

예술작품의 원작으로 구성된 전시와 원작을 재매개한 디지털 전시의 미적 경험에 대한 상이성 연구: <모네, 빛을 그리다展>와 <풍경으로 보는 인상주의展>의 비교연구

A Study on Differences of Aesthetic Experience in the Exhibition of Artworks and the Remediated Exhibition of Artworks: A Comparative Study between <Monet's Impressionism Exhibition 2016> and <Impressionist Landscapes>

이보아, 최수민, 홍용석
서강대학교 아트&테크놀로지학과

Boa Rhee(boa.rhee@gmail.com), Sumin Choi(primesue2011@naver.com),
Yong Seok Hong(justinluota@gmail.com)

요약

본 연구는 전시매체적 상이성에 따른 미적 경험을 비교하기 위해, 문헌연구와 <풍경으로 보는 인상주의展(이하 인상주의전)>과 <모네, 빛을 그리다展(이하 모네전)>의 사용자 경험에 대한 정량적 연구를 병행했다. 감상태도의 관점에서, 두 전시에서 공통적으로 두 가지의 지각방식이 공존했다. 인상주의전에서는 집중적 지각이 우세했고, 모네전에서는 분산적 지각이 높았지만, 모네전에서 집중적 지각의 전시만족도 및 전시몰입도에 대한 영향력이 입증되었다. 관람객 역할 측면에서는 두 전시에서 공통적으로 수동적 역할에 대한 비중이 높았으며, 관람객 역할은 지각방식 뿐만 아니라 전시만족도 및 전시몰입도에 영향을 미치지 못했다. 인상주의전의 경우, 미적경험요소에 대한 평가가 높게 제시되었으며, 사전지식의 활용은 관람객의 역할에 긍정적인 영향력으로 작용했다. 본 연구를 통해 전통적인 예술작품에 익숙한 관람객들은 디지털 전시에 대해서도 수동적 역할을 취하면서 두 가지의 지각방식에 의존한다는 사실이 확인되었다. 결론적으로 디지털 기술을 통한 재매개는 전시의 매체적 상이성에 따른 감상태도 및 관람객 역할에 대한 이분법적 논리의 경계를 모호하게 만들었으며, 이로 인해 명확 기반의 디지털 전시는 전통적인 예술작품 및 디지털 미디어의 특성을 동시에 갖는다는 것이 주요 시사점이라 할 수 있다.

■ 중심어 : | 재매개 | 전시매체적 속성 | 감상태도 | 미적경험요소 | 관람객 역할 |

Abstract

This research concurrently conducts literature review and quantitative research methodology in order to compare aesthetic experience of <Impressionist Landscape (hereafter IL)> and <Monet's Impressionism Exhibition 2016 (hereafter MIE)>. From the perspective of viewing attitudes, two types of perception equally coexist in both exhibitions: convergent perception is predominant over distracted perception in IL while distracted perception is higher than convergent perception in MIE. However, the influence of convergent perception on the degree of satisfaction and immersion is proved only in MIE. In terms of roles of viewer, there is a tendency to weigh on passive role in both exhibitions. In particular, it is worth noting that the role is relatively high in MIE. The role of viewer do not correlate with on the degree of satisfaction and immersion, as well as modes of perception. The elements of aesthetic experience are highly rated and the use of previous knowledge acts as a positive influence on the role of viewers in IL. Through this study, we witness the fact that visitors who are familiar with traditional artworks depend upon both modes of perception as well as passive role of viewer in the digital exhibition. In conclusion, remediation through digital technology has blurred the boundary of the dichotomy of a viewing attitude and a role of viewer depending on exhibit media, consequently MIE bears both natures of traditional artworks and digital media.

■ keyword : | Remediation | an Attribute of Exhibit Media | a Viewing Attitude | an Element of Aesthetic Experience | a Role of Viewer |

I. 서론

‘전시물 중심’에서 ‘관람객 중심으로’ 박물관의 핵심 가치가 이동되면서, 박물관은 지난 수세기 동안 관람경험의 증진과 관람객 개발을 위해 혁신적인 테크놀로지를 전시, 교육, 커뮤니케이션 등 다양한 활동에 적용해 오고 있다. 특히 2006년을 기점으로 다수의 박물관이 몰입, 참여, 학습적 효과 등을 유도할 수 있는 스마트 디바이스의 컴퓨팅 능력에 주목함에 따라, 멀티미디어 가이드가 모바일 애플리케이션으로 대체되면서 본격적으로 ‘Museum 2.0’ 시대가 열렸다[1].

이 시기에 괄목할만한 또 다른 변화는 전시기술학의 기술적 진화에서 발견할 수 있다. 예컨대, 디지털 기술은 관람경험의 대상을 고립화시키는 관조적 태도로부터 상호작용을 통해 능동적 태도를 유도하는 체험형 및 참여형 디지털 미디어의 탄생에 일조했으며, 이러한 변화는 전시수용 및 관람태도로 확장되었다[2]. 이에 ‘증거물로서의 전시물’에서 ‘체험을 유발하는 전시물’로의 전환은 전시물에 대한 객관적·인지적 의미보다 관람객의 주관적 감정과 체험의 중요성에 대한 통찰력을 제공해 주었으며[3], 전시물의 원본성에 대한 중요성은 관람경험을 통한 의미생성에 준해 그 가치를 평가받게 되었다. 학습도구로 활용되던 복제전시물이 새로운 관점에서 조명되는 것도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다.

최근 디지털 미디어는 간송문화전처럼 원작과 병치되는 하이브리드 전시나 <모네, 빛을 그리다展(2015-2016)>, <반 고흐 인사이드: 빛과 음악의 축제(2016)>, <미켈란젤로(2016)> 등 명화 기반의 디지털 전시에서 활용되고 있다. 상호작용적 관점에서, 디지털 미디어는 상당한 변화를 가져왔지만, 전통적인 예술작품에 익숙한 관람객들은 수동적인 태도로 디지털 미디어에 접근하고 있다[4]. 이에 본 연구는 인상주의 작품으로 구성된 <풍경으로 보는 인상주의展(이하 인상주의전)>과 인상주의 작품을 디지털 기술로 재매개한 <모네, 빛을 그리다展(이하 모네전)>의 사용자 경험에 실증적으로 접근해서, 전시매체적 상이성에 따른 두 전시수용 및 미적 경험을 비교·분석하는데 목적을 두고 있다. 본 연구는 신생융합콘텐츠인 명화 기반의 디지털

전시를 연구 대상에 포함되었을 뿐만 아니라, 상이한 전시매체적 속성을 지닌 두 전시의 미적 경험에 대한 비교연구라는 측면에서 기존 연구와의 차별성을 지니며, 향후 디지털 전시의 사용자 경험 디자인 및 큐레이팅 방법론에 대한 방향성을 제시해 줄 것으로 기대한다.

II. 이론적 배경

1. 디지털 전시의 재매개적 특성

다른 미디어들이 상호관계하면서 새로운 미디어 형식으로 변화 및 진보하는 현상을 설명하는 볼터(Jay David Bolter)와 그루신(Richard Grusin)의 재매개화(1999)는 명화 기반의 디지털 전시에 대한 통찰력을 제공해준다. 재매개란 기존 미디어의 진정성을 파괴시키지 않고 다른 미디어에서 표상하는 것을 의미하는데[5], 기술적 재생산에 해당하는 디지털 전시는 원작에 대한 강한 복제성으로 인해 필연적 재매개성이 존재한다.

형식적 측면에서 보면, 물질적 원본성에 비중을 두었던 예술작품이 가상성에 근거한 디지털 이미지와 비물질적 아이디어로 재매개되며[6], 회화의 조형적 요소가 알고리즘에 의한 디지털 부호로 재매개 되기 때문에 구조적 상이성이 존재한다. 한편 기술적 측면에서는 원작의 표현적 기법이 프로젝션 맵핑을 통해 시간적 요소가 내재한 영상으로 전환되며, 모션 그래픽을 통해 움직임과 역동성, 몰입감이 강화된다. 또한 음악이나 음향 등의 공감각적 요소가 병용됨으로써 시물라크르 현상과 함께 미적 경험이 확장된다.

특히 전통적인 예술작품이 디지털 기술로 재생산될 때에는 원작의 아우라는 퇴색하고, 그 안에 내재해 있던 의례 가치나 전시 가치는 조작 가치로 대체된다[7]. 이러한 관점에서 보면, 예술작품의 가치는 그 작품이 지니고 있는 대상 그 자체로서의 속성이 아니라 미디어가 생산되고 유통되는 구조의 변화에서 그 가치와 특성이 결정되며, 디지털 전시는 전통적인 예술작품 중심의 전시와의 경쟁적 관계에서 경험적 가치와 의미를 획득하게 된다[8][9].

2. 전통적인 예술작품과 디지털미디어의 감상태도의 상이성

18세기부터 본격적으로 시작된 미적 태도에 대한 논의의 핵심은 관조(contemplation), 무관심성(disinterestedness), 심적 거리(psychical distance) 등의 개념으로 요약될 수 있다. 아리스토텔레스(Aristoteles)에서 비롯된 ‘관조(theoria)’는 자아가 거리를 두고 대상을 수용하는 지각작용이며, 관조를 통해 몰입하고 집중할 때 미적 태도가 형성된다[10]. 무관심성은 경험에 대한 목적 이외에는 다른 목적이 없다는 것을 의미하는 반면, 심적 거리는 심리적으로 미적 대상과 적절한 거리를 유지하는 것을 의미한다[11].

예술작품의 기계적 복제가능성에 주목한 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 기술발전에 따른 전통예술의 표현과 수용의 변화를 ‘아우라의 몰락’으로 표현하면서, 기술의 도입으로 인한 예술수용과정에서의 주관적 경험에 대한 지각이 관조를 통한 일방적 수용이 아닌, 분산적, 촉각적 지각으로의 환치라는 점을 강조했다[12].

표 1. 전통적인 예술작품과 디지털 미디어의 미적 경험 비교 (출처: 고창선, 2011, 재구성)

구분	예술작품	디지털 미디어
감상대상	정지되어 있는 대상	움직이거나 변형된 대상
생산방식	재현과 모방	이미지 복제와 변형
유희적 성향	유희적 성향이 없음	유희적 성향이 있음
물리적 거리	작품 접근에 대한 물리적 거리가 짧음	작품 접근에 대한 물리적 거리가 짧음
지각방식	집중적 지각	분산적 지각
상호작용	일방적 수용	상호작용적 수용
감상태도	수동적	능동적

선행연구를 근거로[13], 감상자와 감상대상과의 관계에서 전통적인 예술작품과 디지털 미디어에 대한 미적 경험을 비교해 보면[표 1], 두 경험간 명확한 상이성이 존재한다는 것을 확인할 수 있다. 상술한 바와 같이, 이미지인 객체와 감상자로 나눈 이분화 개념이 내포된 전통적인 예술작품에 대한 감상의 경우, 전시물과의 물리적 거리를 유지하며, 집중과 침체에 의한 관조적 지각 방식으로 예술작품으로부터 발현되는 기운, 즉 아우라의 울림과 상호작용을 통해 몰입에 이르게 되는데, 이때 관람객의 역할은 수동적이다[14]. 반면, 상호작용을

통한 전시물과 감상자의 일원화를 전제로 하는 디지털 미디어의 경우에는 참여와 체함에 의한 분산적 지각과 유희적 방식으로 능동적 상호작용을 통해 심미적 몰입으로 유도된다.

III. 연구설계

1. 연구모형 및 가설

본 연구의 핵심은 전시매체적 상이성으로 인해 예술작품 원작으로 구성된 인상주의전과 인상주의 작품을 디지털 기술로 재매개한 모네전의 미적경험이 상이하냐는 전제 하에 연구모형[그림 1]과 가설[표 2]을 수립했다.

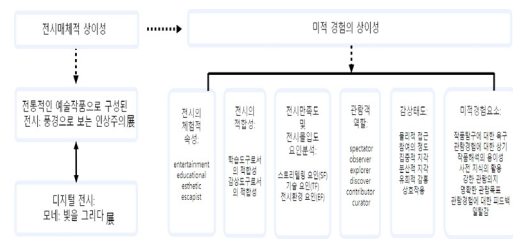


그림 1. 연구 모형

본 연구에서 가설은 6개의 영역으로 구성되었다[표 2]. 가설 1은 전시의 매체적 상이성에 따른 전시의 체험적 속성과 학습도구 및 감상도구의 적합성에 초점이 맞추어졌다. 전시의 체험적 속성은 파인과 길모어(Pine & Gilmore)[15]의 체험적 개념을 박물관의 맥락에 적용한 박조원[15], 정석순 & 이준엽[15]의 연구에서 사용된 엔터테인먼트적 속성, 교육적 속성, 심미적 속성, 일탈적 속성을 차용해서 측정되었다.

표 2. 가설

구분	가설내용
가설 1	1-1. 모네전은 엔터테인먼트적 속성, 인상주의전은 심미적 속성이 강할 것이다. 1-2. 모네전에 비해 인상주의전의 학습도구 및 감상도구로서의 적합성이 높을 것이다. 1-3. 전시의 체험적 속성은 두 전시의 학습도구 및 감상도구로서의 적합성과 유의미한 상관관계를 가질 것이다.

가설 2	2-1. 전시만족도는 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가질 것이다. 2-2. 전시만족도는 관람객 역할과 유의미한 상관관계를 가질 것이다. 2-3. 전시몰입도는 관람객 역할과 유의미한 상관관계를 가질 것이다.
가설 3	3-1. 모넨전과 인상주의전의 감상태도는 유사할 것이다. 3-2. 모넨전의 경우에는 집중적 지각보다 분산적 지각, 인상주의전에서는 분산적 지각보다 집중적 지각이 높을 것이다. 3-3. 두 전시에서의 지각 방식은 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가질 것이다.
가설 4	4-1. 모넨전의 경우, 분산적 지각은 관람객 역할과 유의미한 상관관계를 가질 것이다. 4-2. 인상주의전의 경우, 집중적 지각은 관람객 역할과 유의미한 상관관계를 가질 것이다. 4-3. 모넨전의 관람객 역할은 능동적, 인상주의전의 관람객 역할은 수동적 특성을 가질 것이다.
가설 5	5-1. 모넨전의 경우, 스토리텔링요인(SF), 기술요인(TF), 전시환경요인(EF)은 전시만족도 및 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가질 것이다. 5-2. 인상주의전의 경우, 스토리텔링요인(SF), 기술요인(TF), 전시환경요인(EF)은 전시만족도 및 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가질 것이다.
가설 6	6-1. 미적경험요소는 두 전시의 전시만족도와 유의미한 상관관계를 가질 것이다. 6-2. 미적경험요소는 두 전시의 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가질 것이다. 6-3. 미적경험요소 가운데 능력(작품해석의 용이성, 사전지식의 활용)과 도전(작품탐구에 대한 욕구, 관람경험에 대한 상기의 감상태도에 대한 영향력은 동일할 것이다. 6-4. 미적경험을 통한 몰입감의 구성요소는 관람객 역할과 유의미한 상관관계를 가질 것이다.

기술수용모델(Technology Acceptance Model)을 기반으로 한 고호의 디지털 전시를 분석한 선행연구의 경우, 엔터테인먼트 속성(47.5%)이 상대적으로 높았으며, 교육적 속성(27.5%)이 심미적 속성(15.0%)보다 높았다. 또한 전시의 학습도구로서의 적합성(75.0%)이 감상도구로서의 적합성(62.5%)보다 높게 제시되었으며, 전시의 체험적 속성은 두 가지의 적합성에 영향을 미치지 않았다[16]. 이에 본 연구에서는 상기 연구를 기반으로 예술작품 원작으로 구성된 인상주의전의 학습도구 및 감상도구로서의 적합성이 디지털 기술로 인상주의 작품을 재매개한 모넨전보다 높을 것이라는 가설을 세웠으며, 선행연구와 동일한 방식으로 두 전시의 학습도구 및 감상도구로서의 적합성에 대한 비교와 함께 체험적 속성의 학습도구 및 감상도구에 대한 영향력이 각각 분석되었다.

대부분의 전시평가에 대한 연구는 전시만족도와 전시몰입도를 주요 요인으로 병용했으며, 다수의 선행연구

는 두 요인간의 상관관계를 다루었다[17]. 이에 가설 2에서는 두 전시의 전시만족도와 전시몰입도를 비교하고, 두 요인간의 상관관계를 도출했다. 또한 관람객 역할이 능동적 참여자일수록 전시물과의 상호작용 및 전시몰입도가 강화되고, 전시만족도가 상승되었다는 선행연구를 근거로[18], 관람객 역할의 전시만족도와 전시몰입도에 대한 영향력이 각각 분석되었다.

전통적인 예술작품과 디지털 미디어에 대한 미적 경험은 다르다. 전자의 경우, 집중적 지각과 관조적 방식을 통해 몰입에 이르며 관람객의 역할은 수동적이다. 반면, 후자의 경우에는 분산적 지각과 유희적 방식으로 능동적 상호작용을 통해 몰입으로 유도된다. 하지만 전시의 매체적 특성에 따른 관람객 경험의 차이를 다룬 박지혜 & 김병선은 디지털 전시에 대한 미적 경험이 전통적인 아날로그 전시에 대한 미적 경험과 유사하다는 점을 강조했다[19]. 가설 3에서는 미적 경험의 관점에서 두 전시에서의 유사성을 파악하기 위해, 고창선[20]의 미적 경험을 근거로[표 1], 매체적 상이성을 지닌 두 전시에 대한 지각방식과 감상태도를 비교하고, 이와 함께 지각방식의 전시몰입도에 대한 영향력을 분석했다.

디지털 기술이 예술작품에 대한 집중적 지각을 분산적 지각으로 변화시켰을 뿐만 아니라, 관람객의 수동적 역할(spectator, observer, explore)을 능동적(discoverer, contributor, curator)으로 변화시키면서 유의미한 상관관계를 가진다는 선행연구를 근거로[21], 가설 4에서는 두 전시에서의 관람객 역할에 대한 비교가 이루어졌으며, 지각방식과 관람객 역할에 대한 상관관계가 도출되었다.

가설 5의 경우, Bitgood[22]과 Stogner[23]의 몰입요인을 조작적으로 정의하여 기술 요인(Technical Factor, 이하 TF), 스토리텔링 요인(Storytelling Factor, 이하 SF), 전시환경 요인(Environmental Factor, 이하 EF)으로 대별했으며, 각 요인은 세부 요인으로 구분되어 전시만족도 및 전시몰입도와와의 상관관계가 분석되었다[표 2].

표 3. 재구성된 만족요인 및 몰입요인

개념	모네: 빛을 그리다 展	풍경으로 보는 인상주의
스토리 텔링 요인(SF)	· 새로운 해석 및 접근(SF1) · 주제 중심의 전시동선(SF2) · 원작 부재 동적요소의 추가(SF3) · 전시해석매체(SF4)	· 새로운 해석 및 접근(SF1) · 주제 중심의 전시동선(SF2) · 작품에 내재하는 재미요소(SF3) · 전시해석매체(SF4)
기술 요인(TF)	· 상호작용성(TF1) · 모션그래픽 효과(TF2) · 고해상도 영상 및 이미지(TF3) · 음향 효과(TF4)	· 상호작용성(TF1) · 인상주의작품의 영상적 특성(TF2) · 원작의 진정성과 아우라(TF3) · 표현기법적 특성(TF4)
전시 환경 요인(EF)	· 스크린의 크기(EF1) · 폭면구조 스크린(EF2) · 쾌적한 전시환경(EF3) · 배경음악(EF4)	· 작품의 크기(EF1) · 전시공간의 규모(EF2) · 쾌적한 전시환경(EF3) · 관람객 밀도(EF4)

Csikszentmihalyi의 몰입이론을 기반으로 이루어진 전시에서의 몰입 경험에 대한 대부분의 연구는 도전(challenge)과 능력(skill)을 주요 몰입구성요소로 다루었다. 전자는 행위나 과제의 난이도 또는 이를 수행하기 위해 필요한 조건인 반면 후자는 주어진 과제를 해결할 수 있는 정신적 또는 육체적 기술을 의미하며, 두 가지의 구성요소가 일정 수준 이상의 균형과 조화를 이룰 때 몰입 경험(flow experience)이 발생한다[24]. 가설 6에서는 Csikszentmihalyi & Robinson[25]의 미적 경험에 대한 선행연구에서 사용된 미적 경험에 대한 15개의 설문문항 가운데, 도전, 능력, 목표, 피드백과 관련된 여덟 가지의 설문 항목을 차용하여 두 전시에서의 미적 경험요소를 비교하고[표 4], 미적경험요소의 전시만족도 및 전시몰입도에 미친 영향력, 감상태도에 대한 영향력, 관람객 역할과의 상관관계를 도출했다.

표 4. 몰입이론 기반의 미적경험요소
(출처: Csikszentmihalyi & Robinson, 1990, 재구성)

구분	설문항목
flow-challenge	작품탐구에 대한 욕구
	관람경험에 대한 상기
flow-skill	작품해석의 용이성
	사전지식의 활용
flow-goal	강한 관람의지
	명확한 관람목표
flow-feedback	관람경험에 대한 피드백
flow-transcendent feeling	일탈감

2. 연구방법론

전시매체적 상이성에 따른 미적경험을 분석하기 위해, 본 연구는 문헌연구와 함께 2015-2016년 개최된 <풍경으로 보는 인상주의展(이하 인상주의전)>와 <모네, 빛을 그리다展(이하 모네전)>의 사용자 평가를 실행했다. 모네전은 원작에 대한 재해석을 통해 전시 내러티브를 구성했으며, 작품 속 인물이나 오브제를 모션 그래픽으로 생동감 있게 연출했으며, 인상주의 작품에 내재된 영상적 특성과 몰입감을 극대화하기 위해 프로젝션 맵핑을 사용해서 대형 스크린에 투사했다. 한편 모네에서 마티스에 이르는 19세기 인상주의 회화 70여 점을 폭넓게 다룬 인상주의전은 풍경화를 통해 회화의 혁명인 동시에 색채의 혁명을 주도한 인상주의의 예술적 방향성과 시간의 흐름에 따른 빛의 변화를 제시했다.

본 연구의 실행에 앞서, 2015년 12월 20일부터 2016년 1월 20일까지 모네전 현장에서 관람객을 대상으로 10개의 문항으로 구성된 전시만족도에 대한 예비조사를 실시했다. 예비조사결과, 모집단 가운데 20대의 참여율(10대 6.3%, 20대 50.0%, 30대 25%, 40대 15.6%, 50대 6.1%)이 가장 높았다. 또한 설문지 회수 시 인상주의 및 디지털 전시에 대한 사전지식과 관람경험을 구두로 확인한 결과, 타 연령집단에 비해 20대 관람객의 인식률이 가장 높게 나타났다.

이에 본 연구에서는 설문참여율이 높으며, 두 전시를 모두 관람한 20대 관람객을 모집단(n=66)으로 구성했다. 설문조사는 전시의 체험적 속성, 전시의 학습도구 및 감상도구로서의 적합성, 이용태도(전시만족도, 전시몰입도, 전시피로도) 및 행동적 이용의사(재관람 의사 및 권유의사), 관람객 역할, 감상태도, 미적 경험을 통한 몰입감 등 15개의 문항으로 구성되었다. 데이터 분석은 SPSS 12.0을 사용해서 빈도분석과 상관분석을 실행했으며, 상관계수가 도출되지 않은 일부 가설의 경우에는 타당성을 검증하기 위해 추가적으로 분산분석(Analysis of Variance, 이하 ANOVA)이 이루어졌다.

IV. 가설 검증

가설 1: 체험적 속성 측면에서, 인상주의전은 심미적 속성(37.9%)이 높았고, 모네전은 엔터테인먼트적 속성(62.1%)이 상대적으로 강했으므로, 가설 1-1은 채택되었다[그림 2]. 학습도구에 대한 적합성 및 감상도구에 대한 적합성은 모네전(16.7%, 16.7%)이 인상주의전(4.5%, 3.0%)에 비해 높게 평가되었으므로[그림 3], 가설 1-2는 기각되었다.

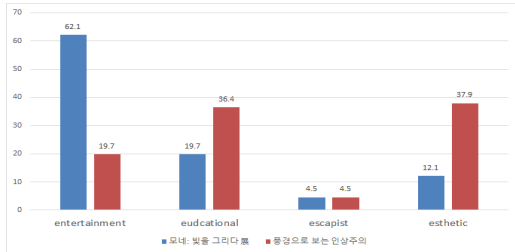


그림 2. 전시의 체험적 속성 비교

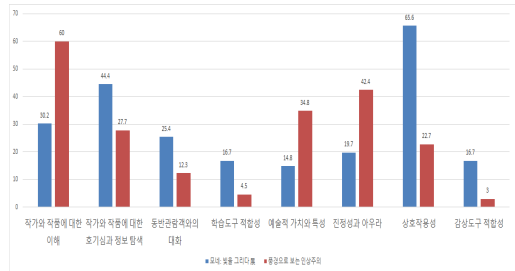


그림 3. 학습도구 및 감상도구 적합성 비교

전시 체험적 속성과 학습도구 및 감상도구의 적합성과의 상관관계를 분석한 후, ANOVA를 통해 재검증한 결과, 모네전의 체험적 속성과 감상도구의 적합성에서만 유의미한 평균 차이(F value=2.999, p=0.037 (p<0.05))가 도출되었으므로, 가설 1-3은 기각되었다. 다중비교를 통해 모네의 감상도구의 적합성에 대한 네 가지의 체험적 속성의 영향력을 비교한 결과[표 4], 엔터테인먼트 속성과 심미적 속성에서만 유의미한 평균 차이가 확인되었다. 전자는 감상도구의 적합성과 유의 상관관계(평균차 -0.90549, 유의확률 0.31(p < 0.05))를 가진 반면, 후자는 양의 상관관계(평균차 0.90549, 유의확률 0.31(p < 0.05))를 가졌다.

표 5. 모네전의 체험적 속성과 감상도구 적합성과의 표준편차 (* p<0.05)

모네전 체험적 속성	감상도구의 적합성 평균(표준편차)
entertainment	3.2195(.90863)
educational	3.6154(.76795)
escapist	3.3333(.57735)
esthetic	4.1250(.35355)
F value(p)	2.999(0.037)*

가설 2: 전시만족도는 모네전(27.7%)이 인상주의전(12.9%)보다 두 배 이상, 전시몰입도는 모네전(28.8%)이 인상주의전(9.1%)에 비해 세 배 이상 높게 평가되었다[그림 4]. 행동적 이용의사 측면에서, 모네전의 재관람 의지가 상대적으로 높았지만, 권유 의지에서는 근소한 편차(2.0%)로 인상주의전이 높게 평가되었다.

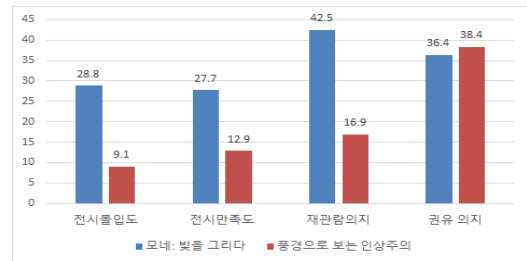


그림 4. 전시몰입도, 전시만족도, 재관람의지, 권유 의지 비교

두 전시 모두 전시만족도는 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 갖고 있었으므로[표 6], 가설 2-1은 채택되었다. 전시만족도는 전시피로도에 영향을 미치지 않았지만, 권유 의지와는 유의미한 상관관계를 가졌다. 한편 관람객 역할의 전시만족도 및 전시몰입도에 대한 영향력을 측정된 결과, 두 전시의 전시만족도 뿐만 아니라, 모네전의 전시몰입도(.004)와 인상주의전의 전시몰입도(-.129)에도 영향을 미치지 않았기 때문에, 가설 2-2와 2-3은 기각되었다.

표 6. 전시만족도와 전시몰입도, 전시피로도, 행동적 이용의사, 관람객 역할과의 상관관계(* p<0.05, ** p<0.01)

구분	모네전 전시만족도	인상주의전 전시만족도
전시몰입도	.617**	.303*
전시피로도	-.050	-.036
행동적 이용의사	권유의지	.681**
	재관람의지	.512**
관람객 역할	.070	.038

가설 3: 빈도분석결과에 의하면, 모네전은 물리적 접근과 집중적 지각을 제외한 모든 항목에서 높게 평가되었다. 이 결과는 전통적인 예술작품과 디지털 미디어의 미적 경험 특성을 반증해 주었으며[표 1], 모네전과 인상주의전의 감상태도에서는 명확한 상이성이 존재했으므로, 가설 3-1은 기각되었다[그림 3]. 감상태도 가운데 편차가 가장 컸던 항목은 지각 방식이었는데, 모네전은 분산적 지각(19.7%)이 집중적 지각(13.6%)보다 높았던 반면, 인상주의전은 집중적 지각(19.7%)이 분산적 지각(9.1%)보다 높았으므로, 가설 3-2는 채택되었다.

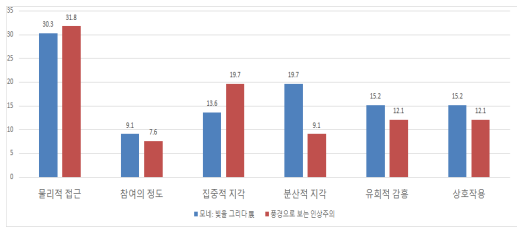


그림 5. 감상태도 비교

전시몰입도와 지각방식와의 상관관계를 분석한 결과, 모네전의 경우에는 집중적 지각은 전시몰입도(.496**, p<0.01)뿐만 아니라 전시만족도와도 유의미한 상관관계를 가졌다. 한편 인상주의전에서는 집중적 지각과 분산적 지각 모두 전시몰입도에 영향을 미치지 못했으므로 가설 3-3은 기각되었다[표 7].

표 7. 감상태도와 모네전과 인상주의전의 전시몰입도 및 전시만족도와와의 상관관계(* p<0.05, ** p<0.01)

감상태도	모네전 전시몰입도	인상주의전 전시몰입도	모네전 전시만족도	인상주의전 전시만족도
물리적 접근	.094	.055	-.013	.031
참여의 정도	.397**	.329**	.379**	.368**
집중적 지각	.496**	.093	.494**	.040
분산적 지각	.188	.059	.022	.198
유희적 감흥	.494**	.246*	.575**	.314*
상호작용	.399**	.308*	.379**	.324*

지각방식 이외의 감상태도의 구성요소와 전시몰입도의 상관관계를 살펴보면, 두 전시에서 공통적으로 참여의 정도, 유희적 감흥, 상호작용은 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가졌다. 특히 유희적 감흥과 상호작용에

서는 모네전(p<0.01)의 유의수준이 인상주의전(p<0.05)에 비해 높게 나타났는데, 이는 인상주의전(12.1%, 12.1%)에 비해 모네전의 유희적 감흥(15.2%)과 상호작용(15.2%)이 높았던 빈도분석결과와 일치했다.

가설 4: 두 전시에서 공통적으로 관람객 역할은 집중적 지각과 분산적 지각과 상관관계가 도출되지 않았으므로[표 8], 가설 4-1과 4-2는 기각되었다. 비록 관람객 역할이 지각방식에는 영향을 미치지 못했지만, 인상주의전의 경우에는 관람객 역할이 참여의 정도 및 상호작용과 p<0.05 유의수준에서 상관관계를 가졌다.

표 8. 감상태도와 관람객 역할과의 상관관계(* p<0.05)

관람객 역할	물리적 접근	참여의 정도	집중적 지각	분산적 지각	유희적 감흥	상호작용
모네전	.008	-.017	-.080	.109	-.014	.039
인상주의전	.085	.289*	.046	.031	-.085	.266*

관람객 역할을 수동적 역할(spectator, observer, explorer)와 능동적 역할(discover, contributor, curator)로 세분해서 측정한 결과, 두 전시에서 공통적으로 수동적 역할에 편중된 경향(모네전: 93.2%, 인상주의전: 86.4%)을 보였으므로[그림 6], 가설 4-3은 기각되었다.

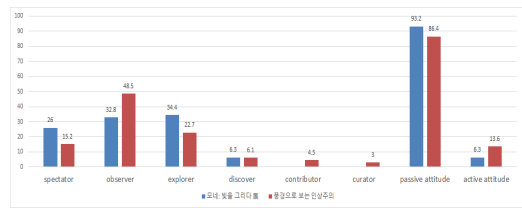


그림 6. 관람객 역할 비교

가설 5: 전시몰입도 및 전시만족도에 대한 요인별 빈도분석결과에 의하면, 두 전시 공통적으로 기술요인에 대한 평가가 가장 높게 제시되었다. 세부 요인별로 살펴보면, 모네전에서는 원작부재 재미요소의 추가(SF3: 10.4%, 13.0%), 모션그래픽 효과(TF2: 15.9%, 13.6%), 스크린의 크기(EF1: 8.8%, 11.2%)가 각각 전시만족도 및 전시몰입도에서 가장 높게 평가되었다. 인상주의전

의 경우, 전시만족도 측면에서는 전시해석매체(SF4: 12.1%), 원작의 진정성과 아우라(TF3: 15.5%), 쾌적한 전시환경(EF3: 6.3%), 전시몰입도 측면에서는 작품에 내재하는 재미요소(SF3: 13.5%), 원작의 진정성과 아우라(TF3: 16.3%), 작품의 크기(EF1: 4.5%), 전시공간의 규모(EF2: 4.5%)에 대한 평가가 높게 제시되었다.

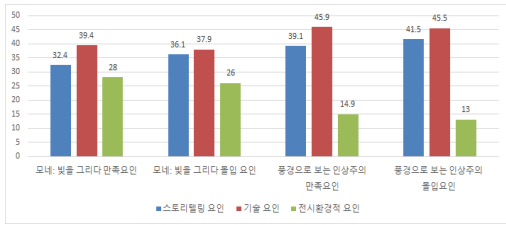


그림 7. 만족 요인 및 몰입 요인의 영향력 비교

전시몰입도 및 전시만족도에 대한 요인별 상관분석 결과에 의하면, 전반적으로 모네전이 인상주의전에 비해 요인별 영향력이 크게 작용했다. 또한 두 전시 공통적으로 다른 요인에 비해 전시몰입도 및 전시만족도에 대한 스토리텔링 요인의 영향력이 높게 나타났다[표 9].

표 9. 세부몰입요인과 전시만족도 및 전시몰입도와의 상관관계(* p<0.05, ** p<0.01)

몰입 요인	모네전 전시만족도와의 상관관계	인상주의전 전시만족도와의 상관관계	모네전 전시몰입도와의 상관관계	인상주의전 전시몰입도와의 상관관계
SF1	.446**	.165	.523**	.459**
SF2	.556**	.161	.493**	.259*
SF3	.478**	.341**	.575**	.338**
SF4	.405**	.262**	.614**	.340**
TF1	.254*	.236	.441**	.165
TF2	.374**	.214	.399**	.268*
TF3	.338**	.166	.396**	.173
TF4	.250*	.220	.314*	.323**
EF1	.404**	.203	.433**	.453**
EF2	.480**	.084	.489**	.408**
EF3	.406**	.032	.205	.232
EF4	.209	.017	.226	.257*

모네전의 경우, 스토리텔링 요인과 기술 요인이 전시만족도 및 전시몰입도와 상관관계를 가졌지만, 전시환경적 요인의 일부 세부요인만 전시만족도 및 전시몰입도와 상관관계를 가졌으므로, 가설 5-1은 기각되었다.

인상주의전의 경우, 스토리텔링 요인 가운데 작품에 내재하는 재미요소(SF3)와 전시해석매체(SF4)만 전시만족도에 영향을 미쳤다[표 9]. 또한 스토리텔링 요인은 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가졌지만, 기술요인 가운데 인상주의 작품의 영상적 특성(TF2, 268*)과 표현기법적 특성(TF4, 323**)은, 전시환경적 요인 가운데 관람객 밀도(EF4, 257*)만 전시몰입도와 상관관계를 가졌으므로, 가설 5-2는 기각되었다.

가설 6: 빈도분석결과에 의하면, 관람경험에 대한 상기와 작품해석의 용이성을 제외한 모든 항목에서 인상주의전의 미적경험요소에 대한 평가가 높았다.

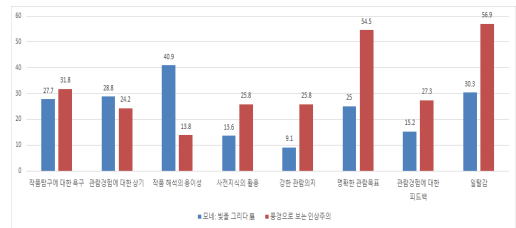


그림 8. 미적경험요소 비교

미적경험요소의 전시만족도에 대한 영향력의 경우, 모네전에서는 작품탐구에 대한 욕구, 관람경험에 대한 상기, 강한 관람의지, 관람경험에 대한 피드백, 일탈감이 전시만족도에 영향을 미친 반면, 인상주의전에서는 작품탐구에 대한 욕구, 작품해석의 용이성, 사전지식의 활용, 관람경험에 대한 피드백에만 영향을 미쳤으므로 가설 6-1은 기각되었다[표 10].

미적경험요소의 전시몰입도에 대한 영향력의 경우, 모네전에서는 사전지식의 활용을 제외한 모든 요소가 전시몰입도에 영향을 미친 반면, 인상주의전에서는 작품탐구에 대한 욕구, 강한 관람의지, 관람경험에 대한 피드백, 일탈감이 전시몰입도에 영향을 미쳤으므로, 가설 6-2도 기각되었다.

표 10. 미적경험요소와 전시만족도 및 전시몰입도와의 상관관계(* p<0.05, ** p<0.01)

미적경험요소	모네전 전시만족도	인상주의전 전시만족도	모네전 전시몰입도	인상주의전 전시몰입도
작품탐구에 대한 욕구	.621**	.407**	.601**	.386**
관람경험에 대한 상기	.445**	.191	.434**	.088
작품해석의 용이성	.157	.255*	.254*	.230
사전지식의 활용	.095	.310*	.108	-.039
강한 관람의지	.314*	.247	.280*	.314*
명확한 관람목표	.197	.170	.384**	.078
관람경험에 대한 피드백	.342**	.254*	.434**	.319**
일탈감	.489**	.202	.660**	.274*

전반적으로 미적경험요소의 도전의 영역에 속하는 작품 탐구에 대한 욕구와 관람경험에 대한 상기는 능력의 영역에 속하는 작품해석의 용이성과 사전지식의 활용에 비해 감상태도에 대한 영향력이 높게 제시되었으므로 가설 6-3은 기각되었다[표 11]. 거의 모든 미적경험요소는 물리적 접근에 영향을 미치지 못했지만, 인상주의전의 강한 관람의지와 음의 상관관계를 가졌다. 인상주의전의 경우, 작품 탐구에 대한 욕구는 분산적 지각, 관람경험에 대한 상기는 집중적 지각과 분산적 지각에 영향을 미치지 못했다. 반면 모네전의 경우, 작품 탐구에 대한 욕구와 관람경험에 대한 상기는 집중적 지각과 분산적 지각 모두와 유의미한 상관관계를 가졌으며, 집중적 지각(p<0.01)에 대한 유의수준이 분산적 지각(p<0.05)에 비해 높게 나타났다.

표 11. 미적경험요소와 감상태도와의 상관관계(* p<0.05, ** p<0.01)

미적경험요소	물리적 접근	참여의 정도	집중적 지각	분산적 지각	유회적 감흥	상호 작용	
작품탐구에 대한 욕구	모네전	.092	.514**	.530**	.305*	.539**	.363**
	인상주의전	-.169	.357**	.277*	.117	.333**	.452**
관람경험에 대한 상기	모네전	-.046	.410**	.536**	.277*	.622**	.428**
	인상주의전	-.115	.203	.216	.197	.287*	.331**
작품해석의 용이성	모네전	.091	.283*	.185	.152	.293*	.084
	인상주의전	-.010	.445**	.314*	.078	.304*	.388**
사전지식의 활용	모네전	-.217	.113	.212	-.002	.124	.104
	인상주의전	-.103	.284*	.149	-.105	.144	.364*
강한 관람의지	모네전	-.118	.539**	.258*	.089	.259*	.336**
	인상주의전	-.270*	.317**	.177	.106	.185	.296*
명확한 관람목표	모네전	.133	.236	.167	.091	.238	.190
	인상주의전	.054	.206	.101	.247*	.247*	.361
관람경험에 대한 피드백	모네전	.025	.447**	.392**	.212	.432**	.411**
	인상주의전	-.065	.174	.213	.085	.187	.452**
일탈감	모네전	.044	.416**	.576**	.202	.517**	.397**
	인상주의전	-.038	.239	.135	.234	.272*	.367**

목표 영역의 경우, 강한 의지가 명확한 관람목표보다 감상태도에 대한 영향력이 높았다. 명확한 관람목표는 모네전의 감상태도에 전혀 영향을 미치지 못한 반면, 인상주의전의 분산적 지각 및 유회적 감흥과 p<0.05 유의수준에서 상관관계를 가졌다. 관람경험에 대한 피드백과 일탈감은 모네전에서는 참여의 정도, 집중적 지각, 유회적 감흥, 상호작용과 유의미한 상관관계를 가졌다. 인상주의전의 경우, 관람경험에 대한 피드백은 상호작용에만 영향을 미친 반면, 일탈감은 유회적 감흥, 상호작용에만 영향을 미쳤다.

또한 미적경험요소와 관람객 역할과의 상관관계에서는 인상주의전에서 사전지식의 활용만 관람객 역할(.306*, p<0.05)과 유의미한 상관관계를 갖고 있었으므로[표 12], 가설 6-4는 기각되었다.

표 12. 미적경험요소와 관람객 역할과의 상관관계(* p<0.05, ** p<0.01)

미적 경험요소	모네전 관람객 역할	인상주의전 관람객 역할
작품탐구에 대한 욕구	.145	.124
관람경험에 대한 상기	.013	.155
작품해석의 용이성	-.096	.105
사전지식의 활용	.011	.306*
관람의지	.109	-.036
관람목표	.026	.057
관람경험에 대한 피드백	.229	.027
일탈감	.123	-.041

V. 결론

전시 체험적 속성 측면에서, 예술작품 원작으로 구성된 인상주의전은 심미적 속성, 인상주의 작품을 디지털 기술로 재매개한 모네전은 엔터테인먼트적 속성이 강했다. 모네전의 엔터테인먼트적 속성은 학습도구 및 감상도구의 적합성에 대한 평가에 긍정적인 영향력을 미쳤으며, 이로 인해 전시만족도 및 전시몰입도 뿐만 아니라 재관람 의지에서도 모네전이 인상주의전보다 높게 평가되었다.

선행연구에서는 전통적인 예술작품에 대한 지각방식은 집중적 지각, 디지털 미디어의 경우에는 분산적 지

각으로 이분화 되었다. 본 연구에서는 두 전시에서 공통적으로 두 가지의 지각방식이 공존하는 현상이 나타났다. 모네전은 분산적 지각이, 인상주의전에서는 집중적 지각이 우세했으며, 기타 감상태도의 요소에서도 편차가 드러났다. 이 결과는 전시매체적 상이성이 감상태도의 상이성으로 확장되었다는 것을 의미하며, 디지털 전시에 대한 미적 경험이 전통적인 아날로그 전시에 대한 미적 경험과 유사하다는 선행연구결과와 상치했다. 또한 감상태도 가운데, 참여의 정도, 유희적 감흥, 상호작용은 두 전시의 전시만족도 및 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가졌지만, 집중적 지각의 전시만족도 및 전시몰입도에 대한 영향력은 모네전에서만 입증되었다.

두 전시에서 관람객 역할은 지각방식 뿐만 아니라 전시만족도 및 전시몰입도에도 영향을 미치지 못했다. 본 연구에서 주지할만한 한 가지 사실은 모네전에서의 관람객 역할은 능동적일 것이라는 가설과는 달리, 두 전시에서 공통적으로 수동적 역할에 대한 비중이 높게 입증되었다는 것이다. 모네전의 경우, 재매개화를 통해 원작에 대한 강한 복제성이 내재했으나, 인터랙티브 미디어가 아니라 디지털 이미지에 프로젝션 맵핑과 모션 그래픽이 적용된 디지털 영상 미디어가 사용되었고, 디지털 기술로 인해 원작의 진정성이나 아우라 등의 예술적 가치가 저하됨에 따라 관람객들이 전시에 대해 수동적으로 반응한 것으로 해석할 수 있다.

두 전시 모두 전시만족도는 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가졌다. 요인별 빈도분석에서는 두 전시 공통적으로 기술요인에 대한 평가가 높았던 반면, 전시만족도 및 전시몰입도에 대한 요인별 상관분석에서는 스토리텔링 요인의 영향력이 높게 작용했다. 마지막으로, 미적경험요소 관점에서는 인상주의전이 높게 평가되었으며, 사전지식 활용은 인상주의전에서 관람객의 역할에 긍정적 영향력으로 작용했다. 또한 두 전시에서 공통적으로 작품탐구에 대한 욕구와 관람경험에 대한 피드백은 전시만족도 및 전시몰입도와 유의미한 상관관계를 가졌다.

본 연구를 통해 전통적인 예술작품에 익숙한 관람객들은 디지털 전시에 대해서도 수동적 역할과 집중적 지각을 동시에 유지한다는 사실이 확인되었다. 결론적으로

로 디지털 기술을 통한 재매개는 전시매체적 상이성에 따른 감상태도 및 관람객 역할에 대한 이분법적 논리의 경계를 모호하게 만들었으며, 이로 인해 명화 기반의 디지털 전시는 전통적인 예술작품 및 디지털 미디어의 특성을 동시에 갖는다는 것이 주요 시사점이라 할 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] N. Simon and S. Bernstein, "Museum 2.0," What is Museum, 2006. (<http://www.maximsurin.info/wp-content/uploads/pdf/museum-2-0.pdf>)
- [2] 신정원, "뉴미디어아트 미학의 가능성," 인문콘텐츠, 제20권, pp.35-59, 2011.
- [3] 양지연, "박물관 전시물의 개념 변화와 전시물 기반 학습의 적용," 미술교육논총, 제20권, 제2호, pp.285-310, 2006.
- [4] 정현희, "디지털 아트의 미학적 특성에 관한 연구," 디지털디자인학연구, 제12권, 제1호, pp.203-212, 2012.
- [5] 제이 데이비드 볼터, 리차드 그루신, *재매개: 뉴미디어의 계보학*, 커뮤니케이션북스, 2011.
- [6] 정현희, "디지털 아트의 미학적 특성에 관한 연구," 디지털디자인학연구, 제12권, 제1호, pp.203-212, 2012.
- [7] 신성열, "현대미술의 대중매체성과 예술철학적 의미," 인문과학연구, 제30권, pp.277-300, 2011.
- [8] 김상호, "아우라와 재매개," 인문과학연구, 제10권, 제2권, pp.105-138, 2010.
- [9] 발터 벤야민, *기술복제시대의 예술작품*, 도서출판 길, 2013.
- [10] 오병남, *미학강의*, 서울대학교출판부, 2004.
- [11] E. Bullough, "Psychical distance as a factor in art and an aesthetic principle," *British Journal of Psychology*, Vol.5, No.2, pp.87-118, 1912.
- [12] G. C. Cupchik, "The evolution of psychical distance as an aesthetic concept," *Culture &*

- Psychology, Vol.8, No.2, pp.155-187, 2002.
- [13] 심혜련, “발터 벤야민(Walter Benjamin)의 아우라(Aura) 개념에 관하여,” 시대와 철학, 제12권, 제1호, pp.145-176, 2001.
- [14] 고창선, “뉴 미디어 아트에서 물리적 심미적 거리를 통한 관조의 재해석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제12호, pp.723-733, 2011.
- [15] 계보경, 김영수, “증강현실 기반 학습에서 매체 특성, 현존감, 학습몰입, 학습효과의 관계 규명,” 교육공학연구, 제24권, 제4호, pp.193-224, 2008.
- [16] 정익준, “박물관 관람객의 몰입경험이 만족도에 미치는 영향 연구,” 실천민속학연구, 제12권, pp.331-352, 2008.
- [17] R. Agarwal and E. Karahanna, “Time flies when you’re having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage,” MIS quarterly, pp.665-694, 2000.
- [18] 박지혜, 김병선, “박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이,” 언론과학연구, 제13권, 제1호, pp.219-261, 2013.
- [19] 김영은, “상호작용과 몰입모델연구,” 차세대컨버전스정보서비스기술논문지, 제2권, 제2호, pp.67-72, 2013.
- [20] B. J. Pine and J. H. Gilmore, “Welcome to the experience economy,” Harvard Business Review, Vol.76, pp.97-105, 1998.
- [21] 박조원, “문화 소비에 따른 체험유형별 만족에 관한 연구,” 문화정책논총, 제25권, 제2호, pp.217-241, 2011.
- [22] 정석순, 이준엽, “전시 체험요소 (4Es), 방문가치, 행동의도에 관한 연구,” 관광연구저널, 제25권, 제2호, pp.175-193, 2011.
- [23] Boa Rhee, Shin Hyo Kim, and Soo Min Shin, “Applying the Technology Acceptance Model to the Digital Exhibition: A case study on Van Gogh Inside: Festival of Light and Music,” Journal of the Korea Society of Computer and Information, Vol.21, No.10, pp.21-28, 2016.
- [24] 정익준, “박물관 관람객의 몰입경험이 만족도에 미치는 영향 연구,” 실천민속학연구, 제12권, pp.331-352, 2008.
- [25] 윤여진, 윤은주, “전시회 체험에 따른 참가자 몰입이 전시회 만족도와 재방문의도에 미치는 영향,” 무역전시연구, 제10권, 제1호, pp.83-106, 2015.
- [26] 김지희, 한진수, “박물관 방문 관광객의 동기, 몰입, 만족도간의 관계 연구,” 관광연구, 제26권, 제1호, pp.73-94, 2011.
- [27] 정면주, 손주영, “인터랙티브 미디어 아트와 관객과의 감성 커뮤니케이션에 관한 연구-전시 해석매체가 미치는 영향을 중심으로,” 감성과학, 제14권, 제3호, pp.415-424, 2011.
- [28] 박지혜, 김병선, “박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이,” 언론과학연구, 제13권, 제1호, pp.219-261, 2013.
- [29] 고창선, “뉴 미디어 아트에서 물리적 심미적 거리를 통한 관조의 재해석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제12호, pp.723-733, 2011.
- [30] M. B. Stogner, “The Immersive Cultural Museum Experience - Creating Context and Story with New Media Technology,” International Journal of the Inclusive Museum, Vol.3, No.3, pp.117-130, 2011.
- [31] 하은경, “디지털 미디어에 의한 예술의 확장성에 관한 연구,” 한국공간디자인학회논문집, 제20권, pp.9-18, 2012.
- [32] S. Bitgood, “Environmental psychology in museums, zoos, and other exhibition centers,” In R. Bechtel and A. Churchman (eds.), *Handbook of Environmental, Psychology*, John Wiley & Sons, pp.461-480, 2002.
- [33] M. B. Stogner, “The Immersive Cultural Museum Experience - Creating Context and Story with New Media Technology,” International Journal of the Inclusive Museum, Vol.3, No.3, pp.117-130, 2011.
- [34] 김효연, *몰입경험요소를 적용한 기업홍보관 실*

내공간계획에 관한 연구, 홍익대학교 건축도시대 학원, 석사학위논문, 2013.

[35] 석임복, 강이철, “Csikszentmihalyi 의 몰입 요소 에 근거한 학습 몰입 척도 개발 및 타당화 연구,” 교육공학연구, 제23권, 제1호, pp.121-154, 2007.

[36] M. Csikszentmihalyi and R.E. Robinson, “The art of seeing: An interpretation of the aesthetic encounter,” Journal of Aesthetic Education, Vol.27, No.1, 1990.

홍 용 석(Yong Seok Hong)

준회원



- 2014년 5월 : Rhode Island School of Design 산업디자인과 예술학사
- 2016년 ~ 현재 : 서강대학교 아 트&테크놀로지학과 석사과정

<관심분야> : HCI Design, AR/VR, 미디어 아트

저 자 소 개

이 보 아(Boa Rhee)

정회원



- 1987년 2월 : 성균관대학교 문헌 정보학과 졸업
- 1990년 2월 : 성균관대학교대학 원 미술학과 졸업
- 1997년 8월 : Florida State University 대학원 박물관경영학 졸업

- 2000년 ~ 2010년 8월 : 추계예술대학교 교수
- 2010년 10월 ~ 현재 : 서강대학교 지식융합학부 아 트 & 테크놀로지학과 교수

<관심분야> : 재매개, 예술작품의 빅데이터와 시각화, 가상현실

최 수 민(Sumin Choi)

준회원



- 2016년 2월 : 서강대학교 아트& 테크놀로지학과 예술공학 학사
- 2016년 ~ 현재 : 서강대학교 아 트&테크놀로지학과 석사과정

<관심분야> : 인공지능, 대화형 로봇, 모바일서비스, UI/UX