

고령자를 위한 전시환경 UX디자인 연구 -한 · 중 · 일 사례 중심으로-

A Study on the UX Design of Exhibition Environment for the Elderly -Focusing on Korean, Chinese and Japanese Cases-

소소매¹, 이혜민², 반영환^{3*}

Xiao-Mei Su¹, Hye-Min Lee², Young-Hwan Pan^{3*}

요 약

고령화가 일찍 시작되어 오랜시간 고령자 연구로 중심을 잡고 있는 일본 또한 고령자 전시를 위한 사용자 경험(User Experience, UX) 디자인에 대한 연구 사례는 많지 않다. 이 연구는 고령자를 위한 전시 환경 디자인을 위한 요소를 도출하고, 사용자 경험 관점으로 연구를 진행한다. 한국, 중국 그리고 일본의 전시 사례를 다 각도로 이해함으로 고령자를 위한 전시 환경 디자인을 물리적(Physical) 공간과 사회적(Social) 서비스로 분류하고 이에 대한 필요성을 상기 시킨다. 이론적 고찰을 통해 한국, 중국, 일본 고령자들의 노후 상황, 고령자 전시의 유형, 고령자의 요구사항(Needs)을 분석하였다. 고령자 전시에 대한 조사를 통해 위 국가별 고령자 전시 현황을 도출 하였다. 이를 통한 연구의 결과로 고령자 전시 환경 디자인을 기획함에 있어 물리적 공간과 사회적 서비스를 고려해야 하는 타당성을 제안한다.

핵심어 : 고령자 전시, 전시 환경, UX 디자인, 공간, 서비스

Abstract

As aging began early, in Japan, where has been the center of research for the elderly, there are not many cases on user experience (UX) design for the elderly-exhibition. This study derives the elements for designing the exhibition environment for the elderly and proceeds with the UX viewpoint. By understanding the exhibition cases of Korea, China, and Japan, the exhibition environment design for the elderly is classified into physical space and social service. Through theoretical considerations, we analyzed the retirement situation, the type of elderly-exhibition, and the needs of the elderly. And the case analyst has drawn up the status of elderly-exhibition by country. As a result, we suggest the feasibility of considering physical space and social service in planning the exhibition environment design for the elderly.

Keyword : Elderly-exhibition, Exhibition Environment, UX Design, Space, Service

1 Dept. of Experience Design, Graduate School of Techno Design, Kookmin University, Seoul, Korea [Graduate Student]
e-mail: xiaomei0214@icloud.com

2 Dept. of Experience Design, Graduate School of Techno Design, Kookmin University, Seoul, Korea [Researcher]
e-mail: hyeminest@gmail.com

3 Dept. of Experience Design, Graduate School of Techno Design, Kookmin University, Seoul, Korea [Professor]
e-mail: peterpan@kookmin.ac.kr (Corresponding author)

Received(October 27, 2019), Revised(November 22, 2019), Accepted(December 9, 2019)

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

과거 지난 수십 년 동안, 현재의 고령 인구가 급속한 경제 성장의 원동력이었다. 이제 아시아 국가들은 집단적으로 빠르게 진행되는 고령화에 직면해 있으며 2050년에는 아시아 국가에서 65 세 이상의 노인 인구가 3억에서 10억으로 증가할 것으로 예상된다 [1]. 고령화를 맞이한 아시아 국가로 대표적인 한국과 중국 그리고 일본은 서로 다른 단계의 고령화 사회를 맞이하고 있고, 고령자들의 생활을 개선하기 위해 국가적 노력을 기울이고 있다. 특히, 고령자를 위한 전시를 통해 일부 정서적인 측면에서 고령자들의 삶의 욕구를 만족 시키며 나아가 ‘실버산업(Silver Industry)’의 발전을 촉진시켰다.

그러나 고령화라는 큰 사회적 배경 하에, 고령자를 위한 전시 디자인에 대한 논의는 매우 부족한 실정이다. 고령화가 일찍 시작되어 오랜 시간 고령자 연구로 중심을 잡고 있는 일본 또한 고령자 전시를 위한 사용자 경험(User Experience, UX) 디자인에 대한 연구 사례는 많지 않다. 나라마다 경제와 문화 발전 상태가 고령자 전시에 미치는 영향이 크지만 고령자 전시를 위한 환경은 완전히 국가의 발전 수준으로 판단할 수 없다. 때문에 고령자에게 더 좋은 경험에 대한 복지를 이끌어 주기 위하여 전시의 물리적 공간과 사회적 서비스 측면에서 융합적인 UX 디자인 연구가 필요하다.

본 연구는 전시회 주최자와 기획자의 입장에서 출발하여 기술이 아닌 복지적 관점에서 고령자의 전시 디자인에 대해 조사하고 분석한다. 각기 다른 고령화 문제에 마주한 국가의 고령자 전시 현황과 유형 그리고 전시 발전에 영향을 미치는 문제점 및 향후 발전 동향에 대해 탐구하는데 연구 목적이 있다. 이를 통해 세 개 국의 고령자 전시 사례를 다 각도로 바라보고 이해함으로써 고령자의 경험을 위한 전시 환경 디자인 연구를 진행한다.

1.2 연구 범위 및 방법

한·중·일 국가에서 진행한 고령자 전시에 대한 융합적 관점에서 전시환경 고찰, 디자인 연구와 사례 분석을 통해 이 연구를 진행 한다.

우선 자료 분석을 통해 각국의 고령화 현황과 아시아 국가에서의 대표적 의의를 파악한다. 관련 이론 고찰 통해 고령자를 위한 전시 유형과 고령자의 수요 특징에 대해 분류한다. 이를 기반으로 지난 20년부터 현재까지의 대표적인 전시 사례를 각 국가별로 조사하여 총 30개의 사례에 대해 1차적 분석을 진행한다. 이를 통해 고령자 전시의 장소와 분류에 대한 모형을 도출한다. 나아가 선행연구 분석을 통해 물리적, 사회적으로 고령자를 위한 전시환경 UX디자인의 융합적 분석을 진행하고 공간 구성과 서비스 프로세스 총 두 가지 요소를 도출한다. 각 유형별 전시의 차이점을 도출하

기 위해 30개 사례에서 6개를 선별하여 2차 사례 분석을 진행한다. 마지막으로 이론적 기여, 사례분석에 대한 결론, 연구의 한계성 등 세 가지 측면에서 결론을 도출한다.

2. 이론적 고찰

2.1 한·중·일 고령화의 현황

옥스퍼드 인구고령화연구소는 인구 고령화 문제가 향후 아시아 지역에 지대한 영향을 미칠 것이라 분석했다 [2]. 고령화를 경험하고 있는 주요 아시아 국가들의 특징은 아래 [표 1]와 같다 [3]. 아시아 국가들의 상황은 한국, 중국, 일본의 상황과 유사하기 때문에 한중일 3국이 아시아 고령화의 축소판이라 할 수 있다.

[표 1] 아시아 주요 고령화 국가 및 특징

[Table 1] Asia's Main Ageing Countries and Their Features

국가	65+ 노인 인구 (%)		특징
	2015	2050	
일본	26.3	36.3	• 고령화 정도 세계 1위 • 최고의 노인요양 서비스
한국	13.1	35.1	• 노인 비율이 가장 많이 올랐다
싱가포르	11.7	33.9	• 한국과 비슷함
태국	10.5	30.1	• 부자가 되기 전 노화
중국	9.6	27.6	• 대부분의 노약자 • 부자가 되기 전 노화

일본은 아시아뿐만 아니라 전 세계적으로 고령화가 가장 심각한 국가이다 [1][3]. 고령화 대응방안에 관한 연구도 상당히 많이 이루어졌다. 한국의 노인인구 비중이 가장 빠르게 늘고 있다, 싱가포르와 같은 일부 부유한 국가의 상황도 한국과 유사하다 [1][3]. 중국, 태국과 같은 개도국은 상대적으로 소득수준이 낮은 상황에서 고령 사회로 접어들고 있다. 고령화의 초기 단계이지만 고령화 진행 속도가 상대적으로 빠르다 [3].

한·중·일 국가별 각각의 문화적 특징이 있고, 동일한 아시아권 인종으로 신체적 공통점이 존재하기에 고령자 전시 측면에서 서로 참고할 수 있다. 특히 중국은 고령화가 다소 더디기 때문에 일본, 한국의 경험을 적절히 참고하여 고령화 사회의 단계별 문제점에 대응함은 도움이 될 것이라 사료된다.

2.2 고령자를 위한 전시

고령자를 위한 전시는 콘텐츠와 배경이 고령자와 관련 있기 때문에 효과적으로 고령자의 전시 참여를 이끌어낼 수 있다. 전시는 전시물을 통해 인간과 소통하기 위한 형태이다 [4]. 고령자를 위한 전시에서 고령자의 역할은 ‘전시품의 제공자’와 ‘전시의 관람자’로 구분 할 수 있다. 따라서 본 연구는 ‘고령 전시자(Elderly exhibitor)’와 ‘고령 관람자(Elderly visitor)’ 두 가지 유형을 대상으로 한 전시를 중심으로 연구를 진행한다. 특히 ‘고령 전시자’유형은 많은 고령 관람자를 끌어 들이는 잠재력을 가지고 있기 때문에 디자인 단계에서 고령 전시자와 고령 관람자 두 가지 측면의 경험을 동시에 고려할 필요가 있다.

2.2.1 전시환경에서 고령자의 욕구

인간의 평균 수명이 길어짐에 따라 늘어난 노년기를 행복하게 보내기 위해 경제적인 풍요로움과 함께 정신적, 신체적으로 건강한 삶을 보내고 싶어 하는 고령자의 욕구 또한 증가했다. 전시 환경에서의 고령자 수요는 다음과 같은 두 가지의 측면에서 주로 나타난다.

첫 번째로, 사회적 측면에서 고령자의 정신문화 수요이다. 정신문화 생활은 고령자의 삶의 질에 영향을 미치는 주요 요소 중 하나로 꼽힌다 [5]. 특히 노인의 여가활동 및 사회참여는 고독감·소외감을 경감하고, 건강을 유지하며, 삶의 활력과 만족감을 갖게 하는데 매우 중요한 역할을 한다 [6]. 최근 뉴실버세대는 제 2의 인생을 살기 원하며 문화예술 교육프로그램에 대한 높은 열정을 가지고 있다 [7]. 전시는 문화적인 소통의 역할을 하기 [4] 때문에 고령자를 위한 다양한 전시회는 내용이나 서비스디자인에서 노인들에게 풍부한 내적·심리적 생활을 제공하는 기회이다.

두 번째로 물리적 측면에서의 안전과 고령자의 신체적 건강 상태에 따른 수요이다. 고령자의 신체 특성은 감각영역(시각, 청각, 촉각, 후각, 미각), 운동영역(굴력, 근력, 체력)으로 구분된다 [8]. 고령자는 신체적 건강 기능이 감퇴하고 사고 발생률이 증가하므로 전시회 중 공간과 전시를 위한 디바이스로 부터 안전사고에 대한 대비가 필요하다. 또한 편의성을 고려할 때 전시의 세부적인 점에 있어서 고령자를 위해 보다 나은 관람 경험을 제공할 필요가 있다.

2.2.2 한·중·일 고령자를 위한 전시현황

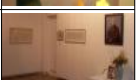
한·중·일 국가별 고령자를 위한 전시의 같은 점과 다른 점을 객관적으로 비교하기 위해 본 연구는 최근 20년간 각국의 대표적인 고령자에 관한 전시 사례 10개를 수집하여 시간 순으로 [표 2]와 같이 정리했다.

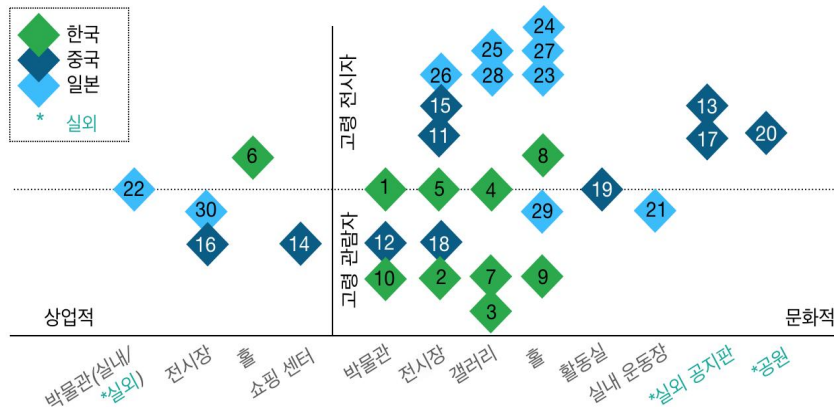
전시의 유형은 전시의 성격에 따라 상업적(Commercial) 및 문화적(Cultural)으로 분류했다 [9]. 위 30개 전시 사례가 상업적 행위가 있으며 이를 위한 목적이 있는지를 기준으로 [그림 1]와 같이 분

류하였다. 고령자를 위한 대다수의 전시는 단순한 문화 활동에 국한된다는 위 국가들의 공통점을 발견했다.

[표 2] 한국 · 중국 · 일본의 고령자 전시 사례

[Table 2] Elderly-exhibition Cases in Korea · China · Japan

국 가	번 호	전시명	이미지	국 가	번 호	전시명	이미지
한 국	1	1998 일본군 위안부 역사관		중 국	16	2018 제26 중국(광저우)국제노인보건산업박람회	
	2	2007 노인을 위한 공예전 '실버·락'			17	2018 헤이룽장성 노인 우표 수집전	
	3	2010 법정 스님 선묵전(禪墨展)			18	2018 하이난 100세 기사 공익 사진 전시회	
	4	2013 인생은 아름다워			19	2018 중·노년 웨딩전시	
	5	2016 '경험·지혜' 노인			20	2019 서예 장권 전시회	
	6	2016 노인일자리 생산품 전시·판매전			21	2010 노인과 장애인을 위한 자전거 전시회	
	7	2017 노인을 위한 나라는 있다 사진전			22	2014 자유 러닝 노인 레코드 II	
	8	2018 청춘만세 작품 전시회			23	2014 제40회 아이즈와카마쓰시 & 오쿠마초 고령자 작품전	
	9	2018 치매인식개선 포스터 공모전			24	2015 와카야마 실버 미술전	
	10	2018 미래세움 성남 고령친화종합체험관		일 본	25	2016 제13회 나고야시 노인 복지 시설 작품전	
중 국	11	2015 '활력 노인 예동 경상' 베이징시 노인예술작품전람			26	2017 제47회 다카쓰키시 고령자 문화 작품전	
	12	2015 백세 노인 테마 박물관			27	2017 후쿠이 건강 장수제 2017-취미 작품전	
	13	2016 생활티켓(ticket)전			28	2018 사바에시 노인클럽연합회 취미작품전	
	14	2016 베이징시 노인용품전시센터			29	2018 아키타 평화의 문화와 희망전	
	15	2018 노인 신년 작품 전시회			30	2019 도쿄 케어 위크	



[그림 1] 전시 사례의 분류

[Fig. 1] The Classification of Exhibition Cases

또한 [그림 1] 사례의 전시 장소를 놓고 보면 국가별로 일정한 차이가 존재한다. 사례를 기반으로 도출한 장소 분류 모형은 다음 [표 3]과 같다.

첫째, 전시의 장소는 주로 ‘전문 전시공간(Dedicated Display Space)’과 ‘일반 공간(General Space)’ 두 가지로 구분한다. 전시 장소를 선택함에 있어서 일본은 이 두 가지 유형을 동일한 비중으로 둔다. 한국과 중국은 전문 전시공간을 선택하는 경우가 비교적 많다.

둘째, 전시의 공간적 범위는 사례에 의해 크게 실내/외(Indoor/outdoor)로 구분된다. 중국은 많은 전시를 야외에 설치하고 한국은 실내전시를 주로 택한다. 일본은 실내외 전시를 동시에 진행하는 경우도 있다.

[표 3] 장소 분류 모형

[Table 3] Site Classification Model

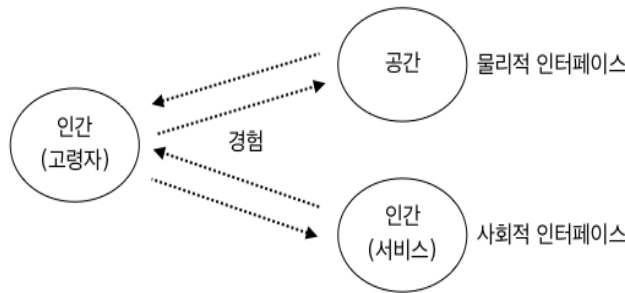
유형	전문 전시공간	일반 공간
실내	박물관, 전시장, 쇼핑 센터, 갤러리	홀, 활동실, 실내 운동장
실외	박물관의 실외 부분	실외 공지판, 공원

2.3 전시환경 UX디자인의 융합적 연구

고령자 디자인 연구 중 이해민은 고령자를 위한 경험(User Experience, UX) 디자인을 두 가지 인터페이스로 분류하였다. 기존의 유니버설 디자인(Universal Design)의 개념과 같이 고령자가 제품을 사용함에 따라 경험할 수 있는 경험의 접점을 ‘물리적 인터페이스(Solid Interface)’로, 고령자가 사회 구성원으로서 사회적 지지(Social Support)를 통해 얻게 되는 소통의 경험을 ‘사회적 인터페이스(Social Interface)’로 구성하였다 [10].

전시환경에서는 관람자와 전시공간, 관람자와 전시 서비스간의 상호작용으로 경험이 발생된다. 하여 이 연구에서는 이해민의 연구에서 도출한 두 가지 인터페이스 요소를 기반으로 관람자의 전시환경 UX디자인에 있어서 총 두 가지의 디자인 요소로 분류하였다.

관람자의 ‘물리적 안전건강육구’와 ‘사회적 정서문화육구’로 인한 경험을 위하여, 전시환경의 ‘공간’과 ‘서비스’로 각각 ‘물리적(Physical)’과 ‘사회적(Social)’ 인터페이스로 분류하여 [그림 2]와 같이 이해 할 수 있다.



[그림 2] 고령자를 위한 전시의 콘셉트 맵

[Fig. 2] Concept Map of Exhibition for Senior

2.3.1 물리적 인터페이스: 전시환경의 공간

전시 서비스의 매개체인 공간은 주로 물리적 인터페이스로 나타난다. 이 연구는 관람자 관련 박물관과 체험관 등의 관련 연구에서 공간 구성에 대한 분류 묘사를 조사하였다.

[표 4] 관련 연구 비교 분석

[Table 4] Comparisons of Related Works

저자	연도	공간 요소	종합
오지영, 박혜경	2015, 2016	진입공간, 전시공간, 교육활동 공간, 공공서비스 공간, 이동공간	진입공간, 전시공간, 활동공간, 서비스/설비공간, 이동공간
추진	2010	생애체험 공간, 전시체험 공간, 사무실, 교육과 준비 공간	
이윤희	2011	생애체험 공간, 전시체험 공간, 오리엔테이션룸, 다목적실, 판매 공간	
우상기	2012	위치적 조건, 규모적 조건, 형식적 조건, 설비적 조건	

그 중에 오지영, 박혜경은 전체적으로 전시공간의 내부를 아주 포괄적으로 분류했다 [8][11]. 유니버설 디자인 측면의 전시 범주에서는 기타 관람자 관련 전시공간의 보충을 결합하여 공간구성요소를 [표 4]와 같이 진입공간, 전시공간, 활동공간, 서비스/설비공간, 이동공간으로 요약하였다 [12-14].

현실에서의 모든 전시가 위 모든 요소를 꼭 갖춰야 하지 않으나 보편적으로 실내 공간은 구조가 복잡하고, 실외 공간에 대한 구성은 간단하다.

2.3.2 사회적 인터페이스: 전시환경의 서비스

고령자와 전시 서비스간의 상호작용을 사회적 인터페이스로 설명 할 수 있다. 주로 고령 전시자나 고령 관람자가 서비스 체험을 매개로 전시기획자와 상호작용을 한다. 전체적으로 전시경험에 대한 단계를 전기, 현장, 후기로 세 단계에 따라 서비스 프로세스를 구분할 수 있다.

고령자를 위한 전시 중 고령자의 욕구를 자주 고려하고 사용하는 서비스 형식이 가이드투어, 신체보조 도구(보청기, 휠체어 등), 배려서비스(무료 간식, 오디오 프로그램 등), 교육, 체험과 강좌 등으로 많이 있는데 고령 전시자를 위한 서비스가 부족한 실정이다 [15][16].

3. 사례분석

3.1 조사대상 범위 및 방법

전시환경 UX디자인에서의 고령자를 위한 전시를 보다 세밀하게 연구하기 위해 앞의 30개 사례에서 국가별로 대표적인 전문 전시공간과 일반적 공간 사례를 각각 1개 선택했다.

[표 2]의 내용 중 6, 10, 14, 17, 21, 22번 6개 사례를 대상으로 분석을 진행하였다. 그 중 10, 14번 사례는 직접 전시관람에 참여하여 현장조사를 시행하였다. 이들의 공간·서비스 디자인 활용 실태를 총집결해 한·중·일 국가별 고령자 관련 전시의 특징과 가치를 분석한다.

분석의 내용은 아래 [표 5-10]과 같으며 그 중에서는 한 개의 항목 이상의 내용을 갖추었을 시 ●로 표기 하였으며, 기본적 구비 항목은 ○, 없는 항목은×로 표기하였다.

3.2 한·중·일 사례분석

[표 5] 한국의 전문 전시 공간에서 고령자 전시 사례

[Table 5] Korean Elderly-exhibition Case in Dedicated Display Space

10번	미래세움 성남 고령친화종합체험관					
소개	시간	2018.12~현재				
	위치	성남시, 한국				
	유형	문화적/ 고령 관람자				
	장소	전문 전시 공간/ 실내				
	노인과 미래 노인 사이의 세대 통합을위한 공간.					
공간 구성요소						
요소	진입공간	전시공간	활동공간	서비스/ 설비공간	이동공간	
내용	● 다 입구	● 전시회 체험관, 기업	● 체험 학습실 (체험/ 교육 센터, 건강 증진 센터, 피트니스 실)자료관	● 편의정보, 화장실, 식수대, 판매 장소	● 수평 및 수직 이동 (엘리베이터,	

		정보 센터	(도서관, 시청각실 (커뮤니티 교실)	(카페, 식당)	계단)	
이미지						
서비스 프로세스						
단계	전기	현장				후기
내용	○ 전문 사이트	1. 전시회. 2. 제품, 치매, 생활 경험. 3. 치매 노인의 조치를 다루는 방법 및 예방에 대한 교육. 4. 전문 강사. 5. 건강 관리 (건강검사, 건강 강의, 운동 관리, 물리 치료, 피부 건강관리) 6. 전문직 종업자 교육 (간호사, 교육자, 도구 관리자 등)				○ 1. 식사와 커피 판매.
종합분석						
전시회는 장기적이고 대규모이다. 디자인 요소가 완성되었다. 활동 공간과 라이브 서비스는 특히 풍부 한다.						

[표 6] 한국의 일반 공간에서 고령자 전시 사례

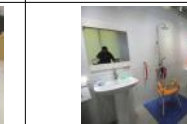
[Table 6] Korean Elderly-exhibition Case in General Space

6번		노인일자리 생상품 전시·판매전				
소개	시간	2016.10.24~25				
	위치	인천시, 한국				
	유형	상업적/ 고령 전시자				
	장소	일반 공간/ 실내				
고령자 취업 시장에 대한 사회적 인식이 향상되기를 바란다.						
공간 구성요소						
요소	진입공간	전시공간	활동공간	서비스/ 설비공간	이동공간	
내용	○ 입구	○ 전시 구역	○ 회의실	● 휴게실, 화장실, 인포메이션	○ 수평 이동	
이미지						
서비스 프로세스						
단계	전기	현장				후기
내용	● 1. 팸플릿 2. 포스터	● 1. 전시회 2. 제품 판매 3. 인천시 노인 복지회의				×
종합분석						
상업 전시회에서 문화 회의가 추가되었으며 비즈니스와 문화가 잘 통합되었다. 공간 구성 요소가 완성되었으며 더 많은 서비스 / 장비 공간이 있다. 초기 단계와 현장 단계에서 서비스가 풍부했고 후기 서비스가 누락되었다.						

[표 7] 중국의 전문 전시 공간에서 고령자 전시 사례

[Table 7] Chinese Elderly-exhibition Case in Dedicated Display Space

14번	베이징시 노인용품전시센터	
소개	시간	2016.12.19~현재

위치	베이징시, 중국				
유형	상업적/ 고령 관람자				
장소	전문 전시 공간/ 실내				
고급 제품 디스플레이 / 경험 센터, 판매 / 임대 플랫폼이다.					
공간 구성요소					
요소	진입공간	전시공간	활동공간	서비스/ 설비공간	이동공간
내용	○ 입구	○ 1F 전시장	● 체험 학습실 (1 층 체험 게임, 2 층 실습실)	● 노인 전용 화장실.영업 지역,시설 안내 (바닥 품질, 픽토그램 등의 변경)	● 수평 및 수직 이동
이미지					
서비스 프로세스					
단계	전기	현장		후기	
내용	×	● 1. 전시회. 2. VR게임. 3. 노인 무료 건강 검진. 4. 경험, 구매, 임대.		● 1. 노인 가정생활 편의성 평가. 2. 가족 공간의 연령에 적합한 변화.	
종합분석					
전시회는 장기적이고 대규모이며 상업적이다. 공간 요소가 완성되었다. 활동, 서비스 / 장비 및 이동 공간의 유형이 풍부하다. 현장 후기 단계는 특히 풍부하지만 초기 단계는 부족하다.					

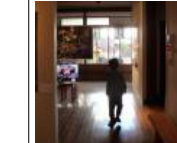
[표 8] 중국의 일반 공간에서 고령자 전시 사례

[Table 8] Chinese Elderly-exhibition Case in General Space

17번	2018 헤이룽장성 노인 우표 수집전					
소개	시간	2018.10.17~18				
	위치	하얼빈시, 중국				
	유형	문화적/ 고령 전시자				
	장소	일반 공간/ 실외				
	'노인 축제'를 축하하기 위해 개최되었다. 노인의 문화 생활을 풍요롭게하고 우표 문화를 전파했다.					
공간 구성요소						
요소	진입공간	전시공간		활동공간	서비스/ 설비공간	이동공간
내용	×	○ 커뮤니티 센터의 실외 전시 창		×	×	○ 수평 이동
서비스 프로세스						
단계	전기	현장				후기
내용	×	● 1. 전시회. 2. 대회, 검토 및 수상. 3. 무료 기념 편지 봉투. 4. 기념 우표를 만든다.				×
종합분석						
야외에서 작고 간단한 구조로 전시되어 있지만 주거 지역에 있고 노인이 참여하기에 편리하다. 전체 디자인 요소가 매우 부적절하고 기본 서비스 기능이 누락되었다.						

[표 9] 일본의 전문 전시 공간에서 고령자 전시 사례

[Table 9] Japanese Elderly-exhibition Case in Dedicated Display Space

22번	자유 러닝 노인 레코드 II				
소개	시간	2014.8.9~11.24			
	위치	오미 하치만시, 일본			
	유형	상업적/ 고령 전시자 + 고령 관람자			
	장소	전문 전시 공간/ 실내+ 실외			
	예술과 노인을 주제로 한 박물관 개관 10 주년을 기념하는 특별 전시회이다. 같은 이름의 전시회가 2006년에 열렸다.				
공간 구성요소					
요소	진입공간	전시공간	활동공간	서비스/ 설비공간	이동공간
내용	● 다 입구	● 전시 구역 (내부 및 외부)	○ 문서 열람실 (도서관)	● 보관 공간, 편의 시설, 다목적 화장실, 판매 공간.	● 수평 및 수직 이동
이미지					
서비스 프로세스					
단계	전기		현장		후기
내용	● 1. 전용 웹 사이트 2. 사전 쇼 3. 홍보 포스터 등.		● 1. 전시회. 2. 개회식 및 공연 3. 예술과 문화 강의. 4. 콘서트. 5. 영화 상영 및 인터뷰. 6. 제품 판매.		○ 1. 전시 관련 서적 판매.
종합분석					
비즈니스 및 문화, 노인 전시자 및 관람자, 실내 및 실외, 공간 및 서비스는 좋은 통합을 보여주었다. 이 전시회는 2 차 전시회 인 좋은 브랜딩 효과를 형성했다.					

[표 10] 일본의 일반 공간에서 고령자 전시 사례

[Table 10] Japanese Elderly-exhibition Case in General Space

21번	노인과 장애인을 위한 자전거 전시회				
소개	시간	2010.11.25			
	위치	요코하마시, 일본			
	유형	문화적/ 고령 관람자			
	장소	일반 공간/ 실내			
	일반 자전거를 탈 수 없는 사람들을 위해 개발 된 자전거 전시회				
공간 구성요소					
요소	진입공간	전시공간	활동공간	서비스/ 설비공간	이동공간
내용	○ 입구	○ 전시장 (실내 운동장)	● 체험 학습 구역 (실내 운동장), 회의실	○ 화장실	○ 수평 이동
이미지					

서비스 프로세스			
단계	전기	현장	후기
내용	○ 포스터	● 1. 전시회, 시승 행사. 2. 자전거가 건강 해지다 회의. 3. 제품 적용. 4. 팸플릿을 배포.	×
종합분석			
전시회 환경은 실외와 비슷하지만 주변의 회의실과 화장실은 잘 활용되므로 공간 요소가 완벽다. 디스플레이는 좋은 홍보를했지만, 후기의 서비스 공석은 향후 전시회 판매에 해 롭은다.			

3.3 사례 분석 결과

사례 분석에 대한 내용은 다음과 같다.

첫째, 한국의 10번, 일본의 22번 전시는 모두 전문 전시공간에 속한다. 디자인 요소가 비교적 완비되어 있고 특색이 있다. 10번 사례는 공립 노인 커리어 체험관으로 체험 공간과 서비스가 매우 다양하다. 22번 사례는 박물관의 실내·외 공간을 충분히 활용하여 앞에 서술한 각 유형을 적절히 융합함으로써 고령자를 위해 나은 UX경험을 제공하며 발전했다.

둘째, 중국의 17번 야외 전시의 디자인 요소는 매우 부족하다. 단순한 공간과 서비스로 인해 기본적인 서비스 기능이 결여되어 있다. 그러나 장점도 있고 간단한 전시 요소 있기 때문에 보급이 가능하다. 공간으로는 일본의 21번의 실내 체육관 사례를 참고해볼만 하다. 주변 공간을 활용하여 부족한 기본 기능을 보완했다. 서비스 디자인 프로세스와 콘텐츠가 한층 더 풍성해진다면 고령자의 관람 경험을 크게 개선할 수 있으리라 판단한다.

셋째, 한국의 6번과 중국의 14번 사례는 모두 상업적 전시에 속하지만 방법과 근본적인 목적에서 차이를 보인다. 6번은 정부의 주도 하에 상업적 형식을 차용하여 사람을 끌어들이고 노인에 대한 사회적 인식을 개선하는 목적을 달성하고자 했다. 14번 사례는 자본그룹의 자원적 지원에 제공되어진 전시 공간으로 전시와 경험을 통해 사용자를 끌어들여 판매를 촉진하는 것을 목표로 한다.

4. 결론 및 제언

이 연구는 고령화 사회 배경에서 고령자 전시에 대한 이론적 고찰과 한·중·일 국가별 고령자 전시 사례 분석을 바탕으로 연구의 결론은 아래와 같다.

첫째, 고령자를 위한 전시의 유형과 전시 장소에 대하여 분류 한다. 전시유형은 상업적이거나 문화적인 고령 전시자/고령 관람자로 나눌 수 있다. 전시 장소는 전문 전시공간이나 일반 공간의 실내/외 부분으로 나눌 수 있다.

둘째, 고령자의 수요 특징을 물리적·사회적 요소를 융합한 관점에서 전시 환경의 공간 구성의 다섯 가지 요소(Entry space, exhibition space, activity space, service / equipment space, mobile space)

및 세 가지의 서비스 프로세스(전기, 현장, 후기 서비스)로 분류 할 수 있다.

셋째, 상기 이론을 한·중·일 국가별 사례에 접목하는 두 차례의 분석을 통해 각기 다른 전시의 현황과 이점 및 단점에 대해 다음과 같이 분석했다.

(1) 상업적 전시 사례는 비교적 완전한 공간 및 서비스 요소를 갖추고 있으나 오늘날 위 국가들은 모두 문화적인 고령자 전시를 위주로 하며, 상업적 전시는 드문 편이다. 고령화가 점차 심각해지는 오늘날, 점점 더 많은 무상의 공익 전시가 생겨남으로서 정부와 사회가 경제적 부담을 감당하기 어려워지고 있다. 고령자 전시를 지속적으로 발전하고 장려하기 위해 상업과 문화의 융합을 추진하고 문화적 전시에 상업적 성격을 띤 행사나 서비스를 유입해야 한다.

(2) 전문 전시 공간에서의 전시는 보다 전면적인 디자인 요소를 선보이며 오늘날 주요 트렌드가 되었다. 반면 일반 공간에서의 전시는 거주지 근처에 설치되어 강한 유동성, 접근성을 지닌다. 실버산업이 가장 발달한 일본은 전문 전시 공간과 일반 공간의 수가 비슷하게 나타난다. 한국과 중국은 일반 공간의 고령자를 위한 디자인을 완비하는 동시에 일반 공간의 전시 횟수도 적절하게 늘릴 필요가 있다.

(3) 중국은 야외 전시를 많이 진행한다. 전시 디자인이 간소하고 홍보가 용이하며 주거지와 근접하다. 그러나 야외 전시는 기능면에서 부족하기 때문에 주변 공간을 적절히 활용하여 기능을 보완할 필요가 있다.

(4) 한국과 일본의 전시는 고령자를 위한 후기 서비스가 부족하여 전시 효과를 강화하기 어려운 실정이다. 고령화 초기 단계인 중국은 이 같은 문제가 더욱 심각하여 주로 현장 기획에 국한된다. 한·중·일 모두 보다 개선된 서비스 프로세스를 통해 전시의 장기적 발전을 촉진할 필요가 있다. 이를 기반으로 고령자를 위해 더욱 많은 문화 복지 혜택을 제공해야 한다.

이 연구는 이론적으로 기여를 하였으나 한계가 있다. 기술적 측면에서 국가별로 적용하는 구체적인 디자인 방법을 논의해야 한다. 한·중·일 국가별 대표적인 고령자 전시 사례를 대상으로 연구의 분석을 진행하였으나 사회 현황과 지역 문화의 차이로 인해 아시아와 아시아 이외의 지역에 연구 결과를 적용할 수 있는지에 대한 여부는 논의해봐야 할 것이다.

References

- [1] Y. C. Xu, "Foreign media: Asia faces the challenge of population aging in 2050, the elderly will reach 1 billion", news.cn, http://www.xinhuanet.com/world/2016-03/02/c_128768395.htm, (accessed October 1, 2019).
- [2] Economic & Social Affairs, World Population Ageing 2013, United Nations Public, 2013.
- [3] E. Ahmed, T. Phoo, S. Amerasinghe, C. Narayanan, K. B. Oh, Special report: Ageing - Passing the baton to Asia, Standard Chartered Public, 2017.
- [4] H. W. Moon and Y. A. Lee, "The Historical Development of 'Exhibition' and the Possibility of Science Exhibits - Define the Concept of Exhibition and the Type of distinction", Korea Science & Art Forum, vol. 4, December 2008, pp. 101-118, doi: 10.17548/ksaf.2008.12.4.101.
- [5] F. Z. Liu, "Research on the Spiritual Culture and Entertainment Life of the Aged Under the Background of Aging", DAZHONGWENYI, vol. 19, October 2019, pp. 26-27, doi: CNKI:SUN:DZLU.0.2019-19-026.
- [6] Y. H. Oh, "Promoting Leisure and Social Integration for an Aging Korea", Health and welfare policy forum, vol. 113, March 2006, pp. 31-38.
- [7] S. Z. Kim and J. Y. Park, "The Proposed of Art Museum Program for the Silver Generation", Korea Science & Art Forum, vol. 19, March 2015, pp. 145-156, doi: 10.17548/ksaf.2015.03.19.145.
- [8] J. Y. Oh and H. K. Park, "Comparative Analysis of Environmental Design Checklist at Exhibition Facilities Based on Physical Characteristics of the Elder - Focused on Korea and Japan", The Korean Society of Science & Art, vol. 24, June 2016, pp. 277-287, doi: 10.17548/ksaf.2016.06.24.277.
- [9] J. E. Choi and J. H. Jung, "The Study on the Interface Design for supporting the Exhibition Viewing", Journal of the HCI Society of Korea, vol. 1, no. 1, May 2006, pp. 81-88, doi: 10.17210/jhsk.2006.05.1.1.81.
- [10] H. M. Lee, "The senior citizen experience design classification system and life interface", Doctoral thesis, The Graduate School of Techno Design, Kookmin University, Republic of Korea, 2019. [Online]. Available: http://kookmin.dcollection.net/public_resource/pdf/200000225180_20191221164147
- [11] J. Y. Oh and H. K. Park, "Study on the Development of Environmental Design Checklist at Exhibition Facility Based on Physical Characteristics of the Elderly", Korea Science & Art Forum, vol. 20, June 2015, pp. 267-277, doi: 10.17548/ksaf.2015.06.20.267.
- [12] C. Jin, "A Study on Analysis of Interaction Facts in Local Senior-Friendly Experience Exhibition - Based on a Case of Exhibiton Experience Hall within the Senior Friendly Products and Services Experiencing Center in Seongnam City", Journal of the Korean Institute of Interior Design, vol. 19, no. 1, February 2010, pp. 100-111.
- [13] Y. H. Lee, "Perceptions on Environmental Improvements for Seniors at a Hands-on Exhibition Center for Senior-friendly Products and Services among University Students", Journal of Korean Society of Design Science, vol. 24, no. 1, February 2011, pp. 211-219.
- [14] S. Woo, "A Study on the exhibition space of the Science museum - the planning focused on the process and components of Experiential exhibition space", the Korea Institute of Spatial Design, vol. 7, no. 2, July 2012, pp. 51-60, doi: 10.35216/kisd.2012.7.2.51.
- [15] E. Y. Choi and M. D. Kim, "A Study on Space the Local Old Age Experience Hall and Composition Analysis of the Unit Dwelling", Journal Korea Society of Visual Design Forum, no. 20, August 2008, pp. 53-63.
- [16] J. Hong and Y. H. Pan, "A Study on Space Graphic Interface (SGI) in exhibitions of art musuums", Korea Society of Basic Design & Art, vol. 19, no. 4, August 2018, pp. 523-533.