

자연사박물관의 이용행태를 고려한 체험형 전시연출방법에 관한 연구

The Study of Experiential Exhibition for Considering of Natural history Museum Visitor's behavior

배선화* / Bae, Sun-Hwa

최준혁** / Choi, Jun-Hyuck

박종래*** / Park, Jong-Rae

임채진**** / Lim, Che-Zinn

Abstract

The purpose of this research is to improve exhibition effectiveness by implementing hands-on exhibition technique that best provides adults with cultural resting place and children with outdoor education which simply supports school curriculum. By completing this research, the museum of natural history will become defined innovatively as a place that enables people actively develop creativity. Seodaemun museum of natural history was selected for this research and itinerary tracking method of Robinson and Melton was adopted to find out adults' and children's particular movements in the museum. At the same time, observation method was used to get information on each room's visiting and viewing rate. In order to understand adults' and children's movements, their behavior was encoded.

키워드 : 자연사박물관, 체험형전시, 관람자행태특성

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

자연사 박물관은 자연에 대한 무한한 호기심을 충족시켜줄 수 있는 문화생활과 학습충족의 장으로서 인식이 확대되고, 대중들의 문화체험 활동 공간으로의 사회적 역할이 요구되고 있다. 이와 더불어 박물관의 사회 교육적 기능을 활성화 하기 위해 관람자를 전시내부로 끌어들이어 보다 적극적으로 자연과학을 이해하고 지식을 발전시킬 수 있도록 하기 위해 체험형 전시(Hands-on)가 시도 되고 있다. 이는 전시와 관람자 사이에 일정한 거리를 두던 이전의 전시방식들과 비교하여 전시를 현실화하고 관람객이 전시자체에 직접 참여하게 함으로써 전시효과를 극대화하기 위한 방안이라 할 수 있다

중래에는 박물관 관리상의 안전성과 자료보존의 입장에서 전시자료를 유리케이스에 넣어서 전시하는 경향이 많았지만 이용자는 결코 유리너머로 넘겨다보는 전시에는 만족하고 있지 않다. 잠깐 손대보고 싶어진다는 것은 그 심리적 배경으로 촉각에

의해서 관찰하려는 충동의 발로로서 물건이 갖는 정보는 시각만에 의해서 전달되는 것이 아니다. 신체 전체로 포착하는 것, 즉 체험을 통해서 감수하거나 이해하도록 하는 전시가 요구된다고 할 수 있다.¹⁾ 이러한 체험형 전시를 통해 관람객 스스로 자신의 지각능력을 신장 시키도록 유도하며 전시품과 상호작용함으로써 강요된 학습이 아닌 자발적 학습, 주입되는 지식이 아닌 즐거운 놀이의 역할로서 자연스럽게 습득되는 체험은 관람의 의미와 전시품의 교육목적을 확실히 이해하고 능동적인 학습태도를 형성할 수 있도록 배려 하기위한 전시연출방법이다.

이에 본 연구는 Hands-on개념의 체험형 전시연출에 대한 관람객 이용행태를 분석하여 자연사박물관에서 체험형전시 이용자들이 사회교육의 장으로써 다양한 문화를 쉽고 재미있게 체험하도록 하기위한 체험형 전시 연출방법의 전시계획에 대한 기초적 지침의 마련을 그 목적으로 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

조사대상 박물관은 2003년에 개관하여 새로운 매체의 활용과 입체적인 디오라마 형식의 전시연출로 구성된 서대문 자연

* 정회원, 홍익대학교 산업대학원 석사과정

** 정회원, 홍익대학교 건축학과 박사과정

*** 정회원, 일본 츠크바대학 예술학연구과 박사과정

**** 정회원, 홍익대학교 건축공학과 교수, 디자인학박사

1)이영근외, 박물관전시의 이해, 학문사, 2000, pp.147~149

사박물관을 대상으로 하였다. 전시관의 체험형 전시물을 바탕으로 성인과 어린이의 동선특성을 비교하고, 체험형 전시의 이용에 있어서 관람행태를 조사분석 하는 것으로 연구의 범위를 한정하였다.

연구의 진행방법과 절차는 다음과 같다.

1) 자연사박물관의 기능과 역할을 고찰하고 체험형 전시의 개념과 사례를 통해 전시연출방법 및 전시매체를 유형화하여 전시연출방향을 제시한다.

2) 전시실내에서 성인과 어린이의 관람행태를 파악하기 위해 동선추적조사와 행동관찰조사를 시행하였다. 조사대상의 범위는 성인 10명과 어린이 20명을 대상으로 하여 전체 30명의 관람객들에 대한 관람특성을 기록하였다.

동선추적조사는 Robinson과 Melton²⁾이 사용한 방법을 응용하여 관찰자가 1인의 관람객을 선택하여 조사대상전시실의 입구에서 출구까지 모든 경로를 추적 조사하여 평면위에 이동의 궤적을 그리는 방법이다.

3) 관람객의 체험형전시 이용시 관람행동에 대해 코드화 하였으며 전시물에 대한 관람률과 이용률을 조사 분석 하였다.

2. 체험형 전시에 관한 이론적 고찰

2.1. 체험전시의 개념 및 역할

체험전시는 기초과학을 다루는 과학관 전시에서 비롯되어 개념이 정립 되었다고 할 수 있으며 실험적이고 참여적인 전시의 형태로 구성되었다. 사회의 변화에 따라 박물관에서도 체험형 전시의 기능이 부각 되고 있다. 따라서 관람객은 수동적으로 전시를 관람하는 '옵저버'가 아닌 '적극적인 참여자'로서 자신의 체험과 지적 능력을 동원하며 전시를 이해하려고 한다. 이러한 체험형 전시방법은 전시품들을 직접 손으로 만지고 조작해 볼 수 있으며 이야기하거나 대화하는 상호작용들을 통해 전시물에 대한 내용을 이해해 나가는 방법으로 체험을 극대화하며 관람자의 자발적 동기를 유발해 준다. 이로써 전시품과의 개인적 경험을 통한 관람객들은 주인의식을 갖게 되는 것이다.

전시에 대해 수십 년 동안 시행착오를 거치면서 전시체계 또한 구체화, 체계화 되어가고 있다. 이에 따라 현재의 변화된 체험전시에 대한 개념을 정리해보면 다음과 같다.³⁾

1) 체험식(Hands-on)전시: 눈으로만 보는 전시가 아니라 오감을 활용하여 전시품과 직접적인 체험을 유도하는 전시

2) 상호작용식(Interactive)전시: 관람자의 능동적인 반응과 행동을 유발하여 전시품에 대한 반응과 결과를 통해 지식과 원

리를 탐색하도록 하는 전시

3) 참여식(Participatory)전시: 재미있는 구성으로 일상생활과의 연결고리를 제공하여 관람객의 자발적인 참여를 유도하는 전시

4) 마음을 움직이는(Minds-on, Hearts-on)전시: 인간의 지각능력을 확장시키고 감동을 불러일으키는 전시

2.2. 체험형 전시연출방법과 유형

어린이의 관찰, 체험을 위한 전시방법을 도식화한⁴⁾ 선행연구를 바탕으로하여 본 연구에서는 자연사박물관의 체험형 전시연출에 따른 계획에 적용이 가능한 연출방법을 모색한 것이다.

연출방법의 유형은 체험놀이, 실험마당, 현장체험, 가상체험, 작동모형, 체험관찰로 나누어 이 유형에 속하는 자연사를 주제로 한 체험형전시 연출사례를 분류하여 다음과 같이 정리하였다.

<표 1> 자연사박물관의 체험형 전시연출 방법의 분류

분류	체험연출방법	공간개념
체험놀이	사다리에 올라 관찰	관람객의 호기심을 유도하는 대형전시물이나 디오라마 구성 등을 사다리를 타고 올라가면서 관찰
	소리 내어 체험	버튼작동, 지동센서에 의해 전시물을 만져보거나 두드려 볼으로써 전시물 고유의 소리를 들어봄
	조립하기	동식물의 구조나 원리해해를 위해 모형물 확대하여 조립
	직접타보기	실물, 박제, 모형기기 등 직접타보며 체험
실험마당	거꾸로 관찰	물구나무서기나 거울을 통해 거꾸로 본 자연체험
	두드림	다양한 재료를 두들겨 소리와 질감체험
	실험과 확인	자연현상에 대한 간단한 모의실험
	냄새 맡기	재료 고유의 향기를 맡아봄
현장체험	만져봄	동식물의 표본, 박제모형 등을 직접 만져봄
	손에 들고 비교하기	양쪽손을 이용하여 나무, 운석 등의 무게체험
	중력에 따른 관찰	우주공간에서 행성에 따라 다른 중력의 차이 체험
	열어서 관찰	자연환경의 한 부분을 극대화시켜 열어보면서 관찰
가상체험	당겨봄	땅속의 생활이나 바다속환경을 확대 연출하여 당겨봄
	탐험관찰	동물의 세계, 우주의 세계 등을 재현하여 현장탐험
	발굴, 체험관찰	화석의 발굴현장이나 유물의 발굴현장 재현
	공간의 크기에 따른 관찰	과거 동식물의 흔적을 관람객이 직접 크기비교
작동모형	공간의 움직임에 따른 관찰	우주선의 탑승, 동물의 움직임은 모형을 통해 체험
	가상환경에서 움직이며 체험	관람객이 마치 특정한 장소에 와있는 듯한 착각을 전달하여 현장감 있는 전시연출체험
	직접조작	자연과 연관된 내용을 직접 조작하여 검색
	접촉상태의 관찰	인체나 동식물의 구조에서 볼 수 있는 원리파악
체험관찰	망원경관찰	특정부분을 확대하여 관찰
	가까운 관찰과 조작	특정물체에 대해 직접 손으로 조작하며 움직여 볼 수 있는 체험
	듣고 생각하는 체험	자연의 여러 가지 소리를 듣고 차이점과 어떤 구조에 의해 소리가 나는지 생각
	들어보기	각동식물의 다양한 소리를 들어봄
체험관찰	손을 넣어 확인	구멍 난 쇼케이스안에 물체를 넣고 직접만지며 확인
	손으로 헤아림	특정물체의 한 부분을 손으로 직접 헤아리며 관찰
	실험관찰	실험기기를 통해 생물체의 신비관찰
	가까운 관찰	자연의 생태계나 환경을 재현한 공간에 가까이 관찰
	서랍 속을 검색	곤충이나 광물의 표본을 서랍속에 넣어 검색
	들어다보는 관찰	동식물의 표본이나 현물을 들여다보며 관찰
가상체험	오르며 관찰	계단이나 에스컬레이터를 이용하여 오르며 관찰
	시간차에 의한 관찰	시간 차이에 따른 동식물의 특성관찰

4) "Museum & Amusement Parks", Display Design in Japan, p.62

2)김용승, 「An Approach To Evaluating Exhibition Space in Art Gallies」, 영국 바스대학 박론, 1994

3)고도재, 어린이디자인 체험전시 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 2003, p.6

3. 관람행태특성에 관한 조사 분석

3.1. 조사대상관 개요 및 분석방법고찰

서대문자연사박물관은 우리나라 최초로 지방자치단체가 만든 자연과학계 종합박물관으로서 지역 환경의 지질학적, 생물학적 사실에 대한 증거와 기록을 보존, 연구하며 대중에게 전시하는 장소이다. 이곳은 역사적인 흐름에 맞추어 전시물이 시간적, 공간적 순서에 따라 전시되어있으며, 지루하지 않고 재미있게 박물관을 관람할 수 있도록 전시물이 입체적인 디오라마 형식으로 구성되어있다. 또한 도시 속에 위치하여 청소년의 교육공간, 주민들의 문화공간, 가족의 휴식공간으로 활용된다.

조사대상박물관은 지하 1층, 지상 3층으로 구성되어있으며, 관람순서는 중앙홀→지구환경관(3층)→돌마당, 나무마당→생명진화관(2층)→자료실→인간과 자연관(1층)→시청각실, 가상체험실의 순서로 이루어진다.

<표 2> 서대문자연사박물관의 전시내용체계

전시관명	전시내용
지구 환경관	지구의생명/지구의구조/지구탐사/지질현상/동굴탐험/광물과 암석/한반도의 30억년이야기
생명 진화관	생명의탄생과기원/생명진화의출발/중생대공룡의세계/신생대포유류의진성기/인류의출현/육상생명의대양성/수중생명의다양성/사라져가는 생물
인간과 자연관	신음하는자연/인간과자연/서울의자연생태/살아있는동물기르기/식물의세계

분석방법은 관람객의 동선추적조사와 행동관찰조사를 통한 성인과 어린이의 행태특성을 파악하고 체험전시에 대한 이용률과 관람률에 대한 비교분석을 시행하였다.

3.2. 성인과 어린이의 동선 및 행태분석에 관한고찰

(1) 관람객의 동선분석

<표 3> 각 전시실별 성인과 어린이의 관람동선

지구환경관(3F)		
구분	어린이(관람시간: 21분)	성인(관람시간: 9분)
관람 동선 형태		
생명진화관(2F)		
구분	어린이(관람시간: 25분)	성인(관람시간: 18분)
관람 동선 형태		
인간과 자연관(1F)		
구분	어린이(관람시간: 15분)	성인(관람시간: 9분)
관람 동선 형태		

지구환경관은 보이드를 중심으로 단일동선체계를 이루고 있어 동선상 큰 혼란이 발생하지는 않았지만 도입부는 심층관람을 하는 사람이 많아 정체현상이 나타났다. 새로운 매체의 도입으로 어린이의 관람시간이 평균에 비해 길게 조사되었고 성인은 관람순서에 따라 관람이 이루어지는 반면 어린이는 관심의 대상에 따라 관람이 이루어졌다. 생명진화관은 단일동선체계인데 반해 중앙의 전시물을 양쪽으로 관람해야 하기 때문에 동선의 혼란이 발생하였다. 주로 공통모형이 전시되어 성인에 비해 어린이의 동선이 활발히 이루어졌으며 성인의 경우 전시면을 따라 관람하는 경우가 많았다. 인간과 자연관에서는 대부분의 어린이는 수족관을 따라 생물을 반복하며 관찰하였고 전시물의 소리에 흥미를 느껴 다른 전시물과 병행하며 관람하는 경우가 많았다. 반면 성인은 어린이에 비해 관람시간이 짧은 편이었고 휴식을 취하며 관람하는 경우가 많았다.

(2) 체험형전시 이용자의 행태분석

<표 4> 전시영역별 행태분석표1

전시세부도면	이용자의 행동특성
	<ol style="list-style-type: none"> 지구의 탄생 <ul style="list-style-type: none"> 손으로 입체영상을 잡으려하거나 피함 태양계탐사 <ul style="list-style-type: none"> 저학년의 어린이는 잘 보이지 않아 뛰거나 부모에게 울러달라고 요청 지구의 외부구조 <ul style="list-style-type: none"> 부모님의 설명을 들으며 전시관람 대륙이동 가까이 다가가 벽면의 전시물을 만짐 지구의 중심구조 <ul style="list-style-type: none"> 센서의 작동이 느려 그냥 지나쳐거나 전시물을 두르려본다 모형주위를 빙빙 돌며 모형만 만져본다

<표 5> 전시영역별 행태분석표3

전시세부도면	이용자의 행동특성
	<ol style="list-style-type: none"> 신음하는 자연 <ul style="list-style-type: none"> 어린이들은 전시대에 기대어 관람하거나 걸터앉아 관람하며 센서가 작동되지 않자 두드려본다. 나무가주는 혜택 <ul style="list-style-type: none"> 전시물이 높기 달려있어 그냥 지나친다. 우리의 한강 <ul style="list-style-type: none"> 전시대난간에 기대어 물고기를 가까이서 관찰하거나 만지려한다. 성인의 경우 전시대난간에서 휴식을 취하는 반면 어린이는 뛰어다니며 물고기의 동태를 파악한다. 우리고장의 범천사 <ul style="list-style-type: none"> 버튼을 작동하며 부모가 아이에게 전시물에 대해 설명한다. 서울의 자연생태, 서울의 산림생태 <ul style="list-style-type: none"> 어린이들은 망원경을 보기위해 달려와 쫓고그고 앉아 관찰한다.

<표 6> 전시영역별 행태분석표3

전시세부도면	이용자의 행동특성
	<ol style="list-style-type: none"> 생물기르기 <ul style="list-style-type: none"> 관심이기는 전시물을 반복하여 관람 생물을 보고난 뒤 패넌을 통해 이름확인 생물모형 <ul style="list-style-type: none"> 전시물을 만져본 후 다른 전시물을 관람하다가 소리가 끝나면 다시와 만짐 저학년의 어린이는 무서워함 우리 주변의 산 <ul style="list-style-type: none"> 전시물에 몸을 기대어 모형에 대해 대화 터치스크린을 검색한 후 모형관찰 어린이의 경우 터치스크린만 검색

이와 같은 행동관찰조사를 정리하면 다음과 같다.

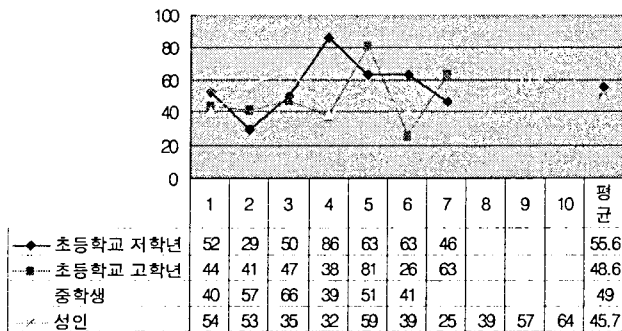
- 성인의 관람객 이용행태특성

관람 순서대로 일정한 흐름의 속도를 가지고 전시물을 관람한다. 관람자가 많이 모인곳은 피해가며 대부분 다시 돌아와 관람하지 않는다. 즉, 한번 관람한 전시물을 반복하여 관람하는 경향은 드물다. 대부분 어린이와 동행한 경우가 많고 어린이에게 교육적 효과를 극대화시키기 위해 패널을 보거나 상식선에서 전시물을 설명하며 관람하는 경우가 많다.

- 어린이의 관람객 이용행태특성

부모에게 이끌려 다니거나 관람순서와 상관없이 흥미와 호기심에 따라 자유로운 관람이 이루어진다. 즉, 흥미 있는 전시물을 보고 달려가 기도하고 전시물에 기대어보거나 걸터앉아 관찰하며 앉았다 일어났다 반복하기도하는 등 여러 가지 행태를 보인다. 한번 전시물을 체험했다라도 다시 되돌아가 여러번 체험하기도하며, 살아있는 생물을 관람하는 경우는 더욱 움직임이 활발해진다. 단순관람보다 신체의 일부를 이용하여 관람하는 전시물을 좋아하며 모형을 통한 전시물에 비해 패널의 관람이 떨어진다. 새로운 가상영상매체의 도입은 어린이의 호기심을 자극하며 입체영상 상영 시 손으로 잡으려하거나 피하는 등의 행동을 취한다.

(3) 체험형 전시를 이용한 평균 관람시간



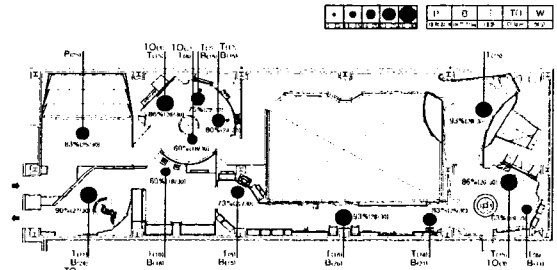
<그림 1> 각연령별 평균 관람시간

각 전시관의 평균관람시간을 보면 전반적으로 성인에 비해 어린이의 관람시간이 더 긴 것을 알 수 있다. 성인은 단순관람이 이루어지며 체험형 전시물의 이용률이 떨어지는 반면 어린이는 체험형 전시물 이용시 성인보다 더욱 흥미를 보이며 심층관람 또는 반복 관람을 하기 때문이다.

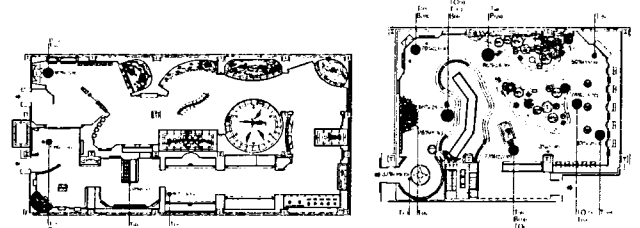
3.3. 체험형전시 관람객의 이용률, 관람률 비교분석

조사관의 관람객 행동관찰을 통해 체험형 전시물에 대한 이용률, 관람률에 대해 코드화시켜 조사하였다.

버튼작동은“B”, 만져보는 경우는 “TO”, 터치스크린은 “TS”, 메모하는 행동은 “W”, 그밖에 다른 체험 작동은 “P”로 설정하고 동행인이 있을 경우 대화하는 것을 “T”로 설정하였다.



<그림 2> 지구환경관의 관람률분포와 이용률 코드화



<그림 3> 생명진화관의 관람률 분포와 이용률 코드화

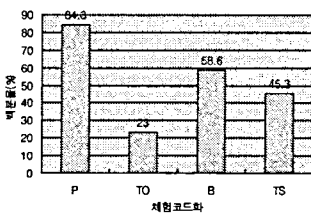
<그림 4> 인간과 자연관의 관람률분포와 이용률 코드화

<표 7> 체험형 전시물에 대한 이용률, 관람률분석

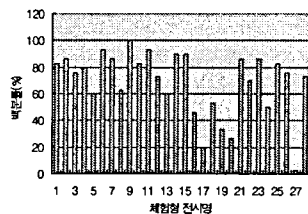
서대문자연사박물관					
번호	체험형전시명	이용률	관람률	대화	연출
1	지구의 탄생	P-25(83%)	25(83%)	T-6(20%)	멀티슬라이드
2	태양계탐사	TO-4(13%)	26(86%)	T-15(50%)	자동센서작동
3	지구의 외부구조	B-15(50%)	23(76%)	T-7(23%)	버튼작동
4	대륙이동	B-15(50%)	24(80%)	T-12(40%)	버튼작동
5	지구의 층상구조	TO-2(6%)	18(60%)	T-8(26%)	자동센서작동
6	역동하는 지구		28(93%)	T-15(50)	자동센서작동 후 영상관람
7	화산과 지진	TO-3(26%)	26(86%)	T-15(50%)	자동센서작동
8	지구의 지질구조	B-11(36%)	19(63%)	T-8(26%)	버튼작동
9	동굴탐험	TO-3(10%)			현장체험
10	한반도의 동굴	B-21(70%)	25(83%)	T-14(46%)	버튼작동
11	석회동굴	B-26(86%)	28(93%)	T-16(53%)	버튼작동
12	형광광물	B-15(50%)	22(73%)	T-5(16%)	버튼작동
13	암석과 광물 검색	TS-18(60%)	18(60%)	T-10(33%)	터치스크린
14	한반도의자연사 기행	TO-16(53%) B-24(80%)	27(90%)	T-11(36%)	버튼작동, 만져봄, 영상관람
15	스트로마톨라이트	P-27(90%)	27(90%)	T-10(33%)	현미경관찰
16	조류 (육상생명의 다양성)		14(46%)	T-5(16%)	자동센서작동 후 소리 들음
17	곤충류		6(20%)	T-2(6%)	자동센서작동 후 영상관람
18	사라져가는 생물들	B-13(43%)	16(53%)	T-7(23%)	버튼작동
19	신음하는 자연		10(33%)	T-1(3%)	자동센서작동 후 영상관람
20	나무가주는 혜택		8(26%)	T-4(13%)	모형연출
21	우리의 한강	TS-9(30%), TO-1(3%)	26(86%)	T-11(36%)	현장체험
22	우리고창의 변천사	B-19(63%)	21(70%)	T-4(13%)	버튼작동
23	서울의 자연생태	P-24(80%)	26(86%)	T-8(26%)	망원경관찰
24	곤충의 특징		15(50%)	T-9(30%)	자동센서작동
25	생물 기르기		25(83%)	T-10(33%)	실물관찰
26	생물모형	TO-21(70%)	23(76%)	T-5(16%)	모형을 만진 후 소리 들음
27	식물의 세계		1(3%)		자동센서 작동후 영상관람
28	우리주변의 산	TS-14(46%), TO-1(3%)	22(73%)	T-8(26%)	터치스크린

관람률을 살펴보면 전체적으로 고르게 높은 관람이 이루어졌다. 가장 높은 관람률은 6, 11번의 전시물로 93%의 관람률로 조사되었다. 6번은 새로운 멀티스크린의 특수기법으로 영상을 관람하는 전시연출이며 11번은 동굴 속을 체험 하는듯한 공간 속에서 전시물을 관람하게 한다. 80%이상의 관람률을 나타내는 전시물은 대부분 가상매체의 활용이나 입체적인 모형, 다양한 디오라마로 연출되었고 살아 움직이는 생물을 실감할 수 있는 전시물로 구성되었다. 반면 50%이하의 관람률을 나타내는 전시물은 대부분 자동센서에 의한 영상 관람으로 잘 활용되지 않았다. 이는 전시물이 관람방향과 일치하는 곳에 위치하거나 작동이 느리게 반응하기 때문이다.

이용률은 대부분이 새로운 매체의 도입이나 망원경관찰, 현미경관찰로 전시를 관람하는 경우의 이용률(P)이 84%로 가장 높았다. 다음으로 체험형 전시물 중 버튼작동을 통해 모형이나 영상, 패널 등의 전시물을 관람하는 경우가 많으므로 버튼작동을 통한 이용률(B)은 58%로 조사되었다. 전시물을 검색하는 터치스크린의 이용(TS)은 45%로 성인에 비해 어린이의 경우가 더 활발히 이용되었다.



<그림 5> 체험형전시에 대한 이용률



<그림 6> 체험형전시에 대한 관람률

4. 종합고찰

이상에서 살펴본 자연사박물관의 관람자 이용 행태를 고려한 체험형 전시연출에 대한 결과를 종합적으로 고찰해 보면 다음과 같다.

첫째, 성인과 어린이의 동선과 행태 비교분석을 보면 성인은 일정한 속도를 유지하며 전시물을 관람하고 어린이와 동반시 교육의 극대화를 위해 전시설명을 하는 경우가 많다. 반면 어린이는 자기의 흥미와 호기심에 따라 반복관람이 이루어지거나 전시 관람시 전시물에 기대거나 앉았다 일어났다 하는 등 다양한 행동을 취한다. 따라서 위의 조사결과를 통해 전시물을 쉽게 이해하며 성인과 어린이를 모두 채용할 수 있는 체험형 전시연출이 이루어져야 할 것으로 판단된다.

둘째, 위의 분석 자료를 보면 도입부 영역과 특수매체의 활용, 입체적인 모형과 디오라마, 살아 움직이는 생물로 구성된 전시물의 관람률이 높았으며, 입체영상관람과 현미경관찰 등의 이용률이 높게 나타났다. 조사내용을 바탕으로 체험형 전시물

의 이용률과 관람률을 고려하여 정채되는 공간과 비교적 빨리 진행되는 공간에 대해 적절한 전시흐름을 조절할 수 있도록 해야 하며 잘 활용되고 있지 않은 전시물에 대한 방안의 검토가 필요하다.

셋째, 박물관을 주로 이용하는 관람객이 어린이로서 교육의 적극적 참여를 위한 체험형 전시의 방안으로 전시는 되도록 실감나게 구성 되어야하고 관찰력을 높이기 위해 오감을 통한 연출이 고려되어야 한다.

넷째, Hands-on개념의 전시연출을 고려할 때 어린이들에게 박물관의 인식이 단순히 유희적인 개념으로 정립하는 것을 막고 신체를 이용하여 전시물을 접할 때 더욱 어린이들이 흥미 있어 한다. 따라서 Hands-off 개념인 실제 자연사와 관련된 전시물의 사용을 함께 병행하는 방안 등도 고려되어야 할 것이다.

다섯째, 관람객들은 전시를 관람하며 대화하는 경우가 많았다. 특히 부모와 동반한 경우 어린이의 교육효과를 위해 대화가 많이 이루어졌다. 체계적인 교육효과를 위해 전시물에 대한 지식을 충족시켜주는 역할로서 쉽고 흥미있는 설명판과 안내책자의 구비 등이 필요할 것으로 판단된다.

이상과 같은 연구는 자연사 박물관의 다양한 체험전시연출에 대한 개념을 새롭게 정립하고 관람객의 동선형태와 행태관찰을 통한 체험전시의 연출방법이 쉽고 흥미 있는 연출구성이 될 수 있도록 중점을 두었다. 향후 해외 자연사 박물관의 다양한 체험형 전시연출에 대한 사례분석과 행태분석을 통해 좀더 구체적인 연출방안에 제시되길 바란다.

참고문헌

1. Tim Caulton, Hands-on Exhibitions, London and New York, 1998
2. 丹青研究所, Hands-on Museum, Japan, 1999.12
3. 공혜진, 관람행태를 고려한 박물관 내의 어린이 전시공간 계획에 관한 연구, 홍익대 석사, 1997
4. 박석수, 뮤지엄건축 프로그래밍에 관한 연구, 국민대 박사, 1998
5. 임채진·신혜진, 자연과학계박물관의 전시공간구조 특성에 관한 연구, 실내디자인학회논문집 제41호, 2003. 12
6. 임채진·김종훈, 이공계박물관의 전시디자인에 관한 기초적 연구, 실내디자인학회논문집 제 10호, 1997. 3
7. 임채진·고도재, 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한연구, 홍익대 석사논문, 2003
8. 임채진, 이정미, 전시공간의 이동체험을 통한 움직임 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회 5호, 1995. 5
9. 임채진·박종래, 전시동선의 이동특성에 관한 연구, 실내디자인학회는 문집, 17호, 187-195, 1998. 12
10. 유동립, 자연사박물관의 커뮤니케이션 효과를 위한 전시공간 계획에 관한 연구, 홍익대 석사, 2001
11. 정연주, 박물관 공간구조의 체험적 속성에 관한 연구, 중앙대 석사, 2003
12. 홍익대학교 환경개발연구원, 박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구, 1995