Journal of the Korea Convergence Society
Vol. 10. No. 8, pp. 265-276, 2019

ISSN 2233-4890
https://doi.org/10.15207/JKCS.2019.10.8.265

시각장애인 당사자관점에 기초한 베리어프리 전시감상환경 연구

김선희[1], 엄명용[2*], 이의빈[3], 조준동[4]
[1]성균관대학교 사회복지학과 박사과정수료, [2]성균관대학교 사회복지학과 교수,
[3]성균관대학교 사회복지학과 박사과정, [4]성균관대학교 휴먼ICT 융합학과 교수

A Study on Creating Barrier-Free Exhibition Appreciation Environment based on the Visually Impaired Person's Perspectives

Sun-Hee Kim[1], Myung-Yong Um[2*], Eui-Bhin Lee[3], Jun-Dong Cho[4]
[1]Ph.D Candidate, Department of Social Welfare, Sungkyunkwan University,
[2]Professor, Department of Social Welfare, Sungkyunkwan University,
[3]Ph.D Course, Department of Social Welfare, Sungkyunkwan University,
[4]Professor, Department of Human ICT Convergence, Sungkyunkwan University

요 약 본 연구는 시각장애인 당사자관점에 기초한 베리어프리 전시감상공간 조성을 위한 사례연구이다. 연구참여자는 유의표집으로 중증시각장애인 4사례를 선정하여 심층인터뷰한 후 Yin의 사례분석방법을 활용하여 분석을 실시하였다. 분석결과 전시실 내부 접근성(3개 주제)과 몰입 가능한 전시 요구(6개 주제)에서 총 9개의 주제가 도출되었다. 연구결과를 바탕으로 다음과 같은 실천적·정책적·학문적 제언을 한다. 첫째, 시각장애인이 감상에 몰입할 수 있는 작품에 대한 정보의 질을 확보하여 제공할 필요가 있다. 둘째, 시각장애인의 문화향유권 증진을 위해 베리어프리 생활인증제가 문화예술영역에 적용될 수 있도록 정책개편을 위한 노력이 필요하다. 실천적·정책적 과제를 실현하기 위해 과학기술·인문사회·문화예술 융합연구가 활성화 되어야 할 것이다.

주제어 : 시각장애인, 당사자관점, 문화향유권, 베리어프리, 전시감상환경, 질적연구

Abstract The purpose of this study was to explore the possibility of creating barrier-free exhibition-appreciation environment based on the visually impaired person's perspectives. Participants were selected by the purposeful sampling method. Researchers conducted a couple of in-depth interviews with four visually impaired persons. Yin's case study method was employed to analyze qualitative information. The analysis revealed nine sub-themes in two sections: three from 'accessibility within the exhibition room'; and six from 'demand for immersive exhibition environment.' Based on the results, following suggestions were presented: First, we need to provide quality information appropriate for artworks-appreciation; secondly, to ensure the visually impaired people to appreciate the culture and arts without any barrier, we need to extend certification of barrier-free living environment to exhibition-appreciation area. Finally, to facilitate these two tasks we need to encourage the convergence research among science and technology, humanities and society, and culture and arts.

Key Words : Visually Impaired Person, Participants' Own Perspective, Cultural and Art Accessibility, Barrier-Free Exhibition Appreciation Environment, Qualitative Study

*This work was supported by the National Research Foundation of Korea (NRF) grant funded by the Korea government (MSIT) (No. NRF-2018M3C1B6061699).

*Corresponding Author : Myung-Yong Um(myum@skku.edu)

Received June 26, 2019 Revised August 5, 2019
Accepted August 20, 2019 Published August 28, 2019

1. 서론

1.1 연구의 필요성

문화예술향유는 인간의 기본 권리이다. UN의 세계인권선언문에서도 모든 사람은 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 향유하며 공유할 권리를 가지고 있음을 명시하고 있다[1]. 국제적 기준들은 개인의 장애가 문화예술을 향유하는 데에 있어 장애가 되어서는 안 됨을 명시하고 있다. 국내법에서도 장애인의 문화예술향유권에 대한 법적 근거로 장애인복지법에서 장애인은 국가와 사회의 구성원으로서 정치, 경제, 사회 및 문화 활동에 참여할 권리를 가지며(제4조, 장애인의 권리), 사회 전반의 영역에서 장애를 이유로 차별 받아서는 안 되며(제8조, 차별금지), 이들의 문화생활에 대한 접근성을 강화하기 위하여 시설을 정비하고, 문화생활을 지원하기 위하여 노력하여야 함(제28조, 문화환경정비)을 밝히고 있다[2]. 또한 장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률은 장애인과, 노인, 임산부 등이 일상 속에서 안전하고 편리하게 공중이용시설 등을 이용하고 접근할 수 있도록 보장함으로써 그들의 사회활동 참여를 촉진하여야 함을 밝히고 있다[2]. 이와 같은 법적 근거들을 토대로 장애물 없는(Barrier Free) 생활환경인증제도가 도입되어 우리 사회의 다양한 시설에 유니버설 디자인 적용을 앞당길 수 있는 발판이 마련되었다[3]. 하지만 아직까지 문화예술 영역에 실질적인 적용이 미흡하여 장애인의 문화예술 경험 및 참여의 기회가 사실상 많이 제한되어 있는 실정이다[4]. 특히, 시각에 손상 및 장애가 있는 시각장애인들의 경우 '시각'을 통한 문화생활, 문화예술 참여 및 활동이 그들에게 무의미하다고 인식될 수 있고, 시각장애인의 문화예술 향유의 권리가 사회의 관심에서 벗어나 있어, 시각장애인들이 전시예술 감상이 가능한 공간 마련의 노력도 미흡한 실정이다. 이에, 시각장애인에게 전시예술품 감상 기회를 제공하고, 시각장애인 스스로 전시예술품을 감상할 수 있는 전시환경을 조성하기 위해서 기존의 전시공간들이 어떤 장애요인을 지녔는지를 시각장애인 당사자 관점으로 평가하고 개선점을 마련할 필요가 있다. 본 연구는 시각장애인들의 문화향유권 증진을 위한 과학기술인문사회 융합연구의 일환으로써, 시각장애인이 전시공간 이용과 전시예술품 감상이 가능한 베리어프리(Barrier Free) 전시감상환경 조성에 필요한 편의시설과 기능보강, 그리고 어떤 서비스 구축과 기술개발이 필요한지를 시각장애인 당사자 관점에서 탐색하고자 한다.

2. 포용적 관점의 베리어프리 전시감상환경

포용은(inclusion)은 배제(exclusion)에 대한 상대적 의미를 함축하는 개념이자 대안인 것으로 이해할 수 있다[5,6]. 사회적 배제는 사회에 대한 개인들의 온전한 참여가 봉쇄되는 방식으로, 사회적 시스템이 제공하는 혜택을 일부 또는 전부 받지 못하고 소외되는 현상을 의미하는데 장애인의 문화향유를 제한하는 전시환경은 장애인의 사회참여와 사회적 관계를 배제시키는 것이라 할 수 있다[7]. 포용적 사회는 이러한 사회적 배제현상이 해결되어 장애여부와 관계없이 모든 개인의 사회적 참여가 가능한 상태를 의미한다. 그 동안 사회적 배제가 불평등을 이해하는 개념으로 사용해 왔다는 점에서 사회적 포용은 평등에 뿌리를 두고 있다고 이해할 수 있다[8,9]. 이러한 사회적 포용에 대한 정책은 장애인복지 증진뿐만 아니라 문화예술계와 예술교육 분야를 활성화한 측면이 있다. 2000년에 발간된 사회적 포용에 대한 정책가이드에서 '사회 변화를 위한 중심'을 주제로 '모두를 위한 박물관, 미술관, 미술관의 기록 보관소'를 구체적으로 안내하면서[10], 한국의 문화예술영역에서도 포용적 관점이 누구를 대상으로 무엇을 어떻게 포용할 것인가를 고민하는 계기가 되었다. 공공 박물관과 미술관은 사회문화적으로 소외된 집단, 장애인을 포함한 다양한 관람객을 포용해야 한다. 이를 전제로 기존의 전시관이 다루는 예술적 학문적 가치가 있는 문화유산의 역사적 사실뿐만 아니라 문화적 의미를 전승해주고 집단의 정체성을 형성시켜주는 공간으로써 문화적 맥락에서 의미화 과정을 발생하는 문제도 포용할 수 있어야 한다고 보았다[11-14]. 포용적 가치 구현의 장이 되기 위해 미술관과 박물관은 새로운 지식을 대중에게 전달하는 기존의 역할에서 벗어나 관람객과 전시예술품이 상호작용하는 전시환경 조성의 필요성이 제시되었다[15]. 시각장애인이 장애여부와 관계없이 예술경험을 할 수 있는 환경적 요소들로 작품 위치를 알려 주는 촉각지도, 설명방식 및 글자크기, 오디오 스크립트, 다중감각 감상기회, 전시감상을 돕는 직원의 역할의 중요성 등이 강조되었다[16]. 그 밖에도 시각장애 상태에 따라 전시공간을 인지할 수 있는 내비게이션, 감상 가능한 촉각작품, 감상을 돕는 점자 또는 글자 설명 그리고 오디오 가이드의 기능과 설명의 질을 고려하고[17], 경험적 연구에서 접근성을 위한 물리적 장애 해결, 공간과 전시물에 접근 가능하도록 정보를 제공하며, 장애인의 다양한 욕구를 다양한 방법으로 충족하기 위한 대체방식의 강구 등[16-18]을 요구하고 있다. 영국이나 프랑스,

스페인, 일본 등 여러 국가의 일부 전시공간에서 시각장애인의 접근성을 높이고자 촉각 전시복제품을 별도의 공간에 마련하여 감상할 수 있는 프로그램을 운영하거나[19], 그 효과성을 평가하는 실험적 연구들이 이루어지고 있다[20,21]. 프랑스 파리에서는 2018년 6월장애인의 달 행사를 맞이하여 스포츠, 예술, 문화, 여가 분야에서 상호 타자일 수 있는 장애인과 비장애인이 서로 만나고, 생각을 나누고, 알아가는 자리가 마련되기도 하였다[22]. 이는 편견을 해소하고 많은 사람들이 타자성과 차이를 받아들이는 철학적 목적을 달성하여 장애가 일상이 되는 사회적 분위기 조성에 일조한다고 볼 수 있다. 또한 장애인이 그가 속한 사회환경(person in environment)에 적응해 살 수 있도록 환경을 조성해 가는 사회복지실천 노력이고 포용적 사회(inclusive society)를 만들어가는 과정이라고 할 수 있다.

한국은 장애인복지정책으로 시각장애인을 포함하여 장애인의 자립생활이 이루어지는 포용사회를 위한 장애인정책종합계획(2018~2022)을 발표하였다[23]. 그 중 시각장애인의 문화향유권 증진에 관련된 정책근거로는 교육・문화・체육 등 형평성 제고를 위한 지원계획 강화와 장애인의 동등한 참여를 위한 기반구축을 마련에 관한 지침들이다. 세부 실천전략으로 장애인의 문화예술 향수 기회 확대, 장애인 문화예술활동 접근성 증진, 편의증진 및 의사소통 지원강화를 위해 장애물 없는 생활환경 인증 활성화, 그리고 유니버설 디자인 환경 조성을 제시하고 있다는 점은 포용적 관점에서 장애인의 문화향유권 증진을 실현해 나가겠다는 정부의 정책실천 의지의 표명이라고 할 수 있다. 포용적 가치 구현을 위한 문화예술계의 노력으로는 2016년 국립현대미술관의 '변화하는 미술관: 새로운 관계들'이라는 주제로 개최된 세미나에서 영국 모던아트뮤지엄 관장은 미술관은 지식의 재발견, 인식전환의 장소, 공동체적 공간으로 역할수행, 참여와 협력을 통한 일상적 공간으로 인식 확대하고자 정서적・물리적 접근 장애요소를 해소하고 사회적 문제를 제기하는 논의 공간이며, 문화적 소외계층을 대상으로 한 서비스 구축을 주 활용내용으로 제시하였다[24]. 포용적 가치 실현을 위해 '모두를 위한(access of all)' 전시환경을 충족하기 위해 유니버설 이론이 적용되고 있다. 전시공간은 모든 관람객이 이용할 수 있도록 보편적(universal)이어야 하며, 장애인과 노인 등을 포함한 모든 관람객들의 다양성을 인정하고, 장애를 이유로 배제하지 아니하며, 전시공간을 관람하고 전시예술품을 감상할 수 있는 환경, 커뮤니케이션, 서비스 등을 포용할 수 있도록 하는 것이 유니버설 이론의 적용을 의미한다[25,26]. 결국, 접근가능(accessible and usable)하고 적용가능(adaptable)한 환경은 공간에서 활동에 제약이 되는 물리적 장해물을 인식하고 제거하는 개념으로 '베리어프리(Barrier-Free)'라는 용어를 사용하고 있다[27-31]. 시각장애인의 문화향유 증진을 위한 베리어프리 전시환경을 조성한다함은 시감각의 장애로 인하여 문화향유에서 시각장애인이 소외되는 현상을 해소하고, 시각장애인들에게 동등한 참여와 기회를 제공할 수 있는 장애물 없는 전시환경을 만들기 위해 공간 접근에 물리적 장애요소를 제거하고, 전시예술품 향유의 감상적 요소측면에서 시각장애인의 다양한 관람욕구를 충족하기 위해 다양한 방식으로 제공하여 문화향유를 증진할 수 있도록 하는 전시환경이라고 할 수 있다[32]. 본 연구는 포괄적 관점과 유니버설 이론[33]에 기초하고 시각장애인의 문화향유권 증진에 관한 선행연구들을 검토한 후[25,27,34-39] 전시관 이용과 전시품 감상측면에서 베리어프리 전시감상 환경을 살펴보고자 한다. 본 연구의 목적이 시각장애인의 문화향유권 증진을 위한 과학기술인문사회 융합연구의 일환이므로 시각장애인 당사자 관점이 연구의 핵심이다. 따라서 시각장애인 당사자와 연구진이 함께 국내의 박물관, 전시관을 평가하고, 평가 후 심층면접을 통하여 시각장애인의 전시예술품 접근성을 높이고 감상몰입을 돕기 위해 어떻게 전시공간을 마련하고 전시품을 제시해야 시각장애인이 감상할 수 있을지 파악하여 지원방안을 모색하고자 한다.

3. 자료수집 및 분석방법

3.1 연구설계

본 연구는 시각장애인의 문화향유권 증진을 위한 베리어프리 전시환경 조성에 관한 질적연구로 Yin의 사례연구방법을 활용하였다[40]. 탐색적 사례연구는 분명한 연구목적을 설정한 후 연구질문을 통하여 관심대상 현상에 대한 답을 찾는데 적합한 연구방법이다. 본 연구에서는 시각장애인 당사자의 언어로 기술된 전시환경 체험을 분석 대상으로 하였으며 사례통합분석을 실시하였다.

3.2 연구참여자 선정 및 자료수집

3.2.1 연구참여자 선정

연구대상은 시각장애인 중 탐색할 현상을 충분히 경험

하고 이를 잘 표현해 줄 수 있는 사람으로 하였다. 연구참여자 모집공고를 서울에 위치한 시각장애인 복지관(3곳)과 민간기관(2곳)의 승낙 하에 음성코드변환이 가능한 형태로 각 기관의 홈페이지에 올렸다. 연구에 참여 의사를 밝힌 시각장애인 중 한국장애인복지법에 따른 등록장애인, 연구의 목적을 이해하고 문화·예술 관련 체험이 있거나 그에 대한 관심이 있어 연구 질문에 충실하게 답할 수 있고, 자발적으로 1~2회의 면담에 참여 가능한 중증시각장애인 4명을 최종 선정했다. 연구참여자에 대한 기본정보를 Table 1에 정리하여 제시하였다.

Table 1. General characteristics of participants

participants	A	B	C	D
degree of disability	total blindness	total blindness	light cognition	light cognition
onset of disability	age 17	congenital	age 7	congenital
assistive device	.cane .personal assistant services	.cane .personal assistant services	.magnifying glass .learning assistants	.magnifying glass .learning assistants

3.2.2 체험 전시공간의 현재 상태

시각장애인의 문화향유권 증진을 위한 무장애 전시감상환경을 조성을 위한 당사자관점 연구를 위해 먼저, 국내 대표적인 전시공간인 국립현대미술관과 국립중앙박물관에서 시각장애인의 전시예술품감상을 돕기 위한 노력으로 어떤 베리어프리 전시공간을 마련하고 있는지 현황을 파악하여 Table 2에 정리하였다.

Table 2. The present situation of Barrier-Free exhibition environment for visually impaired persons

categories	National Museum of Modern and Contemporary Art	National Museum of Korea
safety	.safeguard line	.safeguard line
mobility & accessibility	.tactile map .staff .sign design (wall)	.tactile map .staff .sign design (floor)
methods of providing information	.mobile APP .staff .touch screen	.audio guide .mobile APP .tactile artworks .staff .braille catalogue .touch screen

3.2.3 자료수집과정

본 연구는 연구자가 소속된 기관의 생명윤리위원회(IRB) 승인 후 바로 실시하였다. 연구에 대한 자발적 참여를 확인·보장하기 위해 시각장애인용 점자프린트로 된 연구 참여 동의서를 제시한 후 시각장애인이 충분히 이해했는지 확인하고 서면으로 동의를 받았다. 최종적으로 연구 참여에 동의한 시각장애인과 인터뷰 날짜, 시간, 장소를 정했다. 시각장애인이 연구 참여를 위해 약속한 장소로 이동하기 위한 이동편의가 필요한 경우 장애인택시나 이동도우미를 연계하여 연구 참여로 인한 불편을 최소화하였다. 인터뷰는 연구자가 제시한 연구문제로 구성된 반구조화된 질문에 바탕을 두고 질문을 하였다. 인터뷰 시간은 1시간/1회 인터뷰를 기본으로 하되 추가적인 인터뷰 시간이 필요한 경우, 연구참여자에게 인터뷰 재개 가능 여부를 확인 후 당일재개의 경우 15분 이상의 충분한 휴식을 취한 후 인터뷰를 재개하였다. 1차 인터뷰를 통해 불확실하거나 궁금한 상황에 대한 추가적인 자료가 필요한 경우 추가 인터뷰 가능여부를 확인 후 연구참여자의 동의하에 1-2번의 인터뷰를 추가로 실시하였다.

3.3 분석 방법

연구의 분석 자료는 심층면담 구술 및 녹화기록, 연구노트, 해당 기관에서 제공한 데이터, 연구자의 메모 등 다양한 자료원에서 수집하였다. 본 연구의 자료분석은 Yin의 자료분석 방법[40] 중 사례통합분석에 따라 첫째, 개별 사례로부터 수집한 자료를 모두 전사하고 테이블을 사용하여 일목요연하게 정리하였다. 둘째, 제시한 연구질문에 따른 답 내용을 주제별로 분류하여 하위범주를 구성하였다. 셋째, 연구참여자들의 개별적 경험과 공통경험을 재검토 및 비교분석함으로써 연구 질문에 대한 답을 정리하였다. 마지막으로 연구결과를 바탕으로 결론 및 학문적, 실천적 함의를 정리하였다.

3.4 연구윤리

연구참여자의 보호와 연구의 윤리적 수행을 위해 2019년 2월 연구자가 소속된 기관의 생명윤리위원회(IRB)로부터 연구수행 절차에 대한 심의 및 승인을 받아 연구로 인해 연구참여자에게 초래될 수 있는 피해나 위험을 최소화하기 위해 다음과 같은 노력을 하였다. 첫째, 연구의 목적과 취지를 설명하고, 동의한 시각장애인에게 참여동의서를 받았다. 둘째, 자료수집 내용의 비밀보장과 연구목적 외에 다른 용도로 쓰지 않을 것을 설명했다. 셋째, 인터뷰 녹취자료는 별도의 경로로 지정된 파일에 비밀번호를 부여하여 연구자 이외에 정보접근을 차단하여 비밀보장을 준수했다. 또한 질적연구에서 Lincoln과

Cuba의 4가지 평가기준인 일관성, 사실적인 가치, 중립성, 적용성에 따라 연구의 질을 검증하였다[41]. 양적연구의 신뢰도에 해당하는 일관성은 자료수집방법 및 분석과정을 상세하게 기록하고 공동연구 교수에게 연구과정과 결과에 대한 검토를 받았다. 연구참여자가 경험한 사실적 상황에 가깝게 표현하여 서술함으로써 양적연구의 내적타당도에 해당하는 사실적 가치를 실천하려고 노력하였다. 중립성은 연구과정에서 연구참여자에 대한 선 이해나 가정, 편견들로부터 영향을 받지 않도록 의식적으로 노력하였다. 마지막으로 적용성은 양적연구의 외적타당도에 해당하는 것으로 연구 참여자에게 해석과 분석된 내용을 알려주며 내용을 검토 받았다. 또한, 본 연구가 현장에서 유용하게 적용되기 위해 연구내용과 결과를 동료연구자와 논의하고 최근의 연구물과 자료를 통해 보완하는 과정을 거쳤다.

4. 분석결과

연구참여자와의 심층인터뷰 내용 분석결과 2개의 주제범주(“전시실 내부 접근성”, “몰입 가능한 전시 요구”)로 분류되었다. “전시실 내부 접근성”의 하위범주에는 모바일 어플 불안정, 촉지도 한계, self-navigation 불가능이 포함되었다. “몰입 가능한 전시 요구”의 하위범주에는 전시품 조형, 물리적 배치, 공간의 구분과 포함, 관람객 규모와 관람시간, 몰입 가능한 정보의 질, 선택 가능한 감상프로그램이 포함되었다.

4.1 전시실 내부 접근성

4.1.1 모바일 어플 불안정

국립중앙박물관과 현대미술관 모두 오디오 가이드와 작품에 대한 텍스트 설명을 담은 모바일 어플을 마련하고 있었다. 스마트폰이 널리 사용됨에 따라 더 많은 사람들이 손쉽게 작품에 대한 설명을 들을 수 있도록 접근성을 강화하였다는 측면에서는 좋은 변화라고 볼 수 있다. 하지만, 시각장애인들의 전시물 감상에는 여러 측면에서 도움이 되지 않는 부분이 많았다. 시각장애인들의 경우, 스마트폰 사용 시, 화면에 있는 텍스트들을 음성으로 들을 수 있는 기능을 사용하는데, 어플에 들어가서 이 기능을 사용하려고 보니, 화면에 뜨는 글씨들이 음성으로 전환되지 않아 어플을 다운받아 사용하는 과정의 시작부터 어려움이 많았다. 또한, 전시관 이동시 어플에서 자동적으로 변환하여 제공하는 오디오 작품설명과 전시된 작품설명이 상호 부합되지 않는 오류가 발생하여 전시감상을 하고 있는 시각장애인은 A전시관의 작품1을 설명하고 있는지 B전시관의 작품2을 설명하고 있는지 헷갈리는 상황이 발생하였다. 현재의 모바일 어플 사용의 불편함과 작동의 불안정성은 이전에 개별적으로 대여해서 사용한 오디오 가이드보다 사용이 어렵게 경험되고 있었다.

“옛날에 기계로 했을 때 되게 좋았다고 했잖아요. 그게 주 이용대상이 시각장애인으로 알고 있는데. 그럼 시각장애인을 위해서 만든 거잖아요. 스마트폰으로 이용하도록 하는데 제대로 되는지 안 되는지 점검도 안 해보고...” (연구참여자 B)

“어플에 들어가 보니까 어플 정보, 라벨 정보가 하나도 안 나와 있어요. 어떤 버튼을 눌러도 ‘정보표시 없음’, ‘라벨 이름 나오지 않음’ 이렇게...”(연구참여자 A) “버튼이 텍스트 처리가 안 되어 있어 스마트폰 어플에서 voice over로 들었을 때, ‘버튼’이라고만 들려줘서..뭔지를 몰라서”(연구참여자 D)..(중략)..이전보다 더 어려워졌어요, 저희한테.” (연구참여자 A)

4.1.2 촉지도 한계

국립중앙박물관의 경우, 전시실 앞에 촉지도가 마련되어 있었다. 촉지도가 각 전시실의 구조를 보여준다는 측면에서는 좋은 정보를 제공하고 있다고 볼 수 있지만, 각 전시실 별로 구분이 분명하지 않다는 아쉬움이 있었다. 정안인의 경우 시인성 있는 안내문과 박물관 웹페이지에서 제공하는 VR체험관으로 전시공간을 직・간접적으로 경험할 수 있다. 하지만, 시각장애인의 경우 건물 초입에 설치되어 있는 촉지도와 터치스크린에서 제공하는 정보를 바탕으로는 전시실 전체가 머릿속에 그려지지도 않는다. 현재의 촉지도로는 양쪽 벽에 전시되어 있는 전시물과 전시실 중앙에 배치된 전시물을 표기하고 있지 않아 작품보호와 시각장애인 감상자의 안전을 보장하고 있지 않았다. 또한 촉지도가 있다하더라도 점자오류가 있어 유용하지도 않았다. 전시실 별 구분을 보다 분명하게 하여 전시실 위치를 이해하고 공간에 대한 이해를 돕기 위해 전시실 간 구분이 분명한 3D 촉지도가 있다면 도움이 될 수는 있을 것이라고 보았다. 현재의 편의시설이 불편하므로 시각장애인들은 차라리 지나가는 사람이나 직원에게 물어보는 것이 더 빠르다는 의견이 제시되었다. 또한 공간 접근성을 높이기 위해서는 현재 활용하고 있는 오디오 가이드에 전시공간 길 안내를 위한 음성서비스를 넣

으면 좋을 것 같다는 추가 의견이 제시되었다.

"아까 지도(촉지도)를 만져보고 들어갔는데 사실 중간부터는 전혀 몰랐어요. 아예 느낌이 없었고요. 그냥 안내해주시다보니까 거기에 따라가는 경향이 더 많습니다." (연구참여자 A)
"이게 사실 매칭이 중요한게 또, 가다가 자동 연동이 되가지고 음성이 나오면, '내 앞에 그림이 있구나!' 하고 멈추면 되는데. 그 자동 매칭이 잘 안되면. 어느 방향으로 가야할지 잘 모르니까." (연구참여자 B)

4.1.3 Self-Navigation 불가능

중증시각장애인들이 박물관 및 미술관 관람을 하면서 가장 힘들었던 부분으로 스스로 이동의 어려움을 꼽았다. 연구참여자들이 self-navigation, 즉 '스스로 이동하는 것'의 중요성을 강조하였다. 지금 당장 내가 어디있는지도 알 수 없고, 작품 앞에 서 있다가도 어느 방향으로 나아가야 하는지, 지금 내 앞에 무슨 작품이 있는지 알 수 있다면 작품 관람에 있어 몰입도가 높아질 것이라고 보았다. 현재 전시기관에서 제공하는 있는 어플은 현장 해설사의 안내에 의한 다소 일방적인 정보전달이 포함된 관람보다는 감상자가 원하는 작품을 스스로 선택하여 감상할 수 있도록 편의를 제공하는 서비스이지만 두 서비스 모두 문화 향유에 있어 시각장애인의 자기결정권 존중과 이동편의를 제공하기에는 충분하지 않았다.

"제일 지치는 게. 시간보다 '다음 전시관이 어딜까'랑 '다음 작품이 어디 있을까' 신경 쓰는 게 너무 머리가 아팠거든요. 어느 정도 행선 경로? 어쨌든 경로 같은 게 좀 분명했으면 좋았을 것 같아요." (연구참여자 B)
"혹시 좌우 이런 것도 확인하면. 이제 뒤쪽에 뭐가 있고, 앞쪽에는 뭐가 있고. 앞쪽 방향에는 어떤 물건들이 있고. 전체적인 면부터 알려주시고..사실 처음부터 이루어졌으면 제가 나갈 방향을 확신을 가지고 갈 수 있는데. 모호했던 부분은 아마 그런 부분이 가장. 내가 다음에 어떻게 가야 되는지를 몰랐으니까." (연구참여자 A)

4.2 몰입 가능한 전시 요구

4.2.1 전시품 조형

시감각의 장애가 있는 연구참여자들은 현재 전시하고 있는 전시예술품을 감상하기 어려운 실정이다. 시각장애인이 감상 가능한 전시품에 대한 논의 시 원작 대 모작(복제품)간의 첨예한 의견대립이 존재한다. 원작 중 유물과 대부분의 미술품은 모든 사람에게 촉각감상을 제한하고 있다. 현재 제공하고 있는 작품에 대한 음성해설은 모바일 접근이 가능하여 집에서도 정보접근이 가능하여 누구에게나 앎에 대한 욕구를 다소 충족시킨다는 점에서 긍정적이다. 하지만 시각장애인이 작품감상의 현장성을 경험하면서 작품에 몰입하고자 할 때 부득이하게 다감각을 동원한 복제품으로 감상기회를 제공받을 수밖에 없다. 시각장애인이 감상 가능한 전시품은 촉각감상이 가능하되 원작과 유사한 재질과 촉각으로 작품의 상을 머리에 그릴 수 있을 정도의 작품크기이면서 시각장애인이 색・원근 인식이 어렵기 때문에 작품의 분위기를 잘 표현해 줄 수 있도록 대체감각 활용으로 보완해야 한다. 물론 시각장애인은 복제품을 만날 때는 아무리 원작과 유사한 조형이라고 하더라도, 다감각을 포함한 또 하나의 새로운 작품을 만난다는 사실을 감수하고 작품을 감상해 나갈 수밖에 없다.

"실물크기랑 거의 같은 크기로 만들었어요. 모양 되게 잘 만들었네요..(중략)....가능한 실재와 같은 크기로 감상하면 좋겠죠. 이렇게 큰 유물은 실감나지 않고 실제 크기대로 만들 수도 없잖아요. 복제품을 만들어 옆에 설치해 놓으면 좋겠어요. 크기가 사람 키(1m 정도)보다 크지 않아야 손에 잡혀요. 만졌을 때 전체적으로 상이 그려져요." (연구참여자 B) "이게 돌도끼. 손잡이가 여기인가? 이 칼은 석고로 만든거 같아요. 다른 질감이라 설명해 주지 않으면 그것인지 알 수 없어요." (연구참여자 A)
"시각장애인들이 보인다고 해도 그렇게 4-6급이 아닌 이상 자세히 보이지는 않아서 만져보면 자세히 느껴볼 수 있고 하니까 흥미를 가지죠. 촉각 전시품이 없으면 그냥 돌아다니기만 하면서 '뭐지, 뭐지' 이러다 나올 것 같은데요." (연구참여자 D)

4.2.2 물리적 배치

국립중앙박물관의 경우, 전체 전시작품 중 유명한 유물 다섯 점에 대해 촉각 전시물이 마련되어 있었다. 연구참여자들은 촉각전시물들이 전시를 감상하는 데에 있어 호기심을 자극하고, 감상에 대한 몰입을 돕는다는 것에 의견을 모았다. 하지만, 다섯 점밖에 마련되어있지 않다는 점에서 아쉬움을 나타냈다. 현재 전시되어 있는 촉각전시품의 경우 Fig.1, Fig2와 같이 구석에 설치되어 있어, 정안인인 연구자 또한 안내원의 안내 없이는 촉각전시물의 위치를 파악하기 어려웠다. 촉각 전시품을 구석에 놓는 것보다는 눈에 띄는 곳에 배치시켜 놓는다면, 쉽게 눈에 띄고 누구나 체험해볼 수 있는, '모두를 위한 전시'가 가능할 것이다.

Fig. 1. Tactile artwork②

"촉각 전시물이 있었잖아요. 저도 처음에 되게 좋았던 게 이런 식으로 하면 전시되게 할 만하겠다. 그런데 다섯 개밖에 없다고 하니까 되게 맥빠졌거든요. 이게 대표 유물이라고 하는데, 대표 유물만 보러 오는 건 아니니, 사실 촉각 전시물을 조금만 더 추가했으면 좋겠다 싶어요." (연구참여자 B)

"지금 구석에 있어서 어디 있는지 안내 없이는 힘들어요. 그래도 다행인 것은 시각장애인을 위한 전시라고 안내되어 있지만, 가족이 함께 와서 아이들이 스피커 설명이 나오고 만져봐서 신기해하는 것 같아요. 누구나 감상할 수 있잖아요. (연구참여자 C)

전시품의 물리적 배치 방법이 중요한 점은 아무리 잘 만들어진 복제 작품이라 할지라도 작품에 대한 접근이 가능하고 감상이 편리해야 감상에 몰입할 수 있기 때문이다. 또한 전시품을 어떻게 배치하냐에 따라 전시품 보호와 관람자의 안전을 확보할 수 있다. 시각장애인 감상자의 관점에서는 비록 시감각으로 전시예술품을 볼 수 없다 할지라도 원작이 완전히 배제되기를 바라지 않았다. 원작과 복제품의 다양한 형태(2.5D~3D)가 단계적으로 제시되면 작품에 대한 이해가 높아지게 될 것이다. 감상의 편리성을 확보하기 위해 벽면에 작품을 배치하기보다 Fig.1, Fig.2처럼 일반 테이블 높이에 작품을 45도 또는 수평으로 배치되기를 선호하였다.

"어짜피 안보이니까. 원작과 같냐, 색깔을 입히냐는 그렇게 중요하지 않아요. 2차원인 그림을 완전 입체형으로 하면 전혀 다른 작품이지요. 원작-입체형(2.5D)-완전입체형(3.0D) 이런 순으로 전시해 놓으면 이해나 감상에 그래도 도움이 되지 않을까." (연구참여자 B)

Fig. 2. Tactile artwork

*"유물은 원작처럼 만들어 옆에 설치하면(테이블:90*60*60) 감상을 할 수 있고..(중략)..그림을 복제품으로 만들면, 벽에 걸려 있어서 원작옆 벽면에 복제품을 부착할 수도 있겠지만 감상자마다 키가 다르니..어린 시각장애인은 안돼요." (연구참여자 C)*

"스탠드 테이블이면 보통 책상 높이에 45도로. 허리를 구부리지 않아도 되니까. 하지만 점자를 주로 사용하는 전맹들은 앉아서 점자를 이용하는 경우가 많아 작품을 감상할 때도 앉아서 감상하는게 편할 수 있어요." (연구참여자 A)

"(현대미술관) 근데 여기는 접근에 문제가 좀 있어요. 작가의 의도가 있겠지만 전시물이 사람 머리 높이에 걸려 있어 시각장애인이 부딪칠 위험이 있어요. (국립중앙박물관)여기도 작품 보호와 관람자 안전을 전혀 고려하지 않았던 거 같아요." (연구참여자 D)

시감각의 감상을 대체감각으로 보완하는 방법 중 시각장애인이 사용하는 점자설명, 음성해설, 그 밖에 작품의 특성과 분위기를 전달하는 후각, 사운드 효과 등이 있다. 현재 박물관과 미술관에서는 점자설명과 모바일 어플을 통한 오디오 가이드를 가장 많이 제공하고 있다. 하지만 모든 작품에 점자라벨이나 점자설명이 있지 않다. 테이블 위에 전시된 복제 유물만 점자설명이 부착되어 있고, 음성 설명은 모바일 어플의 오디오 가이드에 포함되어 있지 않았다. 전시 테이블에 음성 설명기능이 내장되어 있었으나 무한 반복되고 소리가 작아 촉각감상의 몰입을 방해하고 있었다. 기본적인 작품 감상 편의가 마련되고 제대로 제공될 필요가 있었다.

"와..점자다. 설명이 쉽고 간결하게 되어 알겠어요. 스피커 소리는 작아서 잘 안들리고, 설명이 자동 반복되어 있는 것 같은데, 지금처럼 내장형 스피커여서 무한 반복되어서 해설이 나오면 시끄럽잖아요. 그 작품 앞에서만 음성해설이 나오도록 하는 시설이면 좋겠고, 아니면 버튼을 눌러(선택하여) 스피커가 작동하면 좋지 않을까." (연구참여자 B)

4.2.3 공간의 구분과 포함

시각장애인들은 기존의 기획된 전시공간 안에서도 한 사람의 관람자이거나 감상자로 고려되지 않고 있다. 시각장애인만을 배려해서 별도의 전시공간을 마련해 달라는 요구가 아니라 적어도 공공장소에 속하는 국립 박물관이나 미술관에서 정안인들이 자유롭게 전시를 관람하듯이, 그리고 정안인들과 함께 전시를 감사할 수 있는 기회를 마련해 주기를 바라고 있었다. 물론 '모두를 위한' 전시공간 조성이라는 목표는 단번에 달성되지는 않는다는 한국의 현실을 시각장애인 당사자들은 너무도 잘 알고 있었다. 향후 시각장애인이 감상 가능한 전시 공간을

조성하고자 한다면, 단계적으로 모두를 위한 전시공간이 마련해가는 과정에서 시각장애인은 시감각으로 공간과 작품에 대한 정보수집이 어렵기 때문에 전시품의 색깔이나 전시관을 밝히는 빛에 얽매이지 않고 어둠으로 전시를 시작해도 감상에 문제는 없다고 여겼다.

"모두를 위한 전시면 좋겠는데, 다 그렇게 만들기 어렵고 예산이며...현실적으로 불가능하기도 하고. 현재 전시도 시각장애인만을 위한 전시는 없어요." (연구참여자 B)
"전시공간을 구분할 경우 시인 가능한 안내문(큰 글씨, 점자안내문)이예요. 대부분은 사람의 안내로 공간을 찾아가죠.(연구참여자 A) "지금처럼 일부의 촉각전시가 늘어나다 보면 점차적으로 인식이 바뀌어 전시 기획할 때부터 시각장애인을 의무적으로 고려해 가지 않을까." (연구참여자 B)
"빛이 없이 전시된다 해도 별 상관이 없어요. 시각장애인들은 사실 안보이잖아요. 전시품이 어떻게 생겼냐, 색이 어떠냐로 그림을 감상하지는 않아요. 그건 보이는 사람입장이고" (연구참여자 C)

4.2.4 관람객 규모와 관람 시간

연구에 참여한 시각장애인들은 전시관에 갈 경우 활동보조인, 가족 등 누군가와 함께 해왔다. 전시감상을 할 경우 동행자나 전시관 직원의 안내를 받아야하기 때문에 온전히 혼자서 전시감상을 해본 경험이 없었다. 그렇기 때문에 하나의 작품을 충분히 감상하는데 얼마의 시간이 걸리는지 가늠할 수 없었다. 다만, 이전에 감상해 본 촉각작품은 한정된 장소에서 감상했고 감상시간은 대략 10분 미만이 걸렸다. 학창시절 박물관이나 미술관에 단체관람 했을 때는 교사와 동행했고 해설사의 안내에 따라 50분~1시간 정도 소요되었다. 시각장애인이 혼자 또는 단체로 관람을 하든지 전시기관은 전시 된 작품보호와 시각장애인의 안전을 위해서는 이동편의와 동선을 고려하여 관람객 규모를 제한하거나 관람방법에 따라 관람시간을 일정하게 편성하여 운영할 필요가 있었다.

"장애인이 혼자 오지 않아요. 누구의 도움 없이는 관람이 어렵기도 하고. 함께 하면 좋잖아요..(중략)..작품 감상은 사람마다 작품마다 다르겠지만...(중략)..전에 복제품을 사용해 봤는데 한 작품에 7분정도 감상시간이 걸렸던 것 같아요. 학교다닐 때 박물관이나 미술관에 가면 1시간은 머무르고." (연구참여자 C)
"전시를 한다면 생각해 봐야죠. 오늘 촉각작품을 여럿이 만지고 있을 수가 없었잖아요..(중략)..작품마다 한사람씩 감상할 수 있게 해놔도..오픈된 공간이면 내 앞에 누가 감상하고 있는지 알려주지 않으면 모르고, 내가 감상하고 있다가도 누가 뒤에서 기다리고 있는지 몰라서 신경쓰이지 않을까." (연구참여자 A)

4.2.5 몰입 가능한 정보의 질

전시예술품 감상에서 어떤 정보를 어떻게 제공하는가가 중요하다. 점자를 주로 사용하는 연구참여자 A는 국립중앙박물관과 국립현대미술관을 방문했을 때 홍보용 점자도록을 비치하고 있었을 뿐 현재 전시 중인 작품에 대한 점자도록은 마련되어 있지 않아 불편했다. 도슨트(docent)에 의한 작품 해설이 감동이나 작품에 대한 상상력을 자극하고 있지 않았으며, 혼자서 감상을 시도해 보려고 해도 오디오 해설과 작품과 매칭이 되지 않아 오히려 혼란스러웠다. 제공되고 있는 오디오 해설이 1분 이내로 짧을수록 대략적인 작품에 대한 정보를 기억하고 이해하기도 쉬워 감상에 몰입할 수 있었다.

"(중앙박물관)안내데스크에 촉각도록이 있었는데 어린이용이고, 상시 전시 작품이나 복제품에 대한 촉각도록은 전혀 준비 없고요..(중략)..일반인을 위한 도슨트 설명은 도움이 되지 않아요." (연구참여자 A)
"다른 장애인(지체장애, 청각장애)을 위한 관람 도우미와 직원을 배치했는데..전시공간마다 안내요원이 있어 촉각작품이 어디 있는지 위치 정도만 안내하고 있을 뿐이고..시각장애인을 고려하지는 않아요." (연구참여자 B)
"(APP 작동 관련 의견)APP에서의 음성 설명보다 특별전에서 대여한 오디오가이드는 작품에 대한 설명이 1분 40초에서 최대 3분이 넘어서 너무 길고..사실 오디오 설명은 작품당 개략적으로 1분 이내면 좋겠어요. 길면 잘 안들어요." (연구참여자 C)

시각장애인이 전시예술품에 대한 정보접근과 정보의 질을 확보하는 방법으로 모바일 어플에서 제공되고 있는 오디오 가이드 설명 이외에도 휴대폰의 텍스트 처리 기능을 사용하여 작품에 대한 설명을 듣는 것도 유용한 방법이라는 의견이 있었다. 시각장애인 당사자가 제기한 구체적인 의견으로 국립중앙박물관의 경우, 모든 작품에 대해서 오디오 설명을 제공하고 있지는 않았고, 텍스트로만 설명을 제공하고 있는 경우도 있었다. 이처럼 '텍스트 처리된 설명'에 관해 연구참여자 C와 D는 오디오 플레이는 되지 않지만, 기존에 보이스오버(시각장애인들이 사용하

는 핸드폰에서 화면에 뜨는 글씨를 음성으로 읽어주는 시스템)을 사용해서 설명을 듣는 방식과 연동되면 사용의 측면에서도 음성 설명의 속도 측면에서도 편하고 익숙하여 좋다고 하였다.

"배속 기능이 있어 속도를 선택할 수 있으면 좋고. 텍스트 전환기능 있어 부분을 선택해서 들을 수 있도록 하고. 시각장애인들은 스마트폰을 굉장히 빠르게 작동하고 빠르게 듣기도 해요. 작품에 대해 더 궁금하면 추가 선택하여 추가설명을 들을 수 있게 하면 되잖아요." (연구참여자 C, D)

4.2.6 선택 가능한 감상프로그램

시각장애인이 전시예술품을 단순한 일회성 관람을 넘어서서 감상할 수 있는 전시환경 조성이 포용적 관점의 실현이다. 현재 국립으로 운영되는 박물관과 미술관에서는 주로 웹사이트를 통하여 이용자가 모바일 어플을 다운받아 소장품에 대한 정보접근이 가능하도록 하고 있어 *(accessible website)* 시각장애인 뿐만 아니라 모든 사람들에게 전시예술품에 대한 앎의 권리를 일부 충족시키고 있다. 전시기관에서 제공하는 전시해설 프로그램(guided-gallery tour)은 정안인을 주 대상으로 하고 있으며, 외국인과 장애인 중 청각장애인을 대상으로 가이드 투어 프로그램이 운영되고 있었다. 궁극적으로는 시각장애인 혼자서도 전시감상을 할 수 있는(self-guided gallery tour) 환경 조성을 지향하나 현재는 시각장애인을 고려하거나 시각장애인만을 위한 프로그램은 존재하지 않는다. 다양한 감상방법과 프로그램을 제시하여 시각장애인 당사자가 직접 선택하여 감상할 수 있는 전시감상 환경조성이 중요하였다.

"사실 작품에 대한 객관적 정보만 제공받을 거면 그냥 집에서 홈페이지 오디오가이드로 들으면 되니까 (accessible website)..(중략)..굳이 박물관이나 미술관 오지 않지요." (연구참여자 A)
"현대미술관과 중앙박물관에서 도슨트 해설 단체관람 프로그램이 마련되어(guided-gallery tour) 이번 평가 중 잠시 참여했는데 정안인들을 위한 프로그램이라 저한테는 가만히 서서 듣기 지루하고. 한 작품을 설명하다가 다른 벽면에 멀리 걸려 있는 그림을 설명하고 있어." (연구참여자 B) "저도 여기저기 사람 소리 들리다보니 설명을 듣고 감상에 집중이 안 되고, 전체적으로 전시공간을 이해하기도 어려웠어요." (연구참여자 B) "뭔가 시각장애인 참여한 프로그램에서는 그냥 서서 듣는 것이 아니라 전시된 작품을 만져도 보고, 함께 감상하는 사람들과 교류한다는 느낌이..(중략)..감상을 나눠보는 과정" (연구참여자 A)
"지금의 스마트폰 연동 APP은 일부 작품만을 설명하고 있고 그것마저 불안정한데, 전체 작품에 대한 오디오가이드가 되고, 작품과 매칭이 잘 되어 완성도가 높아지면 좋겠어요." (연구참여자 D) "여기에 공간안내 서비스가 추가되면 최고이지요. 내가 어느 방향으로 가고, 어느 작품을 감상할 수 있을지 내가 선택할 수 있으니까요 (self-guided gallery tour)." (연구참여자 C)

5. 결론과 제언

한국의 박물관과 미술관은 '모두를 위한' 전시, 즉 포괄적 관점의 전시환경 조성을 지향하고 있더라도 그것을 실현하는데 현실적인 어려움이 따른다. 본 연구는 시각장애인이 감상 가능 하고 작품에 몰입할 수 있는 무장애 전시감상환경을 조성하기 위해 공간 편의성 측면과 몰입 가능한 전시품 측면에서 시각장애인 당사자의 관점을 정리하였다.

첫째, 시각장애인이 전시실 내부에서 작품에 접근 가능하도록 모바일 어플, 촉지도, 촉각도록을 제공하고 있었다. 그러나 모바일 어플은 작동이 불안정하였다. 전시실간, 그리고 전시실 내부에서 작품과 모바일 어플의 음성 설명이 불일치하여 시각장애인뿐만 아니라 정안인들도 혼란을 경험할 수 있었다. 촉지도는 전시공간과 작품 배치를 조망하기 어려웠다. 촉각도록은 어린이용이 안내데스크에 배치되어 있었으나 거의 홍보성에 가까웠고, 상시 전시된 작품에 대한 촉각도록은 마련되어 있지도 않았다. 시각장애인이 전시를 감상하기 위해 기본이 되는 전시실 내부공간과 전시작품의 접근조차도 할 수 없는 현재의 전시환경을 접근 가능하고 시각장애인 스스로 경험 가능한 베리어프리 전시환경으로 전환할 필요성이 제기되었다.

둘째, 시각장애인이 일회적인 전시예술품 관람을 넘어서 감상으로 이어질 수 있도록 몰입 가능한 전시품을 어떻게 제시면 좋을까? 시각장애인 당사자의 요구들은 i) 원작을 모방한 복제 촉각작품만을 전시하면 원작을 감상할 때 경험하는 어려움과 별 차이가 없다. 촉각작품의 조형은 다소 간결한 복제 조형이라 할지라도 원작과 유사한 크기에 원작의 질감을 살리고, 시감각으로 경험할 수 없는 부분은 작품의 분위기를 전달하는 다감각을 추가할

필요가 있었다. ii)전시품의 물리적 배치는 작품 보호와 시각장애인 감상자 보호차원에서 중요하다. 물리적 배치는 또한 시각장애인이 전시품에 접근과 감상이 가능하도록 하고, 전시품 감상에 몰입할 수 있도록 돕는다. 연구참여자들은 촉각작품을 원작-입체형(2.5D)-완전입체형(3.0D) 순으로 일반테이블 위에 배치할 때 작품 감상이 용이하고, 시감각으로 수집할 수 없는 정보를 보완할 수 있는 다감각의 요소들을 전시테이블에 내장하여 시각장애인 감상자가 스스로 선택 가능하도록 시스템을 개발할 것을 제안 하였다. iii)문화예술 관련 정책과 예산, 전시기관의 인식 등으로 인한 어려움이 있다면, 시각장애인을 위한 별도의 전시공간 마련부터 한발씩 나아가다 보면 모두를 위한 전시감상환경에 이르게 될 것으로 기대하였다. iv)연구참여자들은 혼자서 전시를 관람하러 가는 경우는 거의 없다. 시각장애인이 전시공간에 있을 때 작품 보호와 시각장애인 감상자의 안전을 확보할 수 있는 작품배치와 동선을 고려해야 하고, 시각장애인이 감상가능한 프로그램을 개발하고 적절한 관람시간을 책정하고 그에 따른 관람객 수를 조절하는 방법으로 운영할 필요가 있다. v)일회성 관람이 감상으로 이어지도록 작품에 대한 정보의 질이 중요하다. 한국의 국립 박물관과 미술관은 웹사이트를 통한 모바일 어플을 연동하여 작품에 관한 오디오 해설을 들을 수 있도록 하고 있다. 이 점은 모든 사람을 위한 정보접근성 측면에서는 긍정적이라고 할 수 있으나, 모바일 어플을 시각장애인이 사용하기에는 텍스트 처리가 되지 않는 점이 많아 불편함이 있다. 현재의 작품과 오디오가이드 매칭의 불안정성을 보완하고 시감각 장애로 인한 공감각의 한계를 해결할 수 있는 기술개발이 필요하다. vi)시각장애인을 작품 감상자로 고려하지 않는 현재의 국립 박물관과 미술관의 프로그램 다양화가 필요하다. 웹 접근성의 완성도를 높이는 것(accessible website) 뿐만 아니라 시각장애인이 감상가능한 해설프로그램을 마련하고(guided-gallery tour), 나아가 시각장애인 스스로 전시감상을 할 수 있는(self-guided gallery tour) 베리어프리 전시환경을 조성할 필요가 있다.

향후 연구와 실천을 위한 제언으로 첫째, 시각장애인이 감상에 몰입할 수 있는 환경에서의 정보의 질을 확보하기 위한 연구가 이어져야 한다. 현재 모바일 어플에서 제공하는 오디오 해설 콘텐츠를 분석하고, 시각장애인 당사자의 공감을 불러일으킬 수 있는 콘텐츠로 전환할 방법을 모색하는 실증적인 연구가 필요하다. 둘째, 시각장애인의 문화향유권 증진을 위해 베리어프리 생활인증제의 개편이 필요하다. 현재 실시하고 있는 베리어프리 생활인증제는 교통, 선택, 공원 등 일부영역에 국한하고 있어 이것을 문화예술영역으로 확대할 필요가 있다. 실천적·정책적 과제를 실현하기 위해서는 과학기술·인문사회·문화예술 융합연구와 베리어프리 생활인증제의 확대를 주제로 정책세미나 또는 포럼에 장애인이 적극 참여하여 장애인 당사자 관점이 반영되도록 노력해 나가야 할 것이다.

REFERENCE

[1] United Nations.(2019.03.30) *Universal Declaration of Human Rights. https://www.un.org/en/universal-declaration*-human-rights/index.html.

[2] Ministry of Government Legislation. (2019.02.30.). *Act on Welfare of Persons with Disabilities.* http://www.law.go.kr/LSW/.

[3] Korea Disabled People's Development Institute. (2019.01.20.), *Universal Environmental Design Certification Based on Barrier-Free Living Environment.* www.koddi.or.kr.

[4] F. Candlin. (2003). Blindness, Art and Exclusion in Museums and Galleries. *International Journal of Art and Design*, *22(1)*, 100-110.

[5] S. E. Park, G. J. Shim & M. J. Ju. (2018). Concept of Disability Arts in the Context of Inclusive Arts. *Korea Journal of Arts and Cultural Management*, *11(2)*, 39-61.

[6] Y. O. Park. (2010). MuseumS and Social Role : Social Inclusion. *Journal of Museum, 18(19),* 67-86.

[7] Arts Council in Korea. (2016). Korea-UK Arts & Cultural Conference : Future Results Report of Arts and Culture and Arts's Policy.

[8] B. E. Jeoung. (2016). Culture and Arts Policy for the Social Involvement of Children with Disabilities. *The Korean Association for Policy Studies Spring Conference*, 29-59.

[9] G. Anthony, S. W. Philip. (2018). *Third way: the renewal of social democracy.* (S. J. Han & C. U. Park Trans). Third Way. Seoul: Book Together, (Original work published 2018).

[10] L. Carolind, R. John, W. Woollard. (2011). *The Responsive Museum Working with Audiences in the Twenty-First Century.* (Y. C. Lim & M. J. Ju, Trans). Museums Management, A Strategy for the management of Museums to Respond to Visitors. Seoul : Communication-books (Original work published 2006).

[11] H. E. Kim. (2005). Jan Assman's Cultural Memories. *The Western History Society of Korea*, 227-258.

[12] J. O. Tae. (2012). *A Study on Meaning of Social Memory through Impage Reproduction. 〈How do we remember independence Hall and 8.15 ?〉Focusing on the Memory of the 15th day of August 1945 in KBS.* Doctoral Dissertation of Visual-Arts Graduate School at Sogang University.

[13] H. G. Kim. (2017). *A Study on the Expansion of the Social Function in Museums: Focusing on the Inclusive Museums.* Seoul : Korea Culture & Tourism Institute.

[14] J. W. Kim. (2019). *A Case Study on Social & Culture Education at Inclusive Art Museum: Focusing on the representative Artists Exhibition 〈Kang Ik-Joong, Things I know〉.* Culture and Arts Education Graduate School of Korea Nation University of Education.

[15] E. H. George. (2015). *Learning in the Museum.* (G. H. Ahn, H. G. Kim, S. A. Kim, H. Y. Joung Trans). Seoul: Hakjisa. (Original work published 2011).

[16] J. Johnson. (2018). Sensory: Please Touch the Art. *Art Education*, *71(1)*, 12-15.

[17] A. Hudson. (2018). Letting the Blind Man See : An Investigation Into Methods and an Evaluation to Improve Accessibility in Swedish Museum Exhibits for the Visually Impaired (Thesis) LUND UNIVERSITY.

[18] A. Eardley, C. Mineirom, P. Ride & J. Neves. (2016). Redefinding Access: Embracing multimodality, Memorability and Shared Experience in Museum. Curator, *The Journal of Museum*, *59(3)*, 263-286.

[19] S. H. Kim, M. Y. Um & J. D. Cho. (2019). A Qualitative Study on the Process of Appreciating Exhibited Artworks by the Visually Impaired People: Aimed at Improving the Rights of Enjoying Culture and Arts. *Journal of Rehabilitation Research*, *23(1)*, 105-139.

[20] A. Saki et al. (2019). An Independent and Interactive Museum Experience for Blind People. *ACM2019 May,* 13-15.

[21] H. Leona, M. Kim, B, Matthew & B. Alan. (2019). Making Sense of Art : Access for Gallery Visitors with Vision Impairments. Association for Computing Machinery, *CHI 2019 May,* 4-9.

[22] S. J. Bae. (2018). Holding 'Disabled Month' Events focusing on Sport·Arts·Culture(10-12). *The Seoul Institute World Urban Trends*, *433*, 1-27.

[23] Mistry of Health and Welfare. (2018). *The Fifth Comprehensive Plan for the Inclusive Society in which the Disabled live on their Own (2018-2022).*

[24] A. Hudson. (2016). Reprogrammjng the Art Institute : Changing Art Museums : New Relations. *2016 International Conference Documents of on the 30th Anniversary in the National Museum of Modern and Comtemporary Art.* 28-29.

[25] G. M. Kim, G. R. Lim & E. J. Gho. (2014). Evaluation on the Application of Universal Design in National Museums by People with Visual Impairments. *The Korean Journal of Visual Impairment*, *30(2)*, 199-219.

[26] S. Nakagawa. (2004). *Universal Design Manual.* (S. J. You Trans). Seoul : Designworkers.

[27] J. I. Kwon, S. O. Kim, G. R. Lim & G. M. Kim. (2015). Analysis of Environmental Evaluation Elements for Universal Design at the Museum : Focusing on the Use Evaluation of Visually Handicapped and Non-Handicapped People. *Korea Journal of Contents Associations*, *15(6)*, 125-135.

[28] T. J. Noh, S. H. Kang, D. J. Son & J. K. Paik. (2011). A Research of Directional and Orientation Sign in Exhibition Convention Centers : Focusing on Universal Design. *Journal of Integrated Design Research*, *10(3)*, 37-50.

[29] M. Y. Lee & K. Y. Park. (2004). The Planning of Art Museum Exhibition for the Blind. *The Architectural Institute of Korea, 24(1),* 287-290.

[30] J. H. Chun & H. W. Kim. (2000). A Study on the Checklist for Interior Elements Influencing on Accessibility and Mobility of Visually Impaired Persons. *Journal of Interior Design, 24,* 208-219.

[31] Korea Disabled People's Development Institute. *Universal Environmental Design Certification Based on Barrier-Free Living Environment.* https://www.koddi.or.kr/data/edu.

[32] B. J. Choi. (2018). Transformation of Museum Concept as an Institution and Art for Visually Impaired. *Korea Journal of History for Modern Art*, *43*, 225-247.

[33] The Center for Universal Design (n. d.) *The Principles of Universal Design.* https://projects.ncsu.edu.

[34] S. L. An & H. S. Yoon. (2019). Basic Study of Universal Design Using Five Senses. *Korea Journal of Digital and Contents*, *20(2),* 251-259.

[35] American Foundation for the Blind. C*reating a Comfortable Environment for People with Low Vision.* http://www.afb.org.

[36] Gual, J., Puyuelo, M., & Lloveras, J. (2011). Universal design and visual impairment: tactile products for heritage access. *Proceedings of the 18th International Conference on Engineering Design (ICED 11)*, 15-18 August 2011, Technical University of Denmark. https://www.designsociety.org.

[37] J. Strechay & T. Annis. (2012). Accessibility Issues Access to Museums and Parks for Patrons who are Blind or Visually Impaired, *Accessible World Magazine, 13.* www.afb.org.

[38] D. I. Chun, N. H. Kim & J. M. Seo. (2016). Comparative study on Differences in perception of human rights of people with disabilities and Staff in the Disabled Residential Facilities. *Journal of Digital Convergence, 14(8)*, 11-18.

[39] H. S. Lee, S. H, Lee & J. A. Choi. (2016). Redefining Digital Poverty : A Study on Target Changes of the Digital Divide Survey for Disabilities, Low-Income and

Elders. *Journal of Digital Convergence, 14(3)*, 1-12.

[40] R. K. Yin. (2006). *Case Study Research: Design and Methods(3rd ed),* Thousand Oaks, CA: Sage Publication.

[41] Y. S. Lincoln & E. G. Guba. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills.

김 선 희(Sun-Hee Kim) [정회원]

· 2004년 2월 : 이화여자대학교 사회복지학 (문학 석사)
· 2018년 8월 : 성균관대학교 사회복지학 박사수료
· 관심분야 : 장애인복지, 가족복지, 교육복지, 고용정책
· E-Mail : kimsunhee@skku.edu

엄 명 용(Myung-Yong Um) [정회원]

· 1989년 4월 : University of Texas-Austin(사회복지학 석사)
· 1993년 5월 : Florida State University(사회사업학 박사)
· 1993년 9월 ~ 1997년 2월 : 인제대학교 아동/사회복지학과 교수
· 1997년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 사회복지학과 교수
· 관심분야 : 가족복지, 장애인복지
· E-Mail : myum@skku.edu

이 의 빈(Eui-Bhin Lee) [정회원]

· 2018년 8월 : 성균관대학교 사회복지학 (사회복지학 석사)
· 2019년 8월 현재 : 성균관대학교 사회복지학 박사과정 재학
· 관심분야 : 가족복지, 여성복지
· E-Mail : lebhin@naver.com

조 준 동(Jun-Dong Cho) [정회원]

· 1989년 7월 : Polytechnic University (컴퓨터과학 석사)
· 1993년 3월 : Northwestern University(Doctor of Philosophy)
· 1995년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 전자전기컴퓨터공학과 교수
· 관심분야 : 휴먼컴퓨터인터렉션, 인문디자인-기술 융합
· E-Mail : jdcho@skku.edu