

문화인지를 통한 국립한글박물관의 체험전시 평가 연구

- 외국인 경험요소를 중심으로 -

An Evaluation Study on Experiential
Exhibition in National Hangeul Museum
- Focused on Experience Element of Foreigner -

주저자

신혜리 (Shin, Hye-ree), shiinox@gmail.com

홍익대학교 국제디자인전문대학원 디지털미디어디자인전공
M.D of Hongik University IDAS

공동저자

김보연 (Kim, Bo-yeun), byk2109@gmail.com

홍익대학교 국제디자인전문대학원 디지털미디어디자인전공 교수
Professor of Hongik University IDAS

투고일	2020.03.10	심사일	2020.04.25	게재확정일	2020.04.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

문화인지를 통한 국립한글박물관의 체험전시 평가 연구

- 외국인 경험요소를 중심으로 -

A Study An Evaluation Study on Experiential Exhibition in National Hangeul Museum

- Focused on Experience Element of Foreigner -

목 차

1. 서론
 - 1-1. 연구의 목적 및 배경
 - 1-2. 연구의 방법 및 범위
2. 이론적 고찰
 - 2-1. 문화인지
 - 2-2. 경험 디자인
 - 2-3. 체험유형의 구성요인
3. 사례 분석 : 한글이 걸어온 길
 - 3-1. 훈민정음(해례본)
 - 3-2. 모음, 자음, 합자
 - 3-3. 벽사창이 어른어른
 - 3-4. 청구명언 노랫말
 - 3-5. 방각본 소설
 - 3-6. 딱지본 소설
 - 3-7. 대한매일신보
4. 종합분석 및 결론
 - 4-1. 종합분석
 - 4-2. 결론 및 방향성

참고문헌

Abstract

In 21st century, museums have become an important area to experience cultural experiences, but they have language limitations and cultural backgrounds. Purposes of this study are: to propose a method of experience exhibition for tourists, and to evaluate the foreign experience elements of the experience exhibition and consider the direction. For a method of this study, we will find out how the components divides into experience exhibitions by incorporating the culture and experience design of foreigners, an exhibition through an analysis frame that takes into account whether it is a culture and the contents of an exhibition at the National Hangeul Museum, but limit the evaluation to a permanent exhibition in the National Hangeul Museum. As a result, the experience elements of foreigners need to strengthen in space by focusing on visualizing artifacts and learning information, according to the analysis frame through the characteristics of culture and exhibition.

Based on the analysis of the experience exhibition using cultural awareness and experience design, we hope that the exhibition will be able to further expand and maximize the interpretation of foreigners' experiences in future exhibitions.

keyword

Cultural Configuration, National Hangeul Museum, User Experience Design, Foreign Visitors, Experience Exhibition

논문요약

21세기에 들어 박물관은 문화적 경험을 겪을 수 있는 중요한 영역이 되었으나 외국인들은 겪는 언어적 한계점과 타문화 문화 배경을 가지고 있기에 경험 전시가 내국인과 다를 수밖에 없다. 시대가 바뀔수록 따라 다감각적 상호작용을 할 수 있는 경험을 더 중요시하며 이에 기반을 둔 체험전시의 중요도가 높아져 가고 있으나, 아직 국립한글박물관의 전시 및 체험방식을 위한 연구 및 전시연출이 미흡한 상태이다. 이에 본 연구의 목적은 첫 번째로 외국인 관광객을 위한 체험전시의 방법을 제시하고, 두 번째로 체험전시의 외국인 경험요소를 평가하고 개선하는 방향성을 고찰하는 것이다. 연구 방법은 첫째, 외국인의 습득 문화와 경험 디자인을 접목해 체험전시에 구성요인이 어떻게 나뉘는지 알아볼 것이며, 둘째, 문화인지를 고려한 경험요소를 통해 만들어진 분석프레임을 통해 국립한글박물관의 전시를 평가하며, 셋째, 국립한글박물관의 체험전시 콘텐츠를 평가하되 상설전시 중인 '한글로 가는 길'로 평가를 제한하며 현황을 파악한다. 결과적으로 외국인의 경험요소는 문화인지 특성을 통해 체험전시 연출을 통한 분석프레임으로 평가한 결과, 국립한글박물관의 체험전시는 유물을 시각적으로 보며 정보를 습득하는 데에 집중을 주어 다른 문화인지 경험요소들이 공간에서 강화가 필요하다.

이를 토대로 하여 문화인지와 경험디자인을 이용한 체험전시 분석을 토대로 체험전시를 평가하였으며 향후 전시에서 외국인들의 경험의 해석을 더 확대시키고 극대화 시킬 수 있음을 바란다.

주제어

문화인지, 국립한글박물관, 경험 디자인, 외국인 관람객, 체험전시

1. 서론

1-1. 연구의 목적 및 배경

21세기에 들어 우리들은 가속화되는 시대에 산다. 사회적 불평등, 주요 환경 문제 및 디지털 혁명의 증가는 우리 사회의 문화 구조의 일부로서 박물관의 역할에도 영향을 미친다. 시대가 변하고 있음에 따라 박물관도 마찬가지로 역사, 문화 및 지역의 변화에 맞추어 계속해서 진화한다. 21세기의 박물관은 기관으로서 정체하여 전시된 유물들을 둘러보는 곳이 아니며 공급자 중심에서 이용자 중심으로 전환하였다.¹⁾

오늘날 외국인 관광객들은 이제 보고 즐기는 시각적 경험뿐만이 아니라 촉각적, 미각적, 후각적, 그리고 청각적 등 다른 감각들도 중요시하는 시대가 왔다. 관광객들이 원하는 것이 달라짐에 따라 문화교류로서 중요한 역할을 하고 있던 박물관의 전시체험 방법도 달라진다.²⁾

국내 국립박물관은 매년 한글과 관련된 다양한 전시를 보여주며 관람객들에게 매년 새로운 볼거리와 경험을 제공한다. 그러나 국립한글박물관에서 실시한 2018년도 관람객 만족도 조사보고서 중 타 문화권 관람객들이 가장 부족하였던 점을 이해하기 어려운 전시 해설로 꼽았으며 네 번째로는 불편한 전시 환경 및 전시 설명문이 꼽힌다.³⁾ 국립한글박물관을 방문하는 외국인 관광객들의 접근 용이성에 대한 만족도가 다소 낮게 나타난 결과를 보아 외국인 관광객들을 위한 정보가 부족하며 전시체험을 위한 연구개발도 요구되는 것으로 나타났다.⁴⁾ 국립한글박물관은 여러 전시를 선보임으로써 2018년도에 국립한글박물관을 찾은 관람객이 연간 60만 명을 넘는 것을 알렸으나⁵⁾ 여전히 외국인 관광객을 위한 체험전시 연구가 부족한 것이 현실이다.

이에 본 연구에서는 현재 국립한글박물관에서 상시 전시되고 있는 ‘한글이 걸어온 길’을 중심으로 하여 문화인지 이론을 통한 경험 디자인을 접목함으로써 외국인 관람객들에게는 이 체험전시가 어떻게 받아들여지는지 평가한다. 이를 바탕으로 이 연구의 목적은 첫째, 문화인지요소와 외국인 경험요소를 접목한 외국인 관광객들을 위한 체험전시의 방법 및 구성요소를 제시하고, 둘째, 상시전시인 ‘한글이 걸어온 길’로 사례를 한정하여 국립한글박물관이 외국인 관광객을 위하여 발전시켜야 하는 방향성을 제시한다.

1-2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 외국인 관광객들의 문화인지 요소를 접목함으로써 어떻게 문화 습득을 하는지 알아가며 향후 국립한글박물관의 체험전시가 외국인 관광객들을 대상으로 효과적으로 문화 및 역사를 교류하고 전달하게 할 수 있는지 방향성을 제시하고 발전시키기 위한 논문이다.

첫째, 체험전시에서 경험하는 특징을 고찰하여 어떻게 문화 경험을 하는지 문화인지의 방법 및 구조를 살펴본 뒤 경험 디자인 관점으로 문화인지와의 관계성의 본질을 이해하며 알아간다. 그리고 체험유형의 구성요인으로서 어떤 연출 특성을 보이는지 정리한다. 둘째, 문화인지를 고려한 경험요소를 통해 분석프레임을 제시하며 이를 이용한 사례 분석으로 평가연구를 하되 국립한글박물관의 상설전시인 ‘한글이 걸어온 길’로 제한한다. 셋째, 분석프레임으로 평가한 국립한글박물관 체험전시 연출에 결론 및 방향성을 제시한다.

2. 이론적 고찰

타문화 습득은 물리적인 환경 속에서 다섯 가지 감각에 경험하는 문화인지에서부터 시작하며 문화인지 및 경험 디자인의 이론의 특성이 어떻게 서로 접목해지며 이를 바탕으로 하여 어떤 체험요소가 생기게 되는지 도출한다. 그렇게 나온 체험요소의 특성으로 외국인의 경험요소를 알아내는 분석프레임을 만든다.

2-1. 문화인지

외국인 관광객들은 문화권마다 타문화를 바라보는 시각과 인지는 차이가 발생하게 되는데, 한국을 방문한 외국인 관광객들에 대한 선행연구를 살펴보면 그들의 문화로 바탕하고 있던 문화적 배경에 의하여 문화관광에서 시각적과 인지적으로 차이가 발생하는데 동서양 혹은 성별에 따라 다른 점을 띤다. 즉 개인이 속해 있는 문화권 배경을 기본적 바탕으로 하여 시작하기 때문에 차이점이 발생하며 타문화를 인지하게 된다.⁶⁾ “문화인지(Cultural Cognition)란 문화(Culture)와 인지(Cognition)의 합성어로, 문화를 인식하고 이해하는 것을 말한다. N. Elias는 감정영역에 ‘조형(造形)’을 적용한 ‘감정조형’을 설명기제로 들며, 이것을 ‘정서’라고 정의하고 있다.”(김수연, 안성모, 2016, p.57)

문화인지는 신체를 통해 경험을 겪으면서 깨닫게 되는 것을 뜻하며, 문화인지의 특성은 눈으로는 볼 수 없는 신체적인 특징이 띠지는 않으나, 내적으로도 경험하는 것을 의미한다. 즉 신체적 접촉과 내적 접촉을 동시에 겪으며 외부에서 기능을 겪는 구조이며 인지와 사고에 의한 행위는 문화 정체성에 영향을 받는다.

<표 1> 크리스토프 볼프(Wulf, Ch.)의 문화인지 핵심기제 구성요소

구성요소	내용 설명
신체성	인간의 신체는 다양한 방법으로 접근이 가능
미메시스	신체를 통해 설명하고 표현하며 직접적이고 창의적으로 작업이 가능
연행성	지시된 행동 또는 행동으로 상상력을 자극하는 표현
의례	사회적 현실을 상징적으로 구축하고 시간과 공간과 관련된 문화적 그리고 역사적 특징에 대한 경험을 제공
이미지	추상화의 형태로 여러 가지 해석이 있으며 영적 이미지 세계에서를 의미

<표 1>에서 볼 수 있듯이 문화인지는 개인의 특수한 문화적 상황에 따른 경험을 통해 이루어지고 있으며, 이를 역사 문화적 관점에서 구체적으로 제시하여 크리스토프 볼프(Wulf, Ch.)는 핵심 기제들을 신체성, 미메시스, 연행성, 의례, 이미지의 다섯 가지 요소를 제안하였다.⁷⁾ <표 1>의 다섯 가지 핵심기제는 현대를 사는 인간의 인지구조와 같은 맥락으로 본다. 크리스토프 볼프(Wulf, Ch.)는 문화적 인식의 상호 작용 요소로 정의될 수 있는 것은 사회적 및 문화적 맥락을 통한 인간의 인지와 학습에 중점을 둔다. 문화적 인식은 개인적 특수 상황에서만 발생하는 문화적 상황에 따른 경험을 통해 달성한다. 즉 신체적 접촉, 다양한 경험 그리고 의사소통을 통해 의식적으로나 무의식적으로 문화를 인식하게 된다.

2-2. 경험 디자인

인간은 물리적 환경 속에서 경험적인 공간을 만들고 경험을 통해 감성을 자극한다. 경험이란 인간이 객관적 대상에 대한 감각이나 내성적 작용에 의하여 깨닫는

과정으로 얻는 것이다.

미국 철학자 존 듀이(Dewey, J.)는 경험을 “유기체와 환경 간의 상호작용이 완전하게 수행될 때 참여 및 소통으로 향하는 장으로 변형시켜 유기체와 환경 간 상호작용의 결과이자 표식이며 산물이다.”(Dewey, 1934)라고 말하였다.

인간이 행동을 통해 얻고 깨달음을 얻는 것을 경험으로 보며, 경험의 다양성에 따라 경험의 종류가 나누어졌다. 첫 번째는 일상생활에서 쓰이는 청각적, 후각적, 촉각적, 시각적, 그리고 미각적 등 인간의 감각기관을 이용하여 어떠한 경험을 겪는 것을 '1차적 경험(Primary Experience)'라 하며, '2차적 경험(Secondary Experience)'이란 1차적 경험에서 겪었던 것을 토대로 삼아 마음에서 이루어지는 내적 경험을 말한다. 두 번째는 직접적 경험(Direct Experience)과 간접적 경험(Indirect Experience)으로 나뉘는데 매개물의 개입 여부에 따라 사용자 경험의 방법적 측면이 달라지는 것으로 나뉘 정의하였다.

공간에서의 경험 디자인은 공간에 의미를 부여하여 창조하고 수용하는 과정을 통해 나타난 인간의 심리학을 자극함으로써 공간에 참여하는 것을 말한다. 즉 경험 디자인은 개인적으로 이루어지는 것이 아니라 의미화된 공간에서 신체를 통해 체험하고 겪게 되며, 어떤 상태나 환경에 의해 참여하게 만드는 장치로 정의한다. 이처럼 통합된 디자인 도메인으로서 경험은 공간을 초월한 환경이나 문화에서의 행동을 통해 형성된다.

2-3. 체험유형의 구성요인

전략적 경험 모듈을 구현하는 다섯 가지 개념은 다음과 같이 정의될 수 있으며 인간은 물리적 환경에서 경험적 공간을 만든다. 감각적 경험은 감각 기관을 자극하고, 유연성과 일관성이 엄격하게 제어되고 심미적 기쁨, 흥분, 아름다움 및 만족감을 전달하는 데에 관리된다.⁸⁾ 정서적 경험은 체험제공수단을 제공함으로써 기업이나 브랜드의 특별한 감정을 끌어내는 정서와 자극에 영향을 주며 정서적 자극을 통해 제공된다. 심미적이고 상징적인 체험을 통해 미적 체험과 상징성을 표현한다.

감성체험은 체험하고 겪을 수 있는 수단을 제공하며 내적 감정을 유발하는 감성적인 자극을 통해 이루어진

다. 체험 전시회의 연출 특성은 콘텐츠의 기본 구성 요건에 따라 직접 경험과 간접 경험으로 나눈다. 직접적 체험연출은 신체적인 행위로 이루어지는 행동, 관계, 그리고 감각적인 요소로 나눌 수가 있는데 각각의 요소에서 특성이 구분되며 생겨난다. 간접적 체험연출도 마찬가지로 감성과 사고로 이루어진 요소들로 정의한다.

<표 2> 체험요소 연출 특성

연출방법	요소	특성	설명
직접적 체험 연출	행동	동작	신체를 움직임 또는 모양
		유도	관람자를 이끄는 시선이나 방향
	관계	대화	콘텐츠와 직접 주고받는 소통
		조작	콘텐츠를 직접 다루어 움직임
	감각	시각	눈을 통하는 감각 작용
		촉각	피부에 닿아 느껴지는 감각 작용
		청각	소리를 느끼는 감각 작용
		후각	냄새를 맡아 자극하는 감각 작용
		미각	맛을 느끼는 감각 작용
	간접적 체험 연출	감성	장면성
상징성			구체적으로 집약된 성질
사고		단서성	상상의 여지를 주는 부분
		서사성	일련의 사건이 내포된 이야기
		연상성	어떠한 관념을 떠올리는 현상

박물관에서 외국인은 특수한 관람 계층으로 보게 되는데, 외국인 관람객에게 체험은 개인의 문화 배경을 지식으로 개인적인 삶과 사회 속에서의 삶을 바탕으로 해결 방법을 돌출한다. 또한 내국인보다 외국인에게 상호작용은 언어적 제한에 의하여 해석하는 요소에 의존하게 된다. 그러므로 체험전시를 통해 전시내용을 이해하고 역사와 문화를 인식한다.

본 연구는 체험전시 현황을 평가하기 위한 문화 획득 방법의 핵심인 물리적 부분을 바탕으로 1차적 문화 인지성 경험과 2차 문화인지성 경험으로 분류하여 도출하였다. 1차 문화인지는 직접 신체의 감각을 통해 경험하여 매개물과 상호작용하여 소통하게 되며 2차 문화인지는 1차 문화인지를 토대로 추상적인 형태의 공간적 경험을 간접적으로 경험하게 되는 내적 경험을

하게 된다. 즉 1차적 문화인지성 경험과 2차 문화인지성 경험에 맞추어 구체적인 평가를 <표 2>를 분석하여 만든 <표 3>으로 사례분석을 하였다.

그러므로 문화인지 핵심 인지요소와 체험요소 연출 특성을 이용하여 국립한글박물관에서 상설전시인 ‘한글이 걸어온 길’을 조사하며 관람객들이 체험을 할 수 있고 느낄 수 있는 체험전시를 2019년 9월 27일부터 2019년 10월 11일까지 조사하였다. 본 연구는 전시하는 기간이 짧은 기획전시보다 전시하는 기간이 긴 상설전시에 집중하여 경험 디자인을 분석하였다.

<표 3> 체험요소 연출 특성

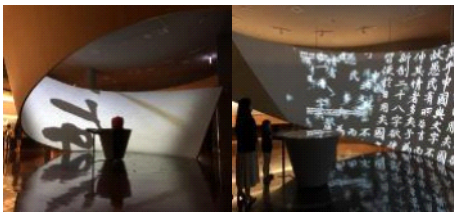
전시사진						
전시설명						
체험요소 분석 및 표기 언어						
1차 문화 인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
2차 문화 인지성 경험	감성			사고		
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	

3. 사례 분석 : 한글이 걸어온 길

3-1. 훈민정음(해례본)

훈민정음 전시는 국립한글박물관의 대표적인 전시이며 박물관을 들어가는 입구에서 가장 먼저 보게 될 전시체험이다. 실물 매개체를 이용한 콘텐츠 영상물을 만들어 영어 및 한국어를 이용한 자막으로 보여주었으며 구체적으로 어떠한 유물인지 알 수 있게 만드는 상징성을

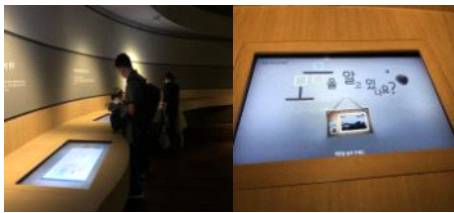
<표 4> 훈민정음(해례본) 사례 분석

전시 사진						
전시 설명	훈민정음(해례본)에 담긴 한글의 창제 목적과 원리					
체험 요소 분석 및 표기 언어	<ul style="list-style-type: none"> · 엣지 블렌딩(Edge Blending) 프로젝터 · 앞에 있는 실제 전시와 함께 관람 가능 · 한국어 및 영어 					
1차 문화 인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
		○	○	X	X	X
	커다란 영상이 나오며 벽과 바닥에 반사하면서 시각을 사로잡은 뒤 나오는 설명이 청각에 집중하게 만든다. 전시된 훈민정음(해례본)을 들여다볼 수 있게 만든다.					
	동작/유도	유도	소통/조작	소통		
2차 문화 인지성 경험	감성			사고		
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	
	○	○	X	△	○	
	실물 콘텐츠가 담고 있는 내용을 관람객이 디지털 매체를 사용을 통해 실물 콘텐츠와 함께 문화 이해를 돕는다.					

3-2. 모음, 자음, 합자

훈민정음(해례본) 뒤편에서 만날 수 있으며 어떻게 우리 한글이 발음에서 본 따 만들어졌으며 혀의 기관의 모양새와 입 모양새에서 어떻게 한글을 본떠왔는지 영상으로 알린다. 영상에는 소리가 없으나, 부모와 아이들이 함께 공부하는 모습을 자주 볼 수가 있었으며 소리를 삽입하지 않더라도 부모들이 아이들에게 직접 말하여 가르쳐주고 배우게 하는 소통의 장이 열리게 유도하였다.

<표 5> 모음, 자음, 합자 사례 분석

전시 사진						
전시 설명	모음, 자음, 합자의 탄생 배경과 각 발음기관과 글자와의 같은 점					
체험 요소 분석 및 표기 언어	<ul style="list-style-type: none"> · 터치스크린 · 한국어 					
1차 문화 인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
		○	X	X	X	X
	터치스크린을 이용하여 주위의 어두운 공간으로 스크린 공간이 더 돋보이게 하였다. 영상을 따라 손가락으로 한글을 그린다.					
	동작/유도	유도	소통/조작	조작		
2차 문화 인지성 경험	감성			사고		
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	
	X	○	○	X	○	
	한글이 얼마나 과학적이고 체계적인 글자인가 깨닫게 된다.					

3-3. 벽사창이 어른어른

창조의 동기는 임에게 가고 싶은 마음을 통해 구름의 그림자가 지나가는 것을 보고 임이 온 줄 착각하는 것이다. 화자의 고백을 느끼고 유쾌하게 표현하며 동시에 웃음과 동정심을 불러일으키는 화자의 솔직한 고백을 나타낸 시조다. 곡조에 따라 내려갔다 올라가는 선을 만들어 어떤 곡조인지 상상하게 만든다.

<표 6> 벽사창이 어른어른 사례 분석

전시 사진						
전시 설명	“벽사창이 어른어른”이란 시조의 가락, 발음, 그리고 음의 높낮이					
체험 요소 분석 및 표기 언어	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털스크린 · 음의 높낮이를 곡선으로 그려 보여줌 · 한국어 					
1차 문화 인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
		○	○	X	X	X
	소리로 어떤 곡조인지 듣게 만드며 음의 높낮이를 구불거리는 선으로 표현하였다.					
	동작/유도	유도		소통/조작	소통	
2차 문화 인지성 경험	감성			사고		
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	
	○	○	△	X	X	
	벽사창의 어른어른이란 시조의 가락을 보여주며 선을 표현함으로써 곡조가 어떤 식으로 부를 수 있는지 상상의 여지를 준다.					

<표 7> 청구명언 노랫말 사례 분석

전시 사진						
전시 설명	한글이 초기에 시조로 내려진 소설이나 수필 혹은 노랫말					
체험 요소 분석 및 표기 언어	<ul style="list-style-type: none"> · 터치스크린 · 위의 영상과 함께 구경이 가능 · 한국어 					
1차 문화 인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
		○	X	X	X	X
	위의 커다란 영상으로 눈을 사로잡으며 한글에서 전해지는 민담이나 전설을 그대로 기록하였다.					
	동작/유도	동작		소통/조작	조작	
2차 문화 인지성 경험	감성			사고		
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	
	○	X	X	○	X	
	소설이나 수필을 쓰는 것이 양반만이 누릴 수 있는 특권이 아니라 백성들도 함께 누릴 수 있어 다양한 집합체를 보인다.					

3-4. 청구명언 노랫말

청구명언 노랫말은 양반들만이 누릴 수 있던 소설이나 수필을 쓰는 것이 백성들도 쓸 수 있는 권리가 내려져 남부럽지 않은 문학 활동을 즐겼다.


들어갈 수 있는 부분이 나누어져 있으며 키워드를 선택하여 노랫가락을 읽는다. 원문, 주제별, 인물별로 나뉘며 총 580곡이 수록된다. 나뉜 부분 말고도 원하는 키워드를 선택하여 그 키워드가 들어가 있는 곡들을 바로 보는 것이 가능하며 필요한 단어마다 구분된다. 각 곡에는 그림을 포함하여 읽고 있는 곡의 상상력을 더한다.

3-5. 방각본 소설

방각본은 국가기관이 아닌 사가(私家)에서 이익을 얻으려고 출판한 목판화 책이며 본떠 만든 목각나무판으로 만들어진 소설책이다. 이 책을 통해 우리나라 고소설의 전모를 대체로 파악이 가능하다. 문화의 확산에 기여하고 일반 대중의 문화적 요구에 부응하였으며 주로 군담소설이나 애정 소설 등이 주 내용이다.9) 앞 편에는 제목과 그림이 함께 있으며 뒤편에는 어떤 소설인지 보이며 뒤편에는 어떤 소설인지 설명을 붙인다.

<표 8>을 보면 옛날에 만들어졌던 방각본 소설을 본따 만들어 촉각에 중점을 두어 마치 실제로 읽는 경험을 만든다. 다음의 딱지본 소설의 체험전시와 마찬가지로 사람들이 자연스럽게 의자에 앉았을 때 체험전시를 볼 수 있도록 유도한다.


<표 8> 방각본 소설 사례 분석

전시 사진						
전시 설명	방각본 소설의 생김새					
체험 요소 분석 및 표기 언어	<ul style="list-style-type: none"> · 목각나무판 · 앞에 있는 실제 전시와 함께 관람 가능 · 한국어 					
1차 문화 인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
		○	△	○	X	X
	목각판으로 만들어 차갑고 단단하다. 나무로 만들었다. 단단하게 만들어져 나무판들끼리 부딪히는 소리가 들린다.					
	동작/유도	유도	소통/조작	소통/조작		
2차 문화 인지성 경험	감성			사고		
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	
	○	X	X	X	X	
방각본 소설이 어떻게 생겼는지 인지를 시켜주며 직접 읽으면서 옛날 사람들이 어떻게 읽었는지 상상하게 만든다.						

3-6. 딱지본 소설

한국의 일제강점기 시대에 싸고 부피가 작아 휴대하기 쉽게 만들어져 일반대중이 가지던 소설책이다. 덮개는 딱지처럼 채색하여 딱지본이라는 이름을 얻었다. 대중적이고 오락적인 내용으로 대중들에게 크게 유행하였으며 저렴한 비용과 적은 부피로 배포 및 유통이 신속하고 용이해졌다. 이 전시체험에서는 딱지본 소설 10권을 한군데 묶어 멀티터치스크린으로 의자에 앉아 언제든지 볼 수 있게 만든다.


<표 9> 딱지본 소설 사례 분석

전시 사진						
전시 설명	딱지본의 유행 형태 및 시대에 맞춘 유용성					
체험 요소 분석 및 표기 언어	<ul style="list-style-type: none"> · 터치스크린 · 앞에 있는 실제 전시와 함께 관람 가능 · 한국어 					
1차 문화 인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
		○	X	X	X	X
	총 10권의 책들의 표지를 한 번에 본다.					
	동작/유도	유도	소통/조작	소통		
2차 문화 인지성 경험	감성			사고		
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	
	X	○	X	○	X	
딱지본 소설의 용의성과 편리성에 알게 해주며 한군데에 묶여있는 모습이 옛날 그 시대 때 사람들이 왜 들고 다녔는지 알게 한다.						

3-7. 대한매일신보

커다란 스크린으로 시선을 유도하며 대한매일신보의 크기가 어떠하였는지 알린다. 또한 스크린으로 크기를 조절하는 것이 가능하며 원하는 문단을 선택하면 해석본이 나와 그때 그 시절의 한글이 지금의 한글과 얼마나 다른지 비교가 가능하다. 창간 당시 크기가 세로 40cm, 가로 27cm이었으며 영국인 명의로 발행한 신문이다. 영국인 명의로 발행하여 당시 일본군의 사전검열을 피하여 자유로운 의견을 표출하거나 긴급하게 소식을 전달하였다.¹⁰⁾

<표 10> 대한매일신보 사례 분석

전시 사진						
전시 설명	대한매일신보 원본과 해석본					
체험 요소 분석 및 표기 언어	<ul style="list-style-type: none"> · 터치스크린 · 한국어 					
1차 문화인지성 경험	감각	시각	청각	촉각	후각	미각
		○	X	X	X	X
	커다란 스크린으로 시선을 사로잡으며 대한매일신보의 크기가 어떠하였는지 가능하게 만든다.					
	동작/유도	유도	소통/조작	조작		
2차 문화인지성 경험	감성		사고			
	장면성	상징성	단서성	서사성	연상성	
	X	○	X	○	○	
	대한매일신보가 어떤 뜻을 가지고 있으며 그 시절의 한글은 신문에 어떻게 적히며 어떠한 뜻인지 해석해주며 간접적 경험을 하게 한다.					

4. 종합분석 및 결론

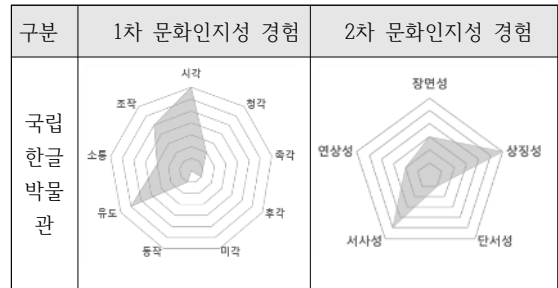
4-1. 종합분석

국립한국박물관에 대한 다른 연구에서의 종합분석 결과에 의하면 외국인 방문객들은 서비스 제품의 품질, 서비스 제공 품질에 대한 정보 수집 용이성 및 서비스 환경 품질의 용이함, 그리고 접근하는 측면에서 서비스 사회품질에서 한글문화 확산이 부족한 것으로 꼽으며 개선의 필수 요소로 간주하였다.¹¹⁾ 100명의 외국인 관람객들에게 조사한 2018년도 국립한국박물관 만족도 조사보고서 결과에 의하면 외국인 관람객들이 가장 원하는 것은 이해하기 어려운 전시 해설(44.0%)이었으며

언어적 이해가 제한하였기 때문에 이해하기 쉬운 전시 내용을 원하였다.¹²⁾

즉 이해하기 어려운 전시내용을 이해하려면 1차 문화인지성 경험을 토대로 하여 내적 경험을 하는 2차 문화인지성 경험을 겪게 하여야 하는데 종합분석에 의하면 1차 문화인지성 경험에서는 시각적 경험이 26.9%에 미치며 미각적 경험은 0%로 전혀 영향을 미치지 않는다. 2차 문화인지성 경험은 상징성(35.3%)과 서사성(29.4%)은 높게 뜨고 있으나 단서성(5.9%), 연상성(11.8%), 그리고 장면성(17.6%)에는 낮은 결과를 보인다. 국립한글박물관의 체험전시는 시각적 경험을 주로 하였으며 동작하는 시선을 끄는 유도적인 방향을 만든다.

<표 11> 종합분석



스크린을 이용하여 제작한 영상들을 보여줌으로써 시각화하여 문화적 경험을 하며 부모님들과 아이들이 다니는 점을 이용하여 전시의 눈높이가 아이들에게도 초점을 맞춘 전시가 보였다. 걸으로 드러나는 면을 중시하였으며 상상의 여지를 주는 단서성이나 어떠한 관념을 떠오르게 하는 연상성 등보다는 구체적으로 스크린 혹은 물건으로 만듦으로써 옛날 한글이 어떻게 쓰였는지 간접적 경험을 상징적으로 보인다.

종합적으로 시각적인 연출에 집중하며, 이 연출은 유물이나 정보를 전달하는 데에 적합하나, 문화를 습득하기 위한 경험으로는 시각적 경험만으로는 부족하며 그러므로 2차 문화인지성 경험으로 이어지기에는 부족하다. 외국인의 참여를 유도하도록 자극하는 감정적 요인을 줌으로써 내적 경험을 하도록 유도하여야 하는데 현재 국립한글박물관의 전시체험에서는 1차 문화인지성 경험에서 신체적 경험의 시각적 경험을 주로 중요시한다. 외국인의 흥미를 유발하여 내적 경험으로 이끌

려면 개선이 필요하다.

4-2. 결론 및 방향성

오늘날 박물관은 21세기의 복잡한 문화 공간으로 가능하며 문화를 외국인들에게 알리는 중요한 수단이다. 본 연구는 외국인을 위한 국립한글박물관 체험전시 연출 방안으로 문화적인지의 특성, 경험 디자인의 특성 및 경험 요소를 통해 외국 문화의 문화적 배경을 고려하고 경험의 맥락을 통해 1차적 그리고 2차적 경험요소를 도출하였다. 이를 기반으로 국립한글박물관의 상설전시 '한글이 걸어온 길'만으로 사례 분석 평가를 제한하였으며, 향후 국립한글박물관을 방문하는 외국인 관광객들이 신체적 경험을 겪어 내적으로 경험하며 문화를 배워가는 것에 대한 대안은 다음과 같다.

첫째, <표 11>을 보았을 때 1차 문화인지성 경험에는 시각(26.9%)이, 2차 문화인지성 경험에는 서사성(29.4%)과 상징성(35.3%)이 높게 나와 편파적으로 갈라진 것을 확인하였다. 국립한글박물관의 체험전시는 유물을 시각적으로 보며 정보를 습득하는 데에 집중을 주어 다른 문화인지 경험요소들이 공간에서 강화가 필요하다. 체험전시에서 직접 조작하는 것이 가능하나 스크린으로 만들어 한 분야의 경험에 강화하였다. 외국인은 문화적 배경에 따라 경험이 다르기 때문에 전신의 신체적 경험이 극대화되는 특별한 상황 속에서 문화 해석의 효과를 확대하여 문화를 습득하는 것이 가능하다. 이제부터 다른 문화인지 경험요소들을 집중적으로 강화하여 더 나아가서 직접적인 경험을 통해 맺어지고 내적 경험을 만족시키면 문화 경험의 질을 향상할 수 있을 것이다.

둘째, 외국인 관광객들을 위한 번역된 언어가 부족하다. 상설전시인 '한글이 걸어온 길'에서 한국어 말고 다른 언어가 있는지 살펴보면 조사한 총 7개의 사례분석 중 1개의 사례분석이 한국어 이외의 다른 외국어를 포함한다. 보고 움직이는 것을 직접 체험할 수 있는 체험전시에서 문화인지적 경험을 한국어 말고도 외국어도 포함해 외국인 관광객들이 문화인지를 경험함으로써 국립한글박물관의 전시를 이해할 수 있게 도와야 한다. 국립한글박물관 외국인 관람객 만족도 조사 보고서에서 이해하기 어려운 전시 해설(44.0%), 영어 설명(10.0%), 다양한 외국어 설명(2.0%) 등을 부족한 점으

로 꼽았으며 전시환경 및 전시 설명문이 불편하다(4.0%)고 느끼는 외국인 관광객들도 존재하였다.¹³⁾ 또한 국립한글박물관에 원하는 개선사항을 물었을 때 영어 설명(8.0%)과 다양한 교육프로그램 제공(11.0%)이 필요하다는 결과가 나왔다. 이에 따라 다양한 외국어 해설을 늘려나가며 외국인 관광객들이 더 다양한 전시를 체험할 수 있도록 이해를 돕는 것이 필요하다.

박물관은 역사적 자료와 유물을 연구하여 전시라는 매개체를 통하여 보여주며 이제는 체험이라는 교육 프로그램을 통해서 역사를 배우게 하는 공공의 문화시설로 자리 잡았다. 박물관에서 유물을 본떠 만든 매개체를 통해 보고 느끼고 듣는 등의 체험 전시가 성행하면서 보기만 하는 전시보다 관람객이 직접 행동하여 결과물로 보여주는 이른바 체험하는 박물관이 늘어나는 추세다. 관람객이 직접 참여함으로써 문화인지성 경험을 토대로 하여 역사를 배워가는 것이다. 글로벌 시대로 접어들고 세계와 한층 가까워지면서 다문화를 체험하는 경험이 국내에서도 늘어나면서 국외에서 체험하러 오는 외국인 관광객들도 늘었다. 외국인 방문객들의 만족도를 높이고 박물관을 활성화하면 국가 경제 발전과 주변 경제의 시너지 효과가 있을 것이다.

본 연구를 통해 국립한글박물관은 외국인 관광객들을 위한 외국어 해설을 늘려야 하며 시각적인 연출에 집중하고 있기 때문에 다른 1차 문화인지성 경험이 부족하여 2차 문화 인지성 경험으로 이어지기에 부족하다. 국립한글박물관만의 '한글' 소재를 이용한 체험전시가 확대될 필요가 있으며 국립한글박물관에서만 볼 수 있는 독특한 체험전시가 있다면 외국인 관광객들의 재방문 의사도 높아질 것이다.¹⁴⁾

본 연구는 외국인을 위한 박물관 체험 전시 계획으로 일반화하기에는 충분하지 않으나, 문화 경험을 고려한 경험 기반 전시의 의미 있는 요소를 제시함으로써 외국인을 위한 전시기획 및 연출에 도움이 될 수 있을 것이다. 앞으로 더 넓은 범위에서 외국인을 위한 박물관 전시연출 방안에 접근해야 할 것이며 지속적인 연구를 해야 할 것이다.

1) 영철, 조남규, 「국립한글박물관 관람객 서비스 품질 향상 방안 연구」, 한국무용과학회지, Vol.36 No.2, 2019, p.95.

- 2) 김수연, 안성모, 「문화인지를 통한 박물관 체험전시 외국인 경험요소 평가 연구」, 한국공간디자인학회논문집 Vol.11 No.3, 2016, p.57.
- 3) 국립한글박물관, 「외국인 관람객 만족도. 2018년 국립한글박물관 관람객 만족도 조사 보고서」, 5, 2018, p.88-89.
- 4) 김주연, 최현주, 안경모, 푸레브자브, 「국립한글박물관 외래관람객 방문행태간 연관성 및 차이 분석」, 한국콘텐츠학회논문지 Vol.17 No.6, 2017, p.122.
- 5) JOB&JOY, Retrieved 2019.12.10. from http://jobnjoy.com/portal/joy/correspondent_view.jsp?nidx=306113&depth1=2&depth2=1&depth3=1
- 6) 신혜은, 「문화인지구조는 어떻게 구성되는가? : 체화이론과 발달적체계접근을 기초로」, 문화예술교육연구 Vol.8 No.3, 2013, p.3.
- 7) 이병준, 「문화인지와 문화적 학습의 이론적 모델에 대한 연구 : 크리스토프 볼프 (Ch. Wulf)의 이론을 중심으로」, 문화예술교육연구 Vol.8 No.1, 2013, p.8.
- 8) 권승경, 장동령, 「브랜드 스페이스의 스타일과 체험요소 활용 전략 연구 : 은행 서비스 공간을 중심으로」, 디자인학연구 Vol.25 No.1, 2011, p.79.
- 9) <https://www.krpia.co.kr/>
- 10) 한국민족문화대백과사전 대한매일신보 <https://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0014992>
- 11) 서영철, 조남규, 「국립한글박물관 관람객 서비스 품질 향상 방안 연구」, 한국무용과학회지, Vol.36 No.2, 2019, p.109.
- 12) 국립한글박물관, 「외국인 관람객 만족도. 2018년 국립한글박물관 관람객 만족도 조사 보고서」, 5, 2018, p.90.
- 13) 국립한글박물관, 「외국인 관람객 만족도. 2018년 국립한글박물관 관람객 만족도 조사 보고서」, 5, 2018, p.90.
- 14) 김주연, 최현주, 안경모, 푸레브자브, 「국립한글박물관 외래관람객 방문행태간 연관성 및 차이 분석」, 한국콘텐츠학회논문지 Vol.17 No.6, 2017.

참 고 문 헌

- 존듀이, 이재언 옮김, 『경험으로서의 예술』, 책세상, 2003.
- 권승경, 장동령, 「브랜드 스페이스의 스타일과 체험요소 활용 전략 연구 : 은행 서비스 공간을 중심으로」, 디자인학연구 Vol.25 No.1, 77-92, 2011.
- 김수연, 안성모, 「문화인지를 통한 박물관 체험전시 외국인 경험요소 평가 연구」, 한국공간디자인학회논문집 Vol.11 No.3, 55-65, 2016.
- 김주연, 최현주, 안경모, 푸레브자브, 「국립한글박물관 외래관람객 방문행태간 연관성 및 차이 분석」, 한국콘텐츠학회논문지 Vol.17 No.6, 116-123, 2017.
- 박주연, 「국립한글박물관의 전시 성격 분석 : '한글이 걸어진 길' 상설전시 중심으로」, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2015.
- 서영철, 조남규, 「국립한글박물관 관람객 서비스 품질 향상 방안 연구」, 한국무용과학회지, Vol.36 No.2, 95-111, 2019.
- 송지영, 「체험 전시를 통한 박물관 교육 효과 증대와 관람객 개발」, 博物館學報 Vol.6, 198-218, 2003.
- 신혜은, 「문화인지구조는 어떻게 구성되는가? : 체화이론과 발달적체계접근을 기초로」, 문화예술교육연구 Vol.8 No.3, 1-19, 2013.
- 이병준, 「문화인지와 문화적 학습의 이론적 모델에 대한 연구 : 크리스토프 볼프 (Ch. Wulf)의 이론을 중심으로」, 문화예술교육연구 Vol.8 No.1, 1-17, 2013.
- 이연수, 「외국인 대상 박물관 교육의 총체적 접근에 관한 질적 사례 연구」, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2012.
- 국립한글박물관, 「외국인 관람객 만족도. 2018년 국립한글박물관 관람객 만족도 조사 보고서」, 5, 2018.
- 민현식, 「함께 찾는 박물관, 다시 찾는 박물관으로. 새국어생활 제25권 제1호(2015년 봄)」, 196, 2015.
- 국립한글박물관, Retrieved 2019.12.01. from <http://www.hangeul.go.kr>
- 김달진 미술연구소, 「21세기 미술관의 역할과 기능」, Retrieved 2019.12.01. from <http://www.daljin.com/column/12447>
- 한국의 지식컨텐츠, Retrieved 2019.12.01. from

<http://www.krpia.co.kr>

- Job&Joy, 「연간 60만명 관람객 찾은 국립한글박물관, 한글 관련한 다양한 전시 선보여」, Retrieved 2019.10.10. from http://jobnjoy.com/portal/joy/correspondent_vie_w.jsp?nidx=306113&depth1=2&depth2=1&depth3=1
- Museum News, 「21세기 박물관의 역할과 변화」, Retrieved 2019.12.01. from <http://www.museumnews.kr/144col/>