creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

교 육 학 석 사 학 위 논 문

에듀테인먼트-체험중심교육의 개념을 적용한 영화체험박물관 학습매체에 대한 연구

: 초등학생을 중심으로

2012년 02월

부경대학교교육대학원

디자인교육전공

황 상 호

교 육 학 석 사 학 위 논 문

에듀테인먼트-체험중심교육의 개념을 적용한 영화체험박물관 학습매체에 대한 연구 : 초등학생을 중심으로

지도교수 김 명 수

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2012년 02월

부경대학교교육대학원

디자인교육전공

황 상 호

황상호의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2012년 02월 24일

주 심 유 상 욱 (인)

위 원 김 철 수 (인)

위 원 김 명 수 (인)

<목 차>

표 목차 ····· iv

그림목차 ····· vii

Abstract ····· viii

Ⅰ. 서론 ····· 1

1-1. 연구의 필요성과 목적 ····· 1

1-2. 연구의 내용과 방법 ····· 2

1-3. 연구의 진행 ····· 5

Ⅱ. 에듀테인먼트와 체험중심교육 ····· 6

2-1. 에듀테인먼트의 이론적 고찰 ····· 6

2-1-1. 에듀테인먼트의 개념 ····· 6

2-1-2. 에듀테인먼트의 교육적 기능 ····· 8

2-2. 놀이와 교육의 상관성 ····· 11

2-2-1. 놀이에서의 교육적 의미 ····· 11

2-3. 체험중심교육과 교육 개념 ····· 12

2-3-1. 체험의 의미 ····· 12

2-3-2. 체험중심 교육 ····· 13

2-4. 소결 ····· 15

Ⅲ. 영화·영상매체와 체험중심교육 ····· 17

3-1. 영화·영상매체의 일반적 고찰 ····· 17

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교

3-1-1. 영화·영상매체의 특성 ····· 18
3-2. 영화·영상매체와 체험중심 전시 ····· 22
3-2-1. 체험전시 매체 ····· 23
3-2-2. 체험의 구성요소와 영화·영상매체의 특성 ····· 29
3-3. 영화·영상매체와 전시체험 프로그램 ····· 39
3-3-1. 영상미학교육 프로그램 ····· 40
3-3-2. 영상제작교육 프로그램 ····· 41
3-3-3. 시각문화교육 프로그램 ····· 43
3-4. 소결 ····· 44

Ⅳ. 체험중심 개념을 접목한 영화체험박물관 학습매체 계획 ·· 47
4-1. 어린이 관련 체험 박물관 사례조사 ····· 47
4-1-1. 국립민속 어린이 박물관 ····· 47
4-1-2. 삼성 어린이박물관 ····· 49
4-1-3. 광주 디자인체험관 ····· 50
4-1-4. 사례분석 ····· 52
4-2. 영화체험 박물관 계획의 배경 및 특성 ····· 54
4-2-1. 부산 영화체험 박물관 계획 배경 ····· 54
4-2-2. 부산 영화체험 박물관 계획 특성 ····· 55
4-3. 전시체험 구성 및 계획 ····· 60
4-3-1. 전시 컨셉의 전개 ····· 60
4-3-2. 체험전시 공간계획 ····· 61
4-3-3. 전시 프로그램 및 전시매체 계획 ····· 66

Ⅴ. 결론 ····· 74

참고문헌 ····· 78

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

<표 목차>

[표 1] 연구의 진행 ····· 5
[표 2] 에듀테인먼트 요소와 상관관계 ····· 7
[표 3] 체험형 전시 매체 ····· 25
[표 4] 영화를 통한 교육의 영역 ····· 40
[표 5] 영상제작 분류 ····· 42
[표 6] 시각문화 교육프로그램의 분류와 개념 ····· 44
[표 7] 박물관 유형의 4가지 맥락 ····· 58
[표 8] 영화체험박물관 공간분류 ····· 59
[표 9] 영화체험박물관 공간구성 ····· 61
[표 10] 전시 스페이스 프로그램 ····· 62
[표 11] 성격별 공간구분 ····· 62
[표 12] 층별 공간구분 ····· 62
[표 13] 2층 전시공간 구성특성 ····· 66
[표 14] 2층 전시프로그램 구성····· 67
[표 15] 2층 전시의 내용 및 전시매체구성····· 68
[표 16] 3층 전시구성 특성····· 69
[표 17] 어린이 연령별 전시구성계획····· 69
[표 18] 3층 전시프로그램 구성····· 70
[표 19] 3층 전시의 내용 및 전시매체구성····· 71

<그림 목차>

[그림 1] 국립민속 어린이 박물관 공간계획 ····· 48
[그림 2] 국립민속 어린이 박물관 전시구성 ····· 48
[그림 3] 삼성 어린이 박물관 공간계획 ····· 49
[그림 4] 삼성 어린이 박물관 체험프로그램 사례 ····· 50
[그림 5] 디키빌 공간구성 및 체험프로그램 ····· 51
[그림 6] 디키빌 체험교육 프로그램 사례 ····· 52
[그림 7] 부산영화·영상 관련 공간 관계 ····· 54
[그림 8] 체험전시 기본계획 사례 이미지 ····· 57
[그림 9] 사례분석을 통한 유형 분류 ····· 57
[그림 10] 부산영화체험박물관 포지셔닝 ····· 59
[그림 11] 영화체험박물관 지상1층 평면도····· 64
[그림 12] 영화체험박물관 지상2층 평면도····· 64
[그림 13] 영화체험박물관 지상3층 평면도····· 65
[그림 14] 전시공간 계획이미지 ····· 66
[그림 15] 영화후반부 작업의 중요성을 다루는 전시연출계획 ····· 66
[그림 16] 3층 전시공간 디자인 - 캐릭터기차 ····· 72
[그림 17] 캐릭터를 활용한 어린이 놀이공간····· 72
[그림 18] 부모님과 함께하는 독서 놀이공간····· 72
[그림 19] 2층 전시공간 디자인 계획안····· 73
[그림 20] 3층 전시공간 디자인 계획안····· 73

Study for the learning media on museum of film experience applied to the concept of education laying stress on experience
- with schoolchild as the central figure

Hwang Sang Ho

Graduate School of Education
Pukyong National University

Abstract

The mass media, which contain various and familiar excitement and response, have become efficient learning tools for children. In particular, the projected dynamic and colorful moving images rather than simple fairy tale books, that show static pictures, are suitable educational materials.

In this study, the recognition of educational environment creation via active utilization of moving images was emphasized for the reason that children's emotional transition was often caused by the alteration of the mass media system.

The museum of films and moving images was designed and aimed specifically at the variety of participation and experiences. In these research, the notion of edutainment was integrated into the educational application of visual media. It covers deep appreciation of films, development of critical ability, and multi-communication through diverse moving pictures.

The attempt to form synthesized and systematic spaces for sensuous experience of films and projected images has made, and the reasonable results for suitable design and construction of the spaces were acquired.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

Ⅰ. 서론

1-1. 연구의 필요성과 목적

어린이는 성장과정에 있어 다양한 주변 환경요인에 영향을 받게 되는데, 바람직한 놀이 환경과 배움의 환경을 제공하고 조성하는 것은 어린이의 신체적인 발달뿐만 아니라, 지적, 사회적, 정서적 발달 등에 영향을 주어 전인적 교육의 효과를 지닌다.

현대의 어린이들을 영상세대라고 지칭하듯, 그림과, TV, 비디오 등의 영상매체 등에 자주 노출되고, 익숙해진 세대들이다. 과거 어린이들이 놀이터를 중심으로 친구들과의 다양한 놀이에 익숙했다면, 현대의 아이들은 집안, 또는 학원 등의 공간에서 영상매체를 통한 다양한 이미지중심의 놀이를 하고 있다고 비교할 수 있다. 이러한 상황에서 전통적 교육방법인 읽기, 쓰기 등의 교육적 효과가 아이들에게 어떤 교육적 의미를 지니는지 되집어 보아야 할 것이며, 이를 통해 보다 능률적이고 기대치 높은 학습방법과 도구에 대한 고민이 필요할 것이다.

즉 어린이들에게 친숙하고, 다양한 감각적 자극과 반응을 담아내는 영상매체가 현대의 아이들을 위한 효율적인 학습 도구가 될 수 있음에 그 의미를 두고 있다. 단순한 그림책과 동화책이 아닌, 움직이는 영상과 다채로운 이미지, 그리고 소리와 문자를 모두 모함할 수 있는 영상매체는 어린이의 눈높이에 맞는 교육적 자료가 되기에 충분할 것이다.

영국의 영화교육위원회는 “21세기를 앞둔 현대에 인터넷이나 멀티미디어 등 움직이는 이미지에 익숙한 어린이들에게 스크린은 아주 효과적인 교육 수단이므로, 책이 유일한 학습수단이라는 고정관념에서 탈피하여 영화가 가진 무한한 교육 잠재력에 주목해야 한다”고 주장하였다.[1)]

본 연구는 정보 전달의 도구로써 매체환경의 변화는 어린이들의 지각과 인지발달의 변화는 물론 흥미, 친숙함 등의 정서적 변화 역시 야기 시키므로, 영상매체를 적극적으로 활용한 학습의 환경을 조성하고자 하는 태도의 변화에 더 주목할 필요가 있다고 생각한다. 보다 능률적이고 효과적인 영상매체에 대한 적극적인 관심과 올바른 교육방법의 탐구, 어린이들의 흥미와 관심유도, 영상매체를 활용한 다양한 교육적 효과와 의미에 대한 고민을 통해 교육과 놀이의 통합을 통한 교육 특성의 탐구, 그리고 나아가 미래의 경쟁력 있는 한사람의 육성을 위한 새로운 교육 방안을 찾아보고자 하는데 본 연구의 목적이 있다.

1-2 연구의 내용과 방법

활동적이고 호기심이 많은 특성을 지닌 어린이들에게 수준 높은 교육적, 문화적 욕구를 충족 시켜줄 시간과 장소의 제공이 현실적으로 불충분하다는 것은 우리나라의 환경이 지닌 한계이다. 특히 어린이 체험공간은 사회적 요구를 적극 수용하는 사회교육기관의 개념을 넘어 가족이 함께 참가, 체험하고 즐겁게 학습할 수 있는 가족문화공간과 프로그램 역시 불충분하다. 이러한 여건을 타파하기 위해 공공 성격의 영화체험 박물관을 계획하는 과정으로서, 효과적이고 체계적인 계획을 위해 에듀테인먼트의 개념과

1)영상교육이 어린이에게 미치는 영향에 관한 연구, 이윤실, 동의대, 2006, p.10,

체험중심 교육의 개념을 접목한 공간계획을 진행하고자 한다.

교육 효과를 높이기 위한 방법인 에듀테인먼트의 개념과 의미를 중심으로 살펴보고, 이를 통한 체험중심 교육의 교육적 배경과 특성을 연구한다. 단순한 사회적 학습이나, 교육문화적 접근이 가능한 장소의 필요성을 넘어 영화라는 전문적 장르를 중심으로 한 교육공간의 계획은 문화적 특성, 교육적 특성, 사회적 특성을 내재할 뿐만 아니라, 지역성과 시대적 필요성에 맞는 계획적 접근과 방법을 구성하고자 하는 것이다.

연구의 내용은 먼저, 에듀테인먼트개념과 체험 중심교육의 개념이 지닌 교육적 의미와 역할, 효과 등을 살펴보고, 이를 토대로 영화·영상매체의 일반적 특성을 고찰 한 후 체험 중심교육과의 계획적 관계성을 찾아보고자 하였다. 영화·영상매체가 지닌 현대적 의의와 특성을 살펴보는 것은 흥미롭고 효과적인 교육의 역할을 수행할 수 있는 공간계획의 진행을 위한 것으로, 영화 중심의 교육 프로그램 특성과 역할에 대한 내용을 살펴보았다.

이러한 연구내용을 중심으로 교육적 공간개념을 접목한 실제적인 영화체험 박물관의 계획을 진행하였다. 영화체험 박물관의 공간계획과 전시계획을 전시주제별, 전시매체별, 체험중심 교육 형식별로 분류하여 체험관의 전반적인 계획적 과정과 결과물을 제시하고자 하였다.

체험식 공간의 교육적 기능은 어린이에게 자기주도적 학습능력을 길러주어 다양한 정보와 지식속에서 선택, 결정하는 능력과 감각을 길러주기 위한 것으로, 직접적인 경험을 통해 학습하는 기능과 오감의 다양한 지각과 즐거움을 제공하는 교육체험의 특성이 극대화된 영화체험 박물관을 계획하고

자 하였다. 그래서 어린이들의 다양한 감성을 전문분야의 기술 능력을 통해 키우고, 나아가 창의적이고 적극적인 학습활동은 물론 미래 성장 동력의 한 계기를 마련하는 교육의 장이 될 수 있도록 의도하였다.

연구의 방법은 문헌조사를 중심으로 에듀테인먼트와 교육, 놀이의 상관성을 살펴보고, 영화·영상의 사회적 의미와 매체의 특성을 도식화하여, 영화체험 박물관의 실제 계획을 진행하는 배경으로 제시하였다. 영화체험 박물관의 계획은 실제 계획된 사례를 중심으로 공간계획, 전시계획 등의 프로세스를 중심으로 교육 기능, 영화교육 프로그램의 구성 등에 관한 구체적 예시를 제시하였다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

1-3. 연구의 진행

제1장	서론
	연구의 배경 및 목적
	연구의 범위 및 방법
제2장	에듀테인먼트와 체험 중심 교육
	에듀테인먼트의 개념과 놀이, 교육의 상관성
	체험 중심 교육과 교육 개념
제3장	영화 · 영상 매체와 체험 중심 교육
	영화 · 영상 매체의 특성과교육의미
	영화 · 영상 매체와 전시 체험 교육
제4장	체험중심 교육개념을 접목한 영화체험박물관 계획
	어린이 관련 체험 박물관 사례조사
	영화체험박물관 계획 배경 및 특성
	영화체험박물관 전시 기본 계획
	영화체험박물관 전시 공간 계획
제5장	결론

[표1] 연구의 진행

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교

Ⅱ. 에듀테인먼트(Edutainmemt)와 체험중심 교육

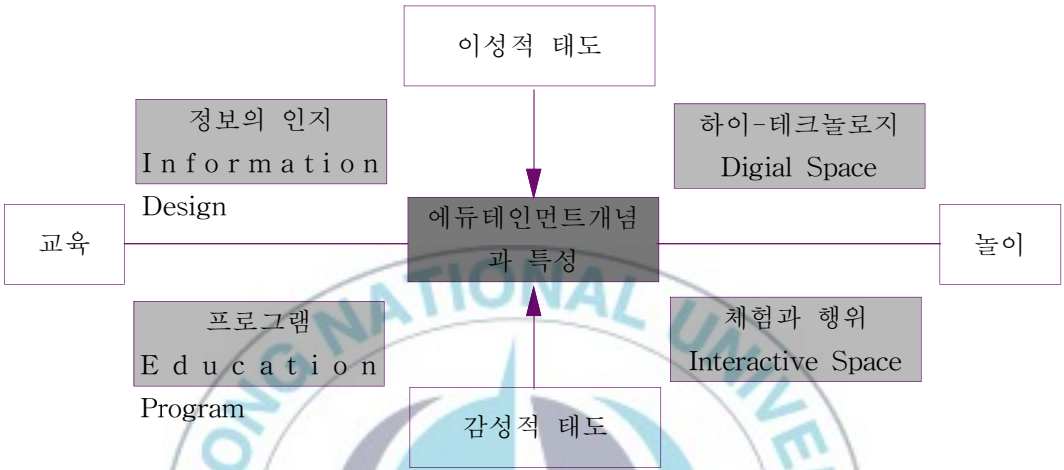
2-1. 에듀테인먼트(Edutainmemt)의 이론적 고찰

2-1-1. 에듀테인먼트(Edutainmemt)의 개념

에듀테인먼트라는 용어를 처음 사용한 사람은 로버트 헤이맨(Robert Heymam)으로, 1970년대 국립 지리학회 제작자로 일하면서 자신이 만든 영화들을 에듀테인먼트라 부르면서 용어의 사용이 시작되었다. 그의 영화들은 시청자들에게 자연의 다양한 모습과 인류의 문화들을 소개하는 다큐멘터리 영화였지만, 그 속에 긴장감, 속도감, 설화 등의 오락적 요소들을 함께 다루어 많은 호응과 인기를 누리는 비결을 얻었다. 이러한 영화제작의 방향은 자연환경 자산과 세계문화를 소개하고 알리는 교육적 기능을 보다 더 효과적으로 전달하기 위해 다양한 오락적 요소를 사용한 것으로, 교육을 의미하는 'edu-'와 놀이, 또는 오락을 의미하는 '-tainment'를 합성하여 하나의 단어인 '에듀테인먼트(edutainment)라는 새로운 단어를 조성한 것이다.

에듀테인먼트의 개념을 정리하면, 교육적 활용성과 오락적 활용성을 모두 갖춘 형식적 특징을 지니며, 시각적 감성은 물론 공감각적 특성을 다양하게 활용한 게임과 같은 형식의 복합적 교육방식의 특징을 지닌다. 이러한 현대적인 에듀테인먼트의 개념은 멀티미디어 기술의 발전을 기반으로 본격적으로 등장하기 시작하였다. 게임, 어린이 TV프로그램, 디지털 만화, 웹

툰, 에니메이션 등의 형식은 새로운 에듀테인먼트의 한 형식적 특징으로 볼 수 있다.



[표 2] 에듀테인먼트 요소와 상관관계

에듀테인먼트 개념을 구성하는 요소로서 교육적 측면의 프로그램과 정보, 놀이 측면의 디지털 매체와 상호 체험과의 상관성은 논리적 태도와 감성적 태도의 복합적 관계 속에서 매우 다채롭게 전개된다. 그러므로 교육과 놀이의 정확한 경계를 형성하기 위한 체계적이고 구체적인 접근이 필요하며, 에듀테인먼트의 개념과 요소를 통해 특정한 목적과 효과를 살리기 위해서는 명확한 접근방법이 요구되어 진다.

에듀테인먼트의 개념은 학교교육과정에서 활용될 뿐만 아니라, 박물관, 체험관 등의 전시 과정에서 많이 활용된다. 그 이유는 학습과정이나 전시구성과정에서 게임과 같은 오락적 요소, 즉 도전, 몰입, 모험심 및 호기심 등이 중요한 요소로 고려되어 '흥미'와 '재미'의 요소가 강조됨으로서 학습동

기를 강화하고, 학습효과를 높일 수 있기 때문이다.

2-1-2. 에듀테인먼트와 교육적 기능

많은 교육학자 및 심리학자들은 어린이의 학습에 있어 ‘ 놀이’의 개념과 특성이 매우 중요하고, 놀이의 행위가 교육 효과를 높이기 위한 좋은 수단이라는 주장을 하고 있다. 또한 학교를 가기 싫어하는 아이들의 이유가 학업이 힘들거나 어려워서가 아닌, 수업의 내용이 지루하기 때문이라고 인식되면서, 교수방법 및 학습자의 참여를 유도하는 동기 유발 및 상호 학습작용에 대한 관심이 커지고 있다.

이와 같은 에듀테인먼트의 교육적 요구는 교육방법의 변화에 기인한다. 교육활동의 관심과 초점이 Teaching(1960년대 이전)에서 , Learning(1980년 이전)으로 그리고 다시, Thinking(1980년 이후)으로 변화되는 양상을 띠는데, 지식의 단순한 암기와 일반적 전달이 아닌, 대화를 통한 안내, 교육자(교육프로그램 혹은 시스템)와의 상호작용을 통한 사고능력의 육성에 대한 중요성이 강조되면서 ‘교육’과 ‘놀이’의 상호자용에 대한 필요성이 대두되게 된 것이다.

이러한 에듀테인먼트의 정의와 개념을 통해, 실제 이를 활용하고 현실화하기 위해서는 기본적으로 교육의 의미와 오락의 의미를 살펴볼 필요가 있다.

1) 교육의 정의

교육의 개념정의는 다양한 측면의 특성이 존재한다. 정범모(1977)는 기술적 또는 조작적 견지에서 “교육은 인간행동(人間行動)의 계획적 변화”라 정의

하고 있다. 이와 같은 정의는 교육이 관심을 갖는 대상이 “인간행동(人間行動)”이며 이는 과학적으로 의미 있게 규정가능하며, 가치(價値)있는 것이라는 것을 전제로 한다. 또한 교육에서 변화라는 것은 어떤 “의도성(意圖性)”이 개입되어 일어나는 변화를 의미한다. 교육에서의 의도성은 특정 단계 및 수준의 지식의 육성, 행위의 의미와 사회적 인지 등과 같은 구체적인 목적을 의미한다고 볼 수 있다.

김순택(1980)은 “교육은 계획적으로 인간행동을 변화시키는 과정”이라고 하였으며, 함종규(1980)는 “교육이란 인간형성의 작용을 말한다. 즉 교육자가 피교육의 신체적, 정신적 그리고 인간행동의 변화를 촉진시킴으로서 보다 이상적인 상태로 발전시키기 위한 작용을 의도한한다” 라고 정의 하였다.

위의 교육적 정의를 토대로 몇 가지의 공통점을 요약하면 다음과 같다.

- 의도성

교육에서 의도성이란 인간행동의 변화를 촉진하기 위한 목표와 목적을 의미하며, 결과와의 관계에 있어 비의도성이 포함되어 있다 하더라도, 교육이 목표로 하고 이를 위한 다양한 행위의 결과로서 볼 수 있다는 것을 의미한다.

- 계획성

무엇을 어떻게 교육할 것인가에 대한 계획과 준비에 관계된 것으로, 교육의 목적을 실현하기 위한 방법의 선택과 접근, 전략의 수립을 말한다. 교육의 측면에서 계획성이 중요한 이유는 특정한 의도를 지녔다 하더라도 쉽게 실현되지 않기 때문이며, 다양한 교육 방법의 선택과 배분, 상황에 따른 계

획의 수정, 보완, 변경 등의 예측과 관리가 계획의 주요 내용이 된다.

- 가치지향성

교육은 기본적으로 가치를 지향한다. 사회적으로 가치 있는 방향으로 인간을 변화시킨다는 중요한 전제를 의미한다.

2) 놀이(엔터테인먼트)의 정의

헤롤드 보겔(Harold Vogel, 2001)에 의하면 엔터테인먼트는 즐겁고도 만족할 만한 경험을 만드는 것이며, 재미나 기분전환 등의 요소가 필수적으로 포함된 것으로 정의한다. 이는 일하지 않는 시간적 의미를 포함한 레져(Leisure)나 힘든 일 뒤의 육체적, 정신적 재충전을 의미하는 레크리에이션(Recreation)과는 다르다고 주장한다.

네들란드의 J, 호이징어(Huizinga)는 '호모루덴스'에서 인간을 '유희하는 인간', '놀이하는 인간'으로 정의하면서, 놀이란 "간접적이며 실제적인 목적을 추구하지 않으며, 움직임이 유일한 동기가 되어 놀이자체에 의한 정신적, 육체적 기쁨을 얻는 활동이라 하였다. 놀이에는 참여자에 의해 인정되는 일정한 원칙과 규칙에 따라 진행되며, 성취와 실패, 이기는 것과 지는 것이 있다." 라고 놀이에 대해 정의하고 있다.

또한 문화와 놀이의 관계에서, 놀이는 문화를 창조하고, 놀이를 통해 발전하며, 사회 대부분의 활동이 인간의 놀이에 근거하고 있다고 설명한다. 이와 같은 놀이의 개념은 의도하지 않은, 자유롭고 비논리적인 행위를 강조하고 있으며, 놀이의 상관관계 속에서 자연스럽게 지각되고 알게되는 지식과 경험을 강조한다.

2-2. 놀이와 교육의 상관성

2-2-1. 놀이에서의 교육적 의미

1) 놀이에 내재된 교육적 특성

놀이에서 아이들은 스스로 자신을 통제하는 경험과 방법을 익힌다. 놀이는 사회적 현상과 같이 다양한 사회적 기능을 습득하고 그것을 선택할 수 있는 능력과 상상력을 길러주는 유무형의 환경을 만들고 제공한다. 그러므로 모든 놀이는 근본적으로 교육활동이라 할 수 있다. 또한 놀이는 복잡한 사고와 행동을 발전시키므로, 놀이의 장르와 관계없이 교육적 가치를 지닌다.[2)]

2) 놀이를 통한 교육

놀이는 아이들이 가장 좋아하는 활동이다. 피아제는 아동의 학습능력 발달의 기본으로서 흥미, 주도권, 실험, 발견, 놀이, 상상력을 자극하는 것에 근거한다고 말한다.(Piaget, 1973), 즉 놀이는 상상력과 인간의 지능을 결합시키는 여러 가지 방법을 내포하고 있으며, 이를 통해 아이들은 다양한 자신만의 방식의 발견을 통해 무엇인가를 알게 되는 과정으로 발전하게 된다.

이러한 놀이의 재미와 도전, 다양함속에서 자연스럽게 학습효과가 발생하는 것이며, 여기에 적절한 교육 효과를 위한 장치나 전략을 이입시킴으로써, 보다 효과적인 놀이와 학습의 관계는 형성된다고 볼 수 있다. 즉 너무 재미만 강조할 경우, 아이들의 다양한 문제해결에 대한 고민을 제시하기 어렵게 되므로, 의미 있는 과제를 제시하여, 난이도와 문제 해결을 위한 방법적 추론을 가능하게 할 필요가 있다. 이를 다양한 환경과 장치를 통해

2) 백영균, 에듀테인먼트의 이해와 활용, 도서출판 정일, 2005

제시하는 것이 체험공간의 역할이라 할 수 있다. 상호작용적인 놀이공간은 아이들로 하여금 적극적으로 참여하게 하고, 창의적인 다양한 상상력을 발휘하게 하므로, 교육과 흥미로운 활동의 가장 효과적인 결합이 될 수 있는 가능성이 있다고 볼 수 있다.

2-3. 체험중심교육과 교육 개념

2-3-1. '체험'의 의미

'체험'이란 개인의 주관 속에서 직접적으로 일어나는 의식내용이나 의식과정으로, 독일의 erlebnis를 번역한 철학적 개념이다.[3)]

사전적 의미에서 체험은 몸소 겪은 경험(experience), 특정한 인격이 직접 경험한 일체의 심적 과정으로 정의 된다. 교육학적 측면에서의 체험은 경험과 같은 의미로 해석하기도 하며, 일정한 때나 일정한 기간 중에 발생하는 개인의 심리적 현상의 총체를 의미한다고도 한다.

철학적 의미에서의 체험은 개개의 주관 속에 직접적으로 발견되는 의식내용 및 의식과정으로 경험과 비교할 때, 보다 개개의 주관에 속한 특수하고 인격적이며, 구체적인 것으로 정의하고 있다. 즉 '경험'은 개인과 대상과의 의식과정에서 얼마간의 거리를 두는 개념이라면, '체험'은 대상과의 직접적이고 전체적인 접촉을 의미하는 것이다.

이러한 체험의 의미를 종합하면, 대상과의 직접적이고 전체적인 접촉으로 인한 인간의 감각기관인 오감을 통해 외부의 자극을 정보로 받아들이는 과

3) 곽혜진, 공감감적 체험을 위한 박물관 전시연출에 관한 연구, 홍익대석사, 2007, p.8~9

정을 말한다고 정의할 수 있다. 이러한 체험은 인간의 기억과정에 영향을 미치고, 인간은 기존의 기억에 새로운 자극을 통합해 가면서 경험을 재구성하고, 학습되어진다고 볼 수 있다. 경험에 의한 자극과 수용은 다양한 감각과 시각, 감정 등을 수반하고, 이는 기억에 강한 영향을 끼쳐 자극과 지식의 통합이 잘 이루어지기 때문에 체험중심교육이 보다 효율적이라 말할 수 있다고 정의하고 있다.[4)]

2-3-2. 체험 중심교육

체험중심교육은 교사가 교과서나 참고자료를 통해 교수함으로서 간접적으로 받아들이는 학습의 형태가 아닌, 직접 현실사회나 자연과 접촉하여 생활 활동을 통한 경험을 기초로 하여 얻어지는 학습형태를 의미한다. 체험학습은 체험과 학습이 결합하여 일상생활에서 오감을 통하여 직접 경험하고 몸으로 체득하여 얻어지는 모든 교육적 효과를 말한다. 그러므로 체험중심교육은 실생활과 관련되어 있는 활동이며, 학생들이 흥미를 지니고 적극적으로 참여 가능한 활동이어야 하고, 그 활동을 통해 학교와 학생이 목적하는 바를 얻을 수 있는 것이어야 한다.

체험중심교육은 활동을 중심으로 배우는 것(learning by doing)을 의미한다. 여기서 활동이란 관계적 행위를 하는 대상(realities)과의 직접적인 접촉을 의미하며, 이를 통해 이루어지는 학습활동이다. 이는 대상과 행위에 의해 발생하는 내용을 읽고, 듣고, 쓰지만, 직접적인 접촉을 하지 않는 전통적인 학습과 대비되는 방법의 특성을 지닌다. 즉 체험학습은 학습대상과 구체적인 목표를 지닌 행동을 통해 이루어지는 것을 의미한다.

---

4) 윤석민, 어린이를 대상으로한 에듀테인먼트-체험학습과 테마가 결합된 공간디자인에 관한 연구
, 홍익대 석사, 2008, p.30

체험중심교육은 실제 생활에서 학생들의 태도와 흥미를 바탕으로 자발적인 참여를 통해 일어나는 실제적 활동이며, 대상과의 직접적인 접촉을 전제로 하여 오감과 신체적 관계를 통해 지식을 습득하는 모든 유형의 활동을 의미한다고 볼 수 있다. 또한 체험 중심 교육은 학습자와 학습대상과의 관계성, 학습 진행의 개별성, 학습효과의 다양성 등에 중점을 둔 적극적이고 능동적인 학습방법에 대한 효과와 기대를 지니고 있다.

현재 우리의 교육현장에서 도입하고 있는 체험중심교육은 공교육이 지닌 일방적인 주입식교육의 획일화된 단점을 보완하고, 실험, 실습교육 없이 교실중심의 수업에 의해 개별수업의 기회가 거의 없어 학습자의 특성에 맞는 교육내용과 교수방법이 취해지지 않고 있음에 대한 비판으로부터 시작되었다. 과거의 학교교육 구조는 교과 중심적 지식의 습득, 입시준비를 위한 학교생활 등 자연적, 문화적 자원을 활용하지 못한 획일적 교육과정의 운영이었으며, 수용시설만 갖추면 되는 단편적인 학교 시설 등 많은 문제가 있었다. 이 결과 많은 지식과 정보를 얻을 수는 있지만, 배운 지식으로 문제를 이해하고, 해결하는 보편적, 상황적, 합리적 사고능력을 배양하는 본질적 교육은 매우 소홀하였다.

이러한 문제를 해결하기 위해 정부는 여러 차례의 학교교육 체계와 내용 및 방법에 대한 개혁을 하였고, 제6차 교육과정 시안(교육부, 1991)에서 '학습자의 경험세계를 중시하고 학습자의 부감을 경감시키는 교육, 획일화된 교육에서 분권화된 다양한 교육, 고도산업화, 국제화, 지방화 등 급격한 변화를 창조적으로 대처할 수 있는 교육' 이란 기본 정책방향을 제시하였다. 이러한 개혁에서 체험교육을 통한 다양한 학습자 중심의 교육에 대한 중요성이 제시되고, 나아가 상황과 문제해결에 대처할 수 있는 능동적 교육의

의미가 강조되게 되었다.

그러므로 체험교육이란 학습자의 경험세계를 중시하고, 학습자의 부담을 경감시키는 역할은 물론, 교육활동이 학교생활에서만 이루어지는 것이 아닌, 학교외의 생활환경 및 조건들에서 나오는 경험과 자극 역시 교육 의미와 학습력을 지닐 수 있다는 개방적 교육관을 내포하고 있다. 또한 체험교육 과정은 학습자에게 무엇을 가르치고, 어떤 내용을 체험하게 하여, 어떻게 바람직한 인간상으로 자랄 수 있게 하느냐의 문제처럼 전인적 교육관의 특성도 지니고 있다.

21세기 미래사회는 새로이 경험해야하는 내용이 양적, 질적으로 많아지고 다양화되는 특징을 지니며, 지식과 정보는 미디어매체를 수단으로 빠르게 확산되는 시대적 특성을 지닌다. 이러한 변화속의 교육적 과제는 계속적인 새로운 경험을 받아들이고 익히게 하는 개방적 자세가 필요할 뿐만 아니라, 유연한 사고를 통한 사회적 대응자세의 확립, 올바른 비판과 판단 및 선택에 대한 자신감 등등 시대를 건강하게 살아가기 위한 교육의 역할은 더욱 광범위하고 다양하게 진행될 것이다.

2-4. 소결- 체험 교육의 시대적 의미

우리나라 교육에서 체험교육이 중요한 교육의 방법과 특성으로 대두된 가장 중요한 목적은 창의적인 인재의 양성과 어린이 스스로 주도하고 참여하는 교육형식을 통한 학습의 효율성을 높이는데 있다고 볼 수 있다. 즉 체험 교육을 통한 다양한 교육과정과 교육환경의 제공으로, 학습에 대한 흥

미와 동기유발을 활성화하고, 현대 사회의 전문성과 사회성을 경험할 수 있는 기회를 제공하여, 시대에 부합하는 교육적 인재를 양성하고자 하는 것이다. 또한 학교 교육이 제공할 수 있는 제한되고 획일화된 교육프로그램과 교육환경의 한계를 넘어, 다양한 사회적, 문화적, 프로그램과 교육요소, 교육 공간의 대상을 넓혀나감으로서 사회와 교육이 상호 연계, 상호 공조의 개념을 형성하는 일련의 관계를 만드는 것이라 할 수 있다. 그러므로 교육과 그 환경은 학교만의 문제가 아닌, 국가와 사회전반이 만들어 나가는 공공의 의미를 더욱 공고히 하고자하는 시대적 의미를 담고 있다고 볼 수 있다.

21세기의 다변화된 현대사회는 기존 교육의 목적과 인재상보다 보다 광범위하고 융통성 있는 교육목표와 환경, 인재에 대한 요구가 강조되고 있다. 무엇보다 사회문화적 다양성에 대한 요구, 글로벌 환경에 대한 이해와 관계의 확대, 직업에 대한 다양화와 디지털 기술의 발전 등등, 학교교육을 통한 한사람의 육성이 특정한 학교생활의 시기를 넘어 평생 교육을 통한 다양한 사회와의 관계형성과 변화를 거쳐 나갈 수 있어야 하는 시대적 과제를 갖게 된 것이다. 이러한 교육환경의 변화는 보다 능동적이고, 자율적이며, 개성적인 인재에 대한 강조를 야기 시켰으며, 이러한 특성을 적합한 교육 프로그램과 환경을 통해 제공해 주어야 하는 역할이 강조되는 것이다.

체험교육을 통한 스스로 참여하고, 목표와 문제를 탐색하고, 해결방법의 다양성을 찾아나가는 능동적 교육방법은 이러한 시대적, 사회적 변화에 발맞추어 나가는 교육목표를 수행하는데, 매우 필요한 과정으로 이해할 수 있다.

Ⅲ. 영화·영상매체와 체험중심 교육

3-1. 영화·영상매체의 일반적 고찰

현대의 어린이들은 다양한 대중 문화속에 생활하며, 대중매체를 통해 많은 정보와 문화적 상호소통을 하고 있다고 볼 수 있다. 2001년 통계청이 발표한 '국민생화시간조사'를 살펴보면, 초. 중등 청소년의 TV평균시청 시간이 4시간40분으로 나타났다. 이는 대부분의 어린이들이 여가시간을 TV라는 영상매체와 함께 보내고 있으며, 곧 많은 정보와 즐거움을 얻고 있음을 추론할 수 있다.

이러한 현실에서 대중매체속의 영상매체가 지니는 교육적 의미는 어린이에게 어떤 영향력을 미치는가의 문제라 할 것이다. 지금까지 대부분의 영상매체가 역기능적 관점이 강조되어, 다양한 문제점을 야기 시킨다는 논의가 많았다.[5] 영상매체의 기능 중 어린이와 관련된 기능은 정보전달 및 교육적 기능, 사회화의 기능, 동일시대상으로서의 감정 이입적 기능, 오락 기능 등이 있는데, 이러한 다양한 기능이 한쪽으로 치우치거나, 여과 장치 없이 어린이에게 적합하지 않은 내용의 과잉 전달 등에 의해 문제가 야기 된 것이라 볼 수 있다. 이러한 역기능의 문제와 그 진단은 충분히 어른과 시스템으로 조절 가능한 것으로, 긍정적 기능으로 영상매체의 가능성을 면밀히 고찰해 볼 필요가 있다.

영화·영상 매체의 기능은 다음과 같이 구체적으로 설명가능하다.

---

5) 이영자, TV가 청소년에게 미치는 영향력에 관한 연구, 연세대학교, 1990

첫째, 영화·영상매체는 국내 및 세계의 사회, 역사, 문화, 정치, 경제 등 모든 분야의 정보를 제공한다. 이러한 다양한 정보는 뉴스나 다큐멘터리 형식의 보도성 내용뿐만 아니라, 오락프로그램에서도 각종 지역의 풍물, 역사, 사회문화 등의 정보를 제공하는 것을 볼 수 있다. 또한 이러한 정보는 경직되거나 강요된 것이 아닌, 스스로 판단, 선택한 볼거리의 결정과 그 속에서 이루어지는 다양한 프로그램 내용을 통해 정보의 학습은 물론 심리적 영향과 변화를 얻을 수 있는 기능 역시 지니고 있다.

둘째, 영화·영상매체의 교육적 기능은 학교교육의 편협성과 일관성을 보완하는 기능으로써의 방송교육과 원격교육의 성격으로, 사회와 학교의 매개적 역할을 수행하면서, 보다 다양하고 객관화된 교육 기능을 지닌다.

세번째, 영화·영상매체는 어린이들에게 가정과 학교에서 익히는 사회화의 과정을 익히는 기능을 제공한다. 영상매체를 통해 타인과 친구, 그리고 공동체의 개념과 같은 사회동기화의 과정을 경험할 수 있는 다양한 활동이 제시될 수 있기 때문이다.

3-1-1. 영화·영상매체의 특성

시대가 변함에 따라 기술의 발전에 따라 변화를 거듭해 온 영화·영상매체의 흐름은 미디어와 작품의 표현 방식에 있어서 규정지을 수 있는 몇 가지 공통적인 특성을 지니게 된다. 그래서 우리는 영화·영상매체의 특성을 다원성(hybrid), 상호작용성(interactivity), 하이퍼미디어(hypermedia)로 분류하고 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

가. 다원성 (hybrid)

영화·영상 매체의 특성은 우선 다원적이며 혼성적이다. 다양한 통합적 예술인 영화·영상분야는 시대적, 문화적, 역사적, 사회적 내용과 의미를 두루 포괄하면서, 문학, 미술, 음악, 과학, 기술 등의 다학제적 분야의 경계를 넘어서는 매우 복합적이고 다의적인 특성을 지닌다. 또한 영화·영상표현은 하드웨어(hardware)와 소프트웨어(software)가 결합된 것으로 기술적 측면의 다양한 수준과 기술력은 물론, 시대적, 문화적, 지역적 정서를 잘 아우르는 관계의 형성이 필요하다. 그러므로 영화・영상매체가 지니는 다원성은 분야 간 통합과 변용, 내용과 형식의 다양성, 기술과 감각과의 조화 등의 다각적 접근에 의한 다의적 특성을 지닌다고 볼 수 있다.

나. 상호 작용성 (interactivity)

영화・영상분야의 중심인 미디어 매체는 수용자와의 상호작용이라는 특성을 통해 양방향성을 지닌다. 사용자가 스스로 정보에 대한 접근을 결정할 수 있으며, 이를 통해 특정한 정보나 요소와의 상호작용을 형성하게 하는 것이 영화・영상의 특성을 설명할 수 있는 중요한 요소라 할 수 있다. 이제까지의 시각매체의 대부분이 생산자와 소비자 간의 커뮤니케이션이 일방적이었다면, 디지털 기술이 가져온 새로운 인터랙티브 표현은 생산자와 소비자 간의 끊임없는 커뮤니케이션을 야기한다. 이제 바라보고 감상만 하던 시각매체와는 달리 관람객이 적극적으로 영상작품에 개입하고 체험하는 것이 가능하게 된 것이다. 인터랙티브 매체, 또는 표현은 감상자의 태도에 실시간으로 반응하게 함으로써 변화하는 감정과 행동을 보여주고, 관객을 영상이 의도하거나, 표현하고자 하는 의미의 주체, 또는 작품제작의 주요 대상으로 전환하는 개념적 반전을 의도하고 있다.

상호작용의 특징은 관객의 존재를 수동적인 작품 감상자의 차원에서 고정시키는 것이 아니라, 작품 창조의 과정에 적극 참여시키거나, 영상표현의 중심으로 전환시키는 것에 보다 중요한 의미가 있다. 관객을 이전과는 다른 차원의 위치로 설정하는 새로운 가능성을 만들어 내고, 그 과정의 상황을 시간과 공간, 주제와 내용의 변화 등을 그대로 반영하는 것으로 상호작용의 의미는 형성된다. 영화·영상매체의 표현에서 관객의 참여는 작품의 형태를 변화시키는 동인으로 작용하게 되면서 보다 적극적이고 능동적인 태도를 취하게 된다. 일방적인 표현매체의 수용단계에서 벗어나 적극적인 쌍방향의 소통을 시도하는 표현과 표현을 경험하는 관객, 그 사이의 작용과 반작용, 피드백을 통한 순환 등의 과정을 통해 얻어지는 상호작용의 다양한 체험적 특성은 정보의 전달과 이입의 과정을 매우 폭넓게 변화시키는 한편, 사람의 감정과 행위의 문제까지도 적극적으로 변화시키는 역할을 한다.

상호작용성은 정보를 보다 개인화 하여 사용자를 매체환경에서의 경험에 능동적으로 몰입케 하는 특성을 가지며, 매체 특성 혹은 사용자의 특성에 따라 다양한 수준의 상호작용성이 있을 수 있다. 이는 디지털 매체와 사용자 간에 또 디지털 매체로 연결되어 있는 사용자 간에, 그리고 매체와 매체 간에 여러 가지 형태와 차원의 상호교류가 가능함을 뜻한다.[6)]

다. 하이퍼미디어(hypermedia)

하이퍼미디어는 인터넷이나 소프트웨어에서 각각의 주제와 관련된 정보를 쉽게 찾을 수 있도록 연결되어 있는 하이퍼텍스트(hypertext)가 확장된 개념으로서, 문자와 숫자로 이루어진 텍스트 외에도 소리와 그림, 애니메이션

6) 성은희(2006), 『박물관 전시의 영상매체 활용 방안 연구: 상호작용성을 중심으로』. 경희대학교 경영대학원 석사논문 pp.18~19.

등 다양한 정보매체를 곧바로 접근할 수 있도록 표현하는 기능을 말한다. 오늘날에는 인터넷의 등장으로 과거에 비해 미디어를 보다 능동적이고 적극적으로 이용 할 수 있게 되었다. 사람들은 원하는 정보를 마우스를 클릭해 용이하게 습득할 수 있게 되었고 선택적으로 정보를 수용할 수 있다. 하이퍼텍스트는 전통적 텍스트의 선형적이고, 제한적이며, 고정된 특징을 뛰어넘는 것으로 컴퓨터를 통해 비연속적인 구성과 전자적인 링크로 서로 결합되는 가변적인 구조를 지닌다. [7] 일반적으로 책은 선형적인 구조로 처음부터 끝까지 차례대로 읽어나가도록 순차적으로 이루어져 있다. 그러나 생각의 구조는 결코 순차적이지 않으며, 모든 지점에서 서로 연결되어 있다. 하이퍼텍스트는 이러한 맥락에서 네트워크로 연결된 정보들을 독자들이 글을 읽을 때 연상되는 생각과 원하는 정보를 선택적으로 수용하고 자유롭게 공간을 넘나들며 다른 경로들을 모색할 수 있게 한다. 이는 정보습득의 용이성을 지니며 원하는 정보를 더욱 능동적으로 받아들일 수 있게 한다.

하이퍼텍스트에서 확장된 하이퍼미디어는 하이퍼텍스트에 비해 다양한 감각의 복잡한 관련성에 더 근접해 있는데, 그래픽 이미지, 사운드, 비디오를 언어적 기호에 연결시켜 시청각적인 능력을 텍스트적 경험으로 재통합하여 오감으로부터 받은 정보를 종합하는 방식으로 접근한다.[8] 이는 시각뿐만 아니라 기타 다른 감각을 사용하여 수용되는 오늘날 미디어의 특성으로 이해될 수 있다. 문자의 발명 이후로 시각 중심의 정보 문화가 이제는 미디어의 발달로 인해 오감을 사용하여 정보를 수용하는 감각적 수용방식으로 전환된 것으로 이해할 수 있다.

---

7) Randall Parker & Ken Jordan(2001), 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 아트센터 나비 학예연구실(2004), nabi press, p.360.

8) Randall Parker & Ken Jordan(2001), 앞의 책, p.367.

3-2. 영화·영상매체와 체험중심 전시

영화·영상 교육은 소통적 측면이 강한 교육적 효과를 지닌다. 이는 영화·영상매체의 특징인 상호작용성(interactivity)에 의한 다양한 양상이 어린이 교육에 있어서 중요한 매개자적 역할을 하기 때문이다. 어린이 교육은 우선 흥미와 재미를 불러 일으켜 주의력을 집중시키는 것이 무엇보다 전제가 되어야 한다. 이러한 맥락에서 영화·영상매체의 상호작용성은 어린이와 사회, 문화, 역사, 예술 등의 분야와 종하하고, 이를 전달하는 윤활유적인 역할을 하는 에듀테인먼트로서의 기능을 갖게 한다. 대표적인 예로 체험 전시를 들 수 있는데, 인터랙티브(interactive)한 미디어아트 작품을 통해 어린이들은 능동적 주체자로서 흥미를 가지고, 작품을 접하게 되며 시각과 촉각의 감각체험을 하게 되고, 이러한 직접적인 경험으로부터 교육적 효과 또한 얻을 수 있는 것이다.

다른 한편으로는 영화·영상매체는 미학적 측면에서 어린이들에게 심미안을 제공 해줄 수 있는 기회를 폭넓게 제시한다. 영화·영상 작품의 특성인 상호작용을 통해 어린이들에게 단순한 흥미만을 제공하는데 그치는 것이 아닌, 삶의 모습을 담은 다양한 분야의 특성을 전달할 수 있다. 작품 안에 정보를 담는 것에 국한되는 것이 아닌 바로 작품이 교육적 매체가 전달하고자 하는 감각과 교육적 메시지를 느낄 수 있게 한다. 그러므로, 영화·영상 교육은 어린이들에게 상상력과 창의력을 길러주며 전인적 인간으로서의 태도를 기르게 하는 매개체적 역할을 한다.. 영화·영상매체는 물리적인 상호작용 즉, 매체를 통한 감각체험과 정신적인 상호작용인 내용을 분리시켜 생각할 수 없다.

3-2-1. 체험 전시 매체

전시는 전시대상물인 실물을 전시하는 것을 포함하여 설명하거나 이해를 돕기 위한 방법을 찾는 작업이라고 할 수 있다. 전시대상물을 가장 효과적으로 설명하기 위해 필요에 의해 등장한 것이 전시 매체이다. 이는 전시내용을 표현하는 구체적인 전시물을 말하며, 그 유형으로는 시뮬, 복제품, 모형, 디오라마 등 입체적 전시매체와 설명판, 그래픽, 사진, 기록화 등 평면적 전시 매체, 그리고 특수매체로 영상, 음향, 기계 매체 등이 있다[9] 그리고 여기에 덧붙여 오늘날 빈번히 사용되는 GUI, TUI, VR, AR을 이용한 컴퓨팅 매체를 다음의 표와 같이 추가 할 수 있다.

구분	매체	종류	내용
평면적 전시매체 (2차원)	설명판	그래픽패널 작동패널	관람개의 시각을 통해 전시물의 이해를 돕기 위한 평면 매체이다.
	사진	일반사진	사실상 강하게 나타나는 전달매체로서 매우 효과가 있으며 손쉽게 제작할 수 있는 장점이 있다.
		와이드 스크린	슬라이드 필름으로서 배면에서 조명을 비추어 영상을 나타내는 사진이다.
		NECO (New Enlarging Color Operation)	색의 농도가 다르게 되는 것을 보완하여 컴퓨터 시스템에 의해 스프레이 방식으로 만들어지는 사진이다.
		크로마 컬러	컴퓨터 시스템으로 사진제판을 하며 특수한 크로마린토너와 독특한 라미네이팅 필름을 사용하는 특수 기법 사진이다.
		스페이스 포토	일반사진의 인화기법과 같으나 인화대상 소재가 작물, 비닐 등 다양하기 때문에 배면처리 사진으로 적당하다.

9) 이영진(2000), 『박물관 전시의 이해』, 학문사, p.74~75

	기록화	역사적 사실이나 상황이 그림이나 사진 등 실질적 자료의 부족으로 이해하기 어렵거나 상황 등을 종합적으로 보여 주고자 할 때 그림으로 표현하는 평면매체이다.	
입체적 전시매체 (3차원)	실물	표본 현물	당시의 시대상과 사실을 입증하는 자료로서 역사상과 희귀성은 물론 보존의 중요성을 갖는 매체이다.
	복제품	원형복원 고증복원	유물 보존을 위해 해당 유물을 전시하지 못할 경우 와 전시 내용 구성상 다량의 유사 유물의 전시가 필요할 때 관람객이 직접 유물을 접할 수 있는 노출 진열을 할 경우 등에 제작된다.
	모형	실물은 현존하나 희귀성, 무게, 크기 등으로 인해 전시가 불가능한 경우와 실물은 현존하지 않으나 문헌 기록의 재현과 유물의 편리 등을 통해 상상 복원이 가능한 경우이다.	
		작동 모형	모형에 기계적 장치를 설치하여 직접 조작이 가능하게 한 모형이다.
	디오라마	보여 주고자 하는 주제를 시간적, 공간적으로 집약시켜 입체감과 현장감을 극대화시키는 전시기법이다.	
	쇼 케이스	건축 구조로부터 독립되어 제작된 진열장에 의한 전시로 유리케이스를 이용하여 전시물을 안에 진열하는 방식으로 전시물의 보호가 주목적이다. 전시 대상은 주로 보존의 상태가 중요한 유물이나 현물, 전시물 등이 있다.	
	스탠드	전시물을 노출한 채 전시할 수 있는 기본형으로 전시케이스를 필요로 하지 않는 경우이다. 주로 대형 전시물이나 보존성의 요구가 크지 않은 입체물, 현물 모형등이 대상이 된다.	
특수영상 매체 (4차원)	입체 영상	실제로 현장에 있는 것 같은 입체적인 화면을 제시하여 생동감을 느낄 수 있다.	
	참여 영상	영상의 움직임에 서로 반응함으로서 관람객의 흥미와 참여를 이끌어 낸다.	
	아이 맥스	종래의 화면에 비해 크고 선명한 대형 스크린으로 관람객에게 박진감 넘치는 영상을 제공하며 다수의 관람객을 동시에 수용할 수 있다.	
	옴니 맥스	306°의 화면 투사 방식의 대형 스크린으로 돔 형식의 전용극장이 필요하며 우주, 바다와 같은 주제영상 상영에 적합하다.	
	SHOW SCAN	일반적인 영사 방식보다 2배이상 빠른 속도로 촬영하는 것으로 극도로 빠른 동작이나 파노라마의 촬영시 효과가 높고 화면 밀동, 밝기, 우수한 색상으로 생동감 있는 영상을 제공한다.	
	시뮬레이션	관람 좌석에 기계적 구동장치를 설치하여 영상과 함께 오감체험을 경함할 수 있는 시스템으로 영상의 상황에 맞는 적절한 진동이나 충격을 느끼게 제작하여 생생한 현장 경험을 구현하는 영상매체이다. 화면합성, 상호작용, 제어 등 첨단 기술을 첨가하여 스크린 이외의 요소를 더한 시스템으로 체험의 강도를 높일 수 있다.	

	레이저 영상	스크린 또는 벽체 등의 반사체에 빛의 광원을 이용하여 움직이는 빛의 영상을 재현한다. 다른 광원에 비해 응집력, 단색성, 고휘도의 특성을 지닌다. 최근에는 3D 레이저 영상이 개발되어 공기 중에 리얼한 3차원의 영상을 재현할 수 있게 되었다.
	워터 스크린	수막에 영상을 투사하는 시스템으로 분수와 같이 노즐을 통해 물을 분사, 수막을 형성하여 그 위에 영상을 비추는 영상 시스템이다. 허공에서 공상적 시각효과를 연출하는 것이 가능 하다.
컴퓨팅 매체	GUI (Graphical User Interface)	기존의 문자 인터페이스 CUI에서 진화한 그림 인터페이스 그래픽적인 표현을 하는 매체로서 리모트컨트롤들로서 조정되며, 마우스와 키보드가 그러한 역할을 한다. 실제 세상에서 일어나는 상호작용과는 철저하게 분리되어있다.
	TUI (Tangible User Interface)	만지고 느낄 수 있는 촉각적 상호작용을 하는 인터페이스로서 실제적인 물리적 형태들을 사용하며 안으로 이음새 없이 들어가 있다.
	VR (Virtual Realiy)	영상이나 컴퓨터 그래픽을 이용하여 가공의 세계나 원격지의 공간을 표시하고 인간의 동작에 따라 컴퓨터로 변환시키면 마치 자신이 그 자리에 있는 것처럼 느끼게 하는 장치. 사용자의 현장감을 높여 주기 위해서 입체표시장치, 두부장착교시장치(Head-mounted) 등의 이펙터(effector)들을 사용하며, 사용자의 반응을 감지하기 위해서 데이터 장갑(data glove), 두부위치센서 등의 센서(sensor)를 사용한다.
	AR	가상현실과 TV 영상과 같은 현실의 중간에 위치하는 기술로, 사용자의 실제 환경에 가상의 정보를 더해줌으로써 실제감을 향상시키는 기술이다. 사용자가 가지고 있는 기존의 실제 환경 정보를 유지하면서 3D체험기술을 제공해준다.

[표 3] 체험형 전시 매체[10)]

컴퓨팅 매체는 특히 미디어아트 작품과 전시회에 많이 등장하고 있으며, 그 외에도 오늘날 박물관에서 새롭게 도입되어 표현되고 있는 전시 매체이

10) 최정은, 『어린이 기획전시의 유형별 특징에 따른 체험프로그램 연구』, 국민대학교 디자인 대학원 석사논문, pp.28~29 표를 참조했고, 여기에 컴퓨팅 매체를 새로 추가하여 재구성하였다.

다. 이는 미디어의 속성인 상호작용성과도 그 맥락을 같이해 어린이들에게 흥미를 끌 수 있는 요소로 작용할 수 있다. 실제로 국내의 삼성어린이박물관과 상암 DMC(digital media city)의 디지털 파빌리온(digita;pavilion)에서 많이 사용되고 있으며, 어린이 전시회에서 많이 볼 수 있다. 컴퓨팅 매체의 사용이 빈번한 미디어아트 전시 매체 특성을 요약하면 다음과 같다.

1) 입체 영상 (4D, 5D)

사람의 눈은 두 개이며 두 눈이 보는 영상이 조금 다르다. 사물이 멀리 있을수록 그 차이는 적고, 사물이 가까울수록 차이가 크다. 입체 영상은 편광 안경을 이용하여 왼쪽 눈과 약간 다른 영상을 보게 함으로써 입체감을 느끼게 하는 것이다. 어긋나게 하는 정도가 클수록 가깝게 여겨지므로 원근감을 극대화 할 수 있어서 화살이 튀어나와 나를 향해 날아오는 효과를 얻을 수 있다.

입체 영상은 단독으로 사용되기도 하지만 다른 요소와 더불어 사용되는 경우가 많다. 추가 되는 효과에 따라 4D 영화, Riding Theater, 5D 영화 등이 있다. 4D 는 입체의 3차원에 촉각이 추가되었다는 뜻이다. 예를 들어 얼굴로 향한 작은 튜브를 통해 물이 뿌려지거나 바람이 부는 효과를 낸다. 혹은 의자가 떨리거나 앞뒤로 약간 기울어질 수 있다. 의자의 가속도를 조절하여 원하는 움직임을 느낄 수 있도록 조절이 가능하다. 4D는 오늘날 영화관에서 주로 사용되고 있으며, 최근에는 어린이 전시 체험관에도 도입되고 있는 추세이다. Riding Theater는 입체 영상과 함께 모든 방향으로 자유자재로 움직일 수 있는 의자를 사용한다. 5D 영화는 원형의 스크린을 사용해서 입체영상을 상영하는데, 관객의 앞뒤에 스크린이 있다는 사실을 이

용하여 원근감을 극대화해서 앞에서 다가오는 물체가 내 몸을 뚫고 지나가는 것 같은 기분이 들게 하거나, 주변 공간 가득하게 꽃이나 나비가 날아다니고 있는 것 같이 느끼도록 한다.

2) 멀티 터치 (Multi-Touch)

터치스크린은 마우스와 같은 별개의 도구 없이 컴퓨터를 제어할 수 있으므로 많은 사람이 사용하는 전시공간이나 기타 모니터가 사용되는 곳에 활용된 지 오래되었다. 한편 터치스크린 한 개는 한 사람만 사용할 수 있다. 만일 두 사람이 손을 대면 오류가 난다. 멀티 터치는 한 스크린, 동일콘텐츠에서 여러 사람이 동시에 사용할 수 있는 기술이다. 일정 크기 이상의 스크린을 사용하여 여러 사람이 한꺼번에 스크린을 사용하면서 각 사용자들의 경험이 연결되어 새로운 경험이 창출되며 서로의 경험을 공유할 수 있다. 멀티터치(Multi-Touch)는 터치스크린, 터치패드가 동시에 여러 개의 터치 포인트를 인식하는 기술로, 일반적인ㅇ 하나의 터치 포인트만 인식을 하는 것보다 더 다양한 조작을 할 수 있다.

3) GUI (Graphical User Interface)

사용자가 그래픽을 통해 컴퓨터와 정보를 교환하는 작업 환경을 말하는 것으로 마우스 등을 이용하여 화면의 메뉴 중에서 선택하여 작업을 지시하게 된다. 그 전 시대에는 사용자가 문자로 입력하고 타이핑을 해야만 기록되던 문자중심의 인터페이스인 CUI(Character User Interface)가 존재하였다. CUI는 사용자가 명령어를 한 글자라도 틀리게 입력하면 오류가 나서 작동이 되지 않는 번거로움이 있어 초보자에게는 매우 어려운 인터페이스였다. 여기서 진화한 GUI는 그래픽적인 표현들로 보고, 지적하고, 클릭하는 상호작용들을 통하여 구현되므로 초보자도 쉽게 컴퓨터에 접근할 수 있

게 되었다. 전시에 있어서 이러한 GUI매체는 그래픽적으로 구현되어 게임과 같은 형태로 진행되면 컴퓨터의 모니터와 마우스, 키보드, 헤드셋과 같은 컨트롤러들을 사용한다.

4) TUI (Tangible User Interface)

TUI는 만질 수 있는(tangible) 사용자 인터페이스로 촉각 인터페이스의 확장 기술이다. 그 종류에는 대표적으로 MIT 미디어랩에서 진행한 샌드스케이프(SandScape), 일루미네이팅 클레이(Illuminating Clay), IO brush가 있다. 샌드스케이프는 어린이들이 가지고 노는 모래상자처럼 생긴 상자이며, 사용자는 모래로 장난을 치듯이 또는 블록을 이리저리 옮기듯이 모래상자 속에 언덕을 만들거나 무너뜨릴 수 있다. 샌드스케이프는 상자 속 가상 물체들이 실시간으로 반응하므로 몰입감을 제공한다. 일루미네이팅 클레이는 연성 점토를 구축된 모델들을 3차원 레이저 스캐너를 사용하여 실시간으로 캡처할 수 있다. 그림자 캐스팅, 토지 침식, 가시성 및 여행 시간과 같은 시뮬레이션에서 이 정보를 계산하여 영상으로 표현하면서 볼 수 있다. 그리고 IO brush는 사용자가 원하는 색과 질감을 자유롭게 골라서 스크린에 그림을 그릴 수 있는 도구이다. 사용자는 주변의 환경에서 원하는 색을 가지고와서 그대로 쓸 수 있다. 이 브러시의 형태는 일반 붓과 같지만, 붓 가운데에 초소형 비디오카메라와 LED 라이트 그리고 터치센서가 장착되어 있어 붓으로 터치하는 사물의 색과 질감을 읽고 기억해서 구현할 수 있다. 캔버스에는, 아티스트가 즉석에서 집어들 수 있는 특수 잉크를 이용해 그릴 수 있다.

5)가상현실 (Virtual Reality)

가상현실은 오감을 통해 실제와 유사한 공간적, 시간적 체험을 제공하는

기술로 3차원 그래픽 영상과 사운드를 구현하기 위해 HMD(Head-mounted display)와 데이터 글로브(data glove)를 착용해 감각을 좀 더 현실에 가깝게 느끼도록 하는 것이다. 게임 등 시뮬레이션 분야와 극장에 많이 사용되는 장치이다. 그래서 VR은 미디어아트에 있어서 퍼포먼스와 함께 이루어지는 것들이 많다. 영상을 보면서 신체를 동시에 움직이게 하는 공감각적 체험을 제공하기 때문이다.

6) 증강현실(Augmented Reality)

증강현실은 미디어 분야에서는 현실 세계에 가상공간을 입힘으로써 현실 세계에 다양한 정보를 부가하거나 현실 세계에서 이룰 수 없는 다양한 상호작용을 수행할 수 있다. 이는 현실의 영상에 2차원이나 3차원적인 가상 물체나 이미지를 더하여 현실을 보강하는 개념이며, 실제의 환경에 가상현실이나 물체를 실시간 합성해서 증간되 현실을 체험하게 하는 기술이다. 증강현실은 게임분야나 전시영상 등에서 다양한 상호작용을 제공하고 대중에게 흥미 있는 미디어 경험을 가능하게 할 수 있다.[11]

3-2-2. 체험의 구성요소와 영화·영상 매체의 특성

가. 체험의 구성요소

체험이라는 개념이 전시에 도입된 것은 주로 기초과학을 다루는 어린이들을 대상으로 하는 과학관 전시에서부터 시작되었다. 과학관의 특성상 실험적이고 참여적인 전시의 형태를 취하기 위해서 체험 개념이 필요하였으며 최근에는 대부분의 전시관에서 적극적으로 도입하고 있다.

11) 김은숙(2009),「몰입을 부른 체험형 전시콘텐츠 기획」, 글누림, pp.250~254

오늘날 어린이 전시관이 본격적으로 모습을 갖추기 시작한 것은 1960년대부터이다, 그 선두 주자는 보스턴 어린이 박물관으로 Hands-on의 개념의 전시를 최초로 시도하였다. 이러한 획기적인 개념의 도입은 피아제(Jean Piaget)의 아동발달이론에 근거한 것이었다. 그는 어린이는 대상물을 직접 만지고 움직여 보면서 파악한다고 인식하고, 사물과의 상호작용을 통해 어린이는 세상의 이치에 대한 자신의 생각을 지속적으로 재조직한다. 학습은 환경에 대한 의구심에서 비롯되는 것이라는 의견을 주장한다. 효과적인 학습은 새로운 대상물과 상황 뿐 아니라 기존의 익숙한 것들까지도 비교, 분류, 분석하며 끊임없는 의문을 제기하는 데에서 이루어지기 때문이다. 이후 어린이를 위한 박물관의 개념은 체험식전시관으로 정립되어, 전시품은 수집과 보존을 위한 것이 아닌 교육을 위해 소모되는 학습도구로 인식되었다. 전시의 주제도 일상생활에서 접할 수 있는 경험적 원리를 다루어 궁극적으로 우리 인간 생활과 환경을 이해시키는 데 중점을 두게 되었다.[12)]

다음으로는 조셉 파인 2세와 제임스 길모어의 고객 체험의 4요소를 살펴보고, 여기에 영화·영상표현의 관점에서 체험의 특성을 고찰해 본다.

1) 체험의 4요소

조셉 파인 2세(B. Joseph Pine ii)와 제임스 길모어(James H. Gilmore)는 1998년에 『하버드 비즈니스 저널 Harvard Business Journal』에 실은 '경험경제로의 초대(Welcome to the Experience Economy)'라는 기사에서 상품의 가치를 높이기 위한 방법을 모색하였는데, 제조품, 서비스와는 달리 체험은 인상적인 차세대 상품이라고 정의하였다. 체험은 공급자나 생산자가 제공하는 상품자체에 가치를 두기보다는 제공자가 제공한 것에 참여라

12) 이예원(2007), 앞의 논문, pp.23~24.

는 것을 더 가치있게 생각하며, 좀 더 새롭고 오래 남을 만한 체험에 참여하고 싶어 한다고 주장하였다. 상품이나 서비스는 소비자에게 기성복처럼 맞춤화(customized)된 것이라면, 체험은 지극히 사적인(personal)것이기에 어느 누구도 동일하게 체험을 소유하지 않으며, 각각의 체험은 무대에 올려진 이벤트와 개인이 상호작용하면서 생겨나는 것이라고 하였다. 상호작용의 결과는 개인에게 오랜 기억을 남기고, 재구매, 재체험, 재방문을 촉진시킨다.[13)]

조셉 파인 2세와 제임스 길모어는 체험을 구성하는 요소로 엔터테인먼트 체험 (Entertainment Experience), 교육체험(Educational Experience), 현실도피 체험(Escapist Experience), 미적 체험(Aesthetic Experience) 등 4가지로 분류하였다. 그들은 체험 연출은 그저 고객들을 즐겁게 하는 것이 아니라 그들을 참여시켜야 한다고 주장하면서 고객의 참여와 제공되는 콘텐츠의 관계를 다음과 같이 묘사하고 있다.[14)]

- 엔터테인먼트 체험

엔터테인먼트(entertainment) 체험은 연출에 있어 고객을 그저 즐겁게 하는 것이 아니라 그들을 참여시키는 것을 의미한다. 관객이나 청중의 입장에서 이벤트를 수동적으로 체험하여 교향악 관람자나 TV를 시청할 때처럼 체험이 고객의 마음속으로 침투하는 흡수하는 것이 엔터테인먼트 체험의 예라고 할 수 있다. 즉 공연을 보거나 음악을 듣거나 즐겁게 책을 읽은 것처럼 감각을 통해 소극적으로 체험을 흡수하는 것을 말한다.[15)]

---

13) 김희경(2009), 앞의논문, p.50.

14) B. Joseph Pine Ⅱ & James H. Gilmore, 『고객 체험의 경제학』, 신현승 역(2011), 세종서적, p.57.

15) B. Joseph Pine Ⅱ & James H. Gilmore(2001), 앞의 책, pp.57~58

엔터테인먼트적 체험은 어린이 미디어 전시에 있어서 흥미와 동기 유발의 차원으로 설명될 수 있다. 미디어는 우리의 생활 속에서 오락적인 기능을 수행하고 있는데, 어린이들은 주로 TV시청이나 게임 등의 형태로 미디어를 즐기고 있다. 특히 영상미디어는 실시간으로 빠르게 전환되는 디지털 화면을 통해 어린이의 시각을 자극한다. 어린이들은 이러한 시각매체에 흥미를 느끼고 어느새 동화되어 거기에 흡수되는 체험을 하게 된다. 그러므로 영상매체를 사용하는 미디어 아트 전시는 우선 어린이들의 시각을 자극하기에 충분하다고 볼 수 있다. 영상세대라 불러도 과언이 아닐 만큼 미디어에 익숙한 어린이들은 전시에 있어서도 아날로그적인 텍스트나 그림 보다는 화면으로 보는 그래픽(그림문자)을 선호한다.

이러한 시대적 흐름을 반영하여 오늘날 박물관과 미술관에서는 점차 전시매체를 미디어를 활용한 것으로 교체하고 있고, 우리는 전통적인 방식의 설명 패널이 점차로 스크린 형태로 바뀌고 있는 것을 발견할 수 있다.

- 교육 체험

교육 체험은 엔터테인먼트 체험에 지식이나 능력을 향상시켜주는 교육적 이벤트가 첨가된 것이다. 아이들이 자신의 신체와 아이디어를 지니고 마음껏 뛰놀면서 배움을 얻게 되는 것을 의미한다..

오늘날의 영화·영상 중심의 매체 전시는 다양한 영화적 요소를 중심으로 직접적으로 체험하게 하는 전시가 대부분이다. 작품을 만질 수 없었던 기존의 수동적 관람형태에서 이제는 직접 만지고 체험해보는 능동적 관람형태로 변화된 것이다. 또한 작품을 단순히 오브제로서만 볼게 아니라 그 안에 내용적인 면을 담아 그 이상의 것으로 전환시킬 필요가 있다. 즉 조형

이나 그래픽의 이미지 작품을 미술 교과의 영역 안에 가둬만 두는 것이 아니라, 언어, 수리, 과학 등 다양한 영역들의 교과를 포함한 콘텐츠를 담아내어 자연스럽게 미술을 통해 타 교과와 연계되는 통합교육을 실현시키는 것을 의도한다. .

- 현실도피 체험

현실도피의 체험 예는 카지노, 가상현실 헤드폰, 채팅룸, 혹은 숲 속에서의 공 게임 등, TV를 보거나 다른 사람들의 연극을 지켜보는 소극적인 역할에 안주하는 대신, 각자가 실제 공연에 영향을 미칠 수 있는 연기자가 되는 것이다. 현실도피 체험에 참여하는 고객들은 단순히 어딘가로 벗어나거나, 가치가 있는 장소와 활동을 찾아 탐험하는 것이라 할 수 있다.

현실도피적 체험은 영화·영상 전시에 있어서 컴퓨팅매체를 이용한 가상현실(VR) 퍼포먼스를 통해 경험할 수 있다. 이는 3차원 그래픽과 신체를 이용해서 몰입하게 하는 효과로 현실은 잊고 가상 세계를 경험하게 해준다. 이러한 경험은 키보드와 마우스를 이용해 구현되는 GUI매체를 이용한 컴퓨터 게임 형태의 작품에서도 느낄 수 있다. 실제로 어린이 미디어아트 전시회에 이러한 게임과 같은 작품들이 설치되어 있을 경우, 단연 어린이들에게 인기가 많다는 것은 일반화된 여론이다.

그러나 게임은 오늘날 어린이와 청소년들에게 과도하게 노출되어있어 좋지 않은 영향을 주는 것으로 드러난다. 현실세계와 단절된 가상공간에서 즐기는 게임은 어린이들이 극도로 몰입되어 외부와 차단한 채 오로지 게임에만 매달려 중독에 이르게 만드는 경향이 있다. 또한 폭력적인 내용으로 판단력이 부족한 어린이들에게 모방과 공격적 성향을 지니게 만들기도 한

다. 이러한 미디어의 폐해를 막기 위해서는 게임의 내용적인 면에 있어서 대상에 맞는 게임을 개발해야 한다고 생각한다. 어린이와 청소년들이 여가를 즐기며 현실도피 체험을 하게 하면서 보다 교육적이고 눈높이에 맞는 게임 콘텐츠를 개발할 필요성이 있다. 콘텐츠의 유해성에 대한 진지한 고민과 성찰이 이루어져야 하며 윤리적 교육과 교육 목적이 분명한 콘텐츠로 개발되어야 한다.

- 미적 체험

영화·영상 매체의 예술적인 측면, 특히 최첨단 테크놀로지를 도입해 구현되는 스펙터클한 요소를 미학적으로 극대화하는 방식은 미적 체험을 경험하기에 충분한 요소이다. LED를 이용한 조형물이나 3D나 4D를 이용해 환상적인 공간을 연출하고 이를 통해 새롭고 환상적인 세상을 볼 수 있다. 또한 홀로그램과 같은 기법을 사용하여 실제가 아닌 가상의 세계에서 입체의 다양한 움직임과 이미지를 연출 할 수 있다. 최근 이러한 미디어아트의 파사드적 연출은 영화뿐만 아니라 공연과 패션쇼에도 도입되고 있다.

첨단기술을 통해 특수효과를 내는 연출방식은 관람자가 직접 작품을 만지며 상호작용하기 보다는 영화나 전시물을 보거나 어떤 장소에 들어가서 공간을 경험하는 행위 등과 같이 보고 느끼며, 스스로 판단하고 행동하는 단계적 특성을 지닌다. 이러한 간접적 체험에 의한 감각은 시각에 의한 미적 체험을 중심으로 느끼고 연상하며, 은유하는 복합적 감정의 전개를 통해 심미적 반응을 유도한다.

어린이 전시에 있어서도 이러한 심미적 체험을 배제할 수 없다. 제 7차 교육과정에서 미술교육에 대한 심미적 체험의 중요성을 살펴볼 수 있다.

제 7차 교육과정에서 내세우고 있는 미술교육의 목적은 다양한 미술활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼고 향유할 수 있는 심미적 태도와 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러주며, 미술 문화를 이해하고 계승 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인간을 육성하는 데 있다. 또한 학습자의 삶을 활력 있고 윤택하게 하는 총체적 경험을 부여한다는 의미에서 체험적 특성은 중요한 개념이다..[16]

이상의 개념에서 살펴보았듯이 가장 풍부한 체험이란 네 영역의 모든 측면들을 잘 포괄하는 것이다. 체험의 4요소가 적절한 조화를 이루었을 때 경험하게 되는 최고조의 체험을 이상적인 목표로 다양한 프로그램과 교육적 단계를 구성할 필요가 있다.

체험형 전시란 전시물의 상태를 관람자가 직접 체험해 봄으로서 시각에 의해서 얻는 정보뿐만 아니라 모든 감각과 기관을 통해 전시물을 직접적으로 감지함으로써 많은 정보를 얻을 수 있는 전시 방법[17]을 말한다. 즉 전시가 갖는 수동적인 의미에서 벗어나 스스로 무엇인가를 한다는 능동적인 의미를 부여하는 것으로 현대 전시환경에서 그 중요성이 부각되고 있다. 어린이를 대상으로 하는 전시는 특성상 만지거나 참여하지 않고는 만족할 만한 정보전달이나 교육의 목적을 달성할 수 없다고 할 수 있다. 그래서 체험전시는 개인의 직접적인 체험을 우선시하여 전시관을 꾸미는 것으로 Hands-on 전시라고도 불린다.

---

16) 김지혜(2010), 『심미적 교육을 위한 미적체험의 미학적 고찰과 지도 방안 연구』, 한국교원대학교 석사 논문, p.79.

17) 고도제(2003), 「디자인 체험 전시관의 전시 공간 구성 및 연출에 관한 연구」,한국실내학회, 학술발표 눈문, p.105.

나. 영화·영상 매체의 특성

경험에 관하여 가장 체계적이고 현대적인 시각으로 논한 사람으로 평가받는 이는 미국의 심리학자, 철학자, 교육운동가인 존 듀이(John Dewey)다. 그는 특히 '생활경험(Life experience)'을 강조하였는데 이것은 단지 의식주와 같은 일상적인 활동만을 의미하는 것이 아니라, 과학·종교·정치·경제·예술 등의 전문적인 여러 활동을 포함한 생활로서의 경험을 주장하였다. 듀이는 교육과 경험의 관계를 "교육은 경험 안에서(within), 경험에 의해서(by), 경험을 위해서(for) 이루어 지는 발전"이라고 하였다.

또한 듀이는 인간과 환경, 인간과 이벤트가 상호작용함으로써 경험이 성립된다거 하였다. 듀이는 상호작용에 있어서 두 가지의 경험을 제시하였는데, 하나는 '과정으로서의 경험'이고, 다른 하나는 '결과로서의 경험'이다. 전자는 경험의 방법까지 포함하는 것으로서 인간과 환경이 상호작용하는 경험활동이며, 후자는 경험활동을 통해서 습득된 결과로써 의식에 내재화된 경험된 내용이다, '과정으로서의 경험'은 다시 능동적 경험과 수동적 경험으로 나눠지는데, 능동적 경험은 해보는 것(trying), 행하는 것(doing)이고, 수동적 경험은 겪는 것(undergoing), 당하는 것(suffering)으로 이루어진다. 그리고 '결과로서의 경험'은 양적 의미와 질적 의미로 구분되는데, 양적 의미는 행위나 사고 과정을 통해서 깨닫게 되는 모든 것이고, 질적 의미는 양적 의미의 내용 중 긍정적인 경험을 제공하는 것이다.[18]

현대의 다양한 경험과 체험중심의 활동 중 가장 일반적인 영향력이 크다고 볼 수 있는 영화·영상 매체의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

---

18) 김희경(2009),「어린이과학관의 테마파크적 기획설계에 관한 연구: 스토리텔링 기법과 테마파크 개념을 적용한 어린이과학관 기획을 중심으로」, 한국외국어대 대학원 박사논문, p.49.

- 영화·영상매체의 예술성

영화는 건축, 음악, 회화, 문학, 무용, 연극 등 다양한 예술을 종합한 총체적 예술이다. 이러한 모든 예술의 장르들이 일관된 생각에 의해 종합화되어 새로운 감각적 예술을 만들게 되는데, 영화 속의 시공간개념, 음악, 문학적 스토리, 디자인적 요소들은 인간의 기억과 상상력을 자극하는 다양한 요인을 양산한다. 또한 영화는 영화 속 인물들의 감정과 관객의 감정이 동화되는 감정이입적 특성을 지니고 있다. 이러한 영화전개의 특성은 영화 속 인물의 행동과 감정 변화에 따라 관객 개개인의 다양한 정서적 반응과 감동을 야기하게 되고, 나아가 영화적 스토리는 현실과 공유되는 다양한 현상적 체험의 경험을 주게 된다.

영화의 종합 예술적 특성, 인간의 감각적 반응과 상상력의 증대, 감정이입을 통한 심리적 카타르시스 등은 학습동기 유발에 매우 효과적이다. 영화를 매개체로 하여 대상과 전개에 대한 이해력, 판단력, 비판적 사고 능력 및 감정이입을 통한 다양한 해석과 추론 등을 가능하게 하기 때문이다.

- 영화·영상매체의 언어성

영화는 영상과 음향을 통해 이야기를 표현하고 전달한다. 영화의 관람은 영상과 음향을 통해 전달되는 메세시를 받아들이고 이해하는 과정으로, 영상매체는 그림, 문자, 동영상, 소리 등 다양한 방식을 통해 정보를 전달하고, 이는 인간의 오감과 지능을 매우 적극적으로 활용하는 교육적 수단이 될 수 있다. 이때, 영화스토리의 전개에 의한 극적 구성과 그 이해, 언어와 소리를 통한 다양한 감정의 전달과 반응, 이미지를 통한 시각적 언어의 사용 등은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등의 종합적이고 입체적인 언어 학습의 특성을 지니게 된다.

- 영화·영상매체의 문화성과 사회성

사회구성원들이 공유하는 생활양식을 의미하는 문화는 다양한 사람들의 삶과 정서를 특정한 행동과 언어, 비언어적인 이미지 등으로 전달하므로서, 다양한 사회문화 질서 및 규칙, 정체성, 역사성, 지역성 등을 직접 볼 수는 없지만, 구체적인 메시지로 설명하는 기능을 지닌다. 이러한 문화와 사회에 대한 다양한 정보는 어린이들에게 세상을 보는 눈과 마음의 자세와 크기를 육성하고, 나아가 구체적인 목표를 형성하게 하는 중요한 지표를 형성하게 한다.

그러므로 영화·영상매체의 문화적 특성은 시대의 공유감각은 물론 사회적 특성을 기반으로 한 공유의식의 발달을 유도한다. 이러한 감각과 의식은 교육이 지녀야 하는 중요한 목표와 부합하는 동시에, 이를 통해 자신의 취미와 특성을 발달시키는 요인이 된다.

- 영화·영상매체의 표현성

영화·영상매체는 생활의 일반적 모습으로 미술과 같은 시각적 표현을 마주하게 하는 방법이다. 이미지를 주로 다루는 영화·영상매체는 미술교육을 보다 손쉽게 접근할 수 있게 하여, 화면의 구성, 시각적 사고와 특징의 표현방법, 기호 또는 이미지와 커뮤니케이션 등 현대적인 미술 교육의 특징을 잘 담아낼 수 있으며, 자연스럽고 친근하게 학습할 수 있는 기회를 갖게 한다. 이러한 과정은 미적 의식이 삶의 독특한 단면을 형성하고, 나아가 자신의 고유한 이미지를 만들며, 이를 통해 사회의 시대적 특성을 이루어 나간다고 볼 수 있다. 이와 같은 측면은 현대사회가 지닌 디자인의 힘과 효과를 생각해 볼 때 매우 중요한 교육적 특성이라 할 수 있다.

영화 체험관 계획을 위해 체험의 특성과 영화·영상매체의 특성을 연계해

보는 것은 매체의 다양한 구성을 통해 경험 및 체험의 효과를 극대화하고, 전시의 목적과 효과를 달성하는 기획의 단계라 할 수 있다. 즉 체험의 효과를 높이기 4가지 구성요소는 영화·영상매체가 지닌 예술성, 사회문화성, 언어성, 심미성 등의 특성과 밀접한 관련을 지니며, 이들의 연계를 통해 보다 효과적인 전시계획과 매체 구성의 방향을 설정할 수 있다. 본 논문의 대상인 영화체험 박물관의 경우 과정으로서의 경험은 작품을 조작해 보는 것, 이벤트에 참여하는 것은 능동적 경험에 해당하고 결과로서의 경험은 전시에서 체험요소들을 경험하면서 재미있고 아름답다고 느끼는 것의 관계를 유도하게 한다.

3-3. 영화·영상매체와 체험교육 프로그램

영화·영상매체를 활용한 효과적인 교육프로그램을 구성하기 위해서는 영상이미지가 제공하는 내용을 보다 재미있게 보고, 이해하며, 탐구하는 자세, 즉 창의적이고 미적인 안목을 키워주는 것이다. 이를 위해서는 다양한 매체의 적절한 활용, 적극적인 조형 활용과 창의성의 요소를 교육내용에 포함시켜야 한다. 또한 영화에 대한 올바른 이해가 이루어지기 위해, 먼저 영화의 이미지를 바르게 해석할 줄 아는 능력이 요구되며, 나아가 이를 통한 영화의 제작과 활용에 대한 이해와 능력이 필요할 것이다. 그러므로 영화체험박물관의 효율적인 교육 프로그램 구성으로, 올바른 '영화읽기'에 대한 프로그램과 다양한 매체를 활용한 '영화제작'프로그램에 대한 구성이 필요하다.

영화·영상을 중심으로 한 체험중심 교육의 일반적인 형식은 영화내용감상 프로그램이라 할 수 있다. 이는 시각문화로써 영화·영상의 접근, 판단력,

시대성과 문화 사조 등의 이해를 두루 포함 한다. 이러한 영화감상 프로그램은 시간과 장소에 관계없이 진행 될 수 있으나, 보다 체계적이고 효과적인 프로그램과 설비를 갖춘 시설에서의 다양한 체험교육은 보다 효과적인 교육결과를 창출할 수 있다. 그러므로 공공적 영화체험 박물관의 계획은 보다 전문적이고, 보다 광범위한 목표와 가능성을 제시할 필요가 있다.

영화에 대한 교육	영화이해와 감상	영화의 발달사, 역사 등
	영화미학과 감상	영화 감상법, 영화의 시대적 특성 등
	영화제작과 연출	제작과 편집의 기능, 영상 분석 등
영화를 통한 교육	영화를 매체로 활용하여 관련 개념은 물론 사회,역사문화, 종교, 정치 등의 가치관 또는 특정한 메시지의 전달과 이해	

[표 4] 영화를 통한 교육의 영역

위와 같은 영화교육의 영역분류[19]를 기준으로 효과적인 영화 체험 중심교육의 프로그램의 접근 방법을 체계화시켜 보고자 한다. 영상미학 교육프로그램, 영화제작 교육프로그램, 시각문화 교육프로그램 등으로 분류하여, 각각의 단계에 맞는 어린이 및 가족중심의 영화체험관을 계획하고자 한다. 특히 영화의 역사적 흐름과 현재 영화가 지니는 다양한 사회적 특성 등을 어린이들에게 제시하면서, 영화·영상 관련 직업의 여러 분야를 소개하고 체험하는 등의 현실 참여적인 프로그램의 구성 역시 계획하고자 한다.

3-3-1. 영상 미학 교육 프로그램

영상미학교육은 영화·영상이 시각적 대상으로 지니는 아름다움의 특성을 이해하고, 학습할 수 있다. 시각적 대상으로서의 화면에 대한 분석과 시각

19) 이선정, 영화교육의 프로그램 개발 연구, 대구 교육대석사, 2009, p.14

적 요소의 배치와 그 의미 등을 학습하고 이를 통해 영화 전체의 메시지와 시대적 특성을 이해하여, 효과적인 영화의 습득이 가능하도록 하는 것이다. 영화감상을 통한 작품의 접근은 그 작품이 지닌 의미와 가치를 이해하고, 자기 내면화하는 작용으로 확대될 수 있다. 이는 작품을 통해 감각적 즐거움을 얻게 되고, 작품과의 교감과 자신과의 대화에 의한 정신적 창조 과정으로 연결되는 중요한 의미를 지니고 있다.[20] 이러한 감상능력은 다양한 이미지요소들의 선택과 이해를 통해 의미의 분석능력을 향상시킨다는 역할도 지니고 있다.

영화교육의 가장 기초적 과정으로써, 영상 화면의 이해능력 선행이 필요하며, 이를 통하여 화면구성의 미적, 의미론적, 상징적 연출의 의미를 이해하는 시각을 학습할 수 있다. 또한 미술교육에서 실행될 수 있는 화면 구성과 색채 구성, 조형과 비례 등의 시각적 이미지중심의 교육, 역시 부가적으로 학습할 수 있다. 또한 영화감상을 통한 이해와 해석은 어린이들의 폭넓은 심미적 감수성을 기르는 한편, 언어 이해와 표현을 통한 문학적 교육의 영역 역시 포함하게 된다.

3-3-2 영상제작 교육프로그램

디지털 카메라 및 이미지 표현의 기술적 발달과 보급으로 이미지의 촬영과 활용의 방법은 매우 다양하고 광범위하게 나타나고 있다. 블로그, 유투브 등 자신의 이미지를 특성화하고, 이를 타인들에게 보여주는 것이 일상화된 새로운 세대들에게 영화제작의 능력은 특수하고 전문영역 교육이 아닌 삶의 소통 방식으로서의 일반적 교육이 되고 있다.

프리 프로덕션	프로덕션	포스트 프로덕션

20) 앞의 논문, p.31(재인용)

<table>
<tr><th colspan="2">(pre-production)</th><th colspan="3">(production)</th><th colspan="2">(post-production)</th></tr>
<tr><td colspan="2">기획/ 시나리오, 촬영준비의 단계로 어떤 작품을 선택해서 어떤 사람들을 구상하여 어떻게 만들지, 또한 배급은 어떤식으로 할 것인지 등 영화가 완성되기까지의 전체 계획과 추진을 들 수 있으며, 그 속에는 시나리오가 최종 프린트 필름으로 완성되고 또 상영되는 전 과정의 계획과 진행 전반에 관여하는 일을 포함한다.</td><td colspan="3">영상의 언어인 영화 작품을 구체적으로 필름에 기록하는 단계로 장소에 따라 야외 촬영, 실내촬영, 세트촬영으로 구분되며, 시간별 장소별 연기자 등의 스케쥴을 고려하여 촬영한다. 가벼운 장면에서 중요한 순으로 촬영하는 것이 일반적이다.
<제작진의 구성>
제작부 | 제작이사. 제작부장. 제작부원
연출부 | 감독, 조감독, 스크립터
촬영부 | 촬영감독, 조명감독, 조수
미술 | 아트디렉터, 의상담당, 소도구 및 장치담당
녹음 | 녹음기사
특수효과, 분장, 스틸, 메이킹필름 촬영 등</td><td colspan="2">흔히 후반 작업이라 불리는 단계로 촬영된 필름을 바탕으로 완전한 한편의 영화가 나올 수 있는 새 옷을 입히는 과정에 비유 될 수 있다.
후반작업에 있어 충분한 작업기간과 세심한 작업 환경만이 최종 영화의 완성도를 보장할 수 있는 유일한 길이기 때문이다.</td></tr>
<tr><td>1. 시나리오 개발 및 선정
2. 배우 섭외
3. 제작진 결정
4. 파이낸싱</td><td>5. 장소헌팅
6. 리허설
7. 촬영대본
8. 제작 발표회
9. 제작 회의</td><td colspan="3"><배우의 구성> 스타니슬라브스키
성별 및 매체 | 남우, 여우, 남형여우, 여형남우 등 / 연극배우, 영화배우, 성우, TV 탤런트
의도 | 창조적 배우 | 역할 감정 몰입 / 모방적 배우 | 경험, 모방 연기 / 직업적 배우 | 흉내, 과장 연기
역할 | 주연 조연 단역 엑스트라</td><td>1. 네거티브현상
2. 텔러시네
3. 편집
4. 옵티컬작업
5. 네거티브편집
6. 녹음</td><td>7. 광학녹음
8. 색보정
9. 프린트
10. 기술시사
11. 홍보마케팅
12. 배급과 상영</td></tr>
</table>

[표 5 영상 제작 분류]

허버트 리드는 '교육은 성장을 조장하는 것이다. 그러나 신체의 성장이외에 성숙은 듣거나 볼 수 있는 신호나 기호호서 표현될 때만 확인 가능하다. 그렇기 때문에 교육은 표현방법의 함양이라고 정의 할 수 있다. 아동이나 성인에게 소리, 이미지, 움직임, 도구, 기구를 만드는 법을 가르치는 것과 같다.'라고 정의하며[21], 삶과 사회와의 소통으로써의 교육을 위해 표현방식에 대한 중요성을 제시하고 있다.

영화제작을 통한 예술적이고 감각적인 표현 능력의 학습화 과정은 개인이 생각하고 느낀 문제의 제기와 이를 다른 사람에게 전달, 공유, 소통하게 하는 요소와 선택, 구성의 방법, 그리고 이를 전체적으로 종합, 체계화하는

21) 앞의 논문, p.36

단계를 거쳐 하나의 이야기를 만드는 것을 의미한다. 이러한 전개와 과정은 피교육자로서의 어린이가 자신과 타인, 그리고 세상과의 관계를 생각할 수 있는 성숙함에 대한 교육적 역할을 수행할 수 있음을 의미한다. 물론 구성과 제작수준의 차이는 필연적으로 존재하지만, 창의성과 소통의 교육적 과정을 스스로 체험, 학습하는 효과적인 역할 학습이 될 것이다. 즉 다양한 미디어에 대한 교육과 제작활동은 적극적으로 매체의 의미를 이해하게 될 것이며, 시각적 구성요소를 활용하여 자신의 의사를 표현하는 과정을 엮어내는 능력을 배양할 수 있게 되는 것이다.

그러므로 영화제작과 프로그램구성을 통한 소통의 표현 방법과 그 의미에 대한 체험 교육은 다각적 분야로 구성된 영화의 특성에 의해 정보와 체계의 통합적 구성을 필요로 하는 매우 종합적이고 체계적인 교육 효과를 제시할 수 있다.

3-3-3. 시각문화 교육 프로그램

시각문화 교육은 학습자가 시각문화 현상을 이해하고, 사회적 관계소통의 수단으로 이를 활용할 수 있게 하며, 새로운 시각언어를 구성하고 창조할 수 있는 능력을 가르치고 배우는 과정이다. 특히 영화·영상분야의 이미지 구성은 직접적이고, 감각적이며, 시공간적 메시지를 강하게 담는 경우가 많으므로, 이러한 시각이미지의 이해는 사회의 공유의식과 감각을 익히고 활용하는데 매우 유용하다.

시각문화교육의 분류	주용내용	주요개념

시각문화에 대한 교육(사회중심)	시각문화 현상의 이해	대중문화는 학습자의 문화적 정체성을 나타내며, 학습자를 특정방식으로 교육
	대중문화에 대한 관심	
시각문화를 통한 교육(아동중심)	환경을 형성하고 변화시키는 삶의 방식 변화	시각문화는 개인의 삶이사회문화적 조건속에서 소통가능한 가치를 표현하는 행위로써 교육의 필요성
	학습자의 삶과 사회적 공동체의 관계 발전을 중시	
시각문화의 교육(교과중심)	시각문화를 표현하고 창조하는 새로운 시각언어 학습과 활용목적	현대사회의 이미지중심 문화에 대한 학습자의 능동적이고 적극적인 대응에 대한 교육의 필요성
	시각문화를 구체화하는 매체에 대한 탐구	

[표 6] 시각문화 교육프로그램의 분류와 개념

이는 곧 영화·영상 교육이 시각적 문화의 일부로써 영상을 느끼고 이해하는 것으로부터, 영상의 해석과 사회와의 관계 등을 학습할 수 있다는 것을 의미한다. 이러한 과정은 시각적 영상이미지와 구성을 통해 문화의 다양한 의미와 역할에 대한 학습과 사회의 역사와 전통, 규범과 그 의미, 개인과 공동체 등의 정신적 관계성, 그리고 조형이 내포하는 다양한 상징과 관계성 등 매우 광범위하고 다양한 메시지의 이해와 활용에 대한 내용을 학습할 수 있다.

3-4. 소결- 영화·영상매체의 교육적 가치

종합예술로서의 영화·영상매체는 현대의 디지털 기술의 발달로 인하여 더욱 다양하고 복합적인 매체로서의 특성이 강화되고 있다. 매체로서의 커뮤

니케이션 기능은 교육에서의 교육자와 피교육자의 관계를 형성하기 적합한 조건으로, 일대일 대응을 넘어서, 일대다, 다대다 등의 폭넓은 관계성을 통해 다양한 판단과 행위의 반응을 야기할 수 있으며, 디지털 기술의 복제성과 복합성은 어린이들의 다양한 눈높이에 맞춘 학습 자료의 융통성을 확보할 수 있다. 또한 영화·영상매체가 지닌 이미지와 나레이션, 스토리 구성 등은 미술, 음악, 문학, 사회, 역사, 경제, 정치 등 우리사회를 구성하는 모든 분야에 대한 요소와 개념을 담아낼 수 있는 광범위한 이야기를 전개 할 수 있다는 특성을 지닌다. 이러한 영화·영상이 지니는 특성과 기능은 어린이들을 위한 체험 교육의 프로그램과 기능을 수행하기에 매우 적합한 의미와 가치를 지닌다고 할 수 있다.

또한 영화·영상 매체는 사실적 화면을 통한 객관적 교육의 기능을 수행함은 물론 허구적이고, 상상적인 이미지와 구성을 통한 다양한 환상과 꿈의 가능성을 제공하는 주관적 기능을 함께 지닌다. 이는 어린이의 발달교육 특성에 비추어 볼 때, 연령별, 영역별 교육 수준과 역할에 맞는 다양한 교육 프로그램과 형식을 체계화하기 좋은 특성을 지닌다고 볼 수 있다. 또한 어린이 교육 환경의 형성에 있어서도, 변화 있는 다양한 공간특성을 구성하는 아이디어 역시, 매우 풍부하다고 볼 수 있으며, 친구, 부모, 교사, 도우미 등 교육 참여형식의 다양성에 있어서도 폭넓은 가능성을 제공할 수 있다.

영화·영상매체의 교육적 의미와 가치를 종합해 보면, 매우 복합적이고, 체계적인 교육프로그램 구성과 주도적 학습에서 요구되는 참여성, 교육 내용의 다양성, 어린이의 발달적 단계에 적합하고, 다양한 참여가 가능한 융통성 등을 고루 갖추고 있다는 것이다. 또한 현대의 디지털 기술과 특성을

적극적으로 활용가능함으로써, 시대에 발맞추는 기술 및 기능교육의 측면에서도 많은 기여를 할 수 있는 역할을 지니고 있다고 볼 수 있다.

4. 체험 교육을 접목한 영화체험박물관 학습매체 계획

4-1. 어린이 관련 체험 박물관 사례조사

4-1-1. 국립민속 어린이박물관

1) 미래상과 사명

‘ 문화의 새싹, 어린이가 자라나는 박물관 ’ 으로써, 어린이들에게 다양한 문화경험을 제공하며, 이를 통해 자유로운 꿈을 꾸며, 문화의 주체로 자라날 수 있는 긍정적인 환경을 제공하는 것을 목표로 설립되었다.

2) 전략

문화의 새싹인 어린이를 주체로 ‘생태계- 구성요소간의 연계와 조화를 이룬 박물관’ 을 주제로 하여 자연생태계의 체계와 같이 어린이 박물관의 구성요소를 종합화하고 있다.

3) 공간구성

국립민속 어린이 박물관은 고유의 전래동화인 심청전을 주제로 하여 이야기 전개에 따른 공간구성과 체험 프로그램을 구성하고 있다. 옛날이야기 속에 담긴 조상들의 생활상과 그 체험, 사상, 지혜, 가치관 등을 경험하고 이해할 수 있게 하며, 우리의 전통문화를 자연스럽게 체험하고 상상력을 키울 수 있도록 체험전시 프로그램을 구성하고 있다.

[그림 1] 국립민속 어린이박물관 공간계획

심청이의 생활-> 공양미 삼백석 알아보기-> 내가 만약 심봉사라면-> 바닷속 용궁체험-> 연화재생-> 왕비가 된 심청 등의 전시시나리오를 통해 심청의 성장과 시대의 생활상, 그리고 바다 속 공간의 이동체험, 심청극장의 영상이미지 등을 전래동화를 중심으로 재미있게 경험하고 학습할 수 있는 환경을 제공한다. 또한 전통문화와 관련된 죽물전, 포목전, 양태전, 한약방 등 현대 보기 힘든 다양한 풍물전시공간을 통해 잊혀져가는 있는 문화에 대한 학습의 공간을 제공하고, 야외공간에서는 투호, 굴렁쇠 굴리기, 제기차기 등 전통 놀이를 체험할 수 있도록 한다.

[그림 2] 국립민속 어린이 박물관 전시 구성

4-1-2. 삼성 어린이박물관

1) 미래상과 사명

호기심과 창의성을 촉진하여 어린이와 가족의 삶을 변화시키고자 즐겁게 탐색할 수 있는 체험식 전시와 프로그램을 제공한다.

2) 전략

· 교육: 아동발달에 적합한 체험식 전시와 교육프로그램을 실시하는 교육의 장

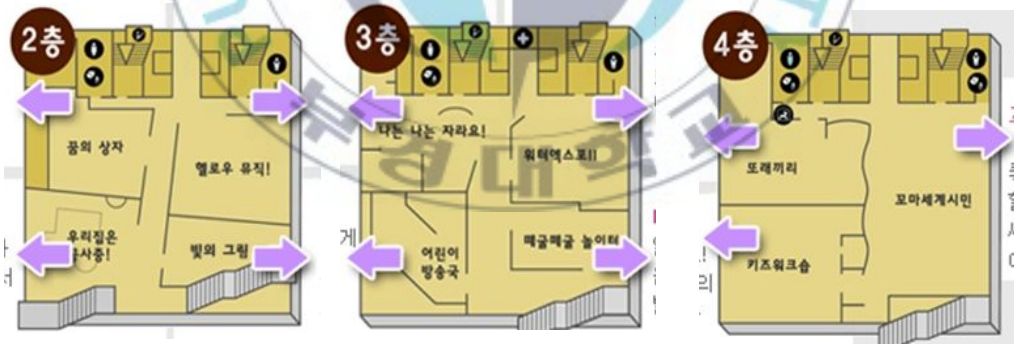
· 대화: 가족과의 상호작용과 대화를 촉진하는 커뮤니케이션의 장

· 선도적 역할: 아동교육과 박물관계를 이끌어 가는 선도적 역할의 장

· 봉사: 변화하는 사회의 요구에 부응하고 기여하는 봉사의 장

· 경험확대: 평생예술, 문화를 향유할 수 있는 긍정적인 경험 확대의 장

3) 공간구성



[그림 3] 삼성 어린이박물관 공간계획

'직접적인 경험을 통해 배운다'라는 진보주의 교육이론을 모토로, 자유로운 자기주도적 학습환경 제공을 위한 체험 중심의 전시와 교육프로그램을 계획하고 있다.

[그림 4] 삼성 어린이박물관 체험프로그램 사례

음악, 미술, 공작 등 분야별 체험교육공간은 물론, 어린이 방송국, 엑스포 등 현실적인 직업과 관련된 교육체험 등 체험을 중심으로 한 경험적 교육 프로그램을 다양하게 구성, 운영하고 있다. 특히 가족중심의 참여와 프로그램을 통해 가족중심의 놀이와 공동의 교육이 이루어지도록 구성한 특징이 있다. 현대 체험박물관 공간계획의 특징과 역할을 잘 보여주고 있으며, 체험식 교육과 관련한 박물관 이용 사후교육 및 연계성에 대한 자료 역시 구체적으로 제시하고 있다.

4-1-3. 광주 디자인체험관(DEKIVILL)

1) 미래상과 사명

미래의 디자인산업을 이끌어갈 인재육성을 위해 건립된 디자인체험관이다. 영유아, 초등학생을 대상으로 생활 속의 디자인에 대한 다양한 관찰과 접근을 통해 이해하고 체험하는 공간을 구성하고 있다.

2) 전략

각 공간별 이야기 테마를 달리하여, 어린이들이 놀이체험과 학습체험을 쉽고 흥미롭게 병행할 수 있는 콘텐츠를 제공하고자 한다.

· 도슨트 체험: 디키빌의 효율적 체험을 위하여 설명을 담당하는 도슨트제도를 도입하여, 디자인의 기초원리를 체험한다.

· 어린이 전문체험: 연령별, 방문 목적별로 구분하여 프로그램을 제공하고, 디자인교육 과정을 진행한다.

· 이야기테마체험: 어린이 눈높이에 맞는 각 조닝별 이야기테마를 구성하여 체험 콘텐츠를 제공한다.

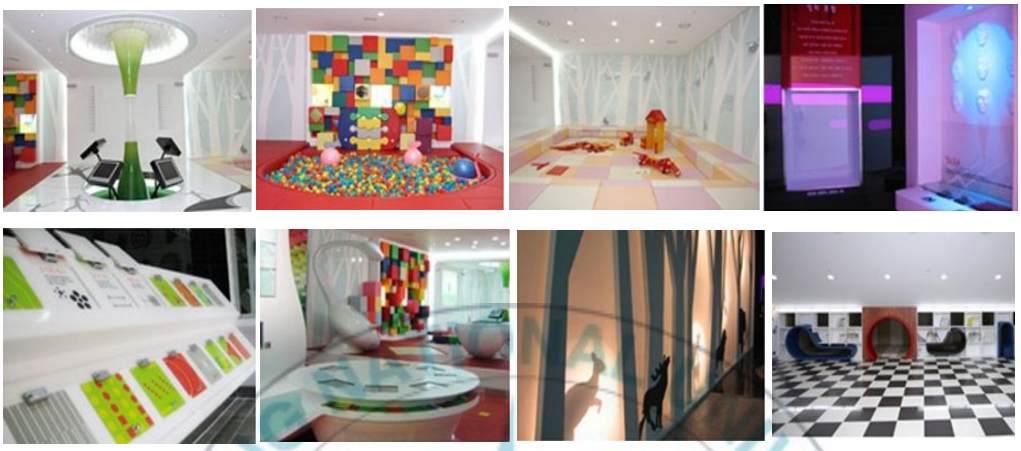
3) 공간계획

창의발달과 감성발달을 촉진하는 종합안내소, 문화광장, 놀이광장, 보물연구소, 디자인공작소, 미술건축소, 디자인 휴게소 등의 공간구성을 통해 디자인적 특성과 역할을 수행해보면서 다양한 체험을 경험할 수 있도록 공간계획을 유도한다.

[그림 5] 디키빌 공간구성 및 체험프로그램

디자인 이해와 체험교육을 위해 조형과 구성, 색채와 배색, 착시와 빛, 건축과 공간 등의 다양한 참여 학습 테마를 계획하고 있다. 특히 놀이를 통한 자연스러운 디자인원리의 학습을 통해 디자인의 역할과 가치를 이해하

고 탐구하는 과정, 제작과 생활 속 응용 및 접목의 단계적인 진행은 체험 전시를 통한 교육적 목적과 역할을 구체적으로 보여주는 사례이다.



[그림 6] 디키빌 체험교육 프로그램 사례

4-1-4. 사례 분석

어린이를 대상으로 국내에 전시되고 있는 3개의 공간 사례조사의 특성은 첫째, 테마를 중심으로 전시 및 공간 구성 계획, 둘째, 성장발달 및 단계에 따른 체험 형식 계획, 셋째, 흥미제공의 참여중심 계획 등으로 요약할 수 있다.

테마 중심 계획에는 국립 민속박물관의 옛날이야기를 통한 역사, 문화, 전통, 가치관 등을 체험을 통해 어린이들에게 전달하는 특징과 삼성어린이 박물관은 음악, 미술, 공작 등 분야별 체험공간과 어린이 방송국, 엑스포 등 현실과 관련된 체험을 중심으로 한 경험의 장소로 구성되어 있다. 그리고 광주 디키빌은 디자인을 중심으로 어린이들의 감각발달과 디자인능력을 길러주고자 하는 체험중심 공간으로 구성되어 있다. 테마 중심의 전시구성

은 전시계획의 전체적인 흐름과 맥락에 통일성을 부여할 수 있고, 체계적이고 단계적인 계획을 가능하게 하는 장점이 있다. 또한 사회의 다양한 모든 대상을 종합하는 박람회 형식보다는 구체적이고, 집중된 대상을 통한 이해와 경험을 깊이있게 전달하고 이해시킬 수 있는 교육적 장점 역시 지니고 있다. 이러한 특징에 의해 대부분의 어린이중심 박물관은 테마의 설정을 통해 단계적이고 체계적인 체험과 교육의 공간을 구성하고자 한다고 볼 수 있다.

그리고 성장단계별 계획 역시, 어린이 고유의 특성을 감안한 것으로, 연령별 관심과 흥미의 특징이 다름을 파악하고 이를 고려한 기획과 계획을 통한 관객의 참여를 유도하고 체험의 효과를 강화하기 위한 것이다. 성장단계별 교육 형식은 교육체계에 있어 기본 개념으로, 어린이들의 발달단계에 맞는 감각 및 신체, 정신교육이 연계되어 있음을 제시하는 것이다.

또한 어린이들의 집중력과 이해력, 참여도를 확대시키기 위해 다양한 오감을 활용한 흥미중심의 계획적 특징을 볼 수 있다. 어린이들에게 제공되는 시설 및 공간계획은 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 활용한 창의적 디자인을 통해 일상 공간과는 차별화되는 가상적 공간의 구현이 많다. 이는 어린이들에게 긍정적인 기대와 재미를 줄 수 있는 방안을 넓이고자 하는 것으로, 곧 참여를 통한 다양한 행위 유발, 심리적 영향을 크게 하고자 하는 것이다. 이러한 특징은 어린이공간이 보다 차별화된 새로움과 미래지향적 공간의 성격을 띠기 쉽다.
이상과 같은 사례분석을 통해, 테마별, 성장발달 및 단계별, 재미있음을 통한 참여중심의 영화체험 박물관 계획의 기본 개념의 가이드 라인을 형성하고자 한다.

4-2. 영화체험 박물관 계획의 배경 및 특성

4-2-1. 부산 영화체험 박물관 계획 배경

영화의 도시 부산을 상징하는 지역만의 고유한 문화시설에 대한 염원을 담고 있는 부산 영화체험 박물관 계획은 부산의 영화 역사사료의 체계적인 수집, 보존, 전시라는 기능뿐만 아니라, 영화를 통한 다양한 체험과 즐길대상을 제공하여, 지역민과 관광객의 유치를 활성화하고자 하는 복합적 성격을 지닌다. 상설로 운영되는 영화체험을 통한 문화 교육공간, 엔터테인먼트 공간 등의 시설을 계획함으로써, 한국영화산업의 기술발전을 홍보하고 진흥시키는 영화산업의 상징적 역할을 더욱 고무시키고자 한다.

부산의 영화·영상산업은 아시아 최대 규모의 국제영화제 BIFF를 중심으로, 영화촬영, 영화·영상 편집 및 에니메이션 등 다양한 분야의 영화산업을 정책적으로 육성하여, 지역 산업으로써의 새로운 성장동력으로 주목받고 있다. 그러므로 영화체험 박물관은 부산의 지역산업을 대표하고 홍보하는 거점이 될뿐만 아니라, 지역산업의 성장 가능성을 담보하는 상징적 기능도

[그림 7] 부산 영화·영상 관련 공간 관계

지니고 있다.

본 영화체험 박물관은 부산 영화의 전당, 국내 최대 규모의 영화 촬영소, 시네마테크 등 기존 영화·영상 관련 공간과 연계하여, 보다 적극적인 시너지 효과를 창조할 수 있도록 계획의 개념과 공간구성을 진행하였다. 영화제개최를 위한 야외상영관과 집행사무공간으로 구성된 두레라움, 영화제작 후반작업을 담당하는 부산영상센터, 영화의 촬영과 영화제작 교육을 위한 부산영화 촬영스튜디오, 그리고 본 논문에서 다루는 부산 영화체험 박물관의 네트워크는 영화전반의 다양한 산업, 홍보, 문화 및 교육 특성과 기능성을 완성하는 지역연계 공간으로 그 역할의 특성을 담고 있다.

4-2-2. 부산 영화체험 박물관 계획 특성

부산 영화체험 박물관 계획을 위해 계획의 기본 구상과 개념을 살펴보면 다음과 같다.

공간 계획적 측면의 특성으로서는, 수도권 중심의 영화산업구조를 재편성하고자 목적을 위해 기존 영화관련 박물관과는 차별화된 체험중심의 독창적 전시시설을 구축하여, 부산의 지역성 특성을 제고하는 한편, 영화산업의 상징적 입지를 확고히 구축하고자 한다. 또한 인근 관련시설과의 연계를 통하여 부산 영화체험 루트를 구축하고, 이를 통한 집객효과 및 부산 관광프로그램의 특성화를 의도하고 있다. 이러한 관광집객적 효과는 재방문을 유도하는데 중요한 역할을 할 것이며, 이를 통해 지역민의 삶의 질을 높이는 이중적 효과를 기대할 수 있다.

전시프로그램 측면의 특성으로서는, 다양한 계층의 참여를 유도하기 위해 전시 대상별 체험 공간을 특화하고자 한다. 즉 다양한 연령대 및 관심도를

고려하여 불특정 다수의 사람들이 친근하게 접근가능하고, 전시체험을 할 수 있도록 전시물의 수준과 표현방식을 다각화하고 있다. 어린이대상 체험관 및 중학생 이상의 성인대상 체험관을 분리하고, 가족 관람객의 이용공간을 특화하는 등의 계획적 고려를 통해 전시공간의 다양성을 꾀하고자 하였다. 또한 영화산업의 발전과 성과, 영화자료 및 영화산업기술의 변화과정을 효과적으로 보여주는 것은 물론, 첨단기술의 변화를 다각적으로 홍보할 수 있도록 지속가능한 전시의 가변성을 도입하고자 하였다.

4-2-3. 체험 전시 기본 계획을 위한 사례분석

구 분	개 요
남양주 종합촬영소	•개 요 : 각종 영상물 제작과 영상산업 인프라 조성 및 애니메이션 제작을 위해 설립된 종합영상지원센터로서 영화진흥위원회가 운영 •전시내용 : 촬영소의 모든 세트장과 영상지원관을 관람하는 투어프로그램이 활성화 •특 징 : 현장투어 및 체험교육 중심
제주신영영화박물관	•개 요 : 지하1개층과 지상 2개층의 전시공간 10개의 섹션을 통해 국내외 영화사와 영화기술 및 체험전시 등을 제공 •전시내용 : 국내외 영화사 전시, 특수효과를 주제로 한 영화기술 전시, 대종상 및 영화포스터와 한국영화 제작자료 전시, 애니메이션제작체험 및 영화원리체험 존 구성 •특 징 : 영화사 중심
베를린영화박물관	•개 요 : 무성영화부터 현대까지 독일영화사를 아우르는 전시와 프로그램. 양질의 대형 아카이브 보유 •전시내용 : 시대별로 두드러지는 주제로 독일영화 역사를 전시, 주제별 투어 및 상영프로그램 구비. 영화기자재 및 소품 등의 컬렉션 보유, 전시 •특 징 : 아카이브 중심

 한국영화박물관	•개 요 : 한국영화의 비전제시 및 동북아 필름 아카이브를 선도하는 한국영상자료원의 위상 정립을 목적 •전시내용 : 한국애니메이션 역사를 캐릭터 중심으로 전시, 애니메이션 제작 프로그램 운영, 영화/영상의 원리체험공간, 무성영화극장
 뉴욕영화박물관	•개 요 : 예술, 역사, 영화기술, TV에서 다뤄지는 영상이라는 주제를 광범위하게 다루어 적용 •전시내용 : 영화와 TV, 인터렉티브 멀티미디어와 오디오 비쥬얼 등을 가지고 제작, 마케팅, 상영이 이뤄지는 과정을 보여줌 •특 징 : 온라인 전시 등 전시운영 중심

[그림 8] 체험전시 기본계획 사례이미지

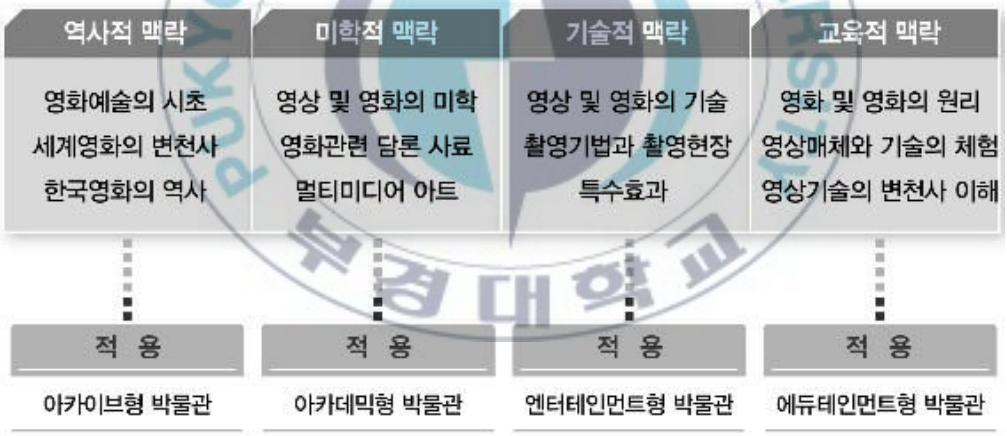
기존 영화관련 공간의 사례분석을 통한 영화박물관 유형을 분류하고 이를 통해 다음과 같은 영화 관련 기능 프로그램을 도출하였다.

[그림 9] 사례분석을 통한 유형분류

가. 국내외 영화를 주제로 한 박물관의 사례를 살펴본 결과, 영화박물관의 성격을 규정하는 4가지의 범주를 구분할 수 있으며, 분류의 기준이 컨텐츠 측면과 전시연출 측면으로 나뉘어 지고 있음을 알 수 있다.

- 아카데믹형 박물관: 영화를 중심으로 연구적 기능 강화
- 엔터테인먼트형 박물관: 영화를 중심으로 체험적 기능 강화
- 아카이브형 박물관: 영상을 중심으로 연구적 기능 강화
- 에듀테인먼트형 박물관: 영상을 중심으로 체험적 기능 강화

이와같은 영화박물관의 범주는 전시프로그램을 형성하고 특화하는데, 중요한 역할을 한다. 영화박물관 유형별 전시프로그램은 역사적, 미학적, 기술적, 교육적 맥락에서 해석할 수 있으며, 4가지 박물관 유형에 따라 주제의 범위가 결정된다.



[표 7] 박물관 유형의 4가지 맥락

부산 영화체험 박물관은 영화산업의 기술적인 면을 경험할 수 있는 체험교육형 박물관을 지향하는 것을 목표로, 엔터테인먼트적 요소와 교육적 요소를 적절히 분배하여 현장감있는 영화적 체험을 제공하는 부가적 특성을 부여하고자 하였다.

[그림 10] 부산영화체험박물관 포지셔닝

나. 부산 영화체험 박물과의 성격과 방향

부산 영화체험 박물관을 전체적인 공간적 영역을 영화테마 공간, 영화제작 체험공간, 복합문화공간의 3개의 조닝으로 구획하여, 부산의 영화산업과 연계된 한국영화의 다양성을 복합적으로 전시, 체험할 수 있는 박물관 계획을 진행하고자 한다. 계획의 전개는 영화도시 부산의 정체성을 표현하는 공간, 영화제작의 이해를 구현하는 공간, 그리고 모두가 즐기는 공간의 계획을 구상하였다.

영화테마 공간	영화제작 체험공간	복합문화 공간
• 한국 영화사에 대한 전문지식 전달 • 지역문화 및 영상문화발전의 거점 • 영화도시로서 부산의 정체성 확립 • 영화를 감상하는 다양한 시각 제공	• 영상 및 영화제작 과정의 이해증진 • 영상기술과 매체에 대한 체험학습 • 전시물과 이용자간의 인터렉티브 소통 전개 • 온/오프라인 통합적인 컨텐츠 제공	• 전시, 교육, 체험이 어우러지는 공간 • 부산국제영화제 및 부산영화관련시설과 연계 • 다양한 문화프로그램의 개발과 실시 • 문화관광적 접근의 가능성 확대

[표 8] 영화체험박물관의 공간분류

4-3. 전시체험 구성 및 계획

21세기 정보화 사회에서 정보의 소통은 더 이상 문자중심이 아닌, 이미지 중심의 빠르고 알기 쉬운 이해, 감성 중심의 주관적이고 개성적인 이해라는 특성이 보다 강조되고 있다. 이러한 경향은 어린 세대일수록 즉각적 영상중심의 경향과 특성을 띤다. 이러한 경향은 TV와 영화라는 매체가 대중문화의 가장 중심에 있을 수 있는 이유이기도 하며, 이를 매개로 한 다양한 교육방법의 개발을 통해 서도 잘 알 수 있다.

4-3-1. 전시 컨셉의 전개

움직이는 이미지를 분석, 대화하며, 참여를 통한 다양한 창작과 상상의 가능성을 끌어내는 과정에서의 능력을 시네리터러시(Cineliteracy)로 정의한다. 시네리터러시의 개념은 영화를 포함한 이미지를 다루는 광범위한 영역에 걸쳐 연계되며, 인간이 근본적으로 언어능력을 지니듯이 이미지들의 관계를 통해 다양한 의미를 담는 문맥적 접근이 가능하다는 것을 의미한다. 이러한 시네리터러시의 개념적 접근을 통해 영화를 다양하게 체험할 수 있는 전시공간의 구성과 계획을 진행하였다. 즉 영화를 깊이, 재미있게 볼 수 있는 것으로 시작하여, 영화의 정보와 메시지를 비판적으로 해독하고 수용할 수 있는 과정, 그리고 영상이미지를 통하여 다양한 의사소통이 가능하도록 하는 교육적 과정 등의 종합적이고 체계적인 체험공간 구성을 시도하였다.

영화교육의 표연영역을 다루는 영화만들기 기능과 영화교육의 이해영역을 담당하는 영화읽기기능의 구성을 통해 무비팩토리(영화제작 체험전시), 키즈애니월드(애니메이션 체험놀이), 시네프리즘(디지털 영화감상실)의 공간으로 구성하였다.

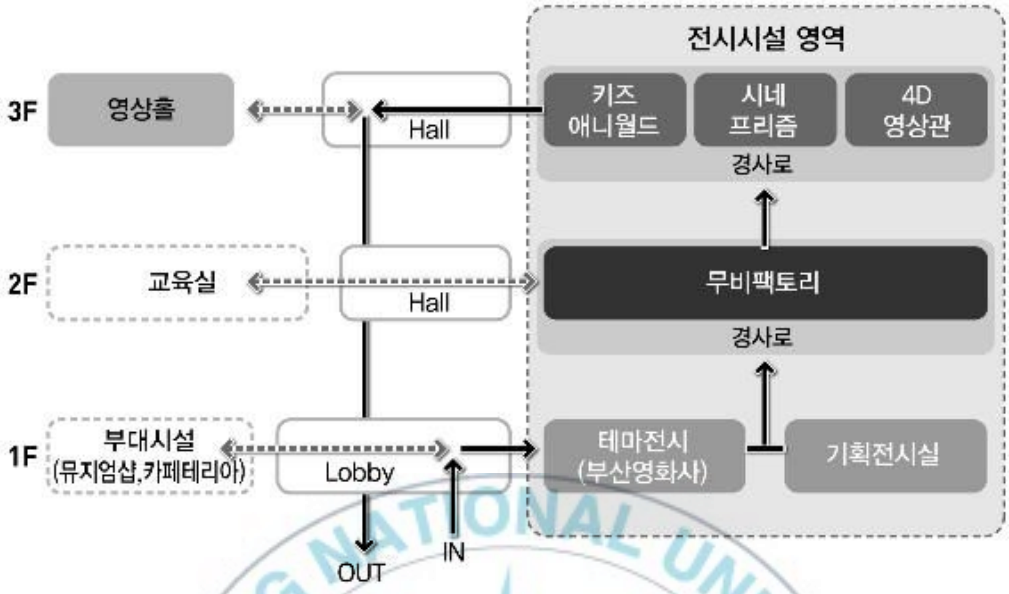
구 분	No.	실 명	성 격	위치	비 고
로 비	❶	진 입 부	전시시설이용안내, 매표	1층	
	❷	테 마 전 시	영화의 시대, 영화의 도시 (부산영화사)	1층	
	❸	경 사 로	부산영화 Wall of Fame	1,2,3층	제안시설
기획전시	❹	기획전시실	테마 기획전, 특별전	1층	제안시설
상설전시	❺	무비팩토리	영화제작관련 조작체험, 하이테크체험	2층	
	❻	키즈애니월드	어린이 대상의 애니메이션 조작체험	3층	제안시설
	❼	시네프리즘	영화 홍보 및 감상을 지원하는 문화공간	3층	제안시설
영상전시	❽	4D영상관	첨단 영상체험	3층	
	❾	영 상 홀	다목적 영상홀	3층	

[표 9] 영화체험박물관 공간구성

전시 스토리라인은 영화도시부산의 특성을 알리기 위한 역사와 문화적 특성전시를 시작으로, 영화제작의 세계, 4D영상관을 중심으로 한 영화보기, 영화를 통한 다양한 비평과 담론을 이해하고 교육하는 영화읽기의 진행과정을 구성하였다. 영화의 전반적인 특성과 기술, 오락성, 교육성, 심미성 등의 다양한 특성을 직접 접하고 이해할 수 있는 종합적인 접근을 강조하고자 하였다.

4-3-2. 체험 전시 공간 계획

전시공간은 크게 3개층으로 나뉘어 부대시설, 교육실, 영상홀을 중심으로 각각의 특화된 체험전시 구성을 계획하였다. 전시 영역은 전시의 성격별, 공간의 층별로 구분되고, 각각의 전시공간은 전시주제의 흐름에 따라 개별성과 유기적 관계성을 지닐 수 있도록 동선의 체계를 유도하였다.



[표 10] 전시 스페이스프로그램

전시공간 프로그램을 성격별, 층별 구성계획은 다음과 같다.

구 분	면적(m^2)	비율(%)
전시시설영역		
상설전시공간		
– 무비팩토리	683	22.2
– 키즈애니월드	294	9.5
– 시네프리즘	218	7.0
– 테마전시 (부산영화사)	270	8.8
기획전시공간		
– 기획전시실	314	10.2
영상전시공간		
– 4D영상관	287	9.3
– 영상홀	463	15.0
부대전시공간		
– 경사로전시	398	13.0
– 지원시설(컨트롤룸)	155	5.0
총 계	3,082	100

[표 11] 성격별 공간구분

구 분	면적(m^2)	비율(%)
전시시설영역		
1층		
1–1. 기획전시	314	10.2
1–2. 테마전시	270	8.8
1–3. 경사로전시	92	3.0
2층		
2–1. 상설전시	683	22.0
2–2. 경사로전시	167	5.4
2–3. 지원시설	142	4.6
3층		
3–1. 상설전시	512	16.6
3–2. 경사로전시	139	4.5
3–3. 영상홀	463	15.0
3–4. 4D영상실	287	9.3
3–5. 지원시설 (컨트롤룸)	13	0.4
총계	3,082	100

[표 12] 층별 공간구분

전시공간을 중심으로 1, 2, 3층의 평면계획은 다각형의 중심공간에 전시주제별 다양성을 도입할 수 있도록 계획하였다. 1층의 평면계획은 상설전시와 기획전시로 나뉘어, 영화역사 전시와 영화관련 기획전 및 특별전, 대여전시실을 배치하였다. 또한 경사로를 중심으로 공간이동의 흐름을 강조한 평면계획은 수직적 이동과 수평적 이동, 전시를 위한 평면적 가변성 등에 중점을 두었으며, 접근성 및 어 설계하였다.

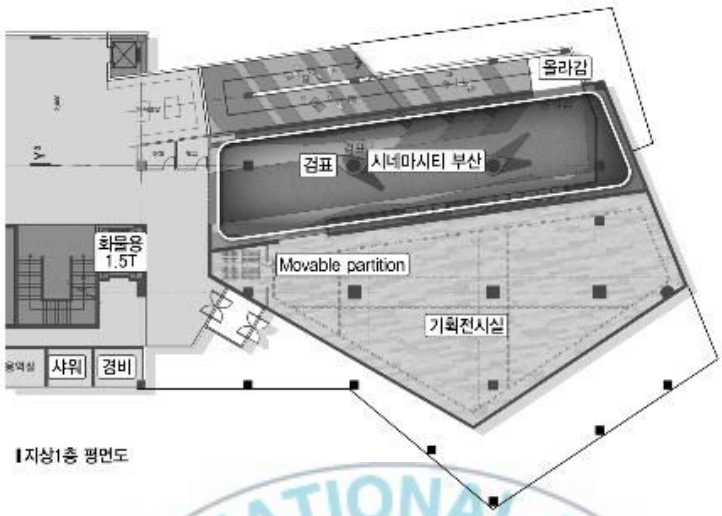
- 경사로 전시 계획

"The Great Wall of Busan Movies"	
•전시실의 층간 이동은 경사로를 통한 동선을 기본으로 하며, 장애인이나 노약자, 어린이 등은 필요 시 엘리베이터를 이용할 수 있도록 계획 •경사로는 전시영역과는 달리 이동하면서 야외를 조망할 수 있는 개방형 공간으로, 전면벽에 부산영화 명예의 벽을 연출하여, 이동동선에 다채로운 전시요소를 적용하는 동시에 건물외부에서도 조망이 가능하도록 연출	 Keymap

- 기획전시 계획

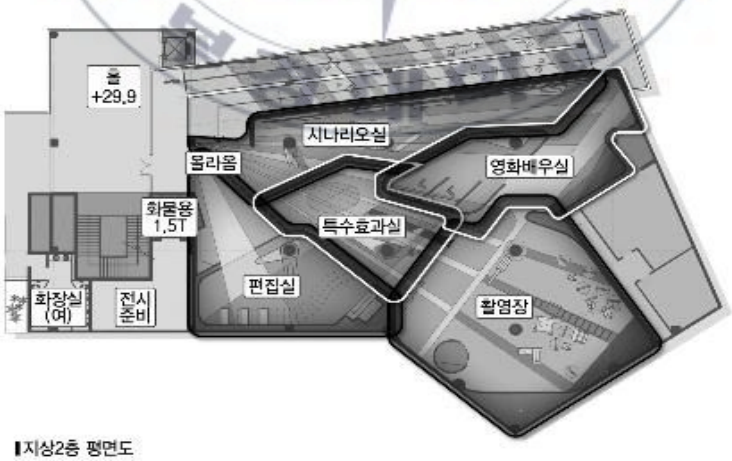
관람객 개발을 위한 박물관 활성화 전략으로서 기획전시계획	
•상설전은 한번 방문 이후 다시 찾지 않게 되는 한계점 보유하기 때문에 기획전을 통해 박물관의 재방문을 유도 •관람객의 문화적 코드와 정서적 공감대를 파악하여 주제를 기획하는 것이 중요 •영화관련산업체 및 개인소장가의 기증을 유도하여 주기적인 기획전을 개최함으로써, 박물관 소장품 확보에 기여	 Keymap

변화 가능한 가변형 전시시설은 무빙파티션(Moving Partition : 이동과 구성이 자유로운 가변적인 전시벽체) 과 트랙라이팅(Track Lighting : 천장면의 트랙을 따라 이동하며 각도 조절이 용이한 조명장치), 행거와 후크(Hanger & Hook : 사진전, 회화전의 그림 걸이) 등의 설치를 통해 상황에 대응할 수 있는 체계적 공간 계획을 제시하였다.



[그림 11]지상1층 평면도

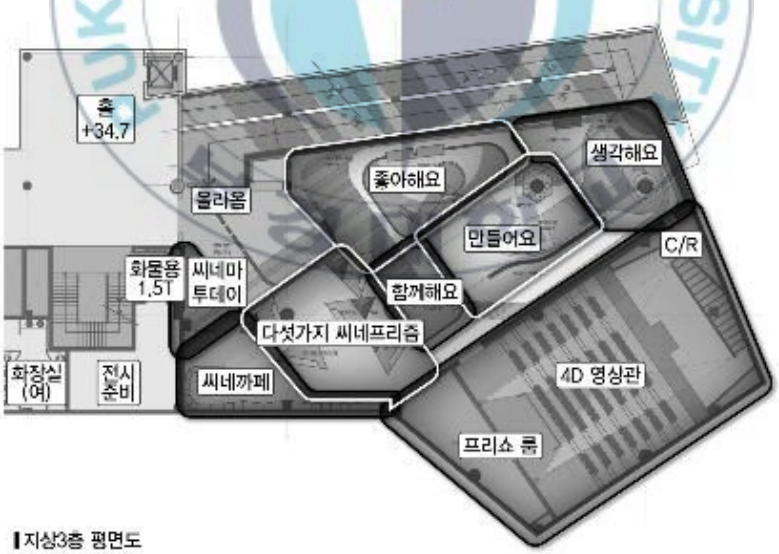
2층 평면계획은 무비팩토리라는 주제로 영화제작과 관련된 다양한 체험과 실험을 할 수 있는 전시공간으로 계획하였다. 즉 시나리오, 캐스팅, 촬영, 편집 등 영화전반에 걸친 작업과정을 보고 이해할 수 있으며, 영화산업 업무과정을 경험할 수 있다.



[그림 12] 지상2층 평면도

2층 공간의 전시구성과 특성은 평면계영화제작의 A부터 Z까지를 체험하는 영화제작체험실을 구현하여, 시나리오, 캐스팅, 촬영, 편집의 영화제작 전 과정을 체험하는 상설전시공간과 영화제작프로세스를 세분화하여 구성된 전시 체험물을 통해 영화산업 종사자들의 업무과정을 경험할 수 있는 계획으로 진행하였다.

3층 공간은 어린이와 가족중심, 일반시민을 위한 영화테마 복합문화공간으로 계획하였다. 어린이 중심의 애니메이션 상상놀이, 성인중심의 시네프리즘 주제의 유기적 관계를 유도하여, 가족모두에게 안전함과 즐거움을 제공할 수 있는 전시체험공간을 구성하려 하였다. 즉 부모와 아이가 각각의 관심과 흥미를 끌 수 있는 주제를 독립적으로 전시 가능하도록 구성하였다. 또한 4D영상관 도입을 통하여 첨단기술 공간의 매력적 체험이 누구에게나 가능하도록 구성하였다.



지상3층 평면도

[그림 13] 지상3층 평면도

4-3-3. 전시프로그램 및 전시매체 계획

전시프로그램은 2, 3층 메인 전시공간을 중심으로 살펴보고자 한다. 무비팩토리, 키즈애니월드 등과 같은 전시주제의 성격과 특성에 맞게 촬영 과정에 나타나는 전반적인 스토리라인을 전개, 구성하였다.

영화산업 종사자가 된듯한 **촬영현장 체험환경구축**	현장감을 극대화하는 **영화관계자 인터뷰영상**	전시 업데이트가 용이한 **가변형 전시디자인**
•영화배우실 : 액팅스튜디오 •영화촬영장 풍경 : 카메라뒤에 선 사람들	•스토리보드작가 인터뷰 •영화배우 인터뷰 •영화감독 인터뷰 •영화에디터 인터뷰	•스토리보드 전시 교체 •한국영화배우사전업데이트 •영상소프트웨어 교체

[표 13] 2층 전시공간 구성특성

영화 후반부 작업과정을 체험하고 이해하도록 구성한 전시프로그램으로서 편집에디터들의 생생한 인터뷰와 필름의 프레임특성에 따른 영상의 다양한 특성에 대해 구성하였다. 체험식 필름환등기 등을 다양하게 구비하여 24, 60, 75 프레임의 실제 비교를 가능하게 하여, 눈으로 직접 비교하고, 그 특성을 느낄 수 있는 체험전시의 특성을 띠고 있다. 관람자가 영화배우가 되거나, 직접인터뷰 할 수 있는 프로그램도 구성하였다.

[그림 14] 전시공간 계획이미지

[그림 15] 영화후반부 작업의 중요성을 다루는 전시연출계획

2층 전시 프로

그램구성과 전시내용 및 특성을 정리하면 다음과 같다. 영화제작 체험을 위한 다양한 전시스토리라인과 아이템을 설정하여 흥미롭고, 교육적인 기능이 담긴 전시프로그램을 구성하고자 노력하였다.

실 명	존명	코너명	아이템명	코드표	유형
Movie Factory 영화제작체험실	오리엔테이션		전시안내_프로덕션 프로세스		전시
	시나리오실	어떤 이야기	우리 영화 시나리오	A1-1	전시
			시나리오 읽은 법	A1-2	전시
			이야기가 영화가 되기까지	A1-3	전시
		스토리보드의 미학	스토리보드 월	A2-1	전시
			[인터뷰]스토리보드 아티스트는?	A2-2	영상
			콘티블럭 플레이	A2-3	체험
	영화배우실	캐스팅과 무비스타	코리아 무비스타 월	B1-1	전시
			한국영화배우사전	B1-2	체험
		Acting Studio	[인터뷰]영화배우의 연기레슨	B2-1	영상
			콜드리딩 오디션	B2-2	체험
			영화 속 한 장면으로	B2-3	체험
	촬영장	영화촬영장 풍경	카메라 뒤에 선 사람들	C1-1	공간
			[인터뷰]영화감독의 변	C1-2	영상
			현장 메이킹영상	C1-3	영상
			조명의 비밀	C1-4	체험
	특수효과실	영화 속 특수효과	특수효과의 역사	D1-1	전시
			[인터뷰]잊지 못할 그 장면, 코멘터리	D1-2	체험
		특수효과 속으로	스턴트의 과학	D2-1	영상
			와이어로 날아보자!	D2-2	체험
			특수분장의 묘미	D2-3	영상
			CG 이팩트	D2-4	영상
	편집실	포스트 프로덕션	후반작업공정	E1-1	전시
			[인터뷰]영화는 후반작업이다	E1-2	전시
			필름, 프레임으로 느낀다!	E1-3	체험
		디지털 편집기술	컷을 자르다	E2-1	전시
			색을 입히다	E2-2	체험
			소리로 느낀다	E2-3	체험

[표 14] 영화제작체험실 전시프로그램 구성

전 시 내 용	주요연출매체	컨텐츠 가변성
•단체관람객 대응 공간 확보 및 영화 프로덕션 프로세스에 대한 개괄설명	그래픽	
•옛 한국영화의 시나리오를 전시/시나리오표현기법 변화	그래픽, 실물전시	○
•시나리오의 표현기법과 표현내용의 의미, 시나리오 작성법 소개	실크스크린	
•시놉시스, 시나리오, 콘티, 스토리보드, 브레이크아웃시트전시	설명그래픽, 실물전시	○
•유명영화, 유명 장면의 스토리보드 전시 /영상기획과정소개	슈퍼그래픽, 실물전시	○
•스토리보드 작가들의 인터뷰 영상	프로젝터영상	○
•콘티블럭을 스토리 순서대로 나열하면 완성된 영상이 플레이되는 체험	RFID블럭·모니터영상	
•한국영화역사를 밝힌 시대의 영화배우 사진과 출연영화를 이미지월	슈퍼그래픽	
•한국영화배우의 경력, 캐릭터, 역할 비중 소개	체험형 패널	
•연기에 대한 자신의 견해를 밝히는 영화배우의 인터뷰 영상	모니터영상	
•콜드리딩하고, 녹음된 연기내용을 들어보는 체험	보이스레코딩시스템	○
•영화 속 한 장면을 함께 연기하고, 그 화면이 사진으로 합성되어 마치 주연배우가 된 듯한 체험을 할 수 있는 미디어 연출	포토카메라, 모니터영상, 크로마키	
•야외, 실내 세트를 연출하고, 영화세트장에서 일어나는 일을 설명하는 영상 및 패널 연출 /제작자, 영화감독, 연출감독, 촬영감독, 조명감독, 미술감독, 음향감독 등 영화 스탭의 자리에 서 볼 수 있는 체험연출, 포토존으로 활용	디오라마세트, 장비(카메라, 조명등) 실물전시, 그래픽	
•영화제작, 촬영 등 자신의 작품 세계를 설명하는 영화감독의 인터뷰 영상	CRT모니터영상	○
•부산영화촬영스튜디오 등에서 촬영된 영화의 메이킹 영상 상영	영사기연출, 리어 영상	○
•정면, 아이레벨조명, 하부조명, 상부조명, 측면조명에 따라 나타나는 다른 조명 효과를 체험	조명조작장비, 거울	
•특수효과가 도입된 역사 및 기술의 변천사, 최근의 기술	그래픽	
•유명 영화의 특수효과 사례를 영화 제작자 및 배우 코멘터리 소개	스카시, 선택형음향	○
•스턴트 촬영 장면을 담은 다큐멘터리 영상으로 효과와 촬영법 소개	모니터영상	○
•와이어 장비를 착용하고 영화에서 대표적으로 사용되는 와이어액션 체험	와이어 체험 장비	
•부산에서 촬영한 영화에서 활용된 특수분장 과정과 소품 전시	디지털액자, 소품전시	○
•CG작업 이전의 화면과 이후의 화면을 비교하는 영상	프로젝터영상	○
•편집, 사운드 후반작업, 영상과 사운드 합치는 방법 소개	슬라이딩 그래픽	
•국내 유명 영상에디터들이 말하는 후반작업의 중요성 등 인터뷰영상	그래픽, 디지털액자	○
•프레임의 화면의 차이를 비교하는 영상기형태의 작동체험 전시물	체험식 필름 환등기	
•편집의 역사 및 순서편집과 가편집, 본편집의 편집단계를 소개	그래픽	
•영상의 색보정 기술로 가능해진 효과들을 체험	셀룰로이드필름패널	
•한가지 영상에 다른 종류의 BGM을 삽입하여 느껴지는 느낌을 체험	컴퓨터체험(터치)	

[표 15] 2층 전시의 내용 및 전시매체 구성

3층 전시구성은 키즈애니월드, 시네프리즘의 주제로 어린이와 성인이 함께 하는 가족중심의 엔터테인먼트형 체험전시 구성을 기획하였다.

다양한 박물관활동을 **유도하는 유기적 공간구성**	모든 연령대를 흡수하는 **4D영상관 어트렉션**	어린이와 부모, 모두를 위한 **가족단위 관람객 배려**
•대상의 세분화와 공간의 특성화로 다양한 활동을 유도 •개방형 공간으로 관람인지도 높임	•4D영상체험을 위한 최적의 영상환경계획 •다양한 소프트웨어를 지원하는 시스템 구축	•어린이와 인솔부모를 모두 고려한 전시컨텐츠 •어린이를 위한 애니월드 •부모를 위한 시네프리즘

[표16] 3층 전시구성 특성

특히 어린이를 중심으로 한 다양한 체험전시의 구성은 연령별 성장과 특성을 고려한 교육, 오락의 에듀테인먼트형 전시계획으로 진행하였다. 놀이를 통한 다양한 지식과 정보의 습득은 물론, 자발적인 참여를 통해 사회문화적 관계성과 논리를 형성할 수 있는 교육장으로서 부산의 문화서비스 공간이 될 수 있도록 계획하고자 하였다.

[표17] 어린이 연령별 전시구성 계획

3층 전시 프로그램구성과 전시내용 및 특성을 정리하면 다음과 같다. 어린이전용공간과 성인공간의 유기적 연계를 통한 다양한 전시 체험 활동이 일어나도록 구성하였다.

구 분	대주제	소 주 제	코드표	유형
전 시 안 내 / 관 리		전시안내_관리데스크		공간
Kids AniWorld 애니메이션 상상놀이터	좋 아 해 요 (만2~4세)	내가 좋아하는 캐릭터	F1	체험
		캐릭터 기차	F2	체험
		바람 언덕 놀이터	F3	체험
	즐 거 워 요 (만4~7세)	캐릭터와 놀아요	G1	체험
		뽀로로와 춤을 춰요	G2	체험
		빙글빙글~칼레이도스코프	G3	체험
		요술 이미지	G4	체험
	만 들 어 요 (만7~9세)	그려라! 터치	H1	체험
		애니메이션 공작소	H2	체험
		애니매이션을읽어요	H3	공간
	함 께 해 요 (만2~9세)	내 친구 작품전	I1	공간
		애니극장	I2	체험
Cine Prism 영 화 읽 기 문 화 마 당	다 섯 가 지 시네프리즘	라이프 프리즘 – 영화에 비친 삶	J1	전시
		시티 프리즘 – 도시를 담은 영화	J2	전시
		아트 프리즘 – 움직이는 영상 예술	J3	전시
		마인드 프리즘 – 영화속 치유심리학	J4	전시
		사이언스 프리즘 – 영화와 과학	J5	전시
		영화 읽는 쇼파	J6	공간
	시 네 마 투 데 이	개봉영화 홍보영상	K1	전시
		포스터로 보는 영화	K2	전시
		영화 퀴즈왕	K3	체험
4 D 영 상 관		프리쇼		공간
		영상관		체험
영 상 홀		다목적영상홀		공간

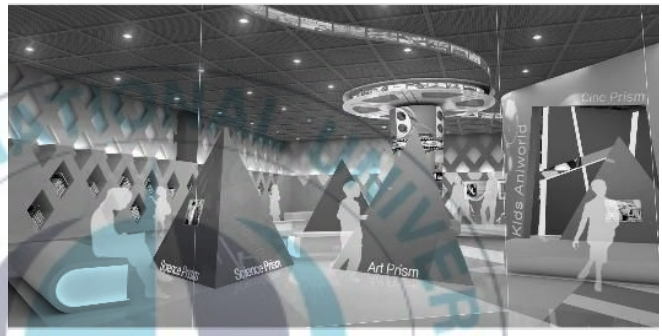
[표 18] 3층 전시프로그램 구성

전 시 내 용	주요전시매체	컨텐츠가변성
•어린이 체험시설 및 4D영상관의 전시관람을 지원/관리하는 안내요원비치	안내데스크	
•뽀로로, 아치와 씨팍, 마리이야기 등 국내애니메이션에 나온 캐릭터를 연출한 놀이 공간	스카시패널, 인형 등	
•다양한 캐릭터를 실은 기차를 타고 바람의 언덕에 올라가는 놀이	놀이공간연출	
•볼풀, 미끄럼틀, 그네 등 다양한 형태의 놀이구조물	놀이공간연출	
•자석 블록 그림판을 맞추며, 캐릭터를 만들어보는 놀이체험	자석 블록 그림판	
•캐릭터 뽀로로 애니메이션 속에 들어 온 것과 같은 크로마키 체험	크로마키	
•원통을 돌리면 작은 틈으로 사진이 이어져 보이는 영화의 원리를 체험 전시물	칼레이도스코프	
•평면에서는 왜곡되어 보이는 이미지가 거울을 통해서 완전하게 보이는 시각효과를 통해 영상이미지 체험	미러 봉 연출	
•어린이가 색칠한 캐릭터가 만화영화 속을 걸어 다니는 디지털 체험연출	터치모니터영상	
•관절인형을 단계별로 조작하여 촬영/상영하는 애니메이션 제작 체험 (인솔교사 진행 필요)	제작테이블, 애니메이션 세트, 캡처카메라	
•세계 유명 애니매이션의 후속 시리즈, 국내 애니메니션 출판물 등 애니메이션 관련 어린이도서를 비치하여 자유롭게 읽을 수 있는 공간조성	도서, 집기 비치	○
•교육실에서 어린이 대상으로 진행한 애니메이션 체험프로그램의 결과물을 전시/홍보하는 코너	어린이스케일전시대	○
•단편 애니메이션을 상영하는 소규모 극장 연출	프로젝터영상	○
•사랑, 인간, 사회, 문화의 구분으로 삶과 연관된 문제들을 소재로 다룬 영화 소개 및 도서 전시	전시대, 디지털액자	○
•부산, 서울, 뉴욕, 파리 등 세계 유명도시를 배경으로 한 영화 소개 및 도서	전시대, 디지털액자	○
•영상을 심미적 차원에서 감각적으로 표현한 다양한 예술 영화 소개 및 도서	전시대, 디지털액자	○
•밀양, 샤인, 람보, 브레이브원, 나비효과 등 '영화로 풀어보는 내면의 상처읽기와 치유하기' 영화 소개 및 도서 전시	전시대, 디지털액자	○
•트렌스포머, 페이스오프, 스타워즈 등 첨단과학, 생명공학 등 과학원리를 탐구할 수 있는 영화 소개 및 도서전시	전시대, 디지털액자	○
•자유롭게 영화관련 서적(다섯가지시네프리즘 분류)을 읽고 쉴 수 있는 문화공간연출	도서, 의자 등 집기	○
•개봉영화의 예고영상, 시사회, 제작발표회 현장 자료를 편집하여 상영	모니터영상	○
•시대별, 장르별, 국가별 포스터 전시	가변전시대	○
•영화관련 OX퀴즈를 풀어보는 키오스크 연출	키오스크	
•입장 대기 및 프리쇼 영상연출	모니터영상	
•영화와 관련된 다양한 주제의 4D영상 상영	4D영상 하드웨어	
•정기영화상영 및 이벤트 강연 등을 진행하는 영상홀 계획	영상 하드웨어	

[표 19] 3층 전시의 내용 및 전시매체 구성

3층 전시공간계획은 다양한 연령층이 공존하면서 상호, 쾌적한 전시체험이 이루어질 수 있도록 전시공간의 개별성과 연계성에 중점을 두었으며, 특히 어린이들의 다양한 호기심을 자극하는 활동적인 놀이의 장소가 될 수 있도록 구성하였다. 어린이들에게 있어 캐릭터는 특정한 이미지를 통한 사회성 및 시각적 감각을 일깨워주는 좋은 아이콘이라 할 수 있다. 또한 어린이 전용공간의 성격을 명확하게 드러낼 수 있는 시각적 심볼이 되기 때문에 이를 적극적으로 활용한 전시공간구성을 하였다. 또한 부모님과 함께 하는 교육적 공간의 장소를 마련하여, 전시 관람 중 휴식의 기능을 겸할 수 있는 독서 놀이공간을 통해 부모와 어린이의 적극적이고, 활동적인 유대관계를 도모하는 공공 공간의 성격을 강화하였다.

[그림 16] 3층 전시공간 디자인-캐릭터기차



[그림 17] 캐릭터를 활용한 어린이 놀이공간

[그림 18] 부모님과 함께 하는 독서 놀이공간

전시공간의 계획 특성은 연령별 차별화된 전시계획과 매체 구성을 중심으로 영화의 다양성과 산업적 특성을 보고, 느끼고, 체험할 수 있도록 하였다. 영화제작의 전 과정에 대한 체험전시는 물론, 영화배우, 영화편집자 등의 여러 캐릭터로의 전이와 같은 직업적 체험의 흥미를 부가하여, 청소련층에게 영화관련 산업의 종사에 좋은 정보 습득의 장소가 될 수 있도록 하였다.

[그림 19] 2층 전시공간 디자인 계획안

전체공간 구성 특성을 살펴보면, 전시 흥미를 불러일으키기 위한 시각적 구성과 전시매체의 다양성을 살펴볼 수 있다. 공간의 시각적 구성은 전시주제별로 다양하고, 동적인 이미지를 표현하여, 생동감있는 공간을 구현하도록 하였으며, 전시매체의 구성 역시, 첨단기술을 기반으로 한 최신의 다양하고 상호 소통가능한 시스템을 중심으로 관람자의 니즈에 보다 적극적으로 반응할 수 있는 전시 시스템을 구현하도록 하였다. 함께, 또는 따로의 전시관람이 가능하도록 전시와 혼합된 휴식공간과 볼거리를 부여하고자 하였다.

[그림 20] 3층 전시공간 디자인 계획안

Ⅴ. 결론

현대의 어린이들을 영상세대라고 지칭하듯, 그림과, TV, 비디오 등의 영상매체 등에 자주 노출되고, 익숙해진 세대들이다. 이러한 상황의 변화는 전통적 교육방법인 읽기, 쓰기 등의 교육적 효과가 아이들에게 어떤 교육적 의미와 효율성을 지니는지 되돌아보는 계기를 제공하고 있으며, 이를 통해 보다 능률적이고 기대치 높은 학습방법과 효과에 대한 고민이 필요한 시점이라 할 수 있다.

현재 공교육여건 및 교육체계에 대한 변화는 학습자의 흥미를 유도하고 자발적으로 참여할 수 있는 자기주도적 학습방법에 대해 매우 강한 관심을 보이고 있다. 즉 교육활동과 목표의 관심과 초점이 Teaching(1960년대 이전)에서 , Learning(1980년 이전)으로 그리고 다시, Thinking(1980년 이후)으로 변화되는 양상을 띠는데, 지식의 단순한 암기와 일반적 전달이 아닌, 대화적 안내자, 교육자(교육프로그램 혹은 시스템)와의 상호작용을 통한 사고능력의 육성에 대한 중요성이 강조되면서 '교육'과 '놀이'의 상호작용에 대한 필요성이 대두되게 된 것이다.

본 논문은 이러한 교육개념과 방법에 변화를 유도하는 에듀테인먼트개념의 체험 중심교육의 주제를 중심으로 어린이들을 위한 영화체험 박물관을 계획하였다. 어린이들에게 친숙하고, 다양한 감각적 자극과 반응을 담아내는 영상매체가 현대의 아이들을 위한 효율적인 학습 도구가 될 수 있음에 주목하여 단순한 그림책과 동화책이 아닌, 움직이는 영상과 다채로운 이미지, 그리고 소리와 문자를 모두 포함할 수 있는 영상매체의 교육 자료와 다양

한 교육 방법의 주체가 될 수 있음을 제시하고자 하였다.

체험중심교육은 활동을 통해 배우는 것(learning by doing)을 의미한다. 여기서 활동이란 관계적 행위를 하는 실재(realities)와의 직접적인 접촉을 의미하며, 이를 통해 이루어지는 학습활동이다. 즉 체험중심 교육은 학습대상과 구체적인 목표를 지닌 행동을 통해 이루어지는 것을 의미하는데, 영화·영상매체라는 전문적인 영역과 특성을 지니는 분야를 중심으로 학습자와 교육도구와 방법의 관계성을 체험 박물관 계획을 통해 구체적으로 제시하고자 하였다.

영화·영상매체의 특징인 상호작용성(interactivity)은 특히 어린이 교육에 있어서 중요한 매개자적 역할을 할 수 있으며, 어린이 교육은 우선 흥미와 재미를 불러일으켜 주의력을 집중시키는 것이 무엇보다 전제가 되어야 한다. 이러한 맥락에서 영화·영상매체의 상호작용성은 어린이와 사회, 문화, 역사, 예술등의 분야와 소통하는데 윤활유적인 역할을 하는 에듀테인먼트로서의 기능을 갖게 한다. 대표적인 예로 체험 전시를 들 수 있는데, 인터랙티브(interactive)한 미디어아트 작품을 통해 어린이들은 능동적 주체자로서 흥미를 가지고, 예술 작품을 접하게 되며 시각과 촉각의 감각체험을 하게 되고, 이러한 직접적인 경험으로 교육적 효과 또한 얻을 수 있는 것이다.

또한 종합예술로서의 영화·영상매체는 현대의 디지털 기술의 발달로 인하여 더욱 다양하고 복합적인 매체로서의 특성이 강화되고 있다. 매체로서의 커뮤니케이션 기능은 교육에서의 교육자와 피교육자의 관계를 형성하기 적합한 조건으로, 일대일 대응을 넘어서, 일대다, 다대다 등의 폭넓은 관계성

을 통해 다양한 판단과 행위의 반응을 야기할 수 있으며, 디지털 기술의 복제성과 복합성은 어린이들의 다양한 눈높이에 맞춘 학습 자료의 융통성을 확보할 수 있다. 또한 영화·영상매체가 지닌 이미지와 나레이션, 스토리 구성 등은 미술, 음악, 문학, 사회, 역사, 경제, 정치 등 우리사회를 구성하는 모든 분야에 대한 요소와 개념을 담아낼 수 있는 광범위한 이야기를 전개 할 수 있다는 특성을 지닌다. 이러한 영화·영상이 지니는 특성과 기능은 어린이들을 위한 체험 교육의 프로그램과 기능을 수행하기에 매우 적합한 의미와 가치를 지닌다고 할 수 있다.

또한 영화·영상 매체는 사실적 화면을 통한 객관적 교육의 기능을 수행함은 물론 허구적이고, 상상적인 이미지와 구성을 통한 다양한 환상과 꿈의 가능성을 제공하는 주관적 기능을 함께 지닌다. 이는 어린이의 발달교육 특성에 비추어 볼 때, 연령별, 영역별 교육 수준과 역할에 맞는 다양한 교육 프로그램과 형식을 체계화하기 좋은 특성을 지닌다고 볼 수 있다. 즉 복합적이고, 체계적인 교육프로그램 구성과 주도적 학습에서 요구되는 참여성, 교육 내용의 다양성, 어린이의 발달적 단계에 적합하고, 다양한 참여가 가능한 융통성 등을 고루 갖추고 있다는 것이다. 또한 현대의 디지털 기술과 특성을 적극적으로 활용 가능함으로써, 시대에 발맞추는 기술 및 기능교육의 측면에서도 많은 기여를 할 수 있을 것이다.

영화체험 박물관계획을 위해 관련 어린이 박물관의 사례조사를 통해, 체험전시와 교육적 관계의 사례를 비교 분석해보고, 이를 통해 다양한 박물관 및 전시관이 실질적 교육공간으로서의 역할을 하고 있음을 살펴보았다.

부산의 미래 대표 산업으로써의 영화의 홍보와 상징성을 높이기위해 계획

되는 영화체험 박물관계획은 공공박물관의 계획적 특성을 배경으로, 어린이를 위한 교육공간으로서의 역할을 강조하기 위해 전시시나리오 및 공간적 계획의 차별성을 두었다. 박물관 콘텐츠의 구성은 영화소품 및 장치, 스튜디오를 활용한 엔터테인먼트형 박물관, 체험과 교육적 측면을 강조한 아카데미형 박물관, 영상매체와 기술을 체험하고 학습하는 에듀테인먼트형 박물관, 영화·영상매체의 이해, 수집, 연구하는 아카이브형 박물관의 형식으로 접근하였다. 이러한 콘텐츠를 중심으로 감상과 영화의 이해를 위한 영화테마공간, 영화제작 및 매체에 대한 교육, 체험중심 전시를 통한 교육을 위한 영화제작 체험공간, 그리고 문화프로그램운영과 다양한 행사 및 이벤트를 통한 사람들의 참여와 흥미를 제공하는 복합문화 공간 등의 공간적 조닝을 통해 전체 영화체험 박물관의 공간적 계획을 진행하였다.

본 논문에서 제시하는 영화체험 박물관계획은 단순한 영화중심의 홍보, 전시, 관람을 위한 전시관이 아닌, 영화의 심도있는 이해와 흥미유발, 영상이미지의 제작과 소통이 이루어지는 매우 다각화된 교육 공간으로 계획하고자 하였다. 시네리터러시(Cineliteracy)의 개념을 통해 영화의 읽기, 보기, 쓰기, 만들기가 가능한 종합적 영화교육의 장인 것이다. 그리하여 어린이를 위한 에듀테인먼트-체험중심 교육을 위한 영화체험관으로써의 기능과 역할 그 의미에 대한 구체적인 접근과 방법을 제시하고자 하였다.

참고 문헌

이아람찬(2005), 영화교육론-이론과 실제, 커뮤니케이션 북스

전숙희(2006), 초등학교 영화교육 연구-덕암초등학교 사례를 중심으로, 대진대학교 문화예술대학원 석논

허순옥(2007), 영화만들기를 통한 학교생활즐기기, 인제대 교육대학원 석논

정선영(2001), 어린이 박물관의 공간디자인 특성에 관한 연구, 연세대 석논

이윤실(2006), 영상교육이 어린이에게 미치는 영향에 관한 연구, 동의대 영상정보대학원 석논

나수빈(2010), 어린이의 행태특성을 고려한 어린이 체험전시 공간계획에 관한 연구, 한양대 석논

고도재(2003), 어린이 디자인 체험 전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대 석논

박지현(2005), 관람객의 적극적인 참여를 유도하는 체험전시물의 연구, 이화여대 석논

박기현(2011), 어린이 미디어아트 전시기획에 관한 연구, 전남대문화대학원 석논

김미연외 2인(2008), 인터렉티브 체험형 전시공간 디자인을 위한 사례연구, 대한건축학회논문집 제24권1호

황보성진(2011), 영화교육 패러다임 연구, 한양대 박논

최준혁(2008), 박물관 전시공간의 동선계획 및 관람행태 특성, 한국학술정보

Bazin.A(2001), 영화란 무엇인가?, 박상규역, 시각과 언어

Giannetti.L(2006), 영화의 이해, 김진해 역, 현암사

Herbert. R(2008), 예술을 통한 교육, 황양숙 외 역, 학지사