



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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](#)

2019년 2월

석사학위 논문

아트 맵(Art Map) 표현형식과 사용자 지식이해과정의 관계

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

최 혜 진

아트 맵(Art Map) 표현형식과 사용자 지식이해과정의 관계

The Relationship between the Representative Types of Art
Map and Users' Knowledge-building process

2019년 2월 25일

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

최혜진

아트 맵(Art Map) 표현형식과 사용자 지식이해과정의 관계

지도교수 류 시 천

이 논문을 디자인학석사학위 신청 논문으로 제출함

2018년 10월

조선대학교 대학원

창의공학디자인융합학과

최 혜 진

최혜진의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수

황 영 성



위 원 조선대학교 교수

한 지 애



위 원 조선대학교 교수

류 시 천



2018년 11월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

01 서 론

1절	연구 배경 및 목적	15
2절	연구 내용 및 방법	17

02 관광지도에서 아트 맵(Art Map)의 역할

1절	아트 맵(Art Map)의 이해	
	1. 아트 맵(Art Map)의 개념 및 정의	20
	2. 아트 맵(Art Map)의 역할 및 특징	22
2절	아트 맵(Art Map) 표현형식	
	1. 아트 맵(Art Map) 사례 및 표현형식	24
	2. 라인드로잉	28
	3. 형상화	30
	4. 패턴화	31
	5. 발목 (번지기)	32

03 사용자 지식형성과 아트 맵(Art Map)의 관계

1절	지식이미지 및 지식시각화 구성	34
2절	지식의 이해과정	37
3절	지식형성과 아트 맵(Art Map)의 관계	40

04 아트 맵(Art Map)표현형식별 실험자극물제작 및 설계

1절	실험연구 목적 및 방법	43
2절	실험연구 자극물제작 및 설문지설계	
	1. 아트 맵 표현형식을 활용한 실험자극물제작	45
	2. 설문지 설계	51
3절	사례연구 결과 및 분석	54

05 결 론

1절	연구의 주요 발견점	78
2절	연구의 시사점 및 제한점	80
3절	금후 연구과제	80
	참고문헌	81
	국문초록	84
	부 록	87

표 목 차

[표 2-1] Art, Map, Art Map의 개념정리.....	21
[표 2-2] 국외 아트 맵(Art Map) 사례.....	24
[표 2-3] 군집분석 결과 덴드로그램.....	27
[표 4-1] 설문방법 및 구성 개요.....	51
[표 4-2] PODMA전개과정 및 속성에 대한 설문구성.....	52

그림 목차

[그림 1-1] 본 연구의 개요도	17
[그림 2-1] 아트 맵 역할 및 특징	23
[그림 2-2] 프리그룹핑 (free grouping) test.....	26
[그림 2-3] 아트 맵의 형태적 표현형식에 따른 유형분류.....	28
[그림 2-4] 라인드로잉 사례.....	29
[그림 2-5] 형상화 사례.....	30
[그림 2-6] 패턴화 사례.....	31
[그림 2-7] 발묵(번지기) 사례.....	32
[그림 3-1] 정보시각화 형식.....	35
[그림 3-2] PODMA 전개과정.....	37
[그림 3-3] 지식형성과 아트 맵의 관계.....	41
[그림 4-1] 아트 맵 유형별 사용자 지식이해과정 실험연구개요.....	44
[그림 4-2] 양림동 <역사문화마을_이하 양림동 펭귄마을>.....	45
아트 맵 표현형식을 활용한 실험 자극물	
[그림 4-3] 양림동<역사문화마을_이하 양림동펭귄마을>.....	47
라인드로잉 실험자극물	

[그림 4-4] 양림동<역사문화마을_이하 양림동펭귄마을>.....	48
형상화 실험자극물	
[그림 4-5] 양림동<역사문화마을_이하 양림동펭귄마을>.....	49
패턴화 실험자극물	
[그림 4-6] 양림동<역사문화마을_이하 양림동펭귄마을>.....	50
발목(번지기) 실험자극물	
[그림 4-7] 집중 전 단계 표현형식 결과.....	55
[그림 4-8] 전체적 윤곽 단계 표현형식 결과.....	56
[그림 4-9] 선택적 주의 단계 표현형식 결과.....	57
[그림 4-10] 장기기억 단계 표현형식 결과.....	59
[그림 4-11] 스키마응용 단계 표현형식 결과.....	61
[그림 4-12] 아트 맵 형식과 사용자 흥미도, 매력성, 주제적합성.....	62
[그림 4-13] 아트 맵 형식별 흥미도에 대한 리커트 5점척도.....	63
응답을 정리한 그래프	
[그림 4-14] '흥미도_형상화 제작 유형'에 관한 피험자 응답결과.....	63
[그림 4-15] '흥미도_라인드로잉 제작 유형'에 관한 사용자 응답결과.....	64
[그림 4-16] '흥미도_패턴화 제작 유형'에 관한 사용자 응답결과.....	65
[그림 4-17] '흥미도_발목 제작 유형'에 관한 사용자 응답결과.....	65
[그림 4-18] 아트 맵 형식별 매력성에 대한 리커트 5점척도.....	66
응답을 정리한 그래프	
[그림 4-19] '매력성_형상화 제작'에 관한 사용자 응답결과.....	67
[그림 4-20] '매력성_패턴화 제작'에 관한 사용자 응답결과.....	68
[그림 4-21] '매력성_라인드로잉 제작'에 관한 사용자 응답결과.....	68
[그림 4-22] '매력성_발목 제작'에 관한 사용자 응답결과.....	69

[그림 4-23] 아트 맵 형식별 주제적합성에 대한 리커트 5점척도.....	70
응답을 정리한 그래프	
[그림 4-24] '주제 적합성_라인드로잉'에 관한 사용자 응답결과.....	70
[그림 4-25] '주제 적합성_형상화'에 관한 사용자 응답결과.....	71
[그림 4-26] '주제 적합성_패턴화'에 관한 사용자 응답결과.....	72
[그림 4-27] '주제 적합성_발묵'에 관한 사용자 응답결과.....	72
[그림 4-28] 흥미도,매력성,주제적합성_인문계열.....	73
[그림 4-29] 흥미도,매력성,주제적합성_예능계열.....	74
[그림 4-30] 흥미도,매력성,주제적합성_이공계열.....	75
[그림 4-31] 흥미도,매력성,주제적합성_기타계열.....	76

ABSTRACT

The Relationship between the Representative Types of Art Map
and Users' Knowledge-building Process

Choi, Hyejin

Supervisor : Prof. You, Sicheon, Ph.D.

School of Design & Creative Engineering,

Graduate School of Chosun University

This study was to look into the relation between the art map and the understanding process of user knowledge. It defined the art map and verified the relation with the understanding process of users' knowledge using the expression form of art map found through the collection of domestic and overseas' cases.

A map is a result of visualizing various information about a three-dimensional space into a two-dimensional format. In recent years, due to the increase in demand for travel, various types of tourist maps are being produced that express essential information about sightseeing spots in a unique way. However, some of tourist maps are produced in a way that does not correspond to the process of users' accepting information. Too complex tourist maps are difficult to understand and cause users' cognitive errors. Also, it is often the case that a general tourist map is not effective in attracting users' memories.

Art Map can be defined as 'a map produced through pictorial expressions'. More broadly, it can be said that it is a map of artwork form in which information about a specific place is shared emotionally by conveying the makers' point of views to the users by utilizing a pictorial expression method. However, the essential purpose of the art map is to effectively provide the information and knowledge that the user desires.

This study investigated the relation between the art map and the users' knowledge-building process. It defined the art map and verified the relation with the users' knowledge-building process using the representation types of art map found. A representative art map expression types was found through the collection of domestic and overseas' cases, and based on this, four kinds of art maps (line drawing, imagery, patterning, ink spreading) which can be applied to the domestic case study were produced.

Within the literature review, it is identified that the user's knowledge acquisition behavior (PODMA steps: Preattention-Overview-Memory-Detail-Application) through art map can be interpreted as the users' knowledge-building process. Through the questionnaires and users interviews, the relationship between the four types of art map presented as the case samples and the detailed steps of the users' knowledge-building process was identified. In addition, the relationship between each type of the art map and the users' interest, attractiveness, and subject suitability were also identified.

The major findings of this study are as follows.

First, it found that the users' information processing on the art map is closely related to the PODMA stage. These results indicate that the art map is not a simple information but a knowledge object that can be understood as knowledge

by users.

Second, 'line drawing' style among line drawing, imagery, patterning, and ink spreading was most influential in PODMA stages consisted of five steps. This means that the 'line drawing' style among the four types of art maps is most effective for the users' knowledge acquisition process.

Third, this study identified the relationship between four types of art map and the users' knowledge-building process. The 'line drawing' type helps in semantic stimulation, stream understanding of flow, interest induction, way finding, procedural memory, path finding association, and image association part. The 'imagery' type helps visual stimulation, semantic stimulation, association of directions, and image association. The 'patterning' type was effective in volume identification and image association. It was found that the type of 'ink spreading' was very useful for the flow understanding and procedural memory.

Fourth, the degree of relevance between users' interest, attractiveness, subject suitability, and four types of art maps was identified. The 'imagery' type was rated highly in the interest and attractiveness categories. However, in the topic suitability category, the 'line drawing' type received a high score. The 'patterning' and 'ink spreading' types were rated relatively low in all areas of interest, attractiveness, and subject suitability.

With in the overall comprehension, the major findings can be summarized as follows. The adoption of the 'line drawing' type is generally effective for generating the users' knowledge-building process. However, 'patterning' type can be relatively advantageous when producing art maps for large-scale areas. This is because it helps to identify the volume of the area and remind the image about that areas. If a relatively small-scale tourist destination is considered, it is possible to consider

adopting the 'imagery' type. The 'imagery' type is not effective for complicated way-findings, but it is very effective in users' reminding to imagine the area for a long time after visiting a tourist destination. Also, if it is necessary to provide a natural flow for travelers, it is desirable to adopt the 'ink spreading' type.

This study investigated the relationship between the types of art map and the users' knowledge-building process. Most notably, this means that it is necessary to select the appropriate type of art map according to the purpose and use in the production of art map.

Keywords : Art Map, pictorial expression, Users' Knowledge-building Process, PODMA stages

제 1 장 서 론

제 1절 연구의 배경 및 목적

제 2절 연구내용 및 방법

제 1 장 서 론

제 1절 / 연구 배경 및 목적

최근 SNS(Social Network Service), 블로그(Blog), 전파매체(TV 프로그램) 등 다양한 멀티미디어사용 증가와 사용자간의 정보교류가 활발해지기 시작하면서 국내 및 국외 관광활성화가 증가되었다. 이로 인하여 관광지 활성화를 위해 관광지도는 정보제공 및 홍보를 목적으로 관광지 맵 제작이 증가하고 있다. 특히, 국외의 경우 사용자 중심의 지도에서 제작자의 생각과 경험을 기반으로 맵을 제작하고, 이를 사용자와 공유하는 등 관광지활성을 위한 차별화된 전략이 많이 나타나고 있다.

국내의 경우, 기존 관광지 맵을 살펴보면, 무수히 많은 정보를 한 장에 담아낸 지도가 사용자의 정보인지 오류를 야기하는 경우를 다수 발견할 수 있다. 특히 정보구성의 디자인적 측면에서 사용자의 배려가 부족한 것으로 파악되고 있다.¹⁾ 심리학자인 루돌프 아른하임 (Rudolf Arnheim)은 “시각화는 어떤 요소들을 기계적으로 기록한 것이라기보다 눈에 들어오는 구조적 패턴에 대한 이해를 보여주는 것이다”라고 말하였다.²⁾ 이처럼 복잡한 구조 또는, 많은 정보의 유출은 사용자의 인지적 오류를 범하고, 사용자가 정보를 이용하기위하여 저장하는 기억 인출에 효율적으로 작용하지 못할 것이라 판단된다.

이에 대하여 본 연구에서는 기존 관광지도와 달리 사용자에게 아트 맵 표현 방법을 통해 관광지 정보를 제공하였을 때, 관광지에 대한 이해와 이러한 정보를 이용하기 위하여 장기기억으로 저장하고 지식을 습득하는 과정을 파악하기 위한 사용자 지식이해과정을 살펴보고자한다. 또한 아트 맵의 다양한 형식을 탐색하

1) 박명숙, “지방자치단체 관광홍보를 디자인개발에 관한 연구-관광홍보캘린더 제작을 중심으로”, 성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2002 (유수정 위1명.op.cit., p.233에서 재인용).

2) 오병근. 지식의시각화. 비즈앤비즈. p.54

고 표현형식에 따른 아트 맵의 지식이해과정(PODMA단계)및 사용자 흥미도, 매력성, 주제적합성 등을 파악하여 아트 맵 개발을 논의하고자 한다.

제 2절 / 연구 내용 및 방법

아트 맵(Art Map)표현형식이 사용자 지식이해과정에 미치는 영향



[그림 1-1] 본 연구의 개요도

본 연구는 맵과 아트의 본질을 파악하고, 국내 아트 맵(Art Map)에 대한 선행 연구자의 문헌연구를 기반으로 아트 맵을 파악하였다. 아트 맵의 특성, 역할을 규명하고, 연구에 부합하는 아트 맵을 정의하였다. 다양한 국외 아트 맵 사례를 추출하고, 아트 맵 표현형식을 발견하여 제작하였으며, 사용자 지식이해과정(PODMA단계 활용)과 흥미도, 매력성, 주제적합성을 토대로 설문을 진행하였다. 설문 결과를 분석하여 사용자 지식형성과 아트 맵 유형의 관계를 파악하고, 아트 맵 개발 목적에 대하여 논의하였다. 이를 위한 연구내용은 다음과 같다.

제 1 장 서론

연구의 흐름을 개요와 목적 및 연구방법에 맞추어 서술하였다.

제 2 장 관광지도에서 아트 맵(Art Map)의 역할

문헌연구를 통해 맵과 아트에 대한 본질을 살펴본 후, 아트 맵을 파악하고, 아트 맵의 표현형태를 탐색하였다.

제 3 장 사용자 지식형성과 아트 맵(Art Map)의 관계

사용자의 지식형성과정에 대한 이해를 돕고, 아트 맵과의 관계를 살펴보았다.

제 4 장 아트 맵(Art Map)표현형식별 실험자극물제작 및 설계

아트 맵 표현형식에 따라 실험자극물을 제작하여, 사용자 지식이해과정(PODMA단계)과의 관계와 흥미도, 매력성, 주제적합성을 파악하기 위한 설문지를 제작하여 설문하고, 결과를 종합 분석하였다.

제 5 장 결 론

연구의 총괄적인 결론과 연구의 시사점, 그리고 금후 연구 과제를 논의하였다.

제 2 장 관광지도에서 아트 맵(Art Map)의 역할

제 1절 아트 맵(Art Map)의 이해

1. 아트 맵의 개념 및 정의
2. 아트 맵의 역할 및 특징

제 2절 아트 맵(Art Map)의 회화적 표현형식

1. 아트 맵(Art Map)사례 및 표현형식
2. 라인드로잉
3. 형상화
4. 패턴화
5. 발묵(번지기)

제 2 장

관광지도에서 아트 맵(Art Map)의 역할

제 1절 / 아트 맵(Art Map)의 이해

1 아트 맵(Art Map)의 개념 및 정의

아트(Art)에 대한 연구는 여러 학문 분야에서 논하고 있다. 예술분야, 건축분야, 미술교육분야 등에서는 아트(Art)란 인간의 창조활동 가운데, 특히 미를 나타내는 의식적인 활동의 총칭으로 예술의 한 범위이며, 아티스트는 외부에 반응하여 생기는 자신의 느낌이나 인상을 상상력에 의해 조합하여 이것을 표현하고, 아트를 감상하는 사람은 자신의 상상력으로 작품의 핵심을 파악한다고 정의하고 있다.³⁾ 즉, 아티스트(Artist)의 생각, 경험, 상상력에 의한 작품을 표현해내며, 감상자는 그에 상응하는 개인의 경험 및 상상력을 바탕으로 작품에 대한 감성을 연결하는 것이다.

맵(Map) 또한 여러 학문분야에서 논하고 있다. 특히, 지리학, 지도학에서 맵은 지구 표면의 일부나 또는 전체의 상황을 일정한 축척에 의하여 여러 가지 부호와 글자와 색으로 평면상에 나타낸 그림이라 정의하였다.⁴⁾

아트 맵(Art Map)에 대한 연구는 주로 국외사례에서 찾아볼 수 있다. 최근 국내 또한, 관광지를 기점으로 아트 맵이 개발되고 있으며, 이러한 영향으로 국내 학문연구가 이루어지고 있다. 강태진 외 1명에 따르면 “아트 맵(Art Map)이란 지도와 예술이 접목된 형태의 관광지도를 말하며 다양한 콘텐츠에 스토리텔링을 적용하여 기존 지도의 역할에 확장성을 부여한다.”고 연구에서 정의한바 있다.⁵⁾

3) 모발학사전. “아트(Art)” 정의

4) 한국어사전편찬회, 한국어대사전, 삼성문화사, 1986, p1390

5) 강태진, 김형우. “부산시 관광 활성화를 위한 아트 맵 개발에 관한 연구” 한국스마트미디어학회&한국전자거래학회 .2017년도 춘계학술대회논문집. p.51

[표 2-1] Art, Map, Art Map의 개념정리

개념	
Art	미를 나타내는 의식적인 활동의 총칭으로 예술의 한 범위
Map	지구 표면의 일부나 또는 전체의 상황을 일정한 축척에 의하여, 여러 가지 부호와 글자와 색으로 평면상에 나타낸 그림
Art Map	지도와 예술이 접목된 형태의 관광지도를 말하며 다양한 콘텐츠에 스토리텔링을 적용하여 기존 지도의 역할에 확장성을 부여하는 것

본 연구에서 아트 맵(Art Map)은 크게 ‘회화적 표현을 통해 제작되는 지도’라고 정립하며, 이러한 표현방식으로 제작자의 관점을 사용자에게 전달하고 공유하는 예술작품 형태의 지도라 정의한다.

2. 아트 맵(Art Map) 역할 및 특징

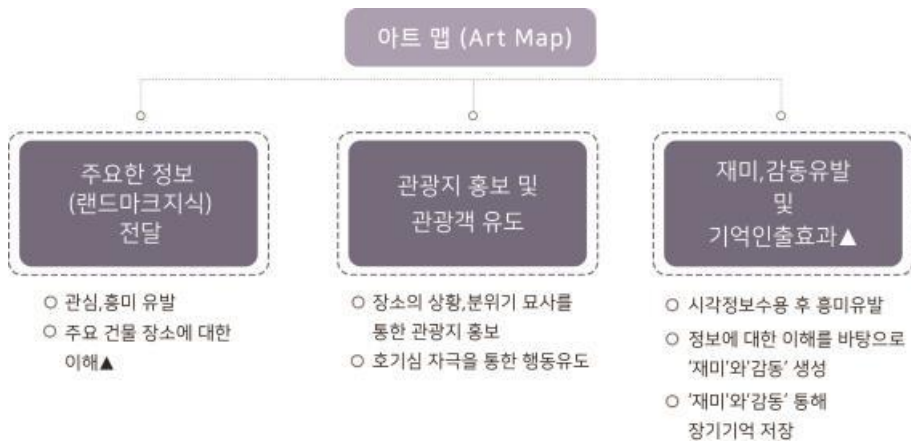
국내 관광지 맵은 사용자에게 관광지에 대한 시각적 정보표현(레이아웃, 타이포그래피, 사진, 일러스트, 픽토그램 등)을 활용한 정보를 제공해왔다. 국외의 경우, 관광지 길 찾기라는 1차원적인 목적성을 넘어 사용자의 관심과 흥미를 유발하여 관광지에 대한 정보를 작품화하는 방식으로 제작하는 경우를 다수 찾아볼 수 있다. 이러한 방식으로 제작되는 관광지 아트 맵을 살펴보았을 때, 그 역할은 크게 3가지로 정리할 수 있다.

첫째, 장소에 대하여 지도의 요소가 (축척: 상호간의 거리, 위치, 면적, 방위 등) 정확하지는 않지만, 랜드마크 지식(특정 위치의 시각적 세부사항에 대한 정보를 말함)과 같은 주요한 정보를 전달한다. 이는 명확하게 나타나지 않은 정보지만 사용자의 관심과 흥미를 끌고 사용자가 정보를 받아들이는데 복잡하지 않도록 이해를 도울 것이다.

둘째, 관광객을 유치시키기 위한 행동을 유도하고, 관광지를 홍보한다. 이는 관광지도의 중요한 역할로서, 관광지의 상황·분위기를 묘사하여 관광객의 호기심을 자극할 수 있으며, 이를 통해 관광지에 대한 탐색을 유도하고, 관광객을 유치시키는 역할을 한다.

셋째, 사용자에게 재미와 감동을 유발하여 장소에 대한 정보를 오랫동안 저장하도록 돕는다. 사람의 기억체계에 밀접한 관계가 있는 것으로, 시각을 통해 정보를 수용하고, 정보에 대한 관심과 흥미를 자극 받는다. 이를 통해 감각정보는 이해와 필요성을 바탕으로 정보를 저장하고자 하는데, 이때 ‘재미’와 ‘감동’의 요소가 사람의 장기기억에 저장하여 기억인출을 돕는다. 아트 맵은 스토리텔링 및 상황·분위기의 묘사에 입각하여 제작되기 때문에 사용자는 장소에 대한 재미있는 상황, 또는 그 상황에서 느낀 감정을 기억할 것이며, 이미지를 연상하고 기억에 오래 머무르게 할 수 있을 것이라 유추할 수 있다.

아트 맵은 관광지정보에 대한 주요 정보를 제공하고, 복잡한 구조를 탈피하여 사용자의 이해를 돕는다. 정보에 대한 흥미를 유발시키고, 관광객의 행동을 유도하며, 활성화를 증진시킨다. 또한, 재미와 감동적인 요소를 통해 관광지에 대한 사용자의 기억을 오래 머물 수 있도록 도울 것이라 판단한다. 아트 맵은 관광지와 사용자에게 정보전달과 이해를 위한 제작의 중요한 역할과 특징으로 볼 수 있다.



[그림 2-1] 아트 맵 역할 및 특징

제 2절 / 아트 맵(Art Map) 표현형식

1. 아트 맵(Art Map) 사례 및 표현형식

아트 맵의 특징과 표현된 형식을 파악하고, 기준을 도출하기 위하여, 국외(미국, 일본, 프랑스, 홍콩 등) 아트 맵 사례를 수집하였다. 다음 [표 2-1]은 Pinterest, Google, Naver 등 각 포털사이트에서 키워드 ‘아트 맵(Art Map)’을 검색하여 국외 사례 44가지를 추출한 것이다.

[표 2-2] 국외 아트 맵(Art Map) 사례⁶⁾



6) <http://pinterest.com/> <http://www.naver.com/> <http://www.google.com>
<http://www.google.com> Keyword 'Art map'



본 연구에서 아트 맵(Art Map) 표현형식에 따른 그룹을 분류하기 위하여 총 44가지 형태의 아트 맵을 선정하였다. 정보디자인 준전문가 20명을 대상으로 유사한 제작형식을 자유롭게 그룹핑하는 프리 그룹핑(free grouping)테스트와 그 결과 값에 대한 군집분석(cluster analysis)을 실시하였다.

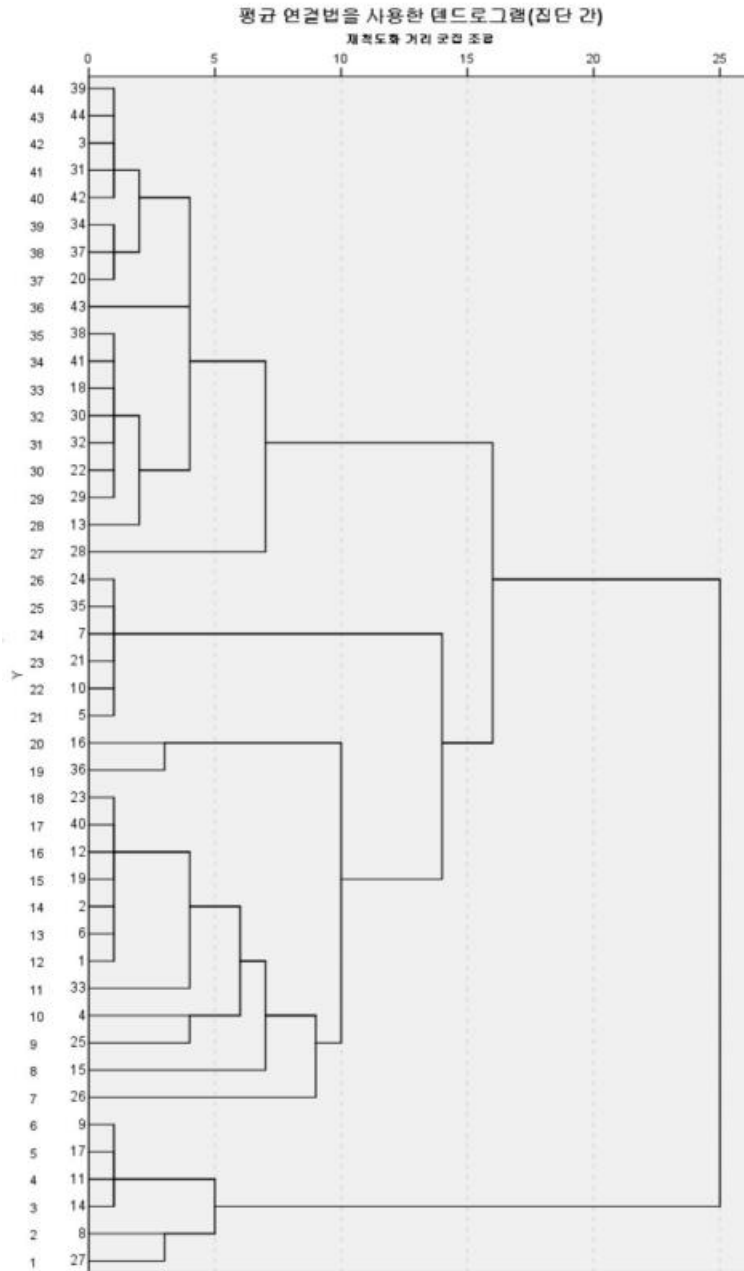


[그림 2-2] 프리 그룹핑 (free grouping) test

군집분석은 응답자의 응답내용을 토대로 유사한 대상별로 묶어주는 변수를 생성하고 이후 분석에 사용하는 기법이다.

분석을 위하여 SPSS PC+20를 이용한 군집분석(Cluster Analysis)을 실시하였다. 군집분석에 따른 덴드로그램(dendrogram)을 확인한 결과 유사그룹은 총 4개의 집단으로 [표 2-3]과 같이 분류되었다.

[표 2-3] 군집분석결과 덴드로그램



분류된 집단으로는 라인드로잉 그룹(Line drawing group), 형상화 그룹(Imagery group), 패턴화 그룹(Pattern group), 번지기(발목) 그룹(Spread group), 의 총 4개 유형이며 각각의 대표 유형은 다음과 같다.

유형	라인드로잉	형상화	패턴화	발목(번지기)
사례				
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 선으로만 형태를 표현하는 드로잉 기법 - 음영 등을 넣지 않고 펜으로만 그리는 표현방법 - 채색의 유무가 존재 	<ul style="list-style-type: none"> - 형태로는 분명하지 않은 것을 어떤 방법이나 매체를 통해 구체적, 명확한 형상으로 나타냄 특히 어떤 소재를 예술적으로 재창조하는 것 	<ul style="list-style-type: none"> - 일정한 양식, 유형, 모양, 특징 등을 예술적으로 표현해내는 것 	<ul style="list-style-type: none"> - 화면 위에 물을 먼저 칠한 후 채색을 하거나, 물감이 번지는 효과를 살린 것

[그림 2-3] 아트 맵의 형태적 표현형식에 따른 유형분류

네 가지의 표현형식으로는 크게 라인드로잉(Line drawing), 형상화(Imagery), 패턴화(Pattern), 발목/번지기(Spread) 등이 있다. 그 중에서도 라인드로잉, 형상화의 경우 색의 유무가 존재한다.

첫째, 라인드로잉 형식은 선으로만 형태를 표현하는 드로잉 기법으로 음영 등을 넣지 않고 펜으로만 그리는 표현방법이다. 둘째, 형상화 형식은 의도한 것 (보통 추상적인 경우가 많으며, 추상적이라는 것은 감각으로 인지할 수 없는 대상)을 감각적으로 떠올릴 수 있도록 만드는 것이다. 셋째, 패턴화 형식은 일정한 양식, 유형, 특징을 예술적으로 표현하는 것이다. 넷째, 발목(번지기)은 산수화기법에 주로 사용되는 기법 중 하나로, 화면 위에 물감이 번지는 효과를 살린 것이다.

본 절에서는 국외 관광지 아트 맵 사례를 기준으로 바라보면서 주로 나타나는 표현형식을 탐구하여 사례와 특징을 정리하였다

3. 형상화

형상화 형식은 의도한 것 (보통 추상적인 경우가 많으며, 추상적이라는 것은 감각으로 인지할 수 없는 대상)을 감각적으로 떠오를 수 있도록 만드는 것이다. 라인드로잉과 같이 색의 유무가 존재하고, 일러스트 형식으로 제작된 타입도 발견 할 수 있다. 국외 사례의 경우 축척 및 지도의 요소(거리, 위치, 면적, 방위)가 명시되어있는 경우를 다수 발견할 수 있으며, 제작지역에 대한 정체성을 한 눈에 파악할 수 있는 장점이 있다. 이를 통해 장소에 대한 이해를 쉽게 도울 수 있으며, 사용자에게 관심과 흥미, 호기심을 야기할 수 있는 특징을 볼 수 있다. 주로 가시성, 주목성, 친숙성, 구체성의 특성이 나타난다.

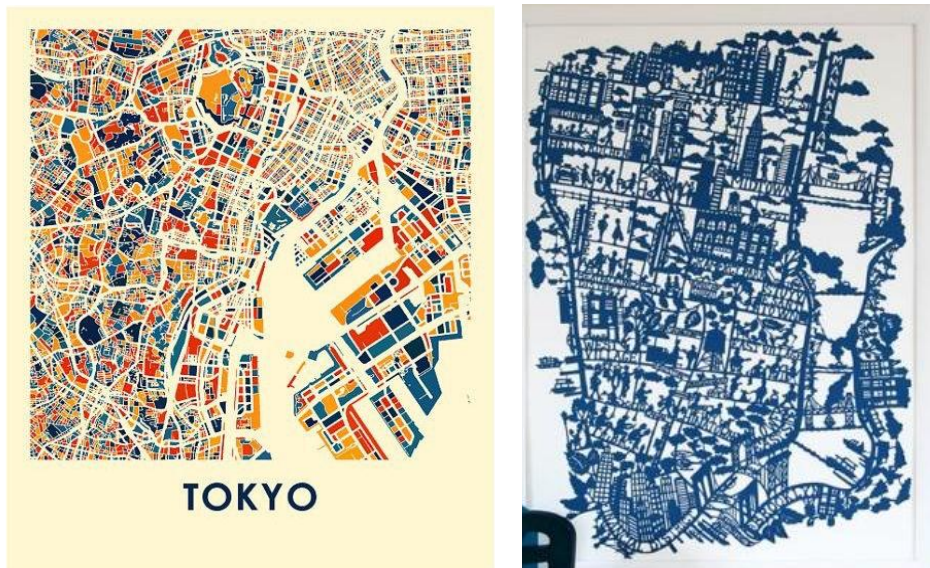
[그림 2-5] 형상화 사례



4. 패턴화

패턴화 형식은 일정한 양식, 유형, 특징을 예술적으로 표현하는 것이다. 주로 다채로운 색감의 활용과, 점, 선, 면을 활용한다. 특히 소규모 지형보다는 대규모 지형으로 제작되는 것을 발견할 수 있다. 또한 건물의 면적에 따라 중요한 건물을 크기를 통해 표현한 것을 알 수 있으며, 장소에 대한 전체적인 면적을 확인할 수 있다는 장점이 있다. 이러한 제작방식은 1차원적 길 찾기 정보제공이 원활하게 나타나지 않지만 전체적인 면적에 대한 정보를 파악하는데 도움이 된다. 제작자의 감성을 활용한 작품성의 개념이 더욱 두드러지는 것이 특징이며, 아트 맵 사용자에게 소장욕구를 불러일으켜 작품으로서 제작되는 경우가 많다. 주로 가시성, 주목성 등이 나타나는 것을 알 수 있다.

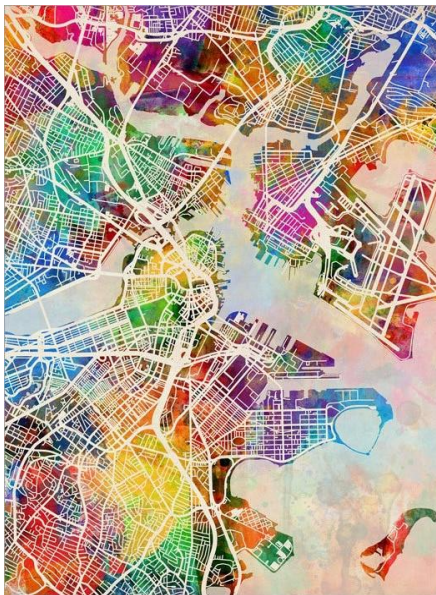
[그림 2-6] 패턴화 사례



5. 발묵 (번지기)

발묵(번지기)은 산수화기법에 주로 사용되는 기법 중 하나로, 화면 위에 물감이 번지는 효과를 살린 것이다. 지도의 기본적인 요소(축척, 거리, 면적, 방위 등)를 확인하기 어렵고, 장소에 대한 정보표현이 두드러지게 나타나지 않지만, 패턴화 형식과 마찬가지로 대부분 소규모의 지형보다는 대규모의 지형으로 제작되어 전체규모를 알 수 있다. 4가지 타입 중 가장 회화적 표현이 강하며 작품성이 뛰어난 아트 맵으로 볼 수 있다. 또한 제작자의 감성과 경험, 또는 지역의 분위기와 상황에 맞추어 제작되며 작품으로서의 가치가 높다고 판단된다. 가시성, 주목성 등이 나타나는 것을 볼 수 있다.

[그림 2-7] 발묵(번지기) 사례



제 3 장

사용자 지식형성과 아트 맵(Art Map)의 관계

제 1절 지식이미지 및 지식시각화 구성

제 2절 지식의 이해과정

제 3절 지식형성과 아트 맵(Art Map)의 관계

제 3 장 사용자 지식형성과 아트 맵(Art Map)의 관계

제 1절 / 지식이미지 및 지식시각화

지식은 사전적으로 어떤 대상에 대하여 배우거나 실천을 통하여 알게 된 명확한 인식이나 이해라고 정의되어있다.⁷⁾ 인문, 사회, 과학 등 다양한 분야에서 지식을 다루고 있는데, 그 중에서도 디자인분야에서 장석현 외 2명(2008)은 “지식은 정보에 관한 사용자의 해석, 인지, 이해 등을 거친 것이며, 정보이상의 가치를 지닌 것으로 사용자의 심상과 인지를 확장시켜 새로운 정보와 지식의 생성 및 의사 결정에 사용될 수 있는 것”이라고 정의하고 있다.⁸⁾

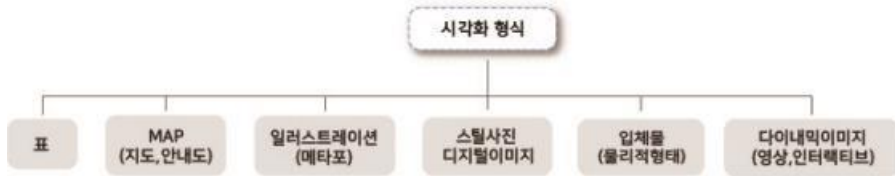
시각디자인분야에 따르면 오병근(2013)은 “이미지란 감각으로 들어온 이미지 그 자체뿐 아니라 이미지에 대한 개인의 감정이나 태도, 평가, 연상 등의 심리적 요인까지 통합된 개념”이라 정의하였다. 또한, 문자에 비하여 이미지는 정보를 직관적으로 전달하여 정보의 이해를 빠르게 도울 수 있기 때문에, 이미지를 활용한 정보전달은 사용자에게 감각적으로 전달하여 기억에 오래 남는다는 장점이 있다고 밝혔다. 이렇듯 이미지란 지식의 대상을 이미지로 전환하여 이해수준을 높이고 또 다른 지식을 창조하는 의미가 있는 것이다.⁹⁾

이미지를 활용한 지식전달의 이해를 돕기 위해 오병근(2013) 「지식의시각화」에서 시각화 형식을 6개로 정리하였고, 이를 토대로 본 연구에서 다음 [그림 3-1]과 같이 다이어그램으로 정리하였다.

7) 국어사전 ‘지식’검색, <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/2064cfa12821444abaa6b30e6cf4b503>

8) 장석현 외 2명, “정보시각화와 지식시각화의 비교분석을 통한 표현방법 연구”, 한국학술진흥재단, 2008, p.1242

9) 오병근, op.cit. ,pp.103,106



[그림 3-1] 정보시각화 형식

정보를 시각화하는 형식은 크게 6가지로 볼 수 있다. 그 가운데 MAP은 크게 일반지도와 특수지도로 분류되며, 특수지도 가운데 관광지도·안내지도가 있다. 장소에 대한 정보제공 용도로 제작되는 MAP의 경우, 길 찾기에 관한 정보를 쉽고 빠르게 전달하기 위하여 점, 선, 면의 표현과 사진 및 일러스트를 활용하여 정보를 시각화하는 형식으로 제작되어왔다. 그러나 지식이 아닌 정보를 시각화하는 과정에서 많은 오류를 야기하는 경우가 발생한다.

정보시각화에 대한 연구에 따르면 첫 번째, 협소한 공간 안에서 무수한 데이터를 표현하게 되어 인지적 측면에서 사용자의 과도한 몰입을 요구하게 된다.

또한, 체계적이지 못한 콘텐츠의 분류로 인해 정보 접근이 효율적이지 못한 문제점이 발생하기도 한다. 마지막으로 복잡하고 다기능적인 디자인의 경우 정보를 습득하고자하는 사용자의 태도를 수동적으로 만든다.¹⁰⁾ 이렇듯 정보를 시각화하는 과정에서 발생하는 오류로 인해 사용자는 정보를 수용하는데 어려움을 겪는 문제가 발생한다. 특히 MAP을 활용하여 정보를 시각화하는데 있어서 사용자 정보인지 과부하가 발생하게 될 수 있다 이러한 문제로 인해 사용자 지식 형성을 위한 지식의 시각화 형식의 맵 제작이 필요하다고 판단된다.

애플러와 부르크하드(Eppler & Burkhard)는 “지식의 시각화는 사람들이 알고 있는 것을 더 풍부한 의미로 전달함으로써 사람과 그룹사이의 지식의 창작과 전달을 개선하며 용이하게 할 수 있는 시각적 표현”이라고하였다. 심미희(2017) 연구에 따르면 “정보시각화와 지식시각화는 형태적 결과물이 비슷해 보이지만

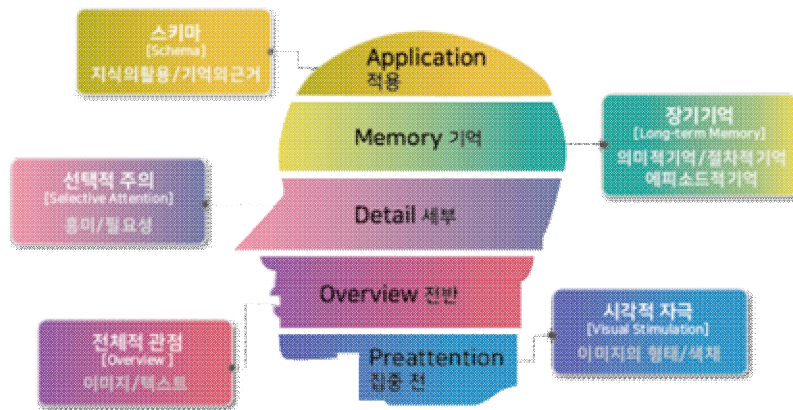
10) ibid., p.1242

표현의 목적 자체가 다르며, 정보특성에 따라 그 표현방법이 다르게 이루어져야 한다. 또한, 정보제공자로서의 디자이너는 정보가 ‘지각적으로 접근하는 정보’인가, ‘즉각적인 정보’인가 판단하여 이에 따른 표현방법을 구사해야한다.”고 하였다.¹¹⁾ 이를 바탕으로 사용자 지식이해과정을 살펴볼 필요가 있다.

11) 심미희, “정보시각화와 비교를 통한 지식시각화의 형태적 특징”, 조선대학교대학원. 2017

제 2절 / 지식의 이해과정

본 절은 지식의 이해과정의 필요성을 언급하고, 지식 이해과정을 설명한다. 임수영의 연구에 따르면 “이해는 인지적 성취뿐만 아니라 다른 의미를 갖는 것으로 사용되는 경우도 있다. 뭔가를 알았다고 생각했지만, 실은 잘못 알았다거나 안다고 할 수 없는 경우가 있듯이, 이해의 경우에도 지식과 마찬가지로 뭔가 이해했다고 생각했지만, 잘못 이해했다거나 제대로 이해하지 못했다고 할 수 있는 경우는 존재한다.¹²⁾ 정보를 받아들이는 사용자에게 명확한 지식으로서의 이해를 돕는 것은 이러한 오류를 해소시키는데 중요할 것으로 판단된다.



[그림 3-2] PODMA 전개과정

12) 임수영, “예술의 인지적 가치에 대한 연구”:지식과 이해를 중심으로, 서울대학교대학원 석사학술논문, 2018

다음은 오병근(2013) 「지식의시각화」 중 정보사용자가 오감을 통해 지각, 해석, 인지하는 과정을 표현한 PODMA 전개도이다. 어떤 지식을 무의식적으로 처음 접했을 때 시각적 자극을 집중 전(전 주의)(Pre attention)라고 한다. 인간은 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각) 가운데 70%를 시각에 활용하는 만큼 정보를 습득할 때 시각적 자극에 상당히 의지한다.¹³⁾ 이처럼 가장먼저 이미지의 형태 및 색채를 통해 이미지를 받아들인다. 사용자가 무의식적 관심을 통해 이미지를 감각적으로 받아들고, 그 후 그것의 전체적인 패턴을 읽고 난 후 이미지와 텍스트를 살펴본다. 이를 전체적 관점(Overview)이라 한다.

전체적인 정보를 파악한 뒤 흥미와 필요성이 증가하면 상세부분에 관심을 갖게 되는데, 이 때 대상에 대한 이해가 생기고 관찰하게 된다. 이를 선택적 주의(Selective attention)라고 한다.

이러한 이해와 주의집중, 흥미 등으로 인해 기억이 오래 보존되는데, 그 기억은 크게 3가지로 나눌 수 있다. 단어와 이미지를 연상하여 기억하는 의미적 기억(semantic memory), 개인의 감정, 경험을 통해 기억에 저장하는 에피소드적 기억(episodic memory), 마지막으로 무엇을 어떻게 해야 하는가 방법과 절차 등을 저장하는 절차적 기억(procedural memory)이다. 이러한 방식으로 장기기억에 오래 남게 되는데 이를 장기기억(long-term Memory)이라고 한다.

이렇게 저장된 기억의 형태는 지식으로 발전하여, 관련된 상황에 따라 상기하고, 필요한 곳에 작용하거나 활용하게 된다. 이를 스키마 응용(Schema application))이라고 한다.¹⁴⁾ 이러한 5가지단계의 첫 자를 활용하여 PODMA단계라고 한다.

아트 맵과 지식이해과정 PODMA 단계의 연관성을 5단계로 살펴볼 수 있다. 첫째, 색감, 형태면에 있어 시각적 자극효과가 높아 사용자의 시선을 유도할 것이다. 정보표현에 있어 사용자는 이미지/텍스트 가운데 정보를 받아들이나, 아트 맵의 경우 맵이라는 점을 고려하여 전체적인 관점을 규모와 동선으로 파악할 것이다. 그 후 이렇게 표현된 정보에 대한 흥미와 필요성이 증가하면 세부적으로

13) 최은지, “전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자기억체계”, 조선대학교대학원, 2017

14) 오병근. 지식의시각화. 비즈앤비즈. pp.62~65

관심을 갖게 된다. 이때 몰입을 하고 정보에 대한 인지작용이 이루어진다. 아트 맵의 경우 스토리와 상황묘사, 분위기 등으로 제작되어 사용자는 재미와 감동을 느낄 것이라 유추할 수 있다. 이러한 재미와 감동적 요소가 생성되면, 사용자는 해당 아트 맵을 보고 이야기나 감정을 회상하여 기억하게 될 것이다. 그 후 다시 그 장소를 찾거나 관계된 상황을 접하면 장기기억에 저장되어있던 정보가 지식으로서 활용할 수 있게 된다. 일반적으로 제작되는 관광지 맵이 정보를 시각화한 형태라고 한다면, 아트 맵은 정보와 사용자의 감성을 결합하여 오랫동안 기억에 머무르고 활용할 수 있도록 도우며, 또한 사용자의 행동을 유도하고, 감정을 몰입할 수 있도록 도울 것이다. 이는 아트 맵과 지식이해과정의 밀접한 관계가 있음을 유추할 수 있다.

제 3절 / 지식형성과 아트 맵(Art Map)의 관계

지식은 이해의 과정을 통해 형성된다. 장석현의 연구에 따르면 “지식은 정보가 인간의 경험, 상황 및 인간의 인지적 활동과 결합하여 생성하며, 자료나 정보보다 인간의 개입 정도가 더 높은 고부가가치 정보를 말한다. 그리고 지식은 진실된 통찰력과 경험 그리고 과정들의 전체적인 집합이며 그로 인해 전체적인 집합이 사람들의 생각과 행동 그리고 의사소통을 이끌어가는 것을 말한다. 또한, 지식은 판단, 경험, 규칙에 의해 정보를 가공하여 보다 가치 있는 형태로 발전시킨 정보로서 새로운 정보와 지식의 생성 및 의사결정에 사용될 수 있다.¹⁵⁾

미코넨(J.Mikkonen)은 이해에 대한 관심의 배후에는 지식에 비해 예술의 인지적 이점을 더 잘 포착할 수 있을 것이라는 기대, 예술의 인지적 역할을 지식을 전달하기 위해서 고안된 다른 매체들에 비해 부차적인 것, 열등한 것으로 만들지 않을 것이라는 기대가 있다는 점을 지적한다.¹⁶⁾

이처럼 예술은 지식의 습득, 형성과 밀접한 관계가 있다고 본다. 예술을 통해 인지적으로 이해하고 경험, 상황 등 인간의 인지적 활동과 결합하여 지식으로서 생성될 수 있다. 사람은 ‘듣는 것은 금방 잊어버리고, 보는 것은 기억되고, 직접 해보는 것은 이해가 된다.’¹⁷⁾ 지도인지과정에 대한 연구에서도 “정보의 대부분은 시각(83%)을 통해 받아들여지며, 인간의 교육적 경험 또한 80%이상을 시각에 의존한다고 하였다.¹⁸⁾ 이를 통해 아트 맵과 지식형성의 관계를 살펴본다면, 아트 맵은 예술작품 형태의 지도로서 사용자에게 지식전달을 위한 인지적 역할의 수단으로 볼 수 있다. 단순히 정보를 표현하는 것이 아닌 시각적 자극을 통해 시선을 유도하고, 흥미를 바탕으로 호기심을 유발하고, 행동을 유도한다. 관심과 이해과정을 거쳐, 사람의 기억체계에 저장되고, 이러한 경험을 상기시켜

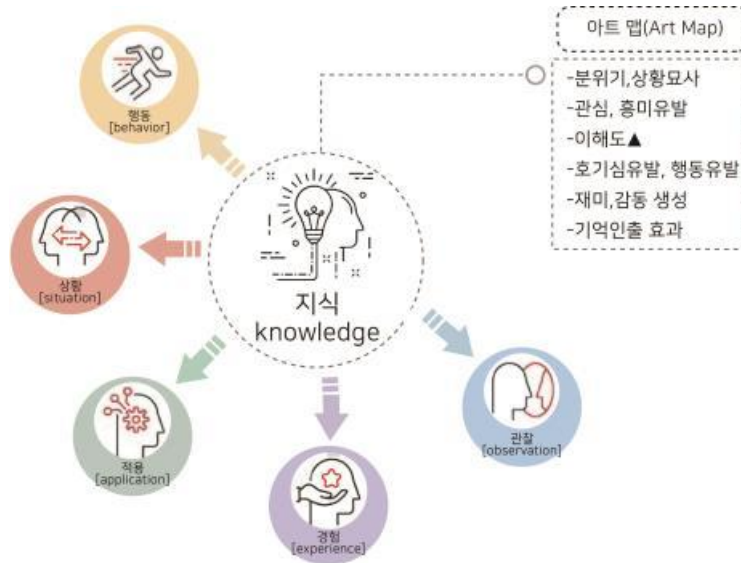
15) 장석현, “지식시각화를 이용한 정보디자인 방법론”, 2008, p.9

16) 임수영, op.cit.,p.70

17) 중국속담, <https://blog.naver.com/qyrk/220135606685>

18) 심해경 외 1명, “지도인지과정의 시지각적 특성에 관한 고찰”. 2007. p.1

적용할 수 있도록 도울 것이라 판단한다.



[그림 3-3] 지식형성과 아트 맵의 관계

제 4 장

아트 맵(Art Map) 표현형식별 실험자극물제작 및 설계

제 1절 실험연구 목적 및 방법

제 2절 실험연구 자극물제작 및 설문지설계

1. 아트 맵 표현형식을 활용한
실험자극물제작
2. 설문지설계

제 3절 실험연구 결과 및 분석

제 4 장

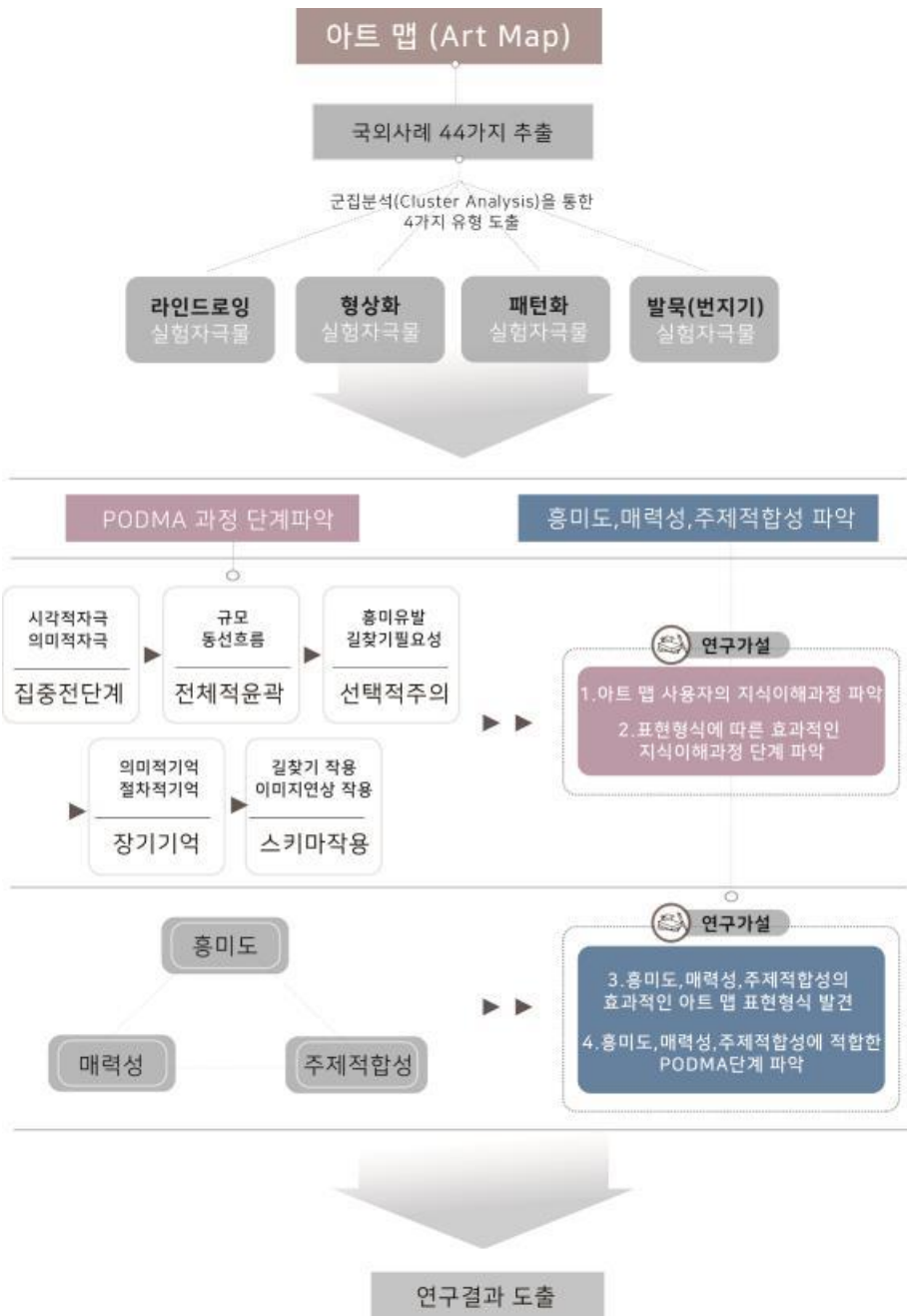
아트 맵(Art Map) 표현형식별 실험자극물제작 및 설계

제 1절 / 실험연구 목적 및 방법

본 실험연구의 목적은 아트 맵 표현형식과 사용자 지식이해과정의 관계를 살피기 위한 것으로, 도출된 표현형식 4가지 라인드로잉, 형상화, 패턴화, 발목 형식과 사용자 지식이해과정 PODMA 단계 및 흥미도, 매력성, 주제적합성에 대하여 결과를 분석하고 결론을 도출하는데 있다. 본 실험 연구가설은 다음과 같다.

- 연구가설 1. 아트 맵 사용자의 PODMA 단계를 통해 지식이해과정을 파악 할 수 있을 것이다.
- 연구가설 2. 아트 맵 표현형식에 따라 효과적인 지식이해과정의 단계를 파악할 수 있을 것이다.
- 연구가설 3. 유형별 아트 맵 흥미도, 매력성, 주제적합성에 효과적인 표현형식을 발견할 수 있을 것이다.
- 연구가설 4. 흥미도, 매력성, 주제적합성에 적합한 PODMA 단계를 파악할 수 있을 것이다.





실험연구의 가설을 입증하기 위해 국내 관광지 1곳을 선정하여, 회화적 표현을 활용하여, 라인드로잉, 형상화, 패턴화, 발목(번지기)를 통해 실험자극물을 제작하였다. 그 후, PODMA 단계 및 흥미도, 매력성, 주제적합성 파악에 대한 설문지를 설계하여 진행하였다.



[그림 4-1] 아트 맵 유형별 사용자 지식이해과정 실험연구 개요

제 2절 / 실험연구 자극물제작 및 설계

1 아트 맵 표현형식을 활용한 실험자극물 제작

구분	라인드로잉 (A-type)	형상화 (B-type)	패턴화 (C-type)	발목(번지기) (D-type)
사례				

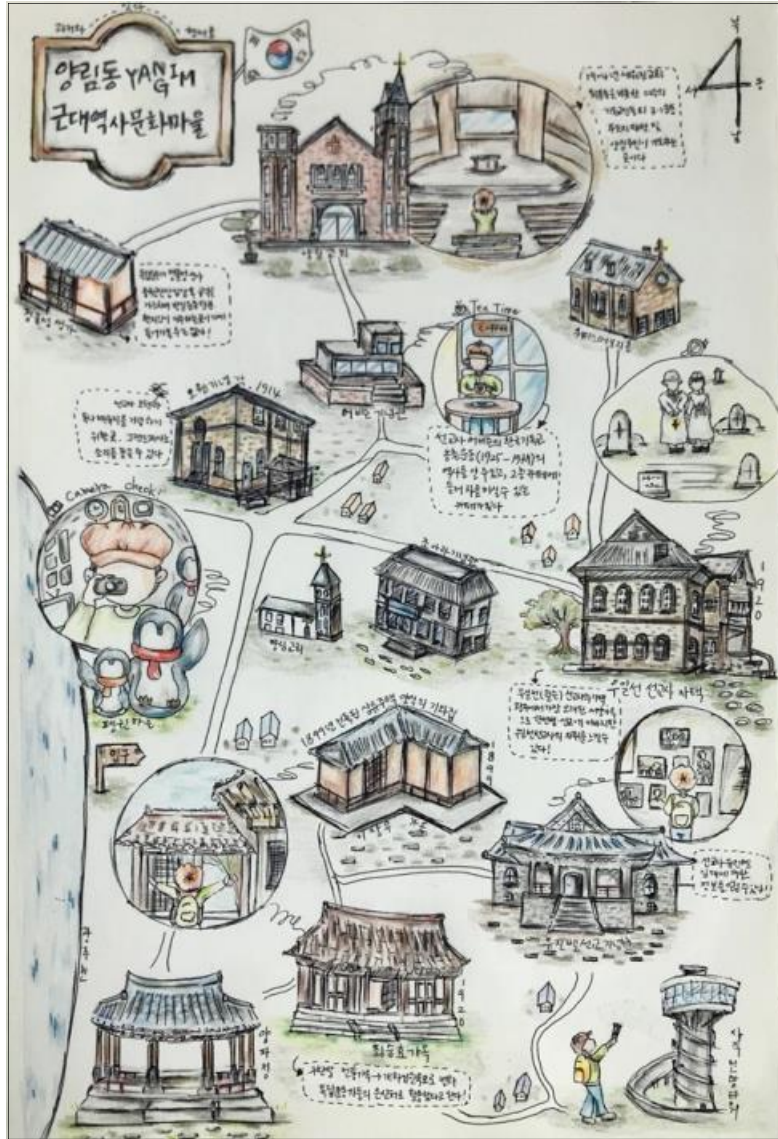
[그림 4-2] 양림동 <역사문화마을_이하 양림동 펭귄마을>
아트 맵 표현형식을 활용한 실험 자극물

다음 [그림 4-2]는 국외 아트 맵 이미지 44개를 통해 발견한 아트 맵 형식 4가지를 활용하여 (A-type, B-type, C-type, D-type) 제작한 실험자극물이다. 국내 ‘광주광역시 남구 양림동에 소재한 <역사문화마을_이하 양림동펭귄마을>을 선정하였으며, 구성은 양림동 역사문화마을의 주요 관광 랜드마크를 활용하였다. (우일선선교사 사택, 최승효 가옥, 이장우 가옥, 양과정, 사직전망타워, 조아라 기념관, 양림교회, 오웬기념각, 어비슨기념관, 커티스메모리홀, 정율성 생가 등) 타이틀은 <역사문화마을 탐방>이며, 실험자극물 A-type은 라인드로잉으로, 스토리텔링 방식으로 각 장소에 관한 간략한 정보를 드로잉과 텍스트를 활용하여 제작하였다. 자극물 B-type 형상화의 경우, 양림동펭귄마을이라는 닉네임을 통해 지역의 정체성을 형상화하여 표현하고, 컬러스킨(colour skin)을 활용하여 랜드마크(land mark) 및 공간에 대한 정보를 색으로 표현하였다. 자극물 C-type은 패턴화형식으로 랜드마크를 면의 크기를 활용하여 표현하였고, 사용자의 이해를 돕기 위해 주요 랜드마크의 명칭을 텍스트로 기입하였다. 또한 건물에 대한 간

략한 정보를 위해 컬러스킴을 지정하여 제작하였다. 마지막으로 자극물 D-type 발목(번지기) 형식 또한 양림동에 대한 정보를 위해 각 랜드마크 및 공간에 대한 정보를 색을 지정하여 표현하였으며, 마찬가지로 텍스트를 활용하여 장소에 대한 명칭을 기입하였다.

각 실험자극물은 양림동 <역사문화마을>의 타이틀 및 방위, 텍스트, 컬러스킴 (라인드로잉은 랜드마크에 대한 직접적 형상을 나타냈기 때문에 제외하였다.)을 공통적으로 적용하여 제작하였다.

(1) 라인드로잉 표현형식을 활용한 실험자극물



[그림 4-3] 양림동<역사문화마을_이하 양림동평권마을> 라인드로잉 실험자극물

(2) 형상화 표현형식을 활용한 실험자극물



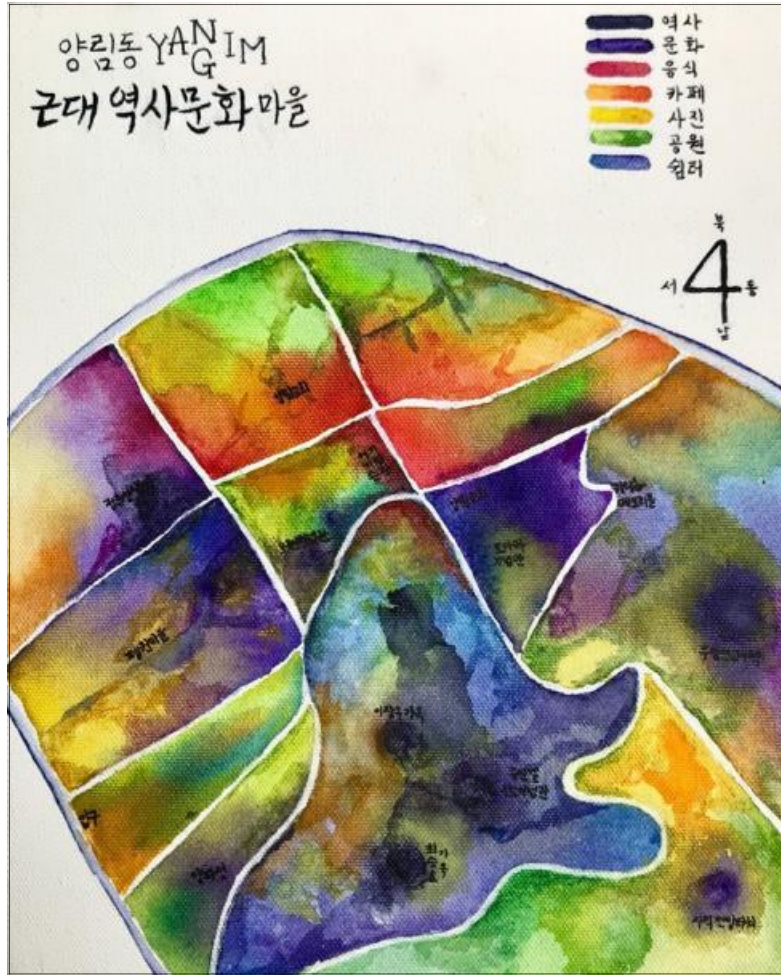
[그림 4-4] 양림동<역사문화마을_이하 양림동펭귄마을> 형상화 실험자극물

(3) 패턴화 표현형식을 활용한 실험자극물



[그림 4-5] 양림동<역사문화마을_이하 양림동펭귄마을> 패턴화 실험자극물

(4) 발목(번지기) 표현형식을 활용한 실험자극물



[그림 4-6] 양림동<역사문화마을_이하 양림동펍권마을>
발목(번지기) 실험자극물

2. 설문지 설계

본 연구의 실험자극물 설문지는 아트 맵 표현형식 4가지와, 사용자 지식이해과정과 아트 맵의 흥미도, 매력성, 주제적합성 및 사용자 선호도를 파악하여 아트 맵 개발을 논의하고자 하는데 있다. 각 설문문항은 지식의 이해과정(집중전-전체적응-선택적주의-장기기억-스키마응용) 10가지 문항과 아트 맵에 대한 사용자 흥미도, 매력성, 주제적합성에 대한 15문항, 심도 있는 파악을 위한 인터뷰 3문항 총 28문항으로 구성하였다. 다음 [표 4-1]은 설문방법 및 구성에 대해 정리한 것이다.

[표 4-1] 설문방법 및 구성 개요

표현 형식	라인 드로잉	형상화	패턴화	발목 (번지기)
설문 사례	지식의 이해과정 PODMA 5단계 × 세부단계 2 = 총 10 문항			
	각 유형별 속성 <흥미도/매력성/ 주제적합성> 15 문항+인터뷰 3문항			
설문 대상	10대~30대	인문계열/이공계열/예능계열/기타		
설문 인원	총 60 명 (양림동 역사문화마을 1회 이상 방문경험 없는 자)			

실험연구과정은 크게 지식의 이해과정 PODMA단계와 유형별 속성 (흥미도, 매력성, 주제적합성)에 관한 질문 2가지로 나눌 수 있다. 설문사례는 라인드로잉, 형상화, 패턴화, 발목(번지기)의 4가지 유형으로 진행하였다. 총 60명을 대상으로 하였으며, 그 중 양림동 역사문화마을에 한 번도 가보지 못한 자 또는 방문 경험이 1회 이상 없는 자로 선별하였다. 주된 대상은 10대~30대 사이로 구성되었으며, 각 대상의 흥미도, 매력성, 주제적합성의 속성을 파악하기 위해 계열을 분류하여 실험을 진행하였다. 다음[표4-2]는 실험설문구성에 대해 정리하였다.

[표 4-2] PODMA전개과정 및 속성에 대한 설문구성

측정구분		질문	문항
집중 전 단계	시각적자극	A, B, C, D 중에서 무의식적으로 관심이 가는 지도는 어느 것인가요?	Q1
	의미적자극	<역사문화마을>에 관한 지도라는 점을 고려할 때, A, B, C, D 중에서 관심이 가는 지도는 무엇인가요?	Q2
전체적 윤곽	규모	양림동 <역사문화마을>에 대한 전체적인 <마을 규모>를 파악하기에 어느 지도가 좋습니까. A, B, C, D 중에서 하나를 골라주세요.	Q3
	동선흐름	양림동 <역사문화마을>에 대한 전체적인 <동선(도로의 흐름)> 파악하기에 어느 지도가 좋습니까. A, B, C, D 중에서 하나를 골라주세요.	Q4
선택적 주의	흥미유발	내일, 양림동 <역사문화마을>에 친구랑 놀러간다고 가정하면, A, B, C, D 중에서 어느 지도를 갖고 출발하시겠습니까?	Q5
	길찾기필요성	양림동 <역사문화마을>에는 <우일선 선교사 자택>이 있습니다. 내일, 친구랑 이곳에서 만나기로 약속했다고 가정합니다. 친구에게 지도를 보내줘야 한다면 어느 것을 보내고 싶습니까?	Q6
장기기억	의미적기억	A, B, C, D 각각의 지도를 활용해서 양림동 <역사문화마을>을 다녀왔다고 가정합니다. 향후 6개월 정도 시간이 지난 후에 어느 지도가 가장 오랫동안 기억에 남아있을 것 같나요. A, B, C, D 중에서 하나를 골라주세요.	Q7
	절차적기억	먼저 A, B, C, D 각각의 지도에서 양림동 <입구>를 확인해주세요. 그 다음에는 <우일선 선교사 자택>을 확인해주세요. 이제 <입구>에서 <우일선 선교사 자택>에 이르는 동선(길)을 확인해 보십시오. 향후 6개월 정도 시간이 지난 후에 또다시 양림동 <우일선 선교사 자택>을 방문한다면 어느 지도의 정보가 가장 오랫동안 기억에 남아있을 것 같나요. A, B, C, D 중에서 골라주세요.	Q8
스키마 작용	길찾기 활용 스키마	안전에는 <배다리 역사문화마을>이 있습니다. <배다리 역사문화마을>에 있는 특정 건물을 향후에 찾아간다고 가정합니다. <배다리 역사문화마을> 지도가 A, B, C, D 중 어떤 형태로 표현되었을 때 가장 활용하기 좋다고 예상하십니까?	Q9
	이미지연상 스키마	안전에는 <배다리 역사문화마을>이 있습니다. <배다리>는 <배가 닿는 다리>라는 의미에서 유래했습니다. 이렇듯 해당 지역을 잘 연상할 수 있도록 도움을 지도를 만들려고 합니다. A, B, C, D 중에서 어느 유형이 적합하다고 생각하십니까?	Q10
측정구분			응답방식
흥미도		A, B, C, D 각각 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 흥미롭게 느껴지십니까?	리커트 5점척도
매력성		A, B, C, D 각각 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 매력적으로 느껴지십니까?	
주제적합성		A, B, C, D 각각 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 주제에 적합하다고 생각하십니까?	

실험은 아트 맵 유형(A-type, B-type, C-type, D-type) 4가지와 설문지를 제공하여 진행하였다. 집중하기 전, 무의식적으로 가장 먼저 시각적으로 접근한 맵을 선택하도록 하였다. 그 다음 의미적으로 양림동 <역사문화마을> 타이틀에 관한 지도로서 가장 적합하다고 생각하는 것을 선택하도록 하였다. 그 후 제작된 아트 맵의 전체적 윤곽을 파악하기 위하여 전체적인 규모, 동선의 흐름을 파악하였는지 물었다. PODMA전개과정의 경우 정보를 파악할 때 이미지와 텍스트

(전체적 이미지에서 세부적인 텍스트에 대한 사용자의 정보 진입단계)를 파악하지만, 아트 맵이라는 점을 고려하여 사용자의 시각이 전체적인 맵의 형태 가운데, 규모와 길(path)을 파악하는데 가장 적합한 유형의 맵을 선택하도록 하였다. 다음으로 4가지 중 흥미를 유발하는 맵이 무엇인가를 물었고, 길 찾기의 필요성에 대하여 물었다, 이는 사용자의 선택적 주의를 묻기 위함이었다. 또한 사용자의 기억체계에 위 4가지 타입의 맵을 이용하여 양림동에 갔다 왔다고 가정한 뒤 6개월이라는 시간이 흐른 후 가장 기억에 남을 것 같은 맵을 선택하도록 하였으며, 입구와 양림동 우일선선교사 사택이라는 장소를 지정하고 사용자가 길을 찾은 뒤 다시 6개월이라는 시간이 흐르고 이러한 절차가 기억이 날 것 같은 맵을 선택하도록 하였다. 이는 의미적 기억과 절차적 기억에 따라 사용자 장기 기억체계를 알아보고자 함이었다. 마지막으로 사용자의 스키마 응용에 관한 질문이다. 사용자가 양림동이 아닌 다른 지역(또는 장소)의 아트 맵을 사용한다고 가정하고 그 지역의 길을 찾기 위한 맵으로 제작되었을 때 가장 활용하기 좋을 것 같은 맵과 그 지역의 지명을 잘 연상할 수 있도록 도움을 주기 위한 맵으로 적절할 것 같은 맵을 선택하도록 하였다. 사용자의 길 찾기 형성과 장소에 대한 이미지를 연상할 수 있도록 스키마형성에 도움을 주는 맵을 알기 위함이었다. 그 후 각 4가지 유형별 맵의 흥미도, 매력성, 주제적합성에 대하여 리커트 5점 척도를 활용하여 물었다.

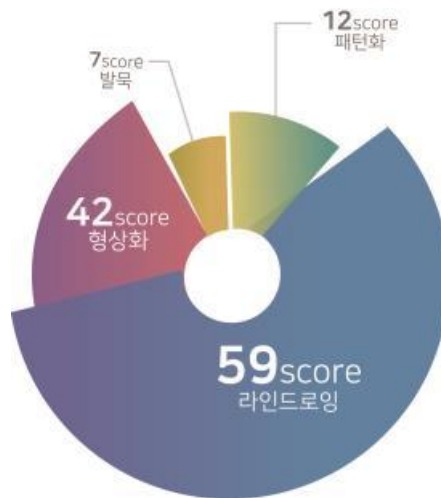
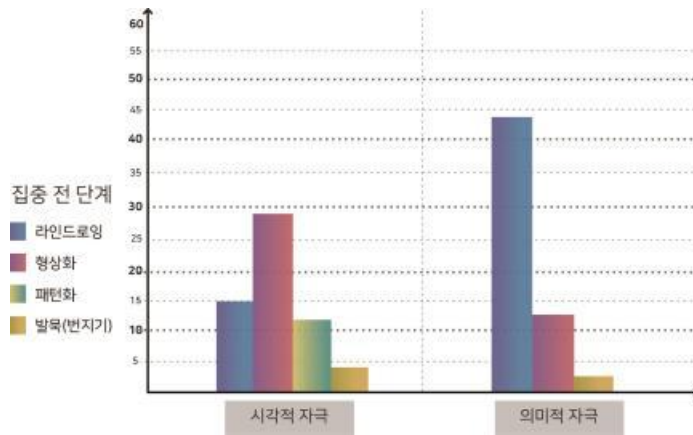
제 3절 / 실험연구 분석 및 결과

본 실험연구의 설문은 총 60명을 대상으로 양림동 <역사문화마을>을 한 번도 방문하지 않았거나 혹은, 방문 경험이 1회 이상 없는 자를 대상으로 진행하였으며, A-type, B-type, C-type, D-type 각 자극물에 대한 질문에 응답한 피험자의 수가 높을수록 각 측정단계(PODMA전개)의 효과적인 형태의 맵으로 확인할 수 있었다. 이와 마찬가지로 아트 맵 피험자의 흥미도, 매력성, 주제적합성에 관하여 리커트 5점척도 구간에 대해 선택한 피험자의 수가 높을수록 제작유형에 대한 흥미도, 매력성, 주제적합성을 파악할 수 있었다.

표현형식과 PODMA 집중 전 단계에 대한 설문 결과는 [그림 4-7]과 같다.

무의식의 집중 전 단계(Pre attention)의 경우 시각적 자극을 일으키는 자극물은 형상화(29명)→라인드로잉(15명)→패턴화(12명)→발목(4명) 순으로 나타났다. 의미적 자극을 일으키는 자극물은 라인드로잉(44명)→형상화(13명)→발목(3명) 순으로 나타났으며, 패턴화를 선택한 피험자는 없었다. 시각적 자극은 형상화 형식이 높게 나타났으며, 펭귄의 형상을 통해 피험자의 시각을 유도하고, 흥미를 유발한 것으로 보인다. 의미적 자극은 라인드로잉 형식이 높게 나타났다. 주제 표현에 있어 피험자의 시선을 유도한 것으로 볼 수 있다. 집중 전 단계의 가장 영향력 있는 표현형식을 파악하기 위해 의미적 자극, 시각적 자극을 선택한 피험자를 합산하였다. 그 결과, 라인드로잉이 59점으로 집중 전 단계에 가장 높은 점수를 획득하였음을 발견하였다.

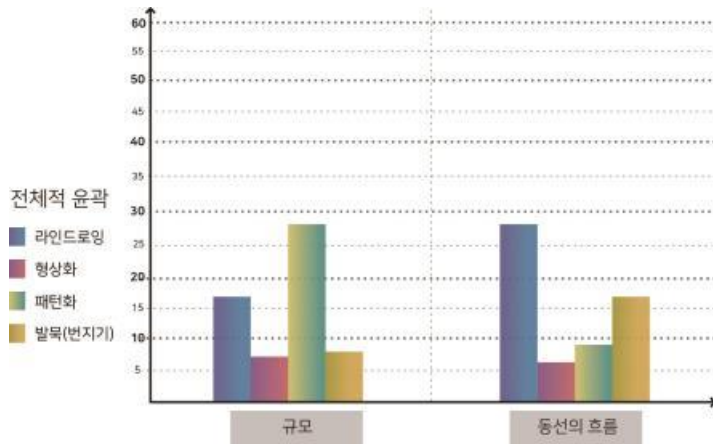
라인드로잉의 경우 건물이 묘사된 형태와 분위기 있는 색감이 피험자의 시선을 유도하고, 건물묘사(이미지)와 건물특징(텍스트)이 함께 나타나있기 때문에 관심을 유도한 것으로 해석된다.



[그림 4-기] 집중 전 단계 표현형식 결과

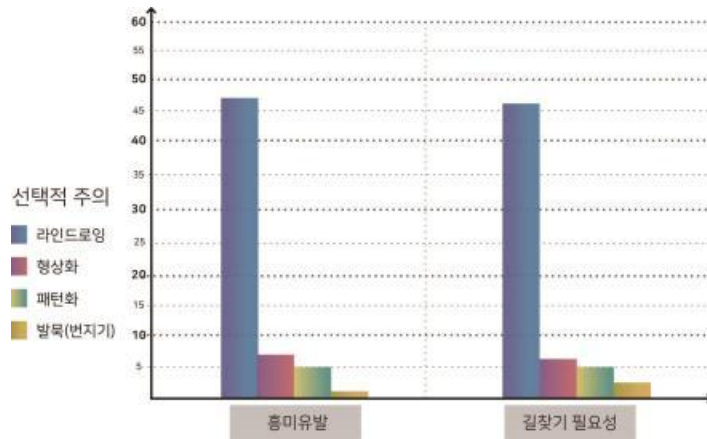
전체적 윤곽(Over view)의 규모는 패턴화(28명)→라인드로잉(17명)→발목(8명)→형상화(7명) 순으로 나타남을 확인할 수 있으며, 길(path)에 대한 동선의 흐름은 라인드로잉(28명)→발목(17명)→패턴화(9명)→형상화(6명)로 나타났다. 규모의 경우 패턴화가 높게 나타났으며, 마을규모와 전체적인 동선을 파악하는데 있

어서 가장 효율적인 제작방식으로 판단된다. 동선의 흐름은 라인드로잉이 높게 나타났다. 스토리텔링을 통해 전체적인 여행코스를 확인 할 수 있기 때문에 선택한 것으로 해석된다. 규모와 동선 흐름의 동일한 표현형식을 선택한 피험자의 수를 합산한 결과 전체적 윤곽은 패턴화 형식이 가장 높은 점수를 획득하였다. 건물의 묘사보다 전체가 한 눈에 보인 제작방식을 선택한 것으로 보아 전체적 윤곽 단계에 효과적으로 판단된다.



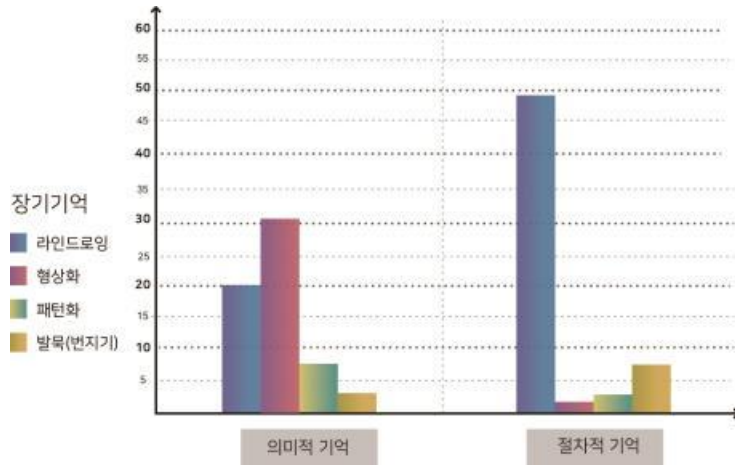
[그림 4-8] 전체적 윤곽 단계 표현형식 결과

선택적 주의>Selective attention)의 경우 피험자의 흥미를 유발하는 자극물은 라인드로잉(47명)→형상화(7명)→패턴화(5명)→발목(1명)순으로 나타났고, 길 찾기에 대한 필요성은라인드로잉(46명)→형상화(6명)→패턴화(5명)→발목(3명) 순으로 확인할 수 있다. 흥미유발과 길 찾기 필요성의 동일한 표현형식을 선택한 피험자의 수를 합산한 결과 라인드로잉이 95점으로 가장 높은 점수를 획득했다. 집중 전 단계에서 피험자의 시선을 유도했던 라인드로잉 형식이 피험자의 흥미를 유도하고, 길 찾기 필요성에 대하여 특정건물의 묘사, 특징에 대하여 호기심과 관심을 보였다. 이는 아트와 지도의 기능에 적합하여 피험자에게 선택적 주의에 효과적인 제작형식으로 해석 할 수 있다.



[그림 4-9] 선택적 주의 단계 표현형식 결과

장기기억(Long-term Memory)에 영향을 미치는 의미적 기억의 경우 형상화(30명)→라인드로잉(20명)→패턴화(7명)→발목(3명)순으로 나타났고, 절차적 기억은 라인드로잉(48명)→발목(7명)→패턴화(3명)→형상화(2명) 순서로 나타났다. 장기 기억의 경우 첫 번째 의미적 기억은 형상화가 높은 점수를 획득하였음을 확인할 수 있다. 단어와 이미지를 연상하여 기억하는 것으로 펭귄모양이 피험자의 기억에 저장되어 단어연상과 함께 이미지를 떠올릴 수 있도록 돕는다는 것을 볼 수 있다. 절차적 기억은 라인드로잉이 높게 나타났으며, 스토리텔링의 구조가 피험자의 기억에 절차적으로 도움을 주어 오래 기억할 수 있도록 돕는다는 것으로 볼 수 있다. 아트 맵 사용자의 장기기억을 위한 맵을 제작할 때, 형상화와 라인드로잉 형식을 활용한다면 더욱 효과적인 아트 맵을 제작할 수 있을 것으로 판단된다.

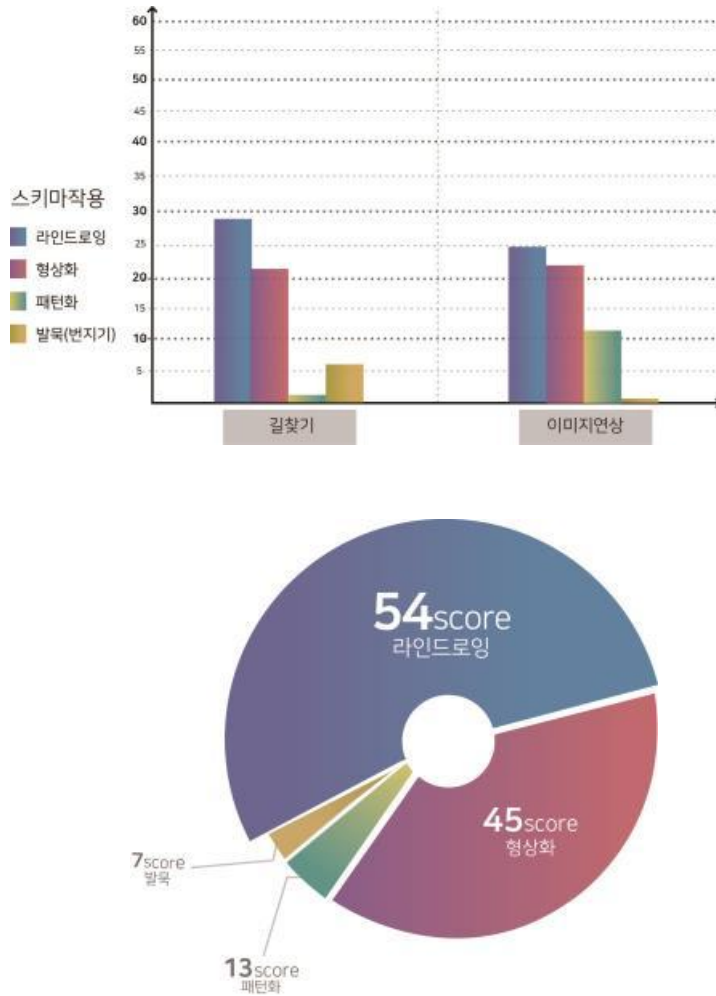


[그림 4-10] 장기 기억 단계 표현형식 결과

마지막으로 길 찾기를 위한 스키마 응용(Schema application)은 라인드로잉(29명)→형상화(22명)→발목(6명)→패턴화(2명) 순으로 나타남을 확인할 수 있으며, 이미지를 연상하는데 있어 라인드로잉(25명)→형상화(23명)→패턴화(11명)→발목(1명)의 순서를 확인할 수 있다. 길 찾기를 위한 응용과, 이미지 연상 응용의 동일한 표현형식을 선택한 피험자의 수를 합산한 결과 라인드로잉 형식이 가장 높게 나타났다. 피험자는 길 찾기를 할 때 랜드마크 지식을 가장 중요하게 생각

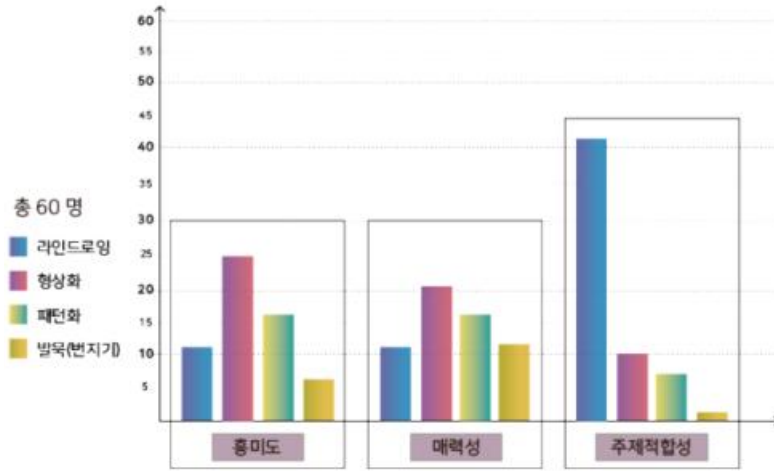
하고, 쉽게 이해할 수 있는 것으로 해석된다. 또한 이미지를 건물 묘사를 통해 찾아갈 건물을 기억하고 떠오르게 한다는 것으로 볼 수 있다. 라인드로잉과 비교적 점수 차이가 낮은 형상화 형식을 살펴보면 피험자의 의미적 기억에 영향을 주어 이미지를 떠올리고, 미흡한 정보지만, 길 찾기를 도울 수 있을 것으로 해석할 수 있다.

위 실험은 표현형식에 따른 효과적인 지식이해과정 단계를 파악하기 위해 진행되었다. PODMA 5단계를 종합한 결과 ‘라인드로잉’형식이 가장 효율적인 표현 방식으로 도출되었다. 첫째, 피험자의 시선을 유도하고 흥미를 자극한다. 둘째, 특징적인 건물 사이의 동선을 파악하도록 돕는다. 셋째, 건물의 묘사와 특징으로 쉽고 빠른 이해를 도와, 길 찾기 필요성에 효과적일 것이라 해석된다. 넷째, 특정 건물을 기억하고 그 사이 경로를 통해 정보를 기억하게 한다. 또한 길을 찾을 수 있도록 응용하는데 효과적인 표현형식으로 판단된다.



[그림 4-11] 스키마응용 단계 표현형식 결과

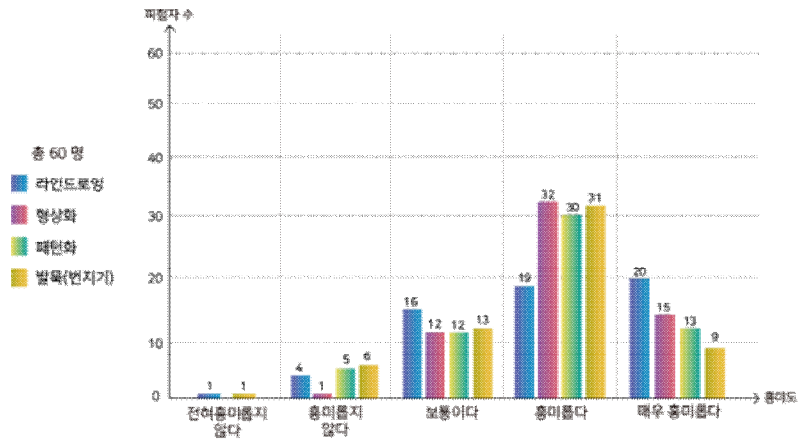
다음[그림 4-12]는 양림동 <역사문화마을>에 관한 아트 맵으로 제작한 실험 자극물에 대하여 각 유형별 아트 맵 사용자의 흥미도, 매력성, 주제적합성에 관한 사용자의 응답을 정리한 그래프이다.



[그림 4-12] 아트 맵 형식과 사용자의 흥미도, 매력성, 주제적합성

흥미도에 대한 사용자의 응답은 형상화(25명)→패턴화(17명)→라인드로잉(11명)→발묵(7명) 순으로 나타났다. 펭귄형상이 피험자의 시선을 유도하여 흥미를 유발한 것을 볼 수 있다. 매력성에 대한 응답은 형상화(21명)→패턴화(16명)→발묵(12명)→라인드로잉(11명) 순으로 나타났다. 시선유도와 흥미유발이 피험자에게 호기심을 유발시켜 매력적으로 느낄 수 있도록 하였다고 해석할 수 있다. 마지막으로 주제적합성에 관한 응답에서 라인드로잉(41명)→형상화(10명)→패턴화(7명)→발묵(2명) 순으로 나타났음을 확인할 수 있었다. 주제에 대한 분위기와 건물묘사 및 특징을 통해 피험자의 이해를 쉽고 빠르게 도울 수 있는 가장 적합한 형식으로 해석된다.

다음은 양림동 <역사문화마을>에 관한 콘텐츠와 상관없이 일반적인 아트 맵으로서 사용자 흥미도, 매력성, 주제적합성에 대한 리커트 5점 척도로 진행된 응답결과를 파악하여 가장 효과적인 아트 맵 형식을 분석하였다.



[그림 4-13] 아트 맵 형식별 흥미도에 대한 리커트 5점 척도 응답을 정리한 그래프

‘매우 흥미롭다’(2점)→‘흥미롭다’(1점)→‘보통이다’(0점)→‘흥미롭지 않다’(−1점)→‘전혀 흥미롭지 않다’(−2점), 60명×리커트 5점 척도 ‘매우 흥미롭다’(2점)=총 120점을 최댓값이라 가정했을 때, 피험자의 흥미도는 형상화(61점)→라인드로잉(53점)→패턴화(51점)→발목(41점) 순으로 나타났으며, 형상화 형식이 가장 높은 점수를 획득했다. 위 그래프와 함께 흥미도 대한 인터뷰의 다양한 의견을 분석하였다. 응답은 다음 [그림 4-14]와 같다.

질문

아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까?
A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

피험자 응답

“ 펭귄그림이 눈에 잘 띄어서, 펭귄이 왜 그려져있을까 궁금증 유발한다 ”

“ 그림이 들어가서 흥미롭다 ”

“ 펭귄이 그려져있어서 그만큼 더 관심이 생기고, 길 찾으러 가고 싶은 마음이 더 생길 것 같아서 ”

[그림 4-14] ‘흥미도_형상화 제작 유형’에 관한 피험자 응답결과


흥미도의 점수가 높게 나타난 형상화를 선택한 피험자의 응답의 경우, ‘그림으로 나타난 지도가 흔하지 않기 때문에’, ‘펭귄 뱃속에 지도가 있다는 것이 관심이 가서’, ‘그림이 들어가서 흥미롭다’ ‘펭귄이 제일 먼저 보여서 흥미가 생긴다.’ ‘펭귄이 그려져 있어서 그만큼 더 관심이 생기고, 길 찾으러 가고 싶은 마음이 더 생길 것 같아서’ 등으로 응답했다. 형상화 형식은 피험자의 시선을 유도하고, 흥미를 유발하는데 가장 효율적인 제작방식으로 판단할 수 있으며, 형태적 관심과 길을 찾고자하는 사용자의 호기심을 유발하고, 행동을 유발하는데 효과적일 것으로 해석된다.

그 다음으로 높은 점수를 획득한 라인드로잉 형식에 대한 피험자의 응답은 [그림 4-15]와 같이 정리하였다.

질문	피험자 응답
<p>아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.</p>	<p>“건물이 나와있어서 더 잘 찾아갈 수 있을 것 같다” “건물이 한눈에 보기 쉬움” “말 그대로 그림지도답게 건물의 생김새와 특징까지 같이 적혀있어 눈에 들어왔고 이해도 더 빨랐다”</p>



[그림 4-15] '흥미도_라인드로잉 제작 유형'에 관한 피험자 응답결과

그 다음으로 흥미도의 점수가 높게 나타난 라인드로잉을 선택한 피험자의 응답의 경우, ‘건물이 눈에 띄어서’ ‘건물이 잘 보여서’ ‘건물과 건물의 이름이 적혀 있는 게 눈에 띄어서’ 등으로 주로 건물에 대한 가시성과 이해가 흥미를 끌었던 것으로 파악할 수 있었다.

 질문	 피험자 응답
<p>아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까?</p> <p>A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.</p>	<p>‘색이 다양하고, 건물을 찾기에 편리할 거 같아서’ 눈이 많이 간다</p> <p>‘가장 화려하고, 처음 봤을 때 눈에 확 띄기 때문이다’</p> <p>‘색이 다양해 눈에 잘 들어오고, 처음에 봤을 때 제일 눈이 갔다’</p>

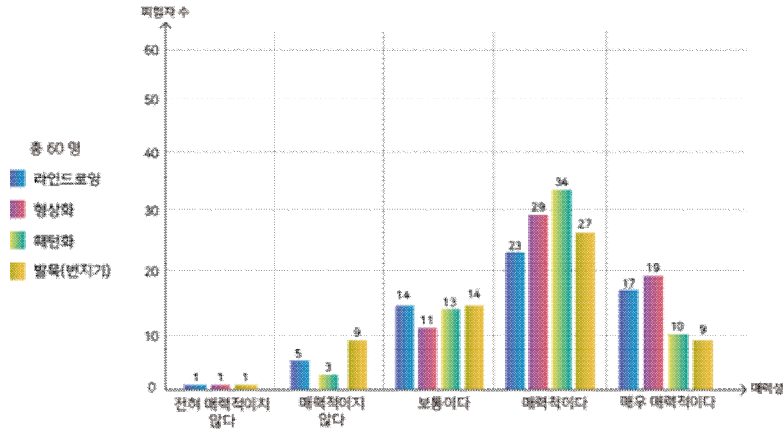
[그림 4-16] ‘흥미도_패턴화 제작 유형’에 관한 피험자 응답결과

패턴화를 선택한 피험자의 응답은 주로 ‘색감이 예뻐서’ ‘색이 많아 눈에 띄고, 지도보다는 미술품 같아서 관심이 갔다’ ‘일반지도와는 다르게 다채롭고 독특하기 때문이다’ ‘일반적인 지도랑 달라서 관심이 갈 것 같다’ ‘화려한 색감이 눈에 띈다’ ‘색감이 다양하고 예뻐 보여서 미술품 같았다’ 등 주로 시각적인 자극(색감, 형태)을 통해 관심과 흥미를 유발하고, 예뻐 보인다, 미술품 같다. 등의 응답으로 볼 때 가장 작품의 가치가 있는 지도라 판단할 수 있다.

 질문	 피험자 응답
<p>아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까?</p> <p>A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.</p>	<p>‘다른 지도들과 달리 특징 표현이 더 미적이라’ 흥미롭다</p> <p>‘D와 같은 형태의 지도를 본 적이 없어서 제일 눈에 띄는 것 같아 흥미롭게 느껴짐’</p>

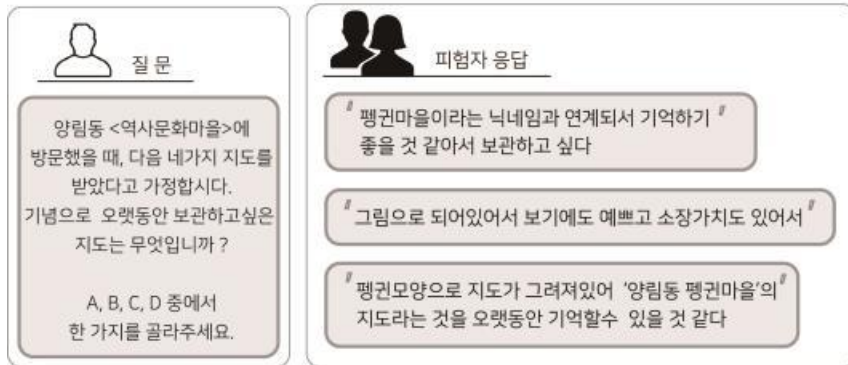
[그림 4-17] ‘흥미도_발목 제작 유형’에 관한 피험자 응답결과

4가지 유형 중 가장 점수가 낮았던 발목을 선택한 피험자의 응답은 주로 ‘특정 표현이 더 미적이라 흥미롭다’ ‘D와 같은 형태의 지도를 본 적이 없어서 제일 눈에 띄는 것 같아 흥미롭게 느껴짐’이라고 하였다. 사용자는 한 번도 본 적 없는 형태나 지도의 형태가 미적으로 다가왔을 때 흥미를 느꼈음을 확인할 수 있다.



[그림 4-18] 아트 맵 형식별 매력성에 대한 리커트 5점 척도 응답을 정리한 그래프

매력성의 경우 형상화(65점)→패턴화(51점)→라인드로잉(50점)→발목(37점)으로 확인할 수 있으며, 주제적합성은 라인드로잉(68점)→형상화(56점)→패턴화(-9점)→발목(-11점)순으로 나타났다. 매력성 또한 흥미도 형식이 높은 점수를 획득했다. 인터뷰 내용은 다음 [그림 4-19]와 같다.





[그림 4-19] 매력성_형상화 제작'에 관한 사용자 응답결과

피험자는 ‘그림이 잘 그려져 있어서 어디에 갔다 왔는지 보면 생각날 것 같다’, ‘지도가 특이하게 생겨서’, ‘너무 예쁘고, 한눈에 들어온다.’, ‘깔끔하고, 분위기가 있다’, ‘그림으로 되어있어서 보기에 예쁘고, 소장가치도 있어서’ ‘펭귄이 기억에 남아서’, ‘지도보다 펭귄이 잘 나타나 있어서 그림 같다’ 등으로 응답하였다. 이는 다양한 색감과 직·간접적인 형상을 통해 사용자의 시선을 유도하고, 해당 장소의 특징을 파악하는데 도움을 주며, 분위기를 느끼는데 도움을 줄 수 있을 것이라 판단된다. 또한 친근감 있게 다가와 작품으로서의 소장가치를 느낄 수 있도록 하며, 사용자에게 깊은 인상을 남겨 기억인출에 효과적인 것으로 해석된다.

 질문	 피험자 응답
<p>양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까?</p> <p>A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.</p>	<p>“흔치 않는 지도이고 색감이 마음에 들어 미술작품 같기 때문이다”</p> <p>“색이 다양하게 마음에 든다”</p> <p>“가장 지도같은 느낌이 들고 아트가 적절히 느껴져 보관하고 싶다”</p>

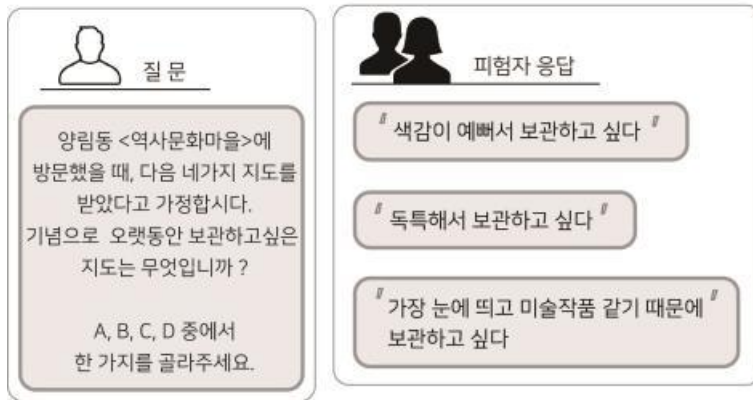
[그림 4-20] 매력성_패턴화 제작에 관한 사용자 응답결과

그 다음으로 패턴화 점수가 가장 높게 나타났음을 확인할 수 있다. 피험자는 ‘처음 이 지도를 보면 어렵게 느낄 수 있는 면이 있는데, 한번 이 지도로 길을 것도 찾는 것도 재미있을 것 같다’ ‘흔치 않는 지도이고 색감이 마음에 들어 미술작품 같다’ ‘가장 지도 같은 느낌이 들고 아트가 적절히 느껴져 보관하고 싶다’ 등의 응답을 얻을 수 있었다. 패턴을 활용한 아트 맵은 사용자의 호기심과 행동을 유발하는데 효과적으로 나타나고, 또한 지도의 기능과 아트가 융합되어 사용자에게 매력적으로 접근한다고 볼 수 있다.

 질문	 피험자 응답
<p>양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까?</p> <p>A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.</p>	<p>“잘 그려져 있어서 어디에 갔다왔는지 보면 생각날 것 같아서”</p> <p>“다양하고 전체적으로 장소에 대해 정보가 나와있어서 보여주기 좋을 것 같아서”</p> <p>“지도자체가 아기자기하게 이쁘고 나중에 그건물이 어디있는지 잊더라도 지도에 나온 설명을 보고 다시생각해 낼 수 있을 것 같다”</p>

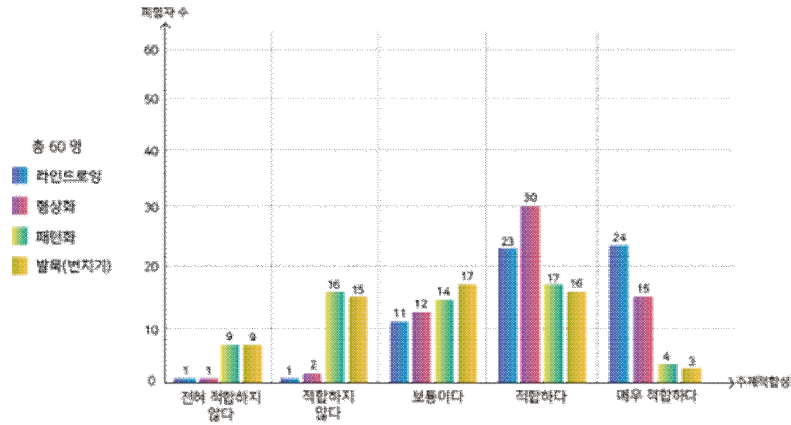
[그림 4-21] 매력성_라인드로잉 제작에 관한 사용자 응답결과

라인드로잉을 선택한 피험자의 경우, 특히 대다수는 ‘건물의 특징이 잘 나타나 있어서’ ‘가장 알아보기 쉬워서’ 응답하였으며, 그 외에도 ‘너무 예쁘고 한눈에 들어온다’ ‘깔끔하고 분위기가 있다’ 잘 그려져 있어서 어디에 갔다 왔는지 보면 생각날 것 같아서’ ‘그림이 귀여워서’ ‘내가 가던 곳에 대한 이미지와 설명이 있어서’ ‘다양하고 전체적으로 장소에 대해 정보가 나와 있어서’ 라고 응답했다. 피험자는 예쁘다, 한눈에 들어온다 등 시각적 자극으로 판단할 수 있는 부분에서 매력을 느꼈으며, 건물의 특징에 대한 정보제공으로 쉽고 빠른 이해에 대하여 매력을 느끼는 것으로 파악할 수 있었다. 또한 그 장소에 대한 이미지와 설명으로 피험자는 ‘생각이 날 것 같아서’ 등의 응답을 하였으며, 이는 사용자의 기억인출에 효과적으로 작용할 수 있을 것이라 판단된다.



[그림 4-22] 매력성_발목 제작에 관한 사용자 응답결과

마지막으로 발목을 선택한 피험자의 경우 ‘그림이 독특해서 보관하고 싶다’ ‘가장 눈에 띄고 미술작품 같아서’ ‘색감이 예뻐서’ 등의 응답을 하였다. 피험자는 눈에 띄거나, 색감을 통한 시각적 자극에 매력을 느꼈으며, 독특해서 보관하고 싶다 또는 미술작품 같아서 등의 흥미와 관심으로 보이는 문장을 통해 PODMA단계 선택적 주위에 영향을 미칠 수 있다고 판단할 수 있다.



[그림 4-23] 아트 맵 형식별 주제적합성에 대한 리커트 5점 척도 응답을 정리한 그래프

주제적합성은 라인드로잉(68점)→형상화(56점)→패턴화(-9점)→발목(-11점) 순으로 나타났다. 주제를 표현하는 방식으로는 라인드로잉이 가장 높은 점수를 획득했으며, 패턴화, 발목 형식은 마이너스 점수를 획득했다. 다수의 피험자는 주제를 표현하는데 ‘적합하지 않다’를 선택했다. 다음은 가장 높은 점수를 획득한 라인드로잉에 대한 피험자의 응답을 정리한 것이다.

질문

양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까?

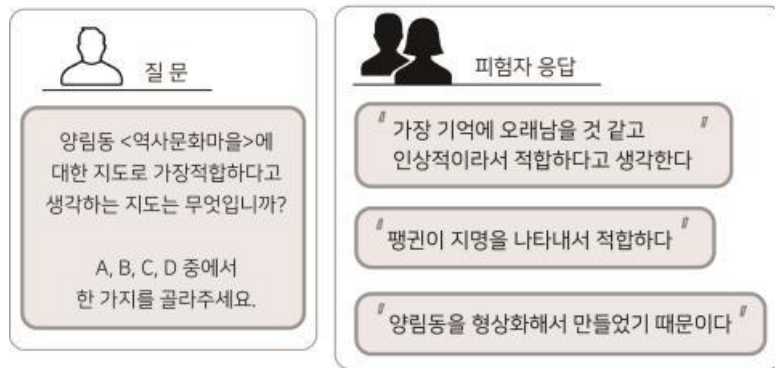
A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

피험자 응답

- 건물의 특징을 잘 살려서 지도를 보고 찾아가기에 편할 것 같다
- 건물이 묘사된게 어떤 분위기를 가진 마을인지 알 수 있어서
- 지도라는게 길을 찾을 수 있어야할 것 같고 그 건물의 생김새와 이름을 보는 방법으로 길을 찾기 때문에 건물특징과 길의 위치까지 나와있는 라인드로잉이 적합하다고 생각한다

[그림 4-24] '주제 적합성_라인드로잉'에 관한 사용자 응답결과

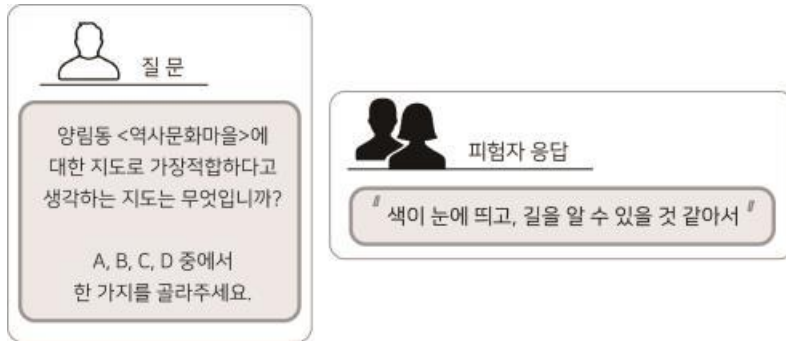
주제적합성의 경우 라인드로잉의 점수가 가장 높게 나타났다. 피험자는 ‘특징이 가장 자세히 나와 있어서’ ‘건물에 대해 잘 설명이 되어있어서’ ‘건물의 특징을 잘 살려서 지도를 보고 찾아가기에 편할 것 같다.’ ‘<역사문화마을>답게 지도에 있는 그림이 알아보기 쉽고 그 분위기가 느껴져서’ ‘주제에 맞는 건물위주로 훨씬 구체적이기 때문’ ‘건물이 묘사된 게 어떤 분위기를 가진 마을인지 알 수 있어서’ 등 설문에 응답했다. 피험자는 지도라는 주제에 대하여 건물의 묘사와 텍스트를 활용한 정보에 대한 이해가 쉽고 빠르며, 편리성에 있어서 적합하다고 응답하였으며, 주제에 대한 특징, 분위기, 동선 등이 자세히 나와 있거나, 알아보기 쉬운 표현이 정보를 이해하는데 효과적인 것으로 볼 수 있다.



[그림 4-25] '주제 적합성_형상화'에 관한 사용자 응답결과

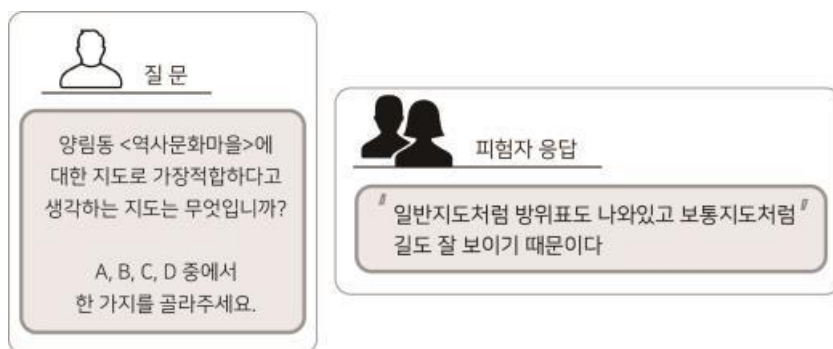
그 다음으로 형상화를 선택한 피험자는 ‘가장 기억에 오래 남을 것 같고 인상적이라서’ ‘양림동을 형상화해서 만들었기 때문에’ ‘양림동 펭귄마을이라서’ ‘펭귄이 지명을 나타내서’ ‘양림동에 대한 느낌이 펭귄으로 표현되어서 한 눈에 알 수 있기 때문에’ 주제적합성의 경우 라인드로잉의 점수가 가장 높게 나타났다. 피험자는 ‘특징이 가장 자세히 나와 있어서’ ‘건물에 대해 잘 설명이 되어있어서’ ‘건물의 특징을 잘 살려서 지도를 보고 찾아가기에 편할 것 같다.’ ‘<역사문화마을>답게 지도에 있는 그림이 알아보기 쉽고 그 분위기가 느껴져서’ ‘주제에 맞는 건물위주로 훨씬 구체적이기 때문’ ‘건물이 묘사된 것이 어떤 분위기를 가진 마을인지 알 수 있어서’ 등 설문에 응답했다. 피험자는 지도라는 주제에 대

하여 건물의 묘사와 텍스트를 활용한 정보에 대한 이해가 쉽고 빠르며, 편리성에 있어서 적합하다고 판단하였으며, 주제에 대한 특징, 분위기, 동선 등이 자세히 나와 있거나, 알아보기 쉬운 표현이 정보를 이해하는데 효과적으로 도울 수 있다는 것을 볼 수 있겠다.



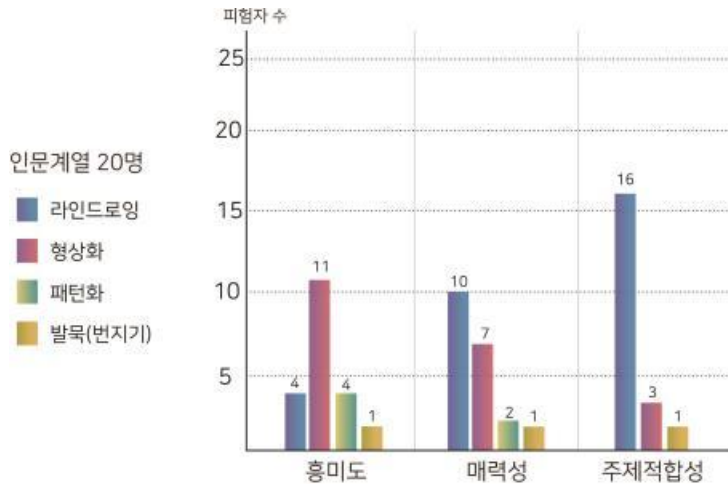
[그림 4-26] '주제 적합성_패턴화'에 관한 사용자 응답결과

패턴화를 선택한 피험자는 '색이 눈에 띄고, 길을 알 수 있을 것 같아서'라고 응답하였으며, 다수의 응답자는 C는 너무 복잡해서 길을 찾기 어려울 것 같다'고 응답하였다.



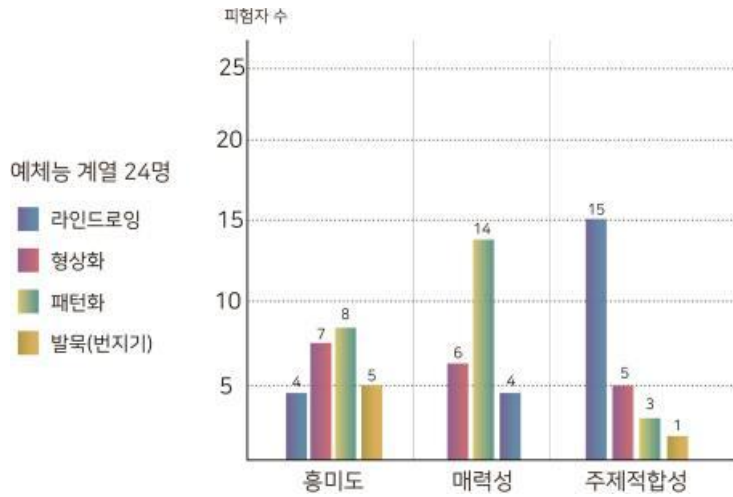
[그림 4-27] '주제 적합성_발목'에 관한 사용자 응답결과

발목을 선택한 피험자는 ‘일반지도처럼 방위표도 나와 있고, 보통지도처럼 길도 잘 보이기 때문에’라고 응답했으며, 다수의 응답자는 D지도의 경우 길을 찾는 데 어려울 것 같다. ‘위치를 정확히 알 수 없어서 주제에 적합하지 않은 것 같다’라고 응답하였다.



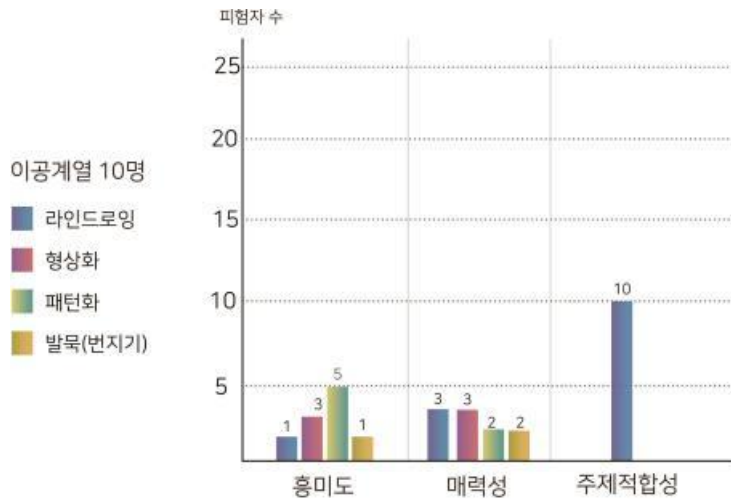
[그림 4-28] 흥미도, 매력성, 주제적합성_인문계열

인문계열 다수의 피험자는 ‘형상화형식’에 흥미를 느꼈다. 인문계열의 응답을 살펴본 결과 특정 캐릭터에 흥미를 느끼고 주의집중을 하였으며, 전체적 형상을 파악하고 그 안의 세부적인 것에 관심을 보였다. 매력성은 ‘라인드로잉 형식’이 많은 선택을 받았다. 깔끔한 표현과 건물의 형상을 통해 그 장소에 갔을 때 기억하기 쉬울 것 같아서 효율성 측면에서 매력적으로 다가갔음으로 해석된다. 주제적합성 또한 ‘라인드로잉 형식’이 높게 나타났다. 건물의 묘사와 설명이 지도라는 점에서 길 찾기에 가장 도움이 될 것 같으며, 분위기 파악을 가능하게 하여 주제에 적합하다고 선택하였음을 볼 수 있다.



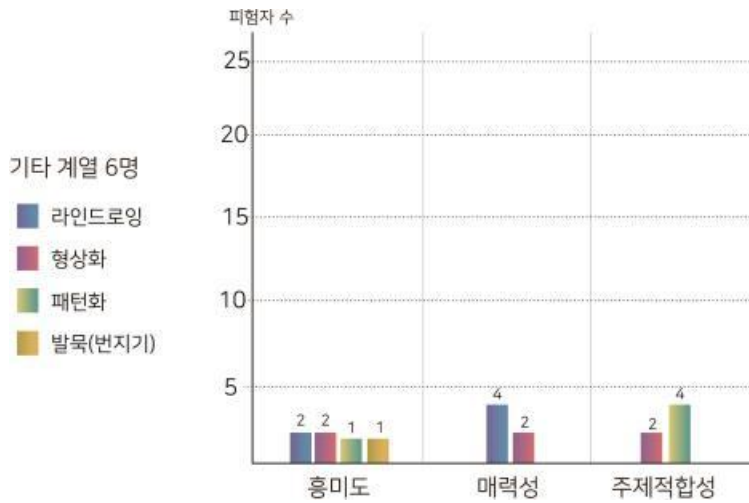
[그림 4-29] 흥미도,매력성,주제적합성_예능계열

예능계열 피험자는 ‘패턴화형식’에 흥미를 느꼈으며, ‘형상화’형식 또한 유의미한 차이로 높은 흥미를 유발한 것으로 보인다. 예능계열의 경우 다채로운 색감과 특정 형상이 시선을 유도하고, 관심을 유도한 것으로 볼 수 있다. 매력성 또한 ‘패턴화’형식이 월등하게 나타났다. 색감을 통해 시각적자극과 전체적인 패턴이 이루어진 형태가 매력적으로 느껴진 것으로 파악할 수 있다. 주제적합성의 경우 라인드로잉’형식이 높게 나타났다. 주된 건물의 특징이 길 찾기에 적절하고, 주제에 적합하다 판단할 수 있다.



[그림 4-30] 흥미도, 매력성, 주제적합성_이공계열

이공계열 다수의 피험자는 ‘패턴화’형식에 흥미를 느꼈으며, ‘형상화’형식 또한 미묘한 차이로 흥미롭게 느껴졌음을 파악할 수 있다. 이공계열 피험자의 응답의 경우 색이 다양해서 제일 먼저 눈이 가고, 캐릭터가 왜 그려져 있는지 궁금증을 유발한다고 하였다. 이러한 응답결과로 보아, 색감이 주는 시각적 자극과 호기심 유발이 이공계열에게 흥미를 자극한 것으로 보인다. 매력성은 ‘라인드로잉’형식과 ‘형상화’형식이 동일한 피험자의 선택을 받았다. 이 또한 응답결과를 살펴보면, 장소에 대한 닉네임과 연계되어 기억하기 좋을 것 같아 쉽게 사용할 수 있어 매력적이라 느낀 것을 볼 수 있다. 이공계열의 경우, 사용성, 효율성에 있어 매력성을 느낀 것으로 해석된다. 주제적합성의 경우 모든 피험자가 ‘라인드로잉’형식을 선택했다. 이는 앞서 인문계열, 예능계열과 동일한 이유에서 선택했음을 파악할 수 있었다.



[그림 4-31] 흥미도, 매력성, 주제적합성_기타계열

기타계열의 경우 피험자의 수는 다소 일반화하기 어렵다고 판단되나, 진행결과 기타계열 피험자의 흥미도는 ‘라인드로잉’형식, ‘형상화’형식이 동일한 점수를 얻었다. 기타계열의 응답을 파악한 결과, 건물의 특징과 분위기가 느껴지고, 귀여운 캐릭터가 눈에 먼저 들어온다고 하였다. 시각적으로 형태를 파악하는 과정에서 흥미를 느꼈음을 볼 수 있다. 매력성은 ‘라인드로잉’형식이 높은 선택을 받았다. 건물을 묘사한 느낌이 좋고, 깔끔해서 보관하고 싶기에 매력적이다 라고 응답한 것으로 보아, 소장욕구에 대하여 매력을 느낀 것으로 해석된다. 주제적합성의 경우 ‘패턴화’형식이 높은 선택을 받았다. 피험자는 전체적인 마을규모를 파악하여 어느 곳에 무엇이 있는지 다소 정확하게 알 수 있어 길을 찾을 수 있을 것 같아 주제에 적합하다 하였다.

제 5 장 결 론

제 1절 연구의 주요 발견점

제 2절 연구의 시사점 및 제한점

제 3절 금후 연구과제

제 5 장 결 론

제 1절 / 연구 주요 발견점

본 연구는 표현형식에 따른 관광지 아트 맵 유형과 사용자 지식이해과정의 관계를 파악하고, 이러한 형태의 아트 맵 제작을 논의하고자 한다. 이를 위해서 국외 관광지 아트 맵 사례 44가지를 조사하였고, 프리 그룹핑(free grouping) 및 군집분석을 통해 표현형식 4가지를 도출하였다. 이를 바탕으로 국내 관광지 1곳을 선정하여 4가지 타입의 아트 맵을 제작하였다. 문헌연구를 통해 사용자 지식 이해과정 PODMA 5단계를 활용하여 각 형태별 아트 맵에 대한 실험연구를 실시하였다. 이러한 실험연구를 통해 얻은 주요 발견점은 다음과 같다.

아트 맵은 PODMA 전개과정을 통해 피험자에게 지식으로서 이해를 돕는다는 것을 도출하였다. 둘째, 라인드로잉 형식은 사용자 지식이해과정(PODMA단계)에 가장 효과적인 표현방법으로 나타났다. 건물묘사와 스토리텔링을 활용한 동선표현이 정보를 이해하고, 지식으로서 이해과정을 형성하는데 가장 효율적으로 이루어질 것이라 판단된다.

셋째, 흥미도, 매력성은 ‘형상화’형식이 효과적이다. 어떠한 형태가 주는 시각적 즐거움, 호기심 등이 사용자의 시선을 유도하여 흥미를 유발하고 매력적으로 느끼게 할 수 있다고 판단된다. 주제적합성은 ‘라인드로잉’형식이 효과적이다. 장소에 대한 분위기, 주제에 대한 이해, 길에 대한 정보 등을 종합적으로 파악하여 정보를 이해하고 기억하는데 효과적으로 판단된다.

넷째, 흥미도, 매력성, 주제적합성과 제작 타입의 관계를 볼 때, PODMA단계를 파악할 수 있다. 흥미도와 매력성의 가장 높은 점수를 받은 ‘형상화 형식’의 관계를 바탕으로, 흥미도, 매력성은 시각적 자극, 의미적 자극(집중 전 단계)과 길

찾기 연상, 이미지연상(스키마 응용)의 PODMA 단계가 높은 것으로 도출되었으며, 사용자의 흥미도와 매력성을 바탕으로 관광지 아트 맵을 제작할 때, 집중 전 단계와 스키마 응용이 효율적으로 나타날 것으로 판단된다. 주제적합성은 ‘라인드로잉 형식’이 가장 높은 점수로 나타났으며, 이를 바탕으로 주제적합성은 의미적 자극(집중 전 단계), 동선의 흐름과약(전체적 윤곽), 흥미유발, 길 찾기 필요성,(선택적 주의) 절차적 기억(장기기억). 길 찾기 연상, 이미지연상(스키마 응용)에 효과적으로 해석할 수 있다.

본 연구의 이외 발견점은 2가지로 도출 할 수 있다. 첫째, 각 네 타입의 표현형식 모두 PODMA 전개과정이 도출되었으나, 특히 패턴화의 경우 의미적 자극(집중 전 단계)을 선택한 피험자는 없었다. 이는 주제에 적합한 맵을 선택할 때 패턴화 형식은 사용자에게 주제에 대한 관심을 끌 수 없다는 것으로 해석할 수 있다. 둘째, 각 전공분야에 따라 흥미도, 매력성, 주제적합성과 각 표현형식 선택의 차이가 나타났다. 인문계열(20명)은 흥미도‘형상화형식’, 매력성 ‘라인드로잉, 형상화형식’, 주제적합성 ‘라인드로잉형식’으로 파악할 수 있으며, 이공계열(10명)은 흥미도 ‘패턴화형식’, 매력성 ‘라인드로잉,형상화형식’, 주제적합성 ‘라인드로잉형식’, 예능계열(24명)은 흥미도‘형상화,패턴화형식’, 매력성‘패턴화형식’, 주제적합성 ‘라인드로잉형식’, 기타계열(6명)은 흥미도 ‘라인드로잉,패턴화형식’, 매력성 ‘라인드로잉형식’, 주제적합성 ‘패턴화형식’으로 파악되었다. 이러한 각 전공분야별 피험자에 따라 PODMA 전개 과정 및 흥미도, 매력성, 주제적합성이 다르게 나타날 수 있음을 파악하였으며, 이에 따라 적절한 제작이 필요한 것으로 판단할 수 있다.

제 2절 / 연구의 시사점 및 제한점

본 연구는 아트 맵을 탐색하고, 차별화전략의 관광지 맵 개발과 그에 대한 정보를 사용자에게 효율적으로 전달하고, 파악하기 위해서 출발했으며, 이러한 도출 과정에서 크게 세 가지 제한점이 있었다. 첫째, 국내 아트 맵(Art Map)에 대한 연구가 미비하여, 본 연구의 학술적 근거가 미흡하다. 둘째, 실험자극물 제작 후 Pilot test를 실시하고, 보완하여 실험결과를 도출해야할 것을 실험진행 후 파악하였다. 셋째, 남녀의 비율, 전공분야의 비율이 일정하지 않아 일반화의 결과로 바라보기 미흡하다. 하지만, 회화적 표현방식의 아트 맵을 제작하고 지도 사용자의 관광지 맵을 통한 지식 이해과정을 살핌으로써, 차별화 된 관광지 맵 제작에 대한 첫 시도의 연구라는 점에서 의의가 있다. 또한, 아트 맵 연구 분야가 활성화 되어 있지 않기 때문에 다양한 연구의 기초자료로 활용하고 도움이 될 수 있기를 기대한다.

제 3절 / 금후 연구과제

본 연구에서 아트 맵 표현형식 4가지를 발견하고, 이를 토대로 제작하였으며, PODMA전개 과정에 대한 실험을 진행하였다. 현재까지도 국외의 다양한 아트 맵 제작이 활발히 이루어지고 있으며, 더욱 다양한 표현형식이 발견될 것이며, 이를 재분류하여 새로운 형식을 도출하고, 제작하여 연구를 진행하는데 흥미로운 결과를 도출할 수 있을 것이다. 또한, 국내 아트 맵에 대해 다양한 분야의 학술적 연구가 필요할 것이다.

참고문헌

도서

- 윤경철,, 김명호, 이강원, 이현직, 지도읽기와 이해, 푸른길, 2008
- 오병근, 강성중, 정보 디자인 교과서, 안그래픽스, 2008
- 문찬, 김미자, 김선영, 박혜경, 이지희, 정혜옥,, 기초조형Communicating, 안그래픽스, 2012
- 가와노 히로시, 예술 기호 정보, 중원문화, 2012
- 오병근, 지식의 시각화, 비즈앤비즈, 2013

학위논문

- 김원중, 효율적 정보전달을 위한 신문지면에서의 지도 디자인에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2006
- 장석현, 지식시각화를 이용한 정보디자인 방법론, 아주대학교 석사학위논문 2008
- 서충길, 기호학 이론을 활용한 미술표현 교육에 관한 연구, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009
- 박현정, 기호학을 통한 현대미술 감상교육, 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2010
- 배혜정, 감정기억 이미지의 회화적 표현연구: 본인작품을 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2016
- 최은지, 전경과 배경의 경계를 활용한 정보표현과 사용자기억체계, 조선대학교 석사학위논문, 2016
- 김유진, 인지적 휴게공간이 사용자의 재인과업에 미치는 영향, 조선대학교

석사학위논문, 2017

- 임수영, 예술의 인지적 가치에 대한 연구:지식과 이해를 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2018

학술논문

- 문윤정, 정지홍, 디지털 지도(Digital Map)의 인터페이스 유형에 관한 연구: 안내지도를 중심으로, 한국디자인학회 국제학술대회 논문집, 2005
- 심혜경, 정인철, 지도인지과정의 시지각적 특성에 관한 고찰, 한국지도학회지, 2007
- 유수정, 백진경, 관광안내지도의 시각적 표현방법에 따른 사용자의 선호도 및 정보인지에 관한 조사연구, 한국디자인학회, 2007
- 이간용, 초등 「사회」 교과서에 나타난 지도자료 및 지도기능 학습특성과 문제점 분석, 한국지리교육환경학회지, 2007
- 장석현, 이주엽, 이경원, 정보시각화와 지식시각화의 비교분석을 통한 표현 방법 연구, 한국학술진흥재단, 2008
- 김성희, 1872년 강원도지도의 회화적 표현방식: 「영양읍지도」 를 중심으로, 한국고지도연구학회, 2012
- 김신혜, 웨이파인딩의 구성 및 영향 요인에 관한 기초연구, 한국디지털디자인협의회, 2014
- 허나영, 시각기호학에 있어서 지각의 문제, 한국미학예술학회, 2014
- 김성희, 조선후기 회화식 지도와 회화, 명지대학교 문화유산연구소, 2016
- 정은주, 조선시대 회화식 지도의 발달배경과 화풍적 특징, 한국고지도연구학회, 2017
- 강태진, 김형우, 부산시 관광 활성화를 위한 아트 맵 개발에 관한 연구, 한

국스마트미디어학회&한국전자거래학회 2017년도 춘계학술대회 논문집

- 심미희, 정보시각화와 비교를 통한 지식시각화의 형태적 특징, 한국스마트미디어학회&한국전자거래학회 2017년도 춘계학술대회 논문집

웹사이트

- <http://www.pinterest.com>
- <https://www.etsy.com/listing/161571442/instant-download-digital-collage-vintage>
- https://search.naver.com/search.naver?where=image&sm=tab_jum&query=%EC%95%84%ED%8A%B8+%EB%A7%B5#imgId=blog14196865%7C87%7C20190039291_228610885&vType=rollout
- <https://blog.naver.com/5345341/220419190510>
- <https://www.kickstarter.com/projects/1505932940/map-art-prints>
- <http://ko.maps-italy.com/%EC%9D%B4%ED%83%88%EB%A6%AC%EC%95%84-%EC%95%84%ED%8A%B8-%EB%A7%B5>
- <http://tovelisa.blogspot.com/2012/01/karthjartat.html?m=1>
- <http://www.picamemag.com/map-portraits/>
- <https://www.thisiscolossal.com/>
- https://m.facebook.com/aiesecmemorial1?ref=stream&hc_location=stream

아트 맵(Art Map) 표현형식과 사용자 지식이해과정의 관계

The Relationship between the Representative Types of Art Map and Users' knowledge-building process

본 연구는 아트 맵과 사용자지식이해과정의 관계를 살펴보는 것으로, 아트 맵(Art map)을 정의하고, 국외사례 수집을 통해 발견한 아트 맵 표현형식을 활용하여 사용자의 지식이해과정과의 관계를 검증하였다.

지도는 3차원 공간에 대한 다양한 정보를 2차원적 형식으로 시각화시킨 결과물이다. 최근, 여행 수요의 증가에 따라 관광지에 대한 필수적인 정보를 색다른 방식으로 표현하는 다양한 형태의 관광지도가 제작되고 있다. 하지만 상당수의 관광지도는 사용자의 정보수용과정에 부합되지 못한 방식으로 제작되고 있다. 너무 복잡한 관광지도는 이해하기 어렵고 사용자의 인지적 오류를 유발시킨다. 또 평이한 관광지도는 사용자의 기억 인출에 효과적이지 못한 경우가 많다.

아트 맵(Art Map)은 '회화적 표현을 통해 제작되는 지도'라고 정의할 수 있다. 좀 더 광의적으로는, 회화적 표현방식을 활용하여 제작자의 관점을 사용자에게 전달함으로써 특정 장소에 대한 정보를 감성적으로 함께 공유하는 예술작품 형태의 지도라 할 수 있다. 하지만 아트 맵의 본질적인 용도는 사용자가 원하는 정보와 지식을 효과적으로 제공함에 있다.

본 연구는 아트 맵(Art map)과 사용자지식이해과정의 관계를 규명하였다. 아트 맵을 정의하고, 국외사례 수집을 통해 발견한 아트 맵 표현형식을 활용하여 사용자의 지식이해과정과의 관계를 검증하였다.

국내외사례 수집을 통해 대표적인 아트 맵 표현형식을 발견하였으며, 이를 기초로 국내 사례연구에 적용할 수 있는 4가지 타입(라인드로잉, 형상화, 패턴화, 발목)의 아트 맵을 제작하였다. 문헌연구를 통해, 아트 맵을 통한 사용자의 지식습득 행위(PODMA 전개)는 사용자의 지식이해과정으로 해석할 수 있음을 파악하였다. 설문조사와 피험자 인터뷰를 통해서, 사례로 제시된 4가지 아트 맵 유형과 사용자의 지식이해과정의 세부 단계들 사이의 관계를 규명하였다. 또한 각각의 아트 맵 유형에 대한 사용자의 흥미도, 매력성, 주제 적합성도 파악하였다.

본 연구의 주요 발견점은 다음과 같다.

첫째, 아트 맵에 대한 사용자의 정보처리 과정이 PODMA 단계와 밀접하게 관련이 있음을 파악하였다. 이러한 결과는, 아트 맵은 단순한 정보가 아니라 사용자에게 지식으로 이해될 수 있는 지식적 대상임을 의미한다.

둘째, 라인드로잉, 형상화, 패턴화, 발목 중에서 ‘라인드로잉’ 형식이 다섯 단계로 구성된 PODMA 전개 과정에 가장 높은 영향을 주었다. 이는 앞서 4가지 아트 맵 유형 중에서 ‘라인드로잉’ 형식이 사용자의 지식 습득 과정에 가장 효과적임을 의미한다.

셋째, 4가지 아트 맵 유형과 사용자 지식이해과정의 관계를 파악하였다. ‘라인드로잉’ 유형은 의미적 자극, 동선의 흐름 파악, 흥미 유발, 길 찾기, 절차적 기억, 길 찾기 연상, 이미지 연상 부분에 도움을 준다. ‘형상화’ 유형은 시각적 자극, 의미적 자극, 길 찾기 연상, 이미지 연상 부분에 도움을 준다. ‘패턴화’ 유형은 규모 파악, 이미지 연상에 효과적이었다. ‘발목’ 유형은 동선의 흐름 파악, 절차적 기억에 매우 유용함을 알 수 있었다.

넷째, 사용자의 흥미도, 매력성, 주제 적합성과 4가지 유형의 아트 맵 사이의 관련성 정도가 파악되었다. ‘형상화’ 유형은 흥미도와 매력성 부문에서 높은 평가를 받았다. 하지만 주제적합성 부문에서는 ‘라인드로잉’ 유형이 높은 점수를 받았다. ‘패턴화’와 ‘번지기’ 유형은 흥미도, 매력성, 주제 적합성의 모든 부문에서 상대적으로 낮은 평가를 받았다.

이상의 내용은 다음과 같이 정리할 수 있다. 아트 맵 제작 시에 ‘라인드로잉’ 유형을 채택하는 것이 사용자의 지식이해과정에 대체적으로 효과적이라 할 수 있다. 하지만, 규모가 큰 대단위 지역에 대한 아트 맵 제작 시에는 ‘패턴화’ 유형이 상대적으로 유리할 수 있다. 해당 지역의 규모를 파악하고 이미지를 연상시키는데 도움이 되기 때문이다. 상대적으로 규모가 작은 관광지라면 ‘형상화’ 유형을 채택하는 것을 고려할 수 있다. ‘형상화’ 유형은 복잡한 길 찾기에 효과적이지 못하지만, 관광지를 다녀간 이후에 오랫동안 해당 지역을 사용자가 이미지 형태로 연상하는데 탁월한 효과가 있기 때문이다. 또한 여행자들에게 자연스럽게 동선의 흐름을 제공할 필요가 있을 경우라면 ‘발목’ 유형을 채택하는 것이 바람직하다.

본 연구는 아트 맵 표현 형식과 사용자 지식이해과정의 관계를 규명하였다. 이것의 의미는 관광지 아트 맵 제작 시에 목적과 용도에 따라 적절한 아트 맵 유형을 선택할 필요가 있음을 밝힌 것이다.

금후에는 이를 토대로 국내 아트 맵(Art Map)에 대해 다양한 분야의 학술적 연구가 진행되기를 기대해 본다.

Keywords : 아트 맵, 회화적 표현형식, 지식이해과정, PODMA 단계

부 록

아트 맵 표현형식별 피험자 응답
및 설문지

설 문 지

제시된 4가지 이미지(A, B, C, D)는 모두 광주광역시 남구 양림동에 소재한 <역사문화 마을>에 대한 아트 맵(Art Map: 그림 지도)입니다.

각각의 이미지를 살펴보고 편안한 마음으로 설문에 응답해주시시오.

참고로 양림동 역사문화마을은 <펭귄마을>이라는 닉네임으로 불리어지는 곳입니다.

본 설문결과는 연구(연구제목: 관광지 아트 맵 제작 용도별 개발 가이드라인에 관한 연구)의 목적 이외에 다른 용도로 사용하지 않습니다.

설문에 참여해 주셔서 감사합니다.

조선대학교 창의공학디자인융합학과 석사과정 최 혜 진 (연락처:)

1. A, B, C, D 중에서 무의식적으로 관심이 가는 지도는 어느 것인가요?

A	B	C	D

2. <역사문화마을>에 관한 지도라는 점을 고려할 때, A, B, C, D 중에서 관심이 가는 지도는 무엇인가요?

A	B	C	D

3. 양림동 <역사문화마을>에 대한 전체적인 <마을 규모>를 파악하기에 어느 지도가 좋습니까. A, B, C, D 중에서 하나를 골라주세요.

A	B	C	D

4. 양림동 <역사문화마을>에 대한 전체적인 <동선(도로의 흐름)> 파악하기에 어느 지도가 좋습니까. A, B, C, D 중에서 하나를 골라주세요.

A	B	C	D

5. 내일, 양림동 <역사문화마을>에 친구랑 놀러간다고 가정하면, A, B, C, D 중에서 어느 지도를 갖고 출발하시겠습니까?

A	B	C	D

6. 양림동 <역사문화마을>에는 <우일선 선교사 자택>이 있습니다. 내일, 친구랑 이곳에서 만나기로 약속했다고 가정합니다. 친구에게 지도를 보내줘야 한다면 어느 것을 보내고 싶습니까?

A	B	C	D

7. A, B, C, D 각각의 지도를 활용해서 양림동 <역사문화마을>을 다녀왔다고 가정합니다. 향후 6개월 정도 시간이 지난 후에 어느 지도가 가장 오랫동안 기억에 남아있을 것 같나요. A, B, C, D 중에서 하나를 골라주세요.

A	B	C	D

8. 먼저 A, B, C, D 각각의 지도에서 양림동 <입구>를 확인해주세요. 그 다음에는 <우일선 선교사 자택>을 확인해주세요. 이제 <입구>에서 <우일선 선교사 자택>에 이르는 동선(길)을 확인해 보십시오.

향후 6개월 정도 시간이 지난 후에 또다시 양림동 <우일선 선교사 자택>을 방문한다면 어느 지도의 정보가 가장 오랫동안 기억에 남아있을 것 같나요. A, B, C, D 중에서 하나를 골라주세요.

A	B	C	D

9. 인천에는 <배다리 역사문화마을>이 있습니다. <배다리 역사문화마을>에 있는 특정 건물을 향후에 찾아가겠다고 가정합니다. <배다리 역사문화마을> 지도가 A, B, C, D 중 어떤 형태로 표현되었을 때 가장 활용하기 좋다고 예상하십니까?

A	B	C	D

10. 인천에는 <배다리 역사문화마을>이 있습니다. <배다리>는 <배가 달는 다리>라는 의미에서 유래했습니다. 이렇듯 해당 지명을 잘 연상할 수 있도록 도움을 지도를 만들려고 합니다. A, B, C, D 중에서 어느 유형이 적합하다고 생각하십니까?

A	B	C	D

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.

()

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.

()

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.

()

14. 귀하의 성별은? (남 / 여)

15. 귀하의 연령은? (10대, 20대, 30대, 40대, 50대)

16. 귀하의 전공 영역은? (인문계열, 이공계열, 예능계열, 기타)

A, B, C, D 개별 아트 맵에 관한 설문 (양림동 역사문화마을과는 상관없이 일반적인 아트 맵으로서의 **흥미도**, **매력성**, **주제 적합성**에 관한 질문)

17. 라인드로잉: 채색 없이 라인 드로잉으로 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 흥미롭게 느껴지십니까?

전혀 흥미롭지 않다	흥미롭지 않다	보통이다	흥미롭다	매우 흥미롭다
------------	---------	------	------	---------

18. 라인드로잉: 채색 없이 라인 드로잉으로 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 매력적으로 느껴지십니까?

전혀 매력적이지 않다	매력적이지 않다	보통이다	매력적이다	매우 매력적이다
-------------	----------	------	-------	----------

19. 라인드로잉: 채색 없이 라인 드로잉으로 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 <역사문화마을>이라는 주제 의식을 표현하는데 적합하다고 생각하십니까?

전혀 적합하지 않다	적합하지 않다	보통이다	적합하다	매우 적합하다
------------	---------	------	------	---------

20. 형상화: 지역의 정체성을 형상화하여 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 흥미롭게 느껴지십니까?

전혀 흥미롭지 않다	흥미롭지 않다	보통이다	흥미롭다	매우 흥미롭다
------------	---------	------	------	---------

21. 형상화: 지역의 정체성을 형상화하여 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 매력적으로 느껴지십니까?

전혀 매력적이지 않다	매력적이지 않다	보통이다	매력적이다	매우 매력적이다
-------------	----------	------	-------	----------

22. 형상화: 지역의 정체성을 형상화하여 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 <역사문화마을>이라는 주제 의식을 표현하는데 적합하다고 생각하십니까?

전혀 적합하지 않다	적합하지 않다	보통이다	적합하다	매우 적합하다
------------	---------	------	------	---------

23. 패턴화: 주요 건물을 중요성에 따라 면의 크기를 패턴화로 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 흥미롭게 느껴지십니까?

전혀 흥미롭지 않다	흥미롭지 않다	보통이다	흥미롭다	매우 흥미롭다
------------	---------	------	------	---------

24. 패턴화: 주요 건물을 중요성에 따라 면의 크기를 패턴화로 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 매력적으로 느껴지십니까?

전혀 매력적이지 않다	매력적이지 않다	보통이다	매력적이다	매우 매력적이다
-------------	----------	------	-------	----------

25. 패턴화: 주요 건물을 중요성에 따라 면의 크기를 패턴화로 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 <역사문화마을>이라는 주제 의식을 표현하는데 적합하다고 생각하십니까?

전혀 적합하지 않다	적합하지 않다	보통이다	적합하다	매우 적합하다
------------	---------	------	------	---------

26. 발목(번지기): 각 장소의 분위기를 발목(번지기)하여 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 흥미롭게 느껴지십니까?

전혀 흥미롭지 않다	흥미롭지 않다	보통이다	흥미롭다	매우 흥미롭다
------------	---------	------	------	---------

27. 발목(번지기): 각 장소의 분위기를 발목(번지기)하여 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 얼마나 매력적으로 느껴지십니까?

전혀 매력적이지 않다	매력적이지 않다	보통이다	매력적이다	매우 매력적이다
-------------	----------	------	-------	----------

28. 발목(번지기): 각 장소의 분위기를 발목(번지기)하여 지도를 묘사했습니다. 이 아트 맵(그림 지도)이 <역사문화마을>이라는 주제 의식을 표현하는데 적합하다고 생각하십니까?

전혀 적합하지 않다	적합하지 않다	보통이다	적합하다	매우 적합하다
------------	---------	------	------	---------

흥미도_형상화 응답설문지

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
---	---------------------------------------	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (평판 그림이 눈에 잘 띄어서 . 왜 평판이 많 그려있을까 궁금 유발 함)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
--------------	---------------------------------------	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (개략도가 낫기 때문에 눈에 제일 띠다)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
---	---------------------------------------	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (그 장소에 대한 특이적인 모습이라서)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
---	---------------------------------------	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (평판 반이자가 그려있어서 그만큼 더 관심이 있을지 같은 지수 찾아가는 마음이 더 많이 생겼기 때문)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	<input checked="" type="checkbox"/> B	C	D
---	---------------------------------------	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (그림으로 나타난 지도가 혼란적 않기 때문에)

흥미도_라인드로잉_응답설문지

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (건물이 나와있어 더 잘 찾아갈수 있을것 같다.)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (건물이 한눈에 보이기 쉬움.)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (말 그대로 그렇지도 않게 건물의 색감이나 특징까지 많이 적혀있어 눈에 확들어옴, 이해도 더 빨랐다.)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (건물이 눈에 띄어서)

흥미도_패턴화 응답설문지

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		✓	

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (색이 다양하고, 견역을 찾기에 편리한거같아서 눈이 많이간다.)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		○	

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (가장 화려하고, 처음 봤을 때 눈에 확 띄기 때문이다.)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		✓	

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (색이 다양해 눈이 잘 들어고 처음에 봤을 때 제일 눈이 갔다.)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		○	

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (일반적인지도랑 달라서 관심이 갈 것 같다)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		✓	

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (화려한 색감이 눈에 띄.)

흥미도_발목 응답설문지

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
			o

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (다른 자등라 알리 ~~특정~~ 특정 부분이 더 미적이라 흥미롭다.)

11-1. 아트 맵(그림 지도)로서 가장 흥미롭게 느껴지는 것은 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
			✓

11-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (D와 같은 형태의 지도가 많아서 제일 눈에 띄는 것 같고 흥미롭게 느껴짐.)

매력성_형상화 응답설문지

12-1. 앙림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
	0		

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (평민마을이라는 낯선명과 연계해서 기억하기 좋아서 보관하고 싶다)

12-1. 앙림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
	A		

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (그림으로 되어있어서 보기에도 예쁘고 소장가치도있어서)

12-1. 앙림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
	B		

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (평민마을이 지도가 그려져 있어 '앙림동 평민마을'의 지도라는 것을 오랫동안 기억할 수 있을 것 같다)

13-1. 앙림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까?

12-1. 앙림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
	B		

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (평민이 인상적임.)

12-1. 앙림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
	B		

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (마네 대안 용역 자문 잘 나와있기 때문이다.)

매력성_패턴화 응답설문지

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		✓	

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (가장 지도 받은 느낌이 좋고 이쁜가 적절히 느껴져서 보관하고 싶다)

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		✓	

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (색이 다양하게 마음에 든다.)

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (흔치않은 지도인 색감이 마음에 들어 미술작품같기때문)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
○			

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
		○	

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (처음 이 지도를 보면 어렵게 느낄 수 있는 면이 있는데 한번 이 지도를 길 찾는 것도 재미있는 것 같다.)

매력성 라인드로잉 응답설문지

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
✓			

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(잘 그려져 있어서 어디에 갔다 왔는지 보면 생각난거 같아서)

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
○			

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(다양한 시각적으로 장면에 대해 정면과 옆면이서 보여주기 편하게)

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
✓			

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(지도 자체가 어지러우게 이쁘고 나중에 그려서 기억할 것 같아서 기억력에도 지도에 대한 설명을 보고 다시 생각해볼수 있을 것 같다)

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
✓			

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(평면의 표현을 잘해서)

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
✓			

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(잘 그려졌던 거 그래서 그림이 그려져 있어서)

매력성_발목 응답설문지

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(색감이 예뻐서)

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D ✓
---	---	---	-----

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(특특해서 보관하고 싶다.)

12-1. 양림동 <역사문화마을>에 방문했을 때, 다음 네 가지 지도를 받았다고 가정합니다. 기념으로 오랫동안 보관하고 싶은 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D ✓
---	---	---	-----

12-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(가장 눈에 띄고 미장품 같아서)

주제적합성_라인드로잉 응답설문지

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(건물들의 특징을 잘 살려서 지도를 보고 찾아보기에 편할거 같다.)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(지도라는데 길은 잘 찾아볼 수 있어 한가롭고 건물들의 색감새라 이름을 받아볼때도 길은 찾기 때문에 건물 특징과 길의 위치까지 나타냈는 라인드로잉이 적합하다고 생각한다.)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(건물들이 표시된게 어떤 분위기든 가진 마을인지 알 수 있어서)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(취지에 맞는 지도라고 생각한다)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(역사문화마을의 관련 설명이 A지도에 잘 나와 있어서)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D
---	---	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
(그림과 그림이 자세하게 나와있어서 표현이 좋다.)

주제적합성_형상화 응답설문지

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B ✓	C	D
---	-----	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (가장 기대에 오라담은거 같고 인상적이라서)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B ✓	C	D
---	-----	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (평상심이 지역을 나타내서.)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B ✓	C	D
---	-----	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (평상심이 지역을 나타내서.)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B ✓	C	D
---	-----	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (양림동 평정권역이라서)

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B ✓	C	D
---	-----	---	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (양림동에 대한 느낌이 평면으로 표현되서 한눈에 알수 있기때문에)

주제적합성_패턴화 응답설문지

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C ✓	D
---	---	-----	---

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (색이 눈에 띄고 길을 찾기가 편리해서)

주제적합성_발목 응답설문지

13-1. 양림동 <역사문화마을>에 대한 지도로 가장 적합하다고 생각하는 지도는 무엇입니까? A, B, C, D 중에서 한 가지를 골라주세요.

A	B	C	D 0
---	---	---	-----

13-2. 위 질문에 그렇게 답한 이유를 간략히 적어주세요.
 (일반지도처럼 방위표도 나와있고 노홍지도처럼 길도 잘보이기때문에)