

**박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용 현황과 과제에 관한 연구

- 국내 박물관의 사례를 중심으로 -

A Study on the Problems and Situation of the Universal Design in Museums

- Focusing on the Case of Museums in Korea -

박찬일* / Park, Chan-Il

Abstract

In this study, the problems of the correspondence of the museum to universal design have been grasped and examined. As the result, four problems have clarified as follow: (1) At the present, many barriers exist for the visually handicapped in the museum. In this case, the correspondence to universal design should be strengthened in the future by using Braille and sound to illustrate the display and guide. (2) The universal design of "the transfer of information" has been considerably retarded from the universal design of "the movements of observer" in the correspondence. The communication and information services in the museum are very important, and the correspondence is urgent. (3) It is necessary that the expert committee need to be installed to grasps and solves the barrier in the museum. (4) In order to execute the universal design in the museum, it is necessary that the consciousness of the museum's staff to universal design should be improved.

키워드 : 유니버설디자인, 박물관

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

국제연합의 결의에 의해 1981년은 '국제 장애인의 해'로 정해졌다. 이 결의는 장애인의 '완전참가와 평등'을 목표로 설정한 것이었다. 또한 최근의 세계인구의 고령화는 정부, 비 정부 기관 및 민간단체에 있어 전례가 없는 긴급의 정책 프로그램과 제라는 인식과 함께 국제연합의 총회는 1999년을 '국제 고령자의 해'로 정하였다. 그리고 동 결의에 포함되어 있는 '고령화에 관한 선언'은 「국민전체가 노후에의 대비에 관여 할 것, 노인도 젊은이도 함께 경제, 사회 및 문화의 발전에 있어서 전통과 혁신의 밸런스를 맞춰 나가는 것에 협력할 것」을 각국의 정책에 반영하도록 제안하고 있다. 이와 같이 장애인이나 고령자의 사회참가에 관한 인식의 고양과 그것에 기초한 다양한 실천이 21에 의한 논문임 세기에 있어 세계적으로 중요한 실천과제로 대두되고 있다. 이미 아메리카에서는 1962년 배리어프리

(barrier-free) 개념의 도입과 건축배리어법의 제정(1968년)등으로 빠른 시기부터 다양한 정책적 대응이 이루어져 왔으며 이러한 움직임은 배리어프리의 보다 확대된 의미로서 유니버설 디자인 개념의 도입과 함께 사회적인 시스템으로서 정착하기에 이르렀다. 이러한 세계적인 추세 속에 우리나라는 65세 이상 노인인구가 337만 명(2001년 현재)에 이르러 전체 인구의 7.1%수준을 넘어 이미 고령화 사회에 위치하고 있다. 또한 노인의 사회참가와 활동이 증가의 일로에 있는 현실을 감안할 때 사회의 모든 분야에 있어서 그 대응체계의 정비가 시급하다고 할 수 있겠다. 이와 같은 사회적인 정황은 2000년 11월 유니버설 디자인 세계대회의 한국개최로 이어졌다. 이 대회는 20세기의 급진적인 발전과정에서 간과되어 왔던 사회적 약자들, 즉, 장애인, 노인, 부녀자, 아동 등의 삶의 질을 증진시키는 환경의 개발과 발전방향, 그리고 그 실천 방향을 토론하고 제시하는 자리였다. 이렇듯 지금의 우리 사회는 보다 다양한 계층에 대응 가능한 새로운 디자인의 어프로치가 요구되고 있다. 특히 본 연구의 대상인 박물관에 있어서도 근년, 사람들의 문화적 욕구와 생애학습에 관한 관심의 고조 등에 대응하기 위한 '열린 사회교육기관'을 추구하고 모든 계층의 사람들이 이용하기

* 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 조교수

** 이 논문은 2003학년도 건국대학교 신입교원연구비 지원

쉽고 즐겁게 학습이 가능한 환경의 조성에 힘을 기울이고 있다. 그러나 그 대응은 반드시 충분하다고 할 수 없다. 또한 그 실태에 관한 파악도 명확히 이루어지고 있지 않으며 그로 인하여 향후 박물관에 있어서의 유니버설 디자인의 적용방법과 방향에 있어서도 뚜렷한 제시가 이루어지고 있지 않다.

본 연구는 상기와 같은 사회적 상황에 입각하여 한국의 박물관에 있어서의 유니버설 디자인의 적용 현황을 파악하고 고찰함으로써 금후 박물관의 유니버설 디자인계획의 추진에 있어서 검토해야만 할 제 과제의 제시를 그 목적으로 한다.

12. 연구의 방법 및 조사개요

국내 박물관에 있어서의 유니버설디자인 적용현황과 과제를 파악하기 위하여 전국의 국, 공립 박물관 88관, 사립박물관 165관 중 건물의 연면적을 기준(650㎡이상)¹⁾으로 150개관을 조사 대상으로 선정하여 2003년 8월~9월의 2개월간 「박물관 실내공간에 있어서의 유니버설 디자인의 적용현황에 관한 조사」를 실시하였다. 조사방법으로는 조사대상 박물관의 학예원을 대상으로 한 설문지에 의한 우편조사와 일부 박물관의 학예원을 대상으로 한 인터뷰조사에 의해 이루어졌다. 우편발송에 의한 설문지의 유효회답은 39개관으로 26%의 회수율을 보였다. 조사지 회답 박물관의 설립주체는 국립이 25.6%, 공립이 41%, 사립이 25.6%, 기타가 7.7%를 점하고 있다. 박물관의 종별 분류로서는 종합박물관과 미술관이 23.1%로 가장 많았으며 역사박물관이 15.4%, 민속박물관이 10.3%, 이공계박물관이 5.1%순 이었다.

각 관의 개관시기를 보면 1980년~1990년이 30.8%, 1990~2000년이 35.9%, 2000년 이후가 20.5%로 한국의 박물관 붐이 일기 시작한 1980년대 이후 개관한 관이 전체의 87.2%를 점하고 있다. 또한 박물관의 증, 개축을 실시한 경험이 있는 관은 전체의 28.2%로 나타났다.

13. 설문조사 항목의 구성과 내용

본 연구의 설문조사는, 2000년 9월에 일본의 국, 공립 박물관 400관을 대상으로 실시하였던 설문조사의 조사항목을 기본 틀로 하고, 각 조사 항목별로 향후의 개선계획 및 개선의 필요성에 대한 항목을 추가하여 작성한 설문지에 의해 이루어졌다.²⁾

설문조사 항목은 크게 [박물관의 유니버설 디자인에 대한 박물관 직원의 의식에 관한 항목] 과 [박물관 시설의 유니버설 디자인 적용 현황에 관한 항목]의 2항목 군으로 분류하여 작성하였다.

1) 建築學大 系34(建築學大系編輯委員會, 1978)에 의한 인구 10,000인 기준의 박물관 推奨延面積의 최소 연면적을 기준으로 하였다.
2) 일본의 박물관을 대상으로 한 조사내용을 기본 틀로 한 이유는 향후 양국의 현황과 특성을 비교분석하기 위함이다. 또한, 일본의 박물관을 대상으로 한 조사의 결과는 일본디자인학회지와 한국박물관건축학회는 문집에 보고하였다.

1항목 군인 [박물관의 유니버설 디자인에 대한 박물관 직원의 의식에 관한 항목]에 있어서는 사회 환경과 박물관 환경에 있어서의 유니버설 디자인에 대한 현황과 향후의 대응 필요성을 중심으로 하고 있다. 또한, 2항목 군인 [박물관의 시설의 유니버설 디자인 적용 현황에 관한 항목]은 박물관 건축계획에 적용되는 부문별 공간분류를 기준으로 구분하여 (관람자나 박물관 이용자가 일반적으로 접근에 제한이 있는 수장부문과 연구조사 부문은 제외하였음) 각 공간별 유니버설 디자인 적용 실태 및 향후의 개선계획과 필요성에 관한 항목으로 구성하였다.³⁾

2. 박물관 직원의 유니버설 디자인에 관한 의식

본 장에서는 박물관에 있어서의 유니버설 디자인의 적용현황을 파악하기 위한 기초적인 자료를 얻기 위해 박물관직원의 유니버설 디자인에 대한 의식을 사회 전반적인 측면과 박물관의 역할과 활동의 측면으로 구분하여 파악하고자 하였다. 그 결과는 <표 1>과 같다.

유니버설 디자인에 대한 박물관직원의 의식에 관한 조사는 박물관 활동의 중심적 역할을 담당하고 있는 박물관직원의 성격으로 볼 때 현재의 박물관 운영 및 전시기획, 교육프로그램 등의 소프트웨어적인 측면과 박물관의 시설 적 측면, 즉 하드웨어적 측면에 있어서의 박물관 유니버설 디자인에 대한 대응 방법과 앞으로의 대응 계획 등에 관한 방향을 시사하고 있다는 점에서 중요한 의미를 갖는다.

2.1. 고령자 및 장애인과 관련한 사회적 환경에 관한 의식⁴⁾

고령자 및 장애인과 관련한 사회적 환경에 대한 박물관직원의 의식은 전반적으로 부정적인 것으로 나타났다. <표 1>에서 볼 수 있듯이 대체로 현재의 사회적 환경은 고령자나 장애자가 생활하기에 편리하도록 제반 환경이 갖추어져 있지 않다는 의견이 대부분을 차지하고 있으며 특히 장애인의 경우 전체의 77.1%가 부정적인 의견으로 고령자의 71.4%보다 높게 나타났다. 다음으로 고령자와 장애인을 위한 오락적 측면의 대응에 대한 질문에 대해서는 [대체로 그렇지 않다]와 [그렇지 않다]의 부정적인 회답이 전체의 88.6%, 91.1%로 생활환경 이상으로 부정적인 의견이 높고, 역시 고령자보다 장애인을 위한 배려가

3) 博物館建築(半澤重信, 1991), 建築學大 系34(建築學大系編輯委員會, 1978) 등, 박물관의 공간계획관련문헌을 중심으로 박물관을 구성하는 공간을 추출하여 각 공간별로 고령자와 장애인의 장애요인이 될 디자인요소를 정리하였다.
4) 본 조사에서는 고령자의 의미를 고령에 의해 다리나 눈 등의 기능의 약화로 어떤 장애를 느끼는 사람으로 한정하고 있다. 또한 장애인의 의미는 다리나 시각에 장애를 가지고 있는 사람으로 한정하고 있다.

더 부족하다고 인식하고 있다. 고령자와 장애인을 위한 학습의 장애에 대한 대응의 조사항목에 관해서는 상기의 항목과 마찬가지로 [대체로 그렇지 않다], 또는 [그렇지 않다]의 부정적인 회답이 전체의 85.7%, 80%로 고령자와 장애인을 위한 학습의 장애가 충분히 제공되고 있지 않다고 인식하고 있다. 특히 [그렇지 않다]는 회답에 있어서는 고령자의 11.4%에 비해 장애인의 경우 31.4%로 높게 나타나 고령자보다 장애인을 위한 배려가 더 부족하다고 인식하고 있다.

이상의 결과를 종합해보면 박물관 직원은 고령자와 장애인을 위한 사회 환경이 충분히 갖추어져 있지 않다고 인식하고 있으며 특히 전반적으로 고령자에 비하여 장애인에 대한 사회적인 배려가 부족한 것으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 다음으로 상기와 같은 사회 환경에 대한 금후의 개선과 정비의 필요성에 관한 질문에 있어서는 각 항목별로 [그렇다]와 [대체로 그렇다]는 의견이 대부분을 차지하고 있으며 사회 환경 정비에 대한 필요성에 대하여 강한 의식을 가지고 있는 것으로 나타났다.

22. 고령자 및 장애인과 관련한 박물관의 운영 및 활동에 관한 의식

현재 박물관의 전반적인 운영, 활동 상황과 고령자, 장애인과의 관계에 대한 질문에 있어서 장애인의 박물관 이용 빈도에 대해서는 전체의 82.9%, 이용의 편리성에 대해서는 60%, 오락적인 측면에서는 34.3%, 학습의 장으로서 31.5%가 부정적으로 인식하고 있다. 이와 같은 결과를 종합해 보면 장애인의 박물관 이용 빈도는 낮으나 오락이나 학습의 장으로서 박물관이 어느 정도 사회적인 역할을 담당하고 있다고 인식하고 있음을 알 수 있다. 또한 고령자의 경우는 장애인의 경우보다 박물관 이용 빈도가 높게 나타나고 있으며 오락이나 학습의 장으로서도 더 많은 이용과 활용이 이루어지고 있다고 인식하고 있음을 알 수 있다. 이와 같은 결과에 이어서 향후의 박물관과 고령자, 장애인과의 관계에 대한 질문에서는 전체의 8할 이상이 지금 이상으로 박물관의 이용 촉진이 필요하다고 생각하고 있으며 고령자와 장애자가 보다 이용하기 쉽고 즐거운 장소이어야 하며 박물관을 통한 학습에 있어서도 보다 쾌적하고 적절한 서비스가 제공되어야 한다고 생각하고 있음을 알 수 있다.

이상의 조사 결과를 종합하면 사회의 전반적인 환경보다 박물관의 대응이 보다 잘 이루어지고 있다고 인식하고 있다는 것을 알 수 있다. 그러나 향후의 개선 필요성에 대한 의식은 그보다 더 크게 나타나 결과적으로 향후 박물관에 있어서의 유니버설 디자인의 적용이 중요한 의미를 갖는다고 할 수 있다.

<표 1> 박물관 직원의 유니버설 디자인에 관한 의식

● 현재, 고령자와 장애자를 둘러싼 사회 환경(%)

	그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	어느 쪽도 아니다	대체로 그렇다	그렇다
고령자가 생활하기에 편리한 사회적 환경이 갖춰져 있다.	5.7	65.7	8.6	17.1	2.9
장애인이 생활하기에 편리한 사회적 환경이 갖춰져 있다.	31.4	45.7	5.7	14.3	2.9
고령자를 위한 오락이 충분히 준비 되어 있다.	20	68.6	2.9	5.7	2.9
장애인을 위한 오락이 충분히 준비 되어 있다.	38.2	52.9	2.9	5.9	0
고령자가 학습하는 장이 충분히 제공되어 있다.	11.4	74.3	0	11.4	2.9
장애인을 위하여 학습하는 장이 충분히 제공되고 있다.	31.4	48.6	8.6	11.4	0

● 금후 사회 환경의 정비의 필요성(%)

	그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	어느 쪽도 아니다	대체로 그렇다	그렇다
고령자가 생활하기에 쉬운 환경을 정비해야만 한다.	5.7	2.9	2.9	37.1	51.4
장애인이 생활하기에 쉬운 환경을 정비해야만 한다.	2.9	2.9	2.9	31.4	60
고령자를 위한 오락이 지금 이상으로 많을 필요가 있다.	5.7	2.9	8.6	37.1	45.7
장애인을 위한 오락이 충분히 준비 되어 있다.	2.9	2.9	8.6	37.1	48.6
고령자를 위한 학습의 장이 지금 이상으로 많을 필요가 있다.	5.7	5.7	2.9	48.6	37.1
장애인을 위한 학습의 장이 지금 이상으로 많을 필요가 있다.	5.7	2.9	5.7	42.9	42.9

● 현재의 박물관 전반과 고령자, 장애인의 관계(%)

	그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	어느 쪽도 아니다	대체로 그렇다	그렇다
박물관은 고령자가 많이 이용하고 있다.	8.6	42.9	25.7	17.1	5.7
박물관은 장애인이 많이 이용하고 있다.	28.6	54.3	14.3	2.9	0
고령자가 이용하기 쉬운 장소이다.	5.7	31.4	25.7	34.3	2.9
장애인이 이용하기 쉬운 장소이다.	11.4	48.6	20	17.1	2.9
고령자가 이용하기 즐거운 장소이다.	2.9	8.6	28.6	48.6	11.4
장애인이 이용하기 즐거운 장소이다.	2.9	31.4	22.9	40	2.9
고령자의 학습의 장으로서 적절하다.	5.7	11.4	17.1	57.1	8.6
장애인의 학습의 장으로서 적절하다.	7.7	20.5	20.5	35.9	5.1

● 금후 박물관과 고령자, 장애인의 관계(%)

	그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	어느 쪽도 아니다	대체로 그렇다	그렇다
고령자가 지금 이상으로 박물관을 이용하여야 한다.	5.7	11.4	17.1	57.1	8.6
장애인이 지금 이상으로 박물관을 이용하여야 한다.	8.6	22.9	22.9	40	5.7
박물관은 고령자의 이용이 보다 쉬운 장소여야 한다.	2.9	2.9	17.1	45.7	31.4
박물관은 장애인의 이용이 보다 쉬운 장소여야 한다.	0	0	20	45.7	34.3
박물관은 고령자에게 보다 즐거운 장소여야 한다.	2.9	0	5.7	54.3	37.1
박물관은 장애인에게 보다 즐거운 장소여야 한다.	0	0	11.4	51.4	37.1
박물관은 고령자의 학습에 있어 보다 적절한 장소여야 한다.	2.9	8.6	11.4	51.4	25.7
박물관은 장애인의 학습에 있어 보다 적절한 장소여야 한다.	0	5.1	15.4	46.1	23.1
	그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	어느 쪽도 아니다	대체로 그렇다	그렇다

이와 같은 내용을 포함하여 다음 장에서는 현재의 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용 현황의 파악을 통하여 금후의 유니버설 디자인 적용을 위한 선결과제를 명확히 하고자 한다.

3. 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용 현황

본 장에서는 박물관의 공간별 유니버설 디자인 현황을 박물관에서 관람객의 관람과 학습에 필요 불가결한 「이동」과 「정보」의 두 측면으로 분류하여 파악해 보고자 한다. 현황파악을 위한 설문은 「고령자나 장애인이 박물관의 시설, 활동에 있어서 장애(배리어)가 되리라고 생각되는 요소」를 추출하고 정리하여 구성하였고, 또한 현황에 대한 향후의 개선 계획과 그 필요성에 대한 질문을 추가하여 향후의 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용에 관한 제 과제를 추출하고자 하였다.

3.1. 박물관의 「이동측면」에 있어서의 공간별 유니버설 디자인 적용 현황

본 절에서의 「이동측면」에 있어서의 유니버설 디자인은 「박물관의 시설과 설비, 활동참가 등의 접근성을 저하시키는 것을 예방하거나 제거하는 것」을 의미하고 있다. 또한, 박물관의 각 공간을 크게 주차 및 엔트런스공간과 공공서비스공간으로 대별하여 고령자와 장애인에 대한 유니버설 디자인의 적용 현황을 <표 2>로 정리하였다. 이 결과를 중심으로 각 공간별 문제점과 향후 개선 과제를 다음과 같이 고찰하였다.

(1) 주차 및 엔트런스 공간

진입공간에서는 주차장과 하차관련사항, 주차구역으로부터 건물로의 진입, 주 출입구에 관련된 사항을 파악하였다. 이에 대한 유니버설 디자인의 적용현황을 정리하면 <표 2>과 같다. 먼저 장애인을 위한 주차공간에 대한 배려는 전반적으로 높게 나타났으며 현재로서의 개선계획은 없으나 거의 과반수의 관이 향후 개선의 필요가 있다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

주차스페이스와 주 출입구 앞 하차 가능 여부에 대해서 [배려하고 있다]라는 응답이 전체의 71.8%, 주차구역에서 건물로의 진입에 대한 배려는 56.6%로 나타났으며 건물로의 진입에 대한 방법으로는 장애인 전용주차구역을 출입구와 가까운 곳에 설치하고 있다는 응답이 38.7%로 가장 많았다. 또한 차로와 분리된 보행 안전통로를 설치하고 있는 박물관은 전체 박물관의 17.9%로 그, 대응도가 낮게 나타났다. 휠체어 사용자에 대한 주출입구의 배려는 71.8%가 대응하고 있는 것으로 나타났으며 대응방법으로는 출입구의 유효 폭을 확보하고 있다는 응답이 48.7%로 가장 높게 나타났다. 또한 단차의 제거가 46.2%, 출입문이 여닫기 쉬운 구조로 되어 있는 관이 20.5%, 미끄러지지 않도록 마감처리가 되어있는 관이 12.8%의 순이었다. 반면에

<표 2> 박물관의 「이동측면」에 있어서의 공간별 유니버설 디자인 적용 현황

공간 구분	항목	예 (%)	아니오(%)		
			개선 계획	개선 필요성	
주차 및 엔트런스 공간	장애인을 위한 전용 주차스페이스	69.2	30.8		
			8.3	58.3	
	주출입구 앞 하차 가능	71.8	28.2		
			9.1	36.4	
	주차구역에서 건물로의 진입에 대한 배려	전용주차구역을 출입구와 가까운 곳에 설치	38.7	41	
		차로와 분리된 보행통로 확보	17.9	6.25	62.5
		기타	0		
	휠체어 사용자에 대한 주출입구의 배려	안전한 출입을 위한 단차 제거	46.2	23.1	
		휠체어를 배려한 출입구 유효 폭 확보	48.7		
		여닫기 쉬운 출입문의 구조	20.5		
		미끄러지지 않는 마감재료의 선택	12.8	11.1	66.6
		기타	0		
	우천시 비를 피해 하차 가능한 장소의 확보	15.4	84.6		
			0	69.7	
	하차장소로부터 우천시 비를 피할 수 있도록 하는 시설의 설치	20.5	79.5		
		3.2	51.5		
공공 서비스 공간	입관료	유료	46.2		
		고령자와 장애인 무료	28.2		
		이용자 모두 무료	25.6		
	티켓 판매장소를 알기 쉽도록 공간적 배려	문자를 이용한 안내장치	17.9	10.3	
		점자를 이용한 안내장치	0		
		음성을 이용한 안내장치	0		
		안내원의 안내	33.3	0	100
		기타	24		
	음품 보관이 가능한 시설의 설치	코인탁카	23.1	64.1	
		크로크(음품보관장치)	12.8	20	60
	코인탁카의 휠체어사용자 출입에 대한 공간적 배려	17.9	20.5		
			0	25	
	박물관내 휴게공간의 설치	61.5	38.5		
			13.3	36	
	휴게공간의 휠체어 사용자의 출입에 대한 공간적 배려	43.6	23.1		
		0	66.7		
장애인이 이용할 수 있는 화장실	장애인 전용화장실	46.2	10.3		
	일반화장실을 같이 이용	43.6	0	25	
화장실내 휠체어 사용자의 접근과 이동에 대한 배려	66.7	25.6			
		20	50		
화장실내 휠체어 사용자의 이용을 위한 세면대 등의 설비적인 배려	41	53.8			
		4.8	61.9		
박물관내의 강의 및 강좌 등을 행할 수 있는 공간의 설치	69.2	30.8			
강좌실내 휠체어 사용자의 이동에 대한 공간적 배려		35.9	30.8		
			16.7	50	
박물관내 체험학습을 위한 공간의 설치	48.7	51.3			
		25	75		
체험학습실내 휠체어 사용자의 이용을 위한 작업대등의 설비에 대한 배려		12.8	38.5		
			6.7	46.7	
체험학습실내 휠체어 사용자의 이동에 대한 배려	15.4	33.3			
		0	7.7		
박물관내 동일 층의 수평이동시 개폐를 요하는 출입구	61.5	38.5			
고령자나 장애인에 대한 문의 개폐방법과 경량화에 대한 배려		30.8	28.2		
			0	45.5	
박물관내 이동 중 휴식을 취할 벤치 등의 설치	79.5	20.5			
		0	62.5		
휠체어의 이동을 배려한 박물관내 장애물의 제거	66.7	33.3			
		7.7	53.8		
휠체어와 지팡이 사용자를 위한 바닥 마감재료의 선정	43.6	53.8			
		9.5	38		
시각장애인의 이동을 위한 박물관내 유도표시의 설치	20.5	79.5			
		3.2	48.3		
박물관내 층의 이동이 필요한 경우	계단	71.8	17.9		
	경사로	48.7			
	에스컬레이터	15.4			
	엘리베이터	10.3			
계단: 시작과 끝을 알리는 점자표시등 고령자, 장애인의 이용에 대한 배려	59	17.9			
		14.3	71.4		
경사로: 각도와 길이, 바닥재료 등은 고령자, 장애인의 이용에 대한 배려	23.1	12.8			
		0	100		
엘리베이터: 고령자, 장애인의 이동에 대한 배려	주출입구에서 눈에 잘 띄는 장소에 설치	36.8	56.5		
	휠체어의 이동 및 탑승이 용이한 공간 확보	36.8			
	휠체어사용자의 조작상의 배려	42.1	0	13.6	
	점자표시에 의한 조작	42.1			
	기타	0			

우천 시 주차관련 사항에 대한 배려는 매우 부족한 것으로 나타났다. 그 내용을 보면 비를 피해 하차할 수 있는 장소를 확보하고 있는 관은 전체의 15.4%에 불과했으며 비를 피할 수 있도록 하는 시설의 설치에 대해서도 20.5%로 낮게 나타나고 있다. 이상의 내용을 정리하면 진입 공간에 대한 유니버설 디자인의 적용은 장애인을 위한 주차공간의 확보와 같은 기본적인 시설 정비가 진행되고 있음에 비하여 미끄럼 방지를 위한 마감처리나 출입문의 구조에 관한 배려, 안전통행로의 확보와 같은 세심한 디자인적 배려는 거의 이루어지고 있지 않음을 알 수 있다. 또한 향후의 개선 필요성에 대한 인식이 있음에도 불구하고 현재 그러한 문제점에 대한 개선계획을 대부분의 박물관이 가지고 있지 못하다는 것이 큰 문제점이라고 할 수 있다. 향후 체계적인 대응체제의 구축을 통하여 다양한 형태의 장애요인에 대한 적극적인 대응이 요구되어진다.

② 공공 서비스 공간

티켓의 판매, 시설의 안내, 물품보관, 휴게실(카페 및 레스토랑, 뮤지엄샵, 화장실, 식수대 등 박물관의 공공서비스 영역과 관련된 공간별 유니버설 디자인의 적용현황을 정리하면 다음과 같다.<표 2>

① 티켓의 판매와 구입 : 고령자와 장애인의 입관료를 무료로 하고 있는 관은 전체의 28.2%, 모든 관람자에게 입장료를 징수하지 않는 관은 25.6%였다. 티켓을 구입할 필요가 있는 관의 89.7%가 판매장소를 알기 쉽도록 공간적으로 배려하고 있어 비교적 공간적인 대응이 잘 이루어지고 있음을 알 수 있다. 또한 현재 대응이 이루어지고 있지 않은 관(10.3%)은 향후 개선이 필요하다는 것에 그 인식을 같이하고 있어 향후의 대응도는 더욱 높아질 것으로 기대된다.

② 물품보관 : 물품보관은 고령자나 장애인뿐만 아니라 일반인에게 있어서도 관의 이동을 저해하는 요인의 하나라고 할 수 있다. 이러한 관람자의 물품보관이 가능한 시설을 갖추고 있는 관은 전체의 35.9%이며, 그 중 23.1%의 관이 코인락카를 설치하고 있으며 물품보관장구(cloakroom)에 의한 대응이 12.8%를 차지하고 있어 물품보관의 주된 방법으로 코인락카를 채용하고 있음을 알 수 있다. 이러한 코인락카에 휠체어 사용자에게 공간적인 배려가 되어있는 곳은 17.9%에 불과하여 장애를 갖고 있는 이용자의 이동에 대한 저해요인이 해소되고 있지 않음을 알 수 있다.

③ 휴게시설 : 박물관내의 카페나 레스토랑과 같은 휴게공간은 고령자나 장애인의 이동시의 피로를 저감시키는데 유효하며 이동의 장애를 제거하는 하나의 방책이라고 할 수 있다. 이러한 휴게공간의 설치율은 61.5%로 비교적 높은 설치율을 보이고 있으나 그 중 휠체어 사용자의 출입에 대한 배려가 이루어지고 있는 관은 43.6%에 불과했다. 또한 이러한 문제점에 대해서 개선의 필요성을 인식하고는 있으나 현재 대부분의 관에 있어

서는 개선에 대한 구체적인 계획이 전혀 이루어지고 있지 않아, 적극적인 개선을 위한 체계적 대응체제의 정비가 요구된다.

④ 화장실 : 인간의 기본적 욕구를 충족시키는데 필요불가결한 화장실 시설은 고령자나 장애인의 박물관에의 접근성을 향상시키는 중요한 요인이다. 이러한 화장실에 대해서는 전용화장실을 설치하고 있는 관이 46.2%, 일반 화장실을 같이 이용하는 경우가 43.6%로 비슷한 비율을 보이고 있다. 또한 일반 화장실을 같이 이용하는 경우 휠체어 사용자의 접근과 이동에 배려하고 있는 관이 66.7%, 세면대 등의 설비적인 배려가 41%로 특히, 설비적인 측면에 있어서의 대응이 부족한 실정이다. 또한 이러한 문제점에 대한 향후의 개선에 대한 인식이나 계획도 지극히 미비한 수준에 머물고 있음을 알 수 있다. 최근 심리적인 측면에서 전용화장실의 경우 차별감이 나타날 수 있으므로 일반화장실에서의 공간적 배려가 더 바람직하다는 의견이 있다. 향후 이러한 심리적 측면도 고려한 디자인적인 개선계획이 이루어질 필요가 있다고 본다.

⑤ 학습공간 : 현대의 박물관에 있어서 학습공간은 전시공간과 더불어 관의 이용자가 적극적으로 박물관의 학습활동에 참가하는 공간으로서 중요한 의미를 갖는다. 강좌실, 체험학습실 등으로 대표되어지는 학습공간의 이동에 대한 유니버설 디자인의 적용은 고령자나 장애인의 박물관 활동에의 접근성을 좌우하는 중요한 요소이다. 그러한 강좌실이 설치되어 있는 관(69.2%, 27관) 중 휠체어를 이용하여 자유롭게 이동이 가능하도록 공간적인 배려를 하고 있는 관은 전체의 35.9%에 그치고 있다. 다음으로 체험학습을 위한 공간을 보유하고 있는 관(48.7%, 49관) 중 작업대 등의 장치나 설비에의 대응은 12.8%, 이동에 대한 공간적 배려는 15.4%로 강좌실 보다는 대응이 이루어지고 있으나 종합적으로 볼 때 유니버설디자인의 적용은 극히 미비하고 부족한 실정이라고 할 수 있다. 현재 강좌실의 공간적 배려가 이루어지고 있지 않다고 답변한 30.8%의 관중 향후 개선할 필요가 있다고 생각하고 있는 관은 50%로 개선 필요성에 대한 인식도 부족한 것을 알 수 있다. 이러한 상황은 체험학습실의 경우도 예외이지 않다. 향후 박물관의 활동에 고령자나 장애인의 적극적인 참여를 유도하고 수용하기 위한 학습공간의 정비가 시급한 실정이라고 할 수 있으며, 이러한 프로그램을 담당하는 학예원의 의식 변화에 의한 대응태세의 구축이 요구된다.

⑥ 이동공간 : 박물관내의 이동은 관의 기능적인 측면으로 볼 때 이용자의 접근성에 매우 중요한 부분이라 할 수 있다. 여기서는 박물관내의 이동을 수평이동(동일 층에서의 이동)과 수직이동(층과 층의 이동)으로 나누어 유니버설 디자인의 적용 현황을 파악해 보기로 한다.

④ 수평이동 : 조사 박물관의 61.5%가 관 이용자의 수평이동시 개폐를 요하는 출입구를 설치하고 있다. 이 문의 개폐에 있어서 장애인이라도 개폐가 용이하도록 개폐방법이나 경량화

등의 배려를 하고 있는 관은 전체의 30.8%로 문이 설치되어 있는 관의 절반에 불과했다. 또한 관람사의 피로를 경감하기 위하여 이동공간에 벤치의 설치 등 휴식이 가능한 배려를 하고 있는 관은 79.5%, 이동공간내의 휠체어로의 이동에 대한 장애물 제거 등의 배려가 이루어지고 있는 관은 66.7%로 다른 부문에 비해 유니버설디자인의 적용이 비교적 잘 이루어지고 있다. 그러나 휠체어 사용자나 노약자의 지팡이 이용 등에 대한 이동공간의 바닥 마감 재료의 선정 등에 있어서는 배려가 이루어지고 있는 관이 전체의 43.6%, 시각장애인의 이동을 위한 유도표시의 설치가 20.5%로 벤치와 같은 가구적인 대응은 비교적 이루어지고 있으나 재료적인 측면과 같은 직접적으로 이동과 연관되는 기초적인 부분의 배려는 부족한 상황이다. 특히 시각장애에 대한 이동측면의 대응을 적극 고려 할 필요가 있다.

⑥ 수직이동 : 고령자나 장애인에게 있어 박물관내의 수직이동은 수평이동에 비해 보다 심각한 장애요인이 되는 경우가 적지 않다. 조사 박물관의 82.1%가 관내의 관람에 층의 이동이 필요한 것으로 나타났다. 그러한 경우 이동 수단으로는 계단 71.8%, 엘리베이터 48.7%, 경사로 15.4%, 에스컬레이터 10.3% (이상, 복수회답 결과)로 고령자나 장애인의 수직이동수단으로는 엘리베이터가 다용되어지고 있는 것을 볼 수 있다. 계단이나 경사로의 경우 고령자나 장애인에 대한 대응이 이루어지고 있는 관은 각각 59%, 23.1%로 계단에 비해 경사로의 경사각도나 길이 등 유니버설 디자인적 측면의 대응이 적절히 이루어지고 있지 않음을 알 수 있다. 또한 이러한 문제를 인식하고 있음에도 현재 개선에 대한 계획은 대부분 세워져 있지 못하고 있어 시급한 개선계획의 수립이 요구된다. 엘리베이터의 경우 설치되어있는 관의 94.7%가 고령자나 장애인의 이동에 대한 대응을 하고 있다고 답하고 있어 비교적 대응이 잘 이루어지고 있다고 볼 수 있다. 그 내용을 보면 주출입구에서 눈에 잘 띄는 장소에의 설치와 휠체어의 이동 및 탑승을 용이하도록 하는 공간의 확보가 각각 36.8%, 휠체어 사용자의 조작상의 배려와 점자표시에 의한 조작의 배려가 각각 42.1% (복수회답)로 다양한 방법에 의한 대응이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 이상의 조사결과에 근거하여 박물관의 「이동측면」에 있어서의 공간별 유니버설 디자인 적용 현황을 정리해 보면, 박물관내의 접근성을 지원하는 주차공간, 물품보관공간, 휴게공간, 화장실, 이동공간 등의 각 부문에 있어서 부분적인 대응이 이루어지고 있으나 많은 부문에 있어서 아직 미비한 실정이라 할 수 있다. 특히 박물관 활동의 주요 부문이라 할 수 있는 학습공간에 있어서는 그 적용의 정도가 극히 미비한 수준에 머물고 있다. 또한 시각장애인의 대응은 고령자나 휠체어이용자의 대응의 정도와 비교해 볼 때 모든 부문에 있어서 부족한 실정이다. 이러한 문제점에 대해서 각 박물관은 개선의 필요성을 인식하고는 있으나 현재 그러한 문제점에 대한 개선계획 자체가 전무하다는 것이

무엇보다 큰 문제점이고 그러한 문제점의 해결을 위한 전문위원회 등의 설치가 시급하다고 할 수 있다.

3.2. 박물관의 「정보측면」에 있어서의 공간별 유니버설 디자인 적용 현황

본 절에서는 상기의 절에 이어 박물관의 「정보측면」에 있어서의 유니버설 디자인 적용 현황을 엔트런스 공간과 공공서비스 공간으로 대별하여 <표 3>과 같이 각 공간별로 파악하고 그 문제점을 정리, 고찰하였다. 또한, 여기서의 「정보측면」에 있어서의 유니버설 디자인 적용이란 「박물관내에서의 커뮤니케이션이나 관람자가 박물관에서 정보를 얻는 것을 방해하는 장애요인을 제거하거나 방지하는 것」을 의미한다.

(1) 엔트런스 공간

엔트런스 공간에 있어서 「주 출입구의 장소를 고령자나 장애인에게도 알기 쉽도록 표시하고 있는 관」은 전체의 61.5%이었다. 또한 그 방법으로는 문자를 이용한 안내 장치를 이용하는 관이 20.5%, 점자에 의한 안내 장치를 이용하는 관이 7.7%, 안내원에 의한 안내가 15.4%이며, 음성을 이용한 안내 장치를 이용하는 경우는 없었다. 엔트런스는 박물관의 내부공간내의 접근성을 향상시키는 중요한 정보를 제공하는 장소이다. 또한 관람자와 박물관과의 커뮤니케이션의 시작점이기도 하다. 현재로는 전체의 약 6할의 관이 정보제공을 행하고 있으나 그 내용에 있어서는 문자매체에 대한 의존이 높고 고령자나 시각장애를 갖고 있는 관람자에게 유효한 음성안내나 점자에 의한 정보제공은 극히 부족한 상황이라고 할 수 있다.

(2) 공공 서비스 공간

① 티켓의 판매와 구입 : 입관료가 유료인 경우 전절에서 서술했듯이 티켓 판매소까지의 공간적 이동도 중요하나 동시에 손쉽게 티켓 구입의 행위가 이루어지도록 필요한 정보를 제공하는 등의 「정보측면」에 대한 유니버설 디자인적 배려도 필요불가결하다. 입관이 유료인 18개관(46.2%) 중 이러한 배려가 이루어지고 있는 관은 17개관으로 대부분의 관에서 배려가 이루어지고 있음을 알 수 있다. 또한 그 배려의 내용을 보면 문자를 이용하는 안내의 경우가 41.1%이고 안내원에 의한 안내가 82.4%로 가장 많고 점자를 통한 안내나 음성안내 장치의 이용은 없는 것으로 나타났다. 안내원에 의한 안내는 유효한 대응 방법이라고 할 수 있으나 일정한 장소에 안내원이 상주하는 경우 그 곳까지의 접근성 자체가 고령자나 장애인의 장애요소로 나타날 수 있다고 본다. 향후 시각장애인을 위한 점자 안내, 음성안내 등의 방법과 안내원에 의한 안내를 통합하여 정보의 접근성을 향상시킬 필요가 있다.

② 시설의 안내 : 박물관의 시설이나 활동에 관한 다양한 정보를 얻는 것은 박물관 이용자에게 있어 필요불가결한 것이다. 또한 박물관은 모든 이용자에게 이러한 관의 시설과 활동에 대

한 정확한 정보를 제공할 의무가 있다고 해도 과언이 아니다. 이러한 시설 안내를 위한 정보제공 방법으로는 시설전체를 패널로 표시하고 있는 판이 53.8%, 그래픽을 이용한 유도 방향표시를 하고 있는 판이 35.9%, 팸플릿에 의한 안내가 64.1%, 인포메이션 카운터를 통한 안내가 53.8%, 박물관 가이드북에 의한 안내가 23.1% 이었다. 즉, 박물관의 정보제공 방법은 팸플릿에 의한 사례가 가장 많았고 다음으로 인포메이션 카운터와 패널에 의한 정보제공이 주로 이루어지고 있음을 알 수 있다. 또한 이러한 시설안내의 정보제공은 고령자나 장애인에 대한 배려가 이루어지고 있는가라는 물음에 13개(전체의 33.3%)의 관에서 대응이 이루어지고 있다고 회답했다. 그 중 휠체어 사용자의 정보 인지를 위한 전시물의 높이와 위치에 대한 배려가 10관(76.9%)으로 높은 비율을 차지하고 있는 반면 시각장애인을 위한 점자를 이용한 안내나 음성을 이용한 안내장치는 각각 4관, 1관으로 시각장애인에 대한 정보제공의 대응이 극히 미비한 실정임을 알 수 있다. 또한 여기서 주목할 것은 현재 이 부문에 대한 대응이 이루어지고 있지 않는 관중 59.1%의 판이 그 필요성을 인식하고 있어 향후 개선이 기대되어진다.

본 조사 결과에서 보이는 것처럼 현재 박물관의 시설안내 등의 정보제공은 주로 팸플릿에 의해 이루어지고 있으므로 향후 점자로 표기되어진 팸플릿의 작성과 제공이 시각장애인에 대한 정보제공 방법으로 유효하다고 생각되어진다. 또한 음성 안내에 의한 정보제공은 유니버설 디자인적 견지에서 시각장애인 뿐만이 아닌 다양한 계층의 사람들에게 있어서도 유효한 방법이라고 생각되며 향후 적극적인 설치와 보급을 추진 할 필요가 있다고 생각되어진다.

③ **물품보관** : 물품보관은 일반 이용자는 물론이고 고령자나 장애인에게 쾌적한 관람과 박물관 활동에의 적극적인 참가를 유도하는 중요한 요소라고 할 수 있다. 현재 물품보관의 방법으로 많이 채용되고 있는 코인락카(물품보관이 가능한 판의 64.3%)에 시각장애인을 위한 점자표시나 음성안내 등에 의한 사용정보의 제공이 이루어지고 있는 판은 전무하다. 향후 적극적인 대응이 요구되어진다.

④ **휴게시설** : 박물관의 운영과 활동에 있어서 사람들의 지적욕구를 만족시킬 뿐만이 아니라 생활의 욕구까지도 만족시킬 수 있어야 한다는 새로운 필요성이 주장되어지고 있다.5) 그러한 의미에서 최근 박물관을 찾는 사람들을 위한 휴식공간으로서 박물관기능의 충실이 더욱 중요시 되어지고 있다. 전철에서 서술한 것같이 휴게시설에 있어서도 이동측면의 장애요인을 제거하는 것과 동시에 쾌적한 시설 이용을 위한 정보측면에 대한 배려도 시급한 과제라고 할 수 있다. 본 조사의 결과에 의하면 단 1개관(2.6%)에서 휴게시설내에 시각장애인을 위한 점자메뉴

<표 3> 박물관의 「정보측면」에 있어서의 공간별 유니버설 디자인 적용 현황

공간 구분	항목	예(%)	아니오(%)	
			개선 계획	개선 필요성
엔트런스 공간	문자를 이용한 안내장치	20.5	6.7	86.7
	점자를 이용한 안내장치	7.7		
	음성을 이용한 안내장치	0		
	안내원의 안내	15.4		
	기타	17.9		
티켓 구입 시 고령자와 장애인도 구입하기 쉽도록 배려	문자를 이용한 안내장치	41.1	0	80
	점자를 이용한 안내장치	0		
	음성을 이용한 안내장치	0		
	안내원의 안내	82.4		
	기타	0		
시설의 안내를 위한 매체	시설 전체를 패널로 표시	53.8		
	그래픽을 이용한 유도표시	35.9		
	팸플릿에 의한 안내	64.1		
	인포메이션 카운터	53.8		
	박물관 가이드북	23.1		
	기타	5.1		
시설내에는 고령자와 장애인에게도 알기 쉽도록 배려	휠체어 사용자가 인지 할 수 있는 위치와 높이	76.9	13.6	59.1
	점자를 이용한 안내장치	30.8		
	음성을 이용한 안내장치	7.7		
	기타	5.1		
공공서비스 공간	코인락카에 시각장애인을 위한 점자, 음성안내	0	0	12.8
	휴게시설내 시각장애인을 위한 점자메뉴	2.6		
	전시실과 전시물의 밝기는 시력이 약한 사람에게도 배려	61.5		
공공서비스 공간	전시물의 배치와 높이는 휠체어 사용자나 고령자에게도 배려	66.7	13.6	50
	전시실명칭의 배치와 높이는 휠체어 사용자나 고령자에게도 배려	43.6		
	전시실명은 고령자나 장애인에게도 배려	7.7		
공공서비스 공간	고령자가 읽기 쉽게 배려된 문자의 크기와 색	7.7	12.9	58.1
	점자를 이용한 설명	0		
	음성을 이용한 설명	10.3		
	기타	0		
시각장애인을 위한 전시	터치스크린	12.8	5.4	59.5
	단말기	41		
정보서비스의 제공방법	단말기	41	2.6	15.4
	기타	2.6		
정보서비스의 사용방법에 대해 알기 쉽도록 배려	터치스크린	12.8	0	0
	단말기	41		
정보서비스의 정보가 고령자와 장애인도 이해하기 쉽도록 배려	터치스크린	12.8	0	18.2
	단말기	41		
시설 내 이동시 시각장애인을 위한 유도표시	터치스크린	12.8	3.2	48.4
	단말기	41		

등을 비치하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 비율은 휠체어 이용자를 위한 공간적인 배려(43.6%)에 비해 극히 미비하다고 할 수 있으며 향후의 시급한 대응이 요구되어진다.

⑤ **전시공간** : 전시공간은 박물관의 운영, 활동 특성상 박물관과 관람자와의 원활한 커뮤니케이션을 가장 필요로 하는 공간이라고 할 수 있다. 따라서 다양한 박물관정보의 제공과 입수가 명확히 이루어질 필요가 있다. 이러한 의미에서 전시공간

5) 著岡博熊, Museum Management, 創元社, 1993, pp.113-116.

에 있어서의 정보측면의 유니버설 디자인적 대응은 매우 중요하다고 할 수 있다. 이러한 전시공간에 있어서의 정보측면의 유니버설 디자인 적용현황을 보면, 먼저 전시실이나 전시물의 밝기를 고령자나 시력이 약한 사람이라도 보기 쉽도록 배려하고 있다고 답한 관이 전체의 61.5%, 전시물의 배치와 높이는 휠체어 사용자나 고령자를 위해 배려하고 있다고 답한 관이 66.7%로 전시물 자체의 전시에 대한 배려는 충분하다고 할 수는 없으나 타의 부문과 비교해 상대적으로 대응이 잘 이루어지고 있다. 그러나 전시설명의 배치와 높이에 대한 휠체어 사용자나 고령자를 위한 배려가 43.6%, 고령자와 장애인의 이용을 배려한 전시물에 관한 설명이 이루어지고 있다고 답한 관은 전체의 18%에 불과하여 전시물의 설명이라는 직접적으로 정보를 전달하는 부분의 대응에 있어서는 여전히 미비한 수준임을 알 수 있다. 특히, 시각장애인을 위한 전시가 있다고 답한 관이 5.1%, 시각장애인을 위한 전시설명의 방법으로 음성을 이용한 설명을 도입하고 있는 관이 전체의 10.3%로 극히 적고 점자에 의한 설명은 전무한 상황이다. 이상의 조사결과로부터 박물관에 있어서 시각장애인이 전시 관람을 즐길 수 있는 배려와 디자인적인 대응은 고령자나 휠체어 사용자에의 대응과 비교해 볼 때 필요 충분한 대응이 이루어지고 있다고 보기 어렵다. 이러한 현황에 대한 향후의 대응 방법으로는 참가체험형(Hands-On) 전시 등 오감을 활용한 전시나 음성에 의한 전시 연출 및 설명을 도입하여 시각장애인 뿐만이 아닌 다양한 형태의 관 이용자가 관의 전시에 참여하고 즐길 수 있도록 향후 새로운 전시수법을 적극적으로 확대 적용해 나갈 필요가 있다고 생각되어진다.

⑥ 학습공간 : 박물관의 학습공간은 박물관 이용자의 다양한 학습요구에 대응할 필요가 있으며 학습공간에의 접근성을 향상 시키고 동시에 자료열람실이나 정보검색서비스 등, 다양한 정보를 계속적으로 제공하는 것이 요구되어진다. 이러한 학습공간에 있어서의 고령자나 장애인에 대한 정보측면의 유니버설 디자인의 적용현황을 보면, 자료관람실이 설치되어 있는 14개 관(35.9%) 중 장애인을 위한 자료를 비치하고 있는 관은 5.1%에 불과하고 향후 개선의 필요성에 대하여 인식하고 있는 관은 15.4%에 불과하여 학습공간의 유니버설화에 대한 개선계획의 수립과 그에 따른 적극적인 대응이 시급하다고 할 수 있다. 한편으로 컴퓨터를 이용한 정보제공서비스는 이용자가 관의 데이터베이스를 활용하여 박물관 소장정보에 손쉽게 접근할 수 있는 유효한 수단이라는 인식과 함께 그 설치가 빠르게 증가하고 있는 추세이다.⁶⁾ 이러한 컴퓨터를 이용한 정보서비스를 제공하는 관은 전체의 48.7%로 나타났다. 그 중 사용하는 매체로는 단말기(41%), 터치스크린(12.8%)의 순이었다. 또한 정보서비스

의 사용방법에 대하여 알기 쉽도록 배려하고 있는 관은 30.8%이었고, 그 중 제공되는 정보를 고령자와 장애인도 쉽게 이해되도록 배려하고 있는 관은 17.9%에 불과했다.

이상을 종합해 보면 박물관의 학습공간은 물론이고 관의 정보제공에 있어서도 유니버설 디자인의 적용은 극히 미흡한 실정임을 알 수 있으며 향후 박물관의 정보제공을 확충시킴과 동시에 유니버설 디자인을 적용한 인터페이스의 도입에 의해 이용자의 다양한 입장과 상황에 따른 이해도의 증진에 관한 노력이 시급하다고 할 수 있다.

⑦ 이동공간 : 전철의 서술과 같이 박물관 내외의 이동에는 슬로프나 엘리베이터와 같은 하드웨어의 정비도 중요하지만 이동을 위한 다양한 정보의 제공도 필요불가결하다. 그러한 시점에서 현재의 박물관의 현황을 보면, 시설내의 이동시 시각장애인을 위한 유도표시가 있는 관은 전체의 20.5%이고 그 중 향후 개선의 필요성에 대해 인식하고 있는 관도 48.4%에 불과했다. 이와 같은 상황은 시설안내의 결과와도 연동하고 있다고 볼 수 있다. 시각장애인이 이동시 충분한 정보를 제공 받지 못함은 박물관내 각 시설에의 접근과 활동에의 적극적인 참가에 대한 장애요인으로 작용 할 수 있다. 향후 다양한 매체를 이용한 유도표시와 음성정보의 제공 등으로 이동공간에 있어서의 정보의 유니버설 디자인 적용을 추진 할 필요가 있다.

이상의 조사결과를 종합해 보면, 박물관에 있어서의 정보측면의 유니버설 디자인 적용현황은 이동측면의 현황과 비교해 볼 때 전반적으로 뒤쳐져 있음을 알 수 있다.

<표 4> 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용에 관한 대응체제의 현황

항목	예(%)	아니오(%)	
		설치 계획	설치 필요성
고령자나 장애인등을 위한 개선 검토위원회나 전문위원회의 구성	10.3	79.5	
		6.5	74.2

3.3. 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용에 관한 대응 체제의 현황

장애인·노인·임산부등이 생활을 영위함에 있어 다른 사람의 도움 없이 안전하고 편리하게 시설 및 설비를 이용하고 정보에 접근하도록 보장함으로써 이들의 사회활동참여와 복지증진에 이바지함을 목적으로 한 「장애인·노인·임산부등의 편의증진보장에 관한 법률(1997년)」의 제정과 함께 사회적으로 유니버설 디자인에 대한 관심은 점점 높아져가고 있으며 법적으로도 책임 있는 대응이 요구되어지고 있다.⁷⁾ 그러나 구체적으로

7) 장애인·노인·임산부등의 편의증진보장에 관한 법률 제5672호에 의하면 「시설주는 대상시설을 설치하거나 대통령령이 정하는 주요부분(용도변경을 포함한다)을 변경하는 때에는 장애인등이 항상 대상시설을 편리하게 이용할 수 있도록 편의시설을 제8조의 규정에 적합하게 설치하고 이를 유지 관리하여야 한다.»고 규정하고 있다.

6) 伊藤俊治, 美術館革命, 大日印刷, 1997, pp.10-11.

유니버설 디자인적인 대응이 이루어지기에는 많은 시간과 노력을 요한다고 본다. 본 절에서는 이상과 같이 사회적으로도 박물관의 관계자의 의식에 있어서도 박물관 시설과 운영, 활동에의 유니버설 디자인의 적용에 관한 의식이 고양되어 가는 현 시점에서 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용에 관한 대응체제의 현황을 살펴보고자 한다.

금번의 조사에 의하면 「고령자나 장애인 등을 위한 시설의 개수, 개선에 관한 검토위원회나 전문위원회 등」을 상설하고 있는 관은 전체의 10.3%에 불과했으며 현재 설치할 계획을 가지고 있는 관도 전체의 6.5%에 그치고 있다. 그러나 향후 설치의 필요성에 대해서는 74.2%의 관이 필요하다고 답하고 있어 향후 전문위원회나 검토위원회 등의 설치를 통한 구체적인 유니버설 디자인의 적용이 기대된다.<표 4>

4. 결론 : 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용을 위한 과제

본 연구에서는 박물관에 있어서의 유니버설 디자인의 적용 현황을 파악하고 고찰함으로써 금후의 박물관에 있어서의 유니버설 디자인 적용에 있어서 검토하여야만 할 제 과제를 추출하여 정리하고자 했다. 그 결과 다음과 같이 검토하여야만 할 과제를 크게 네 가지의 측면에서 정리하였다.

(1) 시각장애인에 대한 대응체제의 강화

대부분의 박물관이 유형의 「물체(Object)」를 전시대상으로 함에 있어 필연적으로 시각을 중시하는 프레젠테이션이 많은 부분을 차지한다는 특성상, 현재의 박물관에는 시각장애인에 있어 다양한 형태의 장애요인이 존재하고 있다. 또한 유니버설 디자인의 적용에 있어서도 휠체어 사용자나 고령자에 대한 대응보다 시각장애인에 대한 대응이 많은 부분에 있어 이루어지지 않고 있는 것도 그러한 특성의 영향이라고 생각되어진다. 금후, 음성이나 점자에 의한 설명과 안내시설 및 장치를 적극적으로 도입하는 등, 시각장애인에 대한 대응을 강화하는 것이 중요한 과제이다.

(2) 「정보측면」의 유니버설 디자인 적용의 개선과 정비

박물관 내외에 있어서의 커뮤니케이션이나 정보제공, 정보의 습득은 박물관의 특성상, 필요불가결한 요소이다. 그러나 전 절에서 서술하였듯이 「정보측면」의 유니버설 디자인의 적용은 「이동측면」에 비하여 그 대응이 극히 한정적이고 박물관으로부터 제공되어지는 다양한 정보가 원활히 고령자나 장애인에게 이해하기 쉬운 형태로 전달되고 있다고 보기에는 어려움이 있으며, 특히 시각장애인에 대한 대응이 극히 낮은 수준에 머물러 있음을 조사 결과로부터 밝혀졌다. 향후, 박물관내외의 인지도와 이해도를 배려한 각종 정보의 제공과 전시설명, 오감을 통한 다

양한 전시매체의 도입 등, 박물관 정보에 대한 유니버설 디자인의 적용과 시각장애인을 고려한 정보전달매체의 개발 등이 중요한 선결과제이다.

(3) 체계적 대응체제의 구축과 전개

「장애인·노인·임산부등의 편의증진보장에 관한 법률」의 제정, 유니버설 디자인 세계대회의 한국유치 등, 사회전체에 있어서 유니버설 디자인에 대한 관심과 대응체제가 정비되어 가고 있다. 그러나 박물관에 있어서는 「고령자나 장애인 등을 위한 시설의 개수, 개선에 관한 검토위원회나 전문위원회」가 설치되어 있는 관은 전체의 1할에 불과하다. 박물관에의 유니버설 디자인의 적용에 대한 필요성을 인식하면서도 구체적인 개선계획이 이루어지고 있지 않음이 본 연구의 조사결과에도 보여진다. 향후 장기적인 시야로 박물관의 장애요인을 체계적으로 파악, 검토, 해결해 나가기 위한 전문위원회 등의 설치를 통하여 지속적인 대응체제의 구축이 시급하다.

(4) 박물관 직원의 유니버설 디자인에 대한 의식의 고양

본 연구의 조사결과, 박물관의 직원은 고령자나 장애인의 박물관 이용 빈도는 낮으나 오락이나 학습의 장으로서 박물관이 어느 정도의 역할을 담당하고 있다고 인식하고 있으며 향후의 개선필요성에 대해서도 높은 의식을 가지고 있음을 알 수 있다. 그러나 전 절까지의 조사결과를 보면 실제로 박물관의 시설이나 대응체제는 아직 고령자나 장애인이 여가의 활용이나 학습의 장으로 적극적으로 활용하기에는 적지 않은 장애요인을 가지고 있고, 장애의 개선필요성에 대해서도 의식조사의 결과에 미치지 못하는 이중적인 결과를 보이고 있다. 또한 그것은 고령자나 장애인의 낮은 박물관 이용 빈도와도 관련이 있다고 생각되어진다. 향후, 시설이나 설비와 같은 하드웨어의 충실과 함께 박물관의 운영을 담당하는 박물관 직원의 유니버설 디자인에 대한 적극적인 의식의 고양을 통한 체계적인 대응체제의 확립이 중요하다.

참고문헌

1. Preiser, Wolfgang F. E, Universal Design Handbook, McGraw-Hill, 2001
2. Dobkin, Irma Laufer, Universal Interior by Design, McGraw-Hill, 1999
3. 강병근, 장애인·노인·임산부등의 편의증진보장에 관한 법률 집 장애인편 의시설 상세표준도, 보건복지부, 2001
4. 朴燦一, 末岡正章, 日本の博物館におけるバリアフリーの實態と今後の課題, 日本デザイン研究 148, 2001, pp167-176
5. 정아영·정성욱·박찬일, 박물관 건축에 있어서 배리어프리의 현황과 과제에 관한 연구, 한국박물관건축학회논문집 제6호, 2002, pp.23-31
6. 강병근, 장애인 편의시설 설계지침 개발에 관한 연구, 한국 의료복지시설학회지 6권 11호, 2000
7. 하미경·제해성, 유니버설 디자인 보급을 위한 기존 시설물 평가 연구, 대한건축학회논문집 13권 5호, 1997

<접수 : 2004. 4. 30>