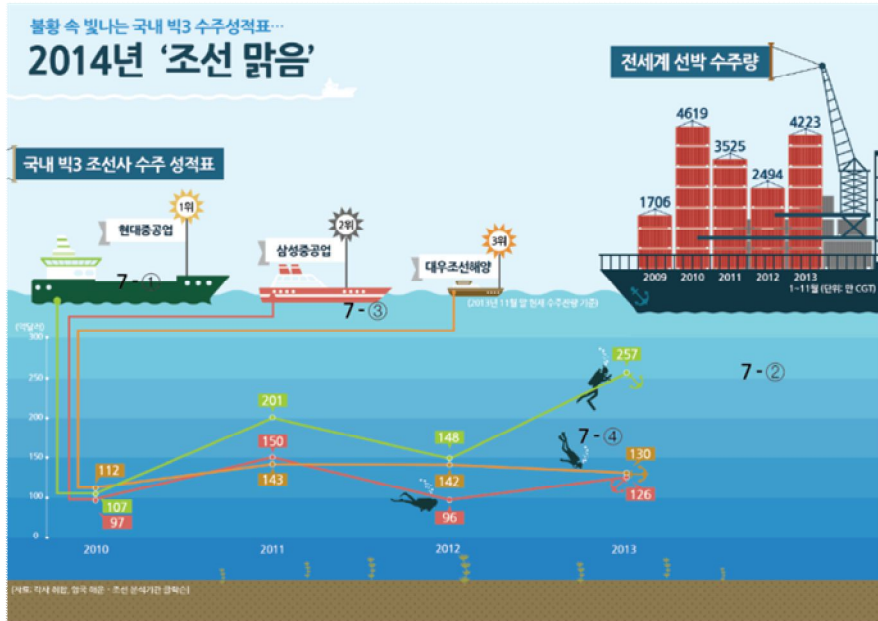
- ①매우 잘 알겠다
 ②알겠다
 ③조금 알겠다
 ④보통이다
 ⑤조금 모르겠다
 ⑥모르겠다
 ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 8]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①대한민국 조선의 발전
 ②국내 빅3 조선사 수주 실적표 및 수주량
 ③전세계 선박 수주량의 변화
 ④전세계 선박의 종류
 ⑤전세계 선박의 유래
 ⑥2014년 조선사 흐름
 ⑦기타

(, , , , ,)

[그림 8]



[그림 8]의 전경과 배경 예시

전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재

배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

6. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ②전경과 또 다른 전경이 움직임, 방향성을 나타내게 함
- ③전경과 전경 속성이 관계를 갖고 연속되어 나타내게 함
- ④전경과 배경의 구분이 애매모호하게 나타내게 함
- ⑤기타

()

7. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)
* 참고 - [그림 8]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①선박 크기
- ②바다의 그라데이션 색상
- ③선박 색상
- ④잠수부의 크기
- ⑤기타

()

8. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미(내용)적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①대한민국 조선의 발전
- ②국내 빅3 조선사 수주 성적표
- ③전세계 선박 수주량의 변화
- ④2014년 조선사 성적표 및 수주량
- ⑤기타

()

추후 답례를 위해 귀하의 번호를 남겨주시면 연락드리겠습니다.

(010 - -)

귀하께서는 설문을 진행하는 동안

궁금한 점 및 조사원에게 하고 싶은 말을 남겨주세요.

바쁜 시간을 내어 설문에 성심성의껏 응답해주셔서 대단히 감사드립니다.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

No.

설문지

B - type

안녕하세요

저는 조선대학교 대학원 창의공학디자인융합학과 재학 중인 최은지입니다.

본 설문지는 주제의 관심 대상이며, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재하는 전경과 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성하는 배경을 활용한 정보표현에 관한 학술 연구의 일환으로 사용될 것입니다.

본 설문에 대한 귀하의 모든 응답은 익명으로 처리되고 정답이 없으며, 응답하신 내용은 학술적 목적으로만 사용됩니다.

본 설문은 20분 이내로 답하실 수 있으며, 바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 설문에 솔직하고 편안한 마음으로 성실성의껏 응답해 주시기를 부탁드립니다.

본 설문에 대해 궁금하신 사항은 연락하여 주시기 바랍니다.

본 연구에 참여해 주셔서 대단히 감사합니다.

좋은 하루 되세요.

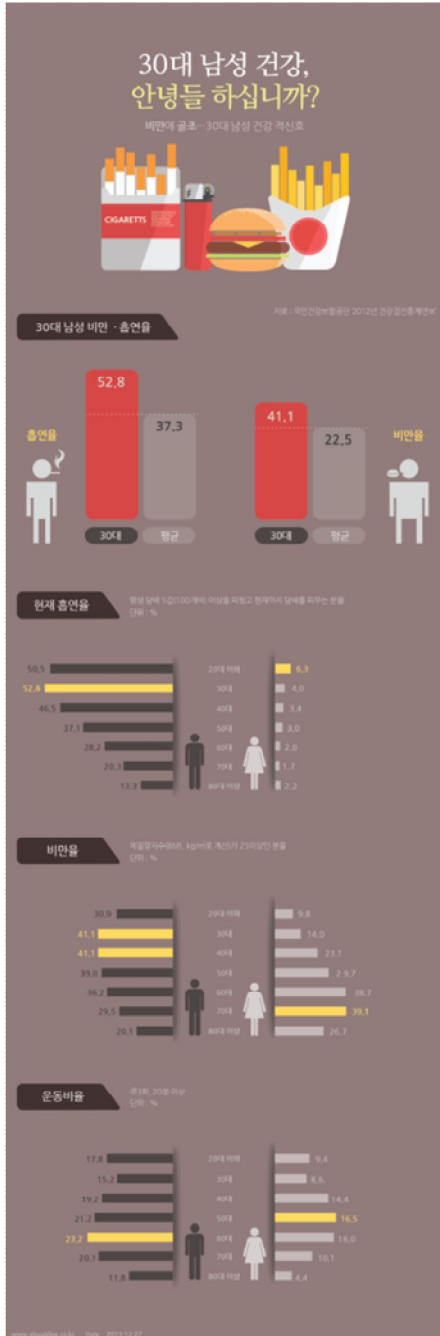
연구자: 최은지

지도교수: 류시천

연락처: 010 ---- ----

E-Mail : cuienzhi@naver.com

[그림 1]



1. 귀하는 설문 전 [그림 1]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 1]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
- ②관심 있다
- ③조금 관심 있다
- ④보통이다
- ⑤조금 관심 없다
- ⑥관심 없다
- ⑦매우 관심 없다

3. [그림 1]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
- (, , , , ,)

4. [그림 1]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

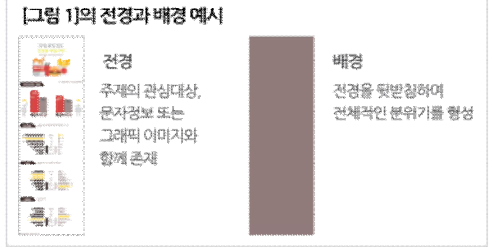
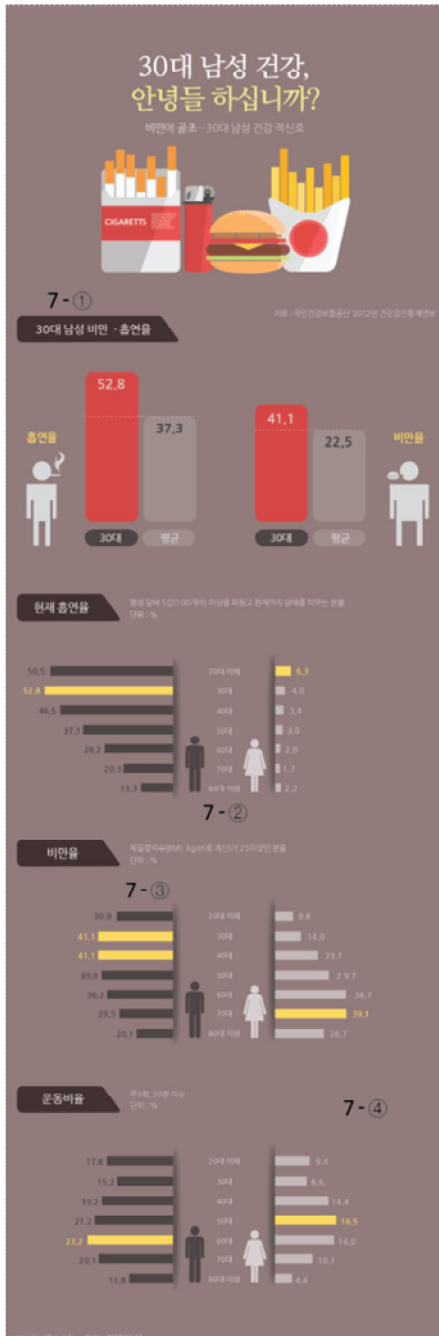
- ①매우 잘 알겠다
- ②알겠다
- ③조금 알겠다
- ④보통이다
- ⑤조금 모르겠다
- ⑥모르겠다
- ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 1]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①흡연과 비만
- ②30대 남성 건강 적신호
- ③30대 여성 건강 적신호
- ④30대 다이어트
- ⑤30대 남성 건강 적신호
- ⑥남성과 여성의 건강
- ⑦기타

(, , , , ,)

[그림 1]



6. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ① 검축이 약했거나 끊어진 형태로 나타남
- ② 움직임이나 방향성이 나타남
- ③ 상호연결과 연속성이 나타남
- ④ 애매모호하게 거듭 겹치거나 모개어져 나타남
- ⑤ 기타

()

7. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 1]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ① 카테고리 (30대 남성비만·흡연율, 현재 흡연율, 비만율, 운동비율)
- ② 남자와 여자 픽토그램
- ③ 막대 그래프
- ④ 갈색 연적
- ⑤ 기타

()

8. [그림 1]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ① 남성과 여성의 건강
- ② 30대 남성의 건강
- ③ 30대 남성 비만, 흡연, 운동비율
- ④ 남성과 여성의 비만, 흡연, 운동비율
- ⑤ 기타

()

[그림 2]



1. 귀하는 설문 전 [그림 2]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 2]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
- ②관심 있다
- ③조금 관심 있다
- ④보통이다
- ⑤조금 관심 없다
- ⑥관심 없다
- ⑦매우 관심 없다

3. [그림 2]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타 ()

4. [그림 2]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

- ①매우 잘 알겠다
- ②알겠다
- ③조금 알겠다
- ④보통이다
- ⑤조금 모르겠다
- ⑥모르겠다
- ⑦정혀 모르겠다

5. [그림 2]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①FIFA 월드컵 축구공
- ②FIFA 월드컵 나라별 본선 진출 횟수
- ③FIFA 월드컵 나라별 우승 횟수
- ④FIFA 월드컵 개최국
- ⑤FIFA 월드컵 통산 성적 순위 TOP 10
- ⑥FIFA 월드컵 우승 순위
- ⑦기타 ()

[그림 2]



[그림 2]의 전경과 배경 예시

	<p>전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재</p>		<p>배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성</p>
--	---	--	---

6. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (텍 1)

- ①점축이 약했거나 끊어진 형태로 나타남
- ②움직임이나 방향성이 나타남
- ③상호연결과 연속성이 나타남
- ④애매모호하게 거들 겹치거나 포개어져 나타남
- ⑤기타

()

7. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 2]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①연두색 면적
- ②흰색 선
- ③축구공의 크기
- ④FIFA월드컵 축구공 국기 색상
- ⑤기타

()

8. [그림 2]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①축구 우승 순위
- ②FIFA월드컵 나라별 우승 횟수
- ③FIFA월드컵 통산 성적 순위 TOP10
- ④FIFA월드컵 나라별 본선진출 횟수
- ⑤기타

()

[그림 3]



1. 귀하는 설문 전 [그림 3]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

①예 ②아니요 ③잘 모르겠다
2. 귀하는 [그림 3]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

①매우 관심 있다
②관심 있다
③조금 관심 있다
④보통이다
⑤조금 관심 없다
⑥관심 없다
⑦매우 관심 없다
3. [그림 3]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 쓰주세요.

①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④계목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
()
4. [그림 3]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

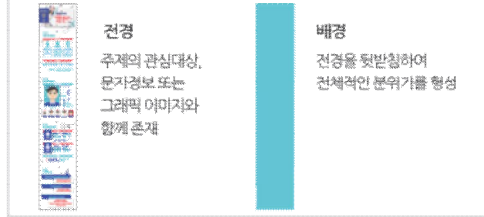
①매우 잘 알겠다
②알겠다
③조금 알겠다
④보통이다
⑤조금 모르겠다
⑥모르겠다
⑦전혀 모르겠다
5. [그림 3]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

①해외여행준비
②여권 사진 찍는 방법
③여권 발급의 모든 것
④여권 발급의 중요성
⑤여권 발급의 어려움
⑥여권 발급의 변화
⑦기타
()

[그림 3]



[그림 3]의 전경과 배경 예시



6. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ①점축이 막혀있거나 끊어진 형태로 나타남
- ②움직임이나 방향성이 나타남
- ③상호연결과 연속성이 나타남
- ④애매모호하게 거듭 겹치거나 포개어져 나타남
- ⑤기타

()

7. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 '사각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 3]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①여권과 어울리는 색상
- ②리본 색상
- ③하얀색 선
- ④하늘색 면적
- ⑤기타

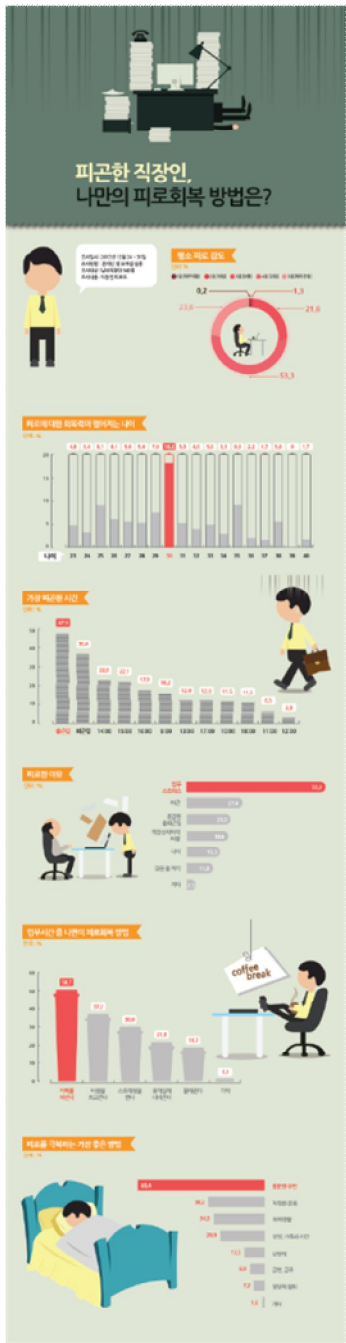
()

8. [그림 3]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①해외여행준비
- ②여권 사진 찍는 방법
- ③여권 발급의 모든 것
- ④여권 발급의 중요성
- ⑤기타

()

[그림 4]



1. 귀하는 설문 전 [그림 4]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 4]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다 ②관심 있다 ③조금 관심 있다 ④보통이다 ⑤조금 관심 없다 ⑥관심 없다 ⑦매우 관심 없다

3. [그림 4]을 보고 가장 먼저 눈에 보인순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타 (, , , ,)

4. [그림 4]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

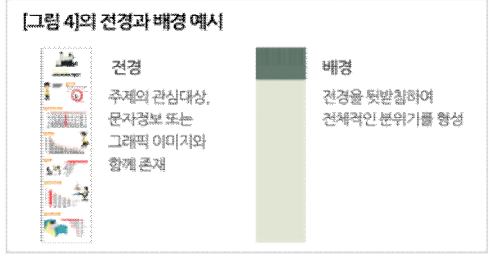
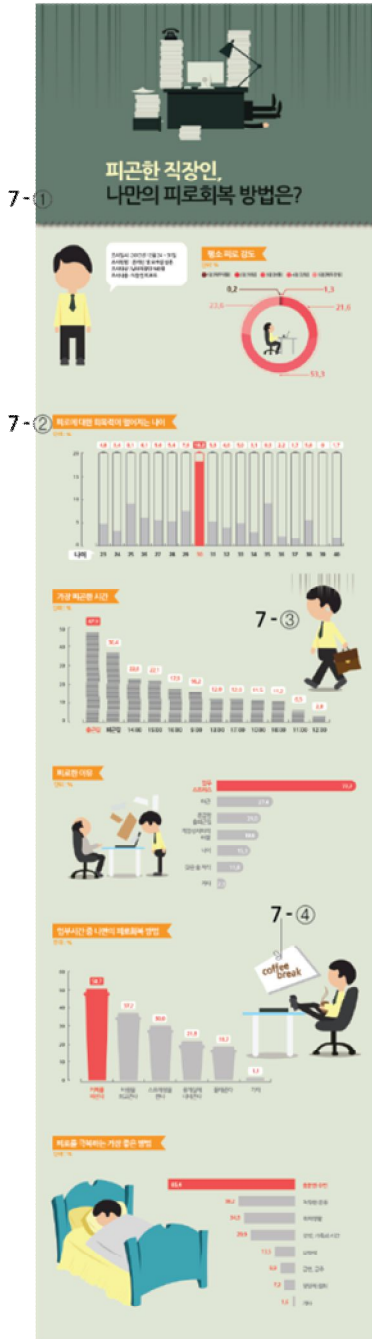
- ①매우 잘 알겠다 ②알겠다 ③조금 알겠다 ④보통이다 ⑤조금 모르겠다 ⑥모르겠다 ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 4]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①피곤한 직장인의 수면상태 ②피곤한 직장인의 피로회복 방법 ③피로회복제의 광고 ④피곤한 직장인의 나이 비교 ⑤피로회복 시간 ⑥직장인의 피로상태 ⑦기타

(, , , ,)

[그림 4]



6. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

①전축이 막혀있거나 끊어진 형태로 나타남
 ②움직임이나 방향성이 나타남
 ③상호연결과 연속성이 나타남
 ④애매모호하게 거들 겹치거나 포개어져 나타남
 ⑤기타

()

7. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

* 참고 - [그림 4]에 문항에 대한 예시가 표시됨

①피곤한 직장인의 수면상태와 어울리는 색상
 ②주황색 리본
 ③본피곤한 직장인의 일러스트
 ④연한 카키색 면적
 ⑤기타

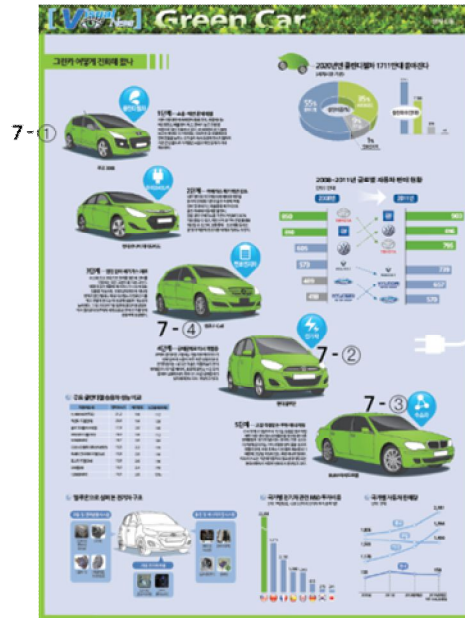
()

8. [그림 4]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

①피곤한 직장인의 수면상태
 ②피곤한 직장인의 피로회복 방법
 ③피로회복제의 광고
 ④피곤한 직장인의 나이 비교
 ⑤기타

()

[그림 5]



[그림 5]의 전경과 배경 예시

전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지의 함께 존재

배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

7. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어줬다고 생각하시나요? (중복 선택가능)
 * 참고 - [그림 5]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①그린카 색상
- ②그린카 전좌의 크기
- ③그린카 성능 변화
- ④그린카 종류
- ⑤기타

()

6. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ①접촉이 막히거나 끊어진 형태로 나타남
- ②움직임이나 방향성이 나타남
- ③상호연결과 연속성이 나타남
- ④애매모호하게 가늠 걸치거나 포개어져 나타남
- ⑤기타

()

8. [그림 5]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어줬다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①그린카의 진화
- ②글로벌 자동차 판매 실적
- ③주요 플린디얼 승용차 성능
- ④전기차의 구조
- ⑤기타

()

[그림 6]



1. 귀하는 설문 전 [그림 6]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 6]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
- ②관심 있다
- ③조금 관심 있다
- ④보통이다
- ⑤조금 관심 없다
- ⑥관심 없다
- ⑦매우 관심 없다

3. [그림 6]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④재목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
- (, , , ,)

4. [그림 6]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

- ①매우 잘 알겠다
- ②알겠다
- ③조금 알겠다
- ④보통이다
- ⑤조금 모르겠다
- ⑥모르겠다
- ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 6]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①현대카드의 인턴모집
 - ②현대카드의 사용법
 - ③현대카드의 유래
 - ④현대카드의 경력 인재 모집
 - ⑤현대카드의 가입방법
 - ⑥현대카드의 혜택
 - ⑦기타
- ()

[그림 6]



[그림 6]의 전경과 배경 예시

전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재

배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

7. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)
* 참고 - [그림 6]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①인턴 사람 일러스트
- ②화색면적
- ③현대카드와 어울리는 색상
- ④갈색 테이블
- ⑤기타

()

6. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ①접촉이 막혀있거나 끊어진 형태로 나타남
- ②움직임이나 방향성이 나타남
- ③상호연결과 연속성이 나타남
- ④애매모호하게 거듭 겹치거나 포개어져 나타남
- ⑤기타

()

8. [그림 6]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①현대카드의 인턴모집
- ②현대카드의 사용법
- ③현대카드의 유래
- ④현대카드의 경력 인재 모집
- ⑤기타

()

[그림 기]



1. 귀하는 설문 전 [그림 기]를 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 기]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
- ②관심 있다
- ③조금 관심 있다
- ④보통이다
- ⑤조금 관심 없다
- ⑥관심 없다
- ⑦매우 관심 없다

3. [그림 기]를 보고 가장 먼저 눈에 보이는 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④재목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타
 (, , , , ,)

4. [그림 기]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

- ①매우 잘 알겠다
- ②알겠다
- ③조금 알겠다
- ④보통이다
- ⑤조금 모르겠다
- ⑥모르겠다
- ⑦전혀 모르겠다

5. [그림 기]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

- ①배스킨라빈스의 유래
- ②배스킨라빈스의 메뉴
- ③배스킨라빈스의 종류와 가격
- ④배스킨라빈스의 종류, 사이즈, 메뉴
- ⑤배스킨라빈스의 인기 맛 순위
- ⑥배스킨라빈스의 인기 판매 순위
- ⑦기타

(, , ,)

[그림 기]



[그림 기]의 전경과 배경 예시

전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재

배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

6. [그림 기]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ① 겹침이 막혀있거나 끊어진 형태로 나타남
 - ② 움직임이나 방향성이 나타남
 - ③ 상호연결과 연속성이 나타남
 - ④ 애매모호하게 거듭 겹치거나 포개어져 나타남
 - ⑤ 기타
- ()

7. [그림 기]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

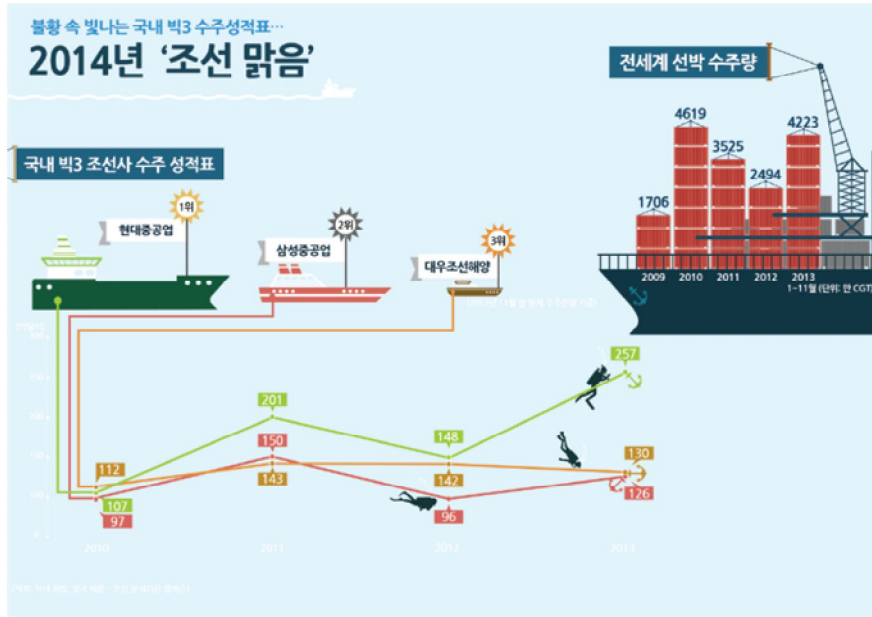
* 참고 - [그림 기]에 유형에 대한 예시가 표시됨

- ① 아이스크림 색상
 - ② 분홍색 연결
 - ③ 분홍색과 보라색 리본 선
 - ④ 분홍색 선
 - ⑤ 기타
- ()

8. [그림 기]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ① 배스킨 라빈스의 유래
 - ② 배스킨 라빈스의 메뉴
 - ③ 배스킨 라빈스의 종류와 가격
 - ④ 배스킨 라빈스의 종류, 사이즈, 메뉴
 - ⑤ 기타
- ()

[그림 8]



1. 귀하는 설문 전 [그림 8]을 보신 적이 있으시나요? (택 1)

- ①예 ②아니요 ③잘 모르겠다

2. 귀하는 [그림 8]에 관심이 어느 정도 있으시나요? (택 1)

- ①매우 관심 있다
②관심 있다
③조금 관심 있다
④보통이다
⑤조금 관심 없다
⑥관심 없다
⑦매우 관심 없다

3. [그림 8]을 보고 가장 먼저 눈에 보이신 순서대로 번호를 써주세요.

- ①설명글 ②색상 ③주제 이미지 ④제목 타이틀 ⑤전체적인 이미지 ⑥기타

()

4. [그림 8]의 주제를 이해하셨다고 생각하시나요? (택 1)

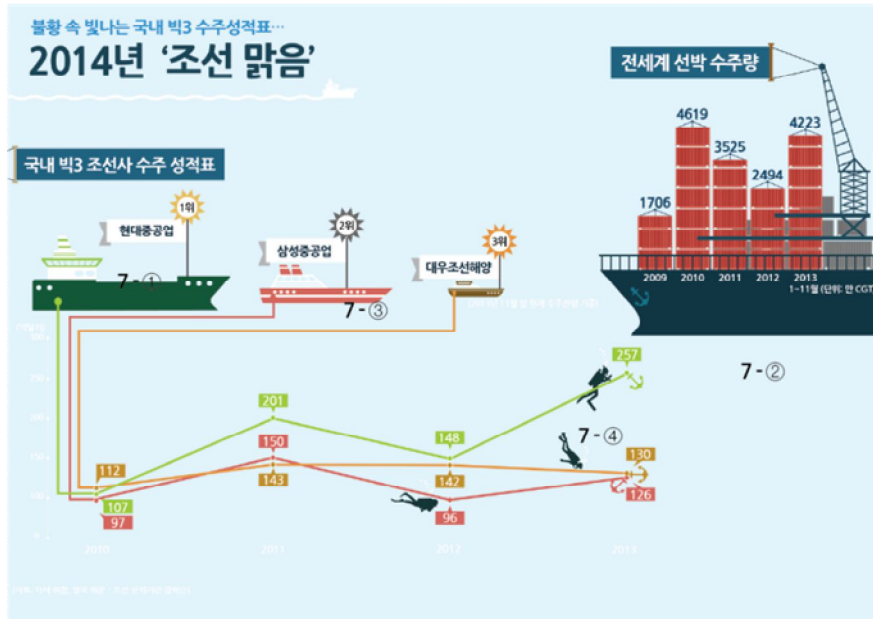
- ①매우 잘 알겠다
②알겠다
③조금 알겠다
④보통이다
⑤조금 모르겠다
⑥모르겠다
⑦전혀 모르겠다

5. [그림 8]에서 가장 핵심내용이라고 생각되는 것을 고르세요. (택 1)

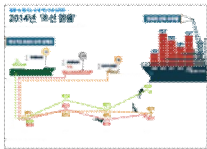
- ①대한민국 조선의 발전
②국내 빅3 조선사 수주 성적표
③전세계 선박 수주량의 변화
④전세계 선박의 종류
⑤전세계 선박의 유래
⑥2014년 조선사 성적표 및 수주량
⑦기타

()

[그림 8]



[그림 8]의 전경과 배경 예시



전경 주제의 관심대상, 문자정보 또는 그래픽 이미지와 함께 존재



배경 전경을 뒷받침하여 전체적인 분위기를 형성

6. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 형태로 나타내게 하였다고 생각하시나요? (택 1)

- ①접촉이 막혀있거나 끊어진 형태로 나타남
- ②움직임이나 방향성이 나타남
- ③상호연결과 연속성이 나타남
- ④아래모호하게 거듭 겹치거나 포개어져 나타남
- ⑤기타

()

7. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 '시각적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)
* 참고 - [그림 8]에 문항에 대한 예시가 표시됨

- ①선박 크기
- ②하늘색 면적
- ③선박 색상
- ④잠수부의 크기
- ⑤기타

()

8. [그림 8]에서 배경이 전경을 어떠한 '의미적 형태'로 나누어졌다고 생각하시나요? (중복 선택가능)

- ①대한민국 조선의 발전
- ②국내 빅3 조선사 수주 실적표
- ③전세계 선박 수주량의 변화
- ④2014년 조선사 성적표 및 수주량
- ⑤기타

()

* 앞전 설문한 내용을 떠오르는 대로 표현해보세요.
 개인의 두뇌 능력 평가치가 아니며, 익명처리됩니다. 그림여부, 필체 여부 또한 무관합니다.

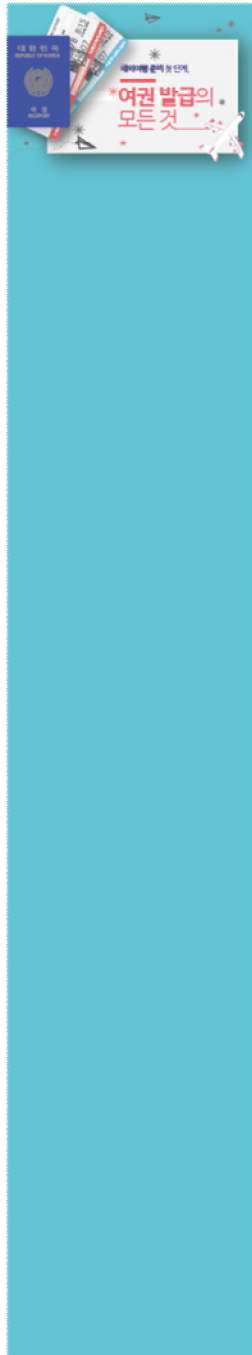
[그림 1]



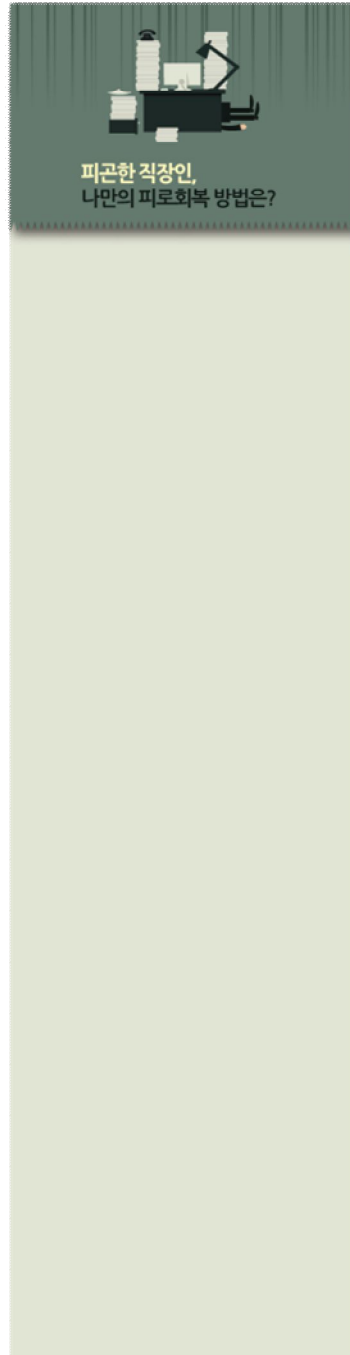
[그림 2]



[그림 3]



[그림 4]



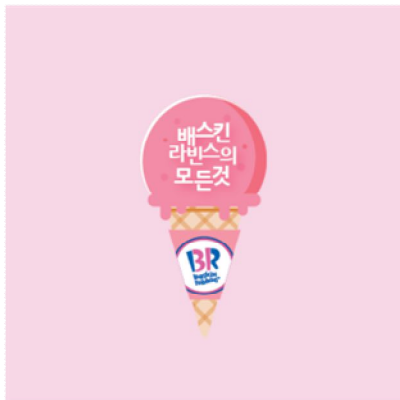
[그림 5]



[그림 6]



[그림 7]



[그림 8]



No.



30대 남성 건강, 안녕들 하십니까?

1. 비만 흡연을 그래프에 나타난 색상을 써주세요

_____ 색 , _____ 색

2. 비교 그래프에 나타난 색상을 써주세요

_____ 색 , _____ 색 , _____ 색

3. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

4. 그래프에 나타난 기준 나이는 무엇인가요?

_____ 대 이하 _____ 대 이상

5. 무엇에 관한 그래프를 표현하였나요?

_____ 율 , _____ 율 , _____ 비율

6. 무엇과 무엇을 비교하여 그래프를 표현하였나요?

_____ , _____

7. 주된 전경에 나타난 성별은?

8. 현재 흡연율이 가장 높은 나이는?

_____ 세

FIFA 월드컵 통산 성적 순위 TOP10

1. FIFA 월드컵 통산 성적 순위가 1위인 나라는?

2. FIFA 월드컵 통산 성적 순위가 2위인 나라는?

3. 배경을 어떻게 표현하였나요?

4. 대한민국은 몇 위 인가요?

_____ 위

5. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

6. 순위에 따라 축구공을 어떻게 표현하였나요?

7. 축구공 깃발을 무엇과 어울리게 표현하였나요?

8. 배경의 주된 그림은 어떤 것이었나요?

여권 발급의 모든 것

1. 가장 크게 그려진 그림은 무엇이었나요?

2. 배경의 색상은 무엇이 있었나요?

_____ 색 , _____ 색 , _____ 색

3. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

4. 서류 준비하기에서 나타난 기준은 무엇이었나요?

_____ , _____ , _____

5. 제목에 있었던 그래픽은 무엇이 있었나요?

_____ , _____ , _____

6. 카테고리를 어떠한 형태로 나타내었나요?

_____ , _____

7. 카테고리를 나눈 형태의 색상은 무엇이었나요?

_____ 색 , _____ 색

8. 수수료 확인하기의 기준은 무엇이었나요?

_____ , _____

피곤한 직장인, 나만의 피로회복 방법은?

1. 배경의 색상은 무엇이었나요?

_____ 색 , _____ 색 , _____ 색

2. 비교 그래프에 나타난 색상을 써주세요

_____ 색 , _____ 색

3. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

4. 피로회복력 떨어지는 나이 그래프의 기준 나이는?

_____ 세부터 _____ 세까지

5. 전경의 성별은 무엇이었습니까?

6. 배경에 두드러진 표현은 무엇이었습니까?

_____ , _____

7. 나만의 피로회복 방법의 1위는 무엇인가요?

8. 피로 회복 극복하는 가장 좋은 방법은 무엇인가요?

Green Car

1. 전경에 나타난 자동차는 무슨 색인가요?

_____ 색

2. 배경에서 나타난 색상은 무엇인가요?

_____ 색, _____ 색, _____ 색

3. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

4. 국가별 자동차 판매량이 가장 높은 나라는?

5. 2020년엔 클린디젤차가 몇 만대 쏟아지나요?

_____ 만대

6. 블루온으로 살펴 본 전기차 그림을 무슨색으로 표현하였나요?

_____ 색

7. 비교 그래프에 나타난 색상은 무엇인가요?

_____ 색, _____ 색

8. 꺾은 그래프에 나타난 색상은 무엇인가요?

_____ 색, _____ 색

현대카드 · 라이프 · 캐피탈 · 커머셜 경력 인재 모집

1. 무슨 인재 모집을 나타낸 그림인가요?

2. 몇단계로 나타나있나요?

_____ 단계

3. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

4. 인재로 뽑힌 사람의 옷 색상은 무엇인가요?

_____ 색

5. 배경의 두드러진 색상은 무엇인가요?

_____ 색, _____ 색

6. 면접전형의 소요시간은 몇 주인가요?

_____ 주부터 _____ 주까지

7. 단계별 설명글은 어떻게 표현하였나요?

8. 제목의 글자 색은 무엇인가요?

_____ 색

배스킨 라빈스의 모든 것

1. 가장 큰 아이스크림의 색상은 무엇인가요?

_____ 색

2. 배경 색상은 무엇인가요?

_____ 색, _____ 색, _____ 색, _____ 색

3. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

4.1위 메뉴는 무엇인가요?

5. HAND PACK은 몇가지가 있나요?

_____ 가지

6. CONE & CUP은 몇가지가 있나요?

_____ , _____

7. 카테고리들 어떤 형태로 표현하였나요?

8. STANDARD FLAVOR의 카테고리 색상은 무엇인가요?

_____ 색

2014년 '조선 맑음'

1. 카테고리 색상은 무엇인가요?

_____ 색

2. 현대중공업의 배 색상은 무엇인가요?

_____ 색

3. 전경을 배경의 어떤 형태로 나타내었나요?

4. 잠수부는 무슨색이었나요?

_____ 색

5. 두드러진 배경의 색상은 무엇이었나요?

_____ 색, _____ 색

6. 잠수부는 몇명이었나요?

_____ 명

7. 배는 몇대가 있었나요?

_____ 대

8. 수주량에 나타난 그래프는 무슨색인가요?

_____ 색

1. 귀하의 성별은 무엇인가요?

- ① 남자 ② 여자

2. 귀하의 나이가 어떻게 되시나요?

- ① 20대 이하 ② 20대 초반 ③ 20대 중반 ④ 20대 후반 ⑤ 30대 이상 ⑥ 기타()

3. 귀하의 최종학력은 어떻게 되시나요?

- ① 고등학교 졸업 ② 대학교 재학 ③ 대학교 졸업 ④ 석사 과정 ⑤ 석사 ⑥ 기타()

4. 귀하의 직업 및 전공분야는 무엇인가요?

- ① 인문 ② 과학 ③ 법 ④ 사회 ⑤ 경상 ⑥ IT ⑦ 사범 ⑧ 외국어 ⑨ 체육 ⑩ 의학 ⑪ 디자인 ⑫ 보건 ⑬ 미술 ⑭ 교육 ⑮ 기타()

5. 오늘의 기분 상태는 어떤 쪽에 가까우신가요?

- ①  ②  ③  ④  ⑤ 기타()

6. 전날의 취침 시간은 어느 정도 되시나요?

- ① 4시간 이하 ② 5시간 ③ 6시간 ④ 7시간 ⑤ 8시간 ⑥ 9시간 이상 ⑦ 기타()

7. 설문자는 무언가를 파악할 때, 주변 환경이나 상황의 영향을 받으시나요?

- ① 매우 안받는다 ② 안받는다 ③ 별로 안받는다 ④ 보통이다 ⑤ 조금 받는다 ⑥ 받는다 ⑦ 매우 받는다

8. 설문자는 무언가를 파악할 때, 먼저 '부분적으로 파악' 또는 '전체적으로 파악' 어느 쪽에 가까우신가요?

예) 백설공주 만화를 볼 때,

백설공주 주인공 중심으로 보는지(부분적으로 파악) 난쟁이 포함 전체적인 분위기(전체적으로 파악)를 보는지

- ① 매우 부분적 ② 부분적 ③ 조금 부분적 ④ 보통 ⑤ 조금 전체적 ⑥ 전체적 ⑦ 매우 전체적