



# 급변하는 공동체에서 박물관의 역할과 젊은 세대

THE ROLE OF MUSEUMS  
AND YOUTH POWER IN RAPIDLY  
CHANGING COMMUNITIES

2025. 5. 17 SAT  
13 : 30 ~ 16 : 30

주최

한국박물관협회  
THE KOREAN MUSEUM ASSOCIATION

ICOM  
International  
Council  
of Museums  
Korea Rep.

주관

한국박물관학회  
KSMS KOREAN SOCIETY OF MUSEUM STUDIES

후원

문화체육관광부

GA-HYEON  
가현문화재단

SIGONG tech



# 급변하는 공동체에서 박물관의 역할과 젊은 세대

THE ROLE OF MUSEUMS  
AND YOUTH POWER IN RAPIDLY  
CHANGING COMMUNITIES

2025. 5. 17 SAT  
13 : 30 ~ 16 : 30

주최

한국박물관협회  
THE KOREAN MUSEUM ASSOCIATION

ICOM  
International Council of Museums  
Korea Rep.

주관

한국박물관학회  
KSMS KOREAN SOCIETY OF MUSEUM STUDIES

후원

문화체육관광부

GA-HYEON  
가현문화재단

SIGONG tech





# CONTENTS

## 차 례

### 프로그램

■ 미래세대를 위한 인공지능 시대의 박물관 디지털 전시- 인공지능 기술 적용을 중심으로	
- 발표 : 박진호(고려대학교 연구교수) .....	3
- 토론 : 배은석(한국외국어대학교 학술연구교수) .....	47
■ 고령자로 구성된 박물관 공동체의 지속을 위한 청년 학예사의 역할	
- 발표 : 나형남(한국민속촌박물관 학예연구사) .....	51
- 토론 : 황규진(부천아트벙커 B39 전시디렉터) .....	70
■ 신설 기념관 교사공동체를 활용한 미래세대 연계 교육 활성화 방안	
- 발표 : 이주연(국립대한민국임시정부기념관 학예연구사) .....	75
- 토론 : 박수지(한국산업관계연구원 선임연구원) .....	88
■ 디지털 환경에서 박물관 소장품의 교육적 의미: 스미스소니언 러닝 랩을 통한 교육적·문화적 가치 탐색	
- 발표 : 신보배(한양대학교 대학원 박사과정 수료) .....	91
- 토론 : 김현진(실학박물관 학예연구사) .....	105

## 부 록

(사)한국박물관학회 정관 .....	109
(사)한국박물관학회 2024-2025년도 임원 (무순) .....	116
『박물관학보』 편집 및 심사 규정 .....	117
기타 제규정 .....	120



# (사)한국박물관학회

## 제19회 한국박물관국제학술대회 및 제53회 박물관학 학술대회 프로그램

- 주 제 : 급변하는 공동체에서 박물관의 역할과 젊은 세대  
 - The Role of Museums and Youth Power in Rapidly Changing Communities
- 일 시 : 2025년 5월 17일 (토) 13:00~16:30
- 장 소 : 국립중앙박물관 제1강의실

시 간	내 용
	【사 회】서원주 ∥ 전쟁기념관 교육기획팀장
13:30~13:45	【개회사】장인경 ∥ (사)한국박물관학회 회장 / ICOM 부회장 【축 사】조한희 ∥ (사)한국박물관협회 회장 김영호 ∥ 중앙대학교 명예교수 / (사)한국박물관학회 명예회장
13:45~14:05	【제1발표】미래세대를 위한 인공지능 시대의 박물관 디지털 전시 - 인공지능 기술 적용을 중심으로 박진호 ∥ 고려대학교 연구교수
14:05~14:25	【제2발표】고령자로 구성된 박물관 공동체의 지속을 위한 청년 학예사의 역할 나형남 ∥ 한국민속촌박물관 학예연구사
14:25~14:40	휴 식
14:40~15:00	【제3발표】신설 기념관 교사공동체를 활용한 미래세대 연계 교육 활성화 방안 이주연 ∥ 국립대한민국임시정부기념관 학예연구사
15:00~15:20	【제4발표】디지털 환경에서 박물관 소장품의 교육적 의미: 스미스소니언 러닝 랩을 통한 교육적·문화적 가치 탐색 신보배 ∥ 한양대학교 대학원 박사과정 수료
15:20~16:20	【종합토론】좌장: 배영동 ∥ 국립경국대학교 교수 토론: 배은석 ∥ 한국외국어대학교 학술연구교수 황규진 ∥ 부천아트벙커 B39 전시디렉터 박수지 ∥ 한국산업관계연구원 선임연구원 김현진 ∥ 실학박물관 학예연구사
16:20~16:30	【공지 및 폐회】

\* 위의 일정은 (사)한국박물관학회의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.



제1발표

# 미래세대를 위한 인공지능 시대의 박물관 디지털 전시 - 인공지능 기술 적용을 중심으로

박진호(고려대학교 연구교수)

■ 토론

배은석(한국외국어대학교 학술연구교수)





## 미래세대를 위한 인공지능 시대의 박물관 디지털 전시 - 인공지능 기술 적용을 중심으로 -

박진호<sup>1)</sup>(고려대학교 연구교수)

- I. 머리말 : 디지털헤리티지 출현과 박물관 콘텐츠
- II. 박물관 전시 콘텐츠의 변화
- III. 박물관 실감콘텐츠 구축 사례
- IV. 실감콘텐츠 전시 유형분류
- V. 박물관 디지털 전시를 위한 핵심 기술요소
- VI. 맺음말 : AI시대 박물관 디지털 전시 재탄생을 위하여

### 국문초록

본 논문은 인공지능 기술의 급속한 발전 속에서 박물관 전시 환경도 빠르게 변화하고 있다는 문제 의식에서 출발한다. 기존 박물관은 유물을 단순히 진열하고 관람하는 방식에 머물렀지만, 오늘날의 박물관은 관람객의 경험과 몰입을 중심으로 하는 실감형 디지털 전시로 빠르게 전환되고 있다. 특히 미래세대인 Z세대와 알파세대는 디지털 친화적인 세대로, 기존 방식의 전시만으로는 이들의 관심과 교육적 효과를 충분히 끌어내기 어려워졌다. 이에 따라 박물관은 교육기관으로서의 기능을 유지하면서도, AI를 활용해 관람객과 보다 지능적이고 상호작용적인 커뮤니케이션을 할 수 있는 환경을 조성할 필요성이 대두되었다. 그리하여 본 연구는 이러한 시대적 흐름에 따라 박물관 전시에 AI 기술을 어떻게 효과적으로 도입하고, 그로 인해 어떤 교육적·문화적 가치 창출이 가능한지를 탐색하는 것을 목적으로 한다. 연구를 통해 AI 큐레이터, 감성 인식 전시, 디지털 휴먼 등 실제 사례들을 분석하고, 실감형 콘텐츠를 중심으로 한 박물관의 새로운 역할과 방향성을 제시하고자 했다. 이는 향후 박물관이 미래세대에게 문화유산을 효과적으로 전달하고, 창의성과 비판적 사고를 자극하는 교육의 장으로 진화(進化)하는 데 중요한 시사점을 제공한다.

주제어: 디지털헤리티지, 실감콘텐츠, 인공지능, 박물관전시, 디지털콘텐츠.

1) 고려대학교 IPDS Lab, arkology@korea.ac.kr

## I. 머리말 : 디지털헤리티지의 출현과 박물관 콘텐츠

디지털 헤리티지(Digital Heritage)란 역사적, 문화적, 예술적 가치를 지닌 유산을 디지털 형태로 복원, 보존, 연구, 전시, 교육 등에 활용하는 전체적인 행위 전반을 말한다. 이런 디지털 헤리티지는 전통적인 방식으로 보존되어 온 문화유산들을 디지털 기술을 이용해 일반적으로 3D스캔, 가상현실(VR), 증강 현실(AR), 확장현실(XR), 프로젝션 매핑, 혹은 홀로그램 기술 등의 매우 다양한 방법을 동원해 디지털화(化)하여 보존하고 활용하는 것이다. 이렇듯 디지털 헤리티지는 과거의 유산을 보존하는 것뿐만 아니라, 미래의 세대들이 이를 이해하고 학습하며 창조적으로 활용할 수 있도록 하는 것도 목적 중 하나다. 최근에는 국립중앙박물관의 실감콘텐츠 등으로 확장되고 있는 추세인데, 이런 형태의 디지털 헤리티지는 종래와는 다른 전혀 새로운 상황을 맞이하고 있다. 이는 단순히 보고 듣는 전시 관람에서 문화유산을 디스플레이 형태의 콘텐츠로 담아 문화유산에 대한 몰입성을 높여 문화유산의 디지털 활용의 역할이 점차 증대되고 있는 것이다. 이는 종래 문화유산 유물 중심의 감상에서, 이 유물에 대한 디지털 형태의 전시 해석 매체를 이용하여 디지털미디어를 통해 유물이 주조자 하는 의미를 보다 확장시킨다는 장점이 있다.

〈표 1〉 디지털문화유산 구분 단계에서 실감체험형까지 도달하기 위한 디지털복원형의 역할 표식<sup>1)</sup>



[그림 1] 디지털 복원의 대표적인 예시인 황룡사와 황룡사9층목탑

1) 박진호, 2021년, 「디지털 문화유산 유형 연구」, 상명대학교 대학원 글로벌문화콘텐츠학과 글로벌문화콘텐츠 박사학위 논문, 223쪽.

이런 디지털헤리티지의 분야는 몇가지로 나뉘어 볼 수 있다. 첫 번째 ‘디지털 원형’의 단계로 볼 수 있는데, 이 영역에서는 대상 문화유산을 디지털화(化)하는 영역이다. 주로 아카이빙 형태로 볼 수 있는데, 정확히 얘기하자면 ‘디지털 문화유산 구축단계’라고 말할 수 있다. 두 번째는 디지털 문화유산 구축 데이터를 근간으로 하여 VR, AR, MR 혹은 확장현실(XR) 같은 기술과 연결시키는 융합형 콘텐츠를 만드는 단계다.

좀더 더 나아가 세 번째 ‘예술적 창조(創造)’의 영역으로 볼 수 있는데, 여기에서는 겉모습만 ‘문화유산(文化遺産)’을 소재로 삼을뿐 미디어아트 혹은 Game같은 창작의 영역으로까지 문화유산을 전환하는 단계다.

위에서 언급된 디지털헤리티지를 단계별로 좀더 세분해 본다면 디지털헤리티지의 영역은 디지털화(化), 더 나아가서는 사업기획, 디지털 전시 그리고 연구개발 및 발전방향 제안까지도 포괄할 수 있다. 또 디지털 헤리티지는 분류를 총 다섯가지 형태로 세분화해 볼 수 있는데 대체적으로 첫째로는 정보제공 유형, 둘째로는 디지털 복원 유형, 세 번째로는 실감체험 유형, 네 번째로는 미디어아트형, 다섯 번째 단계에서는 메타버스 유형으로 분류 할 수 있다.

정보제공형은 디지털 문화유산의 가장 기본적인 스타트 단계라고 말 할 수 있다. 이를 디지털 문화유산이 텍스트 기반에서부터 시작했으므로 무엇보다 가장 첫 시작이면서 가장 낮은 단계의 기술에서부터 진행할 수 있는 부분이기 때문에 시작된 단계다.

또한 디지털복원형은 디지털 문화유산에 있어 가장 뚜렷한 특성을 지닌 요소 단계라고 할 수 있다. 현재 전 세계 문화유산이 과거에 존재했던 유적과 유물들이 오늘날까지 남아있는 것들은 10% 미만으로 볼 수 있다. 3D스캔 기술을 통해 그간 인류의 문화유산들이 디지털화(化) 되었지만 현재 남아있는 인류가 보유한 유물이나 유적은 겨우 1%밖에 남아있지 않기 때문 나머지 99%의 원형을 찾을 수 밖에 없다.



[그림 2] 디지털 문화유산 유형 분류와 특징

따라서 디지털 복원의 목적은 거의 남아있지 않는 유적지를 대상으로 옛 모습을 디지털 공간 속에서 원형을 재현해보려는 것이다. 이런 기본적인 디지털헤리티지 일반론을 바탕으로 오늘날 회암사지에 대한 인공지능에 기반한 디지털적 활용 방안을 본 논문에서 제시해 보고자 한다.

## II. 박물관 전시 콘텐츠의 변화

### 1. 박물관 디지털 전시 체험의 발전

박물관의 개념은 근대 서구에서 기원하며, 초기에는 수집가들이 세계 각지에서 모은 희귀한 물건들을 갤러리에 진열하고 대중에게 공개하는 방식에서 출발했다. 그러나 오늘날 박물관은 더 이상 단순히 신기하고 희귀한 물건을 보여주는 장소에 머물지 않으며, 사회적 역할과 기능이 크게 확장되었다.

1980년대부터 박물관의 사회적 역할에 대한 논의가 활발해지면서, 박물관은 지역 문화기반 시설로서 지역 사회의 문화예술 활동을 지원하고, 시민의 문화적 권리를 보장하는 중요한 공공 문화시설로 자리 잡게 되었다. 국제박물관협회(ICOM)는 박물관을 "인간 환경의 물질적 증거를 수집, 보존, 연구하여 전시를 통해 대중에게 공개하고, 이를 통해 사회 발전에 기여하는 비영리적이고 영구적인 시설"로 정의하고 있다. 이러한 정의는 현대 박물관이 단순한 소장품의 보관소가 아니라, 연구와 교육, 과학 발전에 기여하는 사회적 기관임을 강조한다.

박물관은 그 주제와 특성에 따라 다양한 표본과 자료, 역사와 문화를 전시하는 장소로서, 방문객이 시공을 초월한 다양한 사물을 한눈에 볼 수 있도록 구성된다. 이러한 전시 구성은 박물관의 가장 기본적인 특성이며, 박물관 전시의 목적 또한 이 기본 특성을 최대한 발휘하는 데 있다.

전통적으로 박물관 전시는 유리 케이스에 소장품을 진열하는 방식이 주를 이루었으며, 이는 희귀하고 귀중한 소장품의 보존과 관리가 최우선시 되었기 때문이다. 그러나 시대가 흐르면서 과학기술의 발달로 인해 박물관 전시에도 사진, 조명, 음향, 영상, 공간 디자인 등 다양한 기술이 도입되었고, 이러한 변화는 전시의 방식에도 큰 영향을 미쳤다. 그럼에도 불구하고, 박물관 전시는 여전히 '사회 교육기관' 또는 '평생학습기관'이라는 인식이 강하며, 전시의 메시지는 주로 교육적이고 학습적인 내용으로 이루어지는 경향이 있다.

박물관 전시는 불특정 다수를 대상으로 하며, 이로 인해 전시의 메시지 또한 불특정 다수를 향해 발신된다. 그러나 전시를 주입식 학습이나 일방적 정보 전달이 아닌 '경험적 커뮤니케이션'으로 바라볼 때, 전시는 관람자가 메시지를 경험하고 해석할 수 있는 상호소통적인 접근이 중요해진다. 전시는 물건을 매개로 한 커뮤니케이션 행위로, 박물관은 전시품을 배치함으로써 의도된 메시지를 관람자에게 전달하고, 관람자는 이를 자유롭게 해석하며 전시를 체험하게 된다.

2010년대 이후, 4차 산업혁명에 근거한 최신 실감형 디지털 기술이 박물관 전시에 도입<sup>2)</sup>되면서, 전시 공간은 더욱 다채롭고 혁신적인 방식으로 변모하고 있다. 이러한 기술의 도입은 관람객에게 새로운 공간 경험을 제공하며, 단순한 정보 학습을 넘어 창의성과 인지적 사고를 자극하는 다감각적

2) 박상규, 2024, 박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구, 중원대학교 박사학위 논문, 43쪽.

체험을 가능하게 한다. 그러나 이러한 최첨단 기술의 빠른 변화는 박물관 전시 환경이 지속적으로 적응하고 혁신해야 하는 도전을 안겨주고 있다.

현대 박물관 전시는 관람객과의 소통을 중시하며, 소장품 중심의 전시에서 벗어나 관람객의 경험을 중심으로 하는 전시로 변화<sup>3)</sup>하고 있다. 박물관은 연구 정보를 관람객과 공유하고, 이를 바탕으로 다양한 전시를 구성하여 커뮤니케이션하는 경험적 방법론을 모색하고 있다. 이러한 변화는 박물관이 단순한 유물 보관소에서 벗어나, 관람객과의 적극적인 상호작용을 통해 사회적, 문화적 역할을 수행하는 중요한 공공기관으로 자리 잡았음을 의미한다.

### 가. 박물관의 전시 성격

박물관 전시는 전시품과 전시관의 성격 및 목적에 따라 다양한 방식으로 표현된다. 과학관, 박물관, 박물관 등은 주로 대중의 문화적 사고를 개발하고, 교육 및 지식의 전달을 목적으로 하며, 영리를 목적으로 하는 전시와는 구별된다. 전시는 단순히 사물을 진열하는 것이 아니라, 전시 주체가 의도한 의미를 담아 대중에게 전달하는 행위로서, 전시된 물품을 통해 특정한 시간과 장소에서 메시지를 전달하는 과정이다.

박물관 전시에서 단순히 전시품 자체를 보여주는 것 이상으로, 전시자가 의도한 메시지를 이해하는 것도 매우 중요하다. 모든 전시는 관람자에게 메시지를 전달하며, 관람자는 이를 해석하고 다양한 의미를 도출하게 된다. 따라서 전시는 물건을 매개로 한 커뮤니케이션 행위로, 단순한 진열을 넘어, 전시물과 관람자 사이의 상호작용을 통해 이루어지는 대화적 성격을 지닌다. 전시 디자인은 다양한 미디어와 커뮤니케이션 수단을 활용하여 관람객에게 시각적 의사소통과 경험을 제공한다. 이러한 전시 디자인은 인쇄물, 소리, 기호, 이미지, 조각, 색상, 빛, 움직임, 영상 등 복합적인 요소를 통해 관람객과의 소통을 심화시킨다. 더 나아가 전혀 새로운 방식으로 메시지까지 전달한다. 따라서 박물관 전시는 단순한 유물들의 나열이 아니라, 사회적·문화적 욕구를 반영한 참신한 주제를 모색하고, 그때까지 사회에 통용되어 왔던 가장 최신 연구 성과를 반영하는 노력들이 필요하다.

전시의 성격은 전시기획과 연출의 목적에 따라 달라질 수 있다. 박물관 전시는 전시물의 함유량과 메시지 전달 방식에 따라 세 가지 유형으로 분류될 수 있다. 물품 지향적 재현 전시는 전시물 자체에 중점을 두어 기본적인 정보와 설명을 제공하는 형태다. 이 유형은 오브제를 중심으로 한 전형적인 전시 방법으로, 예술작품이나 유물 등을 나열하여 보여주는 것이 특징이다. 개념 지향적 구현 전시는 전시의 메시지와 정보 전달에 중점을 둔 형태다. 이 유형은 수집품의 해석과 메시지 전달을 목적으로 하며, 텍스트, 그래픽, 사진, 영상 등을 통해 내용을 폭넓게 전달한다. 과학적·논리적인 설득을 위한 전시에 주로 활용되고 있기도 하다.

복합 형태적 구현 전시의 경우 다양한 매체를 활용하여 물품과 개념을 복합적으로 구현하는 형태다. 최근에는 실감형 미디어를 활용하여 다감각적인 전시를 구현하는 방식이 포함된다. 물품과 메시지를 동시에 전달하는 복합적인 전시로 발전하고 있다. 이와 같이, 박물관 전시는 단순히 물품을 진열하는 것을 넘어, 관람객에게 효과적인 메시지 전달과 새로운 의미의 발견을 제공하는 복합적인 커뮤니케이션 도구<sup>4)</sup>로 기능하고 있다.

3) 박혜윤, 2022, 디지털 미디어 발전에 따른 박물관 전시 변화 사례연구, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 전공, 85쪽.

## 나. 최근 디지털 전시환경의 변화

컴퓨터 기술의 발전과 온라인 네트워크의 확산은 정보 전달 방식에 근본적인 변화를 가져왔다. 과거의 단방향 정보 전달에서 벗어나, 정보 수신자와 발신자 간의 쌍방향 커뮤니케이션이 가능해졌으며, 스마트 디바이스와 인터넷 기술의 보급으로 정보 이용자는 정보 활용의 주체로 자리 잡았다. 온라인 가상환경은 이러한 커뮤니케이션 방식의 변화를 촉진했으며, 이는 박물관 전시 환경에도 중요한 영향을 미칠 것으로 예상된다.

뉴미디어 환경과 정보 네트워크의 확산은 스마트폰, 웹 2.0, 3.0 등의 발전을 통해 사람들 간의 거리를 더욱 좁혔다. 디지털 기술의 진보는 모노미디어에서 멀티미디어로의 전환을 촉발시켰으며, 초기의 정보 전달 기능을 넘어 다양한 디지털 콘텐츠를 양산하는 데 기여했다. 온라인 환경의 기술 발전은 새로운 산업의 출현을 이끌었으며, 이를 통해 사용자 친화적인 온라인 가상전시 콘텐츠의 개발도 이루어졌다. 특히, 팬데믹 이후 온라인 가상환경의 사용이 폭발적으로 증가하면서 실감형 서비스가 다양하게 등장하게 되었다. 이러한 서비스는 단순한 정보 전달 플랫폼을 넘어, 새로운 공간적 패러다임 속에서 사용자에게 확장된 경험을 제공하는 가상의 세계로 진화하고 있다.

2019년, 정부는 ‘실감 콘텐츠 산업 육성 전략’을 발표하며, VR, AR, MR 등 다양한 기술을 활용한 실감형 콘텐츠 개발에 과감한 투자를 진행했다. 2020년 국립중앙박물관의 ‘디지털 실감영상관’은 이러한 전략의 일환<sup>5)</sup>으로, 전시 공간에 실감형 콘텐츠 체험을 제공<sup>6)</sup>한 첫 사례로 주목받았다. 지난 2020년 5월 국립중앙박물관을 필두로 이후 국립경주박물관, 국립청주박물관, 국립광주박물관, 국립대구박물관 등 14개 국립박물관에서도 유사한 가상전시 콘텐츠 체험 공간이 구축되었다.

## 2. 전시체험 기술의 발전

### 가. 기술 발달에 따른 전시공간의 변화

미디어 테크놀로지의 발달은 전시 공간의 개념과 역할을 끊임없이 확장하고 진화시켜 왔다. 전통적인 전시 공간은 시간이 지나며 기술의 혁신과 함께 새로운 경험과 기능을 수용하는 형태로 변화해 왔고, 각 시대의 미디어 기술 발전은 전시 공간의 역할과 접근 방식을 새롭게 정의하는 계기가 되었다.

#### (1) 산업혁명과 물리적 전시 공간

18세기 산업혁명은 에너지와 기계의 사용을 통해 기술 혁신을 이끌었으며, 이로 인해 사회, 경제, 문화가 변모했다. 이 시기의 전시 공간은 물리적 공간인 유클리드 공간에 기반했으며, 유물과 예술품을 실제로 보고 이해하는 실재적 현실 공간으로 자리 잡았다. 초기 박물관과 전시 시설은 물리적 전시를 통해 관람객과 유물을 직접 연결하는 공간이었으며, 이에 따라 수집과 보존, 연구와 전시가 주된 기능이었다.

4) 박상규, 2024, 박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구, 중원대학교 박사학위 논문, 43쪽.

5) 박상규, 2024, 박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구, 중원대학교 박사학위 논문, 32쪽.

6) 최준혁, 2023, 국립박물관 전시 공간의 실감형 콘텐츠 구현 특성 연구, 대한전시디자인학회, 22쪽.

## (2) 정보혁명과 전자적 전시 공간

1960년대에 등장한 컴퓨터는 정보혁명을 일으켰고, 기존의 물리 공간 개념을 시간과 공간의 제약을 초월한 전자 공간으로 확장시켰다. 컴퓨터와 인터넷의 발달은 시공간을 초월한 정보 흐름을 가능하게 하여 물리적 전시 공간과는 다른 논리적, 가상적 전시 공간의 개념을 도입했다. 이로 인해 인터넷과 월드 와이드 웹은 물리 공간과 전자 공간을 연결하는 매개체로 자리잡아, 전 세계적으로 정보와 콘텐츠를 유통할 수 있게 만들었다. 이는 박물관과 전시 공간이 물리적 한계를 넘어 글로벌 관람객을 대상으로 한 디지털 전시와 아카이브를 제공할 수 있도록 했다.

## (3) 유비쿼터스 혁명과 통합된 전시 공간

유비쿼터스 혁명은 제 3의 공간을 탄생시키며 포스트 뮤지엄 공간 개념을 열었다. 이는 제 1 공간인 물리 공간과 제 2 공간인 전자 공간의 통합을 의미하며, 사용자가 네트워크나 컴퓨터를 인식하지 않고 어디서나 자유롭게 접속할 수 있는 환경을 조성했다. 이를 통해 박물관과 전시 공간은 단순히 유물을 전시하는 곳이 아니라, 네트워크를 통한 자유로운 접근과 체험이 가능해진 통합 공간으로 발전했다. 이러한 유비쿼터스 환경은 특히 현대 박물관과 전시 공간에서 정보의 접근성, 상호작용성, 몰입감을 높이는 데 중요한 역할을 하게 되었다.

## (4) 전시 공간과 문화 시설 상호간의 융합화

미디어 기술의 발달은 종합박물관에서 전문박물관으로 변화시키며 전시 공간의 전문화와 세분화를 가져왔다. 전시 특성에 따라 특정 주제와 관람객 맞춤형 공간이 생겨났고, 다양한 문화 시설과 융합한 형태로 발전했다. 아르떼 뮤지엄 등은 관람객에게 보다 전문적이고 몰입감 있는 전시 경험을 제공하기 위해 디지털과 물리적 공간을 융합하는 사례로 볼 수 있다.

### 나. 공유와 체험의 공간으로 진화하는 디지털 뮤지엄

디지털 뮤지엄은 체험과 공유의 가치를 강조하며, 전시 공간의 기능을 새롭게 정의하고 있다. 전시 공간은 단순한 유물 감상의 공간을 넘어, 디지털 미디어와 인터랙티브 기술을 통해 관람객이 자신의 경험을 공유할 수 있는 공간으로 확장되고 있다. 이는 개인 경험을 다른 사람과 소통하고 공유할 수 있는 매개체가 되었으며, 관람객은 전시물과의 직접적 상호작용을 통해 창조적이고 능동적인 경험을 할 수 있다. 이러한 변화는 전시 공간을 사람들의 커뮤니케이션과 창조적 경험의 장으로 변화시키고 있다.





[그림 3] 국립중앙박물관의 '나의 초상화 만들기'는 대표적인 인터랙티브 전시로 관람객의 사진을 조선시대 초상화 풍으로 변환하여 직접 선택한 초상화에 실시간 합성하여 관람객의 얼굴 사진으로 바꾸어준다. 이는 조선 시대 73점의 초상화를 특징별로 모아 볼 수 있는 디지털 아카이브인 동시에 참여 관람자를 능동적으로 바꾸어주 관객 참여형 디지털 전시다.

출처: 국립중앙박물관

#### 다. 지극히 개인화된 체험 공간의 확대

1970년대에 도입된 일본 오사카 국립 민족학 박물관의 비디오테크와 같은 특수 전시 기법은 개인화된 체험의 가능성을 열었다. 컴퓨터와 매커니즘을 이용해 관람객이 직접 영상 콘텐츠를 선택할 수 있게 하여, 각자에게 맞춘 전시 경험을 제공했다. 최근에는 퍼스널 박물관과 같은 개별 맞춤형 인터랙티브 체험이 더욱 활성화되었으며, 지난 2016년 첫 선을 보인 상하이 디즈니랜드의 스타워즈관은 첨단 홀로그램 기법을 통해 영화 스타워즈에 등장했던 제국군 전투기 등과 같은 3차원 오브제 소품들을 홀로그램으로 전시하며, 개인의 취향에 맞춘 경험을 제공하는 추세다.

### III. 박물관 실감콘텐츠 구축 사례

박물관의 역대 디지털콘텐츠 전시 현황을 파악하기 위해 먼저 이전 단계인 앞서서 총 10종의 박물관 실감콘텐츠 관련 연구 논문들을 참조하였다. 과거 비슷한 디지털콘텐츠 사례를 통해 비교 분석이 가능하기 때문이다.

#### 1. 문화유산 실감콘텐츠 사례와 분석

대한민국은 지난 2017년부터 '제4차산업혁명'이라는 주제로 기술과 국가유산의 조화를 추구하는 작업을 본격적으로 시작되었는데, 최근 가장 두드러진 점은 최근 국가유산청(구, 문화재청)은 2020년부터 2022년까지 한양도성 타임머신 프로젝트를 완료한 뒤, 2023년에서 2025년까지 270억 규모의 초 매머드급 규모의 디지털 헤리티지 프로젝트인 “서라벌 천년 시간여행 프로젝트”를 2025년 현재 3년 차로 추진중에 있다.

이것은 1300년전 신라왕경의 디지털 복원과 신라 디지털 콘텐츠를 제작하는 사업으로 대한민국 25년 디지털헤리티지 역사중 가장 대규모의 초대형 디지털 문화유산 프로젝트다.

7) 최준혁, 2023, 국립박물관 전시 공간의 실감형 콘텐츠 구현 특성 연구, 대한전시디자인학회, 43쪽.

문화재청과 경주시는 2023년부터 2025년까지 총 270억 원의 예산을 투입해 ‘신라왕경 디지털 복원 사업’을 추진하고 있다. 이 사업은 천년 신라의 수도였던 경주의 핵심 유적을 디지털 기술로 복원하고, 확장현실(XR) 기반의 콘텐츠로 구현해 국민들이 실물 복원 이전에 가상공간에서 신라의 문화유산과 역사적 인물을 마치 시간여행을 하듯 생생하게 체험할 수 있도록 하는 국가적 프로젝트다.



[그림 4] 서라벌 프로젝트의 한 장면 (출처 : 시공테크)



[그림 5] '서라벌 프로젝트' 전시 체험의 한 장면 (출처 : 시공테크)

이를 통해 역사문화 인식을 높이고, 멸실된 문화유산에 대한 향유권을 확대하는 것이 주된 목표이며, 나아가 지역 특화 디지털 콘텐츠 제작과 전시를 통해 지역 관광 활성화, 콘텐츠 산업 육성, 전문 인력 양성과 일자리 창출까지도 함께 도모한다.

1차 연도인 2023년에는 월성, 동궁과 월지, 동부사적지대, 천관사지를 대상으로 디지털 복원이 이뤄졌으며, 2024년에는 인왕동사지, 춘양월정교지, 대릉원, 황룡사지가 복원되고, 2025년에는 분황사지, 구황동원지유적, 남산일원, 사천왕사지, 첨성대, 미탄사지까지 총 14개 유적이 복원 대상에 포함된다.





[그림 6] 국립중앙박물관 디지털실감영상관 개관 당시 포스터

특히 불국사의 10배 규모였던 황룡사의 옛 모습까지 디지털로 재현된다는 점은 상징성이 크다. 이번 사업은 ‘서라벌 천년 시간여행’이라는 이름 아래, 신라왕경의 찬란했던 7~8세기 문화유산과 역사 이야기를 XR 기술로 통합 구성하여 누구나 가상공간에서 직접 경험할 수 있도록 설계되었으며, 이는 궁극적으로 문화유산의 원형을 디지털로 복원함과 동시에 콘텐츠 산업의 미래를 여는 디지털 전환의 대표 사례가 될 것으로 기대된다.

더불어 이 사업은 ‘역사도시 디지털 복원’이라는 장기 국가 프로젝트의 일부로, 1단계로 한양도성이 이미 완료되었고, 2단계로 신라왕경이 진행 중이며, 3단계에서는 백제왕도를 대상으로 확대될 예정이다. 이후에는 고구려, 가야, 마한, 탐라, 중원, 예맥, 후백제 등 다양한 역사문화권으로 복원 범위를 확장할 계획이다. 이러한 흐름은 우리나라 대표 문화유산의 디지털 복원과 콘텐츠 보급 기반을 구축함으로써, 문화유산 보존을 넘어 미래지향적 콘텐츠 강국으로 나아가는 중요한 발판이 될 것으로 기대한다.

또한 2020년을 기점으로 박물관 신기술 융합콘텐츠(실감 콘텐츠) 수요가 증가하고 있으며 국가유산 분야에 디지털 기술을 접목된 본격적으로 체계적인 사업과 관리 진행되고 있다. 지난 2020년 이후에는 국립중앙박물관을 중심으로 ‘신기술융합콘텐츠(실감콘텐츠)’라는 이름으로 디지털 헤리티지가 각광받고 있으며 지속적인 확장이 될 것으로 예상된다.

향후 국가유산을 소재로 한 결과물은 새로운 관람과 체험문화를 확산할 수 있으며 이는 대중들이 후속적으로 진행되는 디지털 헤리티지 사업에 대해 긍정적으로 평가하고 인식할 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 기대된다. 아래 <표2>는 지난 1991년 이래 우리나라에서 수행했던 대표적인 디지털 헤리티지 프로젝트를 정리한 결과를 정리해 본 것이다.

〈표 2〉 디지털 문화유산 관련 국내외 주요 프로젝트 연혁

연월	내용
1991	• ‘미륵사지(彌勒寺址) 서탑(西塔) 복원’ 프로젝트(한국과학기술연구원 부설 시스템 공학연구소가 수행, 당시 프로젝트 담당 김동현 박사)
1992	• ‘봉정사 극락전 VR 복원’ 프로젝트 • 최초의 민간합동 프로젝트로서 석조가 아닌 목조 건축물의 조영과정을 3차원컴퓨터 그래픽 애니메이션으로 시뮬레이션
1996	• KBS 영상복원 황룡사(皇龍寺) 다큐멘터리 프로젝트 • 기존 조사 및 연구성과 기반으로 실사 촬영 영상과 CG 기술 영상을 합성한 국내 최초의 TV방송용 디지털 건축국가유산 프로젝트
2000	• 경주세계문화엑스포2000 ‘서라벌의 숨결속으로’ VR영상관 전시(9~11월) • 경주세계문화엑스포 2000, 신라사(新羅史) 경주 국제학술대회, “가상현실(假想現實) 기술(技術)에 의한 新羅 王京의 복원”(2000년 10월 6일) - 국내 학술대회에서 발표된 첫 디지털헤리티지 학술논문에 수록
2001	• 무령왕릉 발굴 30주년 기념 국립공주박물관 특별전에서 “무령왕릉 3차원 디지털 복원”전시
2002	• 아프가니스탄 탈레반에 의해 파괴된 바미안석불 디지털 복원 프로젝트
2002	• 문화체육관광부 아래 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 “문화원형 사업실시”(2012년 사업 마무리까지 총 120여개가 넘는 문화원형 디지털 프로젝트가 진행됨) • 한국문화콘텐츠진흥원 지원사업인 ‘디지털 콘텐츠 구축사업’ 시작(‘디지털 한양’, 2002년, 2004년)
2005	• 창덕궁 낙선재 VR복원 프로젝트 • 한국문화콘텐츠진흥원 지원사업, 인터랙션 가능한 수준 구현
2006	• “캄보디아 앙코르와트 문화원형” 사업 실시(국내 첫 해외 디지털국가유산 프로젝트)
2007	• “베트남 후에황성 디지털 프로젝트”(문화재청에서 수행한 첫 해외디지털 ODA사업) • 최초의 왕오천축국전디지털콘텐츠화(한국문화콘텐츠진흥원)
2009	• 황룡사지, 분황사지 VR복원 프로젝트 • 한국콘텐츠진흥원 스토리뱅크 개발사업, 황룡사의 새로운 조사 및 연구성과와 분황사의 발굴조사 성과 반영 시도
2010	• 경복궁과 육조대로 VR복원 프로젝트 : 촬영 영상과 합성가능한 배경(MATTE PAINTING)제작용 CG복원 • 2010년 대백제전(大百濟展) 백제문화유산 디지털 복원 프로젝트(사비도성)
2011	• ‘창덕궁 디지털 원형 VR복원’ 프로젝트 • 국립고궁박물관 특별전 전시
2011	• 세종시에 건립될 예정인 디지털 문화유산 박물관 건립을 위한 문화재청(현 국가유산청)의 문화유산 디지털 프로젝트 스타트(처음 사업대상은 석굴암 3D입체영상, 해인사팔만대장경 3D입체영상, 무형 문화유산 승무 홀로그램 등등)
2012	• 인도네시아 유네스코 세계문화유산 ‘보로부르 사원’ 디지털 복원 실시
2013	• 미국 뉴욕 메트로폴리탄 박물관 석굴암 4K UHD콘텐츠 (2013.10~2014.2, 한국 최초의 디지털 문화유산 해외 유수 박물관에서의 디지털 전시)
2014	• 미래창조과학부 디지털 헤리티지 사업 시작(2019년까지 매년 3개의 디지털 국가유산 사업실시, 예산 총 60억원)
2015	• 북한 개성 만월대 국립고궁박물관 특별전(※ 북한 문화유산 최초의 만월대 실사 촬영기반 HMD 가상현실 콘텐츠 전시)

연월	내용
2016	• 한성백제박물관 고구려 고분벽화 특별전 개막(북한 문화유산 최초의 디지털 가상현실 고구려 VR콘텐츠(HMD) 전시, 2016.12~2017.2)
2016	• 한국콘텐츠산업진흥원의 융복합 콘텐츠 지원 프로젝트 “미켈란젤로 프로젝트” 실시(로마 바티칸의 성시스티나 성당 벽화 가상현실 재현)
2017	• 한·아세안 협력기금을 활용한 “한아세안 10개국 문화유산 디지털 콘텐츠 개발사업”(아세안 10개 나라 대상인 베트남, 말레이시아, 싱가포르, 브루나이, 필리핀 캄보디아, 미얀마, 인도네시아, 라오스, 등에 대한 디지털아카이빙 구축사업과 VR 콘텐츠 제작) ※2020년까지 진행.
2019	• 국립중앙박물관 실감콘텐츠 사업(미디어파사드 7건, 가상현실 콘텐츠 13건)
2018	• 부여군 사비도성 가상 체험관 개관(백제 정림사 디지털 가상 복원 VR체험존) • 광주정보문화산업진흥원과 국립아시아문화전당과의 공동 가상현실전시 프로젝트 “아시아 스투파로드 프로젝트” 실시(파키스탄 유네스코 세계문화유산인 탁티바히 가상현실 프로젝트)
2020	• 문화재청 한양도성 타임머신 프로젝트(2020~2022) • 국립중앙박물관 실감콘텐츠 2020년 5월에 오픈함(경천사지10층 석탑 프로젝트 매핑, 고구려 고분벽화 안악3호분 실감콘텐츠, 유네스코 세계문화유산 화성행차도 실감콘텐츠 등등) • 국립공주박물관 ‘무령왕릉’, 국립경주박물관 ‘성덕대왕 신종’, 국립부여박물관, 국립나주박물관, 국립청주박물관, 국립제주박물관, 국립춘천박물관, 등 지역 국립박물관 문화유산 디지털 실감 콘텐츠 전시관 개관
2021	• 북한 디지털 문화유산 체험관 개관(고려 개성 황경(皇京) 디지털 복원 가상현실 체험관, 과학기술정보통신부의 2019년 디지털헤리티지 사업 결과물)
2021	• 파주시에 의해 파주목, 해음원지의 디지털 복원 실시(2021~2022)
2022	• 유네스코 세계문화유산 베트남 후에(Hue) 황성(皇城) 디지털 체험관 개관(‘한아세안 XR콘텐츠’사업의 일환으로 베트남 관광지에 적용) • 문화재청 한양도성 타임머신(정밀 실측, 복원, 재현을 통한 가상 4차원 공간 구축) 사업 마무리
2023	• 문화재청 서라벌 천년 타임머신 프로젝트 실시(2023~2025)
2023	• 문화체육관광부 산하 한국문화정보원에서 문체부 메타버스 데이터랩과 언리얼 엔진 마켓플레이스에 콘텐츠 제작을 위한 전통문양 3D 데이터 4,451건 무료 개방
2023	• 태국방국국립박물관 아유타야 실감콘텐츠 개관(총 2종의 XR실감콘텐츠 설치)
2023	• 문화재청 국립디지털문화유산센터 구축 사업 진행(2023~2027)
2023	• 세계 최초로 몽골 제국을 창건한 칭기스칸 3D디지털 복원 작업과 AI디지털 휴먼 작업 실시
2024	• 국립중앙박물관 고구려 디지털 문화유산인 ‘디지털 광개토태왕비’ 실감콘텐츠 제작
2025	• 몽골 고비사막 출토 공룡화석인 ‘타르보사우루스 3D스캔 프로젝트’ 실시 ※ 대한민국 실감콘텐츠 기업과 몽골고생물학연구소 공동 수행 프로젝트

(출처: 국립문화재연구소, 위프코(주), 수원대학교산학협력단, 「건축문화유산 디지털 기술동향 및 콘텐츠 방안연구」, 2021; 국립문화재연구소, 경주시, 「황룡사지 보존정비 기본계획」, 2018; 국립문화재연구소, 「황룡사 건축 디지털 복원 계획」, 2023 등의 기존 연구에서 종합 정리)

## 2. 국립박물관 실감콘텐츠 전시 사례

### 가. 박물관 실감콘텐츠 현황

2019년부터 국립중앙박물관에서는 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 문화자원 실감콘텐츠 제작 사업의 일환으로 박물관이 보유하고 있는 주요 문화유산을 소재로하여 실감콘텐츠를 제작하였다.

이것은 한국이 세계 수준의 실감콘텐츠 제작 및 서비스를 통해 글로벌 신(新) 한류(韓流)의 토대를 마련하고 모든 국민을 대상으로 문화유산의 디지털 향유 체험을 확산시킨다는 취지하에 실감콘텐츠를 제작해왔다. 이를 위해 2020년 5월 국립중앙박물관을 정점으로 하여 각기 14개의 지방 소속 박물관들(경주, 익산, 공주, 부여, 대구, 춘천, 광주, 청주)을 대상으로한 실감콘텐츠 체험관을 각 해당 지방 주요 도시에 소재한 박물관에 구축하여 이른바 고품질 문화유산 실감콘텐츠를 서비스에 도입하게 된 것이다.

#### 나. 주요 박물관 실감콘텐츠 현황

디지털 문화유산을 가장 잘 전시한 국립중앙박물관은 2020년 5월부터 본격적인 실감 콘텐츠 서비스를 시작했다. 이 서비스의 첫 번째 취지는, 현재 K-POP으로 대두되는 글로벌 신(新) 한류의 기반을 마련하고, 대한민국 대다수의 국민들에게 문화유산의 디지털 체험을 확산시키는 것이다. 또한, 문화관광 공공체험 패러다임의 변화에 대응하기 위한 수단으로, 유물과 유적을 모두 포함한 한국 문화유산을 대상으로 세계적 수준의 실감형 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 하고 있다.

〈표 3〉 국립박물관 역대 실감콘텐츠 구축현황

기관	명칭 (개관일)	면적 (㎡)	사진	기관	명칭 (개관일)	면적 (㎡)	사진
국립 중앙	디지털 실감영상관1 (2020년.5월)	484		김해	실감체험관 (2021년.4월)	113	
	디지털 실감영상관2 (2020년.5월)	215		부여	실감콘텐츠 체험관 (2021년.5월)	487	
	디지털 실감영상관3 (2020년.5.)	56		공주	디지털 실감영상관 (2021년.7월)	52	
광주	가상현실 체험관 (2020년.5월)	91		제주	실감영상관 (2021년.11월)	377	
청주	무심관 4D시네마 (2020년.5월)	72		익산	미륵사지 기록집 (2022년.1월)	73	
대구	디지털 아트존 (2020년.7월)	213		전주	실감체험관 (2022년.2월)	258	



기관	명칭 (개관일)	면적 (㎡)	사진	기관	명칭 (개관일)	면적 (㎡)	사진
춘천	실감영상 카페 '휴休' (2020년.12월)	660		나주	실감콘텐츠 체험관 (2022년.3월)	260	
경주	성덕대왕 新鐘 소리체험관 (2021년.2월)	58		진주	실감콘텐츠 체험관 (2022년.5월)	44	

자료 제공: 국립중앙박물관

국립중앙박물관은 소장하고 있는 30만 점이 넘는 진품 유물들을 VR혹은 XR기반의 실감형 콘텐츠 제작에 들어갔고 마침내 2020년 5월 국립중앙박물관 내부에 실감형 체험관을 공개하였다. 이렇게 2020년 국립중앙박물관을 시작으로 지방의 국립박물관(대구, 춘천, 광주, 청주경주, 익산, 공주, 부여 등)이 유물기반 문화유산 실감형 콘텐츠 서비스를 스타트<sup>8)</sup>하였다.

문화유산과 최신 디지털 미디어를 접목해 박물관 전시의 이정표를 세운 셈이다.

국립중앙박물관 디지털 실감 영상관은 총 3개의 체험관과 경천사탑 외벽 영상(미디어 파사드)으로 구성되어 있다. 콘텐츠의 성격과 공간 특성을 감안하여 다중 프로젝션 매핑, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등으로 실감미디어 기술을 적용한 실감형 콘텐츠를 서비스중에 있다.



[그림 7] 조선 후기 궁중화가 이인문의 그림 '강산무진도' 실감콘텐츠의 주요 장면들

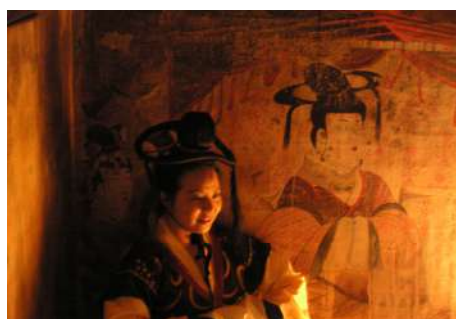
8) 김미라, 2022년, 「실감콘텐츠 이용자의 주관적 인식유형 연구: 지각된 특성을 중심으로」, 『고려대학교 대학원 문화콘텐츠학과 박사학위 수여논문』, 35쪽.

국립중앙박물관의 대표 실감 콘텐츠인 <금강산에 오르다>(런닝타임 12분)를 비롯한 총 7편의 실감 영상을 본관 1층 디지털 실감 영상관 실감 1관에서 상영한다. 가로 60m, 세로 5m 크기의 3면 와이드 스크린에 바닥까지 프로젝션 매핑을 설치해 몰입감을 더욱 배가시켰다. 총 14대의 빔프로젝터(벽면 투사용 8대, 바닥 투사용 6대)를 설치하고, 5.1채널 이상의 서라운드 입체음향 시스템을 결합해 실감 효과를 높였다.

예를 들어, 북한에 있어 방문이 불가능한 안악 3호분과 같은 고구려 벽화 무덤 안에 들어가 구석 구석을 살펴보는 듯한 경험을 제공한다.

이 밖에 북한 지역에 있는 덕흥리 고분벽화, 강서대묘 등을 대상으로 한 실감콘텐츠를 제작하여 체험할 수 있게 조성<sup>9)</sup>하였다. 일찍이 고구려 문화유산 관련 디지털 전시는 한성백제박물관의 고구려 고분벽화 특별전에서는 HTC장비를 이용한 ‘안악3호분’ 디지털 전시와 2017년 경주 화백컨벤션 센터 World Digital Heritage Forum 당시 100% CG로 가상공간에서 제작된 개성(開城) 만월대(滿月臺) 3D모델을 바탕으로 인터랙티브 VR전시를 통해 북한 문화유산이 디지털콘텐츠로 먼저 선보이기도 했다.

현재 남북이 정치적 이유로 대치하고 있는 상황으로 인해 북한의 문화유적을 직접 방문할 수 없고, 북한에 산재한 박물관들도 직접 찾아갈 수 없는 처지이다. 그러나 실감 콘텐츠는 공간을 넘나들고 시간을 거슬러 올라갈 수 있는 특성을 지니고 있어, 북한 문화유산을 실감 콘텐츠로 제작함으로써 관람객들이 북한의 문화유산을 간접적으로 경험할 수 있도록 하고 있다.



[그림 8] 국내 최초의 본격 고구려 가상현실인 한성백제박물관 고구려 고분벽화 특별전 안악3호분 VR체험 모습

이 밖에 북한 지역에 있는 덕흥리 고분벽화, 강서대묘 등을 대상으로 한 실감콘텐츠를 제작하여 체험할 수 있게 조성<sup>10)</sup>하였다. 일찍이 고구려 문화유산 관련 디지털 전시는 한성백제박물관의 고구려 고분벽화 특별전에서는 HTC장비를 이용한 ‘안악3호분’ 디지털 전시와 2017년 경주 화백컨벤션 센터 World Digital Heritage Forum 당시 100% CG로 가상공간에서 제작된 개성(開城) 만월대(滿月臺) 3D모델을 바탕으로 인터랙티브 VR전시를 통해 북한 문화유산이 디지털콘텐츠로 먼저 선보이기도 했다.

9) 김미라, 2022년, 「실감콘텐츠 이용자의 주관적 인식유형 연구: 지각된 특성을 중심으로」, 『고려대학교 대학원 문화콘텐츠학과 박사학위 수여논문』, 68쪽.

10) 김미라, 2022년, 「실감콘텐츠 이용자의 주관적 인식유형 연구: 지각된 특성을 중심으로」, 『고려대학교 대학원 문화콘텐츠학과 박사학위 수여논문』, 88쪽.



현재 남북이 정치적 이유로 대치하고 있는 상황으로 인해 북한의 문화유적을 직접 방문할 수 없고, 북한에 산재한 박물관들도 직접 찾아갈 수 없는 처지이다. 그러나 실감 콘텐츠는 공간을 넘나들고 시간을 거슬러 올라갈 수 있는 특성을 지니고 있어, 북한 문화유산을 실감 콘텐츠로 제작함으로써 관람객들이 북한의 문화유산을 간접적으로 경험할 수 있도록 하고 있다.



[그림 9] 2020년 5월, 국립중앙박물관은 로비에 세워져 있는 높이 13.5m의 몽골제국의 국교였던 라마교 스타일의 전형적인 대리석 석탑인 ‘경천사 10층 석탑’에 다양한 이야기를 표현했다. 손오공으로 유명한 ‘서유기(西遊記)’ 이야기, 석가모니의 열반 이야기, 대승불교의 진리 등을 정교한 프로젝션 매핑 기술로 재구성하여 ‘하늘빛 탑’이라는 제목으로 선보이고 있다.

이를 위해 경천사탑 전체에 대해 정교한 사전 3D 스캔 작업을 통해 석탑에 영상을 투사할 준비 단계를 충분히 거쳤다. ‘실감 콘텐츠’ 강화를 위해 2019년 한국콘텐츠진흥원은 국립중앙박물관을 대상으로 미디어파사드 콘텐츠와 가상현실(VR) 콘텐츠로 양분하여 모두 합쳐 약 100억 원의 예산(하드웨어 포함)을 투입했다.

마침내 이런 작업의 결과물들이 2020년 5월 ‘VR실감콘텐츠’ 5종과 ‘미디어프로젝션’ 콘텐츠 7종 형태로 처음으로 일반에 공개되었다. 이렇게 국립중앙박물관을 시작으로 지방의 13개 국립박물관, 지자체가 소유하고 있는 시립, 도립 박물관까지 약 120개 박물관이 ‘실감콘텐츠’를 구축했거나 현재 까지도 실감 콘텐츠 구축을 진행중<sup>11)</sup>이다. 그리하여 국립중앙박물관 실감1실, 실감2실의 프로젝션 매핑콘텐츠 사례와 국립공주박물관의 백제 무령왕릉 실감콘텐츠가 제작하였으며 2022년 하반기까지 국립중앙박물관은 지금까지 총 57종의 실감콘텐츠를 확보하였다.

국립박물관은 지난 2019년부터 공공향유형 문화자원 실감콘텐츠 제작 사업으로 문화관광 공공체험 패러다임 변화에 대응하기 위해 한국 주요 문화유산을 주제로 한 세계 수준 실감콘텐츠 제작을 실시<sup>12)</sup>해왔다. 이는 대한민국의 글로벌 신(新) 한류(韓流)의 토대를 마련하고 모든 국민을 대상으로

11) 박상규, 2024, 박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구, 중원대학교 박사학위 논문, 111쪽.

문화유산의 디지털 향유 체험을 확산시킨다는 취지하에 수행되어 왔던 것이다.

그리하여 국립중앙박물관은 박물관이 소장하고 있는 수십만점 이상의 진품 유물을 바탕으로 실감 콘텐츠로 제작하고 관람객들이 직접 체험할 수 있는 실감형 체험관을 지난 2020년 5월에 국립중앙박물관에 구축하였다. 국립중앙박물관을 시작으로 지방의 소속 박물관(경주, 익산, 공주, 부여, 대구, 춘천, 광주, 청주, 나주, 제주) 등과 함께 실감콘텐츠 체험관을 각기 마련하게 된 것이다. 이것은 고품질 문화유산 실감콘텐츠를 서비스를 시작<sup>13)</sup>했다. 이처럼 국립박물관 내에 조성된 실감콘텐츠 체험 공간은 문화유산과 최신 디지털 미디어를 접합해 한국 문화유산을 디지털적 측면에서 고양하여 박물관 전시의 신기원(新紀元)을 이룩하였다.

이와 같이 전국의 14개 박물관에서 디지털 실감 콘텐츠관을 운영하고 있는데, 현재는 200개 이상의 지방 공사립박물관에 이르기까지 실감 콘텐츠가 설치되는 추세이다. 이는 몰입형 환경과 파노라마 영상, VR 체험 등을 통해 고구려 고분벽화, 왕의 행차, 조선시대 생활 체험 등 다양한 실감형 콘텐츠를 제공한다. 또한 종래 VR이나 AR기술을 적용하기보다는 프로젝션 매핑 기술을 적용한 XR 콘텐츠로 다수 구성되어 있다. 이와 같이 국립중앙박물관을 포함한 13개 지방 국립박물관의 실감콘텐츠 내용은 아래 표와 같다.

〈표 4〉 국립중앙박물관 포함 각 지방 국립박물관 실감콘텐츠 콘텐츠 현황과 주요 콘텐츠 내용

순서	박물관명	콘텐츠	콘텐츠 내용
1	국립중앙박물관	경천사, 총마다 담긴 이야기	경천사 석탑을 프로젝션 매핑 콘텐츠로 전환시킨 미디어아트 콘텐츠
2	국립중앙박물관	금강산에 오르다	금강산의 사계(四季)인 4가지 계절을 미디어파사드를 통해 연출
3	국립중앙박물관	조선왕실의 의례	조선왕실 관련 그림을 통해 펼쳐본 미디어파사드 콘텐츠
4	국립중앙박물관	신선의 세계	김홍도가 그린 그림을 바탕으로 신선도에 등장하는 인물 중심의 미디어파사드
5	국립중앙박물관	화성행차도	조선후기의 임금인 정조 임금의 수원 화성 행차도를 소재로 오늘날 수원 화성 행차를 소재로한 미디어파사드
6	국립중앙박물관	강산무진도	19세기에 그려진 서민화로 19세기 조선 민중의 삶을 미디어아트로 재변용함
7	국립중앙박물관	태평성시도	조선후기 도시를 묘사한 ‘태평성시도’를 소재로한 그림. 그 밖에 〈AI 태평성시도〉라는 MR미디어 아트로 제작함. 더 나아가 태평성시도 실감공연인 “태평성시 : 새로운 유토피아를 꿈꾸며” 이라는 최첨단 공연을 실시함
8	국립중앙박물관	괘불도	국립중앙박물관 2층 불교회화실에 높이 12m에 달하는 8K해상도 대형 괘불 미디어아트를 상영함
9	국립춘천박물관	금강산과 관동팔경 회화	조선시대 관동팔경 회화를 소재로 펼쳐본 미디어파사드
10	국립제주박물관	제주의 바다	조선시대 “표해록”을 기술한 제주 선비의 여행을 기반으로 한 기록형 실감콘텐츠

12) 박혜윤, 2022, 디지털 미디어 발전에 따른 박물관 전시 변화 사례연구, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 전공, 77쪽.

13) 박상규, 2024, 박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구, 중원대학교 박사학위 논문, 87쪽.

순서	박물관명	콘텐츠	콘텐츠 내용
11	국립공주박물관	무령왕릉	무령왕릉 출토 유물을 소재로 재구성한 프로젝션 매핑 콘텐츠
12	국립나주박물관	나주 고분	영산강 유역, 마한 지역에 산재한 고분을 소재로 한 실감콘텐츠
13	국립익산박물관	미륵사 발굴과 미륵사 복원	미륵사탑 복원에 관련된 지난 30년간 종사한 발굴자들 인터뷰를 재해석한 생존 인물 소재로한 대화형 인터랙티브 실감콘텐츠를 제작함

(출처: 국립중앙박물관)

### 3. 박물관 인공지능 디지털 콘텐츠 활용 사례

#### 가. 디지털 휴먼 개요와 역사인물 디지털 휴먼 사례

디지털 휴먼은 인공지능과 컴퓨터 그래픽(CG, VFX) 및 딥러닝 기술을 결합한 기술 개념으로 실제 인간처럼 인터랙션 상호작용도 가능한 일종의 ‘지능형 가상인간(假像人間: 아바타)’을 의미한다. 현재 디지털 휴먼의 감정을 모델링 하는 것은 다양한 모델이 제시되고 있으나 아직은 연구할 여지가 많은 것으로 판단되며 향후 인간의 감정과 유사한 감정을 재현하는 디지털 휴먼이 가능할 것으로 생각된다. 이런 딥러닝 분야의 연구가 발전하면서 디지털 휴먼에도 새로운 전기가 마련되고 있으며, 렌더링 분야에서는 신기술이 적용되면서 근미래에 실제와 유사한 디지털 휴먼의 표현이 가능해질 것으로 판단되며 이것은 향후 XR실감콘텐츠, 메타버스 기술 발전과 더불어 디지털 휴먼 기술에 많은 관심 집중이 되고 있다. 이러한 디지털 휴먼 기술은 모델링, 인터랙티브 기술, 머신러닝 및 점차 딥러닝으로 고도화되면서 기술의 영역은 상상외로 발전하면서 메타버스 시대가 점차 도래하면서 디지털 휴먼은 가상과 현실의 영역을 넘나들며 여러 다방면에서의 활용이 예상되고 있다.

디지털 휴먼 구분			
순서	명칭	특징	예시
1	가상인간형	<ul style="list-style-type: none"> <li>국적, 시대 불명등 출신지가 명확하지 않으나 지향하는 바가 분명한 미래형 가상인간</li> <li>극상업적인 디지털휴먼 일종의 '디지털 배우' 임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신한라이프 TV모델 '로지'</li> <li>SM엔터테인먼트의 '에스파'</li> <li>LG전자가 만든 DJ '김래아 Reah Keem'</li> <li>자이언트스텝 '빈센트'</li> </ul>
2	역사인물형	<ul style="list-style-type: none"> <li>인류 역사상 유명 인물들을 CG로 복원하고 여기에 그가 남겼던 DB를 반영</li> <li>과거 유명 예술가, 정치인, 문학가, 유명배우를 재현함</li> <li>생물학적으로는 사망했으나 CG와 AI의 결합으로 가상공간에 재탄생</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>김구 인공지능</li> <li>해초 인공지능</li> <li>유관순 열사 인공지능</li> <li>고봉 기대승 인공지능</li> <li>정기스칸 인공지능</li> </ul>
3	휴먼재현형	<ul style="list-style-type: none"> <li>현재 살아있는 인간을 디지털 복제하는 형태</li> <li>나의 현재 모습을 가상공간(假像空間)에 디지털휴먼 형태로 투영</li> <li>돌아가신 조상을 기리는 디지털 휴먼</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>MBC 다큐멘터리 '너를 만나다'</li> <li>BTS 슈가 공연 디지털 휴먼</li> </ul>
4	캐릭터형	<ul style="list-style-type: none"> <li>인간을 회화한 카툰형 디지털 휴먼</li> <li>동물캐릭터인데 인간처럼 말하는 형태도 포함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>도라에몽</li> <li>슈퍼마리오</li> </ul>

[그림 10] 디지털 휴먼 구분

이것은 인공지능(AI) 기술의 급속한 발전과 더불어 디지털 휴먼은 외형 모습의 완전성뿐만 아니라 지능적인(IQ) 측면에서 인류와도 거의 대등하게 될 것으로 예상되며 점차 사람과 같은 실재(實在)감을 느끼게 해주는 완벽한 디지털 휴먼으로 점차 진화(進化) 중에 있다. 디지털 휴먼은 아래 분류표대로 총 4개의 인물 유형으로 구분하고 있다(그림10). 그런데 주로 박물관에서 활용되는 ‘디지털 휴먼’ 콘텐츠는 ‘역사인물형’에 속한다.

## 나. 디지털 휴먼 박물관 전시 사례

### (1) 혜초 디지털 휴먼 인공지능

통일신라시대 혜초는 16살에 경주를 출발하여 인도를 거쳐 이슬람 지역에 이르는 한민족 역사상 최초로 대장정을 이루어냈다. 이런 드라마틱한 스토리를 근간으로 하여 가상현실과 인공지능에 인터랙션을 결합시킨 실감콘텐츠를 제작하였다. 그의 이름은 ‘혜초(慧超: AD 704~787)로 역사책에 이름이 올랐다.



[그림 11] 혜초의 기록인 ‘왕오천축국전(往五天竺國傳)’ 내용을 빅데이터화하여 통일신라 시대 승려 ‘혜초’를 시디털 휴먼으로 재현하여 대중 체험형 서비스로 만들었음.

역사적 고증을 위해서 한국문화교류연구소 고(故) 정수일 소장이 지난 2004년에 번역한 ‘혜초의 왕오천축국전’ 번역본을 바탕으로 빅데이터(Big Data)를 제작한후 인공지능 프로그램으로 투영하였다.

### (2) 고종황제 인공지능

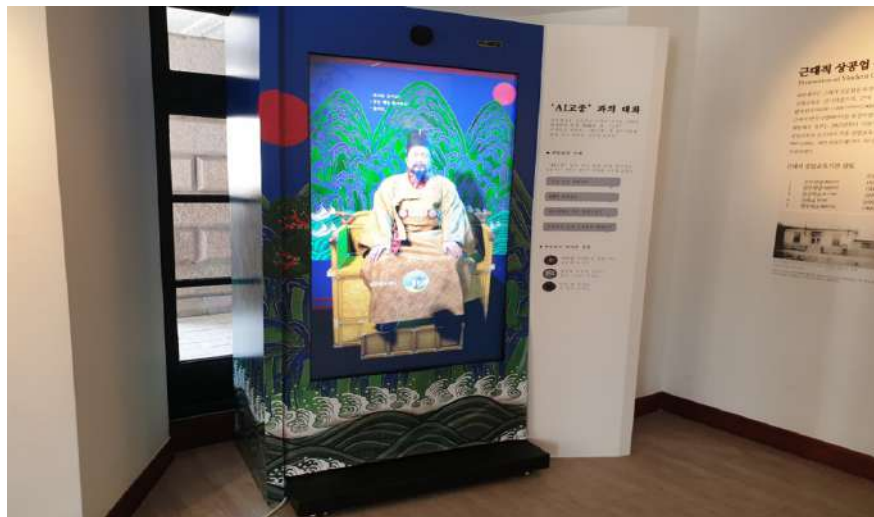
고종황제는 조선왕조 마지막 왕(王)이다. 아울러 우리나라 최초의 제국(帝國)이었던 대한제국 초대 황제이다. 이런 고종황제를 AI디지털 휴먼으로 제작하였다. 현재 서울 사대궁의 하나인 덕수궁 석조전에서 키오스크 형태로 전시중이다(그림 12). 이것은 역대 조선왕조에서 실존했던 왕을 대상으로한 박물관 디지털 휴먼사례다. 조선 마지막 임금이자 동시에 대한제국 초대 황제였던 ‘고종’을 대상으로한 디지털 휴먼 실감 콘텐츠 전시다.



이런 고종황제를 AI 디지털 휴먼으로 구현하여 전시하는 것은 역사와 기술이 결합된 새로운 형태의 문화유산 체험 방식으로, 매우 상징적이고 의미 있는 시도라 할 수 있다. 고종은 조선왕조의 마지막 군주이자 대한제국의 초대 황제로, 한국 근현대사의 격동기를 상징하는 인물이다. 고종황제를 키오스크 LED기반의 디스플레이에서 AI 기술로 되살려 관람객이 직접 대화하고 정보를 얻을 수 있는 인터랙티브한 디지털 휴먼으로 구현한 것은 단순한 전시를 넘어, 역사적 인물과의 '실감 있는 소통'이라는 새로운 박물관 경험을 가능하게 한다.

특히 덕수궁 석조전이라는 역사적 공간에서 고종 디지털 휴먼이 전시된다는 점은 장소성과 인물의 역사적 의미를 함께 되살리는 상호작용적 문화 콘텐츠로서, 관람객에게 시간의 경계를 넘나드는 몰입감과 감동을 제공한다. 또한 이는 실존했던 조선왕조 인물을 최초로 디지털화한 사례로, 향후 다른 역사 인물로의 확장 가능성을 제시하며, 문화유산의 보존과 활용 측면에서 새로운 패러다임을 열었다는 점에서 중요한 의의를 지닌다.

결국 고종 디지털 휴먼 전시는 과거를 현재로 불러와 미래세대에게 보다 생생하고 입체적인 방식으로 역사를 전달하는, 첨단 기술 기반의 문화유산 향유 방식의 전환점이자 선도 사례라 할 수 있다.



[그림 12] 덕수궁 석조전에서 전시중인 전시중인 고종(高宗) AI디지털 휴먼

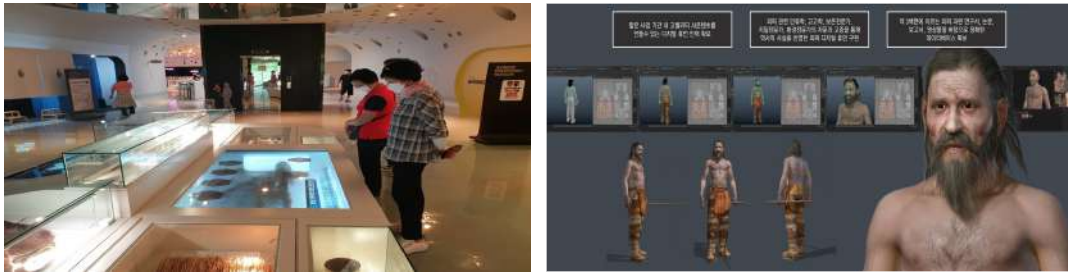
### (3) 전곡선사박물관 ICEMAN 외찌 인공지능

경기도 연천에 위치한 '전곡선사박물관(관장 이한용)'은 동북아 최초로 아슐리안형 주먹도끼가 발견되어 우리나라 구석기 편년을 획기적으로 바꾸어놓은 유적에 마련된 구석기 전문 박물관이다. 지난 2011년 개관당시 유럽 알프스 산맥에서 발견된 바 있는 '아이스맨 외찌(ICEMAN Otzi)'의 정밀 레플리카 유물을 전시중이다. 그런데 지난 2021년 이런 '아이스맨 외찌' AI 디지털 휴먼 재현 사업을 통해 5천 3백년전 유럽인의 조상을 디지털 재현<sup>14)</sup>하였다. 이는 청동기 시대에 발견된 유럽인 미이라를 근간으로, AI기술을 통해 5천년전 유럽인을 디지털 복원<sup>15)</sup>한 것이다.

14) 박진호·박상규·김태균, 2022, 「역사인물형 인공지능 디지털 휴먼 콘텐츠에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 발표 논문』, 한국콘텐츠학회, 329쪽.

15) 박진호·김상현, 2021, 「인공지능 디지털 휴먼 개발: 전곡선사박물관 ICEMAN 외찌 콘텐츠 개발 및 가상 융합체험관

여기서 전곡선사박물관에서 구사했던 ‘실감형 AI기술’은 가상공간속에서 5천 3백년 전 유럽인의 조상을 현재로 불러온 기술이다. 1990년대 유럽에서 발견된 미이라를 인공지능 기술을 통해 그가 살아있던 당시의 생활상속으로 시공간(時空間)을 넘어 현재에 각인시키려 한 것이다. 5천년 청동기 시대 미이라이자 유럽인의 조상이기도 했던 ‘아이스맨 외찌(ICEMAN Ötzi)’를 전곡선사박물관내 ‘인공지능형 4K 형태의 실감콘텐츠 체험관’로 기획하였는데, 2020년 AI 기획을 시작하여 2021년 하반기에 제작을 마쳤다.



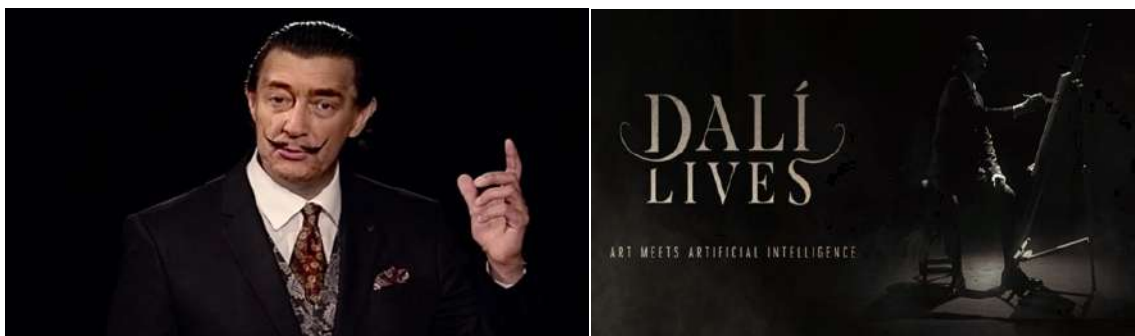
[그림 13] 인공지능 디지털 휴먼 ICEMAN 외찌 전시 장면

이것은 선사시대(先史時代) 인류를 소재로 한 세계 최초(最初)의 인공지능 콘텐츠다. 본격적인 박물관 전시용 AI디지털 휴먼이라고 말할 수 있다. 이것은 또한 인공지능 플랫폼(AI-Platform)을 바탕으로 전(全) 세계 박물관·전시관에 적용 가능성을 염두해 둔 것이다.

이것은 일종의 “K-AI(인공지능)”의 시작점이라고 할 수 있다.

#### (4) 미국 달리 박물관 디지털 휴먼 제작

살바도르 달리는 무의식을 탐구한 초현실주의 화가. 20세기 미술에 큰 족적을 남겼다. AI 기술로 되살려낸 스페인의 천재적인 화가인 살바도르 달리는 머신러닝<sup>16)</sup>을 통한 학습한 표정을 달리와 체형이 비슷한 인물이 연기한 얼굴에 딥페이크(Deep Fake)<sup>17)</sup> 기술로 합성한 것이다.



[그림 14] 딥페이크와 AI 기술로 돌아온 ‘살바도르 달리’

구축], 글로벌문화콘텐츠 제 46호, 학회지, 176쪽.

16) 인공지능의 하위 집합으로, 수많은 양의 데이터를 제공하여 명시적으로 프로그래밍하지 않고 신경망과 딥 러닝을 사용하여 시스템이 자율적으로 학습하도록 하는 기술임.

17) 인공지능을 기반으로 한 인간(人間) 이미지 합성 기술을 의미함.

하지만 살바도르 달리의 경우처럼 예술이나 문화에 대한 활용이라면 딥페이크 기술의 새로운 가치를 기대해 볼 수 있을 것이다. 딥페이크는 더 이상 불법적 콘텐츠를 생성해 내는 것이 아니라 달리와 같이 본인의 삶에 대해 직접 들을 수 있는 유익한 형태로 역사적 의미가 있는 인물의 사후 부활에 활용 가치를 담고 있는 것이다. AI 기술로 이미 사망했던 아티스트를 되살린 것이다

#### (5) 윤봉길 기념관 윤동길 디지털 휴먼

최근 국가보훈부는 윤봉길 열사를 포함한 3개 독립운동가를 국내 최초로 디지털 휴먼으로 제작하였다. 윤봉길 의사 기념관의 경우 지난 2024년 여름부터 본격적인 오픈 서비스를 실시하고 있다.



[그림 15] 윤봉길 의사 기념관 전경과 디지털 휴먼 전시 장면

자료제공 : 매한 윤봉길 의사 기념관

이런 디지털 휴먼의 궁극적인 방향성은 과거 실제 존재하였던 역사 인물과 거의 똑같이 말하고 행동하는 수준의 현실감을 보여줄 수 있다. 향후 Chat GPT 및 전문 AI와 결합된 디지털 휴먼으로 변환 후 XR디스플레이를 통해 발현되는등 앞으로 ‘AI디지털 휴먼’은 Chat GPT를 적용한 기술과 확장현실(XR) 기술을 합친 하나의 ‘인공지능 디지털 휴먼 플랫폼’으로도 확장해 나갈 수 있을 것이다.

〈표 5〉 역대 한국에서 개발된 ‘AI디지털 휴먼’ 기반 인공지능 콘텐츠 개발사례 정리

콘텐츠명	제작처	내용	특징
1. 라뜰리에 조셉롤랭	맥키스컴퍼니	빈센트 반 고흐의 작품인 ‘조셉롤랭’ 회화를 대상으로 한 인공지능 콘텐츠를 구현	2D회화 기반의 대화형 인공지능 프로젝트로
2. 실크로드 바흐루만왕	경주스마트 미디어센터	실크로드 아프리카시암 궁전벽화 왕을 재현한 대화형 인공지능형 콘텐츠	사마르칸트 바흐루만왕을 대상 인공지능 콘텐츠
3. 신라 승려 혜초(慧超)	경주스마트 미디어센터	신라승 혜초를 대상으로 한 인공지능 콘텐츠로 빅데이터 기반은 혜초가 지은 여행기인 ‘왕오천축국전(往五天竺國傳)’를 근간으로 DB 구축함	2018년 한국콘텐츠진흥원 지원 사업으로 국내 최초로 역사인물을 대상으로 한 첫 인공지능 콘텐츠

콘텐츠명	제작처	내용	특징
4. 고봉 기대승	(주)위치스	서원(書院) 배향 인물인 조선시대 최고의 유학자 ‘기대승’을 대상으로 한 인공지능 콘텐츠	조선시대 유학자를 대상으로 한 최초의 인공지능 콘텐츠임
5. 백범 김구	(주)비빔볼	김구를 대상으로한 ‘홀로그램형 인공지능 콘텐츠’임. 디스플레이는 홀로그램을 사용했으나 완벽한 인공지능 구현 아님.	홀로그램디스플레이를 통해 역사인물을 더 사실적이고 생동감있게 구현
6. 유관순 열사	(주)포켓 메모리	과학기술정보통신부 전파진흥협회의 인공지능 프로젝트로 독립운동을 대상으로 처음 시도된 인공지능 콘텐츠임	상해임시정부 100주년을 기념하는 근대 역사인물 인공지능 콘텐츠
7. 고종 황제	한국문화재단 (주)한영씨엔텍	조선왕조 마지막 임금이자, 대한제국 최초의 황제인 ‘고종(高宗)’을 대상으로 한 인공지능 콘텐츠	‘디지털 휴먼 (Digital Human)’ 기술과 인공지능 기술이 결합한 콘텐츠
8. ICEMAN 외씨	전국선사박물관	유럽인류의 조상인 ICEMAN 외씨를 대상으로 제작한 AI 디지털 휴먼 콘텐츠	‘디지털 휴먼 (Digital Human)’ 기술과 인공지능 기술이 결합한 콘텐츠
9. 매헌 윤봉길 열사	매헌 윤봉길 기념관 아크릴 비브스튜디오 레벨나인	중국 상해 홍코우 공원에서 일본 고위층을 폭사시킨 한국을 대표하는 독립열사를 빅데이터와 Si디지털 휴먼으로 구현	딥페이크 기술을 적용하여 매헌 윤봉길 열사를 매우 사실적으로 재현한 콘텐츠

### 3. 기존 박물관 실감콘텐츠 장점과 한계

#### 가. 박물관 실감콘텐츠의 긍정적 기능

현대 박물관은 단순히 유물을 전시하는 공간을 넘어, 문화유산의 보존과 교육, 그리고 향유라는 복합적 기능을 수행하는 문화기관으로 진화하고 있다. 특히 VR(가상현실), AR(증강현실), XR(확장현실) 등 실감형 디지털 기술의 발전은 박물관의 전시 패러다임을 근본적으로 변화시키고 있다. 이러한 기술의 도입은 관람객에게 더욱 몰입감 있는 경험을 제공할 뿐만 아니라, 전시 유물과 역사적 배경을 더 깊이 이해할 수 있는 기회를 마련해준다.

실감 콘텐츠를 통해 관람객은 단순한 정보 전달을 넘어서, 직접 상호작용하며 문화유산을 다각도로 체험하고, 시대와 공간을 초월한 감각적 경험을 할 수 있게 된다. 특히 국립박물관의 실감 콘텐츠 제작과 활용은 관람객이 문화유산의 가치를 더욱 쉽게 이해하고, 새로운 방식으로 접근할 수 있는 기회를 제공하는 중요한 수단이다.

#### (1) 기존 문화유산 접근성의 혁신적 전환

실감콘텐츠는 문화유산에 대한 접근성을 획기적으로 향상시킨다. 전통적인 박물관 관람에서는 물리적 거리, 보존 상태, 전시 공간의 제약 등으로 인해 제한된 경험만이 가능했다. 그러나 실감콘텐츠는 이러한 한계를 극복하고, 시공간의 제약 없이 문화유산을 경험할 수 있는 새로운 플랫폼을 제공한다. 특히 장애인, 노약자, 거동이 불편한 관람객들에게 문화유산을 체험할 수 있는 대안적 경로를 제시한다는 점에서 문화 민주주의 실현에 기여한다.



## (2) 박물관 교육적 패러다임의 변화수용

실감콘텐츠는 박물관 교육의 패러다임을 ‘일방향적 전달’에서 ‘쌍방향적 체험’으로 전환시킨다. 가상현실과 증강현실 기술을 통해 관람객들은 문화유산과 직접 상호작용하며, 역사적 맥락과 문화적 의미를 체험적으로 이해할 수 있다. 이는 구성주의 학습이론이 강조하는 ‘경험을 통한 학습’을 실현하는 것으로, 특히 디지털 네이티브 세대의 학습 특성에 부합하는 교육 방법이다.

## (3) 문화유산의 디지털적 재해석

실감콘텐츠는 전통문화와 첨단기술의 융합을 통해 문화유산의 현대적 재해석을 가능하게 한다. 이는 단순한 기술적 구현을 넘어, 전통문화의 본질적 가치를 현대적 맥락에서 재발견하고 새로운 문화적 가치를 창출하는 과정이다. 특히 MZ세대의 문화소비 패턴과 맞물려, 문화유산에 대한 새로운 관심과 향유 방식을 창출한다. 국립박물관의 실감콘텐츠 구현은 단순한 기술적 혁신을 넘어 문화유산의 보존, 교육, 향유 방식에 근본적인 변화를 가져오고 있다. 이는 박물관이 전통적인 전시 공간에서 벗어나 현대 사회와 적극적으로 소통하는 문화 플랫폼으로 진화하는 과정을 보여준다. 향후 실감콘텐츠는 기술의 발전과 함께 더욱 진화할 것이며, 이는 문화유산의 가치를 확장하고 새로운 문화 향유 방식을 창출하는데 핵심적인 역할<sup>18)</sup>을 할 것으로 기대된다.

## 나. 박물관 실감콘텐츠의 한계

현대 박물관은 단순히 실감콘텐츠 전시에 대한 문제점을 다음과 같은 세 가지 주요 관점에서 도출할 수 있다. 첫 번째로 향유자 중심 분류의 실천적 한계를 꼽을 수 있다. 앞서 이지은과 권순관이 제시한 관람자 경험 기반의 분류(이분법 및 오분법)는 실감콘텐츠 전시에서 수용자의 참여 정도, 감각 자극, 반응성 등에 주목함으로써 실제 체험을 정성적으로 분석하는 데 유용하다. 그러나 이 접근은 유형 간 경계가 모호하고, 하나의 전시에 복수의 유형이 복합적으로 작용하는 경우 그 분류가 유연하지 못하다는 한계를 지닌다. 즉, ‘몰입형’과 ‘참여형’이 혼합된 전시의 경우 어느 범주에 우선 배치해야 하는지가 불분명하며, 이는 실감 전시의 기획 및 평가 지표 수립에도 모호성을 초래할 수 있다. 또한 체험자 개인의 인지적, 정서적 특성에 따라 경험이 크게 달라질 수 있어 분류의 객관성과 일반화 가능성에 의문이 제기된다.

두 번째로 기술결정론적 분류의 단편성과 탈맥락성을 들 수 있다. VR, AR, MR 등의 기술 기반 분류는 실감콘텐츠 전시의 하드웨어 및 시스템 구성 요소를 분석하는 데 유효하지만, 기술 중심적 접근은 종종 ‘기술 그 자체’에 초점을 맞추는 경향이 있어 전시 맥락, 장소성, 역사성, 콘텐츠 서사와 같은 문화적 요소를 소홀히 하는 경향이 있다. 유해영의 ‘상호작용 삼분법’도 기술적 인터페이스 수준에서의 체험을 규정하지만, 해당 상호작용이 어떤 서사와 맥락에서 의미를 창출하는지를 설명하는 데에는 제한적이다. 이로 인해 기술 분류가 전시 기획자의 창의적 연출 방향성과 연결되지 못하고, 기술 도입의 목적이 수단이 아닌 목적화되는 ‘기술의 과잉’ 현상이 발생할 수 있다.

마지막 세 번째로 생산 프로세스 중심 분류의 적용상 복잡성을 들 수 있다. 멀티모달 디자인 이론을 근간으로 한 생산 관점의 분류는 실감콘텐츠의 실제 구현 요소를 구조화하는 데 매우 포괄적이고 정교하지만, 이 역시 실무에 적용할 때 과도한 복잡성과 추상성의 문제에 직면한다. 특히 전시 실무

18) 박상규, 2024, 박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구, 중원대학교 박사학위 논문, 120쪽.

자나 박물관 기획자 입장에서 시청각, 내러티브, 인터랙티브 요소를 통합적으로 설계하고 관리해야 하는 부담이 크며, 이러한 분류 체계가 명확한 실행 기준 없이 개념 수준에 머무를 경우, 전시 설계의 일관성을 오히려 해칠 수 있다. 또한 이론과 현실 사이의 괴리를 줄이기 위한 중간 매개체(예: 실감콘텐츠 전용 디자인 템플릿, 제작 매뉴얼 등)의 부재도 문제점으로 지적될 수 있다.

결과적으로 기존 실감콘텐츠 전시 분류 체계는 각각 유의미한 분석틀을 제공하지만, 세 접근 간 연계가 부족하며, 전시 현장에서 실효적으로 통합 적용하기 위한 거버넌스 구조나 표준화된 기준이 부재하다는 점에서 근본적인 한계를 가진다. 이러한 문제는 향후 실감 전시의 기획-제작-운영-평가 전 주기적 모델 개발과, 이론 간 통섭적 프레임워크 재구축의 필요성을 시사한다.

〈표 6〉 박물관 실감콘텐츠의 3가지 접근방식으로본 한계점

접근방식	대표 이론 및 분류 체계	특징	주요 한계점
박물관 향유자 중심접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이지은(2022): 관람중심형 · 참여중심형</li> <li>• 권순관(2010): 참여형, 몰입형, 반응형, 감각형, 유도형</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관 사용자 경험을 기반으로 전시 유형을 분류</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유형 간 경계 모호</li> <li>• 복합형 전시에 대한 적용 한계</li> <li>• 주관적 경험에 의존해 일반화 어려움</li> </ul>
박물관 기술 결정론적 접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유해영(2015): 심리적 · 물리적 · 네트워크 상호작용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VR, AR, MR 등의 기술적 구성 요소를 기준으로 분류</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기술 중심의 단편적 분석</li> <li>• 콘텐츠 서사, 장소성 등 맥락 요소 간과</li> <li>• ‘기술의 목적화’ 현상 초래 가능</li> </ul>
박물관 생산 프로세스 중심 접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 멀티모달 디자인 이론 기반 (시청각, 내러티브, 인터랙션 통합 설계)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관 실감콘텐츠 제작 전략 및 표현 방식 중심의 분류</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과도한 복잡성과 실행 어려움</li> <li>• 실무 적용을 위한 표준화 도구 부족</li> <li>• 이론과 현실 사이 괴리 존재</li> </ul>

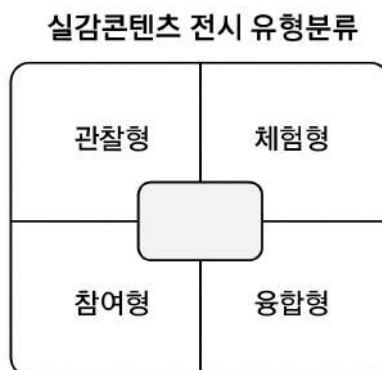
#### IV. 실감콘텐츠 전시 유형분류

실감콘텐츠 전시의 유형 분류에 대한 학술적 분석에 대한 앞선 연구는 전무하다. 그리하여 본 연구는 디지털 시대의 급속한 기술 발전이 실감콘텐츠 전시 영역에 미치는 영향을 다각도로 고찰하고자 한다. 특히, 박물관에서의 실감 기술 활용이 전시 패러다임을 변혁시키는 현상에 주목하여, 실감콘텐츠 전시의 유형을 체계적으로 분류하고 분석하는 데 주력한다.

일반적으로 박물관 실감콘텐츠 전시 유형 분류의 이론적 프레임워크는 다차원적 접근을 통해 구축된다. 첫째, 향유자 중심 패러다임에 기반한 접근으로, 이지은의 ‘관람중심형’과 ‘참여중심형’ 이분법<sup>19)</sup>, 그리고 권순관의 오분법(참여형, 몰입형, 반응형, 감각형, 유도형)을 포괄<sup>20)</sup>하기도 한다. 필자는 여기서 실감콘텐츠 전시 유형분류를 ‘관찰형’, ‘참여형’, ‘체험형’, 그리고 ‘융합형’의 4가지로 구분하여 본다(그림 16).

19) 이지은, 2022, 인터랙티브한 실감콘텐츠의 유형별 특성 연구:국립중앙박물관 사례를 중심으로 《한국디자인 포럼》6권, 한국디자인트렌드학회, 137쪽.

20) 권순관, 2010, 디지털체험전시관의 체험전시유형에 따른 전시연출 분석연구,《디지털디자인학연구》Vol.10 No.2. 통권 26호, 한국디지털디자인학회, 494쪽.



[그림 16] 미래 박물관 디지털 전시 콘텐츠의 방향을 잡기 위해서선 박물관 실감콘텐츠 유형 분류가 필요한데, 크게 분류하면 관찰형, 체험형, 참여형, 융합형의 4가지 유형분류<sup>21)</sup>로 나눌 수 있다.

이는 수용자 경험론(Audience Experience Theory)의 관점에서 실감콘텐츠의 효과성을 분석한다. 둘째, 기술결정론적 관점에서 기존 VR, AR, MR 등 첨단 실감 기술의 세부 유형과 그 특성을 중심으로 분류한다. 유해영의 연구<sup>22)</sup>에서 제시된 삼분법(심리적, 물리적, 네트워크 상호작용)은 이러한 기술 중심적 접근을 대표한다.

마지막으로, 생산 프로세스 중심의 접근으로, 실감콘텐츠의 제작 방법론, 전략, 디자인 구현 양식을 중심으로 분류에 들어가하고자 한다. 이는 멀티모달 디자인 이론(Multimodal Design Theory)을 기반으로 시청각적 요소, 내러티브 구조, 인터랙티브 디자인 등 다양한 생산 요소들을 포괄적으로 고려하고 있다.

## V. 박물관 디지털 전시를 위한 핵심 기술요소

### 1. 인공지능

‘인공지능 융합콘텐츠형’ 실감콘텐츠 유형은 인공지능 기술을 핵심으로 하여 관람객과 전시 콘텐츠 간의 역동적이고 개인화된 상호작용을 가능케 하는 혁신적인 전시 콘텐츠 유형이다.

이 유형은 최첨단 AI 기술과 인간-컴퓨터 상호작용(HCI) 이론, 그리고 인공지능 윤리(AI Ethics)의 복합적 적용을 통해 실현된다. 이 전시 유형의 가장 두드러진 특징은 실시간 적응성과 개인화된 경험 제공이다. AI 알고리즘은 각 관람객의 행동, 선호도, 반응을 지속적으로 분석하여 전시 내용과 방식을 동적으로 조정한다. 이는 단순한 인터랙티브 전시를 넘어, 관람객 개개인에게 맞춤형 지적, 감성적 여정을 제공한다.

AI 기반 실감콘텐츠의 핵심 기술 요소로는 다음과 같은 것들이 있다. 첫 번째 자연어 처리(NLP)로 관람객과의 자연스러운 대화형 상호작용을 가능케 한다. 이를 통해 전시물에 대한 심층적인 질의응답, 맥락 기반 정보 제공 등이 가능해진다. 컴퓨터 비전으로는 관람객의 제스처, 표정, 움직임을 인

21) 박상규, 2024, 박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구, 중원대학교 박사학위 논문, 144쪽.

22) 유해영, 2015, 뉴미디어 아트의 상호작용 유형과 특성에 관한 연구,《디지털디자인학연구》Vol.15 No.2. 통권 46호, 한국디지털디자인학회의, 493쪽.

식하여 이에 반응하는 전시 환경을 구현한다. 이는 비언어적 커뮤니케이션을 통한 더욱 직관적인 상호작용을 가능케 한다.

머신러닝 기반 개인화로는 관람객의 관심사, 학습 스타일, 문화적 배경 등을 학습하여 최적화된 전시 경험을 제공한다. 감정 인식 AI도 있는데 관람객의 감정 상태를 분석하여 이에 적합한 콘텐츠나 환경을 제시함으로써, 정서적으로 더욱 풍부한 전시 경험을 만들어낼 수 있다.

마지막으로 생성형 AI는 실시간으로 새로운 콘텐츠를 생성하여 각 관람객에게 유니크한 경험을 제공한다. 이는 예술 작품 생성, 스토리텔링, 가상 환경구축 등 다양한 영역에서 활용될 수 있다. 이러한 기술적 기반 위에서 ‘인공지능 융합 콘텐츠형’ 전시 콘텐츠 유형은 다음과 같은 학문적, 문화적 의미를 지닌다고 할 수 있다. 첫째, 이 전시 유형은 전통적인 큐레이션 개념을 확장시킨다. AI 큐레이터의 도입은 순히 인간 큐레이터를 대체하는 것이 아니라, 인간과 AI의 협업을 통한 새로운 큐레이션 패러다임을 제시한다. 이는 미술사, 박물관학, 디지털 인문학 등 다양한 학문 분야에 걸친 논의를 촉발할 것이다.

둘째로 ‘개인화된 학습 경험’의 새로운 모델을 제시한다. 교육학적 관점에서, AI 기반 전시는 각 관람객의 지식수준, 학습 스타일, 관심사에 맞춘 맞춤형 학습 경로를 제공함으로써, 구성주의 학습 이론을 실제적으로 구현한다.

셋째로 ‘인공지능 융합 콘텐츠형’ 전시는 디지털 시대의 문화유산 보존과 전승에 새로운 방향성을 제시한다. AI의 데이터 분석 및 패턴 인식 능력은 문화유산의 새로운 해석과 재현을 가능케 하며, 이는 전통적인 학문분야인 역사학(歷史學), 문화인류학(文化人類學), 고고학(考古學) 등의 분야에 새로운 연구 방법론을 제공하는 것이다.

넷째, 이 전시 유형은 예술 창작과 감상의 경계를 재정의한다. 생성형 AI를 통한 실시간 예술 작품 창작은 창작자, 관람객, AI의 삼자 관계를 형성하며, 이는 예술철학과 미학 분야에 새로운 논제를 제공한다.

다섯째, 윤리적 측면에서 ‘인공지능 융합 콘텐츠형’ 전시는 AI 윤리, 데이터 프라이버시, 알고리즘 편향성 등의 중요한 문제를 제기할 수 도 있다. 이는 실감콘텐츠 전시가 단순한 기술적 구현을 넘어, 사회적, 윤리적 책임을 동반한다는 점을 상기시키기도 한다.

이렇게 ‘인공지능 융합 콘텐츠형’ 실감콘텐츠 전시는 단순한 기술적 혁신을 넘어, 문화 향유와 지식 전달의 새로운 패러다임을 제시한다. 이는 전시의 개념을 재정의하고, 관람객, 창작자, 큐레이터, 그리고 AI 시스템 간의 복잡한 상호작용을 통해 새로운 문화적 경험을 창출한다. 향후 이 분야의 발전은 기술적 진보와 인문학적 성찰의 균형 있는 접근을 통해 이루어져야 할 것이며, 이는 디지털 시대의 문화유산 전승과 창조적 표현의 새로운 지평을 열어갈 것이다.

‘인공지능 융합 콘텐츠형’ 전시는 다양한 학문적, 문화적 의미를 지닌다. 이 전시 유형은 전통적인 큐레이션의 개념을 확장하여 인간과 AI의 협업을 통한 새로운 큐레이션 패러다임을 제시한다. 또한 ‘개인화된 학습 경험’의 새로운 모델을 제시하여 각 관람객의 특성에 맞춘 맞춤형 학습 경로를 제공한다. 디지털 시대의 문화유산 보존과 전승에 새로운 방향성을 제시하며, AI의 데이터 분석 및 패턴 인식 능력을 통해 문화유산의 새로운 해석과 재현을 가능<sup>23)</sup>케 한다. 예술 창작과 감상의 경계를 재정의하여

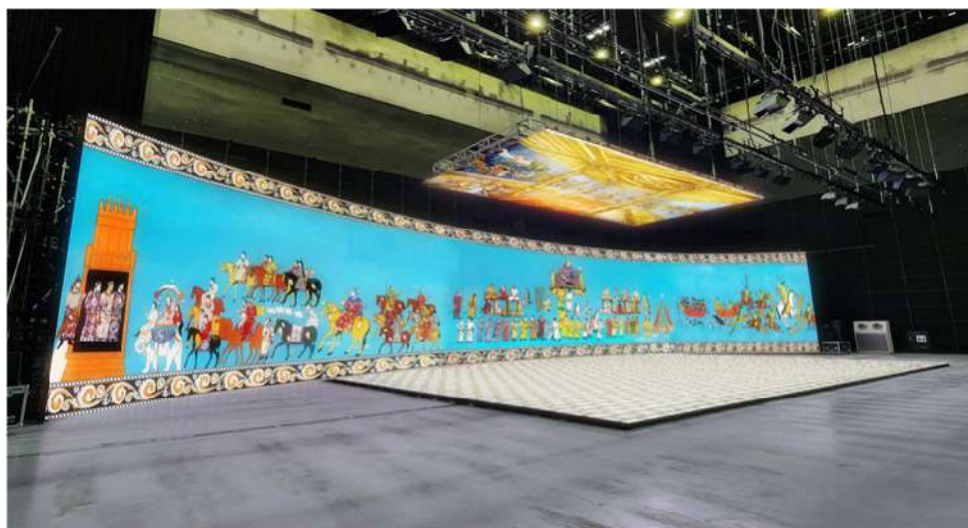
23) 이주희, 2021, 박물관 실감콘텐츠 이용에 따른 체험가치, 공동가치창출 태도 및 행동 간 구조관계연구, 경희대학교대학원

창작자, 관람객, AI의 삼자 관계를 형성하고, 이는 예술철학과 미학 분야에 새로운 논제를 제공한다.

## 가. 인공지능 기술과 박물관 디지털 전시

### (1) 가상 현실과 물리적 현실의 자연스러운 통합

XR은 가상 현실(VR), 증강 현실(AR), 혼합 현실(MR)을 아우르는 기술로, 물리적 세계와 가상 세계를 실시간으로 통합하는 환경을 제공한다. 여기에 인공지능 기술을 결합하면, 이러한 통합이 훨씬 더 자연스럽고 유연하게 이루어진다. 예를 들어, 생성형 AI는 XR 디스플레이에서 나타나는 가상 콘텐츠를 실시간으로 생성, 조정 및 개선할 수 있다. 이로 인해 관람객은 물리적 공간과 가상 공간 사이의 경계를 거의 인식하지 못한 채, 완전히 몰입된 환경에서 상호작용하게 된다.



[그림 17] XR디스플레이 기술중 하나인 Virtual Production에서 사마르칸트 아프라시압 궁전벽화 XR콘텐츠 구현 모습

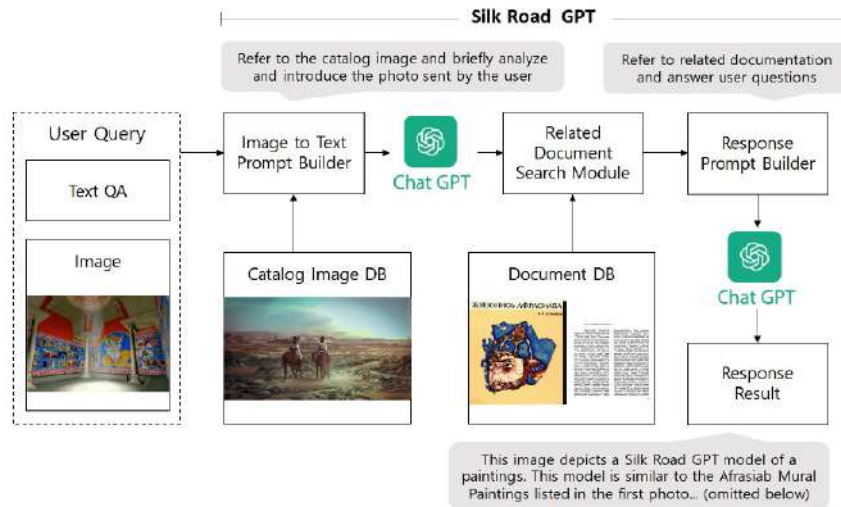
특히 혼합 현실(MR)에서 AI는 주변 환경을 분석하고 이에 맞춰 가상의 물체나 환경을 적응적으로 배치할 수 있다. 예를 들어, 박물관의 실감형 전시 공간에서 관람객이 어떤 유물 앞에 다가가면 AI가 그 유물의 역사적 배경을 분석하고, 해당 유물과 관련된 가상 콘텐츠를 생성해 실시간으로 디스플레이에 반영할 수 있다. 관람객은 실제 유물뿐만 아니라, 그 유물과 관련된 가상 세계로 깊이 들어가는 몰입적 경험을 할 수 있다.

### (2) 생성AI 기술의 발전과 박물관 콘텐츠

‘Open AI’가 만든 거대생성 인공지능인 “Chat GPT(Generative Pre-Trained AI)”는 단기간에 약 2억 명의 사용자 수를 기록했다. 최근 2024년 5월 5일에는 ‘Chat GPT 4.5’를 출시하였고, 2025년 5월 현재 계속 버전중에 있다. 2025년 1월에는 Chat GPT가 이미지 생성 기능까지 추가

확장하였다. 이런 ‘생성 AI’를 사용하의 가상 표현을 생성하려면 정확성, 세부 사항 및 신뢰성을 보장하기 위한 여러 단계가 요구된다.

맨 먼저 박물관 유물에 대한 정확하고도 풍부한 참고자료 수집이 필요하다. 예를들어 박물관 유물에 대한 시각적, 텍스트적 정보를 최대한 수집이 요구되는데 여기에는 사진, 건축 계획(사용 가능한 경우), 역사적 설명 및 기타 관련 문서가 포함된다.



[그림 18] 실크로드라는 특정한 데이터를 독자적인 LLM인 ‘Silk Road GPT’을 적용한 응용 GPT구현

이런 생성 AI 접근 방식 선택을 위해서는 박물관 유물 대상으로 서비스로 사용하려는 특정 유형의 ‘생성 AI’를 만들어야 한다. 예를들어 GAN(생성적 적대 신경망)을 사용한 3D 모델링이 필요한데, 이런 GAN은 훈련 데이터를 기반으로 사실적인 3D 모델을 생성할 수 있습니다. 그리고 ‘생성 AI’의 가장 중요한 기능인 이미지 생성인데 이것은 DALL-E, Imagefx 또는 미드저니와 같은 모델을 사용하여 텍스트 설명을 기반으로 이미지를 생성하는 것이다. 이는 박물관 유물에 대한 시각 콘텐츠를 만드는데 도움이 될 수 있다.



[그림 19] 아인슈타인 본래 사진과 ‘생성 AI’를 적용하여 만든 아인슈타인의 모습비교<sup>24)</sup>

자료제공: AIMZ

---

24) 한국방송기술인연합회, 2025, 생성형 AI를 활용한 콘텐츠 제작의 새로운 지평, '방송과 기술' 2025년 4월 4일 AIMZ 소취수 대표 인공지능 인터뷰 기사.

이런 LLM모델은 미국 open AI사(社)의 chat GPT나 중국의 딥시크 모델을 기반으로 사용하는 데, 한국에서는 최근 누구나 쉽게 생성형 AI를 해당 분야에 적용해 쓸 수 있고, 누구나 용이하게 생성형 AI를 개발하는 노코드 올인원 플랫폼인 Hyper Flow<sup>25)</sup>를 적용하기도 한다. 실제로 “AI를 통한 윤동주 시인 사후(死後) 시(詩) 인공지능 가상창작 연구”<sup>26)</sup>라는 제목으로 연구중인데, 한국 인공지능 기업인 ‘미리내테크놀로지스(주)’가 개발한 ‘Hyper Flow’를 적용중이다. 이는 20세기 한국의 대표적 저항 시인이자 순수시의 상징인 윤동주의 시(詩) 세계를 AI 기술로 재현하고, 해방 이후 창작했을 법한 가상 시(詩)를 AI를 통해 생성함으로써 인간 창작과 기계 창작의 경계를 실험적으로 탐색하는 중이다. 이를 위해 ‘Hyper Flow’ 활용하여 윤동주의 작품 전체인 총 144편을 학습 데이터로 사용하고, 역사적 맥락을 반영한 세 가지 프롬프트를 설계하여 LLM 기반 ‘윤동주AI’ 시(詩) 생성 가능성을 예견해보고 있는 중이다.

종국적으로 이를 통해 AI가 생성한 박물관 소장 유물을 대상으로 사용하여 ‘AI유물 가상투어’, ‘박물관 유물 체험 교육 비디오’, ‘박물관 인터랙티브 XR체험’과 같은 인공지능 콘텐츠를 만들어 낼 수 있다. 이러한 단계를 따르면 생성 AI를 활용하여 유익하고 시각적으로 매력적이며 문화적, 역사적 중요성을 존중하는 디지털 표현을 만들 수 있게되는 것이다.

### (3) AI 기술과 개인화된 박물관 경험

AI 기술의 핵심적인 특징 중 하나는 데이터를 기반으로 한 개인화된 서비스 제공 능력이다. 이는 박물관 관람 경험을 개인 맞춤형으로 변모시킬 수 있는 잠재력을 지니고 있다. 기존의 박물관은 모든 관람객에게 동일한 전시 정보를 제공하며, 관람객이 능동적으로 전시 내용을 해석하는 데 의존해 왔다.

그러나 AI 기술이 도입되면, 관람객의 관심사, 학습 속도, 문화적 배경 등을 고려한 개인 맞춤형 전시 콘텐츠 제공이 가능해진다.

예를 들어, 관람객이 특정 주제에 대해 흥미를 보이는 경우, AI는 이를 분석하여 관련된 전시물을 추천하거나, 심화된 정보를 제공할 수 있다. 이 과정에서 AI는 관람객의 실시간 반응을 학습하고, 이를 바탕으로 전시의 흐름을 동적으로 조정할 수도 있다. 이러한 개인화된 경험은 관람객이 전시에 더욱 몰입할 수 있게 하며, 박물관 방문의 의미와 가치를 한층 더 높이는 데 기여<sup>27)</sup>할 것이다.

### (4) AI 기반 인터랙티브 콘텐츠의 발전

AI 기술은 박물관 전시를 더욱 상호작용적이고 몰입감 있게 만들 수 있는 도구로 작용할 것이다. 전통적인 전시는 관람객이 수동적으로 정보를 수용하는 형태로 이루어져 있었지만, AI 기술이 접목된 전시는 관람객이 전시물과 직접 상호작용하며 학습할 수 있는 환경을 제공한다.

AI 기반 인터랙티브 콘텐츠는 관람객의 참여를 유도하고, 전시에 대한 이해를 심화하는 데 중대한

25) <https://hyperflow-ai.com/>

26) 박진호, 박상규, 박성우, 2025, AI를 통한 윤동주 시인 사후(死後) 시(詩), 인공지능 가상창작 연구, 한국콘텐츠학회 2025 학술대회 발표논문.

27) 이주희, 박물관 실감콘텐츠 이용에 따른 체험가치, 공동가치창출 태도 및 행동 간 구조관계연구, 경희대학교 대학원 스마트관광원 박사학위논문, 2021.

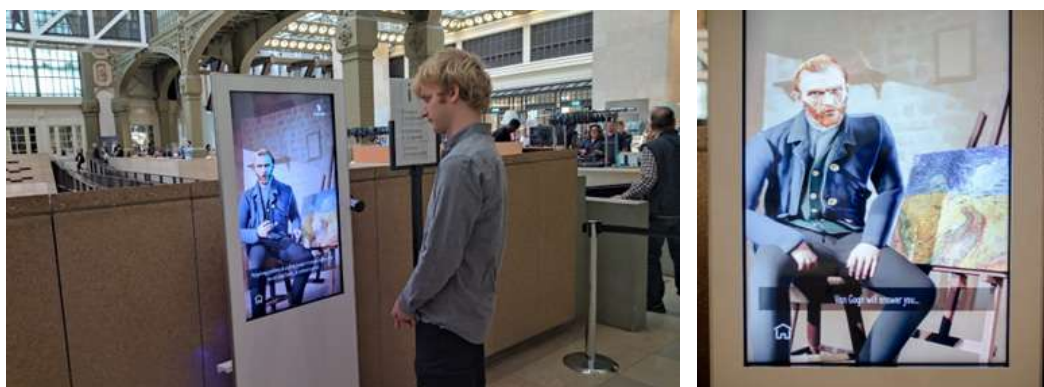


역할을 한다. 예를 들어, AI 기술을 활용한 가상 캐릭터나 가이드가 관람객과 대화하며, 질문에 답변하거나 추가적인 설명을 제공할 수 있다. 이러한 가상 가이드는 단순히 미리 설정된 정보를 제공하는 것이 아니라, 관람객의 반응에 따라 실시간으로 응답하며, 전시 경험을 더욱 풍부하고 다채롭게 만든다.

또한, AI는 관람객의 행동 데이터를 분석하여 전시 기획에 반영할 수 있다. 이를 통해 박물관은 관람객의 선호도와 행동 패턴을 이해하고, 보다 효율적인 전시 구성과 운영을 할 수 있게 된다. 이 과정에서 AI는 지속적으로 학습하며, 전시의 효과성을 극대화하는 방향으로 발전해 나갈 것이다.

#### (5) 맞춤형 관람 AI안내 서비스 제공

AI는 박물관의 운영 및 관람객 서비스에서도 중요한 역할을 할 수 있습니다. AI 기반의 가상 도슨트(가이드)는 관람객에게 맞춤형 정보를 실시간으로 제공할 수 있다. 관람객이 전시물을 감상할 때, AI 가이드는 해당 유물의 역사적 배경, 관련된 문화적 맥락 등을 자동으로 설명해 주며, 관람객이 질문을 하면 즉각적인 답변을 제공할 수 있다.



[그림 20] 프랑스 오르세 미술관의 반고흐 인공지능 디지털 전시 장면

이는 전통적인 도슨트의 역할을 대체하거나 보완하는 형태로 활용될 수 있으며, 더 많은 관람객에게 개인화된 안내 서비스를 제공하는 데 기여<sup>28)</sup>할 수 있다. 또한, AI 기반 챗봇이나 음성 인식 시스템은 박물관 입구에서부터 관람객을 맞이하여, 티켓 예약, 전시물 검색, 박물관 동선 안내 등을 자동화할 수 있다. 관람객이 자신만의 맞춤형 관람 루트를 설계할 수 있도록 돕거나, 특정 시간대에 혼잡하지 않은 구역을 추천하는 등 실시간 안내 서비스도 가능하다. 이를 통해 박물관은 더욱 효율적이고 편리한 관람 환경을 조성할 수 있으며, 관람객 만족도를 높일 수 있다.

## 2. 홀로그램

### 가. 최신 홀로그램 구현 기술현황

디지털 전환 시대에 문화유산의 보존과 박물관 전시 방식은 본질적인 전환점을 맞이하고 있다.

28) 안혜령, 2022, 실감 콘텐츠의 인터랙션 연구, 디지털융복합연구, 제20권 4호, 58쪽.

특히 고정된 물리적 유물 중심의 전시 방식은 접근성과 몰입도의 한계로 인해 새로운 기술의 도입이 요구되고 있다. 이에 따라 홀로그램 기술은 문화유산의 복원과 시각화, 그리고 보다 실감 나는 전시 경험을 제공할 수 있는 대안으로 각광받고 있다. 본 연구는 최신 홀로그램 구현 기술을 중심으로 박물관 콘텐츠 기술의 발전 양상을 살펴보고, 향후 박물관에서의 전시 콘텐츠 적용 가능성을 고찰한다.

홀로그램 기술의 구현은 기본적으로 세 가지 기술 축을 중심으로 발전해왔다. 첫째는 획득 기술로, 이는 대상 유물의 3차원 정보를 얼마나 정밀하게 수집하느냐에 관한 기술이다. 최근에는 8K 고해상도의 멀티뷰 카메라 시스템과 라이다 기반 포인트 클라우드 스캔 기술이 활용되어 유물의 정밀한 표면 질감과 구조를 다양한 각도에서 촬영하고 데이터를 수집하는 데 활용되고 있다. 이러한 기술은 단순한 영상 촬영이 아닌, 물리적 형상에 대한 정확한 디지털화로 이어져 이후 처리 단계에서 매우 중요한 역할을 한다. 둘째는 처리 기술로, 획득된 다중 시점 데이터를 실시간으로 홀로그램 이미지로 전환하는 과정이다. 이 과정에서는 고속 GPU 연산을 기반으로 한 이미지 결합, AI 기반 노이즈 제거, 텍스처 보정 기술 등이 적용되며, 이를 통해 시각적 완성도와 사실감을 극대화할 수 있다. 셋째는 가시화 기술로, 홀로그램이 실제 공간에 어떻게 투영되고 표현되는가를 결정짓는 부분이다. FHD 또는 4K 해상도의 하이브리드 홀로그래픽 디스플레이가 대표적이며, 색 재현율 70% 이상을 구현하여 생생한 입체적 영상을 제공한다. 이러한 디스플레이는 일반적인 평면 디스플레이와는 차별화된 몰입감을 제공하며, 관람객의 경험을 확장시킬 수 있다. 특히 하이브리드 방식은 AR/VR 기기와의 연동을 가능하게 하여 복합 현실 전시에 적합하다.

#### 나. 홀로그램 기반 박물관 콘텐츠 기술

박물관 콘텐츠 기술로서 홀로그램은 유물의 정밀 복원, 가상 전시, 체험형 교육 등 다양한 방향으로 적용되고 있다. 고고학적 발굴 유물이나 유실된 문화재의 원형을 디지털로 복원하고 이를 홀로그램으로 시각화함으로써, 실물 유물이 제공할 수 없는 정보를 더욱 생생하게 전달할 수 있다. 실제로 이탈리아 폼페이 유적지에서 발굴된 인골은 홀로그램 3D 기술로 재구성되어 그 당시 주민의 신체적 특징과 사망 원인을 분석하는 데 활용되고 있다.

이는 홀로그램 기술이 문화적 목적을 넘어 과학적 연구에도 응용될 수 있음을 시사한다. 박물관에서는 이러한 기술을 바탕으로 전시 콘텐츠를 획득-처리-가시화의 과정을 통해 체계적으로 개발하고 있으며, 이를 통해 관람객은 복원 전후의 비교, 유물의 구조적 이해, 그리고 시대적 맥락까지 포괄적으로 학습할 수 있다.

박물관에 적용되는 홀로그램 콘텐츠의 유형도 점차 다양화되고 있다. 고정형 디스플레이를 통한 홀로그램 박스형 전시뿐만 아니라, 모션 인식 기술을 접목한 인터랙티브 홀로그램, AR 기반으로 실내외에서 자유롭게 체험 가능한 투영형 콘텐츠 등이 대표적이다. 프랑스 루브르 박물관 외부에서 진행된 홀로그램 이벤트에서는 사자, 얼룩말 등 실제 존재하지 않는 동물을 공간 내에 투영하여 관람객의 주목을 끌었다.

이러한 사례들은 홀로그램 기술이 전시 및 관광 콘텐츠로도 충분한 시장성과 흥행성을 지닌다는 점을 보여준다. 더불어 전북콘텐츠진흥원에서 수행 중인 홀로그램 실증화 사업은 고해상도 홀로그래픽 콘텐츠의 대형 구현을 목표로 하며, 향후 가상 박물관 및 문화재 복원 서비스 사업화의 토대를 마련하고 있다.

또 2024년 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 문화기술 R&D과제인 과제인 “복합소재 문화유산 고품질 복원을 위한 디지털 문화유산 획득용 광학기술 및 공유 플랫폼 기술개발”과제<sup>29)</sup>의 경우 눈으로 식별 불가능한 정밀 유물을 대상으로 초정밀 3D스캔 기술을 적용해 원천 유물의 효과적인 획득과 이를 박물관 등지에 활용할 수 있는 플랫폼을 개발중에 있다.

#### 다. 박물관 전시에서 홀로그램 기술의 효용성

박물관에서 홀로그램 전시 콘텐츠의 적용 가능성은 매우 크다. 첫째로, 전시 효과 측면에서 홀로그램은 실물 유물의 한계를 보완하거나 대체할 수 있다. 예를 들어 유물이 너무 취약하거나 외부로 반출이 어려운 경우, 홀로그램은 그 형태와 질감을 정밀하게 재현함으로써 전시 공간의 확장성을 높여준다. 또한 관람객은 단순한 관람을 넘어서 유물의 시대적 배경, 사용 방식, 사회적 의미 등을 스토리텔링 형식으로 접할 수 있어 학습과 체험의 통합적 경험을 제공받게 된다. 둘째로, 교육적 가치 역시 뛰어나다. 특히 청소년 대상 역사교육 프로그램에서는 홀로그램을 활용한 가상 실험이나 시뮬레이션이 학습자의 흥미와 이해도를 향상시키는 데 효과적이다.



[그림 21] 프랑스 유네스코 세계유산인 몽생미셸 전경(왼쪽)과 이를 마이크로소프트사의 홀로렌즈에서 구현한 모습(오른쪽)

셋째로는 관광 자원으로서의 활용 가능성이다. 특정 유적지나 지역의 역사 콘텐츠를 홀로그램으로 재구성하여 몰입형 콘텐츠로 제공함으로써, 방문자의 만족도를 높이고 지역 브랜드 가치를 제고할 수 있다. 예를 들어 홀로렌즈를 활용한 AR박물관 전시는 이미 프랑스 몽생미셸 등에서 실증적으로 운영되고 있으며, 관람객은 현실 공간을 걸으며 동시에 역사적 장면을 홀로그램으로 체험할 수 있다. 넷째는 기술 상용화 및 사업화 관점이다. 홀로그램 기술은 콘텐츠 제작, 장비 구축, 플랫폼 서비스 등 다양한 산업 생태계와 연결되어 있어 박물관 외에도 방송, 게임, 교육 등 다양한 분야와의 융합이 가능하다. 다만, 설치 비용 및 기술 유지보수에 대한 부담, 그리고 관람객 접근성 문제 등은 여전히 해결해야 할 과제다. 따라서 이러한 기술을 보다 효율적으로 운용하기 위해서는, 콘텐츠의 맞춤형 제작과 더불어 공공-민간 협력 기반의 플랫폼 구축, 그리고 글로벌 콘텐츠 라이선싱 전략이 필요하다.

29) 박진호, 박성우, 정준, 조예람, 김휘, 2024, Optical Heritage Exhibition of Admiral Yi Sun-sin: 3D Holographic Content Presentation, ICCC 베트남 다낭 한국콘텐츠학회 국제학술대회 발표논문, 234쪽.

## 라. 박물관에서의 홀로그램 기술 적용 가능성

고려대학교 IPDS(Integrated Photonic Devices and Systems) Lab<sup>30)</sup>은 파동광학, 기하광학, 그리고 홀로그래피 기술을 중심으로 AR/VR 및 확장현실 디스플레이에 적용 가능한 차세대 광학 시스템을 연구하고 있다. 이러한 기술들은 박물관의 디지털 전시에 활용될 수 있는 핵심적인 가능성을 지닌다.

특히 고려대학교 IPDS Lab이 개발 중인 홀로그램 기반 광학 시스템은 입체적이고 몰입감 있는 전시 환경을 구현하는 데 적합하다. 전통적인 2D 영상 기술과 달리, 홀로그래피는 실제 공간감과 깊이를 부여함으로써 관람객에게 실감 나는 시각적 경험을 제공할 수 있다. 이는 박물관에서 유물의 원형 복원, 고대 현장의 가상 재현, 예술 작품의 공간적 감상 등을 가능케 하며, 교육적 효과를 극대화할 수 있다. 또한 파동 기반 시뮬레이션과 위상 제어 기술은 정밀한 시야각 제어, 색수차 보정, 그리고 고효율 광결합기 설계 등에 적용되어, 박물관 전시 환경에 최적화된 홀로그램 디스플레이 기기를 구현하는 데 기여할 수 있다. 이와 더불어, 양자광학 기술은 디지털 콘텐츠의 보안 측면에서도 유용하게 활용될 수 있으며, 특히 홀로그램 원본의 위조 방지, 고유 인증, 저작권 보호 등에 응용 가능하다.

요컨대 고려대학교 IPDS Lab의 연구는 박물관 전시를 단순한 정보 전달에서 벗어나, 몰입형·상호작용형 공간 경험으로 진화시키는 데 필수적인 역할을 수행할 수 있으며, 향후 문화유산의 디지털 복원 및 보존 기술로 확장될 수 있는 잠재력을 지니고 있다.

홀로그램 기술은 단순한 전시 수단을 넘어, 디지털 시대에 문화유산을 보존하고 전달하는 새로운 방식으로 진화(進化)하고 있다. 박물관에서의 홀로그램 적용은 물리적 한계를 극복하고, 관람객의 몰입과 참여를 증진시키며, 나아가 역사와 문화를 보다 실감 나고 효과적으로 체험할 수 있도록 돕는다. 향후 이러한 기술이 지속적으로 발전하고 고도화되기 위해서는 데이터 관리와 기술 유지보수 체계 강화, 콘텐츠 표준화, 다양한 분야와의 융합 연구가 병행되어야 한다. 미래세대도 가치 있는 문화유산 체험을 제공하기 위해 지속 가능한 디지털 보존 전략과 글로벌 확산을 위한 콘텐츠 생태계 구축이 필요하다.



[그림 22] 미래형 홀로그램 디지털 전시관의 모습(안)

30) <https://ipds.korea.ac.kr/ipds/index.do>



이러한 홀로그램 기반 콘텐츠는 문화유산 전시와 교육뿐만 아니라 박물관 등에 활용 가치가 높다. 그리고 박물관 및 교육 기관에서는 홀로그램을 활용하여 실물 유물을 대체하거나 보완하는 전시 방법을 적용하고 있다. 이러한 박물관에서 주로 쓰이는 홀로그램 활용 사례를 통해 관람객은 유물의 원형과 복원 과정을 동시에 확인할 수 있어 교육적 가치가 크다.

이런 홀로그램 기술은 디지털 콘텐츠를 통해 대상의 원래 모습을 생생하게 체험하며, 역사적 스토리텔링과 결합하여 관광객에게 감동을 줄 수 있다. 또한, 박물관 홍보 콘텐츠로도 활용 가능하여 문화유산의 가치를 널리 알리는 데 기여한다.

### 3. 박물관과 휴모노이드 로봇

#### 가. 박물관에서의 휴모노이드 로봇의 쓰임새

박물관은 전통적으로 물리적 유물을 중심으로 정보를 전달하던 공간에서 점차 관람객의 감성, 참여, 상호작용을 유도하는 몰입형 체험의 공간으로 변화하고 있으며, 이 흐름 속에서 인간형 로봇, 즉 휴머노이드 기술은 새로운 매개체로 부상하고 있다. 휴머노이드 로봇은 단순히 사람의 형태를 모방한 기계를 넘어서 언어, 제스처, 감정 표현 등 인간적인 커뮤니케이션 양식을 구현하는 데 목적을 두고 있으며, 박물관 환경에서는 이러한 특징들이 관람객과의 자연스러운 소통을 가능하게 하여 정보 전달의 효율성은 물론, 전시의 몰입도와 감성적 만족도를 획기적으로 향상시킬 수 있는 잠재력을 가진다.

휴머노이드 형태의 로봇은 점차 박물관 전시 환경에서 중요한 역할을 차지하고 있다. 한국 박물관에서는 아주 단순한 기능의 도슨트 로봇의 역할에 국한되어 있지만 유럽과 미국 그리고 일본등지에서는 과학 박물관을 중심으로 그 활용 영역이 확대되어가고 있는 추세다.

이는 단순한 자동화 기술이 아닌 인간과의 정서적, 언어적 상호작용을 수반하는 고차원적 기술로 진화하고 있다. 박물관이라는 특수한 공간은 정적인 유물과 설명 위주로 구성된 전통적 전시에 머무르기보다는, 관람객이 능동적으로 참여하고 몰입할 수 있는 상호작용적 경험을 제공하는 방향으로 전환되고 있다. 이러한 흐름 속에서 사회적 로봇의 도입은 자연스러운 진화로 간주된다.

박물관 맥락에서 로봇이 수행해야 하는 일곱 가지 핵심 기술로 '안내 내비게이션', '시각 인지', '음성 대화', '제스처 표현', '행동 생성', '유물 도슨트', '전시 투어 가동'의 7가지를 꼽을 수 있다.

예를들어 '전시 투어 가동'의 경우에 있어서, 로봇은 전시물들 사이의 경로를 사전에 학습하고, 실시간으로 자율 이동하며 방문객을 특정 위치까지 안내하고, 그곳에서 전시 내용을 설명하는 역할을 수행한다. 이 과정에서 자율주행 기술, 장애물 회피, 위치 추정 알고리즘이 통합적으로 작동하며, 특정 전시물 앞에서는 로봇이 해당 전시물의 방향을 가리키고 고개를 돌리며 음성과 동작을 통해 설명을 이어나가는 복합적인 상호작용이 이루어진다. 이는 단순히 고정된 장소에서 정보를 제공하던 기존의 로봇과 달리, 이동성과 문맥 기반 대화 능력을 결합한 진보된 서비스 모델로서 의미를 가진다.

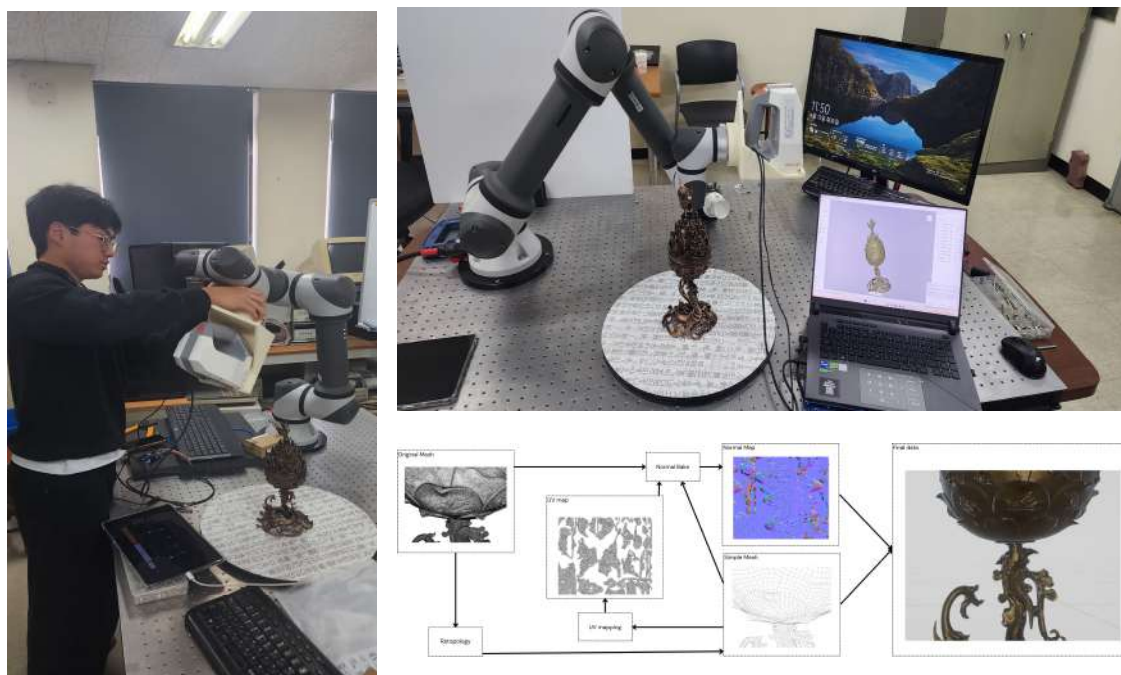
이렇듯 앞으로 박물관에서의 휴머노이드 로봇은 단순한 안내 기능을 넘어서 전시물을 해설하고, 관람객의 동선을 유도하며, 개별 관람객의 특성과 관심사에 따라 맞춤형 정보를 제공하는 역할로 발전하고 있다. 이러한 경험을 바탕으로 앞으로의 박물관에서는 휴머노이드 로봇이 보다 확장된 형

태로 활용될 수 있다.

첫째, 현재는 미리 정해진 대화 흐름과 제한된 전시 정보를 전달하는 수준이라면, 향후에는 관람객의 반응과 대화 맥락을 실시간 분석하고, 그에 따라 설명을 조정하거나 질문을 유도하는 '적응형 가이드'로 발전할 수 있다. 예를 들어 어린이에게는 보다 친근한 언어와 짧은 설명을, 전문가에게는 보다 상세하고 학문적인 정보를 제공하는 맞춤형 큐레이션이 가능해질 것이다.

둘째, 관람객 데이터를 축적하고 분석하여 전시물별 관심도, 체류 시간, 이동 경로 등을 학습함으로써, 로봇이 실시간으로 관람객 흐름을 조절하거나 특정 콘텐츠에 대한 주목도를 높이는 공간 전략 수립에도 활용될 수 있다. 셋째, 복수의 로봇이 연동되어 각기 다른 역할을 수행하는 다중 로봇 시스템으로 발전하면, 입구 안내, 전시장 해설, AR 체험 보조 등 역할 분담이 가능한 유기적인 전시 생태계를 구현할 수 있으며, 이 과정에서 로봇 간 통신과 협업 제어 알고리즘의 중요성이 더욱 부각될 것이다.

기술적으로는 로봇이 관람객들과 물리적 충돌 없이 전시공간을 이동할 수 있도록 하는 사회적 내비게이션이 핵심이다. 단순한 장애물 회피를 넘어, 사람의 이동 속도나 집단의 흐름을 고려해 부드럽게 섞여드는 동작이 요구되며, 이를 위해 ROS 기반 경로 계획 시스템이나 SFM(Social Force Model), 인공지능 기반의 동선 예측 알고리즘이 적용된다.



[그림 23] 로봇암을 통한 백제금동대향로 3D스캔 장면과 스캔 프로세스에 따른 결과물 자료제공 : 고려대 IPDS Lab

또한 로봇은 실내 구조물 및 전시물과 인간의 위치를 파악하기 위해 카메라, 라이다, 음파 센서 등을 복합적으로 활용하며, 이를 통해 박물관이라는 복잡한 공간에서 자율적으로 이동하고 상호작용할 수 있는 기반을 마련한다.

예를들어 고려대 IPDS Lab에서 연구중인 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 2024년도 문화기술(文化技術) 연구개발 사업의 일환인 “복합소재 문화유산 고품질 복원을 위한 디지털 문화유산 획득용 광학기술 및 공유 플랫폼 기술개발”의 경우 백제 시대의 대표적 출토유물이자 가장 세밀하고 복잡한 조형미를 지닌 유물인 백제금동대향로를 대상으로, 로봇암 기반의 고정밀 3D 스캔 기술을 활용하여 이를 확장현실(AR/VR) 콘텐츠 및 AI 도슨트 서비스로 개발하는 방법을 체계적으로 제시하는 연구다.

전통적인 유물 디지털화 방식은 주로 수작업 스캔 방식에 의존해왔으며, 이 과정은 많은 시간과 인력, 비용을 필요로 하고 정밀도에서도 한계가 있었다. 반면, 본 연구에서 도입한 로봇암 기반 스캐닝 기술은 자동화된 고정밀 제어 시스템을 통해 유물의 복잡한 구조와 미세한 디테일까지 정밀하게 촬영·스캔할 수 있는 기술적 장점을 보유하고 있으며, 이를 통해 디지털 복제물 생성의 정확성과 효율성을 획기적으로 제고할 수 있다.

이렇게 구축된 고품질 3D 데이터는 단순히 디지털 아카이빙을 넘어, 박물관 전시 및 교육 현장에서 실감형 콘텐츠로 활용될 수 있는 확장성을 지닌다. 특히, AR/VR 기반 콘텐츠는 관람자에게 백제금동대향로의 조형적 아름다움과 제작 기술, 역사적 맥락을 몰입적으로 체험하게 함으로써 단순한 관람을 넘어선 몰입형 학습환경을 제공하며, 이는 박물관 교육의 패러다임을 전환하는 중요한 계기가 될 수 있다. 또한, 해당 콘텐츠에 연계된 AI 도슨트 시스템은 실시간 음성 및 텍스트 기반 정보 제공을 통해 관람객과 상호작용하며, 유물의 역사적 의의, 기능, 문화적 배경 등에 대해 맞춤형 해설 서비스를 제공함으로써 교육적 활용 가치를 극대화한다.

이런 연구는 로봇암(로봇팔) 기술을 기반으로 한 고정밀 3D 디지털화 과정과 이를 활용한 실감형 콘텐츠 및 AI 해설 시스템이 문화유산의 보존 및 전시, 교육 영역에서 새로운 혁신적 접근을 가능하게 한다는 점에서 실천적 가치와 확장성을 지닌다. 특히, 문화유산 접근성의 향상, 체험형 역사교육의 질적 강화, 그리고 박물관 관람의 디지털 전환을 촉진하는 이 모델은 향후 다양한 유물과 문화재에도 적용 가능한 확장 가능한 문화기술 모델로서 기능할 수 있음을 시사한다.

나아가 본 연구는 첨단 기술 기반의 문화유산 활용 방식이 보존과 향유, 그리고 학습이라는 세 가지 축에서 유기적으로 작동할 수 있음을 실증적으로 제시하며, 기술과 인문학이 융합된 실감형 박물관 콘텐츠 개발의 방향성을 제안하는 데 그 의의가 있다.

#### 나. 박물관에서 휴모노이드 로봇 활용 사례

박물관 안내 로봇은 단순한 정보 전달자에서 점점 더 인간적인 소통을 지향하는 방향으로 발전해왔다. 초기에는 음성과 동작 중심의 기본적인 기능을 제공했지만, 오늘날의 로봇은 방문객과의 정서적 교감을 고려한 ‘인간 중심의 설계’로 진화하고 있다.

지난 2005년 일본 아이치 엑스포에서 소개된 Repliee Q1-Q2는 이 분야의 상징적인 출발점이라 할 수 있다. 이 로봇은 인간의 상체를 정교하게 재현한 외형을 갖추고, 말, 표정, 몸짓 언어를 통해 사람과 자연스럽게 소통할 수 있었다. 특히 촉각을 감지할 수 있는 피부를 장착함으로써, 로봇과 인간의 접촉에 대한 새로운 가능성을 보여주었다.



[그림 24] 두바이 미래박물관에 전시중인 박물관 전용 휴모노이드 로봇 아메카(왼쪽)와 AI휴먼 도슨트 '아야'의 모습 (오른쪽)

2006년, 오사카 과학박물관에서는 4대의 휴머노이드 로봇이 관람객 안내에 배치되어 현장 실험을 수행했다. 이 로봇들은 적외선 카메라와 RFID 태그를 통해 방문객의 위치를 인식하고 능동적으로 반응하는 실험적 사례였다. 이러한 기술적 진보는 2013년 일본 국립과학미래박물관에서도 이어졌다. ASIMO는 관람객 중 화자를 인식하고 손들기를 통해 질문자를 구별하는 방식으로 상호작용을 시도했으며, 결과는 기술적 가능성과 한계를 동시에 보여주었다.

미국에서도 유사한 시도가 이루어졌다. 2019년 페퍼(Pepper) 로봇 6대가 스미소니언 박물관의 여러 공간에서 시범 운영되며, 방문객의 질문에 답변하고 내레이션을 수행했다. Pepper는 RGB-D 카메라, 레이저, 소나를 조합한 센서를 활용하여 환경과 사람을 인식하는 데 특화된 기술을 보여주었다.

아시아권의 사례로는 싱가포르 난양의 중국문화유산센터에서 운영된 휴머노이드 로봇이 있다. 이 로봇은 이중 언어로 소통하며, 얼굴 인식과 소리 위치 파악 기능을 통해 사람과의 실시간 상호작용을 실험했다

한국에서도 인공지능 로봇을 박물관에 도입한 사례가 있다. 2021년 서울 국립고궁박물관은 AI 로봇을 전시장에 배치해 유물을 입체적으로 설명하고, 전광판과 연동된 영상, 만화, 게임 등 다양한 디지털 콘텐츠를 제공하며 실시간 소통을 실현했다. 특히 이 로봇들은 각 층별로 특정 전시를 담당하여, 단순한 해설을 넘어 관람객의 체험을 강화하는 데 기여하고 있다.

그리고 최근 두바이 미래 박물관에서는 세계 최초로 로봇 직원을 고용해 관람객을 맞이하고 있다. 아메카(Amecca)라는 이름의 로봇은 영국의 Engineered Arts에서 제작한 것으로, 인간과 같은 얼굴 표정과 부드러운 동작을 통해 사람과의 관계 형성을 목표로 하고 있다. 아메카(Amecca)는 미래의 인간-로봇 상호작용의 방향성을 제시하는 대표적인 사례로 주목받고 있다.

앞서 지난 일본 오사카 과학박물관을 대상으로 한 휴머노이드 로봇 실증 실험<sup>31)</sup>을 통해, 박물관 공간에서 로봇이 어떻게 인간과 상호작용하고 교육적, 체험적 가치를 증진할 수 있는지를 구체적으로 보여준다. 이를 바탕으로 박물관 전시에 휴머노이드 로봇을 어떻게 활용할 수 있는지를 논리적으로 서술하면 다음과 같다.

31) Masahiro Shiomi, (2006), Interactive humanoid robots for a science museum, HRI '06: Proceedings of the 1st ACM SIGCHI/SIGART conference on Human-robot interaction, PP.307.



박물관 전시는 전통적으로 전시 패널과 실물 유물을 중심으로 이루어졌으나, 관람객의 관심을 유도하고 보다 적극적인 참여를 유도하기에는 한계가 존재한다. 이러한 맥락에서 인간과 유사한 외형과 행동 양식을 지닌 휴머노이드 로봇은 단순한 정보 전달 도구를 넘어, 관람객과의 친밀한 상호작용을 가능케 하는 매개체로 기능할 수 있다.

특히 일본 오사카 과학관을 대상으로 수행한 휴모노이드 로봇인 ‘로보비(Robovie)’ 로봇은 사람의 이름을 불러 인사하거나, 악수를 하고, 아이들과 가위바위보를 하는 등 일상적인 신체 표현을 통해 관람객과 자연스러운 상호작용을 수행했으며, 이는 관람객에게 친근함과 몰입감을 제공하는 데 크게 기여했다. 실제로 방문객들은 로봇이 자신의 이름을 불러줄 때 높은 만족감을 보였다.

또한, 위 연구에서 시도<sup>32)</sup> 한 ‘로봇 간 대화’ 형태의 시나리오 구성은 박물관 전시의 새로운 커뮤니케이션 형태를 제시한다. 두 대의 로봇이 전시물에 대해 대화하거나 관람객에게 질문을 던짐으로써, 정보 전달의 수동적 방식에서 벗어나 관람객을 능동적으로 참여시키는 환경을 조성할 수 있다. 이는 특히 아동이나 청소년 관람객에게 흥미를 유도하고, 과학·역사와 같은 다소 난해한 주제를 직관적이고 감성적인 방식으로 전달하는 데 효과적이다.

#### 다. 휴모노이드 로봇의 박물관 적용

현재까지의 활용 사례들은 대부분 안내, 해설, 질의응답, 그룹 인식 등 단편적인 서비스 제공에 집중되어 있었으나, 향후에는 이러한 기능들을 통합적으로 조정하는 고도화된 행동 생성 시스템이 중심이 될 것으로 보인다. 예컨대, 관람객의 연령, 선호도, 방문 빈도, 동반자 유무 등의 정보를 기반으로 각각 다른 행동 시퀀스를 설계한다. 또한 AI 기반의 개인화 알고리즘은 전시 공간에서의 행동 데이터를 학습하여, 다음 방문 시 관람객이 흥미를 느낄 만한 콘텐츠를 먼저 제안하는 능동적 큐레이션 역할도 가능하게 할 것이다.

이와 더불어 향후 박물관은 다로봇 시스템이나 클라우드 기반 지능형 서비스 네트워크를 통해 여러 대의 휴머노이드가 역할을 분담하며 동시에 운영되는 구조로 진화할 수 있다. 예를 들어 하나의 로봇은 입구에서 인사 및 기본 안내를 맡고, 다른 로봇은 전시실 내에서 해설을 제공하며, 또 다른 로봇은 사진 촬영이나 설문 조사 등을 수행하는 방식이다. 이러한 시스템을 통해 각 로봇은 자신의 상태와 위치, 관람객과의 상호작용 데이터를 실시간으로 서버에 공유하고, 전체 시스템은 통합적으로 조율될 수 있다. 이는 단지 기술적 진보에 그치는 것이 아니라, 박물관 공간 전체를 하나의 유기적 인터페이스로 재구성하는 패러다임 전환을 의미한다.

32) Masahiro Shiomi, (2006), Interactive humanoid robots for a science museum, HRI '06: Proceedings of the 1st ACM SIGCHI/SIGART conference on Human-robot interaction, PP.309~312.





[그림 26] 공룡박물관 전시물의 진화(進化). ① 전통적인 공룡 모형중심 전시형태 ② VR,AR,MR등 실감콘텐츠 기술을 적용한 전시 ③ 프로젝션 방식의 슈도(Psdo) 홀로그램 전시 ④ AI기능이 탑재된 다이노이드(Dinoid) 로봇의 공룡전시

결론적으로 휴머노이드 로봇은 박물관에서 단순한 전시 설명 도구를 넘어서는, 감성적이고 지능적인 디지털 파트너로 자리 잡고 있으며, 미래에는 더욱 정교하고 개인화된 경험을 제공하는 핵심 매개체가 될 것이다. 이를 위해서는 기술적 완성도뿐만 아니라, 박물관 고유의 교육적·문화적 맥락에 대한 깊은 이해, 윤리적 고려, 그리고 사람 중심의 설계 철학이 병행되어야 한다. 향후 연구와 실증 프로젝트들은 이러한 관점에서 사회적 로봇의 역할을 확대하며, 궁극적으로는 인간과 기계가 협력하여 새로운 형태의 문화 체험을 창출해나가는 모델을 제시할 필요가 있다.

## V. 결론 : AI시대 박물관 디지털 전시 재탄생을 위하여

디지털 기술의 발전은 박물관이 단순한 유물 보존 및 전시 공간에서 벗어나 교육과 오락을 결합한 통합 문화 플랫폼으로 진화할 수 있는 가능성을 열고 있다. 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 등의 기술은 몰입감, 상호작용성, 다감각적 자극을 통해 관람객에게 새로운 경험을 제공하며, 이는 박물관이 교육적·문화적 역할을 확장하는 데 기여한다. 국립박물관의 디지털 전시 사례는 이러한 전환의 구체적 예로서, 전통적인 아날로그 전시 방식을 유지하면서도 몰입형 디지털 콘텐츠를 통해 전시의 다양성과 효과성을 증대시키고 있다.

그러나 디지털 전시는 콘텐츠의 다양성과 창의성 면에서 한계를 보이며, 유지 관리 시스템과 전문 인력 부족이라는 현실적 문제에 직면해 있다. 특히 기술이 정보 전달 위주로 활용될 경우, 관람객의 자발적 참여와 감성적 몰입을 충분히 유도하지 못하는 사례가 발생하며, 이는 기술 활용의 정형화를 심화시키는 요인으로 작용한다.

이러한 한계를 극복하고 디지털 전시의 효과를 극대화하기 위해서는 콘텐츠 설계의 창의성을 강화

하고, 이를 지속적으로 운영할 수 있는 체계적인 관리 시스템과 융합형 전문 인력의 확보가 필요하다. 나아가 디지털 전시는 관람객이 단순히 정보를 수용하는 데서 나아가, 전시 내용과 능동적으로 상호작용하며 감정적 공감을 형성할 수 있는 몰입형 경험으로 발전해야 하며, 이를 위해 기술의 혁신적 활용과 관람객 중심의 전시 환경 설계가 요구된다. 특히 다양한 연령층과 문화적 배경을 고려한 설계는 박물관의 공공성과 접근성을 높이는 데 중요한 전략이 될 수 있다. 디지털 전시의 지속 가능성을 확보하기 위해서는 단순한 기술 도입을 넘어, 정기적인 유지보수와 사용자 피드백을 반영한 개선 메커니즘이 필수적이며, 기술적 전문성과 인문학적 소양을 겸비한 인재 육성이 병행되어야 한다. 이러한 융합적 사고와 실천을 통해 박물관은 전통과 혁신의 공존을 실현할 수 있다.

궁극적으로 새로운 문화 공간으로서의 정체성을 확립할 수 있다. 특히 인공지능(AI)은 전시 콘텐츠의 자동화, 맞춤형 해설, 유물 복원 등에서 새로운 가능성을 제공하며, 과거에는 불가능했던 정밀도와 범위의 전시 구현을 가능케 한다.

현재 현재 박물관에서의 인공지능 기술 적용은 스마트 전시 해설 시스템, AI 챗봇 또는 음성비서를 활용해 관람객의 질문에 실시간으로 답변해 줄 수 있다. 둘째, 관람객 맞춤형 큐레이션으로 관람객의 관심사, 이동 경로, 관람 시간 등을 분석해 개인화된 전시동선 제안이 가능하다. 세 번째 AI 추천 시스템을 통해 관심 전시나 연계 콘텐츠를 제공하고 있다. 네 번째로 AI기반 XR 기술을 이용해 원형이 사라진 유물이나 공간을 3D로 복원해 가상 전시 제공이 가능하다.

이렇듯 AI는 박물관 전시에 있어서 고대 유물의 3D 복원, 제한된 접근성을 지닌 유적지의 가상 체험화, 관람객의 행동 데이터 분석을 통한 개인 맞춤형 전시 안내 등에 활용을 뛰어넘어 ‘생성AI’ 기술을 통해 한 단계 더 발전될 것이다. 이러한 박물관 전시 콘텐츠 구성에 있어 ‘AI 기반’ 접근은 단순한 기술적 진보를 넘어, 우리가 문화유산을 보존하고 이해하며 상호작용하는 방식을 근본적으로 변화시킬 수 있다.

앞으로 미래 박물관은 앞으로 각광 받게 될 인공지능(AI) 기술과 종래 보편적으로 적용중인 XR, VR 등 첨단 기술과 융합되어 과거와 현재, 미래를 연결하는 문화적·교육적 플랫폼으로 널리 활용될 것이다. 이는 박물관이 인류 공동의 문화유산을 더 많은 사람들과 공유하고 그 의미를 확장하는 데 결정적인 기여를 하게 될 것이다.

## 【참고문헌】

- [1] 박상규, 2024, 「박물관 실감콘텐츠 전시유형 분류에 관한 연구」, 『중원대학교 문화재학 박사학위 논문』
- [2] 박진호, 2021년, 「디지털 문화유산 유형 연구」, 『상명대학교 대학원 글로벌문화콘텐츠학과 글로벌문화콘텐츠 박사학위 논문』
- [3] 김미라, 2022년, 「실감콘텐츠 이용자의 주관적 인식유형 연구: 지각된 특성을 중심으로」, 『고려대학교 대학원 문화콘텐츠학과 박사학위 수여논문』.
- [4] 이주희, 2021, 박물관 실감콘텐츠 이용에 따른 체험가치, 공동가치창출 태도 및 행동 간 구조관계연구, 『경희대학교 대학원 스마트관광원 박사학위논문』

- [5] 박진호·김상헌, 2021, 「인공지능 디지털 휴먼 개발: 전곡선사박물관 ICEMAN 외씨 콘텐츠 개발 및 가상 융합체험관 구축」, 글로벌문화콘텐츠 제 46호, 학회지.
- [6] 위상희, 박진호, 김현, 안형기, 2023, “디지털 헤리티지 관점에서 홀로그램 기술의 적용과 활용 방안”, 문화와 융합, 제45권, 제6호.
- [7] 유동환 외, 2023, 「역사인물형 디지털 휴먼의 기획과정 재검토: ‘디지털 휴먼 단독 콘텐츠 기획’에서 ‘디지털 융합 전시기획으로」, 『인문콘텐츠학회 동계 종합학술대회』, 인문콘텐츠학회.
- [8] 박진호·김정우·김영옥, 2024, 「AI를 활용한 디지털 휴먼 중심의 아테네 학당 XR콘텐츠 개발」, 『문화와 영토 제 5권 1호』, 문화와 영토 학회.
- [9] 박진호 외, 2022, 「인공지능 디지털휴먼 유형 구분에 관한 연구」, 『문화콘텐츠학회 연합학술대회 발표 논문집』, 인문콘텐츠학회.
- [10] 안형기, 2017, 「考古學과 ICT 融合活用 研究」, 『고려대학교 고고미술사학과 박사학위논문』.
- [11] 박진호·김상헌, 2016년, 향릉사 디지털 복원형 가상현실 콘텐츠 개발 및 활용방안 연구, 글로벌문화콘텐츠학회 동계학술대회.
- [12] 박진호·이용규·이지성·안형기, 2021, 「석굴암 콘텐츠 발전과정에 따른 인공지능 XR메타버스 콘텐츠 제안」, 『한국영상학회 논문집』, 제19권, No.4.
- [13] 안형기·박진호, 2021, 「유네스코 세계유산 트로이 유적 층위기반 인공지능형 메타버스 콘텐츠 연구」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』.
- [14] 김진숙, 2018, 「가상현실과 증강현실을 통한 불교문화재의 재구성」, 『한국불교학 제85집』, 서울: (사)한국불교학회.
- [15] 박소연, 2008, 「가상현실 기반 고구려 고분벽화의 오감체험형 콘텐츠 개발」, 『한국디지털디자인학회 디지털디자인학연구 8(4)』.
- [16] 박경신, 2020, 「스마트 관광을 위한 혼합현실 기반 백제 능사(陵寺) 문화유산 현장 가이드 시스템 개발」, 『한국정보통신학회논문지 24(4)』.
- [17] 박소연·강승묵, 2003, 「가상현실 기반의 경기전 디지털 복원」, 『정보처리학회지 15(3)』.
- [18] 박진호, 2000, 「가상현실(假想現實) 기술을 이용한 신라왕경(新羅王京)의 복원」, 『신라사국제학술대회(新羅史國際學術大會) 발표논문』.
- [19] 박진호·김상헌, 2018, 「다중 체험형 가상현실 디지털헤리티지 콘텐츠에 관한 연구, -사마르칸트 아프라시압 궁전벽화 유적 멀티스크린형 가상현실 콘텐츠 제작을 중심으로-」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』, 2018년.
- [20] 박진호, 2019, 「국보 제 24호 석굴암 사례로 살펴본 디지털헤리티지 발전 단계연구」, 『한국통신학회지 36(10)』.
- [21] 박진호·김상헌, 2021년, 「인공지능형 디지털 휴먼 개발: 전곡선사박물관 ICEMAN 외씨 콘텐츠 개발 및 가상융합 체험관 구축」, 『글로벌문화콘텐츠 46』..

- [22] 조용진·박경목·박진호, 2014년, 「유관순 얼굴의 3D디지털 복원과 활용방안」, 『충남대학교 충청문화연구소, 충청문화연구 13』.
- [23] 정광철, 2020년, 「국립중앙박물관 경천사 10층 석탑 프로젝션 매핑, Digital Heritage 실감 콘텐츠 제작」, 『경주스마트미디어센터 제 2회 디지털헤리티포럼』.
- [24] 권순관, 2010, 디지털체험전시관의 체험전시유형에 따른 전시연출 분석연구,《디지털디자인학 연구》Vol.10 No.2. 통권 26호, 한국디지털디자인협회.
- [25] 안혜령·김치호, 2022, 실감콘텐츠의 인터랙션 연구-국립중앙박물관 디지털실감영상관과 아르떼뮤지엄제주를 중심으로-,《디지털융복합연구》제20권 제4호, 한국 디지털정책학회.
- [26] 이지은, 2022, 인터랙티브한 실감콘텐츠의 유형별 특성 연구:국립중앙박물관 사례를 중심으로. 《한국디자인포럼》76권, 한국디자인트렌드학회.
- [27] 박혜윤, 2022, 디지털 미디어 발전에 따른 박물관 전시 변화 사례연구, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 전공.
- [28] 최준혁, 2023, 국립박물관 전시 공간의 실감형 콘텐츠 구현 특성 연구, 대한전시디자인학회.
- [29] 안혜령, 2022, 실감 콘텐츠의 인터랙션 연구, 디지털융복합연구, 제20권 4호.
- [30] Masahiro Shiomi, 2006, Interactive humanoid robots for a science museum, HRI '06: Proceedings of the 1st ACM SIGCHI/SIGART conference on Human-robot interaction, P.305~312.

#### Acknowledgements

본 논문은 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 2024년도 문화기술(文化技術) 연구개발 사업의 지원으로 수행되었음 (과제명 : 복합소재 문화유산 고품질 복원을 위한 디지털 문화유산 획득용 광학기술 및 공유 플랫폼 기술개발, 과제번호 : RS-2024-00442410, 기여율: 100%)

This research was supported by Culture, Sports and Tourism R&D Program through the Korea Creative Content Agency(KOCCA) grant funded by the Ministry of Culture, Sports and Tourism(MCST) in 2024(Project Name: Development of optical technology and sharing platform technology to acquire digital cultural heritage for high quality restoration of composite materials cultural heritage, Project Number: RS-2024-00442410)



## 〈미래세대를 위한 인공지능 시대의 박물관 디지털 전시 - 인공지능 기술 적용을 중심으로〉 토론문

배은석(한국외국어대학교 학술연구교수)

이 연구는 인공지능 기술의 급속한 발전 속에서 박물관 전시 환경도 빠르게 변화하고 있다는 문제 의식을 갖고 출발합니다. 연구는 시대적 흐름에 따라 박물관 전시에 AI 기술을 어떻게 효과적으로 도입하고, 그로 인해 어떤 교육적·문화적 가치 창출이 가능한지를 탐색하는 것을 목적으로 하여 서술되었습니다. 그동안 연구자께서 디지털 헤리티지를 구현하기 위하여 현장과 이론을 접목한 다양한 경험을 하였고, 이를 바탕으로 작성된 연구물이기에 그 가치가 매우 귀하다고 판단됩니다.

연구 내용에 대해서 몇 가지 질문을 드리겠습니다.

첫째, 연구의 목적이 박물관 ‘전시에 있어서 AI 기술을 어떻게 효과적으로 도입하고, 그로 인해 어떤 교육적·문화적 가치 창출이 가능한지를 탐색하는 것’이라고 하셨는데, 이 내용은 ‘맺음말 : AI시대 박물관 디지털 전시 재탄생을 위하여’에서 아주 간략하게 다루고 있기에 매우 아쉽습니다. 그리고 머리말에서 ‘디지털 헤리티지는 분류를 총 다섯 가지 형태로 세분화해 볼 수 있는데 대체적으로 첫째로는 정보제공 유형, 둘째로는 디지털 복원 유형, 세 번째로는 실감체험 유형, 네 번째로는 미디어아트형, 다섯 번째 단계에서는 메타버스 유형으로 분류 할 수 있다.’고 서술하였습니다. 그렇다면 AI를 활용한 전시는 이 유형 가운데 어디에 속한다고 볼 수 있는지요?

둘째, 박물관의 정의에 대한 이해가 조금 다른 것 같습니다. 연구자께서는 ‘국제박물관협회(ICOM)는 박물관을 "인간 환경의 물질적 증거를 수집, 보존, 연구하여 전시를 통해 대중에게 공개하고, 이를 통해 사회 발전에 기여하는 비영리적이고 영구적인 시설"로 정의하고 있다. 이러한 정의는 현대 박물관이 단순한 소장품의 보관소가 아니라, 연구와 교육, 과학 발전에 기여하는 사회적 기관임을 강조한다.’고 하셨는데, 이는 수정이 필요하다고 생각합니다. 2022년 8월 24일, 프라하에서 열린 제26차 ICOM 총회의 틀에서 ICOM 임시 총회는 새로운 박물관 정의를 승인했습니다. 이번 투표는 전 세계 126개 국가 위원회에서 수백 명의 박물관 전문가가 18개월간의 참여 과정을 거쳐서 집결된 것으로 ICOM 한국위원회의 번역 내용은 다음과 같습니다. “박물관은 유무형 유산을 연구·수집·보존·해석·전시하여 사회에 봉사하는 비영리, 영구기관이다. 박물관은 모든 사람에게 열려 있어 이용하기 쉽고 포용적이어서 다양성과 지속 가능성을 촉진한다. 박물관은 공동체의 참여로 윤리적, 전문적으로 운영하고 소통하며, 교육·향유·성찰·지식·공유를 위한 다양한 경험을 제공한다.”<sup>1)</sup>

1) ICOM 한국위원회 <https://icomkorea.org/icom-museum/> “A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing.” (검색일 2025.05.08.)

이 새로운 정의는 포용성, 커뮤니티 참여 및 지속 가능성의 중요성을 인식하면서 박물관 역할의 주요 변화에 대해서 인식을 같이 하는 것<sup>2)</sup>이라고 생각합니다. 박물관의 새로운 정의에 비추어 문화유산의 디지털콘텐츠화(化) 현상이 포용성, 커뮤니티 참여 및 지속 가능성에 어떻게 기여한다고 생각하시는지요?

그리고 마지막으로 한 가지 질문을 드리자면, AI 큐레이터의 등장이 가능할까요? 가능하다면 어떤 사례가 있을지 말씀해주시면 감사하겠습니다.

2) 배은석, 「국립한글박물관의 소통 확장을 위한 모바일 플랫폼 연구-『청구영언』전시를 중심으로 -」, 『한글과 박물관』, 제2호, 국립한글박물관, 2022, 238쪽.

제2발표

# 고령자로 구성된 박물관 공동체의 지속을 위한 청년 학예사의 역할

나형남(한국민속촌박물관 학예연구사)

■ 토론

황규진(부천아트벙커 B39 전시디렉터)



## 고령자로 구성된 박물관 공동체의 지속을 위한 청년 학예사의 역할

나형남<sup>1)</sup>((한국민속촌박물관 학예연구사))

- I. 서론
- II. 민속마을형 박물관 연구의 배경
- III. 민속마을형 박물관 학예사의 역할
- IV. 민속마을형 박물관 청년 학예사의 자질
- V. 결론

### 국문초록

본 글은 민속마을형 박물관에 속한 공동체의 지속을 위해 학예사의 역할과 자질을 살펴보기 위한 연구이다. 민속마을형 박물관은 야외박물관의 한 유형으로서 전통적인 마을 공간이 구축되어 있고, 고유한 공동체가 지속하고 있는 형태이다. 단 박물관 공동체는 대부분 고령자로 구성되어 있으며, 외부지역에서의 유입을 기본적으로 받아들이고 있다. 그러나 고유한 마을문화 체계가 자리 잡고 있다는 점에서 단순 집합체와는 차이가 있다. 학예사는 박물관 공동체 지속을 위한 지원자, 연구자이자 함께 종사하는 공동체 구성원으로서 활동한다. 박물관 공동체 지속을 위해 학예사는 공간과 공동체 구성원의 문화적 유래에 맞춰 그에 해당하는 연구영역을 설정해야 한다. 그리고 학예사는 연구영역에서 도출한 결과물을 대상 공간과 공동체 구성원에게 포용적인 이해자의 관점에서 전달해야 한다. 그리고 이를 위해 민속마을형 박물관의 청년 학예사는 공동체 지속을 위한 적극적인 대응자세를 견지할 수 있는 심리적 훈련과 평생교육자로서의 소양을 갖추어 필요가 있다.

주제어: 민속마을형 박물관, 민속마을, 고령자, 학예사, 박물관 공동체

### I. 서론

2022년 체코 프라하에서 열린 ICOM 세계박물관대회에서 새로운 박물관 정의가 내려진 이후로 공동체의 참여와 윤리적, 전문적인 소통의 중요성이 부각되고 있다.<sup>2)</sup> 물론 박물관과 공동체에 대한 논의는 오래전부터 있었다. 박물관 윤리강령에도 전시 내용과 관련된 공동체나 신앙에 대한 존중이

1) 한국민속촌 박물관 학예사(loneiper@ikfv.co.kr)

2) <https://museumnews.kr/318post02> (검색일 : 2025.05.01.)

적절하게 내포되고 있는지를 확인해야 한다고 밝히고 있다.<sup>3)</sup> 새로운 박물관 정의와 박물관 윤리강령에 나온 공동체의 범주를 박물관의 활동과 관련한 공동체라고 볼 수 있다고 생각한다.

또한 2025년 두바이에서 열릴 ICOM 세계박물관대회(2025 ICOM World Congress)의 주제가 “급변하는 공동체와 박물관의 미래(The Future of Museums in Rapidly Changing Communities)”이고, 또 3가지의 하위 주제로 무형유산(Intangible Heritage), 청년의 힘(Youth Power), 신기술(New Technologies)이다. 이는 무형유산은 공동체의 정체성과 문화의 기억을 유지하는 핵심역할을 하고, 박물관의 미래를 형성하는데 청년의 참여와 역할이 중요하다는 점과 빠르게 변화하는 지역사회의 요구를 충족하고 예측하기 위해 새로운 기술을 수용한다는 것에 대한 논의이다.<sup>4)</sup>

무형유산과 공동체를 논한다면 가장 먼저 떠오르는 주제어는 지역이다. 대부분의 무형유산은 지역성에 기반하고, 무형유산을 지속하기 위해서는 이를 지속하는 공동체가 필요하다. 그리고 “박물관은 유무형의 유산을 연구·수집·보존·해석·전시하여 사회에 봉사하는 비영리, 영구기관이다”<sup>5)</sup>는 정의가 있다는 점과 박물관의 미래를 형성하는 데 청년의 참여와 역할을 강조한 점을 합쳐볼 때, 박물관은 무형유산을 전승하기 위한 역할과 함께 이와 관련된 공동체를 지속하기 위해 청년의 역할과 참여가 중요하다는 내용으로 생각하는 것은 적합하지 않을까 하는 생각을 조심스럽게 한다.

본 글은, 이와 같은 생각을 바탕으로, 민속마을형 박물관에 속한 공동체의 지속을 위해 청년 학예사의 역할과 자질을 살펴보기 위한 연구이다. 이 연구에서 박물관에 속한 공동체를 먼저 언급하자면, 이 공동체는 마을 형태의 야외박물관에서 자연스럽게 발생하였고, 전통생활 재현을 50년 넘게 지속한다. 그러나 이 공동체는 박물관이 소재한 지역의 문화가 반영되지 않았다. 각기 출신 지역이 다른 구성원이 야외박물관에 모여면서 전통생활을 재현하기 위해 공동합의를 이루었고, 그 상태로 50년 넘게 지속하였다. 즉 지역문화와 단절된 공간에서 관내에 또 다른 지역문화가 발생했고, 공동체 구성원의 변화가 있음에도, 50년간 고유하게 지속했다. 이와 같은 사례는 국내 국가유산으로 지정된 민속마을이나 여러 지역에서 전통 테마 마을로 조성된 곳에서 확인해 볼 수 있다. 그러므로 이 공동체는 야외박물관의 직원으로 볼 수 있지만, 박물관 조직 혹은 관리주체에 속한다고 보기 어려우며, 지역에 문화향유를 제공해야 하는 대상으로서의 공동체도 될 수 없다. 민속마을형 박물관의 전시와 관련한 마을 공동체로 볼 때, 비로소 이 공동체의 역할과 성격을 가늠할 수 있다.

그럼에도 시간이 흐르면서 민속마을의 구조를 지닌 야외박물관에서 전통생활의 단절과 옛 기억을 지닌 공동체 구성원의 감소 등의 문제가 발생했다. 이에 대응하기 위해 이 연구를 시작했다. 이와 같은 사례는 전국의 전통마을 및 전통생활을 지속하는 지역에서 발생하는 보편적인 문제이기도 하여, 전통생활의 지속과 공동체 구성원의 확충을 위한 방안 모색이 필요했다. 물론 이 방안은 현재의 정치·사회·문화·경제적인 분야를 고려한 절충안이어야 했다.

그래서 민속마을형 박물관이라는 사례로 연구했고, 이를 통해 마을형태의 야외박물관을 지속성 있게 운영하고자 했다. 여기서 민속마을형 박물관은 야외박물관의 한 유형으로 전통적인 마을 공간이 구축되어 있고, 고유한 마을 공동체가 사회적 조직을 이루며, 전통생활을 지속한다.<sup>6)</sup> 단 마을

3) ICOM 한국위원회, 2007, 『국제박물관협회(ICOM) 박물관 윤리강령』, 서울: ICOM 한국위원회, 8쪽

4) <https://dubai2025.icom.museum/> (검색일 : 2025.05.01.)

5) <https://icomkorea.org/icom-museum/#> (검색일 : 2025.05.01.)

6) 나형남, 2023, 「기후변화에 대응하기 위한 민속마을형 박물관의 지속가능성 연구」, 『박물관학보』 45, 서울:한국박물관학회, 193194쪽.



공동체는 대부분 고령자로 구성되어 있고, 외부지역에서의 구성원 유입을 기본적으로 받아들이고 있다. 그러나 고유한 마을문화 체계가 자리 잡고 있고, 이를 지속하기 위한 체계도 갖추어져 있다는 점에서 단순 집합체와는 차이가 있다.

그리고 민속마을형 박물관에서 학예사는 종래의 학예사가 해오던 수집, 보존, 연구, 전시, 교육, 교류<sup>7)</sup> 그뿐만 아니라 전통생활을 재현하는 공동체의 지속을 위한 공예 전승, 전통생활 경험 공유를 지원하는 역할을 한다. 이를 위해 학예사는 직접 공동체의 활동에 함께 참여하기 때문에, 그들의 경험과 기억에 진정으로 공감하고 소통할 수 있는 역량도 요구된다. 그래서 민속마을형 박물관에 종사하는 학예사는 새로운 형태의 역량 강화가 필요한데, 그중에 도입해 볼 수 있는 대표적인 사례는 평생교육으로 보았다.

평생교육은 정규교육과정을 제외한 학력보완교육, 성인 문해교육, 직업능력 향상교육, 성인 진로 개발역량 향상교육, 인문교양교육, 문화예술교육, 시민참여교육 등을 포함하는 모든 형태의 조직적인 교육활동을 의미한다.<sup>8)</sup> 이러한 교육은 모든 국민이 평생에 걸쳐 학습하고 교육받을 수 있는 권리를 보장하는데, 박물관도 평생교육 증진에 이바지함을 목적으로 한다는 점<sup>9)</sup>에서 평생교육이라는 분야와 멀지 않다고 보았다.

다만 지금까지의 교육이 대부분 교육자와 학습자의 관계로 형식화되어 있음을 알 수 있다. 또 박물관 교육의 내용도 박물관 소장자료를 중심으로 이뤄지고, 학습자에게 교육내용을 전달하기 위해 맞춰져 있다. 이 점은 본 글에서 추구하는 것과 다르다. 본 연구에서는 평생교육의 측면을 고려하지만, 교육자와 학습자라는 관계 틀에서 벗어나 학예사는 공동체에 참여하면서 겪는 무형식 학습(Informal Learning)<sup>10)</sup>이나 우발적 학습(Incidental Learning)<sup>11)</sup>을 지원하는 역할을 할 수 있어야 한다.

이러한 측면에서 평생교육의 분야 중에서 성인 진로개발역량 향상교육 부분을 고려해 볼 수 있다. 성인진로개발역량 향상교육은 성인이 자신에게 적합한 직업을 찾고 진로를 인식·탐색·준비·결정 및 관리할 수 있도록 진로수업·진로심리검사·진로상담·진로정보·진로체험 및 취업지원 등을 제공하는 활동을 의미한다.<sup>12)</sup> 즉 학예사는 공동체 속한 구성원이 그동안 경험해온 전통생활이나 알고 있는 전통지식을 구현할 수 있도록 전통생활양식에 대한 교육, 소통, 공유, 체험을 지원할 수 있어야 한다.

동시에 학예사는 관련 분야를 연구할 수 있는, 깊이 있는, 이해와 해석능력이 요구된다. 관련 분야에 대한 정보를 확보하기 위해서 학예사는 구술채록, 문헌조사(사진자료 포함) 혹은 인터넷 자료(동영상자료 포함), 웹기반 검색, 인공지능(AI)을 활용한 자료 확보 등의 다양한 활동을 할 수 있다. 그러나 다양한 활동을 통해 얻은 정보는 진정성과 완전성을 보장할 수 없는 경우가 있다. 그래서 학예사는 정보를 비판적으로 이해하고, 해석하여 전달 및 공유가 가능한 정보로 가공할 수 있어야 한다. 본 연구는 학예사는 전통지식을 전수하고, 공동체 생활을 촉진하며, 정보를 가공하고 해석할 수 있

7) 최중호, 2019, 「뮤지엄 공동체의 유산 해석과 표출에 관한 연구」, 『박물관학보』 37, 서울:한국박물관학회, 173-174쪽.

8) <https://www.law.go.kr> (검색일 : 2025.04.30.)

9) <https://www.law.go.kr> (검색일 : 2025.04.30.)

10) [https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3De/show%3Dterm/term%3Dinformal%2Blearning?utm\\_source=chatgpt.com](https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3De/show%3Dterm/term%3Dinformal%2Blearning?utm_source=chatgpt.com) (검색일 : 2025.04.30.)

11) <https://lifelonglearning-toolkit.uil.unesco.org/en/node/247> (검색일 : 2025.04.30.)

12) <https://www.law.go.kr> (검색일 : 2025.04.30.)

는 역량을 갖추어야 한다는 점을 밝히는 데 의의가 있다고 본다.

## II. 민속마을형 박물관 연구의 배경

민속마을형 박물관이라는 이름으로 연구를 한 계기는 앞서 언급하였듯이 야외박물관이라는 형태에서 공동체적 사회적 구조가 자연발생 하였고 지속 및 변화하는 현상을 목격하면서 시작하였다. 본 글에서 다루고자 하는 사례는 “한국민속촌 박물관”으로 1974년에 건립된 야외박물관이다. 한국의 민속이라는 국가 단위 개념을 바탕으로 전시가 구성된 이곳은 경기도 용인에 있다. 그러나 용인이라는 지역과 문화적으로 연결되지 않았고, 지역주민의 자발적인 참여도 이뤄지는 것도 아니다. 그래서 지역문화와 관련한 박물관에 해당하지는 않는다. 다만 50년 이상 지속한 마을의 물리적 형태 안에서 공동체가 자연발생했고, 탄력적으로 지속해오면서 고유한 공동체의 경험과 지식이 누적되어 있었다.

글쓴이(2012.06.~현재)는 한국민속촌 박물관에 소속된 학예사로 약 10년 넘게 근무하고 있고, 그 안에서 공동체의 경험과 지식이 지속하고 변화하는 사례를 살펴볼 수 있다. 일부는 지속하지만, 일부는 변화하거나 사라진 것도 있었다. 이 과정에서 공동체의 경험과 지식이 지속하기 위해서는 핵심 인물이 필요하고, 이 핵심인물은 오랫동안 공동체에 몸담은 사람이라는 점이 중요했다. 이 핵심인물을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 1〉 한국민속촌 민속마을 공동체 핵심인물(2025.04.31.기준)

이 름	주요 경험이나 기억	기 타
김종○	초가지붕 이엉이기, 짚풀공예, 동고리 제작, 박 바가지 만들기, 영등대, 기타 전통생활	2016 은퇴
김판○	초가지붕 이엉이기, 고가구, 전통집기, 소목장 기술, 기타 전통생활	2013 은퇴
문일○	부채(쌍죽선) 만들기, 초가지붕 이엉이기, 마을 내 연간 제사, 세시풍속 및 기타 전통생활	“
정인○	농악, 초가지붕 이엉이기, 마을 내 연간 제사, 세시풍속, 기타 전통생활	경기도 무형무형유산 보유자, 2019 은퇴

이들은 대체로 한국민속촌이 만들어진 시기부터 촌내에 활동하였던 사람들로, 공동체 구성원의 변화가 있음에도 꾸준히 자리를 지켰던 사람들이었다. 글쓴이는 이들의 경험이나 기억이 지속해야 한다고 보았으나, 해가 지나면서 은퇴하여 전통생활의 재현에 어려움이 닥치는 상황이었다. 은퇴의 경위는 다양하나 대체로 건강상의 문제였다. 노화가 될수록 예측할 수 없는 문제가 더욱 발생하여 빠르게 대안을 내놓아야 하는 상황이었다. 당시 학예사로서 임하고 있는 상황에서 할 수 있는 일은 기록하는 것이었다.

이들의 주요 경험이나 기억을 기록하는 일은 대부분 영상을 촬영하는 것으로 진행했다. 이들이 자연스럽게 전통생활하고 있는 장면을 촬영하는 것이었고, 촬영하면서 어색하지 않으려면 공동체의 구성원으로서 함께 참여하는 것도 필요했다. 이 중에는 초가지붕 이엉이거나 마을 내 연간제사, 세

시풍속 및 기타 전통생활이 대부분을 차지했다. 기타 전통생활의 경우 문장으로 표현하기에 매우 적은 내용인 것도 있었으나, 큰 내용으로 합칠 수 있는 것도 있었다. 그래서 경험이나 지식은 때로는 단편적이지만, 학예사에 의해 하나의 주제로 정리될 수 있는 것으로 보았다.

〈표 2〉 한국민속촌 민속마을 공동체의 전통생활 기록 사례

	
전통생활 “초가지붕 이엉이기” <sup>13)</sup>	세시풍속 “정월 지신밟기” <sup>14)</sup>
	
한국민속촌 농악단 “농악명인 추모제” <sup>15)</sup>	전통생활 “박바가지 만들기” <sup>16)</sup>
	
충현서원 “향사” <sup>17)</sup>	세시풍속 “영등대 동아줄 만들기” <sup>18)</sup>

〈표 2〉는 학예사로서 전통생활 기록 사례 중에 대표적인 것을 나타낸 것으로, 이 중에는 지금도 지속하는 것도 있고, 그렇지 않은 것도 있다. 가령 “초가지붕 이엉이기”의 경우, 여러 핵심인물이 이야기한 단편적인 지식을 종합하여 하나의 주제로 정리하였던 사례이다. 단편적인 지식으로 나타난 것은 핵심인물마다 주요하게 생각하는 기준이 각기 달랐기 때문이다. 나중에 하나의 주제로 묶어서

13) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2012.11.15.)

14) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2013.02.02.)

15) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2012.12.16.)

16) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2013.10.10.)

17) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2013.04.24.)

18) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2014.02.26.)

정리한 뒤에는 모두가 공감할 수 있는 전통생활지식으로 공유할 수 있었다.

세시풍속 중 “정월 지신밟기”는 농악 상쇠 “정인○”의 기록으로, 전라도 우도 농악으로 연행하던 전통의식이다. 그는 한국민속촌 농악단의 상쇠로 40여년 넘게 활동했었다. 1980년에 한국민속촌에서 전라도 지역의 여러 농악인을 모시고 전라도 우도농악을 복원하였고, 이 경험을 바탕으로 한국민속촌 농악단 해체 전까지, 정월마다 지신밟기를 했었다.

세시풍속 중 “영등대 동아줄 만들기”는 여러 핵심인물이 먼저 제안하여 기록했다. 그들의 이야기에 의하면 한국민속촌에서 음력2월 초하루에 영등대를 세웠었다고 이야기했었다. 마침, 어떻게 만드는 것인지 알고 있는 사람이 공동체 구성원 중에서 소수였었기 때문에, 핵심인물 주도하에 만드는 방법을 기록했고, 잘 모르는 구성원도 함께 참여하면서 지금까지 지속하는 부분이다.

전통생활 중 “박바가지 만들기”는 민속마을 내에서 마을 구성원의 주도로 진행되던 것을 우연히 보고 기록한 것이다. 매해 조롱박과 박을 심어서 키우는데, 잘 익어서 바가지를 만들 정도가 되면 바가지를 만들기 시작한다. 기록하고 있을 당시에는 아궁이에 물을 넣고 삶아서 연하게 만든 뒤 속을 긁어서 남은 부분을 말려서 바가지를 만들고 있었다. 고령의 노인이어도 시골생활에 대한 경험이 없다면, 바가지를 만드는 방법을 몰랐던 경우가 많았다. 이와 같은 경험은 현재에도 공동생활을 통해 전해지고 있다.

충현서원 “향사”는 서원에서 선현(先賢)을 기리고자 거행되는 의례이다. 만들어진 마을에 있는 서원은 전통성을 보장할 수 없지만, “향사”라는 의례를 통해 서원을 서원답게 하려고 했다. 오랜 기간 진행되었으나, 글쓴이가 2013년도에 진행되는 것을 기록한 것이 마지막이었다. 핵심인물 중 일부가 “향사”에 대한 경험과 기억을 보유하고 있었으나, 은퇴하였기 때문에 기록으로만 남고 지속할 수 없는 전통생활 중 하나이다.

한국민속촌 농악단의 “농악명인 추모제”는 한국민속촌 내에서 이루어졌던 의례이다. 선대 농악인을 기리는 의례로 상쇠 “정인○”의 주도로 진행되었었다. “정인○”에게 배움을 주었던 선대 농악인이나 사조(師祖)에 해당하는 농악인을 추모했었다. 본래 민속마을 내에서 진행되었으나, 점차 민속마을 바깥에서 진행되었고 중국에는 한국민속촌 농악단의 해체와 함께 진행되지 않고 있다. 마찬가지로 기록으로만 남아있다.

앞에서 언급한 것과 같이 한국민속촌에서 이뤄졌던 전통생활 중에 일부는 지속하고 일부는 지속하지 않은 경우를 볼 수 있다. 지속하지 않을 경우는 대개 경험과 기억을 보유하고 있는 사람이 없을 때였다. 그러므로 경험과 기억을 보유하고 있는 사람이 있도록 하는 것이 중요하고, 이를 위해서는 글쓴이도 직접 공동체 생활에 참여하기 시작했다.

이들은 글쓴이를 포함한 여러 사람에게 마을생활에서 이뤄지는 세시풍속, 전통생활, 각종 공예기술을 가르쳐 주었고, 때로는 함께 공동생활을 하면서 지식을 공유하였다. 이들과 함께한 사람들은 이후 자연스럽게 배우고 공유받은 것을 바탕으로 새롭게 세시풍속이나 전통생활, 각종 공예기술을 본인의 인식을 기준으로 해석하여 재현할 수 있었다.



〈표 3〉 한국민속촌 민속마을 공동체의 전통생활 공유 사례

	
전통생활 “초가지붕 이엉이기” <sup>19)</sup>	세시풍속 “정월 고사” <sup>20)</sup>
	
세시풍속 “영등대(벧가릿대) 세우기” <sup>21)</sup>	전통생활 “박바가지 만들기” <sup>22)</sup>
	
전통생활 “짚풀공예” <sup>23)</sup>	세시풍속 “정월 장승hun레식” <sup>24)</sup>

전통생활인 “초가지붕 이엉이기”는 앞서 언급했던 데로 현재에도 지속하고 있다. 함께 공유할 수 있는 “핵심인물”을 새롭게 공동체 구성원으로 영입했고, 이를 통해 자체적으로 “초가지붕 이엉이기”를 할 수 있는 공동체 조직을 구축할 수 있었다. 다만 현재의 핵심인물도 60대의 적지 않은 연령이기 때문에, 앞으로도 “핵심인물”을 새롭게 영입할 수 있는 체계적인 교육체계가 필요하다고 생각한다.

세시풍속 “정월 고사”는 1980년대부터 진행된 한국민속촌 고유의 의례였다. 임직원이 산신제를 지내며 한국민속촌 한해의 안녕을 기원하는데 본래 핵심인물인 “문일〇”이 제관으로 고사의 준비를 주도했었다. 그러나 은퇴한 뒤로 주도할 수 있는 사람이 없었다. 그래서 가장 오래 동참하던 글쓴이가 고사의 준비를 주도하게 되었고, 제관은 공동체에서 연령대가 가장 높은 구성원에게 역할을 맡게

19) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2015.11.21.)

20) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2016.01.27.)

21) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2016.03.06.)

22) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2016.09.27)

23) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2017.06.28)

24) <https://www.ajunews.com/view/20160215123455290> (검색일 : 2025.04.30.)

하였다. 핵심인물 한 사람의 일을 여러 사람이 나눠서 맡게 했는데, “정월 고사”의 지속성을 위해서였다.

세시풍속 “영등대(벧가릿대) 세우기”의 경우, 핵심인물로부터 배운 공동체 구성원이 주도적으로 진행하고 있다. 공동노동의 형태로 진행되며, 주도하는 사람과 보조하는 사람으로 자체적으로 역할을 나눠서 하고 있다. 다만 기존의 핵심인물들은 “영등대”로 알고 있지만, 실제 지역 사례를 조사한 결과로는 “영등날에 세워진 충청도 지역 벧가릿대”였다. 다만 오랫동안 쓰인 용어이기 때문에 영등대라는 용어로 사용하기로 했다.

전통생활 “박바가지 만들기”와 “짚풀공예”의 경우에는 함께 설명할 수 있는데, 마찬가지로 핵심인물로부터 배운 공동체 구성원이 주도적으로 진행하고 있다. 또 “짚풀공예”의 경우, 핵심인물 1인이 해오던 것이었지만, 현재에는 각자가 자신 있게 만드는 몇 개의 품목으로 분화되었다. “박 바가지 만들기”의 경우에는 모두가 일정을 정하여 각자 집에서 키운 박을 갖고 와서 공동노동 형태로 만들고 있다. 이 점에서 전통생활이 지속하는 형태는 다양하게 변화할 수 있음을 알 수 있었다.

세시풍속 “장승훈례식”도 1980년대부터 진행되었던 한국민속촌의 장승제이다. 본래 핵심인물 “정인○”과 “문일○”의 주도로 진행되었으나, 2020년도 이후로 두 인물이 은퇴하면서 준비 및 진행을 맡을 사람이 필요했다. 마찬가지로 가장 오래 동참하던 글쓴이가 고사의 준비를 주도하게 되었고, 제관은 공동체에서 연령대가 가장 높은 구성원에게 역할을 맡게 하였다. 본래 제관이 주도하면 되지만, 현재에는 따로 “집사”를 두어 제의를 주관하고 있다. 이 제의를 지속하기 위해 새롭게 변화된 부분이다.

물론 이와 같은 일은 단기간에 이루어질 수 없고, 여러 해 동안 반복적으로 진행되어야 가능했다. 그리고 같은 일을 하여도 개인 간에 살아온 환경과 경험, 생각이 다르므로, 받아들이는 결과도 다르다. 또 전통생활의 지속을 위해 학예사는 별도의 자료 조사 및 해석이라는 활동이 필요하다. 그래서 공동생활이라는 것은 서로의 다름을 인정하고, 서로의 부족한 부분을 채워주면서 전통생활을 지속하는 것이라고 볼 수 있다.

지금까지 민속마을형 박물관을 연구한 배경을 살펴보았다. 다시 정리해 보자면 글쓴이는 한국민속촌이라는 야외박물관 안에 고유의 마을 공동체가 구성된 것을 확인하였다. 그리고 마을 공동체가 보유하던 전통생활에 대한 지식과 경험이 지속하고 있음을 알았고, 시간이 흐르면서 구성원의 은퇴와 함께 점차 지식과 경험이 사라져가는 문제를 목격했다. 이에 학예사 본인이 직접 마을 공동체의 활동에 참여해서 그들과 함께 전통생활에 대한 지식과 경험을 공유했다. 결과적으로 새로운 마을 공동체 구성원에 의해 지속할 수 있었다. 이러한 배경을 통해 민속마을형 박물관이라는 주제로 연구를 할 수 있었다.

### III. 민속마을형 박물관 학예사의 역할

본 연구의 주제인 민속마을형 박물관은 앞에서 설명한 배경과 같이 민속마을 형태의 야외박물관에서 마을 공동체 조직이 지속하기 위해 시작한 것이다. 마을 공동체 조직이 지속하기 위한 이유는 첫째, 민속마을 형태의 야외박물관이 단순히 전통건축물의 집합체에서 벗어나 전통마을과 같이 유기성을 갖고 생동할 수 있게 만들기 때문이다. 둘째로는 마을형태의 박물관에 지속적인 변화와 순환적



인 문화를 부여할 수 있기 때문이다. 마지막으로 각 지역에 한국민속촌과 같이 전통건축물의 집합 공간으로 이뤄진 테마 마을이나 박물관 그리고 고유한 문화를 지속하는 전통마을에 지속성을 부여할 수 있기 때문이다.

만약 마을 공동체로 보지 않고 전통건축물의 단순 관리인 모임으로 보게 된다면, 전통건축물을 단순히 관리하는 제한된 업무를 수행할 수밖에 없다. 이와 같은 조치는 고용주 혹은 그러한 업무를 위임받은 자가 피고용인에게 제한된 업무범위를 수직적으로 전달하는 것에 지나지 않는다. 과연 이와 같은 구조가 전통마을과 같은 유기성을 갖고 생동할 수 있게 만들 수 있는지에 대한 의문을 가질 수밖에 없다. 마찬가지로 고유한 마을문화가 발생하고 마을문화의 지속성을 보장할 수 있는지에 대한 의문도 있다. 이러한 연유로 고유한 마을 공동체가 발생하였을 때, 이를 지속할 수 있도록 지원하는 것이 매우 중요하다.

마을 공동체에 대한 지원은 야외박물관의 학예사가 주도한다. 마을 공동체에 대한 지원은 학예사가 전통건축물의 집합체를 전통마을과 같이 생생하게 전시를 연출할 수 있는 기본적인 토대이다. 마을 공동체에 대한 지원은 다양한 방식으로 이루어질 수 있다. 지원은 여러 형태로 가능한데, 직접적인 지원과 간접적인 지원으로 볼 수 있다. 직접적인 지원은 공동체에 함께 참여하면서 전통생활에 동참하는 것이고, 간접적인 지원은 동기부여 및 공감대 형성을 위한 상담, 전문적인 지식을 제공하기 위한 연구 및 조사, 교육이 있다.

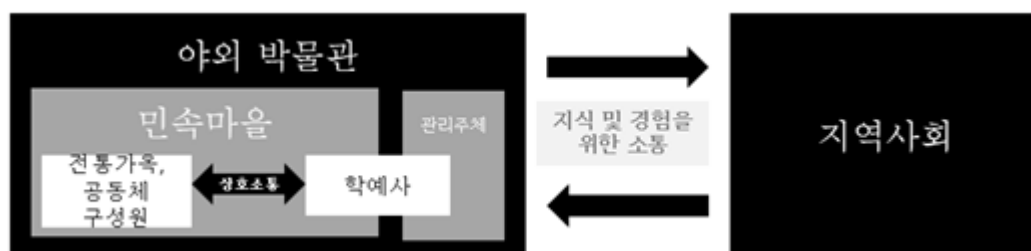
직접적인 지원과 간접적인 지원의 기준은 공동체 구성원으로서 참여하는 활동 여부에 있다. 직접적인 지원을 위해 공동체 활동에 함께 참여하는 것에는 육체노동이 수반되며, 고령자 중심으로 구성된 공동체에서는 젊은 학예사는 강도가 높은 역할을 맡는다. 이러한 과정을 통해 공동체 구성원은 상호간에 의존성 및 신뢰를 쌓을 수 있고, 체득(體得)이라는 교육적 효과와 함께 공동체의 기억과 경험을 공유할 수 있다는 장점이 있다.

간접적인 지원은 박물관 학예사로서 갖춰야 하는 학문적인 소양으로 볼 수 있다. 학예사는 해당 박물관의 주요한 학문영역에 대해서 기본적으로 파악할 수 있어야 하고, 기본적인 이해 위에 전문적인 지식을 제공하기 위한 연구 및 조사, 교육을 진행할 수 있다. 하지만 학예사는 전문적인 지식을 제공하는 과정에서 공동체 구성원에게 전문성의 우위로 느껴지는 말과 행동을 보이지 말아야 하며, 철저하게 지원자의 위치에서 지식을 공유한다는 자세로 있어야 한다. 전문성의 우위를 보이는 순간, 마을 공동체의 자발성과 창의성을 억누르는 결과로 나타날 수 있다.

전문성의 우위를 보이지 않기 위해서는 마을 공동체와 상담할 수 있는 역량과 자세가 요구된다. 상담하는 목적은 마을 공동체 구성원이 전통생활을 재현하면서 적극적이고 자발적이며, 주도적이고 창의적으로 참여할 수 있도록 고취하기 위함이다. 하지만 마을 공동체 구성원과의 상담을 위해 전문 상담사와 같이 상담을 할 수 있는 공간이 별도로 마련되는 것이 아니다. 오히려 공동체 생활이 이뤄지는 공간에서 공동체 구성원과 일대일로 이야기할 수 있는 환경이 자연스럽게 조성되었을 때, 편하게 이야기하듯 상담을 진행한다.

지원자로서 학예사는 마을 공동체에 참여하면서, 박물관 관리주체에 소속된 직원으로서 중간자적 입장에 있다. 다시 설명해 보자면 먼저 박물관 관리주체는 야외박물관 전시를 운영하면서 기획과 예산, 전체적인 운영방침을 결정한다. 그리고 학예사는 마을 공동체 구성원의 입장 및 의견을 전시 기획 및 운영, 예산 등에 반영한다. 마을 공동체는 학예사로부터 전달받은 내용에 이의를 제기하지

나 구성원 각자의 의견이나 입장을 표출하여 전시기획 및 운영을 보완한다. 의견조율은 학예사의 몫이다. 그래서 민속마을형 박물관에서 마을 공동체와 학예사의 관계는 매우 중요하다. 이전에도 개념도로 도식화한 적이 있는데, 기존의 내용에 지금의 내용을 반영하여 도식화하면 [그림 1]<sup>25)</sup>과 같다.



[그림 1] 민속마을형 박물관 개념도

본래 기존의 개념도에서는 “종사자”라고 밝혔으나, 공동체의 지속성에 중점을 둔다면 “구성원”이라는 용어가 적합하다고 보았다. 다만 기존의 “종사자”의 개념과 동일하다. 그 외에 “공동체”나 “학예사”, “지역사회”에 대한 용어는 변화가 없다. “기타시설”은 보다 명확하게 표현하기 위해 “관리주체”로 표기한다.

위의 논지를 바탕으로 민속마을형 박물관 연구를 적용하고 그로 인해 발생한 실제 사례를 밝힌다. 앞서 언급했던 세시풍속, 전통생활 부분으로 정리하여, 그 사례를 밝힌다. 먼저 세시풍속의 사례이다. 한국의 세시풍속에서 가장 많은 부분을 차지하는 것은 정월 세시풍속이다. 대표성이 있는 사례로서 정월 세시풍속을 살펴보면, 민속마을형 박물관에서 재현하는 방식을 본다.

현재 한국민속촌에서는 정월의 세시풍속을 체험 외에 전시, 시연, 공연 등으로 연출하고 있다. 이중 전시는 실물전시와 영상전시를 활용한다. 실물전시의 경우 대개 벚가릿대나 달집, 장승과 같은 민속신앙에 해당한다. 영상전시의 경우는 마을 공동체가 정월 세시풍속을 준비하는 실제 과정을 보여준다. 즉 실물전시가 어떻게 준비되었는지를 영상전시를 통해 보여줌으로써 실제 마을에서 준비하였음을 보여준다.

영상전시의 내용을 살펴보면, 마을 공동체 구성원이 공동노동으로 민속신앙물을 준비하고 이를 직접 마을 사람들이 공동노동으로 세우는 모습을 보인다. 이러한 영상전시는 실물전시의 한계를 보완한다. 실물전시의 한계는 1년에 단 하루 동안의 한 시간 정도만 마을 사람들이 공동노동으로 세우는 모습을 볼 수 있다는 점이다. 이러한 영상전시는 학예사가 기록한 사진과 영상을 활용하여 웹기반의 동영상 편집 프로그램으로 직접 제작한 것이다. 최근에는 특별한 기술이 없어도 스토리를 전달할 수 있는 간단한 영상은 누구나 쉽게 만들 수 있도록 보급되어 있다.

25) 나형남, 2023, 「기후변화에 대응하기 위한 민속마을형 박물관의 지속가능성 연구」, 『박물관학보』 45, 서울:한국박물관학회, 193-194쪽.

〈표 4〉 한국민속촌 정월 세시풍속의 전시 양상

	
벗가릿대 세우기 “실물전시” <sup>26)</sup>	벗가릿대 세우기 “영상전시” <sup>27)</sup>
	
장승훈례식 “실물전시” <sup>28)</sup>	달집태우기 “실물전시” <sup>29)</sup>
	
장승훈례식 “영상전시” <sup>30)</sup>	달집태우기 “영상전시” <sup>31)</sup>

물론 이 같은 세시풍속은 매해 반복되는 것으로, 구성원이 바뀌어도 함께 공동노동 하면서 자연스럽게 익히게 된다. 여기서 학예사는 민속신앙물에 대하여 공동체 구성원에게 민속신앙물과 관련한 전문지식을 제공함으로써, 공동체 구성원이 관람객에게 생생한 경험과 함께 전문지식을 설명할 수 있도록 지원한다. 이와 같은 전달방식은 이야기를 통해 자연스럽게 전달한다. 형식교육<sup>32)</sup>의 방식을

26) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.02.12.)

27) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2024.02.10.)

28) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.02.08.)

29) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.02.09.)

30) 2024.02.10.에 영상전시로 쓴 영상에 포함된 내용임.

31) 2024.02.10.에 영상전시로 쓴 영상에 포함된 내용임.

32) [https://uis.unesco.org/en/glossary-term/formal-education?utm\\_source=chatgpt.com](https://uis.unesco.org/en/glossary-term/formal-education?utm_source=chatgpt.com) (검색일 : 2025.04.30.)



따르지 않으며, 비형식교육33)의 방식에 해당한다.

시연 및 공연은 대부분 함께 진행된다. 정월 세시풍속에서 행해지는 시연 및 공연은 대부분 고사인 경우가 많으며, 이 고사는 실제 마을 공동체의 주도로 이루어진다. 여러 고사가 있으나, 가장 대표적이고 복잡한 고사는 정초일에 하는 고사이다. 이날에는 한국민속촌의 산신당, 서낭당 2곳, 정문의 순서로 고사를 진행한다. 본래 핵심인물에 의해 주도되었던 것이었지만, 지금은 학예사가 전문지식을 활용하여 절차 진행 및 준비를 담당하고 공동체 구성원은 제관, 축관, 고시례, 음복행사 등의 역할을 나눠 맡는다.

〈표 5〉 한국민속촌 정월 세시풍속 “정초고사” 시연 및 공연 양상

	
정초고사 “축문”(핵심인물 작성) <sup>34)</sup>	정초고사 “축문”(학예사 작성) <sup>35)</sup>
	
정초고사 산신제 진행(핵심인물 주도) <sup>36)</sup>	정초고사 산신제 진행(학예사 주도) <sup>37)</sup>

정초고사의 “축문”은 고사를 지내는 핵심 요소중의 하나로 축관이 신에게 축원을 올릴 수 있도록 준비된 문서이다. 한국민속촌 내의 여러 고사에 등장하는 신이 다르며, 축원하는 주요 내용을 제대로 파악하지 못한 채로 핵심인물이 은퇴했었다. 그래서 은퇴 후 학예사가 직접 핵심인물과 만나서 축문의 내용과 축문을 읽는 방법을 음성기록 하였다. 추가로 문헌조사를 하여 축문의 내용과 의미를 파악했다. 이 결과를 토대로 학예사가 “축문”을 작성하고, 공동체 구성원이 축관이 되어 축을 했다.

33) [https://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education?utm\\_source=chatgpt.com](https://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education?utm_source=chatgpt.com) (검색일 : 2025.04.30.)

34) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2020.02.04.)

35) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.01.28.)

36) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2016.01.27.)

37) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.01.29.)

산신제는 실제 한국민속촌의 산신을 향해 올리는 제사이다. 매해 음력 정초일에 임직원이 제사를 올리며 비공개로 진행된다. 본래에는 한국민속촌에서 30~40년을 근무한 공동체의 핵심인물에 의해서 진행되었으나, 은퇴 후에는 30~40년을 근무한 공동체 구성원이 부재하면서 학예사가 대신 맡게 되었다. 학예사는 핵심인물이 주도하는 동안 제사준비 및 진행을 보조했었기 때문에, 자연스럽게 제사준비 및 진행을 주도하게 되었다. 이후에는 고사상 옆에 서서 제관과 축관에게 제의 절차를 안내한다.

정초고사에서는 고사 장소를 이동할 때마다 농악대가 농악을 친다. 이때의 진행은 본래 한국민속촌 농악단의 상쇠 “정인〇”이 농악대를 이끌며 이동했다. 앞에서 언급한 바와 같이, 한국민속촌 농악단의 해체 이후에는 새롭게 공연단이 구성되었다. 하지만 대부분 젊은 층의 공연자로 구성되어 있어서 고사에 대한 지식이 전무한 상태였다. 이에 따라 제사준비 및 진행을 보조했던 학예사가 자연스럽게 주도하게 되었다. 이후에는 학예사가 공연단이 농악을 치며 이동할 때 고사 장소를 안내한다.

전통생활의 측면에서는 “짚풀공예”와 “초가지붕 이엉이기”가 대표적인 사례로 보인다. “짚풀공예”와 “초가지붕 이엉이기”는 짚이라는 재료로 이뤄지는 것에서 동일하지만, 짚풀공예와 초가지붕 이엉이기가 지속하는 방식은 다르다. 특히 짚풀공예는 개인성향이 반영되면서 개인활동으로 진행되었다면, 초가지붕 이엉이기는 학예사의 전문지식과 공동체 구성원의 경험이 공동노동에서 절충되며 진행된 것이 차이가 있다.

〈표 6〉 짚풀공예의 지속 양상

	
핵심인물의 짚풀공예 <sup>38)</sup>	핵심인물 이후 짚풀공예 집합 시연 <sup>39)</sup>
	
공동체 구성원의 둥구미 만들기 <sup>40)</sup>	공동체 구성원의 제웅 만들기 및 창작 <sup>41)</sup>

38) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2014.05.18.)

39) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2019.08.14.)


40) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.05.02.)



 <p>공동체 구성원의 짚신 제작<sup>42)</sup></p>	 <p>학예사의 둥구미 제작<sup>43)</sup></p>
---	---

짚풀공예는 짚이나 풀로 만드는 공예를 의미한다. 일상생활에서 쓰이는 삼태기, 둥구미, 새끼줄, 파리, 짚신, 명석, 빗섬을 만들거나 신앙생활에서 쓰이는 금줄, 제웅을 만들거나 창작활동으로 다양한 모습의 인형을 만들 수도 있다. 본래 핵심인물 “김종○”이 대부분의 짚풀공예를 담당했었다. 하지만 핵심인물로부터 배운 여러 공동체 구성원이 각기 다른 짚풀공예품을 만든다. 핵심인물 “김종○”으로부터 공동체 구성원 “이형○”은 둥구미, 삼태기, 명석, 빗섬 등을 배워서 짚풀공예를 지속하며, “문성○”은 파리, 제웅을 만드는 법을 배워서, 다른 공동체 구성원 여럿에게 가르쳐주었다. 특히 대중적으로 저주인형으로 알려진 “제웅”의 경우에는 여러 공동체 구성원의 관심을 이끌었다. 그러다 보니 자연스레 전통생활을 연출하는 경우로 이어지기까지 했다. 또 “심기○”은 짚신을 만드는 법을 배워서 짚신판매도 하고 있다. 물론 학예사도 함께 짚풀공예를 배우면서 공동체 구성원과 함께 경험을 공유했다.

#### 〈표 7〉 초가지붕 이엉이기의 지속 양상

 <p>초가지붕에 대한 문헌 조사<sup>44)</sup></p>	 <p>함경도 지역의 초가지붕 용마루 재현<sup>45)</sup></p>
---	---

- 41) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.05.02.)  
 42) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2024.10.01.)  
 43) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2020.06.20.)  
 44) 공공누리에 따라 국립중앙박물관의 공공저작물이용. (검색일 : 2025.04.30.)  
<https://www.museum.go.kr/site/main/relic/search/view?relicId=68792>  
 45) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.03.25.)  
 46) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.03.19.)  
 47) 나형남 (경기도 용인시 기흥구 민속촌로 90 한국민속촌, 2025.03.26.)

함경도 지역의 초가지붕 이엉 제작<sup>46)</sup>함경도 지역의 초가지붕 이엉이기<sup>47)</sup>

이에 반해서 초가지붕 이엉이기는 여러 핵심인물과 공동체 구성원의 단편적인 이야기를 조합하고 추가로 문헌 및 현장조사를 진행하여 전문지식으로 정립했다.<sup>48)</sup> 그리고 정립한 내용을 다시 공동체 구성원과 기초적인 초가지붕 이엉이기 방식을 공유했다.<sup>49)</sup> 이후에는 한국민속촌 내에 있는 함경도 지역의 초가지붕을 제대로 재현해보고자 했다. 먼저 함경도 지역의 초가지붕 형태는 국립중앙박물관에서 소장한 일제강점기 사진자료로 확인할 수 있었다. 그리고 사진자료에서 초가지붕 형태를 보고 공동체 구성원과 제작 및 시공방식을 논의했다. 여러 공동체 구성원과 함께 여러 방식을 시도했고 사진과 가장 유사한 형태를 제작 및 시공방식으로 선택했다. 그 후 함경도 지역의 초가지붕 이엉이기를 학예사와 공동체 구성원이 함께 진행하면서 지식과 경험을 공유했다.

지금까지 세시풍속에서 주요한 정월 세시풍속의 “민속신앙물”과 “고사”, 보편적인 전통생활에 해당하는 “짚풀공예”와 “초가지붕 이엉이기”를 살펴봄으로써, 공동체에서 지속하는 고유한 마을문화의 지속 양상을 확인할 수 있었다. 이를 통해 학예사는 마을 공동체에 소속된 구성원으로서 동참하거나 전문지식을 다루는 연구자로서 정보를 제공할 수 있다. 각기 활동영역은 다양해질 수 있으나, 학예사는 마을 공동체를 지속하기 위한 지원자로서 그 역할을 한다는 점에서 본질은 같다.

그래서 한국민속촌은 “한국의 민속을 바탕으로 하되, 소속된 공동체 구성원의 경험과 지식을 서로 교류하면서, 재구성된 마을 공동체로 이루어진 인공적인 마을 박물관”으로서 정의를 내릴 수 있다.<sup>50)</sup> 그리고 한국민속촌의 학예사는 “인공적인 마을 박물관을 전통마을로 생동하게끔 마을 공동체의 지속을 지원하는 자”로 볼 수 있을 것이다.

#### IV. 민속마을형 박물관 청년 학예사의 자질

지금까지 민속마을형 박물관 연구배경을 기술하고 연구를 적용하여 박물관 학예사의 역할을 살펴 보았다. 이 내용을 중심으로 청년 학예사는 첫째 공동체의 참여 역량, 둘째 기록 및 해석능력, 셋째 전문지식에 대한 이해, 넷째 평생교육적 소양, 다섯째 중재자적 역량 등을 필요로 한다고 정리할 수 있다. 이를 통해 청년 학예사는 전통지식을 해석하는 연구자이자 공동체의 경험을 함께 공유하는

48) 나형남, 2022, 『초가지붕의 이엉이기 양상과 특징』, 서울: 고려대학교 문과대학원 박사학위 논문, 12-13쪽.

49) 나형남, 2023, 「기후변화에 대응하기 위한 민속마을형 박물관의 지속가능성 연구」, 『박물관학보』 45, 서울: 한국박물관학회, 198쪽.

50) 나형남, 2023, 「기후변화에 대응하기 위한 민속마을형 박물관의 지속가능성 연구」, 『박물관학보』 45, 서울: 한국박물관학회, 193쪽.



실천가이며, 마을문화를 지속가능한 형태로 재구성하는 지원자로서 활동할 수 있어야 한다고 본다.

공동체의 참여 역량은 현장에 참여할 수 있는 능력을 기초로 한다. 야외박물관은 광범위한 공간일 경우가 많은데, 이 경우 넓은 공간에서 적극적으로 활동할 수 있어야 한다. 만약 관내에 전통건축물과 이를 관리하는 고령자 중심의 공동체가 있다면, 학예사는 이들과 함께 박물관의 테마에 맞는 프로그램을 함께 계획하며 운영할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 공동체 구성원들과 신뢰관계를 형성할 수 있는 친밀감과 유대감을 나눌 수 있는 공감능력도 요구된다. 자신을 전문가로 내세우기보다, 협력자의 자세로 공동체에 참여하는 태도가 함께 일하는 과정으로 나타나야 한다.

공감대가 형성되면, 전시는 단순히 정보 전달에 그치지 않고, 감성적인 교감으로 확장될 수 있다. 예를 들어, 공동체 구성원들이 개인사나 마을 공동체에서 지내면서 있었던 이야기를 나누거나 특정 시대나 사건에 대한 추억을 공유할 때, 그들의 감정은 자연스럽게 관람객에게 전달될 수 있다. 그리고 관람객에게 정서적 몰입을 유도하여 전시를 더 잘 기억하고, 더 많은 감성적 반응을 일으킬 수 있게 한다. 학예사의 공동체 구성원으로서의 참여는 마을 공동체의 마을문화나 감성을 풍부하게 하여 전시의 중요한 부분으로 반영되게 하고, 관람객에게 더 진지하고 깊은 방식으로 전시를 경험하게 한다.

기록 및 해석능력은 전통생활에 대한 지식을 지속하기 위한 것이다. 공동체 구성원과 이야기하는 내용은 구술채록의 대상에 해당하고 현장에서 이뤄지는 공동생활은 현장 자체를 기록할 수 있어야 한다. 이러한 기록은 영상, 사진, 문서로 남게 된다. 최근에 영상과 사진은 핸드폰을 이용하여도 고화질의 자료로 남길 수 있다. 또 구술채록한 내용을 문서로 만들 때는, 예전에는 구술한 내용을 들으면서 직접 작성해야 하는 것과 다르게, AI를 활용하여 구술한 내용을 자동으로 문서화시키고 요약 및 정리까지 자동으로 가능하다. 그러므로 새로운 기술을 적극 활용하는 것이 필요하다.

그러면서도 AI를 활용한 것에는 비판적인 자료 해석을 더욱 필요로 한다. 가령 Chat GPT와 같이 딥러닝을 활용한 인공지능 프로그램은 사용자에게 필요한 답을 부여하지만, 반대로 사실성과 진실성에 근거하지 않은 내용을 제공할 수 있다. 또 비판적인 사고를 내릴 수 없도록 “다소 그럴듯한 답”을 내놓을 수 있다. 비판적인 수용이 없다면 점차 사고하는 모든 과정을 인공지능에 의존할 수 있는 위험도 있다. 따라서 불가원불가근(不可遠不可近)의 자세로 적절한 선을 정하여 활용해야 한다.

학예사는 전문지식에 대한 이해가 필요하다. 해당 박물관의 주요 분야에 대한 이해가 필요하며, 주요 분야에서 파생되는 주변 분야도 접근할 수 있어야 한다. 가령 한국민속촌의 경우 전통생활과 세시풍속, 전통건축과 같은 분야에 걸쳐 있어, 이 부분에 대한 깊이 있는 이해가 필요한 것도 같은 맥락에 있다. 물론 전문지식은 문헌조사뿐만 아니라 영상자료와 웹검색 및 AI를 통해서도 획득할 수 있다.

앞서 AI를 활용한 것에서 비판적인 자료 해석이 필요하다고 했는데, 웹이나 AI를 통해 전문지식을 획득할 때도 이를 검증할 수 있는 이해가 필요하다. 요즘은 유튜브의 사례를 보아도 무수한 정보가 검증되지 않은 채로 쓰나미같이 쏟아지고 재인용하면서 실제 사실로 만들어지는 사례를 많이 볼 수 있다. 이 중 일부는 중대한 사회문제를 일으키기도 한다. AI도 웹에서 검색되는 자료를 바탕으로 판단하기 때문에 “다소 그럴듯한 사실”을 검증되지 않은 채로 만들어 낼 수 있다. 그래서 학예사는 전문지식을 검증할 수 있는 정도의 이해가 필요하다.

평생교육적 소양의 경우, 고령자가 소속된 공동체를 대함에 있어서 필요한 소양이다. 고령자는 정년을 은퇴한 성인이 대부분을 이룬다. 이들을 자신의 경험과 지식을 보유하고 있는 사람으로 보고, 학예사는 진로개발 및 교육자의 관점에서 무형의 자산으로 인식할 수 있도록 도와야 한다. 이와 같은 교육은 자발적이고 자유로운 학습 분위기에서 경험을 통해 스스로 배우는 비형식 교육<sup>51)</sup> 방식이다. 이러한 방식은 평생교육의 핵심원리인 학습자의 자율성 존중과 경험 기반 교육과 직접 연결되는 부분이다.

대부분의 교육은 지식전달자와 수용자라는 이분법 구조의 틀에 있다. 하지만 민속마을형 박물관 학예사는 공동체와 함께 배우고 실천하는 동료 학습자의 위치에서 함께 경험과 지식을 공유하고 공동해석하는 조력자로서 활동해야 한다. 특히 마을이라는 공간에서는 일상에서 자발적으로 학습하는 무형식 학습(Informal Learning)<sup>52)</sup>이나 일상 중에 예기치 못한 학습효과가 나타나는 우발적 학습(Incidental Learning)<sup>53)</sup>이 이뤄지는 경우가 많다. 박물관 어디에서나 교육이 이루어진다는 관념을 갖는 것이 필요하다. 이와 같은 관념은 마찬가지로 평생교육에서 다뤄지는 관념이기도 하다. 그래서 학예사는 부수적으로 평생교육에 대한 이해를 최소한 교양 수준으로써 알 필요가 있다.

마지막으로는 중재자적 역량이다. 학예사는 마을 공동체나 각 공동체 구성원과 의견을 주고받지만, 관리주체와도 의견을 주고받을 수 있어야 한다. 관리주체에서 행정적인 운영을 일방적으로 공동체에 전달되는 방식이라면, 관리주체가 피고용인 집단에게 업무지침을 내리는 수직관계가 발생한다. 물론 무시할 수 없는 현실이라고 하여도, 박물관의 건립목적과 정체성이 지속하기 위해서는 마을 공동체가 지속할 수 있도록 의견을 주고받는 관계가 되어야 한다.

이와 같은 역할은 학예사가 적극적으로 임해야 한다. 중재하는 행위는 상호 간의 입장을 절충하는 방안을 모색하는 것에서부터 학예사가 직접 필요한 역할을 도맡아 하는 것까지 다양하다. 예를 들어 초가지붕 위에서 올라가야 하는 일이 있을 때, 고령자로서 부담이 될 경우가 있다. 이때 학예사는 행정적인 조치로 안전한 시설을 설치하거나 공동체 구성원이 되어 할 수 있는 역량만큼 초가지붕 위에 올라가서 앞장서서 힘든 일을 도와주는 역할을 할 수도 있다.

## V. 결론

지금까지 민속마을형 박물관에 속한 청년 학예사가 고령자로 구성된 마을 공동체의 지속을 위한 역할과 자질을 살펴보았다. 이를 위해 야외박물관에 속한 학예사가 민속마을형 박물관을 어떠한 배경으로 연구했는지 밝혔다. 그리고 민속마을형 박물관을 연구한 학예사가 이를 어떻게 적용하였는지를 학예사의 역할이라는 측면에서 논했다. 마지막으로 민속마을형 박물관에서의 청년 학예사는 어떠한 자질이 필요한지에 대해서 제안했다.

본래 한국민속촌은 야외박물관으로 건립되었고, 그 안에 전국에 있는 다수의 전통건축물을 이전 및 복원해 놓았다. 그리고 전통가옥을 관리할 사람들을 한복을 입히고 옛사람처럼 생활하도록 한 것이 공동체의 시초였다. 하지만 산다는 것은 당시의 문화양식을 재현한다는 것이고, 그 과정에서

51) [https://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education?utm\\_source=chatgpt.com](https://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education?utm_source=chatgpt.com) (검색일 : 2025.04.30.)

52) [https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3De/show%3Dterm/term%3Dinformal%2Blearning?utm\\_source=chatgpt.com](https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3De/show%3Dterm/term%3Dinformal%2Blearning?utm_source=chatgpt.com) (검색일 : 2025.04.30.)

53) <https://lifelonglearning-toolkit UIL.unesco.org/en/node/247> (검색일 : 2025.04.30.)

자연스럽게 전통적인 관념에 기초하여 전통적인 생활을 구사하게 되었다. 그러다 보니 마을 조직 형태의 공동체가 생겼다. 출신 지역은 달랐지만, 만들어진 마을 속에서 살다 보니 자연스럽게 유대감이 형성되었다. 그러한 상태로 한국민속촌에 새롭게 일하는 사람이 들어왔음에도 마을 조직 형태의 공동체와 고유한 마을 문화가 지속하게 되었다. 이렇게 흘러오기까지 50년의 세월이 흘렀다.

물론 이 과정에서 사라진 전통생활양식이 있었다. 또 지속한 사례도 있었다. 전통생활에 대한 지식과 경험이 공동노동 형태로 자연스럽게 전해질 수 있었기 때문이다. 학예사로 근무한 글쓴이도 자연스럽게 전통마을에 들어온 것처럼 마을 공동체에 들어왔고 함께 노동하고 이야기를 하면서, 일반적인 야외박물관으로 볼 수 없는 고유성을 발견했다. 그러면서도 지역문화와 관련한 박물관으로 볼 수 없는 문제도 있어서 한국민속촌을 어떻게 정의할 수 있는지에 대한 오랜 고민이 있었다.

하지만 최근 지역 및 혈연공동체의 해체와 새로운 형태의 공동체가 발생하고, 지역 내 고유한 문화가 점차 사라지고 있는 현 상황을 지켜볼 때, 한국민속촌에서 자연발생한 마을 공동체도 또 다른 공동체의 사례로서 연구할 수 있다고 보았다. 공동체가 지닌 고유한 역사와 문화, 기억이 존재하고 있으며, 민속마을이라는 고유한 공간이 지속하고 있기 때문이다. 마치 경기도 용인이라는 지역에 있지만, 용인이라는 지역적 관념에서 벗어난 고유한 지역으로 볼 수 있다.

이러한 인식에서 청년 학예사는 마을 공동체 구성원과 전통생활에 대한 지식과 경험을 공유하면서, 이를 현대적 관점에서 해석하고 다양한 세대와의 소통을 통해 전달하는 역할을 맡는다고 보았다. 물론 이를 위해서는 고령자로 구성된 공동체를 이해하고 지원할 수 있는 소양이 필요하며, 이를 평생교육적 소양으로 규명했다. 공동체 구성원의 지식과 경험을 무형자산으로 인정하고 이를 활용할 수 있도록 학습보조자로서 지원하는 것이라고 보았기 때문이다.

마찬가지로 지원자이기 때문에 전문지식을 조사하고 연구하는 활동은 하되 전문성의 우위를 드러내는 것은 지양한다. 즉 공동체 구성원은 가르치는 대상이 아니고, 그들이 자율적으로 창의적이고 주도적인 학습행위를 유도할 수 있도록, 학예사는 전문지식을 자연스럽게 편안하고 이야기를 전달하듯 정보를 제공해야 한다. 물론 전문지식 획득을 위해 학예사는 지역사회와 소통하며 그에 대한 자료나 정보를 획득할 수도 있다.

또한 지원하는 측면에서 자율성이 높은 활동을 위해 학예사는 박물관의 관리주체와 마을 공동체간에 의견을 조정할 수 있어야 한다. 때로는 토론보다는 적극적인 행위를 통해 절충할 수 있어야 한다. 그러므로 민속마을형 박물관에서 학예사는 다양한 역할을 수행하기 위해 다양한 방법을 모색할 수 있는 유연함이 필요하다.<sup>54)</sup>

향후 민속마을형 박물관은 단순히 과거를 보존하는 공간이 아니라, 미래 지향적인 문화 공동체를 형성하는 중요한 사례로서 제시될 수 있다고 생각한다. 그리고 청년 학예사는 문화 공동체를 이해하는 중요한 시기에 해당하기 때문에, 역량강화는 필수이고 공동체와 문화유산을 이어가는 중요한 역할을 맡으며, 이를 통해 지속 가능한 공동체를 만드는 데 중요한 기여를 해야 한다.

54) 나형남, 2023, 「기후변화에 대응하기 위한 민속마을형 박물관의 지속가능성 연구」, 『박물관학보』 45, 서울:한국박물관학회, 195쪽.

### 【참고문헌·누리집】

- 나형남, 2023, 「기후변화에 대응하기 위한 민속마을형 박물관의 지속가능성 연구」, 『박물관학보』 45, 서울:한국박물관학회, 193-198쪽.
- 나형남, 2022, 『초가지붕의 이영이기 양상과 특징』, 서울: 고려대학교 문과대학원 박사학위 논문, 12-13쪽.
- 최종호, 2019, 「뮤지엄 공동체의 유산 해석과 표출에 관한 연구」, 『박물관학보』 37, 서울:한국박물관학회, 173-174쪽.
- ICOM 한국위원회, 2007, 『국제박물관협의회(ICOM) 박물관 윤리강령』, 서울: ICOM 한국위원회, 8쪽
- <https://dubai2025.icom.museum/> (검색일 : 2025.05.01.)
- <https://icomkorea.org/icom-museum/#> (검색일 : 2025.05.01.)
- <https://lifelonglearning-toolkit.uil.unesco.org/en/node/247> (검색일 : 2025.04.30.)
- <https://museumnews.kr/318post02> (검색일 : 2025.05.01.)
- [https://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education?utm\\_source=chatgpt.com](https://uis.unesco.org/en/glossary-term/non-formal-education?utm_source=chatgpt.com) (검색일 : 2025.04.30.)
- [https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3De/show%3Dterm/term%3Dinformal%2Blearning?utm\\_source=chatgpt.com](https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia%2BGlossary/lang%3De/show%3Dterm/term%3Dinformal%2Blearning?utm_source=chatgpt.com) (검색일 : 2025.04.30.)
- <https://www.ajunews.com/view/20160215123455290> (검색일 : 2025.04.30.)
- <https://www.law.go.kr> (검색일 : 2025.04.30.)

## 〈고령자로 구성된 박물관 공동체의 지속을 위한 청년 학예사의 역할〉 토론문

황규진(부천아트벙커 B39 전시디렉터)

‘고령자로 구성된 박물관 공동체의 지속을 위한 청년 학예사의 역할’은 한국민속촌이라는 특정 사례를 중심으로, 고령자 중심 공동체의 지속 가능성을 확보하기 위한 학예사의 복합적 역할을 탐색한 독창적인 연구이다. ICOM의 새로운 박물관 정의와 맞물려 ‘공동체 참여’, ‘윤리성’, ‘지속 가능성’이 강조되는 가운데, 박물관의 윤리적 · 공동체적 책임에 대한 최근의 박물관 담론과도 연결된다. 또한 실제 현장에서의 학예사의 실천을 바탕으로 이론을 구체화했다는 점에서도 주목할 만하다고 하겠다. 한국민속촌이라는 특정 공간에서 고령자들이 실천해 온 전통기술과 세시풍속이 학예사를 통해 어떻게 기록되고, 계승되고, 재해석 되고 있는지 사례를 통해 잘 보여주고 있다.

이 연구는 민속마을형 박물관 내 고령자 공동체 지속을 위한 실천적 담론이기도 하다. 전통적인 박물관 교육이 지식전달자와 수용자라는 이분법 구조에 머물렀다면, 여기서는 학예사를 동료 학습자이자 조력자로 제시하며, 학예사는 고령자 공동체의 지식과 경험을 무형자산으로 인식하고, 이들의 경험을 기반으로 공유, 소통, 체험 중심의 학습을 유도하는 역할을 수행해야 한다고 강조하고 실제 사례를 보여주고 있다. 이는 약10여 년에 걸친 현장 경험을 바탕으로 연구자가 체득한 것으로, 오랜 기간 민속마을형 박물관에 종사하며 축적된 숙련된 학예사의 실천적 지식이다.

지역과 단절된 비지역 공동체라는 점, 50년간 형성된 고유문화라는 점은 매우 특수한 조건이자 특별한 사례로 좋은 연구의 대상이라고 여겨진다. 그러나 바로 그 연구의 장점인 독특한 사례라는 점은 연구의 한계가 되기도 하는데 “한국민속촌”이라는 특수한 조건의 민속마을형 박물관 사례를 일반적인 “야외 민속마을형 박물관”의 모델로 확장하기 어려워 보인다. 또 ‘청년 학예사’란 표현은 고령자인 공동체 구성원에 대비하여 사용한 표현으로 여겨지는데 ‘경력 초기 단계의 젊은 인력’으로의 오해의 여지가 있다. 청년을 빼고 학예사라고 명칭하는 것이 더 적합하지 않을까 제안드린다.

몇가지 질문을 드리자면 이 연구는 일반적인 학예사의 자질을 다면적으로 서술하고 있지만, 실제로 어떤 제도적, 교육적 장치가 이를 가능하게 할 것인지 구체적으로 명시되어 있지 않다는 점이 아쉽게 여겨진다. 제안한 역할 수행이 지속 가능하려면 제도적 기반이 뒷받침되어야 할 것이다. 현행 박물관 조직 구조나 정책 환경에서 이러한 다면적 역할을 제도화하고 지원할 수 있는 구체적 방안은 무엇인가 여쭙고 싶다. 개인의 열심과 열정으로 혹은 희생적 봉사정신만으로 공유, 소통, 체험 중심의 학습을 유도하는 역할을 수행하는 것이 가능한 일로 보여지지 않기 때문이다. 한편, 학예사의 개입이 전통의 의미를 변형하거나 재해석하는 과정에서 의도치 않은 ‘해석의 권력’을 갖게 될 위험도 내포되어 있다. 이러한 맥락에서, 학예사는 공동체 내에서 어떻게 중립적 위치를 유지하면서도 효과적으로 지식의 매개자 역할을 수행할 수 있을지 연구자의 의견이 궁금하다.

한국민속촌의 학예사는 “인공적인 마을 박물관을 전통마을로 생동하게끔 마을 공동체의 지속을 지원하는 자”라는 연구자의 정의가 매우 인상적이었다. 학예사를 단순히 전시와 연구를 하는 직무수행 인력이 아닌, 공동체 기반의 학습 중재자이자 실천적 교육자로 재정의하며, 이들에게 요구되는 평생교육적 소양과 역할 변환을 중심으로 깊이 있는 논의를 펼치며 박물관학, 민속학, 평생교육학의 접점을 형성하였다는 점에서 본 논문은 이론과 실천을 연결하는 중요한 출발점이라 할 수 있다. 이러한 통합적 접근이 향후 박물관 현장에서 더욱 풍부한 실천적 연구로 확장되기를 기대하며, 현장에서 고군분투하는 많은 학예사들에게도 든든한 이론적 기반이 되기를 바란다.





제3발표

# 신설 기념관 교사공동체를 활용한 미래세대 연계 교육 활성화 방안

이주연(국립대한민국임시정부기념관 학예연구사)

■ 토론

박수지(한국산업관계연구원 선임연구원)



## 신설 기념관 교사공동체를 활용한 미래세대 연계 교육 활성화 방안 - 국립대한민국임시정부기념관 교육사례를 중심으로 -

이주연<sup>1)</sup>(국립대한민국임시정부기념관 학예연구사)

- I. 서론
- II. 박물관에서의 공동체 활용
- III. 기념관에서의 미래세대 교육의 중요성
- IV. 신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화
- V. 요약 및 결론

### 국문초록

국립대한민국임시정부기념관은 2022년 3월 1일 개관한 신설 기념관으로 어떻게 기념관 교육을 홍보하고 참여, 방문으로 이어지게 할 것인가에 대한 어려움을 가지고 있었다. 특히, 대상별, 지역별, 성별에 따른 대한민국 임시정부에 대한 인지도가 낮았으며, 기존 유관기관 및 학교현장에서 대한민국 임시정부사 관련 교육프로그램이 부족하였다. 이는 학교현장에서 ‘대한민국 임시정부사(독립운동)’ 관련 내용이 어렵고 교육자료가 없다는 의견을 교사들이 제시하였으며, 이를 통해 미래세대인 초·중등학생에게 적합한 교육프로그램 제공이 필요하다고 판단하였다.

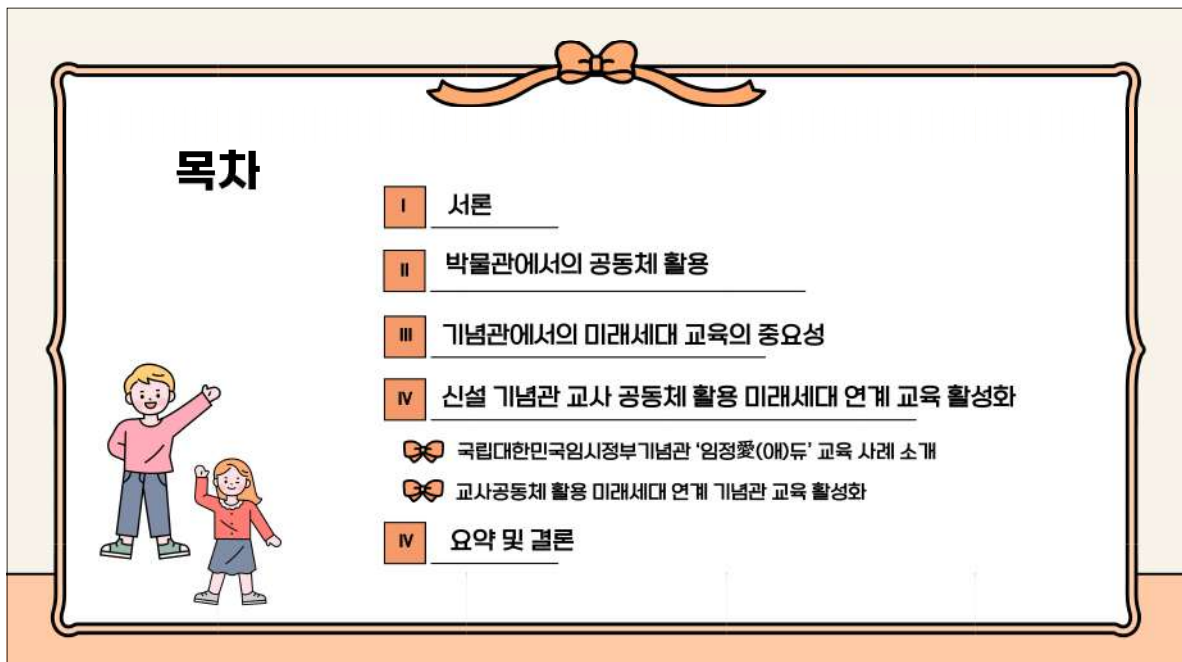
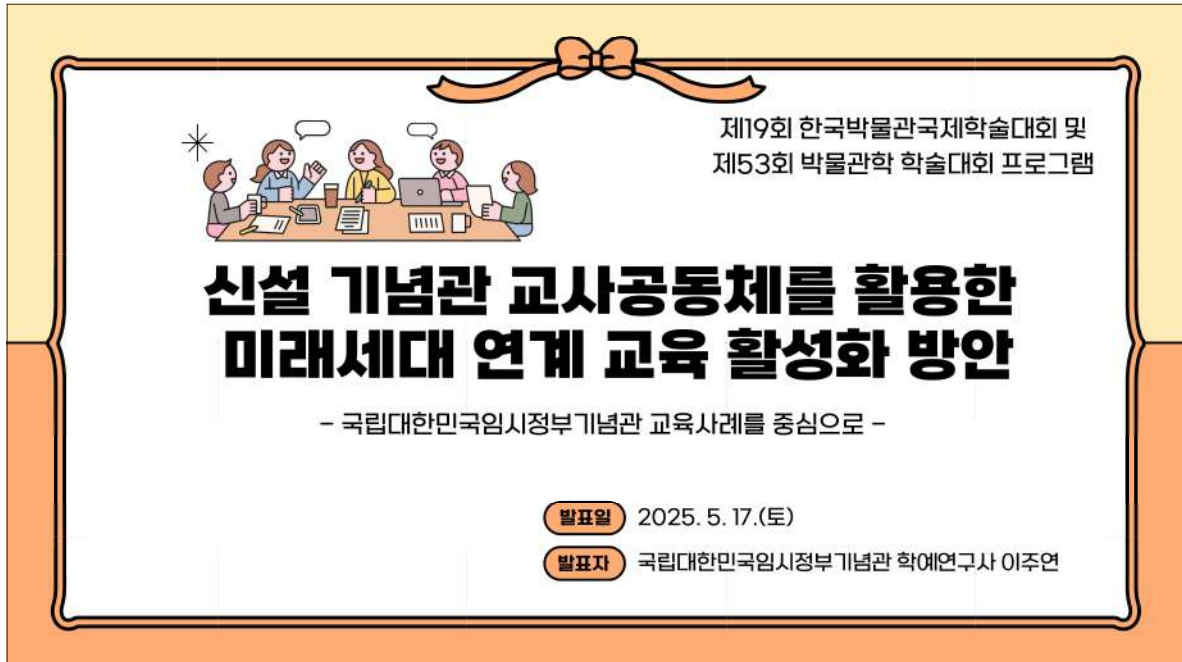
박물관에서의 공동체는 대부분 대학(원)생 대상으로 하는 서포터즈, 지역자원을 활용하거나 지역을 연계한 공동체, 교사를 활용한 교사공동체 등이 있다. 이러한 공동체 중에서 국립대한민국임시정부기념관은 초·중등 교사공동체를 활용하였다. 이는 국립대한민국임시정부기념관이 국가보훈부 소속 국가기관으로 국가보훈부에서는 미래세대에 대한 보훈교육을 강조하고 있고, 모두가 함께하는 보훈문화 확산, 미래세대 참여를 위한 맞춤형 체험교육을 실천하고 있기에 이와 연결할 수 있는 매개체가 초·중등 교사공동체의 활용이었다. 이에 따라 국립대한민국임시정부기념관에서는 기념관과 초·중등 교원이 함께하는 자율교육협업모임인 임정爰(애)듀를 전국 초·중등 교원을 대상으로 18명(초등교원 6명, 중등교원 12명)을 선발하여 2023년 4월 1일부터 2024년 10월 5일까지 운영하였다. 임정爰(애)듀를 통해 2023년에는 기념관 체험북 개발, 대한민국 임시정부사 연계 아이디어 제시 및 학교교육 활성화, 대한민국 임시정부사 학교현장 우수 수업사례 공유 및 확산, SNS를 활용한 기념관 교육 관련 홍보 활동을 시작하였으며, 2024년에는 가족 관람객 및 학교단체 방문을 위한 ‘인솔자용 안내서’ 개발, 기념관 교육프로그램 개발 관련 자문 등을 진행하였다. 2023년부터 2024년까지 운영한 임정爰(애)듀는 기념관 신규 교육프로그램 및 계기별 체험프로그램 개발 자문, 교원연수 강사


1) 국립대한민국임시정부기념관, 학예연구사, lynn22@naver.com

활용, 교사 교육네트워크를 활용한 교원연수 및 교육프로그램 홍보, 기념관 및 학교현장 교육자료 개발 및 운영 등을 함께할 수 있었다.

국립대한민국임시정부기념관의 임정愛(애)듀 교사공동체 활용은 신설 기념관이 교사들과 협업하여 지속 가능한 공동체를 만들고, 신설 기념관 교육을 미래세대인 초·중등학생 맞춤형 기념관 및 학교현장 교육으로 활성화할 수 있는 긍정적인 변화를 이끌어 갔다는 데 의의가 있다. 특히, 박물관이나 기념관은 단순히 대상별 교육프로그램을 개발하고 운영하는 것이 아니라 향후 함께 협력하고 발전할 수 있는 지속적인 공동체를 만들어 활용하거나, 변화하는 시대에 맞춰 미래세대에게 어떤 교육을 효과성 있게 전달할지에 대한 방향 설정이 필요하다.

주제어: 신설기관, 교사공동체, 미래세대, 기념관, 교육 활성화







## 서론

**신설 기념관에서 교사공동체를 활용해서 미래세대를 연계하여 교육을 활성화한 이유?**

- \* 국립대한민국임시정부기념관은 시설기관('22. 3. 1. 개관), 어떻게 기념관 교육을 홍보하고 참여, 방문하게 할 것인가?
- \* 대한민국 임시정부에 대한 인지도 부족
- \* 기존 유관기관 및 학교현장 대한민국 임시정부사 관련 교육프로그램 부족
- \* 미래세대(초·중등학생) 대상 눈높이에 적합한 교육프로그램 필요
  - 학교현장에서 '대한민국 임시정부사(독립운동)' 관련 내용이 어렵고 교육자료가 없다는 의견 제시
  - 초·중등학생 대상에 적합한 교육프로그램 제공 필요

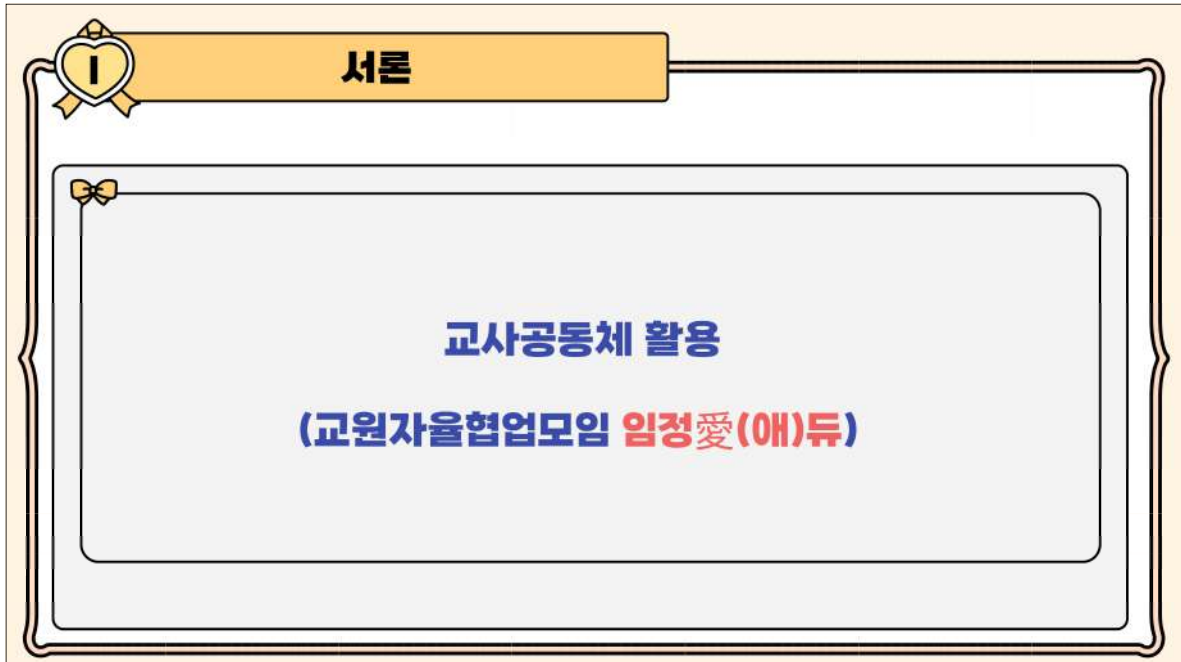




## 서론

### 대한민국 임시정부사 관련 인지도 조사

- \* 조사기간 : 2022. 4. 15.(금) ~ 5. 27.(금)
- \* 참여대상 : 초등학생, 중학생, 고등학생, 일반성인 총 2,682명
  - 초등학생 302명, 중학생 322명, 고등학생 11명, 성인(20대 335명, 30대 376명, 40대 1,236명)
  - 대상별, 지역별, 성별 구성비에 근해 비례 조사
- \* 참여방법 : 모바일 1,002명, 오프라인 1,680명
- \* 인지도 내용
  - 국립대한민국임시정부기념관 개관 인지도 : 22.8% (초등학생 24.8%, 중고등학생 20.8%, 일반성인 22.8%)
  - 국립대한민국임시정부기념관 서울 서대문구 위치 인지도 : 24.3% (초등학생 26.5%, 중고등학생 21.7%, 일반성인 24.7%)
  - 대상별 대한민국 임시정부 인지도 : 44.85% (초등학생 50.6%, 중학생 30%, 고등학생 48.9%, 일반성인 49.9%)
  - 국립대한민국임시정부기념관 방문 및 교육프로그램 참여 의향 : 83.9% (초등학생 80.45%, 중고등학생 86.7%, 일반성인 84.65%)







**박물관에서의 공동체 활용**

박물관의 다양한 공동체




지역연계 공동체












**박물관에서의 공동체 활용**

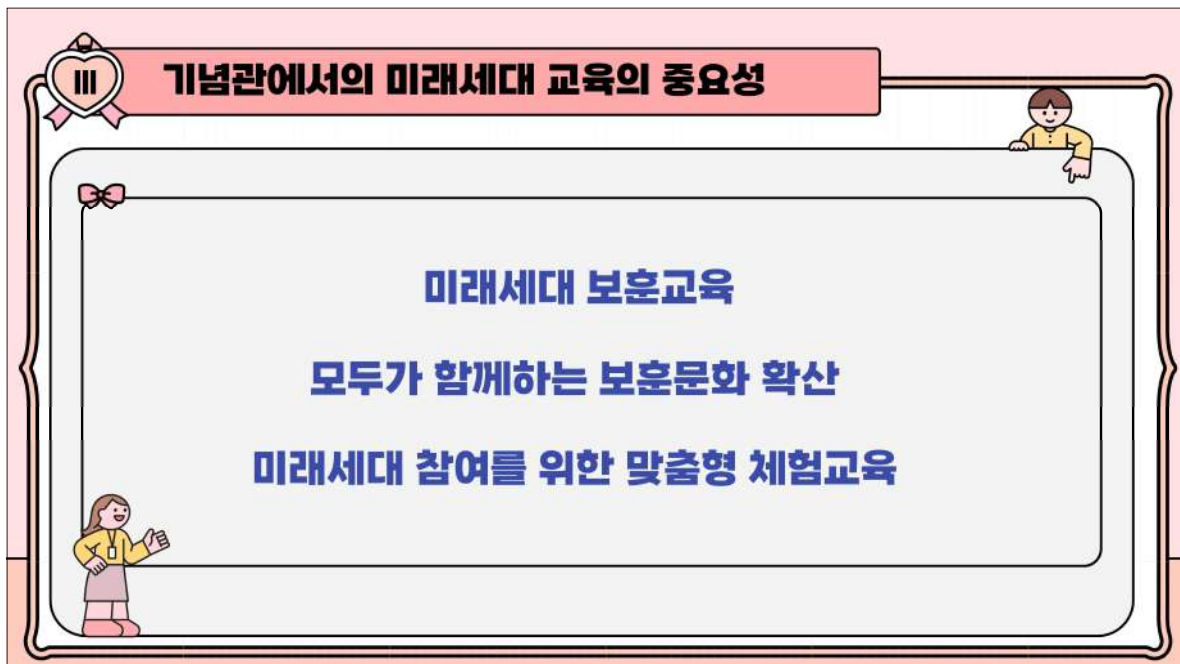
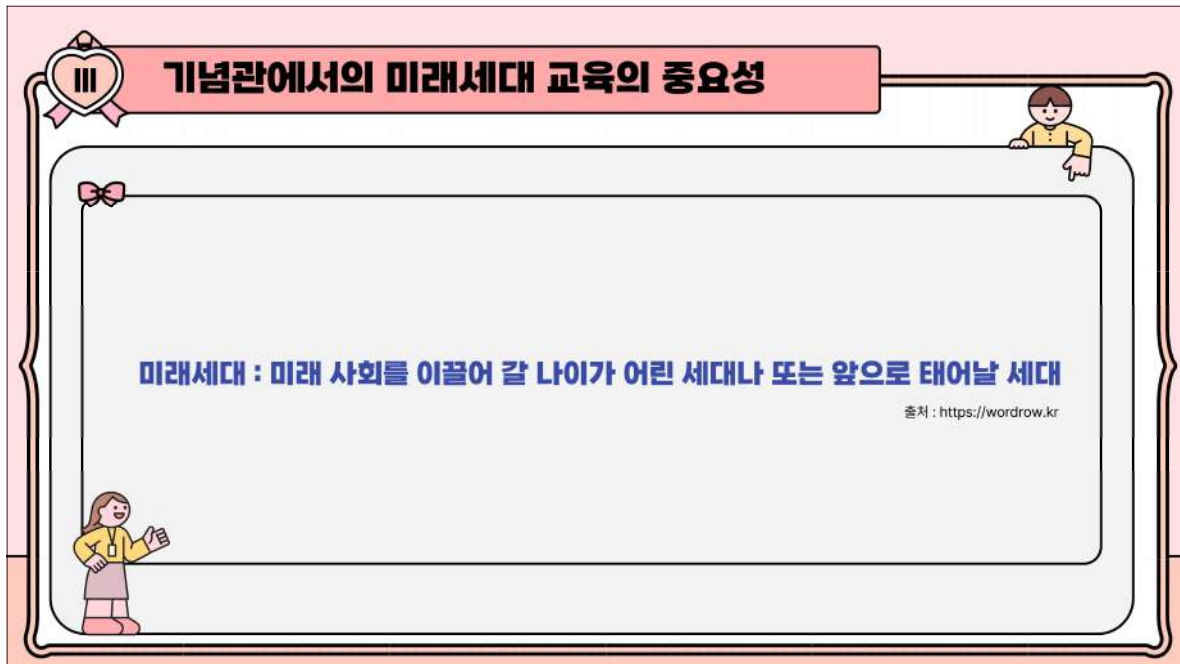
박물관의 다양한 공동체



교사 공동체







**신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화**

## 1. 국립대한민국임시정부기념관 '입정愛(애)튜' 교육 사례 소개

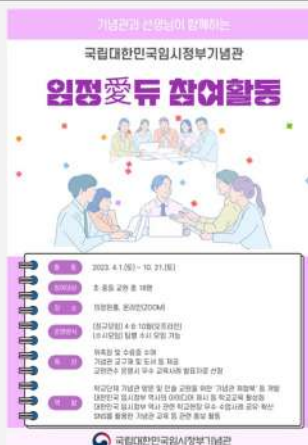


### 01 임정애 듀란?

국립대한민국임시정부기념관에서 기념관과 초·중등 교원이 함께하는  
자율교육협업모임입니다.

**신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화**

## 1. 국립대한민국임시정부기념관 '임정<sup>愛</sup>(애)튜' 교육 사례 소개



\* 운영기간 : 2023. 4. 1.(토) ~ 2024. 10. 5.(토)

\* 대 상 : 선발된 전국 초·중등 교원 18명(초등교원 6명, 중등교원 12명)

\* (2023년) 활동내용

- 국립대한민국임시정부기념관 체험북 개발
- 대한민국 임시정부사 연계 아이디어 제시 및 학교교육 활성화
- 대한민국 임시정부사 학교현장 우수 수업사례 공유 및 확산
- SNS를 활용한 기념관 교육 관련 홍보 활동


\* (2024년) 활동내용

- 가족 관람객 및 학교단체 방문을 위한 '인솔자용 안내서' 개발
- 기념관 교육프로그램 등 개발 관련 자문
- 대한민국 임시정부사 관련 기념일 계기 수업사례 공유
- SNS를 활용한 기념관 교육 등 관련 홍보 활동


**IV**

**신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화**


〈2023년〉



4. 11. 대한민국임시정부수립기념관  
제기수업 함께 시작해봐요!




비밀한 나의 수업활동  
대한민국 임시정부를  
디자인하다




**IV**

**신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화**

〈2023년〉



임정활동 선생님과  
대한민국 임시정부  
수업 만들기







**IV**

**신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화**

**<2023년>**



대한민국 임시정부 달력 교구재

대한민국 임시정부 연극대본&체험물

대한민국 임시정부 청사 꾸미기 교구재



**IV**

**신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화**

**<2024년>**

초등용  
인술자용 안내서



중등용  
인술자용 안내서

IV

**신설 기념관 교사공동체 활용 미래세대 연계 교육 활성화**



**2. 교사공동체 활용 미래세대 연계 기념관 교육 활성화**

**미래세대 대상 맞춤형 임시정부사 교육프로그램 활성화**

**초·중등학생 유입으로 관람객 증가 등 기념관 운영 활성화**

**교원연수 사례발표 및 자문위원으로 활용하여 교육전문성 및 교육효과성 확대**

**전국 교육 네트워크 활용으로 기념관 교육사업 확대**





V

**요약 및 결론**

**신설 기념관 교사공동체를 활용한 미래세대 연계 교육 활성화 방안**

- \* 신설 기념관의 관람객 유치 및 교육 홍보를 교사공동체를 활용하여 활성화 가능
- \* 특히, 기념관은 역사적 사건이나 활동, 인물 등을 기억하기 위한 교육의 장으로 미래세대에게 교육이 꼭 필요
- \* 미래세대를 잘 알고 있는 교사들을 활용하여 교사공동체를 운영하여 지속 가능한 공동체를 만들고 미래세대에 적합한 효율적인 교육프로그램 개발 및 운영으로 교육 활성화, 긍정적인 변화 나타남
- \* 단순 자문이 아닌 교사공동체의 운영은 담당자의 노력과 예산이 많이 필요하기에 심도있는 선택 필요
- \* 박물관이나 기념관이 단순히 대상별 교육을 개발, 운영하는 것이 아니라 향후 함께 협력하고 발전할 수 있는 지속적인 공동체를 만들어 활용하거나 변화하는 시대에 맞춰 미래세대에 어떤 교육을 효과성있게 전달할지에 대한 방향 설정 필요







## 〈신설 기념관 교사공동체를 활용한 미래세대 연계 교육 활성화 방안: 국립대한민국임시정부기념관 교육사례를 중심으로〉 토론문

박수지(한국산업관계연구원 선임연구원)

2020년부터 개관한 국립박물관은 국립대한민국임시정부기념관을 포함해 총 10곳이 개관했으며, 2025년 5월 국립조선왕조실록박물관이 전관을 개관한다. 문화체육관광부는 2025년 3월 「문화한국 2035」를 발표하며, '지역 문화 균형'을 위한 전략과제로 '국립문화기관 지역 분관 확대'를 선정했다. 국립민속박물관(수도권, 영남권, 호남권 등), 대한민국역사박물관(산업화역사관-구미, 민주화역사관-광주, 관광역사관-경주) 등이 추진될 예정이다.

우리나라의 국립박물관의 건립 추세와 정책적인 향후 추이를 전망하면, 국립대한민국임시정부기념관의 교사공동체와의 협업사례는 앞으로 건립될 신설박물관과 문화기관의 선진모델이 될 것이라 기대한다. 교사공동체와의 협업을 유지하는 것이 현장에서 결코 쉽지 않은 일인 것을 알기에, 국립대한민국임시정부기념관의 활동이 인상깊었으며, 활동에 참여한 교사분들에게도 경의를 표한다.

교사공동체와 미래세대 연계 교육에 관해 보다 확장된 대화를 이어가기 위한 질문을 하고자 한다.

1. 국가보훈부, 문화체육관광부 등 정부정책 대부분이 '모두'를 위한 기관으로 거듭날 것을 요구하고 있다. '모두'라는 개념에는 장애인, 어린이, 고령층, 다문화 가족 등이 포함되어, 다양한 세대·계층의 문화향유 보장을 시설, 프로그램에 반영함을 추진방향으로 설정한다. 학교 교사는 초·중·고등학교를 대표로 생각하지만, 교육기관의 교사는 우리가 일반적으로 생각하는 초·중·고 외에도 존재한다. 특수학교(장애인학교)의 교사, 학교 밖 청소년지원센터의 교사 등을 사례로 들 수 있다.

'모두'를 위한 문화기관이자, 우리나라를 대표하는 보훈기념관으로서 다양한 교육기관의 교사공동체로 확장 계획이 있는가? 이 경우에는 현재 추진한 교사공동체 협업 프로그램과 차별되는 과정 또는 결과 상 기대하는 바는 무엇인가?

2. 교사공동체와의 협업은 국립대한민국임시정부기념관의 모집, 프로그램 구성에 의해 담당 학예연구사의 주도로 이루어진다. 교사공동체와 기념관의 협업활동은 교사 개인에게도 의미있는 경험으로 기념관의 지지층이자 미래 인적자원으로 충분히 활용이 가능하다. 교사공동체가 기념관과 지속적으로 관계를 맺고, 향후 기관의 가이드 없이도 자발적 커뮤니티로 발전하도록 유도하는 장치, 계획은 무엇인가? 이 커뮤니티를 활용할 경우, 현재 운영 중인 교사공동체의 활동 외 어떤 활동이 이루어지길 바라는가?

제4발표

# 디지털 환경에서 박물관 소장품의 교육적 의미: 스미스소니언 러닝 랩을 통한 교육적·문화적 가치 탐색

신보배(한양대학교 대학원 박사과정 수료)

■ 토론

김현진(실학박물관 학예연구사)



## 디지털 환경에서 박물관 소장품의 교육적 의미 - 스미스소니언 러닝 랩(Smithsonian Learning Lab)을 통한 교육적·문화적 가치 탐색 -

신보배<sup>1)</sup>(한양대학교 대학원 박사과정 수료)

- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. 스미스소니언 러닝 랩 분석
- IV. 요약 및 결론

### 국문초록

박물관 디지털 학습 플랫폼은 유아, 어린이, 학생, 교사, 일반인, 전문가 등 각기 다른 사용자를 위해 박물관의 역사적 유물, 예술품, 과학 전시물 등을 온라인에서 탐험하고 학습할 수 있도록 디지털 도구와 자원을 제공한다. 그중 미국의 대표적인 박물관·미술관 운영 기관인 스미스소니언협회는 디지털 기술을 활용하여 기관의 설립 및 운영 비전을 실현하고, 전 세계 온라인 사용자들에게 심미적·지적 만족을 제공하고 있다. 특히, 단순한 기록 매체를 넘어선 디지털 학습 플랫폼인 스미스소니언 러닝 랩을 구축하여, 소장품을 기반으로 한 교육 서비스를 운영하고 있다. 이 플랫폼은 디지털 환경에서 학습과 교육 활동을 맞춤화할 수 있는 대화형 도구를 제공함으로써, 사용자가 스미스소니언의 자료를 활용하여 개인 학습 목표를 달성할 수 있도록 지원한다. 이에 본 연구는 스미스소니언 러닝 랩의 사례를 바탕으로, 급변하는 디지털 환경에서 박물관 소장품이 관객과 어떻게 소통하며 교육적·문화적 가치를 전달하는지를 탐색하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 스미스소니언 러닝 랩을 학습 자원 및 지원, 학습 도구 및 기능을 중심으로 분석하였다. 결과적으로 박물관 디지털 학습 플랫폼은 박물관 소장품을 더 넓은 학습 공동체와 연결시켜 다양한 연령대와 학습 수준에 맞춘 맞춤형 교육 경험을 가능하게 하고, 이를 통해 온라인 공간에서 기관의 정체성을 강화하고 공공의 가치를 실현하는 데 기여하고 있음을 확인하였다.

주제어: 박물관 디지털 학습 플랫폼, 디지털 학습 도구, 온라인 박물관, 박물관 디지털 교육, 스미스소니언 러닝 랩(Smithsonian Learning Lab)

1) 한양대학교 일반대학원 교육공학과 박사수료, t1sqhqo88@hanyang.ac.kr

## I. 서론

마이크로소프트의 도서관 및 박물관 관련 글로벌 사업 전략 팀장인 캐서린 드빈(Catherine Devine)은 미래의 박물관 미술관은 물리적으로 존재하는 것과 디지털로 존재하는 것 사이에서 고민하는 대신 두 가지를 모두 선택해야 하는 시대가 도래했음을 강조한다.<sup>2)</sup> 박물관이 물리적 공간과 디지털 공간을 구분 없이 동시에 운영하는 새로운 모델을 통해 다양한 관람객층과의 연결을 강화할 수 있으며, 이를 통해 박물관은 교육적·문화적 가치를 더욱 넓은 범위에서 실현할 수 있는 가능성을 지니고 있다는 것이다. 특히 디지털 기술이 박물관의 접근성을 향상시키고 공공 참여를 증대시킬 수 있는 중요한 잠재력을 가지고 있다는 사실을 인식하면서, 박물관들은 디지털 전환의 필요성과 긴급성을 점점 더 절실히 느끼고 있다.<sup>3)</sup> 디지털 기술은 전통적인 경험의 영역을 존중, 유지하면서도 새로운 콘텐츠와 관객을 맞이하기 위해 기관이 갖춰야 할 필수 조건이며, 배척의 대상이 아니라 변화하는 시대에 부응하며 새로운 문화를 만들고 미래를 준비하도록 돕는 이해와 포용의 대상인 것이다.<sup>4)</sup> 이렇듯 디지털이 박물관 공간에 진입한 이후, 박물관 소장품이 새로운 생애 주기를 시작할 수 있도록 보장하고, 디지털 소장품의 동적이고 재사용이 가능한 특성을 활용하는 방법은 중요한 문제로 떠오르고 있다.

이러한 변화 속에서 ICOM이 발표한 2025 세계박물관의 날(International Museum Day) 주제는 '급변하는 공동체 속 박물관의 미래'이다.<sup>5)</sup> 이 주제는 박물관이 사회적, 기술적, 환경적 변화를 겪고 있는 세계를 어떻게 탐색하고 기여할 수 있는지에 초점이 있다. 이에 따라 무형 문화유산 보호, 청소년의 역할, 새로운 기술의 도입 등 세 가지 주요 요소를 중심으로 논의될 예정이며, 이 주제는 박물관이 무형유산을 보존하고, 청소년들의 활발한 참여를 유도하며, 새로운 기술적 도전에 적응하는 방안을 모색하는 데 중점을 둔다. 특히, 청소년들은 박물관의 미래를 형성하는 데 있어 중요한 역할을 한다. 이들은 박물관과 공동체 간의 관계를 강화하는 중요한 동력이 되며, 과거를 들여다보고, 현재를 성찰하며, 미래를 형성하는 플랫폼을 제공하는 잠재력을 가지고 있음을 강조한다. 또한, 기술 발전과 이에 따른 원격 학습의 확산은 박물관이 새로운 기술을 활용하여 다양한 표현 방식을 창출하고, 관람객 경험을 향상시키며, 운영 효율성을 증대시킬 수 있는 기회를 제공한다.

따라서 본 연구는 급속한 사회 및 기술 발전의 시대적 상황을 고려하여 박물관 디지털 학습 플랫폼인 스미스소니언 러닝 랩을 중심으로, 디지털 환경에서 박물관 소장품을 바탕으로 한 학습 콘텐츠 공유의 사례를 살펴보고자 한다. 이를 통해 디지털 환경에서 박물관 소장품이 관객과 어떻게 소통하며 교육적·문화적 가치를 전달하는지에 대한 탐구를 진행할 것이다.

2) 미팅룸, 2021, 『세어 미: 재난 이후의 미술, 미래를 상상하기』, 서울: 선드리프레스, 138쪽.

3) An, L.S., 2021, Preliminary observation and reflection on the application of museum digital technology in COVID-19. *Sci. Educ. Mus.* 7(6), pp. 532-539.

4) 미팅룸, 2021, 앞의 책, 140쪽.

5) 27th ICOM General Conference 2025 <https://dubai2025.icom.museum/> (accessed dt. April. 20, 2025)

## II. 이론적 배경

### 1. 디지털 기술과 소장품, 그리고 박물관 교육

오늘날 지식 기반 경제의 발전과 디지털 기술의 급속한 발전은 개인과 기관이 사회에서 기능하는 방식에 영향을 미치며, 다양한 정보와 교육 자원을 활용하는 것의 중요성을 강조한다. 이러한 상황에서 급격한 사회적 및 기술적 발전의 시기에 박물관은 문화유산을 문서화하고 보존하며 전시하는 새로운 접근 방식을 개발하고, 온라인 학습 기회를 포함한 학습 과정을 촉진하는 데 힘쓰고 있다.<sup>6)</sup>

2024년 문화체육관광부의 ‘박물관·미술관 진흥 중장기 계획 수립’ 연구에서는 새로운 디지털 전략이 제시되었다. 특히, 디지털 기술의 급속한 발전과 스마트 기기 및 플랫폼을 통한 디지털 콘텐츠 소비의 일상화가 이루어짐에 따라, 박물관은 온라인 및 디지털 콘텐츠 수요의 급증에 적극적으로 대응하고, 디지털 전환을 위한 다양한 시도를 지속적으로 추진하고 있다.<sup>7)</sup> 원래 박물관의 디지털 기술은 내부 필요, 데이터 기록, 과학적 연구 및 커뮤니케이션을 위해 사용되었으나, 오늘날 박물관은 최신 기술을 통합하여 방문자들에게 더 나은 서비스를 제공하고자 웹사이트에서 게임, 데이터베이스, 소셜 네트워크, 온라인 쇼핑, 비디오, 행사 일정 등 새로운 콘텐츠를 제공하고 있다.<sup>8)</sup> 이러한 상황에서 관람객에게 온·오프라인을 넘나드는 경험을 어떻게 제공할 것인가에 대한 고민은 결국 박물관 고유의 가치와 차별화된 특성, 즉 소장품을 기반으로 한 지식 정보의 역할이 중요하다는 점에서 출발해야 한다. 박물관은 디지털 매체를 통한 연출적이고 시각적인 효과보다는, 디지털 채널을 통해 전달할 수 있는 이야기의 깊이와 정보의 품질에 더 많은 주의를 기울여야 한다.<sup>9)</sup>

지난 20년 동안 박물관 교육은 새로운 기술, 주로 디지털 기술을 도입함으로써 크게 변화하였고, 이는 박물관에서 학습 과정을 현대화하는 최적의 조건을 만들었다. 박물관에서의 디지털 기술 사용은 여러 방향으로 발전했으며, 이는 콘텐츠의 카탈로그와 검색 용이성부터 무선 장치와 녹화된 설명, 가상 박물관 및 가상 현실을 통한 전시의 가상 표현까지 확장되었다. 오늘날 디지털 기술의 역량은 박물관 방문자에게 다양한 정보를 얻을 수 있는 상호작용적인 접근 방식을 제공하며, 이는 방문자의 관심과 지식에 맞게 이루어진다. 따라서 박물관에서는 ‘정보 제공’ 모델이 아니라 ‘디지털 콘텐츠 생성’ 모델을 찾을 수 있다.<sup>10)</sup>

박물관에서 디지털 도구를 사용하는 것은 교사와 큐레이터, 그리고 에듀케이터에게 박물관 교육을 더 효율적이고 활동적으로 만들 수 있는 적합한 응용 프로그램을 개발하는 새로운 과제를 제시했다. 인터넷 속도 증가와 새로운 디지털 도구의 개발로 박물관 교육은 점점 더 인기를 끌고 있으며, 박물관들은 관객과의 작업을 확장하고 새로운 커뮤니케이션 수준을 달성할 계획을 가지고 있다. 이러한 맥락에서, 박물관 플랫폼을 효율적으로 활용하고 전 세계 방문자를 포함하기 위한 가상 학습 환경의

6) J Milutinović, K Selaković, 2022, Pedagogical potential of online museum learning resources, *Journal of Elementary Education*, pp. 131-145.

7) 김진경, 2024, 「박물관과 디지털 콘텐츠, 접근성의 확장—디지털 광개토대왕릉비의 기획과 환류」, 『박물관과 연구』, 2권, 62-87쪽.

8) Bautista, S. S, 2014, Museums in the Digital Age: Changing meanings of place, community, and culture. Lanham: AltaMira.

9) 김진경, 2024, 앞의 글.

10) Loran, M., 2005, Use of websites to increase access and develop audiences in museums: experiences in British national museums. *Digithum*, 7, pp. 23-28.



변화와 발전이 예상된다고 볼 수 있다.<sup>11)</sup>

## 2. 박물관 디지털 학습 플랫폼

최근 들어 박물관에서도 디지털 플랫폼이라는 개념을 사용하고 있다. 즉, 디지털 플랫폼은 공급자와 수요자가 가치를 교환할 수 있도록 구축된 환경이며 이러한 기술적 발전은<sup>12)</sup> 박물관이 온라인에서 플랫폼으로서 역할을 할 수 있게 한다.<sup>13)</sup> 21세기 박물관인 디지털 박물관 플랫폼은 수직적 정보 전달이 아닌 상호작용을 추구하는 문화적 현상이다. 이 디지털 박물관 플랫폼에서 이용자의 수는 무한하며, 대규모 그룹으로 변화할 수 있어, 디지털 박물관은 박물관과 개인, 박물관과 다수의 그룹을 연결하는 하나의 큰 플랫폼으로 변모해 가고 있다.<sup>14)</sup>

과거의 박물관은 관람객들에게 박물관 물리적 공간에 전시되어 있는 소장품을 직접 보여주는 방식이나 전시 안내 책자, 도록과 같은 인쇄물을 통하여 박물관 및 소장품 관련 정보를 제공하였다.<sup>15)</sup> 하지만 디지털시대 관람객들은 소장품 디지털 이미지 파일을 박물관 웹사이트를 통해 제공 받고, 이를 통해 다양한 프로그램들을 참여할 수 있게 되었다. 디지털 사회에서 박물관 공간은 물리적인 공간에 한정되지 않고, 초연결·초지능 사회로 변화하고 있다. 즉, 디지털 시대의 박물관은 물리적 공간을 넘어 온라인에서 박물관을 학습하고 경험할 수 있는 디지털 비형식 학습 공간으로 확장되고 있다.<sup>16)</sup> 이러한 변화로 박물관과 미술관은 기술적 발전을 넘어, 사람들 간의 소통과 공유가 가능한 네트워크 구축에 주력하고 있다. 따라서 오늘날 박물관·미술관의 온라인 플랫폼은 단순한 오프라인 전시의 보조 수단을 넘어서, 독립적이고 새로운 패러다임을 창출하는 역할을 수행하고 있다.<sup>17)</sup> 이에 한국문화관광연구원은 박물관의 웹 적용 가능성을 온라인 박물관, 브로슈어 박물관, 콘텐츠 박물관, 학습 박물관, 가상 박물관 등으로 구분하였고,<sup>18)</sup> 이를 종합하여 국제박물관협회(ICOM)의 가상 박물관 물리적 형태 및 요소를 다음 <표 1>과 같이 제시하였다.

11) Moore, C., 2015, Embracing Change: Museum Educators in the Digital Age. *Journal of Museum Education*, 40(2), pp. 141-146.

12) 심영옥, 2020, 「온라인박물관·미술관 플랫폼 사례 분석 및 시사점」, 『조형교육』, 76, 53쪽.

13) 노규성, 2014, 『플랫폼이란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 45쪽.

14) 심영옥, 2020, 앞의 글, 54쪽.

15) 변윤정, 김연희, 2021, 「문화플랫폼으로서 온라인 박물관의 방향성 연구」, 『디지털예술공학멀티미디어논문지』, 8(1), 37-48쪽.

16) 변윤정, 김연희, 2021, 앞의 글, 39쪽.

17) 심영옥, 2020, 앞의 글, 55쪽.

18) 한국문화관광연구원, 2011, 『2010 국립중앙박물관 운영 사업 평가 보고서』, 117쪽.

〈표 1〉 ICOM에서 분류한 가상박물관의 물리적 형태 및 요소

가상박물관 분류	정의	요소
브로슈어 박물관	관람객에게 박물관의 관람에 필요한 정보를 알리기 위한 정보를 포함한 웹 사이트	개관시간, 서비스, 박물관 평면도, 지도, 연락처 등
콘텐츠 박물관	박물관의 소장, 및 전시물의 정보를 포함한 데이터베이스 형 웹 사이트	박물관 컬렉션 리스트 및 세부 설명, 데이터베이스
학습 박물관	연령, 배경 및 지식에 따른 맞춤형 관람객들을 위해 다양한 접근 경로와 연계성 정보 링크를 제공하는 박물관	연계성 정보 교육콘텐츠

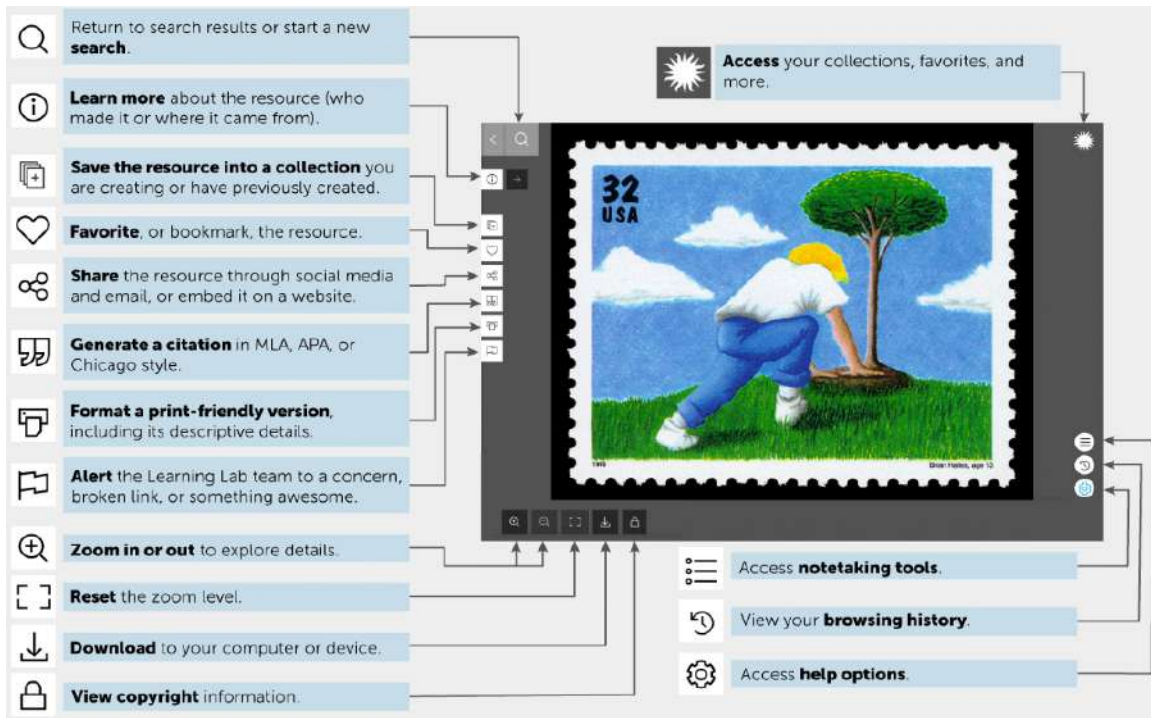
ICOM의 가상박물관은 물리적 형태에 따라 다양한 연령층을 대상으로 맞춤형 교육 콘텐츠를 제공하는 디지털 학습 플랫폼을 의미한다. 박물관 디지털 학습 플랫폼은 유아, 어린이, 학생, 교사, 일반인, 전문가 등 각기 다른 사용자를 위해 박물관의 예술 작품, 역사적 유물, 과학 전시물 등을 온라인에서 탐험하고 학습할 수 있도록 디지털 도구와 자원을 제공한다. 교육적 목적을 가진 이 플랫폼은 학생들에게 예술, 과학, 역사, 수학 등 다양한 학문 분야에 대한 지식과 흥미를 제공하여 박물관 경험을 확장하고 풍부한 학습 경험을 가능하게 한다.

### III. 스미스소니언 러닝 랩 특성 분석

#### 1. 스미스소니언 러닝 랩의 주요 기능과 특징

스미스소니언은 교육 전용 온라인 플랫폼인 ‘스미스소니언 러닝 랩(이하 러닝 랩, SLL)’을 개발하여 교육 콘텐츠 개발을 위한 온라인<sup>19)</sup> 학습 자료를 제공하고 있다. 기본적으로 러닝 랩(SLL)은 스미스소니언 소속 21개의 박물관과 미술관, 14개의 연구 센터를 비롯하여 도서관, 동물원 등 다양한 기관들의 디지털 자료를 개방하여 교육 목적으로 활용하도록 돕는다. 러닝 랩(SLL)은 박물관 미술관의 소장품 정보를 제공하는 데에서 그치지 않고, 실험적 교육방식으로 더욱 효과적인 학습법을 제공한다. 개인학습자, 교육자, 박물관 미술관 전문가, 일반 관람객 모두 각자의 목적을 갖고 이곳에 방문을 할 수 있으며, 이들은 러닝 랩(SLL)에서 부여하는 계정으로 로그인, 검색하여 얻은 소장품 자료를 직접 모아 본인만의 맞춤형 소장품을 완성하고 주제에 맞게 자료를 큐레이팅 할 수 있다. 그리고 조사한 이미지 자료를 바탕으로 메타데이터를 생성하여 자료에 직접 팁을 적거나 학습 포인트를 기록한 후 개인별 온라인 교육 플랫폼을 운영할 수 있도록 설계되어 있다.

19) 온라인 교육 플랫폼으로서의 미술관(2). <https://ggc.ggcf.kr/p/5fc164526ca74d456d95e4bf> (검색일 2025.04.21)



[그림 1] 리소스와 상호 작용하는 다양한 방법

#### 가. 학습 자료 및 자원: 다중 모드 표현

러닝 랩(SLL)은 디지털 기술을 활용하여 수많은 박물관 자원을 다채로운 지식 표현 방식으로 제공한다. 현재(2025년 4월 16일 검색) 이미지 6,471,234개, 오디오 6,189개, 비디오 23,606개, 문서 89,609개, 학습자료 2,584개의 자원으로 구성되어 있고, 이는 계속해서 업데이트 되고 있으며, 이 자원은 수백만 개의 스미스소니언의 역사, 문화, 언어, 과학, 예술 등의 분야를 포함하고 있다.

러닝 랩(SLL)의 사용자는 디지털 이미지를 자유롭게 확대하고 축소할 수 있어 붓질, 질감, 패턴과 같은 소장품의 세밀한 부분을 더 깊이 탐색할 수 있다. 예를 들어 사용자는 양피지에 적힌 이슬람 경전 쿠란의 모습을 확대할 수 있다. 쿠란을 확대한 모습에서 아랍문자와 로제타(꽃 모양의 금박 장식), 양피지 재질의 특성과 같은 세부 사항이 생생하게 드러난다. 이러한 섬세한 디테일은 물리적인 전시장에서 관람객이 쉽게 포착하기 어려우며, 일반적으로 이러한 디테일이 소장품의 독창성과 예술성을 부각하여 역사적, 사회적, 과학적 가치를 강조한다.



[그림 2] 2D 이미지 확대 예시(Folio from a Qur'an, Sura 74:38-54)

이 외에도 러닝 랩(SLL)은 3D 이미지를 사용자에게 제공한다. 예를 들어 도자기 화병의 안쪽과 바닥을 보기 위해 360도 회전하고 확대할 수 있으며(그림 3), 그 결과 도자기에 대한 다각도의 포괄적인 지식 구축이 이루어진다.



[그림 4] 3D 이미지 회전 예시(Beaker-shaped vase)

또한, 비디오 자원은 시각과 청각의 감각 경험을 통합하는 표현으로, 러닝 랩(SLL)에서 중요한 학습 자원 유형 중 하나이다. 이 플랫폼은 지금까지 20,000개 이상의 온라인 비디오 자원을 게시했으며, 여기에는 수업 녹화, 학술 웨비나, 인터뷰, 다큐멘터리, 공연 예술 등 다양한 자료가 포함된다. 이러한 비디오들은 다감각적 표현으로서 물리적 공간보다 디지털 환경에 더 적합하다. 비디오들은 이미지, 소리, 텍스트를 동시에 제공하며, 이러한 기호들간의 연결을 생성할 수 있을 뿐만 아니라, 소장품에 대한 다차원적 해석을 제공하여 다양한 학습자의 요구를 잘 충족시킬 수 있다.

물리적 박물관의 소장품이 전시물을 설명하고 해석하기 위해 패널과 레이블을 필요로 하는 것처럼 모든 디지털 자원에도 객체 유형, 출처, 매체, 크기, 주제, 저작권 등의 정보가 포함되어 있다(그림 4). 제공되는 정보는 물리적 박물관에서의 정보와 유사해 보이지만, 하이퍼링크는 더 많은 가능성을 제공한다. 예를 들어, 학습자는 자원과 연결된 키워드를 클릭하여 같은 주제 아래 다른 유물을 탐색하거나, 같은 예술가가 만든 다른 작품에 대해 더 배울 수 있다. 하이퍼링크 구조는 디지털 공간에서 다중 감각 콘텐츠 표현을 지원하며, 자원 간의 연결과 논리를 생성하고, 물리적 공간에서는 실현하기 어려운 학습 경험을 관람객에게 제공할 수 있다.

32c Tree Planting single  
SOURCE  
National Postal Museum  
OBJECT TYPE  
Postage Stamps  
MEDIUM  
paper, ink (multicolored); adhesive / lithography  
DESCRIPTION  
The Postal Service issued 32-cent Kids Care! commemorative stamps on April 20, 1995, in Washington, DC. The stamp designs were selected from more than 150,000 entries to the Postal Service and McDonald's Environmental Stamp Design Contest, which challenged children eight to thirteen years old to design stamps with a theme of preserving the environment.  
One stamp, designed by Christy Milard of Lakewood, Colorado, features the earth being cleaned in a bathtub. The second stamp, designed by Melody Kiper of Shreveport, Louisiana, features a beach clean-up scene. The third stamp, designed by Brian Hales of Millville, Utah, depicts a man planting a tree, and the fourth stamp, designed by Jennifer Michalove of Stonington, Connecticut, features a house being connected with the power of the sun.  
Ashion-Potter (USA) Ltd., produced the stamps in offset lithography.  
Reference:  
Postal Bulletin (March, 30, 1995).  
MIX  
KEYWORDS  
The Environment • Humanitarian Causes • U.S. Stamps  
PLACES  
United States of America  
Place | United States of America  
DATES  
1990s  
Date | April 20, 1995



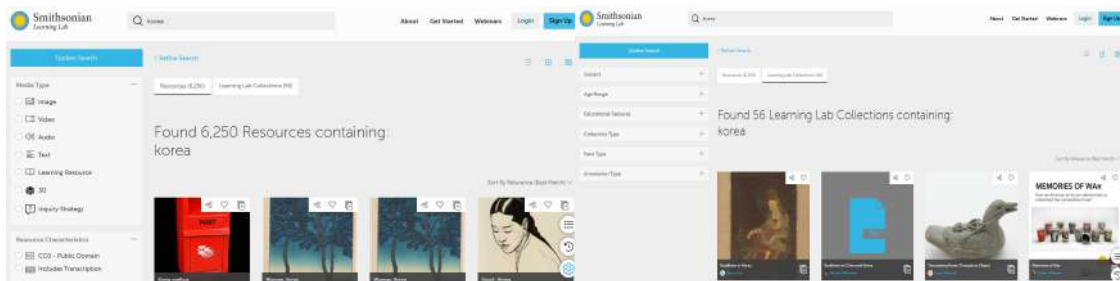
[그림 4] 디지털 자원 정보 예시

## 나. 학습 도구 및 기능

디지털 자원의 즉시 사용 가능성은 박물관 교육에 더 유연하고 창의적인 접근 방식을 가져올 수 있다.<sup>20)</sup> 디지털 공간에 고유한 학습 도구와 결합 되어, 학습자는 어떤 자원을 접근할지, 누가 제공하는지, 어떻게 조직할지, 그리고 자원의 배포와 공유를 어떻게 개인화 할지에 대해 스스로 선택할 수 있다.

### 1) 발견하기(Discover): 자원 및 컬렉션 탐색

러닝 랩(SLL)의 검색 기능(Discover)은 사용자가 키워드를 사용하여 자원이나 소장품을 검색할 수 있도록 한다. 스미스소니언의 방대한 자원 덕분에 검색 결과는 보통 수만 개의 자원을 포함한다. 예를 들어, "한국(Korea)"을 키워드로 사용하면 6,250개의 자원과 56개의 자원 컬렉션이 검색된다(그림 5). 사용자가 자신에게 가장 적합한 자원이나 소장품을 찾을 수 있도록, 이 플랫폼은 연구 결과를 메타데이터 태그를 기준으로 필터링할 수 있는 "검색 결과 세분화" 기능을 제공한다. 이 기능을 통해 사용자는 디지털 자원을 미디어 유형(이미지, 비디오, 오디오, 텍스트, 학습 자원, 3D 이미지 등), 주제(사회 연구, 예술, 과학, 언어 등), 컬렉션의 생성자(스미스소니언, 개인 사용자), 시대, 장소 등으로 필터링할 수 있다.



[그림 5] 한국(Korea) 키워드로 검색한 결과

러닝 랩(SLL)의 연구 결과, 세분화 기능은 사용자가 자원을 찾는 데 있어 더 큰 자율성을 제공한다. 이를 통해 사용자는 메타데이터를 활용하여 자원을 필터링함으로써 자신의 지식과 관심에 맞는 가장 정확한 학습 자원을 찾을 수 있다. 이러한 비선형적이고 다각적인 콘텐츠 조직 구조는 오프라인 박물관에서는 제공되지 않는 다양한 경로를 사용자에게 제공하며, 이는 다양한 사용자들의 학습 요구를 충족시킬 수 있다.

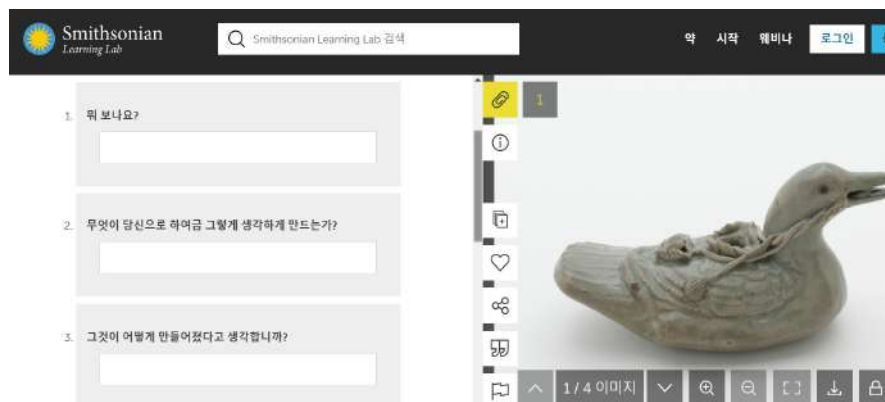
### 2) 창조하기(Create): 디지털 큐레이션 및 리믹싱

물리적 박물관의 전시는 보통 공식적이고 권위적이며 선형적으로 이루어진다. 반면, 디지털 박물관은 학습자들이 컬렉션을 큐레이션하고 해석하는 데 더 많은 참여를 유도할 수 있다. 이처럼 디지털 콘텐츠의 개방성과 다채로운 표현 방식은 학습자들이 자신의 아이디어를 창조하고 편집할 수 있도록 돕는다. 이는 학습자가 콘텐츠를 만들고 공유하는 과정에서 중요한 역할을 한다. 예를 들어,

20) John, H. Falk, and Lynn D. Dierking, 2016, The Museum Experience Revisited. Routledge, London.



사용자는 러닝 랩(SLL)에서 새 컬렉션을 추가하고 인터랙티브하게 만들 수 있으며, 설명이 포함된 세부 정보나 참-거짓, 객관식, 단답형 및 서술형, 파일을 응답으로 하는 옵션을 추가할 수 있다. 그리고 이미지의 한 영역을 점으로 강조 표시하고 주석을 달 수 있도록 하고 이미지, 텍스트, 선, 도형 및 템플릿의 고유한 조합인 캔버스를 만들어 독립형 기능을 추가할 수 있다.



[그림 6] 러닝 랩(SLL) 퀴즈 화면

러닝 랩(SLL)은 사용자가 디지털 자원을 연결하고 이야기를 만들어 갈 수 있는 도구를 제공한다. 큐레이션은 원래 박물관에서 전시물을 선택하고 해석하는 일을 의미했으나, 디지털 환경에서는 콘텐츠를 재구성하는 것으로 확장되었다. 이를 통해 사용자는 큐레이터처럼 디지털 자원을 편집하고 조직하여 자신만의 컬렉션을 만들 수 있다. 또한, 리믹스는 기존 콘텐츠를 수정하여 새로운 내용을 창조하는 개념으로, 러닝 랩(SLL)에서는 학습자가 기존 자원을 자신에게 맞게 조정하고, 이를 반복적으로 활용할 수 있는 맞춤형 학습 자료를 만들 수 있도록 돕는다.

디지털 큐레이션 도구는 학교 교사, 교육과정 개발자, 박물관 교육자, 미디어 전문가, 부모, 박물관 애호가 등 다양한 사용자들의 요구를 충족시킨다. 각 사용자는 자신의 필요, 교육 목표 및 개인적인 관심사에 따라 디지털 자원을 리믹스하고 큐레이션할 수 있으며, 이는 창작자의 비공식적이고 맞춤형된 서사를 반영한다.

### 3) 공유하기(Share): 개인화된 사회적 상호작용 및 자원 공유

학습자는 자신이 만든 디지털 컬렉션의 URL을 통해 소규모로 다른 사람들과 자원을 공유하고, 새로운 컬렉션에 대한 의견을 받을 수 있다. 또한, 컬렉션을 게시하면, 그것은 학습 랩 플랫폼과 다른 검색 엔진에서 공개적으로 검색 가능한 자원이 되며, 사용자는 다른 웹사이트에 인터랙티브한 버전을 삽입할 수 있는 기능도 제공한다. 더 나아가, 다운로드 도구를 사용하여 컬렉션을 PDF, Word, 브로셔 형식으로 내보낼 수 있어 오프라인 학습 환경에서도 유용하게 활용될 수 있다. 이러한 다양한 자원 공유 방식은 디지털 기술의 장점을 활용하여 물리적 공간의 한계를 극복하고, 디지털 자원이 다양한 플랫폼과 매체를 통해 확산될 수 있도록 한다.



## 2. 스미스소니언 러닝 랩의 교육적 접근 방식

러닝 랩(SLL)에서 학생들은 자신의 관심사를 탐구하고, 창의력을 발휘하며, 전 세계의 교사 및 동료들과 아이디어를 공유할 수 있다. 러닝 랩(SLL)은 방대한 다중 모달 디지털 자원과 다양한 인터랙티브 디지털 도구를 기반으로, 개인 및 기관 사용자가 10,000개 이상의 디지털 컬렉션을 생성하여 전 세계 커뮤니티와 공유한다. 이 컬렉션들은 주제별 디지털 자료를 포함한 전시부터 교육과정 기준을 충족하는 포괄적인 교육 프로그램까지 다양한 형태로 제공된다. 개방적이고 인터랙티브한 이 학습 플랫폼은 디지털 자원의 창의적인 사용을 위한 무한한 가능성을 열어준다. 예를 들어, 학습자는 스미스소니언 자원과 자신의 자원을 결합하여 교과목이나 학년별로 맞춤형 수업과 활동을 만들 수 있다. 교수자는 맞춤형 디지털 컬렉션을 지역 교육청의 기준 기반 교육 과정 및 지도안에 하이퍼링크하여 혼합 학습 환경을 위한 다양한 선택지를 제공할 수 있다.

또한 교사는 모든 학생을 위한 몰입적이고 심층적인 학습 경험을 개발할 수 있도록 지원한다. 학생들은 예술품, 유물, 표본, 오디오 및 비디오 녹음 등 다양한 자원을 시각적으로 탐색하며 관심 있는 분야를 쉽게 찾을 수 있다. 또한, 수천 개의 표준 교육 자료와 전국의 스미스소니언 박물관 교육자 및 교사들이 만든 수백 개의 학습 컬렉션을 통해 학습할 수 있다. 웹사이트의 도구를 사용하면 교육자는 자신이 찾은 리소스와 자신이 업로드한 자료를 컬렉션으로 구성하고, 이를 추가 메모, 태그, 주석, 퀴즈, 과제 등으로 사용자 맞춤형으로 보강할 수 있다. 교육자와 학습자는 자신의 작업을 비공개로 유지하거나 동료 및 전 세계 사용자와 창작물을 공유하여 협력할 수 있다. <그림 8>은 캘리포니아 어바인에 있는 유니버시티 고등학교에서 사회과학 교사로 재직 중인 앤 캠벨(Ann Campbell)이 스미스소니언 러닝 랩에서 Millard Sheets의 작품인 "Tenement Flats"를 중심으로 컬렉션 및 수업을 구성한 화면이다.<sup>21)</sup>



[그림 8] 앤 캠벨(Ann Campbell)이 Millard Sheets의 작품인 "Tenement Flats"를 중심으로 컬렉션 및 수업을 구성한 화면

21) Tenement Lesson Concept

<https://learninglab.si.edu/collections/tenement-lesson-concept/UCs6AbT30WwCcfMk> (accessed dt. April. 25, 2025)

"Tenement Flats" 이 작품은 대공황 시기의 로스앤젤레스의 주택 문제를 묘사하고 있으며 교사 앤 캠벨(Ann Campbell)은 이 작품을 고등학교 사회과 과목 산업 혁명 단원에서 사용할 예정이라고 밝혔다. 이 수업의 목적은 산업 혁명 기간 동안 런던과 뉴욕시의 슬럼 주택과 대공황 당시 캘리포니아의 주택 상황을 비교 분석하는 것이다. 수업은 밀라드 시츠(Millard Sheets)의 작품인 Tenement Flats를 중심으로 교사가 주도하는 토론과 평가로 시작되며, 이때 "주장, 지원, 질문(Claim, Support, Question)" 방법이 활용된다. 그 후, 학생들은 그룹을 나누어 추가적인 예술 작품과 사진을 분석하며 슬럼 지역 생활에 대해 계속해서 탐구한다. 학생들은 러닝 랩(SLL)을 통해 자신에게 할당된 작품과 자료에 접근하여 해당 시대에 대한 추가 정보를 제공하는 기본 자료를 면밀히 읽고 분석한다. 소그룹으로는 주장/지원/질문 차트를 포스터 크기로 만들고, 이를 나중에 동료들에게 발표한다. 수업 중 학생들은 "피드백 사다리(Ladder of Feedback)" 전략을 사용하여 서로의 작품을 분석하고 평가한다. 수업의 마지막 활동은 낮은 난이도의 쓰기 평가로, 조던 G. 타이처(Jordan G. Teicher)가 쓴 기사를 읽은 후 그룹별로 Google Doc을 열어 논지, 세 가지 주장을 제시하고 각 주장의 뒷받침 증거를 포인트로 나열하는 것이다. 조던 G. 타이처(Jordan G. Teicher)가 쓴 기사는 뉴욕시의 프로젝트 지역에서 현재의 생활을 살펴보고, 왜 이 수준의 빈곤이 여전히 존재하는지에 대해 논의한다. '왜 우리는 이 참담한 문제를 해결하지 못한 것일까요?'와 같이 학생들이 스스로 인지하고 고민해 볼 수 있도록 하는 질문도 포함되었다. 각 그룹은 최종 결과물을 Google Classroom에 제출한다. 숙제는 각 학생이 최소 세 개 그룹의 논지와 주장을 읽고 검토한 후, 동료들에게 최소 두 개의 피드백을 제공하는 것이다. 확장된 활동으로 교사 앤 캠벨(Ann Campbell)은 학생들이 현재의 공공 주택을 살펴보고 미국 사회에서 왜 극심한 빈곤이 여전히 지속되고 있는지 분석하는 활동을 구상하고 있다고 밝혔다. "올해, 저는 학생들이 더 많은 현실적인 시나리오에 접할 수 있도록 하여 그들이 사회적 인식을 높이고 이상적으로는 사회적 옹호자들의 공동체를 형성할 수 있도록 유도하고 싶습니다(앤 캠벨(Ann Campbell))."<sup>22)</sup>

이처럼 디지털 자원의 개방성과 재사용 가능성은 자료의 해석 가능성을 더욱 풍부하게 만든다. 물리적 박물관에서는 동일한 전시물이 특정 시간에 하나의 전시 서사에만 포함될 수 있지만, 디지털 학습 플랫폼에서는 동일한 디지털 자료가 여러 서사에서 동시에 다른 역할을 할 수 있다. 즉, 디지털 기술은 다양한 차별화 및 개별화 방법을 적용함으로써 교과 간 내용 연결을 가능하게 한다.<sup>23)</sup> 러닝 랩(SLL)은 이러한 디지털 자원의 특성을 잘 활용하여, 동일한 자료가 여러 컬렉션에 추가되어 다양한 이야기를 전달하도록 돕는다. 이 비선형적인 서사 구조는 학습자가 다른 사용자의 창작물에서 영감을 얻고, 자원을 다양한 학습 시나리오에 적용하는 방법을 배우는 데 유익하다고 볼 수 있다.

22) Teacher Case Study: Incorporating Art into Your Lessons

<https://learninglab.si.edu/news/teacher-case-study-incorporating-art-into-your-lessons>  
(accessed dt. April. 25, 2025)

23) Puurula, A., 2002, Searching for a pedagogical basis for teaching cultural heritage using virtual environments. In S. Karppinen (ed.), *Neothemi: Cultural heritage and ICT at a glance*, pp. 17-32.

#### IV. 요약 및 결론

본 연구는 스미스소니언 러닝 랩의 사례를 통해, 급변하는 디지털 환경에서 박물관 소장품이 관객과 어떻게 소통하며 교육적·문화적 가치를 전달하는지 탐구하는 데 그 목적이 있다. 이를 위해 스미스소니언 러닝 랩을 학습 자원 및 지원, 학습 도구 및 기능을 중심으로 분석하였으며, 연구를 통해 도출한 결론은 다음과 같다.

첫째, 스미스소니언 러닝 랩은 전통적인 물리적 박물관의 공간을 뛰어넘어 학생들이 역사적 유물, 예술 작품, 과학 전시물 등을 디지털 형식으로 탐색하고 큐레이팅하며 창의적으로 재구성할 수 있는 기회를 제공한다. 이를 통해 학생들은 디지털 도구를 활용하여 다양한 자원을 탐색하고, 이를 바탕으로 고유한 디지털 컬렉션 페이지를 구성할 수 있다. 이 과정에서 학생들은 지식 창조자로서 능동적이고 의미 있는 학습 경험을 구축할 수 있다.

둘째, 스미스소니언 러닝 랩은 디지털 환경에서 박물관 소장품의 교육적 문화적 의미를 확장하고 학생들에게 풍부하고 깊이 있는 학습 경험을 제공하는 중요한 역할을 한다. 특히, 학생들이 디지털 도구를 활용해 의미 있는 학습 경험을 만들어 가는 과정에서 박물관 소장품은 단순한 정보 전달 매개체를 넘어 창의력과 비판적 사고를 자극하는 요소로 기능한다.

셋째, 교사들은 스미스소니언 러닝 랩을 통해 수업 주제에 맞는 컬렉션을 구성하고 이를 교육 콘텐츠로 확장하여 학생들에게 다양한 학습 방법과 경험을 제공할 수 있다. 그리고 생성된 교육 콘텐츠를 교수 설계에 반영하여 다양한 학습 방식을 가능하게 하고, 이는 문제 기반 학습(PBL)이나 교과 간 통합 학습, 학습자 중심 교육 환경에 적용할 수 있다. 이를 통해 디지털 환경에서 박물관 소장품은 단순한 정보 제공 도구가 아니라 교수 설계에 활용할 수 있는 교육적 자원으로서 역할을 하게 된다.

마지막으로, 교사와 학생들이 디지털 도구를 활용하여 컬렉션을 구성하고, 그 안에서 상호작용하는 학습 환경은 유연하게 지식을 전달하고 의견을 교류할 수 있도록 한다. 또한 스미스소니언 러닝 랩에 접속한 모든 사람들에게 컬렉션을 공유하는 과정은 박물관 자원에 대한 접근성을 높일 수 있다. 그리고 물리적 공간과 시간적 제약을 넘어 박물관의 교육적 기능을 확장하는 과정을 통해 다양한 학습 환경에 유연하게 적용할 수 있는 가능성을 제시한다.

결론적으로, 박물관 디지털 학습 플랫폼은 교육과 문화의 접점을 확대하고 학생들과 교사들에게 창의적이고 깊이 있는 학습 경험을 제공할 수 있다. 이를 통해 디지털 환경에서 학습 공동체로서 역할을 확장하고, 박물관 소장품을 더 넓은 학습 공동체와 연결하여 다양한 연령대와 학습 수준에 맞는 맞춤형 교육을 가능하게 한다. 이번 연구를 통해 박물관 디지털 학습 플랫폼의 주요 기능과 특징을 이해하고, 디지털 환경에서 소장품을 중심으로 한 교육적 접근 방식에 대해 깊이 있게 성찰할 수 있기를 기대한다.

#### 【참고문헌·누리집】

김진경, 2024, 「박물관과 디지털 콘텐츠, 접근성의 확장—디지털 광개토대왕릉비의 기획과 환류」, 『박물관과 연구』, 2권, 62-87쪽.

- 노규성, 2014, 『플랫폼이란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 45쪽.
- 미팅룸, 2021, 『셰어 미: 재난 이후의 미술, 미래를 상상하기』, 서울: 선드리프레스, 138쪽.
- 변윤정, 김연희, 2021, 「문화플랫폼으로서 온라인 박물관의 방향성 연구」, 『디지털예술공학멀티미디어논문지』, 8(1), 37-48쪽.
- 심영옥, 2020, 「온라인박물관·미술관 플랫폼 사례 분석 및 시사점」, 『조형교육』, 76, 53쪽.
- 이연주, 2016, 미술관 온라인 플랫폼의 사례분석을 통한 커뮤니케이션 역량연구 -Tate, MoMa, MMCA, SeMa를 중심으로, 박사학위논문, 국민대학교 대학원, 1쪽.
- 이지은, 2021, 온라인 박물관 학습과 온·오프라인 연계 체험형 박물관 학습 비교를 통한 초등학생 몰입 효과 연구, 석사학위논문, 연세대학교 대학원, 8쪽.
- 한국문화관광연구원, 2011, 『2010 국립중앙박물관 운영 사업 평가 보고서』, 117쪽.

- An, L.S., 2021, Preliminary observation and reflection on the application of museum digital technology in COVID-19. *Sci. Educ. Mus.* 7(6), pp. 532-539.
- Bautista, S. S, 2014, Museums in the Digital Age: Changing meanings of place, community, and culture. *Lanham: AltaMira*.
- J Milutinović, K Selaković, 2022, Pedagogical potential of online museum learning resources, *Journal of Elementary Education*, pp. 131-145.
- John, H. Falk, and Lynn D. Dierking, 2016, The Museum Experience Revisited. *Routledge, London*.
- Loran, M., 2005, Use of websites to increase access and develop audiences in museums: experiences in British national museums. *Digithum*, 7, pp. 23-28.
- Moore, C., 2015, Embracing Change: Museum Educators in the Digital Age. *Journal of Museum Education*, 40(2), pp. 141-146.
- Puurula, A., 2002, Searching for a pedagogical basis for teaching cultural heritage using virtual environments. In S. Karppinen (ed.), *Neothemi: Cultural heritage and ICT at a glance*, pp. 17-32.

온라인 교육 플랫폼으로서의 미술관(2). <https://ggc.ggcf.kr/p/5fc164526ca74d456d95e4bf> (검색일 2025.04.20.)

Smithsonian Learning Lab <https://learninglab.si.edu/> (accessed dt. April. 22, 2025)

Teacher Case Study: Incorporating Art into Your Lessons  
<https://learninglab.si.edu/news/teacher-case-study-incorporating-art-into-your>

-lessons (accessed dt. April. 25, 2025)

Tenement Lesson Concept <https://learninglab.si.edu/collections/tenement-lesson-concept/UCs6AbT30WwCcfMk> (accessed dt. April. 25, 2025)

27th ICOM General Conference 2025 <https://dubai2025.icom.museum/> (accessed dt. April. 20, 2025)

## 〈디지털 환경에서 박물관 소장품의 교육적 의미: 스미스소니언 러닝 랩을 통한 교육적·문화적 가치 탐색〉 토론문

김현진(실학박물관 학예연구사)

스미스소니언 재단은 1846년, 제임스 스미슨의 유산을 바탕으로 “지식의 증진과 확산(the increase and diffusion of knowledge)”을 목표로 설립되었다. 이는 단순한 연구기관이나 박물관의 기능을 넘어, 공공 교육과 지식의 민주화를 핵심 사명으로 삼고 있음을 보여준다. 이러한 관점에서 스미스소니언의 디지털 러닝 랩(Smithsonian Learning Lab)은 전 세계 누구나, 어디서든 접근할 수 있는 형태로 자료를 제공하고, 이용자가 큐레이션 및 자료 재구성을 통해 지식의 공동 생산에 참여하도록 유도함으로써, 스미스소니언의 설립 철학을 21세기 디지털 환경에 적합하게 구현한 플랫폼이라 할 수 있다.

이 발표는 스미스소니언 러닝 랩을 중심으로, 디지털 전환 시대에 박물관 소장품을 매개로 관람객과 상호작용하며 교육적·문화적 가치를 확장하는 방안을 모색하고자 했다. 러닝 랩의 주요 기능과 특징을 분석하고, 이 플랫폼이 어떤 교육적 장치를 갖추고 있는지를 소개하였다. 또한 교사의 실제 수업 활용 사례를 검토함으로써, 현장에서의 교육적 활용 가능성도 함께 고찰하였다. 그 결과, 러닝 랩은 학습자에게 유물을 디지털로 탐색하고 재구성하며 창의적으로 학습할 수 있는 환경을 제공하는 것으로 나타났다. 아울러 교사에게는 교수 설계에 활용할 수 있는 유용한 교육 자원으로 기능함도 확인할 수 있었다. 이 플랫폼이 물리적 제약을 넘어 다양한 학습자에게 접근성과 참여 기회를 제공함으로써, 박물관의 교육적 기능을 확장될 수 있는 가능성을 지니고 있음을 제시하였다.

본 발표는 팬데믹 이후 디지털 콘텐츠 수요가 높아진 한국 박물관 현장에서 단순한 정보 전달을 넘어 학습자 참여 중심의 인터랙티브 교육 플랫폼으로 나아갈 실천적 모델의 필요성을 시사한다는 점에서 시의적절한 연구라 할 수 있다. 특히 물리적 공간과 시간의 제약을 뛰어넘어, 누구나 양질의 교육 자료를 자유롭게 활용할 수 있다는 점에서 이 플랫폼이 지닌 접근성과 확장성은 박물관이 교육 현장과 더욱 밀접하게 연계되며, 디지털 교육 허브로 기능할 수 있음을 보여준다는 데 의의가 있다.

지난해 11월, 한국박물관협회 청년 학예사 국제연수를 통해 스미스소니언을 직접 탐방할 기회가 있었다. 산하 여러 기관을 방문하고 관계자들과 만나면서 특히 인상 깊었던 점은 ‘모두를 위한 박물관’을 실현하려는 철저한 접근성 정책과, 박물관이 관람객에게 영감을 주는 공간이 되도록 설계된 다양한 장치들이었다. 접근성 향상을 위한 전담 부서인 Access Smithsonian을 중심으로, 인공지능을 활용한 Aira 시각 안내 서비스, 점자·촉각 전시물, 휠체어 접근 설계, 맞춤형 특별 프로그램 등 다양한 접근성 정책이 실행되고 있었다. 또한 상호작용형 전시 패널, 오감 체험 전시물, 지역성과 이야기를 담은 식음료 공간 큐레이션 등은 창의력과 호기심을 자극하는 공간 구성으로 깊은 인상을 남겼다. 이러한 스미스소니언의 비전은 물리적 공간을 넘어 디지털 환경에서도 이어지며, 누구나 소



장품에 접근하고 학습하며 창의적으로 표현할 수 있도록 설계된 러닝 랩 같은 플랫폼에 반영되고 있는 것으로 보인다.

스미스소니언의 경험을 되짚으며, 다음과 같은 질문을 중심으로 토론을 제안하고자 한다.

1. 스미스소니언 디지털 러닝 랩은 방대한 자료를 제공하고 있지만, 실제 활용 시 어떤 자료를 선택하고 큐레이팅할지 결정하는 데 어려움이 있습니다. 이러한 점에서 향후 AI 기술과 연계하여 사용자의 관심 주제나 학습 수준에 맞는 자료를 추천하거나, 언어적 장벽을 넘어 더 많은 글로벌 사용자가 접근할 수 있는 방향으로 발전할 가능성에 대해 어떻게 보시는지 궁금합니다.
2. 디지털 러닝 랩은 교수자 중심의 학교 교육뿐만 아니라, 일반 대중 특히 노인이나 장애인 등 디지털 환경에 익숙하지 않은 사람들에게도 활용되기 위해서는 단순한 기술 제공만으로는 부족하다고 생각합니다. 디지털 리터러시 격차를 줄이고 다양한 사용자가 스스로 접근하고 활용할 수 있도록 하려면, 어떤 방식의 접근성 강화나 포용적 설계가 필요하다고 보시나요?
3. 디지털 러닝 랩은 학문적 깊이와 자료의 충실함이 강점이지만, 사용자 입장에서는 다소 진지하고 학술적인 인상을 줄 수 있습니다. 일반 대중, 특히 청소년이나 비전문가가 보다 쉽게 접근하고 즐길 수 있도록 유희적 요소나 놀이적 설계가 필요하지 않을까요? 디지털 러닝 랩이 '학습 공간'을 넘어, 흥미진진한 '탐험의 공간'이 되기 위해 어떤 보완이 가능할지 함께 이야기 나누어보고 싶습니다.







## 한국박물관학회 정관

1998년	7월	10일	제정시행
1999년	7월	22일	개정시행
2000년	11월	20일	개정시행
2001년	11월	27일	개정시행
2002년	11월	8일	개정시행
2004년	12월	3일	개정시행
2006년	12월	18일	개정시행
2008년	12월	19일	개정시행
2009년	12월	14일	개정시행
2010년	12월	20일	개정시행
2011년	5월	14일	개정시행
2011년	8월	19일	개정시행
2011년	11월	18일	개정시행
2012년	2월	6일	개정시행
2020년	5월	6일	개정시행
2025년	1월	17일	개정시행

## 제1장 총 칙

**제1조 (명 칭)** 본회는 사단법인 한국박물관학회 (The Korean Society of Museum Studies)라 칭한다.

**제2조 (소재지)** 본회의 주사무소는 서울특별시에 두며, 주사무소 이외에 분사무소(지부)를 둘 수 있다.

**제3조 (목 적)** 한국박물관학회(이하 본회)는 박물관에 관련된 학예, 기술 등을 탐구하여 박물관의 설립과 운영에 관련된 박물관 자료와 박물관 환경, 박물관전문직 종사자, 박물관이용자 등에 관한 조사 연구를 통해서 박물관의 역할과 기능을 증대하고, 박물관학의 발전을 도모할 목적으로 한다.

**제4조 (사 업)** 본회는 제3조의 목적을 달성하기 위하여 다음의 사업을 실시한다.

- ① 박물관 자료의 해석, 박물관학 및 관련분야의 교육, 박물관전문직 종사자 양성, 학술강연회, 좌담회, 토론회, 강습, 실습, 공연, 견학, 체험 등 관련 분야의 행사와 관련된 사업.
- ② 박물관 또는 관련분야의 설립 및 운영에 관한 자문과 기획에 관련된 사업.
- ③ 학회지, 연구논문집, 조사보고서, 종합기획·연출시나리오, 실행·실무지침서, 관련 분야의 도서편찬, 출판에 관련된 사업.
- ④ 기타 박물관 역할과 기능을 수행하는데 필요하고 박물관학의 연구에 이바지하고 본회의 목적을 달성하는데 필요한 인증, 감정, 평가, 감사, 감리에 관련된 사업.

## 제2장 회원 및 회비

**제5조 (회원자격)** 각 회원은 정회원, 명예회원, 기관회원을 두며 자격은 다음과 같다.

- ① 정회원 : 사무국 심의에서 정회원으로 승인한 사람
  1. 일정수준 이상의 박물관학이나 관련과정을 이수하였거나 학예사 자격을 갖춘사람
  2. 본 학회에 소정의 가입비, 연회비 등을 납부한자.
  3. 기타 사무국 심의에서 자격을 인정한 사람.

- ② 명예회원 : 박물관학과 박물관의 설립 및 운영, 실무에 귀감이 될 만한 탁월한 업적을 쌓았거나, 본회의 발전에 크게 이바지한 사람으로서 임원회의에서 인준한 사람.
- ③ 기관회원 : 박물관학과 관련분야에서 본회의 사업목적에 동의하고 참여를 희망하는 기관 또는 단체
- ④ 회원자격의 심의는 정회원, 기관회원은 사무국에서, 명예회원은 사무국에서 1차 심사를 거친 후 임원회의에서 인준한다.
- ⑤ 회원의 권리
  - 1. 정회원
    - 가. 정회원은 본회가 주관하는 모든 행사와 사업에 직접 참여할 기회를 균등하게 갖는다.
    - 나. 정회원은 정관에 정한 바와 같이 투표에 참여할 수 있고 피선거권을 행사할 수 있다.
    - 다. 정회원은 재적 3분의 2이상의 회원의 연서로 임시총회를 개최할 수 있고, 출석 회원 과반수의 찬성으로 회장단을 불신임할 수 있다.
    - 라. 정회원은 본회에서 출간하는 자료와 정보를 균등하게 공유할 수 있고 수령할 수 있다.
  - 2. 명예회원
    - 가. 명예회원은 본회가 주관하는 모든 행사와 사업에 직접 참여할 기회를 균등하게 갖는다.
    - 나. 명예회원은 정관이 정한 바와 같이 투표에 참여할 수 없고, 피선거권을 행사할 수 없다.
    - 다. 명예회원은 본회에서 출간하는 자료와 정보를 균등하게 공유할 수 있고 수령할 수 있다.
  - 3. 기관회원
    - 가. 기관회원은 본회가 주관하는 모든 행사와 사업에 직접 참여할 기회를 균등하게 갖는다.
    - 나. 기관회원은 정관이 정한 바와 같이 투표에 참여할 수 있고, 피선거권을 행사할 수 없다.
    - 다. 기관회원은 본회에서 출간하는 자료와 정보를 균등하게 공유할 수 있고 출간된 자료와 정보를 정회원의 3배수 이상 수령할 수 있다.
- ⑥ 회원의 의무
  - 1. 본회의 정회원·명예회원·기관회원은 총회와 임시총회에 참석할 의무가 있다.
  - 2. 정회원·명예회원·기관회원은 회비를 납부할 의무가 있다.
  - 3. 정회원·명예회원·기관회원(이하 회원)은 본회가 주관하는 행사 또는 제4조에 정의된 본회의 사업에 참여하여 자신의 경험과 지식의 일부를 회원들과 공유할 의무가 있다.
  - 4. 회원은 본회 사업에 관심을 가져야 하며, 본회의 명예를 손상시키는 행위를 해서는 안 된다.

#### 제6조 (회비)

- ① 회원은 회비를 납부하여야 한다. 일단 납부한 회비는 반환되지 않는다.
- ② 회원의 회비는 사무국에서 예산을 근거로 심의하여 임원회의에서 의결한다.
- ③ 본회 창립 이후 정회원으로서 활동하다가 만 70세 이상에 달한 회원과 30년 이상 회비를 납부한 회원은 회비를 면제한다.
- ④ 본회의 회비(입회비, 연회비, 특별회비 등)의 결정, 부과, 납입방법은 임원회의에서 별도로 정한다.

제7조 (제명) 본회의 명예를 훼손하거나 정관을 위반한 회원에 대하여는 임원회의에서 제명을 의결한다.

제8조 (자격정지 및 복권) 가입 후 가입 당해년도 회비를 납부하지 않은 회원은 자격이 자동적으로 정지되며, 이 경우 당해년도 회비를 납부하면 자격이 복권된다. 정지 기간이 5년 이상일 경우 가입비와 당해년도 회비를 납부해야 자격이 복권된다.

제9조 (회원탈퇴) 본회를 탈퇴코자 하는 회원은 회원 탈퇴서를 본회 사무국에 제출함으로써 회원 자격이 자동으로 상실된다. 회원의 사망이 본회 사무국에 접수되면 회원 자격이 자동으로 상실된다.

### 제3장 임원회의

제10조 (임원 정수) 본회는 다음 각 항의 임원을 둔다.

- ① 회장 1명

- ② 부회장 5명 이내
- ③ 등기이사 5명 이상 15명 이내 (회장, 부회장, 사무국장을 당연직 등기이사로 포함.)
- ④ 사무국장 1명
- ⑤ 감사 2명
- ⑥ 회장은 당연직 대표이사로 등기한다.
- ⑦ 본 정관에서 회장단이라 함은 회장과 부회장 전원으로 이루어진 기구를 말한다.
- ⑧ 본 정관에서 임원회의는 회장단(회장, 부회장)을 포함하여 감사, 등기이사 전원으로 이루어진 기구를 말한다.

**제11조 (임원의 선임 및 해임 방법)** 각 임원의 선임은 다음 각 항과 같다. 또한, 각 임원이 정관상의 제규정을 위반한 사유로 인하여 회장단의 사직권고에 응하지 아니할 경우 다음의 각호에 정한 선임(선출)방법과 같은 방법으로 해임할 수 있다.

- ① 회장은 임원회의에서 선임하고 총회에서 인준한다.
- ② 부회장은 회장이 임명하여 임원회의에서 인준한다.
- ③ 등기이사는 본회 발전에 기여한 회원 가운데 회장이 임명하여 임원회의에서 인준한다.
- ④ 감사는 총회에서 선출한다.
- ⑤ 사무국장은 본회 발전에 기여한 회원 가운데 1명을 회장이 임명하여 임원회의에서 인준한다.

**제12조 (임원의 임기 및 보선)**

- ① 임원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.
- ② 임원의 임기 중 결원발생시 6개월 이내에 제11조와 같은 방법으로 보선하되, 보선에 의하여 취임한 임원의 임기는 전임자의 잔여기간으로 한다.

**제13조 (회장, 부회장, 등기이사의 직무)**

- ① 회장은 본회를 대표하고 회무를 총괄하며, 총회 및 임원회의 의장이 된다.
- ② 부회장을 선임하여 회장을 보좌하고, 회장 유고시 직무를 대행하되 6개월 이내에 총회 또는 임시총회에서 회장을 재선출 한다.
- ③ 부회장은 회장이 임명한 분과위원장으로 회장이 위임한 목적사업 또는 과업수행에 대해 실무를 총괄한다.
- ④ 각 분과위원장은 동위원회의 간사를 지휘하여 목적사업 또는 과업수행에 대해 실무를 총괄한다.
- ⑤ 사무국장은 회장의 지휘 감독을 받아 사무국 업무를 총괄하고, 분사무소(지부)와 교류 협력을 담당하고, 사무국 직원을 지휘 감독한다.
- ⑥ 등기이사는 임원회의를 통하여 본회 운영에 관한 제반사항을 심의 의결하며, 총회 또는 회장단으로부터 위임 받은 사항을 처리한다.

**제14조 (감사의 직무)** 감사는 다음 각 항의 직무를 행한다.

- ① 본회의 자산 운영을 감사하는 일
- ② 임원회의 운영과 업무수행에 관한 사항을 감사하는 일
- ③ 제1항 및 제2항의 감사결과 부정 또는 부당한 사실이 있음을 발견했을 때 이를 임원회의 또는 총회, 임시총회에서 보고하여 시정을 요구하는 일

**제15조 (임원회의의 구성)** 회장단을 포함하여 감사, 등기이사 전원으로 구성한다.

**제16조 (구분 및 소집)**

- ① 임원회의는 정기임원회의와 임시임원회의로 구분하며, 회장이 이를 소집한다.
- ② 정기임원회의는 매 회계연도 개시 1개월 전까지 소집하며, 임시임원회의는 회장이 필요하다고 인정할 때에 소집한다.
- ③ 임원회의의 소집은 회장이 회의 개최 7일 전까지 회의 목적·안건·일시·장소 등을 명기하여 서면 또는 이메일, 전화 문자메세지로 각 임원에게 통지한다.

**제17조 (임원회의의 소집의 특례)**

- ① 회장은 제28조 각항에 해당하는 소집요구가 있는 때에는 그 소집요구일로부터 20일 이내에 임원회의를 소집하여야 한다.
- ② 임원회의의 소집권자가 결위되거나 이를 기피함으로써 7일 이상 임원회의의 소집이 불가할 때에는 재적 임원 과반수의 찬성으로 임원회의를 소집할 수 있다.



- ③ 제2항의 임원회의는 출석임원 중 최연장자의 사회로 임시의장을 선출하여 안건을 심의·의결할 수 있다.

**제18조 (서면결의 및 전자매체를 활용한 심의·의결 방식)**

- ① 회장은 임원회의에 부의할 사항중 경미한 사항 또는 긴급을 요하는 사항에 관하여는 이를 서면 및 전자매체를 활용한 방식으로 심의·의결할 수 있다. 이 경우에 회장은 그 결과를 차기 임원회의에 보고하여야 한다.
- ② 제1항의 결의사항에 대하여 재적임원 과반수가 임원회의에 부의할 것을 요구하는 경우에 회장은 이를 따라야 한다.

**제19조 (의결정족수)**

- ① 임원회의는 재적임원 과반수의 출석으로 개의하고 출석임원 과반수 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에 부결된 것으로 한다.
- ② 임원회의 의결권은 서면 및 전자매체를 활용한 방식으로 위임할 수 있다.

**제20조 (임원회의 의결사항)** 임원회의는 다음 각 항의 사항을 심의·의결하여 회의록에 기록 보관한다.

- ① 추진업무의 수행
- ② 사업계획의 승인 및 실천
- ③ 예산 및 결산의 승인 및 집행
- ④ 정관의 개정
- ⑤ 본회의 자산 관리 및 운영
- ⑥ 총회에 부의할 안건 작성 및 보고서 작성
- ⑦ 회장이 부의하는 안건에 대한 심의 및 의결
- ⑧ 회장 유고시 임시회장단 추대
- ⑨ 기타 임원회의가 요구하는 사항에 대한 심의 및 의결
- ⑩ 부회장, 명예회장, 상임고문, 자문위원, 등기이사, 사무국장의 인준

## 제4장 총 회

**제21조 (구성)** 총회는 본회 정회원으로 구성되는 최고의결기관이다.

**제22조 (총회의 기능)** 총회는 다음 각 항의 사항을 의결한다.

- ① 회장, 감사의 선출
- ② 정관의 개정
- ③ 재산의 처분, 매도, 증여, 담보, 취득에 관한 사항
- ④ 본회의 해산 및 활동의 중지
- ⑤ 기타 임원회의에서 요구하는 의결사항

**제23조 (총회의 소집)**

- ① 총회는 정기총회와 임시총회로 구분하며, 회장이 의장이 된다.
- ② 정기총회는 회계연도 종료일로부터 2개월 이내에 소집한다.
- ③ 임시총회는 이사회나 정회원 3분의 2 이상의 연서로서 요구할 경우와 회장이 필요할 경우 소집할 수 있다.
- ④ 사무국에서는 회장의 지시에 따라 1주일 전에 정기 또는 임시 총회 개최일시, 개최장소, 개최목적 등을 명시 하여 서면 및 전자매체(이메일, 전화, 문자 등)로 회원에게 통지한다.

**제24조 (총회 의결 정족수, 의결권 대리행사 및 서면결의)**

- ① 총회는 서면 및 전자매체를 활용한 방식을 포함하여 재적 정회원 과반수 출석으로 성립되고, 출석 정회원 과반수 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수일 경우에 부결된 것으로 한다.
- ② 총회의 의결사항은 회의록에 기록 보관하며, 등기이사와 감사가 서명 날인한다.
- ③ 총회의 의결권은 서면으로 위임하거나 전자매체를 활용하여 행사할 수 있다.
- ④ 회장은 총회에 부의할 사항 중 경미한 사항 또는 긴급을 요하는 사항에 관하여는 이를 서면 또는 전자매체를 활용하여 심의·의결할 수 있다. 이 경우에 회장은 그 결과를 차기 총회에 보고하여야 한다.

- ⑤ 제4항의 결의 사항에 대하여 재적 임원 과반수가 총회에 부의할 것을 요구하는 경우에 회장은 이를 따라야 한다.

**제25조 (총회 의결 제척사유)** 임원 또는 회원은 다음 사항의 의결에는 참여하지 못한다.

- ① 임원선임 및 해임에 있어 자신에 관한 사항
- ② 금전 및 재산의 수수를 수반하는 사항으로서 회원 자신과 본회와의 이해가 상반되는 사항

## 제5장 분사무소(지부) 및 상임고문(단)·명예회장, 자문위원(회)

### 제26조 (분사무소: 지부)

- ① 분사무소: 지부에 관한 사항은 분사무소장이 총괄한다.
- ② 분사무소: 지부의 회원은 해당지역의 본회의 회원으로 구성한다.
- ③ 분사무소: 지부의 활동은 해당지역을 대상으로 본회의 목적사업을 수행한다.
- ④ 분사무소장: 지부장은 본회 발전에 기여한 회원 가운데 1명을 회장이 임명하여 임원회의에서 인준한다.
- ⑤ 분사무소장의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.
- ⑥ 분사무소장의 임기 중 결원발생시 6개월 이내에 제11조와 같은 방법으로 보선하되, 전임자의 잔여기간으로 한다.

### 제27조 (상임고문(단)·명예회장, 고문 및 자문위원(회))

- ① 상임고문(단)은 학회의 역대 회장단 중에서 구성하며, 명예회장은 상임고문 중에서 위촉하고 임원회의에서 인준한다.
- ② 고문은 본회 발전에 기여한 회원 가운데 10명 이내로 회장이 위촉하여 임원회의에서 인준한다.
- ③ 자문위원(회)는 본회 발전에 기여한 회원으로 회장이 위촉하여 임원회의에서 인준한다.
- ④ 명예회장은 본회의 대내외 활동과 사업, 본회 회장의 업무활동에 관한 사항을 지원 권고한다.
- ⑤ 상임고문은 본회의 대내외 활동과 사업, 사무국의 업무활동에 관한 사항을 지도 자문한다.
- ⑥ 고문은 본회의 대외 활동과 사업에 관한 사항을 지도 자문하는 일을 수행한다.
- ⑦ 자문위원(회)는 본회의 사업에 관한 사항을 지도 자문하는 일을 수행한다.
- ⑧ 상임고문(단)·명예회장, 고문, 자문위원(회)의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.
- ⑨ 상임고문(단)·명예회장, 고문, 자문위원(회)의 임기 중 결원 발생시 6개월 이내에 제 11조와 같은 방법으로 보선하되, 전임자의 잔여기간으로 한다.

## 제6장 재산 및 회계

### 제28조 (재산의 구분)

본회의 재산은 기본재산과 보통재산으로 구분한다.

- ② 본회의 소유 재산은 매년 1회 재산목록을 작성하여 정기총회에 보고한다.

### 제29조 (재산의 관리)

- ① 본회의 재산을 매도, 증여, 임대, 교환 또는 담보를 제공하거나 의무부담, 권리의 포기 및 기채할 경우에는 미리 이사회 의결과 총회의 승인을 받아야 한다.
- ② 본회가 매수, 기부채납 기타의 방법으로 재산을 취득할 경우에는 지체없이 이를 본회의 재산으로 편입 조치하여야 한다.
- ③ 본회를 해산할 경우 총회의 의결로 본회의 재산을 관련 공공기관에 증여한다.

**제30조 (재산의 구성)** 본회의 재산은 다음 각 항으로 구성된다.

- ① 회원이 납부한 입회비 및 회비
- ② 지원 및 후원자금

- ③ 기증 및 기증물품
- ④ 재산에서 생긴 수익금
- ⑤ 기타 잡수익금

**제31조 (경비의 조달방법 등)** 본회의 유지 및 운영에 필요한 경비는 제 30조의 각 항으로 조달한다.

**제32조 (회계년도 및 예산의 의결, 결산의 승인)**

- ① 본회의 회계연도는 정부의 회계연도에 따른다.
- ② 세입세출예산은 매 회계연도 개시 1개월 전까지 편성하여 임원회의 의결을 거쳐 총회의 승인을 받아야 한다.
- ③ 세입세출결산은 회계연도 종료 후 2개월 내에 연도말 현재의 재산목록과 함께 감사의 감사를 거쳐 임원회의의 승인을 받아야 한다.
- ④ 인터넷 홈페이지를 통해 연간 기부금 모금액 및 활용실적을 공개한다.

**제33조 (회계감사)**

- ① 회계감사는 정기감사와 수시감사로 구분하여 정기감사는 연 2회 이상 실시하여 임원회의와 총회에 보고하고 시정을 요구한다.
- ② 수시감사는 회계업무상 문제가 발견되거나 본회 발전을 저해하는 중대한 사건이 발생한 경우에 실시하고 그 결과를 임원회의에 보고하여 시정을 요구한다.

**제34조 (임원의 보수)** 회장단을 비롯한 모든 임원의 보수는 지급하지 않는다. 단, 본회 운영상 필요한 사무직원에 대하여는 일정액의 보수를 지급할 수 있다.

## 제7장 분과위원회 및 사무국

**제35조 (분과)** 본회 목적을 달성하기 위하여 분과위원회를 둘 수 있다. 위원회의 업무는 임원회의에서 협의하여 분장한다.

- ① 윤리위원회를 두어 본회 목적사업과 박물관학보 연구윤리, 회원의 윤리 업무를 총괄한다.
- ② 기획운영위원회를 두어 대내적으로 회원관리 및 행정을 수행하고, 연구과제 업무를 총괄한다.
- ③ 학술행사위원회를 두어 학술대회를 개최하는 업무를 총괄한다.
- ④ 학보편집위원회를 두어 『박물관학보』관련 제반 업무를 총괄한다.
- ⑤ 이외 필요한 경우 분과위원회를 설치할 수 있다.
- ⑥ 각 분과위원회의 위원장은 간사를 통해서 과업을 지휘하고, 실무를 총괄한다.
- ⑦ 각 분과위원회의 간사는 분과위원회와 사무국 사이에 교류업무를 수행한다.
- ⑧ 각 분과위원회의 간사는 분과위원장을 경유하여 회장이 임면하고 임원회의에서 인준한다.
- ⑨ 각 분과위원회의 구성은 분과위원장 1명과 분과위원 5명이상 10명이내로 구성한다.

**제36조 (사무국)**

- ① 본회의 업무추진을 위해서 사무국을 둔다.
  - 1. 사무국장은 회장의 지휘 감독아래 사무국 업무를 총괄한다.
  - 2. 사무국장은 각 분과위원회의 활동을 지원한다.
  - 3. 사무국 직원은 사무국장의 지휘 감독래 업무를 수행한다.

## 제8장 보 칙

**제37조 (해산)**

- ① 본회를 해산하고자 할 때는 총회에서 정회원 과반수의 출석과 출석 정회원 3분의 2이상의 찬성으로 의결한다.
- ② 해산 시 잔여재산을 국가·지방자치단체 또는 유사한 목적을 가진 다른 비영리법인(또는 공익법인)에 귀속하도록 한다.

제38조 (정관개정) 정관을 개정하고자 할 경우 임원회의의 결의(재적이사 과반수 출석, 출석이사의 과반수 찬성)와 총회의 결의 (정회원 과반수의 출석과 출석정회원 과반수 찬성)를 거쳐 주무부처의 허가를 받는다. 정관개정시 임원회의와 총회의 의결 정족수와 의결은 제20조와 제 25조에 준한다.

제39조 (기타 운영에 필요한 규칙) 본회의 운영에 필요한 규칙은 임원회의의 의결을 거쳐 제정, 개정, 폐지한다.

제40조 (설립시의 재산목록) 본회의 설립시 재산목록은 별지와 같다.

#### 부칙

제1조 (시행) 이 정관은 창립 발기 대회일 1998년 7월 10일부터 시행한다.

제2조 변경된 정관은 주무부처의 허가를 받은 날로부터 시행한다.

2025년 1월 17일  
사단법인 한국박물관학회

## (사)한국박물관학회 2024-2025년도 임원 명단 (무순)

회 장		장인경	국립박물관문화재단 이사장·철박물관 관장
명예회장		김영호	중앙대학교 명예교수
부회장		배영동	국립경국대학교 교수
		박선주	영은미술관 관장
분 과 위 원 장	윤리위원회	배영동	국립경국대학교 교수
	기획운영위원회	이관호	한국박물관교육학회 회장
	학술행사위원회	서원주	전쟁기념관 교육기획팀장
	학보편찬위원회	신상철	고려대학교 교수
	우수논문상위원회	배은석	한국외국어대학교 학술연구교수
감 사		김우림	초대 울산박물관 관장
		황규진	부천아트벙커 B39 전시디렉터
상임고문		이용조	한국선사문화연구원 이사장
		최정필	前 국립박물관문화재단 이사장
		최종호	교학박물관학연구원 원장, 한국전통문화대학교 명예교수
고 문		김종규	(사)한국박물관협회 명예회장
		배기동	前 국립중앙박물관 관장, 한양대학교 명예교수
		조한희	(사)한국박물관협회 회장, 한국자연사박물관 관장
사무국장		박윤옥	대전대학교 객원교수
편집부장		김슬아	한국외국어대학교 박사과정
학술행사위 간사		이소현	국립중앙박물관 교육과



## 『박물관학보』 편집 및 심사 규정

**제1조(목적)** 이 규정은 (사)한국박물관학회의 『박물관학보』에 게재할 원고의 작성요령, 제출, 심사, 선정 및 편집에 관한 사항을 정함을 목적으로 한다.

### 제2조(원고모집과 투고자격)

- ① 박물관학보에 게재할 원고는 학보 발행 시기에 모집하며 투고 절차 및 자격은 투고 규정에 따른다.
- ② 원고를 투고할 수 있는 자는 본회의 회원이어야 한다. 다만, 편집위원회의 승인을 받은 경우에는 그러하지 아니하다.

### 제3조(원고 작성 및 원고 제출)

- ① 원고는 A4용지 15쪽(「한글」의 문서분량 기준) 내외의 분량으로 작성한다. 다만, 편집위원회가 원고의 내용, 특성 등을 고려하여 승인한 경우에는 그러하지 아니하다.
- ② 원고는 <별지 1>의 원고 작성법에 따라 작성하여 국문은 hwp, 영문은 doc. 파일로 작성하여 pdf 파일과 함께 투고 시스템을 통해 제출한다. 다만, 청탁원고의 경우 편집위원회의 결정으로 예외를 둘 수 있다.
- ③ 투고자는 <별지 3>의 논문 투고 신청서를 제출하여야 한다.
- ④ 원고의 심사과 게재를 위하여 소정의 원고 게재료를 징수할 수 있다.
- ⑤ 본 규정에 의한 원고 작성방법을 따르지 않은 원고 및 표절이나 모방 등의 윤리규정을 준수하지 않은 원고는 수정을 위하여 투고자에게 반환된다.

### 제4조(편집위원회)

- ① 편집위원회는 편집위원장과 편집부위원장 그리고 5인 이상의 편집위원으로 구성하며, 편집위원의 임기는 2년으로 하되, 연임할 수 있다.
- ② 편집위원회는 위원장이 필요하다고 인정하거나 위원 3인 이상의 요구로 편집위원장이 소집하며, 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.
- ③ 편집위원회의 직무는 다음과 같다.
  - a. 박물관학보 게재 원고의 심사와 관련한 사무
  - b. 게재 원고 및 심사 기준의 제정 및 개정의 심의
  - c. 투고자격 및 원고 분량의 승인
  - d. 박물관학보 발간 및 보급
  - e. 그 밖에 관련된 사무
- ④ 편집위원회는 편집위원회의 업무를 효율적으로 처리하기 위하여 편집부장과 간사를 두되, 부장과 간사는 편집위원장이 위촉한다.

### 제5조(심사위원 선정과 심사의뢰)

- ① 원고접수가 마감되면 편집위원장은 편집위원회를 소집하여 투고된 원고에 대한 심사절차를 진행하여야 한다.
- ② 편집위원회는 투고된 원고에 대하여 한 편당 3인씩의 전문가를 심사위원으로 선정하여 심사를 의뢰한다. 이 경우 투고자와 명백히 특수 관계에 있어 심사의 공정성을 해칠 우려가 있는 사람을 심사위원으로 선정하여서는 아니된다.
- ③ 편집위원회가 원고의 심사위원을 선정할 때에는 박물관학 관련 분야의 교수 및 전문가 중에서 원고의 제목, 내용을 고려하여 객관적으로 공정하게 심사할 수 있다고 생각되는 사람을 선정하여야 한다.
- ④ 편집위원회가 심사위원에게 원고심사를 의뢰할 때는 가능한 한 동일한 사람에게 동시에 3편 이상의 원고심사를 의뢰하지 않도록 한다.
- ⑤ 편집위원장은 심사위원의 선정 및 심사의 진행에 관한 기밀이 외부로 누설되지 않도록 필요한 조치를 취하여야 한다.



- ⑥ 학술대회에서 발표한 논문의 심사위원을 선정할 때에는 가능한 당해 논문의 토론자를 포함시켜 심사의 일관성을 유지하도록 한다.

**제6조(심사기준)** 원고의 심사기준은 다음 각호와 같다.

- ① 주제의 독창성
- ② 내용의 전문성
- ③ 학술적 가치
- ④ 연구방법 및 자료의 적정성
- ⑤ 구성의 적합성 및 서술의 논리성
- ⑥ 원고 작성법 준수 여부

**제7조(심사절차)**

- ① 심사위원은 편집위원회로부터 원고를 접수한 날로부터 가능한 한 21일 이내에 원고에 대한 심사를 완료하고 심사 시스템 상에서 원고 심사보고서를 작성하여 투고자에게 통보하여야 한다. 이외 자세한 사항은 『박물관학보』 편집 및 심사 규정에 따른다.
- ② 박물관학보의 심사절차는 다음과 같다.
  - (1) 예비심사
 

심사기준 : ① 윤리규정 준수 ② 투고규정 준수 ③ 원고세칙 준수 여부

심사위원 : 편집위원장 + 편집부위원장 1인 + 편집위원 1인
  - (2) 본심사
 

심사기준 : ① 주제의 독창성 ② 내용의 전문성 ③ 학술적 가치 ④ 연구방법 및 자료의 적정성 ⑤ 구성의 적합성 및 서술의 논리성 ⑥ 원고 작성법 준수 여부

심사위원 : 편집위원회 추천 심사위원 3인
- ③ 심사위원은 원고 심사보고서의 모든 기재항목을 빠짐없이 기재하여야 한다.
- ④ 심사위원은 “수정사항” 또는 “게재불가 사유”에 대하여 분명하게 표기를 하여야 하며, 원고에 대한 심사소견 및 수정의견을 시스템 상의 서식에 자세하게 기재하여야 한다.
- ⑤ 심사위원 3인의 심사보고서가 접수되면 편집위원회는 다음과 같이 판정을 내리고, 심사위원 3인의 심사소견을 즉시 투고자에게 통보하여야 한다.
  - a. 80점 이상 - 게재 가
  - b. 70~79점 - 수정 후 게재
  - c. 60~69점 - 수정 후 재심사
  - d. 59점 이하 - 게재 불가
- ⑥ 3인의 심사 소견 중 게재 불가 판정이 1개 이상인 경우 반드시 재심사를 거쳐야 한다.
- ⑦ 편집위원회가 ‘수정 후 재심사’로 판정한 원고에 대하여는 재심절차를 진행한다.
- ⑧ 재심사는 다음과 같이 ‘게재 가’와 ‘게재 불가’의 두 종류로만 판정된다.
  - a. 70점 이상 - 게재 가
  - b. 69점 이하 - 게재 불가
- ⑨ 편집위원회의 결의가 필요한 때에는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

**제8조(수정지시)**

- ① 원고의 집필형식이 본 규정에 맞지 않거나 미흡하여 “수정 후 재심사”의 판정을 받은 원고는 심사위원의 의견을 수렴하여 수정한다.
- ② 제1항의 규정에 따른 수정지시에 집필자가 불응하거나 2차에 걸친 통지에도 불구하고 수정원고를 기간 내에 제출하지 않을 시에는 편집위원회의 결정으로 게재를 거부할 수 있다.
- ③ “게재 가”로 판정된 경우라도 편집위원회가 수정이 필요하다고 인정되는 때에는 그 내용의 수정을 지시할 수 있다.
- ④ 투고자가 본 규정에 정한 의무를 이행하지 아니한 때에는 해당 원고에 대한 심사절차가 종료된 경우라도 편집위원회의 결정으로 게재를 거부할 수 있다.

**제9조(박물관학보 발행일)** 6월 30일, 12월 30일로 연 2회 발행을 원칙으로 한다. 다만, 편집위원회의 결정으로 예외를 둘 수 있다.

**제10조(원고의 전자출판 등)**

- ① 박물관학보는 종이 문서 외에 전자출판이나 인터넷홈페이지에 게재하는 등의 방법을 통하여 발행할 수 있으며, 투고된 원고는 전자출판에도 동의한 것으로 본다.
- ② 박물관학보에 투고된 원고는 본학회의 목적사업으로 전자도서관 기타 학술정보기관에 전송 및 제공할 수 있다. 다만, 전자도서관 기타 학술정보기관에의 전송 및 제공에 동의하지 않는 투고자는 게재 확정일로부터 10일 이내에 반대의 의사표시를 할 수 있다.

**제11조(심사료 지급)** 편집위원회가 원고심사를 의뢰한 사람에게 제3조제4항의 규정에 따라 징수된 게재료 한도 내에서 심사사례비를 지급할 수 있다.

**제12조(연구윤리위원회)**

- ① 원고 게재 및 심사자가 연구윤리를 준수함으로써 학술연구의 도덕적 의무와 사회적 책무를 이행하며 연구의 투명성을 확보하기 위하여 연구윤리위원회를 둔다.
- ② 연구윤리위원회는 본 학회의 회장이 선임한 5인 이상의 위원으로 구성되고, 그 구성과 내용에 관한 구체적 사항을 별도의 규정으로 정한다.



## 『박물관학보』 투고규정

**제1조** 『박물관학보』에 투고하는 원고는 국문, 영문, 중문, 일문의 미발표물에 한한다.

**제2조** 원고의 채택여부와 게재순서는 편집위원회에서 결정한다.

**제3조** 논문의 작성 및 제출은 다음의 『박물관학보』 원고작성 세칙에 따른다.

**제4조** 투고자는 한국가 확정된 논문은 <별지 5>의 연구윤리규정 준수 확인서 및 원고사용권, 위임서 등을 제출해야 한다. 박물관학회 누리집에서 회원가입 후 <별지 3>의 『박물관학보』 원고 투고 신청서를 편집위원회 전자우편 [tksons@hanmail.net](mailto:tksons@hanmail.net) 으로 제출하여야 한다.

심사를 통과하여 게재

**제5조** 『박물관학보』 학술발표토론회에 원고가 게재될 경우, 원고 사용권 및 복제.전 한국박물관학회에 위임한 것으로 간주한다.

**제6조** 논문 게재 시 회비 및 심사비, 게재료를 납부해야 한다.<sup>1)</sup>

1) 논문 투고 시 회비는 신한은행, 140-009-616458(학회운영용), 예금주: (사)한국박물관학회 심사비, 게재료는 신한은행, 140-010-746159(학보전용), 예금주: (사)한국박물관학회로 납부한다.

2) 논문 투고자는 논문 투고 시 단독이나 공동 투고자 전원이 게재년도 회원 입회비와 게재년도 회원 연회비를 납부하고 심사비 6만원을 납부하여야 한다. 단, 재심사논문과 학술대회발표논문은 별도로 정한다. 심사 후 게재가 확정된 논문의 게재료는 전임 15만원(비전임 10만원)으로 한다. 연구지원비 표기가 있을 경우에는 30만원을 납부한다. 설립 및 기타 투고자는 회원에 가입한 자로 심사비, 게재료 등으로 10만원 정액 납부한다.

3) 원고량 20쪽 초과 시 게재료 납부액은 1쪽 당 1만원이며 총 30쪽을 초과할 수 없다.

**제7조** 원고 투고 신청서 제출 마감일은 5월 5일(6월 30일 발행), 11월 5일(12월 30일 발행)로 한다. 투고자는 반드시 원고 투고 신청서를 제출하여야 한다. 다만, 편집위원회의 결정으로 예외를 둘 수 있다.

**제8조** 투고 논문 제출 마감일은 5월 15일(6월 30일 발행), 11월 15일(12월 30일 발행)로 한다. 다만, 편집위원회의 결정으로 예외를 둘 수 있다.

**제9조** 편집위원회는 원고를 접수한 날로부터 21일 이내에 원고에 대한 심사를 완료하고 심사 시스템 상에서 원고 심사 보고서를 작성하여 투고자에게 통보하여야 한다. 이외 자세한 사항은 『박물관학보』 원고 심사 및 게재규정에 따른다.

**제10조** 투고자는 단독연구 및 공동연구를 통합해 호당 1편만 게재할 수 있다. 원칙적으로 같은 저자의 연 2해 연속 게재는 불가하나 학술대회 기획논문 및 특별호 발행 등의 사유가 있는 경우 편집위원회의 승인을 거쳐 게재할 수 있다. 또한 투고자는 단독연구와 공동연구를 통합해 연간 총 2편 이하의 논문만 게재할 수 있다.

**제11조** 논문 투고, 심사결과, 논문발간과 관련된 문의사항은 편집위원장 또는 편집위원회 간사와 전자우편 [tksons@hanmail.net](mailto:tksons@hanmail.net) 으로 교신할 수 있다.

**제12조** 기타 세부적인 사항은 편집위원회의 결정에 따른다.

1) 회비는 정회원은 입회비 1만원, 연회비 3만원이고, 특별회비(10년간 회원유지 20만원), 종신회비(20년간 회원유지 40만원)를 납부해야 한다. 기관회원은 입회비 1만원, 연회비 6만원, 특별회비(10년간 회원유지 45만원), 종신회비(20년간 회원유지, 90만원)이다.

1) 회비는 정회원은 입회비 1만원, 연회비 3만원이고, 특별회비(10년간 회원유지 20만원), 종신회비(20년간 회원유지 40만원)를 납부해야 한다. 기관회원은 입회비 1만원, 연회비 6만원, 특별회비(10년간 회원유지 45만원), 종신회비(20년간 회원유지, 90만원)이다.

(사)한국박물관학회

## 제9회 박물관학 학술논문 공모전

공모주제

# 급변하는 공동체에서 박물관의 역할과 젊은 세대

THE ROLE OF MUSEUM AND YOUTH POWER IN RAPIDLY  
CHANGING COMMUNITIES

공모부문	학생 / 일반
공모분야	박물관학 - 국제박물관협회(ICOM)가 규정한 '2024년 박물관 주간' 주제를 포함해 박물관(museum)과 박물관 관련분야 학술연구
응모자격	- 국내외 국적의 일반인 - 국내외 대학 재학중인 대학(원)생(휴학생 제외)
포 상	부문별 1편 상금 100만원 박물관학보 논문게재(KCI등재지)
신청접수	접수기간 : 2025년 9월 30일 (화) 논문개요 제출(500자 내외)  접수방법 : (사)한국박물관학회 홈페이지에 접속하여 논문투고>공모전 투고에 업로드  파일명칭: 신청서 제출시 파일명칭은 제출자 성명과 논문제목을 파일명칭으로 한다. (예: 신청서 홍길동 한국박물관학의 발전방향에 대한 연구)
논문제출	제출기간 : 2025년 11월 30일 (일)  제출방법 : (사)한국박물관학회 홈페이지에 접속하여 논문투고>공모전 투고에 업로드
원고분량	200자 원고지 120~150매 정도 (학생부는 100매 내외, 박물관학보 원고작성 세칙 준용)

Copyright, 국제박물관협회(ICOM)

주최

 **한국박물관학회**  
KSMS KOREAN SOCIETY OF MUSEUM STUDIES  
www.museumstudies.kr

후원

 **YEMCA**

제19회 한국박물관국제학술대회 및 제53회 박물관학 학술대회 자료집

Proceedings of the 19<sup>th</sup> International Conference of the Korean Museum Association and  
the 53<sup>rd</sup> Seminar on Museum Studies

## 급변하는 공동체에서 박물관의 역할과 젊은 세대

The Role of Museums and Youth Power in Rapidly Changing Communities

일 시 : 2025. 5.17. (토) 13:30~16:30

장 소 : 국립중앙박물관 제1강의실

주최·주관 : (사)한국박물관협회·(사)한국박물관학회

후 원 : 영은미술관, (주)인스에듀테인먼트

발행일 : 2025. 5. 17.

발행인 : 장인경

발행처 : (사)한국박물관학회 KSOMS: The Korean Society of Museum Studies 韓國博物館學會

서울시 강남구 압구정로 403

tel.: (070) 8156-8053 / email: ksoms98@hanmail.net / tksoms@hanmail.net <http://www.museumstudies.kr>

학술대회 총괄 : 서원주

자료집 편집 : 이소현, 김유승

인쇄·출판 : (주)화신문화

\* 이 책에 실린 글과 사진 및 도판의 저작권은 (사)한국박물관학회에 있으며, 본 학회의 동의 없이 이를 무단으로  
전재하거나 복제하여 사용할 수 없습니다.

© 2025 All rights reserved.

사단  
법인 한국박물관협회  
THE KOREAN MUSEUM ASSOCIATION