

2013년 2월
석사학위 논문

치유디자인 개념에 의한 테마파크 공간분석

조 선 대 학 교 대 학 원

제품·실내디자인학과

류 호 진

치유디자인 개념에 의한 테마파크 공간분석

An analysis on Space of Theme Parks
by the Concept of Healing Design

2013년 2월 25일

조선대학교 대학원

제품·실내디자인학과

류 효 진

치유디자인 개념에 의한 테마파크 공간분석

지도교수 문정민

이 논문을 미술학 석사학위신청 논문으로 제출함

2012년 10월

조선대학교 대학원

제품·실내디자인학과

류호진

류효진의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수
위원 조선대학교 교수
위원 조선대학교 교수

손명주
尹甲根
文晶致



2012년 11월

조선대학교 대학원

ABSTRACT	vi
제1장. 서론	1
제1절. 연구 배경 및 목적	2
제2절. 연구 방법 및 범위	3
제3절. 연구의 흐름도	5
제2장. 치유디자인과 테마파크의 이해	6
제1절. 치유디자인의 이해	7
1. 치유디자인의 개념과 정의	7
2. 치유디자인의 구성요소	10
제2절. 테마파크의 이해	17
1. 테마파크의 개념과 정의	17
2. 테마파크의 특성 및 공간적 분류	20
제3절. 치유디자인과 테마파크의 상관성	25
제3장. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간특성	28
제1절. 치유디자인 개념이 적용된 테마요소	29
제2절. 치유디자인 개념이 적용된 환경요소	31
제3절. 치유디자인 개념이 적용된 체험요소	39
제4절. 치유디자인 개념이 적용된 운영요소	42
제5절. 소결	44
제4장. 치유디자인이 적용된 국내외 테마파크 사례분석	

.....	46
제1절. 조사개요	47
1. 분석대상 선정 및 범위	47
2. 분석 방법	49
제2절. 사례조사 및 분석	50
제3절. 소결	63
제5장. 결론	66
제1절. 테마파크 공간 내 치유디자인 특성 및 적용가능영역 ..	67
제2절. 치유디자인이 적용된 테마파크의 효과와 전망	70

표 목 차

〈표1〉 치료와 치유의 의미	7
〈표2〉 치유환경 디자인 구성요소에 관한 선행연구	12
〈표3〉 선행연구의 치유디자인 구성요소 범주	14
〈표4〉 환경지각적 디자인 적용요소(인지적접근의 문제)	15
〈표5〉 공간적 디자인 적용요소(물리적 환경)	16
〈표6〉 상호작용 디자인 적용요소(커뮤니케이션)	17
〈표7〉 테마파크의 정의	18
〈표8〉 테마파크의 정의 정리	19
〈표9〉 테마파크의 기본특성	21
〈표10〉 치유디자인 개념이 적용된 테마유형 및 표현소재	29
〈표11〉 테마파크 내 치유관련 교육프로그램 유형	42
〈표12〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 전시자원 요소[인적, 물적자원]	43
〈표13〉 사례분석 대상	48
〈표14〉 테마파크 내 치유디자인 활용전략 분석틀	49
〈표15〉 (A) = 아소 팜랜드	50
〈표16〉 (B) = 포천 허브아일랜드	51
〈표17〉 (C) = 리라쿠노모리	52
〈표18〉 (D) = 허브힐즈	53
〈표19〉 (E) = 사운드테마파크	54
〈표20〉 (F) = 산청전통한방테마파크	55
〈표21〉 (G) = 에코랜드	56
〈표22〉 (H) = 에코 트롤리 파크	57
〈표23〉 (I) = 코코몽에코파크	58
〈표24〉 (J) = 무병장수테마파크	59
〈표25〉 (K) = 제주뷰티테마파크	60
〈표26〉 (L) = 맹종죽테마파크	61
〈표27〉 (M) = 하이원상동테마파크	62
〈표28〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간적 분류표	63

〈표29〉 사례분석 종합 분석표	65
〈표30〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간특성	68
〈표31〉 사례분석을 통한 환경요소 종합 분석 표	69
〈표32〉 사례분석을 통한 체험요소 종합 분석 표	69

그림 목 차

〈그림1〉 연구의 흐름도	5
〈그림2〉 치유와 디자인의 관계성 및 치유디자인의 정의	9
〈그림3〉 치유디자인 구성 개념도	10
〈그림4〉 테마파크의 기원 및 형성과정	20
〈그림5〉 테마파크의 구성요소	22
〈그림6〉 테마파크의 공간적 분류	24
〈그림7〉 테마파크의 구성요소-속성의 관계	25
〈그림8〉 테마파크와 치유디자인 구성요소의 상관성	26
〈그림9〉 치유디자인 개념의 테마파크 도입 틀	31
〈그림10〉 환경에서 색채가 주는 치유효과	32
〈그림11〉 환경에서 치유디자인 조명 표현	33
〈그림12〉 환경에서의 천연재료[나무, 돌, 황토] 표현	33
〈그림13〉 환경에서의 치유자인 패턴 표현	34
〈그림14〉 환경에서의 적절한 휴먼스케일 표현	34
〈그림15〉 선의 형태가 주는 치유효과	35
〈그림16〉 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [빛]	36
〈그림17〉 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [소리]	36
〈그림18〉 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [공기질 확보를 위한 음이온, 피톤치드] ...	37
〈그림19〉 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [온도]	38
〈그림20〉 테마파크 내 근본적인 자연요소 도입 [자연경관, 약제]	38
〈그림21〉 테마파크 내 전략적 치유 체험모듈 정립과정	39
〈그림22〉 테마파크 내의 치유적 운동요소	41
〈그림23〉 테마파크 내의 치유적 감성, 참여요소	41
〈그림24〉 테마파크 내의 치유적 두뇌활동요소	42
〈그림25〉 테마파크 내 치유디자인 분석과 활용전략	45
〈그림26〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 사례분석 흐름	47
〈그림27〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 효과	70

ABSTRACT

An analysis on Space of Theme Parks by the Concept of Healing Design

Ryu Hyo JIn

Advisor : prof. Moon Jeong-min

Department of Interior Design

Graduate School of Chosun University

In the 21st century, demands of recreation and relaxation in healing space has been increasing according to change in leisure styles and enhanced health activities. Modern people are more interested in healing their minds and bodies through leisure activities and relaxation, and want to relieve their mental stress as well as to enhance physical health through rest. So, there have been a variety of studies on healing using the concept of healing in which the needs of modern people are satisfied. In particular, healing design which the concept of healing is applied for design is used for emotional lighting, color therapy, forest therapy, and the Crime Prevention Through Environmental Design(CPTED). Also, theme parks for which the concept of healing design is applied for various design industries, are under construction. Such theme parks have had much attention recently as it satisfies healing desire of modern people.

This study analysed theme parks with the concept of healing design applied for tired modern people in order to present how to represent space of theme parks more efficiently.

The purpose of the study was to present applicable areas and directions of healing design in theme parks. The study speculated the following four things:

First, based on previous studies, healing design, concept and components of theme parks were identified. The concept of healing design was organized and the components were classified into spatial, psychological and human factors.

The concept of theme parks and similar examples were analysed and the components were classified into theme, hardware and software factors.

Firstly, they were classified into natural/theme type, natural/ activity type, urban/theme type, and urban/activity type based on the spatial classification of theme parks.

Secondly, components extracted from healing design and theme parks were combined based on correlational factors of theme parks with the concept of therapy design to decide four spatial factors: theme, environment, experience and operation.

Thirdly, spatial characteristics of theme parks with the concept of healing design applied were organized to set up an analysis framework .

Based on the four spatial factors, methods of representing healing design used for theme parks were organized.

A factor of theme was classified into story, theme, concept, and technique. Space was classified into artistic, physical and natural factors. Experience was classified into five-senses, exercise, appreciation and brain work factors. Operation was classified into information exchange, communication and exhibition support factors.

Fourthly, national and international theme parks with the concept of healing design applied were analysed based on space factors. They were selected from those which have been established since 2000 and for which the concept of healing design was actively applied.

Some theme parks which is expected to be built and have possibility of development were included in the subjects of the study. The cases for which the concept of healing design was used for theme parks were analysed to seek for how to represent efficient theme parks.

This study presented characteristics of spatial use, applicable areas of healing design and its activation directions based on the cases for which the concept of healing design was applied for theme parks. It is expected that this study will be helpful for new and efficient spatial representation in planning theme parks with the concept of healing design applied.

key word : Healing, Healing Design, Theme park

제 1장. 서 론

- 제 1절. 연구 배경 및 목적
- 제 2절. 연구 방법 및 범위
- 제 3절. 연구의 흐름도

제1장. 서 론

제1절. 연구 배경 및 목적

21세기는 현대인의 소득 증가로 인해 삶의 질이 높아지면서 사회 전체적으로 휴식과 건강에 관한 관심이 높아지고 있다. 최근 웰빙(Well-being)에서 치유(Healing)라는 새로운 트렌드로 개념이 확대되면서 취업과 직장, 학업, 자녀 문제로 스트레스를 받고 있는 현대인들의 심신을 보듬고 위로해줄 수 있는 치유 열풍이 고조되고 있다. 치유는 신체의 건강함 뿐만 아니라 마음의 위안을 포함한 개념이다. 웰빙 트렌드를 거치면서 더욱 나은 삶에 관심을 두는 사람들은 날로 복잡해지는 사회와 인간관계 속에서 ‘마음의 치유’로 스트레스를 줄이고 신체건강까지 챙기겠다는 의식이 반영된 셈이다. 치유는 특히 심리적으로 매우 복잡한 삶을 사는 도시민들에게 필요하다. 일과 휴식이 적절하게 균형 잡혔을 때 건강한 생활을 할 수 있으며 지친 심신에 활력을 불어넣을 수 있다. 이에 맞춰 치유 관련 책과 음식, 여행, 문화계, 서비스 등이 쏟아져 치유가 새로운 마케팅 코드로 떠오르며, 디자인까지 그 영역이 확대되고 있다.

치유의 개념을 디자인에 적용한 치유디자인은 감성조명, 색채치료, 산림테라피, 범죄 예방 디자인(CPTED, 셉티드) 프로젝트¹⁾ 등 다양한 공간 및 장소, 시설에서 활용되고 있다. 또한, 이외에 다른 공간에서도 치유디자인을 적용하려는 움직임이 보인다. 그중에서 테마파크는 일상을 벗어나 여가활동을 통해 현대인들의 휴식에 대한 욕구를 달래는 공간으로 치유 디자인의 개념이 가장 적절하게 활용될 수 있다. 21세기가 본격적인 여가 사회로 전환되면서 소비자의 여가활동에 대한 욕구가 수없이 다양화되고 세분화 되는 시점에 여가 시간 역시 심신을 치유하는 시간으로 활용하려는 현대인들에게 테마파크는 안성맞춤인 공간이다. 테마파크는 현대인의 삶의 질이라는 측면에서 대단히 중요한 탈 스트레스 산업으로 주목받고 있으며 테마파크 내 치유디자인 적용은 많은 스트레스를 겪고 있는 현대인들의 치유에 더욱 친근하고 편안하게 다가가는 효과를 기대할 수 있다.

1) 범죄예방 디자인 프로젝트는 서울시가 범죄나 안전문제에 취약한 두 곳을 시범 사업지로 선정, 범죄예방디자인, 셉티드(CPTED, Crime Prevention Through Environmental Design)를 실제 적용한 사업이다. 셉티드란 ‘범죄예방을 위한 도시환경 설계’란 뜻으로 범죄발생 기회를 사전에 차단하고 예방하는 디자인을 말한다

그러나 테마파크에서 치유디자인의 중요성 및 도시의 여가 공간에 대한 수요가 날로 증대하고 치유환경을 연출하는 방안이 다양하게 모색되고 있지만, 그 적용 범위가 넓고 테마파크 컨셉과 일치하지 않거나 단조로운 소재 혹은 일시적인 이벤트성에만 머무르고 있다.

따라서 본 연구는 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간특성에 대해 알아보고, 이를 토대로 테마파크 공간 내 치유디자인의 적용 가능 영역 및 방향성을 제시하는데 연구의 목적을 가진다. 이는 치유디자인 개념이 테마파크에 적용되었을 때, 현대인들의 스트레스 해소 능력을 향상하고 질병의 치유 회복을 촉진하는 치유환경이 될 수 있다.

제2절. 연구방법 및 범위

본 연구는 먼저 치유디자인과 테마파크에 대한 정의 및 특성에 대해 고찰하고 치유의 관점에서 테마파크의 구성요소와 치유디자인의 상관성을 추출하여 분석틀을 설정한다. 선정된 테마파크 사례를 앞서 설정한 분석틀로 분석하여 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 공간 특성을 파악하였고 세부사항은 다음과 같다.

첫째, 기존 문헌연구를 통해 치유디자인과 테마파크의 정의 및 특성, 구성요소에 대해 고찰하고, 이들의 상관성을 분석함으로써 전반적인 개념에 대해 정리했다. 현재 치유디자인에 대한 정의는 명확하게 분류되지 못한 채 연구자에 따라 조금씩 의견을 달리하고 있다. 따라서 본 연구에서는 연구에 적합한 치유디자인의 개념을 도출하기 위해 우선 치유의 정의 및 치유환경에 대해 살펴보고 치유와 디자인이 관계에 대해 분석하였다. 또한, 테마파크의 명확한 정의에 대해 알아보기 위해 기원과 개념에 대해 정리했다. 그리고 테마파크의 특성과 구성요소에 대해 분석하여 연구에 대한 기초적인 이해도를 높였다.

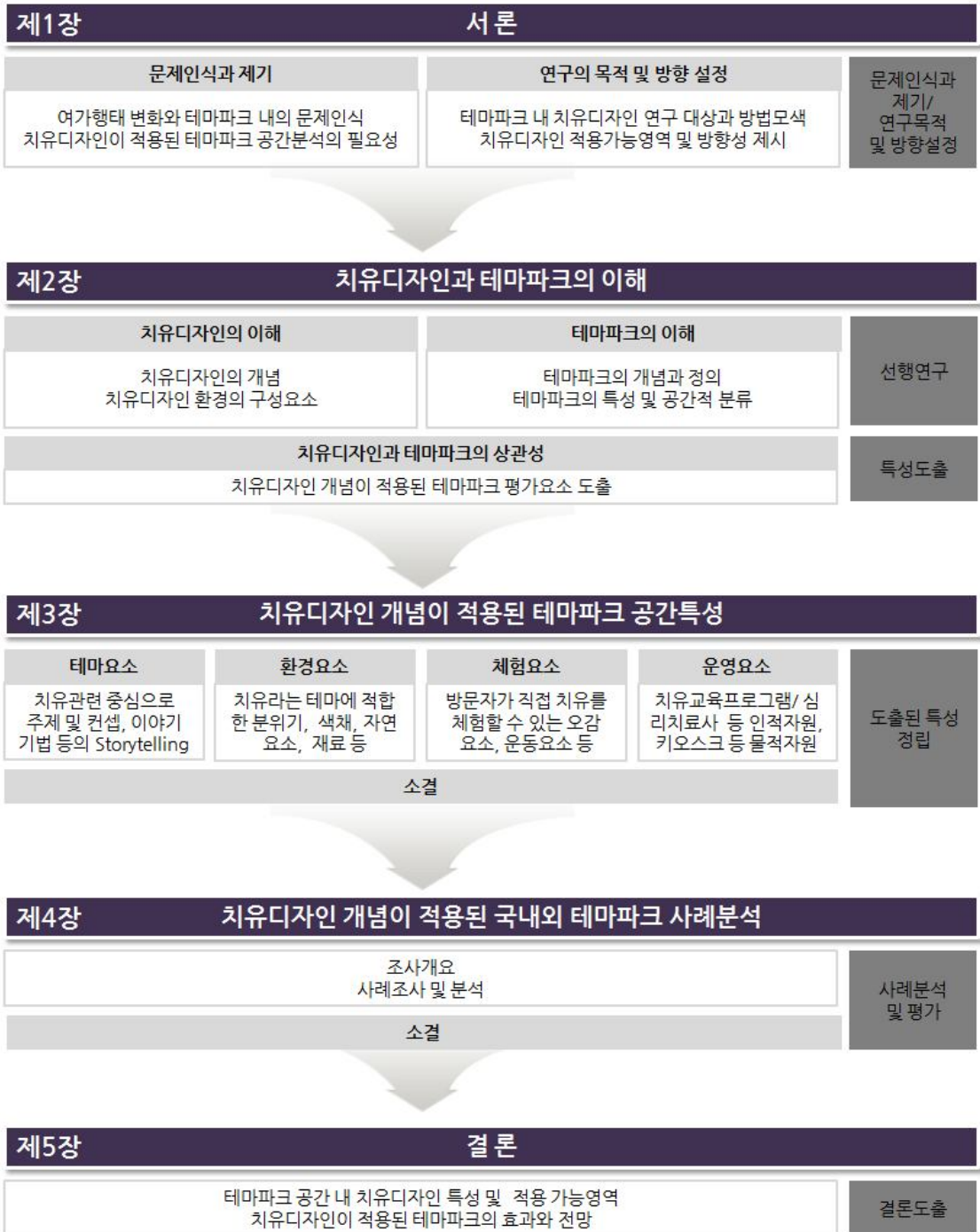
둘째, 테마파크의 구성요소를 현상적 성질에 따라 분류하여 테마파크의 구성속성을 도출하였다. 테마파크의 구성속성과 치유디자인의 구성요소의 상관성을 통해 테마파크 내 치유디자인의 해당 요소를 종합할 수 있다. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크는 테마요소로 치유라는 개념을 중심으로 주제 및 컨셉, 시나리오, 기법 등을 Storytelling으로 구성할 수 있다. 환경요소는 치유라는 테마 및 요소에 적합한 분위기를 형성하거나 색, 빛, 재료, 소리, 조명 등을 통해 다양하게 구성할 수 있다. 체험요소는 치유 효과를 극대화 시킬 수 있

도록 테마와 관련하여 방문자가 직접 치유를 체험할 수 있는 감각적 요소(오감), 운동요소, 감상 및 참여요소, 두뇌 활동 요소 등을 통해 구성할 수 있다. 운영요소는 방문객들이 치유 프로그램을 통해 상호교류가 가능하거나, 테마파크 내에 배치된 미술치료사, 심리치료사 등의 인적자원의 도움을 받아 현대인들의 치유에 더욱 친근하고 편안하게 다가가는 효과를 기대할 수 있다. 각 공간요소의 특성을 살펴본 후 분석틀을 설정한다.

셋째, 국내외에 치유디자인 개념이 적용된 테마파크를 기준으로 하여 총 13가지의 사례를 선정했다. 선정된 사례를 분석틀에 적용하여 현재 어떻게 구현되고 있으며 어떠한 방안으로 연출되어 있는지 그 특성을 파악하였다. 사례 선정 기준은 국외 시설은 치유 및 건강의 스토리를 지향하는 테마파크를 선정하였다. 국내 시설은 치유디자인 부분이 최근 들어 활발히 진행됨에 따라 2000년대 이후 설립되고 치유디자인 개념 적용되어 활발하게 활용되는 테마파크를 선정했다. 또한 설립 예정된 건물로써 발전 가능성을 보유하고 있는 치유디자인 개념의 테마파크를 포함하여 분석하였다.

넷째, 치유디자인이 적용된 테마파크의 사례분석을 토대로 본 연구 내용을 요약정리하고, 연구결과를 종합하여 향후 테마파크 공간 내 치유디자인의 적용가능 영역 및 방향성을 제시하였다.

제3절. 연구의 흐름도



제 2장. 치유디자인과 테마파크의 이해

제 1절. 치유디자인의 이해

제 2절. 테마파크의 이해

제 3절. 치유디자인과 테마파크의 상관성

제2장. 치유디자인과 테마파크의 이해

제1절. 치유디자인의 이해

1. 치유디자인의 개념과 정의

본 장에서는 치유디자인의 개념을 도출하기 위해 우선 치유의 개념과 치유환경에 대해 살펴보고 치유와 디자인이 어떤 관계가 있는지 조사했다. 이를 바탕으로 치유디자인 개념을 도출하고자 한다. 치유라는 개념은 흔히 치료와 같은 의미로 구분 없이 사용되었다. 하지만 치유환경 및 치유디자인의 가치와 그 의미의 발전을 위해서 치유와 치료의 개념화된 근거를 살펴보기로 한다.

치유(治癒)의 사전적 의미는 “치료하여 병을 낫게 함”이란 뜻으로 정의되며, 치료(治療)는 “병을 잘 돌보아서 낫게 함.”으로 정의된다.²⁾

또 다른 견해로는 미래학자이자 교육자인 릴랜드 카이저박사(Dr. Leland Kaiser, 1994)에 의하면 치료와 치유의 개념이 좀 더 명확하게 구분된다. ‘치료(Curing)는 과학적 테크놀로지와 환자의 신체에 초점이 맞추어지지만, 치유(Healing)는 영적, 경험적, 그리고 인간으로서의 환자에 초점이 맞추어져 있다. 또한 치료(Curing)는 하이테크(High Tech)이며 치유(Healing)는 하이터치(High Touch)이다. 치유시설은 환자의 전 경험에 걸쳐 두 차원을 모두 통합해야 한다.’고 말하고 있다.³⁾ 다시 말해서, 치료는 과학적, 기술적인 도구인 의학을 통하여 질병을 건강상태로 회복시켜주는 신체에 관한 의미로 전달되는 반면, 치유는 그 외에도 환경적, 심리적, 사회적, 문화적 지원을 통해 인간적인 면에 관계되어 건강에 접근해가는 방법으로 규정할 수 있으며, 질병상태뿐만 아니라 질병예방과 건강증진에까지 의미를 확대하여 해석할 수 있게 한다.

치료 (Curing) - Hight-Tech	치유 (Healing) - High-Touch
과학적 테크놀로지, 기술적 도구인 의학을 통해 환자의 신체에 초점을 맞춰 질병을 고치는 의미	의학 수단 외에도 환경적, 심리적, 사회적, 문화적 지원을 통해 인간으로서의 환자에 초점을 맞추어 질병예방과 건강증진까지 의미가 확대

〈표 1〉 치료와 치유의 의미

2) 네이버지식사전, ‘치료’, ‘치유’

3) Mary Guzowski, 『Daylighting for Sustainable Design』, McGraw-Hill, 2000, p321

Don MacKahan(1993)은 스트레스 환경을 설명하면서 치유개념에 접근하였다. 그는 “환경적 스트레스는 혈압과 근육의 긴장을 증가시키고 인체의 면역 억제계에 작용하여 질병을 방어할 능력을 감소시킨다.”고 밝히면서, 다음과 같이 스트레스 인자를 규정하고 있다.⁴⁾ 첫째는 조절의 상실로, 이는 우울, 수동적 태도, 혈압상승, 면역기능의 저하와 관련하고 (Rosed Ulrich, 1991) 있다. 둘째는 프라이버시의 상실로, 50가지 공포 중에서 낯선 사람과 함께 잔다는 것과 복도에서의 노출 등을 우선으로 꼽았다. 셋째는 접촉의 상실로, 사회적 지원이 많을수록 스트레스가 줄고 건강 수준이 높아진다는 결과(Uriel Cohen 외, 1985)를 제시하였다.

따라서 치유란 의학적인 수단을 통하면서 추가로 인간의 환경적, 심리적, 사회적, 문화적 자원을 통해 질병상태를 건강상태로 회복시켜주며 스트레스 극복을 도와주는 의미로 해석할 수 있다. 더 나아가 치유환경의 개념은 단지 환자를 치료하는 물리적 환경의 의미를 넘어서서 환경을 치료의 도구의 하나로서 여기는 것으로 발전한다. 치유환경이란 감각들이 활성화되고 대조와 조화가 균형을 이루는 환경(Alan Dilani, 2000)으로 정의된다. 환경은 치유자로서의 역할을 수행하여 개인의 생물학적, 심리적, 사회적 그리고 정신적 건강에까지 이바지하게 되며, 개인의 문화적 경험으로 형태화된다고 볼 수 있을 것이다.⁵⁾ 그러므로 치유환경은 인간의 존엄성을 회복시키고 단절된 삶을 재생, 연결하는 소통의 장으로서 기능하게 될 것으로 기대하고 있다.⁶⁾

앞에서 살펴본 치유의 개념과 함께 치유디자인의 개념을 도출하기 위해서는 치유와 디자인의 관계성을 살펴야 한다. 치유와 디자인의 관계성은 쿠테와 툰에 따른 ‘디자인 모델과 사회모델(1995)’을 살펴보면 80년대는 소비 포화 사회에서는 의미론으로, 90년대 소비 과잉 사회에서는 개성표현 및 미적 경험디자인으로 디자인의 방향이 변화하였다. 이는 디자인이 기술적, 경제적, 미적인 과정뿐만 아니라 점점 심리학적, 문화적, 환경적 측면들 또한 고려하는 것을 의미한다고 주장하였다.⁷⁾ 또한, Kristin Day 등 (2000)은 디자인을 웰빙과 기능을 증진하는 치유자원으로 간주하고, 디자인의 치유적인 영향에 관한 경험연구의 결과를 치유환경의 권고사항으로 제안하였다.⁸⁾

4) Wayne Ruga, 『Designing for the Senses』, Healthcare Design, Hohn Wiley&Sons, Inc. 1997, p224

5) 최영미, 「다감각자극을 고려한 치매시설의 치유환경 조성에 관한 건축계획적연구」, 한양대학교 박사논문, 2007, p64

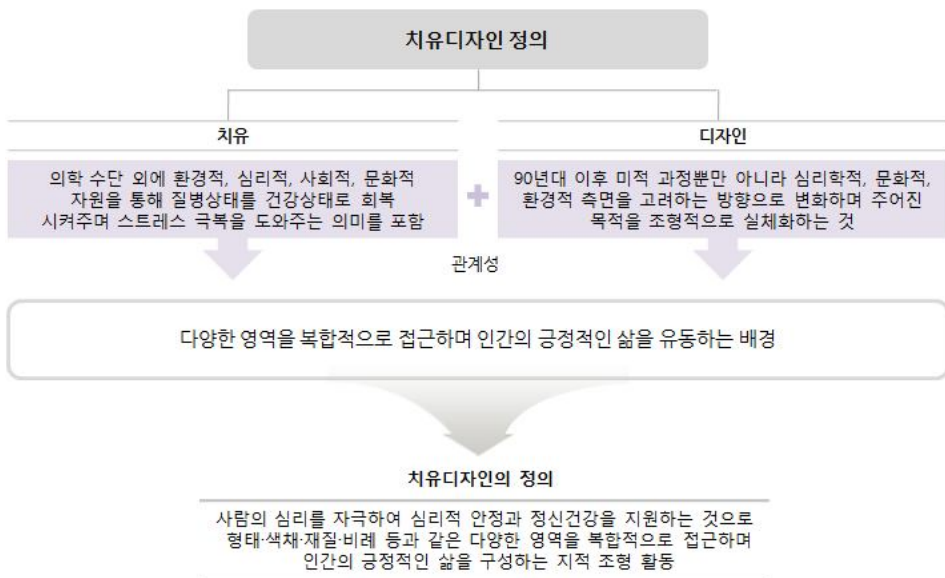
6) 권영걸, 『공간디자인의 언어』, 날마다, 2011, p84

7) 박영주 외1, 「디자인적 치유의 방법에 관한 연구」, 인천가톨릭대학교 조형대학, 한국디자인트렌드학회, Vol.28 pp.177

8) Kristen Day et al., The Therapeutic Design of Environments for People with Dementia, The

즉 치유가 환경적, 심리적, 사회적, 문화적 자원을 통해 질병상태를 건강상태로 회복시켜 주는 의미와 디자인이 미적인 과정뿐만 아니라 심리학적, 문화적, 환경적 측면을 고려하여 방향이 변화된 관계성을 살펴볼 때, 다양한 영역을 복합적으로 접근하며 인간의 긍정적인 삶을 유도하는 배경이 된다는 것을 알 수 있다.

이상에서 치유의 개념 및 치유환경 그리고 치유와 디자인의 관계성에 대해 살펴보았다. 치유디자인은 사람의 심리를 자극하여 심리적 안정과 정신건강을 지원하는 것으로 형태·색채·재질·비례 등과 같은 복합적인 요소를 종합하며 인간의 긍정적인 삶을 구성하는 지적 조형 활동으로 정의한다. 치유디자인은 신체적 활성화에 긍정적 지원을 목적으로 하며 본래 공간의 사용 목적에 실용적, 경제적, 문화적 가치를 부여하며 긍정적인 영향을 미치는 일체의 지원성으로 접근할 수 있다. 또한, 시설 거주자들의 감각을 긍정적으로 자극하는 디자인이야말로 그들의 치유를 지원하고, 사회적 복귀를 촉진하는 원천이 될 것이다.

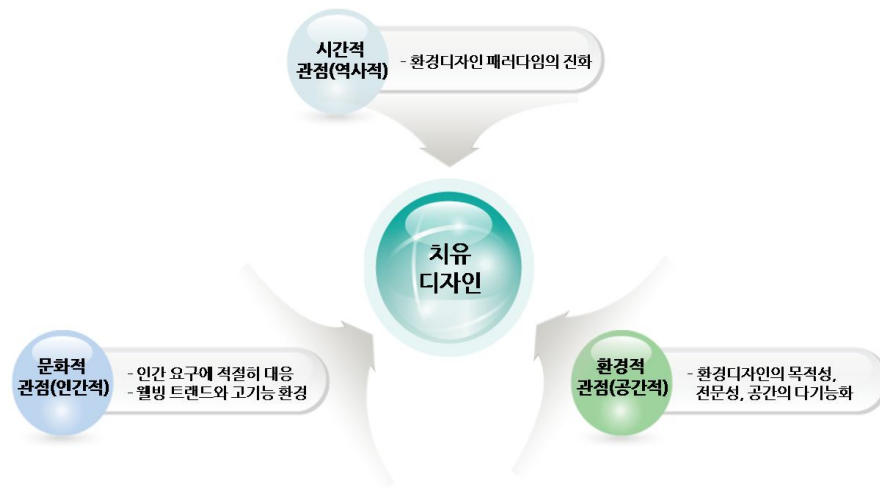


〈그림 2〉 치유와 디자인의 관계성 및 치유디자인의 정의

〈그림3〉에 치유디자인 구성 개념도⁹⁾는 환경디자인의 본래 기능과 그 밖의 시간적 관점, 문화적 관점, 환경적 관점으로 그 영역이 발전되고 있다. 시각적 관점(역사적)의 환경 디자인은 소수와 약자를 배려하며 일반 사용자도 함께 수용하여야 하고 다양한 욕구를 충족시

Gerontologist, Vol, 40, NO. 4, 2000, p397-146
 9) 김태혁, 「치유디자인개념을 적용한 욕실공간 연구」, 경성대학교 석사논문, 2010, p39

켜야 하는 많은 변화가 일어나고 있다. 문화적 관점(인간적)에서도 산업사회의 획일화된 생산중심 공급 위주의 기능적 충족에서 인간성과 인간이 영위하여야 할 전문영역의 고기능을 수용, 선택하는 과제를 가지고 있다. 환경적 관점(공간적)에서는 다기능, 다감각을 유동성 있게 사용하며, 인간의 본래 기능을 충실히 지원하고, 환경의 친화에 어긋나지 않는 다양한 목적이 동시에 수용되고 발전된다. 이러한 모든 요구는 여러 가지 기능과 목적이 동시에 수용되는 다차원적인 진화로 이루어질 것이며, 치유 디자인 또한 이중 하나의 전문 영역으로 발전되어 나갈 것이다.



〈그림 3〉 치유디자인 구성 개념도

2. 치유디자인의 구성요소

디자인은 웰빙과 기능을 증진하는 치유자원으로 간주할 수 있다. 그러므로 치유디자인을 구축하기 위한 치유조건으로 어떠한 디자인 요소가 있어야 하는가를 고려해야 한다. 치유 디자인의 구성요소를 도출하기 위해 각 학자의 의견을 반영하여 종합하였다.

Ulrich 교수는 치유환경의 장애물을 스트레스로 정의하고, 치유환경에 영향을 미치는 디자인 요소를 환경의 조절문제와 긍정적인 물리환경 요소를 포함해 사회적 자원의 중요성을 강조하였다.¹⁰⁾ 즉, 환경은 스트레스를 극복할 수 있도록 지원해 주어야 하며, 지원성 있는

10) Roger S. Ulrich, 「Effects of Healthcare Interior Design on Wellness :Theory and Recent Scientific Research」, Thrd Symposium on Healthcare Design, SF,CA,1990, p90-98

디자인이 바로 스트레스를 감소할 수 있다고 주장하였다.

Jain malkin은 치유디자인 환경 요소로서 소음조절, 공기의 질, 쾌적한 온도, 프라이버시, 빛, 커뮤니케이션, 자연조망, 색상, 질감 등을 들었으며 각각에 대한 조절의 문제가 치유디자인 환경에 큰 영향을 미침을 제시하였다.¹¹⁾

Marth M, Tyson이 제시한 치유 디자인 요소는 크게 3가지로 구분할 수 있다. 주어진 환경에 대한 조절성의 문제인 인간(개인의 요구), 물리적 환경, 상호작용(행태) 3가지 요소로 구분할 수 있다. 인간의 측면에서는 인간의 개인적 요구를 반영할 수 있어야 하며 그 대상은 환자, 의료진, 가족, 방문객으로 구분하고 있다. 또한, 물리적 환경인 공간적 요소와 주제별 행태를 고려한 실내외 치유환경의 요소를 제시하고 있다.¹²⁾

Antje Monz 치유환경요소를 환경 지각적 측면에서 시각(색채, 재료, 자연, 예술품), 청각, 후각, 미각의 중요성, 프라이버시, 영역성, 통제 가능성, 방향성, 예술과 문화를 치유환경에 영향을 주는 디자인 요소로 설명하고 있다.¹³⁾

최광석, 김길채는 한국병원의 스트레스에 대한 치유환경조건에 관한 연구에서 주어진 환경에 대한 조절성의 문제인 인간의 요구, 스트레스를 줄여주는 물리적 환경요소인 공간적 요소, 상호작용의 행위적 요소의 3가지 정도의 요소로 구분할 수 있다.¹⁴⁾ 이는 Tyson과 Ulrich의 연구와 거의 유사하게 치유환경에 영향을 미치는 디자인 요소를 도출하였음을 알 수 있다.

김용우, 양내원¹⁵⁾은 치유환경에 영향을 주는 물리적 환경요소, 사회적 환경요소, 심리적 환경요소, 운영적 요소의 4개 요소로 구분하였다. 물리적 환경요소는 기능적 측면의 제반 요소들로 정의하고, 사회적 환경요소는 개인과 개인 간의 관계 및 의사소통에 관하여 정의하였다. 세 번째 심리적 환경요소는 개인의 환경조절과 심리적 스트레스와 관련된 요소, 운영적 요소는 운영 특성에 따른 제도나 프로그램 등으로 정의하고 있다.

황연숙, 김유연, 장윤정은 쾌적성, 프라이버시, 커뮤니케이션, 거주성, 자연 친화성으로 구분되며¹⁶⁾ 박승환은 치유환경의 범주와 항목에서 환경지각(인지적 관점), 물리적 환경(구조

11) Jain Malkin, 『Hospital Interior Architecture』, Van Nostrand Reinhold, 1992, p36-37

12) Martha m, Tyson, 『The Healing Landscape-Theraoeutic Outdoor Environments』, McGraw-Hill, 1998

13) Antje Monz, 「치유환경발전을 위한 건축계의 역할」, 한국의료복지시설학회 국제심포지엄, 치료환경의 세계적 추이, 2002, p70-81

14) 최광석, 김길채, 「한국병원의 스트레스에 대한 치유환경조건에 관한 연구」, 한국의료복지시설 학회 8권 1호, 2002.6, p64

15) 김용우, 양내원, 「종합병원 다인병실 입원환자의 치유환경 개선방안에 관한 연구」, 건축학회 학술 발표대회 논문집, 22권 2호, 2002, p95-98

16) 황연숙, 김유연, 장윤정, 「여성전문병원 병동부의 치유환경요소 평가에 대한 연구」, 한국실내디자인학회 제 15권 5호 통권 58호, 2006.10, p222

적 관점), 커뮤니케이션의 관점으로 보았다.¹⁷⁾

이미향은 다양성의 제공에서 실내디자인을 통한 이용자의 일시적인 시각의 변화만을 조성할 것이 아니라 다양한 공간들을 치유 공간 내 구성하므로 공간 변화를 통해 직접 다양한 경험을 체험할 수 있도록 해야 한다고 주장했다. 또한, 사회적 접촉을 위한 공간제공(커뮤니티 형성)을 제공함으로써 이는 친숙한 환경을 만들고 이용자들에게 일상생활에서 느끼는 편안함과 치유환경을 제공할 수 있다고 보았다. 마지막으로 움직임의 활성화로서 무리한 움직임을 요구하는 구성이 아닌, 환자들을 외부로 유도하면서 능동적으로 선택할 수 있는 움직임을 활성화 시키는 것은 치유환경 조성의 중요한 측면으로 보았다.¹⁸⁾

박영주는 디자인적 치유의 패키지 디자인을 중심으로 조형적 요소인 색채, 선, 질감과 형태, 여백으로 구분하였다.¹⁹⁾

나민경은 친환경 설계기법을 이용한 치유환경 계획에서 치유환경의 요소로는 소음조절, 환기, 온도, 프라이버시, 빛, 커뮤니케이션, 자연경관, 색상, 가족들의 방문, 질감이 있으며 이 요소들의 조화가 가장 중요하다고 주장하였다. 이러한 치유환경과 접촉했을 때 필요한 치유 보조적 디자인 구성원리는 상황 조절 능력과 사회적 보조, 그리고 긍정적 간섭이 적절히 이루어질 때 나타나는 디자인이라고 설명하고 있다.²⁰⁾

이를 종합한 치유환경의 디자인 구성요소는 <표2>과 같다.

연구자	연구제목	치유디자인의 구성요소		연도
Ulrich	Effects of Healthcare Interior Design on Wellness	환경의 조절문제	길찾기, 프라이버시 조절, 소음조절(TV), 조명의 조절	1990
		긍정적인 물리적 환경요소	밝은 색상, 충분한 창의 계획, 자연적 요소, 단순한 동선	
		사회적 지원	사회적 지원을 위한 가구배치, 가구와 의자의 이동성, 테이블과 라운지의 제공, 개인의 취미 공간, 층/실의 레이아웃 등	
Jain malkin	Hospital Interior Architecture	소음조절, 공기의 질, 쾌적한 온도, 프라이버시 프라이버시, 빛, 커뮤니케이션, 자연조망, 색상, 질감 등		1992

<표 2> 치유디자인 구성요소에 관한 선행연구

17) 박승환, 「치유환경 평가를 통한 여성전문병원의 건축계획에 관한 연구」, 경북대학교 박사논문, 2007, p56

18) 이미향, 「빛을 이용한 치유공간에 대한 연구: LED를 이용한 치유색광」, 홍익대학교 석사논문, 2009, p35-36

19) 박영주, 「디자인적 치유의 방법에 관한 연구: 패키지 디자인을 중심으로」, 한국디자인포럼 Vol.28, 2010.8

20) 나민경, 「친환경 설계기법을 이용한 치유환경 계획: 도심 내 노인복합센터 개발」, 한양대학교 석사논문, 2011, p33-35

연구자	연구제목	치유디자인의 구성요소		연도
Marth M, Tyson	The Healing Landscape	인간(개인적요구)	안정성/보안성, 감각적 인식, 프라이버시, 독립감, 소유의식	1998
		물리적환경	내외부의 통합적 계획, 미기후의 조절, 산책로, 친근감	
		상호작용(행태)	상호관계성, 신체적 활동 능력에 따른 지원, 단순한 배치, 랜드 마크의 전략적 배치, 운동과 이동을 위한 장소 제공, 정원의 벤치, 외부 운동 공간 등	
Antje Monz	치유환경발전을 위한 건축계의 역할	환경 지각적 측면	시각, 청각, 후각, 미각의 중요성, 프라이버시, 영역성, 방향성, 예술과 문화, 사회적 교류 등	2002
최광석, 김길채	한국 병원의 스트레스에 대응한 치유환경 조건에 관한 연구	인간의 요구	길찾기, 쾌적함, 접근성, 프라이버시, 명료함, 안전성/보안성, 환경적응성, 사회성	2002
		공간적 요소	친근한 환경, 개방감, 자연물, 인공물	
		행위적 요소	사회성, 환자의 활동 촉진공간, 정보교환, 가족공간	
김용우, 양내원	종합병원 다인병실 입원 환자의 치유 환경 개선방안에 관한연구	물리적 환경요소	자연적 요소, 조망, 빛, 조명, 소음, 온도, 환기, 색, 재료, 규모 등	2002
		심리적 환경요소	스트레스, 프라이버시, 자존감, 거주/영역성, 혼잡	
		사회적 환경요소	사회적 교류, 가족의 편의성, 대인관계, 의료진과의 커뮤니케이션	
		운영적 요소	제도, 규정, 치료 프로그램	
황연숙, 김유연, 장윤정	여성전문병원 병동부의 치유환경요소 평가에 대한 연구	쾌적성, 프라이버시, 커뮤니케이션, 거주성, 자연친화성		2006
박승환	치유환경 평가를 통한 여성전문 병원의 건축계획에 관한 연구	환경지각-인지적 접근	식별성/명료성, 개방감/공간감, 이미지/의미, 안전/보안성, 거주성/환경적응성	2007
		사회·심리적 접근	개인공간/영역성, 프라이버시/과밀, 사회적교류, 정보환경	
		물리적 환경-구조적 관점	기능의 효율성, 자연요소, 상징적 인공물, 접근성, 쾌적성	
이미향	빛을 이용한 치유공간에 대한 연구	다양성 제공	다양한 넓이의 공간변화를 통한 체험활동	2009
		사회적 접촉을 위한 공간제공	친숙한 환경을 제공하는 커뮤니티 형성공간	
		움직임의 활성화	환자들을 외부로 유도하는 능동적 동선유도	

〈표 2〉 치유디자인 구성요소에 관한 선행연구

연구자	연구제목	치유디자인의 구성요소		연도
박영주	디자인적 치유의 방법에 관한 연구	조형적 요소	컬러, 선, 질감과 형태, 여백	2010
나민경	친환경 설계기법을 이용한 치유환경 계획	상황조절능력	소음조절, 환기, 온도, 프라이버시, 빛, 커뮤니케이션, 자연경관, 색상, 가족들의 방문, 질감	2011
		사회적보조		
		긍정적간섭		

〈표 2〉 치유디자인 구성요소에 관한 선행연구

〈표2〉를 통해 치유환경의 영향을 미치는 디자인의 구성요소를 분석한 결과 대부분의 연구에서는 치유환경의 접근 방법을 설정하고 세부사항으로 치유디자인 구성요소를 제시하고 있다. 치유디자인 구성요소로는 환경의 조절, 인간의 요구 및 행태, 환경지각, 물리적 환경, 조형적 요소, 사회적 측면, 상호작용, 심리적 측면, 운영적요소로 접근할 수 있다. 그러나 9가지의 접근 방법에서는 각기 다른 단어를 사용하고 있지만, 구체적인 내용은 비슷하여 접근방법은 대략 3가지 정도로 축약될 수 있다. 이는 환경 지각적 요소(인지적 접근의 문제), 공간적 요소(물리적 환경), 상호작용요소(커뮤니케이션)로 분류하였다. 그 구체적인 내용은 〈표3〉과 같으며, 연구자별로 살펴보면 다음과 같다.

연구자	환경 지각적 요소 (인지적 접근의 문제)		공간적 요소 (물리적 환경)			상호작용요소 (커뮤니케이션)			
	환경의 조절	환경지각	인간의 요구	물리적 환경	조형적 요소	사회적 측면	상호작용 (행태)	심리적 측면	운영적 요소
Ulrich	●			●		●			
Jain malkin	●	●	●			●		●	
Tyson			●	●			●		
Antje Monz		●							
최광석,김길채			●	●			●		
김용우,양내원				●		●		●	●
황연숙 외 2		●	●	●		●		●	
박승환		●		●		●		●	
이미향				●		●	●	●	
박영주					●				
나민경	●		●			●		●	

〈표 3〉 선행연구의 치유디자인 구성요소 범주

본 연구에서는 치유가 필요한 현대인의 상태를 측정하고 진단하는 과정을 통해 치유디자인

인에 대한 하나의 분류체계를 유도하고자 하였다. 첫째, 받아들이고 반응하는 인간의 상태 측정과 진단을 위해서는 조절이 가능한 환경 지각적 요소(인지적 접근의 문제)와 둘째, 개인과 개인, 개인과 환경의 의사소통에 영향을 미치는 상호작용 요소로 분류할 수 있다. 또한, 셋째, 인간이 거주하고, 물리적 장치를 구성하는 환경에 긍정적인 자극을 주면 치유가 촉진된다는 물리적 요소의 구조적 접근 방법으로 분류할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 치유디자인 구성요소를 환경 지각적 요소(인지적 접근의 문제), 공간적 요소(물리적 환경), 상호작용요소(커뮤니케이션)의 3가지로 귀결할 수 있다. 각각의 연구가 균형을 이루며 심도 있게 이루어짐으로써 궁극적으로 인간의 건강을 위한 환경을 만들어낼 수 있을 것이다.

가. 환경 지각적 요소(인지적 접근의 문제)

환경 지각적 요소(인지적 접근의 문제)는 환경자극을 받아들이고 반응하는 주관적이지자 주체적 요소이다. 선행 연구에서 제시된 항목들을 분류해 본 결과 환경 지각적 요소(인지적 접근의 문제)에서는 식별/명료성, 감각적 자극, 개방감, 안전과 보안 4개 항목으로 분류할 수 있었다. 분류된 항목들의 내용은 <표4>와 같다. 인간 개개인의 욕구를 충족시킬 수 있도록 환경을 제어할 가능성 여부는 스트레스와 건강요인에 중요한 요소가 된다. 인간은 주어진 상황과 환경에 대하여 조절하려는 강한 욕구가 있으며 이를 충족하지 못할 때, 부담감, 침울, 면역체계의 약화 등 부정적인 효과가 나타난다.²¹⁾ 이를 방지하기 위한 요건들로서 <표4>와 같이 환경 지각적 요소들을 공간 디자인에 체계적으로 대입할 수 있어야 한다.

구 분	관점	항 목	내 용
환경지각적 요소 (인지적 접근의 문제)	환경자극을 받아들이고 반응하는 주관적이지자 주체적 요소	식별/명료성	- 식별성 있는 사인 시스템과 랜드마크 - 안내데스크 위치와 디자인
		감각적 자극	- Amenity 요소의 강화(쾌적함, 즐거움, 쾌락성 등) - 스트레스를 감소시키는 시각,청각,미각 등의 요소 - 편안한 환경 분위기
		개방감	- 개방감(시야, 전망, 방위)
		안전과 보안	- 미끄럽지 않는 재료, 벽면의 알코브

<표 4> 환경지각적 디자인 적용요소(인지적 접근의 문제)

21) 박지영, 「Human-care 개념의 한·양방 협진병원 외래진료부의 실내디자인에 관한 연구」, 건국대학교 디자인대학원, 석사논문, 2002, p11

나. 공간적 요소(물리적 환경)

공간적 요소(물리적 환경)는 물리적인 구조, 외부의 자극 등 물리적 환경에서의 스트레스를 완화할 수 있는 긍정적인 자극 요소이다. 선행 연구에서 제시된 항목들을 분류해 본 결과 공간적 요소(물리적 환경)에서는 친근한 환경, 기능의 효율성, 편의성과 접근 용이성, 물리적 요소의 조절(쾌적성), 자연요소 도입, 인공물 6개 항목으로 분류할 수 있었다. 분류된 항목들의 내용은 <표5>와 같다. 공간 내의 긍정적인 요소로는 재료, 색채, 자연채광, 공기 질의 정화, 실내조경 등과 같은 요소이며 이는 심리적 활력, 스트레스 감소, 집중력, 살균, 면역기능 향상 등의 다양한 치유 효과를 기대할 수 있다. 치유공간은 긍정적인 사고를 이끌고, 부정적인 감정을 제어한다. 이렇게 공간을 구성하는 요소는 현대인들의 심리적 변화를 유발할 수 있으며, 다양한 서비스를 제공하는 장소 개념으로 해석될 수 있다. 따라서 심리적, 사회적 요구에 맞을 수 있는 다양한 공간적 요소의 지원이 필요하다.

구 분	관점	항 목	내 용
공간적 요소 (물리적 환경)	물리적인 구조, 외부의 자극 등 물리적 환경에서의 스트레스를 완화시킬 수 있는 긍정적인 자극 요소	친근한 환경	- 색채, 재료, 패턴, 가구 및 집기, 형상물 공간의 스케일감, 디자인의 디테일과 형태 등
		기능의 효율성	- 가구나 집기 (이동성) - 공간의 융통성 - 기능의 단순화, 효율성
		편의성과 접근 용이성	- 접근성 있는 출입구 계획 - 층/실의 레이아웃 - 내외부의 연결성
		물리적요소의 조절 (쾌적성)	- 음(소음차단) - 빛(자연광, 인공조명) - 열(온도조절) - 공기(환기조절)
		자연요소 도입 (Nature)	- 자연적 요소 도입 - 실내 경원 - 외부 조경(야외정원, 자연조망, 산책로, 옥상정원 등)
		인공물	- 자연사진, 예술품, 조각, 상징물 등

<표 5> 공간적 디자인 적용요소(물리적 환경)

다. 상호작용 요소(커뮤니케이션)

상호작용 요소(커뮤니케이션)는 개인, 개인과 개인, 개인과 환경의 교류와 의사소통에 영향을 미치는 요소이다. 선행 연구에서 제시된 항목들을 분류해 본 결과 심리적 요소(커뮤니케이션)에서는 능동적 활동지원, 사회적 교류, 프라이버시 확보, 정보교환과 커뮤니케이션 4개 항목으로 분류할 수 있었다. 분류된 항목들의 내용은 <표6>과 같다. 가족과 친구 그리고 다른 사회적 교류로부터 상호작용이 됨으로써 치유 효과를 얻을 수 있다. 커뮤니케이션은 스트레스를 감소시키고 건강을 증진한다.

구 분	관점	항 목	내 용
상호작용 요소 (커뮤니 케이션)	개인, 개인과 개인, 개인과 환경의 교류와 의사소통에 영향을 미치는 요소	능동적 활동지원	- 조기보행, 운동, 취미생활 등 신체적 활동능력에 따른 지원
		사회적 교류	- 가족들을 위한 공간 - 사회성을 높이는 정원과 벤치 및 가구배열 등 - 사람이 모이는 공간(대기실, 휴게공간 등)
		프라이버시 확보	- 고립감을 느끼지 않게 하는 디자인적 배려 - 시각적, 청각적 프라이버시 - 사적인 공간 확보
		정보교환과 커뮤니케이션	- 다양한 정보의 제공 및 교육적 기능의 공간 (치료 프로그램) 등

<표 6> 상호작용 디자인 적용요소(커뮤니케이션)

제2절. 테마파크의 이해

1. 테마파크의 개념과 정의

테마파크의 사전적 의미는 ‘테마(theme)’와 ‘파크(park)’의 결합으로 특정한 주제(theme)를 중심으로 주제와 연속성을 가지는 환경, 놀이시설, 이벤트 등을 기획하고 구성한다. 이는 방문객에게 감동과 즐거움을 제공하는 비일상적인 레저공간으로 설명할 수 있다.²²⁾

22) 네이버 지식사전, ‘테마파크’

그 외 테마파크에 관해 현재까지 알려진 정의들은 국내외 학자들과 관련 기관에 따라 다양하게 정의되고 있는데, 테마파크에 대한 학자들의 정의를 요약하면 다음 <표7>과 같다.

연구자	정의내용
사전적 의미	‘테마(theme)’와 ‘파크(park)’의 결합으로 특정한 주제(theme)를 중심으로 주제와 연속성을 가지는 환경, 놀이시설, 이벤트 등을 기획하고 구성한다. 이는 방문객에게 감동과 즐거움을 제공하는 비일상적인 레저공간
J.카메론 (Cameron)	테마파크는 방문객 유치사업에 포함되는 몇몇 주요시설 중의 하나로서 일정지역에 민국박람회로부터 어뮤즈먼트파크, 지역박람회, 박물관이나 동물원과 같은 문화적이거나 비영리 시설까지 포함
밀만 (Milman)	다른 공간과 시간의 분위기를 창출해내고, 건축물과 경치, 훈련된 종사원, 탑승물, 식음료, 그리고 상품들이 선정된 테마에 맞게 조화됨으로써 지배적인 분위기를 집중시키는 곳
미국부동산 연구단체(ULI)	특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운영되는 가족 위주의 즐기는 공원으로서, 다양한 시설물로 구성
한국관광공사	테마파크란 특별하게 창출된 환경과 분위기 속에서 운영되는 가족 위주의 즐기는 공원 (Amusement Parks)등의 다양한 시설물
김창수 [테마파크의 이해]	일정한 주제에 맞는 전체 환경과 환상을 유발시키는 분위기를 만들기 위하여 오락과 편익 시설, 공연과 이벤트, 식음료 및 상품 등의 소재를 이용하여 주제에 따른 공통의 스토리를 연출함으로써 방문객에게 흥미와 즐거움을 제공할 수 있는 비일상적인 종합 문화공원
최정수	특정 테마하에 어트랙션, 식음 및 상품시설 등의 하드웨어와 축제, 쇼나 퍼레이드 등의 소프트웨어가 동일되게 운영되어 비일상적인 환경을 창출하여 이용객에게 감동 및 즐거움을 제공하는 장소로서, 그리고 보다 나아가 지역진흥 및 활성화에 기여하는 곳
전형준	대중이 쉽게 접근하고 이용할 수 있는 공원으로서, 특정 테마를 소재로 한 놀거리, 볼거리, 먹거리, 살거리가 재미있는 탈일상 체험의 대상으로 제공되는 공간

<표 7> 테마파크의 정의

<표7>의 선행 연구자들은 테마파크의 개념을 테마에 두고 정의하기도 하며 혹은 전개되는 수법이나 형태에 두기도 하며, 모두 혼합하여 보기도 한다.

이상에서 나타난 국내외 여러 학자와 관련 기관들의 테마파크의 개념정의를 토대로 본 논문에서는 테마파크란 특정한 주제를 중심으로 전체 환경을 조성하고, 어트랙션, 식음 및 상품시설, 공연, 이벤트 등이 운영되어 비일상적인 환경을 연출하는 레저공간이라 규정하였다.

Theme	Park	Thema Park
창작이나 논의의 중심 과제나 주된 내용. '주제'로 순화.	일반 공중의 휴식, 교육 및 정서를 함양하기 위하여 설치하는 시설을 갖춘 정원, 유원지 등의 사회시설	특정한 주제를 중심으로 전체 환경을 조성하고, 어트랙션, 식음 및 상품시설, 공연, 이벤트 등이 운영되어 비일상적인 환경을 연출하는 레저공간

〈표 8〉 테마파크의 정의 정리

테마파크의 기원은 17세기 유럽의 플레저 가든을 그 출발점으로 볼 수 있다. 플레저 가든은 초기에 음악회 등의 이벤트를 제공하였고, 여기에는 기구탑승형의 놀이시설이 설치되어 유원지의 형태를 이루며 레저랜드 수준의 공원으로 발전하였다. 1843년 덴마크의 코펜하겐에 등장한 티볼리공원은 오락성이 높은 유원지와 도시공원 형태로 발전하여 테마파크의 효시가 되었고, 19세기 후반ライド 시설이 도입되면서 동적 공간인 어뮤즈먼트 파크로 발전하게 되었다.

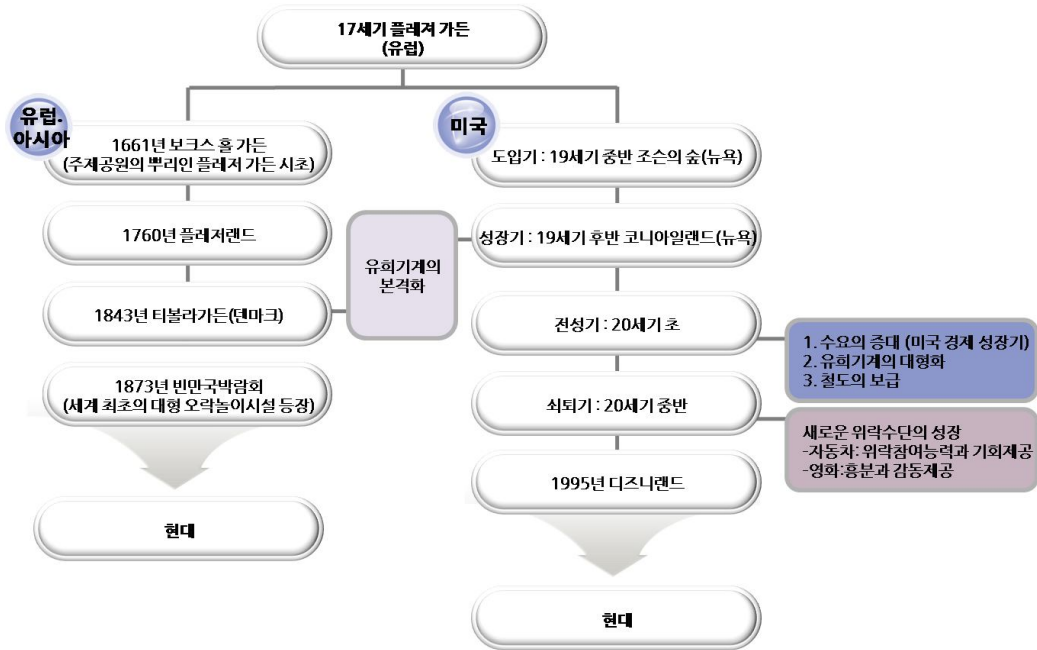
플레저 가든에 본격적인 유희시설을 설치한 것은 빈의 프라타였다. 1873년 오스트리아의 만국박람회가 플래터에서 개최되었는데 유희 기기인 대관람차, 회전목마와 러시아의 산의 롤러코스터 등을 선보였다. 이것이 오늘날 세계 최초의 어트랙션의 원조라고 할 수 있다.

미국의 테마파크도 사람들이 많이 모이는 유원지 형태의 공원에서 출발하였다. 초기 미국 유원지의 출발점이 된 19세기 초반의 '조지의 숲'은 시대의 변화에 따른 대중의 욕구, 선호도에 의해 또다시 놀이와 오락적 성향이 강한 뉴욕시의 '코니아일랜드'와 주로 리조트와 휴식을 위해 이용되는 '센트럴파크'로 나누어졌다. 이 중 '코니아일랜드'라는 1884년, 최초의 현대적 놀이기구라 할 수 있는 롤러코스터가 등장하면서 사람들에게 인식되기 시작한 미국 최초의 본격적인 유원지이다.²³⁾ 유원지 형태의 공원이 미국에 도입되어 19세기 말부터 20세기 초까지 전성기를 맞이하였다.

하지만 1930년대 자동차 대량공급과 영화산업의 발달로 오락, 레저 수단의 성공 탓에 차츰 사람들의 편중된 소비성향으로 테마파크는 점차 쇠퇴의 길로 들어섰다. 그 후 테마의 중요성을 인식하면서 1995년 테마파크로서 디즈니랜드의 등장은 기존의 파크들과 차별화된 테마를 가지고 사람들에게 더욱 다양한 체험과 만족감을 주며 많은 방문객을 불러들이게 되었다. 디즈니랜드가 대규모의 시설을 개장하고 시장에서 크게 성공을 하자 기존의 유원지 형태로부터 전환점을 갖게 되고 어뮤즈먼트 파크들도 점차 테마파크로의 변화를 시도하였다. 테마파크는 발전을 거듭하면서 전 세계적으로 확산하였고, 최근 테마파크는 단순한

23) 김희진, 『일본테마파크의 사례와 전략』, 커뮤니케이션북스, 2009, p.15

오락기능에서 교육 및 문화적인 면을 추구하면서 테마가 다양해졌다. 또한, 테마파크 내의 콘텐츠 역시도 첨단 현대과학의 집합체로서 선도적인 특징을 지니게 되었다. 테마파크 형성단계를 요약하면 <그림4>²⁴⁾와 같다.



<그림 4> 테마파크의 기원 및 형성과정

2. 테마파크의 특성

가. 테마파크의 기본특성

테마파크의 본질적 특성은 테마파크의 개념을 명확하게 이해하는 데 있다. 테마파크는 이미 다양한 연구자들에 의해 개념이 정의되고 있지만 공통된 특성은 다음과 같다. 이들의 기본특성은 균형 있게 내재하여야 한다.

첫 번째, 차별화된 주제와 콘셉트, 스토리를 바탕으로 하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개의 테마들이 연합으로 구성되어야 하는 테마성이 있어야 한다. 테마파크의 주제에 맞게 어뮤즈먼트 형, 민속·역사촌형, 음식, 우주과학형, 미니어처형 등 테마파크가 가

24) 전형준, 「테마파크 공간 내 그린콘텐츠 가능영역 검토 및 개발방향」, 한국외국어대학교, 석사논문, 2010, p8

지고 있는 콘셉트에 맞게 구분되어 진다.

두 번째, 현실에서 벗어나 하나의 독립된 완전한 공상 세계로서 꿈과 환상을 제시하는 비일상적인 공간구성과 연출이 필요하다. 이를 통해 방문객들이 직접 체험하고 느끼며 즐거워하는 것이다. 테마파크 내의 비 일상성에 관한 사례는 동경 디즈니랜드(TDL)의 경우, 입구에 옛날 서부개척시대의 거리를 재현함으로써 서부 영화에 빠졌던 사람들에게 하나의 아메리칸 향수를 불러일으키고 있다.²⁵⁾

세 번째, 주제 부각을 위해 테마파크 내에 있는 모든 환경과 시설물인 건축양식, 조경, 어트랙션, 시설물, 캐릭터 상품 등 모든 상품에 통일적인 이미지를 부여하는 통일성이 구축되어야 한다. 이러한 작은 요소들이 모여서 비일상적인 환경이 조성된다. 또한, 이 때문에 방문객들은 즐거움과 만족감을 얻게 된다.

네 번째, 배타성으로 비일상적인 놀이 공간이 가상현실공간으로서 현실과의 차단되어 테마의 매력성, 차별성을 위해 폐쇄된 공간으로 이루어져야 한다. 이는 방문객들의 환상이 깨어지지 않도록 바깥의 일상적인 세계와 단절시키기 위한 배려이다.

다섯 번째, 다양화된 소비자의 욕구를 충족시킬 수 있도록 창조적 유희공간으로서의 테마파크가 단순히 놀이기구뿐만 아니라 이러한 기능과 함께 오락, 여가, 문화 및 정보, 교육 등의 요소들이 복합적으로 구성되어야 한다. 이렇게 다섯 가지의 기본 특성은 테마파크를 평가하는 기준, 척도로 적용할 수 있다.

구분	내용
테마성	차별화된 컨셉과 스토리를 바탕으로 하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개의 테마들이 연합으로 구성되는 특성
비일상성	현실에서 벗어나 하나의 독립된 완전한 공상세계로서 꿈과 환상을 제시하여 비일상적인 유희공간으로서의 특성을 창출함
통일성	주제부각을 위해 테마파크 내의 모든 환경과 시설물인 건축양식, 조경, 위락시설 등 모든 상품에 통일적인 이미지를 부여하는 특성
배타성	특정의 테마설정에 의한 비일상적인 유희공간으로서 현실과의 차단을 통해 체험하게 되는 가상·허구의 공간으로서의 특성
복합성	창조적 유희공간으로서의 기능과 함께 오락, 여가, 문화 및 정보, 교육 등의 요소들이 복합적으로 구성되어야 다양화된 소비자의 욕구를 충족시킴

〈표 9〉 테마파크의 기본특성

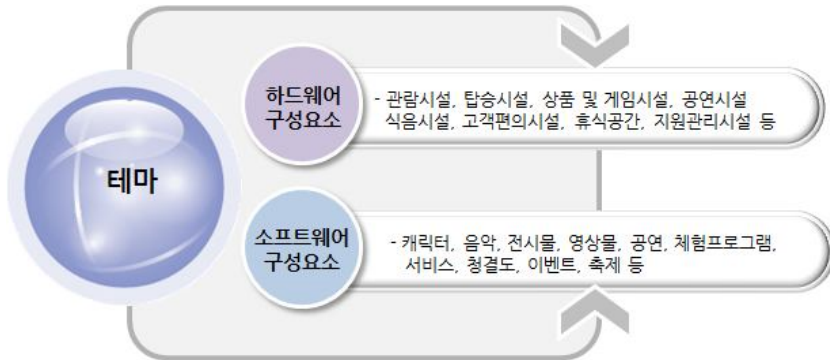
25) 김창수, 『테마파크의 이해』, 대왕사, 2007, p18

〈표9〉의 테마파크의 기본특성을 통해 테마파크가 일반 위락시설과 다른 것은 차별화된 컨셉과 스토리를 바탕으로 구성된다는 점을 알 수 있다. 또한, 분명한 테마와 비현실적인 환상의 세계를 제시하여 비일상적인 공간을 창조하고 통일된 이미지를 갖춤으로써 다양한 요소들이 복합적으로 구성되어 있다.

이러한 테마파크의 특성들이 서로 유기적으로 보완, 결합하여야 방문객들에게 재방문의 효과와 즐거움을 제공할 수 있는 테마파크로 성공할 수 있다.

나. 테마파크의 구성요소

테마파크를 구성하는 요소는 테마를 중심으로 하드웨어 구성요소와 소프트웨어 구성요소로 세분화 될 수 있다.



〈그림 5〉 테마파크의 구성요소

하드웨어의 구성요소는 유형의 장치나 시설로서 관람시설, 탑승시설, 상품 및 게임시설, 공연시설, 식음시설, 고객편의시설, 휴식공간, 지원·관리시설이 있다. 세부사항을 살펴보면 첫 번째, 관람시설이다. 관람시설은 스크린이나 시뮬레이션, 기타의 장소에 나타나는 여상 또는 이에 따르는 시각적 효과를 관람하거나 참여, 체험하여 즐길 수 있는 시설이다.

두 번째, 탑승시설이다. 탑승물은 속도를 느끼거나 주변의 경관과 전경을 관람을 위하여 이동, 회전, 선회하는 시설을 총칭한다.

세 번째, 상품 및 게임시설이다. 이것은 특정 테마파크의 친근감은 물론 차별화된 이미지를 구축하기 위하여 만든 캐릭터를 이용하여 제작된 캐릭터, 기념상품을 포함하여 방문객들에게 만족을 느끼게 하는 게임시설 및 장소를 말한다.

네 번째, 공연시설이다. 공연시설은 캐릭터, 캐스트 등이 출연하여 주제에 합당한 퍼레이

드, 연주, 각종 퍼포먼스를 통하여 생동감 있는 공원으로 만드는 행위 및 공간을 의미한다.

다섯 번째, 식음시설이다. 단지 유형시설로서의 요리나 음료를 제공하는 것뿐만 아니라 다양한 서비스를 통하여 고객 만족 및 무형의 가치를 창출하려는 노력이 뒤따라야 한다.

여섯 번째, 고객편의시설이다. 이것은 테마파크를 방문한 고객에게 하루를 편안하고 재미 있게 즐길 수 있도록 편의와 안전을 제공하기 위한 시설을 가리킨다.

일곱 번째, 휴식공간이다. 이는 만남의 장소로 쓰이거나 방문객의 적절한 휴식을 돕는다.

여덟 번째, 지원·관리시설이다. 테마파크 내부의 모든 시설과 소비자 서비스가 원활히 지원, 운영되도록 하는 것을 의미한다.

하드웨어를 채우는 무형의 내용물인 소프트웨어의 구성요소는 캐릭터, 음악, 전시물, 영상물, 공연, 체험 프로그램, 서비스, 청결도로 세분할 수 있다.²⁶⁾

첫 번째, 캐릭터는 컨셉을 전제로 소비자와의 공감대 형성을 위한 커뮤니케이션의 틀이자 시각적 창조물로서 테마파크에 대한 특정한 이미지를 부여하기 위하여 의도적인 목적에 따라 제작된 아이덴티티를 포함하고 있다.

두 번째, 음악은 테마파크를 상징하는 메인 테마음악, 캐릭터 쇼나 퍼레이드 등과 같은 공연에 쓰이는 배경음악, 그리고 어트랙션에 쓰이는 효과 음악 등으로 나눌 수 있다.

세 번째, 전시물은 드라마 및 영화 촬영과 관련된 모든 전시물을 총칭한다. 교육적 효과가 높은 구성요소이기도 하다.

네 번째, 영상물은 드라마 및 영화 촬영과 관련된 모든 영상물을 총칭한다. 테마파크의 홍보영상에서부터 스토리에 맞게 제작된 애니메이션 등이 이에 속한다.

다섯 번째, 공연은 캐릭터 쇼, 퍼레이드, 연주와 이벤트, 쇼, 각종 퍼포먼스 등이 이에 속하며 테마파크를 방문하는 이용객들이 가장 즐겨워하는 요소이다.

여섯 번째, 체험프로그램은 방문객이 직접 체험을 통해 주제와 관련된 경험을 할 수 있는 프로그램을 말하며 현재 우리나라의 테마파크의 대부분이 테마파크의 재방문율을 높이기 위해 가장 많이 활용되고 있는 요소이다.

일곱 번째 서비스는 고객응대 및 고객 관계와 관련된 일련의 활동을 총칭한다. 서비스는 종사원들의 친절에서부터 할인, 쿠폰, 제휴 등에 이르기까지 그 폭이 상당히 넓다.

여덟 번째, 청결도는 내·외부 시설과 환경의 깨끗한 상태를 말한다. 이는 사소한 요소이긴 하지만 방문객들의 방문 후 상당한 영향력을 미치는 요소이므로 적극 관리될 필요가 있

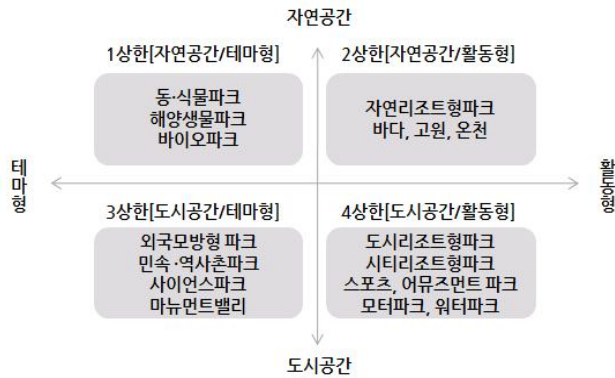
26) 박용구, 『전남지역 스튜디오형 테마파크의 개선 방안에 관한 연구』, 광주대학교, 석사논문, 2009, p13

다.27)

테마파크는 이처럼 하드웨어 구성요소(관람시설, 탑승시설, 상품 및 게임시설, 공연시설, 식음시설, 고객편의시설, 휴식공간, 지원·관리시설)와 소프트웨어 구성요소(캐릭터, 음악, 전시물, 영상물, 공연, 체험 프로그램, 서비스, 청결도)가 함께 조화를 이루어야 고객 만족 및 고객의 재방문을 유도할 수 있다.

다. 테마파크의 공간적 분류

테마파크는 파크의 공간성과 테마의 유사성, 그리고 전개되는 수법과 형태로 분류하여 구분할 수 있다. 본 연구에서는 테마파크의 공간 특성을 살펴보기 위해 공간적 분류를 이용하여 연구를 진행하고자 한다. 공간적 분류는 테마파크의 공간성과 테마의 유사성, 그리고 전개되는 수법과 형태의 두 차원으로 분류하고, 이에 의해 구분된 네 가지 공간에 해당하는 테마파크를 각각의 특징에 맞춰 위치를 표시함으로써 차별화된 특성을 이해할 수 있다.



<그림 6> 테마파크의 공간적 분류

테마파크의 공간성으로 분류하면 <그림6>같이 세로축으로 자연공간과 도시공간으로 배열하고 가로축으로 테마형과 활동형으로 대비한 매트릭스로 구분하면 다음과 같이 네 가지 형태로 구분할 수 있다.

1상한은 자연공간/테마형의 공간으로 동물, 식물, 어류, 정원등의 자연공간을 배경으로 설

27) 박용구, 「전남지역 스튜디오형 테마파크의 개선 방안에 관한 연구 : 소프트웨어 만족도를 중심으로」, 광주대학교, 석사논문, 2009. p.14-16

립된 파크가 범주에 속한다. 2상한은 자연공간/활동형의 공간으로 1상한과 함께 자연공간을 활용하여 설립되지만, 리조트, 바다, 고원, 산, 온천 등을 이용하여 주로 체류하면서 휴식을 즐기는 파크가 이에 해당한다. 3상한은 도시공간/테마형의 공간으로 산업, 과학, 풍속, 구조물 등의 파크이다. 4상한은 도시공간/활동형의 공간으로 스포츠, 어뮤즈먼트, 건강, 예술 등의 파크가 이에 속한다.

제3절. 치유디자인과 테마파크의 상관성

치유디자인 개념을 테마파크 내에 정착시키기 위해서는 얼마나 적합한 영역인지에 대해 검토해야 할 필요성이 있다. 테마파크는 일상을 벗어나 여가활동을 통해 방문객들에게 활기를 주며 재충전하는 공간이다. 이는 정신적 피로를 없애며, 질병을 양호한 상태로 회복하도록 도와준다. 따라서 삶의 질을 향상한다는 점에서 치유디자인의 개념이 추구하는 목적과 같다고 할 수 있다. 테마파크 내에 치유디자인 접목 시 친환경 방식이나 치료하는 방식이 두렵거나 불편하지 않고 오히려 놀이를 통해 체험할 수 있고 몸과 마음의 질병을 회복시키는 공간이 될 수 있다. 또한, 몸과 마음의 자체 치유력과 면역력을 증대시켜 건강과 정서순환을 향상해준다. 이러한 점에서 테마파크와 치유디자인은 깊은 연관을 가진다.

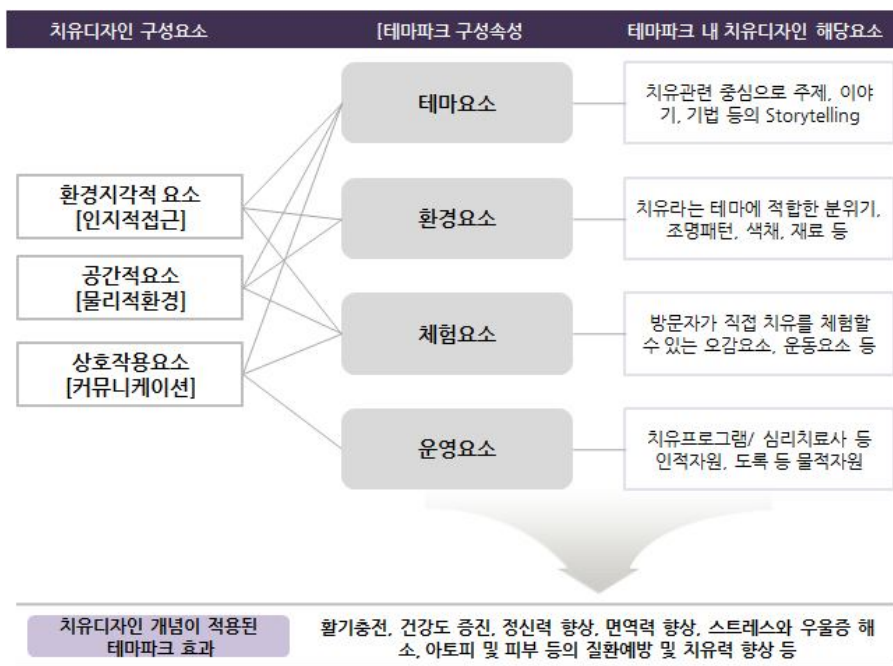


〈그림 7〉 테마파크의 구성요소-속성의 관계

그러므로 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 체계를 살펴보기 위해서는 우선 〈그림7〉과 같이 테마파크의 구성요소(하드웨어 구성요소, 소프트웨어 구성요소)의 세부사항을 현상

적 성질에 따라 분류하여 테마파크의 구성속성을 종합할 수 있다. 테마파크는 크게 첫째, 일정한 테마를 중심으로 그것을 실현하고자 관련된 하위테마로 구성되는 테마요소이다. 둘째, 테마에 맞는 분위기를 조성하는 건축물, 조형물, 조명, 색채 등의 환경요소이다. 셋째, 테마와 관련된 관람 및 놀이시설 등의 체험요소이다. 넷째, 놀이뿐만 아니라 방문객의 쇼핑, 식사, 안내 등 편의를 제공하기 위한 운영요소로 정리할 수 있다.

이를 통해 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 체계를 살펴보면 치유디자인의 구성요소와 테마파크의 구성속성의 상관성을 통해 테마파크 내 치유디자인의 해당 요소를 도출하였다. 치유디자인과 테마파크의 상관성은 <그림8>과 같이 종합할 수 있다.



<그림 8> 테마파크와 치유디자인 구성요소의 상관성

치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 체계를 살펴보면 첫째, 테마요소에서는 기존 일정한 테마를 중심으로 그것을 실현하고자 관련된 하위 테마로 구성되는 요소이다. 이에 치유디자인 개념과 결합한 해당 요소로는 치유라는 개념을 중심으로 주제 및 컨셉, 시나리오, 기법 등을 Storytelling으로 구성할 수 있다.

둘째, 환경요소에서는 배경이 되는 건축물의 외/내관을 의미하며 치유라는 테마 및 요소에 적합한 분위기를 형성하거나 색, 빛, 재료, 소리, 조명 등을 통해 다양하게 구성할 수

있다.

셋째, 체험요소에서는 치유 효과를 극대화 시킬 수 있도록 테마와 관련하여 방문자가 직접 치유를 체험할 수 있는 감각적 요소(오감), 운동요소, 감상 및 참여요소, 두뇌 활동 요소 등을 통해 구성할 수 있다.

넷째, 운영요소에서는 정보교환과 커뮤니케이션이 가능한 프로그램, 방문객의 편의를 제공하기 위한 인적 및 물적 지원 시스템의 구성을 포함한다. 이는 방문객들이 치유프로그램을 통해 상호교류가 가능하거나, 테마파크 내에 배치된 미술치료사, 심리치료사 등의 인적 자원의 도움을 받아 현대인들의 치유에 더욱 친근하고 편안하게 다가가는 효과를 기대할 수 있다.

제 3장. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간특성

제 1절. 치유디자인 개념이 적용된 테마요소

제 2절. 치유디자인 개념이 적용된 환경요소

제 3절. 치유디자인 개념이 적용된 체험요소

제 4절. 치유디자인 개념이 적용된 운영요소

제 5절. 소 결

제3장. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간특성

제1절. 치유디자인 개념이 적용된 테마요소

테마파크는 테마가 가장 중요한 특징으로 작용한다. 테마파크는 일반적으로 메인테마와 서브테마로 나누어지는 데 메인테마는 말 그대로 전체를 관통하는 하나의 테마를 뜻하며 서브테마는 메인테마의 보조역할을 하며 영업성을 배가시킬 수 있는 몇 가지의 테마를 말한다. 예를 들어 허브공원의 미니동물원이나 놀이공원의 생태 가든의 사례를 들 수 있다. 메인테마와 상호보완 효과가 있는 서브테마의 공존이 필요하며 이를 공유해야만 제대로 된 테마파크가 구성된다. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 테마 설정은 기본적으로 치유 중심의 주된 스토리로써 다양한 소재(모티브)나 성격에 따라 테마가 결정될 수 있다. 따라서 테마파크 전체를 통합할 수 있도록 치유에 대한 소비자들의 욕구를 충족하고 공감할 수 있는 테마를 선정하는 것이 중요하다.

테마파크 내 치유 중심의 스토리를 구성하기 위해서는 치유디자인 개념이 적용된 테마 유형이 필요하다. 이는 테마파크를 방문하는 방문객에게 무엇을 전달하며, 어떠한 방법으로 휴식을 취하며 소통하느냐 하는 것으로 테마파크의 테마를 표현하는데 있어서는 구체적인 테마의 소재(모티브)가 필요하다. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크는 단순히 전달하는 메시지를 방문객들이 관람이라는 단일하고 수동적인 형태로 얻는 방법이 아닌, 직접 만져 보고, 조작하는 능동적인 형태로 즐겁고 마음의 안정을 취하고 치유하는 것이 중요하다. 이러한 조건에 맞게 치유디자인 개념의 테마와 주제를 설정할 때, 어떠한 소재(모티브)를 갖고 이야기를 구성하게 되는지 그 유형을 <표10>²⁸⁾과 같이 정리할 수 있다.

치유디자인 테마유형	치유디자인 표현 소재 [모티브]	특성
이야기가 모티브가 되어 만든 환경	(원형의 스토리) 대중들에게 친근한 설화, 동화, 만화, 영화, 인물 등	이야기가 있고 주제가 있으며 기법적 완성도가 있는 공간
		이야기가 있고 주제가 있으며 이야기를 표현하는 기법을 사용하여 만든 공간
		이야기가 있고 주제가 있으나 기법적 완성도가 부족한 공간
		이야기는 있으나 주제가 불분명하고, 기법적 완성도가 있는 공간
		이야기질료만 갖고 단순히 모사한 공간

<표 10> 치유디자인 개념이 적용된 테마유형 및 표현소재

28) 이상원, 「서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구」, 과학기술원, 석사논문, 2000, p84 재인용

치유디자인 테마유형	치유디자인 표현 소재 [모티브]	특성
주제/컨셉이 모티브가 되어 만든 환경	(소비자들의 욕구, 환경 변화에 부응 할 수 있는 치유 중심스토리) 자연, 친환경, 예술, 과학, 건강 등	주제를 이야기하는 질료가 있으며 이를 형식적으로 조화한 공간
		주제를 표현하기 위한 기법을 만들고 질료를 구성한 공간
		주제를 표현하는 질료를 단순히 나열한 공간
		주제를 표현하는 기법으로 이루어진 공간
		주제를 서사물 자체인 공간
기법이 모티브가 되어 만든 환경	(치유 요법의 기술력) 테라피 및 요법(안마, 한방 등), 바이오, 첨단과학, 가상현실 등	기법이 우선 되어 주제를 만들고 이에 부합하는 이야기를 구성한 공 간
		기법이 우선되어 이야기를 만들고 이로 주제를 만든 공간
		기법이 우선되어 이야기를 나열한 공간
		기법이 우선되어 주제 자체를 표현한 공간
		기법 자체가 테마가 되는 공간

〈표 10〉 치유디자인 개념이 적용된 테마유형 및 표현소재

〈표10〉을 통해 알 수 있듯이 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 유형 및 소재(모티브)는 첫째, 이야기가 모티브가 되어 원형의 스토리가 되는 유형이다. 이는 대중들에게 친근한 설화, 동화, 만화, 영화, 인물 등의 소재를 통해 테마를 구성할 수 있다. 친근한 동화, 인물 등의 소재를 사용함으로써 아이들에게도 치유하는 방식이 두렵거나 불편하지 않고 오히려 재미와 편안함을 극대화 시킬 수 있는 소재로 구분될 수 있다. 둘째, 소비자들의 자연 환경에서의 치유 욕구, 생활스타일, 환경 변화에 부응할 수 있는 주제이자 컨셉이 되는 유형이다. 이는 자연, 친환경, 예술, 과학, 건강 등의 소재를 통해 구성될 수 있다. 셋째, 테라피나 요법(안마, 한방 등)의 기술력이 우선되어 기법 자체가 모티브가 되는 유형이다. 그 외 바이오, 첨단과학, 가상현실 등이 이에 포함된다. 이렇게 세가지의 유형으로 크게 나눌 수 있으며, 이는 기본적으로 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 서사구조를 확립할 수 있는 구성으로 전개되어야 한다. 세가지 유형을 통해 테마가 기획/구성되며 방문객들의 소비/향유를 위해 스토리텔링이 완성되는 구조를 지니고 있다. 또한, 치유디자인 개념이 적용된 테마파크가 직간접적으로 내세우는 이야기의 주제는 다른 요소들과 통일 및 관통할 필요가 있다는 점을 명시해야 한다. 그런 까닭에 전시콘텐츠, 공연콘텐츠, 영상콘텐츠 등을 통해 다매체·다감각 스토리텔링이 적절하게 강구되어야 한다.

테마를 통해 구성되는 테마파크의 체계를 쉽게 이해하기 위해 앞서 살펴본 치유디자인 테마유형이 적용된 테마파크의 전체 도입 틀은 〈그림9〉와 같이 제시한다. 치유디자인 개념이

적용된 테마파크의 내용체계를 구성하는 기본 개념으로 테마요소는 전체를 이끌어가는 중심적 역할을 한다. 또한, 테마요소 내에 나머지 세 요소가 기본이 되는 것으로, 주제에 따라 환경, 체험, 운영 요소로 구성됨을 의미한다.



〈그림 9〉 치유디자인 개념의 테마파크 도입 틀

제2절. 치유디자인 개념이 적용된 환경요소

우리의 감정은 의식적 또는 무의식적으로 형태감과 함께 시간적, 공간적 연속성에 의해 영향을 받게 된다.²⁹⁾ 다양한 공간(테마파크 내의 비밀상적인 공간)의 연결을 통해 공간의 강한 대비감 속에서 방문객들은 시각적 쾌감뿐만 아니라 스스로 다양한 이동 동선을 선택하여 경험할 수 있다. 테마파크는 일정한 테마를 중심으로 새로운 하나의 창조된 세계가 열리는 공간을 연출한다. 일반적인 것 이상의 색채, 디자인, 음향, 경관의 기술적 방법이 동원되어 정감 연출을 함으로써 새로운 상상력을 창조해낸다. 공감을 경험한다는 것은 개별적인 요소로 지각하는 것이 아닌 통합된 요소로 인지한다. 그러므로 테마파크 내의 공간 요소는 장소에 부여된 테마에 따라 시공 감각적 요소들이 자연스럽게 녹아있어야 한다. 테마가 바탕이 되는 공간 속에서 방문객과의 소통은 그 공간을 경험하는 주체자로 몰입하는 기회를 갖게 되며, 정신적, 심리적 교류를 가능케 할 수 있다.³⁰⁾ 치유 공간의 조성을 통해 긍정적인 사고를 이끌고, 부정적인 감정을 제어하여 집중력과 흥미를 복돋움으로서 스트레

29) 이소연, 「지역사회의 정신건강을 위한 심리치유환경 계획안」, 건국대학교 건축전문대학원, 석사논문, 2011, p18

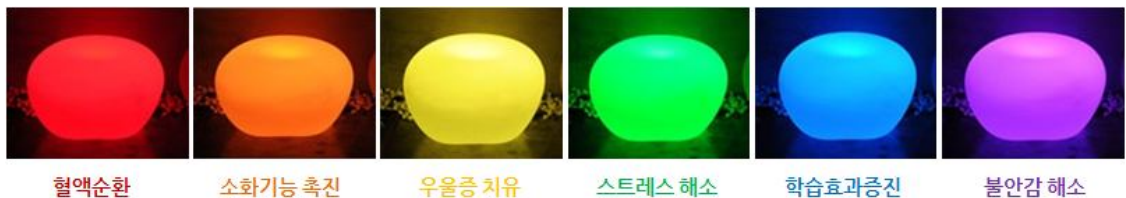
30) 권혜선, 「테마파크 개념을 적용한 어린이체험관의 전시연출에 관한 연구」, 국민대학교 디자인대학원, 석사논문, 2009, p58

스를 감소시킬 수 있다는 가능성을 보여준다. 특히 오랜 시간을 공간에서 보내게 되는 방문객들을 위한 환경은 자연, 인공의 것들이 유기적으로 관계하면서 조화를 이루어야 한다. 따라서 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 공간요소는 앞서 설명한 제2장의 치유디자인의 구성요소 중 공간적 디자인 적용요소를 3가지의 요소로 축약하여 조형요소, 물리적 요소, 자연요소를 통해 분석할 수 있다. 이러한 요소를 고려하여 다감각을 자극할 수 있는 환경을 제공하고자 한다.

가. 조형요소

테마파크 내에 치유 환경을 형성하는데 도움을 줄 수 있는 치유디자인 조형요소로는 색채, 조명, 재료, 패턴, 공간의 휴먼스케일, 선과 형태 요소들이 있다. 그에 따른 치유 효과는 다음과 같다.

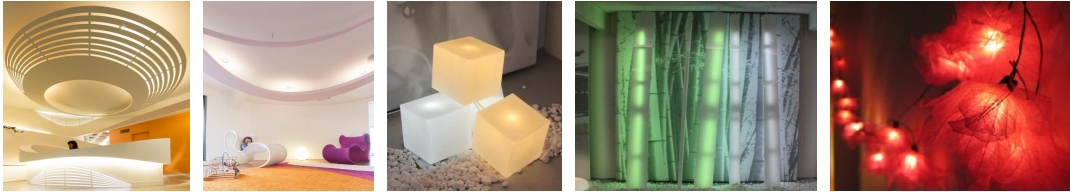
첫째, 색채는 조화로운 환경을 구축하는 방향을 제시하여 감각을 향상해주고, 색채마다 가지고 있는 고유의 에너지를 이용해 성격 및 호흡의 리듬, 내분비계통과 다른 신체적 기능에 영향을 미쳐 자연 치유능력을 강화시켜주는 역할을 한다. 예를 들어 빨강은 혈액순환, 노랑은 소화기능 촉진, 보라색은 불안감 해소 등의 치유 효과를 준다. 또한, 자연의 색채가 인간을 따뜻하고 편안하게 만들며, 자연의 미묘한 색채변화에서 즐거움과 편안한 정서를 얻을 수 있다. 즉, 색채가 가진 일정한 물리적 파동과 시각적 자극을 통해 인간의 생활이나 작업의 분위기 또는 환경을 쾌적하게 하고, 물리적인 신체 활동이나 질병의 경과에도 많은 변화를 일으킬 수 있다. 따라서 테마파크 내에서도 색채치료 치유체험프로그램이나 혹은 건물을 구성하고 있는 벽면 등 색이 가지고 있는 기능이 발휘되도록 색채 조절이 필요하다.



〈그림 10〉 환경에서 색채가 주는 치유효과

둘째, 조명은 색채와 함께 치유환경을 형성한다. 최근 일반 공간에서도 인간의 정서적인 측면을 고려거나 공간의 용도, 공간 내 재실자의 행위를 고려한 조명환경을 강조하고 있다.

필룩스에 마련된 감성조명체험관은 우리 일상 속에서 조명의 효과를 체험할 수 있다. 빛의 밝기와 색 등을 조정해보는데, 예를 들어 미술관에서 조명의 변화에 따라 작품의 느낌이 달라지는 것을 직접 느껴보는 것 등이다.³¹⁾ 또한, 학교 조명도 과목에 따라, 수업시간과 휴식시간에 따라 조명이 변화하면서 집중력을 향상하기도 하고 긴장을 이완시키기도 하는 효과를 얻을 수 있다.



<그림 11> 환경에서의 치유디자인 조명 표현

셋째, 테마파크 내에 놀이 공간 하나하나도 천연나무, 돌, 나무, 흙 등의 천연재로 사용은 치유 환경을 제공할 수 있다. 보통의 바닥재나 벽 등의 건물을 구성하는 건자재는 많은 유해물질을 함유하고 있다. 유해물질을 최소화하기 위해서는 천연재료의 사용이 중요하다. 천연재료로 만들어진 공간은 숨을 쉬고 공기 순환이 좋아 아토피나 폐 질환 등에도 효과적이다. 또한, 눈의 피로해소와 후각, 촉각을 자극하고 인간에게 친근함과 편안함을 느끼게 하여 기분을 정화한다.³²⁾



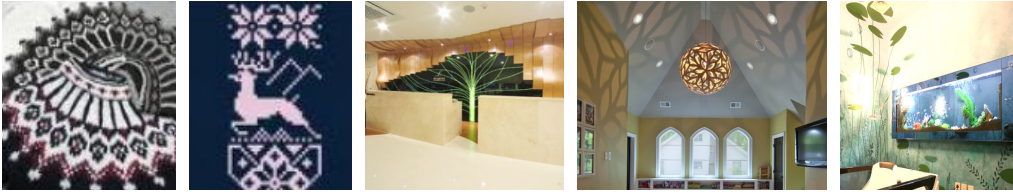
<그림 12> 환경에서의 천연재료[나무, 돌, 황토] 표현

넷째, 조명의 패턴이나 혹은 식물의 패턴 등을 이용하여 치유 환경을 제공할 수 있다. 심적으로 편안함을 느낄 수 있도록 기하학적인 패턴보다는 자연 친화적인 패턴을 선택한다. 홈패션 브랜드인 이브 자리의 제품들에는 자연 일부를 방 안으로 들여놓은 듯한 큰 꽃잎, 물결 파동 등 자연적 패턴들로 구성되어있다. 이는 자연이 숨 쉬는 치유의 공간으로서의 브랜드를 자리매김한 예시로 볼 수 있다. 또한, 편안한 노르딕 인테리어 스타일(Nordic interior Style)에서도 Nordic Patten이라 일컬어지는 눈꽃, 순록, 침엽수 등의 북유럽의 자

31) 네이버 지식백과 '필룩스, 조명박물관'

32) 이소연, 「지역사회의 정신건강을 위한 심리치유환경 계획안」, 건국대학교 건축전문대학원, 석사논문, 2011, p19

연에서 본뜬 무늬를 통해 편안함을 제공한다.



〈그림 13〉 환경에서의 치유디자인 패턴 표현

다섯째, 공간의 적절한 휴먼 스케일은 치유 환경을 제공할 수 있다. 현재 테마파크의 내부를 살펴보면 대형공간 속에서 살아가는 사람들은 존재감을 잃고 소외감을 느낀다. 공간을 보면 휴먼 스케일은 사라지고 모두가 대형 구조뿐이다. 휴먼스케일은 단지 물리적, 시각적 크기뿐만이 아니라 심리적 크기까지도 고려하는 것이 휴먼스케일이다. 휴먼스케일은 인간의 체격을 기준으로 한 척도로 아주 작은 일부분에서부터 건축적 요소인 벽, 기둥, 계단, 창문, 그리고 높이, 폭, 깊이, 천정의 높이만으로도 사람의 기분을 좌우할 수 있다. 임석재 이화여대 건축학과 교수는 적절한 '휴먼 스케일'의 공간이 아이들의 성장기에 꼭 필요하며 치유 효과가 있다고 강조한다. 예를 들어 아이들은 작은 공간, 창고나 다락방 또는 집안의 계단 같은 곳을 좋아한다. 계단을 오르거나 좁은 다락방 같은 곳에 몸을 낮게 숙이고 또는 높은 곳을 오르기 위해 발돋움을 하면서 평소에 사용하지 않는 몸의 다양한 근육을 쓰게 된다. 이렇게 아이들은 자신들의 스케일에 맞는 공간을 창출하며 놀게 된다. 아이들은 휴먼스케일에 맞는 공간에서 온기를 느낄 수 있으며, 심리적으로 안전 된 상태를 누리게 된다. 그러므로 테마파크 내의 휴먼스케일 적용은 벤치, 어트랙션 등의 적절한 크기의 휴먼스케일을 적용하여 편안한 정서를 제공해야 한다. 테마파크 내에서의 적절한 휴먼스케일은 표현은 〈그림13〉과 같다.



〈그림 14〉 환경에서의 적절한 휴먼스케일 표현

여섯째, 조형적인 선과 형태를 통해서도 치유의 효과를 볼 수 있다. 예를 들어 〈그림14〉³³⁾와 같이 식물의 선은 편안한 환경을 연상시키기도 하며, 가지가 나누어진 선은 즐거움을 느끼게 한다. 소용돌이와 같은 선은 즐거운 변화를 예감시킨다. 바람과 같은 웨이브는

상쾌한 고급스러움을 전달한다. 천사의 날개와 같은 라인은 놀이감각을 자극한다. 이처럼 다양한 선의 형태를 통하여 마음의 치유를 얻을 수 있다. 그뿐만 아니라 형태를 통해서도 치유의 효과를 볼 수 있다. 예를 들어 자연의 형태는 인간에게 친근한 기본적 형태로 원형, 정방형, 장방형, 입체, 입방체, 구, 4면체 등으로 이루어져 있다. 이러한 형태들은 각각의 모서리와 면의 상호 접합관계가 조화롭게 이루어져 테마파크를 방문하는 방문객들에게 질서와 조화의 느낌을 부여하고 만족감을 일깨워준다. 또한, 눈에 익은 자연물의 형태라 친근감이 있으며 정서적인 안정감을 줄 수 있다. 이처럼 자연의 유기적 특성을 근원으로 한 구조와 형태적 디자인은 테마파크를 방문하는 방문객들에게 정신적인 치유 효과를 지녔다고 할 수 있다.



〈그림 15〉 선의 형태가 주는 치유효과

나. 물리적요소[쾌적성]

테마파크에서 근본적인 치유디자인 물리적 요소로는 빛, 소리, 공기, 음이온, 피톤치드, 온도 등의 조절을 통해 치유환경을 구축할 수 있다. 그에 따른 치유 효과는 다음과 같다.

첫째, 빛은 인간의 건강을 유지하고 회복하는 데 중요한 요소이다. 밝은 빛은 기분을 조절하며 밝게 만드는 뇌의 세로토닌 활성도를 높여주므로 우울증을 치료하는 데 효과가 있다.³⁴⁾ 특히 자연광선에 포함된 자외선 B와 자외선 A는 면역기능을 생성하는 중요한 역할과 함께 자연스럽게 생체리듬을 조절하고 신체적 불균형을 해결하며, 감정과 기억 등의 영역에 긍정적 효과를 나타낸다. 빛에 의하여 합성되는 비타민 D는 신경 내분비계에 영향을 미치고 골다공증을 예방하며 전립선암, 대장암, 유방암의 예방 효과도 있다고 알려졌다. 또한, 독일의 Harold Wohlfarth의 연구에 의하면 스펙트럼 빛은 혈압에 영향을 미쳤으며, 시력을 잃은 아이들과 그렇지 않은 아이들의 호흡에 영향을 미쳤다고 보고했다. 이처럼 공

33) 박주영 외 1명, 「디자인적 치유의 방법에 관한 연구 : 패키지 디자인을 중심으로」 인천가톨릭대학교 조형대학, 한국디자인트렌드학회, Vol.28 pp.179,

34) 신혜원, 「생태요소를 적용한 체험과 테마중심의 치유공간에 관한 연구」, 홍익대학교, 석사논문, 2010, p.25

간에서 빛의 중요성을 입증하고 있다. 따라서 테마파크에서 자연채광의 유입과 좋은 조망권의 확보는 대부분 시간을 달한 공간에서 보내는 방문객들에게 답답함과 불안감을 없애는 역할을 한다.³⁵⁾



<그림 16> 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [빛]

둘째, 건강한 소리는 정신적인 안정과 신체의 균형을 이루는 요소이다. 인간을 구성하는 최소 분자 단위를 확대하면 에너지의 파동만이 남는다. 오늘날처럼 복잡한 삶을 살아가는 현대인들의 몸과 마음은 그 파동이 불규칙하고 날카롭다. 그 불규칙하고 날카로운 파동을 잠재우고 평온한 리듬으로 다시 돌아가는 데 도움을 주는 방법의 하나로 ‘소리’를 사용하는 것이다. 자연의 소리가 건강에 좋다는 사실은 여러 연구를 통해서도 입증되었다. 산사의 종소리나 새소리, 물소리, 바람 소리, 시냇물소리, 풀벌레 소리 등 자연의 소리는 청각의 안정을 가져다줌으로써 휴식과 머리를 맑게 하는 효과를 지니고 있다. 이러한 정신적 안정은 신체의 균형을 이룬다. 자연의 소리를 닮아게 들려주면 알을 잘 낳고, 화초에 들려주면 성장률이 높다. 또한, 일본에서는 오키나와 해변의 파도 소리를 CD에 담아 판매하기도 하였는데, CD를 들으면 숙면에 효과적이라는 예시를 살펴볼 수 있다. 이처럼 건강에 유익한 자연의 소리는 자신의 감정을 정화하고 마음을 치유하며 건강을 회복시켜주는 중요한 역할을 한다.



<그림 17> 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [소리]

셋째, 공기의 질의 확보는 건강을 좌우할 만큼 현대인에게 중요한 문제로 손꼽힌다. 공기의 질을 확보하기 위해서는 음이온, 피톤치드 등의 요소를 함께 활용할 수 있다. 피톤치드는 식물이 병원균, 해충, 곰팡이에 저항하려고 내뿜거나 분비하는 물질로 삼림욕을 통해 마

35) 한혜경, 「재활환자의 사회복귀를 위한 복합시설 계획」, 홍익대학교 건축도시대학원, 석사논문, 2004, p33-36

시게 되며 스트레스가 해소되고 장과 심폐기능이 강화되며 살균 효과가 있다. 국내 한 TV 프로그램에서 ‘우울증과 숲의 상관관계’를 주제로 임상실험을 시행했다. 숲이 뿜어대는 피톤치드를 받을 수 있는 산림욕이 우울증 치료에 큰 효과가 있는 것으로 나타났다. 이 실험에는 우울증 환자 9명이 일주일에 한 번씩 4차례 숲 체험을 나섰는데, 이 중 8명의 우울증 증세가 사라진 효과를 보였다. 면역력 강화, 스트레스 해소, 우울증 치료에 도움이 되는 피톤치드 방출량은 활엽수보다 소나무와 같은 침엽수가 훨씬 높고, 나무의 종류에 따라 피톤치드를 보유하고 있는 양도 다르다.

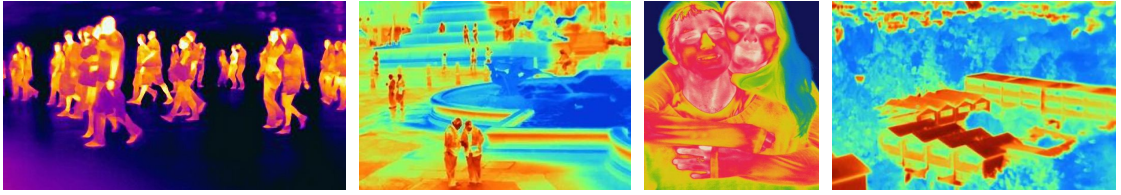
피톤치드뿐만이 아니라 공기 질 확보에 음이온도 현대인들에게 중요한 요소이다. 음이온은 일반적으로 폭포나 숲 근처에 많다. 폭포는 중력 때문에 물이 높은 곳에서 낮은 곳으로 떨어지는 이때 위치 에너지가 전기에너지로 변하면서 음이온이 생긴다. 또한, 숲에서도 이산화탄소를 호흡하고 산소를 만들어내는 광합성 작용과정에서 음이온이 많이 발생한다. 공기 비타민이라 불리는 음이온은 혈액 정화, 살균작용 및 세포의 활성 증진을 촉진하는 등 면역력을 강화시켜 각종 질병에 대한 저항성을 높여주며 노화방지도 큰 역할을 한다. 음이온이 많은 공기는 두통을 없애주고, 호흡기 질환을 일으키는 신경호르몬인 자유히스타민을 억제하는 효과도 있다고 한다. 따라서 테마파크 내의 숲을 적극 활용하여 숲 속에서 편안하게 쉬며 몸과 마음을 열어놓고 맑은 음이온-피톤치드를 효과적으로 흡수하는 방법이다.



〈그림 18〉 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [공기질 확보를 위한 음이온, 피톤치드]

넷째, 온도는 인간의 치유요소 중 하나이다. 최금연, 어익수의 LED 감성조명 장치 개발을 통한 뇌파분석을 살펴보면, 뇌파측정을 위해 색온도를 2,300[K], 4,000[K], 6,000[K] 세 가지 조건으로 피실험자의 기본상태(휴식, 집중력, 주의력)를 측정하였다. 2,300[K]의 경우 휴식지수의 향상 및 심리적 안정감을 보였다. 그러나 주의력, 집중력 부분에서 감소는 좌, 우뇌의 활성능력이 반감됨을 알 수 있었다. 4,000[K]에서는 우뇌의 활성화 능력의 상승으로 주의력이 최적화된 상태를 보였다. 그러나 집중력이 반감되어 좌뇌에 부정적 효과를 나타냈다. 마지막으로 6,000[K]의 변화는 크게 확인할 수 없었다. 거의 형광등 6,500[K]의 상태와 유사한 수치로 측정되었다. 그 결과 색온도가 낮을수록 편안함과 안락함을 느낀다는 것을 검증할 수 있었다.³⁶⁾ 이러한 실험을 통해 알 수 있듯 열(온도)에 따라서도 사람의

긍정적인 치유 효과를 나타낼 수 있다.



〈그림 19〉 테마파크 내 근본적인 물리적요소 [온도]

다. 자연요소

테마파크 내에 자연요소로는 자연경관(테마가든, 수경시설의 다양화, 조경시설 등) 및 약제로서의 허브, 약초, 식이 식물 등을 도입할 수 있다. 자연은 우리의 육체적 감각뿐만 아니라 정신과 감정에도 영향을 미친다. 인위적이고 획일화된 공간을 접하던 방문객들에게 자연요소의 도입은 치유과정에서 중요한 구실을 한다. 이는 인공적인 공간에 생명력과 활기를 불어넣어 쾌적한 환경을 조성하고, 자연과의 접촉을 원하는 방문객들의 욕구를 만족하게 해준다. 인간은 자연과 함께 있을 때 편안함을 본능에 따라 느낀다. 즉, 자연은 계속 변화하고 동적이며 생명력을 지니고 있어 이러한 요소는 방문객들에게 큰 위안과 치유 효과를 가져다준다. 부가적으로 공기정화, 채광조절이 이루어지기도 한다. 또한, 물을 바라봄으로써 얻는 스트레스 감소 효과를 알아보기 위해 혈액 속 스트레스 호르몬을 측정한 결과, 시각적으로 자주 물을 접하면 스트레스가 감소하여 병에 대한 면역기능이 향상될 수 있다는 보고가 있다.³⁷⁾ 따라서 테마파크 내의 물의 도입은 (호수, 연못 등)은 치유환경을 구축하는 요소로 중요한 역할을 한다.



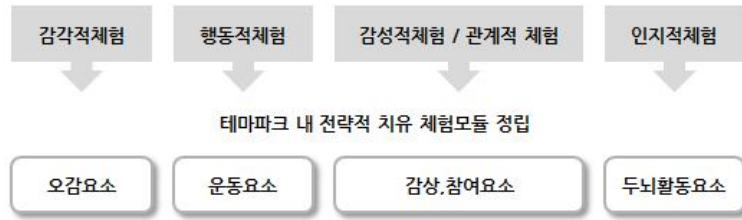
〈그림 20〉 테마파크 내의 자연요소 도입[자연경관, 약제]

36) 최금연, 어익수, 「LED 감성조명 장치 개발을 통한 뇌파분석」, 한국산학기술학회논문지 제 11권 제1호, 2010

37) 이소영 외 1명, 「치유환경 조성을 위한 생태적 의리시설계획에 관한 연구」, 한국실내디자인학회 논문집 31호, 2002년 4월, p45

제3절. 치유디자인 개념이 적용된 체험요소

본 연구에서는 테마파크 내 전략적 치유 체험모듈을 정립하기 위해 번트 H. 슈미트 (Bernd H.Schmitt)의 ‘전략적 체험모듈에 속한 5가지 유형의 체험’ 이론을 활용하여 치유 디자인 개념이 적용된 체험요소를 분석하고자 한다.



<그림 21> 테마파크 내 전략적 치유 체험모듈 정립 과정

가. 감각적 체험 (오감요소)

감각적 체험은 고객들의 오감(시각, 청각, 촉각, 후각, 미각)을 자극하여 미학적 즐거움과 아름다움, 흥분, 만족감 등과 같은 감각적 체험을 창조할 것을 목적으로 감정에 호소하는 요소이다.

(1) 시각자극

인간에게 있어 시각은 가장 중요한 감각이다. 환경을 인지하는데 필수적인 감각으로, 공간의 규모를 지각하고, 색감과 질감, 공간의 물리적 상황을 종합적으로 지각한다. 시각의 연계를 통해 방문객들은 외부환경을 접할 수 있고, 공간을 인식하게 함으로써 공간의 인지를 쉽게 하여 편안함을 제공하고, 한편으로는 공간의 인식을 통해 방문객들의 움직임 동기를 부여한다. 이는 풍부한 경험을 제공하며 다양한 시각의 변화를 통한 시각적 쾌감을 느낄 수 있다.

(2) 청각자극

청각자극에 관한 연구에서는 긍정적인 자극보다 주로 부정적인 자극에 대해 논의가 지배적이다.³⁸⁾ 음이 음악으로 인식될 경우에는 긍정적이고 치료의 영향을 주게 되는데, 이를 사

38) 권영걸, 『공간디자인의 언어』, 날마다, 2011, p91

운디자인이라 한다. 음을 긍정적인 측면의 치유환경으로 만들어 줄 수 있는 치료로서 음악 치료를 들 수 있다.

(3) 후각자극

후각은 정서적인 반응과 연계된 중요한 감각적인 단서임에도 연구의 성과가 적은 부분이기도 하다. 후각을 적극 활용하는 치료법으로 아로마 요법이 도입되었는데, 이는 인간의 신체적, 정신적 건강을 도모하고 피부의 미용 및 노화억제에 탁월한 효능이 있는 자연 치유법으로 설명될 수 있다. 긍정적인 향은 즐거운 자극의 원천으로, 후각과 기억 사이에 강한 인지작용을 하게 된다. Willian Redd와 Sharon Manne의 연구에서는 향기에 노출된 그룹은 63%가 화를 덜 낸다는 긍정적인 보고와 함께 후각 자극의 치유적 기능을 인정하고 있다.

(4) 미각자극

단순히 몸에 좋은 음식을 찾던 대중들의 취향이 치유 효과까지 더한 힐링푸드로 변화하면서 미각자극 역시도 치유적 오감요소의 중요한 부분으로 자리매김하고 있다. 현대 음식의 '3악(惡)'이라는 소금과 설탕, 지방기를 뺀 저염식, 저당식, 저지방식에 약선음식까지 힐링푸드의 세계는 무한하다. 힐링에 푸드를 결합한 것은 먹는 것이 그만큼 중요하기 때문이다. 이러한 미각을 자극하는 음식을 통해서도 질병을 예방하고, 치료까지 도울 수 있다.

(5) 촉각자극

촉감은 건강한 감정과 신체적 발달과 웰빙에 매우 중요한 감각이라 할 수 있다.³⁹⁾ flexible한 소재를 사용한 누에고치와 같이 둥글고 부드러운 형태의 제품은 촉감적으로 손에 쥐기에 좋고 눈에 익은 자연물의 형태라 친근감이 있다. 손으로 쥐었다가 놓으면 원상으로 회복되는 flexible한 소재를 사용함으로써 쥐었을 때 인간의 피부를 만지는 것 같은 효과를 줌으로써 정서적인 안정감을 줄 수 있다.⁴⁰⁾ 또한, 현재 미국의 간호학교와 몇몇 에디컬 센터에서는 통증, 우울, 분노를 경감시키는 방법으로 치유적인 촉감을 가르치고 있다. 촉감은 인간과 인간, 인간과 환경이 서로 의사소통하는 수단이고, 그들의 공포와 분노를 조절하기 위한 가장 중요하고 의미 있는 방법의 하나로 간주되고 있다.

나. 행동적 체험 (운동요소)

39) Nancy R. Peppard, Design, Special Needs Dementia Units, Development, and Operations, Springer Publishing Company, New York, 1991, p106

40) 박영주 외1, 「디자인적 치유의 방법에 관한 연구」, 인천가톨릭대학교 조형대학, 한국디자인트렌드학회, Vol.28 p.224

행동적 체험은 사람의 신체에 관련되었거나 장기적 행동패턴, 라이프스타일에 관련된 체험을 창조해내는 것을 목적으로 한다. 이는 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 내에서는 운동요소로 설명할 수 있는데, 등산, 산책, 걷기, 삼림욕 기체조, 어트랙션을 의미한다. 다양한 운동 체험 및 놀이를 통하여 자신의 정서 상태를 확인하고 기분을 전환하며 사회성을 향상시킬 수 있다.



<그림 22> 테마파크 내의 치유적 운동요소

다. 감성적 체험/관계적 체험 (감성,참여요소)

감성적 체험은 방문객들의 기분과 감정에 영향을 미칠 수 있는 감성적인 자극을 통해 테마파크 내의 방문객들의 유대관계를 강화시키는 기법의 하나이다. 또한, 관계적 체험은 감각적 체험과 감성, 인지, 행동적 체험의 네 가지 차원들을 모두 포함하고 있으면서, 개인적이고 사적인 체험의 차원을 넘어 이상적인 자아나 타인, 문화 등과 연결해 줌으로써 고객의 자기 향상 욕구를 자극하는 요소이다.⁴¹⁾ 이를 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 내 도입 시 감성 및 참여요소로 설명할 수 있다. 세부사항으로는 아트, 컬러테라피, 아로마 테라피, 미디어 테라피, 빛과 색을 활용한 크로모 테라피, 애니멀 테라피 등의 다양한 테라피로 치유디자인을 형성할 수 있다.



<그림 23> 테마파크 내의 치유적 감성,참여요소

라. 인지적 체험 (두뇌활동요소)

41) 이동철, 장명주, 『키즈마케팅』, 세종서적, 1998, p14

인지적 체험은 창조적 인지력과 문제 해결적 체험을 만들어주려는 목적으로 지성에 호소하는 요소이다. 방문객들로 하여금 어떤 기업이나 제품에 대해 가지고 있던 가치관을 창조적으로 재평가하여, 기업과 브랜드에 대한 인식을 긍정적으로 만드는 데 그 목적이 있다. 이를 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 내 도입 시 두뇌 활동요소로 설명할 수 있다. 세부사항으로는 명상이나 마인드컨트롤, 요가 등을 통해 의념, 집중, 정신통일을 이루며 이를 꾸준히 하게 되면 혈장확장으로 온몸이 이완이 되고 호르몬이 촉진되면서 면역성을 강화시킨다. 이는 육체적인 건강, 정신적인 건강, 사회 심리적인 건강을 모두 포함할 수 있는 치유디자인이다.



〈그림 24〉 테마파크 내의 치유적 두뇌활동요소

제 4절. 프로그램과 이벤트에 따른 운영요소

가. 정보와 커뮤니케이션[프로그램]

치유 관련 교육프로그램은 시간에 따라 정기적인 교육 프로그램과 비정기적인 교육프로그램으로 나뉜다. 또한 먼저 장소에 따라서 테마파크 내에서 교육되는 프로그램과 테마파크 외에서 교육된 프로그램으로 나눌 수 있으며, 형식에 따라서는 테마파크 안내, 갤러리, 토크, 비디오 상영 등의 감상과 강연, 강좌, 세미나 같은 이론과 워크숍, 역할놀이, 체험프로그램, 행사, 축제, 공연과 같은 이벤트, 기차 레지던스 프로그램 등으로 분류된다. 이에 대한 세부사항은 〈표11〉과 같다.

치유 관련 프로그램	내용	시기
놀이 교육프로그램	[퍼레이드, 퍼포먼스] 특별기간 힐링축제, 힐링기념행사, 쇼 등 [쇼, 플레이어벤트] 방문객이 직접 참가할 수 이벤트, 공연 등	비정기
시연 교육프로그램	[데몬스트레이션] 치유 주제와 관련된 공예품의 제조과정 재연	비정기

〈표 11〉 테마파크 내 치유관련 교육프로그램 유형

치유 관련 프로그램	내용	시기
실기 교육프로그램	[데몬스트레이션] 치유 주제와 관련된 공예품의 제조과정 재연	정기
이론교육프로그램	[스콜이벤트] 방문객이 직접 참가할 수 있는 교육 학습체험 이벤트로 강연, 세미나, 워크숍 등	정기
강좌교육프로그램		비정기
감상교육프로그램	[전시이벤트] 미술이나, 문화, 아트에 관한 전시로서 특별전시, 기획전시, 갤러리 등을 포함	비정기
뮤지엄샵프로그램	[세일즈 프로모션] 테마파크가 설립된 지역과 연계된 특산물(치유관련 상품)을 판매	정기
온라인 교육프로그램	[기타] 치유 가상체험으로 웹사이트를 통한 연계교육 등	정기

〈표 11〉 테마파크 내 치유관련 교육프로그램 유형

테마파크 내에서 행해질 수 있는 교육 프로그램은 치유에 무지한 방문객들의 교육 환경을 보완하여 방문객들에게 다양성과 치유라는 특정한 주제에 대해 더욱 폭넓고, 깊이 있는 치유 환경을 제공해 줄 수 있다. 또한, 더욱 체계적인 방법으로 방문객들에게 새로운 경험을 제공할 수 있다. 이는 곧 치유디자인 개념이 적용된 테마파크를 방문객들이 다시 재방문 요소로 작용하게 될 것이며, 효과적인 운영을 가능하게 할 것이다.

나. 치유디자인 개념의 전시자원요소 [인적,물적자원]

치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 전시자원 요소는 인적자원과 물적 자원으로 크게 나눌 수 있다. 인적자원은 심리치료사, 미술치료사, 테라피스트, 치유 관련 에듀케이터 등으로 구성된다. 또한, 테마파크 내에 어린이를 대상으로 하는 공간에서는 안내함과 동시에 체험 학습을 돕고 안전 요원의 역할도 수행한다. 둘째, 물적 자원은 인적자원을 대신하여 테마파크 내의 치유 프로그램이나 치유체험 요소 어트랙션을 돕는 키오스크, 책자 등을 말한다.

구분		내용
인적자원	테마파크 내 교육	심리 및 미술, 테라피스트 등 자원봉사자
	운영 및 관리	치유 관련 에듀케이터 시스템 기술자

〈표 12〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 전시자원 요소[인적,물적자원]

구분		내용
물적자원	테마파크 내	RFID
		키오스크
	테마파크 외	도록, 안내책자
		온라인(사이트)

〈표 12〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 전시자원 요소[인적,물적자원]

제3절. 소결

치유디자인 개념을 적용한 테마파크 공간분석은 테마요소, 치유 환경을 구성하는 공간요소, 치유디자인을 놀이와 교육적 기능에 따른 체험요소, 치유 관련 프로그램 및 운영방법인 운영요소 4가지 특성으로 나누어 설명하였다. 테마파크 내 치유디자인 분석과 활용전략은 다음 〈그림25〉와 같이 정리하였다. 정리된 테마파크 내 치유디자인 분석과 활용전략은 앞으로 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 계획 시 공간연출의 기초적 자료로 제공하고자 한다.



<그림 25> 테마파크 내 치유디자인 분석과 활용전략

제 4장. 치유디자인개념이 적용된 국내외 테마파크 사례분석

제 1절. 조사개요

제 2절. 사례조사 및 분석

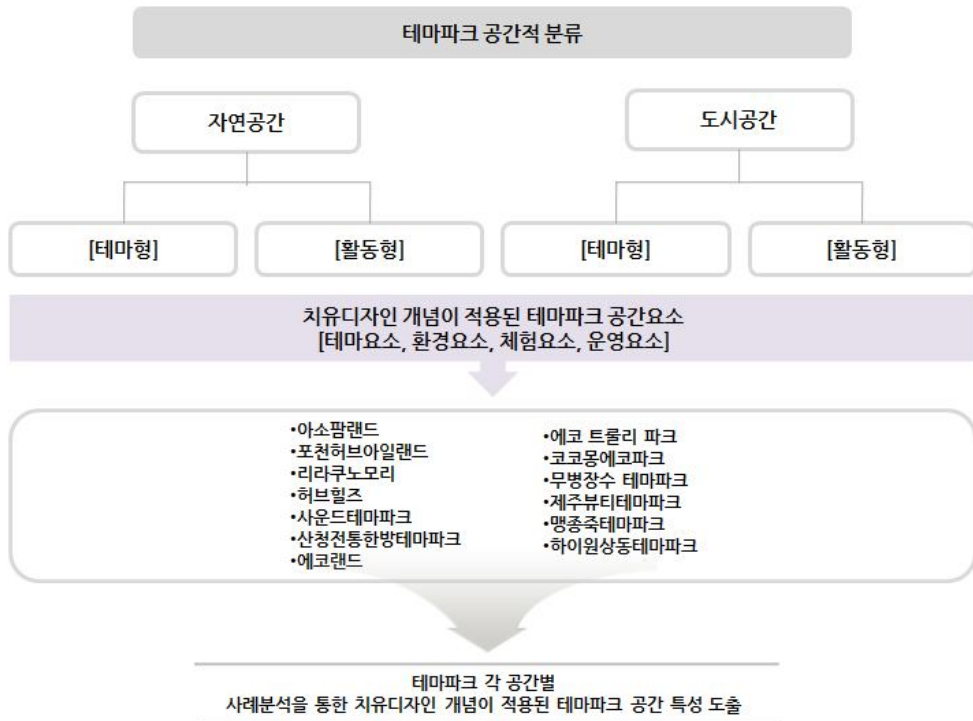
제 3절. 소결

제4장. 치유디자인이 적용된 국내외 테마파크:사례분석

제1절. 조사개요

1. 분석대상 선정과 범위

앞서 고찰한 바와 같이 본 연구는 치유디자인 개념이 적용된 테마파크는 현대인들의 스트레스 해소 능력을 향상하고 질병의 치유 회복을 촉진하는 치유환경이 될 수 있다는 전제 하에 접근하며, 테마파크 내에 치유디자인 개념의 특성과 적용가능영역 및 방향성을 제시 하는데 목적을 두고 있다. 이러한 목적에 따라 연구의 개념적 바탕이 될 수 있는 사례를 중심으로 고찰하여 테마파크의 공간적 분류를 통해 치유를 테마로 파크를 조성한 경우와 테마파크 일부로서 자리매김한 치유디자인의 경우로 분석하였다.



<그림 26> 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 사례분석 흐름

사례 선정 기준은 국외 시설은 치유 및 건강의 스토리를 지향하는 테마파크를 선정하였

다. 국내 시설은 치유디자인 부분이 최근 들어 활발히 진행됨에 따라 2000년대 이후 설립 되고 치유디자인 개념 적용되어 활발하게 활용되는 테마파크를 선정했다. 또한, 설립 예정 된 건물로써 발전 가능성을 보유하고 있는 치유디자인 개념의 테마파크를 포함하여 분석하였다.

구분	사례명	설립년도	위치
A	아소팜랜드	1995	일본 규슈 구마모토현 아소산국립공원
B	포천허브아일랜드	2000	포천시 신북면 삼정리 517-2
C	리라쿠노모리	2005	도쿄 이케부쿠로 리라쿠노모리 NAMJATOWN
D	허브힐즈	2005	대구광역시 달성군 가창면 용계리 534-1
E	사운드테마파크	2009	송실대 캠퍼스 내 오솔길 공원
F	산청전통한방테마파크	2010	경상남도 산청군 금서면 특리 1300-25
G	에코랜드	2010	제주특별자치도 제주시 조천읍 대흘리 1221-1
H	에코 트롤리 파크	-	페루리머 Km. 19.5 Carretera Serpentin de Pasamayo
I	코코몽에코파크	2011	경기도 용인시 수지구 고기동 272
J	무병장수테마파크	2011	제주 제주시 애월읍 어음리 49
K	제주뷰티테마파크	2012	제주특별자치도 서귀포시 동홍 중앙로 7번길 19 (동홍동)
L	맹종죽테마파크	2012	경남 거제시 하청면 실전리 880
M	하이원상동테마파크	2013.10 [예정중]	강원도 열왕군 상동읍 천평기 173번지

<표 13> 사례분석 대상

2. 분석방법


분석 방법으로는 첫째, 테마파크의 개요인 주제, 테마파크 공간적 분류, 테마파크 이미지, 공간구성 및 테마파크 안의 시설을 간략히 설명한다. 둘째, 테마파크 내 치유디자인 활용전략 분석틀을 기준으로 해당 테마파크 공간 표현특성을 분석한다. 분석틀은 다음 <표 14>와 같다. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간 표현특성을 분석하기 위한 분류의 기준 틀은 제3장에서 도출한 <그림25>를 토대로 작성하였다.

사례명	-	공간적분류	자연공간/ 도시공간 [테마형,활동형]
개요	-		
이미지	-		
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법
테마요소 [주제소재]	이야기		테마
	컨셉		
	기법		
환경요소	조형요소		색채, 조명, 재료, 패턴, 재료, 공간의 적절한 휴먼스케일, 선과 형태
	물리적으로 [쾌적성]		빛/소리/공기[음이온,피톤치드]/온도 등의 조절
	자연요소		자연경관/약재 - 허브,약초,식물(자연물로 축출) 등
체험요소	오감요소		시각/청각/후각/미각/촉각
	운동요소		등산/산책/걷기/체조/어트랙션 등
	감상,참여요소		아트, 컬러테라피/미디어테라피/아로마테라피 등
	두뇌활동요소		명상/마인드콘트롤/요가
운영요소	정보교환과 커뮤니케이션		치유관련 실내/외프로그램[교육프로그램] 및 이벤트
	전시지원 요소		[인적] 심리치료사, 미술치료사 등의 전문인적 지원시스템 [물적] 키오스크, 도록 및 안내책자, 온라인의 물적 지원시스템

<표 14> 테마파크 내 치유디자인 활용전략 분석틀

3. 사례조사 및 분석

(A) = 아소 팜랜드

사례명	아소 팜랜드[Aso Farmland]		공간적분류	자연공간/활동형
개요	팜랜드는‘人(사람), 元氣(원기), 健康(건강)’을 테마로 만들어진 테마파크로 놀이기구 위주의 여느 테마파크와는 달리 아소산의 대자연을 활용한 여러가지 체험시설로 구성되어 있어 가족 여행객들과 연인간의 커플 여행에 적합한 숙소로 각광받고 있는 테마파크이다.			
이미지				
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법	
테마 요소	이야기		· 사람, 자연, 건강을 테마로 만든 웰빙테마파크	
	컨셉	●		
	기법			
환경 요소	조형요소	●	· [재료] 자연 친화적인 소재로 만든 32가지의 놀이기구 설치 / 동형 빌리존은 제4의 신소재 특수발포 폴리스틸렌 사용 (친환경 소재) · [휴먼스케일] 건강의 숲 체험시설은 적절한 휴먼스케일 사용으로 평소에 사용하지 않는 몸의 다양한 근육을 사용 (무동력 놀이시설)	
	물리적요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
	자연요소	●	· 자연을 활용하여 여러 가지 체험시설로 구성되어 있는 건강의 숲 · 아소 건강 화산온천, 약초온천, 바위온천 등의 다양한 노천온천 시설	
체험 요소	오감요소	●	· [미각, 촉각] 버섯전문건강레스토랑, 건강패스트 푸드점 및 푸드점 내에서 실제 재배하는 버섯따기 체험 · [시각, 후각, 촉각] 노천탕 (멘솔 효과로 산뜻한 효과를 제공하는 스카이민트탕, 약초를 연상케 하는 색과 향 제공하는 약초탕 등) 제공	
	운동요소	●	· 숲 속에 미로, 장애물 달리기 등 다양한 놀이 코스가 있는 체험공간	
	감상,참여요소	●	· 돔 환원욕 : 몸이 냉한 체질 때문에 고생하는 이들도 손끝까지 체온을 오려 교감신경과 부교감신경의 조화를 이루기 위해 저온 저습도의 온열요법 실시	
	두뇌활동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [시연,실기 교육프로그램] 허브공방 등의 체험프로그램	
	전시지원요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	

<표 15> (A) = 아소 팜랜드

(B) = 포천허브아일랜드

사례명	포천허브아일랜드	공간적분류	자연공간/활동형
개요	포천 허브아일랜드에서는 “생활속의 허브”를 테마로 최대 규모의 허브식물박물관, 야외정원, 산속정원, 허브 힐링 푸드 등의 환경먹거리 등으로 이루어져 있다. 또한, 10가지 허브로 건강체험이 가능한 허브힐링 센터가 자리잡고 있다. 일년내내 지중해의 허브를 볼 수 있으며 오감체험을 통해 몸과 마음의 휴식을 만끽할 수 있는 테마파크이다.		
이미지			
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법
테마 요소	이야기		· “생활 속의 허브”를 테마로 운영되는 허브테마파크
	컨셉	●	
	기법		
환경 요소	조형요소	●	· [색채] 허브힐링센터의 색상체험관은 색상이 지닌 파장은 눈을 통해 뇌에 전달되어 뇌파자극, 호르몬 분비촉진, 혈액순환을 촉진시키는 환경 제공
	물리적요소	●	· [소리] 자연의 소리, F/1 리듬, 명상음악 : 몸과 마음에 편안한 호흡을 유도 하여 몸을 이루고, 마음은 편안해지는 풍요로움을 제공 · [공기/피톤치드] 숲체험은 잣나무에서 추출한 천연 피톤치드향 제공
	자연요소	●	· 야외정원의 플라워가든, 폭포수정원 / 식물원 1,2,3,4관 / 산책로 : 허브를 통해 편안하고 안락한 휴식. Mind, Body, Soul에 편안함을 제공 · 허브물체험은 지하 200m에서 끌어올린 청정수 사용 : 노폐물을 없애주고 근육, 관절에 안좋은 분들은 물 속에서 편안함을 느낄 수 있음
체험 요소	오감요소	●	· [시각,청각,후각,미각,촉각] 허브힐링센터 - 씻는허브, 바르는허브, 마시는허브, 만지는허브, 보는허브, 듣는허브, 즐기는 허브테마로 10가지 건강 체험프로그램 : 심리적인 치유, 화목, 여가의 장 · [미각] 허브힐링푸드, 허브힐링버거 등의 환경먹거리 제공
	운동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	감상,참여요소	●	· 다양한 허브테라피 체험가능[허브물체험, 허브건초체험, 향기체험, 색상체험, 음악체험, 허브식물체험, 돌체험, 숲체험, 촉감체험으로 구성
	두뇌활동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [놀이 교육프로그램] 허브생활축제 - 다양한 체험활동과 교육, 관람가능 · [시연,실기 교육프로그램] 허브향초, 허브화장품 등 DIY 체험학습공간
	전시지원요소	●	· [인적] 허브 힐링센터의 테라피스트와 체질 상담전문가를 통해 정기적인 건강과 미용, 스파테라피, 서비스 교육을 실시하며 각 부문의 전문가로 구성

<표 16> (B) = 포천 허브아일랜드

(C) = 리라쿠노모리

사례명	리라쿠노모리(안마테마파크)	공간적분류	도시공간/활동형
개요	일본 도쿄 이케부쿠로의 실내 테마파크 남자타운 내에 있는 '리라쿠노모리', 휴식의 숲이란 의미이다. 세계 최초 힐링파크를 표방하여 개관한 리라쿠노모리는 세상의 모든 안마를 체험할 수 있다. '안마'와 '마사지'라는 인간의 몸으로 인간의 몸을 편안하게 해주는 세계 각국의 다양한 문화를 소개하고 체험하는 공간이다.		
이미지			
	테마파크 내 치유디자인 해당요소	적용	치유디자인 표현방법
테마 요소	이야기 컨셉 기법	●	· 안마와 마사지라는 기법을 소재로 세계 각국의 다양한 문화를 소개하고 체험 가능한 힐링파크 [안마테마파크]
	조형요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
환경 요소	물리적요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	자연요소	●	· 깊은 숲속처럼 꾸며진 실내 공간은 마음의 편안함 제공 · 체온에 따라 변하는 물
체험 요소	오감요소	●	· [미각] 테라피가 끝난 후 힐링 뮤지엄 코너에서 건강차를 시음 · [촉각] 입구에 들어서면 손바닥의 경혈을 표시한 벽 : 직접 손을 대면 해당 부분이 튀어나와 신장에 좋은 부위, 심장에 연결된 곳, 소화가 잘되는 부분에 자극 전달 / 발을 자극하는 자갈길
	운동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	감상,참여요소	●	· 세계 각국의(일본, 중국, 독일, 인도, 하와이안) 안마 및 마사지, 테라피 체험 - 다양한 힐링 림파 테라피, 스트레칭 테라피, 게리마눔 온천욕 등의 시설
	두뇌활동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [온라인 교육프로그램] 방문객들이 받고자 하는 힐링프로그램을 선택하고 각 매장을 방문하여 서비스 신청
	전시지원요소	●	· [인적] 릴렉스의 숲 길 양 옆으로 세계 각국의 안마 전문가 입점 · [물적] 방문객들은 치료전과 치료후의 변화된 자신의 혈류와 근육 뭉침을 비교할 수 있는 측정기로 치료효과를 직접 확인 가능 · [물적] 각 매장 사이에 경혈촬영기, 스트레스 지수측정기

<표 17> (C) = 리라쿠노모리

(D) = 허브힐즈

사례명	허브힐즈	공간적분류	자연공간/테마형
개요	허브힐즈는 365일 숲과 함께하는 테마파크로 삼림욕을 즐기고 피톤치드를 마신다. 이는 숲을 느끼고, 숲과 이야기하고 친구가 될 수 있는 공간이다. 다양한 숲 체험프로그램과 놀이를 통하여 숲과 환경의 중요성을 자연스럽게 일깨우는데 목적이 있다. 허브정원과 테마가든, 오감을 만족시키는 프로그램과 볼거리로 구성된 치유의 테마파크이다.		
이미지			
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법
테마요소	이야기		· 365일 숲과 함께하는 에코테마파크
	컨셉 기법	●	
환경요소	조형요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	물리적으로	●	· [공기/피톤치드] 피톤치드 광장의 피톤치드는 면역력을 약하게 만드는 스트레스 호르몬을 감소시키면서 자연히 인체의 면역 세포가 활성화 되어 우리 몸의 자연치유력 강화, 피부질화에 효과적 · [공기] 메타쉐쿼이아로드의 소나무는 60배에 달하는 산소를 제공
	자연요소	●	· 다양한 자연경관 및 조경시설 제공 - 조경시설의 힐즈로맨틱가든, 녹차원, 토끼언덕, 향기뜨락 - 삼림욕의 피톤치드광장,메타쉐쿼이어,허브계곡,홍단풍길
체험요소	오감요소	●	· [미각] 허브식음시설 : 건강을 생각하는 친환경 식탁을 만들어가고자 다양한 허브와 유기농메뉴를 개발 · [촉각,후각] 허브족욕탕의 허브&아로마체험 · [촉각] 체험의 숲은 손으로 직접 만지고 만드는 체험의 장 / 허브지압로
	운동요소	●	· 에코어드벤처는 숲속에서 나무와 나무 사이를 와이어, 목재구조물, 로프로 구성된 시설물을 연결하여 땅을 밟지 않고 공중에서 나무와 나무 사이를 이동하면서 즐기는 자연친화형 레포츠
	감상,참여요소	●	· 허브&아로마체험을 통해 육체적·정신적 건강을 선사하는 치유의 숲
	두뇌활동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
운영요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [이론, 강좌 교육프로그램] 녹차의 효능, 활용법 등 다양한 교육제공 · [시연,실기 교육프로그램] 허브공예는 천연 허브비누만들기(아토피피부, 여드름 피부, 민감성 피부에 효과), 허브향초만들기로 구성하여 체험
	전시지원요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음

<표 18> (D) = 허브힐즈

(E) = 사운드테마파크

사례명	사운드테마파크	공간적분류	도시공간/테마형
개요	소음으로부터 한 순간도 자유로울 수 없는 도심의 공간들. 이러한 까닭에 송실대 소리공학연구소 배명진 교수와 연구진들은 '건강한 소리가 있는 공간' 프로젝트 중 하나로 송실대 캠퍼스 내 오솔길 공원에 '사운드 테마파크'를 설립하였다. 실외의 공간에서 다양한 소리를 체험하고 즐길 수 있는 테마파크이다.		
이미지			
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법
테마 요소	이야기	●	· 소리로 심신의 건강을 증진하기 위한 테마파크
	컨셉 기법		
환경 요소	조형요소	●	· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	물리적으로	●	· [소리] 자연의 소리[파도소리, 새소리, 바람소리 등] 계절이나 시간에 따라 들리는 소리 : 청각의 안정을 가져다줌으로써 휴식과 집중력을 향상 · 물소리지대 : 몽돌해변의 파도소리와 바닷새의 지저귀음을 함께 들을 수 있는데, 파도소리는 뇌에 알파파를 증가시켜 긴장을 풀어주는 효과 · 새소리지대 : 산새소리의 경쾌한 고음대역이 뇌를 활성화시키고 정신을 맑게 하는 효과
	자연요소	●	· 기존의 오솔길 공원을 활용하며 다양한 자연의 소리 제공
체험 요소	오감요소	●	· [청각] 소리전망대 - 전망대에 서 있는 위치에 따라 앞으로 보이는 건물의 안내를 받거나, 소리를 구체적으로 체험할수 있는 장치 · [촉각] 발 건강 및 허리건강 체험
	운동요소	●	· 소리 멀리뛰기 - 출발선에 서서 소리를 내지르면, 5m 간격으로 세워진 깃발 중 어느 하나의 전등이 켜짐. 멀리 뛴어서 스트레스를 없애는 체험시설 · 소리를 통한 폐활량 측정
	감상,참여요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	두뇌활동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	전시지원요소	●	· [물적] 청력측정기 - 나이를 먹을수록 들을 수 있는 소리의 최대 주파수 대역은 점차 낮아진다는 원리를 이용하여 각 연령대가 들을 수 있는 최대주파수 대역을 차례대로 들려줌으로써 자신의 청각 연령을 알아볼 수 있는 시설

<표 19> (E) = 사운드테마파크

(F) = 산청전통한방테마파크

사례명	산청전통한방테마파크		공간적분류	도시공간/테마형
개요	<p>산청 전통 한방 테마파크는 한의학박물관과 연계하여 전통한의학(한방)주제를 다섯 마당으로 구성하였다. 우주를 구성하는 다섯가지 요소인, 나무, 불, 흙, 광물, 물이 함께 공존하는 공간이다. 주제공원의 공과 호랑이 캐릭터를 비롯하여 각종 오브제, 기념동상, 수경시설, 상징물, 연출물 등을 친환경 소재에 의해 전통한방의 이야기를 엮어가는 국내 최초 한방테마공원이다.</p>			
이미지				
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법	
테마 요소	이야기	●	· 하늘의 기운과 땅의 기운, 그 위에 사람의 온기가 흐르는 마을 이라는 주제의 테마파크	
	컨셉			
	기법			
환경 요소	조형요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
	물리적요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
	자연요소	●	· 동의보감촌과 지례산둘레길의 약초숲길	
체험 요소	오감요소	●	· [후각] 아로마 체험관 조성 중 · [촉각] 가속도 맥파에 의한 운동부족도 검사 등 다양한 체험시설	
	운동요소	●	· 한의학박물관 내에 한방체조 체험 [기체험] · 맨발로 걷게되는 지압길	
	감상,참여요소	●	· 한방진료체험관 조성 중 [예정] · 아토피 숲 테라피 · 한방마사지 · [아트] 치유하는 풍경전	
	두뇌활동요소	●	· 산청 한의학 테마파크 내에 있는 한의학 박물관 · 한방 요가를 배우고 직접 자신의 건강체크 · 명상, 요가 아로마체험관 조성 중 [예정]	
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [이론, 강좌교육프로그램] 한의학적으로 분류되는 4가지 특성에 맞는 음식과 궁합 등 자신의 특성 (체질알아보기) · [감상 교육프로그램] 치유하는 풍경전 - 기획전시 · [놀이 교육프로그램] 제 1회 동의보감 국제컨퍼런스, 한방음식체험, 첨단한방제약, 전통의약 국제포럼, 한의약포럼 등 기념행사 준비 [예정]	
	전시지원요소	●	· [물적] 각종 기기들로 직접 자신의 건강체크를 할 수 있는 체험관	

<표 20> (F) = 산청전통한방테마파크

(G) = 에코랜드

사례명	에코랜드	공간적분류	자연공간/테마형
개요	에코랜드 테마파크는 1800년대 증기기관차인 볼드윈기종을 모델화하여 영국에서 수제품으로 제작된 링컨 기차로 30만평의 꽃자왈 원시림을 기차로 체험하는 테마파크이다. 에코랜드가 위치한 곳은 교래 꽃자왈로 다양한 생태체험을 학습할 수 있는 공간이며 이는 자연의 섭리를 어기지 않고 풀 한포기도 소중히 여기며 인간과 자연을 하나로 이어주는 공간으로 자리매김하고 있다.		
이미지			
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법
테마 요소	이야기 컨셉 기법	●	· 1800년대 증기기관차인 볼드윈기종을 모델화하여 영국에서 수제품으로 제작된 링컨 기차로 30만평의 꽃자왈 원시림을 기차로 체험하는 테마파크
	환경 요소	조형요소	●
물리적으로		●	· [공기, 햇빛] 꽃자왈에 위치함으로써 대기질의 측정 값 중 NO2ppm(이산화질소) 값이 현저히 낮으며, 광합성작용이 주로 생성되므로 오존값이 높게 측정됨. 삼림속의 상쾌한 공기중에서 농도가 높게 나타나는 특성을 지님. 북방한계 식물과 남방한계 식물이 공존하는 신비의 숲
자연요소		●	· 에코브리지지역의 수상데크 설치 - 아름다운 호수의 섬 · 레이크사이드역은 현 지형을 그대로 이용하여 만들어진 호수의 풍경 · 그린티&로즈가든 역의 제주의 오름을 재현한 오름동산, 각종 야생화 · '치유 명상의 길'이라는 이름이 붙은 사려니숲길 · 에코테라피의 천연 지하암반수는 물론 보온, 보습의 효과가 높음
체험 요소	오감요소	●	· [촉각] 송이맨발체험장 · [미각] 수상카페는 스토리와 부합되는 자연경관의 그린메뉴얼 지향
	운동요소	●	· 에코브리지지역의 호수주변 산책 · 기차를 통해 꽃자왈 생태계 지역을 탐방하는 에코로드 · 공기를 이용하여 육지와 호수를 질주는 스릴만점 호버크래프트
	감상,참여요소	●	· 에코테라피 - 천연 지하암반수와 해독 및 정화기능이 있는 화산송이
	두뇌활동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [시연,실기 교육프로그램] 토피어리 만들기 체험 - 바쁜 직장인들에게 테라피 효과가 있는 토피어리
	전시지원요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음

<표 21> (G) = 에코랜드

(H) = 에코 트롤리 파크

사례명	에코 트롤리 파크 (Eco Truly Park)		공간적분류	자연공간/테마형
개요	페루의 수도 리마에서 1시간 반정도 떨어져있는 에코트롤리파크는 Lima 근처에 있는 에코빌리지 중 하나로 인도의 휴건축양식인 훌들을 짓고 명상과 요가, 자연생태농업을 테마로 자연치유테마파크이다. 특이사항은 요가 프로그램을 함께 운영하고 있고 Volunteering 프로그램이 매우 활발하다.			
이미지				
	테마파크 내 치유디자인 해당요소	적용	치유디자인 표현방법	
테마 요소	이야기		· 아름다운 생태, 예술이 공존하는 에코테마파크	
	컨셉	●		
	기법			
환경 요소	조형요소	●	· [재료] 자연재료만을 이용하여 지은 자연적 건축물(트롤리)	
	물리적으로		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
	자연요소	●	· 테마파크 내에 직접 농업할 수 있는 텃밭(유기농업)	
체험 요소	오감요소	●	· [미각] 채식위주의 식단 및 센터공간 조성	
	운동요소	●	· ARENA 축제의 해변 및 자연과 함께하는 산책	
	감상,참여요소	●	· ARENA 축제의 워크샵 - 향기치료/음악치료/아로마 테라피 등 · 갤러리와 아트워크샵 - 그림, 모델링 점토, 만다라 목 판화에 페인트 · Patrias 2012 축제 - 전시 예술활동(힌두교 댄스, 안데스 음악 등) 등 제공	
	두뇌활동요소	●	· 요가클래스 : 근육 강화, 신경계외 내분비시스템의 기능 개선, 심장기능 강화, 소화 및 호흡기 문제 감소 등의 치유적 효과 제공 · 명상공간 및 Patrias 2012 축제에서의 정화의 의식	
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [이론, 강좌 교육프로그램] 자원봉사자 신청 : 생태에 대한 존경에 기반하여 삶의 원리에 중요성에 대한 인식을 높이기 위함. Biouhuerto 농업기술, 유기농푸드 등에 대한 교육제공 / 요가 학교 - Nara Narayan Yoga, Cusco 등 · [놀이 교육프로그램] ARENA 축제[해변 방문 : 자연과 함께하는 프로그램] - 생태 가이드투어, 성 및 모래조각경연대회 등으로 구성 - 유기농업, 태양 및 바람 등 대체 기술을 사용한 농업 이야기, 재활용 워크샵, 정원에서 체험하는 워크샵, Biodanza 등	
	전시지원요소	●	· [인적] Eco Farming(자연친화적 농사법) 전문가	

<표 22> (H) = 에코 트롤리 파크

(I) = 코코몽에코파크

사례명	코코몽에코파크	공간적분류	도시공간/활동형	
개요	코코몽 에코파크는 아이들의 사랑을 받고 있는 “코코몽 캐릭터”를 가지고 아이들의 상상속 워터랜드를 자연 속에 옮겨놓은 공간이다. 아이들의 식스센스를 자극하는 친환경 프리미엄 테마파크로써 아이가 자연과 지구의 소중함을 일깨워주고, 자연과 더불어 놀면서 도심속에서 상처받은 마음을 치유하는 공간으로 발돋움 시키는데 그 목적이 있다.			
이미지				
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법	
테마 요소	이야기	●	· EBS방영 어린이 인기 애니메이션 '냉장고나라 코코몽'이라는 소재를 이용한 국내 최초 친환경 프리미엄 테마파크 : 친근한 애니메이션의 소재를 통해 아이들에게도 치유하는 방식이 불편하지 않고, 재미와 편안함을 극대화	
	컨셉			
	기법			
환경 요소	조형요소	●	· [재료] 에코캐슬의 Magic Forest는 친환경 페인트와 천연소재의 원목 사용 : 심리적 안정감과 더불어 심폐 기능강화, 기관지 천식, 피부 독소 제거 / 에코캐슬의 Bamboo Adventure은 천연 대나무로 만들어진 놀이터 : 세균억제, 세포조직생성, 혈액순환, 통증안화 등의 효과	
	물리적으로			· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	자연요소	●		· 에코캐슬의 Mommy Shelter에서 자연경관을 즐기며 몸과 마음의 편안함을 제공 / 실내 키즈테마파크 내의 산내음, 반딧불, 냇가 등의 자연요소 도입
체험 요소	오감요소	●	· [미각] 에코캐슬의 에코키친/에코테라스는 음식이 주는 충격을 최소화한 식단을 마련해 자연과의 공감을 이끌어내는 공간 · 에코스페이스의 원목 토틀러존, 야외정글짐, 모래놀이터 등의 체험공간 : 다양한 운동 및 놀이를 통하여 아이들의 기분을 전환시키며 사회성을 향상 · 다양한 분야의 아티스트들을 적극 영입해 테마파크 자체를 독특하고 이색적인 하나의 예술작품으로 승화 · 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
	운동요소	●		
	감상,참여요소	●		
	두뇌활동요소			
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [시연,실기 교육프로그램] Eco프로그램 (에코아트만들기, 에코퍼포먼스 등) · [인적] 프리미엄 놀이기구와 인원 제한을 통한 프리미엄 케어서비스	
	전시지원요소	●		

<표 23> (I) = 코코몽에코파크

(J) = 무병장수테마파크

사례명	무병장수테마파크	공간적분류	자연공간/테마형
개요	무병장수란 양심을 통하여 밝고 강한 본질의 삶을 건강하게 살아가는 것의 가치를 일컫는다. 제주는 우리 민족의 고유한 정신 (천,지,인 삼합)을 체득하고 삶의 본질이 된 특별한 곳이다. 무병장수 테마파크의 각종 시설과 프로그램은 몸으로 직접 느끼고 체험하는 과정을 통해서 몸과 마음의 변화를 실제적으로 체험 가능하도록 하는 것이 목적이다.		
이미지			
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법
테마 요소	이야기	●	· 장생의 문화를 전하기 위한 테마파크 : 제주의 명소 여행과 더불어 명상과 호흡을 접목한 명상여행이 특징
	컨셉		
	기법		
환경 요소	조형요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	물리적요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음
	자연요소	●	· 울레길, 폭포 등 정원 곳곳의 자연명상공간 : 몸과 마음의 휴식, 여유 제공 · 뇌정화를 위한 뇌간폭포, 지친심신을 정화시키는 제주돌담길 등
체험 요소	오감요소	●	· [미각] 무인카페 - 편안한 분위기에 전통 웰빙푸드와 음료
	운동요소	●	· 제주 삼무탐 기념전망대, 소나무와 역사밭의 산책로는 해안과 한라산을 한 눈에 보는 서정적인 치유의 산책코스 [명상산책 및 역사산책코스] · 국궁, 승마명상은 레저스포츠를 통한 힐링체험 : 집중력이 강화, 스트레스가 해소, 전신운동의 효과, 바른 자세와 시선, 호흡을 통해 기의 순환에 효과
	감상,참여요소	●	· 힐링명상센터 - 간사랑 테라피, 복부테라피 (원적외선이 가장 많이 나오는 일라이트를 이용한 찜질 요법, 복부를 따뜻하게 데워주며 몸 안의 독소 배출)
	두뇌활동요소	●	· 현대인의 키워드 [뇌의 가치]를 깨우치도록 ‘뇌’를 새롭게 디자인하는 의미를 담은 일지기가든 : 자연과 함께 호흡하며 명상할 수 있는 야외 명상 공간 · 힐링명상센터 : 효소단식을 통한 비움 명상
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [이론,강좌 교육프로그램] 개별 맞춤부터 가족이나 그룹 단위의 단식, 명상 프로그램 운영 / 건강분야, 제주의 역사강의, 뇌교육분야, 웃음테라피의 강의 프로그램 : 집중력, 감정조절, 스트레스 관리력, 인간관계 발전등의 효과
	전시지원요소	●	· [인적] 힐링파크 매니저, 인성프로그램의 전문 트레이너

<표 24> (J) = 무병장수테마파크

(K) = 제주뷰티테마파크

사례명	제주뷰티테마파크(힐링가든)		공간적분류	도시공간/활동형
개요	<p>제주도 최대의 뷰티테마파크로 전문 테라피스트들과 함께하는 특별한 힐링 체험을 만날 수 있는 공간이다. 제주 자생식물을 재료로 만든 화장품 브랜드 '생얼'을 개발한 (주)제주천연유래물질연구소가 여는 체험센터로 뷰티테마파크는 지치고 힘든 일상 속에서 잃어버렸던 몸과 마음의 회복할 수 있으며 제주감귤을 원료인 천연뷰티제품과 다양한 테라피 프로그램을 제공한다.</p>			
이미지				
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법	
테마요소	이야기		<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 테라피를 기반으로 발부터 얼굴까지 체계적이고 전문적인 프로그램으로 구성된 국내최초뷰티테마파크 	
	컨셉			
	기법	●		
환경요소	조형요소		<ul style="list-style-type: none"> · 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음 	
	물리적요소		<ul style="list-style-type: none"> · 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음 	
	자연요소	●	<ul style="list-style-type: none"> · 힐링가든(야외)을 통해 시각적 개방감을 확보하여 접근성을 높이며 자연요소와 즐기는 족욕 체험을 통해 방문객들에게 편안함을 제공 	
체험요소	오감요소	●	<ul style="list-style-type: none"> · [미각] 힐링티 제공 · [촉각] 풋마사지 중 감귤로 만든 에센셜 오일은 스트레스 해소에 도움 	
	운동요소		<ul style="list-style-type: none"> · 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음 	
	감상,참여요소	●	<ul style="list-style-type: none"> · 아로마 레그테라피, 이어캔들테라피, 아로마등테라피, 생얼 테라피, 생얼&스톤테라피, 아로마레그테라 등의 다양한 테라피 체험 : 긴장완화, 정신적인 안정감을 찾아주어 숙면효과를 높여주고 스트레스를 해소에 도움을 줌. 또한 호흡기, 순환기, 불면, 스트레스 관리에도 탁월한 효과를 지님 	
	두뇌활동요소		<ul style="list-style-type: none"> · 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음 	
운영요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	<ul style="list-style-type: none"> · [놀이 교육프로그램] 키즈오일체험과 감귤오일을 이용한 가든풋케어 등 온가족이 함께 체험할 수 있는 '힐링피크닉'을 운영 (비정기 이벤트) 	
	전시지원요소	●	<ul style="list-style-type: none"> · [인적] 전문테라피스트들과 함께하는 힐링체험(테라피) 	

<표 25> (K) = 제주뷰티테마파크

(L) = 맹종죽 테마파크

사례명	맹종죽 테마파크		공간적분류	자연공간/테마형
개요	거제맹종죽 테마파크는 맹종죽을 이용한 창조적 활용과 보존을 통하여 죽림욕을 이용한 치유, 바다경관과 환경예술을 접목한 경관치유, 맹종죽을 이용한 체험놀이치유가 가능한 죽림테라피 공간이다.			
이미지				
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법	
테마 요소	이야기 컨셉 기법	●	· 죽림욕을 이용한 치유, 바다경관과 환경예술을 접목한 경관치유, 맹종죽을 이용한 체험놀이치유가 가능한 죽림테라피 테마파크	
	조형요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
환경 요소	물리적요소	●	· [온도] 죽림욕은 밖의 온도보다 4-7도 정도 낮기 때문에 산소 발생량이 높아, 스트레스를 없애므로써 심신을 순화하고 병을 예방하는데 효과적. · [공기/음이온] 맹종죽 숲은 일반 숲보다 음이온 발생량이 10배 정도 높음. : 혈액정화, 식용증진, 신경안정 피로회복에 도움. 또한 공기정화 가능성 강조 · [공기/피톤치드] 편백나무에서 뿜어나오는 피톤치드 : 일상의 스트레스 및 피로를 삼림욕으로 해소	
	자연요소	●	· 맹종죽 죽림욕장 : 바다가 보이는 거제 맹종죽 죽림욕장의 자연속에서 심신의 균형을 찾아 스트레스, 마음의 병을 치유 [수경 공간에서의 휴식] · 맹종죽 숲체험 - 편백숲길 체험,	
체험 요소	오감요소	●	· [청각] 맹종죽 숲의 대숲 소리 체험	
	운동요소	●	· 맹종죽 숲체험 [대나무 숲 죽림욕장 산책, 대나무 지압로 체험] · 모험의 숲 - 숲속의 모험레포츠를 통해 심신을 단련하는 놀이프로그램 · 맹종죽 서바이벌 체험	
	감상,참여요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
	두뇌활동요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [시연,실기 교육프로그램] 맹종죽 공예체험 - 제품 제작 및 다양한 놀이 체험 (등, 활, 그릇 만들기)	
	전시지원요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음	

<표 26> (L) = 맹종죽 테마파크

(M) = 하이원상동테마파크

사례명	하이원상동테마파크 [2013.10 개관 예정중]	공간적분류	도시공간/활동형
개요	하이원상동테마파크는 건강과 치유를 스토리텔링한 가족 중심의 가든형 테마파크로, 학교생활과 성적·진로 그리고 컴퓨터 게임 등으로 인해 지친 어린아이에서부터 노년에 이르기까지 보통 어른들만 필요로 한다고 생각하는 힐링의 니즈를 대폭 확대해 미로어드벤처·자연치유·명상·감성체험 등 가족 모두를 위한 공간과 프로그램을 구성하고 있다.		
이미지			
테마파크 내 치유디자인 해당요소		적용	치유디자인 표현방법
테마 요소	이야기 컨셉 기법	●	· 마루, 파팅카, 로로, 탄돌공주 버블마녀, 칼록백작 인물을 설정하여 구성되는 건강과 치유를 스토리텔링한 가족 중심의 가든형 테마파크
	환경요소	●	· [색채, 조명] 빛의 테라피룸 : 치유목적에 따라 빛과 컬러의 변화가 다양하게 연출
환경 요소	물리적요소	●	· [공기/피톤치드] 바람계곡 - 인공자연바람의 체험장(주변 나무의 피톤치드)
	자연요소	●	· 허브정원 - 삼림욕 허브/원예/야생화 체험 · [물] 슈링의 길 - 크나이프 물요법
체험 요소	오감요소	●	· [시각] 버블마녀성 · 미디어를 관람하며 자연 심리치유가 되는 미디어 체험형 테라피 등 · [청각] 버블소리바다 - 오르골 소리체험장 및 자연의 소리 향연 · [후각] 버블돔 - 식물향 체험 · [미각] 슈링의 집 - 허브차 및 전통차 식음체험장 · [촉각] 자가마사지체험
	운동요소	●	· 슈링의 길 - 황토길 맨발걷기체험(에코로드) · 버블로드 및 버블산책로 · 버블왕국의 운동시설을 놀이형태로 수행하게 되는 야외 GX프로그램 · 미로정원 - 인공암벽체험, 미로미션체험
	감상,참여요소	●	· 다양한 약제테라피, 사운드 테라피, 아트테라피(마녀의 미술관으로 작품을 감상하며 심신을 휴양), 미디어 테라피 체험
	두뇌활동요소	●	· 슈링의 길 - 산책을 통한 명상법 체험 / 정신건강을 체험하는 명상수련정원
	정보교환과 커뮤니케이션	●	· [시연,실기 교육프로그램] 챌린저 코스 - (하이코스) 평행감각과 담력 수행 프로그램, (로우코스) 창의력과 팀웍의 협동심 증진 프로그램 등
운영 요소	전시지원요소		· 치유디자인과 관련된 요소를 찾을 수 없었음

<표 27> (M) = 하이원상동테마파크 [2013.10 개관 예정중]

제3절. 소결

국내외 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 사례를 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 공간적 분류는 <그림25>와 같이 총 13가지 국내외 사례 중에서 자연공간/테마형 공간에서는 허브힐즈[D], 에코랜드[G], 에코 트롤리파크[H], 무병장수테마파크[J], 맹종죽테마파크[L]를 포함하고 있다. 자연공간/활동형 공간에서는 아소팜랜드[A], 포천허브아일랜드[B]를 포함하고 있다. 도시공간/테마형 공간에서는 사운드테마파크[E], 산청전통한방테마파크[F]를 포함하고 있다. 도시공간/활동형 공간에서는 리라쿠노모리[C], 코코몽에코파크[I], 제주뷰티테마파크[K], 하이원상동테마파크[M]를 포함하고 있다. 따라서 치유디자인 개념이 적용된 테마파크는 주로 자연공간을 배경으로 설립된 공원인 자연공간/테마형에서 가장 적극적으로 나타났다.

구분	내용		합계
자연공간	테마형	허브힐즈, 에코랜드, 에코트롤리파크, 무병장수테마파크, 맹종죽테마파크	5
	활동형	아소팜랜드, 포천허브아일랜드	2
도시공간	테마형	사운드테마파크, 산청전통한방테마파크	2
	활동형	리라쿠노모리, 코코몽에코파크, 제주뷰티테마파크, 하이원상동테마파크	4
총 합계[사례]			13

<표 7> 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간적 분류표

둘째, 자연공간/테마형에 분류된 공간의 테마요소에서는 자연과 관련된 주제 및 컨셉을 선정하여 스토리텔링을 구축하였다. 환경요소에서 자연요소가 적극 활용되었다. 주로 자연공간을 배경으로 설립된 공원인 만큼 방문객들이 자연과 함께 어우러질 수 있는 자연요소를 도입하여 심신의 치유 및 학습을 할 수 있도록 구성되었다. 그 외 조형요소 측면은 자연 친화적인 천연재료의 사용이 적극 나타나며 다양한 신체적 피로해소와 인간에게 친근함과 편안함을 느끼게 하여 기분을 정화하는 치유디자인을 구성하였다. 치유요소 측면은 쾌적한 공기의 질 확보를 위한 음이온과 피톤치드 등의 요소가 적극 활용되었다. 체험요소에서는 오감요소 중 미각이 적극 활용되며 지역 특산물 혹은 자연재배를 통한 먹거리를 활용하였다. 또한, 환경을 보전하고 자연을 즐기면서 모험심을 길러주는 자연친화형 레포츠인 운동 요소가 적극 활용되었다. 운영요소에서는 치유와 관련된 놀이교육프로그램으로 축제 및 이벤트 제공하는 요소가 적극 활용되었다.

셋째, 자연공간/활동형에 분류된 공간의 테마요소에서는 사람, 자연과 관련된 주제 및 컨셉을 선정하여 스토리텔링을 구축하였다. 환경요소에서는 조형요소, 치유요소, 자연요소가 동일하게 활용되어 치유테마파크를 구축하였다. 체험요소에서는 오감요소 중 미각이 적극 활용되며 친환경 먹거리의 다양한 메뉴 개발이 시행되고 있었다. 또한, 감상, 참여요소가 적극 활용되면서 인간의 교감신경을 자극하는 테라피와 요법 등이 주로 구성되었다. 운영요소에서는 치유 주제와 관련된 공예품의 제조과정을 재연하는 실기 교육프로그램 요소가 적극 활용되었다.

넷째, 도시공간/테마형에 분류된 공간의 테마요소에서는 전통, 과학과 관련된 주제 및 컨셉을 선정하여 스토리텔링을 구축하였다. 환경요소에서는 도심 공간 속 숲길을 적극 활용하여 자연요소를 도입하였다. 그러나 3상한[도시공간/테마형]의 경우 치유디자인 개념이 적용된 조형요소의 전반적인 활용도가 매우 낮았다. 체험요소에서는 오감요소 중 촉각이 적극 활용되며 건강개선을 위해 신체를 자극하는 체험시설의 도입이 적극 활용되었다. 또한, 다양한 체조 등의 운동요소가 적극 활용되었다. 운영요소에서는 자신의 신체 나이 등 건강을 측정할 수 있는 키오스크의 물적 자원의 요소가 적극 활용되었다.

다섯째, 도시공간/활동형에 분류된 공간의 테마요소에서는 기존의 주제 및 컨셉이 아닌 이야기와 테라피 및 요법인 기법을 중심으로 테마를 선정하였다. 환경요소에서는 실내외 모두 자연요소가 적극 활용되었다. 체험요소에서는 오감요소 중 미각이 적극적으로 활용되며 감상, 참여요소에서는 감성적 연출을 위한 아트와 테라피 중심의 요소가 적극 활용되었다. 운영요소에서는 치유와 관련된 퍼포먼스인 놀이교육프로그램과 공예품의 제조과정 재연인 실기 및 시연교육프로그램 요소가 적극 나타났다. 그 외 전시지원요소의 인적자원이 적극 활용되어 다양한 공간요소와의 결합 및 교육을 통해 방문객들의 치유 효과를 높였다.

테마파크 공간적 분류에 의한 공간특성을 각각 살펴본 결과, 치유디자인 개념이 적용된 자연공간[테마형/활동형], 도시공간[테마형/활동형]의 경우, 주로 친환경 에코테마파크를 대주제로 하여 건강과 치유라는 스토리를 지향하였다. 환경요소 측면에서는 방문객들이 자연과 함께 어우러질 수 있는 자연경관을 도입하여 심신의 치유 및 학습을 할 수 있도록 구성되었다.

또한, 체험요소에서는 오감요소와 감상, 참여 가능한 요소를 적극 활용하여 다양한 콘텐츠

를 형성하며 이는 자연스럽게 몸과 마음의 치유를 재미있게 일깨워주는 방식으로 구성되었다. 운영요소에서는 치유 관련 놀이교육프로그램과 시연 및 실기교육프로그램을 적극 활용하였다. 이에 대한 사례분석 종합 분석표는 <표28>과 같다.

테마파크 내 치유디자인 해당요소		자연/테마형					총	자연/활동형			도시/테마형			총	도시/활동형					총
		D	G	H	J	L		A	B	총	E	F	총		C	I	K	M	총	
테마 요소	이야기						0			0			0		●		●	2		
	컨셉	●	●	●	●	●	5	●	●	2	●	●	2					0		
	기법						0			0			0	●		●		2		
환경 요소	조형요소		●	●			2	●	●	2			0		●		●	2		
	물리적요소	●	●			●	3		●	1	●		1				●	1		
	자연요소	●	●	●	●	●	5	●	●	2		●	1	●	●	●	●	4		
체험 요소	오감요소	●	●	●	●	●	5	●	●	2	●	●	2	●	●	●	●	2		
	운동요소	●	●	●	●	●	5	●		1	●	●	2		●		●	2		
	감상,참여요소	●	●	●	●		4	●	●	2		●	1	●	●	●	●	4		
	두뇌활동요소			●	●		2			0		●	1				●	1		
운영 요소	정보교환과 커뮤니케이션	●	●	●	●	●	5	●	●	2		●	1	●	●	●	●	4		
	전시지원 요소	인적			●	●		2		●	1			0	●	●	●		3	
		물적						0			0	●	●	2	●				1	

<표 29> 사례분석 종합 분석표

제 5장. 결론

- 제 1절. 테마파크 공간 내 치유디자인 특성 및 적용가능영역
- 제 2절. 치유디자인이 적용된 테마파크의 효과와 전망

제5장. 결론

제1절. 테마파크 공간 내 치유디자인 특성 및 적용 가능영역

21세기는 여가 취향의 변화, 건강에 관한 관심의 증가에 따라 치유공간에 대한 수요가 증가하고 있다. 그중에서 테마파크는 일상을 벗어나 여가활동을 통해 현대인들의 휴식과 건강, 치유에 대한 욕구를 달래는 공간으로 치유디자인의 개념이 가장 적절하게 활용될 수 있다. 치유디자인은 신체적 활성화에 긍정적 지원을 목적으로 하며 본래 공간의 사용 목적에 실용적, 경제적, 문화적 가치를 부여하며 긍정적인 영향을 미치는 일체의 지원성으로 접근할 수 있다. 그러므로 테마파크를 단순히 흥미와 놀이거리만 제공하는 것이 아니라, 다각적 치유디자인 개념이 적용된 공간분석을 통해서 정신의 건강 및 마음의 치유를 이끌어내야 한다. 이를 구성하기 위해서는 치유 관련 학습 및 디자인의 심리적 측면을 보다 포괄적이며 깊이 있는 연구가 필요하다.

이에 본 논문에서는 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 사례를 분석하고 테마파크 공간적 분류에 의한 테마파크 내 치유디자인 특성과 활용전략에 대해 파악하고자 하였다. 본 연구를 통하여 다음과 같이 몇 가지의 연구 결과를 얻을 수 있었다.

첫째, 치유디자인과 테마파크의 개념과 구성요소를 고찰하고 정리한 결과 다음과 같이 분류할 수 있었다. 치유 디자인의 구성요소는 환경 지각적 요소, 공간적 요소, 상호작용 요소로 분류되었고, 테마파크는 공간 개념을 토대로 [자연공간/테마형, 활동형], [도시공간/테마형, 활동형] 공간으로 분류되며 구성요소를 중심으로 하드웨어요소, 소프트웨어 요소로 분류했다.

둘째, 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 상관성 요소는 테마, 환경, 체험, 운영요소였다. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 각 요소 중 테마요소는 이야기, 주제 및 컨셉, 기법이 모티브가 되어 서사적 구조를 완성했다. 환경요소는 조형요소, 물리적 요소, 자연요소로 분류했다. 체험요소는 오감요소, 운동요소, 감상 및 참여요소, 두뇌 활동요소로 분류되었으며, 운영요소는 정보교환과 커뮤니케이션[프로그램], 전시지원요소[인적, 물적]로 분류했다.

구분	해당요소
테마요소	이야기/ 주제 및 컨셉/ 기법이 모티브가 되어 만든 환경
환경요소	조형요소/ 물리적요소[쾌적성]/ 자연요소
체험요소	오감요소/ 운동요소/ 감상,참여요소/ 두뇌활동요소
운영요소	정보교환과 커뮤니케이션[프로그램]/ 전시지원요소[인적,물적]

〈표 30〉 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 공간요소 특성

셋째, 치유디자인 개념이 적용된 국내외 테마파크의 사례 분석 결과, 테마요소는 주로 친 환경 에코테마파크를 대주제로 하여 건강과 치유라는 스토리를 지향했다. 환경요소 측면에서는 방문객들이 자연과 함께 어우러질 수 있는 자연경관을 도입하여 심신의 치유 및 학습을 할 수 있도록 연출되었다. 하지만 현재는 단순히 경관만을 보는 측면에서 그쳤다면 앞으로의 치유디자인 방향은 주변의 모든 자연환경을 활용할 줄 알아야 한다. 산에는 나무와 숲, 풀, 물과 계곡, 흙, 공기, 바람과 향이 있다. 이 모든 것이 있는 그대로 치료 도구이자 요소이다. 건강 증진이나 질병의 치료에 사용하는 도구는 무엇을 사용하느냐도 중요하지만, 그것을 어떻게 사용하느냐는 더욱 중요하다. 파크가 위치한 자연환경과 지역문화를 최대한 흡수해야 한다.

또한, 체험요소에서는 오감요소와 감상, 참여 가능한 요소를 적극 활용하여 다양한 콘텐츠를 형성하며 이는 자연스럽게 몸과 마음의 치유를 재미있게 일깨워주는 방식으로 구성되었다. 특히 웰빙을 체험의 장으로 만드는 것도 중요하다. 질병의 치유나 증상의 호전 또는 건강증진을 야기하는 다양한 요법(기공, 요가, 명상, 단전호흡, 건강 체조, 생약 식이 등)을 직접 재미있고 유익하게 체험해 보는 시간과 공간을 만들어 준다면 많은 이들의 관심과 흥미를 유발할 것이다. 이를 위해 현지의 자연환경을 자연스럽게 활용하면 좋을 것이다. 숲, 계곡, 사찰(절), 개울, 바람, 소리 등 그곳에 있는 자연을 있는 그대로 이용하면 좋을 것이다. 특히 현지 자연환경과 연계하여 치유에 보완적이며 시너지효과를 낼 수 있는 인공 조형물을 구축하는 것이 필요할 것으로 생각한다. 운영요소에서는 치유 관련 놀이교육프로그램과 시연 및 실기교육프로그램을 적극 활용했다.

넷째, 성공적인 치유디자인 개념이 적용된 테마파크를 조성하기 위해서는 다차원의 연구를 통해 조성되어야 한다. 현재의 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 사례 경우, 조형요

소 측면에서 살펴보면, 재료요소 측면으로 연출이 주로 되어 있는 등 불균형 형태가 나타나고 있다.

테마파크 내 치유디자인 해당요소		자연/테마형					자연/활동형			도시/테마형			도시/활동형						
		D	G	H	J	L	총	A	B	총	E	F	총	C	I	K	M	총	
환경 요소	조형요소	색채					0		●	1			0					●	1
		조명					0			0			0					●	1
		재료		●	●		2	●		1			0		●				1
		패턴					0			0			0						0
		휴먼스케일					0	●		1			0						0
		선과형태					0			0			0						0
	물리적 요소	빛		●			1			0			0						0
		소리					0		●	1	●		1						0
		공기	●	●			●	3		●	1		0					●	1
		온도					●	1			0		0						0
자연요소		●	●	●	●	●	5	●	●	2	●	●	1	●	●	●	●	4	

〈표 31〉 사례분석을 통한 환경요소 종합 분석표

치유디자인 개념을 적극 활용하기 위해서는 그 외 조명, 패턴 등 테마파크의 테마와 통일성을 이루며 다양한 환경요소 측면을 연구해야 한다. 그리고 체험요소에서는 미디어의 도입 등 다양한 콘텐츠와의 결합도 가능하며 활성화 시키는 방안으로 모색 되어야 한다. 이는 스트레스로 건강을 위협받는 방문객들을 효과적으로 친환경 방식이나 딱딱한 치료 방식이 불편하지 않고 즐겁고 재미있게 몸과 마음의 질병을 회복할 수 있는 요소이다. 따라서 치유요소의 어느 한 측면이 독자적으로 작용하는 것보다는 테마파크를 방문객들이 방문할 시에 다양한 치유 요소들이 복합적으로 함께 발휘되어야 고객만족도를 높일 수 있으므로 이를 차분히 개선하는 자세가 절실히 요구된다.

테마파크 내 치유디자인 해당요소		자연/테마형					자연/활동형			도시/테마형			도시/활동형							
		D	G	H	J	L	총	A	B	총	E	F	총	C	I	K	M	총		
체험 요소	오감 요소	시각					0	●	●	2			0					●	1	
		청각					●	1		●	1	●		1					●	1
		후각	●					1	●	●	2		●	1					●	1
		미각	●	●	●	●		4	●	●	2			0	●	●	●	●	●	4
		촉각	●	●				2	●	●	2	●	●	2	●		●	●	●	3
	운동요소		●	●	●	●	●	5	●		1	●	●	2		●			●	2
	감상,참여요소		●	●	●	●		4	●	●	2		●	1	●	●	●	●	●	4
	두뇌활동요소				●	●		2			0		●	1					●	1

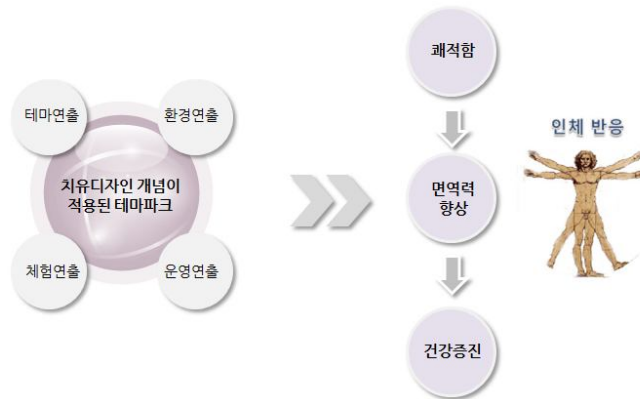
〈표 32〉 사례분석을 통한 체험요소 종합 분석표

다섯째, 앞으로의 치유디자인 개념이 적용된 테마파크는 software의 변화를 통한 감동을 창조해야 한다. 소비자들의 욕구를 충족시킬 수 있는 테마를 선정하여 무국적인 인공시설의 하드웨어가 아닌 현대인들의 몸과 마음을 치유할 수 있는 소프트웨어로의 발전이 두드러져야 한다. 그리고 이러한 소프트웨어를 통해 예술, 문화적 감성과 결합한 놀이와 심의 공간을 형성하여야 한다.

이상의 연구 결과를 통해 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 공간분석에 중요한 것은 방문객들의 상태와 행동특성 양상에 맞춘 다양한 체험의 도입으로, 시지각적 흥미를 일으키는 공간과 오감을 자극하는 다양한 치유디자인 연출이 필요하다.

제2절. 치유디자인이 적용된 테마파크의 효과와 전망

치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 공간분석은 매우 중요한 요소이다. 이러한 공간분석을 통해 현대인들은 활기 충전, 건강도 증진, 정신력 향상, 면역력 향상, 스트레스와 우울증 해소, 아토피 및 피부 등의 질환예방 및 치유력 향상 등의 효과를 얻을 수 있다.



<그림 27> 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 효과

하지만 치유디자인 개념이 적용된 공간을 구성하는 과정은 특정한 주제에 의한 테마성, 현실과는 다른 비일상적인 공간을 제공하는 측면에서 많은 노력을 기울이고 있지만, 내부의 어트랙션이나 다른 시설물의 통일감 없이 산만하게 분산되어 있다. 특히 이들의 구성요소는 효율적인 통합에 의한 시너지 효과를 기대하기 어렵고 방문객들의 측면에서 볼 때 어느 한 쪽의 단순한 기능에 치우쳐서 충분한 만족을 얻기가 어렵다. 또한, 치유요소의 명확

한 분류체계가 잡혀있지 않기에 치유디자인 개념이 적용된 테마파크 계획 시 어려움을 겪고 있다. 치유라는 개념이 병원 내에서만 주로 연구가 되고 공공시설 및 테마파크 등의 치유디자인 도입은 수립단계에 그쳐 많은 연구가 되어 있지 않은 실정이다. 따라서 본 논문은 치유디자인 개념이 적용된 테마파크의 특성과 활용전략에 대한 체계를 구축하고 하였다. 치유디자인 개념이 적용된 테마파크는 오픈보다는 지속적으로 운영 혹은 관리하는 것이 더 힘들다. 먼저 사후관리에 대한 치밀한 계획과 노력이 중요하며, 무엇보다도 주관자나 시행자의 입장보다는 방문객과 고객의 시각에서 인간적 측면을 바라보는 노력과 배려가 필요하다. 이러한 치유디자인 개념이 적용된 분석체계는 향후 테마파크 내에 치유디자인 요소를 적용시 새로운 개발과 완성도 있는 공간분석 방식을 구성하는 본 논문이 활용되기를 기대한다.

참고문헌

「단행본」

- 권영걸, 공간디자인 16강, 국제, 2001
- 김희진, 일본테마파크의 사례와 전략, 커뮤니케이션북스, 2007
- 김창수, 테마파크의 이해, 대왕사, 2007
- 김희경, 김현정, 민세희, 장해라외, 이야기를 파는 나라, 미래의 창, 2008
- 김원제, 콘텐츠 실크로드 미디어 오디세이, 이담북스, 2009
- 김원제, 그린콘텐츠로 창조경경제 시대 견인하자, 유플러스연구소, 2009
- 권영걸, 공간디자인의 언어, 날마다, 2011

「학위논문」

- 이상원, 서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구, 과학기술원, 석사논문, 2002
- 박지영, Human-care 개념의 한·양방 협진병원 외래진료부의 실내디자인에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사논문, 2002
- 김현미, 의료 시설의 치유 환경을 위한 감각 요소에 관한 연구, 건국대학교, 석사논문, 2004
- 이연숙, 힐링콘텐츠 개념을 적용한 정신치료용 힐링게임 연구, 국민대학교, 박사논문, 2007
- 최영미, 다감각자극을 고려한 치매시설의 치유환경 조성에 관한 건축계획적연구, 한양대학교 박사논문, 2007
- 박승환, 치유환경 평가를 통한 건축계획에 관한 연구, 경북대학교 박사논문, 2007
- 김희경, 어린이과학관의 테마파크적 기획설계에 관한 연구, 한국외국어대학교, 박사논문, 2009
- 이미향, 빛을 이용한 치유공간에 대한 연구 : LED를 이용한 치유색광, 홍익대학교 석사논문, 2009
- 박용구, 전남지역 스튜디오형 테마파크의 개선 방안에 관한 연구: 소프트웨어 만족도를 중심으로, 광주대학교, 석사논문, 2009
- 권혜선, 테마파크 개념을 적용한 어린이체험관의 전시연출에 관한연구, 국민대학교

- 디자인대학원, 석사논문, 2009
- 전형준, 테마파크 공간 내 그린콘텐츠 가능 영역 검토 및 개발 방향, 한국외국어대학교, 석사논문, 2010
 - 김희중, 스토리텔링에 기반한 테마파크 조성연구: 한국영화콘텐츠를 중심으로, 이화여자대학교, 석사논문, 2010
 - 김태혁, 치유디자인 개념을 적용한 욕실공간 연구, 경성대학교, 석사논문, 2010
 - 응웬티탐, 베트남 커피 테마파크 콘텐츠 구성에 관한 연구, 인하대학교, 석사논문, 2011
 - 나민경, 친환경 설계기법을 이용한 치유환경 계획 : 도심 내 노인복합센터 개발, 한양대학교 석사논문, 2011
 - 이소연, 지역사회 정신건강을 위한 심리치유환경 계획안, 건국대학교 건축전문대학원, 석사논문, 2011
 - 신혜원, 생태요소를 적용한 체험과 테마중심의 치유공간에 관한 연구, 홍익대학교, 석사논문, 2011
 - 이경희, 자연치유개념이 도입된 힐링센터 특성에 관한 연구, 국민대학교, 석사논문, 2011

「정기간행물」

- 최광석 외1, 한국병원의 스트레스에 대한 치유환경조건에 관한 연구, 한국의료복지시설학회, 2002
- 김용우 외1, 종합병원 다인병실 입원환자의 치유환경 개선방안에 관한 연구, 건축학회 학술 발표대회 논문집, 22권 2호, 2002
- 이충자, 힐을 테마파크를 위한 힐텍 예술 프로그램의 적용방안, 힐텍힐빙문화연구소, 2006
- 황영숙 외2, 여성전문병원 병동부의 치유환경요소 평가에 대한 연구, 한국실내디자인학회 제 15권 5호 통권 58호, 2006
- 이연숙, 힐링콘텐츠의 정의 및 개념, 한국디자인트렌드학회, 2007
- 오상민 외 1명, 체험적 스토리텔링 기법을 적용한 키즈테마파크 공간 특성에 관한 연구, 한국공간디자인 학회 제 5권 제 1호 통권 11호, 2010
- 박영주, 디자인적 치유의 방법에 관한 연구, 한국디자인포럼, 2010
- 이재규, 치매노인을 위한 전문 요양시설 환경디자인에 관한 연구, 한국디자인문화학회,

2010

- 안승범 외 1명, '쁘띠 프랑스'의 스토텔링 전략에 관한 연구, 경희대학교 외국 문학연구 제 45호, 2011

「인터넷 웹 사이트」

- 한국문화콘텐츠진흥원, <http://www.kocca.kr/>
- (사)도시환경연구센터, <http://www.eco-town.net/>
- 에코트룰리파크, <http://www.ecotrulypark.org/>
- 리라쿠노모리, <http://www.namja.jp/>
- 하이원상동테마파크, <http://www.high1sangdong.com/>