



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

시민안전체험공간의 개선방안에 관한 연구

-성인 교육을 중심으로-

2012년



HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이영화

석사학위논문
지도교수 한혜련

시민안전체험공간의 개선방안에 관한 연구

-성인 교육을 중심으로-

A Study on the Improvement of the Citizen Safety
Experience Hall

-Focused on the adult education center-

2012년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이영화

석사학위논문
지도교수 한혜련

시민안전체험공간의 개선방안에 관한 연구

-성인 교육을 중심으로-

A Study on the Improvement of the Citizen Safety
Experience Hall

-Focused on the adult education center-

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2012년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이영화

이영화의 미술학 석사학위논문을 인준함

2012년 6월 일



심사위원장 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

시민안전체험공간의 개선방안에 관한 연구 -성인 교육을 중심으로-

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
인테리어디자인전공
이 영 화

급속도로 변화되어가고 있는 현대사회는 우리의 건강과 생명에 위협을 주는 요소들과 이에 따른 사고 위험이 날로 높아져 가고 있다. 전쟁과 테러와 같은 파괴성이 높은 위험을 제외하더라도 대형화재, 교통사고, 산업재해, 자연재해와 같은 재난의 출현과 위험요인은 날로 그 정도가 심각한 수준에 이르고 있다. 이로 인해 안전문화를 정착시키기 위한 변화의 움직임이 사회에 일어나기 시작하면서 어린이를 위한 안전체험장이 활성화되기 시작하였다. 하지만 각종 사고 위험으로부터 보호를 받아야 할 아이들은 아직까지 신체특성상 미숙하여 위험상황에 대처할 수 있는 능력이 부족하고 위험을 인지하는 이해도가 낮다. 이에 사고의 예방과 건강한 생활을 유지하기 위해서는 항상 안전수칙을 올바르게 지키고 생활화, 습관화할 수 있도록 개선되어야 하며 어린이만을 우선적인 대상으로 삼는 것보다는 시민들 모두에게 이론 중심교육 외에도 현장체험이나 실기실습을 통하여 예기치 못한 위험사태에 직면 시 대처할 수 있는 교육공간이 절실히 필요하다.

본 연구는 국내에 있는 시민안전체험시설의 공간구성과 전시매체의 현

황을 분석하여 문제점을 알아본다. 그리고 안전에 대한 국민들의 인식을 토대로 만족도 및 요구도를 조사하고 이를 바탕으로 안전교육의 필요성을 파악하여 개선방안을 제안하는 데 그 목적을 둔다.

본 연구의 범위는 안전체험관의 공간분석 및 체험유형과 체험전시별 연출매체, 만족도 등을 분석하기 위하여 시에서 운영 중인 시민안전체험관을 중심으로 아래와 같은 방법으로 조사를 진행하였다.

우선 이론적 고찰을 통해 안전교육의 개념과 역할, 사고의 위험, 사전 방지, 피해를 줄이기 위한 방법 및 재난과 재해의 위험 정도와 종류에 대해 정리하였다. 다음으로는 안전체험공간에 대한 개념과 체험연출 특성, 그리고 그 유형을 바탕으로 시민안전체험관에 적용한 내용을 분석하였다. 선정 범위는 국내 16개 도시 88개 안전체험시설 중 단일체험관을 제외한 종합안전체험시설 중 2003~현재(2012. 04)까지 개관된 연면적이 5,000㎡ 이상 인 것으로 검토하여 최종적으로 서울시 광나루시민안전체험관, 서울시 보라매 시민안전 체험관, 대구시 시민안전테마파크 3곳을 선정하였다.

연구 방법은 사례 공간에 대한 조사를 통해 체크리스트를 작성하여 안전체험관에서 전문적인 교육을 맡고 있는 교육관과 인터뷰를 통해 시설현황과 세부 체험연출매체를 파악하였다. 다음 그것을 토대로 설문문항을 작성하여 안전체험시설을 접한 이용자를 상대로 안전에 관한 일반적인 사항, 인지도, 관심도, 이용빈도, 만족도에 대한 설문조사를 1차(2012년 3월 26일~4월 10일)와 2차(2012년 5월 8일~5월 15일)의 2번에 걸쳐 실시하였고, 통계 프로그램인 SPSS 18.0을 이용하여 빈도 분석과 교차 분석을 통하여 결과를 추출하였다.

이에 본 연구의 결론에서는 시민안전체험공간의 공간구성과 전시매체를 통한 현황 및 사례분석을 하고, 시민안전체험시설의 재해분류별 주 체험장과 체험시설에 대해 설문을 통해 조사하였다. 그리고 공간연출 및 체험을 유발

시키는 특성을 파악하여 다음과 같은 개선방안을 제안하려고 한다.

첫째, 일상생활 중 사고우려가 높은 위험요인은 다양한 체험을 할 수 있는 공간으로 보완하고, 이용자들의 선택형 체험프로그램으로 구성하여 맞춤형 교육을 하는 것이 필요하다. 일상생활 중 위협을 가장 많이 느끼는 사고를 조사한 결과, 1위 교통사고(33.0%), 2위 화재사고(30.0%), 3위 풍수재해(15.6%), 4위 응급상황(13.3%), 5위 지진재해(8.1%)로 교통사고에 대한 사고 우려가 가장 높음을 알 수가 있었다. 하지만 교통사고체험장을 체험관별로 조사하여 분석한 결과, 3곳(E1, E2, E3)의 체험관 중 1곳(E2)에서만 체험교육시설이 운영 중에 있었다. 그리고 응급처치체험장은 3곳(E1, E2, E3)의 체험관에서 모두 응급구조체험시설을 운영되고 있었으나 일반적인 종합 체험에서 제외된, 사전 예약을 통한 프로그램으로 운영되고 있었다. 이용객 직업과 주위환경의 차이에 따라 우려하는 사고의 유형도 조금씩 차이가 있었다. 이를 극복하기 위해서는 사고율이 높은 교통사고 체험장과 같은 프로그램은 보완이 되고, 이용자의 효율적인 체험을 위해서는 현재 제한된 체험 프로그램에서 좀 더 다양한 프로그램을 제시하여 선택형 체험프로그램으로 보완하여야 한다.

둘째, 안전체험에 대한 흥미를 유발하기 위해서는 이용객 중심으로 스스로 탐험하고 극복하는 테마형 전시매체를 도입시켜 체험관을 조성하여야 한다. 체험 프로그램의 만족도 조사 결과를 살펴보면 1위 화재대피체험(33.4%), 2위 지진탈출<실내>체험(25.6%), 3위 소화기체험(25.6%) 순이었다. 조사 결과를 살펴보면 66.7%의 이용객들은 일상생활 중 위협을 느끼는 사고의 프로그램보다는, 체험공간이 잘 되어있는 시설에서 더 만족과 흥미를 느낀 것으로 나타났다. 화재대피 체험장의 전시매체를 분석해 본 결과 기존의 감각적 정보(시각+촉각, 시각+청각)에서 오감을 이용한 다중감각적(3개 이상의 감각기관에 동시에 전달) 정보를 지원하고 있었다. 이는 체험에 대한 만족과 흥미를 극대화시킴으로서 이용자들에게 비의식속에서 행위를 유도하고 정보를 습득하게 하는 의도를 보여주었다. 이처럼

흥미를 유도하기 위해서는 테마형 전시매체를 도입하여 사고현장을 재현한 실물과 같이 공간구성을 계획하여 체험공간에서 이용객들이 직접 위험을 체험하고 소통할 수 있게 보완하여야 한다.

셋째, 편안한 체험을 위해서는 체험장 내에 편의시설을 보완하여 질적 수준을 향상시켜야 한다. 안전체험시설 3곳(E1, E2, E3)을 조사한 결과 편의시설 중 매점, 카페테리아, 음식점과 같은 시설은 어디에서도 볼 수가 없었다. 만족도에 관한 설문 조사결과 이용자들이 원하는 체험의 적정 시간은 82.2%가 ‘1시간 30분~2시간’이라고 응답했고, 적정 인원은 38.9%가 ‘10명 이하’라고 응답했다. 조사에 따르면 이용자들은 체험관을 이용할 때 휴식시간을 갖기를(31.1%) 희망하였고, 자유롭게 체험하기를 24.4%가 희망하는 것으로 나타났다. 이에 편안하고 자율적인 체험을 위해서는 체험관 내의 시설에 대해 편리성과 질적 수준을 향상시켜야 한다.

넷째, 이용객들의 안전에 대한 인지도 및 시설에 대한 이용 빈도를 향상시키기 위해서는 체험시설을 교육공간으로 활용하여 다양한 대체수업 및 교육공간으로 활용하기 위한 적극적인 홍보가 필요하다. 이를 위해서는 각 공공단체, 교육기관과 기업 등에서의 적극적인 협조가 필요하다. 이를 통해 공공단체에서는 의무화된 안전교육을 홍보하고 활성화시키고, 교육기관에서는 안전교육을 대체수업으로 활용하고, 기업의 종사자들은 안전교육을 사전 예방책으로써 이용하는 것이 필요하다. 또한 온라인과 오프라인을 통해 안전교육을 홍보함으로써 자연스럽게 안전교육에 대한 인지도를 향상시킨다.

현재 ‘현실적인 안전교육이 필요한 대상은 누구인가?’라는 질문에 대부분의 사람들은 주저 없이 자라고 있는 어린세대 라고 얘기 한다. 물론 이들은 신체·정신적 성숙단계가 미숙하고 저항력이 약하여 사고에 무방비로 방치 될 수 있다. 사실을 우리는 인지하여야 한다. 그동안 우리는 어린이에 대한 안전교육의 중요성을 인지하고는 있지만 마치 성인과는 무관한

문제로 다루고 있다.

하지만 통계청의 사고통계에 따르면 안전사고가 많이 일어나는 세대는 유아부터 청소년의 경우보다 30세 이상의 성인인 것으로 나타났다. 특히 성인의 경우 청소년 이하의 세대보다 사고발생 빈도가 2배, 많게는 3배 이상의 사고가 많이 발생하는 것으로 나타나 어린이 뿐만 아니라 성인에게도 안전교육이 반드시 필요함을 알 수 있다. 따라서 시민들의 안전 의식의 내면화 및 행동의 습관화를 정착시키고 예기치 못한 위험사태에 직면할 때 적절히 대처할 수 있는 시민안전 체험교육이 절실히 필요하며 이의 중요성을 널리 알려야 한다.

본 연구는 시민들로 하여금 다양한 체험을 통해 안전에 대한 의식을 높이고 위급한 상황에서 대처할 수 있는 체험적 요구, 감정몰입을 할 수 있는 리얼리티한 체험 공간의 필요성에 대한 것이다. 이에 향후 본 연구의 제안 사항이 안전체험관을 계획하고 설립 시 공간구성과 전시매체의 상호작용을 통해 실제 안전사고의 예방에 도움이 되는 체험 공간 구성을 위한 기초연구로 기여하길 바란다.

【주요어】 시민안전체험관, 체험전시, 체험공간구성, 전시매체.

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 배경 및 목적	1
제 2 절 연구의 범위 및 방법	2
제 3 절 연구의 흐름도	3
제 2 장 이론적 고찰	4
제 1 절 안전교육 및 재해의 종류에 관한 고찰	4
1. 안전교육의 개념 및 역할	4
2. 안전교육 필요대상에 대한 인식의 전환	5
3. 재해의 정의 및 종류	5
4. 재해의 특성	8
제 2 절 안전체험관에 관한 고찰	9
1. 체험전시의 정의	9
2. 체험공간의 구성요소	9
3. 체험전시의 연출방법 및 유형	10
4. 감각체험에 따른 전시매체의 표현	11
5. 감성에 따른 오감체험 연출특성	13
제 3 장 국내 체험전시관 현황 및 사례분석	14
제 1 절 국내 안전체험관 현황	14
제 2 절 조사 대상지 선정 및 분석방법	18
1. 조사 대상지 선정	18
2. 조사 대상지 분석방법	19

제 3 절 사례조사	20
1. 서울시 광나루시민안전체험관 사례조사	20
2. 서울시 보라매시민안전체험관 사례조사	23
3. 대구시 시민안전테마파크 사례조사	26
제 4 절 사례조사 종합분석	29
1. 사례공간구성 연출요소 종합분석	29
2. 사례공간 체험전시 매체유형 종합분석	32
 제 4 장 설문조사	 34
제 1 절 설문조사 방법	34
제 2 절 설문조사 분석	35
1. 응답자 일반적 사항 조사	35
2. 시민안전체험관의 인지도 조사	37
3. 시민안전체험관의 이용빈도 조사	39
4. 시민안전체험관의 관심도 조사	42
5. 시민안전체험관의 관람형태 및 만족도 조사	47
제 3 절 설문조사 결과분석	58
제 4 절 종합 고찰	60
 제 5 장 결론	 61
 【참고문헌】	 65
 【부 록】	 68
체크리스트	68
설문지 I	69
ABSTRACT	73

【 표 목 차 】

[표 2-1] 재해의 종류	8
[표 2-2] 재해의 예측가능성·화재 밀집성 분류	8
[표 2-3] 체험식 전시 유형분류·운영·시스템 연출요소	9
[표 2-4] 체험식 전시 유형분류	10
[표 2-5] 감각체험에 따른 전시매체 유형분류	11
[표 2-6] 전시매체유형별 특성	12
[표 2-7] 감성에 따른 오감체험 연출방법	13
[표 3-1] 국내 지역별 안전교육장 현황	16
[표 3-2] 조사 대상	18
[표 3-3] 사례조사 체크리스트	19
[표 3-4] 서울시 광나루시민안전체험관 일반사항	20
[표 3-5] 서울시 광나루시민안전체험관 주 체험관 연출요소	21
[표 3-6] 서울시 보라매시민안전체험관 일반사항	23
[표 3-7] 서울시 보라매시민안전체험관 주 체험관 연출요소	24
[표 3-8] 대구시 시민안전테마파크 일반사항	26
[표 3-9] 대구시 시민안전테마파크 주 체험관 연출요소	27
[표 3-10] 체험공간별 구성 연출요소 종합분석	29
[표 3-11] 체험전시매체유형 종합분석	32
[표 4-1] 이용자 설문조사 문항표	34
[표 4-2] 응답자 일반사항	35
[표 4-3] 시민안전체험관 공간에 대한 인지도	37
[표 4-4] 안전체험관 이용빈도	39
[표 4-5] 안전의식에 대한 관심도	42
[표 4-6] 일상 생활 중 위협을 느끼는 사고 (순위별 3가지)	44
[표 4-7] 체험 교육을 받은 전·후의 변화	47
[표 4-8] 흥미로웠던 체험장 (체험관별)	49

[표 4-9] 흥미가 덜했던 체험공간(체험관별)	52
[표 4-10] 흥미가 있었던 공간과 흥미가 덜했던 공간의 선택 이유(체험관별)	55
[표 4-11] 이용자들이 응답한 불편 사항	57



【 그림 목 차 】

<그림 1-1> 연구의 흐름도	3
<그림 3-1> 국내 지역별 어린이 안전교육장	14
<그림 3-2> 국내 분야별 체험시설 현황	15
<그림 4-1> 응답자 일반사항 (성별)	36
<그림 4-2> 응답자 일반사항 (연령)	36
<그림 4-3> 응답자 일반사항 (직업)	36
<그림 4-4> 응답자 인지도 (성별)	38
<그림 4-5> 응답자 인지도 (연령)	38
<그림 4-6> 응답자 인지도 (직업)	38
<그림 4-7> 응답자 이용횟수	40
<그림 4-8> 응답자 동행인	40
<그림 4-9> 응답자 체험적정시간	41
<그림 4-10> 응답자 이용시 적정인원	41
<그림 4-11> 안전의식에 대한 관심도 (안전교육에 대한)	43
<그림 4-12> 안전의식에 대한 관심도 (생활 중 사고우려)	43
<그림 4-13> 응답자 위험요소별 사고순위 1~3순위 종합분석 (%)	44
<그림 4-14> 응답자 체험관별 사고 (1순위)	45
<그림 4-15> 응답자 체험관별 사고 (2순위)	45
<그림 4-16> 응답자 체험관별 사고 (3순위)	46
<그림 4-17> 응답자 체험 교육을 받은 전·후 변화 (종합)	48
<그림 4-18> 응답자 체험 교육을 받은 전·후 변화 (체험관별)	48
<그림 4-19> 체험관별 흥미가 있었던 공간 (E1)	50
<그림 4-20> 체험관별 흥미가 있었던 공간 (E2)	50
<그림 4-21> 체험관별 흥미가 있었던 공간 (E3)	51
<그림 4-22> 체험관별 흥미가 덜 한 공간 (E1)	53
<그림 4-23> 체험관별 흥미가 덜 한 공간 (E2)	53

<그림 4-24> 체험관별 흥미가 덜 한 공간 (E3)	54
<그림 4-25> 응답자 흥미가 있었던 공간 선택 이유	56
<그림 4-26> 응답자 흥미가 덜 한 공간 선택 이유	56
<그림 4-27> 이용자들의 응답한 불편 사항	57



제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경 및 목적

급속도로 변화되어가고 있는 현대사회는 우리의 건강과 생명에 위협을 주는 요소들의 사고위험이 날로 높아져 가고 있다. 전쟁과 테러와 같은 파괴성이 높은 위험을 제외하더라도 대형화재, 교통사고, 산업재해, 자연재해와 같이 재난의 출현 빈도와 위험요인은 날로 그 정도가 심각한 수준에 이르고 있다. 쉽게 우리 주변에서도 일어났던 1995년 6월의 삼풍백화점 붕괴사고¹⁾나 2003년 2월의 대구지하철 참사²⁾ 이외에도 해마다 안전사고로 인하여 수많은 목숨이 희생되고 있다. 이로 인해 안전문화를 정착시키기 위한 변화의 움직임이 사회에 일어나기 시작하면서 어린이를 위한 안전체험장이 활성화되기 시작하였다. 하지만 각종 사고 위험으로부터 보호를 받아야 할 아이들은 아직까지 신체특성상 미숙하여 위험상황에 대처할 수 있는 능력이 부족하고 위험을 인지하는 이해도가 낮다. 이에 사고의 예방과 건강한 생활을 유지하기 위해서는 항상 안전수칙을 올바르게 지키고 생활화, 습관화할 수 있도록 개선되어야 하며 어린이만이 아닌 시민들 모두에게도 이론 중심교육 외에도 현장체험이나 실기실습을 통하여 예기치 못한 위험사태에 직면시 대처할 수 있는 교육공간이 절실히 필요하다.

이에 따라 본 연구는 국내에 있는 시민안전체험시설의 공간구성과 전시매체의 현황을 분석하여 문제점을 알아본다. 이를 바탕으로 안전의식에 대한 국민들의 인식을 토대로 만족도 및 요구도를 조사하고 이를 바탕으로 안전교육의 필요성을 파악하여 개선방안을 제안하는 데 그 목적을 둔다.

1) 삼풍백화점 붕괴사고: 501명 사망, 937명 부상, 6명 실종.

2) 대구지하철 참사: 192명 사망, 148명 부상.

제 2 절 연구의 범위 및 방법

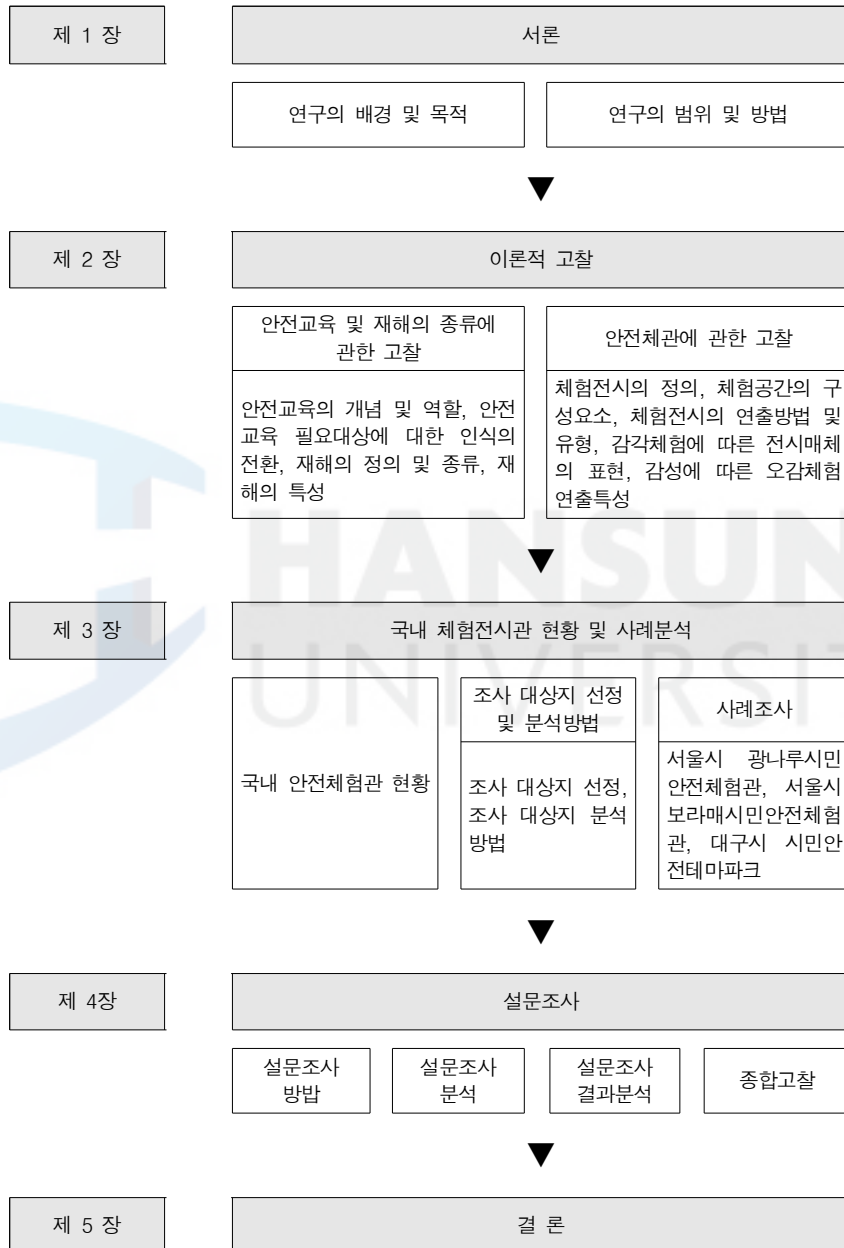
본 연구는 안전체험관의 공간분석 및 체험유형과 체험전시별 연출매체, 만족도 등을 알아보기 위하여 시에서 운영 중인 시민안전체험관을 중심으로 아래와 같은 방법으로 조사를 진행하였다.

우선 이론적 고찰을 통해 안전교육의 개념과 역할, 사고의 위험, 사전 방지, 피해를 줄이기 위한 방법 및 재난과 재해의 위험 정도와 종류에 대해 정리하였다. 다음으로는 안전체험공간에 대한 개념과 체험연출 특성, 그리고 그 유형을 바탕으로 시민안전체험관에 적용한 내용을 분석하였다. 선정 범위는 국내 16개 도시 88개³⁾ 안전체험시설 중 단일체험관을 제외한 종합안전체험시설 중 2003~현재(2012. 04)까지 개관된 연면적이 5,000m² 이상인 것으로 검토하여 최종적으로 서울시 광나루시민안전체험관, 서울시 보라매시민안전체험관, 대구시 시민안전테마파크 3곳을 선정하였다.

연구 방법은 사례 공간에 대한 조사를 통해 체크리스트를 작성하여 안전체험관에서 전문적인 교육을 맡고 있는 교육관과 인터뷰를 통해 시설현황과 세부 체험연출매체를 파악하였다. 다음 그것을 토대로 설문문항을 작성하여 안전체험시설을 접한 이용자를 상대로 안전에 관한 일반적인 사항, 인지도, 관심도, 이용빈도, 만족도에 대한 설문조사를 1차(2012년 3월 26일~4월 10일)와 2차(2012년 5월 8일~5월 15일)의 2번에 걸쳐 실시하였고, 통계 프로그램인 SPSS 18.0을 이용하여 빈도 분석과 교차 분석을 통하여 결과를 추출하였다.

3) 소방 방재청(사이버 안전체험관), <http://exp.nema.go.kr/> 고찰을 통해 ‘안전체험관 현황’을 근거로 작성함.

제 3 절 연구의 흐름도



<그림 1-1> 연구의 흐름도

제 2 장 이론적 고찰

제 1 절 안전교육 및 재해의 종류에 관한 고찰

1. 안전교육의 개념 및 역할

‘안전’이란 사고가 없거나 재해가 없는 상태를 나타낸다. 따라서 ‘안전사고’란 고의성이 없는 어떤 불안정한 행동이나 조건이 선행되어, 일을 저해하거나 또한 능률을 저하시키며 직접 또는 간접적으로 인명이나 자산의 손실을 가져올 수 있는 사건을 말한다.⁴⁾

이에 안전교육은 안전을 위협하는 여러 요소로부터 건강한 생활을 유지하기 위한 적극적인 방법으로서 사고의 위험을 사전에 방지하여 사고율을 낮추고 사고에 대한 대책을 마련하여 그 피해를 줄이기 위한 방법을 주된 내용으로 하는 교육이다. 뿐만 아니라 각종 재난과 재해의 위험을 사전에 예방하고 그 대처 방법을 교육함으로써 안정된 생활을 실천할 수 있도록 변화시키는 것으로 정의할 수 있다.⁵⁾ 또한 안전교육은 상해, 사망 또는 재산 피해를 일으키는 불의의 사고를 예방하기 위한 교육적 경험을 제공하는 과정이라는 정의도 있으며 안전교육은 인간 생명의 존엄성을 인식시키고 생활환경 속에서 잠재해 있는 온갖 사고와 위험가능성을 없애거나 예방하는데 필요한 지식과 기능을 습득하게 하는 교육 작용이라는 주장도 있다.

안전교육의 역할⁶⁾로는 우선 각종 사고를 예방하기 위한 안전의식 내면화 및 행동의 습관화를 정착시키고 안전을 위해 필요한 요소들을 이해하고 자신과 타인의 생명을 존중하며 안전하게 행동할 수 있는 태도와 능력을 기르도록 한다. 또한 잠재된 위험을 예측하여 항상 안전을 확인하고 올

4) 박석진(2007), 「시민안전체험교육시설의 효율적 설치 및 운영 방안에 관한 연구」, 경일대학교 석사학위논문, P.8

5) 정창환(2001), 「성인소방안전교육의 발전과제에 대한 제언」, 『소방논문집』 제5집, 소방학교, PP.3~4

6) 박석진(2007), 전제논문, P.18

바른 판단을 거쳐 안전하게 행동할 수 있는 태도와 능력을 길러준다. 마지막으로 예기치 못한 위험사태에 직면해서도 적절히 대처할 수 있는 태도와 능력을 길러주는 것이다.

2. 안전교육 필요대상에 대한 인식의 전환

‘현실적으로 안전교육이 필요한 대상은 누구인가?’ 질문에 많은 사람들은 주저 없이 자라고 있는 세대를 얘기한다. 물론 어린이는 신체·정신적으로 미숙하여 사고에 방치되고 저항력이 약하다는 사실을 우리는 인지하여야 한다. 하지만 현재 안전교육 분야를 보면 마치 성인과는 무관한 문제로 다루어 온 경향이 크다.

현재의 시기에 대해 사회학자들은 지식과 기술의 폭발적인 증가와 생활양식의 변화로 인해 사회구성원으로서 개인은 상당한 혼란을 겪으며 계속적으로 평생 학습을 해야 생존할 수 있다고 밝히고 있다. 심지어 여러 차례 직업을 바꾸며 살 수 밖에 없는 시대라고도 할 수 있다. 또한 아직 교육의 혜택을 보지 못한 사람이 아직도 많이 존재하며, 연령층이 높아질수록 그 비율은 훨씬 높아진다.

통계청 ‘사고 통계’에 따르면 안전사고가 많이 일어나는 세대는 미래 준비 세대인 유아부터 청소년의 경우보다 30세 이상의 성인이 2배, 많게는 3배를 넘는 것으로 나와 있다. 이 통계는 사회활동인구인 성인의 사고발생 빈도가 높은 것임을 인정한다 하더라도 현실적으로 현재 안전사고에 노출된 성인에 대한 안전교육의 필요성을 설명하는 데 충분할 것이다. 7)

3. 재해의 정의 및 종류

재해는 이상적인 자연현상 또는 인위적인 사고가 원인이 되어 발생하는 사회적·경제적 피해를 말한다. 통상 그 피해가 어느 정도의 규모에 달하였을 경우를 가리킨다.

7) 정창환(2001), 전계논문, P.6

이상적인 자연현상에 의한 재해 원인에는 폭풍·호우·대설·홍수·해일·지진 등이 있으며, 그 밖의 재해 원인으로는 화재·폭발, 방사성 물질의 방출, 자동차 사고, 선박의 침몰, 항공기의 조난 등이 있다. 그러나 공무원이나 근로자의 업무상의 부상·질병·신체기능장애·사망 등에 재해보상이 급부(給付)되듯이 재해가 개인적 의미에서의 질병·부상 등을 뜻하는 경우도 있다. 또 공해가 장기간에 걸친 집적(集積)에 의해 폐해의 정도가 현저한 대기 오염, 수질오염 등을 일컫는 데 비하여 재해는 돌발적이라는 점에서 공해와는 구별된다. 재해의 종류에는 기후적 재해, 지진성 재해, 사고성 재해, 계획성 재해로 크게 나뉜다.

1) 기후적 재해

- (1)태풍: 중심 최대풍속이 17m/s 이상이며 폭풍우를 동반하는 열대성 저기압을 가리킨다.
- (2)홍수: 강의 물이 불어 범람하는 현상으로 홍수의 발생은 자연적 조건 뿐만 아니라 하천관리 등의 인위적 조건에 의해서도 크게 좌우된다.
- (3)침하: 토양 아래쪽으로의 침강 또는 수축에 의해 지표면이 높이가 저하 하는 것을 말한다.
- (4)자연화재: 번개나 화산폭발, 건조한 날씨의 형태로서 발생하며, 주변으로 확산하여 큰 피해를 입힌다.

2) 지진성 재해

- (1)지진: 지구 내부의 에너지가 지표로 나와, 땅이 갈라지며 흔들리는 현상으로 대부분의 지진은 오랜 기간에 걸쳐 대륙의 이동, 해저의 확장, 산맥의 형성 등에 작용하는 지구 내부의 커다란 힘에 의하여 발생된다.
- (2)화산폭발: 지하 깊은 곳에서 생성된 마그마가 벌어진 지각의 틈을 통하여 지표 밖으로 나올 때 휘발하기 쉬운 성분은 화산가스가 되고 나머지는 용암이나 화산쇄설물로 분출한다.
- (3)산사태: 큰 비나 지진 등으로 산복의 암석이나 토양이 갑자기 떨어지는 현상을 발생한다.

- (4)지진해일: 해저에서의 지진, 해저 화산 폭발, 단층 운동 같은 급격한 지각 변동이나 빙하의 붕괴, 핵실험 등으로 발생하는 파장이 긴 천해파를 말한다.

3) 사고성 재해

- (1)교통사고: 자동차, 기차, 전차, 비행기, 선박 등 교통기관에 의한 인명 및 재산상의 모든 사고(충돌·탈선, 추락, 침몰 등)를 포함한다.
- (2)산업재해: 노동과정에서 작업환경 또는 작업행동 등 업무상의 사유로 발생하는 노동자의 신체적 정신적 피해를 의미한다.
- (3)폭발사고: 물질이 급격한 화학 변화나 물리 변화를 일으켜 부피가 몹시 커져 발생하는 폭발음이나 파괴 작용을 의미한다.
- (4)화재: 불이 나는 재앙으로 화재가 발생하는 대상에 따라서 건물 화재, 임야 화재, 차량 화재, 선박 화재, 항공기 화재, 기타 화재의 여섯 종류로 대별된다.
- (5)생물학적 재해: 크게 세균으로 볼 수 있는데, 이는 질병으로 나타나며 결핵균, 파상풍균, 콜레라균 등이 있다.
- (6)화학적 재해: 자연 과학의 한 분야인 화학은 수 많은 결합을 통하여 다양한 물질로 사용되지만 재해로도 이어진다.
- (7)방사능 재해: 방사성핵종은 불안정한 원소의 원자핵이 스스로 붕괴하면서 내부로부터 방사선을 방출하는 원자핵을 의미한다.

4) 계획성 재해

- (1)테러: 정치/종교/사상적 목적을 위해 민간인한테까지 무차별로 폭력행사를 하는 테러리즘과 정보통신망에서 무차별적으로 공격하는 사이버테러리즘을 의미한다.
- (2)폭동: 조직되지 않은 인간집단(폭도)이 자연발생적으로 폭력에 의해 소동을 일으키는 일을 의미한다.
- (3)전쟁: 둘 이상의 서로 대립하는 국가 또는 이에 준하는 집단 간에 군사력을 비롯한 각종 수단을 사용하여 상대의 의지를 강제하려고 하는 행위를 의미한다.

[표 2-1]재해의 종류⁸⁾

대분류	세분류	재해의 종류
자연재해	기후성 재해	태풍, 홍수, 호우, 폭풍, 해일, 폭설, 가뭄, 황사 등
	지진성 재해	지진, 화산폭발 등
인위적 재해 (인위재난)	사고성 재해	교통사고(자동차, 철도, 항공, 선박)
		산업사고(갱도, 가스, 화학물질, 폭발물 등)
		화재
		생물학적(박테리아, 바이러스 등)
	계획성 재해	화학적(유도물질)
		방사능
		테러, 폭동, 전쟁

4. 재해의 특성

재해는 수학의 공식과 같은 고정된 틀이 아니라 가변성이 매우 높다. [표 2-2]⁹⁾같이 태풍과 홍수, 해일, 지진, 화산폭발, 붕괴사고는 어느 정도 예측이 가능한 반면, 일반적인 화재와 교통사고, 폭발, 전기안전사고, 방화테러, 방사전 및 산업사고는 전혀 예측이 불가능하다. 또한 교통사고나 폭발사고(가스, 위험물, 화학물질 등), 전기안전사고, 방화테러, 지진 등에 의해서도 화재가 발생되기 때문에 이론 중심이 아니라 반드시 현장체험이나 실기실습을 통하여 대처요령을 습득하게 해야 한다. 이는 궁극적으로 화재를 포함한 모든 안전사고로부터 발생하는 피해를 최소화할 수 있다. 이를 위해 재해의 예측가능성 및 화재 밀집성은 다음과 같이 분류할 수 있다.

[표 2-2] 재해의 예측가능성·화재 밀집성 분류

재해의 예측가능성	화재 밀집성	재해의 종류
예측 가능성	있음	태풍, 홍수, 해일, 지진, 화산폭발, 붕괴
	없음	일반화재, 교통사고, 폭발(가스, 화학물질 등), 전기 방화테러, 방사전 사고, 산업사고
화재 밀집성	있음	일반화재, 교통사고, 폭발(가스, 화학물질 등), 전기 방화테러, 화산폭발, 지진
	없음	태풍, 호수, 해일, 방사전사고

8) 최정은(2008), 「어린이 기획전시의 유형별 특징에 따른 체험프로그램 연구」, 국민대학교 석사학위논문, P.23

9) 한영수(2005), 「한국의 소방안전교육에 관한 연구」, 동국대학교 석사과정논문, P.24

제 2 절 안전체험관에 관한 고찰

1. 체험전시의 정의

체험전시는 전시물의 상태를 관람자가 직접 체험하면서 시각에 의해서 얻는 정보뿐만 아니라 모든 감각기관을 통해 전시물의 무게, 질감, 온도, 미각 등을 직접적으로 감지함으로써 많은 정보를 얻을 수 있는 전시기법을 말한다. 눈으로만 보는 전시가 아니라 오감을 활용하여 전시품과 직접적인 체험을 유도하는 체험식 전시를 직접경험(Hands-on) 개념으로 사용한다. 상호작용적경험(Hand-on Interactive)의 장점은 관람객 스스로 무엇인가를 발견할 수 있도록 하고 흥미를 통해 체험을 유도하는 것이다.¹⁰⁾

2. 체험공간의 구성요소

권혜선의 선행연구¹¹⁾를 통해 테마파크의 구성요소를 분석하여 체험공간의 표현과 연출요소를 4가지로 재정리하였다. 이는 크게 체험을 바탕으로 1) 스토리텔링 적용에 의한 주제연출요소, 2) 체험의 분위기와 형태에 따른 공간 연출요소, 3) 놀이와 교육의 기능에 따른 체험연출요소, 4) 체험프로그램과 이벤트에 따른 주제연출, 공간연출, 체험연출, 운영·시스템 연출요소의 4가지로 나눌 수 있다.

[표 2-3] 체험식 전시 유형분류운영·시스템 연출요소

구분	구성인자
주제연출	주제, 컨셉, 시나리오, 공간 구조 및 행태, 관람동선체계, 유동성
공간연출	디자인 모티브, 조형성, 스케일, 색채, 전시 오브제, 소리, 명암, 빛, 조명, 재료
체험연출	전시매체, 행동경향, 오감의 요소들(시각, 청각, 미각, 촉각, 후각)
운영·시스템	교육프로그램, 이벤트 체험전시지원시스템

10) 최정은(2008), 전계논문, P.23

11) 권혜선(2010), 「테마파크 개념을 적용한 어린이체험관의 전시연출에 관한 연구」, 국민대학교 석사학위논문, P.46

3. 체험전시의 연출방법 및 유형

체험식 전시매체는 관람객들이 직접 참여하여 전시물을 만지거나, 작동시키기도 하면서, 전시물의 설명이나 이해를 돕기 위한 방법을 찾는 작업이다. 이 때 전시물과의 상호작용을 통하여 관람의 의미와 전시물의 교육 목적을 이해하고 능동적인 학습 태도를 형성할 수 있도록 배려해준다. 일반적으로 전시관의 전시에서 주로 시도되고 있는 체험식 전시 유형을 조사하여 분류하면 직접적인 체험과 간접적인 체험으로 분류해 볼 수 있다. 체험식 전시를 신체 일부를 이용하여 참여하는 1)직접적인 체험과 전시매체를 통한 연출방법을 이용하여 이해를 돕는 2)간접적인 체험으로 분류하면 [표 2-4]와 같다.¹²⁾

[표 2-4] 체험식 전시 유형분류

구분	전시의 분류		개념
직접적 체험	조작전 전시 (Hands-on)		체험전시의 기본적 개념으로 이용자가 직접 손을 이용하여 체험할 수 있는 전시
	상호작용식 전시 (Interactive)		전시매체와 관람자가 서로 교류하는 쌍방향적 체험 연출법. 매체의 조작과 선택에 의해 반응과 결과를 보여주고 정보를 주고 받을 수 있는 전시
	참여식 전시 (Participatory)		관람객의 흥미나 참여 욕구를 유발시키는 전시 연출 방법으로 따라해 보거나 하는 행위로 전시내용을 습득하는 과정으로 참여를 유도하는 전시
	시연전시 (performance)		신체 일부를 이용한 직접적인 행위를 통해 정보를 전달하는 전시
	실험전시 (Actual Experience)		주로 실험을 통해 원리를 체득하는 방법의 전시
	놀이전시 (Playing)		전시내용을 놀이로 연출하여 흥미로서 정보의 전달력을 높이는 방법으로 게임, 퀴즈, 놀이 등을 통해 전시내용을 쉽고 재미있게 이해시키는 전시
	현장 체험형 전시 (Scene Experience)		현장을 재현하여 그 곳에 직접 가 있는 듯 한 분위기를 느껴보게 한 전시
간접적 체험	영상 전시	정지영상전시	사진이나 그림 자료 등을 이용하여 내용을 전달하는 전시
		동적영상전시	전시물의 설명이나 주제전달을 위한 보조적인 영상물 또는 주제를 내용으로 영화처럼 만들어 관람하는 전시
		특수영상전시	대형 영상이나 오감체험 시스템을 활용하여 박진감 넘치는 영상을 구현하는 전시
	모형, 디오라마 전시		현재 없거나 가기 어려운 곳의 현장을 재현하거나, 상황을 전시
	특수연출 전시		영상과 모형, 움직임, 변환 등 다양한 전시매체의 복합적 전시

12) 고도재(2003), 「어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 연출에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, P.105

4. 감각체험에 따른 전시매체의 표현

감각체험에 따른 참여정도에 따른 표현방법을 추출하면 [표 2-5]¹³⁾ 와 같다.

1) (Visual ; V): 시각조건으로 전시계획에 있어서 관람자와 전시물의 상호관계 중 가장 기본적인 것으로 모형, 디오라마 등의 입체매체를 이용한 전시와 사진, 설명판, 해설패널, 그래픽 패널 등의 평면매체를 이용한 전시방법을 얘기한다.

2) (Visual+Sense ; V+S): 시각과 감각을 이용한 종합적인 홍보내용을 단순히 전시물을 보는 것이 아니라 다양한 전시효과를 체험할 수 있는 영상이나 음향전시와 같은 특수연출전시방법이다.

3) (Visual+Sense+Action ; V+S+A): 보고, 느끼고 행동하는 방식의 직접 참여하는 전시형태로 전시물을 조립, 해체, 조작하면서 직접 만져보는 행위와 전시내용을 소재로 한 게임이나 퀴즈, 놀이형태의 전시방법이다.

4) (Visual+Sense+Action+Think ; V+S+A+K): 전시물의 시각뿐만 아니라 전시물을 보고, 느끼고, 행동하며, 능동적인 사고로 관람객들의 행동에 의해 주로 현장을 재현하여 체험할 수 있게 연출하거나 체험학습을 통해 관람객에게 전시효과를 극대화시킬 수 있는 체험전시방법이다.

[표 2-5]감각체험에 따른 전시매체 유형분류

감각	Visual	Visual+Sense	Visual+Sense +Action	Visual+Sense +Action+Think
매체	패널	비디오	조작식	현장체험
	실물/모형	오디오	놀이	시연

13) 고유정(2010), 「어린이 박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성에 관한 연구」, 한양대학교 석사학위논문, PP.23~24

전시매체의 유형은 패널, 모형, 영상, 오디오, 조작적·놀이, 현장체험, 시연이 있다. 유형별 특성은 [표 2-6]과 같다.¹⁴⁾

[표 2-6]전시매체유형별 특성

구분	특성
패널	특정한 주제를 가진 글, 어떠한 전시물에 대한 부연설명을 해주는 것
모형	실물처럼 만들어져 눈으로 보며 관찰할 수 있게 만들어진 것
영상	영상을 통해 정보를 전달해 주는 것
오디오	음향을 통해 전시효과를 더해주거나, 음향만으로 전시가 이루어진 것
조작적	직접 만져 보며 체험하는 것으로 조리, 조작, 해체 등의 행위가 이루어지는 것
놀이	전시내용을 바탕으로 퀴즈, 퍼즐놀이 등으로 전시내용을 이해시키는 것
현장체험	실제의 모습과 똑같이 재현하여 직접 경험하도록 이루어지는 것
시연	신체 일부를 사용하여 직접 하는 행위로, 공예, 공방 등의 체험학습

14) 김용승 외1(2009), 「어린이박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성」, 『한국실내 디자인학회 학술발표대회』, 제11권 4호, P.50

5. 감성에 따른 오감체험 연출특성

체험연출의 경우 인간의 오감을 중심으로 살펴 볼 수 있는데 인간의 감각은 시각, 청각, 후각, 촉각, 미각으로 이루어져 있고, 이러한 5가지 감각은 환경에 둘러싸여 있을 때 모두 동시에 반응하게 된다. 이러한 감각 체험을 바탕으로 다양한 전시체험의 접근과 연출방법을 정리해 보면 [표 2-6]와 같다.¹⁵⁾

[표 2-7] 감성에 따른 오감체험 연출방법

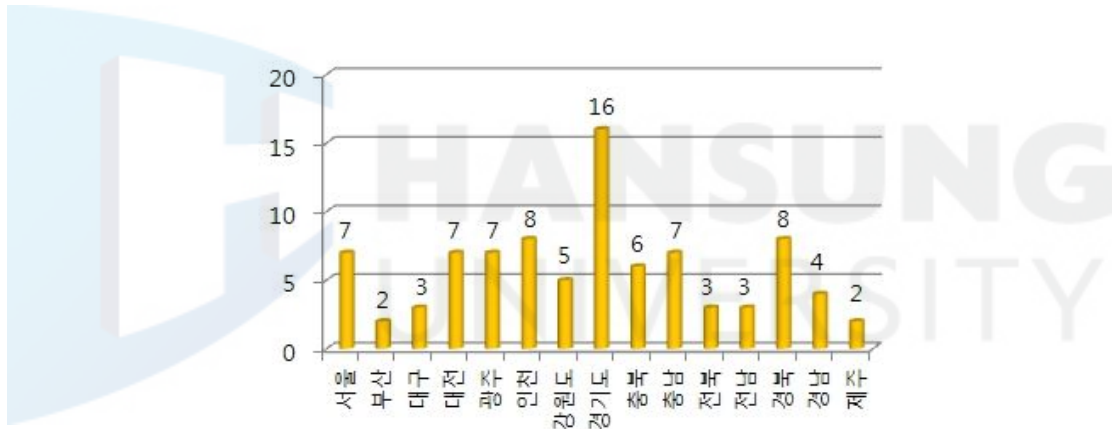
감각체험	접근방법	감각체험	접근방법
시각	서랍 속 검색	시각	전시물 관찰
	들어다보는 관찰		놀러보기
	근접 관찰		당겨보기
	망원 관찰		손에 놓고 비교하기
	사다리 올라 관찰		퀴즈, 게임 참여
	열어서 관찰		관찰과 조작
	거꾸로 관찰		쌓기
촉각	직접조작	시각+촉각	오르며 관찰
	손으로 헤아림		직접 타 보기
	손을 넣어 확인		건반 누르기
	만져보기		
청각	들어보기	촉각+시각+청각+후각	프로그램에 의한 실험과 확인
	소리 내어 체험	체감	공연, 시연 참가 역할놀이
후각	냄새 맡기		
미각	맛보기		음식 맛보기, 커피 맛보기

15) 권혜선(2010), 전개논문, PP.71~72

제 3 장 국내 체험전시관 현황 및 사례분석

제 1 절 국내 안전체험관 현황

소방 방재청의 “국내 생활주변 체험시설”에 등재된 ‘지역별 안전체험 현황’¹⁶⁾에 따르면 국내엔 전국 16개 시·도에 각종 크고 작은 안전체험교육시설이 88곳이 설립되어 운영 중에 있다. 이 중 <그림 3-1>과 같이 국내의 각 시·도별 분포도를 보면 경기도에 16개소, 인천·경북에 각 8개소, 서울·대전·광주·충남에 각 7개소, 충북에 6개소, 강원도에 5개소, 경남에 4개소, 대구·전북·전남에 각 2개소와 부산에 2개소가 있었다.

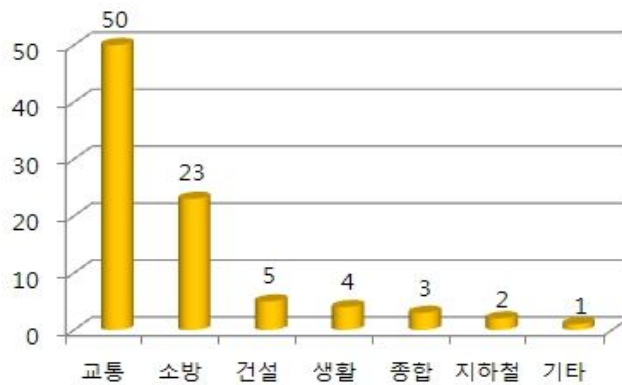


<그림 3-1> 국내 지역별 안전교육장

<그림 3-2>는 국내의 체험시설을 유형별로 분류한 것이다. 이를 살펴보면 종합안전체험 교육시설은 3곳(3.4%), 교통안전 교육시설은 50곳(56.8%), 소방안전 교육시설은 23곳(26.1%), 건설안전 교육시설은 5곳(5.7%), 생활안전 교육시설은 4곳(4.5%), 지하철안전 교육시설은 2곳(2.3%), 기타 체험 안전시설은 1곳(1.1%)으로 나타났다. 이 중 실질적인 시민 모두를 위한 종합안전체험시설은 서울시 광나루시민안전체험관, 서울시 보라매시민안전체험관, 대구시 시민안전테마파크의 3곳에 불과해 국내

16) 소방 방재청(사이버 안전체험관), <http://exp.nema.go.kr/>

의 안전체험 교육시설이 매우 부족한 실정임을 알 수 있었다.



<그림 3-2> 국내 분야별 체험시설 현황



[표 3-1] 국내 지역별 안전교육장 현황

시 · 도	체험시설 명	위 치	유 형
서울	광나루 시민안전체험관	서울시 광진구 능동 18번지	종합체험
	보라매 시민안전체험관	서울시 동작구 신대방동 460-26	종합체험
	송파구 어린이 교통공원	서울시 송파구 신천동 7 - 15	교통안전
	KBS노원구어린이교통공원	서울시 노원구 중계2동 500번지	교통안전
	라이온스 어린이 교통안전 교육원	서울시 서초구 양재동 201-3	교통안전
	강서구 새싹어린이 교통공원	서울시 강서구 방화2동 581-8	교통안전
	송파 어린이 안전 실내 교육관	서울시 송파구 마천동 산 1-10번지	생활안전
부산	소방본부, 119시민 안전체험시설	부산시 연제구 연산동 243-24번지	소방안전
	사하소방서, 119 소방안전체험시설	부산시 사하구 신평동 544번지	소방안전
대구	대구시 시민안전테마파크	대구시 동구 용수동 89-13	종합체험
	대구어린이교통랜드	대구시 수성구 황금동 626번지	교통안전
	수창초교 교통안전체험시설	대구시 중구 수창동 73	교통안전
대전	자양초교 어린이 교통공원	대전시 동구 자양동 221-2번지	교통안전
	산내초교 어린이 교통공원	대전시 동구 낭월동 83-10번지	교통안전
	문창초교 어린이 교통공원	대전시 중구 부사동 94-15번지	교통안전
	태평초교 어린이 교통공원	대전시 중구 태평2동 385-10번지	교통안전
	뿌리공원 교통안전체험시설	대전시 중구 침산동 34번지	교통안전
	유성구청 어린이 교통공원	대전시 유성구 장대동 155,	교통안전
	신탄진 초교 어린이 교통공원	대전시 대덕구 석봉동 308-7	교통안전
광주	동부소방서 안전체험시설	광주시 동구 대인동 324-9번지	소방안전
	서부소방서 안전체험시설	광주시 서구 화정동 100-2번지	소방안전
	남부소방서 안전체험시설	광주시 남구 송하동 373-1번지	소방안전
	북부소방서 안전체험시설	광주시 북구 오치동 1037-1번지	소방안전
	광산소방서 안전체험시설	광주시 광산구 하남동 505-9번지	소방안전
	소방학교 안전체험시설	광주시 광산구 소촌동 232-2번지	소방안전
	북구 어린이교통공원	광주시 북구 오룡동 1113번지	교통안전
인천	산업안전교육원건설안전체험교육장	인천시 부평구 구산동 34-6	건설안전
	인천국제공항 건설안전체험교육장	인천시 중구 운서동 2172-1	건설안전
	남구 어린이 교통공원	인천시 남구 관교동 14	교통안전
	동구 어린이 교통공원	인천시 동구 송림동 318번지	교통안전
	계양구 교통교육관	인천시 계양구 계산 4동 1085-1	교통안전
	인천남부소방서 상설홍보전시관	인천시 남동구 구월동 300-40	소방안전
	인천소방교육대 열·연기 체험시설	인천시 서구 심곡동 300-40번지	소방안전
	인천지하철 탑승체험장	인천시 계양구 굴현동 451	지하철안전
강원도	원주소방소	원주시 명륜2동 672	소방안전
	어린이 화재예방 안전교실	속초시 교통 속초소방서내	소방안전
	원주 어린이교통공원	원주시 반곡동 1371-8번지외5필지	교통안전
	웅대 초교 어린이교통안전교실	인제군 북면 웅대2리 1025-1	교통안전
	경찰무궁화동산(어린이교통공원)	양양군 현북면 잔교리 4-10번지	교통안전
경기도	수원시 영통 어린이 교통공원	수원시 영통구 영통동 981-4	교통안전
	성남시 황성공원 교통교육장	성남시 중원구 신9번지 (황성공원 내)	교통안전
	고양시 어린이 교통공원	고양시 일산구 백석동 1233번지	교통안전
	부천시 어린이 교통나라	부천시 원미구 원미동 18번지	교통안전

시 · 도	체험시설 명	위 치	유 형
경기도	안양시 어린이 교통교육장	안양시 동안구 갈산동 1112(자유공원 내)	교통안전
	용인시 삼성 교통박물관	용인시 포곡면 유운리 292	교통안전
	광명 어린이 교통안전교육장	광명시 하안1동 577번지	교통안전
	분당소방서 소화기 체험	분당구 서현동 278	소방안전
	시흥소방서 소화기 체험	시흥시 정왕동 1800-1	소방안전
	광주소방서 소화기 체험	광주시 초월읍 대쌍령리 450-7	소방안전
	오산소방서 소화기 체험	오산시 청학동 16-6번지	소방안전
	서울보건대학 가상안전체험관	성남시 수정구 양지동 212	생활안전
	장안구 놀이 안전체험실	수원시 장안구 정자동 937번지	생활안전
	동남보건대학 교통 안전체험실	수원시 장안구 정자동 937번지	교통안전
	어린이 멀티미디어교실	수원시 장안구 정자동 937번지	기 타
	작업·스포츠·건강 안전체험실	수원시 장안구 정자동 937번지	생활안전
충북	청주시 어린이 교통안전교육장	청주시 상당구 웅암동 2430번지	교통안전
	청주 동부소방서 소화기실습 체험시설	청주시 상당구 영운동 153	소방안전
	진천 어린이 교통안전 교육장	진천군 진천읍 교성리 107번지	교통안전
	동인초등학교 어린이 교통안전 교육장	괴산군 괴산읍 서부리 485	교통안전
	음성경찰서 어린이 교통안전 교육장	음성군 음성을 신천리172	교통안전
	음성소방서 소화기실습 체험시설	음성군 금왕읍 무극리 594-114	소방안전
충남	천안시 어린이 교통공원	천안시 유량동 6번지 휴양지관리사업소내	교통안전
	웨미리랜드 어린이 교통안전교육장	공주시 의당면 청룡리 298-3	교통안전
	비인 초교 교통안전체험시설	서천군 비인면 성내리 307-1	교통안전
	신창 오목초교 어린이 교통공원	아산시 신창면 오목리 310-8번지 일원	교통안전
	금산경찰서 교통안전교육센터	금산군 금산읍 상리 137-3번지	교통안전
	부여소방서 안전체험시설	부여군 규암면 합정리 575	소방안전
	홍성 어린이 교통랜드	홍성군 홍성읍 옥암리 홍성경찰서 후정	교통안전
전북	완산구 어린이 교통공원	전주시 완산구 대성동 421	교통안전
	군산시 어린이 교통공원	군산시 소룡동 1630 번지	교통안전
	정읍시 어린이 교통공원	정읍시 상동 271-9일원	교통안전
전남	소방안전교실 및 방재 체험실	전남 순천시 서면 선평리 241번지	소방안전
	여수소방서 안전문화 체험시설	전라남도 여수시 학동 97번지	소방안전
	호남 건설안전체험교육장	담양군 금성면 외추리 75-1	건설안전
경북	경북 건설안전체험교육장	경산시 삼풍동 300번지	건설안전
	포항남부경찰서 어린이 교통공원	포항시 남구 상도동 497	교통안전
	중앙초교 어린이교통공원	포항시 북구 동변동 90	교통안전
	김천시 어린이교통공원	김천시 대광동 850번지	교통안전
	상모초교 어린이교통공원	구미시 상모동 1(상모초등학교내)	교통안전
	안동초교 어린이교통공원	안동시 남문동 189-5	교통안전
	봉곡테마 어린이교통공원	구미시 봉곡동 292	교통안전
경남	경산시 어린이교통공원	경산시 계양동 478-1	교통안전
	창원시 교통안전 체험장	창원시 대원동 대원레포츠 공원내	교통안전
	경남소방교육훈련장	경남 진주시 집현면 대암리 417번지	소방안전
	양산시 지하철 안전 체험장	양산시 동면 가산리부산교통공사	지하철안전
	경남 건설안전 체험장	김해시 진영읍 신용리 242-1번지	건설안전
제주	119도민안전체험시설	제주시 아라1동 4-10번지	소방안전
	연동 어린이 교통공원	제주시 연동 312-58번지	교통안전

제 2 절 조사 대상지 선정 및 분석방법

1. 조사 대상지 선정

본 연구는 선행 조사를 통해 국내 처음 설립한 2003년부터~현재(2012. 04)까지 개관한 연면적이 5,000㎡이상인 종합적인 안전체험교육시설 3곳, 즉 서울시 광나루시민안전체험관, 서울시 보라매시민안전체험관, 대구시 시민안전테마파크를 선정하였다. 2011년 3월에 1차로 방문하여 예비조사를 한 후 부분적인 수정 작업을 거쳐 완성한 체크리스트를 바탕으로 2012년 2월에 2차 방문을 통하여 현장 조사를 실시하였다.

[표 3-2] 조사 대상

공간 NO	조사 대상		
	전시관 명칭	위치	개관년도
E1	서울 광나루시민안전체험관	서울시 광진구 능동 18	2003.03
E2	서울 보라매시민안전체험관	서울시 동작구 여의대방로 20길 33	2010.05
E3	대구시 시민안전테마파크	대구광역시 동구 용수동 89-13	2008.12

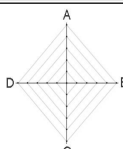
*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

2. 조사 대상지 분석방법

분석방법으로는 체크리스트와 안전 체험관에서 전문적인 교육을 받고 있는 교육관 3인과의 인터뷰를 통해 각 체험시설 공간별 구성요소를 분석하고 이론적 고찰을 통해 체험적 전시의 유형분류와 운영·시스템 연출요소를 참고해서 작성을 하여 (A:주제연출요소, B:공간연출요소, C:체험연출요소, D:운영·시스템 연출요소) 5점 척도를 이용해 방사형그래프로 분석하였다.

또한 체험전시별 매체유형을 알아보기 위하여 이론적 고찰을 바탕으로 관람자에게 체험식 전시공간으로 활용되는 매체를 재구성하여 체크리스트를 통해 직접적 체험, 간접적 체험, 전시 매체, 체험 감각요소를 각각 해당하는 유형에 (●=해당, X=해당없음) 표시를 하게 함으로써 공간구성요소 표현특성과 전시매체를 알아보았다.

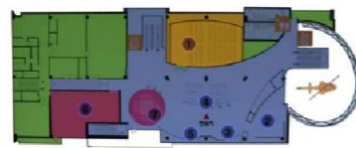
[표 3-3] 사례조사 체크리스트

구분	소재지	개관	연면적	층수	전시관 이미지													
체험운영 회수																		
1회당체험인원																		
특징																		
공간구성																		
코너명																		
공간 이미지	직접적 체험		간접적 체험		전시매체	체험감각요소	표현특성											
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장·체험	시각	촉각	청각	후각	미각	

제 3 절 사례조사

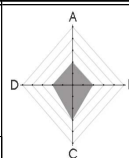
1. 서울시 광나루시민안전체험관 사례조사

[표 3-4] 서울시 광나루시민안전체험관 일반사항

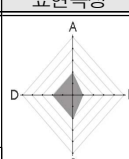
	구분	소재지	개관	연면적	층수	이미지
E1	서울 광나루 시민안전 체험관	서울시 광진구	2003. 03	5,4433㎡	B1/3F	
	체험운영 회수	평일·주말 3회, 화/목 4회				
	1회당체험인원	1회 4~5팀x팀당 40~50명 / 1회 200명 내외				
	특징	국내 최초 설립된 시민안전체험장 설립				
	공간구성	 지하1층 평면도 - 라이드 영상관  지상1층 평면도 - 종합오리엔테이션 - 상징전시홀 - 지진체험 - 풍수해체험 - 방재라이브러리 - 방재문답 - 나도 소방관 - 산악구조  지상2층 평면도 - 생활안전 - 연기피난체험 - 응급구조체험 - 119신고실습 - 소화기체험  지상3층 평면도 - 영상관 - 사이버게임장 - 소방상식 - 소방활동과 명장면 - 서울시 5대 재난사례 - 전문인체험 - 구조구난				

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

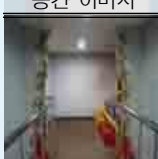
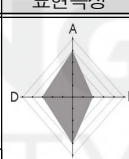
[표 3-5] 서울시 광나루시민안전체험관 주 체험관 연출요소

코너명	풍수해체험																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
		X	●	●	●	●	X	●	●	●	●	●	X	●	●	X	X	

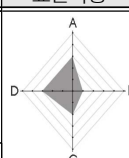
아이들은 바를 잡고, 어른들은 걸으면서 30m/s의 바람과 200mm/h의 바람을 동반한 강한 태풍을 맞아아치는 강풍 체험

코너명		지진체험																
공간 이미지		직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	●	X	X	X	

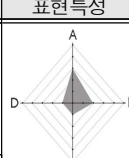
지진발생시 대피요령을 배우고 규모 1.0~7.0까지의 진동을 조절하여 지진체험

코너명	연기피난체험																	표현특성
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소								
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	

불이 났을 때를 대피하여 연기가 자욱한 공간에서 여러 가지 장애물들을 통과하여 실내에서 탈출하기 체험

코너명	소화기체험																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험				전시매체			체험감각요소					표현특성	
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	●	●	●	X	●	X	X	●	●	●	●	●	●	X	X	X	

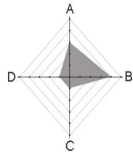
화재상황을 영상으로 연출하여 물 소화기를 이용하여 직접소화 체험

코너명	응급구조체험																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험				전시매체			체험감각요소					표현특성	
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	X	X	X	X	X	●	●	X	X	●	●	X	X	X	

심폐소생술 등 일반적인 응급 처치법 실습

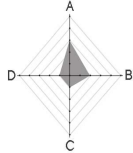
※단 중학생 이상인 경우만 체험가능, 사전 예약 필수이며 일반체험과는 별도 운영

*체험공간 연출요소 - A: 주제연출, B: 공간연출, C: 체험연출, D:운영·시스템연출

코너명	구조구난																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성		
	조 작 적	상 호 작 용 적	참 여 적	놀 이	동 적 영 상	특 수 영 상	모 형 디 오 라 마	특 수 연 출	패 널	모 형	영 상	현 장 체 감	시 각	촉 각	청 각	후 각	미 각	
X	X	X	X	X	X	●	X	●	●	X	X	X	●	X	X	X	X	

사다리를 통하여 밖으로 탈출하는 방법

※현재는 안전을 고려하여 체험 중단

코너명		라이드 영상관																	
공간 이미지		직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
		조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
		X	X	●	X	X	●	X	X	X	X	●	X	●	X	●	X	X	

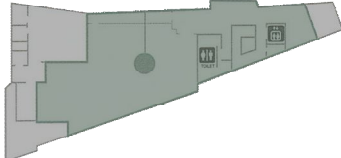
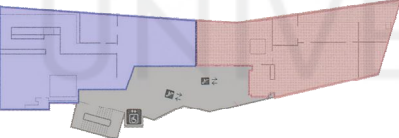
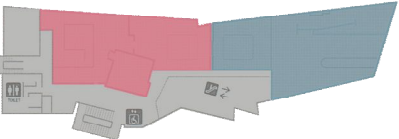
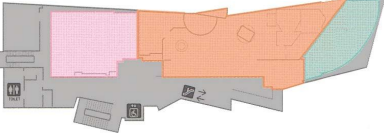
3D영상을 통한 사이버 세계에서 펼쳐지는 미래의 소방차와 소방관을 만나는 가설영상관

※초등학교, 중학생 등 어린아이들만 입장가능

체험공간 연출요소 - A: 주제연출, B: 공간연출, C: 체험연출, D:운영·시스템연출

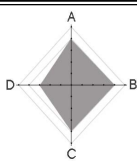
2. 서울시 보라매시민안전체험관 사례조사

[표 3-6] 서울시 보라매시민안전체험관 일반사항

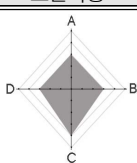
	구분	소재지	개관	연면적	층수	이미지	
E2	서울 보라매 시민안전 체험관	서울시 동작구	2010. 05	8,020.77㎡	B1/3F		
	체험운영 회수	평일 4회, 주말 2회					
	1 회당체험인원	1회 2팀x팀당 30명, 평일 총240명, 주말 총120명 체험가능					
	특징	광나루시민안전체험장의 문제점을 보완하여 어른들을 위한 안전체험장 설립					
	공간구성						지상1층 평면도(좌측건물) - 소방역사박물관
							지하1층 평면도(우측건물) - 오리엔테이션홀 - 4D 영상관
					지상 1층 평면도(우측건물) - 지진체험관 - 태풍체험관		
					지상 2층 평면도(우측건물) - 화재체험관 - 교통사고체험관		
					지상 3층 평면도(우측건물) - 소방시설 실습실 - 응급처치 실습실 - 어린이 소방안전체험장		

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

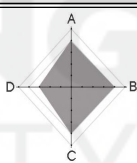
[표 3-7] 서울시 보라매시민안전체험관 주 체험관 연출요소

코너명	태풍체험관																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
		X	●		●	●	●	X										

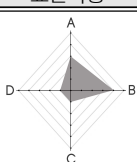
리얼한 현장재현 및 대처를 위한 30m/s의 바람과 300mm/h의 비를 동반한 강한 태풍을 말받아 치는 강풍의 세기 체험

코너명	지진체험관(실내)																
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각
	●	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	●	X	X	X
																	

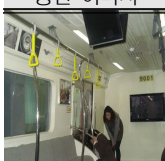
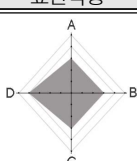
지진발생시 대피요령을 배우고 규모 7.0의 진동을 체험할 수 있는 실내 및 붕괴되는 건물 내에서의 대처요령 교육, 체험

코너명	아파트 복도탈출(실외)																
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험				전시매체			체험감각요소				표현특성	
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각
	X	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	X	X	X	X
																	

실외에서 규모 5.0 여진 등 지진을 직접 체험해보고 대처요령을 교육 및 체험

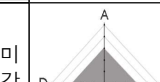
코너명	교통사고체험관																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	

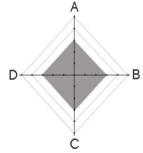
교통사고체험을 통해 평소 운전습관의 중요성과 인식을 위해 스크린을 통한 간접적인 교육 및 체험

코너명	지하철사고체험장																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	●	●	X	●	X	●	●	●	●	●	●	●	X	X	

지하철사고 발생시 대처요령 및 안전수칙에 대해 교육

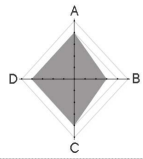
*체험공간 연출요소 - A: 주제연출, B: 공간연출, C: 체험연출, D:운영·시스템연출

코너명	노래방 화재대피																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체				체험감각요소					표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	●	●	X	●	X	●	●	●	●	●	●	●	●	X	

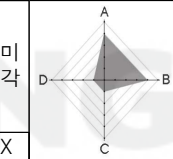


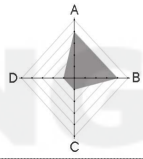
다수의 인명피해가 우려되는 다중이용업소의 대표적인 노래방에서 화재가 발생했을 경우 대피요령 교육 및 체험

코너명	소화기실습																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험				전시매체			체험감각요소					표현특성	
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	●	●	●	X	●	X	X	●	●	●	●	●	●	X	X	X	



화재 발생 시 소화기 사용법과 아파트 로비에 있는 소방 시설의 사용방법과 작동방법의 교육을 위한 체험

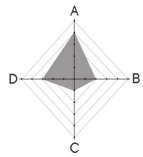
코너명	응급처치실습실																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험				전시매체			체험감각요소				표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
		●																



심폐 소생술을 비롯한 주요 응급 상황에 대한 응급 처치 요령을 교육 및 체험

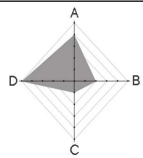
※전문 체험관으로 별도 사전예약을 하여야함.

코너명	구조구난																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	
		X	X	●	●	X	X	●	X	●	●	X	X	●	X	X	X	



화재 발생 및 위급 상황 시 완강기를 이용한 탈출 시 사용법을 교육

코너명	4D 영상관																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체험	시각	촉각	청각	후각	미각	

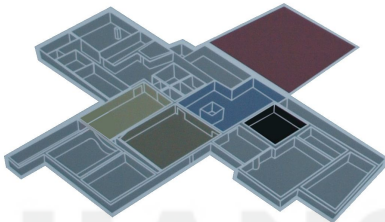
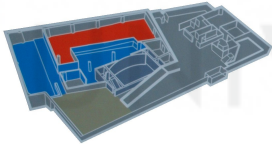
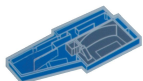
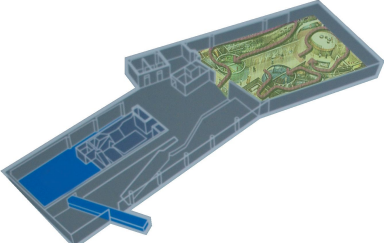
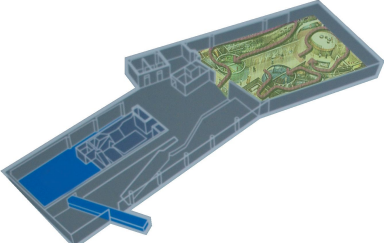


쇼핑센터 붕괴사고를 실감나는 4D애니메이션 영상으로 재현하여 재난에 대해 경각심을 늦추지 않고 안전 의식의 중요성을 되새기는 공간

*체험공간 연출요소 - A: 주제연출, B: 공간연출, C: 체험연출, D: 운영·시스템연출

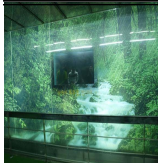
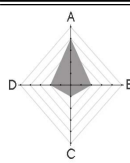
3. 대구시 시민안전테마파크 사례조사

[표 3-8] 대구시 시민안전테마파크 일반사항

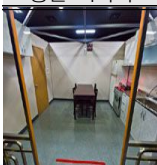
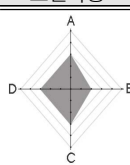
	구분	소재지	개관	연면적	층수	이미지
E3	대구 시민안전 테마파크	대구시 동구	2008. 12	5,843.3㎡	B1/2F	
	체험운영 회수	평일·주말 17회				
	1회당체험인원	1회 20명, 평일·주말 340명				
	특징	상인동 가스폭발, 2.18 지하철 참사 각종 재난과 안전사고 유발 요인을 분석하고 이에 대한 대응역량을 기르기 위해 설립				
	공간구성					
						지하1층 투시도 - 미래 안전 영상관-3D - 다목적실 - 야외시설
						지상1층 투시도 - 2.18의 기억, 아픔속으로 - 미래로 방재로 - 2010 세계소방관 경기대회 - 홍보관
						지상 M2층 투시도 - 지하철안전 전시관(지하철 안전전시관(2F~M2F~1F) - 지하철화재 탈출 체험
						지상 2층 투시도 - 생활안전 전시관 - 산업안전 체험 - 실내·외 지진 체험 - 응급처치 체험 - 소화기 체험 - 고층건물 탈출 교육

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

[표 3-9] 대구시 시민안전테마파크 주 체험관 연출요소

코너명	풍수해체험																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	

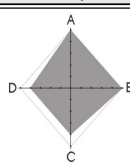
250도 “3면” 영상을 통해 사전교육과 산불의 위험성을 보여주고 영상관람 후 비와 강풍을 이용한 특수 효과로 연출공간을 표현하여 교육을 진행

코너명	지진체험(실내)																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	●	X	X	X	

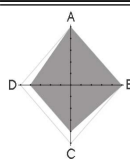
지진발생 시 대피요령을 배우고 규모 7.0의 진동을 체험할 수 있는 실내 및 붕괴되는 건물 내에서의 대피요령 교육 및 체험

코너명	지진체험(실외)																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	X	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	X	●	X	X	

실외지진으로 인한 건물 붕괴 상황을 연출하여 안전한 장소로 대피하는 요령을 교육 및 체험

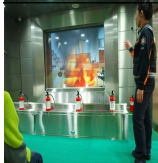
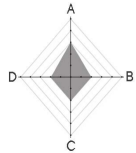
코너명	지하철안전체험																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	X	X	

프리쇼, 메인쇼에서 2.18지하철사고 전후 상황을 영상으로 보고, 포스트쇼: 중앙로역사 화재현장을 복원하여 연출함

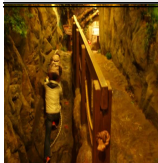
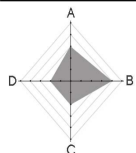
코너명	지하철화재체험																	
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	●	X	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	X	

지하철화재 탈출 방법을 사전 영상으로 학습, 가상화재 상황을 연출하여 연기가 가득한 승강장에서 피난하여 대피 체험

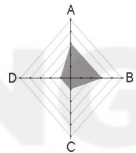
*체험공간 연출요소 - A: 주제연출, B: 공간연출, C: 체험연출, D:운영·시스템연출

코너명	소화기사용체험																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험				전시매체				체험감각요소					표현특성
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	●	●	●	X	●	X	X	●	●	●	●	●	●	X	X	X	

화재상황을 영상으로 연출하고 물 소화기를 이용하여 직접 진화하는 체험

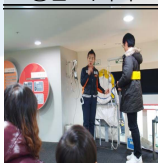
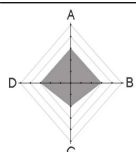
코너명		산악안전체험																
공간 이미지		직접적 체험				간접적 체험				전시매체			체험감각요소					표현특성
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	X	X	●	●	●	X	●	X	●	●	●	●	●	●	●	X	X	

250도 “3면” 영상을 통한 사전교육과 산불의 위험성을 보여주는 영상관람 후 산사태를 피해 산을 탈출하는 공간으로 암벽과 밧줄 타기체험

코너명	응급처치체험																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험				전시매체			체험감각요소					표현특성	
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	X	X	X	X	X	●	●	X	X	●	●	X	X	X	

응급환자의 적절한 대처방법을 실습·체험

※별도 체험

코너명		구조구난체험																
공간 이미지	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성			
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
	●	X	●	●	X	X	●	X	●	●	X	X	●	●	X	X	X	

화재발생, 위급상황 시 완강기 작동의 사용법을 교육

코너명	3D입체라이드																	
공간 이미지	직접적 체험				간접적 체험			전시매체			체험감각요소					표현특성		
	조작적	상호작용적	참여적	놀이	동적영상	특수영상	모형디오라마	특수연출	패널	모형	영상	현장체감	시각	촉각	청각	후각	미각	
X	X	●	X	X	●	X	X	X	X	X	●	X	●	X	●	X	X	

3D입체라이드 영상관으로 미래도시에 갑작스레 찾아온 재난을 해결하는 119대원의 활약성을 담은 애니메이션 관람

*체험공간 연출요소 - A: 주제연출, B: 공간연출, C: 체험연출, D:운영·시스템연출

제 4 절 사례조사 종합분석

1. 사례공간구성 연출요소 종합분석

[표 3-10] 체험공간별 구성 연출요소 종합분석

공간구성			E1	E2	E3	종합		
대분류	세분류							
자연재해	풍수해					주제연출	3.33	
					공간연출	2.67		
	지진탈출(실내)					체험연출	2.67	
					운영·시스템	2.33		
					주제연출	2.67		
	지진탈출(실외)				공간연출	2.00		
시설없음					체험연출	3.00		
					운영·시스템	2.67		
				주제연출	4.00			
				공간연출	4.00			
				체험연출	3.50			
인위적 재해 (인위재난)	교통사고	시설없음		시설없음	주제연출	3.00		
					공간연출	4.00		
					체험연출	1.00		
					운영·시스템	1.00		
	지하철사고	시설없음			주제연출	2.67		
					공간연출	2.67		
					체험연출	2.33		
					운영·시스템	2.67		
	화재대피				주제연출	4.00		
					공간연출	3.33		
					체험연출	6.67		
					운영·시스템	3.33		
소화기체험				주제연출	3.33			
				공간연출	2.00			
				체험연출	2.67			
				운영·시스템	3.00			
생활안전	산악안전	시설없음	시설없음		주제연출	3.00		
					공간연출	4.00		
					체험연출	2.00		
					운영·시스템	2.00		
	응급처치				주제연출	3.33		
					공간연출	3.00		
					체험연출	1.00		
					운영·시스템	1.00		
구조구난체험				주제연출	3.33			
				공간연출	3.00			
				체험연출	1.33			
				운영·시스템	2.33			
영상관	3D/4D				주제연출	3.00		
					공간연출	2.33		
					체험연출	1.00		
					운영·시스템	2.33		
E1	주제연출	2.85			주제연출	3.50		
	공간연출	2.14			공간연출	3.30		
	체험연출	2.13			체험연출	2.30		
	운영·시스템	1.86			운영·시스템	2.50		

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

*체험공간 연출요소 A: 주제연출, B: 공간연출, C: 체험연출, D: 운영·시스템연출

본 연구는 안전체험의 현황을 알아보기 위해 [표 3-10]와 같이 종합하여 각 사례공간의 주 체험코스별 체험시설에 대한 공간을 (A:연출요소, B:공간 연출, C:체험연출, D:운영·시스템 연출) 5점 척도로 자세히 분석하였다.

우선 E1체험관은 7개의 안전체험시설 중 화재대피 시설이 비교적 잘 되어있는 반면 심폐소생술체험은 중학생 이상의 경우만 체험이 가능하였으며 실제 시간상의 관계로 전문 체험코스로 사전예약이 필요했다. 그리고 구조구난체험은 어린이들의 안전을 고려하여 체험을 중지한 상태이며 시각적인 공간연출로만 남아 있었다.

다음으로 E2는 E1체험관을 개관 후 어린이를 위주한 체험공간을 보완하기위해 개관된 서울에 있는 제2 체험관이다. 사례조사를 통해 E1, E3의 두곳 체험관에 없는 교통안전체험시설을 포함한 10개의 체험시설을 갖추고 있다. 그 중 심폐소생술체험은 전문체험 코스로 사전예약이 필요하였다. 풍수해체험시설은 태풍이 덮친 후 지나간 현장을 연상할 수 있도록 현실적으로 연출하였고 지진탈출체험관도 실제 지진 발생 시 대처 요령과 위험 정도를 체험할 수 있는 공간으로 설계되어 있었다.

마지막으로 E3은 대구시 상인동 가스 폭발, 2.18 지하철 참사를 겪고, 이를 교훈 삼아 시민의 안전을 지키고자 설립된 체험관으로 10개의 다양한 체험시설을 갖추고 있었다. 이 중 지하철 체험은 지하철체험을 중심으로 설계되어 있고 국외에서도 사례가 없는 새로운 전시매체로 지하철사고 발생 시 대처요령 및 안전수칙에 대한 교육에 중점을 두고 잘 설계가 되어있었다. 체험장 중 화재 대피체험공간은 따로 없이 지하철사고체험공간으로 화재대피체험을 겸할 수 있게 구성되어 있었다.

체험공간 구성 연출요소를 종합하여 분석하면 체험공간이 전반적으로 잘 구성된 것은 E2, E3, E1의 순이었다. E2는 풍수해체험, 실외지진탈출, 소방시설의 체험공간에서 현장감 넘치는 연출로 긴장감을 유지하고 각각을 실감나게 체험할 수 있도록 설계되어 있다. E3는 지하철사고체험에서 전시의 새로운 기법을 이용하여 이용자로 하여금 호기심을 유발하게 해서 교육의 효율을 높인 반면 타 체험공간 시설은 구성요소가 전반적으로 미흡했다. E1은 어린이 위주의 공간으로 전체적인 공간구성이 어린이의 눈높이에

맞춰져 있었으며 성인이용자는 지루함을 느낄 수 있는 공간이었다.

대분류 체험공간 구성의 연출요소를 종합하여 분석한 결과 [표 3-10]과 같다. 현재의 시민안전체험관은 자연재해, 인위적 재해를 예방하기 위한 시설은 주제연출, 공간연출, 체험연출, 운영·시스템 특성요소의 분포도가 비슷한 수치로 체험공간의 분위기와 실태를 잘 표현한 안전교육장으로 적합한 결과를 보였다. 반면 생활안전체험 공간 중 흔히 대처를 할 수 있는 산악안전, 응급처치체험, 구조구난체험 등은 실제 교육을 위한 공간연출대비 체험연출이 소홀하였다.



2. 사례공간 체험전시 매체유형 종합분석

사례조사를 거쳐 국내에서 운영 중인 시민안전체험관 3곳(E1, E2, E3)의 공간연출에 사용된 체험전시매체를 알아보았다. 우선 이론적 고찰을¹⁷⁾ 바탕으로 관람자에게 체험적 전시공간으로 활용되는 매체를 재구성하고 그 내용을 바탕으로 체크리스트를 작성하여 해당 유형에 속하는 곳에 ●=해당, X=해당 없음의 표시로 조사를 진행하였다.

[표 3-11] 체험전시매체유형 종합분석 ●=해당, X=해당 없음

N O	대 분 류	대 주 제	직접적 체험			간접적 체험			전시매체			체험감각요소							
			조 작 적	상 호 작 용 적	참 여 적	놀 이	동 적 영 상	특 수 영 상	모 형 디 오 라 마	특 수 연 출	패 널	모 형	영 상	현 장 체 감	시 각	촉 각	청 각	후 각	미 각
E1	자연 재해	풍수해체험	X	●	●	●	●	X	●	●	●	●	●	X	●	●	X	X	X
		지진탈출(실내)	●	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	●	X	X	X
	인위적 재해	화재대피	X	X	●	●	X	X	●	X	●	●	X	●	●	●	X	●	X
		소화기체험	●	●	●	●	X	●	X	X	●	●	●	●	●	●	X	X	X
	생활 안전	응급처치	●	X	●	X	X	X	X	X	●	●	X	X	●	●	X	X	X
		구조구난체험	X	X	X	X	X	X	●	X	●	●	X	X	●	X	X	X	X
영상관	3D	X	X	●	X	X	●	X	X	X	X	●	X	●	X	●	X	X	
E2	자연 재해	풍수해체험	X	●	●	●	●	X	●	●	●	●	●	●	●	●	●	X	X
		지진탈출(실내)	●	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	●	X	X	X
		지진탈출(실외)	X	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	X	X	X	X
	인위적 재해	교통사고	X	X	●	X	X	●	●	X	●	하	●	●	●	●	X	●	X
		지하철사고	●	X	●	●	●	X	●	X	●	하	●	●	●	●	●	X	X
		화재대피	●	X	●	●	●	X	●	X	●	하	●	●	●	●	●	●	X
	생활 안전	소화기체험	●	●	●	●	X	●	X	X	●	●	●	●	●	●	X	X	X
		응급처치	●	X	●	X	X	X	X	X	●	●	X	X	●	●	X	X	X
	영상관	4D	X	X	●	X	X	●	X	X	X	X	●	X	●	X	●	X	X
E3	자연 재해	풍수해체험	X	X	●	X	●	●	X	●	●	●	●	●	●	X	●	X	X
		지진탈출(실내)	●	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	●	X	X	X
		지진탈출(실외)	X	X	●	●	X	X	●	●	●	●	X	●	●	●	●	X	X
	인위적 재해	지하철사고	●	X	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	X	X
		화재대피	●	X	●	●	X	●	●	●	●	하	●	●	●	●	●	●	X
		소화기체험	●	●	●	●	X	●	X	X	●	하	●	●	●	●	X	X	X
	생활 안전	산악안전	X	X	●	●	●	X	●	X	●	●	●	●	●	●	●	X	X
		응급처치	●	X	●	X	X	X	X	X	●	●	X	X	●	●	X	X	X
	영상관	3D	X	X	●	X	X	●	X	X	X	X	●	X	●	X	●	X	X

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

17) 2장 2절 안전체험관에 관한 고찰에서 이론 근거로 표를 작성함, P.8

국내에 운영 중인 시민안전체험관 3곳(E1, E2, E3)을 체험전시 매체유형에 따라 직접적 체험, 간접적 체험, 전시매체, 체험감각요소로 분석한 결과 E3, E2, E1의 순으로 다양한 유형의 매체를 사용한 것으로 조사되었다. 이 중 E1은 체험감각요소 중 시각, 촉각을 이용해 패널, 모형 등으로 연출하여 실감나는 체험보다는 단순한 참여적 체험공간 이라고 할 수 있었다. E2, E3의 경우는 체험감각요소 중에서 시각, 촉각, 청각을 이용해 체험공간을 연출하였다. 1)직접적 체험매체에서는 참여적 전시, 놀이적 전시, 조작적 전시와, 2)간접적 체험매체에서는 모형·디오라마, 특수영상, 특수연출을 적절히 적용시켜 이용자들의 흥미와 재미를 유발시켰다. 전반적인 분석 결과를 보면 현재 직접적 체험매체 중 참여적 전시부분은 잘 되어있으나 상호작용적 전시, 조작적 전시를 포함한 체험매체로서는 미흡한 사실을 알 수가 있다.



제 4 장 설문조사

제 1 절 설문조사 방법

본 연구의 설문조사는 성인을 대상으로, 1차 기간은 2012년 3월 26일에서 4월 10일까지 조사를 실시하였고 2차 기간은 2012년 5월 8일에서 5월 15일까지 실시하여 최근 설립된 서울시 광나루시민안전체험관, 서울시 보라매시민안전체험관, 대구시 시민안전테마파크 중심으로 안전체험교육을 받은 이용자 105명에게 각각의 체험관마다 35부씩 105부를 배포하여 회수하였다. 그 중 사용 가능한 설문지 각 30부씩 90부를 분석 자료로 사용하였다. 설문내용은 일반적인 사항, 인지도, 관심도, 이용빈도, 만족도에 대해 이용자대상으로 분석하였다. 분석방법은 통계프로그램인 SPSS 18.0을 이용하여 빈도분석, 교차분석을 통하여 결과를 추출하였다.

[표 4-1] 이용자 설문조사 문항표

분류	내용
일반 사항	성별, 연령, 직업
대상 공간에 대한 인지도	대상 공간에 대한 사전 정보, 대상공간을 알게 된 계기
대상 공간 이용도	대상 공간 관람횟수, 대상공간 방문시 동행인
일상생활 중 안전의식에 대한 관심도	일상생활 중 안전교육에 대한 관심도 및 사고 우려를 느끼는지 여부 안전사고 대처를 위한 안전교육이 중요하다고 생각하는지 여부 안전교육을 받는 적절한 시기는 언제라고 생각하는지 여부
체험을 통한 만족도	체험한 내용의 수준, 적절한 체험시간, 조편성시 적절한 인원 체험 교육은 실제 생활에 어느정도 도움이 되는지 여부 실제 상황에 도움이 된다고 생각하는 체험 체험을 통한 교육을 받은 후 안전교육의 인식이 많이 바뀌었는지 여부 알고계시는 지인들에게 대상공간을 추천할지 여부 시민안전체험관 시설이 늘어나야 한다고 생각하는지 여부
대상 공간에 대한 만족도	전체적인 체험공간에 대해 만족을 하는지 여부 가장 기억에 남았던 체험공간 및 선택한 이유 체험을 통해 교육의 중요성을 덜 느끼게 했던 체험공간 및 선택한 이유 대상공간이용 중 가장 불편했던 점

제 2 절 설문조사 분석

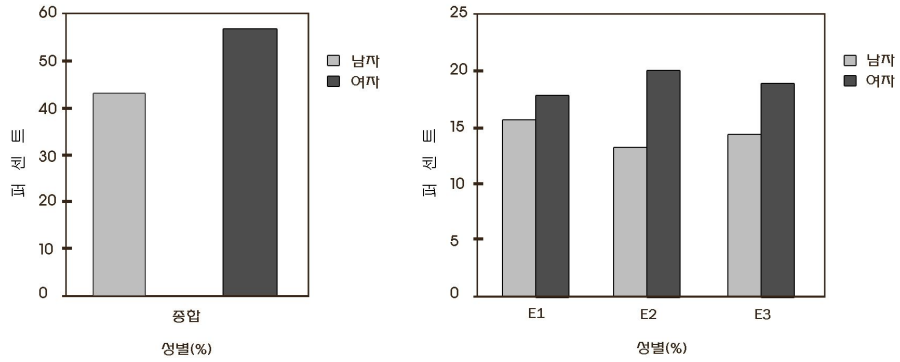
1. 응답자 일반적 사항 조사

이용자대상 설문조사에 응답을 해준 90명 중 남자는 39명(43.3%)이었고, 여자 이용자는 51명(56.7%)으로 남자이용자보다 여자이용자가 13.4% 더 많은 것으로 나타났다. 연령별로는 20대가 50명(56.6%), 30대가 13명(14.4%), 40대가 18명(20.0%), 50대 이상이 9명(10.0%)순으로 20대의 이용빈도가 가장 높았다. 직업별로는 학생이 50명(56.6%), 사무직이 8명(8.9%), 전문직·교직이 14명(15.6%), 서비스직이 8명(8.9%), 전업주부는 10명(11.0%)으로 조사되었다.

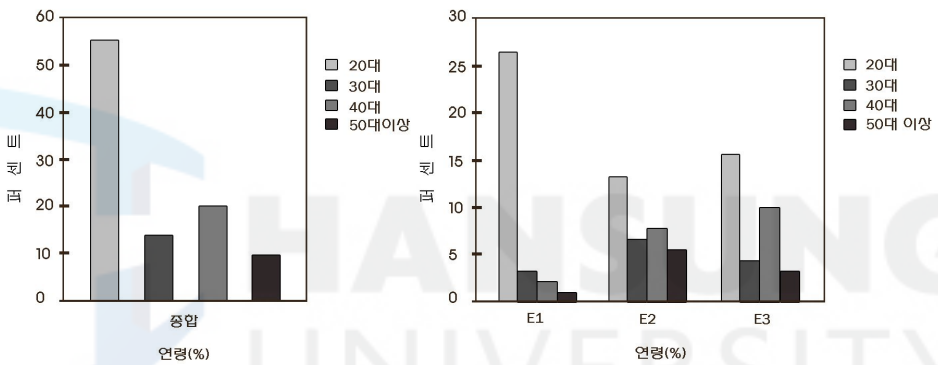
[표 4-2] 응답자 일반 사항

구분		체험관			전체
		E1	E2	E3	
성별 빈도(%)	남자	14(15.6%)	12(13.3%)	13(14.4%)	39(43.3%)
	여자	16(17.8%)	18(20.0%)	17(18.9%)	51(56.7%)
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100.0%)
연령 빈도(%)	20대	24(26.7%)	12(13.3%)	14(15.6%)	50(55.6%)
	30대	3(3.3%)	6(6.7%)	4(4.4%)	13(14.4%)
	40대	2(2.2%)	7(7.8%)	9(10.0%)	18(20.0%)
	50대이상	1(1.1%)	5(5.6%)	3(3.3%)	9(10.0%)
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100.0%)
직업 빈도(%)	학생	24(26.7%)	17(18.9%)	9(10.0%)	50(55.6%)
	사무직	2(2.2%)	2(2.2%)	4(4.4%)	8(8.9%)
	전문직·교직	1(1.1%)	6(6.7%)	7(7.8%)	14(15.6%)
	서비스직	0(0%)	3(3.3%)	5(5.6%)	8(8.9%)
	전업주부	3(3.3%)	2(2.2%)	5(5.6%)	10(11.0%)
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100.0%)

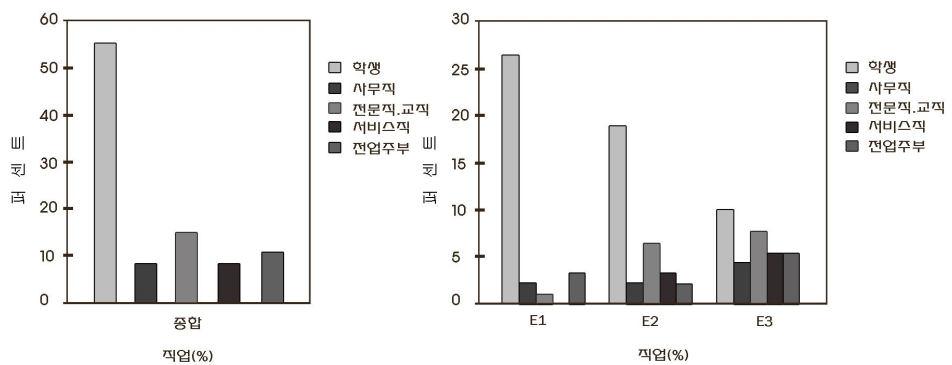
*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-1> 응답자 일반사항 (성별)



<그림 4-2> 응답자 일반사항 (연령)



<그림 4-3> 응답자 일반사항 (직업)

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

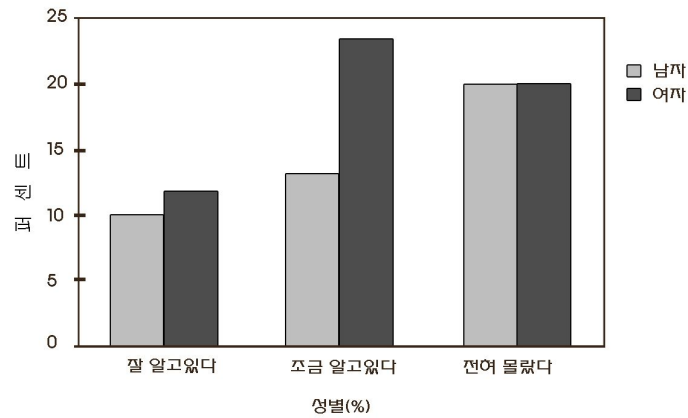
2. 시민안전체험관의 인지도 조사

시민안전체험관의 이용자를 대상으로 현재 시민안전체험관이 운영되고 있는 사실에 대한 인지 여부를 빈도분석, 교차분석을 통해 분석하였다. [표 4-3]과 같이 빈도 조사에서는 이용자 중 ‘전혀 몰랐다’가 36명(40.0%), ‘조금 알고있었다’가 33명(36.7%), ‘잘 알고있었다’가 21명(23.3%) 순으로 조사가 되었다. 이를 다시 성별로 분석한 결과 여성과 남성 각각 18명(20.0%)과 36명(40%)이 시민안전체험관이 현재 운영되고 있는 사실을 전혀 모르고 있었고 연령별로는 20대가 18명(20.0%), 30대가 7명(7.8%), 40대가 6명(6.7%), 50대 이상이 5명(5.6%)이 시민안전체험관을 전혀 몰랐던 것으로 나타났다. 직업별로는 학생이 17명(18.9%), 사무직이 5명(5.6%), 전문직·교직이 7명(7.8%), 서비스직이 2명(2.2%), 전업주부는 5명(5.6%)이 시민안전체험관을 전혀 모른다고 응답했다.

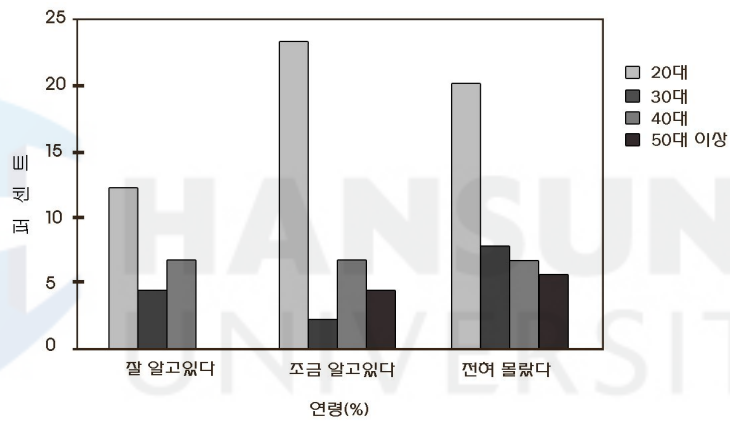
[표 4-3] 시민안전체험관 공간에 대한 인지도

구분		인지도			전체
		잘 알고있다	조금 알고있다	전혀 몰랐다	
성별 빈도(%)	남자	9(10.0%)	12(13.3%)	18(20.0%)	39(43.3%)
	여자	12(13.3%)	21(23.3%)	18(20.0%)	51(56.7%)
	전체	21(23.3%)	33(36.7%)	36(40.0%)	90(100.0%)
연령 빈도(%)	20대	11(12.2%)	21(23.3%)	18(20.0%)	50(55.6%)
	30대	4(4.4%)	2(2.2%)	7(7.8%)	13(14.4%)
	40대	6(6.7%)	6(6.7%)	6(6.7%)	18(20.0%)
	50대이상	0(0.0%)	4(4.4%)	5(5.6%)	9(10.0%)
	전체	21(23.3%)	33(36.7%)	36(40.0%)	90(100.0%)
직업 빈도(%)	학생	11(12.2%)	22(24.4%)	17(18.9%)	50(55.6%)
	사무직	1(1.1%)	2(2.2%)	5(5.6%)	8(8.9%)
	전문직·교직	2(2.2%)	5(5.6%)	7(7.8%)	14(15.6%)
	서비스직	4(4.4%)	2(2.2%)	2(2.2%)	8(8.9%)
	전업주부	3(3.3%)	2(2.2%)	5(5.6%)	10(11.0%)
	전체	21(23.3%)	33(36.7%)	36(40.0%)	90(100.0%)

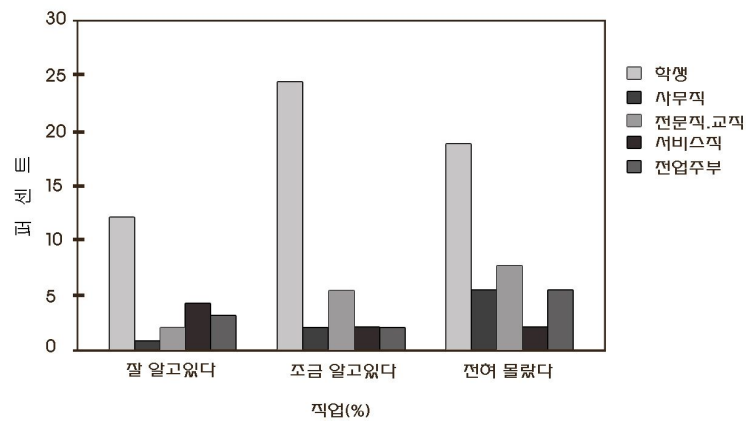
*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-4> 응답자 인지도 (성별)



<그림 4-5> 응답자 인지도 (연령별)



<그림 4-6> 응답자 인지도 (직업별)

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

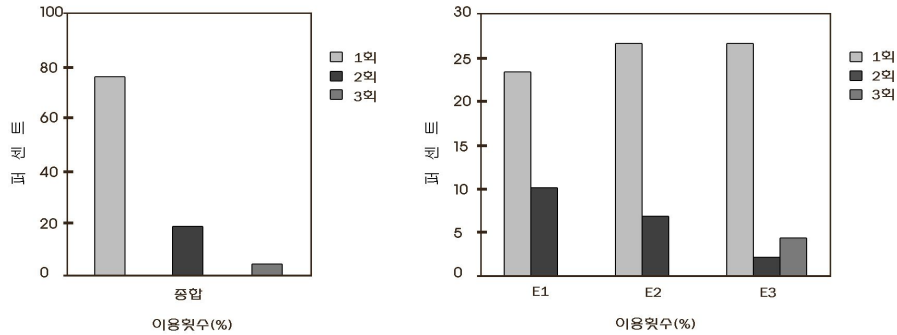
3. 시민안전체험관의 이용빈도 조사

시민안전체험관의 이용자를 대상으로 이용빈도를 분석한 결과는 [표 4-4]와 같다. 이 중 분석을 통해 1회 이용자는 69명(76.7%), 2회 이용자는 17명(18.9%) 3회 이용자는 4명(4.4%)으로 집계 되어 1회 이용자가 대부분임을 알 수가 있었다. 동행인별로는 친구 및 동료와 함께 이용했다는 응답이 41명(45.6%), 단체로 이용했다는 응답이 36명(40.0%), 가족과 함께 이용했다는 응답이 13명(14.4%)이었다. 그 중 E1관은 단체이용이 18.9%로 가장 많았고 E2, E3관은 친구 및 동료와 같이 방문했다는 응답이 가장 많았다. 이용자 대상으로 체험시 적정시간을 분석한 결과 ‘1시간 30분~2시간’의 이용시간이 적정하다는 대답이 74명(82.2%)으로 전반적인 수치를 차지하였고 ‘2시간 이상’이 8명(8.9%), ‘1시간~1시간 30분’이 7명(7.8%)을 차지하였다. 체험시 적정한 인원을 조사한 결과는 35명(38.9%)이 10명 이하의 인원이 적정하다고 응답했다.

[표 4-4] 안전체험관 이용빈도

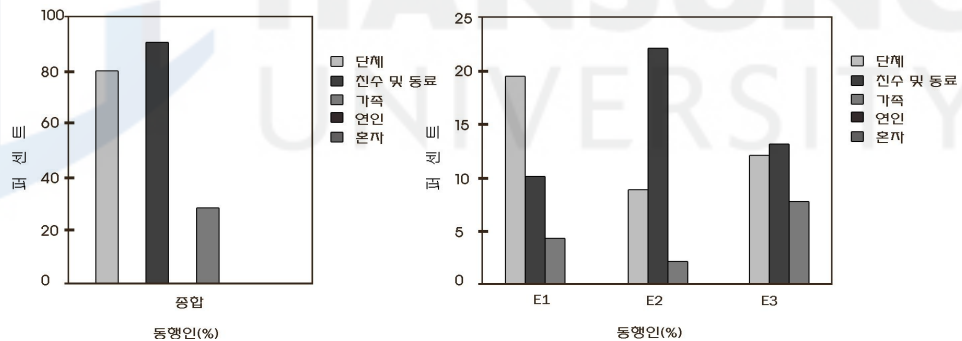
설문사항	답변 문항	E1	E2	E3	전체	카이제곱 통계량 (유의확률)
		빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)		
이용 횟수	1회	21(23.3%)	24(26.7%)	24(26.7%)	69(76.7%)	12.612 (0.013)
	2회	9(10.0%)	6(6.7%)	2(2.2%)	17(18.9%)	
	3회	0(0.0%)	0(0.0%)	4(4.4%)	4(4.4%)	
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100%)	
동행인	단체	17(18.9)	8(8.9%)	11(12.2%)	36(40.0%)	11.155 (0.025)
	친구 및 동료	9(10.0%)	20(22.2%)	12(13.3%)	41(45.6%)	
	가족	4(4.4%)	2(2.2%)	7(7.8%)	13(14.4%)	
	연인	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	
	혼자	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100%)	
체험 시 적정한 시간	0분~1시간	0(0.0%)	0(0.0%)	1(1.1%)	1(1.1%)	3.475 (0.747)
	1시간~1시간 30분	2(2.2%)	3(3.3%)	2(2.2%)	7(7.8%)	
	1시간 30분~2시간	26(28.9%)	25(27.8%)	23(25.6%)	74(82.2%)	
	2시간 이상	2(2.2%)	2(2.2%)	4(4.4%)	8(8.9%)	
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100%)	
체험 시 적정한 인원	10명 이하	13(14.4%)	7(7.8%)	15(16.7%)	35(38.9%)	2.507 (0.113)
	11명~20명	10(11.1%)	5(5.6%)	14(15.6%)	29(32.2%)	
	21명~30명	5(5.6%)	18(20.0%)	1(1.1%)	24(26.7%)	
	31명~40명	1(1.1%)	0(0.0%)	0(0.0%)	1(1.1%)	
	40명 이상	1(1.1%)	0(0.0%)	0(0.0%)	1(1.1%)	
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100%)	

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-7> 응답자 이용횟수

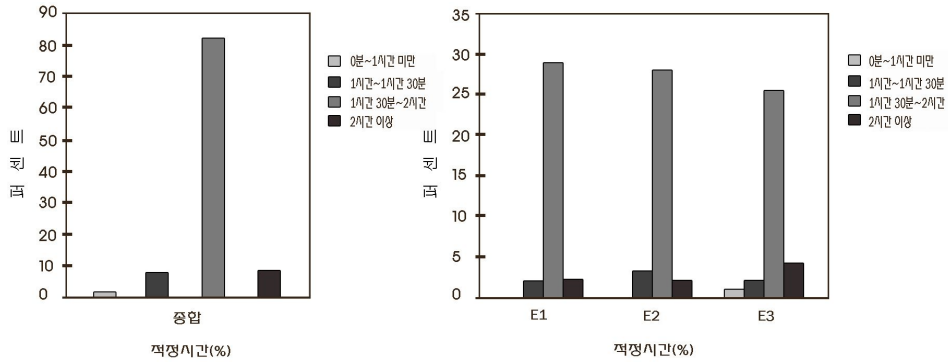
체험관별 이용자를 대상으로 이용 횟수를 조사한 결과는 다음과 같다. 즉 E3는 1회 이용했다는 응답이 24명(26.7%), 2회 이용했다는 응답이 2명(2.2%), 3회 이용했다는 응답이 4명(4.4%)으로 1회차 이용자 이용빈도가 높았고, E1는 1회 이용이 21명(23.3%), 2회 이용이 9명(10.0%)로 나타났으며, E2의 경우에는 1회 이용이 24명(26.7%), 2회 이용이 6명(6.7%)로 처음 방문하는 이용자 수가 높은 비율을 나타냈다. 또한 E3을 제외한 E1과 E2에서는 체험관의 3회 이용자는 없었다.



<그림 4-8> 응답자 동행인

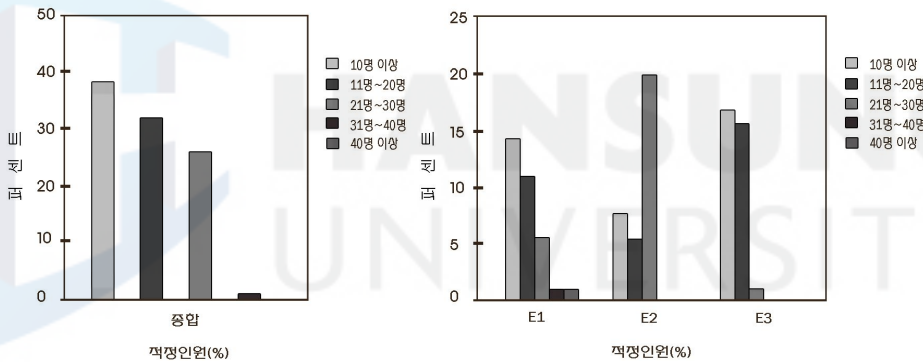
체험관별 동행인별로 각 체험관의 이용 빈도를 분석해보면 E3는 친구 및 동료와 함께 이용했다는 응답이 12명(13.3%), 단체로 이용했다는 응답이 11명(12.2%), 가족과 함께 이용했다는 응답이 7명(7.8%)으로 동행자의 범위가 고르게 나왔고, E2는 친구 및 동료와 함께 이용한 비율이 20명(22.2%)으로 가장 높게 나온 반면 E1는 단체 이용이 17명(18.9%)로 단체로 이용했다는 응답이 3개관 중에서 가장 높았다.

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-9> 응답자 체험적정시간

체험관별 체험의 적정 시간을 조사한 결과 가장 적정한 시간은 1시간 30분~2시간을 선택한 비율이 가장 높았고 이는 각 체험관별로 E1는 26명 (28.9%), E2는 25명(27.8%), E3는 23명(25.6%)의 높은 비율로 조사되었다.



<그림 4-10> 응답자 이용시 적정인원

체험 시 적정인원에 대한 조사에서는 10명 이내는 35명(38.9%), 11명~20명이 29명(32.2%), 21명~30명이 24명(26.7%), 31명~40명이 1명(1.1%), 40명 이상이 1명(1.1%) 조사결과를 보였다. 체험관별로 분석하였을 때 각 체험관에서의 희망적정인원은 다소 다양한 비율을 보였다. E2에서는 가장 적정한 인원으로 21~30명을 18명(20.0%)가 선택하였고, E3에서는 각각 10명 이상이 15명(16.7%), 11명~20명으로 14명(15.6%)이 응답하여 각 체험관을 이용하는 인원은 적어야 한다고 생각하는 것으로 분석되었다.

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

4. 시민안전체험관의 관심도 조사

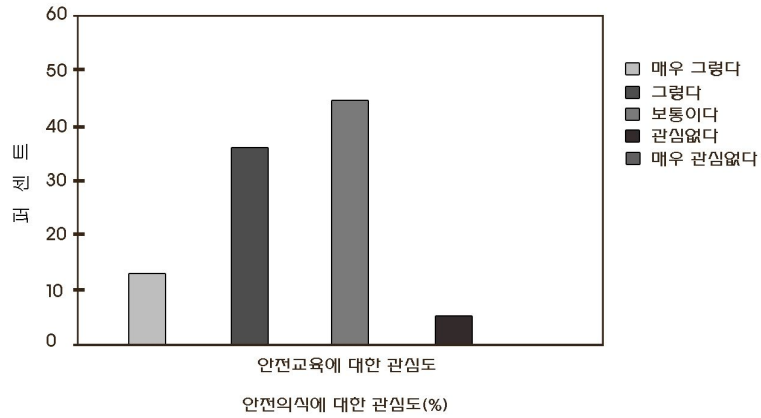
1) 응답자의 안전의식에 대한 관심도 분석

3곳(E1, E2, E3)에서 안전체험을 이용한 이용자를 대상으로 안전의식에 대한 관심 정도를 조사한 결과 [표 4-5]와 같은 분석결과를 보였다. 즉 응답자 90명 중 ‘일상생활 중 안전교육을 받기를 희망한다’는 설문에서는 ‘보통이다’가 40명(44.4%), ‘그렇다’가 32명(35.6%)로 안전교육에 대한 관심은 있어 보였으나 적극적이질 못했다. 반면 ‘일상생활 중 안전으로부터 사고 우려를 느낀다’는 설문에서는 ‘느낀다’가 44명(48.9%), ‘매우 느낀다’가 31명(34.4%)로 일상생활 중 사고 우려를 많이 느꼈고 1.1%를 제외한 나머지 98.9%가 일상생활 중 각종 안전사고로부터 생명에 위협을 받거나 피해를 당할 우려가 있다고 답했다. 이는 사고를 줄이기 위한 안전교육의 필요성에 대한 응답자들의 인지가 부족한 것으로 볼 수 있다.

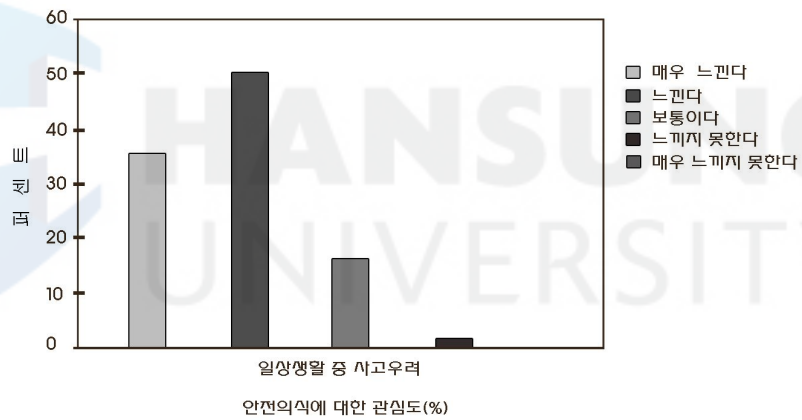
[표 4-5] 안전의식에 대한 관심도

설문사항	답변 문항	E1	E2	E3	전체	카이제곱 통계량 (유의확률)
		빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)		
일상생활 중 안전교육을 받기를 희망	매우 그렇다	2(2.2%)	4(4.4%)	6(6.7%)	12(13.3%)	6.050 (0.642)
	그렇다	12(13.3%)	12(13.3%)	8(8.9%)	32(35.6%)	
	보통이다	14(15.6%)	11(12.2%)	15(16.7%)	40(44.4%)	
	관심없다	2(2.2%)	2(2.2%)	1(1.1%)	5(5.6%)	
	매우 관심없다	0(0.0%)	1(1.1%)	0(0.0%)	1(1.1%)	
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100%)	
일상생활 중 안전으로부터 사고 우려를 느낀다	매우 느낀다	8(8.9%)	12(13.3%)	11(12.2%)	31(34.4%)	3.845 (0.698)
	느낀다	17(18.9%)	12(13.3%)	15(16.7%)	44(48.9%)	
	보통이다	5(5.6%)	5(5.6%)	4(4.4%)	14(15.6%)	
	느끼지 못한다	0(0.0%)	1(1.1%)	0(0.0%)	1(1.1%)	
	매우 느끼지 못한다	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	
	전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100%)	

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-11> 안전의식에 대한 관심도(안전교육에 대한)



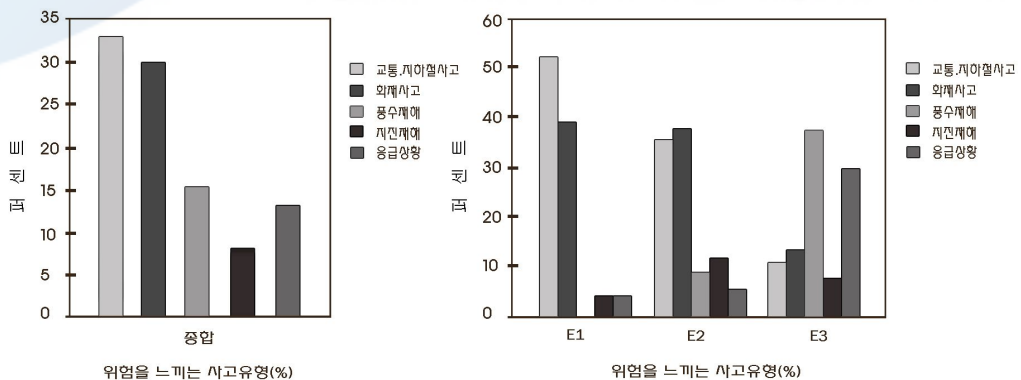
<그림 4-12> 안전의식에 대한 관심도(생활 중 사고우려)

2) 일상 생활 중에서 위협을 느끼는 사고 유형 분석

[표 4-6]과 같이 ‘일상생활 중 위협을 주는 사고’는 무엇이라고 생각하는 지 순위별로 1위~3위를 조사한 결과 응답자들은 1위로 89명(33.0%)이 교통·지하철사고, 2위로 81명(30.0%)가 화재사고, 3위로는 42명(15.6%)이 풍수재해 위협을 많이 느낀다고 답했다. 그 밖에는 4위로 36명(13.3%)이 응급상황, 5위로 22명(8.1%)이 지진재해에 위협 받고 있다고 응답했다. 체험관별 분포도를 분석한 결과 1순위와 2순위가 교통·지하철사고와 화재 사고를 선택했고 3순위가 풍수재해를 선택하였다.

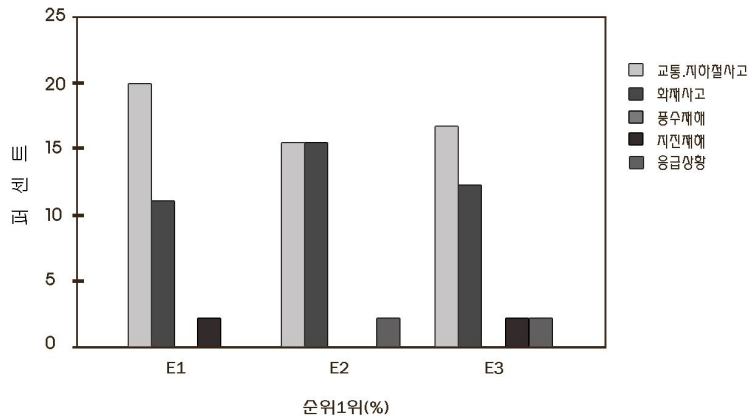
[표 4-6] 일상 생활 중 위협을 느끼는 사고 (순위별 3가지)

답변 문항	일상 생활 중 위협을 느끼는 사고 1순위~3순위					
	교통·지하철사고	화재사고	풍수재해	지진재해	응급상황	전체
1순위	47(52.2%)	35(38.9%)	0(0.0%)	4(4.4%)	4(4.4%)	90(100.0%)
2순위	32(35.6%)	34(37.8%)	8(8.9%)	11(12.2%)	5(5.6%)	90(100.0%)
3순위	10(11.1%)	12(13.3%)	34(37.8%)	7(7.8%)	27(30.0%)	90(100.0%)
합 계	89(33.0%)	81(30.0%)	42(15.6%)	22(8.1%)	36(13.3%)	210(100.0%)



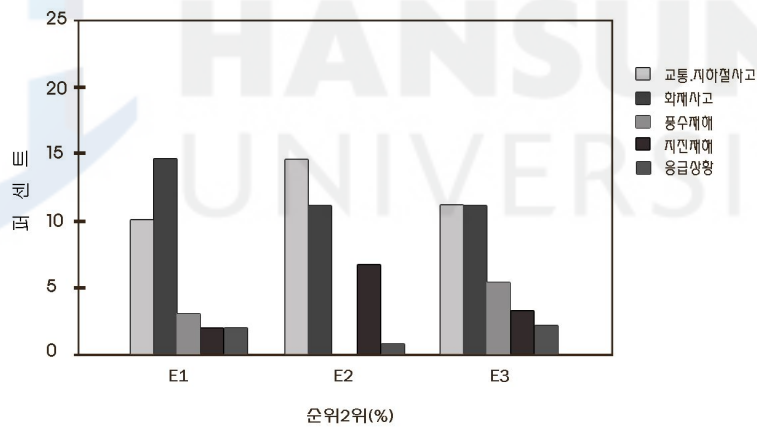
<그림 4-13> 응답자 위협요소별 사고순위 1~3순위 종합분석 (%)

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-14> 응답자 체험관별 사고 (1순위)

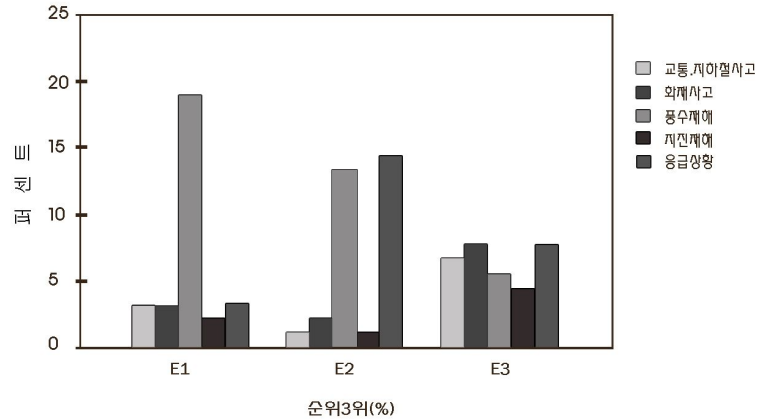
일상 생활 중에서 위협을 느끼는 사고 유형 1순위를 체험관별로 분석해 보았을 때 E1에서 18명(20%), E2에서 14명(15.6%), E3에서 15명(16.7%)이 교통·지하철사고에서 가장 위협을 느낀다고 응답했다.



<그림 4-15> 응답자 체험관별 사고 (2순위)

다음으로 일상 생활 중 위협을 느끼는 사고 유형 2순위를 체험관별로 분석해 보았을 때 각 체험관별로 서로 다른 차이를 보였다. E1에서는 13명(14.4%)이 화재사고, E2에서는 13명(14.4%)이 교통·지하철사고를, E3에서는 각각 10명(11.1%)이 교통·지하철사고와 화재사고라고 답하였다.

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-16> 응답자 체험관별 사고 (3순위)

마지막으로 일상 생활 중 위협을 느끼는 사고유형의 3순위 또한 다르게 나타났다. 2순위와 마찬가지로 각 체험관별로 즉 E1에서는 17명(18.9%)이 풍수재해를, E2에서는 13명(14.4%)이 응급 상황을, E3에서는 각각 7명(7.8%)이 화재사고와 응급상황이 라고 답하였다.

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

5. 시민안전체험관의 관람형태 및 만족도 조사

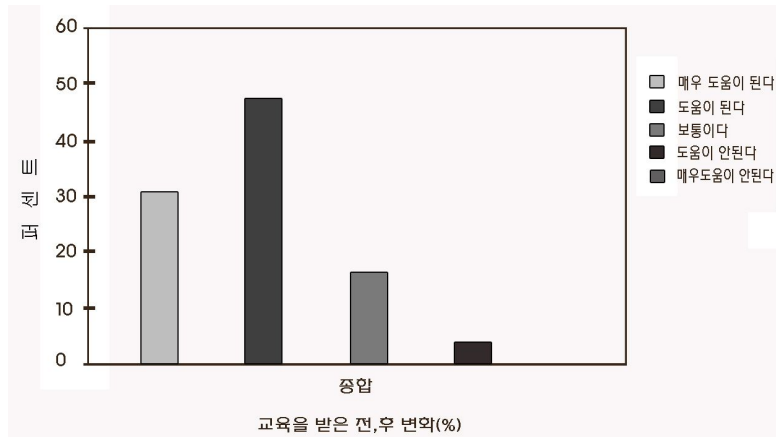
1) 응답자들 중 체험을 통한 교육을 받은 전, 후의 변화 분석

시민안전체험관의 이용자를 대상으로 조사한 체험 내용의 만족도를 [표 4-7]과 같이 분석하였다. 먼저 ‘체험 교육을 받은 전, 후 안전교육의 인식 변화’에 대한 조사를 분석한 결과 ‘도움이 되었다’가 43명(47.8%), ‘매우 도움이 되었다’가 28명(31.1%), ‘보통이다’가 45명(16.7%), ‘도움이 되지 않았다’가 4명(4.4%)이 응답했다. 또한 체험관 별로 분석해 보면 E2에서 이용 시 ‘도움이 되었다’가 17명(18.9%), ‘매우 도움이 되었다’가 11명(12.2%)로 안전교육을 받은 전, 후의 변화가 제일 컸다. 또한 E3에서도 ‘도움이 되었다’가 15명(16.7%), ‘매우 도움이 되었다’가 12명(13.3%)으로 만족을 보였고 E1에서는 ‘도움이 되었다’가 11명(12.2%), ‘보통이다’가 10명(11.1%), ‘매우 도움이 되었다’가 5명(5.6%), ‘도움이 되지 않았다’가 4명(4.4%)이 응답하여 안전교육을 통한 전 후 변화가 미흡하다는 사실을 알 수 있었다.

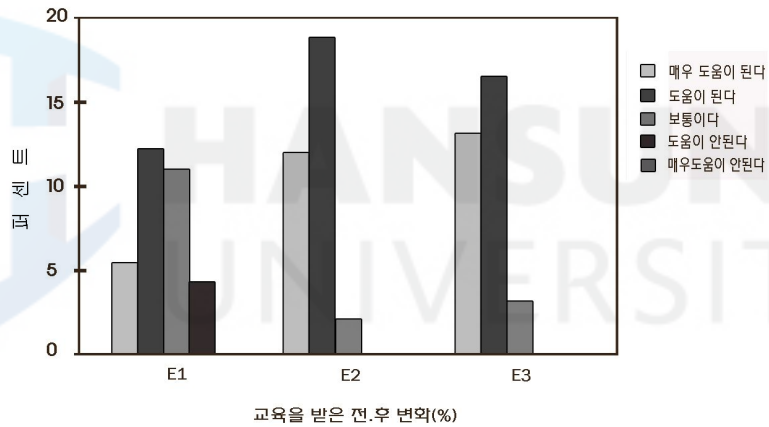
[표 4-7] 체험 교육을 받은 전·후의 변화

답변 문항	E1	E2	E3	전체	카이제곱 통계량 (유의확률)
	빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)		
매우 도움이 되었다	5(5.6%)	11(12.2%)	12(13.3%)	28(31.1%)	19.974 (0.003)
도움이 되었다	11(12.2%)	17(18.9%)	15(16.7%)	43(47.8%)	
보통이다	10(11.1%)	2(2.2%)	3(3.3%)	15(16.7%)	
도움이 되지 않았다	4(4.4%)	0(0.0%)	0(0.0%)	4(4.4%)	
매우 도움이 되지않았다	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	
전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-17> 응답자 체험 교육을 받은 전·후 변화 (종합)



<그림 4-18> 응답자 체험교육을 받은 전·후 변화 (체험관별)

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

2) 각 체험관 별 흥미 여부와 이의 선택이유

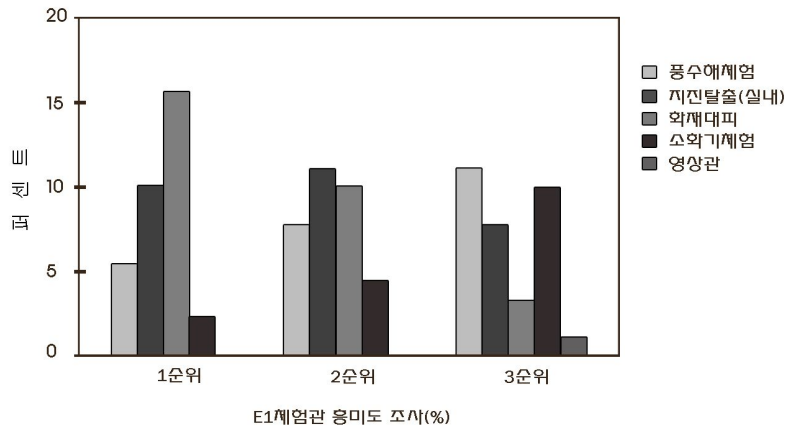
E1~E3에 대하여 ‘흥미로웠던 체험장’에 대하여 조사한 결과는 [표 4-8]과 같다.

[표 4-8] 흥미로웠던 체험장 (체험관별)

☐ 체험관 별 체험장 미비 공간임

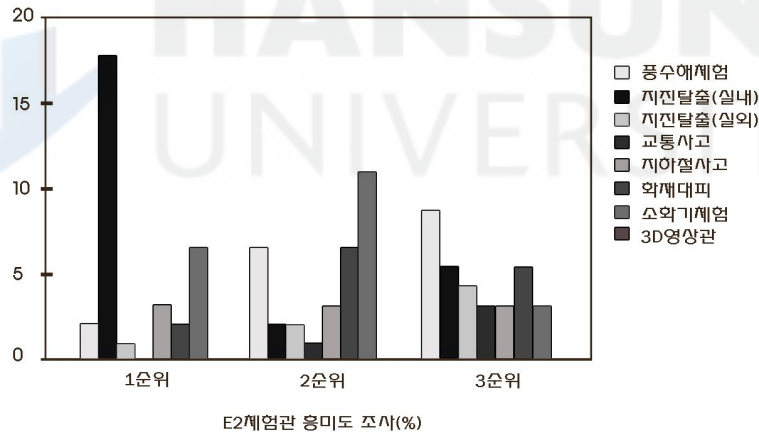
답변 문항	E1 빈도(%)			E2 빈도(%)			E3 빈도(%)		
	1순위	2순위	3순위	1순위	2순위	3순위	1순위	2순위	3순위
풍수해체험	5 (5.6%)	7 (7.8%)	10 (11.1%)	2 (2.2%)	6 (6.7%)	8 (8.9%)		1 (1.1%)	1 (1.1%)
지진탈출(실내)	9 (10.0%)	10 (11.1%)	7 (7.8%)	16 (17.8%)	2 (2.2%)	5 (5.6%)	2 (2.2%)	11 (12.2%)	3 (3.3%)
지진탈출(실외)				1 (1.1%)	2 (2.2%)	4 (4.4%)		5 (5.6%)	1 (1.1%)
교통사고					1 (1.1%)	3 (3.3%)			
지하철사고				3 (3.3%)	3 (3.3%)	2 (2.2%)	12 (13.3%)	3 (3.3%)	2 (2.2%)
화재대피	14 (15.6%)	9 (10.0%)	3 (3.3%)	2 (2.2%)	6 (6.7%)	5 (5.6%)	14 (15.6%)	6 (6.7%)	4 (4.4%)
소화기체험	2 (2.2%)	4 (4.4%)	9 (10.0%)	6 (6.7%)	10 (11.1%)	3 (3.3%)	1 (1.1%)	3 (3.3%)	11 (12.2%)
신약안전									
구조구난체험									2 (2.2%)
3D(영상관)			1 (1.1%)				1(1.1%)	1 (1.1%)	6 (6.7%)
전체	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-19> 체험관별 흥미가 있었던 공간 (E1)

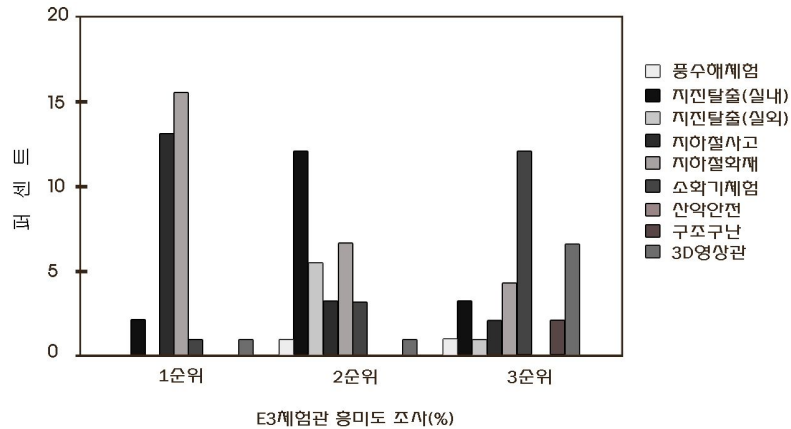
E1에서 이용자를 대상으로 흥미로웠던 체험장을 순위별로 분석한 결과를 살펴보면 5개의 주 체험장 중 1순위가 화재대피로 14명(15.6%), 2순위가 지진탈출(실내)로 10명(11.1%), 3순위가 풍수해체험으로 10명(11.1%)으로 선택했다.



<그림 4-20> 체험관별 흥미가 있었던 공간 (E2)

E2에서는 이용자를 대상으로 흥미로웠던 체험장을 순위별로 분석한 결과는 다음과 같다. 8개의 주 체험장 중 1순위는 지진탈출(실내)로 16명(17.8%), 2순위는 소화기체험으로 10명(11.1%), 3순위는 풍수해체험 8명(8.9%)이 선택했다.

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-21> 체험관별 흥미가 있었던 공간 (E3)

E3의 이용자를 대상으로 흥미로웠던 체험장을 순위별로 분석한 결과를 살펴보면 9개의 주 체험장 중 1순위는 지하철화재로 14명(15.6%)이, 2순위는 지진탈출(실내)로 11명(12.2%)이, 3순위는 소화기 체험으로 8명(8.9%)이 선택한 것으로 나타났다.

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

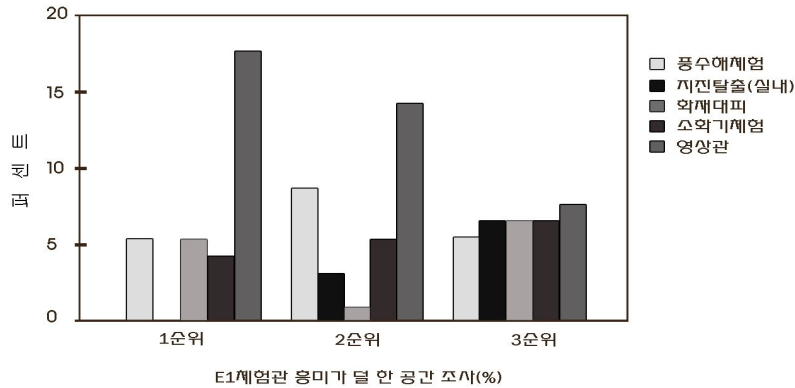
E1~E3에서 ‘ 흥미가 덜 했던 체험공간’에 대하여 조사한 결과는[표 4-9]과 같이 조사되었다. E1에서는 안전 교육을 받는 5개의 체험장 중에서 1순위로 16명(17.8%)이 영상관을 선택하였고, E2에서는 안전교육을 받는 8개의 체험장 중에서 1순위로 11명(12.2%)이 교통안전 체험장을, E3에서는 안전교육을 받는 9개의 체험장 중에서 1순위로 7명(7.8%)이 3D영상관이 가장 미흡하다고 응답했다.

[표 4-9] 흥미가 덜했던 체험공간 (체험관별)

☐ 체험관별 체험장 미비 공간

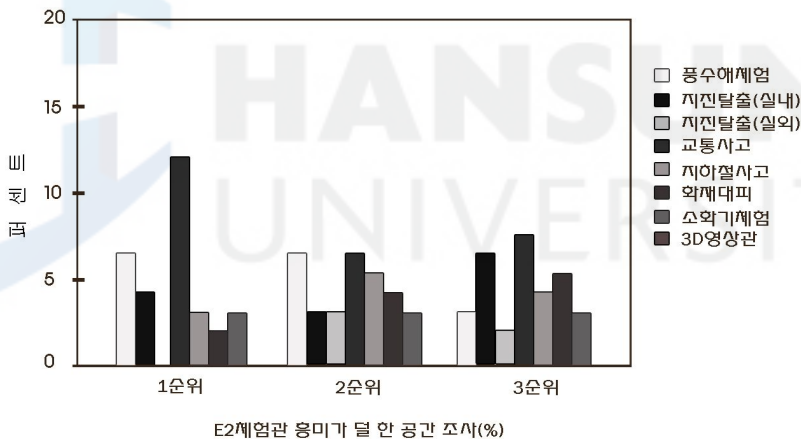
답변 문항	E1 빈도(%)			E2 빈도(%)			E3 빈도(%)		
	1순위	2순위	3순위	1순위	2순위	3순위	1순위	2순위	3순위
풍수해체험	5 (5.6%)	8 (8.9%)	5 (5.6%)	6 (6.7%)	6 (6.7%)	3 (3.3%)	6 (6.7%)	4 (4.4%)	7 (7.8%)
지진탈출(실내)		3 (3.3%)	6 (6.7%)	4 (4.4%)	3 (3.3%)	6 (6.7%)	1 (1.1%)	4 (4.4%)	1 (1.1%)
지진탈출(실외)					3 (3.3%)	2 (2.2%)	1(1.1%)	4 (4.4%)	1 (1.1%)
교통사고				11(12.2%)	6 (6.7%)	7 (7.8%)			
지하철사고				3 (3.3%)	5 (5.6%)	4 (4.4%)	2 (2.2%)	3 (3.3%)	3 (3.3%)
화재대피	5 (5.6%)	1 (1.1%)	6 (6.7%)	2 (2.2%)	4 (4.4%)	5 (5.6%)	4 (4.4%)		1 (1.1%)
소화기체험	4 (4.4%)	5 (5.6%)	6 (6.7%)	3 (3.3%)	3 (3.3%)	3 (3.3%)	1 (1.1%)	3 (3.3%)	6 (6.7%)
산악안전							4(4.4%)	7(7.8%)	1(1.1%)
구조구난체험							4(4.4%)	4(4.4%)	5 (5.6%)
3D(영상관)	16 (17.8%)	13 (14.4%)	7 (7.8%)				7(7.8%)	1 (1.1%)	5 (5.6%)
전체	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)	30 (33.3%)

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-22> 체험관별 흥미가 덜 한 공간 (E1)

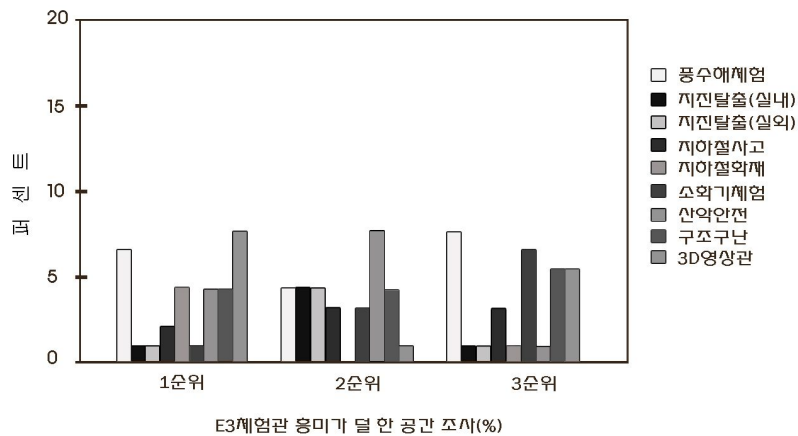
E1에서는 이용자를 대상으로 흥미가 덜했던 체험장을 순위별로 분석한 결과를 살펴보면 5개의 주 체험장 중에서 1순위로 16명(17.8%)이, 2순위로 13명(14.4%)이, 그리고 3순위로 7명(7.8%)으로 전반적으로 영상관이 가장 미흡하다는 조사결과를 보였다.



<그림 4-23> 체험관별 흥미가 덜 한 공간 (E2)

E2에서는 이용자를 대상으로 흥미가 덜했던 체험장을 순위별로 분석한 결과를 살펴보면 8개의 주 체험장 중에서 1순위로 11명(12.2%)이 교통안전 체험장을 선택하였고, 2순위로는 홍수해체험과 교통안전체험장을 각각 6명(6.7%)이 선택했다. 3순위로는 7명(7.8%)이 교통안전체험장을 뽑았는데 이와 같은 조사 결과로써 전반적으로 교통안전체험장이 이용자들의 만족도를 채우기에는 미흡하다는 결론을 낼 수 있었다.

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-24> 체험관별 흥미가 덜 한 공간 (E3)

E3에서는 이용자를 대상으로 흥미가 덜했던 체험장을 순위별로 분석한 결과를 살펴보면 9개의 주 체험장 중에서 1순위가 7명(7.8%)이 3D영상관을 선택하였고, 2순위로는 7명(7.8%)이 산악안전전을 선택하였다. 3순위로는 7명(7.8%)이 풍수해체험을 선택해 각 체험장이 이용자들의 만족도를 충족시키기에는 미흡하다는 결과를 알 수 있었다.

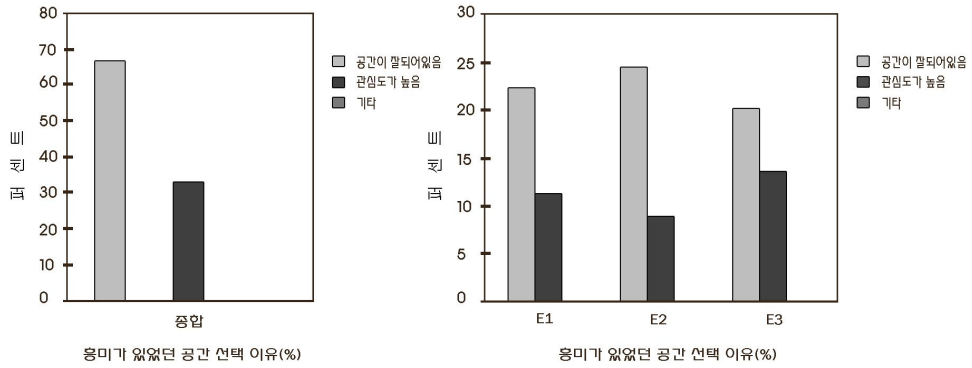
*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

흥미가 있었던 공간을 선택한 이유와 흥미가 덜하였던 공간을 선택하게 된 이유에 대하여 분석한 결과는 [표 4-10]과 같다. 먼저 ‘흥미가 있었던 공간을 선택한 이유’를 분석 결과 ‘체험공간이 잘 되어있어서’를 60명(66.7%)이 선택하였고, ‘관심도가 높아서’는 30명(33.3%)이 선택했다. 또한 ‘흥미가 덜하였던 공간을 선택한 이유’는 ‘체험공간이 잘 되어 있지 않아서’를 60명(61.1%)이, ‘관심도가 낮아서’는 27명(30.0%)이 선택하여 이용객들은 체험공간이 잘 되어있는 공간에서 호기심을 유발하고 적극적인 참여를 유도할 수 있음을 알 수 있었다.

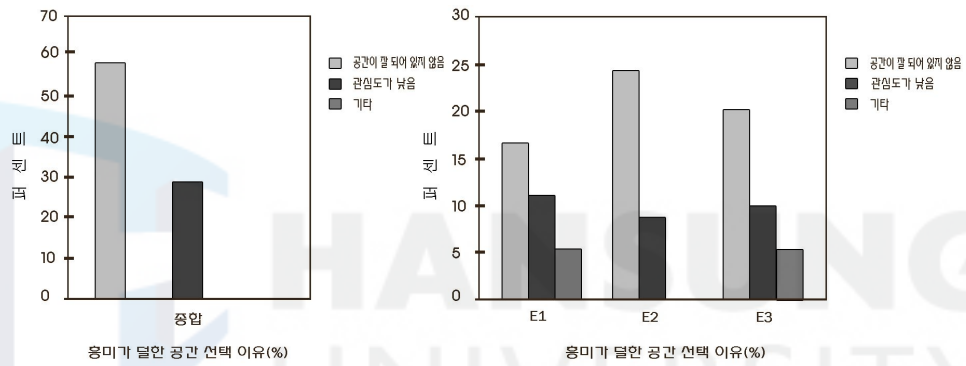
[표 4-10] 흥미가 있었던, 공간과 흥미가 덜했던 공간의 선택 이유(체험관별)

설문사항	답변 문항	E1	E2	E3	전체	카이제곱 통계량 (유의확률)
		빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)		
흥미가 있었던 공간 선택 이유	체험공간이 잘 되어 있어서이다	20(22.2%)	22(24.4%)	18(20.0%)	60(66.7%)	1.200 (0.549)
	관심 정도가 높아서이다	10(11.1%)	8(8.9%)	12(13.3%)	30(33.3%)	
	기타	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	
	전체 빈도(%)	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100.0%)	
흥미가 덜했던 공간 선택 이유	체험공간이 잘되어 있지 않아서이다	15(16.7%)	22(24.4%)	18(20.0%)	55(61.1%)	6.318 (0.177)
	관심 정도가 낮아서이다	10(11.1%)	8(8.9%)	9(10.0%)	27(30.0%)	
	기타	5(5.6%)	0(0.0%)	3(3.3%)	8(8.9%)	
	전체 빈도(%)	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100.0%)	

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-25> 흥미가 있었던 공간 선택 이유(%)



<그림 4-26> 흥미가 덜 한 공간 선택 이유(%)

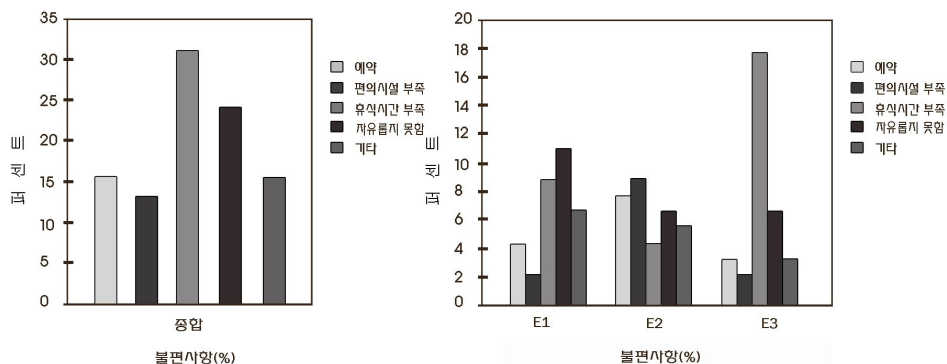
*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크

이용자 중 체험관 이용 시 불편했던 사항을 분석한 결과는 [표 4-11]과 같았다. 응답자 28명(31.1%)는 휴식시간이 없어 아쉬움을 표하였고, 22명(24.4%)은 자유롭게 체험을 못하는 점에 불편함을 느낀 것으로 나타났으며 예약 당시 어려움을 겪었다는 응답은 14명(15.6%)를 차지하였다. 또한 주차장과 같은 편의 시설의 부족은 12명(13.3%)가 불편했다고 응답했다. 이 외 기타 사항으로는 자세한 체험이 부족하였고 체험의 강도가 낮아 경각심 유발에는 부족하였다고 답했다.

[표 4-11] 체험관 이용 시 불편 사항

답변 문항	E1	E2	E3	전체	카이제곱 통계량 (유의확률)
	빈도(%)	빈도(%)	빈도(%)		
예약하기가 힘든 점	4(4.4%)	7(7.8%)	3(3.3%)	14(15.6%)	18.312 (0.019)
주차장 등 편의 시설의 부족한 점	2(2.2%)	8(8.9%)	2(2.2%)	12(13.3%)	
휴식시간이 없는 점	8(8.9%)	4(4.4%)	16(17.8%)	28(31.1%)	
자유롭게 체험을 못하는 점	10(11.1%)	6(6.7%)	6(6.7%)	22(24.4%)	
기타	6(6.7%)	5(5.6%)	3(3.3%)	14(15.6%)	
전체	30(33.3%)	30(33.3%)	30(33.3%)	90(100.0%)	

*Experience Hall- E1=서울시 광나루시민안전체험관, E2=서울시 보라매시민안전체험관, E3=대구시 시민안전테마파크



<그림 4-27> 이용자들이 응답한 불편 사항(%)

제 3 절 설문조사 결과분석

본 장에서는 앞선 사례 조사와 성인들을 대상으로 한 설문 조사를 통해 현황을 분석하였다.

1) 서울시 광나루시민안전체험관(E1)

광나루시민안전체험관은 시민안전체험관이지만 국내에서 최초로 설립한 안전체험관으로 어린이를 대상으로 체험시설이 구성되어 있었다. 또한 주 체험장 7곳 중 응급구조체험은 사전 예약과 별도의 예약을 거쳐 체험이 가능하였고 구조구난의 경우 어린이들의 사고 위험을 고려하여 체험을 중단한 상황이다. 또한 라이드 영상관은 초등학교, 중학생 어린이들만 사용이 가능한 체험관이였다. 이런 몇 가지를 제외하면 실제 성인들이 체험을 할 수 있는 체험장은 4곳 밖에 안 된다. E1체험관을 찾는 성인은 주로 유아교육학과 학생들을 비롯한 어린이와 연관된 학과의 대학생(55.6%)들과 어린 아이들의 교육을 목적으로 방문하는 부모님, 선생님(44.4%)들이었다. 또한 현재 1회 체험인원은 한개 팀별로 40~50명으로 나뉘고 있지만 응답자 43.3%가 ‘10명 이하’로 줄여 직접적인 체험을 원한다고 답했다.

2) 서울시 보라매시민안전체험관(E2)

보라매시민안전체험관은 ‘광나루시민안전체험관’ 설립 후 문제점들을 보완하여 최근에 건립된 체험관이다. E2 체험관은 주 체험장이 9곳으로 구성되어 있었다. 이중 응급구조체험을 이용할 수 없는 곳을 제외한 8곳이었다. 전반적인 체험공간별 구성 연출 요소는 높은 수치를 보였고 (5점 척도 기준, 주제연출: 3.5점, 공간연출: 3.2점, 체험연출 2.6점, 운영·시스템: 3점) 설문을 통한 흥미로웠던 공간 순위는 1순위가 지진탈출(실내)체험으로 53.3%, 2순위가 소화기체험으로 33.3%, 3순위가 풍수해 체험으로 26.6%로 집계가 되었다. 사례조사와 설문조사를 통해 3곳(E1~E3) 중 교육을 받은 전후의 변화를 조사한 결과 100%가 도움이 되었다고 답했다. 하지만 문제

점도 나타났는데 응답자 중 조사 결과 일상생활 중 사고위험을 가장 많이 느끼는 유형이 교통사고(50%)로 조사된 반면, 가장 흥미가 덜했던 체험장 조사에서도 1순위가 36.6%, 2순위가 20.0%, 3순위가 23.3%로 교통안전체험장인 것으로 나타났다.

3) 대구시 시민안전테마파크(E3)

대구시 시민안전테마파크는 상인동 가스폭발, 2.18 지하철 참사를 비롯한 각종 재난과 안전사고 유발 요인을 분석하고 이에 대한 대응역량을 위해 설립된 체험관이다. E3 체험장은 주 체험장이 10곳으로 구성되어 있었다. 응급구조체험을 이용할 수 있는 곳은 체험이 가능한 장을 제외한 9곳이었다. 이 중 E3체험관은 지하철안전체험장을 중심으로 설계되어 있었고, 국외에서도 사례가 없는 새로운 전시매체로 지하철 사고 발생 시 대처요령 및 안전수칙에 대한 교육에 중점을 두었다. 하지만 일상생활 중 사고위험을 가장 많이 느끼는 유형을 조사한 내용을 결합시켜 보면 문제점을 도출할 수가 있다. 응답자 30명 중 일상생활 중 사고우려가 가장 높은 유형의 사고조사에서 1순위는 53.3%로 교통사고·지하철사고를 선택하였고, 2순위로 40%가 화재사고, 3순위로 23.7%가 응급상황대처를 선택하였다. 하지만 E3는 체험장 10곳 중에는 1순위로 응답자가 느끼는 사고우려 1순위에 속하는 교통안전 체험장은 없었고, 2순위인 화재대피체험장 또한 지하철 안전체험장과 겹하여 운영되고 있었다. 또한 3순위인 응급상황대처 체험장도 별도의 예약을 거쳐야 체험이 가능하였다. 이렇게 아예 운영되지 않거나 이용하기 어려운 체험장이 대부분인 탓에 각 체험관의 현재 운영 상황은 안전 사고에 대처하고자 하는 이용객들의 요구를 충족시키기에는 역부족인 것으로 나타났다.

제 4 절 종합 고찰

본 연구의 설문조사는 성인을 대상으로 서울 광나루시민안전체험관, 서울시 보라매시민안전체험관, 대구시 시민안전테마파크를 중심으로 안전체험교육을 받은 이용자에게 각각 30부씩 90부의 응답을 받은 후 조사 결과를 분석하여 일반사항, 인지도, 이용빈도, 관심도, 만족도에 대해 설문조사를 진행하여 분석하였다.

이용객의 설문을 재구성하여 종합적으로 보면 안전체험관을 가장 많이 이용하는 연령대는 20대가 56.6%로 가장 많았고 연령별 직업현황을 보았을 때 학생이 56.6%로 가장 많았다. 인지도를 조사한 결과 전체응답의 40%가 안전체험관이 운영되고 있는 사실을 전혀 몰랐고 ‘1회’ 사용자 수도 76.7%로 처음 접하는 이용객들이 대부분이었다. 함께 동행한 동행인 조사에서는 ‘친구 및 동료’와 함께 이용했다는 응답이 45.6%, ‘단체’이용객이 40%, ‘가족’과 함께 이용했다고 응답이 14.4%로 조사되었다. 이 중 ‘친구 및 동료’와 함께 이용했다고 응답한 대학생이 많았고 이용 목적은 학교 수업과 연관되어 찾았다는 응답이 많았다. 이어서 주말에는 가족 단위, 단체 관람객이 아이들의 교육을 위해 많이 이용하고 있었다. 시민안전체험관 관심도를 조사한 내용을 살펴 보면 ‘일상생활 중 안전교육을 받기를 희망 한다’고 답한 응답자는 6.7%를 제외한 93.3%나 되었다. 또한 일상생활 중 사고우려에 대한 불안감을 느끼는지에 대한 조사에서는 ‘느낀다’가 48.9%, ‘매우 느낀다’가 34.4%, ‘보통이다’가 15.6%로 전체의 99%가 사고에 대해 불안을 느낀다고 응답했다. 한편 일상생활 중 가장 위협을 느끼는 사고유형으로는 1순위가 ‘교통·지하철사고’로 33.0%, 2순위가 ‘화재사고’ 30.0%로, 3순위가 ‘풍수해’ 15.6%로, 4순위가 ‘응급상황대처’로 13.3%, 5순위가 ‘지진’으로 8.1%의 순으로 집계되었다. 체험 교육을 받은 전, 후의 변화의 조사를 분석해 본 결과는 4.4%를 제외한 95.6%가 실제 상황 대처 시 도움이 될 것 같다고 응답했다. 마지막으로 흥미로운 공간과, 흥미가 덜했던 공간에 대하여 설문을 통해 이용객들은 흥미로웠던 공간으로 사고의 위험을 느끼는 사고체험보다는 새롭고 신선한 체험공간을 지목하였다. 반면 사고 우려가 높았던 공간은 흥미롭지 못한 것으로 조사되었다.

제 5 장 결 론

급속도로 변화되어가고 있는 현대사회는 우리의 건강과 생명에 위협을 주는 요소들과 이에 따른 사고 위험이 날로 높아져 가고 있다. 전쟁과 테러와 같은 파괴성이 높은 위험을 제외하더라도 대형화재, 교통사고, 산업재해, 자연재해와 같은 재난의 출현과 위험요인은 날로 그 정도가 심각한 수준에 이르고 있다. 이로 인해 안전문화를 정착시키기 위한 변화의 움직임이 사회에 일어나기 시작하면서 어린이를 위한 안전체험장이 활성화되기 시작하였다. 하지만 각종 사고 위험으로부터 보호를 받아야 할 아이들은 아직까지 신체특성상 미숙하여 위험상황에 대처할 수 있는 능력이 부족하고 위험을 인지하는 이해도가 낮다. 이에 사고의 예방과 건강한 생활을 유지하기 위해서는 항상 안전수칙을 올바르게 지키고 생활화, 습관화할 수 있도록 개선되어야 하며 어린이만을 우선적인 대상으로 삼는 것보다는 시민들 모두에게 이룬 중심교육 외에도 현장체험이나 실기실습을 통하여 예기치 못한 위험사태에 직면시 대처할 수 있는 교육공간이 절실히 필요하다.

이에 본 연구는 시민안전체험공간의 공간구성과 전시매체를 통한 현황 및 사례분석을 하고, 시민안전체험시설의 재해분류별 주 체험장과 체험시설에 대해 설문을 통해 분석하였다. 그리고 공간연출 및 체험을 유발시키는 특성을 파악하여 다음과 같은 개선방안을 결론으로 제안하려고 한다.

첫째, 일상생활 중 사고우려가 높은 위험요인은 다양한 체험을 할 수 있는 공간으로 보완하고, 이용자들의 선택형 체험프로그램으로 구성하여 맞춤형 교육을 하는 것이 필요하다. 일상생활 중 위험을 가장 많이 느끼는 사고를 조사한 결과, 1위 교통사고(33.0%), 2위 화재사고(30.0%), 3위 풍수재해(15.6%), 4위 응급상황(13.3%), 5위 지진재해(8.1%)로 교통사고에 대한 사고 우려가 가장 높음을 알 수가 있었다. 하지만 교통사고체험장을 체험

관별로 조사하여 분석한 결과, 3곳(E1, E2, E3)의 체험관 중 1곳(E2)에서만 체험교육시설이 운영 중에 있었다. 그리고 응급처치체험장은 3곳(E1, E2, E3)의 체험관에서 모두 응급구조체험시설을 운영되고 있었으나 일반적인 종합 체험에서 제외된, 사전 예약을 통한 프로그램으로 운영되고 있었다. 이용객 직업과 주위환경의 차이에 따라 우려하는 사고의 유형도 조금씩 차이가 있었다. 이를 극복하기 위해서는 사고율이 높은 교통사고 체험장과 같은 프로그램은 보완이 되고, 이용자의 효율적인 체험을 위해서는 현재 제한된 체험 프로그램에서 좀 더 다양한 프로그램을 제시하여 선택형 체험프로그램으로 보완하여야 한다.

둘째, 안전체험에 대한 흥미를 유발하기 위해서는 이용객 중심으로 스스로 탐험하고 극복하는 테마형 전시매체를 도입시켜 체험관을 조성하여야 한다. 체험 프로그램의 만족도 조사 결과를 살펴보면 1위 화재대피체험(33.4%), 2위 지진탈출<실내>체험(25.6%), 3위 소화기체험(25.6%) 순이었다. 조사 결과를 살펴보면 66.7%의 이용객들은 일상생활 중 위협을 느끼는 사고의 프로그램보다는, 체험공간이 잘 되어있는 시설에서 더 만족과 흥미를 느낀 것으로 나타났다. 화재대피 체험장의 전시매체를 분석해 본 결과 기존의 감각적 정보(시각+촉각, 시각+청각)에서 오감을 이용한 다중 감각적(3개 이상의 감각기관에 동시에 전달) 정보를 지원하고 있었다. 이는 체험에 대한 만족과 흥미를 극대화시킴으로서 이용자들에게 비의식속에서 행위를 유도하고 정보를 습득하게 하는 의도를 보여주었다. 이처럼 흥미를 유도하기 위해서는 테마형 전시매체를 도입하여 사고현장을 재현한 실물과 같이 공간구성을 계획하여 체험공간에서 이용객들이 직접 위협을 체험하고 소통할 수 있게 보완하여야 한다.

셋째, 편안한 체험을 위해서는 체험장 내에 편의시설을 보완하여 질적 수준을 향상시켜야 한다. 안전체험시설 3곳(E1, E2, E3)을 조사한 결과 편의시설 중 매점, 카페테리아, 음식점과 같은 시설은 어디에서도 볼 수가 없었다. 만족도에 관한 설문 조사결과 이용객들이 원하는 체험의 적정 시

간은 82.2%가 ‘1시간 30분~2시간’이라고 응답했고, 적정 인원은 38.9%가 ‘10명 이하’라고 응답했다. 조사에 따르면 이용자들은 체험관을 이용할 때 휴식시간을 갖기를(31.1%) 희망하였고, 자유롭게 체험하기를 24.4%가 희망하는 것으로 나타났다. 이에 편안하고 자율적인 체험을 위해서는 체험관 내의 시설에 대해 편리성과 질적 수준을 향상시켜야 한다.

넷째, 이용객들의 안전에 대한 인지도 및 시설에 대한 이용 빈도를 향상시키기 위해서는 체험시설을 교육공간으로 활용하여 다양한 대체수업 및 교육공간으로 활용하기 위한 적극적인 홍보가 필요하다. 이를 위해서는 각 공공단체, 교육기관과 기업 등에서의 적극적인 협조가 필요하다. 이를 통해 공공단체에서는 의무화된 안전교육을 홍보하고 활성화시키고, 교육기관에서는 안전교육을 대체수업으로 활용하고, 기업의 종사자들은 안전교육을 사전 예방책으로써 이용하는 것이 필요하다. 또한 온라인과 오프라인을 통해 안전교육을 홍보함으로써 자연스럽게 안전교육에 대한 인지도를 향상시킨다.

현재 ‘현실적인 안전교육이 필요한 대상은 누구인가?’라는 질문에 대부분의 사람들은 주저 없이 자라고 있는 어린세대 라고 얘기 한다. 물론 이들은 신체·정신적 성숙단계가 미숙하고 저항력이 약하여 사고에 무방비로 방치 될 수 있다. 사실을 우리는 인지하여야 한다. 그동안 우리는 어린이에 대한 안전교육의 중요성을 인지하고는 있지만 마치 성인과는 무관한 문제로 다루고 있다.

하지만 통계청의 사고통계에 따르면 안전사고가 많이 일어나는 세대는 유아부터 청소년의 경우보다 30세 이상의 성인인 것으로 나타났다. 특히 성인의 경우 청소년 이하의 세대보다 사고발생 빈도가 2배, 많게는 3배 이상의 사고가 많이 발생하는 것으로 나타나 어린이뿐만 아니라 성인에게도 안전교육이 반드시 필요함을 알 수 있다. 따라서 시민들의 안전 의식의 내면화 및 행동의 습관화를 정착시키고 예기치 못한 위험사태에 직면할 때 적절히 대처할 수 있는 시민안전 체험교육이 절실히 필요하며 이의 중요성을 널리 알려야 한다.

본 연구는 시민들로 하여금 다양한 체험을 통해 안전에 대한 의식을 높이고 위급한 상황에서 대처할 수 있는 체험적 요구, 감정몰입을 할 수 있는 리얼리티한 체험 공간의 필요성에 대한 것이다. 이에 향후 본 연구의 제안 사항이 안전체험관을 계획하고 설립 시 공간구성과 전시매체의 상호작용을 통해 실제 안전사고의 예방에 도움이 되는 체험공간 구성을 위한 기초연구로 기여하길 바란다.



【참고문헌】

1. 국내문헌

- 권영걸(2001), 『공간디자인 16강』, 도서출판 국제.
- 김은숙(2009), 『몰입을 부르는 체험형 전시콘텐츠 기획』, 글누림.
- 김창수(2007), 『테마파크의 이해』, 대왕사.
- 로렌스 안 외1(2009), 『전시 디자인의 모든 것』, 고려닷컴.
- 박우찬(2001), 『전시연출 이렇게 한다』, 재원.
- 번트 슈미트(2002), 『체험 마케팅』, 세종서적.
- 조지프 파인 2세 외1(2001), 『고객 체험의 경제학』, 세종서적.
- 최인범(1997), 『안전교육』, 21세기교육사.
- 최혜실(2008), 『테마파크의 스토리텔링』, 글누림.
- 클레멘트(1999), 『디지털 시대의 정보디자인』, 안그라픽스.

2. 학술논문

- 강수철 외1(2010), 「어린이 교통안전 체험교육 실시 전·후 효과분석」, 『교통안전 연구논집』 제29권, 도로교통공단.
- 김미영 외1(2011), 「감성체험을 위한 공간의 어포던스 특성 분석」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제20권 4호, 한국실내디자인학회.
- 김용승 외1(2009), 「어린이박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성」, 『한국실내디자인학회 학술발표대회』, 제11권 4호, 한국실내디자인학회.
- 김은정 외1(2009), 「자연사박물관 전시내용구성의 시지각적 공간구조분에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제18권 2호, 한국실내디자인학회.
- 배선화 외3(2004), 「자연사박물관의 이용행태를 고려한 체험형 전시연출 방법에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회 2004년도 춘계 학술발표대회 논문집』, 제6권 1호, 한국실내디자인학회.

- 이윤희 외1(2005), 「노인생애체험전시관의 공간구성에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제14권 3호, 한국실내디자인학회.
- 전유창 외1(2009), 「체험 마케팅 도구로서의 공간 디자인 과정 및 전략에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제18권 4호, 한국실내디자인학회.
- 정창환(2001), 「성인소방안전교육의 발전과제에 대한 제언」, 『소방논문집』, 제5호, 소방학교.
- 홍지호 외1(2008), 「제주지역 테마박물관의 전시공간구성과 전시방식에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제17권 5호, 한국실내디자인학회.

3. 학위논문

- 고도재(2003), 「어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문.
- 고유정(2010), 「어린이 박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성에 관한 연구」, 한양대학교 석사학위논문.
- 구상우(2008), 「소규모 테마형 전시시설의 공간구성과 전시기법에 대한 고찰」, 동아대학교 석사학위논문.
- 김용기(2011), 「체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구」, 한양대학교, 석사학위논문.
- 김형숙(2007), 「전시 공간에서의 이용자 행태에 관한 연구」, 동서대학교 박사학위논문.
- 권혜선(2010), 「테마파크 개념을 적용한 어린이체험관의 전시연출에 관한 연구」, 국민대학교 석사학위논문.
- 박석진(2007), 「시민안전체험교육시설의 효율적 설치 및 운영 방안에 관한 연구」, 경일대학교 석사학위논문.
- 반한성(2010), 「안전체험시설의 비교분석」, 서울시립대학교 석사학위논문.
- 양명식(2011), 「체험 프로그램 및 사례분석에 의한 안전체험관 계획」, 홍익대학교 석사학위논문.

- 이유진(2008), 「사립미술관 체험교육 프로그램의 현황과 개선 방안」, 국민대학교 석사학위논문.
- 장홍범(2010), 「체험요소(4es)에 의한 체험공간연출방법에 관한연구」, 국민대학교 석사학위논문.
- 최정은(2008), 「어린이 기획전시 유형별 특징에 따른 체험프로그램 연구」, 국민대학교 석사학위논문.
- 한영수(2005), 「한국의 소방안전교육에 관한 연구」, 동국대학교 석사학위논문.

4. 웹사이트

광나루시민안전체험관 <http://safe119.seoul.go.kr/>

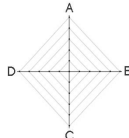
대구시민안전테마파크 <http://safe119.daegu.go.kr/>

보라매시민안전체험관 <http://safe119.seoul.go.kr/>

소방 방재청(사이버 안전체험관) <http://exp.nema.go.kr/>

【부 록】

체크리스트

구분	소재지	개관	연면적	층수	전시관 이미지
체험 운영 회수					
1회당 체험인원					
특징					
공간구성					
코너명					
공간 이미지	직접적 체험	간접적 체험	전시매체	체험감각요소	표현특성
	조작적 상호작용적 참여적 놀이	동적영상 특수영상 모형미오라마 특수연출	패널 모형 영상 현장체감	시각 촉각 청각 후각 시각	

【부 록】

설문지

<설문지>

시민안전체험공간의 개선방안에 관한 연구

안녕하십니까? 바쁘신 와중에도 설문에 응해주셔서 감사합니다.

본 설문지는 ‘시민안전체험공간의 개선방안에 관한 연구’에 설문 자료로 쓰기 위한 귀하의 안전체험관을 이용 후 만족도에 관한 조사입니다.

질문에 대한 응답은 정답이 없으며, 단지 귀하의 의견 및 순수한 학문적인 연구 목적에 사용되는 것임을 약속드립니다.

본 설문지는 무기명으로 실시되므로 개인 신상에 관한 비밀은 완전히 보장됩니다. 바쁘신 와중에 협조해 주신 점에 다시 한번 깊은 감사를 드립니다.

2012년 3월

지도교수: 한성대학교 인테리어디자인전공 교수 한혜련

연구자: 한성대학교 일반대학원 인테리어디자인전공 석사과정 이영화

※ 다음 설문을 읽고 자신의 의견에 가장 적합한 것을 골라 ☒표기 해주시기 바랍니다.

▷▶ 일반 사항에 관련한 질문입니다.

1. 귀하의 성별

①남() ② 여()

2. 귀하의 연령

①20대미만() ②20대() ③30대() ④40대() ⑤50대 이상()

3. 귀하의 직업

①학생() ②사무직() ③전문직·교직() ④서비스직() ⑤전업주부()

3-1 (3번 문항에서 「①학생」이라고 응답하신 분만 답해주세요)

귀하의 현재 학력

①중학교() ②고등학교() ③대학교() ④대학원이상()

▷▶ 일상생활 중 안전의식에 대한 관심 정도를 알기위한 질문입니다.

1. 일상생활에서 안전교육을 받기를 희망하십니까?

①매우 그렇다() ②그렇다() ③보통이다() ④관심없다() ⑤매우 관심없다()

2. 일상생활 중 각종 안전사고로부터 생명이나 재산의 피해를 당할 우려가 있다고 느끼십니까?

①매우 느낀다() ②느낀다() ③보통이다() ④느끼지 못한다() ⑤매우 느끼지 못한다()

2-1 (2번 문항에서 「①매우 느낀다 ②느낀다 ③보통이다」고 응답하신 분만 답해주세요)
생활안전 속에서 가장 큰 위협을 주는 요인이 무엇이라 생각하시는지 순위별로 3가지를 선택하여 주십시오. (, ,)

①교통·지하철사고() ②화재사고() ③풍수() ④지진() ⑤응급상황()

3. 안전교육을 받는 적절한 시기는 언제라고 생각하시는지 순위별로 3가지를 선택하여 주십시오.
(, ,)

①항상 받아야 한다 ②신입사원 시절 ③대학교 시절 ④고등학교 시절 ⑤중학교 시절 ⑥초등학교 시절

▷▶ ‘시민안전체험관’에 대한 사전정보 및 이용 빈도에 대한 질문입니다.

1. ‘시민안전체험관’이 현재 운영 중에 있는 사실을 알고 있으셨습니까?

①잘 알고 있다() ②조금 알고 있다() ③전혀 몰랐다()

2. ‘시민안전체험관’은 어떻게 알게 되셨습니까?

①주변의 소개() ②인터넷() ③TV·라디오() ④신문잡지() ⑤기타()

3. ‘안전체험관’에서 안전교육을 받은 경험은 있으십니까?(현재 체험횟수 포함)

①1회() ②2회() ③3회() ④4회() ⑤5회이상()

4. 누구와 함께 안전 체험관을 이용하셨습니까?

①단체() ②친구 및 동료() ③가족() ④연인() ⑤혼자()

▷▶ 체험을 통한 만족도 조사 질문입니다.

1. 체험시간의 적절한 시간은 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?(현재 1시간50분 내외임)

①0분~1시간() ②1시간~1시간 30분() ③1시간 30분~2시간() ④2시간이상()

2. 체험을 통한 교육은 실제 생활에 도움이 되었습니까?

①매우 그렇다() ②그렇다() ③보통이다() ④아니다() ⑤매우 아니다()

3-1 (3번 문항에서 「①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다」 라고 응답하신 분만 답해주세요)
실제생활에 도움이 된다고 생각하는 분야는 어떤 항목인지 순위별로 3가지를 선택하여
주십시오.

(, ,)

①지하철안전체험 ②지하철화재체험 ③풍수체험 ④산악안전체험 ⑤지진체험(실내) ⑥지진체험(실외)
⑦소화기체험 ⑧완강기체험 ⑨3D 미래안전영상

4. 조별 편성인원 중 한개 조의 체험인원은 몇 명이 적절하다고 생각하십니까?(현재 조별 30명 내외임)

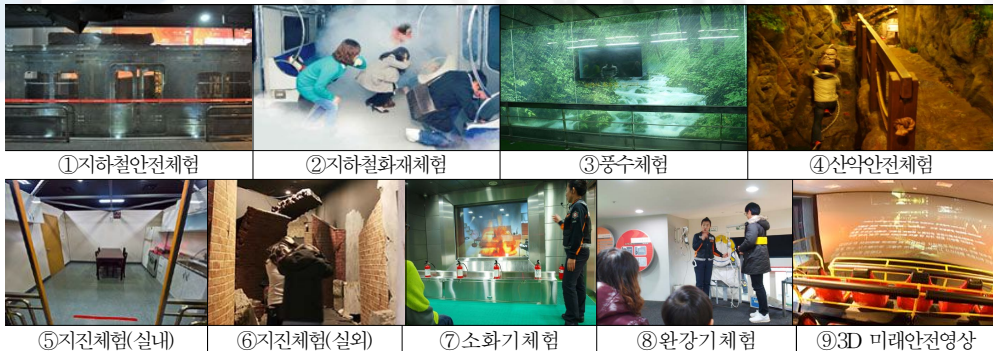
①10명 이하() ②11명~20명() ③21명~30명() ④31명~40명() ⑤40명 이상()

5. 시민종합안전교육체험장은 현재 국내 3곳(광나루시민안전체험관, 보라매시민안전체험관,
대구시민안전테마파크)이 있습니다. 이에 교육체험시설이 늘어나야 한다고 생각하십니까?

①네() ②아니오()

▶▶ 안전체험관 공간의 만족도에 관한 질문입니다.

※ 아래 그림은 '대구시민안전테마파크'로 대구시에 위치한 시민안전체험관으로서
지하철안전체험 등 각종 재난에 대처할 수 있는 다양한 체험프로그램을 통해 안전교육을 받을 수
있는 공간입니다.



1. 전체적으로 체험관에 만족하십니까?

①매우그렇다() ②그렇다() ③보통이다() ④아니다() ⑤매우 아니다()

2. 가장 기억에 남고 흥미로웠던 체험장을 순위별로 3가지를 선택하여 주십시오. (, ,)

①지하철안전체험 ②지하철화재체험 ③풍수체험 ④산악안전체험 ⑤지진체험(실내) ⑥지진체험(실외)
⑦소화기체험 ⑧완강기체험 ⑨3D 미래안전영상

2-1. 위의 2에서 선택하신 이유를 선택하여 주십시오.

① 체험공간이 잘 되어 있어서이다() ② 관심정도가 높아서이다() ③ 기타() _____

3. 체험교육의 중요성을 덜 느끼게 했던 체험장을 순위별로 3가지를 선택하여 주십시오. (, ,)

① 지하철안전체험 ② 지하철화재체험 ③ 풍수체험 ④ 산악안전체험 ⑤ 지진체험(실내) ⑥ 지진체험(실외)
⑦ 소화기 체험 ⑧ 완강기 체험 ⑨ 3D 미래안전영상

3-1. 위의 3에서 선택하신 이유를 선택하여 주십시오.

① 체험공간이 미흡하여서이다() ② 관심정도가 낮아서이다() ③ 기타() _____

4. 교육 중 가장 불편했던 점 하나를 선택하여 주십시오.

① 예약하기가 힘들었다() ② 주차장 등 편의시설이 없다() ③ 휴식시간이 없다()
④ 자유롭게 체험하지 못했다() ⑤ 기타() _____

5. 시민안전체험관에 어떤 점이 추가 또는 보완되어야 할지 의견을 부탁드립니다.

(_____)

【☞ 바쁘신 와중에도 설문에 끝까지 응해주셔서 진심으로 감사드립니다. ☜】

ABSTRACT

A Study on the Improvement of the Citizen Safety Experience Hall -Focused on the adult education center-

Li, Ying Hua
Major in Interior Design
Dept. of Media Design
Graduate School, Hansung University

For This study analyzed and investigated problems of local safety experience halls' spatial structure and media status. Improvements would be suggested after comprehending the need to execute safety education based on citizen's satisfaction and requests.

Safety experience center's space, experience types, presentation medium per exhibitions, and satisfaction level were needed to be found and analyzed. As a research method, local safety experience halls were theoretically analyzed to organize variations of disaster level, type, concept, roles, dangers, prior prevention, and ways to decrease damage.

Next, contents of safety experience space concept, display characteristics and types applied to local institution were analyzed. Safety

experience centers with systemized protocols that opened after 2003 and were bigger than 5,000m² were selected. We had three candidates and they were Seoul Gwangnaru Safety Experience Center, Boramea Safety Experience Center and Daegu Safety Theme Park.

Going through checklists and interviewing official institutions that were in charge of safety hall educations helped comprehension of sample space status and detailed experimental presentation media. A survey was created based on this study and was distributed to users and non-users of safety experience halls. The survey consisted of general questions covering situations, awareness, level of interests, frequency and satisfaction level. The results were extracted with SPSS 18.0 through frequency analysis and cross tabulations.

This study tries to suggest the improvement plan by grasping problems based on the result investigated through the survey of the users.

First, The risk factor that there is growing concern of accidents in daily life needs customized education as the selection type experience program of users by supplementing it as the space which can do various experiences.

The result which investigated accidents to feel threatened most in daily life could be found that there is the highest concern of car accidents as the first place is car accident(33.0%), the second place is fire accidents(30.0%), the third place is wind and water disaster(15.6%), the fourth place is emergency situations(13.3%), and the fifth place is earthquake disaster(8.1%). But the result which analyzed the car accident experience space through the survey by experience center has found that E2 is just operating the experience education facilities in three experience

centers (E1, E2, and E3). And the experience space of first aid is being operated in three experience centers (E1, E2, and E3) but it is being done by the program through advance reservation which was excluded from general experiences. There is a little bit differences in the concern type of accidents by the differences of users' jobs and their environment. To overcome this, the experience programs like the experience space of car accident whose rate is high should be supplemented to overcome this. And the experience programs which are now limited should be done by the selection type ones for efficient experiences of users.

Second, experience centers are created by introducing the theme-type exhibition media that users explore and overcome by themselves to arouse their interest.

The result which investigated the programs which aroused users' interest in experiences showed the level of satisfaction in order of the following. The first place is the fire drill experience(33.4%), the second place is the experience to escape from earthquake indoors(25.6%), and the third place is the fire extinguisher experience(25.6%). The investigation result has found that 66.7% of the users were induced in the facilities with good experience space rather than the accident program to feel threatened in daily life. The result which analyzed exhibition media of experience space to escape from fire has found that the poly-sensory(Simultaneously deliver information to more than three sensory organs) information to use five senses is supported rather than the existing sensible information(sight + tactile sensation, sight + hearing). As it maximizes satisfaction about and interest in experiences, the information was supported by inducing users to do nonconscious act. This should be supplemented to make users experience threat directly and communicate with each other by introducing the theme-type exhibition media and planning space organization like the

actual size which reproduces the accident sites to arouse interest like this.

Third, the level of quality should be improved to supplement accommodations for comfortable experiences.

The result which investigated the three safety experience facilities(E1, E2, and E3) has found that there is no any store, cafeteria, and restaurant. And the adequate time of experience has found that 82.2% is an hour to an hour and a half. And the proper number of people has found that 38.9% is 'less than 15 persons'. The survey has found that 31.1% of the users hoped to have a break when they use the experience centers and 24.4% of them did to experience them freely. The level of quality should be improved referring to the proper level like the analytical result for comfortable experience.

Fourth, active public relations to increase vitalization of the experience facilities as various alternative classes and educational spaces by utilizing them as the educational spaces is needed to improve awareness and use frequency of safety by many users. Active cooperation of each public body, educational institution, and company is required. As compulsory safety education is vitalized by much public relations of public bodies, prevention is needed for the purpose of educational institutions's alternative classes and the employees' safety education in companies. And improvement of awareness is naturally increased by promoting online and off line safety education.

Now, people without hesitation answers young generation that is growing about the question, 'What is the target population for safety education?' But we should recognize the fact that they are neglected from

accidents because their physical and mental maturing steps are immature and they have little resistance to them. And we recognize the importance of safety education but it has been treated as the problem which has nothing to do with adults and neglected. According to the 'accident statics' of National Statistical Office (NSO), generation that many negligent accidents occur has found that frequency of accidents which happened to adults over 30 is double to three times than the one which done to infants to youth. Therefore, civil safety experience education which can establish internalization of safety consciousness by citizens and their habituation and properly cope with when they face with unexpected dangers is urgently needed and the importance should be extended.

This consideration was studied to raise awareness about safety by making citizens do various experiences and provide the new facilities of reality space that they can do experience to cope with urgent accidents and engage feeling.

It is hoped that the suggestion of this study will be contributed to safety experience spaces which is helpful for prevention of actual negligent accidents as the basic study through interaction of space organization and exhibition media when safety experience centers will be planned and established.