

과정접근적 순수미술 전시가 관람자의 관심도와 감상력에 미치는 영향에 관한 연구

A Study on the Impact of a Process approach to Fine Art Exhibit Design on Visitor Interest and Appreciation

김주연* Kim, Joo-Yun

Abstract

Increasing interest and providing educational experience for the public have long been a major Art Museum goal. This interest raises the question of how visitors respond to museum exhibits. Much researches have been done which indicate that the newer and more interactive exhibits are indeed more didactic and enjoyable than conventional exhibits. This study examined the effectiveness of art exhibits which display information about the creative process of developing a work of art along with the final work of art to test if they result in more viewer interest and greater appreciation of the final work of art than those which display only the final work of art.

In the early part of the 1991 spring, a counterbalancing AB/BA quasi-experiment was carried out in the Johnson Museum of Art, Cornell University. Methods used to collect and measure visitor interest and appreciation were unobtrusive observation and survey questionnaire. As the indirect measurement of visitor interest, attracting power and holding power were measured by unobtrusive observation of visitor time spent, while the direct measurement of visitor interest and appreciation, visitor's interest, understanding, and degree of favorableness were measured by survey questionnaire. Data analysis reached conclusion that the process approach fine art exhibit design significantly resulted in more viewer interest and greater appreciation of art work than the conventional fine art exhibit design.

1. 서론

1-1. 문제제기

현재 미술관이 담당하고 있는 기능은 미술품의 수집, 보존, 연구, 교육 등이 있다. 이러한 기능들 중 미술관 관람자에게 직접적인 기능은 미술관의 교육적 기능일 것이다. 미술관은 관람자 개개인에 있어 지식과 감성의 학습장소이며, 이러한 교육적 기능이 없다면 미술관의 존재 가치 또한 없다고 할 수 있을 것이다. 위트버그는 성공적 전시란 관람자가 작품에 내재되어져 있는 가치를 발견하도록 자극하여 작품에 대한 통찰력을 갖게 하는 전시임을 밝히고 있다(Witteborg, 1983). 관람자가 미술품의 감상에 경험이 부족하고 작품은 이해하기 어렵게 되어 있다면 전시의 교육적 효과를 기대하기는 어려울 것이다. 이러한 문제점 해결을 위해 미술관은 어떠한 형태가 되었든 관람자의 작품 감상에 도움이 될 수 있는 것을 제공하려고 노력해야 할 것이다.

전시물에 대한 관람자의 흥미유발은 미술관의 목표가 되어 왔으며, "미술관의 전문가들은 관람자가 작품 감상에 있어 인지 및 이해가 쉽게 이루어질 수 있도록 노력해야 한다는 것이 그들의 의무라는 것을 부인하지 않고 있다."¹⁾ 1875년 미국 국립예술연구소(The National Research Center of The Arts)의 설문 보고서에서도 관람자 및 미술관 관장 등 관계자들 모두 미술관의 가장 중요한 목표는 교육적 경험 제공임을 밝히고 있다. 이렇게 미술관 관계자들이 미술관을 비정규적인 교육의 장으로서 인식하고 있음에도 불구하고 실질적으로 미술관의 잠재된 교육적 기능을 활성화시키는 데는 현실적으로 많은 어려움이 있음을 부인할 수는 없을 것이다.

벌런트(Berlearnt)는 미술관이 관람자와 예술품이 함께 어우러지는 장소가 되어야 한다고 주장하며 "예술품 전시는 작품 자체의 독특함을 부각시키고, 연속적인 경험이 되게 함으로써 관람자에게 관람동기를 부여하고 예술품 자체와 창작과정 모두를 이해 할 수 있도록 하여야 한다"²⁾고 하였다.

어떤 전시가 미술관에서 미적 경험 제공을 위한 전시일까? 콘(Coen)은 좋은 전시란 전시물의 내재적 가치를 가장 효과적으로 관람자에게 전달하기 위해 여러 다른 분야의 이론이나 기술 등을 포함하는 세심한 연구와 배려로 디자인된 전시이어야 한다고 하였다.³⁾ 그러한 예로는 과학관의 전시방법이 있을 수 있다. 과학관의 전시는 나열식 전시가 아니고 관람자의 참여로 과학의 원리나 과정 등을 이해하도록 구성된다. 이러한 참여전시는 관람자의 관심과 이해를 높이고 있다. 그렇다면, 미술관에서도 이러한 참여전시가 가능할까? 큐레이터인 데이비드 필립스는 미술관에서도 관람자를 자극하고 작품과 관람객의 상호작용을 유발하는 전시가 도입되어야 한다고 강하게 주장하였다(Phillips, 1986).

1) Dobbs, Stephen M.; Eisner, Elliot W. (1990) "Silent Pedagogy in Art Museums", Curator, v.33 n.3 p 217

2) Berleant, Arnold (1990) "The Museum of Art as a Participatory Environment", Curator, v.33 no.1 p 34.

3) Coen, Leigh Hayford (1975) "The Interpretive Function in Museum Work", Curator, v.18 no.4 p 282

* 정회원, 계원조형예술학교 환경디자인과 전임강사

지금까지의 많은 연구들이 전통적이고 일반적인 나열식 전시보다는 새롭고, 관람자와의 상호작용을 유발하는 전시가 관람자들의 이해에 도움이 된다는 것을 증명하고 있다. 이 연구들 중 헵콕스는 미술관에 서도 작품에 관계된 적절한 정보의 제시로 전시의 효과를 극대화시킬 수 있다고 주장했다(Hancocks, 1988). 이러한 학습 지지 접근방법(learning support approach)은 관람자들의 자유선택에 입각한 비정규적 교육환경으로서의 미술관의 기능을 한층 강화시킬 수 있다. 본 연구는 이런 학습 지지 접근방법에 따라 미술품 전시에 있어 귀중한 정보라고 할 수 있는 작가의 초기 드로잉과 같은 창작정보를 작품과 함께 제시하는 전시방법이 관람자의 작품 감상에 도움이 되는가를 연구한 것이다.

1-2. 연구의 목표

본 연구는 미술품 전시에 있어 작품들만을 전시한 경우와 작품완성까지의 창작과정에 관한 정보를 함께 전시한 경우(과정접근적 순수미술 전시)⁴⁾를 비교함으로써 전시방법에 따른 관람자의 관심도 및 감상력 증가의 측면에서 그 효용성을 조사한다.

1-3. 연구의 조작적 정의 및 가설

과정접근적 순수미술 전시가 관람자의 관심도와 감상력에 미치는 영향을 조사하기 위하여 다음의 4가지 가설이 설정되었다.

(관심도 측정을 위한 가설)

가설 1: 창작과정에 대한 정보를 함께 설치한 그림의 전시가 정보가 없는 그림 전시보다 유인력(attracting power)이 높을 것이다.

조작적 정의: 유인력 - 관람자중 대상전시 앞에 서서 전시를 본 사람의 비율(Peart, 1984)⁵⁾

가설 2: 창작과정에 대한 정보를 함께 설치한 그림의 전시가 정보가 없는 그림 전시보다 집중력(holding power)이 높을 것이다.

조작적 정의: 집중력 - 관람에 필요한 평균 관람시간 대 대상전시의 실제 관람 시간의 비율(Peart 1984)⁶⁾

(감상력 측정을 위한 가설)

가설 3: 창작과정에 대한 정보를 함께 설치한 그림의 전시가 정보가 없는 그림 전시보다 작품의 이해력(understanding)이 높을 것이다.

조작적 정의: 이해력 - 그 작품 또는 예술의 어떤 새로운 발견이나

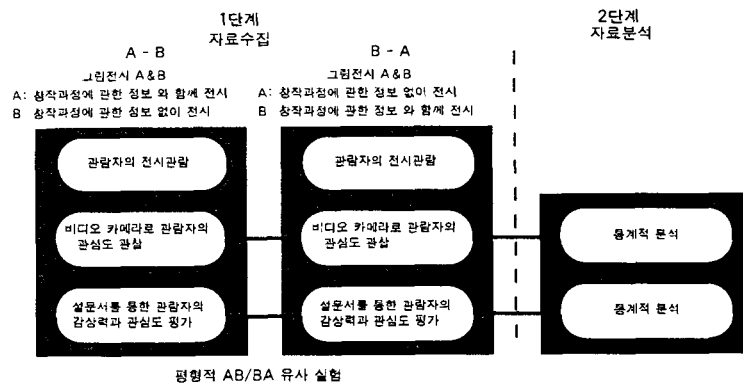
구가 있었다(Shettel, 1973; Lacota, 1976; Screven, 1976, 1979; Borun, 1977; Brown, 1979; Wolf, 1980; Peart, 1984). 특별히 몇 연구들은 관람자들에게 시각적 자극이 주어졌을 때 감상의 효과가 증대함을 나타내고 있다(Thier and Linn, 1976; Linn, 1983; Thier, 1984). 교육학에 있어서의 학습과 동기에 대한 실험심리이론과 교수법 등의 발전은 이러한 전시 평가에 있어 많은 영향을 주었다(Skinner, 1959, 1968; Honig, 1966; Ulrich, 1970, 1974). 또한 최근의 인식 심리학(cognitive psychology)의 학습에 대한 이론들은 관람자들의 학습행동을 연구하는데 효과적인 방법들을 제공하여 주고 있다.

심리학 교수인 스크래븐은 전시의 교육적 영향 평가를 위한 3가지 중요한 질문을 제시하였다: 어떠한 효과를 기대 하는가?, 전시목표를 위해 어떠한 시도를 할 것인가?, 전시물을 관람한 사람으로부터 얻은 기대 효과를 어떠한 방법으로 검증할 것인가?(Scraven, 1976) 그의 연구는 전시에 대한 관람자의 반응에 중점이 맞추어져 있었다. 전시를 평가하기 위해서는 객관적 측정방법이 있어야 하는데 가장 일반적인 측정방법은 미술관 관람자들을 직접 관찰하는 것이다. 관람자에 대한 전시효과 평가를 위한 측정방법으로 "유인력(attracting power)"과 "집중력(holding power)"이 개발되었다. 이들은 관람자의 전시에 대한 흥미와 이해의 간접적인 측정을 위해 사용된다(Peart, 1984). 관람자의 관심도 및 이해력과 관람시간의 직접적인 관련에 대해서는 많은 의문이 제기되고 있는 것이 사실이나, 이러한 점은 설문서로서 전시의 교육적 영향을 직접적으로 측정, 보완할 수 있다.

3. 연구 방법 및 절차

3-1. 연구방법

본 연구는 관람자의 관찰과 설문서로서 4가지 가설을 검사와 평가하기 위해 평형적 AB/BA 유사 실험(counterbalancing AB/BA quasi-experiment)방법을 사용하였다. 본 연구의 개념적 도식은(그림 3-1)과 같다.



(그림 3-1) 연구의 개념적 진행과정

유용한 정보의 기억

가설 4: 창작과정에 대한 정보를 함께 설치한 그림의 전시가 정보가 없는 그림 전시보다 호의성(degree of favorableness)이 높을 것이다.

조작적 정의: 호의성 - 비슷한 전시를 더 보고자 다시 오려고 하는 마음(Screven, 1979)과 예술품 감상의 유용성

2. 문헌고찰

최근까지의 전시에 대한 관람자의 반응들을 평가하는 많은 선행 연

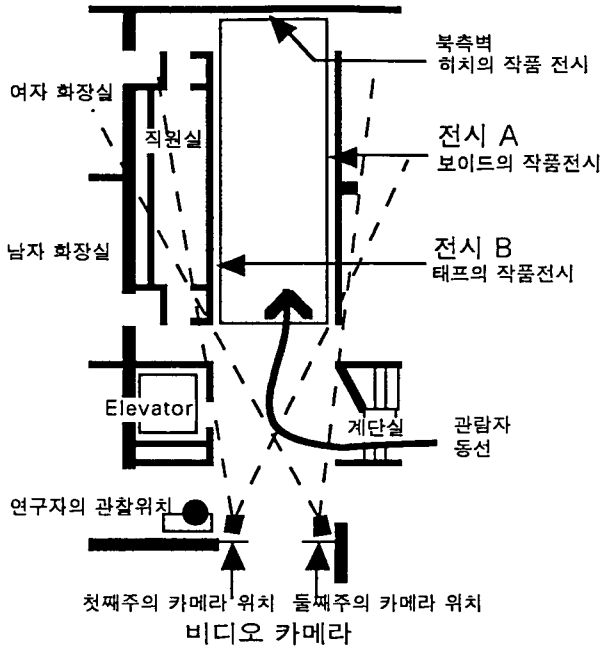
4) 본 연구에서 과정접근적 순수미술 전시란 작품을 완성하기 전의 창작과정에 관한 정보를 미술품과 함께 전시함을 말한다. 여기에서 창작과정에 대한 정보란 초기 스케치, 초기 모형, 작가의 생각을 담은 글, 작가의 일하는 장면을 담은 사진 등 작품에 관계되었던 모든 것을 포함한다.

5) 만약 20명중 10명이 전시 앞에 서서 관람하였다면 유인력은 50%, "서서"의 조작적 정의는 대상전시 앞에 관람자가 5초 이상 서 있음을 말한다(Screven, 1976).

6) 만약 30초가 평균관람시간이고 관람자가 10초간 그림을 보았다면 집중력은 0.33이다. 관람자가 그 전시를 보고 떠났다가 다시 대상 전시를 관람한다면 관람시간은 처음 측정시간에 합하여 계산한다(Robinson, 1928).

3-1-1. 실험 기간 및 장소

· 실험기간: 1991.4.12-1991.4.21의 2주간 중 6일간(금, 토, 일요일)
 · 장소: 코넬대학교(Cornell University)의 존슨 미술관(Johnson Museum of Art) 지하 2층 제2전시장(9,500 X 3,400). 이 작은 공간의 선정에는 2가지 중요한 이유가 있었다. 첫째로 이 공간이 다른 전시공간과 구분이 되어 있어 다른 외부의 영향을 미칠 수 있는 변수들을 차단할 수 있었고, 둘째로는 계단실과 화장실이 인접해 있어 다른 공간보다는 많은 관람자를 확보할 수 있는 조건이었다(그림 3-2).



〈그림 3-2〉 제2전시실 평면도와 전시 및 비디오 카메라 위치

3-1-2. 연구 진행 방법

1) 단계 1: 그림의 선정본 실험을 위하여 존슨 미술관의 큐레이터가 2인의 추상화가, 마이클 보이드(Michael Boyd)와 스탠리 태프(Stanley Taft)의 그림을 선정하였다. 실험 대상 장소인 제2전시장은 동,서,북측벽 3개의 전시 벽면으로 구성되어 있고 이 벽들 중 동측, 서측의 전시벽면이 동일한 크기였다. 이 두 벽면들이 실험을 위한 보이드와 태프의 그림이 전시될 벽면으로 선정되었고, 북측의 벽은 실험의 대상이 아니나 전시실의 구성을 위하여 큐레이터에 의해 스테ewart 히치(Stewart Hich)의 그림 2점이 전시되었다(그림 3-3, 3-4).

2) 단계 2: 연구 도구 설치

가설 1)의 유인력과 가설 2)의 집중력 측정을 위한 관찰 도구로서 비디오 카메라를 감추어 설치, 대상 전시에 대한 관람시간을 기록하였다. 가설 3)의 이해력과 가설 4)의 호의성 및 관심도를 측정하기 위해 설문서가 사용되었다. 이 설문서는 가설 3)의 이해력 측정을 위해 3가지 질문이 주어졌다. 그 첫번째는 전시를 통해 본 작가의 의도이고 둘째는 작가의 기술, 기교적인 면, 셋째는 그림의 형태, 색깔, 선 등 그림의 구성에 관한 질문이었다. 또한 가설 4)의 호의성 측정을 위해서는 2가지 질문이 주어졌는데, 그 첫번째는 "초기 스케치가 그림감상에 도움을 주었는가?"에 관한 "예", "아니요" 질문이었고, 둘째는 "어떤 전시의 형태가 미술관을 재방문하게 하겠는가?"에 대한 질문이었다. 관람자의 관심도에 대한 설문서로서 각 전시에 대한 3개의 1-

7점 서열척도 문항이 제시되었다(Landay, 1982); 싫어함(Dislike)-좋아함(like), 괴로운(Distracting)-매력 있는(Engaging), 흥미 없는(Uninteresting)-흥미 있는(Interesting).

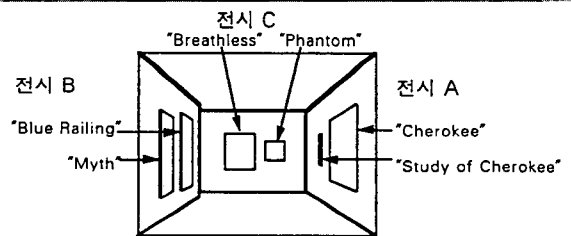
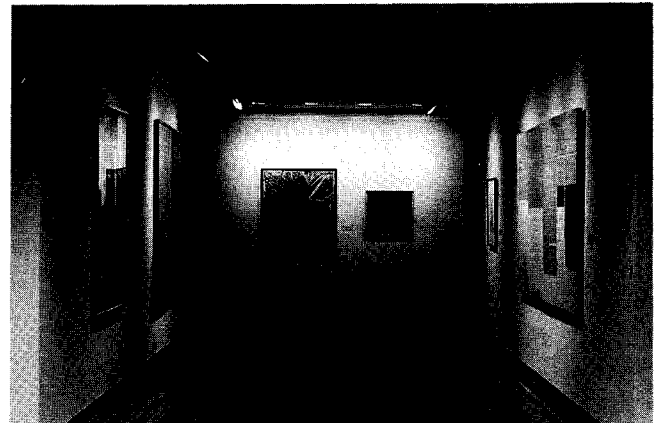
3) 단계 3: 전시의 설치

이 실험을 위한 제2전시실의 전시장명은 "Contemporary Art Paintings and Drawings"로 정하였다. 전시 A: 보이드의 "Cherokee"와 "Study of Cherokee"를 동측 벽면에 처음 첫째주간에 설치하고, 둘째주간에는 동일벽면에 "Cherokee"와 그의 다른 작품인 "Volga City Fragment"를 설치하였다. 전시 B: 태프의 "Blue Railing"과 "Myth"를 서측 벽면에 처음 첫째주간에 설치하고, 둘째주간 동일벽면에 "Blue Railing"과 "Study of Blue Railing"을 설치하였다. 전시 C: 북측벽에는 첫째, 둘째주간 동일하게 히치의 "Breathless"와 "Phantom"을 설치하였다(그림 3-3, 3-4).

3-2. 자료수집

첫째주간의 자료수집: 전시의 설치는(그림 3-3)과 같다.

- 전시 A: 보이드의 "Cherokee"와 "Study of Cherokee"를 동측 벽면에 설치.
 - 전시 B: 태프의 "Blue Railing"과 "Myth"를 서측 벽면 설치
 - 전시 C: 히치의 "Breathless"와 "Phantom"을 북측 벽면에 설치.
- 비디오 카메라는 첫째주간의 비디오 카메라 위치에 설치하여(그림 3-2) 전시 A,B에 대한 관람자의 반응을 기록, 수집하였다. 설문서는 훈련된 2명의 연구원들에 의해 전시 A,B 모두를 본 관람자에게 제시되어 작성, 수집하였다.

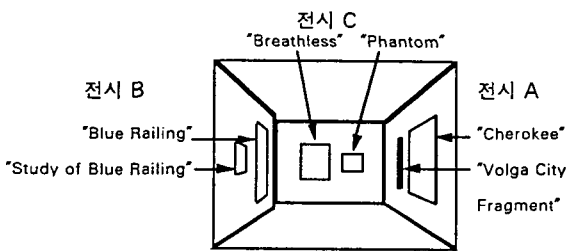
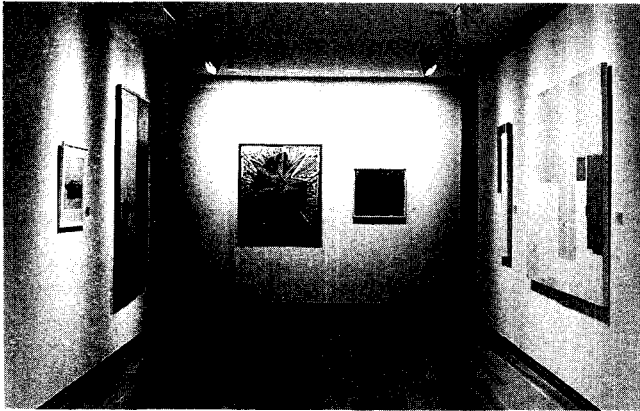


〈그림 3-3〉 첫째주 전시구성

둘째주간의 자료 수집: 전시의 설치는(그림 3-4)와 같다.

- 전시벽 A: 보이드의 "Cherokee"와 그의 다른 작품인 "Volga City Fragment"를 첫째주와 동일한 벽면에 설치.
 - 전시벽 B: 태프의 "Blue Railing"과 "Study of Blue Railing"을 첫째주와 동일한 벽면에 설치.
 - 전시벽 C: 첫째주와 동일.
- 비디오 카메라는 둘째주간의 비디오 카메라 위치에 설치하여(그림

3-2> 전시 A,B에 대한 관람자의 반응을 기록, 수집하였다. 설문서는 첫째주와 동일한 방법으로 작성, 수집하였다.



<그림 3-4> 둘째주 전시구성

4. 결과 분석 및 논의

4-1. 가설 1: 유인력

· 전시 A: 보이드의 작품 전시의 경우 창작과정을 함께 제시했던 첫째주의 전시와 창작과정 제시가 없었던 둘째주의 전시에 있어 유인력은 통계적으로 큰 차이를 보였다(유인력; 첫째주-42%, 둘째주-28%).

· 전시 B: 태프의 작품전시 경우 창작과정 제시가 없었던 첫째주의 전시와 창작과정을 함께 제시했던 둘째주의 전시에 있어 유인력은 통계적으로 차이가 없었다(유인력; 첫째주-42%, 둘째주-42%).

4-2. 가설 2: 집중력

· 전시 A: 보이드의 작품 전시의 경우 창작과정을 함께 제시했던 첫째주의 전시와 창작과정 제시가 없었던 둘째주의 전시에 있어 집중력은 통계적으로 큰 차이($t=2.153$, $df=163$, $p=.0164$)를 보였다(집중력; 첫째주-1.09, 둘째주-.75).

· 전시 B: 태프의 작품전시 경우 창작과정 제시가 없었던 첫째주의 전시와 창작과정을 함께 제시했던 둘째주의 전시에 있어 집중력은 통계적으로 차이($t=.681$, $df=187$, $p=.2483$)가 없었다(집중력; 첫째주-1.02, 둘째주-1.12).

앞에 언급한 것과 같이 유인력과 집중력은 관람자에 관심도의 간접 측정방법이었다. 이 실험에서 유인력과 집중력이 전시 A에서는 큰 차이를 보이지만, 전시 B에서는 차이가 없는 정반대의 결과를 얻었다. 이 실험 결과에서 관람자의 관람시간이 관심도의 간접측정이 될 수 없음이 밝혀졌다. 그러나, 각 그림의 평균관람시간을 보면, 왜 이런 정반대의 결과가 나왔는지를 추측할 수 있다.

전시 A에서 보이드의 그림 "Cherokee"의 평균관람시간은 8.93초였고, 이 그림의 창작과정에 관한 정보인 초기 스케치 평균관람시간은 14.50초였다. 초기 스케치의 관람시간이 현격하게 많은 것은 초기

스케치가 "Cherokee"의 구성계획, 칼라 샘플 등 비교적 많은 정보를 담고 있었기 때문이다.

전시 B에서 태프의 그림 "Blue Railing"의 경우 평균관람시간은 14.48초였고, 이 그림의 창작과정에 관한 정보인 초기 스케치 평균관람시간은 9.16초였다. 그림 자체에 대한 관람자의 관람시간이 초기 스케치보다 현격하게 많은 것을 볼 수 있다. 태프의 초기 스케치는 "Blue Railing"의 일부분의 스케치로서 보이드의 스케치와 비교할 때 아주 적은 정보를 담고 있었다. 또한 다른 이유로서 그림 자체를 비교할 때 보이드의 그림은 추상적이며 태프의 그림은 좀 더 구상적이기 때문일 수도 있다.

이 결과는 멜톤(Melton)의 연구를 입증하고 있다. 그는 예술품의 영역별, 작품의 형태, 크기, 색깔 등이 관람자의 관심도에 미치는 영향에 차이가 많음을 밝히고 있다(Melton, 1972). 이는 본 연구를 위한 작품과 창작과정에 관한 정보의 선택 자체가 관람자의 행동에 영향을 미쳐 이러한 상반된 결과를 나타냈을 수 있음을 가정할 수 있다. 실험 결과는 모호하게 나왔지만, 관심도의 직접조사방법인 설문서 결과에서는 A, B전시 두 경우 모두 창작과정 정보가 제시된 전시와 제시되지 않은 전시와의 관심도는 큰 차이를 보여 주고 있다.

<전시 A에 대한 관심도의 설문서 결과>

보이드의 작품 전시의 경우 창작과정을 함께 제시했던 첫째주의 전시와 창작과정 제시가 없었던 둘째주의 전시에 있어 관심도는 통계적으로 큰 차이($t=5.409$, $df=5.28$, $p=.0001$)를 보였다(평균 관심도 점수(1-7점 척도); 첫째주-5.29, 둘째주-4.16).

<전시 B에 대한 관심도의 설문서 결과>

태프의 작품전시 경우 마찬가지로 창작과정 제시가 없었던 첫째주의 전시와 창작과정을 함께 제시했던 둘째주의 전시에 있어 관심도는 통계적으로 큰 차이($t=4.110$, $df=85$, $p=.0001$)를 보였다(평균 관심도 점수(1-7점 척도); 첫째주-4.80, 둘째주-5.61).

결론적으로 관람시간을 이용한 실험을 통해 가설 1과 가설 2를 입증하지는 못했으나, 설문서의 결과를 통해서 관람자들이 과정접근적 순수미술 전시에 대한 관심도의 큰 차이가 입증되었다.

4-3. 가설 3: 이해력

· 전시 A: 보이드의 작품 전시의 경우 창작과정을 함께 제시했던 첫째주의 전시와 창작과정 제시가 없었던 둘째주의 전시에 있어 이해력은 통계적으로 큰 차이($t=7.418$, $df=75$, $p=.0001$)를 보였다(평균 이해력 점수(1-7점 척도); 첫째주-4.74, 둘째주-3.51).

· 전시 B: 태프의 작품전시 경우 마찬가지로 창작과정 제시가 없었던 첫째주의 전시와 창작과정을 함께 제시했던 둘째주의 전시에 있어 이해력은 통계적으로 큰 차이($t=6.596$, $df=84$, $p=.0001$)를 보였다(평균 이해력 점수(1-7점 척도); 첫째주-3.76, 둘째주-4.95).

이 결과는 과정접근적 순수미술 전시를 통해 관람자의 이해력이 증진됨을 입증하고 있다.

4-4. 가설 4: 호의성

호의성을 검증하기 위한 첫째 질문인 "초기 스케치가 그림감상에 도움을 주었는가?"에 관한 "예", "아니요" 질문에 대하여 창작과정 제시가 없었던 전시와 창작과정을 함께 제시했던 전시와는 통계적으로 큰 차이를 보였다. 응답자의 69%가 "예"라고 대답한 반면 오직 31%만이 "아니요"라고 응답하였다.

호의성을 검증하기 위한 둘째 질문인 "어떤 전시의 형태가 미술관을 재방문하게 하겠는가?"에 대한 질문에 대하여는 창작과정 제시가 없었던 전시와 창작과정을 함께 제시했던 전시와는 통계적으로 큰 차이($t=6.663$, $df=186$, $p=.0001$)를 보였다. 재방문에 관한 평균

점수(1-7점 척도)는 창작과정 제시 전시가 5.31, 창작과정 없는 전시가 4.21 이었다.

5. 연구의 요약

본 연구를 통한 미술관 관람자의 과정접근적 순수미술 전시에 대한 실험적 관심도의 결과는 혼재되어 있다. 전시 A 에 있어 가설 1), 2)는 입증되었으나 전시 B 에서는 입증되지 못했다. 이 결과는 간접적인 평가 도구인 관람시간이 회화 전시에 있어 관심도의 평가 도구로서 부적절하다는 것을 나타낸다. 그러나 직접적인 평가 도구인 관심도에 대한 설문서의 결과는 전시 A, B 모두 과정접근적 순수미술 전시와 일반전시는 큰 차이를 보였다. 이를 통하여 미술관 관람자들은 과정접근적 순수미술 전시를 매우 관심있어 한다는 것이 입증되었다. 과정접근적 순수미술 전시를 통한 관람자의 감상력 평가를 위한 가설 3), 4)의 입증에서, 과정접근적 순수미술 전시가 일반전시보다는 미술품 감상에 있어 크게 도움이 됨이 증명되었다.

결론적으로 본 연구의 결과를 볼 때, 만약 미술관이 과정접근적 순수미술 전시방법을 각 예술품의 특성에 맞추어 전시 디자인에 응용한다면, 관람자에게 관람동기를 부여하고, 전시의 교육적 효과를 증진시키는 것은 물론, 더 많은 미술관 관람자의 확보에도 도움이 될 수 있다는 것이다.

참고문헌

1. Berleant, Arnold (1990), "The Museum of Art as a Participatory Environment", *Curator*, v.33 no.1 pp. 31-39.
2. Brown, W.S. (1979), "The Design of the Informal Learning Environment", *The Gazette*, Fall, pp. 4-10.
3. Coen, Leigh Hayford (1975) "The Interpretive Function in Museum Work", *Curator*, v.18 no.4 pp. 281-286.
4. Dobbs, Stephen M; Eisner, Elliot W. (1990) "Silent Pedagogy in Art Museums", *Curator*, v.33 n.3 pp. 217-235.
5. Hancocks, Anthea (1988) "Art Museums in Contemporary Society". *Curator*, v.31 no.4 pp. 257-266.
6. Honig, Werner K. (1966) *Operant Behavior: Areas of Research and Application*, NY: Appleton-Century-Crofts.
7. Lakota, R.A. (1976) *The National Museum of Natural History As a Behavioral Environment (2 Parts)*, Washington: Office of Museum Programs, Smithsonian Institution.
8. Landay, Janet (1982) "Video vs Wall-Panel Display: An Experiment in Museum Learning", *Curator*, v.25 n.1 pp. 41-56.
9. Linn, Marcia (1983) "Evaluation in the Museum Setting: Focus on Expectations," *Educational Evaluation and Policy Analysis*, v. 5 n.1 pp. 119-127.
10. Melton, A. W. (1972) "Visitor Behavior in Museums: Some Early Research in Environmental Design", *Human Factors*, v. 14 pp. 393-403.
11. Peart, Bob (1984) "Impact of Exhibit Type on Knowledge Gain, Attitudes, and Behavior", *Curator*, v.27 no.3 pp. 220-237.
12. Phillips, David (1986) "Science Centers: A Lesson for Art Galleries?", *The International Journal of Museum Managements and Curatorship*, v.5 pp. 259-266.
13. Robinson, E.S. (1928) *The Behavior of the Museum Visitor*, Washington, DC: American Association of Museums, (ERIC Document Reproduction Service No. ED 044 919).
14. Screven, C. G. (1976) "Exhibit Evaluation-A Goal Referenced Approach", *Curator*, v.19 no.4 pp. 217-290.
15. Screven, C. G. (1979) "Visitor Attention and Learning in Public Exhibit," *Proceedings: 1979 St. Louis Conference*, Wheeling, West Virginia: American Association of Zoological Parks and Aquariums, pp. 151-159.
20. Shettel, Harris H. (1973) "Exhibit: Art Form or Educational Medium?", *Museum News*, September 1973, v52 n1, pp. 32-41.
21. Skinner, B.F. (1959) *Cumulative Record*, N.Y.: Appleton-Century-Crofts.
22. Skinner, B.F. (1968) *The Technology of Teaching*, N.Y.: Appleton-Century-Crofts.
23. Thier, Herbert D. (1984) "Developing Effective Exhibits for the Expanding Role of Museum", *Curator*, v.27 no.2 pp. 93-103.
24. Thier, Herbert D; Linn, M.C. (1976) "The value of Interactive Learning Experiences", *Curator*, v.19 pp. 233-245.
25. Ulrich, Roger; Stachnik, Tomas; Mabry, John (1970) *The Control of Human Behavior*, Vol. 2. Glenview, Illinois: Scott, Foresman and Company.
26. Ulrich, Roger et al. (1974) *The Control of Human Behavior*, Vol. 3. Glenview, Illinois: Scott, Foresman and Company.
27. Witteborg, L.P. (1983) "Exhibit Planning: A Professional Outlines the Steps to Successful Educational Exhibit Design.", *History News* v.38 n.6 pp. 21-24.
28. Wolf, R.L.(1980) "A naturalistic view of evaluation.", *Museum News*, v.58 pp. 39-45.

<접수 : 1994. 7. 15>