

문화유산을 활용한 테마파크형 박물관에 관한 연구*

A Study on the Design of Theme park-style Museum Considering Characteristics of Local Culture

Author 박소라 Park, So La / 정희원, 숙명여자대학교 건축디자인전공 석사과정
우성호 Woo, Sung Ho / 정희원, 숙명여자대학교 건축디자인전공 교수, 건축학박사

Abstract The number of visitors to historic sites and museums in Korea has been on a rapid decrease and in order to search for creative ways to work on the problem, the study proposed a theme park-typed museum with cultural heritage applied and reviewed spatial strategies for such theme park-typed museums. Applied methods of research of this study are as follows. First, in order to understand definitions and current situations of cultural heritage use and theme park-typed museums, the study went thoroughly over all sorts of literature and reports as well as findings of advance researches on how to make a use of cultural heritage. Based on the results of the investigations, the study determined characteristics of the theme park-typed museums with cultural heritage applied which the study was proposing and the characteristics were categorized by type. Considering those characteristics and types gained in the study, the study looked for cultural heritage-based theme parks and museums in the world which were good enough to be used as research subjects in the study from the aspects of profitability and level of awareness. The study examined those theme parks and museums in the world and in the end, it found out ways to adopt the findings to the situations in Korea and discussed expecting effects as well. As to the characteristics of the theme park-typed museums with cultural heritage applied, the study divided those characteristics into mutual cooperation, location, communicability, authenticity, maintainability, education, durability, narrativity, undailiness, interactivity and leisure. The types were categorized into ride, environment direction, cartoon character and souvenir by attraction pattern. When cultural heritage is used actively, it would improve competitiveness of historic cultural sites and museums in return, making people realize the iterative structure of excavation, conservation, maintenance and use of cultural heritage. That would create many kinds of added values, re-discovering culture of the country. At the same time, it would also create a new value of culture as well. Now, it is important for us to do harder with researches on how to evolve museums and exhibition spaces. Considering that, the study is believed to make a contribution to revival of historic sites and museums in Korea but also establishment of scientific strategies.

Keywords 테마파크형박물관, 문화유산, 재현, 어트렉션
Theme park-style Museum, Cultural Heritage, Representation, Attraction

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

2010년 이후 주5일 근무제 활성화로 인한 여가시간 확대와 가구소득, 교통수단의 증가, 급격히 팽창된 정보화에 따른 생활수준의 향상은 다양한 문화적 활동을 가능하게 하였으나 2013년 문화체육관광부에서 발표한 문화향수 실태 조사 결과에 따르면 문화향유 경험률은 큰 폭

의 증감 없이 일정수준을 유지하는 모습을 보였다. 2000년 조사에서 경제위기에 따라 대폭 감소한 것에 대비되는 현상으로 이제는 문화향유가 경제상황에 전적으로 영향을 받는 것이 아님을 나타내며, 문화 향유 집단이 어느 정도 한정이 되어있고 이를 증가시키기 위해서는 관심과 참여를 유도하는 새로운 장치의 모색이 필요하다는 것을 보여준다. 문화·예술·교육 참여의 장애 요인이 2010년에 비해 시간 및 교통 불편 측면은 감소한 반면 '관심 프로그램 부재'라는 응답이 41.1%로 가장 높게 나타났으며 이용률의 변화추이를 살펴보면 박물관의 경우 2010년

* 본 연구는 숙명여자대학교 2012학년도 교내연구비 지원에 의해 수행되었음

대비 5.5%로 다른 공간에 비해 하락폭이 크게 나타났고, 역사·문화유적지 방문의향 또한 지속적으로 하락하는 추세를 보이며 장애 요인으로 ‘관심 유적지 부재’ 측면이 증가, ‘방문지 수준 및 다양성 부족’이 대두되었다.¹⁾

전 세계적으로 역사와 지역적 문화에 대한 기억과 흔적의 가치를 전시하거나 보존대상으로만 여기는 것에서 창의적으로 재등장시켜, 단순한 볼거리를 넘어 재구성함으로써, 시대의 흐름에 맞게 재탄생시키고 있다. 그 중 관광 선진국들은 문화유산을 최대한 활용하여 이를 관광 자원화, 상품화하는데 많은 노력을 기울여왔고 이미 10여 년 전부터 어트렉션 요소들을 도입한 박물관들이 운영되고 있으며 수익성과 인지도 면에서도 사례대상이 되고 있다.²⁾

국내의 경우 오늘날에도 많은 박물관들이 끊임없이 건립되고 리모델링되고 있으나, 문화체육관광부의 2012년 문화향수실태조사를 통해 관심도와 방문율의 지속적인 하락 추세를 확인하였다. 그럼에도 불구하고 사회적 흐름과 역사문화관광 동향에 발맞춘 다양한 방법으로서 교육효과를 높일 수 있는 연구가 아직 많이 이루어지지 않고 있다.

본 연구의 목적은 방문의향이 급감하고 있는 국내 역사 유적지와 박물관의 경쟁력을 향상시키고 현대적으로 재구성할 수 있는 방법의 하나로 문화유산을 활용한 테마파크형박물관을 제안하고 이를 위한 공간 전략을 검토하기 위함이다. 또한 향후 구체적 계획의 기초 연구 자료로 제공하고자 한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구의 범위는 1.1의 배경에 따라 문화유산 활용의 순환구조를 인식하고 다양한 부가가치를 창출하기 위한 인지도와 수익성 측면의 맥락에서 사례가 되고 있는 세계 테마파크, 박물관의 상위순위 중 역사유산을 기반으로 설립된 곳을 대상으로 하며 다음과 같이 진행하였다.

2장에서 문화유산 활용과 테마파크형박물관 두 영역의 개념과 현황에 대하여 선행 연구 결과와 문화유산 활용에 관한 보고서와 기록 등 각종 문헌 자료를 종합적으로 고찰한다. 3장에서는 이를 바탕으로 제시하려는 문화유산을 활용한 테마파크형박물관의 특성을 추출하고 유형을 분류한다. 4장에서는 도출된 특성요소와 유형 분류를 분석틀로 활용하여 수익성과 인지도 면에서 사례대상이 되고 있는 세계의 테마파크와 박물관 중 역사유적을 기반으로 조성된 곳을 사례로 선정하여 매거진 및 인터넷 매체를 통한 문헌조사와 방문조사를 병행하여 이를 검토하고 5장에서 최종 결론을 도출하고 이에 대한 기대효과

1) 문화체육관광부, 2012 문화향수실태조사, 2012, pp.56-204
 2) 권순관, 어트렉션의 요소를 적용한 테마파크형 뮤지엄의 유형분석, 한국실내디자인학회논문집 제16권 2호 통권61호, 2007.4, p.172

를 제시하여 논의를 마무리하였다.

2. 문화유산과 테마파크형박물관의 이론적 고찰

2.1. 문화유산의 개념 및 활용

종래 유·무형의 재화 또는 자산적 ‘가치’중심의 ‘문화재’에서 ‘의미’중심의 ‘문화유산’으로 개념이 변화되는 추세다. ‘문화재’는 국가 또는 지방자치단체에서 지정한 문화유산을 뜻하는 제한적 의미가 있다. 이는 현재시점에서 대상물이 갖는 희소성과 보존가치가 있다고 판단한 것으로 좁은 의미의 자산이다.³⁾ ‘문화유산’은 문화재의 외연을 둘러싼 민족 사회 또는 인류 사회의 문화적 소산이며, 과거로부터 전해 내려온 유무형의 자산으로서 보호·관리되거나 계승·상속·발전시켜야 할 만한 잠재가치를 지닌 것으로 과학, 기술, 관습, 규범 및 문화재, 문화양식 따위를 모두 포함한다.⁴⁾ 이러한 문화유산을 포괄하는 것이 ‘문화자원’이다. ‘문화자원’은 아직 가치가 드러나지는 않았지만, 잠재적인 문화유산 내지는 문화재를 뜻한다.⁵⁾



<그림 1> 문화적 자산의 범주

문화자원들이 양적 질적으로 크게 증가하면서 문화적 자산의 범주가 확장되고 있다. 그럼에도 우리나라의 문화정책은 보존 위주에서 크게 벗어나지 못하고 있다.

문화자원의 활용구조는 조사·발굴·연구의 생산단계, 복원·보존·관리의 보존관리단계, 활용·분석의 활용단계로 순환하는 구조를 지닌다. 오늘날 구조는 생산단계에서 활용단계로 거치며 작아지는 순환구조로 매우 비효율적이라는 점을 시사한다. 이는 보존 위주의 정책이 가져다 준 결과로 향후에는 활용의 범위와 영역을 확대, 보존·관리와 더불어 다양한 사회·경제적 가치창출을 이끌어내는 적극적인 활용정책을 마련하는 노력을 통해 새로운 창조 가치로 발전하는 순환구조로 변화시켜야 할 것이다⁶⁾

2.2. 테마파크형 박물관의 정의 및 현황

박물관은 역사적맥락에 따라 끊임없이 변화한다. 현대

3) 최병하 외 13명, 문화재 활용 가이드 북, 문화재청, 2007.12, p.15
 4) <http://ko.wikipedia.org>
 5) 최병하 외 13명, op. cit., p.15
 6) Ibid., pp.15-27

의 박물관들의 개념들이 크게 변화하고 있으며 기능은 점점 더 다양화되어지고 있다. 미국 전시디자인 회사 스타미스그룹의 부회장, David B. Greenbaum은 “요즘 박물관들은 프로 스포츠 경기와 여가활동들과 같은 조건으로 경쟁해야 한다. 뿐만 아니라, 비디오 게임들과 인터넷에 열광하는 젊은 관람객을 마음을 끌어당길 필요가 있다.”고 말하면서 오늘날의 박물관은 온갖 재미있는 어트랙션과의 경쟁에서 살아남을 수 있는 방법을 모색해야한다고 주장한다.⁷⁾

테마파크형박물관은 박물관에 어트랙션 산업의 선두주자인 테마파크의 개념을 적용하여 어트랙션 요소를 적극적으로 도입한 박물관으로 현대사회 흐름에 발맞추어 생겨난 개념으로 선행연구를 통해 다음과 같이 정의된다.

임정애(1998)는 테마파크형박물관의 개념은 박물관의 역사적 변천, 내재적 기능, 외재적 역할 기능에서의 의미와 유원지의 보편적 형태의 방문자의 공감, 기대, 즐거움, 관람 등의 심리적 접근을 유도한 랜드스케이프와 어트랙션 시설에서 그 의미를 찾을 수 있다고 하였다.⁸⁾

권순관(2007)은 테마파크형뮤지엄은 테마파크와 박물관의 특성이 결합된 박물관으로서 테마파크의 환경적 연출기법과 박물관의 전시기능을 가지며 테마파크형뮤지엄은 테마파크의 비밀상성, 배타성 등을 연출하고 동시에 박물관의 기능적 역할을 수행한다고 정의했다.⁹⁾

이토 마사미(1995)는 박물관(Museum)과 어뮤즈먼트(Amusement)를 조합하여 ‘어뮤지엄(Amuseum)’이라고 표현하였는데, 어뮤지엄은 박물관의 기능을 수행하면서, 전시에 테마성을 호소하여 관객의 상상력과 감성을 자극하는데 엔터테인먼트 기법을 이용하여 관람객의 지적 탐구심을 흥미롭게 촉발·충족시키는 수단을 갖춘 박물관을 일컫는 것이라 하였다.¹⁰⁾

테마파크형박물관의 정의에 대한 공통점을 분석해보면 기존 박물관의 전시형태를 넘어 관람객을 끌어당길 수 있는 어트랙션 요소의 도입으로 소프트웨어적인 측면에서는 문화 콘텐츠 개발의 핵심이기도한 원형이 함유한 스토리 기반의 테마와 하드웨어적인 측면으로는 창조적인 응용을 연출하는 엔터테인먼트한 콘텐츠가 구성되어져야 한다는 것이다.

3. 문화유산 활용과 테마파크형박물관 구성의 특성

7) STUDY ON THE DESIGN PROCESS FOR ESTABLISHING A MUSEUM BRIDGING THE GAP BETWEEN THE PUBLIC AND THE REALM OF DESIGN, IASDR07, 2007.11, p.2

8) 임정애, 테마파크형박물관에 관한 연구, 경성대 석논, 1998, p.14

9) 권순관, op. cit., p.172

10) 김희경, 과학관 테마파크를 만나다, 한국외국어대학교출판부, 2012.04, p.69

3.1. 문화유산 활용의 특성

문화유산 활용은 관광산업 뿐 만 아니라 다른 문화에 대한 이해증진과 교류 기회를 제공하고, 보존 관리에 관광이 긍정적으로 기여할 수 있다는 공감대가 확산되면서 지방정부의 관심이 증가하고 있으며, 문화유산 관광은 타 산업에 비해 부가가치가 크고 성장률이 빠르기에 국가적 차원의 전략적 지원이 이루어지며, 새로운 수입창출기제로 각광받으며 국제기구 차원에서도 저개발 국가의 경제성장을 위해 장려하고 있다.¹¹⁾ 정부정책의 감시자로서의 역할 뿐 아니라 정부를 능가하는 자연·문화유산 보전 담당자로 역할을 수행하고 전 세계 30여개국이 활동하는 국제적 자연·문화유산 보전 운동기구인 내셔널 트러스트¹²⁾는 지속가능한 문화관광으로 이어질 수 있는 문화유산 활용의 5가지 원칙을 제시하고 있다.

① 상호 협력하라, ② 지역사회와 관광에 적합한 자원을 발굴하라, ③ 유적지와 프로그램을 생동감있게 만들어라, ④ 관광상품의 질과 문화재에 진정성에 중점을 두어라, ⑤ 역사문화자원을 보존하여라.

국내 문화재청은 문화유산 활용을 보존 원칙에 입각한 보전적 활용, 교육적 가치를 인식하고 이를 활용하는 교육적 활용, 문화재 본연에 내재되어있는 가치를 활용 증대시키는 생산적 활용을 기본목표로 하고 있다.¹³⁾

이를 통해 문화유산 활용의 특성을 정리해보면 NT의 5가지 기본원칙에서 상호협력성, 장소성, 전달성, 진정성, 보전성이라는 요인을 도출할 수 있었으며 문화재청의 문화유산 활용 가이드라인을 통해 보전성, 교육성, 지속성이라는 특성을 추출하여 아래 <표 1>과 같이 7가지 특성으로 정리하였다. 이것은 보존원칙에 입각해 있는 문화유산을 바람직하게 활용하는데 있어 중요한 요소이자 지표로서 작용한다.

<표 1> 문화유산 활용의 특성

특성	내용
상호협력성	문화유산과 문화유산, 사람과 문화유산, 지역과 문화유산 등의 연계 가능한 네트워크 구성 및 상호협력력을 통해 시너지효과를 불러 일으키고 가치를 융합, 확대, 창조한다.
장소성	문화유산은 각각이 완벽하게 갈 수 없는 존재의 유일성을 지니고 있다. 조성배경, 형태, 지역 등 그 공간이 자아내는 자원을 발굴·경험을 제공하는 일련의 활동을 축적하게 한다.
전달성	문화유산과 프로그램을 생동감있게 구성하여 단순 지식, 역사적 사실 나열을 넘어 당대 시대로 생생하게 탐험하는 듯한 고도의 체험성을 부각시켜는 것이다.
진정성	문화유산은 문화적 정체성을 인지시켜주고 전달하는 매개체로 활용하는데 있어 질(quality)과 진정성에 중점을 두어야한다.
보전성	훼손을 최소화하고 보존에 기여해야한다. 아무리 좋은 목적을 갖고 있다 하여도 훼손되거나 파괴에 대한 제한이 필요하다.
교육성	문화적 소산에 대한 올바른 인식과 민족 정체성 확립 및 모든 문화의 상호작용의 결과물임을 배울 수 있도록 유도하여야 한다.
지속성	문화재가 지닌 본연의 역사적, 예술적, 학술적, 경관적 가치 등을 살려 관광, 교육, 콘텐츠 분야에서 효과적으로 이용하는 것으로 지속가능한 문화유산 활용을 지향한다.

11) 최병하 외 13명, op. cit., pp.53-57

12) 약칭 NT.

13) Ibid., p.58

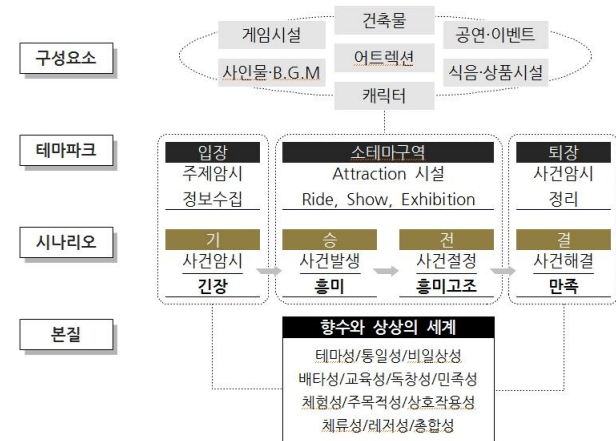
3.2. 테마파크형 박물관의 특성추출과 유형분석

테마파크형박물관은 2.2에서 정의한 것과 같이 테마파크의 특성과 박물관 전시의 결합에 테마파크의 보조적 역할을 수행하는 어트랙션 요소가 적극적으로 결합된 것이다. 먼저 테마파크와 박물관은 대중을 위한 공공공간으로 변해왔다는 점과 분류체계의 유사성이 매우 높다.

(1) 테마파크의 특성

테마파크는 ‘테마’와 ‘파크’의 결합으로 ‘테마’는 주제를 통한 기승전결의 서사적인 부분이자 전달하고자하는 의도이고 ‘파크’는 ‘오락과 휴식을 위해 따로 조성되는 넓은 장소’라는 사전적 의미를 통해 기능은 오락과 휴식이며 공간적으로는 형식적이고 가시적인 물리적 부분이다.¹⁴⁾ 즉, 통일된 주제아래 적절히 표현하는 구성을 통해 일상을 탈피한 경험을 제공하여 놀이의 가치를 극대화 한 공원이다.

표현수단의 구성 요소로 건축물, 어트랙션, 캐릭터, 사인물, 배경음악, 게임시설, 공연·이벤트, 식음·상품시설이 있으며 위 내용을 정리한 본질 구조의 틀과 표현특성은 다음과 같다.



<그림 2> 테마파크의 본질 구조¹⁵⁾

<표 2> 테마파크의 표현특성¹⁶⁾

구분	내용
테마성	하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개의 테마들이 연합으로 구성되는 특징으로 차별화된 컨셉과 스토리가 중요하며 테마가 명확해야 방문객이 테마파크에 쉽게 몰입하고 매료될 수 있다.
통일성	주제부각을 위해 건축양식·조경·위락시설 등 모든 상품에 통일적인 이미지를 부여하는 특징이다. 단순히 양질의 물리적 설계 뿐 아니라 마케팅, 서비스, 운영 및 시설, 고객관리, 위기관리 등 모든 요소가 균형과 조화를 이루는 독립된 세계를 만들어야 한다.
비일상성	하나의 독립된 완전한 공상세계로서 일상성을 차단한 비일상적인 유희공간으로서의 특징을 나타내며 라이드, 이벤트 중심의 참여형 테마파크의 경우 새로운 시설과 이벤트 프로그램개발이 이루어지며 관람형 테마파크의 경우 환경연출 등의 개발이 이루어진다.
배타성	특정의 테마설정에 의한 비일상적인 유희공간으로서 현실과의 차단을 통해 체험하게 되는 가상·허구의 공간으로서의 특징으로 현실과의 차단이 얼마나 효과적으로 이루어졌는가 성공의 관건이다.

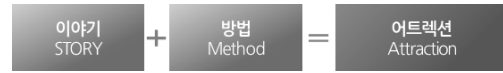
14) 김희경, 어린이과학관의 테마파크적 기획설계에 관한 연구, 한국외대 박론, 2009, p.90

15) 최성은, 테마파크 재현적 공간과 표현특성에 관한 연구, 국민대 석론, 2003, p.12 재구성

교육성	테마성에 나타난 시대적·문화적·사회적인 것들을 포함하는 교육적 특징이다. 테마파크는 다양한 계층의 사람들이 이용하는 시설로 대부분의 사람은 교육적 효과가 높은 시설을 선호하는 경향이 있다.
독창성	테마파크는 현대적 감각이나 현대인의 욕구에 부응해야 하지만, 입지와 주제에 따라 지역적 특성이나 역사적배경 중 주제의 독창성이 표현되어야 장기적 안목에서 경쟁력과 생명력을 유지할 수 있다.
체험성	관람형태가 아닌 감동을 스스로 체험하면서 확인하는 공간으로서의 특징으로 서사물 등을 통해 느꼈던 감동을 스스로 체험하고 확인하는 즐거움이 있다.
주목적성	주목이 될 만한 커다란 매력적인 것으로 구성되어야 하는 특징으로 이러한 주목적성은 테마파크에 방문하는 이유로 작용한다.
상호작용성	테마파크가 미술, 음악, 공연, 영상 등 다른 예술 장르와 달리 인간의 희노애락을 직접체험 할 수 있다는 점은 여타의 예술, 오락에서는 실현되기 힘든 것이다. 관람객은 주인공, 주변인물 혹은 관찰자로 행동하며 테마화된 가공의 시간과 공간에서 테마파크의 여러 요소와 상호작용하며 체험하게 되는 특징이다.
체류성	하루 이상을 체류하며 관람·체험하는 공간으로서의 특징으로 상당시간을 체류할 수 있는 콘텐츠가 갖추어져 있어야 한다.
레저성	창조적 유희 공간으로서 유희·볼거리·음식·쇼핑·쇼 및 다양한 이벤트 프로그램 등 놀이에서 체험·휴식까지 즐길 수 있는 탐승·체험·놀이 시설 등 하드웨어적 위락공간과 공연·이벤트·축제 등 소프트웨어적 프로그램을 방문객에게 제공하여 즐거움을 향유하게 한다.
총합성	인간의 오감을 모두 활용하여 체험하는 공간과 시간의 요소가 총합된 환경으로 놀이·휴양·체험·교육을 종합적으로 즐길 수 있는 공간 이미지로서의 특징이다.

(2) 어트랙션의 특성

2.2에서 정의한 테마파크형박물관 구성의 중요한 요소다. 어트랙션은 스토리를 바탕으로 환경연출과 주변장치, 각종 라이드의 도움을 받아 비일상적(Extraordinary)인 체험을 제공하는 표현양식 혹은 그 시설을 말한다.



<그림 3> 어트랙션의 구조

이러한 어트랙션은 이야기(Story), 방법(Method)으로 이루어져 있으며, 이것은 테마파크와 같은 서사의 내용과 형식구조를 보인다. 그렇기 때문에 테마파크 어트랙션은 스토리를 중심으로 한 배타성과 맥락성이라는 특성을 갖고 있다.¹⁷⁾

<표 3> 어트랙션의 분류

구분	내용
라이드형	테마파크의 가장 기본적 어트랙션으로 고정좌석에서 즐기는 비일상적 연출, 영상전시 및 쇼 등을 관람할 수 있는 형태
환경연출형	시대 재현 및 상황체험연출 등 테마화된 가공의 시간과 공간 환경 체험을 연출하는 형태
캐릭터형	보고 듣기만 했던 캐릭터, 인물을 입체적으로 구현하여 생명력을 불어넣는 하나의 시각적 상징물을 이용한 형태, 박물관 CI의 중요한 요소로 작용하기도 하며, 광고와 수익사업의 모체가 된다.
상품형	상품이나 음식 등을 어트랙션으로 삼는 형태, 음식을 먹으며 비일상적인 기분을 심화시키거나 상품을 구입함으로써 관람객은 즐거운 경험을 일상생활에 돌아가서도 추억으로 삼는다. 이 때 판매는 수익성과 연계시키기도 한다.

(3) 박물관 전시의 특성

박물관에서 전시란, 대상의 의미와 중요성에 대한 전

16) 김창수, op. cit., pp.16-20

17) 최성은, op. cit., pp.20-21

시기획자의 '해석'이 개입된 진열이며, 이를 관람객과 공유하기 위한 것이다.²¹⁾

데이비드 더니(David Dermie)는 전시의 개념을 접근과 기술로 분류하였으며 접근은 전시연출을 말하는 것으로 전시 내용을 내러티브의 구조를 통해 전달하는 서사적 공간, 상호작용의 커뮤니케이션에 의해 생성되는 체험적 공간, 비일상적 경험을 느낄 수 있게 하는 가상적 공간으로 구분한다.

<표 4> 데이비드 더니(David Dermie)의 전시 특성

구분	내용
서사적공간	전시내용을 내러티브의 구조를 통해 전달하는 것으로 감성적인 스토리텔링은 깊은 공감과 감동을 자아낸다.
체험적공간	상호작용의 커뮤니케이션, 활동에 의해 생성되는 체험의 공간으로 관계특성을 의미한다.
가상적공간	다양한 연출 매체를 통해 가상현실, 비일상적 경험을 느끼게 해주는 공간으로 오감적 체험을 목적으로 한다.

또한 전시의 공간의 연출 개념은 매체의 발전에 따라 눈으로 보는 평면적 방식(Eye-on)에서 직접 만지고 조작하는 체험으로 이해하는 방식(Hands-on), 상호작용을 통한 능동적 체험으로 이해하는 방식(Minds-on), 오감적 체험을 통한 재현의 방법인 감성적 연출(Feels-on)로 변화되어 왔다. 기술의 변화만 보일 뿐 박물관 전시의 궁극적 목적은 이해와 공유이며 오감적 재현의 비일상성 공간의 연출을 추구함을 알 수 있다.



<그림 4> 전시 연출개념의 변화

테마파크와 전시 기능의 연관성이 매우 높고 두 영역 모두 비일상성을 통한 감성적 연출을 추구한다는 것을 알 수 있다.

(4) 테마파크형박물관의 특성과 유형

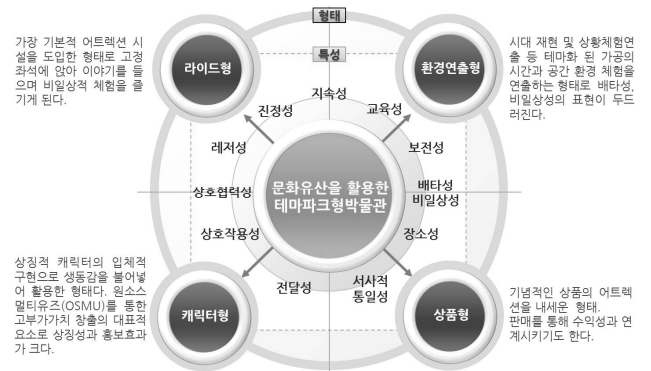
테마파크형박물관은 앞에서 정의한 것에 따라 특성은 공간 표현의 특징을 따르고 어트랙션의 분류에 따라 그 유형을 분류할 수 있다. 위에서 도출한 각각의 분류체계와 특성을 종합하여 보면 테마파크형박물관의 대표적 특성은 4가지 서사성·통일성, 배타성·비일상성, 상호작용성·독창성, 레저성으로 추출할 수 있다. 테마성은 테마파크형 박물관의 필수요소로서, 4가지 속성을 고려하여 연계 가능한 특성은 제외하였다. 박물관 전시의 서사적 특성은 테마파크의 서사적 속성과 연계시켜 서사성·통일성으로 추출하였고 가상적 특성은 비일상성의 특성과, 체험적 특성은 테마파크의 상호작용성의 특성과 연계하였다. 또한 테마파크형박물관의 유형은 필요조건인 어트랙션의

18) George Ellis Burcaw, 큐레이터를 위한 박물관학, 양지연 역, 김영사, 2004.03, p.198

대표적 형태 분류에 따라 라이드형, 환경연출형, 캐릭터형, 상품형으로 나뉜다.

3.3. 문화유산을 활용한 테마파크형박물관

문화유산을 활용한 테마파크형박물관은 감소하는 문화유산에 대한 관심과 이해를 이끌어내고 지속가능한 적극적인 보존형태로서 다양한 사회·경제적 가치 창출을 추구한다. 또한 관람객은 비일상적인 체험을 통해 활기를 재충전하고, 스토리를 기본으로 환경연출과 주변장치, 각종 시설 즉, 어트랙션을 통해 창조적으로 과거와 소통하고 가치를 나누게 된다.



<그림 5> 문화유산을 활용한 테마파크형박물관의 특성과 유형

문화유산을 활용한 테마파크형박물관의 특성과 유형을 정리해보면 <그림 5>와 같다. 역사유산의 활용은 인물, 이야기, 공간 등 유·무형의 요소가 있겠으나 표현의 형태는 앞에서 분석한 테마파크형박물관의 유형으로서 나타나게 된다. 따라서 라이드형 박물관, 환경연출형 박물관, 캐릭터형 박물관, 상품형 박물관으로 분류되며 다음의 <표 5>와 같다. 그리고 3.1에서 살펴본 문화유산 활용의 특성은 연출적 특성을 나타내기도 하지만 활용지표로서 기본원칙이자 방향성의 역할을 수행한다. 따라서, 문화유산을 활용한 테마파크형박물관은 테마파크형박물관의 서사·통일성, 배타·비일상성, 상호작용성, 레저성 4가지 특성과 문화유산 활용의 7가지 특성 상호협력성, 장소성, 전달성, 진정성, 보전성, 교육성, 지속성이 요구된다.

<표 5> 문화유산을 활용한 테마파크형박물관의 유형

구분	내용
라이드형 박물관	테마파크의 가장 기본적인 어트랙션을 도입한 형태로 고정좌석에 앉아 비일상적 교육·체험을 즐기게 된다. 성공적인 대표적 사례로 영국의 조르빅 바이킹센터가 있으며 라이드시설을 타고 설명을 들으며 과거를 경험하게 된다.
환경연출형 박물관	시대 재현 및 상황체험연출 등 테마화 된 가공의 시간과 공간 환경 체험을 연출하는 형태로 배타성, 비일상성의 표현이 두드러진다. 다른 주 유형을 보조하는 연출 방법으로도 많이 사용되며 환경연출형 박물관의 대표적 형태로 영국 요크 성 박물관이 있다.
캐릭터형 박물관	상징적 캐릭터, 인물을 입체적으로 구현하여 생명력을 불어넣는 하나의 시각적 상징물을 이용한 것이라 할 수 있다. 또한 원소스 멀티유즈(OSMU)를 통한 고부가가치 창출의 대표적 요소로 작용, 상징성과 홍보효과가 매우 큰 특징을 나타낸다.
상품형 박물관	음식, 공연 등 유·무형의 기념적 상품의 어트랙션을 내세운 형태이다. 판매를 통해 수익성과 연계시키기도 한다.

4. 사례 분석

4.1. 사례분석 개요

인지도와 수익성 측면의 맥락에서 사례대상이 되고 있는 테마파크와 박물관의 상위 순위 중 역사유산을 기반으로 설립된 곳을 선정하였으며 개요는 <표 6>과 같다.

<표 6> 사례분석 대상

구분	사례명	위치	설립년도
A	조르빅 바이킹 센터(Jorvik Viking Centre)	영국 요크	1984년
B	요크 성 박물관(York Castle Museum)	영국 요크	1938년
C	안네 프랑크 하우스(Anne Frank House)	네덜란드 암스테르담	1960년
D	제임스 타운과 윌리엄스버그 (James Town, Williamsburg)	미국 버지니아	1934년
E	폴리네시아 문화센터(Polynesian Cultural Center)	미국 하와이	1963년
F	송나라 왕조 빌리지(The Sung Dynasty Village)	중국 항주	1979년
G	당성(Tang Dynasty City)	싱가포르	1992년
H	랜드 앤드(Land's End)	영국 콘월	1995년

4.2. 사례 분석

<표 7> 조르빅 바이킹 센터=(A) 범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	조르빅바이킹센터 (Jorvik Viking Centre)		
테마	조르빅의 바이킹		
공간 유형	라이드형 / 환경연출형		
공간구성	출토유적보존존(EXPERIENCE THE REAL THING): 유적지 전시 바이킹 시대의 타임캡슐존(EXPODITHE AGE CITY): 환경재현 쿠퍼게이트의 발견 (DISCOVER COPPERGATE): 유물전시·체험 바이킹 유지업상: 상품판매		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	●	지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력을 통한 시너지 효과
	장소성	●	요크 지역만의 요크 바이킹의 역사를 발굴·경험을 제공 발굴 현장의 그 자리에 설립되어 박물관 진입 시 바닥 전시를 통해 약 1000년 전 요크지역의 고대 바이킹 유적지 모습 위에 올라서는 등의 경험, 타임카 체험
	전달성	●	시대의 복장과 분장을 통해 바이킹의 모습을 한 직원들이 바이킹을 흉내내며 주화를 제작하고 원리를 설명해주고 지도를 나눠주며 역사를 흥미롭게 전달 바이킹의 노래, 춤을 보이기도 한다.
	진정성	●	유물을 비롯한 유물들을 첨단전시매체와 함께 디테일하고 심도 있게 추리하고 분석함 해의 네트워크를 통한 끊임없는 연구와 전시물 개선
	보전성	●	발굴유적지와 출토된 유물들의 훼손을 최소화, 보존 매년 개최되는 축제와 프로그램을 통한 역사 보존·활용
	교육성	●	다양한 형태의 실물 전시와 영상, 첨단매체를 복합적으로 구성하여 요크의 바이킹에 대한 올바른 인식과 유물 하나하나의 역사적 배경과 사건을 이해하기 쉽게 구성
	지속성	●	직접 고고학적 유적을 발굴하거나 바이킹의 하루 등의 다양한 체험 프로그램을 운영하며 공연, 페스티벌을 통해 끊임없이 프로그램들을 개발
테마파크형 박물관	서사 통일성	●	출토된 유물을 스토리텔링 구조를 통해 구성 박물관 입구부터 출구까지 동일한 테마에 의한 연출
	배타 비밀상성	●	좌석별 다양한 언어의 내레이션이 지원되는 타임카라는 라이드 시설을 타고 바이킹 침입 전의 요크, 866년부터 975년의 모습을 체험케 한다. 조르빅 바이킹들의 언어, 모습, 작업장, 집, 마을 등을 재현한 도시가 나타나는데 발굴된 고대 대상물과 결합, 고고학적 증거를 바탕으로 고대아이슬란드어, 유골의 과학적 복원 및 이야기들을 시각·청각·후각적 체험이 가능하도록 재현
	상호 작용성	●	지도를 들고 탐험가가 되고, 주인공이 되기도 하며 다양한 체험 학습
	레저성	●	라이드시설을 이용한 전시 유회·볼거리·쇼핑·축제 등 다양한 이벤트 프로그램 구성

<표 8> 요크 성 박물관=(B) 범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	요크 성 박물관 (York Castle Museum)		
테마	요크의 역사		
공간 유형	환경연출형 / 캐릭터형		
공간구성	요크지역 사람들(From Cradle to Grave): 생애주기 주제의 전시 요크의 시대별 의식주 공간(Riverside and Raindale Mill): 재현 빅토리아 스트리트(Kirkgate, St. Victorian): 19세기 후반 요크의 빅토리아 거리의 모습과 화제 인물들 전시 및 재현 유지업상: 음식 및 상품판매		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	●	사람과 문화유산, 지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력
	장소성	●	요크 지역만의 요크 도시와 빅토리아 거리의 역사 1068년에 지어진 요크 성을 보존하면서 1938년 박물관으로 개조, 활용 화제 인물, 상점 등 이 곳만의 역사를 발굴·전시
	전달성	●	그 시대의 복장을 착용하고 언어를 사용하는 직원들이 진열된 물품에 대한 상황극 체험을 통해 역사와 시대를 설명을 통한 높은 이해도
	진정성	●	문화적 정체성을 인지시켜주고 전달하는 매개체로 활용하는데 있어 매우 디테일하게 전시하고 있음
	보전성	●	1930년대의 요크지방의 놀이기구인 회전목마를 복원하여 박물관 광장에서 실제 운영 매년 개최되는 축제와 프로그램을 통한 역사 보존·활용 옛 성 구조 그대로 보존하여 리모델링
	교육성	●	교육과 체험이 적절하게 조화
	지속성	●	지속적인 전시물 업그레이드 지역과 연계한 다양한 체험 프로그램과 디너만찬 등 다양한 이벤트를 운영하고 개발
테마파크형 박물관	서사 통일성	●	도시 역사를 사람 중심으로 요람부터 무덤까지라는 주제로 폼프, 문화, 유물, 기사, 사진을 통해 전시하였으며 중세와 19세기의 빅토리아 거리 및 가정집 등을 환경연출형으로 통일감 있게 재현하였다.
	배타 비밀상성	●	날씨, 거리의 소리, 말소리 등의 사운드와 조명을 매 순간 변화하도록 하여 생동감을 부여하고 채류성, 재방문력을 높였으며 실제 스케일로서 상징 및 골목을 디테일하고 사실적으로 환경 연출·표현하였다.
	상호 작용성	●	그 시대의 복장을 착용하고 언어를 사용하는 직원들이 진열된 물품에 대한 상황극 체험과 전시물에 대한 설명을 진행 오감각체험을 넘어 커뮤니케이션을 통한 다차원적 체험
	레저성	●	환경체험형 시설을 이용한 전시 지역과 연계한 축제, 체험 프로그램이 운영된다.

<표 9> 안네 프랑크 하우스=(C) 범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	안네 프랑크 하우스 (Anne Frank House)		
테마	안네 프랑크 하우스		
공간 유형	캐릭터형 / 환경연출형		
공간구성	263번지 프린센호라흐트: 1942년 오토프랑크 회사 건물로 창고, 사무실, 저장실과 비밀 별관: 재현 및 전시 비밀책장: 별관을 은폐하는 입구이자 통로 은신처(오토, 에디트, 마르그트 프랑크의 방, 안네와 프리츠 페퍼의 방, 욕실, 등): 환경 연출적 재현 263번지 프린센호라흐트: 오토프랑크 일가와 안네에 대한 사진, 당시 주고받은 편지와 안네의 일기장 등의 실물 전시 263번지 프린센호라흐트: 전시관, 유지업카페, 서점		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	●	문화유산과 문화유산, 사람과 문화유산, 지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력
	장소성	●	1942년 프랑크 일가가 실제 거주하던 건물로 박물관으로 개조
	전달성	●	안네가 적었던 글귀와 기록을 통한 감성적, 서사적 연출과 빛이 들어오지 않는 방, 은폐를 위한 좁은 통로 등의 실제 장소들을 거치며 관람객은 그 곳에서 있었던 사건과 참상, 안네의 감정을 전달
	진정성	●	문화적 정체성을 인지시켜주고 전달하는 매개체로 활용하는데 있어 감성적 측면에서 디테일하게 전시
	보전성	●	비밀 별관, 책장, 은신처 등의 공간들을 재현함과 동시에 당시의 자취 보존 미래평화와 연관시킨 전시 스토리 전개와 홍보

문화유산 활용	교육성	●	• 오토프랑크 일가와 안네에 대한 자료, 사진, 물자조달에 관한 편지, 안네의 일기장 등의 실물전시와 영상, 전체 공간에 대한 모형을 통한 역사적 내용 전시
	지속성	●	• 지속적인 전시물 업그레이드 • 한 소녀를 중심으로 외치는 평화에 대한 공간은 미디어 아트 활용하여 세계 각국의 언어로 평화에 대한 각각의 메시지를 전달하며 다양한 소셜 미디어 서비스를 통해 관람객으로 하여금 지속적 운영, 홍보 • 안네프랑크와 관련된 다양한 콘텐츠의 유지업사와 서점 운영
테마파크형 박물관	서사 통일성	●	• 전시 동선은 안네 일기 속의 시간적 흐름과 결합 • 안네가 적었던 글귀와 기록을 통한 감성적, 서사적 연출이 공간 곳곳에서 이루어지며 지정된 관람로를 따라 이동하며 빛이 들어오지 않는 방, 은폐를 위한 좁은 통로 등의 실제 장소들을 거치며 관람객은 그 곳에서 있었던 사건과 참상, 안네의 감정을 고스란히 느끼게 함
	배타 비일상성	●	
	상호 작용성	●	• 직접 보고 만지고 느끼게 하는 환경연출적 체험 • 다양한 소셜 미디어서비스를 통한 상호작용시스템 운영
	레저성	○	• 유지업 카페, 서점운영 • 지역과 연계한 프로그램 운영

<표 10> 제임스 타운과 윌리엄스버그(D) 범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	제임스 타운과 윌리엄스버그 (James Town, Williamsburg)		
테마	제임스 타운의 16-17C 건축물과 윌리엄스 버그의 18C마을		
공간 유형	환경연출형 / 상품형		
공간구성	Historical Triangle: 역사적 영상 상영 박물관: 제임스1세 허락서, Smith 조약서 등 기록, 유물전시 Colonial Williamsburg: 일정 거리, 건물들 재현 및 문화 체험		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	●	• 문화유산과 문화유산, 사람과 문화유산, 지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력
	장소성	●	• 이 곳 지역의 역사적 배경을 바탕으로 한 환경연출과 체험 제공
	전달성	●	• 영국인들의 미국 정착기 과정과 북미 독립을 주제로 이 곳의 고고학적 발견물들을 보존하고 제임스타운의 16-17C 영국식 건축물과 윌리엄스버그의 18C 마을을 옛 방식대로 복원, 다양한 체험 프로그램운영
	진정성	●	• 문화적 정체성을 인지시켜주고 전달하는 매개체로 활용하는데 있어 감성적 측면에서 디테일하게 전시
	보전성	●	• 당시의 삶을 영화, 전시물, 큐레이터 등 여러 질차로 설명을 듣고 재현된 마을에서 옛 문화 전통 체험 • 성채에서 갑옷을 입고 선장에서 범선들을 탐험하며 대장장이가 못들을 제조하는 것을 보고 나무 못 만들기, 뼈 바늘 만들기 등의 다양한 체험을 통한 교육·역사전승
	교육성	●	
테마파크형 박물관	지속성	●	• 지속적인 전시물 업그레이드 • 지역이 지닌 본연의 역사적, 학술적, 경관적 가치를 살려 관광, 교육, 콘텐츠 분야에서 효과적으로 이용
	서사 통일성	●	• 우체국, 국회의사당, 식료품가게, 귀금속방, 시장 등 당시의 모습을 통일감 있게 재현하고 직원들도 모두 역할에 맞는 당시의 복장을 입고 관람객들에게 말을 걸고 놀이와 예절, 문화를 알려준다. 거리에는 배우들이 마차를 타고 돌아다니거나 당시의 방식을 재현하여 만들어진 상품을 통해 역사적 사실을 연출·전달
	배타 비일상성	●	
	상호 작용성	●	• 직접 보고 만지고 느끼게 하는 환경연출적 체험 • 시대 복장을 한 직원들과 소통을 통한 체험
레저성	●	• 당시의 방식을 재현하여 만들어진 상품을 통해 지식을 전달하고 판매를 통한 수익성을 얻기도 함 • 체험가능하며 유희·볼거리·쇼핑·쇼 및 다양한 이벤트 프로그램 등 놀이에서 휴식까지 즐길 수 있는 워락 공간	

<표 11> 폴리네시아 문화센터(E) 범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	폴리네시아 문화센터 (Polynesian Cultural Center)		
테마	폴리네시아 역사와 문화		
공간 유형	환경연출형 / 라이드형 / 상품형		
공간구성	체험센터: 8개 폴리네시아 섬 국가들의 전통 재현 빌리지 아이맥스영화관: 600석 규모 공연장		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	●	• 문화유산과 문화유산, 사람과 문화유산, 지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력 • 폴리네시아 섬 순회, 템플체험 등 주변과 연계한 다양한 프로그램이 운영
	장소성	●	• 이 곳 피지, 통가, 사모아, 아오테아로아, 타이티, 라파누이, 마르키즈, 하와이 등 분산되어 있는 열대섬들을 8개의 전통 마을을 그대로 환경연출 재현하여 보여주고 지역민들이 폴리네시아 문화를 직접 전승·체험하게 함
	전달성	●	
	진정성	●	• 전통 예술과 공예의 체험 및 공연과 시연, 원주민과 함께하는 액티비티 체험 등 다양한 프로그램을 통해 문화 인류학적 지식과 경험을 전달
	보전성	●	• 폴리네시아 문화에 관한 영상을 매일 4회 상영, 매일 저녁 루아우(luau)라 불리는 전통적인 하와이 문화와 음식을 맛볼 수 있는 파티 운영
	교육성	●	
지속성	●	• 지속적인 전시물 업그레이드 • 수익성과 연계한 지속적인 보존·활용의 순환구조	
테마파크형 박물관	서사 통일성	●	• 17만 m ² 에 이르는 공원에 폴리네시아 열대 섬들을 8개의 전통 마을을 서사적 흐름을 통해 통일감 있게 재현하였으며 현실과 철저히 단절된 섬이라는 공간안에서 비일상적 다양한 체험과 놀이 프로그램들이 구성됨
	배타 비일상성	●	
	상호 작용성	●	• 지역의 독특한 자연환경 속의 다양한 체험 프로그램 • 지역주민들과 적극적 소통을 통한 문화, 놀이 체험
	레저성	●	• 체험 가능한 폴리네시아 섬 순회, 템플 체험 운영 • 유희·볼거리·쇼핑·쇼 및 다양한 이벤트 프로그램 등 놀이에서 휴식까지 즐길 수 있는 워락 공간

<표 12> 송나라 왕조 빌리지(F) 범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	송나라 왕조 빌리지 (The Song Dynasty Village)		
테마	송나라 시대의 건축과 역사, 문화		
공간 유형	환경연출형 / 상품형		
공간구성	송성(宋城): 송나라 시대 마을 재현 송성천고정(宋城千古情): 약 2000명 수용하는 대형극장		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	●	• 문화유산과 문화유산, 사람과 문화유산, 지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력
	장소성	●	• 송나라시대의 역사적 배경을 바탕으로 한 환경연출과 이 곳에서만 가능한 공연 상영 및 체험 제공
	전달성	●	• 송나라 시대 건축양식과 역사적, 문화적 특색 재현·보존
	진정성	●	• 문화적 정체성을 인지시켜주고 전달하는 매개체로 활용하는데 있어 연구단체와 끊임없이 교류
	보전성	●	• '하루 사이에 천년 역사를 보여주고 천년 역사에 얽힌 맛과 멋을 보여준다'는 캐치프레이즈를 걸 향주의 역사와 민간설화, 실존 역사 인물들의 스토리를 5막에 걸쳐 웅장한 스케일의 공연으로 상영.
	교육성	●	
테마파크형 박물관	지속성	●	• 지역이 지닌 본연의 역사적, 학술적, 경관적 가치를 살려 관광 분야에서 효과적으로 이용
	서사 통일성	●	• 송나라 시대의 건축양식과 역사적, 문화적 특색을 재현한다. 직원들은 시대 의복을 갖추고 각종 쇼와 공연을 보여주고 역사와 문화를 설명해주고 체험하게 한다.
	배타 비일상성	●	
	상호 작용성	●	• 직접 보고 만지고 느끼게 하는 환경연출적 체험 • 시대 의복을 갖춘 직원들과 커뮤니케이션을 통한 체험
레저성	●	• 다양한 공연, 체험 프로그램을 운영하며 놀이에서 휴식까지 즐길 수 있는 워락 공간	

<표 13> 당성=(G)

범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	당성 (Tang Dynasty City)		
테마	AD 618년 중국 당나라 시대의 장안		
공간 유형	환경연출형 / 상품형		
공간구성	만리장성, 백마사, 소안탑, 진시황의 지하궁전: 역사 유적지 밀람박물관, 영화 제작 스튜디오: 보존, 전시 및 재현 극장식 레스토랑, 호텔: 위락시설		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	○	• 문화유산과 문화유산, 사람과 문화유산, 지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력
	장소성	●	• 당나라시대의 역사적 배경을 바탕으로 한 환경연출과 이 곳만의 대표 전시를 보유 및 체험 제공
	전달성	○	• 실크로드 마켓 플레이스는 각가지 상업상, 장안의 일상적인 상황을 재현, 당시 상인의 모습과 공자, 징기스칸, 모택동 등 역사인물을 실물크기의 인형으로 전시
	진정성	○	• 고고학 연구를 비롯한 자체부터 옛 특수 기술 재현에 대해 중국과의 긴밀한 상호협력 연구교류
	보전성	○	• 실물크기의 서안옹벽 전시 및 당시 기술 보존·전승
	교육성	○	• 특수 음향을 비롯한 첨단 매체를 이용한 가상적 체험 공간 형성을 통한 다양한 교육적 효과
	지속성	●	• 지역이 지닌 본연의 역사적, 학술적, 경관적 가치를 살려 관광, 교육 분야에서 효과적으로 활용
테마파크형 박물관	서사 통일성	○	• AD 618년 중국 당나라 시대의 수도, 가장 번성했던 도시인 장안을 12ha 대지에 밀도 있게 연출
	배타 비밀상성	●	• 주변자연환경과 조화시켜 당시의 분위기를 재현
	상호 작용성	○	• 직접 보고 만지고 느끼게 하는 환경연출적 체험 • 시대 의복을 갖춘 직원들과 커뮤니케이션을 통한 체험
	레저성	●	• 다양한 공연, 체험 프로그램을 운영하며 놀이에서 휴식까지 즐길 수 있는 다양한 위락시설 운영

<표 14> 렌즈 엔드=(H)

범례: ●적극, ●보통, ○소극

사례명	렌즈 엔드 (Land's End)		
테마	자연 문화 유산, 더 라스트 레이빈스		
공간 유형	환경연출형		
공간구성	자연유산, Rowena Cade 박물관, 4D상영관, 아티스트 스튜디오, the minack gardens: 야외 정원, Minac Theatre: 공연장 라이드 어트랙션:놀이공간, 뮤지엄샵 및 레스토랑: 위락시설		
항목	적용	표현 방법	
문화유산 활용	상호 협력성	○	• 지역과 문화유산을 연계한 네트워크 구성 및 상호 협력
	장소성	●	• 지역의 문화재 중 하나인 더 라스트 레이빈스 유산을 지리적인 특색을 이용한 관광 자원으로 개발 • 이 곳만의 자연유산 공연시설과 공연 프로그램 운영
	전달성	○	• 200년이 넘는 마을과 농장 등을 보존, 재현 • 이 곳 문화유산과 관련한 다양한 공연
	진정성	○	• 렌즈 엔드의 지역적 정체성을 인지시켜주고 전달하는 매개체로 활용하는데 있어 다양한 전시, 공연
	보전성	●	• 훼손되거나 파과, 개발에 대한 제재
	교육성	○	• 문화적 소산에 대한 올바른 인식을 위한 전시 공간
	지속성	●	• 지속적인 전시 업그레이드 • 아티스트 스튜디오 등 활성화를 위한 공간 조성 • 지역의 다양한 복지 사업과 연계한 프로그램 운영
테마파크형 박물관	서사 통일성	○	• 200년이 넘는 마을과 농장 등을 보존, 재현 • 아서 전설의 서사적 흐름에 따라 각종 특수효과와 가상체험 요소의 연출로 비밀상적 경험을 제공
	배타 비밀상성	-	
	상호 작용성	○	• 지역의 독특한 자연환경 속 체험 프로그램
	레저성	○	• 핑 빌리지와 뮤지엄샵, 레스토랑, 숙박 등 체류성을 높이고 수익성과 연계된 위락공간 조성

4.3. 분석결과

<표 15> 사례의 유형분포도

라이드형	환경연출형
조르빅 바이킹 센터, 폴리네시언 문화센터	요크 성 박물관, 제임스 타운과 윌리엄스버그, 폴리네시언문화센터, 송나라 왕조 빌리지, 당성, 렌즈 엔드, 조르빅 바이킹 센터, 안네프랑크 하우스
캐릭터형	상품형
안네 프랑크 하우스, 요크 성 박물관	제임스타운과 윌리엄스버그, 송나라 왕조 빌리지, 당성

사례분석을 통해 살펴본 문화유산을 활용한 테마파크형박물관의 유형의 분포도는 위의 <표 15>와 같다. 분석 결과 대부분의 사례에서 유형분류의 기준이 되는 메인 어트랙션 이외에 보조 어트랙션을 복합적으로 적용하고 있었다. 가장 많이 중복되어진 유형으로는 상황 체험 연출 등의 테마화 된 가공의 시간의 공간 환경 체험을 연출하는 환경연출형이 많았다. 또한 기념비적 유무형의 상품을 통한 스토리를 구성하고 판매로 연계시켜 수익을 내는 상품형이 보조유형으로 가장 많이 나타났다.

특성요소의 경우 문화유산 활용을 통한 장소성의 특성이 가장 두드러지게 나타났는데 이는 문화유산 각각이 존재의 유일성을 지니고 그곳만이 자아내는 자원을 발굴, 경험을 제공하기 때문이었다. 다음으로 두드러진 특성은 상호협력성이다. 문화유산과 문화유산의 결합, 사람과 문화유산, 지역과 문화유산 등 연계 가능한 다양한 네트워크 구성을 통해 시너지효과를 불러일으키고 가치를 확대, 지역과 함께 발전하고 성장하는 구조를 이루고 있었다. 또한 배타·비밀상성을 통해 몰입을 극대화시키는 테마파크의 놀이적 속성이 적극적으로 나타났다. 반면, 서사·통일성의 특징이 대부분의 공간에서 비교적 소극적으로 나타나는 것을 알 수 있었다. 이는 공간의 스케일, 주제의 범주를 크게 설정했으나 각 소주제의 연결성이 약화되며 나타나는 경향이 컸다.

모든 요소에서 특성 적용도가 가장 높은 사례는 A 조르빅센터와 E 폴리네시언 문화센터로 나타났다. 두 사례는 다른 공간들에 비하여 문화유산과 프로그램을 단순 지식, 역사적 사실 나열을 넘어 고도의 체험성을 부각시키고 동시에 고고학자나 원주민을 통한 전문적 진정성의 측면이 부각되어 나타나는 것이 특징적이었으며 서사·통일성이 다른 공간에 비해 높게 나타났다. 환경연출적인 면에서도 실내 조도나 사운드 재현 등 다른 환경과 배타성을 이룸과 동시에 통일감 있는 연출이 이루어졌다. 또한, 스토리 있는 라이드 유형의 어트랙션을 이용하여 흥미를 유도하고 탑승시설을 통해 체험적, 비밀상적 경험을 느끼게 함과 동시에 네러티브 구조를 통한 깊은 공감과 감동을 전달한다는 것이 대표적 특징으로 나타났다.

<표 16> 문화유산을 활용한 테마파크형박물관의 특성요소 비교

범례: ●적극, ●보통, ○소극

구분	사례공간							
	A	B	C	D	E	F	G	H
주유형	라이드	환경	캐릭터	환경	환경	환경	환경	환경
보조유형	환경	캐릭터	환경	상품	라이드	상품	상품	-
상호협력성	●	●	●	●	●	●	●	●
장소성	●	●	●	●	●	●	●	●
전달성	●	●	○	●	●	●	○	○
진정성	●	○	●	●	●	●	○	○
보전성	●	○	●	●	●	○	○	●
교육성	●	○	○	●	●	●	○	○
지속성	●	○	○	○	●	○	●	●
서사·통일성	●	○	●	○	●	○	○	○
배타·비일상성	●	○	○	●	●	●	●	-
상호작용성	●	●	○	●	●	○	○	○
레저성	●	○	○	●	●	●	●	○

5. 결론

본 연구에서는 국내 문화유적지와 박물관을 회복시키는 창조적 방향 중 하나로 문화유산에 테마파크형박물관 개념을 적용하는 것을 제안하고 필요성을 살펴보고 문화유산의 활용과 테마파크, 박물관의 특성을 파악하여 문화유산을 활용한 테마파크형박물관의 특성을 도출하고 유형을 만들었으며 사례를 통한 분석 결과 다음과 같이 정의할 수 있다.

첫째, 문화유산을 활용한 테마파크형박물관은 문화유산의 보존을 소홀히 하거나 활용만을 위한 개념이 아니라 오히려 발굴·보존·관리·활용의 순환구조를 재인식하고, 그 가운데 활용 가능한 대상과 상태에 따라 다양한 부가 가치를 창출하는데 목적이 있으며 이는 문화의 재발견인 동시에 새로운 문화가치의 창조 과정이다.

둘째, 문화유산을 활용한 테마파크형박물관은 상호협력성, 장소성, 전달성, 진정성, 보전성, 교육성, 지속성과 서사·통일성, 배타·비일상성, 상호작용성, 레저성의 특성이 요구되며 특성요소들의 적용도가 높을수록 인지도와 경쟁력있는 공간으로 자리매김했다. 그 유형은 어트렉션 형태에 따라 라이드형, 환경연출형, 캐릭터형, 상품형으로 분류 되는데 단일보다 복합적으로 적용되어 나타나는 것이 효과적이다.

셋째, 문화유산을 활용한 테마파크형박물관은 개개의 같을 수 없는 문화유산의 유일성을 통해 조성배경, 형태, 지역 등 그 곳만이 자아내는 자원을 발굴·경험을 제공하는 특징을 갖으며 그 중심은 이야기로 구성된다. 필수요소인 어트렉션 또한 스토리 구조를 필요로 하는데 이는 테마박물관과 구별되는 가장 큰 차별적 요소로 배타성과 맥락성의 특징을 나타내며 수익성과 인지도를 높임과 동시에 비일상적 체험성이 복합적으로 작용하여 특화되고 차별적인 성공적 공간으로서 나타나게 한다.

본 연구는 방문의향이 급감하고 있는 국내 문화유적지

와 박물관이 모색해야 할 창조적인 방향으로서 문화유산을 활용한 테마파크형박물관을 제안하고 추후 구체적 계획의 전문성을 이끌어 내기 위한 기초 연구 자료를 구축하기 위함이다. 시대에 맞게 진화하는 박물관, 전시공간의 연구들이 더욱 활발하게 이루어져야 할 것이고 나아가 더욱 체계적이고 구체적인 모듈들이 구축되어지길 기대한다.

참고문헌

1. 권영걸, 공간디자인 16강, 국제, 2011
2. 김창수, 테마파크의 이해, 대왕사, 서울, 2007
3. 이보아, 박물관학 개론, 김영사, 서울, 2002
4. 최병식, 뉴 뮤지엄의 탄생, 동문선, 서울, 2010
5. 최병하 외 13명, 문화재 활용 가이드 북, 문화재청, 2007
6. Charles Landry, The Creative city: A toolkit for urban innovators, 임상오 역, 해남, 서울, 2005
7. 이시영 외 1명, 해남 유적지를 사례로 살펴본 문화·역사 유적지를 테마로 하는 주제공원의 특징, 경희대디자인연구원 논문집 Vol.3, 2000
8. George F. MacDonald·Stephen Alford, Editorial: Museums, Theme Parks and Heritage Experiences, Museum Management and Curatorship Vol.10, 1991
9. <http://jorvik-viking-centre.co.uk>
10. <http://www.polynesia.com/>

[논문접수 : 2013. 09. 30]

[1차 심사 : 2013. 10. 23]

[2차 심사 : 2013. 11. 06]

[게재확정 : 2013. 12. 13]