

제19회 한국박물관국제학술대회

[키노트 세션] 한국박물관협회 · 국제박물관협의회 한국위원회
급변하는 공동체와 박물관의 미래
The Future of Museums in Rapidly Changing Communities

■ 일시 : 2025.5.16.(금) 10:00~

■ 장소 : 국립중앙박물관 대강당

■ 주최 :  한국박물관협회 

■ 후원 :  문화체육관광부  가현문화재단 

CONTENTS

제19회 한국박물관국제학술대회

19th International Conference of The Korean Museum Association

급변하는 공동체와 박물관의 미래

The Future of Museums in Rapidly Changing Communities

[개 회 사]	조한희 한국박물관협회 회장	7
[인 사 말]	김선정 ICOM 한국위원회 위원장	9
[기조발표1]	급변하는 공동체와 박물관의 미래 루이스 라포소(Luis Raposo) ICOM 본부 집행 이사	11
[기조발표2]	급변하는 공동체의 미래 전략으로서 박물관 배기동 한양대학교 명예교수, 한국박물관협회 명예회장	43
[발 표1]	미술관을 품은 과학기술 리더, KAIST 석현정 카이스트 산업디자인학과 교수, 카이스트 미술관 관장	61
[발 표2]	공동체와 박물관: 새로운 질서를 만드는 청년 장선미 하자센터(시립청소년미래진로센터) 지도교사	73
[기조발표3]	단절과 불균형을 넘어 미래로 가는 박물관 장상훈 국립민속박물관 관장	85
[발 표3]	박물관에 있어서 무형유산전시의 과제와 가능성 - 일본의 전시 사례를 보면서 - 하야시 후미키 칸다외국어대학교 한국어학과 교수	101
[발 표4]	새로운 기술이 박물관과 공동체를 연결하는 방법 안재홍 카이스트 문화기술대학원 교수	135
[발 표5]	인공지능 전환 시대의 디지털 박물관 민옥기 한국전자통신연구원(ETRI) 인공지능연구소장	155
[좌 장]	이귀영 국가유산진흥원 원장	167
[토 론]	김지연 한성백제박물관 관장 김상헌 상명대학교 역사콘텐츠학과 교수 이정선 국립인천해양박물관 디지털박물관부 부장	

CONTENTS

19th International Conference of The Korean Museum Association

제19회 한국박물관국제학술대회

급변하는 공동체와 박물관의 미래

The Future of Museums in Rapidly Changing Communities

[Opening Remarks]	Han-Hee Cho President, The Korean Museum Association	7
[An Address]	Sun-Jung Kim Chair person, ICOM Korea	9
[Keynote 1]	The Future of Museums in Rapidly Changing Communities Luis Raposo Executive Board Member, ICOM	11
[Keynote 2]	Museums as Future Strategies for Rapidly Changing Communities Kidong Bae Professor Emeritus of Hanyang University Honorary President of The Korean Museum Association	43
[Speech 1]	Where S&T Meets Art: The KAIST Art Museum Story Hyeon-jeong Suk Professor, Department of Industrial Design, KAIST Director, KAIST Art Museum	61
[Speech 2]	Communities and Museums: Youth Creating a New Order Sunmi Jang Instructor, Haja Center(Seoul Youth Future Career Center)	73
[Keynote 3]	Museums Moving Beyond Disconnection and Imbalance Toward the Future Sang-hoon Jang Director, National Folk Museum of Korea	85
[Speech 3]	Challenges and Possibilities in Exhibiting Intangible Cultural Heritage in Museums Fumiki Hayashi Professor, Kanda University of International Studies	101
[Speech 4]	The Ways in Which New Technology Connects Museums and Communities Jaehong Ahn Ph.D., Visting Professor, Graduate School of Culture Technology, KAIST	135
[Speech 5]	The Intelligent Digital Museum in the Age of Artificial Intelligence Transformation Okgee Min Research Fellow, ETRI	155
[Chair]	Guiyoung Lee President, The Korea Heritage Agency	167
[Panelists]	Ji-yeon Kim Director, Seoul Baekje Museum Sangheon Kim Professor, SangMyung University Jeongsun Lee Senior Curator of Digital Museum Department, Incheon National Maritime Museum	

□ 세부일정(Program)

시간	내용
	[사 회] 박선주 영은미술관 관장
10:00~10:05	[개 회 사] 조한희 한국박물관협회 회장
10:05~10:10	[인 사 말] 김선정 ICOM 한국위원회 위원장
10:10~10:40	[기조발표1] 급변하는 공동체와 박물관의 미래 루이스 라포소(Luis Raposo) ICOM 본부 집행 이사
10:40~11:10	[기조발표2] 급변하는 공동체의 미래 전략으로서 박물관 배기동 한양대학교 명예교수, 한국박물관협회 명예회장
11:10~11:40	[발 표1] 미술관을 품은 과학기술 리더, KAIST 석현정 카이스트 산업디자인학과 교수, 카이스트 미술관 관장
11:40~12:00	[발 표2] 공동체와 박물관: 새로운 질서를 만드는 청년 장선미 하자센터(시립청소년미래진로센터) 지도교사
	휴식 시간
	[사 회] 김종석 국립항공박물관 전시교육실장
13:30~14:00	[기조발표3] 단절과 불균형을 넘어 미래로 가는 박물관 장상훈 국립민속박물관 관장
14:00~14:20	[발 표3] 박물관에 있어서 무형유산전시의 과제와 가능성 -일본의 전시 사례를 보면서- 하야시 후미키 칸다외국어대학교 한국어학과 교수
14:20~14:40	[발 표4] 새로운 기술이 박물관과 공동체를 연결하는 방법 안재홍 카이스트 문화기술대학원 교수
14:40~15:00	[발 표5] 인공지능 전환 시대의 디지털 박물관 민옥기 한국전자통신연구원(ETRI) 인공지능연구소장
15:00~15:30	[라운드테이블] [좌 장] 이귀영 국가유산진흥원 원장 [토 론] 김지연 한성백제박물관 관장 김상헌 상명대학교 역사콘텐츠학과 교수 이정선 국립인천해양박물관 디지털박물관부 부장

* 상기일정은 한국박물관협회 · 국제박물관협의회 한국위원회의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

* 한 · 영 동시통역 예정

Program

Time(KST)	내용
	[Moderator] Sunjoo Park Director, Youngeun Museum of Contemporary Art
10:00~10:05	[Opening Remarks] Han-Hee Cho President, The Korean Museum Association
10:05~10:10	[An Address] Sun-Jung Kim Chair person, ICOM Korea
10:10~10:40	[Keynote 1] The Future of Museums in Rapidly Changing Communities Luis Raposo Executive Board Member, ICOM
10:40~11:10	[Keynote 2] Museums as Future Strategies for Rapidly Changing Communities Kidong Bae Professor Emeritus of Hanyang University Honorary President of The Korean Museum Association
11:10~11:40	[Speech 1] Where S&T Meets Art: The KAIST Art Museum Story Hyeon-jeong Suk Professor, Department of Industrial Design, KAIST Director, KAIST Art Museum
11:40~12:00	[Speech 2] Communities and Museums: Youth Creating a New Order Sunmi Jang Instructor, Haja Center(Seoul Youth Future Career Center)
	Break Time
	[Moderator] Jongsok Kim Chief Curator, Office of Exhibition and Education, National Aviation Museum of Korea
13:30~14:00	[Keynote 3] Museums Moving Beyond Disconnection and Imbalance Toward the Future Sang-hoon Jang Director, National Folk Museum of Korea
14:00~14:20	[Speech 3] Challenges and Possibilities in Exhibiting Intangible Cultural Heritage in Museums Fumiki Hayashi Professor, Kanda University of International Studies
14:20~14:40	[Speech 4] The Ways in Which New Technology Connects Museums and Communities Jaehong Ahn Ph.D., Visting Professor, Graduate School of Culture Technology, KAIST
14:40~15:00	[Speech 5] The Intelligent Digital Museum in the Age of Artificial Intelligence Transformation Okgee Min Research Fellow, ETRI
15:00~15:30	[Roundtable Discussion] [Chair] Guiyoung Lee President, The Korea Heritage Agency [Panelists] Ji-yeon Kim Director, Seoul Baekje Museum Sangheon Kim Professor, SangMyung University Jeongsun Lee Senior Curator of Digital Museum Department, Incheon National Maritime Museum

* Program is subject to change by The Korean Museum Association • ICOM KOREA.

* Simultaneous interpretation (Korean-English) will be provided.

제19회 한국박물관국제학술대회 개 회 사

안녕하세요? 한국박물관협회 회장 조한희입니다.

올해 19번째로 개최하는 한국박물관국제학술대회는 우리나라 박물관의 발전을 위하고, 국제 박물관협의회(ICOM)가 정한 세계박물관의 날을 기념하며 개최하고 있습니다.

올해 키노트세션은 한국박물관협회와 아이콤 한국위원회가 공동으로 주최하여 국내외 박물관계의 주요 현안에 대해 집중하여 다룰 예정입니다.

이번 한국박물관국제학술대회의 주제는 <급변하는 공동체와 박물관의 미래>입니다. 박물관은 국가와 지역문화의 중심기관으로서 지역사회 구성원의 삶의 질 향상과 문화향유 증진을 위한 중추적인 사회적 기능을 수행하고 있습니다.

우리나라는 물론 세계의 문화적 정체성을 보존하고 탐구하는 중요한 사회적 기둥이자 성장의 촉매로써의 역할을 강화해 나가고 있습니다.

이번 키노트세션에서는 급변하는 공동체와 더불어 박물관이 어떤 미래를 그려 나갈 것인지를 주제로 우리 지역사회와 박물관이 직면하고 있는 역동적이고 끊임없이 변화하는 상황을 무형유산, 청소년, 새로운 기술에 집중하여 심도 깊게 논의할 것입니다.

금일 학술대회에서 연구발표와 활발한 토론을 통해 우리 박물관의 미래방향을 예측하고 급변하는 공동체에서 박물관의 미래를 논의할 수 있는 시간이 되기를 바랍니다.

오늘 기조발표를 해주시는 장상훈 국립민속박물관 관장님과 멀리 포르투갈에서 오신 루이스 라포소 아이콤 본부 집행이사님과 배기동 박물관과 박물관 사람들 회장님께 특별한 감사를 드립니다.

그리고 주제발표를 해주시는 석현정 카이스트 교수님, 장선미 하자센터 지도교사님과 일본에서 오신 하야시 후미키 칸다외국어대학교 교수님, 안재홍 카이스트 교수님과 민옥기 한국전자통신연구원 인공지능연구소장님을 비롯한 발표자분들께 특별한 감사를 드립니다.

또한, 좌장을 맡아주실 이귀영 국가유산진흥원 원장님과 토론에 참여해주시는 김지연 한성백제 박물관 관장님과 김상헌 상명대학교 교수님, 이정선 국립인천해양박물관 부장님께 깊은 감사의 말씀을 전합니다.

또한 오늘 사회를 맡아주시는 박선주 영은미술관 관장님과 김종석 국립항공박물관 전시교육 실장님께도 감사드립니다.

오늘 귀한 자리를 제공해주신 김재홍 국립중앙박물관 관장님과 관계자 여러분께도 감사드립니다.

본 협회는 국·공·사립·대학의 모든 회원관이 명실공히 공동체를 위한 교육과 연구 기관으로서 국민의 행복과 국가 경제발전을 이룰 수 있도록 혼신의 노력을 쏟겠습니다.

문화는 국민의 행복한 삶과 국가경제발전을 위한 가장 중요한 핵심 역할이기에 문화정책 수립과 제도개선을 위해 분발하겠습니다.

앞으로도 모든 박물관과 활발하게 소통하며 앞장서서 박물관 발전을 위해 최선을 다하여 온 국민의 성원과 지지 속에서 국민의 이익을 위해 노력하겠습니다.

감사합니다.

(사)한국박물관협회 회장 **조 한 희**

제19회 한국박물관국제학술대회 인 사 말

안녕하세요, ICOM 한국위원회 위원장 김선정입니다.

2025 박물관·미술관 주간을 맞아 ICOM 한국위원회와 한국박물관협회가 공동으로 주최하는 제19회 한국박물관국제학술대회 키노트세션에 함께해 주신 여러분께 진심으로 감사드립니다.

올해는 ICOM이 지정한 세계 박물관의 날을 기념하여, “급변하는 공동체와 박물관의 미래”라는 주제로 학술대회를 개최하게 되었습니다. 오늘날 박물관, 미술관은 더 이상 과거의 유물이나 미술작품을 보존하고 전시하는 공간에 머무르지 않습니다. 빠르게 변화하는 공동체 속에서 단순한 전시 공간을 넘어 문화 정체성을 지키는 수호자, 혁신의 촉진자, 공동체를 잇는 연결자로서의 새로운 역할을 요구받고 있습니다.

이번 학술대회의 주제는 오는 11월 아랍에미리트 두바이에서 개최될 ICOM 총회의 핵심 의제들과도 긴밀하게 연결되어 있습니다. 무형유산의 보존, 청년 세대와의 적극적인 소통과 협력, 디지털 기술의 효과적인 수용 등 박물관, 미술관이 당면한 복합적인 과제들을 함께 고민하고, 미래를 향한 발전적인 방향을 모색하는 중요한 시간이 될 것입니다.

오늘 이 자리에서 펼쳐질 활발한 학문적 교류가 밑거름이 되어, ICOM 두바이 총회 기간 두바이 세계무역센터에서 열릴 ICOM 국제학술대회에도 적극적으로 참여하시어 전 세계 전문가들과 더욱 폭넓은 교류를 확장해 나가실 수 있기를 기대합니다.

오늘 키노트 세션의 문을 열어주실 분은 ICOM 집행이사이자 전 ICOM 유럽 위원장을 역임하신 루이스 라포소 박사님입니다. 루이스 라포소는 고고학과 선사 시대 연구에 깊이 있는 통찰력을 가진 세계적인 박물관·문화유산 분야의 권위자이시며, ICOM의 여러 전략 위원회에서 핵심적인 역할을 수행하시며 국제 협력과 정책 발전에 지대한 공헌을 해오셨습니다. 바쁘신 일정에도 불구하고 멀리 포르투갈에서 귀한 발걸음을 해 주신 라포소 박사님께 다시 한번 깊은 감사의 말씀을 전합니다.

또한, 이번 학술 행사를 위해 고생하신 관계자분들께도 깊은 감사의 말씀을 드리며, 이번 학술대회가 이 자리에 함께하신 모든 분들께 유익한 시간이 되기를 바랍니다.

ICOM 한국위원회 위원장 김 선 정

[기조발표 1 · Keynote 1]

급변하는 공동체와 박물관의 미래

The Future of Museums in Rapidly Changing Communities

루이스 라포소 | ICOM 본부 집행 이사

Luis Raposo | Executive Board Member, ICOM

급변하는 공동체와 박물관의 미래

루이스 라포소

국제박물관협의회(ICOM) 집행이사

현대 사회는 그 어느 때보다 빠르게 변화하고 있으며, 이러한 흐름 속에서 박물관은 스스로의 사회적 역할을 재정립해야 하는 과제와 동시에 새로운 기회를 마주하고 있습니다. 이 글에서는 박물관의 전통적인 기능과 새롭게 부상하는 사회적 요구 사이의 긴장 관계를 조명하고, 오늘날 관람객이 박물관에 기대하는 바, 전문가들이 그리는 미래 박물관의 비전, 그리고 박물관이 보존과 혁신 사이에서 어떻게 조화를 이루어 나갈 수 있을지를 살펴봅니다.

박물관은 앞으로 무엇이 될 수 있을까

미국박물관협회(American Alliance of Museums, AAM)는 박물관이 갖는 의미를 강조하며, 박물관의 중요성과 사회적 성공을 정의하는 여러 가지 특징을 제시하고 있습니다. 박물관은 신뢰할 수 있고, 대중적이며, 지역사회의 교육자이자 학교의 협력자, 그리고 모든 지역사회를 위한 봉사 기관으로 여겨집니다. 이 가운데 특히 ‘신뢰성’은 박물관의 가장 두드러진 특성으로 꼽힙니다. 4년 전 실시된 한 대중 여론조사에 따르면, 박물관은 0점에서 10점까지의 신뢰도 척도에서 6.4점을 기록했습니다. 이는 ‘가족’(6.6점)에 이어 두 번째로 높은 수치입니다. 그 뒤를 이어 연구원 및 과학자(6.1점), 비영리 기관(5.3점), 지역 뉴스 매체(5.1점), 국가 뉴스 기관(4.8점) 순으로 나타났습니다. 반면, 가장 낮은 신뢰도를 보인 기관은 미국 정부(4.5점), 기업 및 사업체(4.4점), 그리고 마지막으로 소셜 미디어(3.8점)였습니다.

이러한 논의는 결국 박물관이란 무엇인지, 그리고 앞으로 어떤 모습으로 변화해 갈 것인지를 근본적으로 되묻게 합니다. 이에 대해 국제박물관협의회(International Council of Museums, ICOM)는 ‘박물관의 정의’를 통해 답하고자 합니다. 3년 전 프라하에서 채택된 최신 개정안은 박물관이 갖추어야 할 여러 특성을 다음과 같이 제시하고 있습니다.

본질: 사회에 봉사하며 대중에게 개방되어 있고, 접근 가능성과 포용성을 갖추며, 참여를 지향하고, 윤리적이며 전문성을 기반으로 하는 비영리적이고 영구적인 기관

범위: 유형 및 무형 유산

기능: 연구, 수집, 보존, 해석, 전시

목표: 교육, 즐거움, 성찰, 지식 공유

이 모든 용어는 일부는 새롭게 추가된 것이고, 일부는 이전 정의에서도 사용되었던 것들이지만, 각각의 단어들은 충분히 깊이 있는 분석의 대상이 될 수 있으며, 실제로 이미 많은 논의가 이루어지고 있습니다. 이러한 용어들은 모두 명확한 의미를 지니고 있지만, 동시에 논쟁적이거나 쉽게 드러나지 않는 의미를 내포하고 있기도 합니다. 이제, 그중에서도 가장 핵심적인 특성들부터 살펴보겠습니다.

영구적인 기관. 박물관은 소장품과 사람들 사이에 장기적인 계약을 맺는 존재여야 하며, 이 관계는 양측을 잇는 다리를 만들고 이를 지속적으로 새롭게 구축하는 역할을 수행하도록 훈련된 전문가들에 의해 매개되어야 합니다. 이러한 '영속성'의 개념은 박물관의 존재 이유에서 매우 핵심적인 요소입니다. 장기적으로 볼 때, 박물관은 소장품의 수호자로서, 미래 세대가 그 유산에 자유롭게 접근하고 자신들의 방식으로 활용할 수 있도록 해야 합니다. 박물관의 제도적 성격은 지역사회 중심의 접근을 중시하는 이들에게는 지나치게 정적이고, 때로는 억압적이거나 권위적으로 비칠 수 있습니다. 반면, 국가주의를 옹호하는 이들이나 기업가적 접근과 자본주의적 수익성을 추구하는 이들에게는, 박물관이 지나치게 자율적이고, 자급자족적이며, 위험할 정도로 경쟁적인 존재처럼 느껴질 수도 있습니다. 그들에게 박물관 속 '보물'—즉, 문화유산—은 관대하고 공공적인 목적을 내세우는 '특이한' 공간에 보관되어 낭비되는 것이 아니라, 수익화되어야 할 자산으로 여겨지기도 합니다. 그러나 이처럼 단점으로 보일 수 있는 모든 요소조차도, 실제로는 박물관이 지닌 강점이자 본질적인 힘으로 이해될 수 있습니다. 박물관은 법적 정체성을 지니고, 관련된 모든 이해당사자와 협상하고 계약할 수 있는 역량, 공적 인정을 받을 자격, 그리고 자신의 행위에 책임을 질 수 있는 구조를 갖추고 있어야 합니다. 결국, 박물관은 단지 모호하고 불안정한 프로젝트나, 언젠가 악몽으로 바뀔 수 있는 아름답고 순진한 꿈이 아닌, 명확한 책임과 권한을 가진 하나의 '제도'여야 합니다.

사회에 봉사 박물관의 사회적 목적은 18세기 유럽에서 현대적인 개념으로 재정의된 이래, 그 본질 깊숙이 자리하고 있습니다. 사회적 책임이 없다면 박물관은 더 이상 진정한 의미의 박물관이라 할 수 없으며, 결국은 단지 '호기심의 방(cabinets de curiosités)'에 불과해질 것입니다. 박물관은 사회적 책임을 지고 능동적으로 역할을 수행할 것이 요구되며, 이는 1972년 칠레 산티아고에서 열린 공동체 박물관학 원탁회의와, 이를 계승한 1973년 유네스코(UNESCO)의 산티아

고 선언에서 제시된 ‘통합 박물관(integral museum)’ 개념에서 비롯된 바 있습니다. 그러나 박물관의 이러한 사회적 역할을 강조하는 가운데서도, 그 전통적인 핵심 기능을 잊어서는 안 됩니다. 오히려 ICOM이 제시한 정의에서 분명히 밝히고 있듯이, 이러한 기본적 기능이 없으면 박물관은 점점 그 존재 가치를 잃게 될 것입니다. 사실 소장품 연구, 큐레이션, 지식 보급 등 박물관 고유의 기능 외에 대부분의 사회적 역할은, 박물관이 아니더라도 수많은 문화 기관이 더 효과적으로 수행할 수 있습니다.

박물관의 기본 기능은 제가 ‘세 기둥 개념’이라고 부르는 틀로 요약할 수 있습니다. 이는 박물관을 ‘힘한 물살 위에 놓인 다리’에 비유하는 관점으로, 이 다리는 사람들과 소장품을 연결하며, 다음의 세 가지 기둥에 의해 지지됩니다.

연구. 이는 평범한 사물을 ‘박물관 소장품’으로 변모시키는 근본적인 기둥입니다. 연구가 없다면 박물관학적 프로젝트는 그 자체로 의미를 잃게 됩니다. 이 기둥은 박물관을 현실 세계와 연결해 주며, 박물관이 단순한 보관 창고로 전락하는 것을 막아줍니다.

큐레이션. 이는 박물관이 자신들의 소장품을 미래 세대가 활용할 수 있도록 양호한 상태로 보존할 것이라는 사회적 기대를 반영합니다. 이 기능은 교육 기둥에 해당하는 전시 기획(exhibition commissariat)과는 구분되어야 하며, 큐레이션은 문화유산을 세대 간에 전승할 수 있도록 하는 핵심 기능입니다. 프랑스어를 비롯한 여러 신라틴계 언어에서는 이 두 기능을 ‘보존 담당자(conservateur/conservatrice)’와 ‘전시 기획자(commissaire)’라는 서로 다른 단어로 구분해 표현합니다. 반면 영어의 ‘curator’는 미디어 중심의 사회에서 ‘이벤트 문화’와 동일시되며, 박물관 큐레이터가 예술가나 소장품에 기생하는 존재처럼 오해받는 경우도 있습니다. 이들은 새로운 통찰을 제공한다는 명목 아래 늘 새로운 시각을 시도하지만, 실상은 진부한 아이디어에 그치는 경우가 많습니다. 그러나 진정한 의미의 큐레이션은 박물관의 핵심 기둥으로, 이 기둥이 없다면 다리 전체가 무너질 수밖에 없습니다.

교육/보급. 이는 박물관을 사회와 연결하는 세 번째이자 필수적인 기둥을 이룹니다. 박물관 교육은 단순한 학교 프로그램에 국한되지 않으며, 관람객의 전인적이고 인문학적인 성장을 목표로 하는 가치, 개념, 지식, 실천을 아우르는 활동입니다. 이 기둥에서 가장 눈에 띄는 측면은 전시 기획이지만, 그것이 반드시 가장 중요한 요소는 아닙니다. 박물관이 사회와 이러한 연결을 맺지 못한다면, 그 존재는 단지 아카이브나 연구소에 머무르게 될 것입니다.

중요한 점은, 이 세 기둥 중 어느 하나도 다른 것보다 더 중요하다고는 할 수 없다는 것입니다. 사실, 이상적인 박물관은 두 축이 교차하는 지점에 위치한다고 볼 수 있습니다. 첫 번째인 수직축은 물체와의 연결을 나타내며, ‘박물관 존재’ 방식의 범위를 정의합니다. 이 축의 한쪽 끝에는 ‘물체 중심 박물관’이라는 유형이 있고, 이는 박물관의 영역에 가까우면서도 이미 그 경계를 벗어난 ‘호기심의 방(cabinet de curiosités)’과 인접해 있습니다. 반대쪽 끝에는 ‘관점 중심 박물관’이라는 유형이 있으며, 이 역시 박물관의 영역에 인접해 보이지만, 결국은 연구소의 형태로 이어져 박물관의 본질을 벗어나게 됩니다. 두 번째인 수평축은 이용자(특히 방문객)와의 연결을 의미하며, 이 역시 박물관의 정체성을 규정합니다. 이 축의 한쪽 끝에는 ‘신전형 박물관’이 있으며, 이는 아카이브와 유사하지만 박물관의 개념을 넘어선 존재이고, 다른 쪽 끝에는 ‘포럼형 박물관’이 있는데, 이는 테마파크와 유사해 보이지만 마찬가지로 박물관의 경계를 넘어선 위치에 있습니다. 이 두 축이 교차하는 지점에서 비로소 ‘맥락의 박물관’이라는 개념이 등장하게 되며, 이는 특히 고고학 박물관에서 중요하게 여기는 개념이기도 합니다.

스티븐 콘(Steven Conn)이 『박물관은 여전히 물체를 필요로 하는가?』(Do Museums Still Need Objects?, 2009)에서 적절히 지적했듯이, 박물관은 ‘물체, 아이디어, 그리고 공공 공간이 교차하는 지점에 존재하는 장소’입니다. 이처럼 앞서 언급한 세 개의 기둥이 교차하는 그 지점이야말로, 박물관을 다른 문화 기관과 구별 짓는 고유한 가치 제안(unique value proposition)의 토대가 됩니다.

오늘날 박물관이 경제적으로 어떤 역할을 하는가

박물관은 단순한 문화 기관에 그치지 않고, 상당한 수익을 창출하며 국가 경제에 실질적으로 기여하는 중요한 경제 동력으로 자리매김하고 있습니다. 영국의 경우만 보더라도, 약 10년 전 수집된 자료에 따르면 박물관은 연간 20억 파운드에 달하는 글로벌 경제적 효과를 창출하고 있으며, 문화유산 관광은 영국의 국내총생산(GDP)에 200억 파운드 이상을 기여해 광고 산업이나 자동차 산업을 능가하는 규모를 보여줍니다. 국립 박물관만 따로 놓고 보더라도, 직·간접적으로 발생하는 수익이 12억 8천만 파운드에 달하며, 이는 영국 우체국의 수익(약 7억 파운드)과 비교할 때 훨씬 높은 수치입니다. 또한 박물관은 매우 강력한 관광 자원으로, 영국을 찾는 외국인 관광객 5명 중 4명이 방문 이유 상위 3가지 중 하나로 박물관을 꼽을 정도입니다. 이러한 박물관의 매력은 결과적으로 10억 파운드에 달하는 해외 방문객 소비를 이끌어내는 데 기여했습니다.

AAM에 따르면, 미국 내 박물관은 40만 명 이상의 미국인을 고용하고 있으며, 매년 미국 경제에 210억 달러 이상의 직접적인 기여를 하고 있습니다. 여기에 더해, 박물관 방문객들의 간접 소비를 통해 수십억 달러의 경제 효과가 추가로 발생하고 있습니다.

미국의 여가 여행자 중 78%는 박물관 방문과 같은 문화 및 유산 활동에 참여하고 있으며, 이들은 일반 여가 여행자보다 평균 63% 더 많은 비용을 지출합니다. 예술 및 문화 생산은 미국 전체 경제의 4.32%를 차지하며, 이는 6,980억 달러 규모의 산업으로, 건설업(5,867억 달러)이나 운송 및 창고업(4,640억 달러)을 능가합니다. 또한 예술 및 문화 상품 생산에는 470만 명의 근로자가 종사하고 있으며, 이들에게 지급되는 보상은 3,349억 달러에 달합니다. 예술을 지원하는 정부는 박물관 및 다른 문화 기관에 1달러를 투자할 때마다 평균 7달러의 세수입이 회수된다는 사실을 확인하고 있습니다.

박물관 인프라에 대한 세계적인 투자는 그 자체로 매우 인상적입니다. 2013년 12월 21일 자 『이코노미스트(The Economist)』에 따르면, “박물관에 초점을 맞춘 20여 개의 새로운 문화 센터가 여러 국가에서 건설될 예정이며, 그 예상 비용은 2,500억 달러에 달한다”고 합니다. 특히 중국은 자국의 5개년 계획(Quinquennial Plan)의 일환으로 매년 약 500개의 새로운 박물관을 건설할 계획을 세우고 있으며, 이는 박물관이 지닌 경제적·문화적 가치에 대한 전 세계적인 인식이 얼마나 커졌는지를 단적으로 보여줍니다.

관람객들이 박물관에 기대하는 것

박물관이 지속적으로 사회적 의미를 유지하기 위해서는 방문객들이 무엇에 이끌려 박물관을 찾는지를 이해하는 것이 매우 중요합니다. 연구에 따르면, 사람들은 실용적인 이유에서부터 개인적인 흥미, 그리고 사회적 유대에 이르기까지 다양한 동기로 박물관을 방문합니다. 이러한 방문 동기는 크게 세 가지 주요 영역으로 나눌 수 있습니다.

가족 및 사회적 동기에는 자녀에게 교육적 경험을 제공하기 위한 방문, 휴일 프로그램과 여가 활동 참여, 친구를 만나 교류하거나 사교를 즐기기 위한 목적, 그리고 지역사회 역량 강화나 국가적 자부심과 같은 사회적 양심 실천 등이 포함됩니다. 가장 일반적인 동기로는 자녀의 요청에 응하는 것, 문화적 지식을 더욱 깊이 있게 체험하고자 하는 욕구, 또는 단순히 가족이나 친구들과 함께 시간을 보내며 사회적 유대감을 나누고자 하는 바람이 있습니다.

내용 및 관심 요인에는 전시 주제에 대한 일반적인 흥미, 특정 소장품이나 전시에 대한 개별적인 관심, 학업이나 연구를 위한 목적, 특정 기획 전시에 끌리는 매력, 그리고 전문가의 추천이나 대중 매체를 통한 홍보 등이 포함됩니다.

실용적 고려사항에는 박물관의 접근성과 위치의 편리함, 입장료 등 비용 및 가격 요소, 티켓 구매의 용이성, 쾌적한 시설과 다양한 편의 서비스, 그리고 길을 지나가다 우연히 방문하게 되는 경우 등이 포함됩니다.

박물관 방문 동기와 밀접하게 연관되어 있는 것은, 관람객들이 가장 중요하게 여기는 박물관의 특성들입니다. 이와 관련해 앞서 언급된 AAM의 ‘박물관과 신뢰’에 관한 설문조사는 특히 시사하는 바가 큼니다. 응답자들은 박물관의 강점으로 ‘사실 기반(fact-based)’, ‘실물 전시(real objects)’, ‘연구 중심(research-oriented)’, ‘객관적 정보(objective information)’, 심지어 ‘비당파적·중립적(non-partisan/neutral)’이라는 특성을 꼽았습니다. 반면 ‘다양한 관점의 공유(multiple viewpoints)’는 가장 낮게 평가된 항목이었습니다. 다시 말해, 이는 관람객들이 박물관에서 기대하는 바가 일종의 명백한 ‘순수함’이며, 박물관이 사회적 깨어 있음(woke)을 유지하려면 무엇이 되어야 하는가에 대한 최근 담론들과는 정면으로 배치되는 결과입니다. 실제로 박물관을 외부에서 이론적으로 접근해 온 일부 지식인들과 사상가들은, 박물관이 일반 대중과 내부 전문가들에게 어떤 의미로 받아들여지고 있는지를 점점 더 제대로 읽지 못하고 있습니다.

디지털 혁명은 박물관에 기회와 동시에 깊은 도전을 안겨주기 때문에, 그 자체로 독립적인 분석을 필요로 합니다. 움베르토 에코(Umberto Eco)는 그의 고전 저작 『초현실로의 여행(Travels in Hyperreality)』(1983)에서, 미국 농촌을 탐방하던 중 박물관마다 레오나르도 다 빈치의 『최후의 만찬』 복제품을 십여 점 이상 마주친 경험을 묘사합니다. 그는 복제 기술이 ‘완전한 실재(the complete real)가 완전한 가짜(the complete fake)와 동일시되는’ 상황을 가능하게 하며, ‘절대적인 비현실이 실제 존재로 제공된다’고 지적합니다. 그가 방문한 박물관 중 한 곳은 이를 다음과 같이 간결하게 표현했습니다. “우리는 당신에게 복제품을 제공함으로써 더 이상 원본에 대한 필요를 느끼지 않게 합니다.” 이 발언은 디지털 시대에서 제기되는 근본적인 우려를 상기시킵니다. 완벽한 디지털 복제품이 진정한 유물의 인식된 가치뿐 아니라, 실제로 그것을 경험하고자 하는 감정적 의지까지 약화시킬 수 있다는 점입니다. 이러한 우려는 올더스 헉슬리(Aldous Huxley)의 『멋진 신세계(Brave New World)』에 나타난 디스토피아적 비전과도 일맥상통합니다. 그 작품에서는 사람들이 진정한 경험이 아닌 시뮬레이션에 만족하도록 조건화됨으로써 안정성과 행복이 유지됩니다.

박물관은 디지털 접근성과 진정한 경험 사이에서 발생하는 긴장 관계를 세심하게 조율해야 합니다. 디지털 도구는 접근 범위를 넓히고 관람객의 참여를 촉진하는 데 유용하지만, 이는 신중하게 기획된 물리적 공간에서 원본 유물을 마주하는 대체 불가능한 경험을 대신하는 것이 아니라, 그 경험을 보완하는 역할을 해야 합니다. 진정한 과제는 디지털 기술을 활용해 더 많은 사람들에게 접근성과 이해의 기회를 제공하는 한편, 오직 박물관에서만 경험할 수 있는 실물 유물과의 만남과 그 직접적인 경험이 지닌 고유한 가치를 여전히 중심에 두는 것입니다.

전문가들이 미래 박물관을 위해 구상하는 것

박물관 전문가들은 이러한 기관의 미래에 대해 다양한 비전을 제시해 왔으며, 그 가운데 #미래박물관 프로젝트(#FutureMuseum Project)에서는 여러 핵심 주제가 도출되었습니다. 이 비전들의 중심에는 박물관을 단순히 정적인 유물 보관소가 아니라, 역동적이고 활기찬 커뮤니티의 중심지로 재정의하려는 방향성이 자리하고 있습니다.

커뮤니티 소유권 구축. 전문가들은 “박물관 환경과 소장품에 대해 지역사회 구성원들이 소유감을 느끼도록 돕는 것이 매우 중요하다”고 강조합니다. 오늘날 박물관은 단순한 물리적 공간을 넘어, 공동체에 창의적이고 지적인 기회를 제공하며 현대 사회가 직면한 문제들의 ‘궁극적인 해결책의 일부’가 될 수 있는 커뮤니티 구축자의 역할을 점점 더 많이 수행하고 있습니다.

유연성과 적응성. 미래의 박물관은 ‘대화형이며, 유연하고 유동적인 존재’로 묘사되며, 박물관이 무엇을 보존하고 공유하며 홍보할 것인가에 대한 ‘해답은 해마다 달라진다’는 점을 인정합니다. ‘강제된 변화가 일상이 되는’ 오늘날의 환경 속에서, 이러한 유연성은 박물관이 지속 가능성을 유지하는 데 있어 필수적인 요소로 여겨집니다.

진정성과 참여. “진정성을 활용하고 공유함으로써, 박물관은 제도주의나 지역주의를 넘어 하나의 세계 속에서 인류가 공유하는 본질을 이해하도록 돕는 역할을 할 수 있습니다.” 이러한 접근은 관람객의 보다 깊은 참여를 유도하며, 내부 직원들의 전문성과 외부 전문가의 지식, 그리고 참여형 프로젝트를 유기적으로 결합하는 방식으로 이루어집니다.

미래 박물관의 또 다른 핵심 요소는 기업가적 사고입니다. 이는 박물관이 ‘문제를 해결하고 변화를 촉진하는 창의적이고 놀라운 아이디어’를 개발하며, 동시에 ‘위험을 감수할 자신감’을 갖는 것을 의미합니다.

전문가들은 박물관을 ‘다양한 목소리가 신선한 관점을 제시할 수 있도록 장려하는 참여와 교류의 중심지’로 바라보고 있습니다. 일부 전문가들은 박물관이 ‘공공 서비스 정신’을 유지하는 것이 무엇보다 중요하다고 강조하며, 이러한 기관의 사회적 가치를 옹호할 수 있을 만큼 ‘용기 있는 리더십’이 필요하다고 말합니다. 또한, 경제적 수치만을 목표로 삼는 접근은 지양해야 한다는 견해입니다. 박물관은 ‘학습을 위한 이상적인 장소’로 기능하면서, 동시에 ‘박물관을 지지하는 광범위한 커뮤니티’를 형성하는 중요한 교육 공간으로 인식되고 있습니다.

아마 가장 혁신적인 비전 중 하나는 박물관 비즈니스 모델의 근본적인 전환에 대한 구상일 것입니다. 일부 전문가들은 넷플릭스(Netflix)나 스포티파이(Spotify)와 같은 ‘주

문형(on-demand)·접근권 기반 모델'로의 전환을 상상하며, 이는 '완전히 새로운 유형의 박물관, 즉 주문형 박물관'의 등장을 가능하게 할 수 있다고 전망합니다.

그러나 이 모든 혁신의 흐름 이면에는, 박물관의 전통적이며 가장 본질적인 의미가 여전히 존재합니다. 그것은 바로 소장품 큐레이션에 대한 헌신입니다. 장기적으로 지역 사회가 박물관에 진정으로 기대하는 바는, 단지 눈길을 끄는 '선전적 이벤트(agitprop)'를 쫓는 것이 아니라, 세대를 넘어 소중히 간직되어 온 소장품을 잘 보존하여 미래 세대 또한 우리처럼, 그리고 우리의 조상들처럼 그 유산에 접근하고 상호작용할 수 있도록 하는 데 있습니다. 그리고 이는 여전히 오늘날 우리가 누리고 있는 소중한 특권이기도 합니다.

현대 박물관의 도전과 위기

현대 박물관은 정체성, 목적, 운영 전반에 걸쳐 다층적이고 상호 연결된 위기에 직면해 있습니다. 이러한 도전은 단순한 운영상의 문제를 넘어, 박물관이라는 개념 자체의 상업적 왜곡부터, 대표성과 목적을 둘러싼 이념적 충돌까지 광범위하게 퍼져 있습니다.

‘박물관’ 명칭의 상업적 악용. ‘박물관’이라는 용어는 점점 더 상업적 목적으로 도용되고 있으며, 이들 중 상당수는 진정한 박물관과는 거리가 멉니다. 예를 들어, 브뤼셀의 초콜릿 ‘박물관’, 스코틀랜드 더프타운의 위스키 ‘박물관’, 리스본의 맥주 ‘박물관’, 마드리드의 햄 ‘박물관’ 등은 물론이고, 전 세계 곳곳에 수백, 아니 수천 곳에 달하는 유사한 형태의 ‘화려한 상점들’도 포함됩니다. 이러한 상업적 명소들은 박물관이라는 용어의 의미를 점점 희석시키며, 진정한 박물관 경험이 무엇인지에 대해 대중을 혼란스럽게 하거나 오도할 위험이 있습니다.

과밀 위기. 주요 박물관들은 이제 ‘블록버스터’ 전시회를 통해 전례 없는 관람객 수를 끌어들이며, 새로운 도전에 직면하고 있습니다. 겉보기에는 높은 관람객 수치가 긍정적으로 보일 수 있지만, 실제로는 관람 경험의 질을 심각하게 저하시키고 유물의 보존 상태를 위협할 수 있습니다. 스테파니 코텔라 태너(Stephanie Cotela Tanner)는 『ArtSmacked』(2012)에 실린 「블록버스터 아트 쇼가 나쁜 아이디어인 열 가지 이유」에서 이러한 전시의 문제점을 지적했습니다. 군중 문제에 대해 그녀는 “다음 작품을 향해 밀치고 밀려가는 것이 우선이 된다면, 예술을 어떻게 제대로 감상할 수 있겠습니까?”라고 비판하며, 수익 분배에 대해서는 “대부분의 비상업 예술 전문가들은 턱없이 낮은 수입으로 일하는데, 박물관들이 블록버스터 전시로 엄청난 수익을 올려 관장에게 백만 달러 가까운 연봉을 줄 수 있다면, 다른 직원들의 급여도 이제는 인상되어야 할 때입니다!”라고 주장합니다. 이 외에도 그녀는 전시 비용, 규모, 개념, 선전 및 과대광고, 기업화,

운송 및 취급 문제, 영구 소장품 개발, 시간과 예산 소모 등 다양한 문제를 열거합니다. 또한, 박물관이 단지 관람객 수 같은 수치 지표에 집중하게 되면, 본연의 사명을 희생하면서 대중성 위주의 프로그램으로 치우칠 위험이 있다는 지적도 있습니다. 블록버스터 전시를 초기에 지지했던 프랜시스 해스켈(Francis Haskell)은 그의 마지막 저서 『일시적인 박물관(The Ephemeral Museum)』(2000)에서 이들을 정면으로 비판했습니다. 그는 이 전시들이 이미 지나치게 중요해져 박물관의 전통적인 역할을 잠식하고 있다고 지적했습니다. 그는 이 새로운 ‘비즈니스 모델’에 대해 비판하며, 박물관장이 더 이상 큐레이터, 연구자, 중재자 등 전통적인 역할을 수행하지 않고, ‘도서관에서 하루 종일 자료를 모으며 또 하나의 전작 도록(catalogue raisonné)을 준비하는 학자’가 아니라, 정치인들과 세리 와인을 마시고, 밤늦게 열리는 가짜 지식 포럼에서 텔레비전 카메라 앞에 등장하는 기업가’로 변모하고 있다고 지적했습니다.

‘죄책감’ 위기. 오늘날 박물관은 점점 더 어려운 역사적 주제를 다루고 이전에 소외되었던 관점에 목소리를 부여하라는 사회적 압력을 받고 있습니다. 이는 분명 중요한 진전이지만, 동시에 현대 박물관의 본래 역할을 정당하게 평가하지 못함으로써 새로운 긴장을 유발하기도 합니다. 현대 박물관은 유럽과 북미에서 17세기 말과 18세기에 시민 혁명의 이상에 따라 탄생했으며, 합리주의와 세속주의의 발전이라는 맥락 속에서 암흑주의와 반동주의에 맞서는 자유의 공간이자 시민적 역량을 촉진하는 공공기관으로 자리매김해 왔습니다. 하지만 오늘날 유행하는 이른바 ‘깨어있는(woke)’ 의제와 그에 대한 집착은 종종 ‘포스트 식민성(post-coloniality)’ 관점에서 접근되며, 특히 국립 박물관의 맥락에서는 ‘식민주의적’ 수집 과정과 ‘제국주의적’ 수집 과정의 구분조차 제대로 이뤄지지 않는 문제를 드러냅니다. 이와 더불어, ‘반인종차별’이나 ‘기후 위기 대응’ 운동은 분명 정당하고 가치 있는 흐름이지만, 박물관의 입장에서 보면 불균형한 비판으로 이어질 뿐 아니라, 때로는 지적 탐구를 위협할 수 있는 새로운 형태의 우상 파괴(iconoclasm)로 전개될 위험도 존재합니다. 예컨대, 조지 플로이드 사망 사건 이후 벌어진 시위에서, 역사적 불의에 대한 재조명의 일환으로 약 490개의 기념물이 철거되거나 훼손되었습니다. 이 가운데는 크리스토퍼 콜럼버스, 임마누엘 칸트, 알렉산더 대왕의 동상도 포함되어 있었습니다.

쾌락주의와 ‘쇼비즈’ 위기. 많은 박물관이 오락 중심의 방식을 채택하면서, 내용보다는 볼거리를 우선시하는 경향을 보이고 있습니다. 그러나 ICOM의 창립자 조르주 앙리 리비에르(Georges Henri Rivière)는 이에 대해 이렇게 경고한 바 있습니다. “박물관의 성공은 방문객 수로 측정되는 것이 아니라, 그들 중 얼마나 많은 이에게 무언가를 가르쳤는가로 평가되어야 한다.” 그는 박물관이 방문

객을 의미 있는 학습 경험에 참여시키기보다는, 그들을 ‘소시지’처럼 처리하는 ‘문화적 도살장(cultural slaughterhouse)’이 되는 것을 경계했습니다.

건축적 정신분열증 - ‘상징적 박물관’의 위기. 많은 신설 박물관은 이른바 ‘건축적 정신분열증’이라 불릴 수 있는 문제에 직면해 있습니다. 즉, 눈길을 끄는 외관 디자인과 달리 내부 공간은 상대적으로 비어 있는 경우가 많습니다. 이러한 현상은 화려한 건축을 사려 깊은 콘텐츠나 프로그램보다 우선시하는 경향을 보여주며, 자원 배분과 기관의 사명 간에 근본적인 불일치가 존재함을 시사합니다. 장-미셸 토벨렘(Jean-Michel Tobelem)은 『박물관의 새로운 시대(The new age of museums)』(2005)에서 이러한 경향을 ‘영웅적 박물관(the heroic museum)’이라 명명했습니다. 이는 ‘성소 박물관(sanctuary museum)’과 ‘예술가 박물관(artist museum)’ 이후에 등장한 유형이며, ‘시민 박물관(civic museum, 뉴욕 메트로폴리탄 미술관 등)’과 ‘불사조 박물관(phoenix museum, 런던 테이트 모던 등)’ 같은 더 자극적이고 필요한 새로운 박물관 형태에 앞선 유형입니다. ‘시민 박물관’은 도시적 기념비성, 사회적·도시적 포용, 시민성, 그리고 정치적 동기를 특징으로 하며, ‘불사조 박물관’은 오래된 건물의 재활용, 지역 공동체의 기억에 대한 애착, 문화유산 보존, 지역성과의 연결을 특징으로 합니다. 반면, ‘영웅적’ 접근 방식은 눈에 띄는 대중적 이미지, 과잉, 그리고 뛰어난 건축 프로젝트를 통해 미디어 효과를 추구하는 데 중점을 둡니다. 이 접근 방식은 1997년 개관한 스페인 빌바오의 구겐하임 미술관이 도시 개발과 경제에 큰 영향을 미친 사례에서 유래해 흔히 ‘구겐하임 효과(Guggenheim Effect)’로 불려 왔습니다. 그러나 지난 20년간 여러 학자들은 이 효과가 ‘이미 끝났다’고 지적해 왔습니다. 2017년 로렌조 비카리오(Lorenzo Vicario)는 “빌바오 효과는 신화에 불과합니다. 이는 시드니 오페라 하우스 효과, 풍피두 센터 효과 등 다른 이름으로도 불릴 수 있습니다. 하나의 건축물에 과도한 의미를 부여하려는 경향은 건축가에게는 일종의 황금 티켓이 되었지만, 실상은 잘못된 믿음에 불과합니다. 상징으로서의 성공은 완벽했지만, 경제적 효과는 본질적으로 불안정한 관광과 소매업, 그리고 고도로 투기적인 부동산 중심의 투자에 의존한 것이며, 최근 빌바오 내 불평등과 빈곤의 증가를 보여주는 수치를 고려할 때 이 모델을 성공이라고 평가하기는 어렵습니다.” 이러한 위기들은 오늘날 박물관이 사회 속에서 어떤 정체성과 목적을 지녀야 하는가에 대한 깊은 질문을 제기합니다. 박물관은 이러한 도전 속에서 스스로의 핵심 사명에 충실하면서도, 변화하는 사회적 기대와 기술적 가능성에 유연하게 대응하는 새로운 균형점을 찾아야 합니다.

효과적인 박물관 개발을 위한 전략

효과적인 박물관을 조성하고 유지하기 위해서는 신중한 계획과 전략적 접근이 반드시 수반되어야 합니다. 다음의 세 가지 핵심 전략은 박물관이 문화유산을 보존하는 동시에 지역사회에 기여하는 문화 기관으로서의 잠재력을 실현하는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다.

건설 전 계획 수립. 효과적인 박물관은 건설 이전의 철저한 계획 수립에서 시작됩니다. 여기에는 명확한 사명 선언의 수립, 소장품에 대한 이해 심화, 목표 관람객에 대한 분석, 지역사회의 요구 평가, 그리고 지속 가능한 운영 모델을 개발하는 과정이 포함됩니다. 그러나 현실에서는 종종 인상적인 외관의 박물관 건물이 먼저 지어지는 사례가 많으며, 이러한 경우 프로그래밍 구성, 인력 확보, 그리고 장기적인 지속 가능성에 대한 충분한 고려가 부족한 경우가 많습니다.

박물관학적 전략 갱신. 박물관은 지속적으로 관련성을 유지하기 위해 접근 방식을 끊임없이 발전시켜야 합니다. 여기에는 소장품에 대한 탐구에 집중하고, 전략적 활동에 참여하며, 네트워크 및 협력 관계를 구축하고, 박물관과 지역 간의 새로운 관계를 형성하며, 인적 자원을 육성하고, 전문 역량을 향상시키는 것이 포함됩니다.

지역사회 참여 심화. 성공적인 박물관은 지역사회와 의미 있는 방식으로 소통합니다. 그러나 이는 박물관이 지역사회 발전 과정에서 어떤 범위와 기능을 갖추어야 하는가에 대한 중요한 질문을 제기합니다.

박물관학적 전략을 갱신한다는 것은 다음과 같은 여러 실질적인 접근 방식을 포함합니다. 전략적 활동에 집중하고, 네트워크 및 협력을 개발하며, 박물관과 지역 간의 새로운 관계를 구축하고, 인적 자원을 육성하며 전문 역량을 향상시키는 것, 국제 자금을 활용한 순회 전시 기획, 장비의 재활용 및 교환, 리노베이션 중인 박물관의 소장품을 타 박물관에서 전시하는 것, 연구원이나 기타 직원을 공유하는 것, 관광 부문과의 공동 프로젝트 추진, 복원·디지털화·보험 등의 공유 서비스 개발, 그리고 평가·프로젝트 기획·지역 문화 발전과 관련된 박물관의 기술과 전문성 향상 등이 이에 포함됩니다. 이러한 협력 기반의 접근은 자원을 극대화하고 영향력을 확대하는 데 효과적이며, 이는 약 10년 전 네덜란드 박물관협회가 국립박물관협회와 함께 구성한 애셔-본크 II 운영위원회 보고서를 통해 입증된 바 있습니다. 보고서는 협력이 단순히 비용 절감을 넘어 품질 향상에도 도움이 된다고 밝혔습니다. 대형 박물관은 규모의 경제를 통해 소형 박물관에도 혜택을 줄 수 있으며, 공동 보관 시설은 비용을 줄이고 효율성을 높입니다.

소장품의 공동 구매도 유망한 전략으로 평가되며, 박물관 간의 전문성 공유는 현재보다 훨씬 활발히 이루어질 수 있습니다. 박물관은 기업과의 공동 투자 및 수익 창출 가능성에 대해 논의할 수 있고, 기업, 사회단체, 대학, 교육기관, 교육 전문가, 미디어 조직 등 박물관 외부 파트너들과의 협력을 통해 더 높은 품질의 서비스를 제공할 수 있는 추가적인 지식을 확보할 수 있습니다. 여기에는 빠르게 성장하고 있는 창의 산업도 포함될 수 있으며, 이는 일부 박물관에 새롭고 상업적으로 유망한 기회를 제공할 수 있습니다.

지역사회 참여와 관객 확대를 고려할 때, 여러 가지 질문이 제기됩니다. 이 중 일부는 순수하게 기술적인 문제들입니다. 애서-본크 II 보고서는 다음과 같은 타당한 제안을 제시하고 있습니다. 박물관의 공동 홍보, 공동 티켓 판매, 할인 제공은 특히 더 제한된 지역에 위치한 소형 박물관들에 효과적인 전략입니다. 관광 패키지에 참여하는 것이 관광 시장을 개별적으로 접근하는 것보다 훨씬 바람직합니다. 박물관들은 도시 마케팅과 협력하여 자신들이 속한 도시나 지역을 홍보하는 것이 좋습니다. 접근성이 낮은 위치에 있는 박물관이거나, 노년층이나 학생들과 같은 특정 집단의 경우, 박물관 입장을 버스나 기차 등의 교통 패키지와 연계하는 방식이 효과적으로 작동할 수 있습니다. 그러나 이외에도 훨씬 더 근본적이고 ‘어려운’ 질문들이 있습니다. 박물관은 주로 사회 발전 기능으로 정의되어야 하는가? 박물관은 저개발 문제를 다루기 위한 가장 적절한 틀이 될 수 있는가? 박물관은 협동조합, 문화센터, 사회경제적 조직 등 다른 지역사회 발전 도구와 어떤 차이가 있는가? 동일한 지역사회 목표를 달성하는 데 있어, 다른 틀보다 박물관을 중심에 두는 이유는 무엇인가? 가능한 답변은 다음과 같습니다. 박물관이 반드시 사회 발전의 최선 수단일 필요는 없으며, 박물관의 사회적 역할에 대해 ‘메시아적’이거나 ‘제국주의적 관점’을 주장할 근거도 없습니다. 박물관은 무엇보다 기억과 소장품을 보존하는 기관입니다. 그러나 많은 경우—특히 빈곤, 이주, 사회적 배제로 영향을 받는 소규모 지역사회에서는—박물관이 사회 발전의 주체로 기능할 수 있으며, 또 그렇게 해야 합니다. 이를 위해서는 박물관의 전통적인 역할에 대한 진화와 재정의가 요구될 수 있습니다.

이러한 맥락에서 박물관은 지역사회 역량 강화 및 개발 프로젝트의 일부가 되거나, 나아가 이를 주도할 수 있습니다. 이를 위해 박물관은 자신들의 전문성과 시설을 활용할 수 있습니다. 박물관은 공공의 신뢰를 받는 기관이기 때문에, 사회가 직면한 ‘어려운 질문’을 다루기에 적절한 위치에 있습니다. 이러한 접근 방식은, 전통적으로 분리되어 있던 기관들이 보다 통합된 지역사회 자원으로 통합되는 새로운 조직 구조가 필요할 수 있으며, 이를 GLAM+—즉 갤러리(Galleries), 도서관(Libraries), 아카이브(Archives), 박물관(Museums), 그리고 추가 서비스—라고 부를 수 있습니다. 특히 소규모, 침체된 지역이나 인구 감소 지역의 박물관들은, 다른 GLAM 기관들과 함께 공간을 공유하는 이 새로운 모델을 적극 고려해야 합니다. 이들은 재정 서비스, 우체국, 카페, 웹 센터 등 다양한 편의 시설과 함께 공간을 나눌 수 있습니다. 일부 지역에서는 박물관이 이

러한 서비스들의 중심 역할을 할 수 있고, 다른 지역에서는 도서관이나 아카이브가 그 중심이 될 수 있습니다. 이는 충분히 예측 가능하고 수용할 수 있는 현상입니다. 단 하나의 필수 조건은, 박물관의 기술적 전문성—특히 소장품 큐레이션과 관련된 기술—이 반드시 적절히 훈련된 전문가에 의해 보장되어야 한다는 점입니다.

미래 박물관: 전통과 혁신 간의 균형

박물관은 21세기의 급변하는 환경 속에서 문화유산의 수호자로서의 전통적 역할과 변화하는 사회적 요구에 대응하기 위한 혁신 사이에서 근본적인 도전에 직면해 있습니다. 미래의 박물관은 보존과 변화, 전문성과 포용성, 물리적 유물과 디지털 경험이라는 겹보기에는 상충되는 과제들 사이에서 균형을 찾아야 합니다.

앞서 언급한 GLAM+ 모델은 박물관이 가변적 구조(variable geometry)를 가진, 보다 포괄적인 지역사회 자원의 구성 요소로 기능하는 하나의 진화 방향을 제시합니다. 그러나 우리가 살아가고 있는 이처럼 불안정하고 급변하는 시대에서 미래는 본질적으로 예측할 수 없는 것입니다. 마무리 발언을 제시하자면 다음과 같습니다.

무엇보다 박물관은 자신의 핵심 기능을 반드시 유지해야 합니다. 박물관이 변화하고 진화하더라도, 연구, 큐레이션, 교육에 대한 근본적인 헌신은 계속되어야 합니다. 이 세 가지 기둥 없이는 어떤 기관도 진정한 의미에서 박물관이라 할 수 없습니다. 일상적인 사물을 박물관 소장품으로 변화시키기 위해서는 철저한 연구가 필요하며, 이러한 소장품을 미래 세대를 위해 보존하려면 전문적인 큐레이터의 역할이 필수적입니다. 또한, 이 소장품들을 오늘날의 관람객들과 연결하려면 사려 깊은 교육적 접근이 요구됩니다.

기술적 변화를 수용하는 것은 필요할 뿐만 아니라, 피할 수 없는 일입니다. 예를 들어, 디지털 기술은 접근성을 넓히고, 관람객의 참여를 증진시키며, 손상되기 쉬운 유물을 보존하는 데 강력한 도구가 될 수 있습니다. 그러나 박물관은 이러한 기술을 신중하게 사용해야 하며, 디지털 복제물은 원본 유물과의 진짜 경험을 대체하는 것이 아니라 보완하는 것이라는 점을 분명히 인식해야 합니다. 진정한 과제는 기술의 잠재력을 최대한 활용하되, ‘완전한 가짜’가 ‘완전한 실재’를 대신할 수 있다는 환상에 빠지지 않는 것입니다.

다양한 사회에 봉사하는 일은 박물관의 미래를 보장해 온, 그리고 앞으로도 그럴 가장 확실한 조건입니다. 미래의 박물관은 모든 사람에게 열려 있으면서도, 방문객의 지성을 존중하는 의미 있는 콘텐츠 사이의 균형을 이루어야 합니다. 박물관은 방문객을 ‘소시지’처럼 처리하는 ‘문화적 도살장’이 아니라, 성찰과 학습, 그리고 문화유산과의 진정한 연결이 이루어지는 공간이 되어야 합니다. 이

는 과거에 대한 무비판적인 찬양과 우상 파괴적인 거부라는 양극단을 피하면서, 어려운 역사적 질문들을 다루는 것을 의미합니다.

박물관은 수십억 규모의 수익을 창출하고 관광을 촉진함으로써 단순한 문화 보존을 넘어선 실질적 가치를 보여주고 있습니다. 그러나 박물관 전문가들이 강조하듯이, 박물관의 성공은 방문객 수나 경제 지표보다는, 지역사회에 지식과 영감을 제공하고, 공동의 유산을 통해 지역사회와 연결되는 능력으로 특정되어야 합니다.

급변하는 지역사회 속에서 박물관은 연속성의 중심축이자, 동시에 변화와 적응을 촉진할 수 있는 잠재력을 지니고 있습니다. 박물관 공간과 소장품에 대한 소유감 형성, 참여와 소통의 중심지로서의 기능, 그리고 공공 서비스에 대한 지속적인 헌신을 통해, 박물관은 ‘물체, 아이디어, 공공 공간이 교차하는 장소’라는 본질적 역할을 수행하면서, 현대 사회가 안고 있는 긴장과 도전을 헤쳐 나갈 수 있습니다.

The Future of Museums in Rapidly Changing Communities

Luís Raposo

ICOM Executive Board Member

As societies evolve at an unprecedented pace, museums face both challenges and opportunities to redefine their role in society. Here we explore the tension between traditional museum functions and emerging social demands, examining what visitors expect, what professionals envision for future museums and how museums can balance preservation with innovation.

What Museums Will (Ever?) Be

The American Alliance of Museums in its plea in favor of museums aligns a set of features that define the relevance and, in fact, their social success. Museums are considered to be: trustworthy, popular, educators of communities, partners with schools, and serves every community. Trustworthiness is perhaps one of the most impressive characteristics of museums. According to a public survey conducted four years ago they are the second most trustworthy entity, scoring 6,4 on a scale from 0 to 10, following family (6,6), and preceding researchers and scientists (6,1). nonprofit institutions in general (5,3), local news agencies (5,1) and national news organizations (4,8). The lowest-rated entities are the US government (4,5), corporations and businesses (4,4) and last of all, social media (3,8).

All this leads us to question what museums are, in fact, a perhaps what they will ever be. ICOM addresses this through its definition of a museum. The last revision, adopted in Prague, three years ago, establishes a set of features that one could tentatively align as follows:

Nature: non-for-profit, permanent Institution, in the service of society, open to the public, accessible and inclusive, participatory, ethical and professional.

Scope: tangible and intangible heritage.

Function: research, collect, conserve, interpret, exhibit.

Goals: education, enjoyment, reflection, knowledge sharing.

All these terms, some of them new, others already present in the previous definition, could and in fact have already been subject to detailed analysis. They all have precise meanings, often controversial and somewhat hidden. Let's take only the initial characteristics:

Permanent institution. Museums should aim to be long-term contracts between collections and people, mediated by professionals, trained to create (and continuously recreate) bridges allowing them to connect. This sense of permanence is critical in museums. In the long run, museums are called to stand as custodians of their collections, allowing future generations to access and use them as they may wish. The institutional nature of museums may seem too static and possibly imposing or authoritarian, for advocates of community-based approaches; or, somehow paradoxically, too much autonomous, self-sufficient, or dangerously competitive either for guardians of state centralism as for fans of entrepreneurial approaches and capitalist profitability, for whom “treasures” stored inside museums (as cultural heritage in general) should be monetized rather than wasted inside “peculiar” places claiming to be driven by generous civic goals. However, all these supposed disadvantages can also be seen as benefits and crucial strengths. Museums should possess legal identity; shall be able to negotiate and contract with all players involved. enjoy public recognition, and be responsible for their actions. In sum, museums must be institutions – not just vague unstable projects or beautiful, naïf dreams (which can eventually turn into nightmares).

In the service of society. The social purposes of museums are embedded in their most basic nature since their modern reinvention in the eighteenth century in Europe. Museums wouldn't be museums without social commitment: they would still remain just “cabinets de curiosités”. Museums are asked to be socially committed and proactive – a concept that follows the outcomes of the seminal 1972 Round Table of Santiago de Chile, on community museology, and the idea of “integral museum”, inscribed in the subsequent Declaration of Santiago de Chile, by UNESCO in 1973. However, in defending this, one must not to forget the most traditional functions of museums. On the contrary: without their basic functions, as proclaimed later in ICOM definition, museums

would be condemned to become less and less relevant. All other social functions, besides collections research, curatorship, and dissemination, can be achieved by a myriad of cultural entities, often much better than by museums.

The basic functions of museums can be synthesized in what I call “the three-pillar concept”, meaning, the conception of museums as a sort of “bridge over troubled waters”, a bridged linking people to collections, supported in the following three pillars:

Research. It constitutes the fundamental pillar that allows ordinary objects to be transformed into “museum collections.” Without research, the museological project would be meaningless. This pillar connects museums to the real world and prevents them from being mere storage facilities.

Curatorship. It represents society’s expectation that museums will maintain their collections in good condition for future use. This function should not be confused with exhibition commissariat, which falls under the education pillar. Curatorship ensures the preservation of cultural heritage for generations to come. In French, as in many other Neo-Latin languages, these activities are expressed by two different words: “conservateur/conservatrice” and “commissaire”. The English word “curator” involves an extremely and potentially damaging equivocation for museums, since in the intense media world in which we are immersed curatorship tends to be assimilated to the so-called “culture of events”, with curators viewed as a sort of parasites of artists and collections, always looking for new angles to promote new insights, often just banal ideas. True curatorship is vital in museums, constituting their central pillar – without it the bridge would collapse.

Education/Dissemination. It forms the vital third pillar that connects museums to society. Museum education is only about school programs; it encompasses a set of values, concepts, knowledge, and practices aimed at ensuring visitors’ global, humanistic development. Exhibition programming is the most visible aspect of this pillar, though not always the most crucial. Without this connection to society, museums would merely be archives or research centers.

It is important to emphasize that none of these pillars is more important than the others. In fact, we could consider the ideal museum as being situated at the intersection

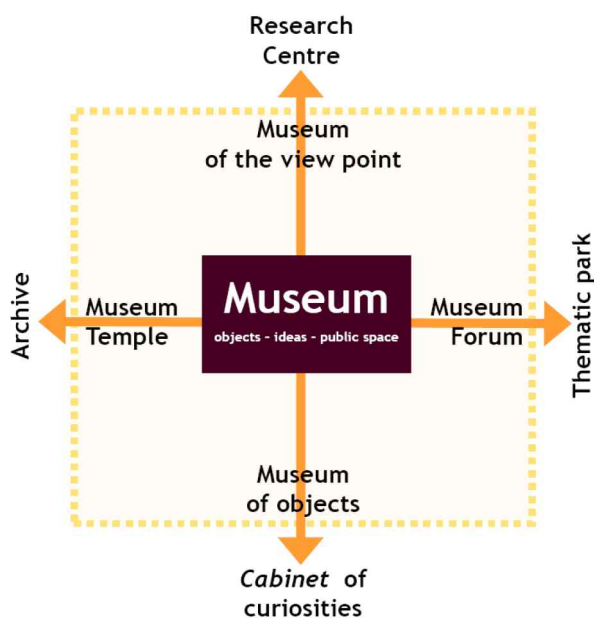


fig 1.

of two axes (fig 1). The first, vertical axis, would express the connection with the objects, defining the territory of “being a museum” that ranges from the “museum of objects” modality (close to, but already outside of “being a museum,” we would have the “cabinet de curiosités”) at one end, to the “museum of point of view” modality (close to, but also already outside of “being a museum,” we would have the research center) at the other end. The other axis, horizontal, would refer to the connection with users (preferably visitors), also defining a territory of “being a museum” that

would go from the “temple museum” (close, but outside, the archive) to the “forum museum” (equally close, but outside, the theme park). The museum that emerges at the intersection of these axes could be called a “museum of contexts” – a concept especially dear to archaeological museums.

As Steven Conn aptly described in *Do Museums Still Need Objects?* (2009), museums are “places located at the intersection of objects, ideas, and public space”. The intersection of the three supra-referred pillars creates the unique value proposition that distinguishes museums from other cultural institutions.

What museums economically are, today

Museums are not merely cultural institutions but significant economic engines that generate substantial revenue and contribute meaningfully to national economies. In the United Kingdom alone, according to figures collected nearly one decade ago, museums create a global economic impact of £2 billion, with heritage tourism contributing over £20 billion to UK GDP, surpassing both the advertising and automotive industries. National museums, by their own, generate £1.28 billion in combined direct and indirect revenue, comparable to the UK Post Office’s revenue of approximately £700 million. Museums serve as powerful tourism magnets, with four out of five tourists mentioning museums among their top three reasons for visiting the UK. This tourism draw helped secure £1 billion in inbound visitor spending.

In USA and according to the American Alliance of Museums, museums employ more than 400,000 Americans and directly contribute \$21 billion to the U.S. economy each year, along with billions more through indirect spending by their visitors. Seventy-eight percent of all U.S. leisure travelers participate in cultural or heritage activities such as visiting museums. These travelers spend 63 percent more on average than other leisure travelers. Arts and cultural production constitute 4.32% of the entire U.S. economy, a \$698 billion industry, exceeding construction (\$586.7 billion) or transportation and warehousing (\$464 billion) 13 . Additionally, 4.7 million workers are employed in the production of arts and cultural goods, receiving \$334.9 billion in compensation. Governments that support the arts find that for every \$1 invested in museums and other cultural organizations, \$7 is returned in tax revenues.

The global investment in museum infrastructure is equally impressive. According to *The Economist* (Dec, 21, 2013), “more than two dozen new cultural centers focused on museums are to be built in various countries, at an estimated cost of \$250 billion.” China alone has planned to build approximately 500 new museums annually as part of its Quinquennial Plan, demonstrating the global recognition of museums’ economic and cultural value.

What visitors expect museums to be.

Understanding what draws visitors to museums is crucial for their continued relevance. Research indicates that people visit museums for diverse reasons, ranging from practical considerations to personal interests and social connections. They can be organized in three main domains:

Family and social motivations, such as: taking children for educational experiences, holiday programming and leisure activities, meeting friends and socializing, self-social conscientiousness (community empowerment, national pride, etc.). The most common ones include responding to children’s requests, wanting to deepen cultural knowledge or just socializing in family or with friends.

Content and interest drivers include general interest in the subject matter, specific interest in collections or exhibitions, academic studies or research purposes, attraction to specific temporary exhibitions, and critical recommendations and publicity.

Practical Considerations include convenient access and location, cost and pricing factors, ease of obtaining tickets, museum facilities and amenities, passing by and spontaneous when passing by.

Close to the motivations to visiting museums are the characteristics most valued by visitors. The already cited survey by the American Alliance of Museums on the topic “museums and trust” is especially eloquent on this domain. “fact-based”, “real objects”, “research-oriented”, “objective information”... even “non-partisan/neutral”, are identified as the strengths of museums, according to respondents. Sharing “multiple viewpoints” is the least valued parameter. In other words: an apparent complete “naivety”, the exact opposite of “woke” claims on what museum should be to remain relevant... and awake. The truth is that many intellectuals, “thinkers” on museums from the outside, have become increasingly out of touch with what everyday people, along with them museum professionals, want from these institutions.

The digital revolution deserves for itself an entire and separate analysis, as it presents both opportunities and profound challenges for museums. As Umberto Eco observed in his classic work *Travels in Hyperreality* (1983), during a deep dive into rural USA, where he encountered, museum after museum, more than a dozen of Leonardo’s *Last Supper*, technology of reproduction allows that “the ‘complete real’ to become identified with the ‘complete fake’”. Absolute unreality is offered as real presence”, a goal that one of the visited museums articulated in a succinct sentence: “We are providing you the reproduction so you will no longer feel any need for the original”. This assertion highlights a fundamental concern in the digital age: the risk that perfect digital reproductions might diminish the perceived value, and indeed the emotional willingness, to experience authentic artifacts. This concern echoes Aldous Huxley’s dystopian vision in **Brave New World**, where stability and happiness are achieved by conditioning people to be satisfied with simulations rather than authentic experiences.

Museums must navigate this tension between digital accessibility and authentic experience. While digital tools can expand reach and enhance engagement, they should complement rather than replace the irreplaceable value of encountering original artifacts in thoughtfully curated physical spaces. The challenge lies in using digital technologies to enhance access and understanding while still emphasizing the unique value of authentic objects and direct experiences that only museums can provide.

What Professionals Envision for Future Museums

Museum professionals have articulated diverse visions for the future of these institutions, with several key themes emerging from the *#FutureMuseum Project*. At their core, these visions emphasize museums as dynamic community hubs rather than static repositories of artifacts.

Building Community Ownership. Professionals emphasize that “helping to establish a sense of ownership – both of the museum environment and the collections – is crucial”. Museums are increasingly seen not just as buildings but as community builders that provide “creative and intellectual opportunities” that can “play a part in the ultimate solutions” to contemporary challenges.

Flexibility and Adaptability. The future museum is described as “conversational, flexible and fluid”, acknowledging that “the answer changes year to year”“ regarding what museums save, share, and promote. This adaptability is essential as “forced change prevails as the norm”.

Authenticity and Participation. By “leveraging – and sharing – authenticity, museums can transcend institutionalism or parochialism to demystify a shared humanity in a singular world”. This approach involves deeper audience engagement and combines staff expertise with “external expertise and participatory projects”.

Other key aspects of future museums include entrepreneurial thinking, where institutions develop “creative and awesome ideas that overcome problems and stimulate change” while having “the confidence to take risks”.

Professionals also envision museums as “hubs of engagement and participation, encouraging diverse voices to bring fresh perspectives”. Some experts emphasize the importance of museums retaining “their sense of public service” with leadership “brave enough to espouse the social value of these institutions” rather than focusing solely on economic metrics. Additionally, museums are seen as vital educational spaces that “provide an ideal place for learning” while creating “a vast community of museum advocates”.

Perhaps most transformative, some envision a fundamental shift in the museum business model toward “on demand / access-over-ownership models” similar to Netflix or Spotify, potentially creating “an entirely new class of museum: the on-demand museum”.

However, beneath all these avenues of innovation, the traditional and most fundamental sense of museums remains: their commitment to collections curation, with

full consciousness that, in the long run, what communities ask to museums is not so much to chase for “agitprop” shining events, but is to preserve their collections so that future generations can access and interact with them as it was the case for our ancestors did, and still remain our privilege today.

Challenges and Crises in Contemporary Museums

Contemporary museums face multiple interconnected crises that challenge their identity, purpose, and operations. These challenges range from commercial exploitation of the museum concept to ideological conflicts about representation and purpose.

The commercial abuse of the “museum label”. The term “museum” has been increasingly co-opted for commercial ventures that bear little resemblance to genuine museums. Examples include the “Musée” du Chocolat in Brussels, the Whisky “Museum” in Dufftown, the “Museum” of Beer in Lisbon, the “Museum” of Ham in Madrid, alongside hundreds, if not thousands, of identical “fancy shops”, all around the world. These commercial attractions dilute the meaning of museums and potentially mislead the public about what constitutes a true museum experience.

The overcrowding crisis. Major museums increasingly face challenges from “blockbuster” exhibitions that draw unprecedented crowds. While high attendance figures might seem positive, overcrowding can significantly diminish the quality of visitor experience and put preservation at risk. Stephanie Cotela Tanner outlined “Top Ten Reasons Why the Blockbuster Art Show is a Bad Idea” (*ArtSmacked*, 2012), from *crowds* (“How can you appreciate art when your first priority is pushing and shoving your way towards the next work of art?”) to *who benefits* (“The majority of non-commercial art professionals make a pittance so if museums are raking in the cash from Blockbusters to such an extent that they can pay their directors close to a million dollars, I say it’s time to beef up the salaries of the rest of the staff!”), along with *cost, size, concept, propaganda and hype, going corporate, shipping and handling, developing permanent collections, time and money*. Furthermore, it can be argued that a focus on attendance metrics can drive museums toward populist programming at the expense of their core mission. Francis Haskell, perhaps the first significant promoter of blockbuster exhibitions, denounced them in his last

book, *The Ephemeral Museum* (2000), noting that they had already become so important that they were taking over the traditional role of museums. In doing so, he was critical of this new “business model”, where, instead of being curators, researchers, mediators, or any other traditional professions within museums, directors become “an entrepreneur who sips sherry with politicians and appears in front of the television camera late at night in any pseudo-intellectual forum, instead of spending a day spent in a library, like any academic, collecting elements for yet another catalog *raisonnée*”

The “guilty feelings” crisis. Museums increasingly feel pressure to address difficult historical topics and give voice to previously marginalized perspectives. While this represents important progress, it also creates tensions by not adequately valuing the role of modern and contemporary museums, which were conceived following the ideals of the citizen revolutions of the late 17th and 18th centuries in Europe and North America: spaces of liberty and civic engines that promote the fight against all sorts of obscurantism and reactionism in the context of the development of rationalism and secularism in life. The currently fashionable “woke” agendas and obsessions, often viewed through the lens of “post-coloniality,” fail to distinguish between “colonial” and “imperial” processes of collection assembly, particularly in national state museums. Furthermore, the “anti-racist” and “anti-climate change” activism, all meritorious for sure, represents some of these tensions. Besides their unfairness to museums, they can occasionally be dangerous since they lead to practices that threaten the intellectual understanding of new forms of iconoclasm. During the George Floyd protests, for example, approximately 490 monuments were removed or damaged (including Christopher Columbus, Immanuel Kant, and Alexander the Great) as part of broader reckonings with historical injustice.

The hedonistic and “showbiz” crisis. Many museums have embraced entertainment-oriented approaches that prioritize spectacle over substance. However, as Georges Henri Rivière, founding-father of ICOM, warned: “The success of a museum is not measured by the number of visitors it receives, but by the number of visitors to whom it has taught something”. He cautioned against museums becoming “cultural slaughterhouses” that process visitors like “sausages” rather than engaging them in meaningful learning experiences.

Architectural schizophrenia – the “iconic museum” crisis. Many new museums suffer from what might be called “architectural schizophrenia” – dazzling exterior designs that house relatively empty interior spaces. This prioritization of spectacular architecture over thoughtful content and programming represents a fundamental misalignment of resources and mission. Jean-Michel Tobelem, in his essay on “The new age of museums” (2005), named this focus “the heroic museum”, which follows the “sanctuary museum” and the “artist museum”, but precedes new needed and more stimulating ways of being a museum: the “civic museum” (like the Metropolitan Museum of Art, New York) and the “phoenix museum” (like the Tate Modern, London). These two categories are characterized by urban monumentality, social and urban inclusion, citizenship, and political drive in the “civic” case, and reuse of ancient buildings, attachment to community memory, heritage preservation, and connections to the territory in the “phoenix” case. The “heroic” approach, on its own, is driven by the pursuit of media effects through stunning public images, excessiveness, and outstanding architectural projects. This approach has often been labeled “the Guggenheim effect”, due to the urban and developmental impact caused by the museum in Bilbao (Spain) after its opening in 1997. However, several authors have pointed out over the past two decades that this effect “is over”. In 2017, Lorenzo Vicario observed, “The thing about the Bilbao effect is that it is a myth. You could just as well call it the Sydney Opera House effect, the Pompidou effect, or dozens of other effects. The tendency to attribute too much to a single building has become the architect’s golden ticket. The Bilbao effect was a misnomer for a misconception, yet it is deeply ingrained in urban thinking. As a symbol, its success could not have been more complete. Regarding economic impact, the type of investment encouraged by Bilbao’s regeneration projects is inherently unstable (tourism and retail) and highly speculative (the real estate sector). Concerning social issues, recent figures on the rise of inequality and poverty in the city make it impossible to consider the Bilbao model a success”. These various crises reflect deeper questions about the purpose and identity of museums in contemporary societies. As institutions navigate these challenges, they must find ways to remain true to their core mission while adapting to changing social expectations and technological possibilities.

Strategies for Developing Effective Museums

Creating and maintaining effective museums requires thoughtful planning and strategic approaches. Three key strategies can help museums fulfill their potential as cultural institutions that serve communities while preserving heritage:

Planning before building. Effective museums begin with thorough planning before construction. This includes defining clear mission statements, in deepening the knowledge of collections, understanding target audiences, assessing community needs, and developing sustainable operational models. Too often, impressive museum buildings are constructed without adequate consideration of programming, staffing, and long-term sustainability.

Renewing museological strategies. Museums must continuously evolve their approaches to remain relevant. This includes focusing on the interrogation of collections, engaging in strategic activities, developing networks and cooperation, fostering new relationships between museums and territories, promoting human resources, and improving professional skills.

Deepening community involvement. Successful museums engage meaningfully with their communities, though this raises important questions about the proper scope and function of museums in community development.

Renewing museological strategies involves several practical approaches, such as: focusing on strategic activities, developing networks and cooperation, creating new relations between museums and territories, promoting human resources and improving professional skills, organizing traveling exhibitions with international funding, reusing and exchanging equipment, displaying collections of museums under renovation in other museums, sharing researchers or other staff, launching projects with the tourism sector, developing shared services such as restoration, digitization, insurance, and more, enhancing the skills and expertise of museums in assessing, project building, cultural local development, etc. These collaborative approaches maximize resources and expand impact, as demonstrated, for instance, by the Asscher-Vonk II Steering Committee report produced about a decade ago by the initiative of the Netherlands Museums Association in cooperation with the Association of National Museums. The report found that cooperation is not just cheaper; it also benefits quality. Larger museums enjoy economies of scale from which smaller museums can benefit.

Joint storage facilities cut costs and are efficient. Purchasing collection pieces together is a promising strategy. Museums could use one another's expertise much more than is currently the case. Approach companies to discuss the options for joint investment and earning a return. Partners from outside the museum sector, such as companies, social organizations, universities, educational institutes, educational experts, and media organizations, can bring additional knowledge that enables museums to provide higher quality. These partners may include the creative industry, which is fast-growing and can offer new, commercially interesting opportunities for some museums.

When considering community involvement and widening audiences, several questions arise. Some are purely technical. Again, the Asscher-Vonk II offers a few valid suggestions: The collective promotion of museums, joint ticket sales, and offering discounts is a sensible strategy, especially for smaller museums in more limited regions. Participating in tourist packages is far preferable to working the tourist market individually. Museums would do well to work with city marketing to promote their town or city. In the case of locations that are less easily accessible, or for groups such as senior citizens and school pupils, linking access to the museum to a transport package by coach or train works. But there are other much more fundamental "difficult" questions to address: Should museums be defined primarily by their social development functions? Are museums the most appropriate framework for addressing underdevelopment? How do museums differ from other community development vehicles like cooperatives, cultural centers, or socio-economic associations? Why focus on museums when other frameworks might more easily achieve the same community goals? Possible answers acknowledge that museums are not necessarily the best vehicles for social development, and there's no justification for claiming a "messianic" or "imperialist view" regarding museums' role in society. Museums are, first and foremost, memory and collections keepers. However, in many cases – particularly in small communities affected by poverty, emigration, or social exclusion – museums can and should act as social developers. This may require evolution and redefinition of their traditional roles.

In these contexts, museums could be part of (or even lead) community empowerment and development projects, making their expertise and facilities available for this purpose. Museums are often well-positioned to tackle "difficult questions" due to the public's trust in these institutions. This approach may necessitate new organizational frameworks where traditionally separate institutions merge into more integrated community

resources—what might be called GLAM+ (Galleries, Libraries, Archives, Museums, plus additional services)(fig 2). Museums, especially in small, depressed, or depopulated regions, should consider embracing this new model where, together with other GLAM institutions, they share spaces with diverse facilities, fiscal services, mail offices, coffee shops, web centers, etc. In some places, museums may serve as the core of this constellation of services(fig 3); in others, the library or the archive may take that role (fig 4). This is predictable and acceptable. The only requirement is that the technical skills of museums, particularly those related to collections curation, are ensured by adequately trained professionals.

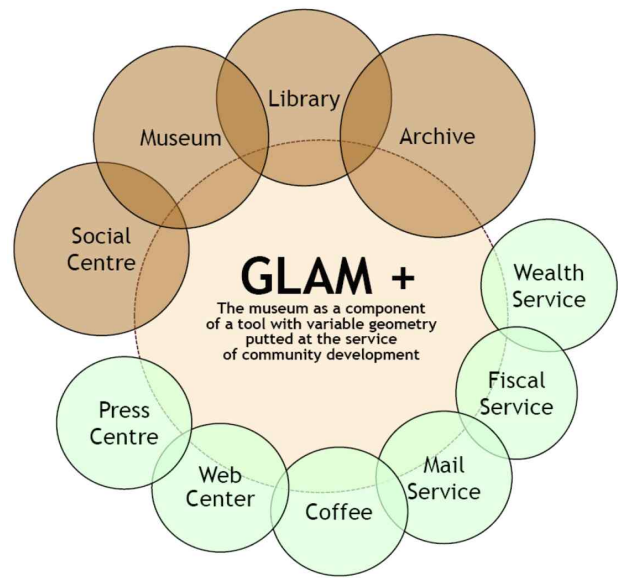


fig 2

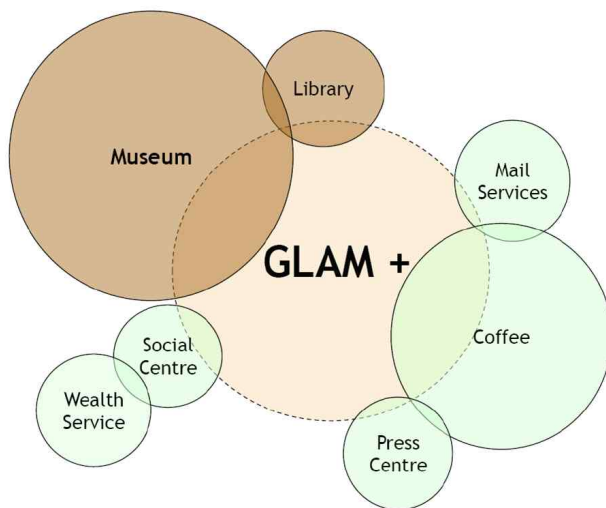


fig 3

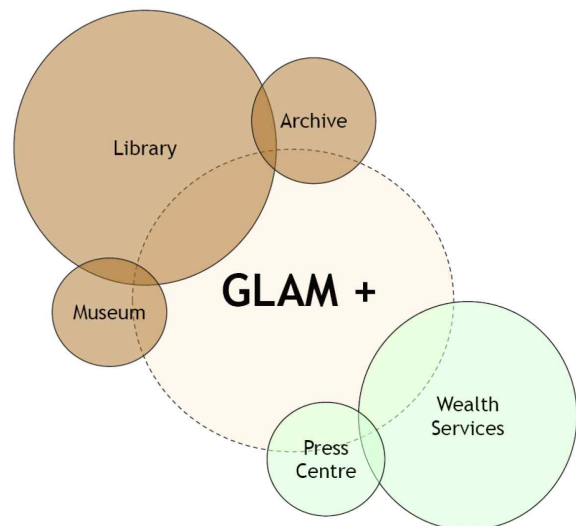


fig 4

The future museum: Balancing tradition and innovation

As museums navigate the rapidly changing landscape of the 21st century, they face the fundamental challenge of balancing their traditional roles as guardians of cultural

heritage with the need to innovate and respond to evolving social demands. The future museum must find equilibrium between seemingly contradictory imperatives: preservation and change, expertise and inclusivity, physical artifacts and digital experiences.

The GLAM+ model, just mentioned, suggests one possible evolution, where museums function as components of more comprehensive community resources with variable geometry. However, the future is largely unpredictable, particularly in a so volatile time as the one that we are experiencing today. If asked to present concluding remarks I would say:

In order to move forward, museums must preserve their core functions. Even as museums evolve, they must maintain their fundamental commitment to research, curatorship, and education. Without these pillars, institutions cease to be museums in any meaningful sense. The transfiguration of ordinary objects into museum collections requires rigorous research; the preservation of collections for future generations demands expert curatorship; and connecting these collections to contemporary audiences necessitates thoughtful educational approaches.

Embracing technological change is not only necessary but also unavoidable. Digital technologies, for instance, offer powerful tools for expanding access, enhancing engagement, and preserving fragile artifacts. However, museums must use these tools thoughtfully, recognizing that digital reproductions complement rather than replace authentic experiences with original objects. The challenge is to harness technology's potential without succumbing to the illusion that "the complete fake" can substitute for "the complete real".

Serving society in its diversity has been and will always be the guarantee of future for museums. Future museums must balance universal accessibility with meaningful content that respects visitors' intelligence. Rather than becoming "cultural slaughterhouses" that process visitors like "sausages", museums should create spaces for reflection, learning, and authentic connections with cultural heritage. This means addressing difficult historical questions while avoiding both uncritical celebration and iconoclastic rejection of the past.

The economic impact of museums, generating billions in revenue and driving tourism, demonstrates their practical value beyond cultural preservation. However, as museum professionals have emphasized, the success of museums should not be measured

primarily by visitor numbers or economic metrics but by their ability to teach, inspire, and connect communities with their shared heritage.

In rapidly changing communities, museums have the potential to serve as anchors of continuity while also facilitating necessary evolution and adaptation. By helping establish a sense of ownership over both museum environments and collections, by functioning as hubs of engagement and participation, and by retaining their commitment to public service, museums can navigate the tensions of contemporary society while fulfilling their essential purpose as “places located at the intersection of objects, ideas, and public space”.

[기조발표 2 · Keynote 2]

급변하는 공동체의 미래 전략으로서 박물관
Museums as Future Strategies for Rapidly Changing Communities

배기동 | 한양대학교 명예교수, 한국박물관협회 명예회장
Kidong Bae | Professor Emeritus of Hanyang University
Honorary President of The Korean Museum Association

급변하는 공동체의 미래 전략으로서 박물관

배기동

박물관과 박물관 사람들 회장, 한양대학교 명예교수, 한국박물관협회 명예회장

문화혁명의 소용돌이 속의 박물관

우리가 사는 현 세기는 아마도 미래에 되돌아보면 인류사의 가장 혁신적인 변화가 이루어진 시간이라고 정의할 것으로 생각됩니다. 오늘날 문화나 사회의 미래에 대한 모든 논의에서 언급되는 글로벌화와 디지털화라는 말로서 압축될 수 있을 것입니다. 이러한 이 두 가지의 변화가 우리 사회에 미치는 영향은 과거에는 관찰할 수 없는 폭과 깊이를 가진, 우리 인류 문명사에 가장 심대한 ‘문화혁명’이라고 불려도 모자랄 정도일 것입니다. 특히 최근 급속하게 발전하는 인공지능기술은 우리 생활을 상상하기 어려울 정도로 변화를 시킬 것입니다. 진행되고 있는 변화는 국가사회의 전략뿐 아니라 지역공동체 그리고 개인의 생각이나 행위가 엄청나게 변화하고 있습니다. 빠르고 또한 광범위한 변화에 적응하는 적응하려는 노력에도 불구하고, 현 기술사회의 미래는 불확실할 뿐 아니라 인간사회를 어떻게 바꿀 것인지는 예측하기가 어려운 실정입니다. 이러한 기술적인 발전은 우리 생활의 편리함과 효율성의 증가라는 긍정적인 면과 함께 환경오염, 경제적 불평등과 인권, 국제적인 갈등, 개인주의의 확장에 따르는 심리적 불안감의 확산 등등 여러 가지의 문제들이 심각해질 것이라는 경고가 제기되고 있습니다.

박물관은 인류의 과거의 모든 지혜가 담겨있는 장소라는 점과 문화정보를 공동체에 다양한 모습으로 순환시키는 기능을 한다는 점에서 이러한 사회적 문제를 해결하는 데 중요한 역할을 할 수 있을 것이라고 기대합니다. 박물관인들이 ‘공동체의 미래 사회의 지속가능성을 확장하기 위해서 무엇을 하여야 할 것인가?’라는 문제가 바로 우리 앞에 놓인 현안일 것입니다. 그리고 공동체는 이것을 어떻게 뒷받침할 것인가를 고민하여야 할 시점이라고 생각합니다.

현대 문명 전환, 그 문제점

밀레니엄의 전환점을 계기로 현대 기술문명, 통신과 교통은 지구인의 삶을 완전히 바꾸어 놓고 있습니다. 이러한 기술적인 발전으로 전 지구는 하나의 사회같이 연결되고 있음을 현대인들은 즐기고 있습니다. 정보의 확산이 순간적으로 이루어지며 또한 전 지구의 어느 곳이라도 연결되어 있으면 동시적인 작업이 가능하게 되었습니다. 그리고 그간의 신자유주의에 의한 경제체제가 구축되어 재화의 물동량과 생산과 소비의

지리적인 분산으로 주민의 이동이 급격히 증가하였습니다. 통신이나 사람의 이동 그리고 물자의 이동속도와 규모가 획기적으로 성장하게 되었고 전 세계가 하나의 공간, 즉 하나의 공동체처럼 연결되어 버린 셈입니다. 이제 새로운 세계질서가 나타났던 것이라고 할 수 있을 것입니다.

기술적인 발전과 사회적인 연결과 교류의 확장은 사회적으로 두 가지의 문제점을 야기하고 있습니다. 하나는 가치의 충돌입니다. 공동체의 공간에서 문화적 배경이 다른 사람들끼리의 삶에서 일어나는 갈등입니다. 사회 내의 불평등에 의한 계층 간의 갈등이나 국가 간 문화간 대규모의 이주가 일어나면서 문화충돌이 일어나고 있다는 것을 오늘날 잘 알고 있습니다. 노동 이주의 문제는 사회 내에 계층화가 심화하고 사회적인 불평등이 야기되고 있는 현상이 곳곳에서 일어나고 있음을 보고 있습니다. 또 다른 문제로는 환경악화와 공해의 심화입니다. 자원과 노동력의 이동이 쉬워짐으로써 효율성의 개선으로 재화의 소비가 증대하여 과잉생산과 과잉 소비로 인하여 발생하고 또한 에너지소비가 증가하고 지구환경은 대기 중의 탄소증가로 인한 그린하우스 현상이 심화하고 또한 쓰레기의 증가로 인한 수질 및 토질의 오염입니다. 또한 물질적 풍요에 기반한 개인주의가 발달하여 감성 소통이 줄어들게 됨으로써 사회적인 병리 현상이 늘어나는 것도 현대문명사회의 고민입니다.

그러나, 인류사회의 각 공동체는 사회의 불평등이나 환경오염 그리고 사회적인 병리 현상이 심각하게 증가하여 이를 해소하기 위하여 지속적인 정책개발과 실행방안을 고민하게 할 것입니다. 많은 직업군이 사라지거나 축소될 것이고 또한 노동 형태가 감당하기 어려울 정도로 바뀔 것입니다. 각 개인의 생애주기에서도 큰 변화가 예상되는데 중년 이후의 시간이 길어짐에 따라서 일부 특수한 경우를 제외한다면 평생직업이라는 개념이 사라질 것으로 예상됩니다. 기술적인 발전의 결과로서 발생하는 노동 형태와 생애주기의 변화는 삶을 건강하고 건전하게 유지할 수 있는 바로 다양한 차원의 사회 안전망을 필요하게 만들 것입니다. 특히 이러한 기술의 확산은 사회적으로 경제적인 불평등을 더욱 심화하게 할 것으로 예측합니다. 더구나, 한국 같은 신흥공업국에서는 단순 노동력을 위한 이주 배경의 주민들과 선주민들 사이에 일어나는 문화 갈등과 노동 직종의 계층화 현상은 사회를 불안정하게 만드는 요소가 될 가능성이 클 것입니다.

기술문명 발전의 속살은 바로 ‘개인화’입니다. 경제적인 측면에서 공유경제가 확산하기는 하지만 결국 전화, 집, 자동차 등등 가장 기본적인 공간, 즉 사이버이든 실제 공간이든 간에, 은 개인화되는 것을 볼 수가 있습니다. 그러한 점에서 개인주의는 공간 개인주의라고 할 수 있고 이러한 경향은 결국 물질적인 소비를 더욱 증가하게 되어 산업확장에 이바지하게 되지만, 동시에 환경오염을 증가시키는 요인도 되는 것입니다. 가장 중요한 문제는 소통과 공유의 차단과 축소로 인한 사회병리적인 현상이 증가하고 있어서 현대 각 공동체 사회의 고민이 깊어지고 있습니다.

박물관, 왜 생겨났지?

오늘날 급변하는 사회와 문화 속에서 박물관의 역할은 인류 진화의 과정에서 이해될 수가 있습니다. 인류사회는 대단히 고유한 방식의 적응체계를 갖추고 있습니다. 도전이 자연에서 오는 것이든 또는 인류사회 자체 내에서 오는 것이든 간에 인류의 7백만 년의 적응 경험은 우리 자손들이 영속할 수 있도록 준비해두었습니다. 바로 박물관입니다. 흔히 박물관 전문가들은 박물관이 호고주의의 산물이라고 합니다. 인간의 호기심에서 유래된 행위이기 때문에 물론 틀린 말은 아니지만, 박물관의 본질을 설명하는 것은 아닙니다. 박물관은 세상의 모든 인간 생각의 창고라고 할 수 있습니다. 인류의 초기 진화과정에서 음식이 즉석에서 소비되지 않고 공동체의 구성원들 사이에 나누어지고 또한 미래를 대비하기 위해 보존하는 것과 마찬가지로 인간의 생존의 절대적인 수단인 정보 역시 전승이나 보관의 형태로 공동체 속에 남아야 하기 때문입니다. 이것은 인간의 불확실한 미래에 대한 생존 전략적인 정보 담보라고 볼 수 있을 것입니다. 정보의 전승은 다양한 방식으로 이루어지는 것을 알 수 있습니다. 선사나 고대에는 구두로 전해졌고 이제는 문자로 전해지지만, 정보의 양이 획기적으로 많아지게 되었을 무렵부터 물건을 모으기 시작하여 오늘날 박물관이 되었던 것으로 생각합니다. 정보의 원천을 가능한 한 많이 보존하는 것은 결국 불확실한 미래에 생겨날 문제에 대한 해답이 될 수 있는 정보의 원천이자 사고의 틀을 확인하기 위한 것입니다. 정보와 창의적 대응이 인류를 오늘날까지 진화할 수 있게 만든 것입니다.

디지털 문명 발전 과정에서 발생하는 개인과 사회의 문제는 인류 문명의 발전 과정의 한 단계일 것입니다. 과거 금속기가 우리의 생활 속에 도입되었을 초기 문명도 대단히 유용하지만 심각한 사회적인 불균형이 있었을 것입니다. 당시의 많은 사상자가 발생하는 고대사회의 전쟁으로서 짐작할 수가 있을 것입니다. 현대 우리의 문제는 문명의 진화 속도만큼 그 해법을 찾아서 사회가 빨리 적응할 수 있도록 만들어야 하고 그 대상이 단순히 도시국가의 수준이 아니라 훨씬 더 큰 사회이고 또한 글로벌 사회가 연결되어 있다는 점입니다. 무엇으로 미래를 대비할 것인가? 이 질문은 모든 분야에서 매일 지속하여 다루어지는 주제입니다. 아마도 인류사회가 새로운 기술 충격으로 사회의 변화가 필요할 때마다 엄청난 고민과 시행착오가 있었을 것입니다. 오늘날 우리가 당면하고 있는 이 새로운 문제 역시 그 구조는 자연-기술-인간-사회라는 그 기본적인 틀의 한 변화단계 패턴에 속한다고 볼 수 있을 것입니다.

다만 한가지 우려는 현대 기술이 가지고 있는 압도적인 능력입니다. 그렇지만, 우리 문화 수준이 지금보다도 훨씬 낮았던 과거에도 새로운 기술이 가진 부정적인 영향도 오늘날만큼 충격이 컸을 것입니다. 그러나, 현명하게 극복하고 오늘날 인류가 이렇듯 번성하고 있는 것입니다. 우리가 마주하고 있는 미래 사회의 문제 역시 인류의 경험에서 배우고 또한 인간의 창의적인 능력으로 극복하여 나가야 할 것입니다. 박물관, 인류 경험의 총체입니다.

박물관 평등; 모두를 위한 박물관, Museum for All¹⁾

박물관이 추구하여야 할 가장 숭고한 이념의 하나가 바로 공동체 내의 평등권입니다. 특히 현대사회의 변화과정에서 인간의 평등권은 심각하게 무너지고 있음을 목도하고 있습니다. 인류사의 모든 것은 박물관에 있습니다. 구석기시대의 주먹도끼뿐 아니라 심지어 현대의 우주선도 박물관에 있습니다. 오늘날 박물관의 이상이자 미션 중의 하나가 포용적 박물관을 구축하는 일입니다. 그렇지만, 여러 가지의 이유로 박물관에는 모든 사람이 올 수가 없습니다. 그렇지만, 모든 사람이 박물관을 즐기도록 하는 것이 박물관의 이상이 되어야 할 것입니다. 박물관을 신전이나 시장으로 생각하는 것은 바로 그러한 의미를 포함한다고 생각합니다. 그동안 세계의 박물관들은 체질적인 장애를 극복할 수 있는 작업을 많이 해 왔습니다. 그러나, 공동체 구성원들의 박물관 이해력(Museum literacy)의 증진을 위한 범박물관적인 노력이 전제되는 것이 박물관이 공동체에 그 가치를 획기적으로 높이는 첫걸음이 될 것입니다. 무엇이든지 그 존재를 알아야 이용할 수가 있는 것입니다.

한국뿐 아니라 선진 제국에서는 배달문화가 급속도로 발전하고 있습니다. 웬만한 물건들은 밤에 주문하여도 다음 날 아침이면 문간에서 발견하게 됩니다. 미래 시대에는 이러한 배달문화는 더욱 발전하게 될 것이고 인간의 행위는 이러한 시스템에 의존하게 될 것으로 예측됩니다. 박물관이 좋다면, 박물관 사람들(Museum Professionals)의 기본 임무는 박물관이 좋다고 만들어야, 많은 사람이 주문할 것입니다. 그리고 배달하여야 합니다. 박물관은 장치산업의 하나입니다. 오늘날 시대에는 박물관은 신전이기도 하지만 공장입니다. 지식의 줄거리와 감상자극제 생산공장입니다. 박물관은 공공재이고 그 수행에서 공공성을 담보해야 함에도 장소적 제약이 공동체의 구성원들 사이에 불평등을 초래합니다. 그동안 ‘방문’ 즉 몸소 방문을 위주로 박물관의 사회적인 가치를 확인해왔습니다. 물론 소량의 배달을 하지 않은 것은 아니지만 이제는 그 비중이 바뀌어야 할 단계에 도달한 것입니다.

현대에는 그러한 작업을 할 수 있는 전자기술이 있습니다. 문화정보를 학습하고 감상하는 것이 현대의 디지털 기술을 활용한 새로운 사이버공간에서도 이루어질 수가 있습니다. 공동체의 박물관 활용의 불평등을 해소하기 위해서는 이러한 기술을 더욱 심화하고 광범위하게 활용할 수 있는 국가 전략이 필요할 것입니다. 지난 코로나 팬데믹 사태에서 보듯이 박물관을 공동체에 훨씬 가깝게 만들어 갈 수 있을 것입니다. 더구나, 앞으로 학교 교육에서 인공지능을 활용한 방식이 범용하게 되면 박물관은 실로 지식과 감성 산업의 중추적인 기능을 할 수 있을 것입니다. 그러한 관점에서 학예의 개념이 변화하면 훨씬 많은 공동체의 구성원들이 박물관을 활용할 수 있을 것입니다. ‘박물관

1) 한국 국립박물관의 20-30 발전계획에서 채택된 주제구호.

을 이가 없는 노인의 입속에서 녹는 아이스크림으로...’²⁾ 지식에 대한 두려움이라는 장애를 없애자는 구호이지만 장소의 어려움을 극복하게 만드는 것도 오늘날 박물관 학예의 가장 근본적인 임무입니다. ‘모두를 위한 박물관’을 위한 공동체와 박물관의 노력이 필요한 시대입니다.

지식정보 탐구에서 감성 충만으로

미래 사회에서 박물관의 가장 핵심적인 임무가 되어야 하는 것은 공동체의 구성원들에게 심리적 안정감과 삶의 가치를 지속하여 육성하는 일이라고 생각합니다. 지난 프라하에서 열린 국제박물관협회 총회에서 박물관의 새로운 정의가 채택되었습니다. 오늘날 변화하는 공동체에 해야 하는 확장된 기능을 명시하였습니다. 특히 ‘지속할 수 있는 사회’구축을 위한 공동체를 위한 박물관의 수행으로서 ‘즐거움(Joy)’을 제공하는 것을 명시하였습니다. 이제는 단순히 정보를 제공하고 교육하는 것만이 공동체를 위한 주요 임무가 아니라 휴머니즘으로 무장하고 공동체 삶의 질을 향상하기 위한 노력을 하는 것이 박물관의 존재가치에 포함된 것입니다. 다시 말해서 과거 문화에 대한 지식 정보의 전달과 전송만이 궁극적인 목적이 아니라 박물관, 즉 ‘즐거움의 전당 Pavillion of Muse’로서의 역할을 하는 시대라는 의미입니다. 사실 그러한 시작은 이미 ‘Museum’이라는 명칭이 시작되었을 때, 즉 초기 문명의 시대에 그 기능이었습니다. 어쩌면 그동안 잊어버린 박물관의 고유한 존재가치가 사회변동의 소용돌이 속에서 새롭게 떠 오른 것으로 생각할 수 있을 것입니다.

현대사회는 자연과 사람 그리고 사람과 사람의 관계가 과거와는 엄청나게 다릅니다. 인류가 수백만 년 동안 지속하여온 그 관계가 인류가 만들어 구축하여온 문화에 의해서 인간 본성이 포장되거나 왜곡되고 있습니다. 사람이 집중된 도시 속에서도 고독사가 이루어지고 있고 또한 최고 문명의 시대에도 인종청소가 자행되고 있습니다. 자연과 사람에서 떨어진 인간의 정신은 허약해지기 마련입니다. 사회의 다방 면에서 이러한 현대 인간 정신의 허약함을 치유하기 위한 노력이 있습니다. 박물관은 현대인의 정신건강에 가장 좋은 치유가 될 수 있습니다. 인간의 체취가 묻어 있고 또한 자연의 극복 의지가 표현되어 있으며 또한 상상의 시간적 범위가 확장될 수 있기 때문입니다. 더구나, 박물관 컬렉션은 사람과 사람과의 관계를 깊게 만들어 주는 공유의 오브제입니다. 소통과 감성적인 나눔이 실현되는 재료로서 중요한 것입니다. 소통과 나눔은 바로 현대사회의 정신적인 고통을 치유할 수 있는 가장 효과적인 방법이라고 생각합니다. 이러한 효과는 지금도 이루어지고 있는 많은 좋은 전시들에서 우리가 익히 알고 있습니다. 앞으로 더욱 이러한 관점에서 박물관 활동이 이루어진다면 공동체는 행복해질 것입니다.

2) 국립박물관 전략을 위한 토론회 과정에서 참가한 직원이 만든 구호

이제 손안의 스마트폰만으로도 엄청난 정보를 구하고 소통하는 시대입니다. 그러나, 아무리 그 기능이 출중하다고 해서 디지털 소통이 가지고 있는 허점을 간과하면 안 됩니다. 현대에나 미래의 고민은 디지털 소통에 너무 의지할 수밖에 없다는 점입니다. 바로 오늘날 사회 각처에서 흔히 볼 수 있는 현상으로 우리의 눈은 친구의 눈과 마주하지 않고 스마트폰에 맞추어져 있습니다. 그래서 박물관 실제 공간이든 디지털 사이버 공간이든 간에 오늘날이나 미래의 대중에게 박물관이 제공할 수 있는 감성들에 대해서 깊이 생각하여야 할 시간입니다. 미래에는 감성 학예가 박물관에서 더욱 핵심적인 가치를 가지도록 만들어야 할 것입니다. 문화유산이나 미술품에서 지식을 뽑아내고 이야기를 만드는 것이 전통적인 학예작업이라면 이제는 스킨쉽이 일어날 수 있는 박물관 문화를 진정 누리도록 만들어 풍부한 감성을 만들어 주는 ‘감성 학예’가 필요한 시대입니다. 그러하기 위해서는 박물관의 전시 오브제만이 아니라 박물관 공간 전체가 감성 자극원이 될 수 있도록 만들어가는 노력이 필요할 것입니다.

박물관 힘, 집단지성의 잠재력

박물관에 힘이 있는가? 이 세상의 궁극적인 힘은 바로 대중에서 나온다고 생각합니다. 박물관은 바로 대중을 위한 항구적인 기관이기 때문에 박물관의 목소리가 힘을 가질 수 있다고 생각합니다. 사회적인 평화는 모든 인류의 염원입니다. 어떤 종류의 박물관이라고 하더라도 문화를 통해서 평화와 인류애의 확산을 위해서 노력하여야 하는 것이 윤리이자 임무일 것입니다. 세계 곳곳에 있는 유대인 박물관들이나 일본의 원폭 기념관 등뿐 아니라 전쟁의 위험성을 경고하고 인종차별 등을 주제로 한 박물관들이 바로 평화를 염원하는 사례일 것입니다. 오늘날 대두되는 탈식민화의 문제나 생존권을 포함한 사회적 약자를 위한 권리 등의 인간성 회복에 대한 담론을 만들어가는 것이 중요한 임무입니다. 세상의 박물관들은 하나의 집단지성으로서 사회의 편견과 불평등의 위험성을 적시하고 인간의 보편성을 상기시키도록 하는 노력에 선도적인 역할을 하여야 할 것입니다. 그래야 공동체의 대변자로서 힘을 가질 수가 있을 것입니다.

앞에서 제기된 박물관은 집단지성의 표상이라는 의미는 각 지역, 각 국가, 또는 글로벌 사회의 모든 박물관의 총합을 뜻합니다. 박물관공동체라고 바꾸어 부를 수가 있을 것입니다. 각 국가에는 큰 다양한 문화유산을 보여주는 종합박물관도 있고 협소한 주제에 대한 소형 박물관들도 많이 있습니다. 이 모든 박물관이 결국 공동체의 지적인 자산이자 힘이라고 말 할 수가 있습니다. 그 힘을 제대로 발휘하기 위해서는 균형적이고 조화롭게 작동하고 발전하여야 합니다. 아무리 작은 박물관이라고 하더라도 그것은 사회의 중요한 지적자산임이 틀림없습니다. 분야별 컬렉션이 중요하기도 하고 또한 각 지역에서 산재한 작은 박물관의 역할은 접근성의 개선에 핵심적인 보루이기도 한 것입니다. 박물관공동체는 앞서 언급된 주요한 임무가 각 사회공동체 내에서 잘 이루어질

수 있도록 공동이 노력해야 합니다. 물론 이러한 것들은 ICOM 국가위원회나 여러 박물관 단체들이 좀 더 실효성이 있는 유기적인 협력방안을 세워야 할 것입니다.

공동체, 박물관 그리고 정책

공동체는 박물관의 기반이자 활동의 목적입니다. 현대와 미래 사회에서 박물관의 역할은 앞서 논한 것처럼 더욱 확장되고 공동체의 삶에 더욱 밀착되어야 한다고 생각합니다. 사회문화변동을 고려한다면 앞으로 박물관이 더욱 그 본연의 임무를 원활하게 실행할 수 있도록 만들어가는 국가 전략적인 노력이 필요한 시점입니다. 공동체의 자산으로서 모든 박물관을 효율적으로 활용할 수 있는 제도와 정책의 확충을 심각하게 고민하지 않으면 안 될 것입니다. 앞으로 사회변동이 급속히 진행할 때 사회의 안정성을 보장하기 위하여 항구적이고 절대적 자원이라고 할 수 있는 박물관을 효율적으로 활용할 수 있는 기반을 조성하는 것이 필요한 시기입니다. 정부로서는 미래지향적인 관점에서 교육의 자원이자 플랫폼으로서 박물관의 기능을 확장하고 내실화하기 위하여 제도와 정책을 고민하지 않으면 안 될 것입니다. 그러한 점에서 사회 교육적인 차원에서 박물관을 설정하는 것과 함께 학교 교육의 연장으로서 정부가 제도적인 뒷받침을 하여야 할 것입니다. 박물관이 공동체 구성원의 삶의 가치를 신장할 수 있는 사회적 거점으로서 육성하는 국가 전략이 필요합니다. 다양한 교육과 창의적 활동을 북돋우는 사회적 시스템으로서 박물관을 설정하고 세밀하게 준비하여야 기술에 의해서 급변할 공동체가 건전하게 유지될 것입니다.

정부는 박물관을 국민의 문화 향유 보장의 거점으로 만드는 전략을 생각하는 것이 필요합니다. 인간적인 삶은 먹거리에서만 해결되는 것이 아닌 시대에 살고 있습니다. 행복한 삶의 권리는 헌법이 보장하고 있습니다. 바로 그러한 삶을 만들 수 있는 하나의 핵심적인 거점이 바로 박물관이라고 할 수 있을 것입니다. 자연을 즐기든, 문화를 누리든 간에 박물관은 지식과 감성의 발전소의 역할을 할 수 있도록 만드는 것이 행복한 미래를 기약하는 일입니다. 이러한 원대한 목표를 위해서 가장 핵심적인 일은 무엇보다도 공동체의 이상에 충실한 전문적이며 도덕적으로 무장한 박물관 전문가들을 많이 양성하여야 합니다. 박물관의 인류 사회적인 가치를 이해하고 공동체의 문화자원과 박물관을 대중을 위해서 효율적으로 활용할 수 있는 전략을 개발하고 수행하는 박물관 전문인력들을 많이 양성하는 것이 필요합니다. 훌륭한 전문가들은 다양한 여건 속에서 박물관이 사회의 안정화에 크게 이바지하게 만들어 나갈 것으로 기대합니다. 특히 앞서 언급한 기술의 혁명적인 발전에 의한 사회의 변화 이외에도, 오늘날 진행되고 있는 도시 집중화의 현상을 완화하기 위한 국가균형발전 전략에서도 삶의 질이나 교육의 질 향상도의 가장 기본적인 자산으로서 박물관이 역할을 할 수 있도록 만들어가는 것이 절대적으로 필요한 시점이라고 생각합니다.

Museums as Future Strategies for Rapidly Changing Communities

BAE Kidong

Professor Emeritus of Hanyang University,
Honorary President of The Korean Museum Association

Museums in the Whirlwind of a Cultural Revolution

The current century in which we live will likely be defined in the future as the time of the most revolutionary change in human history. Today, discussions about the future of culture and society are often compressed into two terms: globalization and digitalization. The impact of these two transformations on our society is of such breadth and depth that it would not be an exaggeration to call them the most profound “cultural revolution” in the history of human civilization. In particular, the recent rapid development of artificial intelligence technologies will transform our lives in unimaginable ways. The ongoing changes are drastically altering not only national strategies but also the thoughts and actions of local communities and individuals. Despite efforts to adapt to these rapid and widespread changes, the future of the current technological society remains uncertain, and it is difficult to predict how it will reshape human society. While these technological advancements bring positive aspects such as convenience and increased efficiency in our lives, warnings are being raised about the exacerbation of various problems, including environmental pollution, economic inequality and human rights issues, international conflicts, and the spread of psychological anxiety due to the expansion of individualism.

Given that museums are repositories of all the wisdom of humanity’s past and function to circulate cultural information within communities in diverse forms, they are expected to play an important role in addressing these social challenges. The question of “What must museum professionals do to expand the sustainability of future communities?” stands as an urgent issue before us. It is also time for communities to seriously consider how they will support such efforts.

Modern Civilizational Transitions and Their Problems

The turn of the millennium has brought about sweeping changes to human life through advancements in modern technological civilization, communication, and transportation. Modern people are now enjoying a world where, thanks to these technological developments, the entire globe feels connected as one society. Information spreads instantaneously, and simultaneous operations have become possible anywhere in the world if connected. Under neoliberal economic systems, flows of goods, production, and consumption have geographically dispersed, leading to a rapid increase in population mobility. With groundbreaking growth in the speed and scale of communication, human migration, and transportation of goods, the entire world has practically become a single space—a unified community. We can say that a new world order has emerged.

However, technological development and the expansion of social connections and exchanges have brought two significant societal problems. The first is the clash of values. Conflicts have arisen as people from different cultural backgrounds live together in shared spaces. We are witnessing today how social inequalities are leading to conflicts between different social strata and how large-scale migrations between nations are causing cultural clashes. The issue of labor migration is intensifying stratification within societies and causing social inequalities across many regions. The second issue concerns the deterioration of the environment and the worsening of pollution. Easier movement of resources and labor has improved efficiency and boosted consumption, leading to overproduction and overconsumption.

Consequently, energy consumption has surged, carbon emissions have increased, and the greenhouse effect has intensified. Moreover, water and soil pollution has worsened due to the rise in waste.

Also, material affluence has fostered individualism, reducing emotional communication and resulting in an increase in social pathologies—a major concern for modern civilized societies.

Nevertheless, each community across the globe will continue to confront growing issues of inequality, environmental degradation, and social pathologies, and develop and implement policies and action plans. Many occupations will either disappear or shrink, and labor forms will change dramatically beyond what can easily be managed. Even individual's life cycles are expected to change significantly, with longer post-middle-age periods, and the traditional concept of a lifelong occupation is likely to disappear, except in some special cases. Changes in labor forms and life cycles, resulting from

technological advancements, will necessitate multi-dimensional social safety nets to maintain healthy and sustainable lives. In particular, the spread of technology is predicted to further exacerbate economic inequality. In newly industrialized countries like Korea, cultural conflicts and the stratification of labor between migrant residents and native populations are highly likely to become destabilizing factors for society.

The underlying reality of technological civilization is individualization. Although the sharing economy is expanding, the most basic spaces such as phones, homes, and cars—whether physical or cyber—are becoming increasingly individualized. Thus, it can be said that modern individualism manifests itself as spatial individualism. This trend contributes to industrial expansion through increased material consumption but simultaneously worsens environmental pollution. The most critical issue is that the reduction and blocking of communication and sharing are deepening social pathologies, intensifying the concerns of communities in modern society.

Why Did Museums Originate?

In today's rapidly changing society and culture, the role of museums can be understood within the context of human evolutionary processes. Human societies have developed highly unique adaptive systems. Whether challenges came from nature or from within human societies, humanity's seven million years of adaptive experience have prepared our descendants to endure and thrive. That is precisely what museums embody. Museum professionals often say that museums are products of antiquarianism. While it is not entirely wrong to attribute their origin to human curiosity, such an explanation does not capture the true essence of museums. Museums can be described as repositories of all human thoughts throughout the world. Just as, in the early days of human evolution, food was preserved and shared among community members rather than consumed immediately, information—an absolute means of human survival—was also needed to be preserved and transmitted within the community. This preservation of information can be regarded as a survival strategy to safeguard against an uncertain future. Information has been transmitted in various ways. In prehistoric and ancient times, it was passed down orally, and today, it is transmitted through writing. It is believed that as the quantity of information grew significantly, people began collecting objects, and this led to the emergence of what we now call museums. Preserving as many sources of information as possible serves to ensure that answers to future uncertainties are available and to establish frameworks

for human thoughts. It is information and creative responses that have enabled humanity to evolve to where it stands today.

The problems emerging in individuals and society during the development of digital civilization can be seen as one phase in the broader process of human civilizational development. Early civilizations that adopted metallurgy, though immensely beneficial, also suffered severe social imbalances. We can surmise this from the numerous casualties of ancient wars. The contemporary challenges we face require that solutions be found as rapidly as the pace of civilizational evolution itself, and we must recognize that the arena of adaptation is not confined to city states but extends to much larger, interconnected global societies. How should we prepare for the future? This is a question being addressed daily across all fields.

Human societies likely experienced tremendous dilemmas and trial-and-error processes every time social change was needed due to technological shocks. The new problems we are confronting today, too, fall within the same fundamental transformation patterns of nature-technology-human-society.

One major concern today is the overwhelming power of modern technologies. However, even in eras when cultural standards were much lower than today, the negative impacts of new technologies must have been just as shocking. Yet humanity has wisely overcome these challenges, resulting in the flourishing civilization we now enjoy. Similarly, the future societal challenges we face must be overcome by lessons from human experience and leveraging human creativity. Museums are the collective embodiment of human experience.

Museum Equality: Museum for All¹⁾

One of the most noble ideals that museums must pursue is the right to equality within the community. Especially in the course of modern societal changes, we are witnessing the serious collapse of human equality. Everything in human history lies in museums. Not only Paleolithic hand axes but even modern spacecraft are housed in museums. Today, one of the ideals and missions of museums is to build inclusive museums. However, for various reasons, not everyone can access museums. Nevertheless, enabling everyone to enjoy museums must be regarded as an ideal for museums. The notion of regarding museums as either temples or marketplaces reflects this very

1) A thematic slogan adopted in the 20-30 Development Plan of the National Museum of Korea.

meaning. Museums around the world have long been working to overcome physical disabilities and barriers. Yet, the first step toward dramatically enhancing the value of museums for the community must be comprehensive, museum-wide efforts to improve museum literacy among community members. Only by knowing the existence of something can it be utilized.

Not only in Korea but also in many other advanced countries, a delivery culture is rapidly developing. Today, it is common to find goods ordered overnight delivered by the next morning. In the future, this delivery culture will become even more advanced, and human behavior will increasingly rely on such systems. If museums are good, then it is the fundamental duty of museum professionals to ensure they are perceived as good, and this will lead to greater public demand. And they must be delivered. Museums are part of the infrastructure industry. Today, museums are both temples and factories—factories producing the frameworks of knowledge and stimuli for appreciation. Despite their public nature and the obligation to ensure public accessibility, museums’ physical limitations have caused inequality among community members. Until now, the social value of museums has mainly been recognized through “visits”—physical presence. Although some limited forms of outreach have existed, now the time has come to significantly shift that balance.

Today, electronic technologies allow for such transformations. Learning and appreciating cultural information can now take place in new digital cyberspaces. To eliminate inequality in the community’s access to museums, national strategies to strengthen and expand the use of these technologies will be necessary. As witnessed during the recent COVID-19 pandemic, museums can be brought much closer to communities. Moreover, as AI becomes a standard tool in school education, museums will serve as central hubs of the knowledge and emotional industries. From this perspective, redefining the concept of curatorial work will allow far more members of the community to benefit from museums. “To make the museum like ice cream that melts in the mouth of an elderly person without teeth”²⁾—this slogan reflects not only the desire to eliminate the barrier of fear toward knowledge but also to overcome physical access difficulties. We are entering an era that demands efforts from both communities and museums for the realization of a “Museum for All.”

2) The slogan was created by a staff member who participated in the discussion sessions for formulating the National Museum's strategic plan.

From the Pursuit of Knowledge to the Fulfillment of Emotion

In future societies, the most critical mission of museums must be to continuously nurture psychological stability and life values among community members. At the ICOM General Conference recently held in Prague, a new definition of museums was adopted, explicitly stating museums' expanded roles for today's evolving communities. Notably, it specified providing **joy** as part of museums' role in building **sustainable societies**. It is no longer sufficient for museums to merely provide information and education; they must be armed with humanism and work to enhance the quality of community life – it has become their new existential value. In other words, transmitting and preserving knowledge about past cultures is no longer the ultimate goal. Rather, museums must now embrace their role as a “Pavilion of Muse”—a palace of enjoyment. In fact, such a role was originally embedded in the very beginnings of museums, dating back to the early civilizations. We may see this as the revival of the museum's essential value, forgotten for some time, amid the whirlwind of social change.

In modern society, the relationships between nature and humans, and among humans themselves, have changed drastically compared to the past. Relationships that had been built and sustained for over millions of years have been reshaped and distorted by cultures made by humans themselves. Today, lonely deaths occur even in densely populated cities, and ethnic cleansing is committed even in the era at highest stages of civilization. As humanity becomes more detached from nature, the human spirit inevitably weakens. In various fields, efforts are being made to heal the frailty of the modern human spirit. Museums can offer profound healing for contemporary human mental health. This is because they carry human presence, express the will to overcome nature, and extend the temporal range of human imagination. Moreover, museum collections serve as shared objects that deepen human relationships—vital materials that realize communication and emotional sharing. Communication and emotional sharing are, indeed, the most effective means of healing the psychological suffering of modern society. We already know from many successful exhibitions that such effects are real. If museum activities increasingly adopt this perspective, communities will undoubtedly find greater happiness.

Today, even with just a smartphone in hand, one can access vast information and communicate. However, no matter how advanced these functions are, we should not overlook the shortcomings of digital communication. The modern and future problem lies precisely in over-reliance on digital communication. Today, it is common to see

people's eyes fixed on their smartphones rather than meeting the eyes of their friends. Thus, whether in physical or digital cyberspace, it is now the time to deeply consider the emotions that museums can provide to today's and tomorrow's public. In the future, **emotional curatorial work** must become a core value of museums. If traditional curatorship involved extracting knowledge from cultural heritage and artworks and weaving stories, the future calls for fostering rich emotional experiences by allowing people to truly enjoy museums—both their objects and their spaces. Accordingly, not only exhibitions but the entire museum environment must be developed into sources of emotional stimulation.

The Power of Museums: The Potential of Collective Intelligence

Do museums possess power? The ultimate power in this world comes from the people. Since museums are permanent institutions for the public, it is believed that the voice of museums can indeed hold power. Social peace is the universal aspiration of all humanity. Regardless of the type of museum, it is both an ethical duty and a mission to work toward the spread of peace and humanity through culture. Jewish museums around the world, Japan's Atomic Bomb Memorial Museums, and institutions warning against the dangers of war and addressing racial discrimination are all examples of museums yearning for peace. Today, it is a crucial mission to foster discourses on restoring humanity, such as decolonization and the rights of vulnerable social groups, including the right to survival. Museums around the world must lead efforts to highlight the dangers of social prejudices and inequalities and to remind people of universal human values as a form of collective intelligence. Only then can they wield power as representatives of their communities.

The notion that museums represent collective intelligence refers to the aggregate of all museums across regions, nations, and global society—a concept we might call the Museum Community. Each country possesses large comprehensive museums that showcase vast cultural heritages, as well as numerous smaller museums dedicated to narrower themes. All of these museums constitute the intellectual assets and strength of their communities. To properly wield this power, they must operate and develop in a balanced and harmonious manner. Even the smallest museum is undoubtedly an important intellectual asset of its society. Specialized collections by field are important, and the roles of small, scattered museums across regions are critical to improving accessibility. The museum community must work jointly to ensure that the

important missions mentioned earlier are successfully achieved within each social community. Of course, organizations like ICOM's National Committees and various museum associations must establish more effective and organic cooperation mechanisms.

Communities, Museums, and Policy

Communities are both the foundation and the purpose of museum activities. As discussed earlier, the roles of museums in modern and future societies must be further expanded and more closely integrated with community life. Given the ongoing socio-cultural changes, there is an urgent need for national strategic efforts to ensure that museums can fulfill their essential missions more smoothly and effectively. It is imperative to seriously consider expanding systems and policies that enable all museums to be efficiently utilized as assets of the community. As society undergoes rapid transformations, it becomes necessary to establish a foundation that allows museums, as permanent and absolute resources, to contribute to societal stability. Governments must contemplate expanding and solidifying the functions of museums as educational resources and platforms from a future-oriented perspective. In this respect, the government should place museums within the framework of social education, regard them as an extension of school education, and provide institutional support through government policies. A national strategy is needed to foster museums as social hubs that could enhance the quality of life for community members. By establishing museums as social systems that promote diverse education and creative activities, and by meticulously preparing for them, we can ensure that communities can remain healthy even amid rapid technological changes.

Governments should develop strategies to make museums as key hubs for guaranteeing cultural enjoyment for citizens. We now live in an era where humane life cannot be sustained solely by material consumption. The right to a happy life is enshrined in the Constitution. Museums can serve as one of the core platforms to realize such a life. Whether you enjoy nature or culture in museums, they must be developed to function as powerhouses of knowledge and emotion, promising a happier future. To achieve this grand goal, it is paramount to cultivate a large number of professional and ethically committed museum specialists who are loyal to the ideals of the community. It is necessary to train experts who understand the societal value of museums for humanity and who can develop and execute strategies to efficiently utilize cultural resources and museums for the public. Excellent specialists are expected to help

museums significantly contribute to social stability under various conditions. In particular, it is absolutely essential that museums must also play a fundamental role in improving the quality of life and education in terms of the national strategies for balanced regional development aimed at mitigating urban concentration phenomena, beyond social changes driven by technological advancements mentioned earlier.

[제 1발표 · Speech I]

미술관을 품은 과학기술 리더, KAIST
Where S&T Meets Art: The KAIST Art Museum Story

석현정 | 카이스트 산업디자인학과 교수, 카이스트 미술관 관장
Hyeon-jeong Suk | Professor, Department of Industrial Design, KAIST
Director, KAIST Art Museum

미술관을 품은 과학기술 리더, KAIST

석 현 정

카이스트 산업디자인학과 교수, 카이스트 미술관 관장

반갑습니다. <미술관을 품은 과학기술 리더> KAIST 산업디자인학과 교수 석현정입니다. 저는 최근 개관한 KAIST 미술관장직을 수행하고 있기도 합니다. KAIST는 한국을 대표하는 세계적인 과학기술 연구중심대학으로 잘 알려져 있습니다. 오늘 이 자리에서 KAIST가 예술 문화를 품게 된 이야기와 사례를 소개할 수 있어 큰 영광입니다.

저는 학부와 대학원에서 산업디자인을 공부한 후 산업체에서 디자이너로 활동을 하였습니다. 그리고 인간의 마음에 대한 궁금증을 갖고 인지심리학 분야에서 박사학위를 취득한 후, 지금은 학생들을 가르치고 함께 연구를 수행하는 사람이 되었습니다.

KAIST는 전국에서 모여든 이공계 영재들을 대전 연구단지에 불러모아 기숙사를 제공하며 교육해왔습니다. 그래서 외부와 단절된 문화적 환경을 보완하고자, 대학 교육이 시작된 1986년부터 이미 정기적으로 음악 공연을 개최하는 등 각고의 노력이 있었습니다.

대한민국이 소위 Fast Follower 에서 First Mover로 도약하게 되고, 소득수준이 높아짐에 따라, 어찌보면 역설적이게도 예술과 인문학에 대한 관심이 더욱 높아졌습니다. 미래를 바람직한 방향으로 예측하고, 새로운 것을 시도해보는 도전 정신을 함양하기 위해서는 세상을 폭넓게 보고 이해하는 소양이 필요함을 더욱 절실하게 느끼기 때문이라고 생각합니다. 이에, KAIST 제 17대 이광형 총장의 리더십 하에 약 1년 전 “예술융합센터”가 조직으로 탄생하게 되었습니다. 미술관, 공연관, 그리고 박물관의 역할을 하는 비전관이 합쳐진 조직입니다. 예술융합센터는 그 전까지 각기 다른 부서에서 담당자 한 두 명이 고군분투하며 진행하던 업무 간 시너지를 기대하고 있습니다.

이 중 미술관은 제가 관장으로서 건물 건립과 컬렉션수집, 전시기획과 교육 사업 등을 진행하고 있습니다. 저는 산업디자인과 심리학을 전공한 사람으로서, 미술관은 또다른 큰 도전입니다. 부끄러운 표현이지만, 오늘 착실히 배워서 내일 열심히 활용하자,는 모토로 매번 새로운 일을 시작합니다. 이 작은 노력이 누적되어 KAIST 모든 구성원과 지역사회에 기여하는 것이 목표입니다. 별 특별할 게 없는, 그러니까 무난한 내용입니다. 그런데 대한민국의 과학기술이 걸어온 길을 되짚어 보면 특별할 수도 있습니다.

이 붉은 그림은 KAIST미술관이 소장하고 있는 작품입니다. 색면추상의 대가이자 대한민국예술원 회장을 역임하셨던 유희영 교수의 작품입니다. 이 작품의 구성에 따라 시간 구성을 해보았습니다. 1971년은 KAIST의 전신인 한국과학원, KAIS가 설립된 해입니다. 대학원과정만 운영되었지요. 1986년에는 첫 학부학생이 입학 하였습니다. 2002년 한일월드컵을 전후로 1인당 국민총생산이 1만 달러를 넘어서게 된 것을 우리는 기억합니다. 그리고 2025년 지금, 일본보다도 앞선 35000 달러에 이르렀습니다. 이러한 경제적 성장에 비례하여 국민의 가치관도 변화해 왔습니다. 지구온난화에 대한 걱정, 사회계층간 갈등과 맞물려, 지금의 우리는 균형있는 삶과 지속가능한 사회를 추구합니다. 이렇게 변화하는 가치관 속에서 과학기술이 추구하는 목표 또한 변화를 보여주었습니다. 지금 우리가 지향하는 과학기술은 환경과 삶의 질을 향상할 수 있는 방법을 모색하는데 활용될 것을 기대받고 있습니다. 이같은 맥락 속에, 어쩌면 예술에 대한 갈망은 과학기술과 더 밀접해졌다고 보아야하지 않을까요?

영상에서는 KAIST미술관이 2023년 봄, 캠퍼스 중앙에 자리잡은 학술문화관 뒷편에 증축 형태로 건립되는 모습을 타임랩스로 보여주고 있습니다. 총 3층 높이로 건물 연면적은 약 2400 평방미터이며 이 중 약 절반이 전시 공간으로 조성되었습니다. 큰 건물은 아니지만, 캠퍼스 전체 지도에서 살펴보았을 때 가운데 위치하여, 접근성이 매우 높습니다. “일상의 문화 향유”를 실현하기 위해서는 큰 공간보다는 발길에 닿는 공간이 더욱 의미가 있겠지요.

아름다운 미술관이 건립되었고, 구성원과 지역사회는 물론 예술 애호가들의 주목을 받고 있습니다. 그렇다면, 2025년의 KAIST미술관은 어떠한 예술을 추구해야하는 것일까요.

19세기 중반 사진기술이 대중에 알려지기 시작했지요. 눈으로 본 것을 사실적으로 묘사하고 재현하는 능력이 곧 직업이었던 화가들이 받았을 충격은 어떠했을까요? 생계를 위해 화가로서의 길을 접었을까요? 우리에게도 익숙한 인상주의는 재현의 부담에서 해방된 시도의 산물입니다. 사진기의 기록 방식에서 드가라는 화가는 동작의 순간 포착을 흥미롭게 표현하는 영감을 얻기도 했습니다.

반고흐의 초상화는 사진으로는 담을 수 없는 감정과 해석이 깃든 회화를 시도하여 자기 서사가 본격적으로 드러난 전환점을 미술사에 남겼습니다. 그리고, 사진기 그 자체의 존재가 새로운 예술 장르를 탄생시키기도 했습니다. 예를 들어, 마르셀 뒤샹의 <회전하는 반원> 작품은 사진기와 같이 움직이는 기계를 통해 시각적인 효과를 실험한 것으로 현대미술에서 매체 실험의 기반을 마련하였습니다. 그리고 사진 예술이라는 분야가 새롭게 생겨났습니다. 알프레드 스티글리츠의 사진에서는 배의 갑판 아래 몰린 이민자들의 삶을 사실적으로 담아내면서 예술성과 사회적 메시지를 동시에 담고있는 명작이라고 합니다. 사진이라는 매체가 일상과 사회 현실을 담는 도구로 자리잡으면서 대중과 예술의 거리를 좁혔습니다.

그렇다면 생성형 인공지능의 영향을 받은 우리 시대 예술은 어떠한 사례가 있을까요? 인공지능 이전에도 우리는 이미 포토샵과 같은 그래픽 소프트웨어를 활용하여 이미지를 그렸습니다. 왼쪽 작품은 정교보이지는 않지만 생성형 인공지능이 초상화를 그린 최초의 사례로서 잘 알려져 있습니다. 이 작품에서는 생성형 인공지능이 ‘그리는’ 작업을 대체하였습니다. 즉 이제 직접 그리지 않아도 되는 것입니다. 마치 사실적인 묘사가 사진으로 대체되듯이 말이죠. 우측의 이미지는 미드저니라는 생성형 인공지능을 사용한 오페라 무대입니다. 위의 이미지를 기반으로 점점 더 정교하게 프롬프트(prompt) 기술을 더하여 아래와 같은 이미지를 만들었다고 하며, 여러 논란 속에 예술 작품으로서 수상을 한 바 있습니다. 이 작품을 제작한 작가는 프롬프트를 어떻게 작성했는가는 충분히 예술적 가치가 있다고 주장을 합니다. 명령어를 고심하고 다듬는 그 과정이 붓을 들고 디테일을 묘사하는 과정 만큼이나 독창적이라는 겁니다. 여러분은 어떻게 생각하시는지요.

KAIST미술관에서 시도한 사례도 소개하고자 합니다. 미술관과 물리학과가 공동으로 주최한 물리학 이야기를 시작 예술로 표현해보는 공모전에서 선정된 작품입니다. 이 작품은 KAIST 물리학과 박사과정에 재학중인 학생이 착안한 아이디어로서, 고전물리에서 시작한 물리학의 중요한 사건들과 특정 화풍을 접목한 회화 이미지로 구현해보는 것이었습니다. 물리학 사건이 발생하던 시기의 화풍이나 미술사적으로 중요한 작가의 작품 스타일을 담아내는 시도였습니다. 조금 전 보셨던 오페라 무대 공간을 생성했던 명령어 기술을 기반으로 작품을 탄생시킨 것이지요. 작품의 완성도를 높이기 위해 미디어 아티스트가 협력을 하여 근사한 작품이 많이 제작되었습니다. 현재 자연과학대학 건물 복도 공간에 상설전시되어 있습니다

뿐만 아니라, 인공지능의 모습 그대로가 창작의 소재가 된 경우도 있습니다. 앞서 보여드렸던 뒤샹의 <회전하는 반원>이 움직이는 기계를 작품의 소재로 삼았던 것과 유사하다고 봅니다. KAIST미술관 개관시점에 맞추어 산업디자인학과 강이연 교수팀이 제작한 SoTA(State-of-Art)라는 미디어 작품에서는 여러가지 인공지능 모델들의 구조를 건축물과 같이 시각화하여, 그들을 입체적인 조형의 움직임으로 구현하고 있습니다.

인공지능 모델을 일상에서 다루는 KAIST 학생과 교수는 이 작품을 보며 미소를 짓습니다. 수식과 코딩으로 표현하면서 연산 방식을 개념화하고 있었는데, 시각적으로 드러내서 선보이니 애착이 가겠지요. 인공지능 신경망 그 자체가 예술의 소재가 된 경우입니다. 이렇게 다양한 관점에서 인공지능과 예술은 사이 좋게 협업을 해 나가고 있습니다.

사진기의 출현이 미술의 장르를 확장시켰고 새로운 분야를 생성했습니다. 인공지능이라는 기술의 등장 또한 마찬가지입니다. 적극적으로 사용해보고 시도하는 예술가는 기회를 포착할 수 있습니다. KAIST 미술관은 이러한 실험을 적극적으로 해보는 공간적 플랫폼으로서, 그리고 기획을 하는 주체로서의 역할을 기대해 봅니다.

인공지능 기술을 사용하고 기술에서 창작의 영감을 얻은 사례를 살펴보았습니다만, KAIST미술관은 다양한 장르의 높은 수준의 예술을 꾸준히 선보이고자 합니다. 좋은 작품이 전시되고, 일상에서 경험하고, 새로운 시도의 플랫폼이 되어줄 수 있는 미술관으로서 지속가능하려면 어떠한 방법이 있을까요.

KAIST에 제 2, 제3의 미술관이 얼마든지 생겨날 수 있습니다. 그에 앞서, 첫 미술관은 미술관으로서의 순기능에 충실할 필요가 있다고 봅니다. 즉 예술작품을 전시하고, 관련된 연구를 수행하고, 예술 교육을 합니다. 대학 내 미술관이니 교육은 특히 중요하겠지요.

2025년 5월 현재 미술관은 1층과 2층을 개관했습니다. 3층 내부 공간과 야외 공간은 공사를 진행하는 가운데, 벌써부터 상당한 주목을 받고 있어 늘 어깨가 무겁습니다. 영상에서 개관 당시 모습을 스케치해 보았습니다. 1층은 미술관건립을 위해 기금과 작품을 기증해주신 정문술 미래산업 회장님을 예우하고자 정문술홀이라고 명명하였고, 현재 <정문술 컬렉션과 대한민국 예술원> 전시를 상설로 운영하고 있습니다. KAIST 학생들은 서울에 가지 않아도, 국립현대미술관이나 이진희 컬렉션 소장품 급의 한국 거장의 작품을 감상할 수가 있습니다.

그리고 지금 현재, 미술관 2층 개방수장고에는 뉴욕 맨하튼에서 큰 활약을 하고 있는 신 갤러리(SHIN Gallery)와 공동으로 주최하는 <명작의 금고> 전시가 운영되고 있습니다. 반고흐의 작품을 포함하여, 들라크루아나 부셰와 같은 고전적 작품은 물론, 톰블리나 웨이웨이의 현대 미술 작품을 아우르는 매우 파격적인 시도가 무료로 개방되어 있습니다. KAIST 학생들이 뉴욕을 가지 않아도, 맨하튼 한복판에서 경험할만한, 어쩌면 그 곳에서도 경험하기 힘든 트렌드를 앞서가는 전시를 매일 접할 수 있습니다. 이 자리를 빌어, 이 모든 작품을 전시를 위해 무상으로 선뜻 내어주고 전시를 직접 진두지휘한 신 갤러리의 신흥규 대표께 감사의 말씀을 드립니다. KAIST가 미술관을 건립했다니! 늦은감이 없지 않지만, 정말 훌륭한 결정이라는 응원이라고 합니다.

그리고 KAIST 만의 독특한 미술관 경영 문화를 소개드리고자 합니다. 캠퍼스 갤러리 사업입니다. 이 지도의 큰 점은 미술관입니다. 그리고 나머지 작은 점들은 갤러리 공간이 조성된 장소들입니다. 수장고에 작품 대부분을 보관하면서 일부를 공개하는 일반적인 방법이 아닌, 대부분의 작품을 상설 전시하여 학교 전체를 갤러리로 만든다는 취지입니다.

얼마전까지만 해도 자료의 내용처럼 7 군데가 있었습시다만, 어느새 더 많은 갤러리가 조성되었습니다. 마치 등산로를 제안하듯이, 넓은 KAIST 캠퍼스 지도를 펼쳐놓고 아트투어를 취향과 여건에 맞게 디자인할 수 있습니다. 기존 건물의 로비나 복도 공간을 리노베이션하는 시점에, 갤러리 컨셉을 접목하고 있습니다.

한 예시로, 오래된 의자들을 보관하는 창고 공간에 불과했던 어느 회의실은 현재 ‘유희영 아트홀’로 명명되어, 많은 관람객의 관심을 받고 있습니다. 유희영 교수님은 대한민국예술원 회장과 서울시립미술관 관장을 역임하신 색면 추상의 거장이시지요. KAIST

미술관 컬렉션에 유희영 교수님의 25점이 포함되어 있습니다. 이 중 세 점이 미술관 1층에 상설전시 되어 있고, 나머지 작품의 대부분이 유희영 아트홀에 전시되어 있습니다.

다른 예시는 ‘이승택홀’ 입니다. 이승택 작가는 아방가르드적인 작품 활동으로 세계적인 명성을 갖고 있습니다. 총 33점을 작가로부터 기증받았는데, 현재 그 작품은 삼각형 구조의 로비 공간에서 갤러리로 변신한 이 곳에ダイナ믹하게 전시되어 있습니다. 참고로, 이 공간은 2024년 11월 이전까지 계단이 이어지는 창고 공간에 불과했습니다. 지금은 이승택 작품 전시가 상설로 운영되는 곳으로 국내외 손님이 찾아오는 장소가 되었습니다.

이 많은 갤러리들 중 유일하게 구성원 작품을 전시하는 곳이 있습니다. 우리들이 살고 있는 캠퍼스 오리엔트 옆 <오리갤러리>입니다. 왼쪽의 작품은 오래된 기숙사 내부를 수리하던 중 현장을 찾은 총장님이 변기 교체를 직접 감독하시다가 녹청이 줄무늬를 눈여겨 보시면서 작품성을 부여하셨습니다. 낡은 화장실의 폐기될 처지의 변기가 스토리를 갖고 전시공간에 설치되니, 그 가치는 전복이 됩니다. 뒤상의 레디메이드를 오마주한 작품으로, 그 제목은 <KAIST 갈릴레이> 입니다. 그 기숙사 이름이 갈릴레이였고, 이름마저도 이광형 총장, 아니 이광형 작가께서 멋지게 지어주셨네요.

마지막으로, KAIST의 새로운 마스코트가 된 오줌누는 삼살개 ‘생생이’를 소개합니다. 로마 바티칸 대성당에 설치된 안드레아 김대건 신부상을 조각한 작가로 유명한 한진섭 작가가 기증한 작품입니다. KAIST 정문을 들어서면, 오리와 거위 가족이 살고있는 연못이 나타나고, 연못 가장자리로 분수가 물을 뿜습니다. 그 때 생생이도 쉬를 합니다. 호기심을 자극하고 때로는 시선을 어디 둘 지 민망하기도 합니다. 그래도 하하 호호 허허, 거참.. 웃으며 지나갑니다.

인공지능이 사람의 일을 많이 대신해주고 있습니다. 다시, 무엇이 사람을 즐겁게 하는가에 대한 고민을 진지하게 할 때입니다. 미술관이 KAIST에서 그러한 인간 중심의 문화를 이끌어나가고자 합니다. 감사합니다.

Where S&T Meets Art: The KAIST Art Museum Story

Hyeon-jeong Suk

Professor, Department of Industrial Design, KAIST

Director, KAIST Art Museum

SLIDE 1

Where S&T Meets Art: The KAIST Art Museum Story

May 16, 2025 | International Council of Museums

Suk Hyeon-jeong (Professor, Department of Industrial Design, KAIST; Director, KAIST Art Museum)

SLIDE 2

Hello, I'm Suk Hyeon-jeong.

: BS & MS in Industrial Design, Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST)

: PhD in Psychology, University of Mannheim

: In-house Designer at LG Uplus and other industrial companies

: Professor & Department Chair, Industrial Design, KAIST

: Director, KAIST Art Convergence Center & KAIST Art Museum

: Head of KAIST Brand

colorlab.kr | color@kaist.ac.kr

SLIDE 3

Art Museum

Art Convergence Center

Concert Hall

Archives

SLIDE 4

The KAIST Art Museum provides opportunities for all to enjoy and experience

art, supporting a joyful life through creative thinking.

SLIDE 5

1971	1986	2002	2025
USD 280	USD 2,800	USD 11,500	USD 35,000
Survival & Diligence	Growth & Education	Identity & Diversity	Balance & Sustainability
Tools for Industrialization	Strengthening National Competitiveness	Enabling Self-Expression, Connection, and Exploration	Enhancing the Environment & Quality of Life

SLIDE 7

What is “KAIST-style” art in 2025?

SLIDE 8

Claude Monet, *Impression, Sunrise* (1872)

Edgar Degas, *Dancer on Stage* (c. 1877)

SLIDE 9

Vincent van Gogh, *Self-Portrait* (1889)

Marcel Duchamp, *Rotary Demisphere* (1925)

Alfred Stieglitz, *The Steerage* (1907)

SLIDE 10

Obvious (French collective), *Portrait of Edmond de Belamy* (2018) — created using GAN

Jason M. Allen, *Théâtre D'opéra Spatial* (2022) — created using tools like Midjourney

SLIDE 13

Toward Sustainability for the KAIST Art Museum

SLIDE 17

KAIST ART MAP
KAIST Art Museum +
N* Campus Galleries
May 2025

SLIDE 18

KAIST Daejeon Campus
KAIST Art Museum (Completion in December 2024)
Duck Pond
Main Gate
East Gate

Course 1		Han Jin-sub, <i>Saengsaengi</i>		Kim En-joong, <i>La Vocation de Lumiere</i>		
Total: 20 min		10 min		10 min		
Course 2		Han Jin-sub, <i>Saengsaengi</i>	Kim En-joong, <i>La Vocation de Lumiere</i>		Oh Seung-woo, Donated Works	
Total: 50 min		10 min	10 min	10-min walk	20 min	
Course 3		Paik Moon-ki, Donated Works		Han Jin-sub, <i>Saengsaengi</i>	Kim En-joong, <i>La Vocation de Lumiere</i>	
Total: 50 min		20 min	10-min walk	10 min	10 min	
Course 4	Paik Moon-ki, Donated Works		Han Jin-sub, <i>Saengsaengi</i>	Kim En-joong, <i>La Vocation de Lumiere</i>		Oh Seung-woo, Donated Works
Total: 80 min	20 min	10-min walk	10 min	10 min	10-min walk	20 min
Course 5		Tomasz Koclega, <i>Hope</i>				Yoo Hee-young, Donated Works
Total: 25 min		10 min		5-min walk		10 min
Course 6	Tomasz Koclega, <i>Hope</i>		Yoo Hee-young, Donated Works		Kim En-joong, <i>La Vocation de Lumiere</i>	Han Jin-sub, Saengsaengi
Total: 55 min	10 min	5 min walk	10 min	10 min walk (stairs)	10 min	10 min

SLIDE 19

KAIST Daejeon Campus

KAIST Art Museum (Completion in December 2024)

Duck Pond

Main Gate

East Gate

SLIDE 20

By November 2024

SLIDE 21

Lee Kwang-hyung, *KAIST Galileo: A Homage to Duchamp's Readymade*

Mixed media, installation, 75.5(h) x 46.5(w) x 26(d) cm, 2025

This urinal, originally installed in 2004 on the first floor of the Galilei Hall (built in 1989) of the KAIST Dormitory, had long been waiting for replacement. President Lee Kwang-hyung reinterpreted it as a meaningful trace of countless students' lives and academic journeys.

Its worn enamel, faded colors, and persistent stains on its surface bear witness to the passage of time and repeated use. The green-blue streaks are traces of copper hydroxide, formed over decades of leaching from the copper pipes. This ceramic urinal thus stands as a silent testament to generations of young scientists who released not only physical waste but also their intellectual struggle and passion.

Where are the co-creators of this unintentional work of performance art now?

Through *KAIST Galileo*, we aim to explore the deeper meanings embedded in everyday objects.

SLIDE 23

Back to What Makes Us Human

[제 2발표 · Speech 2]

공동체와 박물관: 새로운 질서를 만드는 청년
Communities and Museums: Youth Creating a New Order

장선미 | 하자센터(시립청소년미래진로센터) 지도교사
Sunmi Jang | Instructor, Haja Center(Seoul Youth Future Career Center)

공동체와 박물관 : 새로운 질서를 만드는 청년

장 선 미

하자센터(시립청소년미래진로센터) 지도교사

안녕하세요, 하자센터(시립청소년미래진로센터) 장선미입니다. 청년 창작자들을 지지하고 지원하고 있는 이로서 ‘청년’의 목소리를 전할 수 있어 반갑고도 무거운 마음으로 참여합니다. 어떤 이야기를 할 수 있을지 그간의 시간을 복기하고, 틈틈이 지금까지의 학술대회 자료집들을 살펴보았습니다. 그 중 문화인류학자 한경구님이 말씀하신 박물관이라는 공간에 대한 설명이 눈에 띄었습니다. *‘박물관은 과거를 다루고 있는 것 같지만, 실은 시간을 다루는 곳입니다. 시간을 공간으로 구현한 곳이자, 시간을 공간으로 펼쳐놓은 곳입니다. 과거를 바라보며 현재를 생각하고 또 미래를 상상할 수 있는 공간입니다.’* 여기 모인 우리가 ‘청년’을 호명하고, 그들의 영향력에 대해 이야기하는 일 역시 미래를 상상하는 일 중 하나라 생각합니다. 미래를 그리는 분들에게 영감이 될 수 있도록 하자센터가 청년들과 만나 이야기 나누고 함께 도모한 변화와 성장을 공유하도록 하겠습니다.

1. 청년이 참여하는 미래진로 플랫폼 : 하자센터

하자센터 공식 명칭은 시립청소년미래진로센터입니다. 10대 청소년을 비롯해 20대 청년까지 스스로 하고 싶은 일을 탐색하고, 하자(Let's)의 문화 속에서 동료들과 함께 작업하며 즐겁게 미래를 만들어가는 진로 공간으로, 하자센터라는 별칭을 쓰고 있습니다. 실제로 별칭이 더 많이 알려져 있기도 합니다.

1999년부터 운영된 센터는 ‘스스로 미래에 참여하는 청소년, 청년 문화’를 우리 사회에 만들어 가기 위해 대안적 진로 교육 프로그램을 기획·개발·운영하고, 지속 가능한 진로 생태계를 확장하는 활동을 하고 있습니다. 설립 초기에는 20-30대 기획자와 작업자들이 10대 청소년과 창작 기반의 도제식 프로젝트를 진행하며 상호 성장을 모색했고, 이러한 경험을 바탕으로 2001년에는 ‘작업장학교’라는 대안학교를 개교했습니다. 또 창업 인큐베이팅을 통해 다양한 삶의 경로를 상상하며 변화하는 환경에 적응하고 성장할 수 있도록 창의적 진로 교육 프로그램들을 선보여 왔습니다. 2010년 말에는 다양한 세대 간 교류와 영역 간 협업이 가능한 창의적 진로 플랫폼으로 대안학교들과 네트워크 방식으로 연결하며 학습 생태계를 확대해 왔습니다. 2020년 이후 기후 위기와 팬데믹으로 대표되는 생태적 지속가능성 위기와 함께 세계 경제적 양극화, 배제와 혐오, 가짜 뉴스의 범람 등 사회적 지속가능성 위기에서, 지금까지 하자를 거쳐간 이들이

구축한 수많은 사회적기업과 소셜벤처, 대안학교와 글방, 커뮤니티와 예술작품들을 지지대 삼아, 급변하는 전환기에 새로운 시대정신을 만드는 이들을 어떻게 지지하고 지원할 수 있을지 당사자들과 다양한 방식으로 만나고 변화하기를 시도하고 있습니다.

현재 주요 활동은, 만 17세를 대상으로 한 갭이어 미래진로학교 ‘오디세이학교’와 20대 청년 창작자를 대상으로 글쓰기, 미디어 콘텐츠, 디지털 창작, 음악, 시각예술, 디자인 등 주 1-2회씩 2-3개월간 매체별 주제별 주도적 프로젝트가 일어나는 ‘미래진로 작업장’이 있습니다. 그 외 공교육 연계 교육 프로그램과 기술 및 문화·예술을 통해 진로역량을 키우는 워크숍 및 대중 특강, 다양한 청년 커뮤니티가 만나 서로를 탐색하고, 꿈꾸이를 도모할 수 있는 공간 기반 프로젝트들이 펼쳐지고 있습니다. 그리고 이러한 활동은 청소년 및 청년이 프로그램 소비자로 머무르는 것이 아니라 의견을 내고, 개입하고, 주도하는 생산자 위치에서 이루어지고 있습니다. 매년 30여 개의 프로그램이 운영되는데, 그중 절반 이상은 시대적 변화에 따라, 또 청년 당사자의 욕구와 필요에 따라 생명력을 가지고 소멸되고 생성되기를 반복합니다. 이러한 반복이 청년이 의사결정에 참여하고 주도하는 구조를 지속하게 만들고 있습니다.

2. 청년의 참여로 변화하는 커뮤니티 : 느슨하게 연결하기 연대하기

2022년 하자에서는 청년 창작자 중 모이고 흩어지고를 반복하는 ‘컬렉티브’ 그룹에 주목했습니다. 모이는 것 같은데 딱히 정기적이지는 않고, 프로젝트성으로 모이는 것 같은데 또 사사로이 모이는 친목 그룹 같기도 하고, 끈끈해 보이나 상당히 험령한 형태로 유지되고, 그러다 해체되더라도 변형되어 새로운 그룹으로 탄생하기를 반복하는 젊은 컬렉티브 말이지요. 컬렉티브 활동을 하고 있거나 관심을 가지고 있는 창작자들과 일주일에 한 번씩 모여 현재 청년 창작자들을 위한 창작 환경을 진단하고, 앞으로 어떤 형태의 창작 지대가 필요한지 이야기 나누는 모임을 한 해 동안 진행했습니다. 모임의 결과로 파티와 전시, 라운드테이블을 통해 을지로와 이태원을 중심으로 다시 활성화되는 언더그라운드 문화 속에서 창작자들이 새롭게 관계 맺고 협업하는 방식을 들여다보았고, 청년 창작자들의 컬렉티브 활동이 어떤 형태로 지속되고 있는지 살펴볼 수 있었습니다.

2-1. 스스로 만드는 소속감

그때 인상 깊었던 이야기 중 하나는 “소속되고 싶지만, 소속되기 싫어.”였습니다. 웃으면서 입 밖으로 내놓은 말이지만, 당시 라운드테이블에 앉아있던 3개의 컬렉티브 참여자 20여 명이 깊게 공감하고 관련한 이야기들을 덧붙였습니다. 집과 학교처럼 고정되고 규격화된 소속 외에도, 개인이 가진 다양한 페르소나를 발현할 수 있는 다른 소

속이 필요합니다. 하지만 사회적으로 그런 공간이 마련되어 있지 않기에, 청년들이 스스로 찾은 것이 바로 ‘컬렉티브’였습니다. 컬렉티브는 스스로가 만든 안전한 꽃밭이나, 시장경제에 나올 힘은 부족하기 때문에 공공 플랫폼의 도움을 필요로 한다는 이야기도 덧붙였습니다.

2-2. 진짜 연결을 위한 오프라인 공간의 필요

두 번째로 인상 깊었던 이야기는 “오프라인 공간이 필요해”입니다. 청년 세대는 어느 때보다 온라인을 통해 높은 정보 접근성을 가지고 있고, 넓은 가상 네트워크 장착해 현실 세계까지 연결하고 있다고 생각했습니다. 하지만 정보와 네트워크가 오프라인으로 연결되는 일은 쉽지 않고, 특히 오프라인으로 연결되지 않은 네트워크는 실체가 없다는 이야기를 해주었습니다. 디지털 네이티브이지만 오히려 ‘오프라인 공간의 진정성’을 갈망하고 있었고, 코로나 이후 이런 경향이 더욱 뚜렷하게 나타나는 모습이었습니다. 사소하게 회의할 공간, 작업에 대해 고민을 나눌 공간, 관객을 만날 공간 등 가치를 부여받아 돈을 지불하는 형식 외에는 주어진 공간이 전무하기에 공공 자원이 공유 자원으로 역할해 주기를 당부하기도 했습니다.

2-3. 느슨하게 소속된 오프라인 공유 공간 : 공유작업실

그래서 2023년부터 시작한 것이 하자센터 <아트플랫폼>이란 사업이었고, 현재 <공유작업실>이라는 이름으로 총 97명의 청년 창작자들이 활동했고, 지금도 활동 중입니다. 공유작업실은 시각예술 창작자들이 느슨하게 연결되어 있는 오프라인 공유 공간으로 다양한 장르와 주제의 창작자들이 서로 결눈질하고, 이따금씩 협업하며, 때때로 밀도 깊은 공동의 프로젝트가 일어나고 있습니다. 이 작업실에 참여하는 청년들은 크게 네 가지 부류가 있습니다. 비진학 및 비전공자로 울울히 창작활동을 하고 있으며 주도적으로 비빌 언덕을 찾고 있는 청년. 학교에서 예술을 전공하고 있지만 기존 교육 시스템에 문제의식을 가지고 있고, 시스템 밖에서 활동지를 찾고 있는 청년. 본인이 지금 소속되어 있는 곳에서 활발하게 활동하고 있으나, 작업과 관계에 있어 확장될 수 있는 기회를 찾는 청년. 그리고 학교를 졸업하고 창작자로 자기 위치를 설정하였으나 처음 경험하는 소속 없음에 다소 당혹스러움을 느끼지만, 스스로 소속을 찾고 있는 자리를 잡아가고 있는 청년이 있습니다. 이들은 일러스트, 디자인, 영상, 사진, 회화, 미디어 등 다양한 시각예술 장르를 다루고 있으며 공통적으로는 장르에 얽매이지 않고, 본인이 이야기하고자 하는 메시지를 보다 잘 담을 수 있는 매체를 적극적으로 익히고 다루고자 하는 의지를 가지고 있습니다.

이렇게 모인 청년 창작자들에게 공유작업실은 공유 공간 내 각자의 자리를 제공하고, 필요에 따라 매체를 탐색하거나 주제를 심화하는 워크숍들을 상호 기획합니다. 또 주요 문화공간 및 아티스트런 스페이스를 탐색하고 활발히 활동하고 있는 시니어 창작자와 만남이 주선되기도, 요청되기도 합니다. 전용 전시 공간에서 생애 첫 개인전이 이뤄지거나, 단체전 및 아트마켓이 열리는 등 해당 기수에 따라 프로젝트들이 맞춤형처럼 설계됩니다. 이렇게 맞춤복을 잘 차려입은 청년 창작자의 후기 중에는 이런 말들이 있습니다. “어떤 곳에 ‘자리’가 있다는 감각이 처음에는 든든한 지지였고, 이후에는 그 자리를 어떤 방식으로 채워나갈지 궁리하게 되는 발판이었어요. 발판 위에서 작업에 대한 욕구도 애정도 많이 커졌고, 그래서 실질적으로 작업에 대한 밀도를 높일 수 있었어요.”, “동료들과 함께하다 보니 단순히 하자 안에서만이 아니라 하자 밖에서도 지속적으로 교류하면서 다양한 사람들과 커뮤니티를 알게 되는 것 같아요. 동시에 작업자로서의 고민을 많이 나누었다는 점에서 굉장히 기뻐했습니다. 같이 글을 공유하고 삶을 공유하고 세계를 공유하면서 조금은 답답했던 부분이 많이 풀렸던 것 같아요.”

소속은 있지만 소속감 없는 고립의 시대에, 기어코 스스로 소속을 만들어내는 힘. 배제와 혐오가 가득한 분열의 시대에도, 기어이 손을 내밀고 얼굴을 마주하는 힘. 스스로 만든 안전한 꽃밭에 안주하지 않고, 계속해서 나아가기를 선택하는 힘. 이것이 제가 직접 확인한 청년의 힘이며, 이들이 만들어가는 창작 지대와 느슨한 연대의 풍경은 박물관이 담아야 할 다음 시대의 유산이라 생각합니다.

3. 청년이 주도하는 새로운 질서 속 박물관

최근 들어 하자센터를 연구하는 인류학 또는 사회학 전공의 젊은 청년 연구자들이 늘고 있습니다. 작년 한 해에도 소논문이 2개 나왔는데요. 각 주제는 다음과 같습니다. <불안정성에 포획되지 않기 : 하자센터 경험자들의 대안적 노동과 삶>, <하자센터는 어떻게 ‘안전한 공간’으로 거듭나는가? : 안전함의 변주와 재구성> 두 논문 모두 하자센터가 청년에게 제도권 밖에서 ‘안전’과 ‘대안적 삶의 실험’을 가능하게 하는 공간이자 자원임을 이야기합니다. 공적 자원이 제도 안팎에서 청년에게 안전을 담보하고, 새로운 시도를 상상할 수 있도록 자원을 공유하는 것에 대한 관심이 당사자들에게 어느 때보다 높다는 증거이기도 합니다.

스스로 소속을 찾고, 소속감을 만드는 이들에게. 온라인으로 유명하지만 오프라인을 통해 진짜 연결을 찾는 이들에게. ‘제3의 장소’¹⁾로서 박물관·미술관은 보다 중립적이고 포용적인 안전한 플랫폼입니다. 특정 연령에 국한되지 않고, 누구에게나 열려있는

1) 레이 올덴버그(Ray Oldenburg), 『The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community』, Marlowe & Company, 1989.

공적인 장소로서 청년이 자유롭게 드나들며 시간을 보낼 수 있고, 학습과 여가가 가능한 공간이기에 심리적 안정감을 제공합니다. 동시에 다양한 관점에서 기록된 문화유산 사이에서 스스로가 어디에 서 있는지, 누구인지 탐색하게 합니다. 또 ‘기존 질서’를 대표하기도 하지만, 동시에 ‘질서’에 질문을 던지고 균열을 내는 공간으로 청년에게 ‘새로운 질서’를 위한 영감을 제공합니다. 그렇게 만들어진 새로운 질서는 다시 박물관으로 돌아와 더 큰 맥락 속에서 재해석되어 동시대의 실천으로 기록되고, 미래의 유산을 만드는 자양분으로 다음 세대에게 질문하기를 반복합니다. 그런 점에서 박물관·미술관은 건강한 공동체를 만들고, 그 공동체가 지속 가능하게 하는 핵심 기관이라고 생각합니다. 지금 이 순간에도 새로운 세대를 향해, 새로운 질서를 향해 끊임없이 질문을 던지고 길을 열고 있지요. 이렇게 애쓴 시간들을 계속해서 공간으로 펼쳐 주시기를 기대합니다. 감사합니다.

Communities and Museums: Youth Creating a New Order

Sunmi Jang

Instructor, Haja Center(Seoul Youth Future Career Center)

Hello, I am Jang Sunmi from Haja Center (Seoul Youth Future Career Center). As someone who supports and accompanies young creators, I am honored, though also deeply humbled, to participate today and convey the voices of the youth. In preparing for today's talk, I reflected on the past and reviewed various collections of previous conference proceedings. Among them, I was particularly struck by a description of museums by cultural anthropologist Han Kyung-Koo, who said: "Museums seem to deal with the past, but in fact, they deal with time. They are places where time is materialized into space, places where time is unfolded spatially. They are places where one can reflect on the present and imagine the future by looking at the past." I believe that our gathering here today, to call upon and discuss the influence of youth, is also one form of imagining the future. In the hope of inspiring all those envisioning the future, I would like to share the changes and growth we have witnessed through our encounters and collaborations with young people at Haja Center.

1. A Future Career Platform with Youth Participation: Haja Center

The official name of Haja Center is **Seoul Youth Future Career Center**. It serves as a career exploration space where teenagers and young adults in their twenties can pursue what they wish to do, engage in projects with their peers under the culture of "Let's!" (Haja!), and joyfully create their futures. The center is more widely recognized by its nickname Haja Center rather than its official name.

Since its founding in 1999, the Center has been designing, developing, and operating alternative career education programs, aiming to foster a culture where the youth actively participate in shaping their futures, while expanding a sustainable career ecosystem. In its early years, planners and creators in their twenties and thirties collaborated with teenagers through apprenticeship-style creative projects, seeking mutual growth. Based on these experiences, the alternative school "Workshop School"

was established in 2001. Moreover, through startup incubations, the Center introduced creative career programs, helping young people imagine diverse life paths and adapt to changing environments. By the end of 2010, the Center expanded into a creative career platform enabling inter-generational and sectoral collaboration, forming networks with alternative schools and broadening the learning ecosystem. Since 2020, amid the ecological crises such as climate change and pandemics, as well as the crises of social sustainability characterized by global economic polarization, exclusion and hate, and the proliferation of fake news, the Center has been supporting those navigating this era of transformation. Building upon the foundations laid by alumni who have established social enterprises, alternative schools, community spaces, and works of art, Haja Center continues to explore how to support individuals crafting a new zeitgeist.

Currently, the Center's main activities include:

- The “Odyssey School,” a gap-year future career school for 17-year-olds
- The “Future Career Workshop,” where young creators in their twenties actively engage in projects for different media and themes, such as writing, media content creation, digital art, music, visual arts, and design projects, typically meeting once or twice a week for two to three months.

Additionally, the Center offers public education-linked programs, workshops, and lectures to develop career competencies through technology, culture, and the arts. Various youth communities gather to explore each other's ideas and collaborate on space-based projects. Importantly, youth are not just passive consumers of programs but active participants, offering opinions, intervening, and leading initiatives. Over 30 programs are operated annually, more than half of which evolve organically in response to societal changes and the needs and desires of the youth themselves. This ongoing cycle sustains a structure where youth actively participate in and lead decision-making.

2. Communities Changing through Youth Participation: Connecting and Building Loose Networks

In 2022, Haja Center began paying close attention to the “collectives” formed by young creators—groups that gathered and dispersed repeatedly. These collectives did not necessarily meet regularly, and while they might seem project-based, they also resembled informal social groups. They appeared to be close-knit yet maintained a loose structure, and even when they dissolved, they would often reconstitute themselves into new groups. Throughout the year, we held weekly meetings with these young creators

who were either participating in collectives or interested in them to diagnose the current creative environment for young creators and discuss what kinds of creative spaces might be needed going forward. As a result of these gatherings, through parties, exhibitions, and roundtable discussions, we observed how young creators were building new relationships and collaborations within the revitalized underground cultures of Euljiro and Itaewon. We also explored how collective activities among young creators were being sustained.

2-1. Creating a Sense of Belonging

One particularly memorable comment during the discussions was: “I want to belong somewhere, but I also don’t want to belong.” Although said jokingly, the twenty or so participants from three different collectives at the roundtable deeply resonated with the sentiment and shared their story. Beyond traditional, fixed affiliations like home or school, individuals needed spaces where they could express their various personas. However, because society lacked such spaces, young people created their own—the collectives. They described collectives as safe flower beds they had cultivated themselves, acknowledging, however, that they often lacked the power to thrive within the mainstream market economy and thus required support from public platforms.

2-2. The Need for Offline Spaces for Genuine Connection

Another striking comment was: “We need offline spaces.” Although today’s youth generation enjoys unprecedented access to information and vast virtual networks, they shared that translating online networks into genuine offline connections was not easy. Especially, networks that do not manifest offline tend to have no substance. As digital natives, they nonetheless expressed a longing for the authenticity of offline spaces—a sentiment that grew even stronger after the COVID-19 pandemic. Since there were few available spaces—outside of those requiring payment—for simple meetings, project discussions, or encountering audiences, they strongly urged that public resources serve as shared spaces.

2-3. Loosely Affiliated Offline Shared Spaces: Shared Studios

In response, Haja Center launched the Art Platform project in 2023, currently operating under the name Shared Studios. A total of 97 young creators have participated and are still actively involved. Shared Studios is an offline space where visual artists are loosely connected. Creators across various genres and themes observe each other,

occasionally collaborate, and sometimes engage in deeply immersive joint projects.

Participants generally fall into four categories:

- Young people engaging in creative activities without formal higher education backgrounds and seeking supportive communities.
- Students majoring in arts who feel critical of the existing educational system and are looking for alternative spaces.
- Those actively working within existing organizations but seeking opportunities to expand their creative and relational horizons.
- Graduates who, having chosen the path of creators, are grappling with the unfamiliar experience of being unaffiliated and are striving to establish their own sense of belonging.

They work across various visual arts fields—illustration, design, video, photography, painting, and media—and share a strong will to master and utilize whatever medium best conveys the messages they wish to express, regardless of genre.

Shared Studios provides each creator with a personal space, organizes workshops for media exploration and thematic deepening, explores major cultural venues and artist-run spaces, and facilitates meetings with senior creators actively participating in the current job. Tailored experiences include debut solo exhibitions, group shows, and participation in art markets, depending on each cohort's needs.

Some participants shared their reflections such as:

“Having a ‘place’ was first a source of reassuring support, and later, a platform for contemplating how to fill that place meaningfully. My desire and affection for creating grew significantly, allowing me to deepen the intensity of my work.”

Another shared:

“By working together, I not only continued connecting within Haja but also expanded my networks beyond Haja, and could discover various communities. Sharing writings, sharing lives, and sharing worlds with others helped me dissolve many lingering frustrations.”

The power to create a sense of belonging in this era of isolation where affiliation exists but a sense of belonging lacks.

The power to reach out and meet in person in this divided era filled with exclusion and hatred.

The power to keep moving forward, instead of settling for the safe flower bed made by themselves.

This is the power of the youth that I witnessed, and in my thought, this landscape of a creative zone and loose connection should be the heritage of the upcoming era, which museums should enshrine.

3. Museums in a New Order Led by Youth

Recently, there has been a growing number of young anthropologists and sociologists studying Haja Center. In the past year alone, two academic papers were produced with the following themes:

- *“Not Captured by Precarity: Alternative Labor and Lives of Haja Center Alumni”*
- *“How Does Haja Center Become a ‘Safe Space’?: Variations and Reconstructions of Safety”*

Both studies discuss how Haja Center serves as a space and resource that enables youth to experiment with alternative lifestyles and ensures safety outside the mainstream institutional frameworks. This growing academic interest reflects how, more than ever, young people are deeply concerned about securing public resources that guarantee safety and encourage new attempts and imaginations, both within and beyond formal systems.

To those who seek and create their own sense of belonging.

To those who surf the online world but yearn for genuine offline connections. Museums and art galleries, as third places,¹⁾ can become a neutral, inclusive, and safe platform. As public spaces not restricted by age and open to all, they offer youth a place where they can freely come and go, spend time, learn, and enjoy leisure, providing them with psychological security. In addition, among diverse cultural heritages recorded from various perspectives, museums allow youth to explore where they stand and who they are. While museums represent “existing orders,” they simultaneously question and disrupt those orders, inspiring youth to envision and construct “new orders.” The new orders created by youth eventually return to museums, where they are reinterpreted within broader contexts, recorded as contemporary practices, and serve as nutrients for future generations to ask new questions. In this respect, museums and art galleries are essential institutions for building healthy communities and ensuring their sustainability. Even at this very moment, museums are constantly questioning and pioneering paths toward new generations and new orders. We look forward to seeing these dedicated efforts continue to unfold spatially and inspire many more to come. Thank you.

1) Ray Oldenburg (1989), *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Marlowe & Company.

[기조발표 3 · Keynote 3]

단절과 불균형을 넘어 미래로 가는 박물관
Museums Moving Beyond Disconnection and Imbalance Toward the Future

장상훈 | 국립민속박물관 관장
Sang-hoon Jang | Director, National Folk Museum of Korea

단절과 불균형을 넘어 미래로 가는 박물관

장 상 훈

국립민속박물관 관장

머리말

인류 사회의 미래에는 언제나 희망과 회의가 공존한다. 우리 공동체는 과연 지속 가능한 미래를 전망할 수 있는가? 오늘날, 지구촌 곳곳은 급격한 변화의 소용돌이 속에서 고민하고 있다. 전쟁이나 경제 위기와 같은 즉각적인 정치·경제적인 변화들뿐만 아니라, 점진적이지만 그 방향성이 뚜렷해 보이는 사회·문화적 변화들이 지구촌 곳곳의 공동체들에게 질문을 던지고 있다. 우리가 가고 있는 길이 맞는 길인가? 그 길로 가면 우리는 앞으로 나아갈 수 있는가?

한국 사회는 19세기 말부터 열강의 침탈과 식민 지배, 분단과 전쟁 등 격동의 시간을 겪었다. 하지만, 이처럼 처절한 경험을 동력으로 삼아 한국 사회는 20세기 후반부터 오늘날에 이르기까지 산업화와 민주화에서 뚜렷한 성과를 거두어 왔다. 그럼에도 오늘날 한국 사회가 직면한 문제들은 결코 가볍지 않다. 출생율, 자살율 등 어두운 지표들이 한국 사회에 짙게 드리워져 있다. 특히, 심각한 수준의 노인 빈곤이나 노인 자살율에서 보이듯이, 한국 사회의 성장을 이끌었던 노인 세대가 직면한 어려움은 세대 간의 단절을 진지하게 살펴야 할 필요를 제기한다.

또한, 한국 사회는 특정 지역의 소멸을 걱정해야 할 만큼 지역 간의 격차가 심화되고 있다. 지나친 수도권 집중의 결과물이다. 벚꽃 피는 순서대로 지역 소재 대학들이 문을 닫는다는 안타까운 이야기는 그저 대학교육만의 일이 아니다. 더이상 아기의 울음소리가 들리지 않고, 동네 골목에서 재잘대는 아이들의 소란함이 없는 지역이 점차 확산되고 있다. 노인 비중은 증가하고 인구는 감소한다.

여기에 더해, 향후 심각한 갈등을 불러올 수 있는 문제도 있다. 아직 많은 이들이 본격적으로 다가왔다고 느끼지 않을 뿐이다. 한국에서 삶의 새로운 터전을 일굴 많은 외국인들과 더불어 사는 일이다. 민족주의 담론이 낳은 단일민족 관념이 불과 얼마 전까지 팽배했던 한국 사회가 숙명적으로 안고 있는 사안이다. 이 모든 문제들이 한국이라는 공동체가 지속 가능한 미래를 설계하기 위해 풀어야 할 과제들이다.

이러한 상황 속에서 박물관은 무엇을 해야 하며, 또한 무엇을 할 수 있는가? 공동체의 지속 가능한 미래에 대한 전망을 어둡게 하는 사회 현상을 짚어보면서, 오늘날 박물관계가 당면한 과제들의 배경과 내용, 그리고 해결 방안을 함께 모색해보고자 한다.

1. 세대 간의 융화

한국 사회는 급속한 노령화를 겪고 있다. 이미 2018년에 고령사회에 접어들었고, 2026년에는 초고령사회에 진입한다. 또한, 핵가족화의 진행도 매우 빠른 것이어서, 한국은 아시아에서 높은 수준의 1인 가구 비중을 보인다. 비록 서구 국가들에 비해서는 낮지만, 대가족 제도가 비교적 늦은 시기까지 유지되었던 한국 사회의 역사적 경험에 비추어 보면 최근의 변화는 매우 급격하다. 이러한 변화는 공동체 유지의 필수 요건인 세대 간의 연결에 부정적인 영향을 미친다. 세대 간의 대화가 줄어들고 이해의 폭과 깊이가 줄어드는 것이다.

시간은 어김없이 흐르고 모든 이는 늙는다. 예외가 없다. 하지만 삶의 오랜 경험이 지혜로 인정받고 노인들이 젊은이들로부터 존경을 받던 문화는 빛이 바래가고 있는 것이 현실이다. 그 대신, 노인들은 가난과 소외에 시달리며 자부심뿐 아니라 존재의 의미까지 의심하는 상황에까지 내몰리고 있는 것이다. 또한, 세대 간의 단절과 고립이 노년층에 대해서만 일어나는 것도 아니다. 청년층과 장년층도 서로 다른 경제적, 사회문화적 배경을 가지게 되기에 서로를 이해하기 어려운 대상으로 여기기 쉽다.

서로 다른 세대 사이에 상호이해라는 다리를 놓을 실마리를 찾을 수는 없을까? 그리고 그 실마리를 나침반 삼아 박물관에서 세대 간의 이해와 융화를 모색할 수는 없을까? 그 실마리는 아마도 생로병사를 겪으며 희로애락을 느끼고 살아가는 인간이라는 보편적인 존재에 대한 진지한 관심과 애정, 그리고 이로써 얻을 수 있는, 다른 세대 그리고 타자 일반에 대한 공감에 아닐까 싶다. 그리고 박물관이 그러한 역할을 시도할 수 있는 이유는 박물관에 인간 사회가 겪은 경험의 총체가 차곡차곡 수집되어 있기 때문이다.

국립민속박물관은 2016년 “노인-깊은 경험 깊은 지혜-”라는 주제의 특별전을 열어, 공동체 안에서 노인 세대가 들려주는 이야기에 귀기울인 일이 있다. 일반적인 선입견과 달리, 나빠지는 신체 조건에도 불구하고 노인들은 인생에 대한 깊은 책임감과 뜨거운 열정을 가지고 하루하루를 산다. 경제적인, 사회적인, 신체적인 제약과 사회의 선입견이 노인들을 뒷자리로 몰아가고 있을 뿐이다. 우리 사회가 노인 세대를 위해 그리고 세대 간의 연결을 위해 필요한 일을 충분히 하지 않고 있는 데 문제의 본질이 있는 것이다.

또한 이 박물관이 지난 1989년부터 진행한 “할머니 손녀 공예 교실”과 같은 프로그램은 특정 세대만을 위한 학습 프로그램이 아니라 각기 다른 세대가 함께 전통공예를 매개로 ‘연결과 공감을 도모했다’는 점에서 기념비적이다. 조부모와 손주로 구성된 20가족을 대상으로 부채와 색지 공예 체험을 제공한 이 프로그램은 이 박물관이 본격적으로 시도한 첫 교육 프로그램이었다는 점에서 뜻깊다.

실제로, 민속 등 생활사를 중심 콘텐츠로 삼고 있는 박물관들은 전시와 교육 프로그램을 매개로 세대 연결과 공감의 중심 공간이 되는 것을 목표로 삼을 수 있다. 요람에

서 무덤까지 모든 이들의 인생 전 과정의 의미를 짚어보는 보편적인 서사와 함께, 관람객들이 직접 사용한 경험에 있는 전시품은 선배 세대에 속한 관람객이 후배 세대에 게 직접 전시를 설명하면서 '대화'할 수 있는 매우 적합한 매개체가 될 수 있다.

이러한 측면에서 영국 리버풀 국립박물관의 “기억의 집” 프로젝트나 싱가포르 국립박물관의 “리유니언(reunion) 프로젝트는 노년층의 박물관 컬렉션 향유라는 측면에서뿐만 아니라 세대 간의 소통을 매개할 수 있다는 점에서 주목된다. 특히, 싱가포르 국립박물관의 경우, 일종의 노인을 위한 박물관 전용 공간을 설정하고 있다는 점에서 선도적이다.

이러한 공간은 노인만을 위한 공간이 아니라, 삶의 보편성을 바탕으로 경험과 교훈을 후배 세대와 함께 나누는 공간으로 그 기능을 확대할 잠재력을 가지고 있다. 만약 이러한 공감의 개념이 후배 세대의 레트로 감성과 만나는 지점을 효과적으로 만들어 낼 수 있다면 그 효과는 더욱 확대될 수 있을 것이다. 국립민속박물관 파주의 아카이브 열람 공간은 또 다른 가능성을 시사한다. 연회나 굿과 같은 전통 민속 콘텐츠 외에도, 20세기 후반의 다양한 생활 민속이 음향과 영상, 사진으로 축적되어 서비스되고 있기에 세대 공감을 도모할 대안적 공간으로 가능성이 기대된다.

2. 지역 불균형의 해소

지속 가능한 미래에 대한 전망을 어둡게 하는 또 하나의 요인은 지역 간의 격차이다. 오랫동안 중앙집권 체제를 유지해온 한국 사회는 20세기 후반에 들어서도 국가 성장을 위해 수도권 중심의 발전 전략을 취했고, 그 경향은 계속 심화되고 있다. 오늘날 수도권은 온 나라의 모든 자원을 빨아들이는 곳이 되어가고 있다. 그 결과는 수도권 중심의 일극체제이다. 수도권은 사람과 돈이 집중되는 곳이 되었고, 다른 지역은 그 반대의 장소가 되어가고 있다.

이러한 현상은 문화 부문을 비껴가지 않는다. 그런데, 지역 문화를 지키고 계승할 사람이 줄어든다면, 그리고 재원이 줄어든다면, 그래서 보존과 계승의 필요성에 대한 인식과 의지가 줄어든다면, 지역 문화의 급격한 쇠퇴는 먼 장래의 일이 아닐 것이다. 지역 문화는 지역 정체성 구축의 가장 중요한 기반이기에, 지역 문화의 쇠퇴는 정체성의 위기를 초래할 것이다. 역사 전통에 기반하면서 또한 새로운 환경에 적응하며 새로운 모습을 갖추어 가는 지역 정체성은 지역민의 자부심이자 존립 기반이다. 이러한 맥락에서 지역 문화를 지키는 데 박물관은 중요한 역할을 수행해야 한다.

문화는 과거에 단단히 뿌리 박혀 있지만, 문화는 과거에만 머물지 않는다. 인간의 삶과 문화는 과거로부터 현재로 이어져 바로 오늘에 꽃피는 것이기 때문이다. 이것이 박물관의 역할이 과거에 대한 추체험에만 머물러서는 안 되는 이유이다. 그렇기에 박물관은 과거로부터 현재로 이어지고, 또 미래로 이어질 문화의 총체성을 충실히 담아내야 한다. 그런데 한국 박물관계에는 일정한 편중이 있다. 그리고 그러한 편중이 박물관

인프라가 부족한 지역에서 좀 더 두드러짐을 인식할 필요가 있다.

근대 박물관의 핵심 분야는 고고학 분야와 미술사 분야였다. 그러나 문화는 고대나 중세의 과거상에만, 또는 과거의 미술에만 갇혀 있는 것이 아니다. 과거와 현재를 넘나드는 총체적인 문화상의 보존과 계승, 창조, 향유를 위해서는 시간과 공간의 폭을 넓혀야 한다. 유형문화의 추구에만 머물 것이 아니라 무형문화의 영역까지 살펴야 한다. 언어, 문학, 역사, 민속, 산업, 미술, 공예, 음악, 공연 등등 해당 지역 사회의 삼라만상, 어제와 오늘까지를 담고 미래를 전망해야만 비로소 박물관이 그 지역 문화를 담고, 그 지역의 정체성을 제대로 구축한다고 할 수 있을 것이다.

이러한 측면에서 한국의 지역 박물관 인프라는 크게 미흡하다. 한국 사회의 일극체제는 박물관 인프라에서도 여실히 드러난다. 수도 서울에는 국립중앙박물관, 국립현대미술관, 국립민속박물관, 대한민국역사박물관, 국립한글박물관, 국립고궁박물관, 서울역사박물관, 서울시립미술관 등이 있고, 국립한국문학관도 개관을 앞두고 있다.

그러나, 서울을 벗어나면 상황은 급변한다. 박물관·미술관 1,000관 시대를 맞았다고는 하지만, 지역의 중추 도시들이 갖춘 박물관 인프라조차 매우 제한적인 것이 현실이다. 지역에서 펼쳐지는 삶의 다양한 양상을 보존하고 향유할 박물관 인프라가 비균질적으로 구축되고 있는 것이다. 지역의 공공 박물관이 종합박물관을 지향하지 않고, 특정 분야에 집중되고 있는 것도 이러한 문제를 심화시키고 있다.

이처럼 지역 민속문화의 보존 기반이 충분하지 않은 여건을 고민하면서, 국립민속박물관은 지난 2006년부터 2019년까지 광역 자치단체들과 협력하여, 지역의 민속을 조사하고 기록하며 전시회를 개최하는 “민속문화의 해” 사업을 추진한 일이 있다. 다만, 이러한 사업이 각 지역의 종합박물관 필요성 제기와 설치 추진으로까지 이어지지 않은 것은 아쉬운 일이다.

요컨대, 서울 중심의 일극체제를 극복하고, 각 지역 문화의 보존과 향유, 창조의 선순환을 담보하는 문화생태계를 구축하는 일이 무엇보다 박물관 인프라의 적극적인 확산으로 실현될 수 있기를 기대한다. 또한, 지역 공공 박물관들은 문화의 총체성을 인식하면서 소장 콘텐츠의 다변화를 도모할 필요가 있다.

3. 민족 간의 융화

열강의 침탈과 이민족의 식민 지배, 분단과 전쟁을 겪은 한국 사회는 민족 공동체의 정체성을 통합의 굳건한 기반으로 삼고자 했다. 민족문화 담론이 한국 문화계의, 그리고 박물관계의 가장 중요한 담론이자 서사의 기반이 되었던 것은 이러한 까닭이다. 이처럼 한국의 현대문화는 민족문화 담론을 탄탄한 기초로 삼아 성장했다. 전쟁의 폐허를 딛고 문화의 꽃을 다시 피워낼 수 있었던 것은 전통문화를 보존하고 계승하는 작업 위에서 가능했다. 또한 세계문화의 새로운 경향을 살펴 한국문화 발전의 자양분으로

삼기도 했다. 오늘날 세계 문화계 속에 한류라는 새롭고 뚜렷한 문화적 현상을 등장시킨 것은 바로 그 덕분일 것이다.

늘 새로운 콘텐츠를 찾는 전 세계의 문화 소비자들에게 한국문화나 비서구권의 아시아 문화가 참신하게 인식된 측면에 더해, 한국의 대중문화 사업이 세계의 최신 동향과 첨단 기술을 기민하게 수용하여 높은 수준의 완성도에 도달했기 때문이다. 이처럼 한국 사회는 지금 세계 문화를 선도할 수 있는 좋은 기회를 맞고 있지만, 그만큼 큰 책임도 한국 사회에 주어져 있다. 바로 한국문화를 알리고 판매하는 일방향의 교류에서만 걸음 더 나아가 쌍방향의 진정한 교류를 지향할 필요가 있다는 점이다.

케이 팝과 케이 드라마에 열광하는 외국인들의 문화에 대해 한국사회는 무엇을 알고 있고 무엇을 알고자 하는가? 그들의 관심을 즐기고 한국문화에 대한 자부심에 젖는 데서 한 걸음 더 나아가, 그들의 삶과 문화에 대한 진지한 관심을 가져본 일이 있는가? 교류는 서로를 이해하는 상호이해의 방법이다. 일방에 대한 관심이 지속되는 일방향의 관계는 한계를 노정할 수밖에 없는 것이다. 한류에 신선함이 더이상 남아 있지 않고, 다른 문화로 그 관심이 옮겨갈 때, 한류는 무엇을 할 수 있을까?

한류의 성공을 계기로, 한류에 호응하는 전 세계인의 마음을 얻고 이로써 진정한 교류를 전개하는 일을 도모해야 하지 않는가? 한국 사회는 자기 자량을 늘어놓되 친구의 고민과 사정에는 둔감한 사람에 비유되지는 않을까? 이에 더해, 이제 한국 사회는 한류를 사랑하는 한류문화 소비자를 유지하는 일 외에도 한국에 일자리를 찾아 들어오는 많은 외국인과 평화롭게 공존하는 좀 더 실존적인 과제를 감당해야 한다. 2024년 기준, 한국에 거주하는 외국인의 수는 265만 명을 넘어섰고, 이는 전체 인구의 5%를 넘는다. 한국 자본주의의 고도화는 이제 저임금 단기 체류 외국인 노동자뿐만 아니라 영주 기반의 외국인들을 한국으로 불러들일 것이다.

이처럼 급변하는 환경 속에서 한국의 박물관들은 어떤 일에 관심을 가져야 할까? 한국의 박물관은 민족문화 담론을 지탱하는 매우 중요한 문화기관으로 기능해 왔다. 이러한 편중이 외국 문화에 대한 관심을 제약해 온 점을 부인하기 어렵다. 그 결과로 한국에는 세계문화를 전문으로 다루는 국립 박물관이 없다. OECD에 속하는 대다수 국가가 오랜 기간 동안 세계문화 전문 박물관을 운영해 온 것과는 큰 격차가 있는 것이다.

이러한 현실을 타개하기 위해, 오는 2031년 세종시로 이전하는 국립민속박물관은 “세계로 열린 창”을 비전으로 삼고, 세계문화 전시관을 마련하는 일을 진행하고 있다. 이제까지 축적해온 비교민속 연구에 바탕을 두고 세계 각국의 대표적 민속문화를 조사·연구하여, 인류문화의 보편성과 다양성을 공유하는 공간을 마련하기 위함이다.

이로써 국립 박물관이 한국인들에게는 세계문화를 들여다보는 창이 되고, 외국인들에게는 한국문화를 들여다보는 창이 되는 일을 모색하고 있다. 이처럼 한국의 국립 박물관들이 한국문화를 알리는 장에서 한 걸음 더 나아가 세계의 여러 문화가 함께 어우러

저 소통함으로써 상호이해를 도모하는 장을 확대할 수 있기를 기대한다.

맺음말

앞에서 살펴본 바와 같이, 한국 사회의 지속 가능한 미래를 설계하고 전망하기 위해, 세대, 지역, 민족 간의 갈등과 분열을 막고 융화를 모색하는 과제가 우리 앞에 놓여 있다. 세대, 지역, 인종 등 여러 면에서 서로 다른 여러 주체들이 머리를 맞대고 바람직한 번영의 비전을 세우고 공동체를 지속적으로 발전시킬 방안을 도출해 내야 하는 것이다.

이와 같은 과제 앞에서 우리 박물관들은 무엇을 할 것인가? 박물관은 인류가 겪은 모든 경험의 물질적·비물질적 증거를 수집하고 그 속에서 삶의 지혜를 도출하는 일을 가장 중요한 사명 중 하나로 가진다. 여기서 삶의 지혜라 함은 개개인이 사회를 이루며 공동체를 유지해 나가는 데, 또한 다른 공동체와 공존하는 데 필요한 지혜를 의미할 것이다. 자신의 정체성을 구축하고 그에 대한 자부심을 갖는 데 그치지 않고, 자신의 문화가 가지는 보편성과 특수성을 의식하면서 상대의 문화를 이해하려는 노력이 필요한 것이다.

요컨대, 지구촌의 여러 공동체가 서로 다른 정체성과 보편성을 함께 가지고 있음에 주의를 기울이고, 서로 다름을 상대의 “틀림”으로 인식하지 않는 지혜를 얻기 위해, 그래서 공동체의 융화를 지키고 지속 가능한 미래를 열기 위해, 급속한 사회 변화의 상황 속에서 박물관이 해야 할 일들, 그리고 그 속에서 도출할 수 있는 실천적인 해법을 찾는 데 힘을 모아야 할 것이다.

Museums Moving Beyond Disconnection and Imbalance Toward the Future

JANG Sang-hoon

Director, National Folk Museum of Korea

Introduction

The future of human society has always carried both hope and doubt. Can our communities truly envision a sustainable future? Across the globe, societies are caught in the whirlwind of rapid transformation. Not only through immediate political and economic changes like war and financial crises, but also through more gradual social and cultural shifts with clear directions, communities around the world are being challenged to ask: *Are we on the right path? Will this path carry us forward?*

Since the late 19th century, Korean society has endured turbulent times: invasion and colonization by imperial powers, division, and war. Yet, by drawing on these painful experiences, Korea has achieved significant progress in industrialization and democratization from the latter half of the 20th century to the present day. However, the issues Korea faces today are far from trivial. Indicators—such as low birth rates and high suicide rates—cast deep shadows across Korean society. In particular, the hardships faced by the older generation—those who once led Korea’s growth—such as severe poverty and high suicide rates among seniors, raise serious concerns about generational disconnection.

Regional disparities in Korea have also grown to the extent that the disappearance of certain regions has become a real concern. This is a direct consequence of the overconcentration in the Seoul metropolitan area. The often-mentioned phrase that “regional universities close in the order cherry blossoms bloom” is not just about higher education. Across the country, the cries of newborns have fallen silent, and the once lively chatter of children in alleys is disappearing. The elderly population increases while the total population declines.

Moreover, there is a looming challenge that may cause serious conflict in the future—one that many have not yet fully realized: the integration of a growing foreign population settling in Korea. The notion of a monoethnic nation, deeply rooted in

nationalist discourse, remains strong in Korean society, and this reality presents an unavoidable issue. All of these concerns must be addressed if Korea hopes to design a sustainable future as a cohesive community.

In such a context, what should museums do—and what can they do? By examining the social conditions that obscure the outlook for a sustainable future, in this keynote address, we aim to explore the background and content of the challenges that today's museums face, and to seek solutions together.

1. Intergenerational Harmony

Korean society is undergoing rapid aging. It officially became an aging society in 2018 and is projected to become a super-aged society by 2026. The progression toward nuclear families has also accelerated significantly, and Korea now shows one of the highest proportions of single-person households in Asia. Although still lower than in many Western countries, the speed of this shift is extraordinary, especially considering that Korea maintained extended family systems relatively late into the modern era. These changes are negatively affecting the essential connection between generations that sustain a community. Intergenerational dialogue is diminishing, and mutual understanding—both in breadth and depth—is being lost.

Time flows inexorably, and all people age. There are no exceptions. However, the culture in which life experience is regarded as wisdom and the elderly are respected by the young is fading. Instead, the elderly are being pushed to the margins, suffering from poverty and isolation, and are increasingly made to question not only their pride but even their sense of purpose. Moreover, generational disconnection and isolation are not exclusive to the elderly. Youth and middle-aged adults also have divergent economic and socio-cultural backgrounds, making it easy for them to regard each other as incomprehensible.

Is it possible to find a starting point to build a bridge of mutual understanding across generations? And might museums, guided by such a starting point, serve as a compass for promoting intergenerational understanding and harmony? That starting point may be found in sincere interest in, and affection for, the existence of humans themselves who universally experience life and death, and feel joy and sorrow—and in the empathy, emerging from such concern, for other generations and other people in general. Museums may be capable of playing this role because they are institutions that have systematically collected the accumulated experiences of human societies.

In 2016, the National Folk Museum of Korea held a special exhibition titled “The Elderly: Deep Experience, Deep Wisdom,” focusing on the stories told by the older generation within the community. Contrary to common prejudice, the elderly—despite physical limitations—live each day with strong responsibility and passionate engagement with life. The real problem lies in how economic, social, and physical limitations, along with society’s own stereotypes, push older people to the sidelines. Ultimately, the issue is that our society has not done enough for the elderly or to reconnect generations.

Also noteworthy is the Museum’s long-running program “Grandmother-Grandchild Traditional Craft Class,” which began in 1989. This initiative is monumental in that it is not simply a learning program for a particular generation but a pioneering effort to foster intergenerational *connection and empathy* through traditional crafts. It involved 20 families of grandparents and grandchildren participating together in activities such as fan-making and colored paper crafts, marking the Museum’s first serious attempt at educational programming.

In fact, museums that focus on folk culture and daily life histories are particularly well-positioned to become a central space for intergenerational engagement through exhibitions and educational programs. Universal narratives that examine the full arc of life—from cradle to grave—can be paired with exhibits featuring objects once used by visitors themselves. Such artifacts allow older generations to explain the displays directly to younger ones, serving as excellent media for conversation.

In this context, international cases like the “House of Memories” project at National Museums Liverpool and the “Reunion Project” at the National Museum of Singapore are worthy of attention. These initiatives not only allow older adults to engage with museum collections, but also serve as platforms for intergenerational communication. The Singapore example is particularly groundbreaking in that it designates a dedicated museum space specifically for seniors.

Such spaces are not merely for the elderly; they have the potential to become intergenerational environments where life experience and wisdom are shared with younger generations. If this kind of empathy can be meaningfully connected with younger generations’ retro sensibilities, the effects can be even more powerful.

Another promising possibility is the archive reading room at the National Folk Museum Paju. In addition to the content on traditional folk practices like *yeonhui* (theatrical performance) and *gut* (shamanistic rituals), the space also features audiovisual

and photographic records of diverse aspects of daily folk life from the latter half of the 20th century. It is expected that such space will be able to serve as an alternative venue for fostering empathy between generations.

2. Addressing Regional Imbalances

Another major obstacle to envisioning a sustainable future is the widening gap between regions. Korean society has long maintained a centralized governance structure. Even in the latter half of the 20th century, national development strategies remained focused on the capital region, and this trend has only deepened. Today, the Seoul metropolitan area is becoming a magnet that draws in all of the country's resources. The result is a **unipolar structure** centered on the capital. Seoul and its surroundings attract people and capital, while other regions are being left behind.

This phenomenon does not spare the cultural sector. If there are fewer people to preserve and carry on the local culture, funding dwindles, and awareness and motivation for preservation weaken, then the decline of regional culture will not be a distant threat—it will be imminent. Local culture is the most fundamental basis for establishing regional identity, and the erosion of that culture leads directly to a crisis of identity. Rooted in historical tradition and shaped by adaptation to changing environments, regional identity forms the source of pride and existential foundation for local residents. In this sense, museums must play a critical role in safeguarding the regional culture.

Culture is firmly rooted in the past, but it does not remain there. Human life and culture bloom in the present, carried forward from the past. That is why the role of museums must not be confined to re-experiencing the past. Museums must faithfully embody the totality of culture as it flows from the past to the present and into the future.

However, there is a clear imbalance in Korea's museum sector—and it becomes especially visible in regions with weak infrastructure.

Modern museums traditionally focused on archaeology and art history. Yet culture is not confined to the ancient or medieval past, nor solely to classical works of art. To preserve, carry forward, create, and enjoy the full breadth of cultural life—past and present—we must expand the scope of museums across time and space. Museums must explore not only tangible heritage but also intangible domains such as language, literature, history, folklore, industry, visual arts, crafts, music, and performance. Only then can museums truly represent local cultures and build authentic regional identities

that encompass both the everyday and the exceptional—yesterday, today, and tomorrow.

In this regard, Korea's regional museum infrastructure is significantly lacking. The country's unipolar system is evident in the museum landscape. Seoul is home to various national and major museums: the National Museum of Korea, the National Museum of Modern and Contemporary Art, the National Folk Museum of Korea, the National Museum of Korean Contemporary History, the National Hangeul Museum, the National Palace Museum, the Seoul Museum of History, and the Seoul Museum of Art, and the National Museum of Korean Literature is soon to open.

But outside of Seoul, the situation changes drastically. Although Korea has over 1,000 museums and art museums, even the core cities in many regions lack essential museum infrastructure. The reality is that regional museums capable of preserving and presenting the diverse experiences of local life are unevenly distributed. Many public museums in the regions do not strive to become comprehensive institutions, but instead focus on narrow specialties—deepening the imbalance.

With these concerns in mind, the National Folk Museum of Korea, from 2006 to 2019, carried out the “Year of Folk Culture” project in collaboration with metropolitan governments. Through this initiative, the museum conducted field research, compiled records, and held exhibitions on local folk traditions. However, it is regrettable that this project did not lead to broader efforts to establish comprehensive museums in these regions.

In short, overcoming the Seoul-centered unipolar system and building a **cultural ecosystem** that ensures the preservation, enjoyment, and creative renewal of local cultures must begin with a proactive expansion of regional museum infrastructure. In addition, regional public museums must recognize the full breadth of culture and diversify their collections accordingly.

3. Interethnic Harmony

Having endured colonial occupation by imperial powers, foreign domination, national division, and war, Korean society sought to ground its identity in a unified national community. This is why the discourse on national culture has long served as a foundational framework for Korean cultural and museum narratives. Modern Korean culture has developed upon the solid base of this discourse. It was through the preservation and transmission of traditional culture that the country was able to recover from the devastation of war and bring about a cultural revival. At the same

time, Korea closely observed global cultural trends and adopted them as nourishment for its own development. It is arguably this process that gave rise to the striking global phenomenon of Hallyu (Korean Wave) in today's international cultural landscape.

Beyond the fresh appeal that Korean and other non-Western Asian cultures have offered to global cultural consumers constantly in search of new content, the rapid adoption of cutting-edge technology and trends by Korean pop culture industries has led to exceptionally high-quality outputs. Korea now finds itself in a position of global cultural leadership—but with this opportunity also comes responsibility. We must go beyond one-way cultural export and move toward genuine, reciprocal cultural exchange.

What does Korean society truly know—or even seek to know—about the cultures of those who are passionately consuming K-pop and Korean dramas? Beyond basking in their interest and feeling pride in Korean culture, have we made sincere efforts to understand their lives and cultural backgrounds? Exchange is about mutual understanding. A one-sided interest is inherently limited and unsustainable. What will happen to Hallyu when its novelty wears off, and attention shifts to other cultures? What will it offer then?

Now is the time to leverage the success of Hallyu to build deeper connections and foster genuine cultural exchange with global audiences. Otherwise, Korean society risks becoming like a person who boasts endlessly about themselves while remaining oblivious to their friends' concerns.

More urgently, Korean society must now face a more immediate challenge: peacefully coexisting with a growing number of foreigners who are coming to Korea for work and life. As of 2024, the number of foreign residents in Korea has surpassed 2.65 million—more than 5% of the total population. With the advancement of Korean capitalism, the influx is no longer limited to low-wage, short-term migrant workers; it will increasingly attract foreigners who seek to settle down for the long term.

In this rapidly evolving environment, what should Korean museums pay attention to? Museums in Korea have long functioned as institutions sustaining the national culture discourse. This focus, however, has arguably limited attention toward foreign cultures. As a result, Korea lacks a national museum dedicated to foreign cultures—a sharp contrast to most OECD countries, which have operated such institutions for a long time.

To address this gap, the National Folk Museum of Korea, scheduled to relocate to Sejong City in 2031, has adopted the vision of becoming a “Window Open to the World.” As part of this effort, it is planning to establish a World Culture Gallery, building on its legacy of comparative folk studies to research and exhibit representative folk

cultures from around the world. The goal is to create a space that shares the universality and diversity of human cultures.

In doing so, Korea's national museums can become windows through which Korean people explore world cultures—and through which foreigners gain insight into Korean culture. We hope that Korean national museums will not only serve as a platform for introducing Korean culture, but also grow into a venue of cultural coexistence and mutual understanding, where various cultures interact and communicate with one another.

Conclusion

As discussed above, designing and envisioning a sustainable future for Korean society requires us to overcome conflict and division and pursue harmony across generations, regions, and ethnic groups. We are now faced with the urgent task of bringing together diverse stakeholders—across age, geography, ethnicity, and more—to establish a shared vision for prosperity and to find ways to develop the community continuously and sustainably.

In light of these challenges, what should museums do? One of the most fundamental missions of museums is to collect both tangible and intangible evidence of the human experience, and to derive wisdom for living from such experience. Here, “wisdom for living” refers to the knowledge necessary for individuals to maintain a functioning society, to build sustainable communities, and to coexist with others.

This wisdom is not simply about developing pride in one's own identity. It involves recognizing both the universal and particular aspects of one's own culture, and approaching other cultures with a mindset of understanding and respect.

In short, we must remain mindful that the global community is made up of societies having unique identities as well as common human values. We must learn the wisdom to perceive difference not as wrongness but simply as diversity. And to ensure intercommunal harmony and open the door to a sustainable future, museums must actively pursue the tasks before them in this era of rapid social change and work together to find practical solutions to realize those goals.

[제 3발표 · Speech 3]

박물관에 있어서 무형유산전시의 과제와 가능성

- 일본의 전시 사례를 보면서 -

Challenges and Possibilities in Exhibiting Intangible Cultural Heritage in Museums

— Examining Exhibition Cases in Japan —

하야시 후미키 | 칸다외국어대학교 한국어학과 교수

Fumiki Hayashi | Professor, Kanda University of International Studies

제19회 한국박물관국제학술대회(2025.5.16)

박물관에 있어서의 무형문화전시의 과제와 가능성

—일본의 전시 사례를 참고로—

간다외국어대학교외국어대학
하야시 후미키(林 史樹)

문제 제기

지금까지 무형문화유산 보존/전시 방법에 대해서, 많은 논의가 제기되어 왔다. 이번 발표에서는 박물관 조직에 있으면서 전시 기획에도 참여한 작은 경험을 바탕으로 박물관이 무형문화유산에 대해, 어떤 과제가 있고, 어떤 기여가 가능한가를 중심으로 논의하여, 주어진 역할을 다하고 싶다.

마지막으로 흔히 말하는 「누구를 위한, 무엇을 위한」[今石 2020] 무형문화유산, 무형문화유산 보존/전시인가를 검토한다.

무형문화재를 돌아싼 지원[임승범 2011:200]

(무형문화유산은) 형태가 없기 때문에 보존해서 전승하기 위해서는 실제 사람이 전승해 나가는 것이 유일한 방법.

⇒현행 지원방법은 전승자에 대한 예산 지원, 다음에 정부기관이 할 수 있는 일은 당해 무형문화유산의 기록.

일본의 박물관에서의 무형문화재 전시의 현장

일본에 있는 박물관의 전시 사례

국립역사민속박물관<国立歴史民俗博物館>(지바·사쿠라<千葉・佐倉>)

국립민족학박물관<国立民族学博物館>(오사카·수이타<大阪・吹田>)

◇무형문화재<無形文化財>를 유형문화재<有形文化財>로

기본적으로 무형문화유산 전시는 문화유산에서 쓰여진 유물(도구<道具>)과 영상으로 구성, 거기에 문자로 보완한다.

⇒ 바로 「형태가 없는」[임승범 2011:200] 무형문화재를 유형문화재로 전환<轉換>시켜 보존과 전시를 해 왔다.

※다만, 현실적으로 그렇게 할 수 밖에 없었다

일본/국립역사민속박물관(역박)



(2025년 4월 25일, 일본 국립역사민속박물관에서 발표자 촬영)

역박의 무형문화제<노토/아바레마츠리あばれ祭>



(2025년 4월 25일, 일본 국립역사민속박물관에서 발표자 촬영)

역박의 무형문화제<히바/코우진카구라荒神神楽>



(2025년 4월 25일, 일본 국립역사민속박물관에서 발표자 촬영)

일본의 무형문화제<오키나와/시치節祭>



(2025년 4월 25일, 일본 국립역사민속박물관에서 발표자 촬영)

일본/국립민족학박물관(민박)



(2025년 4월 12일, 일본 국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

민박의 무형문화제 전시



(2025년 4월 12일, 일본 국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

민박의 무형문화제<멘돈>



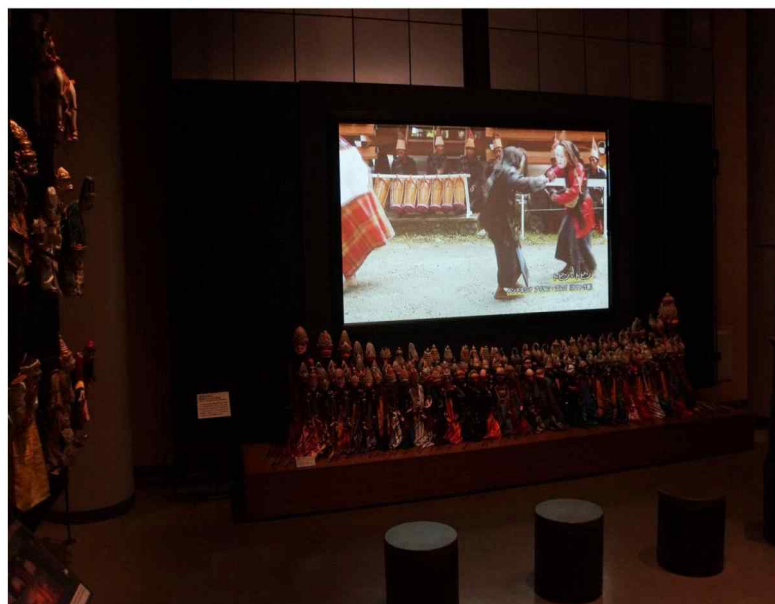
(2025년 4월 12일, 일본
국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

민박의 무형문화제 전시<랑다/바롱 댄스>



(2025년 4월 12일, 일본 국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

민박의 무형문화제 전시<와양꿀릿>1



(2025년 4월 12일, 일본 국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

민박의 무형문화제 전시<와양꿀릿>2



(2025년 4월 12일, 일본 국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

민박의 무형문화제 전시<가믈란>1



(2025년 4월 12일, 일본 국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

민박의 무형문화제 전시<가믈란>2



(2025년 4월 12일, 일본 국립민족학박물관에서 발표자 촬영)

무형문화재에 대한 대우

「한국의 민속예술 등에 대한 보호시책의 두꺼움<手厚さ>」 [星野 2012:23]

⇒ 「한국의 경우, 민족전승이라 하더라도 그 속에 기예<技芸>적 부분은 개개인에 맡겨」있어, 「그 개개인을 특정하여 보호할 조치를 선택해 왔다는 것이다」[星野 2012:22].

- ▶ (「문화재의 보존」·「활용」·「문화재행정」·「지역진흥」·「법제도」등과) 「더 중요한 문제가 될 것은 『관광<観光>』」 [星野 2012:23-24]이라고 지적한다.
- ▶ 광역 에어리어를 면으로써 지정하는 일은 민속적인 문화재에는 효과적이지도 모르지만, 각각 전승단체가 받은 고양감은 감소하여, 전승자의 모티베이션에 연결되지 않는다[久保田 2017:225].

cf. 거북놀이(한국)와 아에노코토(일본)의 사례

한국 무형문화제 「거북놀이」

거북놀이/경기도 무형문화재 50호

거북놀이의 분포 [村山 1941]:

경기도와 충청도 일대(이천, 여주, 용인, 안성, 수원, 음성, 충주 등)

음력 8월 15일이나 1월 보름날

청소년들이 모여서 집집마다 돌아다니며

그 동네나 그 집안의 행복을 빌었다.



(2010년9월23일, 민속촌에서 발표자 촬영)

거북놀이의 흐름

거북놀이의 흐름[김종대 외 2006:90-91]

1972년, 이천 대월초등학교 김종림 교사가 발굴·재현하여 학생들을 중심으로 전승활동 시작

1978년, 이천문화원장 류광열 원장을 회장으로 「이천군 거북이놀이 보존회」 결성

1979년, 「제19회 전국민속예술경연대회」에서 문화홍보부장관상을 수상

1981년, 「군민의 날(현재·시민의 날)」에서 경연 시작

1982년, 「대월면 초지리<大月面草芝里> 거북놀이 추진위원회」 결성

1985년, 「제26회 전국민속예술경연대회」에서 문화홍보부장관상 2번째 수상

(거북놀이 추진위원회가 자연 소멸)

1994년, 울면<栗面> 울면고등학교에서 다시 거북놀이를 시작

1999년, 「제6회 전국청소년민속예술축제」에서 금상 수상

2001년, 「거북놀이 보존회」 재결성

2022년, 무형문화재 전승교육관 개관(4월 11일)

일본 무형문화재 「아에노코토<あえのこと>」

아에노코토<あえのこと>[牛尾 1989:77]/ 일본 이시가와현 노토 지방<石川県能登地方>에 특유한 농경의례<農耕儀礼>이며, 아에<あえ>는 향응<饗應>, 코토<こと>는 제사<祭事>를 의미한다.

(노<の>는 한국어의 조사「의」)

노토지방에서도 마치노다니<町野谷>에 잘 전승되지만, 가나쿠라<金蔵>지구에서도 전승된다. 그러나 집 단위로 올리는 아에노코토는 여러 이유로 변용된다.

2009년 유네스코 세계문화유산에 등록

(수즈시<珠州市> 홈페이지에서 전재)



박물관에서의 무형문화유산 활용법

박물관에서의 전승/체험은 중요하지만, 체험자가 기술을 배우고 능숙해진, 그 후에 있는 것이 무엇인가, 무엇을 최종 목표로 삼는 것인가, 또 운용에 관해 입관자수나 체험자수가 중요시되는 가운데 필요성에 따라 걸쳐센터화할 부분도 있지만, 절대로 바꾸지 않는 부분을 남기거나 테마파크라는 평가를 받아도 흔들리지 않는 테마가 있으면 충분하다고 생각한다[榎 2011:35].

끝까지 중요시할 부분은 지역성인가, 이것이 어디 풍습인가 어디 기술인가는 근거가 있는 것이 중요하고, 오리지널이 확실하지 않는 것을 얼마나 제공해도 박물관으로써 의미가 없다[榎 2011:35].

⇒무형문화유산이 안고 있는 과제를 ①대표성, ②변용, ③연기 공간의 관점에서 검토한다.

무형문화재에 보이는 대표성<代表性>

※한국과 일본의 무형문화유산에 보이는 대표성 문제

- ▶ 아에노코토와 같이 집집마다 다른 다양한 민속 행사일 경우, 한 개를 전시하면 그 전시가 대표로 정착하게 된다.
⇒ 거북놀이도 마찬가지로, 구별화해서 「이천」을 머리에 붙였지만, 「이천」도 넓다(대월면, 호법면, 울면, 장호원면...).
- ▶ 그 상황에서 한번 거북놀이가 「이천거북놀이」로 무형문화재 등록되면, 대외적으로 이천이 거북놀이의 본고장이라는 메시지를 주게 된다.
⇒ 김장은, 제사<祭祀>는 어떻게 보존/전시할 수 있는가...

무형문화제의 변용<變容>과 연기 공간<演技空間>

- ▶ 무형의 문화재 보호를 들어싸 무형문화재와 무형민속문화재의 2개로 나눠서 생각할 것이 중요하다[大島 2007:27]. 그라고 무형문화재는 「품새(型)」가 보호 대상이 되고, 무형민속문화재는 「마음(心)」이 보호 대상이 되어왔다고 지적하다[大島 2007:32].

⇒그러나 실은 그 보호 대상인 「마음(心)」이 계속 변화해 왔다.

거북놀이 전승자 김병천[염기용 1986:25]

「예술향을 강조하면 민속은 되찾기 어려운 것이지요」

민속<民俗> = 마음(心)인가?

- ▶ 한국의 많은 민속 놀이는 관객들과의 일체감을 만들어내는 것으로 독특한 연기 공간<演技空間>을 창조한다. 그 공간, 공기감, 즉흥<即興>적 대사<台詞>, 웃음 등은 어떻게 보존/전시가 가능한가?

박물관에서의 무형문화재 전시의 가능성1

- ▶ 인간문화재(= 국가에 의한 권위 부여)와의 거리감

※인간문화재가 무의미라 하는 것이 아니다.

대표(인간문화재)를 만들면 당해 무형문화재나 당해 지역의 다양성이 없어지기 쉽다.

⇒ 인간문화재(문화 보유자)를 분리해서 생각한다. 그 존재는 어디까지나 거대하지만, 「one of them」으로 삼는다.

ex. 줄타기(권원태 씨), 판소리, 농악 가락, 거북놀이까지...

박물관에서의 무형문화재 전시의 가능성2

- ▶ 현실적인 방법은 지금 그대로 도구<道具>와 함께 영상으로 전시할 것이지만, 영상이면 되도록 매년 기록으로 남긴다.

⇒ 거기서 보이는 그 지역의 흐름/스토리가 지역 이해, 지역 교류의 첫걸음이 된다.

※무형문화유산의 변용도 그 지역을 이해할 실마리

cf. 물론 모든 방문객이 모든 영상을 볼 필요가 없고, 평상시는 전시물과 짧은 해설문만 보면 된다.

- ▶ 신기술의 도입

한국의 민속놀이(무형문화재)에서 볼 수 있는 즉흥성<即興性>이나 공기감<空氣感>의 재현 ⇒ VR/AR 기술의 도입

「누구를 위한, 무엇을 위한」

- ▶ 누구를 위해... ⇒ 「지역」사람을 위해 or 지역 이해를 위해
⇒ 다만, 어디까지를 같은 「지역」으로 삼는가, 어쩌면 국가에 묶이지 않았을까?

- ▶ 지역 교류(토쿄 시시오도리<東京鹿踊>)

[山田 2020:54-55]

- ⇒ 이와테·이치노세키<岩手・一関>와
토쿄의 지역 시민차원의 교류



(이치노세키시<一関市> 홈페이지에서 전재)

「누구를 위한, 무엇을 위한」

- ▶ 서포트 역할로서의 박물관
무형문화유산을 통한 당해 지역의 이해/지역 교류 추진.
⇒ 다만, 박물관 운용은 공짜가 아니다.
※무엇을 우선하는가
⇒ 돈벌이(관광), 대외적인 문화 과시<誇示>, 지역 교류, 이문화 이해...
cf. 지역 무형문화재가 장사 도구<商売道具>가 될 수 있다.
- ▶ 지역 이해, 지역 교류를 위한 무형문화유산 보존/전시가 목적일 때에는
운용 비용만이라도 엄청난 금액이 나간다.
⇒ 한정된 예산 안에서 박물관이 운용되는 경우, 「당해 무형문화유산의
보존/전시가 누구를 위한 것인가, 무엇을 위한 것인가」가 더욱 중요시된다.

앞으로 남겨진 과제

- ▶ 할 것자체<やること自体>가 활용[久保田 2020:2]
⇒ 다만, 할 사람자체가 없어가는 상황을 어떻게 극복하는가?
- ▶ 보존/전시에 대한 당사자들의 「마음(心)」
「만약에 거북놀이가 없어져도 쓸쓸하지는 않지요」(1993년 10월, 김병천)
⇒ 물론 말 그대로 받아들여도 되는지 모른다.
- ▶ 「관광」이나 「보존 비용」을 앞서놓아서 생기는 본질<本質>의 변화
ex. 전국민속예술경연대회(全国民俗芸術競演大会)
남원 삼동 굿놀이에서도 상을 받기 위해 화려한 연출을 하여, 연기자 수를 늘리고, 연기자를 여성으로 바꾼다[本田 1995:160-161]

맺은말

- ▶ 기술이 발달이 눈부신 가운데, 문화유산 보존/전시 방법도 많은 변화를 겪었다. 앞으로는 24시간 국내외 어디에서도 아바타로 박물관을 관람하거나 가상현실(VR)이나 증강현실(AR) 기술을 통해서 민속행사도 3D체험할 수 있을 것이다.
- ▶ 그래도 민속학자 에노키미카<榎美香>가 말했 듯, 「무형민속문화재를 현재 이 사회에서 그대로 남기기는 상당히 어렵다. 현장에서 남기기에는 행정에 맡길 수 밖에 없고, 박물관에서 가능한 일은 그 단편 하나하나를 봉지에다가 보관하는 일」[俵木외 2011:71]인 것 같다.
- ▶ 박물관에서의 무형문화재 보존/전시에는 더 지역을 서포트할 시점이 중요하지 않을까 생각한다. 이번 발표를 계기로 「누구를 위한, 무엇을 위한」이라는 말을 염두로 보존/전시의 가능성을 계속 검토하고 싶다.

참고문헌1

구보타히로미치<久保田裕道>

2017「小正月・テボルムをめぐるいくつかの課題」東京文化財研究所・国立無形遺産院

『日韓無形文化遺産研究』2、pp.206-226。

2020「活用という名の希望、もしくは」『第14回無形民俗文化財研究協議会報告書2019；

無形文化遺産の新たな活用を求めて』国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.1-6。

김종대 외

2006『이천 거북놀이』민속원。

박원모<朴原模>

2018「韓国における無形文化遺産保護とユネスコ無形文化遺産条約」『第12回無形民俗文化財研究協議会

報告書2017；無形文化遺産への道』国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.35-40。

박원모 외<朴原模ほか>

2018「総合討論」『第12回無形民俗文化財研究協議会報告書2017；無形文化遺産への道』

国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.95-117。

무라야마치준<村山智順>

1941『朝鮮の郷土娯楽』朝鮮総督府。

참고문헌2

야마다마사야<山田雅也>

2020「無形文化遺産の魅力ある見せ方」『第14回無形民俗文化財研究協議会報告書2019；無形文化

遺産の新たな活用を求めて』国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.53-66。

에노키 미카<榎美香>

2011「生活文化伝承のために博物館ができること・できないこと」『第5回無形民俗文化財研究

協議会報告書』東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.29-37。

염기용

1986「이천거북놀이」『전통문화』170、pp.18-27。

오시마야키오<大島曉雄>

2007「続・無形の文化財の保護をめぐる」『無形文化遺産研究報告』1号、pp.27-39。

우시오아츠시<牛尾篤志>

1989「アエノコトの変容」『金沢大学文化人類学研究室調査実習報告書』pp.77-84。

이마이시미가와<今石みぎわ>

2020「問題提起」『第14回無形民俗文化財研究協議会報告書2019；無形文化遺産の新たな活用

を求めて』国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.67-69。

임승범<林承範>

2011「韓・日の無形文化財に関する映像記録の意味」東京文化財研究所・国立文化財研究所

『日韓無形文化遺産研究』1、pp.189-201。

참고문헌3

타와라기 사토루 외<俵木悟ほか>

2011「総合討議」『第5回無形民俗文化財研究協議会報告書』東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.49-73。

하야시후미키<林史樹>

1994「韓国民俗行事の『変容』」『現代コリア』339、pp.2-3。

호시노히로시<星野紘>

2012「韓国、中国の地域の伝統芸能の衰退と無形文化遺産保護施策」『無形文化遺産研究報告』6、pp.21-35。

혼다히로시<本田洋>

1995「郷土芸能は誰のもの?」『朝鮮文化研究』2、pp.141-172。

수즈시<珠洲市>홈페이지「나라지정중요무형민속문화재<国指定重要無形民俗文化財>」

<https://www.city.suzu.lg.jp/site/kankou/1041.html> (2025年4月25日参照)

이치노세키시<一関市>홈페이지「마이카와시시오도리<舞川鹿子躍>」

<https://www.city.ichinoseki.iwate.jp/index.cfm/6,1152,74,html> (2025年4月25日参照)

ご清聴ありがとうございました。

감사합니다!

19th Korea International Conference on Museums (May 16, 2025)

Challenges and Possibilities in Exhibiting Intangible Cultural Heritage in Museums

— Examining Exhibition Cases in Japan —

Kanda University of International Studies

Fumiki Hayashi

Introduction: Problem Presentation

To date, there has been a lot of discussion about the preservation and exhibition methods of intangible cultural heritage. In this presentation, based on my small experiences of working at museum organizations and participating in exhibition planning, I would like to discuss challenges that museums face and what contributions museums can make with regard to intangible cultural heritage.

Finally, I would like to revisit the often-cited question, “For whom, and for what purpose?” in relation to intangible cultural heritage and its preservation and exhibition [Imaishi 2020].

Support Systems Surrounding Intangible Cultural Heritage [Im Seung-beom 2011:200]

Because intangible cultural heritage has no physical form, the only way to preserve and pass it down is through direct transmission by individuals.

⇒The current support system focuses on providing budgetary assistance to these practitioners. Government institutions, meanwhile, are responsible for documenting these practices.

Exhibition Practices of Intangible Cultural Heritage in Japanese Museums

Examples from Japanese Museums

National Museum of Japanese History (Rekihaku) (Sakura, Chiba)

National Museum of Ethnology (Minpaku) (Suita, Osaka)

◇ Transforming Intangible Cultural Heritage into Tangible Cultural Heritage

Exhibitions of intangible cultural heritage are fundamentally composed of artifacts (tools) used in the traditions, complemented by video materials and explanatory texts.

⇒ In essence, **this means converting "intangible" heritage** [Im Seung-beom 2011:200] **into tangible heritage for the purpose of preservation and exhibition.**

※ Realistically, there was no other alternative way.

National Museum of Japanese History (Rekihaku) (Sakura, Chiba)



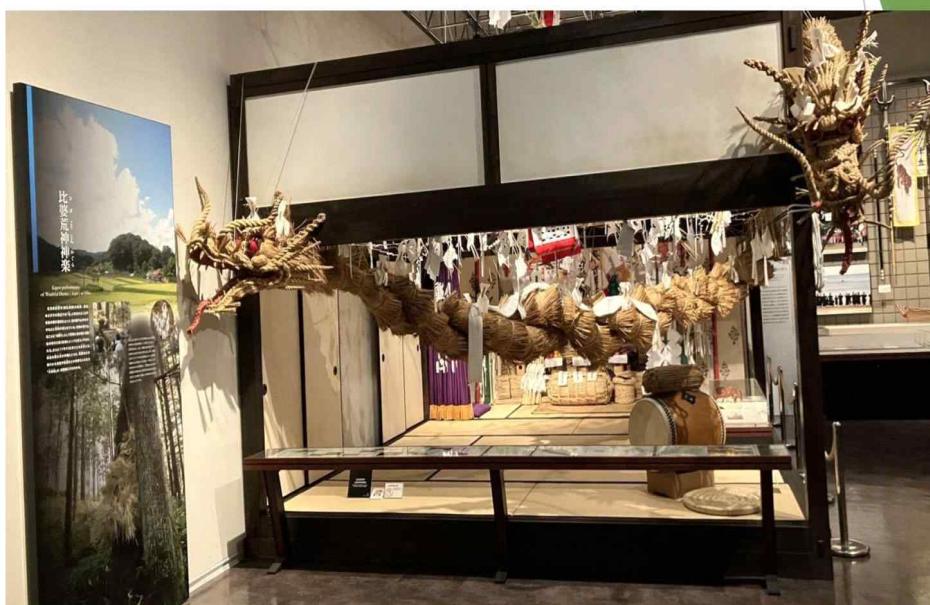
(Photographed by presenter at Rekihaku, April 25, 2025)

Intangible Cultural Heritage at Rekihaku – Noto / Abare Matsuri (Wild Festival)



(Photographed by presenter at Rekihaku, April 25, 2025)

Intangible Cultural Heritage – Hiba / Kojin Kagura



(Photographed by presenter at Rekihaku, April 25, 2025)

Japan's Intangible Cultural Heritage – Okinawa / Shichifushii Festival



(Photographed by presenter at Rekihaku, April 25, 2025)

National Museum of Ethnology (Minpaku) (Suita, Osaka)



(Photographed by presenter at Minpaku, April 12, 2025)

Intangible Cultural Heritage Exhibition at Minpaku



(Photographed by presenter at Minpaku, April 12, 2025)

Intangible Cultural Heritage – Mendon at Minpaku



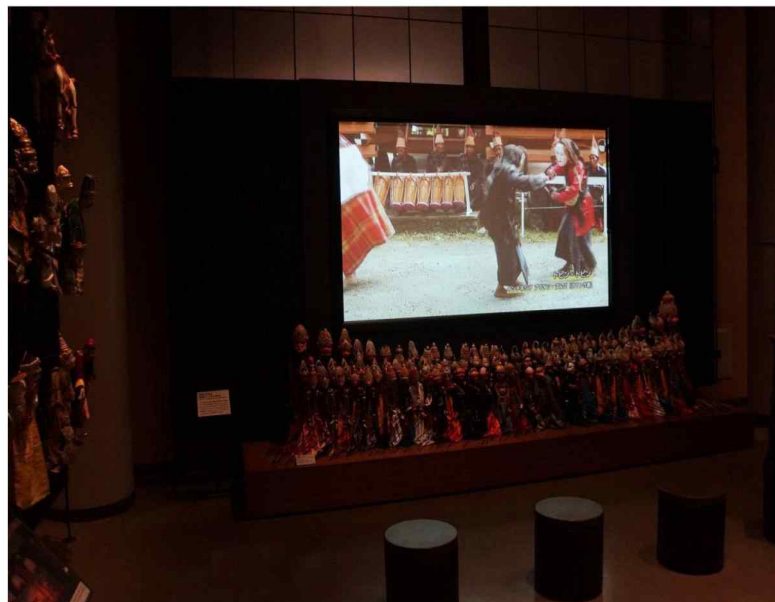
(Photographed by presenter at Minpaku,
April 12, 2025)

Intangible Cultural Heritage Exhibition at Minpaku – Rangda / Barong Dance



(Photographed by presenter at Minpaku, April 12, 2025)

Intangible Cultural Heritage Exhibition at Minpaku – Wayang Kulit (1)



(Photographed by presenter at Minpaku, April 12, 2025)

Intangible Cultural Heritage Exhibition at Minpaku – Wayang Kulit (2)



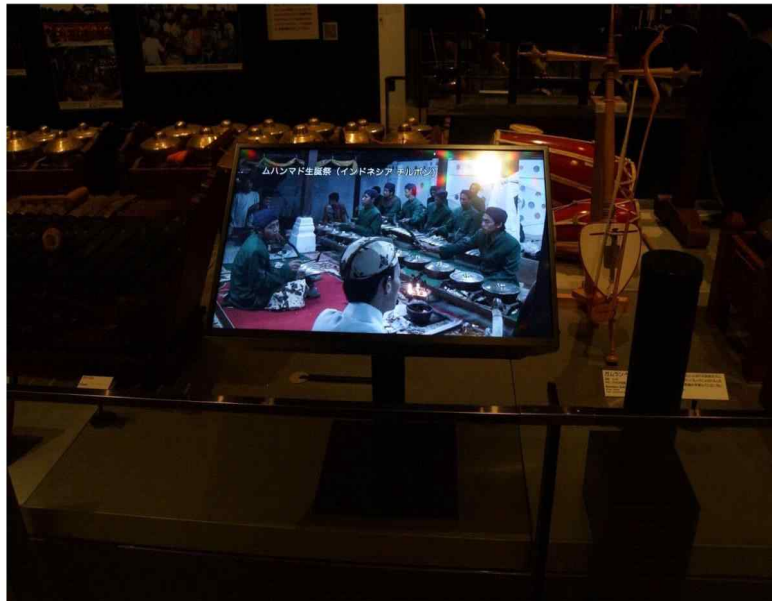
(Photographed by presenter at Minpaku, April 12, 2025)

Intangible Cultural Heritage Exhibition at Minpaku – Gamelan (1)



(Photographed by presenter at Minpaku, April 12, 2025)

Intangible Cultural Heritage Exhibition at Minpaku – Gamelan (2)



(Photographed by presenter at Minpaku, April 12, 2025)

Institutional Approaches to Intangible Cultural Heritage

"Korea's robust support system for folk performing arts and related traditions" [Hoshino 2012:23]

⇒ 「In Korea, even in the case of ethnic transmission, the artistic elements it contains are understood to reside in individuals. Therefore, Korea has taken the approach of designating and supporting specific individuals [Hoshino 2012:22].

- ▶ What becomes more critical than "cultural property preservation," "utilization," "cultural administration," "regional development," or "legal systems," is "tourism" [Hoshino 2012:23–24].
- ▶ Designating large geographic areas as protected regions may be effective for certain types of folk cultural properties. However, doing so can reduce the sense of honor or recognition felt by individual transmission groups, thereby weakening their motivation [Kubota 2017:225].

cf. Turtle-Play in Korea and Aenokoto in Japan

Korea's Intangible Cultural Heritage: Turtle-Play

Turtle Play – Designated as Gyeonggi-do Intangible Cultural Heritage No. 50

Distribution of Turtle Play [Murayama 1941]:

Mainly observed in Gyeonggi-do and Chungcheong-do (Icheon, Yeosu, Yongin, Anseong, Suwon, Eumseong, Chungju, etc.) on *Chuseok* (Lunar August 15) or on the full moon's day of the lunar new year, youths would go from house to house, wishing happiness upon each home and its community.



(Photographed by presenter at Korean Folk Village, September 23, 2010)

Historical Development of Turtle-Play

Historical Development of Turtle-Play [Kim Jongdae et al. 2006:90–91]

1972 – Rediscovered and revived by Kim Jongrim, teacher at Daewol Elementary School, Icheon; transmission began centered on students

1978 – Formation of the “Icheon Turtle-Play Preservation Society” under Icheon Cultural Center Director Ryu Gwang-yeol

1979 – Awarded the Minister of Culture and Information Prize at the 19th National Folk Arts Contest

1981 – Started performing at the “County Residents' Day” (now Citizen's Day)

1982 – Launch of the “Daewol-myeon Chojiri Turtle-Play Promotion Committee”

1985 – Awarded the Culture and Information Prize for the second time at the 26th National Folk Arts Contest

(Turtle-Play Promotion Committee later dissolved naturally)

1994 – Revival of Turtle-Play at Yul-myeon High School

1999 – Awarded the Gold Prize at the 6th National Youth Folk Arts Festival

2001 – Re-establishment of the Turtle-Play Preservation Society

2022 – Opening of the Turtle-Play Transmission Education Center (April 11)

Japan's Intangible Cultural Heritage: Aenokoto

Aenokoto [Ushio 1989:77] – An agrarian ritual unique to the Noto region of Ishikawa Prefecture, Japan. "Ae" means to offer a feast, and "koto" refers to ritual events.

(Note: The Japanese word of "no" functions as the possessive particle "of" ..)

Though well preserved in the Machino Valley area of Noto, the ritual is also transmitted in the Kanakura district. However, as a household-based practice, it has undergone variations for various reasons.

It was listed on UNESCO's World Heritage List in 2009.

(Source: Suzu City official website)



Utilization of Intangible Cultural Heritage in Museums

While transmission and hands-on experience within museums are important, we must consider the following: What happens after the participant acquires the skills and becomes proficient? What should be the ultimate goal of such experience? Given the pressure to meet the visitor and participant number in terms of operation, there is a need for museums to serve as a cultural center depending on its needs, but at the same time, if its core parts remain unchanged, it can be said that museums serve its enough role even if it is perceived as a “theme park” [Enoki 2011:35].

When it comes to the following questions, having a verifiable basis is essential: What remains critical is the locality of the content?, and Where is this custom or technique from? If the original source is unclear, the exhibit holds little meaning as a museum display [Enoki 2011:35].

⇒Therefore, we must examine the issues surrounding intangible cultural heritage in terms of three perspectives: ① Representativeness, ② Transformation, and ③ Performative space

Representativeness in Intangible Cultural Heritage

※ The issue of representativeness apparent in both Korean and Japanese intangible cultural heritage.

- ▶ When it comes to diverse folk practices like Aenokoto, where customs vary by household, featuring just one version in a museum can unintentionally solidify that version as the representative model.

⇒ The same applies to Turtle-Play. To distinguish various turtle-plays, the title “Icheon Turtle-Play” was adopted. Yet even within Icheon, the practice differs by each of its subordinate area (Daewol-myeon, Hobub-myeon, Yul-myeon, Janghowon-myeon...).

- ▶ Once Turtle-Play is registered as an intangible cultural property under the name “Icheon Turtle-Play,” it can send the message that Icheon is the sole place of origin.

⇒ How, then, should we exhibit and preserve *jesa* (ancestral rites)?, Kim Jang-eun

Transformation and Performative Space in Intangible Heritage

- ▶ When it comes to safeguarding intangible heritage, it is important to distinguish between intangible cultural properties and intangible folk cultural properties [Oshima 2007:27]. Intangible cultural heritage tends to focus on preserving the form (*kata*), while intangible folk cultural heritage is more concerned with preserving the spirit (*kokoro*) [Oshima 2007:32].

⇒ However, even this “*kokoro*” or spirit—often considered the preservation target—has undergone continuous transformation.

Turtle-Play practitioner Kim Byeong-cheon once said:

“When we start emphasizing artistry too much, the folk spirit becomes unrecoverable.” → Is *minzoku* (folk) ultimately about heart?

- ▶ Many Korean folk performances create a strong sense of unity between performers and spectators. This results in a unique performative space, filled with atmosphere, improvisation, spoken interaction, and laughter. How can museums preserve or exhibit such ephemeral elements?

Possibilities of Exhibiting Intangible Cultural Heritage in Museums (1)

- ▶ Distancing from the Authority of "Living Human Treasures" (which refers to the grant of authority by the country)

※ This is not to deny the significance of Living Human Treasures themselves.

However, when an individual is designated as a representative or a Living Human Treasure, it becomes easier that the intangible cultural heritage or the community is to be lost.

⇒ It is important to conceptualize Living National Treasures as "one of many." Even if they are prominent, they should be understood as one among many carriers.

Example: Tightrope walking (Mr. Kwon Won-tae), pansori, nongak rhythms, Turtle-Play, and so forth.

Possibilities of Exhibiting Intangible Cultural Heritage in Museums (2)

- ▶ The most realistic method is that exhibitions continue to be displayed in tools and video recordings. If videos are used, it is preferable to record them annually.

⇒ The flow and stories of the region shown by those records are the first step towards understanding and connecting with the region.

※ The evolution and transformation of intangible cultural heritage can also serve as a key to understanding local communities.

cf. Not all visitors need to watch all recorded videos. Even brief displays with short explanatory texts can help.

- ▶ Introduction of New Technologies

Recreating the improvisational spirit and atmospheric feeling found in Korean folk performances (intangible heritage) → Technologies such as VR (Virtual Reality) and AR (Augmented Reality) can help reproduce these elements.

"For Whom, and For What?"

- ▶ For whom... → For the local community or to promote understanding of the region.
→ However, defining what constitutes "region" is complex. Why did regions end up not being bound by the framework of the nation?

- ▶ Regional cultural exchange such as Tokyo Shishi-odori (Deer Dance) and citizen-level exchanges with Ichinoseki, Iwate Prefecture
[Yamada 2020:54–55].



(Source: Ichinoseki City official website)

"For Whom, and For What?" – The Role of Museums

- ▶ Museums should act as supporting platforms.
They must promote regional understanding and cultural exchange through intangible cultural heritage.
→ However, museum operations are not free.
- ※ Thus, prioritization becomes critical:
Profit generation (tourism), external cultural prestige, regional exchange, intercultural understanding
cf. Local intangible heritage could also be commercialized.
- ▶ If the purpose of preserving and exhibiting intangible heritage is to foster regional understanding and exchange, the operational costs will inevitably be substantial.
→ In cases where museums operate under limited budgets, the questions of "For whom?" and "For what purpose?" become even more critical.

Remaining Challenges

- ▶ Utilization itself is a form of preservation [Kubota 2020:2].
→ However, the more pressing challenge is that there may soon be no one left to carry on these traditions.
- ▶ The feelings and minds of practitioners toward preservation and exhibition
"Even if Turtle-Play disappears, I wouldn't necessarily feel lonely." (Kim Byeong-cheon, October 1993)
→ This statement may need to be interpreted carefully.
- ▶ There is a risk that prioritizing "tourism" or "preservation costs" can lead to fundamental changes in the nature of the traditions.
Example: At the National Folk Arts Contest, the performance of Samdong Gutnori from Namwon became increasingly extravagant—
adding elaborate effects, increasing the number of performers, and even changing the gender of performers in order to win awards [Honda 1995:160–161].

Conclusion

- ▶ While technological advancements have rapidly transformed methods of cultural heritage preservation and exhibition, it is now possible to visit museums virtually through avatars or to experience folk events in 3D via VR and AR.
- ▶ Yet, as folklorist Enoki Mika pointed out: "It is extremely difficult to preserve intangible folk cultural heritage as it is in contemporary society. In reality, on-site preservation can only be entrusted to administrative institutions, and what museums can do is simply to store fragmentary pieces carefully in individual containers." [Hyokugi et al. 2011:71]
- ▶ From this perspective, the folklorist pointed out that when preserving and exhibiting intangible heritage in museums, the priority should be placed on when to support the local communities. Through today's presentation, I would like to reaffirm the importance of keeping in mind the question: "For whom, and for what purpose?" as we continue to explore the possibilities of preserving and exhibiting intangible cultural heritage.

References 1

Kubota, Hiromichi. <久保田裕道>

2017 「小正月・テボルムをめぐるいくつかの課題」 東京文化財研究所・国立無形遺産院『日韓無形文化遺産研究』2、pp.206-226。

2020 「活用という名の希望、もしくは」 『第14回無形民俗文化財研究協議会報告書2019：無形文化遺産の新たな活用を求めて』 国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.1-6。

Kim Jong-dae, et al.

(2006). Turtle-Play of Icheon Folk Center, P

ark Won-mo (Folklore Press).

2018 「韓国における無形文化遺産保護とユネスコ無形文化遺産条約」 『第12回無形民俗文化財研究協議会報告書2017：無形文化遺産への道』 国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.35-40。

Park Won-mo, et al. <朴原模ほか>

2018 「総合討論」 『第12回無形民俗文化財研究協議会報告書2017：無形文化遺産への道』 国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.95-117。

Murayama, Chijun. <村山智順>

1941 『朝鮮の郷土娯楽』 朝鮮総督府。

References 2

Yamada, Masaya. <山田雅也>

2020 「無形文化遺産の魅力ある見せ方」 『第14回無形民俗文化財研究協議会報告書2019：無形文化遺産の新たな活用を求めて』 国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.53-66。

Enoki, Mika. <榎美香>

2011 「生活文化伝承のために博物館ができること・できないこと」 『第5回無形民俗文化財研究協議会報告書』 東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.29-37。

Yeom Gi-yong.

(1986). "Icheon Turtle-Play." Traditional Culture, Vol. 170, pp.18-27.

Oshima, Akio. <大島曉雄>

2007 「続・無形の文化財の保護をめぐる」 『無形文化遺産研究報告』1号、pp.27-39。

Ushio, Atsushi. <牛尾篤志>

1989 「アエノコトの変容」 『金沢大学文化人類学研究室調査実習報告書』 pp.77-84。

Imaishi, Migiwa. <今石みぎわ>

2020 「問題提起」 『第14回無形民俗文化財研究協議会報告書2019：無形文化遺産の新たな活用を求めて』 国立文化財機構東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.67-69。

Im Seung-beom. <林承範>

2011 「韓・日の無形文化財に関する映像記録の意味」 東京文化財研究所・国立文化財研究所『日韓無形文化遺産研究』1、pp.189-201。

References 3

Tawara, Satoru, et al. <俵本悟ほか>

2011『総合討議』『第5回無形民俗文化財研究協議会報告書』東京文化財研究所無形文化遺産部、pp.49-73。

Hayashi, Fumiki. <林史樹>

1994『韓国民俗行事の『変容』』『現代コリア』339、pp.2-3。

Hoshino, Hiroshi. <星野紘>

2012『韓国、中国の地域の伝統芸能の衰退と無形文化遺産保護施策』『無形文化遺産研究報告』6、pp.21-35。

Honda, Hiroshi. <本田洋>

1995『郷土芸能は誰のもの?』『朝鮮文化研究』2、pp.141-172。

Suzu City official website, “Nationally Designated Important Intangible Folk Cultural Property.”

<https://www.city.suzu.lg.jp/site/kankou/1041.html>(2025年4月25日参照)

Ichinoseki City official website, “Maikawa Shishiodori (Deer Dance of Maikawa).”

<https://www.city.ichinoseki.iwate.jp/index.cfm/6,1152,74.html>(2025年4月25日参照)

ご清聴ありがとうございました。

Thank you!

[제 4발표 · Speech 4]

새로운 기술이 박물관과 공동체를 연결하는 방법

The Ways in Which New Technology Connects Museums and Communities

안재홍 | 카이스트 문화기술대학원 교수

Jaehong Ahn | Ph.D., Visting Professor,
Graduate School of Culture Technology, KAIST

새로운 기술이 박물관과 공동체를 연결하는 방법

박물관 3.0 시대에서 새로운 기술은 어떻게 박물관-공동체 관계를 변화시키는가

안 재 홍

카이스트 문화기술대학원 교수

1. 서론

2022년, 국제 박물관 협의회(ICOM)는 새로운 박물관 정의에 대한 제안이 승인되었다고 발표했다(ICOM, 2022). ICOM의 2007년 이전 정의에 비해 가장 주목할 만한 변화 중 하나는 대상과 관계를 강조한 것으로, 박물관이 누구를 위해 존재하며 어떻게 공동체와 상호작용하는지를 명확히 하고 있다. 새로운 정의에서 박물관은 “공동체의 참여로 윤리적, 전문적으로 운영하고 소통(operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities)”하는 기관임을 선언하고 있으며, 이는 능동적인 사회 참여를 기본 요소로 한다는 의미를 갖는다. 유산 지킴이로서의 전통적인 박물관 개념과 달리, 새로운 개념은 다양한 공동체의 능동적인 참여, 박물관과 공동체의 공동 창작 및 윤리적 협력을 강조한다. 그 결과, 박물관과 공동체 간의 관계는 21세기 박물관학(museology)의 중요한 이슈가 되었다 (Brown, 2023).

박물관의 재정의는 사회적 및 기술적 변혁에 의해 촉발된 패러다임의 변화를 반영한다. 새로운 기술은 박물관 운영을 단순히 향상시키는 것이 아니라, 박물관의 역할, 구조 및 정체성을 근본적으로 재구성하는 촉매제 역할을 한다. 특히 인공지능(Artificial Intelligence; AI)과 같은 새로운 기술이 박물관을 어떻게 변화시키고 지역 사회와의 관계를 재정의할 것인지 기대와 우려가 있는 시점에서, 이와 관련하여 ‘앞으로 공동체의 참여, 협력 및 공동 창작과 관련해 어떤 형태의 새로운 모델이 가능할 것인가’, ‘큐레이터, 소장품 및 관람객 간의 경계는 어떻게 해체되거나 재구성될 수 있을 것인가’와 같은 질문이 대두되고 있다.

본고는 기술적인 관점을 통해 박물관의 역사적 진화와 박물관-공동체의 관계를 탐구한다. 새로운 기술이 박물관 3.0 시대의 박물관을 어떻게 재구성하고 있는지를 살펴보고, 빠른 기술 변화의 시대에서 박물관이 지속적이고 포괄적이며 변혁적으로 남기 위해 채택해야 할 미래 방향과 전략을 제안하고자 한다.

2. 박물관의 패러다임 변화와 박물관-공동체 관계: 진화와 재정의

1) 권위에서 공동체 참여로의 박물관의 전환

지난 두 세기 동안의 박물관의 진화는 권위 있는 기관에서 역동적으로 공동체에 참여하고 사회 변화에 대응하는 기관으로의 변화를 반영하고 있다.

역사적으로 박물관은 문화적인 권위를 가진 기관으로서 국가의 정체성과 엘리트적인 내러티브를 형성해왔다. 18세기부터 19세기까지의 공공 박물관 시기에서 박물관은 대중을 당시의 지배적인 문화적 가치에 따라 교육해야 할 수동적인 집단으로 보았다. Tony Bennett(1995)은 《박물관의 탄생》에서 초기 박물관이 시민적 덕성과 국가적 자부심을 기르는 사회적 규율 기관으로 기능했다고 주장한다 (Bennett, 1995). 공동체는 기관의 권위적 영향력이 미치는 대상으로 여겨졌다.

20세기 중반, 세계적인 사회×경제적인 변화로 인해 박물관과 공동체의 관계가 변모하기 시작했다. 박물관은 더 이상 권위자로서만 자리매김할 수 없었으며, 다양한 공동체와 소통하고 권한을 이양해야 했다. 1974년 코펜하겐에서 열린 ICOM의 총회에서 박물관은 “사회와 그 발전을 위한 서비스(in the service of society and its development)”를 제공하는 기관으로 재정의되며, 교육, 문화 활동, 사회적 대응을 촉진하는 역할이 강조되었다. Van Mensch(1992)에 따르면 이러한 발전은 박물관학의 근본적인 패러다임 전환을 상징한다 (Van Mensch, 1992). 박물관은 소장품의 보존을 넘어 공동체 참여의 적극적인 주체로 변모해, 서비스 대상인 대중과 함께 의미를 공동으로 창조하는 역할을 맡게 되었다. 이 전환은 오늘날의 참여형 및 공동체 중심 박물관 모델의 기반을 마련했다.

2) 박물관 2.0에서 3.0으로: 박물관과 공동체의 진화

Nina Simon은 2006년부터 “Museum 2.0” 블로그를 운영하며, 웹 2.0의 철학과 기술을 박물관 현장에 적용하는 방법을 탐구했다(Simon, 2006). 그는 박물관 1.0을 “정적 콘텐츠의 전달 기계(static content delivery machines)”로, 박물관 2.0을 “동적 콘텐츠의 집합 및 네트워크 기계(dynamic content aggregation and network machines)”로 구분했다. 박물관 1.0에서 박물관은 정적이며 권위 중심의 기관으로 기능했다. 큐레이터는 하향식(top down)으로 콘텐츠의 전달을 통제하고 방문자는 수동적인 소비자로서 물리적 공간에 한정되고 상호작용의 기회는 거의 없는 경험을 했다.

박물관 2.0으로의 전환은 시민권과 평등을 옹호하는 사회적 운동과 함께 등장했으며, 박물관의 역할을 대화와 참여의 플랫폼으로 인식했다. 이 전환은 웹 2.0 기술의 등장과 맞물려 상호작용적이고 사용자 중심의 경험을 가능하게 했다. Nina Simon의 《참여형 박물관》(2010)은 박물관이 관람객에게 전시와 내러티브 형성에 참여자로서의 권한을 부여해야 한다고 강조했다(Simon, 2010). 이러한 변화는 박물관과 공동체 간의 관계 인

식에 중요한 진화를 가져왔으며, 박물관은 관람객이 단순한 수용자가 아니라 적극적 참여자이자 공동 창작자가 되는 환경을 제시했다.

아직까지 박물관 3.0은 구체적으로 엄밀하게 정의된 개념이라기보다는 현재 박물관계에서 논의가 진행되고 있는 진화하는 패러다임에 가깝다. 이를 통해 기술적 혁신, 사용자 참여, 공동체 중심성 등의 여러 키워드를 중심으로 박물관의 미래상이 제시되고 있다.

박물관 2.0에서 박물관 3.0로의 전환은 참여형 상호작용에서 기술 주도형, 분산화된 경험으로의 더 깊은 변화를 반영한다. 박물관 2.0이 상호작용과 공동체 대화를 강조한 반면, 박물관 3.0은 AI와 증강현실(Augmented Reality; AR)과 같은 첨단 기술을 통합하여 개인화된 서비스와 몰입형 환경을 창출한다. 방문자들은 적극적인 사용자와 공동 창작자로 변모하며, 박물관은 물리적 경계를 넘어 공동체의 집단적 의미 창출, 사회적 활동, 글로벌 접근성을 위한 플랫폼으로 기능한다. 디지털 기술은 이 변화의 과정에 큰 영향을 미치고 있으며, 최근 빠르게 발전하며 사회 각 분야를 혁신하고 있는 AI는 박물관 3.0 패러다임에서 핵심적인 매개체로 기능할 것으로 보인다.

표 1. 박물관 1.0, 2.0, 3.0의 비교

특징	박물관 1.0 전통적 모델	박물관 2.0 디지털 및 참여형 모델	박물관 3.0 몰입형과 지능형 모델
큐레이터의 전문성	중앙 집중형, 전문가 주도형	전통적인 큐레이터와 함께 새로운 전문가 등장	협업 프레임워크, 전문가와 관람객 간의 유연한 상호작용
전시	정적, 통제된 물리적 보존	온라인 인터랙티브 디지털 전시, 블로그 및 소셜 미디어와의 통합	몰입형, 다감각적, 적응형; AR/VR, IoT, 및 AI의 통합
관람객 경험	수동적, 일방적 커뮤니케이션	참여형 실전을 통한 상호작용적이고 양방향적인 소통	개인화되고 공동으로 만들어진 동적인 경험으로, 맥락에 따라 적응
기술 통합	최소한의 요소로 구성되어 보존과 기록에 집중	웹 기술 및 소셜 미디어 플랫폼의 도입	몰입형 기술, 스마트 시스템, 및 AI 기반 개인화
참여 전략	교육 강연 및 정적 전시	디지털 콘텐츠의 활용, 소셜 미디어 상호작용 및 주제별 행사	AI 기반 적응형 인터랙티브 인터페이스를 가진 다중 플랫폼
적응성과 지속 가능성	제한된 범위, 급격한 변화에 대한 느린 적응 속도	디지털 포용과 실시간 피드백을 통해 새로운 기회 창출	지속 가능성, 자원 최적화 및 유연성을 위한 스마트 아키텍처

3. 디지털 기술이 가져오는 변화

1) 기술의 발전이 박물관의 변화와 박물관-공동체 관계에 미치는 영향

커뮤니티 이론에서 기술은 커뮤니케이션의 매개체로서 공동체의 형성, 유지, 발전에 매우 중요한 역할을 수행한다. 기술의 발전은 공동체의 경계를 확장하고, 상호작용과 신뢰, 정체성 형성, 정보 공유, 공동 창조 등 공동체의 핵심 기능을 강화하는 촉매제 역할을 한다. 디지털 기술의 발전은 공동체를 더 개방적이고 역동적으로 변화시키며, 새로운 사회적 자본과 문화적 가능성을 창출한다 (King et al., 2016).

박물관과 소통하는 공동체는 다양한 형태로 존재하며, 최근에는 박물관의 사회적 역할이 강조되고 관람객 참여가 확대되면서 그 유형과 방식이 더욱 다양해 지고 있다. 최근에는 박물관이 일방적으로 정보를 제공하는 기관에서 벗어나, 공동체와 함께 전시와 교육, 문화 창조에 능동적으로 참여하고 소통하는 ‘열린 플랫폼’으로 진화하고 있다.

첨단 기술은 이러한 박물관-공동체의 관계를 고도화하며 진화에 기여한다. 확장현실(Extended Reality; XR; 증강현실(AR), 가상현실(VR), 혼합현실(MR)을 포함) 기술의 발전은 전시 공간의 물리적 한계를 넘어 역사적 내러티브를 가진 가상 세계와 연결되는 몰입형 스토리텔링을 가능하게 한다. 빅데이터 분석은 박물관의 방문자 행동에 대한 이해를 통해 참여 패턴을 예측하고 전시를 동적으로 조정할 수 있도록 하며, 이를 통해 다양한 관객을 위한 교육 콘텐츠를 개인화하는 데 기여한다. 블록체인 기술은 기관의 투명성과 신뢰성을 높은 수준으로 끌어올리며, 소유권과 출처 검증 방식을 재정의함으로써 박물관 컬렉션의 진정성을 강화한다.

AI는 박물관에서 문화적 매개체로서 개인화된 경험을 중재하고 공동 창조하는 역할을 하며, 박물관의 변혁을 이끌어내는 핵심 동력으로 부상하고 있다 (Zhou et al., 2024). 특히 생성형 AI(Generative AI)의 등장은 박물관 3.0에서의 관람 경험을 혁신적으로 변화시킬 수 있을 것으로 전망된다. 생성형 AI 기반의 도구는 새로운 콘텐츠를 생성하고 역사적 시나리오를 시뮬레이션하며, 방문자 참여를 심화시키는 맞춤형 서사를 제공할 수 있다. 방문자가 협업으로 예술을 창작하고, 이야기를 탐험하며, 컬렉션과 혁신적인 방식으로 상호작용할 수 있는 독특한 사용자 생성 콘텐츠의 창출을 가능하게 한다. 또한 관람객의 질문에 실시간으로 답변하는 가상 해설사와 대화형 인터페이스를 구현하여 각 관람객에게 맞춤형 정보를 제공하며 일방향적 전달에서 쌍방향적 소통으로 발전할 수 있다. 이 때 방대한 데이터를 기반으로 동적이고 진화하는 내러티브를 생성하여 질문에 따라 실시간으로 변화하는 해설을 제공할 수 있다. 또한 정적인 전시물을 애니메이션, 증강현실, 3D 재구성 등으로 생동감 있게 재현하는 데 있어 역사적 장면을 시각화하는 방식을 쉽게 구현할 수 있게 한다. 접근성 측면에서도 실시간 번역과 다국어 오디오 가이드, 자동 자막 등의 기능을 통해 언어와 장애의 장벽을 낮추고,

장애인을 위한 맞춤형 서비스를 구현함으로써 다양한 배경의 관람객이 전시에 쉽게 접근할 수 있도록 돕는다. 온라인 플랫폼과 연계된 서비스로 박물관을 직접 방문하기 어려운 사람들에게도 풍부한 문화 경험을 제공한다.

이것은 박물관과 공동체의 관계를 더 개방적이고, 맞춤형이며, 참여적으로 변화시킨다. 또한 데이터 분석을 통해 관심사 기반의 동적 공동체를 형성하고, 박물관이 지식 전달자에서 플랫폼과 중재자로 변화하도록 한다.

그러나 이러한 변화는 데이터 프라이버시, 알고리즘 편향, 정보 신뢰성 같은 윤리적 과제를 수반하므로, 공동체의 권리와 다양성을 보호하기 위한 윤리 가이드라인과 정책을 마련하는 것과 같은 새로운 사회적 책임을 요구한다.

2) 물리적 경계를 넘어: 벽 없는 박물관의 확장

앙드레 말로(André Malraux)는 유명한 '벽 없는 박물관(museum without walls)'의 개념을 제안하며 예술 작품의 사진 재현을 통해 공간적 제약을 초월한 박물관을 상상했다. 오늘날 신기술, 특히 AI와 XR 기술의 발전은 박물관이 전통적인 물리적 경계를 넘어 기술이 매개하는 공간으로 확장될 수 있도록 하며 이 비전을 실현하고 크게 확장하고 있다. 박물관은 더 이상 건축적인 공간에 국한되지 않고, 가상, 증강, 하이브리드 환경을 아우르는 동적이며 유연한 플랫폼으로 변모하고 있다.

박물관 3.0의 새로운 패러다임에서 가상 공간은 단순히 아카이브된 공간이 아니다. 사용자가 상호작용을 통해 가상 전시를 적극적으로 형성할 수 있는 상호작용적 생태계로 기능한다. XR 기술은 물리적 세계의 컬렉션과 디지털 속성을 결합한 하이브리드 환경의 개발에 기여하고, 확장된 매개 공간에서의 공동체의 접근성을 확대한다. AI 기반의 도구는 방문자의 집단적 피드백, 개인적 관심사, 진화하는 공동체 대화 등에 따라 전시를 동적으로 적응적으로 조정함으로써 이 경험을 더욱 풍부하게 한다. 이와 같이 AI가 매개하여 맥락에 적응적으로 대응하며 동적으로 변화하는 가상의 박물관 공간을 AI 매개 박물관 공간(AI-mediated museum space)이라 부를 수 있다.

AI 매개 박물관 공간과 과거의 가상 박물관 모델과의 대비는 명확하다. 단순히 컬렉션을 디지털화하고 이를 온라인에 전시하거나 인터랙티브 콘텐츠로서 관람객에게 제공하는 데 초점을 맞춘 것이 아니라, AI 매개 박물관 공간은 박물관과 공동체 간의 새로운 형태의 문화적 상호작용이 이루어지는 가상의 확장 공간이다. 이 공간은 박물관과 공동체(혹은 구성원)가 함께 소통하며 구성해 나가며, AI의 매개로 인해 어느 정도의 자율성을 갖고 각 사용자에게 맞춤형으로 생성되고 확장된다. 개인 혹은 공동체의 창의성은 AI기반의 도구를 통해 지원되고, 방문자들은 박물관과 전시의 내러티브를 리믹스하고 재해석하며 공동으로 작성할 기회를 얻는다. 또한 큐레이션은 AI와 큐레이터, 사용자 사이에서 진행되는 동적인 과정으로 변모하며, 전시는 사용자 혹은 공동체와의

상호작용에 따라 실시간으로 적응적으로 변형이 된다. 이러한 과정에서 AI 매개 박물관 공간은 지속적으로 맞춤형으로 확장되며, 박물관은 박물관의 권위를 바탕으로 신뢰할 수 있는 데이터와 정보를 제공하며 포용적인 참여를 촉진하는 플랫폼으로 전환된다.

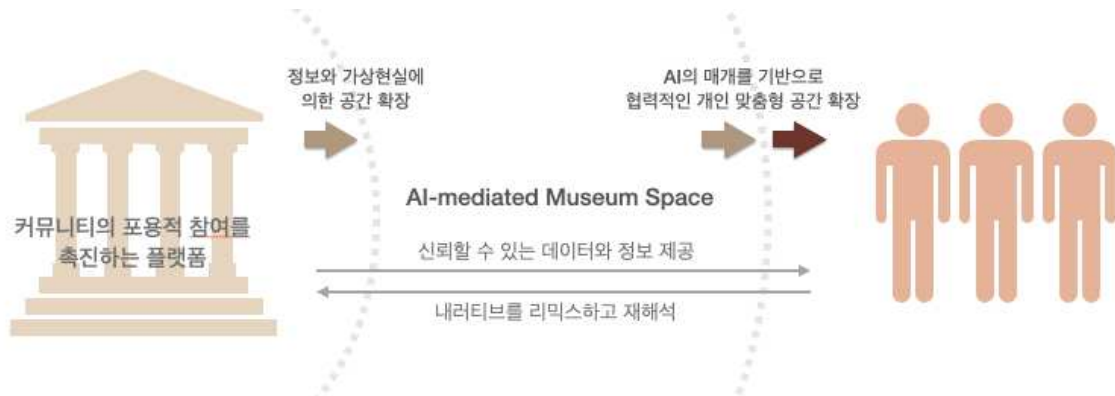


그림 1. AI-mediated Museum Space

3) 도전적 과제와 박물관의 대응

생성형 AI는 박물관 분야에서 여러 문제적 이슈를 야기할 수 있다.

저작권 및 지적재산권 측면에서, 방대한 데이터로 학습하는 과정에서 저작권이 있는 자료가 무단 활용될 수 있으며 AI 생성물의 소유권도 불분명하다. 편향 및 차별의 위험도 존재하는데, AI는 학습 데이터에 내재된 사회적·문화적 편향을 반영하거나 증폭시킬 수 있으며, 박물관 소장품 자체의 편향과 AI 알고리즘의 편향이 중첩되는 '이중 편향' 문제도 발생한다. 생성형 AI는 허위 정보(hallucination)를 그럴듯하게 생성할 수 있어 박물관의 신뢰도를 저해하고 관람객의 오해를 유발할 위험이 있다. 또한 AI가 어떻게 결론에 도달했는지 설명하기 어려워 관람객이 AI가 생성한 콘텐츠를 신뢰하고 비판적으로 수용하는 데 장애가 된다. 개인화된 경험 제공을 위한 데이터 수집·분석 과정에서 개인정보 침해 우려가 있어 명확한 동의와 투명한 정책이 요구된다. AI가 중심이 되는 서비스는 디지털 접근성이 낮은 계층에게 여전히 장벽이 될 수 있으며, 소규모 박물관은 기술 도입에 필요한 자원 부족으로 활용이 제한될 수 있다. 이에 대응하기 위한 기술적인 검토는 물론, 윤리적 책임에 대한 인식과 사회적 신뢰 확보가 중요하다.

박물관들이 AI, 디지털 플랫폼, 공동체 중심의 박물관 3.0 시대로 전환하는 과정에서 다양한 준비가 필요하다. 무엇보다 AI 기반 공동 창작을 위한 데이터 관리를 강화해야 한다. 시멘틱(semantic) 메타데이터 표준을 준수하여 기계 가독성을 확보하고 기관 간 연결을 촉진하며, 데이터를 구조화하고 오픈 액세스 라이선싱(open access licensing)을 통해 박물관 데이터의 자유로운 재사용을 촉진해야 한다. 엄격한 검증과 맥락화를 통해 데이터와 대규모 언어 모델 (Large Language Model; LLM) 기반 서비스의 신뢰성을

확보하고, 접근 가능한 API를 제공하여 참여 장벽을 낮추는 것도 중요하다. 민감한 문화 자료에 대해서는 이해 관계자들의 동의와 문화적 감수성을 우선시하는 윤리적 거버넌스가 필수적이다. 내부적으로는 박물관 전문가들의 AI 리터러시를 향상시켜야 한다.

새로운 형태의 박물관-공동체 관계를 지원하기 위해서는, 공동체를 공동 창작자로 참여시키기 위해 문화 창조 과정의 공동 이해관계자로 대우하고 거버넌스에 참여시켜 공동체와 지속 가능한 관계를 구축해야 한다. 이를 위해 오픈 이노베이션(open innovation) 전략의 클라우드소싱 플랫폼 설립을 추진할 수 있다. 보편적 디자인 원칙과 다국어 지원을 통해 다양한 공동체가 접근 가능하도록 해야 한다.

박물관이 AI 도입 시 기술자, 큐레이터, 인문학자 등 다양한 분야의 협업과 비판적 성찰이 필수적이다. 투명성과 포용성을 강조하는 윤리적 프레임워크를 준비하고, 지속적 평가와 피드백 체계를 구축할 필요가 있다. 이를 바탕으로 AI가 문화적 가치와 공공 신뢰에 부합하도록, 박물관계의 적극적이고 비판적인 역할이 중요하다(Thiel, S., & Bernhardt, J. C., 2023).

4. 결론

박물관과 공동체의 관계에 주목하여 볼 때, 역사적으로 박물관은 권위적인 지식의 성전에서 공공 참여의 역동적인 공간으로 변모해 왔으며, 이제 분권화된 공동 창조 생태계로 진화하고 있다. 2022년 ICOM의 박물관 재정의는 이 패러다임 전환을 강조하며 포용성, 다양성, 지속성과 더불어 공동체 참여를 핵심 가치로 제시한다. 박물관과 대중의 관계는 소통과 협력을 기반으로 한 관계로 재구성되고 있으며, 이 과정에서 공동체는 큐레이팅된 지식의 수동적 수용자에서 문화적 의미의 공동 창작자로 진화한다. 신기술, 특히 AI는 경험을 개인화하고 공동 창조를 촉진하며 물리적 경계를 초월함으로써 이 변혁을 가속화하고 있다.

박물관의 기술적 대응은 필수적이다. 그러나 기술에만 의존하는 것은 충분하지 않다. 박물관은 새로운 공동체의 특성과 니즈를 이해하고 공동체와 창의성을 공유하는 촉진자로 전환해야 하며, 공동체를 단순히 서비스 대상이 아닌 협력 파트너로 인식하고 리소스의 사용이나 내러티브 구축의 권한을 부여해야 한다.

AI 리터러시 육성, 극도의 접근성 보장, 동적 공동 큐레이션의 구현, 지속 가능한 공동체 파트너십 육성을 위한 제도적 대응도 중요하다 (Michaels, 2024). 이러한 내부적 변혁이 수반되지 않으면 기술 혁신은 디지털 분리를 강화해 기존의 계층 구조를 강화할 위험이 있다. 진정한 변화는 박물관이 물리적 공간을 넘어 AI가 매개하는 개념적 공간으로 확장하여 다양한 공동체가 박물관과 공동으로 상상하고 협업하는 장소로 재정의하는 데 있다.

박물관의 미래는 단순히 기술적 변화에 적응하는 것이 아니라, 개방적, 윤리적, 적응적인 공동체 중심의 생태계를 통해 문화적 혁신을 주도하도록 하는 마인드셋의 변화에 있다. 기술적 진보와 마인드셋 변화를 모두 수용하는 박물관은 물리적 · 개념적 경계를 초월해 공동체의 창의적 상상력과 문화적 재생(cultural regeneration)을 지원하는 살아있는 플랫폼으로 진화할 수 있을 것이다.

참고문헌

- Brown, K. (2023). Introduction: Museum communities/community museums. In *Communities and Museums in the 21st Century* (pp. 1-24). University of St Andrews.
- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. Routledge.
- International Council of Museums. (2022). Museum definition. Retrieved May 6, 2025, from <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- King, H., et al. (2016). Participating in Online Museum Communities: An Empirical Study of Community Members' Involvement and Benefits. *Frontiers in Psychology*, 11, 565075. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.565075/full>
- Michaels, S. (2024). Artificial Intelligence and the Future of Museums. *CultureHive*. <https://www.culturehive.co.uk/resources/artificial-intelligence-and-the-future-of-museums/>
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Simon, N. (2006, December 1). What is Museum 2.0? *Museum 2.0 Blog*.
- Thiel, S., & Bernhardt, J. C. (2023). *AI in museums: reflections, perspectives and applications* (p. 320). transcript Verlag.
- Van Mensch, P. (1992). *Towards a Methodology of Museology*.
- Zhou, Y., Zhang, L., & Wu, X. (2024). Enhancing museum experience through deep learning and multimedia technology. *Heliyon*, 10(5), e087371. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844024087371>

The Ways in Which New Technology Connects Museums and Communities

How Emerging Technologies Are Transforming the Museum–Community Relationship in the Museum 3.0 Era

Jaehong Ahn

Ph.D., Visiting Professor

Graduate School of Culture Technology, KAIST

1. Introduction

In 2022, the International Council of Museums announced a new definition of museums (ICOM, 2022). One of the most notable changes from the previous definition established by ICOM in 2007 is the emphasis on relationships, clarifying for whom museums exist and how they interact with communities. The new definition declares that a museum is an institution that “operates and communicates ethically, professionally, and with the participation of communities,” implying active social participation as a fundamental feature. Rather than being passive guardians of heritage traditionally conceived, this new concept emphasizes active heterogeneous communities’ participations, co-creations between museums and communities, and ethical collaborations. As a result, the relationship between a museum and communities stands as a significant issue in museology of the 21st Century (Brown, 2023).

The redefinition of museums illustrates a shift in paradigm, which is itself triggered by social and technological changes. While new technologies optimize the museum’s activities, they also act as catalysts for an offensive reassignment of role, structure, and identity to the museum. At this moment, apprehensions and expectations about new technologies, including artificial intelligence (AI), which will transform museums and redefine their relations with local communities, raise questions such as “What new models of community participation, collaboration, and co-creation are possible?” and “How can the boundaries between curators, collections, and visitors be dismantled or reconfigured?”.

This paper focuses on technology and examines how museums have changed over time and the link between museums and communities. It studies how new technology

is changing museums in Museum 3.0 and suggests future paths and plans for museums to be sustainable, open to all, and life-changing in a time of rapid technological change.

2. Paradigm Shift in Museums and Museum-Community Relations

1) The Transition of Museums: From Authority to Community Participation

Over the past two centuries, museums have undergone a significant transformation from institutions of cultural authority to dynamic ones that proactively interact with and respond to communities and social changes.

Museums previously considered their public to be a passive, uncomprehending audience who required education by the prevailing dominant cultural values during the era of public museums in the 18th and 19th centuries. Tony Bennett (1995) describes how early museums operated as institutions within social discipline, instilling civic virtues and national pride (Bennett, 1995). The community was viewed as the object of the institution's authoritative influence.

At about the middle of the 20th century, global socio-economic changes began transforming the relationship between museums and their communities. Museums could no longer afford to operate solely as authorities; they needed to interact and communicate with different communities and share authority. In 1974, at the ICOM General Assembly in Copenhagen, museums were redefined with a role in "services to society and its development," emphasizing "educational and cultural activities" and "social responses." This evolution represents what Van Mensch (1992) has termed a "paradigm shift" in museology (Van Mensch, 1992). Museums have evolved from places for collection preservation into actors in local communities. Now, they are the co-creators of meaning with communities who are the ultimate consumers of their services. This shift has given rise to the participatory and community-based models we find in museums today.

2) From Museum 2.0 to 3.0: The Evolution of Museums and Communities

Nina Simon's "Museum 2.0" blog has been tracking ways to put the philosophy and technology of Web 2.0 to work in museum contexts since 2006 (Simon, 2006). She described Museum 1.0 as "dumb content delivery machines" and Museum 2.0 as "smart content aggregation and network machines." In Museum 1.0, museums were static, authoritative entities. Visitors were the passive consumers in physical spaces and had limited options for interaction with the curation at hand, due to the lack of consistent

tools in place for them to use in the scenarios where they could interact.

The shift towards Museum 2.0 coincided with social movements for citizenship and equality, according to which museums are becoming more and more platforms of dialogue and participation. This transition, along with the introduction of Web 2.0, facilitated interactive and user-oriented experiences. Nina Simon's "The Participatory Museum" (2010) suggested that museums must enable visitors to be players in the production of exhibitions and stories (Simon, 2010). This shift entails a significant turning point in the museum-community relationship, presenting a context in which visitors are no longer passive receivers, but rather are active contributors and co-creators.

Museum 3.0 is not yet a strictly defined concept, but rather an evolving paradigm being built within the speculation around the future of the museum. In this context, the future of museums is envisioned around keywords such as technological innovation, user participation, and community orientation. Museum 3.0 is a successor of Museum 2.0 and is characterized by a migration from social, participative activities to technology-induced, distributed experiences. Museum 2.0 focused on interactivity and community conversation, while Museum 3.0 takes advantage of new technologies, including AI and AR, to develop tailored services and immersive spaces. Visitors are becoming active users and co-creators, and museums are becoming platforms that are expanding beyond their physical locations to enable collective sense making, social activities, and global access to and within communities. Digital media is emerging as a key driver of this change process, and AI, which is driven by breakthrough technologies and transforming numerous aspects of society, is anticipated to be an integral medium in the Museum 3.0 paradigm.

Table 1 shows a comparison of the main characteristics of Museum 1.0, 2.0, and 3.0.

Table 1. Comparison of Museum 1.0, 2.0, and 3.0

Features	Museum 1.0 Traditional model	Museum 2.0 Digital and participatory models	Museum 3.0 Immersive and Intelligent Models
Curator expertise	Centralized, expert-led	Emergence of new experts alongside traditional curators	Collaborative framework; flexible interaction between experts and visitors
Exhibition	Static, controlled physical preservation	Online interactive digital exhibitions, integration with blogs and social media	Immersive, multisensory, adaptive; integration of AR/VR, IoT, and AI

Features	Museum 1.0 Traditional model	Museum 2.0 Digital and participatory models	Museum 3.0 Immersive and Intelligent Models
Visitor Experience	Passive, one-way communication	Interactive and two-way communication through participatory practices	Personalized and collaboratively created dynamic experiences that adapt to context
Technology Integration	Composed of minimal elements	Introduction of web 2.0 and social media platforms	Immersive technologies, smart systems, and AI-based personalization
Participation Strategy	Focus on preservation and documentation	Utilization of digital content, social media interaction, and thematic events	Multi-platform with AI-based adaptive interactive interfaces
Adaptability and Sustainability	Educational lectures and static exhibitions	Creation of new opportunities through digital inclusion and real-time feedback	Smart architecture for sustainability, resource optimization, and flexibility

3. How Digital Technology Has Changed Museums and Communities

1) The impact of technological advances on the transformation of museums and museum-community relations

In community theory, technology plays a crucial role in the formation, maintenance, and development of communities as a medium of communication. Technological advancements act as a catalyst, expanding the boundaries of communities and strengthening their core functions, such as interaction, trust, identity formation, information sharing, and collective creation. The development of digital technology transforms communities into more open and dynamic spaces, creating new forms of social capital and cultural possibilities (King et al., 2016). The development of AI is expected to bring about innovation in how communities communicate, create culture, and operate. Communities newly formed through AI will go beyond simple information exchange and communication among members, making interaction with AI commonplace. AI will be deeply involved in content production, operation, and management, blurring the boundaries between creation and participation.

Communities that interact with museums exist in various forms, and recently, as the social role of museums has been emphasized and visitor participation has expanded, their types and methods have become even more diverse. Recently, museums have

evolved from institutions that unilaterally provide information to “open platforms” that actively participate in and communicate with communities in exhibitions, education, and cultural creation.

Advanced technology is contributing to the evolution of the museum-community relationship by enhancing it. The development of extended reality (XR; including augmented reality (AR), virtual reality (VR), and mixed reality (MR)) technology enables immersive storytelling that connects to virtual worlds with historical narratives beyond the physical limitations of exhibition spaces. Big data analysis contributes to personalizing educational content for diverse audiences by predicting participation patterns through understanding visitor behavior and dynamically adjusting exhibitions. Blockchain technology raises the level of transparency and trustworthiness of institutions and strengthens the authenticity of museum collections by redefining ownership and provenance verification methods.

AI is emerging as a key driver of transformation in museums, mediating personalized experiences and co-creation as a cultural mediator (Zhou et al., 2024). In particular, the emergence of generative AI is expected to revolutionize the museum experience in Museum 3.0. Generative AI-based tools can create new content, simulate historical scenarios, and provide customized narratives that deepen visitor engagement. They enable the creation of unique user-generated content where visitors can collaborate to create art, explore stories, and interact with collections in innovative ways. Additionally, virtual guides that respond to visitors’ questions in real-time and interactive interfaces can provide customized information to each visitor, evolving from one-way communication to two-way interaction. At this point, dynamic and evolving narratives can be generated based on vast amounts of data, providing real-time explanations that change according to questions.

Furthermore, it facilitates the visualization of historical scenes by bringing static exhibits to life through animation, augmented reality, and 3D reconstruction. Regarding accessibility, real-time translation, multilingual audio guides, and automatic subtitles lower language and disability barriers, and customized services for people with disabilities help visitors from diverse backgrounds easily access exhibitions. Services linked to online platforms provide a rich cultural experience for those who cannot visit museums in person.

This transforms the relationship between museums and communities into one that is more open, customized, and participatory. It also enables the formation of dynamic

communities based on interests through data analysis, transforming museums from knowledge disseminators to platforms and mediators.

However, these changes come with ethical challenges such as data privacy, algorithmic bias, and information reliability, necessitating new social responsibilities like establishing ethical guidelines and policies to protect community rights and diversity.

2) Beyond Physical Boundaries: The Expansion of ‘Museum without Walls’

André Malraux proposed the famous concept of the “museum without walls,” imagining a museum that transcends spatial constraints through photographic reproductions of artworks. Today, new technologies, particularly AI and XR, enable museums to expand beyond traditional physical boundaries into technology-mediated spaces, realizing and greatly expanding this vision. Museums are no longer confined to architectural spaces but are transforming into dynamic, flexible platforms encompassing virtual, augmented, and hybrid environments. The virtual museum here does not refer only to computer-generated three-dimensional spaces and exhibition objects in the narrow sense, but also includes the virtual spaces conceptually constructed through digital technology and information, in addition to the spaces and exhibits encountered in the physical world.

In the new paradigm of Museum 3.0, virtual spaces are not simply passive archives. They function as interactive ecosystems where users can actively shape virtual exhibitions through interaction. XR technology contributes to developing hybrid environments that combine physical collections with digital attributes, expanding community access to extended mediated spaces. Furthermore, AI-based tools enrich this experience by dynamically and adaptively adjusting exhibitions based on collective visitor feedback, individual interests, and evolving community conversations. Such virtual museum spaces, mediated by AI and dynamically changing in response to context, can be referred to as an *AI-mediated virtual museum* (Fig.1.).

AI mediates a new form of communication between museums and communities in this space. Museums must understand these new characteristics to maintain their relationships with communities as trusted authorities. The contrast between an AI-mediated virtual museum and a past virtual museum model is evident. Rather than simply digitizing collections and displaying them online or providing interactive content to visitors, an AI-mediated virtual museum is a virtual extended space where new forms of cultural interaction occur between museums and communities. While existing virtual museums are designed by curators and offer visitors interactive experiences

within a predetermined scope, AI-mediated virtual spaces are fluid and adaptive.

This space is co-created through communication between the museum and the community (or each of its members), and through AI mediation, it gains a degree of autonomy and is generated and expanded in a customized manner for each user. The creativity of individuals or communities is supported through AI-based tools, and visitors have the opportunity to remix, reinterpret, and co-create the narrative of the museum and its exhibitions. Additionally, curation transforms into a dynamic process involving AI, curators, and users, and exhibitions adaptively change in real-time based on interactions with users or the community. Through this process, the space of an AI-mediated virtual museum continuously expands in a customized manner. This autonomy and creative potential of users may be seen as weakening museums' authority and responsibility in their relationship with the community. Museums should provide trustworthy data and information based on their authority and promote inclusive participation. Through these open platforms, museums communicate with communities and their members.

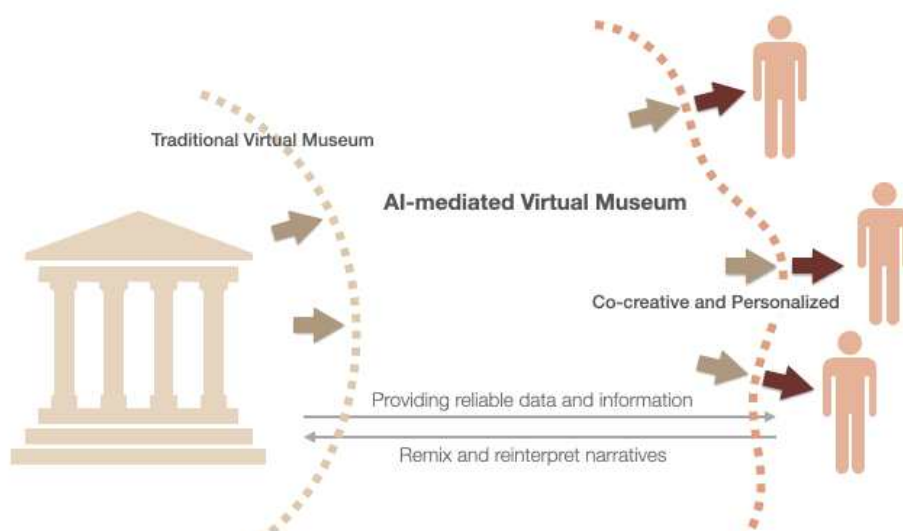


Fig. 1. An AI-mediated Virtual Museum

3) Challenging Tasks and the Museum's Response

Generative AI can raise several problematic issues in the museum field. Resolving problematic issues is crucial for maintaining a sustainable relationship with the community.

From a copyright and intellectual property perspective, learning from vast amounts of data may result in the unauthorized use of copyrighted materials, and the ownership of AI-generated content is unclear. There is also a risk of bias and discrimination, as

AI may reflect or amplify social and cultural biases inherent in the training data, and a “double bias” issue may arise where biases in museum collections overlap with biases in AI algorithms. Generative AI can create plausible false information (hallucinations), which can undermine the credibility of museums and cause misunderstandings among visitors. Additionally, explaining how AI reached its conclusions is difficult, which can hinder visitors from trusting and critically accepting AI-generated content. Privacy is a concern for data collection and processing for personalized experiences and explicit consent and transparent policies need to be in place. AI-based services could potentially remain a barrier for low digital accessibility audiences, and for some small museums, limited use is possible due to the lack of capacity to implement such technology. To solve these problems beyond the technical approach, we need to cultivate a public awareness regarding ethical obligations and to regain social trust.

Various preparations are necessary as museums transition to the AI, digital platform, and community-centered Museum 3.0 era. Above all, data management for AI-based co-creation must be strengthened. Semantic metadata standards must be followed to ensure machine readability and promote inter-institutional connectivity. Data must be structured, and open access licensing must be implemented to promote the unrestricted reuse of museum data. It is also essential to ensure the reliability of data and large language model (LLM)-based services through rigorous verification and contextualization, and to provide accessible APIs to lower participation barriers. Ethical governance that prioritizes stakeholder consent and cultural sensitivity is essential for sensitive cultural materials. Internally, museums must improve the AI literacy of their experts.

To support new forms of museum-community relationships, communities must be treated as co-creators and stakeholders in the cultural creation process. Their participation in governance must be ensured to build sustainable relationships with communities. In this regard, crowdsourcing platforms following an open innovation approach can be developed. Universal design principles and support for multiple languages can be applied to make such technology accessible to different community groups.

When museums introduce AI, critical and constructive collaboration across different disciplines such as engineers, curators, and humanities scholars can be crucial. A transparent and inclusive ethical framework is to be developed, and there should be a mechanism for ongoing review and feedback. From here, museums need to be a part of the conversation and critique to make AI a reflection of our values and trust (Thiel, S., & Bernhardt, J. C., 2023).

4. Conclusion

Considering the relationship between museums and communities, it becomes clear that museums have transitioned from authoritative storehouses of knowledge to active public engagement spaces and are transforming into networked, participatory systems. This ethos is very much echoed in the 2022 ICOM Museum Redesign, where inclusiveness, diversity, sustainability, and community participation represent key values. The museum-community relationship is being fundamentally reset according to communication and collaboration, with audiences transformed from mere consumers of mediated knowledge to the co-producers of cultural significance. New technologies such as AI are driving this change dynamically by providing personalized experiences, orchestrating co-creation, and breaking the chains of the physical world.

Museums must provide technological responses. However, to trust technology alone would be imprudent. Museums must adopt a perspective that comprehensively understands the various innovative changes AI brings. From this position, a museum develops to become a mediator that knows the properties and requirements of new communities and creates together with them. Communities ought to be seen as no more than service receivers but as co-participants, and they should be the ones in control of how resources are used and what narrative is shared.

Institutional responses such as promoting AI literacy, thinking about extreme accessibility, creating a sense of dynamic co-curation, and developing sustainable community partnerships are also essential (Michaels, 2024). Digital technologies will only add to that without changing who has the power within it. The fundamental transformation comes as museums move beyond their physical dimensions and into a realm of concepts mediated by AI, and become places for many people to imagine and work together.

The future of the museum is not just one of responding to technological challenges, but a re-imagining in which it becomes a source of cultural innovation in an open, ethical, and adaptive community, gearing the ecosystem. Museums, adopting progress and the change of mentality simultaneously, can become living platforms beyond boundaries – the physical and the conceptual – supporting the creative imagination and re-fermentation of the culture of the community.

References

- Brown, K. (2023). Introduction: Museum communities/community museums. In *Communities and Museums in the 21st Century* (pp. 1-24). University of St Andrews.
- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. Routledge.
- International Council of Museums. (2022). Museum definition. Retrieved May 6, 2025, from <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- King, H., et al. (2016). Participating in Online Museum Communities: An Empirical Study of Community Members' Involvement and Benefits. *Frontiers in Psychology*, 11, 565075. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.565075/full>
- Michaels, S. (2024). Artificial Intelligence and the Future of Museums. *CultureHive*. <https://www.culturehive.co.uk/resources/artificial-intelligence-and-the-future-of-museums/>
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Simon, N. (2006, December 1). What is Museum 2.0? *Museum 2.0 Blog*.
- Thiel, S., & Bernhardt, J. C. (2023). *AI in museums: reflections, perspectives and applications* (p. 320). transcript Verlag.
- Van Mensch, P. (1992). *Towards a Methodology of Museology*.
- Zhou, Y., Zhang, L., & Wu, X. (2024). Enhancing museum experience through deep learning and multimedia technology. *Heliyon*, 10(5), e087371. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844024087371>

[제 5발표 · Speech 5]

인공지능 전환 시대의 디지털 박물관
The Intelligent Digital Museum in the Age of
Artificial Intelligence Transformation

민옥기 | 한국전자통신연구원(ETRI) 인공지능연구소장
Okgee Min | Research Fellow, ETRI

인공지능 전환 시대의 디지털 박물관

민 옥 기

한국전자통신연구원(ETRI) 인공지능연구소장

1. 인공지능과 디지털 사회

1) 인공지능 역사와 현재

인공지능은 IT 역사와 같이 시작되었다. 70년 이상 중흥기와 쇠퇴기를 반복하면서 발전해왔지만, 최근 10여 년 동안의 발전은 가히 폭발적이다. 2016년 알파고가 딥러닝의 붐-업을 가져왔으며, 2020년 GPT-3가 발표된 이래로 본격적으로 생성형 A.I.시대가 도래하였다. 하루가 멀다 하고 새로운 LLM 모델이 발표되면서 상대적으로 열세인 컴퓨팅 파워와 데이터 싸움에서 한국의 인공지능 기술은 갈 곳을 잃기도 했다. 그러나 그러한 상황에서도 국내 여러 곳에서 활용된 ETRI 인공지능 기술들이 몇 가지가 있다. 엑소브레인의 장학퀴즈 우승과 국회 QA 시스템, 국회 음성인식 자막 방송, 초등학교 공교육의 원어민 교사를 대체한 팽톡 A.I. 서비스, 최근 서울의 11개역에서 서비스 중인 지하철역 자동통역 서비스 등 많은 역할을 해왔다.

ChatGPT의 등장은 인공지능학자들에게 충격을 주었는데, 그것은 기술로 인간을 능가하기 어렵다고 생각했던 언어 부분에서의 혁신으로 인한 것으로 생각된다.

인공지능 시장은 반도체, 컴퓨팅, 클라우드, 디바이스 등을 포함하는 A.I. 인프라 시장과 범용 A.I. 모델, 도메인 특화 A.I. 모델 등을 포함하는 A.I. 모델 시장 그리고 엔드 유저에게 서비스되거나 B2B로 제공되는 A.I. 서비스 시장으로 분류될 수 있으며, 국내외 많은 기업이 경쟁 중이다.

2) 인공지능의 활용

인공지능 기술의 활용 효과가 다양한 분야에서 도출되고 있는데, 영역을 나눠서 보면 3가지로 볼 수 있다. 첫째는 바이오, 의료, 천문우주, 콘텐츠/영상 제작 등 IT/비IT 과학 분야이고 두 번째는 1, 2, 3차 산업을 망라하여 농업, 제조업, 서비스업 등 전 산업 분야에서도 사용으로 부가가치를 창출하고 있으며, 세 번째는 개인과 공공 측면에서 효율화를 추구하고 있다.

먼저, 디지털 사회의 개인 측면을 보면, 학생들은 이미 숙제와 학습에 A.I.를 많이 활용하고 있으며, 청년들의 구직활동, 장년의 건강관리 목적으로 활용되고 있다. 공공 측

면에서는 고령자 돌봄이 차세대 유망한 인공지능 활용 분야로 보고 있으며, 사회 노인 문제에 도움을 줄 것으로 보고 있다. 또한 산불 감지 등 재난, 안전, 교통 분야에서도 실시간 A.I.가 활용되고 있으며, 기후 문제에 대해서도 인공지능 활용으로 효율성을 향상할 수 있다.

3) 로봇과 휴머노이드

인공지능은 다양한 디바이스에서 활용되고 있지만, 스마트폰과 휴머노이드 로봇이 가장 큰 목표가 될 것으로 보인다.

로봇은 고대의 자동화 발명에서 역사를 찾아볼 수 있듯이 오랜 기술의 숙원이었다. 특수 목적으로 부분적인 반복 작업 중심으로 발전하던 로봇과 달리 2020년 이후에는 테슬라의 옵티머스와 함께 휴머노이드 기술이 급격하게 발전하고 있다. 최근 들어서는 휴머노이드가 빨래를 개고, 컵테일을 만들고 마라톤을 하는 등 다양한 형태로 발현하고 있다.

그러나 휴머노이드의 실상을 보면 유튜브의 동영상처럼 그렇게 화려하지 않다. 아직은 기계적인 발전이 주를 이루고 있고 인공지능과 결합한 형태의 완전한 휴머노이드는 시간이 필요할 것으로 생각한다.

4) 디지털 사회 전환

디지털 전환은 1990년대에 시작되었으나 시간을 지나면서 중심에 있는 기술은 계속 바뀌었다. 1990년대는 네트워크화를 2000년대는 온라인 서비스를 2010년대는 모바일 서비스를 목표로 디지털 전환이 이루어졌으나 2020년대는 인공지능을 활용한 지능형 서비스 구현인 디지털 전환혁신의 핵심이 되었다.

예시로 2021년에 디지털 국회에서 제안되었던 디지털 전환 내용을 소개하는데, 그중 국회 주요 회의 실시간 자막 송출과 검색 의도를 이해하는 차세대 검색/질의응답 서비스가 실제로 구현되었다.

미래의 디지털 사회에서 인공지능과 휴머노이드 로봇이 중요한 이유를 살펴보면 다음 6가지로 볼 수 있다. 자동화로 인한 효율성, 노동력을 해결하거나 도움 인력을 지원하는 수단, 인간과 인공지능의 협업과 소통으로 인간의 부족한 부분 해소, 경제성장과 혁신을 촉진하는 매개체, 맞춤형 서비스, 그리고 우주탐사나 재난 대응 등 난제 해결의 수단이 될 수 있기 때문이다.

디지털 사회에 인공지능이 급속도로 퍼짐에 따라 인공지능의 위험성에 대한 경고가 같이 대두되었다. 딥-페이크, 편향성, 거짓 정보, 저작권 문제 등 다양한 문제점들을 글로벌 협력으로 풀어내고 합의하여 신뢰할 수 있고 안전한 A.I.를 만들기 위한 노력을 2023년 이후로 하기 시작하였는데 EU의 윤리지침과 미국의 A.I. 행정명령을 시작으로

우리나라와 영국, 미국, 일본, 싱가포르 등에 A.I. 안전연구소가 설립되었다.

2 인공지능 기반 디지털 박물관

인공지능 기반의 디지털 박물관의 혁신을 이루는 방법은 다양하겠으나, 본 발표에서는 인공지능 기술을 활용한 부분에 대해서 필요성이 크거나 활용 효과가 높을 것으로 생각되는 내용 6가지 활용방안 -문화유산 보관, 문화적 민감성/소유권 이슈, 관람객 경험, 가상 박물관, 큐레이션/안내, 박물관 운영 측면-을 타 분야 적용사례와 함께 소개한다.

1) 문화유산 보관

생성형 A.I. 기술로 문화유산을 복원하거나 디지털화할 수 있다. 실제로 암스테르담 국립미술관에서는 인공지능을 활용하여 작품 상태를 분석하여 향후 발생할 수 있는 손상을 대비하거나 작품 복원에 인공지능을 활용하고 있다고 한다.

ETRI에서는 국립중앙박물관과 협업하여 ‘디지털 헤리티지 플랫폼’을 개발하였는데, 본 플랫폼은 다양한 문화유산은 3D로 아카이브 시킬 수 있으며, 인공지능 기반으로 문화유산을 분석, 디지털 헤리티지 표준화를 통하여 글로벌 리딩을 추구하고 있으며, 생성형 A.I.로 콘텐츠 확장을 할 수 있다. 또한 이렇게 만들어진 아카이브를 다양한 수요자에게 서비스로 제공할 수 있는 강점이 있다.

2) 문화적 민감성과 소유권 이슈

현존하는 인공지능 기술로 문화 콘텐츠를 만들거나 아카이빙 할 경우 발생할 수 있는 문제점이 내재하고 있다. 하나는 데이터를 양과 관리자의 의도에 따라 문화유산 해석이 달라질 수 있으며 객관적이지 않은 사실이 승계될 수 있는 문제점이 있을 수 있다. 실제로 ChatGPT를 통해서 만든 아주 단순한 이미지 하나로 편향성의 무서움을 설명한다. 또한 디지털화된 문화 콘텐츠와 생성형 A.I.로 생성된 디지털 미디어(그림, 영상, 음악 등)의 소유권 문제에 대한 논의도 필요하다. 예를 들어 생성형 A.I.가 만들어진 특허의 인정 여부로 현재 국가별로 다르게 해석하고 있다. 이에 따라 문화적 콘텐츠가 A.I.로 만들었을 때 그에 대한 소유권과 소유권의 승계/유산 가능 여부 등에 대한 것이 사회적으로 정립될 필요가 있다.

3) 관람객 경험

박물관을 방문하는 고객들에게 생동감 있는 경험을 주는 방법으로도 활용할 수 있다. 거짓 정보가 없는 정확한 박물관 Q&A, 관람객의 동선, 표정에 따른 감성인지 등이 가

능할 것이다. 브라질 세르지페 박물관에서는 로봇이 관람객에게 맞춤형으로 정보를 제공하고 센서가 관람객의 움직임에 반응하여 음향효과를 제공하고 있다. 또한 세계화를 위해서 다양한 국가 언어로 자동통역 서비스를 제공하는 것이 필요할 것으로 생각되며, 루브르 박물관에서는 ‘레오나르도’라는 챗봇이 관람객을 실시간으로 응대하여 전시물 관련 문의에 관한 답변을 하고 있다고 한다.

관련 사례로 ETRI의 Q&A 엑소브레인과 서울 지하철에서 운영되고 있는 통역 서비스를 소개한다.

4) 가상 박물관

대영박물관에서 AR 앱으로 제공하는 있는 가상 전시 공간처럼 생동감 있는 가상 박물관을 구축하는 디지털 트윈으로 온라인/오프라인에서 서비스하는 것도 가능한 것이다. 또한 고대 유적의 증강현실 체험이나 역사 인물을 복원하는 기술 등을 통해서 가상 대화 체험도 가능할 것으로 생각한다.

5) 큐레이션, 안내

스마트폰을 사용한 A.I. 또는 휴머노이드에 도슨트 서비스를 장착하고 실시간으로 현장과 연결되는 큐레이터 서비스나 박물관을 안내하는 로봇 등도 박물관 혁신에 활용될 수 있을 것으로 생각한다. 이와 관련한 기술로 독거노인을 대상으로 휴먼케어 서비스 사례와 시각 장애인을 안내하는 안내견 로봇 등에 관해서 소개한다. 또한 미래 지향적으로 준비 중인 사람처럼 상대방과 교감하며 경청하고, 반응 교감하면서 행동하는 ETRI 휴머노이드 로봇에 대해서도 소개한다. 이 휴머노이드는 사람처럼 제스처가 자연스럽게 대화할 수 있다는 강점을 지니고 있다.

6) 박물관 운영

박물관을 운영하고 관리하는 측면에서도 인공지능을 다양하게 활용될 수 있다. 인공지능 기반으로 소장품에 최적화된 온도, 습도 등 환경을 관리하고 소장품 도난 등에 대비하거나 건물 내외부 안전관리 목적으로도 활용할 수 있다. 또는 박물관 시설이나 소장품의 노후화를 예측하여 사전에 대비하는 방법으로도 활용할 수 있다. 사례소개로는 화학 공장이나 시설물의 안전을 위하여 순찰 로봇전과 CCTV가 협력하여 안전성을 확보하는 기술과 토마토 농장에서 생육에 적정한 온도, 습도 등을 모니터링하고, 생육 상태를 자체적으로 분석하여 수확할 수 있는 로봇의 적용사례를 소개한다.

맺음말: Summary

끝으로 인간과 교감하며 인간처럼 보고 듣고 반응/행동하는 ‘체화형 자율성장 A.I.’로 수립한 ETRI의 인공지능과 휴머노이드 연구 방향을 소개한다.

세 개의 포인트로 발표내용을 요약하면 다음과 같다.

- 생성형 A.I.로 급격하게 촉발된 인공지능 전환 시대 도래
- 인공지능을 활용하는 개인 측면, 공공 측면 모두 디지털 사회 변화 불가피
- 인공지능/로봇을 활용한 디지털 박물관 혁신 6가지 측면 제언 : ① 문화유산 보관, ② 문화적 민감성/소유권, ③ 관람객 경험 향상, ④ 가상 박물관, ⑤ A.I. 큐레이터, ⑥ 스마트 박물관

The Intelligent Digital Museum in the Age of Artificial Intelligence Transformation

Okgee Min

Research Fellow, ETRI

1. ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND DIGITAL SOCIETY

1) History and Current State of Artificial Intelligence

Artificial intelligence (AI) began alongside the history of information technology (IT). While it has experienced repeated cycles of prosperity and decline over more than 70 years, its development in the past decade has been truly explosive. AlphaGo triggered a deep learning boom in 2016, and since the release of GPT-3 in 2020, we have entered the era of generative AI. With new large language models (LLMs) being announced almost daily, Korea's AI technology has sometimes struggled to find its direction amid comparatively disadvantaged computing power and data competition. Nevertheless, several AI technologies developed by the Electronics and Telecommunications Research Institute (ETRI) have been successfully deployed domestically. Notable examples include Exobrain's winning the Scholarship Quiz, a QA system for the National Assembly, speech recognition captioning for National Assembly broadcasts, the PengTalk AI service replacing native English teachers in public elementary schools, and most recently, an automated translation service operating at 11 subway stations in Seoul.

The emergence of ChatGPT shocked AI researchers, likely due to its innovation in language, an area long considered difficult for machines to surpass human abilities.

The AI market can be classified into three areas: the AI infrastructure market, including semiconductors, computing, cloud, and devices; the AI model market, including general-purpose and domain-specific AI models; and the AI service market, providing services to end users or B2B. Many domestic and international companies are competing in these areas.

2) Applications of Artificial Intelligence

The effects of AI technology applications are emerging in various fields, which can

be divided into three categories. First is the IT and non-IT scientific fields, including biology, medicine, astronomy, and content or video production. Second is across all industries spanning primary, secondary, and tertiary sectors—agriculture, manufacturing, and service industries—where AI use is creating added value. Third is the pursuit of efficiency in both the individual and public sectors.

From the individual perspective of digital society, students are already extensively using AI for homework and learning, young adults for job searching, and middle-aged individuals for health management. From a public perspective, elderly care is considered a promising future AI application that could help address societal aging issues. Real-time AI is also being utilized in disaster management (such as forest fire detection), safety, and transportation, while AI applications can improve efficiency in addressing climate issues.

3) Robots and Humanoids

While AI is being utilized in various devices, smartphones and humanoid robots are expected to be the primary targets.

Robots have been a long-sought technology, as evidenced by automated inventions dating back to ancient times. Unlike earlier robots that were developed around specialized, repetitive tasks, humanoid technology has advanced rapidly since 2020, alongside Tesla's Optimus. Recently, humanoids have demonstrated a wide range of tasks, from folding laundry and making cocktails to even running marathons.

However, the reality of humanoids is not as glamorous as what is often portrayed in YouTube videos. For now, mechanical developments predominate, and it is likely to take more time before we see fully integrated humanoids that combine AI.

4) Digital Society Transformation

Digital transformation began in the 1990s, but the central technology has continuously evolved. The 1990s focused on networking, the 2000s on online services, and the 2010s on mobile services. In the 2020s, AI-powered intelligent services have become the core of digital transformation innovation.

As an example, the digital transformation content proposed by the Digital National Assembly in 2021 included real-time captioning of major National Assembly meetings and next-generation search and question-answering services capable of understanding

search intent, both of which have been actually implemented.

There are six reasons why AI and humanoid robots are important in the future digital society: efficiency through automation; means of resolving labor shortages or providing assistance; human-AI collaboration and communication addressing human limitations; a driver of economic growth and innovation; personalized services; and means of solving challenges such as space exploration or disaster response.

As AI rapidly spreads throughout digital society, warnings about its risks have emerged concurrently. Since 2023, efforts to create trustworthy and safe AI by resolving various issues—deepfakes, bias, misinformation, copyright problems—through global cooperation and consensus have begun. Starting with the EU’s ethical guidelines and the U.S. AI Executive Order, AI safety institutes have been established in countries including the United Kingdom, the United States, Japan, Singapore, and Korea.

2. AI-BASED DIGITAL MUSEUMS

While there are various ways to achieve innovation in AI-based digital museums, this presentation focuses on six applications of AI technology that are considered highly necessary or effective, along with case studies from other fields: cultural heritage preservation, cultural sensitivity and ownership issues, visitor experience, virtual museums, curation and guidance, and museum operations.

1) Cultural Heritage Preservation

Generative AI technology can be used to restore cultural properties or digitize cultural heritage. The Rijksmuseum in Amsterdam reportedly uses AI to analyze artwork conditions to prepare for potential future damage or assist in artwork restoration.

In collaboration with the National Museum of Korea, ETRI has developed a “Digital Heritage Platform” that can archive various cultural heritage items in 3D. This platform leverages AI to analyze cultural heritage and pursues global leadership through digital heritage standardization. Furthermore, it can expand content using generative AI. Its additional strength is the ability to provide these archives as services to a wide range of users.

2) Cultural Sensitivity and Ownership Issues

There are inherent problems that may arise when creating or archiving cultural content with current AI technology. One issue is that the interpretation of cultural heritage may

vary depending on the quantity of data and the intentions of those managing the AI, potentially perpetuating subjectively biased facts. The dangers of bias can be illustrated by a very simple image created using ChatGPT. Additionally, discussions are needed regarding ownership of digitized cultural content and digital media (images, videos, music, etc.) generated by generative AI. For example, the recognition of AI-generated patents varies significantly across countries. Accordingly, when cultural content is created by AI, social consensus needs to be established regarding ownership rights, as well as the transfer and inheritance of such rights.

3) Visitor Experience

AI can also be used to create immersive experiences for museum visitors. This could include providing accurate museum Q&A services without misinformation, tracking visitor movement patterns, and recognizing emotions based on facial expressions. At the Museu da Gente Sergipana in Brazil, robots provide customized information to visitors, while sensors react to their movements to provide sound effects. To support globalization, automated translation services in multiple languages will be necessary. At the Louvre Museum, a chatbot named “Leonardo” responds to visitors in real-time, answering exhibition-related inquiries.

As related cases, I introduce ETRI’s Q&A system, Exobrain, and the translation services currently in operation in Seoul’s subway system.

4) Virtual Museums

It is possible to create lifelike virtual museums using digital twins, enabling services both online and offline, similar to the virtual exhibition space provided by the British Museum through an AR app. Additionally, virtual conversation experiences may become possible through augmented reality experiences of ancient sites or technologies that recreate historical figures.

5) Curation and Guidance

I believe that curator services using smartphone-based AI or humanoid robots equipped with docent services and connected to the site in real-time, as well as museum guide robots, can be utilized to drive innovation in museums. Relevant technologies include human care service cases for elderly people living alone and guide dog robots for the

visually impaired. I also introduce ETRI's future-oriented humanoid robot, which is designed to interact empathetically, listening, responding, and engaging in communication like a human. This humanoid stands out for its natural gestures and conversational abilities.

6) Museum Operations

AI can be used in various ways for museum operations and management. AI-based systems can manage optimal environmental conditions, such as temperature and humidity, for collections, help prevent theft, and ensure building security inside and outside. It can also be used to predict and prepare for the aging of museum facilities or collections. Case studies include technology securing safety through patrol robot dogs working with CCTV systems for chemical plants or facilities, as well as robots in tomato farms that monitor appropriate temperature and humidity, analyze growth conditions, and autonomously harvest crops.

CONCLUSION: Summary

Finally, I introduce ETRI's AI and humanoid research direction, established as "Embodied Autonomous Growth AI" that interacts empathetically with humans and sees, hears, responds, and acts like humans.

This presentation can be summarized in three points:

- The advent of the AI transformation era, rapidly triggered by generative AI
- Inevitable changes in digital society using AI, both in the individual and public sectors
- Six proposed directions for digital museum innovation using AI and robotics: ① Cultural heritage preservation, ② Cultural sensitivity and ownership, ③ Visitor experience enhancement, ④ Virtual museums, ⑤ AI-based curators, ⑥ Smart museums

[토론문 · Panelists]

김지연 | 한성백제박물관 관장

Ji-yeon Kim | Director, Seoul Baekje Museum

김상헌 | 상명대학교 역사콘텐츠학과 교수

Sangheon Kim | Professor, SangMyung University

이정선 | 국립인천해양박물관 디지털박물관부 부장

Jeongsun Lee | Senior Curator of Digital Museum Department,
Incheon National Maritime Museum

「무형문화유산 전시의 과제와 가능성」에 대한 토론문

김 지 연

한성백제박물관장

먼저 “무형문화유산 전시의 과제와 가능성”이라는 주제로 발표해주신 하야시 후미키 선생님께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

본 발표는 무형문화유산의 전시가 지닌 이론적·실천적 난제들을 일본 박물관의 구체적인 사례를 통해 조망함으로써, 박물관계 전반에 의미 있는 시사점을 안겨주었습니다. 특히 무형유산의 유형화, 대표성, 공동체 참여 등 전시 현장에서 자주 직면하게 되는 핵심 쟁점들에 대해 학술적 통찰과 실천적 균형을 갖춘 분석을 제시해주셨다는 점에서 깊은 인상을 받았습니다.

저는 박물관에서 실무 현장을 중심으로 활동해온 사람으로서, 특히 서울역사박물관 재직 당시 무형문화유산 전시 「서울의 숨씨」(2014)에 참여한 경험이 있습니다. 해당 분야의 학문적 전문성을 갖춘 연구자는 아니지만, 무형문화유산의 전시와 해석을 둘러싼 실천적 고민들을 현장에서 직면해왔기에, 오늘 발표는 무형문화유산 전시를 기획·운영하는 실무 현장에서 고려해야 할 핵심 쟁점들을 점검하고, 실천 방향을 재정립하는 데 유익한 참고가 되었습니다. 이에 감사를 표하며, 몇 가지 성찰과 함께 발표자의 의견을 여쭙고자 합니다.

1. 무형유산의 유형화: 전시 구조와 감각성의 경계

하야시 후미키 선생의 발표에서는 일본 내 박물관들이 무형문화유산을 전시하는 과정에서 직면한 구조적 한계가 인상적으로 다뤄졌습니다. 특히 ‘아에노코토(あえのこと)’와 같은 지역의 민속 실천을 전시할 때, 그 본래의 시간성과 감각성을 보존하기 어려워, 도구와 사진, 기록 영상, 해설문 중심의 ‘유형화’ 방식이 불가피하게 선택되어 왔다는 점이 강조되었습니다. 이러한 전시는 무형유산을 박물관이라는 실물 중심의 전시 시스템에 적응시키기 위한 현실적 절충이지만, 동시에 그 유산이 지닌 ‘지금-여기의 체험성’과 감각적 현존성을 희생하게 되는 근본적인 문제를 내포하고 있다는 점에서 비판적 시각이 제시되었습니다.

이러한 문제의식은 저 역시 서울역사박물관에서 「서울의 숨씨: 서울무형문화유산전」(2014)을 기획하며 깊이 체감했던 바 있습니다. 당시 전시는 장인의 기술과 전통을 단순히 설명하거나 전시하는 데 그치지 않고, 관람객이 그 맥락과 감각을 함께 체험할

수 있도록 장인의 기술을 촬영한 영상, 시연 공간 구성 등을 통해 생동감을 더하여 관람자들의 몰입감을 조성하고자 했습니다. 그러나 이 전시 역시도 종료와 함께 대부분의 감각적 경험이 사라졌으며, 유형의 도구들만을 기증받아 박물관에 보존하였습니다. 이러한 점에서 무형유산 전시의 지속 가능성과 반복 가능성을 확보하는 데에는 한계가 존재했음을 느꼈습니다.

하야시 선생께서 강조하신 ‘반복 가능한 스토리텔링’이라는 개념은 이러한 전시 실천의 방향 전환을 위한 중요한 제안으로 읽힙니다. 이는 무형유산의 감각성과 현장성이라는 본질을 보존하면서도, 기록과 재현이 가능한 구조 속에서 지속적인 전시를 가능케 하려는 전략으로 볼 수 있습니다.

이와 관련하여 한 가지 여쭙고 싶습니다. 발표자께서 강조하신 ‘반복 가능한 스토리텔링’은 무형유산이 지닌 감각적 체험성과 일정 부분 충돌할 수 있는 잠재성을 지닌다고 생각합니다. 이러한 긴장을 전시 기획 단계에서 어떻게 조율해 오셨는지, 특히 ‘아에노코토’ 전시의 실제 사례에서 감각성과 재현 가능성 사이의 균형을 어떤 방식으로 구현 하셨는지 궁금합니다.

2. 대표성과 정체성: 실천에 대한 해석의 불균형

하야시 후미키 선생의 발표에서는 무형문화유산을 전시할 때 발생하는 ‘대표성’의 문제가 인상 깊게 제기되었습니다. 특히 ‘이천 거북놀이’나 ‘아에노코토(あえのこと)’와 같은 사례를 통해, 하나의 유산이 특정한 모습으로 대표되거나 전형화될 경우, 그 유산이 원래 지니고 있던 지역적 특성과 다양한 실천 방식이 배제될 수 있다는 점을 강조하셨습니다.

예를 들어, 아에노코토는 원래 일본의 농촌 지역에서 가족 단위로 조용히 진행되던 개인적인 의례입니다. 그런데 이것을 박물관 전시로 옮겨올 때, 그 풍부한 생활 감각과 다양한 실천 방식은 줄어들고, 전시를 위한 ‘공식적인 상징’으로 단순화되는 경향이 있었습니다. 이렇게 전시되는 무형유산은 마치 ‘정해진 정답’처럼 보이기 쉬우며, 이는 관람객이 유산의 다양한 모습과 변화 가능성을 접하기 어렵게 만들 수 있습니다.

하야시 선생은 이런 문제를 해결하기 위해, 박물관이 ‘정답을 제시하는 곳’이 아니라, 여러 가지 해석과 실천이 공존할 수 있는 공간이 되어야 한다고 말씀하셨습니다. 이는 박물관이 문화에 대해 한 가지 시각만 보여주기보다는, 여러 가지 시선과 목소리를 함께 담아낼 수 있어야 한다는 의미로, 최근 박물관학에서 강조되는 ‘다성적 전시’(polyphonic exhibition)나 ‘공동 구성의 이야기 만들기’(co-curation)와도 맞닿아 있습니다.¹⁾

이와 관련해 여쭙고 싶습니다. 대표성이라는 개념이 박물관 전시에서 하나의 모습으로 고정되는 문제를 줄이기 위해, 일본의 박물관들에서는 어떤 방식으로 전시를 기획

1) 정은영(2020). 「무형유산 전시와 몸의 감각성」, 『박물관학연구』.

하고 계신지요? 아에노코토 사례 외에 다양한 실천이나 해석을 함께 보여주려는 실제 시도들이 있다면 소개해주시면 감사하겠습니다.

3. 실천과 구조: 박물관과 공동체 사이의 협력 가능성

하야시 후미키 선생님의 발표에서 강조된 “박물관은 지역을 서포트하는 존재”라는 말쑤은, 무형문화유산 전시가 단순한 유산의 보존이나 소개를 넘어서, 공동체와 맺는 관계 속에서 이루어져야 한다는 점을 다시금 떠올리게 했습니다. 발표에서 언급된 사례들은 무형유산의 전시가 ‘기술’이나 ‘형태’만을 보여주는 것이 아니라, 그것이 살아온 사회적 맥락과 수행자들의 감각, 그리고 그 유산을 둘러싼 사람들과의 관계를 함께 다루어야 함을 분명히 보여주었습니다.

저는 무형유산을 전시의 주요 내용으로 다루고 있지는 않지만, 박물관의 다양한 활동을 기획하는 사람으로서, 유산의 감각성과 공동체성을 어떻게 전시에 반영할 수 있을지에 대해 꾸준히 고민하고 있습니다. 특히 무형유산처럼 변화하고 움직이는 문화는 단일한 시점에서 설명하거나 기록하기 어려우며, 그것을 어떻게 ‘살아 있는 전시’로 담아낼 수 있을지는 모든 박물관이 직면하는 공통된 과제라고 생각합니다.

이번 발표에서 인상 깊었던 점은, 일본의 박물관들이 이러한 문제의식을 바탕으로 ‘전시하는 기관’에서 ‘참여를 유도하고 협력하는 공간’으로 전환하고 있다는 점이었습니다. 박물관이 무형유산의 실연자나 전승자, 지역 공동체와 긴밀하게 협업하며, 그들의 언어와 실천 방식을 존중하는 방향으로 기획을 바꾸고 있다는 점은, 향후 우리 박물관계 전반에 참고가 될 만한 변화입니다.

이에 대해 여쭙고 싶습니다. 일본의 박물관에서는 무형유산 전시 이후에도 해당 공동체와 관계를 지속할 수 있도록 어떤 구조적 장치나 운영 방식이 마련되어 있는지요? 특히 무형유산의 특징인 즉흥성이나 유연한 변형 가능성을 전시에 어떻게 반영하고 계신지, 구체적인 사례가 있다면 함께 소개해주시면 감사하겠습니다.

맺으며

하야시 선생님의 발표는 무형문화유산 전시를 통해 박물관이 단순히 유산을 보여주는 공간이 아니라, 지역과 사람들 사이의 관계를 어떻게 만들어가고 지속할 수 있을지를 질문하는 자리였습니다. 발표에서 강조된 “무형유산 전시는 대상이 아니라 관계의 문제”라는 말쑤이 특히 인상 깊었습니다. 박물관은 유산의 형태나 정보만을 전달하는 역할을 넘어서, 그것이 살아온 맥락과 사람들의 감각, 기억, 실천을 함께 다루는 공간이 되어야 함을 다시금 생각하게 되었습니다.

이러한 관점은 무형유산 전시에만 해당되는 이야기가 아니라, 오늘날 모든 박물관이 공동체와 어떤 방식으로 협력하고, 다양한 목소리를 어떻게 담아낼 것인가에 대한 보다 넓은 질문으로 확장된다고 생각합니다. 이번 발표를 통해 박물관이 보다 유연하고 열려 있는 공간으로 변화해 갈 수 있는 구체적인 방향을 고민해보는 계기가 되었으며, 박물관이 지역 공동체와의 관계망을 바탕으로 문화적 실천을 함께 만들어가는 공간으로 나아가야 함을 다시금 인식하게 되었습니다. 오늘의 논의가 그러한 전환을 실현하는 데 의미 있는 밑거름이 되기를 기대합니다

“새로운 기술이 박물관과 공동체를 연결하는 방법”에 대한 토론문

김 상 현

상명대학교 역사콘텐츠전공

박물관은 전통적으로 수집, 보존, 전시를 통해 문화기억을 매개하는 역할을 맡아왔다. 호기심의 방에서부터 기능적인 확장을 지속하고 있다. 최근에는 도서관과 기록관의 역할까지 확장하는 기억기관으로 변환을 모색하고 있다. 이는 박물관이 더 이상 유물만 보여주는 공간이 아니라, 사람들이 지식을 나누고 살아있는 무대가 될수 있다는 뜻이기도 하고, 플랫폼으로 기능한다는 말도 된다. 발표문에서는 이러한 박물관의 변화를 세 단계로 구분하였다. 1.0은 전시중심, 2.0은 참여중심, 3.0은 몰입과 지능화 중심으로 구분하며, 특히 3.0을 인공지능, 확장현실 기반 몰입, 지능형 모델로 정회한다. 2022년 ICOM의 새로운 정의를 바탕으로, 박물관이 공동체 참여와 윤리적 소통을 핵심 가치로 수용해야 한다는 점도 강조하였다.

박물관의 발전을 3단계로 구분하여 단계별 특징을 대비시켜 구분해주었다. 1.0에서 2.0으로 넘어갈때는 관람객이 수동적인 관람객에서 참여자가 된다는 점이 분명하다. 그런데 2.0으로 3.0으로 변화의 주체는 기술중심으로 정리하고 있다. 가상현실, 사물인터넷, 인공지능과 같은 새로운 도구가 등장하고 적용한다는 사실이 박물관의 본질적인 변화를 뜻하지는 않는다. 박물관 3.0 이라는 이름이 설득력을 얻으려면, 이러한 새로운 도구가 사람들이 유물을 이해하고 해석하는 방식을 어떻게 바꾸는지를 먼저 짚어야 할 것 같다. 다시 말해 ‘새로운 기술이 적용되어 박물관이 달라졌다’가 아니라 ‘사람과 지식의 관계가 달라졌고, 그 과정을 돕는 새로운 도구가 등장하고 적용된다’라는 흐름, 혹은 ‘기술이 매개한 지식 형성 방식의 전환’이 화두로서 적절해보인다.

대형언어모델(LLM)을 활용한 대화형 서비스가 빠르게 확산되고 있다. 관람객이 “이청자에 새겨진 학 모양은 무슨 뜻인가요?”하고 물으면, 인공지능이 방대한 자료를 즉시 찾아 쉽게 설명해 주는 광경을 상상하기가 어렵지 않다. 하지만 인공지능을 쓸모있게 만드는 과정은 눈에 띄지 않는 아래쪽에서 시작된다. 소장품의 이름과 작가, 시대, 재료 같은 기본정보가 빠짐없이 정리돼 있어야 하고, 연구노트, 구술기록, 논문과 같은 관련 기록과 배경 지식도 디지털 형태로 묶여 있어야 하며, 그 모든 기록이 서로 연결돼 질문을 던지며 맥락까지 찾아올 수 있도록 구조화돼야 한다.

RAG(Retrieval-Augmented Generation)은 검색-기반 자료에 의존해 답변을 생성하는 언어모델의 운용 방식이다. 이는 잘 정돈된 데이터를 먼저 검색해 맥락을 마련한 뒤 그 위에서 답변을 만들어내는 경로를 뜻한다. 박물관이 인공지능을 도입하려면, 먼저 데이터를 (인공지능이) 읽기 좋게 다듬고 서로 연결해 두는 작업을 서둘러야 하지 않을까 싶다.

그 동안 박물관을 비롯한 여러 기관에서 수행된 디지털 문화유산 사업은 화려한 3D 모델이나 몰입형 영상 제작에 집중하는 경향이 있었다. 눈길을 끄는 화면을 통해 관심을 높이는 것도 중요하지만 유물에 깃든 이야기와 지식이 빠지면, 빠르게 소모되는 볼 거리에 그치고 만다. 인공지능으로 이러한 콘텐츠의 제작의 접근성이 낮아지면서 의미 있는 콘텐츠가 만들어지기 위해서는 이런 자료에서 맥락의 지도가 먼저 그려져야 한다. 즉 박물관이 지식 플랫폼으로 역할을 해야 한다. 데이터 개방으로 누구나 소장품에 대한 자료를 활용할 수 있어야 새로운 해석과 창작이 이어진다. 윤리와 책임의 문제도 검토해야 한다. 알고리즘 편향이나 개인정보 문제를 점검하고 설명가능한 방식으로 서비스가 설계되어야 한다. 공신력 있는 기관의 가이드라인 제정이 필요하다. 이를 위해서는 박물관 학예사와 더불어 데이터 전문가, 교육전문가가 협업할 수 있는 모델이 필요하다. 그리고 지속가능한 기술관리가 요구된다. 데이터와 프로그램을 보존하고 유지하면서, 새로운 형식으로 전이가 가능하도록 해야한다.

발표자는 박물관 3.0을 둘러싼 기술적, 사회적 담론을 폭넓게 조망하면서, 인간 중심의 지식 생산 구조에 대한 심층논의를 남겨둔 것으로 보인다. 이미 발표문에서 많은 시사점을 제공하였고, 토론자로서 이 범주에 대한 숨어있는 이슈의 대강을 말씀드린 것으로 이해해주시기를 바라며, 토론문의 결론을 대신하여, 한 가지 질문으로 마무리하고자 한다. “박물관과 커뮤니티가 결합하는 모델에서, AI를 도입한 박물관이 전문가의 권위와 관람객의 참여를 어떻게 균형을 맞출 수 있을까요?”

‘인공지능 전환 시대의 디지털 박물관’에 대한 토론문

이 정 선

국립인천해양박물관 디지털박물관부장

한국전자통신연구원(ETRI)이 축적해 온 혁신적인 연구 성과와 향후 연구 방향을 바탕으로 한 「인공지능 전환시대 디지털 박물관」 소장님의 발표를 인상 깊게 들었습니다. 특히 AI 기술의 발전 역사와 흐름을 짚어주시면서 박물관의 역할과 기능이 어떻게 확장될 수 있는지를 다양한 사례를 통해 제시해 주신 점이 매우 인상적이었습니다.

이러한 발표 내용을 바탕으로, 오늘 학술대회의 주제인 「급변하는 공동체와 박물관의 미래」라는 맥락과, 학예연구를 기반으로 디지털박물관부를 운영하는 실무자의 입장에서 평소 생각해 온 고민과 질문을 함께 나누고자 합니다.

1. 박물관은 단순한 콘텐츠 제공 기관이 아니라, 공공의 기억을 다루며 사실에 근거한 역사·문화 정보를 공적으로 전달하는 공간입니다. 전시 해설, 유물 설명, 큐레이션 맥락 제공에서의 신뢰성과 공적 책임은 박물관의 핵심 가치입니다.

하지만 소장님께서 언급하신 ‘문화적 민감성과 소유권 이슈’처럼, 생성형 AI는 LLM(Large Language Model, 대규모 언어 모델) 구조상 객관적 사실에 기반한 정보 생성에 한계가 있으며, 때로는 사실과 유사하지만 정확하지 않은 정보(hallucination)¹⁾를 생성할 위험도 있습니다. 이러한 오류가 공적인 해설처럼 제공될 경우, 정보 신뢰성에 심각한 영향을 미칠 수 있습니다. 또한, 문화유산 해설은 단순한 사실 전달을 넘어 맥락과 해석, 관점이 중요한 영역인데, AI 학습 데이터에 따라 단편화되거나 왜곡될 가능성도 존재합니다. 나아가 생성형 AI 콘텐츠의 저작권, 소유권 등의 문제 역시 아직 명확히 정립되지 않았습니다. 따라서 ‘거짓 없는 정확한 박물관 Q&A’나 ‘오류 없는 역사 인물과의 대화 체험’은 아직은 쉽지 않은 이상적인 모습일 것 같습니다.

이를 유익하고 신뢰성있게 실현하기 위해서는 생성형 AI를 활용한 박물관 콘텐츠 서비스 제공에 있어 정보의 신뢰성, 문화적 감수성, 법적·윤리적 기준(투명성·책임성·공정성·안전성·개인정보 보호 등)이 함께 고려되어야 할 것입니다.

1) 인공지능이 실제로 존재하지 않는 정보나 사실과 다른 내용을 마치 진짜인 것처럼 만들어내는 현상을 ‘AI 환각(hallucination)’이라고 한다.

2. 지금까지 박물관과 미술관은 다양한 디지털 기술을 통해 문화유산의 의미를 더 효과적이고 몰입감 있게 전달하며, 모든 관람객이 쉽게 이해하고 체험할 수 있는 포용적 환경을 구현해 왔습니다. 더 나아가 소장님께서 소개하신 AI 기술을 활용한 디지털 박물관 서비스는 관람객의 언어, 행동, 감정에 따라 맞춤형 응대가 가능하다는 점에서 새로운 가능성을 열어주고 있습니다.

다만 이러한 기술이 실제로 ‘모든 사람에게 열린 박물관’, 즉 포용적 박물관 실현에 얼마나 기여하고 있는지는 다시 한번 점검해 볼 필요가 있습니다. 예컨대, 고령자나 장애인, 기술에 익숙하지 않은 이용자들은 음성 기반 챗봇이나 로봇 인터페이스에 접근하기 어려울 수 있으며 복잡한 디지털 인터랙션은 정보 접근의 장벽이 될 수 있습니다. ‘디지털 포용’을 실현하기 위해서는 단순히 기술을 제공하는 것을 넘어, 누구나 기술을 이해하고 사용할 수 있도록 디자인하는 ‘사용자 중심의 설계’가 반드시 수반되어야 한다고 생각합니다.

이와 관련하여, ETRI에서는 기술 개발 단계에서 포용적 디자인이나 접근성을 고려한 구체적인 설계 사례가 있는지, 혹은 관련된 연구 흐름이 있다면 추가적인 설명 부탁드립니다.

3. 앞선 여러 발표에서도 언급해 주셨지만, 디지털 기술로 빠르게 전환되는 시대에 박물관의 변화를 실제로 구현해 나가는 데 있어 학예연구사의 역할과 책임은 점점 더 중요해지고 있습니다.

이에 대해 최첨단 기술 연구를 이끌고 계신 소장님의 시각에서, 인공지능 전환 시대를 살아가는 박물관 학예연구사들이 어떤 관점과 역량을 갖추어야 할지에 대한 조언을 듣고 싶습니다. 아울러, 학예연구사들이 공학적 사고 능력을 기르거나, 빠르게 변화하는 기술 트렌드를 보다 정확하고 실질적으로 접할 수 있는 방법이나 기회가 있다면 함께 소개 부탁드립니다.

4. 마지막으로, AI, 로봇, 디지털 트윈(Digital Twin)과 같은 첨단 기술이 박물관 혁신의 동력으로 제시되고 있지만, 실제 박물관 현장에서는 기술 도입의 여부보다도 ‘지속 가능한 운영이 가능한가’라는 질문이 더 근본적인 과제로 다가옵니다.

지금까지 박물관 현장에서는 실감형 콘텐츠를 제작·운영하는 데에 상당한 예산과 인력이 투입되어야 했습니다. 또한 중소 규모의 공공 박물관이나 지역 박물관은 제한된 예산과 인력 속에서 기술 인프라의 구축과 유지보수, 시스템 고도화에 큰 어려움을 겪고 있습니다. 예를 들어 로봇 도슨트나 AI 큐레이션 시스템, 디지털 트윈 공간 모두 초기 구축 이후에도 데이터 관리, 정기적인 기기 점검, 이용자 피드백 반영 등 장기적 운영 설계가 필수적입니다.

따라서 이러한 기술 도입이 일회성 전시효과를 넘어, 공동체 문화 향유를 위한 지속 가능한 인프라로 작동하기 위해서는, 박물관의 현실을 반영한 정책적·제도적 논의가 반드시 병행되어야 한다고 생각합니다.

제가 드린 질문 일부는 단순한 기술적 이해를 넘어서 박물관 현장에서 지속적으로 마주하는 실제적 고민과 정책적 대응이 필요한 사안들이라 쉽게 결론낼 수 없음을 알고 있습니다. 하지만 오늘 발표와 토론이 이러한 논의에 도움이 되어, 기술과 박물관, 그리고 사람 간의 의미 있는 연결을 확장하는 계기가 되기를 바랍니다.

다시 한번 소장님의 귀중한 발표에 깊이 감사드립니다.

제19회 한국박물관국제학술대회

발행일 2025. 5
발행인 조한희 회장, 김선정 위원장
실무자 강영훈 대리, 김민영 주임, 정이석 사원(한국박물관협회)
김지수(국제박물관협의회 한국위원회)
발 행 사단법인 한국박물관협회, 국제박물관협의회 한국위원회
THE KOREAN MUSEUM ASSOCIATION
04383 서울 용산구 서빙고로 137 국립중앙박물관 내
TEL. (02)795-0959 FAX. (02)795-0939
E-mail. kormuseum@hanmail.net
Homepage. <http://www.museum.or.kr>

※ 본 자료집은 국고지원으로 출판되었습니다.

※ 본 자료집의 자료는 한국박물관협회의 허가 없이 무단 복제, 배포, 편집할 수 없으며,
법적인 책임을 질 수 있음.