



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

이 혜 진 교수 지도
석사학위 청구논문

미술관의 스마트 도슨트 앱이
관람객의 미술작품 감상능력에
미치는 영향

2022

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
주 혜 원

미술관의 스마트 도슨트 앱이
관람객의 미술작품 감상능력에
미치는 영향

이 혜 진 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2022년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공


주 혜 원


인 준 서

주혜원의 석사학위 논문으로 인준함

2022년 5월

심사위원장 임 상 빈 

심 사 위 원 이 혜 진 

심 사 위 원 박 세 연 

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

미술관에서의 미술작품 감상은 작품을 통해 작가와 소통함으로써 자신만의 의미를 만들어가고, 이를 삶 속에서 이어갈 수 있는 미술활동이다. 미술작품 감상은 관람객의 주관적인 사고 작용을 요구한다. 작품을 대하는 관람객의 자기 주도적인 태도가 매우 중요한 것이다. 따라서 미술관 교육은 관람객, 즉 학습자 중심의 감상교육이 이루어져야 한다.

연구자는 본 연구를 통해 언택트(Untact) 시대에 관람객이 쉽고 거리낌 없이 다가갈 수 있는 미술관 교육의 매개인 '스마트 도슨트 앱'을 분석하였다. 또한 학습자 중심 교육에서 중요한 요소인 '상호작용'이 불가능한 스마트 도슨트 앱을 어떻게 하면 학습자 중심 교육으로 나아가게 할 수 있을지 상호작용이 가능한 대면 도슨트 가이드와 비교하여 그 방안을 제시하였다.

본 연구는 관람객이 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드 각각에서 어떠한 경험을 하는지 확인한다. 그럼으로써 궁극적으로 관람객의 미술작품 감상능력에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 미술관 교육 프로그램의 방향성 모색을 목표로 한다. 이를 위해 만 19세에서 만 29세의 미술 전공자 및 비전공자를 대상으로 스마트 도슨트 앱을 활용하여 미술작품을 감상하게 함으로써 그 효과를 확인하였다.

이를 통해 얻게 된 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 스마트 도슨트 앱은 작가와 작품에 대한 정보를 제공함으로써 관람객의 작품 감상에 흥미와 집중을 유발하며 나만의 의미 만들기에 도움을 주었으나, 관람객은 정보가 제공되지 않을 때에도 주체적으로 작품을 감상하

며 자신만의 의미를 만들어갔다. 또한 스마트 도슨트 앱 사용이 오히려 감상에 방해가 되는 경우도 있었으며, 앱 사용 시 의도치 않게 조작상의 결함이 두드러지기도 하였다.

둘째, 관람객은 과거 대면 도슨트 가이드를 통해 교육자와의 상호작용을 경험하였고, 이는 작품에 흥미와 집중을 유발하고 주체적으로 감상하게 하는데 있어 스마트 도슨트 앱보다 더욱 효과적이었음을 볼 수 있었다. 특히 언어뿐만이 아니라 제스처, 눈 마주침과 같은 비언어적 요소의 상호작용을 통해 감상에 더욱 몰입할 수 있었다. 그러나 현재 국내 대면 도슨트가 서로 간의 상호작용 보다는 정보 전달에 집중되어 있는 경향이 있음을 또한 알 수 있었다.

셋째, 스마트 도슨트 앱이 학습자 중심 감상교육으로 나아가기 위해서는 작가와 작품에 대한 정보를 제공하는 것만이 아니라, 개인의 감상을 타인과 상호작용할 수 있는 소프트웨어 인터페이스의 구축이 필요해 보인다. 또한 인터페이스 구조에 대한 안내 부족 및 블루투스 위치추적 기능 오류 등 기존의 결함을 보완하여 관람객이 사용에 불편이 없도록 하고, 도슨트 음성과 더불어 더욱 다양한 내용의 비교 및 참고 자료를 제시한다면 훨씬 흥미롭고 주도적인 작품 감상이 가능할 것으로 생각된다.

이상의 연구 결과를 통해 학습자 중심의 미술관 교육에 있어 스마트 도슨트 앱이 가지는 의의 및 활용방안에 대한 추가적인 논의가 필요할 것으로 보인다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구주제 및 문제	4
II. 이론적 배경	5
1. 미술관에서의 감상교육	5
1) 관람객의 미술 감상능력	8
① 미술 감상능력	8
② 미술 감상능력의 발달	9
2) 감상교육의 관점	13
① 학습자 중심의 감상교육	14
② 국내 미술관 교육의 실태	15
2. 스마트 도슨트 앱	17
1) 오디오 가이드의 변화	17
2) 국립현대미술관 도슨트 앱	19
III. 연구 내용 및 방법	21
1. 질적 연구 방법	21

2. 연구 설계 및 절차	22
3. 연구 참여자	25
1) 연구 참여자 선정	25
2) 연구 참여자 특성	27
4. 자료 수집 및 분석	28
1) 자료 수집	28
2) 자료 분석	32
IV. 연구 결과	33
1. 연구 참여자 1 : A	33
1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석	33
2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 감상 자료 분석	38
2. 연구 참여자 2 : B	40
1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석	40
2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 감상 자료 분석	44
3. 연구 참여자 3 : C	46
1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석	46
2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 감상 자료 분석	48
4. 연구 참여자 4 : D	50
1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석	50
2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 감상 자료 분석	55
V. 논의	58

1. 스마트 도슨트 앱을 통한 미술작품 감상의 효과	58
1) 주체적 감상을 통한 나만의 의미 구성	58
2) 일방적 정보 전달과 인터페이스 문제로 인한 감상 방해	60
2. 대면 도슨트 가이드를 통한 미술작품 감상의 효과	62
1) 상호작용을 통한 기억력 향상	62
2) 상호작용을 통한 자발성 향상	64
3. 학습자 중심 감상을 위한 스마트 도슨트 앱의 보완점	66
 VI. 결론	 68

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 미술관의 교육 활동	6
<표 2> 미술관의 보급 활동	7
<표 3> 하우젠의 미적 발달 단계	11
<표 4> 연구 참여자 선정 기준	27
<표 5> 연구 참여자의 특성	27
<표 6> 스마트 도슨트 앱 경험에 대한 인터뷰 질문 구성	29
<표 7> 대면 도슨트 가이드 경험에 대한 인터뷰 질문 구성	30

그림 목 차

<그림 1> 연구 설계 및 진행 절차	23
<그림 2> 2019년 국립현대미술관 연령별 관람객	26

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

미술관에 들어서는 것은 마치 책 한 권을 읽는 것과 같다. 미술전시와 책 모두 하나의 주제를 가지고 다양한 이야기를 함으로써 사람들의 유의미한 사고를 돕기 때문이다. 책이 글자라는 시각적 매개를 통해 이야기를 전달한다면, 미술전시는 시각과 더불어 촉각, 청각 등 다양한 감각을 통해 예술의 향유를 가능하게 한다. 관람객은 이러한 미술전시에서의 작품 감상을 통해 일상에서 느끼지 못한 것들, 생각해보지 못한 것들을 돌아보며 감성을 자극받기도 하고, 새로운 의미를 만들어가기도 한다. 미술관은 소장품을 수집, 보존, 연구하고 전시하는 것뿐만 아니라 관람객이 새로운 지식을 얻고 다양한 경험을 하도록 돕는 교육적 기능까지 지니고 있는 것이다.

실제로 미술관에서는 전시와는 별도로 다양한 교육 프로그램이 이루어지고 있다. 특히 포스트모더니즘 시대에 접어들면서 미술교육 영역에서는 구성주의 관점에 기반 하여 ‘교육자와의 상호작용에 의한 개인적인 의미 만들기’, 즉 학습자 중심의 감상교육이 필수적인 요소로 자리매김하게 되었다. 구성주의 관점의 교육은 교육이 그 시대와 사회적 요구를 바탕으로 변화하기 때문에 단순히 축적한 지식의 양은 큰 의미가 없으며, 학습자가 자신의 관심과 흥미, 사회적 맥락에 따라 스스로 지식을 만들어나갈 수 있는 능력을 키워주어야 한다고 말한다(최미경, 2011). 이러한 맥락에서 포스트모더니즘 시대의 미술관 교육은 관람객이 단순히 교육의 대상이 아니라 자발성을 가지고 있는 주체로서, 미술작품을 주관적으로 이해하고 해석하는 것과 함께 사

회적 측면에서의 의미를 통찰할 수 있는 시각을 갖도록 도와야 하는 것이다 (김지호, 2012). 이에 미술관에서도 관람객의 특성을 파악하고 그들과 상호 작용 할 수 있는 다양한 프로그램을 기획하고 있다. 질문과 대답을 통해 상호작용 중심적인 학습을 이끌며, 개인의 삶과 연결되어 스스로의 생각과 지식을 구체화 할 수 있는 자기 주도적 감상교육이 이루어지도록 하는 것이다 (강주희 외, 2012).

그러나 2020년 2월부터 확산된 코로나바이러스감염증-19(Covid-19)로 인해 미술관은 전시를 비롯한 여러 교육 프로그램들을 원활하게 진행하기 어려워지게 되었다. 많은 미술관이 정부의 다중시설 이용 제한과 사회적 거리두기 강화로 운영에 차질을 겪었고, 영상 인프라 구축이 미처 되지 못한 상황에서 이와 같은 어려움을 맞이해야만 했다(이주연, 2020). 이에 오프라인 전시와 교육 프로그램이 중단되면서 미술관은 온라인 미술관, 영상, 화상수업 등의 프로그램을 통해 운영을 유지하기도 했다.

관람객에게 가장 잘 알려져 있고 쉽게 접근이 가능한 전시해설 프로그램 '도슨트' 역시 다수의 미술관에서 잠정 중단되었다. 최근 코로나 방역 규제가 완화됨에 따라 다시 운영되기 시작했으나, 횟수가 줄거나 인원 제한이 생기는 등 그 규모가 축소되었고, 언제든지 정부의 방역 지침에 따라 변경 및 취소될 수 있는 상황이다. 이에 따라 미술관에서는 오디오 기기를 통해 전시해설을 제공받을 수 있는 '오디오 가이드' 활용을 제안하고 있다.

오디오 가이드는 기술의 발전에 따라 MP3형 가이드를 시작으로 PDA형 가이드를 거쳐, 2000년대 후반부터는 스마트 디바이스 전용 앱이 개발되어 차츰 자리를 잡아가고 있는 실정이다. MP3와 PDA형의 경우 안내데스크에서 대여를 해야 하기 때문에 물리적인 수고로움이 따르고 간접접촉의 우려가 있으나, 스마트 디바이스 전용 앱(이하 스마트 도슨트 앱)은 본인의 디바이스를 이용할 수 있기 때문에 기존의 오디오 가이드보다 물리적 제약이 낮

고 타인과 비접촉으로 이용이 가능하다(구지향 외, 2014). 2021년 개최된 제 13회 광주비엔날레에서는 코로나 시대 관람객의 비대면 서비스를 강화하기 위해 전시음성해설 앱 ‘큐피커’를 통한 전시음성해설을 제공하기도 했다. 코로나로 인해 비대면 체제가 중요해진 만큼 개인 디바이스를 활용한 안전한 전시 관람 환경 조성에 주력한 것이다.

또한 스마트 도슨트 앱은 관람객이 미술작품을 맥락적으로 이해할 수 있도록 정보를 제공한다는 점에서 필요하기도 하다. 미술작품을 감상하는데 있어 정보와 개인적 경험은 서로 배타적이지 않다. 그들은 서로 밀접하게 연관되어 관람자를 위한 의미를 창조한다(Rika Burnham 외, 2020). 따라서 감상자 개인이 스스로에게 의미 있는 경험이나 지식을 재구성하기 위해서는 작품의 맥락을 고려할 필요 역시 존재한다(이재영, 2008). 또한 예술작품을 감상할 때 맥락적 정보가 있으면 관람객이 더 높은 흥미를 보이고, 작품에 대한 이해도 높아진다(Russell & Milne, 1997). 작품에 대한 정보의 제공은 관람객이 미술작품 감상을 통해 자신만의 의미를 만들어가는 과정에 있어 현실적인 다리가 되어줄 수 있는 것이다.

이러한 측면에서 보았을 때, 스마트 도슨트 앱은 포스트모더니즘, 그리고 포스트코로나 시대 미술관 교육에 있어 활용과 개발의 가치가 있다고 볼 수 있다. 따라서 본 연구는 스마트 도슨트 앱의 더욱 효과적인 활용 방안을 제시하고자 한다. 먼저, 관람객이 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 각각에서 어떠한 경험을 하는지 비교한 후, 특성과 장단점을 분석한다. 그리고 이를 기반으로 어떻게 하면 스마트 도슨트 앱이 더 많은 관람객들을 미술관 교육으로 안내하고, 미술작품 감상을 통해 자신만의 새로운 의미를 만들어갈 수 있도록 도울 수 있는지 논의할 것이다.

2. 연구주제 및 문제

본 연구는 관람객이 스마트 도슨트 앱과 대면으로 상호작용이 가능한 도슨트 가이드를 통해 어떠한 경험을 하는지 알아보고, 관람객이 이를 효과적으로 활용할 수 있는 방향성은 무엇인지 연구한다. 이를 위한 연구질문은 다음과 같다.

1. 관람객은 스마트 도슨트 앱을 통해 어떠한 경험을 하는가?
2. 관람객은 대면 도슨트 가이드를 통해 어떠한 경험을 하는가?
3. 학습자 중심 감상을 위한 스마트 도슨트 앱의 보완점은 무엇인가?

Ⅱ. 이론적 배경

본 장에서는 관람객의 미술 감상능력이 무엇이며 어떻게 발달될 수 있는지 살펴보고, 미술관의 감상교육 관점인 학습자 중심의 감상교육과 국내 미술관 교육의 실태를 알아보려고 한다. 또한 스마트 도슨트 앱이 어떠한 변화를 거쳤는지, 그리고 관람객에게 어떻게 제공되고 있는지 국립현대미술관 도슨트 앱을 통해 이야기하고자 한다.

1. 미술관에서의 감상교육

「박물관 및 미술관 진흥법」에 미술관은 “문화·예술의 발전과 일반 공중의 문화향유 및 평생교육 증진에 이바지하기 위하여 박물관 중에서 특히 서화, 조각, 공예, 건축, 사진 등 미술에 관한 자료를 수집, 관리, 보존, 조사, 연구, 전시, 교육하는 시설”(국가법령정보센터)이라 명시되어 있다(문화체육부, 1994)). 미술관은 수집, 연구, 전시하는 보편적인 기능에 더불어 활발한 교육 활동을 통해 하나의 사회 교육기관으로써 그 역할을 넓혀 나가는 것이다(이채원, 2019). 한국의 미술관 교육은 2005년 「문화예술교육지원법」 이후 본격적으로 이루어지면서 미술관의 중요한 기능으로 자리 잡았다(김지호, 2012).

미술 감상교육에 관한 연구는 미술교육의 영역에서 여러 방면으로 이루어져 왔다. 의미와 가치가 변화되고 그 규모가 점점 커져가는 미술을 더욱 효과적으로 전달하기 위해서는 단순히 시각적 의미를 고찰하고 눈으로 보기만

하는 것이 아니라 시각적 비판능력과 인식능력을 향상시킬 수 있어야 한다(원영미, 2016). 미술작품을 감상한다는 것은 “단순히 작품에 나타난 암호를 해석하는 것이 아니며 도표를 나타낼 수도 없다. 즉 모든 해석은 부분적인 것에 지나지 않는다. 미술가가 생각하는 미지의 것을 인간 보편성으로 이끌어내기 위해 깊고 멀리 바라볼 수 있는 능력을 키워야 한다(Chalumeau, 1994).” 작품의 정보나 지식을 얻을 수 있는 미술작품의 외적인 모습을 묘사하는데 그치는 것이 아니라 미술작품에 대한 직관적, 정서적, 분석적인 사고를 원활하게 하는 자기 주도적 감상교육이 이루어져야 하는 것이다(원영미, 2016). 우리는 감상을 미술작품을 보고 느끼는 활동으로만 알고 있기 쉬운데, 감상 방법은 주제나 관점을 기반으로 한 감상, 역사적·비평적·심미적 감상, 감상자료 제공에 따른 감상 등 그 방법과 목적에 따라 다양한 관점을 가진다. 이러한 경험은 다각적인 접근을 통해 추상적인 지식을 얻을 수 있게 하며 감상에 도움을 준다(김혜숙, 2012).

미술관은 이러한 감상교육을 제공하기 위해 다양한 방식의 프로그램을 기획하고 진행하고 있다. 미술관 교육의 내용은 크게 ‘교육’ 활동과 ‘보급’ 활동으로 나누어볼 수 있는데, 교육 활동을 살펴보면 다음과 같은 것들이 있다.

<표 1> 미술관의 교육 활동(박휘락, 2003)

전시해설 부문	강좌·행사 부문
오리엔테이션	강연회
셀프 가이드	워크숍
갤러리 토크	미술영화 상영회

오디오 가이드	연구 및 토론회
비디오 테크	견학 및 관찰회
	퍼포먼스 등의 모임

그리고 보급 활동에는 다음과 같은 것들이 있다.

<표 2> 미술관의 보급 활동(박휘락, 2003)

출판 부문	서비스 부문
안내 팸플렛	미술 도서관
미술관 뉴스	임대 공간 서비스
포스터	

관람객들은 이와 같은 활동들을 통해 감상교육을 제공받는다. 아직 자기 주도적 감상교육이라기 보단 일방적인 설명과 강연 위주의 교육 활동이 있기도 하지만, 미술교육에서 자기 주도적 감상이 중요한 요소로 자리 잡음에 따라 미술관 교육에서도 관람객의 특성을 고려하여 그들의 미술작품 감상능력에 도움을 줄 수 있는 연구과 개발이 계속되고 있다.

1) 관람객의 미술 감상능력

① 미술 감상능력

미술작품은 형과 색, 기술과 재료 등에 의해 만들어지는 시각적인 ‘형식’과 이를 자료로 하여 표현된 주제가 말하고 있는 ‘내용’으로 이루어져 있는 정신적 산물이다. 그리고 ‘감상’이란 일반적으로 그러한 미술작품의 형식과 내용을 즐기고 맛보는 미적 체험 활동이라 할 수 있다(박휘락, 2003). 따라서 ‘미술 감상능력’은 미술작품에 드러난 언어적 표현과 미적 요소를 발견하고, 주제를 설정하며 작품에 대한 감상을 평가하는 능력이라 볼 수 있다(정미경, 1999).

안지연(2014)은 미술 감상능력이란 감상자의 경험과 내적지식을 바탕으로 미술작품으로부터의 자극에 집중하고 탐구하는 인지적 과정이자 즐거움, 놀람, 혼동, 공감 등 다양한 정서적 과정을 모두 포괄하는 개념이라고 말했다.

또한 배진희 외(2018)는 미술 감상의 정의가 학자마다 다르게 이야기됨에 따라 미술 감상능력의 정의 또한 학자마다 다양하게 제시되어 왔다고 했다. 그는 그러한 학자별 견해를 종합하여 작품에 대한 느낌이나 생각, 표현, 시각적 요소의 관찰과 분석, 작품 관찰 및 기술, 표현 방법과 재료 이해, 작가의 의도와 주제 해석, 감상 태도를 미술 감상능력의 주된 하위 요소로 이야기하였다. 또한 미술 감상능력을 Bloom의 교육목표 분류를 기반으로 세 가지 영역으로 범주화하기도 했다. 그가 제시한 미술 감상능력의 구조는 다음과 같다.

- (1) 인지적 영역 - 작품을 관찰 및 분석, 작가의 의도와 주제를 해석
- (2) 정의적 영역 - 감상 활동에 적극 참여하고 즐기려는 태도

(3) 소통적 영역 - 작품에 대한 생각을 공유하고 감상을 확장

다시 말해 미술 감상능력은 감상자가 관심과 흥미를 가지고 미술작품의 아름다움과 가치를 인식, 해석하는 능력인 것이다.

결국 미술 감상능력은 미술작품의 형식과 내용에 담긴 미적 요소와 주제를 관찰 및 분석하여 작품을 이해하고, 이를 통해 다양한 정서를 경험할 수 있는 능력이다. 더불어 이러한 과정에 적극적이고 즐거운 태도를 가지며 자신의 감상을 타자와 소통할 수 있는 능력까지를 미술 감상능력이라고 볼 수 있다(배진희, 2018).

이러한 미술 감상능력은 미술관을 방문하는 관람객마다 상이할 것이다. 어떤 관람객은 미술에 대한 흥미도가 높고, 미술작품 감상에 대한 경험도 풍부하여 감상 활동에 적극적으로 집중할 수 있는 반면, 어떤 관람객은 미술작품 감상에 대한 흥미와 경험이 상대적으로 부족하여 감상 활동에 어려움을 겪을 수도 있을 것이다. 안지연(2014)에 의하면 미술 감상 능력은 많은 부분이 감상자의 경험과 학습에 의존한다. 때문에 감상자를 둘러싼 문화나 다양한 감상교육에 따라 변화될 여지가 있다. 이는 감상자의 감상능력과 특성을 고려한 감상교육을 통해, 미술 감상능력을 향상시킬 수 있음을 시사한다.

② 미술 감상능력의 발달

미술교육의 영역에서는 의미 있는 효과를 낼 수 있는 감상교육을 위해 다양한 시도와 접근이 이루어져왔다. 이는 미술작품을 단순히 지적으로 분석하거나 호감을 느끼는 것과 같은 감각적 반응으로 바라보는 것이 아니라, 작품에 대한 능동적인 이해와 소통이 감상교육에 있어 아주 중요한 요소라

는 미술교육 영역의 흐름의 영향을 받은 것으로 보인다(강주희 외, 2012).

이에 능동적인 감상교육을 위해 미술작품의 가치를 알고 감각적 자극을 통한 의미 만들기에 미적인지 발달단계를 적용하는 연구 역시 미술관 교육의 분야에서 연구되어왔다. 1970년대 중반 이후에는 인지발달 이론에 의하여 미적인지 발달에 대한 연구가 시작되었고, 80년대에 들어서면서 몇몇 대표적인 연구자들에 의해 미적발달 단계를 이론화하는 작업이 이루어졌다. 이는 사람들의 사고의 과정이 미술작품을 볼 때 어떻게 일어나는지를 실증적으로 연구함으로써 미적 발달의 단계를 고안해낸 것이다. 미술작품을 보는 사람의 인지 작용을 알 수 있다면 이는 미술관의 전시, 해석, 교육을 기획함에 있어 보다 효과적인 상호작용 방식을 제안할 수 있다. 미적발달 단계는 미술관의 관람객이 작품을 알아가는 과정 및 방법을 이해하고 예상하는데 필요한 단서를 제시해주며, 미술작품을 가지고 기획되는 전시와 교육의 소통을 원활하게 하는데 의의가 있는 것이다(양지연, 2011).

이 분야의 대표적인 연구자인 하우스젠(Abigail Housen)은 1970년대 후반부터 관람객의 미술작품 감상 형태를 연구하였다. 이를 바탕으로 하우스젠은 1983년에 출간된 박사학위 논문에서 미적발달 단계이론을 제시하였으며, 미적발달 단계를 미술관 관람객에 대한 연구와 교육 프로그램 평가 및 개발에 적용하는 연구를 진행했다. 그는 기존의 미적 인식 발달에 관한 연구에서 활용하던 인터뷰 방법에 한계가 있음을 지적하였다. 이에 감상자의 전체적인 미적 경험을 기준으로 삼아두고, 의식의 흐름에 따라 인터뷰를 실시하는 방식을 제안하였다. 감상자 내면에서 일어난 미적인 반응을 알아보기 위해, 작품에 대해 이야기하는 동안 질문자가 개입하지 않고 자유롭게 이야기할 수 있도록 한 것이다(정수기, 2008). 또한 하우스젠은 이러한 연구를 통하여 미적 반응을 점수화하는 방식을 개발하고, 14세부터 62세까지를 연구대상으로 하여 미적 인식 발달 단계 5단계를 다음과 같이 제시하였다.

<표 3> 하우젠의 미적 발달 단계(양지연, 2011)

단계	특성
설명 단계 (Accountive stage)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 보고 느낀 것을 열거하거나, 개인적인 경험을 기반으로 떠오르는 내용을 이야기로 만들. ◆ 개인의 주관적인 방식에 따라 작품의 가치를 판단함.
구성 단계 (Constructive stage)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 감상자의 객관적인 경험과 사실을 바탕으로 작품을 바라보는 틀을 형성함. ◆ 자신이 정한 근거와 기준에 부합하지 않는 것은 가치가 없다고 판단함.
분류 단계 (Classifying stage)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 전문적인 지식을 기반으로 작품을 분석적으로 해석함. ◆ 작품에 대한 맥락적 정보를 활용함.
해석 단계 (Interpretative stage)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 기존의 비평방식을 넘어서 작품에 대한 여러 가지 해석을 함.
창의적 재구성 (Re-creative)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 미술작품 감상이 반복되어 누적된 단계. ◆ 보편적인 지식과 개인의 경험을 융합하고 재구성하여 작품에 대한 의미를 만들.

1단계인 설명단계에서 감상자는 그들의 감각과 기억, 개인적 경험 등을 바탕으로 작품을 자세하게 관찰하고 그것을 이야기로 만들어낸다. 예를 들면 “선, 타원형, 사각형이 있네?”라고 관찰한 바를 열거하거나, “화면이 아름다

위.” 등과 같이 개인의 주관을 가지고 작품을 감상하는 것이다. 이 때 감상자의 사고는 작품 안에 한정되지 않는다.

2단계 구축의 단계에서는 자신의 관점, 자연에 대한 지식, 사회적·도덕적 가치를 사용하여 작품을 보는 틀을 형성해나가기 시작한다. 감상자는 기술·노력·기능 등이 뚜렷하지 않거나 주제가 적절하지 못하다고 판단되는 작품은 가치가 없다고 생각한다. 피카소의 작품을 보며 “첫 번째 사람의 금발머리는 실제로 가능한 머리에요. 그러나 보라색 얼굴이라는 것은 없어요.”라고 말하는 것과 같이 감상자는 작품을 자신이 본 것을 자신이 가지고 있는 관습, 가치 등과 맞춰보려 노력한다. 또한 감상자는 이를 통해 작가의 의도에 대해 더 높은 관심을 보이기도 한다.

3단계는 분류의 단계로, 이 단계에 있는 감상자는 작품을 분석적이고 비판적인 태도로 감상한다. 그리고 미술사적인 관습과 규범에 있어 작가의 삶과 살아온 시대에 대해 알기 원하며, 작품을 적절하게 분류하면 작품의 의미와 메시지를 더욱 합리적으로 설명할 수 있다고 믿는다. 미술관에서 관람객에게 제공하는 맥락적 정보는 이러한 분류의 단계에 있는 관람객을 대상으로 한 것이라 볼 수 있다.

4단계 해석의 단계에서 감상자는 미술작품과의 개인적인 만남을 추구한다. 작품에 대한 맥락적 정보와 작품 감상 방법을 모두 이해하는 것을 넘어 자신만의 감상을 더해 작품을 해석할 수 있게 되는 것이다. 작품을 탐색하며 새로운 방식으로 풀어내고, 익숙한 구성에서 새로운 주제를 발견하는 등 작품에 대한 여러 가지 해석을 시도한다.

마지막 5단계는 재창조의 단계이다. 이 단계의 감상자는 미술작품 감상에 대한 경험이 반복되어 축적되어있다. 미술작품이 제작된 시대와 역사, 작품이 던지는 질문, 작품의 배경에 있는 여러 가지 복잡함을 이해하며 이를 자기 자신의 경험과 삶에 비추어봄으로써 깊은 사색과 의미 만들기가 가능하

다(Visual Thinking Strategies, 2021).

정수기(2008)는 이러한 하우젠의 미적 발달 단계에 대한 연구과정의 이론과 역사를 살펴보고 미술 감상교육에 주는 의의를 이야기 하였으며, Kim(2010)은 하우젠의 미적 발달연구를 기반으로 하여 미술관에서의 교육 활동지를 어떻게 구성할 지 논의하였다. 또 양지연(2011)은 파슨스와 하우젠의 미적발달 단계를 분석, 비교하여 작품과 상호작용하는 방법을 미술관 교육의 맥락에서 제안하였다. 이와 같은 연구들은 미적 인식 발달의 정도는 저마다 다르며, 따라서 각자의 수준과 경험을 고려한 감상교육을 통해 미술 감상능력의 발달이 가능하다는 것을 보여준다.

2) 감상교육의 관점

미술관 교육의 특징과 성장 배경에는 구성주의라는 새로운 교육 관점으로의 변화가 있다(남정은, 2017). 구성주의는 학습자의 관점에서 그들의 지식, 경험, 배경을 바탕으로 학습을 주도해가는 학습이론이다. 과거의 관람객은 미술관에 전시되어있는 작품을 감상하며 작품의 의미를 그저 전달받는 수동적인 존재였다. 그러나 구성주의가 대두됨에 따라 관람객은 수동적인 존재가 아닌 능동적인 존재로 탈바꿈하였다. 미술관에 전시되어 있는 미술작품에 대한 해석은 비평가뿐만이 아닌 작품을 감상하는 관람객에 의해서도 일어날 수 있으며, 관람객의 개인적인 해석에 따라 오히려 작품은 더욱 다채로운 의미를 갖게 된다(박정애, 2008). 따라서 구성주의적 미술 감상은 작품에 대한 의미를 구성해 나가기 위해 감상자의 경험과 내적 지식을 바탕으로 작품과 상호작용하는 ‘학습자 중심’의 감상이라고 볼 수 있다(강주희 외, 2012).

① 학습자 중심의 감상교육

학습자 중심 교육이란 앞서 말했듯 구성주의 이론을 기반으로 학습자가 주체로서 성찰적·체험적 학습을 통해 개인적인 의미를 만들어 나가는 활동이다(강인애 외, 2010). 학습자가 학습목표를 미리 인지한 상태에서 개인의 개성과 능력에 알맞은 수업을 진행하고, 학습자와 학습자료, 또한 학습자와 학습자간의 상호작용을 통해 학습자들이 다양한 경험을 할 수 있도록 이끌어주는 것이다. 이처럼 학습자 중심의 미술 감상교육이란 구성주의에 기본을 두고 학습자가 스스로 만들어 낸 의미를 지식이라고 보며, 전체적 관점에서 교육자 중심적이었던 학습 방식에서 벗어나 학습자를 중심으로 두는 현대미술교육의 동향이다(권연경, 2002).

McCombs와 Whisler(1997)은 ‘개인 학습자’와 ‘학습’ 이렇게 두 개의 방면으로 학습자 중심 교육에 대해 이야기하고 있다. 그들은 우선 개인 학습자가 가진 배경, 유전적 측면, 소질, 경험, 관점, 능력, 흥미, 요구 등에 중점을 두어야 하고, 학습 방면에서는 모든 학습자가 어떻게 하면 가장 활용 가치가 있는 지식을 배우고 성취할 수 있는지 그 교수법에 대해 중점을 두어야 한다고 말한다. 즉, ‘개인 학습자에게 의미가 있는 학습’이라는 부분부터 ‘실천 방안’까지를 모두 제시하고 있다는 것을 알 수 있다(이채원, 2019).

또한 학습자 중심 교육은 학습자들의 요구와 흥미, 관심사를 고려한 교육으로 학습 목표 설정부터 학습 내용, 방법, 평가까지 아울러 학습자에게 기회를 제공해주는 것이라고 할 수 있다. 학습자가 스스로 학습하는 방법을 깨닫고 학습의 주체가 되도록 돕는 것을 학습자 중심 교육의 최종적인 목적으로 볼 수 있는 것이다(광주교육대학, 1999).

권낙원(2001)은 학습자에게 지식, 기능, 가치를 전달하는 것이 아니라 학습자가 이러한 것들을 이끌어 내도록 도와주는 것이 ‘학습자 중심 교육’이라고

이야기 한다. 학습자가 스스로 학습을 계획, 실행, 평가하는 방식의 교육이며, 필요에 따라 교사의 도움과 개입이 있을 수 있지만 궁극적으로는 학습자가 주체가 되어서 학습을 이끌어 나가는 교육인 것이다.

따라서 이러한 학습자 중심 감상교육을 토대로 한 미술관은 ‘전달되는 내용’보다, 의미를 만들어가는 관람객에게 더욱 초점을 둔다. 즉 학습자 중심의 미술관은 미술관이 수집, 보존, 전시하는 소장품에 대해서만이 아니라, 관람객들이 미술관을 방문하고 미술작품을 감상하는 것을 통해 효과적인 경험을 할 수 있는 데에 관심을 갖는 것이다. 따라서 학습자 중심의 미술관은 관람객의 관람 형태, 개별적으로 선호하는 학습 양식, 의미 만들기에 방해가 되는 요소 또는 의미 만들기를 활성화시키는 요소들을 발견하는 데에 더 중점을 두어야 한다(류지영, 2016).

② 국내 미술관 교육의 실태

학습자 중심 감상교육에서 중요한 것은 학습자의 탐구와 선택 활동을 위한 자기 주도적 학습과 그 과정에서 일어나는 상호작용이다. 그러나 대부분의 관람객은 미술관에 처음 방문했을 때 작품에 대한 이야기를 서로 나눌 만큼의 경험과 미술지식이 풍부하지 않다. 관람객들은 주로 작품 자체를 감상하기 보다는 작품의 부분에 집중함으로써 미술적 가치, 작가의 의도에 대한 이해가 부족하며, 자발적인 관람에서 어려움과 좌절을 느끼기도 한다. 따라서 작품을 자세히 관찰할 수 있도록 돕는 토론과 질문, 활동을 제시하는 프로그램과 해석매개가 필요하다. 미술관에서 이루어지는 교육은 관람객이 작품을 주의 깊게 관찰하여 의미를 만드는 과정을 돕기 위해, 관람객간의 소통을 이끌어내고 이를 통해 다양한 생각과 자신만의 해석을 할 수 있는 방향으로 이루어져야 하는 것이다.(배진희, 2013).

그러나 현재 국내 미술관 교육은 여전히 일방적이거나 획일적인 소통방식의 관점을 취하고 있는 경우가 많다. 관람객들이 가장 쉽게 접할 수 있는 미술관 교육인 도슨트의 경우만 보아도, 현재 공립미술관의 도슨트는 대부분 무급의 자원봉사로 미술관 내 행정직 공무원이 관리 및 담당하는 수준에 머물러 있기도 하다. 학습자 중심의 미술 감상교육이 대두됨에 따라 도슨트에게 전시와 미술작품에 대한 이해는 물론, 관람객의 특성을 알고 그들과 소통할 수 있는 역량까지 요구됨에도 불구하고 전시기획자에 의해 해석된 작품 내용과 작품의 제목 및 배경, 작가 등의 정보를 전달하는 방식을 취하고 있는 것이다. 이러한 도슨트의 일방적인 정보전달은 지나치게 지식 위주 감상법이라는 점에서 관람객의 주체적인 작품 해석을 통한 상호작용 형성에 부합하지 못한다고 볼 수 있다(김지호, 2014).

실제로 도슨트와 관람객 사이에 어느 만큼의 상호작용이 일어나는지를 관찰하고 분석한 이혜진(2016)의 연구에 따르면, 도슨트와 관람객 간의 질의를 기반으로 한 상호작용은 어린이 대상 프로그램을 제외하고는 아주 적었으며 질의가 거의 포함되지 않았다. 더불어 관람객과 작품 사이, 그리고 관람객과 관람객 사이의 상호작용 역시 대부분 일어나지 않았다.

2. 스마트 도슨트 앱

1) 오디오 가이드의 변화

구성주의적 미술관 교육은 관람객들이 자신이 탐구하고 싶은 주제와 영역을 선택할 수 있는 환경을 만들어주어야 한다. 이러한 점을 충족시켜주는 미술관 교육 매개 중 하나가 바로 미술관에서 제공하고 있는 새로운 방식의 오디오 가이드 투어이다(박휘락, 2003). 새로운 관람객들에게 전시 작품에 대한 맥락적 지식을 들을 수 있도록 모바일 기기를 대여해주는 것이다.

오디오 가이드는 기술의 발전에 따라 MP3, PDA, 스마트폰 유형의 형태로 등장하게 된다. 관람객이 소지 가능한 기기를 사용하여 작품과 작가에 대한 정보를 제공할 수 있게 한 것으로, 긴 시간동안 간편하게 사용할 수 있는 휴대용 오디오 기기가 사용되어 왔다. 그러다 2000년대 후반 스마트폰이 출시되기 시작했고, 미술관은 스마트폰 기기를 활용하여 ‘스마트 도슨트 앱’ 서비스를 제공하기 시작했다(이보아, 2013).

최근에는 스마트폰이 더욱 발전되면서 다양한 위치기반 서비스를 이용할 수 있게 되었고, 관람객의 개별적 특성과 다양한 상황을 고려한 맞춤형 관람을 경험할 수 있게 되었다. 여러 미술관들이 스마트 도슨트 앱을 통해 관람객에게 작품에 대한 맥락적 정보를 제공해주고 있으며, 그 외의 미술관들도 모바일 플랫폼을 감상 교육에 효과적인 도구로 인식하기 시작하였다(정다운 외, 2016).

이렇듯 스마트 도슨트 앱이 개발됨에 따라 관람객은 이전보다 더 물리적 환경에 구애받지 않고 오디오 가이드를 제공받을 수 있게 되었다. 기존의 오디오 기기는 안내데스크에서 직접 대여를 해야 하는 수고로움이 있었지만, 스마트 도슨트 앱은 개인의 디바이스를 사용하기 때문에 그러한 문제점

을 보완할 수 있게 되었다. 또한 크기가 작아 쉽게 가지고 다닐 수 있는 간편성, 어디든 가지고 갈 수 있는 이동성, 인터넷을 기반으로 원하는 정보를 빠르게 찾아볼 수 있는 즉시성 등이 가능하게 되었다(방선희, 2012; 이보아, 2013). 또한 처음에는 모바일 기기에 입력된 청각 자료들이 순차적으로 제시되었다. 관람객들은 항상 순서에 따라 작품을 접하면서 해당되는 내용을 들어야만 했다. 그러나 최근 기술이 발달되고 학습자 중심의 전시 관람이 대두됨에 따라 순서를 자유롭게 정해 관람할 수 있는 학습이 가능하게 되었다. 따라서 관람객들은 자신만의 전시 관람 경로를 만들 수 있게 되었고, 원하는 순간에 바로 자신이 학습하고자 하는 내용을 적절하게 제공받을 수 있게 되었다.(박휘락, 2003). 기술의 발달과 더불어 미술관에서 전시물의 의미가 관람객과 전시물, 그리고 이를 연결하는 미술관 사이의 상호작용에 의해 만들어진다는 주장이 새로운 관점으로 자리매김 하면서(Evans, Mull & Poling, 2002 재인용), 미술관에서는 관람객와의 소통을 향상시키는 방법으로서 스마트 디바이스를 이용하게 된 것이다(김혜정, 2003).

이러한 스마트 도슨트 앱을 활용할 경우 관람객은 미술 감상능력 발달에 필요한 맥락적 지식을 개별적 특성과 다양한 상황을 고려하여 개개인에 맞게 제공받을 수 있다. 관람객은 자신이 더 탐구하고 싶은 작품을 선정하여 작가가 어떤 사람이며 어떤 경험을 해왔는지, 작품이 제작된 배경은 무엇인지, 왜 이러한 매체가 사용되었는지, 또 작품이 닿아있는 미술계와 문화계의 맥락은 무엇인지 앞으로써 작품의 의미와 가치에 대해 스스로 발문해볼 수도 있게 된다.

또한 스마트폰을 미술관 교육에서 활용할 경우 수준별, 맞춤형 학습을 지원하고, 협력학습, 비형식 학습을 촉진하는 등 다양한 모습으로 활용할 수 있다. 구체적으로 스마트폰을 통해 개별 학습자의 특성, 학습요구, 수준에 적합한 콘텐츠를 제공하는 개별화 학습, 다른 사람과의 커뮤니케이션 기능

을 활용한 협력 학습, 기록 기능을 이용한 성찰활동을 지원할 수 있다. 스마트폰은 ‘끊김 없는 학습(seamless learning)’ 역시 가능하게 해줌으로써 학교 교육과 같은 형식교육과 연계하여 학습에 대한 경험을 계속할 수 있도록 도움을 줄 수도 있다(방선희, 2012).

2) 국립현대미술관 도슨트 앱

현재 국내에서는 대부분의 미술관이 오디오 가이드를 활용하고 있으나, 스마트 도슨트 앱을 제공하는 미술관은 국립현대미술관, 서울시립미술관, 광주시립미술관, 대전시립미술관, 포항시립미술관, 대림미술관이 있다. 이 중 연구를 진행할 미술관으로 선택한 국립현대미술관을 통해 스마트 도슨트 앱이 구체적으로 어떠한 서비스를 지원하고 있는지 살펴보고자 한다.

국립현대미술관은 2018년에 ‘MMCA 전시안내 앱’ 서비스를 시작하였다. MMCA 전시안내 앱은 기존에 유료(3000원)로 기기를 대여하는 방식으로 운영해 오던 오디오 가이드를 보완하여, 관람객이 미술관 어디서나 스마트폰에 앱을 설치하여 간편하게 사용할 수 있도록 개발되었다. 현재 해당 앱은 구글 플레이스토어와 애플 앱스토어에서 누구든지 무료로 다운로드가 가능하다. 또한 과천관, 서울관, 덕수궁관 3개의 미술관 모두 관람객의 위치를 실시간으로 탐지하여 가까이에 있는 작품에 대한 안내를 자동으로 제공하기 위해, 전시실과 복도에 600개 내지의 비콘(근거리 통신 기술)이 설치되어 있다.

안내는 ‘작품 안내’와 ‘작품 검색’ 이렇게 두 가지 방식으로 이용 가능하며, ‘작품 안내’는 관람객이 자유롭게 위치를 이동하며 원하는 작품에 대한 설명을 선택적으로 제공받을 수 있다. 관람객의 위치가 달라지면 가까이에 있는 작품의 목록이 실시간으로 갱신되어 관람객이 쉽게 고를 수 있도록 화면 윗

부분에 이미지로 표시된다. 그리고 '작품 검색'은 작품명 또는 작품번호를 입력하여 원하는 작품의 설명을 검색하여 들을 수 있다.

Ⅲ. 연구 내용 및 방법

1. 질적 연구 방법

본 연구는 미술관의 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드를 통해 관람객이 어떠한 경험을 하는지를 연구한다. 그리고 이를 통해 연구 참여자의 다양한 생각과 반응을 통해 살펴보고자 한다. 이는 개인의 내적 경험과 주관적 판단을 중시하기 때문에 학습자의 경험 그 자체에 의미를 두고 분석하는 질적 연구 접근이 적절하다(김황기, 2005).

질적 연구는 현상학, 해석학, 실존주의 이론을 근거로 두고 연구자의 직관적 통찰로 대상과 현상에 접근하여 그 너머에 있는 의미를 파악하고 해석하려는 연구 방법이다(조용환, 1999). 따라서 개인이 보이는 반응이나 현상을 있는 그대로 이해하는 것을 목적으로 할 때 질적 연구는 가장 적합한 연구 방법이 될 수 있다.

본 연구는 질적 연구 중에서도 사례연구로 진행된다. 사례연구는 개인 및 집단, 혹은 사건 등의 대상을 체계적으로 조사하여 충분한 정보를 체계적으로 수집해 대상의 특징이나 문제를 종합적이고 심층적으로 분석하는 방법이다. 또한 사례연구는 사례에 대한 일반적이고 전체적인 정보 제공을 목적으로 하는 것이 아니라, 사례가 내포하고 있는 구체적인 현상과 문제 등에 초점을 맞추어 실시되어야 한다(유기웅 외, 2012). 따라서 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드를 활용한 미술작품 감상에서 관람객이 보이는 개별적 반응을 존중하고, 그 경험이 내포하고 있는 의미를 분석하여 스마트 도슨트 앱을 활용한 미술작품 감상이 작품에 대한 나만의 의미를 만들어갈 수 있는

지를 확인하고자 한다.

질적 사례연구는 대상으로부터 정보를 충분히 수집하여 대상의 특징이나 문제를 종합적이고 체계적으로 기술·분석해야 한다. 그래서 사례연구에서 인터뷰, 관찰, 기록 등 다각적인 방면으로 자료를 수집한다. 본 연구에서는 연구 참여자들과의 인터뷰를 통해 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드 각각에서 무엇을 경험하는지에 대한 자료를 수집·비교하여 스마트 도슨트 앱이 미술작품 감상에 어떠한 방식으로 영향을 미쳤는지 알아보하고자 한다.

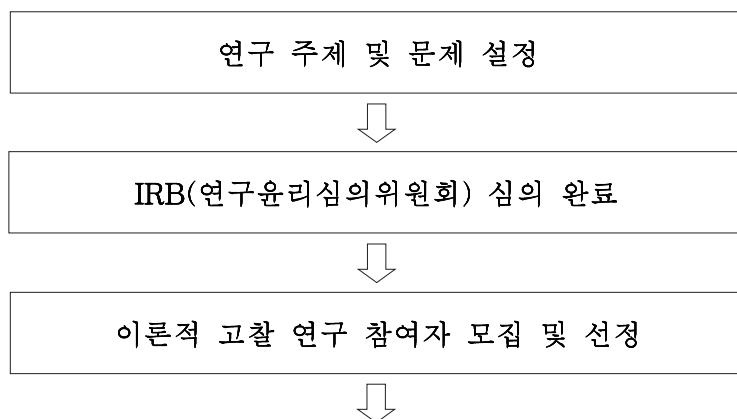
2. 연구 설계 및 절차

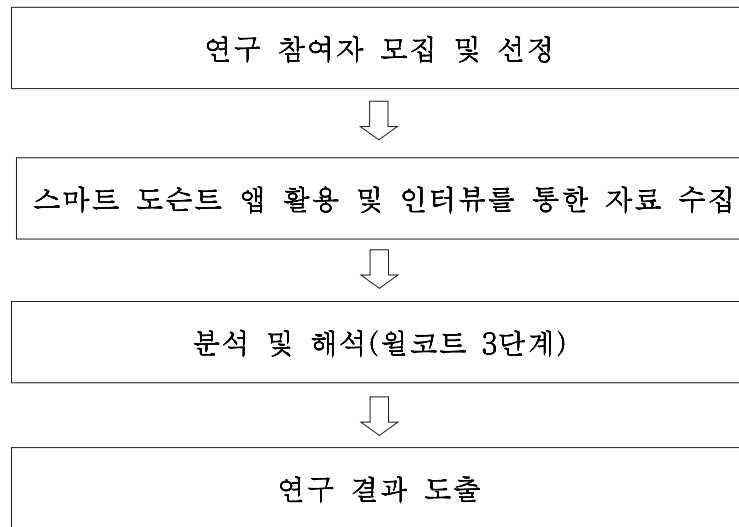
본 연구는 미술관에서의 미술작품 감상을 어려워하는 관람객들이 어떻게 하면 즐겁고 유익한 미술작품 감상에 한층 가까워질 수 있는지에 대한 개인적인 문제의식에서 출발한다. 이에 연구 주제 및 문제를 설정하고, 질적 연구를 연구 방법으로 설정하였다. 질적 연구를 진행하기 위해서는 IRB(연구윤리심의위원회)를 통해 연구 자격을 얻어야 하기 때문에, 국가생명윤리정책원의 IRB 교육을 이수하고 연구계획서를 제출하여 심의를 거쳤다. 그리고 연구에 근거가 될 이론들을 수집함으로써 연구의 방법을 구체화시켰다. 이후 연구에 참여할 연구 참여자들을 모집하기 위해 연구 참여자 모집 공고문을 국내 온라인 미술 아카이빙 사이트 ‘네오룩’에 업로드 하였다. 또한 공고문에 사전설문조사로 접속할 수 있는 QR코드를 삽입하여 선정 기준에 부합하는 지원자를 선별하였다. 모집이 완료된 후 각각의 연구 참여자들과 대면하여 미술관의 스마트 도슨트 앱을 활용해 미술작품을 감상하게 한 후 이에 대한 경험을 인터뷰 하였다. 또한 대면 도슨트 가이드에 대한 경험 역시 인터뷰를 실시했는데, 현재 코로나 바이러스로 인하여 대부분의 미술관이 대

면 도슨트를 잠정 중단한 관계로 연구 참여자가 과거 대면 도슨트에 참여했던 기억에 의존하여 인터뷰를 진행하였다. 연구를 실시한 미술관은 스마트 도슨트 앱 서비스를 가지고 있으며 현재 전시 진행 중으로 스마트 도슨트 앱 사용이 가능한 미술관 중, 전시가 활발히 이루어지며 국내 대표적인 미술관인 국립현대미술관(서울관)으로 선택하였다. 연구 참여자와의 구체적인 연구 과정은 다음과 같다.

1. 연구 참여자는 국립현대미술관(서울관)에서 현재 진행 중인 ‘올해의 작가상 2021’전을 스마트 도슨트 앱을 활용하여 관람한다.
2. 관람을 마친 후 연구자는 연구 참여자가 스마트 도슨트 앱을 통해 어떠한 경험을 했는지 인터뷰를 진행한다.
3. 이어서 과거 대면 도슨트 가이드를 통해 어떠한 경험을 했는지 인터뷰를 진행한다.

인터뷰에서 수집된 자료들은 월코트(Wolcott)의 기술-분석-해석의 방법으로 분석 후, 최종 결론을 도출하였다. 본 연구의 설계 및 절차 단계는 다음 <그림 1>과 같다.





<그림 1> 연구 설계 및 진행 절차

윌코트의 3단계 절차는 질적 연구 중 문화기술지 연구 또는 사례 연구에 주로 적용되는 방법이다. ‘기술’의 단계에서는 수집한 자료를 텍스트화하여 코드화 한다. ‘분석’ 단계에서는 현상의 구조를 분석하고, 마지막 ‘해석’의 단계에서는 연구자 관점의 의미를 부여한다. 따라서 본 연구에서 수집하는 자료는 연구 참여자와의 인터뷰 녹음본이다.

이러한 인터뷰 녹음본은 텍스트화하고, 범주화하여 카테고리 분류하는 과정을 거쳤다. 이를 통해 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드 각각에서의 경험을 비교·분석하여 스마트 도슨트 앱이 미술작품 감상을 통해 나만의 의미를 만드는 것에 어떠한 영향을 미치는지 밝혔다. 그리고 연관성이 보이는 결과들로 하나의 가설을 세웠다.

3. 연구 참여자

1) 연구 참여자 선정

본 연구는 스마트 도슨트 앱 활용에 관한 연구이기 때문에 자신이 찾는 미술관에 어떠한 가이드 프로그램이 있는지 찾아볼 수 있는 웹 정보력을 가졌으며, 디지털 기기 이용이 능숙한 대상이 필요하였다. 2019년 연세대 바른 ICT연구소에서 스마트폰을 이용하는 만 20세 이상 성인 1001명을 대상으로 실시한 디지털 미디어 이용 실태 조사에 따르면, 디지털 기기 이용 시 어려움이 발생할 경우 인터넷 검색을 통해 스스로 해결하는 비율은 20대(72%), 30대(60.5%), 40대(50.5%) 등의 순으로 20대가 가장 높은 비율을 차지했다(동아일보, 2019).

또한 2020년 국립현대미술관이 지난해 274만명의 관람객을 조사·분석한 결과, 어린이부터 60대 이상의 연령대 중 20대가 전체의 29%를 차지하며 1위를 기록하였다. 그 뒤로는 30대가 18%, 40대도 이와 동일하게 18%, 초등학교생부터 고등학생까지가 13%였다. 특히 국립현대미술관 중에서도 서울관은 20대 연령대의 비율이 40%로 압도적이었다. 국립현대미술관의 2019년 관람객 연령대 조사에 대한 그래프는 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 2019년 국립현대미술관 연령별 관람객(매일경제, 2020)

서울시립미술관 역시 관람객의 30~40%를 20대가 차지한다고 이야기했다. 2019년 노화라는 현상을 예술로 풀어냄으로써 관심을 받은 전시 ‘에이징 월드’ 역시 3만 9040명의 전체 관람객 중 20대의 비율이 40.1%로 밝혀졌다. 또한 현대무용가 안은미의 예술 작품을 내용으로 한 ‘안은미래’ 전시도 9만 7633명의 전체 관람객 중 20대의 비율은 31.9%로 단연 1위를 기록했다(매일경제, 2020).

이에 따라 국내 미술관 방문 비율이 높은 연령대가 20대임을 고려하여 만 19~29세를 선정기준으로 설정하였다. 또한 미술관의 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드에서의 경험을 비교하는 연구이기 때문에 20대 중에서도 대면 도슨트 가이드 경험이 있는 사람을 대상으로 하였다.

더불어 본 연구는 범주화를 위한 양적 데이터를 요구하는 것이 아니라, 개별적이지만 세밀하게 개인행동과 반응을 토대로 하는 질적 연구이기 때문에

많은 연구대상을 필요로 하지 않는다(배진희 외, 2013). 따라서 본 연구는 관람객의 여러 표집 중 본 연구문제를 최대한 다양한 관점에서 다룰 수 있도록 성별과 미술 전공 여부를 기준으로 <표 4>와 같이 연구 참여자를 선정하였다.

<표 4> 연구 참여자 선정 기준

번호	나이	대면 도슨트 가이드 경험 유무	성별	미술 전공 여부
1	만 19~29세	유	여	전공
2			여	비전공
3			남	전공
4			남	비전공

2) 연구 참여자 특성

연구 기준에 부합하여 최종적으로 선정된 연구 참여자는 총 4명으로, 인터뷰를 통해 정리한 연구 참여자들의 특성은 다음과 같다.

<표 5> 연구 참여자의 특성

번호	연구 참여자	성별	만 나이	미술 전공 여부	대면 도슨트 가이드 경험 유무
1	A	여	25세	전공	유
2	B	여	25세	비전공	유

3	C	남	28세	전공	유
4	D	남	26세	비전공	유

참여자 A는 미술대학교에서 시각디자인을 전공한 만 26세 여성이다. 현재 재직 중인 직장에서 디자인 업무를 하고 있으며, 지난 1년 간 미술관 방문 횟수는 총 10회이다.

참여자 B는 대학교에서 일본어를 전공하고 현재 AI회사에 재직 중인 만 26세의 여성이다. 지난 1년 간 미술관 방문 횟수는 총 3회이다.

참여자 C는 미술대학교에서 그래픽디자인을 전공하다 이후 다른 미술대학교로 편입하여 영상이론과 애니메이션을 전공중인 만 28세 남성이다. 지난 1년 간 미술관 방문 횟수는 총 8회이다.

참여자 D는 대학교에서 물리치료학을 전공하고 현재 물리치료사로 재직 중인 만 26세 남성이다. 지난 1년 간 미술관 방문 횟수는 총 4회이다.

4. 자료 수집 및 분석

1) 자료 수집

본 연구를 위한 자료 수집은 인터뷰 내용 녹음으로 이루어졌다. 연구자는 연구 참여자가 스마트 도슨트 앱을 활용해 미술작품을 감상하도록 하고, 이에 대한 인터뷰에서 스마트 도슨트 앱에 대한 연구 참여자의 개인적인 반응과 의견을 수집하였다. 이후 과거 대면 도슨트 가이드에 대한 인터뷰 역시 진행하여 이에 대한 반응과 의견도 함께 수집하였다. 인터뷰는 녹음을 통해

기록하였으며, 녹음된 기록은 음성 문자로 옮겨 적어 문서화하였다. 이를 통해 연구 참여자가 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드 각각에서의 경험을 통해 어떠한 감상을 할 수 있었는지 알아보고자 한다. 인터뷰에 사용된 질문지는 다음과 같다.

<표 6> 스마트 도슨트 앱 경험에 대한 인터뷰 질문 구성

번호	체크 항목	세부 질문
1	미술작품의 맥락적 정보에 대한 의존도	1) 작품을 감상할 때 그 작품에 대한 맥락적 정보를 얻기 원하는가? 2) 스마트 도슨트 앱을 어떠한 방식으로 얼마나 활용하였는가?
2	학습자 중심의 감상	1) 정보의 제공이 작품 감상에 흥미와 집중을 더욱 유발하였는가? 2) 주체적이고 자유로운 감상이 가능했는가? 3) 작품에 대한 생각과 느낌이 자기 주도적으로 흘러갔는가?
3	감상을 통한 나만의 의미 만들기	1) 작품을 감상하며 생긴 개인적인 질문이 있는가? 2) 그 질문에 대한 해결은 어떻게 이루어졌는가? 3) 전시와 작품에 대한 나만의 의미를 만들어갈 수 있었는가? 4) 그 의미는 어떤 과정을 통해 만들어졌는가?

4	스마트 도슨트 앱에 대한 종합적 평가	1) 스마트 도슨트 앱을 활용하며 아쉬웠던 점이 있는가? 2) 스마트 도슨트 앱을 또 활용할 의향이 있는가?
---	----------------------	---

스마트 도슨트 앱에 대한 인터뷰를 마친 후, 과거 대면 도슨트 가이드 경험에 대한 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰에 사용된 질문지는 다음과 같다.

<표 7> 대면 도슨트 가이드 경험에 대한 인터뷰 질문 구성

번호	체크 항목	세부 질문
1	미술작품의 맥락적 정보에 대한 의존도	1) 과거 대면 도슨트 가이드에 참여하게 된 이유는 무엇인가?
2	교육자와의 상호작용	1) 대면 도슨트를 들을 때 교육자와 상호작용이 일어났는가? 2) 어떤 지점에서 상호작용이 일어났다고 느꼈는가?
3	학습자 중심의 감상	1) 교육자와의 상호작용이 작품 감상에 흥미와 집중을 더욱 유발하였는가? 2) 주체적이고 자유로운 감상이 가능했는가? 3) 작품에 대한 생각과 느낌이 자기 주도적으로 흘러갔는가?

4	감상을 통한 나만의 의미 만들기	1) 작품을 감상하며 생긴 개인적인 질문이 있는가? 2) 그 질문에 대한 해결은 어떻게 이루어졌는가? 3) 전시와 작품에 대한 나만의 의미를 만들어갈 수 있었는가? 4) 그 의미는 어떤 과정을 통해 만들어졌는가?
5	스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드에 대한 종합적 평가	1) 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드는 어떤 부분에서 차이가 있는 것 같은가? 2) 앞으로 두 가지 중 무엇을 선호할 것 같은가? 그 이유는 무엇인가?

인터뷰는 질적 연구 인터뷰 유형 중 하나인 반구조화 인터뷰로서, 연구 참여자의 반응에 따라 질문을 추가하거나 확인하는 등 어느 정도의 가변성을 가지고 진행하였다. 이에 따라 연구 참여자가 스스로 자신의 경험과 생각을 폭 넓게 심층적으로 이야기할 수 있게 하였다. 그러나 최대한 연구 주제에 대한 의도나 연구자의 의견이 개입되지 않도록 하였다. 연구자는 이러한 질문들을 통해 수집한 자료들을 활용하여 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드 각각이 학습자 중심의 감상과 나만의 의미 만들기에 미치는 영향을 확인하고, 이를 비교·분석하여 관람객이 스마트 도슨트 앱을 어떻게 효과적으로 활용할 수 있는지를 알아보고자 한다.

2) 자료 분석

본 연구는 미술관에서 스마트 도슨트 앱을 활용한 미술작품 감상에 대한 현상과 반응을 알아보기 위한 질적 사례연구로, 질적 연구에서 행해지는 자료의 분석과 해석 절차를 따른다. 질적 자료의 분석 과정은 ‘수집된 자료에서 중요한 의미를 밝혀내고, 그 밝혀진 의미들을 좀 더 상위의 개념으로 묶음으로써 발전의 방향을 탐구하고 핵심적인 주제를 밝혀내는 것’이다(김진우, 2012). 이렇듯 ‘질적 자료를 통해 의미를 찾아내고 핵심적인 주제로 발전시키는 과정’을 코딩이라고 하며, 이를 분석하는 방법은 다양하다(Corrine, 2016)

연구자는 본 연구에서 먼저 인터뷰의 내용을 전사하고, 그 자료를 반복적으로 읽음으로써 중요한 단서를 제공하는 내용은 문장 혹은 구문의 단위로 분석하여 표시하였다. 그리고 표시한 내용이 의미하는 바를 메모로 남겨 비슷한 의미를 가진 내용들로 각 영역을 구성하고, 이를 범주화 하였다. 범주화된 영역의 자료들은 재검토를 통해 보다 구체적인 하위영역으로 분류되었다. 또한 각 하위영역 간 어떠한 관계를 가지고 있는지를 관찰하여 자료의 내용을 구체화 하거나 보다 명료하게 분석하는 과정을 거쳤다. 이렇게 범주화 하고 분류된 자료들을 계속해서 비교·검토함으로써 자료를 다른 영역으로 이동시키거나 추가 및 삭제하는 작업을 통해 각 영역이 가진 내용의 특성을 분석하였다(Spradley, 1980).

IV. 연구 결과

1. 연구 참여자 1 : A

1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석

A는 미술대학교에서 시각디자인과를 전공한 만 26세 여성으로(p27. <표5> 연구 참여자의 특성) 평소 미술관에서 미술작품을 감상할 때 작가 및 작품의 배경지식과 같은 정보를 얻기를 원한다고 하였다. 작품에 대한 정보를 얻는 것이 작품에 대한 이해도를 높이고 나만의 의미를 더욱 쉽게 만들도록 돕는다고 생각하기 때문이다. 이번 전시를 관람할 때도 A는 스마트 도슨트 앱에서 제공되는 모든 작품의 설명을 들었다고 이야기 했다.

또한 A는 스마트 도슨트 앱에서 제공된 맥락적 정보가 작품 감상에 흥미를 유발하는데 영향을 주었다고 말했다. 그러나 작품의 내용과 형식에 따라 그 정도가 다르다고 이야기 하였다.

A : 흥미를 유발하는 건 작품에 따라 좀 달랐던 것 같아요. 김상진 작가의 ‘크로마키 그린’이라는 작품은 처음에 봤을 때 우울하고 심오하다고만 느꼈는데, 스마트 도슨트 앱의 설명을 들음으로써 초록색, 크로마키라는 것이 인터넷상에서는 쉽게 지워버릴 수 있는 무언가를 의미하고 있다는 것을 알게 되었고, 매우 흥미로웠어요. 이런 부분은 설명이 없었다면 몰랐을 것 같아요. 반면에 최찬숙 작가의 ‘qbit to adam’이라는 작품은 땅의 소유에 대한 다큐멘터리 형식의 영상 작업이었는데, 이 작품은 도슨트가 오히려 방해가 되었던 것 같아요.

작품에 흥미를 유발시킬 수 있는 내용적 요소가 필요한 작품이 있는 반면, 다큐멘터리와 같이 영상 이미지와 텍스트가 주어지는 작품 같은 경우는 정보의 제공이 오히려 흥미를 갖는데 방해가 되었다는 것이다.

작품 감상에 집중하는 면에 있어서도 어려웠다는 반응이 있었다.

A : 도슨트 음성에 깔리는 배경음악이 전시의 전반적인 분위기와 맞지 않아서 아무리 설명의 내용이 좋았어도 감상에 몰입하기가 힘들었어요. 모든 작품이 공통적으로.

전시 분위기와 맞지 않는 배경음악이 작품 감상에 집중하는데 부정적인 영향을 주었다고 했다. 한편 작품을 주체적이고 자유롭게 감상하는 데에는 긍정적인 영향을 주었다는 반응이었다.

A : 보통 대면으로 진행되는 도슨트는 도슨트가 짜은 동선에 따라서 작품을 보잖아요. 그래서 도슨트를 따라 설명을 듣고 나서 설명해주지 않은 작품을 보기 위해 다시 전시장을 돌아야 하는데, 스마트 도슨트 앱은 정해진 동선 없이 제 마음대로 선택해서 들을 수가 있잖아요. 제가 좀 더 오랫동안 감상하고 싶은 작품 앞에서는 오래 머물고, 설명을 듣고 싶지 않은 작품은 그냥 넘어갈 수도 있고. 작품을 감상하고 이해하는 시간을 내가 조절할 수 있으니까 좀 더 능동적으로 감상할 수 있었던 것 같아요.

스마트 도슨트 앱은 감상하길 원하는 작품을 선택할 수 있고, 감상의 시간도 스스로 통제할 수 있도록 만들어져있기 때문에 주체적이고 능동적인 감상을 하는 데 도움을 주었다는 것이다.

또한 A는 스마트 도슨트 앱을 통한 맥락적 정보의 제공이 작품 감상을 통

해 나만의 의미를 만드는 일에 영향을 주었다고 하였다.

A : 작품을 보고 인상 깊게 남는 것들이 있잖아요. 그런 것들을 기억했다가 내가 살아가면서 마주하는 것들에 접목해서 생각하는 경우가 있는데, 아무래도 스마트 도슨트 앱이 주는 정보를 통해 작품을 더욱 명확하게 이해할 수 있고, 이해함으로써 마음에 남는 것들이 더 많아지는 것 같아요. 그런 부분에서 영향이 있었던 것 같아요.

A에게 작품을 감상을 통해 나만의 의미를 만들어갈 때 작품에 대한 깊이 있는 이해는 중요한 요소인데, 스마트 도슨트 앱이 주는 정보가 작품에 대한 이해를 돕기 때문에 나만의 의미를 만드는 데에도 긍정적인 영향을 주었다고 하였다.

그리고 나만의 의미가 만들어질 때 사고의 흐름이 어떻게 이루어졌는지에 대한 질문에 다음과 같이 답변했다.

A : 예를 들어 최찬숙 작가의 땅에 대한 영상작품을 봤을 때, 스마트 도슨트 앱이 작가가 땅과 대지, 소유에 대한 깊은 철학을 갖고 있다고 설명해주더라고요. 그걸 들으면서 이사를 준비하고 있는 저희 집이 생각났어요. 21세기에 살아가는 사람들을 보면 아파트 하나를 구하는 것도 너무 힘들고, 그 아파트에 사는 모든 사람들이 그 아파트가 세워진 땅을 소유하고 있는 것이 아님에도, 땅값이라는 것 때문에 비싼 값에 아파트를 소유하잖아요. 그렇게 아파트를 소유함으로써 재산을 불리며 스스로가 그 땅의 주인이라도 된 것처럼 생각하는 경향이 있는 것 같아요. 저는 과연 그게 옳은 것인지, 이러한 현대인의 모습들이 자연에게는 어떻게 비춰질지 비관적인 생각하게 되더라고요. 이사를 준비하면서 아파트를 구하는 과정에 있다 보니 이런 지점에 있어서 나만의 생각과 의미를 만들어왔던 것 같아요.

A는 작품을 감상하고, 또 그 작품에 대한 설명을 들으면서 작가의 메시지와 철학을 통해 개인의 삶과 경험을 떠올리고, 그것에 대한 개인적인 고민과 가치 판단을 갖게 됨으로써 나만의 의미를 만들어가는 과정을 거쳤다. 감상을 통한 의미 만들기가 개인의 삶의 맥락과 맞닿아지는 것을 볼 수 있었다.

또한 A는 작품 감상을 통해 갖게 된 개인적인 질문이 있었는데, 그 질문에 대한 해결은 인터넷에서 자료를 찾는 것으로 이루어졌다.

A : 일단 스마트 도슨트 앱에 설명이 없었던 작품에 대해 궁금했어요. 또 작가의 배경에 대한 소개를 들으면서 왜 이 작가는 이러한 것에 관심을 갖게 되었는지 그 히스토리도 궁금했구요. 근데 대면 도슨트는 도슨트에게 물어보면 답을 해주잖아요. 근데 스마트 앱은 그럴 수가 없으니까 나중에 집에 가서 인터넷에 검색을 해보았어요. 정확한 정보를 얻을 순 없었어요. 아쉬웠어요. 작품을 감상하는 자리에서 정보를 얻는 것이 더 좋은 것 같아요.

A는 이러한 질문 해결 방식에 대해 아쉬움을 내비쳤다. 작품에 대한 질문을 정보의 제공을 통해 해결하길 원했고, 궁금한 부분을 즉시 질문할 수 있는 대면 도슨트처럼 작품을 감상하는 그 자리에서 정보를 제공받는 것을 선호하였다. 이 부분에서 A가 작품 감상을 할 때 작품의 정보에 대한 의존도가 높다는 것을 볼 수 있었다.

전시 관람을 마치고나서 전시를 통해 얻게 된 나만의 의미가 무엇이나고 다시 한 번 물어봤을 때, A는 앞서 말한 김상진 작가의 작품을 다시 언급하였다.

A : 작가들이 집중한 현대 사회 문제에 대해 생각해보게 됐어요. 예를 들어서 김상진 작가의 초록색 크로마키를 소재로 한 작업 같은 경우, 인터넷 세

계에서 지워지는 존재에 대해 집중해서 작업을 했어요. 획일화된 사이버 세계에 중독된 채로 살아가는 현대인들을 표현했는데, 저는 한 번도 크로마키에 대해서 지워지고 없어지는 존재라고 생각해본 적 없거든요. 그런 사고의 발상이 저한테 너무 와 닿았고, 제가 아무래도 디자인 전공이다 보니까, 항상 디자인 작업을 할 때 아무 생각 없이 지웠던 배경들이 생각났어요. 사실 현실에서는 존재하고 있는데 인터넷상에서만 조작을 통해 지워내는 거잖아요. 그랬던 제 작업 과정이 불현 듯 떠오르면서 내가 지워낸 존재들은 무엇이 있었을까 생각하게 되더라고요.

작품의 소재와 내용에 대한 정보를 제공 받음으로써 미처 생각해보지 못했던, 특히 개인적인 삶과 경험에 빚대어 생각해보는 과정을 겪었다는 것이다. 앞서서도 말했듯이 감상을 통한 의미 만들기가 개인의 삶의 맥락과 연관되어지는 것을 다시 한 번 확인할 수 있었다.

스마트 도슨트 앱에서 아쉬웠던 점에 대해서는 다음과 같이 이야기 했다.

A : 스마트 폰이라는 건 사실 다양하게 사용할 수 있는 기기잖아요. 오디오만 쓸 수 있는 게 아니고. 대면 도슨트 같은 경우는 도슨트가 그 작가의 다른 작품이라든가 비슷한 내용의 다른 작품과 같이 비교 자료를 가져와서 설명해주는 경우도 있는데, 스마트 폰도 그렇게 자료를 제시해줄 수도 있는 거잖아요. 그런 게 없이 오디오 기계로만 사용하는 게 너무 아쉬웠어요. 아까 말씀드렸던 것처럼 배경음악도 전시를 방해하는 요소였어요. 대면 도슨트 같은 경우는 작품의 분위기에 따라 도슨트의 어조가 바뀌기도 하는데, 스마트 도슨트 앱은 획일화되고 밝은 목소리로만 녹음을 했더라고요. 너무 AI같은 느낌?

A는 스마트 도슨트 앱도 대면 도슨트와 같이 정보를 청각적으로 전달하는 것뿐만 아니라 다양한 자료를 제공하고 분위기와 어조를 변형하는 등 다양

한 내용과 방식을 가질 수 있을 것이라는 아쉬움을 이야기 하였다. 그럼에도 자신이 원하는 작품을 선택하여 더 자세하게 감상할 수 있다는 점에서 스마트 도슨트 앱을 다시 활용할 의향이 있다고 말했다.

2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 감상 자료 분석

A는 대면 도슨트를 들을 때 도슨트와의 상호작용이 잦았다고 하였다.

A : 베르나르 뷔페 전시를 보러 갔을 때 뷔페가 그린 광대 그림에 대해 질문한 적이 있었어요. 광대가 우는 모습도 있고 웃는 모습도 있어서 이 부분에 대해 질문을 했는데, 도슨트가 광대는 늘 웃고 있어야 하는 존재이기 때문에 자신의 내면을 숨기고 살아가는데, 작가가 그러한 면에서 영감을 받은 것 같다고 답변해 줬어요. 그래서 광대를 그릴 때 눈물이나 입꼬리를 통해 자신의 내면을 은근하게 표현하지 않았을까 생각한다고 하시더라고요. 그 답변을 통해 작가에게 그 그림이 어떤 존재였는지, 어떤 비상구였는지 생각해보게 되었어요. 또 마지막 작품에서 도슨트가 작가의 일생에 대해 이야기 해주었는데, 정말 본인이 그 작가가 된 것처럼 진심을 담아 이야기 해주었어요. 그 때 거기 있던 사람들 다 울었거든요. 그리고 작품 하나를 설명해주고 끝이 아니라 작품끼리 비교를 해주는 것도 좋았어요. 또 작품에 대한 비교 자료를 가져와서 보여주시는 분도 있었거든요. 이런 지점들에서도 상호작용이 일어난다고 느꼈던 것 같아요.

A는 도슨트와의 상호작용을 통해 작품에 대한 더 깊은 이해와 사고를 갖게 되었고, 상호작용은 대화뿐만 아니라 도슨트의 감정과 태도, 그리고 좀 더 다각적이고 입체적인 작품 설명을 통해서도 일어난다고 느꼈다.

그러한 상호작용이 작품 감상에 미친 영향에 대해 A는 아래와 같이 이야기 했다.

A : 뷔페의 일생에 대한 이야기는 2년이 지났는데도 아직도 기억에 남아있어요. 제가 이걸 글이나 오디오로만 접했다면 이렇게까지 기억하지 못했을 것 같은데, 도슨트가 진심을 담아서 설명해줬기 때문에 아직도 기억에 남는 것 같아요. 그리고 도슨트가 작품을 비교해줬을 때는 작가의 환경과 심경의 변화를 쉽게 이해할 수 있고, 작품에서 그 변화를 확연하게 볼 수 있더라고요.

연구자 : 그렇다면 감상을 통해 얻었던 나만의 의미가 있을까요?

A : 작가가 자신의 어린 시절의 아픔이나 상처를 작품으로 승화하는 방식에 대해서 생각해보게 됐었어요. 그러면서 나는 내 내면과 감정을 어떻게 표현하고 있나 생각도 해보게 되고, 삶에 있어서 큰 교훈을 준 건 아니지만.

도슨트와의 상호작용은 작품을 통해 얻은 생각을 개인의 영역으로까지 이어지게 했으나, 이는 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상에서의 양상과 크게 다르지 않아 보였다. 그럼에도 타인과의 상호작용을 통한 감상이 있었기 때문에 긴 시간이 지난 지금도 기억에 남아있다고 했다.

A는 스마트 도슨트 앱보다 대면 도슨트가 작품에 대한 흥미와 집중을 더욱 유발하고, 능동적으로 감상할 수 있도록 도와주었다고 말했다.

A : 아무래도 대면으로 들으면 더욱 몰입하게 되는 경향이 있다 보니까 흥미랑 집중력도 생기고 훨씬 더 능동적인 태도로 작품을 바라보게 되는 것 같아요. 이런 작품이구나, 작가는 이러한 생각을 이렇게 풀어냈구나 하면서 생각의 연결고리가 더 능동적으로 생겨났던 것 같아요.

또한 A는 앞으로 스마트 도슨트와 대면 도슨트 중 대면 도슨트를 더 선호할 것 같다고 말하면서도, 대면 도슨트 시간을 항상 맞출 수 있는 것이 아

니기 때문에 스마트 도슨트 앱도 필요하다는 반응을 보였다.

2. 연구 참여자 2 : B

1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석

B는 대학교에서 일본어를 전공하고 현재 AI회사에 재직 중인 만 26세 여성으로(p27. <표5>연구 참여자의 특성) 미술작품을 감상할 때 작가 및 작품에 대한 정보를 제공받는 것에 대해 상당히 부정적인 반응을 가지고 있었다.

B : 전혀 원하지 않아요. 그냥 내가 생각하는 게 좋은 거지. 제가 작품에 대해 느낀 바가 있는데 누가 정보를 얘기를 해주면 방해를 받는 느낌이에요. 내 생각이 더 뻗어나가지 않는 느낌. 사실상 전시를 두 시간 동안 본다고 쳤을 때, 모든 작품들을 10분 동안 볼 순 없는 거잖아요. 좋은 작품들은 오랫동안 지긋이 보고, 별로다 싶은 건 그냥 지나가고. 이런 식으로 관람을 하는 편이에요. 또 작품을 통해 얻은 여러 메시지, 그리고 내가 생각해본 적이 없거나 독특한 기법이어서 눈이 가는 조형적인 끌림을 위주로 개인적인 경험이나 생각에 기반 해서 감상을 해요. 작품이라는 걸 두고 봤을 때 100% 자의적으로 해석하고 싶거든요. 그래서 이게 정답이고 이 사람이 이렇게 생각하고 만들었다는 식의 이야기를 들었을 때 도움이 되는 경우가 별로 없어요. 이번 전시를 보면서 스마트 도슨트 앱에 있는 모든 작품의 설명을 다 들어봤는데, 정말 도움이 됐다 싶은 건 한 개밖에 없었어요. 김상진 작가의 ‘크로마키 그린’이라는 작품. 그거는 정말 이런 의미가 있다는 걸 알 수 있었고. 그 이외의 것들은 필요가 없었어요.

미술작품을 감상할 때 원하는 작품을 원하는 만큼 감상하고 싶고, 누군가가 설명해준 내용이 아니라 본인이 작품을 관찰함으로써 직접 느낀 메시지와 시각적 요소만을 통해 감상하고 싶다는 것이다.

또한 스마트 도슨트 앱에서의 정보 제공이 작품 감상에 있어 흥미와 집중을 유발하기보다는 방해가 된다고 이야기 했다.

B : 좀 방해가 됐고, 별로 흥미가 생기지 않았어요. 천천히 생각하고 싶은데 앱을 듣다보면 강박적으로 하나하나 다 듣게 되니까 오히려 감상이 불편해지고. 차라리 작품을 감상할 때 말고 집에 갈 때 한 번씩 들으면 좋을 것 같기도 해요.

연구자 : 집중하는 면에 있어서도 도움이 되지 않았나요?

B : 도움이 되지 않았어요. 아, 그런데 예전에 일본에서뱅크시 전시 갔을 때에도 스마트 도슨트 앱을 들었었는데, 그 때는 집중에 도움이 됐었어요. 말투가 많이 달랐던 것 같아요. 뱅크시 전 때는 ‘어쩌면 ~할 지도 모른다’라는 식의 말투를 사용했는데, 오늘 들은 국현미(국립현대미술관) 앱은 어떠한 걸 의도했다는 식으로 말을 해버리니까. 그 영향도 있는 것 같아요.

B는 스마트 도슨트 앱의 음성이 작품에 몰입하는데 오히려 방해고 되고, 따라서 흥미를 갖는 데에도 어려움이 있었다고 말하며, 그 원인으로 음성의 어조에 대해 꼽았다. 작가의 의도나 작품의 내용을 단정 짓는 어조가 작품 감상에 방해로 끼쳤다는 것이다.

또한 사운드가 있는 작품 같은 경우에는 도슨트 앱의 음성과 중첩이 되면서 집중에 더욱 방해가 되었다고 하며, 스마트 도슨트 앱의 인터페이스 문제에 대해서도 거론하였다.

B : 특히 작품 중에서 김상진 작가 작품은 계속 소리가 나왔거든요. 소리가 나오고 있는데 도슨트 소리랑 이상하게 중첩이 되면서 너무 정신이 산만했고 집중이 되지 않았어요. 뭘 말하려고 하는지도 잘 모르겠고. 그래서 영상 작업 같은 경우에는 듣다가 중간에 꺾거든요. 내가 원하는 작품은 듣고, 그렇지 않은 작품은 글로만 정보를 접할 수 있게 해놔도 좋을 것 같아요.

연구자 : 아, 이거 글만 볼 수도 있어요.

B : 몰랐어요. 이렇게 안내가 잘 되어있지 않으면 모르잖아요. 예를 들어 텍스트라고 적어놓아서 관람객이 알 수 있게 하든지. 이건 인터페이스의 문제도 있는 것 같아요. 어플도 잘 안꺼지고.

스마트 도슨트 앱에서 작품의 정보를 텍스트로도 접할 수 있게 되어있었는데, 이에 대한 안내가 잘 되어있지 않아 이용에 불편이 있었던 것이다. 실제로 앱은 음성 안내를 받다가 해당 화면을 터치하면 텍스트를 볼 수 있게 되어있는데, 이에 대한 구체적인 안내가 되어있지 않았다.

마찬가지로 스마트 도슨트 앱을 통해 작품을 감상할 때, 주체적이고 자유로운 감상이 가능했는지, 내가 원하는 작품을 내가 원하는 만큼 나의 사고의 흐름에 따라서 감상할 수 있었는지에 대한 질문에도 부정적이었다.

B : 전혀 하지 못했어요. 수동적으로 끌려가는 느낌이었어요. 스마트 도슨트 앱에 블루투스로 위치 자동인식 기능이 있다고 하는데, 그거 사실 잘 안됐거든요. 그러면 결국엔 앱 내에서 검색을 해야 하는데, 작품을 보고 그 번호를 찾아서 누르고, 듣고, 들으면서 작품을 동시에 보게 되는 거니까 자유롭게 보고 듣고 느낄 시간이 없어요.

음성의 안내에 따라 감상하기 때문에 주체적이기보다는 수동적인 느낌이 들었고, 블루투스를 통해 작품과 관람객의 위치를 자동으로 인식하여 가까이

는 작품을 설명해주는 기능 또한 제대로 작동하지 않아 자유로운 감상이 불가능했다고 이야기해 주었다.

B는 작품을 보면서 올라온 개인적인 질문이 있냐는 질문에 스마트 도슨트 앱으로 인해 질문이 생길 틈을 갖기도 어려웠다고 말했다. 그럼에도 작품을 감상하면서 나만의 의미를 만들 수 있었다고 했다. 그리고 그러한 의미는 정보의 제공의 도움보다는 스스로 감각하고 사고함으로써 이루어졌다고 말했다.

B : 그 땅에 대해 이야기하는 영상작품이 마음에 많이 남았어요. 작품 중간에 보면 몸이 팔다리가 없이 등등 떠다니는 장면이 있거든요. 지금은 팔다리가 없어요. 앞으로 만들어 나갈 거죠 이렇게 얘기하는데, 실제로 지금 CG로 만들어낼 수 있는 범위가 그것밖에 안되거든요. 팔다리 모션을 움직일 수 없고, 정수리부터 허리부분까지밖에 만들지 못해요. 제가 지금 AI 회사를 다니는데, 얼굴은 합성을 해서 만들어낼 수 있고 몸 같은 경우도 합성이 가능하데, 합성이 가능한 범위가 머리부터 허리까지 밖에 되지 않고, 합성한 이미지를 움직이게 만들어야지 진정한 virtual human이 될 수 있는 거거든요. 그래야지 애가 디지털 공간 속에서 살아있고 존재하는 사람이라고 볼 수 있는 건데. 그것까지는 아무데서도 못하고 있거든요. 지금 실제의 세계도 사실은 불완전한 세계고. 지금 땅을 소유하고 있다고 해도 그 땅을 백 만년 동안 소유할 수 있는 것도 아니고. 긴 지구의 역사를 봤을 때 우리는 정말 단기간만 살아갈 수 있는데, 그런 것에 대한 철학적인 고민이나 성찰도 어느 정도 할 수 있었고. 가상의 세계를 만들어가는 것도 사실 완전하지는 않다는 생각도 했고. 인상 깊게 본 내용 중에 ‘눈에 보이지 않는 데이터들을 볼 수 있는 가장 최고의 방식은 관계 맺고 있는 모든 것들에 대해 사유하는 것이다.’ 라는 말이 있었는데, 되게 공감이 됐어요. 결국엔 내가 이 사람들, 물건들, 이벤트나 나의 주변을 둘러싸고 있는 모든 것에 대해서 생각하고 있는 것 자체가 나를 만들어주는 것이라는 생각이 들었어요.

연구자 : 그러한 의미를 만드는 데 정보의 제공이 영향을 주었나요?

B : 혼자서 생각을 하면서 만들게 된 것 같아요. 작품에 몰입을 하게 되면서 그 공간에 작품과 나만 존재하는 느낌이었고, 스마트 도슨트 앱의 정보는 그냥 노이즈 같았어요.

또한 B의 이러한 의미 만들기 과정에서 그 의미는 감상자의 개인적인 삶의 맥락과 연결되는 것을 확인할 수 있었다.

B는 스마트 도슨트 앱을 다시 활용할 의향은 크게 없다고 하였다.

2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 감상 자료 분석

B는 과거 대면 도슨트를 들을 때 상호작용을 한 경험이 크게 없으나, 질문을 한두 가지 한 적이 있었다고 말했다. 그러나 이마저도 도슨트의 역량에 대한 문제를 삼기도 하였다.

B : 딱히 없었고, 질문 한 개 정도 했던 것 같아요. 98% 없었고 2% 있었던? 근데 그 도슨트 분은 작가의 배경에 대해서 많이 설명해주셨는데 조금 미숙했던 것 같아요. 가만히 들어보니까 작품 설명문에 있는 얘기랑 거의 비슷하더라고요.

따라서 질문에 대한 해결에 대한 만족도가 그렇게 높지 않았고, 더 이상 상호작용 하고자 하는 의지가 없었다고 이야기 했다.

B : 그냥 그렇구나. 미적지근한. 엄청난 울림은 아니었고. 제가 물어봤던 게 작품 중에서 책상 위에 여러 가지 오브제가 전시되어 있는 게 있었는데, 거기 CCTV가 있길래 지금 작동하고 있는 거냐고 물어봤었어요. 그리고 도슨트가 작동 중이며 작가가 실시간으로 보고 있다고 답변해줬어요. 그 작품은

가상화폐에 대한 작품이었는데, CCTV로 얻은 데이터를 활용해서 관객들의 동선이라든지 예술에 대한 대중의 취향을 분석할 수 있는 장치가 될 수도 있겠구나 생각을 했어요. 그리고 나서는 도슨트와 더 이상 상호작용 하지 않고 혼자 생각하고 말았어요.

B는 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트의 정보 제공이 미술관에 가는 목적을 흐린다고 이야기하며, 앞으로도 두 방식의 도슨트 모두 활용할 의향이 없다는 입장을 보였다.

B : 정보를 너무 때려 박아서 힘들어요. 좀 쉬러 가고 싶은데. 편안하게 생각하는 것도 쉬는 거잖아요. 작품을 보면서 아무 생각 없이 멍도 때리고, 생각나는 대로 생각도 해보고, 그러면서 뇌가 쉰다고 생각하는데, 정보는 어떤 방향들을 딱딱 제시해줘 버리니까.

그럼에도 B는 질문을 유도하고 사고를 진작시켜주는 도슨트가 있다면 참여하고 싶다는 의사를 밝히며 미술관에서 이루어지는 정보 제공에 대한 부정적 견해와 보완점을 제시해 주었다.

B : 그래도 만약에 질문을 유도하고 생각의 길을 열어주는 도슨트가 있다면 꼭 참여하고 싶어요. 스마트 도슨트 앱은 인터페이스 방면에서도 그렇고 아직 개선점이 많은 것 같고. 어떻게 보면 이걸 활용해서 더 보편적인 디자인을 할 수도 있는 거라 생각해요. 시각장애인을 위해서 가이드를 해준다든지, 청각장애인을 위해서 텍스트를 제공해준다든지 등등의. 아이들을 위해서 좀 더 쉬운 말로 풀어서 설명해줄 수도 있는 거고. 사실 아이들한테는 교육을 해주는 것도 중요하잖아요. 보호자가 설명해주는 것도 한계가 있고. 아이들이 미술작품을 보고 느끼는 것도 중요하고, 어느 정도는 가이드를 잡아주는 건 필요한 것 같아요. 미술관에 있는 전시설명문도 되게 어렵단 말이에요.

신문보다 말이 어렵죠. 이것도 잘못됐다고 생각하고, 용도에 맞는 도슨트를 만들든지, 대상을 고려한 특화된 도슨트를 만들든지. 아니면 내가 알고 싶은 것을 알려주든지. 일방향으로 소통을 하지 않고 쌍방향으로 소통을 하든지. 이러한 부분을 고려해서 잘 기획을 했으면 좋겠어요.

3. 연구 참여자 3 : C

1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석

C는 미술대학교에서 영상이론과 애니메이션을 전공중인 만 28세 남성으로 (p27. <표5>연구 참여자의 특성) 미술작품을 감상할 때 작가 및 작품에 대한 정보가 어느 정도 필요하다 말하면서, 더불어 나만의 해석을 하는 것 역시 중요하다라는 입장을 보였다.

C : 작품에 대한 정보를 아는 것과 나만의 해석을 하는 것 모두 가치가 있다고 생각해요. 앱의 설명들은 다 좋았던 것 같아요. 관람객의 감상을 방해하는 수준도 아니었고, 간단하게 작가와 작품에 대해 설명하는 정도였으니까. 이 전시에 많은 작품들이 있는데 제가 그걸 일일이 다 조사해올 순 없잖아요. 이 정도로 간략하게 소개해주는 건 되게 괜찮은 것 같다고 생각해요. 특히 현대미술처럼 작품의 개념이 모호할수록 작품과 관람객 간의 거리감이 생길 수 있는데, 이런 부분을 정보가 보완해줄 수 있는 것 같아요.

감상에 방해가 될 정도가 아니라면 작가와 작품에 대한 간단한 정보가 유익하다는 입장이었고, 스마트 도슨트 앱이 제공하는 정보는 작품을 감상하는 데 더 집중할 수 있도록 도움을 주었다고 말했다.

C : 집중이 더 되는 것 같아요. 왜냐하면 이 앱을 듣지 않았다면 그냥 사진 찍고 지나가고 그랬을 수 있거든요. 그런데 그렇게 사진 찍은 거는 나중에 안 보거든요. 그냥 뭔가 예쁜 걸 봤다. 그리고 기억상실증 걸린 것처럼 사라져요. 그런데 정보를 들으면 내가 이 작품을 어떻게 해야 할지에 대한 태도도 전수받는 느낌. 그러다보니까 방향성을 얻는 느낌이에요. 그래서 집중할 수 있고.

작품에 대한 정보를 들음으로써 작품을 그냥 지나가지 않고 감상할 수 있고, 정보가 감상의 방향을 제시해주었기 때문에 더욱 집중할 수 있었다는 것이다. 또한 작품에 대한 흥미를 유발 하는 데에도 긍정적인 영향이 있었다는 반응을 보였다.

C : 무언가를 가르칠 때 이목을 끄는 방법도 중요한 요소잖아요. 흥미를 유발하는 데에도 일련의 방법들이 있고. 그런 거랑 비슷한 것 같아요. 저는 미술작품 감상에 있어서도 방치는 절대 좋지 않은 것 같아요. 이번에 앱을 들으면서도 정보가 감상의 방향을 잡아주었기 때문에 더 흥미를 가지고 집중할 수 있었어요.

작품을 주체적이고 자유롭게 감상할 수 있도록 도왔는지에 대한 질문에도 역시 긍정적으로 반응하며, 어느 정도의 정보의 도움을 받아 주체적인 감상으로 나아갈 수 있었음을 이야기 했다. 그리고 이를 기반으로 나만의 의미를 만들어가는 과정 역시 가질 수 있었다고 했다.

C : 정보의 도움을 받아서 제 나름대로 이 정보를 넘어서는 나만의 관점을 만들어낼 수 있었어요. 어느 정도의 설명으로부터 내가 뻗어나갈 여지가 있으니까. 정보를 단순히 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 기본적인 틀을 형성하는데 사용하고 이를 기반 해서 능동적으로 감상해 나가는 거죠.

연구자 : 나만의 관점을 만들어낼 수 있었다는 것은, 정보의 도움으로 작품에 대한 나만의 의미를 만들어낼 수 있었다는 건가요?

C : 네 그렇죠. 예를 들어 방정아 작가의 작품을 보면 초록색 그물망이 반복되는데, 설명을 들으면서 그물망이 단순히 색감에만 의미가 있는 게 아닐 수도 있겠구나. 어떤 지정된 상황에 대해 은유하는 이 작가만의 장치일 수 있겠구나. 그렇다면 작가가 이야기하고자 한 것이 뭘까 생각이 들었거든요. 이런 식으로 나만의 해석과 의미를 만들어가는 데 도움이 되었던 것 같아요.

스마트 도슨트 앱에서 제공된 정보를 통해 작품의 전체적인 배경을 이해하고, 이러한 이해가 개인적인 작품 관찰 및 분석 과정에 영향을 주어 자신만의 질문과 의미로 이어지게 된 것이다.

C는 작품을 감상하며 거의 모든 작품에서 개인적인 질문이 생겼다고 했다. 그리고 그 질문에 대한 해결은 작품을 더 자세히 보거나 전시설명문, 스마트 도슨트 앱 등에서 제공되는 정보를 활용했다고 한다.

C : 더 자세히 보려 했어요. 써져있는 걸 참고하기도 하고, 들은 걸 참고하기도 하면서 제가 느낀 작품에 대한 인상들을 종합해서 제 머릿속에 남긴 것 같아요.

작품 감상 중 올라온 질문들은 연구 참여자 A와 동일하게 정보에 의존하는 방식으로 해결되었지만, 정보 이전에 작품을 더 자세히 보려고 노력하는 모습이 보이기도 했다.

2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 감상 자료 분석

C는 과거 대면 도슨트 가이드를 경험할 때 도슨트에게 질문을 함으로써 상호작용 한 경험이 있으며, 상호작용의 중요성에 대해 이야기 했다.

C : 저는 대면이 모든 면에서 훨씬 좋은 것 같아요. 대면일 때는 소통을 할 수가 있잖아요. 소통이라는 것도, 아까 손을 막 이렇게 하셨잖아요. 그렇게 손짓을 취할 수도 있고, 또 목소리를 내고 눈을 바라보는 것 등 다양한 소통들이 있는데, 이런 소통들을 통해서 작품을 더 깊게 감상할 수 있는 것 같아요. 대면 도슨트는 인격체니까 내가 궁금한 걸 물어볼 수도 있는데 앱은 정해진 말밖에 못하잖아요.

그리고 그러한 상호작용을 통해 호기심이 유발되고, 자신의 경험을 공유하고 싶은 생각까지 이어졌다고 하였다.

C : 소통이 중요한 거는 정보의 측면만이 아니라고 생각해요. 제가 도슨트와 소통하면서 얻은 게 정보만은 아니었거든요. 누군가와 작품에 대해 이야기한다는 것 자체가 작품 감상에 대한 새로운 관점과 태도를 갖게 했어요. 그리고 같은 공간에서 대화를 함으로써 관계성이라는 것도 생기고, 그런 게 쌓이면서 내 경험을 공유하고 싶다는 생각과 호기심이 더 생겼던 것 같아요. 그러다보니 궁금한 걸 계속해서 더 물어보게 되었고.

도슨트와의 상호작용이 작품 감상에 준 영향은 정보의 습득만이 아니라 작품을 새로운 관점과 태도로 바라보게 된 것이 있었으며, 인격 대 인격으로 상호작용하며 생기는 관계성이 좀 더 능동적인 감상에 자극을 준 것이다.

앞서 이야기 했듯 스마트 도슨트 앱을 통한 정보 제공 역시 작품을 새로운 관점으로 바라보게 도왔을 수도 있겠으나, 개인의 경험을 자발적으로 공유하고자 하는 태도는 상호작용만이 줄 수 있었던 영향으로 보인다.

C는 앞으로 미술관에 방문하면 스마트 도슨트 앱보다 대면 도슨트 가이드를 더 선호할 것 같다고 말하며, 미술작품을 감상하는 것은 정보를 얻는 것 이상의 활동이라고 이야기 하였다.

C : 정보를 단순히 전달받는 것보다 그것에 대해 서로 눈을 마주보고 이야기, 공유하는 것이 감상에 도움을 주는 것 같아요. 미술작품이 어떤 내용이었는지 시험을 보기 위해 감상하진 않잖아요. 이 작품에 대해 애정을 가지고 관심을 가진다는 것은 정보를 넘어서는 거거든요.

4. 연구 참여자 4 : D

1) 스마트 도슨트 앱을 활용한 감상 자료 분석

D는 대학교에서 물리치료학을 전공하고 현재 물리치료사로 재직중인 만 26세 남성으로(p27. <표5>연구 참여자의 특성) 평소 미술관에서 작품에 대한 맥락적인 정보를 얻고 싶어 하는데, 그 이유는 최대한 많은 작품을 시간 내에 효율적으로 보고 싶기 때문이라고 말했다. 정보의 제공은 감상의 방향성을 잡아주므로 그것이 가능하다는 것이다.

D : 저는 미술관에서 다양한 작품들을 경험하고 싶은데, 스마트 도슨트 앱은 한 작품 앞에 서서 내가 알지 못하는 부분을 계속 탐구해야하는 시간을 조금 줄여준다 해야 하나요? 개인적으로 저는 한 작품에 오래 머물러있는 것보다 다양한 작품을 보는 걸 좋아하는데, 그런 의미에서 도슨트 앱은 방향성을 잘 잡아주고, 어떤 부분에 초점을 맞춰서 보면 되는지 알려줘서 좋다고 생각해요. 생각은 작가들이 다 해놨으니까 저는 거기에 제 생각을 조금 첨가하는 느낌?

D는 이와 같이 작품을 감상할 때 정보에 대한 의존도가 높은 편이었는데, 스마트 도슨트 앱의 도움 없이 작품을 감상하며 스스로 사고하는 모습을 보이기

도 하였다.

D : 스마트 도슨트 앱에 설명이 없는 작품 같은 경우는, 작품 이름이 기억나진 않는데, 스마트 위치로 서로의 눈을 바라보는 작품의 구성을 보면서 현대사회에서 사람을 마주하는 방식 같다는 생각이 들었어요. 기계적으로 눈을 쳐다보는 것, 기계적인 눈 맞춤? 스마트 위치는 제가 일하는 공간에서 많이 보거든요. 기계화된 사람들에 대해 생각해보게 되었고. 이렇게 스마트 도슨트 앱이 없어도 그렇게 생각을 해보게 된 작품들도 있었던 것 같아요.

스스로 사고하는 과정은 다음과 같이 일어났다. 먼저 시각적 자극에 의해 호기심이 유발되고, 작품을 더 자세히 관찰하였다. 그리고 작품으로부터의 시각적 요소를 하나하나 분석하여 자신만의 감상과 의미를 만들어내고, 이는 개인적인 삶의 고민으로까지 연결이 되었음을 볼 수 있었다.

D : 처음엔 저게 뭐지? 궁금증이 우선 들었어요. 그래서 가까이 다가가서 봤는데 책상을 사이에 두고 설치된 스마트 위치에 움직이는 사람의 눈을 틀어 봤더라고요. 그걸 보면서 서로의 눈을 바라보고 있지만 소외되는 느낌이 들었어요. 왜냐하면 작품의 느낌이 딱딱하고, 자세히 보지 않으면 그냥 조형물 같거든요. 그래서 눈을 맞추고 있던 생각이 들지 않고. 이런 부분이 신선하기도 하고, 디지털 사회에서 소외된 인간들을 잘 표현했다는 생각이 들었어요. 그러면서 이 작품에서 내가 어떤 걸 캐치할 수 있을까 생각했고. 현대사회에서 우리가 서로를 바라보는 것이 정말 그 대상을 바라보려고 하는 것일까? 그렇게까지 생각이 이어진 것 같아요.

한편 D는 스마트 도슨트 앱이 작품에 대한 흥미를 유발하거나, 집중하는 데 도움을 주었냐는 질문에는 부정적인 입장을 보였다.

D : 흥미? 흥미까진 아닌 것 같아요. 그냥 이런 것이 있다는 것을 아는 정도?
그리고 이어폰을 꽂고 들었기 때문에, 사운드가 나오는 작품들은 온전히 집중하지 못한 것 같아요. 도슨트 앱의 소리에 집중하려고 했기 때문에. 또 저는 블루투스 이어폰을 사용했다보니까 꽂았다 뺐다 하기가 어려워서 그냥 꽂은 채로 쪽 봤던 것 같아요. 그래서 작품의 전체적인 소리를 온전히 듣기에는 어려움이 있었고, 집중도 잘 되지 않았던 것 같아요.

또한 스마트 도슨트 앱의 정보는 작품을 수동적으로 받아들이게 하는 면도 있지만 주체적으로 감상하는 데에도 영향을 주었다고 말했다.

D : 작품들 중에서도 개인적인 감상으로 오래 머물고 싶은 작품이 있잖아요. 어떤 작품은 빨리빨리 보고 싶어서 도슨트 앱이 주는 정보를 수동적으로 받아들이고 넘어갔는데, 또 어떤 작품은 앱을 듣고도 오래 머물면서 스스로 생각하는 시간을 가지기도 했던 것 같아요. 작품으로 얘기를 해보면, 커다란 천에 플라스틱이 녹는 것 같은? 그런 쪼글쪼글한 형상을 표현한 작품을 보면서 환경에 대해 생각했던 것 같아요. 작가도 그런 걸 이야기했다 하더라고요. 그림과 함께 전시되어있던 의자는 방사능을 내뿜는 무언가를 의미한다고. 이런걸 보면서 내가 앉았던 자리가 나도 모르는 사이에 환경오염을 일으키는 무언가일 수도 있겠구나 생각이 들었고, 무의식중에 환경오염을 일으키는 것에 대해 경각심을 가져야겠구나 싶었어요. 도슨트 앱을 듣고도 아 그렇구나, 하고 지나가는 것이 아니라, 이런 일이 세상에 벌어지고 있구나. 그럼 나는 어떻게 살아야 할까? 환경을 좀 더 생각해야 하지 않을까? 플라스틱에 대해 다시 생각해봐야하지 않을까? 생각하며 작가의 다른 작품도 더 능동적으로 비교하면서 보게 된 것 같아요.

스마트 도슨트 앱에서 제공된 정보를 통해 작품을 감상하면서 여러 의미와 질문을 갖게 되고, 이는 다른 작품을 더욱 능동적이고 주체적으로 감상할 수

있도록 자극을 주었다고 볼 수 있는 것이다.

D는 작품을 감상하며 생긴 질문들이 많았다고 했다. 그리고 그 질문에 대한 해결은 D의 주체적인 생각이나 스마트 도슨트 앱의 도움으로 이루어졌다.

D : 질문은 많았어요. 엄청 긴 영상 있잖아요. 세 화면에 나오는. 그 영상이 분위기가 자꾸 달라지잖아요. 근데 이질감이 없단 말이에요. 분위기가 다 다른데 왜 이렇게 거리감이 없지? 작품에 빠져들게 만드는 무언가가 있네? 생각해봤는데 소리의 힘이 아닐까 싶었어요. 그래서 소리에 집중을 하다 보니 작품에 더욱 집중하게 됐던 것 같아요. 그 작품에 대한 앱의 설명은 기억도 잘 안나요. 오히려 영상에 더 빠졌던 것 같은.

연구자 : 그렇다면 작품을 보다가 이 작품에 대한 정보를 더 알고 싶어서 앱에서 찾아본 경우도 있었나요?

D : 방정아 작가의 작품을 보는데 좀 기괴하더라고요. 중앙에 성 같은 게 있는데 거기에 신화 속 인물들과 한국 사람들이 누워있고. 근데 제목이 '미국, 그의 한결같은 태도'였어요. 왜 미국이지? 미국이 의미하는 바가 뭘까 궁금해서 찾아보기도 했어요.

또한 D는 전시를 관람하고 나서 자신만의 이야기와 의미를 만들어 갈 수 있었다고 했다.

D : 전반적으로 땅에 대한 이야기를 많이 한 것 같아요. 땅이라든가 공간이라는 것에 대해서, 오래 전에는 누구의 소유도 아니었잖아요. 소유 개념보다는 생계의 개념이었는데, 먹고 살 터전을 잡고 이루어야 할 개념이었는데, 그게 소유가 되고 돈으로 사고팔게 되면서 미래에는 땅이라는 개념이 지역을 벗어나 인터넷 공간으로 확장되고. 이런 지점을 통해 공간에 대한 생각을 한 것 같아요. 다양한 공간이 있고, 그 속에 사는 나도 내가 아니라 해당 지역에 따라 다른 자아로 살아가는 일들이 많이 일어나고 있구나. 그럼 나는 이

런 세상 속에서 어떻게 내 자아를 성립하면서 살아갈까? 시대가 너무 많이 변하고 혼란스러운데, 내가 내 스스로에 대해 어떻게 가치 확립을 하면서 살아갈 수 있을까. 솔직히 지금도 잘 안되거든요. 세상이 되게 혼란하다는 생각이 들어요. 과거의 가치와 현대의 표현이 만난 예술로 접하게 되니까 내 인생에 대해서 생각해 보는 것 같아요.

전시의 주제에 대해 이해하고, 그 안에서의 이야기와 질문거리를 발견하며 자신의 삶으로 이어지는 과정을 거쳤다. 또한 이러한 과정은 스마트 도슨트 앱 정보의 영향을 많이 받았다고 D는 말하였다.

앱을 통해 얻은 정보를 바탕으로 생각을 확장할 수 있었다는 D는 그 이유에 대해 다음과 같이 이야기 하였다.

D : 도슨트 앱을 듣고 아 그렇구나, 하고 넘어가지 않고 일종의 반응이라 해야 할까요? 내 나름대로 작품을 보면서 해답을 찾아갔던 것 같아요. 작품에 비춰서 날 본 것도 있는 것 같고, 작품은 이런 걸 표현하고 있는데 일상의 나는 이 작품에 빚대어서 어떻게 살아가야 할까. 이런 생각들이 은연중에 깔려있다 할까요. 작품을 아무 생각 없이 넘어간 것 같은데도 집에 들어가서 생각해보면 내 삶과 연관 짓는 게 좀 있는 것 같아요.

그러면서도 D는 스마트 도슨트 앱을 사용하지 않아도 충분히 능동적으로 생각하고 사고를 확장해나갈 수 있음을 느꼈다고도 했다.

D : 초반에는 감상의 갈피를 잡지 못할 것 같아서 앱을 거의 다 들었는데, 가면 갈수록 내가 자유롭게 듣고 싶은 건 듣고 말건 말았어요. 도슨트 앱에 설명이 없는 작품을 감상하면서 내가 충분히 혼자서 생각할 수 있다는 걸 깨달았거든요.

연구자 : 구체적으로 언제 깨달으셨나요?

D : 방정아 작가의 작품 중 ‘축전’이 그려진 그림을 봤을 때요. 이 작품은 도슨트 앱에 설명이 없었는데, 그림 속 화환과 플라스틱 의자가 초라해 보이더라고요. 그래서 축전이라는 게 정말 말뿐인가 이런 생각이 들었어요. 축하라는 건 폭죽도 터트리면서 뭔가 화려한 느낌일 것 같은데, 화환 하나 딱 보내고 사람 몇 명만 플라스틱 의자에 앉아있으니까. 요즘 축하와 응원의 방식에 대해 생각해보게 되더라고요. 이런 식으로 주체적으로 생각이 들면서 부터는 다른 작품을 볼 때에도 도슨트 앱에 덜 의지했던 것도 있었어요.

스마트 도슨트 앱이 작품을 능동적으로 감상하고 나만의 의미를 만들어가는데 도움을 주었지만, 스마트 도슨트 앱 없이도 이러한 과정들이 이루어지는 것을 경험한 것이다.

스마트 도슨트 앱을 사용하며 아쉬웠던 점에 대해서는 인터페이스의 문제를 꼽았다.

D : 한 작품을 선택해서 들었는데, 스마트폰 잠금해제를 하고 나서 다시 들어가면 선택한 것이 사라져 있었어요. 다시 꺼져있어요. 이런 인터페이스의 문제도 있고. 블루투스 기능도 작동이 잘 되지 않더라고요. 그래서 작품 근처에 가도 해당 작품이 자동으로 인식이 잘 안됐어요.

2) 대면 도슨트 가이드를 활용한 작품 감상 분석

D는 과거 대면 도슨트 가이드를 들을 때 도슨트에게 질문을 하며 상호작용한 경험이 있다고 했다. 그리고 그러한 질문을 통해 작품에 대한 미술사적 정보를 얻을 수 있었다고 이야기 했다.

D : 어느 미술관이었는지 기억은 나지 않는데, 그 작품의 작가가 프리메이슨이라는 단체에서 한 자리를 차지했던 작가였거든요. 그 사람 그림에 ‘Q’가 들

어가요. 도슨트가 몇몇 작품 설명을 해주면서 Q가 보인다는 것을 얘기해줬는데, 다른 작품에도 Q가 보이더라고요. 그래서 작품에서 Q의 의미에 대해서 이야기를 나눴던 기억이 있어요.

연구자 : 질문을 함으로써 얻어지는 것은 무엇이었나요?

D : 구체적인 작품의 정보 같은 것들이요. 오디오 도슨트는 작품의 미술사적 배경에 대해서는 그렇게 중점을 두지 않는 것 같거든요? 그냥 그 작품에 대해 필요한 정보만 주는데, 대면 도슨트는 작품의 사조들, 작품이 만들어진 시대가 어땠고 왜 이런 방식을 사용했는지에 대한 좀 더 구체적인 설명을 해주는 것 같아요. 그 시대만의 화풍을 자세하게 알려주고 전체적인 시대적 배경을 더 잘 알려주는?

상호작용의 유무가 작품 감상에 미치는 영향에 대해서는 비언어적인 요소가 주는 작품에의 집중도를 꼽았다.

D : 대면은 도슨트가 정보를 언어로 전달할 뿐만 아니라 몸짓으로 표현을 해주잖아요. 어느 부분을 봐라 가리켜주기도 하고, 그러면 작품이 눈에 더 잘 들어오기도 하고 훨씬 집중이 되는 것 같아요. 스마트 도슨트 앱보다 훨씬 정보 전달이 직접적이고 구체적인 것 같기도 하고.

또한 도슨트에게 질문을 함으로써 주체적인 감상이 가능했다는 반응을 보였다. 스스로 궁금한 것들을 물어봄으로써 또 다른 궁금증이 생기고, 이에 대한 답을 찾아가는 과정들이 작품에 대해 주체적으로 사고하도록 도왔기 때문이다.

D : 질문을 하면 좀 더 주체적인 감상을 할 수 있는 부분도 있었어요, 질문을 하고 도슨트가 답변을 해주면 또 물어보고 싶은 게 생기더라고요. 그렇게 대화를 함으로써 능동적으로 작품 감상을 할 수 있었던 것 같아요. 대화를 하고나면 기억에도 마음에도 뭔가 많이 남아요. 옛날에 야갈전도 봤었는데 그 때는 질문 안했거든요. 그럼 예쁜 건 많이 본 것 같은데, 뭘 본건진 잘

모르겠어요. 확실히 기계보다 사람이 말하는 게 저의 감상력을 자극시켰던 것 같아요. 그래서 더 적극적으로 작품을 감상하게 됐던 것 같고.

그러한 상호작용이 작품을 통해 나만의 의미를 만드는 데 영향을 주었냐는 질문에 D는 긍정적인 반응을 보였다. 그러면서 상호작용의 현실적인 어려움에 대해서도 이야기 하였다.

D : 영향을 준 것 같아요. 미술관에 갈 때마다 작품과 내 삶을 분리해서 볼 때도 많아요. 작품을 봐도 삶까지 연결을 시키진 않는데, 도슨트를 듣고 질문을 하며 상호작용 했을 때는 내 삶에 연결을 시키게 됐던 것 같아요. 작품의 의미를 내 안에 가져와서 나만의 가치관을 적립해 나가고, 나만의 생각을 갖게 되고, 내 삶을 돌아보게 되는? 그런데 성인이 되고 나이가 들 어갈수록 질문하는 게 어려운 것 같아요. 잘 안하게 되고.

연구자 : 왜 그렇게 되는 것 같아요?

D : 사람들 속에서 큰 소리를 내는 게 조금 그렇기도 하고, 시선 집중 받는 것도 부담스럽고. 또 다른 사람들은 다 아는 건데 내가 괜히 물어보는 건가 싶기도 하더라고요. 그래서 점점 안하게 되는 경향도 있었던 것 같아요.

도슨트에게 질문을 함으로써 얻는 상호작용이 개인적인 작품 감상에 도움이 되지만, 주변의 시선과 개인적인 걱정으로 인해 질문을 자유롭게 하기엔 어려움이 있었다는 것이다.

D는 앞으로 미술관을 방문하면 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드를 적절히 함께 활용하고 싶다는 입장을 보였다.

D : 좀 더 선호하는 것은 대면이긴 한데, 도슨트 시간을 기다리긴 좀 그래서 우선 앱을 활용하며 돌아다니다가 저기서 웅성웅성 도슨트 한다고 하면 다시 처음부터 볼 것 같아요.

V. 논 의

본 장에서는 연구를 통해 수집 및 분석한 자료를 토대로 관람객이 스마트 도슨트 앱과 대면 도슨트 가이드를 통해 각각 어떠한 경험을 했는지를 확인해보고자 한다. 또한 학습자 중심 감상교육으로 나아가기 위한 스마트 도슨트 앱의 보완점을 논의해보고자 한다.

1. 스마트 도슨트 앱을 통한 미술작품 감상의 효과

연구 결과, 스마트 도슨트 앱은 작가와 작품에 대한 정보를 제공함으로써 관람객의 작품 감상에 흥미와 집중을 유발하며 나만의 의미 만들기에 도움을 주었으나, 관람객은 정보가 제공되지 않을 때에도 동일한 감상이 가능함을 보여주었다. 또한 스마트 도슨트 앱 사용이 오히려 감상에 방해가 되는 경우도 있었으며, 앱 사용 시 인터페이스의 결합이 두드러지기도 하였다.

1) 주체적 감상을 통한 나만의 의미 구성

스마트 도슨트 앱은 관람객이 원하는 작품을 순서와 상관없이 선택하여 그 작품에 대한 설명을 들을 수 있도록 되어있다. A는 앱의 이러한 부분을 활용하여 좀 더 오랫동안 감상하고 싶은 작품 앞에서는 오래 머물고, 설명을 듣고 싶지 않은 작품은 넘어가기도 하면서 작품을 감상하고 이해하는 시간을 스스로 조절할 수 있었고, 따라서 주체적인 작품 감상이 가능했다고 이

야기 했다. 그리고 C는 스마트 도슨트 앱이 제공해주는 작품의 정보의 도움으로 작품을 자유롭게 주체적으로 감상할 수 있었다고 했다. 정보를 단순히 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 기본적인 틀을 형성하는데 사용하고, 이를 기반으로 주체적인 사고를 뚫어나갔다는 것이다. D 역시 정보의 제공이 작품을 수동적으로 받아들이게 하는 면도 있었지만, 개인적으로 오랫동안 감상하고 싶은 작품은 앱을 들으며 스스로 생각하는 시간을 가질 수 있었다고 했다. 또한 제공된 정보를 통해 작품에 대한 여러 의미와 질문을 갖게 되고, 이를 토대로 다른 작품도 더욱 능동적이고 주체적으로 접근할 수 있었다고 말했다.

이러한 감상은 곧 나만의 의미 만들기로 이어졌다. A는 스마트 도슨트 앱을 통해 제공받은 작품의 정보를 통해 작품을 더 깊이 이해할 수 있었고, 이는 작품에 대한 나만의 의미를 만들어가는 데 긍정적인 영향을 주었다고 했다. 작품을 감상하고, 그 작품에 대한 설명을 들으면서 작가의 메시지와 철학을 통해 개인의 삶과 경험을 떠올리고, 그것에 대한 개인적인 고민과 가치 판단을 갖게 된 것이다. C는 앱에서 제공된 정보를 통해 작품의 전체적인 배경을 이해하고, 이러한 이해가 개인적인 작품 관찰 및 분석 과정에 영향을 주어 자신만의 질문과 의미로 이어졌다. D 역시 작품의 주제에 대해 이해하고, 그 안에서의 이야기와 질문거리를 발견하며 그러한 감상이 자신의 삶으로 이어지는 과정을 거쳤다.

포스트모더니즘 시대의 미술관 교육은 전달하고자 하는 내용보다 의미를 만들어가는 관람객에 더욱 초점을 둔다(홍경아, 2016). 관람객은 작품 해석의 주체로서 여러 가지의 해석을 추구할 수 있으며, 각자 자신만의 주체성을 가지고 의미를 구성한다. 이러한 ‘의미 만들기’가 갖게 되는 의미는 관람객이 작품을 이해하기 위해서 개인의 지식과 경험을 반영하는 자기 성찰적 자세와, 작품의 사회·문화적 맥락을 이해하기 위해서 작품과 삶을 연관시키

는 능동적인 사고를 가지게 하는 데 있다(김지호, 2012). 이러한 맥락에서 연구 참여자들이 주체적 감상과 나만의 의미 만들기가 가능하도록 영향을 준 스마트 도슨트 앱은 활용 가치가 있다고 볼 수 있겠으나, 그 방식이 정보 전달에만 그쳐있다는 점에서는 고민과 계발이 필요해 보인다.

2) 일방적인 정보 전달 및 인터페이스 문제로 인한 감상 방해

A는 스마트 도슨트 앱이 작품 감상을 하는 데 있어 흥미를 유발하긴 했으나 일부 작품을 감상할 때에는 방해가 되었다고 말했다. 사운드 요소가 포함되어 있는 설치 작품이나 영상 작품의 경우 도슨트 앱의 음성이 작품의 사운드와 맞물리기 때문에 집중이 힘들었다는 것이다. 또한 도슨트 앱 음성이 획일화되고 밝은 목소리로만 녹음되어있는 점과 음성과 함께 흘러나오는 배경음악이 전시의 전반적인 분위기와도 맞지 않아 감상에 몰입하기 어려웠다고 한다.

B는 스마트 도슨트 앱이 제공하는 정보가 스스로 작품을 관찰하고 감상하는 데 방해가 되었을 뿐 작품을 감상하는 데 있어 전반적으로 별다른 도움이 되지 않았다고 말했다. 천천히 사고하며 감상하고 싶은데 앱을 활용하면 강박적으로 도슨트 음성을 듣게 되고, 이로 인해 주체적인 감상이 어려워진다는 것이다. 특히 작가의 의도나 작품의 내용을 단정 짓는 도슨트 음성의 어조에도 불만을 표했다. 또한 작품에 대한 정보를 글로만 접하고 싶을 때도 있었는데, 실제 앱 내에 이러한 기능이 있었음에도 불구하고 안내가 잘 되어있지 않아 활용하지 못한 점이 아쉬웠고, 관람객의 위치를 파악하여 근 거리에 있는 작품을 안내해주는 블루투스 기능도 제대로 작동되지 않았다고 말했다. 이러한 어려움들로 인해 작품을 감상하며 개인적인 생각과 질문을 갖는 것이 어려웠고, 나만의 의미를 만들어 나가기에 힘들었다고 한다. 오히

러 스마트 도슨트 앱이 제공하는 정보 없이 스스로 감각하고 사고할 때 나만의 의미를 주체적으로 만들어 나갈 수 있다고 하였다.

C와 D 역시 스마트 도슨트 앱을 통해 작품 감상에 도움을 얻었으나, 굳이 정보가 제공되지 않을 때에도 작품을 더 유심히 관찰하거나 스스로 사고함으로써 나만의 의미를 만드는 등 주체적인 감상이 가능한 모습을 보여주었다. 특히 D는 관람 초반에는 작품 감상의 방향성을 갖기 위해 앱을 열심히 들었으나, 관람을 할수록 정보의 제공 없이도 주체적인 감상이 가능함을 느끼고 소수의 작품만 선택적으로 들었다고 한다.

D : 방정아 작가의 작품 중 ‘축전’이 그려진 그림을 봤을 때요. 이 작품은 도슨트 앱에 설명이 없었는데, 그림 속 화환과 플라스틱 의자가 초라해 보이더라고요. 그래서 축전이라는 게 정말 말뿐인가 이런 생각이 들었어요. 축하라는 건 폭죽도 터트리면서 뭔가 화려한 느낌일 것 같은데, 화환 하나 딱 보내고 사람 몇 명만 플라스틱 의자에 앉아있으니까. 요즘 축하와 응원의 방식에 대해 생각해보게 되더라고요. 이런 식으로 주체적으로 생각이 들면서 부터는 다른 작품을 볼 때에도 도슨트 앱에 덜 의지했던 것도 있었어요.

또한 D 역시 A와 같이 사운드가 포함된 작품을 감상할 땐 스마트 도슨트 앱이 오히려 방해가 되었다고 말했으며, 도슨트 음성을 듣다가 스마트폰을 잠금해제 하고 다시 앱에 접속하면 듣고 있던 음성이 꺼지는 등 앱의 인터페이스 문제에 대해서도 이야기해 주었다.

이와 같이 스마트 도슨트 앱은 관람객이 작품에 더욱 흥미를 갖고 집중하며 주체적으로 감상하는데 도움이 되었으나, 일방적인 정보 전달 방식과 미흡한 인터페이스 측면에 있어서 여러 보완점이 있을 것으로 보인다. 구지향 외(2014)의 연구에서도 해당 스마트 도슨트 앱을 사용했던 사용자들은 작품에 관한 설명을 그저 듣고 읽을 수밖에 없는 것과 화면의 이동, 텍스트 깨

집, 적합하지 않은 아이콘 디자인 등 인터페이스에 대한 여러 아쉬움을 이야기하였다. 따라서 관람객 중심에서 전시의 성격, 동선 등을 고려한 인터페이스 설계가 필요하며, 이를 위한 UI 설계와 GUI 제안에 대한 구체적인 연구가 필요함을 확인해볼 수 있다(구지향 외, 2014).

2. 대면 도슨트 가이드를 통한 미술작품 감상의 효과

관람객은 과거 대면 도슨트 가이드를 통해 교육자와의 상호작용을 경험하였고, 이는 작품에 흥미와 집중을 유발하고 주체적으로 감상하게 하는 데 있어 스마트 도슨트 앱보다 더욱 효과적이었음을 볼 수 있었다. 특히 대면 도슨트는 언어뿐만이 아니라 제스처, 눈 마주침과 같은 비언어적 요소를 통해서도 상호작용이 가능하기 때문에 감상에 더욱 몰입할 수 있음을 알 수 있었다. 따라서 관람객들은 스마트 도슨트 앱보다 대면 도슨트를 선호하는 모습을 보였으나, 현재 이루어지고 있는 국내 대면 도슨트가 서로 간의 상호작용 보다는 정보 전달에 집중되어 있는 경향이 있음을 또한 알 수 있었다.

1) 상호작용을 통한 기억력 향상

A는 도슨트와의 상호작용을 통해 작가와 작품에 대한 다각적인 이해와 사고를 가질 수 있었다고 하였고, 2년이 지난 지금도 그 때의 경험이 생생하게 남아있다고 말했다. 상호작용이 언어뿐만 아니라 도슨트의 감정과 태도를 느끼는 것과 같은 비언어적 요소를 통해서도 일어났기 때문이다.

A : 베르나르 뷔페 전시를 보러 갔을 때 뷔페가 그린 광대 그림에 대해 질문한 적이 있었어요. 광대가 우는 모습도 있고 웃는 모습도 있어서 이 부분에 대해 질문을 했는데, 도슨트가 광대는 늘 웃고 있어야 하는 존재이기 때문에 자신의 내면을 숨기고 살아가는데, 작가가 그러한 면에서 영감을 받은 것 같다고 답변해 줬어요. 그래서 광대를 그릴 때 눈물이나 입꼬리를 통해 자신의 내면을 은근하게 표현하지 않았을까 생각한다고 하시더라고요. 그 답변을 통해 작가에게 그 그림이 어떤 존재였는지, 어떤 비상구였는지 생각해보게 되었어요. 또 마지막 작품에서 도슨트가 작가의 일생에 대해 이야기 해주었는데, 정말 본인이 그 작가가 된 것처럼 진심을 담아 이야기 해주었어요. 그 때 거기 있던 사람들 다 울었거든요.

단순히 작가와 작품에 대한 정보를 전해 듣는 것이 아니라, 스스로 떠올린 생각을 질문하고 상대방의 개인적인 생각과 감정을 함께 공유하면서 더욱 다각적인 감상 효과가 일어난 것이다. A는 이를 통해 사고를 확장하고 나만의 의미를 만들 수 있었다고 이야기 했다. 또한 스마트 도슨트 앱보다는 대면 도슨트를 들을 때 감상에 더욱 몰입하게 되다보니 흥미와 집중력도 높아지고 작품을 더 능동적으로 감상할 수 있는 것 같다고 말했다.

D 역시 도슨트와 상호작용하지 않았을 때보다 상호작용 했을 때의 경험이 훨씬 더 기억에 남아있다고 말했다. 대면 도슨트는 언어뿐만이 아니라 특정 부분을 가리키는 등 몸짓으로도 표현을 해주기 때문에 집중하기에 훨씬 좋고, 스스로 궁금한 것들을 질문하면서 이어지는 대화를 통해 당시의 경험이 마음에 깊게 남는다는 것이다. 또한 스마트 도슨트 앱보다 대면 도슨트가 감상력을 더욱 자극했다고도 말했다.

D : 질문을 하면 좀 더 주체적인 감상을 할 수 있는 부분도 있었어요, 질문을 하고 도슨트가 답변을 해주면 또 물어보고 싶은 게 생기더라고요. 그렇게 대화를 함으로써 능동적으로 작품 감상을 할 수 있었던 것 같아요. 대화를

하고나면 기억에도 마음에도 뭔가 많이 남아요. 옛날에 샤갈전도 봤었는데 그 때는 질문 안했거든요. 그림 예쁜 건 많이 본 것 같은데, 뭘 본건진 잘 모르겠어요. 확실히 기계보다 사람이 말하는 게 저의 감상력을 자극시켰던 것 같아요. 그래서 더 적극적으로 작품을 감상하게 됐던 것 같고.

D는 미술관에 갈 때마다 작품과 스스로의 삶을 분리시켜서 감상할 때가 많았는데, 이렇듯 도슨트와의 상호작용을 통한 감상은 작품을 스스로의 삶에 연결시킬 수 있도록 해주었다고 말했다.

2) 상호작용을 통한 자발성 향상

C는 대면 도슨트와의 상호작용을 통해 갖게 된 작품에 대한 새로운 관점과 인격적 관계성이 작품 감상에 대한 호기심을 더욱 유발하고 스스로의 경험을 공유하고 싶다는 생각을 갖게 했다고 말했다.

C : 소통이 중요한 거는 정보의 측면만이 아니라고 생각해요. 제가 도슨트와 소통하면서 얻은 게 정보만은 아니었거든요. 누군가와 작품에 대해 이야기한다는 것 자체가 작품 감상에 대한 새로운 관점과 태도를 갖게 했어요. 그리고 같은 공간에서 대화를 함으로써 관계성이라는 것도 생기고. 그런 게 쌓이면서 내 경험을 공유하고 싶다는 생각과 호기심이 더 생겼던 것 같아요. 그러다보니 궁금한 걸 계속해서 더 물어보게 되었고.

스마트 도슨트 앱과는 다르게 대면 도슨트에서는 작품에 대한 새로운 이해뿐만 아니라 자신의 생각과 감정 등의 경험을 타인에게 표현하고자 하는 욕구를 자극받을 수 있는 것이다. 그리고 이는 관람객이 더욱 주체적이고 능동적인 감상을 가능하게 한다고 볼 수 있다. 또한 C 역시 대면 도슨트는 언

어뿐만 아니라 몸짓과 눈 마주침 등 다양한 비언어적 상호작용을 통해 작품을 더욱 깊게 감상할 수 있게 한다고 이야기 했다. 따라서 스마트 도슨트 앱보다 대면 도슨트를 모든 면에서 선호한다고 말했다.

김지호(2015)의 연구에서도 대면 도슨트에 있어 상호작용의 중요성에 대해 확인할 수 있다. 작품에 대해 일방적으로 설명해주는 기존 방식의 도슨트 프로그램과 작품에 대해 질문하고 서로 대화하는 방식의 프로그램을 비교하는 해당 연구는 도슨트와 관람객, 그리고 관람객과 관람객 사이에 상호작용이 있을 때 작품에 대한 이해와 자발성이 높아지는 것을 보여주었다. 또한 이러한 감상이 자신만의 의미 만들기에 도움이 되는 것 역시 검증하였다.

그러나 국내 미술관에서 이루어지고 있는 대면 도슨트가 관람객과 도슨트 간의 상호작용 보다는 정보 전달에 집중되어 있는 한계도 가지고 있다. B는 대면 도슨트를 들을 때도 스마트 도슨트 앱과 동일하게 정보를 일방적으로 전달받는다라는 점에서 작품 감상에 방해가 되었다고 말했다. 대면 도슨트에게 질문을 한 경험도 있었지만, 당시 도슨트의 답변이 전시설명문에 있는 내용과 거의 동일하다는 것을 알게 된 이후로 질문을 하지 않게 되었다고 이야기 했다. 대면 도슨트와 상호작용을 통해 긍정적 경험을 했던 A, C, D 중 A와 C의 경우는 미술 전공자이며 비교적 미술관 방문 횟수가 많은 점으로 보았을 때 상호작용이 좀 더 원활하게 이루어진 경향이 있었을 것으로 보인다. 하지만 D는 대면 도슨트를 들을 때 모두가 질문을 하는 분위기는 아니기 때문에 질문을 하기가 꺼려질 때도 많다고 이야기 하였다. 상호작용이 가능하다는 점에서 스마트 도슨트 앱보다 대면 도슨트가 더욱 효과적인 부분이 있지만, 좀 더 자유롭고 원활한 상호작용이 이루어질 수 있는 환경에 대한 고민이 필요해 보인다.

3. 학습자 중심 감상을 위한 스마트 도슨트 앱의 보완점

학습자 중심 감상교육을 토대로 한 미술관은 ‘전달되는 내용’보다, 의미를 만들어가는 관람객에게 더욱 초점을 둔다. 즉 학습자 중심의 미술관은 미술관이 수집, 보존, 전시하는 소장품에 대해서만이 아니라, 관람객들이 미술관을 방문하고 미술작품을 감상하는 것을 통해 효과적인 경험을 할 수 있는 데에 관심을 갖는 것이다. 따라서 학습자 중심의 미술관은 관람객의 관람 형태, 개별적으로 선호하는 학습 양식, 의미 만들기에 방해가 되는 요소 또는 의미 만들기를 활성화시키는 요소들을 발견하는 데에 더 중점을 두어야 한다(류지영, 2016).

연구에서 살펴본 바에 따르면 스마트 도슨트 앱이 관람객의 의미 만들기에 방해를 주었던 요인으로는 일방적인 정보 전달 방식, 작품의 사운드와 도슨트 음성이 겹치는 것, 매끄럽지 못한 인터페이스의 문제 정도로 볼 수 있었다. 또한 의미 만들기를 활성화시키는 요인은 관람객이 원하는 작품의 정보를 선택적으로 들을 수 있다는 점이었다. 이를 미루어 봤을 때, 스마트 도슨트 앱이 좀 더 학습자 중심의 감상교육 관점으로 나아가기 위해서는 작가와 작품의 대한 정보를 습득하게 하는 데 그치는 것이 아니라, 개인의 감상을 공유하거나 담론을 형성하는 등의 상호작용이 가능하도록 인터페이스를 구축하는 것이 필요해 보인다. 스마트폰은 인터넷을 기반으로 하여 얻고자 하는 정보를 빠르게 수집할 수 있고, 온라인으로 연결된 사용자간의 상호작용이 가능하기 때문에(정수정 외, 2010) 이러한 기능을 잘 활용하여 스마트 도슨트 앱의 새로운 면모를 만들어나갈 수 있을 것이라 생각한다. 실제로 2016년 미국의 브루클린 미술관에서는 관람객과 미술관 내 전문가가 실시간으로 상호작용할 수 있는 ASK 앱을 개발하였다. 관람객들이 작품을 감상하다가 궁금한 점을 사진과 함께 전송하면 앱 기반 채팅을 통해 전문가가 답

변해주는 시스템으로, 관람객들은 이를 통해 일대일로 개인화된 정보를 제공받을 수 있다. 전문가의 일방적인 해석이나 관점이 먼저 제시되는 것이 아니라 관람객의 흥미와 요구를 기반으로 상호작용이 일어나는 것이다 (Brooklyn Museum).

그리고 사운드가 포함된 작품의 경우 도슨트 음성을 듣는 것이 감상에 방해가 될 수 있음을 고려하여 음성이 아닌 글이나 그림 등 새로운 매개를 활용하여 감상에 도움을 주거나, 작품의 사운드에 몰입할 수 있도록 안내하면 좋을 것이라 생각된다. 또한 인터페이스 구조 및 활용 방법에 대한 안내 부족과 제대로 작동되지 않았던 블루투스 위치추적 기능 등 결함이 있는 부분을 시정하여 관람객이 불편이 없도록 해야 할 것이다.

A는 대면 도슨트가 관람객이 좀 더 작품을 다각적으로 이해할 수 있도록 제시해주었던 비교 자료가 감상 몰입에 도움을 주었던 경험을 이야기하며 스마트 도슨트 앱 역시 그러한 비교 자료를 제시해주면 좋겠다고 말했다. 이처럼 단순히 해당 작품의 정보를 제공하는 도슨트 음성뿐만이 아니라, 더욱 다양한 내용의 비교 및 참고 자료를 제시해주면 관람객이 더욱 흥미를 가지고 주도적으로 작품을 감상할 수 있을 것으로 보여진다.

방선희(2012)는 스마트폰을 통해 맞춤형, 수준별 학습을 제공하고 비형식 학습과 협력학습을 촉진시키는 등 여러 모양으로 활용할 수가 있다고 말했다. 구체적으로, 스마트폰을 통해 학습자 각 개인의 특성과 수준, 학습요구에 알맞은 콘텐츠를 지원할 수 있고, 타인과의 소통 기능을 활용한 협동 학습, 기록 기능을 사용한 자기성찰 활동도 제공할 수 있다고 이야기 하였다. 또한 SNS 서비스를 통해 언제 어디서든 실시간으로 협력활동과 상호작용이 지원 가능하며, 이를 활용하여 공동체적 차원에서의 학습 활동 기반까지 마련할 수가 있을 것으로 보았다.

VI. 결 론

미술관에서의 미술작품 감상 은 관람객과 작품들 간의 가장 사적인 대화로서 인식의 지평을 넓히며 개인의 경험을 풍부하게 만들어주는 활동이다. 본 연구는 미술관에 방문한 관람객이 작품을 이해하고 향유하는 데 있어 어려움을 느끼는 것에 대한 안타까움에서 시작되었다. 연구자는 미술관에서 관람객이 가장 쉽게 접할 수 있는 교육 매개인 ‘도슨트’가 이러한 현상을 보완해줄 수 있다고 보고 연구를 진행하였다. 특히 시간과 물리적 제약에서 자유로우며 코로나로 인한 언택트(Untact) 시대에 활용 가치가 높은 ‘스마트 도슨트 앱’을 연구의 소재로 삼았다. 그러나 구성주의 이론에 기반하여 ‘학습자 중심’의 교육이 중요한 요소로 떠오르고 있는 만큼 스마트 도슨트 앱이 일방적 지식 전달이 아닌 학습자 중심 교육으로 나아갈 수 있는 방향을 모색하기 위해 교육자와 상호작용이 가능한 대면 도슨트 가이드와 그 효과를 4명의 연구 참여자를 통해 비교·분석하였다.

연구 결과, 스마트 도슨트 앱은 작가와 작품에 대한 정보를 제공함으로써 관람객의 작품 감상에 흥미와 집중을 유발하며 나만의 의미 만들기에 도움을 주었다. 그러나 관람객은 정보가 제공되지 않을 때에도 작품을 더 유심히 관찰하거나 스스로 사고함으로써 나만의 의미를 만드는 감상이 가능함을 보여주었다. 또한 스마트 도슨트 앱 사용이 오히려 감상에 방해가 되는 경우도 있었으며, 앱 사용 시 인터페이스의 결함이 두드러지기도 하였다. 인터페이스의 구조 및 활용 방법에 대한 안내 부족과 더불어 블루투스 위치추적 기능도 매끄럽게 작동되지 않아 관람객이 작품에 몰입하는 데 부정적인 영향을 준 것이다.

대면 도슨트 가이드는 스마트 도슨트 앱과는 다르게 교육자와의 상호작용이 가능했고, 이는 작품에 흥미와 집중을 유발하고 주체적으로 감상하게 하는 데 있어 스마트 도슨트 앱보다 더욱 효과적이었음을 볼 수 있었다. 특히 대면 도슨트는 언어뿐만이 아니라 제스처 눈 마주침과 같은 비언어적 요소를 통해서도 상호작용이 가능하기 때문에 감상에 더욱 몰입할 수 있음을 알 수 있었다. 따라서 관람객들은 스마트 도슨트 앱보다 대면 도슨트를 선호하는 모습을 보였으나, 현재 이루어지고 있는 국내 대면 도슨트가 서로 간의 상호작용 보다는 정보 전달에 집중되어 있는 경향이 있음을 또한 알 수 있었다.

이를 토대로 미루어 봤을 때, 스마트 도슨트 앱이 학습자 중심 감상교육의 관점으로 나아가기 위해서는 작가와 작품에 대한 정보를 제공하는 것만이 아니라, 개인의 감상을 공유하거나 담론을 형성하는 등의 상호작용이 가능하도록 인터페이스를 구축하는 것이 필요해 보인다. 또한 인터페이스 구조에 대한 안내 부족 및 블루투스 위치추적 기능 오류 등 기존의 결함을 보완하여 관람객이 사용에 불편이 없도록 하고, 도슨트 음성과 더불어 좀 더 다양한 내용의 비교 및 참고 자료를 제시한다면 좀 더 흥미롭고 주도적인 작품 감상이 가능할 것으로 생각된다.

미술관에서의 미술작품 감상은 관람객을 둘러싼 환경과 다양한 경험들을 통해 개인에게 뜻 깊은 작품을 만들어주기도 한다. 그렇기 때문에 미술관에서 개인의 경험을 반영할 수 있는 학습자 중심의 감상교육은 매우 중요하다. 스마트 도슨트 앱이 앞서 말한 보완점을 통하여 일방적인 지식 전달이 아닌 학습자 중심의 교육 매개로 나아감으로써, 더욱 많은 관람객들이 미술관에서 주체적으로 작품을 감상하고 자신만의 의미를 만들어갈 수 있는 데 이바지할 수 있기를 기대해본다.

참 고 문 헌

< 단행본 >

- 강인애(2003). 우리시대의 구성주의. 문음사
- 강인애 외(2010). 박물관 교육의 다양성. 문음사.
- 광주교육대학교광주부설초등학교(1999). 학습방법의 학습. 교육과학사
- 김지호(2012). 미래의 미술관: 국내외 미술관 교육의 역사, 현황, 대안. 한국학술정보(주).
- 김진우(2012). 취약계층 아동 청소년 종단조사 III 제2차 콜로키움 자료집: 질적연구 자료분석방법의 다양성 이해. 한국청소년정책연구원.
- 김혜숙 외(2012). 미술교육과 문화. 학지사.
- 남정은(2018). 박물관 교육. 커뮤니케이션북스.
- 류지영(2016). 미술교육의 기초. 교육과학사.
- 박정애(2008). 미술교육을 위한 새 패러다임: 의미 만들기의 미술. 시공사.
- 박휘락(2003). 미술감상과 미술비평 교육. 시공사.
- 유기웅 외(2012). 질적 연구방법의 이해. 박영사
- 임정기 외(2010). 미술 교수학습 패러다임 변화와 실천을 위한 이론과 방법. 교육과학사.
- 최미경(2011). 구성주의와 미술교육, 현대 미술교육의 사상과 역사: 미술교육 이론의 탐색. 예경.
- 홍경아(2016). 미술관·박물관 교육, 미술교육의 기초. 교육과학사.

- Chalumeau. J. 김현수 역(1996). Lectures de l'art. 미술의 읽기. 미진사.
- Corrine Glesne(2016). 안혜준 역(2017). Becoming Qualitative Researchers: An Introduction(5th Edition). Boston: Pearson. 질적 연구자 되기(제5판). 아카데미프레스.
- Falk. J. H. & Dierking. L. D.(1992). 이보아 역(2008). The Museum Experience. 관람객과 박물관. 북코리아.
- Merriam. S. B.(1998). 강윤수 외 역(2005). Qualitative Reserch and Case Study Applications in Education. San Francisco: Jossey-Bass. 정성연구방법론과 사례연구. 교우사.
- Rika Burnham 외. 한주연 외 역(2020). Teaching in the Art Museum: Interpretation as Experience. 미술관 교육: 관람객과 호흡하는 경험과 해석의 미술관. 다빈치.
- Spradley. J. P.(1980). 신재영 역(2006). Participant Observation. New York: Holt. Rinehart and Winston. 참여관찰법. 시그마프레스.

< 학술지 >

- 강주희 외(2012). 미적 발달 이론과 구성주의에 입각한 현대미술 감상교육. 한국초등미술교육학회. 33(0). 1-24.
- 구보경(2013). 모바일 기반 뮤지엄 환경에서 맥락적 학습의 의미. 미술교육논총. 36. 269-291.
- 구지향 외(2014). 사용자를 위한 박물관·미술관 도슨트 어플리케이션 연구: 호암미술관 스마트 도슨트 어플리케이션을 중심으로. 한국HCI학회학술대회. 292-299.

- 권낙원(2011). 중등학교 미술관 전시관람 교육의 현황과 개선방안: 감상수업과 전시관람 교육의 연계성을 중심으로. *교육문제연구*, 39, 53-74.
- 김은주(2013). 동기부여요인이 관람객 만족도에 미치는 영향 연구: 국립현대미술관을 중심으로. *문화예술경영학연구*, 6(2), 27-52.
- 김지호(2015). 미술관 교육에 있어 동시대미술의 소통적 방법에 관한 고찰: 도슨트와 대화 프로그램의 상호소통성 비교를 중심으로. *한국예술연구소*, 12, 137-160.
- 김황기(2005). 미술교육에서의 질적 연구방법의 탐색. *미술교육논총*, 18(1), 81-96.
- 방선희 외(2012). 박물관 교육을 위한 스마트폰 어플리케이션 설계 원리 및 프로토타입 개발. *학습과학연구*, 6(1), 45-64.
- 배진희 외(2018). 질문생성전략을 활용한 미술관 작품 감상 활동이 미술 감상 능력에 미치는 영향. *미술교육논총*, 32(3), 79-113
- 변주성(2007). 미술문화교육에서 맥락적 관점을 고려한 도자감상 교육. *미술교육연구논총*, 21, 135-152.
- 안금희 외(2002). 미술관 관람객의 교육적 경험에 대한 사례 연구. *미술교육논총*, 13(1), 183-222.
- 양지연(2011). 미술관과 소통: 미적발달 단계의 이론적 탐색과 적용. *문화예술교육연구*, *미술과 교육*, 12(2), 61-77.
- 원영미(2016). 질문지와 대화법을 활용한 자기 주도적 감상교육 방안. *한국국제미술교육학회*, 17(1), 127-149.
- 은지용(2004). 사회과 수업 개선을 위한 구성주의의 함의: '맥락적 구성'을 고려한 교육과정관 모색을 중심으로. *한국사회과교육연구학회*, 43(3), 5-34.
- 이보아(2006). 모바일 기술과의 융합을 통한 박물관 커뮤니케이션의 활성화 연

- 구. 인문콘텐츠. 7. 23-50.
- 이보아(2013). IT 기반의 융합형 콘텐츠를 활용한 스마트 전시 시스템과 모바일 해석매체의 효과성에 대한 연구. 인문콘텐츠. 29. 143-163.
- 이은적(2002). 미술작품 읽기(I): 감상 내용과 방법을 제안하는 이론들에 대한 고찰. 미술교육논총. 14. 211-232.
- 이재영(2008). 구성주의와 지식의 본질: 미술교육에서의 사회비평 이론과 비평적 탐구의 필요성. 한국국제미술교육학회. 미술과 교육. 9(1). 1-21.
- 이주연(2020). 포스트 코로나 시대 학교 연계 미술관 교육의 미래와 방향: 대전시립미술관 2020 어린이 미술 기획전을 중심으로. 조형교육. 76. 117-135.
- 이혜진(2016). 한국의 미술관에서 대화 중심 교육 프로그램의 운영 실태. 미술과 교육. 17(1). 109-126.
- 정미경(1999). 미적요소에 기초한 미술교수전략이 유아의 미술활동과정에 미치는 영향. 열린유아교육연구. 4(2). 85-106.
- 정수기(2008). 하우젠의 미적 발달 단계가 미술 비평 교육에 주는 시사점. 미술교육논총 22(2). 109-128.
- 정수정 외(2010). 스마트폰의 교육용 어플리케이션 동향분석 및 발전방향 연구. 한국디지털콘텐츠학회 논문지. 11(2). 211-225.
- 조용환(1999). 질적 기술, 분석, 해석. 교육인류학연구. 2(2). 27-63.
- Kim. J.(2010). Creating an activity sheet to enhance art museum learning. 미술교육연구논총. 27. 229-263.
- Kruger. J. Wirtz. D. Boven. L. V. & Altermatt. T. W.(2004). The effort heuristic. Journal of Experimental Social Psychology. 40. 91-98.
- Millis. K.(2001). Making meaning brings pleasure: The influence of titles on aesthetic experiences. Emotion. 3. 320-329.
- Russell. P. A & Milne. S.(1997). Meaningfulness and hedonic values of

- paintings: Effects of titles. *Empirical Studies of the Arts*. 15(1). 61-73.
- Silvia. P. J.(2012). Human emotions and aesthetic experience: an overview of empirical aesthetics. In A. Shimamura and S. E. Palmer(Eds.). *Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience*. 250-275. New York. NY: Oxford University Press.
- Villeneuve. P. & Erickson. M.(2008). The trouble with contemporary art is. *Art Education*. 61(2). 92-97.

< 학위 논문 >

- 권연경(2002). 학습자 중심 교육으로서의 제7차 미술과 교육과정 운영방안 연구. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜정(2003). 웹기반 박물관 교육프로그램 개발: 국립민속박물관 교육프로그램을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박송은(2020). 맥락주의를 기반으로 한 중학교 미술 감상수업 방안: 뒤샹의 <샘>을 중심으로. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안지연 (2014). 감상자 특성에 따른 미술 감상의 양상. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 이채원(2019). 학습자 중심의 전시 감상 수업을 통한 미술관과 학교연계 교육 방안 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

<정기 간행물>

문화체육부(1994). 한국의 박물관 및 미술관: 등록 박물관 및 미술관 관람 안내. 154

<홈페이지>

동아일보. <https://www.donga.com/>

문화체육관광부 국립현대미술관. <https://www.mmca.go.kr/>

매일경제. <https://www.mk.co.kr/>

Brooklyn Museum. <http://brooklynmuseum.org/>

Visual Thinking Strategies. <https://vtshome.org/>

ABSTRACT

The Effects of the Smart Docent App of the Museum of Art on Visitor's Ability to Appreciate Artworks

Hye won Joo
Fine Arts Education Major
Graduate School of
Education
Sungshin University

Art appreciation in art museums is an art activity that allows you to create your own meaning by communicating with the artist through the work, and to carry on this in your life. Appreciation of works of art requires the subjective thinking of the viewer. The self-directed attitude of the audience toward the work is very important. Therefore, art museum education should be audience-centered, that is, learner-centered appreciation education.

Through this study, the researcher aims to provide a way for visitors to approach easily and without hesitation in the untact era. The 'smart docent app', a medium of art museum education, was analyzed. Also, how to make the smart docent app that cannot 'interact', which is an important element in learner-centered education, move toward learner-centered education, compared with the interactive face-to-face docent guide, the plan was presented.

This study confirms what kind of experience the visitor has in each of the smart docent app and the face-to-face docent guide. By doing so, we ultimately aim to explore the direction of the art museum education program that can have a positive effect on the audience's ability to appreciate art. For this purpose, the effect was confirmed by allowing art majors and non-majors aged 19 to 29 years old to appreciate art works using the smart docent app.

The results of this study are as follows.

First, the smart docent app provides information about the artist and the work, arousing interest and concentration in the viewer's appreciation of the work, and helping to create their own meaning. created their own meaning. In addition, there were cases where using the Smart Docent app actually interfered with the appreciation, and when using the app, Operational flaws were also unintentionally marked.

Second, the audience experienced interaction with the educator through the face-to-face docent guide in the past, and it was found that this was more effective than the smart docent app in generating interest and concentration on the work and allowing them to appreciate it independently. In particular, I was able to immerse myself in the appreciation more through the interaction of not only language but also non-verbal elements such as gestures and eye contact. However, it was also found that the current domestic face-to-face docents tend to focus

on information transfer rather than interaction with each other.

Third, in order for the smart docent app to advance to learner-centered appreciation education, it is possible to not only provide information about the artist and work, but also to interact with others for personal appreciation.

It seems necessary to build a software interface. In addition, existing deficiencies such as lack of guidance on interface structure and Bluetooth location tracking function errors are compensated so that visitors do not have any inconvenience in using it. I think this is possible.

Based on the above research results, it seems that additional discussion is needed on the significance of the smart docent app in the learner-centered art museum education and how to use it.