웹 기반 가상 전시 구축 모델 제안

- '루이스&클락(Lewis&Clark)' 가상 전시 사례를 중심으로 -

Web-based Cyber Exhibition Development Model Proposal

- Focused on the Case of 'Lewis&Clark' Cyber Exhibition -

김희경
한국외국어대학교 대학원 문화콘텐츠학과
Hee-Kyung Kim(nigajota5@hanmail.net)

요약

웹 전시, 온라인 전시, 가상 전시라고 명명된 많은 콘텐츠들을 살펴보면 일반적인 정보를 주는 웹사이트와 차별화되지 않는 것이 많다. 따라서 본 논문은 웹을 기반으로 한 가상 전시에 있어서 일반 웹사이트와 확연히 차이가 나고 가상 전시 개발의 프레임워크(framework)가 될 수 있는 모델을 제안하는 것이 목적이다. 모델은 전시를 구성하는 가장 기본 요소로서 전시물의 집합체인 아카이브 층, 스토리텔링을 적용한 전시 층, 그리고 수용자의 몰입을 극대화하기 위한 경험 층의 3개 층으로 설계해 보았다. 모델이 적용된 사례의 분석을 통하여 실제로 모델의 적용이 가능함을 제시함과 동시에 지향점이 다른 수용자를 고려한 가상 전시의 개발 방향도 제시하였다.

가상 전시의 개발 모델을 활용할 경우 현란한 기술 위주의 콘텐츠가 아닌 '소재와 가치+미디어와 CT'의 융합을 통하여 가상 전시가 독자적인 콘텐츠의 영역으로 인식될 수 있기를 기대한다.

■ 중심어 : | 가상 전시 | 아카이브 | 경험 | 스토리텔링 |

Abstract

This dissertation is a web-based cyber exhibition website and a clear difference between the general framework of the development breaks out, the cyber exhibition framework can be a model for the purpose of the proposal. The basic elements that comprise the exhibition model is archives layer, exhibit layer, and experience layer for the three-layer planed. In fact, the model has been applied throughout the analysis of cases with the application of the model presented, while others are considering goal direction also suggests the development of a cyber exhibition.

If you take advantage of the cyber model of development brilliant display of the content rather than technology-driven 'material and value+media and CT' to the convergence of content through their own cyber exhibition area can expect to be recognized.

■ keyword : | Cyber Exhibition | Archives | Experience | Storytelling |

I. 서론

1. 연구의 목적

전시(展示, Exhibition)는 '펼쳐 보인다. 남의 눈을 끌다, 설명하다'는 뜻을 내포하고 있다. 따라서 전시의 주 최자는 어떤 목적의식을 가지고 관람자에게 전시의 작

품과 가치를 효과적으로 보여주고, 관람자는 그것을 통해 정보 습득·이해·감동 등 각자가 추구하는 바를 가지게 된다. 전시는 시·공간의 구성을 통해서 전시의 스토리와 전시물의 이미지를 전개, 부각시키는 적극적인 문화 커뮤니케이션이다. 실제 전시(오프라인 전시)는 관람객이 직접 가서 전시물을 만지고 감상할 수 있는 경우와 그렇지 못한 경우로 나누어지고 관람을 마친 후에도 도슨트의 도움 없이는 메시지가 무엇인지 한 번에 파악하기 어려운 경우가 많다.

반면 웹상에서의 전시는 직접 가서 만질 수는 없지만 인터랙티브한(interactive) 행위들, 즉 드래그&드랍(Drag&Drop), 클릭(click), 마우스 롤오버(rollover) 등 관람자의 적극적인 행위를 통한 간접 체험이 가능하고 표현과 메시지의 전달이 매우 용이하다. 또한 시·공간이 한 화면에서 펼쳐 치는 것뿐만 아니라 웹이 가지는 고유의 특징인 하이퍼미디어(hypermedia)로 인하여 자유롭게 그것을 넘나들 수 있다는 장점이 있다.

먼저 대중화된 CD-ROM TITLE이나 DVD TITLE도 앞에서 언급한 인터랙션을 가지고 있지만 용량이 한정적이고, 한번 만들어지면 업데이트를 할 수 없고, 게시판이나 온라인 채팅 등의 기능이 없으므로 관람객은 전시 기획자나 큐레이터와의 의견 교환의 창구가 없으며, 그리고 몇몇 CD-ROM TITLE이나 DVD TITLE에도 검색기능이 있지만 서버와 연결되지 않아 추가적인 전시물이 있을 경우 검색이 용이하지 못하므로 원활한 아카이브 기능을 수행할 수 없다는 단점이 있다. 이러한 이유로 CD-ROM TITLE이나 DVD TITLE은 전시와 같은 콘텐츠 뿐만 아니라 일반적인 콘텐츠를 표현함에 있어서도 웹에 밀리게 되었다. 반면 웹상에서의 콘텐츠는 대용량 장치와 네트워크의 발달로 콘텐츠 소재가 무엇이던지 광범위한 포용력을 가지고 있고, 다양한 검색 조건을 가지고 있으며, 업데이트가 용이하여 새로운 전시물을 빨리 접할 수 있다. 온라인이라는 특성에 큐레이터나 학예사와 채팅, 화상채팅, 1:1대화, 게시판 기능을 통한 Q&A도 가능해서 다양한 의견교환을 창구를 가지고 있다.

한편, 바로 이러한 장점 때문에 많은 웹상의 전시들이 일반적인 웹사이트의 구축방식을 기반으로 개발되

어 '가상 전시'만의 독자적인 방식이 체계화되지 못한 상태에서 이름만 '~전시', '~박물관', '~갤러리'라고 명명된 것들이 많아 그 정체성이 모호하다. 특히 전시는 정치·경제·역사·종교·예술·문화 등 인간과 인류문화에 관한 정신과학인 인문학적 분야와 지구과학·생물·생태·화학·물리·공학·환경과 같은 공학적 분야 등 다양한 분야를 아우른다. 그러므로 전시에서 보여주고자 하는 컨셉과 테마를 기반으로 주요 스토리가 있어야 하고 그것을 텔링(tell-ing)하는 방식이 필요한데, 기존에 이름만 전시라고 붙여진 웹 전시들은 스토리텔링에 충실하지 못하고, 사용자의 경험도 도외시하며, 기술의 남발로 인하여 관람을 불편을 가져오는 경향이 많다.

따라서 본 논문에서는 웹 기반 가상 전시가 일반적인 정보를 제공하는 웹사이트들과 차별되고 독자적인 문화콘텐츠로 자리매김할 수 있도록 가상 전시 프레임워크를 제시한다. 프레임워크는 웹 전시 개발의 통합모델이 되는 것으로써 모델은 총 3층으로 구성하였다. 1층은 전시구성의 기본요소인 아카이브(archive)와 레퍼런스(reference)층으로, 2층은 전시전개방식인 스토리텔링(storytelling)을 적용한 전시(exhibit)층으로, 3층은 콘텐츠의 몰입을 극대화하는 경험(experience)층으로 구성하였다.

II. 통합모델의 설계

앞에서 언급한 각 학문분야들은 일차적으로 웹 전시의 소재, 즉 자원의 역할을 하고, 스토리텔링이 적용된 전개방식으로써의 역할, 그리고 몰입을 유도하는 역할을 통해 웹 기반의 가상 전시라는 최종 결과물인 콘텐츠가 나오기까지 아카이브(archive), 전시(exhibition), 그리고 경험(experience)이라는 3개의 층(layer)으로 구성된다. 3개의 층으로 구분한 것은 다양한 스펙트럼을 가진 수용자 층을 겨냥해서이다. 각 층은 각각의 역할을 하면서도 상호 연결되어 있고, 그 연결은 링크를 통해서 이루어진다. 그리고 3개의 층은 웹 전시의 통합 모델로 작용함과 동시에 웹 기반 가상전시 설계모델

이 된다. 다음에서 3개 층의 구성배경과 세부 사항을 살펴본다.

그림 1. 아카이브, 전시, 경험으로 구성된 3개 층

1. 아카이브와 레퍼런스 층 구성

인간, 문화, 역사, 지리, 예술, 과학 등 유구한 소재는 유·무형을 막론하고 소중한 전통자원이 된다. 그러나 이러한 원시자료를 나열만 한다고 해서 가치가 있는 것이 아니다. 이런 의미에서 볼 때 전시라는 콘텐츠와 행위는 무질서, 무주제 방식의 나열을 유질서, 유주제의 배치로 변환시키는 역할을 한다. 일차적으로는 좋은 소재를 발굴하는 것이고, 그 다음으로는 분석을 통하여 분류하는 것, 예를 들면, 전통자원의 역사별, 유형별, 주제별, 특징별로 나누는 것도 대단히 중요하다.

웹이라는 가상공간에서 전시한다는 것은 전통자원을 특정한 분류기준에 따라서 구분지어 '의미 있는' 정보를 전달한다는 것이다. 이 과정과 결과는 가상공간에서 아카이브와 레퍼런스의 역할을 하여 수용자에게 교육적, 사전적 기능을 담당하게 된다.

아카이브는 전시의 자원인 전시물(object)로 구성되어 있어 가장 하위의 층이 된다. 예를 들면, 제1의 자원인 역사적 문화유산, 과학 표본, 예술 오브제, 그리고 책과 기사와 같은 제2의 자원들로 구성된다. 아카이브 층의 주 관람자(수용자)는 다분히 목표 지향적이다. 전문가이거나 관련분야를 공부하는 학생이거나 특정 분야의 매니아들이어서 그들이 알고 있는 전시물을 재발견하거나 수집하려는 경향이 강하다.

아카이브 층에서의 온라인 가상 전시는 오프라인 전시보다 훨씬 큰 장점이 있다. 오프라인 전시는 공간의 한계와 자원 보존 기간의 제한을 받는데 비하여, 온라인 전시는 가상 아카이브를 통하여 시·공간적으로 무기한에 가까운 보관이 가능하다. 또한 새로운 자원이 도입되었을 때 추가가 쉽고, 재분류 및 2차 자원으로 만

들기가 용이하다. 이것은 아카이브가 데이터베이스로 저장되고, 박물관 관계자에 의해 콘텐츠 관리 톨로 관리를 받기 때문이다. 아카이브 층의 주 수용자는 목표 지향적이므로 관람자의 needs에 따라 검색할 수 있도록 전체 검색, 조건 검색(그룹 검색)을 통하여 원하는 자원을 확보할 수 있다.

2. 스토리텔링이 적용된 전시 층 구성

가상 전시가 펼쳐지는 전시 층에서의 핵심은 흔히 요구분석 또는 과제분석이라고 불리는 소재의 철저한 분석에 있다. 그래서 가상 전시의 3개 층 중에서 중간층에 위치하게 된다. 이것은 왜 가상공간에서의 전시여야 하는가? 하는 질문에 대한 답을 준다. 즉 효용성과 가치의 문제인데 이를 위해서 다루고자 하는 소재의 제대로 된 선택, 선택된 소재의 분석, 분석한 소재의 분류, 지향점, 그리고 방법론의 순으로 설계되어야 한다.

많은 이들이 오프라인 전시에 대한 자료를 얻고자 할 때 가상 전시를 살펴본다. 다시 말해 가상 전시는 이전까지는 오프라인 전시의 홍보를 위해 계획된 마케팅 톨로써 보조적 역할을 해 왔지만 최근에 주목하는 것은 이미 다 성장했다고 보여 지는 가상 전시의 잠재력과 관심이다. 가상 전시의 잠재력은 훼손되거나 소멸된 유물·유산의 복원과 재현, 기록에만 남아 있는 유물·유산의 구현과 인식에 있다.

가상 전시는 오프라인 전시관이나 박물관이 있는 경우와 그렇지 않은 경우로 나누어지는 데 양쪽의 공통점은 하나의 주제 하에 스토리텔링(storytelling)으로 이야기가 전개된다는 것이다. 또한 실제 전시에서 경험할 수 없는 인터랙티브한 방식으로 전시를 관람할 수 있다는 것이다. 이 때 중요한 것은 소재가 이야기 지향적인지 비주얼 지향적인지를 파악하는 것이다. 이것에 따라서 스토리의 텔링 방식과 메뉴의 추출방식, 테크닉의 선택이 달라지기 때문이다. 이를 보면, 오프라인 전시에서는 1관, 2관의 순이나 화살표 방향을 따르는 등 단방향적인 방식으로 관람을 한다면 가상 전시에서는 사용

자가 원하는 것이 단방향 관람이면 단방향으로 자유방향관람이면 자유방향으로 마음대로 관람할 수 있게 된다. 따라서 스토리텔링은 한 화면에 펼쳐지는 스페이스, 즉 시·공간을 결정하는 중요한 요소이자 큐레이터의 의도인 전시 콘텍스트(context)를 부여하는 방식이다. 오프라인 전시에서의 간단한 텍스트와 그래픽 패널은 웹 전시라는 장점으로 인하여 체험을 통하여 전시의 정체성을 유지할 수 있다.

3. 경험 층 구성

현재의 많은 콘텐츠들은 사용자의 경험을 중요시하게 되었다. 경험은 주로 철학분야의 연구대상이었는데 마케팅의 출현 이후 계획된 경험의 실질적 접근이 활발히 논의되고 있고, 콘텐츠에까지 이어져서 경험에 대한 인식을 새롭게 하게 되었다.¹ 근대에서의 경험은 과거 개인의 경험과 사회적인 경험을 통하여 계승하고 전수해 온 지식과 기능을 의미하였다.² 중세에서는 이론적, 이성적인 것이 높이 평가되어 경험을 통한 인간 감성 개발은 도외시되었다. 근대에서의 경험은 개인적 주관에 의한 사상으로 인식되었다. 현대에 와서는 행위와 사고가 모두 경험 속에서 이루어진다는 사상이 확대되었다. 즉, 앞 시대의 이분법적 사고에서 벗어나 종합적이고 일원론적인 경험을 강조하여 아는 것과 행하는 것, 행위와 사고 모두가 경험에서 이루어진다고 하였다. 특히 현대에서는 공통의 경험이 아니라 '사용자의 경험(User Experience)'을 중시하는데 이것은 사용자의 요구에 의해 콘텐츠, 미디어, 제품을 사용하는 모든 과정과 결과의 연속된 절차라고 할 수 있다.³

'사용자의 경험'을 중시할 때 논란이 되는 것은 인간의 경험이 다 다른데 어떻게 모든 수용자를 만족하는 경험위주의 콘텐츠를 생산할 수 있는냐하는 것이다. 즉,

경험의 기준이 있어야 한다는 것이다. "체험 마케팅(Experiential marketing)"을 쓴 경영학자이자 커뮤니케이션학자인 번 슈미트(Bernd Schmitt)⁴가 분류한 경험은 감각(sense), 감성(feel), 생각(think), 행동(act), 그리고 관계형성(relate)의 5가지인데 이것들의 총체적인 경험이 중요하다고 하였다. 감각은 오감을 자극하여 미학적 즐거움과 흥분, 아름다움, 만족감을 전달하는 것이 주목표이고, 감성은 소비자가 제품이나 콘텐츠를 체험하는 동안 어떻게 느낌을 창출하는지를 아는 것이 중요하고, 생각은 고객의 양쪽뇌를 자극하여 제품이나 콘텐츠에 대한 분석적 사고와 함께 새로운 사고를 유도하게 하는 것이다. 행동은 육체적 경험을 강화하여 라이프스타일의 변화를 유도하는 것이다. 그리고 관계형성은 자기 발전을 위한 개인적 욕망에 소구하며, 다른 사람들에게 긍정적으로 인식되고 싶은 욕구에 소구한다. "극장과 같은 컴퓨터에서(Computers as Theater)"라는 책을 쓴 인터페이스 디자이너 브렌다 로렐(Brenda Laurel)은 인간의 경험을 감각(sense), 언어(language), 관계(relate), 행동(act), 인지(thought), 느낌(pattern)의 6가지로 분류하였다.⁴ 이 6가지에 따라 인간경험의 공통점을 뽑아내고 그것이 사용자의 니즈(needs)를 반영하는 것임을 알아냈다. 특히 인터랙티브 매체는 정보가 아니라 경험에 관한 것이라고 하면서 결국 경험디자인이란 사용자, 방문자, 고객, 관람자들이 의도한 지각이나 인지를 하도록 하거나 행동을 유발시키는 의미있고 새로운 경험을 제공하기 위한 것이라고 하였다⁵.

앞의 여러 학자들의 이론에서 살펴보았을 때 경험은 인지적인 경험과 감성적인 경험의 2가지 측면으로 나뉘볼 수 있다. 인지적인 경험에 충실한 콘텐츠로 만들어진 것은 대부분 기존의 정보제공 중심의 콘텐츠라고 볼 수 있고, 인지적인 경험에서 자연스럽게 감성적인 경험으로 전개되어 총체적인 경험을 하게 하는 대표적

1 고주현, 「휴대용 MP3 플레이어 서비스플랫폼에 대한 사용자경험 디자인 연구-서비스 제공자와 사용자의 사용자경험 모델 비교분석을 중심으로」, 홍익대 광고홍보대학원 멀티미디어커뮤니케이션 전공 석사학위논문, 2005년, 7쪽.

2 위의 글, 8쪽.

3 위의 글, 12쪽.

4 브렌다 로렐(Brenda Laurel), 「Computers as Theater」, Addison-Wesley Professional, 1993년, 79쪽.

5 김다현, 「사용자의 경험 향상을 위한 웹사이트 개발 모델」, 이화여대 대학원 시각정보디자인 전공 석사학위논문, 2003년, 12쪽.

사례가 가상 전시나 디지털 뮤지엄, 테마파크라고 할 수 있다.

궁극적으로 경험의 설계는 피상적으로는 상품이나 콘텐츠를 만드는 방법론이기도 하지만 궁극적으로는 기억을 만들고 또한 환기하는 방법론이다. 따라서 앞에서 제시한 통합모델에서 경험 층은 하위 층인 아카이브, 그 위층인 전시 층위에 위치하여 아카이브 층의 목적지향성, 전시 층의 정보지식습득성과 같은 인지적 측면에서 경험지향성을 띠는 감성적 층으로 자리잡게 되는 것이다.⁶ 따라서 웹 기반 가상 전시의 인터페이스(interface)와 네비게이션(navigation)도 다분히 사용자 경험에 익숙한 방식으로 설계되어야 한다.

경험 층에서는 전시의 스토리에 생명력을 불어넣는 명백한 이야기의 형태를 취한다. 이 부분은 가상 전시 방문자의 관심을 유인하는 장치이자, '그 때 거기'에 대한 호기심을 복돋우는 가이드 역할을 담당한다. 역사는 흘러간 과거의 유산이 아니라 역사를 뒤집는 행위를 통하여 미래를 찾아가는 과정이다. 즉 '오래된 미래'를 의미하고, 가상 전시와 같은 경험 콘텐츠를 통하여 타임머신을 태워 수용자에게 과거를 경험하게 하는 것이다. 가상 전시에서의 타임머신은 대개 타임라인이나 맵을 활용하여 투어를 하게 된다.

그림 2. 타임라인

그림 3. 인터랙티브 맵

따라서 경험 층은 큐레이터와 방문자의 호기심이 일치하는 정점이라고 할 수 있다. 전시에서 펼쳐지는 경험은 사실이나 가설에 기초한 경로 따라가기와 체험으로 구성된다. 이는 경험이 시간적 흐름과 공간적 배경에 포커스를 맞추기 때문이다. 경험은 만지고, 보고, 맛보고, 냄새 맡고, 듣는 행위를 통하여 알게 되는 '인식'과 '감성'이다. 따라서 경험 층에서는 내러티브(이야기)가 강조되므로 일방향의 내러티브에 테크놀로지를 이용한 상호작용의 과정을 통하여 인간의 경험을 직관적으로 느끼게 하는 것이다. 이것은 결국 방문자들을 해당 주제로 유인하여 몰입하게 하는 것이다.

4. 연결되는 스토리라인을 가진 3개의 층

3개의 층 각각은 용도 면에서 볼 때 각각 다른 요구(needs)를 가지는 전시 방문자들에게 의미가 있다. 각각의 역할도 하지만 아카이브, 전시, 경험 층을 웹 전시의 통합모델로 볼 때 3개 층을 연결하는 것은 스토리라인이다. 이것은 해당 주제 전시의 컨텍스트를 부여하는 것이다. 아카이브 층과 전시 층의 연결, 전시 층과 경험 층의 연결, 아카이브 층과 경험 층의 연결이 그것이다. 예를 들면, 방문자가 전시물을 설명하는 텍스트를 보다가 동반하는 이미지를 클릭하게 될 때 문서 이미지, 동영상, 사운드 등의 아카이브로 바로 접근할 수 있는 것이다. 또한 전시를 관람하다가 인물의 궤적을 따라가 볼 수 있도록 여행 맵이나 가이드 맵을 이용할 수 있는데 이것은 전시 층과 경험 층간의 연결이다. 또한 방문자는 맵을 통하여 경로를 가다가 문화유물을 인터랙션을 통해 만날 수 있다. 이것은 경험 층과 아카이브 층의 연결이다.

그림 4. 연결되는 스토리라인을 모델

6 그림 1 참조.

이렇듯 3개의 층은 각각의 역할도 충실히 수행하지만 전시의 통합모델로 층간의 상호작용의 역할도 담당한다. 이것은 주제에 대한 다양한 견해와 접근경로를 제공함과 동시에 어떤 층을 먼저 방문했건 간에 해당 주제의 콘텍스트를 이해할 수 있다는 것을 의미한다. 단지 순서의 재구성만 있을 뿐이다.

다음의 사례를 통하여 구체적으로 통합모델을 분석해 본다.

III. 사례분석

사례는 1800년대 초 미국의 서부 개척사인 루이스&클락의 탐험을 소재로 한 가상 전시⁷다.

1. 루이스&클락의 탐험에 관한 스토리⁸

루이스와 클락은 1803년~1806년까지 제퍼슨 대통령 집권 당시 서부를 개척했던 탐험가들이다. 제퍼슨 대통령이 당시 프랑스령이었던 루이지애나를 매입하면서 미국은 이전에 대서양 연안에 13개 식민주로만 구성되어 있었던 것에서 영토를 두 배로 늘리게 되었다. 이것은 영토의 확장이라는 의미뿐만 아니라 국가적 부의 원천을 소유하게 된 것이었다. 그러나 이전에 거주하고 있던 스페인, 프랑스인들과는 마찰을 겪을 수밖에 없었다. 제퍼슨 대통령은 계속해서 유럽국가의 식민지였던 영토를 싼값에 사들이면서 잘 알려지지 않은 서부지역 개척을 시작하였다. 제퍼슨은 개척을 시작하기 전에 서부지역의 지형과 기후, 동식물과 생태, 인디언 사회에 대한 탐사가 필요하다고 생각하고 자신의 비서로 있던 메리웨더 루이스(Meriwether Lewis)에게 탐사 임무를 맡겼다. 이에 루이스는 만일의 사태를 위하여 원정대의 지휘를 공동으로 하기로 하고 군대시절 옛 상사였던 윌

리엄 클라크(William Clark)를 공동대장으로 영입하였다. 1804년 5월 14일 오후 4시 루이스와 클라크 원정대는 대장정을 시작하였다. 세인트루이스, 미주리강, 루이지애나, 로키 산맥을 거쳐서 서북쪽의 오레곤에 이르기까지 장장 8000마일에 이르렀다. 루이스와 클락은 지형이 달라지면서 기후와 환경에 새롭게 적응하여야 했고, 원정에서 마주친 원주민인 인디언들과의 좋은 관계를 유지하여야 했다. 그들은 우호적 관계를 위해서 여러 가지 물건을 인디언들과 교환하면서 영토의 주인이 인디언 추장에서 미국의 대통령으로 바뀌었다는 것을 계속 강조하였다. 이들의 탐험은 미시시피 강 너머 알려지지 않았던 서부 지역에 대한 지형, 지도, 기후, 생태, 인디언의 여러 부족 등에 관한 상세한 정보를 미국사회에 제공하였다는 것에서 미국의 서부 개척의 초석이 되었다.

2. 루이스&클락 가상 전시에서의 아카이브와 레퍼런스 층

루이스&클락 가상 전시에서의 아카이브는 갤러리(Gallery)메뉴에서 볼 수 있다. 전시에 사용된 300개 이상의 문화유물에 관한 데이터베이스이다. 방문자들은 키워드로 검색할 수 있고, 자료나 제조자와 같은 특정한 표준에 따라 검색을 제한할 수 있다. 또한 아카이브는 갤러리의 역할도 하는데 클릭을 통해서 고해상도의 이미지를 보고, 이미지에 대한 설명도 확인할 수 있다. 각각의 유물들은 방문자들이 매우 가깝게 관찰할 수 있도록 세밀하게 관찰할 수 있다. 큐레이터들은 컬렉션에 추가되는 오브제들을 덧붙일 수 있거나 현재 기록을 편집할 수 있고, 콘텐츠가 최근 것이 될 수 있도록 확실하게 하는 것이다.

7 <http://www.lewisandclarkexhibit.org>

8 신문수, 「미국 문화 원류 탐험기 10 : 대륙국가 초석 님은 루이스와 클락의 '서북공정」, 동아일보, 「신동아」 통권 565호, 2006년 10월 1일 508~522쪽.

그림 5. 아카이브 부분

3. 루이스&클락 가상 전시에서의 전시 층

루이스&클락 가상전시에서 전시 층의 특징은 테마를 10개로 나누어서 방문자의 자유로운 선택을 유도하는 것이다. 10개의 테마는 “문화경관탐험(EXPLORE THE CULTURAL LANDSCAPE)”이라는 하나의 대 주제 하에 펼쳐지는 것이다.

그림 6. 10개 테마

“상상의 서부(THE IMAGINARY WEST)”, “외교정책퍼기(DISCOVERING DIPLOMACY)”, “여자들의 세계(A WORLD OF WOMEN)”, “땅의 측량(THE MEASURE OF THE COUNTRY)”, “동물들 : 종들과 정기들(ANIMALS : SPECIES AND SPIRITS)”, “언어발견하기(DISCOVERING LANGUAGE)”, “용기를 입다(DRESSED IN COURAGE)”, “교역과 자산(TRADE AND PROPERTY)”, “치료하기와 식물들(CURING AND PLANTS)”, “서로를 알기((DISCOVERING EACH OTHER)” 등 인디언 문화에 대한 10개의 궁금증을 해결하기 위하여 탐험하듯이 구성되어 있다.

전시 층의 목적은 미국인디언과 유로 아메리칸의 문화적 지형을 비교하는데 있다. “상상의 서부”에서는 제

퍼슨 대통령이 왜 서부개척을 하려고 했는가에 대한 이야기와 당시의 미국 지도를 보여준다. “외교정책퍼기”에서는 프랑스, 스페인의 영향력을 많이 받고 있던 인디언들에게 미국의 서부개척 의지를 지속적으로 펼치기 위하여 우호적인 자세를 취했던 이야기를 파고 있다. “여자들의 세계”에서는 루이스의 어머니, 클락의 부인, 그들의 원정에 큰 도움을 주었던 사카가웨아, 원정길에서 만났던 여러 인디언 부족의 여성상, 그리고 유럽 아이들은 부계에 속하는데 반하여 인디언 아이들은 모계에 속하고 있음을 비교하고 있다. “땅의 측량”에 있어서는 맨단족이 그린 지도와 그것을 바탕으로 클락이 재구성한 지도를 소개하고, 당시의 측량기구 등을 소개한다. “동물들 : 종들과 정기들”에서는 인디언들에게 있어서 동물들은 대부나 형제의 의미를 가지고 있다는 것을 알려준다. 그리고 당시에 그들이 스케치하였던 동물의 그림과 동물가죽으로 만들어진 옷, 소품 등을 소개하고 있다. “언어발견하기”에서는 원정대가 겪었던 언어소통의 문제를 이야기하고 있다. 흥미로운 것은 루이스와 클락이 그들의 언어를 일방적으로 인디언들에게 가르치려고 하지 않고, 인디언 부족의 언어를 이해하려고 애썼다는 점이다. 그들은 몸동작, 땀개, 상징, 신호를 통해서 소통을 하였다.

“용기를 입다”에서는 루이스와 쇼손족의 족장이 서로의 옷을 바꿔 입은 이야기와 옷과 소품이 상징하는 의미를 알려준다. “교역과 자산”에서는 치북 인디언들의 주화, 교역물, 노예 매매 등을 소개하고 있다. “치료하기와 식물들”에서는 인디언들과 유럽인들의 몸에 대하여 서로 다른 이해를 하고 있다는 것을 설명하고 있고, 치료에 사용된 식물과 기구들을 보여준다. “서로를 알기”에서는 루이스와 클락, 인디언들이 서로를 알기 위해 얼마나, 어떻게 노력했는지를 알려준다.

그림 7. 땀개로 표현하는 언어

10가지의 테마를 선택해서 들어가서 원정의 시작부터 끝까지 순서대로 파악하기 힘들 수도 있지만 각 테마를 좌측에서 우측 순으로 자세히 보면⁹⁾ "상상의 서부"에서부터 마지막 테마인 "서로를 알기"까지가 일련의 이야기로 되어 있음을 알 수 있다. 왜 원정을 하게 되었는지, 원정에서 무엇을 했는지, 누구를 만났는지, 어떤 문화유산을 발견했는지, 어떤 외교정책, 교역을 했는지, 언어소통은 어떠하였는지, 병에 관한 인식은 어떠하였는지, 어떤 종류의 동식물이 있었는지 1800년대 초, 중기 서부의 문화, 역사, 지리, 생물, 무역을 흥미롭게 파악할 수 있는 전시이다.

10개 테마, 100개의 전시는 루이스와 클락, 유럽인들, 인디언들의 문화유물, 지질, 생태, 언어 등에 관한 기록을 텍스트, 사진, 오디오, 그리고 비디오 등의 싱글미디어와 인터랙티브가 더해져 멀티미디어(multimedia) 전시의 형태를 띠고 있다.

그림 9. 루이스와 클락의 원정

그림 10. 루이스와 클락의 귀로

4. 루이스&클락 가상 전시에서의 경험 층

본 가상전시의 핵심적인 부분이라고 할 수 있는 경험 층은 관람객들이 루이스와 클락의 원정에 있어서의 이야기(narrative)를 직접 탐험할 수 있도록 인터랙티브

여행 지도의 형태를 취했다는 것이다. 방문자들은 루이스와 클락처럼 미주리 위로, 록키 마운틴 산맥을 가로질러, 태평양까지 간 다음 돌아오는 경로를 따른다. 길을 따라 방문자들은 문화유물, 인용된 소리, 그리고 루이스&클락이 만났던 종족들로부터의 인디언의 전통 음악과 만나게 된다. '지금 여기'에서 '그때 거기'를 경험하는 것이다.

여행 지도는 방문자들이 전통적인 이야기처럼 이야기의 시작부터 끝까지 따라갈 수 있도록 흥미를 제공하였다. 사각형 안에 있는 번호가 원정의 순서를 의미한다. 방문자들은 번호 주위에 있는 지명을 함께 보면서 그것을 클릭하여 루이스와 클락의 이야기를 경험할 수 있다. 1번부터 29번까지의 경로를 따라갈 수 있는데 1번은 원정대를 모으는 과정에 대한 이야기이고 29번은 원정의 끝인 태평양 지역의 클래슈 요새에서의 이야기를 하고 있다.

여행의 루트는 원정을 시작하면서 뿐만 아니라 원정을 끝내고 돌아올 때의 루트도 알려 준다. 30번부터 39번까지의 경로를 따라갈 수 있는데 30번은 1806년 3월 23일 클래슈 요새를 떠나면서의 이야기를 해주고 39번은 원정 이후에 있었던 일들에 대한 이야기를 해 준다. 루이스의 죽음, 클락의 삶, 일반인들에게서 받은 편지, 원정 후에 출판된 책들을 소개하고 있다.

각 번호를 클릭하게 되면 해당 지역의 이름과 거기에서 발견한 유물, 동·식물, 기록, 얽힌 이야기, 그들이 탐험하면서 사용했던 도구 등에 대한 화면이 나타난다.

예를 들어 24번을 클릭하면 '가장 무서운 산들(The most terrible mountains)'이라는 제목으로 1805년 탐험대가 Bitterroot 산맥을 가면서 보았던 풍경과 힘들었던 이야기, 즉석 스프를 먹을 때 사용했던 컵에 얽힌 일화 등을 멀티미디어로 보여주고 있다.

특정적인 것은 1800년대 초 당시의 지도와 현재의 지도를 선택하여 볼 수 있다는 것이다. 두 지도를 비교하면서 과거에 없었던 영역이 현재에 생겼음을 알 수 있고, 지명의 변화, 주의 합병에 대한 지정학적, 정치적인 사실도 파악할 수 있다.

9 <그림 6> 참조.

그림 11. 여행 지도를 통한 경험

그림 12. 1803년의 지도

그림 13. 현대의 지도

5. 루이스&클락 가상 전시의 통합모델

이상에서 살펴본 바와 같이 3개의 층을 가지는 루이스&클락의 가상 전시는 ‘루이스&클락의 탐험’이라는 하나의 스토리라인을 통하여 콘텍스트를 파악할 수 있는 통합모델을 가지고 있다. 가상 전시의 상단에는 MAIN, JOURNEY, THEMES, GALLERY라는 4개의 고정메뉴가 있다. MAIN 메뉴를 제외하고 JOURNEY는 경험(Experience)층, THEMES는 전시(Exhibit)층, GALLERY는 아카이브(Archive) 층을 가리킨다. 이것은 실제 전시(오프라인 전시)에서와 같이 순차적인 관람을 위한 입구(Entry)가 아니다. 앞에서 밝힌 방문자의 요구(needs)에 따라서 어떤 방문자는 GALLERY 메뉴를 클릭하여 구축된 아카이브 중 필요로 하는 자원을 얻어 갈 것이고, 어떤 이는 주제에 맞는 전시를 관람하기 위하여 THEME 메뉴를 클릭할 것이다. 또 어떤 이는 1800년대 초의 루이스와 클락의 탐험을 간접 경험하고 싶어서 마치 타임머신을 탄 듯 그들의 루트를 따라가도록 JOURNEY 메뉴를 클릭할 것이다. 중요한 것은 방문자가 세 가지 메뉴(층, Entry) 중 어떤 것부터 접근한다고 해도 각 층은 고유의 기능을 하면서도 아래의

그림과 같이 콘텍스트적으로 상호 연결되어 있어서 방문자의 요구에 맞출 수 있는 워킹 모델의 역할을 한다. 예를 들면 전시 층에서 10개의 테마 중 “서로를 알기”라는 주제를 클릭하면 이(異)문화에 대해서 서로 이해하기 위한 노력의 과정을 볼 수 있는데 그 과정에서 탐험대가 수집한 유물들을 볼 수 있다. 다음 그림의 예는 유럽인들의 지배를 받던 치누칸 부족들이 유럽 선원의 옷 스타일에 매료되어 그들의 옷을 수집했다는 일화와 함께 당시 선원의 모습을 조각한 조각상을 보여주고 있다. 이 부분은 전시 층과 아카이브 층의 연결을 의미한다.

그림 14. 전시 층과 아카이브 층의 연결

종합해 보면 3개의 층을 가진 통합모델은 어플리케이션에서 내러티브에 이르는 스펙트럼을 가지고 있는데 아카이브 층은 데이터베이스 어플리케이션 지향적이고 경험 층은 내러티브 지향적이며 중간층인 전시 층은 두 가지 지향점을 동시에 충족한다.

그림 16. 아카이브 지향과 내러티브 지향의 통합모델

IV. 통합모델을 통한 가상 전시가 나아가야 할 방향

1. 매력있는 소재의 발굴과 활용

훌륭한 콘텐츠의 제1조건은 좋은 소재의 발굴이다. 좋은 소재는 콘텐츠의 핵심인 내용 자체라서 중요하기도 하지만, 분류의 기준이 되고, 특히 전시에 있어서는 그 자체가 훌륭한 오브제가 되기도 한다. 사례에서 본 바와 같이 '루이스&클락의 탐험'이라는 역사적 사실을 중심으로 스토리를 텔링하고, 실제전시와 같이 가상 전시의 테마를 설계하며, 데이터베이스를 활용한 아카이브로 활용할 수 있도록 하였다. 이것이 바로 전시물을 박제화된 전시물이 아니라 생생한 전시대상으로 재탄생하게 하며 전시 컨텍스트를 연출하는 첫 단계가 되는 것이다.

2. 통합모델을 통한 가상 전시 프레임워크 (framework) 필요

사례를 통해서 볼 때 이 통합모델은 세 가지 중요한 요소를 가지고 있다. 첫 번째는 계층화된 콘텐츠, 두 번째는 다양한 진입 포인트, 그리고 세 번째는 3개 층으로 나누어졌지만 연결되는 스토리라인을 가지고 있다는 것이다. 이는 가상 전시 개발에 있어 표준화된 틀을 제시하고, 일반적인 웹 사이트와는 차별화되는 웹상에서의 가상 전시의 특수성을 부각시키는 것이다.

계층화된 콘텐츠는 [그림 1]에서와 같이 아카이브, 전시, 경험 층으로 구분되어 각각의 역할을 뚜렷하게 구분하고 있다는 것을 알 수 있다. 사실 아카이브와 전시는 구조에 있어서는 오프라인 박물관이나 전시관의 그것과 큰 차이점은 없다. 그러나 가상 전시 콘텐츠에서는 몇 가지 기준에 따라서 계층화하였는데 관람자들의 요구, 콘텐츠의 소재와 구성, 그리고 경험의 체화가 그것이다. 기존의 웹 전시라고 불리는 많은 웹 콘텐츠는 일반적인 콘텐츠의 설계방법과 동일하여 다양한 수용자를 고려하지 못하고 있다. 이에 따라 계층화된 콘텐츠는 전문적인 자료를 수집 또는 연구하고자 하는 목표

지향적인 수용자를 위한 아카이브 층, 전시자체를 즐기고 싶어 하는 사람들을 위한 전시 층, 당시의 경험을 감성적으로 느끼고 싶어 하는 자들을 위한 경험 층으로 구분된 것이다.

다양한 진입 포인트는 [그림 4]에서와 같이 가상 전시는 단방향의 전시가 아니라는 것을 보여준다. 웹 자체가 가지는 비선형성(non-linear)과 하이퍼미디어(hypermedia)성을 적극 활용한 부분으로 관람자가 3개 층 중 어디에서부터 입장(클릭)하여 보더라도 링크를 통하여 3개 층을 자유롭게 이동할 수 있으며, 일반적인 관람자들에게는 콘텐츠 전체를 살펴볼 수 있도록 하고, 관람의 목표가 뚜렷한 관람자들에게는 그들이 필요로 하는 것부터 먼저 접근할 수 있도록 수평적 구조를 가지고 있다.

연결되는 스토리라인은 3개의 층이 나누어져 있지만 [그림 4]에서와 같이 층간을 언제든지 이동할 수 있고, 그것을 통해 전시 컨텍스트를 느낄 수 있게 한다. 경험 층에서 맵을 통하여 '루이스&클락'의 원정길을 따라가다가 어떤 지역에서 발견된 유물을 클릭하면 아카이브 층에서 원천소스를 찾을 수 있고, 그것에 대한 해설을 전시 층에서 접할 수 있게 되는 것이다. 이는 일관된 주제 하에 다양하게 펼쳐지는 스토리와 독특한 접근 경로를 제공하는 것이다.

3. 스펙트럼있는 구성

[그림 16]에서와 같이 통합 모델은 세 가지 지향점을 가지고 있다. 전시의 가장 기본적인 목적인 수집에서 하나의 주제를 관통하는 이야기의 전개가 그것이다. 수집의 의미에서 아카이브 층은 데이터베이스, 검색, 분류 등의 방법을 통한 어플리케이션을 지향하고, 그 당시를 경험할 수 있게 하여 몰입하게 하는 경험 층은 네러티브 지향성이 강하다. 중간에 있는 전시 층은 두 층의 교량역할을 한다.

이러한 방법론의 핵심은 하나의 콘텐츠에 집중하는 것이다. 이것은 최근의 복합문화공간과 같이 하나의 콘텐츠이지만 그 속에 분류되어 있는 콘텐츠에 어떻게 접근하고, 향유하느냐에 따라서 다양한 효과를 양산한다

는 의미이다. 이 점에서 콘텐츠의 주제가 설정되면 그것이 어떠한 지향점을 가지느냐가 중요하다. 지향점은 반드시 수용자의 요구와 맞물려야 하고, 어떤 부분을 지향점으로 할 것인가 하는 부분과 그것에 따른 구성의 스펙트럼이 필요하다.

V. 결론

사례에서는 인문학 중 역사, 그 중에서도 이야기 지향적인 분야를 다루었지만 기타 영역인 문화, 예술, 자연, 과학에 있어서도 통합모형을 활용한 콘텐츠화가 가능하다. 문제는 매력있는 소재가 무엇이며, 누구에게서, 어디에서 자료를 찾을 수 있는가, 철저한 소재분석, 구조화, 매뉴화, 그리고 마지막으로 시청각화가 중요하다.

실제 전시만큼 우리나라에서도 가상 전시가 양적으로 점점 늘어나고 있다. 그러나 소재에 대한 분석이 없거나 미비한 상태, 가상 전시 전시물과 공간적 특징을 고려하지 않은 기술 위주의 가상 전시는 관람객을 지치게 한다. 무엇을 주제로 하는지도 알 수가 없고, 전시물을 관람하기 위해서 플러그인이라고 불리는 소프트웨어를 설치하여야 하고, 설치 후에도 로딩속도가 길거나, 오류로 인하여 가상전시를 관람할 수 없는 등 관람객의 배려가 미비한 가상전시가 여전히 공개되고 있다. 개발물의 선택은 세밀한 소재분석의 과정에서 행해져야 한다. '루이스&클락' 가상전시는 대부분 플래시를 이용하여 개발되었다. 원래 애니메이션 제작 도구였던 플래시는 현재 어플리케이션 도구로도 활발하게 사용되고 있는데 웹 기반 가상 전시에서 플래시의 장점을 파악하고, 발 빠르게 도입하여 위의 문제점을 해결하였고, 관람객들은 불편함 없이 경험을 관람하거나 직접 체험할 수 있게 되었다.

콘텐츠에서 기술은 그 자체를 향연하는 것에 의미가 있는 것이 아니라 콘텐츠의 근간을 이루는 소재에 집중한 다음 콘텐츠와 어울리는 기술을 채택하는 것이 중요하다.

본 연구에서는 그러한 점을 주장하고자 인문학 중 역사를 소재로 하였고, 역사적 소재를 잘 구현할 수 있는

물로 웹 기반 가상 전시라는 미디어를 소개하였으며 이의 방법론으로 통합모형을 제안하였다.

매력있는 가상 전시가 되기 위한 요건은 첫째, 잘 짜여진 내러티브가 있어야 한다. 잘 짜여 졌다는 것은 이야기의 시작, 중간, 끝이 분명해야한다는 것이다. 둘째, 내러티브는 스토리텔링의 방식으로 전개되어야 한다. 스토리텔링은 이야기의 주제와 전시물을 선택, 결정하는데 중요한 역할을 한다. 스토리텔링은 나아가 웹 전시에서 시·공간의 배치와 시각적 표현에도 영향을 미친다. 셋째, 보편성, 일관성, 독특성을 함께 갖추는 경로의 설정이다. 경로는 앞의 사례에서 언급한 것과 같은 구체적인 콘텐츠인 지도에서 나타나는 경로이기도 하고, 3개 층을 이동(네비게이션) 할 때의 공통된 방법을 말하기도 한다.

웹 전시, 온라인 전시, 가상 전시라고 명명된 많은 콘텐츠들을 살펴보면 일반적인 정보를 주는 웹사이트와 차별화되지 않는 것이 많이 있다. 이것은 우선 내용의 분석이 미비하여 단순한 분류에 집중하였기 때문이고, 다양한 수용자 층을 고려하지 못했기 때문이다. 따라서 앞에서 언급한 통합모형과 같은 프레임워크(framework)를 통하여 웹기반 가상 전시는 일반 웹사이트와 확연히 차이가 나는 설계와 구현으로 독자적인 문화콘텐츠의 영역이 되기를 바란다. 이것이 웹기반 가상 전시가 일반 웹사이트와 차별화되는 방법이고 '내용 있는' 양질의 콘텐츠로 탄생하는 계기가 되는 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 신문수, 미국 문화 원류 탐험기 10 : 대륙국가 초석 담은 루이스와 클락의 '서북공정', 신동아, 통권 565호, 2006(10).
- [2] 고주현, "휴대용 mp3플레이어 서비스플랫폼에 대한 사용자경험 디자인 연구 서비스 제공자와 사용자의 사용자경험 모델 비교분석을 중심으로", 홍익대 광고홍보대학원 멀티미디어커뮤니케이션 전공 석사학위논문, pp.7-8, 2005(12).
- [3] 김다환, "사용자의 경험 향상을 위한 웹사이트 개

- 발 모델”, 이화여대 대학원 디자인학부 시각정보 디자인 전공 석사학위논문, p.12, 2003.
- [4] 질비아 앵글레르트, *미국의 역사*, 웅진지식하우스, 2006.
- [5] 앨런 와인스타인, 데이비드 루벨, *사진과 그림으로 보는 미국사*, 시공사, 2004.
- [6] 캐롤린 핸들러 밀러, *디지털미디어 스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, 2006.
- [7] 문만기, *디지털영상콘텐츠 기획론*, 정보와 사람, 2006.
- [8] 피에르 레비, *디지털 시대의 가상현실*, 궁리, 2002.
- [9] 브렌다 로렐(Brenda Laurel), *극장과 같은 컴퓨터 (Computer as Theater)*, Addison-Wesley Professional, 1993.
- [10] <http://www.lewisandclarkexhibit.org>

저 자 소 개

김 희 경(Hee-Kyung Kim)

정회원

- 2005년 2월 : 한국외국어대학교 대학원 문화콘텐츠학과(문학석사)
 - 2008년 2월 : 한국외국어대학교 대학원 문화콘텐츠학과 박사과정 수료
 - 2002년 3월 ~ 현재 : 안산1대학 멀티미디어과 강사
 - 2005년 3월 ~ 현재 : 한신대학교 디지털문화콘텐츠학과&중국문화정보학부 외래교수
- <관심분야> : 가상 전시, 디지털 뮤지엄, 인터랙티브 스토리텔링, 테마스페이스, HCI