

# 고령친화 전시체험관의 인터랙션 요소 분석에 관한 연구

- 성남 고령친화종합체험관 내 전시체험관 사례를 바탕으로 -

## A Study on Analysis of Interaction Facts in Local Senior-Friendly Experience Exhibition

- Based on a Case of Exhibition Experience Hall within the Senior Friendly Products and Services Experiencing Center in Seongnam City -

Author 추 진 Choo, Jin / 정회원, 바르고디자인 대표

**Abstract** All of us have no time to predict and prepare for a rapidly-approaching future change in the 21st century, thereby being reality that we feel uneasy about future society. Accordingly, there is necessity for re-consolidating environment and daily culture in preparation for future society, namely, aging society. Given well preparing for super-aging society that will approach in the future, by which this effort becomes what bad luck often brings good luck, our country's role is thought to get probably bigger even in the globally silver industrial market in near future. We need to synthetically recognize a human being's aging psychological and physical conditions through the aging experience exhibition available for publicizing properly this historical phenomenon, and to pay more attention to importance of interaction between a human being and product environment. The experience exhibition is a concept for the exhibition form and the spatial composition, which emphasized interaction, with having escaped from the simply exhibition space. Given trying to communicate information more scientifically with escaping from the conventional exhibition of seeing and listening, it is also important to research into the basis for exhibition as the experience space based on interaction. After all, a human being's aging is the unavoidably future phenomenon. And, importance of environment, which influences a human being, is very mutual as well. Our country is desired to develop a research on interaction of the exhibition experience space available for broadening recognition of senior-friendly and for properly experiencing this, thereby being an opportunity that the business entity, which plans silver industry, and the academic circles, which research and develop this, do mutually cooperate and can make silver industry grow further.

**Keywords** 고령친화, 전시체험, 인터랙션  
Senior-Friendly, Experience exhibition, Interaction

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

세계적 인구의 고령화 현상은 현대 의료기술의 지속적인 발달로 끊임없는 증가 추세를 보이고 있다. 노인 인구의 수적인 증가는 심각한 노인문제를 초래하고 있고 가족분리 현상 등의 사회전반적인 문제로 부각되고 있다. 인구의 고령화라는 세계적인 추세를 넘어서 우리나라는 이미 2000년 65세 이상 노인 인구가 전체인구의 7.2%로 고령화 사회(Aging Society)로 진입하였고, 2018년에는 그 비율이 14%를 넘어 고령사회(Aged Society)로 진입할 것으로 예상된다. 2026년에는 노인 인구가 20.8%로 예상되어 초 고령화 사회(Super-Aged Society)

에 진입할 예정이고 다음 표의 주요국의 인구 고령화 추이<sup>1)</sup>를 참고해 보면 현재 우리나라의 고령화 속도는 현재 OECD 회원국가중 가장 빠르다는 것을 알 수 있다.

선진국의 경우 고령 노인인구의 비율이 높은 미국이나 일본은 노인이나 장애자를 만족시키면서도 일반인에게도 호응도가 높은 수 있는 환경과 제품으로 유니버설디자인

<표 1> 주요국의 인구고령화 추이

구 분	한국	일본	미국	프랑스
고령화 사회에서 고령 사회로 진입 소요 연수	19년	24년	71년	115년
고령화 사회 진입 년도	2000년	1970년	1942년	1864년
고령 사회 진입 년도	2018년	1994년	2013년	1979년

1) 한국실내디자인학회, 노인환경디자인, 기문당, 2008, p.11

을 발전시켜 왔다.<sup>2)</sup> 이러한 이유로 현재 가속화 되는 고령화 사회에 있어 고령자에 대한 올바른 인식과 이해를 도모 하고자 2005년 국내에서는 처음으로 한림대학교 고령사회센터에 '생애체험학습센터'를 필두로 고령친화종합체험관이 정부, 학계에서 그 필요성이 대두되어 2009년 현재 국내 총 5개의 고령친화체험센터가 설치 운영되어 오고 있고 현재 고령화 사회에서 향후 맞이하게 될 초고령사회의 사회적 대응을 보다 적극적으로 모색하는데 기여 할 수 있게 되었다. 이에 본 연구는 고령친화종합체험관 내에 주요 전시관인 전시체험관의 공간디자인을 단순한 전시공간에서 탈피한 인터랙션 이라는 상호작용을 중시한 전시형태 및 공간구성을 위한 체험공간으로서의 효과적인 체험전시를 위한 기초를 연구하는 것을 목표로 한다.

## 1.2. 연구의 방법과 범위

본 연구의 방법 중 사례조사에 관련된 내용으로는 특히 노인들의 경우 새로운 환경에 대한 적응력이 매우 낮기 때문에 전시공간에서의 인터랙션에 관한 체험에도 주의와 세심한 배려가 무엇보다 선행되어야 한다<sup>3)</sup>는 전체에 부합하여 향후 보급될 유사 시설의 디자인을 위해 인터랙션 이라는 상호작용을 중시한 전시형태 및 공간구성을 위한 체험공간으로서의 역할을 할 수 있는 진일보된 디자인에 필요한 자료를 제공하고자 하는 취지에서 다음과 같이 연구방법과 범위를 정하였다.

1) 문헌조사를 통하여 전시의 기본 개념과 전시의 구성요소를 알아봄에 체험전시의 개념 및 인터랙션 이론을 정리한다.

2) 고령화 체험전시관중 전시체험관의 인터랙션 요소를 조사하고 분석한다. 실제 사례 7곳에 대한 내용을 충실하게 조사하는 취지에서 현재 상설전시관으로 운영 중인 국내 5곳은 직접 방문하여 체험관의 실태를 파악하였고 일본 2곳은 문헌조사를 통해 내용을 정리하였다. 특히 본 연구의 분석 기준이 되는 성남고령화종합체험관의 경우 약 3개월에 걸쳐 1주에 2번씩 방문하여 현재 근무하고 있는 체험 가이드 8명에게 설문지를 이용하여 사례를 조사 하였다. 현재 가장 규모가 크고 최근에 개관한 성남 고령화종합체험관 중 전시체험관의 공간 특성 중 전시물과 체험자의 인터랙션에 관한 내용을 자세하게 조사 할 수 있었다.

3) 전시체험관의 인터랙션 요소에 관한 효과적인 전시 체험의 기준 방안들을 제안한다.

## 2. 체험전시에 관한 학문적 고찰

### 2.1. 체험전시의 정의

체험(Interactive, Hands-on)전시란 전시방법론에 있어 체험의 기능성을 높여 전시한 형태로서, 전시를 통해 관람자나 이용자가 직접 혹은 경험을 해봄으로써 주제에 대한 이해와 올바른 인식을 할 수 있도록 연출하는 것을 말한다. 즉 전시가 갖는 수동적인 의미에서 벗어나 스스로 무엇인가를 한다는 적극적이고 능동적인 의미를 부여하는 것으로 현대 전시 형태의 새로운 방법론이 되는 것이다.<sup>4)</sup> 고도재(2002)에 의하면 이러한 전시 형태가 어린이 박물관의 전시기획에 있어서 최초로 도입되었으며, 이는 유리 진열장 안에 전시품들이 진열되어 있는 전통적인 박물관의 개념과는 달리 전시품들을 직접 손으로 만지고 조작하며, 어린이들이 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 즐기며 배울 수 있게 한 것이다.

<표 2> 직접적 체험전시 유형의 분류

연출의 종류	전시 방법
조작식(Hands-on)전시	주로 손을 이용하여 전시물을 조립, 해체, 조작하는 등의 직접 만지거나 행위를 해 보는 방법
상호작용식(Interactive)전시	관람객과 전시물과의 대화방식을 통해 정보를 주고 받는 방법으로서 선택에 의한 영상관람, 정보제공 등이 있음
참여식(Participatory)전시	관람객의 참여를 통해 전시를 이끌어 가는 방법으로 전시의 진행을 선택이 많은 어느 한쪽으로 진행하는 방법이나 관람객의 대답이나 참여를 통한 진행방법
시연(Performance)전시	관람객의 신체 일부를 이용한 직접적인 행위를 통한 정보전달을 꾀하는 방법이며 공예, 공방 등의 체험학습으로 많이 쓰임
실험(Actual Experience)전시	실제 주로 실험을 통한 원리를 체득하는 방법으로 주로 과학관이나 이벤트에서 많이 이용
놀이(Playing)전시	전시내용을 소재로 한 게임이나 퀴즈, 놀이 등을 통해 전시내용을 이해하는 방법
현장체험형 전시	현재는 존재하지 않거나 가기 힘든 곳의 현장을 재현하여 그곳에 직접 가 있는 듯한 분위기를 느껴보는 방법. 영화의 세트장, 유라기 공원의 재현장 등

지환수(2002)는 이러한 체험 전시의 유형을 조사하여 직접적인 체험과 간접적인 체험으로 분류하였는데 직접적인 체험은 신체일부를 이용하여 참여하는 방식을 말하며 간접적인 체험은 전시매체를 통한 연출방법을 이용하여 이해를 돕는 것이라 하였다.<sup>5)</sup> 본 연구에서는 본 연구 사례의 특성과 관련 있는 직접적인 체험방식에 대한 내용만 <표 2><sup>6)</sup>와 같이 정리하였다.

근래에 체험식 전시를 유도한 효시는 박물관의 전시기획에 있어서 도입되었는데, 유리진열장 안에 전시품들이

2) 이연숙·이성미 편지, 고령친화 혁신디자인, 연세대학교 출판부, 2007, p.56

3) 김혜정, 고령화 사회의 은퇴주거단지 디자인, 도서출판 경춘사, 2000, p.52

4) 이윤희·서혜경, 노인생애체험전시관의 공간구성에 관한 이론, 한국실내디자인학회논문집 14(3), 2005

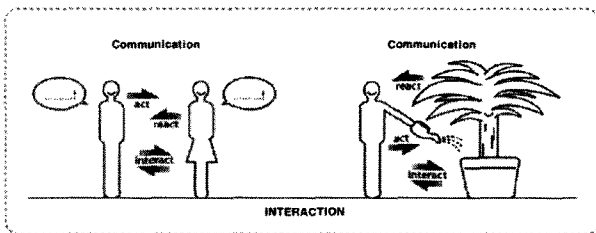
5) 지환수, 민속신앙을 주제로한 박물관 전시 계획에 관한 연구, 서울시립대학교 석사학위논문, 2002, p.64

6) 고도재, 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2002, p.105 재참조

진열되어 있는 전통적인 박물관의 기념과는 달리 전시품을 직접 손으로 만지고 조작해 볼 수 있으며, 관람객들이 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 즐길 수 있다는 장점이 부각되어 보다 다양한 인터랙션이 가능하게 된 전시의 유형이다. 체험식전시의 핵심은 각 전시품을 관람객으로 하여금 스스로 자신의 지각능력을 통하여 자발적인 경험을 유도하는 데 있다. 특히 주입식이 아닌 체험을 통한 소중한 경험을 함으로써 실제 생활에 필요한 요소를 추출하고 접목하는 감동을 준다는 점에서 주목할 만하다.

## 2.2. 체험전시의 인터랙션 이론

사전적 의미의 인터랙션(Interaction)이란 “상호작용(相互作用)”을 뜻한다. 그리고 상호작용은 어떤 두 개체 사이의 작용과 반작용의 지속적 과정이다. 상호작용성 즉, 인터랙션이란 단어는 두 개의 부분 ‘Inter’와 행동을 의미하는 ‘Action’으로 이루어져 있다. 상호간에 힘이 작용하여 서로의 원인과 결과가 되는 현상을 말한다.<sup>7)</sup> <그림 1>에서는 일상생활에서의 인터랙션 환경을 간단히 도식화 해 본 것인데 이것을 공간과 디자인이라는 한정된 범위에서 그 의미를 다시 해석하는 것이 필요 할 것이다. 전시공간에서의 상호작용을 생각해 보면, 공간과 사람, 전시물과 사람의 상호작용을 생각해 볼 수 있을 것이다. 그 상호작용을 유발시키고 매개체 역할을 하는 것이 인터랙션 요소라고 할 수 있겠다. 다시 말하면, 공간/전시물과 인간의 쌍방향 커뮤니케이션의 도구라고 할 수 있다.



<그림 1> 일상생활에서의 인터랙션 환경

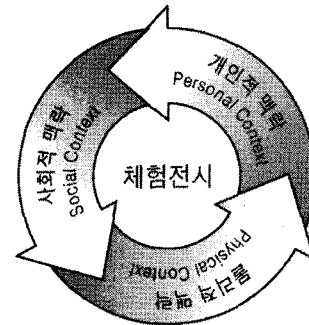
또한 인터랙션 요소는 사람과 전시물 사이의 커뮤니케이션 도구 기능 이외에 전시물의 인터랙션 요소에 의해 공간에 그 특징이 나타날 수도 있다는 것은 간단히 유추해 낼 수 있으며, 그 반대의 경우도 쉽게 유추 가능할 것이다. 상호작용이라는 것은 어느 한쪽, 또는 양쪽이 서로 영향을 주고 그것에 반응하는 것이기 때문이다.<sup>9)</sup> 전시장에서의 관람객 형태와 본질에 대한 연구는 1970년대 교육심리학 이론에 대한 본격적인 관심으로 시작되어 전

7) Naddan,Shedroff, 이병주 역, 경험디자인, 안그래픽스, 2005, p.142

8) 김민수, 뉴미디어를 활용한 인터랙션 전시연출 특성 연구, 국민대 석논, 2008, p.12 재인용

9) 김성상·이정옥, 현대전시공간 표현특성에 나타나는 인터랙션 요소에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 10(3), 2008

시와 대중프로그램 현장의 접목이 시작되어 본격적으로 시도되었다. 포크와 디어킹(Folk & Dierking, 1992)의 ‘박물관 체험’의 상호작용 체험이론은 관람객의 전시체험의 성격을 잘 설명하고 있으며, 전시 해석의 체계를 중요하게 인식할 수 있도록 제시함으로써 많은 전시를 향상시키는 효과를 낳았다. 포크와 디어킹의 상호작용 체험 모델은 전시체험을 형성하는 맥락(Context)과 전시체험의 복잡성, 전시 및 관람객 사이의 유사성을 이치에 맞도록 하기 위한 틀이다. 관람객의 관점에서 접근한 개인적, 사회적, 물리적 맥락 안에서의 상호작용과 관련된 것으로 전시 체험을 <그림 2>와 같이 개념화하였다.



<그림 2> 체험전시의 상호작용 모델

### - 개인적 맥락(Personal Context)

관람객의 배경과 경험을 말한다. 관람에 대한 기대와 예상된 결과와 관련하며, 전시의 내용과 디자인에 대한 경험 및 지식의 다양성을 포함하는 다양한 경험 및 지식과 병합한다.

### - 사회적 맥락(Social Context)

관람객이 관람하러 오는 행위에서부터 관람을 하는 동안 주최 직원이나 혹은 다른 사람들과의 사회적인 접촉 등이 관람객의 체험행위에 변수로 작용하여 사회적 영향을 미친다.

### - 물리적 맥락(Physical Context)

건축과 건물의 느낌과 그 안에 포함된 전시물과 사물 모두를 포함한다. 관람객이 전시장 안에서 어떻게 행동하며, 무엇을 관찰하며, 무엇을 기억하는지 등의 행위는 전시장 환경, 전시의 기획의도와 제공되는 정보 등의 물리적 상황에 크게 영향을 받는다.<sup>10)</sup>

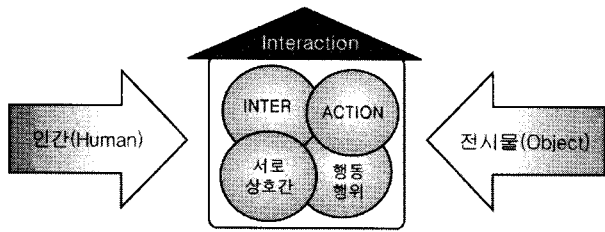
### (1) 체험전시의 인터랙션 개념

인터랙션 개념은 20세기 컴퓨터의 등장으로 인간과 컴퓨터(기계)간의 효과적인 인터페이스 구현을 목적으로 하는 인간-컴퓨터의 상호작용(Human and Computer Interface : HCI)이라는 학문이 중요한 연구 테마로 떠오르면서 시작되었다. 인간과 사물(제품)간의 상호작용의 본질적인 의미를 파악하기 위해서는 인터페이스라는 개념을 이해

10) 김민수, 뉴미디어를 활용한 인터랙션 전시연출 특성 연구, 국민대 석논, 2008, p.34

하여야 하는데, 인터페이스란 두 가지 물질이 접촉한다는 의미의 화학용어에서 탄생하였고 일반적으로 서로 다른 두 종류의 세계가 상호 교섭하는 장을 의미한다. 현재의 이 개념은 미국의 심리학자 노먼(D. A. Norman)을 중심으로 인지과학적 측면에서 다루어지고 있으며, 이것은 “보다 사용하기 편리한 시스템을 만들기 위해 사용자의 인지적 측면에서 디자인 하고 평가하는 것”을 주목적으로 하고 있다.

인터랙션 디자인은 인간과 사물 사이의 물리적, 심리적 관계성에 대한 것으로 제품을 개발할 때 제품에만 국한되는 것이 아니라 그 환경과 시스템도 염두에 두어야 하는 근거가 되는 동시에 대상물이나 인터페이스, 그리고 그것을 사용하는 행위나 실행과정까지도 디자인하도록 일깨워주는 동적인 개념인 것이다. 일반적으로 노령화에 동반하는 시각, 청각, 기타 지각장애는 주변 환경의 인식과 적응에 문제를 일으키는 요인이 된다.<sup>11)</sup> 전시 대상 물건은 목적이 되고 장소나 시간은 공간을 위한 조건이 되며 결국 사람의 동적인 행위에 의해 체험하는 능동적 커뮤니케이션을 위한 상호작용의 개념 원리인 것이다. 그러한 관점에서 <그림 3>는 체험전시의 인터랙션 개념을 도식화 하였다.



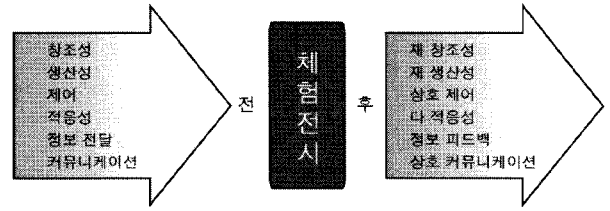
<그림 3> 체험전시의 인터랙션 개념

## (2) 체험전시의 인터랙션 효과

체험전시에서 무엇보다 우선시되어야 할 요소는 바로 전시물과 관람객의 인터랙션일 것이다. <그림 4>에서는 체험전시라는 커뮤니케이션에서 인터랙션의 속성인 전시물의 제어(Control), 적응(Adaption), 반응(Reaction)의 커뮤니케이션이 체험전시를 통하여 상호 보완된 의미로 새롭게 재구성 되는 것을 볼 수 있다. 이것은 체험전시가 인터랙션을 통해 인간에게 얼마나 효과적으로 정보를 전달하고 재창조하는 매체로 전환되는가에 대한 효과를 보여주는 것이라 하겠다.

전시물과의 상호작용을 통해 단순한 제어, 적응 및 정보의 입력 등의 과정에 체험적 결과를 통해 인터랙션 된 내용 즉, 상호제어(Mutuality Control), 다(多)적응(Multiple Adaption) 및 상호반응(Mutuality Reaction)의 커뮤니케이션 현상을 실제 체험적으로 경험하게 된다.

11) 송용, 치매노인 시설의 공간&환경 디자인, 도서출판 시공문화사, 2002, p.91 재인용



<그림 4> 체험전시의 인터랙션 효과

## 3. 국내 고령친화 체험전시관

### 3.1. 고령친화 체험전시관의 현황

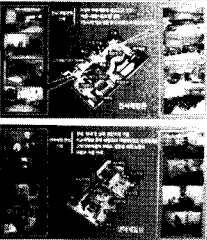
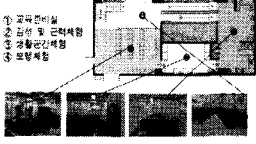

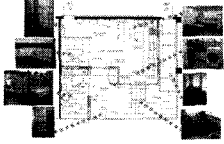

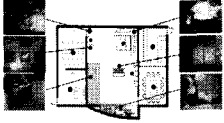
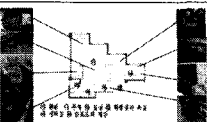
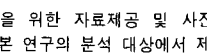
고령친화 체험관은 고령자 및 중, 장년층의 건강과 편의 그리고 안전을 위하여 계획되었고 현재 국내에 일반인을 대상으로 노화에 따른 노인의 신체적 특성 및 생활 환경을 간접적으로 경험 할 수 있도록 한 고령친화체험관을 운영하는 곳은 5곳으로 노화에 대한 전반적인 이해와 고령화에 필요한 다양한 제품을 전시하고 체험하게 하는 체험관이 현재 운영 중에 있다.

2008년 12월 가장 최근에 개관한 성남 고령화종합체험관의 경우 국내 최초로 정부차원(한국생산기술연구원, 성남시, 지식경제부 주관)에서 미래 고령친화사업을 육성하기 위한 정책의 일환으로 만들어 졌으며 체험전시장(생애체험관 및 전시체험관) 정책홍보관, 교육훈련관, 기업지원관, 커뮤니티 등 총 다섯 개의 관으로 이루어져 있으며 특히 전시체험관의 경우 기존 체험관들에서 볼 수 없었던 전 세계 시장 대표성, 제품 다양성, 기술 차별성을 갖춘 수요자 맞춤형 전시체험이 가능하다. 또한 고령친화제품을 직접 보고 만지고 체험함으로써 고령친화제품에 대한 국민적 관심과 참여를 촉발하게 하여 잠재수요를 창출하고 민간기업의 본격적인 시장참여를 유도하고 최종 사용자인 고령자와 부양가족, 그리고 고령친화제품 종사자에게 실질적인 제품의 전시, 체험, 정보 등을 제공함으로써 고령사회를 준비하는 역할을 수행하는데 있다고 하겠다. 2010년 상반기에는 경기도 분당구 야탑동에 연면적 2250평 규모로 2차 체험관이 개관 될 예정이다.

### 3.2. 고령친화체험관의 사례 비교

대부분의 고령화체험관은 노인체험을 위주로 한 생애 체험을 위주로 구성되고 고령자를 위한 전시체험은 아직 체계화 되지 못하고 상당히 미약한 상태에 있다. 일반적으로 이러한 체험관은 크게 두 가지로 나누는데 첫째는 생애체험으로 노인이 되었을 때의 신체적 변화와 동반되는 문제를 가상적으로 체험함으로써 노인을 이해하고 태도를 변화시킬 수 있는 기회를 제공하는 것으로 시각, 청각, 촉각, 골격, 근육 등 신체에 부착하는 체험 기구를

<표 3> 국내/외 고령화체험전시장의 사례

운영기관	명칭/설립년도	위치	내부 공간 구조/ 동선	체험관 구성	시설 상황
성남시	성남고령친화 종합체험관 (2008)	경기도 성남시 성남동 2126번지 신한타워내		생애체험관	현재 국내 체험관 중 가장규모가 크며 체험 전시관(생애체험 및 전시체험) 정책 홍보, 교육훈련, 기업지원, 커뮤니티 등 5개의 주요기능 수행할 수 있는 복합 체험관임. * 생애체험공간과 전시체험공간으로 나누어 구성
				전시체험관	
				정책홍보관	
				교육훈련관	
				기업지원관	
				커뮤니티	
한림대학교	고령사회센터 생애체험실 (2005)	강원도 춘천시 한림대학길 39번지		근력체험공간전시관	우리나라 최초로 설립된 상설 전시관으로 사무실, 교육 및 준비 공간외에 생활체험공간, 감성 및 근력체험 공간, 보행체험공간으로 구성되어 있다. * 주로 생애체험공간 위주로 구성
				생활체험공간	
				보행체험공간	
서울시 노인회	노인생애 체험센터 (2006)	서울시 용산구 효창동 255		공공생활체험공간	사무실, 교육 및 준비실 공간외에 생활체험공간을 다시 공공생활체험 및 개인생활체험 공간으로 구성되어 있다. * 주로 생애체험공간 위주로 구성
				개인생활체험공간	
				보행체험공간	
안산1대학	실버유사 체험관 (2005)	경기도 안산시 상록구 일동 752번지		실버케어교육실	실버케어교육실과 실버케어체험실(생활공간 체험공간, 보행체험공간), 실버케어실습실 공간으로 구성되어 있다. * 생애체험공간과 전시체험공간으로 나누어 구성
				실버케어체험실	
				실버케어실습실	
관악노인 복지관	어르신 눈높이 체험관 (2005)	서울시 관악구 봉천동 726-3		눈높이 체험실	간단한 주거형모델 체험관 * 생애체험공간 위주로 구성
일본동경 가스소름	노인생애 체험전시관 (2003)	일본 치바현 마쿠하리(幕張)시		시각/청각/육식/주방/침실 등 8개 체험실	사무실, 교육실, 체험실, 평가실, 실버용품전시실로 구성 * 생애체험공간과 전시체험공간으로 나누어 구성
시나기와 소름	노인케어소름 (2002)	일본 동경시 시나가와		주택공간의 모델룸	현관, 부엌, 주방, 침실, 화장실, 욕실, 세탁실 등 주택 내부를 소름의 형태로 구성 * 일반 일상생활용품 위주로 구성
경성대학교	고령친화용품 체험관 (2007)	부산광역시 동구 대연3동 314-79번지		전시관, 홍보관, 특별전시관	* 비교분석을 위한 자료제공 및 사진촬영을 할 수 없어서 본 연구의 분석 대상에서 제외되었음.

사용하여 노화로 인한 신체적 기능저하의 불편함을 체험하는 것이고, 들쭉는 전시체험으로 노화로 인한 장애와 신체의 기능저하를 자립적으로 해결하거나 도움을 줄 수 있는 물품을 주제로 한 전시로 제품의 기능별, 공간구성별, 수요자 맞춤별로 일상생활을 배려한 여러 전시품들을 보여주고 시연할 수 있게 구성되어 있다. <표 3>의 국내외 7곳 고령화체험전시장의 현황을 보면 전시체험보다 대부분 개인 또는 공공생활을 위한 생애체험을 위주로 구성되어 있는 것을 볼 수 있다. 기존 체험관들이 체험관 도입단계에서 개인주택이나 양로시설, 공공장소에서 겪을 수 있는 노인친화적 관점에서 생애체험 공간을 위주로 다루었다면 2008년에 개관한 성남고령화 종합체험관은 효과적인 전시체험을 위한 시설부분이 보강되었다. 근래

에는 2008년 7월 1일부터 시행된 노인장기요양보험제도<sup>12)</sup>의 지원에 힘입어 치매, 중풍 등 노인성 질환으로부터 독립적인 일상생활을 수행하게 하기 위한 이러한 자립형 용품이나 편의장치에 더 관심을 가지게 되었다.

#### 4. 성남 고령친화체험전시관의 사례 분석

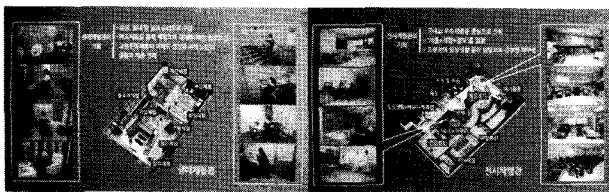
##### 4.1. 전시체험관의 구성

12) 2008년 7월 1일부터 시행하는 제도로 '수발보험'이라고도 불린다. 고령이나 노인성 질병 등으로 인하여 일상생활을 혼자 수행하기 어려운 노인 등에게 신체활동 또는 가사지원 등의 장기요양급여를 사회적 연대원리에 의해 제공하는 사회보험 제도이다. 국민건강보험공단홈페이지, <http://www.nhic.or.kr/>

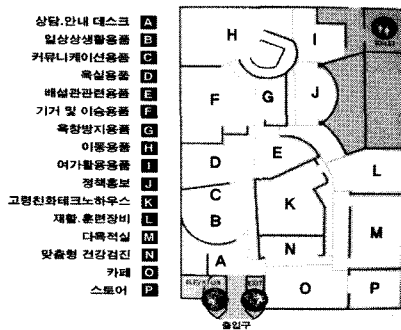
고령화체험관에서 생애체험관과 함께 대표하는 주된 체험관이자 본 연구의 대상이 되는 체험관으로 고령화 사회를 맞이하여 고령친화 사업의 인식을 확산하고 고령자와 예비고령자 및 전문종사자들이 고령친화제품을 보고 만지고 체험할 수 있는 체험관으로 메인 테마체험관이다.

(1) 전시품목 분류

전시체험관을 구성하는 16개군의 용품전시는 성남 고령화 전시체험관에서 분류한 것으로 조감도 <그림 5> 및 구성도 <그림 6>을 참조하였다. 세부 전시 품목은 개인적인 식음을 위주로 한 일상 생활용품과, 욕실 및 배설 관련 위생용품, 그리고 이동에 필요한 이송용품 등으로 <표 4>13)의 전시품목에서 정리하였다.



<그림 5> 생애/전시체험관 구성 조감도 및 이미지



<그림 6> 전시체험관 내부 구성도

(2) 전시체험관의 인터랙션 반응 요소

전시체험관의 인터랙션 반응 요소를 파악하기 위해 전시체험관의 11개 전시품목군을 대상으로 인터랙션의 대표적인 요소 중 제어(Control), 적응(Adaptation), 반응(Reaction)의 세 가지 항목을 기준으로 4가지(Visual-시각, Sense-촉각, Action-조작, Think-능동적 사고) 감각 체험의 적용 빈도를 전시관내 품목별로 분석해 보았다.

앞서 제시한 4가지 감각체험 요소는 전시매체의 표현 방법을 관람객의 감각체험에 따른 참여정도에 따라 표현 방법을 추출하여 4가지 type으로 분류해 놓은 최현익(2008)의 논문자료14)을 참고로 하였고 감각체험에 따른 인터랙션 빈도 조사는 체험관 내 상근 안내자 6명의 협조를 받아 구두 측정하여 분석한 결과이다.

13) 성남 고령화 전시체험관 안내 리플렛, 2009

14) 최현익, 전시주제별 체험식 전시매체 표현특성에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 제24권 제1호(통권 231호), 2008

<표 4> 전시체험관 전시품목

품목군	전시품목
일상생활용품	식사용품, 구강케어용품, 의류관련용품, 생활지원용품
커뮤니케이션용품	청각보조기기, 시각보조기기, 정보기기, 너스클, 응급호출기 등
욕실용품	욕조, 목욕의자, 욕조손잡이, 욕조발판, 욕조ADL시물레이터, 미끄럼방지용품
배설관련용품	목제변기, 플라스틱변기, 자동잡노기, 요실금팬티, 배설ADL시물레이터, 배설용품관련소품 등
욕창방지용품	매트리스, 에어매트리스, 욕창방지방석, 체압측정, 자세유지용구 등
기거용품	단차해소기, 단차대응손잡이, 침대, 매트리스, 안전바, 침대테이블, 침구시트, 보조용 의자 등
이송용품	리프트, 슬링시트, 슬라이딩시트/보드 등
이동용품	휠체어, 복지차량, 신발, 지팡이, 보행기, 보행보조용품
여가활동용품	인지기능, 균형감각, 신체재활 훈련기구
테크노하우스	재택케어기기의 현관, 거실, 주방, 침실, 욕실, 서재, 배회방지용품 등
재활훈련장비	근력운동기구, 평형기구, 재활운동장비, 수치표기 등
맞춤형건강검진	체성성분분석기, 자동혈압계, 소변분석기, 신장계 등

전시계획에 있어서 관람자와 전시물의 상호관계 중 가장 기본적인 것은 시각조건(Visual : V)이며, 모형, 디오라마 등의 입체매체를 이용한 전시와 사진, 설명판, 해설패널, 그래픽 패널 등의 평면적 매체를 이용한 전시방법, 단순히 전시물을 보는 것이 아니라 관람자가 시각과 감각(Visual : V + Sense : S)을 이용하여 종합적인 홍보내용을 동시에 전달받음으로써 다양한 전시효과를 체험할 수 있는 영상, 음향전시와 특수연출전시방법, 그리고 관람자가 직접 참여하는 전시형태이며, 관람자가 보고, 느끼고, 행동(Visual : V + Sense : S + Action : A)하면서 전시물을 조립, 해체, 조작하거나 직접 만져보는 행위와 전시내용을 소재로 한 게임이나 퀴즈, 놀이형태의 방법, 마지막으로 관람자의 행동에 의한 전시(V + S + A)의 발전된 형태이며, 관람자가 전시물을 시각뿐 아 전시물을 보고, 느끼고, 행동하며, 능동적으로 사고하며(Visual : V + Sense : S + Action : A + T : Think) 주로 현장 체험하여 체험할 수 있는 체험전시로 분류하였고, 각 분류에 따른 전시매체를 세분화하여 <표 5>15)와 같이 정리하였다. 이러한 감각체험 요소를 전시체험과 연계해 인터랙션 적용 빈도를 파악하는 자료를 <표 6>으로 만들어 보았다. 이것은 구체적인 자료가 되기에

<표 5> 감각체험에 따른 전시 매체 유형

Type	A	B	C	D
감각	V (Visual)	V+S (Sense)	V+S+A (Action)	V+S+A+T (Think)
매체 유형	패널 (PANEL)	비디오 (VIDEO)	조작식 (HAND-ON)	현장체험 (EXPERIENCE)
	실물모형 (MODEL)	오디오 (AUDIO)	놀이 (PALY)	시연 (PERFORMANCE)

15) 김지수·변대중, 체험식 프로그램을 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 11(1), 2009 제인용

<표 6> 전시물의 감각체험에 따른 인터랙션 빈도

구분 / 내용			감각체험	인터랙션 요소		
				제어 Control	적용 Adaptation	반응 Reaction
일상생활용품	식사용품, 구강케어용품, 의류관련용품, 생활지원용품		V(Visual)			●
			V+S(Sense)		●	●
			V+S+A(Action)	●	●	●
			V+S(Sense)+A(Action)+T(Think)		●	●
커뮤니케이션용품	청각보조기기, 시각보조기기, 정보기기, 너스콜, 응급호출기 등		V			●
			V+S		●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T		●	●
욕실용품	욕조, 목욕의자, 욕조손잡이, 욕조발판, 욕조ADL시뮬레이터, 미끄럼방지용품		V			●
			V+S		●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T		●	●
배설관련용품	목재변기, 플라스틱변기, 자동잡노기, 요실금패드, 배설ADL시뮬레이터, 배설용품 관련소품 등		V			●
			V+S		●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T		●	●
욕창방지용품	매트리스, 에어매트리스, 욕창방지방석, 체압측정, 자세유지용구 등		V			●
			V+S		●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T			●
기거용품	단차해소기, 단차대운송잡이, 침대, 매트리스, 안전바, 침대테이블, 침구시트, 보조용 의자 등		V			●
			V+S		●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T			●
이송용품	리프트, 슬링시트, 슬라이딩시트/보드 등		V			●
			V+S			●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T		●	●
이동용품	휠체어, 복지차량, 신발, 지팡이, 보행기, 보행보조용품		V			●
			V+S		●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T			●
여가활용용품	인지기능, 균형감각, 신체재활 훈련기구		V			●
			V+S		●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T			●
테크노하우스	재택케어기기의 현관, 거실, 주방, 침실, 욕실, 서재, 배회방지용품 등		V	●	●	●
			V+S	●	●	●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T			●
재활훈련장비	근력운동기구, 평형기구, 재활운동장비, 수치표기 등		V			●
			V+S			●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T			●
맞춤형건강검진	체성성분분석기, 자동혈압계, 소변분석기, 신장계 등		V			●
			V+S			●
			V+S+A	●	●	●
			V+S+A+T			●
적용 빈도(감각별 빈도 / 전체 빈도)				14 / 44	29 / 44	41 / 44

는 객관성이 부족하지만 감각체험 요소와 전시체험의 인터랙션 요소의 상관성과 관람자와 전시물간의 감각체험적 적용 빈도를 유추해 볼 수 있는 자료라고 생각된다. 즉 기본적인 시각(V)적 감각에서 좀 더 다양한 감각인 시청각(V+S)적 감각과 입체적 인지감각인 체험적 감각(V+S+A), 그리고 한발 더 나아가 능동적 피드백을 포함한 반응지각적 감각인(V+S+A+T)에 이르기까지 인터랙션의 요소에 반응하는 빈도를 살펴보았다.

대부분 제어(Control)적인 측면에서 감각측면은 다른 두 요소 보다 상대적으로 적은빈도를 보였으며, 적용

(Adaptation)에서 반응(Reaction)으로 갈수록 감각체험상 높은 빈도를 보였다. 이것은 결국 인지감각측면은 제어에서 적용으로 진행하면서 경험은 더 포괄적이고 그 결과, 반응은 각기 개인차가 있겠지만 어떤 방식로든 좀 더 자주 일어난다는 것이다. 복합적 감각으로 갈수록, 그리고 체험을 통한 반응으로 진행 될수록 인터랙션의 반응이 다양하고 포괄적으로 이루어진다는 것을 보여준 것이다. 인간의 인지감각은 노화가 진행되면서 서서히 떨어지는 경향이 있다. 결국 고령화가 진행될수록 움직임이 느려지고, 숨이 차며, 쉽게 피로하고, 시각, 청각, 취

각의 기능이 원활치 않아 동일한 자극에도 정보 전달이 쉽지 않게 된다. 그래서 고령자의 체험도 감안하여 앞서 기술한 감각체험요소((V+S+A+T)를 종합적으로 활용하여 전시 정보 전달력을 더 효과적으로 높여야 한다는 조사결과를 얻을 수 있다.

(3) 인터랙션 체험유형 분석 기준

감각체험에 따른 인터랙션 빈도를 통해 전시체험관을 구성하는 전시 환경 요소와 인터랙션은 다음과 같은 체험유형을 중심으로 기준유형을 파악 할 수 있다.

1) 인터랙션 체험공간의 체험유형

관람자와 전시물의 인터랙션 실현을 위해서 단순 관람자가 아닌 참여 의사를 지닌 체험자와의 커뮤니케이션, 즉 전시물과 체험자와의 인터랙션을 위한 장치 형성이 필요하다. 본 사례조사는 맨머신 인터페이스 관점에서 모든 정보를 체험자가 인식하여 가는 방법으로 다음과 같이 4가지로 분류해 조사한다.

- 직접적으로 전시물을 인식하는 방법(A)

인간은 언어 이외에도 다양한 감각기관을 활용하여 인식할 수 있는 능력을 갖고 있다.

- 장치물의 움직임을 인식하는 방법(B)

전시물이 ON/OFF의 기능을 가지고 있는 경우 물리적으로 작동장치를 체험자의 의도에 따라 움직이면서 이를 인식하는 방법

- 별도의 시스템을 인식하는 방법(C)

직접 눈에 보이지는 않지만 이미 입력된 프로그램이나 정해진 과정을 진행시키는 것 같이 예약된 시스템에 의해 이루어지는 방법

- 보조적인 환경을 이용하는 방법(D)

체험자의 체험목적이 타인의 보호나 도움을 통해서 이루어지는 방법

맨머신 인터페이스의 관점에서 위의 4가지 인터랙션 체험유형을 체험자(인간)대 전시물(콘텐츠)의 상호작용유형을 기반으로 <표 7>과 같이 인터랙션 체험유형에 따른 구분 분류표를 작성해 보았다. 이러한 시도를 통하여 인터랙션의 체험유형별 반응을 조사하고 기록하는데 중요한 기초 자료가 된다.

<표 7> 인터랙션 체험유형에 따른 구분 분류표

분류	방법	내용	분석	
인터랙션 체험유형	A	직접적 전시물을 인식하는 방법	감각적 체험(시각, 청각, 촉각, 후각) 여부	인터랙션을 위해 어떠한 매체가 사용되었는가?
	B	장치물의 움직임을 적극적으로 인식하는 방법	움직임을 통한 전달성과 활용성	인터랙션을 위해 무엇을 이용하였는가?
	C	별도의 시스템을 인식하는 방법	별도의 시스템 사용 내용	인터랙션을 위해 무엇이 조성되었는가?
	D	보조적인 환경을 이용하는 방법	도움을 받을 수 있는 환경에서 사용 여부	인터랙션을 위해 무엇이 적용되었는가?

4.2. 전시체험관의 인터랙션 속성 분석

(1) 전시체험에서의 인터랙션 속성

전시체험에서 관람자와 전시물간의 상호작용적 환경이 구축되어야 하며, 이러한 환경을 인터랙션 디자인 관점에서의 체험유형으로 정리하였을 때 분석의 기초가 되는 인터랙션 속성이 나타나게 된다.

이것을 통해 인터랙션 속성을 파악해 볼 수 있고 구축된 유형의 기준을 통해 다음과 같이 분석해 볼 수 있게 된다.

1) 전시체험 자체가 관람자에게 동기를 부여하고 쉽고 능동적으로 다가갈 수 있는 매개체(예 : 안내자)가 필요하며(체험유형, A)

2) 이러한 매개체는 계속적으로 몰입할 수 있는 환경(예: 동선의 구분 등)을 제공해야 하며(체험유형, A+B)

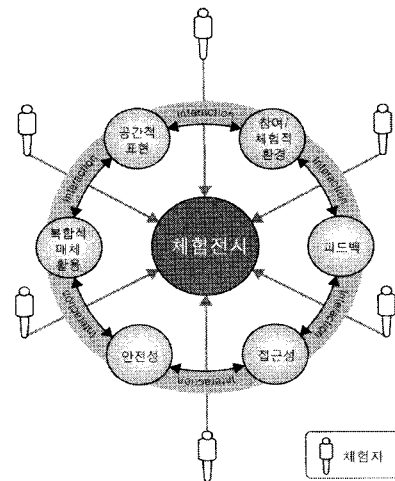
3) 관람자의 의도에 의한 선택 및 표현에 대한 반응(예: 직접시연 등)이 제공되고

4) 이러한 반응환경은 전시장 내의 복합적 시스템에 의해 정리되며(체험유형, A+B+C)

5) 이러한 반응 환경은 다양한 체험을 위한 확장된 디스플레이(예: 개방형 전시 등)를 통하여 표현되는데(체험유형, A+B+C)

6) 관람자에게 새롭고 효과적인 동선으로 전시체험콘텐츠를 전달함과 동시에 직접적인 인터랙션 커뮤니케이션 환경(예: 실 사례별 체험공간 조성 등)을 유지할 수 있어야 한다.(체험유형, A+B+C+D)

이에 사례분석을 위해 전시체험의 환경에서 키워드를 추출하여 인터랙션의 속성을 도출하여 인터랙션 환경을 <그림 7>과 같이 정리해 보았다. 이러한 체험자 중심의 인터랙션 속성은 전시체험에서 보다 높은 체험전달을 위해 필수적인 요소이며 분석을 위한 체계적 자료이다.



<그림 7> 전시체험의 인터랙션 환경

(2) 인터랙션 속성 단계별 분석 기준

분석기준을 인터랙션 특성별 상황에 따라 1, 2, 3 단계



로 구분하고 적용단계별로 내용을 정리하였다.

대부분 첫 번째 단계는 단순한 인지 단계로 기존 전시 환경에서 표현 되는 정도 이고, 두 번째 단계는 오감을 활용하여 체험하는 입체적 체험형태이며, 세 번째 단계는 공간적 표현상 체험자들의 경험과 체험강도를 높이는데 크게 도움을 줄 수 있는 상호작용의 유기적 형태이다.

(3) 분석들에 의한 사례 분석

인터랙션의 속성 적용 단계별 기준 <표 8>을 근거로 체험관 품목 군별 전시형태에 맞춰 <표 9>와 같이 전시 품목군 사례별로 조사 하였다.

<표 8> 인터랙션 속성 적용 단계별 기준

인터랙션 속성	단계	내용
공간적 표현	1	단순하고 한정된 디스플레이 공간에서만 한정
	2	새로운 방식 또는 기존 디스플레이 틀에서 확장된 개념
	3	입체적이고 다원적인 체험이 가능한 공간에서의 표현
참여 / 체험적 환경	1	개인적으로 1인 체험만 가능
	2	다수의 참여가 가능하지만 관계성은 없음
	3	동시에 여러 참여자들이 서로 영향을 주고 받으면서 체험 가능
복합매체의 활용	1	시각적으로 문자 등의 일차적인 전달 매체를 사용한 경우
	2	시각 및 청각 등 2가지 이상의 전달 매체를 사용한 경우
	3	시청각 외에 촉각 등 3가지 이상의 복합적 매체를 사용한 경우
접근성	1	접근이 어려움(구체적인 설명 및 안내자의 시연이 필요한 경우)
	2	보통의 접근성(기본적인 정보가 있다면 가능)
	3	접근이 용이(설명이나 안내자가 없어도 적응이 가능)
안전성	1	체험 전시물과 주변환경을 안전상의 이유로 통제해야 하는 경우
	2	체험 전시물과 주변 환경을 안내하거나 동행해야 하는 경우
	3	체험 전시물과 주변 환경이 안전상의 문제요소가 없는 경우
피드백	1	반응에 대한 표현이 약함(반응에 대한 속도가 더디며 단순한 정보만 인식)
	2	반응에 대한 표현이 보통임(즉각적인 표현이 가능하며 정보의 전달이 직접적임)
	3	반응에 대한 표현이 강함(복합, 즉각적이며 새로운 체험적 환경유도도를 통해 몰입 강조)

<표 9> 전시품목 군별 사례조사

구분	전시분류	품목분류	조사년도
A	전시체험관	일상생활용품	2009

체험품목 이미지	

평가	
공간적표현	2
참여/체험적 환경	3
복합매체의활용	2
접근성	3
안전성	3
피드백	2
인터랙션 속성	
전시내용 평가(합계)	15

작은물 품들을 비교적 잘 정리 하였지만 물품 간에 구분이 없어 특징을 파악하기 어려웠다. 접근성과 안전성은 최대한 배려하였다.

구분	전시분류	품목분류	조사년도
B	전시체험관	커뮤니케이션용품	2009

체험품목 이미지	

평가	
공간적표현	1
참여/체험적 환경	1
복합매체의활용	2
접근성	3
안전성	3
피드백	2
인터랙션 속성	
전시내용 평가(합계)	12

커뮤니케이션 용품임에도 공간적 구성력이 부족했고 단순한 나열식이라 직접 체험하기에 어려움이 있었다.

구분	전시체험관	욕실용품	조사년도
C	전시체험관	욕실용품	2009

체험품목 이미지	

평가	
공간적표현	2
참여/체험적 환경	2
복합매체의활용	2
접근성	2
안전성	1
피드백	2
인터랙션 속성	
전시내용 평가(합계)	11

여러 가지 물품을 배치하느라 복잡한 구성이었으며 미끄러짐 등 체험상 안전에 대한 우려가 제기되었다.

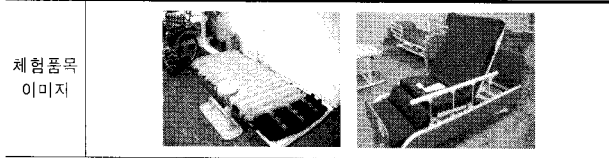
구분	전시체험관	배설관련용품	조사년도
D	전시체험관	배설관련용품	2009

체험품목 이미지	

평가	
공간적표현	2
참여/체험적 환경	2
복합매체의활용	2
접근성	2
안전성	2
피드백	3
인터랙션 속성	
전시내용 평가(합계)	13

공간의 제약으로 모든 물품을 체험하기 어렵고 기능적인 구분 없이 배치된 상황이었다. 여러물품을 동시에 비교할 수 있고 편의성 판단이 가능

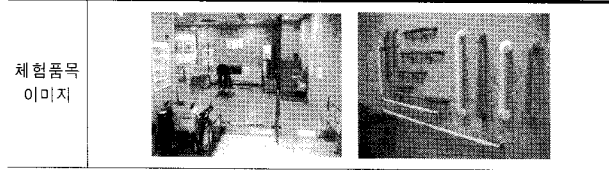
구분	전시분류	품목분류	조사년도
E	전시체험관	육상방지용품	2009



평가			
인터랙션 속성	공간적표현	1	
	참여/체험적 환경	2	
	복합매체의활용	2	
	접근성	1	
	안전성	1	
	피드백	3	

전시내용 평가(합계)	10	기능적으로 복잡한 작동원리로 안내자의 설명에 의해 수동적인 상태로 체험
-------------	----	-----------------------------------------

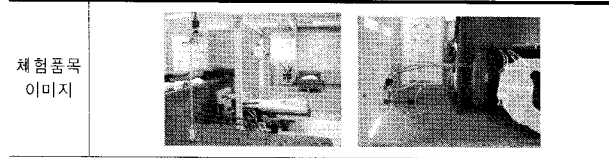
구분	전시분류	품목분류	조사년도
F	전시체험관	기거용품	2009



평가			
인터랙션 속성	공간적표현	3	
	참여/체험적 환경	3	
	복합매체의활용	2	
	접근성	3	
	안전성	3	
	피드백	3	

전시내용 평가(합계)	17	실제 공간에 적용된 모습으로 체험에 적합한 기능적 환경임
-------------	----	---------------------------------

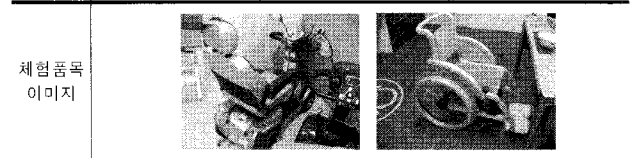
구분	전시분류	품목분류	조사년도
G	전시체험관	이송용품	2009



평가			
인터랙션 속성	공간적표현	3	
	참여/체험적 환경	3	
	복합매체의활용	2	
	접근성	1	
	안전성	1	
	피드백	3	

전시내용 평가(합계)	13	실제 적용된 모습으로 체험공간에서 직접 작동시켜 볼 수 있고 동작의 반응이 가능
-------------	----	----------------------------------------------

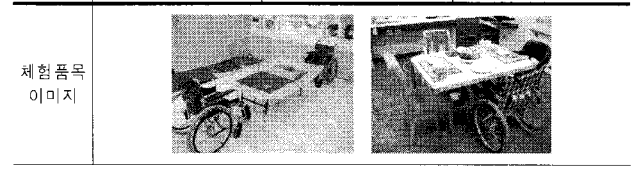
구분	전시분류	품목분류	조사년도
H	전시체험관	이동용품	2009



평가			
인터랙션 속성	공간적표현	1	
	참여/체험적 환경	2	
	복합매체의활용	2	
	접근성	3	
	안전성	1	
	피드백	3	

전시내용 평가(합계)	12	안전과 공간의 제약으로 실제 이동체험을 할 수 없었지만 이동수단으로 대다수 관심이 많았음.
-------------	----	----------------------------------------------------

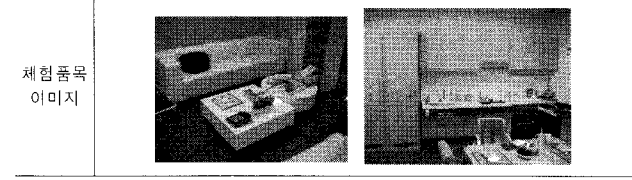
구분	전시분류	품목분류	조사년도
I	전시체험관	여기활용용품	2009



평가			
인터랙션 속성	공간적표현	3	
	참여/체험적 환경	2	
	복합매체의활용	2	
	접근성	3	
	안전성	3	
	피드백	3	

전시내용 평가(합계)	16	실제로 응용하여 공간에서 체험가능하며 대부분 체험자의 호응이 높은 분야임
-------------	----	------------------------------------------

구분	전시분류	품목분류	조사년도
J	전시체험관	테크노하우스	2009



평가			
인터랙션 속성	공간적표현	3	
	참여/체험적 환경	3	
	복합매체의활용	2	
	접근성	3	
	안전성	3	
	피드백	3	

전시내용 평가(합계)	16	실제 활용된 공간에서 체험하게 되어 체험의 효과가 매우 높음
-------------	----	-----------------------------------

구분	전시분류	품목분류품	조사년도
K	전시체험관	재활훈련장비	2009



평가			
인터랙션 속성	공간적표현	2	
	참여/체험적 환경	2	
	복합매체의활용	2	
	접근성	2	
	안전성	2	
	피드백	2	
전시내용 평가(합계)		12	일상적인 배치로 기능의 차별성이나 체험관련 특별한 배려가 없이 나열된 모습

L	전시체험관	맞춤형건강검진	2009
---	-------	---------	------

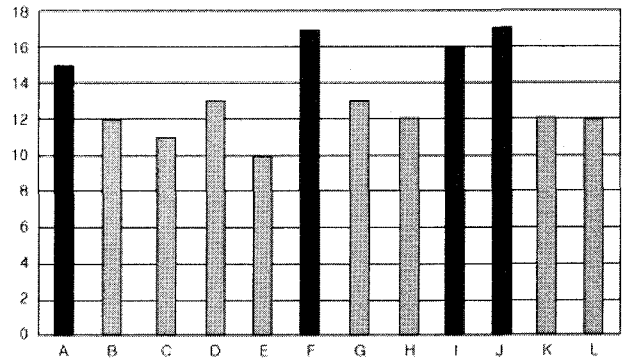


평가			
인터랙션 속성	공간적표현	2	
	참여/체험적 환경	2	
	복합매체의활용	2	
	접근성	1	
	안전성	2	
	피드백	3	
전시내용 평가(합계)		12	일상적인 배치로 체험관련 특별한 배려가 없고 물품의 특성이 부각되지 않아 전달력이 떨어짐

사례로 분석된 내용들을 종합해 보면 체험공간 내에서 다양한 체험으로 인터랙션 되고 있는 것을 알 수 있는데, 일상생활용품군이나 커뮤니케이션용품군의 경우 비교적 크기가 작은 일상용품위주로 전시되어 있어서 안전성과 접근성 측면에서 용이 하였으나 실제 모든 품목을 일일이 체험해 보기가 쉽지 않았던 이유는 실제 생활에 활용해보는 공간이 따로 없어 체험자의 호응도에 비해 시설이 부족해 보였고, 이동용품이나 여가활용용품의 경우 좀 더 개방된 공간에서 체험하여야 하는 전시물의 특성에도 불구하고 비교적 제한된 장소에 설치되어 있어 체험관의 특성을 살리기엔 다소 공간이 협소해 보였다. 하지만 호응도 높았던 테크노하우스관의 경우 실제 적용될 수 있는 대표적인 품목군을 선정하여 하나의 모델하우스처럼 만들어 놓아 실제 고령자가 쉽게 적용할 수 있는 시설로 다소 효과적인 체험관으로 조사 되었다. 앞서 지적한 체험관의 제약적 조건은 앞으로 더 개선되어야 할 중요 사항으로 분석 되었다.

조사 내용을 종합하여 정리한 <그림 8>을 보면, 특히

품목별 전시관의 경우 일상생활용품(A)과 기거용품(F), 여가활용용품(I) 그리고 테크노하우스(J) 전시관의 경우 체험자 반응이 매우 높게 나타났으며 인터랙션 속성을 기준했을 때는 접근성, 복합적 전달매체의 활용 부분과 피드백 항목에서 높은 반응 수치가 나왔다.



<그림 8> 품목군별 인터랙션 반응도

이것은 현실적으로 일종의 신체적 장애가 수반되지 않은 건강한 상태의 고령자의 관심도가 높은 것을 뜻하는 것으로 일상용품이나 기거용품, 여가활용용품, 테크노하우스 같이 일반인들에게도 편리한 품목에 대한 체험 집중도가 높았다. 또한 인터랙션의 속성 중 접근성, 복합적 전달매체의 활용, 피드백에서 높은 수치 결과가 나온 것은 체험전시의 특징인 체험유형적 측면에서 직접 감각적 체험기관을 통해 전시물을 인지하는 체험 형 인터랙션이 전시에 반영되었기 때문이다.

<표 10> 사례분석 종합표

품목/속성	공간적 표현	접근성	복합적 전달매체의 활용	참여/체험적 표현	안전성	피드백	합계
A 일상생활용품	2	3	2	3	3	2	15
B 커뮤니케이션용품	1	1	2	3	3	2	12
C 욕실용품	2	2	2	2	1	2	11
D 배설관련용품	2	2	2	2	2	3	13
E 욕창방지용품	1	2	2	1	1	3	10
F 기거용품	3	3	2	3	3	3	17
G 이송용품	3	3	2	1	1	3	13
H 이동용품	1	2	2	3	1	3	12
I 여가활용용품	3	2	2	3	3	3	16
J 테크노하우스	3	3	2	3	3	3	17
K 재활훈련장비	2	2	2	2	2	2	12
L 맞춤형건강검진	2	2	2	1	2	3	12
합계	20	20	22	22	20	27	159

<표 10>의 사례분석 종합표의 결과로 볼때 체험관 내에 실생활에 적용된 환경으로 구성되어 있는 이송용품이나 여가활용용품 등은 체험 후 구매의사 등 상당히 높은 단계의 인터랙션 호응도를 보였고, 특히 테크노하우스에는 실제와 같이 주거공간을 만들어 놓아서 편리한 용품들을 직접 적용해 보기 위해 많은 체험자가 장시간 머물러 있어서 복잡하고 산만한 상황도 연출되었다. 체험보다 보여주는 물품전시를 위주로 구성된 욕실용품이나 욕

창방지용품에서는 관심도는 높았지만 체험요소가 결여된 부분에서 관람자와 전시품목간의 인터랙션이 부족한 것으로 조사 되었다.

## 5. 결론

우리나라의 노인들은 빠른 고령화의 속도 속에서 그 실지리를 잃고 방황하고 있다. 이미 핵가족으로 분리된 현대의 가족관은 노인의 노후를 책임질 의무에 대한 적응력을 더욱 떨어뜨리고 있기 때문에 이러한 책임은 가족의 노력뿐만이 아니라 사회의 역할과 책임을 필요로 하게 되었다. 특히 노인은 다른 대상과는 달리 신체적으로 여러 단계의 노화현상을 겪으며 생활을 유지해야 하기 때문에 정신적, 육체적으로 고립되기 쉽다. 이러한 시점에서 사회적인 노력을 기울여 고령자를 체험하는 고령화체험관을 육성하고 보다 체계적이고 과학적인 체험과정을 통해 고령화 사회를 준비하는 것은 미래의 복지사회를 준비하는 필수조건이라 하겠다.

고령화 전시체험관의 기능을 수행하는데 고려해야 할 인터랙션의 기본 방향을 정리하면 다음과 같다.

1. 노화의 이해를 위한 체계적이며 조직적인 체험을 유도하기 위해 부족한 공간적 배치에 보다 효율적인 개선이 이루어져야 한다.

2. 체계적인 공간배치와 더불어 이동용품과 같은 전시물은 특성상 원활한 체험공간으로 확충해서 전시체험자의 경험을 최대한 유도 한다.

3. 고령화체험관을 방문하고 이후 느끼게 되는 부정적인 사고의 확산을 막는 체험자 교육프로그램이 수행되어야 한다.

4. 고령자의 특수상황 뿐 아니라 다른 연령층도 편리하게 사용할 수 있는 유니버설디자인의 개념으로 품목을 확대하도록 한다.

5. 체험관내 품목에 따라 체험할 수 있는 난이도는 다르지만 대부분 실제생활공간과 같은 연출이 구체적으로 제시되어 인터랙션 요소를 증가시켜야 한다.

6. 전시체험공간 외에 인터랙션에 입각한 피드백을 보다 구체적으로 수용하는 체험자 중심의 별도 응용공간을 확보하여야 한다.

7. 이동용품, 이송용품 같이 동적인 체험물은 비상조명이나 비상벨과 같은 긴급안전장치를 추가해서 관리해야 한다.

8. 체험자의 신체적 부적응으로 야기될 수 있는 충격과 불안을 해소하기 위한 따뜻하고 부드러운 적정 실내온도와 눈부심을 방지할 수 있는 간접조명 등의 세심한 배려가 필요하다.

우리나라에서 현재 사회적으로 인식단계에 있는 고령

화체험전시관은 아직 체험공간에서의 사례 기초연구와 이론은 부족한 현실이다. 본 연구는 이러한 기초와 이론을 연구하기 위한 준비단계로서 부족함이 많고 앞으로 더 다양하게 분석, 연구해야 할 부분이 많다는 한계를 가지고 있다.

전시체험관이 체험관련 다양한 인터랙션이 연구되고 활용된 사회적으로 필요한 커뮤니티 시설로서 자리매김해야 하고, 사회복지차원에서도 전시체험을 더 효과적으로 수행하기 위한 노력을 지속하여 새로운 개념의 체험전시관의 효율적 환경의 개선을 위해 노력해야 할 것이다.

## 참고문헌

1. 이윤희·서혜경, 노인생애체험전시관의 공간구성에 관한 이론, 한국실내디자인학회논문집 14(3), 2005
2. 고도재, 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2002
3. 김성상·이정옥, 현대전시공간 표현특성에 나타나는 인터랙션 요소에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 10(3), 2008
4. Naddan.Shedroff(나단셰드로프), 이병주 역, 경험디자인, 안그래픽스, 2005
5. 김민수, 뉴미디어를 활용한 인터랙션 전시연출 특성 연구, 국민대 석논, 2008
6. 최현익, 전시주제별 체험식 전시매체 표현특성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제24권 제1호(통권 231호), 2008
7. 건축공학연구회, 건축설계자료집4, 건우사, 1981
8. 지환수, 민속신앙을 주제로 한 박물관 전시 계획에 관한 연구, 서울시립대학교 석사학위논문, 2002
9. 한국실내디자인학회, 노인환경디자인, 기문당, 2008
10. 이연숙·이성미 편자, 고령친화 혁신디자인, 연세대학교 출판부, 2007
11. 김혜경, 고령화 사회의 은퇴주거단지 디자인, 도서출판 경춘사, 2000
12. 이소영·박재승, 치유환경 조성을 위한 생태적 의료시설 계획에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 31호
13. 송웅, 치매노인 시설의 공간 & 환경 디자인, 도서출판 시공문화사, 2002
14. 김지수·변대중, 체험식 프로그램을 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 11(1), 2009

[논문접수 : 2009. 10. 31]

[1차 심사 : 2009. 11. 19]

[2차 심사 : 2010. 01. 18]

[게재확정 : 2010. 02. 05]