

국내 워터파크의 유형별 방문객 특성에 관한 연구

A Study on the Visitors' Characteristics of Categorized Domestic Water Parks

이주형 / SK 마케팅엔컴퍼니, 부장
Yi Joo Hyoung / SK Marketing & Company, inc.

목 차

1. 서론
 - 1.1 연구의 배경과 목적
 - 1.2 연구의 범위와 방법
2. 워터파크의 이론적 고찰
 - 2.1 워터파크의 정의
 - 2.2 워터파크의 특성
3. 워터파크의 분류
 - 3.1 입지조건에 의한 분류
 - 3.2 어트랙션에 의한 분류
4. 사례분석
 - 4.1 입지조건에 의한 사례분석
 - 4.2 어트랙션에 의한 사례분석
 - 4.3 국내 워터파크의 분류
5. 유형별 방문객 특성 분석
6. 결론

Keyword

워터파크, 유형, 입지조건, 어트랙션
Water park, Types, Locational condition, Attraction

Abstract

The expanding the market of leisure activities is being led by people pursuing better life quality as well as having more holidays since the beginning of 21C. Spaces for leisure activities such as museums and theme parks have been increased as the result of the social phenomena. With being financially effective, water parks as one of the theme park types have furnished hydro amusement for urbanite.

Therefore, this study not only categorizes water parks, but examines the characteristics of visitors after defining the spatial concept and attraction to provide the basic data for the space design and facility plan of a new water park.

For further research, the notion for a water park and specialty are defined by researching previous studies and records. The second, the typological method is defined by the locational condition and types of applying attractions. The third, the water parks are divided as 4 types as the result of analyzing domestic parks. Lastly, the characteristics of the visitors are defined by the each type of the parks

요 약

21세기 들어 개인소득의 증가에 따른 질적인 삶의 추구하고 여가시간의 증가는 레저 시장의 확대를 가져왔으며 그로 인해 박물관이나 테마파크형태의 문화시설도 급격히 증가하게 된다. 테마파크(Theme park)의 한 형태인 워터파크(Water park)는 다양한 물놀이 시설을 통해 도시민들에게 해변이나 강변으로 이동하는 수고를 덜어주며 경제적 측면에서 효율적으로 여가활동을 할 수 있는 기회를 제공해 주고 있다.

본 연구는 향후 워터파크의 공간설계 및 시설계획을 위한 기초자료를 제공하기 위하여 공간개념과 어트랙션(Attraction)을 정의한 후 국내 사례 분석을 통하여 유형분류와 각 유형별 방문객 특성을 조사하였다.

구체적인 연구를 위하여 첫째, 선행연구를 통해 워터파크의 개념과 특성을 정의하였다. 둘째, 워터파크의 분류방법으로써 입지조건에 의한 방법과 어트랙션에 의한 방법에 대하여 정의하였다. 셋째, 국내 워터파크의 분석을 통해 그 유형을 4가지 형태로 정의하였다. 마지막으로 각 유형별 워터파크의 방문객 특성에 대해 분석하며 마무리 하였다.

1. 서론

1.1 연구의 배경과 목적

21세기에 들어서면서 우리나라의 관광 및 레저 시장은 개인의 소득 증가에 따른 수준 높은 문화생활에 대한 추구하고 주 5일 근무제의 확대를 기반으로 비약적인 발전이 이루어졌다. 이러한 사회현상 속에서 휴양콘도와 결합한 스키장, 골프장 등의 종합 리조트 시설과 함께 가족단위 방문객을 위한 박물관이나 테마파크형태의 시설도 급격히 증가하게 된다.¹⁾

테마파크의 한 형태로서 물과 관련된 레저활동을 목적으로 1990년대 초반 등장한 워터파크는 1997년 7월, 캐리비안 베이(Caribbean Bay)가 개장한 후 성공적으로 운영을 하며 자리를 잡게 된다. 이후 유사한 성격의 대형 프로젝트가 활발히 진행 되었으며 다양한 물놀이 시설을 통해 도시민들에게 바다나 강으로 이동하는 수고를 덜어주고 시간적·경제적 측면에서 효율적으로 여가활동을 할 수 있는 기회를 제공해 주고 있다.

2008년 12월 말 현재, 28개소²⁾의 워터파크가 전국 시도에 다양한 형태와 크기로 분포되어 운영되고 있다. 국내의 워터파크는 이용객들의 여가생활에 대한 욕구와 함께 웰빙(Wellbeing)현상에 의해 나타난 건강과 신체적 아름다움에 대한 추구로 미국이나 유럽의 형태와는 다른 레저공간으로 발전하게 되었고³⁾ 우리나라만의 독특한 특성을 보여주고 있다. 10여년의 짧은 역사에도 불구하고 워터파크는 양적인 면의 증가뿐만 아니라 공간 규모와 시설 면에 있어서도 세계적인 워터파크와 대등한 위치에서 경쟁하고 있다.⁴⁾ 그러나

이런 양적·질적인 발전에도 불구하고 관련연구 자료는 절대 부족한 상황이다.⁵⁾

이에 본 연구는 워터파크에 관한 기초 연구로써 공간특성과 어트랙션(Attraction)을 정의한 후 국내 사례에 대한 유형분류 및 특성분석을 통해 향후 워터파크 기본계획을 위한 자료를 제공하는데 그 목적이 있다.

1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구의 조사대상으로는 전국에 분포한 워터파크 중 전체 공간면적이 5,000평, 동시 수용인원이 2천명 이상인 대형 워터파크 10곳을 선정하였다. 2009년 2월부터 2달 동안 현장답사를 통해 시설개요, 내부공간구성 및 워터파크의 종합적인 특성에 대하여 조사를 하였고 운영실 또는 시설관리과의 협조와 도면확인 등을 통해 각 어트랙션 시설의 적용 면적 및 방문객 현황에 대한 자료를 제공 받았다.

구체적인 연구를 위하여 첫째, 선행연구와 문헌조사를 통해 워터파크의 개념과 공간적 특성을 정의하였다. 둘째, 워터파크의 분류방법으로써 방문객의 접근시간 및 체류시간의 분석을 통한 입지조건에 의한 방법과 어트랙션의 적용 형태 및 면적 비율에 따라 분류하는 어트랙션에 의한 방법에 대해 정의하였다. 셋째, 사례분석을 통해 국내 대형 워터파크를 입지조건과 어트랙션 적용 형태에 따라 동적어트랙션 중심의 도심형 단기체류 워터파크, 정적어트랙션 중심의 도심형 단기체류 워터파크

1) 국내 관광 문화 및 레저시장의 규모는 1990년대 중반까지 약 1조6천억 원까지 성장하였으나 IMF 경제 위기로 인하여 1조 원까지 하락하였다가 다시 서서히 증가하여 2000년말 까지 1조8천억 원 정도로써 2조원 미만의 시장규모에 머물러 있었다. 그 이후 관련 산업의 급속한 발전으로 매년 20%대의 가파른 성장률을 나타내며 2004년에는 3조원을 돌파하여 2008년 현재 4조5천억 원이 넘는 시장으로 확대되어 가고 있다. 한국관광공사 연감, 한국관광공사 출판부, 2008, p.89

2) 황정제 외, BTB Island Theme Park 기획설계 완료 보고서, (주)중앙디자인, 2009, p.25

3) 이광례, 스파리조트 호텔의 기능적 공간구성에 관한 연구, 한국디자인학회 통권10호, 2006, p.215

4) TEA(Themed Entertainment Association) 2007년12월 보고서에 의하면 입장객 수 기준 전 세계 1위 워터파크는 미국 플로리다의 Typhoon

Lagoon으로써 한 해 동안 2,080,000명이 방문했던 것으로 나타났다. 우리나라는 용인의 캐리비안베이, 대명호천의 오션월드, 충남 덕산 스파캐슬과 속초의 설악 워터피아가 연간 입장객 수(2007년 기준)에 있어 각각 1,40만 명, 90만 명, 80만 명과 67만 명을 기록, 전 세계 워터파크 3위, 8위, 11위와 13위에 랭크되어있다. Acoustic and Technology Consultants, Themed Entertainment Association & Economics Research Associates' Attraction Attendance Report, 2007, p.24

5) 워터파크 관련 연구사례는 총 18건이 조사되었으며 그중 10건이 관광개발 측면에서 소비자 경향 및 실태조사 연구이고 7건이 공학설계측면에서의 정화처리시설계획과 친환경적인 요소에 관한 내용이었다. 공간디자인 및 놀이시설에 관한 연구는 2008년 홍대산업미술대학원 석사학위 논문인 이은미의 유기체적 특성을 적용한 워터파크 공간디자인에 관한 연구가 유일한 것으로 조사되었으며 이 논문 역시 구체적인 공간 요소에 대한 연구가 아닌 전체적인 공간디자인의 프로세스(Process)에 대해 연구하였다.

크, 동적어트랙션 중심의 리조트형 장기체류 워터파크, 정적어트랙션 중심의 리조트형 장기체류 워터파크 등 4가지 유형으로 분류하였으며 마지막으로 각 유형별 워터파크의 방문객 특성에 대해 분석·정리하였다.

2. 워터파크의 이론적 고찰

2.1 워터파크의 정의

워터파크는 테마파크의 한 형태으로써 일정한 주제에 맞는 전체 환경과 환상(Fantasy)을 유발하는 분위기 연출을 위하여 물을 이용한 공간구성, 시설물 계획 및 다양한 체험프로그램을 활용한다. 내부 공간의 기능은 놀이, 휴식, 공연 및 이벤트, 쇼핑 등으로 구성되어 있으며 일련의 공간 프로그래밍을 주제에 따른 스토리로 연출함으로써 방문객에게 흥미와 즐거움을 제공할 수 있는 비일상적인 종합문화공원⁶⁾ 이라고 정의할 수 있다.

2.2 워터파크의 특성

이러한 워터파크의 공간계획상의 특성⁷⁾은 첫째, 테마성으로써 주어진 공간에 독특한 성격을 부여하며 공간의 분위기를 연출하는 동시에 테마파크의 네이밍(Naming)을 하는데 결정적인 역할을 하는 요소이다. 또한 일정한 스토리를 통해 공간을 계획함으로써 방문객에게 일관된 메시지를 전달, 단순한 놀이 공간과 차별화 될 수 있도록 하는 것을 말한다.

둘째, 비 일상성(非 日常性)으로써 과장된 장식이나 형태를 도입한 공간과 테마를 통해 만들어진 시설을 체험함으로써 방문객이 테마파크에 들어오는 순간 일상에서 벗어나 완전히 독립된 공상의 세계로 진입하는 느낌을 줄 수 있도록 하는 것을 말한다.

셋째, 레저(Leisure)성으로써 놀이·이벤트·음식·쇼핑 등의 다양한 공간기능을 제공하여 방문객에게 여가시간을 활용할 수 있는 기회를 제공하는 특성을 말한다.

넷째, 독창성으로써 워터파크의 입지와 주변 환경에 따라 나타나는 지역적 특성이나 독특한 문화장치를 통해 차별성을 형성시킨다. 워터파크 주변 환경의 지역적 특성이나 독특한 문화요소를 공간과 체험 프로그램에 도입하여 아이덴티티(Identity)를 구축하는 것을 말한다.

다섯째, 통일성으로써 테마에 맞도록 건축양식·조경·위락시설에서부터 캐릭터, 직원들의 복장, 서비스, 거리환경 시설물에 이르기까지 모든 공간 요소들을 통일된 이미지로 생산하는 것을 말한다.⁸⁾

마지막으로 통합성으로써 방문객의 성별, 연령과 국적 등의 다양한 특성을 모두 고려하여 다 함께 수용할 수 있도록 공간 안에서 이루어지는 다양한 놀이와 체험 프로그램을 계획하는 일련의 시스템 구축과정이다. 놀이·휴양·체험·교육 등의 기능과 함께 숙박이나 다른 시설과의 연계를 통해 종합적인 역할을 수행할 수 있는 리조트공간을 지향하는 특성을 말한다.

〈표 1〉 테마파크의 특성⁹⁾

구분	내 용
테마성	전체공간이 중심테마와 스토리로 연계된 공간과 체험으로 구성
비 일상성	일상에서 벗어나 꿈과 환상의 세계 체험
레저성	놀이에서 휴식까지 즐길 수 있는 위락 공간 제공
독창성	주변 지역성과 문화요소를 공간에 도입하여 아이덴티티(Identity) 구축
통일성	마스터플랜 시, 모든 공간요소들의 유사한 이미지 부여, 통일된 이미지 생산
통합성	방문객의 다양한 욕구를 충족할 수 있는 기능통합

3. 워터파크의 분류

3.1 입지조건에 의한 분류

워터파크를 구분하는 첫 번째 방법은 워터파크의 입지조건에 의한 방법으로 배후시장과의 물리적 거리에 의한 접근소요시간과 방문객이 워터파크의 시설물을 이용하며 체류하는 시간의 관계를 분석함으로써 그 유형이 분명해진다. 입지조건에

6) 김창수, 테마파크의 이해, 대왕사, 2007, p.15

7) 테마파크의 공간계획상의 특성은 여러 선행연구를 통해 정의가 되어왔고 이러한 특성 중, 이미경(1999), 이승현(2007), 하성주(2007), 권순관(2007)의 논문과 김창수의 저서인 테마파크의 이해(2007)에서 정리된 내용을 토대로 새롭게 구성하였다.

8) Mark Gottdiener, Postmodern Semiotics material Culture and the forms of post-modern life, Oxford, Blackwell, 1995

이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 1999, p.173에서 재인용 하였다.

9) 하성주, 테마파크 형 쇼핑센터의 공간구성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권65호, 2007, p.144에서 인용된 표를 기본 틀로 하여 작성하였다.

의한 분류방법은 위치특성에 의한 분류방법이기도 하다.¹⁰⁾

미국의 대표적인 테마파크 디자이너 게리 고다드(Gary goddard)¹¹⁾는 관람객이 테마파크를 방문하기 위하여 이동하는 거리와 테마파크의 체류시간은 매우 밀접한 관계를 갖고 있으며 그 예로 방문객의 접근수단이 자가용인 경우 평균적으로 운전거리의 약 5배에 해당하는 시간을 방문객의 기대체류시간으로 정의하였다. 또한 접근소요시간과 체류기대시간과의 상관관계를 통하여 공간 내 시설물 밀도, 방문객의 공간별 점유도, 및 동선계획을 수립해야한다고 하였다.¹²⁾

주요 배후 시장으로부터 1시간 내에 접근 가능한 위치에 있는 도심형 테마파크의 경우 방문객의 기대체류시간이 짧은 만큼 방문객들의 시설 이용 순환이 신속하게 이루어지게 되므로 주요 공간들 간의 기능 통합적인 공간 계획보다는 놀이와 휴식 등 공간 내부기능에 초점을 둔 형태로 개발되고 있다. 이와 반대로 배후시장과 물리적으로 멀리 떨어져있으나 온천이나 광천 등, 자연자원에 기반을 두고 개발된 테마파크의 경우 아름다운 주변 환경을 근간으로 관광자원과 결합하여 다른 지역과의 네트워크 및 대규모 숙박시설과 연계되어 장기 체류가 가능하도록 계획되어 진다.

〈표 2〉 입지조건에 의한 분류

구분	일반적 위치 특성	공간계획 특성
도심형 단기체류 워터파크	배후시장 내, 접근성이 뛰어난 지역	개별 기능 중심
리조트형 장기체류 워터파크	자연자원 기반 관광 지역	기능통합, 공간 네트워크 강화

3.2 어트랙션에 의한 분류

워터파크의 개념과 공간의 기능을 정의하는 가장 중요한 요소인 어트랙션의 유형별 적용빈도와 면적배분에 따라 공간의 전체적인 체험방식은 변화된다. 이러한 관계성에 대한 기준으로 워터파크

를 구분하는 방법을 말한다. 어트랙션의 사전적 정의는 ‘사람의 마음을 끄는 것’, ‘사용자에게 인기 있는 것’을 말한다.¹³⁾ 워터파크의 어트랙션은 물의 특성인 부력, 유속, 수온, 수압 등을 이용¹⁴⁾하여 사용자에게 지역의 테마 및 자연환경과 관련되어 일관된 콘텍스트(Context)에 대한 체험형태로 만들어진 놀이기구, 오락 및 휴양 시설을 말한다. 방문객이 지속적으로 워터파크에 대한 관심을 유지하고 재 방문을 유도하는 핵심적인 공간요소¹⁵⁾라 할 수 있다.

어트랙션에 의하여 워터파크를 분류하는 방법은 방문객의 행태특성에 의한 분류방법이라고 할 수 있으며 크게 두 가지 형태로 분류할 수 있다. 첫째, 방문객이 능동적으로 신체나 기구를 사용하여 시설물을 체험하고 즐길 수 있는 동적어트랙션(Active attraction)중심의 워터파크와 둘째, 물과 관련된 서비스와 프로그램을 방문객이 수동적으로 체험하며 상대적으로 적은 활동과 대인 접촉을 통해 휴식과 명상을 즐기는 정적어트랙션(Static attraction)중심의 워터파크로 분류할 수 있다.¹⁶⁾

〈표 3〉 어트랙션에 의한 분류

구분	방문객 행태	방문객 체험방법
동적 어트랙션 중심의 워터파크	수영하기, 달리기, 미끄러지기, 파도타기	적극적 체험
정적 어트랙션 중심의 워터파크	누워있기, 앉아있기, 대화하기, 수면하기	수동적 체험

3.2.1 동적(Active) 어트랙션의 분류 및 특성

동적 어트랙션은 시설물의 물리적인 특성과 체험형태에 따라 크게 세 가지 형태로 세분화 될 수 있다.

첫째, 슬라이드(Slide) 형태로써 시설물의 경사도나 기계장치에 의해 고도가 높은 곳에서 낮은 곳으로 방문객이 튜브(Tube)형태의 구조물을 통해 이동하는 운동성을 활용한 시설물을 말한다.

둘째, 풀(Pool)형태로써 독립된 수 공간 안에

10) Richard Jackson Jr, Theme park planning criteria & methodology, GGE, 2006, p.24

11) 미국의 대표적인 테마파크 디자이너로써 1970년대부터 Six flags, Spider man Adventure, Jurassic park 등을 기획·디자인하였으며 테마파크(Theme park) 및 어뮤즈먼트 파크(Amusement park) 디자인 전문회사 GGE의 대표이다. 최근에는 워터파크인 Journey to paradise, Georgia aquarium 등을 기획하였다.

12) 황정제 외, BTB Island Theme Park 기획설계 완료 보고서, (주)중앙디자인, 2009, p.15

13) 권순관, 어트랙션의 요소를 적용한 테마파크형 뮤지엄의 유형분석, 한국실내디자인학회 논문집 통권 61호, 2007, p.174

14) 이승헌, 스파 시설에 관한 기초 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권64호, 2007, p.18

15) <http://www.museumdesign.com>

16) 황정제 외, BTB Island Theme Park 기획설계 완료 보고서, (주)중앙디자인, 2009, p.71

서 수영과 물놀이 등의 기본적인 체험방법과 기계장치를 이용, 바다의 파도나 강의 흐름과 같은 자연의 상황을 재현하여 다양한 이벤트와 레포츠를 즐길 수 있게 하는 어트랙션을 말한다.

셋째, 쇼/이벤트(Show/Event) 형태로써 수중이나 물을 무대로 한 배경을 활용하여 주변지역의 자연환경, 신화적 전설과 역사적인 사건 등을 재구성하여 보여준다. 개관일 중 특별한 시간, 요일 등에 행사를 진행, 관람객의 지속적인 재 방문을 유도하는 시설을 말한다.

〈표 4〉 동적 어트랙션별의 세부분류 및 특성

구분	세부구분	사진 이미지	분석 내용
슬라이드	복합운동 슬라이드 (Integrated Slide)		슬로프 길이 200미터 이상, 구조물 높이 10미터이상의 대형 슬라이드, 경사면을 내려올 때도 구명정 형태의 보조기구를 통해 3~4명이 함께 즐길 수 있는 시설
	일반 슬라이드 (Normal Slide)		원형의 튜브슬라이드를 내려오는 형태가 일반적이나 특수한 형태로 강한 수압을 이용 경사면을 오를 수 있도록 한 역주행 슬라이드 (Reverse Slide)도 새롭게 등장
풀	파도 (Wave Pool)		인공적으로 자연의 파도(Wave)를 발생시켜 파도타기나 보도타기 등을 할 수 있는 시설
	흐름 (Stream Pool)		긴 수로형태의 풀에서 천천히 내려오며 휴식과 놀이를 결합함. 보통 유수풀이라 불리며 워터파크의 가장 빈도 높은 어트랙션
	레저 (Leisure Pool)		물속에서 보조기구 등을 통해 레포츠를 즐길 수 있는 시설. 전 세계 수상 스포츠를 테마별로 체험
	복합장치 (Mixed facility Pool)		풀과 다양한 기계장치를 결합하여 이벤트를 통해 스토리를 체험하는 어트랙션 형태
	키즈풀 (Kid's Pool)		유아나 어린이를 동반한 가족 단위 방문객을 위한 미니어처 풀 (Miniature pool)로써 동화적 내용을 공간 소재로 활용
쇼 / 이벤트	워터쇼 (Water Show)		수중 공간 또는 물을 배경으로 활용하여 고대신화나 역사적사건 등을 재구성하여 개관일 중 특별한 시간, 요일 등에 행사를 진행, 관람객의 지속적인 재 방문을 유도
	동물 (Ocean mammal show)		바다 포유류이면서 일정한 지능 수준을 갖고 있는 돌고래나 물개를 활용, 일정한 스토리가 있는 공연 진행

3.2.2 정적(Static) 어트랙션의 분류 및 특성

정적 어트랙션은 이용객이 어트랙션을 이용하

는 목적의 특성을 통해 두 가지 형태로 분류될 수 있다.

첫째, 스파(Spa)형태로써 입욕을 기본 전제로 하며 수압, 수류, 수온과 고온의 수증기 등, 물의 물질적 특성을 활용하거나 향, 빛깔, 음악 등 인간의 감각적인 요소를 자극하는 매체를 활용하여 정신적·육체적 안식을 제공하는 어트랙션을 말한다.

둘째, 테라피(Therapy)형태로써 바데풀¹⁷⁾ (Bade pool)과 같은 시설을 활용, 신체의 근육이 완이나 스트레스 해소 등의 기초적인 메디컬기능을 수행하거나 손과 보조 장치를 활용, 마사지 형태로 피부와 관절기능의 강화를 도와주는 형태의 어트랙션을 말한다. 또한 음이온이나 특이 공명현상 등, 의학적으로 검증된 기술을 통해 심신을 자극, 면역력을 높여 육체의 자가 치료능력을 강화해주는 체험 시설까지 범위가 확장되고 있다.

〈표 5〉 정적 어트랙션의 세부분류 및 특성

구분	세부구분	사진 이미지	내용
스파	일반 스파 (Event Spa)		공간테마(동굴탕, 히노끼탕), 입욕 제테마(라벤더, 녹차, 레몬), 물의 온도(열탕, 온탕, 냉탕), 특정 신체 부위(족탕, 바가지탕) 등 각각 다른 상황을 제시하고 방문객이 스파를 선택하도록 함
	건식스파 (Dried Spa)		난로를 활용한 가장 높은 온도의 스토브 도크, 원적외선을 이용한 드라이 도크, 스팀을 이용한 저온형 스팀 도크로 나뉘며 우리나라에서는 찜질방 형태로 변형되어 적용
테라피	하이드로 (Hydro Therapy)		물의 수압 조절을 통해 마사지 효과를 높이는 비쉬샤워(Vichy shower)와 다양한 압력의 물줄기와 고압 수증 분사노즐을 이용한 바데풀(Bade pool) 등이 있음
	터치 (Touch Therapy)		치유효과가 있는 오일이나 도구를 활용하여 신체 각 부위를 마사지(Massage)하여 피부, 근육, 혈관에 자극을 전달
	마인드 (Mind Therapy)		명상프로그램, 음이온으로 전기분해된 분무상태의 에어로졸을 호흡하는 고밀도 산소실(Oxygen Room), 소리를 통해 인간의 뇌파나 맥박 등을 조절하도록 하는 뮤직 테라피 시설 등이 있음

17) 바데풀(Bade pool)은 독일 온천의 수 치료센터인 쿠어하우스(Kur haus)의 대표적인 시설로, 다양한 압력의 물줄기와 공기방울을 내뿜는 수증고압 분사노즐을 설치한 치료법이다. 이승현, 스파 시설에 관한 기초 연구, 한국실내디자인학회 논문집 통권64호, 2007, p.18

4. 사례분석

〈표 6〉 국내 워터파크의 현황

구분	사진 이미지	개장연도 소재지	면적 및 수용인원	테마	입지조건 및 공간구성	어트랙션 구성	동적 어트랙션
							정적 어트랙션
캐리비안 베이		1996.7 경기도 용인시	22,700평/ 14,000명 (연간 140만 명)	중세 스페인 항구도시와 17세기 중남미 카리브해를 배경으로 한 모험	서울 경기지역에서 50분내 접근 가능한 국내 최대 및 최고의 워터 파크	물놀이 위주의 어트랙션이 주를 이루고 있으며 대형 슬라이드 및 라이드(Ride) 시설과 연계된 풀(Pool)을 이용, 테마여행 형태 체험 제공 야외 쇼/이벤트 진행	파도풀, 유수풀, 토렌토리버, 튜브라이더, 워터볼슬레이, 서핑라이더, 어드벤처풀, 다이빙풀, 바데풀, 키디풀, 테마스파
오션월드		2006.7 강원도 홍천군	15,800평/ 10,000명 (연간 90만 명)	이집트 사막한가운데 자리한 오아시스와 그 곳에 펼쳐진 낙원	주요 배후시장에서 2시간 소요 주변 시설과 유기적인 계획으로 개발되어 종합리조트 성격이 강조 됨	물놀이 위주의 어트랙션 실내 공간의 아기자기한 풀, 소형 슬라이드와 야외 공간의 대형 어트랙션을 통해 방문객 연령과 형태에 따라 이원화, 계절 이벤트 진행	서핑마운트, 익스트림리버, 실내유수풀, 바디슬라이더, 하이스피드 슬라이드, 키드풀, 워터플렉스, 타워풀 실외 유수풀 찜질방, 스파, 테라피바스
스파캐슬		2005.7 충남 예산군	12,300평/ 5,000명 (연간 80만 명)	중세 유럽에서 펼쳐지는 물의 축제	유럽풍의 건축과 시설구조물로 공원이조성 되었으며 스파를 테마로 한 국내 최초 멤버십 워터파크	유럽풍의 테마 스파가 주요 어트랙션, 가족단위의 방문객이 체험할 수 있는 스파와 라이드 시설을 갖춘 풀이 결합된 형태	비치풀, 유수풀, 토렌토리버, 튜브슬라이더, 스피드 슬라이더, 어드벤처풀 키드풀 선탄존, 온천수영장, 이벤트탕
워터피아		1997.7 2007. 7 (재개장) 강원도 속초	17,200평/ 5,000명 (연간 67만 명)	유럽과 아시아의 역사적인 도시에서 체험하는 축제와 놀이	주요 배후시장 으로부터 3시간 소요 단계별 개발 진행으로 지속적인 시설물 업그레이드	존(Zone)별로 차별화 된 어트랙션 도입으로 방문객의 연령과 형태별로 다른 공간에서 즐길 수 있는 어트랙션 형태 도입	파도풀, 유수풀, 액션풀, 튜브슬라이더, 바디슬라이더, 유아풀, 옥외수영장, 온천시설, 바데풀
스파비스		2001.4 충남 아산시	5,142평/ 3,500명 (연간 60만 명)	천연 온천 안에서 느끼는 삶의 자유와 해방감	국내 최초의 천연 온천 테마 워터 파크 이며 자연환경과의 조화를 위한 개발 및 공사 진행	천연 온천형태의 테마스파와 다양한 테라피 시설을 통해 중·장년층에 초점을 맞춘 어트랙션으로 구성됨	파도풀, 아쿠아플레이(가족용 물놀이터), 슬라이드 실외 온천풀, 바데풀, 온천탕
스파밸리		2003.7 대구 달성군	3,250평/ 3,000명 (연간 45만 명)	도심 속 워터테마인트	주요 배후시장 으로부터 30분내 접근 가능 음양호행 등 동양사상을 접목한 건강 온천욕 도입	실외 풀과 슬라이드 시설이 주요 어트랙션이며 음양호행설을 도입한 테마 온천욕 시스템이 특징임	파도풀, 유수풀, 스피드 슬라이더, 튜브슬라이더, 마운틴 슬라이더, 워터슬라이더 바데풀, 발한실, 온천탕, 이벤트탕
테르메덴		2006.2 경기도 이천시	5,120평/ 2,500명 (연간 35만 명)	독일의 아름다운 도시에서 펼쳐지는 유럽의 수 공간 체험	유럽풍의 독일 바덴바덴식 온천시설을 도입한 리조트 개념의 워터파크	유럽의 테마 스파 위주의 어트랙션, 실외 풀장 역시 야외 스파 형태이며 중·장년층을 위한 대형 테라피 시설과 비교적 고급스러운 이벤트 진행	바데풀, 족탕, 메디컬 스파(닥터피쉬), 온천 사우나탕, 이벤트탕, 유아풀
인스파월드		2004.8 인천 중구	4,160평/ 2,000명 (연간 32만 명)	도심 속에서 누리는 태평양 한가운데 섬으로의 여행	도시 근교형의 소형 실내 워터 파크로써 아기자기한 공간 구성을 통해 휴양기능을 강화	소형 풀, 이벤트 스파와 테마 테라피 시설 위주의 어트랙션	유수풀, 아쿠아슬라이더, 수영장, 토토폴, 버섯풀, 선탄존, 찜질방, 사우나
아쿠아피아		1998.3 충남 천안시	4,500평/ 2,000명 (연간 28만 명)	가족과 함께 떠나는 하이드로 판타지(Hydro Fantasy with Your Family)	주요 배후시장 으로부터 40분내 접근 가능 중부권최대의 실내 물놀이 시설로써 호텔과 연계됨	다양한 크기의 슬라이드와 야외 풀과 연계된 다양한 어트랙션	파도풀, 유수풀, 튜브라이더, 워터볼슬레이, 서핑라이더 야외풀, 키디풀 스파, 찜질방
타이거월드		2007.7 경기도 부천시	3,200평/ 2,200명 (연간 18만 명)	꿈과 모험 그 속에서 펼쳐지는 물의 향연	대단위 주거단지 (아파트단지)와 연계된 소형 워터파크	어린이를 대동한 가족단위 방문객에 초점을 맞춘 슬라이드, 라이드 풀 형태의 어트랙션	파도풀, 유수풀, 스페이스볼, 튜브슬라이더, 바디슬라이더, 유아풀, 수영장 바데풀, 원적외선 체험실

사례분석은 워터파크의 개장연도 및 소재지, 면적 및 수용인원, 테마 등의 시설개요와 연구를 위한 자료로써 입지조건 및 어트랙션 구성 특성 중심으로 진행하였다. 또한 입지조건 분석을 위한 접근소요시간 및 체류시간과 방문객 특성 자료에 있어 캐리비안베이, 오션월드, 스파캐슬, 워터피아, 스파비스, 테르메덴과 아쿠아피아 등 7곳의 워터파크는 자체 분석 결과가 있어 관리부서로부터 해당 자료를 제공 받았으며 스파밸리, 인스파월드와 타이거월드 3곳은 관련 자료의 부재로 출구에서 각 워터파크 당 200명의 방문객에게 성별, 연령, 동반자 등의 인적사항과 현 주거위치, 접근소요시간, 체류시간 등 6가지 항목에 대하여 설문지를 통한 표본자료를 수집하였다.

4.1 입지조건에 의한 사례 분석

〈표 7〉 배후 시장과의 거리 및 접근 소요시간

구분	1차 배후 시장		2차 배후 시장		위치특성
	접근 소요시간		접근 소요시간		
캐리비안 베이	수원시 성남시	15km 23km	서울시 인천시	38km 52km	40분 내에 접근 가능 하며 다양한 접근로 확보되어 있음
	25분		42분		
오션 월드	춘천시 원주시	32km 48km	서울시 인천시	87km 114km	주요 도시로부터 1시 간 내 접근가능하나 접근로가 한정적임
	40분		1시간 20분		
스파 캐슬	평택시 공주시	42km 48km	대전시 서울시	80km 134km	1시간 30분 이상 접근 시간 소요되며, 도시 지역으로부터 고립됨
	50분		1시간 50분		
워터 피아	강릉시	46km	서울시 원주시	245km 148km	3시간 이상 소요되며 시설규모에 비해 접근 성이 떨어짐
	50분		3시간 10분		
스파 비스	천안시 평택시	48km 29km	서울시 인천시	122km 138km	주요 시장으로부터 고 립되어 있으며 1시간 30분 이상 소요됨
	40분		1시간 40분		
스파 밸리	대구시내 위치		울산시 부산시	63km 82km 94km	대구시내에 위치하여 접근성은 좋으나 타 지역으로부터 고립됨
			1시간 20분		
테르 메덴	이천시 수원시	6km 38km	서울시 인천시	56km 68km	이천시지역의 온천지역 과 연계되어 있으며 1 시간 이상 소요됨
	20분		1시간		
인스파 월드	인천시내 위치		부천시 서울시	8km 13km	인천시내에 위치하여 접근성 탁월함
			30분		
아쿠아 피아	천안시 청주시	8km 32km	대전시 서울시	58km 100km	천안지역의 온천지역 과 연계되어 있으며 1 시간 이상 소요됨
	22분		1시간 20분		
타이거 월드	부천시내 위치		인천시 서울시	7km 15km	부천시내에 위치하여 접근성 탁월함
			25분		

우리나라의 국토 면적 상, 방문객이 자동차를 통해 접근하는 시간은 최대 3시간 내외이다. 도시 내에 위치하며 1차 배후 시장으로부터 접근성이 탁월한 워터파크는 스파밸리, 인스파월드, 타이거월드이며 가장 접근성이 떨어지는 곳은 워터피아이다. 워터피아는 설악산 국립공원과 천연 온천 지대에 입지하고 강원도 북부 지역의 관광벨

트와 연계되어 탁월한 주변 환경을 갖추고 있으나 장시간의 접근소요시간과 함께 접근로도 매우 한정되어있다. 국내 워터파크의 평균접근시간은 1시간 30분 내외인 것으로 조사되었으며 국내 워터파크의 방문객 체류시간/접근소요시간 비율은 6.7¹⁸⁾로 조사되었다. 이는 미국의 워터파크보다 체류시간이 약 32%이상 증가된 수치이며 이 같은 결과는 미국의 워터파크가 동적 어트랙션(Active attraction)의 비율이 높은 반면에 국내는 정적 어트랙션(Static attraction)의 적용비율과 이에 대한 방문객 이용률이 상대적으로 높아 체류시간이 길어지는 것으로 파악되고 있다.

〈표 8〉 방문객 평균 접근소요시간 및 체류시간

시설명	체류시간	접근소요시간	체류/접근비율
캐리비안베이	5시간 30분	40분	6.6
오션월드	9시간 20분	1시간 20분	5.3
스파캐슬	12시간 30분	1시간 50분	7.5
워터피아	16시간 40분	3시간 10분	6.1
스파비스	8시간 20분	1시간 20분	5.25
스파밸리	4시간 20분	30분	8.6
테르메덴	14시간	1시간 50분	5.4
인스파월드	4시간 40분	30분	8.9
아쿠아피아	5시간 30분	55분	5.75
타이거월드	3시간 30분	25분	8.4

배후 시장으로부터 접근성이 뛰어나고 방문객의 평균 체류시간이 짧은 도심형 단기체류 워터파크는 캐리비안베이, 스파밸리, 인스파월드, 타이거 월드가 해당된다. 이들 사례의 평균 접근소요시간은 40분 내외였으며 평균체류시간은 약 4시간 50분이었다. 방문객이 어트랙션 이외에 다양한 부대시설을 이용하며 비교적 길게 즐기며 머무는 리조트형 장기체류 워터파크는 오션월드, 스파캐슬, 워터피아, 스파비스, 테르메덴이 해당된다. 이들 사례의 평균 접근소요시간은 1시간 50분 내외였으며 평균체류시간은 약 13시간 30분이었다. 방문객이 워터파크를 이용하기 위해 1시간 이내 접근이 가능한 경우 워터파크는 주변시설과의 연계나 자체 숙박시설 없이 독립적으로 해당지역에 존재하였다. 반면에 방문객이 접근을 위해 1시간 30분 내외의 시간이 소요될 경우 자체 숙박시설이나 주변지역과의 네트워크를 통해 호텔 등과 연계되어 있다. 오션월드의 경우는 방문객의 숫자에 비해 충분하지 않은 주변 숙박시설을 찜질방 등으로 대체하고 있다.

18) 황정제 외, BTB Island Theme Park 기획설계 완료 보고서, (주)중앙디자인, 2009, p.78

4.2 어트랙션에 의한 사례 분석

〈표 9〉 각 사례별 세부 어트랙션적용 공간 면적비율

시 설 명		캐리비안		오션월드		스파캐슬		워터피아		스파비스		스파밸리		테르메덴		인스파월드		아쿠아피아		타이거	
전체 시설면적(평)		22,700		15,800		12,300		17,200		5,142		3,250		5,120		4,160		4,500		3,200	
어트랙션 면적(평)	공간비율 (%)	11,680	54.9	7,910	50.0	5,960	48.4	8,100	47.0	3,470	67.4	2,200	67.6	2,850	55.6	1,950	46.8	1,550	35.5	1,900	57.1
어트랙션 공간	슬라이드	950	4.1	950	6.0	950	5.5	1,150	6.6	300	5.8	380	11.6			300	7.2	350	7.7	200	6.2
	풀	7,900	36.5	4,000	27.2	2,200	17.8	4,150	29.9	1,700	33.0	170	48.3	1,450	27.5	850	20.4	1,150	27.7	1,450	46
	쇼/이벤트	580	2.4	660	4.1																
	스파	1,850	8.1	1,500	11.3	2,150	17.5	2,500	8.7	1,100	21.3	980	7.7	1,400	24.5	800	19.2			250	6.2
	테라피			850	3.8	660	5.3	300	1.7	370	7.1			380	7.4			100	2.2		

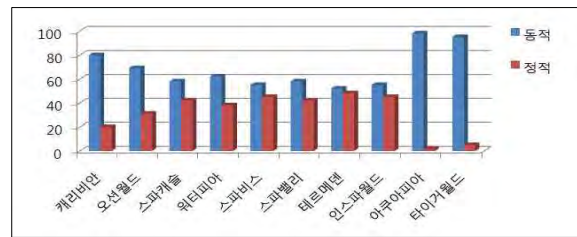
〈표 10〉 동적/정적 어트랙션 공간면적비율

구분	어트랙션 적용면적(평)	동적어트랙션 면적(비율)	정적어트랙션 면적(비율)
캐리비안베이	11,680	9,330(78.2%)	1,850(21.8%)
오션월드	7,910	5,610(71.0%)	2,300(29.0%)
스파캐슬	5,960	3,150(52.8%)	2,810(47.2%)
워터피아	8,100	4,900(60.5%)	3,200(39.5%)
스파비스	3,470	2,000(53.5%)	1,470(46.5%)
스파밸리	2,200	1,050(56.0%)	980(44.0%)
테르메덴	2,850	1,450(51%)	1,400(49%)
인스파월드	1,950	1,150(56%)	800(44%)
아쿠아피아	1,600	1,450(90.5%)	100(9.5%)
타이거월드	1,900	1,650(86.5%)	250(13.5%)

국내 워터파크의 전체 시설 면적 중, 공용 공간(주차 공간 제외), 방문객 지원시설 공간, 관리 공간을 제외한 순수 어트랙션 공간이 차지하는 평균 적용면적 비율은 약 48.2%이다.

동적어트랙션(Active attraction)의 적용면적 비율이 높은 국내 사례는 캐리비안베이, 오션월드, 아쿠아피아, 타이거월드이며 아쿠아피아와 스파월드의 경우 86%이상의 면적이 동적어트랙션을 위한 공간으로 활용되고 있다. 동적어트랙션 중심의 워터파크들은 평균적으로 동적 어트랙션과 정적어트랙션의 적용면적 비율이 76:24를 나타냈다.

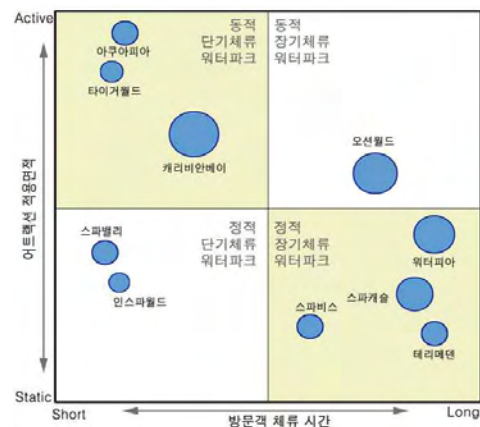
정적어트랙션(Static attraction)의 적용면적 비율이 높은 워터파크는 스파캐슬, 워터피아, 스파비스, 스파밸리, 테르메덴, 인스파월드 였으며 이들 사례들은 비교적 유사한 적용면적 비율을 나타냈으며 동적 어트랙션과 정적어트랙션의 적용면적비율이 54:46를 나타냈다. 정적어트랙션 적용 면적 비율이 가장 높은 워터파크는 테르메덴으로서 51:49의 비례를 나타냈다. 이들 사례의 또 다른 공통점은 모두 2004년 이후 개장 또는 재개장하였으며 최근에 문을 연 사례일수록 정적 어트랙션의 적용비율이 높은 것으로 나타났다.



〈그림 1〉 사례별 동적/정적 어트랙션 적용면적 비율

4.3 국내 워터파크의 분류

이상의 조사내용을 바탕으로 입지조건과 어트랙션 적용형태로써 국내 워터파크를 분류하면 첫째, 동적어트랙션 중심의 도심형 단기체류 워터파크는 캐리비안베이, 아쿠아피아, 타이거 월드가 해당되며 둘째, 정적어트랙션 중심의 도심형 단기체류 워터파크는 스파밸리, 인스파월드가 해당된다. 셋째, 동적어트랙션 중심의 리조트형 장기체류 워터파크는 오션월드가 해당되며 마지막으로 정적어트랙션 중심의 리조트형 장기체류 워터파크는 스파캐슬, 워터피아, 스파비스, 테르메덴이 해당된다.



〈그림 2〉 국내 워터파크 분류

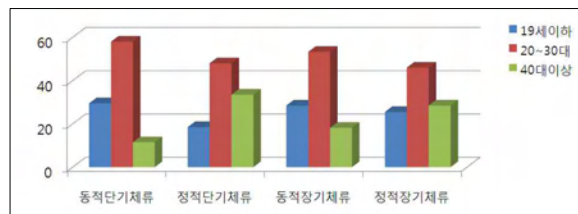
5. 유형별 방문객 특성 분석

연령대별 방문객은 어트랙션의 특성에 따라 비

숙한 비율을 나타냈고 반대로 방문형태에 있어서는 입지조건에 따라 영향을 더 받았다.

〈표 11〉 각 유형별 방문객 연령 비율

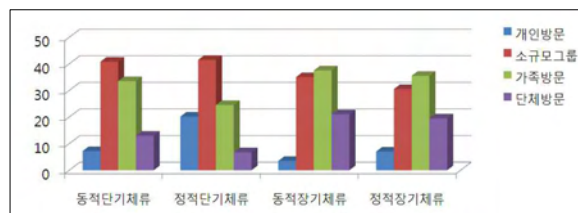
구분		19세 이하	20~30대	40대 이상	
동적 단기 체류	캐리비안	22.6%	62%	12.4%	
	아쿠아	29.0%	60.5%	10.5%	
	타이거	39.5%	49%	11.5%	
	소계	29.5%	57%	11.5%	
정적 단기체류	스파밸리	18.0%	49.5%	32.5%	
	인스파	18.5%	47.0%	34.5%	
	소계	18.5%	48%	33.5%	
동적장기		오션월드	28.5%	52.0%	19.5%
정적 장기 체류	스파캐슬	24.2%	49.3%	26.5%	
	워터피아	30.5%	42.0%	25.5%	
	스파비스	20.0%	51.0%	29.0%	
	테르메덴	19.5%	45.2%	35.3%	
	소계	25.5%	44.0%	26.5%	



〈그림 3〉 연령대별 방문객 비율

〈표 12〉 각 유형별 방문형태 비율

구분		개인방 문	소규모 그룹	가족방 문	단체방 문	기타	
동적 단기 체류	캐리비안	4.5%	45.5%	26.2%	16.3%	7.5%	
	아쿠아	9.8%	36.5%	33.5%	17.4%	2.8%	
	타이거	9.0%	33.0%	39.5%	12.5%	6.0%	
	소계	7.2%	40.8%	33.5%	13.0%	5.5%	
정적 단기체류	스파밸리	16.0%	42.5%	27.5%	6.5%	7.5%	
	인스파	23.5%	39.5%	21.5%	7.0%	8.5%	
	소계	20.2%	41.5%	24.5%	6.8%	7.0%	
동적장기		오션월드	3.5%	36.0%	36.5%	21.0%	3.0%
정적 장기 체류	스파캐슬	6.0%	33.8%	38.8%	18.2%	3.2%	
	워터피아	3.2%	33.5%	37.5%	16.3%	9.5%	
	스파비스	9.0%	32.0%	36.5%	22.5%	0.0%	
	테르메덴	5.5%	27.5%	38.0%	20.8%	8.2%	
	소계	7.0%	30.5%	35.5%	19.5%	7.5%	



〈그림 4〉 방문형태별 비율

동적어트랙션 중심의 단기체류 워터파크는 연령대별 방문객 비율에 있어 워터파크 방문객의 주 연령층인 20~30대가 57%를 차지하고 있으며 방문객 형태별 비율에 있어서는 소규모 그룹과 가족단위 방문객이 75%를 차지하였다. 캐리비안베이 보다는 아쿠아피아와 타이거월드의 가

족단위 방문객 비율이 높았으며 19세 이하의 방문객 중, 10세 미만의 어린이들의 방문비율이 높았다. 이는 두 곳이 캐리비안베이 보다 접근성이 용이한 도시지역 내에 위치함으로써 부모가 10세 미만의 아이와 동행하여 시설을 이용하는 것으로 조사되었다.

정적어트랙션 중심의 단기체류 워터파크는 40대 이상의 장년층 비율이 33.5%로 가장 높게 나타났다. 동적어트랙션 중심의 단기체류 워터파크와 비교하여 10대 이하와 20~30대 방문객 비율은 각각 9~11%정도 하락하였다. 방문객 형태는 개인의 방문비율이 약 20% 상승하며 방문객 혼자 스파 등의 시설을 이용하며 휴식을 취하는 것으로 조사되었다.

동적어트랙션 중심의 장기체류 워터파크인 오션월드는 방문객 연령과 방문형태 비율에 있어 동적어트랙션 중심의 단기체류 워터파크와 비슷한 양상을 보였으나 40대 이상의 관람객 비율이 19.5%를 차지 상대적으로 두 배정도 상승하였다. 방문형태에 있어서는 단체방문 비율이 가장 높은 21%를 차지하였다.

정적어트랙션 중심의 장기체류 워터파크는 19세 이하와 40대 이상의 방문객 비율이 25%대 이상을 차지하며 비교적 모든 연령대가 고르게 분포하는 모습을 보였으며 방문객 형태는 동적어트랙션 중심의 장기체류 워터파크와 유사한 형태를 보였다. 즉 워터파크가 주변시설과의 네트워크를 형성하고 숙박 시설을 갖추었을 경우 방문객의 체류기간연장과 함께 가족단위, 단체방문 비율이 증가하는 것을 알 수 있다.

이상의 조사내용을 종합하면 워터파크가 접근성이 뛰어난 곳에 위치해 방문객 체류시간이 짧은 경우 어트랙션형태에 따라 19세 이하 어린이와 청소년, 40세 이상 장년층의 비율이 변화하였으며 정적어트랙션이 적용된 경우 개인방문 비율이 상대적으로 높았다. 종합리조트 형태의 워터파크는 주변시설과의 네트워크로 체류기간이 길어지며 가족단위 및 단체 관광형태의 방문이 증가하고 청소년 보다는 유아나 어린이, 40세 이상 장년층의 경우 60세 이상의 방문비율이 상대적으로 높게 나타났다. 이러한 방문객 특성을 고려, 유아와 노년층이 포함된 가족을 위한 특화된 어트랙션의 개발이 필요한 것으로 조사 되었다.

6. 결론

본 연구는 워터파크의 유형을 결정짓는 기준으로써 입지조건과 어트랙션의 적용 형태에 따른 분류방법을 제시하였으며 국내사례의 유형분류 및 방문객특성 분석을 통하여 다음과 같은 결론을 내릴 수 있었다.

첫째, 워터파크의 유형은 입지조건과 어트랙션의 유형별 적용면적 비율에 따라 분류할 수 있다. 입지조건은 방문객의 접근소요시간, 체류시간과 주변 시설물 환경에 따라 영향을 받는다. 또한 워터파크의 어트랙션은 방문객의 체험 방식에 따라 신체활동을 통해 즐길 수 있는 동적 어트랙션(Active attraction)과 물의 특성을 이용한 휴식과 치료를 받을 수 있는 정적 어트랙션(Static attraction)으로 분류되며 이들의 적용형태에 따라 워터파크의 유형이 나뉘어 진다.

둘째, 국내 워터파크는 입지조건과 어트랙션 적용 형태에 따라 동적어트랙션 중심의 도심형 단기체류, 정적어트랙션 중심의 도심형 단기체류, 동적어트랙션 중심의 리조트형 장기체류, 동적어트랙션 중심의 리조트형 장기체류 워터파크 등 네 가지 형태로 분류될 수 있으며 각각의 유형들은 각기 다른 방문객 특성을 보여주고 있다.

셋째, 동적어트랙션 중심의 단기체류 워터파크인 캐리비안베이, 아쿠아피아와 타이거월드는 20~30대의 젊은 층과 개인과 소규모 그룹형태의 방문비율이 높은 것을 나타냈다.

넷째, 정적어트랙션 중심의 단기체류 워터파크인 스파밸리와 인스파월드는 40대 이상의 장년층 방문객 비율이 높게 나타났으며 방문형태에 있어서는 동적어트랙션중심의 단기체류 워터파크와 비슷한 결과를 나타내었다.

다섯째, 동적어트랙션 중심의 장기체류 워터파크인 오션월드는 주변 관광지역과의 네트워크와 국내의 워터파크에만 존재하는 건식 스파의 변형된 형태로서 ‘찜질방’이라는 대체숙박 시설을 통해 방문객 체류시간이 증가되었으며 가족단위 방문객 비율이 높게 나타났다.

여섯째, 정적어트랙션 중심의 장기체류 워터파크인 스파캐슬, 워터피아, 스파비스와 테르메덴은 40대이상의 방문객 비율이 증가하고 가족과 단체 방문객의 비율이 상대적으로 가장 높게 나타났다.

본 연구는 워터파크의 유형분류 및 방문객 특성을 파악함으로써 최근 대중에게 각광받고 있는 워터파크의 공간과 시설계획을 위한 기초 자료를 제공하고자 하였다. 워터파크가 다양한 형태의 방문객을 위한 대형공간이라는 속성상 정량적으로 정확한 결과 값을 얻어내는 데는 한계가 있는 바, 입지조건과 어트랙션의 정의, 이에 따른 개략적인 특성분석에 의의를 두었다. 이후의 연구에서는 공간형태, 어트랙션, 동선 및 방문객의 행태 등을 중심으로 좀더 세밀한 접근과 연구가 필요하다고 사료된다.

참고문헌

1. 김상원, 포스트 테마파크: 테마파크를 뛰어넘는 새로운 사업, 일신사, 2000
2. 김창수, 테마파크의 이해, 대왕사, 2007
3. 황정제 외, BTB Island Theme Park 기획설계 완료 보고서, (주)중앙디자인, 2009,
4. Mark Gottdiener, Postmodern Semiotics material Culture and the forms of post-modern life, Oxford, Blackwell, 1995
5. Richard Jackson Jr, Theme park planning criteria & methodology, GGE, 2006
6. 권순관, 어트랙션 요소를 적용한 테마파크형 뮤지엄의 유형분석, 한국실내디자인학회논문집 61호, 2007
7. 권혁진, 리조트호텔 공간구성에 대한 사용자 평가에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 36호, 2003
8. 이광례, 스파리조트 호텔의 기능적 공간구성에 관한 연구, 한국디자인학회, 10호, 2006
9. 이미경, 전통적놀이 공간개념을 적용한 테마파크에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2005
10. 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국 실내디자인학회, 1999
11. 이승현, 스파 시설에 관한 기초 연구, 한국실내디자인학회논문집 64호, 2007
12. 하성주, 테마파크 형 쇼핑센터의 공간구성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 65호, 2007
13. 한영호, 테마파크 도입부의 특성과 디자인 적용 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 19호, 2007
14. 한국관광공사 연감, 한국관광공사 출판부, 2008,
15. Acoustic and Technology Consultants, Themed Entertainment Association & Economics Research Associates' Attraction Attendance Report, 2007
16. <http://www.museumdesign.com>

- 1차 원고접수 : 2010. 07. 31.
- 수정원고접수 : 2010. 08. 25.
- 최종원고접수 : 2010. 09. 13.