

박물관 전시공간에 있어 인터랙티브 디자인 적용에 관한 연구

A Study on the Interactive Design Application of Exhibition Space in Museum

주광춘* / Joo, Kwang-Choun

박광범** / Park, Kwang-Bum

Abstract

What kind of information is it got in an exhibition space? And any order is determined and can read an exhibition? Is application possible with interactive design in an exhibition space?

All elements must be reflected in an information design in addition to a biological process and perception process.

Various uncertainty, a little information about exhibition contents and negative attitude, various ways of thinking, time physical a few psychological fatigue, uncertain target will be for these reasons.

When configuration of a space and a human biological element are satisfied in an information design by physical configuration, maximization of a communication between exhibition water and visitor firm names will consist in a museum.

키워드 : 박물관, 전시공간, 공간인지, 관람패턴, 인터랙티브디자인

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

본 연구는 박물관의 전시공간에서 관람자들이 관람을 선택하고 동선을 결정짓는 과정에서 관람자에게 일어나는 행위의 결정과 공간의 결절점에 대한 인터랙티브디자인¹⁾ 적용에 관한 연구이다. 최근의 박물관은 질적으로, 양적으로 많은 변화를 가져오고 있다. 박물관에는 재미와 교육, 그리고 문화가 있으며, 외형적으로의 성장과 함께 내부적으로도 관람객의 입장에서 느끼고 경험할 수 있는 박물관의 효과적 구성방법은 지속적으로 연구되고 있다. 박물관에서 공간을 순서대로만 관람하도록 유도하는 전시공간은 일종의 객관적이며 일괄적인 지식 전달 체계를 형성하는 주입식정보전달 방식이라 할 수 있다. 반면 각 전시공간의 접근성이 서로 다르며, 각 관람자간의 관람 순서가 다양한 전시 공간 구조는 주관적이며 객체적인 정보 전달 체계를 형성한다고 할 수 있다.²⁾ 박물관공간에서 공간을 구성하는 시 지각적 요소를 통하여 관람자에게 전달되어지는 정보전달 과정은 시각적 커뮤니케이션에 의한 관람의 연속성에서 일어나며 이러한 연속성은 관람 동선 상에서 어떠한 공간과 공간을 규정짓는 관람객이 공간을 인지하고 관람을 선택하고 실행하기 위한 끊임없이 시각적 정보로부터 결정되어지는 환경변수인 것이다.

본 연구는 박물관에서의 관람자의 행위 및 행태의 조사와 관람객의 이동에 따른 시지각적 경험을 통한 관람자와 전시물 또는 전시공간에서의 상호 정보 전달체계로서의 공간 이동 선택 변수를 객관화하여 박물관 건축에서의 시각적 요인에 의한 관람 및 정보 커뮤니케이션으로서의 인터랙티브디자인 적용에 관한 연구에 목적이 있다.³⁾

1.2. 연구방법 및 연구범위

조사대상 박물관으로는 국내 인문계 역사 박물관중 주제 선택형 박물관 3곳을 대상으로 관람동선 상에서의 관람객의 행태 및 행위를 관찰조사하여 기록하였으며 본 연구에서는 박물관내의 관람동선 중 전시공간의 관람을 위해 관람자가 동선을 결정해야 하는 지점(Node)중, 가장 동선결정에 영향을 미치는 곳을 각 박물관 당 4곳을 선택 하였다. 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 공간을 구성하는 요소에 대한 기본적 이론을 고찰하고 인터랙티브디자인의 개념을 정리하여 박물관의 전시공간에 적용할 수 있는 요소를 유출해낸다. 둘째, 공간의 유형을 보이드공간(void space), 볼륨공간(volum space), 이미지공간(image

1)Interactive Design:사용자와의 상호작용을 하는 텍스트 기반 또는 그래픽사용자 인터페이스를 디자인 하는 것. 본 연구에서는 건축 공간에서의 길찾기(Wayfinding),또는 인지지도(Cognitive map)와도 같은 의미로 해석한다.

2)이선희, 최윤경, "박물관 전시공간의 구조와 관람 패턴에 관한 연구"대한건축학회학술발표논문집 제19권 2호, 1999 p.247

3)본 연구에서는 크게 전시영역 공간과 공유 공간 영역으로 구분하고 있다.

* 정회원, 한국기술교육대학교 건축공학부 석사과정

** 정회원, 한국기술교육대학교 건축공학부 부교수 공학박사

space)4)의 3가지 유형으로 구분하고 박물관의 이동경로에서 선택한 지점의 공간을 위의 3가지요소로 분석하였다. 셋째, 관람자의 추적조사를 통하여 박물관이 유도하는 동선구성과 관람객이 공간을 인지하고 인지과정을 통해 이뤄지는 행위 및 행태를 조사하고 공간구성에 따라 이동하며 보여지는 관람패턴을 기록하여 분석하였다.

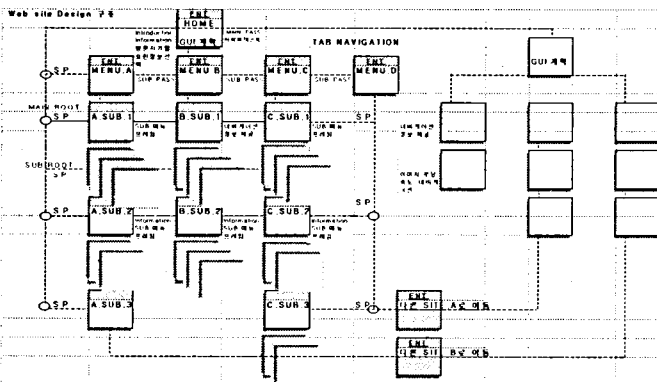
<표 1> 박물관별 전시영역

| 항목 분류 | 명칭 | 유형 | 개관연도 | 전시영역 | 공유공간 |
|----------|--------|--------|---------|------|--|
| N-GJ | 공주 박물관 | 주제 선택형 | 2004.5 | 2F | 웅진문화실, HALL, 로비,정보검색코너,뮤지엄샵,휴게공간, |
| | | | | 1F | 우경왕릉실,영상실 |
| N-DG | 대구 박물관 | 자유 선택형 | 1994.12 | 2F | 상설기획전시,체험실,문화사랑방,중앙홀,강당홀,복도,강당,휴게공간,정보검색 |
| | | | | 1F | 중앙홀,시청각실 |
| N-CC | 춘천 박물관 | 주제 선택형 | 2002.10 | 2F | 상설전시3,4 중앙HALL,로비,휴게공간,정보검색코너 |
| | | | | 1F | 상설전시1,2 |

2. 공간의 유형 및 적용이론

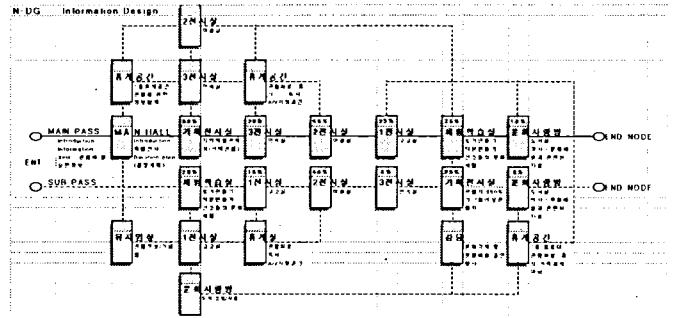
2.1. 인터랙티브 디자인의 이론적 적용

잘 짜여진 메뉴 네비게이션은 사용자에게 직관적으로 사이트의 구조와 그 흐름을 읽을 수 있게 하여 사용자가 원하는 정보나 목표에 쉽게 접근할 수 있게 한다. 성공적인 네비게이션은 단순히 이동경로에서 그치는 것이 아니라 각각의 페이지들을 연결하는 구조적 인터페이스로서 웹 사이트와 사용자를 연계시키는 커다란 매개적 역할을 한다. 우리나라 역사계박물관의 전시구성방식은 강제동선방식, 혹은 선택형 공간구성방식으로 전시가 이뤄졌음에도 관람의 순로를 따라 연대기적으로 관람을



<그림 1> 웹 사이트의 구조도-인터페이스 설계

4) 전시공간 안에서의 보이드공간은 중앙홀이나 전시순로에서 외부로의 조망 또는 전시실로의 유입되는 전실등 다양하게 나타난다. 개념적으로 볼륨은 평면요소들이 조합되어 깊이를 갖게 되었을 때를 일컫는다, 이 미지 공간은 본 연구에서는 내부공간에서 보이드공간으로 인지되는 오픈된 외부로의 조망 또는 풍경을 포함하며 전시실의 안내판 또는 벽면의 조형물등을 포함한다.



<그림 2> 대구박물관의 관람동선도

유도하도록 구성되어 있다. 박물관을 찾는 방문자는 이러한 순로를 따라 관람하지만 선택형 전시 방식으로 구성되어 있는, 또는 관람객이 한곳의 박물관에 지속적으로 방문하면서 박물관이 제공하는 다양한 문화적 정보와 박물관의 행사에 참여한다면 관람의 순로는 제한적으로 이뤄질 수밖에 없다. 웹사이트 구조는 하이퍼링크5)로 이루어져 있다. 관람자가 선택적 관람을 하더라도 공간의 구조상 어떠한 깊이(Depth)6)에 있는지에 대한 전시정보의 위치와 전시구성에 대한 관람목표를 알고 경로를 결정할 것이다. 하이퍼링크가 네비게이션의 구조를 갖고 있으며 사용자 인터페이스7)가 최적 환경을 제공할 때 커뮤니케이션의 극대화는 지속적으로 이뤄질 것이다.

2.2. 전시공간의 시지각 개념의 요소

(1) 결절점의 정의와 공간유형

공간을 구성하고 있는 시각적 요소가 그 공간의 목적이나 방향과 각도를 올바르게 전달한다면 관람자는 보다 정확한 시각정보를 광범위하게 받아들일 수 있다. 역으로 공간의 시각적 요소가 불확실하게 구성되어 있으면 방향이나 보행축을 구별하기 위해 관람자는 또 다른 정보를 찾을 것이다. 동선체계에서 이동을 위한 방향설정에 필요한 Node점, 즉 결절점이 생기게 되며, 결절점은 수평적 이동이 교차되는 장소와 수평이동과 수직이동이 교차되는 장소에 위치하게 된다. 공간내의 결절점의 위치를 쉽게 식별할 수 있다면, 수평적 이동과 더불어 수직적 이동 또한 자유로워 질것이다. 또한, 이러한 결절점에서 공간을 지각하거나, 관람자의 동선을 조작하여 필요한 정보의 체계에 관람객을 자연스럽게 유도할 수 있을 것이다. 각 지점에서 다음 단계로 진행하기위한 적절한 판단과 의사결정을 내려야하는

5)하이퍼텍스트(hyper-text):다른 문서에 링크할 수 있는 텍스트로문자나 그래픽 심벌을 클릭하면 관계가 있는 정보에 자동으로 점프할 수 있는 문장이나 프로그램.

본 연구에서는 관람자가 필요한 전시를 선택적으로 선택하여 관람하면서 관람자 개인의 제한적 요소(관람시간,반복방문,피로,여가등)에 맞춰 결정되어지는 관람을 말한다.

6)Depth:본 연구에서는 공간적 깊이(depth)와 전시내용에 대한 시대적 위치(depth)로 규정할수있다.

7)좋은 인터페이스는 사용자들이 웹 사이트를 재방문하도록 유도하는 좋은 방법중 하나이다.

능력과 특정지점으로 이동하기 위해 연속적인 의사결정과 실행의 과정을 수행하고⁸⁾, 정보를 재해석하고 기억하는 과정에서 학습을 경험하게 된다. 관람이동은 행위를 유발시키는 시각적 정보를 취득함으로써 이루어진다. 이동 과정은 결절점에서 여러 경로 유형 중 한 방향을 선택하여 이루어지며 관람자가 현재의 위치를 인식하고 환경 변수를 확인하는 과정이 필요하다. 이러한 형태가 연속적으로 이루어져서 관람동선이 나타난다.⁹⁾

① 관람동선 상에서의 void space

박물관에서의 제공하는 정보의 양은 그 정보를 받아들이는 다양한 관람 계층에 따라 정보를 처리하거나 반응하는 다양한 방식이 있다. 관람객의 다양한 정보를 지속적으로 처리하는 방식에 있어 전시공간에서의 보이드공간은 박물관의 중요한 중심점 역할을 하면서 관람객에게 다양한 형태로 공간을 제공하고 있다. 중앙홀(hall)이나 로비(lobby)의 형태로 제공되어 지기도하고 휴식공간이나 카페테리아(cafeteria) 또는 전시시설의 출입구나 복도의 공간에서 관람자에게 관람의 여정과 관람에서 제공되어지는 다양한 정보를 지속하거나 기억할 수 있는 시간적 여유와 함께 전시와 관람자의 상호 커뮤니케이션이 활발히 일어나는 공간이라 할 수 있다.

② 관람동선 상에서의 volum space

공간에서 면을 분할하거나 분절시켰을 때, 혹은 빛에 의해 분절된 면이 매스(Mass)로 지각되어 시각적 반응을 일으키며 이러한 시각적 요소를 공간과 공간에 적용시켜 관람객의 이동에 관한 축을 조절할 수 있다. 이것은 곧 관람자를 자연스럽게 목표지점으로 유도할 수 있으며 제공되는 정보로의 접근을 용이하게 한다.

③ 관람동선 상에서의 image pace

건축 공간 내에서 환경정보로서의 싸인(sign)과, 공간의 인지와 관람의 계획과 실행을 위해 필요한 정보를 제공하는 인지지도(map)가 있으며 싸인은 가장 직접적인 환경정보를 전달하는 매체로서 위치적 정보를 제공한다.¹⁰⁾ 지도는 공간 구성의 추상적 재현으로서 싸인이 주는 일회성 정보와는 달리 연속성을 갖고 있으며 전시공간에서 관람에 대한 전체적인 계획을 세울 수 있도록 도와준다.

3. 사례대상 박물관의 개요 및 분석

3.1. 사례박물관의 개요

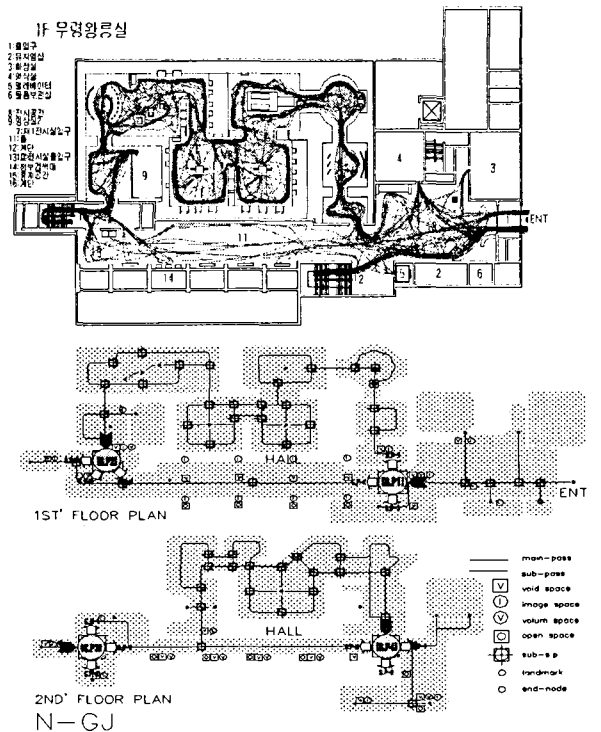
(1) 국립공주박물관은 외부로의 조망이 개방된 수직적 축으로 공간을 통합하여 전시실을 배치한 중앙홀과 이 홀(hall)을 중심으로 관람동선을 유도하고 있다. 1층에 무령왕릉실과 2층

의 웅진문화실로 구성되어있다. 기획전시와 카페테리아, 사무동과 강당은 별도의 출입구를 두어 기능을 분리하고 있다.

(2) 국립대구박물관은 중앙 아트리움을 중심으로 1층의 입구 부분과 2층의 선택형 상설 전시장과 기획전시장으로 구성되어 있으며 각전시실은 수평적 선형 배열로 시각적으로는 통합된 홀(Hall)형의 공간을 구성 하고 있다. 전시실은 독립적인 개실 형태로 선택 관람이 가능하며 체험실과 강당이 전시공간 내부에 있어 박물관에서 주관하는 문화 행사 및 공연이 관람 동선상에 구성되고 있다.

(3) 국립춘천박물관은 상설전시동, 중정, 기획전시와 학예동이라는 기능을 조합하기위한 직방형체 1동에 오픈 파티오의 원통드럼이 관입된 형상을 취하고 있으며 1층은 상설전시장과 야외전시실, 원형파티오의 휴게 및 카페테리아로 구성되어 있으며, 사무영역, 강당 등은 출입구를 따로 두고 있다. 1,2층의 상설전시장은 중앙 코어에 의해 수직으로 나누어지며 공용공간은 중앙홀과 파티오부분의 휴게공간 및 정보검색공간으로 나뉘어 있다.

3.2. 사례의 박물관 전시공간내의 결절점의 구성과 동선체계



<그림 3> 사례대상 박물관 평면 및 관람자 동선상의 결절점 (N-GJ)

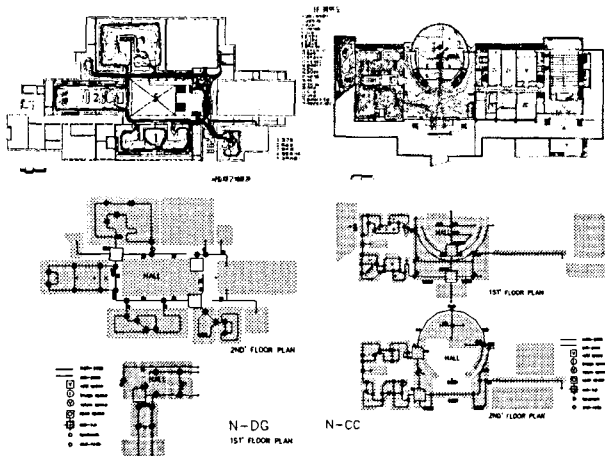
각 박물관의 관람을 위한 이동 동선 중 관람의 경로를 선택해야하는 결절점 4곳을 각각 표기 하였다. 공유공간에서 전시공간으로 선택되거나 휴식공간에서 전시공간으로 혹은, 전시공간에서 다음 전시 관람을 위한 이동 지점은 수평적 이동 또는 수직적 이동에서 관람자에게 제공되어야할 정보의 적절한 구성과 정보의 양을 조절할 수 있는 곳, 관람자의 행위 및 행태를 조사한 동선상의 Node점과 관람동선에 따른 공간분석도이다.

8) 최윤경 저, 사회와 건축공간, 시공문화사(2003) p280
 9) 김진규, 최윤경, 한국실내디자인학회 논문집 37호, 2003년 4월,
 10) Passini, 1984, p.46

<표 > 박물관별 결정점의 분석

*범례: ①-volum space, ②-image space, ③-void spac *S.P:결절점 *s.p:결절점에서의 선택경로 *백분율:전체관람자:이동관람자비

| 분류 | code | 결절점(S.P) | space image | 공간유형 | 백분율 | Space특성 | 인터랙티브요소 |
|---------|------|----------|-------------|---------|-------|---|---|
| N-GJ | G-1 | | | s.p-1/① | 56.25 | 2개 이상의 기둥이 연속되어 기둥에 의한 동선축과 시선축의 형성되며, 수직적으로 통합된 공간의 구성은 Hall이 공간적 위계를 지각할수있게 한다. 관람을 시작하거나 끝맺히고 관람의 여정을 되돌아보거나 회상하는 공간 | *관객이 동선(void 공간(Hall))으로 유도 되지만 main-pass(s.p-1)로 결정 된다. *Void공간으로 진출하려는 행위. (머뭇거림, 두리번거림, 홀 쪽으로 가려고 하는 행위) |
| | | | | s.p-2/② | 43.75 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 03.13 | | |
| | G-2 | | | s.p-1/① | 56.24 | 전이공간을 통해 어두운 전시공간에서 밝은 공간으로의 시각적 유도는 강한 시각적축을 형성한다. S.P2에 도달하여 다시 관람경로를 결정 짓는다. | *전시동선을 따라 2층 계단을 향하는 관람객. Void 공간을 주시하면서 이동하는 관람객. Void공간을 통해 휴식공간이나 복도의 홀로 이동하는 관람객. |
| | | | | s.p-2/② | 28.13 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 28.13 | | |
| | G-3 | | | s.p-1/① | 25.00 | 관람동선상 길게이어지는 복도와 기둥사이로 아래로는 홀과 외부의 조망, 다음 전시공간을 알리는 이미지와 만난다. 동선상에서 곧 관람동선을 결정하게 된다. | *계단을 통한 수직적 이동은 다음 관람 목표로 이어지지만 관람의 제한적 요소로 인하여(피로, 지루함, 휴식, 여가, 정보수집등 다른경험) 관람자에게 또다른 선택을 하게한다. |
| | | | | s.p-2/② | 59.37 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 31.25 | | |
| | G-4 | | | s.p-1/① | 03.13 | 전시장을 나와 관람을 마무리하며 인지된 공간을 회상하며 동선을 결정짓는다. 외부로의 조망이 유일한 image에 의한 void공간으로의 자연스런 경로를 선택한다. | *외부로의 조망은 관람자에게 아외의 풍경을 제공하고 전시관람피로를 풀 수 있는 공간을 제공할수 있으며 수직적으로 공간을 지각하는 역할(독서, 동료를 기다리는행위, 엘리베이터를 기다리는행위, 외부 조망, 명상,계단면허1층의 홀을 내려보는 행위) |
| | | | | s.p-2/② | 90.63 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 15.63 | | |
| N-DG | D-1 | | | s.p-1/① | 13.33 | 출입구의 안내데스크를 지나 1층홀로 진입한후 중앙에 설치되어 있는 전시물의 내용에 따라(기획전시) 관람동선이 결정된다. (대구박물관의 경우 80%이상 2회이상 관람 경험이 있는 관람객으로 전시공간을 인지하고 있음) | *2회 이상의 관람자는 이미 관람의 목적이 정해져 있으며, 뮤지엄샵에서 새로운 정보 또는 전시에 대한 정보를 얻기도 하며 관련 상품을 구입하기도 한다. |
| | | | | s.p-2/② | 06.67 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 80.00 | | |
| | D-2 | | | s.p-1/① | 18.75 | S.P2에서 공간의 구성은 동선을 선택하기 어렵게 만들고 있다. 하지만 여러번 관람경험이 있는 관람자의 경우 관람하고자하는 목적이 정해져 있으므로 결절점에서의 공간의 구성및 행태는 관람에 커다란 지장을 주지 않고 있다.(조사대상중) | *5회이상 관람한 경험을 갖고 있는 관람객이 40% 이상이다.(체험실에 자녀들과 동행, 공연을 보기위해 공유공간에서 시간을 보내는 행위, 문화사랑방에 독서를 하는 행위, 단순 여가 행위) |
| | | | | s.p-2/② | 13.33 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 26.67 | | |
| | D-3 | | | s.p-1/① | 26.67 | 홀(hall)형의 경우, 전체공간을 파악한 후 전시내용의 구성에 따라 관람자가 동선을 결정한다. 전시의 내용이 바뀌는 기획전시만을 관람하고자하는 관람객은 동선과 공간의 지각이 이미 결정되어있다.(목표관람객) | *기획 전시실을 나선후 선택동선의 결정은 s.p-3의 변연에는 박물관이 주관하는 지역사회가 참여하는 행사의 그림이 전시되고 있어 자연스럽게 유도되고 있다.(기획전시장을 나선후, s.p-3 선택 50%, s.p-1 선택 50%) |
| | | | | s.p-2/② | 66.67 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 26.67 | | |
| | D-4 | | | s.p-1/① | 18.75 | S.P4에서는 관람자의 동선의 유형이 교차되는 지점으로 S.P3을 경유하여온 관람자와 S.P2를 지나온 관람자의 선택 경로는 공간의 구성방식과 관람자의 시선축, 동선축이 교차되는 지점에서의 경로의 선택이 된다. | *전시공간을 둘러보지 않고 곧바로 휴게실에서 시간을 보내는 관람객은 이미 몇차례 관람을 통하여 공간을 지각하고 전시의 내용도 파악하고 있다는 것이다.(박물관이 제공하는 지역사회와의 다양한 교육적 기획전시와 공연등 필요한 정보의 선택적 관람) |
| | | | | s.p-2/② | 37.50 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 53.33 | | |
| s.p-4/④ | | | | 26.67 | | | |
| N-CC | C-1 | | | s.p-1/① | 12.50 | 로비에 진입하면서 전면에 void공간의로 보여지는 원형파티오의 중앙홀에 의해 시선축이 형성되며, 전시관람을 위한 동선을 결정하게되며 원형파티오의 외부volum에 의해 좌우측으로 나누어진다.(안내데스크에 의해 동선 유도) | *S.P1에서의 선택 경로는 s.p-3을 선택한 관람객은 24/19이며, 동선축에 의해 s.p-2에 시선을 응시하거나 이동하는 관람수:24/14.(머뭇거림, 두리번거림, 중앙 홀쪽으로 이동하여 공간을 인지하는 행위) |
| | | | | s.p-2/② | 58.33 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 87.50 | | |
| | C-2 | | | s.p-1/① | 20.83 | 상설전시1,2실의 관람을 마치고 나온 관람객은 중앙홀로 이동하면서 S.P2의 결절점에 도착하여 중앙홀의 공간과 두번째 마주치게되며 이지점에서 다시 한번 공간을 인식하게된다. | *중앙의 로툰다형의 홀을 이용하는 관람객은 전체 조사대상95.83%이다. (사진촬영, 자녀의 조사및 보고서작성 공간, 휴식의 공간, 홀의 open되어있는 공간을 보며 관람의 여정을 돌이켜보거나 명상, 다양한 타방문객의 행위를 보거나 어울리는행위) |
| | | | | s.p-2/② | 60.50 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 37.50 | | |
| | C-3 | | | s.p-1/① | 58.33 | 원형 파티오의 외부volum과 void된 창을 통해 중앙홀을 지각한다.S.P3의 휴게공간 이용자는 조사대상의66.68%이며, 중앙홀의 휴게공간과 달리 open된 창을 통해 외부조망이 가능하며, 관람을 통해 얻은 전시물에 대한 정보 혹은 전시순로의 여정을 되돌아볼 수 있는 휴식과 명상의 공간으로 활용되고 있다. | *의자에 앉아 창 밖의 뷰를 주시하는 행위, 음료를 마시며 다른 관람자 또는 동료 관람자와 대화, 동료 관람자를 기다리는 행위. |
| | | | | s.p-2/② | 29.17 | | |
| | | | | s.p-3/③ | 12.50 | | |
| | | | | s.p-4/④ | 62.50 | | |
| | C-4 | | | s.p-1/① | - | S.P4의 결절점에서는 ①2층3,4상설전시를 관람하고 다시 중앙홀로 이동하는 관람객과 ②중앙홀에서 2층 3,4상설전시실로 이동하는 관람객의 동선상에서 각기 다른 경로를 선택하게 된다. | ②의경우가 주 관람동선으로서 결절점에서 s.p-3의 경로선택을 하는 관람객이 24/13 (54.16%) 이다. 이중84.61%가 s.p-4의 void공간을 선택하거나 주시한 후 경로를 선택한다. |
| | | | | s.p-2/② | 08.33 | | |
| s.p-3/③ | | | | 58.33 | | | |
| | | | | s.p-4/④ | 45.83 | | |

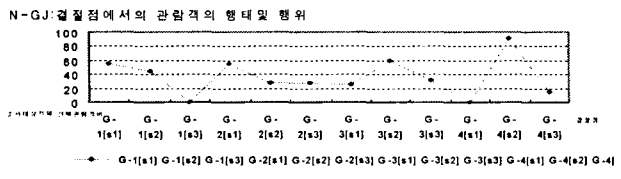


<그림 4> 사례대상 박물관 평면 및 관람객 동선상의 결절점 (N-DG, N-CC)

3.3. 공간구성별 관람동선 분석

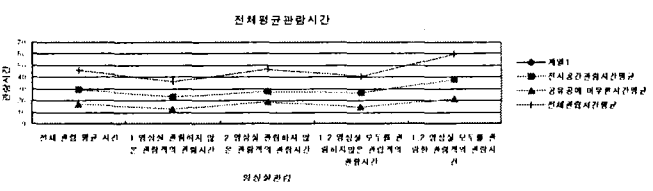
(1) 공주박물관의 관람객 동선분석

<표 3> 결절점에서의 관람객의 관람이동 및 동선 결정(N-GJ)



관람객은 일반적으로 특정 전시에 대한 사전 지식이 있을 때 그 전시를 통해서 유용한 정보를 얻을 수 있으며 전시에 대한 관람도 적극적으로 나타났다. 표4는 영상실에서 관람에 대한 정보를 취득한 관람객의 관람시간이 그렇지 않은 관람객의 관람시간을 나타낸 그래프이다. 사전지식과 전시에 대한 정보가 있을 때 새로운 정보를 이미 존재하는 지식과 연결할 수 있고, 이로써 효과적인 교육경험을 얻게 된다. 그러나 이러한 관람 전, 정보가 없거나 준비되지 않은 관람객은 관람시간도 짧게 나타났다.

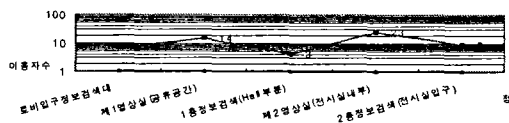
<표 4> 영상실 관람에 따른 전시 관람시간



G-2의 결절점에서는 Void에의 한 공간으로의 자연스런 유입이 가능하다 할 수 있으며 이중 s.p-1의 동선선택은 다음 목표를 찾고자 하는 관람객에게 전시에 대한 정보를 제공해야하는 공간으로 나타났다. G4의 s.p-2의 동선에서 나타나는 공간은 관람자와의 상호 작용이 가장 많이 일어나는 곳이다. 공간은 외부로의 조망과 관람을 마치고 나온 관람자에게 관람의 여정을 돌이켜보며 습득된 정보를 정리할 수 있는 공간을 제공하고 있었으며.

G-3에서는 조사 대상 중 32/19(59.37%)의 관람자는 주동선상의 시선축에 따라 s.p-2를 선택하여 관람을 계속하였으며, 조사대상 32/10(31.25%)만이 2층의 휴게코너를 이용하였다. 이는 주동

<표 5> 공주 박물관내 전시에 대한 정보 제공시설 이용

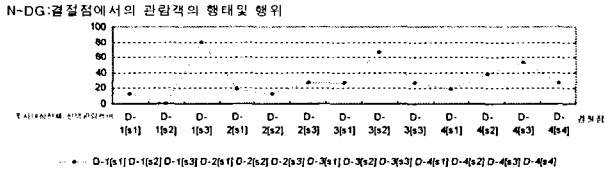


선상의 접근거리의 휴게공간이 증척되어있으며 1층에서 다음 공간을 인식하지 못하는 결과이다. 하지만 2층의 정보검색코너의 경우 이용 빈도 32/8(25.00%)는 1층 홀의 정보검색대의 이용 빈도 32/4 (12.50%)보다 높게 나타나는 것은 관람자에게 전시에 대한 정보를 제공하는 곳이 안내데스크를 포함하여 6곳이지만 공주 박물관의 경우 조사대상의 83%이상이 1회 방문객인 경우 어디에서 어떤 정보를 제공하는지에 대한 인지적 시각정보가 전달되지 못하였기 때문이다. 특히 전시의 전체적인 정보를 제공하는 제1영상실을 방문하는 관람객이 43.75%이며 전시동선 [S.P2]에서 Void공간으로 이동하거나 시선을 이동시키는 관람객이 56.25%(32/18) 로 나타났으며, 이중 s.p-2로이동하는 관람객이 32/7 (21.88%), s.p-3으로 이동하는 관람객이 32/7 (21.88%)이다. 제2영상실 관람자는32/23(71.88%)높게 나타났으며, 이것은 제1영상실에서 정보를 학습할 수 있는 공간으로 관람객의 동선을 유도할 수 공간의 구성이 가능하다면 관람자는 관람을 통해 경험되어지는 정보를 정리하고 계획을 수립하는데 적용 시킬 수 있는 것으로 조사되었으며. 처음 방문자에게는 특히 자연스런 동선을 유도할 수 있는 공간의 구성이 관람에 커다란 영향이 미치고 있었다.

(2) 대구박물관의 관람객 동선분석

D-2를 선택한 관람객의 80%이상이 2회이상 이미 관람의 경험이 있는 관람객으로서 전시공간의 동선 및 관람 패턴을 파악하고 관람의 목표를 설정한 상태에서 관람을 하였으며 이러한 관람의 경험은 결절점에서의 선택 및 행위가 공간을 구성하는 요소에 크게 영향을 받지 않는 것으로서 전시공간의 순서에 따라

<표 6> 결절점에서의 관람객의 관람이동 및 동선 결정(N-DG)



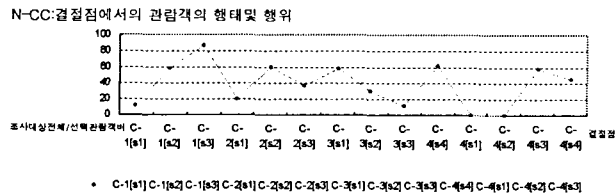
관람하는 경향보다는 박물관에서의 행사나 박물관에서 제공하는 정보에 관람자는 익숙해져 선택적인 공간에서 관람자와의 지속적인 커뮤니케이션이 일어나고 있으며 관람자가 습득되는

정보의 양을 관람객 스스로 조절하고 있다. 익숙한 길에서 관람자는 이미 필요한 결정을 내린 적이 있어서 결정할 필요 없이 실행만 하면 된다. 관람 동선에서 가장 크게 나타나는 것은 전시공간에서 방문객이 동선을 결정하는 과정이 공간의 유형과 상관없이 주동선(Main pass)상에서 조사 대상의 50%이상 이 기획 전시를 선택하여 관람하였으며 이것은 관람객의 관람을 위한 목표가 이미 설정 되어있음을 보여준다. D-3에서 s.p-2를 선택한 66.67%의 관람객은 관람의 목표가 지속적으로 변화하는 정보와의 교류에 있으며 보조동선(Sub pass)에서 나타나는 체험실의 경우 지역사회 문화정보가 주가 되는 가족중심의 관람 방문이 조사대상의 75%를 차지하고 있었다. 하지만 처음 방문한 관람객의 관람동선을 관람자 스스로 결정하고 선택 하는 데는 많은 시간과 집중을 필요로 하는 것으로 나타났다.

(3) 추천박물관의 관람객 동선분석

추천박물관의 경우 전체적으로는 다이내믹한 공간의 변화를 표현하는 시각적 흐름을 내포하고 있으며 전시흐름의 전환점이 되는 중앙의 원형 파티오공간은 관람자의 전시에 대한 학습방향과 동선을 계획하고 실행하는데 중심점 역할을 한다. 처음 방문자에게는 C-1의 결절점에서 진입 후 Void된 원형의 중앙홀로

<표 7> 결절점에서의 관람객의 관람이동 및 동선 결정(N-DG)



의 강한 시선과 함께 전시와 관람에 대한 기대감이 형성되며 상설전시 1실과, 2실의 관람을 마치고 C-2의 결절점에 도달하며 중앙의 파티오 공간과 다시 만나게 된다. 88.33%(24/20)가 중앙홀로 직접 이동하며 관람을 선택하고 관람의 속도를 관람자 스스로 정할 수 있는 휴게 공간으로의 접근이 용이하다. C-2에서 s.p-3을 선택한 관람객은 조사대상의 37.50%(24/9)이며 s.p-2를 선택한 관람객은 45.83% (24/11)이다. 중앙 파티오의 인지휴식 공간은 주제공간으로부터 관람객을 분리시키며 관람을 통해 보고 학습한 내용을 관람자에게 인지시키는 역할을 한다. 중앙홀을 중심으로 관람자는 언제든지 선택적 관람을 할 수 있었다. 전시공간에서 관람을 통해 얻어진 정보를 처리하는 시간과 이 정보를 정리할 수 있는 공간으로서의 휴식공간이 부족하면 관람객은 심리적 피로감이 증가되며 주어진 정보의 처리 능력도 감소될 것이다. 이러한 공간의 적절한 구성과 전시내용이나 전개가 관람객의 관심사에 적극적이고, 물리적인 공간구성이 전시의 목적과 잘 부합될 때 공간과 관람자와의 상호작용은 지속적으로 유지될 수 있다. N-CC의 경우 이러한 물리적으로 구성되어진 공간 구성으로 관람자와 관람자 상호간의 전시 공간 내에서의

커뮤니케이션이 중앙의 홀을 중심으로 이뤄지고 있었다. 이러한 공간의 구성은 관람자간의 상호작용이 자연스럽게 이뤄지는 공간으로 활용되고 있었다.

4. 결론

주제선택형 박물관 3곳 조사에서 나타난 관람자의 행위 및 행태를 분석한 결과, 전시를 통해 관람자가 박물관이 유도하는 정보에 지속적으로 접촉하는 것은 관람자 스스로의 선택적 관람이며, 이러한 선택적 관람은 관람객의 특성과 함께 요구되는 다양한 매체와 물리적 형태구성에 따라 관람동선을 조절할 수 있다는 것을 알 수 있었다. 결절점에서의 관람객에 대한 공간구성 방식과 인지정보의 적절성은 박물관에서의 관람동선을 강제적인 안내에 의지하지 않고 관람자가 스스로 결정하는 방문객과의 가능성 있는 관람경험을 유도할 수 있을 것으로 분석하였다. 본 연구에서 분석한 전시공간에서 지각되어지는 void space, volum space, image space 공간의 3가지 물리적요소로 관람객의 동선의 흐름을 유도 하고 관람객에게 관람효과를 최적화시켜나가는 인터랙티브적 요소로서의 공간적용을 고찰하였으며 전시계획의 기초적 자료로서의 지속적 고찰이 될 수 있다고 판단된다. 박물관의 고유 기능인 교육적 목적에 부합하는 전시와 관람자의 박물관에서의 상호작용으로서의 커뮤니케이션이 관람자의 관람만족을 유도하며 계속적이고 반복적인 방문과 방문자의 여러가지 다양한 요구를 충족시켜줄 수 있는 통합적인 문화 공간으로 자리하는데 본연구의 의의가 있다고 하겠다.

참고문헌

1. 로버트케이콕슨/장동훈의 옮김, 정보디자인, 안그래픽스, 2002,
2. 안드레아스 슈나이더의 지음/김경균 옮김, 정보디자인, 2004.
3. 움베르토 에코 지음/김광현 옮김, 기호와 현대예술, 1998.
4. 이선희·최윤경, 박물관 전시공간의 구조와 관람 패턴에 대한 연구, 대한건축학회학술발표논문집 제19권 2호, 1999
5. 황미영, 임채진, 전시공간 디자인의 Sequence구조에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제19권 12호, 2003.12
6. 최윤경 저, 사회와 건축공간, 시공문화사, 2003
7. 이보야 지음, "성공한 박물관 성공한 마케팅"역사넷, 2003.
8. 김진규·최윤경, 한국실내디자인학회 논문집 37호, 2003년4월,
9. Passini, 1984,
10. 정무웅 지음, 건축디자인과 인간 행태심리 기문당, 2004.
11. 클레멘트 목/김옥철 옮김 디지털시대의 정보디자인, 안그래픽스, 1999.
12. 티모시엠프로브즈의 지음/이보야 옮김, 박물관경영핸드북, 학교재 2001.
13. Peter Wildbur, Michael Burke, Information Graphics, 디자인하우스 2001.