



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2022년 2월

박사학위 논문

# 무형문화유산 박물관 전시가 관람 만족도와 행동의도에 미치는 영향

조선대학교 대학원

디자인학과

정 용 택

# 무형문화유산 박물관 전시가 관람 만족도와 행동의도에 미치는 영향

Effects of the exhibition of intangible cultural heritage museums on  
viewing satisfaction and behavioral intention

2022년 2월 25일

조선대학교 대학원

디자인학과

정 용 택

# 무형문화유산 박물관 전시가 관람 만족도와 행동의도에 미치는 영향

지도교수 윤 갑 근

이 논문을 디자인학 박사학위 논문으로 제출함






2021년 10월

조선대학교 대학원

디자인학과

정 용 택

## 정용택의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	이진렬	
위원	조선대학교	교수	이진욱	
위원	전남대학교	교수	유재우	
위원	서경대학교	교수	鄭熙靑	
위원	조선대학교	교수	윤강근	

2022년 1월

조선대학교 대학원

# 목 차

## ABSTRACT

### 제1장 서 론

1.1 연구의 배경 및 목적 .....	2
1.2 연구의 범위 및 방법 .....	4

### 제2장 이론적 고찰

2.1 무형문화유산 .....	8
2.1.1 무형문화유산의 개념 .....	8
2.1.2 무형문화유산의 특징 .....	11
2.1.3 무형문화유산의 전시 .....	17
2.2 무형문화유산 사례 .....	20
2.2.1 우리나라의 인류 무형문화유산 .....	20
2.2.2 무형문화유산 박물관 사례 .....	39
2.3 박물관의 이해 .....	47
2.3.1 박물관의 개념 .....	47
2.3.2 박물관의 특성 .....	48
2.3.3 박물관의 분류 .....	51
2.4 박물관 전시 .....	56
2.4.1 박물관 전시 개념 .....	56
2.4.2 박물관 전시 구성요소 .....	58
2.4.3 무형문화유산 박물관 전시의 구성요소 .....	60

## 제3장 연구모형의 설정과 분석방법

3.1 연구모형 및 가설의 설정 .....	67
3.1.1 연구모형 .....	67
3.1.2 가설설정 .....	68
3.2 변수의 조작적 정의 .....	72
3.2.1 박물관 전시 .....	72
3.2.2 관람만족도 .....	73
3.2.3 행동의도 .....	78
3.3 박물관 전시 평가항목 예비지표와 검증 .....	83
3.3.1 평가항목 예비지표 .....	83
3.3.2 평가 예비지표 검증 .....	85
3.4 설문지 작성과 구성 .....	95
3.4.1 설문지 작성 .....	95
3.4.2 설문지 구성 .....	96
3.5 표본설계 및 분석방법 .....	98
3.5.1 표본설계 .....	98
3.5.2 분석방법 .....	98

## 제4장 실증분석

4.1 표본의 특성 .....	100
4.2 기술통계 분석 .....	101
4.3 타당성 분석 .....	102
4.4 신뢰성 분석 .....	106
4.5 상관관계 분석 .....	109

4.6 가설검증 .....	110
4.6.1 가설1 .....	110
4.6.2 가설2 .....	111
4.6.3 가설3 .....	112
4.6.4 연구모형 가설 검증 결과 .....	113

## 제5장 결론

5.1 연구의 결과 및 시사점 .....	115
5.2 연구의 한계 및 향후 연구방향 .....	119

## 참고문헌

## 부록

## 국문초록



## 표 목차

[표 2-1] 국가 무형문화재 분류 및 지정 수 .....	10
[표 2-2] 무형문화유산의 특성 .....	12
[표 2-3] 우리나라 인류무형문화유산 등재 종목 .....	21
[표 2-4] 무형문화유산 박물관 사례 .....	39
[표 2-5] 박물관 역할의 변화 .....	50
[표 2-6] 박물관의 구분 .....	51
[표 2-7] 전시 대상에 의한 박물관 유형 분류체계 .....	52
[표 2-8] 박물관 계열분류 .....	53
[표 2-9] 선행연구의 전시구성요소 .....	60
[표 2-10] 무형문화유산 전시매체의 분류 .....	62
[표 2-11] 전시구성요소 및 세부항목 .....	65
[표 3-1] 선행연구 만족의 정의 .....	75
[표 3-2] 박물관 전시구성요소 평가항목 예비지표 세부내용 .....	84
[표 3-3] 전문가 중요도 조사 개요 .....	85
[표 3-4] 응답자 현황 .....	86
[표 3-5] 무형문화유산 박물관의 전시구성요소 신뢰도 .....	87
[표 3-6] 무형문화유산 박물관의 전시구성요소 간 상관관계 .....	88
[표 3-7] 전시매체의 집단별 중요도 .....	89
[표 3-8] 전시매체의 세부항목별 중요도 .....	90
[표 3-9] 전시공간의 집단별 중요도 .....	91
[표 3-10] 전시공간의 세부항목별 중요도 .....	92

[표 3-11] 관람객의 집단별 중요도 .....	93
[표 3-12] 관람객의 세부항목별 중요도 .....	94
[표 3-13] 설문지 구성 .....	95
[표 3-14] ‘박물관 전시’의 문항구성 .....	96
[표 3-15] ‘관람 만족도’의 문항구성 .....	97
[표 3-16] ‘행동 의도’의 문항구성 .....	97
[표 4-1] 연구대상자의 일반적 특성 .....	100
[표 4-2] 주요 연구 변인의 기술통계 분석 결과 .....	102
[표 4-3] 박물관 전시의 요인분석 결과 .....	103
[표 4-4] 행동의도의 요인분석 결과 .....	104
[표 4-5] 관람만족도의 요인분석 결과 .....	105
[표 4-6] 박물관전시 항목에 대한 신뢰성 검증 결과 .....	106
[표 4-7] 행동의도 항목에 대한 신뢰성 검증 결과 .....	107
[표 4-8] 관람만족도 항목에 대한 신뢰성 검증 결과 .....	108
[표 4-9] 박물관 전시, 행동의도, 관람만족도 간 상관분석 결과 .....	109
[표 4-10] 박물관 전시 세부변인과 관람만족도 간 회귀분석 결과 .....	110
[표 4-11] 박물관 전시 세부변인과 행위의도 간 회귀분석 결과 .....	111
[표 4-12] 박물관 관람만족도와 행동의도 세부변인 간 회귀분석 결과 ..	112
[표 4-13] 연구모형 가설검증 결과 .....	113

## 그림 목차

[그림 1-1] 연구 흐름도 .....	6
[그림 2-1] 광주 칠석 고싸움놀이 전수교육관 내 상설전시실 .....	20
[그림 2-2] 고창 판소리 박물관 전시실 .....	41
[그림 2-3] 기지시 줄다리기 박물관 전시실 .....	42
[그림 2-4] 한국 천연염색 박물관 전시실 .....	44
[그림 2-5] 정선 아리랑 박물관 전시실 .....	45
[그림 2-6] 박물관 정책 4대 추진 방향 .....	49
[그림 2-7] 유형별 박물관 구성 체계 .....	54
[그림 3-1] 연구모형 .....	68

## ABSTRACT

### Effects of the exhibition of intangible cultural heritage museums on viewing satisfaction and behavioral intention

Jeong, Yong-taek

Advisor: Prof. Yoon Gab-geun, Ph.D.

Department of Design

Graduate School of Chosun University

The purpose of this study is to present the direction for the exhibition of intangible cultural heritage museums to communicate with visitors in line with the trend of modern museums that value communication with visitors. For this purpose, first, the exhibition components of the Intangible Cultural Heritage Museum were examined based on previous studies on museum exhibitions. Second, detailed items of the components of the intangible cultural heritage museum exhibition necessary for fundamental communication with visitors were analyzed. Through this, by analyzing the importance of detailed exhibition elements, it is intended to be used to build an exhibition environment suitable for the characteristics of the Intangible Cultural Heritage Museum. Third, it was intended to investigate how the exhibition components of the Intangible Cultural Heritage Museum affect viewing satisfaction and behavioral intention, and analyze the relationship between the visitor's psychological behavior indicators, satisfaction and behavioral intention.

To achieve this research purpose, the survey was conducted by

ordinary citizens who visited intangible cultural heritage museums nationwide for 22 days from October 5 to October 26, 2021, and was conducted using an offline questionnaire by self-writing method directly filled out by the responder. The final 336 responded copies were used in this study, excluding 51 invalid responses from a total of 387 survey responses.

The research results of this thesis are as follows.

First, it was found that the exhibition of intangible cultural heritage museums had a positive (+) effect on viewing satisfaction. In order to verify whether the museum exhibition of intangible cultural heritage has a significant influence on viewing satisfaction, a multiple regression analysis with three detailed variables as independent variables and viewing satisfaction as dependent variables was found to be statistically significant( $F=42.635^{***}$ ), and the explanatory power of the independent variable for the dependent variable was 34.2% ( $R^2=.342$ ).

Second, it was found that the exhibition of intangible cultural heritage museums had a positive (+) effect on behavioral intention. In order to verify whether the museum exhibition of intangible cultural heritage has a significant influence on the visitor's behavioral intention, a multiple regression analysis with three detailed variables as independent variables and the visitor's behavioral intention as dependent variables was found to be statistically significant( $F=40.865^{**}$ ), and the explanatory power of the independent variable for the dependent variable was 24.1% ( $R^2=.241$ ).

Third, it was found that the satisfaction of visiting intangible cultural heritage museums had a positive (+) effect on behavioral intention. In order to verify whether the satisfaction of visiting intangible cultural heritage museums has a statistically significant effect on revisit

intention, oral transmission intention, and recommendation intention, a simple regression analysis with these three intentions as dependent variables was conducted. As a result, it was found that revisit intention was most statistically significant( $\beta=.437$ ), followed by oral transmission intention( $\beta=.376$ ) and recommendation intention( $\beta=.325$ ).

The museum's exhibition environment faces an era of infinite imagination where various creative thinking is realized with the development of science and technology and the emergence of advanced exhibition equipment along with the situation of the times caused by COVID-19. And also the technique of experiential exhibition centered on realistic media have expanded the existing museum centered on viewing relics into a play area for visitors. These changes cannot be an exception with the intangible cultural heritage museums.

In this study, it is meaningful that the exhibition direction of intangible cultural heritage for visitor-centered exhibition was re-examined, and the matters to be considered for museum exhibition were presented. In addition, intangible cultural heritage museum's consideration for visitor communication was suggested through exhibition components, and important indicators such as exhibition components, viewing satisfaction, and behavioral intention were analyzed, leaving meaningful implications as practical basic data for building the museum's exhibition environment.

# 제1장

---

## 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

1.2 연구의 범위 및 방법

# 제1장 서론

## 1.1 연구의 배경 및 목적

코로나19 장기화는 우리 사회에 많은 변화를 가져왔다. 사회적 거리두기와 일반화된 개인위생 관리 그리고 집합금지 등 국가적 차원의 통제는 사람 간의 관계를 차단하고, 새로운 비대면, 비접촉 사회로 이끌고 있다. 이러한 비대면, 비접촉사회는 정치, 경제, 사회, 문화 등 우리 사회의 전 분야에 걸쳐 영향을 미치고 있다.

임시휴관과 관람객 수 제한 등으로 시작된 박물관의 위기는 휴관일이 길어지면서 박물관에도 새로운 변화를 가져오고 있다. 그 중심에는 온라인 환경에 적합한 온라인 콘텐츠를 들 수 있다. 비대면 현실을 인정하고 관람 전시의 보조하는 수단에 불과했던 온라인전시를 강화하고 전시환경에 맞는 실감 콘텐츠를 적극 활용함으로써 온라인 환경에서 관람객과 만나고 있다. 또한, 박물관의 임시휴관 장기화는 노후화된 전시환경과 콘텐츠를 보완하는 기회로 삼을 수 있으며, 이를 계기로 양질의 서비스를 관람객에게 제공함으로써 다시 찾는 박물관으로 변화하고 있다.

최근에 개관 또는 재단장한 박물관 전시는 기존의 유물 중심의 전시 형태에 벗어나 첨단과학기술을 전시물에 접목하여 다양한 전시매체와 전시연출기법을 활용함으로써 체감형 전시콘텐츠로 관람객과 친밀감 있는 소통을 하고 있다. 이러한 시대적 배경은 기존의 박물관 변화에도 기여하였다. 기존의 박물관이 유물의 수집과 보존, 전시기능을 위주로 운영되었다면 최근의 박물관은 사회 문화적 변화와 새로운 과학기술을 응용한 전시환경이 이루어지면서 다양한 매체를 활용하여 관람객과 적극적으로 커뮤니케이션하고 있다. 스마트폰과 정보시스템을 활용한 관람 편의, 스마트박물관 구축을 통한 박물관의 관람환경의 다변화는 박물관이 관람객과 다양한 접점을 형성해가는 노력이며, 이제는 익숙한 용어가 된 AR, VR, MR 등 실감 미디어가 박물관 전시에서는 보편적인 전시매체로서 관람객을 만나고 있다는 것은 결국은 현대의 박물관은 관람객 경험의 맥락을 중시하며, 관람객이 전시를 통해 어



편 의미를 만들어내는지에 커뮤니케이션의 초점을 맞추고 있다.<sup>1)</sup>

첨단장비가 접목된 과학기술의 발달과 박물관의 변화는 무형문화유산을 소재로 한 박물관 전시에도 영향을 미치고 있다.

무형문화유산의 중요성은 2003년 유네스코가 무형문화유산 보호 협약을 통해 선포되었으며 이 협약에 따라 만들어진 인류무형문화유산 제도는 문화적 다양성과 창의성이 유지될 수 있도록 대표목록 또는 긴급목록에 각국의 무형유산을 등재하는 제도이다. 2005년까지 인류 구전 및 무형유산 걸작이라는 명칭으로 유네스코 프로그램 사업이었으나 현재는 유네스코 3대 유산(세계유산, 인류무형문화유산, 세계기록유산)으로 발전하였다. 우리나라는 현재(2020.12.31. 기준) 21개 종목이 인류무형문화유산으로 등재되어있다. 우리나라의 무형문화유산 정책은 1962년 문화재보호법 2조 1항에 의하여 공연, 예술, 공예기술 등 무형의 문화적 소산을 뜻하는 것으로 역사, 예술과 학술적으로 가치가 큰 것으로 이를 무형문화재라 정의하였다. 국가무형문화재와 시도무형문화재로 구분하여 지정하여 관리되고 있으며, 국가무형문화재는 현재(2021.11.24 기준) 150개 종목이 지정되어있다.

무형문화유산 박물관의 전시는 항상 유물의 부재로 인해 무형의 유물을 쉽게 관람객과 소통하기 위해 전시 매체를 적극적으로 활용하여 왔다. 무형문화유산을 표현할 수 있는 전시 매체의 환경은 무형의 유물을 대중에게 쉽게 다가설 수 있게 만들어 주었다. 단순한 현장감 재현을 위한 영상, 모형에 치중했던 기존의 전시환경은 실감 콘텐츠를 활용하여 무형의 문화유산을 쉽게 이해할 수 있도록 변화하고 있다. 최근 고창 판소리박물관은 “고창판소리박물관 인공지능 판소리 큐레이션 AR 전시관람 앱제작 용역”을 통해 최첨단 ICT 기술을 기반으로 편리하고 접근이 쉬운 정보제공으로 체험형 스마트 박물관으로 구성하고, 온라인공간으로 박물관의 장소성에 대한 개념을 확장할 예정이다.

코로나19로 인한 비대면 사회는 관람객과 어떻게 소통할 것인가에 대한 숙제를 남겼지만, 과학기술의 발달과 첨단장비의 등장은 창의적 사고의 구현 가능성을 확장하게 했다.

1) 홍미은, 유진형. “박물관의 커뮤니케이션 향상을 위한 전시 공간 연출에 관한 연구 : 현상학적 시각이론을 바탕으로”. 한국공간디자인학회 논문집, Vol.4, no.3, 통권11호. 2010. p.85.

따라서 본 연구의 목적은 관람객과의 소통을 중히 여기는 현대 박물관이 흐름에 맞춰 무형문화유산 박물관의 전시가 관람객과 소통을 위한 방향성을 제시하고자 한다. 이를 위해 먼저, 무형문화유산 박물관의 전시구성요소를 살펴보았다. 박물관의 전시에 관한 연구는 많은 연구자에 의해서 선행연구 되었으며, 무형문화유산에 관한 연구는 인문학적 연구가 주를 이룬다. 하지만, 무형문화유산 전시 및 박물관에 대한 연구는 문화적 가치 평가에 비해 소홀하다 할 수 있다. 따라서 무형문화유산 박물관과 전시에 대한 고찰과 전시의 구성요소를 선행연구를 바탕으로 규명하였다. 두 번째로는 관람객과의 근본적인 소통에 필요한 무형문화유산 박물관 전시의 구성요소의 세부항목을 분석하였다. 이를 통해 세부항목의 중요도를 분석함으로써 무형문화유산박물관의 특성에 적합한 전시환경구축에 활용하고자 한다. 세 번째로는 무형문화유산 박물관의 전시구성요소가 관람만족도와 행동의도에 어떠한 영향을 미치는지를 규명하여 관람객 심리 행동지표인 만족도 및 행동의도와 전시구성요소 사이의 관계를 분석하여 무형문화유산 박물관의 전시환경 구축을 위한 기초적 자료로 활용하고자 한다.

## 1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구의 연구목적을 달성하기 위해, 무형문화유산 박물관을 방문한 경험이 있는 일반인을 연구대상으로 구조화된 설문지를 이용한 설문조사를 실시하였다. 설문조사는 2021년 10월 5일부터 10월 26일까지 22일 동안 실시하였으며, 오프라인 설문지를 활용하여 설문자가 직접 기입하는 자기 기입법으로 실시하였다. 총 387명의 회수된 설문 응답에서 유효하지 않은 응답 건수 51건을 제외한 최종 336부를 본 연구에 사용하였다.

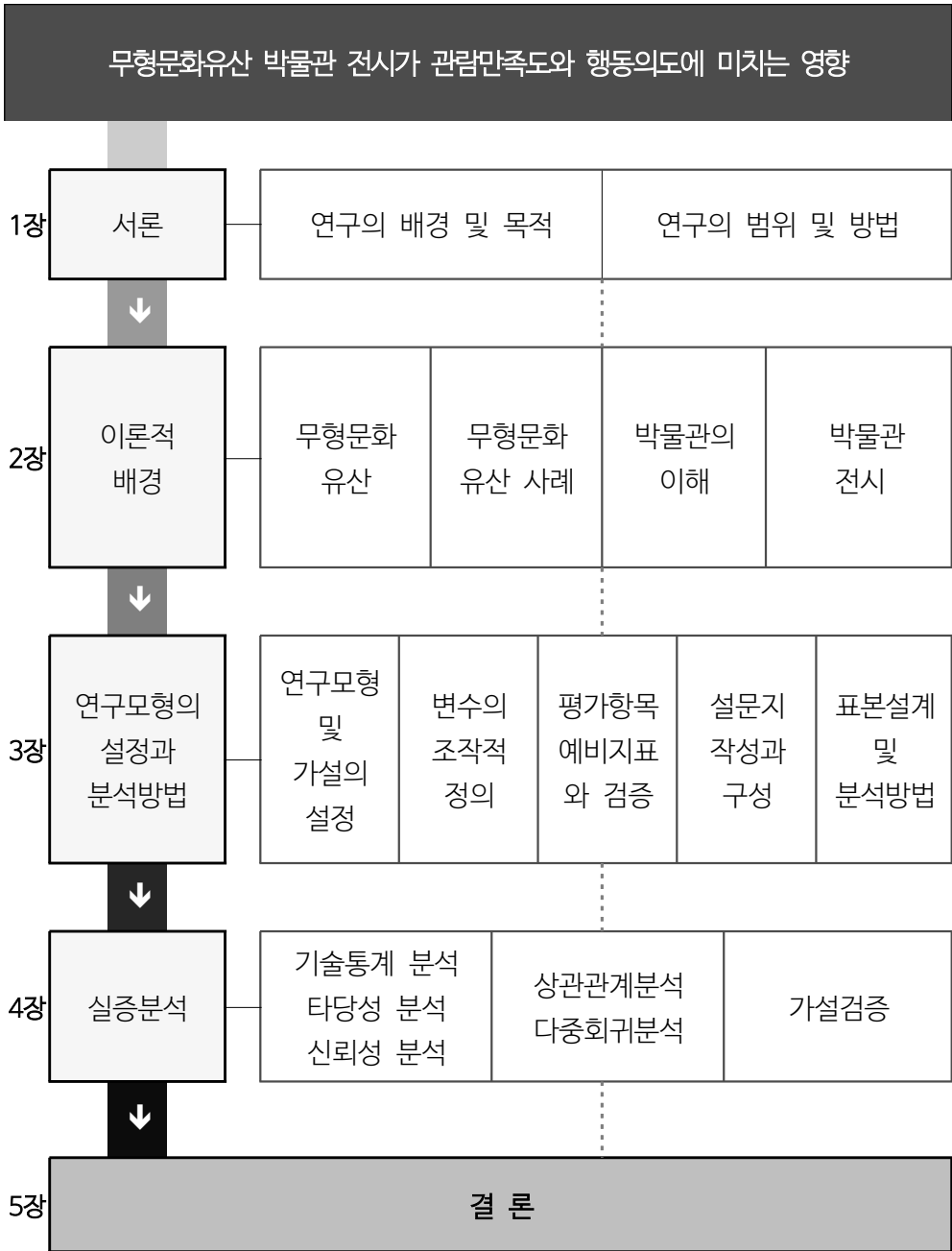
연구의 범위는 무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도와 행동의도에 영향을 줄 수 있는 요인들 즉, 전시구성요소(전시매체, 전시공간, 관람객), 만족도, 행동의도(재방문의도, 추천의도, 구전의도)의 내용이 포함되어 있다.

설문지는 기존의 연구자료와 전문가 설문조사를 통해 반영된 결과를 분석하여

총 47개의 문항으로 구성하였고, 인구통계학적 변수를 제외한 모든 변수에 리커트 5점 척도를 사용하였다. 자료 분석은 SPSS 22.0 프로그램을 활용하여 빈도분석, 요인분석, 신뢰성 분석, 상관관계 분석을 실시하였으며, 가설검증을 위해 다중회귀분석을 실시하였다.

본 연구의 구성은 총 5장으로 구성되었다. 제1장 서론에서는 연구의 배경 및 목적과 연구의 범위 및 방법을 제시하였다. 제2장의 이론적 고찰에서는 무형문화유산에 관한 연구와 우리나라의 인류무형문화유산에 대해 살펴보았으며, 박물관의 이해를 돕기 위해 사례박물관을 통하여 무형문화유산을 소재로 한 박물관의 전시환경을 연구하였다. 또한, 박물관의 개념과 특성, 박물관 전시, 전시구성요소에 관하여 선행연구를 고찰하고 무형문화유산 박물관의 전시구성요소와 세부항목에 대한 연구를 선행연구와 실증연구를 통해 분석하였다.

제3장에서는 이론적 배경에서 도출된 내용을 토대로 실증적 연구를 위한 연구모형과 가설을 설정하였다. 제4장은 실증분석을 위해 수집된 자료를 바탕으로 가설을 검증하였다. 제5장은 결론으로 실증분석을 통하여 도출된 연구 결과의 요약과 시사점, 그리고 연구의 한계점 및 향후 연구 방향을 제시하였다.



[그림 1-1] 연구 흐름도

## 제2장

---

### 이론적 고찰

#### 2.1 무형문화유산

#### 2.2 무형문화유산 사례

#### 2.3 박물관의 이해

#### 2.4 박물관 전시

## 제2장 이론적 고찰

### 2.1 무형문화유산

#### 2.1.1 무형문화유산의 개념

문화유산이란 인간이 자연 상태에 머무르지 않고 서서히 생활 형성을 진전시켜 나갈 경우, 후대에 계승·상속될 만한 가치를 지닌 전대의 문화적 소산을 말한다.<sup>2)</sup>

문화유산은 각 민족의 정체성을 확인시켜주는 동시에 인류의 창조적 능력을 보여주는 자산이며, 전 세계의 문화적 다양성을 보여주는 예이기도 하며 인류의 문화발전을 위해 다음 세대에 계승될 만한 가치를 갖는 인류의 문화적 소산이자 정신적, 물질적인 모든 문화양식이다.<sup>3)</sup>

1997년 유네스코는 제29차 총회에서 “인류 구전 및 무형유산 걸작 선정 사업”을 채택하면서 소멸 위기에 있는 무형유산의 보호를 선언하였다. 2003년 10월 제32차 총회에서 유네스코는 “무형문화유산 보호 협약”을 채택하면서 공식화된 용어로서 무형문화유산이라는 명칭이 사용되었다. 이 협약은 유네스코 등재 인류무형문화유산은 문화적 다양성과 창의성이 유지될 수 있도록 대표목록 또는 긴급목록에 각국의 무형유산을 등재하는 제도로써 무형유산에 중요성에 대한 인식 고취와 무형문화유산 보호를 위한 국가적, 국제적 협력과 지원을 도모하기 위함이다.

무형문화유산협약 제2조에 따르면, “무형문화유산이란 공동체, 집단 및 개인들이 그들의 문화유산의 일부분으로 인식하는 실행, 표출, 표현, 지식 및 기술뿐 아니라 이와 관련된 전달 도구, 사물, 유물 및 문화 공간 모두를 의미한다. 대대로 전승되어온 이러한 무형문화유산은 공동체와 집단의 환경, 자연과의 상호작용, 역사에 따

2) 주영환. 강릉단오제의 보존과 전승 방향 연구 : 조직 운영현황과 개선방안을 중심으로. 추계예술대학교 문화예술경영대학원, 석사학위. 2017. p.5.

3) 김만석. 컨버전스 시대, 전통문화원형의 문화 콘텐츠화 전략. 북코리아. 2010. p.20.

라 끊임없이 재창조되고, 그들에게 정체감과 연속감을 제공함으로써 문화적 다양성과 인류의 창의성에 대한 존중을 증진한다. 이 협약의 목적상 공동체, 집단, 개인들 간의 상호 존중, 지속가능한 발전의 요건을 충족시키고, 현존하는 국제 인권 규약에 부합하는 무형문화유산만이 고려될 것이다”라고 정의하였다.

또한, 그 범위는 무형문화유산의 전달체로서의 언어를 포함한 구전 전통 및 표현, 공연 예술, 사회적 실행, 의식, 그리고 축제, 자연과 우주에 대한 지식 및 관습, 전통적 공예 기술 등 총 5개 분야로 구분하였다. 현재(2020.12.31. 기준) 우리나라는 종묘제례 및 종묘 제례악, 판소리, 강릉단오제, 강강술래, 남사당놀이, 영산재, 제주 칠머리당, 영등굿, 처용무, 가곡, 대목장, 매사냥, 줄타기, 택견, 한산모시짜기, 아리랑, 김장 문화, 농악, 줄다리기, 제주 해녀문화, 씨름, 연등회 등 총 21개 종목이 등재되어 있다.

무형문화유산에 관한 명칭은 유네스코에서 무형문화유산(Intangible Cultural Heritage)이라 하며, 중국에서는 자국어인 비물질문화유산(非物質文化遺產)이라는 명칭을 쓰고 있다. 또한, 한국에서는 무형문화재(無形文化財), 일본에서도 마찬가지로 무형문화재(むけいぶんかぎい)라고 한다. 대만은 문화자산(文化資產), 프랑스는 주로 공예 장인에 대한 무형문화재 정책을 펼치고 있으나, 무형문화유산(Patrimoine Cultured Immaterial)이라는 개념을 사용하고 있다.<sup>4)</sup> 또한, 북한에서는 문화유산보호법 제2조에서 “비물질 문화유산에는 역사적 및 예술적, 학술 가치가 큰 언어, 구전문학, 무대예술, 사회적 전통 및 관습, 각종 예식과 명절행사, 자연과 사회에 대한 지식, 경험, 전통적 수공예술, 민족 요리, 민속놀이 같은 것이 속한다.”라고 정의하였다.<sup>5)</sup> 우리나라의 무형문화유산 정책은 1962년 시행된 문화재보호법 제2조 1항에 정의되어 있다. 그 내용은 “무형문화재는 연극, 음악, 무용, 놀이, 의식, 공예기술 등 무형의 문화적 소산으로 역사적, 예술적 또는 학술적으로 가치가 큰 것”이라 하였다. 무형문화재는 지정 주체에 따라 국가지정 무형문화재와 시도지정 무형문화재로 나누어지며, 국가지정 무형문화재 150개 종목, 시도지정 무형문화재 606개 종목이 지정되어 있다.<sup>6)</sup>

4) 김광희. 무형문화유산의 보존과 활용. 2013. 고려대학교 대학원, 박사학위. pp.14-15.  
 5) 박영정. “북한의 무형문화유산 정책 동향 연구”. 무형유산 Vol.7, 2019. p.8.

**[표 2-1] 국가 무형문화재 분류 및 지정 수**

분류	구분	지정 수
전통공연·예술	음악, 춤, 연희, 종합예술, 그 밖의 공연·예술	52
전통기술	공예, 건축, 미술	53
의례·의식	민간신앙 의례, 일생 의례, 종교 의례, 그 밖의 의식·의례	19
전통 생활관습	철기 풍속, 의생활, 식생활, 주생활, 그 밖의 생활관습	9
전통놀이·무예	놀이, 축제, 기예, 무예	13
전통지식	민간의약 지식, 생산지식, 자연·우주 지식, 그 밖의 전통지식	4
구전전통 및 표현	언어표현, 구비전승, 그 밖의 구전표현	0
<b>총계</b>		<b>150</b>

\* 출처: 문화재청 국가문화유산 포털

또한, 우리나라는 1974년 무형문화유산을 보존, 전승하기 위한 공간의 필요성이 제기되어 전승자들이 안정적으로 보존과 전승 활동을 할 수 있도록 하기 위해 무형문화재 전수교육관을 건립하였으며, 2021년 3월 현재 162개 전수교육관이 건립되어 있다. 전수교육관에는 처음에는 무형문화재 전승자들이 국가 및 시·도 무형문화재를 전수하는 공간으로 건립되었으나 우리 문화에 대한 관심이 무형문화유산에도 영향을 미치면서 일반 국민들과 학생들에게도 공간을 개방하여 지금은 무형문화유산을 체험하고 배우며, 공연과 전시를 즐기는 복합문화공간으로 변화하고 있다<sup>6)</sup> 2015년에는 무형문화재의 독자적 법률인 “무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률(약칭 : 무형문화재법)”이 제정되었다. 이 법에 따르면 “여러 세대에 걸쳐 전승되어 온 무형의 문화적 유산 중 전통적 공연·예술 / 공예, 미술 등에 관한 전통기술 / 한의약, 농경·어로 등에 관한 전통지식 / 구전 전통 및 표현 / 의식주 등 전통적 생활관습 / 민간신앙 등 사회적 의식(儀式)/ 전통적 놀이·축제 및 기예·무예

6) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

7) 국립무형유산원. 2021.11.20. [www.nihc.go.kr](http://www.nihc.go.kr)



의 어느 하나에 해당하는 것”으로 정의하였다.

1962년에 제정된 문화재보호법에 따른 한국의 무형문화재와 유네스코 무형문화유산을 비교해 보면 한국의 무형문화재는 예술과 기술을 중심으로 종목의 가치에 중점을 두는 정의처럼 보이지만, 실제적으로는 지정된 무형문화재 각 종목 범주 내의 대표성에 대한 평가와 함께, 종목의 희소성이나 소멸 위험성에 근거하여 지정 보존되고 있다.<sup>8)</sup> 유네스코의 무형문화유산에 대한 정의는, 한국 무형문화재의 범주를 포함하며, 그 외에 언어, 구전전통, 관습, 무형문화유산과 관련된 도구나 물품, 공예품 그리고 문화공간까지 포함하는 포괄적 정의임을 알 수 있다.<sup>9)</sup> 하지만, 새로 제정된 무형문화재법에서는 국제 수준에 맞는 무형문화재 보호 체계 마련함으로써 2003년 유네스코 “무형문화유산 보호 협약”에 부합할 수 있도록 무형문화재의 범위를 확장하였다.<sup>10)</sup>

새로운 무형문화재법의 제정은 문화재보호법에 따라 국가무형문화재로 지정이 어려웠던 유네스코 인류무형문화유산 대표목록인 아리랑과 김장 문화를 2015년(아리랑), 2017년(김장담그기)에 국가무형문화재로 지정하게 되었다.

또한, 우리나라 무형문화유산의 관심은 2011년 아시아태평양 무형문화유산센터를 설립하였다. 아시아태평양 무형문화유산센터는 아시아·태평양 지역의 무형문화유산 보호와 증진 활동을 하고 있으며, 무형유산 정보의 관리와 공유, 무형유산 네트워크의 다변화 및 보호와 함께 무형유산의 가치와 중요성을 알리는 활동에 기여하고 있다. 이와 함께, 2013년에 국립무형유산원이 개원하여 무형유산을 체계적으로 보호하고 보존 및 전승의 역할을 수행하고 있다.

## 2.1.2 무형문화유산의 특징

무형문화유산이 유형문화유산과 구별되는 가장 큰 특징은 공유할 수 있다는 것이다. 이는 각기 다른 사람이나 다른 사회집단이 동일한 문화 창조의

8) 김광희(2013). op.cit., p.20.

9) ibid., p.20.

10) 김지희. 무형문화유산 기록화와 전수 교육관에 대한 연구. 2018. 한국외국어대학교 대학원, 석사학위. p.16.

성과를 향유하고 전승할 수 있다는 것으로, 이러한 무형문화유산의 공유성은 서로 다른 대중이나 족군들이 역사적인 전통 및 유전과 인습·수용 등 다양한 과정을 통해서 무형문화유산을 공동으로 소유하고 즐기며 이를 전승하는 것이다.<sup>11)</sup>

[표 2-2] 무형문화유산의 특성

분류	내용	참고 무형문화유산
고유성(固有性)	특정 민족, 국가, 지역의 거주민만이 가지는 독특하고 유일한 문화	김장 문화
민족성(民族性)	한 민족이 가지는 특유의 사유방식, 지혜, 세계관, 가치관, 심미관, 정감 등이 표현된 타민족이 흉내 내거나 모방할 수 없는 문화	아리랑
역사성(歷史性)	오랜 역사의 과정에서 형성된 문화	종례 제례 및 종묘제례악
전승성(傳承性)	세대를 거쳐 보존되고 지속가능한 문화	그루지안 합창음악 '차크롤로'
변이성(變異性)	전승 과정에서 계승과 함께 일어나는 원형과 다른 변이의 발생	중국과 한국의 세시풍속
지역성(地域性)	지역의 문화와 자연환경을 바탕으로 형성	김장풍속
집체성(集體性)	전승자 개인의 것이 아닌 집단적 지혜와 창조의 산물	
활성성(活性性)	민족의 영혼이 무형문화유산의 가치와 존재 형태에서 표현되어 살아서 변화하는 특징	
종합성(綜合性)	사회생활과 연관된 일정한 시대와 환경, 문화와 정신의 산물로서 집단적인 창작의 소산	

\* 출처: 김광희(2013) “한국의 무형문화유산 보존과 활용”

김광희(2013)는 “한국의 무형문화유산 보존과 활용” 연구에서 여러 학자의 연구 자료를 토대로 무형문화유산의 특징을 9가지로 정리하였다.

고유성(固有性)이란 무형문화유산의 독특하고 유일한 특성을 의미한다. 예술이나 문화의 표현 형식 중 하나로 존재하는 무형문화유산은 특정한 민족이나 국가, 지역에 거주하는 사람들의 창조력이 발현되거나, 그들이 보유하고 있는

11) 동아시아 공동 무형문화유산 국제포럼, 유네스코한국위원회·강릉시. 2009. p.52.

물질문화의 성과가 구체적인 행동 양식이나 예의, 습속 등을 통해 표현되는 것이다. 따라서 그들의 무형문화유산은 민족과 국가, 혹은 지역의 독자적인 성격이 유일하게 체현된 것이며, 다른 국가나 민족, 지역에서 동일한 형태나 양식으로 재생될 수 없는 특성을 갖추고 있다. 또한 해당 무형문화유산을 통해 간접적으로 발현되는 사상이나 정서, 의식과 가치관 역시 다른 무형문화유산을 통해서 재현되거나 모방할 수 없는 독자적인 특성을 보이고 있다. 이러한 무형문화유산의 고유성은 2013년 12월 5일 유네스코 인류무형문화유산 대표목록으로 등재된 ‘김장 문화’를 들 수 있다.

민족성(民族性)은 국가나 지역이 아닌 특정 무형문화유산을 보유한 민족 단위에 초점을 맞춰 규정한 특징이다. 즉 한 민족의 무형문화유산은 그 민족이 지닌 특유의 사유방식이나 지혜, 세계관이나 가치관, 나아가 심미관이나 정감 등을 표현하게 된다는 것이다. 따라서 민족성은 고유성과 마찬가지로 타민족이 흉내 내거나 모방할 수 없는 특징이 된다. 간혹 문화교류를 통해 민족 간 무형문화유산이 전이되는 경우를 발견할 수도 있으나, 타민족의 문화유산을 받아들였을 경우에도 본래의 문화유산이 지닌 민족적 특성이 완벽하게 소멸하지 않으며, 전이를 통해 형성된 문화유산 역시 본래와는 다른 새로운 민족적 특성을 갖추게 된다. 요컨대 서로 다른 민족이 보유한 무형문화유산의 형식과 내용은 모두 해당 민족의 독자적인 특성에 의해서 결정되는 것이다.

역사성(歷史性)은 무형문화유산의 특성을 형성하는 시간적 요인에 초점을 맞춘 규정이라고 할 수 있다. 즉 무형문화유산은 어떤 민족이나 국가, 지역에서 특정한 시기에 갑자기 형성되어 고착되는 것이 아니라, 오랜 시간의 흐름, 즉 역사적 과정을 거쳐 형성되고 발전한다는 것이다. 그로 인해 무형문화유산 속에는 시간의 흐름 속에서 축적된 경제, 사회, 역사, 문화적 측면의 다양하고 방대한 정보가 내면화되어 있다. 또한 오랜 시간을 거쳐 전승되는 무형문화유산에는 세대를 거듭한 전승자들의 지식과 기술, 창조적 능력이 축적됨으로써 특정한 전승 집단이 보유한 지혜와 창조력의 집약체가 되어간다. 다시 말해 무형문화유산의 역사성은 무형문화유산이 그 자체로 풍부한 역사적 정보를 보유하고 있음만을 의미하지는 않는 것이다. 그와 더불어 전승자들의 생각과 감정, 가치관과 세계관이 특징적으로 반영되어 있다는

의미도 지닌다. 즉, 무형문화유산의 역사성은 시간의 흐름이라는 포괄성과 전승 집단의 한정적 특수성을 동시에 의미하는 특성이라고 할 수 있다

무형문화유산의 네 번째 특성인 전승성(傳承性)은 세대를 거쳐 끊이지 않고 지속함으로써 얻게 되는 성격이다. 기본적으로 무형문화유산은 시간이나 공간적으로 중단 없이 지속하여야만 존재할 수 있다는 전제조건을 지닌다. 만약 전승 지역이나 전승 활동이 사라진다면 무형문화유산은 생물체에 있어 사망과 같은 상태에 이르게 된다. 이것이 전승성의 일차적인 내용이라면, 전승을 통해서만 존재할 수 있는 무형문화유산의 유기체적 성격은 전승성의 더욱 깊은 이차적인 내용이 된다. 이러한 이차적인 내용은 ‘구전심수(口傳心受)’라는 무형문화유산의 독특한 전승 방식에서 비롯된다. ‘말로 전하고 마음으로 받는다’는 무형문화유산의 독특한 전승방식이 지닌 성격은 해당 유산을 보유하게 되는 집단을 한정하는 효과를 본다. 또한 전승을 받는 사람을 선택하고 확정하는 과정은 전승자와 피 전승자의 친밀관계와 그로 인해 가능한 비밀유지성이 담보되었을 경우에만 이루어지는 경향이 있다. 따라서 무형문화유산은 구두상의 교육이나 전수 활동을 통해 전승자가 보유한 기능과 기예, 기교 등이 세대를 거쳐 전달되는데, 이와 같은 전승성은 무형문화유산의 보전과 지속을 가능하게 되는 요인임과 동시에, 해당 유산이 고착되거나 고정되지 않고 살아 움직이며 변화, 유지되는 원인이자 증거가 되기도 한다. 이와 같은 전승 활동은 무형문화유산에 동태적인 특성을 부여함으로써 유기적으로 진화, 발전하는 무형문화유산의 특성을 구축하게 된다.

이와 같은 계승과 전승 과정을 통해 얻게 되는 원형과 다른 차이는 변이성(變異性)이라는 무형문화유산의 다섯 번째 특성을 이루게 된다. 일반적으로 무형문화유산은 특정 집단 내의 전수자와 피전수자 사이에서 이루어지는 의식적인 교육과 학습을 통해 전승되며, 집단 외부적으로는 문화교류와 같은 민간의 자발적인 상호작용을 통해서 민족이나 국가 또는 지역 간의 전파가 이루어진다. 유형문화유산의 경우 이러한 전승과 전파는 단순한 복제와 전달을 통해서도 가능하지만, 무형문화유산은 단순 복제만으로는 온전한 의미의 전승과 전파가 불가능하다. 변이성은 단순 복제가 아니라 상호작용을 통한 전승과 전파과정이 야기하는 효과라고 할 수 있다. 즉 무형문화유산은 계승과 동시에 변이가 일어나게 되고, 이러한 원형과 다른 차이

는 무형문화유산의 생명력을 유지하는 또 다른 힘이 되는 것이다. 무형문화유산이 지닌 특징은 그것이 배태되고 전승되는 물리적 영역, 즉 지역의 문화와 자연적 환경을 토대로 형성된다.

무형문화유산의 여섯 번째 특징인 지역성(地域性)은 민족성과도 밀접한 상관성을 지니고 있는데, 이는 일반적으로 민족이 특정한 생활의 영역, 즉 지역을 전제로 삼는 개념이기 때문이다. 물론 민족 개념의 외연이 배타적인 지역에 한정된 것은 아니지만, 무형문화유산이 형성된 지역의 자연환경은 해당 유산의 고유한 성격을 파악하는 데 있어 빼놓을 수 없는 전제조건이 된다. 일반적으로 무형문화유산은 일정한 지역적 범위 내에서 생성된 것으로서, 그 지역의 독특한 자연환경과 생태적 조건을 토대로 하는 지역성을 지니게 된다. 그리고 이러한 지역성은 단순히 환경 결정론적 차원의 특성만을 지칭하는 것이 아니라, 그 지역의 문화적 전통, 종교나 신앙생활, 생산활동과 생활 수준, 그리고 일상생활의 습관과 습속 등 물질과 비물질적 특성을 모두 포괄하는 차원의 지역성을 의미한다.

앞서 언급한 민족성, 역사성, 지역성 등의 특성은 필연적으로 집체성(集體性)이라는 무형문화유산의 일곱 번째 특성을 형성하게 된다. 무형문화유산은 아무리 개인이나 소수의 전승자를 통해 지속한다고 하더라도 거기에는 개인이 아닌 집단의 지식과 지혜가 담겨있으며, 개인적인 창안이 아닌 집단의 창조적 행위에서 비롯된 것으로 파악해야 한다. 애초에 무형문화유산이 민족이라는 집단을 주체로 하여 넓게는 국가 단위의 지역을 토대로 개인 간, 집단 간, 세대 간의 전승을 통해 유지되는 것이기 때문이다. 집체성은 이처럼 무형문화유산이 전승자 개인의 산물이나 소유물이 아님을 의미하며 그로 인해 무형문화유산의 보전과 계승의 당위성은 더욱 강조될 수밖에 없다.

유형의 문화유산은 아무리 잘 보존되고 완벽히 전승된다고 하더라도 그 형태나 내용이 변하지는 않는다. 오히려 형태나 내용의 변화 없이 보전되는 것이 최선의 보전이라 할 수 있다. 하지만 무형의 문화유산은 전승되는 과정에서 규모나 범위의 크고 작은 차이는 있을지라도 필연적으로 변이가 이루어지게 된다는 점은 앞서 변이성을 규정할 때 이미 언급한 바 있다. 그리고 이러한 전승과 변이의 특성으로 인해 무형문화유산은 전승이 멈추지 않는 이상 살아서 변화하

는 활성성(活性性)을 지니게 된다. 유형의 문화유산이건 무형의 문화유산이건 모든 문화유산에는 인간의 가치와 창조성이 담겨있지만, 무형문화유산은 그러한 가치와 창조성이 활동적이고 동태적인 형태로 체현된다는 점에서 유형의 문화유산과 구별되는 특성, 즉 활성성을 지니고 있다. 비록 물질적인 요소나 물질적 체재(體裁)가 포함되어 있기도 하지만, 무형문화유산의 가치와 창조성은 물질적인 형태가 아닌 활동이나 연행 등 행위적 차원을 통해서 구현된다. 그리고 대다수의 무형문화유산은 높은 수준의 기술과 기예가 수반된 행위를 통해서만 비로소 볼 수 있고 지속할 수 있는 것도 있다.

마지막으로 무형문화유산은 종합성(綜合性)을 지닌다. 무형의 문화유산은 유형의 문화유산과 마찬가지로 특정한 시대의 환경과 문화, 그리고 정신의 산물이라고 할 수 있으며, 그것이 탄생했을 당시의 사회적 환경과도 밀접한 관계를 지니고 있다. 그리고 개인이 아닌 집단적인 창작의 결과물이라는 집체성을 지니고 있음으로 전문가에 의해 창조된 문화유산과는 차별성을 지니게 된다. 바로 이런 이유로 무형문화유산의 종합성이라는 마지막 특성이 형성되며, 이 특성은 유형문화유산과의 연계성을 확인할 수 있게 해 준다.

무형문화유산이 지니는 중요성은 문화적 특성과 차별성을 지닌 표현 그 자체라기보다는, 그러한 표현을 통해 전달되는 풍부한 지식과 기술이 후대로 전해진다는 점에 있다.<sup>12)</sup> 또한 무형문화유산은 과거로부터 전래된 것일 뿐만 아니라 현재의 다양한 문화적 집단의 참여를 통해 재형성되는 문화적 관습이기도 하다. 따라서 무형문화유산의 가치는 전통과 현재의 단순한 공존에만 있는 것이 아니라 과거와 미래가 현재를 매개로 연결된다는 점에 있다. 이러한 가치는 사회적 차원에서는 통합과 결속을 강화하고, 개인의 차원에서는 개인이 공동체의 일원으로 거듭나고 나아가 전체 사회의 일부라는 자기 인식을 하도록 함으로써 개인의 정체성과 책임감을 강화한다. 무형문화유산은 기본적으로 공동체를 기반으로 형성된 것이기 때문에 단순히 문화적 재화에 머무르지 않고, 다음 세대 혹은 다른 공동체로 전수되는 과정에서 지식과 전통, 기술과 관습의 보유자에 의해 좌우되는 특성을 보이기도 한

12) 조성실. 소스커뮤니티 관점으로 본 무형문화유산 전시의 분석과 방향. 2014. 전북대학교 대학원, 박사학위. p.77.

다.

2013년 무형문화 보호 협약에서 강조한 몇 가지 특성을 들어 무형문화유산의 속성을 정리하였다. 협약에서는 다양성과 창의성을 기본 전제조건으로 삼고 그에 더해 가변성, 연계성, 연속성이라는 특징을 강조하였는데, 이 3가지 특성은 무형문화유산이 하나의 고착된 결과물이 아닌 과정과 흐름 속에서 존재한다는 인식을 기본적인 배경으로 삼고 있다.<sup>13)</sup>

먼저 가변성은 무형문화유산이 끊임없이 재창조되는 속성을 의미한다. 이 속성에 대한 강조는 문화의 다양성과 인간 창의성이 문화유산의 성격 형성에 미치는 영향에 대한 강조에 불과하다. 연계성은 인간의 환경에 대한 대응과 적응, 그리고 역사와의 상호작용이 문화유산의 특성을 규정한다는 점에 주목한 것으로, 무형문화유산이 지리적 특성과 자연적 외부환경, 그리고 집단적 문화와 독립된 양상으로 형성되는 것이 아니라는 점을 강조한다. 마지막 특성인 연속성은 무형문화유산이 배태된 인간의 활동이 멈추지 않는 이상 문화유산의 재창조 과정 또한 끊임없이 이어진다는 점을 강조한 것이다. 이상의 3가지 특성은 모두 무형문화유산이 문화의 다양성과 인간의 창의성에 기여하고 그것들을 발전, 증진하는 데 기여하고 있음을 천명하는 근거가 되기도 한다.

### 2.1.3 무형문화유산의 전시

무형문화유산이 유형문화유산과 차별화된 특징은 살아있는 문화라는 속성에 기인하므로 박물관은 무형문화유산에 대한 기억보다는 실제 연행과 그 과정에 중점을 두고 살펴보아야 한다.<sup>14)</sup>

박물관에서 무형문화유산을 전시하면서 기존의 유형문화유산의 전시 형태로 접근하면 전시의 오류를 범할 수 있다. 지혜 및 기술과 지식, 윤리, 원칙, 가치, 우주론이 포함된 무형유산의 기본적인 구성요소를 생각한다면 문화의 무형적인 측면은

13) 신동욱. 무형문화유산가치변화 연구 : 한국 인류문화유산 등재과정을 중심으로. 2019. 한양대학교 대학원, 박사학위. pp.44-45.

14) 신은희. 무형문화유산의 공연예술 전시공간의 구현 특성에 관한 연구. 국민대학교 대학원, 석사학위. 2017. p.25.

전승자들의 실연 결과물보다는 전승자들의 연행을 통해서 이해할 수 있으므로 이를 강조하여야 한다. 박물관은 무형문화에 얽힌 기억의 실체를 찾기보다는 기억을 바탕으로 생동감 있게 움직이는 전승자들의 실연과 과정에 중점을 두어야 한다는 것이다

함현희(2012)는 박물관에서의 무형문화유산 재현에 대한 고찰에서 전승자들의 실연과 과정이 중심이 되면, 무형문화유산의 진정성과 가치에 초점이 맞추어지게 되고, 결과물만을 중시하던 유형문화유산의 접근법과는 다른 접근이 이루어져야 한다고 하였다. 또한, 무형문화유산을 보유하고 있는 개인과 집단이 가진 무형의 가치는 단순히 유형의 물건만으로 나타나지는 않으며, 자연생태 환경과 지역의 동식물을 비롯한 전통기법과 기술에 대한 지식을 보유하고, 그것을 실연 및 연행을 통해 후세에 특정 지식, 지혜, 윤리, 등을 후세에 전수해 왔다는 것이 더 중요한 가치로 판단된다. 신은희(2017)는 무형문화유산의 공연예술 전시공간 구현 특성에 관한 연구에서 무형문화유산의 전시를 3가지 구분하여 설명하였는데 첫 번째는 전승 분야의 내용과 전승 과정에 대한 전시구현이라 하였으며, 두 번째는 소스 커뮤니티를 전시의 영역으로 끌어들이는 것이며, 세 번째는 보전과 전승을 위한 아카이브의 전시화로 설명하였다. 최근 무형문화유산의 관심과 함께 무형문화유산의 전시도 다양한 형태로 대중과 만나기 위한 노력이 시도되고 있다.

연구자는 무형문화유산의 전시 동향을 두 부류로 살펴보았으며, 그중에 첫 번째가 박물관의 기획전시를 통한 대중과 만남이다. 최근에 박물관과 전시시설이 구비되어있는 문화공간에서는 대중들의 다양한 요구를 고려한 문화적 확장성을 위해 기획전시가 이루어지고 있다. 기획전시란 임시전시라는 의미의 ‘Temporary Exhibition’과 특별전시라는 의미의 ‘Special Exhibition’을 의미하며, 박물관에서는 박물관 개관과 함께 들어선 상설전시에서는 보여줄 수 없는 내용이나 주제를 일정한 기간을 두어 전시하고 있다. 전시의 내용도 다양하여 고고학, 인문학, 종료, 건축, 미술 등 대중의 예술적 요구를 고려하여 전시가 개최되고 있다.

따라서 기획전시는 관람만족도를 높이기 위해 시대적 상황과 흥미와 재미를 줄 수 있는 전시 주제를 선정하여 일정한 기간 박물관의 기획전시실을 활용하여 전시한다. 유물 중심의 전시가 일반화된 박물관에서 무형문화유산의 기획전시는 준비하는 박물관의 입장에서는 새로운 시도였다. 무형문화유산의 박물관 기획전시의 대표



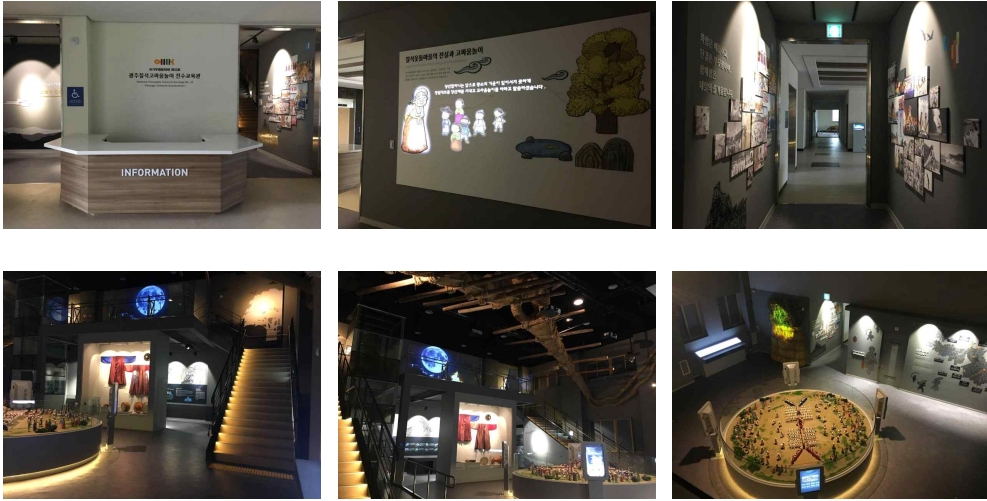
적인 예로는 아리랑 특별전이 있다. 국립민속박물관에서 개최된 아리랑 특별전(2012년 4월4일부터 5월 21일까지)은 2012년 12월에 아리랑이 유네스코 무형유산으로 등재되는 성과에 이바지하게 된다. 아리랑 특별전에서 주목할 것은 이 전시에서 “무형유산의 시각화”가 전면에 내세워졌다는 점이다. 국립민속박물관은 이 전시를 “무형유산을 유형의 산물로 만들어낸 창조적 실험”이라고 하였다.<sup>15)</sup> 소리 중심의 무형유산인 아리랑은 전시장 내에서 공연이라는 볼거리가 접목됐으며, 지역의 특색 있는 다양한 아리랑의 목소리가 전시의 주제가 되었다.

이 전시는 무형문화유산을 주제로 국립민속박물관이 개최한 최초의 전시였다. 아리랑 전 개최 시기의 국내외적 분위기가 어떠했는지 간에 아리랑전이 무형문화유산이라는 전시 주제를 채택함으로써 전시기획 패러다임의 새로운 변환을 야기하였다는 점은 부인할 수 없는 사실이다.<sup>16)</sup>

두 번째는 전수교육관 건립과 함께 들어서는 상설전시관의 개관 또는 노후화로 인한 재개관을 들 수 있다. 전수교육관은 무형문화재의 보존과 전승을 목적으로 전승자들의 연구 공간으로서 무형문화유산의 특성을 고려하여 연습실과 공연장 또는 시연장이 함께 있으며, 보존회가 입주되어 있다. 물론 복합 전수교육관에는 다수의 종목이 입주하여 전승에 대해 노력을 하고 있다. 최근 들어서는 전수교육관과 노후화된 전수교육관을 재개관하면서, 별도의 상설전시실을 두어 대중들에게 무형문화유산의 중요성과 필요성을 공간 안에서 구현하고 있다. 2020년에 재개관한 광주 칠석 고싸움놀이 전수교육관은 기존에 1987년 새마을 회관 용도로 지어진 건물을 1993년 3월 고싸움놀이 전수관으로 용도를 변경하여 2층으로 증축하여 사용하였으나 건물의 노후화로 신축하게 되었다. 신축한 전수교육관 1층에 위치한 상설전시실은 중층구조로 되어 있으며, 광주 칠석 고싸움놀이를 전 세계에 알리게 되는 계기가 된 88올림픽 개막행사에 사용된 88고를 천정 구조물로 전시하였다. 또한, 첨단 디지털 장비와 영상매체를 활용하여 무형문화유산의 특징을 전시에 반영하였다.

15) 정수진. 무형문화유산의 박물관 전시 : 문화적 다양성과 보편성 사이에서. 비교민속학, Vol.67. p.132.

16) 조성실. 무형문화유산 전시에서 소스 커뮤니티가 갖는 의미 : 국립민속박물관 특별전 ‘아리랑’ 사례를 중심으로. 실천민속학, 2015. p.432.



[그림 2-1] 광주 칠석 고싸움놀이 전수교육관 내 상설전시실

최근에 개관하는 무형문화유산 전시관의 특징은 과학기술의 발달에 따른 다양한 첨단매체를 통하여 현장감을 재현하는 데 주력하고 있다는 점이다. 무형의 문화유산을 표현할 수 없었던 2000년대 초의 전시관의 전시 형태는 패널을 통한 역사성과 전승의 노력을 보여주었으며, 전승자의 유품과 지역성을 대변하는 민속유물이 전시물의 주를 이루었다. 또한, 현장감을 재현하기 위하여 실물모형과 단방향 영상매체를 주로 사용하였다. 이는 관람객과의 소통을 위한 최선의 노력이었다. 하지만, 최근에는 VR, AR 등 실감형 콘텐츠를 활용한 실감 미디어와 관람객과의 쌍방향 커뮤니케이션을 위한 체험형, 참여형 전시 아이템이 적극적으로 반영되고 있다.

## 2.2 무형문화유산 사례

### 2.2.1 우리나라의 인류 무형문화유산

인류무형문화유산의 등재기준을 살펴보면, 무형유산협약 2조1항 “무형문화유산이

란 공동체, 집단 및 개인들이 그들의 문화유산의 일부분으로 인식하는 실행, 표출, 지식 및 기술뿐 아니라 이와 관련된 전달 도구, 사물, 유물 및 문화공간 모두를 의미한다.”에 명시된 무형유산의 조건을 충족할 것, 무형유산의 중요성에 대한 인식 제고에 기여함으로써 전 세계 문화 다양성을 보여 주고 인류 창의성을 증명하는데 기여할 것, 해당 유산을 보호하고 증진할 수 있는 보호 조치가 구체화하여 있을 것, 공동체, 단체, 개인의 자유로운 동의에 기반 한 광범위한 참여가 있을 것, 해당 유산이 등재신청 당사국이 자국의 영토 내에 있는 무형유산을 위해 만든 분류 목록에 포함되어 있을 것 등 5가지의 등재기준을 갖추어야 한다.<sup>17)</sup>

우리나라의 인류무형문화유산 등재는 2001년 종묘제례 및 종묘제례악이 유네스코 “인류 구전 및 무형유산 걸작”에 선정된 이래로 총 21개 종목(2020.12. 현재)이 선정되었다. 인류무형문화유산 등재 종목은 다음 [표2-3]과 같다

[표 2-3] 우리나라 인류무형문화유산 등재 종목

종목	등재 년도	특징
종묘제례 및 종묘제례악	2001/2009	1964년 국가무형문화재 1호 지정 2001년 유네스코 “인류 구전 및 무형유산 걸작” 선정
판소리	2003/2008	1964년 국가무형문화재 지정 2003년 유네스코 “인류 구전 및 무형유산 걸작” 선정
강릉단오제	2005/2008	1967년 국가무형문화재 지정 2005년 유네스코 “인류 구전 및 무형유산 걸작” 선정
강강술래	2009	1966년 국가무형문화재 지정
남사당놀이	2005	1964년 국가무형문화재 지정
영산재	2009	1973년 국가무형문화재 지정
제주 칠머리당 영등굿	2009	1980년 국가무형문화재 지정
처용무	2009	1971년 국가무형문화재 지정
가곡	2010	1969년 국가무형문화재 지정
대목장	2010	1982년 국가무형문화재 지정

17) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

[표 2-3] (계속)

종목	등재 년도	특징
매사냥	2010	2000년 대전시 무형문화재지정 1998년 전라북도 무형문화재지정 2010년 11개국 공동 등재
줄타기	2011	1976년 국가무형문화재 지정
택견	2011	1976년 국가무형문화재 지정
한산모시짜기	2011	1967년 국가무형문화재 지정
아리랑	2012	2015년 국가무형문화재 지정
김장 문화	2013	2017년 국가무형문화재 지정
농악	2014	1966년 진주 삼천포농악 국가무형문화재 지정 및 지역 농악 7개 종목 국가무형문화재 지정 1984년 고산농악 대구시 무형문화재 지정 및 지역 농악 27종목 시도무형문화재 지정
줄다리기	2015	1969년 영산줄다리기 국가무형문화재 지정 1972년 강원도무형문화재 지정 1982년 기지시줄다리기 국가무형문화재 지정 2015년 4개국 공동 등재
제주 해녀문화	2016	2017년 국가무형문화재 지정
씨름	2018	2017년 국가무형문화재 지정
연등회	2020	2012년 국가무형문화재 지정

### (1) 종묘제례 및 종묘 제례악

종묘제례란 조선 시대 역대 왕과 왕비의 신위를 모셔 놓은 사당(종묘)에서 지내는 제사를 가리키며, ‘대제(大祭)’라고 하며, 종묘는 사직과 더불어 조선 시대에는 국가 존립의 근본이 되는 중요한 상징물이었으며, 정전(19실)과 영녕전(16실)이 있다.<sup>18)</sup> 종묘제례는 임시제와 정시제로 나뉘어 지는데 정시제는 계절별로 첫 번째 달에 지냈으며, 임시제는 계절별로 첫 번째 달에 제를 지냈다. 제사는 엄격하였으며,

18) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. www.heritage.go.kr

융장함과 장엄함이 돋보였고, 그 예법과 예절을 신을 모시는 자리인 만큼 매우 중요시했다. 종묘제례악은 종묘에서 종묘제례를 지낼 때 사용한 무용, 노래, 악기로 연구하는 음악을 가리킨다.

종묘제례악은 본래 1435년 세종 때 궁중 연회를 위해 창작되었으며 1464년 세조 때 제사에 맞게 바뀌었고 종묘제례의 음악으로 전승되고 있다. 종묘제례악은 해마다 5월 첫째 주 일요일에 행하는 종묘대제에서 보태평 11곡과 정대업 11곡이 연주되고 있다. 종묘제례악은 조선 시대의 기악 연주와 노래, 춤이 어우러진 궁중음악의 정수로서 우리의 문화적 전통과 특성이 잘 나타나 있으면서도 외국에서는 볼 수 없는 독특한 멋과 아름다움을 지니고 있다.<sup>19)</sup>

종묘제례와 제례악은 조선이 건국 통치이념으로 천명한 유교 제사 의례의 결정체이자 조선왕조와 명운을 같이한 제례 문화의 대표적인 문화유산으로 1964년 국가중요무형문화재 1호로 지정되어 그 원형이 유행하고 있으며 2001년 5월 18일 유네스코에 의해 “인류 구전 및 무형유산 걸작”으로 선정되었다. 또한, 2009년 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.<sup>20)</sup>

## (2) 판소리

‘판소리’란 ‘판’과 소리가 합쳐서 만들어진 말로 명칭의 역사가 해방 후부터 쓰여지고 알려져 있다.<sup>21)</sup> 판소리는 한 명의 소리꾼이 고수(북 치는 사람)의 장단에 맞추어 창(소리), 말(아니리), 몸짓(너름새)을 섞어가며 긴 이야기를 엮어가는 것으로, 우리나라 시대적 정서를 나타내는 전통예술로 삶의 희로애락을 해학적으로 음악과 어울려서 표현하며 청중도 참여한다는 점에서 가치가 크다.

신재효의 판소리 사설에는 열두 마당으로 춘향가, 심청가, 수궁가, 흥보가, 적벽가, 배비장타령, 변강쇠타령, 장끼타령, 옹고집타령, 무속이타령, 강릉매화타령, 가짜 신선타령 등으로 전승되던 판소리가 대중의 정서에 부합하는 것만 살아남아 현

19) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. www.heritage.go.kr

20) 김현호. 종묘제례악의 당피리 선율에 나타나는 미의식. 2009. 영남대학교 대학원, 박사학위. p.2.

21) 최동현, “판소리 이야기”. 인동, 1999, p.16.

재 판소리는 춘향가, 심청가, 흥보가, 수궁가, 적벽가 다섯 마당만 정착되었다.<sup>22)</sup> 또한 판소리는 지역에 따라 나뉘는데 전라도 서남지역의 서편제, 전라도 동북지역의 동편제, 경기도·충청도의 중고제라 한다.

판소리는 일제강점기 때 문화예술의 억압으로 인해 이 뿌리가 많이 훼손되었으며, 그 후에도 대중의 무관심 속에서 사라질 위기를 겪었다. 다행히 1964년 정부는 판소리를 국가무형문화재로 지정하여 그 중요성을 공인하였다. 그리고 2013년에 유네스코는 “인류 구전 및 무형유산 걸작”으로 선정되었으며 2008년 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

### (3) 강릉단오제

강릉단오제는 유교식 제의와 무당굿의 종교적 의례를 기반으로 한 가면극과 단오민속놀이, 난장(亂場)이 합쳐진 전통 축제로서 음력 4월 5일 신주 빗기로 시작으로 음력 4월 대관령에서 국사성황신을 맞이하는 영신제를 거쳐 음력 5월 강릉 시내 일대를 중심으로 단오행사가 펼쳐지고, 밤에 국사성황신 송신제와 소재(燒祭)로 마무리한다. 농경사회에서 풍농을 기원하는 명절이었던 단오는 본래 보리를 수확하고 모심기를 끝내고 쉬는 동안 행하여진 민중 놀이이다. 이렇듯 단오제는 민중과 함께 그들의 삶과 오랜 역사 속에서 전통축제로 자리 잡았으며, 그 가치가 높다고 할 수 있다.

특히 강릉단오제는 한국의 대표적 전통신앙인 유교, 무속, 불교, 도교를 정신적 배경으로 하여 다양한 의례와 공연이 있는데 이를 형성하는 음악과 춤, 문학, 연극, 공예 등은 뛰어난 예술성을 보여준다.<sup>23)</sup>

강릉단오제는 우리나라에서 가장 역사가 깊은 축제 중 하나로서 조선 시대에는 관에 의해 바뀌기도 하였고, 일제 강점기에는 외부의 압력으로 전승이 중단될 위기에 처하기도 하였으나, 민중의 현실적 요구를 반영하고 충족시키는 축제이기 때문

22) 조춘화. 창작판소리의 국어교육 활용 방안 연구 : 김명자 작 슈퍼덱 씨름대회 출전기를 대상으로. 2011. 전남대학교 교육대학원, 석사학위. p.12.

23) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. www.heritage.go.kr

에 오늘까지 축제로 남아 있다.<sup>24)</sup>

이러한 민중의 축제는 강릉단오제는 1967년 “국가무형문화재”로 지정되었으며, 2005년 “인류 구전 및 무형유산 걸작”으로 선정된 후 2008년에 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

#### (4) 강강술래

강강술래는 손잡고 원을 그리며 가무 하는 기본형태에서 여러 가지 놀이가 결합된 가무 놀이이며, 강강술래라고 부른 이유는 노래의 매소절마다 강강술래라는 발음소리가 붙기 때문이다. 강강술래가 언제부터 시작되었는지 알려진 바는 없지만, 고대인들이 향유하던 놀이문화의 형태로 원시 공동체 사회로부터 비롯되는 것으로 추측한다.<sup>25)</sup> 또한, 고대 농경시대의 파종 및 수확 때의 공동축제에서 노래 부르며 춤을 추던 놀이 행태, 또는 주술적 기능을 담당하던 의식이었던 것으로 보인다.<sup>26)</sup>

강강술래는 추석날 밤에 펼쳐지며, 설, 대보름, 단오, 백중 등에 밤에 연행되었으며, 민요와 민속무용과 우리나라 전통 농악기인 북, 장구 등이 더해진 음악, 무용, 노래가 하나 되어 어우러지는 오래된 우리 민족의 종합 예술이라 할 수 있다.

서해숙(1995)은 강강술래는 춤, 노래, 놀이가 삼위일체를 이루는 종합예술적인 구비전승으로, 옛날에는 풍요기원의 의례적인 행위를 수행하는 신성지향의 노래였으나 전승집단의 성향에 의해 점점 오락적인 성향이 더해지고 세속지향의 노래로 변화하였다고 하였다.<sup>27)</sup>

종합 예술적 성격을 띠고 있는 강강술래는 여러 사람이 둥글게 손잡고 늘어서서 춤추며 부르는 소리이며 여러 사람이 소리하며 둥글게 돌아가며 추는 춤이기도 하고, 여러 사람이 둥글게 손잡고 소리하고 춤추며 노는 놀이이기도 하다.<sup>28)</sup> 짧은 후

---

24) 주영환. 강릉단오제의 보존과 전승방향 연구 : 조직운영현황과 개선방안을 중심으로. 2017. 추계예술대학교 문화예술경영대학원, 석사학위. p.15.  
 25) 심우성, “중요무형문화재해설:놀이와 의식편” 문화공보부 문화재관리국, 1985, p.25.  
 26) 이윤성. 강강술래의 디지털 콘텐츠화에 대한 민속학적 연구, 2004. 목포대학교 대학원, 박사학위. p.25.  
 27) 서해숙. “강강술래의 문학적 형상화” 남도민속연구 Vol.5, 남도민속학회, 1999, p.112.  
 28) 이보형, “강강술래의 춤과 소리, 시방은 안해 강강술래를 안해”. 뿌리깊은 나무, 1990, p.138.

럼의 반복과 춤 그리고 놀이가 함께하는 강강술래는 그 중요성을 인정받아 1966년 “국가무형문화재”로 지정되어 보존·전승되고 있으며, 2009년 “유네스코 인류 무형 유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (5) 남사당놀이

각종 풍물, 탈놀이, 세시놀이에 영향을 준 남사당놀이는 약 40~50명의 남자로 구성된 전문적인 유랑 예인 집단에 의해 시작되었다. 남사당놀이는 살판(땅재주), 덧뵈기(탈놀이), 어름(줄타기), 덜미(인형극), 버나(버나 돌리기), 풍물(농악) 등 여섯 가지 놀이로 구성되어 있으며, 춤과 장단, 문학, 마임, 재주, 재담 등의 성격을 갖고 있으며 특히 서민층을 대상으로 공연을 하였다.<sup>29)</sup> 남사당놀이를 전승한 유랑 예인 집단은 전국 각지를 돌아다니며 민중 오락을 알리던 유랑 예인 집단으로 ‘남사당패’라고 한다.

남사당놀이의 특징은 풍자를 통한 현실 비판성을 담고 있다. 덧뵈기(탈놀이)와 덜미(인형극)에는 부패한 관리와 무능한 양반에 대한 비판, 가부장제의 남성 횡포에 대한 비판, 관념과 허위를 극복하는 자유로운 삶의 추구 등이 나타난다.<sup>30)</sup> 이러한 놀이는 억압당하고 천대받는 서민들에게 심리적 해방감을 주었다. 또한, 남사당놀이는 강강술래와 마찬가지로 다양한 예술이 결합한 전통예술의 종합적 성격을 지니고 있다고 할 수 있다.

최근, 한국 콘텐츠에 대한 연구와 다양한 춤에 대한 사회적 관심과 함께 남사당놀이와 한국의 비보잉과의 관계에 대한 연구에서, 이우재(2013)는 한국의 비보잉과 유랑 예인 집단인 남사당놀이 땅재주의 공연 형태와 동작을 비교 연구하였다. 특히 땅재주 동작에 주목하였으며, 그는 연구에서 한국의 비보이들이 땅재주의 동작을 동일하게 사용하고 있으며, 또한 변형된 동작으로 사용되고 있다는 점을 확인할 수 있었으며, 동작에서 다음 동작으로 연결하는 기술로도 활용되고 있다는 점을 확인하였다.<sup>31)</sup>

29) 이반야. 안성남사당놀이의 유래와 연행 양상. 2013. 중앙대학교 교육대학원, 석사학위. p.10.

30) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. www.heritage.go.kr



남사당놀이는 1964년 “국가무형문화재”로 지정되었으며, 2009년은 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (6) 영산재

영산재는 2500여 년 전 석가모니가 인도 영축산에서 운집한 대중을 향해 ‘법화경’을 설하던 영산회상을 재현한 장엄한 불교 의식으로 살아있는 사람과 죽은 사람이 함께 진리를 깨닫고 이고득락(離苦得樂)의 경지에 이르게 하기 위해 행해지는 3일간의 재의식이다.<sup>32)</sup> 사람이 죽은 지 49일째 되는 날에 지내는 제사인 49재의 하나의 형태이며 영혼이 불교를 믿고 의지함으로써 극락왕생하게 하는 의식인 영산재는 전통문화의 하나로, 살아있는 사람과 죽은 사람 모두 부처님의 참 진리를 깨달아 번뇌와 괴로움에서 벗어날 수 있는 경지에 이르게 하고 공연이 아닌 대중이 참여하는 장엄한 불교 의식으로서 가치가 있다.<sup>33)</sup>

영산재는 일제강점기를 거치며 맥이 끊길 뻔했던 불교음악 ‘범패’와 무용인 ‘작법’을 30년 가까이 연구하고 계승해 오면서 복원한 대표적인 불교 의식이다.<sup>34)</sup>

영산재는 1973년 “국가무형문화재”로 지정되었으며, 2009년 “유네스코 인류무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (7) 제주 칠머리당 영등굿

제주 칠머리당영등굿은 제주시 작은 어촌인 건입동의 본향당(本鄉堂)인 칠머리당에서 행해진 굿으로 주민들은 물고기와 조개를 잡거나 해녀 작업으로 생계를 유지하며 마을 수호신인 도원수감찰지방관(都元帥監察地方官)과 요왕해신부인(龍王海神夫人) 두 부부에게 마을의 평안과 풍요를 비는 굿을 했다.<sup>35)</sup>

31) 이우재. 비보잉과 남사당놀이 땅재주의 공연형태와 동작 비교 연구. 2013. 세종대학교 대학원, 박사학위. p.185.

32) 법현, “불교의식음악 연구”. 운주사, 2012, p.252.

33) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

34) 오진희. 무형유산 활성화에 대한 고찰 : 유네스코 인류무형문화유산 영산재를 중심으로. 2015. 동국대학교 문화예술대학원, 석사학위. p.15.

바다와 함께 살아가는 제주 어민들에게 영등굿은 특별할 수밖에 없다. 음력 2월인 영등시기가 오면 제주도는 영등굿으로 곳곳에서 바다의 평안과 풍어를 기원하기 위해 각 가정에서 제사에 쓰일 음식을 준비하여 굿에 참여한다.

매인 심방이 징과 북, 설쇠(쟁) 등의 악기 장단에 맞추어 노래와 춤으로 진행되는 굿의 순서는 모든 신을 불러 굿에 참가한 집안의 행운을 비는 초감제, 본향당신인 도원수감찰지방관과 요왕해신부인을 불러 마을의 평안을 비는 본향뚝, 용왕신과 영등신이 오시는 길을 닦아 맞이하고 어부와 해녀의 안전을 비는 요왕맛이, 마을전체의 액을 막는 도액막음, 해녀가 바다에서 잡은 것들의 씨를 다시 바다에 뿌리는 파종 의례인 씨드림, 영등신을 배에 태워 본국으로 보내는 영감놀이, 처음 불러들인 모든 신들을 돌려보내는 도진으로 끝이 난다.<sup>36)</sup>

제주칠머리당영등굿은 영등신에 대한 제주도만의 해녀신앙과 민속신앙이 내포되어 있는 곳이며, 우리나라 유일의 해녀의 굿이라는 점에서 특이성과 학술 가치가 있다.<sup>37)</sup> 제주칠머리당영등굿은 1980년 “국가무형문화재”로 지정되었으며 2009년 “유네스코 인류무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (8) 처용무

1971년 “국가무형문화재” 제39호로 지정된 처용무는 처용 가면을 쓰고 추는 춤을 말하며, 궁중무용 중에서 유일하게 사람 형상의 가면을 쓰고 추는 춤으로, ‘오방 처용무’라고도 한다.<sup>38)</sup> 처용무는 다섯 명이 중앙과 동서남북 네 방향을 상징하는 옷을 입고 추는데 그 춤의 내용은 음양오행설로 악운을 쫓는 의미를 담고 있는 것이다. 옷의 색깔은 중앙은 노란색, 동은 파란색, 서는 흰색, 남은 붉은색, 북은 검은색이다.

처용무는 가면을 쓰고 하며, 그 가면을 역귀를 몰아내는 신앙탈로서 처용탈이라

35) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

36) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

37) 김은희. 에코 페미니즘적 관점에서 본 제주도 칠머리당 영등굿춤 연구. 2011. 경희대학교 대학원, 박사학위. p.22.

38) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

한다. 2009년 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다. 예능 보유자로는 2014년에 지정된 김용, 김중섭이 있다.

## (9) 가곡

가곡은 우리나라 고유의 정형시인 시조 시에 곡을 붙여서 관현악 반주에 맞춰 부르는 우리나라 전통음악으로, ‘삭대엽(數大葉)’ 또는 ‘노래’라고도 한다. 가곡의 원형은 만대엽, 중대엽, 삭대엽 순이나 느린 곡인 만대엽은 조선 영조(재위 1724~1776) 이전에 없어졌고, 중간 빠르기의 중대엽도 조선말에는 부르지 않았던 것으로 알려져 있다. 지금의 가곡은 조선 후기부터 나타난 빠른 곡인 삭대엽에서 파생됐다.<sup>39)</sup> 가곡은 시와 음악의 결합에서 만들어진 예술 작품이기에 시의 기본적인 감정을 파악하고 그것을 음악적으로 전달하는 데 목적이 있다.<sup>40)</sup>

김점덕(1989)은 가곡은 시와 음악의 결합으로 탄생한 성악곡이며 영혼이 깃든 시는 좋은 음률을 불러오므로 서로 다른 분야인 시와 음악이 합치되면서 제3의 예술인 가곡이 탄생된다 하였으며, 작곡가들은 문학적으로 최고의 가치를 지닌 시들을 노랫말로 선택하는 것을 근본으로 하고 있으며 그들의 영혼은 시와 일치가 되어 시어가 내포하는 바까지 혼이 깃든 음악 언어로 표현하고자 한다고 하였다.<sup>41)</sup>

현재 전승되고 있는 가곡은 우조, 계면조를 포함하여 남창 26곡, 여창 15곡 등 모두 41곡이지만, 이 가운데 여창은 남창가곡을 여자가 부를 수 있도록 조금 변형시킨 것으로 남창과 거의 동일하지만 여창 특유의 섬세함이 돋보이는 선율과 높은 음역의 속소리(가성)를 내는 점이 다르다.<sup>42)</sup>

높은 예술적 가치를 가지고 있는 음악인 가곡은 오랜 세월 동안 우리 민족과 함께 이어져 온 가치를 인정받아 1969년 “국가무형문화재”로 지정되었으며, 2010년 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

39) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. www.heritage.go.kr

40) 박은경. 한국가곡과 댄스가요의 비교연구. 2002. 단국대학교 교육대학원, 석사학위. p.57.

41) 김점덕, “한국가곡사” 과학사, 1989, pp.3-5.

42) 문화재청 국가문화유산 산포털. 2021.11.24. www.heritage.go.kr

## (10) 대목장

오늘날의 건축이 설계, 시공, 감리 등으로 나누어져 각 분야의 전문가들이 만드는 공정이란, 대목장은 나무를 재료로 집을 짓는 모든 과정을 책임지는 전통건축의 장인이라 할 수 있다.

대한민국의 전통적 건축기법은 예로부터 목수들에 의해 전해 내려왔으며 그중에서 목수의 우두머리인 대목장의 역할은 많은 장인들을 지휘 통솔하는 능력 뿐과 함께 건축과 관련된 모든 기술과 기법을 완전히 갖춘 이들만이 수행할 수 있는 것이다.<sup>43)</sup>

집을 짓기 위한 목재의 구매에서 건물의 배치, 건물의 용도에 따른 설계 과정을 거쳐, 목재의 치목과 모든 부재를 조립하여 건물의 뼈대를 만들고, 벽을 세우고 지붕을 올리고 기와, 단청에 이르는 여러 단계의 후반 작업을 거쳐야 한다.<sup>44)</sup> 대목장의 기능은 짧은 시간에 알 수 있는 게 아니다. 집을 짓는 모든 과정에 대하여 깊은 이해가 필요하며, 전통건축의 기법과 맞춤과 이음, 도구를 사용하는 기술을 습득하여 자신만의 건축세계를 만들어 간다.

대목장은 1982년 “국가무형문화재”로 지정되었으며, 2010년 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (11) 매사냥

매사냥은 야생 상태에서 사냥을 위해 매를 사육하고 조련하는 전통적인 활동으로 아시아에서 발원하여 무역과 문화교류를 통해 다른 지역으로 확산됐으며, 과거에 매사냥은 식량 확보 수단으로 사용되었으나, 현재는 자연과의 융화를 추구하는 야외활동을 자리매김했으며 60개 이상 국가에서 전승되고 있다.<sup>45)</sup>

전통적으로 우리나라의 매사냥은 사냥에 부릴 매를 잡는 일, 잡은 매를 사냥에

43) 정연상. “전통건축 대목장의 삶과 건축 세계에 대한 고찰 : 조희환 대목장 기문을 중심으로”. 민속연구, Vol.34, 2017, pp.407-435.

44) *ibid.*, pp.407-435.

45) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

적응되도록 훈련시키고 사육하는 일, 매를 훈련시키거나 부려서 사냥하는 사람을 양성하는 일, 실제로 매를 부려서 사냥하는 일 등 4개 과정으로 이루어진다.<sup>46)</sup>

매를 놓아 사냥하는 일은 방응이라 하고, 그 기술을 응술 이라 하며, 응술을 가진 자를 응사라 한다. 매사냥에 주로 사용되는 매에는 햇새끼인 보라매와 산에서 야생하는 생매인 산진이, 그리고 어린 새끼를 잡아다 집에서 길들인 수진이 등 세 종류가 있다.<sup>47)</sup>

매사냥꾼들의 문화적 배경은 다양하지만, 이들은 보편적인 가치와 전통, 관습을 공유하고 있다. 매사냥은 멘토링, 가족 내 학습, 공식적인 훈련 등 다양한 방법을 통해 하나의 문화적 전통으로 세대를 이어 전승되고 있다.

매사냥은 대전(2000)과 전북(2007)의 시도무형문화재로 지정되었으며, 매사냥기능보유자로 2021년 기준으로 2명의 기능보유자가 있다. 또한, 매사냥은 2010년 11개국이 공동으로 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (12) 줄타기

줄타기는 두 개의 지지대 사이에 걸친 하나의 줄 위에서 걷는 기예뿐만이 아니라 재담과 노래, 춤, 재주를 보여주는 한국의 전통 공연예술로서, 줄타기 공연자들은 줄광대, 어릿광대, 삼현육각재비로 나뉘어지며, 줄광대는 주로 줄 위에서 재주를 보여주고 어릿광대는 땅에서 줄광대와 어울려 재담을 한다.<sup>48)</sup>

삼현육각재비는 한 줄로 줄 밑에 앉아서 피리, 해금, 장구 등을 연주하며 광대들의 동작에 장을 맞춘다. 줄타기는 행사의 안전을 비는 ‘줄고사’로 시작하여 여러 기술을 보여주어 관중의 극적인 긴장을 유도한 이후에 ‘중놀이’와 ‘왈자놀이’를 통해 관중의 극적 긴장을 이완시키고 흥미를 유발토록 한다. 그리고 다시 여러 기예를 통해 관중의 극적 긴장을 유도했다가 살판을 통해 긴장을 해소한 후 마무리한다.<sup>49)</sup>

46) 김안선. 매사냥의 산림문화적 가치분석 및 전승 활성화 방안. 2021. 전북대학교 대학원, 석사학위. p.9.

47) *ibid.*, p.9.

48) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

49) 이호승. 한국 줄타기의 역사와 연행 양상. 2007. 고려대학교 대학원, 박사학위. p.144.

줄타기는 기예, 재담, 음악이 지속적으로 협연 되는 방식을 실현하는데 이는 창과 아니리, 창과 아니리의 반복적인 서사구조를 지니면서 긴장의 압박과 이완을 반복하는 판소리의 연행구조와 유사한 측면이 있다.<sup>50)</sup>

우리나라의 줄타기는 다른 나라의 줄타기와는 다르게 줄 타는 기술을 선보이는 기술 중심의 행위가 아니라 관중과 교감하기 위한 행위가 포함되어 있어 보는 관람이 아니라 즐기는 쌍방향 소통이 이루어지는 행위예술이라 할 수 있다. 또한, 스릴과 긴장감은 연행 중 지속적으로 유지시키는 것도 잊지 않고 있다.

줄타기는 1976년 “국가무형문화재” 지정되었으며, 2011년에는 “유네스코 인류 무형유산 대표목록” 에도 등재되었다.

### (13) 택견

택견은 흡사 춤을 추듯 능청거리기도 하고 우쭐거리기도 하면서 발로 차고 혹은 상대를 걸어서 넘어뜨리는 한국의 전통 무예로서 몸을 비틀며 능청거리는 곡선 동작은 웃음을 자아내기도 하는데 보는 이에 따라 이를 춤인지 무술인지 헷갈려하기도 한다.<sup>51)</sup> 하지만 택견 수련자의 유연성에서 나오는 내면의 에너지는 강한 힘으로 분출된다. 택견은 실전 무예로서 유연한 몸짓에서 알 수 있듯이 화려하고 외형 위주의 귀족 무예가 아니라 서민 중심의 무예이다. 또한, 품밧기의 부드럽고 여유 있는 동작은 우리 민족의 밧기 놀이에서 많이 볼 수 있다.

또한, 택견은 손동작보다는 발동작이 많으며, 수련자가 상대방을 파악하는 능력을 가르치는 무예로 공격보다 방어 기술을 더 많이 가르치는 것이 특징이다.<sup>52)</sup>

택견은 1976년 “국가무형문화재” 76호로 지정되었으며, 1998년에는 국민 생활체육으로 지정되었다. 이후 유네스코는 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”에 2011년에 등재하였다.

50) 조동일, 김홍규, “판소리의 서사적 구조. 판소리의 이해” 창작과 비평사, 1978, pp.116-126.

51) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

52) 장경태. 택견에 내재된 신체문화에 관한 연구. 2007. 용인대학교 대학원, 박사학위. p.89.

## (14) 한산모시짜기

한산모시짜기는 모시풀에서 얻은 자연 연료에서 모시실로 베틀을 이용해 전통적인 방식으로 천을 만드는 기술이다. 한산모시짜기는 모시를 짜는 기술이기도 하지만 모시를 짜는 사람들이 모시를 생산하는 모든 과정을 다 함께 즐기는 놀이적 성격을 가지고 있다. 제작과정을 살펴보면 재배와 수확하여, 태모시 만들기, 모시째기, 모시삼기, 모시긋 만들기, 모시날기, 모시매기, 모시짜기, 모시표백 순으로 이어지며 마지막으로 실을 천으로 만들면서 완성된다. 한산모시는 18세기 조선 후기 때 처음으로 상업화하여 한산모시짜기로 생계를 이어가게 되었다. 가족 안에서도 분업이 이루어지고 마을에서는 협업을 통해 모시를 생산하면서 수익이 더 생기게 되었으며, 이는 모시로 인해 두레를 조성하게 되었으며 이는 현재의 분업화 과정으로 발전하였다. 모시 두레는 일반적으로 주변 친인척이나 마을 단위로 만들어졌으며, 가족과 이웃 간의 화합과 결속의 중요한 수단이 되었다.

우리나라에서는 다른 지역에 비해 한산을 본고장이라 칭하며 한산모시가 유명해졌다. 한산모시가 유명한 이유에는 한산의 지역적 특성 때문으로 한산은 모시가 자라기에 적합한 환경을 가지고 있으며, 이는 비옥한 토양과 해풍 때문이라 할 수 있다. 모시는 최근에는 상복으로 주로 사용하였으며, 군복이나 의례복으로 만들어져 일반 사람들의 옷으로 만들어졌다. 모시옷은 백색으로 표백되고 잘 손질하여 입으면 정갈한 옷맵시를 자랑하며, 기품 있는 고급의류로 만들어졌으며, 흰옷은 한국을 상징하는 역사적, 문화적 상징으로 우리 민족을 백의민족으로 표현하는 수단이기도 하다. 한산모시짜기는 1967년 “국가무형문화재”로 지정되었으며, 2011년 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (15) 아리랑

아리랑의 시작은 지역 민요에서 출발하여 다양한 지역에서 다양한 이름으로 전승되고 있다. 강원도 영서 지역에서는 아라리, 어러리, 메나리, 중남부 지역에서는 아라성 아리랑, 아라레이 등의 명칭으로 내려오다 오늘날 ‘아리랑’, ‘아리리’ 또는

그와 유사한 발음의 어휘가 들어 있는 후렴을 규칙적으로 부르는 노래군을 지칭한다.<sup>53)</sup>

아리랑은 우리나라를 대표하는 노래로 우리나라뿐만 아니라 한민족의 애환과 한을 표현한 노래로 해외 한민족 사회에도 민족성을 각인시키는 소재로 활용되고 있다. 아리랑의 특이한 점은 일정한 가사가 정해져 있지 않아 누구나 자유롭게 쉽게 접근할 수 있다는 점이며, 선율이 반복적이어서 외국인들도 친근감 있게 다가설 수 있다. 아리랑은 토속 아리랑과 통속 아리랑의 두 유형으로 분류되는데, 토속 아리랑은 민중들 사이에서 저절로 생겨 전해지는 노래로 악보에 기재되거나 글로 쓰이지 않고 구전되는 경우가 많은 아리랑으로 대표적으로 정선아리랑, 문경아리랑이 이에 속한다. 또한, 통속 아리랑은 각 지방 민요가 지역의 경계를 벗어나 여러 지역에서 불리고 유행하는 노래로 전문 소리꾼들에 의해 불린 노래로서 밀양아리랑, 진도아리랑이 대표적이라 할 수 있다.<sup>54)</sup>

우리민족을 상징하는 아리랑은 2015년 “국가무형문화재”로 지정되었으며 2012년에는 “유네스코 인류 무형문화유산 대표목록”으로도 등재되었다.

## (16) 김장 문화

김장은 12월에서 3월까지 혹독한 겨울에 동물성 식품을 공급해주는 소중한 한국인의 식문화이다. 우리나라 김장은 전통적 식문화의 중요한 문화유산으로 상징성을 가지며, 춥고 긴 겨울을 나기 위해 우리나라 고유의 향신료와 해산물로 양념하여 발효한 방식으로 겨울철 부식으로 이용되어왔다. 김치는 지역에 따라, 각 가정의 생활환경에 따라 다양하게 전해져 내려왔다. 사계절을 가진 우리나라는 다양한 채소를 이용한 여러 가지 종류의 김치를 만들어 왔으며, 지역에 따라 소금사용량과 짓갈의 종류에 따라 맛의 차이를 보이는데 특히 남부지방의 김치가 북부지방의 김치에 비해 짠 편이다. (왕준련, 1998)

53) 강기범. 정선아리랑과 문경아리랑 사설에 나타난 산경 특성. 2018. 서울시립대학교 대학원, 석사학위. p.19.

54) *ibid.*, p.21.



한반도 전역에서 행해지는 김장의 기원은 알 수 없으나, 문헌상으로는 고려 시대의 이규보가 지은 동국이상국집(東國李相國集)에는 ‘무를 장에 담그거나, 소금에 절인다’는 내용으로 김장에 언급되었고, 지금과 같이 김치를 초겨울에 김장한 기록은 19세기에 여러 문헌에서 김치에 대한 기록이 남아있다.<sup>55)</sup>

예전부터 김장하기는 배추 뽑기에서 김장독 문기까지 많은 사람이 필요했다. 그런 김장문화는 김장철이 되면 온 가족이나 친척들이 모여 함께 하는 우리나라만의 집단적 문화가 되었다. 또한, 김장김치를 주변에 나누어주며 겨울의 준비를 알렸다. 이처럼 김장은 사회적 나눔, 구성원 간 협력 증진, 김장문화 전승 등의 다양한 목적을 갖고 있고 특히 지역의 차이, 사회·경제적 차이를 넘어 국민 전체를 포괄한다는 큰 특징을 가지고 있다.<sup>56)</sup>

이처럼 김장은 지역과 세대를 초월해 광범위하게 전승되고 한국인들이 이웃과 나눔의 정을 실천하며, 결속을 촉진하고 한국인들에게 정체성과 소속감을 준다는 점과 비슷한 천연재료를 창의적으로 이용하는 식습관을 가진 국내외 다양한 공동체 간의 대화를 촉진함으로써 무형유산의 가시성을 제고하는 데 기여했다는 점을 인정받았다.<sup>57)</sup> 김장 문화는 먼저, 김치 담그기로 2017년 “국가무형문화재” 지정되었으며, 2013년에는 김장 문화로 “유네스코 인류 무형문화유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (17) 농악

농악은 한국 사회에서 마을 공동체의 화합과 마을 주민의 안녕을 기원하기 위해 연행되며, 한국 전역에서 행해지는 대표적인 민속예술이자 쟁과리, 징, 장구, 북, 소고 등 타악기를 합주하면서 행진하거나 춤을 추며 연극을 펼치기도 하는 종합 예술이다.<sup>58)</sup> 농악은 지역과 특색에 따라 경기농악, 호남농악, 영남·영동농악으로 나뉘

55) 안희복. 사찰의 김장 문화 실태 조사. 2015. 동국대학교 교육대학원, 석사학위. p.4.

56) 박찬경. “김장문화에 내포된 사회적 효의 가치”. 문화교류와 다문화교육, Vol.5, no.2, 2016. pp.53-76.

57) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

58) 이희병. “농악의 공역 공간의 변용에 따른 형태 변화 고찰 : 안성농악을 중심으로”. 한국무용기록학. Vol.3, 2002, pp.35-50.

며, 또한, 굿의 형태와 종류는 세시풍속에 따라 선달그믐날의 매굿, 정월에 행해지는 마당밧이, 걸궁굿, 김매기 철의 두레굿, 백중날 또는 호미씻이 때의 장원례 농악으로 나눌 수 있다.<sup>59)</sup> 농악은 팽과리와 장구가 주요 리듬을 연주하면 징과 북은 단순한 리듬으로 음악의 강세를 만들어 주며, 노랑, 파랑, 초록의 띠를 두르거나 색동의상을 입고 추는 농악춤은 개인춤과 단체가 만드는 진짜기, 상모를 이용한 춤과 개별 악기춤 등이 있다. 연극은 탈이나 특이한 옷을 입은 잡색들에 의해 진행되고, 기예인 무동놀이나 버나돌리기도 함께 연행된다.

농악은 1966년부터 진주 삼천포 농악 등 다양한 지역의 농악이 국가무형문화재와 시도무형문화재로 지정되었으며, 2014년 “유네스코 인류 무형문화유산 대표목록”으로 등재되었다.

## (18) 줄다리기

줄을 끌고 당기는 인간의 가장 기본적인 행위를 가지고 만들어진 줄다리기는 전 세계적으로 널리 분포되어 있는 인류의 보편적인 민속이다. 줄다리기는 벼농사 문화권인 동아시아와 동남아시아에서 생겨났으며 지역의 사람들이 농사의 풍년을 기원하며, 화합과 단결을 위하여 의례이면서 공동체 놀이이다.

줄다리기라는 명칭은 지역의 언어적, 놀이적 특색에 따라서 ‘줄당기기’, ‘줄땡기기’, ‘줄땡기기’, ‘줄쌈’ 등의 이름으로 불리고 있으나 일반적으로 ‘줄다리기’ 명칭이 고유명사로 통용되고 있다.<sup>60)</sup> 줄다리기는 정월 대보름날에 연행되는 세시풍속으로 줄의 주재료가 벗짚이며, 놀이 과정에서 풍농, 다산, 기복(祈福) 등을 기원하는 문화적 의례와 상징을 전제하고 있어, 도작 문화의 전형을 충분히 보여주고 있다는 점에서 문화적 전통성을 가지고 있다.<sup>61)</sup>

줄다리기는 민속 문화의 특성과 정신적 가치를 잘 표현하고 있는 대표적인 전통놀이로서 의례인 민속 줄다리기의 문화적 다양성과 공유적 가치에 대해 주목

59) 김현숙. 호남 좌도농악에 관한 연구 : 임실과 진안의 판굿을 중심으로. 1998. 서울대학교 대학원, 석사학위. p.1.

60) 지춘상, “줄다리기와 고싸움놀이에 관한 연구” 집문당, 1996, p.300.

61) 서해숙. “줄다리기의 역사적 전통과 현대적 복원”. 남도민속연구, Vol.33, .2016. pp.67-95.

하고 유네스코 인류 무형유산 등재를 위해 다국 간 공동으로 추진하였다.

줄다리기는 1969년부터 각 지역의 줄다리가 국가무형문화재와 시도무형문화재로 지정되었으며, 2015년 ‘유네스코 인류 무형유산 대표목록’으로 캄보디아, 필리핀, 베트남 등 3개국과 함께 공동등재 되었다.

## (19) 제주 해녀문화

제주도 전역에 퍼져있는 제주 해녀문화는 잠녀 혹은 잠수라고 불리는 해녀, 제주 해녀 공동체 안에서 끊임없이 세대 간 전승되는 물질 기술, 바다의 여신인 용왕 할머니에게 풍요와 바다에서의 안전을 기원하기 위한 잠수굿, 서우젓소리 그리고 해녀 노래 등을 포함하고 있다.<sup>62)</sup> 제주해녀는 산소마스크를 착용하지 않고 수심 10m~20m까지 잠수하여 전복이나 성게 등 조개류를 채취하며, 한 번 잠수할 때마다 1분간 숨을 참으며 하루에 최대 7시간까지, 연간 90일 정도 물질을 한다.<sup>63)</sup>

해녀들은 물질 능력에 따라 하군, 중군, 상군의 세 집단으로 분류되며 한 번 잠수해 2분가량 바닷속에 머무르는 상군은 수심 10~20m 이상의 바다에서 작업하는 해녀이고, 중군은 수심 5~10m, 하군은 3~5m에서 작업한다.<sup>64)</sup>

제주 해녀문화는 남성 중심의 유교 사회인 한국에서 여성의 지위 향상에 이바지하고 있으며, 제주 해녀문화가 갖고 있는 물질작업의 지속 가능성, 약자에 대한 배려, 생태주의적 요소는 인류사회가 지향해야 할 지속가능한 발전 모델로서의 가치를 지니고 있다.<sup>65)</sup> 2017년 “국가무형문화재”로 ‘해녀’가 지정되었으며, 2016년에는 제주 해녀문화로 “유네스코 인류 무형문화유산 대표목록”에 등재되었다.

## (20) 씨름

씨름은 우리나라를 대표하는 오랜 전통이 가진 민속놀이이다. 명절, 축제 운동회

62) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

63) 양경숙. 제주해녀의 직업 형성과 발달에 관한 연구. 2019. 경기대학교 대학원. 박사학위. p.137.

64) *ibid.*, p.138.

65) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

등 여러 행사에 포함되는 전통적인 우리 민족의 놀이이자 체육활동이다. 우리나라의 씨름은 두 사람이 서로의 다리와 허리에 천으로 만든 살바를 잡고 기술과 힘으로 상대를 쓰러뜨리는 경기이다. 어린이부터 어른까지 공동체의 구성원 누구나 참여할 수 있도록 애기씨름(10대 이하), 총각씨름(10대), 상씨름(20대 이상)으로 구분하여 차례로 진행된다. 씨름을 잘하는 씨름꾼들이 겨루는 상씨름에서 이긴 우승자는 황소를 부상으로 주었으며, ‘장사’라고 부른다. 부상으로 받은 황소를 타고 마을을 돌며 우승의 환호를 함께 나눈다.

농경사회인 우리나라에서는 대체로 농사의 절기와 연관하여 씨름대회가 열렸는데, 새해에는 마을의 풍년을 기원하거나 모내기 철에 모를 심는 ‘물 대기’ 수단으로 씨름을 하였고, 힘든 김 매기 등을 마친 뒤에도 농사일을 쉬기 위해서나 수확에 감사하며 즐겼다. 농경사회의 특성상 매년 주기적으로 행하여지는 농사와 함께 씨름도 그 시기에 맞게 행하여졌으며, 이는 자연스럽게 우리나라의 전국적인 세시풍속으로 자리 잡게 되었다. 2017년 “국가무형문화재”로 지정되어 씨름은 우리나라 최초로 북한과 함께, 2018년 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”에 공동등재 되었다.

## (21) 연등회

2020년 우리나라 21번째로 “유네스코 인류 무형유산 대표목록”에 등재된 연등회는 본래 부처님 오신 날을 기념하던 종교의식으로 행하여진 행사이다. 하지만, 다채로운 연등이 거리에 걸리면서 축제의 형태로 발전하여 현재는 사람들의 소원을 기리고 연등을 만들어 참여하면서 국가적인 봄철 축제가 되었다.

연등회는 연등법회, 연등행렬, 회향(廻向) 등으로 구성되며, 관불의식으로 시작되며, 연등을 든 사람들의 행진과 행진이 마무리되면 참가자들이 함께 회향 한마당에서 화합의 순간을 이룬다. 참가자들은 개개인이 만든 연등을 밝히고 참가자와 가족의 행복과 안녕을 기원하면서 행사가 끝난다. 연등회는 2012년 국가무형문화재로 지정되어 보존·전승되고 있으며, 2020년에는 ‘유네스코 인류 무형유산 대표목록’으로 등재되었다.

## 2.2.2 무형문화유산 박물관 사례

무형문화유산 박물관 사례는 먼저, 인류무형문화유산에 등재되어 있는 종목 중에서 무형문화유산을 소재로 한 박물관으로 사립박물관을 제외하고 국·공립 박물관을 선정하였다. 또한, 한국박물관협회의 회원사로서 박물관의 정체성이 명확하게 무형문화유산으로 한정되어 있는 독자적인 박물관의 형태를 갖추고 있는 전국의 4개 박물관을 사례로 살펴보았다.

[표 2-4] 무형문화유산 박물관 사례

명칭	건축 규모	위치	건축 외관
	전시실 규모	개관 년도	
고창판소리 박물관	지상 2층 509㎡	전북 고창 2001년 개관	
기지사 줄다리기 박물관	지상 3층 786㎡	충남 당진 2011년 개관	
한국 천연염색 박물관	지상 2층 713㎡	전남 나주 2006년 개관	
정선아리랑 박물관	지상 2층 302㎡	강원도 정선 2016년 개관 2020년 재개관	

\*출처 : 2020 전국 문화기반시설총람 재구성

예를 들어 정읍시립박물관은 지역의 민속자료와 수집뿐만 아니라 정읍농악에 관련된 전시공간이 포함되어 있으며, 밀양 시립박물관에는 밀양백중놀이 전시관이 박물관 내에 자리 잡고 있지만, 독자적인 무형문화유산 박물관으로 포함하지는 않았다. 또한, 무형문화재 전수교육관 내에 있는 전시관은 박물관의 기능인 수집 및 보존의 기능과 학예인력의 부족으로 박물관의 기준에 미치지 못하며, 수장고 등의 시설이 부족하여 연구에서는 제외하였다. 본 연구에서는 박물관의 정체성이 명확하게 무형문화유산을 수집하고 연구하는 박물관으로 한정하여 사례조사를 실시하였다. 이러한 선정기준에 의하여 [표 2-4]와 같이 고창 판소리 박물관, 기지시 줄다리기 박물관, 한국 천연염색 박물관, 정선아리랑 박물관으로 사례박물관을 선정하여, 현장 방문을 통해 연구하였다.

### (1) 고창 판소리 박물관

2001년에 개관한 고창판소리박물관은 고창 지역에서 활동한 판소리의 이론가이며, 비평가였던 동리 신재효 선생의 고택이 있던 곳으로 진채선, 김소희 등 많은 명창들을 기념하고 판소리 전통을 후손에게 계승하고 발전시키기 위해 설립되었다. 고택은 현재 사랑채만 복원되어 있으며 공연이 가능한 동리 국악당이 함께 있다. 판소리 박물관은 판소리의 유형, 무형의 자료를 수집, 보존, 조사, 연구, 전시, 해석함으로써 일반 대중에게 판소리 예술의 재교육과 감상의 기회를 제공하고자 판소리 성지화를 위해 건립되었다.

판소리는 2003년 인류 구전 및 무형유산 결작으로 선정되었으며, 2018년 인류무형문화유산 대표목록으로 등재되었다. 1964년에 국가무형문화재 지정된 판소리는 지역에 따라 동편제, 서편제, 중고제 등으로 나뉜다. 판소리 전수교육관과 동리 국악당이 인접해 있는 박물관은 연면적 1,219㎡, 지상 2층 건물로 별관(고창군립미술관)을 제외한 전시실 규모는 509㎡이며, 본관 1층에 위치한 상설 전시실은 총 5개 마당과 다목적실로 구성되어 있다. 2층에 위치한 기획전시실에서는 명창들의 소리를 디지털 매체로 감상할 수 있는 공간이 마련되어 있으며, 다목적실에는 국창 김소희 선생의 유품과 소장품이 전시되어 있어 김소희 명창의 삶과 예술세계

를 볼 수 있다. 전시공간은 명예의 전당, 소리마당, 아니리마당, 발림마당, 혼마당으로 구성되어 있으며, 반시계방향의 순환 체계로 입구와 출구가 분리되어 있다. 또한, 전시공간은 관람 동선이 명확하게 구분되어 있어 관람이 편리하다. 판소리의 이해를 돕기 위한 설명패널과 영상, 현장감 재현을 위한 전시모형, 판소리 체험형 디지털 매체와 명창의 소리를 담은 유성기 SP 음반과 명창들의 유품과 소리 책 등의 유물이 있다.



[그림 2-2] 고창 판소리 박물관 전시실

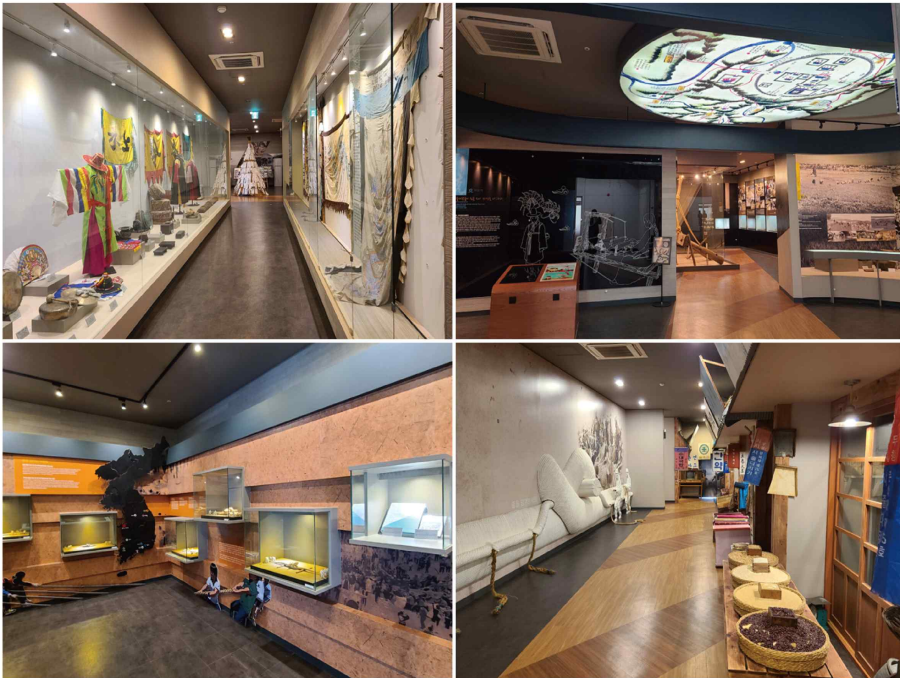
## (2) 기지시 줄다리기 박물관

기지시 줄다리기는 충남 당진시 송악읍 기지시마을에서 전승되고 있던 전통 민속놀이로 오랜 역사와 전통을 지닌 지역의 대표적인 민속행사로 자리매김해 왔다. 1982년 국가무형문화재 제75호로 지정되어 보호받고 있으며 2011년에는 기지시 줄다리기 박물관이 개관하였다. 또한, 베트남, 캄보디아, 필리핀 및 한국의

국가지정, 시도지정, 줄다리기 전승 단체와 함께 줄다리기 의례와 놀이라는 종목으로 2015년 12월 유네스코 인류무형문화유산 대표목록으로 등재되었다.

기지사 줄다리기 박물관은 지상 3층 건물로 상설전시실(786.94㎡), 기획전시실, 체험관, 강당, 기지사 줄다리기 보존회 사무실 등이 있으며, 야외에는 실물 크기의 줄을 전시하고 있으며 시연을 할 수 있는 줄다리기 시연장이 자리하고 있다.

상설전시공간은 12개 존으로 구성되어 있으며, 관람 동선은 반시계방향 순환 체계로 입구와 출구가 구분되어 있으며, 존별 영역이 명확하게 구분되지 않아 관람 동선이 혼란을 주고 있다. 지역적 배경과 줄다리기의 태동역사 및 놀이문화를 민속 자료와 전시패널 활용하고 설명하고 있으며, 줄꼬기 체험용 작동모형과 세계의 줄다리기의 이야기 등이 단순형태의 전시매체를 활용하여 관람객과 만나고 있으며, 특히 영상매체를 활용하여 박물관의 정체성을 표현하고자 노력하였다.



[그림 2-3] 기지사 줄다리기 박물관 전시실



### (3) 한국 천연염색 박물관

2003년에 개관한 한국 천연염색 박물관은 전남 나주에 소재하고 있으며, 염색장은 국가무형문화재 제115호로 지정되었으며 염색장 기능보유자 2명이 전통 쪽 염색기술과 문화를 전승하고 있다.

염색장이란 천연염료인 식물, 광물, 동물 등에서 원료를 채취하여 옷감을 물들이는 장인으로 조선 시대에는 염색을 담당하는 전문적인 장인이 있었다. 천연 염색은 화학염색의 도입으로 전통이 끊겼으나, 1970년대 이후 일부 장인들이 노력으로 그 맥을 살릴 수 있었다.<sup>66)</sup>

박물관은 상설전시관과 기획전시실, 뮤지엄샵, 문화 콘텐츠홀 등 크게 4개 시설로 구성되어있다. 상설전시관은 1층과 2층에 걸쳐 염색의 유래와 역사, 다양한 염색의 종류와 방법 등을 소개하는데, 사인 그래픽 패널과 간단한 영상, 그리고 천연 염색의 재료와 결과물을 주로 현대의 전시물 위주로 연출하였다.

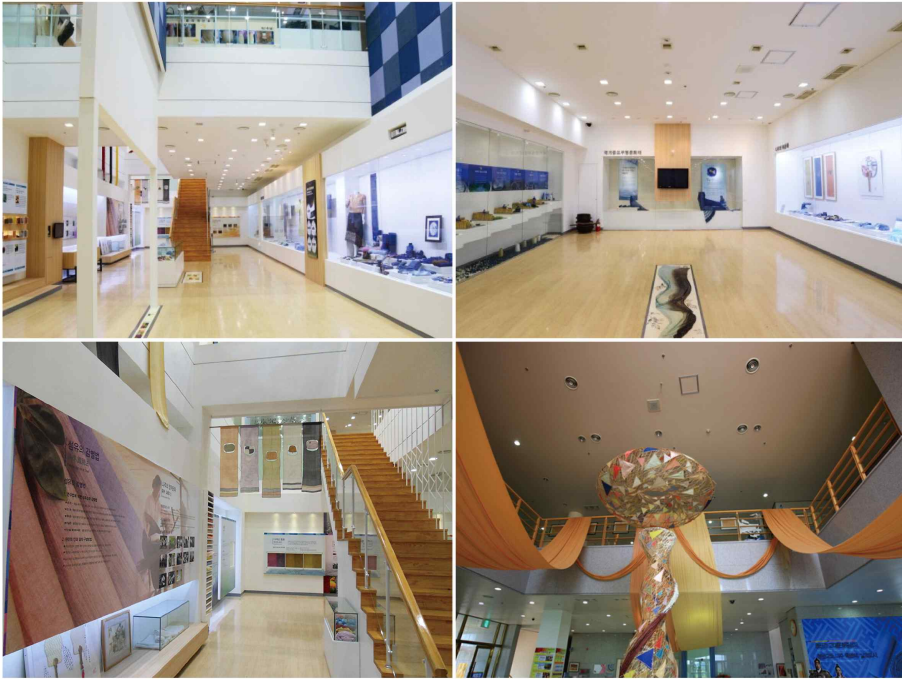
특히 2층 상설전시관에는 국가중요무형문화재 제115호로 지정된 쪽물 염색에 관한 콘텐츠를 실물과 영상, 설명패널 등을 활용해 중점적으로 전시하고 있다.

기획전시실에서는 천연염색과 관련된 다양한 주제의 기획전시 및 특별전시가 개최되는데, 천연염색 관련 단체나 개인의 작품 전시를 비롯해 워크숍과 연계된 전시 등 전통과 현대를 아우르는 다양한 전시가 한 해 평균 8~10회 개최될 정도로 활발하게 운영되고 있다. 뮤지엄샵 에서는 생활 소품부터 의류, 침구류까지 주로 나주 지역에서 생산된 천연염색 제품 등을 전시, 판매하고 있으며, 천연염색 재료나 관련 서적, 교구 등 관련 상품을 온라인 쇼핑몰과 연계하여 판매하고 있어 천연염색 종합매장으로도 손색이 없다.

문화 콘텐츠홀은 이 박물관의 정체성을 가장 잘 드러내는 시설이라 할 수 있다. 각종 교육 프로그램이나 세미나 등의 행사를 치를 수 있는 100석 규모의 대규모 홀로서, 관람객을 대상으로 하는 프로그램뿐만 아니라 동호인들을 위한 염색 이론 교육과 교원 대상 직무연수, 그리고 지역민과 관련 단체를 대상으로 하는 대규모

66) 문화재청 국가문화유산 포털. 2021.11.24. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr)

행사나 세미나 등이 개최되고 있다. 전시실의 규모에 버금가는 시설과 프로그램을 갖춘 문화 콘텐츠홀은 실물 전시 외의 방식으로 천연염색이라는 무형문화유산에 대한 이해를 높일 수 있는 이 박물관의 특징적인 시설이자 운영요소라 할 수 있다.



[그림 2-4] 한국 천연염색 박물관 전시실

#### (4) 정선아리랑 박물관

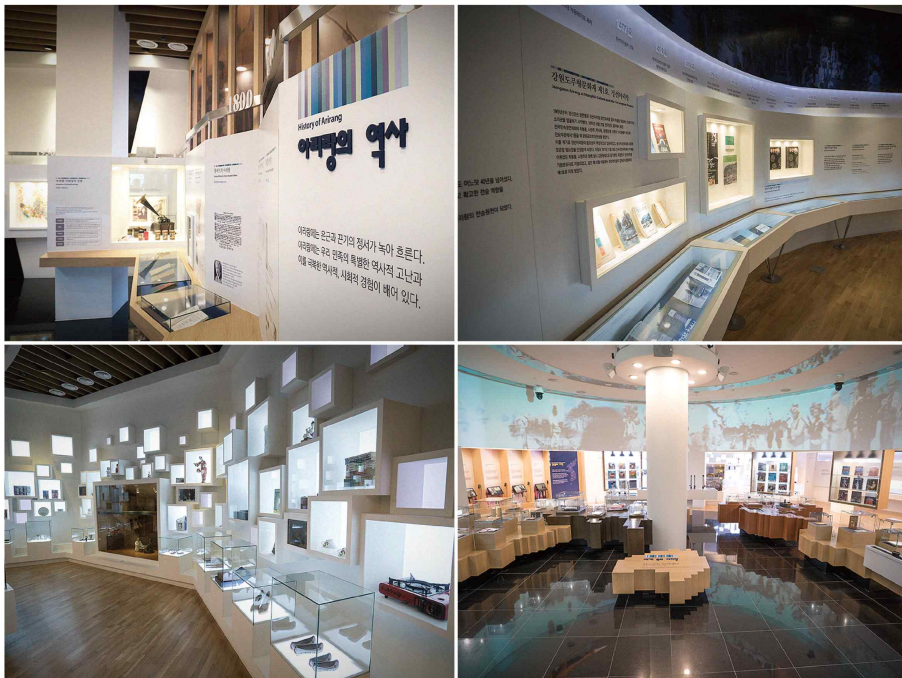
아리랑은 우리 민족을 상징하는 가장 대표적 민요로서 강원도의 정선 아리랑과 전라도의 진도 아리랑, 경상도의 밀양 아리랑이 널리 알려져 있다.

강원도 정선에 위치한 아리랑 박물관은 2016년 개관 후 2020년 부분 리모델링 및 전시유물 교체하고 상설전시실을 재개관하였다. 아리랑은 2012년 유네스코 인류무형문화유산에 등재되었으며, 2015년에는 국가무형문화재로 지정되었다.

정선 아리랑 박물관은 지상 2층(연면적 715.77㎡)에 2층에는 상설전시실(302.3㎡)이 있으며 1층에는 기획전시실, 시청각교육실, 수장고, 사무실, 유물 작업실로

구성되어 있다.

상설전시실은 총 6개 존으로 구성되어 있으며, 첫 번째 존인 ‘우리에게 아리랑이란?’에서는 우리 민족과 함께한 아리랑의 가락을 영상과 음향으로 소개하고 있고, ‘아리랑의 역사’에서는 조선 시대에서부터 현재에 이르기까지의 고난을 극복하는데 함께한 아리랑의 역사를 전시물과 설명패널로 전시하고 있다. 세 번째 존인 ‘정선 아리랑’에서는 백두대간 자락에 있는 정선사람들의 희노애락을 지역적 특성과 함께 설명하고 있으며, ‘생활 속의 아리랑’에서는 우리의 생활 속에 스며들어 있는 한국의 대표브랜드로 자리한 아리랑을 생활용품과 함께 전시하였다. ‘지역별 아리랑’ 존은 지역의 특징에 따라 발전한 아리랑의 가락을 지역별 노랫가락을 음향에 담았으며, 이를 영상과 함께 관람객의 이해를 높이고자 하였다. 마지막으로 ‘세계 속의 아리랑’에서는 한민족의 아픈 역사와 아리랑의 이야기를 각국의 특징에 따라 발전한 과정을 전시하였다.



[그림 2-5] 정선 아리랑 박물관 전시실

## (5) 무형문화유산 박물관 사례 분석

사례 박물관을 살펴보면, 무형문화유산 박물관은 7가지의 특징을 가지고 있다. 먼저, 전시유물의 한계성을 가지고 있다. 전통공연예술, 전통기술, 의례 의식, 전통 생활관습, 전통놀이·무예, 전통지식, 구전전통 및 표현 등 무형의 가치를 유물로 인정하는 무형유산에서는 당연한 접근일 수밖에 없다. 단지, 시대적 상황을 보여주기 위한, 전승자 및 집단공동체가 사용물건이나 도구, 민속학적 자료 및 연구자료 및 전승자의 기술로 제작한 물품 등이 전시물의 형태로 구성되어 있다.

둘째는 영상매체와 음향매체의 적극적인 활용이다. 실연과 연행 등의 행위를 전시공간에 구현하기 위해서는 기록 가능한 매체로 저장하고 보존함으로써 문화적 가치를 반복적으로 관람객에게 제공하기 위한 가장 효과적인 방법이기 때문이다. 셋째는 무형유산에 대한 이해를 돕기 위한 체험형·체감형 전시 아이টে를 적극적으로 활용하여 관람객과 소통의 간극을 최소화하고 있다. 무형유산에 대한 이해를 돕기 위해서는 실감형 전시매체를 활용하였다.

넷째는 전시매체와 조명, 색채계획 및 공간 연출을 통하여 무형유산의 시대적 배경에 맞는 현장감 재현이다.

다섯째로는 전시공간에 시대적 역사성을 반영하고 있는데 이는 무형유산의 생성 과정과 시대적 상황과 지역적 특성이 연관되어 있기 때문이다.

여섯째는 보존과 활용을 위한 개인 또는 집단공동체의 노력이다. 일제강점기를 거치면서 일제의 문화 말살정책과 함께 소멸하고 사라지는 무형유산을 지키기 위한 가치의 보존과 무형문화유산의 우수성을 인정받기 열정과 전승의 노력이 전시공간에 구현되어 있다.

마지막으로는 무형문화유산 박물관은 재현공간(공연장, 재현마당)과 연계되어 건립되어 있다. 살아있는 무형의 유산은 정적인 유물로 존재하지 않으며, 행위와 행동을 통해서 유물로서의 가치를 인정받는 것이기 때문에 재현을 위한 공간이 필요한 것이다.

## 2.3 박물관의 이해

### 2.3.1 박물관의 개념

박물관은 국가별 문화 수준을 이야기할 때 측정의 척도이며 문화시설의 상징으로서 지나온 역사와 함께 발전하고 변화하고 있다. 박물관은 인류와 인류 환경의 물질적인 증거를 수집·보존하고, 이를 조사 연구하여 전시를 통해 일반 대중들에게 공개함으로써 사회와 문화발전에 이바지하는 시설이다.<sup>67)</sup>

박물관의 어원은 그리스 무제이온(Mouseion)으로, 그리스 신화에서 영감과 학습의 여신이자 예술의 후원자였던 Museus의 사원을 의미한다. 최초의 박물관은 기원전 3세기 이집트 알렉산드리아에서 프톨레마이오스 왕에 의해 건립된 알렉산더 박물관으로 이 박물관은 학자를 위한 도서관, 연구기관, 그리고 명상적인 은신처 역할을 하였다.<sup>68)</sup> 오늘날의 근대적 박물관은 프랑스혁명 이후에 생겨났다. 근대 박물관의 가장 큰 특징은 일반인을 관람객으로 등장시킴으로써 개인소유 개념에서 공공개념으로 의식 전환을 이루었다는 점이다.<sup>69)</sup> 공공개념의 의식 전환으로 인해 탄생한 공공박물관은 미술품과 유물을 소장하고 이를 일반인에게 공개함으로써 귀족 중심의 소유물에서 일반인들의 문화 향유와 문화에 대한 인식의 전환을 가져오게 되었다. 세계 최초의 국립박물관인 영국박물관은 왕립학사원장을 지낸 한스 슬론경의 기증품이 계기가 되어 1759년 소장품 8만여 점이 일반에게 공개되었다.

우리나라에서는 1909년 조선의 마지막 황제인 순조가 창경궁 안에 최초의 근대적 박물관인 제실 박물관을 일반에게 공개하였다. 제실 박물관은 창경궁 내 양화당에 개관한 뒤 1938년까지 문을 열었으며, 이후 덕수궁으로 옮겨져 이왕가 미술관, 덕수궁 미술관으로 바뀌어 1969년 국립중앙박물관에 흡수되었다.

국제박물관협의회(ICOM)에서는 “박물관이란 인간 환경의 물질적인 증거를 수집

67) 김원길. 박물관 기획전시 계획 기준에 관한 연구. 2019. 홍익대학교 대학원, 박사학위. p.15.

68) Neil Kotler & Philip Kotler, 한중훈 · 이혜진 역, “박물관 미술관학 : 뮤지엄 경영과 전략”. 박영사, 2005, p.14

69) ibid., p.14.

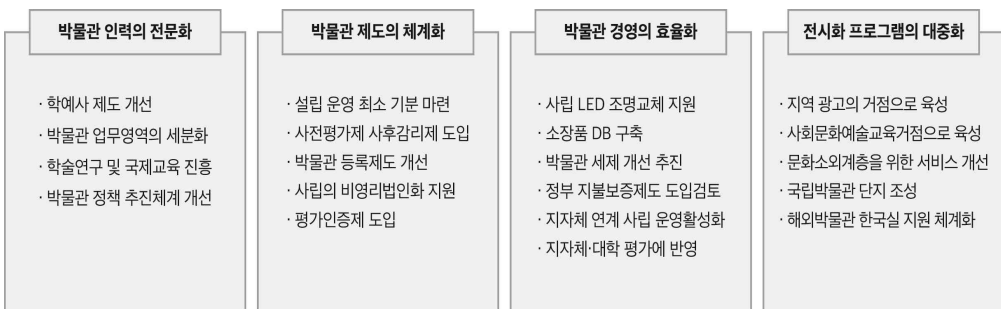
· 보존· 연구하여 전시하는 행위를 통해 사회의 발전에 봉사할 수 있도록 대중에게 공개함으로써 연구와 교육· 과학에 이바지하는 비영리적이고 항구적인 시설을 말한다.”라고 정의하였다. 또한, 미국박물관협회(AAM)에서는 “박물관은 예술적, 과학적, 역사적, 기술적인 재료를 포함한 교육적이고 문화적인 가치를 지닌 유물과 표본 물을 소장하며, 단순히 일회적인 전시회를 여는 목적이 아닌, 대중에게 교훈과 즐거움을 주기 위한 목적으로, 이를 유지하고 보존하며 연구, 해석, 정리하고 전시하는 공익에 의해 운영되고 대중에게 개방된 연방정부와 주 정부의 조세 감면을 받는 비영리적이고 항구적인 기관이다.”라고 정의하였다. 우리나라의 박물관 및 미술관 진흥법 제1장 제2조의 1항에서는 “박물관이란 문화· 예술· 학문의 발전과 일반 공중의 문화 향유 및 평생교육 증진에 이바지하기 위하여 역사· 고고· 인류· 민속· 예술· 동물· 식물· 광물· 과학· 기술· 산업 등에 관한 자료를 수집· 관리· 보존· 조사· 연구· 전시· 교육하는 시설을 말한다.”고 정의하고 있다.

프랑스혁명에서 시작된 공공개념의 박물관은 이제는 단순한 소장유물의 전시공간의 개념을 넘어선 지 오래이며, 이제는 사회 전반적인 분야의 다양한 소장품의 수집과 보존· 연구, 그리고 전시를 통하여 어떻게 관람객과 소통할 것인지에 대한 다양한 대안을 제시하여야 한다. 또한, 박물관을 찾아오는 관람객뿐만 아니라 대중에게 문화 향유와 평생교육의 공간으로 활용될 수 있는 노력이 필요할 것이다.

### 2.3.2 박물관의 특성

박물관 및 미술관 진흥법에 따르면 박물관은 자료수집과 보존 및 관리 그리고 교육과 전시를 목적으로 하고 있다. 하지만 최근에 박물관의 기능은 기본적인 기능 이외에도 관람객들의 문화 향유와 문화에 대한 욕구충족의 공간으로 변화하고 있다. 이는 일반 대중의 문화에 대한 인식 수준의 변화와 시대적 환경이 다양한 문화에 대한 관심으로 연결되고 있다. 박물관은 한 나라의 문화 수준을 측정해 주는 장소이며 대중의 심미감을 키워주는 동시에 조상이 창조해 놓은 문화와 조형 예술을 보전하고 계승할 수 있다는 점에서 중요한 의미를 지닌 문화공간이라 할 수 있다.<sup>70)</sup>

20세기 이전에는 박물관에서 소장품이 가장 중요한 요소였다면, 20세기 초에 이르러 박물관 운영 중심은 소장품이 아니라, 정보와 교육자원, 프로그램을 제공하는 것으로 인식이 바뀌었다.<sup>71)</sup> 과거 박물관의 가치평가가 얼마나 많은 유물이나 소장품을 보유하고 전시하느냐에 있었다면, 오늘날 박물관은 소장한 유물을 ‘어떤 스토리와 주제를 통해 흥미롭게 공간에 배치하고 이야기를 만들어내는가’가 더 중요한 가치로 평가되고 있다.<sup>72)</sup> 이는 박물관을 찾는 관람객의 요구가 보는 박물관의 개념에서 관람객과의 소통이 중요하게 여겨지면서 박물관에서도 적극적인 소통의 필요성이 제기되었기 때문이다. 이러한 일반 대중이 바라는 박물관의 인식변화는 정부의 박물관 정책에서도 찾아볼 수 있다. 정부 등의 공공기관은 문화와 예술 및 복지 등의 수준을 높이기 위한 정책적 발전계획을 수립하여 운영하고 있으며, 그에 따른 박물관 정책의 주된 내용은 각 박물관의 발전을 추구하고 국민의 문화생활에 기여할 수 있도록 정부가 박물관의 사업과 운영 등에 관여하는 것이다.<sup>73)</sup> 이러한 관여라는 것은 박물관 건립을 위한 계획단계에서부터 건립과 운영 등 모든 단계에 박물관의 지향점과 방침을 의미한다.



[그림 2-6] 박물관 정책 4대 추진 방향<sup>74)</sup>

70) 김수유. 박물관의 전시계획과 그 과정에 관한 연구. 1987. 이화여자대학교 대학원, 석사학위. p.44.  
 71) Neil Kotler & Philip Kotler, 한중훈·이혜진 역, “박물관 미술관학”. 전영사, 2005, p.20.  
 72) 지환수. 공공박물관의 전시디자인 대가산정을 위한 기준모델 연구. 2015. 경기대학교 대학원, 박사학위. p.10.  
 73) 윤금진. 한국박물관 국제교류 변천 연구. 2014. 한양대학교 대학원, 박사학위. p.54.  
 74) 2016 문화예술정책백서. 한국문화관광연구원, 2017, p.550.

2012년부터 정부는 박물관 정책 4대 추진 방향을 설정하여 [그림 2-6]과 같이 박물관 인력의 전문화, 박물관 제도의 체계화, 박물관경영의 효율화, 전시화 프로그램의 대중화로 구분하였다.<sup>75)</sup>

박물관을 찾는 관람객은 실생활에서 쉽게 접하기 어려운 진귀한 전시물의 관람과 과거 문화유산의 유물과 기술이 가지고 있는 역사적 이야기와 새로운 경험을 통해 문화적 감성을 충족시키게 된다. 관람객의 문화체험 욕구를 달성시키기 위한 다양한 문화유산 콘텐츠를 제공하는 박물관은 지식서비스와 여가 및 휴가의 문화서비스 개념으로 이해되고 있으며, 전시물과 관람객과의 정보 교류를 위한 커뮤니케이션의 공간으로서의 특성을 보인다.<sup>76)</sup>

[표 2-5] 박물관 역할의 변화

구분	과거	현재
문화적 역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화유산의 수집과 보존</li> <li>문화유산의 전시와 전승</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역, 국가의 상징성 강화</li> <li>지역, 국제적인 문화 교류</li> <li>문화유산 아카이브 기능 강화</li> </ul>
사회적 역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화 향수 기회 제공</li> <li>교육 콘텐츠 제공 등의 사회 교육적 역할</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시, 교육, 체험, 학습, 공연 등 기능과 관람객 서비스 확대</li> <li>대표 문화공간으로의 영역 확대</li> </ul>
정치적 역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역이나 국가의 이미지 향상</li> <li>우리 문화 국외 홍보</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역문화 보존 육성에 통한 지역 사회 결집 등의 정치적 역할</li> <li>국가 간의 교류를 통한 국제문화교류의 장으로서의 역할</li> </ul>
경제적 역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화관광의 연계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화유산의 상징화를 통한 경제 활성화</li> <li>문화유산의 문화 산업화</li> </ul>

이렇듯 박물관의 변화는 [표2-5]와 같이 과거의 박물관 기능에서 교육과 체험의 기능과 문화 향유를 위한 관람객 서비스 기능이 확장되어 문화와 교육시설의 기능을 적극적으로 수용하고 있다.<sup>77)</sup> 박물관이 활성화되기 위해서는 건축물이나 소장품이 만들어내는 가치보다 박물관에서 생산되는 콘텐츠나 운영프로그램이 더 중요한 요소가 되는 것이다. 이러한 박물관의 역할 변화는 박물관이 사회 문화적 시설로서

75) 이승용. 박물관의 전시체계 및 내러티브 구조분석에 관한 연구. 2018. 홍익대학교 대학원, 박사학위. p.14.

76) 지환수(2015). op.cit., p.11.

77) 김원길(2019). op.cit., pp.24-25.



의 기능과 역할이 강조되는 상황에서 사회적 요구와 필요에 의한 자연스러운 변화의 과정이라고 할 수 있다.<sup>78)</sup>

### 2.3.3 박물관의 분류

한국박물관협회의 자료를 기준(2021.9.20.)으로 우리나라의 박물관(미술관포함) 수는 772개관이 등록되어 있다. 지역별로는 서울 151개관, 경기 146개관, 인천 24개관, 강원 60개관, 충남 40개관, 충북 37개관, 대전 21개관, 세종 5개관, 전북 34개관, 전남 49개관, 광주 17개관, 경북 53개관, 대구 13개관, 경남 44개관, 울산 8개관, 부산 22개관, 제주 48개관 등으로 분포되어있다. 이중 국립박물관은 39개관, 공립박물관 205개관, 사립박물관 334개관, 대학박물관 37개관 등으로 구분할 수 있다.

박물관 및 미술관 진흥법에 따르면, 박물관은 국립박물관, 공립박물관, 사립박물관, 대학박물관으로 나누어지며 설립 및 운영의 주체에 따라 [표 2-6]과 같이 구분된다.

[표 2-6] 박물관의 구분

박물관의 구분	설립 및 운영 주체
국립박물관	국가가 설립·운영하는 박물관
공립박물관	지방자치단체가 설립·운영하는 박물관
사립박물관	「민법」, 「상법」, 그 밖의 특별법에 따라 설립된 법인·단체 또는 개인이 설립·운영하는 박물관
대학박물관	「고등교육법」에 따라 설립된 학교나 다른 법률에 따라 설립된 대학 교육과정의 교육기관이 설립·운영하는 박물관

\* 출처: 한국박물관협회 홈페이지

78) *ibid.*, pp.24-25.

또한, 전시되는 내용에 따라서는 종합박물관과 전문 박물관으로 나누어지는데 종합 박물관은 말 그대로 여러 종류의 전시품을 함께 모은 것이며, 전문 박물관은 고고학·역사·미술사·인류학 분야 등에서부터 민속학·자연사·산업·체신·교통·의약·서도 등으로 세분된다.<sup>79)</sup>

[표 2-7] 전시 대상에 의한 박물관 유형 분류체계

1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
인문 과학계	예술계	미술(박물관)	공예, 회화, 조각, 사진, 도자, 서예	고미술, 현대미술
	역사계	역사박물관	역사, 고고, 민속	문화사, 의상, 고문서, 기념관, 민속마을, 향토유적지, 도서
	교육계	교육박물관	어린이, 학교, 산업교육	
자연 과학계	자연계	자연(사) 박물관	천체, 환경, 지구지질, 광물, 인류/민족, 동물, 식물, 해양, 화석	
		사육재배	동·식물·농원·수족관	
	이공계	자연	자연보호지구, 농원	
		과학박물관	산업, 기술, 과학	농업, 상업, 교통, 항공, 우주, 체신, 정보통신

1997년 문화체육부의 “21세기 박물관 발전 정책 및 프로그램 개발 연구” 자료에 따르면, [표2-7]과 같이 1차에서 5차까지 분류하였으며 1차에서는 인문과학계와 자연과학계로 구분하고 2차에서 인문과학계를 미술계와 역사계, 교육계로 분류하고 자연과학계를 자연계, 이공계로 나누었다.<sup>80)</sup> 또한, 3차에선 미술계를 미술(박물관)으로 역사계를 역사박물관으로, 교육계를 교육박물관으로 세분화하였다. 자연계는 자연사 박물관과 사육재배와 자연으로, 이공계는 과학기술 박물관으로 나눈다. 다음 4차에서는 미술박물관은 회화, 조각, 공예, 건축, 사진, 서예, 도자로 나누고, 역사박물관은 민속, 고고, 역사로, 교육박물관은 학교, 어린이, 산업교육으로 세분화하

79) 한국민족문화대백과사전. 박물관. 2021.11.10. encykorea.aks.ac.kr.

80) 손기연. 박물관 유형에 따른 복합교육프로그램의 개발운영과 제안 : 어린이 교육프로그램을 중심으로. 2002. 경희대학교 대학원, 석사학위. pp.7-8.

고 있다. 이와 함께 자연사 박물관은 환경, 지구지질, 인류, 지구지질, 광물, 동물, 식물, 해양, 화석으로, 사육재배를 동·식물, 수족관과 자연을 자연보호지구, 공원으로 나누었다. 마지막 5차에선 공예, 회화, 조각, 사진, 건축, 도자, 서예는 고미술과 근·현대 미술로 나누어 봤으며, 민속, 고고, 역사는 문화사, 의상, 고문서, 민속 마을, 기념관, 향토유적지, 도서로 분류하였다. 교육계, 자연계는 4차를 마지막으로 정리되었으나 이공계의 산업, 기술, 과학 분야는 5차에서 농업, 상업, 교통, 항공, 우주, 체신, 정보통신으로 더욱 세분화하게 된다.<sup>81)</sup>

박물관의 분류는 전시의 목적과 유형에 따라 성립되게 되며, 이는 전시기획의 유형적 분류체계에 있어서 박물관의 유형은 정보전달의 형태와 목적 및 내용 등의 박물관이 가지고 있는 메시지와 상관관계가 있으며, 국가의 박물관 기준과 유형에 따라 형태적 분류체계가 정립되는 것을 파악할 수 있다.<sup>82)</sup>

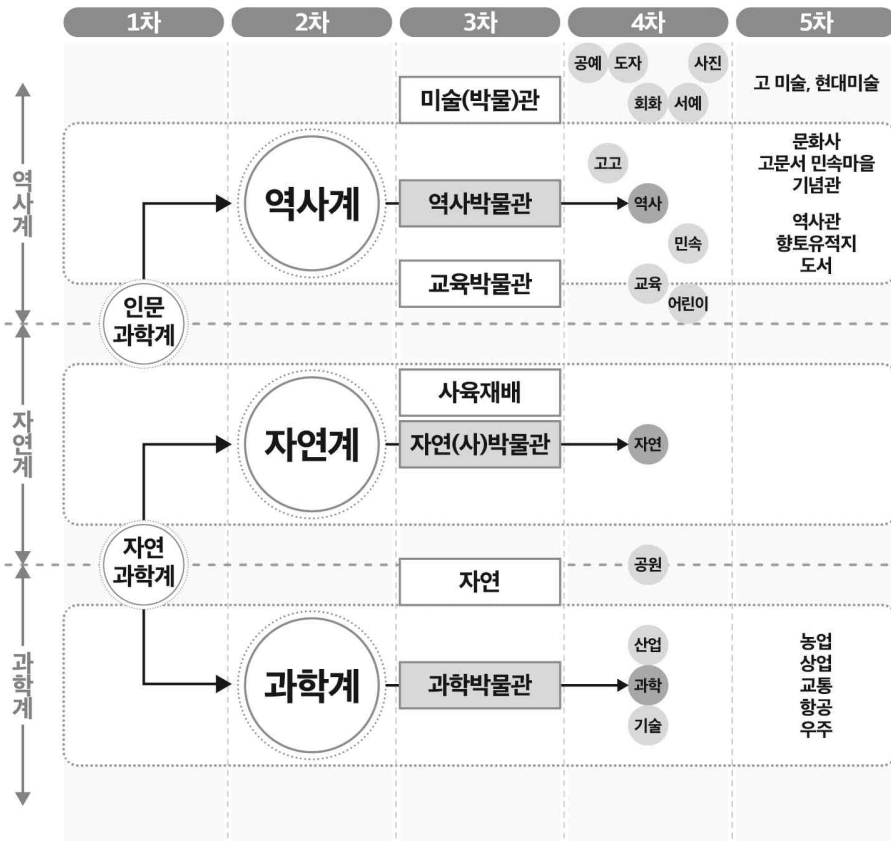
[표 2-8] 박물관 계열분류

1단계	2단계	3단계	4단계
인문과학계	예술계	미술	고미술 · 근대미술 · 현대미술 등
		기타	건축 · 연극 · 영화 · 국악 등
	역사 · 문화계	역사	역사 · 고고 등
		민속	의식주 · 풍습 및 문화 등
		민족	민족 · 의류 등
자연과학계	자연사	자연사	우주 · 지질 · 생태 등
		자연자원	동물원 · 식물원 · 수족관 · 산림 등
	이공계	과학계	기초과학 · 전통과학 · 첨단과학 등
		산업계	철도 · 정보통신 · 항공 등
특화뮤지엄	기념관, 체험관, 명예의 전당		
	어린이박물관, 패션박물관, 문학관, 에코뮤지엄 등		

81) *ibid.*, pp.7-8.

82) 이승용(2018). *op.cit.*, p.72.

박물관의 분류는 연구자의 연구목적에 따라 응용하여 적용하는데 김영을(2012)은 기념관 전시공간에 나타난 조형적 내러티브 특성 연구에 따르면 [표2-8]과 같이 박물관의 계열분류를 1단계에서 4단계로 분류하였다. 1단계에서 인문과학계, 자연과학계, 특화 뮤지엄으로 구분하였으며 특화 뮤지엄에는 기념관, 체험관, 명예의전당 등과 어린이박물관, 패션박물관, 문학관, 에코뮤지엄 등을 포함하였다.<sup>83)</sup> 기념관의 분류를 연구자는 1단계 구분에서 특화뮤지엄을 추가하였으며, 2단계에서 연구자의 연구대상은 기념관을 포함하여 분류하고 연구하였다.



[그림 2-7] 유형별 박물관 구성 체계

83) 김영을. 기념관 전시공간에 나타난 조형적 내러티브 특성연구. 국민대학교 디자인대학원, 석사학위. 2012. p.11.

이승용(2018)의 연구에서는 박물관의 유형은 관람자에게 어떤 목적과 내용, 정보, 메시지를 전달하는가에 정립되며 구성 체계는 유형별 분류체계와 정보전달 및 전시공간의 특성에 의해 형성되며 내용은 [그림2-7] 유형별 박물관 구성 체계와 같다.<sup>84)</sup> 인문과학계열 역사계와 자연계열의 박물관 형태로 파생된 목적과 정보의 체계는 3차의 역사박물관의 형태로 의미적 전달체계가 구현되며 4차 계열의 역사 박물관으로 세분화 된 전시 정보와 공간의 특성으로 구현된다. 자연과학계열의 자연계의 경우는 사육과 재배를 목적으로 하는 박물관의 형태가 아닌 지구, 환경, 동물, 식물 등의 지구와 인류에 관련된 정보를 목적으로 하는 자연사 박물관의 형태로 구성체계가 성립되게 된다. 또 같은 계열의 과학계의 경우도 같은 목적과 내용을 가지고 있는 과학박물관의 구성체계가 형성된다.<sup>85)</sup>

자연계 박물관은 자연계를 구성하는 다양한 생물 및 자연현상, 자연의 역사에 관하여 자연사과학과 자연 교육의 관점에서 연구하고 전시하는 박물관으로 동물원, 식물원, 수족관과 야외 자연박물관 등이 포함하여 의미하며 생물 및 지학(地學) 자료를 말하지만, 특히 서양에서는 인간의 자연적 측면으로서의 자연인류학·고고학(考古學)·민족학 등을 포함시킨다.<sup>86)</sup>

역사계박물관이란 객관적으로 명확하게 표출되고, 구체적으로 표상된 역사의 실체를 그 역사에 관한 해석이나 평가에 의한 어떤 역사적 의의를 제시한다. 즉, 역사기술을 보여주는 것을 목적으로 하는 박물관으로 정의할 수 있다.<sup>87)</sup>

과학박물관은 과학적 가치가 있는 자료, 표본 등을 각종의 방법으로 조사, 발굴, 수집, 보존, 연구하여 공개 전시함으로써 일반 공중의 창조적 휴양과 교육에 활용하여 그것이 과학기술의 발전 및 공공의 이익을 위해 기여하는 항구적 시설로 정의 할 수 있다.<sup>88)</sup>

84) 이승용(2018). op.cit., p.72.

85) ibid., p.72.

86) 이다보미. 자연계 박물관 전시체계분석에 따른 내러티브 전시구조에 관한 연구. 2018. 홍익대학교 대학원, 석사학위. p.58.

87) 백광균. 역사계 박물관의 전시공간 구성에 관한 연구. 2001. 경기대학교 대학원, 석사학위. p.8.

88) 조지 엘리스버코, 양지연역, “큐레이터를 위한 박물관”. 김영사, 2001, p.59.

## 2.4 박물관 전시

### 2.4.1 박물관 전시 개념

“전시”란 진열이란 말과 같은 의미로 쓰이고 있으나, 어원을 보면 전시라는 말은 박람회에서 유래하였다. 영국에서 ‘exhibition’이란 말은 전시라는 뜻이 강하며 프랑스에서의 ‘exposition’은 설명한다는 뜻이 많이 포함된 것으로 두 단어 모두 회화(繪畵)에 관한 전람회에서 유래되었다. 하지만 미국에서는 농산물이나 가축의 정기 품평회를 여는 ‘fair’란 말에서 쓰였다. 라틴어의 ‘displare’에서 유래한 ‘display’는 표명, 표출 등의 의미를 가지므로 전시대상이 상업적 목적의 상품, 작품, 생산품으로서 박물관에서 행하는 비영리적·사회 봉사적 목적을 갖는 전시의 개념과는 차이가 있다. 또한 동양에서 진열이란 특별한 의미를 가지지 못한 채 나열되는 경우에 주로 사용되고, 전시란 밖을 향하여 적극적으로 작용하여 설명하려는 강한 의지를 내포하고 있다.<sup>89)</sup>

전시는 관람객과 전시대상물 사이의 새로운 소통체계를 구축하여 의미의 공유를 유발하는 중재적 행위이며, 전시회란 인간 역사와 주변 환경의 물질적인 증거와 연관된 정보, 사고, 감정을 주로 3차원의 시각 매체를 통해 대중에게 전달하는 의사소통 방법이다.<sup>90)</sup> 전시는 운영 주체인 기관이나 전시를 개최하는 기업이나 단체에 따라 전시의 방법과 성격이 달라지는데 박물관 전시는 기업체 등과 같은 홍보를 위한 전시관이나 디스플레이 등과 같은 이익 목적의 전시와는 큰 차이를 보인다. 지자체나 중앙정부 기관, 공공단체, 학술기관 등이 주체가 되는 박물관은 공공성을 기반으로 하기 때문에 전시기획자에 의해 계획되는 전시의 의도는 유물의 학술적 의미와 사회적 맥락에서의 관계 맺기를 통해 관람자가 스스로 유물의 가치를 발견할 수 있도록 하는 학술성과 교육성을 주목적으로 한다.<sup>91)</sup>

89) 이난영, “박물관학 입문”. 삼화출판사, 1993, p.154.

90) 박진호. 박물관 전시 내러티브 구조 특성에 관한 연구. 2016. 홍익대학교 대학원, 박사학위. p.16.

91) *ibid.*, p.16.

즉, 박물관 전시는 학술성과 교육성에 주목적으로 하기 때문에 사실성을 배제할 수 없다. 이러한 사실성은 전시공간에서 박물관의 기획 의도와 다양한 전시 매체를 통하여 관람자가 유물의 가치와 의미를 알 수 있도록 환경을 만들어 주어야 한다.

박물관은 관람객에게 전시를 제공함으로써 관람객이 전시와 정서적으로 공유할 수 있는 자발적 경험을 제공해야 한다. 박물관 전시는 관람객이 전시를 통해 전시가 제공하는 이야기에 관심을 가지게 되어 스스로 메시지와 의미들을 이해하며 느낄 수 있는 자발적 경험을 만들어야 할 책임이 있는 것이다. 오늘날의 박물관 전시는 관람객에게 전시를 가장 효과적으로 전달하기 위해 전략적으로 목적과 방법을 세워야 하며, 다각도로 발전하는 각종 매체 중 가장 적합한 전시 매체를 찾아 평면 및 입체 그리고 공간연출과 영상 및 음향의 특수기법을 동원한 보다 적극적인 정보전달을 기대하며 발전하고 있다.<sup>92)</sup>

박물관 전시의 의미와 가치는 박물관을 방문하는 관람객과 전시물과의 상호작용 속에서 이루어진다. 전시는 전시기획자에게 정보 전달의 효과적인 매체이자 통제된 환경에서 실물을 보여줄 기회이고 관람객에게는 오감을 자극하는 흥미로운 경험이자 전시물을 자유롭게 관찰하면서 새로운 지식을 습득하는 매우 유익하고 즐거운 기회가 된다.<sup>93)</sup> 박물관 전시는 이용자 중심으로 박물관이 변화하면서 시대적 흐름과 기술의 발전을 반영하는 변화된 전시의 개념이 도입되어야 한다. 현대의 많은 박물관이 다양한 변화를 시도하며 관람객 중심으로 전환하기 위해 기존의 소장품을 단순히 전시하는 것에서 벗어나 적극적으로 관람객에게 전시 의도와 소장품의 가치를 전달하고자 교육적이고 입체적인 전시 방법으로 변화하고 있는 것이다.<sup>94)</sup> 기현정(2008)은 박물관의 변화를 관람객과 원활한 소통, 연출매체의 적극적 활용에 따른 전시물의 개념 변화, 전시내용을 상징화한 시각 요소의 강화, 스토리가 아닌 내러티브의 강화, 기술진보에 따른 전시 매체의 도입으로 설명하였다.<sup>95)</sup>

92) 최유나. 서사적구조에 의한 국립박물관 전시연출에 관한 연구. 2011. 국민대학교 대학원, 석사학위. p.20.

93) Michael Becher, 신자은, 박윤옥 역, "박물관 전시의 기획과 디자인". 예경, 2006, p.64.

94) 기현정, 박물관의 시각문화 소통과 시각적 문해력 향상 방안에 관한 연구 : 역사, 민속박물관을 중심으로. 2008. 흥익대학교 교육대학원. p.10.

95) ibid., pp.10-13.

## 2.4.2 박물관 전시 구성요소

박물관 전시 구성요소에 대한 선행연구를 살펴보면 연구자에 따라 다양한 접근을 하고 있다. 김향빈(2011)은 박물관 전시에 관여된 요소들은 박물관의 정책과 전시기획에 따라 다양하고 복잡적이며 유기적으로 작용하는데 일반적인 구성요소는 전시물, 공간, 관람객, 조직이다.<sup>96)</sup> 이보아(2002)는 전시는 작품·조직·공간·관람객의 유기적인 작용으로 만들어지는 복합적인 활동의 결과물이며, 작품이 없는 전시는 성립될 수 없으며, 이러한 작품을 연구 분석하기 위해 전시의 공급자인 조직(인력)과 작품과 관람객이 상호교류 할 수 있는 전시공간에 필요하다. 그리고 관람객은 결국 전시의 수요자이자 주체가 된다.<sup>97)</sup>

박우찬(1998)의 전시는 작가가 만들어낸 작품과 작품을 연구 분석하는 전시조직, 작품이 진열되는 전시장, 그리고 작품을 관람하는 관객으로 이루어져 있다.<sup>98)</sup> 또한 전시란 작품, 조직, 전시장, 관객이라는 네 가지 요소들이 서로 유기적으로 작용하며 만들어지는 복합적인 활동이며 특히 전시에 있어서 전시물을 기획하고 구성하는 주체로서 조직의 역할을 매우 강조하고 있으며, 그에 따라 전시의 질적 수준이 제고되고 보장된다고 보고 있다.<sup>99)</sup> 이승용(2018)은 전시의 구성요소는 전시기획단계에서 전시유물과 전시관의 상호 연계적 요소에 따른 박물관의 공간형성이 아니라 관람자와 전시공간, 전시 매체 등의 요소들이 상호 연계되어 관계를 형성하는 것으로서 다양한 요소에 영향을 받으며 구성되는 것이다.<sup>100)</sup>

윤해영(2010)은 박물관의 기본적 구성요소인 학예연구원 및 전시기획자(조직)에 의해 전시공간(공간)안에 전시물(작품)을 전시하면 관람객은 박물관을 방문하여 전시를 관람하는 것으로 박물관 조직은 전시물에 대한 연구·조사를 통해 작품을 재해석하고 작품을 전시공간에 적합한 방법으로 연출하여 전시를 계획하며, 전시를 구성한다.<sup>101)</sup> 또한 박물관조직은 더욱 많은 관람객의 방문율을 높이기 위해 홍보활동

96) 김향빈. 박물관 전시구성 분석 및 운영에 관한 연구. 2011. 중앙대학교 예술대학원, 석사학위. p.12.

97) 이보아, "박물관학 개론". 김영사, 2002, p.190.

98) 박우찬, "전시 이렇게 만든다". 도서출판 재원, 1998, p.9.

99) *ibid.*, p.9.

100) 이승용(2018). *op.cit.*, p.63.

101) 윤해영. 자연과학계 박물관 전시 커뮤니케이션에 관한 연구. 2010. 중앙대학교 예술대학원, 석사학



을 하고, 전시물에 대한 관람객들의 이해를 높이기 위해 전시물에 대해 설명을 한다. 우상기(2011)는 전시기획자는 관람객이 전시물과 정신적으로 상호교류 발생할 수 있는 공간을 제공해야 하며, 메시지의 선택과 가공을 통해 주제의 의미를 강화하고 구체적인 의미전달이 가능하도록 가시적인 공간 형태를 구현해내야 할 것을 주문하면서 전시제공자, 전시물, 전시공간, 관람자의 4항목을 필수 불가결의 요소로 설정하였다.<sup>102)</sup>

김정희(2002)는 전시디자인 요소를 전시물, 전시연출, 전시공간과 관람자로 분류하여 연구하였다.<sup>103)</sup> 박진호(2016)는 전시물과 장소, 사람과 시간이라는 전시의 기본요소는 특색있는 전시내용을 가지며 이들 사항을 부대 요소라고 하도, 둘 이상의 요소에 의해서 계획상 유용한 새로운 사항을 탄생시키게 되는 데 이를 결합요소라 하였다.<sup>104)</sup> 박지희(2009)는 전시는 어떤 자료를 일정한 기간 전시실 등의 공간에서 공개하는 것에 대한 활동이라 하였으며, 최초의 전시목적과 기대효과를 달성하기 위해 필요한 요소가 있어야 하며, 이를 전시가 되는 대상물, 전시물을 수용하는 공간적 요소, 관객, 시간으로 구분하였다.<sup>105)</sup> 송기희(2015)는 전시구성요소를 음식전시 관점에서 전시물과 공간, 관람객, 시간 요소를 선정하였다.

전시구성요소에 대한 선행연구를 살펴보면 [표 2-9]와 같이 연구자들은 박물관 전시의 구성요소를 선정함에 있어 연구의 목적에 따라 다른 견해를 보이고 있다. 하지만, 이를 종합해 보면 다수의 연구자가 전시물, 전시공간, 관람객을 공통의 전시 구성요소로 포함하여 연구하였다.

---

위. pp.35-36.

102) 우상기. "과학관 전시공간의 기획에 관한 연구 : 체험형 전시공간 연출을 위한 기획요소 및 단계별 프로세스를 중심으로". 한국공간디자인학회, Vol.7, no.2, 2012, p.52.

103) 김정희. 미술관 전시 디자인에서의 연속성 구현에 관한 연구. 2002. 건국대학교 대학원, 석사학위. p.17.

104) 박진호. 현대박물관의 전시내러티브 구조에 따른 의미 전달 특성에 관한 연구 : 국내 역사계박물관의 유형화를 중심으로. 2016. 홍익대학교 대학원, 박사학위. p.74.

105) 박지희. 종합박물관의 전시연출기법에 관한 연구. 2009. 국민대학교 대학원, 석사학위. p.11.

[표 2-9] 선행연구의 전시구성요소

연구자	구성요소
이보아(2002)	작품, 조직, 공간, 관람객
박우찬(1998)	작품, 전시조직, 전시장, 관객
이승용(2018)	관람자, 전시공간, 전시 매체
윤해영(2010)	조직, 전시공간, 전시물, 관람객
우상기(2011)	전시제공자, 전시물, 전시공간, 관람자
김정희(2002)	전시물, 전시공간, 전시연출, 관람자
박진호(2016)	전시물, 장소, 사람, 시간
박지희(2009)	전시가 되는 대상물, 전시물을 수용하는 공간적요소, 관객, 시간
송기희(2015)	전시물, 공간, 관람객, 시간

\* 출처: 연구자 직접작성

### 2.4.3 무형문화유산 박물관 전시의 구성요소

무형문화유산 박물관의 전시에 관한 연구에 비해 무형문화유산 박물관 전시에 관한 연구는 많지 않은 실정이다. 또한, 무형문화유산을 다루는 연구에서는 무형문화유산에 대한 가치와 활용방안 등에 관한 연구에 집중되어 있다.

본 장에서는 무형문화유산 박물관 전시의 구성요소를 살펴보고자 한다. 박물관 전시구성요소에 대한 선행연구에서는 다수의 연구자가 제시한 박물관 전시구성요소는 전시물, 전시공간, 관람객을 공통의 구성요소로 포함하고 있다. 연구자는 연구대상인 무형문화유산의 특징을 고려하여 무형문화유산 박물관에서 전시물은 무형의 유물이 다양한 전시 매체를 통하여 관람객과 소통하고 있다는 점을 배제할 수 없다. 무형문화유산 박물관에서 유물은 무형의 가치이다. 이 무형의 가치는 개인 혹은 집단공동체가 만들어 내는 행위나 기술이 유물의 존재가 된다. 이러한 행위와 기술은 실연과 시연을 통해 표현되고 관람객과 만날 수 있다. 따라서 무형문화유산 박물관에서 무형의 유물은 전달하는 전시매체와 밀접한 관계를 이룬다. 무형의 유

물이 관람객과 만나기 위해서는 그들이 사용한 물건이나 도구 또한 중요하겠지만 결국은 관람객은 무형의 유물적 가치를 전시매체를 통해 경험하게 되고 인정하게 되는 것이다. 따라서 본 연구에서는 연구주체의 관점에서 선행연구를 토대로 무형 문화유산을 표현하는 전시 매체를 전시의 구성요소에 포함하여 전시매체, 전시공간, 관람객을 전시 구성요소로 선정하였다.

## (1) 전시매체

박물관 전시에서 전시물은 전시의 대상으로 박물관에 소장하고 있는 소장품으로 즉, 유물을 의미한다. 유물이란 문화재 가운데 박물관의 수집 대상이 되는 것을 의미하고, 개인이 소장하고 있거나 발굴되지 않은 것들까지 포함하고 있으며 박물관에 입수되어 보존, 관리가 이루어지고 있는 유물을 박물관 소장 자료라 하고 전시에 사용되는 전시물을 소장품이라 한다.<sup>106)</sup> 전시물을 효과적으로 관람객에게 이해시키기 위해서는 전시 현장의 상황에 맞는 적절한 전시매체를 이용하여 평면, 입체, 공간적 연출과 영상, 음향 등 특수기법을 활용한 전시가 정보전달 측면에서 매우 중요하다. 특히, 무형문화유산의 전시에서는 전시매체와 함께 전달되는 무형의 전시물이 관람객에게 어떻게 문화적 가치와 교육성을 중요하게 여기는 현대의 박물관 전시의 경향을 반영하여 전시되어야 한다.

신은희(2017)는 무형문화유산의 공연예술 전시공간 구현 특성에 관한 연구에서 [표2-10]과 같이 전시매체의 대분류를 자료, 입체, 평면, 영상, 음향, 작동으로 분류하였으며, 자료의 중분류를 유물, 소분류를 실물과 복제로 구분하여 유물을 전시매체로 포함하여 연구하였다.<sup>107)</sup> 또한, 2018년 박물관의 전시체계 및 내러티브 구조분석에 관한 이승용의 연구에 의하면 전시매체 대분류를 유물자료, 사인 매체, 입체 매체, 작동 매체, 영상 매체, 음향 매체로 구분하여, 유물자료를 전시 매체로 포함하여 연구하였다.

전시매체는 전시 내용 전달을 돕는 매개체로, 전시 그 자체의 본질을 잃지 않고

106) 정성욱. 박물관 보존영역의 공간계획에 관한 연구. 2004. 홍익대학교 대학원, 박사학위. p.19.

107) 신은희(2017). op.cit., pp.42-43.

전시 의도를 전시 자료에 의해 최대한 효과적으로 전달하기 위해 관람객과 전시물의 관계를 고려하여 상호 교류를 하는 인터페이스라고 할 수 있다.<sup>108)</sup>

[표 2-10] 무형문화유산 전시매체의 분류

대분류	중분류	소분류	표현 방법
자료	유물	실물	실 유물자료
		복제	복제유물
입체	모형	일반 모형	설명모형/축소모형
		디오라마	배경이 있는 자연모형
		세트 모형	현장 기록형 모형
평면	안내 그래픽	설명 패널	그래픽/설명
		안내 패널	유도사인
	효과 그래픽	이미지 그래픽	실사출력
		입체 패널	실사출력 부조/스카시
영상	일반 영상	특수 그래픽	LED/광섬유/ 와이드칼라
		정지 영상	슬라이드/드라이얼 비전
	특수 영상	동작 영상	PDP/ LCD/ 프로젝터
		특수 영상	매직미러/홀로그램/홀로비전
		대형 영상	아이맥스/옵니맥스
음향	음향	효과 음향	디오라마 및 모형효과 연출용
		설명 음향	설명용 나레이션
작동	설명	설명 기계	체험시설
	특수	특수 시설	체험시설
		라이드시설	이동 라이드시설

무형문화유산을 관람객의 입장에서 이해하고 설득시키기 위한 노력은 기술의 발전과 함께 매체의 유형은 다양화되고 있고 적극적으로 활용하고 있다. 무형문화유산을 소재로 한 전시는 무형의 정신문화와 관념체계 등의 문화적 자료들을 이해하기 쉽게 기획해야 하므로, 정보전달 중심으로 하면서도 효과적인 소통을 위해 다양한 매체를 활용해야 한다.<sup>109)</sup>

108) 김은정. 자연사박물관 전시내용 구성의 시지각적 공간구조분석에 관한 연구. 2009. 동서대학교 대학원, 석사학위. p.12.

## (2) 전시공간

전시공간은 물리적인 조건들이 전시공간을 이루며 효과적인 전시를 위한 기본이 되는 사항으로서 이들 각 요소에 의해 전시공간의 규모가 결정되어 이러한 전시공간의 규모는 전시내용물이 무엇인가에 의해 기초한다.<sup>110)</sup> 전시의 공간구조는 적절한 양의 관람을 가능하게 하고 일정한 만족감을 제공해야 하기 때문에 쾌적한 시·지각 환경을 유지한 동선 체계와 일치해야 하며 전시물과 가장 근접하게 접촉할 수 있는 기회가 주어져야 한다.<sup>111)</sup> 무형문화유산 박물관은 무형문화유산 소재에 따라 전시공간을 구성할 때 주제에 따라 재현과 연행 또는 전승 내용과 전승 과정을 고려한 공간적 배려가 필요하다. 이는 무형문화유산의 정체성을 표현하기 위한 공간적 접근이다.

## (3) 관람객

전시를 방문하는 관람객은 다양한 관람의 목적과 관심도, 흥미 등에 따라 전시물과 전시환경에 각자 개별적으로 반응한다. 따라서 현실적으로 관람객 모두의 개인적 맥락을 모두 만족시키는 전시는 불가능하기 때문에 관람 경험의 공통점과 차이점을 이해하기 위한 준거의 틀을 마련해야 한다.<sup>112)</sup> 과거의 미술관은 소장품을 연구하고 수집, 전시하는 역할에서 현재는 관람객과의 소통을 위한 다양하고 더 많은 관람객의 요구와 예술적 욕구를 충족시켜야 하는 과제를 안고 있다.<sup>113)</sup> 결국 문화 향유를 위한 복합문화공간으로 변화하고 있는 현대의 박물관은 유입 관람객을 늘리기 위해 유입된 관람객의 만족도를 향상시키기 위한 관람객 연구를 하여야 한다. 단순한 접근이 아닌 관람객 행동 분석과 시대적 트렌드를 반영한 전시환

109) 최자은. 무형문화유산 박물관 전시의 영상음향매체. 2010. 한양대학교 대학원, 석사학위. p.7.

110) 백광균. 역사계박물관의 전시공간구성에 관한 연구. 2001. 경기대학교 대학원, 석사학위. p.9.

111) 최보람. 미디어전시의 공간구성과 관람객 행동의 상관성에 대한 연구. 2013. 중앙대학교 대학원, 석사학위. p.5.

112) 김보라. 박물관 커뮤니케이션 증진을 위한 체험전시환경 연구. 2011. 홍익대학교 대학원, 석사학위. p.33.

113) 조아라. 전시공간 특성이 관람객 행동에 미치는 영향에 관한 연구. 2015. 중앙대학교 대학원, 석사학위. p.23.

경 개선 등 다양한 고민을 하여야 한다. 특히, 정적인 유물 중심의 박물관과는 다르게 체험의 요소가 많은 무형문화유산 박물관에서는 전시 아이টে으로 인한 관람객 적채와 체험인원의 적절한 배분 등 관람객 관람환경을 위한 노력이 필요하다.

#### (4) 요소별 세부항목

연구에 따른 전시구성요소별 세부항목에 대한 평가항목의 선정과 실증분석을 위하여 유사 논문을 선행연구를 통해 세부항목과 연관성 분석을 실시하였다.

국립중앙박물관 고객만족도 향상 및 관람 안내 개선방안 연구에서는 박물관 이용에 대한 만족도 조사항목을 6개 분야로 구분하고 정보(2개 항목), 안내(6개 항목), 전시 관람(5개 항목), 환경(3개 항목), 시설(6개 항목), 접근성(2개 항목) 등 총 22개 항목으로 조사하였다.<sup>114)</sup> 또한 국립중앙박물관 관람객 조사 설문 사례를 방문의 목적, 매체, 안내사인, 전시그래픽, 관람환경, 휴식공간과 편의시설, 조명, 관람 동선, 관람 시간 등으로 조사하기도 하였다.<sup>115)</sup> 정재훈(2005)은 박물관의 물리적 환경요인을 세부적으로 살펴보면 건축 환경요소로서는 전시면적, 관람 시간, 관람 동선체계, 전시실의 시각적인 연계성, 휴식공간의 구성 등의 항목이 제시되었고, 전시환경 요소로서는 전시내용, 전시 방법, 전시밀도, 전시에 대한 설명 등이다. 그리고, 설비환경 요소로서는 열 쾌적도, 조명/채광, 소음 등을 설정하였다.<sup>116)</sup> 송기희(2015)는 음식전시 구성요소의 중요도와 만족도 조사에서 구성요소를 대상물, 공간, 관람객, 시간으로 구분하고 대상물(10개 항목)은 전시주제의 선명성, 음식연출의 멋, 모형·식재료·사진·영상활용, 음식의 스토리텔링 및 음식 정보의 전문성, 인터랙티브, 체험전시. 전시기획자와 음식전문가의 협업, 교육 및 유익성, 시식코너, 오감의 지각물로 구성하였고, 공간(8개 항목)에서는 공간의 규모, 건물 외관, 설비, 공간구성, 형식, 위치, 환경, 접근성, 관람객(4개 항목)은 연령, 성별, 학력·직업·

114) 한국문화관광정책연구원, “국립중앙박물관 고객만족도 향상 및 관람안내 개선방안 연구”. 국립중앙박물관, 2006, p.246.

115) 네이버 지식백과, 국립중앙박물관 관람객 조사 설문사례. [terms.naver.com](https://terms.naver.com).

116) 정재훈, 이경훈. “박물관 관람자의 만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”. 대학건축학회 논문집-계획계, Vol.20, no.6, 2004, pp.109-116.

교향, 친절한 안내, 시간(5개 항목)은 전시시기, 전시기간, 관람시간, 전시물의 교체 주기, 시간대별 프로그램 운영 등으로 구성하였다.<sup>117)</sup>

도난정(2014)은 어린이 박물관 만족도에 중요하게 영향을 미치는 요인을 알아보기 위해 박물관 만족도 요인 관련 선행연구를 바탕으로 어린이 박물관의 관람 환경에 관하여 전시 간격(밀도), 관람 동선, 관람온도 및 습도의 적절성, 관람객 유입 수의 적절성 4개 문항, 박물관 관리에 관하여 체험전시물의 작동 정도, 전시 공간의 청결도, 휴식 공간의 청결도 3문항, 박물관 시설에 관하여 안전시설의 배치, 휴식공간의 적절한 배치, 출입구 위치 발견의 용이, 주차공간의 확보, 영유아/장애인/ 노약자를 위한 시설의 배치, 전시관 규모의 적절성 6문항, 박물관 운영에 관하여 적절한 전시구성, 전시 방법의 다양성, 전시내용 이해의 용이, 전시설명의 도움, 경고물의 적절한 배치, 운영시간의 적절성, 직원 수의 적정성, 직원의 친절한 안내 8문항으로 구성하였다.<sup>118)</sup> 조아라(2015), 최숙희(2012)는 물리적 환경요소, 이규황(2009)은 미술관 전시공간의 주요 평가요인에 대한 선행연구를 하였다.

무형문화유산 박물관의 전시구성요소에 대한 연구를 위해 선행연구와 전문가 설문조사를 실시하여 요소별 세부항목을 정리하였다. 평가항목의 예비지표는 전시매체 13개 항목, 전시공간 10개 항목, 관람객 10개 항목으로 선정하였고 전문가 35명을 대상으로 한 설문조사에서 선정된 세부항목은 전시 매체 10개 항목, 전시공간 7개 항목, 관람객 7개 항목 등 총 33개 세부 항목으로 분류하였다. 세부항목은 다음 [표 2-11]과 같다.

[표 2-11] 전시구성요소 및 세부항목

구성요소	항목 수	세부 항목
전시매체	10	전시유물, 그래픽 매체, 입체매체, 작동매체, 음향매체, 일반영상매체, 특수영상매체, 무형문화유산과 전시 매체간 직접재현성, 무형문화유산을 고려한 매체 활용성
전시공간	7	공간규모, 공간구성, 관람동선, 전시조명, 색채계획, 공간연출, 전시환경
관람객	7	관람객 특성고려, 관람 편의, 관람 소요 시간, 관람목적, 관람객 밀도, 해설사 및 안내원의 친절도, 배리어프리

117) 송기희(2015). op.cit., pp.68-69.

118) 도난정(2014). op.cit., p.39.

## 제3장

---

### 연구모형의 설정과 분석방법

#### 3.1 연구모형 및 가설의 설정

#### 3.2 변수의 조작적 정의

#### 3.3 박물관 전시 평가항목 예비지표와 검증

#### 3.4 설문지 작성과 구성

#### 3.5 표본설계 및 분석방법



## 3장 연구모형의 설정과 분석방법

### 3.1 연구모형 및 가설의 설정

#### 3.1.1 연구모형

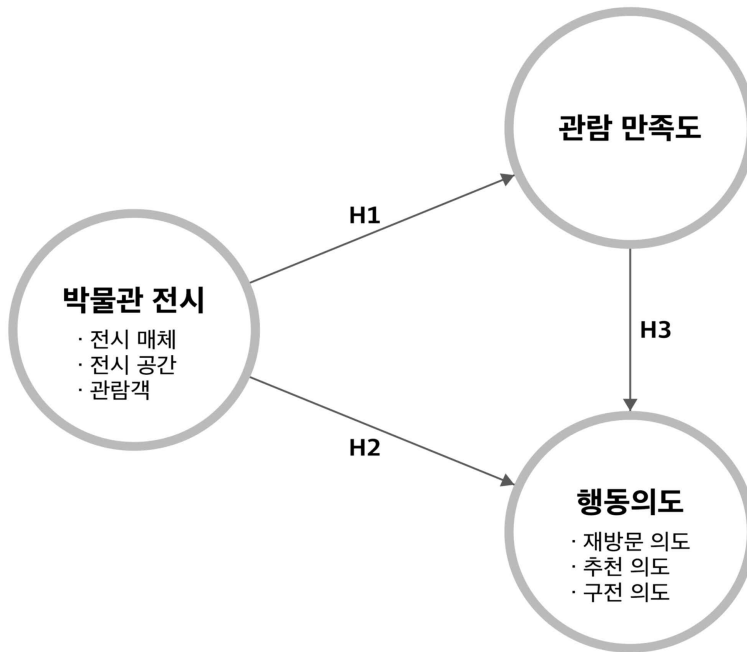
본 연구는 선행연구를 바탕으로 연구모형과 연구가설을 수립하고, 무형문화유산 박물관 전시의 구성요소인 전시매체, 전시공간, 관람객을 독립변수로, 관람만족도를 매개변수로 하였으며, 행동의도(재방문의도, 추천의도, 구전의도)를 종속변수로 활용하여 무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도와 행동의도에 미치는 영향을 실증적으로 검증하였다.

첫째, 무형문화유산 박물관 전시(전시매체, 전시공간, 관람객)가 관람만족도에 미치는 영향을 분석하고자 한다.

둘째, 무형문화유산 박물관 전시(전시매체, 전시공간, 관람객)가 행동의도(재방문의도, 추천의도, 구전의도)에 미치는 영향을 규명하고자 한다.

셋째, 무형문화유산 박물관 관람만족도가 행동의도(재방문의도, 추천의도, 구전의도)에 미치는 영향을 파악하고자 한다.

무형문화유산 박물관 전시를 전시구성요소인 전시매체와 전시공간, 관람객으로 구분하였다. 전시구성요소와 관람객 행동지표인 관람만족도, 행동의도와의 관계를 규명함으로써 유형문화유산과 차별화된 무형문화유산에 대한 관심과 관람객 중심의 무형문화유산 박물관 전시를 위한 기초적 자료로 활용되었으면 하는 바람이다. 이러한 연구에 대한 검증하기 위해서 [그림 3-1]과 같이 연구모형을 설정하였다.



※ 통제변수 : 성별, 연령, 혼인, 직업, 학력, 거주지, 소득

[그림 3-1] 연구모형

### 3.1.2 가설설정

[그림3-1]의 연구모형에 따라 설정된 가설은 다음과 같다.

#### (1) 무형문화유산 박물관 전시와 관람만족도에 대한 가설

박우찬(1998), 이보아(2002), 김정희(2002), 이상기(2011), 이승용(2018) 등의 선행연구와 전문가 의견을 근거로 무형문화유산 박물관의 전시구성요소를 전시매체, 전시공간, 관람객으로 구분하였다. 박영아(2011)는 전시 매체와의 효과적인 상호작용이 관람만족도에 영향을 미친다고 하였다.<sup>119)</sup> 또한, 정재훈·이경훈(2004)은 박

박물관 관람자의 만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구에서 관람자의 만족도에 직접적인 영향을 주는 물리적인 특성 요인은 전시물이라 하였다.<sup>120)</sup> 고아랑(2015)은 연구에서 관람객 만족도 요인(체험·경험요인, 전시요인, 문화적 혜택 요인, 지역에 대한 역사·지식 요인, 교육요인)을 도출하고 방문 빈도, 인구통계학적 변수, 문화 예술 경험이 관람객 만족도와 관계가 있다고 하였다.<sup>121)</sup> 도난정(2014)은 연구에서 어린이박물관 물리적 환경(전시환경요인, 주변 환경요인, 시설요인, 운영요인, 관리요인)과 개인적 특성이 이용자 만족도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.<sup>122)</sup>

이러한 선행연구를 근거로 무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도에 영향을 미칠 것으로 가정하여 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

H1. 무형문화유산 박물관 전시는 관람만족도에 영향을 미칠 것이다.

H1-1. 무형문화유산 박물관 전시 구성요소 중 전시매체는 관람만족도에 영향을 미칠 것이다.

H1-2. 무형문화유산 박물관 전시 구성요소 중 전시공간은 관람만족도에 영향을 미칠 것이다.

H1-3. 무형문화유산 박물관 전시 구성요소 중 관람객은 관람만족도에 영향을 미칠 것이다.

## (2) 무형문화유산 박물관 전시와 행동의도에 대한 가설

조성진(2009)은 녹차박물관 방문객의 행동의도에 관하여 연구하였으며<sup>123)</sup> 강주

119) 박영아. "정보기술(IT)과 재미(FUN)가 박물관 방문객의 만족과 재방문에 미치는 영향에 관한 연구 : 국립중앙박물관 중심으로". 한국연구재단, 2011, p.7.

120) 정재훈·이경훈. "박물관 관람자의 만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구". 대한건축학회 논문집, Vol.20, no.6, 2004, pp.109-116.

121) 고아랑. 울산박물관 관람객만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 2015. 국민대학교 행정대학원, 석사학위. pp.78-82.

122) 도난정. 어린이박물관 이용자의 만족도에 영향을 미치는 요인. 2014. 경희대학교 경영대학원, 석사학위. pp.72-73.

현(2015)은 전시 매체인 박물관 안내정보시스템과 행동의도와의 관계성을 연구하였다.<sup>124)</sup> 신승호(2020)<sup>125)</sup>, 한비홍(2018)<sup>126)</sup>, 송택근(2017)<sup>127)</sup>은 매장의 선택속성이 행동의도에 영향을 미친다고 하였다. 송기희(2015)는 음식전시 구성요소가 만족도와 행동의도에 유의미한 결과를 확인하였고<sup>128)</sup> 조아라(2015)는 전시공간 특성이 관람객 행동에 미치는 영향에 관한 연구에서 물리적 환경요소가 행동의도에 영향을 미치는 것을 확인했다.<sup>129)</sup> 또한, 주성완(2019)은 전시체험이 행동의도에 영향을 미치는 결과를 연구하였다.<sup>130)</sup>

또한 이러한 선행연구를 근거로 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

H2. 무형문화유산 박물관 전시는 행동의도에 영향을 미칠 것이다.

H2-1. 무형문화유산 박물관 전시 구성요소 중 전시매체는 행동의도에 영향을 미칠 것이다.

H2-2. 무형문화유산 박물관 전시 구성요소 중 전시공간은 행동의도에 영향을 미칠 것이다.

H2-3. 무형문화유산 박물관 전시구성요소 중 관람객은 행동의도에 영향을 미칠 것이다.

- 
- 123) 조성진, 녹차박물관 방문객의 행동의도에 관한 연구 : 계획된 행동이론을 적용하여. 2009. 제주대학교 대학원, 석사학위. p.65.
- 124) 강주현. 박물관 안내정보시스템이 만족 및 행동의도에 미치는 영향 : PDA와 어플리케이션 비교를 중심으로. 2015. 한양대학교 대학원, 석사학위. p.33.
- 125) 신승호. 소비자의 주얼리매장 선택속성이 행동의도에 미치는 영향. 2020. 경기대학교 서비스경영전문 대학원, 석사학위. p.44.
- 126) 한비홍. 커피전문점 선택속성이 행동의도에 미치는 영향 : 관여도 조절효과를 중심으로. 2018. 가톨릭관동대학교 대학원, 석사학위. p.63.
- 127) 송택근. 식생활 라이프스타일에 따른 레스토랑 선택속성이 행동의도에 미치는 영향. 2017. 대구가톨릭대학교 대학원, 석사학위. p.75.
- 128) 송기희. 음식전시 박물관의 구성요소에 관한 IPA 및 만족도와 행동의도 연구. 2015. 경기대학교 대학원, 박사학위. p.92.
- 129) 조아라. 전시공간 특성이 관람객 행동에 미치는 영향에 관한 연구. 2015. 중앙대학교 대학원, 석사학위. pp.74-77.
- 130) 주성완. 기업홍보전시관의 전시체험이 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구 : 만족과 브랜드자산의 매개효과를 중심으로. 2019. 동명대학교 대학원, 박사학위. p.137.

### (3) 무형문화유산 박물관 관람만족도와 행동의도에 대한 가설

박정아(2008)는 호텔 컨벤션 고객의 만족요인이 행동의도(재방문의도, 구전 의사, 추천 의사)에 영향을 미치며<sup>131)</sup> 김동준·이상규(2012)는 연구에서 테마파크에 대한 전반적인 만족도는 재방문의도에 유의한 영향을 미친다 하였으며<sup>132)</sup> 유명희(2005)도 테마파크의 이용자 만족이 방문 및 재방문에 영향을 미친다고 하였다.<sup>133)</sup> 송원경(2012)은 전통양식 연회 참가자의 연회 만족이 행동의도에 유의한 영향을 연구하였다.<sup>134)</sup> 황영아(2004)는 테마파크 이용자의 만족도가 행동의도인 재방문의도에 영향을 미치는 결과를 보여주었고<sup>135)</sup> 노용호·김경남(2004)은 만족도는 행동의도인 재방문과 추천의도에 영향을 준다고 하였다.<sup>136)</sup> 선행연구를 근거로 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

H3. 무형문화유산 박물관 관람만족도는 행동의도에 영향을 미칠 것이다.

H3-1. 무형문화유산 박물관 관람만족도는 행동의도 중 재방문의도에 영향을 미칠 것이다.

H3-2. 무형문화유산 박물관 관람만족도는 행동의도 중 추천의도에 영향을 미칠 것이다.

H3-3. 무형문화유산 박물관 관람만족도는 행동의도 중 구전의도에 영향을 미칠 것이다.

- 
- 131) 박정아. 호텔 컨벤션 고객의 선택속성 중요도에 대한 지각차이 및 만족도가 행동의도에 미치는 영향. 2008. 세종대학교 대학원, 박사학위. p.93.
- 132) 유명희. "테마파크의 이용자 만족이 방문 및 재방문에 미치는 영향". 창업정보학회지, Vol.8, no.4, 2005, pp.175-197.
- 133) 김동준, 이상규. "테마파크 구성요소가 만족과 재방문의도에 미치는 영향 연구". 호텔경영학연구, vol.21, no.4, pp.201-213.
- 134) 송원경. 한국전통양식 연회연출의 구성요소에 대한 탐색적 연구. 2012. 경기대학교 관광전문대학원, 박사학위. p.113.
- 135) 황영아. 테마파크 혼잡도와 만족도가 재방문의도에 미치는 영향. 2004. 세종대학교 관광대학원, 석사학위. p.57.
- 136) 노용호, 김경남. "전시 박물관의 지각된 서비스품질 평가가 만족도와 행동의도에 미치는 영향 연구". 관광경영연구, 2004, pp.107-126.

## 3.2 변수의 조작적 정의

### 3.2.1 박물관 전시

#### (1) 전시매체

본 연구에서는 선행연구를 통해 무형문화유산의 전시물이 유형문화유산 박물관의 소장유물과 같이 유형의 유물로 존재하고 있지 않고 무형의 유물이 전시매체를 통해 관람객과 소통하고 있음을 알 수 있었다.

따라서 본 연구에서 전시매체의 범위를 박물관의 전시물인 유물을 포함하였으며, 선행연구와 전문가 설문조사를 통해 그래픽패널, 입체모형, 작동모형, 영상매체, 음향매체, 일반영상매체, 특수영상매체, 정보시스템, 무형문화유산과 전시 매체 간 직접 재현성, 무형문화유산을 고려한 매체 활용성 등 10개 항목으로 선정하여 설문지를 구성하였다.

#### (2) 전시공간

전시공간은 전시물과 관람객이 소통하는 공간으로 심미감과 박물관의 정체성을 잘 표현하고 있어야 한다. 따라서 전시공간에 대한 설문 항목은 공간규모, 공간구성, 전시조명, 색채계획, 공간연출, 전시환경 등 7개 항목을 선행연구와 전문가 설문조사를 통해 전시공간에서 표현되는 물리적 특성을 반영하였다.

#### (3) 관람객

관람객은 현대 박물관에서 가장 중요한 요소로 박물관의 존재가치라고 할 수 있다. 송기희(2015)는 연령층과 성별, 학력, 직업, 해설사나 안내원의 친절한 안내 등으로 구분하였다.<sup>137)</sup> 본 연구에서는 전문가 설문조사를 통해 관람객 특성과 관람편의,

관람 소요시각, 관람객 밀도, 해설사 및 안내원의 친절도, 배리어프리 등 7개 문항으로 구성하였다.

### 3.2.2 관람만족도

관람만족도는 관람객이 보고 느끼는 즐거움을 무형문화유산 박물관 전시를 관람객이 박물관이 제공하는 전시에 관한 다양한 서비스와 문화적 가치와 전시가 주는 만족감에 대한 관람객의 반응이라 정의 할 수 있다. 즉 무형문화유산 박물관 전시에 대한 관람객의 태도 형성과 연관된다고 할 수 있다.

Oliver(1999), 김홍열(2011), 민계홍(2014), 김지윤(2015)의 선행연구를 바탕으로 박물관 전시의 만족도 측정은 단일요인으로 구성하였다. 구체적인 만족도 변수의 측정은 박물관의 선택과 전시에 대한 만족감, 관람의 즐거움과 비용 대비 가치 등 본 연구에 부합하는 총 6개의 문항으로 재구성하였다.

#### (1) 만족의 개념

경영학에서는 고객이 어느 상품을 구입했을 때 구입한 상품과 서비스에 어느 정도 만족하고 있는가를 중요시하는 마케팅 수법. 상품에 대한 고객의 만족도, 또는 소비자 만족도라고 하며, 상품의 품질과 성능만이 아니라 점원의 서비스, 애프터서비스 등도 포함된다.<sup>138)</sup> 종합적인 의미로는 상품의 공급부터 고객이 기대한 만족도, 실제로 느낀 만족이 어느 정도 높은가 하는 것이다.<sup>139)</sup> 미국에서는 고객 만족의 정도를 수치화해서 CST(고객만족도)라고 하는 형태로 복수의 상품 비교가 행해지고 있다.김장현(2007)은 만족(Satisfaction)이라는 개념은 심리학에서 발전된 개념으로 사전적 의미는 모자람이 없이 마음에 들거나 흡족한 상태를 말한다고 하였다. 만족의 개념 및 정의는 학자마다 접근하는 방법에 따라 관점을 달리하고 있어

137) 송기희(2015). op.cit., p.61.

138) 네이버 지식백과. 고객만족도. 2021.11.20. [terms.naver.com](https://terms.naver.com)

139) 네이버 지식백과. 고객만족도. 2021.11.20. [terms.naver.com](https://terms.naver.com)

서 다양한 접근방식에 의해 만족이라는 용어를 사용하고 있으며, 특히 관광학 분야에서 연구가 활발하게 이루어졌다.<sup>140)</sup>

양광희(2000)의 연구에서는 만족이란 일반적으로 상황에 대한 주관적 평가와 내적 감정 상태로서, 일정한 목적이나 욕구를 달성함에 있어 한 개인의 주관적인 감정 상태라 하였다.<sup>141)</sup> 또한, 김동석(2009)의 연구에서는 만족도는 인지적 판단과 정서적 반응이 결합하여 나타나는 개념이며 주관적이면서 추상적인 개념으로 여기서 말하는 인지적 판단은 미술관 입장료의 대가로 느낄 수 있는 심리적인 상태를 말하고 정서적 반응이란 이용자가 느끼는 심리적 상태 후에 나타나는 반응이라고 하였다.<sup>142)</sup> 정용해(2011)은 만족에 대하여 구매자가 상품이나 서비스의 수준을 예측하여 지불하는 비용이며, 그 대가에 대하여는 소비자가 추후에 비교하여 판단하는데 발생하는 결정 과정이라 하였다. 김미경(2010)은 전시관을 관람하면서 관람객이 바라는 기대치가 관람 후 기억된 경험 결과와 그 차이가 얼마나 나는지에 따라 관람객의 만족도는 결정되는 것이라 하였다.

Hunt(1977)는 만족도란 경험한 어떤 만족감이 아니라 과거에 경험했던 좋았던 것을 기억하고 추측하여 다양한 평가의 관점에서 상품이나 고객에 대한 인식의 감정을 평가 관점에서 연구하였다. 그리고, 사람들은 활동에 따른 보상이 만족스러울 때 적극적으로 접근하게 된다. 즉, 어떤 활동의 결과로서 얻게 되는 긍정적 인식 또는 주관적인 만족으로 정의하며 만족스러운 감정은 개인의 의식적이거나 무의식적 욕구가 충족됨으로써 생성되어 동기를 유발하고 만족도와 직결된다.<sup>143)</sup>

김주현(2014)은 미술관 관람과 만족의 관계를 연구하면서 관람 만족은 개별적 소비자가 관람 행동에 따라 나타나는 심리적 감성 상태로, 관람자가 기대하던 기대 수준이 관람 후의 충족도의 정도를 평가하는 것이라 하였다.<sup>144)</sup>

140) 민계홍. "관광객의 랜드마크 인식요인이 관광지 이미지와 방문만족도, 행동의도 간의 영향 연구". 관광연구, Vol.29, no.3, 2014, p.24.

141) 양광희. 기혼여성의 여가활동 참여와 여가태도 및 여가만족과의 관계. 2000. 서울대학교 대학원, 석사학위. p.25.

142) 김동석. "미술관 전시 이용자 만족도 조사연구 : 모란미술관 전시를 중심으로". 예술경영연구, Vol.14, 2009, p.110.

143) 황아영. 박물관 방문동기와 만족도의 상관관계에 관한 연구: 설립운영 주체별 박물관 유형에 따른 방문동기와 만족도를 중심으로. 2010. 국민대학교 대학원, 석사학위. p.16.

144) 김주현. 문화관광 상품으로서 미술관 관람요소가 만족에 미치는 영향 : 진정성의 조절효과를 중심으로. 2014. 세종대학교 대학원, 석사학위. p.33.



송기희(2015)는 관람객 만족이란 일반적으로 관광객이 관광 상품에 대해 사전적으로 가지고 있는 기대와 관광 활동 후 지각된 실제 성과 간의 차이 평가에 대해 보이는 관광객의 반응으로 알려진 것으로, 관람 경험 후 평가되는 태도 개념으로 정의를 내릴 수 있다.<sup>145)</sup> 박문수(2015)는 연구에서 전시 영상을 하는 데 있어서 체험적 요소인 감각, 감성, 인지, 행동, 관계 중에서 관람객의 만족도는 인지, 감성, 감각, 행동 등으로 관람객들의 흥미보다는 관련 지식을 쌓기 위해 방문하는 경우가 많다고 하였으며, 이러한 결과는 관람객들에게 흥미를 주어야 만족도가 높아진다는 것을 의미한다.<sup>146)</sup>

본 연구는 무형문화유산 박물관의 전시를 관람하고 관람객이 느끼는 지각된 성과로 나타나는 감정이라 정의하고자 한다.

[표 3-1] 선행연구 만족의 정의

연구자	개념	연도
양광희	주관적 평가와 내적 감정 상태	2000
김동석	이용 후 느끼는 심리적 상태와 반응	2009
정용해	상품이나 서비스의 기대심리에 따른 결정 과정	2011
Hunt	과거의 경험으로 평가하는 인식적인 감정	1977
송기희	서비스 경험 후 평가되는 태도	2015
박문수	관람객에게 흥미를 유발시키는 요인	2015

\*연구자 직접 작성

## (2) 만족도 측정방법

김완석과 강용주(1998)는 만족을 측정하는 방법에는 직접적 방법과 간접적

145) 송기희(2015). op.cit., p.54.

146) 박문수. 전시영상의 체험요소가 관람객 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 2015. 중앙대학교 대학원, 석사학위. p.73.

방법으로 나눌 수 있다. 전반적 만족을 측정하는 직접 측정법과 부문별 만족의 복합점수를 계산하는 간접법으로 구분한다.<sup>147)</sup> 직접 측정방법은 직접적으로 경험에 대한 만족, 선호도, 느낌 등을 설문을 통하여 만족의 정도를 측정하는 방법이다. 직접적 측정방법은 간편하여 소비자가 쉽고 빠르게 답할 수 있고, 목적이 명확하며 만족과 측정치의 관계가 상대적으로 명확하다는 장점을 가지고 있다.<sup>148)</sup> 하지만, 응답자가 질문자와의 이해관계로 인하여 응답이나 설문에 쉽게 영향을 받는다면, 표본선정의 문제, 응답자 오류 및 무응답자 오류 등의 문제로 조사 자료의 타당성에 문제가 발생할 수 있다.

간접적 측정방법은 고객의 불평 혹은 재방문에 대한 자료 수집을 통하여 분석하는 방법으로 관람객의 만족에 대한 조사에서는 관람객으로부터 전시물의 다양한 측면이나 속성에 대하여 평가하도록 하고, 응답한 값들을 여러 방식으로 계산해 얻어진 단일점수를 만족의 지표로 삼는 방법으로 관람객의 불평이나 재방문에 관한 자료 수집을 통해서도 조사될 수 있다.<sup>149)</sup> 간접적 측정방법은 만족과 연관되는 불만 혹은 재방문을 위한 문제점을 파악할 수 있기 때문에 박물관 관람객에게 모두 중요하다. 하지만 간접적 측정방법의 문제는 개념과 측정치 관계가 모호함을 가지는 혼돈효과로 인해 불완전할 수 있다.<sup>150)</sup> 즉, 관람객의 재방문은 관람에 대한 만족도 있겠지만, 관람에 대한 만족 외에도 다른 여러 이유에 따라 달라질 수 있다. 예를 들면 가족 단위의 방문에서는 최초 관람 경험에서 만족도가 낮은 관람객이라 하더라도, 아이들의 요구에 의해서 재방문을 결정할 수 있기 때문이다.

직접적 측정방법은 만족에 대하여 전반적인 것을 측정하는 것으로 볼 수 있고, 간접적 측정방법은 부문별 만족에 대하여 측정하는 것으로 하위 차원들을 평가하여 합산하는 방식으로, 두 가지 측정방법은 서로 다른 장단점을 가지고 있음으로 서로 대체한다기보다는 상호 보완해야 한다.<sup>151)</sup>

---

147) 김완석, 강용주. "복합점수를 이용하는 소비자만족 측정법들의 준거타당도 연구". 소비자학연구. Vol.9, no.4, 1997, pp.63-81.  
 148) 이유재. "고객만족의 결정변수에 대한 이론적 고찰". 경영논집, Vol.29, no12, 1995, pp.91-123.  
 149) 주성완. 기업홍보전시관의 전시체험이 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구 : 만족과 브랜드자산의 매개효과를 중심으로. 2019. 동명대학교 대학원, 박사학위. p.77.  
 150) *ibid.*, p.77.  
 151) *ibid.*, p.78.

선행연구를 통해서 살펴보았듯이 본 연구에서는 관람객은 관람에 따른 여러 행위 결정의 요인이 각자 다르게 만족의 정도를 평가할 수 있음으로 본 연구에서는 관람객의 다양한 요인에서 연구의 목적과 관련하여 전시구성요소로 살펴보고자 하며 전시 매체, 전시공간, 관람객 등의 세 가지 요인으로 한정하여 관람만족도를 평가하고자 한다.

### (3) 만족도 선행연구

박명호, 조형지(1999)는 고객만족을 4가지 구분하여 연구하였다. 첫째는 고객 만족을 인지적 상태로 보는 관점으로 결과 지향적 접근법을 설명하였으며, 둘째로는 고객 만족을 평가로 보는 관점, 셋째는 고객 만족을 정서적 반응으로 관점으로 보았으며, 넷째는 고객 만족을 인지적 판단과 정서적 반응의 결합으로 보았다.<sup>152)</sup> 이 유재(2000)는 고객 만족에 대한 연구를 고객 만족의 개념 및 측정, 고객 만족의 과정, 고객 만족과 기업성과의 관계 등 세 가지 분야로 나눈다고 하였으며, 특히 고객만족의 과정은 고객만족 과정의 선행변수, 고객 만족 과정의 결과변수, 고객 만족 과정의 조정변수로 다시 나누어 연구하였다.<sup>153)</sup> 또한, 그는 여러 학자의 연구를 토대로 고객 만족은 일회적 거래를 기준으로 하느냐에 따라 두 가지 관점에서 연구하였으며, 하나는 거래 특유적 관점에서 고객 만족을 정의하였고, 두 번째는 시각이 경과함에 따라 거래 및 소비경험이 누적되면서 형성·유지되는 누적적 고객만족으로 정의하였다.<sup>154)</sup> Olive(1980)는 소비자의 기대 수준과 인지된 성과의 상호작용으로 고객 만족을 연구하였으며, 소비자의 구매하기 전에 기대하는 수준과 구매 후에 평가가 일치되는지에 대한 태도라고 하였다. 기존의 고객 만족에 대한 연구 대부분이 만족의 결정변수를 알고자 하는 데 초점을 두었는데 구매 후 느끼는 감정이 실질적으로 고객의 행동 자체를 움직일 수 있다면 고객 만족은 그 중요성을 더할 것이다.<sup>155)</sup>

152) 박명화, 조형지. "고객만족개념의 재정립". 한국마케팅저널, Vol.1, no.4, 1999, pp.125-150.

153) 이유재(2000). op.cit., pp.91-123.

154) ibid., pp.91-123.

155) 박정하. 호텔 컨벤션 고객의 선택속성 중요도에 대한 지각차이 및 만족도가 행동의도에 미치는 영

고객의 만족과 관련되는 연구에서 언급되는 만족의 결과변수에는 태도, 변화, 반복구매 행동, 충성도의 증가, 지불 의향증가, 긍정적 구전 및 불편 행동의 감소가 있다.<sup>156)</sup> Baker & Crompton(2000)은 만족을 논하면서 경험하고 느끼는 관광객의 심리적 상태를 의미하는 것으로 공급자에 의해 통제될 수 있는 현장의 속성과 공급자의 통제 범주 밖에 존재하는 관광객의 여러 사회 심리적 상태(요구, 동기 등)와 외부적인 변수(날씨 등)에 의해서도 영향을 받는다고 주장하였다.<sup>157)</sup> 유명희(2005)는 테마파크의 이용자 만족과 재방문과의 관계를 연구하면서 고객 만족이 태도에 긍정적인 효과를 가지며, 긍정적인 태도는 재구매 의도에 영향을 미치는 결론을 얻었다.<sup>158)</sup> 이주한(2001)은 테마파크 방문객을 대상으로 만족도를 6가지 요인(시설, 분위기, 가격, 경험, 종업원, 판촉 매체, 기타)으로 조사하여 경험과 기타항목에서 유의미한 결과를 얻었다.

### 3.2.3 행동의도

#### (1) 행동의도의 개념

Fishbein & Ajzen(1985)은 행동의도(Behavior Intention)를 신념과 태도가 행동화될 주관적 가능성으로 개인의 태도와 행동 사이의 중간 변수로 인식되는 것이며, 개인의 주관적 상태를 의미하는 것이라고 하였다.<sup>159)</sup>

소비자는 특정상품을 구매한 이후 구매 평가과정을 통해서 자신의 선택에 대해 불확실성이나 의문을 해소하고자 노력하며 그러한 과정을 통해 소비자들은 구매 후 인지적 부조화를 감소시키기 위해 구매행동을 정당화시키거나 해당 광고를 찾고 주위 사람들에게 알리고 해당 상품의 구매를 설득함으로써 자신의 구매가 현명

---

향. 2008. 세종대학교 대학원, 박사학위. p.58.  
 156) 주성환(2018). op.cit., p.79.  
 157) Baker & Crompton. " Quality, satisfaction and behavioral intentions". Annals of Tourism Research, Vol.27, no.3, 2000, pp.785-804.  
 158) 유명희. "테마파크의 이용자 만족이 방문 및 재방문에 미치는 영향". 창업정보학회지, Vol.8, no.4., 2005, pp.175-197.  
 159) 강영환. 축제참가객의 참여동기와 라이프스타일이 관광 행동에 미치는 영향. 2011. 호남대학교 대학원, 석사학위. p24.

했음을 재확인하려는 경향이 있다.<sup>160)</sup>

Mehrabian & Russell(1974)의 모형도에 따르면 행동의도는 접근과 회피의 상반된 형태로 나타나며, 접근 행동은 특정 장소에 오래 머무르고 친근감을 느끼며 몰입하여 자신의 계획을 수행하는 데 긍정적인 영향을 미치는 것이고, 회피행동은 접근 행동과는 상반된 현상을 보이는 것이다.<sup>161)</sup> 즉, 행동의도는 구매하는 행동적 측면에서 정의되는 개념으로써 정기적으로 재구매를 하고, 다른 사람들에게 추천하거나, 경쟁사의 유인전략에 동요하지 않는 것이라 할 수 있다.<sup>162)</sup> Boulding et al.(1993)은 행동의도는 신념과 태도가 행동화될 주관적 기능성으로서 의도는 개인의 태도와 행동 사이의 중간변수로 인식되는 것이며, 개인의 주관적 상태를 의미하는 것이며, 특정한 미래행동을 나타내려는 개인의 의지와 신념 또는 고객의 애호도로 정의하면서 재이용 의도와 구전의도로 구성하였다.<sup>163)</sup> Zeithaml et al.(1996)은 우호적인 행동의도에 대하여 긍정적인 구전, 다른 사람에게 추천, 애호도 증진, 다른 사람과 동반하여 재이용, 프리미엄 가격에도 지불하려는 의사로 정의하고, 재구매 의도와 구전의도로 구성하였다.<sup>164)</sup> 송경섭(2002)는 행동의도를 어떠한 대상에 대하여 태도를 형성하고 특정한 미래의 행동으로 나타내려고 하는 개인이 가진 의지와 신념으로 정의하면서, 추천의도와 재방문의도로 행동의도를 구성하였다.<sup>165)</sup>

이처럼 대다수의 연구를 보면 행동의도는 소비자 또는 관람객이 가지는 신념과 태도, 주관적인 의지가 경험적 평가를 통해 향후 어떻게 행동으로 옮겨지는지에 대한 가능성이라 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 행동의도를 무형문화유산 박물관 전시 관람에 따른 후속적인 행동의도라고 정의한다.

160) 이정실,방명주. “호텔레스토랑의 서비스 스키이프, 감정적 반응 그리고 행동의도와의 관계”. 서비스 경영학회. vol.6, no.2, 2005, pp.105-128.

161) 박정하(2008). op.cit., p.54.

162) ibid., p.54.

163) 송택근. 식생활 라이프스타일에 따른 레스토랑 선택속성이 행동의도에 미치는 영향. 2017. 대구가톨릭대학교 대학원, 석사학위. p.33.

164) ibid., p.34.

165) 송경섭. 문화관광촉제의 이미지가 관광객 만족과 행동의도에 미치는 영향. 2002. 대구대학교 대학원, 석사학위. p.31.

## (2) 행동의도 구성요인

소은혜(2014)는 국립중앙박물관 서비스 품질과 방문 동기 연구에서 행동의도의 구성요인을 구전효과와 재방문으로 구분하여 연구하였다. 강영환(2011)은 축제 참가자에 대한 연구에서 관람행동의도를 추천의도와 재방문의도라 하였으며, 노호길(2011)은 재방문의도는 축제 참가에 대한 평가적 의미라고 하였다.<sup>166)</sup> 이익수(2013)는 행동의도와 관련된 여러 선행연구들을 살펴보면 재방문의도, 긍정적 구전의도, 추천으로 구성된 연구가 많았으며, Mukherjee & Nath(2007)는 구매 의도, 구전의도 및 재방문의도를 행동의도로 보았다.<sup>167)</sup> 이정실·박명주(2005)는 호텔레스토랑의 서비스에 관한 연구에서 행동의도를 재방문의도와 구전의도로 구분하였고<sup>168)</sup> 이애주·박대환·박진우(2003)는 외식업체의 서비스 품질에 관한 연구에서 행동의도를 재방문의도, 구전의도로 구분하였다.<sup>169)</sup> 또한, 이새(2012)는 한식당 서비스 품질 연구에서 행동의도를 재방문의도와 추천의도로 보았다.<sup>170)</sup>

전반적인 행동의도의 요인분석을 살펴보면 연구자의 연구목적에 따라 용어의 차이는 있지만, 전반적으로 재방문의도와 구전의도, 추천의도 등 세 가지 요인으로 정하였을 때 행동의도에 관한 전체적인 요인을 포함하고 있음을 알 수 있다. 따라서, 본 연구에서는 행동의도의 구성요인으로 재방문의도, 추천의도, 구전의도 등을 정의하였다.

## (3) 행동의도 선행연구

김홍업(2011)은 문화예술축제에 대한 연구에서 참가 동기와 만족도에 미치는 영

166) 소은혜. 국립중앙박물관의 서비스 품질과 방문동기가 행동의도에 미치는 영향 연구 : 몰입과 만족도의 매개효과를 중심으로. 2014. 중앙대학교 대학원, 석사학위. p.14.

167) 송택근(2017). op.cit, p.93.

168) 이정실, 박명주. "호텔레스토랑의 서비스 스케이프, 감정적 반응 그리고 행동의도와와의 관계". 서비스경영학회지, Vol.6, no.2, pp.105-128.

169) 이애주, 박대환, 박진우. "외식업체의 서비스 품질이 고객만족과 재방문의도, 구전의도에 미치는 영향: 부산지역 패밀리레스토랑을 중심으로". 호텔경영학연구, Vol.12, no.1, pp.191-213.

170) 이새. 한식당 서비스품질이 고객만족 및 행동의도에 미치는 영향. 2012. 우송대학교 대학원, 석사학위. p.30.

향과 만족도가 행동의도에 미치는 영향 관계를 규명하였으며, 참가 동기가 행동의도에 미치는 영향관계를 분석하여 문화예술축제가 갖는 고유특성과 발전방향을 모색하고자 하였다.<sup>171)</sup> 노용호(2004)는 국제규모의 산업전시 박람회 참관자가 인지하는 산업전시 박람회에 대한 지각된 가치, 추구편의, 태도, 만족, 행동의도(재방문의도, 추천의도, 구전의도)가 참관자의 의사결정에 어떤 영향을 미치는지 인식 수준을 알아보고 이를 통한 국내 박람회 산업의 질적인 성장과 경쟁우위를 위한 전략을 제 하였다.<sup>172)</sup> 조아라(2015)는 전시 공간 특성이 관람객 행동에 미치는 영향에 관한 연구에서 관람객 만족도가 행동의도에 미치는 영향은 행동의도인 재방문의도와 추천의도에 영향을 미치므로 관람객이 만족할수록 긍정적인 태도로 나타난다는 결과를 알 수 있었다.<sup>173)</sup>

송기희(2015)는 음식전시 박물관에 관한 연구를 통해 음식전시에서 고려해야 할 구성요소에 대한 중요도와 음식전시 구성요소의 관람만족도와 행동의도에 어떻게 미치는지에 대한 실증적 규명을 하였다. 노용호·김경남(2004)은 전시 박람회의 지각된 서비스품질 평가가 만족도와 행동의도에 미치는 영향 연구에서 전반적인 만족도는 행동의도인 재방문과 추천의도에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이러한 결과는 향후 만족한 관람객이 긍정적 홍보의 전파자가 되는 효과를 기대할 수 있다.<sup>174)</sup> 박정하(2008)는 호텔 컨벤션 행사에서 고객이 행사를 선택하는 속성을 연구하여 고객의 만족도를 높이기 위한 이론적 바탕을 연구하였으며, 또한 방문고객의 행동의도에 어떻게 긍정적으로 영향을 줄 것인가에 대한 연구를 통해 마케팅 전략으로 활용하기 위함이다.<sup>175)</sup>

행동의도는 연구자의 연구 분야와 연구 대상, 연구 목적 등에 따라 용어나 구성요인을 다르게 적용하여 사용하고 있지만, 상품 및 서비스에 대한 소비자의 경험을 통해 형성된 감정적, 인지적 반응을 바탕으로 특정 미래 행동을 하고자 하는 소비

171) 김홍업. 문화예술축제의 참가동기·사후만족·행동의도 연구: 제60회 개천예술제를 중심으로. 2011. 단국대학교 정책경영대학원, 석사학위. p.48.

172) 노용호. 산업전시박람회 참관자의 만족도와 행동의도 결정요인에 관한 연구. 2004. 경기대학교 대학원, 박사학위. p.89.

173) 조아라(2015). op.cit., p.77.

174) 노용호,김경남. "전시 박람회의 지각된 서비스 품질 평가가 만족도와 행동의도에 미치는 영향 연구". 관광경영연구, pp.107-126.

175) 박정하(2008). op.cit., pp.112-119.

자 개인의 의지 또는 신념이라고 보는 것이 많은 선행연구자의 공통된 의견이다.<sup>176)</sup>

#### (4) 재방문의도

재방문의도는 고객이 어떠한 서비스에 대한 반복적인 이용을 하려고 하는 의지라고 할 수 있다. 실제로 재방문의도는 고객만족도와 밀접한 관계를 맺고 있으며, 정(+)의 상관관계를 가지고 있음을 여러 연구를 통해서 확인할 수 있다. 기업의 입장에서 보면 서비스에 만족을 느끼는 고객이 재방문 한다면 기업의 입장에서는 투자보다 지속적인 산출을 얻는 것이므로 커다란 이익을 확보하게 된다. 특히 고객이 재방문 의사를 갖게 됨은 고정 고객화 할 수 있는 가능성이 높아 장기적인 수요의 기반을 만들 수 있기 때문에 기업의 경영에 큰 도움을 줄 수 있다.<sup>177)</sup>

#### (5) 추천의도

추천의도란 구전 커뮤니케이션의 행동 중 하나로서, 소비자가 제품이나 서비스를 이용한 이후에 직·간접적인 경험을 통해 얻은 긍정적 정보를 다른 사람에게 대화 등을 통해 전달하는 행동을 말한다. 추천의도는 전시체험 측면에서는 관람객 경험에 대한 긍정적인 요소를 기반으로 다른 사람에게 추천하는 행위로서 개인의 경험을 통하여 얻은 긍정적 내용에 대하여 정보교환을 하는 커뮤니케이션의 행동이다.<sup>178)</sup> 추천의도는 소비자행동학적 관점에서 보면 기업의 마케팅 채널보다 정보 전달과 습득 효과가 높아 소비자의 행동에 영향을 미치는 특성이 있다. 살펴보면 정보 전달과 습득 효과가 중요하게 여겨지는 것은 추천의도가 구전 정보의 특성을 가지고 있기 때문이다.<sup>179)</sup>

176) 송기희(2015). op.cit., p.61.

177) 박미주. 외식산업 경쟁력 강화를 위한 환경개선 방안에 관한 연구. 2017. 중앙대학교 산업창업경영대학원, 석사학위. p.21.

178) 주성완(2018). op.cit., p.122.

179) 신승호(2020). op.cit., p.19.



## (6) 구전의도

상품 또는 서비스를 구매한 소비자는 만족 또는 불만족의 감정을 느끼게 되며, 이러한 경험이 향후 재구매 의도나 구전 활동 등의 소비자 행동을 하게 된다. 구전의도는 이용자들이 자신의 직접적 또는 간접적인 경험을 교환하는 활동으로 이용자들이 인터넷 사이트에 대한 호의적인 태도가 타인에게 호의적인 구전 활동을 하는 것으로 정의된다.<sup>180)</sup> 구전의도는 특정 제품 또는 서비스를 지속해서 이용하고자 하는 의도로 다른 사람에게 서비스 또는 제품의 우수성에 대해 자발적으로 추천할 가능성으로서 전달자가 자신의 상업적 이익의 증진을 목표로 하지 않으며 수행하는 비공식적 구두 의사소통으로 볼 수 있다.<sup>181)</sup> 구전 과정은 정보의 수신자는 정보를 수용한 후 새로운 발신자가 될 수 있는 능동성을 가지기 때문에 정보 수용자에 대한 이해는 수신자이자 동시에 발신자로서의 소비자 특성을 반영하여 이루어져야 하며, 이에 소비자가 가지고 있는 태도의 영향력을 고려해 보아야 한다.<sup>182)</sup>

## 3.3 박물관 전시 평가항목 예비지표와 검증

### 3.3.1 평가항목 예비지표

위 박물관 전시 선행연구에서 추출된 내용을 참조하여 본 연구의 방향에 맞게 박물관 전시구성요소의 세부항목에 대한 중요도 조사 평가항목을 구성하였으며 전시의 구성요소 중 전시매체, 전시공간, 관람객의 측정기준을 바탕으로 전시매체는 13개, 전시공간은 10개, 관람객은 10개로 총 33개 문항으로 구성하였다. 이 문항들을 토대로 박물관 전시구성요소가 이용자들에게 바람직한 환경으로 제시되기 위하

180) 강병규, Jing Jing, “기업 마이크로 블로그의 이용만족도와 구전의도에 관한 연구 : 한국과 중국의 비교연구”. 한국경영정보학회 학술대회 논문집, Vol.1, pp.1272-1278.

181) 남궁은, SNS구전정보특성이 외식업체 방문의도 및 구전의도에 미치는 영향. 2019. 중앙대학교 산업창업경영대학원, 석사학위. p.38.

182) 강병규, Jing Jing(2012). op.cit, pp.1272-1278.

여 어떠한 항목이 중요한가를 평가하기 위하여 평가 예비지표를 제시하였고 이렇게 구성된 중요도 평가의 평가항목 예비지표는 다음[표3-2] 와 같다.

[표 3-2] 박물관 전시구성요소 평가항목 예비지표 세부내용

구성 요소	세 부 항 목	중요도				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
		1	2	3	4	5
전시 매체	1. 전시유물					
	2. 그래픽 매체					
	3. 입체매체(일반모형)					
	4. 작동매체(작동모형)					
	5. 음향매체					
	6. 일반영상매체					
	7. 특수영상매체					
	8. 정보시스템					
	9. 진열장					
	10. 오감의 체험물					
	11. 무형문화유산과 전시 매체 간 직접 재현성					
	12. 무형문화유산을 고려한 매체 활용성					
	13. 무형문화유산의 실연 및 시연					
	14. 기타( )					
전시공간	1. 공간규모					
	2. 공간구성					
	3. 관람동선					
	4. 전시조명					
	5. 색채계획					
	6. 공간연출					
	7. 전시환경					
	8. 전시설비(향온, 향습, 냉난방 등)					
	9. 수장공간					
	10. 시연 및 실연공간					
	11. 기타( )					
관람객	1. 관람객 특성고려(연령, 학력, 직업, 성별)					
	2. 관람 편의(안내사인)					
	3. 관람 소요시간					
	4. 관람목적					
	5. 관람객 밀도(공간별 관람 인원수)					
	6. 해설사 및 안내원의 친절도					
	7. 배리어프리					
	8. 주차공간					
	9. 편의시설					
	10. 박물관 위치					
	11. 기타( )					

### 3.3.2 평가 예비지표 검증

#### (1) 1차 중요도 조사 개요

무형문화유산 박물관 전시구성요소의 세부항목에 대한 중요도 조사 평가항목의 유의미성과 유용성을 검증하기 위해 예비항목으로 구성된 33개의 세부지표에 대하여 공간디자인 전공자 등 관련 디자인 분야 전문가를 대상으로 중요도 조사를 하였다. 조사는 2021년 9월27일부터 30일까지 3일간 35명의 전문가에게 배포하였고 100% 회수하였으며 수합된 표본 35부를 표본에 활용하였다.

중요도 설문 측정은 응답자가 어느 정도까지 동의하지 않거나 동의하는가에 따라 ‘매우 낮음’ 1점, ‘낮음’ 2점, ‘보통’ 3점, ‘높음’ 4점, ‘매우 높음’ 5점으로 구성(5점 척도)하였고 관련 계산 값은 반올림하여 소수점 둘째 자리까지 표시하였다.

통계분석은 IBM SPSS(Statistical Package for the Social Sciences) 22 프로그램을 활용하여 상관분석, 문항 간 신뢰도 분석, 집단 간 평균 분석을 수행하였다.

[표 3-3] 전문가 중요도 조사 개요

구분	설명
조사명	무형문화유산 박물관 전시구성요소의 세부항목에 대한 중요도 조사
대상자(모집단)	공간디자인 전공자 등 관련 분야 전문가
응답자 수(표본)	35명
조사 방법	면접 설문조사, 온라인 조사
조사 기간	2021년 9월 27일 ~ 9월 30일 (3일간)
통계분석	SPSS 프로그램을 활용한 신뢰도(Reliability), 상관(Correlation) 등을 수행

설문응답자의 현황 및 기본적인 특징을 보면, 먼저 성별을 남자 68.6%, 여자 31.4%, 전공 분야는 공간디자인 전공자가 34.3%로 가장 많이 차지하였으며, 다음으로 산업디자인 22.9%, 시각디자인 17.1%, 공공디자인 14.3% 순으로 나타났다. 기타 디자인계열은 11.4%를 기록하였다.

경력은 3년 미만 경력자는 존재하지 않으며 ‘3년 이상 5년’ 8.6%, ‘6년 이상 10년’ 22.9%, ‘11년 이상~20년’ 및 ‘20년 이상’ 각 34.3%로 나타났다. 학력은 박사가 28.6%로 가장 많았으며, 이어서 석사(25.7%), 석사과정과 박사수료가 각각 20%, 박사재학(5.7%) 순으로 높은 비율을 차지하였다.

[표 3-4] 응답자 현황

구분		사례 수(명)	비율(%)
전체		35	100.0
성별	남자	24	68.6
	여자	11	31.4
연령대	20대	1	2.9
	30대	11	31.4
	40대	12	34.3
	50대	11	31.4
전공	공간디자인	12	34.3
	공공디자인	5	14.3
	산업디자인	8	22.9
	시각디자인	6	17.1
	기타 디자인 계열	4	11.4
경력	3년 미만	0	0.0
	3년~5년	3	8.6
	6년~10년	8	22.9
	11년~20년	12	34.3
	20년 이상	12	34.3
학력	석사과정	7	20.0
	석사	9	25.7
	박사재학	2	5.7
	박사수료	7	20.0
	박사	10	28.6

[표 3-5] 무형문화유산 박물관의 전시구성요소 신뢰도

구성 요소	중요도 세부 항목	문항수	Cronbach's $\alpha$
전시 매체	1. 전시유물	13	0.770
	2. 그래픽 매체		
	3. 입체매체(일반모형)		
	4. 작동매체(작동모형)		
	5. 음향매체		
	6. 일반영상매체		
	7. 특수영상매체		
	8. 정보시스템		
	9. 진열장		
	10. 오감의 체험물		
	11. 무형문화유산과 전시 매체 간 직접 재현성		
	12. 무형문화유산을 고려한 매체 활용성		
	13. 무형문화유산의 실연 및 시연		
전시 공간	1. 공간규모	10	0.700
	2. 공간구성		
	3. 관람동선		
	4. 전시조명		
	5. 색채계획		
	6. 공간연출		
	7. 전시환경		
	8. 전시설비(향온, 향습, 냉난방 등)		
	9. 수장공간		
	10. 시연 및 실연공간		
관람객	1. 관람객 특성고려(연령, 학력, 직업, 성별)	10	0.690
	2. 관람편의(안내사인)		
	3. 관람소요시간		
	4. 관람목적		
	5. 관람객 밀도(공간별 관람 인원수)		
	6. 해설사 및 안내원의 친절도		
	7. 배리어프리		
	8. 주차공간		
	9. 편의시설		
	10. 박물관 위치		

주: base N=35

평가지표 중요도 평가와 관련 응답자가 각각의 공간 특성 항목 문항에서 일관성 있게 답변했는지 살펴보기 위해 신뢰도 검사를 실시하였다. 문항 간 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha$  계수를 통해 측정이 가능하며 알파 계수는 0~1 사이의 값(1에 가까울수록 문항들에 대한 응답이 서로 유사해서 신뢰성이 높음을 나타냄)을 가지고 있고 보통 0.6 이상이면 일관성 있는 응답으로 평가한다.

무형문화유산 박물관의 전시구성요소 세부 지표의 문항 간 신뢰도 분석 결과 모든 항목에서 Cronbach's  $\alpha$  계수가 0.6 이상의 신뢰도를 나타냈다. 신뢰도는 전시매체(0.770), 전시공간(0.700), 관람객(0.690) 순으로 높은 신뢰도를 보였다.

[표 3-6] 무형문화유산 박물관의 전시구성요소 간 상관관계

구성 요소	전시매체	전시공간	관람객
전시매체	1		
전시공간	.615**	1	
관람객	.643**	.535**	1

주1: Base N=35

주2: 유의확률  $p < 0.01$ (\*\*) 수준에서 유의함(양측).

무형문화유산 박물관의 전시구성요소 간 서로 관련된다고 예측되는 두 개의 변수들이 얼마나 선형적으로 연관성이 있는지 상관관계를 살펴보았다. 우선 두 지표 간 선형적 관련성의 정도는 피어슨(Pearson) 상관계수(완전 음의 선형상관 -1에서 완전 양의 선형상관 +1 사이에 분포)를 활용하였는데, 보통 상관계수가  $\pm 0.4$  이상이면 상관이 있고,  $\pm 0.7$  이상이면 상관이 매우 높다고 해석할 수 있다. 분석 결과 각각의 평가지표 간 0.5 이상의 정적(+) 상관관계를 보였고, 모든 지표 간 상관관계가 유의한 것으로 확인되었다. 특히 전시매체-관람객(0.643), 전시매체-전시공간(0.615) 지표 간 상관관계가 높게 나타났다.

## (2) 전시매체 중요도

[표 3-7] 전시매체의 집단별 중요도(점)

구성요소	집단 구분		사례수(명)	평균(점)	표준편차
전시매체	전체		35	4.13	0.411
	성별	남자	24	4.08	0.473
		여자	11	4.25	0.192
	연령대	20대	1	4.38	-
		30대	11	4.37	0.270
		40대	12	3.87	0.398
		50대	11	4.17	0.414
	전공	공간디자인	12	4.08	0.369
		공공디자인	5	4.11	0.129
		산업디자인	8	4.17	0.568
		시각디자인	6	4.29	0.185
		기타 디자인계열	4	4.00	0.702
	경력	3년~5년	3	4.49	0.178
		6년~10년	8	4.36	0.288
		11년~20년	12	3.94	0.458
		20년 이상	12	4.10	0.374
	학력	석사 과정	7	4.32	0.279
		석사	9	4.08	0.662
		박사 재학	2	4.31	0.000
		박사 수료	7	3.99	0.427
박사		10	4.12	0.150	

무형문화유산 박물관의 전시구성요소 평가 항목 가운데 전시매체에 대한 집단별 중요도 점수(평균 4.13)를 살펴보면(5점 척도) 다음과 같다. 남자(4.08)보다는 여자(4.25)가 전시매체에 대해 더 중요하게 인식하였고 40대(3.87)의 중요도 인식이 가장 낮았다.

응답자의 전공 분야와 관련해서는 시각디자인(4.20), 산업디자인(4.17), 공공디자인(4.11), 공간디자인(4.08), 기타 디자인계열(4.00) 순으로 중요도를 높게 평가하였다. 경력별로는 3년~5년(4.49), 6년~10년(4.36), 20년 이상(4.10), 11년~20년

(3.94) 순으로, 학력별로는 석사과정(4.32), 박사재학(4.31), 박사(4.12), 석사(4.08), 박사수료(3.99) 순으로 중요도 점수가 높게 나타났다.

[표 3-8] 전시매체의 세부항목별 중요도(단위: %, 점)

구성 요소	세부 항목	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	5점 평균	표준 편차
전시매체	1. 전시유물	0.0	0.0	0.0	20.0	80.0	4.80	0.406
	2. 그래픽 매체	0.0	2.9	2.9	22.9	71.4	4.63	0.690
	3. 입체매체(일반모형)	0.0	2.9	2.9	34.3	60.0	4.51	0.702
	4. 작동매체(작동모형)	0.0	5.7	8.6	25.7	60.0	4.40	0.881
	5. 음향매체	0.0	0.0	11.4	20.0	68.6	4.57	0.698
	6. 일반영상매체	0.0	0.0	2.9	37.1	60.0	4.57	0.558
	7. 특수영상매체	0.0	0.0	2.9	42.9	54.3	4.51	0.562
	8. 정보시스템	0.0	0.0	11.4	22.9	65.7	4.54	0.701
	9. 진열장	20.0	28.6	31.4	17.1	2.9	2.54	1.094
	10. 오감의 체험물	25.7	17.1	34.3	20.0	2.9	2.57	1.170
	11. 무형문화유산과 전시매체간 직접 재현성	0.0	0.0	5.7	22.9	71.4	4.66	0.591
	12. 무형문화유산을 고려한 매체 활용성	0.0	0.0	5.7	20.0	74.3	4.69	0.583
	13. 무형문화유산의 실연 및 시연	22.9	17.1	25.7	31.4	2.9	2.74	1.221

주: base N=35

전시매체(전체 평균 4.13)의 평가지표를 구성하는 세부지표의 중요도를 살펴보면 전시유물(4.80), 무형문화유산을 고려한 매체 활용성(4.69), 무형문화유산과 전시매체간 직접재현성(4.66), 그래픽 매체(4.63), 음향매체와 일반영상매체(4.57), 입체매체와 특수영상매체(4.51), 정보시스템(4.54), 작동매체(4.40) 순으로 높은 점수를 기록하였고 진열장, 오감의 체험물, 무형문화유산의 실연 및 시연 항목은 표준편차 1점이상 평균 2점대의 낮은 점수로 나타났다.



### (3) 전시공간 중요도

무형문화유산 박물관의 전시구성요소 평가 항목 가운데 전시공간에 대한 집단별 중요도 점수(평균 4.03)를 살펴보면(5점 척도) 다음과 같다. 여자(3.99)보다는 남자(4.05)가 중요하게 인식하였고 40대(3.92)의 중요도 인식이 가장 낮았다.

응답자의 전공 분야와 관련해서는 시각디자인(4.30), 기타 디자인계열(4.28), 공간디자인과 산업디자인(3.98), 공공디자인(3.74), 순으로 중요도를 높게 평가하였다. 경력별로는 3년~5년(4.17), 6년~10년(4.15), 11년~20년 경력과 20년이상(3.98)이 동등한 순으로, 학력별로는 석사과정(4.49), 박사재학(4.20), 석사(4.02), 박사(3.96), 박사수료(3.64) 순으로 중요도 점수가 높게 나타났다.

[표 3-9] 전시공간의 집단별 중요도

구성요소	집단 구분		사례수(명)	평균(점)	표준편차
전시 공간	전체		35	4.03	0.418
	성별	남자	24	4.05	0.481
		여자	11	3.99	0.243
	연령대	20대	1	4.30	-
		30대	11	4.10	0.429
		40대	12	3.92	0.319
		50대	11	4.06	0.518
	전공	공간디자인	12	3.98	0.437
		공공디자인	5	3.74	0.251
		산업디자인	8	3.98	0.231
		시각디자인	6	4.30	0.385
		기타 디자인계열	4	4.28	0.660
	경력	3년~5년	3	4.17	0.153
		6년~10년	8	4.15	0.484
		11년~20년	12	3.98	0.322
		20년 이상	12	3.98	0.510
	학력	석사 과정	7	4.49	0.344
		석사	9	4.02	0.323
		박사 재학	2	4.20	0.283
		박사 수료	7	3.64	0.412
박사		10	3.96	0.276	

전시공간(전체 평균 4.03)의 평가지표를 구성하는 세부지표의 중요도를 살펴보면 공간구성(4.91)이 가장 높은 중요도를 나타냈고(4.80), 공간연출(4.80), 전시환경(4.74), 관람동선(4.71), 전시조명(4.69), 색채계획(4.66), 공간규모(4.34) 순으로 높은 점수를 기록하였다. 전시설비와 수장공간, 시연 및 실연공간은 표준편차 1점 이상 평균 2점대의 낮은 점수로 나타났다.

[표 3-10] 전시공간의 세부항목별 중요도(단위: %, 점)

구성 요소	세부 항목	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	5점 평균	표준 편차
전시 공간	1.공간규모	0.0	2.9	11.4	34.3	51.4	4.34	0.802
	2.공간구성	0.0	0.0	0.0	8.6	91.4	4.91	0.284
	3.관람동선	0.0	0.0	2.9	22.9	74.3	4.71	0.519
	4.전시조명	0.0	0.0	2.9	25.7	71.4	4.69	0.530
	5.색채계획	0.0	0.0	5.7	22.9	71.4	4.66	0.591
	6.공간연출	0.0	0.0	2.9	14.3	82.9	4.80	0.473
	7.전시환경	0.0	0.0	0.0	25.7	74.3	4.74	0.443
	8.전시설비(향온, 향습, 냉난방 등)	17.1	14.3	48.6	17.1	2.9	2.74	1.039
	9.수장공간	20.0	45.7	8.6	11.4	14.3	2.54	1.336
	10.시연 및 실연공간	40.0	25.7	17.1	11.4	5.7	2.17	1.248

주: base N=35

#### (4) 관람객

무형문화유산 박물관의 전시구성요소 평가 항목 가운데 관람객에 대한 집단별 중요도 점수(평균 3.96)를 살펴보면(5점 척도) 다음과 같다. 남자(3.94)보다는 여자(4.02)가 중요하게 인식하였고 40대(3.78)의 중요도 인식이 가장 낮았다.

응답자의 전공 분야와 관련해서는 시각디자인(4.18), 기타 디자인계열(3.95), 공

간디자인(3.92), 산업디자인(3.91), 공공디자인(3.90), 순으로 중요도를 높게 평가하였다. 경력별로는 3년~5년과 6년~10년(4.10)이 동일한 중요도를 보였고, 20년이상(3.98), 11년~20년(3.82) 순으로, 학력별로는 석사과정(4.16), 박사재학(4.20), 박사(4.01), 박사수료(3.89), 석사(3.77) 순으로 중요도 점수가 높게 나타났다.

[표 3-11] 관람객의 집단별 중요도

구성요소	집단 구분		사례수(명)	평균(점)	표준편차
관람객	전체		35	3.96	0.397
	성별	남자	24	3.94	0.460
		여자	11	4.02	0.209
	연령대	20대	1	4.30	-
		30대	11	4.06	0.359
		40대	12	3.78	0.369
		50대	11	4.03	0.438
	전공	공간디자인	12	3.92	0.390
		공공디자인	5	3.90	0.187
		산업디자인	8	3.91	0.394
		시각디자인	6	4.18	0.349
		기타 디자인계열	4	3.95	0.705
	경력	3년~5년	3	4.10	0.346
		6년~10년	8	4.10	0.389
		11년~20년	12	3.82	0.411
		20년 이상	12	3.98	0.397
	학력	석사 과정	7	4.16	0.483
		석사	9	3.77	0.456
		박사 재학	2	4.20	0.000
		박사 수료	7	3.89	0.418
박사		10	4.01	0.228	

관람객(전체 평균 3.96)의 평가지표를 구성하는 세부지표의 중요도를 살펴보면 관람편의(안내사인)(4.63) 항목이 가장 높은 중요도를 나타냈고 관람객밀도(4.60), 배리어프리(4.57), 관람목적과 해설사 및 안내직원의 친절도(4.40)가 동등한 순으로 높은 점수를 기록하였다. 다음으로 관람객 특성고려(4.34), 관람소요시간(4.14) 순으로 중요도를 나타냈다. 편의시설과 박물관 위치는 표준편차 1점 이상 평균 2점대의 낮은 점수로 나타났지만, 주차공간의 평균점수는 3.03점으로 나타났다.

[표 3-12] 관람객의 세부항목별 중요도(단위: %, 점)

구성 요소	세부 항목	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	5점 평균	표준 편차
관람객	1. 관람객 특성고려 (연령, 학력, 직업, 성별)	0.0	2.9	14.3	25.7	57.1	4.34	0.938
	2. 관람편의(안내사인)	0.0	0.0	5.7	25.7	68.6	4.63	0.598
	3. 관람소요시간	2.9	2.9	14.3	37.1	42.9	4.14	0.974
	4. 관람목적	0.0	2.9	17.1	14.3	65.7	4.40	0.976
	5. 관람객 밀도 (공간별 관람인원수)	0.0	0.0	2.9	34.3	62.9	4.60	0.553
	6. 해설사 및 안내원의 친절도	0.0	2.9	11.4	28.6	57.1	4.40	0.812
	7. 배리어프리	0.0	0.0	8.6	25.7	65.7	4.57	0.655
	8. 주차공간	11.4	22.9	25.7	31.4	8.6	3.03	1.175
	9. 편의시설	14.3	22.9	34.3	22.9	5.7	2.83	1.124
	10. 박물관 위치	22.9	22.9	25.7	20.0	8.6	2.69	1.278

주: base N=35

### 3.4 설문지 작성과 구성

#### 3.4.1 설문지 작성

본 연구에서 사용된 설문지 항목 중 박물관 전시 평가지표는 선행연구에 의해 개발된 내용을 참조하여 평가 예비지표를 작성하였고 예비항목으로 구성된 33개의 세부지표에 대하여 공간디자인 전공자 등 관련 디자인 분야 전문가를 대상으로 중요도 조사를 한 뒤 세부항목별 중요도에서 평균 4.00 이하, 표준편차 1.000 이상의 세부항목은 제외한 전시매체 10문항, 전시공간 7문항, 관람객 7문항, 관람만족도, 행동의도로 구성되어 있다.

설문지는 4개의 측정기준을 바탕으로 총 47개의 문항으로 구성되었는데 첫째 ‘박물관 전시 평가지표(전시 매체, 전시공간, 관람객)’에 관하여 24문항을 설정하였고 둘째, ‘관람만족도 평가지표’에 관하여 6문항을 설정하였다. 셋째, ‘행동의도(재방문의도, 추천의도, 구전의도)’에 관하여 12문항을 설정하였고 넷째, 인구통계학적 질문(성별, 연령, 학력, 거주지, 소득)에 5문항이 포함되어 있다.

[표 3-13] 설문지 구성

항목	변수	문항 수	측정	
박물관 전시 평가지표	전시 매체	10	리커트 5점 척도	
	전시공간	7		
	관람객	7		
관람만족도 평가지표		6		
행동의도 평가지표	재방문의도	4		
	추천의도	4		
	구전의도	4		
인구통계학적 변수	성별, 연령, 직업, 학력, 거주지, 소득	5		명목척도

### 3.4.2 설문지 구성

최종 확정된 설문지의 각 구성은 다음 [표 3-14], [표 3-15], [표 3-16]과 같다.

[표 3-14] '박물관 전시'의 문항 구성

구분	항 목
전시매체	1. 전시유물
	2. 그래픽 매체
	3. 입체매체(일반모형)
	4. 작동매체(작동모형)
	5. 음향매체
	6. 일반영상매체
	7. 특수영상매체
	8. 정보시스템
	9. 무형문화유산과 전시 매체 간 직접 재현성
	10. 무형문화유산을 고려한 매체 활용성
전시공간	1. 공간규모
	2. 공간구성
	3. 관람동선
	4. 전시조명
	5. 색채계획
	6. 공간연출
	7. 전시환경
관람객	1. 관람객 특성고려(연령/ 학력, 직업, 교양/ 성별)
	2. 관람편의(안내사인)
	3. 관람소요시간
	4. 관람목적
	5. 관람객 밀도(공간별 관람 인원수)
	6. 해설사 및 안내원의 친절도
	7. 배리어프리

[표 3-15] '관람만족도'의 문항구성

구분	항 목
관람 만족도	1. 무형문화유산 박물관은 전반적으로 만족한다
	2. 무형문화유산 박물관을 관람하여 즐겁다
	3. 무형문화유산 박물관을 잘 선택한 것 같다
	4. 무형문화유산은 박물관은 나에게 즐거움을 준다.
	5. 무형문화유산을 보는 동안 행복감을 느꼈다
	6. 무형문화유산 관람은 투자비용 대비 만족감을 준다.

[표 3-16] '행동의도'의 문항구성

구분	항 목
재방문의도	1. 나는 기회가 되면 무형문화유산 박물관에 다시 방문할 것이다.
	2. 나는 다음 기회에 무형문화유산을 관람하기 위해 박물관을 다시 방문할 것이다.
	3. 나는 가격이 인상되더라도 무형문화유산을 계속 관람할 것이다.
	4. 좋은 무형문화유산이 있다면 계속 관람할 것이다.
추천의도	1. 나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람을 권유할 것이다.
	2. 나는 다른 사람이 조언을 구한다면, 무형문화유산 박물관 관람을 추천할 것이다.
	3. 나는 타인에게 무형문화유산의 장점을 공유할 의사가 있다
	4. 나는 무형문화유산의 보존과 전승을 다음 세대까지 이어주고 싶다.
구건의도	1. 나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람에 대해 긍정적으로 말할 것이다.
	2. 나는 다른 사람들이 무형문화유산 박물관에 대해 묻는다면 가급적 말해줄 용의가 있다.
	3. 나는 내가 경험한 무형문화유산 박물관 프로그램에 대해 자세히 설명할 용의가 있다.
	4. 나는 가족과 친척, 주변 사람들에게 무형문화유산 박물관 관람을 홍보할 의사가 있다.

## 3.5 표본설계 및 분석방법

### 3.5.1 표본설계

본 연구의 연구가설을 검증하기 위하여 각 변수에 대하여 작성된 설문지를 통해 자료를 수집하였다. 본 연구의 연구목적 달성을 위해, 무형문화유산 박물관을 방문한 경험이 있는 일반인을 연구대상으로 구조화된 설문지를 이용한 설문조사를 실시하였다. 설문조사는 2021년 10월 5일부터 10월 26일까지 22일 동안 실시하였으며, 오프라인 설문지를 활용하여 설문자가 직접 기입하는 자기 기입 방법으로 실시하였다. 총 387명의 회수된 설문 응답에서 유효하지 않은 응답 건수 51건을 제외한 최종 336부를 본 연구에 사용하였다.

연구의 범위는 무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도와 행동의도에 영향을 줄 수 있는 요인들 즉, 박물관 전시(전시매체, 전시공간, 관람객), 만족도, 행동의도(재방문의도, 추천의도, 구전의도)의 내용들이 포함되어 있다.

설문은 국내·외 선행연구조사 분석을 통하여 총 47개의 문항으로 구성하였고, 인구통계학적 변수를 제외한 모든 변수에 리커트 5점 척도를 사용하였다. 자료 분석은 SPSS 22.0 프로그램을 활용하여 빈도분석, 요인분석, 신뢰성분석, 상관관계분석을 실시하였으며, 가설검증을 위해 다중회귀분석을 실시하였다.

### 3.5.2 분석방법

본 연구에서 설정된 연구변수에 대한 척도의 신뢰성 검증은 데이터들이 표준화되어 있으므로 평균 상관관계에 근거하여 Cronbach's alpha 값을 구하였다. 연구변수 간의 판별 타당성 및 관계 분석을 위하여 확인적 요인분석 및 상관관계를 분석하였다. 최종분석의 통계 처리는 SPSS Statistics 22.0 통계 분석 프로그램을 사용하여 가설을 검증하였고, 이를 통해 연구의 변수 간 관계에 대한 개별적인 가설을 검증하였다.



## 제4장

---

### 실증분석

- 4.1 표본의 특성
- 4.2 기술통계 분석
- 4.3 타당성 분석
- 4.4 신뢰성 분석
- 4.5 상관관계 분석
- 4.6 가설검증

## 4장 실증분석

### 4.1 표본의 특성

본 연구는 연구목적을 달성하기 위해, 조사대상은 전국 무형문화유산 박물관을 방문한 일반 시민을 연구대상으로 하였다.

[표 4-1] 연구대상자의 일반적 특성

구분		빈도	비중(%)
전체		336	100.0
성별	남성	153	45.5
	여성	183	54.5
연령	20대 이하	72	21.4
	30대	103	30.7
	40대	68	20.2
	50대	52	15.5
	60대 이상	41	12.2
학력	고졸 이하	73	21.7
	대학재학	62	18.5
	2년제 졸업	71	21.1
	4년제 졸업	94	28.0
	대학원 재학 이상	36	10.7
월평균 소득	200만원 미만	106	31.5
	400만원 미만	139	41.4
	600만원 미만	56	16.7
	600만원 이상	35	10.4
거주지	서울/인천/경기	134	39.9
	부산/울산/경남	68	20.2
	대구/경북	35	10.4
	대전/충북/충남	47	14.0
	광주/전북/전남	31	9.2
	강원/제주	21	6.3

설문조사는 2021년 10월 5일부터 10월 26일까지 22일 동안 실시하였으며, 오프라인 설문지를 활용하여 설문자가 직접 기입하는 자기 기입법으로 실시하였다. 총 387명의 회수된 설문 응답에서 유효하지 않은 응답 건수 51건을 제외한 최종 336부를 본 연구에 사용하였다.

연구대상으로 선정된 336명에 대한 인구통계학적 특성은 [표 4-1]과 같다. 이를 구체적으로 살펴보면 성별은 여성이 183명(54.5%)으로 남성의 153명(45.5%)보다 30명이 많았으며, 연령별로는 30대가 103명(30.7%)으로 가장 많았으며 20대 72명(21.4%), 40대 68명(20.2%), 50대 52명(15.5%), 60대 이상 41명(12.2%) 순으로 나타났다. 학력은 4년제 졸업이 94명(28.0%)으로 가장 많았으며 고졸 이하 73명(21.7%), 2년제 졸업 71명(21.1%), 대학 재학 62명(18.5%), 대학원 졸업 이상 36명(10.7%) 순이었으며 월평균 소득은 400만원 미만 139명(41.4%), 200만원 미만 106명(31.5%), 거주지는 서울/인천/경기가 134명(39.9%), 부산/울산/경남이 68명(20.2%), 대전/충북/충남 47명(14.0%) 순으로 나타났다.

## 4.2 기술통계 분석

응답자에 대한 박물관 전시, 행동의도, 추천의도, 관람만족도 수준은 주요 연구변인의 기술통계 분석 결과 [표 4-2]와 같다.

박물관 전시는 리커트 5점 척도를 기준으로  $M=3.55(SD=.72)$ , 행동의도는  $M=3.65(SD=.48)$ , 만족도는  $M=3.86(SD=.74)$ 로 나타났다. 박물관 전시의 하위요인 중 가장 높은 평균 수준을 보인 요인은 '전시공간'( $M=3.67, SD=.76$ )이었으며, '관람객' ( $M=3.59, SD=.70$ ), '전시매체'( $M=3.36, SD=.64$ )순으로 '전시공간'이 상위변인인 '박물관 전시'에 비해 평균 수준이 높았으며 '전시 매체'가 가장 낮은 수준을 보였다.

행동의도의 하위요인 중 가장 높은 평균 수준을 보인 요인은 '추천의도'( $M=3.87, SD=.37$ )이었으며 '재방문의도'( $M=3.58, SD=.49$ ), '구전의도'( $M=3.54, SD=.58$ )순으로 '추천의도'가 상위변인인 '행동의도'에 비해 평균 수준이 높았으며

'재방문의도'와 '구전의도'는 '행동의도'의 평균 수준 보다 낮은 수준을 보였다.

[표 4-2] 주요 연구 변인의 기술통계 분석 결과

변인	하위요인	평균(M)	표준편차(SD)
박물관 전시	전시매체	3.36	.64
	전시공간	3.67	.76
	관람객	3.59	.70
	박물관 전시(전체)	3.55	.72
행동의도	재방문의도	3.58	.49
	추천의도	3.87	.37
	구전의도	3.54	.58
	행동의도(전체)	3.65	.48
관람만족도		3.86	.74

### 4.3 타당성 분석

본 연구에서 제시한 박물관 전시, 행동의도, 만족도의 항목이 기존 연구 문헌에서 제시한 내용과의 일치 정도를 파악하기 위해 각 항목별로 주성분 분석을 통한 요인분석을 실시하였다. 주성분 분석법은 상관관계가 높은 변수들을 조합해서 그 변수들의 정보를 가능한 한 많이 함축하고 있는 새로운 인위적인 변수를 만들어내기 위한 기법으로 많은 자료를 단순화하고 요약·정리하기 때문에 자료축약기법이라고도 한다(이경희, 2017). 주성분 분석에서의 요인회전방식은 베리맥스 방법을 사용하였고 고유치가 1 이상인 요인을 추출하도록 하였다. 그리고 변수 간의 상관관계가 다른 변수에 의해 설명되는 정도를 나타낸 KMO 값을 통해 요인분석을 위한 변수선정이 적절했는지를 판단하였다.

[표 4-3] 박물관 전시의 요인분석 결과

No	항목	요인		
		1	2	3
전시 매체	1 전시유물	.268	.157	.724
	2 그래픽 매체	.239	.264	.717
	3 입체매체(일반모형)	.360	.070	.621
	4 작동매체(작동모형)	.360	.203	.765
	5 음향매체	.367	.285	.739
	6 일반영상매체	.367	.071	.683
	7 특수영상매체	.474	.367	.854
	8 정보시스템	.371	.386	.782
	9 무형문화유산과 전시 매체 간 직접 재현성	.385	.082	.775
	10 무형문화유산을 고려한 매체 활용성	.284	.378	.915
전시 공간	1 공간규모	.770	.328	.295
	2 공간구성	.786	.266	.318
	3 관람동선	.721	.304	.125
	4 전시조명	.893	.436	.442
	5 색채계획	.947	.274	.354
	6 공간연출	.739	.352	.189
	7 전시환경	.950	.458	.457
관람 객	1 관람객 특성고려(연령/ 학력, 직업, 교양/ 성별)	.349	.715	.328
	2 관람편의(안내사인)	.137	.773	.334
	3 관람 소요시간	.224	.814	.073
	4 관람목적	.355	.840	.491
	5 관람객 밀도(공간별 관람 인원수)	.275	.937	.439
	6 해설사 및 안내원의 친절도	.229	.942	.078
	7 배리어프리	.342	.862	.413
고유값(eigenvalue)		3.417	2.134	1.963
요인적재량		35.42	53.97	72.36

· KMO측도(.842), Barlett의 구형성 검정( $\chi^2=1,324.72$ ,  $p<.000$ )

박물관 전시의 24개 측정항목에 대해서는 요인이 3개가 추출되었으며 추출된 요인은 박물관 전시의 세부요인인 전시매체, 전시공간, 관람객을 모두 수용하는 것으로 확인되었다. KMO값은 .842, 전체 총 분산에 대한 설명 비율은 72.36%로 요인 분석을 통해 추출된 3개의 요인이 박물관 전시를 충분히 설명하고 있는 것으로 판단되며 기존 연구 자료를 활용한 설문 구성은 적절하다고 판단되었다.

[표 4-4] 행동의도의 요인분석 결과

No		항목	요인		
			1	2	3
재 방문 의도	1	나는 기회가 되면 무형문화유산 박물관에 다시 방문할 것이다.	.224	.081	.782
	2	나는 다음 기회에 무형문화유산을 관람하기 위해 박물관을 다시 방문할 것이다.	.353	.291	.776
	3	나는 가격이 인상되더라도 무형문화유산을 계속 관람할 것이다.	.071	.478	.675
	4	좋은 무형문화유산이 있다면 계속 관람할 것이다.	.290	.089	.834
추천 의도	1	나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람을 권유할 것이다.	.465	.791	.181
	2	나는 다른 사람이 조언을 구한다면, 무형문화유산 박물관 관람을 추천할 것이다.	.107	.942	.330
	3	나는 타인에게 무형문화유산 장점을 공유할 의사가 있다	.330	.734	.090
	4	나는 무형문화유산의 보존과 전승을 다음 세대까지 이어주고 싶다.	.372	.863	.285
구전 의도	1	나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람에 대해 긍정적으로 말할 것이다.	.722	.340	.382
	2	나는 다른 사람들이 무형문화유산 박물관에 대해 묻는다면 가급적 말해줄 용의가 있다.	.906	.285	.096
	3	나는 내가 경험한 무형문화유산 박물관 프로그램에 대해 자세히 설명할 용의가 있다.	.874	.420	.313
	4	나는 가족과 친척, 주변 사람들에게 무형문화유산 박물관 관람을 홍보할 의사가 있다.	.880	.381	.167
고유값(eigenvalue)			2.926	1.854	1.488
요인적재량			27.55	42.05	60.15

· KMO측도(.792), Barlett의 구형성 검정( $\chi^2=854.57$ ,  $p<.000$ )

행동의도의 12개 측정항목에 대한 요인분석 결과, 총 3개의 요인이 추출되었으며 추출된 요인은 행동의도의 세부요인인 재방문의도, 추천의도, 구전의도를 통계적으로 유의한 수준에서 모두 수용하는 것으로 확인되었다.

KMO값은 .792, 전체 총 분산에 대한 설명 비율은 60.15%로 요인분석을 통해 추출된 3개의 요인이 행동의도를 충분히 설명하고 있는 것으로 판단되며 기존 연구 자료를 활용한 설문 구성은 적절하다고 판단되었다.

[표 4-5] 관람만족도의 요인분석 결과

No	항목	요인	
		1	
만 족 도	1	무형문화유산 박물관은 전반적으로 만족한다	.767
	2	무형문화유산 박물관을 관람하여 즐겁다	.760
	3	무형문화유산 박물관을 잘 선택한 것 같다	.874
	4	무형문화유산 박물관은 나에게 즐거움을 준다.	.792
	5	무형문화유산을 보는 동안 행복감을 느꼈다	.882
	6	무형문화유산 관람은 투자비용 대비 만족감을 준다.	.893
고유값(eigenvalue)		2.425	
요인적재량		23.92	

· KMO측도(.741), Barlett의 구형성 검정( $\chi^2=504.86$ ,  $p<.000$ )

관람만족도의 6개 측정항목에 대한 요인분석 결과, 총 1개의 요인이 추출되었으며 추출된 요인은 만족도 항목을 모두 수용하는 것으로 확인되었다.

KMO값은 .741, 전체 총 분산에 대한 설명 비율은 23.92%로 요인분석을 통해 추출된 1개의 요인이 관람만족도를 충분히 설명하고 있는 것으로 판단되며 기존 연구 자료를 활용한 설문 구성은 적절하다고 판단되었다.

## 4.4 신뢰성 분석

[표 4-6] 박물관전시 항목에 대한 신뢰성 검증 결과

No	항목	$\alpha$ if item Deleted	Cronbach's $\alpha$
전시 매체	1 전시유물	.738	.829
	2 그래픽 매체	.717	
	3 입체매체(일반모형)	.754	
	4 작동매체(작동모형)	.809	
	5 음향매체	.668	
	6 일반영상매체	.766	
	7 특수영상매체	.617	
	8 정보시스템	.617	
	9 무형문화유산과 전시 매체 간 직접 재현성	.702	
	10 무형문화유산을 고려한 매체 활용성	.744	
전시 공간	1 공간규모	.783	.788
	2 공간구성	.734	
	3 관람동선	.718	
	4 전시조명	.782	
	5 색채계획	.848	
	6 공간연출	.823	
	7 전시환경	.769	
관람 객	1 관람객 특성고려(연령/ 학력, 직업, 교양/ 성별)	.690	.795
	2 관람편의(안내사인)	.714	
	3 관람 소요시간	.625	
	4 관람목적	.685	
	5 관람객 밀도(공간별 관람 인원수)	.638	
	6 해설사 및 안내원의 친절도	.813	
	7 배리어프리	.736	

신뢰성(Reliability)은 동일한 개념에 대하여 측정을 반복하였을 때 나타나는 측정값의 분산을 의미하여, 측정의 안정성, 일관성, 예측 가능성, 정확성 및 의존 가능



성 등이 내포되어 있다. 본 연구에서는 문항 간의 내적 일관성을 측정하는 Cronbach- $\alpha$  계수를 이용하여 각 척도의 신뢰성을 검증하였다(이경희, 2016). 이는 문항들 간의 응답이 일관성이 있게 나타나는지를 파악하는 검증 방법으로서 Cronbach- $\alpha$  계수가 0.6 이상이면 비교적 신뢰도가 높다고 본다(이경희, 2016).

박물관 전시를 측정하는 항목에 대한 Cronbach- $\alpha$  계수를 검증한 결과는 [표 4-6]에 제시하였다. 전시매체(.829), 전시공간(.788), 관람객(.795)은 모두 0.7 이상의 높은 신뢰도를 나타내고 있다. 그리고 각 항목의 측정내용에 대한 Cronbach- $\alpha$  계수도 최소 .617, 최대 .848로 박물관 전시의 측정항목에 대한 신뢰도는 높다고 할 수 있다.

[표 4-7] 행동의도 항목에 대한 신뢰성 검증 결과

No	항목	$\alpha$ if item Deleted	Cronbac's $\alpha$
재 방문 의도	1 나는 기회가 되면 무형문화유산 박물관에 다시 방문할 것이다.	.780	.894
	2 나는 다음 기회에 무형문화유산을 관람하기 위해 박물관을 다시 방문할 것이다.	.845	
	3 나는 가격이 인상되더라도 무형문화유산을 계속 관람할 것이다.	.848	
	4 좋은 무형문화유산이 있다면 계속 관람할 것이다.	.881	
추천 의도	1 나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람을 권유할 것이다.	.705	.802
	2 나는 다른 사람이 조언을 구한다면, 무형문화유산 박물관 관람을 추천할 것이다.	.670	
	3 나는 타인에게 무형문화유산 장점을 공유할 의사가 있다	.799	
	4 나는 무형문화유산의 보존과 전승을 다음 세대까지 이어주고 싶다.	.602	
구전 의도	1 나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람에 대해 긍정적으로 말할 것이다.	.688	.712
	2 나는 다른 사람들이 무형문화유산 박물관에 대해 묻는다면 가급적 말해줄 용의가 있다.	.783	
	3 나는 내가 경험한 무형문화유산 박물관 프로그램에 대해 자세히 설명할 용의가 있다.	.772	
	4 나는 가족과 친척, 주변 사람들에게 무형문화유산 박물관 관람을 홍보할 의사가 있다.	.752	

행동의도를 측정하는 항목에 대한 Cronbach- $\alpha$  계수를 검증한 결과는 [표 4-7]에 제시하였다. 재방문의도(.894), 추천의도(.802), 구전의도(.712)는 모두 0.7 이상의 높은 신뢰도를 나타내고 있다. 그리고 각 항목의 측정내용에 대한 Cronbach- $\alpha$  계수도 최소 .602, 최대 .8881로 행동의도의 측정항목에 대한 신뢰도는 높다고 할 수 있다.

관람만족도를 측정하는 항목에 대한 Cronbach- $\alpha$  계수를 검증한 결과는 [표 4-8]에 제시하였다. 만족도를 측정하는 항목 모두 0.7 이상의 높은 신뢰도를 보이고 있으며  $\alpha$  계수 최소 .729, 최대 .878로 관람만족도의 측정항목에 대한 신뢰도는 높다고 할 수 있다.

[표 4-8] 관람만족도 항목에 대한 신뢰성 검증 결과

No	항목	$\alpha$ if item Deleted	Cronbach's $\alpha$
만족도	1 무형문화유산 박물관은 전반적으로 만족한다	.878	.884
	2 무형문화유산 박물관을 관람하여 즐겁다	.807	
	3 무형문화유산 박물관을 잘 선택한 것 같다	.776	
	4 무형문화유산 박물관은 나에게 즐거움을 준다.	.823	
	5 무형문화유산을 보는 동안 행복감을 느꼈다	.752	
	6 무형문화유산 관람은 투자비용 대비 만족감을 준다.	.729	

## 4.5 상관관계 분석

본 연구에서 활용되는 연구 변인의 세부 하위요인 간에 어떤 상관성이 있는 지를 살펴보기 위해 상관분석을 실시하였으며 그 결과는 [표 4-9]에 제시하였다.

박물관 전시와 행동의도 간에는 전시공간과 추천의도( $r=.422$ )에서 가장 높은 정(+)의 상관성이 있었으며 전시공간과 재방문의도( $r=.404$ ), 전시 매체와 추천의도( $r=.382$ )에서 다소 높은 정(+)의 상관성이 확인되었다.

박물관 전시와 관람만족도 간에는 전시매체와 만족도( $r=.479$ ), 전시공간과 만족도( $r=.348$ ), 관람객과 만족도( $r=.290$ ) 순의 정(+)의 상관성이 확인되었다.

행동의도와 관람만족도 간에는 재방문의도와 만족도( $r=.437$ ), 추천의도와 만족도( $r=.375$ ), 구전의도와 만족도( $r=.325$ ) 순의 정(+)의 상관성이 확인되었다.

[표 4-9] 박물관 전시, 행동의도, 관람만족도 간 상관분석 결과

No	박물관전시			행동의도			관람 만족도	
	전시매체	전시공간	관람객	재방문 의도	추천의도	구전의도		
박물관 전시	전시 매체	1						
	전시공간	.723***	1					
	관람객	.638***	.723***	1				
행동 의도	재방문 의도	.276***	.404***	.312***	1			
	구전의도	.328***	.363***	.276***	.695***	1		
	추천의도	.382***	.422***	.253***	.744***	.828***	1	
만족 도	만족도	.479***	.348***	.290***	.437***	.376***	.325***	1

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

## 4.6 가설검증

### 4.6.1 가설 1 : 무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도에 미치는 영향

무형문화유산의 박물관 전시가 관람만족도에 유의한 영향력을 미치는지를 검증하기 위해 박물관 전시의 세부변인 3개 항목을 독립변수로 하고 관람객의 만족도를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 [표 4-10]에 제시하였다. 박물관 전시의 세부변인과 만족도로 구성된 회귀모형은 통계적으로 모두 유의한 모형으로 확인되었고( $F=42.635^{***}$ ) 종속변수에 대한 독립변수의 설명력은 34.2%( $R^2=.342$ )로 나타났다.

박물관 전시의 세부변인 중 전시매체의 관람만족도에 대한 표준화된 회귀계수가  $\beta=.263(p<.001)$ 로 가장 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났으며 전시공간( $\beta=.275, p<.001$ ), 관람객( $\beta=.179, p<.01$ ) 순으로 만족도에 통계적으로 유의한 영향력을 미치는 것으로 확인되었다. 따라서 “무형문화유산의 박물관 전시가 관람객의 만족도에 영향력을 미칠 것이다”라는 <가설1>은 채택되었다.

[표 4-10] 박물관 전시 세부변인과 관람만족도 간 회귀분석 결과

구분	비표준화계수		표준화계수	t	유의확률	VIF
	B	표준오차	$\beta$			
상수	1.265	.239		5.297***	.000	
전시 매체	.300	.086	.296	3.501***	.000	1.303
전시공간	.251	.073	.275	3.423***	.000	1.682
관람객	.193	.052	.179	2.912**	.003	1.942
R <sup>2</sup> = .342, F = 42.636***						

\*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$ , \*\*\*  $p<.001$

## 4.6.2 가설 2 : 무형문화유산 박물관 전시가 행동의도에 미치는 영향

무형문화유산의 박물관 전시가 관람객의 행동의도에 유의한 영향력을 미치는지를 검증하기 위해 박물관 전시의 세부변인 3개 항목을 독립변수로 하고 관람객의 행위 의도를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 [표 4-11]에 제시 하였다. 박물관 전시의 세부변인과 행동의도로 구성된 회귀모형은 통계적으로 모두 유의한 모형으로 확인되었고( $F=40.865^{***}$ ) 종속변수에 대한 독립변수의 설명력은 24.1%( $R^2=.241$ )로 나타났다.

박물관 전시의 세부변인 중 전시매체의 행동의도에 대한 표준화된 회귀계수가  $\beta = .269$ ( $p < .001$ )로 가장 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났으며 전시공간( $\beta = .177$ ,  $p < .01$ ), 관람객( $\beta = .143$ ,  $p < .05$ ) 순으로 행동의도에 통계적으로 유의한 영향력을 미치는 것으로 확인되었다. 따라서 “무형문화유산의 박물관 전시가 관람객의 행동의도에 영향력을 미칠 것이다”라는 <가설2> 는 채택되었다.

[표 4-11] 박물관 전시 세부변인과 행위 의도 간 회귀분석 결과

구분	비표준화계수		표준화계수	t	유의확률	VIF
	B	표준오차	$\beta$			
상수	1.376	.135		4.558***	.000	
전시매체	.284	.081	.269	3.172***	.000	1.303
전시공간	.135	.058	.177	2.645**	.007	1.682
관람객	.096	.046	.143	2.025*	.025	1.942
R2 = .241, F = 40.865***						

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

### 4.6.3 가설 3 : 무형문화유산 박물관 관람만족도가 행동의도에 미치는 영향

무형문화유산 박물관 관람만족도가 행동의도의 세부변인인 재방문의도, 구전의도, 추천의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 지를 검증하기 위해 박물관 관람객의 만족도를 독립변수로 하고 행동의도의 세부변인인 재방문의도, 구전의도, 추천의도를 종속변수로 하는 단순회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 [표 4-12]와 같다.

관람만족도에 가장 큰 영향을 주는 행동의도의 세부변인은 재방문의도( $\beta=.437$ )인 것으로 나타났으며 구전의도( $\beta=.376$ ), 추천의도( $\beta=.325$ ) 순으로 박물관 관람만족도에 통계적으로 유의한 영향을 받는 것으로 확인되었다. 따라서 “무형문화유산 박물관 관람만족도가 행동의도에 영향을 미칠 것이다”라는 <가설3>은 채택되었다.

[표 4-12] 박물관 관람만족도와 행동의도 세부변인 간 회귀분석 결과

종속변인	모형	독립변인	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의확률
			B	표준오차	$\beta$		
재방문의도	1	상수	1.810	.194		9.305***	.000
		만족도	.512	.041	.437	5.854***	.000
구전의도	2	상수	1.012	.250		4.945***	.000
		만족도	.488	.042	.376	4.153***	.000
추천의도	3	상수	.661	.197		4.694***	.000
		만족도	.417	.037	.325	3.826***	.000

모형 1 :  $R^2=.234$ ,  $F=42.813^{***}$  , 모형 2 :  $R^2=.198$ ,  $F=28.534^{***}$ ,

모형 3 :  $R^2=.142$ ,  $F=19.230^{***}$

\*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$ , \*\*\*  $p<.001$

#### 4.6.4 연구모형 가설 검증 결과

본 연구에 대한 연구모형 가설검증 결과, <가설1>, <가설2>, <가설3>은 모두 채택되었다. 세부가설 검증 결과는 [표4-13]와 같다.

[표 4-13] 연구모형 가설검증 결과

NO	가 설	검증결과
가설1 (H1)	무형문화유산 박물관 전시는 관람만족도에 영향을 미칠 것이다	채 택
가설2 (H2)	무형문화유산 박물관 전시는 행동의도에 영향을 미칠 것이다	채 택
가설3 (H3)	무형문화유산 박물관 관람만족도는 행동의도에 영향을 미칠 것이다	채 택

## 제5장

---

### 결론

#### 5.1 연구의 결과 및 시사점

#### 5.2 연구의 한계 및 향후 연구방향



## 5장 결론

### 5.1 연구의 결과 및 시사점

본 연구는 관람객과의 소통을 중히 여기는 현대 박물관의 흐름에 맞춰 무형문화유산 박물관의 전시가 관람객과 소통을 위한 방향성을 제시하고자 하였다. 코로나 19로 인한 비대면 사회는 관람객과 어떻게 소통할 것인가에 대한 숙제를 남겼지만, 과학기술의 발달과 첨단장비의 등장으로 창의적 사고의 구현 가능성을 확장하게 만들었다. 이러한 전시환경은 무형문화유산을 소재로 한 박물관의 입장에서는 무형의 유물 가치를 관람객의 관점에서 접근해야 한다. 결국, 박물관의 존재 목적은 관람객을 중심으로 운영되며, 관람객의 다양한 문화적 요구와 정서함양에 맞춰져야 한다.

관람객 중심의 무형문화유산 박물관 전시를 위해 연구자는 우선 서론에서 제기한 무형문화유산 박물관의 전시구성요소를 살펴보고자 하였다. 이를 위해 박물관 전시구성요소를 선행연구를 통해 분석하였으며, 무형문화유산 박물관의 무형의 유물을 전시매체를 통해 관람객과 소통한다는 특징을 고려하여 무형문화유산 박물관의 전시구성요소를 전시매체, 전시공간, 관람객으로 선정하였다. 또한 전문가 설문조사를 통해 전시구성요소별 세부지표로 27개 지표를 도출하였다. 이를 토대로 무형문화유산 박물관의 전시구성요소와 관람만족도, 행동의도와의 관계를 살펴봄으로써 관람객을 위한 박물관 전시에 적합한 전시환경과 관람만족도와 행동의도를 높일 수 있는 방안을 마련하고자 하였다. 이러한 연구목적을 달성하기 위해 총 3개의 가설을 설정하고 실증연구를 분석하여 다음과 같은 연구 결과를 도출하였다.

첫째, 무형문화유산 박물관 전시는 관람만족도에 정(+)<sup>1</sup>의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

무형문화유산의 박물관 전시가 관람만족도에 유의한 영향력을 미치는지를 검증하

기 위해 박물관 전시의 세부변인 3개 항목을 독립변수로 하고 관람만족도를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과, 박물관 전시의 세부변인과 만족도로 구성된 회귀모형은 통계적으로 모두 유의한 모형으로 확인되었고( $F=42.635^{***}$ ) 종속변수에 대한 독립변수의 설명력은 34.2%( $R^2=.342$ )로 나타났다.

박물관 전시의 세부변인 중 전시매체의 관람만족도에 대한 표준화된 회귀계수가  $\beta=.263(p<.001)$ 로 가장 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났으며 전시공간( $\beta=.275, p<.001$ ), 관람객( $\beta=.179, p<.01$ ) 순으로 관람만족도에 통계적으로 유의한 영향력을 미치는 것으로 확인되었다.

정재훈(2004)의 연구에서 박물관의 물리적 환경특성 요소와 관람자 만족도의 관계를 분석하였는데 물리적 환경특성 요소인 전시내용과 시각적 연계성이 관람자 만족도에 직접적인 영향을 준다는 결과와 일치한다.<sup>183)</sup>

전시물 즉 박물관에서 유물은 박물관의 정체성을 나타내는 중요한 요소이다. 무형의 유물을 관람객과 소통하기 위해 사용되는 전시매체는 무형문화유산 박물관의 특성상 중요한 전시물이라 할 수 있다. 신기술의 출현과 뉴미디어 시대에 박물관은 이제 물리적 공간의 기능에서 미디어를 통한 개념적 공간으로 확대되어 가면서 더욱 전시매체의 역할은 중요해 지고 있다. 이러한 연구 결과는 무형문화유산 박물관을 찾는 관람객은 일상에서 경험하지 못하는 무형유산에 중요성을 전시 매체를 통하여 경험하게 되며, 과거 무형유산의 기술과 유물이 지닌 역사적 가치를 통해 문화적 감성을 충족하게 된다.

둘째, 무형문화유산 박물관 전시는 행동의도에 정(+)<sup>183)</sup>의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

무형문화유산의 박물관 전시가 관람객의 행동의도에 유의한 영향력을 미치는지를 검증하기 위해 박물관 전시의 세부변인 3개 항목을 독립변수로 하고 관람객의 행동의도를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과, 박물관 전시의 세부변인과 행동의도로 구성된 회귀모형은 통계적으로 모두 유의한 모형으로 확인되었고

183) 정재훈. 박물관에서 관람자행동에 영향을 미치는 물리적 요인에 관한 연구. 2005. 고려대학교 대학원, 박사학위. p.56.

( $F=40.865^{***}$ ) 종속변수에 대한 독립변수의 설명력은 24.1%( $R^2=.241$ )로 나타났다. 박물관 전시의 세부변인 중 전시매체의 행동의도에 대한 표준화된 회귀계수가  $\beta=.269(p<.001)$ 로 가장 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났으며 전시공간( $\beta=.177, p<.01$ ), 관람객( $\beta=.143, p<.05$ ) 순으로 행동의도에 통계적으로 유의한 영향력을 미치는 것으로 확인되었다.

박물관 전시의 의미와 가치는 박물관을 방문하는 관람객과 전시물과의 상호작용 속에서 이루어진다.<sup>184)</sup> 박물관을 방문한 관람객은 전시스토리에 관심을 집중하고 스스로 메시지와 의미를 이해하고 발견하면서 자발적 경험을 창출하게 되는데, 이러한 과정을 박물관은 관람객이 전시와 정서적으로 상호 교류할 수 있는 경험을 제공하여<sup>185)</sup> 행동의도에 영향을 미치게 된다. 오늘날 박물관 전시는 관람객에게 전시를 가장 효과적으로 전달하기 위해 전시주제와 전시특성에 적합한 전시매체를 관람대상을 분석하여 신체적 차이나 교육적 수준을 고려한 전시환경을 제공한다. 이를 통해 관람 경험이 재방문에 영향을 미치도록 관여하고자 한다. 또한, 무형문화유산 박물관 또는 무형문화재 전수교육관은 실연 및 연행을 위한 공간과 연계되어 있어 무형의 유물은 이러한 공간을 통해 관람객과 살아있는 유물로 만나고 있다. 최근 기록관, 도서관, 박물관의 기능을 융합한 라키비움의 등장과 정부 주도의 복합문화공간 건립은 박물관의 전시가 공간의 제약을 넘어 생활 속 박물관으로 변화할 것이며, 이는 무형유산의 관람객 접점은 다양해질 것이다.

셋째, 무형문화유산 박물관 관람만족도는 행동의도에 정(+)<sup>의</sup> 영향을 미치는 것으로 나타났다.

무형문화유산 박물관 관람만족도가 행동의도의 세부변인인 재방문의도, 구전의도, 추천의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는지를 검증하기 위해 관람만족도를 독립변수로 하고 행동의도의 세부변인인 재방문의도, 구전의도, 추천의도를 종속변수로 하는 단순회귀분석을 실시한 결과, 관람만족도가 가장 큰 영향을 주는 행동의

184) 윤혜영. 자연과학계 박물관 전시 커뮤니케이션에 관한 연구. 2010. 중앙대학교 예술대학원, 석사학위. p.42.

185) 최유나(2012). op.cit., p.20.

도의 세부변인은 재방문의도( $\beta=.437$ )인 것으로 나타났으며 구전의도( $\beta=.376$ ), 추천의도( $\beta=.325$ ) 순으로 박물관 만족도에 통계적으로 유의한 영향을 받는 것으로 확인되었다.

이러한 연구 결과는 만족도와 행동의도의 유의미성을 연구한 송원경(2012), 유명희(2005), 황영아(2004)의 선행연구에서도 볼 수 있다. 만족도란 어떤 경험에 대한 만족감이 아니라 경험들이 좋게 될 것으로 추측하는 평가의 관점 및 상품이나 고객에 대하여 인식적인 감정으로 관람객의 행동의도에도 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 무형문화유산 관람에 대한 만족도는 사전기대와 실제 경험 간의 상호작용에 의하여 나타나는 결과로 관람객이 기존에 가지고 있던 감정 때문에 복합적으로 일어날 수 있는 심리상태로 관람객들의 만족은 행동의도에 직접 연계될 수 있으며 그에 만족한 관람객은 재방문하고 싶어 하며 더욱더 많은 잠재력을 발생시킨다고 할 수 있다.

국립중앙박물관 고객만족도 향상 및 관람 안내 개선방안 연구에 따르면, 박물관 동반자로는 친구 30.7%, 가족 29.3%로 나타났으며, 향후 재방문 시 동반하고 싶은 사람에 대한 설문조사에서 가족이 45.35%, 친구 22.3%를 차지했다.<sup>186)</sup> 설문에 따르면 혼자서 박물관을 방문하는 11.7%에 불과하다. 가족 단위, 친구와 함께 방문하는 목적이 진귀한 유물에 관심도 물론 있겠지만 그보다는 문화적 욕구를 충족하고 즐기는 공간으로 접근해 가고 있다. 이러한 소비자 경향에 맞는 전시 관람환경의 개선이 필요할 것이다.

지역의 박물관은 지역의 문화를 대변하고 문화적 상징성과 지역적 정체성을 나타내고 있다. 무형문화유산 박물관은 특히 지역성에 기반을 두고 건립되고 있다. 지역의 흩어져 있는 무형유산은 전시공간에서 담아지고 모여들며, 공간이 매개체가 되어 문화적 공동체가 형성된다. 무형유산은 사람에 의해 이어지고 사람에 의해 사라지는 사람의 역사다. 문화공간이 사라지면 그 안에 전승되어 오던 무형문화유산도 함께 절멸될 것이다. 이는 곧 무형문화유산의 보호와 전승에 있어서 물리적 장

186) 한국문화관광정책연구원, “국립중앙박물관 고객만족도 향상 및 관람안내 개선방안 연구”. 국립중앙박물관, 2006, p.227.

소인 문화공간을 중요하게 바라보아야 하는 이유이다.

한국교육학술정보원에서 운영하는 학술연구정보서비스(RISS)에서 무형문화유산에 대한 키워드를 검색한 결과 학위논문 677건, 국내 학술지 논문 1,111건이 검색된다. 또한 무형문화재에 대한 키워드검색에서는 학위논문 1,191건, 국내 학술지 논문 1,427건이 검색된다. 그중에서 무형문화유산전시 또는 무형문화재 전시 관련 논문은 박사학위 논문 1건, 석사학위 논문 5건, 국내 학술지 논문 5건에 불과하다.<sup>187)</sup> 무형문화유산의 연구는 근본적인 무형유산의 학술 가치에 관한 연구와 보존과 활용적 측면의 연구가 다양하게 진행되고 있으며, 또한, 무형문화유산을 소재로 한 문화 콘텐츠로의 활용방안과 구축 방법에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있다.

본 연구는 무형유산에 대한 중요성을 인식하고 무형문화유산 박물관 전시의 필요성에 대하여 관람객 관점에서 실증적으로 검증하였다는 점에 의미를 둔 연구라 할 수 있다. 이를 통해 무형문화유산 박물관 전시에 대한 실무적 측면에서 기초자료로 활용되었으면 한다.

## 5.2 연구의 한계 및 향후 연구방향

코로나19로 인한 시대적 상황인식, 과학기술의 발달과 첨단 전시장비의 등장 등으로 뉴미디어 시대를 맞이한 박물관의 전시환경은 다양한 창의적 사고가 실현되는 무한 상상의 시대에 놓여있다. 실감 미디어를 중심으로 한 체험형 전시 아이템은 기존의 관람 형태의 유물 중심 박물관을 관람객의 놀이공간으로 확장시켰다. 이러한 변화는 무형문화유산 박물관에서도 예외일 수는 없다. 본 연구에서는 관람객 중심의 전시를 위한 무형문화유산의 전시 방향을 재조명하였으며, 박물관 전시를 위해 고려해야 하는 사항을 제시하였다는 데 성과가 있다. 또한 관람객 소통을 위한 무형문화유산 박물관에서 고려해야 하는 사항을 전시구성요소를 통해 방안을 제시하였으며 전시구성요소, 관람만족도, 행동의도의 중요지표를 분석하여 박물관

187) 한국교육학술정보원. 학술연구정보서비스. [www.riss.kr](http://www.riss.kr). 2021. 11. 24.

전시환경 구축을 위한 실무적 기초자료로서 시사점을 남겼다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 몇 가지의 한계점을 가지고 있다.

첫째, 통계분석으로 다중회귀분석을 실시하였지만, 조절 효과, 평균 차이 분석, 경로 분석 등 다양한 통계분석을 실시하였다면 더 좋은 연구 결과가 도출될 수 있을 것이다.

둘째, 변수로 무형문화유산 박물관 전시, 관람만족도, 행동의도로 한정하여 가설을 검증하였다. 선행연구를 살펴보면, 소스커뮤니티와 무형문화유산, 공연예술 무형문화유산 전시공간, 무형문화유산과 기획전시, 무형문화재 보존과 관련된 디지털 기술과 영상매체, 전수교육관과 전시환경 등 다양한 변수를 활용한 연구가 진행되고 있어, 향후 이러한 변수를 활용한 무형문화유산의 전시와 관련된 연구가 활발히 진행되어야 할 것이다.

## 참고문헌

### 단행본

- 김만석. 컨버전스 시대, 전통문화원형의 문화 콘텐츠화 전략. 북코리아. 2010.
- 김점덕. 한국가곡사. 과학사. 1989.
- 동아시아 공동 무형문화유산 국제포럼. 유네스코한국위원회·강릉시. 2009.
- 문화체육관광부. 2020 전국 문화기반시설총람. 진한엠앤비. 2021.
- 박영아. 정보기술(IT)과 재미(FUN)가 박물관 방문객의 만족과 재방문에 미치는 영향에 관한 연구 : 국립중앙박물관 중심으로. 한국연구재단. 2011.
- 박우찬. 전시 이렇게 만든다. 도서출판 재원. 1998.
- 법현. 불교의식음악 연구. 운주사. 2012.
- 심우성. 중요무형문화재 해설 : 놀이와 의식편. 서울. 문화공보부 문화재관리국. 1985.
- 이난영. 박물관학 입문. 삼화출판사. 1993.
- 이보아. 박물관학 개론. 김영사. 2000.
- 이보아. 성공한 박물관 성공한 마케팅. 역사넷. 2003.
- 이보형. 강강술래의 춤과 소리, 시방은 안해 강강술래럴 안해. 뿌리깊은 나무. 1990.
- 조동일, 김홍규. 판소리의 서사적 구조. 판소리의 이해. 창작과 비평사. 1978.
- 조지 엘리스버코, 양지연역. 큐레이터를 위한 박물관. 김영사. 2001.
- 지춘상. 줄다리기와 고싸움놀이에 관한 연구. 집문당. 1996.
- 최동현. 판소리 이야기. 인동. 1999.
- Baker, Crompton. “ Quality, satisfaction and behavioral intentions”. Annals of Tourism Research, 27(3). 2000.
- Neil Kotler and Philip Kotler, 한종훈, 이혜진 역. 박물관 미술관학 : 뮤지엄 경영과 전략.
- Neil Kotler and Philip Kotler, 한종훈, 이혜진 역. 박물관 미술관학. 전영사. 2005.
- Mehrabian, A., & Russell, J. A. (1974). An approach to environmental psychology. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Michael Becher, 신자은, 박윤옥 역. 박물관 전시의 기획과 디자인. 예경. 2006.

## 학위논문

### 박사학위

- 김광희. 무형문화유산의 보존과 활용. 2013. 고려대학교 대학원, 박사학위.
- 김원길. 박물관 기획전시 계획 기준에 관한 연구. 2019. 홍익대학교 대학원, 박사학위.
- 김현호. 중요제례악의 당피리 선율에 나타나는 미의식. 2009. 영남대학교 대학원, 박사학위.
- 김은희. 에코 페미니즘적 관점에서 본 제주도 칠머리당 영등굿춤 연구. 2011. 경희대학교 대학원, 박사학위.
- 박정하. 호텔 컨벤션 고객의 선택속성 중요도에 대한 지각차이 및 만족도가 행동의도에 미치는 영향. 2008. 세종대학교 대학원, 박사학위.
- 박진호. 현대박물관의 전시내러티브 구조에 따른 의미 전달 특성에 관한 연구 : 국내 역사계박물관의 유형화를 중심으로. 2016. 홍익대학교 대학원, 박사학위.
- 송기희. 음식전시 박물관의 구성요소에 관한 IPA 및 만족도와 행동의도 연구. 2015. 경기대학교 대학원, 박사학위.
- 송원경. 한국전통양식 연회연출의 구성요소에 대한 탐색적 연구. 2012. 경기대학교 관광전문대학원, 박사학위.
- 신동욱. 무형문화유산가치변화 연구 : 한국 인류문화유산 등재과정을 중심으로. 2019. 한양대학교 대학원, 박사학위.
- 양경숙. 제주해녀의 직업 형성과 발달에 관한 연구. 2019. 경기대학교 대학원, 박사학위.
- 윤금진. 한국박물관 국제교류 변천 연구, 한양대학교 대학원, 박사학위, 2014.
- 이규황. 미술관 전시공간의 관람만족도와 관람행태 상관성 분석. 2009. 홍익대학교 대학원, 박사학위.
- 이우재. 비보잉과 남사당놀이 땅재주의 공연형태와 동작 비교 연구. 2013. 세종대학교 대학원, 박사학위.
- 이윤성. 강강술래의 디지털 콘텐츠화에 대한 민속학적 연구. 2004. 목포대학교 대학원, 박사학위.
- 이승용. 박물관의 전시체계 및 내러티브 구조분석에 관한 연구. 2018. 홍익대학교 대학원, 박사학위.
- 이호승. 한국 줄타기의 역사와 연행 양상. 2007. 고려대학교 대학원, 박사학위.
- 장경태. 택견에 내재된 신체문화에 관한 연구. 2007. 용인대학교 대학원, 박사학위.
- 정성욱. 박물관 보존영역의 공간계획에 관한 연구. 2004. 홍익대학교 대학원, 박사학위.
- 조성실. 소스커뮤니티 관점으로 본 무형문화유산 전시의 분석과 방향. 2014. 전북대학교 대학원, 박사학위.
- 주성완. 기업홍보전시관의 전시체험이 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구 : 만족과 브랜드자산의 매개효과를 중심으로. 2019. 동명대학교 대학원, 박사학위.



- 지한수. 공공박물관의 전시디자인 대가산정을 위한 기준모델 연구. 2015. 경기대학교 대학원, 박사학위.
- 최숙희. 전시회의 물리적 환경이 체험 및 관람객의 만족도에 미치는 영향. 2012. 호서대학교 벤처전문대학원, 박사학위.

## 석사학위

- 강기범. 정선아리랑과 문경아리랑 사설에 나타난 산경 특성. 2018. 서울시립대학교 대학원, 석사학위.
- 강영환. 축제참가객의 참여동기와 라이프스타일이 관광 행동에 미치는 영향. 2011. 호남대학교 대학원, 석사학위.
- 고아람. 울산박물관 관람객만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 2015. 국민대학교 행정대학원, 석사학위.
- 기현정. 박물관의 시각문화 소통과 시각적 문해력 향상 방안에 관한 연구 : 역사, 민속박물관을 중심으로. 2008. 홍익대학교 교육대학원.
- 김보라. 박물관 커뮤니케이션 증진을 위한 체험전시환경 연구. 2011. 홍익대학교 대학원, 석사학위.
- 김수유. 박물관의 전시계획과 그 과정에 관한 연구. 1987. 이화여자대학교 대학원, 석사학위.
- 김안선. 매사냥의 산림문화적 가치분석 및 전승 활성화 방안. 2021. 전북대학교 대학원, 석사학위.
- 김은정. 자연사박물관 전시내용 구성의 시지각적 공간구조분석에 관한 연구. 2009. 동서대학교 대학원, 석사학위.
- 김정희. 미술관 전시디자인에서의 연속성 구현에 관한 연구. 2002. 건국대학교 대학원, 석사학위.
- 김주현. 문화관광 상품으로서 미술관 관람요소가 만족에 미치는 영향 : 진정성의 조절효과를 중심으로. 2014. 세종대학교 대학원, 석사학위.
- 김지희. 무형문유산 기록화와 전수 교육관에 대한 연구. 2018. 한국외국어대학교 대학원, 석사학위.
- 김향빈. 박물관 전시구성 분석 및 운영에 관한 연구. 2011. 중앙대학교 예술대학원, 석사학위.
- 김현숙. 호남 좌도농악에 관한 연구 : 임실과 진안의 판굿을 중심으로. 1998. 서울대학교 대학원, 석사학위.
- 김홍업. 문화예술축제의 참가동기·사후만족행동에도 연구: 제60회 개천예술제를 중심으로. 2011. 단국대학교 정책경영대학원, 석사학위.
- 남공은. SNS구전정보특성이 외식업체 방문의도 및 구전의도에 미치는 영향. 2019. 중앙대학교 산업창업경영대학원, 석사학위.
- 도난정. 어린이박물관 이용자의 만족도에 영향을 미치는 요인. 2014. 경희대학교 경영대학원,

석사학위.

- 박문수. 전시영상의 체험요소가 관람객 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 2015. 중앙대학교 대학원, 석사학위.
- 박미주. 외식산업 경쟁력 강화를 위한 환경개선 방안에 관한 연구. 2017. 중앙대학교 산업창업경영대학원, 석사학위.
- 박은경. 한국가곡과 댄스가요의 비교연구. 2002. 단국대학교 교육대학원, 석사학위.
- 박지희. 종합박물관의 전시연출기법에 관한 연구. 2009. 국민대학교 대학원, 석사학위.
- 백광균. 역사계박물관의 전시공간 구성에 관한 연구. 2001. 경기대학교 대학원, 석사학위.
- 소은혜. 국립중앙박물관의 서비스 품질과 방문동기가 행동의도에 미치는 영향 연구 : 몰입과 만족도의 매개효과를 중심으로. 2014. 중앙대학교 대학원, 석사학위.
- 손기연. 박물관유형에 따른 복합교육프로그램의 개발운영과 제안 : 어린이 교육프로그램을 중심으로. 2002. 경희대학교 대학원, 석사학위.
- 송경성. 문화관광축제의 이미지가 관광객 만족과 행동의도에 미치는 영향. 2002. 대구대학교 대학원, 석사학위.
- 송택근. 식생활 라이프스타일에 따른 레스토랑 선택속성이 행동의도에 미치는 영향. 2017. 대구가톨릭대학교 대학원, 석사학위.
- 신승호. 소비자의 주얼리 매장 선택속성이 행동의도에 미치는 영향. 2021. 경기대학교 서비스경영전문대학원, 석사학위.
- 신은희. 무형문화유산의 공연예술 전시공간의 구현 특성에 관한 연구. 2017. 국민대학교 대학원, 석사학위.
- 안희복. 사찰의 김장 문화 실태 조사. 2015. 동국대학교 교육대학원, 석사학위.
- 양광희. 기혼여성의 여가활동 참여와 여가태도 및 여가만족과의 관계. 2000. 서울대학교 대학원, 석사학위.
- 오진희. 무형유산 활성화에 대한 고찰 : 유네스코 인류무형문화유산 영산재를 중심으로. 2015. 동국대학교 문화예술대학원, 석사학위.
- 윤해영. 자연과학계 박물관 전시 커뮤니케이션에 관한 연구. 2010. 중앙대학교 예술대학원, 석사학위.
- 이다보미. 자연계박물관 전시체계분석에 따른 내러티브전시구조에 관한 연구. 2018. 홍익대학교 대학원, 석사학위.
- 이반야. 안성 남사당놀이의 유래와 연행 양상. 2013. 중앙대학교 교육대학원, 석사학위.
- 이새. 한식당 서비스 품질이 고객만족 및 행동의도에 미치는 영향: 국내거주 중국인을 대상으로. 2012. 우송대학교 대학원, 석사학위.
- 조아라. 전시공간 특성이 관람객 행동에 미치는 영향에 관한 연구. 2015. 중앙대학교 대학원, 석사학위.
- 조춘화. 창작판소리의 국어교육 활용 방안 연구 : 김명자 작 슈퍼덱 씨름대회 출전기를 대상으로. 2011. 전남대학교 교육대학원, 석사학위.
- 주영환. 강릉단오제의 보존과 전승방향 연구 : 조직운영현황과 개선방안을 중심으로. 2017. 추계예술대학교 문화예술경영대학원, 석사학위.

- 최보람. 미디어전시의 공간구성과 관람객 행동의 상관성에 대한 연구. 2018. 중앙대학교 대학원, 석사학위.
- 최유나. 서사적구조에 의한 국립민속박물관 전시연출에 관한 연구. 2011. 국민대학교 대학원, 석사학위.
- 한비홍. 커피전문점 선택속성이 행동의도에 미치는 영향 : 관여도 조절효과를 중심으로. 2018. 가톨릭관동대학교 대학원, 석사학위.
- 황아영. 박물관 방문동기와 만족도의 상관관계에 관한 연구: 설립운영 주체별 박물관 유형에 따른 방문동기와 만족도를 중심으로. 2010. 국민대학교 대학원, 석사학위.

## 학회논문

- 강병규, Jing Jing. “기업 마이크로 블로그의 이용만족도와 구전의도에 관한 연구 : 한국과 중국의 비교연구”. 한국경영정보학회 학술대회 논문집, Vol1.
- 김동석. “미술관 전시 이용자 만족도 조사연구 : 모란미술관 전시를 중심으로”. 예술경영연구, Vol.14. 2009.
- 김동준, 이상규. “테마파크 구성요소가 만족과 재방문의도에 미치는 영향 연구”. 호텔경영학연구, Vol.21, no.4. 2005.
- 김완석, 강용주. “복합점수를 이용하는 소비자만족 측정법들의 준거타당도 연구”. 소비자학 연구, Vol.9, no.4, 1997.
- 노용호, 김경남. “전시 박람회의 지각된 서비스 품질 평가가 만족도와 행동의도에 미치는 영향 연구”. 관광경영연구, 2010.
- 민계홍. “관광객의 랜드마크 인식요인이 관광지 이미지와 방문만족도, 행동의도 간의 영향 연구”. 관광연구, Vol.29, no.3, 2014.
- 박명화, 조형지. “고객만족개념의 재정립”. 한국마케팅저널, Vol.1, no.4, 1999.
- 박영정. “북한의 무형문화유산 정책동향 연구”. 무형유산 제7호, 2019.
- 박찬경. “김장문화에 내포된 사회적 효의 가치”. 문화교류와 다문화교육, Vol.5, no.2, 2016.
- 서해숙. “강강술래의 문학적 형상화” 남도민속연구. 남도민속학연구, Vol.5, 1999.
- 서해숙. “줄다리기의 역사적 전통과 현대적 복원”. 남도민속연구. Vol.33, 2016.
- 우상기. “과학관 전시공간의 기획에 관한 연구 : 체험형 전시공간 연출을 위한 기획요소 및 단계별 프로세스를 중심으로”. 한국공간디자인학회, Vol.7, no.2, 2012.
- 유명희. “테마파크의 이용자 만족이 방문 및 재방문에 미치는 영향”. 창업정보학회지, vol.8, no.4, 2005.
- 이유재. “고객만족의 결정변수에 대한 이론적 고찰”. 경영논집, Vol.29, no 1.2, 1995.
- 이애주, 박대환, 박진우. “외식업체의 서비스 품질이 고객만족과 재방문의도, 구전의도에 미치는 영향: 부산지역 패밀리레스토랑을 중심으로”. 호텔경영학연구, Vol.12, no.1.

- 이정실, 방명주. “호텔레스토랑의 서비스 스케이프, 감정적 반응 그리고 행동의도와 의 관계”. 서비스경영학회, Vol.6, no.2, 2005.
- 이희병. “농악의 공역 공간의 변용에 따른 형태 변화 고찰 : 안성농악을 중심으로”. 한국무용기록학, Vol.3, 2002.
- 정수진. “무형문화유산의 박물관 전시 : 문화적 다양성과 보편성 사이에서”. 비교민속학, Vol.67.
- 정연상. “전통건축 대목장의 삶과 건축 세계에 대한 고찰 : 조희환 대목장 기문을 중심으로”. 민속연구, Vol.34, 2017.
- 정재훈, 이경훈. “박물관 관람자의 만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”. 대한건축학회 논문집, Vol.20, no.6, 2004.
- 조성실. “무형문화유산 전시에서 소스 커뮤니티가 갖는 의미 : 국립민속박물관 특별전 ‘아리랑’ 사례를 중심으로”. 실천민속학연구, 2015.
- 홍미은, 유진형. “박물관의 커뮤니케이션 향상을 위한 전시 공간 연출에 관한 연구 : 현상학적 시각이론을 바탕으로”. 한국공간디자인학회 논문집, Vol.4, no.3, 통권11호, 2010.

## 웹사이트

- 국립무형유산원. [www.nith.cha.go.kr](http://www.nith.cha.go.kr).
- 국립문화재연구소 홈페이지. [www.nrich.go.kr](http://www.nrich.go.kr).
- 네이버 지식백과. 매일경제용어사전. 고객만족도. [terms.naver.com](https://terms.naver.com).
- 문화재청. [www.cha.go.kr](http://www.cha.go.kr).
- 문화재청 국가문화유산포털. [www.heritage.go.kr](http://www.heritage.go.kr).
- 문화체육관광부. [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)
- 유네스코 아·태무형유산센터. [www.ichcap.org/kr](http://www.ichcap.org/kr).
- 유네스코 한국위원회. [www.unesco.or.kr](http://www.unesco.or.kr).
- 정선아리랑제. [www.arirangfestival.kr](http://www.arirangfestival.kr).
- 한국관광정책연구원. [www.kcti.re.kr](http://www.kcti.re.kr)
- 한국교육학술정보원. [www.riss.kr](http://www.riss.kr)
- 한국문화재보호재단. [www.chf.or.kr](http://www.chf.or.kr).
- 한국민족문화대백과사전. 박물관. [encykorea.aks.ac.kr](http://encykorea.aks.ac.kr).
- 한국박물관 협회. [museum.or.kr](http://museum.or.kr)

## 부록

---

1. 설문지
2. 국문초록

## 설문지

**무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도와 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구**

안녕하십니까?

조선대학교 대학원 박사과정 정용택입니다.

본 설문지의 목적은 무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도와 행동의도에 미치는 영향을 분석하는 데 연구목적이 있습니다.

바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 주셔서, 본 설문지에 응해주시면 감사하겠습니다. 본 설문지는 무기명으로 작성되고 오직 학술연구를 위해서만 활용될 것이며 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의하여 개인적 사항에 대해서 보호받습니다.

다시 한번, 설문조사에 응해주셔서 감사드리며, 항상 건강하시고 행운이 깃드시기를 기원합니다.

2021.10.

조선대학교 대학원 디자인학과

연구자: 정용택

지도교수: 윤갑근

무형문화유산 박물관을 1회 이상 방문하신 분에 한하여 설문을 진행하고자 합니다.

선행연구 및 전문가 예비조사를 통하여 추출된 무형문화유산 전시구성요소에 대한 중요도와 관람만족도, 행동의도를 파악하고자 합니다.

**● 용어설명 : 무형문화유산이란?**

무형문화유산이란 구전 전통, 공연예술, 사회적 관습, 의례, 축제 행사, 자연과 우주에 대한 지식과 관습, 전통공예기술 등 선조에게서 물려받아 후손에게 물려줄 전통이나 살아있는 표현물의 의미한다.

(예: 아리랑, 판소리, 줄타기, 줄다리기, 씨름, 택견, 강강술래, 염색장 등)

1. 무형문화유산 박물관 전시구성요소의 우수성에 관한 문항입니다.

평가지표에 우수하다고 생각하면 5점을, 우수하지 않다고 생각하시면  
최하 1점에 표시하면 됩니다.

구성 요소	세부지표	우수성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
		1	2	3	4	5
전시매체	1.전시유물					
	2.그래픽 매체					
	3.입체매체(일반모형)					
	4.작동매체(작동모형)					
	5.음향매체					
	6.일반영상매체					
	7.특수영상매체					
	8.정보시스템					
	9.무형문화유산과 전시 매체 간 직접 재현성					
	10.무형문화유산을 고려한 매체 활용성					
전시공간	1.공간규모					
	2.공간구성					
	3.관람동선					
	4.전시조명					
	5.색채계획					
	6.공간연출					
	7.전시환경					
관람객	1.관람객 특성고려(연령/ 학력, 직업, 교양/ 성별)					
	2.관람편의(안내사인)					
	3.관람 소요시간					
	4.관람목적					
	5.관람객 밀도(공간별 관람 인원수)					
	6.해설사 및 안내원의 친절도					
	7.배리어프리					

**2. 무형문화유산 박물관 관람만족도에 대한 문항입니다.**

평가지표 관람만족도 평가는 만족한다고 생각하시면 5점을, 만족하지 않다고 생각하시면 최하 1점에 표시하면 됩니다.

항목		관람만족도				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
		1	2	3	4	5
1	무형문화유산 박물관은 전반적으로 만족한다					
2	무형문화유산 박물관을 관람하여 즐겁다					
3	무형문화유산 박물관을 잘 선택한 것 같다					
4	무형문화유산 박물관은 나에게 즐거움을 준다.					
5	무형문화유산을 보는 동안 행복감을 느꼈다					
6	무형문화유산 관람은 투자비용 대비 만족감을 준다.					

**3. 무형문화유산 박물관 행동의도에 대한 문항입니다.**

평가지표 행동의도 평가는 의도한다고 생각하시면 5점을, 의도하지 않다고 생각하시면 최하 1점에 표시하면 됩니다.

항목		행동의도				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
		1	2	3	4	5
재 방문 의도	1. 나는 기회가 되면 무형문화유산 박물관에 다시 방문할 것이다.					
	2. 나는 다음 기회에 무형문화유산을 관람하기 위해 박물관을 다시 방문할 것이다.					
	3. 나는 가격이 인상되더라도 무형문화유산을 계속 관람 할 것이다.					
	4. 좋은 무형문화유산이 있다면 계속 관람할 것이다.					



추천 의도	1. 나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람을 권유할 것이다.				
	2. 나는 다른 사람이 조언을 구한다면, 무형문화유산 박물관 관람을 추천할 것이다.				
	3. 나는 타인에게 무형문화유산의 장점을 공유할 의사가 있다				
	4. 나는 무형문화유산의 보존과 전승을 다음 세대까지 이어주고 싶다.				
구전 의도	1. 나는 다른 사람에게 무형문화유산 박물관 관람에 대해 긍정적으로 말할 것이다.				
	2. 나는 다른 사람들이 무형문화유산 박물관에 대해 묻는다면 가급적 말해줄 용의가 있다.				
	3. 나는 내가 경험한 무형문화유산 박물관 프로그램에 대해 자세히 설명할 용의가 있다.				
	4. 나는 가족과 친척, 주변 사람들에게 무형문화유산 박물관 관람을 홍보할 의사가 있다.				

#### 4. 설문 응답자 인적사항에 관한 문항입니다.

##### 4.1 귀하의 성별은?

- ① 남자 ② 여자

##### 4.2 귀하의 연령은?

- ① 20대 이하 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상

##### 4.3 귀하의 학력은?

- ① 고졸 이하 ② 대학재학 ③ 2년제 졸업  
④ 4년제 졸업 ⑤ 대학원 재학 이상

##### 4.4 귀하의 거주지는?

- ① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 경기  
⑨ 강원 ⑩ 충북 ⑪ 충남 ⑫ 전북 ⑬ 전남 ⑭ 경북 ⑮ 경남 ⑯ 제주

##### 4.5 귀하의 월 평균 소득은?

- ① 200만원 미만 ② 400만원 미만 ③ 600만원 미만 ④ 600만원 이상

## 국문 초록

### 무형문화유산 박물관 전시가 관람만족도와 행동의도에 미치는 영향

정용택

지도교수 : 윤 갑 근

디자인학과

조선대학교 대학원

본 연구의 목적은 관람객과의 소통을 중히 여기는 현대 박물관이 흐름에 맞춰 무형문화유산 박물관의 전시가 관람객과 소통을 위한 방향성을 제시하고자 한다. 이를 위해 먼저, 박물관 전시에 관한 선행연구를 바탕으로 무형문화유산 박물관의 전시 구성요소를 살펴보았다. 둘째는 관람객과의 근본적인 소통에 필요한 무형문화유산 박물관 전시의 구성요소의 세부항목을 분석하였다. 이를 통해 세부항목의 중요도를 분석함으로써 무형문화유산박물관의 특성에 적합한 전시환경구축에 활용하고자 한다. 셋째로는 무형문화유산 박물관의 전시구성요소가 관람만족도와 행동의도에 어떠한 영향을 미치는지를 규명하여 관람객 심리 행동지표인 만족도 및 행동의도와 전시구성요소 사이의 관계를 분석하여 무형문화유산 박물관의 전시환경 구축을 위한 기초적 자료로 활용하고자 하였다.

이러한 연구목적을 달성하기 위해, 조사대상은 전국 무형문화유산 박물관을 방문한 일반 시민을 연구대상으로 하였으며, 설문조사는 2021년 10월 5일부터 10월 26일까지 22일 동안 실시하였으며, 오프라인 설문지를 활용하여 설문자가 직접 기입하는 자기기입법으로 실시하였다. 총 387명의 회수된 설문 응답에서 유효하지

않은 응답 건수 51건을 제외한 최종 336부를 본 연구에 사용하였다.

본 논문의 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 무형문화유산 박물관 전시는 관람만족도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 무형문화유산의 박물관 전시가 관람만족도에 유의한 영향력을 미치는지를 검증하기 위해 박물관 전시의 세부변인 3개 항목을 독립변수로 하고 관람만족도를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과, 박물관 전시의 세부변인과 만족도로 구성된 회귀모형은 통계적으로 모두 유의한 모형으로 확인되었고( $F=42.635^{***}$ ) 종속변수에 대한 독립변수의 설명력은 34.2%( $R^2=.342$ )로 나타났다.

둘째, 무형문화유산 박물관 전시는 행동의도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 무형문화유산의 박물관 전시가 관람객의 행동의도에 유의한 영향력을 미치는지를 검증하기 위해 박물관 전시의 세부변인 3개 항목을 독립변수로 하고 관람객의 행위의도를 종속변수로 하는 다중회귀분석을 실시한 결과, 박물관 전시의 세부변인과 행위의도로 구성된 회귀모형은 통계적으로 모두 유의한 모형으로 확인되었고( $F=40.865^{***}$ ) 종속변수에 대한 독립변수의 설명력은 24.1%( $R^2=.241$ )로 나타났다.

셋째, 무형문화유산 박물관 관람만족도는 행동의도에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 무형문화유산 박물관 관람만족도가 행동의도의 세부변인인 재방문의도, 구전의도, 추천의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는지를 검증하기 위해 관람만족도를 독립변수로 하고 행동의도의 세부변인인 재방문의도, 구전의도, 추천의도를 종속변수로 하는 단순회귀분석을 실시한 결과, 관람만족도에 가장 큰 영향을 주는 행동의도의 세부변인은 재방문의도( $\beta=.437$ )인 것으로 나타났으며 구전의도( $\beta=.376$ ), 추천의도( $\beta=.325$ ) 순으로 박물관 만족도에 통계적으로 유의한 영향을 주는 것으로 확인되었다.

코로나19로 인한 시대적 상황인식, 과학기술의 발달과 첨단 전시장비의 등장 등으로 뉴미디어 시대를 맞이한 박물관의 전시환경은 다양한 창의적 사고가 실현되는 무한상상의 시대에 놓여있다. 실감 미디어를 중심으로 한 체험형 전시 기법은 기존 유물관람 중심의 박물관을 관람객의 놀이공간으로 확장시켰다. 이러한 변화

는 무형문화유산 박물관에서도 예외일 수는 없다.

본 연구에서는 관람객 중심의 전시를 위한 무형문화유산의 전시 방향을 재조명하였으며, 박물관 전시를 위해 고려해야 하는 사항을 제시하였다는 데 의의가 있다. 또한 관람객 소통을 위해 무형문화유산 박물관이 고려해야 하는 사항을 제시하였으며, 전시구성요소, 관람만족도, 행동의도 등의 중요지표를 분석하여 박물관 전시환경 구축을 위한 실무적 기초자료로서 의미 있는 시사점을 남겼다.