



CT 동향 : 박물관 전시

4. 나만의 박물관이 현실로, 디지털 스토리텔러로 관람객에게 성큼 다가서다

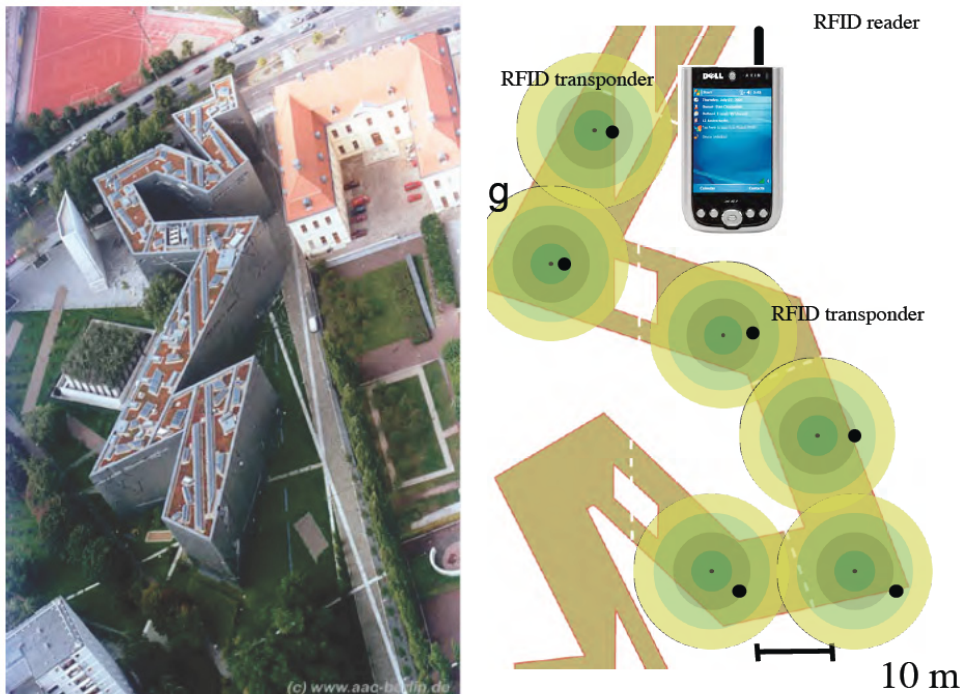
최근 독일의 페르가몬 박물관은 RFID 기반의 개별 관람객 정보시스템을 구축하여 많은 호응을 받는 등 일방적인 전시형태에서 벗어나, 전시물과 관람객이 상호소통이 가능하도록 문화 기술을 적극 수용하고 있음. 모든 전시물에 RFID기반의 센서를 설치하여 관람객들이 관심있는 분야의 정보를 수집하고 저장하고 활용할 수 있도록 디지털 스토리텔러로서의 역할을 수행하여 디지털에 익숙한 젊은 층을 포용하고 있음

1. 문화기술의 수용으로 진화하는 박물관

- ▶ 박물관이 그동안의 고루한 이미지에서 벗어나, RFID기술, 가상현실, Gamification 등 문화기술을 통해 디지털 문화에 익숙한 어린이나 젊은 층들을 적극적으로 포용 있음(RFIDHY, 2013.7.31.)
- 해외 유수의 박물관들은 방문객들의 동선을 추적하여 전시물의 개인화된 정보를 제공하는 RFID 시스템 기반의 정보 서비스 제공을 통해 관람경험을 풍부하게 하고 재관람을 유도하고 있음
- RFID가 내장된 입장권을 소지한 박물관 관람객들은 각 전시실의 리더기를 통해 실시간으로 관람객의 특성에 적합한 정보를 제공받게 됨
- ▶ 독일은 포세이돈(POSEIDON) 프로젝트를 통해 공공 박물관의 RFID 기술의 효용성을 보여주는 다양한 솔루션을 개발하고 대형 박물관에 실제 적용하는 등의 활발한 움직임을 보이고 있음

- 포세이돈 프로젝트는 방문자의 트래픽이 큰 박물관과 공공기관에 RFID 기술의 성능 구현을 통해 다양한 문화기술 개발을 목표로, 베를린에 있는 페르가몬 박물관과 유대인 박물관에 RFID 기반의 방문자 정보 시스템을 구현하였음
- 본 프로젝트를 통해 개발된 시스템은 읽기 및 쓰기 장치가 사용된 능동/수동 RFID 태그로, 실제 환경에서 적용할 구체적인 사항들을 점검하기 위해 베를린 유대인 박물관의 Kosher & Co 전시에 활용되는 등 특별전 또는 기획전에서 사용되었음
- 또한 향후 상설 전시에 사용할 수 있는 재설정 또는 재활용 RFID 인프라를 개발하는 것을 목표로 하여 2013년 페라가몬 박물관의 이슬람 아트 전시에 활용되었음

그림 46. 베를린 유대인 박물관(좌), 유대인 박물관에 구축된 RFID 시스템(우)



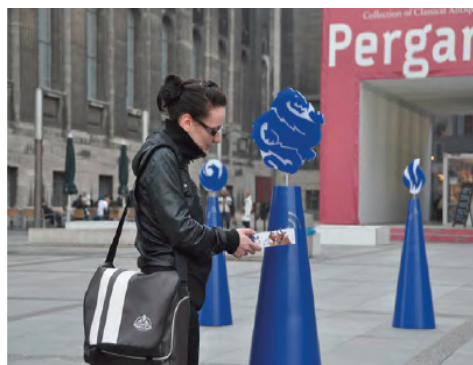
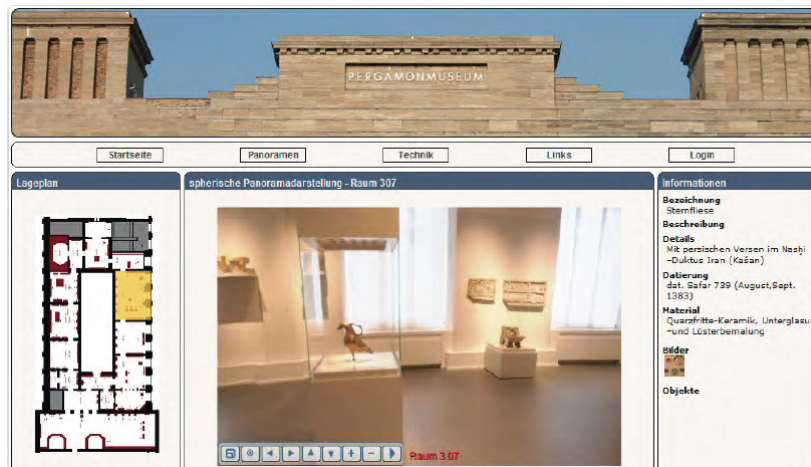
출처: Digital meet Heritage(2013, <http://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/06/slides-by-prof.-Jürgen-Sieck.pdf>)



2. 디지털 스토리텔러로 풍부한 문화경험을 제공

- ▶ 독일 HTW(베를린 공과대학) 연구소 Jurgen Sieck 교수는 2013년 5월 이탈리아 피렌체에서 열린 문화기술포럼인 'EVA Florence 2013'에서 베를린 페르가몬 박물관의 이슬람 문화 박물관 전시 사례 등 포세이돈 프로젝트 결과를 발표하여 많은 호응을 얻음
- 이슬람 문화 박물관에는 포세이돈 프로젝트의 연구결과물인 모든 RFID 구성 요소, 제어 시스템, 피드백 구성 요소(오디오 및 조명)와 안테나를 쉘(shell) 단위로 설치됨

그림 47. 페르가몬 박물관의 이슬람 문화박물관 전시 홈페이지(상), 이슬람 문화박물관 관람 RFID 기반 북마크(하)



출처: Digital meet Heritage(2013, <http://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/06/slides-by-prof.-J-urgen-Sieck.pdf>)



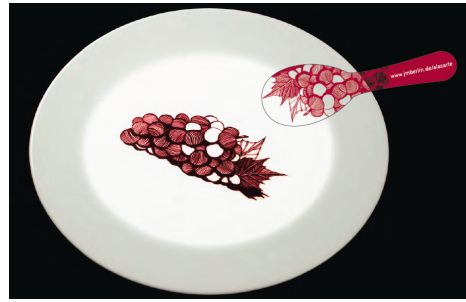
- 이슬람 아트 박물관에 전시된 전시물의 역사적 특성 등에 따라 다양한 스토리텔러 애플리케이션이 설치되었고, 방문자들은 북마크와 함께 스토리 정보를 수집할 수 있게 됨
- 그런 다음, 박물관은 각 방문자에 대한 개인 웹 사이트 서비스를 제공하였는데, 방문자는 웹사이트에 그들의 북마크에 프린트된 코드(예를 들면 겹표지와 표지 뒷면에 표기된 A03714)와 함께 등록해야하고, 이에 방문자가 수집한 모든 스토리에 대한 접속 권한이 부여되는 등 관람이후에도 지속적인 피드백을 통해 디지털 스토리텔러로서 역할을 수행하게 됨

▶ 베를린의 유대인 박물관의 Kosher & Co 전시에서 동일한 시스템, 기술, 톨박스 및 시스템 아키텍처가 사용되었으며, 스토리텔러는 접시로 북마크는 손가락으로 대체되는 등 다양한 기법이 활용됨

- 관람객들은 유대인의 식문화인 Kosher & Co 전시에서 유대인 요리 조리법을 수집하게 되나, 이 전시에서는 일반적인 컴퓨터 인터페이스로 처리하지 않고 독창적인 입장권으로 연결된 스폰형 RFID 태그가 전시 웹 사이트 URL과 연결됨
- 사용자는 특별전시회의 10개 룸 각각에 하나의 미디어 스테이션을 볼 수 있는데 스크린이나 컴퓨터가 없는 대신에 숨겨진 RFID 리더와 아주 작은 미니어쳐 컴퓨터를 탑재한 접시와 상호작용하는 스폰(RFID 기능을 하는)이 있음
- 관람객이 전시된 접시에 스폰을 배치하여, 룸에 있는 사물들과 조리법이 첨부되어 있는 자세한 정보를 수집하게 되는데, 상황에 따라 관람객에게 가장 맞는 조리법을 결정하며, 특정 고객에 대한 조리법과 관련 범주의 선택은 방문순서나 방문기간에 따라 달라지게 됨
- 이후, 방문자가 웹 사이트에 가서 스폰에 기입되어 있는 ID를 입력하여 로그인 한 후 자신들이 선택한 범주와 수집된 조리법을 볼 수 있음



그림 48. 유대인 박물관 Kosher & Co 전시(좌), Kosher & Co에서 활용된 RFID 시스템(우)



출처: Jewish Museum Berlin(2013, <http://www.jmberlin.de/koscher/alacarte/en/uebersicht.php?p=2>)

▶ 이러한 RFID 시스템을 기반으로 한 디지털 스토리텔링 기법은 박물관 관람객의 능동적인 관람과 관람이후 문화경험을 풍부하게 하는 데 있어 매우 유효한 것으로 나타남

- Jurgen Sieck 교수에 따르면, 베를린 이슬람 문화박물관 전시 관람객의 웹사이트 이용률은 박물관 방문 7일 후가 20%(같은날 방문율 17%, 1일차 18% 등)로 제일 높게 나타나, 관심도 제고에 매우 유효한 것으로 나타남
- Kosher & Co 전시기간동안 관람객들의 실제 스푼 활용률은 75%에 달하며 웹사이트 이용율은 50%에 달하는 것으로 나타남
- 박물관 측면에서는 고객 데이터를 수집 분석하고 유물에 대한 추가 정보에 대한 자세한 정보를 방문자에게 제공 할 수 있으며, 박물관은 추가로 다양한 투어를 추천 할 수 있는 등 고객경험의 확장을 통한 관람활성화에 기여할 수 있을 것으로 나타남

참고문헌

- Digital meet Heritage(2013, 5, 16.), Retrieved from <http://www.digitalmeetsculture.net/wp-content/uploads/2013/06/slides-by-prof.-Jurgen-Sieck.pdf>
- Digital meet Heritage(2013, 5, 20), Electronic Imaging & the Visual Arts (EVA) @ Florence 2013, Retrieved from <http://www.digitalmeetsculture.net/article/eva-florence-2013/>
- HTW(2013, 5, 15.), Context Sensitive Services & Information Systems in the Pergamon & The Jewish Museum Berlin Retrieved from <http://www.centrica.it/eva-florence-2013-where-culture-meets-technology/>
- RFIDHY(2013, 7, 31), Museum Adopts RFID to Boost Visitor Experience Retrieved from <http://www.rfidhy.com/museum-adopts-rfid-to-boost-visitor-experience/>



eved from <http://www.rfidhy.com/museum-adopts-rfid-to-boost-visitor-experience/>

용어정리

RFID(Radio Frequency IDentification)

극소형 칩에 상품정보를 저장하고 안테나를 달아 무선으로 데이터를 송신하는 장치

Ex) 가축, 야생동물 등에 태그를 부착하여 동물의 종과 연령, 원산지 등의 정보를 무선으로 인식하는 기술

스토리텔링(Stroytelling)

'스토리(story) + 텔링(telling)'의 합성어로서 말 그대로 '이야기하다'라는 의미를 지닌다. 즉 상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하는 행위이다

Ex) 주제에 대한 개인생각, 특성, 유관된 이야기, 경험 등 을 바탕으로 주관, 객관적인 생각을 종합하여 주제를 더욱 부각시키고 이미지를 각인 시키는 이야기로 작성하는 방법