

# 국내 댐 전시관 콘텐츠와 매체 특성에 관한 연구

The Study on the Contents of Domestic Dam Exhibition Halls and the Characteristics of Applied Media

이주형\* / Yi, Joo-Hyoung

## Abstract

Nowadays, the constructions of dams are being issued by the public due to the preservation and protection of nature considered more important than development. These social phenomenon can not be evitable due to arguing the both attitudes, preservation and development of nature. However, There are possibilities to make an agreement with the compromise between the two sides. The common goals of the attitudes are concerning human beings and their life quality. In this atmosphere, the exhibition hall of dams is very important to lead the agreement of both groups because the spaces not only provide contents to compromise by showing positive factors of dams, but present condition of using water as natural resources. The purpose of this study is based on the effect of the applied media in an exhibition hall as presenting education and enlightenment factors. To examine the effect, this study categorizes the existing media by communication types firstly. Secondly, based on the categorization, existing media of each dam exhibition hall are analyzed by numerical way. Thirdly, the general characteristics of applied media are defined by integrating the spatial contents and media. The data from the study are effective to provide the basic data for following design works for the exhibition space.

키워드 : 전시 매체, 디지털 기술, 체험 매체, 커뮤니케이션  
Keywords : Exhibition Media, Digital Technology, Hands-on Media, Communication

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

자연환경의 보전과 생태계 보호에 관한 국민적 관심과 주의가 높아지면서 근래 우리나라에서는 댐건설이 사회적 쟁점(issue)으로 자주 부각되고 있다. 환경보존과 개발의 논리가 충돌하면서 빚어지는 이런 현상은 불가피한 것이지만 합의와 조화를 이루어 발전된 안을 찾는다는 측면에서는 논의의 여지가 있다. 댐건설의 필요성과 자연생태 보존의 필요성, 양자 모두 우리에게 절실한 현실이다. 그러나 그것들이 궁극적으로는 인간의 삶을 이롭게 하려는 데서 비롯한다는 점에서는 합의될 수 있고 공존할 수 있는 길에 대한 긍정적인 전망이 필요하다. 이러한 두 가지 상반된 배경의 논리들을 토론의 장으로 이끌고 상호간의 타협점을 직접적으로 이끈다는 점에서 댐 전시관의 역할이 중요시 된다. 그러나 이러한 사회 전반적인 분위기에

반하여 전국에 산재해 있는 기존의 댐 전시관은 '물'의 중요성과 댐건설의 타당성을 홍보하는 낮은 차원의 운영수준을 벗어나지 못하고 있다.<sup>1)</sup> 전시내용 또한 일반적인 물과 관련된 상식 수준의 정보를 전달하는데 치중하고 있어 본연의 기능을 다하지 못하고 있다.<sup>2)</sup> 이러한 한계점에도 불구하고, 댐 전시관은 관람객에게 물의 효율적인 이용을 위한 이해의 장으로써 환경문제가 사회적 논의의 쟁점이 되는 현 시점에서 그 필요성과 중요성이 더욱더 대두되고 있는 상황이다.<sup>3)</sup>

1)최근 몇 년간 댐 건설은 지역사회 논쟁의 화두가 되고 있다. 2006. 4.25. 경향신문에서는 정부가 괴산군 장연면 주변지역 일원에 추진 중인 달천댐 건설 계획 방안에 대해 대부분의 주민들이 반대 여론에 의해 지연되고 있다는 것을 보도했고 2007.7.18. 조선일보에서는 정부가 홍수조절 강화를 위해 다목적 댐을 건설하는 방안을 검토하기로 하자 환경단체들이 댐 건설은 생태계를 파괴하고 홍수 대비의 실효성이 없다며 반대집회를 개최한 사실을 보도했다. 또한 2008.9.16. 한겨레 신문에서는 상수원 댐 확장공사에 반대하는 지역민의 단식투쟁을 보도하며 댐 공사에 대한 국민들의 부정적 정서에 대해 다루고 있다.

2)임종현·이준재 공저, 우리나라의 물 홍보관 현황 보고서, (주)미래세움 출판부, 2002, p.25

3)수자원 공사 출판부, 우리의 자원 우리의 소중한 물 통권 23호, 수자원 공사, 2005, p.54

\* 정회원, SK M&C 스페이스 커뮤니케이션팀

이러한 배경에서 본 연구는 각 댐 전시관 콘텐츠의 분석과 함께 적용된 매체들의 분류를 통하여 전시관들의 현황고찰과 매체의 특성을 도출하고자 한다. 이러한 연구 결과를 통하여 향후, 댐 전시관 공간을 디자인하고 매체를 적용하는데 있어 기초적인 정보를 제공 할 수 있을 것이며 관람객이 댐이라는 시설물에 대해 좀 더 긍정적으로 인식할 수 있도록 하고 댐건설에 대한 이해의 장으로써 그 공간적 역할을 수행할 수 있는 디자인 콘텐츠를 계획할 수 있도록 하기 위함이다.

## 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 전국의 댐 전시관 중, 배후 도시와의 근접성이 뛰어나 운영이 비교적 활성화된 6곳의 댐 전시관을 선정, 직접 방문하여 전시관들에 적용된 전시 콘텐츠(Contents)와 매체를 조사하였다. 댐 전시관의 적용 매체특징을 분석하기 위하여 첫째, 참고문헌과 선행연구를 통해 전시매체를 커뮤니케이션(Communication)적 특징별로 새롭게 분류하였다. 둘째, 각각의 전시관 매체들을 새로운 매체분류표를 통해 적용빈도를 조사하였다. 셋째, 각 전시관별로 적용된 매체들을 통합하여 댐 전시관에 적용된 매체들의 특징을 분석하였다. 마지막으로 현재 전국에서 운영되고 있는 댐 전시관 매체기법과 매체의 종류, 그 적용방법에 대해 분석하고, 전시 콘텐츠와 연계된 적용매체의 특성을 고찰하고 그 것을 중심으로 관람객의 전시참여를 활성화하기 위한 기본방향을 제시하였다.

## 2. 전시매체의 분류

### 2.1. 전시매체의 개념

매체의 사전적 의미는 커뮤니케이션을 위하여 의미와 내용을 추상화하고 표현(Representation)하기 위한 형식이며 지식의 선택, 수집, 저장, 운반을 위한 수단을 말한다.<sup>4)</sup> 또한 전시를 계획한다는 것은 전시물과 전시 보조수단을 공간에 적절하게 배치하고 관람객의 전시주체의 인식, 즉 지식과 정보 전달 및 이해를 돕기 위한 방법을 모색하는 작업이다.<sup>5)</sup> 두 단어의 의미를 종합하여 정리하면 전시매체는 기획자가 전시를 계획하는데 있어 자신의 연출 의도와 전시주체를 최대한 효과적으로 전달하기 위해 관람객과 전시물의 관계를 고려하여 관람객을 이해시키고 동선을 유도할 수 있는, 최적화된 전시 공간 연출방법의 모색을 위해 사용하는 커뮤니케이션 수단을 말한다<sup>6)</sup>고 할 수 있다. 전시매체는 이러한 설명적 수단이 되는, 텍스트, 패널, 영

상, 모형 및 각종 체험 형태의 전시 구성요소들, 관람객과의 커뮤니케이션을 위한 도구라고 할 수 있다.

과거의 전시관에서는 유물의 수집, 보존, 진열의 기능만을 가져도 그 공간으로서의 역할을 충분히 수행하였다.<sup>7)</sup> 그러나 시간이 지남에 따라 관람객의 다양한 욕구 충족을 위하여 전시관은 기본적인 기능을 벗어나 스토리 중심의 전시 연출과 놀이 공간의 성격을 동시에 갖는 등의 다양한 연출이 등장하면서 실물 이외의 전시내용을 설명하기 위한 보조적인 수단이 요구되어 졌다.<sup>8)</sup> 전시대상물을 가장 효과적으로 설명하기 위해 점점 더 전시매체가 복잡해지고 있는 것이다. 또한 과학기술과 매스미디어(Mass media)의 발전과 변화는 전시관의 커뮤니케이션 체계도 변화시키고 있다. 이러한 시대의 변화에서 새롭게 전시매체를 분류하기 위해서는 전시 커뮤니케이션의 발전과정을 살펴야 한다.

### 2.2. 전시 커뮤니케이션의 개념의 발전

커뮤니케이션(Communication)이란 용어는 원래 공통, 공유를 뜻하는 지닌 라틴어 “Communis”를 어원으로 하고 있다.<sup>9)</sup> 그 어원에 따라 의미를 해석하면 독립적인 혹은 군집의 유기체가 서로 간에 지식, 정보, 감정, 신념 등을 공유 또는 공동화하는 행동이라고 할 수 있다. 그러므로 커뮤니케이션은 상징(Symbol)을 통하여 의미를 전달(Transmission)하는 현상 또는 공동의 약속된 기호를 형성하여 서로간의 정보 교류를 원활하게 하는 과정을 말하며 정보전달의 현상을 말하는 것이다.

전시관에서 공간을 설계하고 전시물을 설치하며 그 곳을 방문한 관람객이 방문하는 일련의 행위는 공간, 기호 발신자와 수신자가 존재하는 커뮤니케이션(Communication)의 전형적인 체계(System)를 보여주며 이러한 전시 커뮤니케이션 모델은 다른 매스미디어 커뮤니케이션 시스템 모델과 함께 지속적으로 발전되어져 왔다.<sup>10)</sup> 초기 전시 커뮤니케이션 모델은 샤논(Shanon)과 위버(Weaver), 벨로(Bhuloer)<sup>11)</sup> 등에 의해 지속적으로 제시되었으나 그들의 전시 커뮤니케이션 모델은 미술관

7)김형숙, 전시공간에서의 이용자 행태에 관한 연구 : 디지털 미디어 체험 전시를 중심으로, 동서대 박사학위 논문, 2007, p.38

8)지환수, 민간신앙을 주제로 한 박물관 전시계획에 관한 연구, 서울시립대학교 석사학위 논문, 2002, p.18

9)차근배, 커뮤니케이션학 개론, 세영상, 1986, p.27

10)김원길, 전시공간의 인터페이스 향상을 위한 연출특성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위 논문, 2003, p.10

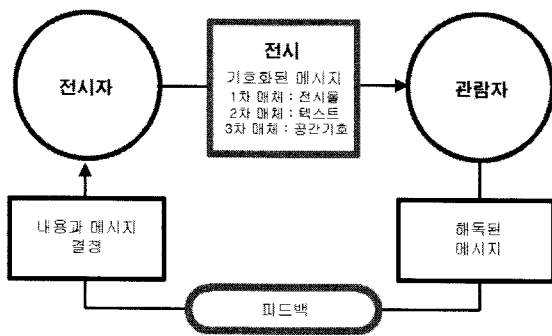
11)샤논(Shanon)과 위버(Weaver)의 모델은 본래 전화등과 같은 보이지 않는 대상과의 커뮤니케이션(Communication)모델에서 출발하였으나 이론의 중심이 간접적 소통이라는 점에서 전시에 변형하여 적용, 새로운 커뮤니케이션 모델 제시에 사용된다. 벨로(Bhuloer)의 모델은 소통의 매개체로서의 전시물을 메시지(Message)와 채널(Channel)로 구분하여 커뮤니케이션 모델을 제시하였다. 그러나 이들의 모델은 전통적인 대형 박물관과 미술관 등, 전시물자체에 의한 관람행위에 초점을 맞췄다는 점에서 그 이론적 한계를 보여준다. 시공테크 전시환경 디자인 연구소, 박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구, (주)시공테크, 1999, p.126

4)이지수, 멀티미디어 정보를 위한 매체와 표현 요소의 선택, 디자인학 연구 통권 제39호

5)우상기, 박람회 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 1994. 6, p.60

6)David Demie, Exhibition Design, W.W.Norton, 2005, p.20

이나 갤러리 공간에 적용될 수 있는 이론으로 주로 공간계획에 관한 내용을 언급하였다. 1930년대, 네즈(Neds)와 라이트(Wright)에 의해 본격적으로 전시매체가 공간의 커뮤니케이션 도구로써 논의 되어 진다. 그들의 이론에 의하면 전시는 서로 다른 사물들 사이에 있는 커뮤니케이션 체계이고 전시기획자는 송신자이며 그 정보의 수신자로서 관람객을 정의하였다. 그들은 전시물을 전시관 커뮤니케이션의 매체로써 강조하는 점에 있어서는 기존의 이론과 맥락을 같이하고 있다. 그러나 그들은 언어적인 상징과 설명매체가 전시의 중심 매체로 사용되는 과학관 등의 전시형태와 전시물 자체가 더 중요한 미술관과 같은 전시가 구별되어야 한다고 주장하였다. 네즈(Neds)와 라이트(Wright)는 적어도 과학관과 같은 정보를 이해시키는 일이 전시커뮤니케이션의 주된 기능이라 제안하면서 다음과 같은 기본 전시 커뮤니케이션 모델에 대한 변경 안을 제시하였다.<sup>12)</sup>



<그림 1> 네즈와 라이트의 전시 커뮤니케이션 모델

그들이 제시한 전시 커뮤니케이션 모델에서 주목할 점은 전시매체를 기존의 개념인 미술품과 같은 전시물 자체에 한정하지 않고 전시 기획자와 관람객이 상호 교감할 수 있는 새로운 기호체계로서의 가능성을 제시 했다는 것이다. 그들이 연구를 진행했던 시대적 상황에서는 전시매체가 단순히 문자화된 정보와 기초적인 커뮤니케이션 체계일 뿐 아니라 공간을 구성하는 제 3의 요소, 즉 새로운 매체를 통해 전시물을 이해시키기 위한 공간연출 또한 공간 커뮤니케이션의 중요한 요소에 포함된다는 점이다. 즉 전시매체에 있어 그림, 사진 등의 그래픽과 20세기 초 비약적인 발전을 한 영상 하드웨어와 기타 과학기술의 발전에 의한 기계적 시스템 등이 전시관 커뮤니케이션 요소로써 받아들여지기 시작했다는 것이다.

### 2.3. 현대의 전시 커뮤니케이션

매체(Media)의 발달을 통해 인간의 커뮤니케이션은 그 시대에 따라 변화되어 왔다. 미국의 학자 로저스(Evert M. Rogers)는 인간 커뮤니케이션의 역사를 주요 미디어의 발달사로 구분

해서 크게 문자, 인쇄, 텔레커뮤니케이션(Telecommunication), 상호작용적 커뮤니케이션의 4단계로 나누어 놓고 있다.<sup>13)</sup> 특히 1980년대 중반부터 가속화된 디지털과 인터넷 기술의 발전은 인류 생활 전반의 커뮤니케이션에 변화를 가져오고 있다. 이제 전 세계인들은 사이버 공간상에서 거의 동시에 정보를 공유할 수 있으며, 또한 한 사건에 대해 다양한 의견들이 동시에 표현되고 있다.<sup>14)</sup> 기존의 정보 수단이 정보의 수신자가 발신자의 정보를 수용하고 자신의 의견을 곧 바로 표현 할 수 없었던 일방향 매체이며 수동적 매체였다면, 현대의 정보매체는 곧 바로 의견을 문자화 하여 인터넷 공간에 올릴 수 있을 뿐만 아니라, 블로그나 홈페이지를 통하여 개개인이 정보의 주체가 될 수 있는 쌍방향 매체이며 능동적 매체로 변화하고 있다고 할 수 있다. 즉, 정보 교류 개념의 패러다임에 변화가 일어나고 있는 것이다. 이러한 개념의 변화는 전시의 커뮤니케이션 개념에도 영향을 주고 있다. 전시가 이루어지기 위해서는 기본적으로 전시 기획자가 기획의도를 전달하기 위한 수단으로서 다양한 매체(Media)를 활용하게 된다. 이러한 전시매체에 있어 과거에는 전시공간의 분위기를 표현할 수 있는 건축 마감 재료나 색채, 전시물의 위치와 관계의 설정을 위한 물리적 수치, 전시물을 보관하고 관람객에 보여줄 수 있는 진열장(Showcase)과 활자매체가 주로 활용되었다. 이러한 전 근대적 의미의 전시매체에서 21세기의 전시매체는 1990년대 중반 이후 디지털 기술의 도입을 통해, 정적이고 수동적인 매체의 적용과 배치가 아닌, 관람객이 직접 참여하고 느낄 수 있는 체험의 형태로 발전하고 있다. 즉 전시 커뮤니케이션의 체계가 상호작용(Interactivity)에 의거한 커뮤니케이션 과정으로 바뀌고 있다는 것이다.

### 2.4. 커뮤니케이션 방법에 의한 매체 분류

기존의 매체분류에 있어 그 기준은 매체가 갖는 물리적 특징 즉, 하드웨어적인 특징이 가장 큰 기준요소였다. 이러한 분류방법은 관람객의 전시 형태가 수동적으로 이루어진다는 가정 하에서는 변별력을 갖출 수 있으나 관람객의 전시참여가 능동형으로 바뀐 현대의 전시형태와 디지털 기술의 발전을 통해 이루어진 매체의 커뮤니케이션 방식의 변화는 다른 기준의 매체구분을 필요로 하고 있다. 즉 매체를 통한 관람객과 전시물간의 상호작용(Interaction)의 유무(有無)가 매체분류의 새로운 기준이 되는 것이다. 상호작용이란 상호간에 힘이 작용하여 서로의 원인과 결과가 되는 현상을 말한다.<sup>15)</sup> 전시공간에서의 상호작용에 대해 생각해보면, 공간과 사람, 전시물과 사람의 상호작

12)시공테크 전시환경 디자인 연구소, 박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구, (주)시공테크, 1999, p.129

13)배성운, 기술매체 환경 변동에 의한 실내디자인 표현 특성 연구, 홍익대학교 석사학위 논문, 1999, p.8

14)오창근, 디지털 인터랙티브 미디어 공간 연출의 방법론, 한국영상학회 논문집 제2호, 2002, p.29

15)김성상, 현대 전시 공간 표현특성에서 나타나는 인터랙션 요소에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제10권 통권18호, 2007

<표 1> 하드웨어 특징에 의한 전시 매체 분류<sup>16)</sup>

매체분류	세부내용	내 용
평면매체	그래픽	그래픽/텍스트, 사인(Sign), 실사출력, 전자식패널 등
입체매체	모형	유물복제, 모형, 동/식물의 사육 등
영상매체	영상/음향	슬라이드, 모니터, 특수 디스플레이, 아이맥스, 디오라마, 나레이션 등
기계매체	기계작동	특수연출장비, 이동 라이드 시설, 4D영상 등
디지털매체	가상현실	정보검색, 디지털 미디어 연출 등

용을 생각해 볼 수 있을 것이다. 쌍방향 커뮤니케이션 매체란 이러한 상호작용을 유발시키고 매개체 역할을 하는 것이라 할 수 있다. 관람객이 정보 수신자로서 수동적인 참여 수준을 넘어 자신의 행위를 통해 전시컨텐츠가 갖는 정보의 질과 양을 조절하기도 하며 더 나아가 관람객의 관람행위 없이는 그 기능을 상실하는 매체를 말한다. 특히 디지털 기술을 기반으로 한 프로그래밍(Programming)을 통해 매체와 관람객의 상호작용(Interactivity)성을 강화하여 관람객의 전시참여를 적극 유도하며 상호작용 영상매체와 기계 등을 직접 조작하는 방식의 체험매체를 중심으로 디지털 하드웨어의 감성적 교감능력(Interface)를 극대화하고 있다. 현대 전시에 있어서는 관람객과 매체 간 상호작용(Interactivity) 여부가 매체분류에 핵심적 요소로 작용하게 되는 것이다.

이러한 쌍방향 커뮤니케이션 매체의 특징과는 다르게 일 방향 커뮤니케이션 매체는 전시 기획자가 전시 내용을 정보의 발신자로서 수신자를 이해시키기 위해 전시 매체를 통해 전시관 방문객에게 메시지를 전달하는 방식의 매체수단으로써 관람객은 일련의 미리 준비되고 고정된 전시프로그램의 공간에 표현된 스토리와 정보를 인식하고 이해하며 발신자의 공간 기호체계에 공감하게 된다. 이러한 커뮤니케이션 매체에서는 방문객의 관람행위에 있어 수동적인 자세를 고수하도록 되어있으며 하드웨어의 기술 및 전시 구성의 표현에 있어서 한 방향으로 정보의 흐름이 진행되어 진다.

(1) 일 방향 커뮤니케이션 매체

가장 대표적인 전시 매체인 패널 형태의 평면 매체와 진열장(Showcase)안에 모형이나 실물 등을 넣어 전시하는 입체진열매체와 모니터를 통해 정해진 시간과 소프트웨어의 프로그램에 따라 영상물을 상영하거나 모형과 특수 기술을 통해 구현된 영상 하드웨어로 나뉘어 질 수 있다. 일 방향 커뮤니케이션 전시매체의 경우 기존의 하드웨어적 특징에 의한 매체 분류방식에서 크게 벗어나지 않는데 기술발전에 의해 특수하드웨어나 디지털 기술을 이용해 정해진 크기의 화면을 통한 영상의 상영방식이 아닌 모형과의 복합적 연출이나 아이맥스(I-Max)나 옴니맥스(Omni-Max)과 같은 대형 영상매체로 구현되고 있다.

(2) 쌍 방향 커뮤니케이션 매체

쌍 방향 커뮤니케이션 매체는 디지털기술을 통해 관람객이 영상소프트웨어를 조작, 정보를 검색하거나 전시 하드웨어를 조작하여 전시매체를 변형시킬 수 있다. 새로운 기술을 통해 아날로그방식과는 차원이 다른 정보제공 속도와 디지털 형태의 정보를 영상화면에 제공함으로써 무한 반복 재현성을 구현하며<sup>17)</sup> 관람객의 촉각이나 몸짓에 따라 소프트웨어가 변형되는 상호작용 영상매체와 관람객이 직접 전시공간에 설치된 기계장치나 실험도구 등을 이용하여 전시를 체험하거나 전시관내에 구현된 온라인(On-line)이나 오프라인(Off-line)상에 실현된 가상현실(Virtual reality)을 경험하는 체험매체로 나누어진다.

<표 2> 커뮤니케이션 방식에 의한 매체분류

분류	세부매체	매체특징	
일방향 커뮤니케이션 매체	평면매체	그래픽 패널	문자정보와 시각정보를 평면상에 부착. 출력물, 사진과 와이드칼라 등
	입체매체	입체 그래픽 패널	일반 그래픽패널의 단순성을 극복하기 위한 평면매체, 문답식 패널, LED 전자식 패널 등
	진열매체	단독형 진열	모형이나 박재를 개별 배치하는 진열장과 전시대.
	사육 및 재배	세트 모형	다수의 모형을 특별한 주제를 통해 배치하여 스토리를 부여하는 매체 연출 방법. 디오라마(Diorama) 등
영상매체	일반영상	정지영상과 동영상등을 영상 하드웨어 시스템을 통해 상영, 전시(일반 모니터 및 프로젝터 상영)	
	특수 하드웨어 영상매체	특수 하드웨어 및 모형 등을 복합연출하거나 새로운 영상 시스템을 도입. 매직비전, 델비전, 아이맥스 등	
쌍방향 커뮤니케이션 매체	상호작용 영상매체	영상센서	디지털 기술을 통해 화면의 터치를 통해 상호작용이 이루어진 매체, 소형 영상으로 연출된 터치스크린(Touch Screen)과 바닥 면에 설치되는 스텝비전(Step Vision) 등
	특수센서매체	동작감지기술(Motion Tracking)을 통해 관람객의 그림자나 움직임에 반응 영상이나 주요매체가 작동됨. 웨도우비전(Shadow Vision), 아이오비전(O Vision) 등	
	체험매체	실험/시연매체	이용자의 신체 일부를 이용하여 기계를 조작하거나 직접적인 행위를 통해 정보를 전달하는 매체, 놀이기구 형태나 실험장치 등
	현장체험 매체	전시관 내에 숲을 재현하거나, 영화나 책 속의 공간 등을 재현하여 그곳에 직접 가 있는 듯한 분위기를 연출.	

3. 댐 전시관의 매체분석

3.1. 댐 전시관 현황

<표 3> 조사대상 전시관 시설 개요

분류	위 치	개관시기	규 모	연방문객
충주댐 전시관	충북 충주시 중민동 산 985-4	2002. 8.	건축면적:447㎡(135평) 연면적:866㎡(262평)	123,600
낙동강댐 전시관	부산시 사천구 하단동 1150-2	2001.11.	건축면적:888㎡(269평) 연면적:982㎡(291평)	262,000
주암댐 전시관	전남 순천시 상사면 용계리 612-1	2000. 7.	건축면적:798㎡(242평) 연면적:1,464㎡(443평)	177,500
남강댐 전시관	경남 진주시 내동면 삼계리 182-8	2003.11.	건축면적:688㎡(207평) 연면적:1,120㎡(339평)	97,900
합천댐 전시관	경남 합천군 대평면 회양리 산 142	2001. 4.	건축면적:904㎡(273평) 연면적:1,302㎡(394평)	184,500
대청댐 전시관	충북 청원군 문의면 덕유리 629-10	2004. 3.	건축면적:400㎡(121평) 연면적:772㎡(233평)	196,900

16)노성진, 과학박물관의 전시 공간 구성 및 연출에 관한 연구, 홍익대 석논, 1998, p.61

### 3.2. 각 전시관 콘텐츠 및 적용매체 분석

#### (1) 충주댐 전시관

평면매체가 전체 매체비중의 60%를 넘어 연출구성이 단조롭다. 이러한 매체구성의 단점을 극복하기 위하여 그래픽패널로 이루어진 전시코너에서 중요한 전시 아이템들은 LED와 와이드 칼라 등의 조명연출이 추가된 입체 그래픽 패널을 적용하여 관람객의 주목성을 높일 수 있도록 구성되어 있다. 모형 전시에 있어서도 댐 주변 지역의 모형과 단면 모형으로 한정되어 관람객의 적극적인 관심을 이끌기에는 매체연출이 부족하다. 주로 일반 영상으로 댐의 기능과 일반적인 정보를 소개하고 있다.

<표 4> 충주댐 전시관 콘텐츠 및 매체분석

ZONE	ITEM	평면 매체		입체/진열 매체			영상매체		상호작용 영상매체		체험 매체	
		G/P	입체 G/P	단독 진열	세트 모형	사육 재배	일반 영상	특수 영상	영상 센서	특수 영상 센서	실험 시연	현장 체험
아름다운 물	물의 흐름	2	4									
	안내데스크	2						2				
물과 자연	물의 탄생	2	2		2		2					
	생명의 물	2			2							
	신비로운 물	4	4									
물의 과학	재미있는 물	3					1				4	
	중금속 물 QA		2									1
	물 오르간											
물과 사회	치수의 역사	2	2		2							
	물의 위기						2					
안전한 물	댐의 기능	2			1							
	댐의 환경	4										
	충주 다목적 댐				2		1					
깨끗한 물	깨끗한 수돗물	2					1					
물의 미래	물을 쓰는 지혜	2									2	1
	물과 미래	4	4				2	1				
영상	댐, 그 가능성	4			2							
	관광정보	4							2			
전망대	전망과 휴식				2							
	매체적용 빈도수	35	20	13	7	3	4			7	1	

#### (2) 낙동강 댐 전시관

전반적인 매체연출의 규모가 작고 연계성이 떨어져 매체구성의 체계가 맞지 않는다. 전시 공간의 벽면을 비슷한 형식의 패널로 연출했기 때문에 전체 구성이 평면매체 위주로 이루어져 있고 지루하다. 그래픽 패널 매체 중에 주목할 만한 매체는 댐 이전의 주변지역에 대한 인공위성사진을 대형 출력, 편집하여 전시하고 방문객들이 수몰된 마을의 위치와 형태 등을 확인할 수 있는 그래픽으로 많은 호응을 이끌어 내고 있다.

댐의 존재 당위성을 설명하는 미래의 물이용 코너에서는 특수하드웨어 영상 매체인 매직비전(Magic Vision)과 델비전(Dell Vision)을 적용하여 관람객의 이해를 돕고 상대적으로 중요한 전시컨텐츠를 설명하고 있다. 쌍 방향 커뮤니케이션 매체에서는 터치스크린을 낙동강의 동, 식물 코너에 설치하여 지역

17)김원길, 전시공간의 감성인터페이스 향상을 위한 매체 연출특성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위 논문, 2003, p.18

의 희귀 동물과 댐 관련 소식 등을 검색하고 매체 옆에 위치한 프린터로 직접 출력할 수 있도록 구성하였다. 또한 디지털 카메라와 블루스크린(Blue screen) 시스템을 통해 관람객 스스로가 사진의 배경을 선택하여 디지털 사진을 찍고 이메일로 바로 전송할 수 있는 영상매체를 적용하여 전시관 방문의 기억을 오래 간직할 수 있도록 유도하고 있다.

<표 5> 낙동강 댐 전시관 콘텐츠 및 매체분석

ZONE	ITEM	평면 매체		입체/진열 매체			영상 매체		상호작용 영상매체		체험 매체	
		G/P	입체 G/P	단독 진열	세트 모형	사육 재배	일반 영상	특수 영상	영상 센서	특수 영상 센서	실험 시연	현장 체험
물의 순환	물의 순환 및 중요성	8										
	댐 전경	4						2			1	
낙동강 댐의 모든 것	정보 검색								2			
	영남의 젖줄, 낙동강	8		2								
	물 문제의 해결	2	6									
	자연환경 노력	4			2			2				
	물 사랑, 나라 사랑	2										
물과 생명	댐이 하는 일	4	4		4					2		
	물과 생명	3	2					2				
	물의 이용	2							2		4	
물의 체험	지구상의 물	2									2	
	미래의 물이용	3	4					2			2	
물의 재해	방울이의 여행								2			
	물의 재해	2						2				
낙동강 생태	물의 위기		4									
	낙동강 의 동, 식물	4							4		1	
영상	영상							1				
	끝없는 물의 순환											
매체 적용 빈도수		48	20	2	6		11	2	10		9	

#### (3) 주암댐 전시관

관람객이 공간에 들어왔을 때 전체공간을 짧은 시간에 시각적 이미지와 정보를 인지할 수 있는 물리적 특성을 최대한 이용하여 매체를 구성, 배치하였다.

<표 6> 주암댐 전시관 콘텐츠 및 매체분석

ZONE	ITEM	평면 매체		입체/진열 매체			영상 매체		상호작용 영상매체		체험 매체	
		G/P	입체 G/P	단독 진열	세트 모형	사육 재배	일반 영상	특수 영상	영상 센서	특수 영상 센서	실험 시연	현장 체험
전시실	주암댐 소개	4							2			
	수자원 개발의 필요성	4						2				
	깨끗한 물	6			2							
	물의 아름다운 순간	3		2								
	주암댐의 건설	4										
	댐의 구조		2		2				1		2	
	주암댐의 기능		4		4							
	발전소 및 발전 수로							1	1			
	임하댐이 하는 일	4						2			2	
	댐 유역의 생태계	4				6				1		
	댐 유역의 문화재		2									
	수몰 지역 풍경	2			2							
	주암댐 축소 모형				2							
	지역민과 함께하는 주암댐				2							
영상실	주암댐의 미래	2						1				
매체 적용 빈도수		33	8	2	14	6	5	1	4	1	4	

일 방향 커뮤니케이션 매체에 있어 평면매체인 그래픽패널과 와이드칼라를 통일감 있는 디자인으로 표현하고 만화형식의 세트모형을 평면매체와 함께 배치하여 댐의 치수기능과 용수공급 기능을 설명하고 있다. 또한 중앙에는 댐의 주변지역을 설명하는 작동모형을 설치하여 벽면과 중앙공간의 유기적인 매체연결을 할 수 있도록 하고 있다.

쌍방향 커뮤니케이션 매체로는 동작감지센서 기술을 기반으로 만들어진 쉐도우비전(Shadow Vision)을 통해 댐에 서식하는 물고기들을 수중에서 만지는 듯한 체험 놀이기구를 설치, 관람객의 전시참여를 유도하고 있다.

(4) 남강댐 전시관

다른 전시관에 비해 쌍방향 커뮤니케이션 매체의 구성 비율이 높다. 특히 운영요원이 물의 여러 가지 특성을 보여주는 실험을 진행, 관람객의 이해를 돕고 있다. 또한 터치스크린 형태의 매체를 다수 도입, 댐의 정보를 제공하고 필요한 정보는 자신의 이메일로 전송할 수 있는 상호작용 영상매체를 적용하였다. 또한 물을 통해 즐기며 체험할 수 있는 전시공간의 한 아이템으로써 물 오르간이라는 전시 콘텐츠에서는 관람객의 동작을 센서로 감지, 디지털 영상과 음향 시스템을 결합하여 발로 전자 오르간을 연주하도록 하였으며 댐과 환경보존 문제를 다룬 소형 영상코너에는 특수하드웨어인 포그비전(Fog Vision)을 통해 관람객의 전시에 대한 몰입을 유도하고 있다.

<표 7> 남강댐 전시관 콘텐츠 및 매체분석

ZONE	ITEM	평면매체	입체/진열매체		영상매체		상호작용영상매체		체험매체		
		G/P	입체G/P	단독진열	세트모형	사육재배	일반영상	특수영상	실현	현장	
물과의 만남	비버와의 만남	2					2				
	이미지 월		4								
생명의 물	요술 수도꼭지	1							1		
	물의 탄생	2						2			
	물의 순환 과정	2					1		2		
	물과 생명	1	2						2		
	물 매직비전		2				2		1		
	물의 신비	4	2					2	1		
남강의 물	남강댐의 역사	2		2							
	남강댐의 건설	2	2	2							
	주문형 영상 정보					4					
	워터스크린, 워터월	4				2	1				
새천년의 물	전자 수족관					2					
	마이크로의 세계	2							2		
	수분 저울	2							1		
	신비로운 수도꼭지	1	1								
	해론의 분수	3							1		
	환경 과학 코너	7			4				1		
	워터 파이프 오르간	2							1		
	QA 코너		4								
	물과 사람은 이야기		4								
	물 만화 이야기	3		1							
물 이야기	2	1			2						
사진전	테마가 있는 물 사진	7									
영상매체	남강댐의 미래	4				1	2				
매체 적용 빈도수		57	13	10	4	4	11	4	4	2	15

(5) 합천댐 전시관

전시매체가 다양하게 구성된데 반하여 전시콘텐츠와 공간의 구성이 일정한 스토리 없이 독립적으로 구성되어 전체적인 전시주제를 이해하는데 어려움이 있다. 평면매체인 그래픽패널위에 작동모형을 함께 연출, 새로운 매체의 구성을 보여주고 있으며 특수하드웨어 영상매체인 매직비전(Magic Vision)과 델비전(Del Vision)을 통해 수자원의 중요성을 설명하고 있다. 또한 글래스비전(Glass Vision)이라는 새로운 영상 하드웨어(Hardware)의 도입을 통해 공간의 비물질성을 강조하고 있다. 쌍방향 커뮤니케이션 매체로는 댐의 건설과정과 구조 등을 터치스크린(Touch Screen) 영상매체를 통해 스스로 배워볼 수 있는 코너와 수돗물이 만들어 지는 과정을 벽면에 마련된 작동모형을 직접 조작해 봄으로써 체험할 수 있도록 하였다.

<표 8> 합천댐 전시관 콘텐츠 및 매체분석

ZONE	ITEM	평면매체	입체/진열매체			영상매체	상호작용영상매체		체험매체		
		G/P	입체G/P	단독진열	세트모형	사육재배	일반영상	특수영상	실현	현장	
물의 과학	지구상의 물	4									
	생명근원의 물	2									
	암물과 수돗물	1	2				2			1	
	생명연장과 수돗물	2					2			2	
	성격형성과 물	1						1			
수자원의 중요성	우리의 수자원	2						4		2	
	수돗물 만드는 과정	2					1			2	
	댐의 중요성	4									
	세계의 물과 재해	4				1					
물 영상	홍수와 가뭄	4				2					
물 사진	댐과 우리의 삶					1					
합천	다목적 댐의 규모	2			2			1			
	다목적 댐의 건설	4	2		2		2				
합천의 옛 모습	다목적댐의 역할	2						2			
	합천의 옛 모습	4					1				
합천의 관광지	다목적댐 수해지역						2		1		
	합천의 관광문화제 안내	12							2		
매체 구성비	합천, 거창 축제 행사	2									
	합천, 거창 축제 행사	2									
매체 구성비		56	8	2	4		11	2	10	5	2

(6) 대청댐 전시관

일 방향 커뮤니케이션 매체의 적용에 있어 댐 수몰지역에 서식하는 수중생물들을 전시한 수족관 형식의 전시매체를 도입하고 전시가 어려운 생물들을 모형으로 제작, 벽면 연출을 하였다. 또한 이런 진열매체와 연계하여 터치 풀(Touch Pool)형식의 체험매체를 도입하여 작은 갑각류나 민물에 서식하는 조개류를 만져볼 수 있는 코너를 구성, 댐과 자연환경에 대한 정보를 제공하고 있다. 또한 다양한 실험매체들을 적용하여 물의 성질과 댐의 발전원리를 알아볼 수 있도록 매체를 구성하였으며 일반 가정집을 구성하여 각 공간별로 물을 절약할 수 있는 방법에 대해 체험 학습할 수 있는 매체를 구성하였다.

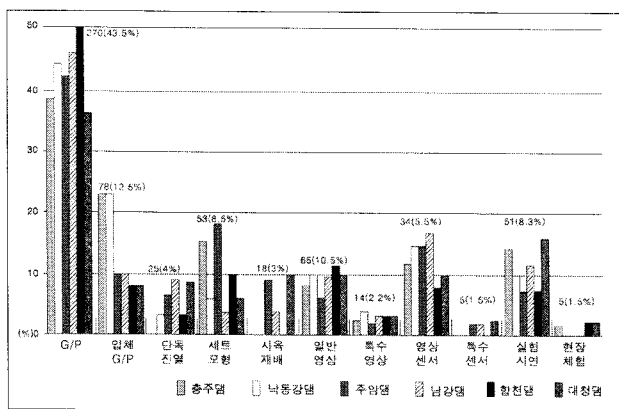
<표 9> 대형댐 전시관 콘텐츠 및 매체 분석

ZONE	ITEM	평면 매체	입체/진열 매체			영상 매체		상호작용 영상매체		체험 매체		
		G/P	입체 G/P	단독 진열	세트 모형	사육 재배	일반 영상	특수 영상	영상 센서	특수 센서	실험 시연	현장 체험
물과의 만남	비디오 연못	3					2					
	홍보관 안내	2						2				
	댐의 역할		4	4			2					
소중한 물	물의 탄생	4		2								
	물의 순환	2		2			1					
	물의 이용도	8	2		2		1					
	재미있는 물이야기	4						1				
물과 생활	소나기 터널	2					2					
	물과 생명	2	2			2				1		
	물분자 잡기	2							2	1		
	물과 오염			1				2			3	
	물과 절약									2	1	
	절수사례 및 기기	4			4						1	
영상	대청댐의 도전						1					
	금강유역도	2	1									
생명의 터 대청댐	대청댐 모형	2			1							
	대청댐의 건설과정	2			4							
	대청댐의 생태계					6					2	
	부유물 타워	2			1							
매체 적용 빈도수		41	9	9	12	8	10	2	2	2	11	2

### 3.3. 각 매체별 적용 빈도 및 콘텐츠별 매체 분석

#### (1) 각 댐 전시관별 매체 적용 분석

전체 전시관의 매체적용비율은 평면매체 56%, 입체진열매체 15.5%, 일반영상매체 12.7% 상호작용영상매체 7%, 체험매체 9.8%정도로 이루어져있다. 댐 전시관의 매체 적용에서 특이한 점은 입체 그래픽 패널과 입체 진열 매체에서의 토종 물고기 수족관 전시 이다. 전체적인 매체 구성에 있어 쌍방향 커뮤니케이션 매체의 적용 빈도가 낮은 것을 감안해 대체매체로서 관람객의 흥미를 유발하고자 비교적 적용빈도가 높았다.

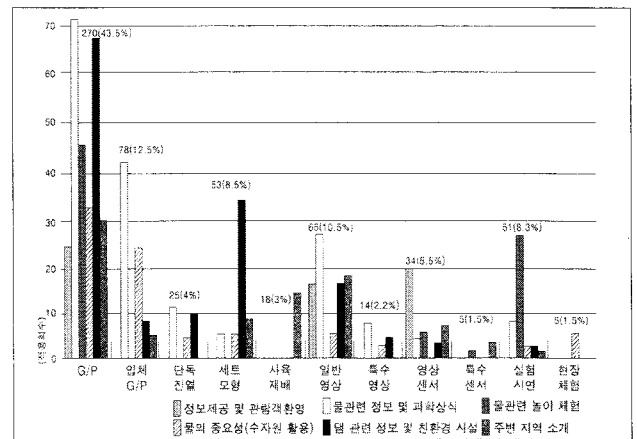


<그림 2> 댐 전시관별 매체 적용 분석

#### (2) 댐 전시관 전시콘텐츠 별 매체 적용 분석

댐 전시관의 콘텐츠는 크게 나뉘어 여섯 가지 형태로 나뉘어진다. 첫 번째, 전시관의 전반적인 정보와 환영의 메시지를 제공하는 콘텐츠 존으로써 전시관의 사전 정보를 제공하기 위해 터치스크린이나 전자방명록 형태의 상호작용 영상매체를 많이

적용하고 있다. 두 번째는 전시관으로 진입하는 공간이며 전이 공간의 형태를 갖는 물과 관련된 일반적인 정보 및 과학상식 존으로 주로 평면매체와 입체/진열매체를 통한 전시 형태가 이루어지고 있다. 세 번째는 물과 관련된 놀이 체험 콘텐츠로써 기계장치를 이용한 실험/시연 체험매체가 가장 많이 사용되고 있다. 그러나 매체의 계획에 있어 댐의 중요성과 물의 소중함이라는 전시 주제에 대한 메시지 전달의 효과가 약해, 그저 단순한 신기한 물놀이 형태로 끝난다는 단점이 있다. 네 번째, 자원으로서의 물의 중요성을 깨닫게 해주는 전시 콘텐츠로써 주제 면에 있어서는 비중이 높아 일부 전시관에서는 가정주택의 공간을 재현하여 현장감 있게 전시주제를 전달하는 곳도 있으나 대부분 평면매체나 일반영상매체의 적용 빈도가 높다. 댐의 여러 가지 시설물을 보여주는 콘텐츠에서는 그 주제적 특성 때문에 세트모형 형태의 매체적용이 높았다. 마지막으로 주변지역과 수물지역의 소개 콘텐츠에서는 사진전시 등의 평면매체의 비중이 높았으나 터치스크린이나 일반영상 역시 많이 적용되고 있고 인터넷과 연결하는 시스템을 도입하여 온라인상의 정보제공도 이루어지고 있다.



<그림 3> 댐 전시관 전시 콘텐츠별 매체적용 빈도 분석

### 4. 댐 전시관에 적용된 매체별 특징 분석

#### 4.1. 일 방향 커뮤니케이션 매체의 분석

##### (1) 평면매체

댐 전시관에 적용된 평면매체의 특징은 문답형식이나 그림 찾기 형식의 입체 그래픽 패널의 적용 빈도가 높다는 것이다. 전체적으로 그래픽 패널의 비중이 높은 전시형태의 단조로움을 극복하기 위한 방법으로 특히 물에 관한 상식이나 댐의 기능 등에 대해 간단한 질문형식으로 관람객의 관심을 유도하고 있다. 또한 와이드칼라, 광섬유(Fiber Optics) 조명이나 LED를 이용한 특수 그래픽패널로 단순함을 어느 정도 보완하며 중요한 전시 콘텐츠의 경우 주목성을 부여, 정보전달의 집중도를 높여

매체의 기능을 보완해 주고 있다.

<표 10> 댐 전시관 평면매체 분석

분류	매체이미지	적용 콘텐츠	매체 적용 특징
그래픽 패널		전반적인 전시 콘텐츠	가장 기본적인 매체로써 진열매체나 영상매체뿐만 아니라 쌍방향 커뮤니케이션 매체와 함께 보조매체로써 사용
입체 그래픽 패널		댐의 기능 물과 관련된 과학 정보	일반 그래픽 패널의 단순한 매체 기능을 보완, 간단하면서 중요한 댐 관련 정보와 물 관련 과학 상식을 질문을 보고 패널을 열어봄으로써 답을 얻는 형식의 매체 구성
		댐의 기능	퍼즐(Puzzle)형 패널을 관람객이 직접 맞춰봄으로써 댐에서 발생한 전기의 전달과정과 용수공급 과정을 알 수 있도록 매체구성
		물의 과학 댐의 기능 댐 관련 정보	물의 다양한 결정구조나 물의 순환과 관련된 정보를 백과사전 형식의 북 패널(Book Panel)로 구성
		댐의 용수 공급기능 댐의 전기 발생과정	물의 흐름을 LED를 이용하여 입체적으로 구성, 방문객이 쉽게 이해할 수 있도록 할. 조명 삽입한 그래픽 패널로 주목성과 함께 간접 조명 역할

(2) 입체/진열매체

댐 전시관에 적용된 입체/진열매체의 특징은 4곳의 전시관들이 댐건설로 인해 변화된 강의 생태를 설명하기 위하여 그 지역의 토종 물고기를 수족관을 통해 전시한다는 것이다. 희귀한 어류의 경우 박재와 별도의 수족관을 제작하여 전시하고 있다. 또한 댐 주변의 발전 시설, 수물지역의 지형과 범위를 이해할 수 있도록 디오라마 형식의 모형을 제작, 전시하고 있다. 주요 작동모형 부분은 수문과 발전시설과 급수지역까지 물을 전달하는 파이프시설 등으로써 전시에 대한 이해도를 높이고 있다.

<표 11> 댐 전시관 입체/진열매체 분석

분류	매체이미지	적용콘텐츠	적용 매체 내용
단독 진열		댐의 구조	다양한 형태로 이루어진 다목적 댐의 형태적 기능적 차이를 모형으로 설명
세트 모형		댐의 기능 댐의 구조 댐의 건설과정	댐의 주요 부분인 수문, 분 댐, 취수탑, 수로 등을 모형 전시하여 댐의 전체적 구조를 알 수 있도록 하고 단계별 제작과정을 모형을 통해 전시
동식물 사육		강의 동식물 댐 유역의 생태계	집단 전시가 불가능하거나 상대적으로 희귀한 어류나 수중식물을 독립 수조에 전시
		강의 동식물 댐 유역의 생태계	댐이 들어서기 전의 강의 생태계와 댐이 들어선 후의 생태계를 보여주기 위해 커다란 수조에 다양한 어류와 수중 식물 전시

(3) 영상 매체

댐 전시관에 적용된 일반 하드웨어 영상매체 중에서 많이 활용되고 있는 기법은 폐쇄회로형식의 영상매체로써 댐의 각 중요부분의 현재 상황을 보여주며 현장감과 동시성을 부여하고 있다. 특수 하드웨어 영상매체는 최근 새로운 영상 소재의 발달로 많은 응용 매체들이 개발되고 있다. 그 중에서도 특히, 모형과 반 반사 유리(Half mirror) 영상을 결합하여 복합연출 한 매직비전(Magic Vision)이나 곡면유리와 영상을 결합하여 매체의 환영성을 강조한 델비전(Del Vision)의 활용빈도도 높았다.

<표 12> 댐 전시관 일반 영상매체 분석

분류	매체이미지	적용콘텐츠	적용 매체 특징
일반 영상		도입부 전시 안내 댐 건설 과정 수물 지역 모습	도입부에서 마스크트를 활용하여 환영 영상, 댐의 주요 시설과, 건설 과정 등을 시간 순으로 보여줌
특수 하드웨어 영상		물의 순환 과정 댐의 기능 댐관련 정보	매직비전(Magic Vision)이나 델비전(Dell Vision)등의 매체로써 모형과 영상을 결합하여 댐이나 물 관련 정보를 설명
		물 이야기 물의 순환	물의 다양한 이야기를 유리(Glass)면에 투사, 반투명한 영상으로 방문객의 관심 유도

4.2. 쌍 방향 커뮤니케이션 매체의 분석

(1) 상호작용 영상 매체

댐 전시관에 적용된 쌍 방향 커뮤니케이션 매체 중 가장 활용도가 높은 것은 영상센서 매체로써 터치스크린을 통한 문답형식의 전시콘텐츠 구성과 전자방명록 형식으로 매체를 구성하여 관람객의 방문 기록이나 댐과 관련한 다양한 자료를 다운로드(Download) 받거나 매체 하드웨어(Hardware)에 저장된 자료를 자신의 이메일 등으로 전송하는 방식으로 활용되고 있다. 또한 동작감지센서(Motion Tracking Sensor)를 통해 관람객이 영상화면을 직접 조작하는 듯한 섀도우 비전(Shadow Vision)을 활용하여 놀이와 정보전달의 기능을 함께 수행하고 있다.

<표 13> 댐 전시관 상호작용 영상매체 분석





분류	매체이미지	적용콘텐츠	적용 매체 특징
영상 센서		전시관 안내 지역 문화재 관광 정보	전시관의 상세한 정보를 디지털 정보로 저장하여 방문객의 필요에 따라 정보를 선택적으로 검색함
		전자 방명록	관람객이 자신의 방문 사실을 기록하고 다양한 정보를 자신의 e-mail을 통해 전송
특수 (동작 감지) 센서		물의 과학 댐 유역 생태계	화면에 나오는 물 분자를 가지고 놀거나 강에 서식하고 있는 다양한 물고기를 영상에서 가지고 놀도록 프로그래밍(Programming)한 상호 작용 체험 영상



## (2) 체험매체

체험매체의 경우, 그 빈도가 상대적으로 떨어지고 있다. 관리의 어려움으로 인해 전문 운영요원에 의한 체험매체보다는 주로 관람객이 전시관에 설치된 체험 기구를 직접 작동시키고 실험해보는 실험/시연매체로 이루어져 있고 전시 콘텐츠에 있어서도 댐의 기능과는 거리가 있는 물과 함께 이루어지는 단순 놀이형식으로 많이 이루어져 있다. 현장체험매체의 경우 가정에서 물을 어떻게 절약 할 수 있는 지를 알아보는 정도의 매체 구성이 적용되고 있다.

<표 13> 댐 전시관 체험매체 분석

분류	매체이미지	적용콘텐츠	적용 매체 특징
실험 / 시연 매체		물의 과학 댐의 기능	방문객의 체험 효과는 높으나 운영상의 문제점으로 빈도수가 높지 않으며 정해진 시간에 직원의 실험에 따라 실험 진행
		물의 과학 댐의 기능	물과 관련된 상식과 과학정보를 체험기구를 통해 놀이를 하며 배울 수 있는 매체로써 어린이들의 교육효과와 전시 집중도를 높일 수 있음
		물의 과학	물과 관련된 정보를 놀이를 통해 배울 수 있도록 계획되었으나 전시주제에서 벗어나 단순 놀이 형태로 매체 계획
현장 체험 매체		물의 절약	가정에서 어떻게 물을 효율적으로 쓸 수 있는가를 간단한 설명과 함께 체험

## 5. 결론

댐 전시관의 콘텐츠와 매체를 기존의 하드웨어(Hardware)의 특성이 아닌 관람객의 전시에 대한 커뮤니케이션 방식에 따른 적용 매체 분석을 통해 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.

첫째, 현재 댐 전시관의 매체를 분석해 본 결과 평면 매체가 그 적용 비율에 있어서 55%이상을 차지하며 그 매체 표현적 한계를 극복하기 위하여 문답형, 퍼즐(Puzzle), 또는 책형태의 패널 등, 단순히 텍스트(Text)와 그래픽(Graphic)을 보며 수동적 정보 전달 체계가 아닌 관람객 자신의 정보 습득 행위를 전시관람 행태에 포함시킴으로써 좀 더 능동적인 전시가 이루어 지도록 유도하고 있다.

셋째, 새로운 영상소재의 등장으로 매체를 통한 정보전달이 아닌 일상성에서 벗어난 매체의 기능으로 관람객의 호기심을 자극, 전시연출의 집중도를 높이는 기능도 함께 하고 있다.

넷째, 영상 센서기술을 통한 매체로써 터치스크린은 평면매체의 설치 후, 일정기간 갖게 되는 정보 고정성을 극복하고 막대한 양의 정보를 저장할 수 있는 특성으로 인해 쌍방향 커뮤니케이션 매체 중, 가장 많이 적용 되고 있으며, Q&A 코너나 전자 방명록의 형태로 적용되고 있다.

다섯째, 디지털 센서 기술을 통해 구현되는 체험 매체가 적

용되고 있는 초기 단계이며 동작 감지 센서를 통해 관람객이 매체의 영상물을 조작할 수 있는 섀도우 비전(Shadow Vision)이 활용되고 있다.

여섯째, 댐 전시관의 매체 구성에 있어 체험매체의 비중은 7% 미만이나 매체특성상 놀이 형태를 구성되어 있고 연령대가 낮은 관람객의 호기심을 자극하고 있다. 그러나 그 체험매체를 경험함으로써 얻어지는 정보는 댐의 기능이나 물에 관한 정보가 아닌 단순한 물을 소재로 한 놀이 수준에 머물러 있다. 매체를 디자인하는데 있어 놀이를 통한 정보전달 및 교육적 효과가 관람객의 전시 체험을 통해 이루어지게 하기 위해서는 매체의 디자인과 체험과정의 연구가 더 필요하다. 또한 전시관 직원의 실험을 보며 질문과 답변, 실험과정 관찰을 할 수 있는 체험은 정보 전달력과 전시 참여도에 있어 효과적이거나 그 운영의 어려움으로 댐 전시관에서는 거의 활용하고 있지 못하다.

일곱째, 관람객의 전시 콘텐츠에 대한 호기심과 집중도를 높여주는 체험매체나 특수영상매체의 경우 활용빈도가 높지 않으며 그 매체 연출 내용에 있어서도 댐의 기능이나 그 존재의 당위성을 설명하는 구성이 아닌 단순 놀이나 단순 정보 전달 기능정도에 머물러 있다.

현대의 전시는 단순한 정보와 주제전달의 장이 아닌 공간과 전시물, 관람객이 상호작용하고 소통하는 복합 커뮤니케이션 체계(System)이다. 향후 댐 전시관을 디자인하는데 있어 좀더 적극적인 쌍방향 커뮤니케이션 매체의 도입과 전시 콘텐츠와의 조화를 통해 관람객의 참여유도와 댐 전시관의 명확한 주제 공유를 기대해 본다.

## 참고문헌

1. 임종현·이준재 공저, 우리나라의 물 홍보관 현황 보고서, (주)미래세움 출판부, 2002
2. 차근배, 커뮤니케이션학 개론, 세영사, 1986
3. David Dornie, Exhibition Design, W.W.Norton, 2005
4. 김원길, 전시공간의 인터페이스 향상을 위한 연출특성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위 논문, 2003
5. 김형숙, 전시공간에서의 이용자 행태에 관한 연구 : 디지털 미디어 체험 전시를 중심으로, 동서대 박사학위 논문, 2007
6. 노성진, 과학박물관의 전시공간 구성 및 연출과 관한 연구, 홍익대학교 석사학위 논문, 1998
7. 배성윤, 기술매체 환경 변동에 의한 실내디자인 표현 특성 연구, 홍익대학교 석사학위 논문, 1999
8. 시공테크 전시환경 디자인연구소, 박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구, (주)시공테크, 1999
9. 이상기, 박물관 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 1994
10. 김성상, 현대 전시 공간 표현특성에서 나타나는 인터랙션 요소에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제10권 3호 통권18호, 2007
11. 오창근, 디지털 인터랙티브 미디어 공간 연출의 방법론, 한국영상학회 논문집 제2호, 2002
12. 지환수, 민간신앙을 주제로 한 박물관 전시계획에 관한 연구, 서울 시립대학교 석사학위 논문, 2002
13. 수자원 공사 출판부, 우리의 자원 우리의 소중한 물 통권 23호, 수자원 공사, 2005

<집수 : 2009. 4. 30>