

박물관 전시요소 관점에서 본 서울지역 국공립 박물관 사례 연구

Analysis of Museum Exhibition Elements in Seoul-Based National and Public Museums

Author 유 정 Liu, Ting / 정회원, 한양대학교 실내건축디자인학과 박사
김유진 Kim, Yu-Jin / 정회원, 한양대학교 실내건축디자인학과 박사과정
황연숙 Hwang, Yeon-Sook / 정회원, 한양대학교 실내건축디자인학과 정교수, 이학박사*

Abstract Recently, museums have evolved beyond mere exhibition spaces into comprehensive cultural service platforms that integrate education, leisure, and entertainment. As a result, the concept of "visitor-centered" exhibitions has become a crucial goal, with enhancing visitor satisfaction as a top priority. Therefore, this study examines six national and public museums in Seoul, focusing on culture and history, to analyze museum exhibition elements. The results of this study are as follows: First, museum exhibition elements were categorized into three key components: exhibition space, exhibition media, and visitor-related factors. Second, in terms of exhibition space, a structured spatial layout and clear guidance systems were implemented to optimize visitor movement, yet further enhancements such as color-coded signage and digital wayfinding tools were needed. Third, exhibition media in national and public museums primarily focus on displaying actual artifacts, supplemented by digital and interactive technologies such as VR, AR, and holograms. However, issues such as delayed system responses and technical malfunctions highlighted the need for regular maintenance. Fourth, from the visitor perspective, national and public museums serve as inclusive public spaces, making physical considerations crucial. It is necessary to design exhibition layouts that accommodate diverse age groups, implement reservation systems to manage crowd density, and establish regular feedback mechanisms to improve visitor experiences.

Keywords 박물관 전시요소, 전시공간, 전시매체, 관람객, 국립 박물관, 공립박물관
Museum Exhibition Element, Exhibition Space, Exhibition Media, Visitor, National Museum, Public Museum

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

최근 과학기술의 발전과 함께 박물관은 전통문화와 현대기술이 융합된 공간으로 변화하고 있다. 과거에는 자료 수집과 연구를 중심으로 운영되었으나, 오늘날에는 교육, 여가 및 오락 등의 기능을 포함하는 종합적인 서비스 공간으로 발전하였다(Zhao, 2022).¹⁾ 이를 통해 현대의 박물관은 단순히 전시물을 통한 정보전달 역할을 넘어 관람객과 상호작용을 중요시하는 환경을 조성하고 있다(Park, 2025).²⁾ 이러한 변화는 박물관 전시의 초점이 점차 ‘전시물’에서 ‘사람’으로 이동하고 있으며, 박물관 전시를 구성하는 데 있어 관람객과의 상호작용을 고려한 공간 배치 및 전시 방식에 따라 다양한 전시매체와 기술을 적극적으로 활용하고 있다.

기존 선행연구를 분석하면 ‘전시공간 구성’, ‘전시매체 활용’, ‘관람객 중심’ 등과 같이 하나의 측면에 국한된 분석이 주를 이루고 있었다. 그러나 현대의 박물관 전시는 효과적인 관람 환경을 제공하기 위해 이러한 요소들이 유기적으로 작용할 필요가 있다(Han, Kim, & Lee, 2023).³⁾ 이에 본 연구는 박물관 전시요소를 체계적으로 분류하고 공공을 목적으로 누구나 방문 및 이용이 가능한 국공립 박물관을 중심으로 분석하고자 한다. 이를 통해 박물관 전시요소 간의 상호작용이 효과적으로 나타날 수 있는 박물관 전시의 개선 및 발전 방향성을 제안하고자 한다.

* 교신저자(Corresponding Author); ysh@hanyang.ac.kr

1) Zhao, X. Y., Exploration on the Museum Visitors Research and Evaluation System, 산동대학교 박사학위논문, 2022, 5.
2) 박지영, 국립중앙박물관의 디지털 전시에 관한 고찰, 중원대학교 사회문화대학원 석사학위논문, 2025, 1-2.
3) 한태은, 김용성, 이남규, 국립 박물관에 대한 전시 공간의 체형 특성에 관한 연구, 한국공간디자인학회 논문집, 18(8), 2023, 449.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구의 구체적인 연구 방법 및 범위는 다음과 같다.

첫째, 이론적 고찰을 통해 박물관 전시와 박물관 전시요소에 관한 개념을 정리하였다. 둘째, 선행연구 분석 과정을 통해 박물관 전시요소 평가항목을 추출하였고 이를 바탕으로 체크리스트를 도출하였다. 셋째, ‘박물관’을 키워드로 하는 선행연구에서 논의 빈도가 높은 서울지역 국공립 박물관 중 박물관 전시요소에 기초한 분석을 실시하기 위해 전시매체의 활용이 모두 나타나고 있는 사례 6곳을 선정하였다. 연구자가 직접 사례 대상지를 방문하여 현장조사 및 관찰, 사진촬영을 진행하였다. 넷째, 도출된 체크리스트에 기초하여 사례를 분석하고 결론을 도출하였다.

2. 이론적 고찰

2.1. 박물관 전시

박물관 전시는 특정 주제와 다양한 매체를 통해 관람객에게 의미 있는 경험을 제공함에 있어 학술적, 교육적 가치를 주목적으로 하고 있다(Lee, 2004).⁴⁾ 이를 바탕으로 과거의 박물관 전시는 문화적, 역사적 가치를 갖는 유물 전시 등을 통한 일방적인 정보 전달에 중점을 두었으나, 현대의 박물관 전시는 양방향의 커뮤니케이션이 가능한 환경을 조성하고 있다(Liu, 2025). 또한 디지털 기술의 발전 및 도입에 따라 전시 주제와 관련된 체험의 기회를 제공함으로써 대중 참여가 가능한 환경으로 변화하고 있다(Park, 2012).⁵⁾ 이처럼 박물관의 역할 및 기능이 변화함에 따라 박물관 전시 또한 시대적 흐름을 반영한 개념을 도입할 필요가 있다.

2.2. 박물관 전시요소

박물관 전시는 전시 주제를 바탕으로 학술과 교육 등의 활동을 함께 제공한다⁶⁾는 점에서 박물관 전시요소는 박물관 전시를 보다 효과적으로 구성하기 위해 물리적 환경, 전시매체와 같은 정보 전달 방식, 관람객의 측면을 고려하는 것이다. 박물관 전시요소를 분류하기 위해 박물관 전시의 내용을 다루고 있는 선행연구인 Jeong(2022), Lee(2018), Jeong & Yoon(2017), Park(2016), Song(2016), Kim(2015)을 분석하였다. 이에 본 연구는 박물관 전시요소를 ‘전시공간’, ‘전시매체’, ‘관람객’으로 재정리하였다. 그 내용은 다음과 같다.

(1) 전시공간

박물관 전시를 통해 관람객의 만족도를 높이기 위해서는 박물관 특성에 맞는 적절한 관람 환경이 조성되어야 한다. 전시공간

요소에 관한 선행연구인 Cho(2015), Luong(2015), Kim(2015), Choi(2013), Kim(2012), Kim & Han(2011), Lee(2009), Lee & Sohn(2009), Jeong(2005)을 분석한 결과, Cho(2015)는 전시공간 요소로 ‘접근성, 쾌적성, 편의성, 기능성, 매력성’을 언급하였다. Luong(2015)은 박물관 서비스스케이프 측면에서 ‘접근성, 청결성, 편리성, 기능성, 매력성’을 도출하였다. 또한 Choi(2013)와 Lee & Sohn(2009)은 ‘접근성, 쾌적성, 편리성, 기능성, 매력성’을 언급하였다. 이에 본 연구는 선행연구에서 과반수 이상으로 언급한 ‘접근성’, ‘쾌적성’, ‘편리성’, ‘기능성’, ‘심미성’을 전시공간 요소로 도출하였다.

선행연구를 바탕으로 전시공간 요소를 다음과 같이 재정의하였다. ‘접근성’은 물리적 측면에서 관람객의 원활한 접근과 이동을 고려하고 전시에 관한 정보 획득이 용이한 공간 구성을 의미한다. ‘쾌적성’은 쾌적한 관람 환경을 조성하기 위해 전시공간의 환경적 질을 고려하는 요소이다. 쾌적한 관람 환경 조성에 있어 시각, 청각, 후각 등의 감각적 측면에서 세부요소를 고려할 필요가 있다.⁷⁾ ‘편리성’은 전시의 이해도를 높이는 정보 전달 방식에 있어 다양한 관람객을 고려하는 요소이다. ‘기능성’은 전시 관람을 위해 공간 내에 요구되는 인프라를 반영하는 요소로 관람을 지원하는 시설 또는 가구 배치 등을 포함한다.⁸⁾ ‘심미성’은 관람객의 관심과 흥미를 유발하는 디자인을 반영하는 요소이다. 각 요소의 세부내용은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 전시공간 요소

구분	세부내용
접근성	전시공간의 위치 및 구조, 출입구 배치 및 안내, 관람 동선
쾌적성	온·습도 및 공기질 관리, 조명 및 채광, 소음 및 청결 관리
편리성	장애인을 고려한 관람 지원, 외국인을 고려한 다국어 설명 지원, 전시 안내 책자 및 스마트 기기 등의 배치
기능성	전시매체 및 가구배치, 안내 표지판 및 사인물, 안전을 고려한 설비 배치 및 안내
심미성	전시공간의 크기 및 형태, 장식 또는 디자인, 색채 및 마감재

(2) 전시매체

관람객에게 전시물에 관한 내용 및 정보를 보다 효과적으로 전달하기 위해서는 다양한 전시매체의 활용이 매우 중요하다. Oh(2022), Chang(2009), Kim(2002)은 전시매체 유형으로 설명과 그림 등을 포함하는 ‘평면매체’, 실제 유물 및 모형 등을 포함하는 ‘입체매체’, 다양한 영상기술을 활용하는 ‘영상매체’, 전시해설 및 효과음을 포함하는 ‘음향매체’, 첨단기술을 접목한 전시를 구성하는 ‘복합매체’로 구분하였다. 또한 Choo(2012), Hong(2007)과 Lee, Kim, & Yoo(2006)는 디지털 및 인터랙티브 기술의 적용 또는 다양한 감각 자극을 고려하는 ‘체험매체’를 통해

4) 이정호, 박물관전시의 서사 구조고찰, 대한전시학회 논문집, 2004, 43.

5) 박지혜, 박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이에 관한 연구: 안동지역 박물관의 비교 분석을 중심으로, 계명대학교 석사학위논문, 2012, 9.

6) 박진호, 현대박물관의 전시내러티브 구조에 따른 의미전달 특성에 관한 연구: 국내 역사계박물관의 유형화를 중심으로, 홍익대학교 박사학위논문, 2016, 16.

7) 김홍희, 서비스스케이프를 통해 본 박물관 관람환경이 방문객 만족에 미치는 영향: 전쟁기념관 방문객을 대상으로, 한양대학교 석사학위논문, 2012, 21.

8) 김도연, 지역 미술관 서비스스케이프가 방문 만족도에 미치는 영향 연구: 강원 지역 미술관을 중심으로, 중앙대학교 석사학위논문, 2015, 30.

관람객의 직접적인 참여가 가능하다고 하였다. 이에 본 연구는 전시매체 요소를 전시 콘텐츠 구성 방식을 기준으로 ‘평면매체’, ‘입체매체’, ‘영상매체’, ‘음향매체’, ‘체험매체’로 도출하였다.

‘평면매체’는 전시 주제와 내용을 효과적으로 전달하기 위해 설명과 그림 등의 시각적 요소를 활용하는 매체이다. ‘입체매체’는 실제 유물이나 모형을 통해 평면 형태보다 특징적인 부분을 구체적으로 보여주는 매체이다. 관람객에게 몰입감 있는 관람 환경을 조성하기 위한 매체로 동적 영상을 활용하는 ‘영상매체’, 배경음악과 전시해설 내레이션을 반영하는 ‘음향매체’가 있다. 또한 관람객과의 상호작용 및 교육적 가치를 증진시키기 위한 ‘체험매체’가 있다.⁹⁾ 세부내용은 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 전시매체 요소

구분	세부내용
평면매체	설명패널, 그림 및 사진패널, 안내패널
입체매체	모형(일반모형, 디오라마), 유물
영상매체	정지영상(슬라이드), 동작영상(PDP, LCD/LED, 프로젝터), 특수영상(가상물입형, 홀로그래피, 대형영상)
음향매체	음향효과, 내레이션
체험매체	터치스크린, 조작형 전시, 신체인식 시스템, 인터랙티브 미디어

(3) 관람객

현대의 박물관 전시에서 관람객을 단순히 사용자로 인식하지 않고 박물관 공간을 채우고 움직일 때 의미 있는 커뮤니케이션이 가능하도록 하는 존재로 인식되고 있다(Michael, 2006).¹⁰⁾ 이에 따라 박물관 전시 구성에 있어서 관람객 또한 중요한 요소로 작용하고 있다. 본 연구는 박물관 전시와 관련된 요소와 관람객 행위에 중점을 두기 위해 Jeong(2022)과 Choo(2012)이 제시한 ‘관람객 특성 및 밀도, 관람시간, 체험전시 소요시간’ 등에 기초하여 물리적 측면에서 ‘관람객 특성’, ‘관람객 밀도’를 도출하였다.

‘관람객 특성’은 박물관이 모든 연령층의 관람객을 고려해야 한다(Ji, 2009).¹¹⁾는 점에서 다양한 연령대를 위한 전시 콘텐츠 구성 뿐만 아니라 관람 환경 구성에 있어 ‘높이 차이가 있는 전시대 배치, 큰 글씨 사용’ 등을 고려하는 것이다. 또한 관람 형태 또는 행동 패턴의 고려는 관람 경험 및 만족도에 영향을 미친다(Yu, 2021).¹²⁾ 이에 ‘관람객 밀도’는 박물관 전시 이용 측면에서 ‘체류시간, 혼잡도 관리’ 등을 고려하는 것이다. 세부내용은 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 관람객 요소

구분	세부내용
관람객 특성	다양한 연령대를 고려한 전시매체 및 가구 배치, 관람객 맞춤형 전시 콘텐츠 구성
관람객 밀도	체류시간을 고려한 공간 구성, 공간별 관람 혼잡도 관리(예약시스템 도입)

9) 유정, 박물관 전시요소와 관람만족도의 상관성 연구, 한양대학교 박사학위논문, 2025, 28.

10) Michael Becher, 박물관 전시의 기획과 디자인, 2006, 261-296.

11) 지희승, 디지털 미디어를 활용한 박물관 전시방법 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2009, 23.

12) 유정은, 관람객 이용 후기 빅데이터를 활용한 전시 관람 경험요인에 대한 탐색적 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2021, 153.

3. 박물관 전시요소 관점에서의 국공립 박물관 분석 체크리스트

본 연구는 앞선 이론적 고찰을 통해 도출된 박물관 전시요소에 기초하여 분석 항목을 추출하였다. 박물관 전시요소 관점에서의 국공립 박물관 분석 체크리스트는 다음 <표 4>와 같다.

<표 4> 박물관 전시요소 관점에서의 국공립 박물관 분석 체크리스트

구분	분석 항목		
전시 공간	접근성	A1	전시실 위치나 구조, 출입구 배치 등을 통해 효율적인 관람 동선을 제공하고 있는가
	쾌적성	A2	공기질 관리 및 온·습도 시스템의 적용, 조명 밝기 및 온도 조절, 적절한 채광 제공 등을 통해 쾌적한 관람 환경을 제공하고 있는가
	편리성	A3	다양한 관람객(장애인, 외국인)의 이용을 고려하여 전시 관람 지원 및 서비스를 제공하고 있는가
	기능성	A4	전시매체나 가구를 관람에 방해되지 않도록 배치하고 관람 동선 안내와 함께 안전을 고려한 설비 및 안내체계가 이루어지는가
	심미성	A5	전시 주제와 전시물을 강조하고 관람객의 관심과 흥미를 자극하기 위한 공간 디자인, 색채 및 마감 계획이 적용되어 있는가
전시 매체	평면 매체	B1	설명문과 그림 등의 시각적 요소를 ‘설명패널, 그림 및 사진패널, 안내패널’ 등을 활용하여 전시물 인근에 배치하고 있는가
	입체 매체	B2	관람객에게 직관적인 전시 내용 전달을 위해 실제 유물, 모형 등을 반영한 전시를 구성하고 있는가
	영상 매체	B3	‘정지영상, 동작영상, 특수영상’ 등을 활용하여 관람객에게 생동감 있는 관람 환경을 제공하고 있는가
	음향 매체	B4	‘배경음, 체험 콘텐츠 연출을 위한 음향요소, 해설용 내레이션’ 등을 적용하여 청각적 측면의 자극을 통한 몰입감 있는 관람 환경을 제공하고 있는가
	체험 매체	B5	관람객의 다감각적 자극을 위해 전시 주제에 관한 교육 콘텐츠를 제공함에 있어 ‘조작형 시스템, 신체인식 및 인터랙티브 미디어’ 등을 활용하고 있는가
관람 객	관람객 특성	C1	다양한 연령대의 관람객을 고려한 전시매체 및 가구 등을 배치할 뿐만 아니라 전시 주제와 관련된 콘텐츠를 제공하고 있는가
	관람객 밀도	C2	예약 시스템을 제공 및 현장 관리 인력을 배치하거나 체류시간을 고려한 공간을 통해 관람객이 밀집하는 시간대를 고려하고 있는가

4. 사례분석

4.1. 사례대상

본 연구는 이론적 고찰을 통해 도출된 체크리스트를 토대로 하여 한국 문화·역사와 관련된 전시물을 가장 많이 보유한 서울 지역 국공립 박물관을 중심으로 분석하고자 한다. 사례 범위는 AURIC, KCI, KISS, RISS를 통해 최근 10년 이내에 ‘박물관’을 키워드를 포함하는 선행연구에서 논의 빈도가 높은 서울지역 국공립 박물관을 예비조사 대상으로 선정하였다. 사례의 적합성을 판단하는 과정에서 박물관 전시요소인 전시매체의 활용이 미흡하게 나타난 사례들은 제외하여 최종적으로 6곳을 선정하였다. 사례대상 개요는 다음 <표 5>와 같다.

<표 5> 사례대상 개요

구분	사례명	위치	규모	연면적
A	국립중앙박물관	서울 용산구 서빙고로 17	B1F ~ 6F (전시공간 3,4,6F)	138,156m ²
B	대한민국역사박물관	서울 종로구 세종대로 198	1F ~ 6F (전시공간 3~5F)	11,117m ²


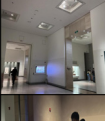

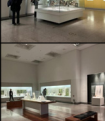






C	국립고궁박물관	서울 종로구 효자로 12	B1F ~ 2F (전시공간 B1~1F)	18,284m ²
D	국립민속박물관	서울 종로구 삼청로 37	1F (1층 내에 상설/기획전시 구성)	25,470m ²
E	한성백제박물관	서울 송파구 위례성대로 71	B2F ~ 2F (전시공간 B1~1F)	19,423m ²
F	국립국악박물관	서울 서초구 남부순환로 2364	1F ~ 3F (전시공간 2~3F)	3,348m ²

4.2. 사례분석

(1) 사례 A. 국립중앙박물관

국립중앙박물관은 구석기시대부터 조선시대까지의 문화유산에 관한 주제를 바탕으로 첨단기술을 통한 실감 콘텐츠를 구성하여 몰입감 있는 관람 환경을 조성하고 있다. 이와 더불어 전시 주제와 관련된 교육 프로그램을 함께 구성함으로써 다양한 역사와 문화를 배울 수 있는 기회를 제공하고 있다.¹³⁾ 분석 내용은 <표 6>과 같다.

<표 6> 사례 A. 국립중앙박물관

구분		국립중앙박물관			
공간 개요	위치		서울 용산구 서빙고로 17		
	연도	1945년(2005년)	연면적	138,156m ²	
박물관 전시요소		분석			
전시 공간	접근성	A1		각 층별로 여러 개의 전시실이 구성되어 있어 출입구에 배치된 안내사인을 통해 위치 파악을 가능하게 하였고 각 전시실마다 개방된 구조를 통해 관람객의 이동이 용이하도록 함	
	쾌적성	A2		쾌적한 환경을 제공하고자 온·습도 조절 시스템 등을 적용하였으며, 일부 전시실의 경우에는 작은 창문을 설치하여 적절한 채광을 제공하여 전시 관람을 위한 최적의 환경을 조성함	
	편리성	A3		시각장애인을 위한 점자표기와 다양한 언어를 지원하는 QR 해설 서비스를 제공과 함께 첨단 로봇 해설 시스템의 도입에 있어서도 외국인들을 고려한 다국어 지원을 가능하게 함	
	기능성	A4		벽면에 따라 전시물을 배치하였고 크기가 큰 전시물이나 전시 주제를 돋보이게 하는 전시물 등은 통로 중앙에 배치하여 자연스러운 관람 동선을 형성함	
	심미성	A5		전시물의 독창성을 강조하기 위해 전체적으로 단순하고 깔끔한 디자인을 적용하였으며, 일부 전시공간에는 관람객의 안전과 편의를 고려하여 카펫 및 미끄럼 방지 바닥 마감을 적용함	
전시 매체	평면매체	B1		전시매체의 종류 및 특징, 전시 내용에 따라 벽면과 전시대 등에 '문자, 그림' 등을 활용하여 설명패널을 구성함	
	입체매체	B2		'회화, 책, 조각, 석기, 도자기' 등의 실제 유물 배치에 있어 형태적인 특징이 있는 전시매체는 360도 관람이 가능하도록 구성함	
	영상매체	B3		홀로그램 프로젝션 기술을 적용해 입체적이고 현실감 있는 몰입형 전시를 구현하였고 실제 사물에 영상을 투사하는 기술을 통해 전시물의 특징적인 부분을 강조하는 등의 연출을 반영함	
	음향매체	B4		전시물의 정보를 효과적으로 전달하기 위한 보조수단으로 활용하여 전시의 이해도를 높임 뿐만 아니라 전시물의 위계감과 표현력을 강조하고자 청각적 자극 측면에서 배경음을 활용함	
	체험매체	B5		터치스크린, VR 등의 첨단 장비를 도입한 체험 콘텐츠를 제공하여 관람객의 적극적인 참여를 유도함	

13) 국립중앙박물관, <https://www.museum.go.kr/site/main/home>

관람객	관람객 특성	C1		체험매체를 활용한 전시 구성에 있어 어린이 관람객의 신체적 특성을 고려하여 터치스크린 설치하는 등의 계획을 반영함
		C2		최적화된 관람 환경을 제공하고자 체험 콘텐츠 운영에 있어 사전 예약제를 도입함으로써 관람 동선의 혼잡도를 고려함

(2) 사례 B. 대한민국역사박물관

대한민국역사박물관은 대한민국의 경제개발 및 역사에 관한 주제를 바탕으로 첨단 정보기술(IT)과 문화기술(CT)을 활용한 디지털 박물관 기능을 갖춘 전시 구성뿐만 아니라 전시 안내 및 관람 지원 서비스 등의 측면에서도 디지털 기기를 통한 시스템을 구축하고 온라인 플랫폼을 통해 다양한 전시 및 교육 프로그램을 제공하고 있다.¹⁴⁾ 분석 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 사례 B. 대한민국역사박물관













구분		대한민국역사박물관			
공간 개요		위치	서울 종로구 세종대로 198		
		연도	2012년	연면적	11,117m ²
박물관 전시요소		분석			
전시 공간	접근성	A1		시대별로 전시 주제를 구분하고 있으나, 역사관이라는 하나의 전시실로 통합하여 전시 주제가 각 층별로 연결되는 구조를 이용으로써 원활한 관람 동선을 제공하고자 개방된 구조를 이용	
	쾌적성	A2		쾌적한 환경을 제공하고자 온·습도 조절 시스템 등을 적용하였으며, 전시매체의 특징에 따라 가독성을 높이기 위해 라인 조명과 트랙 조명 등을 활용함	
	편리성	A3		장애인을 고려한 점자 해설 서비스 뿐만 아니라 별도의 음성 안내기기를 구비하고 있으며, 외국인을 위한 해설 가이드 프로그램을 함께 제공함	
	기능성	A4		개방감 있는 전시실을 구성하여 전시물과 관련 전시매체의 파악이 용이하고 관람객의 안전을 고려한 안내체계를 적용함	
	심미성	A5		전시실 특성을 고려한 색채 및 마감을 다르게 적용하여 전시실별로 분위기를 조성하였으며, 관람객의 안전과 편의를 고려하여 소음과 미끄럼 방지 기능을 갖춘 바닥 마감을 적용함	
전시 매체	평면매체	B1		전시 내용을 포함하는 설명, 그림 및 사진패널을 전시매체에 따라 벽면과 바닥면, 전시대 등 다양하게 배치함	
	입체매체	B2		전시 주제와 관련된 모형을 관람 동선에 피해가 가지 않도록 다른 전시매체와 동일하게 벽면을 따라 배치함	
	영상매체	B3		스크린을 통한 영상 전시를 별도로 구성하거나 그렇지 않은 경우 관람 동선과 겹치지 않도록 영상 전시 구성 및 시청을 위한 가구를 배치함	
	음향매체	B4		전시실마다 오디오 해설 장비 서비스를 제공하고 모니터를 통한 영상 전시의 경우 벽면이나 전시대에 오디오 플레이어를 함께 설치함으로써 전시 이해도를 높임	
	체험매체	B5		터치스크린을 통한 조작형 체험 콘텐츠를 제공하고 있었으나, 일부 장비에서는 감도 저하나 시스템 지연 등의 문제가 발생함	
관람객	관람객 특성	C1		4층에 '말랑말랑 현대사놀이터'의 체험공간을 별도로 구성하여 관람객 모두의 이용을 고려하였고 영상 시청과 체험 소요시간을 고려하여 대기 및 휴식을 위한 의자를 함께 배치함	
	관람객 밀도	C2		관람시간에 제한이 없어 자유로운 관람이 가능하나, 조작형 체험매체 또는 체험 콘텐츠 공간 운영에 있어 사전 예약제나 소요시간에 관한 정보를 제공하지 않음	

14) 대한민국역사박물관, <https://www.much.go.kr/>

(3) 사례 C. 국립고궁박물관

국립고궁박물관은 조선왕조와 대한제국의 궁중문화 및 왕실 유산을 중심으로 한국 고대 문화 및 역사를 전시하는 박물관이다. 궁중문화와 왕실 유산에 관하여 체계적인 전시를 위해 ‘왕실 문화 향유기반 확대 및 문화로의 행복한 삶 구현’의 목표에 기초하여 다양한 디지털 기술을 함께 활용함으로써 관람객의 직접적인 참여가 가능한 프로그램을 제공하고 있다. 이와 더불어 VR과 AR 기술을 활용한 인터랙티브 전시 콘텐츠 등을 함께 제공하고 있다.¹⁵⁾ 분석내용은 <표 8>과 같다.













<표 8> 사례 C. 국립고궁박물관

구분		국립고궁박물관			
공간 개요		위치	서울 종로구 효자로 12		
		연도	1908년(2005년)	연면적	18,284m ²
박물관 전시요소		분석			
전시 공간	접근성	A1		전시실 출입구 위치를 나타내는 안내 표지판과 함께 전시 관람 안내와 공간 평면도 사인을 벽면에 배치하여 규모가 큰 박물관 내에서 관람객이 현재 위치를 파악하는 데 용이하도록 함	
	쾌적성	A2		전시매체의 가독성을 높이기 위해 상단 광원을 활용함으로써 적절한 조도를 유지하였고 소음 및 미끄럼 방지 바닥 마감을 통해 안전한 전시 관람 환경을 조성함	
	편리성	A3		장애인을 고려한 점자표기 및 음성 해설 장비 제공과 더불어 입체촉각교구를 통한 체험 프로그램 등을 지원하며, 전시 해설 사인물에 외국어를 위한 영문해설을 함께 반영함	
	기능성	A4		전시실마다 안전을 고려한 설비 및 안내체계를 적용하였으며, 관람 동선 안내를 위한 화살표 형태의 입체 구조를 배치, 첨단 로봇 해설 시스템 및 QR코드를 통한 해설 서비스 등을 구축함	
	심미성	A5		궁중문화와 왕실 유산을 주제로 한 박물관으로 화려한 색과 패턴을 갖는 전시물이 돋보이도록 전체적으로 어두운 톤의 마감과 더불어 한국 전통 건축(궁궐)에서 나타나는 '단청'의 패턴과 색채를 공간 일부에 적용함	
전시 매체	평면매체	B1		입체매체를 설명하기 위한 수단으로 활용되었으며, 벽면 부착형 설명패널 뿐만 아니라 전시 대에도 설명, 그림 및 사진패널을 배치함	
	입체매체	B2		전시 주제와 관련된 실제 유물이나 모형 등을 벽면과 관람 동선에 피해가 가지 않는 선에서 전시실 중앙에 배치함	
	영상매체	B3		고해상도 영상 기술과 스크린을 활용한 영상 전시 공간을 별도로 구성함으로써 몰입감 있는 관람 경험을 제공함	
	음향매체	B4		각 전시실마다 잔잔한 음악을 배경음으로 재생하여 관람 집중도를 높였으며, 해설 내레이션을 통해 정보를 효과적으로 전달함으로써 청각적 측면의 몰입감을 높임	
	체험매체	B5		터치스크린을 통해 전시 주제 및 내용에 관한 정보 검색 및 조작형 체험 콘텐츠를 제공하고 있었으나, 일부 장비의 경우에는 감도 저하 및 시스템 지연 문제가 발생함	
관람객	관람객 특성	C1		어린이 관람객의 신체적 특성을 고려한 터치스크린 설치 등의 계획을 반영하여 관람객 모두가 체험매체의 이용이 용이하도록 함	
	관람객 밀도	C2		관람시간에 제한이 없어 자유로운 관람이 가능하나, 영상시청과 체험시간이 약 10분 ~ 30분 정도 소요되어 일부 관람을 포기하는 경우도 나타남	

(4) 사례 D. 국립민속박물관

국립민속박물관은 한국 전통과 생활문화를 조사, 연구, 보존 및 전시함으로써 민속문화를 전승하고 전통문화에 관한 올바른 인식 제고를 목적으로 하는 박물관이다. ‘한국인의 오늘, 한국인의 일년, 한국인의 일생’의 주제를 바탕으로 한국 생활문화·역사와 관련된 실제 유물이나 모형 등의 전시매체를 주로 배치하고 이와 관련된 다양한 체험 콘텐츠를 제공하는 전시를 구성하고 있다.¹⁶⁾ 분석내용은 <표 9>와 같다.

<표 9> 사례 D. 국립민속박물관

구분		국립민속박물관		
공간 개요		위치	서울 종로구 삼청로 37	
		연도	1945년(1993년)	연면적 25,470m ²
박물관 전시요소		분석		
전시 공간	접근성	A1		3개의 상설 전시실이 모두 동일 층에 위치해 있고 서로 연결된 구조로 자연스러운 관람 동선을 형성하며, 출입구 벽면과 대비가 강한 색채를 활용하여 전시주제와 명칭 사인을 배치와 함께 전시 관람을 위한 공간 평면도 사인을 벽면에 배치함
	쾌적성	A2		온·습도 조절 및 환기 시스템을 반영하였고 전시매체의 청결도를 유지 및 관리함으로써 최적화된 관람 환경을 조성함
	편리성	A3		벽면에 장애인을 고려한 '점자 설명판'을 함께 설치할 뿐만 아니라 '읽어주는 박물관'이라는 음성 가이드 교육 프로그램을 제공하며, 외국인을 위한 해설 서비스를 지원함
	기능성	A4		바닥 동선 표시 및 화살표 형태의 입체 구조물 등을 배치하여 관람 동선을 직관적으로 표현하였고 관람객의 안전을 고려한 설비 및 안내체계를 적용함
	심미성	A5		'생활문화' 유산에 관한 전시는 전시물의 특성을 강조하기 위해 전체적으로 어두운 톤의 마감을 하였고 '민속문화' 유산에 관한 전시는 글, 그림 등의 전시물이 주를 이루고 있어 가독성을 고려하여 전체적으로 밝은 톤의 마감을 적용함
전시 매체	평면매체	B1		전시 주제 및 내용을 포함하여 벽면과 전시대에 '문자, 그림, 벽화' 등의 평면 형태 전시와 설명패널을 함께 배치함
	입체매체	B2		전시 주제와 관련된 실제 유물이나 모형을 다른 전시매체와 같이 벽면을 따라 배치하거나 관람 동선에 피해가 가지 않도록 중앙에 배치함
	영상매체	B3		첨단 프로젝션 장비와 스크린을 활용하여 벽과 바닥면에 영상 전시 콘텐츠를 배치함으로써 몰입감 있는 관람 경험을 제공함
	음향매체	B4		각 전시실마다 부드럽고 편안한 음악을 배경음으로 재생하여 관람의 집중도를 높였으며, 일부 콘텐츠의 경우 헤드셋을 함께 배치하여 청각적 측면의 몰입감을 높임
	체험매체	B5		터치스크린의 확대·축소 기능을 활용하여 실제 유물의 구체적인 형태나 내용을 관람객이 직접 살펴볼 수 있는 조작형 체험 콘텐츠를 제공함
관람 객	관람객 특성	C1		어린이 관람객의 신체적 특성을 고려하여 영상매체를 바닥면에 설치하여 자유로운 관람을 가능하게 하였고 고풍한 관람객의 특성을 고려하여 '큰 글자 안내체계'를 적용함
	관람객 밀도	C2		관람 시간에 제한이 없어 자유로운 관람이 가능하나, 조작형 체험매체나 영상매체 활용 전시에 사전 예약 시스템이나 소요시간에 관한 정보를 제공하지 않아 대기시간이 일부 발생함

15) 국립고궁박물관, <https://www.gogung.go.kr/gogung/main/main.do>

16) 국립민속박물관, <https://www.nfm.go.kr/home/subIndex/1186.do>

(5) 사례 E : 한성백제박물관

한성백제박물관은 서울지역을 처음 도움으로 삼았던 백제의 역사와 관련 있는 유적과 유물을 조사, 연구, 관리 및 활용하고 서울지역 및 한강 유역 문화유산의 교육, 관광을 자원화하는 것을 목적으로 하는 박물관이다. 이를 통해 서울지역 역사에 관한 실제 유물이나 모형 등의 전시매체를 주로 배치하고 연관성을 갖는 다양한 체험 콘텐츠를 함께 제공하고 있다.¹⁷⁾ 분석내용은 <표 10>과 같다.

<표 10> 사례 E. 한성백제박물관

구분		한성백제박물관			
공간 개요		위치	서울 송파구 위례성대로 71		
		연도	2012년	연면적	24,526m ²
박물관 전시요소		분석			
전시 공간	접근성	A1	2개 층으로 구성된 각 전시실이 모두 개방되어 연결되는 구조로 구성하였고 각 전시실의 주제와 전시 내용 파악이 용이하도록 출입구에 명칭 사인물을 벽면에 배치함		
	쾌적성	A2	'도자기, 금속 공예품' 등의 관람에 있어 가독성을 높이기 위해 검은색 벽면과 함께 다이라이트 조명을 설치하였고 영상 및 음향매체를 활용한 전시를 별도로 구성해 외부 소음을 차단함으로써 몰입감 있는 관람 환경을 제공함		
	편리성	A3	장애인 이용을 고려하여 수어인식 및 점자안내 서비스를 제공하고 있으며, QR코드를 통해 외국인인을 위한 다국어 설명을 지원할 뿐만 아니라 문화 다양성 교육 프로그램 등을 운영함		
	기능성	A4	각 전시실마다 안전을 고려한 설비 및 안내체계를 적용하였고 관람 동선 안내를 위한 사인물을 벽면과 바닥면에 배치함		
	심미성	A5	전체적으로 화이트 톤의 벽면과 원목 바닥 마감을 적용하였고 대형 전시물 또는 시선 유도가 요구되는 전시매체를 강조하기 위해 공간 중앙 배치 방식 및 밝고 선명한 색채 사용을 반영함		
전시 매체	평면매체	B1	전시실 입구나 전시 주제에 바뀌는 경우에 안내 패널을 통해 전시 내용을 제공하였으며, 벽면과 전시대에 '문자, 그림 및 사진' 등을 포함하는 설명패널을 배치함		
	입체매체	B2	전시 주제와 관련된 실제 유물이나 모형 등을 평면매체와 함께 벽면을 따라 전시대에 배치하거나 전시실 중앙에 배치하여 다양한 문화유산과 역사에 관한 내용을 시각적으로 전달함		
	영상매체	B3	각 전시실마다 고해상도 영상 기술 및 스크린을 활용한 영상 전시 공간을 별도로 구성하여 몰입감 있는 관람 경험을 제공함		
	음향매체	B4	모니터를 활용한 영상 전시의 효과적인 음향을 전달하기 위해 간이형식의 공간을 구성할 뿐만 아니라 음성 내레이션이 삽입된 오디오 장치를 통해 전시 내용에 관한 해설을 제공함		
	체험매체	B5	터치스크린을 통해 관람객이 직접 전시 내용을 탐색할 수 있는 경험을 제공할 뿐만 아니라 VR & AR 기술을 적용한 콘텐츠를 함께 구성하여 몰입감 있는 관람 경험을 제공함		
관람 객	관람객 특성	C1	어린이 관람객의 신체적 특성을 고려한 터치스크린 설치의 계획을 반영하였고 고정자와 같이 이동에 어려움이 있는 관람객 이동을 고려하여 경사로나 간이 승강기를 함께 설치함		
	관람객 밀도	C2	체험 콘텐츠를 분산시킴으로써 관람객의 혼잡도를 최소화 하였으나, 일부 영상 및 체험매체는 최소시간 길거나 좌석 수를 제한하여 대기시간이 형성되어 관람객 밀집 현상이 발생함		

17) 한성백제박물관, <https://baekjehmuseum.seoul.go.kr/>

(6) 사례 F : 국립국악박물관

국립국악박물관은 다양한 국악 유물과 악기를 전시하는 국내 유일의 국악 전문 박물관으로 국립국악원 내 위치해 있다. 한국 전통 음악 역사와 관련 있는 '악기, 악보, 악서, 복식 유물' 등의 자료 및 유물을 바탕으로 청각적 측면의 '듣는' 기능에 초점을 둔 전시매체를 통해 전시를 구성하고 있다. 이와 더불어 다양한 영상 및 체험매체를 활용하여 관람객에게 생동감 있는 체험을 제공하고 있다.¹⁸⁾ 분석내용은 <표 11>과 같다.

<표 11> 사례 F. 국립국악박물관

구분		국립국악박물관			
공간 개요		위치	서울 서초구 남부순환로 2364		
		연도	1995년(2012년)	연면적	3,348m ²
박물관 전시요소		분석			
전시 공간	접근성	A1	1층의 디지털 영상관 '국악들'부터 전시실까지 연결되는 구조로 구성하였고 전시실 내 세부 주제와 관련된 명칭 사인물에 각기 다른 색채를 활용하여 벽면에 배치함		
	쾌적성	A2	전시물의 보존을 위한 온·습도 조절 시스템을 적용하였으며, 전시매체의 특성과 종류에 따라 조명 밝기 및 조도조절을 가능하게 하여 최적화된 전시 관람 환경을 조성함		
	편리성	A3	장애인, 외국인인을 포함한 관람객 맞춤형 안내를 제공하기 위해 자율주행 안내 로봇을 배치하여 전시 가이드의 역할을 수행하도록 운영함		
	기능성	A4	각 전시실마다 안전을 고려한 설비 및 안내체계를 적용하였고 관람 동선 안내를 위한 사인물을 벽면과 바닥면에 배치함		
	심미성	A5	전시 주제 및 내용을 고려하여 색채 및 마감을 다르게 적용하였고 관람객의 안전과 편의를 고려하여 소음 및 미끄럼 방지 기능을 갖춘 바닥 마감을 적용함		
전시 매체	평면매체	B1	'악보, 음악서적, 그림' 등의 유물과 함께 연주 영상이 재생될 수 있도록 전시매체를 전시대에 주로 배치함에 따라 벽면형 설명패널을 적용함		
	입체매체	B2	실제 악기 유물을 주로 배치하였고 해당 악기를 활용하여 연주하는 영상을 함께 배치하여 관람객의 이해도를 높이고 있음		
	영상매체	B3	스크린을 통해 국립국악원이 제공한 연주영상이 재생되는 별도의 공간을 구성하였고 가상 악기 연주 체험이 가능한 인터랙티브 콘텐츠를 제공함		
	음향매체	B4	전시해설 내레이션 및 오디오 가이드 프로그램 뿐만 아니라 헤드폰, 오디오 장비를 설치하여 악기음과 배경음을 제공함으로써 청각적 측면에서 몰입감 있는 체험을 강조함		
	체험매체	B5	터치스크린 장비를 설치하여 관람객들이 직접 악기음을 재생해 볼 수 있는 콘텐츠와 더불어 신체 인식을 통한 체험을 통해 관람객의 능동적인 참여를 가능하게 함		
관람 객	관람객 특성	C1	벽면과 바닥면에 영상매체를 활용한 체험공간을 구성하여 어린이부터 성인까지 관람객 모두 체험 콘텐츠 이용을 가능하게 하였고 고정자와 같이 이동에 어려움이 있는 관람객의 이동을 고려하여 각 전시실로의 이동을 고려하여 경사로를 설치함		
	관람객 밀도	C2	신체 인식을 통한 체험 프로그램 실행 장비가 1대만 구비되어 있어 관람객이 많은 경우에는 대기시간이 발생하였으며, 이에 관한 별도의 예약 서비스 또한 제공되지 않음		

18) 국립국악박물관, <https://www.gugak.go.kr/site/main/index001>

4.3. 소결

서울지역 국공립 박물관 사례를 중심으로 박물관 전시요소인 ‘전시공간’, ‘전시매체’, ‘관람객’ 측면의 세부항목에 기초하여 분석하였다. 사례분석 결과를 종합한 내용은 다음과 같다.

전시공간 측면을 분석한 결과, 공공을 목적으로 하는 국공립 박물관은 일반 사립박물관에 비해 대부분 규모가 크다는 점에서 출입구 배치 및 구성에 있어 전시실 명칭 또는 평면도를 활용한 공간 위치에 대한 안내체계를 적용하고 있었고 개방된 구조를 통해 각 전시실의 출입구를 연속적으로 연결하거나 다른 층에 있는 전시실로의 이동을 유도함으로써 원활한 관람 동선을 제공하고 있었다. 그러나 사례 E는 전시실의 출입구가 주변 부대시설과 거리가 멀어 접근성의 측면에서 전시실 위치 파악에 어려움이 있는 것으로 나타났다. 쾌적성 측면에서는 전시매체의 특성에 따라 전체 조명과 부분 조명을 결합함으로써 가독성을 높여 최적화된 관람 환경을 제공하고 있었다. 편리성 측면에서 모든 사례에서 장애인과 외국인을 고려한 전시 해설 지원 서비스를 제공하고 있었고 사례 A, 사례 C, 사례 E의 경우 첨단 로봇 해설 시스템 또는 QR 코드를 통한 해설 제공 서비스 도입에 있어 관람객 맞춤형 인터페이스를 제공하고 있었다. 기능성 측면에서 모든 사례가 관람 안내 및 안전을 고려하여 설비 및 안내체계를 적용하고 있었다. 이 중, 사례 A와 사례 C는 화살표 형태의 입체 구조물을 함께 배치하여 관람 동선을 안내하였고 사례 D, 사례 F는 벽면뿐만 아니라 바닥면에 안내사인을 부착하여 관람 동선을 유도하고 있었다. 심미성 측면에서 대부분의 사례가 전체적으로 모노톤의 색채 및 마감을 적용하고 있었다. 또한 체험 콘텐츠를 포함하는 공간에는 관람객 안전을 고려하여 미끄럼 방지 바닥 마감 및 카펫을 반영하고 있었다. 그 중, 사례 C의 경우에는 박물관 전시 주제와 관련하여 한국 전통 건축인 궁궐에서 흔히 사용되었던 ‘단청’의 패턴과 색채를 공간의 구조적 요소에 반영하여 공간 자체에서 전시 주제를 간접적으로 표현하고 있었다.

전시매체 측면을 분석한 결과, 모든 사례에서 다양한 유형의 전시매체를 활용하여 관람객에게 몰입감 있는 관람 환경을 제공하고 전시 주제 및 내용을 효과적으로 전달하고 있었다. 평면 및 입체매체 측면에서 대부분의 사례가 전시 주제에 부합하는 실제 유물이나 모형 등을 설명, 그림 및 사진패널, 안내패널 등과 함께 벽면을 따라 배치하고 있었다. 또한 영상 및 체험매체 측면에서 스크린을 설치한 영상 전시실을 별도로 구성하였고 터치스크린을 통해 관람객의 직접 참여를 도모하고 있었다. 그러나 사례 B, 사례 C의 경우 민감도 저하 및 시스템 지연 등의 기술적 결함이 나타나 전시 관람 경험을 저해하고 있었다. 대부분의 사례에서 음향매체를 활용하여 전시해설을 가능하게 하였고 사례 C, 사례 D, 사례 F의 경우 각 전시실마다 배경음을 재생시킴으로써 청각 자극을 통한 몰입감 있는 관람 경험을 제공하고 있었다.

관람객 측면을 분석한 결과, 모든 사례가 시간제한 없이 자유

로운 관람을 유도하며 다양한 관람객을 고려한 맞춤형 서비스를 제공하고 있었다. 관람객 특성 측면에서 대부분의 사례가 어린이 관람객을 고려하여 ‘터치스크린 등의 높이 조절’과 같은 계획을 반영하고 있었다. 또한 고령자 관람객을 고려하여 사례 D의 경우에는 ‘큰 글자 안내 서비스’를 통해 각 전시실 입구에 별도의 안내책자를 비치하고 있었으며, 사례 E와 사례 F는 각 전시실로의 이동을 고려하여 경사로를 함께 설치하고 있었다. 관람객 밀도 측면에서 사례 A의 경우에만 체험 콘텐츠와 영상 전시 등의 운영에 있어서 사전 예약제를 도입하여 관람객이 밀집하는 시간대에 혼잡도를 고려하고 있었다.

5. 결론

현대의 박물관은 단순히 전시공간을 넘어 교육, 여가 및 오락 등의 기능을 포함하는 종합적인 서비스 공간으로 발전함에 따라 박물관 전시요소 간의 상호작용을 고려할 필요가 있다. 이에 본 연구는 공공을 목적으로 하는 서울지역 국공립 박물관 중, 문화·역사 중심의 사례 6곳을 대상으로 현장조사를 통해 사례를 분석하였다. 본 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 박물관 전시요소를 ‘전시공간’, ‘전시매체’, ‘관람객’의 3가지 요소로 구분하였다. ‘전시공간’은 관람객에게 최적화된 관람 환경을 조성하기 위한 물리적 측면의 요소로서 ‘접근성, 쾌적성, 편리성, 기능성, 심미성’의 하위 요소를 포함한다. ‘전시매체’는 전시 주제 및 내용과 관련된 다양한 정보 전달 방식으로 ‘평면매체, 입체매체, 영상매체, 음향매체, 체험매체’로 구분된다. 박물관 전시 구성에 있어 다양한 유형의 전시매체를 활용하여 몰입감 있는 관람 환경을 조성함으로써 관람객과의 상호작용을 촉진하고 전시 경험의 질을 향상시킨다. ‘관람객’은 물리적 측면에서 관람객 행위에 초점을 뒀 ‘관람객 특성, 관람객 밀도’의 하위 요소를 포함한다.

둘째, 전시공간 측면에서 국공립 박물관은 공공을 목적으로 국가적 유산을 보존·연구하는 역할을 수행한다는 점에서 규모가 크기 때문에 층별로 전시실을 구성하는 경우가 많아 벽면이나 바닥면을 활용하여 화살표 안내사인물을 도입하거나 각 전시실 출입구에 각기 다른 색채 및 마감을 적용하여 직간접적인 안내체계를 반영할 필요가 있다. 최근 디지털 기술 발전을 고려하여 첨단 로봇 해설 시스템이나 스마트 기기, QR 코드를 통한 전시 안내 및 해설을 가능하게 하였다. 이러한 기술적 측면의 도입이 증가함에 따라 모든 관람객의 이용을 고려하여 사용 방법 사인이나 안내 직원 배치 등을 함께 반영할 필요가 있다. 또한 국공립 박물관은 국가의 문화적, 역사적 가치를 나타내는 주제를 바탕으로 설립된다는 점에서 한국 전통 요소나 색채 등과 같이 전시 주제와 직결되는 특징적인 부분을 전시공간 디자인에 있어 고려할 필요가 있다.

셋째, 전시매체 측면에서 국공립 박물관은 실제 유물을 전시

하는 방식을 중심으로 디지털과 첨단기술을 활용한 영상, 체험 매체의 적용이 이루어지고 있었다. 유물의 종류 및 특징에 따라 다양한 디지털 기술을 통한 전시 설명뿐만 아니라 VR·AR, 홀로그램, 신체 인식 시스템 등의 기술을 적용한 인터랙티브 전시를 제공하여 관람객의 직접적인 참여를 가능하게 하였다. 그러나 디지털 장비의 장기 사용으로 인한 반응 속도 저하, 시스템 지연 등의 문제가 발생하여 체험 경험을 저해하고 있었다. 이에 지속적인 점검 및 관리 시스템을 도입할 필요가 있다. 또한 전시매체를 각각 구분하여 배치하는 방식이 아닌, 영상 및 음향매체 등을 활용한 전시 연출을 통해 다감각적 전시를 구성할 필요가 있다.

넷째, 관람객 측면에서 국공립 박물관은 누구나 방문 및 이용이 가능한 공공공간이라는 점에서 물리적 측면에서 관람객 요소를 고려하는 것이 중요함을 파악할 수 있었다. 이에 박물관 전시 구성에 있어서 다양한 연령층을 고려한 전시매체 및 가구 배치 계획을 고려할 필요가 있다. 또한 관람객의 혼잡도를 고려하여 예약 시스템을 도입하고 현장 관리를 강화하여 질서 있는 관람 환경을 유지할 필요가 있다.

다섯째, 본 연구는 ‘전시공간, 전시매체, 관람객’을 포함하는 박물관 전시요소 관점에서의 사례 분석을 통해 박물관 전시요소가 개별적으로 기능하기보다 유기적으로 상호작용을 이루는 것이 전시 관람의 질을 향상시킬 수 있음을 알 수 있었다. 다양한 전시매체가 복합적으로 활용되는 박물관 전시 구성에 있어 체계적인 동선 설계 및 안내 체계를 반영하고 전시 주제와 부합하는 공간 연출을 통해 전시매체의 전달 효과를 증대시킴으로써 관람객의 이해도와 참여도를 높일 수 있다. 이러한 요소 간의 유기적 관계가 더욱 효과적으로 작용하도록 운영적 측면에서 설문조사 및 온라인 평가 등과 같은 정기적인 피드백 시스템을 구축하여 최적화된 관람 환경을 제공할 필요가 있다.

본 연구는 박물관 전시요소에 기초한 서울지역 국공립 박물관의 사례 분석을 통해 효과적인 박물관 전시 구성에 있어 개선 및 발전 방향성을 제안하고자 하였다. 현대의 박물관이 종합적인 문화 서비스 플랫폼의 역할로 변화하고 있는 시점에서 박물관 전시요소 측면에서 사례를 분석하였다는 점에서 의의가 있다. 후속 연구에서는 박물관 전시요소 적용 및 도입의 적절성 등을 판단하기 위해 관람객 중심의 설문조사나 인터뷰를 통해 박물관 전시요소 측면에서의 관람만족도 분석이나 실제 도면을 활용한 관람 동선 분석 및 행동 관찰 분석 등을 실시한다면 보다 유의미한 결과를 얻을 수 있을 것이다.

참고문헌

1. Chang, H. B. (2009). *A Study on Directing Space for Experience by Experienced Element: Pine and Gilmore's Experience Economy Perspective* [Unpublished master's thesis]. Kookmin University.
2. Cho, A. R. (2015). *Research on the Effects of the Characteristics of Exhibition Space on the Audience Behavior* [Unpublished

- master's thesis]. Chung-Ang University.
3. Choi, S. H. (2013). *Impact of Physical Environment of Exhibition on the Visitors' Experiences and satisfaction* [Unpublished doctoral dissertation]. Hoseo University, Ansan.
4. Choo, S. W. (2012). *A Study on Visitors' Behavior by Production Media and Space Configuration for Science Museum Exhibition Area* [Unpublished doctoral dissertation]. Hong-ik University.
5. Han, T. E., Kim, Y. S., & Lee, N. G. (2023). A Study on the Experience Characteristics of Exhibition Space for National Museums. *Journal of the Korea Institute of the Spatial Design*, 18(8), 445-458.
6. Hong, S. I. (2007). *The Study of Space Composition and Exhibition direction Considering The Frontier Science Museum Hands-on Exhibition* [Unpublished master's thesis]. Hong-ik University.
7. Jeong, H. J., & Yoon, J. E. (2017). A Study on the Expandability of Meaning delivery of Exhibition Space Using Digital Art. *Journal of the Korea Institute of Spatial Design*, 12(3), 271-283.
8. Jeong, J. H. (2005). *A Study on the Effect of Physical Factors in Museum Visitors' Behavior* [Unpublished doctoral dissertation]. Korea University.
9. Jeong, Y. T. (2022). *Effects of the Exhibition of Intangible Cultural Heritage Museums on Viewing Satisfaction and Behavioral Intention* [Unpublished doctoral dissertation]. Chosun University.
10. Ji, H. S. (2009). *The Study of Museum Exhibition Utilizing Digital Media* [Unpublished master's thesis]. Hong-ik University.
11. Kim, D. Y. (2015). *Study on the Effect of the Service Scape of the Local Art Museum on the Level of Satisfaction of the Visit - With Focus on the Art Museums in the Gangwon Region -* [Unpublished master's thesis]. Chung-Ang University.
12. Kim, H. H. (2012). *How the Touring Environment Influences MuseumVisitors' Satisfaction Using the Theory of Servicescape - Based on Feedback from Visitors to the War Memorial -* [Unpublished master's thesis]. Hanyang University, Seoul.
13. Kim, J. H. (2002). *A Study on the Embodiment of Sequence in Exhibition Design of Art Museums* [Unpublished master's thesis]. Konkuk University.
14. Kim, J. H., & Han, J. S. (2011). A Study for the Structural Relationship among Physical Environment, Emotion, Visitor's Satisfaction and Behavioral Intention of National Museum. *The Academy of Customer Satisfaction Management*, 13(1), 107-128.
15. Kim, M. R. (2015). *A Field Study on Museum Fatigue According to the Interior Exhibition Space Composition of History Museum* [Unpublished master's thesis]. Seoul National University.
16. Lee, H. J., & Sohn, S. J. (2009). The Effects of the Servicescape on Users' Leisure Satisfaction in the National Folk Museum. *International Journal of Tourism and Hospitality Research*, 23(2), 379-400.
17. Lee, J. S., Kim, K. M., & Yoo, D. L. (2006). Study on their Presentation Types and Exhibition Methods in National History Museum. *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, 15(1), 131-138.
18. Lee, J. W. (2004). A Study on Narrative Structure on Museum Exhibition. *Korea Society of Exhibition Design Studies*, 1, 40-47.
19. Lee, K. H. (2009). *Correlation analysis between viewing satisfaction and visitor's behavior in art museum* [Unpublished doctoral dissertation]. Hong-ik University.
20. Lee, S. Y. (2018). *A Study on Museum's Exhibition System and Narrative Structure Analysis* [Unpublished doctoral dissertation]. Hong-ik University.

21. Liu, T. (2025). *A Study on the Correlation between Museum Display Elements and Visitor Satisfaction* [Unpublished doctoral dissertation]. Hanyang University, Seoul.
22. Luong, T. T. (2015). *The Effects of the Servicescape and Experiential Activities on Satisfaction in the Gwangju National Museum* [Unpublished master's thesis]. Honam University, Gwangju.
23. Michael, B. (2006). *Exhibitions in Museums*. Korea: Yekyong Publishing.
24. Oh, J. E. (2022). *A Study on the UX Design System for Realistic Virtual Exhibition Space in Museums* [Unpublished doctoral dissertation]. Pusan National University.
25. Park, J. H. (2012). *A Study on the Differences in Visitor Experience According to the Characteristics of Exhibition Media-Focusing on the Comparative Analysis of Museums in Andong, South Korea* [Unpublished master's thesis]. Keimyung University, Daegu.
26. Park, J. H. (2016). *A Study on the Meaning Delivery Characteristics of Contemporary Museum through the Structure of Exhibition Narrative* [Unpublished doctoral dissertation]. Hong-ik University.
27. Park, J. Y. (2025). *A Study on the Digital Exhibitions of the National Museum of Korea* [Unpublished master's thesis]. Jungwon University.
28. Song, K. H. (2016). *A Study on the IPA and Behavior Intent of Components in the Food Exhibition Museum* [Unpublished doctoral dissertation]. Kyonggi University.
29. Yu, J. E. (2021). *An Exploratory Study on the Factors of Exhibition Viewing Experience using Visitors Reviews Big Data* [Unpublished master's thesis]. Hong-ik University.
30. Zhao, X. Y. (2022). *Exploration on the Museum Visitors Research and Evaluation System* [Unpublished doctoral dissertation]. Shandong University, China.

[논문접수 : 2025. 02. 28]

[1차 심사 : 2025. 03. 20]

[2차 심사 : 2025. 04. 04]

[3차 심사 : 2025. 04. 11]

[게재확정 : 2025. 04. 11]