

내러티브 특성에 근거한 테마뮤지엄 디자인 연구: 내러티브 구조 확립을 중심으로

최고운¹, 김명석², 시정곤³
한국과학기술원 산업디자인학과^{1 2 3}
{gowoon¹, kimmyungsuk², chungkon³}@kaist.ac.kr

A Study on the Theme Museum Design Based on Phases of Narrative - Focused on Establishment of Narrative Structure

Go Woon Choi¹, Myung Suk Kim², Chung Kon Si³
Dept of Industrial Design, KAIST^{1 2 3}

요약

80년대 이후 국내 뮤지엄은 양적으로 많은 성장을 이루었고, 현재 전국에는 200여 개의 뮤지엄이 개관 중이다. 이 중 많은 뮤지엄들이 기존의 역사나 자연사를 주제로 한 뮤지엄과는 다른, 다양한 주제와 내용을 다루는 ‘테마 뮤지엄’을 표방하고 있지만 여러 면에서 외국의 선진 테마 뮤지엄에 비해 열악한 것이 사실이다. 이에 본 연구에서는 완성도 있는 테마뮤지엄을 위해서 테마뮤지엄의 구조를 내러티브 특성에 따른 고찰을 통해 구조적으로 이해하고자 하였다.

이에 본 연구에서는 테마뮤지엄의 속성을 규명한 후, 완성도 있는 테마뮤지엄의 실현을 위해서는 뮤지엄 내 내러티브성의 확립이 필수적이라는 가설을 검증하고자 하였다. 또한 이를 통해 테마뮤지엄의 기본 속성이 내러티브 구조에 있음을 논증하고 이러한 내러티브 구조가 명확히 드러나는 테마뮤지엄을 실현하기 위한 디자인 방법론적 접근으로써 테마뮤지엄의 내러티브구조 확립을 위한 방법들을 제안하였다. 이 방법들은 테마뮤지엄의 내러티브 구조, 내러티브 유형별 포지셔닝맵, 내러티브 체험과 재방문력 창출의 상관 정도를 제공함으로써 테마뮤지엄 디자이너의 내러티브 구조에 따른 디자인 개선책 도출을 도울 수 있을 것으로 사료된다.

또한 제안한 방법들의 디자이너와 사용자 간 수용도를 알아보기 위해 사례연구를 실시하였는데, 그 대상으로 국내 뮤지엄 가운데 8 곳을 선정하였다. 이를 통해 내러티브 구조에 따른 디자인 계획이 관람객의 만족도에 큰 영향을 미침을 입증할 수 있었다.

이상의 연구는 국내 중소규모 테마뮤지엄의 질적 성장에 기여할 것이며, ‘테마’라는 특성을 가진 환경에 확대하여 적용할 수 있을 것으로 사료된다.

Keyword : 테마, 테마뮤지엄, 내러티브 속성, 내러티브 구조

1. 서론

현대 사회에 들어서면서 ‘테마’라는 특성을 가진 환경 또는 사물에 대한 관심이 점점 높아지고 있으며, 실제로 테마 파크, 테마 음식점, 테마 음악, 테마 여행 등 곳곳에서 ‘테마’라는 용어가 들어간 많은 장소와 유·무형의 산물들을 보게 된다. 테마를 표방한 많은 산물 가운데 특히 테마를

가지고 있는 환경을 중심으로 볼 때, 테마의 획득과 구현에 관련하여 공통적인 특징이 있는데, 본 연구에서는 이러한 환경의 공통점을 ‘내러티브(narrative)’ 특성에서 찾고자 하였고, 내러티브 특성이 드러나는 여러 테마환경 가운데 ‘테마뮤지엄’에 관하여 다루고자 하였다. 이는 현재 존재하는 뮤지엄 가운데 테마뮤지엄을 표방하고 있는

여러 뮤지엄의 문제점이 내러티브 특성의 부재에서 기인한다고 보아, 내러티브의 특성의 이입을 통해 완성도 있는 테마뮤지엄의 구현이 가능할 것으로 기대되기 때문이다.

이에, 본 연구에서는 테마뮤지엄의 속성을 규명한 후에 완성도 있는 테마뮤지엄의 실현을 위해서는 뮤지엄 내 내러티브성의 확립이 필수적이라는 가설을 검증하고자 하였다. 또한 이를 통해 테마뮤지엄의 기본 속성이 내러티브 구조에 있음을 논증하고 이러한 내러티브 구조가 명확히 드러나는 테마뮤지엄을 실현하기 위한 디자인 방법론적 접근으로써 테마뮤지엄의 내러티브구조 확립을 위한 방법들을 제안하고 이를 검증하였다..

2. 테마뮤지엄의 개념 및 내러티브 속성

2-1 테마뮤지엄의 개념

현대 사회에서 뮤지엄의 개념과 범위는 계속해서 확장·변화되고 있고, 이에 따라 과거에는 뮤지엄의 범주에 속하지 않았거나 뮤지엄의 소장품으로서 상상할 수 없었던 주제와 사물들이 뮤지엄의 범주로 흡수되고 있다. 특히 많은 수의 중소규모의 뮤지엄들이 기존의 역사나 자연사를 주제로 한 뮤지엄과는 차별화 된 다양한 주제와 내용을 다루며 전문화된 ‘테마뮤지엄’을 표방하고 있지만 테마뮤지엄이란 단지 주제와 내용이 기존 뮤지엄에 비해 다양하다고 해서 실현되는 것이 아니며, 테마화 될 수 있는 알맞은 주제의 선정과 그 주제를 표현하기 위한 여러 방식이 적절히 구조화 되어야 한다.

본 논문에서는 테마뮤지엄을 ‘일정 테마를 중심으로 하되, 전시를 위한 절대적인 목적을 넘어서 관람객이 테마에 몰입하고 그 테마를 느낄 수 있도록 내·외적인 구성이 이루어져 있으며, 관람객이 쉽게 접근할 수 있는 심리적 친밀감으로 관람객의 지속적인 관심을 끌 수 있는 뮤지엄’이라고 정의하고자 한다.

2-2 테마뮤지엄의 내러티브적 속성

2-2-1 내러티브의 개념

내러티브의 사전적 의미를 살펴보면, 한마디로 ‘이야기체의 문학’이라고 정의할 수 있다. 즉 내러티브란, 현실 또는 허구의 사건(Event)와 상황들(Situations)을 하나의 시간 연속(a time sequence)를 통해 표현한 것으로 보통 문학작품이나 영화에서 나타난다. 그러나 광의의 개념에서 볼 때 사건과 시간의 연속성이라는 특징을 가진 모든 것은 내러티브적 특성을 가지고 있다고 할 수 있으며, 인간의 살아가는 과정 역시 이야기를 만드는 과정이라 할 수 있다. 이는 롤랑바르트가 ‘서사물의 구조 분석 서론’에서 말한 ‘인간의 이야기를 전하는 매체로는 언어(문자언어, 음성언어), 그림, 제스처, 그리고 일정한 순서로 이러한 매체를 혼합한 것 등이 있다. 그리고 서사물은 신화, 전설, 우화, 설화, 소설 류, 역사, 비극, 희극, 무언극, 회화, 스테인레스 글라스로 된 창, 영화, 지역 뉴스, 그리고 일상 대화 등에서 찾아볼 수 있다.’라는 말을 통하여서도 알 수 있다.¹ 즉, 소설 속에서 문자 언어로 이루어지는 내러티브는 영화에서는 이미지, 대사, 문자, 음향 등의 결합으로 이루어지며, 환경에서는 여러 공간 표현 요소들에 의해 이루어질 수 있다.

2-2-2 테마뮤지엄의 내러티브적 속성

이상의 내러티브에 관한 고찰을 볼 때 테마뮤지엄 역시 내러티브 속성을 지닌 하나의 서사물이자 내러티브 공간으로써 볼 수 있는데, 이는 테마뮤지엄이 일정 테마를 형성하여 뮤지엄을 방문하는 관람객에게 이야기와 테마를 전달하고자 하는 속성을 가지고 있기 때문이다. 이에, 테마뮤지엄의 내러티브를 이루는 속성을 규명하고자 하는데, 이는 서사물의 속성과의 비교, 적용을 통해 그 규명이 가능하다.

첫번째로, 테마뮤지엄은 설립 대상지의 문화적, 감성적 기반을 토대로 할 때 집객력(集客力)을 유지할 수 있으며 이는 테마뮤지엄의 ‘지역성’으로 표현된다. 이는 서사물 역시 그 내용이 문화를 반영하고 있다는 점에서 공통된다고 할 수 있다. 그 예로, 설화나 전설, 전래 동화 등은 지

¹ Roland Barthes, ‘An Introduction to Structural Analysis of Narrative’, New Literary History IV (Winter 1975), p 237

역의 정서와 문화적인 배경이 전제가 되는 서사물이며, 이러한 서사물의 지역적, 문화적 특성은 서사물을 접하는 사람들에게 있어 서사물에 대한 만족과 공감을 얻는 데 중요한 역할을 한다. 두 번로, 테마뮤지엄의 ‘비일상성’과 ‘배타성’은 뮤지엄 내에 독특한 구성방법을 통해 관람객들에게 몰입을 일으키려는 속성이다. 이는 서사물 역시 형식적으로 독자의 몰입을 유도하기 위한 다양한 이야기 전개 수법과 장치를 갖고 있다는 점과 일맥 상통한다. 또한, 테마뮤지엄의 ‘상호작용성’과 ‘체험성’은 독자가 텍스트에 감정이입을 하면서 체험한다는 텍스트 읽기의 체험적 속성이 테마뮤지엄에 있음을 보여 테마뮤지엄의 내러티브성을 뒷받침하며, 테마뮤지엄의 ‘총합성’이란 점은 텍스트 역시 ‘총합적인 구조’로 되어 있다는 구조적 근거로 내러티브성을 지원한다. 마지막으로 ‘테마성’, ‘통일성’, ‘교육성’으로 분류된 테마뮤지엄의 서사적 속성은 텍스트의 고유한 속성이다.

2-2-3 테마뮤지엄에서 내러티브적 속성의 중요성

‘완성도 있는 테마뮤지엄의 실현을 위해서는 내러티브 속성의 구현이 필수적’이라는 가설을 검증하기 위하여 앞서 규명한 테마뮤지엄의 내러티브적 속성들을 국내외 12 개의 뮤지엄²에 적용하였다. 그 후 각 뮤지엄에 대한 내러티브 속성의 완성도를 평가하였는데, 이 때 평가는 5 명으로 이루어진 전문가 집단이 7 점 척도로 구분된 각 항목별 평가를 실시하였다. 속성 평가를 위한 세부 문항은 [표 1]과 같다.

그 후, 위 문항에 대한 평가자 응답 평균을 구하여 평가 대상 뮤지엄을 내러티브 완성도에 따라 ‘상·중·하’의 세 그룹으로 나누었다. 그리고 각 그룹의 뮤지엄 중 한 군데씩을 선정하여 (상:캐니빌리지, 중:티벳박물관, 하: 화폐박물관) 관람객의 만족도 차이에 대하여 알아보았다. 그 결과 각 그룹의 뮤지엄에서 만족도의 현격한 차이를 알 수 있었고 따라서 테마뮤지엄의 내러티브적

속성의 완성 정도가 관람객의 만족도에 큰 영향을 미침을 알 수 있었다.

[표 1] 테마뮤지엄의 내러티브 속성 평가를 위한 세부 항목

내러티브속성	세부 항목
테마성	주제(테마)가 흥미로운가?
	주제를 이용한 다양한 확장이 가능한가?
	뮤지엄이 전하려는 주제가 잘 느껴지는가?
통일성	뮤지엄의 인테리어가 주제에 맞추어 일관성이 있는가?
	뮤지엄의 외관이 주제에 맞추어 일관성이 있는가?
	뮤지엄의 주변 환경이 주제를 전달하기에 적절한 환경인가?
	뮤지엄에서 진행되는 여러 프로그램이 주제에 맞추어 일관성이 있는가?
교육성	뮤지엄에서 판매하는 상품이 주제에 맞추어 일관성이 있는가?
	뮤지엄의 테마자체가 교육성을 띄고 있는가?
	뮤지엄의 전시물이 교육적인가?
비일상성	뮤지엄에서 진행되는 여러 프로그램이 교육적인가?
	뮤지엄의 환경(내/외관)이 비일상을 느낄 수 있도록 꾸며져 있나?
배타성	뮤지엄에서 진행되는 여러 프로그램이 비일상을 느낄 수 있게 하는가?
	뮤지엄 관람 시에 완전한 몰입이 되는가?
체험성	Hands-on을 통한 체험성이 있는가?
	Participatory를 통한 체험성이 있는가?
	Playing를 통한 체험성이 있는가?
	Performance를 통한 체험성이 있는가?
상호작용성	Actual Experience를 통한 체험성이 있는가?
	뮤지엄 내에 상호작용을 일으키는 요소들이 충분한가?
총합성	시각의 측면이 잘 구성되어 있는가?
	청각의 측면이 잘 구성되어 있는가?
	후각의 측면이 잘 구성되어 있는가?
	촉각의 측면이 잘 구성되어 있는가?
	미각의 측면이 잘 구성되어 있는가?
지역성	뮤지엄의 테마가 지역의 특수성을 반영하고 있는가?

3. 테마뮤지엄의 내러티브성 확립 방안

테마뮤지엄의 내러티브성 확립을 위한 방안으로 테마뮤지엄을 내러티브 구조로 파악하여 그 구조를 살펴보고, 테마뮤지엄의 내러티브 구조를 구현하기 위한 방법들을 제안하였다.

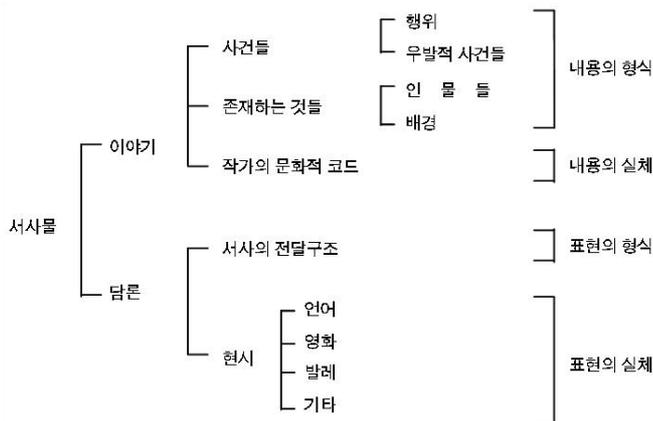
3-1 테마뮤지엄의 내러티브적 구조

3-1-1 내러티브의 구조 고찰

테마뮤지엄의 구조를 파악함에 있어 내러티브의 구조 고찰을 근간으로 테마뮤지엄의 내러티브적 구조를 정의하고자 하며, 이 때 시모어 채트먼의 이론을 차용하였다. 시모어 채트먼의 내러티브 이론에 의하면 내러티브의 구조 및 구성요소는 이야기(story)와 담론(discourse)으로 나눌 수 있다. 즉 텍스트가 무엇을 말하는가 하는 내용측면이 이야기(story)이며, 이와 같은 내용이 어떻게 표현되어 있는가를 보는 것이 담론(discourse)이다.

² 지브리뮤지엄, 캐니빌리지, 일본축구박물관, 도쿄돔 야구박물관, 일본미래과학관, 티벳박물관, 지질박물관, 화폐박물관, 등대박물관, 부엉이박물관, 신문박물관, 세계장신구 박물관,

또한 채트먼은 내러티브 구조 구분에 있어 표현과 내용간의 단순한 구분으로 내러티브 커뮤니케이션의 모든 면을 파악하기에 부족하다고 보아 엘름 슬레브의 기호 모델을 내러티브 텍스트의 구분에 적용하였다. 이에 따르면 내러티브의 구조는 내용의 형식, 내용의 실체, 표현의 형식, 표현의 실체의 4가지 유형으로 나눌 수 있다. (그림 2)



[그림 2] 내용과 표현적 측면에 따른 내러티브 구조 정의³⁾

3-1-2 테마뮤지엄의 내러티브적 구조 고찰

본 장에서는 앞서 정의한 내러티브 구조에 따라 테마뮤지엄의 내러티브적 구조를 정의하였다. 우선 테마뮤지엄을 내용과 표현으로 나누고 첫 번째로 내용적 측면을 살펴보면, 테마뮤지엄의 내용은 테마뮤지엄을 구성하는 이야기 요소인 내용의 실체와 그 이야기를 전달하는 구조화 방법인 내용의 형식으로 나눌 수 있다. 테마뮤지엄을 구성하는 이야기 요소란 다양한 서사 매체 속에서 발견할 수 있는 현실 및 상상세계의 대상들과 행위의 묘사로서, 테마뮤지엄이 차용할 수 있는 이야기 덩어리를 들 수 있다. 내용의 형식인 이야기 구조는, 테마뮤지엄이 가지고 있는 이야기 덩어리의 구조화를 통한 의미 부여를 말한다. 서사물의 사건과 인물이 플롯화와 인물화를 통해서 구체화되고 짜임새 있게 조직화 되듯이, 테마뮤지엄에서는 ‘테마화’를 통해 가공되지 않은 이야기 덩어리가 테마뮤지엄으로 수용되게 된다. 이 때 ‘테마’란 원래 이야기를 통해서 ‘테마뮤지엄에서 전달하고자 하는 의도, 컨셉, 재구성된 이야기’

³⁾ Chatman, Seymour, ‘Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film’, 김경수 역, 영화와 소설의 서사구조, 1990, 민음사, p 22

를 말한다.

표현의 실체인 이야기 전달 방식은 이야기를 전달하는 매체를 말하는데, 테마뮤지엄에서는 이야기 전달의 매체가 테마뮤지엄 그 자체가 된다. 표현적 측면의 형식은 이야기 전달 구조인데, 이는 서사물에서 이야기를 전달 때 사용하는 다양한 방법이나 장치를 말한다. 예를 들어 이야기를 플롯화할 때는 극적 구성법과 삽화적 구성법 등이 있는데 이러한 다양한 방식을 통해 이야기의 긴장감을 형성하고 독자의 몰입을 이끌게 되는 것이다. 이와 마찬가지로 테마뮤지엄에서도 이야기를 테마화 할 때 다양한 장치와 방법을 사용해서 관람객이 몰입과 즐거움을 느낄 수 있도록 할 수 있다.

[표 2] 테마뮤지엄의 내러티브적 구조

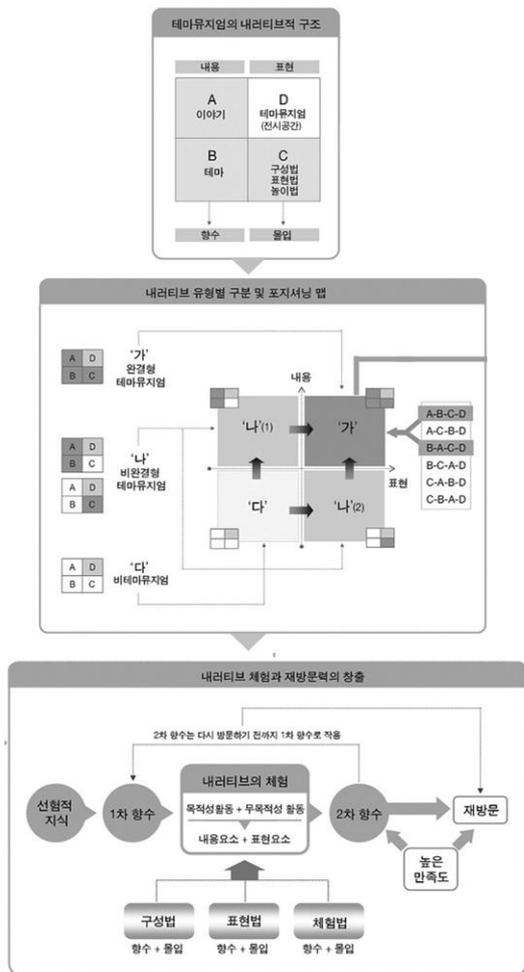
	내용	표현
실체	원전 이야기 다양한 서사매체나 이야기 속에서 차용될 수 있는 현실 및 상상세계의 대상들과 행위의 묘사로서 테마뮤지엄에서 수용하는 원전 이야기	테마뮤지엄 (구성요소) 테마뮤지엄이 가지고 있는 이야기를 전달할 수 있는 매체로서, 테마뮤지엄 그 자체라 할 수 있으며 테마뮤지엄의 전시관, 전시물이 될 수도 있고 때로는 테마뮤지엄을 둘러싼 테마환경이 될 수도 있다.
	테마(화) 테마뮤지엄이 가지고 있는 원전 이야기 덩어리의 구조화를 통한 의미 부여과정으로, 차용한 원전 이야기를 통해 테마뮤지엄에서 전달하고자 하는 컨셉, 의도, 이야기의 재구성을 말한다.	테마화의 방법 테마뮤지엄에서 이야기를 테마화하기 위한 여러 방식들로서 테마뮤지엄의 구성방법을 들 수 있다. (구성법, 표현법, 체험법)
형식		

이때, 테마뮤지엄의 내용을 통해서 관람객의 재방문력을 이끄는 ‘향수’를 일으킬 수 있으며, 표현 요소를 통해서 관람객의 ‘몰입’을 이끌어낼 수 있다.

3.2. 내러티브적 구조 구현을 위한 방법들

테마뮤지엄의 내러티브적 구조는 테마뮤지엄의 디자인을 통해서 구현될 수 있는 디자인의 결과물이다. 따라서 본 장에서는 테마뮤지엄의 내러티브적 구조를 실현하기 위해 테마뮤지엄의 디자인이 공유할 수 있는 방법들을 제안하고자 한다. 이를 위해 우선 테마뮤지엄의 내러티브적 구조 특성에 따라 테마뮤지엄의 유형을 ‘완결형 테마뮤지엄, 비완결형 테마뮤지엄, 비 테마뮤지엄’으로 구분하였고, 내러티브 구조의 내용요소와 형식요소를 기준으로 하여 각 뮤지엄들이 위치하는

포지셔닝 맵을 만들어, 완결형 테마뮤지엄을 구성하기 위한 보완점을 한 눈에 포착할 수 있도록 하였다. 또한 완결형 테마뮤지엄의 구성 시에 이야기와 주제를 모티브로 하여 테마뮤지엄을 디자인하는 유의미한 디자인 프로세스를 제안하였으며, 관람객이 테마뮤지엄을 체험할 때 내러티브 구조의 각 요소가 무엇을 형성하며 어떻게 재방문력을 창출하는가에 대한 구조를 제시하였다. 최종적으로 이러한 과정 ('테마뮤지엄의 내러티브적 구조', '내러티브적 특성에 따른 테마뮤지엄 유형 분류', '테마뮤지엄 디자인 프로세스')들을 상호 연관, 조합하여 테마뮤지엄의 내러티브적 구조 구현을 돕는 방법들을 제안하였다. 이 방법들은 새로운 테마뮤지엄의 건립시와 기존 테마뮤지엄의 개선 및 보완 시에 활용 가능할 것으로 기대된다.

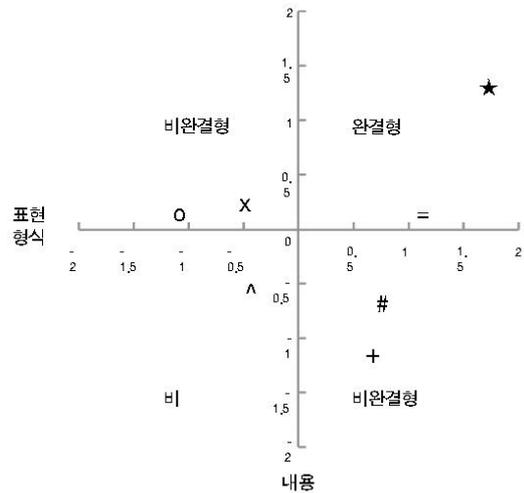


[그림 3] 내용과 표현적 측면에 따른 내러티브 구조 정의

4. 사례연구

본 사례 연구는 앞서 제안한 방법들의 수용 정도를 알아보는 데 그 목적이 있다. 우선 국내

테마뮤지엄을 대상으로 내러티브 구조의 유형을 분류하였으며(그림 4), 유형 분류에서 비완결형 테마뮤지엄으로 분류된 테마뮤지엄 중 티벳박물관을 선정하여 완결형에 가깝게 개선하기 위한 디자인 작업을 실시하였다



★ 캐니빌리지 + 세계 장신구 박물관
 x 티벳박물관 = 신문 박물관
 o 부영이 박물관 # 지질 박물관
 ^ 화폐박물관

[그림 4] 내용과 표현을 축으로 한 맵에서의 각 뮤지엄 유형

티벳박물관은 [그림 4]에서 보듯 표현과 형식의 개선이 모두 필요한 비완결형 테마뮤지엄으로, 내러티브 구조의 완성을 위해 제안한 개선안은 [표 3]과 같다.

[표 3] 티벳박물관의 내러티브 구조 개선안

내용		표현	
'세계를 사로잡은 지혜의 나라 티벳'에서 차용		티벳박물관/ 각 전시장	
		구성법	선형
주제: 흥미로운 문화와 아름다운 정신, 찬란한 역사를 가진 나라 티벳		비선형	전시물 나열
	표현법	시각	전시물 전시, 영상전시
		청각	티벳 음악
		후각	불교의 향 냄새
		촉각	-
		미각	티벳의 전통차 마시기
체험법	직접체험	-	
	간접체험	영상체험	

개선안의 구현 후, 관람객들에게 만족도에 관한 설문을 실시하였고(2005.10.16) 이 결과를 구현 전의 결과(2005.8.29)와 비교해 보면 개선안 구현 전·후 관람객의 내러티브 체험 정도에 차이

가 있음을 알 수 있었다. 특히 내용의 평가 면에서 큰 차이를 보임을 알 수 있었는데 이는 표현 형식상의 간접체험기법으로 사용한 영상 전시 방법이 관람객들에게 내용적 측면으로 인식되었기 때문으로 보인다.

그에 비해 표현 형식의 평가 면에서는 별 차이가 없음을 알 수 있는데, 이는 박물관의 물리적인 리디자인이 불가능했던 본 사례연구의 현실적인 한계점에서 기인하는 것으로 판단된다. 그러나 표현상의 한계에도 불구하고 재방문력이 현격히 높아진 것을 볼 수 있는데, 이는 티벳박물관의 주제와 이야기가 관람객의 공감을 불러일으켰기 때문으로 보인다. 또한 재방문 욕구를 가지고 있는 대상에게 그 이유를 물었을 때, 내러티브 구조 개선 전에는 주로 전시물 자체에 대한 흥미라는 대답이 대부분을 차지했으나 내러티브 구조 개선 후에는 전시물이 아닌 티벳 자체에 대한 흥미의 형성이라는 대답이 상당수를 차지했다. 이는 본 사례연구에서 높은 평가를 받았던 내러티브 구조의 내용 요소의 구현에서 기인하는 것으로 보이는데, 티벳에 관한 공감가는 이야기를 제공함으로써 관람객이 티벳이라는 나라에 대해 의미를 부여하고 이러한 의미부여가 2 차 향수를 형성하였기 때문으로 생각된다. 또한 상당수 관람객이 티벳박물관의 환경 창출(독특한 티벳박물관의 분위기)를 재방문 이유로 꼽고 있다. 이는 관람 중 계속해서 제공되었던 청각과 후각적 요소와 관람 후 제공했던 미각 요소가 티벳에 관한 이야기를 접하면서 습득한 정보와 결합 작용하여, 관람객들의 기억에 긍정적 이미지를 형성하는 데 기여한 것으로 판단된다.

본 사례연구는 몇 가지의 한계점과 보완점을 가지고 있는데, 첫 번째는 다양한 뮤지엄과 다양한 연령층을 대상으로 한 연구를 통해 일반적인 결과를 도출해야 한다는 점이다. 두 번째로는 테마뮤지엄의 평가에 사용된 항목의 구체화 및 타당성 검토를 들 수 있다. 본 연구는 직관에 의해 판단된 요소별 질문을 하였기 때문에 실제 이들 질문과 요소간의 적합성 여부 및 이해도 정도를 사용자를 대상으로 측정하여 보완하여야 한다. 마지

막으로, 본 사례연구는 내러티브성이 있는 사물을 포함해서 테마를 가지고 있는 모든 환경에 적용할 수 있는데, 이 경우에는 새로운 질문과 실험 형태를 고안하여 적절히 활용해야 할 것이다.

5. 결론

이상의 내러티브적 구조 고찰을 통한 디자인적 접근에 관한 연구는 테마뮤지엄 이외의 테마적 요소를 가진 모든 사물이나 공간에 유추하여 적용할 수 있을 것으로 판단된다. 이는 ‘테마’가 갖는 의미와 그 요구가 점차 증가하고 있는 것을 볼 때, 완성도 있는 ‘테마’의 확립과 전달을 위한 방법론적 의의를 갖는다고 하겠다. 그러나 본 연구에서 심층적으로 다루지 못한 ‘질문의 유효성 확인’, ‘세밀한 구분에 의한 심층과악’ 등에 대한 확인과 보완이 필요할 것이며, 다양한 테마 환경에 적용될 경우 그에 맞는 새로운 틀의 확립에 대한 연구가 추후 과제로 남는다.

참고문헌

- 시모어 채트먼, ‘영화와 소설의 서사구조’, 김경수 옮김, 민음사, 1999
- 이인화, 전봉관 외 6 명, ‘디지털 스토리텔링’, 황금가지, 2004
- 오경환, ‘조경공간의 이미지형성에 관한 연구-스토리텔링 방법론을 중심으로’, 서울대학교 대학원 공간연출 전공 박사학위논문, 2002.8
- 이상원, ‘서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구’, 한국과학기술원 산업디자인학과 석사학위논문, 2001
- 고석재, ‘어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구’, 홍익대학교 산업대학원 실내건축설계학과 석사학위논문, 2003