

테마파크 사이니지 시스템의 통합성 적용 연구

Application of Integrated Approach in Theme Park Signage Systems

주 저 자 : 왕지여 (Wang Zhinyu)

한서대학교 디자인학과 박사과정

교 신 저 자 : 윤현철 (Yoon, Hyunchul)

한서대학교 디자인학부 교수

easteregg@hansei.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.4.863>

접수일 2025. 11. 19. / 심사완료일 2025. 11. 29. / 게재확정일 2025. 12. 08. / 게재일 2025. 12. 30.

Abstract

The spatial organization of theme parks originates from the imitation of traditional small-town street patterns, and the urban-type signage systems within them function as a core mechanism mediating between the physical environment and visitors' cognition. However, existing designs have not fully considered the contextual characteristics of space, resulting in inefficient information delivery and fragmented experiences. This study aims to achieve the integrative optimization of theme park signage systems based on urban image theory. To this end, a model for evaluating the integrative performance of signage systems was developed through literature review and case analysis, with a focus on four elements: path, node, district, and landmark. Comparative analysis of major domestic theme parks, Everland and Lotte World, revealed that differences in site development strategies led to distinct modes of signage expression. The former emphasized narrative expansion, while the latter prioritized visual consistency. The study demonstrates that an integrative signage system grounded in urban image theory can enhance visitors' spatial cognition and provides directions for the multidimensional development of future theme park signage design.

Keyword

Theme Park(테마파크), Signage System(사이니지 시스템), The Image of the City Theory(도시 이미지 이론)

요약

테마파크 공간은 전통적 소도시 거리 구조의 모방에서 출발하며, 그 안의 도시형 사이니지 시스템은 물리적 환경과 방문객의 인지를 매개하는 핵심적 장치로 작동한다. 그러나 기존 디자인은 공간의 맥락적 특성을 충분히 고려하지 못해 정보 전달의 비효율성과 경험 단절을 야기해 왔다. 본 연구는 도시 이미지 이론을 바탕으로 테마파크 사이니지 시스템의 통합적 최적화를 목표로 한다. 이를 위해 문헌연구와 사례분석을 수행하여 통합성을 평가하는 모형을 구축하고, 경로(path), 결절점(node), 구역(district), 랜드마크(landmark) 요소를 중점적으로 분석하였다. 국내 주요 테마파크인 에버랜드와 롯데월드의 비교 분석 결과, 장소 조성 전략의 차이에 따라 사이니지 시스템의 표현 방식에 뚜렷한 차이가 나타났다. 전자는 서사적 확장을 강조하였으며, 후자는 시각적 일관성을 중시하였다. 본 연구는 도시 이미지 이론 기반의 통합적 사이니지 시스템이 방문객의 공간 인지를 향상하는 효과를 입증하고, 향후 테마파크 사이 디자인의 다차원적 발전 방향을 제시한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경과 의미
- 1-2. 연구 범위 및 방법

2. 이론적 배경 및 선행연구 고찰

- 2-1. 사이니지 시스템의 통합성 관련 선행연구 분석

2-2. 테마파크 경험 관련 선행연구 분석

2-3. 캐빈 린치의 도시 이미지 요소

2-4. 테마파크와 도시의 연관성

3. 테마파크 사이니지 시스템에 통합성 적용을 위한 실증 분석

3-1. 사이니지 시스템 통합성 평가모델 구축

3-2. 평가모델을 바탕으로 한 사이니지 통합성

현장조사

3-3. 테마파크 사이너지 시스템 통합성 비교 평가

4. 결론

4-1. 경로 요소: 방향성 강화, 분위기 약화

4-2. 분기점 요소: 방향 구분, 브랜드 강화

4-3. 구역 요소: 주제 표현, 스토리텔링 강화

4-4. 랜드마크 요소: 시각적 초점, 테마 명확화

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경과 의미

첨단 기술과 경제 성장으로 인류는 기초적 욕구 충족 단계에서 벗어나, 심리적 만족과 삶의 질을 추구하는 풍요로운 상태로 전환되었다. 이전의 워크홀릭(Workaholic) 시대에는 생활의 중심이 직업에 치우쳤으나, 현대사회는 일과 삶의 균형을 중시하며 여가, 오락, 개인적 성장을 강조한다. 테마파크는 현대인에게 충분한 휴식과 자유 시간을 제공하여, 현실 생활의 스트레스에서 벗어나 상상력과 감정적 공감이 충만한 공간을 경험하도록 한다.

과거에는 테마파크가 단순 관광 목적이나 어린이 놀이터로 여겨지곤 했다. 그러나 경제적 효과가 확대됨에 따라, 테마파크는 관광자원으로서의 가치가 재인식되고 도시 이미지와 국민경제에 영향을 미치는 중요한 문화 산업으로 자리매김하고 있다. 이에 따라 테마파크는 오락 시설 제공을 넘어 몰입형 체험과 스토리텔링적 공간을 제공하는 종합 문화 공간으로 진화하여, 도시 문화를 구현하고 관광 산업의 고도화를 지원하는 중요한 매개체가 되었다.

테마파크 내 관광객의 공간 인식과 이동 경험을 향상하기 위해, 사이너지 시스템의 역할은 더욱 중요하다. 본 연구에서는 도시 이미지 이론에서 제시된 경로(Path), 결절점(Node), 구역(District), 경계(Edge), 랜드마크(Landmark) 요소를 활용하여, 관광객에게 전체적으로 일관되고 스토리텔링가 있는 시각 정보 전달 전략을 구축할 수 있음을 제안한다. 이는 안내 경험을 개선할 뿐만 아니라, 테마파크의 브랜드 이미지와 문화적 의미를 강화하는 데 이바지한다.

1-2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 현대 대형 테마파크의 사이너지 시스템에 초점을 맞추고 있으며, 특히 시각적 통일성, 정보 통합

성, 공간 내비게이션 측면에서 설계와 적용을 탐구한다. 주요 분석 대상으로는 한국의 대표적 테마파크인 에버랜드(Everland)와 롯데월드(Lotte World)를 선정하였으며, 두 테마파크는 각각 공간적·경험적으로 차별화된 테마를 지니고 있다는 점에서 연구 대상으로 적합하다.

연구 방법은 다음과 같이 구성된다.

1. 이론적 연구를 통해 테마파크 가이드 디자인의 핵심 요소를 도출한다.
2. 선행연구 분석을 통해 사이너지 시스템 관련 주요 개념을 종합적으로 검토한다.
3. 통합성 요인 분석을 수행하고, 이를 바탕으로 테마파크 사이너지 시스템 평가모델을 구축한다.
4. 실태 조사를 통해 두 테마파크의 사이너지 시스템 통합성을 분석하고, 연구 결론을 도출한다.

2. 이론적 배경 및 선행연구 고찰

기존의 사이너지 시스템 연구는 가시성, 색채, 서체 등 단일 요소 분석에 주로 집중되어 있으며, 공간 구조, 정보 시스템, 체험 요소를 통합하는 종합적 연구는 부족한 실정이다. 특히 테마파크는 디중 테마, 다구역, 서사적 공간 구조를 지니고 있어 통합적 분석이 더욱 필요하지만, 학계에서 관련 연구는 매우 제한적이다. 따라서 사이너지 시스템 연구는 통합적 분석을 결합할 필요가 있다.

2-1. 사이너지 시스템의 통합성 관련 선행연구 분석

사이너지 시스템은 복잡한 공간 내에 설치된 시각 정보 요소를 통해 사용자가 공간을 인지하고 경로를 계획하며, 현재 위치에서 목적지까지 효율적으로 이동할 수 있도록 지원하는 통합적 시각 정보 체계이다. 사이너지 시스템 연구는 공간과 결합한 길찾기 기능과

시각적 기호의 통합적 분석이 필요하다.

따라서 사이니지 시스템의 통합성 연구는 두 가지 측면에서 접근할 수 있으며, 첫째는 공간 식별성 분석, 둘째는 정보 식별성 분석이다.

첫째, 공간 식별성 분석과 관련하여 박혜진(2011)은 사인 시스템 연구에서 장소 특성과 그 속에 담긴 시각 정보 매체 간의 연관성의 중요성을 강조하였다.¹⁾ 장은석(2010)은 장소사인 디자인 연구에서 장소 사이니지는 보행자의 길찾기 행태와 도시 환경의 어메너티(Amenity)를 고려한 보행자 중심 사이니지 시스템이 갖춰진 공공시설물이 되어야 한다고 주장하였다.²⁾ 이러한 연구들은 사이니지 시스템이 공간 환경에서 장소 특성을 반영하며, 길찾기 기능이 통합성의 핵심 특징 중 하나임을 보여준다.

둘째, 정보 식별성 분석과 관련하여 이정현(2009)은 정보 시각화의 그래픽 요소를 기반으로 한 사인 시스템 디자인이 정보 전달 효율을 높이고, 주제의 일관성을 유지하며, 관광객에게 더욱 편리하고 즐거운 경험을 제공한다고 하였다.³⁾ 한희석(2024)은 사이니지 시스템이 사용자가 공간을 인지하고 활용하는 데 필요한 정보를 직관적으로 전달하며, 공간 구조·소재의 콘셉트 및 이미지, 아이덴티티와 연계되어 사용자와의 근접 접점을 형성하는 시각 체계라고 경의하였다.⁴⁾ 이러한 연구들은 사이니지 시스템의 시각적 효과가 정보 전달의 효율성과 브랜드 문화 특성의 일관성 유지에 중요한 역할을 힘을 시사한다.

[표 1] 사이니지 시스템의 요소요소 분석

특징	내용	연구자
----	----	-----

1) 박혜진, '장소 이미지와 시각정보매체의 상관관계에 관한 연구 - 사인 시스템을 중심으로 -', *브랜드디자인학연구*, 2011.07. Vol.9, No.3, p.254

2) 장은석, '길찾기 행태(行態)를 고려한 장소사인디자인 연구 -표지석(標識石) 디자인 개선안을 중심으로-', *정보디자인학연구*, 2010.06. Vol.13, No.2, p.180

3) 이정현, 정보 시각화의 그래픽 요소를 통한 테마파크 사인 시스템 디자인 사례 연구, *한양대학교 석사학위논문*, 2009, pp.119-122

4) 한희석, '공간 아이덴티티 기반의 사이니지 시스템 및 픽토그램 디자인 연구 - 서울시립미술관 M.I(Museum Identity)의 사이니지 시스템 개발을 중심으로 -', *한국공간디자인학회논문집*, 2024. 08, Vol.19, No.5, p.284

공간 식별 성 분석	장소성 길찾기	장소성과 공간 문화를 결합하여 방문객의 장소 기억과 소속감 강화 논리적 정보 구조와 합리적 경로 안내를 통해 사용자가 목표 지점을 정확하고 효율적으로 찾을 수 있도록 지원	조은길, 이종선, 최민지, 홍진우
정보 식별 성 분석	정보 표성 명 일관성	정보 계층화, 시각적 강조, 색상 대비 등으로 정보의 신속한 식별과 이해 실현 시각 스타일, 글꼴, 그래픽, 색상 등의 통일로 브랜드 감각과 정보 전달의 명확성 유지	황유칠, 장양, 송연호 김경민, 김종윤, 고영준

위의 선행연구를 종합하면, 사이니지 시스템의 통합성은 공간 환경에서 시각적 스타일, 기능 배치, 정보 전달의 일관적 통합을 통해 장소 인식을 강화하고, 경로 안내를 최적화하며, 몰입 경험과 효율적인 정보 전달을 향상하는 것으로 정의할 수 있다. 또한, 핵심 목표는 공간 스토리텔링과 내비게이션 기능을 상호 보완하여, 인식도, 방향성, 감정적 공감을 포함한 종합적 환경 체험을 구축하는 것이다.

2-2. 테마파크 경험 관련 선행연구 분석

테마파크 사이니지 디자인 연구는 역사적 형성과 주요 기능을 출발점으로 삼아, 공간적 요소와 문화적 특성을 분석하고 이를 기반으로 테마파크의 핵심적 경험 특성을 규명한다.

2-2-1. 테마파크 공간: 이상화된 소도시

테마파크의 기원은 중세 시장과 축제, 19세기 유럽의 유원지, 그리고 미국 코니아일랜드(Coney Island)까지 거슬러 올라간다. 초기 테마파크 공간은 오락 중심으로 조성되었으며, 점차 조명, 기계식 놀이기구, 공연이 결합한 형태로 발전했지만, 명확한 주제적 스토리텔링은 결여되어 있었다. 1955년 캘리포니아 디즈니랜드의 개장은 현대 테마파크의 출발점으로 간주한다. 디즈니랜드의 '메인 스트리트 U.S.A.(Main Street, U.S.A.)'는 디즈니의 유년 시절 고향 마을을 재현하여, 소도시의 따뜻함, 공동체적 분위기, 문화적 기억을 구현하였다.

현대 테마파크는 이러한 '이상화된 소도시'를 공간 원형으로 삼아, 거리, 광장, 상점, 극장 등 기능을 재구

성한다. 이는 이야기와 캐릭터를 중심에 두고, 영화·애니메이션과 공간 디자인을 결합하여 체계적인 몰입 경험과 사이니지 계획을 구현하는 최초의 시도로 평가된다. 테마파크는 가상의 소도시를 구축하여 ‘안전, 따뜻함, 향수’라는 문화적 기호를 방문객의 몰입적 경험으로 전환한다.

이후 디즈니와 유니버설 스튜디오와 같은 글로벌 브랜드는 세계적으로 확장되었으며, 각국은 자국적 맥락에 기반한 토착화(localized) 테마파크 발전을 모색하였다. 테마파크는 소도시 공간 표현 방식을 활용하여 입구에 첫 번째 테마 구역을 형성하고, 다양한 주제 유형에 따라 추가 테마 구역을 구성한다. 예를 들어, 도쿄 디즈니는 공간을 일곱 개 모듈로 구분하여 하나의 도시를 압축한 구조를 구축하였다. 사이니지 디자인은 이러한 공간적 구성을 고려하여 각 테마 구역 간 연계를 강화하고, 이용자가 전체 공간에 대한 심리적 인지 구조를 형성하도록 지원하며, 궁극적으로 놀이 경험의 만족도를 높인다.

2-2-2. 테마파크의 특징

최근 체험경제(Experience Economy)와 몰입형 디자인 개념의 부각으로 인해, 테마파크 연구는 기존의 ‘시설 기능’ 중심에서 ‘관광객 체험’ 중심으로 전환되고 있다. 테마파크는 고도로 구성된 체험 공간으로 간주하며, 공간 디자인, 스토리텔링 구조, 식별 시스템이 관광객의 공간 지각과 감정적 반응에 상호 작용한다.

[표 2] 테마파크 선형연구 특성 분석

연구자	내용	특성
진 가준 (2020)	테마파크가 애니메이션 IP 주체적 몰입 체험을 활용하여 지속 가능한 발전을 추진하는 것은 필연적 경향이라고 제시하였다. ⁵⁾	애니메이션 IP, 몰입 체험
안승범, 최혜실 (2010)	공간적 스토리텔링 관점에서 테마파크 구역 특성을 강화할 수 있다고 논의하였다. ⁶⁾	스토리텔링
김명석 (2017)	테마파크가 환상과 현실의 경계를 넘는 장소이며, 향후 테마파크 스토리텔링과 디지털 기술의 결합에 연구 초점이 맞춰질 것이라 하였다. ⁷⁾	토리텔링과 디지털 기술
태지호 (2009)	테마파크의 가상적 특성을 서사적, 시공적, 시각적 측면으로 구분하여 분석하였다. ⁸⁾	가상적 특성
최주연, 최정아 (2019)	영상콘텐츠형 테마파크의 디지털 관광지가 역동적이고 사실적인 몰입 공간을 창조함으로써 체험 효과를 극대화할 수 있다고 요약하였다. ⁹⁾	사실적인 몰입

5) 진가준, ‘테마파크 문화 산업 발전에서 영화와 애니메이션 IP의 적용에 관한 연구—중국 테마파크에

이상의 연구들은 테마파크의 핵심 특징을 캐릭터, 스토리텔링, 몰입 경험, 가상 현실이라는 네 가지 요소로 요약할 수 있음을 보여준다.

[표 3] 테마파크 특성의 사이니지 시스템 구현

요소	설명
캐릭터	사이니지 시스템은 높은 인지 가능성과 감정적 가치를 지닌 캐릭터를 활용하여 방문객의 몰입감을 강화하고 브랜드 정체성을 심화한다. 이를 통해 단순한 지시 정보가 아닌, 테마파크 경험의 일부로서 안내 기능을 수행한다.
스토리텔링	테마파크 사이니지 시스템은 공간과 장면을 통합하는 정보 디자인을 통해 단순 안내 기능을 넘어 공간 스토리텔링을 전달한다. 이는 방문객의 이야기 이해와 감정적 경험을 강화한다.
몰입 경험	환경과 통합된 디자인을 통해 오감을 활용한 몰입적 체험과 결합되며, 사이니지 시스템은 방문객 경험의 연속성을 유지하고 몰입을 방해하지 않는 방식으로 작동한다.
가상 현실	스마트 인터랙티브 사이니지 기술을 활용하여 정보 제공의 실시간성과 상호작용성을 제고한다. 이를 통해 방문객의 다양한 정보 요구를 충족시키고, 가상과 현실이 결합된 체험의 흥미성을 강화할 수 있다.

상술한 분석을 바탕으로, 테마파크의 네 가지 특징은 사이니지 시스템에 종합적으로 적용될 수 있다. 현대 테마파크의 공간 구성에서 사이니지 시스템은 단순한 정보 전달과 경로 안내를 넘어, 체험 스토리텔링의 일부로 기능한다. 따라서 사이니지 시스템의 통합적 디자인은 기능적 안내에 국한되지 않고, 테마파크 공간 체험 디자인의 핵심 요소로 작용해야 한다. 또한, 주제

대한 디즈니랜드와 유니버설 스튜디오의 시사점-,
기초조형학연구, 2020. 03. Vol.12 No.6, p.666

6) 안승범, 최혜실 ‘공간 스토리텔링을 적용한 테마파크 기획 연구’, 인문콘텐츠, 2010. 03. Vol.0, No.17, p.287

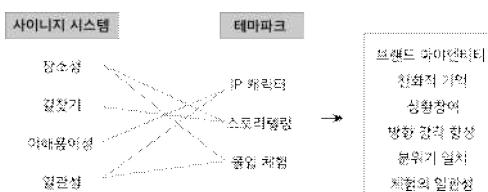
7) 김명석, ‘서사 공간으로서의 테마파크 연구 – 롯데월드를 중심으로 –’, 인문과학연구, 2017. 08. Vol. 36, No.6, pp.153-154

8) 태지호, ‘테마파크의 ‘가상성’을 통한 관객성에 관한 연구’, 인문콘텐츠, 2009. 03, Vol. 0, No. 14, p.207

9) 최주연, 최정아, ‘해외 영상콘텐츠형 테마파크의 디지털 어트랙션 공간디자인 경향 연구 –유니버설 스튜디오 할리우드를 중심으로 –’, 한국디자인문화학회지, 2019. 12, Vol.25, No.4, p.580

적 내용과 깊이 있게 융합하여, 관광객의 인지적 이해, 정서적 경험, 행동적 참여를 포함한 다차원적 몰입을 촉진해야 한다.

테마파크의 특성을 사이니지 시스템에 통합하는 것은 ‘통합성’ 구현을 위한 핵심 전략으로, 기능 중심의 설계에서 체험 중심 설계로의 전환을 가능하게 한다. 이러한 접근은 사이니지 시스템의 실용성을 높일 뿐만 아니라, 관광객과 공간 간의 감정적 연결을 강화한다. 따라서 테마파크의 특성과 사이니지 시스템 디자인을 결합하여, [그림 1]에서 여섯 가지 통합 분석 요소를 도출하였다.



[그림 1] 테마파크 사이니지 정보 식별성 분석

2-3. 캐빈 린치의 도시 이미지 요소

사이니지 시스템의 길찾기 기능은 캐빈 린치(Kevin Lynch)가 1960년 저서 『도시의 이미지(The Image of the City)』에서 처음 제안하였다. 린치는 사람들이 도시를 인식할 때 특정 시각적 요소를 바탕으로 공간에 대한 이해를 형성한다고 보았다. 이 이론의 핵심은 도시 환경을 경로(Path), 경계(Edge), 구역(District), 분기점(Node), 랜드마크(Landmark)의 다섯 가지 요소로 구분하는 데 있다. 이러한 요소들은 관광객이 도시를 기억하고 이동 경로를 효과적으로 계획하는 데 도움을 주며, 동시에 도시의 식별성을 구성하고 명확한 심리지도(Mental Map)를 형성할 수 있도록 지원한다.

표 4) 도시 이미지 요소

도시 이미지 요소	내용
경로 path	사람들이 이동하는 통로로서, 거리, 보도, 철도 등이 포함된다.
분기점 node	주요 지점이나 교차로로, 광장이나 교통 환승 지점 등이 이에 속한다.
구역 district	특정한 성격이나 기능을 지닌 지역으로, 차이나타운이나 금융 구역 등이 예시이다.

경계 edge		두 지역을 구분하는 선형 요소로, 강, 도로, 벽 등이 포함된다.
랜드마크 landmark		특징적인 시각적 요소로, 타워나 기념비 등이 해당된다..

테마파크는 소도시의 공간 구조를 모방하여 구역을 구성하며, 동시에 도시의 축소판으로 기능한다. 따라서 도시 이미지의 5가지 요소는 테마파크 사이니지 시스템 설계에서 핵심적인 임무를 수행하며, 구역 간 유기적 연결을 바탕으로 통합적이고 몰입적인 공간 체험을 제공한다. 이는 사이니지 시스템의 통합성을 확보하기 위한 공간적 기반을 마련하고, 시스템의 공간적 연계성을 향상하는 효과가 있다.

2-4. 테마파크와 도시의 연관성

테마파크의 공간 형태에 관한 연구에서 Gün Su Eyüboğlu(2018)는 테마파크가 ‘디즈니화(Disneyfication)’ 과정을 통해 도시의 공공공간, 오락 시설, 상징적 건축물을 결합하여 ‘도시-테마파크 복합체’를 형성한다고 지적하였다.¹⁰⁾ Yuxuan Wang(2023)은 다변량 통계 분석을 통해 테마파크의 공간 형태와 방문객의 경로 탐색 정확도 간에 유의한 정(正)의 상관 관계가 존재하며, 이러한 패턴이 도시 공공공간의 경로 탐색 연구 결과와 유사함을 밝혔다.¹¹⁾ Heemskerk(2022)는 도시 디자인 및 계획 연구에서 테마파크의 공간 조직이 도시의 다섯 가지 인지적 구성 요소를 의도적으로 재현하도록 설계되어 있다고 분석하였다. 이에 따라 방문객은 테마파크 내에서 도시 공간을 이동하며 경험하는 인지 과정을 유사하게 수행하게 된다.¹²⁾ 이와 같은 관점은 Amalia Niță(2021)와

10) Eyüboğlu, Gün Su, Theme Park as a Socio-Cultural and Architectural Program: A Critical Review of Ankapark, Ankara, Middle East Technical University of Architecture Master's Thesis, 2018, pp.79-80.

11) Wang Yuxuan, Zhang Wei, Mao Boyu, Wang Yue, Peng Qiyun, Liang Zhiqi, ‘Correlation Analysis of Space Morphology and Way-finding Perception of Large-scale Theme Park Based on Multivariate Data’, Journal of Civil Engineering and Urban Planning, 2023, Vol.5, No.3, p.39.

12) Heemskerk, Wilko R., ‘Unleashing the experience in an urban environment: new

Edward S. Sudharsono(2023)의 연구에서도 확인되며, 테마파크가 도시 인지 구조를 모사하는 공간 체계로 기능한다는 점이 공통으로 논의되고 있다.

따라서 테마파크의 공간적 특성은 도시와 일정한 일관성을 지니며, 테마파크 사이니지 시스템의 통합적 연구는 공간적 맥락에 따라 케빈 린치(Kevin Lynch)의 도시 이미지 이론을 적용할 수 있음을 시사한다. 이를 통해 방문객의 공간 인지성을 강화하고, 공간과 시각 정보 간 연계성을 보다 밀접하게 구축할 수 있을 것이다.

3. 테마파크 사이니지 시스템에 통합성 적용을 위한 실증 분석

3-1. 사이니지 시스템 통합성 평가모델 구축

사인 디자인의 통합성 평가모형은 테마파크 공간의 주요 요소를 추출하고, 테마파크 사이니지 시스템의 특성을 분석하여 구축된다. 사이니지 시스템은 독립적으로 존재하는 것이 아니라 특정 공간 환경에 깊이 연계되어 있다. 그 핵심 기능 중 하나는 공간의 식별성과 접근성을 강화하여 관광객이 공간을 명확히 인지하고 이동 경로를 효율적으로 계획하도록 지원하며, 전체적인 체험의 질을 향상하는 것이다.

케빈 린치(Kevin Lynch)가 제시한 ‘도시 이미지의 다섯 요소’—경로(Path), 경계(Edge), 구역(District), 분기점(Node), 랜드마크(Landmark)—는 도시 공간의 식별성을 구축하는 기초 이론적 틀로 활용될 수 있다.

포커스그룹 인터뷰에서 경로, 분기점, 구역, 경계, 랜드마크 요소가 사이니지 시스템을 통해 효과적으로 표현될 수 있음을 확인하였으나 경계와 구역은 유사성이 높다는 다수의 의견이 있었으며, 따라서 본 연구에서는 네 가지 핵심 공간 요소만을 선정하여 평가에 적용하였다.

[표 5]는 테마파크 사이니지 시스템에 대한 공간 분석의 종합 결과를 제시한다.

[표 5] 테마파크 공간 식별성 분석

요소	테마파크 사이니지 적용 가능 영역	적용 가능 여부

insights with theme park imagineering ideologies', Eindhoven University of Technology Master's Thesis, 2022, pp.101-109

경로	테마파크의 주요 이동 노선(예: 중심 거리, 유람 노선)은 공간 구조의 골격을 형성하며, 사이니지 시스템은 이러한 경로를 따라 배치되어 정보와 방향을 명확히 전달해야 한다.	○
분기점	교차로나 광장과 같은 주요 전환점은 사이니지 시스템의 핵심 배치 구역으로, 공간 연결의 허브 역할을 하며 관광객이 머물고 판단/결정하는 중요한 위치이기도 하다.	○
구역	각 주제 영역(예: 해적 영역, 동화 영역 등)은 독특한 시각적 스타일과 스토리텔링적 단서를 가지고 있으며, 사이니지 시스템은 이를 결합하여 구역의 통일성과 식별성을 강화할 수 있다.	○
경계	건축 형태, 조경, 구역 입구 구조 등 물리적/시각적 요소에 의해 자연스럽게 형성되며, 그 인자는 사이니지의 표출 방식이 아니라 공간 자체의 특성에 기반하여 이루어진다.	✗
랜드마크	대형 조각, 상징적 건물, 우뚝 솟은 놀이 시설 등은 시각적 앵커로서 높은 식별성을 가지며, 사이니지 시스템은 이를 활용해 관광객의 위치 인식과 내비게이션을 지원한다.	○

종합적으로, 도시 공간 이론을 출발점으로 테마파크를 분석하는 접근은 사이니지 시스템의 기능과 설계 논리를 체계적으로 이해하는 데 이바지하며, 공간 식별력과 몰입 경험을 갖춘 테마파크 사이니지 시스템 구축을 위한 이론적 근거를 제공한다. 또한, 공간 요소를 보다 명확하게 인식하고 분석하기 위해 적 표현을 활용하였다. 이에 따라 [표 6]에서는 케빈 린치의 도시 이미지 이론을 바탕으로 테마파크 사이니지의 4가지 공간 요소를 구분하여 시각적으로 제시하였다.

[표 6] 테마파크의 사이니지 4요소 구분 표현

경로	분기점	구역	랜드마크
테마파크 도식			
롯데월드			
에버랜드			

본 연구에서는 사이니지 시스템에 대한 분석을 바탕으로 평가 기준을 설정하고, 테마파크의 사이니지 시스

템을 객관적으로 평가하였다. 구체적으로, 테마파크 공간의 네 가지 요소를 공간성 지표로 평가하고, 각 요소가 관광객의 공간 방향성을 효과적으로 인지할 수 있는지를 판단 기준으로 삼았다. 각 요소와 연관된 사이니지 시스템을 중심으로 평가 및 분석을 진행하였다.

연구자가 정리한 테마파크 사이니지 시스템의 통합성 요소가 적절히 반영되었는지를 판단 근거로 하여, [표 7]을 활용하여 정량적 평가하였다. 평가 과정에서는 브랜드 특성의 강약과 인지 가능성성을 고려하여 5점 척도를 적용하였다.

[표 7] 테마파크 사이니지 시스템 통합성 평가 기준

요소	구분	평가 내용
경로	전체성	안내 체계가 방문객의 동선을 계획하고, 합리적인 이동 경로를 제시할 수 있는가?
	방향성	화살표의 형태와 방향이 이용자의 이동 방향을 명확히 지시하는가?
	통일성	아이콘, 글꼴, 색채, 화살표 형태가 시스템 전반에서 일관되게 유지되고 있는가?
	시선 일관성	상부 매달린 형, 세움 간판형, 바다형 등 각 사이니지 유형이 보행 동선 및 시야 범위와의 적합성을 확보하고 있는가?
분기점	정확성	충분한 정보를 제공하여 이용자가 경로를 올바르게 선택할 수 있는가?
	도달설	이용자가 목적지까지 올바른 경로를 따라갈 수 있도록 안내하는가?
	주제성	안내 체계가 글자, 색채, 캐릭터 등 테마 요소와 통합되어 전체 테마 특성을 유지하고 있는가?
	식별성	시각적 요소가 일관되게 적용되어 위치의 식별성을 높이고 있는가?
구역	구역 통일성	통일된 테마 요소를 적용하여 이용자가 해당 구역을 인지하고 정체성을 강화할 수 있는가?
	독특성	구역마다 서로 다른 특성을 가진 사이니지를 제공하고 있는가?
	스토리 성	사이니지가 테마스토리의 연속성을 강화할 수 있는가?
	분위기 강화	글자, 색채, 캐릭터 등 안내 요소가 내부 공간 요소와 일관성을 유지하여 전체 분위기를 강화하고 있는가?
랜드 마크	시각 중심성	사이니지가 한눈에 확인 가능하며, 설치 위치가 충분히 눈에 띠는가?
	강한 주제성	사이니지가 주변 환경의 테마와 일관성을 유지하며, 명확하게 돋보이는가?
	사이인 독특성	다른 사이니지와 비교하여 형태가 독창적이며, 높은 식별성을 갖추고 있는가?
	공간 연관성	대형 사이니지로서 주변 공간 분위기와 조화를 이루고 있는가?

3-2. 평가모델을 바탕으로 한 사이니지 통합성 현장 조사

본 연구는 한국의 대표적인 테마파크인 롯데월드와 에버랜드를 대상으로 현장조사를 수행하였다. 전문가 3명이 공동으로 현장 방문을 시행하여 기준 사이니지 시스템을 평가하고, 구축한 평가모형을 기준으로 공간 요소를 분류하였다. 이후 각 테마파크의 사이니지 시스템을 평가 요소별로 분석하여 평균점수를 산출하였다.

3-2-1. 경로 요소

[표 8] 경로 요소 현장조사

경로	롯데월드	에버랜드
		

테마파크에서는 경로 요소로 표시된 안내도와 별도의 방향 지시가 포함된 사이니지를 통해 방문객의 이동 경로를 효과적으로 안내할 수 있다. 또한, 일부 테마파크에서는 연령대별 맞춤형 경로 추천 가이드를 제공하여, 다양한 방문객의 이동 편의와 경험 만족도를 동시에 향상하고 있다.

[표 9] 경로 요소 실태 평가

	롯데월드		에버랜드	
	평가 내용	점수	평가 내용	점수
전체성	명확한 경로 분포를 갖추고 있으며, 경로 추천이 이루어짐	2	명확한 경로 분포를 갖추고 있으며, 테마 구역이 뚜렷하여 목표 경로를 빠르게 찾을 수 있음	4
방향성	방향 지시가 명확함	5	방향 지시가 명확함	5
통일성	높은 통일성을 유지하지만, 독립적인 테마 분위기는 부족 함	4	안내 체계가 구역 테마와 일관성을 유지하며, 테마에 따라 재질을 적절히 변경함	5
시선 일관성	별거이형 안내 사이인이 보행 동선을 안내함	3	별거이형 및 바다형 등 다양한 유형의 안내 사이인을 통해 보행 동선을 안내함	4

경로 요소는 테마파크 사이니지 시스템에서 이동 안내의 핵심 기능을 수행한다. 롯데월드는 로고와 색채를 활용하여 일관된 안내를 제공하나, 몰입 경험은 다소

부족하다. 반면 에버랜드는 경로 요소를 결합하고 벽걸이형 및 바다형 사이니지를 함께 활용하여 방문객의 탐구심과 체험 몰입을 강화하였다. 이를 통해 경로 요소는 단순한 방향 안내를 넘어 공간 서사와 체험을 보완하는 기능적 요소임을 확인할 수 있다.

3-2-2. 분기점 요소

[표 10] 분기점 요소 현장조사

분기점	롯데월드	에버랜드
		

분기점 요소는 테마파크에서 교차로, 광장 등 관광객이 이동 방향을 결정하는 중요한 전환점을 의미한다. 이러한 공간은 방문객이 원하는 목적지로 원활하게 이동할 수 있도록 안내 기능을 수행하며, 사이니지 시스템은 이 역할을 중심으로 설치된다.

[표 11] 분기점 요소 실태 평가

	롯데월드		에버랜드	
	평가 내용	점수	평가 내용	점수
정확성	영어-한국어 문자, 보행 거리, 사이니지 화살표 방향을 통해 위치를 안내함	4	한영 문자, 구역 로고, 사이니지 화살표 방향을 통해 위치를 명확히 제시함	3
도달설	명확한 화살표 방향에 따라 목적지까지 도달할 수 있음	5	명확한 화살표 방향에 따라 목적지까지 도달할 수 있음	5
주제성	총별로 서로 다른 재질을 적용하여 전시 테마 공간 특성을 나타냄	3	각 테마 구역에서 색채, 재질, 글꼴 등의 요소를 달리하여 주제성을 표현함	5
식별성	글꼴, 스타일 등 통일된 안내 체계를 적용함	5	동일 구역 내에서는 통일된 안내 스타일을 적용하되, 각 사이니지는 고유한 특성을 가짐	4

분기점 요소는 테마파크 사이니지 시스템에서 방향 안내의 핵심 기능을 수행하며, 명확한 화살표와 표지판을 통해 방문객 이동을 지원한다. 롯데월드는 주요 및 보조 사이니지의 색상과 재질이 통일되어 안정적인 안내를 제공하나, 테마적 특성은 제한적이다. 반면 에버랜드는 테마 특색에 따라 사이니지를 차별화하여 방문객이 체험 과정에서 몰입감을 경험할 수 있다. 이를 통해 분기점 요소는 단순 안내를 넘어 체험적 몰입을 강

화하는 핵심 공간 요소임을 확인할 수 있다.

3-2-3. 구역 요소

[표 12] 구역 요소 현장조사

구역	롯데월드	에버랜드
		

테마파크에서는 구역 요소가 같은 구역의 사이니지 시스템, 색상, 재질, 캐릭터가 통일되어 있다. 구역 요소인 공간 요소는 다양한 테마 영역에서 관광객에게 주는 다양한 놀이 경험이 필요하다.

[표 13] 구역 요소 실태 평가

	롯데월드		에버랜드	
	평가 내용	점수	평가 내용	점수
구역 통일성	각 구역에서 색채, 캐릭터, 글꼴, 표지판 형태 등 통일된 테마 요소를 적용함	5	각 구역에서 캐릭터와 글꼴 등 통일된 테마 요소를 적용함	4
독특성	테마 요소를 결합하여 테마 색채와 재질을 활용함으로써 시각적 식별성이 높음	5	테마 캐릭터를 활용하여 캐릭터의 동적 표현을 제시함	4
스토리성	테마 스토리텔링과 연계된 상황 맥락에 따라 이동 방향을 안내함	5	캐릭터 특성과 장소 특성을 반영하여 이동 방향을 안내함	5
분위기 강화	테마 요소가 공간 환경과 일치하여 전체적인 분위기 형성에 이바지함	5	테마 캐릭터의 동적 요소가 공간의 분위기 형성에 이바지함	5

구역 요소는 테마파크 사이니지 시스템에서 주로 테마 영역을 구분하는 역할을 하며, 방향 안내와 디자인 요소를 결합하여 공간 분위기와 일치시킨다. 표지의 차별화는 방문객의 혼동을 줄이고, 색상 블록 및 시각적 단서를 활용하여 구역을 명확하게 식별할 수 있도록 한다. 예를 들어, 에버랜드 동물원 구역은 동물 이미지와 안내판을 결합하여 구분성을 강화하고, 롯데월드 이집트 테마는 색채와 테마 요소를 활용해 디자인의 일관성을 유지한다.

3-2-4. 랜드마크 요소

테마파크에서는 각 테마 구역마다 3D 입체 간판과 독립형 입체 사인을 활용하여 랜드마크 요소를 구현하고 있다. 이러한 요소는 테마파크의 핵심 시각 기호로

서 공간 분위기를 조성하고 테마를 명확히 전달하여, 방문객이 해당 구역의 놀이 테마를 직관적으로 인식할 수 있도록 돋는다.

[표 14] 랜드마크 요소 현장조사

랜드 마크	롯데월드	에버랜드
		

랜드마크 요소는 테마파크 도로표지 시스템에서 중심 집중 역할을 하며, 독특성과 문화적 서사성을 동시에 갖추어야 한다. 랜드마크를 효과적으로 활용하면 테마 공간의 상징성이 강화되고, 방문객의 길 찾기 효율이 향상된다. 랜드마크 요소가 포함된 3D 입체 간판과 독립형 세움 간판은 테마 구역의 특성을 명확히 나타내며, 내부 테마 요소의 특징을 상징적으로 표현한다. [표 15]는 랜드마크에 관한 브랜드 아이덴티티, 친화적 기업, 상황참여, 방향 감각 향상, 분위기 일치, 체험의 일관성 등에 관한 항목에 대한 각각 평가한 내용이다.

[표 15] 랜드마크 요소 실태 평가

	롯데월드		에버랜드	
	평가 내용	점수	평가 내용	점수
시각 중심성	표지판이 주변 환경과 강하게 융합되어 있어 주목성이 상대적으로 낮음	3	독립된 안내 표지판을 설치하고 주변 환경을 통일적으로 구성하여 표지판의 시각적 중심성이 강조됨	5
강한 주제성	테마가 지나치게 일관되어 표지판이 공간에 흡수되거나, 표지판 자체는 강조 처리를 통해 시인성을 확보함	5	통일된 테마 색채와 재질을 적용하고 동물 이미지를 활용하여 주제성을 부각함	4
사인 독특성	독창적인 테마 요소를 적용하여 빠르게 식별 가능함	5	독창적인 테마 요소를 적용하여 빠르게 식별 가능함	5
공간 연결성	주변 공간의 분위기와 일치하며 공간 간 연결성을 강화함	5	주변 공간 분위기와 조화를 이루며 공간 간 연결성을 강화함	5

3.3. 테마파크 사이니지 시스템 통합성 비교 평가

현장조사 결과와 분석을 바탕으로, 두 테마파크의 사이니지 시스템은 중점 요소의 차이로 인해 시스템

통합성에서도 일정한 차이를 보이는 것으로 확인되었다.

1) 롯데월드: 스타일 일치성의 강조

롯데월드는 실내 공간 중심의 복합형 테마파크로, 시각적 스타일과 기능적 분할의 일관성을 강조하는 것이 특징이다. 이에 따라 사이니지 시스템은 높은 통일성과 명확한 공간 안내 기능을 갖춘다.

그래픽 요소, 색채 체계, 서체 스타일, 정보 배열 등 전반에 걸쳐 통일된 디자인 언어를 적용함으로써 높은 수준의 스타일 일관성을 실현하였다. 이러한 통일성은 사이니지 시스템의 가독성과 인지 용이성을 향상할 뿐만 아니라, 방문객이 공간 전체를 인지적으로 안정적으로 인식하도록 돋는다. 결과적으로, 공간의 연속성과 사용자 길찾기 효율이 동시에 증대되는 효과를 나타낸다.

2) 에버랜드: 주제 스토리텔링의 강조

에버랜드는 놀이와 동물 체험을 결합한 참여 활동 중심형 테마파크로, 스토리텔링과 공간 전환 효과가 뚜렷하게 나타난다. 사이니지 시스템은 단순한 정보 전달을 넘어, 테마 스토리텔링의 구축과 전달에 중점을 두고 있다.

테마파크의 핵심 줄거리, 구역별 테마, 캐릭터 설정 등을 시각적 언어 요소에 통합하여, 사이니지가 전체 공간 스토리텔링의 일부로 기능하도록 설계되었다. 그 래픽 스타일, 색채 체계, 아이콘 디자인, 명칭 체계 등은 모두 테마의 일관성과 몰입감 형성에 이바지하며, 이를 통해 이용객의 공간 인식과 유람 경험이 효과적으로 향상된다.

‘가이드’와 ‘스토리텔링’을 유기적으로 융합하는 이러한 접근 방식은, 테마파크 사이니지 시스템이 시각적 사인과 공간 상황 구성 간의 균형 전략을 구현하도록 한다. 또한, 향후 미래형 가이드 시스템 설계에 있어 실천적 시사점을 제공하는 발전적 사례가 된다.

[표 16] 테마파크 사이니지 시스템 통합성 요소 비교

공간 요소	통합성 요소	점수	
		롯데월드	에버랜드
경로	전체성	2	4
	방향성	5	5
	통일성	4	5
	시선 일관성	3	4
분기점	정확성	4	3

	도달설	5	5
	주제성	3	5
	식별성	5	4
구역	구역 통일성	5	4
	독특성	5	4
	스토리성	5	5
	분위기 강화	5	5
랜드마크	시각 중심성	3	5
	강한 주제성	5	4
	사인 독특성	5	5
	공간 연결성	5	5

본 연구의 비교 결과, 경로 요소에서는 두 테마파크 모두 높은 방향성을 보였으며, 에버랜드가 사이니지 유형의 다양성으로 인해 더 높은 평가를 받았다. 분기점 요소에서는 두 테마파크가 전반적으로 높은 도달성을 나타냈고, 에버랜드는 주제성이 더 강하지만 롯데월드는 정확성과 식별성이 더 분명하게 나타났다. 구역 요소에서는 롯데월드가 더 높은 평가를 보였는데, 이는 구역 내 사인이 좋은 테마 통일성을 가지며 독특성이 뚜렷하게 드러났기 때문이다. 랜드마크 요소에서는 에버랜드가 더 높은 평가를 받았으며, 시각 중심형 안내판을 통해 시각 중심성을 효과적으로 강화한 점이 원인으로 나타났다.

이처럼 공간 장소성 구축의 차이에 따른 차별화된 사이니지 시스템은 사용자의 경로 인지 설계에서 두 테마파크의 다른 접근 방식을 반영하며, 테마파크 사이니지 시스템의 통합적 설계를 위한 다원적 실천 사례를 제시한다..

4. 결론

본 연구는 문헌 조사, 포커스 그룹 인터뷰, 현장조사를 결합한 다각적 연구 방법을 활용하여 테마파크 사이니지 시스템 통합성 측면에서 에버랜드와 롯데월드를 분석하였다. 공간적 관점에서 테마 요소를 구분하고, 각 공간 요소에 적용된 사이니지 시스템의 식별성을 상세히 평가하였다.

연구 결과, 테마파크 사이니지 시스템은 경로(Path), 분기점(Node), 구역(District), 랜드마크(Landmark) 네 가지 공간 요소를 적절히 결합할 때, 보다 통합적이고

효율적인 시스템 구현이 가능함을 확인하였다. 이는 향후 다른 사이니지 시스템 연구에 다음과 같은 시사점을 제공한다.

4-1. 경로 요소: 방향성 강화, 분위기 약화

경로 요소는 주로 이동 동선상의 사이니지를 중심으로 하며, 전체 동선에 대한 인지도를 높이는 역할을 한다. 그러나 시각적 디자인 측면에서는 체험의 일관성이나 공간 분위기의 통합성이 다소 부족하게 나타난다. 따라서 경로 사인 디자인에는 테마 캐릭터, 재질, 색채 요소를 적절히 반영하여 브랜드 이미지와 몰입감을 강화할 필요가 있다.

4-2. 분기점 요소: 방향 구분, 브랜드 강화

분기점 요소는 교차로나 광장 등 중요 전환 지점에서 방향 안내를 중심으로 구현된다. 이러한 공간에서는 간결하고 명확한 정보 전달이 중요하며, 방문객이 빠르게 목적지를 판단할 수 있어야 한다. 따라서 각 구역의 색채, 재질, 디자인 요소를 활용하여 주제성을 강조하면, 공간의 일관성과 몰입감을 동시에 강화할 수 있다.

4-3. 구역 요소: 주제 표현, 스토리텔링 강화

구역 요소는 주제 통일성에 기반하여, 사이니지 시스템과 공간 연출 디자인을 결합한다. 통일된 테마 스타일의 사이니지는 구역 간 경계를 명확히 하고, 방문객의 내비게이션 내러티브와 상황 참여도를 높인다. 이를 통해 몰입감이 강화되지만, 동일 테마 내에서의 방향 인지는 다소 약화할 수 있으나, 전반적인 엔터테인먼트 경험에는 큰 영향을 주지 않는다.

4-4. 랜드마크 요소: 시각적 초점, 테마 명확화

랜드마크 요소는 시각적 초점을 중심으로 하며, 대형 입체 사인과 상징적 디자인을 통해 구역의 주요 테마 특성을 효과적으로 전달한다. 캐릭터 활용, 통일된 스타일, 강조된 시각 표현을 통해 이용자는 명확한 시각 이미지를 기반으로 위치를 인지하고 방향 판단을 쉽게 한다.

테마파크 사이니지 시스템에서 경로 요소와 분기점 요소는 동선 조직 기능을 담당하며, 정보량의 최소화와 명확한 방향 지시, 적절한 가시거리 확보를 통해 이용자가 위치를 신속히 파악하고 경로 선택을 효율적으로 수행하도록 돕는다. 반면, 구역 요소와 랜드마크 요소는 색채 체계, 재질 언어, 테마 모티프 및 상징 요소

등을 통해 공간의 인지적 식별성과 장소성을 구축하며, 이용자의 정서적 몰입과 공간 기억 형성에 영향을 미친다.

따라서 사이니지 설계는 ‘동선 효율성-테마 몰입성’의 이중 목표 모델을 기반으로, 요소별 기능적 특성에 따라 차별화된 배치와 표현 전략을 수립해야 한다. 경로 및 분기점 요소는 방향 정보의 정확성, 정보 배치 밀도, 시선의 연속성을 중심으로 설계하고, 구역 및 랜드마크 요소는 테마 일관성, 공간 식별성, 시각적 상징성을 중점적으로 고려해야 한다.

공간 구조 특성과 사용자 행동 데이터를 설계에 반영할 때, 사이니지 시스템은 길찾기 효율성을 높이는 동시에 더욱 완성도 높은 몰입형 경험을 제공할 수 있다. 나아가 디지털화와 몰입 기술의 발전에 따라, 향후 사이니지 시스템은 실시간 경로 최적화, 상황 기반 정보 제공, 개인화된 안내 기능 등을 통합함으로써 이용자의 공간 인지와 정서적 경험을 한층 강화할 것으로 기대된다.

참고문헌

1. Kevin Lynch, 『The Image of the City』, The MIT Press, 1960
2. 김명석, ‘서사 공간으로서의 테마파크 연구 - 롯데월드를 중심으로’, 인문과학연구, 2017
3. 박혜진, ‘장소 이미지와 시각정보매체의 상관관계에 관한 연구 - 사인 시스템을 중심으로’, 브랜드디자인학연구, 2011
4. 안승범, 최혜실, ‘공간 스토리텔링을 적용한 테마파크 기획 연구’, 인문콘텐츠, 2010
5. 장은석, ‘길찾기 행태(行態)를 고려한 장소사인디자인 연구 - 표지석(標識石) 디자인 개선안을 중심으로’, 정보디자인학연구, 2010
6. 진기준, ‘테마파크 문화 산업 발전에서 영화와 애니메이션 IP의 적용에 관한 연구-중국 테마파크에 대한 디즈니랜드와 유니버설 스튜디오의 시사점’, 기초조형학연구, 2020
7. 최주연, 최정아, ‘해외 영상콘텐츠형 테마파크의 디지털 어트랙션 공간디자인 경향 연구 -유니버설 스튜디오 할리우드를 중심으로-’, 한국디자인문화학회지, 2019
8. 태지호, ‘테마파크의 ‘가상성’을 통한 관객성에 관한 연구’, 인문콘텐츠, 2009
9. 한희석, ‘공간 아이덴티티 기반의 사이니지 시스템 및 픽토그램 디자인 연구 – 서울시립미술관 M.I(Museum Identity)의 사이니지 시스템 개발을 중심으로 –’, 한국공간디자인학회논문집, 2024
10. Wang Yuxuan, Zhang Wei, Mao Boyu, Wang Yue, Peng Qiyun, Liang Zhiqi, ‘Correlation Analysis of Space Morphology and Way-finding Perception of Large-scale Theme Park Based on Multivariate Data’, Journal of Civil Engineering and Urban Planning, 2023
11. 이정현, 정보 시각화의 그래픽 요소를 통한 테마파크 사인 시스템 디자인 사례 연구, 한양대학교 석사학위논문, 2009
12. Eyüboğlu, Gün Su, Theme Park as a Socio-Cultural and Architectural Program: A Critical Review of Ankapark, Ankara, Middle East Technical University of Architecture Master's Thesis, 2018
13. Heemskerk, Wilko R., ‘Unleashing the experience in an urban environment: new insights with theme park imagineering ideologies’, Eindhoven University of Technology Master's Thesis, 2022