

# 어트랙션의 요소를 적용한 테마파크형 뮤지엄의 유형분석

- 국내·외의 테마박물관을 중심으로 -

## Typological Approach of the Theme Park-Style Museum to the Application of Attraction Elements

- Focused on Specialized Museums Inside and Outside of Korea -

권순관\* / Kwon, Soon-Kwan

### Abstract

Today, games, movies and amusements are the occupation of museums. This study will investigate the current trend of the theme park-style museum, the alternative space of the 21th century. Theme parks have moved beyond the concept of park, and they have application in commercial space, medical space, educational space and other areas, even exhibition space in an advanced country. This study researches into the characteristics of the theme park and museum, and how the style of the theme park-style museum is created. Its aim is to analyze the character of theme park-style museum through case study with a focus on style. The theme park-style museum is an exhibition space with an emphasis on the characteristics of a theme park. The style of a theme park-style museum can be divided into ride-type, food-type, character-type and landscape-type attractions. Attractions are an important element of theme park-style museum. We recognize the new paradigm of museum in the theme park-style museum, but need to propose a method that will apply attraction elements to an exhibition space. The theme park-style museum will continually evolve with new attractions, and it is recommended that museums plan today for these changes.

키워드 : 테마파크, 박물관, 전시, 어트랙션, 테마파크형 뮤지엄

Keywords : Theme park, Museum, Exhibition, Attraction, Theme park-style museum

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

미국의 전시디자인회사인 스미스그룹의 데이비드 그린범(David B. Greenbaum)부회장은 '오늘날 박물관은 프로 스포츠 경기와 레저활동 등과의 똑같은 조건으로 경쟁해야한다. 또한 비디오 게임과 인터넷에 열중하는 젊은 관람객들을 끌어들이 필요가 있다. 따라서 박물관의 생존은 학습과 재미, 교육과 오락 사이를 적절히 균형 맞추는 것에 달려있다.'라고 말하면서 스토리텔링(storytelling)박물관을 제시했다. 오늘날의 박물관구조는 각종 재미있는 어트랙션(attraction)요소들과의 경쟁에서 살아남을 수 있는 길을 모색해야 한다는 메시지를 담고 있다. 어떤 공간이든 어떤 프로그램이든 재미있는 요소가 도입되지 않는다면 사람들에게 주목받지 못한다는 반증이기도 하다.

이미 일본이나 영국 등의 국가에서는 10여 년 전부터 어트랙

션을 활용한 박물관들이 운영되고 있으며, 수익성과 인기도에서도 사례대상이 되고 있는 현실이다. 국내로 눈을 돌려보자.

우리나라의 현실은 아직 어트랙션까지 박물관 안으로 도입하기는 시기상조일 것이다. 관광국의 입지강화를 위해 국가적으로 박물관을 증가시키는 정책으로 중앙정부나 지자체에서는 문화공간의 확장에 많은 재정을 투입하고 있다. 그러나 박물관 육성 정책과는 달리 양적팽창만을 가져오고 있는 현실이다. 즉, 그린범부회장이 말한 메시지<sup>1)</sup>와는 상반없는 전시관들이 생겨나고 있다는 것이다.

박물관은 평생교육기관이다. 그러나 이 틀에 집착해 박물관은 딱딱해지고 있다. 관람객들은 교육을 받으러 박물관에 가는 것이 아니라, 즐기러 간다. 그러므로 박물관의 전시는 관람객측면에서 재미와 볼거리를 제공하는 것이 당연하다. 이제 박물관에서도 새로운 변화와 접근이 필요하므로 장기적인 방안모색이 우선 시 되어야 할 것이다. 그러므로 본 연구에서는 박물관이

\* 정회원, (주)컴파디자인그룹 소장, 용인송담대학 실내건축과 겸임교수

1) <http://www.museumdesign.com>. Vol 7

유희적인 교육공간으로 변모하기위해 전시와 더불어 어트랙션 요소를 가질 수 있는 방법을 찾고자한다. 어트랙션(attraction)<sup>2)</sup> 적 요소를 추출하기위해 어트랙션산업의 선두인 테마파크를 탐구할 것이다. 테마파크(theme park)은 하루 종일 시간을 보내도 지루해하지 않고 다시 찾고 싶어 하는 즐거움과 기쁨이 있는 곳이다. 이제 테마파크의 개념은 상업공간, 의료공간, 교육공간 그리고 전시공간 등의 영역에서 적용되고 있으며, 성공적인 운영까지 이루어지고 있다.

본 연구에서는 ‘전시+테마파크’ 즉, 테마파크특성과 박물관의 기능이 결합된 공간들을 조사하고, 분석하므로 어트랙션요소를 적용한 테마파크형 뮤지엄(theme park-style museum)이 21세기 박물관의 새로운 모습임을 인식시켜 변별성 없는 일반적인 테마박물관의 건립보다는 테마파크형뮤지엄을 계획할 수 있도록 제언하는데 목적과 의의를 두고 있다.

## 12. 연구의 범위와 방법

본 연구의 범위는 테마파크와 박물관전시로 할 것이며, 두 영역에서 특성을 조사하여 테마파크형 뮤지엄의 유형을 만들어 분석한 후 종합적인 결론을 얻고자 한다.

자세한 연구방법은 다음과 같다.

첫째, 테마파크와 박물관전시에 대한 기본정보들은 이미 여러 논문에서 소개된 적이 있어 본 연구에서는 문헌 및 웹사이트조사를 통해 두 영역의 특성 및 어트랙션을 조사하고, 공통점을 찾아 테마파크형 뮤지엄의 결합을 이루고자 한다.

둘째, 두 영역의 특성분석을 토대로 ‘테마파크형 뮤지엄’을 정의와 특성을 도출하며, 어트랙션요소를 기본으로 라이드형박물관, 상품형박물관, 캐릭터형박물관, 환경연출형박물관 등의 테마파크형뮤지엄을 유형화시킨다.

셋째, 유형화의 따른 사례연구를 통해 테마파크형 뮤지엄을 구체적으로 분석한다. 사례연구방법은 사진자료와 웹사이트분석을 통해 진행할 것이며, 선정기준은 테마박물관과 차별화가 명확하고 객관적으로 인정할 수 있는 해외의 테마파크형 뮤지엄으로 하되, 박물관전시의 기능을 있는 것을 원칙으로 한다.

넷째, 유형별 분포도와 특성비교를 통해 이미 규정한 테마파크형 뮤지엄의 특성들이 사례대상관에 어느 정도 영향을 미치고 있는지 평가한다. 이를 통해 아직 국내에서 명명되지 않은 ‘테마파크형 뮤지엄’을 구체화할 수 있을 것으로 기대되며, 마지막으로 테마파크형 뮤지엄의 연구내용을 종합정리하면서 필요한 활용방안을 모색해보고자 한다.

## 2. 테마파크와 박물관의 특성분석

### 2.1. 테마파크와 어트랙션의 특성

#### (1) 테마파크의 특성

테마파크를 과거의 유원지처럼 단순하게 공원으로 해석되지 않는 것은 테마파크가 한 가지 주제를 중심으로 총체적으로 아이디어와 캐릭터들이 통합되어 오락과 즐거운 체험할 수 있는 곳이기 때문이다. 테마파크의 어트랙션은 특정 테마아래 통일적으로 계획되어 사람들에게 비일상적 경험과 현실과의 배타성을 제공하고 있기에 성공적인 운영이 이루어지고 있는 것이다.

테마파크를 구성하기위해서는 여러 가지 기술들이 요구되어진다. 테마파크는 이야기를 만드는 소프트웨어(software)와 이야기를 기술적으로 연출하는 하드웨어(hardware)가 총체적으로 집결된 공간이다. 본 연구에서는 테마파크의 소프트웨어적인 특성과 기술적측면의 어트랙션특성을 추출하여 연구에 적용하고자 한다. 소프트웨어적인 특성으로는 고티너(Gottdienner)<sup>3)</sup>가 정리한 테마성, 비일상성, 배타성, 통일성의 4가지와 이미경(2004)의 논문에서 밝힌 민족성 그리고 상호작용성<sup>4)</sup>이다. 이상의 6가지이외에 사회성, 교육성 같은 특성이 있으나, 본 연구가 교육적 기능이라는 틀에 막혀<sup>5)</sup> 전시스타일이 딱딱하고 지루하게 진행되는 기존의 박물관에서 벗어나 재미있는 박물관을 지향하고 있기에, 어뮤즈먼트 개념의 특성을 중심으로 고찰하고자 한다.

<표 1> 테마파크의 특성


테마성	배타성
테마성은 테마파크의 생명이다. 중심적 테마나 연계적 주제를 가지고 구성되어진다. 디즈니랜드는 디즈니제작만화를 테마로하고 있다.	관람객들에게 일상적인 세계와 단절되는 효과를 제공할 수 있다. 배타적인 연출이 강하면 강할수록 현실과의 분리감 강하다.
	
통일성	비일상성
건축물, 종업원의 복복, 거리 휴지통, 등에서 다른 세계를 느낄 수 있는 테마와 일치하는 통일성을 가지고 있어야 한다.	공상의 세계, 미래의 세계, 과거의 세계 등 현실의 세계 등 일상을 벗어나 ‘꿈의 세계’로 빨리 들어가는 고도의 체험성 부각
	

2) ‘풀어당김’, ‘사람의 마음을 끄는 것’, ‘인기거리’ 등의 뜻으로 본 연구에서는 테마파크나 박물관에서 사람들에게 재미를 부여하는 요소나 시설물들로 비일상성을 체험할 수 있는 매력 포인트로서 놀이와 연결되는 주테마를 말한다.

3) 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학회지, 2003

4) 편집부, 푸드 테마파크, 플래닝& 디자인, (주)종합유니콤, 2003

5) 김영관, 박물관전시의 미래, 중앙대 박물관미술관학과세미나, 2006, p.66

민족성	상호작용성
민족성을 살린 환경적기법으로 테마성 및 비일상성을 위한 다른 세계의 모습을 담은 특성이 있다. 네덜란드를 부각한 하우스텐보스.	곳곳에 숨어있는 캐릭터를 통한 놀라움을 제공하거나, 재미있는 놀이를 체험하므로 고정적인 어트랙션이외의 즐거움을 준다.
	 

## (2) 어트랙션의 특성

테마파크에서 중요한 또 다른 요소는 어트랙션(attraction)이다. 어트랙션(attraction)의 사전적 정의는, '끌어당김', '빨아당김' 혹은 '사람의 마음을 끄는 것', '인기거리' 등이라고 할 수 있다. 테마파크에서는 주테마를 중심으로 환경연출과 주변장치, 각종 라이드의 도움을 받아 비밀상적인 경험을 제공하는 표현양식 혹은 그 시설을 뜻한다. 단순한 유원지와 테마파크가 다르듯, 일반적인 놀이기구와 어트랙션의 차이점이 여기에 있다.<sup>6)</sup> 이야기와 연관성이 없는 라이드시설물은 유원지나 놀이터에 있는 일반적인 놀이기구에 불과한 것이다.

### <표 2> 어트랙션의 분류

구분	내용
라이드형	라이드는 테마파크에서 가장 기본적인 어트랙션으로 사용되는 시설물이다. 회전형, 진자운동형, 탑승형, 롤러코스터 등으로 분류할 수 있다. 라이드는 남녀노소 누구에게나 환영받는 비밀상적 어트랙션이다.
캐릭터형	영화나 만화의 주인공 등을 뜻하는 것으로 고부가까지 창출을 위해 전략적인 목적으로 탄생시킨 캐릭터는 다양한 상품과 비주얼자료로 활용되어 수익성을 높인데 역할을 하고 있다. 캐릭터를 주 어트랙션으로 한 테마파크나 박물관
환경연출형	비밀상성, 배타성 등 현실에 세상에서 느끼지 못하는 사실적인 환경연출 안에서 전개되는 매력적인 이야기들은 관람객들에게 꿈의 세계로 들어가는 고도의 체험성을 준다. 주 테마와 연결된 무대세트형식의 어트랙션이다.
상품형 (판매형)	테마파크형 유지업에서 말하는 상품형이란 기념품이나 음식 등을 어트랙션으로 관람객에게 주목성을 주는 형태의 유지업을 말한다. 상품형이란 주로 음식을 주제로 한 테마들이 많다. 라면, 맥주, 카페, 김치 등 이는 판매와 연결시켜 수익성도 함께 갖는 방식을 취하기도 한다.

테마파크의 어트랙션은 크게 라이드(ride)시설물, 캐릭터, 환경연출, 상품(음식) 등으로 구분할 수 있다. 모든 어트랙션은 일반적인 특성을 기본으로 이루어지는 것이므로 서로 연계성을 유지하는 것이 중요하다고 볼 수 있다.

## 2.2. 박물관의 기능과 전시의 특성

### (1) 박물관의 기능

박물관의 출발은 소수를 위한 감상의 대상으로 시작하였기에 초기에는 자료의 수집과 보존기능이 강화되었다가 점차적으로 근대박물관의 틀을 갖추면서 일반대중에게 공개되면서 연구를 통한 진열과 전시기능이 발달하게 된다. 이후 박물관은 사회교육기관으로서의 역할이 확대되어 왔다.<sup>7)</sup> 오늘날의 박물관은 전




시와 교육이라는 측면에서 사람들의 기호에 맞게 진화되어왔고, 앞으로도 관람객을 위한 목적 실현은 지속적으로 진행 될 것이다. 박물관이 관람객들에게 인정받을 수 있고, 박물관이 관람객을 끌어드릴 수 있는 방법은 '전시'이다. 즉, 박물관의 기본역할은 가치 있는 전시를 만드는 것이고, 관람객과 맞대응하는 기능이므로 지속적으로 연구가 필요하다.

박물관의 기능들이 시대적으로 변화되면서 구축된 전형적인 특성은 수집, 교육, 전시, 보존, 조사·연구 등이다. 전시특성을 제외하고 다른 기능들은 박물관학에서 자주 다루어지므로 본 연구에서는 박물관의 역할과 기능에 상당한 영향을 미치는 '전시특성'만을 고찰하도록 하겠다. 다음은 박물관전시의 특성을 연출방법에 따라 분류한 두 연구자의 사례를 분석하고자 한다.

### (2) 전시의 특성

데이비드 더니(David Demie)는 그의 책에서 전시디자인을 '접근'과 '기술'로 나누고 있다. 접근은 결국 전시연출을 뜻하는 것으로 서사적 공간(narrative space), 체험적공간(performative space) 그리고 가상적공간(simulated experience)으로 구분하고 있다. 데이비드 더니는 19세기의 디오라마 같은 방법들은 전혀 새로운 방법이 아니라고 말하면서, 오늘날의 박물관들이 인기있는 영화관이나 게임장의 멀티미디어 기법을 배워야 한다고 말하고 있다.<sup>8)</sup> 데이비드 더니가 분류한 전시공간들은 일본의 박

### <표 3> 데이비드 더니(David Demie)의 전시특성

연출방법	내용	이미지
서사적공간	백과사전식 박물관전시를 지향하고 이야기의 구조를 중심으로 공간을 구성한다. 관람객과 감성적인 대화가 중요하며, 스토리텔링의 형태는 감동을 만들어낸다.	
체험적공간	공간, 몸, 시간과의 관계속에 쌍방향적인 활동 체험을위한 공간으로서 체험적전시는 기계구조와 활동하는 사용자간의 관계특성을 말한다.	
가상적공간	비밀상적경험을 느끼게하기위해 크로스오버 영상기술을 통해 가상현실을 경험할 수 있는 공간으로 감상적인 이벤트를 목적으로 한다.	

물관전시기획자인 다카하시(Takahashi)는 전시연출방법을 시스템적전시(systematic), 공간적전시(space), 공연적전시(theater) 그리고 테마환경적 전시(theme)로 분류하고 있다.<sup>9)</sup> 다카하시는 15년전에 그의 저서를 통해 박물관내부에서의 테마환경적 연출

7)신탁근, 공사립박물관의 문제와 발전방안, 중앙대 박물관미술관학과 세미나, 2006, p.11

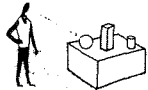
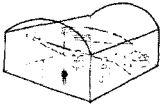
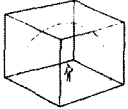

8)David Demie, Exhibition Design, Laurence King, 2006, p.74

9)Nobuhiro Takahashi, Museums and Amusement Park, Rikuyosha, 1992, pp.6-11

기법들인 공연적전시 및 공간적 전시기법을 설명했으며, 일본에서는 이미 이 기법들이 기본적인 연출방법이 되어있다. 다카하시의 전시연출 특성들은 언어적 표현만 다를 뿐 데이비드 더니의 전시특성과 유사한 면이 있다. 두 학자의 특성을 정리해보면, 15년이라는 차이는 있지만, 변하지 않는 것이 비밀상성에 대한 공간연출이다.

관람객에게 오감이나 감성적인 접근을 요구하고 있는 것이다. 공간적전시는 서사적전시로, 공연적전시는 가상적 전시로 연

<표 4> 다카하시(Takahashi)의 전시특성

연출방법	내용	이미지
시스템적전시	단순사물에서 하나의 현상으로 이미 지화되는 전시를 말하는 것으로 관람객에게 정보를 전달하기위해 스토리 구성의 중요성을 말하고 있다.	
공간적전시	오감으로 전시를 느낄 수 있게 만드는 전시기법으로 이를 위해 재현이라는 방법이 도입된다. 현실을 넘어 과거의 세계를 탐험하는 비밀상성을 제공할 수 있다.	
공연적전시	영화나 세트와 같은 시간의 개념을 도입한 극화된 연출공간을 의미한다. 이를 위해 움직이는 로봇이나, 멀티스크린영상 또는 VR 등의 첨단매체들이 사용되어야 할 것이다.	
테마환경적전시	특정한 주제로 구성된 박물관은 전시 실내부, 외부까지 테마로 확장되게 된다. 테마파크형 박물관의 성격은 위락 시설 혹은 테마파크로 전환되는 경향을 보이고 있다.	

어와 기술의 변화만을 보일 뿐 기본의도는 변함이 없음을 알 수 있으며, 다카하시의 연구분석을 통해 테마파크와 박물관전시의 연관성과 중요성을 재인식할 수 있다.

### 2.3. 테마파크와 박물관전시의 분석

일반적 특성을 바탕으로 테마파크와 박물관전시의 공통적 관계를 정리해보고자 한다.

첫째, 테마파크와 박물관은 대중을 위한 공공공간으로 변해왔다. 박물관과 테마파크는 소수의 지배층을 위한 공간에서 출발하여 박물관은 일반인에게 공개되는 시점으로 공공박물관의 성격을 가지게 되었으며, 테마파크는 1955년 디즈니랜드의 개장으로 본격적인 테마파크의 시대를 개막하게 된다.

둘째, 테마파크와 박물관은 서로 공생하는 공간으로 함께 발전해왔다. 테마파크의 발달과정은 크게 역사문화적배경, 자연적배경 그리고 사회적배경을 가지고 있다. 야외박물관과 테마파크의 결합은 새로운 테마파크를 만들고 있으며, 박물관으로 간주되는 동물원이나 식물원은 테마파크와는 분리될 수 없는 분야이다. 또한 세계적인 박람회 는 테마파크의 새로운 기술과 개념

을 가지고 있는 영역으로서 박람회 장소는 사후에 테마공원으로 재개발되고 있다.

셋째, 테마파크와 박물관의 분류체계가 유사하다는 것이다. 테마파크는 폐광을 이용한 테마파크, 역사적 유적지를 활용한 역사테마파크, 영화세트를 이용한 영화테마파크, 스포츠를 주제로 한 테마파크, 과학이나 자연환경을 이용한 과학테마파크 등의 테마선정이 박물관의 과학박물관, 스포츠박물관, 자연사박물관의 분류체계와 유사성을 가지고 있음을 알 수 있다.

넷째, 테마파크의 특성과 박물관전시기능은 동일성을 가지고 있다. 특성비교를 통해 두 영역은 비밀상성과 오감으로 체험하는 감성적 연출을 요구하고 있음을 알 수 있다.

테마파크는 '놀이와 유희'를 위한 공간을 추구하며 발전해왔다면, 박물관은 '교육과 전시'를 위한 공간으로 변해왔다. 하지만 두 영역의 발전과 관심은 너무나 다르게 진행되고 있다. 테마파크의 성공은 이용자를 위해 시대에 맞는 발전을 해왔다면, 박물관은 너무나 전통적인 방법을 유지하며 관리자(연구자)측면에 있었기에 이용자에게 외면당하고, 박물관의 존폐를 걱정하게 된 것이다. 이에 본 연구에서는 박물관이 테마파크형 뮤지엄을 지향해야하는 필요성에 대해 사례를 통해 고찰하고자 한다.

## 3. 테마파크형 뮤지엄의 유형분석

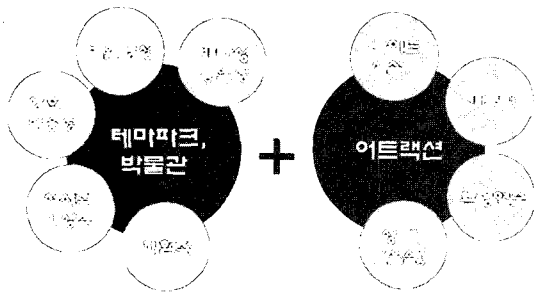
### 3.1. 테마파크형 뮤지엄의 개념

박물관의 분류를 보면 종합박물관, 전문박물관, 특수박물관 등의 체계를 가지고 있다. 특수박물관은 테마박물관이라는 이름으로 표현되기도 한다. 테마박물관은 특정한 주제를 가지고 전시하는 박물관(specialized museum)이며, 테마파크형 뮤지엄(theme park type-museum)은 테마파크와 박물관의 특성이 결합된 박물관으로서 테마파크의 환경적 연출기법과 박물관의 전시기능을 가진다. 테마파크형 뮤지엄은 테마파크의 비밀상성, 배타성, 통일성 등을 연출하고 동시에 박물관의 기능적 역할을 수행하고 있다. 테마파크형 뮤지엄은 박물관분류체계로 볼 때 특수박물관에 속할 수 있으나, 어트랙션을 추가한 새로운 개념의 박물관으로 보는 것이 옳을 것이다.

### 3.2. 테마파크형 뮤지엄의 특성과 유형

이제 본격적인 유형화작업과 사례분석을 통해 테마파크형 뮤지엄에 대해 파악하고자 한다. 테마파크형 뮤지엄의 특성은 테마파크의 비밀상성, 배타성, 통일성, 상호작용성과 박물관전시기능의 서사적전시(공간적기능), 가상적전시(공연적기능), 그리고 체험적전시로 정리할 수 있다. 공연적전시와 공간적전시는 비밀상성이 기본적으로 요구되므로 서사적, 가상적전시와 같은 개념으로 정리하고, 체험적전시는 상호작용성과 함께 묶을 수 있다.

테마성은 테마파크형 뮤지엄이 가져야 할 기본요소이므로 제외될 것이며, 민족성, 또한 테마와 연계하여 나타날 수 있는 특성이므로 제외시키고자 한다. 다음은 어트랙션(attraction)이다. 어트랙션은 테마파크를 유희의 공간으로 만드는 보조특성이다.<sup>10)</sup> 어트랙션이 없다면 일상적인 공간과 마찬가지로이다. 그러므로 어트랙션은 테마파크이외에 포스트테마파크 공간에서도 필요충분조건이 되고 있는 것이다.



<그림 1> 테마파크형 뮤지엄의 특성

본 연구에서 말하는 테마파크형 뮤지엄은 <그림 1>처럼 박물관과 테마파크의 소프트웨어적인 특성이 기술적인 특성인 어트랙션과의 결합으로 어뮤즈먼트개념을 가진 테마파크형 뮤지엄으로 탄생하게 된다. 2.1의 (2)항에서 정의한 어트랙션의 분류는 테마파크형 뮤지엄의 유형구분에 적용되어, 다음과 같이 라이드형, 상품형, 캐릭터형, 환경연출형으로 나눌 수 있다.

(1) 라이드형 뮤지엄(Ride Type Museum)

라이드형 뮤지엄은 테마파크의 메인어트랙션인 라이드시설물을 도입한 박물관이다. 라이드형 뮤지엄으로 성공적인 박물관은 영국에 있는 조르빅바이킹센터와 로빈 훗의 전설관이다. 기존의 박물관들이 걸으면서 관람하는 반면 본 전시관은 도입에서부터 라이드(ride)를 타고 편안하게 나레이션을 들으며, 과거의 경험을 하게 된다. 국내에는 일인용 시뮬레이터(simulator)나 다인용 라이드를 부분코너에 설치 운영하는 박물관들이 있으나, 주제에 맞춰 테마파크의 한 코너처럼 운영되는 박물관이 전무한 상태이다.

(2) 상품형(푸드형) 뮤지엄(Food Type Museum)

좋은 식당, 깨끗한 식당에서 식사하고자하는 이전의 욕구를 넘어 이제는 놀이+식사라는 개념을 가진 푸드 엔터테인먼트<sup>11)</sup>가 요구되어지고 있다. 사람들은 이제 먹기 위해 가기보다는 재미있게 먹기위해서 간다. 테마파크의 특성과 박물관의 전시기능을 도입하여 메인 어트랙션으로 음식을 결합하는 방식은 이제

필요 불가결한 것이다. 일본의 라면박물관과 카레박물관은 푸드 테마파크형 뮤지엄으로 성공적인 사례가 되고 있다.

(3) 캐릭터형 뮤지엄(Character Type Museum)

디즈니랜드는 자사의 영화에 등장하는 캐릭터를 모티브로 만들어진 테마파크이다. 이외에도 땅콩, 허쉬초코, M&M등의 식품도 캐릭터로 활용되어 파크로 운영하는 사례도 있다. 이제 캐릭터는 산업으로 성장하여 고부가가치를 창출하고 있는 것이다. 캐릭터는 성격, 특징 등의 뜻을 가지고 있듯이, 상징성을 부각시키기에는 아주 좋은 아이템인 것이다. 오늘날 모든 산업에서는 캐릭터 개발에 박차를 가하는 것도 자사의 홍보효과를 높이 위한 방편이다.

(4) 환경연출형 뮤지엄(Set Type Museum)

환경연출은 테마파크에서 테마성, 비밀상성, 배타성을 부각하기 위한 가장 효과적인 방법이다. 무대세트와 같은 연출은 과거 시대, 다른 나라 등 관람객들에게 새로운 세계로의 탐험을 설레게 만든다. 그러나 완성도 있는 환경연출을 한다 하더라도 주 어트랙션이 시시하면 매력이 떨어지게 마련이지만 주 어트랙션을 보조하기 위해 가장 확실한 연출방법인 것이다.<sup>12)</sup> 본 연구에서는 주 어트랙션으로 환경연출을 채택한 달동네박물관을 분석하고자 한다. 부분적인 환경연출을 가지고 있는 박물관들은 테마가 종합적이므로 본 연구에서는 배제한다.

3.3. 테마파크형 뮤지엄의 사례연구

본 연구의 주 테마인 '테마파크형 뮤지엄'은 본 연구에서 처음으로 사용되는 명칭이며, 유사성격의 참고문헌이나 분석자료가 극히 드물어 주관적인 연구 성격이 지배적이라고 할 수 있다. 하지만 사례연구 전시관들은 문헌을 통해 분류한 4가지의 어트랙션유형에 적합하게 적용되는 전시관들로 2개 이상 선정하여 객관성을 유지하도록 노력하였다.

(1) 라이드형 뮤지엄(Ride Type Museum)

① 조르빅바이킹센터(Jorvik Viking Center / 요크)

본 전시관은 유물이 발굴된 쿠퍼게이트 밑에 설치되어 있으며, 바이킹시대를 실사이즈로 재현한 디오라마세트를 6인용의 라이드시설물(타임카)<sup>13)</sup>를 타고 설명과 함께 관람하는 테마파크식 연출을 도입하고 있다. 바이킹시대를 통과하면 발굴당시의 모습, 유물보존을 위한 연구실, 발굴도구 등의 관련 자료들을 살펴 볼 수 있게 구성하고 있다.

조르빅바이킹센터의 특징은 지루해 질 수 있는 고고학자료들을 테마파크의 라이드시설이라는 아이템과 결합하여 수익성이 뛰어난 박물관으로 운영하고 있다는 것이다. 또한 매년2월에 개

10)본래의 어트랙션은 참가성이나 놀이의 요소를 증진시키는 보조 어트랙션이다. 테마파크형 뮤지엄의 어트랙션은 비밀상성을 체험할 수 있는 매력 포인트로 놀이와 연결되는 주제마이다.

11)Namco Team Namja, Food Theme Park Planning & Designing, Unicom, 2003, p.71

12)편집부, 푸드 테마파크, 플래닝& 디자인, (주)종합유니콤, 2003, p.72

13)타임카는 리본라이드(Ribbon rides)로서 컨베이어벨트나 바퀴가 있는 운송 수단으로서 미리정해진 길을 따라 관람객들을 운반하며, 동시에 전체적 쇼를 위해 콘텐츠를 설명하는 음향이 함께 링크되는 장치이다.

최되는 바이킹축제에서는 바이킹무역상들의 모습, 바이킹들의 하루생활, 그리고 우즈강에서 펼쳐는 바이킹배 경주대회 등 다채로운 행사들을 외부공간에서 펼치므로 전시관과의 연계성을 극대화하고 있다.

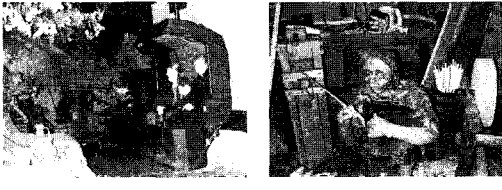
<표 5> 조르빅바이킹센터의 특성

특성	테마성, 비일상성, 배타성, 서사적, 체험적-라이드형, 환경연출형
테마	고대 노르웨이 사람들의 생활상 중심
공간구성	입구-고고학전시존-시간의 터널-라이드탑승-1000년전 바이킹시대탐험(대장간, 목공선반사, 강주변 등 재현)-Artefacts Alive-레플리카동전제작-발굴 유물전시-바이킹관련뮤지엄샵-출구
구성내용	

② 로빈후드의 전설(Tales of Robin Hood / 노팅햄)

중세의 음유시인부터 오늘날의 헐리우드 영화까지 가장 인기있는 정의의 무법자인 로빈훅의 이야기를 단순전시개념을 넘

<표 6> 로빈훅의 전설의 특성

특성	테마성, 비일상성, 배타성, 서사적, 체험적-라이드형, 캐릭터형, 환경연출형
테마	700년이상 앞선 중세시대의 무법자인 로빈훅의 이야기
공간구성	시간여행을 위한 타임카, 탐정게임, 궁술체험, 로빈훅의 생활상 및 이야기, 영화관 등의 구성
구성내용	

어, 서사적전시기법과 테마파크의 라이드시설을 도입한 전시공간이다. 관람객들은 리프트를 타고 중세 로빈훅의 서우드숲속의 이야기를 관람하게 된다.

이 발상은 디즈니랜드의 피터팬과 유사한 연출임을 알 수 있는데, 영국의 인디펜더스지<sup>14)</sup>는 이 전시관을 '리틀디즈니랜드'라고 소개하고 있다. 본 전시관은 라이드라는 어트랙션이외에 전세계적으로 알려진 캐릭터인 로빈훅을 보조 어트랙션으로 결합하여 시너지효과를 가지고 있다. 출구에는 로빈 훅의 관련된 게임 및 체험전시들이 있다.

(2) 상품형(푸드형) 뮤지엄(Food Type Museum)

① 라면박물관(Ramen Museum / 요코하마)

1958년 일본의 거리풍경을 테마로 설정하여 동심으로 돌아갈 수 있도록 비일상적 공간으로 연출했다. 2차대전 후 일본인들에게 잊혀져가고 있는 것들을 소품으로 전시하였으며, 동시에 전국의 라면점을 유치하여 관람객들에게 시식할 수 있는 재미와

동시에 박물관의 수익사업을 극대화하고 있다. 세트형식의 실물모형과 과거시대의 소품, 라면집의 종업원의 유니폼들을용하여 통일성을 부여하고 있다. 구름이 그려진 높은 천장에는 루미나이트기법을 활용하여 야외의 분위기를 연출하고 있으며,

<표 7> 라면박물관의 특성

특성	테마성, 비일상성, 배타성, 통일성, 체험적-푸드형, 환경연출형, 상품형
테마	라면의역사, 라면시식등 일본식라면을 주제로 하고 있다.
공간구성	지상1층:라면의 역사를 탐구 / 지하1층:50년 일본의 거리 지하2층:일본각지의 라면점을 유치하여 설치
구성내용	

건물1층 도입부에는 라면의 역사 등을 다루는 전시관을 운영하고 있다.

② 카레박물관(Curry Museum / 요코하마)

실내공간에서 일본 다이쇼 시대를 재현한 요코하마항과 거리를 거닐며 최고의 카레 전문점인 7개의 점포를 느낄 수 있다. 각 카레점들은 시대를 반영하는 환경연출(항구, 역전, 이디오피아, 여객선, 서양인주택, 해운회사 등)을 통해 비일상성을 느낄 수 있는데, 고급호텔을 이미지로 살린 '파크림' 카레점, 호화여객선을 모티브로 한 '토포카' 카레점, 역전식당을 설정한 '하누만, 등 항구중심의 특색을 살린 카레점들이 주 어트랙션으로 자리를 잡고 있다. 이 밖에도 시미즈의 100년전의 거리재현과 스파이스왕의 조형물과 놀이시설, 각종 영상매체 등을 활용하여 카레의 대한 지식들을 알 수 있도록 전시하고 있다. 또한 다이쇼시대의 느낌을 종업원의 복장에도 적용하여 테마의 통일성을 강조하고 있다.

<표 8> 카레박물관의 특성

특성	테마성, 비일상성, 배타성, 통일성, 상호작용성-푸드형, 환경연출형, 상품형
테마	영국해군의 의해 요코하마를 통해 처음 들어온 '카레'를 주제로 선정
공간구성	역전식당, 항구이미지, 호텔 등을 연출한 총7개의 카레점 운영, 카레의 지식을 전달하는 카레학교, 에스컬레이터를 활용한 카레CM송 및 영상
구성내용	

(3) 캐릭터형 뮤지엄(Character Type Museum)


① 마담투소드(Madame Tussauds International / 홍콩)

영국 런던에서 개관된 마담투소드는 현재 뉴욕, 홍콩, 라스베

14)http://www.robinhood.uk.com/tourist\_1.htm

가스, 암스테르담 등에 지점을 낸 뮤지엄 프랜차이즈 전시관이 다. 세계적으로 유명한 캐릭터를 중심으로 이야기를 엮어놓은 곳으로 비틀즈, 조지부시, 엘리자베스여왕, 베크, 우즈 등을 극 사실적인 밀랍으로 제작하여 관람객들과 호흡하고 있다. 완벽한 비일상적 환경연출을 가지고 있지는 않지만, 관람객들은 일반사람으로서 만나볼 수 없는 세계적인 유명스타들을 아주 가깝게 보고 만지고 사진을 찍으므로 그들과 함께하는 ‘꿈의 세계’에 빠지게 되는 비일상적 체험을 하게 된다. 또한 각 지점마다 그 지역에 맞는 인물을 선정하여 전시하므로 지역토착 마케팅도 구사하고 있다.

<표 9> 마담투소드의 특성

특 성	테마성, 비일상성-캐릭터형, 상품형
테 마	세계적으로 유명한 인물들을 상황재현과 함께 보여준다.
공간구성	빅토리아파크내 피크타워 3층-홍콩의 배경(성룡과 사진찍기)-역사적,국가적 영웅들(부시,장쩌민 등)-세계적배우(배우준, 헤리드포드 등)-참피온들(베크, 아오밍, 우즈 등)-음악가(비틀즈, 마이클잭슨 등)
구성내용	

예를 들면 홍콩지점에는 성룡, 이소룡, 스모선수, 배우준 등을 전시하고 있다. 본 전시관은 캐릭터의 중요성을 재인식하게 만든 공간으로 메인어트랙션의 다양성을 보여주는 새로운 박물관의 형태를 가진다고 할 수 있다.

② 테디베어박물관(Teddy Bear Museum / 제주)

1902년 탄생한 곰 인형 ‘테디베어’를 중심으로 테마를 설정한 테디베어박물관은 마담투소드와는 다르게 한 캐릭터만을 위한 박물관이다. 테디베어 역시 미국에서 발생한 이후 전 세계적으로 보급된 프랜차이즈형 뮤지엄<sup>15)</sup>이다. 테디베어는 20세기에 가장 인기를 끈 아이콘으로 수집가들의 수집대상이 되어왔으며, 전 세계적으로 몇 개의 박물관이 있는지 정확하지 않은 상태이다. 그 만큼 테디베어 캐릭터의 출현은 100년이 지난 지금도 어린이들에게 인기 있는 캐릭터로 자리잡아가고 있으며, 세계적으로 가장 많이 보급된 박물관이기도 하다.

현재 제주에 있는 테디베어박물관은 1900년부터 오늘날까지 역사적인 사건이나 인물들을 선정하여 테디베어로 분장시켜 이야기를 만든 역사관을 상설전시관으로 운영하고 있다.

15)세계최초의 테디베어뮤지엄은 1984년 영국의 햄프셔지방의 피터스필드에서 개관되었으며, 같은 재단에 의해 1990년 미국 플로리다주 나폴리에 개관되었다. 현재 전 세계적으로 정확하지는 않지만 약 47개 정도의 테디베어관련 박물관들이 운영 중이다.  
http://en.wikipedia.org/wiki/Teddy\_bear

<표 10> 테디베어박물관의 특성


특 성	테마성, 서사적, 체험적-캐릭터형, 상품형
테 마	1900년부터 시작된 테디베어 인형을 중심으로 이야기구성
공간구성	역사관은 1900년부터 2000년까지의 과정을 그린다. 타이타닉침몰, 노르망디상륙작전, 전시황릉의 발견, 홍콩반환 등의 이야기를 테디베어를 분장시켜 테마전시를 하고 있다. 예술관은 세계유명디자이너들이 만든 테디베어와 어린이들에게 인기있는 만화영화 캐릭터를 전시하고 있다.
구성내용	

(4) 환경연출형 뮤지엄(Set Type Museum)

① 달동네박물관(Museum of Housing and Living / 인천)

2005년 개관한 달동네박물관은 인천중구의 위치했던 수도권산에 건립된 근현대생활사박물관이다.<sup>16)</sup> 수도권산하면 달동네를 떠올릴 정도로 달동네의 삶이 담긴 곳이다. 달동네박물관은 수도권산이 재개발되면서 이곳에 살았던 사람들의 삶과 일상을 실사이즈 세트형식으로 재현하여 전시하고 있다. 현재 우리나라에는 일본의 라면박물관처럼 완전세트형식으로 구성하여 관람객들에게 비일상적 체험을 주는 전시관이 달동네박물관이 유일하다. 물론 연출효과에서는 선진국보다 떨어지나 가능성을 발견할 수 있는 사례라고 할 수 있다. 거제의 해금강테마박물관의 경우도 50-60년대 근현대를 세트형식으로 전시하고 있으나, 연출방법이 미약하고, 테마가 종합적이라 사례연구에서 제외되었다.

<표 11> 수도권산달동네박물관의 특성

특 성	테마성, 비일상성, 배타성-환경연출형
테 마	1960-70년대 달동네 서민의 생활상
공간구성	상설전시, 기획전시로 구성된다. 수도권산달동네란-달동네상점-여럿이 사용하는 공간-달동네 생활상옛보기-달동네 삶의 편린들-수도국산 달동네 기념공간 등으로 구성된다.
구성내용	

3.4. 테마파크형 뮤지엄의 유형별 종합분석

(1) 유형별 분포도

각 대상관의 메인 어트랙션을 중심으로 4가지유형을 구분하여 사례분석을 했다. 분석결과 각 대상관들이 내세우는 메인어트랙션 이외의 보조어트랙션을 가지고 있음을 알 수 있었다.

16)김현지, 수도권산달동네박물관 상설전시도록, 달동네박물관, 2006

<표 12> 사례대상관별 유형분포도

라이드형	상품형(푸드)
조르빅바이킹센터, 로빈후드의 전설	카레박물관, 라면박물관, 테디베어박물관, 마담투소드
캐릭터형	환경연출형
마담투소드, 테디베어박물관, 로빈후드의 전설	달동네박물관, 조르빅바이킹센터, 로빈후드의 전설, 카레박물관, 라면박물관

<표 12>는 주 어트랙션과 보조어트랙션을 포함한 것으로 가장 많이 중복되는 유형은 환경연출형으로 분석되었다. 환경연출형이 많이 분포된 것은 테마파크형 뮤지엄들이 비밀상적 체험을 강조하는 것으로 판단된다. 관람객들에게 과거의 향수를 느끼게 하는 시간여행을 통해 새로운 세계를 경험하게 하는 것이 테마파크형 뮤지엄의 가장 기본적인 전시연출방법이라고 볼 수 있다. 그러므로 테마파크형 뮤지엄을 추구하기 위해서는 현실과의 완전 분리가 필요하다고 볼 수 있다.

(2) 유형별 특성비교 및 분석

테마파크와 박물관의 특성이 사례대상관에 어느 정도 적용되었는지를 세 가지의 빈도측정방법으로 알아보고자 한다. 매우 적극적인 것 ○, 보통인 것 □, 소극적인 것 △으로 구분한다.

<표 13> 테마파크형뮤지엄의 특성비교

구분	JV	RT	RM	CM	MT	TB	DM
주 유형	라이드형	라이드형	푸드(상품형)	푸드(상품형)	캐릭터형	캐릭터형	환경연출형
보조유형	환경연출형	환경연출형, 캐릭터형	환경연출형	환경연출형	상품형	상품형	
비밀상성	○	○	○	○	○	□	○
배타성	○	○	○	○	○	□	○
통일성	□	□	○	○	□	△	○
상호작용성	△	△	○	○	○	△	○
서사적(공간적)	○	○	○	○	□	□	○
가상적(공면적)	□	□	△	△	△	△	△

조르빅바이킹/ JV, 로빈후드의 전설/ RT, 라면박물관/ RM, 카레박물관/ CM, 마담투소드/ MT, 테디베어박물관/ TM, 달동네박물관/ DM

유형별분포도를 통해 환경연출의 중요성을 인식하였다. 관람객들은 현실과 다른 세계에 들어와 자연스럽게 그 시대를 떠올리게 되고 오감적인 체험을 하게 되므로 상호작용성을 느끼게 된다. <표 13>을 보면 라이드(ride)가 주 어트랙션인 조르빅바이킹센터와 로빈후드의 전설은 상호작용성이 '소극적인 것'을 볼 수 있다. 이는 관람자들이 라이드를 타고 전시를 관람하므로, 벽을 만지거나, 소품을 주의깊게 보거나 하는 등의 쌍방향체험들이 결어서 관람하는 환경연출형 보다 떨어진다고 볼 수 있다. 캐릭터형의 마담투소드나 테디베어박물관은 전시품들이 유명캐릭터일 뿐 전체적인 이야기는 단절되어 있으므로 서사성이 단일 테마의 타 대상관보다 소극적인 편이다. 또한 '가상적' 적용도에서는 대부분의 대상관들이 소극적이거나 보통으로 조사되

었다. 이는 환경연출에 집중하다보니, 영상적인 기법을 활용하는 디지털적 표현이 적다는 것이다. 전체 대상관들의 과거의 향수를 보여주는 '테마'를 주제로하다보니 디지털보다는 아날로그적 기법이 관람객들의 감수성을 더 자극할 수 있기 때문인 것으로 본다.

다음은 적용도가 보편적으로 가장 낮은 테디베어박물관의 경우를 살펴보면, 전시연출기법은 테디베어 캐릭터를 활용하여 시대상황의 맞는 분위기를 재현하고 있어 관람객들에게 재미와 함께 비밀상적 체험을 주고 있으나, 각 코너별로 연출하는 기존의 박물관패턴을 답습하는 형식이라 전반적인 테마파크형 뮤지엄의 특성 적용도에서는 소극적이거나 보통인 편이다. 환경연출형으로서 전반적인 특성적용도가 가장 높은 달동네박물관과는 대조적인 면을 보이고 있다. 그러나 인기도나 운영 면에서는 캐릭터형 박물관인 테디베어박물관이 월등히 높은 반면, 세트형식의 환경연출만으로 구성된 달동네박물관은 그렇지 못한 현실이다. 그 이유는 다른 대상관들은 적어도 2개 이상의 어트랙션을 가지고 있으나, 달동네박물관의 경우는 환경연출이외 다른 어트랙션이 없어 과거를 느끼는 비밀상적 체험에서 더 이상의 지속적인 관람객의 반응이 이어지지 않는다. 조르빅바이킹센터가 라이드없이 환경연출만 있다면 동적인 재미가 덜 하였을 것이다. 그러나 이야기 속에 환경연출과 라이드(ride)가 있으므로 도심에서 느끼는 '작은 테마파크'가 적중한 것이다. 라면박물관에 라면판매대가 없다면, 이 또한 평범한 공간일 것이다. 라면판매라는 전략은 수익성과 재방문율을 높이는 비결이다 되었다. 마담투소드에 스타밀랍인형을 쇼케이스에 넣어 전시했다면, 일반전시와 무엇이 다른가? 관람객들이 직접만지고, 어깨동무하며 사진을 찍을 수 있기에 열광하는 것이다. 이 처럼 테마파크형 뮤지엄에서는 주제와 연결되는 기본적인 메인 어트랙션과 부가적인 어트랙션의 유무에 따라 박물관의 지속가능성을 담보할 수 있다는 것을 알게 되었다. 마지막으로 종합적인 분석을 통해 알 수 있는 것은 테마파크형 뮤지엄은 비밀상적 체험을 중시하는 전시관으로 오감적이며 감성적인 접근이 가능한 연출을 해야 한다는 것이다. 전시물만 전시하는 진열식의 방법보다는 전시물과 어울리는 환경연출로 관람객들에게 전시 관람에 몰입감을 주는 것이 중요하다.

4. 결론과 제언

본 연구는 테마파크와 박물관의 특성을 파악하여 테마파크형 뮤지엄의 유형을 만들고, 유형별 사례조사를 통해 테마파크형 뮤지엄의 특성을 분석하였다. 다음은 분석을 통한 종합적 정리와 활용방안에 대한 제언을 하고자 한다.

첫째, 테마파크형뮤지엄은 유희적 교육공간이자 상업적전시



공간이다. 사람들로부터 기존의 박물관들은 이미 오래전부터 지루한 곳으로 인식되고 있다. 이제 박물관들은 박제된 교육공간에서 벗어나 유희성과 상업성을 함께 가질 수 있는 테마파크형 뮤지엄의 특성을 적극 도입해야 한다.

둘째, 테마파크형 뮤지엄은 테마파크의 특성이 적용된 전시 공간이다. 유형구분은 주 어트랙션을 중심으로 라이드형, 상품형, 캐릭터형, 환경연출형으로 구분하게 된다. 각 유형들은 단일 적용보다는 복합적용으로 테마파크형 뮤지엄의 성공을 만들어 갈 수 있다.

셋째, 테마파크형 뮤지엄의 특성 중 환경연출형, 즉 세트형 전시 기법은 관람객들에게 테마파크와 동일한 비밀상성과 배타성을 느끼게 한다. 3.3의 <표 13>에서도 분석이 되었지만, 환경연출물은 대부분의 테마파크형 뮤지엄의 공통연출방법으로 적용되고 있다.

넷째, 테마파크형 뮤지엄은 이야기식의 서사적 공간과 메인 어트랙션의 조화를 이룬다. 로빈 훗이나 조르빅바이킹센터는 스토리텔링이 강한 박물관이다. 여기에 라이드(ride)어트랙션까지 가미되었으니 관람객의 인기는 대단하다. 이야기와 어트랙션의 결합은 테마파크형 뮤지엄의 가장 기본적인 구조인 것이다.

다음은 테마파크형 뮤지엄을 실현하기 위한 현실적인 제언을 하고자 한다.

첫째, 일반적인 박물관들과 차별성이 없는 기존의 테마박물관, 특히 사립박물관들의 진열방식과 전시방법을 특화시켜야 한다. 테마박물관은 테마성이 있다. 그러므로 테마파크형 뮤지엄의 특성을 적게나마 받아들여 실현하는 것이 필요할 것이다. 좋은 예로 폐교를 활용한 사립박물관인 '해금강박물관'을 분석할 필요가 있다.

둘째, 하나를 만들더라도 효과적인 테마박물관을 만들겠다는 발주처의 용기, 적극성 그리고 과감성이 필요하다. 우리는 해외 답사 시 해외박물관을 감탄만 하지 적용할 생각을 못한다. 하지만 전문적이고 책임적인 행정이 실행된다면 가능한 일이다. 인천동구에서 건립한 테마파크형 뮤지엄인 달동네박물관은 관급 박물관으로서 좋은 사례가 될 것이다.

셋째, 우리나라 박물관의 건립에는 예산이 항상 문제이다. 그러나 충분한 예산확보가 안된다고 틀에 박힌 박물관건립을 해서는 안 될 것이다. 적은 비용으로 환경적 연출로 효과를 높인 달동네박물관의 경우는 천장이 기존의 건축마감으로 처리하였지만, 비밀상적 체험으로 감성적 관람을 경험하기 충분하다.

결론적으로 테마파크형 뮤지엄의 실현은 '이야기'이다. 이야기 전개에 따라 진열방식과 전시방법도 바뀌게 될 것이다. 지금까지 소개된 박물관들은 이야기를 가지고 있다. 이야기는 그 상황에 몰입하게 한다. 그러나 우리나라의 테마박물관들은 이야기 전개 없이 구태의연한 기승전결방식이나 과거, 현재, 미래라는 식의 나열방식에 의존하고 있다. 테마박물관들이 테마파크형 박

물관을 지향하기 위해서는 영화적 스토리구성을 익히고 배워야 한다.

21세기 박물관의 새로운 패러다임은 무엇인가? 라는 질문<sup>17)</sup>에 영국 링컨(Lincoln)대학의 제프 매튜스(Geoff Matthews)교수는 '전시는 이제 현실과 허구의 합성적인 환경이라는 생각이 지배적이다. 전시 공간은 가상의 영역, 학교, 가정, 직장, 매장 등의 다양한 공간들의 중복인 다차원의 공간으로 이해되어야 하며 전시공간의 느낌이 관람객에게 전달되어야 한다.' 라고 말하고 있다. 이것은 전시기능의 특성 중 '가상적전시'처럼 시간과 공간을 초월하여 느낌을 제공하는 것으로 환경연출이 되었든, 컴퓨터영상이 되었든 박물관전시공간이 또 다른 합성을 통해 새로운 공간 창조가 필요하다는 것이다. 그러므로 21세기 박물관의 패러다임인 테마파크형 뮤지엄은 지속적으로 새로운 개념을 도입하여 시대에 맞는 박물관으로 진화될 것이다.

### 참고문헌

1. 김준기·이정화, 테마의 시대, 세진사, 1996
2. 조현숙, 테마파크의 발전과정과 국내테마파크의 개발방향, 한국관광정보학회, 1997
3. 김형숙, 미술, 전시, 미술관, 예경, 2001
4. 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2003
5. 이미경, 전통적놀이 공간개념을 적용한 테마파크에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2005
6. 권순관, 엔터테인먼트의 관점에서 본 테마파크의 개념과 전시디자인에의 적용에 관한 연구, 한국전시디자인학회, 2004
7. 조지엘리스버코, 큐레이터를위한 박물관학, 김영사, 2002
8. 이토미사미, 사람들이 모이는 테마파크의 비밀, 일신사, 1994
9. 김현지, 수도권산달동네박물관 상설전시도록, 달동네박물관, 2006
10. David Dernie, Exhibition Design, Laurence King, 2006
11. Namco Team Namja, Food Theme Park Planning & Designing, Unicom, 2003
12. Barry Lord, The Manual of Museum Exhibitions, Altamira, 2002

### 참고사이트

1. <http://www.jorvik-viking-centre.co.uk/index2.htm>
2. [http://www.robinhood.uk.com/tourist\\_1.htm](http://www.robinhood.uk.com/tourist_1.htm)
3. <http://myhome.naver.com/2yoho/>
4. <http://www.museumdesign.com>

<접수 : 2007. 2. 28>

17) 박물관디자인전문웹진인 'museumdesign' vol.5와 vol.6의 전문가 인터뷰색션에서 발췌하였다.