

기록콘텐츠 기반의 아카이브 전시 활성화 방안

A Study on the Activation of Archive Exhibitions using Archival Contents

서은경(Eun-Gyoung Seo)¹, 박희진(Heejin Park)²

E-mail: egseo@hansung.ac.kr, papermod@hansung.ac.kr



¹ 제 1 저자 한성대학교 크리에이티브인문학부 교수
² 교신저자 한성대학교 크리에이티브인문학부 조교수

논문접수 2019.1.10
최초심사 2019.1.11
게재확정 2019.2.19

초 록

아카이브 전시는 아카이브의 가치를 높이고 이용자의 관심 및 긍정적인 이미지를 높이는 데 기여하는 아카이브의 중요한 업무 중 하나이지만, 아직까지도 활성화가 되지 못하고 있다. 최근 기록콘텐츠를 이용하여 일방적인 정보전달식의 아카이브 전시에서 벗어난 이용자의 관심과 이해를 이끌어낼 수 있는 새로운 전시방안을 시도하고 모색하는 움직임이 있다. 이에 본 연구는 국내 문화유산 기관의 전시 사례들을 종합 분석하여 기록콘텐츠를 활용한 아카이브 전시 활성화 방안을 제안하고자 한다. 기록콘텐츠를 통하여 기록에 대한 이해와 활용을 증진하는 방안에 초점을 두고, 본 연구에서 제안한 아카이브 전시프로그램 개발 전략은 3-way 콘텐츠 기반 전시, 체험 기반 전시, 디지털 환경 기반의 아카이브 전시이다. 본 연구 결과를 통해 이용자의 관심과 이해를 이끌어낼 수 있는 아카이브 전시프로그램 설계에 도움이 될 수 있을 것이라 기대한다.

© 한국기록관리학회

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

ABSTRACT

Archive exhibitions are one of the important tasks of archives that promote the value of archives and contribute to increasing users' interest and positive image but have not yet been activated. Recently, there has been a shift from a one-way archive exhibition to a new way to draw attention and understanding from users by using archival contents. This study aims to propose ways to activate archive exhibitions by utilizing archival contents by analyzing the exhibits of domestic cultural heritage institutions. Focusing on ways to improve the understanding and utilization of records through archival contents, the proposed strategy for developing archive exhibition programs is a three-way contents-based exhibition, experiential exhibition, and digital environment-based exhibition. The results of this study are expected to help develop archival exhibition programs that will enhance users' interest and understanding of records.

* 본 논문은 『문화재청 문화유산 아카이브 수집·보존관리 및 활용 연구』(2018)의 일부를 수정·보완한 것임.

Keywords: 기록콘텐츠, 아카이브 전시, 3-way 콘텐츠 기반 전시, 체험 전시, 디지털 전시
archival contents, archive exhibitions, three-way contents based exhibitions, experiential exhibition, digital exhibition

<http://ras.jams.or.kr>

1. 서론

아카이브는 정부기관, 공공단체 혹은 개인의 업무나 행위의 과정에서 생산된 특정사실을 저장하고 있는 기록 중 그 가치에 대한 평가를 통해 유일무이한 원본자료로서의 역사적 정보적 가치를 인정받아 영구적으로 보존되는 기록을 말한다. 이러한 아카이브의 주제영역은 행정기록뿐만 아니라 문화유산, 공연예술, 대중매체, 생활사 등과 같이 광범위하게 걸쳐있고, 그 유형은 문서 뿐 아니라, 사진, 박물관, 도면, 디지털 자료 등 다양하다. 최근 이러한 아카이브의 활용은 대국민서비스의 일환으로 국가적인 관심사로 확대되고 있다. 특히 아카이브의 보존과 활용의 극대화를 위한 아우리치 서비스에 주목하면서 더 이상 이용자를 기다리는 것이 아니라 직접 다가가는 서비스로써 전시를 활용하는 것에 주목하고 있다(최석현, 2013).

전시는 여러 가지 오브제(objects)를 한 곳에 진열하여 외부사람에게 보여주는 것을 말한다. 그러나 아카이브 전시는 미술관이나 박물관에서 제공되는 전시와 개념과 방식에서 뚜렷한 차이점을 가지고 있다. 미술관의 전시는 미학적인 감상을 위하여 또 유물이나 문화생활을 전시하는 박물관 전시는 교육적/역사적 이해를 위해 이루어진다면, 아카이브 전시는 메시지 전달에 초점을 맞춘다는 점에서 다른 기관의 전시와 다르다고 볼 수 있다. 아카이브 전시는 실물을 통한 감성적 자극과 역사, 사실정보를 제공함으로써 이용자들에게 기록물의 의미를 전달할 수 있는 확실한 방법이라 할 수 있다(김다운, 2017).

그러나 아카이브 전시는 단순히 기록정보와

이와 관련된 오브제를 보여주는 것이 아니다. 아카이브 전시는 이용자에게 전시물에 담겨진 메시지와 해석을 전달할 뿐만 아니라 무한한 가치를 가지는 소장 아카이브를 널리 알리고 쉽게 접할 수 있도록 해주고 이를 통하여 이용자와 과거의 기억을 연결해주고 소통할 수 있는 기회를 마련해주는 역할을 한다. 특히 아카이브 전시는 아카이브의 가치를 높이고 이용자의 관심 및 긍정적인 이미지를 높이는데 기여한다고 볼 수 있다. 이에 기록관을 비롯한 아카이브 기관은 아카이브 전시에 많은 관심을 보이고 전시서비스를 제공하고 있으나, 아직까지도 박물관과 미술관에 비해 아카이브 기관의 전시에 대한 인지도가 떨어지고, 대중의 관심도 높지 못한 편이다(이정수, 2014). 현재 아카이브 기관은 많은 분야의 가치 있는 기록을 소장하고 있으나 이를 홍보하고 소개하고 더 나아가서 활용하도록 유도하는 활동 즉 전시서비스는 활성화되지 못하고 있는 실정이다.

또한 현대사회가 이용자기반의 서비스 중심으로 변화하면서, 아카이브를 관리하는 기관 역시 전통적으로 수행해온 아카이브의 수집과 보존 위주의 업무를 벗어나 이용자의 아카이브 활용을 도모하기 위한 서비스를 강조하고 있다. 이에 아카이브 기관은 아카이브 전시서비스를 통하여 기록정보 및 콘텐츠를 홍보하고 이용자의 적극적인 활용을 유도하고 있으며, 일방적인 정보전달식의 아카이브 전시에서 벗어난 이용자의 관심과 이해를 이끌어낼 수 있는 기록 콘텐츠를 이용한 새로운 전시방안을 시도하고 모색하는 움직임이 있다.

더욱이 최근의 전시동향은 이용자에게 일방적으로 보여주는 전시유형을 벗어나 문화적인

경험, 감동과 즐거움을 제공하는 전시가 강조되고 있다. 이에 따라 아카이브 자료를 기존의 방식으로 전시하는 것을 탈피하여 디지털 기술을 사용하여 전시하는 방법과 디지털 기록콘텐츠를 기반으로 한 온라인 전시 방법이 이제 가시화되고 있다. 이미 1995년 국제박물관위원회(ICOM)에서는 박물관 교육 및 전시의 사회적 역할을 인터넷 공간에서도 박물관이 시행할 것을 권장하였고(우동희, 2010), 최근에는 박물관이나 역사관 또는 기록관에서도 그 기관들이 소장한 콘텐츠를 활용하여 디지털 기술을 이용한 전시뿐만 아니라 온라인 전시를 제공하고 있다. 그러나 아직까지 디지털 콘텐츠 기반의 아카이브 전시가 활성화되지 않은 실정이다. 이에 이용자가 공간 및 시간 제약 없이 쉽게 접근하고 또 경험과 즐거움을 같이할 수 있는 아카이브 전시 방안에 대한 연구가 필요하다고 본다.

본 연구의 목적은 아카이브 기관에서 구축한 기록콘텐츠를 활용하여 효과적인 아카이브 전시 방안을 제안하는 것이다. 이를 위해 본 연구는 다양한 전시프로그램을 제공하고 있는 주요 국립 문화유산 기관의 전시 현황 및 특징을 분석하였다. 분석 결과를 기반으로 하여 기록콘텐츠를 통한 아카이브 전시에 대한 이해와 아카이브 활용을 증진하는 방안에 초점을 두고 아카이브 전시 전략을 제안하였다.

2. 선행연구

본 연구에서는 기록콘텐츠를 통한 아카이브 전시에 참고할 수 있는 문화유산 기관의 전시 관련 연구들을 분석하였다. 선행연구는 크게

아카이브 전시에 대한 연구와 기록콘텐츠에 관한 연구로 구분할 수 있다.

먼저 아카이브 전시에 대한 연구는 사례들의 비교, 분석을 통해서 기관의 목적과 주제에 적합한 전시 방안과 방법을 제시하는 연구들이 주를 이루었다. 김연주(2009)는 국가기록원과 국립민속박물관의 전시를 비교, 분석하여 아카이브 전시의 현황과 특성을 반영한 개선방안을 도출하였다. 이정수(2014)는 국가기록원, 대학기록관, 지방자치단체 기록관 등 다양한 기관들의 전시 현황을 비교하고 아카이브 전시의 개선방향을 제시하였다. 우지원, 이용재(2016) 또한 국내외 전시사례 분석을 통한 교육기록물관리기관 기록전시의 개선방안을 제시하였다. 이들 연구는 각각 대상으로 하는 아카이브 기관은 다르나, 아카이브 전시는 무엇보다 뚜렷한 목표 고객 설정과 전시 주제 및 대상에 따른 특정한 메시지 전달이 중요함을 공통으로 지적하며 이용자 분석을 통한 전시 구성과 함께 온라인 전시의 활성화가 필요함을 강조하고 있다.

김다운(2017)은 아카이브 전시의 업무 담당자인 아키비스트의 역할에 초점을 맞춰 전시 방향과 전략에 대해 검토하였다. 연구자는 아카이브 전시서비스를 제공하고 있는 기관의 전시 업무 담당자를 대상으로 한 심층면담을 통해 아카이브 전시서비스의 현황을 분석하고, 아카이브 전시서비스의 절차를 기획, 설계, 설치 및 홍보, 개막 및 운영, 평가의 다섯 단계로 구분해 각 단계별 필요한 아키비스트의 업무를 도출하였다.

아카이브의 구체적인 전시 방법에 대한 연구는 기관의 목적과 특성, 또는 대상 이용자의 요구 분석에 맞추어 다양하게 수행되었다. 이제

나, 유현경, 김진(2015)은 대통령기록의 효율적 활용과 홍보방안의 하나로 스토리텔링 전시 방법을 제시하고 하나의 스토리를 구성하여 기록 전시를 기획함으로써 관람객의 관심도를 높일 수 있다고 하였다. 교육을 위한 어린이를 대상으로 하는 아카이브 전시 방안을 모색하는 연구들이 많은데, 방안으로 체험 전시(송나라, 장효정, 최효영, 김종혁, 김용, 2016)와 디지털미디어를 활용한 전시 기법(심소연, 문정민, 2014) 등이 제시되었다.

최근에는 아카이브 전시에 있어 디지털 미디어를 활용한 인터랙션 특성을 활용한 전시 방법을 소개하는 연구들이 다수 수행되고 있다. 최석현, 박현숙, 김명훈, 전태일(2013)은 아카이브의 디지털 전시 활용 효과를 분석하고, 디지털 기술을 활용한 기록 전시는 기록의 정보 제공 능력과 가치를 극대화할 수 있다고 주장하였다. 유호선, 김은실, 이수진, 김용(2017)은 대통령 기록관의 디지털 전시에 있어서 3D VR 기법을 활용하는 방안을 제안하였다. 이들은 아카이브 전시에 활용할 수 있는 다양한 기법을 소개하고 있으며 그 유용성을 검토하는 추가적인 연구의 필요성을 제시하고 있다.

또 다른 범주의 선행연구는 기록콘텐츠에 관한 연구이다. 기록콘텐츠는 무엇보다 기록의 활용도와 이해도를 높이기 위해 필요하며, 사진, 음성 및 음향, 동영상 등 다양한 기록을 콘텐츠로 가공하여 이용자의 다양한 수요에 대응할 수 있다. 기록콘텐츠가 가장 많이 활용되는 영역은 교육 분야이다. 이에 선행연구의 대부분도 주로 교육의 목적으로 기록콘텐츠를 접근하고 있다. 이은영(2011)은 기록정보 콘텐츠는 역사적 사 고력 함양에 가장 효과적인 교수 및 학습 도구

라는 관점에서 교육과정에 기반한 교육용 기록 정보 콘텐츠의 개발 방법론을 제안하였다. 또한 대통령 기록관의 교육서비스와 관련하여 기록물을 활용하여 모바일 교육 콘텐츠를 개발하는 연구 등이 진행되었다(김술, 2013; 최민희, 최정원, 한혜원, 김용, 2016).

또한 기록콘텐츠는 특정 대상을 기록화하거나 재현하는 효과적인 도구로도 활용될 수 있다. 류한조, 김익한(2009)은 기록콘텐츠를 통해 건축물, 지역축제, 무형문화재 등을 복원하고 재현하기 위한 구조를 제공할 수 있으며 어떤 대상에 관하여 수집, 생산해야하는 기록 지침이 될 수 있다고 제안하였다. 설문원(2011)의 경우 지역의 역사 및 정체성과 관련된 기록콘텐츠 사례 분석을 통해서 로컬리티 기록콘텐츠 개발전략을 수립할 때 고려해야할 점들을 검토하고 향후 개발 방향을 제시하였다.

이상의 선행연구들은 아카이브 전시가 기관의 소장기록물을 중심으로 기관의 역사를 보여 주거나 기록을 통한 정보제공기능 역할에 초점을 맞추고 있어 이용자에게 관심과 흥미를 제공하는데 한계가 있음을 공통으로 지적하고 있다. 이에 아카이브에 대한 이용자의 이해와 활용도를 높이기 위해 박물관, 미술관의 전시 기획 및 연출, 실무 이론들을 적용한 아카이브의 전시프로그램 및 콘텐츠 개발과 서비스의 필요성을 강조하였다. 그동안 아카이브 전시에 대한 논의들은 다각적인 전시프로그램의 개발 방안을 모색하고는 있지만 전시 활성화를 위한 구체적인 방안을 제시하지 못하는 한계를 지닌다. 특히 이용자의 흥미와 관심을 유발할 수 있는 기록콘텐츠를 기반으로 한 아카이브 전시 방안을 대상으로 진행한 연구는 찾아보기 힘들다.

전시를 위해서 기록콘텐츠는 기록의 가치와 의미를 홍보하기 위한 온라인 전시, 새롭게 발굴된 기록을 널리 알리기 위해 기록의 역사적 맥락과 해석을 제공하는 방식으로 활용될 수 있을 것이다. 따라서 본 연구는 국내 주요 문화유산 기관의 전시 현황을 비교 분석하고 그 시사점을 토대로 기록콘텐츠를 활용하여 아카이브 전시프로그램을 활성화할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

3. 전시프로그램 현황 분석

전시라 함은 여러 가지 오브제를 한 곳에 진열하여 외부사람에게 보여주는 것을 말한다. 일반적으로 박물관이나 아카이브에서 다양한 오브제를 각 기관의 목표와 주제에 맞추어 전시하고 있으며 대체적으로 이러한 기관은 4가지 유형의 전시를 제공하고 있다. 첫 번째 전시 유형은 상설 전시로, 장기간동안 고정된 장소에서 비슷한 주제로 관람객들에게 제공하는 전시를 말한다. 각 기관의 성격을 잘 보여주면서 소장 가치가 높은 문화유산 오브제가 상설 전시실에서 전시된다. 두 번째 전시 유형은 기획 전시로, 정해진 기간 동안 상설 전시에서 보여줄 수 없던 주제와 내용을 임시적으로 보여주는 전시이다(김기범, 2014). 기획 전시에서는 기관의 성격을 보여줄 수 있는 다양한 주제 전시가 가능하며, 사회적 이슈나 흐름에 따라 변화하는 시의성 있는 전시를 할 수 있는 장점이 있다. 세 번째 전시 유형은 가상투어 전시(동적인 전시)이다. 가상투어 전시는 인터넷 등의 정보 통신망을 이용하여 이용자/관람자가 전시관을 직접

찾아가지 않고도 통신망에 접속하여 박물관이나 아카이브에서 제공하는 전시품/소장품을 감상할 수 있게 하는 방법이다. 네 번째 전시 유형은 온라인 전시이다. 이 방식은 시공간을 초월하여 관객과 소통할 수 있는 방법으로 최근에 각광받고 있는 전시형태이다. 이용자는 기관의 홈페이지를 방문한 다음, 기관이 소장한 문화유산을 분류한 방식(주제, 매체, 소장별 등)에 따라 원하는 문화유산을 자유롭게 브라우징할 수 있도록 한 전시 유형이다(최석현, 2013).

본 연구는 2018년 8월부터 11월까지 웹사이트와 문헌조사를 통해 실제 국내 주요 문화유산 기관에서 제공되고 있는 전시프로그램의 유형과 특징을 분석하였다. 즉 국내 주요 문화유산 기관의 전시프로그램을 전시 유형에 따라 상설 전시, 기획 전시, 가상투어 전시, 온라인 전시로 구분하여 전시 매체, 장소, 주제, 공간구성 등을 중심으로 조사, 분석하였다. 조사 대상 기관은 전시프로그램을 대규모로 제공하고 있는 국가 대표 문화유산 기관 중심으로 선정하였다. 선정된 기관은 국가기록원, 국립고궁박물관, 국립무형유산원, 국립민속박물관, 국립중앙박물관, 국립중앙과학관, 국립한글박물관, 국립해양문화재연구소, 대통령 기록관, 대한민국역사박물관이다. 본 연구에서 살펴본 기관의 전시프로그램의 현황과 특성을 종합, 정리하면 다음의 <표 1>과 같다.

3.1 상설 전시

일반적으로 상설 전시는 여러 개의 전시실에서 이루어지며 전시실간의 연계는 년도나 이야기 구도에 따라 이루어진다. 본 연구에서 선정

〈표 1〉 국내 문화유산 기관의 전시프로그램 현황

기관	전시 유형				특징
	상설	기획	가상투어	온라인	
국가기록원	○	○	○	○	우리나라의 역사와 문화를 이해할 수 있도록 다양한 온·오프라인 기록정보콘텐츠를 개발, 제공하고 있음
국립고궁박물관	○	○			조선왕실 및 대한제국의 생활 및 왕실문화와 관련된 문화재 전시, 온, 오프라인 전시 운영
국립무형유산원	○	○			유튜브, 페이스북 등 소셜미디어를 활용하여 무형유산 홍보, 안내, 다양한 체험공간을 제공하고 있음
국립민속박물관	○	○			한민족과 세계 각국의 생활양식·풍속 및 관습 관련 주제로 체험전시, 국제교류전시, 어린이박물관 운영
국립중앙박물관	○	○			어린이박물관 운영, 어린이 대상 다양한 체험전시 및 프로그램을 운영하고 있음
국립중앙과학관	○	○			이공학·산업기술·과학기술사 및 자연사 주제로 영·유아 및 청소년층 이용자 중심 전시 제공
국립한글박물관	○	○		○	한글의 역사를 실물 자료 중심으로 전시, 어린이와 외국인 대상 체험 교육프로그램 운영
국립해양문화재연구소	○	○	○		선사시대부터 근대까지의 한국 전통선박, 해양 유물 전시, 어린이, 청소년 이용자 중심의 콘텐츠 개발, 제공
대통령 기록관	○	○		○	대통령과 관련된 소장기록물을 역사성, 희소성, 흥미성 중심으로 전시 제공
대한민국 역사박물관	○	○			우리나라 근현대사와 관련된 주제로 기획 전시, 어린이 대상 체험전시 실 운영

한 10곳의 문화유산 기관의 상설 전시를 분석한 결과 전체적으로 다양한 오브제를 각 기관의 목표와 주제에 맞도록 전시하고 있음을 알 수 있었다. 기관마다 전시를 통하여 전달하고자 하는 소재와 메시지를 선정하고 이에 맞추어 스토리 기반의 동선 등을 고려하여 이용자의 관심과 이해를 높일 수 있도록 전시 공간을 구성하고 있다. 국립민속박물관과 국립중앙박물관의 경우 관내에서 전시하기 어려운 열두띠 동상, 자기부상열차와 같은 전시물들은 별도의 야외 전시관을 마련해 제공하고 있다.

기관의 성격에 따라 상설 전시프로그램은 온라인 전시나 교육프로그램과 연계하여 제공되기도 한다. 기록관인 국가기록원과 대통령 기록관의 경우 상설 전시를 통해 사진, 문서, 동영상 등 다양한 유형의 소장기록물들을 전시하고 있

며, 그 중 일부는 웹사이트를 통해서 온라인 전시로도 제공하고 있다. 본 연구에서 조사한 4곳의 박물관(국립고궁박물관, 국립중앙박물관, 대한민국의사박물관, 국립한글박물관)은 주로 어린이를 대상으로 한 체험 교육프로그램과 연계되어 운영되고 있다. 이러한 기관들은 상설 전시 프로그램에 어린이 이용자들의 흥미를 유발할 수 있는 시각효과와 전시물에 대한 이해와 탐구로 이어지게 만드는 시청각자료가 많이 활용되는 것이 특징이다. 국립중앙과학관의 상설 전시 프로그램 또한 주로 전시의 방향이 영·유아 및 청소년층에 맞추어져 있으며 AR 음성 해설 안내 등 다양한 스마트기기를 활용해 전시를 체험할 수 있도록 구성되어 있다. 본 연구에서 조사한 기관의 대표적인 상설 전시프로그램의 특징을 정리하면 〈표 2〉와 같다.

〈표 2〉 국내 문화유산 기관의 상설 전시프로그램

기관	전시 매체	장소	주제	세부 주제	공간구성
국가 기록원	실물 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	대한민국의 성장·발전과정과 우리 기록문화의 우수성, 우리나라의 시대별 주요기록물 및 세계 각국의 기록유산	<ul style="list-style-type: none"> • 국가기록 전시관 • 국가기록원 홍보관
국립 고궁 박물관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	조선의 국왕, 조선의 궁궐, 왕실의 생활, 대한제국, 어차, 궁중서화, 왕실의례, 과학문화	<ul style="list-style-type: none"> • B1: 3개의 상설전시실 • 1F: 로비전시실, 상설전시실, 기획 전시실 • 2F: 3개의 상설전시실과 기획 전시실
국립 무형 유산원	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	구전 전통 및 표현, 공연 예술, 의식주, 자연과 우주에 대한 지식 및 관습, 전통공예 기술, 초대 보유자 및 작고 보유자의 업적, 보유자의 기증 작품	<ul style="list-style-type: none"> • 1F: 제2상설전시실 • 2F: 제1상설전시실
국립 민속 박물관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내, 관외야외	자연사 미술/예술 문화/역사 유물	한민족생활사, 생업·공예·의식주, 출생과 죽음, 교육, 관례·혼례, 교통과 통신, 전통놀이와 사회제도, 민간신앙, 상례·제례	<ul style="list-style-type: none"> • 1F: 3개의 상설전시실과 2개의 기획 전시실 • 야외전시장
국립 중앙 박물관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	우리나라 역사 문화(구석기, 신석기, 청동기/고조선, 부여/삼한, 고구려, 백제, 가야, 신라, 통일신라, 발해, 고려, 조선), 서예, 회화, 불교회화	<ul style="list-style-type: none"> • 1F: 선사·고대관, 중·근세관 • 2F: 기증관, 서화관 • 3F: 아시아관, 조각·공예관
국립 중앙 과학관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내, 관외야외	자연사 문화/역사 유물	한국의 자연사, 한국과학 기술사, 해양미래, 포유류돌보기, 우리 배, 도자과학, 기초과학, 산업기술, 우주과학	<ul style="list-style-type: none"> • 상설전시관(천체관, 생물탐구관, 우주체험관, 창의나래관, 사이언스홀) • 야외전시장
국립 한글 박물관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	한글역사(한글의 과거, 현재의 쓰임, 미래의 한글의 모습), 한글 이해를 위한 역사 유적, 훈민정음	<ul style="list-style-type: none"> • 2F: 상설전시장
국립 해양 문화재 연구소	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	세계의 배 역사, 고려시대, 한국의 배 역사, 신안선	<ul style="list-style-type: none"> • B1: 어린이해양문화체험관, 기획 전시실 • 1F: 제1전시실(고려선실), 제2전시실(신안선실) • 2F: 제3전시실(세계의 배 역사실), 제4전시실(한국의 배 역사실)
대통령 기록관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	문화/역사 유물	역대 대통령의 주요활동, 대통령기록물의 가치와 정보, 청와대 역사와 건물, 대통령의 일상 업무활동, 대통령의 역할과 권한	<ul style="list-style-type: none"> • 1F: 대통령 상징관 • 2F: 대통령 자료관 • 3F: 대통령 체험관 • 4F: 대통령 역사관
대한민국 역사 박물관	실물 기록정보 디지털자료	관내 실내	문화/역사 유물	대한제국, 일제 강점기, 독립, 열사, 대한민국 정부, 6·25 전쟁, 4·19 혁명, 민주화운동, 스포츠, 문화, 경제, 국제 관계	<ul style="list-style-type: none"> • 3F: 제1전시실(대한민국의 태동) • 4F: 제2전시실(대한민국의 기초확립) • 5F: 제3전시실(대한민국의 성장과 발전), 제4전시실(대한민국 선진화)

3.2 기획 전시

기획 전시는 전시기간에 따라 '단기', '중장기', '장기'로 나누며 단기 기획전은 2-3일에서 한두 달 정도, 중장기 기획전은 3개월에서 6개월 정도로 시행된다. 기획 전시에서는 기관의 특성에 맞춰 사회적 이슈나 흐름에 맞춰 구성한 주제전시가 가능하다. 또한 기획 전시의 일환으로 순회 전시가 있다. 순회 전시는 전시 활동을 기관 밖으로 확대하여, 일반인들로 하여금 쉽게 참여할 수 있도록 기획한 전시이다. 이는 접근성이 낮아, 찾아 가기 어려운 지역이나 전시관의 직접 관람이 어려운 사람들을 위해서 개최되는 전시로 지방순회, 해외순회 등이 가능하다(이정수, 2014).

본 연구에서 조사한 기관의 대표적인 기획 전시프로그램의 특징을 정리하면 <표 3>과 같다. 본 연구에서 조사한 10곳 모두 기획 전시프로그램을 운영하고 있다. 기관들의 기획 전시의 전시기간은 '중장기'가 일반적이고, 기획주제는 3.1운동과 같은 특정 시대적 사건이나 특정인물 중심의 스토리를 도출한 다음, 이와 관

련된 오브제를 전시하고 있었다. 조사한 기관들 모두 기획 전시를 위한 별도의 전시실을 마련하고 있으며, 국립고궁박물관, 국립민속박물관, 국립해양문화재연구소는 국내·외 유관기관과의 협력을 기반으로 한 지방 및 해외순회의 교류 전시 방식으로 기획 전시를 운영하고 있다. 본 연구에서 조사한 기관의 대표적인 기획 전시프로그램의 특징을 정리하면 다음의 <표 3>과 같다.

3.3 가상투어 전시

가상투어 전시는 비디오영상과 이미지스틸을 이용하여 이용자가 마치 직접 전시실을 방문해 돌아다니면서 감상하는 느낌을 보여주는 방식으로 관람자 시각에서 전시품을 보여준다.

본 연구의 조사 대상인 문화유산 기관에서 비교적 규모가 큰 국가기록원, 국립해양문화재연구소, 대통령 기록관에서만 가상투어 전시프로그램을 제공하고 있다. 이들 기관에서는 가상투어 전시를 통해 현재 진행 중인 전시관을 관람하며 전시물 정보들을 알아볼 수 있다. 국

<표 3> 국내 문화유산 기관의 기획 전시프로그램

기관	전시 매체	장소	주제	세부 주제	공간구성
국가 기록원	실물 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	기록, 세상을 바꾸는 힘, 3·1운동 역사, 3.1 운동 기록	• 행정기록관
국립 고궁 박물관	실물 모형 기록정보	관내 실내, 관외, 국외	미술/예술 문화/역사 유물	창덕궁 회정당 벽화, 조선 왕실의 어보, 조선 왕실 포장 예술, 대한제국 황궁 경운궁 현관, 견도, 조선비망록, 운현궁구도, 실크로드, 조선 연회와 의례	• 관내 실내: 국립고궁박물관 기획 전시실 • 관외: 국립민속박물관, 청계천박물관, 서울역사박물관 등 • 국외: 싱가포르 아시아문명박물관, 중국 실크박물관, 일본 이시카와 현립역사박물관
국립 무형 유산원	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	전통공예기술, 생활습관, 의식 및 의례, 놀이 및 무예	• 누리마루 기획 전시실

기관	전시 매체	장소	주제	세부 주제	공간구성
국립민속박물관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	소금을 만들고 다루는 지혜로운 인류(소금을 만드는 방식, 용도만이 아니라 사회의 이념이나 사상, 관습), Lighting, 일상을 조명하다(근현대 조명기구의 등장과 일상의 변화)	<ul style="list-style-type: none"> 관내실내: 기획 전시실 관외: 조명박물관 기획 전시장, 강원도산립박물관 기획 전시실 국외: 이탈리아 로마 통일기념관, 2015.4.23.~5.7.) 등
국립중앙박물관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	미술/예술 문화/역사 유물	세종대왕 즉위 600주년 기념 국가지정문화재 특별 공개, 황금인간의 땅, 카자흐스탄, 황금문명 엘도라도 - 신비의 보물을 찾아서	<ul style="list-style-type: none"> 1F: 기획 전시실 1,2, 상설전시관 특별 전시실
국립중앙과학관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	자연사 유물	빙하, 극한의 환경에서 살아가는 극지생물, 지구의 탄생 역사를 알려주는 운석, 기후변화에 민감한 극지 환경, 극지장비	<ul style="list-style-type: none"> 특설전시관
국립한글박물관	실물 기록정보 디지털자료	관내 실내	문화/역사 유물	한글 창제 이후 개화기에 이르기까지 몸을 가리키는 우리말 글의 변화, 세종원 『해부학』의 언어적 특성과 가치	<ul style="list-style-type: none"> 기획 전시실
국립해양문화재연구소	실물	관내 실내, 관내 야외, 관외, 국외	미술/예술 문화/역사 유물	도자기, 배, 장구, 보물, 고려시대 불교 문화유산, 한국 고대의 건축문화	<ul style="list-style-type: none"> 관내 실내: 국립해양문화재연구소 기획 전시실, 해양유물전시관 중앙홀, 사회교육관 관내 야외: 국립해양문화재연구소 야외전시장 관외: 부산 국립해양박물관의 8곳 박물관 등 국외: 일본 오사카시립동양미술관
대통령기록관	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	문화/역사 유물	역대 대통령의 활동 및 업적, 대통령제의 변천, 대통령직 인수과정 및 취임식, 대통령 선거, 공약문, 청와대, 영빈관	<ul style="list-style-type: none"> 1F: 대통령 상징관 2F: 대통령 자료관 3F: 대통령 체험관 4F: 대통령 역사관
대한민국역사박물관	실물 기록정보 디지털자료	관내 실내	자연사 문화/역사 유물	대한민국 근현대 역사, 세계역사, 민주주의, 민주화운동, 외교, 전쟁, 제주도, 관문점, 헌법과 헌법재판소, 한국이동통신과 휴대전화, 안중근	<ul style="list-style-type: none"> 1F: 대한민국역사박물관 1층 기획 전시실 3F: 대한민국역사박물관 3층 기획 전시실

〈표 4〉 국내 문화유산 기관의 가상투어 전시프로그램

기관	전시 매체	장소	주제	세부 주제	특징
국가기록원	실물 모형 기록정보 디지털자료	관내 실내	문화/역사 유물	대한민국의 성장 및 발전, 대한민국의 역사, 대통령기록물, 세계기록문화유산, 민간기록물	국가기록원 본원, 서울기록관, 부산기록관, 대전기록관, 대통령 기록관을 360도 VR과 노라마를 통해 사이버투어 가능하도록 동적인 전시를 구현
국립해양문화재연구소	실물 모형 기록정보	관내 실내	문화/역사	고려선실, 신안선실, 세계의 배 역사실, 한국의 배 역사실, 어린이 해양체험관, 야외전시장	고려선실, 신안선실, 세계의 배 역사실, 한국의 배 역사실, 어린이 해양체험관, 야외전시장 곳곳의 유물전시를 온라인상에서 언제든 관람할 수 있도록 구성
대통령기록관	실물 모형 기록정보	관내 실내	문화/역사 유물	역대 대통령의 활동 및 업적, 대통령제의 변천, 대통령직 인수과정 및 취임식, 대통령 선거, 공약문, 청와대, 영빈관	관내의 상설전시실인 대통령 상징관, 대통령 자료관, 대통령 체험관, 대통령 역사관을 온라인상에서 언제든 관람할 수 있도록 구성하고 있으며, 옆에 현 위치정보와 공간정보를 제공하여 어디로 이동할 수 있는지를 보여줌

가기록원은 360도 VR 파노라마를 통해 전시관의 가상 투어가 가능하도록 동적인 전시를 구현하고 있다. 본 연구에서 조사한 기관의 대표적인 가상투어 전시프로그램의 특징을 정리하면 <표 4>와 같다.

3.4 온라인 전시

온라인 전시는 기관의 전시물을 디지털화하여 웹사이트를 통해 제공하여 이용자가 실제 방문하지 않아도 관람이 가능하다. 본 연구의 조사 기관 중, 온라인 전시는 국가기록원, 국립한글박물관, 대통령 기록관에서만 제공되고 있다. 이들 기관은 웹사이트를 통해 전시품을 이미지로 보여주고 이와 관련된 내용과 해설을 같이 제공하는 방식으로 온라인 전시를 운영하고 있다. 국가기록원은 기록과 관련된 주제로 다양한 전시콘텐츠를 개발, 구성하여 제공

하고 있으며, 국립한글박물관과 대통령 기록관에서는 상설 전시나 기획 전시의 일부 전시품을 선별하여 디지털화하여 웹사이트에서 전시하고 있다.

특히 대통령 기록관은 별도의 온라인 전시를 위한 웹사이트인 기록갤러리를 마련하고 Object VR 기법을 활용한 3D 이미지를 제공하고 있다. 대통령 기록관 기록갤러리의 선물갤러리에서는 3D 이미지와 함께 선물의 이력, 기증국가, 기증자에 대한 정보를 제공하며, 행정박물관 갤러리에서는 대통령 기록관이 소장하고 있는 대통령 행정박물관 중에서 역사성과 희소성을 가지고 있는 기록물들을 선별하여 3D 이미지로 제공하고 있다. 의상갤러리에서는 역대 대통령과 여사의 재임 시 의상들을 이미지로 제공하고 있다. 본 연구에서 조사한 기관의 대표적인 온라인 전시프로그램의 특징을 정리하면 다음의 <표 5>와 같다.

<표 5> 국내 문화유산 기관의 온라인 전시프로그램

기관	전시 매체	전시방식	콘텐츠 성격	콘텐츠 분류	콘텐츠 주제
국가 기록원	- 텍스트자료 - 편지 - 연설물 - 사진 - 그림 - 지도 - 포스터 - 비디오	디스플레이	문화/역사 유물	기록물의 특성, 주제, 시대	건국60년 특별전, 구호로 보는 시대 풍경전, 국가 지정기록물, 국제기록문화 전시회, 기록이 있는 영상카페, 기록, 전통에서 한류까지, 대한민국 희망기록, UN의 눈으로 본 사진전, 민간기증기록물 전시회, 2016 세계기록총회, 여성기록 전시 콘텐츠
국립 한글 박물관	- 사진 - 3D 이미지 - 비디오	디스플레이	문화/역사 유물	기록물의 주제	상설 전시와 기획 전시의 일부 전시물을 선별하여 디지털화한 전시 형태로, 이미지와 전시 해설로 구성
대통령 기록관	- 사진 - 3D 이미지 - 비디오	디스플레이	문화/역사 유물	기록물의 특성, 주제, 지역(선물갤러리), 인물(선물갤러리, 의상갤러리)	선물갤러리(외국정부나 외국인(단체)으로부터 받은 대통령 선물), 행정갤러리(행정박물관), 의상갤러리(역대 대통령과 여사의 재임 시 의상), 대통령 사진, 동영상

3.5 시사점

본 연구에서 조사한 국내 대표 문화유산 기관에서는 다양한 오브제를 각 기관의 목표와 주제에 맞도록 전시하고 있으며 다양한 유형의 전시 즉 상설 전시, 기획 전시, 가상투어 전시, 온라인 전시를 제공하고 있다. 상설 전시와 기획 전시는 조사한 모든 기관에서 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 기관마다 전달하고자 하는 정보전달이나 홍보, 교육의 목적에 따라 상설 전시와 기획 전시가 구성되고, 전시물의 종류와 성격에 적합한 장치 활용과 전달하고자 하는 스토리 기반의 동선 등을 고려하여 공간 배치가 되었음을 확인할 수 있었다.

이에 반해 가상투어 전시는 조사 기관 중, 규모가 큰 기관인 국가기록원, 국립해양문화재연구소, 대통령 기록관에서만 운영되고 있었다. 문화유산 자원을 디지털화하여 홈페이지에서 보여주는 온라인 전시 또한 대통령 기록관을 포함한 일부 기관에서만 운영되고 있었다. 상설 전시, 기획 전시와 비교하여 가상투어 전시와 온라인 전시는 물리적 시간과 공간의 제한 없이 다수 이용자의 동시 관람이 가능하다. 더 나아가 가상현실과 같은 최신 디지털 기술을 활용하여 전시에 접목시켜 다양한 콘텐츠에 활용하면 실제 관람하고 체험한 듯 이용자의 흥미와 몰입을 이끌어냄으로써 전시 효과를 극대화할 수 있다.

그러나 본 연구의 전시프로그램의 현황 분석 결과, 국내 대표 문화유산 기관은 소장 전시품의 일부를 디지털화하여 주로 이미지 형태로 제공하여 온라인으로 전시영역을 확장하고 있을 뿐, 실질적인 디지털 콘텐츠 기반의

아카이브 전시로는 활성화되지 않은 실정이다. 국외 문화유산 기관들은 오프라인의 전시 유형을 벗어나 디지털 환경에서 이용자들의 적극적인 참여와 소통이 가능한 콘텐츠 기반 전시로 빠르게 전환하고 있다. 미국의 국가기록원인 NARA(The National Archives and Records Administration)와 케네디 대통령 기록관(John F. Kennedy Library and Museum)은 소장한 기록정보들을 디지털 필름, 영상, 오디오 등 다양한 형태의 전시콘텐츠로 구성해 제공하고 있다. 또한 이러한 전시콘텐츠를 웹사이트에서 이용자가 적극적으로 체험하고 상호작용할 수 있도록 디지털 기술을 활용한 인터랙티브 전시가 이루어지고 있다(박옥남, 박희진, 2017). 유로피아나나 구글 아트프로젝트 또한 실제 문화유산을 전시하지 않고 디지털로만 관람하고 3D VR 콘텐츠를 활용해 체험까지 할 수 있는 디지털 전시가 활발히 진행되고 있다. 이에 본 연구에서는 이용자가 공간 및 시간 제약 없이 쉽게 접근하고 경험과 즐거움을 같이할 수 있는 기록콘텐츠 기반의 아카이브 전시 방안을 제안하고자 한다.

4. 기록콘텐츠 기반의 아카이브 전시 전략

기록콘텐츠는 “디지털화된 기록 자체는 물론 기록이 포함된 모든 디지털 가공 정보”를 의미한다(설문원, 2012, p. 319). 기록콘텐츠는 일반적으로 목적에 따라 교육용, 전시용, 홍보용, 검색지원용으로 개발되고 있으며 현재 가장 많이 활용되는 영역은 교육 분야이나 최근에는 전시

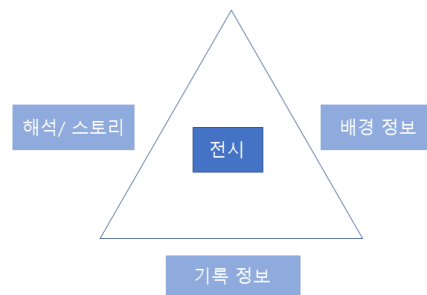
를 위해서도 많이 구축되고 있다. 기록콘텐츠의 아카이브 전시는 문서, 사진, 음성 및 음향, 동영상 등 다양한 기록을 디지털화한 다음, 기록을 재구성하고 해설, 관련 정보 등을 부가하여 기록 안에 담긴 풍부한 정보를 콘텐츠로 가공하여 기록의 가치와 의미를 극대화하고 기록의 역사적 맥락과 해석을 제공하는 것을 말한다. 따라서 본 장에서는 이용자의 아카이브의 이해도와 활용성을 높일 뿐만 아니라 이용자의 다양한 요구에 대응할 수 있는 기록콘텐츠를 활용한 아카이브 전시 전략을 세 가지 측면에서 다루고자 한다.

4.1 3-way 콘텐츠 기반의 아카이브 전시

아카이브 전시는 기관이 가지는 모태적 주제에 따라 전시되는 대상과 주제가 매우 다를 수 있다. 그러나 전시대상이 되는 기록정보는 시대적 그리고 주제적, 유형적으로 그 스펙트럼이 상당히 넓고 그 양 또한 방대하다. 따라서 일반적으로 아카이브 전시에서 모든 소유 기록물을 보여주기 어렵기 때문에 몇 가지 주제를 선택하여 그 주제와 관련된 대표적인 기록정보가 담긴 다양한 기록물을 전시하고 있다. 그러나 전시되어 있는 기록물의 내용과 맥락을 이해시켜 주기 위해서는 기록물 자체이외에 그 주제와 관련된 사회·문화적 해석과 스토리가 제공될 필요가 있고 이와 더불어 기록물 내용의 현실감을 높여줄 수 있는 시대적/공간적 배경정보가 부가될 필요가 있다.

따라서 하나의 주제 이벤트에 대한 아카이브 전시가 이용자에게 흥미와 이해를 높이기 위해서는 그 주제와 관련된 세 가지 유형의 콘

텐츠를 개발하여 동시에 그 정보를 보여주는 3-way 콘텐츠 기반의 전시가 이루어져야 한다. 즉 전시할 주제를 선정한 다음, 먼저 그 주제에 근간이 되는 텍스트나 이미지 형태의 '기록정보'와 전시되는 주제에 대한 심도 있는 이해와 지식을 얻을 수 있도록 '해석 또는 스토리'를 담은 콘텐츠, 그리고 이를 뒷받침하고 생생한 역사적 사실이나 문화적 삶을 전달시켜주는 '배경 정보'를 동시에 전시하는 방식을 말한다. 기록정보를 전달시켜주는 소재로는 행정문서, 회의록, 보고서, 자료, 사진, 도면 등을 들 수 있고, 해석과 스토리를 전달시키는 소재로는 패널보드, 동영상, 애니메이션, VR 등을 들 수 있다. 또한 배경 정보를 전달시키는 소재는 바로 유물/유품과 같은 실물자료, 모형, 홀로그램 등을 들 수 있다. <그림 1>은 3-way 콘텐츠 기반의 전시구조를 보여주고 있다.



<그림 1> 3-way 콘텐츠 기반의 전시구조

아카이브 전시에서 한 주제에 관한 기록정보가 담긴 다양한 기록물을 전시하는 것은 당연한 것이다. 전시되어 있는 기록물의 내용과 맥락을 이해시켜 주기 위한 사회·문화적 해석이란 전시되는 콘텐츠의 시대적 배경 및 생활문화에 대한 입체적인 설명, 현대 사회·문화와

의 대조 등을 알려줌으로서 이용자는 콘텐츠의 중요성, 발생원인, 향후 영향 등을 알 수 있게 해주는 역할을 한다. 이때 일방적이고 획일적인 이야기 전달방식인 내러티브 방식은 탈피되어야 한다. 즉 메시지를 전달할 때 감정적 요소가 부가되어 머리가 아닌 가슴으로 이해할 수 있도록 해야 한다. 이를 위하여 최근에 많이 활용되고 있는 방식이 바로 스토리텔링 기법이다(허위란, 김대웅, 2015). 스토리텔링 기법은 제공하려는 목표 메시지를 보다 효과적으로 그리고 흥미롭게 전달할 수 있으며, 사건과 등장인물, 배경이라는 구성요소를 갖추어 시작과 중간 그리고 끝이라는 시간적 흐름에 따라 내용을 전개하도록 하여 듣는 이가 보다 흥미를 가지면서 친근하게 메시지를 이해할 수 있게 해주는 장점을 가진다(유동환, 2013). 따라서 스토리텔링 기법은 이용자가 전시되는 기록콘텐츠의 사회·문화적 배경을 보다 쉽게 이해하고 인지할 수 있게 해줄 수 있다.

또한 전시되는 기록정보를 보다 흥미롭게 인지하게 해주는 콘텐츠는 배경정보 전시이다. 전시되는 기록콘텐츠에는 관련된 실물매체나 박물관자료가 존재할 것이며 이러한 매체에는 또한 특정 장소나 공간과 같은 역사적 배경이 존재한다. 따라서 기록콘텐츠와 관련된 실물(박물관)을 전시하는 것은 이용자의 흥미를 이끌고 이를 통하여 그 당시의 문화나 사회상을 감성적으로 이해할 수 있게 하며, 이때 실제 재현된 공간이거나 가상공간 안에서 전시될 경우에는 더욱 기록정보 콘텐츠에 대한 이해와 흥미는 더욱 높일 수 있을 것이다.

하나의 예로, '승례문 화재와 복원' 같은 사건을 하나의 주제 테마로 선정하였다면 3-way

콘텐츠 기반의 전시는 다음과 같이 이루어질 수 있다. 기록정보로는 화재 사건에 대한 신문 스크랩, 뉴스 사진이나 뉴스 동영상, 수습과정을 보여주는 사진, 이와 관련된 의사결정을 살펴볼 수 있는 행정문서, 복원과 관련된 연구보고서 등이 제공될 수 있다. 배경 정보로는 불에 탄 현판/기와/축대, 복원 프로세스별 모형, 복원된 실물 모형, 복원된 실물 홀로그래피가 전시될 수 있다. 해석 및 스토리를 위해서는 승례문의 역사를 보여주는 애니메이션, 전통건축문화재 보존에 대한 관심을 고취시키는 동영상 패널, 문화재 화재를 체험할 수 있는 가상현실 체험 전시 등이 제공될 수 있다. 이와 같은 3-way 콘텐츠 기반의 아카이브 전시는 이용자에게 전시되는 주제에 흥미를 느끼게 하고 보다 심도 있는 이해를 얻을 수 있게 해줄 것이다.

4.2 체험기반의 아카이브 전시

우리의 기억과 문화를 서비스하는 아카이브 기관은 이제 단순한 시각적 접근으로 정보를 전달하는 것 이외에 체험적 측면에서의 접근으로 정보를 전달함으로써 능동적이고 활동적인 현대인의 사회적 욕구를 충족시키고 있다. 일반적으로 체험이란 '실지로 몸으로 겪는 것', '대상과의 직접적인 접촉'을 의미한다(백경미, 2011). 따라서 전시에 체험이 더해지면 감상과 경험의 기회를 갖게 되는 것이다. 체험전시는 새로운 전시연출 방법으로 일반적으로 흥미와 지적인 호기심을 자극하며, 적극적인 참여를 유도하는 특징을 가진다. 또한 종래의 시각적인 정보만을 통해 전시 내용이나 메시지를 전달하는 전시가 아닌 만져보거나 이야기 하거나 대화하는

상호작용들을 통해 전시물에 대한 내용을 이해할 수 있도록 하는 방법이라고 할 수 있다(하지영, 이승현, 김덕현, 2014).

체험전시는 일반적으로 다음과 같이 4가지 방식으로 제공되고 있다. 첫째, 전시물의 상호관계를 높이고 실제 다각적인 시각정보를 제공하면서 간접적 체험을 할 수 있는 방식이다. 모형, 디오라마 등의 입체매체를 이용한 전시와 사진, 설명판, 해설패널, 그래픽패널 등의 평면매체를 이용한다. 두 번째 유형은 Visual+Sense로 기본적인 시각에 감각을 더하여 다양한 전시효과를 체험하는 것으로 영상, 음향을 이용한 전시방법이다. 세 번째 유형은 Visual+Sense+Action으로 시각과 감각에 행동으로 체험을 할 수 있는 것을 더한 전시효과이다. 이것은 전시물을 직접 만져보는 행위와 전시내용을 소재로 한 놀이형태가 속해 있다. 마지막으로 네 번째 유형은 Visual+Sense+Action+Think로 전시물을 시각적 뿐만 아니라 보고, 느끼고, 행동하는 것에 능동적인 사고까지 포함한 것으로 현장체험을 통해 전시효과를 극대화 시킨 것이 여기에 속한다(김용승, 고유정, 2009).

이러한 특성을 가지는 체험전시는 아카이브에서는 엔터테인먼트(Entertainment) 체험전시, 심미적(Esthetics) 체험전시, 놀이(Playing) 체험, 디지털(Digital) 체험의 4가지 방식으로 제공될 수 있다. 엔터테인먼트 체험은 단순한 오락적 요소를 의미하는 것이 아니라 감각을 통해 체험을 소극적으로 흡수하는 것을 말한다. 체험을 위한 이벤트는 연극, 영화, 콘서트관람, 독서 등을 들 수 있다. 일반적으로 엔터테인먼트 체험의 참여자는 이벤트 연출의 주체가 될 수도 있지만 대부분 엔터테이너 같은 이벤트

연출자들에 의해 즐거움을 얻는 소극적 참여도에 해당 된다. 또한 감각을 통해 체험을 하는 것으로 전시물 관람을 위해 계획된 동선에 따라 전시실을 이동하면서 보고, 듣고, 만지고, 느낄 수 있는 콘텐츠를 제공해야 한다. 특히 전시물과 교감할 수 있게 하고, 쌍방향적인 관람이 가능하여 서로 상호작용할 수 있게 체험전시가 구성되어야 한다. 따라서 공간연출에 있어서 참여자들이 느끼고 싶어 하는 전시공간으로 구성되어야 할 것이다. 그 예로 문화유산 발굴 작업의 프로세스, 장비, 복원작업 등과 관련된 콘텐츠를 개발, 활용하여 엔터테인먼트 체험 방식으로 전시 할 수 있다.

‘심미적 체험’은 어떤 장소에 존재하고 싶은 욕구로 사람의 감성에 의해 공간을 인지하는 것을 말한다. 한 장소의 내부에 관람자의 감정을 이입하도록 하고 이에 따라 그 장소의 의미를 이해하고 인지하도록 하는 방식이다. 심미적 체험에서 얻어진 의미들은 그 장소를 공유하는 사람들의 경험과 상징에 연결되어 있을 뿐만 아니라 그들 자신의 경험과 연결된다. 따라서 심미적 체험을 하는 이용자는 이벤트나 환경에 강하게 몰입 하지만 소극적인 참여를 한다는 특성을 보인다. 심미적 체험을 원하는 관람객들은 이벤트나 환경에 어떠한 영향을 받지 않으며 공간 역시 그곳이 인공적이든 자연적이든 중요한 것이 아니라 그들이 원하는 공간에 단순히 머물 수 있는 곳을 원한다. 따라서 심미적 체험전시를 제공하기 위해서는 전시공간에서 감각 공간, 몰입 공간, 감성 공간이 서로 유기적으로 연계되어 연출할 필요가 있다. 체험공간이 과거의 행동을 생각나게 하면서 전시물을 직접 작동하고 참여하거나, 신체적인 활

동이 이루어지도록 하여 계속해서 머물 수 있는 전시공간으로 구성해야 할 것이다. 그 예로 근대 대전 도시의 삶과 관련된 콘텐츠를 개발, 활용하여 심미적 체험 방식의 전시를 개발할 수 있다.

놀이는 단순한 육체적 '체험'이 아니라 흥미 유발에 바탕을 두고 있으며 이 흥미의 영역 또한 다양한 요소로서 활동과정, 직업과정, 탐구 과정으로 전 생활을 통해 발행하는 힘이라 할 수 있다(김용승, 고유정, 2009). 특히 어린이에게 놀이는 생활이며, 놀이를 통하여 성장하며, 자발적인 활동을 통하여 성장하며, 자아를 발전시킨다. 놀이를 통한 체험은 어린이 스스로의 탐험과 조사를 통한 자연스러운 과정으로 스스로 결과를 얻어내는 역할을 해 주기 때문에 다양한 문화유산 기관에서 놀이체험을 제공하고 있다. 놀이를 통해 학습하는 체험은 조작식 방식으로 직접 만져 보며 체험하는 것으로 조립, 조작, 해체 등의 행위가 이루어지는 것을 말한다. 전시내용을 바탕으로 퀴즈, 퍼즐놀이 등으로 전시내용을 이해시키는 방식도 놀이를 통한 체험이라 할 수 있다. 그 외, 시연과 같이 직접 하는 행위로, 공예, 공방 등의 체험현장을 놀이의 형태로 변화하여 체험의 흥미와 몰입을 높일 수 있다. 그 예로 하나의 기록콘텐츠 주제를 선정하여 콘텐츠를 개발하고 이를 소재로 한 블록 놀이, 보드 게임, 퍼즐, 레고나 블록 등으로 모형 만들기, 종이 접기, 지도나 그림 그리기, 공방에서 시연 따라 하기 방식 등 다양한 놀이 체험을 활용하여 다각적인 전시를 제공할 수 있다.

최근 콘텐츠의 디지털화, 디지털 미디어 기술, 영상기술, 인터랙티브 기술 등과 같은 IT

기술들이 발전함에 따라 체험의 방식도 달라지고 있다. 특히 체험형 디지털 미디어의 발전은 체험이 수집·전시된 유물 이해를 위한 보조적 역할을 넘어서, 동일한 전시 공간에 있지 않은 대상에 대한 이해, 오감에 의한 인지와 학습 등이 가능해지고 있다(김석영, 김왕직, 2016).

4.3 디지털 환경 기반의 아카이브 전시

4.3.1 디지털 전시

최근의 아카이브 전시는 평면적이고 일방향적인 기존의 전시방식을 벗어나, 전시물을 입체적으로 연출하고 이에 영상, 음향 등을 이용하여 해석된 의미를 효과적으로 설명하여 전시의 메시지를 전달하고자 하였고, 또한 문자매체나 사진매체 위주의 전시에서 벗어나 그래픽, 기록화, 도면, 모형, 밀랍모형, 디오라마조각 등을 포함시켜 전시매체를 다각화하는 노력을 하였다. 특히 기록물 및 문화유산의 디지털화로 인하여 실물 또는 1차원적 시각자료 뿐만 아니라 디지털화된 콘텐츠를 기반으로 멀티미디어 기술과 다차원 영상기술을 이용한 디지털 전시가 활성화되기 시작하였다. 최근의 디지털 전시는 다양한 기술방법을 이용하여 단순히 디지털화된 콘텐츠를 일차원적으로 나열하는 전시를 탈피하여, 콘텐츠와 메시지를 기반으로 한 스토리텔링과 배경공간을 제공하여 전시물을 보여주는 본연의 목적과 함께 흥미와 감동을 주고 전시와 관람객이 직접조작하거나 느낄 수 있게 하는 참여성 전시로 변화하고 있다. 이제 디지털 전시는 전시의 새로운 패러다임이라기 보다는 하나의 전시 유형으로 자리매김을 하고 있다. 따라서 앞으로의 아카이브의 디지털 전

시도 1차원적 디지털 전시를 탈피하여 다양한 디지털 전시방식을 이용한 다양한 방식의 전시를 제공해야 할 것이다.

디지털 전시에 사용되는 콘텐츠 유형은 텍스트, 이미지, 비디오(동영상), 사운드/오디오 등 4가지 형태로 구분된다. 즉 하나의 주제에 대하여 그 주제와 관련된 귀중한 서적의 모든 페이지를 디지털화하여 구축된 DB, 각 원 페이지에 대한 OCR을 이용하여 디지털화하여 구축된 텍스트 DB, 관련 영상자료를 디지털화한 동영상 및 사운드/오디오 등을 제공할 수 있다. 또한 디지털 전시에 콘텐츠 유형으로 관련 연구보고서, 사료, 기록, 사진, 지도 등에 대한 스캐닝을 통한 이미지 자료, 자료의 3D 인쇄 및 건축 모델링(ARC 3D)을 통하여 가상 복원모형, 평면 사진으로 3D 모델을 만드는 이미지기반 모델링 기법을 통하여 3D 입체영상 등이 활용될 수 있다. 이제 이용자들은 같은 공간에서 비디오를 보고, 이미지를 보고, 텍스트를 읽고 사운드를 들을 수 있게 되었다.

한편, 전시관에서 디지털 전시를 위하여 활용될 수 있는 디지털 기술은 터치스크린(Touch Screen), 대형스크린, 대형 프로젝션, 홀로그램, 가상체험, 증강현실, 인터랙티브 가상 극장 등을 들 수 있다(태지호, 권지혁, 2017). 터치스크린은 관람객이 스크린을 터치하여 그 내용을 탐색하고 브라우징 할 수 있도록 하는 방식을 말한다. DB화된 콘텐츠를 작게는 십여 개에서 수백 개의 스크린을 Christie Micro Tiles 방식으로 보여준 다음 관람객이 원하는 스크린을 터치하여 이와 관련된 이미지를 다양하게 보게 하는 방식이다. 터치스크린은 전시된 이미지 스크린에 원하는 부분을 또는 다시 한 번 터치

를 하여 전시콘텐츠에 대한 내용정보를 상세하게 파악할 수 있도록 하거나 이미지를 확대하여 정교하게 관찰할 수 있게 해준다. 아카이브의 인물사진, 다양한 박물관 등과 같은 콘텐츠 전시에 효과적이다.

대형 스크린은 귀중본을 스캐닝을 통해 디지털화 한 다음, 작은 이미지를 고화질 대형 스크린에 보여주는 방식을 말한다. 도서나 지도의 작은 이미지를 고화질로 확대시켜 제공함에 따라 관람객이 전시 라인에서 내용을 용이하게 읽거나 관찰할 수 있도록 하는 방식이다. 또한 인터랙티브 터치 기술을 활용하여 원하는 페이지로 직접적으로 접근하고 대형 스크린을 통하여 원본을 감상할 수 있다. 고지도, 근대소설, 유명작가 자필원고, 일상적 일기와 같은 콘텐츠 전시에 활용될 수 있다.

또한 대형 프로젝션은 원본을 약 30배 이상으로 확대하여 보여주는 방식으로 중요 회화문 화재나 매뉴스크립트 등을 대형으로 프로젝션하여 그 가치와 전시의 효과를 가중시켜 줄 수 있다. 또한 콘텐츠의 내용을 보다 흥미롭게 하기 위하여 디지털화된 원본만을 보여주는 것이 아니라 애니메이션 기법을 삽입하여 원본에서 나타난 인물과 배경, 물체 등이 움직이거나 변화하는 모습을 보여줄 수 있다. 따라서 근대화기의 연속 그림, 삽화가 있는 기록물 등과 같은 콘텐츠에 적합하다.

홀로그램은 3차원 영상으로 된 입체사진으로 입체적으로 실물과 똑같이 보이도록 하여 관람객이 실제 물체(콘텐츠)를 보는 것 같은 체험을 유도하는 방식을 말한다. 주로 역사적 인물이나 건축물을 홀로그래피를 이용하여 실물을 가까이 관찰할 수 있도록 하는 방식에 많

이 활용된다. 홀로그램을 통해 고인이 된 무형 문화재와 같이 공연도 같이 할 수 있고 3D안경이나 VR 기구 없이도 가상현실을 눈앞에 구현해줄 수 있는 기술이다. 홀로그램은 대표적 독립운동가, 역대 대통령 관련 콘텐츠 전시에 효과적이다.

가상체험은 3D 모델데이터를 실시간으로 렌더링하여 보여주는 방식으로 관람객이 실제와 같은 체험을 할 수 있게 하는 방식을 말한다. 가상체험을 느끼기 위해서는 머리에 HMD(Head Mounted display)를 장착해야 하지만, 관람객의 원하는 내용의 입체영상을 컨트롤러로 선택하여 감상할 수 있다. 가상체험을 통하여 실제 가볼 수 없는 공간이나 사라진 오브제를 감상할 수 있다는 장점이 있어서 접근이 어려운 문화재나 기록물에 활용될 수 있다. 증강현실은 현실의 이미지나 배경에 3차원 가상 이미지를 겹쳐서 하나의 영상으로 보여주는 기술을 이용하여 추가되는 정보나 이미지를 제공하는 방식이다. 관람객이 보고 있는 대상에 관련된 가상의 정보를 스마트폰을 이용하여 제공하는 방식으로, 메인스크린 좌우로 보조 스크린을 제공하여 콘텐츠를 이해하는 데 도움을 준다. 증강현실은 전시된 콘텐츠의 3차원적 설명 제공, 관련 정보 탐색에 활용될 수 있다.

인터랙티브 가상극장은 입체영상시스템 프로젝션을 위해 여러 개의 프로젝터를 사용하거나 모델링 애니메이션을 이용하여 가상과 현실 사이에서 실시간 인터랙션이 가능하도록 한 방식이다. 돔형의 극장에서 규모가 큰 건축문화재나 유적, 도시거리를 가상으로 재현하여 보여주는 방식으로, 사라지거나 훼손된 유적, 구한말의 도시거리와 같은 콘텐츠 전시 방식으로

고려할 만하다. 또한 360도 입체 가상현실 기술을 기반으로 한 4D 영상관 역시 관람객들을 콘텐츠의 내용에 몰입할 수 있게 하는 전시방식이라 할 수 있다.

4.3.2 온라인 전시

인터넷의 발전으로 인해 사용자들의 데이터 공유에 대한 요구가 커지게 되었으며 공공데이터와 문화적 정보의 공유와 활용은 공공서비스와 문화적 가치의 보급이란 측면에서의 필요성이 더욱 부각되고 있다. 이에 기록관 및 박물관을 비롯한 아카이브 기관들은 그들이 소장한 콘텐츠에 대한 공유와 활용을 확산시키기 위하여, 기관 전시를 통하여 제공되는 정보가 제한적이라는 한계점을 극복하기 위하여, 또 이용자와의 상호작용성 및 활용성을 높이기 위하여 디지털화된 콘텐츠를 이용한 전시 즉 온라인 전시에 관심을 가지게 되었다.

온라인 전시는 아카이브가 수집한 기록정보를 DB화하여 저장한 다음, 아카이브 웹사이트에서 주제별 또는 시대별, 매체별로 디지털 콘텐츠를 전시하여 이용자가 손쉽게 디지털 콘텐츠를 검색, 브라우징할 수 있도록 한 전시방식을 말한다. 웹사이트에서 디지털 콘텐츠를 제공하는 것은 전통적인 전시가 지닌 시간과 공간의 제약이라는 한계점을 극복할 뿐만 아니라 자원공유, 소통확대, 개인화 서비스 제공이라는 강점을 가진다. 즉 온라인 전시는 전시장의 '벽'을 넘어서고 관람자 개인이 정보를 자유로이 선택하고 브라우징할 수 있으며 전시물을 다차원적으로 또는 쌍방향적으로 관찰할 수 있게 해준다. 관람자는 개인적인 다양한 목적을 가지고 온라인 전시를 관람함으로써 정보의 습

득을 통한 이해라는 목적 외에도 직접 활용 혹은 재가공을 통한 활용이라는 가치를 더할 수 있다.

온라인 전시에 활용되는 방식은 이미지 온라인과 가상 전시투어 방식이 있다. 이미지 온라인 전시(Online Exhibits)는 아카이브가 소장한 오브제를 이미지로 디지털화하여 데이터베이스 형태로 저장한 다음, 이에 관련한 설명과 관련 자료를 연계시켜주어 디지털 콘텐츠를 보여주는 방식을 말한다. 온라인 전시의 효율성을 높이기 위해서는 이용자가 키워드를 이용하여 관련 콘텐츠를 검색할 수 있도록 하여야 한다. 그러나 한편으로는 이용자에게 검색할 필요없이 브라우저를 유도하는 전시를 제공해야 한다. 이를 위해서는 콘텐츠를 여러 패킷(주제, 인물/저자/생산자, 지역, 시기, 이벤트 등)을 이용하여 내비게이션 할 수 있는 기능이 제공되어야 한다. 한편, 이미지 온라인 전시에도 기획 전시가 가능하다. 기획 전시인 경우에는 아카이브 큐레이션을 통하여 특정 테마를 선정할 후 관련된 이미지를 연속적으로 보여줘 이용자의 흥미와 온라인 전시의 홍보를 이끌어줄 수 있다.

한편, 가상투어 전시는 일반적으로 전시되는 오브제를 동영상이나 스틸 이미지 시퀀스로 구성한 후, 마치 관람자가 그 곳에 방문한 것 같은 느낌을 주도록 하는 시뮬레이션 방식을 말한다. 따라서 관람자는 전시 장소에 위치한 곳에서 바라볼 수 있는 오브제를 관람할 수 있고 관람 순서 역시 전시장의 오브제 배열을 따른다. 이때 사운드 효과, 음악, 나레이션 및 텍스트와 같은 다른 멀티미디어 요소를 사용할 수도 있다. 즉 가상투어 전시에 투어가이드 형식으로 전시

관의 전시물을 설명하고 이와 관련된 역사적/사회적/문화적 사실을 알려주어 전시물의 이해를 높이는 방법을 활용하기도 한다.

4.3.3 이용자요구 기반의 전시 서비스

소셜 네트워크 미디어를 비롯한 다양한 정보통신 서비스의 발달은 아카이브 기관의 서비스에 대한 이용자의 요구와 활용 행태를 크게 바꾸어 놓고 있다. 이제 웹사이트는 기관 안내나 마케팅의 도구 또는 단순히 인터넷 기반 자료에 대한 게이트웨이로서의 기능만 하는 곳이 아니라, 이용자에게 서비스에 대한 안내 및 지식을 제공할 뿐만 아니라 기관에서 제공할 수 있는 모든 서비스의 가상공간이라 할 수 있다. 이에 따라 아카이브 기관은 웹사이트를 통하여 콘텐츠를 검색과 브라우징, 다운로드 등을 할 수 있는 기능을 제공하고 있다. 그러나 최근에는 다양한 전시콘텐츠의 제공뿐만 아니라 이용자들이 제공되는 콘텐츠를 재활용하고 궁극적으로는 이용자가 새로운 가치를 창출할 수 있도록 도와주는 서비스로의 변환으로 모색하고 있다.

이를 위해서는 첫째 아카이브 기관은 기관의 의도와 계획에 따른 아카이브 전시이외에 이용자 맞춤 가이드 서비스를 제공해야 한다. 즉 기록콘텐츠의 활용도를 높이기 위해서는 콘텐츠에 대한 이해와 관련된 지식이 제공되어야 한다. 물론 아키비스트가 이러한 도움을 줄 수 있지만, 실제 모든 이용자에게 이러한 서비스를 제공할 수 없다. 따라서 모든 전시기관에서는 도슨트 서비스를 제공하고 있다. 도슨트(docent)는 라틴어 'docere'에서 유래한 단어로 '가르치다'라는 뜻을 지니고 있으며, 전통적으로 관람객을

인도하며 안내할 수 있는 지식을 갖고 있는 사람을 일컫는다. 따라서 도슨트 서비스는 관람객에게 전시에 대한 안내·설명을 제공하는 것을 말하며, 영국의 박물관에서 처음 시작된 뒤, 후에 미국 등 다른 나라들의 박물관으로도 확산되어 제공되고 있다. 최근 기술의 발전에 따라 도슨트 서비스는 사람이 직접 그 역할을 수행하는 방식에서 기계를 사용하는 도슨트(MP3, PDA, 스마트폰 유형의 모바일가이드) 서비스가 등장하게 되었다. 특히 도슨트 모바일앱은 오디오 도슨트와는 다르게 언제 어디서나 원하는 작품의 설명이나 사진, 동영상을 보거나 주변 사람들과 공유할 수 있게 해주며, 전시관을 방문할 때는 전시관의 전시 지도, 구체적 전시물 위치 등에 대한 설명도 제공해준다(정다운, 안형준, 2015). 그러나 도슨트 서비스는 단방향 서비스로 이용자에게 일방적으로 정보를 제공하여 이용자의 이해와는 상관없이 정보가 제공되는 한계점을 가지고 있다.

이제 쌍방향 도슨트 서비스가 이루어지는 도슨트 챗봇 서비스가 제공되어야 한다. 즉 설명과 가이드를 해주는 도슨트 개념과 질문에 대하여 이용자와의 대화가 가능하게 하는 최근 기술인 챗봇 기능을 융합한 것이 도슨트 챗봇 서비스이다. 챗봇(Chatbot)은 '채팅 로봇'의 줄임말로, 메신저 플랫폼을 통해 이용자의 요구 데이터를 활용하여 주어진 질문에 가장 적합한 답변을 찾아내는 방식으로 이용자와 대화를 이어나가는 기술이다(이창희, 이해영, 김인택, 2018). 챗봇은 페이스북(Facebook), 카카오톡(Kakaotalk), 텔레그램(Telegram) 등의 메신저플랫폼을 기반으로 서비스 될 수 있으며, 이용자는 소셜 네트워크 서비스를 통해 시간의 제약 없이 즉각

적인 상호작용을 할 수 있다. 따라서 챗봇 기술을 메신저 플랫폼에 도입하면, 아카이브 기관들에 대한 잠재적 이용자의 인지가능성을 높이며, 대다수의 이용자들은 사전적 지식이 없어도 기관이 소장하고 있는 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있다. 도슨트 챗봇 프로그램은 차세대 기술을 적용한 첨단 정보서비스이며, 인공지능을 바탕으로 전시콘텐츠에 대한 고차원화적이며 이용자 맞춤형 서비스이다. 특히 챗봇을 통하여 이용자의 관심도, 선호도, 행동을 파악하여 이용자 맞춤형 전시정보 및 콘텐츠를 전달하기 위해서는 토픽분석을 위한 텍스트 마이닝 기술과 'AI 딥러닝 추천엔진'을 활용해야 할 것이다. 이로서 도슨트 챗봇 서비스는 아카이브의 일방향 서비스 제공에서 벗어나 전시콘텐츠와 이용자 요구의 다각적인 분석을 통한 맞춤형 서비스 효과를 기대할 수 있다.

둘째, 아카이브 기관은 아카이브 전시를 활성화하기 위해서 이용자 간의 의사소통을 통하여 정보요구를 해결하도록 실시간 소통 서비스를 제공해야 한다. SNS를 많이 활용하는 현 세대에 친근하고 익숙한 콘텐츠로 다가가기 위하여 기록콘텐츠에 대한 의견을 자유롭게 표출하고 소통할 수 있는 장이 필요하다. 유로피어나 블로그의 사례처럼 이용자들이 SNS를 활용하여 아카이브에 태깅하면 실시간 자동으로 아카이브에서 업로드가 되어 이용자들의 의견과 대화를 파악할 수 있다. 즉 SNS 사이트를 아카이브 소통의 공간으로 구성하여 SNS 활동을 하는 이용자의 기관방문을 활성화 시키고 SNS 비활동자에게는 실시간으로 다른 이용자의 생각이나 정보를 살펴보면서 공감을 형성하는 즐거움을 제공할 수 있도록 하는 서비스인 것이다.

아카이브 메인 화면의 한 부분을 이용자 실시간 소통의 장으로 형성하여 시민 디지털프로슈머가 문화유산 또는 문화유산기관과 관련된 정보를 아카이브에서 공유하도록 하는 것이다. 이로써 기록콘텐츠에 대한 다양한 생각이 표출되고 이용자들 간의 상호작용을 통해 경험을 확장하여 함께 만들어가는 아카이브가 형성될 것으로 기대한다.

셋째, 다양한 아카이브 기관들이 제공하고 있는 전시콘텐츠에 대한 통합검색 인터페이스를 제공하여 이용자가 원하는 콘텐츠를 보다 용이하게 접근할 수 있도록 해야 한다. 현재 이용자는 원하는 전시콘텐츠를 찾기 위해서는 각 기관마다의 홈페이지를 방문하여야 하는 불편함이 있다. 이러한 번거로움과 불편함을 해결하기 위하여 아카이브 전시콘텐츠에 대한 통합검색 서비스가 개발되어야 할 것이다. 통합검색 서비스는 이용자의 편의를 제공할 뿐만 아니라 다양한 기록콘텐츠의 활용을 높이고 전시콘텐츠의 질적 수준 향상의 효과를 기대할 수 있다.

5. 결론

아카이브 전시는 아카이브의 가치를 높이고 이용자의 관심 및 긍정적인 이미지를 높이는데 기여하는 아카이브의 중요한 업무 중 하나이다. 아카이브는 전시프로그램을 통해서 기관이 보존하고 있는 기록을 통해 이용자에게 정확한 정보를 전달할 뿐 아니라, 기록 안에 담긴 풍부한 정보를 콘텐츠로 가공하여 기록의 가치와 의미를 극대화하고 기록의 역사적 맥락과 해석을 제공할 수 있어야 한다. 본 연구의 목적은 아카이브

기관에서 구축한 기록콘텐츠를 활용하여 효과적인 아카이브 전시 방안을 제안하는 것이다. 이를 위해 본 연구는 다양한 전시프로그램을 제공하고 있는 주요 국립 문화유산 기관의 전시 현황 및 특징을 분석하였다. 분석 결과를 기반으로 하여 기록콘텐츠를 통한 아카이브 전시에 대한 이해와 아카이브 활용을 증진할 수 있는 아카이브 전시 전략으로 3-way 콘텐츠 기반 전시, 체험 기반 전시, 디지털 환경 기반의 아카이브 전시를 제시하였다.

아카이브 전시가 이용자에게 흥미와 이해를 높이기 위해서는 그 주제와 관련된 3가지 유형의 콘텐츠를 다각적인 방법으로 제공하여야 한다. 주제와 관련된 기록정보, 배경정보, 해석 또는 스토리로 구성되는 3-way 콘텐츠 기반 전시는 이용자가 평면적이고 어려운 기록정보를 보다 쉽게 이해하고 해석할 수 있도록 해준다. 또한 아카이브는 기록콘텐츠를 활용하여 이용자에게 흥미와 지적인 호기심을 자극하고 적극적인 참여를 유도할 수 있는 체험 기반의 전시를 제공해야 한다. 엔터테인먼트 체험 전시, 심미적 체험 전시, 놀이 체험, 디지털 체험 전시 등을 통해 이용자가 만져보고 이야기하거나 대화하는 상호작용하면서 전시물에 대한 내용을 이해할 수 있도록 해준다. 마지막으로 아카이브는 전시콘텐츠의 특성에 따라 터치스크린, 대형 스크린, 대형 프로젝션, 홀로그램, 인터랙티브 가상 극장 등의 다양한 기술을 전시에 접목하여 현장감과 이용자의 몰입도를 높일 수 있는 디지털 기반 전시를 제공하여야 한다. 아카이브 전시에 이미지 온라인 전시와 가상투어 전시를 적극 도입함으로써 시·공간의 제약 없이 콘텐츠의 제공 폭을 넓힐 수 있다. 이와 함께, 아카이브

는 도슨트 챗봇 프로그램, 실시간 시민 소통의 장, 통합검색 서비스를 마련하여 이용자가 웹사이트를 통해 아카이브에 대한 요구를 직접적이고 상호적으로 대응할 수 있는 서비스를 제공할 것을 제안하였다.

본 연구는 국내 문화 유산기관의 실제 전시 현황 조사와 비교를 통해 아카이브 전시의 활성화를 위한 방안을 모색하였다는 점에서 의미

를 지니지만 그 효과에 있어서는 검증이 필요한 점에 한계를 지닌다. 그러나 선행연구에서 미흡했던 아카이브 기관에서 구축한 기록콘텐츠를 활용하는 아카이브 전시 방안을 대상으로 한 점에 의의가 있으며 본 연구결과가 이용자의 관심과 이해를 이끌어낼 수 있는 아카이브 전시프로그램 설계의 기초자료로 활용될 수 있을 것이라 기대한다.

참 고 문 헌

- 김기범 (2014). 국립중앙박물관 상설전시의 현황과 과제. 한국과학예술포럼, 18, 81-91.
- 김다운 (2017). 기록 정보서비스와 아키비스트 역할: 아카이브 전시서비스를 중심으로. 석사학위논문. 전남대학교 대학원, 기록관리협동과정.
- 김석영, 김왕직 (2016). 건축문화유산의 야외 증강현실 활용 사례와 관람매체 제안. 2016 한국건축역사학회 학술발표대회논문집, 293-302.
- 김술 (2013). 대통령기록물 온라인 콘텐츠의 초등학교 활용방안. 한국기록관리학회지, 13(1), 59-79. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2013.13.1.059>
- 김연주 (2009). 아카이브와 박물관의 전시 비교와 개선방안. 한국기록관리학회지, 9(2), 103-131.
- 김용승, 고유정 (2009). 어린이박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성. 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 11(2), 49-53.
- 류한조, 김익한 (2009). 기록 콘텐츠 개발 모형에 관한 연구. 한국기록관리학회지, 9(1), 221-248.
- 백경미 (2011). 관광이벤트 체험이 즐거움 및 만족에 미치는 영향. 이벤트 컨벤션 연구, 7(2), 1-18.
- 설문원 (2012). 로컬리티 기록콘텐츠 개발 방향에 관한 연구. 한국도서관·정보학회지, 43(2), 317-342.
- 송나라, 장효정, 최효영, 김종혁, 김용 (2016). 체험경제이론(4Es)을 적용한 대통령기록관 어린이 체험 전시관 프로그램 개발에 관한 연구. 한국기록관리학회지, 16(1), 9-40. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2016.16.1.009>
- 심소연, 문정민 (2014). 어린이체험 전시관의 디지털미디어를 활용한 인터랙션 특성에 관한 연구. 한국디자인문화학회지, 20(1), 371-381.
- 우동희 (2010). 가상박물관과 연계한 박물관 체험학습 활성화 방안 연구: 초등학교 4·5·6학년 체험 학습을 중심으로. 석사학위논문. 한신대학교 교육대학원.
- 우지원, 이용재 (2016). 교육기록물관리기관 기록전시 방안 연구. 한국문헌정보학회지, 50(4), 185-208.

- <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2016.50.4.185>
- 유동환 (2013). 디지털 문화유산 연구의 현황과 전망. *문화콘텐츠연구*, 3, 95-121.
- 유호선, 김은실, 이수진, 김용 (2017). 3D VR 기법을 활용한 온라인 전시 콘텐츠 구현방안. *한국비블리아학회지*, 28(1), 271-292. <https://doi.org/10.14699/kbiblia.2017.28.1.271>
- 이은영 (2011). 교육용 기록정보콘텐츠 개발 절차에 관한 연구. *기록학연구*, 29, 129-173.
- 이재나, 유현경, 김진 (2015). 스토리텔링을 활용한 대통령기록관 전시에 관한 연구. *한국기록관리학회지*, 15(3), 87-114. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2015.15.3.087>
- 이정수 (2014). 아카이브 전시서비스의 실태와 활성화 방향에 관한 연구: 국가기록원을 중심으로. 석사학위논문. 서울대학교 대학원, 협동과정 기록관리학전공.
- 이창희, 이해영, 김인택 (2018). 기록정보서비스를 위한 메신저 기반의 챗봇 프로토타입 개발 연구. *한국정보관리학회지*, 35(3), 215-244. <https://doi.org/10.3743/KOSIM.2018.35.3.215>
- 정다운, 안형준 (2016). 박물관 도슨트 모바일앱의 특성이 사용자의 만족도와 재사용 의도에 미치는 영향. *한국콘텐츠학회논문지*, 16(1), 329-341.
<http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2016.16.01.329>
- 정창호, 박치성, 한승준 (2014). 문화재 특수성 측면에서 바라본 문화재보수정비 국고보조사업 실태와 개선방안. *현대사회와 행정*, 24(2), 223-253.
- 조민지 (2014). 이미지의 시대 기록전시와 사진기록. *기록학연구*, 39, 73-100.
- 최민희, 최정원, 한혜원, 김용 (2016). 디지털 스토리텔링 기반 대통령기록물을 활용한 G-learning 모바일 콘텐츠 개발방법론에 관한 연구. *한국문헌정보학회지*, 50(1), 261-284.
<https://doi.org/10.4275/KSLIS.2016.50.1.261>
- 최석현 (2013). 온라인 환경을 기반으로 하는 디지털 전시의 필요성 고찰. 석사학위논문. 명지대학교 문화예술대학원, 박물관학전공.
- 최석현, 박현숙, 김명훈, 전태일 (2013). 아카이브의 디지털 전시 활용효과 분석. *한국기록관리학회지*, 13(1), 7-33. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2013.13.1.007>
- 하지영, 이승현, 김덕현 (2014). 체험경제이론(4Es)에 따른 지역 체험전시관의 경쟁력 강화방안: 전북 삼례문화예술촌 체험전시관을 중심으로. *문화경제연구*, 17(2), 161-184.
- 허위린, 김대웅 (2015). 문화유산 전시 콘텐츠 개발을 위한 디지털 스토리텔링의 방법 연구. *한국디자인학회 학술발표대회 논문집*, 408-409.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

Baek, Kyung-Mi (2011). The Effects of Experiences on the Visitors' Pleasure and satisfaction

- in Tourism Events. *Event & Convention Research*, 7(2), 1-18.
- Cho, Min Hui, Cho, Jung Won, Han, Hye Won, & Kim, Yong (2016). A Study on Method to Develop Mobile Contents for G-learning Using the Presidential Archives Based on Digital Storytelling Method. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 50(1), 261-284. <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2016.50.1.261>
- Choi, Seok-Hyun (2013). Contemplation on necessity of digital exhibition based on online environment: Mainly on Archives exhibition. Master's thesis, Graduate School of Culture and Arts, MyungJi University.
- Choi, Seok-Hyun, Park, Hyun-Suk, Kim, Myoung-Hun, & Jeon, Tae-Il (2013). An Analysis of the Effect on Using Digital Exhibition of Archives. *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 13(1), 7-33. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2013.13.1.007>
- Chung, changho, Park, Chi-Sung, & Han, Seung-Jun (2014). Restoring Traditional Cultural Assets from Peculiar Characteristics of Cultural Assets: Will It Bring More Effectiveness? *Modern Society and Public Administration*, 24(2), 223-253.
- Ha, Ji Young, Lee, Seung Hyun, & Kim, Deok Hyeon (2014). Strategies to Increase Competitiveness of Local Experience Space: A Study of the 4Es in the Experience Space of Sam-Rae Arts Village in Wanju-gun, Jeollabukdo. *Review of Cultural Economics*, 17(2), 161-184.
- Hur, Wi-Rin & Kim, Dae-Woong (2015). A study on the Digital Storytelling Methodology for Culture Heritage Exhibition. *KSDS Conference Proceeding*, 408-409.
- Jo, Min-ji (2014). Archival Exhibitions and Photographs in the Age of the Image. *The Korean Journal of Archival Studies*, 39, 73-100.
- Jung, Da-Wn & Ahn, Hyung Jun (2016). Impact of the Characteristics of Docent Mobile Apps on User Satisfaction and Intention to Re-use. *Journal of the Korea Contents Association*, 16(1), 329-341. <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2016.16.01.329>
- Kim, Da Woon (2017). The role of archivists and Archival information service -focusing on archives exhibition service. Master's thesis. Interdisciplinary Program of Archival Studies, Graduate School Chonnam University.
- Kim, Ki Bum (2014). Study on the Permanent Exhibition by the National Museum of Korea. *KOREA SCIENCE & ART FORM*, 18, 81-91.
- Kim, Sol (2013). Application of Online Contents of Presidential Archives in Elementary Education. *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 13(1), 59-79. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2013.13.1.059>
- Kim, Suk Young & Kim, Wang Jik (2016). The Usage of Outdoor AR in Architectural Heritage

- and a Proposal about Display Devices, 2016 KAAH Conference Proceedings, 293-302.
- Kim, Yeon-Joo (2009). Archives and Museum Exhibitions Compared: with the Emphasis on the Exhibitions Held in Memory of the 60th Anniversary of National Foundation. *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 9(2), 103-131.
- Kim, Yong Seung & Ko, Yu-Jung (2009). A Study on the Behavioral Characteristic of Visitors at a Exhibition Method Types in Children's museum. *KIID Conference Proceedings*, 11(2), 49-53.
- Lee, Chang Hee, Rieh, Hae-young, & Kim, Intaek (2018). Development of Prototype Chatbot Based on Messenger App for Archival Reference Services: With Focus on the Archives & Records Center of Myongji University. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 35(3), 215-244. <https://doi.org/10.3743/KOSIM.2018.35.3.215>
- Lee, Eun-Yeong (2011). A Study on developing procedures of an archival contents for education. *The Korean Journal of Archival Studies*, 29, 129-173.
- Lee, Jae-Na, Yoo, Hyeon-Gyeong, & Kim, Geon (2015). A Study on Exhibition of Presidential Archives Using Storytelling. *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 15(3), 87-114. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2015.15.3.087>
- Lee, Jeong Soo (2014). A Study on the Reality and the Activation ways of Archive Exhibition Service: Focusing on the National Archives of Korea. M.A. thesis, Program in Archival Science, The Graduate School, Seoul National University, Korea.
- Ryu, Han-Jo & Kim, Ik-Han (2009). A Study of the Developing Model of Record Contents: Focused on the Architecture Cultural Property Record. *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 9(1), 221-248.
- Seol, Moon-Won (2012). Directions of Archival Contents Development for Documenting Localities. *Journal of Korean Library Information Science Society*, 43(2), 317-342.
- Sim, So Yeon & Moon, Jeong Min (2014). A Study on the Characteristics of Interaction Using Digital Media in a Children's Hands-on Program Center. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 20(1), 371-381.
- Song, Na-ra, Jang, Hyo-Jeong, Choi, Hyo-Young, Kim, Chong-Hyuck, & Kim, Young (2016). A Study on the Development of an Experiential Exhibition Program for Children about Presidential Archives Based on the Experience Economy (4Es). *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 16(1), 9-40. <https://doi.org/10.14404/JKSARM.2016.16.1.009>
- Woo, Dong Hee (2010). The invigoration ways of researching the experience of studying associated

with the virtual museum: Centered learning experience for elementary grades 4.5.6. Master's thesis, Major in History Education, The Graduate School of Education, Han Sin University.

- Woo, Jee-Won & Lee, Young-Jae (2016). A Study on the Records Exhibition Ways of Educational Archives: Focused on Gyeongsangnam-do. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 50(4), 185-208. <https://doi.org/10.4275/KSLIS.2016.50.4.185>
- Yoo, Dong Hwan (2013). Current Situation and Prospect of Digital Heritage Study. *The Journal of Culture Contents*, 3, 95-121.
- Yoo, Ho-Suon, Kim, Eun-Sil, Lee, Su-Jin, & Kim, Yong (2017). A Study on a Method to Implement Exhibition Contents Using 3D VR in Online Environment: Focused on the Presidential Archives in Korea. *Journal of Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 28(1), 271-292. <https://doi.org/10.14699/kbiblia.2017.28.1.271>

