



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#) 

碩士學位論文

체험전시를 적용한 박물관
전시유형에 관한 연구

-서울소재 박물관을 중심으로-

2010年

漢城大學校 大學院

미디어디자인學科

인테리어디자인專攻

金 志 洙

碩士學位論文
指導教授 卞大中

체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구

-서울소재 박물관을 중심으로-

A Study on the Exhibition Type of Museum
applying Experience Exhibition

-Centered on Museums located in Seoul-

2009年 12月 日

漢城大學校 大學院

미디어디자인學科

인테리어디자인專攻

金 志 洙

碩士學位論文
指導教授 卞大中

체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구

-서울소재 박물관을 중심으로-

A Study on the Exhibition Type of Museum
applying Experience Exhibition

-Centered on Museums located in Seoul-

위 論文을 美術學 碩士學位論文으로 提出함

2009年 12月 日

漢城大學校 大學院

미디어디자인學科

인테리어디자인專攻

金 志 洙

金志洙의 美術學 碩士學位論文을 認准함.

2009年 12月 日

審査委員長 _____ (印)

審査委員 _____ (印)

審査委員 _____ (印)

감사의 글

어느덧 2년 이라는 짧은 시간은 대학원 생활을 마무리 하면서 지난 시간들을 생각해보면 많은 아쉬움과 후회가 남습니다. 학업적인 성취에 있어서의 채워지지 않은 부분에서가 아닌, 주위의 고마운 많은 분들에게 감사의 마음을 제대로 표현하지 못했기 때문에 더욱 그러한 것 같습니다. 이렇게 성장할 수 있기 까지 오랜 시간이 걸렸지만 그 시간 속에서 직접적, 간접적으로 힘이 되고 올바른 방향으로 이끌어 주셨던 많은 분들에게 글로나마 감사의 마음을 전하고자 합니다.

먼저 본 논문이 완성되기까지 부족한 저에게 세심한 지도와 많은 격려로 이끌어 주신 변대중 교수님께 진심어린 감사와 존경의 마음을 전합니다. 또한 논문심사 과정에서 아낌없는 지도로 많은 가르침을 주신 한혜련 교수님, 조자연 교수님께도 감사드립니다. 대학원에 진학과, 2년이라는 시간이 흘러 이렇게 마무리를 할 수 있기까지는 교수님들의 지속적인 관심과 노력이 없었더라면 지금처럼의 성과는 어려웠을 것이라고 생각합니다.

다시 한번 진심으로 감사드립니다.

그리고 제가 학업에 있어서의 터닝포인트가 될 수 있도록 이끌어주신 디자인아트 평생교육원의 이승중 교수님, 장월상 교수님, 임은지 교수님, 최준식 교수님! 교수님들의 가르침과 관심어린 지도, 대학원 진학으로의 인도가 없었더라면 지금 이 자리의 저는 없었을 거라고 생각이 됩니다. 교수님들의 올바른 방향으로의 인도 너무나 감사드립니다. 더 많은 것을 배우고 느낄 수 있었던 귀중한 시간이었습니다. 감사합니다.

마지막으로 항상 사랑으로 키워주시고 부족한 자식이지만 믿어주신 부모님께 감사의 말씀을 드립니다. 언제나 제 편이 되어서 힘이 되어 주시고 바르게 생각하고 행동할 수 있도록 가르쳐주신 부모님께 누가 되지 않는 아들이 되기 위해서 더욱 성장하도록 노력하겠습니다.

2009년 12월 김 지 수

국 문 초 록

오늘날의 박물관에서 관람객은 보다 폭넓은 범주의 대상을 포함하고 있는 말이며, 많은 박물관들이 관람객과의 의사소통을 그들만의 또 다른 역할로서 인식하고 있다. 또한 요즘은 박물관의 관심이 소장품 위주에서 관람객 위주로 변화되어가면서 그들의 연구 성과로 얻어진 정보를 관람객과 함께 나누고 전시를 통하여 관람객의 이해를 돕는 방법을 모색하는 데에 주력하고 있다.

또한, 관념적인 전시보다는 흥미를 유발하는 전시 프로그램의 개발과 대중 참여에 의한 박물관의 개념이 부각되어야 할 것이며, 과학기술의 발달에 따른 전시방법 또한 보다 적극적이고 자유로운 관람객 참여 형태의 전시형식이 도입되어야 할 것이다. 따라서 관람객이 직접 체험하며 흥미를 느낄 수 있는 교육의 장으로 바뀌면서 단순히 보고 만지면서 이해해야 할 대상을 뛰어넘어 인류의 삶과 밀접하게 연관된 인류문화의 장을 지향하는 시대적 역할을 수행해야 할 것이다.

이에 따라 박물관 전시에 새로운 전시매체 디자인의 개념을 도입하여 전시관람 과정에 나타난 전시매체를 유형별로 살펴보고 효과적인 전달매체로써 관람자와 커뮤니케이션 할 수 있는 방안을 전시 유형별 관점에서 살펴보고자 한다. 구체적인 방법을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 참고문헌과 선행연구를 통하여 박물관의 일반적인 현황 및 특징과 전시경향 및 주제에 대하여 이론적 고찰을 실시하였다.

둘째, 이론적 고찰에서 조사된 체험식 전시매체의 유형을 추출, 보완하고 방문조사를 실시하여 박물관에 나타나 있는 전시매체를 참여정도에 따라 재분류하였다.

셋째, 방문조사를 통하여 얻어진 조사대상별 전시주제의 현황을 조사하고, 전시주제별로 어떤 매체가 활용되고 있는지 파악하였다.

넷째, 파악된 주제별 매체의 활용도를 작성된 체크리스트 항목을 통해 전시매체의 유형별로 분류하여 박물관 주제별, 체험식 전시매체의 유형 특

성별로 분류하였다.

다섯째, 분석되어져 있는 체크리스트 결과를 토대로 박물관을 선정하여 관람자를 대상으로 설문조사를 실시하여 체크리스트 결과와의 차이점 및 비교 분석, 문제점, 개선방향 등을 모색하고자 한다.

본 연구의 목적은 박물관 내 체험전시를 적용한 전시매체 유형을 대상으로 체험 전시매체가 어떻게 표현되고 있는지 분석을 통해 전시주제별, 전시매체 유형별로 현황을 파악하고, 설문을 통하여 분석되어진 결과를 토대로 비교 분석, 문제점 등을 파악하여 실제 관람하는 관람자로 하여금 박물관 내 체험전시의 요구사항과 개선방향 등을 모색하여 체험전시 효과를 극대화 시키고자 한다.

본 연구의 사례조사 대상은 전체 지역별 박물관(서울, 경기도, 충청도, 전라도, 경상도, 제주도)의 박물관 개수 현황 파악과, 년도별 분석 현황을 통하여 가장 많은 지역에 설립되어져 있으며, 2000년도 이후와 최근을 기준으로 가장 많이 분포되어져 있는 서울 소재의 박물관을 선택하여 조사를 실시하였다.

또한, 조사되어진 서울 소재의 박물관 93곳 중, 박물관 내 체험전시를 적용하고 있는 박물관 16곳을 대상으로 전화로 사진촬영과 방문을 협조하여 조사를 진행하였다.

분석을 통해 박물관 전시매체 연출의 현황과 특징을 파악하여 이를 바탕으로 설문조사를 실시하였다.

설문조사는 박물관을 이용하는 일반인을 대상으로 하였으며 박물관 이용자의 일반적인 사항과 전시에 관한 관람자의 인식에 대한 사항, 전시매체 이해도에 대한 사항, 전시매체 만족도에 대한 사항에 대하여 조사하였다. 총 156부의 설문지를 배포하여 분석 가능한 총 150부의 설문지를 회수하여 분석 자료로 사용하였다.

위와 같은 연구를 통해 체험식 전시매체 연출이 이용자에게 필요한 정보를 스스로 선택하게 하고 원하는 정보를 얻게 함으로써 전시 공간에서 정

보를 구하고자 하는 이용자의 요구에 부합된 것이라 할 수 있다. 또한 이용자에게 제공하고자 하는 내용을 충분히 전달할 수 있음과 동시에 이에 따라 이용자의 전시 내용에 대한 이해 · 만족 정도를 높여 주고 있음을 알 수 있었다.

위와 같은 연구 방법을 통해 결론을 종합해 보면 다음과 같다.

첫째, 직접적인 체험전시 매체의 수를 확충해야 한다.

이는 관람자로 하여금 다양하고 흥미로운 전시 관람을 가능하게 하는 체험전시 매체를 골고루 다양하게 지원함으로써 관람자가 전시에 관한 체험을 스스로 선택할 수 있는 기회를 더욱더 풍부하게 제공하고 있다는 것을 알 수 있게 만들어 주어야 한다. 이로 인해 더욱 적극적인 전시 참여를 유도하게 함으로써 전시 체험에 있어 관람자와 전시매체와의 의사소통이 더욱더 원활이 이루어 질 수 있도록 가능하게 하여 관람자의 만족도를 높여 주어야 한다.

둘째, 관람자로 하여금 체험전시 매체의 시·지각적 확실한 인식을 심어 주어야 한다.

다양한 뉴미디어 콘텐츠와 시스템이 복합적으로 구성되는 환경을 구축하고, 참여하는 체험자의 관계 또한 연구해 보아야 한다. 새로운 기술의 개발과 동시에 체험자로 하여금 가장 필요로 하는 사항으로는 체험을 통한 관람자와 전시매체의 원활한 의사소통과 인터랙션 디자인을 필요로 한다. 이를 위해서는 새로운 기술의 특정한 효과로써 연출환경을 구성하는 것이 아닌 기술과 창의적인 기획의 융합을 고민하는 것과 전시연출 환경을 체험하는 관람자를 연결해 줄 수 있는 연구방법을 통하여 관람자와 전시매체 연출에 상호작용이 이루어져야 한다.

셋째, 관리·운영적인 측면의 개선이다.

박물관 내의 획일적인 전시매체의 도입과 연출을 표현하는 것도 중요하지만 도입되어지고 연출되어져 있는 전시매체를 어떻게 계획적이고 체계적으로 운영하고 관리할 것인지를 생각하는 것 또한 대단히 중요한 부분이다.

체험전시 매체는 다양한 디지털 미디어 매체의 도입으로 인하여 소프트웨어의 매뉴얼 조작과 Upgrade 등 전문 엔지니어 인력이 필요하므로 수리기술자와 운영관리를 전문적으로 다룰 수 있는 보존 역할의 양성이 필요하다.

넷째, 새로운 첨단매체의 기술적인 도입이 필요하다.

첨단기술의 발전과 함께 계속적으로 기술이 개발되고 있으며, 기술과 디자인의 접목으로 관람자의 감성적인 요구의 이해와 관람자 어느 누구나 제한 없이 접근 가능하며 가장 이상적인 체험 환경을 만들어야한다. 기술 개발과 다양한 획기적인 응용력의 도입으로 전시환경은 시간적 · 공간적 한계에서 벗어나 새로운 개념의 영역으로 발돋움 해 나아가야한다.

본 논문을 통해 살펴본 바와 같이 박물관의 전시매체의 기능이 단순히 보고, 듣는 기능 위주로써의 의미만을 지녔던 과거와는 달리 고정형 전시에서 탈피하며 관람자로 하여금 직접 능동적으로 움직이며, 체험하고, 사고하는 체험전시 위주의 박물관 전시 관람으로 확대되며 요구되어지고 있다. 이러한 박물관의 요구를 반영할 수 있는 서울소재 중심의 박물관 내 체험전시를 적용한 전시매체를 도입함으로써 관람자들로 하여금 더욱더 쉽고, 재미있고, 흥미를 느끼며 다양한 체험을 통해 전시 관람의 효과가 확대되기를 기원하며 새로운 교류의 장으로 인식되어 더욱더 폭 넓은 전시공간으로 발전할 수 있기를 기대한다.

위와 같은 결론으로 서울소재 중심의 체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 현황을 파악해 보았으며, 사례조사와 설문조사를 통하여 결론을 도출하였으나 더 나은 방안을 제시하기 위해서는 후속 연구들이 이루어져야 할 것이다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 연구의 범위 및 방법	2
3. 연구의 흐름도	3
II. 이론적 고찰	4
1. 박물관의 이론적 고찰	4
1.1. 박물관의 정의	4
1.2. 박물관의 기능 및 역할	5
1.3. 박물관의 구분	7
2. 체험전시의 이론적 고찰	8
2.1. 체험전시의 개념	8
2.2. 체험전시의 기능과 역할	9
2.3. 체험전시의 연출방법 및 유형	11
2.4. 체험전시 박물관의 필요성	14
III. 연구방법 및 절차	17
1. 조사방법	17
2. 조사대상 선정과정	18
3. 조사내용	20
IV. 조사 결과 및 분석	21
1. 박물관 내 체험 전시매체 표현특성 분석	21
1.1. 조사대상 박물관 내 체험 전시매체 표현특성 분석	21
(1) 가회박물관(M1)	22

(2) 경찰박물관(M2)	23
(3) 김치박물관(M3)	24
(4) 농업박물관(M4)	25
(5) 떡박물관(M5)	26
(6) 롤링볼뮤지엄(M6)	27
(7) 별난물건박물관(M7)	28
(8) 북촌생활사박물관(M8)	29
(9) 삼성어린이박물관(M9)	30
(10) 서울약령시한의약박물관(M10)	31
(11) 신문박물관(M11)	32
(12) 어린이민속박물관(M12)	33
(13) 용기민속박물관(M13)	34
(14) 한국전력전기박물관(M14)	35
(15) 허준박물관(M15)	36
(16) 화폐금융박물관(M16)	37
1.2. 분석 결과 종합	39
2. 박물관 내 체험전시 주제별 전시매체 표현특성 분석	40
2.1. 박물관 전시영역별 주제현황	40
2.2. 박물관 주제별 전시매체 표현특성	41
2.2.1. 과학영역의 전시매체 표현특성	41
2.2.2. Art영역의 전시매체 표현특성	42
2.2.3. 신체 / 놀이영역의 전시매체 표현특성	43
2.2.4. 사회 · 역사영역의 전시매체 표현특성	44
2.3. 박물관 전시주제별 전시매체 표현특성 결과	46
2.4. 박물관 전시매체 / 전시주제별 표현 특성 종합분석 결과	47
V. 설문조사 결과 분석	48
1. 설문조사 방법	48
2. 조사대상지 선정기준	48

2.1. 조사대상 선정기준 구분 분석	49
2.2. 조사대상 선정기준 구분 분석 결과 나열	50
3. 설문조사 결과 및 분석	51
3.1. 응답자 일반적 사항	51
3.2. 전시에 관한 사항	52
3.2.1. 관람자의 인식에 대한 사항	52
3.2.2. 전시매체 이해도에 대한 사항	54
3.2.3. 전시매체 만족도에 대한 사항	58
3.3. 설문조사 결과	59
VI. 종합고찰 및 결론	61



표 목 차

[표 2-1]	체험전시의 분류표	12
[표 3-1]	감각체험에 따른 전시매체 유형	18
[표 3-2]	선정된 박물관 현황	18
[표 4-1]	전시매체 및 연출기법	21
[표 4-2]	가회박물관 일반적 사항	22
[표 4-3]	가회박물관의 전시매체 및 연출기법	22
[표 4-4]	경찰박물관 일반적 사항	23
[표 4-5]	경찰박물관의 전시매체 및 연출기법	23
[표 4-6]	김치박물관 일반적 사항	24
[표 4-7]	김치박물관의 전시매체 및 연출기법	24
[표 4-8]	농업박물관 일반적 사항	25
[표 4-9]	농업박물관의 전시매체 및 연출기법	25
[표 4-10]	떡박물관 일반적 사항	26
[표 4-11]	떡박물관의 전시매체 및 연출기법	26
[표 4-12]	롤링볼뮤지엄 일반적 사항	27
[표 4-13]	롤링볼뮤지엄의 전시매체 및 연출기법	27
[표 4-14]	별난물건박물관 일반적 사항	28
[표 4-15]	별난물건박물관의 전시매체 및 연출기법	28
[표 4-16]	북촌생활사박물관 일반적 사항	29
[표 4-17]	북촌생활사박물관의 전시매체 및 연출기법	29
[표 4-18]	삼성어린이박물관 일반적 사항	30
[표 4-19]	삼성어린이박물관의 전시매체 및 연출기법	30
[표 4-20]	서울약령시한의약박물관 일반적 사항	31
[표 4-21]	서울약령시한의약박물관의 전시매체 및 연출기법	31
[표 4-22]	신문박물관 일반적 사항	32
[표 4-23]	신문박물관의 전시매체 및 연출기법	32

[표 4-24]	어린이민속박물관 일반적 사항	33
[표 4-25]	어린이민속박물관의 전시매체 및 연출기법	33
[표 4-26]	웅기민속박물관 일반적 사항	34
[표 4-27]	웅기민속박물관의 전시매체 및 연출기법	34
[표 4-28]	한국전력전기박물관 일반적 사항	35
[표 4-29]	한국전력전기박물관의 전시매체 및 연출기법	35
[표 4-30]	허준박물관 일반적 사항	36
[표 4-31]	허준박물관의 전시매체 및 연출기법	36
[표 4-32]	화폐금융박물관 일반적 사항	37
[표 4-33]	화폐금융박물관의 전시매체 및 연출기법	37
[표 4-34]	조사대상 박물관의 전시매체 및 연출기법 분석 결과	39
[표 4-35]	박물관 전시영역별 주제현황	40
[표 4-36]	과학영역의 전시매체 표현특성	41
[표 4-37]	Art영역의 전시매체 표현특성	42
[표 4-38]	신체 / 놀이영역의 전시매체 표현특성	43
[표 4-39]	사회·역사영역의 전시매체 표현특성	44
[표 4-40]	박물관 전시주제별 전시매체 표현특성 결과	46
[표 5-1]	조사대상 선정기준 구분 분석	49
[표 5-2]	조사대상 선정기준 구분 분석 나열	50
[표 5-3]	응답자 일반적 사항 분석	51
[표 5-4]	관람자의 전시물 이해도 설문결과	52
[표 5-5]	관람자의 흥미도 설문결과	53
[표 5-6]	관람자의 인식도 설문결과	54
[표 5-7]	패널, 모형의 전시관람 설문결과	54
[표 5-8]	영상 / 음향매체의 전시관람 설문결과	55
[표 5-9]	조작식 / 놀이 전시관람 설문결과	55
[표 5-10]	현장체험 / 시연 전시관람 설문결과	56
[표 5-11]	직접적인 경험을 통한 전시관람 설문결과	57

[표 5-12]	조작의 편의성 설문결과	57
[표 5-13]	체험전시 매체의 수 설문결과	57
[표 5-14]	체험전시 매체의 인식 설문결과	58
[표 5-15]	전시주제 만족도 설문결과	58
[표 5-16]	체험전시 흥미도 설문결과	59



그 립 목 차

[그림 2-1] 연구의 흐름도	3
[그림 3-1] 지역별 박물관 현황	19
[그림 3-2] 년도별 현황	19
[그림 4-1] 가회박물관 분석 그래프	22
[그림 4-2] 가회박물관 체험전시 사례	22
[그림 4-3] 경찰박물관 분석 그래프	23
[그림 4-4] 경찰박물관 체험전시 사례	23
[그림 4-5] 김치박물관 분석 그래프	24
[그림 4-6] 김치박물관 체험전시 사례	24
[그림 4-7] 농업박물관 분석 그래프	25
[그림 4-8] 농업박물관 체험전시 사례	25
[그림 4-9] 떡박물관 분석 그래프	26
[그림 4-10] 떡박물관 체험전시 사례	26
[그림 4-11] 롤링볼뮤지엄 분석 그래프	27
[그림 4-12] 롤링볼뮤지엄 체험전시 사례	27
[그림 4-13] 별난물건박물관 분석 그래프	28
[그림 4-14] 별난물건박물관 체험전시 사례	28
[그림 4-15] 북촌생활사박물관 분석 그래프	29
[그림 4-16] 북촌생활사박물관 체험전시 사례	29
[그림 4-17] 삼성어린이박물관 분석 그래프	30
[그림 4-18] 삼성어린이박물관 체험전시 사례	30
[그림 4-19] 한의약박물관 분석 그래프	31
[그림 4-20] 한의약박물관 체험전시 사례	31
[그림 4-21] 신문박물관 분석 그래프	32
[그림 4-22] 신문박물관 체험전시 사례	32
[그림 4-23] 어린이민속박물관 분석 그래프	33

[그림 4-24] 어린이민속박물관 체험전시 사례	33
[그림 4-25] 용기민속박물관 분석 그래프	34
[그림 4-26] 용기민속박물관 체험전시 사례	34
[그림 4-27] 한국전력전기박물관 분석 그래프	35
[그림 4-28] 한국전력전기박물관 체험전시 사례	35
[그림 4-29] 허준박물관 분석 그래프	36
[그림 4-30] 허준박물관 체험전시 사례	36
[그림 4-31] 화폐금융박물관 분석 그래프	38
[그림 4-32] 화폐금융박물관 체험전시 사례	38
[그림 4-33] 조사대상 박물관의 전시매체 및 연출기법 분석 그래프 .	39
[그림 4-34] 과학영역 분석 그래프	41
[그림 4-35] Art영역 분석 그래프	42
[그림 4-36] 신체 / 놀이영역 분석 그래프	42
[그림 4-37] 사회·역사영역 분석 그래프	44
[그림 4-38] 전시주제별 전시매체 표현특성 분석 그래프	44
[그림 5-1] 전시매체 이해도	53
[그림 5-2] Type별 분류	53
[그림 5-3] 전시매체 흥미도	53
[그림 5-4] 체험별 흥미도	53
[그림 5-5] Type별 관람효과	56
[그림 5-6] 전시주제 만족도	59
[그림 5-7] 체험전시 흥미도	59

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

오늘날의 박물관에서 관람객은 보다 폭넓은 범주의 대상을 포함하고 있는 말이며, 많은 박물관들이 관람객과의 의사소통을 그들만의 또 다른 역할로서 인식하고 있다. 또한 요즘은 박물관의 관심이 소장품 위주에서 관람객 위주로 변화되어가면서 그들의 연구 성과로 얻어진 정보를 관람객과 함께 나누고 전시를 통하여 관람객의 이해를 돕는 방법을 모색하는 데에 주력하고 있다.

또한, 관념적인 전시보다는 흥미를 유발하는 전시 프로그램의 개발과 대중 참여에 의한 박물관의 개념이 부각되어야 할 것이며, 과학기술의 발달에 따른 전시방법 또한 보다 적극적이고 자유로운 관람객 참여 형태의 전시형식이 도입되어야 할 것이다. 따라서 관람객이 직접 체험하며 흥미를 느낄 수 있는 교육의 장으로 바뀌면서 단순히 보고 만지면서 이해해야 할 대상을 뛰어넘어 인류의 삶과 밀접하게 연관된 인류문화의 장을 지향하는 시대적 역할을 수행해야 할 것이다.

이에 따라 박물관 전시에 새로운 전시매체 디자인의 개념을 도입하여 전시관람 과정에 나타난 전시매체를 유형별로 살펴보고 효과적인 전달매체로써 관람자와 커뮤니케이션 할 수 있는 방안을 전시 유형별 관점에서 살펴보고자 한다.

따라서 본 연구의 목적은 박물관 내 체험전시를 적용한 전시매체 유형을 대상으로 체험 전시매체가 어떻게 표현되고 있는지 분석을 통해 전시주제별, 전시매체 유형별로 현황을 파악하고, 설문을 통하여 분석되어진 결과를 토대로 비교 분석, 문제점 등을 파악하여 실제 관람하는 관람자로 하여금 박물관 내 체험전시의 요구사항과 개선방향 등을 모색하여 체험전시 효과를 극대화 시키고자 한다.

2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 박물관 내 체험 전시를 적용한 전시 유형에 관한 연구로서 박물관의 전시매체 유형별, 전시주제에 따른 전시매체 표현특성을 중심으로 연구하였다.

본 연구의 조사대상은 우리나라 전체 지역별(서울, 경기도, 충청도, 전라도, 경상도, 제주도) 박물관 개수의 현황과, 년도별 현황을 분석한 결과, 그 중에서 가장 많은 지역에 박물관이 분포되어져 있고, 2000년 이후로부터 가장 많이 설립된 서울지역을 선택하여 조사를 실시하였다. 또한 서울 지역에 소재한 박물관 중 체험전시를 포함하고 있는 박물관을 대상으로 조사하였다. 조사 시기는 2009년 5월 ~ 2009년 10월로 현장 방문하여 사례 조사를 실시하였고, 체크리스트 항목을 작성하여 평가하였다. 구체적인 방법을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 참고문헌과 선행연구를 통하여 박물관의 일반적인 현황 및 특징과 전시경향 및 주제에 대하여 이론적 고찰을 실시하였다.

둘째, 이론적 고찰에서 조사된 체험식 전시매체의 유형을 추출, 보완하고 방문조사를 실시하여 박물관에 나타나 있는 전시매체를 참여정도에 따라 재분류하였다.

셋째, 방문조사를 통하여 얻어진 조사대상별 전시주제의 현황을 조사하고, 전시주제별로 어떤 매체가 활용되고 있는지 파악하였다.

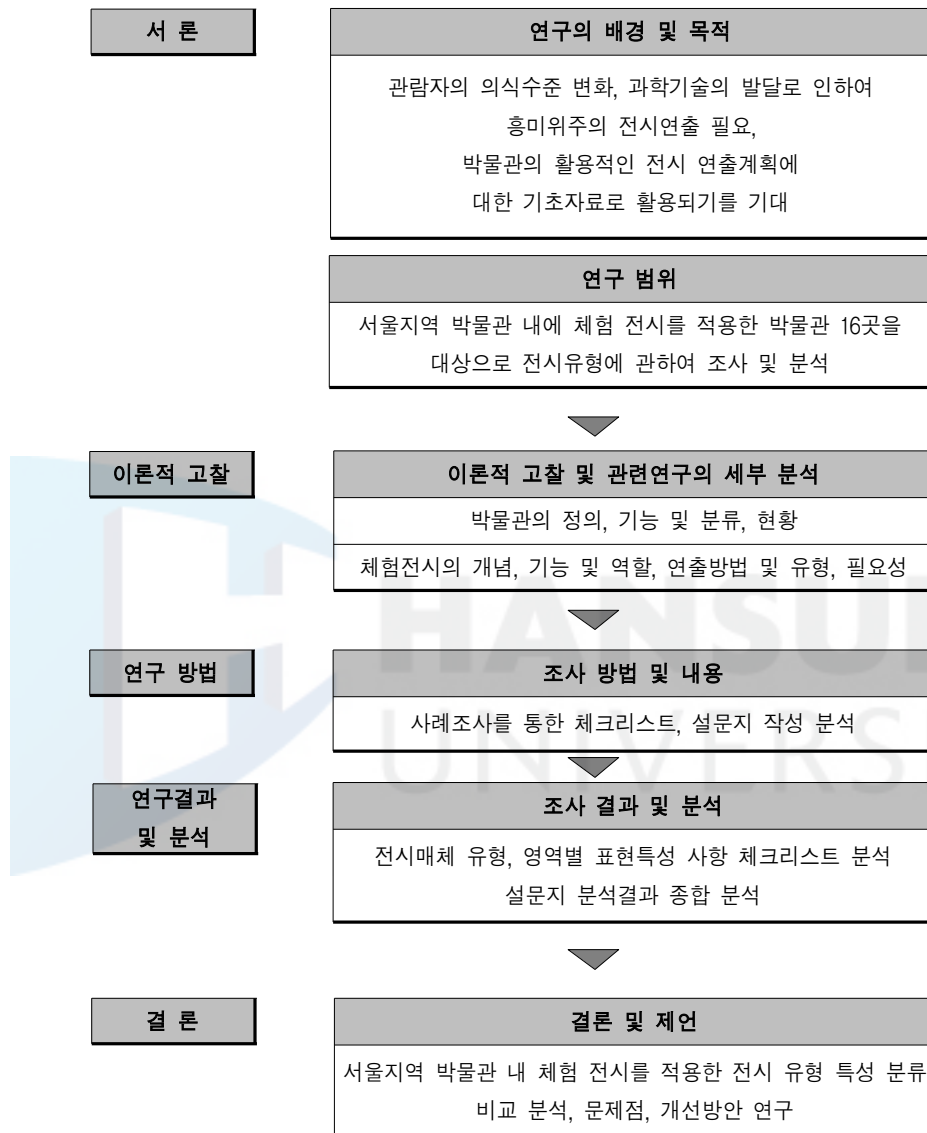
넷째, 파악된 주제별 매체의 활용도를 작성된 체크리스트 항목을 통해 전시매체의 유형별로 분류하여 박물관 주제별, 체험식 전시매체의 유형 특성별로 분류하였다.¹⁾

다섯째, 분석되어져 있는 체크리스트 결과를 토대로 박물관을 선정하여 관람자를 대상으로 설문조사를 실시하여 체크리스트 결과와의 차이점 및 비교 분석, 문제점, 개선방향 등을 모색하고자 한다. 이러한 내용들이 향후, 건립될 서울지역 박물관의 전시 연출계획에 기초 자료로써 활용됨을 목적으로 한다.

1) 최현익, 「전시주제별 체험식 전시매체 표현특성에 관한 연구」, 『대한건축학회 논문집 제24권 제1호(통권231호)』, 2008, p90 재참조

3. 연구의 흐름도

다음의 [그림 1-1]은 본 연구의 진행과정에 따른 연구의 흐름을 도식화하여 나타낸 것이다.



[그림 1-1] 연구의 흐름도

Ⅱ. 이론적 고찰

1. 박물관의 이론적 고찰

1.1. 박물관의 정의

박물관의 의미하는 용어로는 영어의 “Museum”, 프랑스어의 “Musée”, 독일어의 “Museum” 등 모두 그 어원이 고대 그리스의 “Museion”에서 유래한다. 세계 최초의 박물관이라 일컬어지는 이 “Museion”은 B.C 3세기경 프톨레마이오스 1세가 고대 이집트 알렉산드리아 궁전에 각종 수집품 즉, 철학자의 조각상, 진귀한 동물, 기타 미술품, 서적 등을 모아놓고 수장을 착수하고 이 곳을 “Museion”이라 불리면서 시작되었다. 이 “Museion”²⁾은 수장의 기능과 함께 신전의 기능, 연구 장소의 기능까지 가지고 있었다. 그 후 박물관이 일부 귀족층의 수집 장소로 이용되다가 1683년 아슈모레가 옥스퍼드 대학에 기증한 아슈모레안 박물관이 처음으로 일반인에게 공개되면서 실질적인 박물관의 효시가 되었다.

국제박물관협회인 ICOM(International Council of Museum)³⁾에서 내리는 박물관의 정의는 박물관을 “사회발전에 이바지하고, 공중에게 개방되는 비영리기관으로서, 학습과 교육, 위락을 위해서 인간환경에 대한 물질적인 증거를 수집, 보존, 연구, 교류, 전시하는 곳” 여기서 말하는 인간환경의 물질적 증거란 예술, 역사, 미술, 과학, 기술에 관한 모든 것을 이야기하며, 이들에 대한 문화적 가치가 있는 자료, 표본 등을 총망라 한다.

또한, 한국의 “박물관 및 미술관 진흥법”에서는 “박물관이라 함은 인류, 역사, 고고, 민속, 예술, 동물, 식물, 광물, 과학, 기술, 산업 등에 관한 자료

2) 학문과 예술을 관장하는 “Muse”라는 여신에서 나온 말이다.

3) ICOM 세계박물관협회(ICOM : International Council of Museum, 세계 각국의 박물관과 박물관 종사자들로 구성된 국제기구, 유네스코 비정부조직 중 하나이다.)

를 수집, 보존, 전시하고 이들을 조사, 연구하여 문화, 예술 및 학문의 발전과 일반 대중의 문화교육을 위한 목적으로 하는 시설을 말한다.”라고 정의하고 있다. 위의 내용을 간략하게 정리하면 박물관은 수집, 보존, 기록, 연구, 전시, 교육, 사회봉사의 기능을 통해 일반 대중에게 고급 문화를 제공하여 삶의 질을 더욱 향상시키는 곳이라 하겠다.

1.2. 박물관의 기능 및 역할

박물관의 기능 및 역할은 시대에 따라 중점 분야가 다를 수 있다. 현대사회 박물관의 역할은 점점 증대되어 가면서 전시, 연구의 다양화와 적극적인 활동성, 그리고 사회교육과 여가선용에 보다 중점을 두고 있는 방향으로 나아가고 있다. 박물관의 기본적인 기능과 역할을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 자료의 수집활동이다. 오늘날에는 전문화된 박물관이 많이 생겨나고 있으며, 바람직한 방향이라고 할 수 있다. 이러한 자료는 특징별, 지역별, 재료별에 따른 체계적인 분류·수집이 필요하다.

둘째, 철저한 과학적 보존이다. 수집한 유물을 우리 후세에게 잘 전하기 위해서는 자료의 재질에 따라 철저한 과학적 보존 관리가 필요하다.

셋째, 연구기능이다. 자료를 교육에 적극적으로 활용하기 위해서는 자료 하나 하나의 가치가 충분히 나타날 수 있도록 구조양식, 형질의 특징, 자료의 역사적인 의미를 밝힐 수 있도록 문헌조사, 발굴조사 등의 체계적인 연구가 필요하다.

넷째, 전시기능이다. 관람자에게 흥미와 관심을 끌 수 있도록 살아 움직이는 전시방법을 개발해야 한다. 평면적인 전시에서 컴퓨터 화상 등을 이용한 동적이고, 적극적인, 입체전시가 필요하다.

다섯째, 교육활동이다. 학교 교육 활동과 아울러 다양한 사회교육 활동이 이루어지고 있다. 1992년 미국 박물관협회에서는 “탁월과 형평”을 출간하였고, 협회 지도층에서는 10가지 원칙 실천을 지지하고 격려할 것을 맹세하였다.⁴⁾

오늘날에는 입체적인 교육을 위하여 팸플릿 뿐 만 아니라, 비디오와 컴퓨터를 이용한 설명기법이 도입되고, 어린이와 성인을 대상으로 하는 다양한 박물관 강좌를 개설하고 있다.

박물관은 지역문화의 중심지로서 강연회, 음악회, 무용회, 연극, 바자회 등 각종 공연 문화 장소로도 이용할 수 있도록 적극적인 유치를 필요로 한다. 박물관의 사회교육 기능은 박물관의 필수적인 기능으로서 다양한 교육 프로그램이 개발되어야 한다.

오늘날 미래의 박물관의 기능과 역할은 ICOM의 장기목표⁵⁾에 잘 나타나 있다. 박물관은 해당 사회를 위하여 문화적 정체성과 문화적 다양성이 함께 어우러지는 기관으로서 역할을 강화하는 방향으로 가야한다는 인식을 가지고, ICOM의 4대 주요 목표로 현재 박물관의 주요 흐름과 경향을 ① 박물관과 발전, ② 윤리와 법령, ③ 지역적, 국제적 협조 체계의 구축, ④ 문화유산 및 천연유산의 방어와 보호 등 4가지를 선정하였다.

그 내용을 보면 다음과 같다.

첫째, 박물관은 인류역사의 시간과 공간 속에서 기술상의 진보가 통합되고 조화로운 발전의 관점으로부터 어떻게 과거의 유산을 연계시킬 수 있

4) 김이규, 「박물관 교육기능 활성화」(ICOM NEWS No.1, ICOM 한국위원회, 1994. 10), pp.7-8
“탁월과 형평”은 다음 10가지 원칙을 축으로 하는 행동지침을 제공함.

- ① 박물관들이 교육을 그들의 공공서비스 기능의 핵심으로 간주하도록 주장하라. 일반 대중에 봉사한다.
- ② 박물관에 가능한 한 최대의 공공성을 확립하고 유지하여 사회의 다양성을 반영시켜라.
- ③ 박물관이 관람객에게 제공하는 배움의 기회를 이해하고 개발시키고 확장시켜라.
- ④ 소장품과 다양한 문화, 그리고 그 문화가 대표하고 표출하는 개념에 대한 이해와 감상을 통하여 지식을 풍요롭게 하여라.
- ⑤ 해석 교육적 접근방법이 문화적 지적 관점에서의 다양성을 명백히 나타낸다는 것과 다양한 박물관 관람객의 이해를 반영한다는 것을 확산시켜라.
- ⑥ 박물관의 공공성 확대에 기여할 수 있는 광범위한 기관 및 개인들과 함께 적극적이고 지속적인 협조 노력에 참가하라.
- ⑦ 박물관의 의사결정 절차를 평가하고 확대된 공공성과 탁월을 향한 약속을 가능케 하는 새로운 방안을 개발하라.
- ⑧ 이사진과 직원 그리고 자원봉사자 사이에 박물관들이 광범위한 시각을 인정하는 다양성을 구하라.
- ⑨ 박물관들이 다양한 일반 대중에 대한 책임을 실천할 수 있도록 전문 직원과 이사진 그리고 자원 봉사자들에게 전문적인 개발 및 훈련을 제공하라.
- ⑩ 리더십과 자원을 박물관의 공공성을 강화하려는 개개의 박물관들과 전문 직원 그리고 교육시키는 기관들과 대학에 위탁하라.

5) ICOM 한국위원회, ICOM NEWS No.1(ICOM 한국위원회, 1994), pp.3-6

는가를 보여주고, 전통문화를 보전 · 진흥하고, 사회의 문화적 실체를 지키는 수호자로서, 정보와 대화의 중심지로서의 비정규 교육의 이상적인 수단이다. 동시에 사회와 세계의 이해를 촉진시켜 사회적 형태에 크게 영향을 줄 수 있는 문화 간의 대화 수단이다. 전시물에 담긴 내용으로 창조와 창의력을 개발하는 능동적인 교육에 기여한다. 또한, 사회적 이해와 경제 발전 측면에서 박물관은 문화산업, 관광, 예술품 시장 등을 통하여 여러 가지 수입을 올리면서 경제 활성화에 중요한 요소가 되었다. 이러한 사회적 측면인 지역 사회와의 밀접한 관계는 보다 더 추구되어야 하고, 개인적 차원에서의 시도도 장려되어야 한다.

둘째, 1986년 15차 ICOM 총회는 그동안 제안되었던 박물관 전문직의 ICOM 행동규범(THE ICOM Code of Professional Ethics)을 제정하였는데, 이 규범은 박물관 전문가를 위한 국제적인 참고 기준으로 각 국의 ICOM 지부는 소속 회원들에게 이 규범에 친숙해지도록 하며, 그 적합성을 발전시키도록 해야 한다.

셋째, 모든 인류를 위한 공통 유산으로서 지역적, 국제적 협조체계를 구축한다. 세계 문화유산 및 천연 유산의 보호를 위해 업무를 추진하고, 일반인들에게 그 효과를 느끼게 하기 위해 ICOM 국내위원회 및 박물관 사이에 자매결연, 인적교류 등 전문적 교환정책을 보다 강력하게 발전시켜야 한다.

넷째, ICOM은 문화재가 위협받고 있는 곳에서는 어디에서나 문화재의 보호를 위하여 필수 불가결한 역할을 해야 하고, 문화재 보호를 위한 지침을 널리 알리고 구체적인 조치를 취할 수단을 강구해야 한다. 보다 효과적으로 각 상황에 대처할 체계를 설치하기 위하여 가능한 한 모든 국제적, 국가적 공조 수단을 강구할 것이다. 이러한 박물관 같은 공공시설로 인해 인류의 문화유산이 보존되고, 이에 의해 사회와 자신의 모습을 비추어 보고 다시 인식하게 되는 것이다. 박물관은 사회를 반영하고, 문화 앞에 사회적 불평등을 감소시키면서 일반 대중으로부터 존경받는 예술가와 손잡고 획일화 되거나 공적 가치부여가 아닌 문화의 다양성을 이해시키는 구실을 한다.

1.3. 박물관의 구분

박물관은 그 설립 운영주체에 따라 국립박물관, 공립박물관, 사립박물관, 대학박물관으로 구분된다.

국립박물관은 국가가 설립 · 운영하는 박물관을 말한다. 문화관광부 산하에 국립박물관, 국립민속박물관이 있으며 필요한 곳에 지방박물관을 둘 수 있도록 되어있다. 국립박물관은 문화관광부와 그 소속기관 직제(대통령령 제 18722호, 1998. 2. 28)에 의해 설립 · 운영되고 있지만 박물관에 대한 기본법인 박물관 및 미술관 진흥법에 국가를 대표하는 기관의 설치 근거와 기능 등의 위상을 명시하는 것이 바람직하다는 취지에서 근거 규정이 신설되었다⁶⁾.

공립박물관은 지방자치단체가 설립 · 운영하는 박물관이다. 지방자치단체가 대통령령이 정하는 절차와 기준에 따라 공립박물관을 설립하도록 하고 있으며, 이들 운영에 관한 사항은 지방자치 단체의 조례로 정하도록 하고 있다.⁷⁾

사립박물관은 민법 · 상법 기타 특별법에 의하여 설립된 법인 · 단체 또는 개인이 설립 · 운영하는 박물관이다. “박물관 및 미술관 진흥법” 제 13조에 의거하여 법인 · 단체 또는 개인이 대통령령이 정하는 바에 따라 설립하도록 하고 있다.⁸⁾

대학박물관은 고등교육법의 규정에 의하여 설립된 학교 또는 다른 법률의 규정에 의하여 설립된 대학 교육과정의 교육기관이 교육지원 시설로서 설립 · 운영하는 박물관이다.⁹⁾

2. 체험전시의 이론적 고찰

6) 박물관 및 미술관 진흥법 제1장 총칙 제3조(박물관·미술관의 구분), 제2장 국립박물관 및 국립미술관 제10조(설립 및 운영)

7) 박물관 및 미술관 진흥법 제1장 총칙 제3조(박물관·미술관의 구분), 제3장 공립박물관 및 공립미술관 제12조(설립 및 운영)

8) 박물관 및 미술관 진흥법 제1장 총칙 제3조(박물관·미술관의 구분), 제4장 사립박물관 및 사립미술관 제13조(설립 및 육성)

9) 박물관 및 미술관 진흥법 제1장 총칙 제3조(박물관·미술관의 구분), 제5장 대학박물관 및 대학미술관 제14조(설립 및 운영)

2.1. 체험전시의 개념

체험이란 “개개의 주관 속에서 직접적으로 볼 수 있는 의식내용이나 의식과정”이며, 본래 독일의 “Erlebnis”의 역어로 만든 철학 상의 술어이다.¹⁰⁾ 사전적인 의미로 보면 경험이라는 것이 대상과의 얼마간의 거리를 두는 개념인데 반해 체험은 대상과의 직접적이고 전체적인 접촉을 의미한다고 하였다. 전시에서의 체험이라 함은 관람자의 직접, 간접적인 참여나 행위를 통해서 전시 의도를 전달받거나 이해와 인식을 하는 것이라 할 수 있다.

체험전시관은 관람자나 이용자가 직접체험 혹은 경험을 해 봄으로써 주제에 대한 이해와 올바른 인식을 할 수 있도록 연출하는 것을 말한다. 즉, 전시가 갖는 수동적인 의미에서 벗어나 스스로 무엇인가를 한다는 능동적인 의미를 부여하는 것으로¹¹⁾ 현대 전시환경에서 그 중요성이 부각되고 있다.

체험이라는 개념이 전시에 도입된 것은 주로 기초 과학을 다루는 어린이를 대상으로 하는 과학관 전시에서부터 시작되었다. 과학관의 특성 상 실험적이고 참여적인 전시의 형태를 취하기 위해서 체험 개념이 필요하였으며, 최근에는 대부분의 전시관에서 적극적으로 도입되고 있다.

체험적 전시란, 전시 방법을 종래의 시각적인 정보만을 통해 전시 내용이나 메시지를 전달하는 전시에서 만져보거나 이야기 하거나 대화하는 상호작용(interactive, hand-on)들을 통해 전시물에 대한 내용을 이해해 나가는 방법이다. 즉, 체험전시의 목적은 체험이라는 새로운 전시연출 방법으로 흥미와 지적인 호기심을 자극하여 관심을 갖게 하며, 적극적인 참여를 유도하는 결과로 이어지고, 관람객의 참여는 오감을 통한 체험으로 인해 관람객의 감성을 자극하고 정보를 입력하는 전시 본래의 의미를 향상시키고자 하는 것이다.¹²⁾

10) 네이버 두산 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=147188>

11) 이윤경, 「체험학습을 위한 과학관 전시 공간계획에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 논문, 1990, p.27

12) 김원길, 「전시공간의 감성 인터페이스 향상을 위한 매체 연출특성에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 논문, 2003, p.43

2.2. 체험전시의 기능 및 역할

체험전시의 현장학습과 체험학습 교육에 있어 다양한 활용의 체험전시관의 기능을 살펴보면 다음과 같다.

- ① 전시관을 간접적, 직접적 체험을 통해 관찰하고 의식한다.
- ② 미적 감각과 판단능력을 기르고, 스스로 창작 성향의 행위를 시도하여 상상력을 일깨운다.
- ③ 교육 내용과 관점에 대한 심미적 접근과 표현능력이 중요하다. 체험식 전시에서는 디자인의 교육기능을 심미적인 접근방법으로 소화해 내지 못하면 전시품 본래의 전달내용 기능도 발휘되지 못한다.
- ④ 즐거움을 유발시키는 체험학습의 장이 되어야 한다.
- ⑤ 현대에 이르는 문화, 예술의 문제들을 비판적인 시각으로 관찰, 체험, 토론하여 선입견을 해소한다.
- ⑥ 전시, 교육, 레크레이션 등을 목적으로 전시하는 것으로, 자료의 이용에 필요한 설명, 조언, 지도의 활동이 필요하며 타관의 연락, 협력, 간행물의 협력 및 그 활동의 지원업무, 그리고 교육 프로그램의 개발과 이에 대한 교육활동이 필요하다.
- ⑦ 조사, 연구기능은 새로운 자료 및 조사가 끊임없이 행해져야 하며, 이를 포함한 전시활용에 대한 연구가 필요하다.
- ⑧ 체험식 전시에서는 전시 기획자, 교육자, 전시 설계자, 전시품 제작자, 일러스트레이터, 의사결정자, 마지막으로 체험의 주인인 관람객 모두가 참여해서 자신의 역할을 충실히 해야 한다.
- ⑨ 박물관의 조정기능으로서 부차적인 조정기능인 운영, 관리, 행정 기능으로서 자체연구, 집회 등이 포함되며 관람객에 대한 접객기능으로서 각종 편의시설의 제공을 고려한다.

이상의 기능에 대한 운영의 조직체는 전시관의 특성을 반영하여야 하며, 일반적인 전시관의 관람형태와 유사한 전시개념으로 해석 되어서는 안 된다. 단순하고 수동적인 관람 형태보다 능동적이고 관람자의 지식습득을 최

대화 할 수 있는 차원의 가치를 가지고 다양한 체험활동을 모색 하여야 한다.

열린 공간에서 제공하는 다양한 정보는 관람자가 관심 있는 전시품을 먼저 체험해 보고 나름대로의 관람 패턴을 갖는 선택적 안목을 기를 수 있도록 도와주는 역할을 해야 한다. 관람객은 관심을 자기의 주변으로, 더 큰 사회로, 특별한 주제의 세계로 넓혀 가면서 인식의 확장을 경험할 수 있게 된다. 이러한 관람의 자유 동선, 자발적 선택의 관람, 쌍방향의 민주적인 전시 커뮤니케이션 행위는 얼핏 보기에 다소 혼란스럽게 여겨질 수도 있다. 그러나 관람객의 탐색하고 공부할 내용을 스스로 선택하여 구조화시켜 보는 경험은 그들의 지적 능력을 개발시키는 가장 효과적인 학습방법 중의 하나이며 관람형식에서의 자발성은 관람자 또는 학습자의 잠재된 지적능력을 개발시켜주는 촉매 역할을 한다.

2.3. 체험전시의 연출방법 및 유형

인간은 지각정보에 있어서 통상 보는 감각 즉, 시각을 우위로 움직임을 인지하게 되며, 이러한 시각은 우리가 하나의 공간에 관한 정보를 입수하는데 중요한 감각 중 하나이다. 그러나 최근의 전시공간에서의 정보형태는 시각영역에서 해결되지 않는 다차원적인 영상을 수반하며 인간의 오감을 활용한 새로운 전시연출로 변모되고 있다.¹³⁾

흥미와 지적인 호기심을 자극하여 관심을 갖게 하는 체험형 전시는 적극적인 참여를 유도하는 역할로서 인간이 가진 감각기관인 오감과 감정몰입 등을 모두 활용하는 다양한 전시 연출방법이다. 오감 즉, 시각 · 청각 · 후각 · 미각 · 촉각을 모두 이용하여 관람객의 감성을 이끌어 낼 수 있는 연출이야 말로 최고의 만족 효과를 얻을 수 있는 전시방법이라고 할 수 있다.

일반적으로 전시관의 전시에서의 주로 시도되고 있는 참여, 체험식 전시유형을 조사하여 분류하면 직접적인 체험과 간접적인 체험으로 분류해 볼

13) 이윤경, 전제논문, p.27

수 있다. 직접적인 체험은 신체일부를 이용하여 참여하는 방식을 말하며, 간접적인 체험은 전시매체를 통한 연출방법을 이용하여 이해를 돕는 방식을 말한다.¹⁴⁾

최근의 체험전시의 개념은 작동전시의 한 기법으로 전시물이 지닌 특성 및 정보를 시각 뿐 아니라, 촉각 · 청각 · 후각 등을 통해 심리적 만족감을 얻는 전시기법으로 실험을 통해서 지각하고 이해받는 조작식(Hand-on) 전시의 개념에서 상호작용(Interactive) 이라는 개념을 동일한 범주로 두고 있다.

체험전시는 내용에 따라 다음과 같이 분류할 수 있다.¹⁵⁾

[표 2-1] 체험전시의 분류표

전시 매체	전시 방법
시각을 이용한 전시	시각에 의해 과학을 느낄 수 있도록 하는 방법으로 진열 케이스 내의 전시와 기계조작에 의해 알게 된다.
청각을 이용한 전시	시각과 청각의 복합적 성격을 토대로 전시하는 방법으로 음향계획의 필요성이 요구된다.
대화형 전시	대화를 통해 기계조작과 전시물의 움직임이 이루어진다.
신체를 이용한 전시	관람객의 신체를 직접 이용해 원리를 터득하게 된다. 손, 팔, 다리 등의 부분이용이 가능하다.
실험을 이용한 전시	연구원의 실험이나 관람객의 실험을 토대로 과학을 이해하게 되는 전시방법
실습을 이용한 전시	실험전시를 보완하기 위한 방법으로 공작식과 공방 등이 여기에 속한다.

(1) 조작식(Hand-on) 전시

과거의 전시물 패널에 의해 시각에 의존하던 전시방법에서 관람자가 직접 손을 이용한 촉각으로 체험하는 방법을 말한다. 체험 전시의 기본이 되는 연출 방법으로 전시물을 만져보거나, 조작해 보는 정도의 참여이다.

14) 김민정, 「감성체험전시의 표현방식에 관한 연구」, 중앙대학교 석사 논문, 2006, p.42

15) 이윤경, 전제서, p.28

(2) 인터랙티브(Interactive) 전시

조작식(Hand-on) 전시가 관람자에 의한 일방적인 단방향이라면 인터랙티브(Interactive) 전시는 전시매체와 관람자가 서로 교류를 하는 쌍방향적 체험연출 방법이다.

관람자가 매체를 조작하면 그 조작의 선택이나 조작에 의한 반응과 결과를 매체는 보여준다. 관람자와 매체가 서로 작용하면서 흥미를 통해 자연스럽게 매체는 정보를 전달한다.

(3) 시연(Performance) 전시

관람객의 신체일부를 이용한 직접적인 행위를 통한 정보전달을 꾀하는 방법이다. 공예, 공방 등 주로 체험학습 프로그램으로 많이 활용된다.

(4) 실험(Actual Experience) 전시

실제 실험을 통한 원리를 체득하는 방법으로 주로 과학관이나 이벤트에서 많이 사용되고 있으며, 박물관 등 상설 전시관에서는 동선의 지체, 운영요원의 배치, 공간적 제약 등의 어려움이 따른다.

(5) 놀이(Playing)를 통한 전시

전시내용을 놀이로 연출하여 흥미로 인한 정보의 전달력을 높이는 연출 방법으로 게임, 퀴즈, 놀이 등을 통해 전시내용을 쉽고 재미있게 이해시키는 방법이다. 이해기구나 원리기구 등 놀이시설을 이용한 방법과 컴퓨터

게임을 이용한 방법으로 사용된다.

(6) 참여(Participatory) 전시

관람객의 흥미나 참여 욕구를 유발시키는 전시연출 방법으로 따라해 보거나 경험하는 행위로 전시내용을 습득하는 과정이다. 능동적인 참여를 통한 전시효과를 달성하는 전시기법이라고 할 수 있다.

(7) 현장 체험(Experience) 전시

상상 속의 공간이나, 영화나 책 속의 공간 등을 재현하여 그 곳에 직접 가 있는 듯 한 분위기를 느껴보는 전시방법으로 영화의 세트를 이용한 테마파크와 과거의 생활인 체험 Zone 등이 이에 속한다.

(8) 기타 체험형 전시

지구상의 이상 징후 및 자연 재해, 우주비행 등 현실에서 체험할 수 없는 여러 가지 현상을 영상과 인간의 오감을 연결해 관람객이 직접 체험해 볼 수 있는 참여형 특수 시스템이다. 이 시스템들은 가상현실 기술과 연계해 시·공간을 무너트리는 새로운 시스템들로 발전하고 있다.

2.4. 체험전시 박물관의 필요성

21세기 디지털 사회가 빠른 속도로 산업사회를 대체하고 있는 이 때, 무엇보다도 두드러지는 변화는 생산성과 일방통행이 아닌 상호소통성, 즉 인

터랙티비티의 문제일 것이다. 따라서 환경은 다양한 멀티미디어를 이용하여 인간의 다양한 감각을 만족시킬 수 있어야 하며 또한, 여러 가지 다감각(multi-sensorial)되는 공간을 요구한다.

박물관은 20세기 이후 개인적인 수집의 독점적인 형태를 벗어나 문화예술과 일반대중이 교유하는 열린 문화공간으로 확대되어 왔다. 이러한 변화는 현대에 들어와서 더욱 심화되어, 동시대의 이념적, 예술적, 기술적, 교육적 현실과 상호 교류하는 복합시설로 임무가 확대되어 박물관은 살아있는 문화예술의 중심적인 시설로 인식되어지고 있다.

다양한 가치관을 추구하는 현대사회의 특징 속에서 박물관은 전통적인 기능인 전시품의 수집, 보관, 전시의 개념에서 더 나아가 일반 대중의 문화, 예술적인 욕구를 종합적으로 담아내는 복합문화 예술공간으로 그 사회적인 역할을 확대시키고 있다.

현대 박물관의 방향은 소장품을 위한 정적인 창고에서 관람자의 교육·체험을 위한 활동적인 공간으로, 기존의 “자신들을 위한 공간”에서 관람자들의 요구를 수용하는 “외부 지향적인 관람자 중심”이라는 새로운 패러다임으로 방향 전환을 모색하고 있다.¹⁶⁾

이러한 변화는 이미 박물관의 새로운 역할을 강조하면서 “보존”이라는 과거의 이념이 이제 “협업”이라는 새로운 이념과 함께 지도적인 역할을 공유할 때가 되었다고 하였는데, 이는 박물관이 관람자들에게 제공할 수 있는 것이 소장품과 전시만이 아니라 관람자들과의 교류를 통하여 “외부 지향적”이며, “수요자 중심의 기획”을 해야 한다는 것을 의미한다. 박물관의 존재 의의는 더 이상 “사물”이 아닌 “사람”이며, 이러한 변화의 움직임은 방문객이 오기만을 기다리던 고답적인 자세에서 벗어나 관람자가 직접 와서 보고, 느끼고, 참여하여 무언가를 경험할 수 있는 것을 제공하는 복합적인 문화공간으로서의 시설을 갖추어 항상 국민들이 문화전반에 대한 욕구를 충족시킬 수 있도록 기여하여야 한다.¹⁷⁾

체험전시 박물관의 필요성은 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 체험전시의 필요성은 사회 전반적인 환경적인 변화와 요구에 대응

16) 전찬희, 「뮤지엄 마케팅 전략에 관한 연구」, 단국대학교 석사 논문, 2001, p.5

17) 강미성, 「뮤지엄 로비공간에 대한 연구」, 홍익대학교 석사 논문, 2006, p.12

하는 전략에 기인한다고 할 수 있다. 인터넷이 생활화되고 첨단 멀티미디어를 통한 체험적인 매체를 경험하기 쉬운 세대들에게 박물관은 시대의 변화에 적응해야만 그들과 정보전달이 가능해지기 때문이다.

둘째, 무형의 전시 대상은 실물전시로는 이해가 어렵거나 내용전달이 불가능하기 때문이다. 전통사상은 보이지 않는 특징을 가진다. 그 속에 담긴 내용들은 보이지 않는 무형의 것이므로 체험적인 전시연출을 통해 정보의 전달을 효율적으로 해야 할 필요가 있다.

셋째, 박물관은 체험적인 방법을 통한 재미있는 오락성을 가져야 한다. 이를 위해서는 첨단 전시기법들을 이용하거나 현장체험 등 관람객들에게 흥미있는 오락성을 제공해야 한다. 다만, 오락성 자체만을 제공하는 것이 아니라 그 속에는 정보와 전달 메시지를 담고 있어야 한다는 박물관의 설립 목적의 기본적인 원칙은 유지되어야 한다.



Ⅲ. 연구 방법 및 절차

1. 조사 방법

전시매체 표현방법을 이론적 고찰의 내용과 현장조사를 토대로 하여 감각체험에 따른 참여의 정도에 따라 표현방법을 4가지 Type¹⁸⁾으로 분류하였다. 전시 계획에 있어서 관람자와 전시물의 상호관계 중 가장 기본이 되는 조건은 모형, 디오라마 등의 입체매체를 이용한 전시와 사진, 설명판, 패널 등의 평면매체를 이용한 전시효과인 시각(Visual : V) 전시이며, 단순히 전시를 보는 것이 아니라 시각과 감각(Visual : V + Sense : S)을 이용하여 종합적인 홍보내용을 동시에 전달 받음으로써 다양한 전시효과를 체험할 수 있는 영상 · 음향전시와 특수연출 전시방법, 그리고 관람자가 직접 참여하는 전시형태 이면서, 관람자가 보고, 느끼고, 행동(Visual : V + Sense : S + Action : A)하면서 전시물을 조립, 해체, 조작하거나 직접 만져보는 행위와 전시를 소재로 한 게임이나 퀴즈, 놀이형태의 방법이 있다. 또한 관람자의 행동에 의한 전시(V + S + A)의 조금 더 발전된 형태이며, 관람자가 전시물을 시각뿐 아니라 전시물을 보고, 느끼고, 행동하며, 능동적으로 사고하여(Visual : V + Sense : S + Action : A + Think : T) 주로 현장 재현하여 체험할 수 있게 연출하거나 체험학습을 통해 관람객으로 전시효과를 극대화 시킬 수 있는 체험전시로 분류하였으며, 각 분류에 따른 전시매체들을 세분화하여 [표 3-1]과 같이 정리하였다.

본 연구에서 다루고 있는 체험전시 매체는 C, D type이라고 말할 수 있다. 관람자의 의지에 의해서 직접적으로 행동하고, 작용할 수 있는 전시매체이기 때문에 체험 전시유형에 포함할 수 있다. 따라서 체험 전시매체로써 조사대상 박물관에서 표현할 수 있는 체험 전시의 유형을 C, D type 위주로 분석하고자 한다.

18) 최현익, 전제논문, 전제서, 2008

[표 3-1] 감각체험에 따른 전시매체 유형

Type	A		B		C		D	
감각	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
매체	패널 (panel)	p	비디오 (video)	v	조작식 (hands-on)	h	현장체험 (experience)	e
	실물/모형 (model)	m	오디오 (audio)	a	놀이 (playing)	pl	시연 (performance)	pe

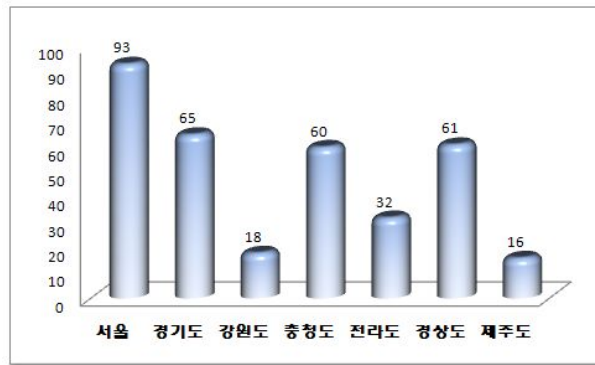
2. 조사대상 선정과정

먼저 이론적 고찰 결과를 바탕으로 박물관 내 체험전시의 필요성과 실태 파악을 언급하였고, 사례조사는 조사자가 서울 소재를 중심으로 체험식 박물관에 직접 방문을 통하여 체크리스트를 작성하였다. 기존의 최현익, 『전시주제별 체험식 전시매체 표현특성에 관한 연구』에서는 전국의 어린이 박물관을 중심으로 전시매체 및 연출기법과 전시주제별 전시매체의 표현특성을 알아보았다면, 본 연구에서는 어린이 박물관을 중심으로가 아닌, 서울 소재 중심의 박물관 내 체험전시를 포함하고 있는 박물관을 중심으로 체크리스트를 작성하여 연구 조사하려 한다.

조사 대상은 전체 지역별 박물관(서울, 경기도, 충청도, 전라도, 경상도, 제주도)의 박물관 개수 현황 파악과, 년도별 분석 현황을 통하여 가장 많은 지역에 설립되어져 있으며, 2000년도 이후와 최근을 기준으로 가장 많이 분포되어져 있는 서울 소재의 박물관을 선택하여 조사를 실시하였다.

또한, 조사되어진 서울 소재의 박물관 93곳 중, 박물관 내 체험전시를 적용하고 있는 박물관 16곳을 대상으로 전화로 사진촬영과 방문을 협조하여 조사를 진행하였다.

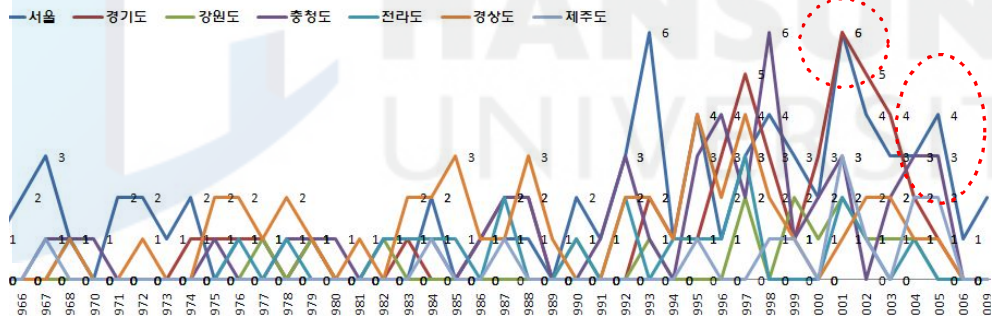
[그림 3-1] 지역별 박물관 현황



전체 지역별 박물관의 현황을 [그림 3-1]로 표현하였고, 조사자가 인터넷 자료¹⁹⁾를 통해서 지역별 박물관의 개수를 파악하였다.

박물관의 개수별 크기로는 서울 > 경기도 > 경상도 > 충청도 > 전라도 > 강원도 > 제주도 순으로 나열되어져 있고, 가장 많은 곳에 분포되어져 있는 서울지역을 소재로 선택하여 조사를 실시하였다.

[그림 3-2] 년도별 현황



2000년을 기준으로 지역별 박물관 설립이 낮아지는 추세이지만, 서울 지역은 가장 높게 분포되어져 있고, 최근에 또 다시 박물관 설립에 활성을 기여하고 있어 서울 소재를 중심으로 선택하여 조사를 실시하였다.

19) <http://www.museum.or.kr/museum/museum.asp>

[표 3-2] 선정된 박물관 현황

이름		위치	설립년도	비고
M1 ²⁰⁾	가회박물관	서울시 종로구 가회동 11-103	2002	
M2	경찰박물관	서울시 종로구 신문로 2가	2005	
M3	김치박물관	서울시 강남구 삼성동 159	2000	
M4	농업박물관	서울시 중구 충정로 1가	2005	
M5	떡박물관	서울시 종로구 와룡동 164-2	2002	
M6	롤링볼뮤지엄	서울시 용산구 용산동 1가	2007	
M7	별난물건박물관	서울시 용산구 용산동 1가	2005	
M8	북촌생활사박물관	서울시 종로구 삼청동 35-177	2003	
M9	삼성어린이박물관 ²¹⁾	서울시 송파구 신천동 7-26	1995	
M10	서울약령시한의약박물관	서울시 동대문구 용두동 787	2006	
M11	신문박물관	서울시 종로구 110-715	2000	
M12	어린이민속박물관	서울시 종로구 삼청동길 35	2003	
M13	옹기민속박물관 ²²⁾	서울시 도봉구 쌍문동 497-15	1993	
M14	한국전력전기박물관	서울시 서초구 서초동 1355	2001	
M15	허준박물관	서울시 강서구 가양 2동	2005	
M16	화폐금융박물관	서울시 중구 남대문로 3가	2001	

3. 조사 내용

사례조사 내용으로 사용된 조사도구는 기존의 최현익, 『전시주제별 체험식 전시매체 표현특성에 관한 연구』에서 전국의 어린이 박물관을 중심으로 체험전시의 분류표를 참고하여 체크리스트를 작성하여 조사 연구를 실시한 사실을 토대로, 본 연구에서는 최현익(2008)의 어린이 박물관을 중심으로가 아닌, 박물관 내 체험전시를 포함하고 있는 서울 소재의 박물관을 중심으로 체크리스트를 작성하여 연구하려 한다.

20) "Museum"의 약자 M과 사례번호를 합쳐 M1-M16으로 표기하였다.

21)22) 2000년 이전에 설립되었으나 계속적인 리모델링과 발전으로 인하여 2000년 이후에 설립된 박물관과 비교해 보아도 손색이 없음.

IV. 조사 결과 및 분석

1. 박물관 전시매체 표현 분석

1.1. 조사대상 박물관 내 체험 전시매체 표현특성

박물관 내 체험전시를 적용하고 있는 서울 소재 중심의 박물관 16곳을 선정하여 조사를 실시하였다. 조사대상지의 일반적 사항은 [표 3-2]로 표기하였으며, 조사대상 박물관 총 16곳을 체크리스트 항목을 토대로 조사자가 박물관을 직접 현장 방문하여 조사 분석하였다.

체크리스트 항목은 [표 4-1]²³⁾과 같다.

[표 4-1] 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance

23) 최현익, 전계논문, 전 계서, 2008

(1) 가회박물관

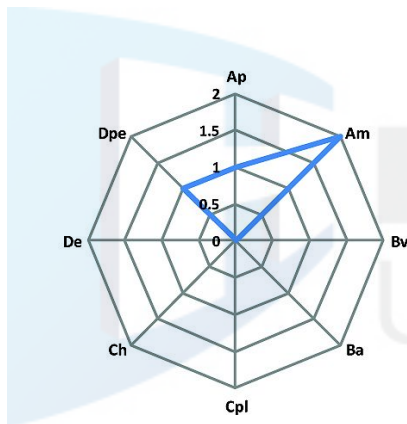
[표 4-2] 가회박물관 일반적 사항

	역명	가회박물관
	소재지	서울시 종로구 가회동 11-103
	규모	132㎡, 1층
	설립년도	2002
	전시항목 수	2

[표 4-3] 가회박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
내부	●	●						●
외부		●						

$A > D > B = C$



[그림 4-1] 가회박물관 분석 그래프



[그림 4-2] 가회박물관 체험전시 사례

[표 4-3]에서 보는 바와 같이 모든 Type에 전시매체들이 골고루 분포되어 있지 않고, A type과 D type에 전시매체 연출이 집중되어 있었다. 이는 박물관 주제의 특성 상 전시매체 연출의 표현이 국한되어 있기는 하지만 C type의 놀이를 통한 전시와 D type의 현장을 재현할 수 있는 현장체감 전시매체 연출은 표현이 가능하다고 본다.

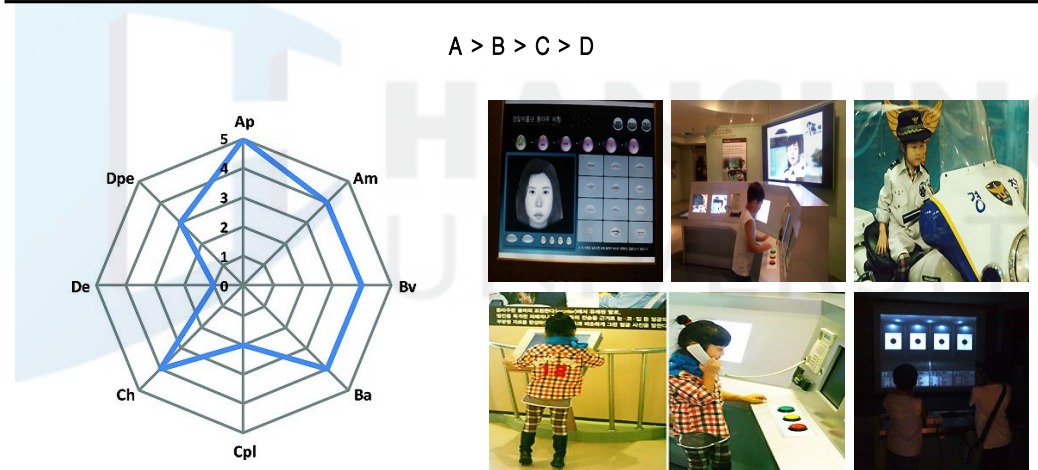
(2) 경찰박물관

[표 4-4] 경찰박물관 일반적 사항

	역명	경찰박물관
	소재지	서울시 종로구 신문로 2가
	규모	1378㎡, 1층~6층
	설립년도	2005
	전시항목 수	5

[표 4-5] 경찰박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
환영의장	●	●			●	●		●
체험의장	●	●	●	●	●	●	●	●
이해의장	●	●	●	●		●		
역사의장	●	●	●	●				
영상관	●		●	●				●



[그림 4-3] 경찰박물관 분석 그래프

[그림 4-4] 경찰박물관 체험전시 사례

[표 4-5]에 따른 분류는 모든 Type의 전시매체 연출이 골고루 분포되어
져 있지만, 그 중 A type의 패널 전시매체 연출이 모든 전시항목에 포함
하고 있었다. 비교적 모든 Type에 골고루 분포되어져 있어 관람자로 하여
금 보고, 느끼고, 생각하게 유도 하면서 이해와 재미와 감동을 전하는 적
절한 전시매체 연출을 하고 있음을 알 수 있었다.

(3) 김치박물관

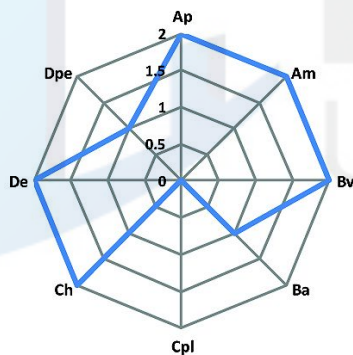
[표 4-6] 김치박물관 일반적 사항

	역명	김치박물관
	소재지	서울시 강남구 삼성동 159
	규모	561㎡, B2층
	설립년도	2000
	전시항목 수	3

[표 4-7] 김치박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
입구 및 상시전시장	●	●					●	
동영상 및 시식체험	●	●	●	●		●	●	●
원격견학 자료실			●	●		●		

$$A > B = D > C$$



[그림 4-5] 김치박물관 분석 그래프



[그림 4-6] 김치박물관 체험전시 사례

[표 4-7]의 분류에 따르면 비교적 골고루 전시매체 연출이 이루어지고 있었다. 하지만 A, B type의 보고, 듣는 위주의 전시매체 연출에 편중되어져 있었다. D type의 시연전시와 현장체감 전시에도 골고루 연출이 이루어졌지만, C type의 놀이전시에는 전시매체 연출이 전혀 이루어지지 않아 놀이를 통한 전시매체 연출의 개선이 필요하다고 본다.

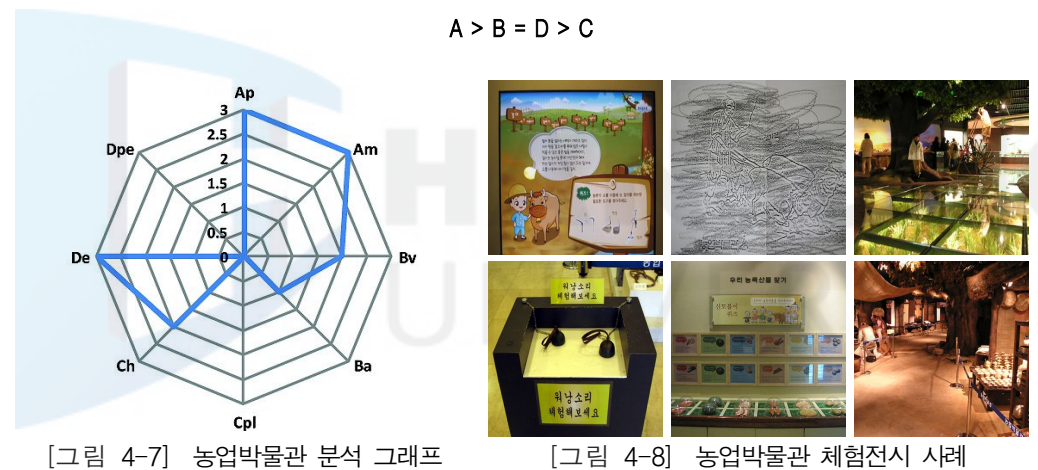
(4) 농업박물관

[표 4-8] 농업박물관 일반적 사항

	역명	농업박물관
	소재지	서울시 중구 충정로 1가
	규모	3455㎡, 2층~B1층
	설립년도	2005
	전시항목 수	3

[표 4-9] 농업박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
농업역사관	●	●	●			●	●	
농업생활관	●	●					●	
농협홍보관	●	●	●	●		●	●	



[표 4-9]과 같이 모든 항목에서 A type을 포함하고 있으며, B, C, D type에서는 전시매체의 연출이 곳곳에 표현되었으나 직접적 체험전시인 C type의 놀이전시와 D type의 시연전시 연출의 모습이 보이지 않아 관람자로 하여금 농업에 대한 직접적 경험을 통하여 이해와 습득을 얻을 수 있는 전시매체 요소가 부족하여 더욱 첨가 되어야 하겠다.

(5) 떡박물관

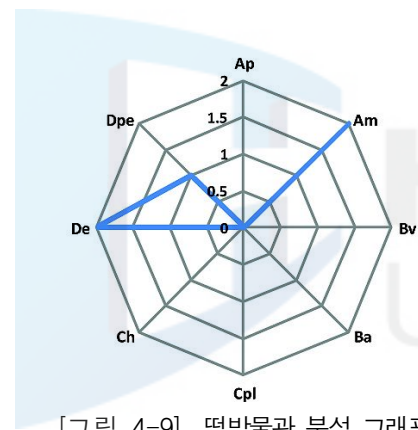
[표 4-10] 떡박물관 일반적 사항

	역명	떡박물관
	소재지	서울시 종로구 와룡동 164-2
	행정관리	495㎡, 2층~3층
	설립년도	2002
	전시항목 수	2

[표 4-11] 떡박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
장독대		●					●	
통과의례		●					●	●

$D > A > B = C$



[표 4-11]의 분류에 따르면 A, D type의 전시매체 연출만이 이루어져 있고, B, C type의 전시는 전혀 이루어지지 않고 있다. 이럴 경우, 관람자가 먼저 간접적으로 이해를 하고, 직접적으로 경험을 하며 전시를 이해를 해야 하는 부분에서 이해가 제대로 이루어지지 않고, 직접적 체험을 경험하기 때문에 전시 관람에 대한 이해도 저하와 혼동을 일으킬 수 있다. 원활한 관람을 위해 B, C type의 전시매체 연출이 필요하다고 본다.

(6) 롤링볼뮤지엄

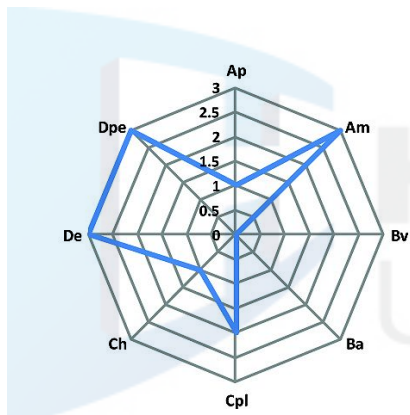
[표 4-12] 롤링볼뮤지엄 일반적 사항

	역명	롤링볼뮤지엄
	소재지	서울시 용산구 용산동 1가
	행정관리	974㎡, 1층
	설립년도	2007
	전시 항목 수	3

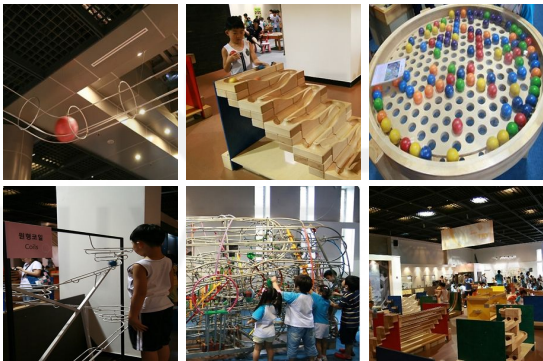
[표 4-13] 롤링볼뮤지엄의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A A(Action)		V+S+A+ T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
공의미학	●	●				●	●	●
공의체험		●			●		●	●
공의즐거움		●			●		●	●

D > A > C > B



[그림 4-11] 롤링볼뮤지엄 분석 그래프



[그림 4-12] 롤링볼뮤지엄 체험전시 사례

롤링볼 뮤지엄 같은 경우의 박물관은 요즈음 흔히 다루지 않는 새로운 소재의 전시 테마를 다루고 있기 때문에 우선 관람자로 하여금 호기심을 자극하고 있다. [표 4-13]에서와 같이 직접적인 체험 위주의 박물관이기 때문에 C, D type의 전시매체 연출에 주를 이루고 있다. 하지만 A type의 패널, 모형 등의 간접적인 설명으로는 관람자를 이해시키기에는 한계가 있기 때문에 B type에서의 영상매체와 음향 등에 따른 조화로운 설명의 표현이 필요하겠다.

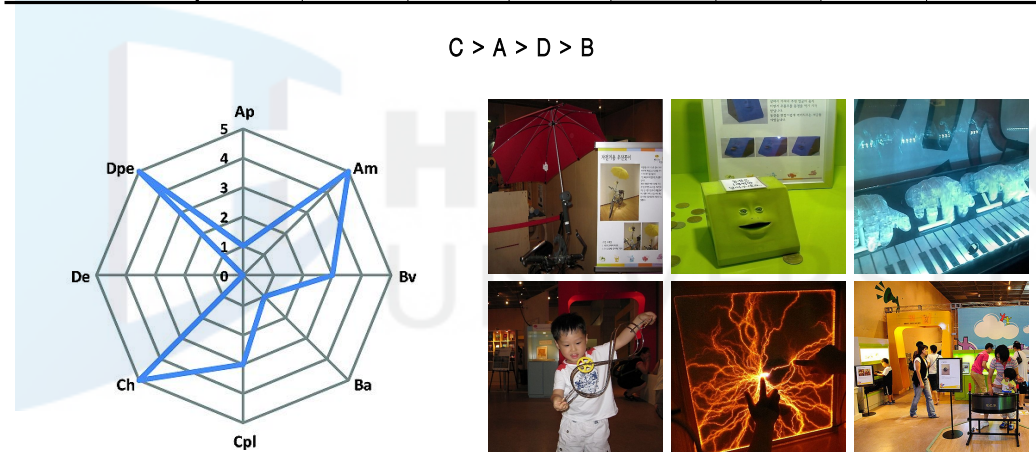
(7) 별난물건박물관

[표 4-14] 별난물건박물관 일반적 사항

	역명	별난물건박물관
	소재지	서울시 용산구 용산동 1가
	행정관리	677㎡, 1층~2층
	설립년도	2005
	전시 항목 수	5

[표 4-15] 별난물건박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
Sound of Funique		●		●	●	●		●
Light of Funique		●	●		●	●		●
Science of Funique		●	●		●	●		●
Moving of Funique		●	●		●	●		●
Lifestyle of Funique	●	●			●	●		●



[그림 4-13] 별난물건박물관 분석 그래프

[그림 4-14] 별난물건박물관 체험전시 사례

별난물건박물관 또한 물링볼뮤지엄과 같이 흔히 다루지 않는 재미난 생활 속 아이디어 소재를 가지고 직접적인 체험 전시를 이루고 있다. [표 4-15]를 보면 전시매체별 고른 분포를 이루고 있고, 체험전시 항목에 많은 분포를 나타내고 있지만 D type의 현장체감 요소에는 전혀 전시매체 연출이 이루어지지 않아 현장감을 극대화 시키는 전시매체 연출이 필요하다고 본다.

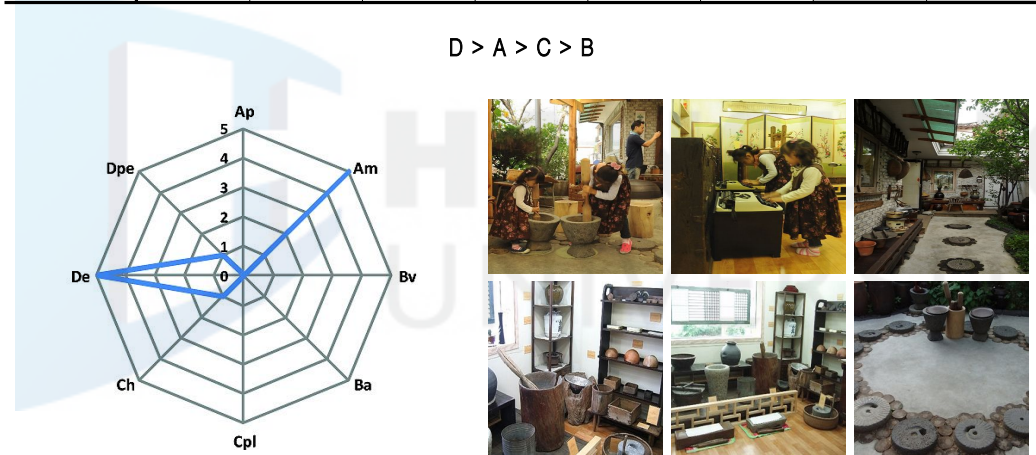
(8) 북촌생활사박물관

[표 4-16] 북촌생활사박물관 일반적 사항

	역명	북촌생활사박물관
	소재지	서울시 종로구 삼청동 38-177
	행정관리	274㎡, 1층
	설립년도	2003
	전시 항목 수	5

[표 4-17] 북촌생활사박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
옥외전시장		●					●	
실내전시장1		●					●	
실내전시장2		●					●	
실내전시장3		●					●	
체험실		●				●	●	●



[그림 4-15] 북촌생활사박물관 분석 그래프 [그림 4-16] 북촌생활사박물관 체험전시 사례

[표 4-17]에 따르면 A, D type의 전시매체 연출에 집중되어있다. 또한 B type의 전시는 이루어지지 않고, A type에서의 고정형 전시 형태인 모형 전시, D type에서는 현장체감 전시 항목에만 모두 포함되어 있어 단순히 보기만 하는 전시형태를 이루고 있어 생활에 전반에 걸친 요소들을 C type의 놀이와 조작을 통해서 관람의 재미를 첨가할 수 있는 요소가 필요 하겠다.

(9) 삼성어린이박물관

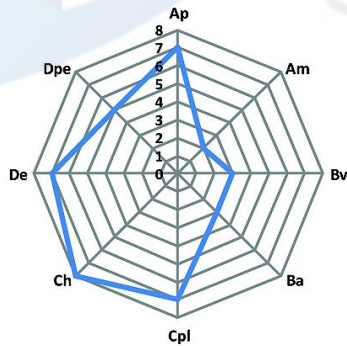
[표 4-18] 삼성어린이박물관 일반적 사항

	역명	별난물건박물관
	소재지	서울시 송파구 신천동 7-26
	행정관리	2314㎡, 2층~4층
	설립년도	1995
	전시 항목 수	11

[표 4-19] 삼성어린이박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
옛 미술갤러리	●	●			●	●	●	●
우리집은공사중	●				●	●	●	
박쥐의세계	●			●	●	●	●	●
헬로우뮤직	●		●	●	●		●	●
과학탐구	●					●	●	
어린이방송국							●	
위터엑스포 II						●	●	
꼬마세계시민	●		●		●	●		●
아트워크숍								●
또래끼리					●	●		
나는나는자라요	●	●	●	●	●	●		

C > D > A > B



[그림 4-17] 삼성어린이박물관 분석 그래프

[그림 4-18] 삼성어린이박물관 체험전시 사례

[표 4-18]에서 보는 바와 같이 전시매체 연출이 골고루 분포되어져 있어 관람자로 하여금 능동적이며 원활한 체험전시를 이루고 있다.

(10) 서울약령시한의약박물관

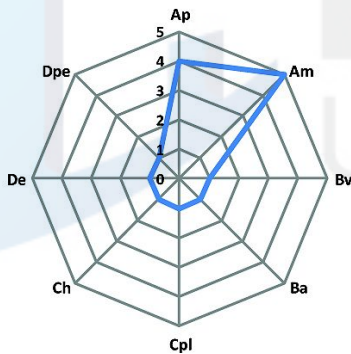
[표 4-20] 서울약령시한의약박물관 일반적 사항

	역명	서울약령시한의약박물관
	소재지	서울시 동대문구 용두동 787
	행정관리	1550㎡, B2층
	설립년도	2006
	전시항목 수	6

[표 4-21] 서울약령시한의약박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
한의학역사와문화	●	●		●				
한방과인체	●	●						
약초마을이야기		●						
조화를위한처방	●	●					●	
어린이한방체험					●	●		●
약령시역사와전통	●	●	●					

A > B = C = D



[그림 4-19] 한의약박물관 분석 그래프



[그림 4-20] 한의약박물관 체험전시 사례

[표 4-21]에서처럼 서울약령시한의약박물관은 A type의 패널과 모형의 고정형태의 시각적 전시형태 관람이 주를 이루었으며 B, C, D type의 전시매체 연출의 표현이 더욱더 포함되어 단순히 보는 전시만이 아닌 약재를 제조 및 먹어도 보는 등 다양한 체험전시 항목의 요소가 필요하다고 본다.

(11) 신문박물관

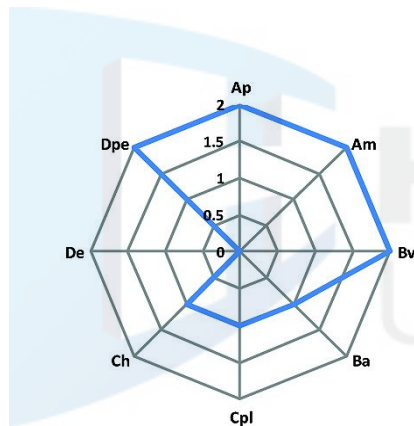
[표 4-22] 신문박물관 일반적 사항

	역명	신문박물관
	소재지	서울시 종로구 110-715
	행정관리	601㎡, 3층~4층
	설립년도	2000
	전시항목 수	2

[표 4-23] 신문박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
신문역사관	●	●	●					●
기획전시장 미디어영상관	●	●	●	●	●	●		●

A > B > C = D



[그림 4-21] 신문박물관 분석 그래프



[그림 4-22] 신문박물관체험전시 사례

[표 4-23]에서 보는 바와 같이 역사관과 영상관을 구분하여 짜임새 있는 구성으로 간접전시와 직접전시를 구분하여 전시를 이루고 있다. D type에서의 현장체감 전시매체 연출은 박물관 특성 상 표현이 어려운 점은 있지만 미래의 다양한 전시매체와 접목될 신문 변화의 다양성 등을 가상을 통하여 관람자로 하여금 체감할 수 있는 다양한 요소가 필요하다고 본다.

(12) 어린이민속박물관

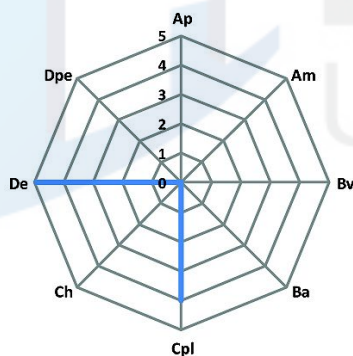
[표 4-24] 어린이민속박물관 일반적 사항

	역명	어린이민속박물관
	소재지	서울시 종로구 삼청동길 35
	행정관리	648㎡, 1층
	설립년도	2003
	전시 항목 수	5

[표 4-25] 어린이민속박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
124)					●			
2					●			
3							●	
4					●		●	
5							●	
6					●		●	
7							●	

D > C > A = B



[그림 4-23] 어린이민속박물관 분석 그래프 [그림 4-24] 어린이민속박물관 체험전시 사례

[표 4-25]에서 보는 바와 같이 C, D type의 직접적 체험 위주로만 집중되어 있어 전시를 이해하지 못하고 재미와 놀이로만 생각하게 될 수 있는 우려가 생겨 A, B type의 전시매체 연출 또한 필요하다고 본다.

24) 전시항목의 이름이 명시되지 않아 임의로 표시함.

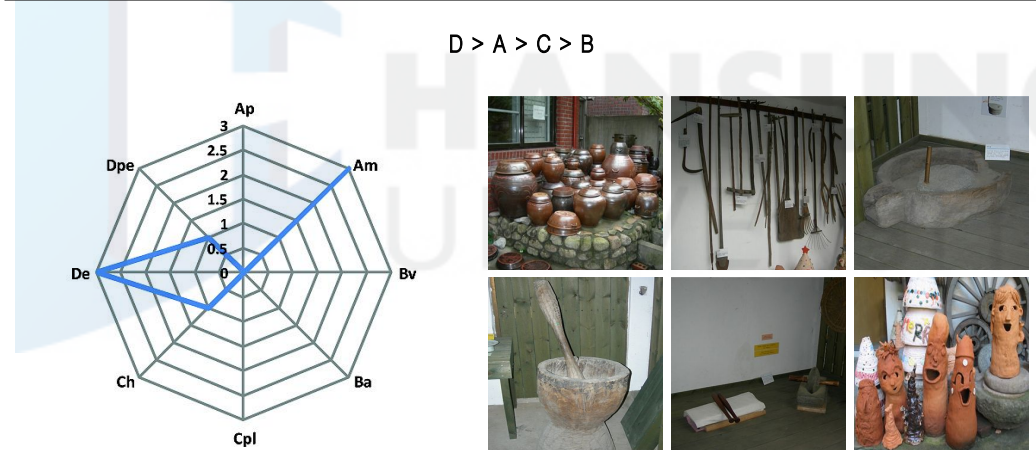
(13) 용기민속박물관

[표 4-26] 용기민속박물관 일반적 사항

	역명	용기민속박물관
	소재지	서울시 도봉구 쌍문동 497-15
	행정관리	660㎡, B1층 ~ B2층
	설립년도	1993
	전시 항목 수	5

[표 4-27] 용기민속박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
용기전시실		●						
단청전시실							●	
민속생활용품 전시실		●						
민속체험관						●	●	●
기타전시실		●					●	



[그림 4-25] 용기민속박물관 분석 그래프 [그림 4-26] 용기민속박물관 체험전시 사례

[표 4-27]과 같이 A, D type의 전시에 주를 이루고 있다. 전시 주제 요소가 표현될 수 있는 부분이 다양하고 많기 때문에 단순히 보고만 지나치는 전시가 아니고 재미있는 요소와 접목시켜 관람자로 하여금 직접적인 경험을 통하여 습득하고 이해시킬 수 있는 체험적인 요소가 필요하다고 본다.

(14) 한국전력전기박물관

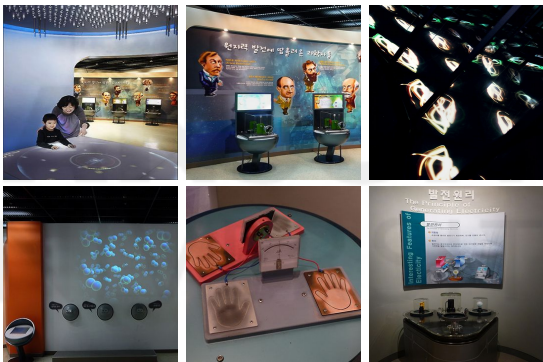
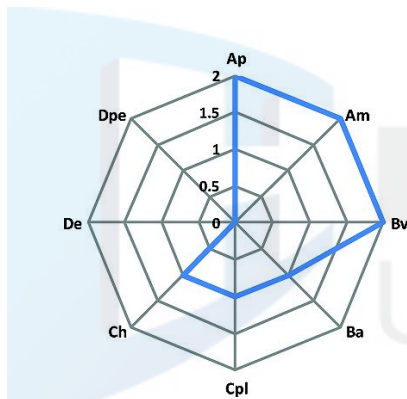
[표 4-28] 한국전력전기박물관 일반적 사항

	역명	한국전력전기박물관
	소재지	서울시 서초구 서초동 1355
	행정관리	1930㎡, 3층
	설립년도	2001
	전시 항목 수	2

[표 4-29] 한국전력전기박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
전기역사관	●	●	●	●				
전기미래관	●	●	●	●	●	●		●

$A = B > C > D$



[그림 4-27] 한국전력전기박물관 분석 그래프 [그림 4-28] 한국전력전기박물관 체험전시 사례

[표 4-29]과 같이 전시매체 연출이 간접전시와 직접전시의 효과적인 배분으로 인하여 지루하지 않으며 원활한 관람을 유도하고 있다. 전기에 대한 어렵고 지루한 소재를 C, D type의 체험전시인 놀이와 조작 실험을 통해서 잘 유도하고 있다. 하지만 D type의 현장체감 전시가 이루어 지지 않고 있어 전기에 대한 직접적 반응 및 연출에 대한 표현이 필요하다고 본다.

(15) 허준박물관

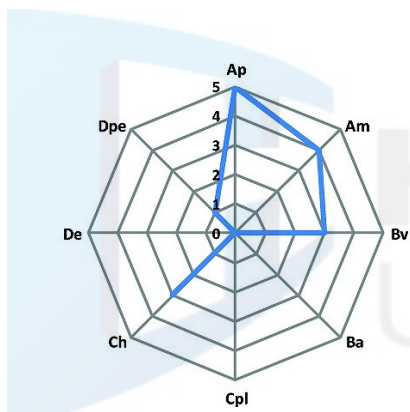
[표 4-30] 허준박물관 일반적 사항

	역명	허준박물관
	소재지	서울시 강서구 가양 2동
	행정관리	1792㎡, 3층
	설립년도	2005
	전시항목 수	5

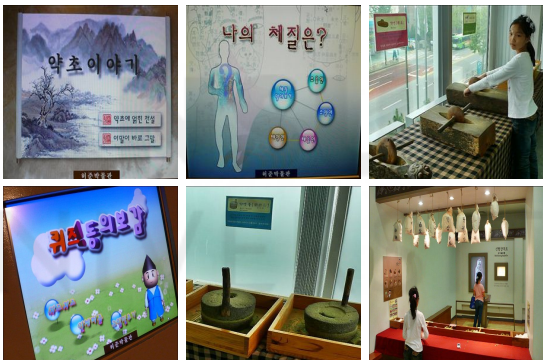
[표 4-31] 허준박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A A(Action)		V+S+A+ T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
허준기념실	●	●				●		
약초약재실	●	●				●		
의약기기실	●	●						
내의원 한의월실	●	●						
체험공간	●		●			●		●

$A > C > B = D$



[그림 4-29] 허준박물관 분석 그래프



[그림 4-30] 허준박물관 체험전시 사례

[표 4-31]과 같이 인물의 역사와 업적을 소재로 한 박물관이기 때문에 A type의 연출에 한계를 두고 편중되었다. 재미있는 자료와 요소의 개발을 통하여 내가 직접 그 인물이 되어도 보고, 약재를 만들어 보는 등 관람자로 하여금 능동적으로 움직이게 하여 재미와 감동을 주는 체험전시가 필요하겠다.

(16) 화폐금융박물관

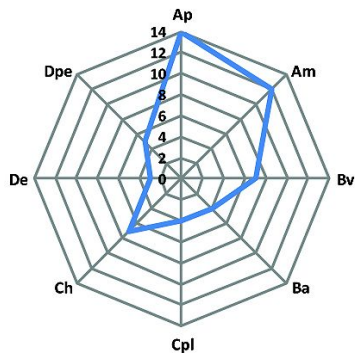
[표 4-32] 화폐금융박물관 일반적 사항

	역명	화폐금융박물관
	소재지	서울시 중구 남대문로 3가
	행정관리	1650㎡, 1층~2층
	설립년도	2001
	전시 항목 수	15

[표 4-33] 화폐금융박물관의 전시매체 및 연출기법

전시 항목	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A A(Action)		V+S+A+ T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
우리의 중앙은행	●	●	●	●		●		
화폐의일생	●	●	●		●	●		●
돈과나라경제	●		●	●	●			●
화폐광장	●	●	●				●	
세계의고대 화폐와 기념화폐	●	●	●					
상평 아트갤러리	●	●						
금과화폐실	●	●						
화폐기기실	●	●				●	●	
기증화폐실	●	●				●		
한은갤러리	●	●						
모형금고	●	●				●	●	●
세계의화폐실	●	●	●	●	●	●		●
체험학습실	●		●	●	●	●		●
기획전시	●	●						

A > B = C > D



[그림 4-31] 화폐금융박물관 분석 그래프



[그림 4-32] 화폐금융박물관 체험전시 사례

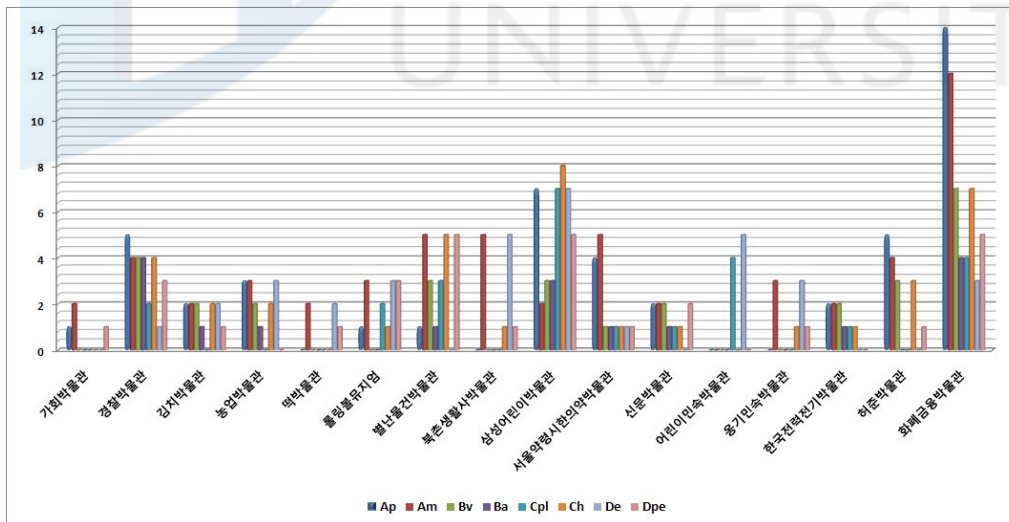
[표 4-33]과 같이 전체적으로 고르게 분포되어져 있다. 특히 A type의 시각매체 위주의 패널, 모형전시 항목에 전체적으로 포함되어져 있고, B, C type 또한 같이 동물을 이루고 있어서 박물관 전시의 가장 이상적인 형태인 $A > B > C > D$ type에 가깝게 다가가고 있어 관람자로 하여금 이해와 재미와 감동을 주는 전시를 이루고 있음을 알 수 있다.

1.2. 분석 결과 종합

[표 4-34] 조사대상 박물관의 전시매체 및 연출기법 분석 결과

박물관	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
가회	1	2	0	0	0	0	0	1
경찰	5	4	4	4	2	4	1	3
김치	2	2	2	1	0	2	2	1
농업	3	3	2	1	0	2	3	0
떡	0	2	0	0	0	0	2	1
롤링볼	1	3	0	0	2	1	3	3
별난물건	1	5	3	1	3	5	0	5
북촌생활사	0	5	0	0	0	1	5	1
삼성어린이	7	2	3	3	7	8	7	5
서울약령시 한의원	4	5	1	1	1	1	1	1
신문	2	2	2	1	1	1	0	2
어린이민속	0	0	0	0	4	0	5	0
웅기민속	0	3	0	0	0	1	3	1
한국전력전기	2	2	2	1	1	1	0	0
허준	5	4	3	0	0	3	0	1
화폐금융	14	12	7	4	4	7	3	5
Total	47	56	29	17	25	37	35	30
	103		46		62		65	

A > D > C > B



[그림 4-33] 조사대상 박물관의 전시매체 및 연출기법 분석 그래프

2. 박물관 전시 주제별 전시매체의 표현특성 분석

2.1. 박물관 전시영역별 주제현황

체험식 박물관은 기초과학 또는 기술의 원리, 역사적 환경의 재현이나 국·내외 문화의 간접경험과 일상 사회, 경제적 경험 등을 주제로 한 전시를 운용하면서 전시 주제에 대한 기본 개념이 박물관의 지역적 환경에 바탕을 두고 있으며, 각 박물관별 정체성이 잘 드러나 있다.

박물관의 전시 영역별 유형을 분석한 결과 과학영역, Art영역, 신체 / 놀이영역, 사회·역사영역 등으로 분류할 수 있으며²⁵⁾ 각 대상관의 전시 영역별 주제를 [표 4-35]과 같이 정리 하였다.

[표 4-35] 박물관 전시영역별 주제현황

박물관 주제	M1 26)	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16
과학			●	●		●	●		●	●				●	●	●
Art						●	●		●				●			●
신체/놀이	●	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
사회·역사	●	●	●	●	●			●	●	●	●	●	●	●	●	●

25) 안정민, 「어린이 박물관의 교육프로그램과 활성화 방안 연구」, 동국대학교 석사 논문, 2006, p26

26) 각 박물관의 이름을 임의로 M이라고 표기하였다.

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16
가회	경찰	김치	농업	떡	롤링볼	별난 물건	북촌 생활사	삼성 어린이	서울 약령시 한의약	신문	어린이 민속	옹기 민속	한국 전력 전기	허준	화폐 금융

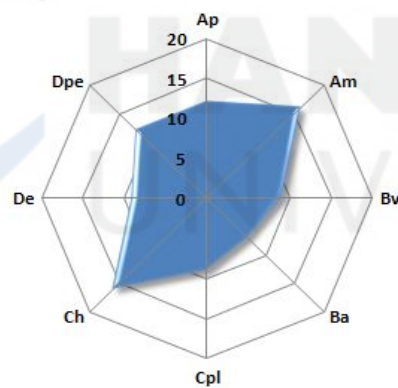
2.2. 박물관 전시주제별 전시매체 표현특성

2.2.1. 과학영역의 전시매체 표현특성

[표 4-36] 과학영역의 전시매체 표현특성

박물관	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
김치	1	1	2	1	0	2	1	1
농업	1	1	1	1	0	1	1	0
롤링볼	1	3	0	0	2	1	3	3
별난물건	1	5	3	1	3	5	0	5
삼성어린이	3	1	1	2	2	4	3	1
서울약령시 한의학	2	2	0	1	0	0	1	0
한국전력전기	1	1	1	1	1	1	0	1
허준	1	1	0	0	0	1	0	0
화폐금융	1	1	1	0	1	1	0	1
Total	12	16	9	7	9	16	9	12
	28		16		25		21	

A > C > D > B



[그림 4-34] 과학영역 분석 그래프

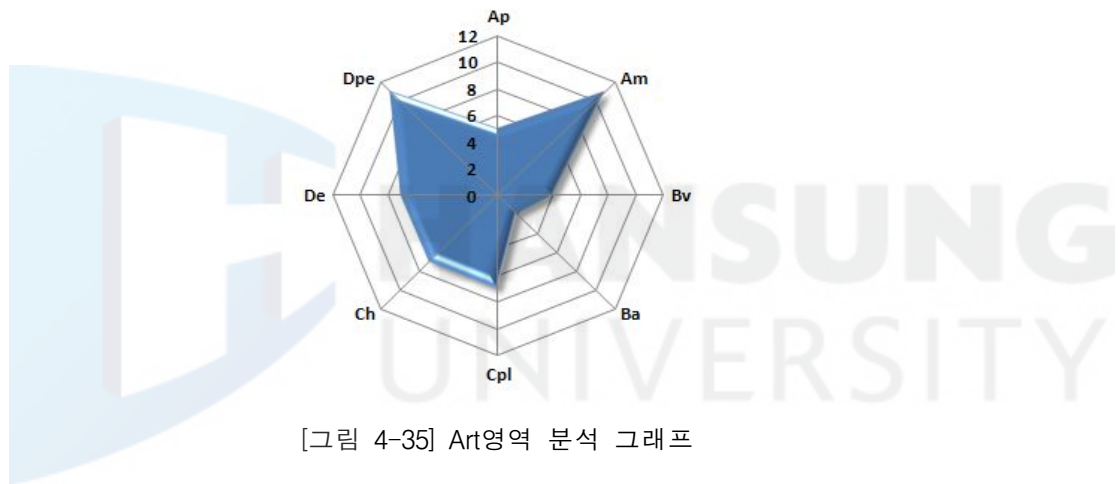
[표 4-36]과 같이 전체적으로 다른 주제에 비하여 전시매체들이 고르게 분포되어 있음을 알 수 있었으며, A type의 시각체험 위주의 고정 전시형태로 높게 분포됨을 나타내었다. 그 중 m(모델)형태의 전시매체가 가장 높게 분포하고 있음으로써 과학영역의 핵심적인 전달 매체임을 알 수 있었다.

2.2.2. Art영역의 전시매체 표현특성

[표 4-37] Art영역의 전시매체 표현특성

박물관	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
롤링볼	1	3	0	0	2	1	3	3
별난물건	1	5	3	1	3	5	0	5
삼성어린이	2	1	1	1	2	1	2	3
웅기민속	0	1	0	0	0	0	2	0
화폐금융	1	1	0	0	0	0	0	0
Total	5	11	4	2	7	7	7	11
	16		6		14		18	

D > A > C > B



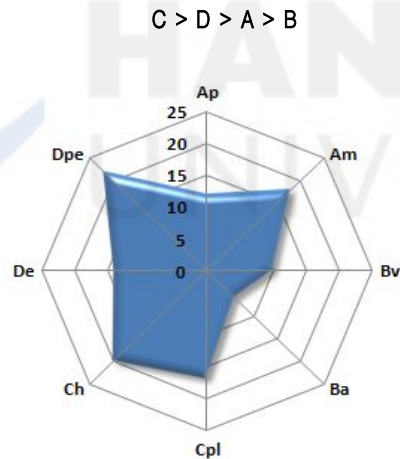
[그림 4-35] Art영역 분석 그래프

Art영역은 분석결과 4가지 전시주제별 영역 중, 가장 작은 박물관의 전시주제를 포함하고 있어 Art영역의 많은 활성화로 인하여 관람자로 하여금 다채로운 전시주제별 영역을 선사하여 더 많은 지식과 재미와 감동을 필요로 한다. [표 4-37]과 같이 Art영역은 보고, 느끼고, 행동하며, 능동적으로 사고하는 D type 중심의 전시형태임을 알 수 있고, 그 중 pe(시연)형태의 전시매체가 가장 활발히 사용되고 있다. 반면, B type 영상, 음향 전시의 비중 약화로 인하여 전시 해설에 대한 이해도 저하가 우려된다.

2.2.3. 신체 / 놀이영역의 전시매체 표현특성

[표 4-38] 신체 / 놀이영역의 전시매체 표현특성

박물관	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
가회	0	1	0	0	0	0	0	1
경찰	2	2	1	1	2	2	1	2
떡	0	1	0	0	0	0	1	1
물링볼	1	3	0	0	2	1	3	3
별난물건	1	5	3	1	3	5	0	5
복춘생활사	0	1	0	0	0	1	1	1
삼성어린이	1	0	1	0	2	2	2	1
서울약령시 한의원	0	0	0	0	1	1	0	1
신문	1	1	1	1	1	1	0	1
어린이민속	0	0	0	0	3	0	4	0
용기민속	0	0	0	0	0	1	1	1
한국전력전기	1	1	1	1	1	1	0	1
허준	1	0	1	0	0	1	0	1
화폐금융	4	3	2	2	2	4	1	3
Total	12	18	10	6	17	20	14	22
	30		16		37		36	



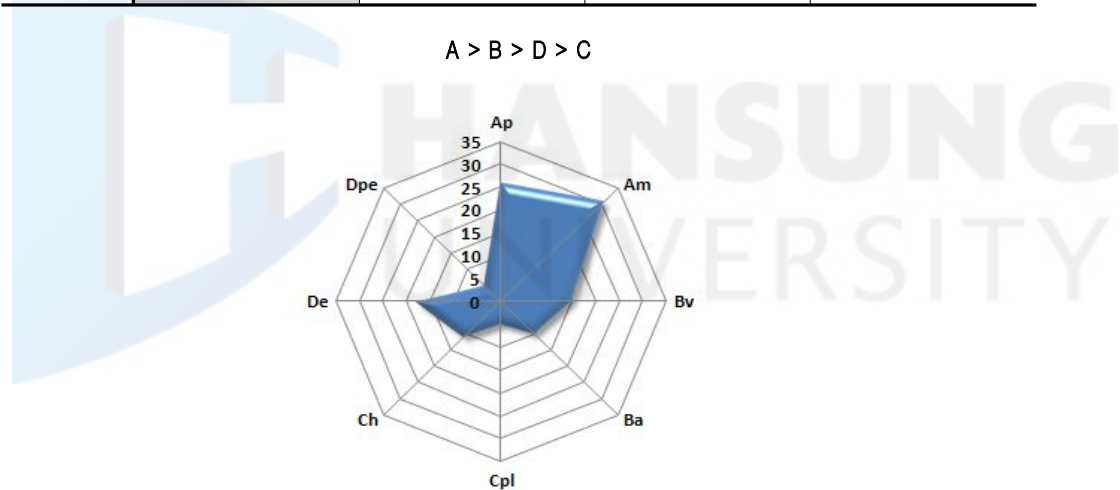
[그림 4-36] 신체 / 놀이영역 분석 그래프

신체 / 놀이영역은 직접적인 관람자의 체험을 위주로 유도되는 전시주제별 영역이다. [표 4-38]과 같이 C, D type의 전시매체 연출이 활발히 이루어졌으며, A, B type의 간접적 체험 또한 적절한 조화를 이루고 있다.

2.2.4. 사회 · 역사영역의 전시매체 표현특성

[표 4-39] 사회 · 역사영역의 전시매체 표현특성

박물관	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
가회	1	1	0	0	0	0	0	
경찰	3	2	3	3	0	2	0	1
김치	2	2	2	1	0	2	2	1
농업	3	3	2	1	0	2	3	0
떡	0	1	0	0	0	0	1	0
북촌생활사	0	4	0	0	0	0	4	0
삼성어린이	1	0	0	0	1	1	2	0
서울약령시 한의학	3	4	1	1	0	0	0	0
신문	1	1	1	0	0	0	0	1
어린이민속	0	0	0	0	2	0	5	0
웅기민속	0	2	0	0	0	0	0	0
한국전력전기	1	1	1	1	0	0	0	0
허준	3	3	0	0	0	1	0	0
화폐금융	8	7	5	3	2	3	1	2
Total	26	31	15	10	5	11	18	5
	57		25		16		23	



[그림 4-37] 사회·역사영역 분석 그래프

[표 4-39]과 같이 고정형태의 패널이나 모형 등의 시각적 매체의 전시 위주인 A type의 전시매체 연출이 월등히 집중되어있다. 전시주제의 특성상 그 시대의 사회와 역사를 관람자로 하여금 보여주는 것은 A type과 B type의 영상과 음향 전시 등의 한계점을 두고 있다. 하지만 A, B type의

전시매체 연출에 국한되지 않고, 새로운 매체의 도입 시도와 다양한 아이
템으로 인하여, 더 이상 사회 · 역사영역의 전시는 간접적 전시매체 연출
만이 아닌, 직접 적으로 관람자로 하여금 그 시대를 가보고, 느끼는 듯 한
감동을 주는 C, D type의 새로운 전시매체 연출의 구상이 필요하다고 본
다.

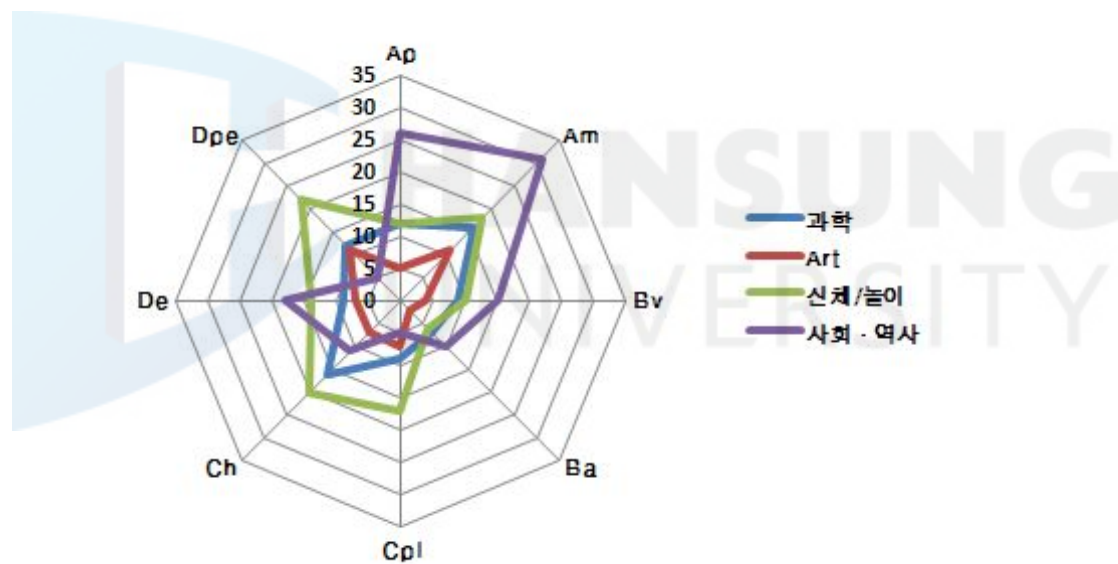


2.3. 박물관 전시주제별 전시매체 표현특성 결과

[표 4-40] 박물관 전시주제별 전시매체 표현특성 결과

전시 주제별 영역	A		B		C		D	
	V(Visual)		V+S(Sense)		V+S+A(Action)		V+S+A+T(Think)	
	panel	model	video	audio	playing	hand-on	experience	performance
과학	12	16	9	7	9	16	9	12
Art	5	11	4	2	7	7	7	11
신체 / 놀이	12	18	10	6	17	20	14	22
사회 · 역사	26	31	15	10	5	11	18	5
Total	55	76	38	25	38	54	48	50
	131		63		92		98	

$$A > D > C > B$$



[그림 4-38] 전시주제별 전시매체 표현특성 분석 그래프

2.4. 박물관 전시매체 / 전시주제별 표현 종합분석 결과

지금까지 서울 소재의 체험식 박물관 16곳을 대상으로 감각체험에 따른 전시매체 유형을 파악하여, 전시주제별 전시매체 연출기법을 알아보았다. 이에 따른 분석 결과로는 다음과 같다.

첫째, 전시매체 유형에 따른 유형기법 분석에서는 체험식 박물관 16곳을 대상으로 A, B, C, D type으로 분석해 본 결과 체험식 박물관은 전반적으로 A > D > C > B type 순으로 전시물을 패널 등으로 인하여 사진, 그림 자료 등을 이용한 보조적인 전시방법 및 모형, 디오라마 등으로 인한 현재에 없거나 가기 어려운 곳의 현장 또는 상황을 설명적으로 전시하는 간접적 전시 형태인 A type의 전시매체 활용이 가장 높게 사용됨을 알 수 있었다.

둘째, 전시주제별 전시매체 표현특성 분석에서는 과학영역, Art영역, 신체 / 놀이영역, 사회 · 역사영역으로 구분하여 각각의 주제에 따라 A, B, C, D type에 비율을 분석한 결과 과학영역은 관람자로 하여금 정보지식을 시각으로 체험 할 수 있는 A type의 고정형 전시형태가 높게 나타나고 있음을 알 수 있었으며, Art영역은 직접 관람자가 체험을 통하여 만들어보거나, 현장에 들어와 있는 듯 한 느낌을 가짐으로써 능동적으로 사고하며, 체험해 볼 수 있는 형태인 D type이 높게 나타나고 있었으며, 신체 / 놀이영역은 각종 도구를 만지고 조작하고 게임을 통하여 관람자로 하여금 사고력과 창의성을 발달시켜주는 C type이 가장 높게 나타남을 알 수 있었다. 사회 · 역사영역은 전시주제 특성 상 패널과 모형으로 인한 고정형 전시형태의 전시가 높게 나타나고 있음을 알 수 있었다.

셋째, 전시주제별 전시매체 표현특성을 분석한 결과 Art영역에는 pe(시연)형태, 신체 / 놀이영역에는 h(조작식)형태, 사회 · 역사영역에는 m(모델) 형태의 전시매체들이 사용됨에 따라 관람자로 하여금 정보전달과 이해력 향상에 가장 효과적이라 할 수 있겠다. 그러나 과학영역에서는 m(모델)형태의 전시매체들이 높게 나타남에 따라 영역의 특성에 맞는 관람자의 행태와 특성을 고려하여 이 영역에 효과적일 수 있는 직접적인 전시매체의 접목이 필요하다고 본다.

V. 설문조사 결과 및 분석

1. 설문조사 방법

설문조사는 2009년 11월 21일부터 12월 6일까지 실시하였으며, 156부의 설문지 중 응답자의 불성실과 누락으로 총 6매가 제외되었고, 이 중에서 유효설문 150매를 주요 분석 자료로 활용하였다.

설문의 내용은 일반적인 문항과 박물관 전시에 관한 문항으로 설문지를 회수하여 분석 자료로 사용하였다.

분석방법으로는 통계 프로그램 SPSS 12.0을 이용하였으며, 전체적인 특성을 파악하기 위해 각 설문문항의 분석은 빈도분석을 실시하여 설문지를 분석하였다.

2. 조사대상지 선정기준

본 연구에서 연구자가 선정한 박물관 3곳은 농업박물관, 롤링볼 뮤지엄, 별난물건 박물관을 선정하게 되었다.

선정기준으로는 설립 년도별, 규모별, 관람자가 능동적으로 사고하고 움직이며 판단하는 직접적인 체험전시 영역인 C, D type에 표현된 체험전시 매체 수, 이렇게 3가지로 분류하여 사례조사 대상지 16곳을 지정하고 분석하였기 때문에 16점 점수를 기준으로 최종적인 점수를 합산하여 가장 점수가 높게 분포되어진 3곳을 선정하여 설문조사를 실시하였다.

2.1. 조사대상 선정기준 구분 분석

조사대상 선정기준은 설립 년도별, 규모별, 체험전시 매체 수 별로 구분하여 분석을 실시하였으며 분석 결과는 [표 5-1]과 같다.

[표 5-1] 조사대상 선정기준 구분 분석

	이름	설립 년도	점수	규모 (㎡)	점수	체 험 매 체 수	점수
M1	가회박물관	2002	8	132	1	1	1
M2	경찰박물관	2005	14	1378	10	8	11
M3	김치박물관	2000	4	561	4	5	9
M4	농업박물관	2005	14	3455	16	5	9
M5	떡박물관	2002	8	495	3	3	3
M6	롤링볼뮤지엄	2007	16	974	9	9	13
M7	별난물건박물관	2005	14	677	8	14	14
M8	북촌생활사박물관	2003	10	274	2	7	10
M9	삼성어린이박물관	1995	2	2314	15	27	16
M10	서울약령시한의약박물관	2006	15	1550	11	4	6
M11	신문박물관	2000	4	601	5	4	6
M12	어린이민속박물관	2003	10	648	6	9	13
M13	웅기민속박물관	1993	1	660	7	5	9
M14	한국전력전기박물관	2001	6	1930	14	3	3
M15	허준박물관	2005	14	1792	13	4	6
M16	화폐금융박물관	2001	6	1650	12	19	15

설립 년도별 구분은 롤링볼 뮤지엄이 2007년도에 설립되어져 가장 최근에 설립되어졌으며, 건물 규모는 농업박물관이 B1~2층 건물로서 가장 큰 규모를 자랑하고 있었다. 직접적으로 관람자가 움직이며 사고하고, 판단하며 체험할 수 있는 C, D type의 전시매체 수는 삼성어린이 박물관이 가장 많은 수를 차지하고 있으며 활동적인 체험전시 관람을 이루고 있었다.

2.2. 조사대상 선정기준 분석 결과 나열

[표 5-1]에서 3가지 구분 사항들을 점수 크기에 따른 분포로 나열하여 종합하면 [표 5-2]과 같다.

[표 5-2] 조사대상 선정기준 구분 분석 결과 나열

	이름	설립년도 점수	규모 점수	매체수 점수	합계
M4	농업박물관	14	16	9	39
M6	롤링볼뮤지엄	16	9	13	38
M7	별난물건박물관	14	8	14	36
M2	경찰박물관	14	10	11	35
M9	삼성어린이박물관	2	15	16	33
M15	허준박물관	14	13	6	33
M16	화폐금융박물관	6	12	15	33
M10	서울약령시한의약박물관	15	11	6	32
M12	어린이민속박물관	10	6	13	29
M14	한국전력전기박물관	6	14	3	23
M8	북촌생활사박물관	10	2	10	22
M3	김치박물관	4	4	9	17
M13	용기민속박물관	1	7	9	17
M11	신문박물관	4	5	6	15
M5	떡박물관	8	3	3	14
M1	가회박물관	8	2	1	11

조사대상 선정기준인 3가지 항목 설립 년도별, 규모별, 체험전시 매체 수별로 구분하여 점수에 따른 크기별로 나열하면 [표 5-2]과 같이 농업 박물관, 롤링볼 뮤지엄, 별난물건 박물관이 가장 높은 점수로 조사되어졌다.

이에 본 연구자는 가장 높은 점수를 분포하고 있는 3곳을 선택하여 설문조사를 실시하는 것이 가장 객관적이고, 적합하다고 생각되어 설문조사를 실시하였다.

3. 설문조사 결과 및 분석

3.1. 응답자 일반적 사항

설문조사 문항 중 응답자에 대한 일반적인 사항에 대한 통계는 빈도분석을 실시하였으며 그 결과는 다음 [표 5-3]과 같다.

[표 5-3] 응답자 일반적 사항 분석

항목		빈도	퍼센트(%)
성별	남자	71	48.0
	여자	79	79.0
	합계	150	100.0
직업	초등학생	9	6.0
	중학생	27	18.0
	고등학생	20	13.3
	대학생(대학원생)	32	21.3
	직장인	29	19.3
	기타	33	22.0
	합계	150	100.0
연령	10대 이하	3	2.0
	10대	53	35.3
	20대	36	24.0
	30대	38	25.3
	40대	15	10.0
	50대 이상	5	3.33
	합계	150	100.0
관람목적	연구	7	4.7
	학습	54	36.0
	취미	12	8.0
	여가	36	24.0
	여행 / 관광	18	12.0
	기타	23	15.3
	합계	150	100.0
일행여부	1명	29	19.3
	2명	65	43.3
	3명	46	30.7
	4명	5	3.3
	5명	3	2.0
	기타	2	1.3
	합계	150	100.0

성별분류는 응답자 150명 중 여자가 79%로 74%의 남자보다 높게 나타났다.

직업별로는 직장인이 22.7%로 가장 많이 분포되었고, 대학생(대학원생) 21.3%, 중학생 20.0%, 기타 16.7%, 고등학생 13.3%, 초등학생 6.0%로 조사되었다.

연령별로는 10대가 35.3%로 가장 많이 분포되었고, 30대 25.3%, 20대 24.0%, 40대 10.0%, 50대 이상 3.3%, 10대 이하 2.0%의 순으로 조사되었다.

관람목적별로는 학습이 36.0%로 가장 많이 분포되었고, 여가생활 24.0%, 가타의견이 23.0%, 여행 / 관광 12.0%, 취미 8.0%, 연구 4.7%로 조사되었다.

일행과의 동행여부는 2명에서 박물관 관람을 하는 경우가 43.3%로 가장 많이 분포되었고, 3명 30.7%, 1명 19.3%, 4명 3.3%, 5명 2.0%, 기타 단체 관람으로 인한 동행여부가 1.3%로 조사되었다.

3.2. 전시에 관한 사항

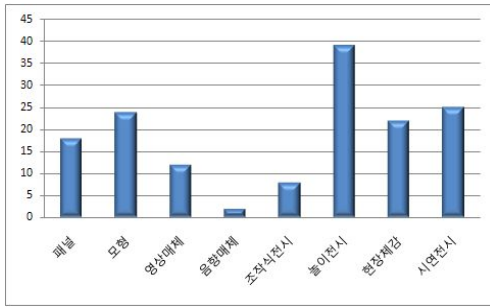
본 항목에서는 박물관 내 체험 전시공간의 이용 현황 실태를 파악하고자 체험전시공간을 이용해 본 경험에 대한 조사를 실시하였다.

3.2.1 관람자의 인식에 대한 사항

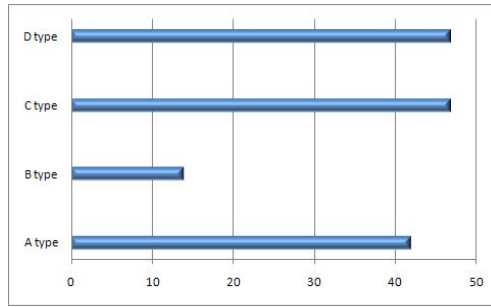
[표 5-4] 관람자의 전시물 이해도 설문결과

항목	패널	모형	영상매체	음향매체	조작식 전시	놀이 전시	현장 체감	시연 전시	합계
전시물을 이해하는데 가장 도움을 준 것은 무엇입니까?	18 (12%)	24 (16%)	12 (8%)	2 (1.3%)	8 (5.3%)	39 (26%)	22 (14.7%)	25 (16.7%)	150 (100%)

[표 5-4]과 같이 전시물을 이해하는데 가장 도움을 준 매체에 대한 질문에 놀이전시가 26.0%로 가장 높게 분포되어 있었고, 시연전시 16.7%, 모형 16.0%, 현장체감 14.7%, 패널 12.0%, 영상매체 8.0%, 조작식 전시 5.3%, 음향매체 1.3%로 조사되었다.



[그림 5-1] 전시매체 이해도



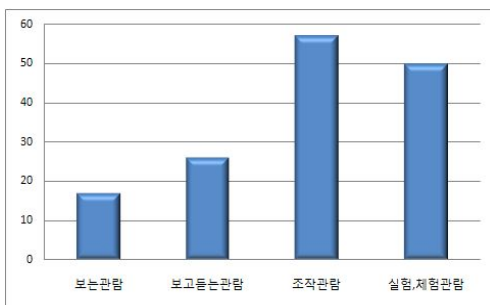
[그림 5-2] Type별 분류

[그림 5-1]과 같이 전시매체에 따른 이해도 분포를 그래프로 표현하였고, [그림 5-2]과 같이 A, B type의 고정형 전시보다 C, D type의 직접적인 체험전시 매체가 관람자의 전시관람 이해에 도움이 되는 것으로 조사되었다.

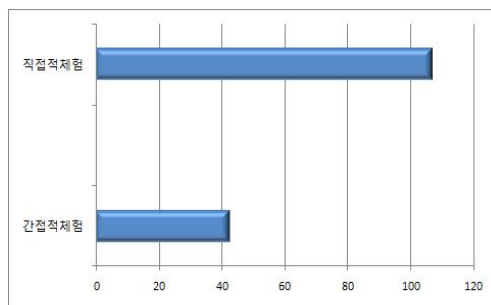
[표 5-5] 관람자의 흥미도 설문결과

항목	보는 관람	보고, 듣는 관람	조작 관람	실험, 체험관람	합계
가장 흥미로운 전시방법?	7 (4.7%)	10 (6.7%)	71 (47.3%)	62 (41.3%)	150 (100%)

[표 5-5]과 같이 가장 흥미롭다고 느껴지는 전시방법의 설문에 조작으로 인한 관람이 47.3%로 가장 높게 분포되어 있었고, 실험과 체험을 통한 관람이 41.3%, 보고, 듣는 관람 6.7%, 보는 관람이 4.7%로 조사되었다.



[그림 5-3] 전시매체 흥미도



[그림 5-4] 체험별 흥미도

[그림 5-3]과 같이 전시매체에 흥미에 따른 분류를 그래프로 표현하였고, [그림 5-4]과 같이 보고, 듣는 고정형 전시의 간접적 체험보다 직접 조작하고, 행동하며 움직이는 직접적 체험전시 방법이 관람자로 하여금 흥미를 더 유발시키는 것으로 조사되었다.

[표 5-6] 관람자의 인식도 설문결과

항목	있다	없다	합계
가장 기억에 남는 전시물이 있습니까?	69 (46%)	81 (54%)	150 (100%)

[표 5-6]과 같이 가장 기억에 남는 전시물 여부의 질문에 없다는 응답이 54.0%, 있다는 응답이 46.0%로 전시물의 기억에 대한 인식이 없다는 부분에 높게 분포되었다.

설문조사 중 기억에 남는 전시물이 없다고 응답한 관람자들은 전시를 통해 흥미와 재미 그리고 감동을 전달받지 못하고 동선에 이끌려 관람만을 이루기 때문에 전시물에 대한 기억이 정확히 인식되지 못한다고 조사되었다.

반면, 기억에 남는 전시물이 있다고 응답한 관람자들은 대부분 직접적인 체험인 C, D type의 전시매체에 대한 기억이 인식되고 있었다. 이는 관람자로 하여금 자기 스스로 능동적으로 흥미를 가지며 이끌려 전시매체와 소통하여 재미와 감동을 전달받았기 때문에 전시매체에 대한 인식이 확실히 기억되면서 가장 많이 인식이 되었다고 조사되었다.

3.2.2. 전시매체 이해도에 대한 사항

[표 5-7] 패널, 모형의 전시관람 설문결과

항목	매우 도움이 되었다	도움이 되었다	보통이다	별로 도움이되지 않았다	전혀 도움이되지 않았다	합계
패널, 모형을 통한 전시관람의 효과?	17 (11.3%)	67 (44.7%)	48 (32%)	13 (8.7%)	5 (3.3%)	150 (100%)

[표 5-7]과 같이 A type의 패널, 모형의 전시 관람을 통한 효과에 대한 설문에 도움이 되었다는 응답이 44.7%로 가장 높게 분포되었고, 전체적 분포로는 도움이 되었다는 부분의 응답이 56.0%를 차지하였고, 보통이다 32.0%, 도움이 되지 않았다는 응답이 12.0%로 조사되었다.

[표 5-8] 영상 / 음향매체 전시관람 설문결과

항목	매우 도움이 되었다	도움이 되었다	보통이다	별로 도움이되지 않았다	전혀 도움이되지 않았다	합계
영상/음향매체 전시관람의 효과?	22 (14.7%)	63 (42%)	52 (34.7%)	11 (7.3%)	2 (1.3%)	150 (100%)

[표 5-8]과 같이 B type의 영상 / 음향매체의 전시 관람을 통한 효과에 대한 설문에 도움이 되었다는 응답이 42.0%로 가장 높게 분포되었고, 전체적 분포로는 도움이 되었다는 부분의 응답이 56.9%를 차지하였고, 보통이다 34.7%, 도움이 되지 않았다는 응답이 8.6%로 조사되었다.

[표 5-9] 조작식 / 놀이 전시관람 설문결과

항목	매우 도움이 되었다	도움이 되었다	보통이다	별로 도움이되지 않았다	전혀 도움이되지 않았다	합계
조작식/놀이 전시관람의 효과?	43 (28.7%)	68 (45.3%)	37 (24.7%)	2 (1.3%)	0 (0%)	150 (100%)

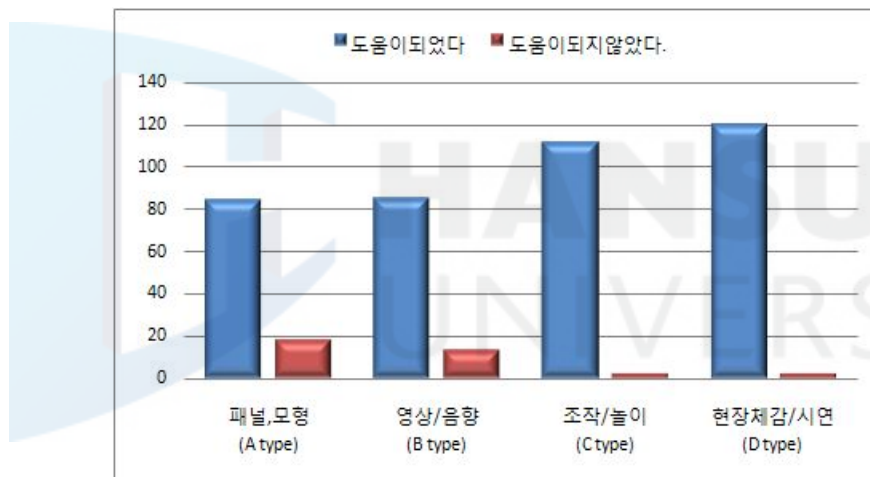
[표 5-9]과 같이 C type의 조작식 / 놀이 전시 관람을 통한 효과에 대한 설문에 도움이 되었다는 응답이 45.3%로 가장 높게 분포되었고, 전체적 분포로는 도움이 되었다는 부분의 응답이 74.0%를 차지하였고, 보통이다 24.7%, 도움이 되지 않았다는 응답이 1.3%로 조사되었다.

[표 5-10] 현장체험 / 시연 전시관람 설문결과

항목	매우 도움이 되었다	도움이 되었다	보통이다	별로 도움이되지 않았다	전혀 도움이되지 않았다	합계
현장체험/시연 전시관람의 효과?	52 (34.7%)	68 (45.3%)	28 (18.7%)	2 (1.3%)	0 (0%)	150 (100%)

[표 5-10]과 같이 D type의 현장체험 / 시연 전시 관람을 통한 효과에 대한 설문에 도움이 되었다는 응답이 45.3%로 가장 높게 분포되었고, 전체적 분포로는 도움이 되었다는 부분의 응답이 80.0%를 차지하였고, 보통이다 18.7%, 도움이 되지 않았다는 응답이 1.3%로 조사되었다.

전시매체 A, B, C, D type의 관람효과에 대한 설문결과는 다음 [그림 5-5]과 같다.



[그림 5-5] Type별 관람효과

[그림 5-5]과 같이 직접적인 체험인 C, D type이 관람자의 전시매체에 대하여 도움이 되었다는 응답이 간접적인 체험인 A, B type 보다 높게 분포되었다. 또한 간접적인 체험인 A, B type이 직접적인 C, D type보다 도움이 되지 않았다는 응답이 높게 분포되어지면서 전시매체 도움에 대한 상관성에 대하여 비례하고 있다.

[표 5-11] 직접적인 경험을 통한 전시관람 설문결과

항목	매우 도움이 되었다	도움이 되었다	보통이다	별로 도움이되지 않았다	전혀 도움이되지 않았다	합계
직접경험을 통한 전시의 이해도?	75 (50%)	63 (42%)	11 (7.3%)	1 (0.7%)	0 (0%)	150 (100%)

[표 5-11]과 같이 C, D type의 직접적인 경험을 통하여 전시를 관람하는 체험식 전시의 이해도에 대한 설문에 도움이 되었다는 전체적인 응답이 92.0%로 거의 모든 부분에 분포하며 직접적인 경험을 통한 전시매체 연출이 관람자의 전시 이해도에 많은 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다.

[표 5-12] 조작의 편의성 설문결과

항목	매우쉽다	조금쉽다	적당하다	조금어렵다	매우어렵다	합계
조작 방법은 쉬웠습니까?	30 (20%)	30 (20%)	73 (48.7%)	17 (11.3%)	0 (0%)	150 (100%)

[표 5-12]과 같이 직접적인 조작방법을 통한 체험전시 매체 연출에 대한 편의성에 대한 설문에 적당하다는 48.7%의 응답이 가장 높게 분포되었고, 전체적인 분포로는 쉽다는 응답이 40.0%를 차지하였고, 조금 어렵다는 응답이 11.3%로 나타나 조작의 편의성에 대한 개선의 여지가 필요하다고 본다.

[표 5-13] 체험전시 매체의 수 설문결과

항목	매우많다	많은편이다	적당하다	적은편이다	매우적다	합계
체험전시매체의 수는 어떻습니까?	4 (2.7%)	37 (24.7%)	63 (42%)	39 (26%)	7 (4.7%)	150 (100%)

[표 5-13]과 같이 전시 전반에 걸쳐 체험전시 매체의 수에 대한 설문에 적당하다는 42.0%의 응답이 가장 높게 분포되었고, 전체적인 분포로는 쉽다는 응답이 40.0%를 차지하였고, 조금 어렵다는 응답이 11.3%로 나타나

조작의 편의성에 대한 개선의 여지가 필요하다고 본다.

[표 5-14] 체험전시 매체의 인식 설문결과

항목	매우그렇다	그렇다	보통이다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	합계
체험전시 매체를 찾기 쉬웠습니까?	4 (27%)	50 (33.3%)	65 (43.3%)	30 (20%)	1 (0.7%)	150 (100%)

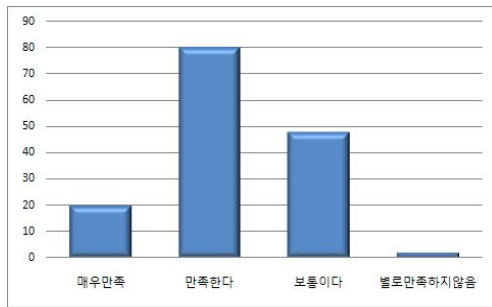
[표 5-14]과 같이 통한 체험전시 매체 연출에 대한 시·지각 인식에 대한 설문에서 보통이라는 43.3%의 응답이 가장 높게 분포되었고, 전체적인 분포로는 찾기 쉬웠다는 응답이 60.0%를 차지하였고, 반면 찾기 쉽지가 않았다는 응답도 20.7%로 나타나 체험전시 시·지각적 인식에 대한 개선의 여지가 필요하다고 본다.

3.2.3. 전시매체 만족도에 대한 사항

[표 5-15] 전시주제 만족도 설문결과

항목	매우 만족한다	만족한다	보통이다	별로만족 하지않는다	전혀만족 하지않는다	합계
전시주제는 만족스러웠습니까?	20 (13.3%)	80 (53.3%)	48 (32%)	2 (1.3%)	0 (0%)	150 (100%)

[표 5-15]과 같이 전시주제에 대한 만족도 설문결과 만족하고 있다는 응답이 53.3%로 가장 높게 분포되었고, 전체적 분포로는 만족한다는 응답이 66.6%를 차지하였고, 보통이다 32.0%, 만족하지 않는다는 응답이 1.3%로 조사되었다. [그림 5-6]



[그림 5-6] 전시주제 만족도



[그림 5-7] 체험전시 흥미도

[표 5-16] 체험전시 흥미도 설문결과

항목	매우 흥미롭다	흥미롭다	보통이다	별로 재미없다	전혀 재미없다	합계
체험전시 흥미도는 어떨습니까?	25 (16.7%)	95 (63.3%)	25 (16.7%)	5 (3.3%)	0 (0%)	150 (100%)

[표 5-16]과 같이 체험전시의 흥미에 대한 설문결과 흥미롭다는 응답이 63.3%로 가장 높게 분포되었고, 전체적 분포로는 흥미롭다는 응답이 80.0%를 차지하였고, 보통이다 16.7%, 재미없다는 응답이 3.3%로 조사되었다. [그림 5-7]

3.3. 설문조사 결과

서울소재를 중심의 체험전시 박물관을 이용하는 관람자를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문지를 통하여 체험전시 박물관을 이용하는 관람자의 일반적인 사항과 박물관 내의 전시매체를 통한 이용자 관람의 인식과 이해도, 만족도 등을 알 수 있었다.

설문지의 내용을 분석한 결과를 종합해 보면 다음과 같다.

첫째, 설문조사 응답자의 일반적 사항으로는 성별은 여자의 비율이 가장 높았으며, 직업은 기타의 응답이 높았다. 연령대는 10대가 가장 높았으며,

관람목적은 학습을 위한 목적, 관람을 위한 동행여부는 2명이 가장 높았다. 일반적인 사항을 종합적으로 보았을 때 학부모가 아직은 혼자 관람하기 미숙한 아이들과 함께 동행을 하여 관람을 하는 경우가 가장 많은 것으로 조사되었다.

둘째, 설문조사 중 전시에 관한 사항으로는 직접적인 체험으로 인한 전시 관람이 관람자의 이해와 흥미, 만족 모든 부분에서 간접적인 고정형 전시보다 높게 조사되었다. 이는 눈으로 보고, 듣는 것만이 아닌 관람자 스스로 경험을 통하여 얻어지는 결과이기 때문에 관람자로 하여금 재미와 감동을 통하여 기억되며 이해하고, 만족하고 있었다. 하지만 아직까지는 체험전시 매체의 조작의 편의성과 매체의 수, 인식 등은 설문조사 결과 개선의 여지가 필요하다고 생각되어 더욱더 쉽고, 많은 체험의 기회를 제공하며, 시·지각적으로 관람자로 하여금 빨리 인식될 수 있는 체험전시 매체의 도입의 필요하다고 본다.

셋째, 체험전시와 관련하여 불편사항이나 개선방안 등의 응답 결과 전시 매체의 재미와 다양성 추가, 전시매체 수의 증가, 고장 및 파손 보수 등 여러 가지 체험전시 매체의 프로그램 측면과 시설, 안전관리, 유지보수 등의 문제점 개선방안 등이 필요하다고 본다.

V. 결론 및 제언

관람객과 직접적인 의사소통으로서의 매개체적인 전시는 박물관에서 있어서 가장 필수적인 요소 중의 하나이다. 이것은 관람자로 하여금 다양한 의사소통과 학습을 발생시키는 요건이다. 이러한 전시매체 유형에는 여러 가지 방법이 있지만 관람객의 흥미와 호기심을 자극시킬 수 있는 형태로는 체험전시를 들 수 있다. 단순히 일반적인 관람을 통해 지식을 얻는 전시방식은 관람객으로 하여금 흥미를 유발시킬 수 없기 때문에 관람객이 직접 체험하며 흥미를 느낄 수 있는 대상으로서 전시연출이 이루어져야 한다고 생각된다. 이것은 체험형 전시를 통해 관람객에게 새로운 것을 발견하는 재미와 통찰력을 키워주며 그들을 자극하여 가치 있는 교육적 효과를 얻을 수 있게 될 것이다.

이에 본 연구는 서울소재를 중심으로 박물관 내에 체험전시를 이루고 있는 박물관 16곳의 분석을 통하여 체험전시 매체의 유형과 전시주제별 특징 등을 파악하고, 체험전시의 문제점에 대해 알아보며, 설문조사를 통하여 체험전시 박물관 이용자의 인식과 만족도 등을 분석하여 서울소재를 중심으로 체험전시를 적용하고 있는 박물관으로서의 활용 방안을 제시하고자 한다.

위와 같은 연구 방법을 통해 얻어진 결론을 다음과 같이 3가지 유형으로 분류하고 종합하려 한다.

첫째, 서울소재 중심의 박물관 내 체험전시를 적용한 16곳을 대상으로 전체적인 전시유형의 일반적 특징을 조사하였다.

둘째, 분석을 통해 문제점을 도출하였다.

셋째, 서울소재를 중심으로 체험전시를 적용한 박물관의 앞으로 나아갈 개선방안을 제안하며 3가지로 분류하여 본 연구의 결론을 종합하고자 한다.

서울소재 중심의 박물관 내 체험전시를 적용한 16곳을 대상으로 전체적인 전시매체 유형의 특징을 설명하면 다음과 같다.

첫째, 서울소재 중심의 체험전시를 적용한 박물관 16곳 내의 전시매체 유형을 TYPE별로 구분하여 분석한 결과 **A(패널, 모형) > D(현장체험, 시연) > C(놀이, 조작) > B(비디오, 오디오)** type 순으로 표현되었다. 실질적으로 본 연구에서 관람자로 하여금 능동적으로 움직이며 체험을 유도하게 하는 직접적 체험이라 여기는 C, D type의 크기별 분석을 보게 되면 D type이 C type보다 크게 분포되어져 있음을 알 수 있다. 직접적 체험인 C, D type별 요소의 분포를 보게 되면 C type의 경우 조작식(hand-on) 전시매체가 놀이(playing) 전시매체 연출기법 보다 많이 분포되어져 있어서 퀴즈나 게임, 놀이 등 관람자로 하여금 재미를 통한 즐거움을 유도시키는 전시매체 보다는 직접적으로 손을 통하여 만져보고 조작을 통하여 감지하는 전시매체의 표현이 앞서고 있음을 알 수 있다. 또한 D type의 경우 현장의 감동을 영화세트장, 재래시장 등 생생하게 재현을 연출하는 현장체험(experience) 전시매체 연출이 도자기공예, 벽화그리기 등 체험학습을 통해 관람객으로 하여금 전시효과를 높일 수 있는 시연(performance) 전시매체 연출보다 높게 분포되고 있음을 알 수 있다.

둘째, 전시주제별 전시매체의 표현특성을 설명하면 다음과 같다.

박물관 전시영역별 주제현황을 과학영역, Art영역, 신체 / 놀이영역, 사회·역사영역 이렇게 4가지로 분류하였고, 전시매체 표현 특성별로는 사회·역사 = 신체 / 놀이 > 과학 > Art 순으로 나타났다.

과학영역의 전체적인 전시매체 표현특성은 **A(패널, 모형) > C(놀이, 조작) > D(현장체험, 시연) > B(비디오, 오디오)** type 순으로 표현되었다. 직접적 체험이라 여기는 C, D type의 전시매체 연출이 활발히 이루어졌으며 C type의 조작식(hand-on) 전시매체, D type의 시연(performance) 전시매체 연출이 많이 분포되고 있었다.

Art영역의 전체적인 전시매체 표현특성은 **D(현장체험, 시연) > A(패널, 모형) > C(놀이, 조작) > B(비디오, 오디오)** type 순으로 직접적인 체험인 D type의 전시가 가장 많이 표현되어졌으며 그 중에서도 체험학습을

통해 관람객으로 전시효과를 높일 수 있는 시연(performance) 전시매체 연출이 많이 분포되어졌다. C type에서는 놀이(playing) 전시매체와 조작식(hand-on) 전시매체 연출이 동률을 이루며 표현되어지고 있었다.

신체 / 놀이영역의 전체적인 전시매체 표현특성은 C(놀이, 조작) > D(현장체험, 시연) > A(패널, 모형) > B(비디오, 오디오) type 순으로 영역의 특성상 자신의 신체 일부와 놀이를 통하여 관람자로 하여금 움직이며 만지고 조작하고 체험할 수 있는 직접적인 체험요소인 C, D type의 전시매체 연출이 활발히 표현되어지고 있었다. C type의 조작식(hand-on) 전시매체, D type의 시연(performance) 전시매체 연출이 가장 높게 분포되어지며 표현되었다.

사회 · 역사영역의 전체적인 전시매체 표현특성은 A(패널, 모형) > B(비디오, 오디오) > D(현장체험, 시연) > C(놀이, 조작) type 순으로 사회와 역사를 모형과 패널 전시매체로 집중적으로 표현되어지고 있었으며 직접적인 체험요소인 C, D type으로 표현되어 지기에는 여러 가지 조건에서 국한되어지고 한계점을 나타내고 있어 많은 부분에서는 표현되어 지지는 못하였지만 C type의 조작식(hand-on) 전시매체 D type의 현장체험(experience) 전시매체 연출이 높게 분포되고 있었다.

셋째, 설문조사를 통해 전시매체에 따른 이용자의 만족도와 이해 정도를 종합해보면 전시매체에 대한 이용자의 이해 · 만족 정도가 일반 고정형 전시매체 보다 체험식 전시매체에 높게 나타났다. 이는 체험식 전시매체 연출이 이용자에게 필요한 정보를 스스로 선택하게 하고 원하는 정보를 얻게 함으로써 전시 공간에서 정보를 구하고자 하는 이용자의 요구에 부합된 것이라 할 수 있다. 또한 이용자에게 제공하고자 하는 내용을 충분히 전달할 수 있음과 동시에 이에 따라 이용자의 전시 내용에 대한 이해 · 만족 정도를 높여 주고 있음을 알 수 있다.

분석을 통해 도출된 문제점은 다음과 같다.

직접적 체험인 C, D type의 부분 요소별 문제점을 제기하였다.

첫째, 조작식(hand-on) 전시의 문제점은 관람자로 하여금 전시물을 조립,

해체, 조작하거나 직접 만져보는 행위를 통하여 전시물의 손실 및 파손, 돌출 부위의 노출 및 마모로 인한 안전사고 및 기능상의 문제점과 관람자의 계속적인 전시물 접촉으로 인한 감염과 오염, 청결상태의 유지 불찰 등 위생상의 문제점을 도출하고 있었다.

둘째, 전시내용을 소재로 한 게임이나 퀴즈, 놀이형태의 관람의 방법인 놀이(playing) 전시의 문제점은 수준별 난이도의 부재이다. 게임이나 퀴즈, 놀이 거의 모든 항목에서 어린이 연령대를 기준으로 수준의 난이도를 통하여 전시매체 연출이 표현되어 지면서 어린이 연령대들만이 관심을 가지고 놀이 전시에만 집중하게 되며, 다른 연령대의 관람자들은 재미와 흥미를 잃게 되어 놀이 전시매체에 대한 체류시간이 짧아지고 사용자의 연령대 기준이 국한되어지고 있다. 따라서 다양한 연령대별 놀이 전시매체에 대한 수준별 난이도 조정으로 인하여 모든 연령대들이 수준별 난이도에 맞추어 전시매체 참여의 기회를 제공 받아야겠다.

셋째, 실제 현장을 재현하여 체험할 수 있게 연출하는 현장체감(experience) 전시의 문제점은 다양한 전시매체 연출의 표현이 이루어지지 않는 단순함이다. 모든 부분에서 현장체감 전시매체의 연출이 이루어졌던 공간은 모형을 통하여 실제 스케일에 맞추어 제작하여 재현하는 방법을 표현하고 있었다. 이는 현장체감 전시매체의 표현의 한계점으로 다양한 디지털 미디어와 전시매체 연출의 융합으로 인한 가상현실 공간 재현 등 다채로운 전시매체 연출 표현기법이 필요하겠다.

넷째, 체험학습을 통해서 관람객으로 하여금 전시효과를 극대화 시킬 수 있는 시연(performance) 전시의 문제점은 운영적 측면으로 인한 전시 관람기회의 감소이다. 시연 전시는 체험학습을 통한 실습의 기회를 제공하기 때문에 그 분야의 전문가를 필요로 한다. 하지만 전문가는 매 시간마다 교육을 진행할 수 없기 때문에 교육 시간을 정해놓고 진행을 하거나 단체 예약을 받고서 교육을 하기 때문에 일반 관람자로서는 시간을 확인하지 않고 방문하였을 경우에는 기다리거나 시간을 낭비하게 되어 체험학습의 기회를 제공 받지 못하는 경우가 발생하게 된다. 또한 시연 전시의 문제점으로는 거의 모든 경우 유료로 운영하기 때문에 관람자로 하여금 전시관

람 기회의 제공을 관람자 스스로 선택하게 만드는 문제점을 제시하고 있다.

본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 직접적인 체험전시 매체의 수를 확충해야 한다.

이는 관람자로 하여금 다양하고 흥미로운 전시 관람을 가능하게 하는 체험전시 매체를 골고루 다양하게 지원함으로써 관람자가 전시에 관한 체험을 스스로 선택할 수 있는 기회를 더욱더 풍부하게 제공하고 있다는 것을 알 수 있게 만들어 주어야 한다. 이로 인해 더욱 적극적인 전시 참여를 유도하게 함으로써 전시 체험에 있어 관람자와 전시매체와의 의사소통이 더욱더 원활이 이루어 질 수 있도록 가능하게 하여 관람자의 만족도를 높여 주어야 한다.

둘째, 관람자로 하여금 체험전시 매체의 시·지각적 확실한 인식을 심어 주어야 한다.

다양한 뉴미디어 콘텐츠와 시스템이 복합적으로 구성되는 환경을 구축하고, 참여하는 체험자의 관계 또한 연구해 보아야 한다. 새로운 기술의 개발과 동시에 체험자로 하여금 가장 필요로 하는 사항으로는 체험을 통한 관람자와 전시매체의 원활한 의사소통과 인터랙션 디자인을 필요로 한다. 이를 위해서는 새로운 기술의 특정한 효과로써 연출환경을 구성하는 것이 아닌 기술과 창의적인 기획의 융합을 고민하는 것과 전시연출 환경을 체험하는 관람자를 연결해 줄 수 있는 연구방법을 통하여 관람자와 전시매체 연출에 상호작용이 이루어져야 한다.

셋째, 관리·운영적인 측면의 개선이다.

박물관 내의 획일적인 전시매체의 도입과 연출을 표현하는 것도 중요하지만 도입되어지고 연출되어져 있는 전시매체를 어떻게 계획적이고 체계적으로 운영하고 관리할 것인지를 생각하는 것 또한 대단히 중요한 부분이다.

체험전시 매체는 다양한 디지털 미디어 매체의 도입으로 인하여 소프트웨어의 매뉴얼 조작과 Upgrade 등 전문 엔지니어 인력이 필요하므로 수리기술자와 운영관리를 전문적으로 다룰 수 있는 보존 역할의 양성이 필

요하다.

넷째, 새로운 첨단매체의 기술적인 도입이 필요하다.

첨단기술의 발전과 함께 계속적으로 기술이 개발되고 있으며, 기술과 디자인의 접목으로 관람자의 감성적인 요구의 이해와 관람자 어느 누구나 제한 없이 접근 가능하며 가장 이상적인 체험 환경을 만들어야한다. 기술 개발과 다양한 획기적인 응용력의 도입으로 전시환경은 시간적 · 공간적 한계에서 벗어나 새로운 개념의 영역으로 발돋움 해 나아가야한다.

본 논문을 통해 살펴본 바와 같이 박물관의 전시매체의 기능이 단순히 보고, 듣는 기능 위주로써의 의미만을 지녔던 과거와는 달리 고정형 전시에서 탈피하며 관람자로 하여금 직접 능동적으로 움직이며, 체험하고, 사고하는 체험전시 위주의 박물관 전시 관람으로 확대되며 요구되어지고 있다. 이러한 박물관의 요구를 반영할 수 있는 서울소재 중심의 박물관 내 체험전시를 적용한 전시매체를 도입함으로써 관람자들로 하여금 더욱더 쉽고, 재미있고, 흥미를 느끼며 다양한 체험을 통해 전시 관람의 효과가 확대되기를 기원하며 새로운 교류의 장으로 인식되어 더욱더 폭 넓은 전시공간으로 발전할 수 있기를 기대한다.

위와 같은 결론으로 서울소재 중심의 체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 현황을 파악해 보았으며, 사례조사와 설문조사를 통하여 결론을 도출하였으나 더 나은 방안을 제시하기 위해서는 후속 연구들이 이루어져야 할 것이다.

【 참고문헌 】

단행본

1. 국립중앙과학관, 『전시기법 연구집』, 국립중앙과학관, 1995
2. 국립중앙과학관, 『전시이론과 기법 연구집』, 국립중앙과학관, 1996
3. 국성하, 『우리 박물관의 역사와 교육』, 해안, 2007
4. 김재현, 『첨단 체험문화 창출 방안에 관한 연구』, 국립중앙과학관, 2002
5. 김종대 외, 『박물관 교육의 이론과 실제』, 문음사, 2009
6. 김주환, 『디지털 미디어의 이해』, 생각의 나무, 2008
7. 김태규, 『박물관 체험여행』, 웰북, 2008
8. 마이클 벨처, 신자은 / 박윤옥 옮김, 『박물관 전시의 기획과 디자인』, 예경, 2006
9. 문영수, 『전시학개론』, 한국국제전시회, 1999
10. 문화체육관광부, 『박물관 내 전시 및 수장 공간의 공조환경 기준 연구』, 문화체육관광부, 1996
11. 서일본공고건축연맹, 채영국 엮음, 『박물관 미술관 - 전시설계와 새로운 이해』, 역사공간, 2006
12. 심낙훈 / 오선미, 『마케팅을 위한 전시디자인』, 국제어학연구소, 2005
13. 이보아, 『박물관학 개론』, 김영사, 2002
14. 이영진 외, 『박물관 전시의 이해』, 학문사, 2000
15. 이희승 / 김기홍, 『전시산업론』, 대왕사, 2008
16. 존 포크 / 린 디어킹, 노용 옮김, 『박물관 교육의 기본』, 미진사, 2007
17. 최준혁, 『박물관 전시공간의 동선계획 및 관람행태 특성』, 한국학술정보, 2008
18. 캐롤린 핸들러 밀러, 이연숙 외 엮음 『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006
19. 환경부, 『체험 환경교육의 이론과 실제』, 환경부, 2002

학위논문 및 학술보고서

1. 강미성, 「뮤지엄 로비공간에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 학위논문, 2006
2. 박혜진, 「감각각적 체험을 위한 박물관 전시 연출에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 학위논문, 2007
3. 김민정, 「감성체험전시의 표현방식에 관한 연구」, 중앙대학교 석사 학위논문, 2006
4. 김원길, 「전시공간의 감성 인터페이스 향상을 위한 매체 연출특성에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 학위논문, 2003
5. 류시혁, 「체험 마케팅을 적용한 플래그쉽 스토어의 특징 분석」, 건국대학교 석사 학위논문, 2009
6. 박지현, 「관람객의 적극적인 참여를 유도하는 체험 전시물의 연구」, 이화여자대학교 석사 학위논문, 2005
7. 서경희, 「감각체험이 적용된 어린이 예술문화 체험에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 학위논문, 2009
8. 이윤경, 「체험학습을 위한 과학관 전시 공간계획에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 학위논문, 1990
9. 전찬희, 「뮤지엄 마케팅 전략에 관한 연구」, 단국대학교 석사 학위논문, 2001
10. 진부향, 「Web 3D기술을 기반의 Graphic User Interface(GUI) 디자인에 관한 연구」, 중앙대학교 석사 학위논문, 2004
11. 최고운, 「내러티브 특성에 근거한 테마뮤지엄 디자인에 관한 연구」, 한국과학기술원, 2006
12. 최정은, 「어린이 기획전시의 유형별 특징에 따른 체험프로그램 연구」, 국민대학교 석사 학위논문, 2008
13. 최하정, 「자연사 박물관의 감각 체험 공간연출에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사 학위논문, 2008
14. 최현익, 「전시주제별 체험식 전시매체 표현특성에 관한 연구」, 『대한건축학회논문집 제24권 제1호(통권231호)』, 2008
15. 허봉의, 「박물관 커뮤니케이션의 활성화를 위한 체험형 전시의 발전 방안 연구」, 추계예술대학교 석사 학위논문, 2008
16. 홍승일, 「첨단과학관의 체험형 전시를 고려한 공간구성 및 전시연출에 관한 연구」, 홍익대학교 석사 학위논문, 2007

일간지 / 정기간행물 / 웹사이트

1. 건축도시연구정보센터, <http://www.auric.or.kr>
2. 국회도서관, <http://www.nanet.go.kr>
3. 네이버, <http://www.naver.com>
4. 대한건축학회, <http://www.aik.or.kr>
5. 문화체육관광부, <http://www.mct.go.kr/main.jsp>
6. 한국박물관협회, <http://www.moleg.go.kr>
7. 한국실내디자인학회, <http://www.kiid.or.kr>
8. 한국전시디자인학회, <http://www.koses.org>



<부 록>

설 문 지

안녕하십니까?

바쁘신 와중에도 설문에 응해주셔서 대단히 감사합니다.

본 설문지는 《체험전시를 적용한 박물관 전시유형》에 설문자료로 쓰이기 위한 조사로 귀하께서 이용하시는 박물관 내 체험전시의 전시매체 유형에 관한 조사입니다.

본 연구는 필요한 자료 수집을 위하여 작성된 것이며, 박물관 내 체험전시 적용을 통하여 전시 관람의 이해를 극대화 시키고, 전시 관람의 만족도 및 현황을 파악하여 보다 나은 박물관 내 체험전시로써의 활용 방안을 연구하는데 그 목적이 있습니다.

귀하께서 응답해 주신 자료는 체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구에 기초자료로 활용될 것이며, 석사학위 청구 논문 외 일체 다른 용도로 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

본 설문지는 무기명으로 실시되며, 개인 신상에 관한 비밀은 완전히 보장됩니다.

바쁘신 중에 귀한 시간을 내주셔서 진심으로 감사드립니다.

2009년 11월

지도교수 : 한성대학교 인테리어디자인전공 변대중 교수

연구자 : 한성대학교 일반대학원 인테리어디자인전공 석사과정 김지수

연락처 : 010-6449-8153

I. 관람자 일반적 사항에 관한 질문입니다.

1. 성별

☐ 남

☐ 여

2. 직업

☐ 초등학교생

☐ 중학생

☐ 고등학교생

☐ 대학생(대학원생)

☐ 직장인

☐ 기타

3. 나이

☐ 10이하

☐ 10대

☐ 20대

☐ 30대

☐ 40대

☐ 50대 이상

4. 관람목적

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| ☐ 연구 | ☐ 학습 | ☐ 취미 |
| ☐ 여가 | ☐ 여행 / 관광 | ☐ 기타 |

5. 일행여부(동행인이 있습니까? 있다면 몇 명입니까? 자기 자신을 포함해서 기입)

- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| ☐ 1명 | ☐ 2명 | ☐ 3명 |
| ☐ 4명 | ☐ 5명 | ☐ 기타 |

II. 박물관 전시에 관한 질문입니다.

6. 전시물을 이해하는데 가장 도움을 준 것은 무엇입니까?

- ☐ 설명패널(해설자료, 그래픽, 사진 등)
- ☐ 모형(복제물, 움직이는 모형 등)
- ☐ 영상매체(스크린, 멀티비전 등)
- ☐ 음향매체(음성, 효과음, PDA 안내기 등)
- ☐ 조작식전시(전시물 조립, 해체 등)
- ☐ 놀이전시(게임이나 퀴즈, 놀이형태 등)
- ☐ 현장체감(현장을 재현-영화세트장, 우주공간 등)
- ☐ 시연전시(체험학습-도자기공예 등)

7. 가장 흥미롭다고 느껴지는 전시방법은 무엇입니까?

- ☐ 눈으로만 관람하는 전시방법
- ☐ 눈으로 보고, 듣는 전시방법
- ☐ 몸을 직접 움직여 만지고, 조작해 보는 방법
- ☐ 직접 실험 / 체험해 볼 수 있는 전시방법

8. 가장 기억에 남는 인상적이었던 전시물이 있습니까? 있다면 아래의 8-1) 문항에

답해주세요. ☐ 예 ☐ 아니오

8-1) 기억에 남는 인상적이었던 전시물은 무엇입니까?

(전시물 이름 또는 조작, 체험방식 등 생각 나는대로 작성해 주세요.)

8-2) 기억에 남았던 이유? 기억에 남아있지 않았던 이유?

9. 패널, 모형을 통한 전시물일 경우 전시를 관람하는데 도움이 되었습니까?

(예 : 해설자료, 그래픽, 움직이는 모형 등)

- ☐ 매우 도움이 되었다. ☐ 도움이 되었다. ☐ 보통이다.
☐ 별로 도움이 되지 않았다. ☐ 전혀 도움이 되지 않았다.

10. 영상 / 음향매체에 의한 전시물일 경우 전시를 관람하는데 도움이 되었습니까?

(예 : 스크린, 음성, 효과음 등)

- ☐ 매우 도움이 되었다. ☐ 도움이 되었다. ☐ 보통이다.
☐ 별로 도움이 되지 않았다. ☐ 전혀 도움이 되지 않았다.

11. 조작식, 놀이전시에 의한 전시물일 경우 전시를 관람하는데 도움이 되었습니까?

(예 : 조립해체, 퀴즈, 놀이 등)

- ☐ 매우 도움이 되었다. ☐ 도움이 되었다. ☐ 보통이다.
☐ 별로 도움이 되지 않았다. ☐ 전혀 도움이 되지 않았다.

12. 현장체험, 시연전시에 의한 전시물일 경우 전시를 관람하는데 도움이 되었습니까?

(예 : 영화세트장, 우주공간, 도자기 공예, 벽화 그리기 등)

- ☐ 매우 도움이 되었다. ☐ 도움이 되었다. ☐ 보통이다.
☐ 별로 도움이 되지 않았다. ☐ 전혀 도움이 되지 않았다.

13. 단순히 전시물만 관람하는 경우보다 버튼을 눌러보거나 실물, 모형들의 전시물을 직접 만져보며 관람하는 경우 더 쉽게 전시가 이해된다고 생각하십니까?

- ☐ 매우 그렇다. ☐ 그렇다. ☐ 보통이다.
☐ 별로 그렇지 않다. ☐ 전혀 그렇지 않다.

14. 조작을 통한 전시물의 경우 조작방법은 쉬웠습니까?

- ☐ 매우 쉽다. ☐ 조금 쉽다. ☐ 적당하다.
☐ 조금 어렵다. ☐ 매우 어렵다.

15. 전시 전반에 걸쳐 체험전시(손, 몸으로 직접적으로 경험)의 전시물의 수는 어느 정도라고 생각하십니까?

- ☐ 매우 많다. ☐ 많은 편이다. ☐ 적당하다.
☐ 적은 편이다. ☐ 매우 적다.

16. 전시 전반에 걸쳐 이해하기 어려운 체험전시(손, 몸으로 직접적으로 경험)의 수는 어느 정도라고 생각하십니까?

☐ 매우 많다.

☐ 많은 편이다.

☐ 적당이다.

☐ 적은 편이다.

☐ 매우 적다.

17. 체험전시 매체를 관람자가 찾기에는 쉬웠습니까?

☐ 매우 그렇다.

☐ 그렇다.

☐ 보통이다.

☐ 별로 그렇지 않다.

☐ 전혀 그렇지 않다.

18. 전시내용(전시주제)은 주의를 끌만큼 만족스러웠습니까?

☐ 매우 만족한다.

☐ 만족한다.

☐ 보통이다.

☐ 별로 만족하지 않는다.

☐ 전혀 만족하지 않는다.

19. 체험전시에 대한 전반적인 흥미도는 어떻게 생각하십니까?

☐ 매우 흥미롭다.

☐ 흥미롭다.

☐ 보통이다.

☐ 별로 재미없다.

☐ 전혀 재미없다.

20. 체험전시와 관련하여 불편했던 사항이나 앞으로 개선되었으면 하는 점은 무엇인지 자유롭게 작성해 주세요.

ABSTRACT

A Study on the Exhibition Type of Museum applying Experience Exhibition

-Centered on Museums located in Seoul-

Kim, Ji-Soo

Major in Interior Design

Dept. of Media Design

Graduate School

Hansung University

A spectator includes wider category of objects at today's museums, and many museums are recognizing communication with spectators as its own another role. Also, while the interest of a museum is changing from collections to visitors, it is concentrating on sharing information obtained as research results with visitors and groping a method for helping understanding of visitors through an exhibition.

Also, the museum should raise its concept through development of exhibition programs inducing interest rather than an ideological exhibition and participation of the public. With the development of science and technology, the exhibition method should introduce a display type with more positive and free participation form of visitors.

Accordingly, the museum should surpass an object that visitors should simply see, touch and understand, while being changed to a place of education that visitors can directly experience and feel interest, and execute an epochal role aiming a place of the mankind culture closely associated with life of the mankind.

Accordingly, the present research aims to examine display media appeared in an exhibition viewing process according to its type by introducing a concept of new display media to the exhibition of museums, and to investigate a method that can communicate with spectators as effective delivery media in a viewpoint according to the display type.

If its detailed method is examined, it is as follows.

First, this research performed theoretical consideration on the general status & characteristics and the display trend & theme of museums through references and preceding researches.

Second, this research extracted and complemented a types of experience-style display media investigated in theoretical consideration, performed a visit survey and reclassified the display media appearing in the museum according to a participation level.

Third, this research investigated the status of exhibition themes according to a survey object obtained through a visit survey and understood about if any medium is being utilized according to the exhibition theme.

Fourth, this research classified an utilization level of media according

to the grasped subject into a type of display media through written checklist items and classified it into a museum theme and characteristics of an experience-style display media type.

Fifth, this research aims to select museums based on analyzed checklist results, to carry out a questionnaire targeting visitors, and to seek difference and comparative analysis with checklist results, problems, improvement directions and others.

The purpose of the present research is to grasp the status according to the exhibition theme and the display media type through an analysis of an expression method of experience style display media with the target of display media types applying experience style display inside museums, to understand its comparative analysis and problems, etc. based on the results analyzed through a questionnaire survey, to seek requirements and the direction of improvement, etc. of experience style display inside museums of spectators watching actually, and to maximize the experience style display effect.

The case study of the present research selected museums located in Seoul that are established in the most regions and are most distributed as of since 2000 and a recent date through understanding the status of the number of museums(Seoul, Gyeonggi-do, Chungcheong-do, Jeonla-do, Gyeongsang-do) by region and the analysis status by year.

Also, the present research asked assistance of photo shoot and visit to 16 museums that are applying experience style exhibition inside museums among the surveyed 93 museums in Seoul and progressed its survey.

Additionally, the present research grasped the status and characteristics of display media direction of museums through its analysis and carried out a questionnaire survey based on this.

The questionnaire survey was targeting common people using the museum and investigated on general items of museum visitors, visitor's recognition on the exhibition, understanding of display media and satisfaction of display media.

The questionnaire survey distributed a total of 156 copies of questionnaires, recovered a total of 150 copies of analyzable questionnaires and used it as analysis material.

The direction of experience style display media allows users to select necessary information by themselves and obtain desired information through the above research, so it can be said that it corresponds to the demand of users seeking information in exhibition space.

In addition, it could be understood that the direction of experience style display media can sufficiently deliver a content to provide users as well as enhance understanding and satisfaction on the exhibition content of users.

If the conclusion is totalized through the above-mentioned research method, it is as follows.

First, the museums should expand the number of direct experience style display media. The museums should evenly support the experience style display media that allow spectators to watch various and interesting exhibitions, and should make spectators be able to

know that the opportunity capable of selecting display experience by themselves was affluently provided.

The museums should improve satisfaction of spectators so that the communication between spectators and display media can be more smoothly achieved in display experience by inducing more active exhibition participation due to this.

Second, the museums should implant visual-perceptual certain recognition of experience display media in spectators.

It should construct an environment integrally composed of various new media contents & systems and research relations with participating experiencers. With the development of new technology, the most essential items of an experiencer is smooth communication between spectators and display media, and interaction design through experience.

For this, the museums should worry fusion between technology and creative planning instead of composing a direction environment as specific effects of new technology and make interaction between spectators and direction of display media achieved through a research method that can connect spectators experiencing an environment of display direction.

Third, it is improvement of the museums in aspects of management and operation.

Although the introduction of uniform display media inside museums and the direction expression are also important, what the museums think about how it will operate and manage the introduced and directed

display media is also a very important portion.

As the experience style display media needs professional engineer manpower for manual operation and upgrading, etc. of software because of introduction of various digital media, repair technicians and the fostering of preservation manpower are necessary.

Fourth, the museums need technical introduction of new cutting-edge media.

As the technology is being continuously developed with the development of cutting-edge technology, the museums should understand emotional demands of spectators and make the most ideal experience environment that every spectators can approach through connection of technology to design without a limit.

The museums should make a display environment deviate from timely and spatial limitation and move toward a new concept of domains through technology development and introduction of various remarkable applicability.

As viewed through the present thesis, unlike the past that the display media function of a museum has a simple meaning oriented to seeing and hearing functions, the museums should deviate from fixed type display and expand to exhibition watching oriented to experience type display that makes spectators move actively, experience and think.

This researcher wishes that the effect of exhibition watching expands through various experiences of spectators who feel more easier,

interesting and interested, by introducing display media applying experience style display inside museums in the center of Seoul that can reflect a demand of this museum, and expects that as the museum is recognized as a place of new exchange, it could develop to more wider display space.

Like the above-mentioned conclusion, this researcher grasped the status on display types of museums applying experience style display in the center of Seoul, and deduced the conclusion through a case study and a questionnaire survey, but subsequent researches should be carried out to suggest a better method.

