

서해안지역 조류 탐사 관련 과학관의 활성화에 관한 연구

김진형^{1*}

¹청운대학교 인테리어디자인학과

A study on designing bird-watching science museum in the Yellow Sea area

Jin-Hyung Kim^{1*}

¹Dept of Interior Design, Chungwoon University

요약 본 논문에서는 최근 서해안 지역을 중심으로 활발히 건설이 진행되고 있는 세 곳의 조류 탐사관의 건축 및 전시 디자인의 특징을 조사하였다. 조류탐사관은 그 전시물의 내용상 자연사 박물관에 가까운 형식을 갖는다. 그러나 주로 조류의 관찰과 생태에 그 초점을 두는 전문화된 전시관이라고 할 수 있을 것이다. 이러한 조류 탐사 시설은 최근의 지역주의와 관광 자원 개발의 유행에 따라 난개발의 우려를 가지고 있다. 이러한 기초 조사를 통해 지역의 문화 유산을 보다 잘 보존하고 지역 문화 발전과 지역경제에 이바지하는 시설로 자리 잡는데 필요한 디자인적 요구 사항을 살펴보았으며 비교 분석을 통해서 추후 발전을 위한 디자인적인 개선 방안을 제시하였다.

Abstract The purpose of this study is to examine three bird-watching science museums near the Yellow-sea area. The bird-watching science museum is similar to conventional science museum in terms of exhibiting objects, but in detail the bird-watching science museum is specialized in bird-watching and study its ecology. So the sight should be near the place where the bird can be seen easily and the building should be built in ecological way. Now establishing museum in local area as a community development is pretty popular in Korea. as tourism purpose. But the main purpose of bird-watching museum should be educational and cultural way and next tourism. So in this study I tried to pick designing point of architecture and exhibition of bird-watching museum.

Key Words : Museum, Science Museum, Bird-Watching

1. 서론

최근 지자체를 중심으로 지역의 관광자원을 보다 효율적으로 산업화하는 지역 마케팅이 많은 관심을 끌고 있다. 수도권 중심의 과밀화와 지역 문화의 낙후화의 문제를 해결하는 방안으로서 그리고 경제적 측면에서 볼 때 새로운 소득원의 창출과 지역 문화의 발전 및 지역사회의 단합이라는 관점에서 많은 장점을 가지고 있다. 그러나 업체의 사업성 확보와 지자체 정치인의 치적성 공약 등 정치와 경제적 이권에 휘둘러 본래의 의지는 퇴색되고 행사와 건축물이 애물단지가 되는 경우가 있었음도 지적할 수 있다.

본 연구에서는 서해안 지역의 대표적인 조류 탐사 과학관을 건축 및 전시 디자인적 관점에서 조사 비교 분석하여 추후 새로운 조류 탐사 과학관의 계획과 설계에 적용하여 보다 효과적인 시설이 되도록 하고자 하는데 목적을 두고 있으며, 기존의 조류 탐사 시설에 있어서는 보완 개선해야할 사항을 제안하고자 한다.

2. 조류탐사관의 개념

2.1 공간의 기본 개념

서해안 지역의 대표적인 조류 탐사관은 현재 운영 중

*교신저자 : 김진형(jinkim@chungwoon.ac.kr)

접수일 10년 10월 25일

수정일 10년 11월 09일

게재확정일 10년 11월 19일

인 군산의 군산 철새조망대를 비롯해 최근 개관한 충남 홍성군 공리에 위치한 홍성 조류탐사과학관, 충남 서천의 조류생태 전시관을 들 수 있다. 본 연구에서는 이 세 곳의 전시관을 중심으로 조사를 진행하였다.

박물관 시설 가운데 과학기술의 자료 혹은 신개발 기술 등 과학과 관련된 내용을 주로 다루는 전시 시설을 과학관이라고 칭한다.[1] 과학관은 특히 구미의 선진국과 일본에서 많이 발전하였는데 그 주된 이유는 과학기술을 시민에게 소개하고 홍보하며 어린이의 교육에 효과적인 면이 주된 이유라고 설명할 수 있다. 여기에 더해 자연사 박물관은 자연의 생물과 무생물 등 자연에서 발견 관찰 조사되는 유물을 수집, 보관 전시, 그리고 교육하는 시설을 의미한다. 외국과 비교하여 과거 과학기술부가 수립한 2003년 과학관육성기본계획 당시의 과학관 수는 56개로 집계된 바 있다. 이후 ‘과학관육성을 위한 실태조사 및 수익모델 개발(2005)’에 따르면 과학관은 그 설립주체에 따라 국립과 공립, 사립으로 구분되고, 2005년 국립과학관 9개, 각 시·도 과학교육원을 비롯한 공립과학관이 44개, 사립과학관이 34개로 총 87개의 과학관이 있다. 여기에 각 대학 부설 자연사박물관 등을 포함시키면 총 97개의 과학관이 설립·운영되고 있다. 2005년 통계청 인구주택조사 자료를 고려할 경우 약 46만명당 한 개의 과학관이 운영되고 있는 실정이다. 그러나 최근 국내 과학관은 전국과학관협회에 등록된 기관을 포함하여 100개에 이르고 박물관이면서 과학적 전시물을 소유하거나 기능이 있는 자연사 박물관들을 과학관의 범주에 포함시킬 경우 그 수는 2배 이상이다.[2]

정부는 과학관육성기본계획에 따라 2008년 과천의 국립과학관 건립과 병행하여 2012년까지 영·호남 지역에 국립종합과학관을 건립하고, 시·도별로 지역의 역사·산업·문화 등과 부합된 주제 중심의 대규모 공립전문과학관을 건립할 계획이다. 2005년까지 국비 총 103억 원을 지원하여 대전시민천문대, 김해시민천문대, 영월별마로천문대, 영양반딧불이천문대 등 4개 과학관이 완공되어 운영 중에 있으며, 시·군·구별로 2012년까지 23개의 테마과학관을 설립하여 순수과학관의 수를 100개 이상 지속적으로 확충할 계획이다. 2006년 지방테마과학관의 건립사업으로 홍천건강생명과학관과 홍성조류탐사과학관 등 신규로 선정된 10곳과 천문과학관 5곳, 건강·생명, 조류, 곤충 등 일반분야의 테마를 가진 과학관 5곳 등이다. 2006년 우리나라의 과학관수는 미국 1천950, 독일 913, 일본 794, 프랑스 509, 영국 458 곳인 선진국과 비교할 때, 과학관 1개당 인구기준으로 약 1/8 수준으로 매우 부족한 실정이다. 2003년 기준 외국의 사례를 보면 미국은 13만6천명, 일본은 15만8천명, 독일은 8만9천명, 프랑

스는 11만4천명당 1개의 과학관을 가지고 있다.[3]

조류 탐사관은 앞에서 살펴본 과학관과 자연사 박물관의 두 가지 성격을 포함하면서 주로 새의 관찰과 연구 그리고 교육에 한정시켜 특화된 전시관이라고 정의할 수 있다. 새의 관찰은 크게 직접적인 육안 및 망원경으로 조류 서식지 및 조류의 행동 및 행태를 관찰하는 방식과 전시관 내부의 전시물인 박제와 영상 자료의 관람 등을 통한 간접적인 방법을 들 수 있다. 또한 최근 들어 컴퓨터 기술의 발전에 힘입어 박물관의 인터랙티브 전시는 많은 발전을 이루었는데, 체험전시의 적용에 있어서도 새의 관찰은 적합한 대상이라고 할 수 있다. 대표적인 예로서 실제로 체험하기 힘든 비행 시뮬레이션을 IT 기술을 결합한 영상과 음향 효과를 물리적 운동 장치와 결합하여 실감나는 체험 전시를 할 수도 있다.

2.2 건축디자인

박물관을 수용하는 건물은 우선적으로 박물관의 운영을 촉진하는 방향으로 계획되어야 한다.

일반인들의 박물관 건물에 대한 인식은 단순히 골동품을 모아 놓고 그 위에 지붕을 얹은 곳 정도로 제한적일 수 있다. 그러나 박물관은 매우 복잡적이고 특수화된 시설이다. 따라서 이러한 복잡적이고 특수한 용도에 맞는 기능을 담을 수 있는 건축적 장치와 배려가 있어야 한다. 박물관 건축에서 가장 중요한 원칙의 하나는 ‘형태는 기능을 따른다.’는 설리반의 명언일 것이다. 박물관 건축은 박물관의 기능에 맞게 지어지거나 리모델링 되어야 한다. 그러나 이와는 반대로 건물에 맞춰 박물관의 기능을 집어넣는 경우가 더 많다고 볼 수 있다. 박물관은 특별한 요구들과 활동들로 이루어지는 역동적이고 조직화된 운영체이다. 박물관을 수용하는 건물은 우선적으로 박물관의 운영을 촉진하기 위한 수단 또는 도구인 것이다.

박물관 건축의 외형에 있어서 인상 깊은 건축물이 관람객을 끌어들이고 친근감을 주는 것은 당연하다고 볼 수 있다. 예를 들어 고전고고학을 다루는 박물관이라면 고대 그리스, 로마 신전 형태에서 모티브를 딴 외형을 갖는 건축물이 잘 어울리겠으나, 같은 건물이 근대 과학 산업의 주제를 가진 박물관에는 맞지 않을 것이다. 마찬가지로 세련된 분위기의 최신식 하이테크 스타일 건축물이 민속박물관의 외형으로 적합하다고 볼 수 없을 것이다. 실내장식 또한 마찬가지다. 마감이 텅 되고 철제 기둥이 노출된 벽이 전형적인 역사화의 배경으로 적합하지 않은 것처럼, 자연사 전시가 빅토리아풍으로 장식된 실내에서 열린다면 잘 어울리지 않을 것이다. 이와 같이 전시물의 성격이 우선적으로 고려되어야 할 것이다.

2.3 지역박물관으로서의 프로그램

지역박물관이라는 용어는 지역시설과 박물관 시설의 두 가지 개념을 근거로 지역의 문화발전과 주민의 공동체적 지역문화행위를 수용할 수 있는 물리적 공간이 시설로 구현된 것을 말한다. 즉 지역사회의 필요에 의해 지역 내에 만든 시설물로, 인간에 의해 만들어진 정신적 자료를 수집, 보존, 연구, 전시하여 인류문화발전에 공헌하고 인간의 삶을 윤택하게 하는 항구적이고도 비영리적인 시설물을 말한다.[4]

지역박물관의 사회적 역할은 지역공동체의 공동관심사를 현실적으로 적절하게 수렴하여 공동체 구성원의 정체성을 확보하고 지역사회의 발전에 이바지하도록 하는 것이다. 또한 지역유산과 지역문화재에 대한 이해를 통해 후세에 상속시키는 전도자로서의 역할을 수행하게 된다. 지역박물관은 지역 경제의 활성화에 파급효과를 미칠 수 있고, 지역주민에게는 문화생활의 향수를 제공하고, 관광객에게는 지역을 알리는 관광기반으로서의 역할을 한다. 박물관이 시민교육의 기관이라는 사실은 일찍이 세계 박물관사에서 인정하고 있는 사실이다.

박물관 교육 프로그램의 유형을 살펴보면 먼저 장소에 따라 관내 교육 프로그램과 관외 교육프로그램으로 나눌 수 있다. 관내교육은 강연, 강좌, 세미나 등 강의 위주의 프로그램과 전시물에 대한 안내 및 해석인 가이드 투어 혹은 셀프 가이드 투어와 전시실 설명, 체험 학습 위주의 워크숍 등으로 구성될 수 있다. 관외 교육은 순회전시, 학교 대여 서비스, 행사 및 활동 프로그램 등이 있다. 또한 계층별로 프로그램을 분류할 수 있는데 일반대중을 위한 프로그램, 가족 단위 프로그램, 학교 연계 프로그램, 국내 거주 외국인 대상 프로그램, 장애인 프로그램을 들 수 있다. 전시관을 기획하는 데는 수많은 요소들을 고려하고 적절한 디자인적 해법을 찾아야 한다. 또한 전시관운영과 프로그램의 개발 및 유지 보원은 경영적 측면에서 장기간을 두고 계획되어야 하는 요소이므로 초기 설계의 건축에 비하여 지속적인 예산이 소요된다.[5]

3. 서해안 지역의 조류 탐사관 현황

3.1 입지 및 건축적 특징

현재 서해안 지역으로 분류할 수 있는 수도권을 제외한 지방은 크게 충남, 전북 전남을 들 수 있을 것이다. 현재 위 지역의 박물관 현황을 정리하여 보면 [표 1]과 같다. 충청남도 지역에는 단순 박물관의 숫자가 전북과 전남 지역에 비해 많음을 알 수 있다. 특히 조류 탐사와 연

관성을 갖고 있는 자연사 박물관 두 곳이 있으며 백제 문화를 담고 있는 두 곳의 국립박물관과 순국선열을 기념하는 전시관이 많은 것이 특징적이라 할 수 있다. 이러한 박물관 입지의 원인은 크게 유적의 분포가 많고 적음과 더불어 수도권에서의 교통 용이성에서 그 원인을 찾을 수 있겠다. 그리고 충남 지역의 경우 관련성 있는 박물관이 여럿 있다는 것은 필연적으로 경쟁이 불가피함을 의미한다고 볼 수 있다. 조사 대상인 서해안 지역에 있는 조류 탐사 관련 전시 시설의 현재 운영 상황을 요약하면 표 2와 같다.

[표 1] 서해안 인근 주요 지역 박물관 현황

충남	전북	전남
-국립공주박물관 -국립부여박물관 -도립기념관 -오양 민속박물관 -지방자연사박물관 -계룡산자연사박물관 -교과서 박물관 -웅진교육박물관 -보령석탑박물관 -복원박물관 -한국고건축박물관 -한산모시관 -현충사유물관 -윤봉길의사기념관 -공주민속극박물관	-국립전주박물관 -미륵사지유물전시관 -팬아시아종이박물관 -동진수리박물관 -익산보석박물관 -목포 자연사박물관 -군산대학교 박물관 -우석대학교 박물관 -원광대학교 박물관	-국립해양유물전시관 -남진미술관 -동신대학교 영상박물관 -목포대학교 박물관 -목포시향토문화관 -전라남도농업박물관 -한국대나무박물관 -전라남도 옥과미술관 -나주배 박물관

[표 2] 서해안 지역 조류 탐사관

명칭	위치	운영현황	건설형식
군산철새조망대	전북 군산시 성산면 성덕리 411-1	운영중	신축
조류탐사과학관	충남 홍성군 서부면 공리 692-1	운영중	신축
조류생태전시관	충남 서천군 마서면 도삼리 59번지	운영중	리모델링

3.1.1 군산 금강 조류 공원

군산 금강하구 조류공원의 철새 조망대는 오리의 모양을 그대로 묘사한 건물의 외형을 하고 있다. 유치한 직육면적인 외형과 내용의 표현인데 가장 주된 이용자 군으로 분류될 수 있는 어린이 관람객에게 매우 인기 있는 외관이었다. 이것은 우연히도 로버트 벤츨리가 그의 저서 “라스베가스의 교훈”에서 언급한 “오리(duck)”과 일치하는 형태이다. 그는 직육면적인 형태의 건축외관으로의 도입을 “오리”라는 단어와 그림으로 대변하고 있다. 금강하구둑의 갯벌과 갈대숲과 함께 두 너머 광활한 논밭은 새들의 먹이원이 되어 철새서식지로서의 천혜의 자연환경을 갖춘 곳이다. 이러한 철새들을 관람하기위해 탐조시설을 강가에 설치하여 운영하고 있다.

군산 금강하구 조류공원에는 철새들을 관찰할 수 있는

조망시설이 잘 갖추어져 있다. 나포십자들넉과 조류 관찰 소에는 탐조회랑이 설치돼 있고 금강조류공원에는 11층 높이의 조망대가 있다. 조망대는 원기둥 형태를 하고 있어서 멀리

있는 새의 관찰에 있어서 매우 우수한 시야를 제공한다. 그러나 건축 디자인적 관점에서 보면 독창성과 예술성에 있어서 낮은 점수를 줄 수 밖에 없다. 그리고 강가에 설치한 탐조회랑은 원목을 재료로 사용하여 자연친화적인 느낌을 의도한 듯 보이나 실제로는 주변 자연경관에 이질적인 인공 건축물로서 도드라지고 있음을 볼 수 있었다. 표면의 처리와 색채계획에 있어서 좀 더 자연에 융화하는 디자인을 고민하였어야 한다고 본다. 표 3은 공원의 외관이다.

[표 3] 군산 금강 조류 공원

항목	나포십자들넉 탐조회랑	군산 철새 신체탐험관	조망대
외관			
특징	특징없는 외관	오리 형태 건물 모양	우수한 시야를 제공

3.1.2 홍성 조류탐사 과학관

2009년 4월 개관하여 운영 중인 전시관은 대지면적(9,133.00㎡), 건축연면적(1,465.78㎡), 전시면적(875.9㎡)의 규모이다. 지상 2층의 건물로 옥외 면적 약 8000㎡이다. 건축적으로 보면 외관은 노출 콘크리트와 로이 글래스 그리고 목재 루버를 사용하여 앞서 군산의 철새조망대와는 비교된다. 추상적인 기하학적 형태와 현대적인 재료와 공사방법을 사용하여 현재 유행하는 트렌드를 따르는 것으로 볼 수 있다. 홍성 톨게이트에서 지역 관광 명소인 안면도를 향해 가는 도로변에 입지하는 만큼 관광객의 휴식공간으로서도 그 기능을 연장하고자 하는 의도가 있으므로 세련된 외관은 적절한 디자인 방향이라고 생각된다. 그러나 본연의 새의 관찰이라는 관점에서 보면 입지에 있어서 바닷가를 직접적으로 면하지 못하고 도로를 넘어 바다의 시야가 펼쳐지는 단점이 있다. 그리고 휴게 공간이라면 적절하다고 볼 수 있는 건물의 외관도 철새를 불러들이고 그들을 방해하지 않고 관찰한다고 하는 조류 탐사관의 본연의 기능에 있어서는 적합하지 않을 수 있는 문제점을 목재 루버를 전면 벽체에 폭넓게 설치하여 콘크리트의 이질감을 상쇄하고자 한 의도를 읽을 수 있다.

[표 4] 홍성 조류 탐사관 이미지

항목	홍성 조류탐사 과학관 배치도	홍성 조류탐사 과학관 조감도	홍성조류탐사과학관 새 캐릭터
이미지			
특징	자연친화적이고 야외공간에 배신경울 쓴 치계획	현대적인 외관, 노출콘크리트, 목재루버	의인화한 캐릭터 사용, 심도 있는 전시지향

3.1.3 서천 조류 생태 전시관

충남 서천군 조류생태전시관은 지자체에서 기존의 일반음식점 건물을 인수하여 개조하고 철새 탐조대로 활용하였으나 이용률이 현저히 떨어져 있는 상황이었다고 한다. 낡은 금강철새 탐조대 건물 외관 및 내부 전시를 최근의 추세에 맞게 전시공간으로 리모델링한 작품이다. 위치상으로는 군산의 철새 조망대와는 금강을 앞에 두고 건너편에 위치하는 형상이다.

건축적으로 살펴보면 기존의 마감(드라이비트)을 유지한 상태에서 그 위에 시공하는 건식공법(베이스 패널)을 도입하여 공기 단축 및 시공성을 향상시켰다. 기존의 원형매스 부분은 일부 철거 후 재시공을 통해 원뿔 형태로 변형함으로써 입면의 변화를 추구하며 전면 입면을 커튼월로 처리하여 외관의 맑고 투명한 이미지를 줌과 동시에 실내에서의 조망을 좋게 하였다. 커튼월과 더불어 외관에 목재 루버를 써서 철새에게 주는 영향을 줄이고자 하였다고 한다.

[표 5] 서천 조류 생태 전시관 이미지

항목	서천군조류생태전시관 외관 CG	전시관 배치도	1층 실내공간
이미지			
특징	수공간과 바로 인접한 배치로 우수	철새 조망에 최적의 조건	깔끔한 분위기의 인테리어 디자인

3.2 전시 공간 및 프로그램

3.2.1 군산 금강 조류 공원

금강조류공원에서는 탐조시기에 철새투어 버스를 운행하였다. 이곳은 2004 금강세계철새관광페스티벌이 열린 장소이다. 전 세계적으로 희귀종인 가장오리의

90%(50만 마리)가 이곳을 찾는다고 한다. 전시물에 있어서는, 가장 먼저 완성된 전시관이다 보니 전시의 기술적인 부분에서 다른 두 전시관에 비하면 뒤쳐지는 면이 있다. 그림 1과 그림 2는 공원의 공간 구성을 보여준다.



[그림 1] 공원 조감도 [그림 2] 전망대공간구성

3.2.2 흥성 조류 탐사과학관

흥성 조류 탐사과학관은 전시에 있어서 “위대한 여행자 철새”라는 주제를 가지고 새를 의인화하여 만화적인 캐릭터 디자인을 하고 캐릭터를 이용한 전시공간 영역구분과 프로그램을 구성하였다. 단지 새를 관찰하는 것으로는 지루할 수 있으므로 좀 더 새의 입장에서 새를 관찰하고 학습할 수 있도록 하는 만화화된 캐릭터는 특히 어린 이층의 관심을 끌 수 있을 것으로 보인다. 또한 전시와 더불어 제작한 캐릭터 디자인은 후추 지역 사회의 심벌 로써 상품화에 유용한 요소 이므로 획일화되고 경직화한 전시에서 탈피한 좋은 아이디어라고 볼 수 있을 것이다. 그러나 만화화는 적극적인 지식적 충족을 원하는 관람자에게는 반감을 불러올 수 있는 요소일 수 있다. 전시공간의 구성은 철새를 위대한 여행자라 명명하고, 여행과 관련한 공간을 구성하여 전시공간으로 디자인하였다. 영역별 전시내용은 다음의 표와 같다.

[표 6] 흥성 조류탐사 과학관 전시 내용

영역	전시내용
zone 1 (도입부)	-궁리광장
zone 2 (플랫폼)	-천수만여행사 / 천수만의 웰빙식당 -세계철새마을 / 대합실 / 만남의 공간 -살결리는 전화 / 딱맞는 구두병원 -깃털부티샵 / 검포소 / 다보이는 검색대 -철새뉴스가판대 / CCTV오락실
zone 3 (자연영상)	-철새들의 군무
zone 4 (철새들의 비행)	-인간과함께 / 날개근육운동 -하늘자전거 / 별난새대회 -철새E-BOOK / 날아오르는 꿈 -인간보다 우월한 폐 / 비행발전사
zone 5 (생명의보고,천수만)	-천수만의 모든 것 -모래섬, 생명의 천국 -천수만의 사계절



[그림 3] 전시평면계획안 [그림 4] 전시관 내부

3.2.3 서천 조류 생태 전시관

서천 조류 생태 전시관은 비교대상인 3개 전시관중 가장 최근에 계획된 프로젝트로서 이름에서도 “생태”라는 단어를 써서 보다 자연에 친화하고자 하는 의도를 표현하고 있다. 금강을 면하는 전면 1층에 조망 테크를 두고 옥상에도 정원을 두어 자연에 다가가고자 하는 의지를 표현하였다. 외부공간에는 그 외에도 조류 사육장과 관찰 정원을 계획하였으며 조망 테크는 야외 무대를 겸하고 있다. 그림5와 그림6은 실내공간의 모델링으로서 밝은색의 현대적인 분위기의 디자인과 전시의 조화를 보여주고 있다.



[그림 5] 1층실내공간 [그림 6] 금강홀 CG

1층 실내는 금강홀이라 명명하였고 2층 에코라운지에는 디오라마를 중심으로 금강의 생태를 재현하였다. 3층은 철새의 생태를 체험하는 공간으로 계획하였다. 전체 3개 층의 전시공간으로 구성된 서천 조류 생태 전시관은 앞에서 다른 2개 전시관에 비하여 전시의 내용에 있어서 다양함을 볼 수 있다. 전시 공간 영역별 전시내용을 정리하면 다음의 표와 같다.

[표 7] 서천군 조류 생태전시관 전시 내용

영역	전시내용
금강홀	금강의 대자연으로 들어감
에코라운지/버드시네마	금강의 생태를 파노라마로 본다.
버드 디스커버리	새에 대한 모든 것을 새롭게 발견
버드 가든	새와 함께 하나가 되어 하늘을 날아보자
휴먼 테라스	새와 함께 새로운 자연을 만들어간다.

4. 조류 탐사관의 특성화 방안

4.1 조류 탐사관의 특성화 필요성

답사를 실시한 3개의 조류 탐사 시설들은 모두 조류를 그 주제로 하고 있기 때문에 내용에 있어서 유사한 것은 어쩔 수 없는 상황이라고 해도 방문자의 입장에서는 거의 같은 내용의 전시 내용과 체험을 하게 되는 상황을 맞을 수도 있다. 따라서 각각의 전시관은 같은 조류라는 주제를 다룸에 있어서도 각각 지역적인 특성에 따라 각 전시관은 성격을 명확히 규정하고, 개성적인 요소를 발굴하여 이를 특성화된 주제로 추진할 필요가 있다.

4.2 조류 탐사관의 특성화 방향

4.2.1 체험형 전시의 확대

체험형 전시란 전시물의 상태를 관람자가 직접 체험해봄으로써 시각을 통해 얻는 정보뿐만 아니라 모든 감각기관을 통해 전시물의 특성을 직접적으로 감지함으로써 많은 정보를 얻을 수 있는 전시방법을 말한다. 체험 전시의 목적은 관람자에게 지적 호기심을 자극하고 적극적인 참여를 유도하며 오감을 통한 체험을 통해 전시의 기능을 향상시키는데 있다. 인터랙션 요소에 따라 체험형 전시를 분석해 보면 표 8과 같다.

[표 8] 체험전시 분류

전시 분류	개념
조작적 전시 (Hands-on)	이용자가 직접 손으로 조작하는 전시
상호작용식 전시 (Interactive)	이용자가 전시물과 대화방식을 통해 정보를 주고 받을 수 있는 전시
참여형 전시 (Participatory)	일상생활과의 연결고리를 제공하여 참여를 유도하는 전시
시연/실험전시 (Performance)	실험 등을 통해 직접 결과를 확인하고 정보를 전달하는 전시
놀이 전시 (Playing)	놀이를 통해 전시 내용을 학습하는 전시
현장체험형 전시	현장을 재현하여 직접 가본 듯한 분위기를 느끼게 하는 전시

체험형 전시에서 인터랙션 요소는 물리적, 인지적, 감성적인 환경으로 구분되어 그 특성이 나타나며, 전시 내용에 관한 흥미와 이해를 높여주고, 보다 관람자에게 능동적인 역할을 부여하여 정보와의 적극적인 교류를 가능하게 해 준다.

4.2.2 이미지 구축과 브랜드 정체성 확립

전시관과 같은 기관이 커뮤니케이션과 프로모션 전략을 수립할 때에는 반드시 선행되어야 할 것이 있다. 선전하고자 하는 상품이나 서비스 및 기관 자체에 대한 이미지가 지나 메시지를 만드는 작업이다. 이미지란 소비자가 구입하거나 활동에 참여하도록 유도하는 호소력 있는 무엇이다. 상품의 서비스, 기관의 이미지는 사람들의 관심을 끌어서 친근함과 믿음을 심는 지름길이다.

이미지와 브랜드 정체성은 소비자 연구를 거쳐 만들어져야 한다. 이미지는 흔히 단순하고 직접적으로 의미를 전달해야 하며 호소력과 생동감을 가지고 오랫동안 기억에 남아야 한다. 일단 브랜드 이미지가 대중에게 친근해지면 소비자는 일정한 기대를 하게 되고 신뢰성을 갖게 된다.

4.2.3 온라인 박물관 서비스 구성

온라인 전시는 오프라인 전시에서는 경험할 수 없는 전시 경험을 온라인을 통해서 콘텐츠를 구성하여 보다 폭 넓게 제공할 수 있다. 오프라인을 대체하는 온라인 가상박물관은 사이버, 가상 그리고 박물관이라는 세 가지 동시적 의미를 가지고 있으며, 사이버 공간에서 미디어를 이용하여 만들어진 가상적 전시환경을 의미한다.[6] 사이버 박물관은 한정된 공간과 일방적으로 전시물을 전시하는 방식에서 벗어나 사용자 참여형의 적극적이고 의도적인 커뮤니케이션을 통한 양방향 소통의 장점을 지니고 있다. 또한 전시정보와의 상호 작용성을 높이기 위해 많은 온라인 가상 박물관은 매우 시각적이며, 체험적 형태로 진화하고 있다. 가상 박물관은 기존의 텍스트나 이미지를 통한 전시정보의 전달 방법에서 벗어나서 멀티미디어 기술의 발달과 다양한 사용자층의 요구에 따라 전시 기법도 매우 다양해지고, 기존의 단방향적 정보전달 방법보다는 참여형 전시를 유도하고 있다.[7]

인터넷은 박물관의 정보를 매일매일 하루 24시간 내내 세계 어느 곳에도 제공할 수 있다는 점에서 중요하다. 홈페이지는 비디오나 음향, 기타 다른 멀티미디어 도구를 가지고 양질의 이미지를 제공할 수 있다. 웹사이트는 운영의 비용대비 효과나 효율은 매우 높다. 웹사이트를 운영하면 사람들의 호응도를 쉽게 측정할 수 있다.

4.2.4 3개 전시관 현황 및 개선방안 요약

체험형 전시, 이미지 구축과 브랜드 정체성 확립 그리고 온라인 서비스 제공의 관점에서 각 전시관의 현황 및 개선방안을 정리하여 보면 다음의 표와 같다.

[표 9] 개선방안 요약

		군산	홍성	서천
체험형 전시	현황	-공원과 전시관의 유기적 연결 -전시 공간의 연계를 -전시 공간의 확대	-체험형 전시 내용 우수 -전망대 위치 및 환경 불만족	-상대적으로 우수한 구성 -의인화 캐릭터 디스크버리움 운영
	개선방안	-탐조 시설 규모가 크다(탐조 회랑, 탐조대, 눈썰미대 등) -전시 공간 확대	-의인화 캐릭터를 이용한 전시 개발 -전망대 개선 필요	-홍성과 같은 의인화 캐릭터 이용(중복 필요성 있음)
이미지 구축	현황	-세계철새추계 운영 -제일철새탐조관 관련 전시	-지역내 인지도 미흡 -접근성의 약점	-신축이지만 기존의 건물 리모델링을 한 것으로서 지역이 미지 구획 프로그램 운영중
	개선방안	-외관 이미지 개선 필요(상징적으로 높거나 낮게) -실내공간 확보 후(개보 필요)	-지역내 축제 및 유적과 연계된 홍보(담당리축제, 용운생가, 진생가 등 다수 문화포) -지역의 단점을 보완할 시스템 개발	-신규 전시관 필요성 높음(금강조류생태관) -이므로 홍보 필요성 높음(지역차별 필요성 높음)
온라인 서비스	현황	-금강생태중심 정보시스템 운영중	-홈페이지 없음	-현재 홈페이지 운영중(군청연계) -사이버조류생태영상실 운영
	개선방안	-형식적 정보수준의 업데이 필요	-홈페이지 구축 시급	-교육 서비스의 온라인 확대 필요

있어서는 우수하지만 세련되지 못하고 자연환경과 조화되지 못하는 단점이 있다. 이에 반해 나중에 계획된 홍성과 서천의 과학관은 둘 다 추상적 외관 디자인을 추구하고 친환경적인 형태를 표현하고자 한 점이 돋보인다.

전시 내용에 있어서는 홍성 조류탐사 과학관의 경우 의인화 캐릭터를 개발하여 전시에 도입하고 추후 관광상품으로 계획한 것이 특징적이라고 할 수 있다. 단순히 새만 관찰하는 것으로는 쉽게 질리는 문제를 해결하고 한번 찾고 마는 것이 아닌 재방문 관람자를 유도하는 방안의 강구가 요구된다. 금강 조류공원은 보다 광범위한 체험을 할 수 있는 철새공원으로서의 특징을 가지며 120인 수용규모의 3D 입체 상영관을 가지고 있다. 홍성의 과학관은 다소 작은 규모로서 시설과 조경의 규모에 있어서는 다소 열세이다. 그러나 어린이 관람객을 위한 체험 전시와 세련된 전시환경으로 이를 보완하고 있다. 서천의 과학관은 철새의 관찰에 가장 큰 전시의 초점을 둔 건축 계획과 환경 교육적 전시를 특징으로 한다고 볼 수 있다.

이상 3개의 탐조 관련 과학관은 늘어나는 관광객과 어린이 방문객의 요구를 충족하고자 한다. 그런데 이러한 과학관이 지속적으로 방문객을 유치하기 위해서는 전시관의 정체성 확립과 더불어 다양한 체험전시 및 에코뮤지엄 개념으로의 환경 보전에 대한 과학관의 지향이 필요하다. 그리고 이용자에 대한 관점을 단순 관람자에 두는 한계를 지양하고 다양한 자원봉사자(도슨트 등)의 참여의 기회를 확대하는 경영적 관점의 시각 개선이 필요하다. 또한 어린이 교육 프로그램의 확대 실시와 관내 초등학교로의 방문 전시 등은 매우 필요한 사안이라고 본다.

5. 결론

조류 탐사를 목적으로 하는 전시관은 전시물이 주로 박제인 자연사 박물관의 경우와는 달리 사이트가 자연생태 서식지에 있어야 하므로 조류 탐사 과학관의 경우는 무엇보다도 생태환경에 해를 끼치지 않는 형태와 재료, 공사 방법이 우선시 되어야 한다. 앞에서 살펴본 서해안 지역 조류탐사관들은 아직 환경 친화적인 고려보다는 관광자원의 건설이라는 관점이 앞서다 보니 그 형태에서도 관광객의 눈높이에 맞춘 외관을 하고 있음을 알 수 있었다. 그런데 계획 시점이 뒤로 갈수록 좀 더 친환경적인 외관을 추구함을 볼 수 있었다. 그리고 군산의 금강 조류공원의 경우 외형에 있어서 11층의 탐조 회랑과 오리 형태의 부화체험장 외관은 기능과 시인성 그리고 상징성에

참고 문헌

- [1] 김규원 외, 도시 및 지역 문화정책의 변화와 도전, 지역문화 정책과 마케팅, 디프넷, 2005.
- [2] [특집-과학관과 박물관] ④ 우리나라 과학관의 의의와 전망, 2008, 이재환 충남대학교 항공우주선박해양공학부.
- [3] 임채진 외, “자연과학계 박물관의 전시내용 구성체계와 공간구조 상관성에 관한 연구”, 한국실내디자인학회, 41호.
- [4] 김종국, 지역박물관 활성화를 위한 기초 연구, 대한건축학회 학술발표논문집 22권 1호.
- [5] 서상우 외, 지역별 문화기반시설 기초조사 연구, 한국박물관 건축학회 논문집 제2호.
- [6] 배혜진, 사이버 가상박물관의 공간특성과 발전 가능성에 관한 연구, 한국박물관건축학회논문집, 2002.

- [7] 건설문화박물관의 웹사이트 구축을 위한 콘텐츠 서비스방안에 관한 연구, 김미연 외, 대한건축학회 계획계 제24권 1호, 2008.
-

김진형(Kim-Jin Hyung)

[정회원]



- 1994년 2월 : 건국대학교 일반대학원 건축공학과 (공학석사)
- 1998년 10월 : Pratt Institute, 미국, 뉴욕 (M.S. Design)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 청운대학교 인테리어디자인학과 조교수

<관심분야>

인테리어 디자인, 전시디자인, 건축계획