

국내 뮤지엄 개념 사용현황 분석과 미래 발전방향

Development Direction and Analysis on Current Usage of the Museum Concept in Korea

오정심

한국의외국어대학교 글로벌문화콘텐츠연구소

Jung-Shim Oh(ruaths0802@naver.com)

요약

본 글의 목적은 국내에서 뮤지엄이 문화시설 개념을 중심으로 이해되어 관련 제도와 사업이 운영되고 있는 문제점을 밝히고, 이러한 경향이 일제식민지시기, 조선총독부에 의해 추진된 제실박물관(帝室博物館)의 설립 때부터 생겨났음을 분석하는 데 있다. 나아가, 국내 뮤지엄의 발전을 위해 시설 개념보다 확장된 개념으로 확대되어야 하며, 그 방안 중 하나로 콘텐츠 개념을 활용하여 미래 발전방향을 제시하는 데 그 목적이 있다. 이러한 목적을 이루기 위해 제일 먼저, 뮤지엄 개념과 발전과정을 고찰해보았다. 다음으로, 제3장에서 국내에서 뮤지엄이 시설 개념 중심으로 사용되고 있는 현황을 국내 뮤지엄 정책 입안자와 실행자의 업무계획서를 통해 살펴보고, 이러한 경향이 일제의 식민지정책의 일환으로 추진된 제실박물관의 설립과정에서 생겨났음을 분석하였다. 마지막으로, 제4장에서 최근 선진국을 중심으로 등장하고 있는 새로운 뮤지엄의 특징이 콘텐츠의 속성과 유사하다는 점에 착안하여, 콘텐츠 개념을 활용한 뮤지엄의 미래 발전방향을 제시하였다.

■ 중심어 : | 뮤지엄 개념 | 포스트모던 뮤지엄 | 시설과 기관 | 콘텐츠 | 어원국사무국 |

Abstract

This study aims to examine the problems that a museum is typically understood as one of cultural facilities in Korea and this phenomenon has been caused from the continued use of the concept of a museum that the Japanese government-general made and indoctrinated. Furthermore, it aims to suggest a new development way of museums through planning the concept of a museum using the concept of contents.

Chapter 2 explains a definition of the museum concept and the process of developing from a facility into an institution in modern times. Chapter 3 examines the Korean administrator's perception of a museum on the basis of the concept of a facility and this state stems from habits indoctrinated during the Japanese colonial period. Lastly, chapter 4 examines recent changes of museum concepts under the influence of globalism, post-modernism and the development of digital technology and suggests a development plan of a futuristic museum through planning the concept of a museum using the contents.

■ keyword : | Museum Concept | Post-modern Museum | Institution and Facility | Contents | Office of the Royal Garden |

1. 서론

1. 연구 배경 및 목적

사피어 에드워드(Sapir Edward)는 “언어가 사용하는 언어에 따라 사물을 바라보는 관점과 세계관이 달라진다.”라고 주장하였다. 훔볼트(Humboldt) 역시 “언어는 말하는 사람의 문화와 개성을 표현하는 활동이며 인간은 본질적으로 언어라는 수단을 통해 세계를 인식한다.”라고 말하였다. 이들의 주장에 따르면 언어는 과거의 실상을 규정하며, 말은 세상을 일정한 시각으로 바라보게 하는 프리즘과 같은 것이라 할 수 있다.

그러나 주지하다시피 오늘날 우리사회가 사용하는 말들 중에는 일본이 만든 신조어나 오용한 외국어를 일제 식민지 시대 때 받아들여 지금까지 쓰고 있는 것들이 꽤 많다. 특히 법률과 행정 및 정책 분야에서의 용어와 개념은 일본의 법조문과 정책내용 등을 그대로 옮겨 사용하는 경우가 많아 지속적으로 문제가 제기되어 왔다.

영어 museum에 해당하는 박물관, 미술관은 일본이 번역하여 만든 용어이다. 우리는 이것을 일제 식민지시기에 일본을 통해 받아들여 지금까지 그대로 사용하고 있다[1]. 그러나 문제는 현재 우리가 쓰고 있는 박물관, 미술관이란 용어와 개념은 일본인의 관점으로 번역하여 사용하기 시작한 것이며 뮤지엄을 처음 탄생시켜 제도화한 서구사회의 것과 차이를 보인다는 것이다. 그리고 이로 인해 국내 뮤지엄의 운영에 어려움을 겪고 있다는 것이다. 서구는 근대 시민사회의 성장과 변화에 따라 뮤지엄의 개념과 기능을 수정하고 발전시켜왔다. 반면 우리나라에서는 일제의 식민지 정책과 해방 후 국가의 정치 수단으로 뮤지엄이 활용되어 뮤지엄의 본래 기능보다는 시설의 규모와 양적 성장을 중심으로 발전해왔다[2]. 그래서 국내 뮤지엄의 시설 개수는 단 시간 내에 OECD 가입 국가들의 평균 수준인 인구 4만 명당 1개소에 근접하게 늘었지만 운영 측면에서는 총체적 난국에 처해있다[3].

문화체육관광부에서 발표한 「문화향수실태조사」에 따르면 2012년 우리나라 국민 1인당 뮤지엄 방문률은 9.3%로, 이는 2010년의 14.8%보다 크게 하락한 수치이며 2008년의 12.1%, 2006년의 12.3%보다 낮은 수치

로 뮤지엄 관람객수가 크게 감소한 것으로 나타났다[4]. 저조한 뮤지엄의 관람객 수와 이로 인한 시설 유휴 문제는 2012년 국회감사에서도 지적되었다. 국회 문화체육관광방송통신위원회에서 발표한 내용에 따르면 2011년 한 해 국공립 뮤지엄 전체의 40%인 312곳의 하루 평균 관람객은 100명도 되지 않은 것으로 나타났다. 그리고 관람객이 하루 10명도 오지 않은 뮤지엄은 14곳이나 되었고 심지어 경북 정도의 어느 박물관에는 한 사람도 찾지 않은 것으로 나타났다. 관람객의 뮤지엄 외면현상은 재정상황에도 영향을 끼쳐 2011년 전국 국공립 뮤지엄의 운영 적자는 2,166억 원, 개관 이후 누적적자는 504억 9,100억 원에 이르러 전국 대다수의 국공립 뮤지엄이 적자 난에 허덕이고 있는 것으로 조사되었다[5].

뮤지엄의 운영은 20세기 들어 많은 국가들이 고민하는 사항이다. 그래서 서양사회는 일찍부터 ‘마케팅 도입’, ‘입장료 유료화’, ‘부대시설 다양화’, ‘첨단기술 기반 전시’ 등 다양한 방안을 마련하여 해결하고 있다. 국내에서도 서양사회와 같은 전략을 도입하여 문제를 해결하고자 하였으나 앞서 통계자료를 통해 살펴본 것과 같이 상황이 좀처럼 나아지지 않고 있다. 이는 현재 국내 뮤지엄의 문제가 서양 뮤지엄처럼 단순히 경영방법과 첨단기술 도입 등만으로 해결되지 않으며, 보다 근본적인 분석과 함께 다른 식의 접근이 필요함을 방증하고 있는 것이다. 따라서 본 글에서는 기존 연구의 접근 방식과 달리 뮤지엄 개념의 인식과 사용 측면에서 국내 뮤지엄의 문제점을 분석하고 이에 따른 해결방안을 찾아보고자 한다.

본 연구의 목적은 국내에서 뮤지엄 시설 개념 중심으로 이해되어 관련 정책과 사업이 실행되고 있는 문제점을 밝히고, 이러한 문제를 해결하기 위해 기존 개념보다 확장되어야 함을 논증하는 데 있다. 나아가, 최근 선진국을 중심으로 등장하고 있는 새로운 뮤지엄의 특징이 콘텐츠의 속성과 유사하다는 점에 착안하여 콘텐츠 개념을 활용한 뮤지엄의 발전방향을 제시하고자 한다.

2. 연구 범위 및 방법

국내 뮤지엄의 문제점을 시설과 관련지어 분석한 연구로는 「21세기 박물관 진흥을 위한 법·제도적 지원방

안 연구」와 「박물관 및 미술관 진흥법 개선방안 연구」가 있다. 이 연구들은 국내에서 뮤지엄이 본래 기능보다는 양적 증대를 중심으로 성장한 것에 대한 문제를 지적하고, 이러한 문제의 원인이 시설 건립과 규제 중심의 법과 제도에 있다고 하면서, 제도 개정에 대한 필요성을 주장하였다[6][7]. 이 연구들은 국내 뮤지엄 운영의 기본 토대가 되는 법과 제도를 분석하여 그 내용이 시설의 확충 중심으로 구성되어 있음을 밝힌 점에서 의의가 크다. 그러나 국내의 법과 제도가 어떤 배경과 이유로 시설 건립과 규제 중심으로 내용이 구성되었는지에 대한 분석이 미흡하다. 그리고 제도 내용이 실제 현장에서 어떻게 실행되고 있는지에 대한 검토 또한 이루어지지 않았다.

따라서 본 글에서는 현재 시설 개념 중심으로 뮤지엄이 운영되고 있는 상황에 대한 원인과 배경을 뮤지엄 개념사 고찰을 통해 살펴보고자 한다. 그리고 국내 뮤지엄의 운영 현황과 문제점을 문화체육관광부의 주요 업무추진계획서를 통해 분석하고자 한다. 이는 뮤지엄은 운영 주체별로 국립, 공립, 사립, 대학으로 구분할 수 있지만, 국내에서 뮤지엄은 운영 주체보다는 중앙부처에서 그 운영과 사업 방향에 대해 더 많은 영향력을 행사하고 있기 때문이다. 그래서 문화체육관광부의 정책과 사업 내용을 분석해보면 국내 뮤지엄의 운영과 사업 현황을 알 수 있다.

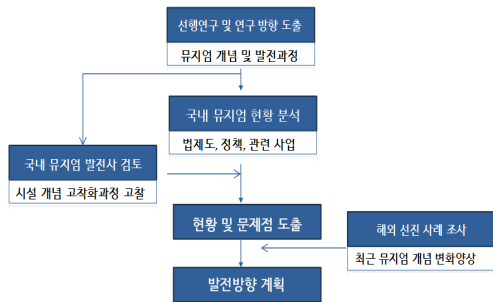


그림 1. 연구방법과 흐름도

본 글에서는 연구의 목적을 이루기 위하여 문헌 및 사례 조사와 분석, 관련 제도와 정책 분석 등의 방법을 쓸 것이다. 특히 뮤지엄 개념사 고찰을 통해 뮤지엄이 시설 개념에서 기관 개념으로 확대, 발전하였고 최근에

이러려 콘텐츠 개념과 유사한 개념으로까지 발전한 것을 살펴볼 것이다.

II. 뮤지엄 개념의 이론적 배경

1. 뮤지엄 개념

개념이란 사전적으로 어떤 사물현상에 대한 일반적 지식 또는 구체적 사실에 귀납한 일반화된 사상 등을 말한다. 그리고 언어학적 관점에서 개념이란 단어-의미-대상(사실)이라는 삼각구조 속에서 한 단어가 가지는 뜻을 말한다. 그러나 일반적으로 단어와 개념은 같은 말로 쓰인다. 단어는 정의되는 것이고 개념은 해석의 대상이란 점에서 차이가 있다. 이와 관련하여 개념사 연구는 사료에 서술된 용어의 의미를 오늘날의 의미로 번역함과 동시에 과거의 개념이 언제, 어떻게 현재의 개념으로 변화되었는가를 파악하는 방법이다. 그리고 단어 속에서 개념을 찾아내 그 의미론적 내용 및 역할을 읽는 방법이다[8].

현재 뮤지엄과 관련해서 기관, 시설, 공간, 장소를 비롯하여 전시, 보존, 연구, 교육, 공공 등 다양한 층위의 여러 가지 개념들이 사용되고 있다. 이는 뮤지엄이 탄생된 고대부터 현대에 이르기까지 뮤지엄의 역할과 기능을 설명하기 위해 비롯된 당시 사회의 개념과 용어가 오늘날까지 이어져 사용되고 있기 때문이다. 그리고 뮤지엄은 당시 정치와 사회적 사건들과의 밀접한 관계 속에 발전해 왔기 때문에 뮤지엄의 다양한 기능들과 대상들을 표현하는 말들은 해석이 필요한 개념들로 사용되고 있기 때문이다.

뮤지엄 개념사는 오늘날의 뮤지엄 개념으로 포착할 수 있는 고대시대의 현상이 있었는가, 당시 뮤지엄과 다른 용어로 표현된 것들이 있었는가를 파악하는 방법을 말한다. 그리고 고대와 중세에 뮤지엄을 표현하던 당시의 용어들이 언제, 어떻게 근현대적 개념으로 수렴되었는가를 분석하는 방법을 말한다. 뮤지엄 개념사 방법을 통하여 뮤지엄 개념의 확대·발전 과정을 살펴보면 다음과 같다.

2. 뮤지엄 개념 발전과정

주지하다시피 뮤지엄의 역할은 소장품 중심에서 교육 및 사회의 공공미션을 수행하는 조직·기관으로 확대·발전되었다. 오늘날 뮤지엄은 비영리적이며 항구적인 ‘기관’으로 정의되는데[7], 이 개념으로는 고대와 중세 시대의 뮤지엄을 제대로 설명할 수 없다.

표 1. 뮤지엄 개념 발전사[9]

| 시대 | 뮤지엄 역할 | 뮤지엄 개념 |
|------|---|--|
| 고대 | · 기원: Muse 신에게 바치는 제사 · 문예와 철학 연구, 철학 토론, 교제, 천체관측 등(Museion of Alexandria) · 귀중한 책, 예술품 보관 | 제사장소, 연구장소, 토론장소, 보관소 |
| 중세 | · 종교적 예술품 연구, 보관, 관리 · 제단 | 종교건물, 신전, 성구실 |
| 르네상스 | · 예술품 연구 및 수집(새로운 계층의 사회적 지위 상승을 위해 예술 권위 이용) · 예술품 전시, 사교 및 교제 | 스투디올로(studiolo), 캐비닛(cabinet): 사적 진열 공간, 쿤스트캄머(kunstkammer): 경이로운 방, 분더캄머(wunderkammer): 예술이 있는 방, 갤러리(살롱) |
| 근대 | · 지식 연구 및 생산과 교육 · 공공재산 예술품 관리 | 기관, 공공, 재산, 시민, 대중, 조직체, 교육 |

[표 1]은 고대부터 근대까지의 뮤지엄의 역할과 사용 개념을 정리한 것이다. [표 1]과 같이 뮤지엄은 소장품을 연구, 보관, 관리 등 하는 장소와 시설 개념에서 근대 시대에 시민사회의 성장과 더불어 공공재산인 예술품을 관리하고 정기적으로 시민에게 공개해야 하는 의무를 수행하는 조직체, 기관 개념으로 확대·발전되었다. 이와 관련하여 조지 브라운 부드(George Brown Boode)은 근대적 개념을 지닌 뮤지엄이란 유리공간에 소장품을 수집하여 나열하는 것이 아니라 일반 대중이 소장품을 이해하는데 도움을 줄 수 있는 다양한 전시를 기획하고 이와 관련된 정보와 체계적인 교육프로그램을 개발하는 기능을 수행하는 곳이라 하였다[9].

표 2. 근대사회의 발전과 근대 뮤지엄 개념[9]

| 사건 | 사회 변화와 특징 | 뮤지엄 개념 |
|---------|--|--------------------|
| 프랑스 혁명 | · 시민 중심의 사회 도래 · 시민, 부르주아, 공공성 개념 등장 | 공공성, 공공재산, 기관 |
| 영국 산업혁명 | · 새로운 계급 출현 (자본가, 노동자) · 여가시간 개념 등장 | 무료, 교육, 기관 |
| 미국 남북전쟁 | · 새로운 계층 등장, 기부를 통해 지위 유지 · 사회문제 해결을 위한 대중교육 중요성 증대 | 기부, 공공, 대중, 교육, 기관 |

주지하는바와 같이 근대시대에는 프랑스혁명, 영국 산업혁명 등과 같은 사건으로 새로운 계급과 지배 이념이 탄생했고 소수의 지배계층 사회에서 일반 다수의 시민사회로의 변화가 일어났다. 시민사회에서는 전체를 위한 공공성, 계몽, 교육 등이 중요하게 작용하였으며 바로 이것이 뮤지엄 개념의 본질을 규정하는 틀로서 작용하였다. 그리고 공공성, 교육 등과 같은 사회의 중요한 목적의 실현을 위해 뮤지엄이 활용되었고 이 때문에 뮤지엄에 목적 실행을 위한 조직체, 기관 개념이 형성되었고 이를 중심으로 발전되었다[10].

III. 국내 뮤지엄 개념 사용현황과 문제점

1. 국내 사용현황

지금까지 살펴본 것과 같이 뮤지엄은 귀중품, 예술품 등을 연구, 보관, 관리, 전시 등을 위한 시설 개념에서 근대 시대에 공공, 계몽, 교육 등을 목적으로 하는 기관 개념으로 확대·발전되었다. 그리고 최근 탈근대 시대의 도래로 새로운 모습의 뮤지엄이 나타나고 있다. 엘린후퍼 그린힐은 “뮤지엄 정의와 개념은 문화적, 사회적, 정치적 그리고 경제적 맥락 속에서 계속적으로 다시 정의되어왔고, 앞으로도 그러해야한다.”하였다. 이처럼 뮤지엄의 개념과 기능은 사회문화적 환경에 따라 발전되었는데 우리나라는 어떠한가?

본 장에서는 국내의 뮤지엄 개념 사용 현황과 인식 수준을 법·제도의 검토와 더불어 국내 뮤지엄의 주요 운영방향을 결정하고 있는 중앙부처인 문화체육관광부의 정책과 사업 내용을 통해 살펴본다.

1.1. 뮤지엄 법·제도

세계 박물관들의 협의회, ICOM(The International Council of Museums)은 뮤지엄을 “인류와 인류 환경의 유형과 무형의 물적 증거를 연구·교육·향유할 목적으로 이를 수집·보존·조사연구·상호교류(교육)·전시하는 비영리적이며 항구적인 기관으로, 대중에게 개방되고 사회발전에 이바지한다.”라고 정의하고 있다[11].

반면 국내에서 뮤지엄은 ‘박물관 및 미술관 진흥법 제1장 제2조(2010.12.11.)’에 **박물관이란** “문화·예술·학문의 발전과 일반 공중의 문화향유 증진에 이바지하기 위하여 역사·고고(考古)·인류·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설”이라 정의하고 있다. 이와 함께 **미술관은** “문화·예술의 발전과 일반 공중의 문화향유 증진에 이바지하기 위하여 박물관 중에서 특히 서화·조각·공예·건축·사진 등 미술에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설”이라 규정하고 있다[12].

이 두 내용에서 가장 두드러지게 드러나는 차이점으로는 첫째, 국내에서 뮤지엄을 이원적으로 박물관과 미술관으로 나뉘어 규정하고 있다는 것이다. 둘째, ICOM은 뮤지엄을 ‘기관’이라는 단어로 규정하고 있는 반면 우리나라는 박물관을 ‘시설’이란 단어로 정의하고 있다.

주지하다시피 사전적으로 기관과 시설은 다른 의미를 가지는 말이다. 기관(機關, Institution)이란 ‘사회생활의 영역에서 일정한 역할과 목적을 위하여 설치한 기구나 조직’을 뜻하며, 시설(施設, facility)이란 ‘도구, 기계, 장치 따위를 베풀어 설비함 또는 그런 설비’를 말한다. 간단히 말해, 기관은 ‘조직’이란 의미로 사용되는 것이라면 시설은 ‘공간, 장소, 건물, 설비’라는 의미로 사용되는 말이다. 시설은 도구적 개념의 단어이며, 기관에서 어떤 목적을 이루기 위한 요소들 중 하나로서 시설이 활용될 수 있다고 할 수 있다. 그러나 국내 법률 및 제도에서 뮤지엄을 시설 개념으로 제한하여 규정하고 있다.

뮤지엄은 단순한 시설의 의미가 아니라 좁게는 우리 민족과 전통을 계승하는 정신적 연속감과 문화에 대한 자긍심을 토대로 문화 정체성의 기반이 되는 것이고 넓

게는 인류의 유산 가치를 존중함으로써 인류애와 휴머니즘의 근간을 마련하는 활동의 거점이다. 그러나 국내에서 뮤지엄을 물리적 단위를 지칭하는 시설 개념으로 법률로 규정함으로써 뮤지엄이 갖는 역사적, 문화적 내용을 정책 실행과정에서 충분히 고려되지 않게 되는 토대가 형성되게 된 것이다[6].

1.2 뮤지엄 정책 및 관련 사업

주요업무추진계획서는 중앙부처와 공공기관 등의 사업 담당자가 한 해 동안 실행할 정책과 계획 등을 담은 것이다. 그래서 이 계획서를 살펴보면 뮤지엄 관련 정책 입안자와 실행자의 용어 및 개념 사용 현황과 정책 방향 등을 알 수 있다. 국내에서 국공립 및 사립 뮤지엄 정책의 계획 수립과 실행은 문화체육관광부의 문화정책관과 예술정책관에서 대부분을 담당하고 있으며 국립중앙박물관, 국립현대미술관, 국립민속박물관에서도 국립 뮤지엄의 유지와 운영에 관한 사항을 맡고 있다. 이들의 최근 업무 내용을 살펴보면 [표 3]와 같다.

표 3. 2009년~2013년 뮤지엄 관련 문화부 주요 업무추진계획[13][14]

| | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 |
|---------------|--|--|---------------|------|--|
| 사용 개념 | 문화시설, 전시공간 등 | 국가상징 인프라 등 | 문화공간, 시설, 체험관 | | 문화시설, 지원시설 등 |
| 정책 목표 및 주요 사업 | -소외계층과 일반시민대상 유 기회 확대 · 찾아가는 박물관 -일자리 창출 · 학예인력 지원 (청년인턴, 전문인력) -문화향유기회 확대 · 시설확충 (뮤지엄26개) · 무료관람 실시 등 | -국가상징 문화공간 조성하여 문화국가로서의 위상 제고 및 국민 자긍심 고취 · 대표 문화공간 건립 (대한민국역사박물관, 국립현대미술관 서울관, 한글박물관, 국립아시아문화전당) -문화향유기회 확대 · 지역 문화인프라 건립지원 (나주박물관 등) · 무료관람 실시 등 | | | -문화향유기회 확대 및 다양화 · 미술관 활용 학교밖 예술 교육 · 대학 및 청년 관람료 할인 · 대학 내 박물관 등 지원시설 설치 · 박물관 문화 시설 연계 인문학 문화프로그램 지원 등 |

2009년의 주요 추진업무는 크게 뮤지엄의 향유 기회 확대와 운영 활성화라는 목표 아래 ‘찾아가는 박물관’, ‘가족단위 박물관 가는 날’, ‘박물관미술관 무료 관람’ 등의 사업이 계획되었다. 그러나 뮤지엄 업무내용이 ‘시

설, 공간, 기반'이라는 단어로 기술되었고, 문화향유 기회 확대를 위한 정책 수단으로 시설 확충으로 삼아 뮤지엄이 시설 개념 중심으로 인식되어 관련 사업이 실행되고 있음을 짐작할 수 있다. 그리고 등록사립박물관·미술관 학예인력지원제도가 일자리 창출 사업의 일환으로 계획되어 있어 정책 입안자와 실행자의 학예사에 대한 인식 수준을 짐작할 수 있다.

2010년부터 2012년까지는 비슷한 내용으로 업무가 계획되었다. 정책 추진 배경부터 살펴보면, 선진국들은 나라를 대표하는 문화상징을 조성하여 국가 이미지를 관리하고 관광자원으로 활용하고 있다고 분석하고, 이에 대한 대응 목표를 국가상징 문화공간을 조성하여 문화국가로서의 위상을 제고하고 국민의 자긍심을 고취하는 것으로 세웠다. 이러한 정책 목표의 실행을 위해 대한민국역사박물관·국립아시아문화전당·국립서울미술관·한글박물관 건립을 주요 추진업무로 계획하였으며, 기반시설의 지속적 확대라는 목표 아래 나주박물관 건립 지원 등을 계획하였다. 2010년부터 2012년까지 업무계획에서도 시설 개념 중심으로 뮤지엄 정책이 계획되고 있다는 점이 발견되는데, 2009년과 마찬가지로 뮤지엄 관련 업무내용이 '인프라, 시설, 기반, 공간'이라는 단어로 기술되었다. 그리고 내용이 시설 건립 일정과 부지 면적 등을 중심으로 작성되었다. 또한 '지역문화 인프라 건립 사업'의 일환으로 국립나주박물관 건립을 추진하고 있으며, 뮤지엄 사업을 연습실·공연장·스튜디오 등 '시설건립 사업'과 같은 부류로 설명되었다. 이성과 같이 2010년부터 2012년까지의 업무계획서도 뮤지엄이 시설 개념 중심으로 이해되어 관련 사업이 계획되어 추진되었음을 알 수 있다.

2012년 9월에는 문화예술과 문화정책관 내에 뮤지엄 정책만을 담당하는 박물관정책과가 신설되었는데 이 때문에 2013년 주요업무추진 계획은 이전과 달리 문화향유기회 확대와 운영활성화를 위한 다양한 사업이 계획되었다. 그러나 2013년에서도 이전과 마찬가지로 '문화시설, 지원시설' 등과 같은 단어로 업무내용이 기술되어 시설 개념 중심의 뮤지엄 인식 수준이 좀처럼 개선되지 못하고 있음을 알 수 있다.

2. 시설 개념 고착화 과정 및 문제점

국내에서 시설 개념으로 뮤지엄을 이해하고 행정사무 중심으로 업무가 추진되는 것은 근래에 형성된 것이 아니다. 우리나라 최초의 뮤지엄인 제실박물관(帝室博物館)의 설립을 추진하면서부터이다. 제실박물관 건립은 1907년 덕수궁에서 즉위한 순종의 거처를 창덕궁으로 옮기는 일을 준비하는 과정에서 황제의 무료함을 달래드릴 오락거리를 마련하는 차원에서 발의되었다. 조선총독부는 창경궁을 창경원으로 개편하는 사업의 일환으로 박물관 사업을 추진하였는데, 창경궁 개편사업은 일본 우에노 공원을 모델로 하여 다양한 문화시설이 갖추어진 왕실소관의 근대 도시공원 조성사업이었다. 제실박물관은 동물원, 식물원과 함께 이 공원에 들어가게 되는 오락시설 중 하나로서 기획되었다. 조선총독부는 뮤지엄의 설립 추진을 위해 1908년 9월에 행정사무국이었던 어원국사무국(御苑事務局)을 설치하고 여기에서 뮤지엄의 설립에 관한 일을 진행하였다[15].

1911년 이왕직 직원록에 의하면 제실박물관의 직원은 모두 7명으로서 관장격인 사무관 주임, 일본인 2명을 포함한 단순관리직 3명, 일본인 기술직 2명, 한국인 잡부 1명으로 구성되어 있었는데 이들은 박물관 뿐 아니라 동물원과 식물원도 함께 관리하였으며 이들 중 오늘날 큐레이터와 같은 소장품 연구자 역할을 할 수 있었던 사람이 없었던 것으로 추측된다. 전문 인력의 역할이 부재한 채 행정사무국이었던 어원사무국이 뮤지엄 설립을 주도함으로써 뮤지엄의 본래 기능과 기관의 학문적, 미학적 목적과 특성이 고려되지 못하게 된 것이다. 국내 최초 뮤지엄의 이러한 출발은 이후에 설립되는 뮤지엄들에 의해 참조되었다[1]. 그리고 일제식민지시기에 받아들인 시설 개념의 뮤지엄 제도는 해방 후에도 국내 정치적 혼란으로 인해 주체적으로 정립되지 못한 채 그대로 사용되었다.

1960년대는 남북분단과 군사혁명 등으로 인해 정권 집권에 대한 정통성 확보가 중요했다. 그래서 반공주의, 민족주의와 같은 이념을 강조하고 정치적 정당성 확보를 위한 정책이 실행되었다. 정부는 민족이벤트 등을 열어 대중들에게 민족이미지를 각인시키고 재생산하고자 하였는데 뮤지엄은 정부의 이러한 노력을 대외적으

로 활용할 수 있는 좋은 수단이었다. 정부가 뮤지엄을 홍보 및 교육 수단으로 활용하였다는 것은 당시 뮤지엄의 소속을 문교부에서 여론·언론·선전 등의 사무를 담당하던 문화공보부로 옮기고, 뮤지엄 관장을 학예직이 아닌 일반 행정직으로 변경한 사실을 통해 알 수 있다. 이는 정부가 뮤지엄을 본래 기능보다는 공보행정의 연장 및 수단으로 인식하였음을 보여준다. 이러한 정책은 1960~70년대에도 변하지 않았고 오히려 문화예술진흥이 사회발전의 중요한 차원으로 인식됨에 따라 뮤지엄이 경제와 사회 개발의 중요한 수단으로 사용되었다 [16][17].

1990년대는 국민의 문화 향수권과 참여권의 확대 및 문화복지 실현에 중점을 둔 '문화발전10개년계획'이 실행되었다. 이 계획으로 뮤지엄 1,000개 건립이라는 목표가 설정되었고 이러한 목표 달성을 위해 새로운 뮤지엄 법과 등록제도가 도입되었다. 새로운 법은 뮤지엄의 본래 기능과 질적 측면을 엄격히 따지기보다 일정한 숫자 이상의 소장품만 보유하고 있으면 뮤지엄의 등록을 허가해주어 결국 뮤지엄으로 보기 어려운 시설들에 뮤지엄이란 명칭만 부여하고 시설 개념이 고착화되고 부실 뮤지엄이 양산되는 문제점을 낳았다[18].

이상에서 살펴본 것과 같이 국내에서 뮤지엄의 개념 도입과 설립은 일본과 서구 열강의 각축과 식민지로 전락하는 과정 속에서 이루어져 우리나라의 주권이 배제된 채 진행되었다. 그리고 해방 후에도 한국전쟁과 미군정기로 인해 뮤지엄의 개념과 제도가 주체적으로 정립되지 못하였고 이 때문에 식민지시기에 형성된 시설 개념 중심으로 뮤지엄이 발전되었다.

그러나 오늘날 뮤지엄이 문화경쟁력의 잣대로 작용하고 한국이 세계 문화강국으로 도약하려는 시점에서 개념 정립과 제도적 정비에 대한 진지한 노력이 필요하다. 따라서 본 연구에서는 그 방안 중 하나로 콘텐츠 개념을 활용하여 국내 뮤지엄의 발전방향을 제시해보고자 한다.

IV. 국내 뮤지엄 발전 방향

1. 최근 뮤지엄 개념 변화 양상

앞서 제2장에서 살펴본 것과 같이 뮤지엄의 개념과 주요 기능에 변화가 일어났을 때는 새로운 계층과 이념이 출현하고 새로운 사회문화적 환경이 조성되었다.

최근 디지털기술의 발달과 신자유주의, 지구화, 포스트모더니즘, 문화다원주의 등의 확산으로 이전과 다른 사회문화적 환경이 조성되었다. 그리고 새로운 차원의 문화 생산자와 소비자의 관계가 형성되었다. 이것은 뮤지엄을 포함한 사회 각 분야에 영향을 끼치고 있다. 이에 따른 뮤지엄의 변화는 크게 '근대 뮤지엄 개념의 해체 및 포스트모던 뮤지엄 개념의 등장'과 '뮤지엄의 엔터테인먼트화'로 요약된다.

뮤지엄의 엔터테인먼트화는 신자유주의 확산에 따른 것이다. 20세기 후반 신자유주의 확산에 따라 뮤지엄을 포함한 문화예술기관들에 대한 공적 지원이 축소되었다. 그래서 뮤지엄은 부족한 재원을 스스로 보충하거나 수익창출을 요구받게 되었다. 이 때문에 뮤지엄은 대중을 대상으로 한 상업전시와 교육을 만들고 경영방법을 도입하였다. 그리고 더 많은 수익과 경제적 효과 창출을 위해 뮤지엄의 건물을 지역의 랜드마크로 건축하거나 대중을 대상으로 한 오락서비스를 확대하였다.

또 다른 변화는 근대 뮤지엄 개념의 비판과 해체 현상이다. 21세기 인류는 지구온난화, 문명 간의 갈등 등의 문제를 겪으면서 근대사회의 주요 개념으로 작용하였던 엘리트주의, 계몽주의, 획일주의 등에 대해 회의감을 갖게 되었다. 그리고 이를 대신하여 평화, 평등, 문화다양성과 같은 가치에 주목하게 되었다[19]. 이러한 흐름은 뮤지엄 분야에도 영향을 끼쳐 독일, 영국, 미국 등 서양사회를 중심으로 종래 뮤지엄의 엘리트주의, 계몽주의 등 근대적 성격에 대한 비판과 재검토 운동이 일어났다. 이를 가리켜 포스트모던 뮤지엄 개념이라 하는데 여기에서는 근대 뮤지엄의 한계를 비판하고 이를 극복하기 위한 새로운 대안을 모색한다[20][21].

[표 5]는 포스트모던 뮤지엄의 개념과 특징을 근대 뮤지엄과 비교하여 정리한 것이다. 근대 뮤지엄이 일반 시민들을 계몽하고 교육하는 기관으로 운영되었다면 포스트모던 뮤지엄은 다양한 배경의 사람들과 문화들이 소통하는 플랫폼 개념으로서 작용을 추구한다. 그리고 근대 뮤지엄이 보편진리를 보존하는 일을 하였다면

이제 포스트모던 뮤지엄은 문화다양성을 증진하는 역할을 수행한다. 포스트모던 뮤지엄 개념의 가장 큰 특징으로는 관람객, 관리자, 소장품 간에 수평적이고 새로운 관계가 형성되었다는 것이다. 즉, 포스트모던 뮤지엄에서 대중은 더 이상 큐레이터가 선별한 내용을 선별적으로 소비하는 대상이 아니라 스스로 즐거움을 찾고 직접 콘텐츠 창작과 전시에 참여하는 주체로서 활동한다[20][21].

포스트모던 뮤지엄의 사례로는 미국 브루클린 미술관(Brooklyn Museum), 글렌보 뮤지엄(Glenbow Museum), 영국 이스트 앵글리아 생활사 박물관(The Museum of East Anglian Life), 산타 크루즈 아트 & 히스토리 뮤지엄(Santa Cruz Museum of Art & History), 사비나 미술관 등이 있다.

표 5. 포스트모던 뮤지엄 개념과 특징[19][20]

| | 근대 뮤지엄 | 포스트모던 뮤지엄 | 뮤지엄 개념 |
|-----|----------------------------------|------------------------------------|-----------------|
| 목적 | 보편진리 보존 및 교육, 계몽 | 소통, 문화다양성 증진 | 소통, 다양성, 플랫폼 |
| 사람 | 계몽대상인 대중, 권위적 큐레이터의 선별 내용 수동적 소비 | 스스로 학습 및 적극적 즐거움 추구, 전시와 창작에 직접 참여 | 주체, 즐거움, 수평적 관계 |
| 소장품 | 신성한 위치, 원본과 유일성 중시 | 원본, 복제품 구분 희미 온라인 디지털 콘텐츠 | 콘텐츠 |
| 건물 | 권위상징, 유일성 상징 소성, 획일적 공간 | 온라인 활성화, 플랫폼, 지역 유희시설 활용 | 플랫폼 |

표 6. 최근 새로운 경향의 뮤지엄 운영내용과 특징 [20][22-24]

| 사례 | 주요 운영 내용 | 특징 |
|----------------------|--|-----------------------------|
| 사비나 미술관 | · 장르 간 융합(예술과 과학 프로젝트, 미술과 수학 교감 등) · 타 뮤지엄 네트워킹, 3D 전시관 운영, 전시 및 세미나 유튜브 생중계 · 대중과 함께 디지털 콘텐츠 제작·전시 | 융합, 탈경계, 탈공간, 참여, 소장품의 콘텐츠화 |
| 영국 이스트 앵글리아 생활사 박물관 | · 지역주민 전시콘텐츠 제작, SNS 기반 뮤지엄 활동 참여 | 소통, 다양성, 수평적 관계 |
| 산타 크루즈 아트 & 히스토리 뮤지엄 | · 뮤지엄 기능과 지역 커뮤니티센터 기능과 결합, 뮤지엄이 지역 교류와 소통 장소로 기능 | 소통, 교류, 플랫폼 기능 |
| 미국 브루클린 미술관 | · 일반대중 대상, 온라인을 통해 작품 공모, 일반인 심사, 온/오프라인 전시 | 소통, 다양성, 수평적 관계 |

[표 6]에서 살펴본 것과 같이 최근 선진국을 중심으로 나타나고 있는 새로운 경향의 뮤지엄 모습과 운영 내용을 요약하면 ‘탈경계, 소통, 다양성, 융합, 즐거움(오락) 추구와 관람객·관리자·소장품 간의 수평적이고 새로운 관계 형성’이다[20][24]. 이러한 특징은 최근에 등장한 개념인 콘텐츠의 속성이기도 하다. 그래서 국내에서 뮤지엄을 콘텐츠 개념을 바탕으로 이해하고 사용한다면 현재의 시설 개념보다 더욱 많은 미래 가치와 내용들을 담을 수 있을 것이다.

2. 콘텐츠 개념과 뮤지엄

지금까지 뮤지엄 분야의 전문가들은 콘텐츠 개념을 뮤지엄 내 소장품, 운영프로그램, 기념품 등에만 한정하여 사용해왔다. 하지만 콘텐츠란 미디어에 담긴 또는 담길 내용물을 말한다[25]. 이러한 정의에 따르면 뮤지엄 자체 그리고 그 구성요소들을 콘텐츠 개념으로 설명할 수 있다. 콘텐츠 개념을 바탕으로 뮤지엄을 살펴보기에 앞서 미디어와 콘텐츠 개념에 대해 각각 알아보도록 하자.

마셜 맥루한은 ‘미디어는 메시지이다.’라는 말을 통해 미디어란 단순히 신문, 텔레비전 등 뿐 아니라 인간이 고안한 모든 도구나 기술까지 포함한 개념이라 하였다. 나아가, 그는 인간의 신체와 감각의 기능을 확장하는 모든 것을 미디어라 하였다. 이러한 정의에 따르면 인간의 손길이 닿는 모든 것이 미디어이며, 뮤지엄과 예술품, 그 영역 내 모든 대상들은 미디어라 할 수 있다[25].

콘텐츠란 사전적으로 책의 목차 또는 책과 같은 저작물의 속에 든 것, 즉 내용물을 말한다. 책이 유일한 미디어였던 근대 인쇄문화시대에서는 책의 내용물만 가리켜 콘텐츠라 하였다. 그러나 21세기 들어 디지털이 발달하고 다양한 미디어들이 등장하자 미디어가 담고 있는 내용물을 책을 모델로 삼아 콘텐츠라 표현하였다. 미디어에 담긴 또는 담길 내용물, 즉 콘텐츠는 형식에 해당하는 미디어를 필요로 한다[25].

표 7. 뮤지엄과 콘텐츠 구성요소 비교

| | 뮤지엄 | 콘텐츠 |
|------|------------------|-----|
| 구성요소 | 건물, 시설, 운영체계 | 미디어 |
| | 소장품, 사람들, 운영프로그램 | 내용물 |

뮤지엄은 크게 운영목적, 소장품, 건물·시설, 운영프로그램, 사람으로 구성되어있다. 뮤지엄의 구성요소들을 콘텐츠 개념을 이루는 미디어와 내용물의 관계로 나눠 살펴보면, ‘건물·시설과 운영체계는 표현형식, 즉 미디어’이고 ‘소장품, 사람들 운영프로그램은 내용물’이라 할 수 있다.

콘텐츠 개념을 바탕으로 뮤지엄을 바라보면 그동안 국내 뮤지엄 정책은 내용물에 해당하는 소장품, 사람보다는 형식, 미디어에 해당하는 건물·시설과 운영체계를 중심으로 실행되어 왔음을 알 수 있다. 때문에 뮤지엄을 콘텐츠 개념을 바탕으로 이해하고 관련 정책을 실행한다면 문화향유 기회 확대를 위한 시설 증대 뿐 아니라 뮤지엄 운영의 질적 제고를 높일 수 있는 연구 및 교육 기능 활성화, 전문 인력 양성, 사회기여프로그램, 수요자 중심의 운영프로그램 개발 등 뮤지엄 본연의 기능이 활성화 될 것이다.

3. 콘텐츠 개념 기반 뮤지엄의 발전방향

뮤지엄을 도구적, 공간, 장소의 시설 개념보다 확대하여 미디어, 내용물의 콘텐츠 개념으로 이해하고 운영한다면 어떤 모습으로 발전될까? 이는 콘텐츠 개념과 속성을 뮤지엄의 구성요소에 대입, 수용하여 살펴보면 알 수 있다.

앞서 살펴본 것과 같이 콘텐츠는 미디어에 담긴 또는 담길 내용물을 말한다. 콘텐츠 개념은 21세기 들어 디지털기술이 발달하고 다양한 미디어들이 등장하자 본격적으로 사용된 것이다. 그래서 콘텐츠 속성에는 디지털기술의 속성과 더불어 디지털 발달에 따라 변화된 사회와 문화적 환경의 특징이 포함되어 있다. 그리고 책을 모델로 하여 만들어진 개념이기 때문에 책의 주된 특징인 스토리와 맥락을 중요하게 여기는 속성 등이 포함되어 있다.

[표 8]은 콘텐츠의 주요 속성을 바탕으로 하여 뮤지

엄 개념을 재정립하고 뮤지엄의 구성 요소별로 발전방향을 정리한 것이다.

표 8. 콘텐츠 개념을 바탕으로 한 새로운 뮤지엄 발전 방향

| 콘텐츠 속성 | | 뮤지엄 발전 방향 | |
|---|---|------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> · 적극적 즐거움 추구 · 소통, 공감, 참여 등을 통한 집단지성 · 프로슈머 · 시공간 탈경계, 융합 · 원본과 복제품의 경계, 유일성 개념 희미 · 스토리, 맥락 중요 · 활용 중요 · 이윤 창출 중요 등 | ▶ | 목적 | · 다양한 배경의 사람들과 소통, 공감 · 문화정체성 보호 및 다양성 증진 |
| | | 사람 | · 큐레이터와 관람객의 수평적 관계 · 관람객이 전시와 창작에 직접 참여 · 적극적으로 즐거움을 추구하는 대중 |
| | | 소장품 | · 원본의 신성함과 유일함 개념 상실 · 함께 만들어가는 운영프로그램 · 맥락 복원 중요 · 스토리 중요 및 활용 연구 활성화 · 예술품의 무유형 통합복원 |
| | | 건물 | · 건물시설 해체 · 지역커뮤니티 시설 활용 · 교류 및 플랫폼 공간 · 온라인 공간 활성화 |

[표 8]과 같이 뮤지엄이 콘텐츠 개념을 바탕으로 이해되고 운영된다면 가장 먼저, 공연장, 극장 등의 시설과 다른 고유의 운영 목적이 정립되는 것을 기대할 수 있다. 그리고 뮤지엄이 수용자 중심으로 운영되어 관람객이 찾는 뮤지엄, 나아가 함께 만드는 뮤지엄으로서 기능할 수 있다. 그리고 그동안 문제점으로 지적되어 온 시설건립 중심의 사업에서 탈피하여 뮤지엄 본연의 연구와 향유 기능과 관련된 사업이 활성화 될 수 있다. 나아가, 최근 혁명적으로 변화하고 있는 사회문화적 환경과 수요를 적극적으로 수용한 새로운 유형의 뮤지엄 운영도 기대할 수 있을 것이다.

V. 결론

국내 최초 뮤지엄이라 일컬어지는 제실박물관(帝室博物館)이 설립된 지 약 100 여년이란 시간이 흘렀다. 그리고 국내 뮤지엄의 개수는 단 시간 내에 OECD 가입국의 평균 수준만큼이나 증대되었다. 그러나 뮤지엄의 양적 성장에 비해 운영 상태는 매우 부실한 수준이

다. 그래서 국내 뮤지엄들은 이러한 문제들을 해결해보고자 해외 선진국의 경영방법, 최첨단 기술 도입 등과 같은 방법을 시도하고 있으나 상황은 좀처럼 개선되지 못하고 있다. 그래서 본 연구는 기존의 접근 방식과 달리 뮤지엄의 개념 인식과 사용 측면에서 문제점을 분석하였다.

현재 뮤지엄과 관련해서 기관, 시설, 공간, 장소 등 다양한 층위의 여러 가지 개념들이 사용되고 있다. 그러나 본 연구의 선행연구와 관련 사례 검토를 통해 뮤지엄 개념은 장소와 시설 개념에서 근대시대에 시민사회의 성장과 더불어 공공 의무를 수행하는 조직체, 기관 개념으로 확대, 발전되었으며 최근에는 포스트모던 뮤지엄 개념까지 등장한 사실을 확인하였다.

하지만 국내에서 뮤지엄은 시설 개념 또는 이와 비슷한 개념으로 장소, 도구라는 좁은 개념으로 이해되어 관련 제도, 정책 그리고 사업이 운영되고 있다. 이는 법과 제도의 규정 내용과 중앙부처의 주요업무추진계획서에서 확인할 수 있었다.

사피어 에드워드 등 여러 학자들은 사용하는 개념과 용어에 따라 사물을 바라보는 관점과 세계관이 달라진다고 하였다. 때문에 개념 선택과 사용은 중요하다 할 수 있다. 그동안 국내에서 뮤지엄은 시설이란 단어로 그 성격을 규정하고 시설 개념을 바탕으로 관련 정책과 사업을 운영하였다. 이 때문에 시설의 건립과 확충을 중심으로 뮤지엄이 성장되었다.

오늘날 뮤지엄이 문화경쟁력의 잣대로 작용하고 한국이 세계 문화강국으로 도약하려는 시점에서 개념 정립과 제도적 정비는 반드시 이루어져야 한다. 본 논문은 이러한 점을 고민하고 문제 해결 방안 중 하나로 콘텐츠 개념을 활용하여 뮤지엄 발전방향을 제시하였다.

콘텐츠 개념의 뮤지엄이란 콘텐츠의 속성인 탈경계, 탈공간, 융합, 소통, 교류, 다양성, 즐거움(오락), 참여, 수평적이고 새로운 관계 형성 등의 특징을 뮤지엄의 구성 기본 요소인 운영목적, 사람, 소장품, 건물 등에 반영하여 운영하는 것을 말하며, 앞으로 본 연구를 토대로 하여 보다 구체적인 운영방안이 도출되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 하계훈, “한국 박물관 역사를 통해 본 미술사의 역할과 전망”, 서양미술사학회논문집, 제29집, pp.315-342, 2008.

[2] 강민기, “박물관이란 용어의 성립과정과 제도의 한국 도입”, 미술사학연구, 제17집, pp.33-58, 2002.

[3] 정정숙, *OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석*, 한국문화관광연구원, 2006.

[4] 문화체육관광부, *문화향수실태조사*, 문화체육관광부, 2012.

[5] <http://www.economy.hankooki.com/~.html>.

[6] 박신의, “21세기 박물관 진흥을 위한 법·제도적 지원방안 연구”, 문화예술경영 이론과 실제, 제2권, 제1호, pp.3-25, 2009.

[7] 박소현, 양현미, 이준형, *박물관 및 미술관 진흥법 개선방안 연구*, 한국문화관광연구원, 2012.

[8] 나인호, *개념사관 무엇인가*, 역사비평사, 2011.

[9] 정형경, *뮤지엄 형성의 사회적 배경과 역할에 관한 연구*, 추계예술대학교 석사학위논문, 2002.

[10] 정용재, 신범식, “사회문화적 관점에서 본 박물관의 역할변화: 근대 이후 박물관 프로그램의 새로운 경향을 중심으로”, 한국실내디자인학회논문집, 제18권, 제3호, pp.3-10, 2009.

[11] <http://icom.museum/the-vision/museum-definition>

[12] <http://www.law.go.kr>.

[13] <http://www.korea.kr/archive/mainList.do>.

[14] http://www.mcst.go.kr/web/s_policy/plan/vision.jsp.

[15] 목수현, *일제하 박물관 형성과 그 의미*, 서울대학교 석사학위 논문, 2000.

[16] 전연수, *박물관 및 미술관 진흥법의 실효성에 관한 연구*, 국민대학교 석사학위 논문, 2004.

[17] 윤태석, *한국 박물관의 현황과 그 진단을 통한 정책 제언*, 국민대학교 박사학위 논문, 2012.

[18] 양현미, *박물관 연구와 박물관 정책*, 홍익대학교 박사학위 논문, 2001.

[19] 이명진, *신박물관학의 관점에서 본 부산 박물관*

의 발전방안 연구, 경성대학교 박사학위 논문, 2013.

[20] 김정화, “소셜미디어가 뮤지엄 경영에 끼친 영향과 활용 방안 연구”, 문화정책논총, 제25권, 제2호, pp.35-62, 2011.

[21] 신아론, “국내의 박물관의 소셜 미디어 활용 사례연구”, 문화예술경영, 제2권, 제2호, pp.39-56, 2012.

[22] <http://www.museumnews.kr>.

[23] <http://www.kcti.re.kr>.

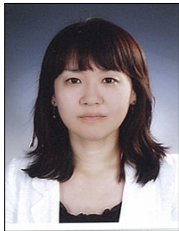
[24] 강인애, 설연경, “온라인 학습환경으로서 가상박물관의 가능성에 대한 탐구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제4호, pp.458-470, 2010(4).

[25] 이기상, “문화콘텐츠학의 이념과 방향”, 인문콘텐츠, 제23집, pp.9-40, 2011.

저자 소개

오 정 심(Jung-Shim Oh)

정회원



- 2004년 2월 : 한국외대 글로벌문화콘텐츠학과(문학석사)
- 2013년 8월 : 한국외대 글로벌문화콘텐츠학과(박사수료)
- 2011년 ~ 현재 : 한국외대 글로벌문화콘텐츠연구센터 연구원

<관심분야> : 뮤지엄콘텐츠, 한류, 무형문화유산