

박물관 해설 시스템의 사용체험에 관한 연구

A Study on the Use Experience of Museum Interpretation System

주저자

자오즈한 Zhao, Zihan

동서대학교 디자인학과 | Dongseo University

z452183705@gmail.com

투고일	2018.08.10	심사일	2018.10.22	게재확정일	2018.10.29
-----	------------	-----	------------	-------	------------

본 연구는 BK21플러스 해양디자인인력양성사업지원과제임.

www.kci.go.kr

목 차

1. 서론
 - 1.1. 연구배경 및 목적
 - 1.2. 연구방법
 2. 이론연구
 - 2.1. 박물관의 전시, 해설 시스템, 관람객과의 관계
 - 2.2. 해설의 유형
 - 2.3. 박물관 해설 시스템과 관련된 연구
 3. 연구과정
 - 3.1. 심층 인터뷰
 - 3.2. 설문조사
 4. 조사 결과 및 분석
 - 4.1. 조사결과
 - 4.2. 결과분석
 5. 결론
- 참고문헌

Keyword

해설 시스템, 박물관, 사용체험
Interpretation Systems, Museum, Experience

Abstract

Recently, museums are attracting the attention of visitors and society. However, research on museum interpretation conducted at domestic and foreign is relatively limited. The plan design of the museum commentary system was mainly based on the perspective of the experts, and most of them do not reflect the desire of the visitors. This study focused on visitors' experience of using museum Interpretation system. Through analyzing the effect of the Interpretation system of the museum that the visitor feels, we examined whether the Interpretation system of the museum meets the cultural needs of the visitors and identified the problems and deficiencies in the system. After that, the problems were rearranged and suggested the main elements of the commentary system of the museum finally, so as to help improve the museum commentary system and the educational function. In the first part of the study, the four major explanatory methods existing in the museum were confirmed. After that, we conducted in - depth interviews on four types of commentary methods and collected existing problems and deficiencies. The results of the type analysis were grouped into 14 types and the questionnaire was used to conduct a general survey on 14 problems. In this study, the user 's discomfort and problems were identified in the museum Interpretation system, and based on this, five key elements necessary for the museum Interpretation system were derived. Among them, inhalation is the weakest element in the museum commentary system, and future research will be conducted on how to apply each factor. I hope that you will be a reference material when you carry out research on the optimization of the Interpretation system of the museum and the improvement of the Interpretation experience.

논문요약

최근 박물관은 나날이 관람객과 사회의 관심을 받고 있다. 그렇지만 오늘날 국내외에서 진행된 박물관 해설에 관한 연구는 상대적으로 제한적이다. 박물관 해설 시스템의 계획 설계는 주로 전문가의 시각을 기

반으로 진행된 것으로, 대부분 관람객의 욕구를 크게 반영하지 못하고 있다. 본 연구는 관람객의 박물관 해설 시스템 사용체험에 주목하였다. 관람객이 느끼는 박물관의 해설 시스템 효과에 대한 분석을 통해 박물관의 해설 시스템이 관람객의 문화적 욕구를 충족시키는지 살펴보고 시스템에 존재하는 문제와 부족한 점을 파악하였다. 그 후 문제점을 정리 귀납하여 최종적으로 박물관의 해설 시스템의 주요요소를 제시하여, 박물관 해설 시스템의 개선과 교육 기능의 발현을 위한 도움이 되고자 하였다. 연구의 과정은 우선 선행연구를 통해 박물관에 존재하는 4가지 주요 해설방식을 확정하였다. 그 후 4가지 유형의 해설방식에 대한 심층 인터뷰를 진행하여 현존하는 문제와 부족한 점을 수집하였다. 이어 유형분석의 방법을 통해 수집한 결과를 14개 문제의 유형으로 묶고, 설문조사를 통해 14개 문제에 대한 일반적인 조사를 진행하였다. 이를 통해 본 연구에서는 박물관 해설시스템에 사용자의 불편한 점과 문제점을 파악하였고, 이를 바탕으로 박물관 해설 시스템에 필요한 다섯 가지의 주요요소를 도출하였다. 그 가운데 흡입성은 박물관 해설 시스템에서 가장 취약한 요소임을 알 수 있었고, 향후 각각의 요소들의 적용방법에 관한 연구가 이어질 것이다. 박물관 해설 시스템 최적화 및 해설 체험 개선 등에 관한 연구를 진행할 때 참고자료가 되길 바란다.

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 배경

박물관은 각종 역사 문물을 보호하며, 또 관람객들에게 높은 품질의 문화여행체험을 제공한다. 이로써 박물관은 큰 사회 교육적 기능을 발휘하게 된다.¹⁾ 박물관에서 전시하는 물품 중 대부분이 전문지식과 관련되어 있기 때문에, 관람객은 해설시스템에 크게 의지하게 된다. 따라서 해설시스템은 박물관 방문에서 중요한 작용을 한다. 오늘날 박물관의 해설 서비스 분야에서, 특히 국립 박물관의 경우 관람객에게 해설카드, 해설 전단지, 멀티미디어, 모형 샘플, 음성 가이드시스템, 해설가이드 등 각종 해설 서비스를 제공하고 있다. 박물관은 해설 서비스에 시간, 인력, 자금을 투자하여 해설서비스의 품질을 높이고자 한다. 오늘날 국내외

에서 진행된 박물관 해설에 관한 연구는 상대적으로 한계가 있다. 기존의 선행연구는 주로 해설의 원칙과 분류, 박물관 여행의 해설 효과, 해설 매개, 해설 대상자의 유형 구분, 관람객의 해설시스템에 대한 만족도 등의 연구에 집중되어 있다. 여기서 지적할 점은, 오늘날 중국의 박물관 해설시스템의 계획 설계는 주로 전문가의 시각을 기반으로 진행된 것으로, 대부분 관람객의 욕구를 크게 반영하지 못하고 있다. 이로 인해 관람객은 박물관이 제공하는 해설 도구를 적극적으로 사용하지 못하는 데에 일정수준 영향을 주고 있으며, 최종적으로 관람객의 관람 체험과 박물관의 교육 기능의 실현을 제한하게 된다.

본 연구는 관람객의 박물관 해설 시스템 사용체험에 주목하였다. 관람객이 느끼는 박물관의 해설 시스템 효과에 대한 분석을 통해 박물관의 해설 시스템이 관람객의 문화적 욕구를 충족시키는지 살펴보고 시스템에 존재하는 문제와 부족한 점을 파악하였다. 그 후 문제점을 정리 귀납하여 최종적으로 박물관의 해설 시스템의 주요요소를 제시하여, 박물관 해설 시스템의 개선과 교육 기능의 발현을 위한 도움이 되고자 하였다.

1.2 연구방법

본 연구는 자료수집, 조사 분석, 귀납 및 종합의 세 부분으로 진행되었다.

문헌연구는 본 연구의 가장 첫 단계이다. 문헌 연구를 통해 국내외 박물관 해설시스템의 발전 현황을 살펴보아 이론적 근거를 마련하였다.

조사 분석은 본 연구 작업의 기초가 된다. 본 연구에서는 인터뷰와 설문조사를 통해 해설시스템에 존재하는 실질적인 문제를 발견하였다. 조사결과를 종합하여 문제에 대한 개선방안을 제시하고, 박물관 해설시스템 개발에 참고자료를 제공하고자 하였다.

2. 이론연구

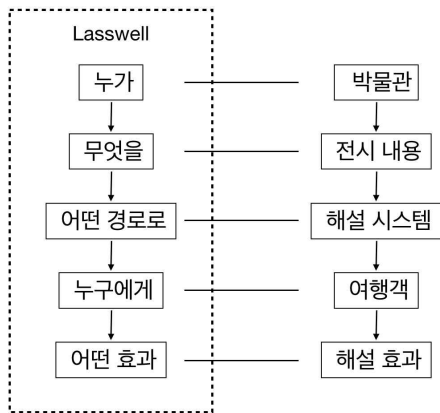
2.1 박물관의 전시, 해설 시스템, 관람객과의 관계

해설은 교육 활동이자, 인간과 인간, 또는 인간과 환경 사이에서 사상과 관념을 전달하는 과정이다. 이러한 의미에서 해설은 일종의 전달행위라 할 수 있다. 시카고대학의 교수

1) Dai Xin, Lu Lin, Yang Xingzhu, et al.(2007). On the progress of overseas museum tourism and its enlightenment. Tourism Tribune. Vol. 22, No.3, 84-89.

Lasswell은 이전에 5W 형식인 “누가, 무엇을, 어떤 경로로, 누구에게, 어떤 효과를”(Who, says What, in Which channel, to Whom, with What effects) 로 전달의 요소를 해설하였다.²⁾ [Fig.1]을 통해 알 수 있듯, 박물관은 전달자의 역할을 담당한다. 전시 내용은 박물관이 전달하고자 하는 내용이며, 박물관의 해설시스템은 전달하는 매체이고, 관람객은 정보의 수용자라고 할 수 있다.

종합해보면, 박물관 해설시스템은 정보전달 서비스로, 박물관의 교육 활동으로써 참관을 보조하는 역할을 한다. 박물관은 해설시스템을 통해 전시하고자 하는 또는 전달하고자 하는 정보를 관람객에게 전달한다. 따라서 반드시 관람객의 반응을 얻을 수 있다.



[Fig. 1] Lasswell 전파 모드 및 응용

2.2 해설의 유형

해설 시스템에는 다양한 유형이 있다. 관람객을 대상으로 하는 해설은 크게 설명식 해설 (personal services)과 자기안내식 해설 (nonpersonal services) 로 분류된다.³⁾ 설명식 해설은 주로 여행지역의 가이드, 해설자, 자문 서비스 등 능동적 성격을 지닌 해설을 의미한다. 그러나 자기안내식 해설은 여행지역의 서비스 센터, 간판, 인쇄물, 모형샘플, 음성해설, 멀티미디어 기자재 등을 의미한다. 한편 본 연구가 다루는 대상은 “박물관 내의 해설”이다.

2) Wang Xianqing.(2014). On Modern Moral Education Based on the Theory of “5W” Model in Mass Communication. Journal of Dalian University of Technology(Social Sciences) , Vol. 35 No.4, 84-88.

3) Wu Bihu, Jin Hua, Zhang Li.(1999). Tourism Interpretation System: Taking Beijing as an Example. Human Geography, Vol. 14 No.2, 32-34.

기술의 발전으로 인해 일부 신기술이 박물관 해설 시스템에 적용되고 있지만, 해설방식에 대한 신기술의 응용은 보편적으로 활성화되어 있지 않기 때문에 본 연구에서는 고려하지 않았다. 따라서 본 연구에서는 박물관 내에서 흔히 볼 수 있는 해설만을 대상으로 연구를 진행하였다.

(1) 해설자

해설자 서비스는 사람이 설명을 주도하여 정보를 관중에게 전달하는 서비스로 친화적 성격을 갖고 있다. 또 해설자는 여행객이 요구하는 내용을 적합하게 해설이 가능하며, 여행객의 흥미나 취향, 해설하는 내용의 특징에 따라 그와 관련된 해설을 할 수 있다. 또 해설자는 여행객과 실시간으로 상호작용을 할 수 있어 유연하게 여행객이 알고자 하는 내용과 관련 지식을 설명할 수 있다.

(2) 안내판

안내판은 정보를 가장 직접적으로 전달한다. 주로 문자나 그림의 형식으로 전시품의 정보를 제공하는데, 전시대나 전시판에 간단명료하고 집약적인 형식으로 정보를 전달한다. 또한 안내판은 설치가 용이하며, 사용주기가 길고, 스타일이나 다양한 재료를 활용한 다채로운 표현이 가능하다.

(3) 음성가이드

음성가이드란 박물관 내에서 제공하는 휴대용 해설기를 지칭한다. 예컨대 전자가이드기 대여나 반응해설기 등이 그것이다. 관람객은 이어폰을 통해서 전자가이드기, 녹음기, 핸드폰 등에서 내보내는 설명을 들을 수 있다. 과거에는 이러한 유형을 사용하려면 반드시 사전에 설정된 루트를 따라 움직여야 한다. 그러나 최근에 제공되는 음성가이드는 관람객이 자유롭게 자신의 노선을 정하여 자신이 끌리는 전시품 앞으로 다니면서 가이드 기기의 번호 버튼만 누른다면 그와 관련된 해설을 들을 수 있다.

(4) 멀티미디어 해설

멀티미디어는 시작은 비교적 늦었으나 관람객들에게 크게 사랑받는 관람 해설방식이다.⁴⁾ 멀티미디어는 컴퓨터, 전자 로직시스템, 빔프

4) Zhang Mingxun, Lin Yuexiu.(2002). Introduction Commentary. Yang-Chih Book Pub.

로젝터, TV, 음악, 조명, 기타 시청각 설비를 이용해 영상을 방영하는 시스템이다. 시청각 미디어가 전시품 관람에 활용되는 경우, 녹음기나 영상, 또는 VCD 등의 형식으로 활용된다. 박물관 내에서는 자주 멀티미디어를 볼 수 있는데, 예컨대 영상 방송이나 스크린 터치 등이 그것이다.

2.3 박물관 해설시스템과 관련된 연구

해설시스템과 관련된 연구는 비교적 많다. 그러나 전문적으로 박물관의 해설시스템에 관한 연구는 그 수가 많지 않다. 공옥홍(孔旭紅, 2008)은 장소의 신뢰성의 각도에서 박물관 해설시스템의 구축을 연구하였다. 연구에 따르면, 박물관에 대한 장기적인 무관심을 해결하기 위해서는, 외부적 설비인 건축시설이나 자원 등으로 장소의 신뢰성을 확보하는 것 외에도, 사회 교류, 문화적 정체성 등 심리적 요소를 바탕으로 관람객들이 박물관이란 장소에 동질감을 느낄 수 있도록 해야 한다고 하였다. 장윤봉(張潤峰), 손규여(孫桂茹)는 기술적 측면(스마트 기기로 구성된 분포식 제어 시스템)에서 스마트 박물관 구역 해설시스템 기술을 소개하였다. 기존의 연구에서는 박물관 관람의 발전을 모색함과 동시에, 일부 박물관의 해설 시스템까지 다루고 있다. 그리고 이를 대상으로 다각도에서 접근한 실증적인 연구도 찾아볼 수 있다. 또한 해설 대상에 관한 연구(양흠, 012)에서 중국의 박물관 관람객의 구성에 관한 연구를 진행하였는데, 그에 따르면 18-25세의 방문객이 전체의 56.18%를, 25-45세의 방문객이 전체의 30.34%를 차지하였다. 이를 통해 청장년 방문객이 주요 참관객이며, 그 중에서도 청년층이 주를 이루고 있음을 알 수 있다. 그 외 해설 매개에 관한 연구(吳必虎, 2003), 설명 내용의 전시에 관한 연구(詹淑美, 1996), 해설 언어에 관한 연구(Kolio, 1997), 해설자의 전문지식 능력에 관한 연구(張家銘, 2001), 해설 매체의 효과에 관한 연구(王淮真, 2001; 張茜, 2009; 吳忠宏, 江宜珍, 2004), 해설에 대한 여행객의 만족도에 관한 연구(曾伸, 2007), 해설 표지판 제작에 관한 연구(劉艷, 王民, 2010) 등이 있다. 연구범위도 새로운 해설 기술에까지 확장되고 있는데, 예

컨대 3D 가상현실, 인간-기계의 인터랙션 등이 있다.

이로부터 현재의 박물관 해설에 관한 연구는 주로 해설의 원칙과 분류, 해설효과, 해설매개체, 해설 상대의 유형 구분, 해설 시스템의 만족도 등 면에 집중되었다는 것을 알 수 있다. 그와 동시에 현재의 박물관 해설시스템의 기획 디자인은 주로 전문가 시각을 바탕으로 진행되어 관람객의 실제 상황과 수요의 특징은 대부분 무시되고 있음을 발견하였다.

3. 연구과정

본 논문은 우선 심층 인터뷰를 통해 박물관 방문객이 해설시스템의 사용 시 느낀점이나 발생하는 문제점을 수집하였다. 그 후 집단분석법을 통해 문제를 유형별로 분류하였다. 분석한 결과를 바탕으로 설문조사를 설계해, 분석 결과의 보편성을 검증하였다. 마지막으로 분석결과를 토대로 방문객이 요구하는 박물관 해설 시스템의 주요요소를 추출하였다.

3.1 심층 인터뷰

인터뷰 대상은 20세부터 39세까지의 청년층으로 한정하였는데 그 이유는 다음과 같다. 첫째, 박물관의 주요 방문객이 청년층이기 때문이다.⁵⁾ 둘째, 청년층이 여가시간이 더 많고 호기심도 많으며, 신문물을 체험하는 것을 좋아하기 때문이다. 또 다양한 해설 형태를 사용한 경험이 풍부하여 인터뷰 진행에 도움이 되기 때문이다.

인터뷰 대상은 총 21명으로, 대학생 9명, 대학원생 7명, 직장인 5명으로 구성하였다. 인터뷰 목적은 방문객의 사용체험을 기점으로 박물관의 해설 시스템의 문제점을 파악하는 데 있다. 인터뷰 형식은 면대면 인터뷰와 동영상 인터뷰, 두 종류로 진행하였다.

인터뷰 내용은 현재 박물관의 4가지 주요 해설방식의 사용체험 후기로, 그들이 이러한 형식을 사용할 때 만족하지 못한 부분들을 기록하도록 하였다. 최종적으로 이러한 불만족의 내용들을 집단 분석한 결과는 다음 [Table. 1]와 같다.

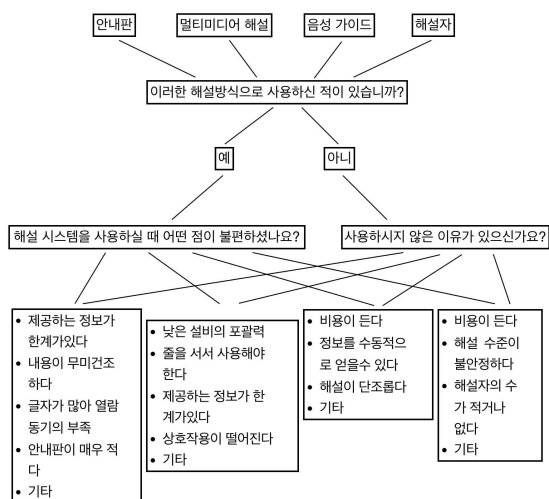
5) Yang Xin.(2012). The Comprehensive museum interpretation system study on the means - purpose theory --Take the Hubei Provincial Museum for Instance (Master's thesis) . South-central University For Nationalities.

[Table. 1] 인터뷰 결과 분석

도구		문제점 및 부족한 점
자기 안내식 해설	안내판	<ul style="list-style-type: none"> 제공하는 정보가 한계가 있다 내용이 무미건조하다 글자가 많아 열람 동기의 부족 안내판이 매우 적다
	멀티미디어	<ul style="list-style-type: none"> 낮은 설비의 포괄력 줄을 서서 사용해야한다 제공하는 정보가 한계가 있다 상호작용이 떨어진다
	음성가이드	<ul style="list-style-type: none"> 비용이 든다 정보를 수동적으로 얻을 수 있다 해설이 단조롭다
설명식 해설	해설자	<ul style="list-style-type: none"> 비용이 든다 해설 수준이 균질하지않다. 해설자의 수가 모자란다.

3.2 설문조사

집단 분석법을 통해 도출한 결과를 바탕으로 설문조사를 진행하여, 기존의 4가지 해설방식의 사용상황 및 사용 후기에 관한 조사연구를 진행하였다. 본 설문조사의 목적은 집단 분석법을 통해 얻은 결과의 보편성을 분석하기 위함이다. 설문조사는 대상자의 기본적인 정보를 포함해, 4가지 해설방식 각각에 대한 질문을 포함하였다. 대상자가 모든 해설방식을 사용하지 않았을 가능성도 포함하여, 우선 나열한 해설방식을 사용한 적이 있는지에 대한 문항을 삽입하였다. 집단 분석법의 결과를 바탕으로 문항 2를 객관식의 형태로 설계하였다. 설문조사의 내용은 다음 [Fig.2]과 같다. 문항1: 이러한 해설방식으로 사용하신 적이 있습니까?(만약 없다면 문항 3을 답해주시길 바랍니다). 문항 2: 해설 시스템을 사용하실 때 어떤 점이 불편하셨나요? 문항 3: 사용하지 않은 이유가 있으신가요?



[Fig. 2] 설문지 디자인

4. 조사 결과 및 분석

4.1 조사 결과

총 181 개의 설문조사를 실시하였는데 그 중 유효한 설문조사는 163개였다. 설문조사 대상은 남성 93명, 여성 70명으로 그중 18-24세가 53명, 25-30세가 71명, 30-40세가 39명이었고, 학생이 73명, 직장인이 90명이었다. 설문조사의 결과는 다음 [Table. 2]과 같다.

[Table. 2] 해설 도구의 사용 상황

도구	사용 여부	
	예	아니
안내판	163 (100%)	-
멀티미디어	156 (96%)	7
음성가이드	53 (48%)	110
해설자	31 (23%)	132

설문조사 결과를 통해, 안내판과 멀티미디어의 사용률이 거의 100%에 육박하였다. 그러나 음성가이드와 해설자 서비스의 사용률은 각각 48%와 23%로 낮았다. 주요 원인으로서는 추가 비용의 요구로 나타났다. 또한 일부 박물관에서 해설자 서비스를 제공하지 않는다는 사실 역시 사용률을 낮추는 원인이 되었다. 불만족 요인에 관한 조사를 통해 안내판에 대한 불만족 요인은 내용의 무미건조함과 열람 동기의 부족이 대다수로, 각각 97%와 98%를 차지하였다. 그 뒤의 요인으로 제한된 정보(54%), 너무 작은 안내판(46%)을 꼽았다. 멀티미디어 해설의 불만족 요인은 낮은 설비의 포괄력(85%), 줄을 서서 사용해야함(65%), 상호작용 부족(71%), 제한된 정보(13%)로 이루어졌다. 음성가이드의 불만족 요인으로는 비용부담이 100%를 차지하였다. 그 외로는 수동적인 정보수용(23%), 단조로운 해설(75%)이 있었다. 해설자의 불만족 요인으로는 비용부담(93%), 해설자의 불안정한 해설 수준(93%), 부족한 해설자 수(61%)가 있었다[Table. 3].

[Table. 3] 해설 도구의 불만족 요인에 관한 조사

도구	불만족 요인		
	요인	인원수	비율(%)
안내 판	제공하는 정보가 한계가 있다	89	54
	내용이 무미건조하다	159	97
	글자가 많아 열람 동기의 부족	161	98
	안내판이 매우 적다	76	46
멀티 미디어	낮은 설비의 포괄력	133	85
	줄을 서서 사용해야한다	101	65
	제공하는 정보가 한계가 있다	21	13
	상호작용이 떨어진다	111	71
음성 가이드	비용이 든다	53	100
	정보를 수동적으로 얻을 수 있다	12	23
	해설이 단조롭다	40	75
해설자	비용이 든다	29	93
	해설 수준이 불안정하다	29	93
	해설자의 수가 적거나 없다	19	61

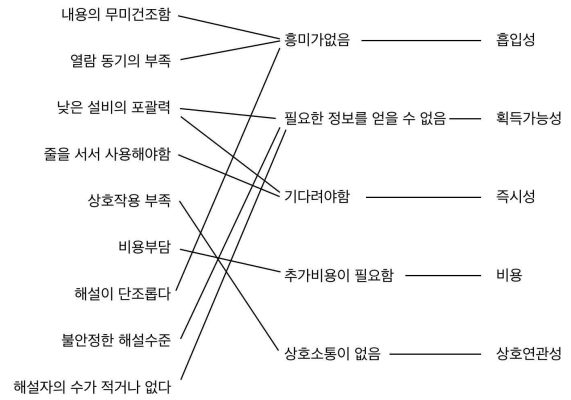
특정 해설방식을 사용하지 않은 원인에 관한 조사에 있어서, 7명의 응답자가 멀티미디어 해설 서비스를 사용하지 않았는데, 설비의 포괄력이 떨어지고 줄을 서야한다는 요인이 사용하지 않은 주요 원인으로 작용하였다. 음성가이드와 해설자 서비스는 비용부담이 요구되어 많은 사람들이 사용을 포기하였다. 또한 해설자의 수가 적어 해설자 서비스를 제공하지 못함(14%)역시 원인으로 작용하였다[Table. 4].

[Table. 4] 해설방식을 사용하지 않은 원인에 관한 조사

도구	사용하지 않은 이유		
	요인	인원수	비율(%)
안내 판	제공하는 정보가 한계가 있다	-	
	내용이 무미건조하다	-	
	글자가 많아 열람 동기의 부족	-	
	안내판이 매우 적다	-	
멀티 미디어	낮은 설비의 포괄력	5	71
	줄을 서서 사용해야한다	6	86
	제공하는 정보가 한계가 있다	-	
	상호작용이 떨어진다	-	
음성 가이드	비용이 든다	110	100
	정보를 수동적으로 얻을 수 있다	-	
	해설이 단조롭다	-	
해설자	비용이 든다	132	100
	해설 수준이 불안정하다	-	
	해설자의 수가 적거나 없다	18	14

4.2 결과 분석

도출한 요소를 바탕으로 귀납 및 분석을 하여 해설서비스 시스템의 주요 요소를 도출하였는데 다음 [Fig.3]과 같다.



[Fig. 3] 해설서비스 시스템의 주요 요소 도출

우선 조사결과를 귀납하여 불만족 요인을 다섯 부류로 나누었는데, ‘흥미가 없음, 필요한 정보를 얻을 수 없음, 기다려야 함, 추가비용이 필요함, 상호소통이 없음’이 그것이다. 이후 이러한 다섯 가지의 박물관 해설 시스템의 불만족 요인을 바탕으로 박물관의 해설 시스템에 필요한 다섯 가지 요소를 도출하였다.

- **흡입성:** 해설시스템은 흡입력이 있어야 한다. 해설 자체가 재미가 있어야 할 뿐만 아니라, 관람객이 전시물의 정보를 이해하도록 하여 지식욕을 끌어내야 한다.
- **획득가능성:** 방문자는 해설서비스를 통해 알고자 하는 전시물의 정보를 얻을 수 있어야 한다.
- **즉시성:** 방문자는 기다리지 않고 즉각적으로 전시물과 관련된 정보를 얻을 수 있어야 한다.
- **비용:** 해설 도구를 사용할 때 별도의 비용이 부담되지 않도록 해야 한다.
- **상호작용성:** 해설시스템은 사용자와 일정한 상호소통을 할 수 있어야 하여, 사용자를 단순하게 수동적으로 정보를 수용하는 상태에 두면 안 된다.

박물관에 현존하는 주요 해설 방식의 다섯 가지 요소를 분석하면 다음 [Table. 5]와 같다.

[Table. 5] 박물관 주요 해설 방식의 요소 분석

(● 높음 ○ 중간 - 없음)

	흡입성	획득 가능성	즉시성	비용	상호 작용성
안내판	-	○	●	●	-
멀티미디어	○	○	○	●	○
음성 해설기	-	○	●	-	-
해설자	○	●	●	-	●

상기의 표를 통해 각종 해설 도구들은 자신만의 장단점이 있음을 확인할 수 있다. 예컨대, 안내판과 멀티미디어는 무료로 사용이 가능하고, 해설자는 상호소통이 가능한데 반해 안내판과 음성가이드는 상호소통이 부족하다. 이러한 4가지 유형의 해설방식은 흡입력 부분에 있어 모두 부족하다. 현재 안내판은 내용상이던 형식상이던 모두 소외되었으며, 멀티미디어 해설은 해설형식에 있어 우위를 띠고 있으나 이러한 흡입력은 전시물의 정보 자체로 비롯된 것이 아니라 설비의 이점에서 비롯되었다. 음성가이드는 역시 흡입력 방면에 있어 정보의 낭독형식에 문제가 있었다. 해설자의 흡입력은 해설자 개인의 해설수준을 기반으로만 들어진다. 이러한 흡입력은 사람에 따라 상이하여 불안정하며 균질하지 못하다.

5. 결론

본 연구에서는 수요자 중심의 박물관 해설시스템에 관한 연구를 진행하여, 현재 박물관의 해설시스템의 사용상의 불편점과 문제점을 찾았다. 또한 이를 기반으로 박물관 해설시스템에 대한 관람객 수요의 주요요소로서 ‘흡입성, 획득가능성, 즉시성, 비용, 상호작용성’의 5가지를 도출하였다. 현재의 박물관 해설 시스템은 관람객의 이러한 수요를 완전히 만족시키지 못하고 있음을 알 수 있었다. 그 중에서 흡입성 부족은 여러 가지 해설 방식의 공통된 부족한 점이었다. 만약 해설이 보다 관람객들의 흥미를 끌어올려서 관람객들의 전시물에 대한 호기심을 자극할 수 있다면 해설 체험과 해설 효과가 더욱 좋아지게 될 것이다.

본 연구에서는 박물관의 효과적인 해설시스템의 설계를 위해서는 5가지 요소가 중요함을 찾을 수 있었다. 향후 박물관 해설 시스템의 최적화 및 해설 체험 개선을 위해서는 본 연구

에서 도출한 해설시스템의 5가지의 각 요소들을 어떻게 적용할 것인가에 대한 연구가 이어져야 할 것이다.

참고문헌

- Dai Xin, Lu Lin, Yang Xingzhu, et al.(2007). On the progress of overseas museum tourism and its enlightenment. *Tourism Tribune. Vol. 22, No.3*, 84-89.
- Wang Xianqing.(2014). On Modern Moral Education Based on the Theory of “5W” Model in Mass Communication. *Journal of Dalian University of Technology(Social Sciences)*, Vol. 35 No.4, 84-88.
- Wu Bihu, Jin Hua, Zhang Li.(1999). Tourism Interpretation System: Taking Beijing as an Example. *Human Geography, Vol. 14 No.2*, 32-34.
- Zhang Mingxun, Lin Yuexiu.(2002). Introduction Commentary. Yang-Chih Book Pub.
- Yang Xin.(2012). The Comprehensive museum interpretation system study on the means - purpose theory —Take the Hubei Provincial Museum for Instance (Master’s thesis) . South-central University For Nationalities.
- Zhang Runfeng, Sun Guiru.(2002). Intelligent zoning interpretation system for September 18th History Museum. *Housing Materials & Applications. Vol. 30, No.6*, 35-37.
- Ham S H.(2002). A perspective on the evolution of interpretive research, Taiwan, U.S and Australia International Symposium on Environmental Interpretation and Eco-tourism.
- Wu Bihu, Gao Xiangping, Deng Bing.(2003). Progress in Environmental Interpretation: A Literature Review. *Progress In Geography. Vol. 22, No.3*, 326-334.
- Chan, Suemay.(1996). Museum Exhibit Evaluation and Content Analysis of Exhibit Label (Master’s thesis) . National Taiwan Normal University.
- Adamantia Koliou.(2007). Foreign Languages and Their Role in Access to Museums. *Museum Management and Curatorship. Vol. 16, No.1*, 71-76.
- Zhang Jiaming.(2001). The Challenges and Difficulties Most Frequently Faced by Docents and How to Solve Them. *Museology Quarterly. Vol. 15, No.4*, 101-115.
- Wang Huaichen.(2001). An Importance-Performance Analysis of the Quality of the Museum—Case Study of the National Palace Museum (Master’s thesis) . Chinese Culture University.
- Wu Zhonghong Jiang Yizhen.(2004). Exploring

Visitors' Satisfaction on the Interpretive Media at National Science and Technology Museum. *Journal of National Taichung Teachers College*. Vol. 18, No.1, 159-171.

- Zeng Shen.(2007). Tourists' Satisfaction Study on Interpretation Services of Museum Narrator (Master's thesis) . Zhejiang University.
- Liu Yan, Wang Min,(2010). A Study on the Designing of Interpretive Panel Text for Museums. *Tropical Geography*. Vol. 30, No.3, 317-321.
- Zhang Qian.(2009). Research on the Effect of Museum Interpretation (Master's thesis) . Hunan Normal University.
- Cherem GJ.(1997). The professional interpreter: agent for an awakening giant. *Journals of Interpretation*. Vol. 2, No.1, 3-16.
- Kun Xuhong.(2008). The Application of the Place Attachment Theory in the Museum- nterpretation System. *Soft Science*. Vol. 22, No.3, 89-91.
- IstvanL B.(1993). Communicating the arcane: A conceptual frame work for environmental interpretation (PhD thesis) . University of Washington.