

한국박물관협회
THE KOREAN MUSEUM ASSOCIATION

ICOM

international
council
of museums
Korea Rep.



박물관과박물관사람들
Korea Society for Museums and Professionals

박물관과 박물관 사람들 2025 춘계학술대회

2025년 5월 17일(토) 9:30~12:00
국립중앙박물관 교육동 제2강의실

급변하는 공동체와 박물관 미래

박물관 X 지역 네트워크 및 파트너십

주최

한국박물관협회
THE KOREAN MUSEUM ASSOCIATION

ICOM
international
council
of museums
Korea Rep.

후원

문화체육관광부

GA-HYEON
가원문화재단

SIGONGtech

참여 학회

박물관과박물관사람들
Korea Society for Museums and Professionals

박물관과 박물관 사람들
2025 춘계학술대회

제19회 한국박물관국제학술대회
**급변하는 공동체와
박물관 미래**

**박물관 X 지역
네트워크 및 파트너십**

세부 일정

일 시: 2025년 5월 17일(토) 9:30~12:00
장 소: 국립중앙박물관 교육동 제2강의실

사회 : 이관호 박물관과 박물관 사람들 부회장		
9:30~9:40	개회사	배기동 박물관과 박물관 사람들 회장
9:40~10:10	기조발표	국내외 박물관·미술관 네트워크의 기능과 역할의 변화 백령 경희대학교 문화예술경영학과 겸임교수
10:10~10:30	발제1	공동체와의 연결: 박물관의 파트너십 전략 이한용 전국선사박물관장
10:30~10:50	발제2	시대와 세대가 바뀐 세대 융합 놀이공간의 미래 - 지속 가능한 박물관 그리고 공동체의 상호작용 강보라 고양어린이박물관 커뮤니티 담당
10:50~11:50	종합토론	신영호 국립부여박물관장 김수연 국립박물관단지 통합운영지원센터 전시운영부장
11:50~12:00	폐회&기념촬영	

목차

06

기조발제

국내외 박물관·미술관 네트워크의 기능과 역할의 변화
백령 | 경희대학교 문화예술경영학과 겸임교수

22

발제1

공동체와의 연결: 박물관의 파트너십 전략
이한용 | 전곡선사박물관장

30

토론문

신영호 | 국립부여박물관장

32

발제2

시대와 세대가 바뀐 세대 융합 놀이공간의 미래
: 지속 가능한 박물관 그리고 공동체의 상호작용
강보라 | 고양어린이박물관 커뮤니티 담당

43

토론문

김수연 | 국립박물관단지 통합운영지원센터 전시운영부장

개회사

박물관과 박물관 사람들 회원 그리고 박물관의 소중한 친구 여러분

이번 세기에 들어서 박물관의 사회적 가치가 많이 바뀌게 된 것을 알 수가 있습니다. 가장 상징적인 것이 바로 지난 2022년에 열린 국제박물관협의회(ICOM) 프라하 대회에서 박물관의 정의가 사회적인 기능을 강화하는 방향으로 전환된 것을 볼 수가 있습니다. 그리고 비단 우리나라 뿐 아니라 전 세계적으로 박물관에 관한 대중적인 관심이 크게 늘어난 것을 실감하고 있습니다. 박물관 전문가들도 이러한 기술과 사회 변화에 대해서 깊이 생각하고 대중의 건설적인 수요에 적극적으로 대비하여야 할 것입니다.

인간의 삶, 그 자체는 기술과 사회의 변화에도 불구하고 지속되어야 하고, 인간은 행복하게 살 권리가 있다는 것을 잊지 않아야 합니다. 기술의 변화 그리고 이에 따르는 사회적인 변화에 가위 눌리지 말고 '인간적 삶'을 지속할 수 있는 미래를 만드는 것이 인류사회의 궁극적 목표일 것이고 우리 한국 사회도 마찬가지 일 것입니다. 지난해 ICOM의 전략위원회의 모임에서도 밝혔듯이 박물관이 담고 있는 인류 유산은 미래의 어떠한 도전에도 그 답을 줄 수 있습니다. 우리 박물관인들의 자세와 미래 전략이 중요한 이유입니다.

오늘의 두 가지 사례발표가 의미가 크다고 생각합니다. 지역사회에 박물관이 어떻게 풍요로움을 만들 수가 있을까라는 주제는 모든 박물관이 짊어져야 하는 과제일 것입니다. 그리고 어린이는 우리 사회의 가장 큰 이슈입니다. 낳는 일도 중요하지만 잘 기르는 일이 더욱 중요할 것입니다. 이제 박물관교육이 더욱 확장되어야 할 시점입니다.

기조발표자 백령 교수, 이한용 관장 그리고 강보라 선생의 발표에 감사드리고 토론을 이끌어 주실 신영호 관장과 김수연 선생에게도 수고로움을 감사드립니다. 5월 좋은 계절에 우리 사회의 미래를 밝게하는 노력이 미래에 큰 성과를 가져오기를 기대합니다. 우리 젊은 간사들의 면밀한 준비에 감사드립니다.

회원분들의 관심에 감사드리며 여러분의 행복을 기원합니다.

배기동 | 박물관과 박물관 사람들 회장

+ 기조발제 +

국내외 박물관·미술관 네트워크의 기능과 역할의 변화

백령 | 경희대학교 문화예술경영학과 겸임교수

국내외 박물관·미술관 네트워크의 기능과 역할의 변화

백령

목차

- I. 들어가며
- II. 거버넌스와 파트너십의 변화
- III. 거버넌스와 파트너십 초기 사례와 주요 이론
- IV. 국내외 사례와 시사점
- V. 나오며

들어가며

2022년 8월 국제박물관협회(ICOM) 프라하 세계박물관대회 :

새로운 박물관 정의 채택

- 신박물관학 이후 박물관이 단순히 유물을 보존하고 전시하는 장소가 아닌 관람객과 지역 사회 중심의 문화적, 사회적 플랫폼으로 전환의 중요성 강조
- 포용성, 다양성 지향하며 공동체에 서비스를 제공하는 기관
- 유물 수집, 보존을 비롯하여 유물의 활용으로 사회 공동체 발전 도모하는 사회적 역할
- 서로 다른 사람들과 어울리게 하며 공중의 삶의 질 제고 기여
- 사람이 모이고 소통하며 함께 성장하는 살아있는 문화공간
- 협업을 통한 공동체 중심의 사회적 역할 실현

3

들어가며

- 2000년대 거버넌스(governance)와 파트너십(partnership) 담론 :

전통적인 중앙 중심의 통치 방식에서 벗어나 다양한 이해관계자들이 함께

정책을 형성하고 실행하는 방식으로 변화하는 흐름 반영

4

거버넌스와 파트너십의 변화

이 시기 담론의 특징 :

- ✓ 전통적 중앙 정부 중심 모델에서 네트워크형 거버넌스로의 변화
- ✓ 정부, 시장, 시민사회 간 경계 허물고 협력적 방식으로 정책 운영
- ✓ "정부(government)"에서 "거버넌스(governance)"로의 전환이 주요 키워드
- ✓ 정책결정과 집행에 다양한 행위자(기업, NGO, 시민 등) 참여 강조,분권화와 자율성 강조
- ✓ 중앙정부 역할 축소, 지방정부 및 지역사회 주체의 권한 강화, 자율성과 책임성 기반 정책 운영
- ✓ '파트너십'의 새로운 개념과 역할
- ✓ UN, WTO, OECD 같은 국제기구 중심으로 초국가적 협력 중요성 대두

5

거버넌스와 파트너십의 변화

- 협력, 파트너십 대표적 키워드 :

참여(Participation)

투명성(Transparency),

책임성(Accountability)

네트워크(Network)

공동생산(Co-production)

조정과 협력(Coordination & Collaboration)

- 지속가능발전목표(SDGs)와 같은 초국가적 어젠다 설정

- 정부 간 협력, 민간·시민사회·국제기구 간 파트너십 Partnerships for the Goals (SDG 17) 발표

6

거버넌스와 파트너십 초기 사례와 주요 이론

◆ 영국 사례 :

1997-2007년 블레어 정부의 제3섹터(NGO, 시민단체 등)와 협력을 통한 사회서비스 제공 시작
파트너십 모델을 통해 민간·지역사회 주체와 협력 가능
지역 차원의 계획 수립에 주민, 기업, NGO 참여하는 Community Planning
Local Strategic Partnerships (LSPs)이 대표적 사례
지역 내 다양한 이해관계자들 협력 플랫폼 만들어 예산 편성, 도시 계획 등 공공정책에 공동 참여

◆ 네덜란드 사례 :

‘협치 모델(Polder Model)’로 대표되는 사회적 대화 중심의 삼자협력 거버넌스
정부, 노동자 단체, 기업이 함께 정책 설계
노동시장 정책, 연금 개혁 등에서 사회적 합의 중시

7

거버넌스와 파트너십 초기 사례와 주요 이론

- 박물관 분야 거버넌스와 파트너십 담론 : 2000년대 이후 적극 논의, 진화
- 박물관이 단순한 ‘전시 공간’이 아니라, 지역사회와 협력하는 문화 플랫폼이라는 인식 확산
- 참여적 거버넌스 (Participatory Governance) : 박물관 운영에 지역 주민, 전문가, 시민단체가 참여, 박물관을 공공 자산으로 보고 공동으로 운영·의사결정에 참여하는 모델
박물관 이사회에 지역 커뮤니티 대표 포함되기도
- 문화 민주주의(Cultural Democracy)를 바탕으로 ‘누구의 역사와 문화를 전시할 것인가’에 대한 고민
- 소수자, 지역 공동체, 젠더, 이주민 등 서사를 담는 다성적(multi-vocal) 전시
- 박물관의 권위적 역할 대신 다양한 목소리를 담아내는 공간으로 전환하는 시도

8

거버넌스와 파트너십 초기 사례와 주요 이론

박물관과 네트워크에 대한 주요 이론적 관점

• 행위자-네트워크 이론(Actor-Network Theory, ANT) :

ANT는 사회적 현상을 인간과 비인간 행위자 간의 네트워크로 이해하는 접근 방식
전시물, 관람객, 기술, 공간 등이 상호작용하여 의미를 형성하는 과정 분석 활용
박물관의 다양한 요소들이 어떻게 연결되고 상호작용하는지 이해하는 데 도움

9

거버넌스와 파트너십 초기 사례와 주요 이론

박물관과 네트워크에 대한 주요 이론적 관점

• 네트워크 과학(Network Science):

복잡한 시스템 구성 요소와 그들 간의 관계를 수학적으로 모델링하고 분석
전시물 배치, 관람객 이동 경로 등을 네트워크로 모델링하여 관람 경험 향상에 활용
루브르 박물관 공간 구조를 네트워크로 분석하여 방문자 행동 패턴을 이해하는 연구

10

거버넌스와 파트너십 초기 사례와 주요 이론

박물관과 네트워크에 대한 주요 이론적 관점

- 사회 네트워크 이론(Social Network Theory):

사회적 관계와 구조를 네트워크로 분석하여 조직 내 협력, 정보 흐름 등을 이해

박물관 간 협력 관계, 예술가와 전시 기획자 간 연결 등을 분석하는데 활용

예술가들이 함께 전시할 때 형성되는 네트워크가 그들의 역사적 인식에 어떤 영향을

미치는지에 대한 연구

이러한 이론들은 박물관이 어떻게 내부적으로 운영되고 외부와 상호작용하는지를

이해하는 데 중요한 틀 제공

11

국내외 사례와 시사점

캐나다 사례

- 캐나다 문화유산 정보 네트워크(Canadian Heritage Information Network, CHIN) :

캐나다 문화유산부 산하 특별 운영 기관

박물관의 소장품 정보 문서화, 관리, 공유 지원 - 소장품 정보의 접근성과 보존 향상

- 오타와 박물관 네트워크(Ottawa Museum Network) :

오타와 지역 박물관 공동 마케팅, 프로그램 개발, 자원 공유

지역 문화유산 홍보, 보존

- 킹스턴 박물관, 미술관 및 역사 유적지 협회(Kingston Association of Museums, Art Galleries, and

Historic Sites) : 킹스턴 지역 문화유산 부문 자원 비영리 전문 네트워크

박물관, 미술관, 역사 유적지 간 협력 촉진, 자원 공유

13

국내외 사례와 시사점

1. 국가 단위의 네트워크 : 전시, 연구, 접근성 등 협업과 공동 작업

미국 사례

- 스미스소니언 어필리에이션즈(Smithsonian Affiliations) :

1996년 설립, 미국 전역 다양한 박물관과 문화 기관 참여

스미스소니언 협회와 비소속 박물관 및 교육 기관 간 장기적 파트너십 구축

컬렉션, 전시, 교육 전략 공유, 공동 연구 수행

- 북미 상호 박물관 협회(North American Reciprocal Museum Association, NARM) :

미국, 캐나다, 멕시코 등지 1,400개 이상 예술 박물관, 역사 박물관, 문화 기관 참여 네트워크

회원들은 다른 참여 기관 무료 입장 및 할인 혜택

- 아트 브릿지 재단(Art Bridges Foundation) :

2017년 앨리스 월튼(Alice Walton)에 의해 설립된 비영리 단체

미국 전역 박물관과 협력하여 미국 미술 작품 대여, 전시 지원

소규모 박물관의 주요 작품 전시 지원

12

국내외 사례와 시사점

지역 사회와 긴밀한 네트워크 구축, 문화적 교류 촉진, 교육 및 사회적 통합에 기여, 지역 경제 활성화 다양한

협력 형태 :

1. 교육 및 청소년 프로그램 : 지역 학교 및 청소년 단체와 협력하여 교육 프로그램 개발

- 미국 NISE Network - 박물관과 청소년 지원 단체 간 협력을 위한 가이드 제공,

청소년들이 과학, 기술, 공학, 예술, 수학(STEAM) 분야 참여 장려

- Tate Modern의 Young People 프로그램 - 젊은 세대를 위한 전시와 프로그램을 기획할 때

람자와의 파트너십

Tate Collective라는 그룹 운영, 젊은이들이 직접 전시, 이벤트 기획

14

국내외 사례와 시사점

2. 지역 사회 참여 및 문화 다양성 증진:

- 시카고 공공주택 박물관 (National Public Housing Museum) : 공공주택 역사를 주민의 관점에서 조명, 지역 사회와 협력하여 전시 구성. 1938년에 지어진 건물 복원 개관, 다양한 시대의 아파트 재현, 공공주택 변천사 체험, 공공주택 거주자들의 이야기를 중심으로 전시 구성
- 독일 베를린 멀타카 프로젝트 (Multaka): 베를린 4개 역사 박물관이 2015년 시작, 아랍어와 페르시아어 사용 난민 및 이주민과 함께 박물관 가이드 양성, 자신의 문화유산 소개, 문화 간 대화 촉진하고, 난민의 사회 통합 지원

15

국내외 사례와 시사점

2. 지역 사회 참여 및 문화 다양성 증진:

- 스카우트 SA 프로그램 (Scout SA): 미국 샌안토니오의 역사 보존 사무소에서 시작, 온라인 맵핑 도구, 지역 사회의 알려지지 않은 이야기 발굴, 주민의 개인적인 이야기와 역사적인 장소 연결, 지역 문화유산 조명
- 플라이트 오브 버터플라이즈 (Flight of Butterflies): 시카고 페기 노테바트 자연 박물관이 주도한 공공 예술 프로젝트, 지역 예술가와 협력하여 도시 전역에 나비 조각상 설치, 생물 다양성과 보전에 대한 인식 높이고, 지역 사회 참여 유도
- 사례들은 박물관이 지역 사회와 협력하여 문화적, 교육적 가치를 창출하고, 공동체의 결속을 강화하는 데 기여하고 있음을 보여준다.

16

국내외 사례와 시사점

3. 지역 경제 및 관광 활성화 : 박물관은 지역 경제에 긍정적인 영향.

창의성 고취, 문화 다양성 촉진, 지역 경제 활성화, 방문객 유치에 중요한 역할

4. 사회적 이슈와의 연계 : 사회적 이슈를 다루는 프로그램을 통해 지역 사회와 연계 강화

- 미국의 International Coalition of Sites of Conscience : 역사적 장소 활용하여 현재의 인권 문제 조명
- 사례들은 박물관이 지역 사회와 네트워크를 통해 문화적, 교육적, 경제적, 사회적 측면에서 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.
- 암스테르담 박물관의 공동 큐레이션 : 다양한 이민자 커뮤니티와 협업해 '다문화 도시'의 역사를 전시. 큐레이터 뿐 아니라 시민들이 전시물 선정과 서사 작성 참여.

17

국내외 사례와 시사점

사례 분석

영국 '르네상스 인 더 리전스(Renaissance in the Regions)' 프로젝트

- 2001년 시작, 지역 박물관 혁신과 지원을 위해 중앙 정부가 1억 5천만 파운드 투자
- 박물관, 도서관, 아카이브 협의회(MLA Council)가 관리
- 지역 박물관이 교육, 학습, 지역 사회 개발 및 경제 재생 분야에서 실질적인 성과를 달성하도록 돕는 것을 목표로
- '허브 박물관' 체제 도입 : 지역 내 주요 박물관들을 중심으로 네트워크 형성, 자원 공유, 협력 강화
- 지역 박물관들은 교육 프로그램 개발, 전시 기획, 연구 활동 등에서 협력, 서비스 품질 향상
- 지역 박물관의 역량 강화와 협력을 통해 문화 민주주의를 실현하고자 한 국가 주도 사업
- 박물관과 지역 사회 관계 강화, 문화적 교육적 경제적 측면에서 긍정적 영향
- 박물관과 지역 커뮤니티 간의 협력은 문화적 교류 촉진, 지역 사회 참여 증진, 공동의 가치 창출

18

국내외 사례와 시사점

사례 분석

영국 '르네상스 인 더 리전스(Renaissance in the Regions)' 프로젝트

- Hub Museum 체계 구축 : 영국 전역을 9개 지역으로 나누고, 각 지역에 주요 박물관들(허브) 선정해 핵심 지원 제공
- 허브 박물관들은 지역 내 다른 중소 박물관들과 협력 네트워크 형성
- 지역 커뮤니티와 연결, 교육 프로그램 개발, 사회적 소외 계층과 소통 강화
- 지역 주민 참여형 전시 기획
- 지속 가능한 운영 체계 마련, 장기적이고 안정적인 정부 지원을 기반으로 박물관 운영 개선
- 박물관 간 협력 구조 모델 제시, 오늘날 많은 국가들이 참고하는 네트워크형 운영 방식 정립
- 전문 인력 확충, 보존 시스템 강화, 문화 자본의 분산, 지역 균형 발전에 크게 기여
- 이후 "Arts Council England"로 이관되어 지속적인 문화 네트워크 지원 사업으로 확장 진행

19

국내외 사례와 시사점

국내 사례 분석

- 2000년대 초 전통적 관 주도 정책에서 벗어나 시민 참여 강조, 전자정부 및 지방분권 강화
- 전자정부(e-Government) 도입 (2000년대 초) : 정부 업무의 디지털화, 행정 효율성, 투명성 증대
- 전자민원 서비스(민원24), 행정안전부 정부통합전산센터 설립
- 2005년 이후 지방분권과 주민참여 확대 : 지역 공공정책에 주민이 직접 의견 제시, 결정 참여
- 오늘날(2020년대) 흐름 : 거버넌스와 파트너십의 진화, 디지털 거버넌스(Digital Governance), 시민 참여와 공공서비스 개선을 위한 AI, 빅데이터, 플랫폼 기술 활용

20

국내외 사례와 시사점

국내 박물관과 파트너십 사례

- 박물관은 다양한 협력망을 통해 상호 교류와 발전 도모
- 민속생활사박물관 협력망 : 국립민속박물관 운영
지역 박물관과의 교류·협력 확대, 교육 개발 및 운영 지원
지역 박물관의 교육 역량 강화, 문화 발전 기반 마련을 목표
지역 협력 사례 - 지역 공동체와 함께 하는 전시 등 시도의 "찾아가는 박물관"
지역민과 함께 자료 수집, 전시 주제 기획하는 민관 협력형 문화 플랫폼

21

국내외 사례와 시사점

국내 박물관과 파트너십 사례

- 근현대사박물관 협력망 : 대한민국역사박물관 주도
근현대사 관련 전시, 유물 수집, 조사 연구, 교육 활동 등 수행하는 국·공·사립 박물관 대상
2020년 2월 기준 총 113개 기관 가입
공동 전시, 교육 프로그램 개발 등 다양한 협력 사업 추진

22

국내외 사례와 시사점

국내 박물관과 파트너십 사례

- 국립중앙박물관 : 2005년부터 문화체육관광부의 문화동반자사업 일환으로 국제적인 학술 전시와 인적 교류를 위한 박물관 네트워크 구축 사업인 박물관 네트워크 구축 사업 실시
- 아시아·유럽박물관네트워크(ASEMUS) 의장 기관 선임
- 아시아와 유럽 박물관 간 국제 협력 주도
- 협력망을 통해 전시, 교육, 연구 등 다양한 분야에서 협력하며 문화 발전에 기여

23

국내외 사례와 시사점

국내 박물관과 파트너십 사례

- 한국어린이박물관협회 : 2016년 설립 비영리 단체
- 어린이박물관, 미술관 및 관련 기관들이 모여 어린이의 창의성 함양과 문화 발전 도모
- 국내외 어린이 문화시설 간 정보 교류, 전문 인력 양성, 공동 협력 사업 지원
- 국립어린이박물관, 국립민속박물관 어린이박물관, 서울상상나라 헬로우뮤지엄, 경기북부어린이박물관, 현대어린이책미술관 등 소속
- 국내외 어린이 문화시설과 협력 강화, 어린이의 창의성과 문화 발전을 위한 다양한 활동

24

국내외 사례와 시사점

- 파트너십은 박물관 간 협력 강화, 자원과 정보를 공유, 관람객에게 풍부한 문화 경험 제공에 중요 역할
- 관람자, 지역민과 함께 전시를 만들고 이야기 구성하는 Co-Curation (공동기획)
- 기업, 재단, NGO 등과 협력해 콘텐츠 개발, 자금 조달하는 공공-민간 파트너십
- 온라인 설문, 메타버스 전시, 증강현실을 통한 시민 참여 유도의 디지털 참여 거버넌스
- 지역 공동체 중심의 박물관 (예: 농촌, 소도시의 작은 박물관들)의 커뮤니티 뮤지엄

25

분석의 시사점

박물관 간 네트워크 협업의 장점

- 협업을 통해 전시물, 연구 자료, 교육 프로그램 등 공유, 기관 역량 강화, 자원 및 정보 공유
- 다양한 기관과 협력을 통해 새로운 아이디어와 전시 기법 도입, 혁신적인 프로그램과 전시 개발,
- 공동 마케팅과 프로그램 개발 통해 더 많은 관람객 유치, 지역 사회와 연계 강화
- 다른 기관과의 교류를 통해 직원의 전문성 향상, 교육 및 훈련 기회 확대

박물관 간 네트워크 협업의 단점

- 의사 결정 과정이 복잡해지고 시간이 지연
- 자원과 책임 분배를 둘러싼 갈등, 자원 분배 문제
- 조직 문화와 운영 방식의 차이로 인해 협업 과정에서 마찰
- 공동 프로젝트의 성과를 객관적으로 측정, 평가하는 데 어려움
- 명확한 목표 설정, 효과적인 의사소통, 역할과 책임의 명확한 분배, 상호 신뢰 구축이 필수적

26

나오며

효과적인 파트너십을 위한 핵심 여건

- 공통의 목표 및 비전 공유 : 지역 문화 활성화, 교육 콘텐츠 확대, 관람객 수 증가 등 구체적 목표 설정
- 상호 신뢰와 협력 관계 형성 : 정기적인 소통과 열린 피드백, 투명한 운영
- 역할과 책임의 명확한 구분 : 역할과 책임을 명확히 구분하여 혼선 방지, 문서화된 협약(MOU, MOA 등)
- 자원 및 역량의 상호 보완성 마련 : 인력, 공간, 예산, 콘텐츠 등 보완할 수 있는 조합이 이상적,
박물관은 전시 콘텐츠 제공, 기업은 기술 지원 등의 결합
- 지속 가능한 운영 계획안 준비 : 단기적 이벤트가 아니라 지속 가능성 고려한 중장기 계획,
재정 계획, 후속 프로그램, 평가 체계 등 포함
- 지역사회 연계성 : 지역 사회와 관계 고려, 지역민 참여 유도
지역 축제, 학교 연계 교육 등과 결합 시 시너지 효과
- 정책적, 제도적 지원을 기반으로 : 정부나 지자체의 지원 정책, 보조금, 규제 완화 등이 파트너십 강화

27

감사합니다

+ 발제1 +

공동체와의 연결: 박물관의 파트너십 전략

이한용 | 전곡선사박물관장

1. 들어가며

오늘날 세계는 디지털 혁신, 인구 감소와 이동, 문화 다변화, 기후 위기 등으로 인해 전례 없는 변화의 시대를 경험하고 있다. 이렇게 급변하는 사회 속에서, 박물관은 과거 유물의 수집·보존 기관이라는 단순한 기능의 영역을 넘어, 급진적이고 강력한 사회 변화에 능동적으로 대응하며 새로운 문화적 가치를 창출하는 플랫폼으로 자리매김해야 한다는 시대적 요구에 직면하고 있다. 이와 같은 박물관의 새로운 미래가치 창출을 위해서는 박물관과 박물관인의 역량(capacity)과 기술(skills)을 한 단계 높은 수준으로 발전시켜 체계적이고 전략적인 박물관 지속가능성 전략을 구축하는 것이 필수적인 과제다.

현재 우리나라의 박물관이 직면한 주요 도전 과제는 1) 다문화 및 다인종적 사회로의 전환에 따라 발생하는 공동체 구성원 간의 문화적 장벽과 사회적 소외 문제 2) 정보통신기술(ICT) 발전에 따른 세대 간 지역 간 디지털 격차의 심화 3) 인구 감소와 지역 소멸로 인한 지역적 불균형 4) 다양한 연령층의 수요를 반영하는 참여형 교육 프로그램의 확대 필요성 등을 들 수 있을 것이다. 박물관이 직면한 이런 당면 과제를 해결하기 위한 핵심적인 전략은 위에서도 잠시 언급했듯이 박물관이 전통적 기능을 넘어, 지역의 공동체와 연결하고 소통(communication)하려는 변화된 자세와 노력이다. 왜냐하면 박물관의 지속가능성은 지역 공동체의 합의에 의한 사회적 자본의 투여에 의해 공고히 될 수 있기 때문이다. 우리나라의 현실에서 박물관의 지속적인 유지와 운영을 위해 소위 공공재로서의 사회적 자본이 투여되어야 하는 상황은 국공립 및 사립을 포함한 모든 박물관에 해당한다고 볼 수 있다. 이 지점에서 박물관과 지역 공동체와의 연결과 소통이라는 과제의 중요성을 상기할 수 있다.

박물관이 단순한 문화시설을 넘어 사회의 문화적 통합과 지속 가능한 발전을 촉진하는, 다양한 문화와 세대가 상호 교류하고, 공동체의 지지와 지원을 받는 박물관으로 자리매김하여 공동체의 의미를 함께 만들어 나가는 문화 플랫폼으로 변모하기 위해서는 지역사회와의 유기적인 소통을 강화하는 작업이 최우선으로 필요하다. 이번 발표에서는 특히 지역사회와 박물관의 역할이라는 관점에서 박물관이 어떤 방식으로 공동체와 연결하고 소통할 것인가에 대한 평소의 고민을 필자가 근무하고 있는 전곡선사박물관의 사례를 통해 함께 나누고자 한다.

2.공동체와의 연결을 위한 박물관의 변화

2004년 ICOM 서울 총회를 계기로 박물관의 역할에 대한 재정의가 논의되어 박물관은 더 이상 과거 유산을 수집·보존하는 공간에 머무르지 않고, 공동체와 적극적으로 소통하는 문화적 공공기관으로 탈바꿈해야 할 필요성이 대두되었다. ICOM 서울 총회 이후 20여 년이 지난 현시점에서 이제 박물관은 소위 복합 문화기관이라는 타이틀을 달고 지역 문화의 거점 공간으로 유지 운영되어야 한다는 점에 대해서는 누구나 동의하는 공감대를 형성하고 있다고 해도 과언은 아니다.

박물관의 지속적인 변화에 대한 사회적 요구는 결국 2022년 ICOM 프라하 총회에서 제시된 박물관의 새로운 정의를 만들어 내는 동력이 되었다. 새로운 박물관의 정의에 따르면, "박물관은 공동체에 봉사하며, 다양한 목소리를 포용하고, 소통과 참여를 중심으로 운영되는, 과거와 미래에 대한 증거를 수집, 보존, 연구, 해석, 전시하는 비영리적이고 영구적인 기관이다."

이 새로운 정의는 박물관이 공동체와의 소통을 사명으로 삼고, 공동체의 다양성을 존중하며, 공동체 구성원의 참여를 통해 문화적 의미를 재구성해야 함을 강조하고 있다. ICOM의 새로운 박물관 정의와 오버랩되는 현장의 열악한 상황과는 별개로 ICOM의 새로운 박물관 정의에 기초하여 오늘의 발표 주제인 공동체와의 연결이라는 관점에서 한국 박물관이 공동체와의 연결을 위해 나아가야 할 방향을 챗 GPT와의 토론(?)을 통해 다음과 같이 정리해 보았다.

1. 공동체 기반 소통 체계 강화 : 단방향적 정보 제공을 넘어, 공동체 구성원들의 이야기를 수집하고 해석하는 쌍방향 소통 구조를 구축해야 한다.
2. 공동체 참여형 프로그램 개발 : 전시와 교육 과정에 공동체의 다양한 주체들이 직접 참여할 수 있도록 기획하여, 박물관이 지역사회와 함께 성장하는 살아 있는 공간이 되어야 한다.
3. 공동체 접근성 증진 : 다양한 문화적, 세대적, 사회경제적 배경을 가진 사람들도 박물관에 쉽게 접근하고 소통할 수 있도록, 포용적 환경을 조성해야 한다.
4. 디지털 기술을 통한 공동체 확장 : 물리적 한계를 넘어 디지털 공간에서도 공동체와 지속적으로 소통할 수 있는 전략을 수립해야 한다.

이렇듯 박물관은 공동체와의 소통을 미래 발전의 핵심 원칙으로 삼아야 한다. 왜냐하면 박물관은 이제 단순한 과거 문화의 보존기관이 아니라, 공동체의 현재를 반영하고 미래를 함께 만들어가는 문화적 중심지로 거듭나야 하기 때문이다.

하지만 위에서 제시한 공동체와의 연결을 위해 제시된 당면 과제들은 여전히 현장의 박물관인들에게는 공허한 구호로 다가오는 게 안타까운 현실이다. 그럼에도 다양한 층위에서 각자의 방식으로 공동체와의 소통하려는 노력은 지속되고 있는 것 또한 사실이다. 이번 발표에서는 지역사회와 박물관의 역할이라는 관점에서 전국선사박물관의 사례를 간단히 소개하고자 한다.

3.전국선사박물관의 사례

전국선사박물관은 동아시아 최초로 아슐리안 주먹도끼가 발견되어 세계 구석기 연구의 역사를 다시 쓰게 만들었던 전곡리 구석기 유적에 건립된 유적 박물관이다. 경기도 연천군 전곡읍 전곡리 일원에 위치한 전곡리 유적은 세계적인 문화유적이자 국가 사적 제268호로 지정 보호되고 있다. 이 전곡리 유적의 항구적인 보존과 활용을 위해 2005년 박물관 건립을 추진하기 시작하여 2011년 4월 25일 전국선사박물관이 개관하였다.

전국선사박물관의 건립은 우리나라의 대표적인 문화재 보존 운동의 결실이며 동시에 세계적인 모범사례의 하나라고 할 수 있다. 수많은 유적이 발굴되지만 결국은 아파트 지하 주차장이 되거나 도로 아스팔트 포장 밑으로 쑥 박히는 요즘의 현실을 감안할 때 전곡리유적 23만여 평이 거의 원형대로 보존되고 있고 거기에 다시 500억이 넘는 예산을 투여하여 박물관을 신축한 사실은 거의 기적에 가까운 일이라고 하지 않을 수 없다.

문화재는 단지 개발사업의 발목을 잡는 거추장스러운 것이라는 인식이 팽배하였던 때 전곡리 유적 중요성을 널리 대중에게 인식시키기 위해 시작한 전곡리 구석기 축제는 어느덧 32회째를 맞게 되어 우리나라 최초로 대중 고고학과 고고학 체험학습의 기틀을 다졌고 지역사회와의 끊임없는 소통 노력은 전국선사박물관이라는 결실을 맺는 밑거름이 되었다.

전국선사박물관의 건립 과정과 건립 이후의 다양한 활동은 박물관이 지역사회에서 어떠한 모습으로 자리매김해야 하는지에 대한 많은 해답과 과제를 던져주고 있다.

- 전국선사박물관의 교육프로그램 개발과 운영전략

전국선사박물관은 도심에서 멀리 떨어진 유적 현장에 세워진 유적박물관이다. 멀리 전곡까지 방문한 관람객의 만족도를 향상하기 위해 다양한 교육프로그램을 운영하고 있는데, 연간 5만여 명에 달하는 인원이 각종 교육프로그램에 참여하고 있어 박물관의 저변을 넓히고 전곡리 유적과 지역사회의 좋은 성과를 거두고 있다고 할 수 있다.

전국선사박물관 교육프로그램의 개발에 있어 가장 중요시하게 생각하는 점은 크게 세 가지 정도로 요약할 수 있다. 첫째 박물관의 설립 이념을 얼마나 충실히 반영하느냐 하는 점이다. "인류의 진화와 구석기 문화의 이해를 통한 인류 보편적 가치의 구현"이라는 전국선사박물관의 설립 이념에는 크게 "인류의 진화와 구석기 문화의 이해"라는 교육목표가 뚜렷하게 제시되어 있다. 따라서 전국선사박물관의 교육프로그램은 이 두 가지의 지향점을 가지고 개발·운영되고 있다.

둘째 박물관의 전시 내용을 적절히 활용할 수 있는 교육프로그램의 구성이다. 박물관 교육이 문화센터의 문화 강좌와 차별되는 점은 바로 박물관의 전시에 기반을 두어 기획되고 운영되고 있다는 점이라고 할 수 있을 것이다. 전국선사박물관의 교육프로그램 역시 아슐리안 주먹도끼로 대표되는 주요 전시품과 일반 관람객들의 흥미를 유발할 수 있는 외씨 미라, 동굴벽화 등 보조 전시 사례들을 적절히 활용해 전국선사박물관만의 특성을 보여주는 교육프로그램을 개발 운영하고 있다.

셋째 지역문화센터의 기능을 할 수 있는 교육프로그램 개발 운영을 들 수 있다. 연천 지역은 다른 지역보다 상대적으로 문화 향유 여건이 취약하다. 전곡선사박물관은 경기 북부의 중요한 경기도립 문화기관으로서 지역 주민이 활용할 수 있는 다양한 문화콘텐츠를 개발 보급할 의무가 있다. 이러한 점에 기반을 두어 다문화 교육, 군 장병 대상 교육, 어르신 자원봉사프로그램 등 다양한 사회 교육프로그램도 개발 운영하고 있다.

- 전곡선사박물관의 대표 교육프로그램

전곡선사박물관은 단체, 상시, 어린이·가족, 청소년, 학교연계 등 다양한 대상층을 대상으로 한 여러 가지 교육프로그램을 운영하고 있다. 현재 운영되고 있는 교육프로그램은 20여 가지에 달하는데 그중 지역사회와 연계된 전곡선사박물관의 대표적인 교육프로그램을 소개하고자 한다.

1) 1박 2일 선사캠프

1박 2일 선사 캠프는 2011년 박물관 개관 때부터 시행한 전곡선사박물관의 대표적인 교육프로그램의 하나이다. 박물관 앞 한탄강변에 자리 잡은 한탄강 오토캠핑장이 전국 3대 오토캠핑장으로 꼽힐 정도로 연천군의 대표적인 관광지로 유명하기 때문에, 이곳 캠핑장을 찾는 고정고객을 염두에 두고 1박 2일 캠프를 기획하였다. 또한 신생 박물관으로서 차별화된 교육프로그램을 자리매김하자는 점과 당시 유행하기 시작한 캠핑붐에서 소외된 계층도 적은 비용으로 캠핑을 경험할 수 있게 하자는 것도 중요한 프로그램 기획 의도이다. 박물관에서 하룻밤을 보낸다는 특별한 경험, 그리고 고가의 캠핑 장비 필요 없이 간단한 준비로 캠핑할 수 있다는 경제적인 점등 여러 가지 장점으로 인해 1박 2일 선사 캠프는 공지와 동시에 예약이 완료될 정도로 인기를 누리고 있다. 박물관 앞 한탄강변에 자리 잡은 한탄강 오토캠핑장과는 “캠핑장옆 박물관, 박물관앞 캠핑장”이라는 슬로건 아래 MOU 체결 등 적극적인 업무 협조를 하고 있으며 이를 통해 지역사회의 명물로 자리 잡아 가고 있다. 최근 들어 1박 2일 선사 캠프는 소규모 참여 인원과 고품질의 체험교육 제공을 통해 예약 경쟁률이 100대 1에 육박할 정도로 인기를 얻고 있으며 이 캠프 참여자들의 구전에 의한 마케팅 효과는 충성도 높은 고정 고객 확보에 많은 기여를 하고 있다.

2) 똑똑. 안녕하세요. 전곡선사박물관입니다 – 찾아가는 박물관

전곡선사박물관이 위치한 경기도 연천군은 인구 4만 2천 명 정도로 경기도에서 제일 인구가 적은 지역이다. 반경 30km 내의 인구도 40만 명을 약간 웃도는 수준으로 박물관 운영에는 매우 불리한 곳이다. 서울 도심에서도 약 1시간 30분 정도로, 거리상으로도 가까운 거리가 아니며 미군 부대 주둔지 이미지가 강한 동두천, 문산, 적성 등 낯선 지역을 통과해야 접근할 수 있는 곳이기 때문에 심리적인 거리도 상당히 먼 곳이다. 이런 취약점을 극복하기 위해서 전곡선사박물관에서는 개관 초기부터 찾아가는 박물관 프로그램을 운영하고 있다.

흔히 찾아가는 박물관 프로그램은 대형 버스를 전시장으로 개조하여 유물을 싣고 가서 전시하는 프로그램으로 운영되고 있는데 전곡선사박물관의 찾아가는 박물관 프로그램은 교육강사가 박물관의 교육 프로그램을 가지고 현장을 찾아가서 교육하고 박물관을 소개하여 방문을 유도하는 방식으로 운영되고 있다. 단계 사전 학습, 2단계 본 학습, 3단계 사후 학습의 단계별 프로그램으로 운영되고 있는 것이 특징인데 사전 학습 단계에서 학교를 찾아가 교육강사는 수업 외에 방문 홍보의 역할도 수행하고 있기 때문에 자연스럽게 2단계 본 학습으로 이어지는 경우가 대부분이다.

본 학습에서는 사전 학습에서 수업을 받은 학생들이 직접 박물관을 찾아와서 사전 학습에서 공부한 내용을 생생하게 체험하게 된다. 3단계의 사후 학습은 박물관에서 준비한 교육용 교보재 등을 학교에 대여하여 선생님들이 직접 진행하는 심화 및 마무리 학습 과정이다. 일선 현장에 부족한 인류 진화와 관련된 두개골 키트, 석기상자 등을 대여해 주기 때문에 많은 호응을 받았다. 특히 2단계 본 학습과 관련된 박물관 방문 프로그램은 길 위의 인문학, 경기도 창의인성교육사업, 문화재청 생생문화재사업 등 다양한 지원사업을 통해 버스 임차비를 제공해 주기도 하여 체험학습의 기회가 상대적으로 열악한 지역사회에 많은 기여를 했다. 최근 들어 학교 단체의 체험학습 활동이 학생 안전지도 문제로 심각한 위기 국면에 빠져 있다. 학교 단체 관람객의 규모 축소는 전곡선사박물관과 같이 도심과 원거리에 위치한 박물관에서는 심각한 운영난으로 이어질 수 있으며 특히 정량평가에 기초하는 박물관 평가가 특히 공립박물관의 예산 확보와 직결된다는 점에서 찾아가는 박물관과 같은 방식의 참여형 소통 프로그램은 매우 중요한 박물관 파트너십 전략이라고 할 수 있다.

- 전곡선사박물관의 홍보전략

전곡선사박물관은 상대적으로 열악한 지리적 여건을 극복하기 위해 개관 준비 단계부터 다양한 홍보활동을 전개해 왔다. 개관 초기 전곡선사박물관 홍보 전략에 있어 가장 중요시하게 생각하는 점은 온라인 홍보와 오프라인 홍보의 적절한 조화에 있었다. 온라인홍보의 대표적인 수단은 박물관 건립추진단 시절부터 개관 초기에 매주 발행했던 박물관 뉴스레터를 들 수 있다. 매주 뉴스레터를 발행하기는 사실 쉽지 않다. 무엇보다 일주일간에 생산되는 뉴스의 양과 질이 문제가 되기 때문이다. 전곡선사박물관에서는 뉴스레터의 편집방향을 “소소한 박물관의 일상”으로 잡아 기삿거리를 대폭 늘릴 수가 있었다. 박물관 동물 식물들 소식, 들꽃이 피었다는 소식, 오이가 많이 열었다는 소식, 엄마와 함께 방문한 꼬마 친구, 박물관 주변 맛집과 관광지 소개 등의 소소한 일상들은 수많은 온라인 뉴스레터가 난무하는 요즘 한 번이라도 눈길을 받을 수 있는 신선한 자극을 주었다고 자평한다. 온라인 뉴스레터를 발행하면서 쌓였던 박물관 뉴스 소재에 관한 경험은 현재 박물관장 개인 개정과 박물관 공식 개정의 투트랙으로 운영되는 박물관 SNS에 그대로 반영되어 차별화된 박물관 SNS로 평가받고 있으며 위치적 여건이 불리한 곳에 위치한 박물관의 활동 홍보에 매우 적절하면서 효과적인 홍보 수단으로 활용되고 있다.

- 전곡선사박물관의 자원봉사 프로그램

전곡선사박물관은 개관 초기부터 자원봉사자의 확충을 위해 많은 노력을 기울여 왔다. 자원봉사자는 박물관이 지역사회에 자리 잡기 위해 매우 중요한 요소이기 때문이다. 하지만 연천이라는 지역 여건상 자원봉사자들을 충원하기는 매우 어려운 과제였으며 특히 순수 자원봉사자를 양성하기는 거의 불가능한 것이 현실이었다. 이런 여건을 극복하기 위해 첫 번째로 시도한 것은 연천군 노인복지센터와 연계한 노인 자원봉사자 프로그램 운영이었다. 노인 일자리 창출과 관련한 정부지원금을 활용하여 노인복지센터에서 추천한 노인들을 교육하여 자원봉사자로 활용하는 프로그램으로 현재도 연천 노인대학 학생들이 박물관의 자원봉사활동에 적극적으로 참여하고 있다.

노인 일자리 창출과 관련한 정부지원금을 활용하여 노인복지센터에서 추천한 노인들을 교육하여 자원봉사자로 활용하는 프로그램으로 현재도 연천 노인대학 학생들이 박물관의 자원봉사활동에 적극적으로 참여하고 있다. 노인대학 학생들로 구성된 노인 자원봉사자들은 일종의 내부고객으로 지역사회에 박물관을 홍보하는 메신저 역할을 하고 있는 점은 지역사회 박물관의 소통 프로그램으로서도 시사하는 바가 크다. 박물관 직원들과의 적절한 업무분장 및 지속적이고도 효율적인 업무 부여는 지속적으로 관심을 가져야 할 부분이다.

이 외에도 연천 지역의 유지들을 중심으로 박물관 후원회 성격의 아슬리안회를 구성 운영하고 있는데 후원 및 기부 개념이 미성숙한 지역 여건을 감안하여 지속적인 저변확대와 박물관 행사 적극 참여 유도 등을 통해 박물관의 서포트 그룹으로 발전시켜 나가기 위해 노력하고 있다. 아슬리안회는 연천군에서 지원하는 사회단체 프로그램과 연결하여 박물관 주변 환경미화 활동에 주로 참여하고 있다. 최근 들어 전국선사박물관회 라는 새로운 후원단체가 발족되어 기존의 아슬리안회와는 다른 방식의 자원봉사 활동을 전개하고 있다.

흔히 지역사회와 연계되는 박물관의 역할에서 간과되기 쉬운 것이 해당 지역사회의 관공서와의 연계 즉 관관협력 이라고 생각한다. 관련 공무원 및 기관과의 긴밀한 유대관계의 유지 또한 박물관과 지역사회와의 관계망에서 매우 중요한 요소일 것이다.

4. 맺음말

박물관에 찾아오는 사람이 없다면 박물관은 이미 그 존재가치와 의미를 잃은 것이라는 냉정한 평가에서 앞으로 박물관은 점점 더 자유롭기가 어려울 것이다. 지속 가능한 박물관을 위해 어떠한 전략을 통해 박물관의 파트너십을 구축할 것인가에 대한 고민은 철저하게 개별 박물관이 처한 운영 여건에 기반할 수밖에 없다는 것도 현실적인 고민이다. 결국 미래의 박물관은 공동체와의 연결을 통해서만 즉 공동체의 확고한 지지기반에 의지하여 지속 가능성을 보장받을 수 있을 것이다. 따라서 지역 공동체와 연결하고 소통하려는 박물관의 노력이 그 어느 때보다 절실한 시점이다.

지역 공동체와의 원활한 소통을 위해서는 박물관의 외부 협력망 확대도 필수적이다. 이를 위해서는 사회복지(Social Welfare) 분야와의 연계가 필요하다. 문화적 접근성이 낮은 취약 계층을 대상으로 지역의 사회복지 기관과 협력하여 문화 복지 서비스를 제공하고 이를 통해 공동체 통합에 기여할 수 있기 때문이다. 또한 학교 교육(School Education)과의 협력 역시 중요한 과제다. 박물관은 학교 교육 커리큘럼과 연계된 프로그램을 개발하고, 학생들의 창의적 사고와 문화적 감수성을 증진하는 교육 플랫폼으로 기능해야 하기 때문이다. 박물관이 학교 교육과 연계하여 학교 밖 학교 교실의 역할도 수행하여야 할 것이기 때문이다.

엄청난 변화의 시작점 앞에 서 있는 우리 사회가 공동체의 가치를 공유하고 지속 가능한 사회를 유지하는 데 있어 박물관의 역할이 그 어느 때 보다도 중요한 시점이다. 미래 사회에서 박물관이 차지하는 문화적 비중은 점점 커지고 강해질 것으로 예측된다. 필자도 이 발표문을 쓰면서 챗 GPT와의 토론했다는 점을 굳이 언급할 정도로 인공지능 AI의 시대가 어느새 성큼 우리 곁에 성큼 다가와 있다. 과학기술의 발전이 가져다줄 미래의 청사진은 여전히 불확실성으로 그려져 있지만, AI와 로봇의 등장으로 어떤 방식으로든 인류의 노동시간은 줄어들고 여가 시간은 늘어날 것이 분명해 보인다. 이런 전대미문의 새로운 미래 사회에서 인간성을 유지하고 공동체의 정신을 공유할 수 있는 물리적 문화공간으로서의 박물관과 박물관인의 역할은 점점 더 강조될 수밖에 없을 것이다. 박물관과 공동체와의 연결은 이제 선택이 아니고 필수가 되었다. 변화하는 박물관을 만들기 위한 준비와 고민의 과정에서 박물관인 내부의 소통 노력이 지속되기를 바란다.

공동체와의 연결: 박물관의 파트너십 전략

신영호 | 국립부여박물관장

발표자이신 이한용 관장께서는 이번 발표를 통해 박물관은 현재 급변하는 사회 속에서 과거 유물의 수집·보존 기관이라는 단순한 기능의 영역을 넘어서 사회 변화에 능동적으로 대응하며, 새로운 문화 가치를 창출하는 플랫폼으로 자리매김해야 한다는 시대적인 요구에 직면해 있다고 하였습니다. 아울러 박물관이 직면한 시대적 요구를 해결하기 위해서는 '박물관 스스로가 새로운 미래가치 창출을 위한 체계적이고 전략적인 박물관 지속가능성 전략을 구축하는 것이 필수적이다.'라고 하였습니다. 특히 현재 한국의 박물관이 직면한 주요 도전 과제로는 1) 다문화 사회로의 전환에 따른 공동체 구성원 간의 문화 장벽과 사회적 소외, 2) 정보통신기술(ICT) 발전에 따른 세대 간 지역간 디지털 격차의 심화, 3) 인구 감소와 지역 소멸로 인한 지역적 불균형, 4) 다양한 연령층의 수요를 반영하는 참여형 교육프로그램의 확대 필요성 등 모두 4가지의 도전 과제를 발표문을 통해 제시하였는데, 이들 주어진 당면 과제를 해결하기 위한 방안 중 가장 중요한 것은 역시 '박물관의 전통적인 기능을 넘어서 지역공동체와의 연결과 소통(communication)을 하기 위한 노력'이라고 하였습니다.

또한 발표자께서는 지난 이십여 년에 걸쳐 ICOM 총회에서 제시한 박물관 정의에 대한 변화를 살펴보고, 이를 토대로 이번 발표의 주제인 '공동체와의 연결'이라는 관점에서 디지털 소통 도구인 'CHAT-GPT'를 활용하여 토론토 진행했다고 하였습니다. 토론의 결과는 발표문에서 적시한 바와 같이 1. 공동체 기반 소통 체계 강화, 2. 공동체 참여형 프로그램 개발, 3. 공동체 접근성 증진, 4. 디지털 기술을 통한 공동체 확장 등 크게 4가지로 요약하였는데, 정리된 내용의 공통된 결론은 '공동체와의 소통이 박물관 미래 발전의 핵심'이라고 하였습니다. 한편 발표자는 '공동체와의 소통'이 어떻게 박물관 현장에서의 업무와 접목되어 활용되고 있는지를 소개하고자 현재 발표자가 재직하고 계신 전곡선사박물관에서의 교육프로그램의 개발과 운영전략을 소개하고, 아울러 실제로 운영 중인 '1박 2일 선사캠프' 교육프로그램 등을 실제 사례들을 통해 상세히 알려주었습니다. 그리고 마지막 맺음말을 통해서 다시 한번 박물관과 공동체와의 소통이 갖는 중요성을 강조하면서 미래 사회에서의 박물관은 공동체의 정신을 공유할 수 있는 물리적 문화공간이 될 수 밖에 없다라고 전망하면서 발표를 마쳤습니다.

오늘 이한용 관장께서 발표하신 내용들에 대해 토론자인 제 입장에서는 토론을 위한 문제제기를 해야만 하는 입장이지는 하지만 대부분의 발표내용들에 대하여 공감을 느끼고 또한 발표자의 뜻에 전적으로 동의가 되는 내용들이기 때문에 특별히 토론꺼리를 찾기가 어려워서, 저는 발표자께 발표 주제와 관련하여 궁금한 질문을 하고 발표자의 고견을 듣는 것으로써 토론을 대신하고자 합니다.

1. 전시는 박물관 고유의 필수적인 업무 중 하나입니다. 근래에 많은 박물관들이 디지털 기술이 적용된 전시기법을 활용하여 다양하고 화려한 전시를 선보이고 있습니다. 토론자의 입장에서 보면 그러한 전시들이 전시의 시각적인 효과를 배가시켜 관람객의 흥미를 높일 수 있다는 측면에서는 긍정적으로 보이지만 사실을 왜곡하거나 과장한다는 측면에서는 다소 부정적으로 보이는데, 발표자께서는 박물관의 정체성을 유지하면서 공동체와의 연결 및 소통의 확대라는 측면에서 앞으로의 박물관 전시가 지향해야 할 방향성이 있다면 어떤 것이 있는지에 대한 의견을 듣고 싶습니다.

2. 제가 근무하는 박물관은 위치한 곳이 소위 역사 고도(故都)이자 우리나라의 대표적인 인구 감소와 지역 소멸의 대상지입니다. 다행히 역사 고도라는 명성 때문에 박물관 관람객 숫자에 대한 걱정은 비교적 적은 편에 속하기는 합니다만, 그럼에도 불구하고 항상 관람객 감소에 대한 위기의식을 갖고 있습니다. 반면에 인구 감소와 지역 소멸의 대상지에 위치하고 특별한 지역적 메리트가 없는 박물관들이 많이 존재하며, 늘 관람객 숫자에 민감할 수 밖에 없는 상황에 놓여 있습니다. 또한 이러한 박물관들은 지역 공동체와의 연결 및 소통을 통한 박물관의 발전 방안 또한 마련하기가 쉽지 않은 것이 현실입니다. 발표자께서 보시기에는 이러한 도전에 직면한 박물관들은 어떤 전략과 대책 마련을 통해 위기를 극복할 수 있을지 의견을 듣고 싶습니다.

+ 발제2+

시대와 세대가 바뀐 세대 융합 놀이공간의 미래

: 지속 가능한 박물관 그리고 공동체의 상호작용

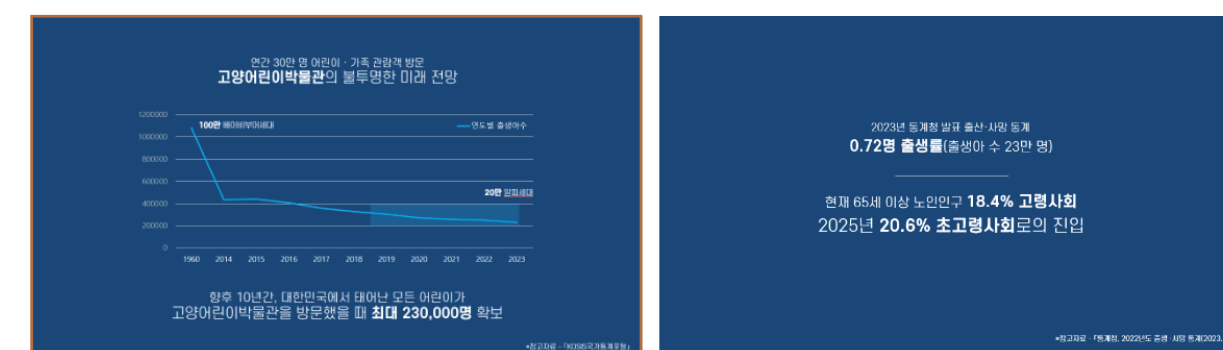
강보라 | 고양어린이박물관 커뮤니티 담당

인구구조 변화 동향

전 세계적으로 저출산과 고령화는 복합적이고 유기적인 사회문제를 초래할 것으로 예측되었다. 현재 대한민국은 전 세계적으로 전례 없는 초저출산과 초고령화 가속화에 따른 가파른 인구절벽 현상이 관측되고 있다. 인구통계학자 콜먼(David Colman, 2023)은 “저출산 위기와 한국의 미래” 심포지엄에서 ‘제1호 국가소멸’ 가능성을 제기한 바 있다. 통계청 장래인구추계 자료를 살펴보면 대한민국은 합계출산율 0.78명(출생아 수 24만 9천 명)으로 OECD국가 중 합계출산율이 1.0명도 안되는 유일한 국가에 속한다.

65세 이상 노인인구 비율 7% 이상 고령화 사회(aging society)에서 20% 이상 ‘초고령 사회(super-aged society)’로 진입하는데 일본은 약 37년, 독일 약 77년, 프랑스는 약 157년이 소요된 것에 반해 대한민국은 2025년 초고령 사회로 진입할 것으로 전망되며, 약 25년이 소요될 것으로 예측되고 있다(통계청, 2024).

고령인구(65세 이상)는 815만 명(총 인구의 15.7%)으로 유소년 인구(0~14세) 631만 명(총 인구의 12.2%)을 추월하였다. 인구별 인구구성비 변화를 살펴보면, 2020년 대한민국 사망자 수 31만 명으로 출생아 수 27만 9천 명을 추월하며 인구의 자연 감소세가 시작되었다. 이미 대한민국 인구구조 변화의 전환점은 2020년에 도래하였다. 현재 대한민국 고령인구는 2022년 기준 898만 명에서 2025년 1,000만 명까지 증가하고, 2070년에는 전체 인구의 46.4%를 차지할 것으로 전망하고 있다.



이러한 인구구조의 변화는 단순히 유소년 인구의 감소, 노인인구의 증가를 넘어서 산업의 구조, 도시환경 및 문화지리학적, 도시 정책의 변화 등을 요구하게 된다. 이는 단순히 오래 사는 수명연장의 삶을 넘어서 모든 세대를 포용할 수 있는 성숙사회로의 변화가 요구되는 것이다(심다영, 2022; 고민정, 2020).

인구구조 변화에 따른 사회문제

앞서 살펴본 바와 같이 대한민국은 이미 초저출산·초고령화 시대를 맞이하였다. 이러한 인구구조 변화는 복합적이고 유기적인 사회 문제들을 초래할 것으로 예측되었다. 하여, 선행연구를 통해 주요 사회적 문제에 대해 살펴보고 대안에 대한 시사점을 도출해 보고자 한다.

먼저 '저출산'원인에 대해 분석한 선행연구(김희경, 2014; 송유미, 이제상, 2011)를 살펴보면, 저출산의 주요 원인으로 '경제적 부담'과 '고용 불안정'이 주요 원인으로 지적되고 있다. 그뿐만 아니라 사회적 인식의 변화 및 출산 후 경력 단절에 대한 우려와 복지국가로 손꼽히는 유럽 내 스웨덴, 핀란드에 비해 공적 육아 지원 시스템의 부족이 대한민국 저출산에 큰 영향을 미친다고 보고된 바 있다.

저출산의 여파와 더불어 유소년 인구의 방과 후 학업 및 미디어 중심의 놀이 형태가 변화됨에 따라 과거 실외활동 중심에서 폐쇄적 실내 활동 시간이 증가되고 있다. 이로 인해 야기되는 신체적·정신적 건강 문제와 사회적 관계 형성의 어려움에 따른 다양한 문제점들이 지적되고 있는 실정이다(이형복, 2024).

스티브슨(Stevenson, 2018)의 연구에 따르면, 미디어 사용 시간의 증가로 인해 야기될 수 있는 부작용에 대해 강조하고 있으며, 실외활동이 이를 완화할 수 있는 중요한 대안이라고 주장하고 있다. 특히 유아기 아동들에게 놀이를 통한 사회적 상호작용은 매우 중요한 발달 요인으로 작용하는데 실외활동은 협동, 의사소통, 문제해결 능력과 같은 중요한 사회적 기술을 자연스럽게 습득할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 반면 실내에서 미디어 중심의 활동에 집중하는 시간이 많아지면 다른 사람들과의 직접적인 소통 기회를 상실하게 되어 감정적 공감 능력이나 대인관계 형성이 어려워질 수 있다고 경고하고 있다.

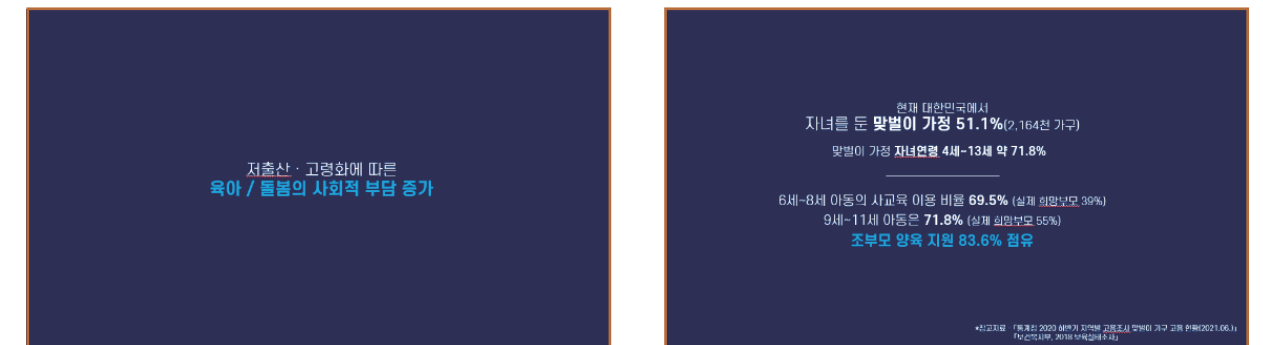
초저출산으로 인해 야기되는 사회적 문제들과 더불어 대한민국은 이미 고령인구 1,000만 시대를 앞두고 있는 '초고령 사회'이다. 반면 증가하는 고령인구를 포용할 수 있는 공간과 콘텐츠는 턱없이 부족하다. 이에 경로당, 노인 전용 운동 시설 및 주거지 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 근린공원의 이용자로 전락하고 있는 실정이다.

한정란(2002)은 집단 간 힘의 균형과 방향이 현격히 편중되어 있을 때는 오히려 갈등이 표면화되지 않지만, 그 힘의 균형이 팽팽해질 때 그리고 힘의 방향에 변화가 생길 때 갈등은 더욱 심화된다고 주장하였다.

이는 노인의 수명이 연장될수록 제한된 자원을 둘러싼 젊은 세대와의 갈등 심화는 지속적으로 증가할 수밖에 없다(한정란, 2004). 이처럼 세대 분리 현상이 심화되면, 세대 간 고립을 더욱 촉진시키고 점차적으로 세대 간 상호 지원의 감소와 함께 과거의 문화 전통 및 가치관을 학습할 기회를 잃게 만드는 결과를 초래하게 된다(Newman, 1989).

특히 고령화로 인해 야기되는 세대 간의 갈등 문제는 제한된 어느 특정 집단에 국한되는 것이 아닌 우리 사회의 모든 구성원들에게 영향을 미치는 주요한 공통의 사회문제이다. 그러므로 초저출산, 초고령화에 따른 급격한 인구구조 변화가 진전될수록 사회 구성원들의 삶의 질과 직결되는 중요한 사회문제로 대두될 수밖에 없다.

이에 사회 내 모든 구성원인 개인에게는 육아의 부담으로 인해 출산을 포기하게 만들고, 노인 세대의 부양 부담을 가중시킨다. 이에 따라 세대 간 갈등의 소지가 증가되는 데서 일어나는 세대 간 이해관계의 차이가 증폭될 수 있다.



세대 간 갈등에 관한 사회심리학 이론 중 Wilder(1978)은 접촉가설(Contact hypothesis)에 의한 것으로 세대 간 접촉의 부족은 다른 집단에 대한 오해와 고정관념을 만들어 내며, 사람들은 그 대상에 대해 잘 모를수록 비호의적으로 행동하는 경향이 있음을 주장한 바 있다. 또한 스트리멜 등(Stemmel, Travis, & Kelly-Harrison, 1997)은 어린이들이 경험의 폭을 넓히기 위해서 모든 연령대의 사람들 그리고 각각의 삶의 단계에 있는 모든 사람들과 고른 인간관계를 가져야 한다고 주장한 바 있다. 과거의 우리 사회는 대가족 제도 아래 한 가정 내에서 노인과 어린이 세대가 일상적 접촉이 가능한 구조였지만, 현대사회의 가족 형태는 핵가족으로 분리되어 노인과 어린이 세대 간 접촉의 기회를 상실하게 되었다.

이처럼 현재 우리 사회는 인구구조 및 사회적 관계 형성에 대한 인식 변화에 따른 실존하는 공간의 의미와 쓰임도 줄어들고 있는 시대를 맞이하게 되었다.

이에 사회적 고립·단절 등의 문제에 대응하기 위한 해결책으로 공동체 회복의 필요성과 가능성에 대한 연구가 국내·외에서 활발히 제기되고 있다.



우리보다 앞서 1970년대부터 고령사회를 겪고 있는 ‘일본’의 경우 1987년부터 어린이 보육 시설에서 세대 간 교류 사업의 일환으로 특별 보육과목 사업을 추진하였으며, 이는 노인복지시설 방문 및 다른 연령 아동에 대한 강좌 및 향토문화 전승 활동 등의 교류 활동을 포함하고 있다. 또한 ‘노인과 접촉’이라는 이름으로 노인들을 보육원에 초빙해 세대 간 접촉을 늘리고 보육원 일을 돕게 하고 있다(김경호, 1993). 또한 1975년 이미 초고령 사회로 진입한 ‘영국’은 인구 5명당 1명이 노인 인구에 해당되는 초고령 사회 대표 국가이다. 그중에서도 맨체스터는 2010년 ‘고령친화도시 국제네트워크’에 가입했으며 고령친화 맨체스터(Age Friendly Manchester, AFM) 계획을 발표한 바 있다. 특히 홀로 사는 노인들의 외로움 등을 이웃들과 함께 해결해 보자는 취지로 시작된 세대 통합 프로젝트 ‘굿 네이버스’정책은 청년들의 자원봉사를 통해 운영되며, 세대 간 물리적 접촉의 증가를 통한 세대 간 소통을 증진시키는 좋은 정책 사례로 꼽히고 있다.

반면, 국내에서는 세대 갈등 완화를 위한 시도로 세대 통합 프로그램 및 고령 친화적 어린이 공원의 환경 개선 방안 중심의 연구들이 소극적으로나마 시도되어 왔다. 예를 들면 노인 유사체험(김상곤, 임한영, 2007; 김혜경, 2013; 안병운, 2005)을 통한 소극적인 세대 간 이해를 도모하거나, 지방 소도시 및 문화예술 기관 내 혈통 중심의 가족 구성원 내 1세대와 3세대를 대상으로 한 단발성 체험 프로그램(장덕희, 김옥주, 2022; 김성진, 2023)연구가 진행되었으나, 혈통 중심의 가족 구성 및 성인의 보조적 역할 참여에 국한되어 있어 세대 간 프로그램을 통한 범 사회적 효과 및 긍정적인 가능성 발견에 도달하기는 쉽지 않았다. 또한 세대 통합을 위한 고령 친화적 어린이 공원의 커뮤니티 기능(심다영, 2022; 이형복, 2022, 김묘정, 정지석, 2014; 이미애, 2020)연구 등을 통해 세대 통합을 위한 노력이 계속되어 왔음에도 불구하고 적정한 사회 적용 모델이 제시된 바 없는 실정이다.



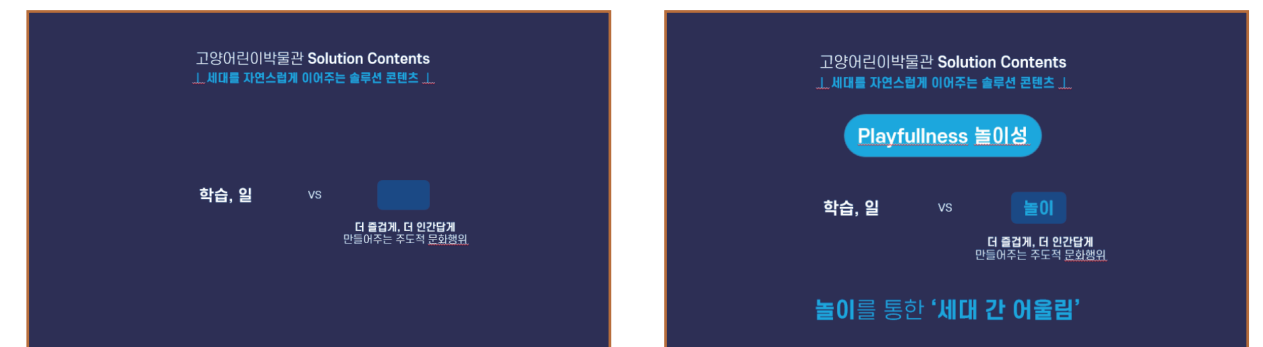
놀이를 통한 세대 간 어울림

이에 현실적이고 실용적인 세대 통합을 위한 새로운 방안 모색이 필요한 상황에서 세대 간 자연스러운 연대 및 통합을 이끌어 낼 수 있는 주요 요소로 ‘놀이’에서 그 가능성을 발견할 수 있었다. 호이징아(Huizinga)는 ‘놀이’는 인간의 본질로 놀이가 문화의 한 구성 요소가 아니라 문화 자체가 놀이적인 요소를 지니며, 놀이는 문화보다 앞선다(Huizinga, 1938)고 주장했다.

또한 가다머(Gadamer)는 놀이의 특징을 몰입성으로 보아, 놀이를 통한 몰입은 주관과 객관의 구분마저 없애게 되는 것으로 보았다(Gadamer, 1975).

놀이가 인간의 삶에 어떤 영향을 미치는지를 연구한 놀이 활동에 대한 연구는 존재하나, 놀이 활동을 실마리로 세대 융합을 이끄는 긍정적 효과에 대한 연구는 미미한 실정이다.

놀이 자체가 지니는 순기능은 살아온 경험과 시대가 같지 않은 세대 간 공감, 이해와 소통, 협력에 긍정적으로 작용했으며, 저출산 고령화 사회의 세대 간 부정적 태도와 긴장을 불러일으킬 수 있는 요소를 완화하는 방안이 될 수 있다는 점에서 유의미하다고 보았다(홍영란 외, 2014).



저출산·고령사회의 노인문제와 핵가족 시대의 아동 보육 문제는 언뜻 보기에는 이질적인 것으로 보이나 고령화 사회라는 사회적 배경과 더불어 오늘날 핵가족 내에서의 자녀 양육방식에 대한 근본적인 재고가 요구되며 노인과 아동을 의도적으로 연결해야 할 필요성은 더욱 부각되고 있다(박명숙, 2002).

따라서 이러한 고령화 사회 속 노인 세대의 문제점 중 하나인 노년기의 역할상실로 인해 발생할 수 있는 소외감과 열등감을 극복하고 활기찬 노년 생활을 유지함에 따라 노년기 삶의 질을 높이기 위한 방안으로 세대가 함께하는 세대 통합 프로그램의 필요성이 점차 높아지고 있다(김혜상, 2010).

세대 통합 교육이란 여러 세대 혹은 여러 연령 집단들이 교육적인 목적을 위해 함께 활동해 나가는 것으로 자신이 미처 경험하지 못했던 시간과 공간을 경험할 수 있을 뿐 아니라 상호작용을 통하여 더욱 많은 것을 배우고 얻을 수 있다(한정란, 2005).

세대 간 통합은 어느 한쪽의 일방적인 시도나 노력보다는 각 세대 간 개개인 모두가 세대 간의 이해와 보완을 추구하며 자신의 발전을 꾀하는 것을 목표로 하는 세대 통합의 방향성 제시가 필요하다.

핀쿼트(Pinquart, 2000)는 집단 간에 갈등은 공통의 목표 즉 이익을 위해 함께 활동하며 그 상호작용이 서로에게 즐겁고 이익이 될 때 세대 간 태도는 긍정적으로 개선될 수 있음을 시사하고 있다.

또한 소니아 리빙스턴(Sonia Livingstone, 2024)은 조부모와 손주 세대 간 상호작용은 양측 세대 모두에게 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과를 발표한 바 있다. 대표적으로 조부모는 손주들에게 안정된 감정적 지원을 통해 정서적 안정감을 제공하며, 조부모와 함께 시간을 보냄으로써 다양한 연령층과 소통하는 방법을 터득하고 사회적 관계의 중요성을 이해하며 사회적 발달을 도모한다고 주장했다. 또한 손주 세대와의 상호작용은 조부모들에게는 새로운 역할의 부여를 통해 그들의 정체성과 가치관에 긍정적인 영향을 미칠 수 있으며, 이는 성취감을 통한 자존감 회복에 도움이 된다고 설명한 바 있다.

어린이 뮤지엄과 세대융합의 연계성

국제박물관협회(ICOM : International Council of Museum)는 박물관 간의 국제협력을 촉진시키고 문화유산을 보존하기 위해 1946년에 설립된 비영리 국제기구로서 UNESCO로부터 기금을 지원받고 있다. 2024년 기준 총 120개의 국가 위원회와 32개의 국제위원회에서 24,000명 이상의 회원이 참여하고 있다.

1989년 국제박물관협회(ICOM)는 ‘뮤지엄’을 “인류와 그 환경의 물질적 증거물을 연구·교육·향유하기 위해 수집·보존·연구·소통·전시하며, 사회에 봉사하고 그 발전에 기여하는 대중에게 개방된 영구적 비영리 기관”이라 정의한 이후 2022년 8월 사회적 역할에 대한 가치 지향성을 내포하며 “다양성과 포용성, 지속 가능성을 증진해야 하며, 전문적이고 윤리적인 커뮤니티의 참여로 운영 및 소통해야 한다”는 상호 교류 새로운 명제가 중요 요소로 추가되었다. 이는 오늘날 현대 사회에서 요구되는 뮤지엄의 공공성의 규범적 기준을 조금 더 분명히 제시하고 있다.

총 8차례에 걸쳐 변화한 뮤지엄에 대한 정의와 같이 시대에 따라 필요에 따라 박물관의 정의는 유연하게 변화되어야 할 필요성이 있다.

다양한 형태의 뮤지엄 중 어린이 뮤지엄은 특정 주제나 소장품, 즉 오브제로 정의되는 곳이 아닌 관람자에 의해 정의되는 독특한 장소이다(최원아, 2020).

미국의 국립교육센터(National Learning Center, NCL)와 워싱턴에 위치한 Capital Children’s Museum의 설립자이자 회장인 Ann Lewin은 어린이 뮤지엄의 정의를 설명하며 필수적인 주요 특성으로 직접적인 체험이 일어나는 Hands-on 경험이라고 설명한 바 있다.

일반적인 뮤지엄들은 유물이나 작품 등의 오브제를 전시하고 관람하는 수장고 적 역할과 의미를 지녔다면 포스트 모던 시대 이후 신 박물관학(New Museology)이 대두되며 오브제가 아닌 관람자에 관심을 기울이기 시작하며, 세계 최초 어린이 뮤지엄인 브루클린 어린이 뮤지엄(Brooklyn Children’s Museum)에서 Hand-on 방식을 도입한 이래 어린이 뮤지엄은 체험식 뮤지엄으로 정립되어 왔다.

즉, 어린이 뮤지엄이란 어린이들의 연령별 신체 및 정서적 발달에 적합하게 구성된 체험을 통해 탐구하며 학습이 가능한 공간이다. 이때 체험은 놀이(Play)의 형태로 나타난다(최원아, 2020).

앞서 어린이 뮤지엄은 ‘관람자’에 의해 정의되는 독특한 장소임을 밝힌 바 있다. 이러한 어린이 뮤지엄의 관람자는 ‘어린이 가족’이다. 어린이 가족에 대한 정의는 어린이를 중심으로 함께 온 보호자인 부모 및 조부모를 아우르며, 혈연 중심의 관계뿐만 아니라 오늘날의 다양한 가족의 형태가 반영될 수도 있다.

이러한 특성에서 어린이 뮤지엄은 어린이를 주된 대상으로 하지만, 어린이와 함께 오는 성인들도 함께 고려해야 한다는 독특한 특성을 가지고 있다.

어린이 뮤지엄 전문 건축가 Cohen(1985)은 어린이 뮤지엄의 특징을 ‘어린이 중심의 기관’과 ‘가족 학습이 이루어지는 곳’으로 설명하기도 했다.

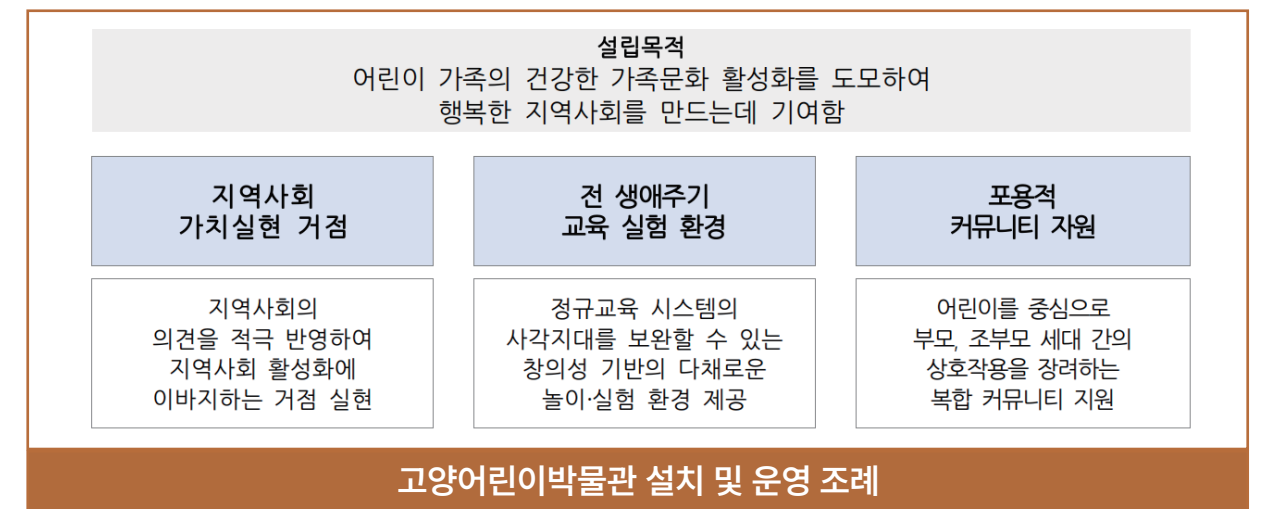
이렇듯 모든 세대에게 열려있는 포용적 공공시설 뮤지엄(박물관, 미술관)을 기반으로 공간의 기능 및 개념을 재정립하고 세대 간 새로운 사회적 연대 형성을 위한 세대 융합형 공간 및 콘텐츠 개발의 필요성과 가능성을 모색하고자 했다. 특히 고양어린이박물관에서는 2019년부터 다년간 세대 간 선순환 체계를 구축하기 위한 대상별 파일럿 프로그램을 직접 기획 및 운영을 통해 연구하며 세대 간 상호작용을 촉진하고 활성화시킬 수 있는 촉매제로 ‘놀이’를 통한 활동에서 활발한 세대 융합의 가능성을 발견할 수 있었다.

세대 융합 놀이공간 조성을 위한 고양어린이박물관 사례

경기북부 고양시에 위치하고 있는 고양어린이박물관은 어린이 가족의 건강한 가족 문화 활성화를 도모하여 행복한 지역사회를 만드는 데 기여하기 위해 건립되었다.

연간 약 25만 명의 어린이 가족 관람객이 방문하는 고양어린이박물관은 개관한지 올해로 아홉 해(2016년 6월 7일 개관)가 되었으며, 누적 관람객 1,748,374명이 방문하였다.

고양어린이박물관을 방문한 관람객 분석 시 성인 관람객이 49.9%이며, 어린이 관람객이 46%를 점유하고 있다. 이 중 성인 관람객 세대별 분석 시 2545세대가 63.7%이며, 4565세대가 28%를 점유하고 있는 것으로 분석되었다. 이는 어린이 한 명당 부모 혹은 조부모가 함께 방문하는 어린이 뮤지엄 특성이 반영된 수치로 볼 수 있다.



대 상 지	고양어린이박물관				
위 치	경기도 고양시덕양구 화중로 26				
입지여건	주거밀집지역(택지개발지구)				
건축개요	부지	건축면적	건축연면적	건축구성	건축도면
	8,232㎡	2,930.95㎡	8,492.22㎡	지하 ~ 3층	유
건축물용도	문화 및 집회시설(박물관)				
현 소유자	고양시 소유		보유상태	고양시 소유	
설립시기	2016년 6월		운영시기	상시운영	
주요시설	체험전시실11개 , 교육실 2개, 뮤지엄라운지, 다목적실, 소강당, 피크닉실 등				

고양어린이박물관 시설현황

지난 9년간 고양어린이박물관은 세대 융합 놀이공간 조성을 위해 각 분야별 기업·기관 및 지역사회와 함께 손을 잡고 세대 융합 놀이공간 구축 및 다채로운 어린이 가족 콘텐츠를 조성하기 위해 단계별 사업들을 추진하고 있다.

1단계로 실험적 세대 융합 놀이공간 구축을 시도하기 위해 2019년도부터 창업진흥원 국비 공모사업 지원을 통한 국내 최초 어린이 뮤지엄형 메이커스페이스 구축하고 운영하며 세대 융합 거점의 초석을 마련하였다.

창업진흥원 메이커스페이스 사업은 2019년부터 2023년까지 약 5년간 창업진흥원의 지원을 받아 운영되었으며, 2024년부터는 어린이박물관 자체 예산을 편성하여 향후 10년간 지속적으로 운영될 계획에 있다.

1단계	2단계	3단계
뮤지엄랩 (메이커스페이스)	우리놀이터 (융복합놀이공간)	메이커아카데미 (커뮤니티 구축)
<p>실험적 세대 융합 공간구축 시도</p> <p>창업진흥원(2019-2023) 국비 총445,000,000원 지원</p>	<p>세대융합 놀이공간 구축 및 콘텐츠운영 시도</p> <p>문체부∞KCDF(2020-2023) 국비 총310,000,000원 지원</p>	<p>세대별 리더양성 선순환 체계 구축</p> <p>메이커아카데미(2019-2025) 총 123명 리더양성 및 활동</p>

2단계로 문화체육관광부와 한국공예디자인문화진흥원(KCDF)에서 시행하는 전통놀이 문화공간 우리놀이터, 고양 조성 사업을 통해 융복합 전통놀이 공간을 조성하였다. 2020년에 조성된 우리놀이터, 고양에서는 어린이와 부모 그리고 조부모가 함께 팽이치기, 산가지, 실뜨기, 고누, 윷놀이 등 현대적으로 재해석한 전통 놀이환경 속에서 보호자가 보조적 참여를 넘어 주도적으로 어린이와 함께 놀이에 참여하며 세대 간 자연스러운 어울림 구현의 가능성을 발견할 수 있었다.

3단계로 어린이 뮤지엄형 메이커스페이스의 대표 프로그램으로 세대별 메이커 강사를 양성하는 메이커 아카데미 프로그램을 2019년부터 2025년까지 7기 수차 운영을 지속하고 있다. 메이커 아카데미는 결혼, 출산, 양육으로 인해 경력이 단절된 부모 및 조부모를 대상으로 어린이 가족 대상 메이커 교육을 운영할 수 있는 강사로 양성하는 일자리 선순환 체계를 구축하기 위해 마련되었다. 고양어린이박물관에서는 올해로 메이커 아카데미 7기 수차를 양성하며 총 123명의 메이커 강사진과 함께하고 있다. 양성된 부모 및 조부모 메이커 강사들과는 다양한 협력 활동을 통해 어린이 가족 대상 체험, 교육, 축제 등의 커뮤니티 사업을 활발히 추진하고 있다. 2023년 기준 커뮤니티 사업 운영 결과 어린이 가족 대상 커뮤니티 사업 14종, 총 195회 운영하며 총 52,549명의 어린이 가족이 참여한 것으로 집계되었다.

구분		협력내용		
no	연도	기관명	형태	협력 주요내용
1	2016	고양실버인력뱅크	기관	실버인력뱅크 어르신 자원봉사(전시운영) 및 어린이 가족 대상 공연(인형극, 구연동화)운영
2	2017	한화아쿠아플라넷, 원마운트 외 11곳	기업	고양시 관내 미술관·박물관·테마파크 연계 <80일간의 고고여행>기획 운영
3	2017	(주)삼성전자	기업	삼성전자 현물협찬을 통한 기획 전시관<거꾸로 숲의 키즈모드>구축 운영
4	2018	이케아 고양	기업	이케아 가구 및 물품 협찬을 통한 뮤지엄라운지, 수유실 등 공간조성 운영
5	2019	(주)한샘	기업	한샘 주방가구 및 물품 협찬을 통한 뮤지엄랩(키친랩)공간 조성 시도
6	2020	일산차병원	재단	카네기홀 자장가 프로젝트 연계 '첫 아이를 가진 엄마의 특별한 자장가' 운영
7	2022	세이브더칠드런	기관	부모·조부모 대상 긍정적 양육 워크숍 <긍정적으로 아이키우기>운영
8	2022	(주)기아자동차	기업	기아자동차 현물협찬을 통한 상설 전시관<그린랜드>구축운영
9	2023	레고코리아	기업	레고코리아∞고양소방서 협력 소방체험관 구축 운영
10	2017- 2023	기타	기관	고양시도서관센터, 청소년수련관, 고양시국공립어린이집연합회, 일산컨벤션고등학교 등
고양어린이박물관 단계별 추진계획				

no	콘텐츠명	운영기간	축제 내용	운영 종수	협력 기관
1	어린이날 기념 축제 〈들썩들썩 놀자〉	2025.5.5. ~5.6.	어린이 가족과 지역사회가 함께 만들어가는 참여형 축제 기획 운영	총 31종 체험운영	총 15개 기관협력
2	크리스마스 기념 축제 〈반짝반짝 크리스마스〉	2025.12.2. ~12.25.		총 11종 체험운영	총 5개 기관협력
고양어린이박물관 커뮤니티 축제 운영 현황					

no	콘텐츠명	운영기간	프로그램 내용	운영 횟수	수강 인원
1	메이커아카데미 7기	2025.3.18. ~5.6.	경력단절 부모 및 조부모 대상 메이커 강사양성 과정	총 25회 (100시간)	회차당 20명
2	아카데미 심화과정	2025.10.21. ~11.6.	메이커아카데미 수료생 대상 심화교육 과정	총 8회 (32시간)	회차당 20명
3	메이커캠프	2025.12.9. ~12.20.	심화과정 연계 실습 체험운영 과정	총 10회 (70시간)	회차당 100명
4	성과공유회	2025.12.19.	메이커아카데미 수료생(1기~7기) 대상 네트워킹 운영	총 1회 (3시간)	회차당 50명
5	긍정적으로 아이키우기	2025.9.4. ~10.30.	세이브더칠드런과 함께하는 긍정적으로 아이 키우기 워크숍	총 9회 (18시간)	회차당 20명
6	착한메이킹	2025.2.8. ~12.20.	재활용·자연물(꽃, 밀랍 등)을 소재로 펼쳐지는 수공예 메이커 클래스	총 38회	회차당 20명
7	암암메이킹	2025.2.1. ~12.27.	제철재료 및 전통음식(떡, 김치 등)을 소재로 펼쳐지는 쿠킹 메이커 클래스	총 48회	회차당 20명
8	독딱메이킹	2025.2.8. ~12.20.	생물다양성·STEAM(3D프린터, 엔트리 등) 중심으로 펼쳐지는 창작 메이커 클래스	총 48회	회차당 20명

고양어린이박물관 커뮤니티 프로그램 현황

세대 융합 놀이공간 조성의 필요성



세대 간 융합을 통한 공동체 회복이 인구구조 변화에 따른 사회문제를 해결하는 데 긍정적인 가능성이 있음을 확인할 수 있었다. 구체적으로 UN 지속 가능발전 목표(SDGs)의 목표에 따르면 포용적이고 지속 가능한 도시 및 공동체 조성을 제시하며 세대 융합형 공간이 사회적 포용과 지속가능성을 실현하는 도구로 기능할 수 있음을 강조한다. 또한 Shin(2022)의 연구에 따르면 세대 간 통합형 커뮤니티 공간은 사회적 고립감을 줄이고 정서적 안정과 사회적 신뢰를 높이는데 효과적이라고 설명하고 있다. 이에 앞으로 지속적인 연구와 정책적 적용을 통해 인구구조 변화에 따른 사회문제를 해결할 수 있는 다양한 시도와 방안이 제시되어야 할 필요성이 있다.

시대와 세대가 바뀐 세대 융합 놀이공간의 미래

: 지속 가능한 박물관 그리고 공동체의 상호작용

김수연 | 국립박물관단지 통합운영지원센터 전시운영부장

강보라 선생님의 「시대와 세대가 바뀐 세대융합 놀이공간의 미래: 지속 가능한 박물관 그리고 공동체의 상호작용」 발표는 저출생·고령화라는 급격한 인구구조의 변화 속에서 어린이박물관이 단순한 여가 공간을 넘어, 다양한 세대가 함께 소통하고 상호작용하는 커뮤니티 플랫폼으로 진화할 수 있음을 잘 보여주는 사례였습니다. 특히 정규 교육체계의 사각지대를 보완하고 창의적 배움을 제공하는 공간으로서 박물관의 공적 기능을 명확히 제시해 주신 점이 인상 깊었습니다.

이러한 발표 내용은 2024년 12월 문화체육관광부가 발표한 『제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(2024~2028)』의 핵심 방향과도 맞닿아 있습니다. 이번 진흥계획은 박물관 및 미술관이 포용성과 지속가능성을 중심으로 지역문화 거점으로 자리 잡을 수 있도록 하는 데 정책의 방점을 두고 있습니다. 특히 디지털 전환, 인구 감소, 지역 소멸 위기 등의 변화에 대응하는 가운데, 문화향유 주체의 다양화—그중에서도 고령층의 비중 증가—에 주목하고 있습니다. 실제로 국립중앙박물관 교육프로그램 참여자 분석 결과, 60대 이상 참여 비율은 2018년 68%에서 2023년에도 46%를 기록하며 여전히 높은 수준을 유지하고 있음을 확인할 수 있습니다. 이는 역피라미드형 인구구조가 가속화되고 있으며, 박물관의 주요 이용층이 변화하고 있음을 방증합니다. 이제 박물관은 고령층을 단순한 ‘문화 향유자’가 아닌, ‘문화 생산자’이자 ‘활동가’로 수용하는 방향으로 전환할 필요가 있습니다.

저는 과거 미국 보스턴 과학박물관(Museum of Science, Boston)을 방문했을 때 인상 깊은 사례를 목격한 바 있습니다. 팝업 형태의 과학 시연 프로그램을 운영하는 강사들이 모두 고령의 은퇴자였으며, 이 중 한 분은 퇴직한 엔지니어로서 자신의 전문성을 활용해 어린이들에게 엔지니어링 원리를 쉽게 설명하고, 교육 후에는 ‘엔지니어’라는 명칭이 담긴 배지를 나눠주는 활동을 하고 있었습니다. 이처럼 미국 박물관들은 고령 전문가를 기관의 일원으로 적극 포용하며, 사회적 문제 해결의 주체로서 박물관의 기능을 강화하고 있었습니다.

한편, 제가 과거 지역 시립미술관에서 근무하던 시절, 시 차원의 신중년 일자리 지원 사업을 통해 문화예술 경력을 지닌 퇴직자를 미술관 운영 인력으로 배치받은 경험이 있습니다. 그러나 현실적으로 전시실 지킴이나 프로그램 보조 등 단순 업무에만 투입할 수밖에 없었으며, 이로 인해 참여자들의 만족도 또한 낮은 편이었습니다. 이는 기관 내부의 교육 역량과 구조적 준비가 부족한 상태에서 단기간에 퇴직 인력을 받아들였을 때 발생할 수 있는 대표적 한계를 보여줍니다.

MEMO

그런 의미에서 고양어린이박물관이 메이커스페이스를 시작으로 융복합 놀이공간, 그리고 메이커아카데미로 이어지는 장기적 단계 사업을 6년 이상 꾸준히 운영하고, 향후 10년 계획까지 수립하여 추진하고 있다는 점은 매우 주목할 만합니다. 이는 단지 프로그램 차원을 넘어서, 인구구조 변화라는 거대한 사회적 과제에 박물관이 어떻게 장기적 전략을 수립할 수 있는지 보여주는 모범적 사례이며, 기관 차원의 일관된 운영 의지와 담당자의 실행력, 그리고 지역의 행정적 지원이 결합되었기에 가능했으리라 생각합니다.

이에 따라 발제자에게 다음과 같은 질문을 드리고자 합니다.

질의 내용

1. 고양어린이박물관의 세대융합 놀이공간이 일회성 이벤트나 체험 중심에 머무르지 않고, 지역사회의 지속 가능한 거점으로 발전하기 위해 어떤 제도적 장치와 행정적 지원이 필요하다고 보십니까?
2. 메이커아카데미와 같은 리더 양성 프로그램이 실제로 세대 간 인식 전환에 어떠한 영향을 미치고 있습니까? 수료자들이 이후 사회참여로 연결된 구체적인 사례가 있다면 소개해 주시기 바랍니다.
3. 박물관이라는 한정된 물리적 공간 안에서 노인, 청년, 아동 세대가 동등하게 공존하고 상호작용하기 위해 필요한 디자인적 요소와 운영 방식은 어떤 방향이어야 한다고 보시는지 궁금합니다.
4. 지역의 박물관들은 시장 또는 기관장의 임기 변화에 따라 중장기 사업이 단절되는 경우가 많은데, 고양어린이박물관은 어떻게 이러한 행정적 단절을 극복하며 장기 사업을 유지하고 계신지, 그 비결이 있다면 공유 부탁드립니다.

위 질문들이 발제자의 실천적 경험을 바탕으로, 향후 박물관 및 미술관의 사회적 역할 확대와 정책적 연계성 확보에 기여할 수 있기를 기대합니다.

감사합니다.

[illegible]

[illegible][illegible]

박물관과 박물관 사람들 2025 춘계학술대회

급변하는 공동체와 박물관 미래

박물관 X 지역 네트워크 및 파트너십

발행일	2025년 5월 17일
발행인	배기동 박물관과 박물관 사람들 회장
기획 및 진행	이관호 박물관과 박물관 사람들 부회장 김수연 박물관과 박물관 사람들 총무이사 이재경 박물관과 박물관 사람들 수석간사 전서령 박물관과 박물관 사람들 간사 안예리 박물관과 박물관 사람들 간사 하은비 박물관과 박물관 사람들 간사 김윤지 박물관과 박물관 사람들 간사
디자인	(주)케이디원

이 발표 자료집은 한국박물관협회 지원으로 만들었습니다.
이 자료집에 수록된 내용은 발표자의 원문을 그대로 실었으며, 수록된 글과 사진의 무단전제와 복제를 금합니다.