

국제스포츠대회의 엠블럼과 포스터에 나타난 상징요소의 연구

A Study on Symbol Elements Represented in the Emblem Mark and the Poster in
International Sports Event

주저자 : 이화세

부산대학교 예술대학 디자인학과 교수

Lee, hwa-sei

Pusan National University

공동저자 : 최정인

부산대학교 대학원 디자인학과 석사과정

Choi, jung-in

Pusan National University

*이 논문은 부산대학교 자유과제 학술연구비(2년)에 의하여 연구되었음

1. 서론

2. 국제스포츠대회의 영향력과 홍보물종류

- 2-1. 국제스포츠대회가 국가이미지에 미치는 영향력
- 2-2. 홍보물의 종류

3. 국제스포츠대회의 엠블럼 및 포스터 분석

- 3-1. 엠블럼
- 3-2. 포스터
- 3-3. 상징요소의 분석

4. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구에서는 그동안 우리나라에서 개최된 국제스포츠대회 중 6가지의 대회 - 1986서울아시안게임, 1988서울올림픽, 2002한·일월드컵, 2002부산아시안게임, 2003 대구유니버시아드, 2014 평창동계올림픽(미개최) - 로 한정하여, 각 대회에서 사용된 홍보물 중 스포츠 행사를 대표하는 포스터와 엠블럼을 중심으로 하여, 상징요소에 대해 표현과 사용된 색상, 그리고 특징에 대한 것들을 조사하였다. 그 결과 홍보물에 획일적으로 사용되었던 한국적 요소들로는 한국적인 이미지를 표현하기에는 한계가 있어, 현재성(현재이미지)을 반영하는 요소가 있어야 한다는 것을 알 수 있었다. 따라서 홍보물에서 획일적으로 나오는 한정적 상징요소는 다각적인 관점에서 현재성을 반영하는 상징요소로 개발되어야 한다.

주제어

엠블럼, 포스터, 상징요소, 국제스포츠게임

Abstract

This study shows the survey of the poster and the emblem in international sports games events such as 1986 Seoul Asian Games, 1988 Seoul Olympic Games, 2002 Korea Japan World Cup, 2002 Pusan Asian Games, 2003 Daegu Universiade Games, 2014 Pyeongchang Winter Olympic Games(not-held). We study, in the presentation, colors, and properties point of view, the poster and the emblem used in related informative and promotional material of sports events. As a result, the elements of Korea used uniformly in the informative and promotional material of sports events have the limits in the presentation of Korea image. So, we know that those have to reflect the recent image of Korea in the emblem and the poster. Therefore, the limited symbol elements used uniformly in related informative and promotional material of sports events have to develop the symbol elements which reflect the recent image of Korea in the various point of view.

Keyword

emblem, poster, symbol elements, international sports games

1. 서론

국제스포츠대회 개최는 국가의 이미지를 향상시켜서 투자를 확대하고 소비지출을 유발시키는 파급효과가 경제적인 측면에서 직접효과라 할 수 있다. 국가 이미지 제고에 따른 무형의 파급효과에 대한 실제적인 비용의 분석은 어렵지만, 이것이 국가이미지에 미치는 영향력은 경제적으로나 문화·사회적인 측면에서 보았을 때 직접효과를 훨씬 능가한다. 이와 같은 목적으로 국제적인 스포츠대회의 성공적인 개최를 위해서는 적절한 준비와 투자, 그리고 효과적인 홍보가 있어야 한다. 그래서 이에 맞는 적절한 홍보를 위해서는 국가의 이미지가 반영되는 홍보물들을 제작하고, 이를 통해 국가이미지를 향상시켜야 경제적으로나 문화적·사회적 효과를 극대화 할 수 있다.

국제스포츠대회에서 홍보물은 이벤트를 시각화 시켜 내국인과 외국인에게 스포츠행사의 자체의 특징에 대한 정보와 개최장소의 선전, 개최 국가의 전체적인 이미지 전달의 역할을 한다. 스포츠대회에서 사용되는 홍보물의 종류로는 공식(公式)엠블럼(emblem), 마스코트(mascot), 포스터(poster), 문화포스터, 픽토그램(pictogram), 유니폼, 기념품, 사인, 배너 등의 여러 가지가 있다.

본 연구에서는 그동안 우리나라에서 개최된 국제스포츠대회¹⁾ 중 6가지의 대회 - 1986서울아시안게임, 1988서울올림픽, 2002한·일 월드컵, 2002부산아시안게임, 2003대구유니버시아드, 2014 평창동계올림픽(미개최) - 로 한정하여, 각 대회에서 사용된 홍보물 중에서 스포츠 행사를 대표하는 포스터와 엠블럼을 중심으로 하여, 상징요소에 대한 표현과 사용된 색상, 그리고 특징에 대한 것들을 조사하였다. 엠블럼 경우 컨셉을 바탕으로 형태와 색상, 그리고 사용 상징요소의 3가지로 관점에서 분류하고, 포스터에서는 사용요소와 표현기법으로 구분하여 분석한다. 그래서 이를 통해 변화되어온 지금까지의 국제스포츠대회 홍보물의 경향을 살펴보는 것에 연구의 목적을 두고, 차 후 홍보물 제작 시 고려해야 할 방향에 대해서 언급한다.

2. 국제스포츠대회의 영향력과 해외 심벌마크의 사례

국제스포츠대회와 같은 메가이벤트가 국가이미지에 미치는 영향력은 [표 1]과 같이 사회, 경제, 문화

등에 긍정적 영향과 부정적 영향을 동시에 가지고 복합적으로 포함되어 나타난다. 이러한 영향을 미치는 핵심적인 요인에서 중요한 것 중의 하나가 홍보이며, 이러한 홍보 중에서도 대회의 상징인 홍보물은 이벤트를 시각화 시켜 스포츠행사 자체의 특징과 개최장소의 선전, 그리고 전체적인 개최 국가 이미지를 전달하는 역할을 한다.

[표 1] 메가이벤트의 영향

이벤트영역	긍정적 영향	부정적 영향
관 광	- 관광방문객 증가 체제기 간확대로 관광객의 지출 액을 높임	- 관광에 대한 지역사 회의 저항 고유성 상실
경 제	- 소득증대 - 고용창출 - 세수증대	- 가격폭동 - 기회비용
사회·문화	- 개최국의 국제감각과 자 금심구축 - 지역사회참여증가 - 전통의 부활 - 새롭고 도전적인 사고 소 개공동 경험 - 문화공간 확충통한 지역 민 삶의 질 향상	범죄 사회적 혼란 부정적인 지역 사회 이미지 지역사회의 소외 쾌적성 상실
정 책	- 국제적 명성 - 투자의 촉진 - 위상의 개선 - 행정기구의 개발	- 이벤트 실패의 위험 - 이데올로기 정당화 - 지역사회 주체성과 통제상실
물 리·환경	- 환경의식 증대 - 기반시설 개선 - 도시의 재개발 - 최상의 결과에 의한 모델 제시 - 교통과 통신시설 개선	- 오염 - 소음공해 - 교통혼잡 - 환경손상

Hall(1989)과 Waitt(2003)기초 재구성²⁾

2.1 국제스포츠대회가 국가이미지에 미치는 영향력

국제스포츠대회의 경제적인 측면에서 직접적인 파급효과는 투자와 소비지출을 유발하는 것이다. 그러나 국가의 이미지제고를 향상시키는 무형의 파급효과에 대해서 실제적인 비용의 분석은 어렵다. 그러나 경제적으로나 문화·사회적인 측면에서 보았을 때 직접적인 파급효과를 훨씬 능가하여 국가이미지에 미치는 영향력은 매우 크다고 볼 수 있다³⁾. 이와 같은 관점에서 성공적인 국제스포츠대회의 개최를 위해서는 적절한 투자와 이에 맞는 홍보물들이 제작

1) 서울올림픽기념관
<http://www.seoulolympicmuseum.com>
대한체육회 <http://www.sports.or.kr>

2) 메가이벤트의 방문동기와 만족 「2003 대구유니버시아드대회를 중심으로」 (2003.12.)
3) 이훈익. (2004). 문화를 통한 국가이미지 제고 방안 (문화이
미지 상징화를 중심으로), 중앙대학교

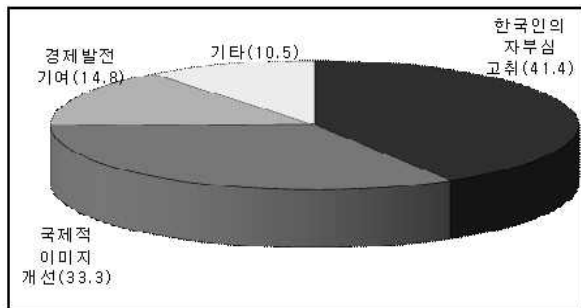
이 필수적이고, 이를 통해서 개최 국가를 경제적으로나 문화·사회적으로 더욱 발전시킬 수 있다.

국제스포츠대회를 계기로 국가의 이미지가 영향을 받게 된 대표적인 예로, 2002년 한·일 월드컵을 생각해 보면 [표 2]와 같이 우리나라는 '위기의 국가', '남북분단의 나라'라는 이미지에서 '다이나믹 코리아'라는 좋은 국가의 이미지로 변하게 되었다.⁴⁾

[표 2] 02월드컵대회의 경제적 파급효과 분석

	지출규모	파급효과 규모	비 고
직접효과	· 총지출 : 3조4,707억원 · 투자지출 : 2조3,882억원 (경기장, 주변도로 등) · 소비지출 : 1조825억원 (관광소비, 조직위 운영비 등)	· 부가가치 : 5조 3,357억원(2000년 GDP의 1%) · 고용창출 : 35만명 · 생산유발효과 : 11조4,797억원	투자·소비지출에 의한 유발효과(계량분석 가능)
간접효과	· 수출증대 · 관광산업 진흥 · 스포츠마케팅 산업진흥 · 지방개최에 의한 지역경제 활성화	· 노력 여하에 따라 직접효과를 훨씬 능가하여 장기적으로 지속	이미지 제고에 따른 무형의 파급효과(계량분석 어려움)

현대경제연구원 : 2002한·일 월드컵대회의 경제적 파급 효과(2002)



[그림 1] 02월드컵대회 성과여론조사(한국갤럽, 2002년 7월)

[그림 1]의 월드컵 개최 후 성과여론 조사에 대한 결과에서 국제적인 이미지 개선(33.3%)과 한국인의 자부심 고취(41.4%)로 많은 부분을 차지하였고, 그 외 경제 발전 기여(14.8%)와 기타(10.5%)로 나타났다. 국

4) KOTRA, 「한국의 국가이미지 조사」 (2002. 6.)

2002 월드컵 대회로 인해 부각된 한국 이미지를 나라별로 살펴보면 첫째, 유럽에서는 한국팀의 선전과 열정적이고 질서정연한 응원, 붉은 악마, 외환위기 극복의 이미지로, 둘째, 미국에서는 매끄러운 대회진행과 응원 후에도 깨끗한 거리, 스포츠 강국의 이미지로, 셋째, 중국에서는 정보기술(IT)강국과 한국인의 단결력, 심판 판정 문제의 이미지로, 넷째, 일본에서는 성공적인 공동개최와 한국인의 저력에 대한 이미지로, 다섯째, 남미에서는 한국 팀의 선전과 성공적인 개막전의 이미지로 부각되었다.

제적 이미지 개선은 국가의 이미지가 국외에 비쳐지는 문화·사회적인 측면에서의 영향을 나타낸 것이고, 한국인의 자부심 고취는 국내에서 사회적으로 어떠한 영향력을 미쳤는가에 대한 결과이다. 이와 같이 월드컵대회에서 나타난 두 가지 높은 비율의 여론은 성과에 대한 결과가 무형에서 유형으로 파급되었음을 보여준다.

2.2 홍보물의 종류

홍보(弘報)란 '소식이나 보도 또는 널리 알림'이란 뜻으로 사용되고, 홍보물(弘報物)이란 '어떤 사실이나 제품 따위를 널리 알리기 위하여 만든 인쇄물 따위의 물건'을 의미한다. 이와 같이 국제스포츠대회에서 사용되는 홍보물은 스포츠 행사의 전반적인 것을 시각화시켜 내국인과 외국인에게 행사의 특징을 알리며, 개최장소를 선전하고, 개최 국가의 전체적인 이미지를 전달하는 역할을 한다. 스포츠대회에서 사용되는 홍보물의 종류로는 공식(公式)엠블럼, 마스코트, 포스터, 문화포스터, 픽토그램, 유니폼, 기념품 등의 여러 가지 요소가 있다.

(1) 공식(公式)엠블럼

엠블럼은 상징, 표상(表象)이라는 의미로 심벌과 유사한 역할을 하며, 행사의 특징과 목적을 반영하는 상징적인 의미를 내포하여 시각적으로 나타낸다. 그래서 엠블럼은 행사의 여러 홍보물에 색상(주조색/보조색)과 형태로 전체적인 분위기를 반영하여 다양하게 나타낸다.

(2) 마스코트

행사의 마스코트는 '행운의 신 또는 행운의 물건'이란 의미로 일반적으로 이벤트를 상징하는 성격을 가진 캐릭터로 알려져 있다. 이러한 캐릭터는 올림픽이나 고대부터 내려온 스포츠대회에서 행운을 내포하는 미신적인 영향력을 가진다. 주로 마스코트는 국가를 상징하는 동물, 식물, 사물 등으로 모티브로 응용하여 대회의 성격과 특징을 가지고 제작된다. 그리고 엠블럼과는 다르게 성격을 가지는 의인화된 시각물이기에 친근감과 호감도가 높아 일반인들이 쉽게 접근하게 된다.

(3) 포스터

스포츠대회의 포스터 경우에는 문화포스터와 스포츠포스터, 공식포스터 등으로 분류된다. 2002월드컵행사의 경우에는 각 개최지의 홍보포스터도 추가로 제작되었다. 일반적으로 공식포스터는 2~3가지이며 문화포스터는 종류가 더욱 많다.

공식포스터의 경우에 분위기 통일을 위해서 엠블럼과 마스코트가 응용이 되어있으며, 문화포스터는

무형 및 유형 문화재 등에 사용된다.

(4) 픽토그램

픽토그램은 기호화된 그림문자언어이다. 국제 스포츠 대회에는 각 운동경기만의 특징을 살려서 그림문자로 제작되어 언어로 생기는 문제점을 해소하는 역할을 한다. 이와 같은 픽토그램은 현재 각 국가의 문화적인 성격을 내포하고 있어 홍보물의 한 부분으로 널리 사용된다.

(5) 유니폼

선수들이나 행사보조단원들 또는 홍보단원들이 입고 있는 복장은 전체적인 행사의 분위기를 더욱 고조시키는 역할을 한다. 유니폼을 착용함으로써 그 행사만의 특징을 무언으로 나타낼 수도 있으며 실제적으로 유니폼의 유무에 따라 행사의 이미지에 미치는 영향은 큰 차이가 있다.

(6) 기념품

‘행사를 기념할 수 있는 물건 또는 소장가치가 있는 물건’으로 행사가 종료된 후에 기념품으로 그 행사를 상기시킬 수 있는 역할을 한다. 이와 같이 기념품은 다음의 행사에 영향을 주며, 개최 국가의 이미지를 만들 수 있는 매개체가 될 수 있는 것이다.

3. 국제스포츠대회의 엠블럼 및 포스터 분석

국가의 상징이미지를 반영한 국제스포츠대회의 심벌마크에 대한 해외의 사례를 먼저 간략히 살펴보고, 각 국가별 개최된 스포츠대회의 심벌마크에 나타난 상징요소와 특징을 조사해 보았다. 그리고 국내에서 개최된 국제스포츠 대회의 전반적인 홍보물 중 엠블럼과 포스터에 한정하여 각 종류와 특징을 분석하였다. 그래서 지금까지 국내에서 개최된 국제스포츠대회들 중 6개의 대회(86년 서울아시안게임, 88년 서울 올림픽, 2002년 한·일월드컵, 2002년 아시안게임, 2003년 대구유니버시아드, 미개최된 2014년 평창동계올림픽)로 한정하여 조사하였다.

3.1 해외사례

2006년 국가브랜드 가치평가 순위5)의 상위권 국가들(미국, 일본, 프랑스)과 최근에 많은 행사를 유치한 중국에서 개최한 스포츠대회와 엠블럼은 [표 3]과 같다. 그리고 각 엠블럼에서 사용된 상징요소와 사용된 주색상, 그리고 국가별 특징은 [표 4]와 같다.

[표 3] 스포츠대회의 심벌마크

국가	스포츠대회의 심벌마크		
미국	 84 LA올림픽	 아틀란타하계올림픽	 솔트레이크동계올림픽
	 버팔로하계유니버시아드	 8회스퀘벨리동계올림픽	 32 LA하계올림픽
일본	 72 삿포르동계올림픽	 동경하계올림픽	 아오모리동계아시아인
	 후쿠오카유니버시아드	 3회도쿄아시아인	 12회호로시마아시아인
프랑스	 24 파리올림픽	 10회 그레노블 동계올림픽	 16회 알베르빌
	 98년 월드컵		
중국	 북경하계유니버시아드	 96하얼빈동계아시아인	 북경하계유니버시아드
	 07 장춘동계아시아인	 08 베이징하계올림픽	

[표 4] 국가별 엠블럼의 특징

구분	상징요소	주색상	특징
미국	성조기, 별	적색, 청색	· 강한통일성 · 성조기에서 각주를 의미하는 별을 미국적 이미지로 사용
일본	태양	적색	· 태양을 의미하는 일장기 · 중앙배열로 단순성을 강조
프랑스	십자가, 문장, 월계수	적색, 청색, 연한갈색, 연한푸른색	· 다양한 요소로 표현 · 부드러운색상과 무채색 위주의 색상 사용
중국	붓터치, 전통문자, 만리장성	적색	· 국가와 국민이 선호하는 색상(긍정적인색상) · 붓터치, 전통건축과 같은 전통적요소 사용

5) 산업정책연구원 국제통계연감, 2006

[표 5] 엠블럼의 변화

구분	아시안게임 (1986)	서울올림픽 (1988)	한·일 월드컵 (2002)	부산아시안게임 (2002)	대구유니버시아드 (2003)	평창 동계올림픽 (2014)
요소	한국전통문양, 태극도안	삼태극, 원심운동과 구심운동, 호랑이, 한복	월드컵 트로피	바다형상, 태극문양, 갈매기	섬유, 오색띠, 수직/사이버형캐릭터, 태극문양	강원도의 환경, 프리스타일 붓터치
주색상	적색(陽), 청색(陰)	적색(陽), 청색(陰), 노란색	노란색, 적색, 청색, 녹색	적색(陽), 청색(陰)	오방색, 녹색	황색, 적색, 청색, 녹색, 흑색
특징	태극문양으로 국가의 이미지를 부각시킴	삼태극 문양으로 이벤트성을 부각	경기의 승리를 위한 트로피 사용	부산의 이미지+한국적 이미지	지방특색을 살림	동계올림픽의 역동적인 느낌을 자연의 모습으로 형상화함

[표 3]과 [표 4]에서, 미국의 경우, 거의 대부분이 성조기를 모티브로하여 적색과 청색을 주색으로 사용하고, 상징요소로는 별을 형상화하며 스트라이프를 응용한 구상형으로 강한 통일성을 가진 형태로 제작되었다. 일본의 경우에는 거의 대부분 일장기를 모티브로하여 적색을 주색으로 사용하고, 상징요소로 태양을 상징요소로 사용하여 주로 중앙정렬을 표현되어, 간결하고 안정된 느낌의 조형성을 가졌다. 프랑스는 삼색기를 모티브로하여 흰색과 청색, 적색을 주색으로 사용하였고, 상징요소로는 십자가와 월계수를 상징요소로 사용하여 무채색위주의 부드러운 색상을 통해 좀 더 자유롭고 다양한 형태로 표현되었다. 그리고 중국의 경우에는 오성홍기를 모티브로 한 것보다 전통적인 요소인 만리장성이나 전통문자의 서체, 이를 활용한 붓터치 기법을 상징요소로 사용하였고, 주색으로는 국민들이 선호하는 적색을 사용하였다.

미국의 경우는 통일성, 일본의 경우는 단순성이 특징이고 프랑스는 좀 자유로운 형식이며 중국은 전통적인 요소를 많이 사용하는 특징이 있었다.

3.2 엠블럼

[그림 2]는 우리나라에서 개최된 국제스포츠대회의 엠블럼에 대한 것이고, [표 5]는 엠블럼에 나타난 구성요소와 사용된 주색상, 그리고 특징에 대한 것들의 연대별 변화를 조사한 것이다. 각 행사를 연대순으로 각 대회 특징을 형태상의 분류, 상징요소, 색상의 관점에서 분류하였다.

(1) 형태상 분류(대칭/비대칭, 곡선/직선)

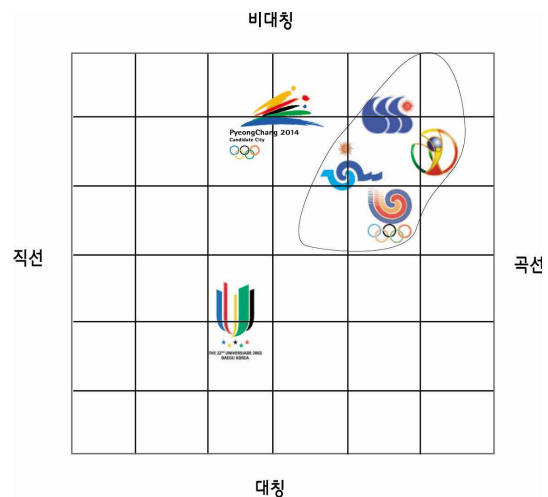
스스미 나미오는 '형의 발상'에서 형태를 분류하는데 있어서 현실적인 형태와 이념적인 형태로 분류

6) 형태를 분류하면 우리가 직접 보거나 만지거나 할 수 있는 현실적 형태와 인간의 사유에 의거한 기하학상의 이념적 형태로 대별할 수 있다. 이는 현실적 형태에는 인간이 만들어 낸 책상이나 의자와 같은 인공형태와 산천초목과 같은 자연 형태가 포함된다.(스스미 나미오, 형의발상, 도서출판 창미, 1994, p137)

할 수 있다고 하였다. 본 연구에서는 엠블럼의 분류를 위해서 현실적 형태에 중점을 두었고, 기본적인 형태 요소를 구분하기 위해서는 대칭과 비대칭, 곡선과 직선관점에서 살펴보았다.



[그림 2] 국제스포츠대회 엠블럼



[그림 3] 연대별 국제스포츠대회 엠블럼 형태 그룹핑

[그림 3]은 연대별 엠블럼을 형태 요소에 따라 분류하여 표시하였다. 2003대구유니버시아드 엠블럼은



[그림 4] 스포츠 대회 엠블럼의 상징요소



[그림 5] 스포츠 대회 엠블럼의 색상

중간정도의 직선과 대칭의 요소를 포함하는 선대칭 중심이고, 그 외 엠블럼은 비대칭과 곡선의 요소를 포함하는 비대칭에 가깝다. 그리고 직선보다 곡선의 사용이 많았다. 이것은 심벌디자인에 대한 심미적 영향 요소에 대한 기존 연구(7)에서 제시한 분류방법에 따라 선호도와 곡선, 그리고 선호도와 대칭에 대한 관점에서 살펴보면 첫째, 선호도와 곡선은 선형관계를 가지며 심벌디자인의 곡선감이 증가 할수록 선호도가 증가하고, 둘째, 선호도와 대칭은 비선형관계를 가지며 심벌디자인의 대칭감이 너무 높거나 낮아도 선호도는 감소하며 비대칭에 가까운 적정 수준일 때 높다는 것을 의미한다. 그래서 심벌디자인은 곡선의 사용도가 많고 적정 수준의 비대칭일 때 선호도에 높게 영향을 미친다고 볼 수 있다.

(2) 상징요소의 종류

엠블럼의 상징요소는 크게 2가지로 한국적요소(국가중심요소)와 도시 및 대회 특징 요소로 구분하여 종류와 연대별 변화를 [그림 4]에 나타내었다.

2002년 한·일 월드컵대회는 한국과 일본이 공동으로 개최하였으므로 대회의 상징요소에 한국적인 요소와 도시 및 지방을 나타내는 요소가 없음을 알 수 있었다. 그러나 그 외의 스포츠대회에 나타난 상징요소

는 개최된 시기에 관계없이 한국적인 요소와 지방의 요소가 사용되었다. 한국적인 요소들로는 태극의 음과 양, 삼태극의 원심과 구심, 색띠, 그리고 붓터치와 같은 것으로 한정되어 사용되었으며, 도시 및 대회의 중심요소로는 86아시안게임에서 서울의 'S'와 파도, 2002부산아시안 게임의 '파도', 2003대구유니버시아드 대회의 '섬유', 그리고 2014평창동계올림픽(미개최)의 '속력감'이 사용되었다.

(3) 색상의 변화

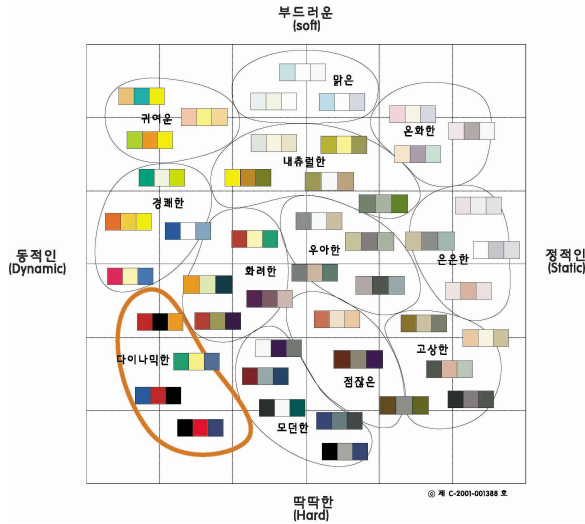
[그림 5]에서 연대별로 나열한 엠블럼에서 색상의 도수를 보면, 86년 서울아시안게임은 2도, 88년 서울 올림픽은 3도, 97년-2도, 99년-3도, 2002년 한·일월드컵은 5도, 2002년 부산아시안게임은 3도, 2003년 대구 유니버시아드는 5도, 2014년평창동계올림픽(미개최)는 5도로, 사용된 색상의 도수는 3도에서 5도로 상황에 따라 달라졌다.

사용된 색상과 종류에 따라 가지는 이미지는 [그림 6]과 같이 산업자원부의 색채이미지공간(8)에 대한 표를 이용하여 나타낼 수 있다. [그림 5]의 자료에 따른 국제스포츠대회의 각 엠블럼에 사용된 색상을 토대로 표의 배색부분에 표시한 결과, 각 엠블럼들은 스포츠 대회가 가지는 '다이나믹하며 경쾌한 동적인' 색채를

7) 김은주, 홍정표, 홍찬석, '선호 심벌디자인에 대한 심미적 영향 요소의 관계 연구(한국 심벌 디자인 중심으로)', 디자인학연구 제19권, page 121-128, 2006.

8) I.R.I 배색/형용사 IMAGE SCALE © 제 C-2001-001388 호, 산업자원부

사용하였음을 알 수 있다. 그리고 이는 주로 스포츠 대회 자체가 가지는 특징적인 이유와 우리나라의 국가 상징인 태극문양의 색상 때문으로 보여 진다. 앞에서 언급한 [표 2]에서와 같이 실제로 2002년 한·일 월드컵의 계기로 한국의 국가이미지는 국·내외로 '역동적이고 활기찬 다이내믹 코리아'로 변화하였다.



[그림 6] I.R.I. 배색/형용사 IMAGE SCALE표

국제스포츠대회의 홍보는 일시적인 반면에 개최 후의 파급효과는 장기적이기 때문에 연대별로 사용된 엠블럼의 색상에 대한 구체적인 분석을 통하여, 한정된 색상이 사용된 기존의 엠블럼 상징요소에 그 동안 변화되거나 추가된 국가의 현재 이미지에 적합한 색상을 분석하여 제작에 활용해야 한다.

3.3 포스터

포스터의 구성요소(레이아웃, 타이포, 일러스트레이트, 사진, 색상 등)를 토대로 스포츠대회의 포스터가 가지는 변화와 특징을 분석하기 위해 상징된 요소와 표현방법, 사용된 주색상, 그리고 가지는 특징의 범위로 한정하여 분석하였다.

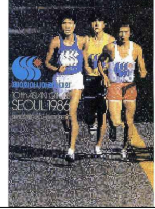
국제스포츠대회에서 사용되는 포스터는 3가지(공식포스터와 문화포스터, 그리고 스포츠포스터)로 분류되며, 이는 대회의 특징이나 규모에 따라서 다르기 때문에 공식포스터로만 구성되어있는 것도 있고, 스포츠 행사가 지방에 분산되어 개최되는 경우에는 추가로 지방을 표현하는 홍보포스터가 있었으며, 동시에 문화행사를 개최하는 경우에는 문화포스터도 있었다.

이와 같은 이유로 포스터는 아시안게임이나 올림픽에 사용되는 스포츠포스터, 문화포스터, 그리고 모든 행사에 사용되는 공식포스터 중심으로 행사별로 분석하여, [표 6]에서부터 [표 17]로 나타내었다.



(1) 행사별 포스터의 분류

- 1986년 서울아시안게임 포스터

[표 6] 86서울아시안게임 공식포스터

	요 소	마라톤선수, 선수복의 오방색
	표현방법	사실적 표현
	주색상	검정색
	특 징	선수복에서 전통색상인 오방색이 사용되었다

[표 7] 86서울아시안게임 문화포스터

	요 소	단청문양, 전통 건축물
	표현방법	회화적 표현
	주색상	적색과 청색, 흑색
	특 징	단청을 이용해 중앙배치로 구성되었다. 전통건축물인 남대문을 특징으로 나타내고 엠블럼을 중앙에 배치하였다.

- 1988년 서울올림픽 포스터

[표 8] 88서울올림픽 공식포스터

	요 소	성화봉을 들고 뛰는 선수, 적색과 청색의 원형파장
	표현방법	사실적+그래픽적표현
	주색상	배경색으로 사용된 적색과와 청색
	특 징	성화대를 중심으로 원형 파장이 퍼지는 것을 그래픽적인 효과로 표현


[표 9] 88서울올림픽 문화포스터

		
		
요 소	한복, 부채춤, 전통문살, 기와, 백제 무령왕의 왕관 영기무늬, 한글, 신라인면수막새 한국인의 미소, 고구려수렵도	
표현방법	사실적 표현	
특 징	신라와 고구려, 백제시대의 유물과 전통적인 사물의 재현으로 정적인 느낌을 주며 사실적 표현으로 호기심유발 보다는 있는 그대로를 보여주는 형식의 포스터이다.	

[표 10] 88서울올림픽 문화포스터


	
요 소	장구 춤, 부채춤, 상쇠 (괭과리 치는 농악에서의 선두), 탈, 색띠, 봉황, 전통문양
표현방법	회화적 표현
특 징	전통요소를 단순화 시켜 회화적으로 표현하였고 정적인 느낌을 많이 준다. 전통놀이를 요소로 하여 회화적으로 표현되었으며 전통 놀이라는 동적인 요소로 인해 위의 전통요소로만 재현된 문화포스터와는 다른 분위기를 준다.

[표 11] 88서울 올림픽 스포츠포스터

	
요 소	각 경기 종목의 선수들에 극적인 상황
표현방법	사실적+그래픽적표현
특 징	사실적표현과 그래픽방법을 함께 사용함으로써 스포츠의 역동적인 모습을 나타내어 준다. 경기 중 결정적인 부분을 사용하여 극적상황 재현하였다.

○ 2002년 한·일 월드컵

[표 12] 02한·일 월드컵 공식포스터


	요 소	축구경기장, 붓터치, 월드컵 트로피
	표현방법	캘리그래피
	주색상	흰색
	특 징	축구경기장을 붓터치로 표현하여 역동적인 스포츠대회의 이미지를 강조하였다.

[표 13] 02한·일 월드컵 개최도시포스터

	
요 소	전주(비빔밥), 인천(국제공항), 울산(자동차), 서귀포(유채꽃), 부산(바다), 대전(대전엑스포), 대구(섬유), 광주(과학도시), 수원(수원성문)
표현방법	사실적+그래픽적 표현
특 징	각 개최 도시의 특징적인 부분을 월드컵의 엠블럼과 함께 표현하였다.

○ 2002년 부산아시아게임

[표 14] 02부산아시아게임 공식포스터

	요 소	- 엠블럼의 태극을 양손을 사용하여 형상화 - 징, 티셔츠, 성화봉, 각 나라 국기, 아시안게임 상징로고
	표현방법	사실적 표현
	주색상	- 흰색 - 검정색
	특 징	- 동남아시아계열의 손과 아시아계열의 손을 태극 문양인 엠블럼을 모티브로 사용하였다. - 포스터의 뒷배경을 전통 사물인 "징"으로 활용하였다.

[표 15] 02부산아시아게임 문화포스터

요 소	말뚝이, 동래학춤, 갈매기와 바다
표현방법	사실적 표현, 회화적
특 징	전통적소재로 표현하였고, 지방의 특색(부산)을 나타내는 갈매기와 바다를 나타내었다.

[표 16] 02부산아시아게임 스포츠포스터

요 소	태권도, 달리기, 수영, 농구
표현방법	사실적 + 그래픽적표현
특 징	특정 스포츠 경기를 모티브로 그래픽적인 효과와 속도감을 강조하여 나타내었다.

○ 2003년 대구유니버시아드 대회

[표 17] 03대구유니버시아드 공식포스터

	요 소	마라톤 결승테이프 컷 장면, 붓터치, 먹선, 경기장, 엠블럼
	표현방법	- 사실적+회화적표현 - 캘리그래피
	주색상	흰색
	특 징	- 경기장의 이미지를 배경으로 하여 마라톤 결승 테이프컷팅 모습을 나타내었다. - 붓터치로 의인화하고 엠블럼을 결승테이프로 표현하여 좌측중심의 배치하였다

(2) 표현방법과 상징요소

[표 18]에서 스포츠 포스터를 제외한 문화포스터의 경우, 주로 상징요소로 한국적 상징요소로 전통사와 전통놀이 중심의 요소가 사용되었고, 공식포스터는 주로 행사의 엠블럼을 활용한 요소들이 보였다.

이와 같이 문화포스터의 경우에는 그 시대를 반영하여주는 역할을 가짐에도 불구하고 전통적사물이나 전통놀이 중심의 요소를 중심으로 사용되었다는 점에서 현재의 국가 이미지를 반영하는 부분에 대한 고려가 부족하다는 것을 알 수 있었다. [표 19]는 표현기법에 대한 것으로 86년 아시안게임 이후로 문화포스터의 경우 사실적 표현과 회화적 표현으로만 나타나 있으며, 공식포스터의 경우는 2002월드컵 공식포스터를 제외하고 '사실적+그래픽적 표현'과 '사실적 표현

기법'이 주로 사용되었다.

[표 18] 포스터의 한국적 상징요소 종류

경기포스터	종 류	한국적 상징요소
86아시안게임	공식포스터1	오방색
	공식포스터2	전통건축물, 전통문양
88서울올림픽	공식포스터	적색과 청색의 원형과장
	행사포스터	장구춤, 부채춤, 상쇠 ⁹⁾
	문화포스터	한복, 부채춤, 기와, 백제무녕왕의 왕관, 영기무늬, 신라인면수막새의 미소, 전통문살, 고구려수렵도, 탈, 색띠봉황, 전통문양
	스포츠포스터	없음
02한·일 월드컵	공식포스터	축구경기장, 붓터치, 월드컵 트로피
	개최도시포스터	각도시의 상징매체
02부산아시아 게임	공식포스터	태극의 형상인 양손, 징
	문화포스터	학춤, 말뚝이 탈
	스포츠포스터	없음
03대구유니버시아드	공식포스터	붓터치, 먹선

[표 19] 포스터의 표현기법

경기포스터	종 류	사실적	사실적+그래픽적	회화적
86아시안게임	공식포스터1	○		
	공식포스터2	○		
88서울올림픽	공식포스터		○	
	행사포스터			○
	문화포스터	○		
	스포츠포스터		○	
02한·일 월드컵	공식포스터			○
	개최도시포스터		○	
02부산 아시안게임	공식포스터	○		
	문화포스터	○		
	스포츠포스터		○	
03대구 유니버시아드	공식포스터1		○	
	공식포스터2			○

3.4 상징요소의 분석

엠블럼의 형태에서는 주로 곡선과 비대칭을 중심으로 사용되었고, 86년도부터 동일한 구상형으로 사용되어졌다. 그러나 점차적으로 형태가 추상적으로 변해왔으며 내포되는 의미 또한 많아졌다. 이와 같이 형태나 상징요소에서 태극이나 색동띠와 같은 한정된 요소로 나타났기 때문에 형태적인 면에서 대부분이 전통적인 요소가 필수적으로 사용되었고, 그 후 점차적으로 전통적인 요소에 지방적인 요소가 동시에 사용되는 확일적이며 유사한 형태임을 알 수 있었다. 이는 새로운 관점의 이미지를 사용하여 디자인된 것이라 보기 보다는 개최지방의 이미지를 부각시키기 위한 의도로 전통적인 요소가 복합적으로 사용된 것이다.

엠블럼에서 사용된 색상의 사용도수는 [그림 5]에

9) 뽕과리 치는 농악에서의 선두

서와 같이 2도의 색상에서 2도 이상의 색으로 변화였고, 채도에서도 점차 밝아졌다는 것을 알 수 있었다. 그리고 [그림 6]의 색채의 형용사적 표현 도표에서 볼 수 있듯이, 주로 다이나믹하며 역동적인 색상이 사용되었다. 다이나믹한 배색은 다양한 색채배색이 가능하지만 현재 엠블럼에서는 이러한 배색을 활용하기 보다는 한정된 상징요소에 치중되는 색상을 위주로 사용하였다.

공식포스터 표현에서 엠블럼을 요소로 활용한 경우에는, 엠블럼 그대로를 사용한 것에서부터 엠블럼을 매체로 상징적인 의미를 주는 방식으로 변화였다. 그리고 마라톤과 같은 스포츠대회 연관된 매체를 사용한 것에서부터 엠블럼을 접목시키거나 혹은 엠블럼만을 추상화시킨 포스터로 변화였다. 그리고 문화포스터는 전통사물이나 놀이, 유물로 나타내었고, 특별한 변화 없이 확실적인 전통요소만을 응용하는 방식의 포스터 표현기법이 주로 사용 되었다.

따라서 상징요소에는 확실적인 요소(한국적 요소, 전통적 요소, 지방적 요소)중심으로 제작되는 것을 지양하고, 국가를 알리는 목적과 스포츠 행사의 특징이 동시에 표현될 수 있는 다각적인 표현방법과 현재성¹⁰⁾(현재의 이미지)에 부합하는 요소로 재창조되는 것이 필요함을 알 수 있다.

4. 결론

1980년대에 국제스포츠대회의 엠블럼이나 포스터는 [표 5]와 [표 18]에서와 같이 대체적으로 태극이나 한국의 전통문양 또는 그 변용이 유사하게 활용되어 상징요소로 사용되었고, 적색과 청색을 주색상으로 사용한 태극의 문양을 통해 한국적요소를 표현하였다. 그리고 2000년 이후부터 현재까지 엠블럼의 스타일이나 포스터에 대한 표현방법은 한국적요소(태극문양, 오색띠, 붓터치)에 지방을 나타내는 요소(바다, 갈매기, 섬유, 환경)가 추가되었다. 그러나 한국적이미지를 나타내기 위해서 여전히 전통적인 한국적 요소들만 확실적으로 한정하여 사용되었다.

이와는 별개로 2002년 한·일 월드컵의 엠블럼이나 포스터에서는 한국적이미지를 나타내기보다는 현재성을 반영하는 포스터와 요소중심에서 벗어나는 붉은

10) '현재성'이란 국가가 나타내는 긍정적인 현재의 이미지로 문화적, 시대적, 역사적, 사회적 등의 복합적인 부분을 포함하는 포괄적인 뜻이지만 본 논문에서는 디자인적인 관점에서 표현될 수 있는 현재의 이미지로 국한하여 사용한다. 지금까지 사용된 상징요소의 이미지들(태극, 전통유물, 전통건축물, 그리고 국가에서 지정된 공식적인 상징요소들)을 행사의 상징요소로 표현하는데 있어서 확실적인 경향이 있어 한계성을 가진다.

악마라는 상징물로 다각적인 표현요소의 방법을 모색하였다. 이것은 상징요소에 지금까지 확실적으로 사용되었던 한국적 요소들(태극이나 붓터치, 색동띠 같은 상징요소)로만 한국적인 이미지를 표현하기에는 한계가 있다는 것을 보여준다.

이러한 관점에서 차 후 홍보물 제작 시 고려해야 할 방향에 대해 살펴보면 붓터치와 같은 동양적인 표현방법을 현재성에 맞는 소재와 접목시키는 것이 필요하다. 그래서 한국적인 것을 표현하기 위해 전통성과 현재성을 동시에 표현할 수 있어야 한다. 이처럼 국제적인 스포츠 대회의 엠블럼이나 포스터는 표현방법에서 한국적인 특수성을 가지며 현재성과 장기적인 미래의 가치를 기반으로 제작되어야 한다.

참고문헌

윤민희. (2003). 『문화의 디자인 키워드』, 예경
 KOTRA. (2002. 6). 『한국의 국가이미지 조사』
 현대경제연구원. (2002). 『2002한·일 월드컵대회의 경제적 파급 효과』
 이수철. (1998). 현대디자인에 있어서 한국성의 표현에 대한연구, 디자인학연구집, Vol.4 No.1, 1998.
 정경원. (1996). 국가이미지의 개선전략에 관한 연구(디자인의 전략적 활용을 중심으로), 디자인학연구 제14호 Vol.14, pp.221-230
 김영희, 최수정. (2001). 국가상징물 이미지 통합연구, 디자인학연구, 제 43호, Vol.14, No.3, pp.177-186
 김은주. (2006). 선호 심볼디자인에 대한 심미적 영향요소의 관계 연구(한국 심볼디자인을 중심으로), 디자인학연구, 제64호, Vol.19 No.2, pp.121-128
 김정탁. (2002). 미국 언론에 나타난 동북아 3국의 국가이미지 비교연구, 광고연구 제54호
 이재형, 윤진영. (2005). 국제메가이벤트가 국가이미지에 미치는 영향, 호텔관광연구 제7권 제1호
 신호창. (2003). 미국언론에 나타난 우리나라 이미지에 관한 연구(1999-2000년을 중심으로). 광고연구 제60호, pp.81-106
 손 열. (2003). 부산 아시안게임의 홍보 전략에 관한 연구(주요상징들의 기호학적 의미해석을 중심으로), 동아대 언론홍보대학원 석사학위논문
 염성원. (2003). 한국의 국가이미지 제고활동 현황과 인식에 관한 연구, 홍보학연구, Vol.7 No.2
 이정희. (2001). 조형양식의 변천에 따른 디자인 변화에 관한 연구(올림픽 포스터를 중심으로), 건국대 산업대학원 석사학위논문
 서울올림픽기념관.
<http://www.seoulolympicmuseum.com>
 대한체육회. <http://www.sports.or.kr>
 열린정부. <http://www.open.go.kr>