

# 동대문디자인플라자의 웨이파인딩 시스템 분석과 앱 UI 개발

해체주의 공간에 적합한 웨이파인딩 시스템 개발을 중심으로

## Dongdaemun Design Plaza's Wayfinding System Analysis and App UI Proposal

Focusing on the development of a wayfinding system suitable for a deconstructive space

주 저 자 : 김영찬(Kim, Youngchan)

머니앤벨류(주) 편집팀 차장

chanidao@naver.com

공 동 저 자 : 이강준(Lee, Kangjoon)

인덕대학교 멀티미디어학부 겸임교수

## Abstract

Dongdaemun Design Plaza is a world-class deconstructivist architecture and a landmark representing Seoul. Unlike modernist architecture, deconstructivist architecture cannot clearly grasp its structure according to one central principle. Nevertheless, the sign system based on modernism is applied to the DDP, making it more difficult to find your way in the deconstructivist space. To solve this problem, systematic and organic maintenance of the existing sign system and development of a wayfinding system using a new medium, that is, development of a wayfinding app for DDP is required. First, it is necessary to sort out the necessary information from the existing guide signs and maintain them. First, it is necessary to sort out the necessary information from the existing guide signs and maintain them. Next, a 12-color wheel system should be applied so that visitors can intuitively grasp their current location and find the direction of their destination. This system distributes 12 colors according to the 360-degree azimuth based on the central axis of the DDP and displays them in color on the guide sign, helping visitors to find their way by intuitively grasping their current location and destination. For this study, the UI of the wayfinding app was developed and proposed.

## Keyword

Dongdaemun Design Plaza(DDP, 동대문디자인플라자), wayfinding(길찾기), sign system(사인시스템)

## 요약

동대문디자인플라자는 세계적 규모의 해체주의 건축이자 서울을 대표하는 랜드마크다. 해체주의 건물은 모더니즘 건물과 달리 그 구조를 하나의 중심원리에 따라 일목요연하게 파악할 수 없다. 그럼에도 DDP는 모더니즘에 기반한 사인시스템을 적용해 길찾기가 어렵다. 이를 해결하기 위해서는 기존 사인시스템의 체계적이고 유기적인 정비와 새로운 매체를 활용한 웨이파인딩 시스템의 개발, 즉 DDP용 웨이파인딩 앱 개발이 필요하다. 먼저 기존 안내 사인 중 꼭 필요한 안내 정보를 추려내 정비해야 한다. 다음으로 관람객이 자신의 현위치를 직관적으로 파악하고 목적지의 방향을 찾을 수 있도록 12색상환 시스템을 적용해야 한다. 이 시스템은 DDP의 중심축을 기준으로 360도 방위에 따라 12색을 배분한 후, 이를 안내 사인에 색으로 표시함으로써 관람객이 자신의 현위치와 목적지를 직관적으로 파악해 길을 찾을 수 있도록 도와준다. 본 연구를 이를 위해 웨이파인딩 앱의 UI를 개발해 제안했다.

## 목차

### 1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

### 2. 이론적 배경

2-1. 길찾기의 정의와 전제요소

2-2. 길찾기의 두 요소, 환경과 인지

### 3. 동대문디자인플라자의 사인시스템

3-1. DDP의 공간적 특징

3-2. DDP에서 웨이파인딩이 어려운 이유

3-3. DDP 사인시스템의 문제점 분석

### 4. DDP 사인시스템 제안

4-1. DDP 사인시스템 정비 가이드라인

4-2. DDP 웨이파인딩 앱 UI 개발

### 5. 결론

### 참고문헌

# 1. 서론

## 1-1. 연구의 배경 및 목적

동대문디자인플라자(이하 DDP)는 6만3000㎡의 부지에 건축면적 2만5000㎡, 연면적 8만5000㎡ 지하3층, 지상4층 규모에 살림터, 배움터, 알림터 3개 동으로 구성되어 있다. 대한민국 수도 서울의 랜드마크로 기획되어 2014년 당시 3D 설계기술을 적용한 세계 최대의 비정형 건축물이자 한국 최대의 공공건축물이라는 기록을 세웠다.

DDP는 설계 공모와 선정에서부터 편파성이 제기되었고 지금도 그 목적과 기능이 불분명하다는 비판을 받고 있다.<sup>1)</sup> 이러한 비판 중에는 길찾기의 어려움도 있는데 안영만은 그 원인으로 익숙지 않은 형태, 지하와 지상의 혼동, 폐쇄적인 무창구조, 다수의 분산된 출입구 등을 들고 있다.<sup>2)</sup>

본 논문은 길찾기의 기본개념을 살펴 DDP라는 해체주의 공간에서 기존 사인시스템이 기능하기 어려운 이유를 밝히고 이에 적합한 새로운 사인시스템 개념을 제시해 이 문제를 해결하고자 한다.

# 2. 이론적 배경

## 2-1. 길찾기의 정의와 전제요소

길찾기란 현재 지점에서 원하는 지점으로 이동하는 과정에서 현재 지점과 원하는 지점 사이에 있는 지형지물을 파악하고 이를 이용해 원하는 지점까지 찾아가는 행위를 의미하는데, 여기에는 몇 가지 전제가 있다.

첫째, 길을 찾기 위해서는 현재 지점과 원하는 지점, 이동 경로에 대한 정보가 있어야 한다. 위치와 경로를 파악하는 방식은 다양하다. 지금까지 GPS의 도움을 받아 위도와 경도에 따른 정확한 좌표, 경로의 거리와 이동시간을 파악할 수도 있고 과거처럼 산과 강, 바위와 나무 같은 지형지물이나 태양과 달, 별을 이정표로 이용할 수도 있다. 현대 도시에서 도로와 건물을 파악하는 방식도 여기에 속한다.

길찾기는 사전에 인지하고 있는 좌표와 지형지물이 적을수록, 즉 초행일수록 어렵고 그 반대일수록 수월해

진다. 중요한 것은 그 방식과 정확성, 숙련도에 상관없이 위치와 거리, 이동시간을 파악하는 과정에서 각자 나름대로 길을 파악하고 활용하는 방식을 만들어낸다는 점, 즉 내적 질서를 구축한다는 점이다.

둘째, 현재 지점과 원하는 지점 사이의 지형지물은 길을 찾는 데 방해가 되기도 하고 도움이 되기도 한다. 지형지물이 시야를 가리거나 동일한 패턴일 경우, 미로처럼 복잡한 구조로 이루어진 경우에는 길찾기가 어렵지만, 주변을 파악하고 이동하기 편한 평탄한 지형과 이정표가 될 만한 특색있는 지형은 길을 찾는 데 도움을 준다. 케빈 린치(Kevin Lynch)는 도시 공간의 물리적·시각적 특징을 랜드마크(Landmark), 길(Path), 가장자리(Edges), 교차로(Nodes), 구역(District)으로 구분하면서, 도시에서는 이러한 이정표 역할을 랜드마크가 담당한다고 설명한다.<sup>3)</sup> 길과 교차로는 그 형태와 구성에 따라 길찾기를 쉽게 하거나 어렵게 만들며, 가장자리와 구역도 물리적·시각적으로 간접적인 영향을 미친다.

셋째, 길을 찾는 방식은 길을 찾는 주체에 따라 달라진다. 눈에 의지하는 인간과 청각에 의지하는 박쥐, 후각에 의지하는 상어가 길을 찾는 방식은 각기 다를 수밖에 없다. 세계를 인지하는 방식에 따라 세계의 모습이 달라지고 이에 따라 길을 찾는 방식도 달라지는 것이다. 물론 이 '다름'은 주어진 환경, 동일한 환경 안에서의 다름이다. 인간은 지구 표면에서 중력의 영향을 받으며 살아가고 각자 자신의 오감에 따라 전·후·좌·우·상·하, 방향과 거리를 파악한다. 이는 개인의 차원에서 지극히 주관적인 경험이지만 인류 전체로서는 지극히 보편적인 경험이다. 동일한 환경에 대한 주관적 경험은 이 사이에서 경험차, 즉 길을 쉽게 찾는 사람과 쉽게 잃는 사람의 차이를 만들어낸다.

## 2-2. 길찾기의 두 요소, 환경과 인지

지형지물은 길찾기를 돕는 동시에 이를 방해한다. 평야는 이동이 쉽지만 이정표가 따로 없을 경우 방향을 잃기 쉽고, 산과 강은 이동이 어렵지만 특징적인 지형지물이 많아 길찾기가 쉽다. 공간의 크기도 길찾기에 영향을 미친다. 이동이 쉬운 평야도 그 면적이 넓어지면 이동이 어려워지고 이동이 어려운 산과 강도 그 높이와 깊이에 따라 장터와 수로 등으로 도움을 준다.

이정표는 정해진 것이 아니다. 자연환경에서는 거대

1) 위키백과 / 동대문디자인플라자

2) 안영만, 『보행 활성화를 위한 웨이파인딩 시스템 구축에 관한 연구』, 홍익대학교 디자인몬텐즈대학원, 2016.

3) Kevin Lynch, 『The Image of the City』, MIT Press (MA), 2012, pp

한 이정표가 필요하지만 건물 내부에서는 소규모 이정표로도 충분하다. 피렌체 두오모 성당은 도시에서 이정표로 기능하지만, 건물 내부에서는 그 자신도 내부에서 길찾기를 위한 이정표를 필요로 한다. 중요한 것은 비례와 배치, 즉 공간의 규모에 따라 이정표의 크기와 거리를 조절하고, 적재적소를 찾아 배치하는 것이다.

길찾기는 지형지물의 구성과 특징에 영향을 받는 만큼 인간의 인지능력에도 영향을 받는다. 지형지물이 복잡해도 인지능력이 높다면 길찾기가 쉬워지고 지형지물이 간단해도 인지능력이 낮다면 길찾기가 어려워진다. 길찾기의 주요 주제가 지형지물에 대한 인식방식과 그 활용에 초점을 맞춰지는 이유도 여기에 있다.

지형지물은 일반적으로 형태 및 크기, 색상, 질감 등에 따라 구분할 수 있다. 지형지물은 각각의 개성이 강할수록 이정표로 쓰이고 그 반대일수록 단순한 이동 경로나 배경, 즉 주변 환경으로 다루어진다.

인간의 인지능력은 개개인에 따라 차이가 있으며 이 차이는 길찾기에 많은 영향을 미친다. 나돌레(M. J. Nadolne)와 스트링거(A. Y. Stringer)는 경로에 대한 지식습득, 경로에 대한 선행지식의 회상, 이정표에 대한 탐지, 경로에 따른 방향결정, 지도읽기, 지도의 정보를 실제 환경에 적응시키기, 경로를 반대로 상상하기 등의 능력에 따라 길찾기가 쉬워지거나 어려워진다고 지적한다.<sup>4)</sup>

카토(Y. Kato)와 다케우치(Y. Takeuchi)는 길찾기 능력에 따라 공간지식의 하위요인(경로지식, 랜드마크 지식, 조망지식)들의 습득 및 사용수준에 차이가 발생하며 이러한 차이로 인해 필수적인 지도 이용 능력에도 개인차가 발생한다고 주장한다.<sup>5)</sup>

정진팔은 인지지도 연구를 통해 길찾기 방식을 크게 선적 또는 연속적 정보에 의존하는 방식과 환경(공간)에 대한 조합적 정보에 의존하는 방식으로 구분한다.<sup>6)</sup> 마치 사진첩을 넘기듯이 이동 경로에 있는 특징적인 건물들을 순서대로 하나하나 찾아가는 방식과 이동 경

로 전체를 지도를 보듯 조망하며 목적지와 이정표의 위치, 자신의 현위치와 방위, 방향까지 관련된 모든 것을 탐색하는 방식으로 구분하는 것이다.

김신혜는 지형지물과 이에 대한 인지능력 외에 정서적 요인도 길찾기에 영향을 준다고 주장한다. 주변 환경에 대한 심상, 길찾기의 성공과 실패의 정서 또한 길찾기에 영향을 준다는 것이다.<sup>7)</sup>

길찾기에 있어 지형지물에 대한 인지능력은 매우 중요한데 인지능력이 높을 경우 복잡하고 특색 없는 환경에서도 이정표를 찾아내고 낮을 경우 단순하고 특색 있는 환경에서도 이정표를 발견하지 못하기 때문이다. 다시 말해 길찾기는 단순하고 특색 있는 환경일수록, 인지능력이 높을수록 쉬워지며 그 반대일수록 어려워진다. 이는 길찾기를 위한 이정표 또한 인지능력이 높은 사람에게는 보조적인 도구로서, 낮은 사람에게는 필수적인 도구로서 기능함을 의미한다. 물론 지형지물에 대한 인지능력이 뛰어나도 새롭고 복잡한 지형지물, 특히 어딘가 다른 듯 하면서도 비슷한 공간에서는 평소보다 길을 잃기 쉽고 이 경우 이정표는 길찾기에 있어 필수적인 도구로서 작동하게 된다.

### 3. 동대문디자인플라자의 사인시스템

#### 3-1. DDP의 공간적 특징

2014년 4월 옛 동대문운동장을 허문 자리에 개관한 DDP는 자하 하디드(Zaha Hadid, 1950~2016)의 유작이다. 그는 2004년 여성 최초로 프리츠커상을 수상한 해체주의 건축의 스타이기도 했다.



[그림 1] 동대문디자인플라자 야경 / 출처 : DDP

자하 하디드는 국내 한 언론과의 인터뷰에서 DDP의 혁신성을 한옥에 빗대어 설명하며 서울 성곽을 모

4) M. J. Nadolne & A. Y. Stringer, Ecologic validity in neuropsychological assessment : Prediction of wayfinding, Journal of the International Neuropsychological Society, 7, 2001, 675-682.

5) Y. Kato & Y. Takeuchi, Individual differences in wayfinding strategies. Journal of Environmental Psychology, 23, 2003, 171-188

6) 정진팔, 『대규모 지하공간의 길찾기를 위한 디자인요소 추출 및 적용에 관한 연구』, 서울대학교 대학원 석사학위 논문. 1996, pp.

7) 김신혜, 『웨이퍼인딩에 영향을 미치는 물리적·정서적 요인 연구』, 기초조형학연구, 한국기초조형학회, 2015, pp.55~70

티브로 DDP를 설계했다고 밝혔다.<sup>8)</sup> 산을 따라 올라갔다 내려가고 넓어졌다 좁아지며 도시를 휘감는 성곽의 공간 경험,ダイ나믹한 흐름을 반영했다는 것이다. 하지만 여기서 그가 한옥을 언급한 것은 한옥을 당대의 혁신적 건축으로 내세워 자신의 혁신성을 정당화하기 위해서였고 건물의 모티브를 서울 성곽과 서울의 다이내믹함에서 따왔다는 말과 달리 건물의 내외부가 차단된 공간 특성은 등산보다 동굴탐험에 가까운 경험을 선사했다.

또한 한국 건축의 특징인 온돌이나 사랑방, 마당, 장터 같은 공간, 여기서 살아가는 사람들의 삶과 역사 등은 언급조차 되지 않았으며, 동대문운동장 조명탑과 공사 중 발견한 이간수문, 하도감 터 같은 유물들도 건물과 관련 없이 여기저기에 덩그러니 놓여 있다.

물론 해체주의에 기반한 DDP를 민족성과 역사성에 기대어 평가하는 것 자체가 편향적일 수 있다. 민족성과 역사성 같은 기존 거대담론을 해체하고 재구성하는 것이 해체주의의 목적이기 때문이다. 하지만 해체주의에 기반한 DDP가 기존 건축과 전혀 다른 관점에서 공간을 해석하고 구축한다는 점, 이로 인해 새롭고 난해한 공간, 길찾기마저 어려운 공간이 되었다는 점은 부정할 수 없다.

### 3-2. DDP에서 웨이파인딩이 어려운 이유

DDP에서 길을 헤매는 가장 큰 이유는 DDP가 해체주의 건물로서 모더니즘 건축에서 볼 수 있는 일관된 공간 체계를 거부하기 때문이다.<sup>9)</sup>

모더니즘 건축은 공간의 합리성과 효율성을 추구하며 이를 위해 보통 중앙집중식 체계성과 일관성을 구축한다. 일광(日光)이나 지형지물 등을 기준으로 방향을 잡고 정문을 만들며, 정문을 기준으로 건물의 전후 좌우상하를 구분한 후 가치와 효율에 따라 사무실과 휴게실, 화장실과 창고를 배치한다. 덕분에 공간 구성이 비슷해지고, 그만큼 익숙한 공간이 만들어진다. 방과 복도, 층의 구조가 동일하기에 공간의 체계가 잘 잡혀있다면 어느 건물에 들어가도 길찾기가 어렵지 않다. 로비를 지나 엘리베이터 옆 복도 첫 방이 101호라면 201호나 301호도 쉽게 찾을 수 있는 것이다.

8) 정은지, '건축女帝' 자하 하디드 특별인터뷰 : "한옥은 수천년 전 혁신 디자인·건축의 산물", 이코노미조선 126호, 2015.

9) 김영찬, '목표없이 시작된 여정... 아직도 헤매는 동대문디자인플라자', 머니S, 750호, 2022.

모더니즘 건축의 문제는 효율성만 추구하다 보니 이에 반하는 가치나 구성원들을 소외시키고 차별하게 된다는 점에 있다. 효율성의 입장에서 볼 때 정문 앞 장애인주차장은 비효율의 극치로 인권이란 가치가 없었던 면 만들어질 수도 없는 공간이었다.

모더니즘 건축이 추구하는 합리성은 효율성을 높이지만, 이 공간을 상상하고 기획·설계·시공하는 중심 주체, 이 공간의 헤게모니를 장악한 소수의 결정에 따라 이 공간을 사용하는 다수의 구성원들이 자신의 목소리를 죽인채 따라야 한다는 문제점을 지니고 있다. 따라서 모더니즘의 한계를 극복하고 구성원 모두가 함께 각자 자신에게 주어진 가능성, 그 자유와 책임을 누리기 위해서는 효율이라는 이름 하에 주체와 객체, 결정하는 자와 따르는 자를 구분하는 모더니즘의 공간 문법부터 거부할 필요가 있다.

하디드는 이를 위해 각 건물과 층의 구조를 다르게 하고 이들을 잇는 통로도 각기 다르게 만들어 공간의 중심축을 제거했다. 특히 '정문'을 없애버림으로써, 즉 하나의 '정문' 대신 동일한 형태의 수많은 출입구를 뚫어버림으로써 '정문'이 만들어내는 공간의 정치학, 즉 위계와 서열을 중시하는 중앙집중식 시스템을 해체하고 있다. 그의 건축 문법은 공간의 중심축을 흔들어 놓았고 평소 우리가 느끼지 못했던 모더니즘 건축 공간의 효율성을 뒤돌아보게 만들었다.

그는 공간에 대한 해석과 사용을 관람객 각자에게 맡겨 다양성과 상대성을 높이려 했고, 이는 일정부분 성공한 듯 보인다. 모든 사람들이 DDP 건축의 공간적 복잡함을 지적하고 있지만, 이를 단 하나의 방식으로 해석하거나 소유하지는 못하고 있기 때문이다.



[그림 2] 2호선 동대문역사문화공원역에서 DDP로 진입하는 출입구. 계단 위부터 어울림 광장이다.

하지만 이러한 해체가 긍정적인 결과만 가져온 것은 아니다. 대표적인 출입구인 어울림 광장 앞 지하철 출구는 어울림 광장과 그 위를 가로지르는 다리, 그리고 출구의 크기와 모양으로 인해 이정표 역할을 하지만,

그 외의 출입구들은 모두 같은 형태, 같은 크기로 만들어져 그 출입구만의 독특함, 개성을 잃고 있다.

DDP 출입구는 지하 2층 11개, 지상 1층 8개, 지상 4층 2개, 총 21개다. 이는 설계자의 의도에 따른 것으로 특색없는 다수의 출입구는 모더니즘의 중앙집중식 체계와 질서를 파괴하고 있다. 하지만 이러한 형태는 길을 찾는데 방해요소로서 가능하고 있다. 특히 모든 공간이 특징적이고 개성적인 구성은 오히려 모든 것을 이정표로 만듦으로서 그 무엇도 이정표로 기능할 수 없는 상황을 불러왔다. 모더니즘 문법에 익숙한 시민들에게는 복잡하고 혼란스러운 공간 속에서 제대로 된 이정표나 안내사인 없이 자신의 현위치를 파악하고 목적지를 찾아가는 것이 쉽지 않다.



**[그림 3] DDP의 출입구는 거의 대부분 직사각형 마름모꼴에 모서리가 라운딩된 형태를 취하고 있다.**

### 3-3. DDP 사인시스템의 문제점 분석

DDP의 사인시스템은 모더니즘 스타일로 매우 깔끔하게 정돈되어 있다. 디자인적 완성도도 높다. 하지만 갈칫기에 있어서는 제기능을 하지 못하고 있다. 디자인적 완성도를 떠나 위에서 살펴본 문제점, 특히 현위치와 목적지를 파악하는데 도움이 되지 않기 때문이다.



**[그림 4] 디자인장터에 설치된 지도**

각 출구에는 지도가 설치되어 있는데 투시도와 평면도 2종류로 되어 있어 서로를 보완할 수 있다. 평면도에는 DDP의 내부 구조와 현위치가 표시되어 현위치와 목적지를 쉽게 찾을 수 있다. 하지만 투시도는 비정형

공간을 시각화하면서 구성이 복잡해져 이해가 어렵고 평면도는 공간 표현에 한계가 있다. 상부를 그리면 하부가 가려지고, 전면을 그리면 후면이 가려진다.

따라서 DDP는 두 형식을 모두 사용해 서로를 보완하려 하지만 이는 공간이해를 더욱 어렵게 한다. 입구에 따라 지도 구성이 다른 경우도 있다. 게다가 건물의 미관을 해치지 않는 곳에 설치하다 보니 지도의 방향과 실제 지형의 방향이 달라 둘을 매치시키기 힘든 곳도 있다.



**[그림 5] 출입구 앞에 설치된 '나가는 곳' 안내 사인**

레이저로 만든 바닥의 화살표는 출구 바로 앞에 출구라고 써 놓는 식이거나 외부에 옆 건물이 있다는 식으로 되어 있어 길을 찾는 데 도움이 되지 않는다. 설치비용은 상당하지만 비용 대비 효과는 적다.



**[그림 6] 엘리베이터, 계단실의 중복된 사인들**

엘리베이터나 계단실 내외부에 부착된 층별 안내 사인도 마찬가지인데 각 층에 배치된 시설물만 안내할 뿐, 길을 찾는데 필요한 정보는 제공하지 않는다. 중간 점점의 기능밖에 없는 셈이다. 그럼에도 동일한 정보를 엘리베이터 앞, 내부 좌우, 문 위에 반복적으로 설치해 정보의 이해를 방해하고 시각적 공해를 일으키고 있다.



[그림 7] 천장에 설치된 사인.

천장에 달아놓은 사인은 각 통로의 방향과 각이 맞지 않아 장식품에 불과하다. [그림 7]의 경우, 표지판의 방향은 벽으로 막힌 공간을 향하고 있고 화살표는 울지로와, 국립중앙의료원을 안내하고 있다.

그나마 통로 벽 코너마다 붙어 있는 사인들이 제 기능을 하고 있는데 이는 통로 벽 코너 사인이 특별해서가 아니라 사인을 따라 해당 통로를 걸어가면 사인이 안내하는 시설들이 나오기 때문, 즉 정보의 범위와 내용이 적재적소에 배치되었기 때문이다.



[그림 8] 코너 벽에 설치된 사인

DDP에서 길찾기가 어려운 또 다른 이유는 끊임없이 흐르고 만나야 할 통로 곳곳이 막혀있다는 점과 이에 대한 안내가 전혀 없다는 점이다. 가장 쉽고 빠르게 도움을 받을 수 있는 안내데스크도 곳곳이 비어있다.

## 4. DDP 사인시스템 제안

### 4-1. DDP 사인시스템 정비 가이드라인

이러한 문제점을 해결하기 위해서는 기존의 모더니즘 사인시스템을 정비하고 새롭게 해체주의에 기반한 사인시스템을 제시할 필요가 있다.

먼저 기존의 사인시스템은 꼭 필요한 정보만 제공하는 방식으로 정비되어야 한다. 현재의 안내 사인이 제

공하는 정보는 과하거나 중복되는 경향이 있어 모더니즘의 이념에 맞게 필수적인 정보만 적재적소에서 안내할 수 있도록 정비해야 한다.

모더니즘 건물은 1101호(11층, 복도 첫 방), 1203호(12층 복도 세 번째 방) 식으로 자신만의 체계와 질서를 마련해 길찾기를 돕는다. 하지만 해체주의 공간에서는 이러한 방식으로 시설물을 안내하는 것이 불가능하다. 따라서 DDP 사인시스템은 기존의 일괄·일률적 체계 대신 공간과 관람객의 관계 속에서 기준을 잡아야 한다. 예를 들어 DDP 외부에서 내부로 진입시에는 살림터, 배움터, 알림터 등 큰 건물만 안내하고 각 건물에 들어가면 그 건물의 내부시설물만 안내하는 방식으로 공간을 구분하고 안내해야 한다. 좌표와 배열에 따른 구분을 넘어 공간 특성에 따른 구분을 시도해야 하는 것이다.

참고할 것은 통로 벽 코너 사인이 해당 통로의 시설물만 안내함에도 이로 인해 안내 사인으로서의 제 역할을 다하고 있다는 점이다. 즉 안내 사인의 위치나 매체에 따라 제공할 정보를 골라, 적재적소에 적절한 사인을 설치한다면 모더니즘 기반의 사인시스템도 해체주의 공간에서 일정부분 자신의 역할을 수행하는 것이 가능하다. 예를 들어 통로 벽 코너 사인은 통로 내 시설물에 대해서만, 레이저 사인은 출입구 양 옆의 출입구만, 출입구 지도 중 평면도는 DDP 전체, 투시도는 해당 층만 안내하고 천장 풋말 사인 등은 철거해 정보를 집약하고 정리하는 것이다.

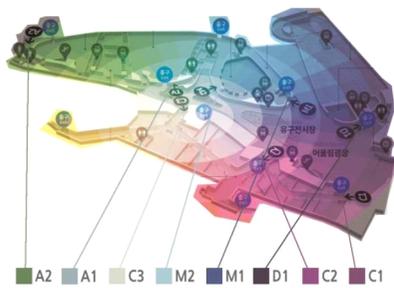
하지만 이러한 안내는 공간적, 매체적 한계를 지니고 있기에 여기에 더해 공간과 시간의 제약이 덜한 디지털미디어의 도움이 필요하다. 예를 들어 어울림 광장 앞 지하철 출구의 사인은 현재의 2D로 인쇄된 투시도와 평면도 대신 3D로 전체 공간을 표현하고 손가락 등으로 드레그해 최소한 X축 한 방향만이라도 360도로 돌려보며 파악할 수 있는 지도로 교체할 필요가 있다. 또한 목적지를 입력하면 최적의 코스를 안내해 주는 방식으로 상호작용이 가능해야 한다. 여기에 더해 웨이파인딩 앱도 제공할 필요가 있는데 이는 뒤에서 자세히 다룰 것이다.

중구난방으로 적용된 사인시스템도 문제지만, 사실 문제의 본질은 해체주의 건축의 복잡하면서도 반복적인 공간 구성에 있다. 모더니즘과 다른 건축언어를 사용한다는 점에서 해체주의 공간은 새롭다. 하지만 모더니즘을 해체하는 방식이 동일하기에 낯설지만 익숙한, 반복적인 공간이 만들어진다. 모더니즘을 비판하며 생산한 다양한 공간구성이 결과적으로는 해체주의 양식이라는

하나의 개성으로 수렴되어 버리는 것이다. 다시 말해 모더니즘과 비교하면 새롭지만 자체적으로는 동일한 공간들이 반복되어 이정표로 삼을 만한 특색있는, 차별화된 공간들이 사라지고 이로 인해 길을 찾기도 어렵게 되는 것이다.

설계자는 관람객이 스스로 자신만의 이정표를 만들기를 바랬을 수 있다. 하지만 다양한 공간 구성에도 불구하고 엇비슷한 공간 패턴은 관람객 스스로 자신만의 이정표를 만드는 것을 어렵게 한다. DDP를 서울의 관광명소로 방문하는 일회성 관람객에게는 자신만의 이정표를 만들 수 있는 시간적 여유가 없기 때문이다.

이러한 문제는 관람객이 해체주의 공간에서 자신의 현위치와 목적지의 정확한 위치와 경로를 헛갈리게 만들고 결국 길을 잃어버리게 한다. 따라서 새로운 사인 시스템은 관람객이 자신의 현위치와 목적지를 찾는 데 도움을 주는 방향으로 개발되어야 한다. 다시 말해 자신의 현위치와 목적지의 방향을 가늠할 수 있는 위치, 지리적 정보를 제공해야 한다. 이러한 정보만 제대로 제공해도 DDP 내 길찾기에서 발생하는 상당수의 문제들이 해결될 수 있다.



[그림 9] 12색상환 사인 시스템에 따른 출구 색상

본 연구에서는 이를 위한 방안으로 동서남북 360도 방위에 따라 12색상을 매칭해 이를 각 출입구와 사인에 적용하는 것을 제안한다. 방위와 위치에 따른 12색상의 배치는 DDP에 진입하기 전 안내를 통해 간단히 알릴 수 있으며 이해하기도 어렵지 않다. 색상에 따라 자신이 어디에 위치하고 있는지 직관적으로 파악할 수 있으며, 중심지를 기준으로 색상에 명도와 채도의 변화를 준다면 보다 정밀하게 자신의 위치를 파악할 수 있다. 필요한 경우 통로 바닥에도 안내선을 그리고 색상을 적용해 관람객이 자신이 어느 지역에 있고 어느 방향을 향해 이동하고 있는지를 알릴 수 있다. 이는 간단

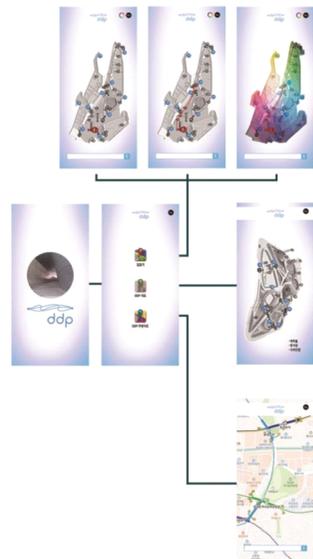
하고 단순한 방법이지만, 이를 통해 DDP내에서 관람객들이 겪는 가장 큰 문제, 자신의 현위치와 목적지를 가늠할 수 없다는 문제를 해결할 수 있다.



[그림 9] 12색상환을 적용한 DDP 사인 개념도

#### 4-2. DDP 웨이파인딩 앱 UI 개발

본 연구에서 제안하는 DDP 웨이파인딩 앱의 개발 목표는 관람객이 즉각적으로 자신의 현위치를 파악하고 자신의 목적지를 검색해 최적의 이동경로를 안내받는데 있으며, 이를 위해 12색상환 시스템을 기반으로 보다 직관적으로 자신의 현위치와 목적지를 파악할 수 있게 돕도록 개발되었다. IA(Information architecture)는 아래와 같다.



[그림 10] 12색상환을 적용한 DDP 웨이파인딩 앱 IA



**[그림 11] DDP 웨어파인딩 앱 IA 스플래시 스크린**

: DDP 로고 위 이미지는 DDP 행사에 맞춰 그래픽과 동영상으로 다양하게 구성할 수 있다.



**[그림 12] DDP 웨어파인딩 앱 버튼 페이지**

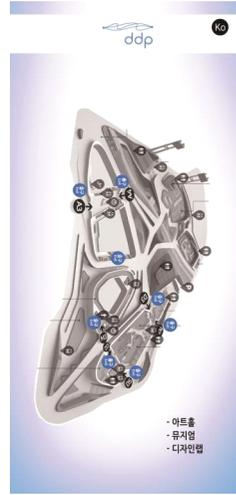
: 상단 검은 버튼은 언어 변환 버튼으로 기본설정은 한국어다. 클릭시마다 영어, 일본어, 중국어로 변환 가능하다.

길찾기, DDP 지도, DDP 내부지도 3개 버튼은 각 서비스를 제공하며 버튼바 대신 버튼페이지로 가능하다. 각 페이지에서 버튼 페이지로 이동 시에는 상단 DDP 로고를 클릭하면 된다.



**[그림 13] DDP 외부지도 페이지**

: 상단 언어변환, 하단 검색창이 기본으로 제공되고 터치 형식으로 지도를 이동하거나 줌&아웃 할 수 있다. 외부에서 DDP를 찾아가거나 DDP에서 주변 지역을 찾아가갈 때 도움을 받을 수 있다.



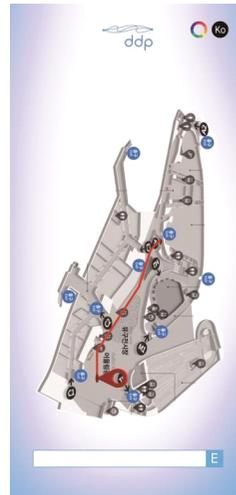
**[그림 14] DDP 지도 페이지**

: 상단 언어변환, 하단 DDP 건물 안내 버튼이 제공된다. DDP 전체 구조와 각 건물의 내부 지도를 확인할 수 있다. 각 건물의 구성과 공간의 이름을 확인하기 위한 용도다. DDP 전체 구조를 파악하기 위한 지도로 연동되는 다른 서비스는 없다.



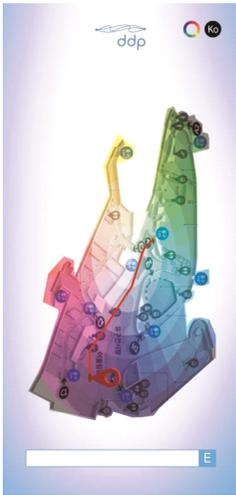
**[그림 15] 길찾기 페이지 초기화면**

: 상단 언어변환과 12색상환 적용 버튼, 하단의 검색창이 제공된다. 초기화면에는 현재 위치만 표시된다. 언제 어디서든 앱을 사용함과 동시에 연동되어 현위치와 원하는 목적지를 바로 검색할 수 있다.



**[그림 16] 길찾기 페이지 길안내 화면**

: 하단 검색창에 목적지를 입력하면 현재위치에서 목적지까지의 최단거리가 표시된다. 현위치에 따라 이동경로가 표시되며 경로를 벗어났을 시 새롭게 최단거리를 찾아 표시한다.



**[그림 17] 길찾기 페이지  
12색상환 표시화면**

: 상단 12색상환 적용 버튼을 클릭하면 DDP에 적용된 12색상환이 표시된다. 길안내 화면과 동일한 기능에 12색상환이 적용되는 점만 다르다. 12색상환을 통해 현위치와 목적지 파악이 가능하며 DDP 안내사인의 색상과 대조를 통해 길을 확인하며 찾아갈 수 있다.

DDP 웨이파인딩 앱 UI 개발에서 핵심은 DDP 내부 공간에 12색상환을 적용했다는 점이다. 이는 각 공간의 특색, 즉 변별력을 찾기 어려운 해체주의 공간에 색을 입혀 인위적으로 이정표를 만들어준 것으로, 관람객은 12색상환을 통해 자신의 현위치와 목적지를 직관적으로 가늠할 수 있다.

본 연구에서 개발한 앱 UI는 이를 스마트폰에서 구현함으로써 DDP 내에서 이동하는 관람객이 보다 능동적으로 자신의 현위치와 목적지, 이동경로를 안내 받을 수 있게 디자인되었다. 특히 DDP로의 이동, DDP내에서의 이동을 위한 최소한의 기능을 상정해 그 UI를 디자인한 것으로 이후 DDP 관람시 필요한 관광상품, 행사내용 안내 등 다양한 기능이 추가될 수 있다.

## 5. 결론

DDP는 해체주의 건축물로서 모더니즘 건축과 달리 그 구조와 위치를 하나의 중심원리에 따라 일목요연하게 파악할 수 없다. 길을 걷다 보면 낯설면서도 익숙한 공간들이 반복되어 내가 어디에 있는지 어디가 어딘지 가능하기가 어렵다. 목적지까지 갈 수 있는 경로도 다양하고 최단 거리 산출도 어렵다.

그럼에도 DDP의 사인시스템은 모더니즘에 기반한 기존 사인시스템을 그대로 답습함으로써 DDP에서의 길찾기를 더욱 어렵게 만들고 있다. 물론 오랜 시간 사인시스템을 관리하다보면 민원 등에 의해 필요없는 장소에도 사인을 설치하거나 중복해서 설치하는 경우도

발생할 수 있으나, 건물의 목적과 사용자를 고려한다면 보다 엄정한 기준과 관리가 필요하다.

DDP 안내시스템의 가장 큰 문제는 정보의 부족이 아니라 넘쳐나는 정보를 적체적소에 적절히 분배하지 못하고 있다는 점이다. 또한 해체주의 공간이 추구하는 중앙집중식 공간체계의 해체와 보조를 맞출 만한 사인시스템 체계가 개발·적용되지 않았다는 점도 고려해야 한다.

특히 관람객이 이동 중 자신의 현위치와 목적지, 그 경로를 쉽고 빠르게 파악할 수 없다는 점은 가장 큰 문제다. 본 연구는 이러한 문제점을 해결하기 위해 기존 사인시스템의 정비와 함께 12색상환에 기반한 사인시스템을 제시했다. 이는 복잡한 공간에서의 직관적인 위치찾기와 방향찾기를 가능케 해 보다 쉬운 길찾기를 가능케 할 것이다.

또한 이 개념을 적용해 DDP전용 웨이파인딩 앱을 만들어 제공하는 방법도 고려해 볼 수 있다. 현재 웹 상에 구현된 '길 안내 서비스'도 어느 정도 길찾기에 도움이 되고 있지만 이는 현위치를 표시하는 기능이 없어 길찾기 도중 길을 잃어버리면 쓸모가 없어진다. 본 연구가 제시한 웨이파인딩 앱 UI는 스마트폰을 통해 즉각적으로 자신의 현위치를 파악하고 목적지를 찾을 수 있게 개발됨으로써 이러한 문제를 가장 쉽고 효율적인 방식으로 해결할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

1. 김신혜, 『웨이파인딩에 영향을 미치는 물리적·정서적 요인 연구』, 기초조형학연구, 한국기초조형학회, 2015, pp.55~70
2. 김영찬, “이 길이 아닌가봐”... 아직도 헤매는 동대문디자인플라자, 머니S, 750호, 2022.
3. 정은지, ‘건축女帝’ 자하 하디드 특별인터뷰 : “한옥은 수천년 전 혁신 디자인-건축의 산물”, 이코노미조선 126호, 조선일보, 2015
4. 정진팔, 『대규모 지하공간의 길찾기를 위한 디자인요소 추출 및 적용에 관한 연구』, 서울대학교 대학원 석사학위 논문, 1996
5. Kevin Lynch, 『The Image of the City』, MIT Press (MA), 2012

6. M. J. Nadolne & A. Y. Stringer, Ecologic validity in neuropsychological assessment : Prediction of wayfinding. *Journal of the International Neuropsychological Society*, 7, 2001
7. Y. Kato & Y. Takeuchi, Individual differences in wayfinding strategies. *Journal of*

*Environmental Psychology*, 23, 2003

8. 위키백과 / 동대문디자인플라자  
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%99%EB%8C%80%EB%AC%B8\\_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8\\_%ED%94%8C%EB%9D%BC%EC%9E](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%99%EB%8C%80%EB%AC%B8_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8_%ED%94%8C%EB%9D%BC%EC%9E)