

# 박물관 교육의 사회적 가치 연구

## - 국립부여박물관 교육프로그램 참여자의 인식

김선영 국립부여박물관 학예연구사

한상헌 대전세종연구원 연구위원

### I. 연구의 배경 및 필요성

### II. 연구 설계

1. 선행연구와 이론적 배경
2. 연구대상과 방법

### III. 박물관 교육프로그램에 내재된 사회적 가치

1. 국립부여박물관 교육프로그램의 현황과 일반적 특성
2. 교육프로그램의 운영 과정상 나타나는 사회적 효과
3. 교육프로그램 참여자의 만족감

### IV. 교육프로그램 참여자의 문화실천

1. 지역문화의 가치를 전파
2. 박물관의 문화적 거점 역할을 인식

### V. 연구결과와 시사점

## 박물관 교육의 사회적 가치 연구

### - 국립부여박물관 교육프로그램 참여자의 인식

#### I. 연구의 배경 및 필요성

사회 구성요소가 나날이 복잡해지는 현실 속에서 기존의 학교교육만으로 사회 구성원의 사회화를 온전히 책임지기를 바라는 것은 난망하다. 학교, 공교육의 역할은 위축되고 사교육 부담은 증가한다. 교육의 투입량 대비 사회공동체의 결속력은 약화되고, 지역별·계층별 격차는 심화되고 있다.

이제 공교육 체계와 함께 지역사회의 평생학습 열망과 지역공동체의 적극적 참여가 어우러져 지역의 특성화에 기여하고, 지속가능한 사회를 만들어가는 미래형 학습생태계 조성이 필요한 시점이다. 여기에 박물관 교육의 중요성이 대두된다. 박물관의 역할은 유물의 전시와 관람이 주를 이뤘던 과거로부터 관람객의 자발적 체험과 쌍방향적 지식 습득을 강조하는 흐름으로 변화중이다. 박물관이 지니고 있는 문화자산은 그 자체로도 학습효과가 크지만, 관람객 및 지역민들과의 다각적인 교육프로그램들은 다양한 효과가 기대된다. 그럼에도 불구하고, 여전히 박물관에서 전시와 교육은 분리된 채 기존 학교교육의 보완이나 여가 활용에 머물러 있는 경우가 많다.

박물관 교육으로 범위를 좁혀 봐도 지금까지 국내 연구는 거의 대부분 박물관 교육프로그램

램이 개인에게 어떤 효과를 주는지에 관한 공급자적 관점에 치우치는 경향을 보인다는 점에서 현재 박물관에 요청되고 있는 사회적 흐름을 온전히 반영한다고 보기는 어렵다. 김현경(2017)의 연구는 이러한 문제의식을 바탕으로 국내 박물관과 미술관의 기능변화를 고찰한다는 점에서 참고할 바가 많다. 보존과 전시에 국한되었던 1세대 박물관에 비하면, 현재의 박물관의 기능은 수장 및 활용기능, 전시기능, 교육·체험기능, 사회소통기능으로 분화되었으며, 기능 간 탈 경계화된 복합공간으로 위상이 정립되고 있는 중이다.

이러한 경향을 반영하자면 이제 교육학뿐만 아니라 사회과학 등 메타 학문적 관점을 접목해 박물관 교육프로그램의 가치와 역할에 대해 일반적인 인식 확장이 필요한 시점이다. 본 연구에서는 교육의 효과에 주목한 종래의 교육학적 관점과 달리 박물관 교육의 참여자들(교육대상자들)이 박물관의 프로그램을 차별적으로 느끼고 지역성을 인식하는 일종의 문화적 실천<sup>1)</sup>에 주목한다. 이는 두 가지 관점에서 접근되는데, 첫째는 이용자의 관점에서 박물관 프로그램의 매력 요인을 찾는 것이다. 박물관 교육프로그램 참가자들이 어떤 점에서 만족을 얻고 있는지 알아보고, 그 요인을 구체적으로 유형화하여 각각의 함의를 해석하였다. 둘째로는 사회학적 관점에 가까운 것으로, 공동체의 정체성을 강화할 가능성, 지역격차를 해소할 가능성은 무엇인지, 또 박물관 교육프로그램이 지니는 장소성의 가치는 무엇인지를 고찰하였다. 개인적 차원을 살피는 첫 번째 관점과 공동체에 미치는 영향을 알아보는 두 번째 관점은 연관성을 떠올리기 쉽지 않다. 그럼에도 불구하고 본 연구에서는 교육프로그램의 ‘매력 요인’이라는 것이 개인이 즉각적으로 느끼는 경이감뿐만 아니라 프로그램 참여자가 일상의 상호작용 속에서 자신의 위상을 가늠하는 데 일정한 기여를 하고 있는지를 본다면 나름의 의미를 갖는다고 판단하였다.

## II. 연구 설계

### 1. 선행연구와 이론적 배경

박물관 교육에 관한 학술적 연구 작업은 최근 몇 년간 급증하고 있으며, 『박물관 교육』 창간

1) 본 연구에서 사용하는 ‘문화실천’은 문화연구자 김창남의 개념을 차용하였다. 그에 따르면 “대중이 문화산물을 수용하는 과정은 여러 가지 행위와 의미작용을 포괄한다. 즉 수용과정은 문화 산물의 선택, 향유, 소비, 해독, 변형 등 다양한 과정을 포함하는 것이다. 수용과 관련된 이 모든 과정에 대해 ‘대중의 문화적 실천(practices)’이라는 개념을 적용할 수 있다(김창남, 1995: 48).”

등 국립중앙박물관을 중심으로 관심 확산 노력은 가시적 성과를 거두고 있다. 최근 5년간 박물관 교육을 본격적으로 다룬 국내 연구를 거칠게 정리해보면, 표1에서처럼 ‘교육프로그램 효과에 초점을 둔 연구’와 ‘박물관 교육의 사회적 가치에 초점을 둔 연구’로 나누어 볼 수 있다.

표 1. 박물관 교육을 대상으로 한 최근 5년간 국내 주요 학술연구의 경향

구분	소주제	주요 연구
교육프로그램 효과에 초점을 둔 연구	참여자 간의 상호작용, 참여자에 미치는 효과 분석	원금옥(2017), 박지은(2016), 김미지(2014), 이소정(2014),
	프로그램 분석, 학습법 연구, 교과연계방안 모색	오선화(2017), 원재영(2017), 이은주(2017), 이인혜(2017), 엄혜윤(2016), 이나연(2016), 노지혜(2015), 박한나(2015), 정유리(2015), 박초희(2014), 유하나(2014), 정숙영(2014), 이은영(2013)
	교육적 가치에 대한 거시적, 방법론적 논의	박성혜(2017), 최종호(2017), 김진형(2016), 염윤영(2016), 김은주(2013), 정은주(2013)
박물관 교육의 사회적 가치에 초점을 둔 연구		김은영(2017), 조장은(2017), 위지영(2016), 홍아라(2016), 황누리(2015), 강해라(2013), 김보람(2013)

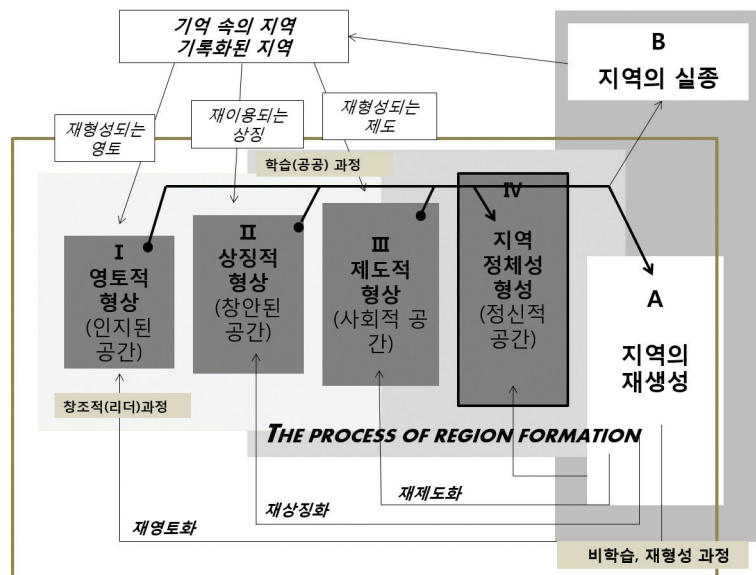
전자에 해당하는 연구들은 주로 교육학적 목적에서 출발해 참여자에 미치는 효과 분석이나, 프로그램 분석, 학습법 제안, 교육적 방법론 등을 주요한 주제로 다루고 있는데 비해, 후자의 연구들은 양적으로는 아직 많다고 볼 수 없으나 박물관이 사회적으로 다양한 역할을 수행할 수 있는 가능성을 모색하였다는 점에서 주목할 필요가 있다.

다문화시대에 박물관이 사회통합 역할을 수행할 수 있는 가능성을 찾거나(김은영, 2017), 지역박물관의 다문화교육프로그램 활성화 방안(황누리, 2015)을 제안하는 연구들은 국립박물관의 문화다양성교육 활성화를 위한 홍아라(2016)의 연구와 가치를 공유한다. 이러한 문화다양성 범주의 연구들은 공공성과 지역 구성원의 지역성 인식이라는 수용자(행위자) 중심적 관점과 이어진다. 박물관 아웃리치 교육프로그램의 구성요소가 지역구성원의 인식에 영향을 미친다고 밝힌 것이나(김보람, 2013), 박물관 교육프로그램이 교육격차 완화를 위해 기여할 수 있는 바를 탐색하는 작업(강해라, 2013), 미술관 교육은 사회적 행위자로서의 공공성 실천을 높인다는 점에서 중요성을 지니고 있다는 연구(조장은, 2017)들은 결국 박물관 교육이 공공성과 사회성을 외면할 수 없다는 것을 보여준다.

본 연구는 박물관 교육의 사회적 가치에 관한 기존 연구들과 궤를 같이 하면서 교육의 주요한 주체인 교육대상(수용자)의 인식에 좀 더 다가가려 한다. 이를 위해 본 연구는 크게 두 가지 이론에 기대고 있다. 첫 번째로는 이용과 충족이론에서 능동적 수용자론에 이르는 커뮤니케이

선 이론의 한 줄기이다. 카츠(E. Katz)와 블루머(Jay G. Blumler)는 “왜 이용하며, 이용하도록 동기 부여하는 것은 무엇이며, 그로 인해 충족되는 것은 무엇인가?”라는 질문을 제기하였다. 문화 연구의 영역에서 홀(S. Hall)은 지배적 해독(dominant code), 교섭적 해독(negotiated code), 대항적 해독(oppositional code)이라는 틀을 통해 “다양하고 복잡한 사회문화적 위치에서 의미를 해독”하는 과정에 주목하였다. 바르트(R. Barthes), 세르토(M. de Certeau), 피스크(J. Fiske)는 즐거움(pleasure)이나 향유(jouissance)에 기반한 의미지향적 문화실천을 주의 깊게 바라본다. 이들의 논의를 본 연구에 적용한다면 “수용자의 문화실천이라는 관점에서 박물관 교육프로그램 참여자의 욕망은 어떠한가?”로 귀결될 수 있다.

두 번째로는, ‘박물관’이라는 특별한 공간이 지니고 전파하는 특성을 고찰하기 위해 필요한 ‘장소성’과 ‘지역정체성’에 관한 논의들이다. 랠프(E. Relph)에 따르면 ‘장소’는 물리적 환경뿐만 아니라, 인간 활동, 의미로 이루어진 체제를 규정한다. 장소는 장소에서 경험하며 삶을 영위하는 구성원들에게 공동체로서의 정체성을 강화한다. 지역정체성은 일시에 형성되는 것이 아니라, 다양한 요소들과 반복적 환류 과정을 통해 재생되고 확립된다. 라그마(G. Raagmaa)가 제시한 도1 개념도는 지역구성원들이 어떻게 지역성을 형성해 가는지 명료하게 보여주는 틀이다. 그림 내에서 박물관 교육은 II와 IV를 수행한다고 할 수 있는데, 이 때 박물관 교육프로그램 참여를 통해 형성되는 지역정체성과 공동체는 어떤 결속감을 지니는지 파악해 볼 필요가 있다.



도 1. 지역정체성의 형성 과정에 관한 모형(Raagmaa, 2002)

## 2. 연구대상과 방법

박물관 교육의 사회적 가치를 논하기 위해 본 연구에서 분석대상으로 삼은 것은 국립부여박물관(이하 본문 ‘부여박물관’으로 표기)의 교육프로그램들과 프로그램 참여자이다. 충남 부여군은 백제의 고도로서 다양한 역사교육 콘텐츠가 박물관을 통해 활발히 진행되고 있는 역사적 정체성을 지닌 지역이다. 동시에 급속한 고령화와 문화격차를 보이는 농촌지역이기도 하여, 지역공동체의 지속가능성을 위한 안정된 교육체계가 요구되는 지역이기도 하다. 지역공동체의 지속가능성을 위해서는 지역민의 지역정체성 강화, 특성화된 교육체계가 요구되는 지역으로 특수성과 일반화가능성을 지닌다. 부여박물관은 현재 여러 역할이 중첩되는 장소성을 지닌다. 우선 국립박물관으로서 백제문화유산의 거점 역할을 수행한다. 또한 지역박물관으로서 지역격차 해소와 지역정체성 강화를 위한 소임을 맡고 있다. 아울러 다수의 소통형 체험학습을 기획·진행하면서 기존 공교육을 보완하는 대안적 학습공간으로서의 역할까지 부여된 상태이다. 이렇게 복합적 위상을 갖는 부여박물관을 대상으로 본 연구가 밝히려 한 연구문제는 다음과 같이 요약된다.

- 1) 부여박물관에서 운영되는 프로그램의 사회적 기능은 무엇인가?
- 2) 프로그램 참여자들이 느끼는 박물관 교육의 만족 요인은 무엇인가?
- 3) 박물관 교육프로그램 참여자들은 어떻게 문화적 실천을 확장하는가?

이를 위해 진행된 연구는 우선 부여박물관 교육프로그램들의 목적과 성과를 자료를 통해 분석하였다. 각각의 프로그램별로는 지난 수년간 참여자 설문문을 통해 만족도를 조사해왔다. 프로그램 참여자의 인구학적 현황, 참여 동기, 만족 이유, 기대 수준 등의 내용이 담겨있지만, 학술적 타당성과 신뢰성을 갖추기에는 한계가 있다고 판단되어, 프로그램별로 적극적 참여자를 선별해 심층면담을 진행하여 보완하였다. 심층면담 과정에서는 박물관 프로그램이 주는 구체적인 몇 가지 효과에 집중하면서, 지역정체성, 공동체 결속에 관한 프로그램의 영향력을 탐색하였다.

### \* 심층면담 대상

박○○: 자원봉사자(60대, 남) / 김○○: 교육청 공무원(40대, 여)  
정○, 영○, 기○, 규○, 주○: 초등학교 프로그램 참여자

### III. 박물관 교육프로그램에 내재된 사회적 가치

#### 1. 국립부여박물관 교육프로그램의 현황과 일반적 특성

##### 1) 부여박물관 교육프로그램 운영 현황

2018년 현재 부여박물관에서 기획·운영하고 있는 교육프로그램은 총 26개이며, 대상과 성격에 따라 ‘어린이박물관’, ‘학교연계 프로그램’, ‘지역연계 프로그램’, ‘소외계층·다문화 대상 프로그램’으로 구분된다. 어린이박물관 교육프로그램은 주로 어린이와 초·중·고등학생 동반 가족을 대상으로 하며, 학교연계 교육프로그램은 유치원, 초·중·고등학교 단체와 학생동아리 형태의 단체를 대상으로 한다. 이 두 교육프로그램은 유치원부터 고등학교까지 공교육 전 과정을 포괄하고 있다. 자유학년제와 연계한 “청소년 박물관에서 꿈을 그리다!” 프로그램의 경우 중1과 중·고등학교 역사동아리를 대상으로 진행되는 진로교육의 성격을 띤다.

지역연계 교육프로그램은 어린이 동반 가족을 비롯해 박물관 회원 및 일반인을 대상으로 한다. 유치원, 학교, 문화기관 연계 프로그램도 있고, 지역기관장과 교육 관계자를 초청해 백제 문화의 가치를 느끼도록 하는 프로그램도 진행된다. 부여박물관에서는 노인층과 외국인(다문화 가정), 저소득층을 위한 교육프로그램을 각각 운영하고 있다. 농촌지역인 부여군의 특성을 고려할 때, 중요한 분야라 할 수 있다.

전체적으로 부여박물관의 교육프로그램은 지역에서 출토된 백제 유적을 매개로 부여 지역의 유구한 역사성을 방문자들이 직접 느끼도록 하는 데 중점을 두고 있다. 대표적 유물인 백제 금동대향로와 대표 유적지인 부여군 송국리 지역을 특화하여 세대별, 참여대상별로 맞춤형 프로그램을 기획·운영한다.

표 2. 국립부여박물관 교육프로그램(2018년)

분 야	프로그램명	대 상
어린이 박물관 연계 (5종)	어린이박물관 운영	어린이 동반 가족
	백제의 무늬 탐본교실	초등생 이상 동반 가족
	문화가 있는 날! 백제 금동대향로와 함께해요!(2종)	어린이 동반 가족
	봄방학 프로그램 “함께 즐겨요, 향로 속 세상!”(2종)	어린이 동반 가족
주말 (5종)	제15기 부여어린이박물관학교	초등 5-6학년 어린이
	토요일은 박물관이 좋아(4종)	어린이 동반 가족

분 야	프로그램명	대 상
학교 연계 (5종)	신나는 박물관 놀이테!	유치원, 초등1,2학년 단체
	보고·듣고·느끼는 호기심 박물관	초등3학년 이상 중·고 단체
	알아보며 즐기는 박물관 한바퀴!	초·중·고등학교 단체
	청소년 박물관에서 꿈을 그리다(자유학년제)	중1, 중·고등 역사동아리
	꿈 Boom-up!, 희망 득템!	고3 수험생 단체
지역 연계 (8종)	서동 연꽃축제 연계 “문화재 속에 핀 연꽃”	초등3~6학년 동반 가족
	“인문학 명사특강”	박물관 회원 및 일반인
	“특별한 초청, 백제금동대항로와의 만남”	지역기관장, 교육 관계자
	지역문화기관·학교연계 “유아인문학콘서트”	유치원·학교·문화기관 연계
	충남부여교육지원청 공동 “어린이 차 · 예절교육”	초등학교 단체 20명 내외
	부여송국리 특별전 연계 “역사를 짓는 건축가”	초등3~6학년 동반 가족
	치미 특별전 연계 “치미 팝업북 만들기”	어린이 동반 가족
	치미 특별전 연계 “특강 및 큐레이터와의 대화”	일반인
소외계층· 외국인 (3종)	“백세시대 백제문화”	노인계층
	외국인 대상 “한국의 色·香·美”	외국인·다문화 가정
	소외계층 대상 “희망 박물관 더불어 좋은 세상!”	저소득층 등 취약계층

## 2) 교육프로그램 참가자들의 프로그램에 대한 인식

여느 국립박물관들처럼 부여박물관도 주요 참가자인 초·중학생을 위해 여름방학과 겨울방학에는 특화된 프로그램을 운영 중이다. 특히 2017년 여름방학에 개최된 <문화재 속에 핀 연꽃>은 초등학교 3~6학년 대상으로, 학교연계와 지역연계가 동시에 도모된 프로그램이다. 최근 3년간 펼쳐진 여름방학·겨울방학 프로그램들은 참여자들을 대상으로 행사가 끝난 후 설문문을 진행하였다. 그 결과를 종합해보면 각 프로그램들에 대한 평가는 상당히 긍정적인 것으로 나타났다. 전반적으로 수강생들이 부모님의 권유로 참여한 경우가 많았지만 ‘연꽃모양 부채 만들기’나 ‘과자집 만들기’ 등 직접 체험을 기대하고 지원한 경우의 비율도 높았다. 부여박물관의 교육프로그램을 인지하게 된 경로를 묻는 질문에 ‘참여경험’의 비중이 ‘부모님 소개’ 다음으로 높은 것은 인상적이다. 또한 프로그램 참가 후 역사에 관심이 생기고, 박물관에 대한 호감도가 높아졌다는 답변이 많았으며, 향후 다른 프로그램에 참여할 의향이 높다. 이러한 결과들은 부여박물관의 교육프로그램이 지속성을 담보할 수 있을 것으로 기대하게 만든다.

표 3. 방학 프로그램 참여자 설문(2015~2017)

(n=253, 단위: 명(%))

문항	답변 결과
프로그램 인지 경로(n=234)	부모님 소개 162(64.0), 참여경험 29(11.5), 인터넷 검색 17(6.7), 친구 소개 15(5.9), 기타 11(4.3)
지원동기 (n=252)	체험활동 102(40.3), 부모님 권유 75(29.6), 역사·문화에 관심 35(13.8), 방학숙제 14(5.5), 친구·친척 동행 14(5.5), 기타 12(4.7)
참여 후 느낌 (n=247)	역사에 관심이 생김 82(32.4), 박물관이 좋아지고 자주 올듯함 68(26.9), 가족과 추억이 생김 47(18.6) 그저 그렇다 29(11.5), 기타 21(8.3)
향후 참여의향 (n=248)	아주 그렇다 140(55.3), 그렇다 74(29.2), 보통 28(11.1), 그렇지 않다 3(1.2), 전혀 그렇지 않다 3(1.2)

개별 프로그램별로 실시한 설문조사에서도 이와 같은 흐름은 일관된다. <박물관 상상탐험대>의 참여자들은 해가 갈수록 재미를 기대하고 찾아온다는 비율이 높아지고 있다. 프로그램 인지 경로의 경우, 2015년과 2016년에는 ‘학교 선생님’이나 ‘주위 사람의 소개’가 주요 요인이었다면, 2017년에는 ‘박물관 홈페이지’와 ‘인터넷 광고, 현수막’과 같은 경로가 높았다. 이는 국립부여박물관이 지역사회 내에서 꾸준히 전개해 온 홍보활동이 점차 가시적으로 효과를 거두고 있다는 것을 보여준다.

표 4. ‘박물관 상상탐험대’ 참여자 설문(2015~2017)

(n=85, 단위: 명, (%))

문항	답변 결과
프로그램에 대한 만족도	매우 만족 47(55.3), 만족 28(32.9), 보통 10(11.8), 불만족 0(0.0), 매우불만족 0(0.0)
프로그램 구성 및 내용 적합성	매우 적합 49(57.6), 적합 29(34.1), 보통 6(7.1), 부적합 0(0.0)
지원동기	역사문화에 관심 23(27.0), 학업에 도움 23(27.0), 선생님·부모님의 권유 17(20.0), 재미 기대 14(16.5), 교우관계에 도움 8(9.4)
프로그램 인지 경로	주위 사람 소개 31(36.5), 선생님의 권유 30(35.3), 박물관 홈페이지 14(16.5), 인터넷 광고, 현수막 7(8.2)
기대 부분	체험 프로그램 59(69.4), 백제의 역사 16(18.8), 문화재에 관한 정보 4(4.7), 유적답사 6(7.1)
참여 후 타인에게 권유	없음 33(38.8), 1~2회 29(34.1), 3~4회 17(20.0), 5~9회 2(2.4), 10회이상 4(4.7)

<2015 어린이 차·예절 교육> 참가자 설문결과를 보면, 어린이의 80%는 교육프로그램에 대하여 ‘매우 만족’하고 있었으며, 교육프로그램에 참가한 경위로는 ‘참여경험’이 60%로 가장 많았고 ‘주위의 권유(10%)’와 ‘국립부여박물관 홈페이지(10%)’ 그리고 ‘기타(10%)’가 뒤를 이었다. 프로그램의 구성에 대해서는 ‘매우 적합’과 ‘적합’이 각각 50%를 차지하고 있어 교육프로그램의 내용과 수준이 어린이에게 적합했음을 나타냈다. 어린이의 70%는 교육프로그램이

자신들의 ‘예절’에 도움이 된다고 생각하였으며, 그 외에 ‘학습태도(20%)’ 및 ‘다도(10%)’에 도움이 된다고 생각하는 것으로 조사되었다.

〈2017 특별전 “부여 송국리” 연계 프로그램〉 참가자 설문에서는, 부모님의 신청, 방학숙제, 선생님의 안내 등 수동적인 참여 동기가 다수지만, 교육 후에는 역사·문화에 관심을 갖는 계기가 된 것(45.45%)으로 조사되었다. 학교의 주입식 교육, 모니터 화면으로 유물을 보는 교육방법과 달리 실제 유물을 보고 느끼는 다양한 체험활동을 통한 박물관 교육이 참가 어린이의 흥미와 관심을 유발한 것으로 드러났다. 가족과 함께하고, 다른 참가자들과 송국리 마을을 만드는 과정에서 배려와 협동심을 느낀 것으로 나타났다. 이번 활동을 통해 박물관 참가자들은 박물관 교육과 박물관 교육 활성화에 대한 기대치가 높았다(77.22%).

## 2. 교육프로그램의 운영 과정상 나타나는 사회적 효과

부여박물관의 교육프로그램이 부여라는 지역사회에 어떻게 기여하고 있는지 프로그램 참여자와 유관기관 종사자에게 의견을 물었다. 답변된 내용들은 대략 다음과 같이 세 가지 측면으로 요약될 수 있었다.

### 1) 지역민의 요구수준에 맞춰 다양한 교육프로그램 운영

부여박물관의 프로그램은 노인계층, 취약계층, 다문화 대상 등 교육대상의 다변화를 꾀하고 있다. 일반인 대상으로 기획된 인문학프로그램의 경우 지역민들이 인문적 소양을 쌓을 수 있는 기회를 제공하는데, 중장년층이 적극적으로 참여하고 지역민의 열렬한 호응을 얻고 있다. 물리적 접근성이 떨어지는 지역 내 문화적 소외계층의 경우, 박물관 교육프로그램을 통해 문화적 갈등을 해소하고 지역문화에 대한 향유와 전문적 지식 습득의 기회를 제공받는다.

외부에서 사람 데려다가 부여 역사탐방을 할 수가 없으니 정주 여건에 맞는게 부여박물관이다.....박물관의 디테일한 전문성, 학교교육과 같은 공교육과 유사한 교육프로그램, 전문가 등이 있기 때문에 박물관에 다양한 프로그램을 요구하고 있다. 부여 면단위 학생의 경우 부여군 내의 유적지를 찾기가 현실적으로 어렵고(어려운데) 반응이 좋은 편이다. - 김○

예전에는 박물관이 재미없었다고 기억하지만 요즘은 다양한 설명과 프로그램들이 있기 때문에 이 점이 매력이라고 하겠다. - 김○○

## 2) 교육주체 간 소통과 화합 도모

어린이 대상 프로그램에만 국한되지 않고, 지역기관장 등 교육 전문가 초청, 동반 가족이 함께 참여하는 프로그램을 진행한다. “특별한 초청, 백제금동대향로와의 만남”은 부여지역의 기관장 충청남도 시·군 교육장 및 교육전문가를 박물관으로 초청하여 지역의 지도자들에게 지역 문화의 가치를 전파하고, 지역정체성에 대한 공감을 높이는 효과를 거두고 있다. 이러한 과정에서 세대 간, 교육주체 간 갈등과 괴리를 해소하는 능력을 쌓을 기회가 발생하며, 백제문화에 대한 이해를 바탕으로 지역교육의 책무를 환기하는 계기가 마련된다.

신규교사 연수 당시 유물에 대해 깊이 있게 알려고 하지 않는데 박물관에서 설명을 해주니 굉장히 호응이 좋았다. - 김○○

박물관에 다양한 교육이 있다는 것을 처음으로 알았다. 이렇게 다양한 교육을 지역공무원과 선생님들께서 들었으면 좋겠다고 생각한다. 지역의 인재를 찾아 주고 하는 면에서 좋은 것 같다. - 김○○

## 3) 지역 공교육과의 협력으로 긍정적 효과 창출

총 27개 프로그램 중 거의 대부분이 지역 학교와 문화기관 등 타 기관과의 공조로 진행된다. 청소년의 관심분야를 백제문화와 자연스럽게 접목할 수 있는 사업을 추진하면서, 청소년 공교육체계와 보완적 거버넌스를 구축하게 되고, 지역 청소년들이 지역정체성을 함양해 장기적으로 지역인재 유출을 완화할 것으로 기대된다.

프로그램들 가운데 특히 활성화된 것은 ‘어린이 차·예절교육’이다. 부여 지역의 10개 초등학교가 참여하여 13회로 진행되었으며, 총 247명의 어린이들을 대상으로 하였다. 신청 당시에 그다지 관심이 없었다 하더라도, 참여해 보니 백제문화와 차문화, 예절 교육이 결합된 내용으로 어린이와 교사들 모두 매우 만족해했으며, 특히 “다식과 함께 차 마시는 법을 배우는 시간은 대접받는 기분이라 너무 좋았고 다른 학년에게도 참여해 보라고 권하였다”고 한다.<sup>2)</sup> ‘어린이 차·예절교육’은 충남도청 사이버방송국에서 촬영하기도 하였는데, 촬영팀은 생동감 있는 어린이들의 모습을 담을 수 있어 호평하였다. 참가한 학교에서는 절법의 정례화 등을 원하면서, 향후 어린이 한복 구비예산 확보 등 박물관 교육프로그램을 지원하기 위해 노력을 하고 있

2) 참여자들은 특히 다식과 차 마시는 법을 배우는 과정에서 본인들이 ‘대접’받는 기분이 들어 좋았다는 반응이 많았다. 일방적 교육이 아닌, 스스로 만족을 느끼며 자발적으로 참여하는 긍정적 교육효과가 보이는 대목이다.

다. 교육청과 일부 학교에서는 부여박물관과 연계하여 신규·전입 교원이 내 고장 역사를 배우는 탐방프로그램을 운영하기를 적극 모색 중이다.

다도 예절 교육 같은 경우도 갖추어 지지 않은 학교들이 많은데 박물관에서 해주시고, 절 법과 다도 등을 해주니 좋은 것 같다. - 김○○

박물관에 이러한 많은 교육프로그램이 있는 줄 알지 못했는데 직접 차, 예절 교육을 위해 찾아보니 다양한 교육을 하고 있어서 놀라웠다. 그런 면에서 박물관이 학교교육 특히 역사 교육에서 부족한 부분을 채워 줄 수 있는 부분이라고 볼 수 있다. - 김○○

### 3. 교육프로그램 참여자의 만족감

교육프로그램은 교육자나 전달자의 교습법적 차원뿐만 아니라 교육의 대상자들이 어떻게 느끼는가에 따라 활성화의 정도가 매우 달라진다. 부여박물관 교육프로그램의 대상자들에게 어떤 점에서 만족을 느끼고 있는지를 묻은 결과, 참여한 대상자와 교육자들의 답변 내용을 종합해보면 다음과 같이 정리된다.

#### 1) 오감을 활용하는 직접 체험에서 참여자들은 자발적 즐거움을 느낄 수 있다.

박물관이라는 공간은 진입 단계부터 경이감을 불러일으킨다. 역사적 유물을 직접 보면서 교육대상자들은 시각적 체험을 하고, 직접 유물과 비슷한 형태의 공예품을 만드는 체험활동 등을 통해 촉각적 경험을 얻는다. 최근에는 가상현실 공간 등 다양한 교육공간이 조성되어 공감각적 경이감을 통해 교육의 몰입성을 높이고 있다. 이러한 박물관 교육은 학교교육의 평면성을 탈피하여 어린이와 청소년들에게 학습의 이해도와 흥미도를 높인다.

학교는 한 공간에서 하는데 박물관은 여러 공간에서 하니 재미있었어요.....학교 선생님들은 정해진 것만 하는데 여기는 다른 내용도 많고 이해하기 쉬웠어요.....정해진 내용, 비슷한 내용으로 하는데 박물관에서는 매주 새로운 내용으로 하니 더 많은 걸 알 수 있었어요. - 주○, - 하○, - 영○

앞서 교육프로그램의 일반적 현황에서도 나타난 것처럼 참여자들은 체험활동에서 커다란 흥미를 느낀다. 박물관 교육프로그램은 현장체험이나 만들기 체험, 발표 등 다양한 형태의 교육이 진행된다는 점에서 공교육이 역사교육을 보완하고 있다.

학교에서는 정해진 범위를 책으로 공부하는데 체험과 역사를 같이 알려줘서 다른 것보다 역사를 더 많이 알려줘서 좋아요.....학교에서는 정해진 것만 하는데 답사도 가고 만들기도 하고 발표도 하고 해서 재미있었어요. - 기○, - 주○, - 규○

일단 학교에서 수업을 하면 현장체험학습이 아닌 이상 사진보고 동영상에서 끝나는데 여기서는 실물을 보고 자세히 알 수 있어서 그게 달라요. - 정○

최근 박물관은 다양한 IT기술을 바탕으로 가상성을 강화하는 추세이다. 국립부여박물관도 사비도성ICT가상복원체험관·백제상상뮤지엄·능산리고분군 등은 인공지능과 VR, 컨버전스아트, 홀로그램 등 특수효과를 동원한다. 이 과정에서 현재의 시공간을 초월해 낯선 신기함을 느끼는 판타지적 요소와도 밀접한 관련을 갖는다는 점에서 긍정적 요인이라 할 수 있다. 하지만 무엇보다 교육적 차원에서 박물관이 갖고 있는 강점은 책이나 인터넷을 통해 간접적으로만 보던 문화유산들의 실물을 체험할 수 있다는 것이다. 버추얼은 보조 수단일 뿐, 결국 ‘진본성(authenticity)’을 강조해야 함이 참여자 면담 과정에서 빈번히 제기되었다.

IT 관련한 전시 기법들에 관심을 가지게 하는 것은 좋으나 결론적으로는 그것만 하게 되면 안되죠. 아이패드나 VR 등도 마찬가지로 유물을 보지 않게 하는 단점이 있어요. 그런 것을 한다면 출구 쪽에 한다면 좋을 것 같고 전시 기법들도 일단 다 말해주지 말고 반만 말해 주고 궁금증을 유발 했으면 좋겠어요. 이렇게 했다가 아니라 이런 걸 질문해라 하는 방식으로..... - 정○

부여박물관은 일단 백제 유물들이 있잖아요. 백제금동대향로 같이 그런 것들을 볼 수 있다는 것에 대한 기대(가 있어요.) 일단 학교에서 수업을 하면 현장체험학습이 아닌 이상 사진보고 동영상에서 끝나는데 여기서는 실물을 보고 자세히 알 수 있어서 그게 달라요. - 정○

이러한 의견들은 결국 역사적 유물의 경이감이란 진본성을 통해 학습의 매력을 경험하는 것이 일차적이며, 박물관 본연의 특성을 잃지 말아야 한다는 점을 우리에게 상기시킨다.

## 2) 놀이의 요소에 협동학습을 통한 소통이 결합되어 상승효과를 불러온다.

‘호모루덴스’라는 표현이 의미하듯 놀이는 인간의 본성이면서 일상에서 문제를 해결하는 데 중요한 역할을 하는 경우가 많다. 놀이행위 중심의 과제 풀기는 과제 풀기의 다양화를 통한 게임경험의 심화로 발전하고, 구성양식의 융합을 통한 새로운 진화를 겪는다(박상우, 2005). 박물관에서 이뤄지는 교육프로그램들은 이러한 놀이 전개의 구성과 흡사한 면이 많다. 어린이박물관 연계 프로그램 ‘향로 속 수중동물과 함께 놀기’, ‘향로의 제작과정 탐구’는 기본적으로 이야기에 바탕한 놀이의 요소를 짙게 풍긴다. 스토리와 역동성. 역사와 이야기가 흐르는 역동성을 교육 참가자에게 제공할 수 있다는 것은 박물관이 지닌 큰 강점이다.

제일 중요한 것은 예전에 비해 교육과정이 다르듯이 박물관도 다르다는 것이다. 이전에 박물관이 유물만을 보고 돌아 나가는 것이었다면 지금은 스토리텔링 형식으로 하니 박물관이 달라졌다는 것이다. 다양한 시대의 이야기들을 박물관이 해준다는 것이다. - 김○○

박물관은 포털이라고 봐야 한다. 박물관에서는 그림이 아닌 것을 보고도 그림이듯 설명을 하는 것이 좋다. 즉 스토리텔링 형식으로 설명을 해준다는 부분이 그 말이다. 인문학적, 역사적인 것. 미술관과 박물관의 어감차이, 박물관도 움직임이 있으나 정적인 분위기에서의 동적인 모습이 있다. - 김○○

더 중요한 것은 이러한 놀이의 요소가 협동의 과정을 통해 이뤄진다는 점이다. 팀별 과제가 부여되고 이를 해결하는 과정에서 마치 어드벤처 게임에 참여하는 것처럼 협업적 해결을 경험하여 소통능력을 함양하는 기회를 갖는다. 참여한 어린이나 청소년들은 간혹 새로운 친구들을 만난다는 것에 대한 부담감이 있지만, 친해지는 과정 자체를 조별 활동의 좋은 점으로 꼽기도 한다. 단지 새로운 친구를 사귀는 것에 그치는 것이 아니라 팀별 과제를 해결하는 과정에서 지속적이고 기능적인 협업관계가 지나는 성취감과 장점을 감각적으로 익힌다.

말을 안했던 친구들과 말을 해서 친해 질 수 있었어요. - 주○, 규○

같은 학교 학생 수가 적으면 소외감을 느낀다거나 특정 학교 학생이 많으면 소외감이 있었어요. (그래도) 어울리려고 노력을 했어요. 다른 친구들과 조를 짜서 미션도하고 수업도 듣고 다양한 활동을 해서 좋았어요. - 기○

### 3) 지역유적에 관한 강조로 지역민들의 문화적 정체성을 고취한다.

부여박물관 교육프로그램들은 어린이부터 노년층까지 다양한 대상들이 송국리 유적 등 지역문화의 의미를 배우도록 돕고 있다. 여기서 ‘지역’에 특별히 주목할 필요가 있다. 지역의 문화유산이 지니고 있는 가치를 정통한 역사적 교육과정을 통해 습득하면서, 지역민들은 백제의 고도에서 살고 있는 지역민으로서 일체감을 형성하고, 지역정체성을 자연스럽게 축적할 기회를 갖게 된다.

박물관에 전시되고 있는 유물이 지역에서 발굴된 것이라, 다른 곳에 비해서 유물을 기초로 해서 설명할 수 있으니 호응이 더욱 좋은 것 같다. 그래서 그런지 다른 해설사들에 비해서 일반 해설사로는 접하지 못한 걸 접하고 있는 삶을 살아서 좋고 이런 것이 도움이 되었다. - 박○○

위에서 제시된 답변처럼 지역에서 발굴된 유물이 바로 그 지역의 박물관에 전시되어 있다는 것 자체가 박물관 교육 참여자, 그리고 이들을 교육하는 교육자들에게까지 큰 매력이 되고 있다. 앞서 분석틀로 제시된 라그마의 지역정체성 형성 과정 모형에 비춰보면, 부여박물관은 ‘부여’라는 영토적 형상에 ‘백제의 찬란한 역사’라는 상징적 형상을 투여하여 지역민들이 지역정체성을 형성하도록 하는 ‘제도적 형상’이라 할 수 있다. ‘기억 속의 지역’, ‘기록된 지역’을 지역의 구성원에게 지속적으로 부여하면서 기억의 소실을 막고, 기억의 재생을 이루는 중요한 거점인 것이다.

## IV. 교육프로그램 참여자의 문화실천

### 1. 지역문화의 가치를 전파

박물관 교육프로그램은 행사의 개최와 운영으로만 그치지 않는다. 다시 라그마의 틀을 가져와 보면, 프로그램의 대상자와 전달자 모두 교육을 통해 ‘학습(공적) 과정’을 겪고 난 뒤 각자의 일상으로 돌아가 지역정체성에서 ‘창조적(리더)’의 역할을 수행하는 경우가 빈번하다. 부여박물관에서 활발히 활동하고 있는 한 문화유산 해설사는 일상 속에서 역사의 전문성을 인정받아 지역민들을 화합하는 리더십 발휘하고 있다고 술회한다. 지속적으로 지역민들에게 지역문화

의 가치를 전파하면서 본인의 지역 애착을 강화하고, 결과적으로 부여지역의 정체성을 높이는 효과로 이어지고 있는 것이다.

전시실에서 15년간 근무를 하면서 연구사나 전시해설사가 유물에 대한 설명을 하는 것을 들으면서 저도 관람객들이 오면 설명을 해주다 보니 관광 해설사에 대해 우연히 알게 되어 나중에 지역의 향토 사학자를 꿈꾸며 해설사에 도전하게 되었다. 약 5년간 그에 대해 공부하게 되었다. 그리고 고향에 대한 애착이 가장 크게 작용하게 되었다. - 박○○

부여 출신으로 부여 역사와 지역에만 알려진 설화에 대해서도 많이 알고 있어..... 이러한 것들을 정사에 섞어서 설명을 해주고 있다. 이렇게 설명을 하니 듣는 관광객들의 호응이 좋은 편으로 한 예로 한성백제박물관의 해설사들이 와서 말씀 하시기를 본인들은 틀에 박힌 해설을 하는데 그게 아니라 부여지역의 역사를 동시에 알게 해줘서 고맙다고 했다. - 박○○

백제가 660년에 멸망한 나라로 사람들은 기억하지만 저는 건희의 후백제가 신라를 멸망시킨 것을 다른 이들에게 이야기 한다. 우리도 백제의 멸망과 후백제의 건국을 경험하면서 느낀 점들이 많다. 그러면서 부여에 대한 애향심과 역사의식이 생겼다. - 박○○

강좌 수강생 간에도 상호 추천을 통해 프로그램에 참여하는 비율이 높으며, 이를 통해 네트워크도 돈독해지는데 기여한다. 일례로 장년, 노년층의 비율이 높은 <행복을 이어주는 인문학 강좌>의 경우<sup>3)</sup> 참가자 설문결과(n=39명)를 보면, 강좌를 인지한 경로가 미디어보다 '타인의 추천'(34.2%)이 높으며, '강좌 참가 후 타인에게 역사·문화재 안내경험이 있다'라는 응답이 압도적(86.9%)으로 인적네트워크 향상과 소통을 촉진하고 있다는 것을 간접적으로 증명하고 있다.

(인문학) 강좌가 있으면 동기들뿐만 아니라, 앞선 선배 해설사들도 올 수 있도록 하고 있다. 박물관에서 오래 근무한 탓인지 주변 지인들과 해설사들이 제가 강좌가 있다고 알려주면 듣기 위해 노력을 하는 편이다. - 박○○

가족들이 모였다고 하면 형제들이 해설을 부탁해 강의를 하게 된다. 동네 모임에서도 역사

3) 40대 10.5%, 50대 18.4%, 60대 31.6%, 70대 34.2%, 80대 이상 7.9%의 분포를 보인다.

강의를 하고 좋아한다. 부여지역이 특히 그런 것이 강하고 사비백제라는 궁지와 유산등재라는 것이 강하다. 중학교는 모르겠으나 고등학교 학생들의 경우 역사 동아리를 많이 활용하고 선생님들도 교육을 하고 있다. - 박○○

지역의 어린이나 청소년 세대에서, 심지어 타 지역의 어린이까지 또래나 가족들에게 부여박물관의 교육프로그램이 주는 장점을 전파하는 적극적인 모습을 보이기도 한다. 여름방학·겨울방학 특별 프로그램 참여자 설문에서도 교육이 끝난 후 일상으로 돌아가서 자녀가 달라질 것 같은 점을 묻는 질문에, “내 지역 부여에 대해서 자부심도 생기고 많은 정보를 얻어서 우리 지역을 알리는데 큰 도움이 된다”, “부여에 살고 있음에도 가보지 못한 곳이 많은데 교육을 통해 다시금 고장에 대해 생각해 보게 된다”라는 응답이 많았다.

프로그램을 하고 나면 추억이 생기고 그 다음에 친구들에게 이야기해주면 재미있어 하고 친구들이 역사에 관심을 가지게 될 것으로 생각한다. 그리고 송국리에도 관심을 가지게 되는 계기가 되었다. - 정○

## 2. 박물관의 문화적 거점 역할을 인식

비단 박물관뿐만 아니라 미술관, 도서관 등에서도 공교육을 보완하는 많은 프로그램들을 활발히 개최한다. 그럼에도 불구하고 박물관 교육프로그램은 실제 유물을 접한다는 진본성<sup>4)</sup>을 지니며, 과거와 현재를 잇는 시간적 도약을 느낄 수 있다는 점에서 참여자들에게 차별적 매력을 선사한다. 또한 전문 학예사들과 숙련된 문화해설사의 교육은 역사적 지식의 전달에서 신뢰감을 준다고 참여자들은 말한다.

미술은 현실적인 부분을 나타내지만 역사와 문화재는 성찰성을 주는 것이 특징이라고 하겠다. 무어라 표현을 하지 못하겠지만 박물관이 더 당기는 것은 사실이고 넓은 폭에서 활동을 하고 있다. 유물 한 점을 통해서 모든 것을 다보는 것이라고 하겠다. 역사와 현재와 미래를 연결하는 곳이다. - 김○○

4) 미술관도 실제 작품을 전시하므로 진본성이 있지만, 미술품이 '재현된 진본'임에 비해 박물관은 삶의 도구 자체가 전시되는 경우도 많아 과거의 삶에 직접 내삽(內插)할 수 있는 진본성을 지닌다고 할 수 있다.

어린이박물관, 공연장 등이 복합적으로 있어서 좋다. 강사와 보조강사의 여건이 탄탄하고 가장 믿음이 가는 강사진을 가지고 있어서 박물관이 좋다. - 김○○

특히 도심지역에 비해 교육적 환경, 문화향유의 여건이 높다고 보기 어려운 부여군의 경우 부여박물관은 전문적 역량을 갖추고 지역사회의 문화수준을 높이는 구심점으로 평가받고 있다. 공교육을 담당하는 교육청이나 일선 학교에서도 부여박물관에 대한 의지가 크며, 향후 더 큰 역할을 기대하는 요구도 높다.

부여문화원의 경우 문화원에서는 용역 사업 형태로 하기 때문에 지역주민을 위하기보다 전국적인 사업이다. 그러다 보니 지역학생들이 투어를 하기 위해서는 차량이나 해설사 등을 동원해야 하는데 부여문화원이나 해설사 동행이 어렵고 문화재 해설사의 경우도 초등학생과의 투어를 어려워하기 때문에 상호간의 소통이 어렵다. 박물관의 경우 앞서 이야기했지만 이러한 전문 인력과 수준 높은 해설이 가능한 곳이다. 교육청의 경우 기관과 협력은 부여가 기본이고, 광역단체 등과는 한다고 해도 박물관, 공주, 익산지역과 하는 정도이다. - 김○○

## V. 연구결과와 시사점

본 연구는 이용자의 관점에서 박물관 교육프로그램의 매력 요인과 인식을 살펴보고, 박물관 교육프로그램의 사회적 가치를 탐구하였다. 국립부여박물관 교육프로그램의 특성과 참여자의 프로그램 만족도 조사 결과를 분석하고 프로그램별로 적극적인 참여자를 선별해 심층면담을 진행하면서 박물관 교육프로그램이 주는 사회적 가치와 교육프로그램에 내재된 매력 요인이 무엇인지 알아보았다.

그 결과 박물관 교육프로그램은 사회적으로 유용한 가능성을 지니고 있으며 실제로 다음과 같은 중요한 기능들을 수행하고 있다. 첫째, 지역민의 요구 수준에 맞추어 다양한 교육프로그램을 운영하여, 소외계층과 중장년층의 평생학습 기회를 보장하고 있다는 것이다. 둘째, 교육 주체 간 소통과 화합의 효과가 있으며, 이는 곧 세대 간·교육 주체 간 갈등을 해소하고, 지역교육의 책무를 강화한다. 셋째, 지역 공교육과의 협력으로 공교육 체계와 보완적 거버넌스 체계를 갖추고, 지역 청소년의 지역정체성 함양에 긍정적인 효과를 창출한다.

박물관 교육프로그램 참여자들의 관점에서 볼 때 박물관 교육은 여러 매력 요인이 어울려

다음과 같은 긍정적 효과를 주고 있다. 첫째, 박물관 공간에 대한 경이감과 문화유산 실물의 진본성이 박물관 교육의 매력을 증대시키며, 이는 곧 박물관 본연의 특성을 유지해야 한다는 점을 시사한다. 둘째, 놀이의 요소에 협동학습을 통한 소통이 결합되어 상승 효과를 불러온다. 셋째, 지역유적과 유물에 대한 강조는 지역민들의 지역정체성을 부여하고 고취한다.

눈여겨봐야 할 것은 박물관 교육 참여자들이 지역사회에서 지역문화의 가치를 전파하고, 인적 네트워크를 형성해 소통을 향상시키는 등의 문화실천을 수행한다는 점이다. 참여자들은 박물관 교육의 성찰적 특징과 복합적 다양성에 주목하여, 박물관에 대한 큰 신뢰감을 갖고 있는 것으로 나타났다. 이러한 인식들은 지역의 문화적 거점으로서, 문화적 거버넌스를 주도하는 박물관의 위상을 체감하고, 이에 맞는 역할을 기대하고 있다는 것을 의미한다.

본 연구의 결과들이 말해주는 것처럼 앞으로 박물관 교육은 공교육의 보완재로서 뿐만 아니라, 지역격차 해소와 지역공동체 활성화를 위한 사회적 가치 실현의 비중이 더 높아져야 할 것이다. 이를 위해서는 국립부여박물관을 거점으로 하여, 지역 교육·문화 주체 간의 통합적 거버넌스 체계가 구축되어야 한다. 구체적 실행 방식을 제안하자면 우선, 충남교육청은 거버넌스 체계의 제도와 예산을 지원하고, 이를 바탕으로 부여군 내 초·중·고등학교는 교육프로그램의 참여를 활성화하여야 할 것이다. 그리고 부여군 내 문화원은 지역문화의 가치를 발굴하고 보존하여, 지역주민공동체의 결속력을 다지는 소임을 수행하여야 한다. 마지막으로 부여군의 전통문화대학교는 지역 문화유산 연구거점으로서, 국립부여박물관과 긴밀한 학술 공동체로서의 네트워크를 강화해야 할 것이다.

국립박물관이면서 지역박물관인 국립부여박물관의 박물관 교육은 사회통합의 기능, 교육격차의 완화 등의 공공성과 지역성 인식 등에 의미 있는 기여를 하고 있음을 본 연구에서는 나타내주고 있다. 이러한 특성은 단지 부여박물관뿐만 아니라 국내의 다른 공공박물관, 민간박물관에 이르기까지 두루 적용될 수 있을 것이다. 박물관 교육에 관하여 앞으로 이와 같은 사회적 가치가 더 부각되고 연구되어야 함을 본 연구는 시사한다.

## 〈참고문헌〉

- 강해라, 「교육격차 완화를 위한 박물관 교육프로그램 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2013.
- 김미지, 「박물관 가족교육프로그램 참여자 분석을 통한 프로그램 활성화 방안연구」, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014.
- 김보람, 「박물관 아웃리치 교육프로그램 구성요소가 지역구성원의 인식에 미치는 영향 연구」, 국민대학교 행정대학원 석사학위논문, 2013.
- 김은영, 「모두를 위한 플랫폼」, 『박물관 교육』 1, 국립중앙박물관, 2017.
- 김은주, 「박물관 교육프로그램의 효과적 운영방안: 국립박물관 중심으로」, 단국대학교 대학원 석사학위논문, 2013.
- 김진형, 「문자를 통한 박물관 교육프로그램의 사회적 가치: '도란도란 고전 돌보기' 어린이 교육프로그램을 중심으로」, 『어린이와 박물관 연구』 10, 국립민속박물관, 2016.
- 김창남, 『대중문화와 문화실천』, 한울아카데미, 1994.
- 김현경, 「'복합문화공간'으로서의 국내박물관의 기능변화와 현황」, 『뮤지엄뉴스』, 한국박물관협회. URL: <http://www.museumnews.kr/166column3>
- 노지혜, 「초등 사회과 역사영역 연계 박물관 교육프로그램 연구」, 서강대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.
- 박상우, 『컴퓨터게임의 일반문법』, 커뮤니케이션북스, 2009.
- 박성혜, 「어린이박물관 교육프로그램의 역할」, 『박물관 교육』 1, 국립중앙박물관, 2017.
- 박지은, 「박물관 가족프로그램의 교육적 의미에 관한 질적사례연구: 서울역사박물관 가족 교육프로그램을 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2016.
- 박초희, 「지역박물관 교육활동 활성화 방안 연구: 수원박물관의 사례를 중심으로」, 수원대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- 박한나, 「창의적 체험활동과 연계한 박물관 교육 사례연구: 국립전주박물관의 '박물관 창의교실'을 중심으로」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.
- 엄혜윤, 「교육박물관에서의 의미형성을 위한 가족교육 프로그램 개발 연구」, 『어린이와 박물관 연구』 11, 국립민속박물관, 2016.
- 염윤영, 「박물관 교육프로그램에 대한 연구: 문화교차학적 다양성 개념을 중심으로」, 국민대학교 일반대학원 박사학위논문, 2016.
- 오선화, 「주생활자료의 활용방식에 따른 박물관 교육 성과연구」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2017.
- 원금옥, 「박물관 교육프로그램이 청소년의 감성에 미치는 영향」, 『박물관 교육』 1, 국립중앙박물관, 2017.
- 원재영, 「박물관 교육과 중학교교육의 연계방안: 일본어교과목과 박물관 교육의 연계방안 제시」, 영남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017.

- 위지영, 「경기도 지역사회의 공립박물관 교육프로그램 참여형태에 대한 분석」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2016.
- 유하나, 「사건해결놀이를 활용한 박물관의 청소년 교육프로그램 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2014.
- 이나연, 「박물관 교육에서의 미메시스 이론 활용: 이탈리아 레드로 호상가옥 박물관의 사례를 중심으로」, 『어린이와 박물관 연구』 10, 국립민속박물관, 2016.
- 이소정, 「박물관 가족 교육프로그램 참여자의 상호작용 연구」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014.
- 이은영, 「노년층을 위한 박물관 통합교육 활성화 방안」, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013.
- 이은주, 「유물연계 스토리텔링기법을 활용한 사립 박물관의 교육프로그램 개발 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2017.
- 정숙영, 「초등역사교육에서 박물관을 활용한 역사적 문해력 신장 방안: 국립여성사전시관 기획 분석」, 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2014.
- 정유리, 「청소년을 위한 박물관 교육프로그램과 역사수업의 연계 방안: 국립김해박물관 사례를 중심으로」, 인제대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.
- 정은주, 「주제 중심의 연속교육프로그램 개발 연구: 국립민속박물관 어린이박물관을 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2013.
- 조장은, 「미술관교육을 통한 미술관의 사회적 행위자로서의 공공성 실천에 대한 연구」, 『박물관 교육』 1, 국립중앙박물관, 2017.
- 최종호, 「한국 박물관 교육의 시원과 질적 성장을 위한 박물관 교육 방법론 연구」, 『박물관 교육』 1, 국립중앙박물관, 2017.
- 홍아라, 「국립박물관의 문화다양성 교육프로그램 실태 및 활성화 방안 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2016.
- 황누리, 「지역박물관의 다문화교육프로그램 활성화 방안 연구: 안산시를 중심으로」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2015.
- Barthes, R.; 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997.
- Fiske, J. *Reading the Popular*, London: Routledge, 1989.
- Hall, S. "Encoding/Decoding". *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, London: Routledge, 1980.
- Raagmaa, G. *Regional identity in regional development and planning*, European Planning Studies, 10 (1), 2002.
- Relph, E.; 김덕현外 역, 『장소와 장소상실』, 논형, 2005.

## Abstract

### Study of Social Values of Museum Education: Participants' Recognition of the Education Programs at the Buyeo National Museum

Sunyoung Kim  
Curator, Buyeo National Museum

Sangheon Han  
Research Fellow, Daejeon Sejong Research Institute

Today, many hold public education in less esteem, social bonds are weakening, and the gaps between regions and social classes are deepening. To create a more sustainable society, it is indeed necessary to provide an environment for future education which considers the lifelong learning systems created by public education and local communities as well as the identities of local communities. In this regard, this study examines the recent trend of museums evolving into multi-function complexes that provide education, activities, and communication, rather than simply housing spaces for the preservation and exhibition of relics. Museum education is significant for its social value as it contributes to accelerating social integration, narrowing the educational divide, and building the identities of local communities.

Based on existing views of the social value of museum education, this study examines how museum education programs are appealing to and being received by their users and further explores social value of museum education programs. The main features of the education programs at the Buyeo National Museum are investigated and the results of a user satisfaction survey are analyzed. For each program, particularly active participants were selected for in-depth interviews to identify social values and the most appealing aspects of museum education programs.

The research revealed that museum education is fulfilling socially valuable roles as follows: First, it operates diverse education programs that meet the demands of local residents and provide opportunities for lifelong learning to the disadvantaged

and to middle-aged and older people. Second, it helps participants to communicate and harmonize, eventually contributing to resolving conflicts between generations or between participants. It can also help local educational professionals who attend education programs to realize the importance of their duties. Third, through cooperation with public educational institutions in the local community, it can build a supplementary governance system for public education and create positive effects for young students' development of a local identity.

According to the participants surveyed, museum education is attractive for various reasons and creates positive effects as follows: First, a favorable impression of the museum space and the authenticity of the exhibits make museum education appear more interesting. This indicates that museum education should take full advantage of the inherent features of museums. Second, playful activities combined with communication through cooperation creates synergy. Third, an emphasis on the historic remains of the local region cements the cultural identities of residents.

In particular, it should be noted that participants in museum education programs play an important role in the dissemination of culture as they spread the value of local culture within their communities and promote communication among the members through human networks. This study reveals how the participants understand the reflective nature and complex diversity of museum education and demonstrates the considerable trust placed in the museum. This indicates that participants in museum education programs recognize the status of museum as a cultural hub for their region that drives cultural governance.

According to the findings, this study indicates that museum education in the future should make greater efforts to play a socially significant roles by narrowing regional gaps and invigorating local communities, as well as serving as a supplement to public education.

**Keywords:** Museum education, Local identity, Cultural practice, Authenticity