

석사학위논문

역사박물관의 전시형태에 따른
관람객 행태 및 만족도에 관한 연구

-대한민국역사박물관 상설전시실을 중심으로-

2014년

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이 소 영

석사학위논문
지도교수 변대중

역사박물관의 전시형태에 따른
관람객 행태 및 만족도에 관한 연구

-대한민국역사박물관 상설전시실을 중심으로-

Visitors' Behaviors and Satisfaction Depending on the Types
of Exhibitions in History Museums

- Based on the Permanent Exhibition Hall of the National
Museum of Korean Contemporary History -

2013년 월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이 소 영

석사학위논문
지도교수 변대중

역사박물관의 전시형태에 따른
관람객 행태 및 만족도에 관한 연구

-대한민국역사박물관 상설전시실을 중심으로 -

Visitors' Behaviors and Satisfaction Depending on the Types
of Exhibitions in History Museums

- Based on the Permanent Exhibition Hall of the National
Museum of Korean Contemporary History -

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2013년 월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이 소 영

이소영의 미술학 석사학위논문을 인준함

2013년 월 일

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

역사박물관의 전시형태에 따른 관람자 행태 및 만족도

-대한민국역사박물관 상설전시관을 중심으로-

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
인테리어디자인전공
이 소 영

오늘날 박물관의 개념은 역사적 자료와 정신적, 물질적 문화의 유산을 수집 및 보존하는 전시 기관이라고 인식하기보다는 하나의 대중문화요소의 역할로서 급속하게 변화하는 사회에 대응하는 태도가 적극화되었다. 이러한 이유는 소득의 증대, 여가의 증가, 가치관의 다양화 등이 문화수요를 급증시켜 박물관을 방문하는 다양한 관람객의 욕구를 만족시켜주기 위한 것으로 박물관은 전시프로그램 및 표현방법에 있어서 관람객과의 커뮤니케이션(Communication)을 이루고자 한다.

이와 같이, 박물관은 더 이상 물체를 보존하고 관리하는 정적인 공간이 아니라 관람객이 방문하여 직접 참여하며 적극적인 관람이 이루어지도록 기대하는 문화 공간으로 변모하고 있다.

많은 박물관의 전시프로그램 및 표현방법이 과학기술의 발달에 따른 IT기술을 접목한 새로운 전시형태로 다양한 전시방면으로 연출되고 있다.

현재 전국적으로 박물관 및 미술관 수가 700관을 넘고 있으며 이는 2011년 박물관 미술관 건립목표치인 500관을 크게 넘어서는 수치로, 박물관 및 미술관 시설의 수가 비약적으로 증가하고 있다.

2013년 10월 28일 MBC 8시 뉴스에서는 “10년 전 80개 정도였던 공립박물관이 현재 330개까지 늘어났고 막대한 예산이 투입됐지만, 29억원을 들여 완공한 경북 상주의 명주박물관 1일 평균 관람객 수 45명, 보은 향토 민속자

료전시관 1일 평균 관람객 수 7명, 14억원이 투입된 세종시립박물관 평일 평균 관람객 수 5명, 최소 5000억원 이상의 세금이 들어갔지만 절반가량은 하루 입장객이 100명이 안되고, 10곳 중 한 곳은 관람객 수 10명을 넘기지 못하고 있다”고 한다. 이러한 상황에서도 지역 발전을 위한 문화 활성화 방안으로 여러 시설이 설립되어 막대한 예산이 투입되고 있는 문제점을 무시한 채 여전히 박물관은 건립하기 위해 계획 중이다. 이를 바탕으로 보다 나은 개선 방안으로 박물관을 방문하는 관람객의 만족도를 높이고 효과적인 전시를 관람하기 위해 구체적이고도 체계적인 접근방향에 대한 방안이 시급한 것이 현실이다.

초기 박물관 관계자들은 관람객이 경험의 질적 수준을 향상시키기 위해 다양한 방법의 연구를 시도하였고 이러한 시도는 관람객 이용형태와 이동특성에 관심을 두게 되었다. 연구의 시작은 1950년 이전 서구에서부터 1960년 이후 미국, 영국을 비롯한 방문자연구가 급격하게 증가하였고 국내에서는 1995년 이후 현재에 이르기까지 세분화되어 연구해오고 있다.

이에 본 연구는 최근 2012년 12월 26일에 개관한 광화문 광장에 위치한 대한민국역사박물관의 상설전시실을 대상으로 전시형태에 대한 조사 및 관람객의 관람행태를 관찰하고 연령대에 따른 경험의 만족도를 조사하고자 한다. 조사방법으로는 선행연구고찰을 통해 조사방법을 재구성하여 다음과 같이 연구하였다.

첫째, 박물관 전시형태에 대한 이론고찰과 관람행태를 조사한 선행연구 및 문헌조사를 통해 전시형태에 대한 분석과 관람행태의 특성을 정리하고 분석한다.

둘째, 각 전시실의 동선 및 전시를 분석한 후, 관람해설을 담당하는 관계자에게 문의를 통해 추적조사에 필요한 전시실 리스트를 작성하고 박물관을 방문하는 관람객의 유형을 관찰한다.

셋째, 조사자들에게 사전조사에서 정리된 리스트를 공개하고 관람행태에 대한 기록방법을 설명한 후, 관람객과 조사자가 1:1형식의 추적조사로 관람객 행태를 기록하고 관찰하도록 한다.

넷째, 조사자들이 조사한 내용을 분석하여 각 전시실에서 공통으로 관찰되는 관람행태에 따른 전시형태를 추출한다. 추출한 각 전시형태의 실 사진 패널을 만들어 각 전시실 출구에서 나오는 관람객에게 인터뷰를 통해 패널에 스티커를 붙이는 설문방법으로 실시한다.

다섯째, 박물관의 전체적인 관람객의 만족도를 조사한다. 마지막 4전시실 출구에서 10대부터 60대 이상의 연령대별 30명에게 5점 척도를 실시한 단답형 문항과 서술형 문항이 결합된 설문지를 배포하여 통계프로그램 SPSS 12.0을 이용하여 빈도분석, 교차분석, 신뢰도분석을 통하여 결과를 추출하였다.

이러한 조사과정을 통해 대한민국역사박물관의 전시형태 유형을 살펴보고, 방문한 관람객을 기준으로 관람행태가 관찰되었다. 그리고 관찰된 결과를 바탕으로 설문조사를 시행하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 전시형태 분류에 따른 조사결과는 1전시실부터 3전시실까지 전시주제의 30%이상이 '패널전시'로 설명과 이미지, 사진 등으로 전시의 이해를 돕고자 되어 있었으며, 다음으로는 실물, 복제, 일반모형 전시로 고정형 전시유형의 분류가 많이 연출되어있었다. 반대로 4전시실은 1전시실부터 3전시실과는 다른 분위기의 연출로 음향, 특수영상으로 대부분이 전시되어있었으며 관람객의 행동을 유발하는 조작식 체험전시가 있어 정보를 얻기 위해 관람객이 직접 만지고 작동하는 전시형태가 높게 연출되어 있다.

둘째, 전시형태에 따른 관람행태 조사결과는 다음과 같이 육안으로 보이는 젊은 층과 장·노년층의 구분으로 관람행태를 관찰할 수 있었다.

젊은 층의 경우는 1전시실부터 3전시실까지 고정형전시와 관찰학습형 전시 위주로 관람되어 집중도와 흥미가 점점 떨어지는 행태를 관찰할 수 있었으며 체험형전시분포가 많은 4전시실에서는 관람객이 흥미를 보이며 집중관람이 높고 관람시간이 길어지면서 여러 명이 모여 전시를 같이 조작 및 관람하는 경향을 확인할 수 있었다. 그리고 체험형전시물을 조작하기 위해 모여든 10대 관람객들로 인해 복잡한 동선이 형성되어 체험전시물을 이용하기 위해 다음 차례를 기다리지 못하고 지나가버리는 관람객들도 종종 관찰할 수 있었다.

장·노년층 관람객들은 젊은 층 관람객들과 다르게 1전시실에서부터 집중관람이 이루어지며 대화를 나누고 그림과 설명패널을 읽으면서 같이 동행한 지인에게 말을 걸고 옛 추억을 회상하는 대화를 나누었다.

특수한 그래픽 영상이 이루어진 영상전시보다는 자료가 슬라이드 식으로 천천히 지나가는 정지영상에 집중관람이 이루어지는 경향이 많았다. 3전시실에서는 전시 관람과 함께 휴식을 많이 취하는 모습이 많이 관찰되었고 4전시실에서는 특수영상, 조각식전시 등 디지털미디어 전시형태의 관람은 이동하면서 멀리서 바라보는 정도이고, 고정형 전시 중 실물, 모형전시가 연출되어있는 것을 보면 걸음을 멈추고 정지관람이 이루어졌다. 관람객의 이용행태를 관찰한 결과 전시형태 유형에 따라 다양한 연령대층의 관람행태 차이가 큰 것으로 분석되었다.

셋째, 전시형태에 따라 전시물의 활용성에 대한 설문조사를 분석한 결과 10, 20대 연령대는 전시형태에 따른 결과의 차이가 크지 않고 30대 이상의 관람객부터는 전시형태에 따라 그 영향이 크게 미치는 것으로 분석할 수 있었다.

이러한 분석결과는 장·노년층으로 갈수록 기술적인 부분을 포함시키는 디지털 전시형태의 전시물을 인지하는 능력이 10, 20대보다 떨어지고, 고정형, 관찰학습형 전시유형은 집중관람이 높은 반면, 디지털 미디어를 이용한 전시물의 활용도는 매우 낮은 것으로 나타났다.

모든 연령대가 50%미만의 저조한 관람률을 보이는 전시유형은 관찰학습형의 ‘음향전시’와 ‘특수영상전시’로 관람객이 실질적으로 전시공간에서 청각으로 듣는 전시설명, 효과음 등이 효과적인 전시경험으로 제공하지 못하고 있다는 결론이다. 또한, 다양한 기술적인 부분을 접목한 디지털 특수영상도 관람객에게 효과적인 전시형태로 커뮤니케이션(Communication)이 이루어지지 않는다는 것을 확인할 수 있었다. 하지만 실물, 모형전시, 동적영상, 정지영상, 현장체감형전시 결과는 모든 연령대의 관람률이 높고, 집중관람 행태가 관찰되는 결과로 관람객에게 효과적인 경험을 주는 전시형태라고 분석할 수 있다.

본 연구는 대한민국역사박물관 상설전시실을 대상으로 전시형태에 따른 관람행태를 조사하여 연령대별 관람객의 관람 만족도를 연구하였다.

그 결과 모든 연령대가 커뮤니티(Community)를 보이는 전시형태는 실물, 모형전시, 동적영상전시, 정지영상전시, 현장체험형 전시형태로 추출할 수 있었다. 또한, 관람객이 다양한 전시형태에 따른 경험을 만족시킬 수 있도록 전시공간의 환경적인 요소들로부터 작은 배려가 필요하다고 할 수 있다.

시대의 변화에 따른 인구변화는 문화공간에도 영향을 미치며 앞으로 역사박물관을 관람하는 관람대상자에 변화를 가져올 것이라고 본다. 향후 장·노년층의 관람객대상과 첨단 기술에 따른 디지털미디어 전시형태의 관계에 대한 후속 연구가 필요하겠다.

【주요어】 역사박물관, 관람객, 전시형태, 관람행태, 만족도

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 배경과 목적	1
1.2 연구의 범위 및 방법	3
1.3 연구의 흐름도	5
II. 이론적 고찰	7
2.1 역사계 전시형태의 관한 고찰	7
2.1.1 역사박물관의 전시특성	7
2.1.2 역사박물관 전시연출의 변화	8
2.1.3 전시형태 유형별 분류	9
2.2 관람행태 및 만족도에 관한 고찰	12
2.2.1 행태의 정의	12
2.2.2 관람행태 초기연구의 배경	13
2.2.3 관람행태 조사 및 방법론 고찰	16
2.2.4 관람객 만족도에 관한 고찰	21
III. 연구대상 관람객 관람행태 분석	23
3.1 대한민국역사박물관 범위 및 전시성격	23
3.1.1 연구대상 범위	23
3.1.2 전시성격	24
3.2 각 전시주제별 전시형태 사용 현황	26
3.2.1 제1전시실 전시형태 유형분석	31

3.2.2 제2전시실 전시형태 유형분석	33
3.2.3 제3전시실 전시형태 유형분석	35
3.2.4 제4전시실 전시형태 유형분석	37
3.2.5 상설전시실 전시형태 종합분석	39
3.3 관람객 관람행태 조사 및 분석	42
3.2.1 에소그램(Ethogram) 리스트 작성	42
3.2.2 동선추적조사 및 행동관찰조사	43
3.2.2 소 결	52
IV. 전시형태에 따른 관람객 만족도	54
4.1 전시형태에 따른 만족도 조사	54
4.1.1 패널을 이용한 설문조사(1)	54
4.1.2 소 결	59
4.1.3 패널을 이용한 설문조사(2)	60
4.1.4 소 결	63
4.2 역사박물관 관람 후 만족도 조사	65
4.2.1 설문지를 이용한 조사 및 분석	65
4.2.2 소 결	70
V. 결론	71
5.1 종합분석	71
5.2 결론 및 제언	74
참고문헌	78
부 록	82
ABSTRACT	87

표 목 차

[표 2-1]	전시형태에 따른 유형 분류	11
[표 2-2]	관람객 초기연구자들의 조사방법	15
[표 2-3]	역사계 박물관 관람행태 선행연구의 전개	17
[표 2-4]	관람객(고객) 만족도 고찰	21
[표 2-5]	선행연구의 만족도 조사방법론 고찰	22
[표 3-1]	대한민국역사박물관 개요	23
[표 3-2]	상설전시실의 전시구성체계	25
[표 3-3]	상설전시실의 내부 이미지	25
[표 3-4]	각 전시실 주제에 따른 전시형태	26
[표 3-5]	관람객의 관람행태 기록 행동 코드	42
[표 3-6]	1전시실 관람객 동선 및 관람행태	43
[표 3-7]	2전시실 관람객 동선 및 관람행태	46
[표 3-8]	3전시실 관람객 동선 및 관람행태	48
[표 3-9]	4전시실 관람객 동선 및 관람행태	50
[표 4-1]	각 전시실 출구에서 관람객 참여 모습	54
[표 4-2]	전시형태에 대한 전시관람 효과 결과	55
[표 4-3]	전시형태에 대한 활용률 설문 결과	60
[표 4-4]	관람객 사전정보 및 일반적 특성	65
[표 4-5]	전시시설 및 내부 환경 만족도	67
[표 4-6]	전시 전반적인 만족도	68
[표 4-7]	각 항목 설문조사 신뢰도 분석 결과	69
[표 5-1]	연령대별 전시형태의 활용 분석표	73

그림 목 차

〈그림 1-1〉 단계별 조사과정 진행표	4
〈그림 1-2〉 연구의 흐름도	5
〈그림 2-1〉 박물관의 변화	9
〈그림 2-2〉 지각-인지 과정 모델	12
〈그림 3-1〉 패널전시(P)-이미지패널의 예	27
〈그림 3-2〉 패널전시(P)-설명패널의 예	27
〈그림 3-3〉 실물, 모형전시(M)-일반모형의 예	27
〈그림 3-4〉 실물, 모형전시(M)-디오라마의 예	27
〈그림 3-5〉 음향전시(S)-설명음향의 예	27
〈그림 3-6〉 음향전시(S)-효과음향의 예	27
〈그림 3-7〉 정지영상(V-㉠)-사진 슬라이드 영상의 예	28
〈그림 3-8〉 정지영상(V-㉠)-보조적인 설명을 피하는 전시의 예	28
〈그림 3-9〉 동적영상(V-㉡)-애니메이션영상의 예	28
〈그림 3-10〉 동적영상(V-㉡)-TV영상 모니터의 예	28
〈그림 3-11〉 특수영상(V-㉢)-매직비전(Magic Vision System)	28
〈그림 3-12〉 특수영상(V-㉢)-3D맵핑 영상의 예	28
〈그림 3-13〉 조작식전시(H)-검색대를 이용한 전시	29
〈그림 3-14〉 조작식전시(H)-키오스크(Kiosk)의 예	29
〈그림 3-15〉 현장체감형전시(E)-좌) 1980년대 극장의 모습	29
〈그림 3-16〉 현장체감형전시(E)-우) 달동네 판자촌의 모습	29
〈그림 3-17〉 실연전시(Pe)- 2002년 월드컵응원 체험공간	29
〈그림 3-18〉 실연전시(Pe)- 신체를 이용한 전시	29
〈그림 3-19〉 실험,이벤트전시(Ex)-디지털미디어 체험전시‘희망등불 만들기’	30
〈그림 3-20〉 1전시실 ‘중주제’구간별 전시형태 분포도	31
〈그림 3-21〉 1전시실 각 구간별 전시형태 비교분석표	31
〈그림 3-22〉 2전시실 ‘중주제’구간별 전시형태 분포도	33
〈그림 3-23〉 2전시실 각 구간별 전시형태 비교분석표	33

<그림 3-24> 3전시실 ‘중주제’구간별 전시형태 분포도	35
<그림 3-25> 3전시실 각 구간별 전시형태 비교분석표	35
<그림 3-26> 4전시실 ‘중주제’구간별 전시형태 분포도	37
<그림 3-27> 4전시실 각 구간별 전시형태 비교분석표	37
<그림 3-28> 1~4전시실 전시형태 비교분석표	40
<그림 5-1> 상설전시실의 전시형태 비교분석표	71
<그림 5-2> 연령대별 전시형태 활용정보 그래프	73

I. 서 론

1.1 연구의 배경과 목적

오늘날 박물관의 개념은 역사적 자료와 정신적, 물질적 문화의 유산을 수집 및 보존하는 전시 기관이라고 인식하기보다는 하나의 대중문화요소의 역할로서 급속하게 변화하는 사회에 대응하는 태도가 적극화되었다. 이러한 이유는 소득의 증대, 여가의 증가, 가치관의 다양화 등이 문화수요를 급증시켜 박물관을 방문하는 다양한 관람객의 욕구를 만족시켜주기 위한 것으로 박물관은 전시프로그램 및 표현방법에 있어서 관람객과의 커뮤니케이션(Communication)¹⁾을 이루고자 한다. 이와 같이, 박물관은 더 이상 물체를 보존하고 관리하는 정적인 공간이 아니라 관람객이 방문하여 직접 참여하며 적극적인 관람이 이루어지도록 기대하는 문화 공간으로 변모하고 있다.

많은 박물관의 전시프로그램 및 표현방법이 과학기술의 발달에 따른 IT기술(IT, CT, 로봇, 가상현실 등)을 접목한 새로운 전시형태로 다양한 전시방법으로 연출되고 있다.

기존 전시형태와 결합된 디지털전시의 활용도가 높아지면서 변화된 전시형태는 관람객의 능동적이고 적극적인 행동 등을 기대한다.

카멜(1962)은 “가장 효과적인 전시는 가장 많은 군중을 끌어 들이는 전시가 아니다, 관람객들에게 약간의 자극, 즐거움 또는 지식을 나눠주는 전시이다”라고 말한다. 효과적인 전시의 요건은 해당 박물관의 전시가 관람객에게 어떻게 제공하고 관람객이 어떻게 받아들이는가에 대한 소통이 되어야 하는 것이다.

현재 전국적으로 박물관 및 미술관 수가 700관을 넘고 있으며 이는 2011년 박물관 미술관 건립목표치(이원태, 2004)인 500관(인구 9만 명당 1관)을 크게 넘어서는 수치로, 박물관 및 미술관 시설의 수가 비약적으로 증가하고

1) 사전적 의미는 ‘전달 행위’, ‘전달된 사실이나 정보’, ‘사상이나 의견의 상호교환’, ‘효과적 사상 표현을 다루는 예술’이다.

있다²⁾ . 2013년 10월 28일 MBC 8시 뉴스에서는 “10년 전 80개 정도였던 국립박물관이 현재 330개까지 늘어났고 막대한 예산이 투입됐지만, 29억원을 들여 완공한 경북 상주의 명주박물관 1일 평균 관람객 수 45명, 보은 향토민속자료전시관 1일 평균 관람객 수 7명, 14억원이 투입된 세종시립박물관 평일 평균 관람객 수 5명, 최소 5000억원 이상의 세금이 들어갔지만 절반가량은 하루 입장객이 100명이 안되고, 10곳 중 한 곳은 관람객 수 10명을 넘기지 못하고 있다”고 한다. 이러한 상황에서도 지역 발전을 위한 문화 활성화 방안으로 여러 시설이 설립되어 막대한 예산이 투입되고 있는 문제점을 무시한 채 여전히 박물관은 건립하기 위해 계획 중이다. 이를 바탕으로 보나 나온 개선방안으로 박물관을 방문하는 관람객의 만족도를 높이고 효과적인 전시를 관람하기 위해 구체적이고도 체계적인 접근방향에 대한 방안이 시급한 것이 현실이다.

초기 박물관의 관계자들은 관람객이 경험의 질적 수준을 향상시키기 위해 다양한 방법의 연구를 시도하였고 이러한 시도는 관람객 이용형태와 이동특성에 관심을 두게 되었다.

연구의 시작은 1950년 이전 서구에서부터 1960년 이후 미국, 영국을 비롯한 방문자연연구가 급격하게 증가하였고 국내에서는 1995년 이후 현재에 이르기까지 세분화되어 연구해오고 있다.

2005년 이후 정리한 선행연구에서는 자연과학계 박물관 관람행태연구가 많은 반면 역사계 박물관 관람 행태 연구는 저조한 편으로 조사되었다. 또한, 선행 연구들의 연구대상으로는 다양한 연령층의 관람객들을 조사하기 보다는 조사 참여율이 높은 젊은 층을 대상으로 한정되어 있기 때문에 연구 결과를 일반화하기에는 제약이 따른다고 본다.

본 연구는 최근에 개관한 대한민국역사박물관 상설전시실을 연구 대상으로 기존 전시형태 방식과 디지털미디어 전시형태를 활용한 전시방식에 따른 관람행태를 조사하고 그 결과를 바탕으로 연령대에 따른 전반적인 만족도를 분석하였다. 이러한 분석결과를 통해 다양한 연령층의 관람객과 커뮤니티(Com

2) 박지혜. (2013). “박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이.” 『언론과학연구』, 13(1): 220.

munity)가 형성되는 전시형태를 제시하고 관람객의 전시경험을 확장시킬 수 있는 대안과 향후 역사박물관의 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다.

1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구 범위는 최근 2012년 12월 26일에 개관한 광화문 광장에 위치한 대한민국역사박물관의 상설전시실을 대상으로 전시형태에 대한 조사 및 관람객의 관람행태를 관찰하고 연령대에 따른 경험의 만족도를 조사하고자 한다. 조사방법으로는 선행연구고찰을 통해 조사방법을 재구성하여 다음과 같이 연구하였다.

첫째, 박물관 전시형태에 대한 이론고찰과 관람행태를 조사한 선행연구 및 문헌조사를 통해 전시형태에 대한 분석과 관람행태의 특성을 정리하고 분석한다.

둘째, 연구대상의 사전조사를 시행한다. 각 전시실의 동선 및 전시를 분석한 후, 관람해설을 담당하는 관계자에게 문의를 통해 추적조사에 필요한 전시실 리스트³⁾를 작성하고 박물관을 방문하는 관람객의 유형을 관찰한다.

셋째, 본 조사연구는 조사자들에게 사전조사에서 정리된 리스트를 공개하고 관람행태에 대한 기록방법⁴⁾을 설명한 후, 관람객과 조사자가 1:1형식의 추적조사로 관람객 행태를 기록하고 관찰하도록 한다.

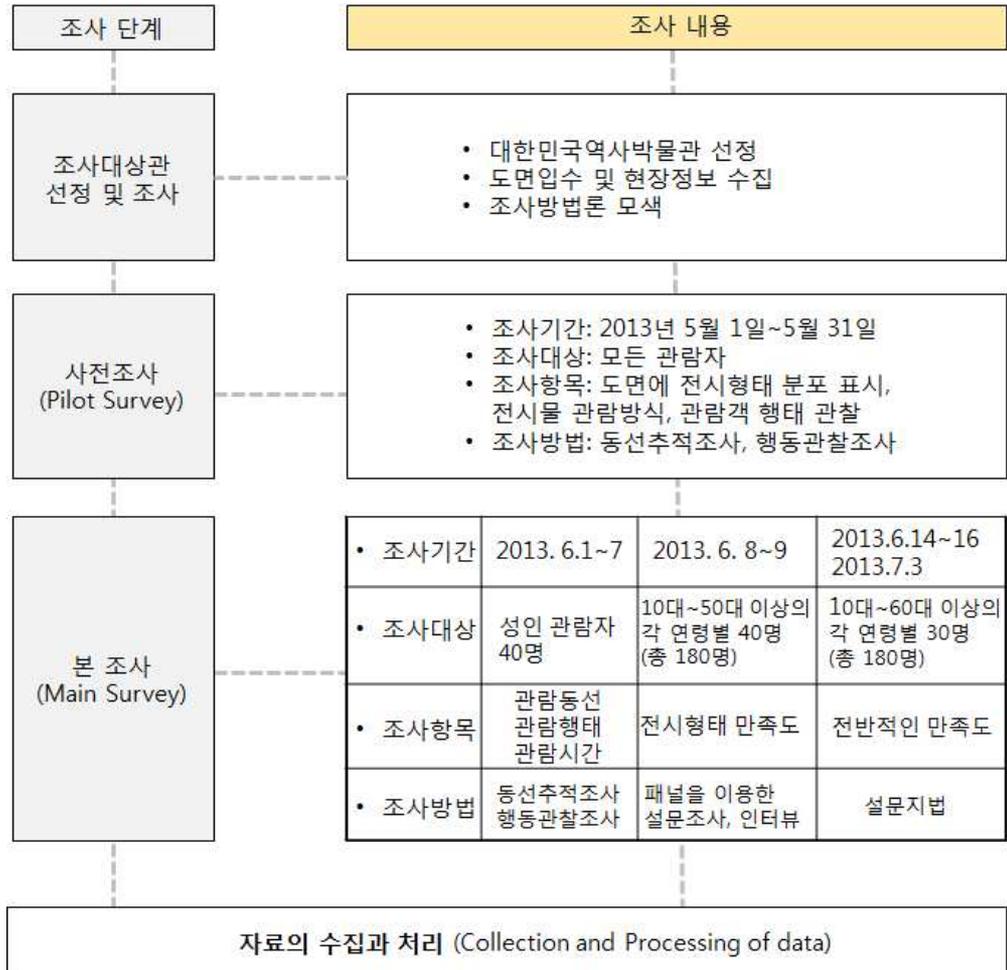
넷째, 조사자들이 조사한 내용을 분석하여 각 전시실에서 공통으로 관찰되는 관람행태에 따른 전시형태를 추출한다. 추출한 각 전시형태의 실 사진 패널을 만들어 각 전시실 출구에서 나오는 관람객에게 인터뷰를 통해 패널에 스티커를 붙이는 설문방법으로 실시한다.

다섯째, 박물관의 전체적인 관람객의 만족도를 조사한다. 마지막 4전시실 출구에서 10대부터 60대 이상의 연령대별 30명에게 5점 척도를 실시한 단답형 문항과 서술형 문항이 결합된 설문지를 배포하여 통계프로그램 SPSS 12.0

3) 1전시실부터 4전시실에 배치된 전시형태와 전시구간을 표기한 도면

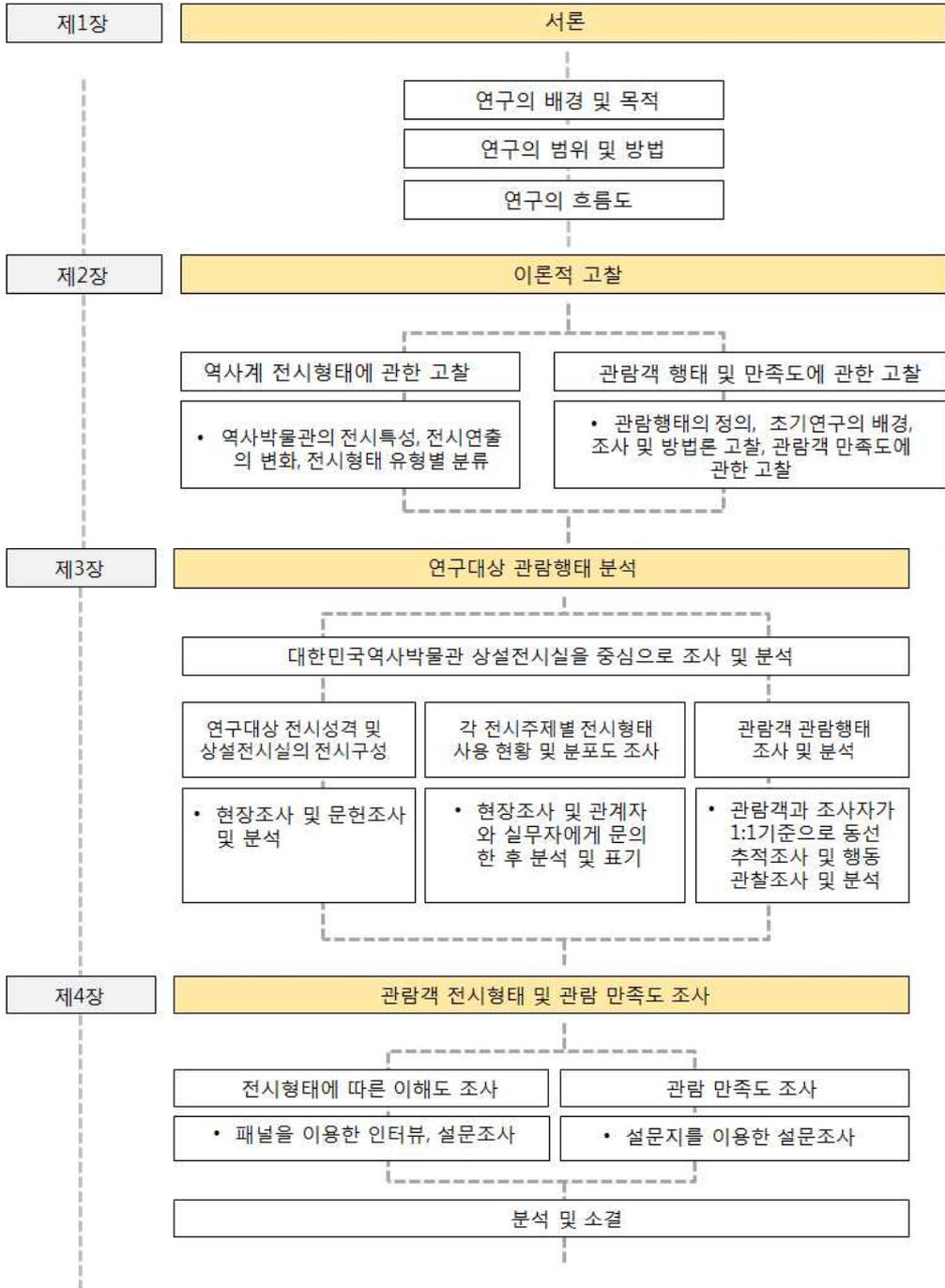
4) 관람객의 동선 및 관람행태기록

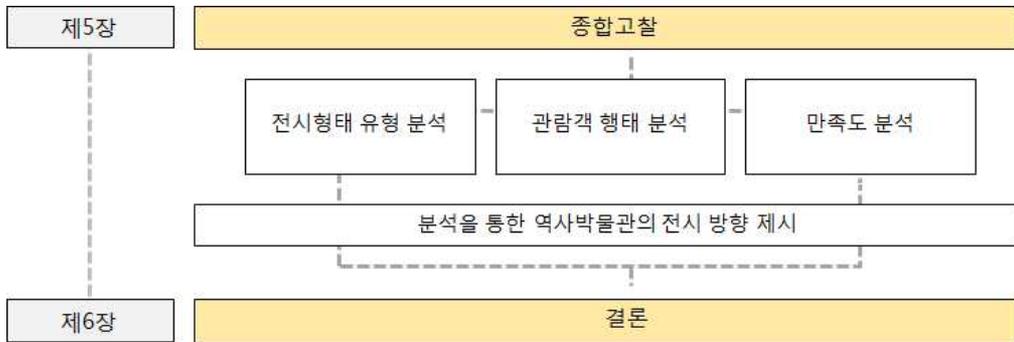
을 이용하여 빈도분석, 교차분석, 신뢰도분석을 통하여 결과를 추출한다.
 본 연구의 조사과정은 다음 <그림 1-1>과 같이 정리할 수 있다.



<그림 1-1> 단계별 조사과정 진행표

1.3 연구의 흐름도





<그림 1-2> 연구의 흐름도

Ⅱ. 이론적 고찰

2.1 역사계 전시형태에 관한 고찰

2.1.1 역사박물관의 전시특성

박물관 경험을 한다는 것은 관람객이 물리적 신체를 통해 특정한 전시공간과 접촉하는 것을 의미한다. 이 같은 박물관의 전시 공간은 유물, 전시물 등 다양한 전시 매체가 집약된 곳이다.⁵⁾

ICOM⁶⁾의 정관 2장을 보면 박물관의 기능은 인간 환경의 물질적인 증거를 수집, 보존, 연구하여 전시하는 행위를 통해 사회의 발전에 봉사할 수 있도록 대중에게 공개한다. 또한 연구와 교육, 과학에 이바지하는 비영리적이고 항구적인 시설을 말한다.

역사계 박물관이 타 박물관과 분류되는 것은 과거의 박물관은 수집과 보존의 기능이 중요한 역할로 본질적인 성격이 ‘역사의 구명’을 목적으로 하고 있다. 특정한 역사적 관점(사관)에 의해, 가치가 있다고 인정한 자료(사료)를 구사하여 역사사상을 대중 앞에 제시하는 곳이다.⁷⁾ 인간의 역사, 그 자체를 대상으로 하고 있는 추상적·관념적으로 상징되는 것을 보여주는 곳이 아니라 어디까지나 객관적으로 명확하게 표출되어야 하고, 구체적인 역사상에 관한 해석이나 평가에 의한 역사적 의의를 제시하는 것이다. 역사전시에서는 물질적인 물체, 예를 들면 도구나 무기, 유품 등과 같은 직접적인 자료에 의해서, 구체적인 역사의 사상이나 의의를 구성해 가는 것으로 역사기술을 위해서 자료가 모색되고 채집되는 것이다.⁸⁾

5) 박지혜. (2013). “박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이”. 『언론과학연구』, 13(1): 225

6) ICOM(International Council of Museum: 국제박물관협의회)은 1946년 11월 각국 박물관의 협력 증진 및 이익을 도모하고 박물관의 역할 증대로 인류 문화 발전을 도모하기 위하여 창립되었으며, 현재 120개국, 8,000여명의 회원을 갖고 있다.

7) 최유나. (2011). “서사적 구조에 의한 역사계 박물관 전시 연출에 관한 연구”. 『한국공간디자인학회』, 6(4): 152

8) 이강병.(2006). “미술, 역사계 뮤지엄의 공간구성과 전시방법에 관한 고찰”. 홍익대학교 산업대학원석사학위논문, p.51-52

2.1.2 역사박물관 전시연출의 변화

역사적으로 박물관은 문화와 지식을 권위적으로 소유하고 해석하는 존재로 인식되어 왔다. 하지만 20세기 말이 되면서 박물관은 비로소 평등, 민주, 문화적 다양성과 대중의 중요성을 인식하고 이를 수용하는 방향으로 발전하기 시작하였다.⁹⁾ 역사박물관의 기존 전시연출은 정적인 경향을 보이면서 관람객의 흥미를 끌만한 요소가 부족한 편으로 관람객이 정적이고 수동적인 관람으로 인한 형식적인 행동인 ‘보다(look)’라는 기본적인 전시관람의 행태였다. 하지만 대중의 삶의 변화, 과학기술의 변화 등이 박물관의 전시연출을 변화시키고 있다.

예를 들어, 서울에 위치한 박물관을 중심으로 서울역사박물관, 국립민속박물관에서는 영상과 그래픽 패널, 터치 모니터 등의 첨단매체를 이용한 자유로운 구성방식으로 연출되고 있다. 이러한 첨단 매체는 디지털 매체와 청각, 촉각을 이용한 전시연출, 직접 만지고 체험할 수 있는 전시방식으로 관람객이 관심을 가지고 호기심을 유도하는 새로운 전시 공간으로 변화하고 있다.

자연과학계박물관은 전시물의 성격이 기본적으로 복합적이고 다채로운 전시내용을 담고 있는 편으로 다양한 특성을 갖고 연출된다. 패널 등을 통해 고정적인 정보를 얻을 수 있는 전시형태의 ‘고정형’과 작동들을 요하는 매체와 이용자의 신체를 이용하되, 전문요원의 설명에 의해 이해를 돕는 ‘참가형’, 디지털 미디어를 도입한 전시형태로 관람객이 전시물을 직접 작동하며 흥미를 유발하도록 하는 ‘체험형’ 전시공간으로 구분되는데¹⁰⁾ 이런 ‘자연과학계’ 전시의 전시특성이 역사계박물관 전시분야에도 미치고 있다.

1949년 당시 스코틀랜드 왕립 박물관의 관장이었던 D. A. 앨런(D. A. Allen)이 발표한 글이다. “박물관은 곧 교육이다. 박물관은 교육하기 위해 존재하며 교육적 목적 없이는 유지되거나 사용할 수 없는 기관이다. 교육은 배운 바를 충분히 이해하고 삶의 기술을 터득하는 데 활용하기 위해 행해진다.”

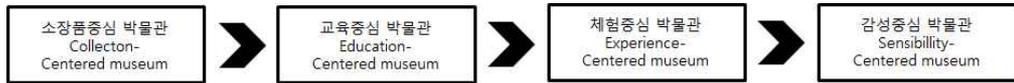
이처럼 과거의 박물관은 교육적인 전시기능에 해당되며 정보전달을 위주로

9) 박지희. (2010). “종합박물관 전시연출기법에 관한 연구”. 국민대학교 디자인대학원석사학위 논문, p.9

10) 김형숙. (2007). “전시공간에서의 체험형 전시시설 현황 연구”. 『디자인학연구』, 67(5): 296-297

하는 기능적인 부분이었다. 하지만 20세기 이후 교육적인 부분뿐만 아니라 ‘엔터테인먼트적’ 역할이 커지면서 교육에 즐거움을 선사하는 부차적인 기능이 도입되었다. 현재는 ‘놀이’의 성격을 띠어 관람객이 직접 작동할 수 있는 기계와 컴퓨터를 이용하는 동영상, 과학 기술을 통해 관람할 수 있는 다양한 전시형태가 생겨났다.

이러한 변화는 관람객과 디지털 전시물간의 상호작용이 1:1방식으로 관람객이 주체가 되는 전시방향으로 바뀌고 있다는 것이다. 이는 <그림 2-1>과 같이 시대의 패러다임과 함께 박물관도 변화하고 있다는 것을 확인할 수 있다.



<그림 2-1> 박물관의 변화¹¹⁾

2.1.3 전시형태 유형별 분류

전시는 다양한 기준으로 분류할 수 있는데, 문헌조사와 선행연구를 통하여 이론적 고찰을 분석해 본다.

일반적으로 이와 같이 전시 매체는 크게 고정형전시, 관찰학습형 전시, 체험형전시로 나눌 수 있다.

고정형전시는 평면매체의 패널전시와 입체매체의 실물, 모형전시로 나눌 수 있다. 전시내용의 이해를 돕기 위하여 사용되는 사진, 그림, 설명으로 된 그래픽, 실물, 모형 등이 사용되어 전시내용을 설명하고 전달하는 연출방법으로 그 내용이 함축적으로 전달되고 표현되는 전달기능을 갖는다. 관람객의 조작 없이 주어진 고정된 형태에서 정보를 시각적으로 전달받는 정적인 전시이다.

관찰학습형전시는 음향매체와 영상매체의 정지영상, 동적영상, 특수영상으로 나눌 수 있다. 이는 관찰학습형으로 영상미디어와 음향을 통해서 전시공간적인 한계와 고정형전시의 한계를 극복하거나 실물을 직접 전시할 수 없는 경우, 역사성에 대한 표현 등의 종합적인 시각의 반복재현, 신속한 정보의 제

11) 이민영. (2011). “박물관과 관람객의 소통을 위한 체험전시 기법 연구”. 홍익대학교 미술대학원석사학위논문, p.9

공, 다수의 관람객에게 동시 전달에 있어서 다양한 가능성을 내포하고 있다. 관람객이 조작 없이 움직여서 시각, 청각으로 관찰하고 학습되어지는 전시방법이다.

체험형전시는 관람객과 전시물 사이에 새로운 소통체계를 구축하는 의미로 자연과학관 박물관에서 많이 이용하는 전시매체 방법이다. 최근에는 많은 박물관과 미술관 등에서 많이 사용되고 있으며 이는 전시관에서 직접적인 체험을 유도하는 방법으로 관람객의 신체일부를 이용하여 전시에 참여하는 방식이다. 즉, 정보를 시각뿐만 아니라 촉각 · 청각 · 후각 등 다른 감각을 동원하여 이해하는 전시방법이라 할 수 있다.

전시형태에 관련된 선행연구 자료들을 정리한 후 연구대상의 전시성격을 살펴보고 객관화할 수 있도록 전시 관계자에게 물어보며 전시형태 체크리스트를 작성하였으며, 실무자 1명과 함께 최종적으로 전시물의 접근법이나 표현수단을 관찰한 후 분류에 따라 다음 [표 2-1] 과 같이 정리할 수 있다.¹²⁾

12) 황은경. (2005). “과학관의 전시평가와 개선방안에 관한 기초연구”. 홍익대학교 산업대학원석사학위논문, p.38-41; 이종숙 외2명. (2006). “자연사박물관의 전시매체유형 및 연출기법에 관한 고찰”. 『한국실내디자인학회 논문집』, p.133-134; 박지희. 전계논문, p.31; 김지수. (2010). “체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구”. 한성대학교 대학원석사논문, p.12-14; 최유나 외1명. (2011). “서사적 구조에 의한 역사계 박물관 전시 연출에 관한 연구”. 『한국공간디자인학회논문집』, 6(4): 155 의 기존 선행연구를 통해 사례연구대상 박물관에 해당하는 부분을 바탕으로 재구성함.

[표 2-1] 전시형태에 따른 유형 분류

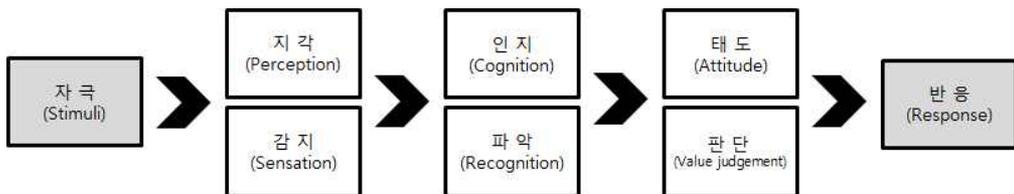
유형	매체	기호	전시형태 분류	내용		
고정형 전시	평면매체	P	패널전시 (Penel)	설명패널	설명으로 된 그래픽	
				안내패널	유도 사인	
				이미지패널	실사 출력된 그림, 사진 그래픽	
				입체패널	실사출력 부조, 스키시	
				특수그래픽	LED, 광섬유, 와이드 칼라 등	
	입체매체	M	실물, 모형전시 (Model)	실물	실 유물자료	
				복제	복제유물	
				일반모형	설명모형, 축소모형	
디오라마				배경이 있는 자연모형		
관찰학습형 전시	음향매체	S	음향전시 (Sound)	효과음향	디오라마 및 모형, 특수영상 효과 연출용	
				설명음향	설명용 나레이션	
	영상매체	V-㉠	영상전시 (Video)	정지영상	사진이나 그림자료 등을 이용한 보조적인 설명을 피하는 전시방법, 주로 슬라이드 영상이나 컴퓨터를 이용하는 전시	
				동적영상	전시물의 설명이나 주제전달을 위한 보조적인 영상물 또는 주제를 내용으로 영화처럼 만들어 관람하는 전시영상, 프로젝트, TV영상 모니터 등을 많이 이용함	
				특수영상	3D입체영상, 몰입형 대형영상, 시뮬레이션영상 등 대형영상이나 오감체험 시스템, 좌석의 움직임부여 등의 방법을 통해 박진감 넘치는 영상을 구현하는 방법	
	체험형 전시	H	조작식전시 (Hands-on)	손을 이용하여 전시물을 조립, 해체, 조작하는 등 촉각을 사용하고 행동할 수 있는 전시		
E				현장재현감형전시 (Experience)		현장을 재현하여 그 곳에 직접 가있는 분위기를 느껴보는 방법으로 영화 세트장 등이 있는 전시
				Pe	실연전시 (Performance)	
Ex					실험, 이벤트 전시 (Experimental event)	

2.2 관람객 행태 및 만족도에 관한 고찰

2.2.1 행태의 정의

인간은 실재적인 공간에서 생활하고 있으며, 공간은 우리의 일상적인 경험 세계를 포함하는 실체의 세계이다. 그러므로 인간의 존재와 행위는 공간적 체험에 연결되어 있고, 공간적 체험은 인간이 환경을 지각하고 공간개념을 인식하여 행위하는 것이다.

인간은 이러한 자극에 대하여 인간의 가치체계에 대한 태도로 행동의 반응현상을 나타낸다. 이러한 일련의 자극과 반응은 연속적 현상 속에서 유발되어지는 현상을 환경 현상이라고 하고, 이 환경 현상은 자극과 반응의 연속적 현상에 대해 인간이 취하는 일반성을 띤 태도의 양식을 말한다. 따라서 행동이 단순한 행동 그 자체가 아닌 어떤 일정한 경향을 띠게 될 때 단순한 행동 그 자체가 아닌 일반적인 행태(Behavior)라고 한다. 즉 행태란 관찰되는 인간의 행동(activity)이나 행동과는 달리 ‘경향성’, ‘패턴’을 강조하는 경우로 해석되며, 지각(perception), 인지(cognition)의 개념을 포함한 함축적 의미이다.¹³⁾



<그림 2-2> 지각-인지 과정 모델¹⁴⁾

이러한 지각과 인지는 연속된 하나의 과정으로 이해 할 수 있으며, 지각과 인지의 과정을 공간지각과 공간인지의 장으로 적용하면, 공간지각은 그 공간에 대한 정보를 감지하여 받아들이는 것이고, 공간인지는 현재 혹은 과거에서

13) 양호일. (1989). “환경심리. 인간행태 디자인 사고에 관한 연구”. 한양대학교 대학원박사학위논문, p.14-17 재인용

14) 김형숙. (2007). “전시 공간에서의 이용자 행태에 관한 연구”. 동서대학교 디자인&IT전문대학원석사학위논문, p.17 재인용

경험한 정보를 저장하거나 조직화시키고, 재편성하는 것이다.¹⁵⁾

2.2.2 관람객 행태 초기연구의 배경

박물관의 관람객 조사 배경은 초기연구들은 스톱워치를 손에 든 관찰자가 방문하는 관람객 수를 기록하는 것이 박물관의 성과를 보여주는 전부였다.

1916년 길먼(Gilman)은 “박물관 피로(Museum Fatigue)”에서 박물관 신체의 문제를 다루어 관람객들이 전시유물들을 보려할 때 근육의 움직임에서 느끼는 박물관 피로의 주요한 원인을 제안하였다. 1920년 로빈스(Robinson)에 의해 박물관 관람객의 움직임과 동선에 대한 초기 연구가 이루어졌다.¹⁶⁾ 로빈스는 도면과 초시계를 이용하여 관람경로를 기록하는 조사방법을 채택하여 전시물을 보면서 보낸 시간과 관람한 영역을 중심으로 관람객들의 이동패턴을 조사, 연구하였다. 이 연구를 통하여 관람객들은 전시실의 벽면에 전시된 전시작품 수가 증가할수록 관람객이 관람하는 시간이 짧아진다는 것과 대규모의 박물관보다는 소규모의 박물관에서 전시물을 보다 더 자세하게 감상하는 경향이 있음을 발표하였다.¹⁷⁾

예일대학의 심리학자 멜톤(Melton)은 관람객을 관찰하는 방법으로 관람객의 동선을 연구하여 전시실 내에 시계방향으로 관람한다고 가설한 후, 관람객을 관찰한 결과 관객 4명 중 3명의 비율이 시계반대방향으로 도는 경향이 있는 것을 알았다.¹⁸⁾

위틀린(Wittlin)은 ‘구전시(Old Exhibition)’, ‘신전시(New Exhibition)’의 두 가지 다른 전시방식에 대한 방문자들의 반응을 관찰하였다. 두 가지 전시방식에 관람객들이 어떻게 반응하는가를 테스트하였다. 그 결과 방문자들은 화폐에 관한 여러 전시자료들을 나열하는 ‘구전시’보다는 예를 들면 화폐 변화의 윤곽을 캡션 및 상세한 설명과 함께 전시하는 ‘신전시’를 선호하였다.¹⁹⁾

1950년부터 60년대에 들어서서는 미국, 영국을 비롯한 서구에서 박물관 방

15) 김형숙. 전계논문. p.17-18

16) 최석영. (2008). 『한국박물관 100년 역사 진단과 대안』. 서울: 민속원, p.304.

17) 최준혁. (2008). 『박물관 전시공간의 동선계획 및 관람행태 특성』. 경기도: 한국학술정보(주), p.42.

18) 상계서. p.43.

19) 최석영. 전계서. p.304.

문자 연구가 급격하게 증가하는 과도기적 시기로 Abbey와 Cameron이 박물관과 지역사회를 테마로 관람객의 관람빈도, 박물관까지의 교통수단, 연령, 학력 등 관람객의 프로파일 조사를 실시하여 그 지역에 관람객들이 시설을 다시 방문하는 ‘재방문객’에 대해 언급 하였다.²⁰⁾

1960년대 이후 박물관의 교육적 역할을 성찰하는 일환으로 전시를 평가하는 것에 관심이 부상되면서 심리학자 셰틀(Shettel)의 전시평가는 전시가 가지는 교육적 취지와 무관한 것으로 관객에 대한 전시물의 이해도를 측정하였고, 전시방법의 좋고 나쁨을 묻는 것으로 평가를 내렸으며 셰틀(Shettel)이 사용한 연구방법은 그 후 스크리븐(Screven)에 의해 목표평가방식(Goal-referenced Approach)으로 체계화 되었다. 이 방법은 전시의 목표에 대해서 실제로 어디까지 도달되었는가를 검정하려고 하는 것이다. 이는 관객에게 사전 테스트하는 중간 프로세스 단계를 거치는 형식적 평가(formative evaluation)와 전시가 완성된 시점에서 행해지는 종합적 평가(somative evaluation)가 있다.²¹⁾ 이들이 제안한 조사방법이 자연과학의 실험을 모델로 하고 체계적인 관찰과 테스트에 의해 정량분석을 행한 것이라면 민족학과 사회학에서 이용하는 다큐멘테이션인 관찰기록과 자유회답식 질문법에 인터뷰를 이용한 정성분석을 주장한 울프(Wlof)의 조사방법²²⁾도 있다.

이들의 박물관 관람객 연구방법들은 박물관을 발전적으로 논의하는데 기여하였다. 이러한 연구동향은 전시평가를 체계화하는 등 연구의 주된 관심이 관람객에게 모아졌다는 사실이다.

일본의 경우에도 관람객의 움직임에 관한 연구결과가 다수 발표되고 있으며 더욱이 일본과학기술진흥재단과 단청종합연구소의 <전시평가의 조사.연구> 보고서(1987년)는 Screven의 평가방법이 구체적으로 소개되어 일본의 전시연구에 적용하려고 했다는 점이다.²³⁾

다음 [표 2-2] 는 위 내용을 바탕으로 재정리한 표이다.

20) 최준혁, 전계서, p.45-46.

21) 상계서, p.46-48

22) 상계서, p.49-50

23) 상계서, p.51

[표 2-2] 관람객 초기연구자들의 조사방법

년도	연구자	연구내용	조사방법
1916	길먼 (Gilman)	'박물관 피로'에서 박물관 방문과 신체의 문제를 다룸	근육의 움직임
1920	로빈슨 (Robinson)	박물관 관람객의 움직임과 동선에 대한 시간과 이동패턴을 조사, 연구함	도면과 초시계의 사용하여 관람경로를 기록하는 방법
1935	멜톤 (Melton)	미술관, 과학 자연사 박물관 관람객의 동선, 전시품 앞에서 멈춰서는 관람객수와 전시시간 등을 기록함	행동 관찰 방법
1949	위틀린 (wittlin)	'구전시', '신전시'의 전시방식에 관람자들이 어떻게 반응하는가를 관찰	관람객 반응 관찰
1950 이후	Abbey Cameron	박물관과 지역사회를 테마로 관객의 관람빈도, 박물관까지의 교통수단, 연령 등 관람객 프로파일조사 연구	관람객층의 프로파일 조사
1960 이후	셰틀 (Shettel)	박물관 전시를 교육적 측면으로 강조하고 관객에 대한 전시물의 이해도를 측정하여 전시방법의 좋고 나쁨을 묻는 것으로 정리	Robinson, Melton이 행하던 관찰 방법참고로 전시에 대한 관람객의 주의, 관심을 측정
	스크리븐 (Screven)	목표평가방식(Goal-referenced Approach)으로 이 수법은 설정한 전시의 목표에 대해 도달되었는가를 검정하는 평가수법으로 중간의 프로세스를 거치는 형식적 평가(formative evaluation)와 전시가 완성된 시점에서 평가하는 종합적 평가(somative evaluation)로 구체화 시킴.	행동관찰 면접조사 이해도 테스트
	울프 (Wolf)	Shettel, Screven이 제안하는 체계적인 관찰과 테스트에 의해 정량분석과 다른 방향의 조사방법을 실시.	자유회답식 질문법에 의한 인터뷰 방식(정성분석)

2.2.3 관람객 행태 조사 및 방법론 고찰

2.2.3.1 선행연구를 통한 관람행태 조사방법

국내에서도 1995년 이후 현재에 이르기까지 관람객의 관람행태 조사·분석에 따른 동선 특성에 관한 거시적 입장에서 논하였던 초기연구에 비해 보다 세분화되어 국내의 사례대상을 통한 관람객 동선, 추적조사 외 전시공간의 공간구문론(space syntax), 전시 레이아웃 등으로 내용적 범위가 크게 나누어짐을 볼 수 있다.

본 연구는 관람객 행태연구로 많이 사용되는 표본추출방법 중 하나인 특정 개인 표본추출법(focal individual sampling)으로 관찰자가 관람객 중 한 사람을 선택하여 행동을 관찰하는 추적조사 방법이다. 이는 관람객을 연구하기 시작한 초기 연구자 로빈스(Robinson), 멜톤(Melton)의 시작으로 많은 연구자들이 관람객을 조사하기 위한 방법으로 많이 이용하였음을 확인할 수 있다. 국내에서는 1995년 신미경(1995)의 선행연구로 관람객을 추적조사하여 동선, 공간적 요인분석, 행태분석을 연구하였다. 그 후 임채진, 최준혁 연구자들의 선행연구가 많은 연구들의 참고문헌으로 이용되고 있었고 박물관 종류²⁴⁾에 따라 미술계·역사계박물관과 자연과학계박물관으로 구분되어 연구가 되어온 것을 확인할 수 있었다.

다음 [표 2-3] 은 역사계박물관을 대상으로 2000년 이후 관람행태를 조사 분석한 연구 중에서 관람객의 관찰조사와 추적조사를 겸한 조사방법을 통해 관람객 행태를 연구한 선행연구들을 추출하여 정리하였다.

24) 최준혁, 전게서, p.51

[표 2-3] 역사계 박물관 관람행태 선행연구의 전개 (2000년부터~)

NO	연도	저자	연구제목	조사인자	조사방법	조사대상	발행사항
1	2000	이지운 김용승 박용환	박물관 공공·서비스 공간에서의 관람객 행태특성에 관한 연구	관람객동선표(각 공간사용도),시지각도	동선추적조사,	불특정 관람객 평균 14명 기준	한국실내디자인 학회논문집 25호
2	2003	임채진 박무호 정성욱	서울역사박물관 관람동선 개선을 위한 관람행태와 전시공간 분석에 관한 연구	이동현상, 동선패턴, 통행량	동선추적조사	20세 이상의 성인남녀 120명	한국실내디자인 학회논문집 36호
3	2004	최준혁 임채진	Behavioral Ethogram에 의한 전시관람 행동분석	이동궤적, 행동의 특성 (행동코드화)	추적관찰조사	20세~60세까지 의 성인남녀 10명~15명 수준	한국실내디자인 학회논문집 제13권 3호
4	2005	최준혁	데이비드 딘의 관람동선 처리법에 따른 관람행태 특성 고찰	동선 유형	행동관찰조사, 추적조사	20세 이상의 성인남녀 15명~20명 수준	한국실내디자인 학회논문집 제14권 6호
5	2005	정재훈 이경훈	박물관에서 관람자 행태에 영향을 미치는 물리적 요인에 관한 연구	관람시간, 관람동선, 전시면적, 전시밀도	관찰조사, 추적조사, 설문조사	관람자 750명	고려대학교 박사학위논문
6	2007	최준혁	관람행태 특성과 전시 레이아웃 분석에 박물관 단위전시공간에서의 동선 계획에 관한 연구	이동궤적, 통행량(률), 시각개방도, 단위스페이스	추적관찰조사	관람자 16명	한국실내디자인 학회논문집 제16권 2호
7	2010	이미연	박물관 빛 환경과 관람행태의 상관관계에 관한 연구 -조도에 의한 관람행태와 관람빈도의 해석을 중심으로-	통합도, 연결도, 통제도, 관람확률, 관람빈도	추적조사	성인 35명	호서대학교 석사학위논문
8	2011	김소정 정성욱	박물관 전시공간구조와 관람행태의 상관관계 재해석에 관한 연구 - 전시밀도와 시각개방도에 따른 관람확률 해석을 중심으로-	통합도, 연결도, 통제도, 관람확률, 전시개방도, 전시밀도	동선추적조사, 시간재기(time tracking)	관람객 30명	한국실내디자인 학회논문집 제20권 6호
9	2012	조정은	뮤지엄 공간구조에 따른 내·외국인의 관람행태 차이에 관한 연구	관람지속도, 관람집중도, 전시매체이용률	동선추적조사, 공간분포조사(snapshot)	불특정 다수인	상명대학교 석사학위논문

이지운 외2명(2000)는 공공·서비스 공간에서 이용하는 관람객의 실태를 조사하기 위해 관람동선을 분석하였고 그 결과를 통해 공간구성과의 관계성을 알기위해 시지각도를 이용하였다. 주출입구나 홀에서부터 그 공간이 ‘보이는가?’, ‘보이지 안는가?’에 따라 그 사용실태가 직접적으로 영향을 받는 것으로

공공·서비스 공간의 활용도를 높이기 위해서는 주요지점에서의 시지각도를 충분히 고려한 공간 구성의 계획이 필요하다고 제시하였다.

임채진 외2명(2003)는 관람객의 관람행태 및 동선패턴을 전시방식, 전시레이아웃의 측면에서 파악하여 전시공간에서의 동선계획단계에서 유용하게 시사될 수 있는 방법을 모색하였다. 그 결과 전시내용의 흐름과 전시실 형태, 전시레이아웃과 실제 관람객의 관람동선과의 차이로 동선체계상의 문제점이 발생하고 있는 부분을 확인할 수 있었고 서울역사박물관의 관람동선개선을 위한 제안적 연구로 공간구성 및 관람행태 분석을 통하여 대안을 제시하였다.

그러나 전시공간의 구조적 특성을 분석하여 관람행동과의 비교연구가 이루어지지 않는 한계성을 가진다는 결론을 내렸다.

최준혁 외1명(2004)는 박물관 전시공간에서의 관람객 동선 특성과 그 요인에 대한 연구를 에소그램(Behavior Ethogram)을 통해 관람객 추적관찰조사를 시행하였다. 전시레이아웃 및 전시실 형태에 따른 전시관람의 행동 특성을 파악하여 전시계획 기초단계에서 관람객의 행동특성을 반영하는 기초적 연구로 제시하였다. 또한 향후 보다 다양한 전시유형, 전시매체, 전시공간형태 등의 다수사례로서 관람객들의 반응과 행동에 관한 지속적 연구가 필요하다고 판단하였다. 이어서 최준혁(2005)은 관람객과 전시공간에서의 관람동선에 대한 연구를 하기위해 데이비드 딘이 제안하고 있는 관람동선의 유형을 토대로 동선유형에 따라 관람객의 이동과 관람 행태특성이 어떻게 나타나는지에 관한 조사연구를 실시하였다. 데이비드 딘의 관람동선 처리법에 따른 동선유형은 세 가지 방법으로 동선의 흐름이 다르게 나타날 것이라는 가설 아래 본 연구자가 연구한 관람객 행동들이 기호화된 리스트(Muse-Ethogram)를 토대로 조사하였다. 그 결과 데이비드 딘이 제안한 동선 유형은 개별적으로 사용될 수 있거나, 전시 레이아웃에 따라 다르게 나타날 것으로 판단되며 전시배치를 한쪽 방향에서만 관람이 가능하도록 유도하는 것이 동선을 분산 시키지 않기 위한 대안으로 제시하였다.

2007년 최준혁 연구자는 2004년에 연구한 관람행태와 2005년에 연구한 전시레이아웃 분석에 따른 연구에 이어서 단위스페이스와 전시테마에 따라 관람객 움직임의 특성과 패턴을 고찰하였다. 이를 분석한 결과 전시레이아웃에 관한 기초적 지침을 설정하여 관람행태와의 공간적 대응에서 얻을 수 있었다. 그 결과 분석한 내용을 통해 레이아웃과 전시공간의 형태라는 시점을 관람동선에 대한 계획적 지침이 될 만한 대안을 제시하였다.

이미연(2010), 김소정 외1명(2011)은 공간구문론(Space Syntax)을 이용하여 전시공간구조의 분석지표와 관람행태의 상관관계를 논하였다.

이미연 연구자는 전시공간구조와 관람행태의 상관관계를 논한 선행연구의 고찰을 통하여 주요 분석지표의 범주를 추출한 후, 공간구문론을 통해 전시공간구조를 분석하였다. 그리고 현장 조사를 통해 관람행태와의 상관관계를 재검증하고 이를 빛 환경 측면에서 관람행태를 분석하였다. 김소정 연구자는 전시공간구조와 관람행태의 상관관계를 재해석하여 전시환경을 고려한 관람행태를 분석하고자 하였다. 기존 선행연구들을 박물관 계열, 규모의 측면에서 재정리하여 전시환경의 관점에서 보완된 해석을 주목적으로 정리하여 박물관 전시공간계획의 지침 연구로 제시하였다.

조정은(2012)은 국내 뮤지엄에서 나타나는 외국인의 관람패턴을 조사하고 내국인과 비교함으로써 관람행태의 차이에 대해 분석하여 공간구조와 전시방식의 유형에 따른 차이를 밝히고자 하였다. 그 결과 전시주제의 사전 이해 여부에 따른 관람 지속도의 차이를 해석할 수 있었다. 이는 전시공간을 계획하는 데 있어 시지각적 요소인 공간구성과 전시물의 배치, 다국어서비스의 제공 방법 등에 반영될 수 있으며 뮤지엄의 방문객을 대상으로 전시의 효율성을 높이고 적절한 전시환경을 조성할 수 있도록 제시하였다.

2.2.3.2 선행연구를 통한 검토

위와 같이 초기연구부터 국내 선행연구까지 정리한 결과 관람행태를 통한 많은 연구가 실시되었고 다양한 방면으로 조사 및 분석되었다.

관람행태를 조사하는 방법으로는 관람객을 추적조사하여 동선을 파악하고 행동을 관찰하는 방법 등 공통적으로 사용하는 분석방법이다. 하지만 전시실을 방문하는 관람객을 조사 대상으로 하는 점에 있어서 한계점을 찾아 볼 수 있었다. 국내 선행연구를 정리한 [표 2-3] 을 확인해보면 조사 대상에 있어서 불특정 성인 남녀를 기준으로 하였다. 어떤 연령에 따른 기준 없이 조사 및 분석된 점에 있어서 본 연구는 조사하고자 하는 전시형태에 대한 관람객의 만족도를 연령대별로 분석하여 결과를 나타하고자 한다.

2.2.4. 박물관 관람객 만족도에 관한 고찰

‘만족’이란 사람이 기대한 수준과 실제로 경험한 결과의 비교를 통한 감정이나 심리의 표현이라 정의한다. 즉, 관람객이 바라는 박물관 관람에 대한 기대치가 관람 후, 경험한 결과와 얼마만큼의 차이가 나는가에 따라 관람객의 만족도가 결정된다.²⁵⁾ 이처럼 만족에 대한 정의는 결과에 중점을 두느냐 혹은 과정에 중점을 두느냐에 따라 두 가지 유형이 존재한다.

다음 [표 2-4]은 만족에 대한 정의를 재정리한 것으로 결론은 각 개인적인 감정으로 기대에 대한 일치여부에 대한 것이라고 말할 수 있다.

[표 2-4] 관람객(고객) 만족도 고찰²⁶⁾

N O	연도	학사	만족의 정의
1	1980	Oliver	불일치된 기대와 소비자가 소비경험에 대해 사전적으로 가지고 있던 감정이 복합적으로 결합하여 발생된 종합적 심리상태
2	1980	Beard and Ragheb	자유로운 선택과 그에 따른 참여의 결과, 개인적으로 형성된 감정, 혹은 일반적인 경험이나 상황에 대해 즐거워하는 정도
3	1982	Engel and Blackwell	사전기대와 실제 소비경험의 일치여부에 대한 평가
4	1983	Westbrook and Reilly	구매한 특정 제품이나 서비스, 소매상 혹은 쇼핑이나 구매행동과 같은 행태와 관련된, 또는 이들에 의해 야기되는 경험에 대한 감정적 반응
5	1986	Moscardo and Pearce	가까운 기간 대 재방문 의도, 가까운 사람에게 추천의도, 여행이 즐거웠던 정도
6	1988	Tse and Wilton	만족을 제품의 실질적 기능과 사전 기대 사이의 지각된 불일치의 평가
7	1992	Stewart and Hull	여행경험이 비용에 비해 가치 있다고 판단하는 정도, 재방문 의도, 기대충족 정도 등의 측정점수를 합하여 판단
8	1997	Hunt	사전시대와 실제 소비경험의 일치여부에 대한 평가

25) 김미경. (2010). “도슨트와 모바일 가이드가 관람객의 만족도에 미치는 영향”. 고려대학교 교육대학원석사학위논문, p.81

26) 정익준. (2008). “박물관 관람객의 몰입경험이 만족도에 미치는 영향 연구”. 『실천민속학 연구』, 12: 336-338; 박지혜. (2012). “박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이에 관한 연구”. 계명대학교대학원석사학위논문, p.36-38; 박수진. (2013). “박물관 교육 프로그램 서비스 품질이 만족도, 충성도에 미치는 영향”. 중앙대학교 대학원석사학위논문, p.23-25; 어용다르. (2013). “몽골국립박물관 고객만족도 제고 방안 연구”. 상명대학교 예술디자인대학원석사학위논문, p.8-10 을 통해 만족도 정의 재정리

[표 2-5] 선행연구의 만족도 조사방법론 고찰

N O	연도	저자	만족도 조사방법
1	1998	고동우	전반적인 만족도, 재방문 의도, 추천의도를 만족과 관련한 변수로 측정
2	2005	정재훈 이경훈	박물관의 물리적 환경특성과 관람객의 개인 특성이 배움, 미적 감흥, 즐거움, 피로 등과 같은 매개 변수를 통해 만족도 측정
3	2007	이후석	박물관 관람 동기 유형에 따른 관람객의 지각된 성과와 만족의 차이를 분석하였는데 전반적인 만족, 재방문의사, 추천의사를 활용하여 박물관 관람객의 만족도를 측정
4	2008	김혜원	결과와 면이란 소비자가 소비를 한 결과 갖게 되는 감정적인 만족과 불만족의 판단으로 볼 수 있고, 과정의 면이란 소비과정 중 나타나는 소비자의 인지적 평가에 의한 만족, 불만족의 결정으로 볼 수 있다.
5	2010	김지수	전시의 인식에 대한 사항, 전시매체 이해도에 대한 사항, 전시매체 만족도에 대한 사항
6	2012	손종우	전시물에 대한 기대, 전시물 관람 방식, 전시물의 흥미도, 전시 설명 패널에 대한 이해도, 전시물 수의 적정성, 전시물 관람을 통한 학습효과, 전시실의 실내 환경 및 편의시설을 분석함.

이에 대한 ‘만족도’ 조사를 하기위해 사전연구들을 살펴 본 결과 고동우(1998), 이후석(2007)의 전반적인 만족도, 재방문 의사, 추천의사를 조사하여 만족도를 측정하였고, 이경훈 외 1명(2004), 손종우(2012)는 흥미도, 기대 등 감성적인 만족도 조사와 김지수(2010), 송종우(2012) 전시물에 대한 인식, 이해도, 실내 환경 및 편의시설을 분석하였다. 그리고 김혜원(2008)은 소비자의 인지적 평가에 의한 만족, 불만족으로 분석하여 결정하였다.

이와 같은 만족에 대한 측정 결과를 종합하여 다음과 같은 항목으로 분류할 수 있었다.

첫 번째, 관람객의 기본 정보를 알기 위한 것으로 ‘관람객 사전정보 및 일반적 특성’에 관한 항목으로 구체적인 사전정보가 필요하다.

두 번째, 본 연구의 전시시설에 대한 전시실의 실내 시설물들의 환경적인 만족도에 대한 항목으로 ‘전시시설 및 환경에 대한 만족도’로 분류할 수 있다.

세 번째, 전시의 전반적인 만족도를 도출하기 위하여 재방문의 의사, 추천의사, 흥미도 등에 대한 ‘전시 전반적인 만족도’를 나누어 조사한다.

Ⅲ. 연구대상 관람객 관람행태 분석

3.1 대한민국역사박물관 범위 및 전시성격

3.1.1 연구대상 범위

현재 많은 박물관이 설립되었지만 방문하는 관람객의 극소수로 막대한 예산투입에 비해 이를 만족할 수 없는 결과로 적자를 보고 있다. 그럼에도 불구하고 많은 예산이 투입되어 박물관이 계획되고 있는 것이 현실이다.

그리하여 앞으로 리노베이션(renovation)을 계획 중인 대한민국역사박물관을 연구대상으로 선정하였다. 이는 최근에(2012년 12월 26일) 개관한 역사문화공간으로 19세기 조선의 개항기부터 오늘날에 이르기까지 정치, 경제, 사회, 문화 등 종합적인 전시 성격으로 한국의 근현대사를 보여주는 최초 국립 근현대사박물관이다. 기존 전시 방식의 아날로그 전시와 디지털 첨단 기술이 보여주는 정보기술, 첨단 디스플레이, 문화콘텐츠 등이 접목되어 기술과 소장 자료가 결합되어 보이는 복합전시공간으로 다양하게 연출되어있다.

[표 3-1] 대한민국역사박물관 개요

구분	항 목	내 용		외 부 전 경
건축 개요	위 치	서울특별시 종로구 세종대로		
	규 모	대지면적	6,445㎡	
		건축연면적	10,734㎡	
전시 개요	전시면적	3,000㎡ / (908평)		
	상설전시 층수	3층~5층		
	전시물품수	4만여 점		

3.1.2 전시성격

연구대상의 상설전시관은 개항기부터 현재까지의 대한민국 근현대사를 시대별로 나누어 3층~5층까지 약 3,000㎡의 넓이에 전체 4개의 전시실로 4개의 대주제와 13개의 중주제, 키워드 40개로 구성되어 있으며 4만여 점(구입 27,829점, 기증11,534점)의 자료를 소장하고 있다.

1전시실 대주제는 ‘대한민국의 태동’으로 조선이 세계에 문호를 개방한 1876년부터, 대한제국, 일제강점기, 1945년 독립에 이르는 시기의 역사를 자주적 근대국가의 꿈과 노력, 국권회복을 위해 희생한 선열들의 정신을 연출한 전시이다.

2전시실 대주제는 ‘대한민국의 기초 확립’으로 대한민국 정부수립의 의미와 6.25 전쟁의 참혹한 실상 그리고 그 어려움을 이겨내고 근대국가의 토대를 구축해 가는 과정을 다루고 있다. 시민의 힘으로 지켜낸 민주주의 초석 4.19 혁명의 의미를 되살펴 보며 근대국가의 토대를 구축한 국민정신을 보여주는 전시이다.

3전시실 대주제는 ‘대한민국의 성장과 발전’으로 지금의 대한민국이 있기까지 경제 성장과 민주주의 발전을 위해 노력했던 모습들을 살펴본다. 우리의 생활 모습이 어떻게 달라졌는지를 다양한 사회 문화적 현상과 함께 절대적 빈곤 속에서도 경제성장과 민주주의를 함께 이룩한 국민의 헌신과 노력을 부각하는 전시이다.

4전시실 대주제는 ‘대한민국의 선진화, 세계로의 도약’으로 불과 반세기 만에 후진국에서 선진국으로 발돋움하며, 스포츠, 문화, 경제 등 다양한 분야에서 세계를 향해 나아가는 대한민국을 소개한다. 또한 국제 사회에서 선도적 역할을 하며 세계와의 공생 발전을 위해 노력하는 대한민국의 미래 비전을 제시하고 있다.

다음은 [표 3-2] 는 위 내용을 바탕으로 정리 및 표기하였다.

[표 3-2] 상설전시실의 전시구성체계

구분	전시체계			전시면적
	대주제	N O	중주제	
1전시실(3F)	대한민국의 태동	a	프롤로그	(680㎡/206평)
		b	자주적 근대국가의 꿈과 좌절	
		c	대한민국 임시정부와 독립운동	
		d	1945년 8.15광복	
2전시실(4F)	대한민국의 기초확립	e	대한민국 정부수립	(680㎡/206평)
		f	6.25전쟁과 전후 복구	
		g	근대국가 토대 구축	
3전시실(5F)	대한민국의 성장과 발전	h	경제개발과 산업화	(960㎡/290평)
		i	변모하는 도시와 농촌	
		j	시민사회의 성장과 민주의식	
4전시실(5F)	대한민국의 선진화, 세계로의 도약	k	세계로 나가는 대한민국	(680㎡/206평)
l		경제선진국을 향하여		
4전시실(3F)		m	대한민국의 미래	

[표 3-3] 상설전시실의 내부 이미지

구분	내부 사진			
	a	b	c	d
1전시실(3F)				
2전시실(4F)	e	f	g	
				
3전시실(5F)	h	i	j	
				
4전시실(5F), (3F)	k	l	m	
				

3.2 각 전시주제별 전시형태 사용 현황

각 분야별 전시주제에 따른 전시형태를 정리한 [표 3-2] 중심으로 세분화하여 다음 [표 3-4]와 같이 체크리스트를 작성하였다. 그리고 실무자 1명, 전시를 설명하는 박물관 관계자를 통해 전시형태 사용 현황을 분석하였다.

[표 3-4] 각 전시실 주제에 따른 전시형태

대주제	중주제	NO	키워드	전시형태 ²⁷⁾										
				P	M	S	V			H	E	Pe	Ex	
							(a)	(b)	(c)					
1.대한민국의 태동	a	a-1	Spirit Korea			■			■					
	b	b-1	개항과 근대화의 모색	■	■		■							
		b-2	독립협회와 대한제국 선포	■	■	■		■						
		b-3	국권 상실	■	■		■							
	c	c-1	일제 강점기 억압과 수탈	■	■		■							
		c-2	3.1운동과 국내 민족운동	■	■	■	■		■				■	
		c-3	임시정부의 활동과 해외 독립 운동	■	■	■		■	■	■				
	d	d-1	광복의 기쁨과 열망	■	■	■	■		■					
		d-2	38선 설정과 민족분단	■	■	■						■		
		d-3	미군정기 한국사회의 변화	■	■									
2.대한민국의 기초 확립	e	e-1	냉정과 좌우 대립	■	■		■							
		e-2	5.10 총선거	■	■									
		e-3	제헌국회	■	■		■							
		e-4	대한민국 정부 수립	■	■	■			■					
	f	f-1	북한의 남침, 6.25전쟁	■	■	■		■				■		
		f-2	전쟁의 참상과 피해	■	■			■						
		f-3	전후 복구와 경제 원조	■	■			■				■		
	g	g-1	국방과 경제의 기초 확립	■	■	■		■						
		g-2	의무교육의 실시와 사회문화 변천	■	■	■		■						
		g-3	4.19 혁명	■	■	■		■						
g-4		제2공화국과 5.16 군사정변	■	■										
3.대한민국의 성장과 발전	h	h-1	경제개발의 추진	■	■	■	■	■						
		h-2	과학기술의 발달과 보급	■	■	■		■						
		h-3	산업역군의 해외 진출	■	■	■		■						
		h-4	국가안보와 자주국방을 향한 노력	■	■	■	■	■						
		h-5	한국 경제의 성장	■	■	■	■	■	■	■		■		
3.대한민국의 성장과 발전	i	i-1	도시화의 진전	■	■	■	■	■						
		i-2	성장의 그늘	■	■	■	■	■				■		
		i-3	새마을운동	■	■	■		■						
	j	i-4	문화의 다양화, 대중화	■	■	■		■	■	■	■			
		j-1	1960~1970년대의 민주화운동	■	■		■							
		j-2	1980년대 민주화운동	■	■	■	■	■	■					
j-3	시민사회의 형성	■			■					■				
4.대한민국의 선진화, 세계로의 도약	k	k-1	서울 올림픽과 스포츠 코리아	■	■	■		■	■				■	
		k-2	세계 속의 한류, 한국문화	■		■		■	■	■				
		k-3	세계 속의 한국 사람들	■		■		■	■	■	■			
	l	l-1	첨단 기술의 발전	■	■	■		■		■	■			
		l-2	삶의 질 변화	■		■		■	■	■				
		l-3	세계 속에 우뚝 선 대한민국	■		■		■						
	m	m-1	Global Korea			■			■	■			■	



<그림 3-1>

패널전시(P) - 이미지패널의 예



<그림 3-2>

패널전시(P) - 설명패널의 예



<그림 3-3>

실물, 모형전시(M) - 일반모형의 예



<그림 3-4>

실물, 모형전시(M) - 디오라마의 예



<그림 3-5>

음향전시(S) - 설명음향의 예



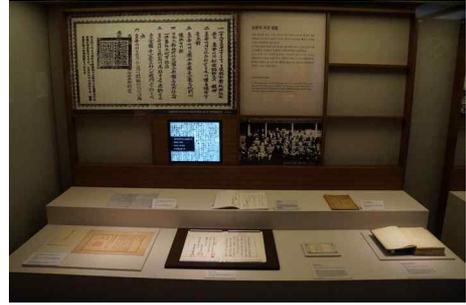
<그림 3-6>

음향전시(S) - 효과음향의 예

27) 전시형태에 따른 분류를 기호한 것으로 패널전시: P(Panel), 실물, 모형전시: M(Model), 음향전시: S(Sound), 영상전시: V(Video)- 정지영상: V-ⓐ, 동적영상: V-ⓑ, 특수영상: V-ⓒ, 조각식전시: H(Hand-on), 현장체험형전시: E(Experience), 실연전시: Pe(Performance), 실험,이벤트 전시: Ex(Experimental event)로 표기함.



<그림 3-7>
정지영상(V-㉔) - 사진 슬라이드
영상의 예



<그림 3-8>
정지영상(V-㉔) - 보조적인 설명을
피하는 전시의 예



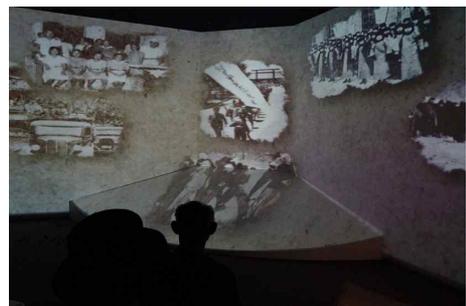
<그림 3-9>
동적영상(V-㉕) - 애니메이션영상의 예



<그림 3-10>
동적영상(V-㉕) - TV영상 모니터의 예



<그림 3-11>
특수영상(V-㉖) - 매직비전(Magic
Vision System)



<그림 3-12>
특수영상(V-㉖) - 3D맵핑 영상
의 예



<그림 3-13>

조작식전시(H) - 검색대를 이용한 전시



<그림 3-14>

조작식전시(H)) - 키오스크(Kiosk)의 예



<그림 3-15> 현장체험형전시(E)
- 1980년대 극장의 모습



<그림 3-16> 현장체험형전시(E)
- 달동네 판자촌의 모습



<그림 3-17>

실연전시(Pe) - 2002년 월드컵응원 체험공간



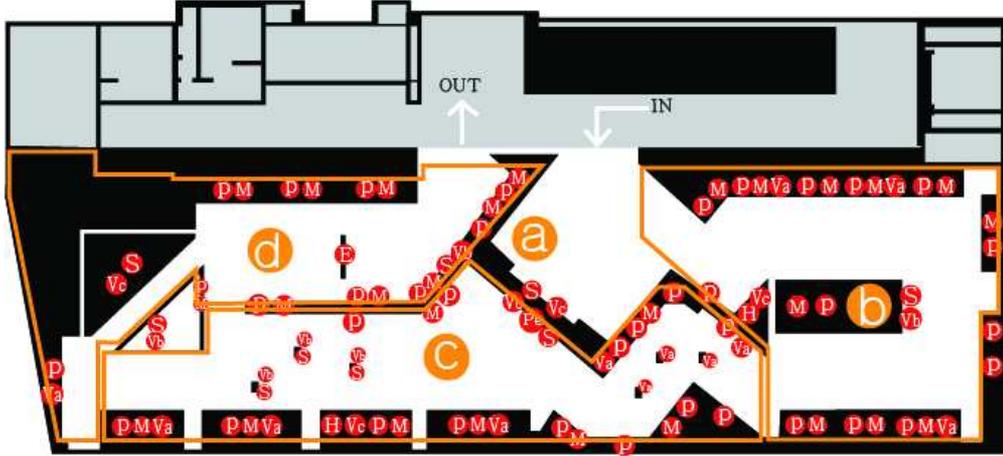
<그림 3-18>

실연전시(Pe) - 신체를 이용한 전시

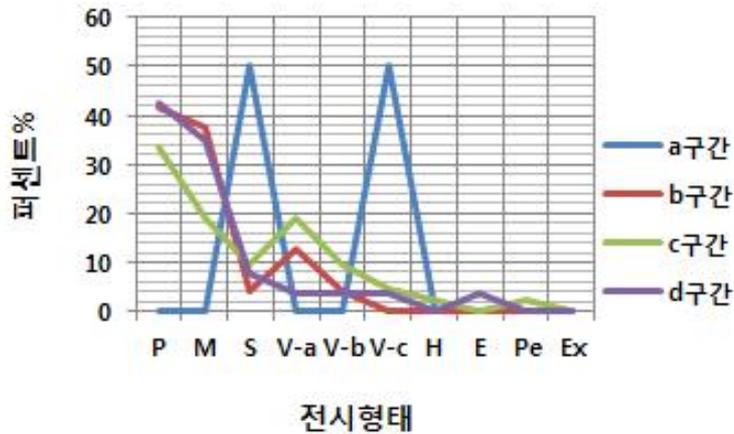


<그림 3-19> 실험, 이벤트 전시(Ex) - 디지털미디어 체험전시
'희망등불 만들기'

3.2.1. 제1전시실 전시형태 유형분석



<그림 3-20> 1전시실 ‘중주제’ 구간별 전시형태 분포도



<그림 3-21> 1전시실 각 구간별 전시형태 비교 분석표²⁸⁾

1전시실의 입구 @구간은 자동센서 인식으로 심장박동 소리가 울리면서 시작되고 효과음향과 특수영상이 결합된 전시형태 연출이 시작되는 ‘프롤로그’구간이다. @구간은 ‘자주적 근대국가의 꿈과 좌절’이라는 중주제로 입구에는 연도별로 정리한 설명패널과 전반적인 전시내용을 설명하는 특수영상전시형태가 나란히 연출되어있다.

28) 각 전시구간별로 전시형태의 비율(%)을 나타낸 그래프이다.

㉞구간의 전시형태 비율은 패널전시가 41.7%, 실물, 모형전시가 37.5%순으로 대부분이 고정형 전시유형으로 연출되어 있다. 다음으로 정지영상이 12.5%로 고정형 전시물들과 함께 배치되어 있으며 음향전시, 동적영상전시가 각각 4.2%, 체험형 전시유형은 0%로 기존 아날로그적인 전시유형의 비율이 많다.

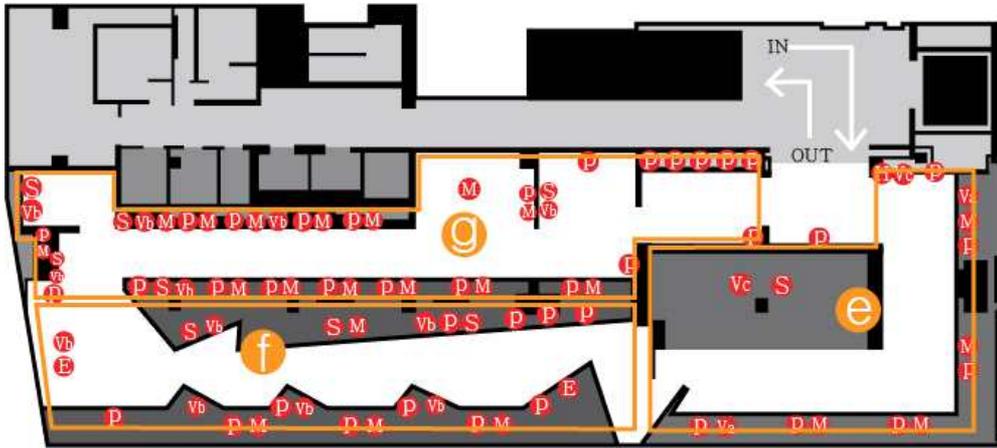
㉟구간은 ‘일제강점기 억압과 수탈’이라는 주제에 따라 어두운 조명과 낮은 천정도에 원목을 이용하여 힘들고 고통스러웠던 역사의 시간들을 표현하고자 하였다. 어두운 터널과 같은 공간 안에는 이미지자료와 실물자료가 많이 연출되었으며 다음 키워드 ‘3.1운동과 국내 민족운동’에서는 다시 높은 천정과 밝은 조명이 연출되었다.

3.1운동 키워드에서는 바닥에 있는 글자를 밟으면 벽면의 해당 위치로 글자가 이동하는 무빙텍스트 기법을 활용해 독립선언서에 담긴 근대사상의 중요한 가치를 살펴볼 수 있는 실연전시가 연출되어 있다.

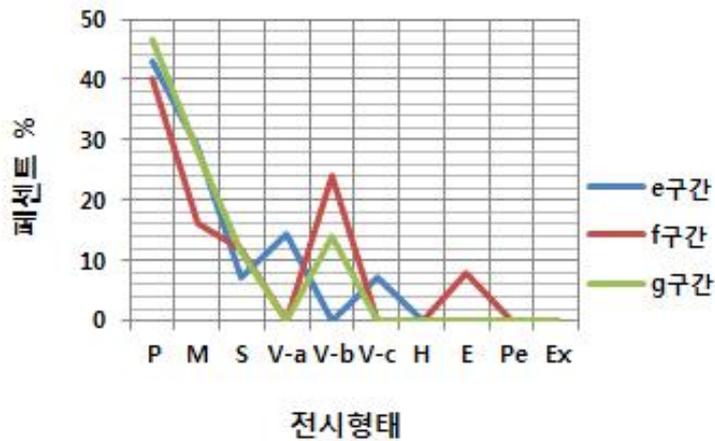
전체적으로 패널전시가 33.3%, 실물, 모형전시와 정지영상전시가 각각 19%로 패널전시가 가장 많은 비율로 연출되어 있으며 음향전시, 동적영상전시가 각각 9.5%, 특수영상전시 4.8%, 조작식전시, 실연전시가 각각 2.4%의 전시형태 비율로 다른 전시구간에 비해 다양한 전시형태가 연출되어 있다.

출구와 연결되어 있는 ㉠구간의 첫 지점은 ‘광복의 기쁨과 열망’이라는 키워드로 관람객이 지나다니는 통로의 좌측 한쪽 벽면에 특수영상전시가 연출되어 있다. 통로를 지나 38선으로 인한 민족이 분단이 되는 키워드로 복도 중앙에 현장체감형전시가 연출되었으며 벽면으로 패널전시 42.3%, 실물, 모형전시 34.6%, 동적영상전시 3.8%의 전시형태 비율로 각각 연출되어 있다.

3.2.2. 제2전시실 전시형태 유형분석



<그림 3-22> 2전시실 ‘중주제’ 구간별 전시형태 분포도



<그림 3-23> 2전시실 각 구간별 전시형태 비교분석표

2전시실은 출입구가 같은 공간에서 한 군데로 되어있으며, 전시내용에 따라 ㉔구간부터 시작되어 ㉔구간으로 나오는 동선으로 기획되어 있다.

㉔구간은 전시물의 수가 다른 전시구간보다 적게 진열되어 있는 반면 ‘대한민국 정부 수립’의 주제로 특수영상전시가 연출되어 있다. 가로 길이가 10m가 되는 영상화면으로 첨단 디지털 미디어 기술이 접목된 매직비전 (Magic Vision System)²⁹⁾이 연출되어 있다.

29) 세트 아래 부분에서 투사되는 영상이 하프미러(half-mirror)에 허상으로 맺혀서 세트 정

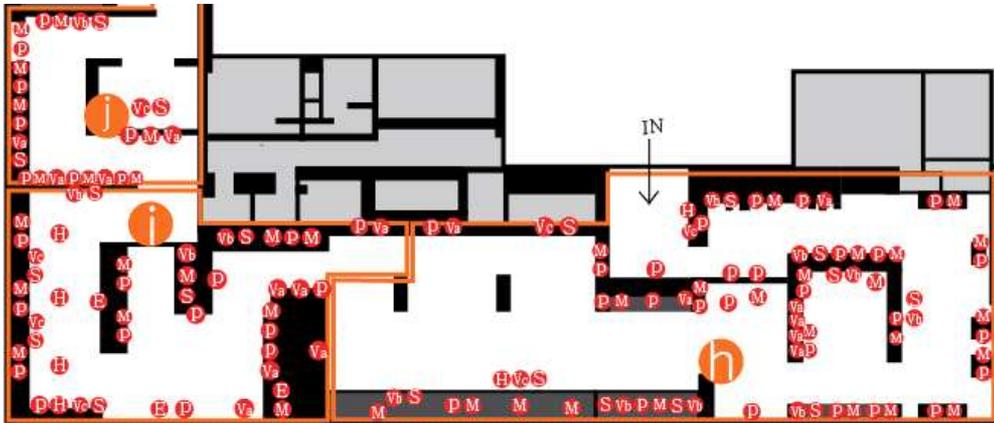
㉔구간이 끝나고 ㉕구간의 시작은 통로를 지나 6.25전쟁의 키워드로 ㉔구간보다 전시물 수가 많다. 2m높이의 동적영상 3개가 연달아 연출되어 있고 큰 스케일의 축소모형전시와 전시설명을 기록한 패널전시, 이미지패널이 40%, 실물, 복제유물, 큰 스케일의 축소모형한 전시 16%, TV영상처럼 전시를 설명하는 동적영상 24%, 효과음과 내용을 설명하는 음향전시가 12%의 비율로 패널전시형태의 전시유형이 가장 많이 연출되어 있다. 또한, 마지막 지점에서는 현장체감형전시가 연출되어 ‘달동네 판자촌’의 한 가정집의 내·외부 모습을 재현해 놓았다.

㉔구간도 패널전시형태가 46.5%로 가장 많은 비율을 차지하고 있으며 ‘의무교육의 실시’라는 키워드의 내용을 설명하는 동적영상전시 룸(Video room)이 마련되어 앉아서 관람할 수 있도록 되어있다. 그리고 모델을 축소한 모형과 실 유물자료가 27.9%의 비율로 많이 연출되어 있고 양쪽대면배치형³⁰⁾으로 벽면 파티션에 전시가 양 측면에 나란히 배치되어있다. 동적영상전시가 사진, 복제품, 실물, 모형전시와 함께 연출되어 전시내용에 대한 보조적인 영상물로 설명하고 있다.

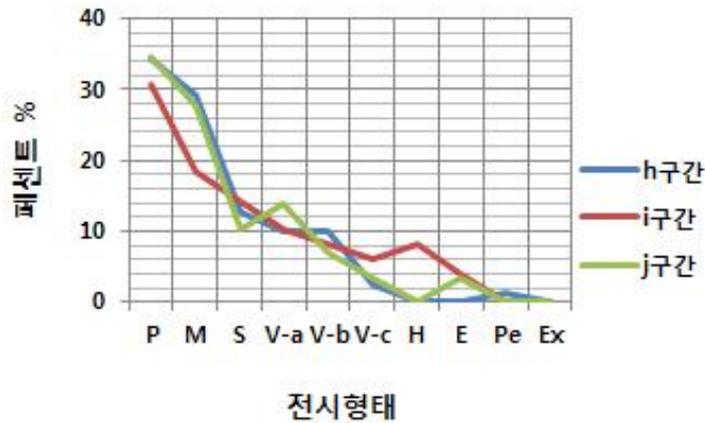
면에서 바라보는 관람자가 이것을 입체로 느끼게 되는 착시현상을 활용함.

30) 이동순로를 중간에 두고 전시가 양 측면에 나란히 배치된 경우

3.2.3 제3전시실 전시형태 유형분석



<그림 3-24> 3전시실 ‘중주제’ 구간별 전시형태 분포도



<그림 3-25> 3전시실 각 구간별 전시형태 비교분석표

제3전시실은 1960년대 초부터 시작하는 경제성장에 대한 전시연출로 높은 천정도에 1, 2전시실과 다른 분위기로 전체적으로 밝은 조명으로 시작되었다.

㉑구간은 이동순로를 따라 양쪽엇배치형³¹⁾으로 양 측면에 패널전시형태와 실물, 모형전시형태, 한쪽 벽면에 빔프로젝트를 이용한 영상이 연출되어 있다. 그 다음으로 3면 전방위형배치³²⁾로 패널전시형태와 실물, 모형전시형태, 동적 영상이 연출되어 있다. 이동순로가 정해진 방향을 지나 넓은 공간이 보이고

31) 이동순로를 중간에 두고 전시가 전시순로의 양 측면에 엇배치된 경우

32) ‘ㄷ’자로 3면이 다 전시물로 배치되어 있는 경우

전시공간의 벽면과 기둥들이 컨테이너를 이용한 철판으로 연출되어 특수영상과 축소모형, 실 유물자료로 철강 산업의 발달로 인한 건설, 조선, 자동차, 전자산업의 현장모습을 재현하였다. 복도형이 아닌 중앙이 넓은 공간에는 휴게시설이 배치되어 있고 패널전시 34.2%, 실물, 모형전시 29.1%, 영상전시가 22.7%, 음향전시 12.7%로 분포되어 있다.

①구간은 경제성장에 따라 도시화와 핵가족화가 진행되고 대중문화도 발달하는 주제구간이다. 패널전시가 30.6%, 실물, 모형전시 18.4%, 음향전시 14.3%, 정지영상전시 10.2%의 전시형태 비중으로 연출되어 있고 조각식전시가 특수영상과 결합되어 청각으로 내용물에 대한 설명을 들을 수 있다. 그리고 ‘새마을운동’ 키워드 연출은 ‘ㄷ자’로 3면 전방위형배치에 따라 전시가 진열되어 패널전시, 유물자료, 축소모형전시와 동적영상전시가 함께 연출되어 있다.

①구간은 ‘시민사회의 성장과 민주의식’이라는 중주제로 좁은 복도를 지나 한쪽 벽면에 전시물이 관람객의 눈높이에 맞게 진열되어 있다. 패널전시 34.5%, 실물, 모형전시 27.6% 사이에 정지영상이 13.8%가 연출되어 고정형 전시유형 사이에 정지영상자료가 내용의 이해를 돕고 있다. 마지막 출구부분에는 4면의 벽이 외부 전시와 구분되어 ‘대한민국의 민주화운동’의 주제로 3면이 연결되는 파노라마영상이 자동센서 인식으로 상영된다. 전반적으로 키워드 내용과 비교하면 ①구간의 전시자료가 부족하고 주제의 경계선을 구분하기 어려웠다.

법으로 관람객이 직접 만지고 작동을 유도하는 전시형태가 많다.

㉔구간의 입구는 1~3전시실과는 다른 분위기의 연출로 조명밝기가 높고 하얀 벽면에 전시물이 연출되어 있다. 빔프로젝트를 통해 하얀 벽에는 자동센서 인식으로 동적영상이 상영되고 맞은편 공간(room)에서는 벽면의 영상과 음향으로 관람객이 직접 월드컵을 응원하는 체험형 전시공간이 마련되어 있다.

연이어 벽면에는 특수영상이 23.1%로 상영되고, 관람객이 직접 만지고 작동하는 조작식 체험전시가 7.7%로 연출되어 있다.

㉕구간에서는 ‘첨단 기술의 발전’ 키워드로 년도별로 설명하는 설명패널과 실 전시품이 진열되어 있고 맞은편으로 조작식 전시형태가 연출되어 관람객이 직접 알고자 하는 부분을 조작하여 학습하는 전시물이 있다. 그리고 전반적인 마지막 지점에서는 대형시물레이션영상으로 3D맵핑으로 입체적으로 보이는 영상이 연출되어 있다.

마지막 ㉖구간은 3층으로 내려가서 관람할 수 있도록 연출되어 있으며 대형영상과 조작식전시가 연출되어 관람객이 직접 사진을 촬영하고 소원을 적은 등불을 화면으로 띄우거나 사진을 뽑는 등 디지털미디어와 이벤트가 결합된 전시형태로 관람객이 관리인의 설명을 듣고 직접 참여하는 실험, 이벤트 전시가 있다.

3.2.4. 상설전시실 전시형태 종합분석

앞에서 분석한 자료를 바탕으로 대한민국역사박물관 상설전시실의 전시형태 유형을 분석하였다. 그리고 1전시실부터 4전시실에 연출되어있는 전시형태를 도면에 표기하고 전시형태의 비율을 SPSS 12.0(통계 프로그램)을 이용하여 각 전시실의 '중주제'에 따른 전시형태 빈도(%)를 분석하였다.

다음은 각 전시실 '중주제'에 따른 전시형태 빈도(%)를 분석한 결과이다.

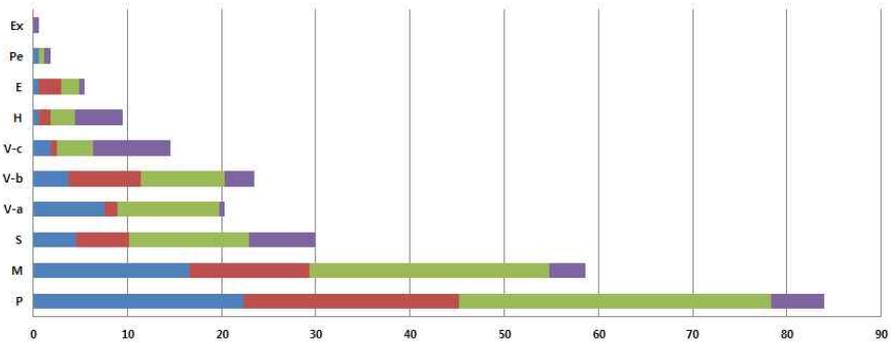
1전시실 '대한민국의 태동'의 '대주제'에 따른 각 구간의 전시형태를 빈도 분석한 결과 패널전시(Penel) 38% > 실물, 모형전시(Model) 28.3% > 정지영상전시(Video-ⓐ) 13% > 음향전시(Sound) 7.6% > 동적영상전시(Video-ⓑ) 6.5% > 특수영상전시(Video-ⓒ) 3.3% > 조작식전시(Hand-on) = 현장체험형전(Experience) = 실연전시(Perfomance) 각 1.1%로 고정형 전시 비율이 높다.

2전시실은 전체적으로 패널전시(Penel) 43.9% > 실물, 모형전시(Model) 24.4% > 동적영상전시(Video-ⓑ) 14.6% > 음향전시(Sound) 11% > 정지영상전시(Video-ⓐ) 2.4% = 현장체험형전시(Experience) 2.4% > 특수영상전시(Video-ⓒ) 1.2% 순으로 체험형 전시 비중이 낮고 고정형 전시, 관찰학습형 전시 비중이 높다.

3전시실의 전시형태 빈도는 패널전시(Penel) 33.1% > 실물, 모형전시(Model) 25.5% > 음향전시(Sound) 12.7% > 정지영상전시(Video-ⓐ) 10.8% > 동적영상전시(Video-ⓑ) 8.9% > 특수영상전시(Video-ⓒ) 3.8% > 조작식전시(Hand-on) 2.5% > 현장체험형전(Experience) 1.9% > 실연전시(Perfomance) 6% 순으로 고정형 전시유형 > 관찰학습형 전시유형 > 체험형 전시유형 순으로 전시비중이 높다.

4전시실 전시형태 비중은 특수영상전시(Video-ⓒ) 23.2% > 음향전시(Sound) 19.6% > 패널전시(Penel) 16.1% > 조작식전시(Hand-on) 14.3% > 실물, 모형전시(Model) 10.7% > 동적영상전시(Video-ⓑ) 8.9% > 실연전시(Perfomance) = 실험, 이벤트전시(Experimental event) = 정지영상전시(Video-ⓐ) = 현장체험형전(Experience)가 각 1.8%로 체험형 전시유형 비중이 높고, 음향 + 특수영상, 조작식 전시 + 특수영상 등 디지털미디어를 적용한 전시가 많이 연출되어 있다.

다음 <그림 3-27>은 각 전시실의 전시형태 빈도수에 따른 빈도율을 퍼센트한 결과를 나타낸 그래프이다.



	P	M	S	V-a	V-b	V-c	H	E	Pe	Ex
1전시실	22.3	16.6	4.5	7.6	3.8	1.9	0.6	0.6	0.6	0
2전시실	22.9	12.7	5.7	1.3	7.6	0.6	1.3	2.4	0	0
3전시실	33.1	25.5	12.7	10.8	8.9	3.8	2.5	1.9	0.6	0
4전시실	5.7	3.8	7	0.6	3.2	8.3	5.1	0.6	0.6	0.6

<그림 3-28> 1~4전시실 전시형태 비교분석표

전반적인 전시형태의 빈도를 분석한 결과 패널전시(P), 음향전시(S), 동적 영상전시(V-ⓑ)는 3전시실 > 2전시실 > 1전시실 > 4전시실 순으로 4전시실은 다른 전시실에 비해 매우 낮은 빈도율로 분석된다.

실물, 모형전시형태(M), 정지영상전시(V-ⓐ)는 3전시실에 빈도율이 많으며 그 다음으로 1전시실 > 2전시실 > 4전시실 순으로 4전시실에서는 낮은 빈도율을 확인할 수 있다.

그러나 특수영상(V-ⓒ)은 4전시실 > 3전시실 > 1전시실 > 2전시실 순으로 4전시실에 빈도수가 많으며 조작식전시형태도 4전시실 > 3전시실 > 2전시실 > 1전시실 순으로 1, 2, 3전시실에 비해 높은 빈도율이다. 현장체감형전시(E)는 2전시실 > 3전시실 > 1전시실과 4전시실의 비중이 같다. 실연전시(Pe)는 1, 2, 4전시실에 배치되어 있으며 실험, 이벤트 전시(Ex)는 4전시실에만 배치되어 있다.

가장 많은 전시물이 배치되어 있는 전시실은 3전시실로 고정형 전시와 관찰학습형 전시, 그리고 체험형 전시 순으로 전시가 연출되어 있다.

다음으로 1전시실> 2전시실> 4전시실 순으로 전시물 빈도수가 높으며 본 연구는 앞에서 조사한 역사박물관 상설전시실의 전시형태의 빈도에 따라 관람객들의 행태 및 만족도를 분석하고자 한다.

3.3 관람객 관람행태 조사 및 분석

3.3.1 에소그램(Ethogram) 리스트 작성

관람객 대상으로는 20대 이상의 성인 40명을 무작위 추출하여 3층 1전시실부터 4전시실 관람이 끝날 때까지 조사자와 관람객이 1:1로 추적조사를 시행한다. 2인 이상의 관람객일 경우 관람객 1명만 연구대상자로 선정하여 조사한다. 또한, 전시 중 관람을 끝내거나 전시를 관람하는 동기가 아닌 경우는 제외한다. 전시분야별 이동 경로, 관람 시간과 관람객들의 행동을 기록하기 위하여 관람 행동기록 코드인 리스트 에소그램(Ethogram)을 작성하여 도면에 표기 및 특정행동을 기록하며 조사한다.

박물관에서 사용하는 관람객의 행동을 기록하는 항목에 대한 사례는 다이아몬드(Diamond)가 관람객 행동연구에 사용한 에소그램(Ethogram)에서 비롯된 국내 선행연구³³⁾에서 제안한 틀을 기초로 하여 관찰된 특징을 다음 [표 3-4] 와 같이 관람객 행동 리스트를 정리하였다.

[표 3-5] 관람객의 관람행태 기록 행동 코드

행 동	기 호	기 준
정지관람 (모다)(look)	●	관람객이 정지하여 전시물을 주시하며 관람함
읽음(Read)	✓	전시라벨이나 그래픽 패널, 전시해설, 전시제목 등을 관람자가 보면서 소리내며 읽어가는 행위
말하다(Talk)	□	누군가와 대화하거나 혼자 이야기하거나 중얼거림
듣다(Hear)	★	청각에 의한 정보를 수집하는 행위로 전시내용을 설명하는 음향 해설을 듣거나 영상과 음향을 모두 감상함
만지다(Touch)	▲	촉감에 의한 전시물에 대한 정보를 얻는 행위로 전시물이나 작품 등을 만져봄
조작(manipulation)	◎	버튼식이나 화면을 터치하거나 참여형 전시로 신체를 통해 조작을 해서 정보를 얻는 행위
휴식 (Rest)	☹	휴게시설이나 의자 등에 앉거나 서서 휴식을 하는 행위

33) '2.2.3 관람객 행태 조사 및 방법론 고찰'을 통한 관람행태 행동 코드 리스트(Muse-Ethogram)에서 추출하여 정리하였다.

3.3.2 동선추적조사 및 행동관찰조사

본 연구의 상설전시관의 동선은 3층 ‘개항기’부터 시작되어 시간의 흐름에 따른 전시내용방향으로 4층, 5층으로 올라가는 동선으로 되어있다. 전시공간의 전시배치유형으로는 복도형으로 편복도형³⁴⁾, 선택적 복도형³⁵⁾, 복도순회형³⁶⁾으로 진열되어있다. 첫 진입이 시작되는 @구간부터 시간측정과 동선 및 행동코드를 기록하였다.

다음 [표 3-6] 는 관람 동선의 궤적과 행동코드를 오버랩(overlap)한 결과이다.

3.3.1.1 1전시실 관람객 관람행태 분석

[표 3-6] 1전시실 관람객 동선 및 관람행태



34) 복도를 지나면서 순차적으로 각 단위 전시실로 접근하는 유형.

35) 복도를 사이에 두고 양편에 전시실이 배치되는 유형.

36) 복도중앙 부분에 휴게공간 등이 있어 이를 둘러싸고 전시실이 배치되며 복도를 순회하면서 전시실로 접근이 이루어지는 유형.



1) ㉠, ㉡ 구간

1전시실은 동일면에 입·출구가 분리되어 있으며 입구의 첫 ㉠구간의 관람은 센서를 인지하고 50초의 영상이 나오는 구간으로 관람객이 전시물의 존재를 인식은 하지만 평균 15초 이내 관람이 이루어지며 젊은 층의 경우 영상이 비치는 벽을 만져보는 등의 근접성이 보였다.

㉡구간의 첫 전시는 연도별 패널 표시판으로 집중정지관람이 이루어졌으며 주의 깊게 사진과 연도별 해설을 읽어보는 행위 등 근접한 거리에서 관람하는 행위가 많이 관찰되었다. 반대로 옆에 위치한 1전시실 내용을 설명하는 터치스크린 전시물은 존재를 인식하지 못하고 지나가는 행동이 관찰되었고 이용을 하더라도 전시물을 조작한 뒤 평균 3초 이내 읽고 지나가는 행태를 보였다.

㉡-1지점에서 선택적 복도형으로 관람객은 잠깐의 동선혼란을 느낀 후 전시내용을 좌우 확인한 뒤 벽부형전시를 처음부터 관람하는 경향이 보였다.

[표3-6] 에 벽부형으로 동선 오버랩에 선밀도가 높은 것과 행동코드가 많이 분포되어 있는 것은 벽부형으로 주의 깊게 관찰하거나 전시해설을 읽는 등 근접한 거리에서 감상하는 행위가 보였으며 정지-이동의 반복관람으로 매우 느린 관람행태를 보였다.

㉡-2지점에서는 양쪽엇배치형으로 벽부형 전시보다는 맞은 벽면의 동적 영상(2분08초)이 관람 되었다. 앞 관람객의 영향으로 처음부터 관람되는 것이 아니라 관람이 되는 부분부터 보고 듣는 경향이 많았다.

㉡-3지점에서는 첫 도입에서 관람하지 못한 아일랜드형 전시물의 정지관람이 많았고 벽부형 전시는 첫 구간보다는 아일랜드형 전시물 사이에서 지그재그 동선으로 관람하는 경향이 있었다. 또한, ㉠구간을 확인하고 빠른 관람 후 다음 구간으로 이동하는 경향이 보였다.

2) ㉠ 구간

㉠-1지점의 시작은 [표3-6] 동선 오버랩에 한쪽 벽으로 밀도가 높은 선을 확인할 수 있는데 좁고 어두운 입구에서 주의 깊게 정지영상을 관람하는 관람객이 많아 정체현상이 일어났다. 그 반대로 아일랜드전시형식의 정지영상들은 관람률이 낮았고 이동하면서 바라보는 경향이 많았다. 중간부분의 양쪽 엇배치형으로 진열된 벽부형 전시관람은 한쪽 벽면의 동선으로 인한 관람률이 높았으며 맞은편 전시관람 행태는 일정하게 정지관람이 되기보다는 이동하면서 관람하거나 선택형 관람정도였다.

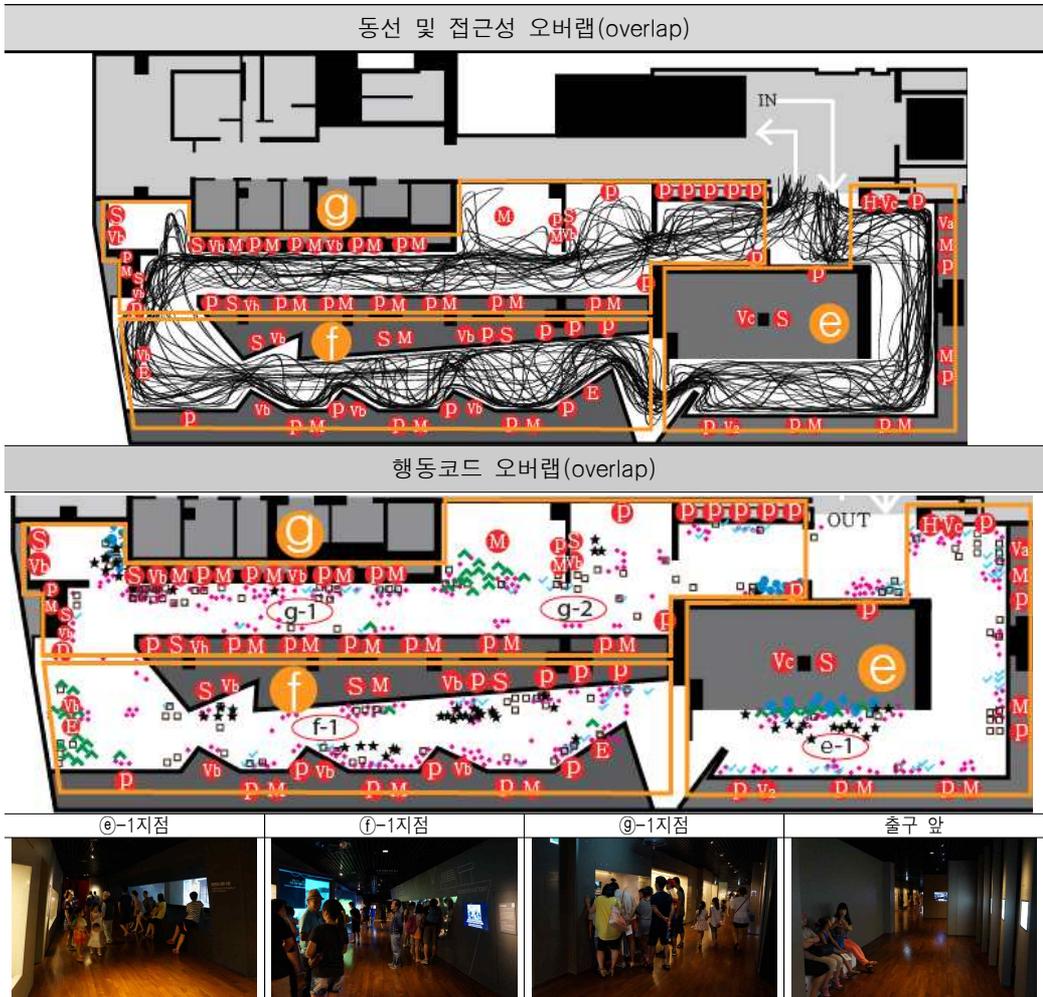
㉠-2지점의 '3.1 독립선언서'는 한쪽 큰 벽에 보이는 특수영상에 관람객들은 관심을 보이며 다가갔다가 연령대에 따른 접근 정도가 다르게 관찰되었다. 젊은 층과 부모로 보이는 관람객은 관심을 보이며 전시를 체험하는 경우가 있었으나 노년층으로 갈수록 영상을 쳐다보고 맞은편 벽부형 전시 관람을 하는 경향이 있었다. 전체적으로 이동-정지 반복 관람하는 경향이 많았으며 아일랜드형 음향전시의 관람은 첫 번째 음향전시는 관람이 되었으나 두 번째, 세 번째 전시 관람률은 점차 낮게 관찰되었다. 또한, ㉠-2지점에서 두 방향의 이동 동선으로 벽부형 전시 관람을 계속 하는 관람객과 동선의 혼란을 가지고 중간 부분에서 바로 ㉠구간을 관람하는 경우가 관찰되었다. 그리고 ㉠구간에서 ㉠-1지점의 특수영상을 확인하고 반대방향으로 들어오는 경향도 보였다

3) ㉡ 구간

㉡-1지점은 좁은 통로에 관람객이 서서 영상을 관람하며 그 통로를 지나가는 관람객은 영상을 관람하는 관람객 앞을 지나가야되는 현상이 발생하였다. ㉡-2지점에서는 패널전시 사이로 중앙에 3.8선을 재현한 전시주변에는 관람객들이 근접하게 관찰하고 만져보는 행위를 하는 등 출입구와 가까운 마지막구간에 영상과 실물모형 전시형태에 관심을 보이며 관람을 한 뒤 출구로 나가는 경향이 많았다.

3.3.1.2 2전시실 관람객 관람행태 분석

[표 3-7] 2전시실 관람객 동선 및 관람행태



1) ◎ 구간

2전시실은 입, 출구가 1개로 관람객들이 입구에서 두리번거리는 경우가 많았다. 방향성에 대한 혼란이 있었으며, 입구에서 보이는 연도별 패널전시를 바라보면서 관람객이 서로 대화와 설명을 하는 행위가 관찰되었다. 그리고 앞 관람객의 동선을 따라 벽부형 전시방향으로 정지관람을 하였고 ◎-1지점에서 동선들이 분산되면서 벽부형이 아닌 맞은편 특수영상에 근접하게 가까이 관람하거나 적당한 거리를 유지하여 정지관람이 행해졌다. 또는 사진 자료(◎-1

지점)과 같이 기대어 앉아서 관람하거나 관람보다는 휴식을 취하는 행위가 관찰되었다. 이는 3분 30초가 되는 긴 특수영상을 서서 다 관람하기에는 육체적인 피로와 힘겨움이 보이는 것이 확인되었다.

2) ㉠ 구간

어두운 통로를 따라 ㉠구간은 정부가 수립되고서 북한의 남침으로 6·25전쟁의 전개가 시작되는 구간이다. [표 3-7] ㉠-1지점의 동선 흐름이 지그재그 되었다가 다시 벽부형 전시로 밀도 있는 선이 나타났다가 현장체험전시에서 다시 분산되는 것을 확인할 수 있다.

복도가 좁고 전시물의 수가 많아 큰 영상을 보기에는 관람객과 부딪히는 현상이 관찰되었고 초반에는 집중관람 정도가 높았으나 점차적으로 이동하면서 관람하는 경향이 많았다. 또한, 모형전시를 관람하며 대화와 사진 촬영을 하는 등의 행위가 이뤄졌고 현장을 재현한 ‘빈민촌’에서는 근접하게 다가가 관찰하고 만져보는 등의 행위가 있었고 사진촬영을 하는 행위가 많이 관찰되었다.

3) ㉡ 구간

㉡구간은 선택적 복도형의 양쪽대면배치형으로 패널, 모형전시가 나란히 배치되어 있지만 ㉡-1지점부터 한쪽 벽면을 따라 선의 밀도와 행동코드가 많은 것을 확인할 수 있는데 양쪽으로 전시물 수가 급격히 많아짐에 따른 관람객들의 행동은 한쪽 벽면 전시물을 위주로 걸어가면서 맞은편 벽부형 전시를 멀리서 바라보거나 통로 가운데에서 양쪽으로 번갈아 바라보는 경향이 있었다. 관람속도는 다소 늦은 걸음으로 관람이 되었다.

㉡-1구간의 영상실(Video boom)은 직접적인 관람보다는 연령층이 높은 관람객들이 휴식을 취하면서 영상을 관람하기 위해 영상실로 들어가는 경향이 있었으며 애니메이션 영상과 모형이 함께 연출한 전시에서는 관람객들의 집중정지관람으로 사진 자료(㉡-1지점)처럼 관람객들이 많이 모여드는 경향이 관찰되었다.

㉡-2지점에서는 모형을 만져보거나 사진을 찍는 등 대화를 이루며 관심을 가지는 반면 다음 ‘4.19 혁명’ 키워드 전시공간에서의 영상전시는 사각지대 공간으로 동적영상 관람률이 낮았으며 영상전시형태를 인식하지 못하고 지나

1) ㉞ 구간

3, 4전시실은 한 공간으로 연결되어있어 한 개의 입구로 들어가 4전시실에서 두 개의 출구로 나오는 동선으로 이어져 있다. 3전시실로 갈수록 안내스크린의 이용률은 점차 더 이용하지 않는 것으로 나타났고, 동선 궤도는 벽부형전시 방향으로 밀도 높은 선이 형성되었다.

㉞-1지점에서 대형스크린 영상을 확인하고 중간 or 멀리서 바라보는 관람객이 많았고 아일랜드전시 앞에 정지관람이 많은 것으로 관람률이 높았다.

㉞-2지점은 ‘ㄷ자형’ 3면 전시배치로 벽을 따라 우에서 좌방향으로 동선이 이루어졌다. ㉞-3지점에서는 넓은 공간으로 인한 복도순회형으로 벽부형모형 전시를 관람하면서도 자유로운 관람이 이루어졌고 중앙에 놓여있는 휴게의자를 많이 이용하였다. 실물 및 모형전시물에서 대화, 사진촬영 및 정지관람률이 높았지만 맞은편 벽면의 특수영상과 동적영상의 관람은 5초 이내 관람하고 이동하는 경향이 많았다. 전체적으로 관람객이 실물이나 모형전시에서 집중관람을 하는 행태가 관찰되었다.

2) ㉟ 구간

㉟구간의 첫 구간에서는 벽면으로 정지-이동의 반복관람이 많이 이루어졌다. ㉟-1지점에서 현장체감형전시의 집중정지관람이 이루어지면서 주의 깊게 관찰하거나 근접한 거리에서 만지고 사진촬영을 하는 등 많은 관람객이 모여드는 현상이 있었으며 관람 동선의 영향으로 ㉟-2지점의 ‘ㄷ자형’ 3면전시를 관람하지 않는 경향이 종종 관찰되었다. ㉟-3지점에서는 검색대의 접근성은 있었으나 이용률은 낮았고 오히려 벽부형전시 관람의 집중정지 관람률이 많았으며 같이 온 관람객과 대화를 나누며 느린 이동 관람을 관찰할 수 있었다. 주로 검색대를 이용하는 관람객의 비율은 젊은 남성이 높았다.

3) ㊱ 구간

㊱구간에서는 전시물의 위치가 관람객이 이동하면서 관람하기에 적합한 시야각에 위치하여 관람객들은 벽면을 따라 보통걸음으로 이동하면서 관람하는 경향이 많았으며 연령층이 높은 관람객의 대화가 많고 좁은 통로로 일렬로 관람하는 현상이 보여졌다.

㊱-1지점에서 3면으로 보이는 특수영상실이 배치되어 있지만, 통로를 지

나가면서 다른 관람객이 있는 것을 보고 시선을 돌리거나 영상이 켜져 있을 때 이동하며 바라보는 행위가 관찰되었다. 관람률이 높지 않고 이동하다가 휴대의자를 발견한 후 들어가 휴식을 취하거나 서서 5초 이내 관람하는 정도이다.

3.3.1.4 4전시실 관람객 관람행태 분석

[표 3-9] 4전시실 관람객 동선 및 관람행태



1) ㉔ 구간

3, 4전시실을 연결하는 청와대 대통령실을 연출한 공간에서는 관람객이 휴식을 하거나 대화를 나누고 사진촬영을 하는 등 밖이 보이는 창가에서 관람자들이 많이 모여드는 경향이 있었다.

4전시실은 영상 위주의 전시가 많아 보통걸음으로 이동하면서 관람하는 경향이 많았고 대부분 영상을 지나가면서 훑어보는 정도의 관람이 주로 이루어졌다. ㉔-1지점에서 직접 체험하는 젊은 층의 관람객, 가족단위의 관람객들이 많이 이용하였고 전시물에 소리가 나면 지나가면서 쳐다보는 정도의 관람률이었다. ㉔-2지점에서는 앉아서 영상을 볼 수 있기 때문에 자리가 비워져 있으면 휴식을 취하며 영상을 시청하였고 ㉔-3지점도 젊은 층과 가족단위로 활용률이 높은 것으로 관찰되었다.

2) ㉑ 구간

㉑-1지점에서 벽부형전시 방향으로 동선의 밀도가 높게 나타나고 관람객들이 손으로 전시물을 가리키거나 대화를 나누는 등 근접성이 높은 다양한 행태가 관찰되었고 집중관람이 이루어졌다.

㉑-2지점은 대형영상이 나오는 공간(Video boom)으로 들어가는 이동동선과 복도를 따라서 E.V가 있는 곳과 ㉓구간으로 이동하는 계단이 있는 두 동선으로 영상을 관람하는 관람객과 관람하지 않은 관람객으로 나뉠 수 있었다. 출구로 이동하는 관람객은 5층에서 E.V를 이용하였고 ㉓구간으로 이동하는 계단을 이용하여 내려가는 관람객이 관찰되었다. 벽쪽으로 휴대의자에서는 많은 관람객이 휴식을 취하는 행태가 많이 관찰되었다.

3) ㉓ 구간

㉓구간은 계단을 내려와 전시 관람이 가능한 점에서 ㉑구간에서 내려다보면 전시물이 보이지 않기 때문에 5층에서 E.V를 타고 내려가는 경우가 발생하였으며 계단으로 내려온 관람객의 경우는 전시물을 확인하고 안내직원의 설명으로 조작 및 이벤트를 체험하는 등 디지털을 활용하며 사진을 찍고 출력하는 적극적인 참여를 보였다. 또한, 안내직원이 있을 때보다 없을 때에는 참여율이 낮은 것으로 관찰되었다.

3.3.3 소결

본 역사박물관을 방문하는 관람객을 대상으로 전시형태에 따른 관람행태에 대한 연구를 실시하였다. 그 결과 관람객의 유형은 연령대에 따라 관람행태가 다르게 관찰되었고 관람객을 관찰조사하기에 사전조사가 불가능하기 때문에 젊은 연령층과 장·노년층으로 분류하여 관찰기록을 작성하였다.

1전시실에서는 첫 진입부터 모든 연령대가 집중관람행태가 보이며 이동, 정지행태가 반복되어 전시물에 시선이 고정되는 경향이 많이 보였다. 전시형태에 따라 관람행태가 다르게 반응하였다.

첫째, 반응을 다르게 보이는 전시형태로써는 발로 바닥에 있는 글자를 밟는 행위를 하여 정보를 얻는 실연전시와 같이 관람객이 직접 참여하는 체험 전시로써 젊은 층과 가족단위의 관람객들이 관심을 보였지만, 장·노년층의 경우는 멀리서 훑어보는 정도로 참여하지 않고 지나가는 경우가 많았다.

둘째, 앞 전시구간에서 보여준 정지영상, 동적영상과 연출방법이 다른 특수영상은 입체적이면서 풍부한 영상미를 연출한다. 그러나 관람객은 상영이 끝나지도 않았는데 중간에 이동을 하거나, 벽에 기대어 통로에 앉아서 또는 영상을 관람하는 관람객 앞을 가리고 서서 관람하는 관람객들이 관찰되었다.

2전시실은 첫 출입구에서 출구로 나오는 관람객과 입구로 들어가는 관람객이 만나면서 동선에 대한 방향성에 혼란스러워하는 모습이 관찰되었다.

앞에서 관람하는 관람객 방향에 따라 이동하는 관람객들도 있었지만 출구로 들어가는 관람객도 관찰되었다.

첫 구간에서는 1전시실보다 더 화려하고 웅장한 특수영상이 연출되어 있지만 관람객은 집중관람이 되기보다는 공간의 틈을 이용하여 영상을 가리고 앉아서 휴식을 취하거나 기대어 서서 가방을 여는 등 관람과 관계없는 다양한 행태를 취하는 모습이 관찰되었다. 그리고 출구 쪽의 '4.19혁명'키워드에 따른 동적영상은 정방향의 동선에서 관람할 수 있는 전시가 아닌 출구를 입구로 생각하고 들어오는 관람객에게는 잘 보이는 영상으로 관람객이 전시에 대한 인지를 못하고 지나가는 경우가 관찰되었다.

3전시실은 많은 전시물이 진열되어 있는 만큼 관람객이 많이 모여드는 공간이었다. 그 중 ‘ㄷ자형’ 3면 전시배치형이 많이 연출되어 있었으며 첫 구간의 3면 전시공간에서는 관람객들이 줄지어 이동하면서 관람이 되는 경향이 보였지만 i구간, j구간에서의 3면, 4면 전시배치형에서는 선택적인 관람여부로 멀리서 바라보고 이동하거나 많은 관람객이 지나치는 경향들을 관찰할 수 있었다. 그리고 h구간에서는 다양한 영상전시형태가 연출되어 있지만 관람이 제대로 되지 않고 영상전시 주변에 휴게좌석을 발견하고 휴식을 목적으로 오래 앉아있는 모습을 관찰할 수 있었다.

4전시실은 70%가 넘는 영상전시와 조각식전시가 결합되어 관람객이 영상을 보며 작동을 하는 참여전시로 형태로 젊은 층의 관람객들은 전시주변에 머무르거나 오래 관람하는 경향이 있는 반면, 장·노년층의 경우는 걸어가면서 바라보는 정도로 관람되는 행태를 관찰할 수 있었다. 또한, 실연전시, 실험, 이벤트 전시에서도 장·노년층의 행태는 바라보는 정도에서 끝이 났고 직접 참여하는 모습을 관찰하기 어려웠다.

모든 전시실의 출구에 있는 안내스크린의 경우도 모든 관람객이 이용하지 않는 모습이 많이 관찰되었고 3, 4전시실로 갈수록 더더욱 이용하지 않는 것으로 나타났다.

이러한 분석결과를 살펴보면 관람객은 전시를 관람하는 여부가 전시형태와 주변 환경에 대한 영향을 받고 있음을 확인할 수 있었다.

이를 바탕으로 객관적인 전시형태에 대한 관람객 조사와 각 전시실에서 관찰되는 문제점들을 정리하여 다음과 같이 설문조사를 실시하여 관람객의 만족도를 조사하고자 한다.

IV. 관람행태에 따른 전시형태 만족도

4.1 전시형태에 따른 만족도 조사

3장에서 조사한 전시형태에 따른 관람행태 분석결과로 객관적인 결과를 줄 수 있는 조사 방법을 시행하여 다음과 같이 설문조사를 실시하였다. 앞장에서 조사한 결과에 따른 전시형태의 실 사진을 출력한 이미지와 3점 척도(1. 예 2. 그저 그렇다 3. 아니요)의 구성으로 패널을 이용한 ‘설문조사패널’을 제작하였다. 그리고 2013년 6월 8일, 9일 오전11시부터 오후 6시까지 각 전시가 끝나는 출구에서 조사자 2명씩 배치하여 출구에서 나오는 관람객과 인터뷰를 통해 연령대별로 준비한 스티커를 붙이는 참여방식으로 조사하였다.

[표 4-1] 각 전시실 출구에서 관람객 참여 모습

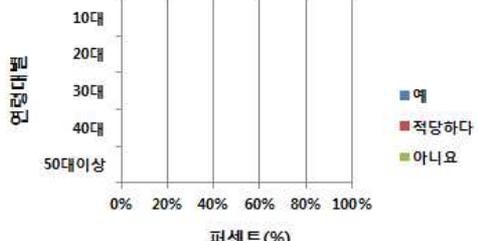
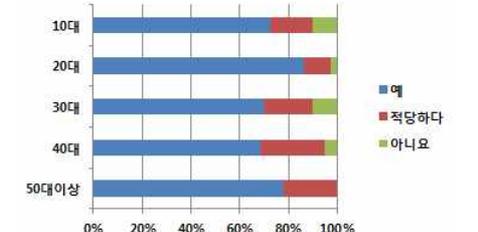
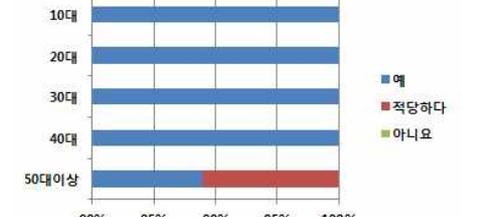
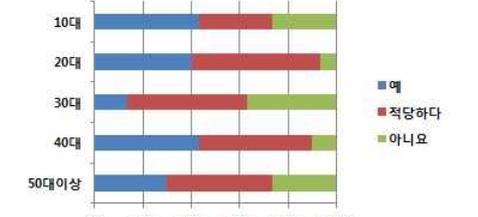
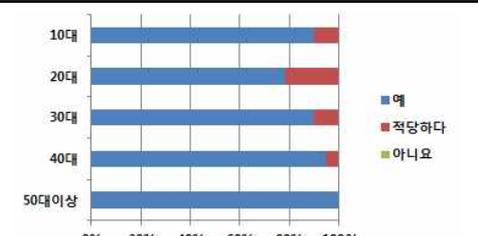


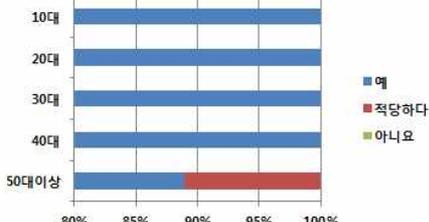
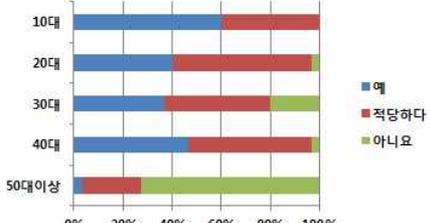
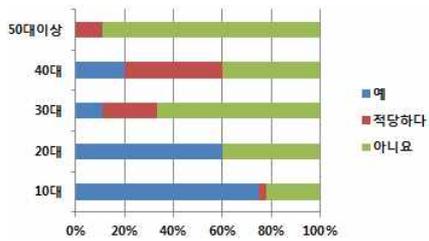
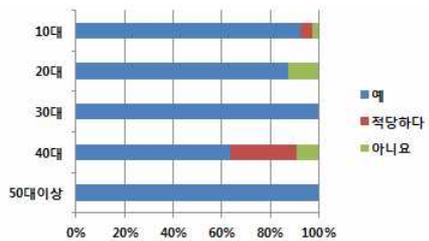
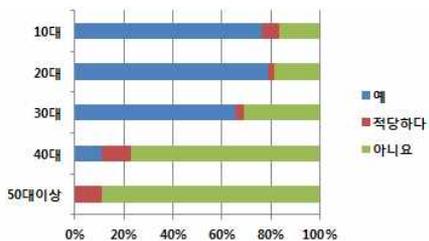
4.1.1 패널을 이용한 설문조사(1)

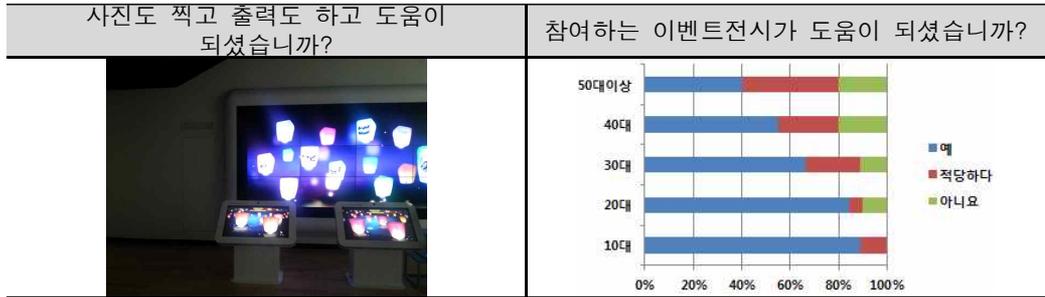
첫 번째 조사는 전시형태가 효과적인 전시로써의 역할을 하고 있는지에 대한 방법이다.

다음 [표 4-2] 는 첫 번째 질문에 대한 조사 결과를 연령대별(10대~50대 이상) 40명 기준으로 통계프로그램 SPSS 12.0을 이용하여 빈도분석을 실행한 결과를 정리한 표이다.

[표 4-2] 전시형태에 대한 전시관람 효과 결과

※ 인터뷰를 통한 질문내용	※ '설문조사패널'에 적힌 질문내용
<p>관람객에게 보여드린 사진을 출력한 이미지</p>	
<p>사진, 유물, 설명들이 도움, 이해되었나요?</p>	<p>패널전시는 도움이 되셨습니까?</p>
	
<p>모형들이 도움, 이해되었나요?</p>	<p>모형전시는 도움이 되셨습니까?</p>
	
<p>천장에서 설명내용이 나옵니다. 도움, 이해되었나요?</p>	<p>음향전시는 도움이 되셨습니까?</p>
	
<p>사진이 영상에서 보여지는데 도움, 이해되었나요?</p>	<p>정지영상전시가 도움이 되셨습니까?</p>
	

<p>모형 옆에 영상들이 도움, 이해되었나요?</p>	<p>동적영상전시는 도움이 되셨습니까?</p>																								
	 <table border="1"> <caption>동적영상전시는 도움이 되셨습니까?</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>적당하다</th> <th>아니요</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>100%</td> <td>0%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>100%</td> <td>0%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>100%</td> <td>0%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>100%</td> <td>0%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>50대이상</td> <td>85%</td> <td>15%</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	적당하다	아니요	10대	100%	0%	0%	20대	100%	0%	0%	30대	100%	0%	0%	40대	100%	0%	0%	50대이상	85%	15%	0%
연령대	예	적당하다	아니요																						
10대	100%	0%	0%																						
20대	100%	0%	0%																						
30대	100%	0%	0%																						
40대	100%	0%	0%																						
50대이상	85%	15%	0%																						
<p>길이가 긴 영상입니다. 도움, 이해되었나요?</p>	<p>특수영상전시가 효과적으로 도움이 되셨습니까?</p>																								
	 <table border="1"> <caption>특수영상전시가 효과적으로 도움이 되셨습니까?</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>적당하다</th> <th>아니요</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>60%</td> <td>40%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>40%</td> <td>60%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>35%</td> <td>45%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>45%</td> <td>45%</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>50대이상</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>70%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	적당하다	아니요	10대	60%	40%	0%	20대	40%	60%	0%	30대	35%	45%	20%	40대	45%	45%	10%	50대이상	15%	15%	70%
연령대	예	적당하다	아니요																						
10대	60%	40%	0%																						
20대	40%	60%	0%																						
30대	35%	45%	20%																						
40대	45%	45%	10%																						
50대이상	15%	15%	70%																						
<p>'포니' 자동차 앞 검색대 도움, 이해되었나요?</p>	<p>모형전시 앞 검색대가 도움이 되셨습니까? (조작식전시)</p>																								
	 <table border="1"> <caption>모형전시 앞 검색대가 도움이 되셨습니까? (조작식전시)</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>적당하다</th> <th>아니요</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>50대이상</td> <td>5%</td> <td>5%</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>20%</td> <td>40%</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>15%</td> <td>25%</td> <td>60%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>60%</td> <td>40%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>10대</td> <td>75%</td> <td>25%</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	적당하다	아니요	50대이상	5%	5%	90%	40대	20%	40%	40%	30대	15%	25%	60%	20대	60%	40%	0%	10대	75%	25%	0%
연령대	예	적당하다	아니요																						
50대이상	5%	5%	90%																						
40대	20%	40%	40%																						
30대	15%	25%	60%																						
20대	60%	40%	0%																						
10대	75%	25%	0%																						
<p>38선 당시의 분단을 표현한 것입니다. 도움, 이해되었나요?</p>	<p>현장체험형전시가 도움이 되셨습니까?</p>																								
	 <table border="1"> <caption>현장체험형전시가 도움이 되셨습니까?</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>적당하다</th> <th>아니요</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>95%</td> <td>5%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>90%</td> <td>10%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>95%</td> <td>5%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>65%</td> <td>30%</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>50대이상</td> <td>95%</td> <td>5%</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	적당하다	아니요	10대	95%	5%	0%	20대	90%	10%	0%	30대	95%	5%	0%	40대	65%	30%	5%	50대이상	95%	5%	0%
연령대	예	적당하다	아니요																						
10대	95%	5%	0%																						
20대	90%	10%	0%																						
30대	95%	5%	0%																						
40대	65%	30%	5%																						
50대이상	95%	5%	0%																						
<p>발로 밟아서 전시를 보는 것입니다. 도움, 이해되었나요?</p>	<p>실연전시가 도움이 되셨습니까?</p>																								
	 <table border="1"> <caption>실연전시가 도움이 되셨습니까?</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>적당하다</th> <th>아니요</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>85%</td> <td>15%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>80%</td> <td>20%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>70%</td> <td>30%</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>50대이상</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>80%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	적당하다	아니요	10대	85%	15%	0%	20대	80%	20%	0%	30대	70%	30%	0%	40대	15%	15%	70%	50대이상	10%	10%	80%
연령대	예	적당하다	아니요																						
10대	85%	15%	0%																						
20대	80%	20%	0%																						
30대	70%	30%	0%																						
40대	15%	15%	70%																						
50대이상	10%	10%	80%																						



분석한 도표를 전시형태에 따라 정리해보는다면 다음과 같다.

패널전시(Panel)는 10대~50대 이상의 모든 연령에게 전시물을 이해함에 있어서 도움을 주는 전시형태임을 확인할 수 있다. 20대 86.5% > 50대 이상 77.8% > 10대 72.4% > 30대 70% > 40대 68.4%로 연령대에 따른 차이가 크지 않고 모든 연령대가 평균 75%가 전시물을 이해하고 관람하기에 도움이 된다고 한다.

모형전시(Model)와 동적영상전시(Video-㉞)는 같은 결과로써 10대~40대까지는 100%, 50대 이상은 88.9%로 가장 높은 전시효과로 조사되었다. 또한, 패널전시형태, 실물, 모형전시형태와 영상전시형태가 같이 어우러져 연출하고 있는 전시물이 많았다.

영상전시(Video) 중에서는 동적영상전시뿐만 아니라 정지영상이 50대 이상의 연령대는 100% > 20대 97.3% > 40대 94.7% > 30대 90% > 10대 89.6%로 전반적인 관람률이 높은 것으로 나타났다. 하지만 의외의 결과로 기술적인 프로그램이 많이 부여되는 특수영상전시의 효과는 낮은 것으로 조사되었다. 10대 60% > 20대 40% > 40대 46.7% > 30대 36.7% > 50대 이상이 3.3%로 전시를 이해하는데 있어서 도움이 되었다고는 하지만 다른 영상전시보다 낮은 효과율로 관람객에게 도움이 되지 못하고 있다는 결론이다.

그 다음으로 패널전시형태, 영상전시형태, 실물, 모형전시형태 등 모든 전시형태에 함께 사용되는 음향전시에 대한 결과이다.

음향전시(Sound)는 많은 전시형태와 함께 연출되는 비중에 비해 높은 만족도를 주지 못하고 있다. 10대와 40대가 43.3%와 20대 40%는 전시를 이해하는데 도움이 되었다고 한다. 또한, 노년층의 50대 이상의 연령대와 중년층 30대가 각각 30%, 13.3%로 매우 낮은 만족도가 분석되었고 전반적인 ‘그저

그렇다'라는 분석의 결과는 평균 44.66%로 50%가 넘지 못하는 저조한 결과를 보였다.

다음은 체험형 전시유형의 전시형태 분류에 따른 결과이다.

조작식전시(Hands-on)의 경우는 모형전시 앞에 놓여진 검색대를 이용하여 전시내용을 이해하는데 도움이 되었는데에 대한 질응답을 하였다.

그 결과 10대 75% > 20대 60% > 40대 20% > 30대 11.1%, 50대 이상의 연령대는 0%로 10, 20대는 전시물을 이용하여 전시내용에 대한 정보를 보고 도움이 되는 반면, 30대 이상의 연령대는 조작을 통해 얻는 정보에 대한 도움이 전혀 되지 않고 있는 문제점이 발견되었다. 조작식전시와 유사한 실연전시결과도 같은 문제점이 발견되었다.

실연전시(Performance)는 10대 76.7% > 20대 78.9% > 30대 65.6% > 40대 10.7% > 50대 이상의 연령대는 0%의 만족도로 기계를 다루기 보다는 몸을 이용한 전시형태에 대한 전시물의 결과도 10, 20대는 70%대로 전시물을 직접 이용해서 만족도를 얻는 반면 장.노년층은 매우 낮은 결과로 전시물에 대한 만족도가 낮았다.

현장체험형전시(Experience)는 앞에서 분석한 결과의 체험형 전시유형과는 다른 결과로 모든 연령대의 만족도가 높은 편이었다. 50대 이상과 30대가 100%로 전시에 대한 도움을 받고 있으며, 10대 92.3% > 20대 87.5% > 40대 63.6%순으로 평균 88.68%가 만족하는 높은 결과가 나왔다.

마지막 1, 2, 3, 4전시실의 전시 관람이 끝나고 4전시실 출구에서 관람객이 직접 참여하는 실험, 이벤트 전시형태에 대한 결과이다.

실험, 이벤트 전시(Experimental event)는 10대가 88.9% > 20대 84.6% > 30대 66.7% > 40대 55.5% > 50대 이상은 40%로 10, 20대는 80%대로 높은 만족도를 보이는 반면 40, 50대 이상은 평균 48%가 전시물을 이용하고 만족하고 있다는 결론으로 젊은 층보다 만족도가 낮은 것으로 조사되었다.

4.1.2 소결

앞에서 분석한 자료를 바탕으로 박물관의 전시형태가 10대부터 50대 이상의 연령대별 관람객에게 미치는 만족도에 관하여 조사하였다. 현장에서 실질적으로 이용하고 활용하는 관람객의 기준으로 높은 만족을 보이는 전시형태와 낮은 만족도를 보이는 전시형태가 분류되었다.

패널전시(Penel), 실물, 모형전시(Model)의 고정형전시 유형은 평균 86.40%로 모든 연령대가 높은 만족도를 보이는 결과로 전시를 관람하기에 적절한 도움을 받은 것으로 조사되었다.

관찰학습형전시 유형의 음향전시(Sound)는 10대, 20대, 40대 관람객들로 42.20%의 만족도를 보이는 반면, 50대 이상의 관람객은 30%, 30대는 13.3%로 매우 낮은 만족도를 보인다. 전체적인 연령대의 만족도는 평균 33.98%로 많은 관람객이 청각으로 듣는 전시형태에 대한 효과를 만족하지 못하고 있다.

영상매체로는 정지영상, 동적영상, 특수영상전시로 나뉘어 분석한 결과 그 중에서 동적영상전시의 모든 관람객 만족도가 평균 97.78%에 속하고, 그 다음으로 정지영상전시 평균 94.32%, 마지막 특수영상전시 37.34% 순의 만족도가 분석되었다. IT기술적인 요소가 많이 부합된 특수영상전시 효과가 관람객에게 효율적인 전시효과로 커뮤니케이션이 되지 못하고 있다는 결론이다.

체험형 전시유형은 관람객이 직접 능동적인 관람이 필요한 전시형태로 조작식전시, 현장체감형전시, 실연전시, 실험, 이벤트 전시에 대한 분석결과이다.

조작식전시(Hands-on), 실연전시(Performance), 실험, 이벤트전시(Experimentalevent)는 10대와 20대 연령층 관람객의 만족도가 높은 편으로 10대는 평균 80.20%, 그다음으로 20대 평균 74.50%로 전시물에 대한 효과를 만족하였다. 하지만 30대와 40대 연령층은 낮은 만족도로 30대의 경우 조작식전시는 11.1%의 매우 낮은 만족도로 전시에 대한 효과를 보지 못하였고, 실연전시와 실험, 이벤트 전시는 65%가 넘는 결과로 조작식전시보다는 만족도가 높은 편으로 조사되었다.

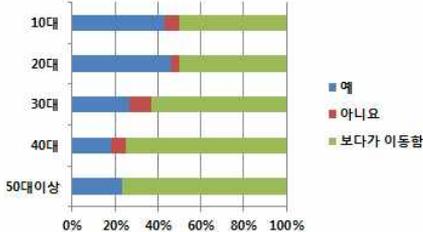
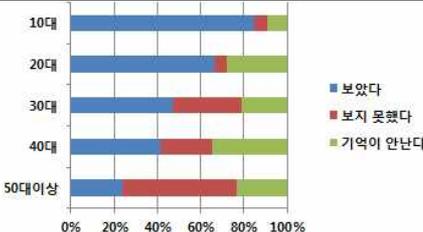
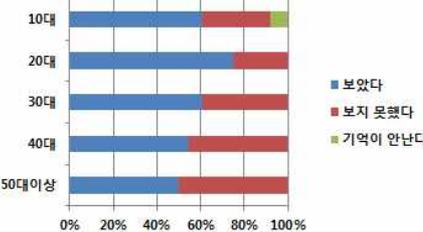
40대의 경우도 조작식전시에 대한 만족도가 20%가 되는 저조한 결과가 나왔고 실연전시의 효과도 10.7%로 매우 낮은 만족도를 보였다. 반면에 실험,

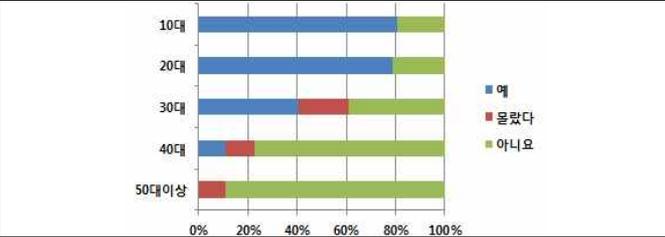
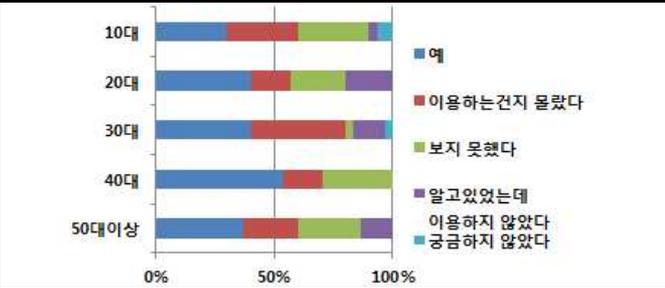
이벤트 전시에는 50%가 넘는 결과로 다른 전시형태에 비교하면 높은 편에 속한다. 그러나 체험형 전시유형에서 모든 관람객의 만족도가 높은 전시형태가 있다. 현장을 재현하는 현장체감형전시(Experience)로 10, 20대가 100%, 30, 40대가 89.90%, 50대 이상 관람객이 40%의 만족도로 체험형 전시유형에서는 높은 만족도를 보이고 있는 전시유형이라 하겠다.

4.1.3 패널을 이용한 설문조사 (2)

두 번째 조사는 관람행태조사에서 공통으로 보이는 분석에 대한 조사를 실시하고 다음 [표 4-3] 과 같이 정리할 수 있었다.

[표 4-3] 전시형태에 대한 활용률 설문 결과

제 1전시실 전시물	광복이 된 날의 영상입니다. 끝까지 보셨나요?																								
	 <table border="1"> <caption>제 1전시실 설문 결과</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>아니요</th> <th>보다가 이동함</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>40%</td> <td>5%</td> <td>55%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>45%</td> <td>5%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>30%</td> <td>10%</td> <td>60%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>15%</td> <td>10%</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>50대이상</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>80%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	아니요	보다가 이동함	10대	40%	5%	55%	20대	45%	5%	50%	30대	30%	10%	60%	40대	15%	10%	75%	50대이상	10%	10%	80%
연령대	예	아니요	보다가 이동함																						
10대	40%	5%	55%																						
20대	45%	5%	50%																						
30대	30%	10%	60%																						
40대	15%	10%	75%																						
50대이상	10%	10%	80%																						
제 2전시실 전시물	4.19혁명 동영상을 보셨습니까?																								
	 <table border="1"> <caption>제 2전시실 설문 결과</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>보았다</th> <th>보지 못했다</th> <th>기억이 안난다</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>85%</td> <td>10%</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>75%</td> <td>15%</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>45%</td> <td>35%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>40%</td> <td>25%</td> <td>35%</td> </tr> <tr> <td>50대이상</td> <td>25%</td> <td>55%</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	보았다	보지 못했다	기억이 안난다	10대	85%	10%	5%	20대	75%	15%	10%	30대	45%	35%	20%	40대	40%	25%	35%	50대이상	25%	55%	20%
연령대	보았다	보지 못했다	기억이 안난다																						
10대	85%	10%	5%																						
20대	75%	15%	10%																						
30대	45%	35%	20%																						
40대	40%	25%	35%																						
50대이상	25%	55%	20%																						
제 3전시실 전시물	새마을운동 전시물을 보셨습니까?																								
	 <table border="1"> <caption>제 3전시실 설문 결과</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>보았다</th> <th>보지 못했다</th> <th>기억이 안난다</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>60%</td> <td>35%</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>75%</td> <td>20%</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>60%</td> <td>35%</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>55%</td> <td>35%</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>50대이상</td> <td>45%</td> <td>50%</td> <td>5%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	보았다	보지 못했다	기억이 안난다	10대	60%	35%	5%	20대	75%	20%	5%	30대	60%	35%	5%	40대	55%	35%	10%	50대이상	45%	50%	5%
연령대	보았다	보지 못했다	기억이 안난다																						
10대	60%	35%	5%																						
20대	75%	20%	5%																						
30대	60%	35%	5%																						
40대	55%	35%	10%																						
50대이상	45%	50%	5%																						

제 4전시실 전시물	월드컵응원전을 경험해보셨습니까?																																				
	 <table border="1"> <caption>월드컵응원전을 경험해보셨습니까?</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>몰랐다</th> <th>아니요</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>80%</td> <td>0%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>80%</td> <td>0%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>40%</td> <td>20%</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>50대 이상</td> <td>5%</td> <td>5%</td> <td>90%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	몰랐다	아니요	10대	80%	0%	20%	20대	80%	0%	20%	30대	40%	20%	40%	40대	10%	10%	80%	50대 이상	5%	5%	90%												
연령대	예	몰랐다	아니요																																		
10대	80%	0%	20%																																		
20대	80%	0%	20%																																		
30대	40%	20%	40%																																		
40대	10%	10%	80%																																		
50대 이상	5%	5%	90%																																		
안내스크린	안내스크린을 이용하셨나요?																																				
	 <table border="1"> <caption>안내스크린을 이용하셨나요?</caption> <thead> <tr> <th>연령대</th> <th>예</th> <th>이용하는건지 몰랐다</th> <th>보지 못했다</th> <th>알고있었는데 사용하지 않았다</th> <th>궁금하지 않았다</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10대</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>20대</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>30대</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>40대</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>50대 이상</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>10%</td> <td>50%</td> </tr> </tbody> </table>	연령대	예	이용하는건지 몰랐다	보지 못했다	알고있었는데 사용하지 않았다	궁금하지 않았다	10대	10%	10%	10%	10%	50%	20대	10%	10%	10%	10%	50%	30대	10%	10%	10%	10%	50%	40대	10%	10%	10%	10%	50%	50대 이상	10%	10%	10%	10%	50%
연령대	예	이용하는건지 몰랐다	보지 못했다	알고있었는데 사용하지 않았다	궁금하지 않았다																																
10대	10%	10%	10%	10%	50%																																
20대	10%	10%	10%	10%	50%																																
30대	10%	10%	10%	10%	50%																																
40대	10%	10%	10%	10%	50%																																
50대 이상	10%	10%	10%	10%	50%																																

1전시실은 ㉔구간(㉔-1지점)의 특수영상전시에 대한 질문이다. 관찰조사 및 행동조사에서의 관람빈도는 있었지만, 공간의 역부족과 영상을 관람하는 관람객의 앞을 지나가야 하는 행위로 영상을 관람하는 관람객에게 영향을 미치는 점에서 영상을 끝까지 관람한 여부에 대한 질문을 하였다. 그 결과 10대 43.3% > 20대 40% > 30대 26.7% > 50대 이상 23.3% > 40대 16.7%로 조사되었고 평균적으로 60.66%의 관람객들이 보는 중에 이동하는 경향이 있었다. 이러한 결과는 전체 관람률이 50%도 넘지 못한 것으로 분석되었다.

2전시실 ㉕구간(㉕-2지점)의 영상전시이다. 3면의 벽 중 한쪽 벽면에 연출한 영상은 박물관이 의도하는 관람 동선의 역방향에 위치하여 관람률이 현저히 낮음을 확인할 수 있었다. 분석한 결과로 10대의 '보았다.' 84.4%, 20대 66.7%, 30대 47.4%, 40대 41.4%, 50대 이상 22.5%로 노년층으로 갈수록 관람률이 낮고 '보지 못했다.' 30대 31.6%, 40대 24.1%, 50대 이상 50.5%로 높았고 '기억이 안 난다.' 20대부터 50대 이상이 20% 이상으로 분석되었다. 이러한 조사 결과 전시의 위치 부분이 관람객의 동선과 연관성이 있음을 확인할 수 있다.

3전시실 ㉖구간(㉖-2지점)의 모형과 애니메이션이 어우러진 전시이다. 2전

사실 ㉔구간에서 관람률이 제일 높았던 전시유형과 같은 분류이다. 하지만 관람이 제대로 이루어지지 않고 있었다. 10대의 경우 ‘보았다.’ 61%, ‘보지 못했다.’ 30.7%, 20대 ‘보았다.’ 75%, ‘보지 못했다.’ 25%, 30대 61%, ‘보지 못했다.’ 39%, 40대 54.5%, ‘보지 못했다.’ 45.5% 50대 이상은 각각 50%로 젊은 층보다는 노년층으로 갈수록 관람률이 저조했다.

전제적으로 평균 50%의 관람은 되었지만 보지 못한 관람객도 37%로 위치적인 부분으로 인한 효과적인 전시물을 극대화하지 못한 결론이다.

4전시실 ㉕구간(㉕-1지점)의 체험을 유도하는 실연전시이다. 시작 버튼을 누르면 화면에서 영상과 함께 큰 음향이 공간에 가득 찬다. 젊은 층의 관람객들은 바닥에 표시된 안내표시를 확인하거나 다른 관람객이 이용하는 것을 보고 경험을 시도하지만, 노년층으로 갈수록 체험하는 경향을 관찰되지 못한 점에서 다음과 같이 조사한 결과 10대는 80%, 20대 78.9%, 30대는 40.5%, 40대 10.7%, 50대 이상은 0%의 조사결과가 나왔다.

마지막으로 각 전시실 입구에 위치한 터치안내스크린이다. 미디어디지털 기술이 적용된 전시형태로 3장에서 조사한 관람행태조사 결과에 따른 1전시실부터 3, 4전시실로 갈수록 이용률과 인지성이 낮은 것으로 관찰되었다. 그리하여 다음과 같이 5문항으로 늘려서 질문을 하였고 그 결과는 다음과 같다.

각 전시실 입구 벽에 연출된 안내스크린을 이용한 연령대의 기준은 40대 53.5% > 20, 30대 40% > 50대 이상 36.7% > 10대 30%로 젊은 층 보다는 중, 장년층이 조금 더 이용한다는 결과이다. 그 반대로 안내스크린 전시물을 이용하지는 몰랐다는 결과는 30대 40% > 10대 30% > 50대 이상 23.3% > 20대와 40대는 16.7%로 30대와 10대가 전시물을 이용하는지 모르고 지나가는 경우가 있었고, 아예 ‘보지 못했다’라는 결과는 10대와 40대가 각각 30%의 결과로 보지 못하거나 보았어도 이용하는 전시물인지 인지하지 못한다는 것이다.

또한 50대 이상이 26.7% > 20대가 23.3% > 30대가 3.3%로 각 전시실 입구에 있는 전시물인데도 기억을 하지 못하고 있는 관람객들이 분석되었다.

모든 연령의 이용률이 50%를 넘지 못하므로 효과적인 전시라고 보기 어려운 결과가 나타났다.

4.1.4 소결

앞에서 분석한 자료를 바탕으로 박물관의 전시연출에 있어서 중요시되는 요인을 분석할 수 있다.

첫째, 1전시실에서의 특수영상전시에 대한 관람객의 관람여부는 평균 60%가 되는 관람객이 관람을 다 하지 못하고 중간에 이동하는 경향이 있음을 밝혀졌다. 관람객의 관람행태는 통로에 연출되어져 있는 전시물로 관람하고 있는 관람객 앞을 지나가는 다른 관람객들로 인해 화면이 가려져 불편함을 느낀다던지, 서서 관람하기에 불편함을 보이는 등 벽에 기대어 바닥에 앉아서 관람하는 관람객들도 관찰되었다. 인터뷰 조사를 통해 불편함을 토로하는 관람객들을 볼 수 있었고, 설문조사를 통해 결과 영상을 끝까지 관람하는 관람객들이 평균 30%밖에 되지 않는 결과가 나왔다. 특수영상으로 막대한 예산이 들어간 전시물이지만 그 결과는 낮은 관람률로 관람객들의 편의와 영상을 끝까지 관람할 수 있는 환경의 중요성을 알 수 있는 결과이다.

둘째, 2전시실에서의 영상전시는 관람객이 이동하는 동선의 역방향에 연출되어있다. 이러한 전시물에 대한 관람객의 관람행태를 조사한 결과 영상전시물을 보았다고 하는 관람객은 10대는 80%대가 넘는 결과를 보았지만 20대부터 점차적으로 낮은 관람률로 조사되었다. 그리고 전시물을 보지 못한 관람객이 30, 40대가 30%, 20%대의 결과와 50대 이상의 연령대는 무려 50%대의 결과로 출구에 가깝게 전시되어 있는 전시물이었지만 보지 못한 것으로 조사되었다. 또한 20대부터 50대 이상의 연령대 20%대가 ‘기억이 안난다’는 결과로 분석되었다. 이러한 분석 결과는 관람객이 한 방향으로 이동하면서 전시를 관람하기 위해 뒤돌아 관람여부를 확인하기는 어렵다는 것이다. 따라서 전시물의 크기도 중요하지만 관람객의 동선 방향에 따라 연출되는 것이 더 효율적인 전시관람으로 전시물과 관람객의 동선방향은 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다.

셋째, 3전시실에서 볼 수 있는 새마을 운동이라는 주제에 따른 애니메이션 영상과 모형이 연출되어있다. 하지만 ‘ㄷ자형’의 3면 전시배치는 관람객의 관람여부의 선택이 되는 경향이 크다는 것이다. 10대부터 30대의 연령대는 60%대의 관람률이 있었지만 30대부터 50대 이상의 관람객이 60%대가 보지

못한 것으로 조사되었다. 모든 관람객의 관람률이 높은 전시물이지만 위치에 따라 관람객은 선택을 하고 관람을 한다는 것이다. 이처럼 많은 전시물로 다양하게 보여주는 박물관의 전시연출에 있어서 ‘ㄷ자형’ 3면 전시배치는 효율적인 전시배치 방법이 아니다.

넷째, 4전시실에 있는 몸으로 표현하고 힘으로 체험할 수 있는 체험형 전시유형으로 2002년 월드컵응원전을 연상시켜 체험을 할 수 있는 room이다. 많은 관람객이 지나가는 통로에 있지만 관람행태조사에서 관찰된 조사에 따라 설문조사를 한 결과 10대와 20대의 경우는 직접 체험을 하지만 40대, 50대 이상의 관람객은 이용하지 않고 지나가는 관람객이 많은 것에서 매우 저조한 결과가 나타난다. 연령대에 따라 크게 차이가 나는 이용률에 대하여 더 다양한 연령층이 이용할 수 있도록 보다 나은 개선안을 마련해야 할 것이다.

다섯째, 조각식전시물로서 각 전시실 입구에 위치한 안내스크린이다. 각 전시에 대한 전체적인 내용을 정리하여 설명하고 있으며 각 나라언어로 분류해서 볼 수 있도록 되어있다. 하지만 많은 관람객들이 이용하지 않는 것으로 관찰되어 설문조사를 실시하였고 그 결과 모든 연령대 중에 평균 40%의 관람객이 이용한 것으로 매우 낮은 관람률로 분석되었다. 나머지 60% 중에서 전시물의 사용에 대한 인식이 없었던 관람객이 25%, 아예 보지 못한 관람객이 22%로 눈에 띄는 위치와 장소에 있어도 관람객이 인지하지 못하는 것은 연출의 문제점으로 지적할 수 있다.

이와 같이 전시물을 연출하는 방법, 전시물의 위치, 관람객의 동선방향들이 관람객이 관람함에 있어서 중요한 요인으로 작용할 수 있다.

4.2 전시관람 후 만족도 조사

4.2.1 설문지를 이용한 조사 및 분석

이 연구에서는 박물관 관람경험에 적용한 관람만족도 이론고찰에서 선행연구의 측정항목들을 도출하여 다음과 같이 ‘관람객 사전정보 및 일반적 특성, 전시시설 및 환경 만족도, 전시 전반적인 만족도’로 3개의 항목으로 분류하고 다음과 같이 분석하였다.

박물관을 방문하여 1전시실부터 4전시실까지 전체관람을 한 관람객을 기준으로 4전시실 출구에서 3개의 항목에 따라 질문항목을 정리한 설문지를 10대부터 60대 이상의 연령층들에게 배포하였다. 여기서 50대 이상을 60대 이상으로 더 늘린 이유는 패널 설문조사를 실시하였을 때 60대 이상의 관람객들이 많은 것을 확인하고 조금 더 세부적으로 나누게 되었다. 그리하여 총 207여명의 설문지를 연령대별로 분류한 후 설문지의 내용에 성의껏 답하지 않은 설문지를 배제한 180여명의 설문지를 회수하여 통계프로그램 SPSS 12.0을 이용하였다. 분석방법으로는 빈도분석과 교차분석으로 결과를 추출하였다.

다음 표 [표 4-4] ~ [표 4-6] 은 분석한 결과를 바탕으로 빈도(%)가 많은 결과 순으로 정리하였다.

[표 4-4] 관람객 사전정보 및 일반적 특성(연령대별: 빈도 30/16.7%)

	10대 (16.7%)	20대 (16.7%)	30대 (16.7%)	40대 (16.7%)	50대 (16.7%)	60대 ↑ (16.7%)	전체 (100%)
직업	학생 (16.7%)	학생 (12.8%)	직장인 (11.1%)	직장인 (10.0%)	기타 (7.2%)	기타 (15.0%)	학생 (32.2%)
일행여부	단체 (10.6%)	친구, 동료 (8.9%)	친구, 동료 (6.1%)	가족 (7.8%)	친구, 동료 (10.0%)	친구, 동료 (8.3%)	친구, 동료 (38.9%)
관람횟수	한달1번 (7.8%)	한달1번 (4.4%)	한달1번 (6.7%)	한달1번 (7.2%)	한달2번 (4.4%)	한달1번 (7.8%)	한달1번 (36.1%)
방문횟수	처음 (12.8%)	처음 (11.1%)	처음 (13.9%)	처음 (13.3%)	처음 (13.9%)	처음 (15.0%)	처음 (80.0%)
정보여부	정보 없이 방문 (10.0%)	정보 없이 방문 (6.7%)	주변소개 (7.2%)	인터넷 (8.9%)	주변소개 (6.7%)	주변소개 (10.0%)	주변소개 (33.3%)

10대의 방문 동기는 학생(30명/16.7%)들이 학교 관련 수업으로 현장체험 학습, 나라사랑체험, 학교숙제로 오는 단체학생(19명/10.6%)들이 많은 것으로 분석되었고 대한민국역사박물관을 처음 방문하는 관람객들이 23명(12.8%)이었다.

20대는 여가생활을 위해 광화문에 나왔다가 정보 없이 방문한 관람객이 12명(6.7%), 인터넷을 통해 알게 되어 방문한 관람객이 10명(5.6%)이었다. 학생들이 23명(12.8%)으로 친구나 직장동료와 함께 관람한 관람객은 16명(8.9%)이었다.

30대의 관람객은 20명(11.1%)이 직장인으로 지인의 소개 13명(7.2%), 정보 없이 방문 8명(4.4%), 인터넷으로 알게 되어 방문한 관람객이 4명(2.2%)으로 주변에서 들은 내용과 추천으로 친구 또는 직장동료와 방문한 관람객이 11명(6.1%), 혼자 방문한 관람객이 8명(4.4%), 가족과 함께 방문한 관람객이 7명(3.9%)로 분석되었다.

40대의 관람객은 18명(10%)으로 직장인이 많았고 그 다음으로 주부가 8명(4.4%)이었다. 가족과 함께 방문하는 관람객이 14명(7.8%)으로 많았고 자녀나 친구, 직장동료와 함께 방문하였다. 16명(8.9%)의 관람객들이 인터넷을 통해 정보를 얻고 방문하였으며 주변 지인에게 정보를 듣고 방문한 관람객 6명(3.3%)도 있었다.

50대 관람객은 주변지인의 소개로 방문한 관람객이 12명(6.7%)으로 가장 많았으며 친구, 직장동료와 함께 방문하는 관람객이 18명(10%), 다음으로 혼자 방문한 관람객이 6명(3.3%)으로 조사되었다.

60대 이상의 관람객은 27명(15%)이 직업이 없는 것으로 조사되었고 친구와 방문하는 관람객이 15명(8.3%), 혼자 방문한 관람객이 8명(4.4%)순으로 주변의 소개(18명/10%)로 관람하거나 신문을 통해 5명(2.8%)이 방문하였다.

[표 4-5] 전시시설 및 내부 환경 만족도(연령대별: 빈도 30/16.7%)

	10대 (16.7%)	20대 (16.7%)	30대 (16.7%)	40대 (16.7%)	50대 (16.7%)	60대 ↑ (16.7%)	전체 (100%)
전시공간 크기	적당하다 (8.3%)	적당하다 (9.4%)	적당하다 (8.3%)	적당하다 (9.4%)	적당하다 (11.7%)	적당하다 (5.6%)	적당하다 (52.2%)
전시물수	적당하다= 적다 (5.6%)	적다 (7.8%)	적당하다 (7.8%)	적다 (7.2%)	적다 (8.3%)	적당하다 (10.6%)	적당하다 (40.6%)
글자크기	적당하다 (12.8%)	적당하다 (12.8%)	적당하다 (9.4%)	작다 (11.7%)	작다 (8.9%)	매우작다 (8.9%)	적당하다 (56.7%)
조작방법	매우쉽다 (8.3%)	쉽다 (8.3%)	적당하다 (8.3%)	적당하다 (8.9%)	적당하다 (8.3%)	어렵다= 매우어렵다 (6.7%)	적당하다 (35.6%)
휴게실수	충분하다 (7.8%)	조금부족 (8.9%)	조금부족 (9.4%)	충분하다= 조금부족 (6.7%)	조금부족 (8.3%)	매우부족 (9.4%)	조금부족 (44.4%)
안내시설물	매우 쉽다 (6.1%)	적당하다 (7.8%)	적당하다 (6.1%)	적당하다 (10.6%)	적당하다 (11.1%)	매우어렵다 (7.2%)	적당하다 (42.8%)
조명 밝기	적당하다 (16.0%)	적당하다 (13.9%)	어둡다 (10.0%)	어둡다= 매우어둡다 (6.7%)	어둡다= 매우어둡다 (8.3%)	매우어둡다 (16.0%)	매우어둡다 (36.6%)

다음 [표 4-5] 는 전시시설 및 전시실 내부환경에 대한 만족도 조사이다.

전시공간의 크기는 모든 연령대의 관람객이 적당하다 94명(52.2%), 매우 적당하다 25명(13.9%)으로 만족도가 높게 나타났다. 적절한 전시공간 안에 배치되어 있는 전시물의 수에 대해서는 모든 연령대 관람객이 73명(40.6%)으로 ‘적당하다’라고 하였으나 65명(36.2%)이 전시물의 수가 적다고 하였고, ‘매우적다’ 21명(11.7%)이 포함되어 관람객이 86명(47.8%)으로 전시공간의 크기는 만족하지만 전시물의 수는 불만족으로 나타났다.

전시물에서 중요한 역할을 하는 설명페널의 글씨체 크기이다. 10대와 20대는 글씨체 크기가 ‘적당하다’ 각각 23명(12.8%)으로 만족도가 높았지만 30대 이후부터는 분석결과가 문항에 따라 나뉘지면서 30대는 ‘적당하다’ 17명(9.4%), ‘작다’ 11명(6.1%)으로 40대는 ‘작다’ 21명(11.7%), ‘적당하다’ 8명(4.4%), 50대는 ‘작다’ 16명(8.9%), ‘적당하다’ 12명(6.7%), 60대 이상은 ‘매우작다’ 16명(8.9%), ‘작다’ 8명(4.4%), ‘적당하다’ 6명(3.3%)으로 나이가 높아질수록 크기에 대한 불만족도가 높은 것으로 나타났다.

다음은 전시시설에서 전시에 대한 방향성과 안내를 도와주는 안내시설물에 대한 조사결과이다. ‘적당하다’의 비중이 77명(42.8%)으로 높은 결과가 나타

났고, 30대와 60대 이상의 관람객 각각 10명(5.6%)으로 ‘안내시설물을 찾기 어려웠다’는 결과가 나왔다.

시각으로 관람이 가능하도록 만드는 환경적 요인으로 조명에 대한 만족도 조사를 한 결과 10대와 20대의 조사결과는 ‘적당하다’ 16%, 13.9%로 분석되었지만 30대 이상의 조사결과는 조명의 밝기에 대하여 불만족인 결과로 60대 이상의 연령대 29명(16%)으로 가장 높게 나타났다. ‘어둡다’와 ‘매우 어둡다’의 응답한 결과로 50대 15명(8.3%), 40대 12명(6.7%)씩 어두운 조명에 대한 불만족도를 보였다.

다음으로는 전시공간에서 관람객을 위한 시설물로 휴게시설의 수에 대한 만족도 결과이다.

10대의 경우 ‘충분하다’ 14명(7.8%), ‘조금 부족하다’ 12명(6.7%)으로 크게 만족도와 불만족도의 차이가 작다. 20대의 연령대 관람객도 ‘조금 부족하다’ 16명(8.9%), ‘충분하다’ 12명(6.7%)로 차이가 크게 없으며 40대는 12명씩 (6.7%) ‘충분하다’와 ‘조금 부족하다’의 결과가 같이 나타났다. 그러나 30대와 50대, 60대 이상의 관람객은 휴게시설물에 대한 결과로 ‘조금부족하다’ 17명 (9.4%), 50대 15명(8.3%), 60대 이상 ‘매우 부족하다’ 17명(9.4%)으로 불만족스러운 결과가 나타났다.

[표 4-6] 전시 전반적인 만족도(연령대별: 빈도 30/16.7%)

	10대 (16.7%)	20대 (16.7%)	30대 (16.7%)	40대 (16.7%)	50대 (16.7%)	60대 ↑ (16.7%)	전체 (100%)
만족도	만족한다 (9.4%)	만족한다 (13.3%)	만족한다 (10.0%)	만족한다 (7.8%)	만족한다 (9.4%)	만족한다 (13.9%)	만족한다 (63.9%)
흥미도	매우 흥미롭다 (7.8%)	조금 흥미롭다 (9.4%)	조금 흥미롭다 (11.1%)	조금 흥미롭다 (8.3%)	조금 흥미롭다= 적당하다 (7.8%)	적당하다 (7.2%)	조금 흥미롭다 (46.1%)
재방문	예 (13.9%)	예 (15.6%)	예 (15.0%)	예 (13.3%)	예 (15.6%)	예 (12.8%)	예 (86.1%)
추천	예 (15.6%)	예 (15.6%)	예 (14.4%)	예 (15.6%)	예 (16.7%)	예 (16.1%)	예 (93.9%)
효과	도움이 되었다 (7.8%)	도움이 되었다 (11.7%)	도움이 되었다 (11.7%)	도움이 되었다 (10.0%)	도움이 되었다 (11.7%)	매우 도움이 되었다 (7.8%)	도움이 되었다 (59.4%)

마지막 [표4-6] 은 전반적인 만족도를 분석하였다. 총 180명(100%) 중 115명(63.9)%으로 모든 관람객이 만족한다는 결론이 나타났다. 전시의 유형의 변화가 전시형태의 다양성으로 연출되면서 전시의 흥미도를 분석한 결과 10대는 14명(13.9%)이 매우 만족하는 결과가 분석되었고, 20대 17명(9.4%), 30대 20명(11.1%), 40대 15명(8.3%), 50대 14명(7.8%)의 결과로 ‘조금 흥미롭다’는 결과가 나타났다.

재방문과 주변에 추천하겠다는 만족도에 결과는 높은 만족도로 86.1%와 93.9%로 모든 연령대의 관람객들이 다 높았으며 인터뷰를 통해 50대, 60대의 경우에는 과거를 상기시킬 기회가 되어 만족했다는 결과가 나왔었고 젊은 세대들이 역사를 많이 알 수 있도록 홍보가 많이 되었으면 한다는 점과 관심 있게 관람을 하였으면 한다고 하였다.

이러한 교육적인 면에서 역사에 대한 학습효과도에 대한 만족도는 20대, 30대, 50대가 21명(11.7%)로 배움의 효과가 컸다고 응답하였고, 60대 이상의 관람객의 만족도는 ‘매우 도움이 되었다’ 14명(7.8%), ‘도움이 되었다’ 12명(6.7%)으로 높은 결과가 나타났다. 전체 관람객 중 107명(59.4%)이 전시가 역사를 알아가는 배움의 효과로 도움이 되었다고 한다.

다음은 위 설문조사에 대한 신뢰도 검증결과이다.

[표 4-7] 각 항목 설문조사 신뢰도 분석 결과

항목 분류	설문지 문항	문항수	Cronbach의 알파
관람객 사전정보 및 일반적인 사항	문항 1~5	5	.860
전시시설 및 환경 만족도	문항 6~12	7	.713
전시 전반적인 만족도	문항 13~17	5	.457

[표 4-7] 을 보면, 신뢰도를 나타내는 크론바흐 알파값이 각각 0.860, 0.713, 0.457로 나타났다. 본 연구에 ‘관람객 사전정보 및 일반적인 사항, 전시시설 및 환경 만족도’는 크론바흐의 일반적인 기준인 0.6이상이기 때문에 신뢰할 만하다고 할 수 있다. 하지만 ‘전시 전반적인 만족도’는 0.6이하로 신뢰하기가 어려운 결과가 나왔다.

4.2.2 소 결

본 4장은 연령대별로 관람객을 구분하여 결과를 분석하였으며 대한민국역사박물관 전시에 대한 측정항목들을 조사한 결과 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 관람객 사전정보 및 일반적 특성에 대한 조사를 실시한 결과 박물관을 관람하는 관람객이 10, 20대의 경우는 학생이 많고 30, 40대는 직장인이 50대, 60대 이상은 무직으로 여과생활을 즐기는 관람객들이 있다는 것이 중요한 관람대상의 요인이다. 즉 의무적인 방문동기를 가지고 관람하는 10, 20대보다 주변의 소개와 인터넷, 신문으로 정보를 얻고 능동적인 관람을 하기 위해 오는 관람객은 장, 노년층 관람객들이 많았다.

둘째, 전시시설 및 내부환경에 대한 만족도 조사에서는 연령대에 따라 크기 차이가 나는 것으로 조사되었다. 10, 20대의 조사결과와 50대, 60대 이상의 관람객 만족도 결과는 큰 차이가 있었으며 글씨체크기, 안내시설물, 조명 밝기에 대한 만족도로 젊은 층의 만족도는 높은 반면, 장.노년층의 만족도는 불만족으로 매우 낮은 것으로 분석할 수 있었다.

셋째, 전시를 관람하고 난 후에 대한 전반적인 만족도 조사로 모든 연령대가 평균 63.9%로 과반수 이상의 만족도를 보이며, 재방문과 다른 지인들에게 추천을 한다는 결과로 전시에 대한 배움의 만족도는 있는 반면, 흥미도는 낮은 편에 속하는 것을 알 수 있었다. 즉, 연령층이 높을수록 만족도는 높고 흥미도는 낮고, 연령층이 낮을수록 만족도는 낮고 흥미도는 높았다.

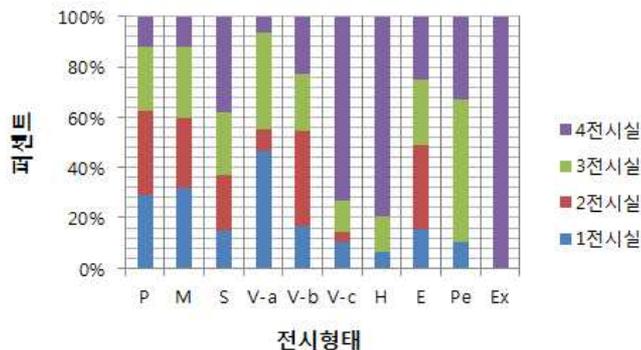
V. 결 론

5.1 종합분석

본 연구는 최근에 건립된 대한민국역사박물관의 상설전시실을 중심으로 전시 형태의 변화를 알아보고 박물관을 관람하는 관람객의 입장에서 조사할 수 있는 개인 표본추출법(focal individual sampling)을 사용하였다.

관람객과 조사자가 1:1형식으로 추적조사 및 관찰조사로 분석한 결과를 토대로 전시형태에 대한 만족도와 전시시설 및 전반적인 만족도를 연령대별로 분석하였다. 본 연구에서 적용된 조사대상자는 선행연구의 한계점을 보완하기 위하여 연령대에 따른 관람객 조사로서 구체적으로 분석하고자 하였고, 그 결과 다음과 같은 사항들을 정리할 수 있었다.

대한민국역사박물관 전시유형을 분석한 결과는 다음 <그림 5-1>과 같이 정리 할 수 있다.



<그림 5-1> 상설전시실의 전시형태 비교분석표

전시형태 분류에 따른 조사결과는 1전시실부터 3전시실까지 전시주제의 30%이상이 ‘패널전시’로 설명과 이미지, 사진 등으로 전시의 이해를 돕고자 되어있었으며, 다음으로는 실물, 복제, 일반모형 전시로 고정형전시 유형의 분류가 많이 연출되어있다. 그러나 4전시실은 1전시실부터 3전시실과는 다른 분위기의 연출로 음향, 특수영상으로 대부분이 전시되어있었으며 관람객의 행

동을 유발하는 조작식 체험전시가 있어 정보를 얻기 위해 관람객이 직접 만지고 작동하는 전시형태가 높게 연출되어 있다.

이러한 전시연출의 조사결과는 다음과 같이 육안으로 보이는 젊은 층과 장·노년층의 구분으로 관람행태를 관찰할 수 있었다. 조사자가 관찰자를 사전조사하는 것이 불가능하였기 때문에 관람행태 연구에서 정확한 연령층을 구분할 수 없었다.

첫째, 젊은층의 경우 1전시실부터 3전시실까지 고정형전시와 관찰학습형 전시 위주로 관람되어 집중도와 흥미가 점점 떨어지는 행태를 관찰할 수 있었으며 체험형전시분포가 많은 4전시실에서는 관람객이 흥미를 보이며 집중관람이 높고 관람시간이 길어지면서 여러 명이 모여 전시를 같이 조작 및 관람하는 경향을 확인할 수 있었다. 이런 현상은 같이 방문한 동료 또는 친구와 대화가 많아지고 목소리가 커지면서 전체적으로 산만한 분위기를 만들었다.

그리고 체험형전시물을 조작하기 위해 모여든 10대 관람객들로 인해 복잡한 동선이 형성되어 체험전시물을 이용하기 위해 다음 차례를 기다리지 못하고 지나가버리는 관람객들도 종종 관찰할 수 있었다.

둘째, 장·노년층 관람객들은 젊은 층 관람객들과 다르게 1전시실에서부터 집중관람이 이루어지며 대화를 나누고 그림과 설명패널을 읽으면서 같이 동행한 지인에게 말을 걸고 옛 추억을 회상하는 대화를 나누었다.

특수한 그래픽 영상이 이루어진 영상전시보다는 자료가 슬라이드 식으로 천천히 지나가는 정지영상에 집중관람이 이루어지는 경향이 많았다. 3전시실에서는 전시 관람과 함께 휴식을 많이 취하는 모습이 많이 관찰되었고 4전시실 입구에서부터는 동적영상과, 특수영상, 조작식전시 등 디지털미디어가 많이 연출되어있다. 하지만 전시형태의 관람이 이루어지지 않고 빠른 걸음으로 이동하면서 멀리서 바라보는 경향이 많이 관찰되었다. 하지만 빠른 걸음으로 걸어가다가도 고정형전시 중 실물, 모형전시가 연출되어있는 것을 보면 걸음을 멈추고 정지관람이 이루어졌으며 전시물을 가리키거나 대화를 나누는 등의 행위가 관찰되었다.

관람객의 이용행태를 관찰한 결과 전시형태 유형과 다양한 연령대층에 따라 차이가 큰 것으로 분석되었고 그 결과를 바탕으로 설문조사를 실시하였으

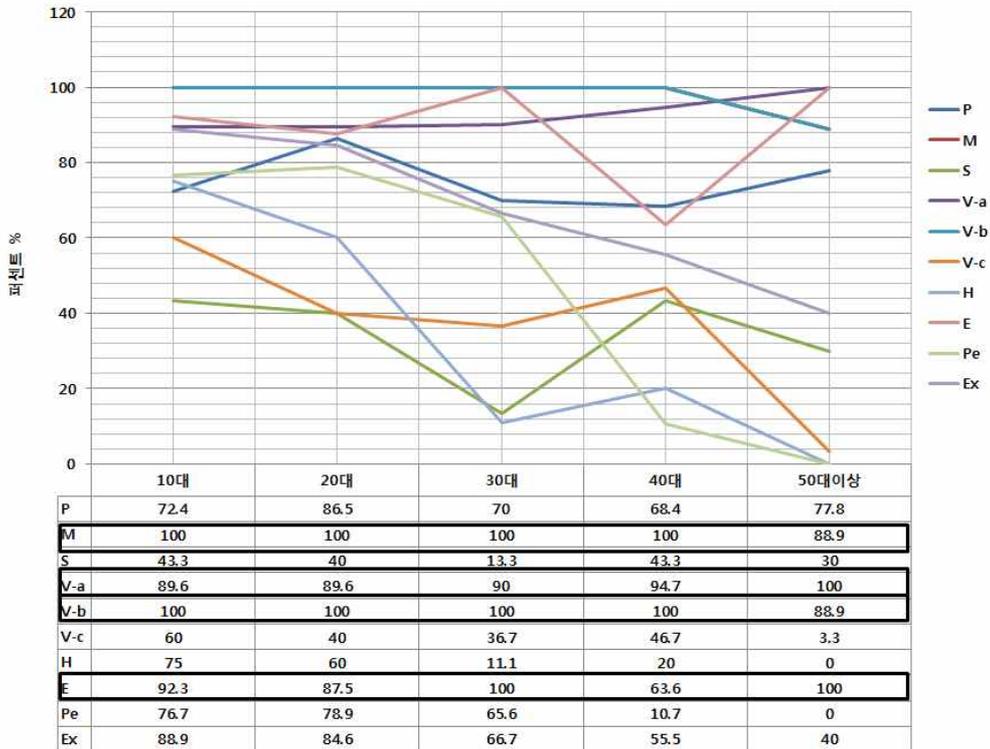
며 그 결과는 [표5-1] 와 같다.

[표 5-1] 연령대별 전시형태의 활용 분석표

연령	전시형태 유형									
	P	M	S	V			H	E	Pe	Ex
				㉠	㉡	㉢				
10대	㉠	●	○	㉠	●	㉠	㉠	●	㉠	㉠
20대	㉠	●	○	㉠	●	○	◎	㉠	㉠	◎
30대	㉠	●	-	●	●	○	-	●	◎	◎
40대	◎	●	○	●	●	○	-	◎	-	◎
50대이상	㉠	㉠	○	●	●	-	-	●	-	○

[기호범례: 전시형태의 활용정도]

- (100%~90%): 가장 많이 활용
- ㉠ (80%~70%): 많이 활용
- ◎ (60%~50%): 다소 활용
- (40%~30%): 조금 활용
- (20%~10%): 극히 일부 활용



<그림 5-2> 연령대별 전시형태 활용정도 그래프

〈그림 5-2〉는 전시형태에 따라 전시물의 활용성에 대한 종합분석한 그래프이다. 도표를 분석한 결과 10, 20대의 차이는 완만한 선으로 연령대에 대한 차이는 적은 것으로 비슷한 만족도를 보이고 있다는 결과이다. 반면 30대부터는 연령층에 따라 경사가 급격하고 지그재그인 도표선들은 확인할 수 있다. 이러한 결과는 30대 이상의 관람객부터는 전시형태에 따라 급격한 반응으로 연령대에 따라서도 큰 차이가 있지만 전시형태에 대한 영향이 크다는 결과로 분석할 수 있다. 50대 이상으로 갈수록 그래프 표가 높고 낮음 정도의 차이가 큰 것은 전시형태에 따라 만족도의 영향이 크게 미친다고 해석할 수 있다.

이러한 분석결과는 장·노년층으로 갈수록 기술적인 부분을 포함시키는 디지털 전시형태의 전시물을 인지하는 능력이 10, 20대보다 떨어지고, 고정형, 관찰학습형 전시유형은 집중관람이 높은 반면, 디지털 미디어를 이용한 전시물의 활용도는 매우 낮은 것으로 나타났다.

다음은 공통으로 모든 연령대가 50%미만의 저조한 관람률을 보이는 전시유형으로 관찰학습형의 ‘음향전시’와 ‘특수영상전시’이다. 관람객이 실질적으로 전시공간에서 청각으로 듣는 전시설명, 효과음 등이 효과적인 전시경험으로 제공하지 못하고 있다는 결론이다. 또한, 다양한 기술적인 부분을 접목한 디지털 특수영상도 관람객에게 효과적인 전시형태로 커뮤니케이션이 이루어지지 않는다는 것을 확인할 수 있었다. 이에 반대로 실물, 모형전시 97.78%, 동적영상 97.78%, 정지영상 92.78%, 현장체감형전시 88.68%의 결과는 모든 연령대의 관람률이 높고, 집중관람 행태가 관찰되는 결과로 관람객에게 효과적인 전시의 경험을 주는 전시형태라고 분석할 수 있다.

5.2 결론 및 제언

위 종합분석에 따른 결론으로 다음과 같이 제언할 수 있다.

첫째, 역사박물관을 관람하는 관람객을 대상으로 조사한 결과 능동적이고 자발적인 관람객은 10, 20대 연령층이 아니라, 과거를 회상하고 역사를 한번

더 알아가고자 하는 동기로 관람하는 40, 50, 60대 이상의 장·노년층 관람객들이었다. 장·노년층 관람객이 증가하고 있고, 이러한 결과는 사회적인 인구변화에 대한 영향이라고 볼 수 있다. 평균수명이 2018년에는 80세를 거뜬히 넘어서 2026년에는 초고령화 사회로 노인 2명이상 가구 비중이 현재 가족단위가 1990년 2.8%에서 2012년 15.4%로 증가하였다. 그리고 저 출산 고령화 문제로 젊은 부부 가구가 많은 것으로 표준 가정 기준이었던 4인 가정(부부2명, 자녀2명)비중이 1990년에 18.8%에서 2012년 14.1%로 낮아지고 2인 가정 비중이 23년 전 10.4%에서 지난해 29%로 3배 가까이 높아졌다.³⁷⁾ 이러한 인구 변화는 사회, 문화의 변화로 이어져 앞으로 다가오는 시대에 따라 문화공간도 바뀌고, 향후 역사박물관의 관람객 층도 변화될 수 있을 것으로 판단된다. 이미 기업과 시장에서는 인구변화에 따른 정책들로 변화하고 있지만 문화공간은 젊은 층을 위한 시설과 기준으로 계획되어지는 것이 사실이다.

둘째, 기존 아날로그적인 전시유형과 첨단디지털미디어를 이용한 전시형태에 대한 관람행태를 분석한 바탕으로 많은 관람객들이 만족도가 높은 효과적인 전시형태는 고정형 전시유형으로 아날로그적이면서도 디지털미디어가 과하게 적용되지 않은 관찰학습형 전시유형이다. 즉, 실물, 모형전시(Model), 동적영상전시(Video-⑥), 정지영상전시(Video-④), 현장체험형전시(Experience)으로 높은 만족도의 결과를 보면 알 수 있다.

관람객은 관람을 통해 지각을 하고 인지하는 과정에서 글씨보다는 모양이 있고, 그림이 있는 자료, 복잡하고 과한 입체와 큰 규모보다는 작지만 쉬어가는 영상, 늘 관람해왔던 TV속의 영상과 같은 모니터에서 보던 익숙함으로부터 관람객들은 더 가까이 관람하기 위해 접근하거나 지속관람이 이루어지는 것이다. 이러한 결과를 바탕으로 막대한 예산으로 적용하고 있는 첨단미디어 디지털을 이용한 전시방향이 과연, 관람객이 만족하고 지속관람이 될 수 있는 효과적인 전시방향인지에 대한 의문을 제기한다.

셋째, 역사박물관을 관람하는 사람은 누구인가? 박물관이 관람객에게 제공

37) 2013년 11월 21일 SBS 8시뉴스 '급변하는 가족 구조 2인가구 최대 비중'

하는 서비스시설은 전시물을 집중관람 할 수 있게 만들어주는 중요한 요소이다. 많은 초기연구자와 선행연구자가 연구해온 논문과 문헌자료들이 그 중요성을 말하고 있지만 박물관을 설계하고 계획하는 관계자들은 외면하고 있다.

본 연구를 통해 나라의 문화유산인 역사를 다루는 박물관으로써의 역할로 현재의 기술을 급하게 먹고 토해내는 불필요한 예산이 낭비되는 것보다 작은 배려심으로 관람객이 방문해 주길 기대하는 것이 필요하다. 작은 배려심은 관람객을 위한 등받이 의자를 제공한다면, 전시를 관람하고 중간에 피로감을 떨쳐낼 수 있는 쉬어가는 공간으로 외부와 소통된 환경적 요인을 제공한다면, 관람객의 동선을 고려한 전시물의 위치, 불필요한 조명은 줄이고 필요한 조명은 밝게 하는 전시주변의 환경적인 부분이 필요하다는 것이다. 따라서 박물관을 재방문하는 관람객이 늘어날 수 있도록, 관람객의 첫 방문이 매우 만족할 수 있도록 기술적인 분야만 수정해야 할 것이 아니라 관람객을 위한 공간으로 변화되고 수정해 나아가야하는 것이 앞으로 대한민국역사박물관의 첫 걸음이라고 판단된다.

따라서 본 연구는 역사박물관에서 관람하는 관람객의 관람행태에 대한 분석을 통해 전시형태에 대한 조사와 다양한 연령층의 관람객 기준으로 만족도를 조사하였다. 그리하여 역사박물관에서의 전시방향성이 체험을 유도하는 전시방향과 과도한 디지털미디어전시의 사용이 관람객들에게는 높은 만족도를 주지 못하였다. 실물, 모형전시, 영상전시형태 중에서는 동적영상전시, 정지영상전시, 체험형 전시유형 중에서는 현장체감형전시형태가 높은 만족도를 나타냈고, 4가지 전시형태의 공통점은 관람객과 익숙한 TV속 영상, 모양이 있고 그림이 있는 전시연출이라는 점이다. 따라서 실질적으로 역사박물관을 관람하는 관람객은 낯선 새로움에 시선은 가지만 막상 이용하고 활용하는 전시형태는 익숙함과 시각으로 보기 편안하면서 과하지 않는 것에서 커뮤니케이션(Communication)이 이루어진다는 것이다.

본 연구는 대한민국 역사박물관 상설전시실을 대상으로 전시형태에 따른 관람행태를 조사하여 연령대별 관람객의 관람 만족도를 연구하였다. 그 결과

모든 연령대가 만족도를 보이는 전시형태는 실물, 모형전시, 동적영상전시, 정지영상전시, 현장체험형 전시형태로 추출할 수 있었다. 또한, 관람객이 다양한 전시형태에 따른 경험을 만족시킬 수 있도록 전시공간의 환경적인 요소들로부터 작은 배려가 필요하다고 할 수 있다.

앞으로 시대의 변화에 따른 인구변화는 문화공간에 영향을 미치며 역사박물관을 관람하는 관람대상자의 기준에도 변화를 가져올 것이라고 본다. 향후 시대의 변화에 따른 장·노년층 연령대의 관람객과 과학의 발달로 진보해 나아가는 첨단 기술에 따른 디지털미디어 전시형태와의 관계성에 대한 후속 연구가 필요하겠다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 대한민국역사박물관. (2012). 『대한민국역사박물관 전시안내』. 서울: 디자인인트로
- 양현미 외 7명. (2011). 『대한민국역사박물관 운영기반 구축 및 발전방안 연구』. 문화체육관광부.
- 최준혁. (2008). 『박물관 전시공간의 동선계획 및 관람행태 특성』. 경기도: 한국학술정보(주).
- 최석영. (2008). 『한국박물관 100년 역사 진단과 대안』. 서울: 민속원.

2. 학술논문

- 고동우. (1998). “관광 후 평가 개념의 경험적 구분”. 『관광학연구』, 22(2), 308-316.
- 김소정 외1명. (2011). “박물관 전시공간구조와 관람행태의 상관관계 재해석에 관한 연구”. 『한국실내디자인학회논문집』, 20(6), 272-281.
- 김정우. (2008). “서사적 구조에 의한 역사계 박물관 전시 연출에 관한 연구”. 『한국공간디자인학회』, 6(4), 23-25.
- 김형숙. (2007). “전시공간에서의 체험형 전시시설 현황 연구”. 『디자인학연구』, 67(5): 296-297
- 박지혜. (2013). “박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이”. 『언론과학연구』, 13(1), 220.
- 이종숙 외2명. (2006). “자연사박물관의 전시매체유형 및 연출기법에 관한 고찰”. 『한국실내디자인학회논문집』, 15(1), 133-134.

- 이지윤 외2명. (2000). “박물관 공공·서비스 공간에서의 관람객 행태특성에 관한 연구”. 『한국실내디자인학회논문집』, 25, 136-141.
- 이후석. (2013). “박물관 방문객의 관람동기 유형별 지각된 성과와 만족 분석”. 『관광연구저널』, 21(1), 5-19.
- 임채진 외2명. (2003). “서울역사박물관 관람동선 개선을 위한 관람행태와 전시공간 분석에 관한 연구”. 『한국실내디자인학회논문집』, 36, 93-101.
- 정익준. (2008). “박물관 관람객의 몰입경험이 만족도에 미치는 영향 연구”. 『실천민속학연구』, 12, 336-338.
- 최유나 외1명. (2011). “서사적 구조에 의한 역사계 박물관 전시 연출에 관한 연구”. 『한국공간디자인학회논문집』, 6(4), 152.
- 최준혁 외1명. (2004). “Behavioral Ethogram에 관한 전시관람 행동분석”. 『한국실내디자인학회논문집』, 13(3), 171-178.
- 최준혁. (2005). “데이비드 딘의 관람동선 처리법에 따른 관람행태 특성 고찰”. 『한국실내디자인학회논문집』, 14(6), 236-243.
- 최준혁. (2007). “관람행태 특성과 전시 레이아웃 분석에 박물관 단위전시공간에서의 동선계획에 관한 연구”. 『한국실내디자인학회논문집』, 16(2), 233-241.

3. 학위논문

- 김미경. (2010). “도슨트와 모바일 가이드가 관람객의 만족도에 미치는 영향”. 고려대학교 교육대학원석사학위논문.
- 김지수. (2010). “체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구”. 한성대학교 대학원석사학위논문.
- 김형숙. (2007). “전시 공간에서의 이용자 행태에 관한 연구”. 동서대학교 디자인&IT전문대학원석사학위논문.

- 김혜원. (2008). “박물관 서비스 품질이 고객만족과 고객충성도 및 고객 삶의 질에 미치는 영향”. 숙명여자대학교 정책대학원석사학위논문.
- 문외솔. (2013). “대한민국역사박물관 교육프로그램 운영 방안 연구”. 경희대학교 경영대학원석사학위논문.
- 박수진. (2013). “박물관 교육 프로그램 서비스 품질이 만족도, 충성도에 미치는 영향”. 중앙대학교대학원석사학위논문.
- 박지혜. (2012). “박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이에 관한 연구”. 계명대학교대학원석사학위논문.
- 박지희. (2010). “종합박물관 전시연출기법에 관한 연구”. 국민대학교 디자인대학원석사학위논문.
- 손종우. (2012). “과학관 전시물의 특징에 따른 관람자 행동유형 및 만족도에 대한 연구”. 부산교육대학교 교육대학원석사학위논문.
- 어용다르. (2013). “몽골국립박물관 고객만족도 제고 방안 연구”. 상명대학교 예술디자인대학원석사학위논문.
- 이강병. (2006). “미술, 역사계 뮤지엄의 공간구성과 전시방법에 관한 고찰”. 홍익대학교 산업대학원석사학위논문.
- 이미연. (2010). “박물관 빛 환경과 관람행태의 상관관계에 관한 연구”. 호서대학교대학원석사학위논문.
- 이민영. (2011). “박물관과 관람객의 소통을 위한 체험전시 기법 연구”. 홍익대학교 미술대학원석사학위논문.
- 양호일. (1989). “환경심리. 인간형태 디자인 사고에 관한 연구”. 한양대학교 대학원박사학위논문.
- 정재훈 외1명. (2005). “박물관에서 관람자 행태에 영향을 미치는 물리적 요인에 관한 연구”. 고려대학교대학원박사학위논문.
- 조정은. (2012). “뮤지엄 공간구조에 따른 내·외국인의 관람행태 차이에 관한 연구”. 상명대학교대학원석사학위논문.

조호현. (2013). “체험전시에서의 효율적인 인터랙티브 영상매체에 관한 연구”. 한밭대학교 산업대학원석사학위논문.

황은경. (2005). “과학관의 전시평가와 개선방안에 관한 기초연구”. 홍익대학교 산업대학원석사학위논문.

4. 웹사이트

건축도시연구정보센터, <http://www.auric.or.kr>

대한민국역사박물관, <http://www.much.go.kr>

한국교육학술정보원, <http://www.riss.kr>

한국실내디자인학회, <http://www.kiid.or.kr>

부 록

설 문 지

〈설문지 I〉

설문지에 응해주심에 진심으로 감사드립니다.

본 설문지는 한성대학교 미디어디자인학과 인테리어디자인 전공 석사논문예 연구 자료로 활용
되어질 것입니다.

연구의 제목은 〈역사박물관의 전시형태에 따른 관람객 행태 및 만족도에 관한 연구〉로써 응해
주신 설문지는 귀중한 연구 자료로 사용되어질 것입니다.

바쁘신 와중에도 설문지에 응해주심에 다시 한 번 감사드리며, 모든 문항에 빠짐없이 응답해
주시면 감사하겠습니다.

연구제목 : 역사박물관의 전시형태에 따른 관람객 행태 및 만족도에 관한 연구

- 대한민국역사박물관 상설전시실을 중심으로 -

연구자 : 한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 인테리어디자인 전공 석사과정 이소영

연락처 : 010. 0000. 0000

- 다음 문항을 읽고 자신의 의견에 가장 적합한 것을 표기 해주시기 바랍니다.

※ 관심가져주셔서 너무너무 감사합니다. 소중한 자료가 될 수 있도록 도와주세요~

진솔한 답변 부탁드립니다^^

▶▷ 일반 사항에 관련한 질문입니다.

1. 귀하의 성별

① 남() ② 여()

2. 귀하의 연령

1) 10대 2) 20대 3) 30대 4) 40대 5) 50대 6) 60대 7) 70대 8) 80대

3. 귀하의 직업은?

- 1) 학생 2) 전업주부 3) 직장인 4)사업가 4) 기타 _____

4. 누구와 함께 오셨습니까?

- 1) 자녀 2) 가족 3) 연인 4) 친구(또는 직장동료) 5) 단체 6) 혼자 7) 기타

5. 박물관 및 전시관람 횟수는?

- 1) 한달에 () 번 2) 기타 ()번

6. 대한민국역사 박물관 방문한 횟수는?

- 1) 처음 방문한다. 2) 1번 방문한 적이 있다.
3) 2번 방문한 적이 있다. 4) 3번 방문한 적이 있다.
5) 기타(몇 번 방문하셨나요? _____)

7. 대한민국역사박물관을 방문하게 된 동기는 무엇입니까?

8. 대한민국역사박물관에 대한 정보는 어디에서 얻으셨습니까?

- 1) 인터넷 2) 인쇄물 (신문, 잡지)
3) TV 4) 주변사람들을 통해
5) 정보없이 방문 6) 기타()

9. 기억에 남는 인상적이었던 전시물이 있습니까?

- 1) 예 2) 그저 그렇다 3) 아니요

▶▷ 박물관 전시시설 및 환경 만족도에 관한 질문입니다.

1. 전시물에 비해 전시공간의 크기는 적당하다고 생각하십니까?

1) 매우 크다	2) 크다	3) 적당하다	4) 작다	5) 매우 작다

2. 전시장 내에 설 수 있는 휴게시설의 수는?

1) 매우 충분하다	2) 충분하다	3) 부족하다.	4) 조금 부족하다.	4) 매우 부족하다.

3. 전시장 내의 안내 시설물(안내 표시, 안내 지도 등)은 찾아보기 쉬웠습니까?

1) 매우 쉬움	2) 조금 쉬움	3) 보통	4) 조금 어려움	5) 매우 어려움



참고사진)

4. 전시 전반에 걸쳐 전시물의 수는 적당하다고 생각하십니까?

1) 매우 많다	2) 많은 편이다	3) 적당하다	4) 적은 편이다	5) 매우 적다

5. 전시물을 설명하고 있는 글씨크기는 적당하다고 생각하십니까?

1) 매우 크다	2) 크다	3) 적당하다	4) 작다	5) 매우 작다

ABSTRACT

Visitors' Behaviors and Satisfaction Depending on the Types of Exhibitions in History Museums

– Based on the Permanent Exhibition Hall of the National
Museum of Korean Contemporary History –

Lee, So-Young
Major in Interior Design
Dept. of Media Design
The Graduate School
Hansung University

These days, the perception of museums is changing in a way that they should play an active role in popular culture to keep up with the trend of society. In other words, museums are no longer perceived just as places collecting and preserving historical materials and tangible, intangible cultural heritage. This change is due to the fact that the increase in income and leisure activities and the diversification of values have caused a surge in demand for cultural activities. Therefore, it has become essential to fulfill various needs of museum visitors from all walks of life. To do so, museums are trying to communicate with visitors with their exhibition programs and expression methods.

In this way, museums are undergoing changes from stationary places

preserving and maintaining materials to the cultural spaces promoting enthusiastic viewing behaviors by encouraging visitors' active participations.

A number of museums have incorporated IT technology into their exhibition programs and expression methods to create novel forms of exhibitions in diverse aspects.

At present, the number of museums and art galleries is over 700, which is well over 500, the target number of those institutions in the year 2011. This indicates a significant increase in the number of cultural institutions.

On October 28, 2013, the 8 o'clock news on MBC reported as follows: "The number of public museums that was only about 80 a decade ago has been increased by 330 and a massive budget has been spent on those museums, but Myeong-ju museum in Sang-ju, Gyeong-buk that cost 2.9 billion won for its construction has an average of 45 visitors per day, the folklore material exhibit hall in Bo-eun has an average of 7 visitors each day, and the number of visitors to the Se-jong city museum that cost 1.4 billion won for its establishment is 5 on average per day. At least 500 billion won of taxpayers' money has been poured into the construction of the museums, but about half of them have less than 100 visitors on average each day and 1 in 10 museums have less than 10 visitors a day." Nevertheless, plans for constructing new museums are still being drawn up ignoring the current situation where too much taxpayers' money has been spent on numerous cultural institutions that have been built aiming at revitalizing local cultural industries. This problematic situation calls for detailed and systematic approaches to improving visitors' satisfaction and providing effective exhibitions.

Initially, those who worked for museums attempted a variety of research methods in an effort to enhance the quality of visitors'

experiences at museums and this attempt was focused on the patterns of visitors' utilization of museums and the characteristics of visitor circulation. This kind of research started before the 1950s in the West and since 1960 the number of studies on museum visitors have been surging. In Korea, such studies have been carried out in diverse areas since 1995.

The current study seeks to look into the types of exhibitions, visitors' behaviors, and their satisfaction with the viewing experiences by age groups based on the research at the permanent exhibition hall of the national museum of Korean contemporary history that opened on December 26, 2012 in Gwanghwamun. Based on the review of previous studies, the research method was reconstructed as follows.

First, on the basis of the review of the theories on the types of exhibitions at museums and of previous research and literature on visitors' behaviors, analyses were performed on the types of exhibitions and the characteristics of visitors' behaviors.

Second, after analyzing visitor circulation and exhibitions in each exhibition room, inquiries were made to officials who are in charge of guiding exhibitions in order to prepare the list of exhibition rooms for a follow-up survey. And observations of the patterns of visitors' behaviors were made.

Third, the list prepared at the preliminary investigation was revealed to the researchers and the recording methods of visitors' behaviors were explained to them. And the researchers conducted a follow-up survey of visitors in one-on-one format to observe and record visitors' behaviors.

Fourth, the researchers analyzed the results of their investigations and extracted the types of exhibitions based on common viewing behaviors in each exhibition room. After placing panels where photographs of the

extracted types of exhibitions were attached in front of the exits of each exhibition room, the researchers conducted interviews with the visitors getting out of the rooms and asked them to put stickers on the relevant photographs.

Fifth, visitors' overall satisfaction with the museum was examined. Questionnaires using a 5-point rating scale and including single and write-out answers were distributed to 30 visitors ranging from teenagers to those in their sixties or above for each age group at the exit of the exhibition room 4 which is the final room of the museum. Using SPSS 12.0, analyses of frequency, cross-tabulations, and reliability were carried out on the responses to the questionnaires and results were extracted.

Through this process of investigation, this study looked at the types of exhibitions of the national museum of Korean contemporary history and observed the behaviors of visitors to this museum. And based on this observation, a survey was conducted and its findings are as follows.

First, the results of the investigation into the types of exhibitions showed that more than 30% of the exhibition themes in the exhibition rooms 1 to 3 were created in ways to assist in visitors' understanding of the exhibitions with 'panel displays' including explanations, images, and photographs. These rooms mostly had a fixed type of exhibitions such as real materials, replicas, and general models. On the contrary, the ambience of the exhibition room 4 was quite different from the rooms 1 to 3. Most items for exhibition were put on display along with sound and special images. The room had experience displays requiring visitors' operations to arouse their interest and actions. That is, this room aimed to motivate visitors to touch and operate displayed items.

Second, regarding visitors' behaviors depending on the types of

exhibitions, judging by the visitors' appearances, their behaviors could be categorized according to age groups, the younger and the middle-aged/elderly groups.

As for the younger visitors, in the exhibition rooms 1 to 3 which mainly had fixed and observational learning types of exhibitions, their concentration on and interest in the exhibitions were diminishing as their viewing proceeded. In the room 4 which had a good deal of experience displays, they expressed great interest in the exhibits and appeared to be more immersed in the items than in other rooms. Staying in the room longer, they operated and viewed the displayed items along with many people. Sometimes, a number of teenagers gathered to operate the experience displays and made moving lines in the room disordered, which caused other visitors to skip those displays without being able to view and operate them.

The middle-aged and elderly visitors, unlike the younger ones, tended to be engrossed in the exhibits from the exhibition room 1, to read descriptions about the items, and to talk about their old memories with their companions.

They were more likely to concentrate on static images passing slowly in a slide show format than on the displays of special graphic images. In the room 3, it was observed that they had a break for a long time while viewing the exhibits. In the room 4, they just viewed the digital media type of items such as special images and displays requiring visitors' operations from a distance while on the move. Conversely, they stopped before the fixed type of the exhibits including real materials and models and viewed them closely. According to the observations, it was analyzed that different age groups of visitors showed large differences in their viewing behaviors depending on the types of exhibitions.

Third, the analyses of the survey results regarding the utilization of the

exhibits indicated that the visitors in their teens and twenties did not show different patterns depending on the types of exhibitions whereas those in their thirties and above showed large differences depending on the types of exhibitions.

These analyses implied that the middle-aged and elderly visitors were less able than the visitors in their teens and twenties to understand a digital type of exhibitions involving technology and were more likely to attend to fixed and observational learning types of exhibitions. That is to say, the middle-aged and elderly visitors showed a low level of utilization of the exhibits

The type of exhibition which less than 50% of visitors across all age groups viewed was 'sound displays' and 'special image displays' categorized in the observational learning type. This indicates that the audio guidance and sound effects do not provide effective display experiences. Besides, the digital special images that incorporated diverse technologies did not give the visitors the experience of communication as an effective type of display. However, real materials, model displays, dynamic and static images, and the experience type of exhibitions showed high rates of viewing in all age groups and the visitors tended to concentrate on these types of displays, indicating that these types of exhibitions provide visitors with effective viewing experiences.

The present study examined visitors' behaviors depending on the types of exhibitions based on the research on the permanent exhibition hall of the national museum of Korean contemporary history and looked into the visitors' satisfaction by age groups. The results of this study showed that the visitors of all ages revealed behaviors of community when they viewed real materials, dynamic and static image displays, the active experience type of exhibitions. In order to help visitors gain satisfying

experiences from all types of displays, considerations are needed for creating appropriate environments for the exhibition spaces. As the times change, so is the composition of population, which is expected to influence cultural spaces and to change the types and behaviors of people visiting history museums. Further research is required to shed more light on the relationship between middle-aged/elderly visitors and the digital media type of exhibitions incorporating cutting edge technology.

【keywords】 history museum, visitors, types of exhibitions, visitors' behaviors, satisfaction