

**스포츠 전시관 기획에 관한 연구

A Study on Schematic Design of Sport Exhibition

강호섭* / Kang, Ho-Seop

Abstract

The globalization through sport has its own positive point, because its speed can proceed faster than the other area. For twenty-five years long Soccer has influenced people all of the world not only as a role of the most enjoyable sport, but also as a role of the most important position in politics, economics and social fields. Moreover, soccer has comprised transcendently within region, race and nation which has made a big market share in leisure industry.

By completing this research, the Sport Exhibition should be defined innovatively as a place that enables people actively to develop their creativity. Some of overseas sport exhibitions were selected as a sample in this study, such as The National Football Museum in England, Cornilon Nord Saint Denis in France and Sir Matt Busby Way Old Trafford Manchester M16 ORA in England, which produced an experience based exhibition.

Here this study is purposed to establish, efficiently, the history of Korean soccer and FIFA Worldcup as a part of construction for 2002 FIFA Worldcup exhibition and to define its conceptual characteristics composition of planning and schematic design than to play a role as basic study of architectural space.

키워드 : 축구 전시장, 전시장 기획

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

스포츠를 통한 세계화는 그 속도가 타 분야보다 매우 빠르게 진행될 수 있다는 특징이 있다. 지난 25년 동안 축구는 단지 전세계인이 즐기는 주요 스포츠에 그치지 않고 정치, 경제, 사회 등 여러 방면에서 영향력을 발휘해 왔다. 무엇보다도 축구는 지역, 인종, 국가를 초월하여 그 모두를 포용해 왔다. 전 세계적으로 약 2억 인구가 직접 발로 뛰며 즐기고 있는 축구는 이제 레저 산업의 큰 부분을 차지하면서 상업적으로도 큰 시장을 형성하게 되었다.

특히 세계 월드컵 대회 중에서 2002년 한일 공동 개최의 큰 관심은 성공적인 개최로서 대한민국의 위상이었으나 그 보다는 우리들을 하나가 되게 했고 사회적으로나 역사적으로 대한민국을 세계에 널리 홍보할 수 있는 큰 전환점으로 삼게 되는 계기를 마련했다고 보는 견해가 지배적이다.

이에 본 연구는 2002 FIFA 월드컵대회 기념관 건립사업의 일환으로서 온 국민이 열망했던 세계4강 신화의 위업을 기념하고

나아가서 월드컵대회 및 대한민국 축구사를 대변할 수 있는 기념품 및 전시물을 체계적으로 수집, 분류하여 효과적으로 전시하며 월드컵 전시장과 함께 관광자원으로서 홍보마케팅 강화 수단으로서 활용할 수 있게 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

(1) 계획의 기본전제

서울 월드컵 경기장 내에 위치한 전시장으로서 그 성격과 위상을 부여할 수 있는 상징성이 내포되어야 하며 기념 전시장 시설의 국제성과 다수의 국내외 관람객 방문을 감안한 전시장 기본계획이 전제되어야 한다. 또한 지속적인 전시장 경제성 향상을 위해 다양한 수익시설과 연계되어 자체 운영 활성화를 도모할 수 있는 기념관이 될 수 있어야 한다.

(2) 계획의 기본방향

지속적인 운영 활성화를 위해 잠재 관람객의 시장 세분화를 통해 목표 관람 시장을 설정하고 각 세분시장에 따른 전시연출 및 관람객 확대 방안을 강구하여 계획한다. 2002 한일 월드컵의 상징 경기장으로서 2002 한일 월드컵대회를 총 집대성하고 나아가 한국 축구의 역사를 보여 줄 수 있는 구성이 필요하다. 기존의 전시물 위주의 단순 관람에서 탈피하여 관람객들과 전시대상이 상호 교감을 이룰 수 있는 인터랙티브 연출을 지향하

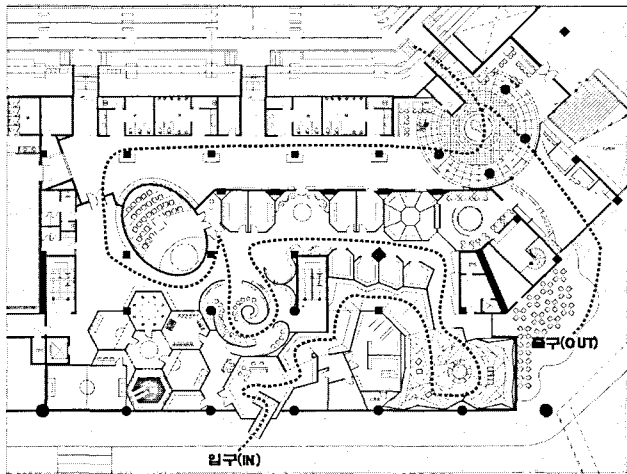
* 정희원, 안산공과대학 인테리어디자인과 조교수

** 이 논문은 2004학년도 안산공대 교내연구비 지원에 의한 논문임

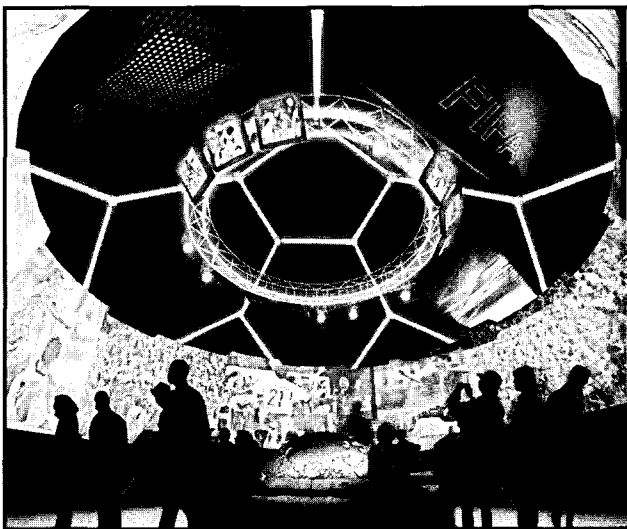
고 관람객의 적극적인 참여와 감동을 부여할 수 있는 입체 영상 시스템 및 체험코너를 계획한다. 월드컵 경기장의 운영 방향에 적극 부응하여 동선 및 시설계획을 수립하고 국제 경기 시설에 걸맞는 다양한 계층의 관람객 수요를 창출할 수 있는 계획을 수립한다.

<표 1> 전시장 세부구성계획

구분	세부 구성	비고
출입부	전시장 안내, 전시장 판매점, 상징 조형물	매표소 유무
월드컵 및 한국축구전시관	명예의 전당, 한국축구역사 관련사진, 유니폼, 관련자료 (각종 포스터, 배지 등)	CD자료
체험관 및 영상관	역동적인 영상관, 가상 체험관 및 축구오락관	관람객 참여
세계 축구관	역대 월드컵대회 경기장 미니어치, 트로피 등	
자원봉사자 및 붉은 악마관	자원봉사자 활동 사항 입체 영상화, 붉은 악마 길거리 응원 및 경기 응원 모습 입체 영상화	음향효과



<그림 1> 전시장 동선계획



<그림 1> 영상전시관 투시도

2. 본론

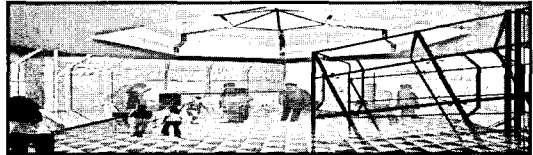

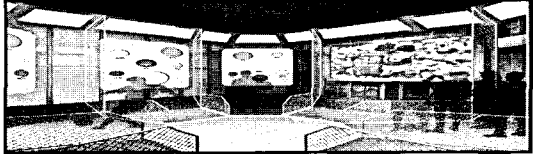


2.1. 전시 주제와 전시 컨셉

<표 2> 전시 기본 방향을 위한 세부내용

구분	내용
주제	MAIN THEME: "JOY OF ACTION" - 움직이는 즐거움
컨셉	MAIN CONCEPT: "MOTION, FICTION & ANIMATION" - 정지된 동작, 허구적 동작 & 연속적 동작
방향	PAVILION의 기본방향: 1. 어린이들부터 어른들까지 모두 체험하면서 "축구의 동작"을 즐긴다. - 즐길 수 있는 체험형 전시연출 - 2. 독창적인 영상 전시 연출에 의해 "축구의 생동감"을 즐긴다. - 살아 숨쉬는 현장형 전시연출 - 3. 축구교실, 축구문화센터, 스포츠 바 등 시민이 직접 참여하는 "축구의 메카"를 즐긴다. - 축구선진국의 클럽형 "축구 명문"을 즐긴다

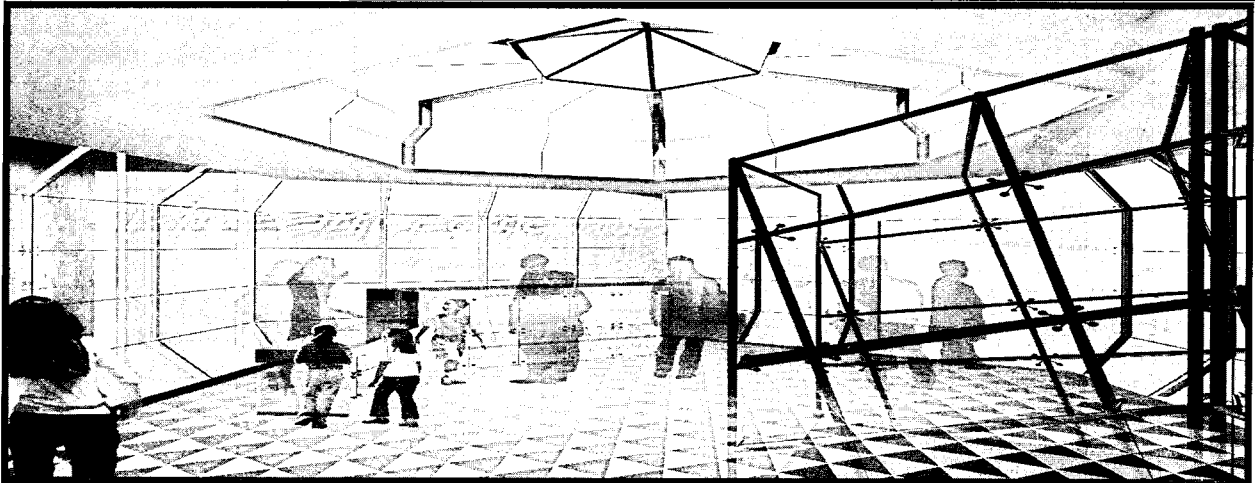
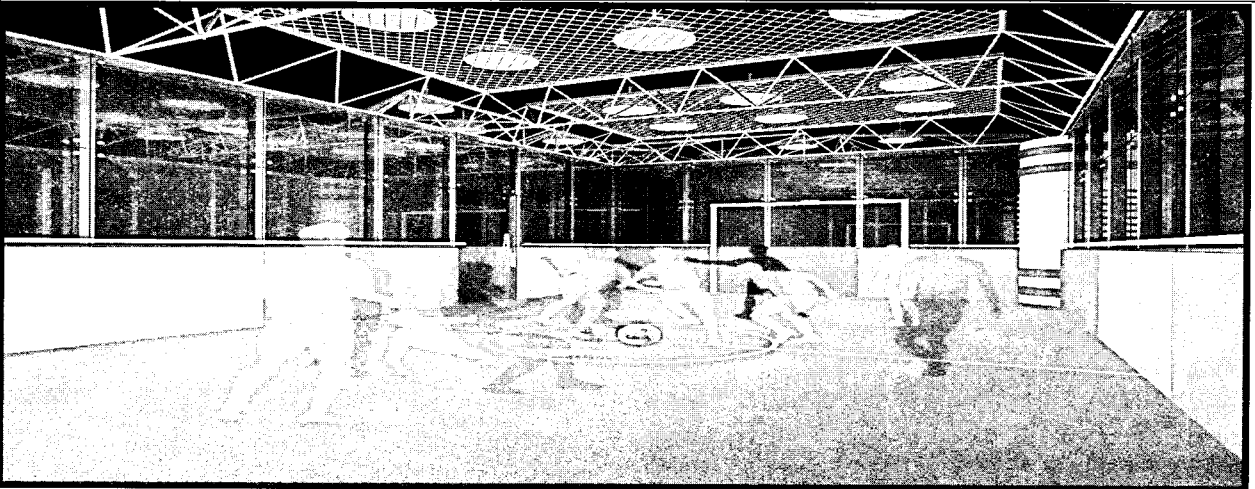

2.2. 전시 연출 계획

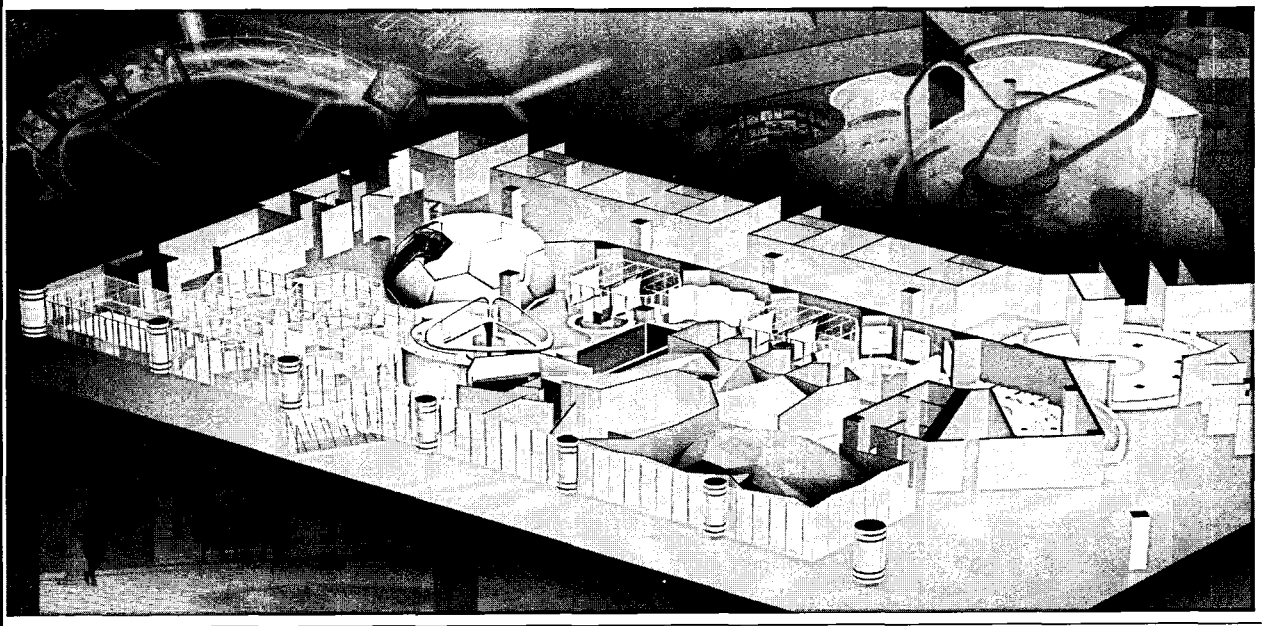
<표 3> 공간별 전시 계획

구분	연출 계획 & 투시도
PROLOGUE 출입공간	IT강국의 이미지를 살려 축구전통의 세계적 강국과 HOT LINE으로 연결된 인공위성 축구경기기를 관람하면서 전시장에 입장. 
MOTION 전시공간	축구의 역사와 서울의 옛모습이 오버랩되면서 흑백의 모노톤과 심플한 이미지로 전통적인 분위기를 연출한다. 
FICTION 체험공간	리얼스크린 혹은 시뮬레이션 등 영상을 이용하여 가상의 세계와 현실의 차이점을 동시에 느껴본다. 
ANIMATION 참여공간	가상의 세계를 벗어나 테마가 있는 공간을 접하게 된다. 휴식공간이 준비되어 있고 우리나라의 전통적 분위기속에서 모두가 어우러진 놀이마당을 재현한다. 
EPILOGUE 명예의 전당	2002년 월드컵이 남긴 유산으로서 붉은 악마를 부상시킨다. 명예의 전당에는 세계 유명축구전용경기장의 미니어치 뿐만 아니라 피파컵의 모조품, 히딩크 감독의 흉상 등을 홀로그램으로 사용하여 3차원적 그림을 제시한다. 

2.3. 전시 프로그램

<표 4> 주요공간별 전시구성

구분	시나리오 & 이미지 투시도
PROLOGUE 출입공간	<p>목의 입구 공간은 입장대기를 위한 WAITING AREA로서 혼잡하지 않게 질서정연한 동선으로 이루어져야한다. 입장객들은 예약제에 의거하여 인터넷으로 티켓을 구입하거나 전화상으로 예약을 완료하여 출입공간에서는 티켓자동판매기를 이용하기도 하고, 현장에서 예약을 확인한 후 출입을 가능케 한다. 출입공간의 구성은 중앙에 HALL과 정면에 인포메이션 데스크(안내, 통역 서비스 포함)를 두고 정 중앙에는 2002 FIFA WORLD CUP의 상징물을 전시한다. 동선은 좌측과 우측으로 나누어 입장객을 분리시킨다.</p> 
FICTION 체험공간	<p>영상과 결합된 체험하는 축구 공간. 축구의 슈팅동작을 컴퓨터 시뮬레이션을 통해 직접 실현해 본다. 화면에는 한국과 스페인의 4강 진출전: 홍명보가 마지막 5번째 킥으로 등장하면서 tm페인의 골키퍼가 골대 앞에 서서 막을 준비를 하고 있다. 골대 앞에서 11미터 떨어진 지점에서 참여자가 킥을 하면 시뮬레이션에서 이를 센서로 감지하게 된다. 골인이 되면 우리와 같은 함성이 스피커를 통해서 현장감을 충분히 느끼도록 한다. FICTION의 연출개요의 반대적 상황: 참여자가 골키퍼가 되어 스페인 선수의 패널리 킥을 막아본다.</p> 
ANIMATION 참여공간	<p>축구경기장에서 관람하는 분위기 연출: 축구경기장(STADIUM)의 관람석에서 3D MOTION PICTURE를 위한 안경을 착용한다. 축구경기는 눈앞에서 진행되는 것처럼 축구선수들과 호흡하는 분위기. 선수들 이름을 호명하면서 짜릿한 전율의 환호를 보낸다. 아쉬움을 탄식할 수 있는 아까운 장면이 몇 차례 지나다가 골인되면서 함께 일어난다.</p> 

구분	시나리오 & 이미지 투시도
전체 ISOMETRY	<p>전시관 건물외부와 내부를 연결하는 출입구 부분에 유리마감의 터널식 통로를 형성하여 극적인 연출효과와 더불어 유리표면에 영상처리를 부가함으로써 입장객들에게 미래지향적이며 IT강국으로서의 면모를 강조한다. 특히 안전성이 고려되어야 하며 디지털 시대에 걸맞는 영상과 테크놀러지의 결합이 전체의 전시물과 융화된 체험공간으로서 거듭나게 한다. 관람객의 적극적인 참여로 움직이는 동선처리와 살아 숨쉬는 전시관으로서의 차별화에 역점을 둔다. 또한 입구 부분에서의 동선 분리는 중요 쟁점이 될 수 있다.</p> 

5. 결론

이상의 연구를 통해서 스포츠 전시관의 초기 계획 설계는 다음과 같이 몇 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 기념관의 성격 도출로서 우리나라 뿐 만아니라 세계 축구의 지나온 자취를 한눈에 알아볼 수 있고 현재의 축구를 직시할 수 있으며 그저 전시된 움직이지 않는 공간이 아니라 관람자들이 직접 참여할 수 있고 즐길 수 있으며 체험하는 공간이 될 수 있도록 한다.

둘째, 전시관의 개념 도출 및 공간구성으로서 움직이는 즐거움이라는 주제를 가지고 모션, 픽션, 애니메이션의 세 가지 동작형태를 전시관의 핵심적 구성공간으로 도출시켰다.

셋째, 전시관의 흥미 유발요소 및 체험요소를 도입하고자 어린이들을 위한 실내스포츠 직접 참여공간으로 제작하며 조립형태에 의한 교체를 용이하게 한다.

넷째, 영상전시를 위한 공간으로서 소프트웨어 개발에 의한 업그레이드로서 간편한 관리시스템이 절실히 요구된다,

다섯째, 관람객의 편의를 고려하여 사전예약제를 실시하며 전시관의 양질의 서비스는 필수요소이다. 관람객의 안전과 재해 대비 관리를 위해 유도사인과 그래픽처리가 필요하다. 안내 데스크와 중앙관리실 두공간의 전체시스템 조정 및 관리 가능한 시스템이 요구된다.

참고문헌

1. 황은경 외 2인, 첨단과학 전시부문의 전시연출방법의 동향에 관한 고찰, 한국박물관건축학회논문집, 통권 제11호, 2004.8
2. 배선화 외 2인, 자연사박물관의 체험형 전시에 대한 관람객의 행태특성, 한국실내디자인학회논문집, 통권 45호, 2004.8
3. 고도재 외 1인, 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 5호, 1995.5
4. 임채진 외, 21세기 박물관 발전정책 및 프로그램 개발 연구, 문화체육부, 1997.12
5. 단청사 연구소, Hands-on Museum, Japan, 1999.12