

디지털박물관을 활용한 한국문화 교육 방안 연구

: 체험 기반 한국문화 교육의 디지털 인문학적 전환

천수연*

국문초록

본 연구는 디지털 전환이 가속화되는 교육 환경 변화 속에서, 한국문화 교육의 현장 체험 중심 박물관 교육이 디지털박물관을 매개로 어떠한 방식으로 재구성되고 확장될 수 있는지를 살펴보았다. 이를 위해 국립중앙박물관, 국립민속박물관, 국립한글박물관, 국립고궁박물관, 대한민국의역사박물관, 서울역사박물관 등 6개 주요 디지털박물관의 VR·3D 기반 전시를 대상으로, 디지털박물관 자료의 탐색 및 수집→인문학적 의미 해석→디지털 인문학적 재맥락화→교육 콘텐츠화→학습의 성찰과 디지털 행위자의 성장의 5단계 디지털 인문학적 전환 과정을 제시하였다. 그 결과, 디지털박물관은 단순한 감상 중심의 전시 공간을 넘어 학습자의 창의·융합 학습을 촉진하는 학습 기반 인문학 데이터로 기능할 수 있음을 확인하였다. 나아가 이러한 디지털 기반의 문화교육은 학습자의 능동적 참여와 창의적 재구성을 통해 교수자·학습자·기술이 상호작용하는 새로운 학습 생태계를 형성함으로써, 체험 중심의 한국문화 교육이 디지털 인문학적 관점에서 재구성될 수 있는 실천적 가능성을 보여주었다.

* 서울사이버대학교 대우교수(한국어교육·한국학 전공)

주제어: 디지털박물관, 한국문화 교육, 체험 중심 학습, 디지털 인문학, 창의·융합 교육,
포스트휴머니즘, 초공간적 학습, PBL, STEAM

1. 서론

디지털 기술의 발달은 문화유산의 보존·전시·향유 방식 전반에 근본적인 변화를 가져왔다. 전통적으로 박물관은 실제 유물을 중심으로 한 물리적 전시 공간으로 인식되어 왔으나, 최근에는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 3D 스캐닝 등 디지털 기술을 기반으로 한 가상박물관(Virtual Museum)과 온라인 전시가 활성화되면서 박물관의 개념이 ‘물리적 공간’에서 ‘디지털 경험의 장(場)’으로 확장되고 있다. 이러한 변화는 단순히 전시 방식의 기술적 진보를 넘어, 인간이 문화를 인식하고 학습하는 방식 자체의 전환을 수반한다는 점에서 주목할 필요가 있다.

박물관의 디지털 전환은 단지 문화 향유의 접근성을 높이는 데 그치지 않고, 시간과 공간의 제약을 초월한 학습의 장으로서 박물관의 교육적 역할을 확장시킨다. 즉 디지털 기술을 매개로 한 박물관은 학습자가 언제 어디서나 문화유산을 체험하고, 스스로 그 의미를 구성하며, 타자와의 소통을 통해 문화적 이해를 심화할 수 있는 새로운 교육 플랫폼으로 기능이 가능하다. 이에 본 연구를 한국문화 교육에서 ‘문화 체험형’ 교육으로 인식되어 왔던 박물관 교육이 어떻게 디지털박물관을 매개로 전환·확장될 수 있는지를 탐색하고, 이를 디지털 전환 시대의 실천적 교육 사례로 고찰하고자 한다.

디지털박물관은 학습자가 시공간의 한계를 초월하여 문화유산을 능동적으로 탐구하고, 가상 전시를 통해 문화적 경험을 직접 체화하며, 이를 재해석·재구성할 수 있는 개방적 학습 환경을 제공한다. 이러한 초공간적·초연결적 디지털 기술은 교실 내외의 경계를 확장함으로써, 감성적 몰입과 창의적 사고를 중심으로 한 체험 기반 문화교육의 새로운 패러다임

을 형성한다. 디지털박물관은 명칭에 따라 가상박물관, 사이버 박물관, 온라인 박물관 등으로 다양하게 불리고 있는데, 각 용어는 기술적 구현 방식과 교육적 활용 방식에서 차이를 지닌다.

먼저 가상박물관(Virtual Museum)은 실제 공간이 아닌 웹 기반의 가상 공간에서 다양한 형태의 체험을 제공하는 플랫폼으로 인터넷 환경을 통해 접근이 가능하다. 물리적 제약 없이 누구나 문화 콘텐츠를 향유할 수 있도록 함으로써 접근성과 포용성을 높이는 데 중점을 둔다. 사이버 박물관(Cyber Museum)은 단순히 전시품을 온라인상에 옮겨 놓은 형태를 넘어서, 전시품을 기반으로 한 이미지, 영상, 소리, 텍스트 등의 다양한 멀티미디어 자료를 교육적 콘텐츠로 재구성하여 제공한다. 이로 인해 오프라인 박물관에서 요구되는 비용과 공간, 시간 등의 제약을 완화하면서도 더 정교하고 구조화된 전시 구성이 가능하다. 온라인 박물관(Online Museum)은 초기에는 전자 브로셔 형태로 운영되었으나, 1990년대 중반 이후 멀티미디어 기반으로 발전과 함께 이미지, 영상, 정보 등을 활용한 상호작용형 전시로 발전하였다. 특히 학습자의 자발적인 탐색과 정보 접근을 유도함으로써 교육적 활용 가능성을 확장시켰다. 디지털박물관(Digital Museum)은 전시품의 온라인 전시를 넘어, 3D 가상현실(VR), 증강현실(AR), 인터랙티브 미디어 등의 첨단 기술을 활용하여 실제 관람과 유사한 감각적 체험을 제공한다. 사용자는 아바타 등 능동적인 조작을 통해 전시 공간을 이동하거나, 몸동작을 활용하여 작품과 상호작용하며 몰입형 전시를 경험할 수 있다. 또한 훼손되거나 멸실된 문화재를 디지털로 복원함으로써, 단순한 정보 전달을 넘어서는 문화적 재현의 장으로 기능한다.¹⁾

본 연구에서는 앞서 언급한 여러 명칭이 지닌 기술적·교육적 특성을

1) 최근에는 메타버스 박물관(Metaverse Museum)도 새로운 형태로 등장하였다. 디지털 박물관의 진화된 형태로, 가상현실 기반의 메타버스 공간에서 관람객들이 동시에 참여할 수 있도록 설계되어 있다. 이 공간에서는 단순한 전시 관람뿐 아니라, 전시 기획 및 제작, 큐레이션, 세미나 및 토론과 같은 다양한 박물관 활동이 이루어질 수 있다. 이러한 메타버스 기반 박물관은 현실과 유사한 사회적 상호작용과 공동체 참여를 가능하게 하며, 확장된 학습 환경을 제공한다.

포괄하는 상위 개념으로서, 학습자의 능동적인 조작과 참여가 가능한 3D·VR 기반의 ‘디지털박물관’을 중심으로 논의를 전개하고자 한다.

디지털박물관에 관한 기존 연구 동향을 살펴보면, 디지털박물관의 개념과 운영에 대한 이론적 연구(홍혜주·강인애·이소현, 2019; 홍인국, 2017; 박진호, 2019), 디지털 기술을 활용한 전시 콘텐츠 개발 및 구현 연구(정민영, 2019; 박재영, 2014; 최고운 외, 2024), 디지털아카이브 구축 및 활용 연구(변혜빈 외, 2024; 김나영·박명선, 2022) 등이 이루어져 왔다. 또한 교육적 활용 연구는 주로 시각문화미술교육(이현민·김미수, 2020; 이현민·강인애·김양수, 2015)이나 초등학생을 대상으로 한 교수학습 적용 사례(강민정, 2023; 유진경, 2011)에 집중되어 있어 한국문화 교육 분야에서의 디지털박물관 활용 연구는 아직 미비한 실정이다.

따라서 본 연구는 한국문화 교육의 새로운 교수·학습 방안을 모색하기 위해, 디지털박물관의 교육적 활용 가능성을 탐색하고자 한다. 이를 위해 한국의 주요 디지털박물관 사례를 분석 대상으로 삼고, 이를 디지털 인문학적 관점에서 재맥락화함으로써 체험 중심 한국문화 교육의 새로운 전환 가능성을 모색한다. 나아가 디지털박물관을 단순한 감각적 체험의 장이 아닌, 데이터·알고리즘·미디어 서사·사용자 참여가 결합된 복합적 인문학 실천 공간으로 해석함으로써 체험 중심의 한국문화 교육이 디지털 인문학적 사유와 방법론으로 확장될 수 있음을 살펴보고자 한다.

이와 같이, 디지털미디어 시대에 한국문화 교육이 나아가야 할 방향을 탐색하기 위해, 본 연구는 디지털박물관을 중심으로 체험 기반 교육의 디지털 인문학적 전환 가능성을 살펴보고자 하였다. 이에 따라 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 디지털미디어 시대로의 전환은 한국문화 교육의 학습 환경과 교수·학습 방식에 어떠한 변화를 가져왔는가?

둘째, 디지털박물관은 문화유산의 보존과 향유를 넘어 학습자 중심의 체험 기반 한국문화 교육에서 어떤 교육적 가치와 가능성을 지니는가?

셋째, 체험 중심의 한국문화 교육은 디지털 인문학적 관점에서 어떻게 재구성될 수 있으며, 그 전환은 한국문화 교육의 질적 확장에 어떤 함의

를 제공하는가?

2. 디지털박물관의 교육적 가치와 가능성

2.1. 디지털미디어 시대의 한국문화 교육 환경 변화

COVID-19 팬데믹은 전 세계적으로 디지털 기술을 활용한 삶의 변화와 사회 전반의 디지털 전환을 가속화시켰다. 송영근·박안선·심진보(2022)는 디지털 전환을 산업과 사회 전 영역에서 일어나는 구조적 디지털화 현상으로 정의하며, 기술 발전이 인간의 인식과 관계, 행위 방식에 근본적 변화를 가져온다고 분석하였다. 이러한 변화는 교육 환경에서도 예외가 아니다. 온라인 기반 교육의 확산은 학습을 교사 중심의 일방적 전달 구조로 한정할 수 없게 만들었다. 다양한 디지털 매체, 플랫폼, 인공지능 번역기, 피드백 알고리즘 등이 학습 과정에 주체가 되고, 학습자 또한 더 이상 지식의 수용자가 아닌 학습 행위의 구성 주체로 자리매김하게 되었다.

디지털미디어 시대의 한국문화 교육 역시 이러한 흐름 속에서, 디지털 매체·플랫폼·인공지능 번역기 등 비인간적 요소와의 공존 속에 이루어지고 있다. 예를 들어, 전통 공예를 소개하는 유튜브 영상, 한복의 질감을 설명하는 증강현실(AR) 콘텐츠, 한국 음식을 다루는 글로벌 유튜버의 반응 영상, 인공지능 번역 기반 다국어 학습 플랫폼 등은 단순한 교수·학습 도구를 넘어, 학습자의 감각·해석·참여 양식에 직접적인 영향을 미치는 ‘독립적 행위자’로 작동한다. 이러한 디지털 교육 환경의 확산은 학습자가 시간과 공간의 제약 없이 한국문화의 현장성과 내재된 가치를 경험할 수 있도록 하는 하이브리드 기반의 통합적 학습, 문화 간 상호이해와 비판적 문화 해석 역량을 강화하는 초국가적 문화 소통 중심 수업 그리고 디지털 네트워크 환경에서 학습자가 한국문화 관련 정보를 자율적으로 탐색하고 자신의 경험을 재구성·공유·활용할 수 있는 초연결적 창의·응

합형 학습으로의 교육 패러다임 전환을 요구하고 있다(천수연, 2025;15-18).

이와 같은 논의를 종합해 볼 때, 디지털미디어 시대의 한국문화 교육 환경 변화는 단순한 교수·학습 방식의 기술적 진보를 넘어선다. 이는 교육의 주체와 객체, 인간과 비인간, 지식과 감각의 관계가 새롭게 재구성되는 인식론적 전환의 과정이다. 즉 디지털 매체는 더 이상 학습 보조 도구가 아니라 학습의 행위적 주체로 기능하며, 학습자 또한 지식을 수동적으로 습득하는 존재에서 벗어나 디지털 매체와 상호작용하며 의미를 생성하고 문화를 재구성하는 행위적 주체로 변화하고 있다. 이러한 변화 속에서 교사는 학습자가 디지털 환경 속에서 스스로 탐색하고 해석하며 참여할 수 있도록 지원하는 학습 설계자이자 촉진자로서의 역할로 확장되어야 한다.

따라서 디지털미디어 시대의 한국문화 교육은 기술·인간·문화가 상호작용하는 복합적 학습 생태계로 재편되어야 하며, ‘지식’의 학습에서 ‘경험과 감각’의 학습으로, ‘전달’ 중심에서 ‘참여’ 중심으로, ‘단일’ 문화에서 ‘초문화적’ 상호작용으로 나아가는 패러다임 전환이 요구된다.

2.2. 디지털박물관을 매개로 한 초공간적 학습 환경과 참여적 한국 문화 교육

박물관은 오랫동안 한국문화 교육에서 ‘현장성’을 구현하는 대표적인 체험 학습 공간으로 기능해 왔다. 그러나 팬데믹 이후 박물관의 역할은 단순한 전시 공간을 넘어, 디지털 기술을 기반으로 한 새로운 학습 공간으로 확장·전환되고 있다. 이러한 변화는 박물관이 더 이상 물리적 장소에 한정되지 않고, 온라인과 오프라인을 아우르는 복합적 문화 학습의 장으로 자리매김하고 있음을 보여준다.

디지털 전시는 시공간의 제약을 극복함으로써 학습자가 언제 어디서나 한국문화를 접할 수 있는 초공간적 학습 환경을 제공하며, 한국문화 교육의 접근성과 지속 가능성을 근본적으로 확대하는 대안이 된다.

디지털박물관은 물리적 제약이 없는 열린 학습 공간으로서 관람 동선이나 접근 경로의 한계를 초월한다. 학습자는 단체 관람 시 전시 순서나 동선을 따라야 하는 오프라인 박물관과 달리, 자신이 흥미를 느끼는 주제나 전시품으로 자유롭게 이동하며 탐색할 수 있다. 이러한 디지털 매체 안에서의 자유로운 이동은 학습자 스스로 학습의 경로를 설계하고, 전시 간의 관계를 주제적으로 구성하게 한다. 즉 디지털박물관은 학습자에게 비선형적 탐색과 자율적 학습의 가능성을 제공함으로써, 자신의 관심과 사고의 흐름에 따라 학습 내용을 재구성하도록 돕는다.

또한 디지털박물관은 학습자의 학습 참여 방식과 경험을 변화시킬 수 있다는 점에서 중요한 교육적 가치를 지닌다. 이러한 특징은 여러 선행 연구에서도 확인된다. 이현민·김미수(2020:91)는 가상박물관, 즉 디지털 박물관이 단순한 전시 공간을 넘어 학습 아카이브로서 온라인 교육의 디지털 콘텐츠로 활용 가능하며, 학습 동기 유발과 교육의 수월성을 높여 학습자 중심의 교육 환경 조성 및 학업 성취도 향상에 긍정적 영향을 미친다고 보았다. 또한 강민정(2023:17)은 디지털박물관을 통해 학습자가 타인과 정보를 공유하고 협력적으로 의미를 확장하면서 새로운 문화 문해력을 형성해 간다고 분석하였다. 아울러 홍혜주·강인에·이소현(2019:127)은 디지털박물관 환경이 전시물과의 상호작용뿐 아니라 소셜 미디어를 통한 외부 소통까지 가능하게 함으로써, 학습을 공동 생산적이고 사회적으로 확장되는 경험으로 전환시킨다고 하였다. 이러한 기존 논의들은 디지털박물관이 ‘교사가 제공한 지식’에 의존하던 기존 학습 구조와 달리, 학습자를 능동적으로 참여시키고 상호작용과 협업을 촉발하는 교육적 가치를 지님을 뒷받침한다. 동시에, 학습자가 서로의 이해와 해석을 교환하고 공동으로 의미를 구성할 수 있는 상호작용형 학습 생태계로 발전할 가능성을 보여준다.

디지털박물관의 참여성과 상호작용성은 구성주의 학습이론의 교육적 정당성을 뒷받침한다. 구성주의 관점에서 학습은 외부 지식을 수동적으로 전달받는 과정이 아니라, 학습자가 환경과의 상호작용을 통해 스스로 의미를 구성하는 능동적 과정으로 이해된다(이현정, 2025:337). 디지털박

물관에서 학습자는 단순히 ‘설명된 문화’를 수용하는 것이 아니라, 전시 물의 회전·확대·비교, 메타데이터 열람, 전시 간 연결 탐색 등 능동적 조작을 통해 스스로의 이해를 구성한다. Don Ihde(1990)의 포스트현상학적 관점으로 보면 마우스 클릭, 화면 이동 등은 ‘가상의 행위’가 아니라 학습자의 신체와 지각이 기술과 결합해 생성하는 새로운 감각적 실천으로 볼 수 있다. 따라서 디지털박물관 체험은 ‘비실제 경험’이 아니라 ‘매개된 실재’로 이해할 수 있을 것이다. 이런 방식은 학습자를 수동적 관람자가 아니라 자신의 경험과 해석을 통해 문화적 의미를 빚어내는 주체로 위치시키며, 그 자체로 학습 과정이 ‘체험 기반 해석 활동’이 됨을 의미한다. 다시 말해, 디지털박물관은 학습이 교과 지식의 이해에 머무르지 않고, 문화적 감각·맥락·가치 판단을 동반하는 경험적 사유의 과정으로 재구성될 수 있는 가능성을 제공하며, 비대면 환경에서도 신체적 감각과 정서적 몰입을 유도할 수 있는 ‘기술-매개된 현상학적 체험의 장’으로 정의해볼 수 있다.

또한 디지털박물관은 학습자의 수준과 흥미에 따라 맞춤형 콘텐츠를 제공함으로써 개별 학습자의 이해도와 학습 목적에 따른 차별화된 학습 경험을 가능하게 한다. 이러한 점에서 디지털미디어 기반의 교육은 Bloom(1971)이 제시한 ‘완전학습 이론(mastery learning)’, 즉 모든 학생이 동등한 학습 기회를 가지고 학습 목표에 도달할 수 있다는 교육 철학을 실천할 수 있다. 전통적인 교육이 동일한 시간·방식·내용으로 일방적으로 이루어져 학습자의 개인차를 반영하지 못한다면, 디지털 기반 학습은 학습자가 스스로 조작하고 탐색하며 충분한 시간과 자율성을 확보할 수 있도록 함으로써 개인 맞춤형 학습을 실현할 수 있는 가능성을 제시한다.

더 나아가 디지털박물관은 학습 주체성을 인간 개인에만 한정하지 않는다는 점에서도 교육적 함의를 지닌다. 포스트휴머니즘적 관점에서 학습은 인간과 디지털 기기, 알고리즘, 플랫폼 등 비인간 행위자가 상호작용하는 관계망 속에서 발생하는 실천으로 이해된다(로지 브라이어도티, 2023:69,123). 따라서 디지털박물관의 인터랙티브 시스템, 추천 알고리즘,

다언어 번역 인터페이스 등은 단순한 보조 도구가 아니라 학습 경험을 함께 설계하고 조정하는 행위적 존재로 기능한다. 학습자는 이들과의 협력 속에서 새로운 문화적 의미를 생성하는 ‘행위적 주체’로 재정의된다. 이에 따라 교사는 학습자가 디지털박물관을 기반으로 자율적으로 탐색·해석·표현할 수 있도록 ‘탐구의 구조를 설계하는 문화적 큐레이터(cultural curator)’의 역할이 요구된다.

이와 같이 디지털박물관은 학습의 시공간적 제약을 넘어선 초공간적 학습 환경, 학습자의 자율적 참여를 촉진하는 참여적 학습 구조, 인간과 비인간 요소가 협력적으로 의미를 생산하는 복합적 학습 생태계로 확장될 수 있다.

2.3. 디지털박물관 기반 초연결 창의·융합형 한국문화 교육

디지털박물관은 단순히 ‘원격 관람’을 가능하게 하는 대안적 전시 공간이 아니라, 학습자의 감각·해석·표현을 매개로 한 창의적 지식 생산의 장이 가능하다는 점에서 교육적 가치를 지닌다. 특히 VR·AR·3D 기반 전시는 학습자에게 현장 체험에 근접한 ‘공간적 실재감’을 제공하며, 이는 텍스트 중심 설명만으로는 충분히 전달되기 어려운 정서적 맥락, 미적 가치, 문화적 감수성을 수업 안으로 불러온다. 감정적으로 기억된 경험은 인지적 정보보다 오래 유지되고 학습 동기에 직접 영향을 미친다는 점에서(Tyng et al., 2017:2), 디지털박물관은 ‘감성 기반 학습’을 촉진할 수 있는 교육적 잠재력을 가진다. 이러한 정서적·감각적 몰입은 한국문화 교육에서 단순한 지식 습득을 넘어, 문화적 공감과 해석 능력 자체를 학습의 목표로 삼을 수 있게 하는 방향성을 제시한다.

아울러 디지털박물관은 초연결적 디지털 네트워크 환경에서의 협력적 문제 해결과 융합적 탐구 활동을 뒷받침할 수 있다는 점에서 창의·융합형 교육으로의 확장 가능성을 갖는다. 정제영 외(2024:12)는 AI를 비롯한 첨단 기술은 교사 주도의 상호작용적 지도를 통해 고차원적 사고를 유도하는 ‘하이터치 - 하이테크(High Touch - High Tech)’ 방식으로 활용되어

야 한다고 제안한다.²⁾ 이러한 관점에서 디지털박물관은 프로젝트 기반 학습(PBL: project based learning)과 문제기반학습(PBL: problem based learning) 그리고 STEAM(Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)의 융합형 교육 모델과 직접적으로 결합될 수 있는 교육 자원으로 이해된다. 즉 디지털박물관은 학습자에게 실제 전시물의 맥락 자료, 비교 가능한 시각 자료, 시공간적으로 떨어진 문화 요소 간의 연결고리를 제공함으로써, 탐구 주제를 스스로 설정하고 문제를 정의하며 해결 방식을 모색할 수 있도록 돕는 교육적 기반을 제공한다.

이러한 환경은 학습자가 수동적으로 ‘정답’을 찾는 방식에서 벗어나, 전시 간 비교·분석, 맥락 재구성, 스토리텔링 구성 등과 같은 재해석과 재창조의 활동을 가능하게 한다. 학습자는 더 이상 전시를 소비하는 ‘관람자’가 아니라, 전시 자료를 재배열하고 의미를 재맥락화하며 새로운 해석을 산출하는 ‘창의적 실천자’이자 ‘공동 저작자’로 위치하게 된다. 이는 디지털박물관이 단순한 학습 보조 자료를 넘어, 학습자의 창의적 산출물 생산과 공유, 나아가 협업적 지식 생산으로 이어질 수 있는 가능성을 지녔음을 보여준다.

또한 디지털박물관은 교실이라는 물리적 공간의 한계를 넘어선다. 교사는 특정 유물, 특정 시대, 특정 문화 요소를 단편적으로 설명하는 대신, 디지털 전시를 수업 내 문제 상황이나 탐구 과제로 전환할 수 있다. 예를 들어, 하나의 디지털박물관에서도 다양한 주제를 중심으로 학습을 설계할 수 있다. 한 집단은 왕실 복식과 의례 유물을 통해 ‘신분과 미의식’을 탐구하고, 다른 집단은 궁중음식 전시를 바탕으로 ‘음식과 권력’을 분석하며, 또 다른 집단은 왕실 회화나 기록화를 활용해 ‘시각예술과 정치권력의 관계’를 해석할 수 있다. 이 과정에서 학습자들은 상호 비교·토론·비판을 수행하며, 복합적인 주제 인식을 통해 다층적 관점을 형성하게 된다. 이는 PBL과 STEAM이 지향하는 핵심인 탐구와 융합 그리고 창의가 실제 한국문화 교육 맥락에서 구현할 수 있게 하는 가능성이 있다.

2) 기술(High Tech)의 효율성과 인간적 상호작용(High Touch)의 감성을 조화시켜 개인 맞춤형 학습과 인간 중심 교육을 실현하는 접근 방식.

이와 같이 디지털박물관은 감성적 몰입을 통해 문화적 가치에 대한 공감과 해석 능력을 심화시키는 정서 기반 학습의 장이라는 교육적 가치를 갖고 있으며, PBL·STEAM과 결합 가능한 탐구 과제의 원천으로서 학습자의 창의적 재구성과 협력적 문제 해결을 촉진할 수 있는 확장 가능성을 지닌다. 이러한 관점에서 디지털박물관은 한국문화 교육을 지식 중심 교과에서 창의·융합형 문제 해결과 문화적 재해석 능력 함양으로 전환할 수 있는 잠재적 교실이자 실험적 플랫폼으로서 가치를 지닌다.

3. 체험 기반 한국문화 교육의 디지털 인문학적 전환

디지털 인문학은 전통적인 인문학 연구 방법에 디지털 기술과 데이터 분석 도구를 결합하여 인간, 문화, 언어, 예술, 역사 등의 현상을 새롭게 탐구하는 학문 분야로 인간, 문화, 의미 가치 등의 인문학의 본질적 질문을 유지하면서도, 그 탐구 방식을 컴퓨터 기반 데이터 처리, 네트워크 분석, 시각화, 인공지능 등의 기술로 확장한다. 즉 인문학의 ‘사유’와 정보 기술의 ‘분석’이 결합된 융합형 학문 패러다임이라 할 수 있다.³⁾

디지털 인문학의 방법론적 특징은 데이터 기반의 탐구, 네트워크적 사고, 시각화와 상호작용, 공동 연구, 디지털 윤리와 접근성이 있다. 디지털 박물관을 활용한 교육은 디지털 아카이브와 디지털 스토리텔링, 그리고 시각화 영역의 디지털 인문학 영역과 맞닿아 있다. 구체적으로 디지털박물관은 문헌, 예술 작품, 유물, 구술 기록 등을 디지털 형태로 구축하고 메타데이터를 설계·분석하는 영역으로 디지털 아카이브 영역에 포함되며, 온라인 전시나 가상 체험(VR/AR 전시)은 단순한 정보 전달을 넘어, 학습자가 참여적 주체로서 서사에 개입하는 경험을 제공하기 때문에 디

3) 디지털 인문학은 단순히 인문학 자료를 디지털화하거나 온라인 서비스로 제공하는 기술적 행위를 의미하지 않는다. 정보통신기술을 매개로 인문학 연구와 교육, 그리고 창의적 저작 활동을 새로운 방식으로 수행하며, 인문학적 지식을 디지털 정보 자원으로 전환하고 그 자원을 활용하여 2차적 지식을 생산할 수 있는, 디지털 사회의 인문학적 실천을 뜻한다(문상훈·강지훈·이동열, 2016:25-28).

지털 스토리텔링을 통한 문화 경험 연구가 가능하다. 또한 학습자가 전시품을 회전시켜 관찰하거나, 지도를 통해 전시의 역사적 관계를 시각적으로 탐구하는 과정은 데이터 시각화 기반 인문학 연구로 확장될 수 있다. 따라서 디지털박물관을 활용하면 디지털 인문학적 한국문화 교육의 새로운 패러다임으로 확장이 가능하다.

디지털 인문학의 주목할 만한 연구 방법론으로는 프랑코 모레티(Franco Moretti)의 ‘멀리서 읽기(Distant Reading)’를 들 수 있다. 모레티(2020:36)는 기존의 세밀한 ‘가까이 읽기(Close Reading)’ 방식만으로는 방대한 문학 텍스트 전체를 분석하기 어렵다고 보고, 계량사학의 그래프(graph), 지리학의 지도(map), 진화론의 계통도(tree) 개념을 차용하여 문학사의 구조적 패턴을 거시적으로 조망하는 방법을 제안하였다.

모레티는 이러한 접근을 ‘새로운 질문을 던지는 인문학적 실천’으로 해석하였다. 즉 대규모 자료를 다루고 계량적 분석을 수행하는 것은 단순히 양적 확장이 아니라, 문학이라는 연구 대상에 새로운 문제의식을 제기하기 위한 방법론적 전환이라는 것이다. 이에 ‘멀리서 읽기’는 방대한 데이터를 대상으로 한 구조적 분석을 통해 인문학의 연구 지평을 확장하고, 디지털 기술을 매개로 새로운 인식과 해석의 가능성을 열어가는 디지털 인문학의 대표적 방법론이라 할 수 있다(김지선, 2023:53). ‘대규모 자료’를 다루고, ‘계량적 분석’ 방법론을 적용하고 ‘거시적 관점’의 문제의식을 제시하는 것은 근본적으로 문학이라는 조건에 ‘새롭게 질문을 던지기’ 위한 구체적인 실천 방법이라는 것이다. 기존의 문학 접근 방식에서 벗어나 ‘질문하기’의 문제의식에 핵심을 둔 것이다.

따라서 한국문화 교육을 위한 디지털박물관 활용에서도 디지털 인문학적 관점의 ‘멀리서 보기’의 전환을 적용해 볼 수 있다.

첫째, 박물관을 단순히 개별 전시품으로 보는 공간으로 보지 않고, 전시 간 연결 구조, 사용자 이동 경로, 콘텐츠 클릭 패턴 등의 디지털 데이터를 ‘문화의 네트워크’로 읽는 시각으로 확장할 수 있다.

둘째, AR 전시와 인터랙티브 시스템을 통해 학습자의 ‘전시를 보는 방식(순서)’ 자체가 데이터화될 수 있으며, 이를 바탕으로 시각화된 문화

읽기가 가능하다. 예를 들어, 한 학습자가 ‘한복’ → ‘의례’ → ‘공간’ 전시를 순서대로 탐색하였다면, 이 경로는 학습자의 문화 인식 흐름을 보여주는 ‘네트워크적 읽기’로 해석될 수 있다.

셋째, 한 작품이나 유물에 집중하기보다, 여러 전시의 상호 연결과 맥락적 관계를 통해 한국문화의 구조적 의미망을 읽어내는 접근이 가능하다. 이를 통해 디지털 스토리텔링 기반의 문화 데이터 읽기로 확장할 수 있다.

이와 같이 디지털박물관을 활용한 한국문화 교육은 학습자가 문화 데이터를 직접 읽고 해석하는 참여자로 전환된다는 점에서 디지털 인문학 실천의 구체적 사례로 이해될 수 있다.

이러한 관점에서, 본 연구는 디지털박물관을 활용한 한국문화 교육의 과정이 디지털 인문학적 데이터 전환의 가능성을 내포하고 있다고 보고, 이를 ‘디지털박물관을 활용한 한국문화 교육의 디지털 인문학적 전환 5단계 구조화 과정’으로 구체화하여 제시하고자 한다.

1단계는 ‘디지털박물관 자료 탐색 및 수집’으로, 기존 자료의 선별과 구조화를 진행하는 단계이다. 주요 디지털박물관 자료(AR/VR, 3D, 영상 등)를 탐색하고 분류하여 이후 단계의 기초 데이터를 구축한다.

2단계는 ‘인문학적 의미 해석’ 단계로, 수집된 자료의 역사적·사회적·문화적 맥락을 분석하여 디지털 자료에 인문학적 가치를 부여한다.

3단계는 ‘디지털 인문학적 재맥락화’ 단계로, 학습 활용이 가능한 인문학적 데이터로의 전환을 위해 데이터 간의 관계, 서사, 감성적 요소를 재조직하는 과정이다.

4단계는 ‘교육 콘텐츠화’ 단계로, PBL과 STEAM 중심의 학습 설계를 통해 수업 적용이 가능한 형태로 확장한다.

5단계는 ‘학습자의 성찰과 디지털 행위자의 성장’ 단계로, 학습자가 디지털 행위자로 전환되어 자료를 해석하고 표현하며 창의적으로 재구성하는 학습자의 구체적 참여 과정이다.

이 디지털 인문학적 전환 5단계는 디지털박물관의 자료가 단순한 시각 정보로 머무는 것이 아니라, 인문학적 해석과 교육적 실천을 거쳐 학

습자 참여를 통한 지식의 재생산 과정으로 확장되는 구조를 보여준다.

〈표 1〉 디지털 인문학적 데이터 전환 구조화 과정

단계		주요 내용	비고
1단계	디지털박물관 자료 탐색 및 수집	주요 디지털박물관 자료 (AR/VR, 3D, 영상 등)를 탐색·분류	기존 자료의 선별과 구조화
↓			
2단계	인문학적 의미 해석	수집된 자료의 역사·사회·문화 맥락 해석	디지털 자료에 인문학적 가치 부여
↓			
3단계	디지털 인문학적 재맥락화	데이터 간 관계, 서사, 감성적 요소 재조직	학습 활용이 가능한 인문학적 데이터로 변환
↓			
4단계	교육 콘텐츠화	PBL·STEAM 중심의 학습 설계로 확장	수업 설계 및 학습자 참여 활동 구성
↓			
5단계	학습의 성찰과 디지털 행위자의 성장	학습자의 해석·표현·창의적 재구성	디지털 행위자로의 주체 전환

3.1. 디지털박물관 자료 탐색 및 수집

1단계인 디지털박물관 자료 탐색 및 수집 단계에서는 한국의 주요 박물관 홈페이지를 조사하여, 학습자가 전시 공간을 능동적으로 조작하거나 이동하며 체험할 수 있는 VR·3D 기반 상호작용형 디지털 전시를 제공하는 6개 박물관을 분석 대상으로 선정하였다. 선정된 6개의 박물관은

국립중앙박물관, 국립민속박물관, 국립한글박물관, 국립고궁박물관, 대한민국의사박물관, 서울역사박물관이다.⁴⁾

6개의 박물관에서 제공하는 디지털박물관 전시는 주제와 형식이 다양하였다. 이에 본 연구에서는 디지털박물관 전시 영역 안에 있는 모든 전시를 대상으로 하기보다, 연구 목적에 부합하는 전시를 선별하기 위한 기준을 설정하였다.

첫째, 유튜브 등 외부 플랫폼이나 온라인 영상 자료로 연결되어 일방적으로 시청하는 형태의 영상형 온라인 전시는 제외하고, 실제 전시 공간의 구성을 가상현실 환경에서 체험적으로 탐색할 수 있는 VR·3D 기반의 상호작용형 전시만을 포함한다.

둘째, 한국문화 교육과의 연계성을 고려하여, 선정된 전시 중에서도 한국문화의 역사·사회·예술적 맥락을 다루며 교육적으로 활용 가능한 전시만을 분석 대상으로 한정한다.

이러한 선정 기준은 학습자가 디지털 환경 속에서 전시 공간 및 유물과 능동적으로 상호작용하며, 한국문화의 특성을 체험적 학습으로 이해할 수 있는가를 중심으로 설정된 것이다. 따라서 본 단계에서는 각 박물관의 VR·3D 전시 자료 중 한국문화 교육과 직접적으로 연관된 전시를 중심으로 탐색과 수집을 진행하였으며, 그 결과는 다음과 같다.⁵⁾

(1) 국립중앙박물관

국립중앙박물관의 디지털박물관은 ‘전시’ 메뉴 내 ‘온라인 전시관’ 섹션에 구성되어 있다. 온라인 전시관은 중앙박물관과 소속박물관으로 구

4) 본 연구는 국내 주요 국·공립 박물관의 디지털 전시 현황을 사전 조사한 후, 학습자가 전시 공간을 능동적으로 이동·조작하며 체험할 수 있는 VR·3D 기반 상호작용형 디지털 전시를 실제로 제공하는 사례를 1차 기준으로 설정하였다. 그 결과, 해당 기준을 충족하는 박물관은 조사 시점 기준으로 총 6개 기관으로 한정되었으며, 본 연구의 분석 대상은 이와 같은 선별 과정의 결과로 도출된 사례군이다.

5) 분석의 투명성을 위해 수집된 전시 목록과 분류 항목을 본문에 제시하는 것이 바람직하나, 자료의 방대함으로 인해 전시 목록만 부록에 수록하였다.

분되며, 각 전시는 VR 기반의 상호작용형 콘텐츠와 영상형 콘텐츠로 함께 구성되어 있다.

국립중앙박물관 본관의 전시 목록은 총 96건이며, 이 중에서 VR 기반 디지털 전시는 「외규장각 의궤, 그 고귀함의 의미」, 「조선의 승려 장인」 외 5건으로 확인되었다.

소속박물관(지역별 국립박물관)의 전시 목록은 총 54건이며, 이 가운데 VR 형식의 디지털 전시는 「경주박물관 신라천년보고」, 「진주박물관 조선도자, 히젠肥前の 색을 입다」 등 24건으로 확인되었다. 이에 본관 전시와 소속박물관 전시를 포함하여 총 29건의 디지털 전시 목록을 수집하였다. 이들 전시는 지역별 문화유산을 중심으로 구성되어 있으며, 전시 주제는 선사 시대에서 근현대에 이르기까지 한국문화의 시공간적 확장성과 역사적 연속성을 보여주는 특징을 지닌다.

(2) 국립민속박물관

국립민속박물관의 디지털박물관은 홈페이지의 ‘디지털 박물관’⁶⁾ 메뉴 내 ‘VR·온라인 전시’ 섹션에 구성되어 있다. ‘VR·온라인 전시’에는 총 22건의 전시가 등록되어 있으며, 이 가운데 본 연구의 기준에 부합하는 VR 기반 디지털 전시는 「상설전시 1관(한국인의 하루)」, 「상설전시 2관(한국인의 일 년)」, 「상설전시 3관(한국인의 일생)」, 「기산 풍속화에서 민속을 찾다」 등 총 15건으로 확인되었다.

이들 전시는 한국인의 일상생활, 세시풍속, 직업과 가족, 놀이문화 등 한국 민속의 생활사적 맥락을 중심으로 구성되어 있다. 특히, 의복·음식·주거 등 전통 생활문화를 입체적으로 체험할 수 있도록 설계되어, 생활문화 중심의 한국문화 교육 콘텐츠로서의 활용 가능성을 보여준다.

6) 본 연구에서는 ‘디지털박물관’을 통합 명사로 사용하되, 각 박물관의 공식 표기(디지털박물관/ 디지털 박물관, 온라인박물관/ 온라인 박물관)는 원문 그대로 인용하였다.

(3) 국립한글박물관

국립한글박물관의 디지털박물관은 홈페이지의 ‘전시·체험’ 메뉴 아래 ‘상설 전시’와 ‘기획 전시’ 섹션에서 확인할 수 있다. ‘상설 전시’에는 「훈민정음, 천년의 문자 계획」 1건의 전시가 있으며, ‘기획 전시’에는 총 49건의 전시가 등록되어 있다. 이 중 본 연구의 기준에 부합하는 VR 기반 디지털 전시는 「사투리는 못 참지」, 「서울구경가자스라, 한양가」 등 총 4건으로 확인되었다.

이들 전시는 한글의 역사와 지역어, 구어문화 등 언어를 통한 한국문화의 다양성과 정체성을 주제로 구성되어 있으며, 한글의 변천과 언어문화의 맥락을 체험적으로 탐색할 수 있도록 설계되어 있다.

(4) 국립고궁박물관

국립고궁박물관의 디지털박물관은 홈페이지 좌측 메뉴에 위치한 ‘온라인박물관’ 바로가기를 통해 쉽게 찾아볼 수 있다. ‘온라인박물관’은 상설 전시, 특별 전시, 멀티미디어북, 소장품 100선, 조선왕실 어보, 게임의 6개 섹션으로 구성되어 있다.

‘상설 전시’에는 2층 전시관의 「조선국왕 VR보기」와 「왕실생활 VR보기」, 1층 전시관의 「대한제국 VR보기」와 「어차 VR보기」, 지하 1층 전시관의 「궁중서화 VR보기」, 「왕실의례 VR보기」, 「과학문화 VR보기」 등 총 7건의 VR 전시가 구축되어 있다.

‘특별 전시’에는 연도별 전시 포스터와 함께 다수의 전시가 등록되어 있으며, 이 중 본 연구의 기준에 부합하는 VR 기반 디지털 전시는 「궁중음식, 공경과 나눔의 밥상」, 「자주독립의 꿈, 대한제국의 국세」, 「조선 왕실 군사력의 상징, 군사 의례」 등 총 17건으로 확인되었다.

또한 ‘소장품 100선’ 섹션에서는 사용자가 화면을 드래그하여 이동하면서 궁중 공간 안의 주요 유물들을 3D로 탐색할 수 있도록 구성되어 있다. 특히 ‘게임’ 섹션은 다른 박물관과 차별화되는 요소로, 「조선시대 회

화작품에서 다른 그림을 찾기, 「케등 유리창의 그림자 찾기」 등 참여형 학습 콘텐츠를 제공한다.

이와 같이 국립고궁박물관의 디지털박물관은 조선 왕실문화의 시각적·공간적 재현을 중심으로, 전통문화와 디지털 기술이 결합된 다층적 학습 환경을 제시하고 있다. 특히 VR 전시와 3D 소장품 탐색 기능, 그리고 체험형 게임 콘텐츠의 병행은 역사와 문화 학습과 체험이 융합된 대표적인 디지털 인문학적 학습 모델로 평가할 수 있다.

(5) 대한민국역사박물관

대한민국역사박물관의 디지털박물관은 홈페이지 ‘온라인 박물관’ 메뉴에서 찾아볼 수 있다. ‘온라인 박물관’에는 박물관 홍보영상, 특별 전시 영상, 상설 전시 영상 등의 세부 섹션이 구성되어 있다. ‘상설 전시 영상’은 모두 온라인 영상 형태로 제공되지만, ‘특별 전시 영상’ 섹션의 전시 자료들은 대부분 VR 형식으로 구축되어 있다.

본 연구의 기준에 부합하는 VR 기반 디지털 전시는 「사람, 숫자: 인구로 보는 한국현대사」, 「안녕! 민주주의, 대한민국 정부수립 70주년 기념 특별전 <그들이 꿈꾸었던 나라>」, 「제주 4·3 이젠 우리의 역사」, 「한류와 대중문화 특별전」, 「한국 스포츠, 땀으로 쓴 역사」 등 총 18건으로 확인되었다.

이들 전시는 대한민국 근현대사의 주요 사건과 사회 변화를 시각적으로 재현하고 있으며, VR 기술을 통해 정치·경제·문화·예술 등 다층적인 현대사 서사를 체험적으로 이해할 수 있도록 설계되어 있다. 특히 「한류와 대중문화 특별전」, 「한국 스포츠, 땀으로 쓴 역사」 등은 근현대 문화를 통해 한국문화의 세계화 과정과 국민 정체성 형성의 변화를 함께 조명한다는 점에서 교육적 의미가 크다.

(6) 서울역사박물관

서울역사박물관의 디지털박물관은 홈페이지 ‘전시’ 메뉴의 ‘온라인전시관’ 섹션에서 찾아볼 수 있다. ‘온라인전시관’은 기획 전시와 상설 전시로 구성되어 있으며, 기획 전시는 153건, 상설 전시는 9건의 전시가 등록되어 있다.

먼저 상설 전시에는 「서울역사박물관 상설전시 1존~4존 온라인 관람」을 비롯하여, 「서울생활사박물관 온라인 관람」, 「돈의문역사관 온라인 관람」, 「경교장(대한민국 임시정부의 활동공간) 온라인 관람」, 「공평도시유적전시관 온라인 관람」 등 총 8건의 VR 기반 온라인 전시가 포함되어 있다. 특히 상설 전시는 조선시대 한양의 건국에서 근현대 서울의 도시 변화에 이르기까지 서울의 역사적 전개를 체계적으로 조망할 수 있도록 구성되어 있다.

기획전시는 타 박물관에 비해 압도적으로 많은 수의 VR 형식 전시를 보유하고 있어, 학습자가 시대별·주제별로 서울의 변화를 입체적으로 체험할 수 있다. 본 연구에 부합하는 전시는 「한양도성의 사라진 옛문, 소의문」, 「서울 가족 삼대의 결혼 이야기」, 「한양 여성, 문밖을 나서다. 일하는 여성」, 「한양의 상징대로, 육조거리」, 「북촌, 열한 집의 오래된 기억」 등 총 62건이다. 상설 전시와 기획 전시를 포함하여 총 70건의 전시 목록을 수집하였다.

이와 같이 서울역사박물관의 디지털박물관은 서울의 도시사, 생활문화, 건축, 예술, 대중문화 등 폭넓은 주제를 포괄하고 있으며, 도시의 형성과 변천, 시민의 삶, 생활문화의 변화를 종합적으로 시각화하고 있다. 특히 지역 정체성과 근현대 도시사 교육을 위한 대표적 학습 자료로 활용될 수 있다.

따라서 분석 결과, 1차 자료의 수집과 분석 과정을 통해 총 6개 박물관에서 161개의 전시 자료가 최종적으로 분류·확정되었다.

3.2. 인문학적 의미 해석

2단계는 수집된 자료의 역사·사회·문화 맥락 해석 디지털 자료에 인문학적 가치 부여를 하는 단계로, 수집된 디지털박물관 전시를 단순한 시각 자료나 정보의 집합으로 보지 않고, 그 속에 내재된 인문학적 의미와 사회·문화적 서사를 해석하는 과정을 수행하였다.

디지털박물관의 전시 제목은 각 기관이 드러내고자 하는 가치, 정체성, 세계관을 함축하고 있으며, 이는 전시 주제의 선택, 언어적 표현, 감성적 연출을 통해 구현된다. 따라서 본 연구에서는 전시 제목을 하나의 ‘언어적 기호’로 간주하고, 그 상징성과 맥락성을 중심으로 한국문화의 다양한 층위를 분석하였다.

2단계의 핵심 목표는 전시 제목과 주제에 담긴 역사적·사회적·문화적 맥락을 읽어내고, 이를 디지털 환경에서 재현된 새로운 문화 담론으로 해석하는 데 있다. 특히 디지털박물관 전시가 어떻게 전통과 현대, 아날로그와 디지털, 감성과 기술이 교차하는 복합적 의미 공간을 형성하는지를 탐색하였다.

이에 먼저 전시 제목을 통한 주제적 맥락 해석을 진행하였다. 각 박물관의 전시 제목은 시대적 맥락과 문화적 의미를 응축적으로 드러낸다. 예컨대 국립중앙박물관의 「외규장각 의궤, 그 고귀함의 의미」는 조선 왕실의 기록문화를 통해 기억과 권력의 관계를 성찰하게 하며, 「가야본성 - 칼과 현」은 기술과 예술의 융합이라는 가야문화의 본질을 시각화한다. 국립민속박물관의 「호랑이 나라」나 「한국인의 하루·일 년·일생」은 한국인의 민속적 상징 체계와 삶의 주기적 리듬을 디지털 전시로 재구성한 사례로, 일상성과 의례성이 결합된 감성적 서사를 보여준다. 또한 국립한글박물관의 「사투리는 못 참지」, 「서울구경가자스라, 한양가」는 언어와 정체성, 도시와 근대화의 관계를 드러내며, 국립고궁박물관의 「궁중음식, 공경과 나눔의 밥상」과 「활옷 만개滿開」는 조선 왕실의 물질문화 속에 담긴 윤리·미학·젠더적 상징성을 드러낸다. 대한민국역사박물관의 「안녕! 민주주의」나 「대한독립 그날이 오면」은 사회적 기억과 공공성, 시민적

정체성의 담론을 디지털 감성 공간으로 확장시킨 사례이며, 서울역사박물관의 「서울 외식 이야기」, 「한양 여성, 문밖을 나서다-일하는 여성」은 도시적 근대성과 젠더의 재현이라는 주제를 중심으로 일상의 변화를 감성적 서사로 시각화하고 있다.

이에 전시 목록의 주제어를 중심으로 의미 범주를 도출하고, 이를 상위 인문학적 의미 해석 틀로 재구성하였다. 우선 1차 단계에서는 수집된 161개의 전시 자료의 제목, 전시 개요, 주요 서사어 등을 중심으로 텍스트 분석을 실시하여, ‘전쟁’, ‘정체성’, ‘민주화’, ‘세대’, ‘유적’ 등 핵심 키워드를 추출하였다. 이후 유사 의미군을 통합하고 인문학적 의미 구조에 따라 역사적 해석, 문화적 해석, 미학적 해석, 사회적 해석, 매체적 해석의 다섯 가지 범주로 재분류하는 과정을 진행하였다.⁷⁾

〈표 2〉 인문학적 의미 해석 주요 관점

구분	핵심 키워드	설명
역사적 해석	전쟁, 건국, 도시변화, 유적 등	전통문화의 시간적 층위를 복원하고 새로운 디지털 기억으로 재생산함
문화적 해석	정체성, 의례, 생활문화, 민속신앙 등	민속·의례·언어 등 문화적 코드 속에서 한국적 삶의 철학 탐색
미학적 해석	예술, 회화, 건축, 불교 등	디지털 전시가 감각적 몰입을 통해 인간적 경험의 미학을 재구성
사회적 해석	민주화, 식민지, 근대화, 세대 등	디지털 전시가 사회적 담론 형성의 장으로 확장되는 과정 분석
매체적 해석	기술, 디지털 소통, 측량 등	기술과 감성의 결합을 통한 새로운 인문학적 소통 구조 탐색

총 162개의 전시를 분석한 결과, 역사적 해석에 해당하는 전시는 62건으로 전체의 약 38.3%를 차지하였다. 박물관별로는 국립중앙박물관 16건, 국립민속박물관 1건, 국립한글박물관 1건, 국립고궁박물관 10건, 대한민국의사박물관 6건, 서울역사박물관 28건으로 나타났다. 이 범주는

7) 본 연구의 인문학적 해석 분류는 전시 내용의 주제적 초점과 연구자의 해석적 관점을 토대로 구성된 것으로, 동일한 전시에 대해서도 연구자의 학문적 입장이나 분석 틀에 따라 상이한 분류가 가능함을 전제한다.

주로 전통문화의 시공간적 층위를 복원하거나 역사적 사건과 유물을 재구성하는 전시들로 구성되었다.

문화적 해석은 43건(26.5%)으로, 국립중앙박물관 4건, 국립민속박물관 11건, 국립한글박물관 1건, 국립고궁박물관 6건, 대한민국역사박물관 4건, 서울역사박물관 17건이 해당되었다. 이는 일상문화, 민속, 언어, 공동체 정체성과 같은 주제를 통해 한국인의 삶과 감성을 탐색한 전시들로 분류되었다.

미학적 해석은 18건(11.1%)으로, 국립중앙박물관 7건, 국립민속박물관 2건, 국립한글박물관 1건, 국립고궁박물관 5건, 대한민국역사박물관 1건, 서울역사박물관 2건이 포함되었다. 이 범주는 전시의 예술적 형식, 감성적 몰입, 시각적 상징성을 중심으로 인간적 감각의 확장을 보여주는 사례들이다.

사회적 해석은 37건(22.2%)으로, 국립중앙박물관 2건, 국립민속박물관 1건, 국립한글박물관 1건, 국립고궁박물관 3건, 대한민국역사박물관 7건, 서울역사박물관 23건이 포함되었다. 사회적 해석 범주는 민주성, 공공성, 젠더, 세대 간 관계 등 사회적 담론을 중심으로 한 전시로, 디지털박물관이 사회문화적 소통의 장으로 기능함을 보여준다.

마지막으로 매체적 해석은 2건(1.2%)으로, 국립한글박물관 1건, 서울역사박물관 1건이 해당되었다. 이 범주는 디지털 기술과 인문학적 감성의 결합을 통해 새로운 소통 구조를 제시한 전시로, 디지털 인문학적 접근의 잠재성을 확인할 수 있는 사례로 볼 수 있다.

이와 같은 분류는 각 박물관의 전시가 단순한 유물 재현을 넘어, 역사적 복원·문화적 감성·사회적 담론·매체적 융합이라는 다층적 인문학적 의미망 속에서 구조화되어 있음을 보여준다.

이러한 디지털박물관의 전시 제목과 주제를 인문학적 관점에서 재해석하는 과정은 기존의 문화유산을 단순히 ‘보존’하거나 ‘감상’하는 차원을 넘어 데이터-문화-인간의 상호작용적 의미망을 구성하는 과정으로 확장될 수 있다. 이러한 해석은 곧 디지털 인문학적 전환의 기반이 된다. 즉 전시 제목과 콘텐츠 속에서 드러나는 상징·서사·감성의 요소들은 향

후 학습 콘텐츠 설계 시 학습자의 감성적 몰입과 창의적 탐구를 자극하는 핵심 데이터로 작용하게 된다.

〈표 3〉 디지털박물관 자료의 인문학적 의미 해석 분류 결과

구분	총계 (건)	비율 (%)	국립중앙 박물관	국립민속 박물관	국립한글 박물관	국립고궁 박물관	대한민국 역사 박물관	서울역사 박물관
역사적 해석	62	38.5	16	1	1	10	6	28
문화적 해석	43	26.7	4	11	1	6	4	17
사회적 해석	36	22.4	2	1	1	3	7	22
미학적 해석	18	11.2	7	2	1	5	1	2
매체적 해석	2	1.2	0	0	1	0	0	1
합계	161	100	29	15	5	24	18	70

3.3. 디지털 인문학적 재맥락화

3단계의 ‘디지털 인문학적 재맥락화’는 2단계에서 도출된 인문학적 의미 해석(역사적, 문화적, 사회적, 미학적, 매체적) 결과를 교육적으로 재조직하는 과정이다. 이는 전시 자료를 단순히 다시 분류하거나 나열하는 기술적 절차가 아니라, 디지털 기술을 매개로 인문학적 사유를 재조직하여 문화유산의 의미를 교육적으로 확장하는 과정이라 할 수 있다.

해석의 결과를 교육 설계의 관점에서 재배치함으로써, 디지털박물관 전시가 학습자의 탐구, 감성적 몰입, 창의적 재구성으로 이어질 수 있는 디지털 인문학 데이터(학습 모듈)로 전환되는 과정을 진행한다.

본 연구에서는 2단계에서 도출된 인문학적 해석을 한국문화 교육의 실제 수업 설계와 연계하기 위해, 전시 자료를 ‘한국 전통 사회와 문화’,

‘한국 현대 사회와 문화’, ‘한국인의 일상과 의례’, ‘한국의 예술과 대중 문화’의 4분야의 교육 영역으로 재맥락화하였다. 4분야의 교육 영역은 기존 한국어·한국문화 교육 영역화 논의에서 반복적으로 제안된 핵심 범주인 ‘전통/역사’, ‘현대 사회’, ‘생활문화’, ‘대중문화·표현문화’를 학습 모듈 단위로 재구성한 것으로 한국문화교육의 주요 교수-학습 내용 체계에 기반한다.⁸⁾

이는 단순한 주제별 분류가 아니라, 인문학적 해석의 결과를 교육적으로 통합하고 실천 가능한 구조로 전환하기 위한 틀로써, 인문학적 의미를 단순한 분석 결과로 머물게 하지 않고, 디지털미디어 환경 속에서 학습자가 역사적 경험을 탐구하고, 문화적 감성을 이해하며, 미학적 감수성과 사회적 상호작용을 체험하도록 연결하는 교육적 전환의 구조로 기능한다.⁹⁾

결국 디지털 인문학적 재맥락화의 네 영역은 디지털박물관 전시의 인문학적 의미를 ‘학습 가능한 데이터’로 전환하여, 한국문화 교육의 내용 구성과 교수-학습 설계에 실질적으로 적용할 수 있는 교육적 해석 프레임으로 제시된다.

이를 바탕으로 총 161건의 디지털박물관 전시를 재맥락화한 결과, ‘한국 전통 사회와 문화’ 64건, ‘한국 현대 사회와 문화’ 54건, ‘한국인의 일상과 의례’ 25건, ‘한국의 예술과 대중문화’ 18건으로 범주화되었다. 이와 같은 결과는 전시의 인문학적 의미가 단순한 문화재 해석을 넘어, 한국문화 교육의 주요 내용 체계와 유기적으로 연계될 수 있음을 보여준다.

8) 국립국제교육원(2010), 『국외 한국어교육·문화교육을 위한 표준 교육과정 개발 연구』의 참고.

9) 본 연구에서 3단계의 재맥락화는 2단계에서 도출된 디지털 전시의 인문학적 해석을 일반화하거나 단순화하기 위한 것이 아니라, 한국문화 교육 현장에서 실제 수업 설계로 전환 가능하도록 하기 위한 교육적 번역 과정이다. 디지털 전시가 지닌 역사적·문화적·미학적·매체적 특수성은 해석 단계에 머무를 경우 교육 현장과의 연결이 제한되므로, 본 연구는 이를 한국문화 교육과정에서 교수자들이 이미 활용하고 있는 주요 교육 영역으로 재배치함으로써, 이론-해석-수업 설계 간의 단절을 최소화하고자 하였다.

〈표 4〉 디지털 인문학 재맥락화 결과

구분	전시 수 (건)	비율 (%)	주요 인문학적 의미 해석 유형 (비중 높은 순)
한국 전통 사회와 문화	64	39.8	역사적(50), 문화적(7), 미학적(7), 매체적(0), 사회적(0)
한국 현대 사회와 문화	54	33.5	사회적(33), 문화적(11), 역사적(10), 매체적(0), 미학적(0)
한국인의 일상과 의례	25	15.5	문화적(16), 미학적(6), 사회적(1), 역사적(2), 매체적(0)
한국의 예술과 대중문화	18	11.2	문화적(9), 미학적(5), 사회적(2), 매체적(2), 역사적(0)
합계	161	100	-

3.3.1. 한국 전통 사회와 문화

수집된 전시 총 161건 중 ‘한국 전통 사회와 문화’ 범주에 해당되는 것은 64건이다. 이 범주는 선사 시대부터 대한제국 시기까지의 생활 문화, 예술, 제도, 신앙, 문자 등 한국 전통문화의 기반을 형성한 전시들을 포함하며, 전통 사회의 제도, 사상, 예술, 공간을 중심으로 역사적 복원과 문화적 전승의 흐름을 재구성하는 학습 영역이다.

한국 전통 사회와 문화 범주에 포함된 인문학적 의미 해석은 총 64건의 전시 중 역사적 해석이 50건(78.1%), 문화적 해석이 7건(10.9%), 미학적 해석이 7건(10.9%), 사회적 해석과 매체적 해석은 0건(0%)으로 나타나 역사적 해석이 가장 높은 비중을 차지하였다.

이는 전통 사회의 유산을 중심으로 한 전시들이 역사적 사실의 복원과 시대적 맥락의 재현에 중점을 두고 있음을 보여주며, 동시에 문화적·미학적 요소를 통해 전통의 감성과 미의식을 교육적으로 재구성하여 학습자가 역사와 예술의 상호 관계를 통합적으로 이해하도록 하는 방향으로 전환할 수 있음을 보여준다.

역사적 해석 전시들은 전통 사회의 형성과 변화 과정을 통해 문화의 지속성과 변동을 학습적으로 이해할 수 있는 기반 자료로 기능한다. 예

를 들어, 「외규장각 의례, 그 고귀함의 의미」, 「경주박물관 황룡사」, 「공주박물관 한성에서 웅진으로」(국립중앙박물관), 「서울역사박물관 상설 전시 1존」 등은 신라, 백제, 조선 후기 등 각 시대의 정치·종교·기록문화를 시각화하여, 학습자가 유물과 사료를 통해 한국 사회의 구조적 변화와 문명적 전환을 탐구할 수 있다. 과거를 단순히 ‘기억’하는 차원을 넘어, 현재의 한국문화 정체성을 교육적으로 성찰하게 하는 역사·문화 학습으로 확장될 수 있는 교육적 가능성을 제시한다.

문화적 해석 전시는 전통 사회의 일상과 공동체 의례, 가치 체계를 중심으로 생활문화의 이해와 실천을 위한 학습적 기반을 제공한다. 「조선 사람들의 꿈, 평생도」, 「조선의 승려 장인」(국립중앙박물관), 「서울구경가자스라, 한양가」(국립한글박물관) 등은 의례·언어·종교·공동체를 매개로 인간 삶의 리듬과 세계관을 탐색하도록 구성되어 있다. 특히 「국의 소재 한국문화재 특별 공개전 <해학반도도>」(국립고궁박물관)는 문화유산의 복원 과정을 통해 문화 정체성의 회복과 전승의 윤리를 학습적으로 환기하는 교육적 전시로 재해석될 수 있다. 이러한 전시들은 학습자에게 문화가 제도나 지식이 아닌 ‘살아있는 가치 체계’이자 공동체적 실천으로 이해될 수 있음을 경험적으로 인식하게 한다.

미학적 해석 전시는 전통예술을 시각적·감성적으로 재구성하여 감성기반의 문화 학습으로 전환될 수 있는 교육적 가능성을 제시한다. 「지도예찬 - 조선지도 500년」, 「익산박물관 미륵사지」, 「백제금동신발, 1000리를 가다」(국립중앙박물관), 「의금부 금오계첩」(서울역사박물관), 「조선의 이상을 걷다, 궁중 현판」(국립고궁박물관) 등은 조형적 형상과 장인정신을 통해 전통 사회의 미의식과 표현의 문화적 문법을 탐구할 수 있는 학습 자원으로 확장이 가능하다. 이러한 전시들은 학습자에게 시각예술을 매개로 전통의 가치관과 종교적 심미성, 상징 체계를 직관적·감각적으로 이해하도록 유도하며, 감성적 체험을 통해 전통의 미학을 오늘의 문화감수성으로 확장하는 학습 설계의 근거로 활용될 수 있다.

‘한국 전통 사회와 문화’ 영역은 단순히 과거의 예술적 성취를 해석하는 단계를 넘어, 전통의 가치와 미학을 현재적 학습 경험으로 재맥락화

하는 교육적 과정의 재구성 가능성이 가능하다. 학습자는 전시를 통해 전통이 단절된 과거가 아니라 오늘의 삶 속에서 새롭게 재구성되는 문화적 학습자 책임임을 인식하는 교육적 효과를 기대할 수 있다.

3.3.2. 한국 현대 사회와 문화

수집된 전시 총 161건 중 ‘한국 현대 사회와 문화’ 범주에 해당되는 것은 54건이다. 이 범주는 근대화, 산업화, 민주화의 전개 속에서 형성된 한국 현대 사회의 구조와 문화적 정체성을 중심으로, 사회 변화와 문화 형성의 과정을 학습적으로 재구성한 영역이다.

한국 현대 사회와 문화 범주에 포함된 총 54개의 전시 중 역사적 해석은 10건(18.5%), 사회적 해석은 33건(61.1%), 문화적 해석은 11건(20.4%), 미학적 해석과 매체적 해석은 0건(0%)으로 나타나 사회적 해석이 가장 높은 비중을 차지하였다.

한국 현대 사회와 문화 범주는 근대 제도와 시민사회의 발전, 사회적 가치의 변화를 중심으로 구성되며, 디지털 전시를 통해 학습자가 한국 사회의 변화와 문화 감수성을 비판적으로 이해하도록 돕는다. 따라서 사회적 사건과 문화적 서사를 통합적으로 이해하는 비판적 사고 및 시민문화 교육의 장으로 재맥락화될 수 있는 학습 틀의 제공이 가능하다.

먼저 역사적 해석 전시들은 근현대사의 주요 전환점, 전쟁, 분단, 독립 운동, 근대 국가의 형성을 중심으로 구성되었다. 「전쟁 포로, 평화를 말하다」, 「대한민국 정부수립 70주년 기념 특별전: 그들이 꿈꾸었던 나라」, 「6·25전쟁 70주년 특별전: 녹슨 철망을 거두고」, 「67년만의 귀향」, 「대한 독립 그날이 오면」(대한민국역사박물관) 등의 전시는 전쟁과 분단의 역사, 실향민의 기억, 국가 제도의 형성과 변천 과정을 시각적으로 재구성한다. 이러한 디지털 전시는 학습자에게 평화, 인권, 국가 정체성의 의미를 다각적으로 탐구할 수 있는 자료로 활용 가능하며, 역사적 사실을 넘어 기억과 공간의 교육적 재현이라는 인문학적 가치를 가진다.

사회적 해석 전시들은 산업화-민주화-세계화의 흐름 속에서 변화한 한국 사회 구조와 공동체적 가치의 재구성을 중심으로 한다. 「안녕! 민주주

의], 「제주 4·3 이젠 우리의 역사」, 「5·18민주화운동 40주년 기념 특별전 오월, 그날이 다시 오면」(대한민국역사박물관)은 민주화 과정과 시민 연대를 조명하며, 집단 기억의 치유와 시민의식의 성장을 탐구한다. 또한 「오늘은 어린이날, 소파 방정환의 이야기 세상」(국립민속박물관), 「사투리는 못 참지」(국립한글박물관), 「그때, 이곳의 기록-청계천 판자촌」, 「동대문패션의 시작, 평화시장」(서울역사박물관) 등은 인권·언어·젠더·노동을 주제로 하여 근대 사회의 인간화 과정을 조명한다. 이러한 전시들은 학습자가 산업화 이후의 한국 사회 변동 속에서 노동, 젠더, 지역 정체성, 시민 윤리의 의미를 비판적으로 사유하도록 한다.

문화적 해석 전시들은 산업화와 도시화 이후 형성된 감성문화와 공동체의 재구성을 중심으로 한다. 「전주박물관 오로지 오롯한 고을, 완주」(국립중앙박물관), 「공간으로 보는 한국현대사, 광화문」(대한민국역사박물관), 「1978, 우리 가족의 라디오」, 「경춘선, 엠티의 추억」(서울역사박물관) 등은 지역 공동체의 정체성, 가족 관계, 도시적 감성의 변화를 시각화하여, 근대 이후 한국인의 삶의 정서와 공동체적 유대를 탐구하게 한다. 이러한 전시들은 학습자가 한국 현대문화의 정서적 층위와 감정·공간·공동체의 변화를 총체적으로 이해할 수 있도록 돕는다.

이와 같이 ‘한국 현대 사회와 문화’ 영역은 근현대사의 사회적 변동과 그 속에서 형성된 문화 감수성의 다층적 구조를 학습자가 직접 체험하고 재해석할 수 있는 교육적 효과를 기대할 수 있다.

3.3.3. 한국인의 일상과 의례

수집된 전시 총 161건 중 ‘한국인의 일상과 의례’ 범주에 해당되는 것은 25건이다. 이 범주는 한국인의 삶 속에서 형성된 생활문화와 의례적 행위의 인문학적 의미를 중심으로 재구성된 학습 영역이다. 총 25개의 전시 중 역사적 해석은 2건(8%), 사회적 해석은 1건(4%), 미학적 해석은 6건(24%), 문화적 해석은 16건(64%), 매체적 0건(0%)으로 나타나 문화적 해석이 가장 높은 비중을 차지하였다.

‘한국인의 일상과 의례’ 범주는 인간의 일상을 구성하는 의례·노동·가

족·주거·음식·놀이 등 실천적 문화를 중심으로, 한국인의 생활세계가 지닌 정서적·공동체적 가치와 그 지속성을 탐구할 수 있도록 구성된다. 따라서 학습자가 전통과 현대의 생활 문화를 통합적으로 이해할 수 있도록 한다.

먼저 역사적 해석 전시들은 일상 속 제도와 의례의 역사성을 탐구하도록 구성된다. 「왕실의례 VR보기」(국립고궁박물관)는 조선 왕실의 의례 문화를 디지털 기술로 복원하여 예법과 권위의 역사적 맥락을 시각적으로 재현하고, 「운중가 입전(笠塵), 조선의 갓을 팔다」(서울역사박물관)는 최근 전 세계적으로 주목받고 있는 조선시대 쓰개- ‘갓’을 중심으로, 그 제작과 유통, 판매 과정을 통해 조선 후기 상업과 사회 구조의 변화를 다층적으로 보여준다. 이러한 전시들은 학습자가 생활문화 속에서 제도의 지속과 사회 구조의 변화를 탐색하며, 역사적 경험을 현재의 관점에서 재구성할 수 있는 문화교육의 탐구형 학습 과정으로 확장될 수 있다.

사회적 해석 전시는 젠더, 노동, 사회적 관계를 중심으로 구성된다. 「한양 여성, 문밖을 나서다 - 일하는 여성들」(서울역사박물관)은 조선시대 도성 안팎에서 다양한 계층의 여성이 수행한 일과 삶을 통해 전통 사회의 젠더 인식과 사회 구조의 변화를 시각화한다. 이러한 전시들은 학습자가 역사 속 여성의 삶을 통해 사회적 평등과 역할 변화를 비판적으로 탐구하도록 이끈다.

미학적 해석 전시는 의례와 복식, 종교적 상징을 중심으로 일상의 미적 감수성을 탐색한다. 「활옷 만개滿開, 조선왕실 여성 혼례복」, 「화협옹주의 얼굴 단장」(국립고궁박물관), 「대구박물관 이영희 기증 복식, 새바람」, 「부여박물관 치미, 하늘의 소리를 듣다」, 「익산박물관 사리장엄舍利莊嚴-탑 속 또 하나의 세계」(국립중앙박물관) 등은 전통 복식과 종교예술을 통해 의례적 미의식과 공동체적 감성을 시각화한다. 이러한 전시들은 한국인의 일상 속 미(美)가 단순한 심미적 대상이 아니라 정체성과 사회적 유대의 표현임을 보여준다.

문화적 해석 전시는 생활양식과 민속, 가족, 음식문화, 주거 등을 중심으로 한국인의 일상적 세계를 다룬다. 「상설 전시 1관: 한국인의 오늘」, 「민

속이란 삶이다.」, 「상설 전시 3관: 한국인의 일생」(국립민속박물관), 「서울 가족 삼대의 결혼 이야기」, 「서울 외식 이야기 - 오늘 뭐 먹지?」, 「우리 같이 놀자(놀이문화)」(서울역사박물관) 등은 세시풍속, 통과 의례, 공동체 놀이를 통해 삶의 순환과 문화적 연속성을 드러낸다. 이러한 전시들은 학습자가 일상 속에서 감정·공간·시간의 교차적 관계를 체험적으로 인식하고, 한국문화의 정서적 기반을 이해하도록 한다.

이처럼 ‘한국인의 일상과 의례’ 영역은 생활과 의례가 교차하는 문화적 감성의 층위를 중심으로, 학습자가 한국적 생활세계의 의미를 재해석하고 문화적 감수성을 확장할 수 있는 교육적 효과를 기대할 수 있다.

3.3.4. 한국의 예술과 대중문화

수집된 전시 총 161건 중 ‘한국의 예술과 대중문화’ 범주에 해당되는 것은 18건이다. 이 범주는 전통예술과 현대 대중문화가 공존하는 디지털 박물관 전시를 대상으로, 예술적 감성과 매체적 상상력을 통해 한국문화의 창조적 표현 양상을 이해하도록 구성된 영역이다. 총 18건의 전시 중 문화적 해석이 9건(50%), 미학적 해석이 5건(27.7%), 사회적 해석이 2건(11.1%), 매체적 해석이 2건(11.1%), 역사적 해석 0건(0%)으로 나타났다. 문화적 해석 9건(50%)과 미학적 해석 5건(27.7%)을 포함하면 전체의 약 4분의 3이 예술적 표현과 감성적 해석에 초점을 둔 것으로, 예술적 감성과 대중적 감수성이 결합된 감각적 중심의 특징을 보인다. 따라서 전통 예술의 미학적 가치와 현대 대중문화의 창조적 감수성을 통합적으로 탐구하는 학습 경험으로 확장될 수 있다.

문화적 해석에 해당하는 전시들은 전통과 현대, 지역과 국가의 문화적 혼종성을 중심으로 구성되어 있었다. 예를 들어, 「한류와 대중문화 특별전 - 우리가 사랑했던 [] 그리고 한류」(대한민국역사박물관)는 K-콘텐츠를 통해 시대별 문화 정체성과 대중 감수성의 변화를 탐구하며, 「호랑이 나라」(국립민속박물관)는 민속 상징이 현대적 문화 아이콘으로 재해석되는 과정을 보여준다. 또한 「이내말삼 드리보소, 내방가사」(국립한글박물관)는 조선 후기부터 근대에 이르기까지 여성들이 한글로 기록한 내방가

사를 통해 여성의 언어와 감성, 생활문화를 조명하며, 여성 예술과 기록 문화의 표현 형식으로서의 내방가사를 젠더와 정서의 관계를 이해하는 학습 콘텐츠로 재맥락화한다. 이러한 전시들은 학습자가 한국문화의 상징적 표현과 시대별 정체성 형성을 비교적으로 이해할 수 있도록 한다.

미학적 해석에 해당하는 전시들은 시각예술의 감성과 표현 양식을 중심으로 문화적 미의식을 탐구하였다. 「기산 풍속화에서 민속을 찾다」(국립민속박물관), 「궁중서화 VR보기」, 「안녕, 모란」(국립고궁박물관), 「겸재가 그린 창의문」(서울역사박물관) 등은 회화와 미의식을 통해 전통과 현대의 시각예술을 연결한다. 특히 이러한 디지털 전시는 미술작품의 상징성과 미적 경험을 확장하여, 한국문화 교육을 감각 기반 학습으로 전환하는 가능성을 제시한다.

사회적 해석으로 분류된 전시는 예술과 사회 변화의 관계에 주목하였다. 「쇄미록, 그래도 삶은 계속된다」(국립중앙박물관)는 전쟁과 상실 속에서도 지속된 인간의 회복력과 공동체의 연대를, 「진주박물관 조선도자, 히젠肥前の 색을 입다」(국립중앙박물관)는 국제 교류를 통한 도자문화의 상호작용을 보여준다. 이러한 전시들은 예술이 사회적 관계와 기억의 매개체로 기능함을 드러내며, 학습자에게 예술과 사회의 상호 연관성을 탐구할 수 있는 시사점을 제공한다.

매체적 해석 전시는 기술과 예술의 융합을 통해 새로운 시각적 경험을 제시할 수 있다. 「근대 한글 연구소」(국립한글박물관)는 근대 시기 한글의 시각적 변화와 디자인적 실험을 다루며, 「미디어아트×세운상가」(서울역사박물관)는 도시의 기술적 공간을 예술로 재구성한 사례이다. 이 두 전시는 디지털 매체를 통한 예술적 실험이 한국문화의 시각적 언어와 확장된 감수성을 만들어 가고 있음을 보여준다.

이와 같은 전시들 속에서 예술은 단일한 미적 대상이 아니라, 기술·사회·감성의 융합을 통해 새로운 문화적 의미를 창출하는 실천적 행위로 자리한다. 따라서 학습자에게 전통예술과 현대 대중문화의 연속성과 차이를 비교적으로 탐구하게 하며, 나아가 디지털 시대의 문화 표현 방식과 예술적 소통의 확장성을 체험적으로 이해하게 하는 교육적 기반을 제

공한다.

이와 같은 3단계 디지털 인문학적 재맥락화 단계에서 범주화된 4영역의 분류 체계는 디지털박물관의 전시를 단순한 감상 자료가 아닌 활용 가능한 학습 데이터로 전환시키는 논리적·교육적 구조로 기능한다. 즉 전시 자료가 가진 역사·사회·문화적 의미를 학습자의 탐구 주제와 연계하여 조직함으로써, 한국문화 교육이 지식 - 감성 - 창의의 통합적 학습 구조로 확장되어 융합적 학습 패러다임으로 확장될 수 있는 가능성을 제시한다.

따라서 재맥락화 단계는 첫째, 디지털 자료의 구조적 분류(what), 둘째, 인문학적 의미의 교육적 전환(how), 셋째, 학습자의 탐구 방향 설정(why)을 연결하는 핵심적 매개 과정이라 할 수 있다.

3.4. 교육 콘텐츠화

디지털 인문학적 재맥락화 과정을 통해 범주화된 디지털박물관 전시 자료는 4단계 ‘교육 콘텐츠화’에서 학습자 중심의 수업으로 구체화된다. 즉 재맥락화된 전시 자료를 학습자가 탐구·이해·성찰할 수 있는 학습 구조로 재설계되는 교육적 전환의 과정이다.

교사 또는 교육 설계자는 전시 자료가 지닌 의미적 맥락을 교육 목표와 학습자의 수준에 맞게 조직함으로써, 학습자가 능동적으로 참여하고 사고를 확장할 수 있는 수업 기반을 마련한다. 디지털박물관의 전시가 ‘지식의 전달’이 아니라 ‘의미의 재구성’으로 이어지도록, 자료의 서사·상징·감성 요소를 학습 모듈 속에 통합하는 것이다.

본 연구에서는 디지털박물관을 활용한 한국문화 교육의 방향성을 디지털 인문학적 전환을 관점에서 설정하고, 디지털 기술과 인문학적 가치의 결합을 통해 학습자의 경험을 확장하고 이를 실천하기 위한 핵심 원리를 ‘체험’, ‘비교’, ‘융합’, ‘성찰’의 4개의 요소로 구체화하였다.

‘체험’은 디지털박물관 전시를 통해 학습자가 문화유산의 의미를 감각적으로 경험하는 것을 의미하고, ‘비교’는 전통과 현대, 한국과 세계의

문화를 대조함으로써 문화적 다양성과 상대성을 인식하는 과정을 뜻한다. ‘융합’은 전시를 기반으로 학습자가 새로운 해석과 창의적 산출물을 생산하는 과정이며, ‘성찰’은 학습 전 과정을 되돌아보며 문화적 정체성과 가치의 의미를 내면화하는 단계이다.

이 네 가지 원리는 학습자가 지식·감성·창의를 통합적으로 발현할 수 있는 학습 경험의 구조를 형성하기 위한 디지털 인문학적 교육의 실천적 방향이다. 따라서 4단계 ‘교육 콘텐츠화’ 단계는 디지털박물관의 인문학적 전환을 교육 현장에 적용 가능한 학습 설계 모형으로 구체화하는 과정으로 제시된다.

(1) 체험 기반의 학습

본래 박물관은 현장을 방문하여 유물과 공간을 직접 대면하는 체험형 한국문화 교육의 주요 장으로 기능해 왔다. 그러나 디지털박물관의 실감형 콘텐츠(VR·3D·AR 등)는 학습자가 시공간의 한계를 초월하여 문화유산을 탐색하고 감각적으로 경험할 수 있는 환경을 제공하며, 시각·청각·공간적 몰입을 유도함으로써 물리적 체험을 대체하거나 확장하는 몰입형 학습 경험을 가능하게 한다. 이러한 체험적 접근은 학습자를 수동적인 지식 수용자에서 능동적으로 의미를 구성하는 주체로 전환시키며, 학습 과정 속에서 감성적 몰입과 문화적 이해를 동시에 촉진한다.

예를 들어, 국립고궁박물관의 「활옷 만개滿開」 전시는 전통 혼례복의 색채, 문양, 재료의 상징성을 시각적으로 체험하게 함으로써, 조선시대 왕실 여성의 사회적 역할과 미의식을 통합적으로 이해하는 감성적 학습의 장으로 기능한다.

이와 같이 체험 기반의 학습은 디지털미디어를 매개로 문화유산의 ‘감각적 재현’과 ‘의미적 재구성’을 결합함으로써, 물리적 현장학습을 디지털 인문학적 학습 경험으로 전환하는 새로운 형태의 한국문화 교육으로 확장될 수 있다.

(2) 비교문화적 이해

디지털박물관은 다양한 문화(권)의 전시를 상호 연결함으로써, 학습자가 문화 간의 유사성과 차이를 비교·분석할 수 있는 학습 환경을 제공한다. 이러한 비교문화적 접근은 학습자가 한국문화의 특수성을 이해하고, 다른 문화와의 상호 관계 속에서 그 의미를 재구성함으로써 문화의 다양성과 보편성을 이해하는 능력뿐 아니라, 시대적 변동의 흐름을 통찰하는 사고력을 함양할 수 있도록 돕는다.

예를 들어, 국립고궁박물관의 「궁중음식, 궁경과 나눔의 밥상」 전시를 통해 ‘음식 속의 예절과 미학’이라는 주제를 중심으로 한국의 궁중 의례 음식과 프랑스의 오토퀴진, 일본의 가이세키 요리를 비교함으로써 문화적 보편성과 다양성을 함께 탐구할 수 있는 학습의 장을 제시한다. 또한 이 전시를 서울역사박물관의 「서울 외식 이야기 - 오늘 뭐 먹지?」 전시와 연계할 경우, 시대별 음식문화의 변동과 소비 양식의 변화를 통해 근현대 한국 사회의 생활양식과 문화적 정체성의 변화를 비교문화적으로 이해할 수 있는 학습의 장이 된다.

이와 같은 비교문화적 학습은 디지털 환경에서 국가·시대·문화권을 초월한 문화 교류의 장을 형성하며, 학습자가 문화적 상대성과 더불어 시대적 맥락을 읽어내는 통찰적 이해력을 함양하도록 구성된다.

(3) 디지털 리터러시 및 창의·융합

디지털박물관의 전시 자료는 학습자가 능동적인 조작을 통해 전시품을 탐색하고 관람해야 하는 참여형 구조로 설계되어 있다. 텍스트, 이미지, 영상, 3D 모델, 증강현실(AR), 게임 등 다양한 매체 형식이 통합되어 있으며, 단순한 정보 전달을 넘어 학습자가 데이터를 직접 다루고 해석하며 의미를 구성하는 디지털 리터러시의 핵심 과정을 체험하게 한다.

이러한 다층적 환경 속에서 학습자는 복합적 정보 해석 능력과 더불어 비판적 사고와 융합적 이해 능력을 함께 기르게 된다. 예를 들어, 국립중

양박물관의 「지도예찬 - 조선지도 500년, 공간·시간·인간의 이야기」 전시는 조선의 지도 제작 전통을 과학적 사고, 예술적 표현, 철학적 사유의 결합체로 조명하며, 공간 인식과 미학적 감수성의 상호작용을 탐구하게 하여, 학습자가 스스로 문제를 설정하고, 자료를 탐색하며, 협력과 토론을 통해 해결 방안을 도출하는 문제중심학습(PBL)의 환경으로 확장될 수 있다. 또한 국립고궁박물관의 「과학문화 VR보기」는 조선의 천문학·시계·건축 등 전통 과학기술을 디지털 기술로 재현함으로써, 학습자가 과거의 과학적 원리와 문화적 맥락을 체험적으로 이해할 수 있도록 구성되어 과학(S)·기술(T)·공학(E)·예술(A)·수학(M)을 아우르는 STEAM형 융합 학습의 주제로도 활용 가능하다.

따라서 디지털박물관은 디지털 리터러시와 PBL과 STEAM을 아우르는 창의·융합 학습의 실천 공간으로 기능한다. 학습자는 전통 지식의 인문학적 가치와 기술적 창의성을 통합적으로 탐구하며, 디지털 환경 속에서 새로운 문화적 의미를 재구성하고 표현하는 창의적 문화 생산자로 성장할 수 있다. 나아가 이러한 창의·융합 학습은 학습자가 자신의 경험을 되돌아보고 문화적 가치의 의미를 성찰하는 다음 단계의 학습으로 확장될 수 있다.

(4) 감성적·윤리적 성찰

디지털박물관의 전시는 단순한 시각적 체험을 넘어 감정과 기억, 윤리적 판단을 자극하는 감성적 매개 공간으로 기능한다. 학습자는 전시를 통해 공동체, 책임, 존중, 공감과 같은 인간적 가치와 윤리적 감수성을 학습하며, 이를 자기 성찰과 내면화의 계기로 전환할 수 있다. 특히 한국인 학습자의 경우, 전시 속 전통과 근현대 사회의 맥락을 통해 한국인의 정체성과 문화적 근원에 대한 성찰적 이해를 심화할 수 있으며, 외국인 학습자의 경우에는 한국 사회의 역사와 가치, 정서적 맥락을 감성적으로 공감하고 이해하는 문화적 수용력을 기를 수 있다. 예를 들어, 대한민국 역사박물관의 「안녕! 민주주의」 전시는 민주주의의 가치와 시민적 책임

을 시각적으로 체험하게 하며, 국립민속박물관의 「한국인의 하루·일 년·일생」 전시는 삶과 죽음, 가족과 공동체의 윤리적 의미를 감성적으로 사유하게 한다.

이와 같은 감성적·윤리적 성찰의 과정은 디지털 환경 속에서도 인간 중심의 가치 교육이 가능함을 보여주는 중요한 실천 모델이다.

이와 같이 4단계 교육 콘텐츠화의 핵심 원리인 체험, 비교, 융합, 성찰 네 가지 요소의 학습 방향은 디지털박물관을 활용한 한국문화 교육이 단순한 지식 전달을 넘어 의미-체험-성찰이 통합된 학습 구조로 발전하도록 이끈다. 즉 학습자는 디지털 체험을 통해 지식을 감각적으로 이해하고, 비교문화적 시야로 한국문화를 통찰하며, 융합적 사고를 통해 창의적 탐구를 수행하고, 감성적 경험을 통해 인간적 가치를 이해하는 통합적 학습 경험을 구축한다. 이러한 학습 설계는 디지털미디어 시대의 한국문화 교육이 기술 중심의 도구적 접근을 넘어, 인간적 사유와 감성, 윤리적 성찰을 포괄하는 인문학적 교육 모델로 발전할 수 있는 방향을 제시한다.

3.5. 학습자의 성찰과 디지털 행위자의 성장

5단계는 ‘학습자의 성찰과 디지털 행위자의 성장’의 단계이다. 앞서 4단계 ‘교육 콘텐츠화’ 단계에서 설계된 학습 구조가 이 단계에서 학습자의 주체적 실천을 통해 완성된다. 즉 디지털박물관을 활용한 학습이 단순한 수용과 이해의 차원을 넘어, 학습자에 의해 ‘탐구→창작→공유→성찰’로 이어지는 순환적 학습 구조로 전환되는 것이다. 이 과정에서 학습자는 교사의 안내를 따르는 수동적 존재가 아니라, 스스로 문제를 설정하고 탐구 과정을 설계하며 새로운 의미와 가치를 만들어내는 ‘디지털 행위자’로 기능한다.

5단계에서는 4단계에서 제시된 PBL과 STEAM의 원리가 ‘설계 원리’에서 ‘학습 실행 원리’로 전환된다. PBL이 교사의 수업 설계에서 ‘문제 중심의 학습 구조’를 마련했다면, 이 단계에서는 학습자가 스스로 현실적

문제를 탐색하고, 협업과 토론을 통해 해결 방안을 제시하는 실천으로 구체화된다. 마찬가지로 STEAM은 4단계에서 제안된 융합적 학습 설계를 실제 수업 장면에서 실현하는 과정으로, 학습자가 과학적 분석과 예술적 감성, 기술적 창의성을 통합하여 새로운 문화적 결과물을 산출하도록 이끈다. 따라서 5단계 ‘학습자의 성찰과 디지털 행위자의 성장’ 단계는 실제 학생들의 수업 참여 과정을 통해, 디지털박물관을 기반으로 지식을 재구성하고 의미를 재생산하는 학습자 중심의 실천 단계라 할 수 있다.

디지털박물관을 활용한 학습이 단순한 감상과 정보 습득에 머무르지 않고, ‘탐구 → 창작 → 공유 → 성찰’로 이어지는 순환적 학습 구조 속에서 ① 학습자의 문제 인식과 탐구 설계 → ② 협력적 탐구와 창의적 융합 → ③ 결과물의 공유와 학습의 재생산 → ④ 학습의 성찰과 디지털 행위자의 성장으로 구체화될 수 있다.

이러한 과정에서 학습자는 문화의 ‘소비자’에서 ‘창의적 생산자’로 전환하게 되며, 이는 디지털박물관을 중심으로 한 한국문화 교육이 학습자 주도의 탐구와 실천을 통해 문화적 의미를 ‘재창조’하는 교육의 장으로 확장될 수 있음을 보여준다.

이에 본 연구에서는 국립민속박물관의 디지털박물관 <한국인의 일생> 전시를 활용한 학습 방안으로 ‘학습자 참여와 재생산 과정’의 구체적 적용 사례를 제시하고자 한다.

(1) 학습자의 문제 인식과 탐구 설계

학습자는 디지털박물관의 전시 자료를 탐색하며 한국 사회의 역사적·문화적 맥락 속에서 제기될 수 있는 문제를 스스로 발견할 수 있다. 전시는 단순히 유물을 감상하는 대상이 아니라, 시대를 살아간 사람들의 가치관과 생활세계 그리고 그 속에 내재된 문화적 의미를 해석할 수 있는 인문학적 텍스트로 기능한다. 따라서 학습자는 디지털 전시를 통해 한국 문화에 대한 문제의식을 형성하고, 자신의 시각에서 탐구의 방향을 주체

적으로 모색하게 된다.

국립민속박물관의 「한국인의 일생」 전시에서는 한국의 유교문화와 출생·혼례·장례 등 관혼상제 의례를 통해 “전통적 가치와 실천 양식이 현대 생활 속에서 어떻게 계승, 변화, 재맥락화되는가”라는 등의 문제 인식을 형성할 수 있다. 이 단계에서 학습자는 문제 인식을 정의하고 학습 목표를 설정하며, 필요한 자료 수집과 분석 방법을 스스로 설계한다. 이러한 탐구 설계 과정은 학습자가 단순한 수용자가 아닌 ‘탐구의 주체’로 전환되는 계기가 된다. 나아가 전시의 구성 방식과 디지털 인터페이스를 분석하면서, 자신의 관점에서 탐구의 범위와 방법을 조정·심화함으로써 메타인지적 사고 능력을 함양하게 된다.

(2) 협력적 탐구와 창의적 융합

이 단계는 학습자가 팀별 협력 활동을 통해 한국문화의 주제를 심화적으로 탐구하고, 문제 해결 중심의 프로젝트(PBL)를 수행할 수 있도록 한다. 학습자들은 디지털박물관 <한국인의 일생> 전시에 개인 또는 팀 단위로 재방문하여, 관심 있는 삶의 단계(예: 출생, 혼례, 장례 등)와 관련된 의례를 자유롭게 탐색하고 감상한다. 이후 팀별로 주제를 선정하여 한국인의 일생 속 주요 의례를 중심으로 문화적 의미를 분석하고, 디지털 플랫폼을 활용하여 전통 의례와 현대 생활의 연결고리를 창의적으로 재구성한다.

이 과정에서 학습자는 전통 관혼상제와 현대 의례 문화의 요소들을 비교·재해석하거나, 타문화권의 의례와의 비교를 통해 문화 감수성과 세계 시민적 시야를 확장할 수 있다. 또한 의례에 담긴 상징성과 사회문화적 의미를 다각도로 분석함으로써, 디지털박물관의 전시 데이터를 융합적 사고의 기반으로 전환할 수 있다.

학습자들은 이와 같은 팀별 프로젝트(PBL)를 수행함으로써 문제 해결 능력과 협업 능력을 함양할 수 있으며, STEAM 기반의 창의적 융합 문화 학습이 가능하다. 이를 통해 학습자는 인문학적 통찰과 창의 융합적

사고를 발전시켜, 전통과 현대, 한국과 세계를 아우르는 융합적 학습 경험을 형성할 수 있다.

(3) 결과물의 공유와 학습의 재생산

이 단계에서는 학습자가 팀별 프로젝트 수행의 결과를 디지털 콘텐츠로 표현함으로써 학습의 산출물을 가시화할 수 있도록 구성된다. 디지털 박물관 〈한국인의 일생〉 전시를 활용하여 유교 전통 의례의 핵심 가치를 유지하면서도 2030~50년대 미래 사회에 적합한 새로운 결혼·장례·돌잔치 등의 의례 방식을 제안할 수 있는 ‘미래형 관혼상제 디자인 프로젝트’, 세계 각국의 혼례·장례 방식을 비교하여 다문화 관점의 비교 전시를 기획할 수 있는 ‘타문화 의례 비교 전시 기획안’, 자신의 삶 속 인생 이벤트(결혼, 장례, 성년식 등)를 스스로 설계하는 ‘나만의 의례 설계 프로젝트’ 등으로 발전시킬 수 있다.

이러한 학습의 결과물은 카드뉴스, 인포그래픽, 디지털박물관 해설문, 브로슈어, 스토리북, 관찰일지 등 학습자의 수준과 팀 구성에 따라 다양하게 표현될 수 있다. 이는 학습자의 창의적 산출을 통해 문화의 의미를 재생산하는 단계가 된다.

(4) 학습의 성찰과 디지털 행위자의 성장

이 단계는 학습자가 학습 결과를 디지털 협업 환경에서 공유하고, 타인의 피드백과 상호작용을 통해 자신의 탐구 과정을 재인식하는 성찰적 학습 과정이다. 학습은 결과로 끝나는 것이 아니라, 그 과정을 되돌아보고 재해석함으로써 새로운 의미를 생성하는 순환적 구조로 이어진다.

교수자는 학습자들이 Padlet, Notion, Google Classroom 등 디지털 협업 도구를 활용하여 프로젝트 수행 과정과 성찰 내용을 팀별로 기록·공유하도록 안내한다. 이후 학습자들은 활동 후 느낀 점과 배운 점을 LMS 또는 디지털 저널에 작성하고, 서로의 의견을 교차로 읽으며 피드백을 주

고받는다. 이러한 상호 피드백은 학습자가 자신의 탐구를 비판적으로 재구성하고, 타인의 시각을 수용함으로써 이해의 폭을 확장하도록 돕는다.

이와 같이 학습자들은 온라인 설문지나 디지털 저널 형식으로 학습 전반을 성찰하고, 팀별 전체 토론을 통해 프로젝트의 사회적·문화적 의미를 심화한다. 이 과정에서 학습자는 자신이 수행한 탐구를 단순한 과제 수행이 아닌 문화적 실천 행위로 인식하게 되며, 기술·지식·감성의 통합을 통해 디지털 행위자로 성장할 수 있다.

따라서 교육 방안 마지막 단계인 ‘학습의 성찰과 디지털 행위자의 성장’은 디지털박물관을 활용한 학습이 단순한 정보 습득을 넘어, 지식의 공유 - 감성의 교류 - 가치의 재생산으로 이어지는 통합적 인문학 학습의 완결 지점을 형성한다.

4. 결론

본 연구는 현장 체험 중심의 문화교육으로 인식되어 온 박물관 교육이 디지털박물관을 통해 어떻게 전환·확장될 수 있는가를 탐색하고, 이를 디지털 전환 시대의 실천적 교육 사례로 고찰하였다. 아울러, 디지털미디어 시대로의 전환이 한국문화 교육의 학습 환경과 교수·학습 방식에 미친 영향을 살펴보고, 디지털박물관이 문화유산의 보존과 향유를 넘어 학습자 중심의 체험 기반 교육에서 지니는 교육적 가치와 가능성을 분석하였다.

또한, 체험 중심의 한국문화 교육이 디지털 인문학적 관점에서 어떠한 방식으로 재구성될 수 있는지를 설계·분석함으로써, 디지털 인문학적 관점에서 한국문화 교육의 재구성 방향과 그 교육적 함의를 제시하였다. 이에 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 디지털미디어 시대로의 전환은 한국문화 교육의 학습 환경과 교수·학습 방식에 근본적인 변화를 가져왔다. 팬데믹 이후 교육의 디지털 전환이 보편화되면서, 학습자는 디지털 매체와 상호작용하며 의미를 구성하는 행위적 주체로 변화하였고, 교수자는 학습을 설계하고 지원하는

조력자이자 촉진자의 역할이 강조되었다. 이에 따라 학습의 구조 또한 인간과 비인간적 매개가 공존하며 상호작용하는 새로운 교육 패러다임으로 재편되었다.

둘째, 디지털박물관은 문화유산의 보존과 향유를 넘어, 학습자 중심의 체험 기반 교육에서 중요한 교육적 가치와 가능성을 지니고 있다. 시간간의 제약을 초월한 초공간적 학습 환경 속에서, 학습자는 자율적 탐색과 감성적 몰입을 통해 창의적 재구성 과 의미 있는 학습 참여를 실현할 수 있으며, 이러한 특성은 디지털박물관을 체험 중심 학습을 지원하는 주요 교육 플랫폼으로 자리매김하게 한다.

셋째, 체험 중심의 한국문화 교육은 디지털 인문학적 관점에서 본 연구에서 제시한 ‘데이터화 → 해석 → 재맥락화 → 교육 콘텐츠화 → 학습의 재생산’의 다섯 단계 모델을 적용하여, 국립중앙박물관, 국립민속박물관, 국립한글박물관, 국립고궁박물관, 대한민국역사박물관, 서울역사박물관 등 6개 주요 기관의 VR·3D 기반 상호작용형 디지털 전시 161건을 분석하였다. 그 결과, 디지털박물관은 단순한 감상 중심의 전시 공간을 넘어, 학습자가 능동적으로 탐색하고 해석할 수 있는 학습 가능한 인문학적 데이터로 전환될 수 있음을 확인하였다. 이러한 결과는 체험 중심의 한국문화 교육이 디지털 인문학적 관점에서 충분히 재구성 가능한 교육 모델임을 뒷받침하며, 학습자의 자율적 참여와 창의적 재구성을 통해 교수자-학습자 디지털 기술이 상호작용하는 새로운 학습 생태계가 형성될 수 있음을 보여준다.

이를 토대로 본 연구는 디지털박물관을 활용한 한국문화 교육의 학습적 가능성과 교육적 함의를 탐색하고, 디지털 인문학적 관점에서 체험과 상호작용을 중시하는 교육적 전환의 방향을 제시함으로써, 한국문화 교육의 질적 확장 과 학문적 논의의 폭을 넓히는 데 의의를 두었다. 나아가 본 연구의 결과는 다음과 같은 시사점을 지닌다.

첫째, 교육학적으로 디지털박물관은 학습자의 자율적 탐구와 감성적 몰입을 기반으로 한 참여 중심 학습 생태계를 구축함으로써, 교사 중심의 지식 전달을 넘어 경험과 사유가 결합된 창의적 학습 구조를 가능하

게 한다.

둘째, 디지털 인문학적 측면에서 디지털박물관은 문화유산의 데이터화와 해석, 재맥락화를 통해 인간 - 기술 - 지식이 상호작용하는 포스트휴머니즘적 학습 공간으로 확장되며, 이는 인문학의 새로운 실천적 형태를 제시한다.

이러한 시사점은 디지털 인문학의 방법론을 한국문화 교육의 현장에 접목하여, 학습자가 기술과 감성을 통합적으로 활용하는 새로운 형태의 문화교육으로 나아갈 가능성을 제시한다.

참고문헌

- 강민정, 「디지털 박물관을 활용한 학교 연계 박물관 교육이 초등학생의 디지털 리터러시 함양에 미친 영향 분석 : 초등학교 4학년을 중심으로」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2023.
- 국립국제교육원, 『국의 한국어교육·문화교육을 위한 표준 교육과정 개발 연구』, 국립국제교육원, 2010.
- 김나영·박명선, 「박물관 디지털콘텐츠 활성화를 위한 디지털 아카이브 OER(Open Educational Resources) 구축 방안」, 『조형미디어학』 25(2), 한국일러스트아트학회, 2022, 132-141쪽.
- 김지선, 「멀리서 읽기와 디지털 인문학」, 『한국근대문학연구』 24(1), 한국근대문학학회, 2023, 43-72쪽.
- 문상훈·강지훈·이동열, 『디지털 인문학의 이해』, 이담, 2016.
- 박재영, 「디지털박물관 전시콘텐츠 스토리텔링 연구」, 『인문콘텐츠』 33, 인문콘텐츠학회, 2014, 149-183쪽.
- 박진호, 「디지털박물관(Digital Museum) 시대의 박물관 디지털 트렌드」, 『현대사와 박물관』 2, 대한민국역사박물관, 2019, 124-130쪽.
- 변혜빈 외, 「박물관 자료 관리·활용을 위한 디지털 아카이브 데이터 구조 개선방안 연구」, 『박물관보존과학』 32, 국립중앙박물관, 2024, 79-99쪽.
- 송영근·박안선·심진보, 『디지털 전환의 개념과 디지털 전환 R&D의 범위』, 한국전자통신연구원 연구보고서, 2022, 1-45쪽.
- 유진경, 「박물관의 디지털 오버제를 활용한 구성주의 수업 사례 연구: 만족도와 학습효과를 중심으로」, 『박물관교육연구』 6, 한국박물관교육학회, 2011, 43-72쪽.
- 이현민·강인애·김양수, 「온라인 박물관을 활용한 시각문화미술교육의 수업사례: 맥락적 학습과 자기주도적 학습을 중심으로」, 『조형교육』 56, 한국조형교육학회, 2015, 1-34쪽.
- 이현민·김미수, 「온라인 교육을 위한 디지털콘텐츠 활용 수업 개발 및 운영 사례: 가상박물관을 중심으로」, 『교양교육연구』 14(4), 한국교양교육학회, 2020, 81-96쪽.
- 이현정, 「AI를 활용한 디지털 미술교육의 구성주의적 접근 탐색」, 『미술교육논총』 39(2), 한국미술교육학회, 2025, 329-349쪽.
- 정민영, 「디지털 기술을 활용한 박물관 교육 발전 방안 연구: 국립경주박물관 교육 및 어린이박물관 전시 콘텐츠 사례를 중심으로」, 『박물관교육』 3, 국

립중앙박물관, 2019, 29-51쪽.

정제영 외, 『디지털교육의 이해』, 박영story, 2024.

천수연, 『디지털미디어 시대 한국문화 교육 현장 경험 연구』, 연세대학교 박사학위논문, 2025.

최고운 외, 「한국 국립박물관 디지털 융합 전시 매체 현황 분석」, 『아시아태평양 융합연구교류논문지』 10(2), 사단법인 한국융합기술연구학회, 2024, 567-584쪽.

홍인국, 「디지털 전시 기술의 적용과 박물관의 새로운 모색」, 『박물관학보』 32, 한국박물관학회, 2017, 47-67쪽.

홍혜주·강인애·이소현, 「디지털 박물관 활용을 통한 학교 학습공간의 변혁적 확장」, 『조형교육』 69, 한국조형교육학회, 2019, 123-150쪽.

로지 브라이어도티, 『포스트휴먼 지식』, 김재희·송은주 옮김, 아카넷, 2023.

프랑코 모레티, 『그래프, 지도, 나무』, 문학동네, 2020.

Bloom, B. S., *Mastery Learning: Theory and Practice*, Holt, Rinehart and Winston, New York, 1971.

Don Ihde, *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, Indiana University Press, Bloomington, 1990.

Tyng, C. S., Amin, H. U., Saad, M. N., and Malik, A. S., “The Influences of Emotion on Learning and Memory”, *Frontiers in Psychology*, Vol. 8, Frontiers Media S.A., 2017, Article 1454.

Abstract

A Study on Korean Culture Education through Digital Museums
:The Digital Humanities Transformation of Experiential Learning

Chun, Sooyeon
(Seoul Cyber University)

This study explores how field experience-based museum education in Korean cultural education can be restructured and expanded through the use of digital museums in the context of accelerated digital transformation within educational environments. Focusing on six major national digital museums—namely, the National Museum of Korea, the National Folk Museum of Korea, the National Hangeul Museum, the National Palace Museum of Korea, the National Museum of Korean Contemporary History, and the Seoul Museum of History—this research analyzes VR- and 3D-based exhibitions and proposes a five-stage digital humanities transformation process: (1) exploration and collection of digital museum data, (2) interpretation of their humanistic meanings, (3) digital humanities recontextualization, (4) educational content development, and (5) learner participation and reproduction. The findings indicate that digital museums can function not merely as spaces for passive appreciation but as humanistic learning data that foster learners' creative and convergent learning. Furthermore, digital-based cultural education was found to promote an interactive learning ecosystem in which instructors, learners, and technologies co-exist and collaborate, thereby demonstrating the practical potential of reconfiguring experience-based Korean cultural education from a digital humanities perspective.

Keywords: Digital Museum, Korean Culture Education, Experiential Learning, Digital Humanities, Creative and Convergent Education, Posthumanism, trans-spatial learning, PBL, STEAM

천수연

소 속: 서울사이버대학교 한국어교육학과

전자우편: chunsoo98@naver.com

논문투고일 2025. 11. 08 / 심사완료일 2025. 12. 12 / 게재결정일 2025. 12. 14