
저작권 전시·체험 콘텐츠 구성 및 운영방안 연구

- 최종보고서 -

2019. 3.



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

제출문

문화체육관광부 장관 귀하

본 보고서를 “저작권 전시·체험 콘텐츠 구성 및 운영방안 연구“의 최종보고서로 제출합니다.

2019년 3월 22일

참여 연구진

연구수행기관 : 한밭대학교 산학협력단

연구책임자 : 김창화 (한밭대학교 공공행정학과 교수)

참여연구원 : 이은승 (비전메이커)

백승진 (비전메이커)

보조연구원 : 박신욱 (경상대학교 법학과 교수)

목차

목차	i
표 목차	iv
그림 목차	v
제1장 서론	1
제1절 연구배경 및 필요성	1
제2절 연구범위 및 한계	3
제2장 저작권 교육체험관 기본계획 분석	4
제1절 설립 추진배경 및 건립 기본구상	4
1. 설립 추진배경	4
2. 건립 기본구상	5
제2절 저작권교육의 인접 환경 분석	7
1. 기술 환경 변화	7
2. 인구구조 변화	11
3. 교육 패러다임의 변화	14
제3절 저작권 교육체험관 기본계획 분석	19
1. 설립 추진배경과 타당성	19
2. 기본계획 분석	20
제3장 저작권 교육프로그램 진단 및 평가	23
제1절 저작권 교육 현황	23
1. 온라인/오프라인 교육 구분	23
2. 교육 대상별 구분	24
3. 교육 목적별 구분	25

제2절 저작권 교육프로그램별 진단	27
1. 진단개요	27
2. 저작권 교육 프로그램별 현황 및 진단	28
제3절 저작권 교육프로그램 개선 방향	38
1. 진단결과 요지	38
2. 개선 방향	38

제4장 교육체험관 방향 설정 및 구성 41

제1절 교육체험관 목표 및 방향	41
1. 목표	41
2. 현황 및 추세	42
3. 방향	43
제2절 사례 분석	44
1. 솔로몬 로파크	44
2. 한국 잡월드	46
3. 한국대중음악박물관	47
4. 365세이프타운	49
5. 녹색에너지체험관	53
6. 실감콘텐츠체험관 ‘탐’	57
7. 경기도 어린이식품안전체험관(부천)	61
8. 영흥 에너지파크	65
9. 국립한글박물관	67
10. 에버랜드 에듀테인먼트형 체험프로그램	68
11. 제주공룡랜드	69
제3절 교육체험관의 구성	72
1. 공간계획	72
2. 층별 공간계획	75
3. 공간 콘셉트	78

제5장 전시·체험·교육관별 콘텐츠 구성방향 및 운영방향 80

제1절 전시관 80

- 1. 구성 방향 80
- 2. 운영 방향 80
- 3. 콘텐츠 구성(안) 81

제2절 체험관 83

- 1. 구성 방향 83
- 2. 운영 방향 84
- 3. 콘텐츠 구성(안) 84

제3절 교육관 91

- 1. 구성 방향 91
- 2. 운영 방향 91
- 3. 콘텐츠 구성(안) 91

제6장 결론 94

표 목차

<표 2-1> 주요기관들이 선정한 주요 10대 IT 기술	9
<표 2-2> 정보통신산업진흥원 선정, 10대 IT 혁신기술 및 트렌드	10
<표 3-1> 저작권 교육프로그램별 실적	23
<표 3-2> 교육 목적별 교육인원(2012-2017)	25
<표 3-3> 저작권 교육 프로그램 도표	27
<표 3-4> 청소년의 저작권 지수 등의 점수 변화(교육경험자)	31
<표 3-5> 2017년 저작권 체험교실 운영 실적(지역별)	32
<표 4-1> 에버랜드 에듀테인먼트형 체험프로그램	43
<표 4-2> 대전 솔로몬 로파크 프로그램	45
<표 4-3> 한국 잡월드 프로그램	46
<표 4-4> 한국대중음악박물관 시설 현황	47
<표 4-5> 365세이프타운 시설 현황	49
<표 4-6> 한국청소년 안전체험관 체험 코스	50
<표 4-7> 녹색에너지체험관 시설 현황	53
<표 4-8> 실감콘텐츠체험관 ‘탐’ 시설 현황	58
<표 4-9> 경기도 어린이식품안전체험관(부천센터) 시설 현황	62
<표 4-10> 웰컴존 체험 코스	62
<표 4-11> 영양의 문 체험 코스	63
<표 4-12> 안전의 문 체험 코스	64
<표 4-13> 건강의 문 체험 코스	64
<표 4-14> 영흥 에너지파크 시설 현황	65
<표 4-15> 국립한글박물관 체험 코스	68
<표 4-16> 에버랜드 에듀테인먼트형 체험프로그램 체험 코스	69
<표 4-17> 제주공룡랜드 체험 코스	70
<표 4-18> 공간 구성	73

그림 목차

[그림 4-1] 대전 솔로몬 로파크 조감도	45
[그림 4-2] K-POP 특별 전시관	48
[그림 4-3] 오디오 100년사관	48
[그림 4-4] 365세이프타운 3개지구	49
[그림 4-5] 챌린지월드 체험코스	52
[그림 4-6] 강원도 소방학교 체험코스	52
[그림 4-7] 녹색에너지체험관 조감도	54
[그림 4-8] 에너지절약 체험관 체험 코스	55
[그림 4-9] 미래에너지관 체험 코스	56
[그림 4-10] 생활에너지관 체험 코스	57
[그림 4-11] 실감콘텐츠체험관 ‘탐’ 층별 안내	58
[그림 4-12] 1층 체험 코스	59
[그림 4-13] 2층 체험 코스	60
[그림 4-14] 3층 체험 코스	60
[그림 4-15] 지하1층 체험 코스	61
[그림 4-16] 경기도 어린이식품안전체험관(부천센터) 조감도	62
[그림 4-17] 식품의 문 플래시 애니메이션	63
[그림 4-18] 전시관 1층 체험 코스	66
[그림 4-19] 전시관 2층 체험 코스	66
[그림 4-20] 전시관1, 2층 체험 코스	67
[그림 4-21] 야외체험 테마파크 체험 코스	67
[그림 4-22] 제주공룡랜드 안내도	72
[그림 4-23] 1안) 지상1층 평면도	73
[그림 4-24] 1안) 지상2층 평면도	73
[그림 4-25] 2안) 지상1층 평면도	77
[그림 4-26] 2안) 지상2층 평면도	78

[그림 4-27] 공간 Concept	78
[그림 4-28] Space process	79
[그림 5-1] 전시관 레이아웃 (2안 기준)	81
[그림 5-2] 참고 이미지	81
[그림 5-3] 전시관 참고 이미지	82
[그림 5-4] 전시관 참고 이미지	82
[그림 5-5] 전시관 참고 이미지	83
[그림 5-6] 체험관 레이아웃 (2안 기준)	84
[그림 5-7] 영상관 참고 이미지	85
[그림 5-8] 체험 참고 이미지	85
[그림 5-9] OX퀴즈 참고 이미지	86
[그림 5-10] VR게임 참고 이미지	86
[그림 5-11] 두더지게임 참고 이미지	87
[그림 5-12] 낱말 용어 참고 이미지	87
[그림 5-13] 방탈출 참고 이미지	88
[그림 5-14] 노래방 참고 이미지	89
[그림 5-15] 스탬프투어 참고 이미지	90
[그림 5-16] 트릭아트 참고 이미지	90
[그림 5-17] 체험관 레이아웃 (2안 기준)	91
[그림 5-18] 저작권도서관 참고 이미지	92
[그림 5-19] 어린이도서관 참고 이미지	92
[그림 5-20] 강당 참고 이미지	92
[그림 5-21] 분임토의실 참고 이미지	93

제1장 서론

제1절 연구배경 및 필요성

- 한국저작권위원회는 2009년 4월 저작권교육연수원을 개원한 이래 저작권 교육과 인식제고를 위해 조직역량을 강화해 왔음.
 - 2009년 7월에는 기존의 저작권위원회와 프로그램보호위원회를 통합하여 한국저작권위원회로 발족하였고, 2010년 원격교육연수원을 인가받고, 2011년에는 저작권 원격교육연수원을 설립하여 저작권 교육 수요에 대응해 왔음.
- 조직적 측면에서는 교육연수원에 교육운영팀과 교육기반팀을 두고, 교육운영팀에서는 저작권 인식 저변 확대, 저작권 전문 인력 양성, 저작권 홍보 업무를, 교육기반팀에서는 온라인 저작권 교육과 중소기업 저작권 서비스 지원업무를 담당하고 있음.
- 교육 프로그램측면에서는 크게 오프라인 교육과 온라인 교육으로 구분하여, 오프라인 교육 프로그램에는 찾아가는 저작권 교육, 체험교실, 기소유예 조건부 교육(교육조건부 기소유예제도 기반), 기타 대학 강좌 운영 및 전문교육 등이 포함되고,
 - 온라인 교육에는 원격 교원연수, 온라인 아카데미, 평생교육과정 등이 포함됨.
- 한국저작권위원회는 교육조직 확대와 다양한 프로그램 개발을 통해 저작권 교육 수요를 충족하고자 노력해 왔으나,
 - 저작권 산업이 3차산업에서 차지하는 비중이 점차 높아지고 저작물을 이용하는 환경이 급변하는 현실을 감안하면 여전히 조직적 측면과 교육 프로그램 측면에서 교육수요를 충족시키기에는 다소 부족한 점이 있음.
- 더욱이 한국저작권위원회가 진주로 이전하면서 수도권에 밀집된 교육수요에 대응하기 어려워졌고, 지방에 흩어진 교육수요에도 효과적으로 포섭하지 못하고 있는 실정임.

- 다행히 저작권교육체험관 건립이 추진 중이므로 이를 기회로 저작권 환경 변화에 효과적으로 대응할 수 있도록 기존의 교육 프로그램을 개편하고 체험관의 콘텐츠 구성을 교육 수요자의 눈높이에 맞춰 교육 효과를 제고할 수 있는 추동력이 확보되었음.
- 이 연구는 현재 건립이 추진 중이 저작권교육체험관의 구성과 그 운영방향을 제안하는 데에 목적이 있음.
 - 먼저 체험관의 구성과 관련하여서는, 고령화 사회에 접어든 우리나라의 연령별 인구분포 변화와 디지털 기기의 이용 연령이 낮아짐에 따라 청소년을 대상으로 한 교육을 강화할 필요성 등을 고려하여 체험관의 이용률을 높일 수 있도록 체험관을 구성할 필요가 있고,
 - 운영방향과 관련하여서는 각 ‘관’별로 특징을 부각시켜 교육효과를 제고할 필요가 있음.
- 특히 최근 저작권교육체험관 건립을 둘러싸고, 진주혁신도시 내에 상가 공실률이 높다는 점 등을 들어 사회적 합의가 쉽지 않은 상황인 만큼,
 - 체험관이 건립된 이후에도 체험관의 사회적 기여도가 입증될 수 있을 만큼의 이용률과 교육 효과가 제고되어야 할 것임.

제2절 연구범위 및 한계

- 체험관의 건립과 관련하여서는 이미 ‘저작권 교육연수관 건립 타당성 조사 용역’과 ‘저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사 용역’이 수행된 바 있음.
 - 그러나 ‘저작권 교육연수관 건립 타당성 조사 용역’은 체험관의 건립 타당성에 무게를 두고 연구되었으며,
 - ‘저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사 용역’은 체험관의 건립 기본 구상과 건축 기본 계획을 중심으로 연구되었음.
- 이 연구의 범위는 저작권 환경 변화와 기존의 저작권 교육 프로그램 분석을 통해 체험관 구성 방향을 모색하고,
 - 각 ‘관’별로 교육효과를 제고할 수 있는 특징을 추출해 내는 것임.
- 특히 각 ‘관’별 콘텐츠 구성방향을 제시하는 데 있어서, 저작권 분야뿐만 아니라 타 분야의 유사사례를 풍부하게 조사하여 반영함.
 - 이는 체험관의 잠재적 방문자는 저작권 관련 분야 종사자에 한정할 필요가 없고 오히려 유소년부터 노년까지 수연령을 대상으로 해야 한다는 점에 근거한 것임.
- 그러나 저작권교육체험관 건립까지는 2-3년의 시간이 소요될 것이라는 점과 아직도 사회적 합의에 이르지 못한 점 등 장애요소가 잔재함.
 - 이 과정에서 건립 규모와 운영방향 등이 일부 변경될 가능성도 있음.
- 따라서 이 연구에서는 ‘저작권교육체험관의 전체적인 구성방향’과, 각 ‘관’별의 특징을 제고하여 교육효과를 제고할 수 있는 ‘콘텐츠 구성 방향’을 제시하여,
 - 추후 실제로 건립이 추진되는 과정에서 건립 규모와 운영방향 등이 변경될 경우, ‘관’의 규모나 구체적인 콘텐츠 개발이 그에 따라 변경적용될 수 있도록 함.

제2장 저작권 교육체험관 기본계획 분석

제1절 설립 추진배경 및 건립 기본구상

1. 설립 추진배경

□ 저작권 교육 현실

- 2016년 수행된 ‘저작권 교육연수관 건립 타당성 조사’에 따르면, 저작권의 중요성은 날로 높아지고 있는데 반해 현재 진행 중인 저작권 교육은 교육대상을 전반적으로 포괄하지 못하고 교육 공간도 충분히 확보되지 못하고 있는 현실을 지적하고 있음.
 - 저작권 산업 규모가 연평균 8%대의 성장을 기록하고 있고 한류(韓流)의 인기로 인해 저작권 산업 규모는 우리나라 전체 산업 규모에서 차지하는 비중이 더욱 중요해 질 것으로 전망됨.
 - 그러나 여전히 저작권 불법복제로 인한 경제적 손실이 막대하고, 우리나라 모든 학생들을 교육시킬 수 없는 현실과 전문강사에 의한 방문교육의 실효성은 다소 저조한 것으로 지적되고 있음.¹⁾
- 교육공간 확보에 있어서도 강의장이 진주 본원에 1곳, 서울 종합민원센터에 2곳에 불과하여 강의식 교육에 집중할 수밖에 없기 때문에 교육 수요자가 선호하는 체험교육이나 저작권 인식제고를 위한 행사 참여식 교육 수요를 충족하지 못하는 것으로 평가하고 있음.²⁾

□ 설립 추진배경

- 위와 같은 저작권 교육 현실을 감안하여, 저작권 인식기반을 확대하고 전문인력 양성을 통한 저작권 산업 발전에 기여하기 위해 저작권 교육연수관 설립이 추진됨.

1) 산업관계연구원, 저작권 교육연수관 건립 타당성 조사, 한국저작권위원회(2016), pp. 95-98.

2) 산업관계연구원, 저작권 교육연수관 건립 타당성 조사, 한국저작권위원회(2016), pp. 98-103.

- 특히 강의식 교육에서 벗어나 전시와 체험이 가능한 공간에서 다양한 문화콘텐츠를 감상하고 올바른 이용 방법을 배움으로써 학교나 강의실이라는 물리적 한계를 지닌 방문교육의 단점을 보완하여 저작권 인식저변 확대와 교육의 내실화를 도모함.³⁾
- 또한 현재의 집합식 교육이 산업계에서 요구하는 다양한 커리큘럼을 충족시키지 못하고 일일 교육 위주의 교육효과가 저조하기 때문에 산업계 수요에 맞는 교육형태와 전문교육 프로그램의 확충과 함께 교육기간도 산업계 요구에 맞게 장단기 연수 프로그램 등으로 확대할 필요가 있음.⁴⁾

2. 건립 기본구상

□ 체험위주의 설립 구상

- 저작권 교육의 실효성을 제고하기 위해 현재의 집합식·강의식 교육을 체험이나 전시 등으로 다양화할 필요성은 지속적으로 제기되어 왔음.
 - 2016년 수행된 ‘저작권 교육연수관 건립 타당성 조사’에서는 현재의 집합식 교육을 체험이나 몰입교육 등으로 다양화해야 한다는 점을 강조하고 있고,
 - 2018년 ‘저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사’에서도 온라인 및 오프라인 교육의 한계를 극복하기 위해 다양한 체험활동 및 연령별로 교육목적에 따른 교육 프로그램을 제공함으로써 저작권 교육의 효과를 제고해야 한다고 지적하고 있음.⁵⁾
- 기존에 수행된 연구과제명에서도 확인할 수 있듯이 2018년의 연구는 교육시설의 명칭을 교육연수관에서 교육체험관으로 변경하고 있으며, 전시/체험시설 공간배치를 두 가지 안으로 제시하고 있음.

3) 산업관계연구원, 저작권 교육연수관 건립 타당성 조사, 한국저작권위원회(2016), p. 104.

4) 산업관계연구원, 저작권 교육연수관 건립 타당성 조사, 한국저작권위원회(2016), p. 105.

5) 도시경영연구원, 저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사, 한국저작권위원회(2018) p. 65.

□ 기존 연구에 의한 기본구상과 평가

- 2018년의 연구는, 교육체험관의 구성을 두 가지 안으로 나누어 제시하고 있음.⁶⁾
 - 제1안은 6개층 구성으로, 1층에 교육시설과 업무시설을, 2층에 전시/체험시설을, 3층에 교육시설을, 4층부터 6층까지는 업무시설로 구성하고 있음.
 - 제2안은 4개층 구성으로, 1층에 전시/체험시설을, 2층에 교육시설을, 3층과 4층을 업무시설로 구성하고 있음.
- 2018년의 연구는 주차계획, 외부공간, 동선계획, 피난계획, 향후 사업계획 변경가능성 등을 고려하여 제2안이 제1안보다 적절한 것으로 제시하고 있음.⁷⁾
- 제2안의 가장 큰 장점은 전시/체험시설을 1층에 배치하여 교육체험관 방문자가 지상 주차장에서 바로 전시/체험시설로 이동할 수 있게 함으로써 저작권에 관한 친근한 인상을 심어줄 수 있도록 했다는 점에서 제1안보다 높게 평가할 수 있음.
- 그러나 한편으로는 2018년의 연구에서는 전시/체험시설을 구분하지 않고 있는데, 전시시설과 체험시설을 구분하여 공간을 배치하는 방법과 효과를 함께 검토할 필요가 있었다고 생각됨.
 - 향후 실제 설계와 콘텐츠 구성 방향이 결정되면 그에 따라 반영될 문제이나, 교육대상과 교육방법면에 있어서 체험교육과 전시교육은 차이가 날 수밖에 없고,
 - 특히 공간활용과 콘텐츠의 선택과 구성 및 운영 측면에 있어서도 체험교육과 전시교육의 차이가 명확히 구분될 필요가 있기 때문임.
- 이하 이 장에서는 저작권교육과 관련된 환경 변화를 검토함으로써 저작권 교육체험관의 기본계획을 평가하기로 함.

6) 도시경영연구원, 저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사, 한국저작권위원회(2018) p. 96.

7) 도시경영연구원, 저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사, 한국저작권위원회(2018) p. 98.

제2절 저작권교육의 인접 환경 변화 분석

1. 기술 환경 변화

□ 저작권 환경 변화의 배경

- 저작권의 생산-유통-이용 환경 변화는 기술발달에 응전하며 발달해 왔음.
 - 인쇄술의 등장, 녹음·녹화 기기의 등장, 인터넷의 등장과 발달에 따라 저작권의 생태계도 변화를 거듭해 왔음.
- 특히 인터넷의 등장은 저작권 환경을 획기적으로 바꾸어 놓았고, 기존에 없었던 법제도적 장치가 필요해졌을 뿐만 아니라 사회·문화적 문제도 해결해야 하는 과제가 도출되었음.
 - 법제도적으로는 일시적복제권, 전송권, 기술적보호조치의 보호 등 과거의 기술 환경에서는 생각할 수 없었던 개념이 등장하게 되었고,
 - 사회·문화적으로는 소위 ‘저작권 합의금 장사’로 인한 권리행사의 폐해가 등장하는 등 이를 해결하기 위한 제도적 노력이 요구되고 있음.
- 이러한 법제도적 과제와 사회·문화적 과제는 여전히 지속되고 있는데, 이는 과거 인터넷이 처음 등장했을 때와는 다른 새로운 환경이 나타나고 있기 때문임.
- 비단 인터넷과 관련된 기술, 예를 들면 통신기술, 디지털 어플리케이션기술, 데이터베이스 기술뿐만 아니라, 이와 연동되거나 또는 디지털 어플리케이션을 구동할 수 있는 주변기기의 기술발달이 융합되어 저작권 환경을 변화시키고 있음.
- 우리가 가장 흔히 이용하고 있는 음악, 영화, 방송뿐만 아니라 최근 콘텐츠 분야의 핵심산업으로 떠오르고 있는 웹툰의 경우에도 위와 같은 기술 환경 변화에 따른 것임.
 - 웹툰을 예로 들어 보면, 과거에는 종이만화로 유통되던 것이, CD롬 만화, PC통신 만화, 인터넷 만화, 플래시 만화, 모바일 웹툰으로 발전되어

왔음.⁸⁾

- 앞으로도 현재의 인터넷과 주변기기의 기술발달에 따라 저작권 환경은 지속적으로 변화될 것이고, 그에 대한 법제도적, 사회·문화적 쟁점은 계속 도출될 것임.
- 그러나 기술 환경 변화를 미리 예측하여 법제도적 장치를 마련할 수 없고, 발생하지 않은 사회·문화적 쟁점을 예단하여 해결방안을 제도화할 수는 없음.
- 다만 아래에 소개하는 혁신기술의 등장에 따른 환경 변화를 미리 검토하여 실제로 법적·사회적 쟁점이 도출됐을 경우에 가장 효과적인 대응방안을 신속하게 제시함으로써 환경 변화에 따른 혼란을 최소화하고 저작권 산업 환경에 대응할 수 있는 접근방법을 취해야 함.

□ 10대 IT혁신 유망기술과 저작권 환경 변화

- 정보통신산업진흥원에서는 주목해야 할 10대 IT 유망기술을 소개한 바 있음.
 - 선정 기준으로는 해외 주요 시장 및 기술 분석 기관들의 혁신기술 및 전략기술 동향 자료를 비교하여, 향후 5년 이내에 산업과 경제에 영향을 미칠 10대 기술을 선별하였음.
- 여기서 소개하는 기술이 모두 저작권과 관련된다고는 볼 수 없으나, 기본적으로 디지털과 관련된 기술이 대부분이고, 저작물의 유통환경 또는 저작권법의 보호대상과 관련된 기술이 포함되어 있다는 점에서 소개할 가치가 있음.
 - 뿐만 아니라 기술 환경 변화는 이종 산업간 융복합을 통해 발현된다는 점에서, 서로 다른 산업 분야라 하더라도 융복합을 통해 저작권과 관련된 쟁점이 도출될 가능성도 배제할 수 없음.

8) 박석환, 한국 웹툰 생태계의 활성화 방안, 애니메이션연구 제11권 제3호, 한국애니메이션학회(2015), p. 67.

- 먼저, 정보통신산업진흥원의 이슈리포트는 인지도 있는 4개 기관이 선별한 10대 기술을 정리하여 다음과 같이 소개하고 있음.⁹⁾

<표 2-1> 주요기관들이 선정한 주요 10대 IT 기술

Gartner	Forrester Research	World Economic Forum	MIT Technology Review
인공지능 강화 시스템	IoT 확산에 따른 엣지 컴퓨팅 디바이스의 발전	액체 생체검사	신체마비 치료
지능형 앱/분석	분산된 신뢰 시스템	물 획득 기술	자율주행트럭
지능형 사물	자동화된 보안 인텔리전스 및 침해 대응	시각 작업 딥 러닝	안면인식 결재
디지털 트윈	직원경험의 중요성	태양광 이용 액체연료 제조기술	실용적 양자 컴퓨팅
클라우드에서 엣지로 이행	소프트웨어의 자가학습능력 향상	인간세포 도감	360도 셀카
대화형 플랫폼	사무직 부문의 디지털 자동화	정밀농업	햇 태양전지
몰입 경험	통찰력 중심의 기업 경쟁력 제고	환경친화 이동수단 촉매	유전자 치료 2.0
블록체인	몰입형 고객 경험	게놈백신	세포지도
이벤트 기반 모델	맥락적 개인정보 보호를 통한 브랜드 가치 향상	공동생활권 지속가능 디자인	사물봇넷
지속적이며 적용할 수 있는 리스크 및 신뢰 평가 접근법	공공 클라우드를 통한 비즈니스 혁신의 가속화	양자컴퓨팅	강화학습

- 블록체인이나 인공지능과 같이 저작권 분야에서 심심치 않게 다루는 주제도 포함돼 있지만, 엣지 컴퓨팅 등 아직 생소한 개념도 소개하고 있음.

9) 안지혜, 주목해야 할 10대 IT 유망기술, 이슈리포트 2018-제5호, 정보통신산업진흥원(2018), pp.2-3.

- 예를 들어, 엣지 컴퓨팅은 센서와 디바이스에서 제공하는 데이터를 네트워크 엣지에서 먼저 선별한 후, 중요한 데이터만을 서버로 내보내는 기술임.
 - 클라우드 컴퓨팅의 단점이었던 안정성, 즉시성, 효율성을 극복할 수 있는 기술로 부상 중이며, 이미 자율주행 자동차, 항공엔진 및 드론 등에 적용되고 있는 기술임.¹⁰⁾
- 정보통신산업진흥원은 위와 같은 기술을 지능형 혁신, 기반기술, 응용 및 기타 기술 분야로 나누어 10대 IT 혁신 기술 및 트렌드를 다음과 같이 제시하고 있음.

<표 2-2> 정보통신산업진흥원 선정, 10대 IT 혁신기술 및 트렌드

지능형 혁신	기반기술	응용 및 기타 기술
<ul style="list-style-type: none"> - 지능형 시스템 - 데이터 애널리틱스 - 자동화 	<ul style="list-style-type: none"> - 블록체인 - 산업용 사물인터넷 - 클라우드와 엣지 컴퓨팅 - 증강현실/가상현실 	<ul style="list-style-type: none"> - 지능형 보안 - 신뢰와 리스크 관리 - 가시성과 통찰력

- 정보통신산업진흥원이 선정한 10대 기술 중 저작권과 주로 관련된 기술은 기반기술에 많이 포함되어 있음.
- 블록체인, 사물인터넷, 클라우드 컴퓨팅뿐만 아니라 앞서 소개한 엣지 컴퓨팅과, 게임 산업계에서 기대가 큰 증강현실과 가상현실까지 저작권 환경과 밀접한 관련이 있음.
- 그러나 지능형 혁신이나 응용 및 기타 기술 분야에 있는 IT 기술들 또한 저작권 환경에 영향을 미치는 기술들임.
- 지능형 시스템이나 데이터 애널리틱스 기술도 데이터베이스를 기초로 하여 정보를 변환하거나 분석하는 기술이고,
 - 보안기술이나 리스크 관리 기술, 그리고 가시성과 통찰력 기술 또한 데이터 처리 과정을 효율적으로 수행하거나 **저장 또는 생산된 정보**의 보안을 다루는 기술임.

10) 안지혜, 주목해야 할 10대 IT 유망기술, 이슈리포트 2018-제5호, 정보통신산업진흥원(2018), p. 13.

- 10대 IT 기술을 지능형 혁신, 기반기술, 응용 및 기타 기술 분야로 구분해 놓았지만, 각기 다른 분야의 기술을 연결해서 융복합 기술을 기반으로 새로운 산업이 등장할 수도 있음.
 - 예를 들어 자동화 기술은 지능형 혁신 기술 분야로 구분되어 있으나, 기반기술 또는 응용기술과 융합되어 거의 모든 산업 분야에 적용될 수 있는 개념임.
- 이와 같이, 현재 소개되는 혁신 기술은 디지털, 인터넷, 자동화, 인공지능 등의 개념이 혼재되어 있고, 환경 변화에 따라 언제든지 그 개념과 활용 범위가 변화될 있는 특징을 지님.
- 이는 저작권 교육의 대상이 특정 산업분야에 국한될 수 없다는 점을 시사하고, 교육 범위 또한 산업 환경의 변화를 명확히 이해하지 않으면 교육 효과를 제고할 수 없다는 것을 의미함.
 - 교육체험관의 구성과, 각 ‘관’별로 콘텐츠를 구성하고 운영할 때 반드시 반영되어야 하는 쟁점임.
 - 특히 ‘관’별 콘텐츠 구성과 운영은 정기적으로 평가하여 구성 콘텐츠의 개편 필요성을 점검해야 하고, 교육 프로그램 구성 또한 이러한 환경 변화를 반영해야 함.

2. 인구구조 변화

□ 인구구조 변화와 인터넷 이용률

- 2018년 12월 우리나라 인구는 5천 1백 8십만 여명이고, 총 인구수에서 65세 이상을 의미하는 고령인구비율은 약 15%에 달함.¹¹⁾
- 한편, 통계청에서 발표한 연령별 인구구조를 살펴보면, 2017년 기준으로 5천 1백 4십만 여명이고, 0~14세가 약 6백 7십만 여명, 15~64세가 3천 7백 6십만 여명, 65세 이상이 7백만 여명으로 65세 이상의 비율이 13.8%를

11) 국가통계포털

차지함.

- 불과 1년 사이에 고령화 비율이 1.2% 증가된 것으로 집계되어, 사실상 고령화 사회로 접어드는 속도가 매우 빨라진 것을 알 수 있음.
- 우리나라 인구의 인터넷 이용률을 살펴보면, 2017년 기준 만3세 이상 인구 5천만 여명 중에 인터넷 이용자(1개월 내에 인터넷을 이용한 사람)의 비율은 90.3%로 약 4천 5백만 여명에 달함.¹²⁾
- 인터넷 이용자를 다시 연령별로 살펴보면, 10대부터 30대는 99.9%가 인터넷을 이용하고 있으며, 40대는 99.7%, 50대는 98.7%, 60대는 82.5%, 70대 이상의 경우 31.8%가 인터넷을 이용하고 있음.¹³⁾
- 여기서 눈여겨 볼 점은 70대 이상의 경우, 매년 인터넷 이용률이 가파른 증가세를 보이고 있다는 점임.
 - 2015년에는 17.9%, 2016년에는 25.9%였으나 2017년에는 30%를 넘어서고 있음.
 - 이는 이미 인터넷을 이용하고 있는 60대가 70대로 접어들게 되더라도 계속 인터넷을 이용할 것이라는 점을 예측할 수 있으며, 따라서 70대 이상의 인터넷 이용률도 자연스럽게 증가할 것으로 예상할 수 있는 지표임.

□ 연령별 저작권침해 경험률

- 2017년 기준, 만13세에서 69세까지 인구의 약 40.4%인 1천 6백 5십만 여명이 불법복제물의 이용경험이 있는 것으로 나타남.
 - 불법복제물 이용 경험률은 2013년 33.3%, 2014년 42.8%, 2015년 38.4%, 2016년 42.4%를 기록했고, 2017년에는 전년대비 2%가 감소했음.¹⁴⁾
- 2013년부터 2017년까지 5개년 평균 불법복제물 이용 경험률은 39.4%로 조사대상의 5명 중 2명이 저작권침해를 경험한 것으로 볼 수 있음.

12) 주용환 외 3, 2017 인터넷이용실태조사, 과학기술정보통신부, 한국인터넷진흥원(2018), p. 21.

13) 주용환 외 3, 2017 인터넷이용실태조사, 과학기술정보통신부, 한국인터넷진흥원(2018), p. 24.

14) 한국저작권보호원, 2018 저작권 보호 연차보고서, 한국저작권보호원(2018), pp. 118-119.

- 연령별 불법복제물 이용 경험률을 살펴보면, 10대가 50.7%, 20대가 51.4%, 30대가 45.6%, 40대가 41.4%, 50대가 37.8%, 60대가 14.1%로 나타남.¹⁵⁾
 - 표면적으로 보면 60대의 불법복제물 이용 경험률이 50대를 지나면서 급격히 감소하는 것으로 나타나, 70대의 인터넷 이용률이 가파르게 증가하는 것과 대조를 보임.
- 인터넷 이용자와 불법복제물 이용 경험률을 교차 분석해 보면, 10대부터 50대까지는 거의 모든 사람이 인터넷을 이용하고 있으며, 60대는 82.5%가, 70대 이상은 31.8%가 인터넷을 이용하고 있으며, 특히 70대 이상의 인터넷 이용률은 급격히 증가하는 경향을 보임.
 - 한편, 불법복제물 이용 평균 경험률은 약 40%인데 반해, 특히 60대는 14.1%로 상대적으로 저조한 수치를 보임.
- 60대 이상 고령인구의 인터넷 이용률이 꾸준히 증가하고 있다는 것이 반드시 60대 이상의 불법복제물 이용 경험률이 증가하는 원인이 될 수 있다는 명제는 성립하지 않겠으나,
 - 점차 인터넷 이용률이 증가함에 따라 인터넷의 활용 숙련도가 함께 증가할 것이라는 점에 있어서는 고령인구의 불법복제 이용 경험을 또한 점차 증가할 가능성은 충분함.
- 향후 저작권 교육프로그램을 운영함에 있어서 청소년과 청소년뿐만 아니라, 고령인구의 인터넷 이용형태를 고려하여 고령인구를 위한 저작권 교육프로그램도 특화시킬 필요가 있다는 점을 시사함.
 - 일례로, 50대 이상의 인터넷 이용자 중 가장 많이 이용한 인터넷 사이트는 유튜브이고, 30대나 40대보다 유튜브를 더욱 많이 이용하고 있는 것으로 나타남.¹⁶⁾

15) 한국저작권보호원, 2018 저작권 보호 연차보고서, 한국저작권보호원(2018), pp. 126.

16) 미디어오늘, “유튜브, 전 연령대에서 사용시간 1위”, 2018. 9. 11자.

3. 교육 패러다임의 변화

□ 교육 패러다임의 변화

- 교육서비스의 변화는 이미 1960년대부터 시작된 것으로 이해됨.
 - 세계 2차 대전 이후 전후복구를 통하면서 급격한 사회적 변화가 발생했고, 교육의 영역에서도 교육의 양적 팽창이 교육의 질을 저하시키게 되면서,
 - 학교교육을 중심으로 한 당시의 교육적 위기에 대해 UNESCO는 평생학습을 대안으로 제시했고, OECD는 직업능력개발을 대안으로 제시했음.¹⁷⁾
- 우리나라도 세계의 교육패러다임 변화의 필요성에 따라 평생교육과 직업교육의 체계를 마련하고자 노력해 온 것으로 보임.
 - 특히 지식기반 사회로 접어들면서 다양한 분야에서 개발된 지식뿐만 아니라 이미 다른 분야에 존재하는 지식을 활용하는 중요성과 함께, 이러한 환경 변화에 적합한 교육 패러다임의 변화 필요성이 강조되어 왔음.
- 관련 연구에 따르면,¹⁸⁾ 미래사회의 평생교육과 직업교육 체계를 구축하기 위해서는 다음과 같은 전략과 목표가 필요한 것으로 보고 있음.
 - 먼저, 4대 전략으로는 1) 생애에 걸친 평생 직업교육 자격체제 구축, 2) 국가평생학습지도 완성, 3) 국가직업능력표준을 활용한 ‘일-교육-훈련-자격체제’ 연계, 4) 경력사회 리노베이션 체제 구축을 꼽고 있음
- 각 전략별로 세부 과제를 살펴보면, 1) 생애에 걸친 평생 직업교육 자격체제 구축을 위해서는, a) 학교 교육의 슬립화 및 평생 직업교육 자격체제 구축, b) 평생 직업교육 체제 전담조직 구축, c) 정부부처의 인식전환과 통합적 정책 지원을 제시하고 있고,
 - 2) 국가평생학습지도 완성을 위해서는, a) 평생 학습지도 개발, b) 평생 학습지도에 따른 취약계층 교육체제 마련을 제시하고 있으며,

17) 박태준 외 4, 평생학습의 새 패러다임, 한국직업능력개발원(2005), p. 19.

18) 한승희 외 6, 미래사회의 평생교육 및 직업교육 체제 연구, 교육인적자원부(2006), pp. 62-75.

- 3) 국가직업능력표준을 활용한 ‘일-교육-훈련-자격체제’ 연계를 위해서는, a) 국가직업능력표준의 개발과 활용, b) 교육훈련과 자격의 연계를 통한 국가자격체제의 구성을 제시하고 있고,
 - 4) 경력사회 리노베이션 체제 구축을 위해서는, a) 직업 창출적 장인영역 발굴, b) 직업탄력성 제고를 위한 직업교육 강화, c) 학습권 실현 및 사회통합체제 구축을 제안하고 있음.
- 위 연구에 의한 전략과 과제가 지속적으로 추진된 것은 아니지만 결국 미래 교육을 위한 방향은 학교교육 외에도 평생교육과 직업교육이 병행되어야 **하나**는 점에는 현재도 변함이 없음.
 - 이러한 평생교육과 직업교육의 형태는 학교교육을 벗어나서 실행되고 있거나, 대학의 평생교육원 등을 통해 운영되는 경우도 있으나,
 - 공공서비스의 일환으로써 해당 분야에 전문성을 가진 공공기관에 의한 교육이 실행되는 경우도 많음.
 - 공공기관에 의한 교육은 해당 기관의 전문성에 기반한 교육이 가능하다는 점 외에도, 관련 분야 전공자(학생) 및 종사자의 교육생 모집이 용이하고, 교육 내용이 해당 산업분야에 즉시 적용 가능하다는 장점이 있음.
 - 그러나 각 정부부처별로 산하에 공공기관을 두고 교육프로그램을 운영하면서 나타나는 부작용도 적지 않음.
 - 공공기관의 교육훈련 기관의 문제점을 지적한 논문에 의하면,¹⁹⁾ 공공기관 교육의 가장 큰 문제점으로 기관의 비전과 가치의 불일치성을 들고 있음.
 - 특히 각 기관에서 제공하는 교육훈련 프로그램들이 비슷한 교육을 여러 곳에서 실시하고 있거나 교육 효율성과 타당성이 낮다는 점을 비롯하여, 획일화된 교육훈련 방법, 비효율적인 훈련 체계, 교육 훈련의 일관성 부족을 **적**하고 있음.
 - 공공 교육훈련기관의 개선방안으로 생애경력개발을 위한 기술교육 실시, 사이버 교육의 활성화, 체계적인 품질관리와 교육체계 확립을 제시하고

19) 조경호, 공공기관의 교육훈련 기능 수행 발전방향, 사회과학연구 제27권 제2호, 국민대학교 사회과학연구소(2015), pp. 46-48.

있음.²⁰⁾

- 향후 한국저작권위원회의 교육체험관 건립을 통해 교육의 방향과 전략을 명확히 하여,
 - 저작권 교육의 전문성이 부각될 수 있도록 교육 프로그램을 점검하고, 위와 같은 공공기관에 의한 교육기능의 단점을 극복해야 교육체험관 건립이 진정한 의미를 가질 수 있을 것임.

□ 체험교육의 중요성

- 언론을 통해 지적되는 여러 가지 교육 문제 중 가장 심각하게 받아들여지고 있는 것 **중 하나가** 공교육의 붕괴임.
 - 학교교육에 만족하지 못하고 방과 후 학원교육 등 사교육 시장은 점점 확대되고 있으며,
 - 학교교육을 통한 기본적인 교양교육과 인성교육의 중요성에 비해 실제로 교육이 행해지거나 교육을 통한 효과는 매우 저조한 수준임.
- 저작권 교육은 법조문에 기초한 법제도의 이해도 중요하지만 무엇보다 저작권의 중요성을 인식하고 창작자와 이용자의 **권리와 의무를 자연스럽게 생활 속에서 발현될 수 있도록** 해야 함.
- 저작권 교육을 포함한 대부분의 **유형의 교육은** 유소년, 청소년, 대학생, 일반인 등 모든 연령을 대상으로 해야 하고, 산업별 전문교육 등 교육 수준도 차별적으로 제공해야 하는 **원칙** 과제를 안고 있음.
- 여러 분류의 교육 중에서도 교육대상의 범위나 기초교육의 중요성 측면에서 가장 기본이 되는 교육은 학교교육이라는 점에 비추어 보면,²¹⁾

20) 조경호, 공공기관의 교육훈련 기능 수행 발전방향, 사회과학연구 제27권 제2호, 국민대학교 사회과학연구소(2015), pp. 49-50.

21) 특히 현 정부는 학교교육의 만족도 제고를 위해 노력하고 있는 것으로 보임. 현 정부는 가장 기본적인 학교교육에 대한 만족도를 증가시키고 교사에 대한 신뢰도를 제고하기 위한 방편으로, ‘국가가 책임지는 보육과 교육’을 국정과제로 삼고, 교육의 공공성 강화, 교실혁명을 통한 공교육 혁신, 교육의 희망 사다리 복원, 미래 교육 환경 조성 및 안전한 학교 구현을 실천과제로 제시하고 있음. 장덕호, “급변하는 교육 환경과 서울 교육의 방향”, 서울교육 제232호, 서울특별시교육청 교육연구정보원(2018), p 6.

- 효과적인 저작권 교육은 학교 교육프로그램을 통해 자연스럽게 학생들의 저작권 인식을 제고할 수 있는 방향으로 설정되어야 함.
- 이러한 점에서 지식의 전달에 중심을 둔 기존의 학교교육 방향에서 벗어난 체험학습의 중요성이 부각된 지 오래임.
- 일반적으로 체험학습은 현장체험학습, 자연체험학습, 문화체험학습, 도농간교류체험학습, 야외체험학습 등의 용어로 사용되고, 실물을 직접 보거나 직접 활동 해 보는 것으로 간주되고 있으나,
 - 사실 그 유형은 인턴쉽, 임상실천, 각종 야외 생활 체험학습과 실천학습, 비공식적인 수단에 의해 습득된 사전 학습, 사례연구분석, 문제해결 활동, 역할연기, 시뮬레이션, 소집단 토론, 게임학습, 봉사학습, 실험, 협동학습 등을 모두 포함됨.²²⁾
- 저작권 교육체험관 건립을 기점으로 공공기관에 의한 교육이라는 점과 학교교육의 일환으로서 저작권교육이라는 두 가지 교육주체를 만족시키기 위해서는 앞서 예시된 다양한 체험학습 중 가장 전달력이 크고 교육효과가 큰 방식을 저작권 교육모델로 고려할 필요가 있음.
- 체험교육의 방식과 함께 고려해야 할 것은 체험교육의 매개체임.
- 최근에는 모든 환경이 디지털화 되어 있고, 최근 학생들은 콘텐츠를 소비하는 것뿐만 아니라 직접 콘텐츠를 제작하고 유통시킬 정도로 디지털 환경에 익숙해져 있음.
- 따라서 만약 디지털 매체를 활용하는 디지털 체험교육을 구상할 경우에도 단순히 피상적으로 콘텐츠를 구성해서 전달하는 방식이 아닌 실제로 체험할 수 있는 비중을 높일 필요가 있음.
- 디지털 체험교육의 최근 성공사례로 언급되는 것 중 하나가 ‘프라이드 인 코리아(Pride in Korea)임.²³⁾
 - 삼성 에버랜드가 34.4억을 출자하고 미래창조과학부가 9.8억을 지원하여

22) 고미숙, “체험교육의 의미”, 아시아교육연구 제7권 제1호, 서울대학교 교육연구소(2006) p. 134.

23) 미래창조과학부 보도자료 2015. 7. 24일자.

총 48억 원이 투입된 ‘디지털헤리티지 체험관’사업으로서, ‘한국의 자랑스러운 역사, 문화와 최신 디지털 기술의 만남’을 주제로 구상된 것임.

- 체험관 내부에는 체험자가 직접 대포를 날려 보낼 수 있는 ‘명량해전 증강현실 체험존’, 전통한복을 가상으로 입어볼 수 있는 ‘전통복식 가상현실 체험존’, 광대토대왕과 장보고의 전투상황을 볼 수 있는 ‘포디엑스(4DX) 씨어터’ 등 디지털을 기반으로 한 체험교육을 실시할 수 있도록 설계되어 있음.

○ ‘프라이드 인 코리아’ 체험관은 개관 두 달 만에 누적 이용객이 10만 명을 넘어설 정도로 인기가 많았는데,

- 이는 기획초기부터 우리나라 역사와 문화를 재미있게 체험할 수 있도록 구성하는 데 중점을 두고,
- 교육효과를 높이기 위해 역사와 교육전문가들의 의견을 폭 넓게 수렴했으며, 실제 잠재적 이용자인 교사, 학부모, 학생 등 다양한 고객층을 대상으로 사전 조사를 실시하여 설계에 반영한 결과라고 할 수 있음.²⁴⁾

○ 이와 같은 성공사례는 저작권 교육체험관의 콘텐츠 구성방향에 시사하는 바가 매우 큼.

- 명량해전의 배경과 결과, 전통한복의 생김새와 활용 등 지식의 전달이 목적이 아니라 실제로 체험해 봄으로써 자연스럽게 지식을 습득할 수 있게 했다는 점과,
- 무엇보다 설계 단계에서 ‘재미있게’ 체험할 수 있도록 구성하는 데 중점을 두었다는 점은 저작권 교육체험관의 콘텐츠 구성과 운영방향을 고민하는 단계에서 비중 있게 다루어져야 한다고 생각함.

24) 아시아경제 2015. 10. 15일자.

제3절 저작권 교육체험관 기본계획 분석

1. 설립 추진배경과 타당성

- 우리나라 경제구조를 살펴보면, 제조업이 한계에 다다르고 있고 해외 건설이나 해운 등 일부 분야를 제외하면 서비스업의 국제경쟁력도 매우 약한 것으로 지적되고 있음.
 - 한편 한류 콘텐츠를 기초로 한 문화산업과 이의 수익을 담보할 수 있는 저작권의 중요성은 날로 증가하고 있음.
- 그러나 국내적으로도 여전히 저작권 불법복제의 문제가 심심치 않게 대두되고 있고, 해외에서 발생하는 저작권 침해에 대한 대응도 강화해야 할 필요성이 있음.
 - 이미 온라인상에서의 저작권 침해에 대해 거의 완벽한 법제도를 갖추고 있으나, 여전히 이용자의 저작권 인식제고와 산업계의 저작권 보호 전략 수립을 위한 교육 필요성이 강조되고 있음.
- 최근 저작권 문제와는 다소 동떨어진 인권침해 문제로 사회적 문제가 됐던 '00미래기술'의 자본형성은 '0디스크' 등 웹하드를 통한 불법저작물의 유통이 큰 역할을 했을 정도로 저작권의 사회적 순기능이 다소 부족한 실정임.
 - 저작권 법제도를 기반으로 한 집행의 영역과는 별개로, 향후 기술발전에 따른 산업구조의 개편에 대비해서는 저작권 전반에 대한 이해와 중요성이 널리 인식될 필요가 있음.
- 이러한 의미에서 저작권 교육을 보다 체계적이고 효과적으로 실시하기 위한 인프라의 확충과 교육 프로그램을 개선하는 작업은 시기적으로 다소 늦은감이 있음.
- 다행히 저작권 교육체험관의 건립이 추진력 있게 진행되고 있으므로, 이번 기회에 교육대상을 보다 많이 포괄하고 교육효과를 제고할 수 있도록 맞춤형 교육 프로그램을 제공할 필요가 있으며,

- 교육의 방식에 있어서도 강의식 교육에서 벗어나 전시교육이나 체험교육으로 다양화 할 필요가 있음.
- 아래에서 다시 강조하겠으나 특히 청소년, 청소년을 위한 ‘체험교육 프로그램’ 구성에 보다 많은 노력을 기울일 필요가 있음.

2. 기본계획 분석

- 한국저작권위원회는 저작권 교육체험관 건립 추진에 앞서 두 건의 연구를 진행한 바 있음.
 - 2016년과 2018년의 연구에서는 저작권 교육체험관 건립의 타당성 평가를 중심으로 진행되었고,
 - 특히 2018년 연구에서는 강의식 교육에서 벗어나야 한다는 점을 강조하면서 전시/체험시설의 공간배치까지 제시하고 있음.
- 저작권 교육체험관은 저작권에 관한 공공기관이 설립된 지 30여 년 만에, 그리고 특히 저작권교육연수원이 개원한 지 10년 만에 추진되는 사업으로서, 저작권 교육뿐만 아니라 저작권 전반에 관한 인프라 확충이라는 점에서 보다 장기적이고 세부적인 계획이 필요함.
- 이 연구의 연구범위는 ‘저작권교육체험관의 전체적인 구성방향’과, 각 ‘관’별의 특징을 제고하여 교육효과를 제고할 수 있는 ‘콘텐츠 구성 방향’을 제시하는 것인바, 저작권교육의 인접환경 변화를 쟁점별로 깊이 있게 다룰 수는 없으나,
 - 최소한 앞서 제시한 기술 환경 변화, 인구구조 변화, 교육패러다임의 변화는 체험관의 건립 추진 과정마다 정기적으로 검토하여 ‘관’의 구성과 교육프로그램 운영에 반영해야 할 것으로 보임.
- 여기서는 기술 환경 변화, 인구구조 변화, 교육패러다임의 변화 등 저작권교육 설계를 위한 환경 변화의 어떤 특징을 주의 깊게 검토해야 하는지 강조하고자 함.
- 먼저 기술 환경 변화와 관련하여서는, 지능형 시스템, 증강현실, 사물인터넷

넷 등 정보통신산업진흥원이 선정한 10대 IT 혁신 기술을 살펴보다도, 개별 기술 자체로도 의미를 갖지만 다른 기술과 융복합되어 얼마든지 혼용이 가능함.

- 따라서 저작권 교육체험관에서 이러한 기술 환경의 변화를 경험할 수 있도록 하고, 특히 산업계를 대상으로 하는 교육 프로그램에서는 기술 환경 변화에 대한 깊이 있는 교육자료를 제공하여 교육효과를 제고할 수 있도록 해야 함.
- 저작권 교육체험관의 **교육프로그램 구성함에 있어서** 비중있게 검토되어야 할 부분은 인구구조의 변화임.
 - 그 동안 청소년, 일반인 등 연령별로 교육대상을 구분해 오기는 했으나, 고령인구에 대한 저작권 교육은 다소 소극적이었던 것으로 보임
 - 다른 연령대의 교육 필요성이 강조되다보니 고령 인구만을 위한 저작권 교육이 활성화되지 못한 측면이 있었던 것으로 이해됨.
 - 그러나 2017년 기준으로 인터넷 이용률은 60대가 82.5%, 70대가 31.8%였고, 이미 이용률이 높은 60대가 70대에 접어들게 되면 70대의 인터넷 이용률은 급속히 증가할 것으로 보임.
 - 유소년과 청소년뿐만 아니라, 고령인구의 인터넷 이용형태를 고려하여 고령인구를 위한 저작권 교육프로그램도 특화시킬 필요가 있음.
- 교육방식에 있어서는 강의식 교육을 벗어나야 한다는 점에는 이론이 없는 것으로 보임.
 - 그러나 저작권 교육의 전문기관으로서의 교육이 효과를 나타낼 수 있기 위해서는, 공공기관에 의한 교육의 문제점으로 지적되는 일반적인 사항들, 예를 들면 획일화된 교육훈련 방법, 비효율적인 훈련 체계 등을 획기적으로 개선할 필요가 있음.
 - 이의 대안으로는 이미 앞선 연구에서도 제시했던 전시와 체험교육의 확대가 필요함.
 - 그러나 본 연구에서는 무엇보다 체험교육의 중요성과, 체험시설의 충분한 확보, 그리고 체험 중심의 교육프로그램 구성과 운영을 특히 강조하고 싶음.

- 2018년의 연구에서는 전시/체험시설을 구분하지 않고 전시/체험시설의 배치에 대해 제시하고 있으나, 오히려 체험시설을 별도로 구성하여 체험을 통해 지식을 자연스럽게 습득할 수 있도록 할 필요가 있음.
- 성공사례로 언급되는 ‘프라이드 인 코리아’가 설계 단계에서 가장 중점을 두었던 부분도 ‘재미있게’와 ‘체험’이라는 두 가지 키워드였다는 점을 충분히 검토해야 함.
- 아울러, 진주혁신도시 내에 상가 공실률이 높다는 점 등이 언론에 오르내리고 있으므로, 체험관이 건립된 이후에도 체험관의 사회적 기여도가 입증될 수 있을 만큼의 이용률이 제고되어야 할 것임.
- 다만 사건으로는 저작권 교육체험관의 설립배경, 목적, 운영방향을 고려하면, 상가에 입주하는 것은 적절하지 않으므로, 오히려 체험관 건립 후의 사회적 기여를 통해 논란을 종식시키는 것이 바람직할 것으로 보임.

제3장 저작권 교육프로그램 진단 및 평가

제1절 저작권 교육 현황

1. 온라인/오프라인 교육 구분

- 한국저작권위원회의 교육 프로그램은 먼저 온라인 교육과 오프라인으로 구분되어 운영되고 있음.
 - 오프라인 교육 프로그램에는 찾아가는 저작권 교육, 체험교실, 기소유예 조건부 교육, 기타 대학 강좌 운영 및 전문교육 등이 포함되고,
 - 온라인 교육에는 원격 교원연수, 온라인 아카데미, 평생교육과정 등이 포함됨.
- 각 교육 프로그램의 실적을 표로 정리해 보면 아래와 같음

<표 3-1> 저작권 교육프로그램별 실적(2017년 기준)

	구분	교육 횟수	교육 인원		
			성인	청소년	합계
오프라인 교육	찾아가는 교육	10,963	14,487	416,027	430,514
	체험교실 운영	293	210	10,890	11,100
	기소유예 교육	35	933	30	963
	대학 강좌운영	36	2,586	-	2,586
	기타 전문교육 등	38	1,095	-	1,095
	소 계	11,365	19,311	426,947	446,258
온라인 교육	원격 교원연수	56	8,648	-	8,648
	아카데미 과정	227	3,710	1,085	4,795
	기관협업 과정	461	26,483	-	26,483
	평생교육 과정	16	32	-	32
	소 계	760	38,873	1,085	39,958
합 계		12,125	58,184	428,032	486,216

- 먼저 오프라인 교육이 온라인 교육이 교육 횟수와 교육 인원 면에서 월등한 실적을 나타내고 있음.

- 2017년 저작권 교육 총 횟수는 12,125회고, 오프라인 교육이 11,365회, 온라인 교육이 760회로, 오프라인 교육이 온라인 교육보다 약 15배가 넘게 나타남.
- 총 교육 인원은 486,216명으로, 오프라인 교육을 통한 교육 인원이 446,258명, 온라인 교육을 통한 교육 인원이 39,958명으로, 오프라인을 통한 교육 인원이 온라인을 통한 교육 인원보다 11배가 많게 나타남.

2. 교육 대상별 구분

- 교육 대상별 구성을 살펴보면, 청소년 교육이 428,032명, 성인 교육이 58,184명으로, 교육 필요성이 높은 청소년 교육 인원이 월등히 많음.
 - 특히 청소년을 대상으로 하는 교육은 교육 집중도가 떨어질 수 있는 온라인 교육이 아니라, 찾아가는 저작권 교육이라는 오프라인 교육을 실시했다는 점에 있어서는 교육 대상에 적합한 방법이 적용된 것으로 보임.
 - 2017년 기준 초/중/고등학생의 수가 5백 7십여만 명인데 비해 찾아가는 저작권 교육 이수자의 비율은 저조한 수준이나, 현실적으로 모든 학생들을 대상으로 찾아가는 저작권 교육을 실시할 수는 없다는 현실을 감안하면 매우 의미 있는 비중이라고 생각됨.
- 성인 교육의 비중은 기관협업 과정(온라인), 찾아가는 저작권 교육(오프라인), 원격 교원연수(온라인) 순으로 나타남.
 - 성인을 대상으로 한 교육 중 오프라인 교육 비중은 33%, 온라인 교육 비중은 67%를 차지하여, 성인의 경우 온라인 교육 비중이 오프라인 교육 비중보다 약 2배 정도 높게 나타남.
 - 성인 교육 비중 중 기관협업 과정 교육 인원이 가장 많은 것은 한국저작권위원회가 유관기관과의 협업을 공공기관 등에 종사하는 임직원을 대상으로 온라인 저작권 교육을 확대해 온 결과로 보임.
 - 오프라인 교육 중에서는 찾아가는 저작권 교육 비중이 75%로, 대학 강좌나 기타 전문교육 대상 교육인원보다 월등히 높게 나타남

3. 교육 목적별 구분

- 한편 2012년부터 2017년까지 교육 목적별 교육인원을 나타낸 표는 다음과 같음.

<표 3-2> 교육 목적별 교육인원(2012-2017)²⁵⁾

교육목적	교육대상	연도					
		2012	2013	2014	2015	2016	2017
교양교육	청소년	394,623	365,193	389,886	408,451	410,548	428,032
	성인	24,374	27,786	36,095	37,962	46,034	44,717
	소계	418,997	392,979	425,981	446,413	456,582	472,749
전문교육	성인	15,249	10,610	13,403	11,816	13,141	13,074
기타	성인	611	344	157	223	154	393
총계		434,857	403,933	439,541	458,452	469,877	486,216

- 교양교육은 저작권 인식 제고를 위한 기초 교양 교육으로, 저작권 교육 프로그램 중에 저작권 체험교실, 저작권 연구학교, 찾아가는 저작권 교육, 교육조건부 기소유예제, 대학내 저작권 교양과목 운영과 일반인 대상 평생교육 등을 포함함.
 - 교양교육 인원 중에는 청소년을 대상으로 한 비중(2017년 기준 428,032명)이 성인을 대상으로 한 비중보다 월등히 높는데, 이는 청소년 대상 찾아가는 저작권 교육인원(416,027명)이 대다수를 차지하기 때문임.
- 전문교육은 공공 및 저작권 현장 종사자 등을 대상으로 하는 실무능력 향상 교육으로 교원 직무연수, 저작권 문화학교, 저작권 아카데미, 저작권 교육단 운영과 산업종사자 및 교원 저작권교육을 포함함.
 - 성인을 대상으로 한 전문교육 중에는 교원 직무연수의 비중이 가장 높은 것으로 나타났는데, 초중고 모든 학생들을 대상으로 하는 저작권 교육이 현실적으로 불가능한 상황에서, 학생들과의 접점에 있는 교원의 교육 필요성이 높다는 점에서 전문교육의 방향이 적절히 설정된 것으로 보임.

25) 한국저작권위원회, 저작권통계 2018 제7권 제8호, 한국저작권위원회(2018), p. 92.

- 다만, 저작권 문화학교 등 저작권 관련 분야에 종사하는 실무자를 대상으로 한 교육을 확대할 필요성이 있음.
 - 이는 인터넷 환경이 시시각각 변화하는 데 따라 새로운 저작권 쟁점이 도출되기 때문에 저작권에 관한 교육 경험이 있는 산업종사자들의 경우에도 재교육을 통해 업무능력을 향상시킬 필요가 있기 때문임.

- 기타교육은 저작권 교육 저변확대를 위한 유관기관과의 협력 연수로, 교과서 집필진 연수, 시도교육청 교원연수 담당자 연수, 방송작가 연수 등이 포함되는데, 이는 특수목적형 저작권 교육으로서 전문교육과 구별되는 것으로 보임.

제2절 저작권 교육프로그램별 진단

1. 진단개요

- 한국저작권위원회의 저작권 교육 프로그램을 온/오프라인 및 성인/청소년을 기준으로 구분하여 나열한 표는 다음과 같음.

<표 3-3> 저작권 교육 프로그램 도표

구분	교육명	교육대상	
오프라인 교육	성인	찾아가는 저작권 교육	기관, 단체 및 문화예술인 대상 교육(방문)
		직무능력 향상 교육	기업 및 단체(고용보험가입자) 대상 교육
		저작권 체험교실	체험교실 선정 교원 대상 교육
		대학연계 저작권 교육	대학생 대상 전문 강좌 운영
		특수목적 교육	교과서 집필진, 방송작가 등 기반 강화 연수
	기소유예 조건부 교육	경미한 저작권 침해자 대상 교육	
	청소년	찾아가는 저작권 교육	초/중/고등학생 대상 교육(방문)
		저작권 체험교실	체험교실 선정 학생 대상 교육
		기소유예 조건부 교육	경미한 저작권 침해자 대상 교육
	온라인 교육	성인	저작권아카데미
기관협업 교육			MOU 등을 통한 일반인 대상 온라인 교육
원격교원연수			교원 대상 온라인 교육
원격평생교육			일반인 및 실무자 대상 온라인 교육(유료)
청소년		청소년 원격교육	초/중/고등학생 대상 온라인 교육

- 위 프로그램 중 ‘저작권 체험교실’이나 ‘기소유예 조건부 교육’과 같이 성인/청소년의 구분은 있으나 교육 목적이 같은 경우를 제외하면, 저작권 교육 프로그램을 진단하기 위한 분류는 다음과 같이 나타남.
 - ① 오프라인-성인: 찾아가는 저작권 교육
 - ② 오프라인-성인: 직무능력 향상 교육
 - ③ 오프라인-성인: 대학연계 저작권교육 및 특수목적 교육
 - ④ 오프라인-청소년: 찾아가는 저작권 교육
 - ⑤ 오프라인-성인/청소년: 저작권 체험교실

- ⑥ 오프라인-성인/청소년: 기소유예 조건부 저작권 교육
- ⑦ 온라인-성인: **저작권아카데미** 및
- ⑧ 온라인-성인: 기관협업 교육
- ⑨ 온라인-성인: 원격 교원연수 및 원격 평생교육
- ⑩ 온라인-청소년: 청소년 원격교육

2. 저작권 교육 프로그램별 현황 및 진단

① 오프라인-성인: 찾아가는 저작권 교육

- 찾아가는 저작권 교육은 저작권 교육이 필요한 현장을 직접 방문하여 교육 수요자의 교육 목적과 수준에 맞는 교육을 실시할 수 있다는 장점이 있음.
- 찾아가는 저작권 교육 수혜자는 대부분이 청소년이지만, 기업이나 단체 및 문화예술인 등을 상대로 하는 성인 대상 찾아가는 저작권 교육도 실시하고 있음.
- 기업이나 단체 등 직장 근무자들은 대규모로 이동하여 교육받기 곤란하기 때문에 성인 대상 찾아가는 저작권 교육은 의미가 있음.
 - 2017년에는 성인 대상 찾아가는 저작권 교육을 327회 실시하여 14,487명이 교육을 받았는데,²⁶⁾ 이는 성인을 대상으로 하는 교육 프로그램 중 온라인으로 실시하는 외부 유관기관 협업 과정 다음으로 교육 수혜자가 많은 프로그램임.
- 오프라인 교육의 장점을 살릴 수 있고, 교육 수요자의 목적과 수준에 적합한 교육을 실시할 수 있다는 점에서, 사각지대에 있는 교육 수혜자를 더 많이 발굴하여 교육을 실시할 필요가 있어 보임.
 - 예를 들면, 한국저작권위원회는 지역진흥원, 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단 등과 업무협약을 맺고 문화예술인을 대상으로 이 교육을 실시하고 있으나,

26) 한국저작권위원회 홈페이지, 원문정보서비스, 2017년 찾아가는 저작권 교육 결과보고 참조.

- 문화예술 분야 종사자 수는 2014년 기준으로 약 26만 명으로 나타나고 있고 그 동안 종사자 비율이 점차 증가해 왔기 때문에,²⁷⁾ 저작권과 가장 밀접한 관련이 있는 직군인 문화예술 직군의 성인 대상 찾아가는 저작권 교육을 확대할 필요가 있음.

② 오프라인-성인: 직무능력 향상 교육

- 저작권 직무능력 향상 교육은 저작권 기업이나 단체 재직자(고용보험가입자) 등을 위한 맞춤형 전문교육으로서, 고용노동 및 한국산업인력공단에서 주관하는 교육과정임.
- 저작권 직무능력 향상 교육은 초급, 중급, 고급으로 분류되어 저작권 제도의 이해부터 분야별 계약 실무 등 고급과정 까지 매우 우수한 커리큘럼을 제공하고 있음.
 - 직무능력 향상 교육은 협약 상대방의 단체 등의 경영진의 의지와 단체 종사자의 교육열이 높아야 교육 실적이 제고될 것이나,
 - 저작권 전문기관에서 저작권의 기초부터 종합 심화과정까지 교육을 제공하고 있다는 점은 매우 바람직한 것으로 평가할 수 있음.

③ 오프라인-성인: 대학연계 저작권교육 및 특수목적 교육

- 한국저작권위원회는 저작권 전문인력 양성을 위해 대학연계 전문과정을 운영하고 있음.
 - 총 5개 대학(경상대학교, 상명대학교, 전남대학교, 홍익대학교, 숙명여자대학교)에 저작권 전문강좌를 개설하여, 2017년 2586명이 교육을 이수하였음.
- 대학연계 전문과정의 경우, 저작권 강좌를 개설한 대학에 일정의 지원금을 교부하는 형태로 운영되는데, 이와 같은 방식을 언제까지 유지할지는 고민해 볼 필요가 있음.

27) 최봉현 외 3, 예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향, 산업연구원(2016), p. 35.

- 향후에는 학생들의 전공에 따라, 예를 들면 문화예술 관련 전공 학생의 경우 저작권법을 전공필수 과목으로 지정하는 등 커리큘럼 변경을 통해 저작권 교육이 이루어지는 것이 바람직하고,
 - 오히려 금전적 지원을 할 경우에는 교육사업운영단 등 위원회의 교육사업 내용을 풍성하게 할 수 있는 시범사업 등에 투자하는 것도 고려할 만함.
- 대학연계 전문과정 외에, 교과서 집필진 및 방송작가 등을 대상으로 저작권 연수 프로그램을 운영하고 있는데, 이 특수목적 연수 프로그램도 확대할 필요가 있다고 생각됨.
- 예를 들어 방송 분야만 하더라도, 방송작가뿐만 아니라 실제 연출을 담당하는 방송 PD 등과 실연자 등을 포함하여 교육할 경우,
 - 방송을 통해 저작권 인식을 넓혀갈 수 있는 다양한 아이디어가 생산될 수 있을 것으로 생각됨.

④ 오프라인-청소년: 찾아가는 저작권 교육

- 청소년 저작권 교육의 궁극적인 목표인 “2018년 초·중·고등학생 저작권 의식 조사” 결과에 따르면, 우리나라 초/중/고등학생의 저작권지수가 100점 만점에 81.6점으로 타나남.
- 초/중/고등학생의 저작권에 대한 올바른 지식 인지여부를 묻는 저작권 인식지수는 80.7점으로 2017년과 동일했고,
 - 저작물 이용행위에 대한 가치판단을 묻는 저작권 의식지수는 82.5점으로 2010년 이후 역대 최고치를 기록한 것으로 나타남.²⁸⁾
- 이 조사에 따르면, 한국저작권위원회에서 실시하고 있는 ‘찾아가는 저작권 교육’을 경험한 학생의 저작권 인식 지수는 83.5점으로 미경험 학생(79.2점)보다 4.3점 높고, 저작권 의식 지수 역시 경험자(84점)가 미경험자(81.8점)보다 2.2점 높아, 찾아가는 저작권 교육의 효과를 뚜렷이 확인할 수 있다고 적시하고 있음.²⁹⁾

28) 한국갤럽조사연구소, “2018년 초·중·고등학생 저작권 의식 조사”, 한국저작권위원회(2018), p. 11.

29) 한국갤럽조사연구소, “2018년 초·중·고등학생 저작권 의식 조사”, 한국저작권위원회(2018), p. 12.

- 한국저작권위원회의 교육프로그램 중 우리나라 청소년의 저작권 인식 개선에 가장 큰 영향을 미친 것은 찾아가는 저작권 교육임에는 부정할 수 없음.

<표 3-4> 청소년의 저작권 지수 등의 점수 변화(교육경험자)³⁰⁾

구분	2011년	2014년	2016년	2018년
종합지수	76.9	79.2	82.0	83.7
저작권 인식 지수	81.1	85.4	83.7	83.5
저작권 의식 지수	72.7	72.9	80.2	84.0

- 교육실적을 보더라도 전체 저작권 교육 프로그램 이수자(486,216명)의 85.5%에 해당하는 416,027명이 교육을 받음으로써 실질적으로 전체 저작권 교육 프로그램의 핵심사업이라고 할 수 있음
- 2017년 기준, 찾아가는 저작권 교육을 통해 저작권 교육을 이수한 초/중/고등학생 수는 전체 초/중/고등학생(5백 7십 2만여 명) 수의 약 7.4%를 차지함.
 - 초/중/고등학교의 전체 교육 연수가 12년임을 고려하면, 산술적으로 청소년 대상 찾아가는 교육을 12년 유지할 경우 전체 학생의 약 89%가 저작권 교육을 이수하게 됨.
 - 물론 학생 수 감소 및 중복교육 회피 등 다양한 조건이 적용되겠으나, 당분간은 청소년 대상 찾아가는 저작권 교육을 유지하면서 미래의 교육 방향을 점검하기 시작해야 할 때임.
- 현재 청년강사의 방문교육을 언제까지 이어갈지에 대한 검토와 함께, 매개자(교원) 교육을 통한 교육방식으로의 전환에 대해서도 검토해야 함.
 - 매개자 교육으로 전환할 경우, 매개자(교원)의 확충 등에 대해 교육부와 협의 등을 미리 이슈별로 검토하기 시작해야 할 것으로 생각됨.

30) 한국갤럽조사연구소, “2018년 초·중·고등학생 저작권 의식 조사”, 한국저작권위원회(2018), p. 12.

⑤ 오프라인-성인/청소년: 저작권 체험교실

- 저작권 체험교실은 교사가 저작권 체험교실 신청을 하고, 교사가 학기 중에 6시간 이상의 저작권 체험수업을 운영하는 프로그램임.
 - 저작권 체험교실에 선정된 교사는 저작권법 개론 및 청소년 저작권 교육 프로그램 등에 대해 연수를 받은 후, 학생들에게 저작권 교육을 실시함.
- 2017년 기준으로 제주도를 제외한 16개 시/도 교육청 소속 290개 학교 (290명의 교사)가 저작권 체험교실을 운영하여 10,890명의 청소년이 저작권 교육을 경험함.
 - 전체 290개 학교 중 초등학교는 179개교, 중학교는 58개교, 고등학교는 53개교이며, 지역별 운영 실적은 아래 표와 같음.³¹⁾

<표 3-5> 2017년 저작권 체험교실 운영 실적(지역별)

구분	강원	경기	경남	경북	광주	대구	대전	부산	서울	세종	울산	인천	전남	전북	충남	충북	제주	합계
학교 수	8	70	17	12	17	15	8	17	47	2	7	18	18	13	16	5	0	290

- 체험교실 운영 이후 학생을 대상으로 한 저작권 교육 수요에 대한 설문 조사 결과로는 응답자의 92%가 학교에서 저작권 교육이 필요하다고 응답했는데,
 - 초등학교 저학년부터 고등학생까지 설문 대상자의 폭이 너무 넓고, 일반적으로는 교육 필요성을 긍정하는 답을 한다는 점에서 큰 의미를 부여하기는 힘들 것으로 보임.
- 그러나 학생들을 대상으로 한 교육 설문 결과와 별개로 매개자를 통한 청소년 저작권 교육은 지속적으로 확대할 필요가 있음
 - 2013년 청소년 저작권 교육사업 평가 연구³²⁾에서도 저작권 체험교실을 통한 저작권 교육이 저작권 인식 및 저작권 의식 지수 제고에 가장 큰 영향을 미친 것으로 분석하고 있음.

31) 한국저작권위원회 홈페이지, 원문정보서비스, 2017년 저작권 체험교실 운영 결과보고서 참조.

32) 이재승 외 2, 청소년 저작권 교육사업 평가 연구, 한국저작권위원회(2013), p. 146.

- 아울러 교육의 지속성 측면에서는 저작권 개념을 이해할 만한 초등학교 시절에 빠르게 실시하고 꾸준한 반복학습을 제안하고 있음.
- 반면, 저작권에 관한 지식이 충분하지 않은 교사가 체험교실을 운영할 경우 문제점이 발생하기 때문에 최소한 15시간 정도의 직무연수를 거칠 것을 권고하고 있음.³³⁾
- 위 연구에서 지적한 문제점과 개선방향은 매개자 교육으로의 전환을 검토할 때 매우 중요한 근거가 될 것으로 보이므로, 교육사업 평가에 대한 추가 연구를 통해 한 번 더 검증해 보는 것도 좋을 것으로 생각함.

⑥ 오프라인-성인/청소년: 기소유예 조건부 저작권 교육

- 교육조건부 기소유예제도는 저작권 인식이 부족한 상황에서 경미한 저작권 침해사범이 양산되는 문제점 등 강력한 저작권 보호의 부작용을 방지하기 위해 도입된 제도임.
 - 2008년 청소년만을 대상으로 한 시범사업 이후, 그 대상을 성인까지 확대하고, 청소년을 대상으로는 고소장 각하제도까지 도입하여 운영함으로써
 - 우리나라 저작권 보호 정책의 반작용으로 나타난 사회적 문제(법무법인의 합의금 중용으로 학생이 자살했던 사건 등)를 완화하는 데 크게 기여하고 있는 프로그램으로 평가할 수 있음
- 2017년 저작권법 위반 사범은 16년에 이어 꾸준히 감소하고 있는데, 이는 지속적인 저작권 교육/홍보가 점점 효과를 내고 있다고 볼 수 있고,
 - ‘교육조건부 기소유예제도’나 ‘청소년 저작권 고소고발 각하제도’ 등 형사적 권리구제 방안의 실효성에 한계를 느낀 권리자들이 민사소송을 통한 구제로 선회한 데 따른 것으로 보임.³⁴⁾
- 그러나 저작물 유통환경은 꾸준히 변화하고 있으므로 인터넷 이용환경에 익숙하지 못한 이용자는 여전히 저작권 침해자가 될 위험에 노출되어 있고,
 - 다양한 방식으로 유통되는 저작물을 이용함에 있어서 마치 보이스피싱과

33) 이재승 외 2, 청소년 저작권 교육사업 평가 연구, 한국저작권위원회(2013), p. 147.

34) 한국저작권위원회 홈페이지, 원문정보서비스, 2017년도 교육조건부 기소유예 교육 연차보고서 참조.

- 같이 저작권 침해를 유도하는 다양한 기법이 등장할 것이 예상되므로
- 기소유예 조건부 저작권 교육과 같은 교육 프로그램은 꾸준히 유지하되, 저작권 침해 유형을 꾸준히 관찰 하면서 탄력적으로 운영할 필요가 있음.

⑦ 온라인-성인: 저작권 아카데미

- 저작권 아카데미는 산업종사자, 대학생, 공무원, 청소년, 학부모 등을 대상으로 한 온라인 교육 프로그램임.
- 저작권 아카데미의 장점은 점심시간 등을 이용해서 틈틈이 저작권 교육을 받을 수 있다는 장점 외에도 교육대상별 맞춤형 교육을 실시하고 있다는 점임.
 - 대학생의 경우 저작권의 기본 이론과 표절예방을 알려주는 강좌를, 청소년의 경우 초/중/고등학생별로 프로그램을 나누어 제공하고 있고, 공무원의 경우 공공기관 근무자를 위한 저작권 기초와 실무 등 신분에 적합한 과정을 개설하고 있음.
- 특히 산업종사자 과정의 경우, 각 산업별로 이슈가 되는 저작권 쟁점과 이의 해결방안 등을 담은 ‘00종사자를 위한 저작권 노하우’시리즈로 커리큘럼이 꾸려져 있어 해당 분야 종사자들에게 도움이 될 수 있는 강좌를 운영하고 있다고 보임.
 - 뿐만 아니라 ‘수출산업 종사자를 위한 저작권 노하우’ 시리즈를 탑재하여, 우리나라 콘텐츠 수출의 주요 3개국인 중국, 일본, 미국에 대해 지역별 특징을 감안한 저작권 교육 프로그램을 제공하고 있다는 점에서 커리큘럼 구성이 매우 전략적이고 세분화 되어 있는 것으로 보임.
- 2017년 저작권 아카데미 교육 실적은 2016년에 비해 85% 정도 성장했는데, 성인이 3,710명, 청소년이 1,085명, 총 4,795명이 이수한 것으로 나타남.³⁵⁾
- 저작권 아카데미가 산업계를 필두로 주로 직장근로자가 많다는 점과, 저

35) 한국저작권위원회 홈페이지, 원문정보서비스, 2018년 저작권 원격교육과정 운영 기본계획 참조.

작권 위원회의 진주 이전으로 인해 산업계 등에 제공할 오프라인 교육이 제한될 수 있다는 점에 비추어보면,

- 커리큘럼과 교육 콘텐츠 내용에 대해 교육 수요자의 의견을 모아 개선해 간다면 저작권 아카데미의 교육 효과가 더욱 제고될 것으로 생각됨.

⑧ 온라인-성인: 기관협업 교육

- 기관협업 교육은 국가, 유관기관, 대학 등 기관과의 협업을 통해 저작권 강좌를 개설하고 대상별 교육과정을 운영하는 프로그램임.
- 2016년 기관협업 교육의 경우 43개 기관과의 협업을 통해 15,751명이 저작권 교육을 이수했는데,
 - 2017년에는 48개 기관으로 협업 대상이 확대됨에 따라 22,462명이 저작권 교육을 이수하여 2016년 대비 42.6%의 성장을 보임.
- 기관협업 교육의 기관은 대부분이 공무원, 공공기관, 대학교인데, 저작권 아카데미에서도 저작권 교육이 가능하기 때문에,
 - 기관협업 교육만의 차별성 있는 콘텐츠 제공을 통해 교육대상의 양적 확대뿐만 아니라 질적 관리도 필요한 것으로 보임.

⑨ 온라인-성인: 원격 교원연수 및 원격 평생교육

- 이 항목에서 의미 있는 교육 프로그램은 원격 교원연수임. 원격 교원연수는 교원직무 연수의 일환임.
 - 학교 교원을 대상으로 저작권 교육을 실시함으로써, 청소년들에게 저작권에 대한 인식을 확산시켜 저작권 침해를 사전에 방지하고 저작권 존중문화를 확산하기 위한 프로그램임.
- 총 8개 연수과정을 운영하고 있으며, 1학점 과정(15시간) 5종, 2학점(30시간) 과정 1종, 3학점(45시간) 과정 2종을 제공하고 있음.
- 2017년에는 총 8,648명의 교원이 저작권 교육을 이수했으나, 이는 2016년에 비해 약 17.4% 감소한 수치임.³⁶⁾

- 원격 교원연수는 교원의 직무연수와 연계되어 있으므로 교원들의 교양교육뿐만 아니라 학생들에게 미치는 효과 등을 고려하면, 매개자 중심으로서의 교육 전환을 고려할 경우 매우 유용한 프로그램임.
 - 저작권위원회 원격교육연수원 홈페이지에 게재된 연수후기를 보더라도 교육효과에 대해 상당히 긍정적인 반응이 많음.
- 모든 초/중/고등학생을 대상으로 저작권 교육을 실시할 수 없는 현실을 고려하면, 원격 교원연수를 수료한 교원이 학생들에게 저작권 교육을 실시할 수 있도록 강의자료 제공 협조 및 소속 학교와의 협력방안 등을 검토해 볼 수 있음.
- 평생교육의 경우는 교육의 미래 방향과 일치한다는 점에서는 의미를 부여할 수 있으나 사실상 교육 이수 인원이 2017년 기준으로 30명 정도여서 향후 사업방향(소수라도 교육인원 확보 측면)의 검토가 필요함.
 - 유로로 제공되는 프로그램이지만, 일반과정의 경우 30차시에 9,000원이고, 실무자과정의 경우 20차시에 6,000원이기 때문에 사실상 가격의 부담은 크지 않음.
- 평생교육 분야에서 이미 다른 프로그램들이 많이 제공되는 상황에 저작권 분야의 평생교육 프로그램이 얼마나 경쟁력이 있을지 의문이 있음.
 - 그러나 홍보를 강화하고, 타 분야의 평생 교육프로그램과의 연계를 강화하는 등 소수라도 교육인원을 확충해 가는 장기적인 관리가 필요한 것으로 보임.

⑩ 온라인-청소년: 청소년 원격교육

- 교원, 직장인, 대학생에 비해 청소년 대상 원격교육은 교육효과나 교육의 유인이 부족한 것이 사실임.
 - 학교 과제 등 강제되는 상황이 아니라면 청소년이 자발적으로 청소년 저작권 교실을 방문하여 교육 프로그램을 이수하는 경우는 상당히 적을

36) 한국저작권위원회 홈페이지, 원문정보서비스, 2018년 저작권 원격교육과정 운영 기본계획 참조.

것으로 예상됨.

- 현재 저작권 아카데미 청소년 과정에서 제공하고 있는 교육 프로그램의 내용 및 구성은 크게 문제가 없으나,
 - 현실적으로 입시 위주로 교육이 진행되는 상황에서 저작권 교육을 이수하는 것은 어려울 것으로 예상됨.

- 오히려 청소년 교육은 대면교육, 그리고 저학년일수록 체험교육 등으로 교육 방향을 설정하고,
 - 온라인을 활용할 경우에는, 간단한 메시지를 담은 흥미위주의 동영상을 시리즈로 제작하여 저작권을 홍보하는 방향으로의 전환을 고려해 볼만함.

제3절 저작권 교육프로그램 개선 방향

1. 진단결과 요지

- 한국저작권위원회는 2009년 4월 저작권교육연수원을 개원한 이래 저작권 교육과 인식제고를 위해 조직역량을 강화해오면서, 다양한 저작권 교육 프로그램을 제공해 왔음.
- 사회적으로 이슈가 됐었던 청소년 저작권 위반 사범에 대해 교육조건부 기소유예제도 등을 통해 문제를 해결하였고,
 - 교원 교육 강화, 청년 강사를 활용한 찾아가는 저작권 교육의 확대 등으로 우리나라 저작권 인식 제고에 상당한 기여를 한 것으로 평가할 수 있음.
- 그러나 저작물의 유통환경, 인구구조의 변화, 교육 패러다임의 변화 등 저작권 환경을 둘러싼 변화가 지속되는 상황에서,
 - 이번 교육체험관 설립이라는 모멘텀을 통해, 기존의 교육 프로그램을 점검하고 향후 환경 변화에 대응할 수 있는 교육방향을 정립할 필요가 있음

2. 개선 방향

- 앞서 살펴본 저작권교육의 인접환경 분석(제2장 제2절)과 저작권 교육프로그램별 진단(제3장 제2절)을 중심으로 저작권 교육의 개선방향을 제시하자면 다음과 같음.
 - ① 교육 패러다임의 전환: 매개자 교육 확대
 - ② 교육 대상의 확대: 유치원생 및 노인교육
 - ③ 찾아와서 배우는 교육: 교육체험관의 체험기능 확보
 - ④ 저작권 교육 프로그램 및 교육방법 등 연구 강화
- 이 연구는 교육체험관의 ‘관’의 구성 및 ‘콘텐츠 구성 방향’이 핵심 주제이므로 이하에서는 상기 개선방향에 대한 간략히 설명하고, 제4장 이하에서 이러한 개선방향을 토대로 논리를 이어가기로 함.

① 교육 패러다임의 전환: 매개자 교육 확대

- 저작권 교육 프로그램 실적 중 교육인원 실적이 가장 높은 것은 ‘오프라인-청소년: 찾아가는 저작권 교육’임
 - 전체 저작권 교육 프로그램 이수자(486,216명)의 85.5%에 해당하는 416,027명이 여기에 해당할 정도로 전체 저작권 교육 프로그램의 핵심 사업이라고 할 수 있음.
- 그러나 청년강사를 아무리 확충하다고 해도 교육수요를 모두 감당하기 힘들고(청년강사의 확충이 옳은 방향도 아님), 청소년 인구 감소 등을 고려하면, 오히려 매개자 교육으로 전환을 고려할 필요가 있음.
 - 원격 교원연수와 저작권 체험교실이라는 청소년 교육의 매개자를 위한 맞춤형 교육프로그램을 활용하여, 점차 매개자 교육 확대를 통해 청소년 대상 저작권 교육을 실시하는 방향을 고려할 수 있음.
 - 아울러, 장기적으로는 시/도 교육청별 학교 밀집도 등을 파악하여, 시/도 교육청 소속으로 저작권 전문 교사를 채용하여 해당 교사들이 해당 지역의 저작권 교육을 관할하는 방안도 생각해 볼 수 있음.

② 교육 대상의 확대: 영유아교육기관 종사자, 초등학교 저학년 및 고령인구 대상 교육 확대

- 어린이집과 유치원 등 영유아교육기관 종사자의 저작권 교육 필요성은 폰트 사용으로 인한 저작권 분쟁이 발단이었으나,³⁷⁾ 사실 영유아교육기관 종사자를 대상으로 한 저작권 교육 필요성은 심심찮게 제기되어 왔음.
 - 이는 영유아교육기관이 저작권 분쟁당사자가 되는 경우를 방지하고자 하는 목적도 있으나, 영유아교육기관 종사자를 교육함으로써 유치원생 등에게 “무체물(보이지 않는 것)도 주인이 있다”는 정도의 인식을 전달하는 기회를 제공하여, 후속 저작권 교육에 대한 거부감을 줄이기 위한 목적도 있음.

37) 오은순, 이소현, “영유아교육기관을 위한 저작권 교육 연수 요구조사”, 한국디지털콘텐츠학회 논문지 제17권 제5호, 한국디지털콘텐츠학회(2016), p. 350.

- 초등학교 저학년의 경우에도 체험형/참여형 저작권 교육프로그램을 통해 저작권에 관한 지식이 아닌 ‘저작권의 인식’을 심어줄 필요가 있음.
- 고령인구 교육 필요성과 관련하여, 2017년 기준으로 인터넷 이용률은 60대가 82.5%, 70대가 31.8%였고, 이미 이용률이 높은 60대가 70대에 접어들게 되면 70대의 인터넷 이용률은 급속히 증가할 것으로 보이므로,
 - 고령인구의 인터넷 이용형태를 고려하여 고령인구를 위한 저작권 교육 프로그램도 특화시킬 필요가 있음.

③ 찾아와서 배우는 교육: 교육체험관의 체험기능 확보

- 교육체험관이 건립된 이후에 체험관이 저작권 교육의 메카로 자리 잡고 사회적 역할을 다하기 위해서는 교육대상이 자주 찾아오게 하는 시설을 갖추고 재미있는 교육 프로그램을 제공해야 함.
 - 학생들에게는 인기 있는 체험시설이 되어야 하고, 성인들에게는 품질 좋은 교육서비스가 제공될 수 있어야 함.
- 따라서 교육체험관의 설계 과정에서는 유치원생-초등학생, 중학생-고등학생이 재미를 느낄 수 있는 체험시설의 확보가 필요함.
 - 또한 체험관을 운영함에 있어서도, 체험 콘텐츠의 선택과 구성 등을 정기적으로 평가·개선하여 재방문률을 높여가는 방안을 연구해야 함.

④ 저작권 교육 프로그램 및 교육방법 등 연구 강화

- 저작권 교육 패러다임을 매개자 중심으로 점차 변화시키고, 교육체험관의 교육기능 제고와 사회적 역할을 고안할 수 있도록 교육 중심의 연구를 강화할 필요가 있음.
 - 폭넓은 의견수렴을 통해 저작권 교육 프로그램을 다양화하고, 교육 방법, 교보재, 교육 사업의 중장기 발전방안 등 저작권 교육 전반에 관한 미래 전략을 수립하고,
 - 교육체험관이 저작권 교육과 저작권 홍보기능을 최대한 발휘할 수 있는 활용방안을 고민하여 체험관의 사회적 기여도를 높일 수 있도록 해야 함.

제4장 교육체험관 방향 설정 및 구성

제1절 교육체험관 목표 및 방향

1. 목표

- 저작권의 역사부터 관련 용어, ‘실생활에서의 저작권’에 대한 정확한 정보를 제공하고 체험하게 하는 저작권 교육전문기관 시설 구축.
 - 실무에서 저작권 관련 업무를 처음 접하는 경우 용어의 생소함 때문에 거부감을 갖게 되는 경우도 있음.
 - 저작권 관련 교육을 받고자 하는 경우, 실무자를 위한 아카데미나 온라인 교육은 일시적이기 때문에 큰 효과를 얻지 못하고 있으며 학교 또는 개별적 신청에 의해 이루어지는 교육은 물리적인 한계가 있음.
 - 현재 한국저작권위원회의 규모 및 공간 운용 능력의 한계를 보완하고, 교육의 효과성과 전문교육을 확보하기 위해서는 저작권 교육전문기관의 인프라 구축이 요구됨.

- 온라인 중심으로 되어있는 기존 교육 콘텐츠를 보완하고 발전시키기 위해서 교육체험관을 설립, 저작권 평생교육 확대 및 교육 콘텐츠의 지속적인 제공을 통해서 대국민 저작권 의식 제고의 기회 마련.
 - 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 강화를 위한 현장 중심의 저작권 전문 인력 양성을 위해 온·오프라인 교육 과정을 운영하여 청소년저작권의식제고를 위한 학교 기반의 저작권 교육 강화.
 - 교육 관련 사이트 운영 및 교과서 편찬기관, 시·도 교육지원기관 대상 연수 등 교육사업의 인적·물적 기반을 구축하고자 함.

- 교육체험관의 지리적인 한계를 극복하기 위해서, 단체방문이 가능한 초·중·고등학교의 청소년의 눈높이에 맞는 체험형 교육콘텐츠의 개발과 교육체험관 기획 구성.

2. 현황 및 추세

- 각 시설의 주제에 맞추어 직접적인 상황체험을 통해 주제에 대한 소중함을 느끼고, 스스로 깨달을 수 있는 방법으로 교육효과를 극대화함.
 - 365세이프타운
 - : 강원도소방학교와의 연계를 통해 소방안전교육을 직접 체험해봄으로써 각종 재난·재해에 대비하는 방법을 체험하도록 함.
 - 솔로몬로파크
 - : 교도소 체험을 통하여 우리나라의 형벌에 대해 알아보고, 범죄에 대한 경각심을 불러일으킴.
 - 녹색에너지체험관
 - : 에너지가 없을 시 살아가야 하는 불편함을 체험하여 에너지의 소중함을 깨우침.
 - 일본 동경 임해 광역방재공원방재체험관
 - : 지진 체험을 통하여 지진대피 요령을 교육.
 - 실감콘텐츠체험관 ‘탐’
 - : VR을 활용한 체험위주의 콘텐츠로 체험을 하며 가상의 스토리를 이어가도록 유도.

- 교육과 재미를 동시에 체험할 수 있는 에듀테인먼트형 체험프로그램 제공.
 - 에버랜드
 - : 복합 테마파크의 장점을 교육콘텐츠로 융합한 맞춤형 체험학습 프로그램 개발.

<표 4-1> 에버랜드 에듀테인먼트형 체험프로그램

구분	내용
감성체험	동물·식물·환경아카데미 과정 개설, 안내견 체험보행, 교통박물관, 호암미술관등 명소 체험
직업체험	사육사·수의사·식물학자·세프·어트랙션 엔지니어·서비스아카데미 전문강사들의 자기 연출법, 면접스킬등 에버랜드 임직원들의 재능기부로 실생활에 바로 적용할 수 있는 노하우 전수
안전체험	지진·화재대피·응급구조·탈출 시뮬레이션등 4개 테마의 안전체험관 조성 및 캐리비안베이를 활용한 수상안전체험, 삼성화재 교통박물관과 연계한 교통안전 체험 마련

- 다양한 연령대가 참여가능한 가족체험 중심의 프로그램 발달.
 - 한국대중음악박물관
 - : 시청각실에서 다양한 대중가요를 감상할 수 있도록 구성하여 세대를 뛰어 넘어 모두가 공감할 수 있는 공간으로 운영.
- 스토리가 있는 공간 구성
 - 홀로코스트박물관
 - : ‘다니엘’이라는 한 어린이의 개인이야기를 메인스토리로 다니엘의 일기를 통해 관람객의 동선을 이끄는 재현전시로 주인공과 직접적인 연관을 맺고 감정교류가 이루어지도록 구성.
 - 아이리얼파크
 - : 대표 캐릭터인 ‘얼리’가 바다를 경험하지 못해 이를 동경하는 기린, 코끼리 등 숲 속 동물들로 구성된 ‘마린애니멀’에게 신비롭고도 흥미롭게 바닷속 체험을 제공한다는 내용의 테마로 체험을 이끌어 주는 3D&4D 체험 놀이 공간.

3. 방향

- 온라인 및 오프라인에서 제한된 저작권 교육의 한계를 벗어나 다양한 체험활동 및 연령별, 교육목적에 따른 교육프로그램을 제공함으로써 교육의 효과를 증대함.

- ‘진주’라는 지리적 여건을 고려하여 수학여행, 체험학습등 단체 모객 유치를 위한 체험 중심의 콘텐츠로 구성.
- 메인 타겟층인 어린이부터 청소년들의 특성을 파악하여 호기심과 자기 주도적 학습의 동기를 부여할 전시·체험 프로그램 제공으로 저작권의 올바른 이용문화 인식 정착.
 - 단순한 설명의 나열로 이루어진 전시가 아닌 직접 만지고 조작할 수 있는 눈높이에 맞춘 직접적 체험기능 도입으로 적극적인 참여 유도.
- 저작권 전문교육을 실시하여 산업계에서 요구하는 전문인력 양성 및 저작권 산업발전에 기여함.
 - 저작권 교육은 교육 연령이 낮을수록 교육의 효과가 높게 나타났으며, 교육의 효과를 높이기 위해 다양한 체험프로그램을 개발하여 저연령층을 대상으로 교육의 효과성과 흥미를 높일 수 있도록 함.
- 자격증 수여 등 다양한 보상 방법을 통해 체험교육 참여자에게 책임감 및 성취감을 동시에 안겨주는 긍정적인 효과 유도.

제2절 사례 분석

- 기존 ‘저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성조사’에서는 이미 몇 가지 사례가 검토된 바 있다. 이 중 ‘솔로몬 로파크’와 ‘잡월드’는 정부에서 운영하는 시설로 체험위주의 운영이라는 점에서 시사하는 바가 큼.

1. 솔로몬 로파크

- 법무부에서 운영하는 국내 최초의 법교육 테마공원으로 어린이·청소년과 국민이 법을 쉽고 재미있게 배우고 체험할 수 있는 법과 정의의 배움터.

- 모의재판·법짱마을 등 법체험 프로그램과 어린이 법탐험 캠프, 교사직무 연수 등 다양한 법연수 프로그램을 통해 민주시민의 자질과 소양을 자연스럽게 체득할 수 있음.
- 법무부는 대전을 시작으로 부산(2016년 개관), 광주(2021년 개관 예정)에 로파크를 건립함으로써 충남권은 물론 수도권, 영·호남권의 청소년과 시민들에게 양질의 법교육 서비스를 제공하고 지역법교육을 활성화해 나갈 것이며 ‘로파크’를 법교육의 허브로 육성할 계획.

□ 프로그램

<표 4-2> 대전 솔로몬 로파크 프로그램

구분	내용
법체험관	입법체험실, 과학수사실, 모의법정실, 교도소체험, 법짱마을
법연수관	어린이, 교사, 일반시민을 위한 연수 프로그램을 운영하는 시설로 100여명이 사용할 수 있는 숙소, 강의실, 휴게실, 체육관등이 마련되어 있음



[그림 4-1] 대전 솔로몬 로파크 조감도

2. 한국 잡월드

- 청소년들이 다양한 직업 세계를 체험하고, 보다 더 구체적인 진로를 탐색할 수 있도록 만들어진 장소로, 2012년 설립된 고용노동부 산하의 국내 유일의 국립직업체험관.
- 초등학교때부터 체계적인 직업교육을 실시하여 청소년들의 직업관을 올바르게 정립하고 직업에 대한 편견 없이 자신의 적성과 흥미에 맞는 직업을 선택할 수 있도록 안내.
- 한국 잡월드는 현대자동차와 청소년 모형자동차 대회를 통해 체험형 과학경진대회 개최, 교육포털 에듀광과의 업무 협약을 통한 한국잡월드의 다양한 직업체험 콘텐츠를 홍보하는 등 다양한 방법으로 수요자 중심의 미래지향적 맞춤형 서비스 제공.

□ 프로그램

<표 4-3> 한국 잡월드 프로그램

구분		내용
직업 세계관		미래직업과 첨단직업, 직업통계등의 다양한 정보를 접할 수 있는 전시관
직업체험관	어린이 체험관	일상에서 접할 수 있는 다양한 직업을 놀이로 체험
	청소년 체험관	실제 직무체험 및 심층적인 직업 정보 제공
진로설계관		분야에 재능이 있는지 직업에 대한 흥미를 놀이형 검사를 통해 자신의 진로에 대해 좀 더 구체화 시켜 갈 수 있도록 함

- 그러나, 정확한 진단과 리스크를 최소화하기 위해서는 보다 다양한 사례 분석을 통한 체계적인 전략 수립이 필요함.

3. 한국대중음악박물관

□ 시설 개요

- 경상북도 경주에 위치한 한국대중음악박물관은 대한민국 최초로 유성음반부터 현재까지의 음반을 상설 및 기획 전시하고 있음.
- K-POP과 오디오백년사를 메인 전시물로 배치하여 대한민국 대중음악의 보고로서의 역할을 다하기 위해 다양한 프로그램을 상설 운영하고 있음.
 - 층당 330평 규모에 총 3개층을 사용하고 있으며 영화OST특별관, 한국 최초 댄스가수 이금희쇼케이스, K-POP특별전시관, 한국대중가요 음반의 화두 신중현과 한 대수관, 한국 대중음악 100대 명반관, 소리관, LP 제작과정, 소리재생의 역사등 K-POP 100년사의 주요 음반과 관련된 전시를 진행함.
 - CNN에서 선정한 ‘한국에서 꼭 가봐야 할 곳’으로 선정.

<표 4-4> 한국대중음악박물관 시설 현황

구분	내용	
	시설규모	1091㎡(지하1층, 2층, 3층)
입장료	개인	단체
	일반 : 12,000원	일반 : 10,000원
	청소년 : 9,000원	청소년 : 7,000원
	어린이 : 6,000원	어린이 : 5,000원
주요시설	전시, 대중음악 100년사, 오디오 100년사	
건립연도	2015년 4월 개관	



□ 프로그램

(1) K-POP 특별 전시관

- ‘최초와 회귀’를 테마로 1907년부터 현재까지의 대표적인 음반과 관련 유물을 전시하는 상설 전시관.

- LP 제작과정, 영화음악관, 한국대중음악100대명반, 기획전시관 등 한국대중음악의 제작과정과 변천 과정을 교육, 학습적으로 전시.



[그림 4-2] K-POP 특별 전시관

(2) 오디오 100년사관

- 4만 5천여 장의 LP와 1만 9천여 장의 CD를 보유하고 있는 시청각실은 오전/오후로 나뉘어서 영상과 선곡된 음악을 감상할 수 있음.
- 웨스턴 일렉트릭16A, 웨스턴 일렉트릭 41+42+43 앰프 시스템 등 진귀한 음향 시스템이 상설 전시되고 있음.



[그림 4-3] 오디오100년사관

- 어린이 종합예술체험 프로그램 상시 운영.

구분	내용	비고
음악과 미술의 만남	오카리나 악기 만들기	체험시간 : 30분 내외 인원 : 최대 30명 체험비&재료비
음악과 공작의 만남	비누 만들기	

4. 365세이프타운

□ 시설 개요

- 태백시가 국내·외 최초로 ‘안전’을 테마로 하여 교육 놀이시설을 접목한 에듀테인먼트시설로 각종 재난 및 재해를 직접 또는 가상체험이 가능하도록 조성한 공익적 안전테마파크로 청소년뿐만 아니라 전국민 누구나 이용가능하며 가족, 동아리, 학교 등 단체 이용이 가능한 체험파크.
- 안전체험시설이 있는 장성지구와 산 정상에 챌린지 시설이 있는 중앙지구, 강원도 소방학교가 운영중인 철암지구 총 3개 지구로 구성되어 있음.

<표 4-5> 365세이프타운 시설 현황

구분	내용			
	시설규모	부지 950,376㎡ / 건축연면적 25,964㎡ (29종 7,854평)		
입장료		어른	중/고등	어린이
	자유이용권	22,000	20,000	18,000
	1개 체험관	5,000		
	입장권	10,000		
	트리트랙	10,000		
	연간이용권	100,000		
주요시설	재난체험+안전교육+ENT 복합화 3개 지구			
건립연도	2012년 10월 개관			

철암지구 (강원도소방학교)

한국청소년안전체험관

산물, 설해, 풍수해, 지진, 대테러 등 5개 체험관과 키즈랜드, 곤충관, 소방문화전시관 등이 있습니다. 단순 관람시설이 아닌 시뮬레이터형 라이더를 타고 3D·4D영상을 보면서 재난체험을 하실 수 있는 동적인 시설로 구성되어 있는 것이 특징입니다.

중앙지구 (챌린지월드)

챌린지월드

트리트랙, 플라잉폭스(짚라인 유사시설), 파워팬(번지점프 유사시설) 청소년들의 호연지기 함양과 자신의 한계를 극복할 수 있는 무한도전의 챌린지시설로 팀웍 강화 등 단체로 즐기면서 체험 할 수 있는 야회체험 시설로 구성되어 있습니다.

장성지구 (한국청소년안전체험관)

강원도 소방학교

2010.5.11 강원도 소방학교를 개교하여 운영 중으로 전문 소방교관들로부터 소방 공무원과 일반인들이 전문 교육을 받을 수 있는 시설로 조성되어 있습니다.

[그림 4-4] 365세이프타운 3개지구

□ 프로그램

(1) 한국청소년 안전체험관(장성지구)

- 안전체험관, HERO체험관, 청소년프로그램으로 구성되어 전시와 안전체험을 동시에 진행할 수 있음.

<표 4-6> 한국청소년 안전체험관 체험 코스

구분		내용	
안 전 체 험 관	소방문화 전시관		국내에서 볼 수 없었던 다양한 형태의 국내외 소방유물 및 물품들 1,000여점 전시
	곤충체험 전시관		곤충과 아름다운 자연을 테마로 한 작품 전시 및 독충과 해충에 대한 대처방법 및 예방방법을 습득할 수 있는 곤충체험 부스 설치
	키즈랜드		119출동체험, 생활속 사고예방교육, 친구들과 함께 전기 만들기 등 체험중심의 교육프로그램과 3D 입체영상 시청, 볼풀장, 텀블링 등 어린이 놀이시설로 구성
HERO 체 험 관	산불체험관		산불, 실해, 풍수해, 지진, 대테러, 안전을 주제로 프리쇼, 메인쇼, 포스트쇼로 구성되어 실감나는 재난 체험과 대처법 교육
	지진체험관		
	풍수해체험관		

구분		내용
HERO 체 험 관	설해 체험관	 3D영상, 특수효과(눈,바람) 체험시간 : 13분 58초
	대테러 체험관	 3D영상, 회전형 라이더 탑승 체험시간 : 15분 58초
	안전벨트 체험장	 360° 전복차량 탑승 체험시간 : 3분
	심폐소생술 체험장	 심폐소생술, AED 체험교육 체험시간 : 30분~40분
	위기탈출 체험관	 예약 후 인솔자 안내에 따라 체험 체험시간 : 40분
	미로탈출 체험	 체험시간 : 5분 이내
	곤돌라 탑승	 체험시간 : 6~10분 이동거리 1.6km(왕복)
청소 년프 로그 램	 청소년 수련시설의 운영 및 각종 프로그램 등을 청소년들이 직접 자문·평가하도록 함으로써 청소년이 시설의 주인이 되고 청소년의 욕구와 의견이 반영되어 운영 될 수 있도록 하기 위해 설치된 청소년 자치기구로 정기모임을 통해 프로그램 모니터링 및 정기 회의 진행 및 관내 봉사활동 진행	

(2) 챌린지월드(중앙지구)

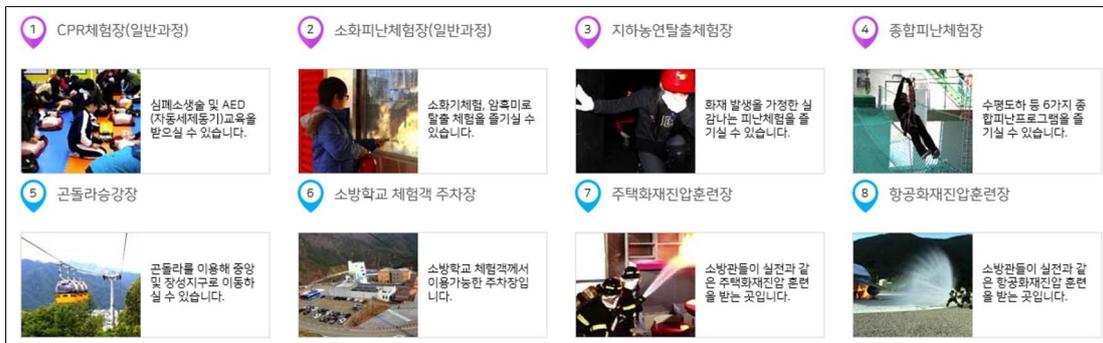
- 자신의 한계를 시험해볼 수 있는 스릴만점의 트리트랙과 플라잉폭스, 파워팬 그리고 사랑하는 사람들과 함께 걷고 싶은 아름다운 조각공원과 별자리전망대까지 야외체험에 적합한 시설들로 구성.



[그림 4-5] 챌린지월드 체험코스

(3) 강원도소방학교(철암지구)

- 강원도소방학교는 철암지구에 위치한 소방전문교육기관입으로 신임·현직소방관 등 전문소방관 양성을 위해 현장실습 위주의 소방안전교육 및 실제적인 훈련을 할 수 있는 국내 최고의 첨단시설인 훈련탑, 주택화재진화훈련장, 항공기화재훈련장, 수난구조 훈련장을 갖추고 있음.
- 민간인(일반인 및 소방관계자)의 소방안전교육을 위하여 소화피난실, 심폐소생술체험관, 지하농연장을 365세이프타운과 연계하여 운영하고 있음.



[그림 4-6] 강원도 소방학교 체험코스

5. 녹색에너지체험관

□ 시설 개요

- 경기도 용인에 위치한 녹색에너지체험관은 화석연료, 화석연료를 대체할 신재생에너지까지의 에너지 발달사를 알 수 있고 국내·외의 에너지 현황을 알아보고, 과도한 에너지 사용으로 발생할 수 있는 문제점과 생활에서 실천 가능한 에너지 절약 팁을 확인할 수 있음.
- 총 3개 전시관에 다채로운 관람시설과 체험시설을 보유하고 있으며, 「에너지 절약」, 「에너지의 효율적 이용」, 「신·재생에너지의 활용」 등을 주제로 유치원생, 초·중·고생을 비롯한 일반 국민들에게 유익한 정보와 체험 기회를 제공(4개 전시코너, 98품목 전시).

<표 4-7> 녹색에너지체험관 시설 현황

	구분	내용
	시설규모	843㎡ (지상 3층)
	입장료	무료(사전 예약 진행)
	주요시설	에너지절약체험관, 미래에너지관, 생활에너지관
	건립연도	2000년 개관



[그림 4-7] 녹색에너지체험관 조감도

□ 프로그램

(1) 에너지절약체험관(로비, 1층)

- 인류가 처음 발견하고 사용하게 된 에너지인 불, 현재 우리의 생활을 편리하게 해주는 화석연료, 화석연료를 대체할 신재생에너지까지의 에너지 발달사를 알아볼 수 있도록 구성.
- 체험물을 통해 스스로 에너지를 만들어보며 과도한 에너지 사용으로 발생할 수 있는 문제점과 생활에서 실천 가능한 에너지 절약 팁을 확인할

수 있음.

- 미래에너지도시, 하이브리드 자동차, 자가발전 기차 등 7품목(로비)과 에너지역사 및 현황, 에너지 체험존(1층)으로 구성.
- 자전거 발전, 운동·위치에너지, 태양광자동차 레이스, 압전 에너지, 스마트홈 등 27개 품목.



[그림 4-8] 에너지절약 체험관 체험 코스

(2) 미래에너지관(2층)

- 자연에서 얻을 수 있는 천연자원을 이용한 소수력, 풍력, 태양광·열, 지열, 폐기물, 바이오 발전 등 신재생에너지의 원리와 특징을 알아볼 수 있음.
- 모형 및 체험 전시물을 통해 천연가스, 신재생에너지 등 미래에너지를 확인.



[그림 4-9] 미래에너지관 체험 코스

(3) 생활에너지관(3층)

- 효율 3대 프로그램인 에너지소비효율등급표시제, 고효율 에너지기자재 인증제도, 대기전력 저감프로그램을 알아보고 이로 인해 얻어지는 에너지 절약효과를 확인.
- 비교 전시물을 통해 가전·사무기기 및 건물, 자동차 등 실생활에서 에너지를 소비하는 품목들을 좀 더 효율적으로 이용할 수 있는 방법에 대해 안내.(경차와 대형차의 연비비교, 에어컨과 선풍기의 전력소모량 비교, 에너지절약 퀴즈 등)



[그림 4-10] 생활에너지관 체험 코스

6. 실감콘텐츠체험관 ‘탐’

□ 시설 개요

- 인천시에서 2009년부터 육성해오던 ‘차세대실감콘텐츠산업’과 인천시 동구청의 ‘관광문화활성화’의 취지가 만나 만들어낸 오감(五感)을 자극하는 다양한 가상현실 체험공간.
- 인천 동구에 위치한 실감콘텐츠체험관 ‘탐’은 인천의 역사와 신기술을 배울 수 있는 인천의 실감콘텐츠 핵심 시설로 AR, VR 등 신기술을 배울 수 있는 체험관과 가상의 캐릭터가 등장하여 아이들이 즐겁게 체험할 수 있도록 눈높이를 맞춘 것이 큰 장점.
 - 개항기 인천, 제물포에서 밀려난 조선인들이 모여 사는 배다리 ‘우각동’에 살고 있던 아이, ‘탐’의 마법 모험을 스토리로하여 탐의 집 지하에서

발견된 봉인 해제된 근대 인천의 개항장 일대 지도속 비밀을 풀어나가는 이야기로 구성.

- 실감콘텐츠체험관 ‘탐’에서는 다양한 신기술로 제작한 콘텐츠들이 가상의 캐릭터 ‘동양마법사 탐’이 만든 “마법장치”가 되어 체험해 볼 수 있도록 함.
- 지하1층은 미니어처 개항장 투어, 탐의 마법 연구실과 카페, 증강현실 요정놀이, 미디어월 등이 있으며 지상2층에는 타임머신 기차여행과 차원이동체험이 지상3층은 VR, AR을 활용한 주라기탐험, 드론체험존 등으로 조성.

<표 4-8> 실감콘텐츠체험관 ‘탐’ 시설 현황

	구분	내용
	시설규모	연면적 545.3㎡ (지하1층 지상3층)
	입장료	일반 9,000원, 어린이/청소년 10,000원 미취학아동 9,000원, 단체(15인 이상) 8,000원
	주요시설	VR&AR체험, 개항장 방탈출, 타임머신 증기기관차
	건립연도	2016년 개관



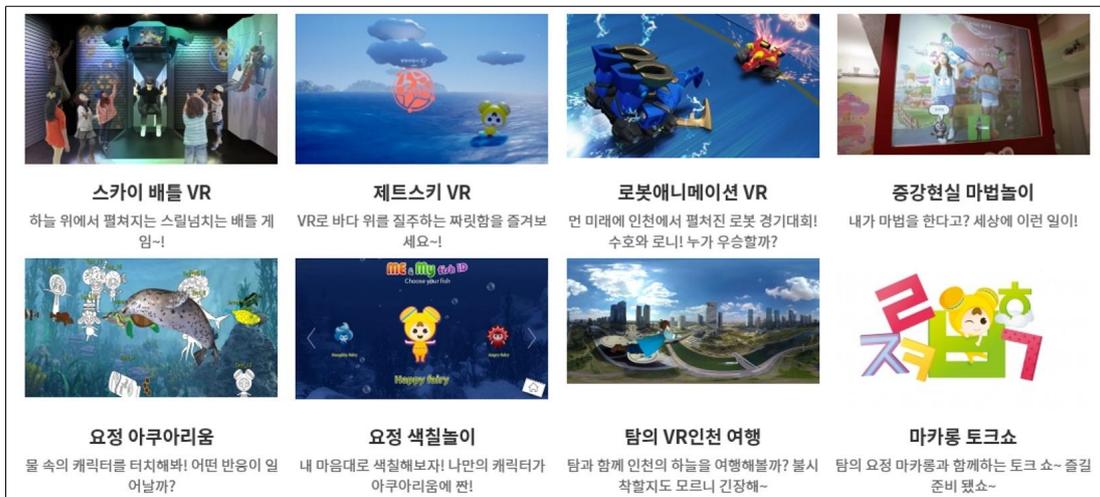
[그림 4-11] 실감콘텐츠체험관 ‘탐’ 층별 안내

□ 프로그램

각각의 콘셉트를 가진 4개 층이 하나의 스토리로 연결되어 있음.

(1) 1층 - 요정탐(嘜)

- 맛있는 오감 미디어 카페, 디저트마을 스토리, 미디어월, 미디어테이블 등 체험.



[그림 4-12] 1층 체험 코스

(2) 2층 - 배다리탐(探)

- 과거로 돌아가는 증기기관차에 탑승해 개항기 우각로 마을로 여행을 떠나는 콘셉트.
- 타임머신 증기기관차는 실제 옛날 기관차처럼 덜컹거리 4D움직임을 느낄 수 있음.



[그림 4-13] 2층 체험 코스

(3) 3층 - 상상탐(耽)

○ VR, AR등 가상현실 콘텐츠로 구성되어 짜릿한 실감체험 가능.



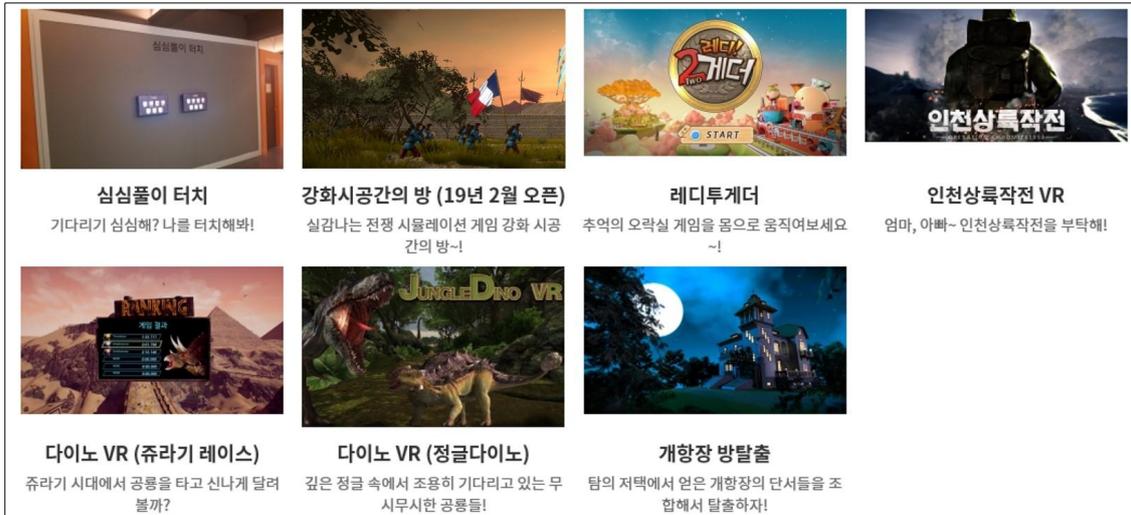
[그림 4-14] 3층 체험 코스

(4) 지하1층 - 추리 탐(探)

○ 근대 개항시대 영사 기반의 주요 공간을 배경으로 하는 대형 화면 영상을 통해 추리하는 스토리텔링이 이루어짐.

- 개항장 방탈출 : 틀린 그림 찾기, 퍼즐, 추리조합 게임 콘텐츠로 구성되

어 숨겨진 비밀을 단서를 모아 추리하여 방을 탈출하는 콘텐츠.



[그림 4-15] 지하1층 체험 코스

7. 경기도 어린이식품안전체험관(부천)

□ 시설 개요

- 경기도 부천에 위치한 경기도 어린이식품안전체험관(부천센터)은 체험형 놀이, 게임, 프로그램을 통해서 어린이들이 식품영양, 식품에 대한 지식을 재미있게 배우고, 자연스럽게 올바른 식습관을 형성할 수 있도록 10개의 테마관으로 운영하고 있음.
- 일방적 교육형태를 벗어나 디지털과 아날로그가 접목된 신뢰성 높은 교육콘텐츠, 반응형 체험콘텐츠, 체험관에서 얻은 교육적 지식과 경험을 생활 속의 실천으로 유도할 수 있는 콘텐츠로 구성.
- 식품안전·위생·영양·건강 등 취학전, 학령기 어린이에게 필요한 올바른 식품안전 기초 지식을 어린이들이 즐겨하는 게임과 놀이형 프로그램으로 구성, 놀면서 즐겁게 배울 수 있는 어린이 식품안전 스쿨로 학교·유치원·어린이집의 단체 관람이 잇따르고 있음.

<표 4-9> 경기도 어린이식품안전체험관(부천센터) 시설 현황

	구분	내용
	시설규모	총 1,000㎡의 면적 (실내 450㎡, 실외 동물사육장·농사체험 텃밭 550㎡)
	입장료	무료
	주요시설	5개 존, 10개 테마관, 22개 콘텐츠로 구성
	건립연도	2013년 개관



[그림 4-16] 경기도 어린이식품안전체험관(부천센터) 조감도

□ 프로그램

(1) 웰컴존

<표 4-10> 웰컴존 체험 코스

구분	내용
 트림맨	버튼을 누르면 꿀꺽꿀꺽 음료수를 마시고 트림을 하는 체험관을 상징하는 트림맨 조형물로 트림이 왜 나오는지 알아봄
 방귀 의자	방귀가 왜 나오는지 의자에 앉으면 방귀소리가 나는 의자로 알아봄
 포토존	건강식생활 서약의벽에서 사진 촬영 후, 이름을 쓰면 사진이 영양나무(포토월)로 날아가 전시 됨
 푸드룸	샌드위치 침대, 치즈커튼, 과자 탁자가 있는 포토존

(2) 식품의 문

- 식품 안전과 영양, 위생, 건강의 내용을 담은 애니메이션 관람으로 식품의 기본적인 이해를 도움.
- 자연식품의 탄생과 가공식품의 생성과정을 플래시 애니메이션으로 시청.



[그림 4-17] 식품의 문 플래시 애니메이션

(3) 영양의 문

<표 4-11> 영양의 문 체험 코스

구분	내용
신기한 식탁	손으로 만지면 움직이는 신기한 식탁에서 푸드맨과 함께 균형 잡힌 식습관에 대해 알아봄
내 몸속 소화 이야기	식품이 어떤 과정을 통해 소화되는지 화면을 보면서 직접 눈으로 확인

(4) 안전의 문

- 소금의 유해성, 고열량&불량식품 선별법등 균형잡힌 식생활을 위한 올바른 식품 구별법 안내.

<표 4-12> 안전의 문 체험 코스

구분	내용
<p>똑똑마트</p> 	<p>마트에 진열된 식품 중(가공 음료 / 고나트륨 식품 / 고지방, 고열량 식품 / 당류) 관심 있는 것을 골라 판별대에 올리면 영양맨이 알려주는 화면의 영양표시를 통해 올바른 식품 선택 방법을 알 수 있음</p>
<p>불량마트</p> 	<p>불량 식품을 하나씩 들어서 카메라에 비춰보며 색소맨 세균맨과 함께 불량식품이 왜 안 좋은지 설명</p>
<p>소금의 모든 것</p> 	<p>소금의 유해성과 과다섭취시의 문제점에 대해 알아 봄</p>
<p>색소맨</p> 	<p>탄산음료(콜라) 및 바나나/딸기 우유를 만드는 과정을 관찰하고 식품첨가물을 많이 먹으면 우리 몸에 어떤 일이 생기는지 배우는 공간</p>

(5) 건강의 문

○ 체중 측정 등 신체계측을 통해 건강하게 균형 잡힌 몸인지 알아보는 공간.

<표 4-13> 건강의 문 체험 코스

구분	내용
<p>아토피맨</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - 아토피와 비염 예방을 증강현실과 반응형 슈팅게임을 통해 알아 봄 - OX퀴즈를 다 푼 후 화면에 얼굴을 비춰 보면 만점이면 영양맨으로, 한 문제라도 틀리면 아토피맨으로 변신
<p>세균맨</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - 식중독 발생원인과 예방법을 애니메이션과 현미경을 통해 알아 보면서 손 씻기 체험 진행

구분	내용	
재채기 콧구멍		콧구멍 조형물에 세균캐릭터 탁구공을 쏘면 재채기를 하면서 탁구공을 뱉어내는 슈팅형 조형물을 통해 비염에 대해 이해하는 공간
피부염 극복의 벽		피부 속 동굴 통과 체험과 암벽 등반을 통해 아토피 예방에 좋은 식품을 배워보는 공간
건강 아바타		나의 몸짓을 따라 하는 아바타가 하늘에서 내려오는 식품을 받아내는 게임으로 고열량 · 저영양 식품을 많이 선택하면 아바타가 똥똥해지는 체험형 콘텐츠

8. 영흥 에너지파크

□ 시설 개요

- 에너지파크는 국민들에게 국내 산업발전의 원동력이자 국민 생활을 위한 필수 에너지인 전기에 대한 전반적인 이해를 돕고, 지역 주민을 위한 문화생활의 중심지이자 소통할 수 있는 열린 공간 조성을 위해 건립.
- 에너지파크는 개관 이후 매년 10만 명 이상의 관람객이 방문하고 있으며, 전기의 기본 개념과 생성원리, 발전과정 등을 쉽게 이해하고 체험할 수 있는 참여형 전시관으로, 미래 사회의 주역인 청소년들의 에너지 과학 교육을 선도하고 있음.

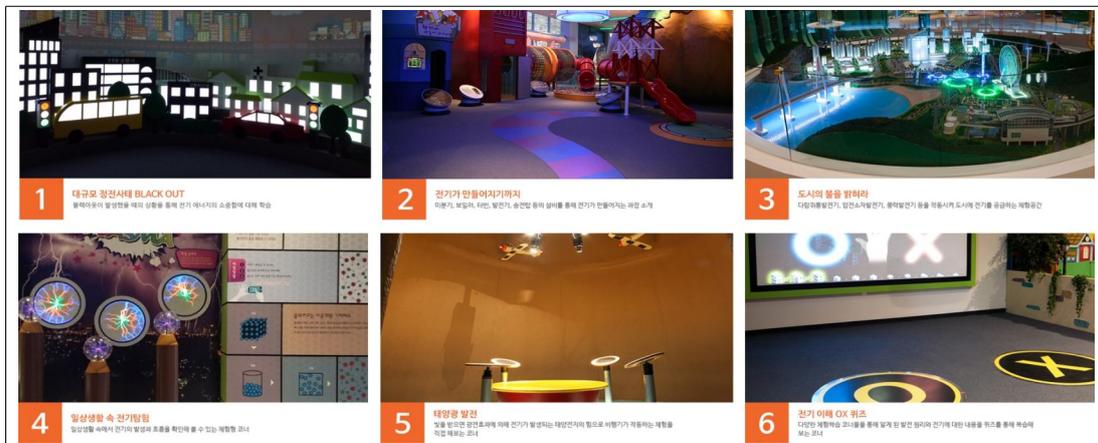
<표 4-14> 영흥 에너지파크 시설 현황

구분	내용
 시설규모	부지면적 6600㎡, 연건물면적 6254㎡, 체험관 연면적 1534㎡ 전시관과 공연장(300석), 세미나실(50석), 문화교실(27석), 야외체험테마파크(62,800㎡)
입장료	무료
주요시설	에듀테인먼트 전시관, 야외체험테마파크
건립연도	2007년 개관

□ 프로그램

(1) 전시관 1층

- 보일러, 터빈등 화력발전소의 주요 설비 모형을 통해 전기가 만들어지는 과정을 체험, 전기자동차, 양수발전, 풍력, 태양광발전 등의 전시물을 통해 자연친화적이고 친환경적인 전기 생산 및 활용 과정을 학습할 수 있는 에듀테인먼트 전시관.



[그림 4-18] 전시관 1층 체험 코스

(2) 전시관 2층

- 우리나라 전기의 역사, 국내 전력계통도, 화력발전의 원리, 화력발전계통도, 스마트그리드의 미래상 등 다양한 전시 코너로 국내 전력산업전반을 한눈에 확인할 수 있음.



[그림 4-19] 전시관 2층 체험 코스



[그림 4-20] 전시관1, 2층 체험 코스

(3) 야외 체험 테마파크

- 대지면적 62,800㎡(18,997평)에 에너지를 테마로 구성한 야외 에너지체험 학습장과 생태연못, 화석광장, 소금쟁이댐, 어린이 놀이마당, 야외공연장, 전망대 등으로 구성된 자연 체험 테마파크.



[그림 4-21] 야외체험 테마파크 체험 코스

9. 국립한글박물관

□ 시설 개요

- 한글의 우수성과 한글문화를 알리기 위한 시설로 ‘한글’을 국내외 관람객과 소통하기 위해 한글자료를 체계적으로 연구, 전시하는 등 다양한 교육·체

협활동 운영.

	구분	내용
	시설규모	전시면적 3,500㎡ (상설·기획 전시실, 체험·교육 등)
	입장료	무료
	주요시설	한글이 걸어 온 길, 한글놀이터, 한글배움터, 기획전시
	건립연도	2014년 개관

□ 프로그램

<표 4-15> 국립한글박물관 체험 코스

구분	내용
한글이 걸어 온 길	 <ul style="list-style-type: none"> - 1부~3부로 공간을 나누어 한글 창제부터 한글의 쓰임까지 한글의 역사를 담고 있는 공간
한글놀이터	 <ul style="list-style-type: none"> - 6세~9세의 어린이들이 즐겁게 놀면서 한글이 가진 힘과 의미를 경험할 수 있는 체험전시 공간 • 쉬운 한글 : 자음, 모음 합자의 한글 창제 원리를 몸으로 체험 • 예쁜 한글 : 편지쓰기, 소리로 한글 표현하기, 한글을 이용한 그림그리기 • 한글 숲에 놀러와! : 한글을 보고, 듣고, 감향
한글배움터	 <ul style="list-style-type: none"> - 한글문화와 한글을 쉽게 배워보며 체험할 수 있는 공간

10. 에버랜드 에듀테인먼트형 체험프로그램

□ 시설 개요

- 에버랜드가 갖고 있는 핵심자산과 복합테마파크의 장점(시설+노하우)들을 교육콘텐츠로 융합한 국내 유일의 맞춤형 체험학습 프로그램.

○ 대상층의 수준별로 교육내용이 차별화되도록 체험 옵션을 다양화하고 자기 주도적 사전·사후 학습이 가능하도록 시스템을 갖추어 교육부로부터 ‘교육기부 진로체험기관’ 인증 획득.

○ 감성·직업·안전등 3개의 테마에 걸쳐 총 22개의 프로그램으로 구성.

□ 프로그램

<표 4-16> 에버랜드 에듀테인먼트형 체험프로그램 체험 코스

구분		내용
감성체험		<ul style="list-style-type: none"> - 동물·식물·환경 아카데미 - 교통박물관, 호암미술관 관람 - 안내견 학교
직업체험		<ul style="list-style-type: none"> - 에버랜드의 이색직업 종사자를 만나 간접 체험 - 서비스아카데미 전문 강사들의 대화법, 이미지연출법, 면접 스킬 전수
안전체험		<ul style="list-style-type: none"> - 지진, 화재 대피, 응급구조, 탈출 시뮬레이션 등 4개 테마로 구성 - 수상안전 체험 - 교통안전 체험

11. 제주공룡랜드

□ 시설 개요.

○ 제주시 애월읍에 위치한 공룡랜드는 공룡테마를 넘어, 해양박물관, 어린이체험학습장, 3D입체 영화관, 미니보트장, 허브온실, ‘올레길’ 및 전망대 등이 조성된 가족공원.

	구분	내용
	시설규모	전시면적 115,702㎡
	입장료	대인 9,000원, 청소년 7,000원, 소인 6,000원
	주요시설	전시시설, 체험학습시설, 놀이시설
	건립연도	2009년 개관

□ 프로그램

<표 4-17> 제주공룡랜드 체험 코스

	구분	내용
전시		- 잔디광장 365일 상시 공연과 전시가 가능한 대규모의 잔디공원
		- 자연사 박물관 세계 20여개 국의 희귀 광물과 신생대, 중생대, 고생대의 진품화석, 운석들이 일목요연하게 전시
		- 애니메이션 주제관 공룡들의 생태를 한눈에 볼 수 있으며 살아있는 듯한 공룡을 확인할 수 있는 공룡동굴
		- 해양박물관 수십억만년 전부터 지금까지 바다 속 깊은 곳에서 살아 숨쉬던 해양 동식물의 모습들을 확인할수 있음
		- 평화의 광장 실제 크기로 재현한 브라키오사우루스와 해룡폭포, 공룡발자국, 티라노 사우루스의 음성을 들을 수 있음
		- 허브하우스 다양한 허브식물들로 채워진 허브동산

	구분	내용
체험		<ul style="list-style-type: none"> - 3D 입체 상영관 상상속 공룡의 모습을 3D 입체영상을 통해 함께 숨 쉬고 느낄 수 있는 공간
		<ul style="list-style-type: none"> - 손 페달 보트 해룡폭포를 맞으며 즐길 수 있는 가족 놀이기구
		<ul style="list-style-type: none"> - 미로공원 온 가족이 단합하여 길을 찾아보는 체험
		<ul style="list-style-type: none"> - 조랑말 체험장 제주 토종 조랑말을 타고 공룡들을 만날 수 있는 이색 체험장입
		<ul style="list-style-type: none"> - 산하도예 도자기 만들기 체험



[그림 4-22] 제주공룡랜드 안내도

제3절 교육체험관의 구성

1. 공간계획

- 프로그램을 위한 영역, 관리 영역, 기능적 영역을 지원하는 공간으로 각각 독립적으로 계획하여 자유로운 프로그램 구성이 가능하도록 함.
- 주요 3개 영역(전시, 체험, 교육)을 지정하여 그 목적에 따라 시설을 배치하여 각 영역이 서로 소통할 수 있도록 계획.

- 주요 3개 영역외 휴게공간 및 식음료 판매 공간등 각종 편의 시설 운영.

<표 4-18> 공간 구성

구분	용도	내용	비고
1영역	공용공간	로비, 안내소 등	
2영역	전시관	창작이와 나눔이의 하루 스토리존, 저작권의 어제와 오늘, 내일 등	
3영역	체험관	저작권 학교, VR게임, 방탈출 등	
4영역	교육관	도서관, 강당, 자료열람실 등	
5영역	부대시설	휴게공간, 카페테리아 등의 편의시설	

※ 지하1층의 기계/전기실, 주차장 / 지상4층 사무공간 제외

공용 공간

- 로비, 안내소, 화장실 등으로 구분됨.
- 안내소는 휴게공간과 운영관리실과 연계될 수 있기 때문에 설계 단계에서 위치를 고려하여 계획.

전시관

- 저작권의 역사, 저작권의 개념, 저작권의 종류, 올바른 저작물 이용방법, 저작권 분쟁 사례등 올바른 저작권의 의미와 역할을 이해하기 위한 패널 전시 및 영상으로 공간 구성.
 - 전시 계획에 따른 공간으로 구획하며 각 공간의 크기는 전시 시나리오를 고려.
 - 전시 관람 동선이 혼란스럽지 않도록 동선을 고려하여 전시물 배치
 - 실내의 소음을 줄일 수 있는 마감재료 선택.
 - 전시물의 관람에만 집중할 수 있는 조명과 디스플레이로 분위기 조성.

□ 체험관

- 전시관에서 습득한 저작권에 관한 지식을 바탕으로 실제 몸으로 체험하며 저작권의 올바른 이해와 사용 방법에 대해 체득하는 공간.
 - 가변형 칸막이로 계획하여 필요에 따라 공간을 나누어 쓰거나 통합할 수 있도록 계획.
 - 체험물의 부피와 대기줄을 고려한 공간 및 동선 확보.

□ 교육관

- 전시 & 체험관을 통해 저작권의 기능과 의미를 이해한 참관객들을 대상으로 보다 심도 깊은 지식을 축적할 수 있는 교육공간으로 도서관, 자료열람실 등의 학습공간과 세미나실 & 분임토의실 등의 교육 지원 공간으로 구성.
 - 규모에 따라 대규모 행사나 교육이 가능한 강당과 소규모 그룹 교육을 진행하는 세미나실로 구분.
 - 고정식/이동식 가변형 좌석에 따라 공간을 계획하고 영상물을 상영할 수 있는 시스템 구축.
 - 자료보관실과 열람실로 구분하여 운영.
- 대상층의 수준별 차별화 교육을 위해 어린이도서관 별도 운영.

□ 부대시설

- 휴게공간, 카페테리아등 편의 공간으로 구성.
 - 휴게공간은 관람개그이 이동과 집합을 조절하기 위한 공간으로 가급적 개방적인 형식으로 계획.
 - 기획 단계에서 물품보관기능에 대한 고려 필요.
 - 휴게공간에 설치되는 급수/배수시설은 이용객들의 편의시설과 관리인들의 운영시설로서 사용.

- 식음료 판매공간은 간단한 음료 및 조리를 하지 않는 메뉴로의 구성을 기본으로 하되, 상황에 따라 조리 가능 공간으로의 고려 필요.

2. 층별 공간계획

- 앞서 ‘저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사 용역’ 보고서에서 2안의 건축 계획에 대해 분석한 바 있음.
- 전시/체험시설을 1층에 배치하여 교육체험관 방문자가 지상 주차장에서 바로 전시/체험시설로 이동할 수 있게 함으로써 저작권에 관한 친근한 인상을 심어줄 수 있도록 했다는 점에서 제2안을 높게 평가하였으나,
- 강당, 도서관등의 교육시설들을 1층에 배치하여 일반 시민들의 접근성과 활용도를 높이는 방안도 제고의 여지가 있어, 2가지 안으로 공간 구성을 제안.

① 공간 구성 1안

□ 1안) 지상1층

- 전시/체험시설을 1층에 배치하여 교육체험관 방문자가 지상 주차장에서 바로 전시/체험시설로 이동할 수 있게 함으로써 저작권에 관한 친근한 인상을 심어줄 수 있도록 함.



[그림 4-23] 1안) 지상1층 평면도

□ 1안) 지상2층

- 전시/체험을 마친 관람객들이 자연스럽게 도서관 및 관련 전문자료를 열람할 수 있도록 2층에 교육관 배치.



[그림 4-24] 1안) 지상2층 평면도

② 공간 구성 2안

□ 2안) 지상1층

- 지상1층을 저작권/어린이 도서관, 자료열람실, 강당등을 배치하여 입장객들이 편하게 이용할 수 있도록 진입 장벽을 낮춘 오픈형태.
- 강의실, 분임토의실등의 교육시설은 별도의 독립공간으로 계획.



[그림 4-25] 2안) 지상1층 평면도

□ 2안) 지상2층

- 지상2층은 전시관, 체험관으로 구성.
- 전시/체험시설은 전시관과 체험관으로 구분되지만 전시관 관람 후, 바로 체험관으로 이동할 수 있도록 동선 계획.



[그림 4-26] 2안) 지상2층 평면도

3. 공간 콘셉트

“창작이와 나눔이의 하루”

저작권 캐릭터 ‘창작이’와 ‘나눔이’의 하루 일과를 함께하며
어렵게만 생각하는 저작권을 친근하게 알아보도록 함

어른을 상징하는 ‘창작이’와 어린이를 상징하는 ‘나눔이’ 캐릭터를 통해
어른과 어린이가 접하는 상황들을 구분하여 연령대에 맞는 스토리 구성





[그림 4-27] 공간 Concept

- 공간 스토리텔링을 통해 건물 전체가 하나의 스토리 안에서 공간과 공간이 연결되도록 구성.
- ‘일상’을 주제로 저작권 보호 캐릭터 ‘창작이와 나눔이’의 하루를 따라가 형태로 일상에서 알게 모르게 접하게 되는 저작권에 대해 알아볼 수 있도록 공간과 공간의 연결체계 구축, 전시와 체험, 교육공간의 연결성을

극대화 함.



[그림 4-28] Space process

제5장 전시·체험·교육관별 콘텐츠 구성방향 및 운영방향

제1절 전시관

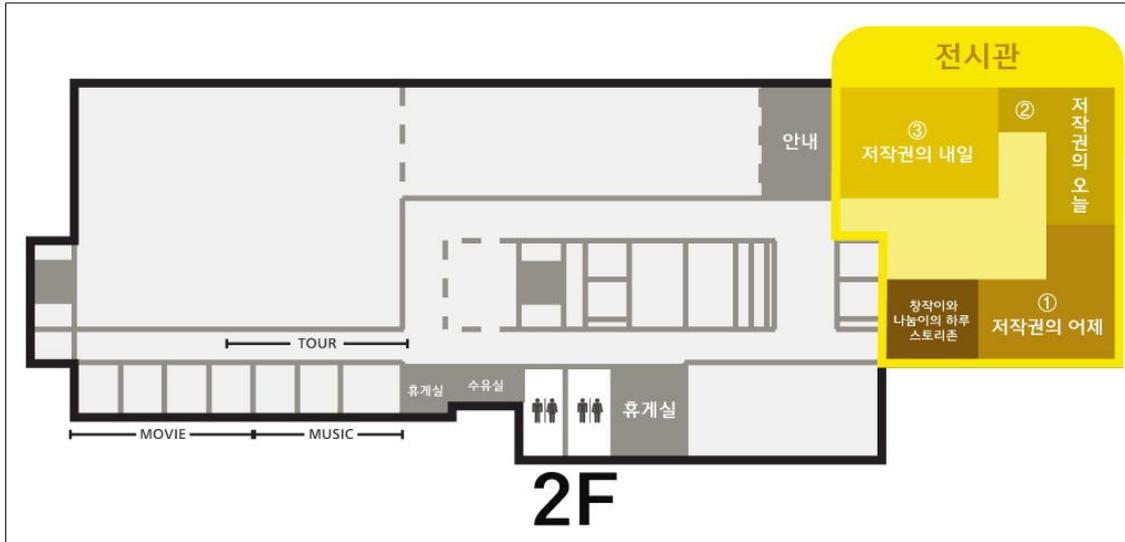
1. 구성 방향

- 저작권의 역사, 저작권의 정의, 저작권의 의미, 저작권의 종류, 올바른 저작물 이용방법, 저작권 분쟁 사례등 올바른 저작권의 의미와 역할 정보를 제공하는 콘텐츠로 구성.
- 저작권의 정보를 어제·오늘·미래 총 3개의 섹션으로 구분하여 설명.
- 전시관의 입구부터 ‘창작이와 나눔이의 하루’ 스토리를 부각시켜 체험관으로 스토리의 연결성 유도.

2. 운영 방향

- 공간의 스토리가 끊어지지 않고 연결될 수 있도록 전시장 곳곳에 표지판을 비치하여 공간 콘셉트에 대해 수시로 안내.
- 단순한 나열식 패널 전시가 아닌 음성서비스도 함께 제공하여 어린 연령의 관람객도 이해할 수 있는 대화형 안내서비스 제공.

3. 콘텐츠 구성(안)



[그림 5-1] 전시관 레이아웃 (2안 기준)

□ '창작이와 나눔이의 하루' 스토리 존

- 전시관을 들어서는 입구에 참관객으로 하여금 공간 스토리에 대한 이해를 돕기 위한 '창작이와 나눔이의 하루' 스토리를 안내하는 공간 배치.



[그림 5-2] 참고 이미지

□ 저작권의 어제와 오늘, 내일

- 저작권의 역사, 의미, 종류등 저작권에 관한 정보 제공.

① 섹션1 : 저작권의 어제

- 저작권의 생성부터 현재까지 역사를 년도별로 안내.
- 저작권을 의미하는 ‘Copyright’의 C를 형상화하는 대형 구조물 활용.



[그림 5-3] 전시관 참고 이미지

② 섹션2 : 저작권의 오늘

- 저작권의 종류, 의미, 주요 분쟁 사례등을 웹툰형식으로 보다 쉽고 편하게 전달.
- 2D형식의 웹툰과 함께 중간 중간 멀티미디어를 조합하여 관련 정보의 상세 정보를 수시로 확인할 수 있도록 구성.



[그림 5-4] 전시관 참고 이미지

③ 섹션3 : 저작권의 내일

- 4차 산업혁명의 핵심 기술인 인공지능, 3차원 인쇄(3D 프린팅), 블록체인 기술 동향과 새롭게 대두될 저작권 쟁점에 대해 미디어와 전문 도슨트의 안내 병행.



[그림 5-5] 전시관 참고 이미지

제2절 체험관

1. 구성 방향

- 전시관에서 저작권의 생성부터 미래의 저작권의 역할에 대해 알아보았다면 체험관에서는 실제 체험을 통해 저작권의 의미와 기능을 다시한번 되새겨 보는 체험 콘텐츠로 구성.
- 유아부터 청소년까지 대상층의 수준별로 교육내용이 차별화되도록 체험 옵션을 다양화해 선택의 폭을 넓히고 자기 주도적 학습이 가능하도록 구성.
- 체험관 입구에 ‘일상’이라는 공간 콘셉트를 표현할 수 있는 디스플레이와 소품을 활용하여 ‘창작가와 나눔이의 하루’를 간접 체험해보는 분위기 조성.
- 출판, 음악, 소프트웨어, 영상물등 주제별 체험 영역으로 구성 VR·AR(증강현실)·MR(혼합현실)기술체험을 통해 저작권의 필요성 등의 내용 습득.

2. 운영 방향

- 프로그램별로 5~10분 정도의 체험이 가능한 콘텐츠로 구성.
- 각 프로그램별 난이도를 조정해 사용 연령을 지정하여 맞춤형으로 운영.
- 재료가 들거나 관람객의 호응이 많아 공간의 제약이 있는 콘텐츠는 사전 예약으로 진행하여 적정 인원으로 제한 운영.

3. 콘텐츠 구성(안)

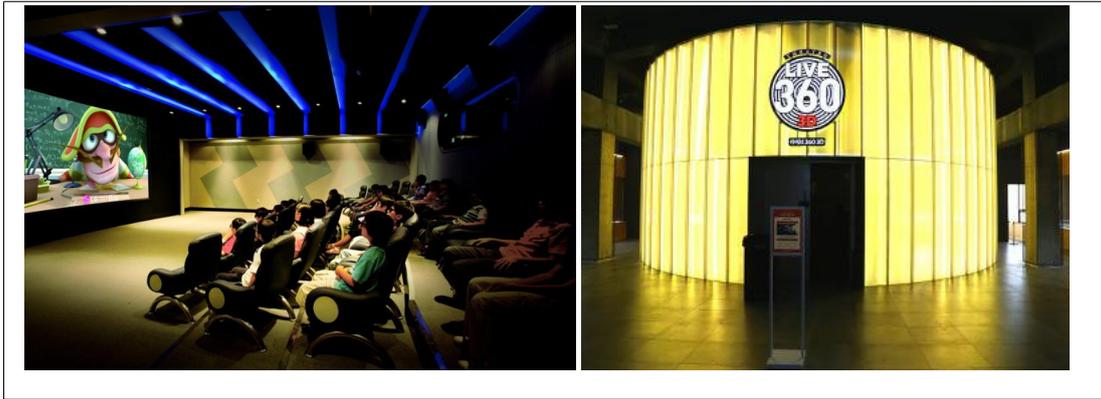


[그림 5-6] 체험관 레이아웃 (2안 기준)

□ ‘저작권@HOME’

① ‘창작이와 나눔이의 하루’ 영상관

- 체험관에 들어가기 전, 영상관에서 ‘창작이와 나눔이의 하루’ 3D영상을 우선 상영하여 공간 스토리텔링을 다시한번 각인시키는 공간.



[그림 5-7] 영상관 참고 이미지

□ ‘저작권@SCHOOL’

② 알쏭달쏭 저작권 학교

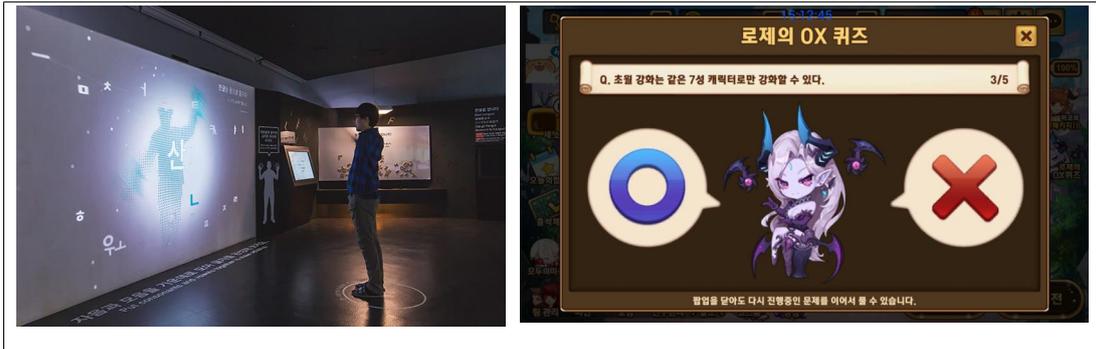
- ‘학교에 간 나눔이’를 주제로 학교에서 알아야 할 저작권에 대한 정보 제공 및 체험.
- 폰트와 저작권을 주제로 온라인에서 불법적으로 사용하는 폰트를 임의로 사용하는 것은 불법임을 안내하며, 터치화면으로 자기만의 로고나 폰트를 만들어 보는 체험.
- 본인이 만든 로고는 바로 온라인 메일로 전송하여 실제 본인이 소장할 수 있도록 유도.



[그림 5-8] 체험 참고 이미지

③ 저작권 상식퀴즈

- 저작권에 관한 기본 상식 문제를 풀어보는 OX퀴즈.
- 문제를 확인하고 벽이나 바닥의 화면을 터치해서 문제를 풀 수 있음.



[그림 5-9] OX퀴즈 참고 이미지

□ ‘저작권@GAME’

④ ‘유해균을 피하라!’ VR게임

- 친구들과 PC방에 간 ‘창작이’.
- 스릴 넘치는 배틀을 즐기는 가상 현실 게임으로 전용 HMD를 착용하고 전용 컨트롤러를 이용해 콘텐츠를 즐기면서 저작권에 대해 알아봄.
- 스카이 배틀 & 카레이싱
: 육·해·공을 레이싱하면서 ‘저작권 유해균’을 피하고 ‘저작권 지킴이’를 취득하면 에너지가 충전되는 VR게임.



[그림 5-10] VR게임 참고 이미지

⑤ 유해균을 잡아라!

○ 음원을 유출하는 ‘유해균’을 뽕망치로 때리면 점수가 올라가는 두더지 게임.



[그림 5-11] 두더지게임 참고 이미지

⑥ 게임으로 알아보는 저작권 용어

○ 단어의 의미를 보여주면 참관인이 벽에 붙어 있는 낱말들로 용어를 만드는 게임.



[그림 5-12] 낱말 용어 참고 이미지

□ ‘저작권@MOVIE’

⑦ 방탈출

- 친구들과 극장에 간 ‘나눔이’.
- 영화나 드라마 영상, 그림 자료를 보며 표절한 부분을 찾거나 저작권 상식 퀴즈를 맞추면 방을 탈출 할 수 있는 게임.
- 터치화면을 활용하여 쉬운 문제부터 어려운 문제까지 단계별 레벨을 선택 할 수 있도록 함.
- 개인 플레이와 단체 플레이 모두 가능.



[그림 5-13] 방탈출 참고 이미지

□ ‘저작권@MUSIC’

⑧ 나만의 음반 제작

- 노래방에 간 ‘창작이’.
- 이용허락을 받지 않은 음원을 전달·사용하는 것은 불법임을 알려주기 위해 직접 노래를 불러보고 음원을 직접 만들어보는 체험.

- 노래방 시설에서 직접 노래를 부르면 녹음된 파일이 디지털음원으로 저장, 현장에서 직접 CD로 제작하거나 USB에 담아서 소장할 수 있도록 유도.



[그림 5-14] 노래방 참고 이미지

□ ‘저작권@TOUR’

⑨ 저작권 지킴이 수료관(모바일 스탬프 투어)

- 전시관의 시작부터 끝까지 주요 체험을 할 때마다 스탬프를 확인하면 체험관 종료 시 저작권 지킴이 인증서 수여.
- 인증서를 수여한 후 AR포토존 앞에 서면 저작권 지킴이 복장의 화면에 나의 얼굴이 합성되어 나타나고 촬영된 사진은 본인 메일로 전달할 수 있도록 하여 소장할 수 있도록 함.
- 체험관별 코스를 수행할 때마다 스마트폰에 스탬프가 저절로 나타나도록 시스템화.
- 스마트폰 스탬프를 이용하면 굳이 스탬프를 찍기 위해 도장을 찾아 다닐 필요가 없고 외국인 관람객들로 사용하기 편리함.



[그림 5-15] 스탬프투어 참고 이미지

⑩ 트릭아트 포토존

- 체험관의 마지막 코스로 ‘현실에서 속을 수 있는 저작권’이라는 주제로 착시현상을 이용해서 평면인 그림을 입체적으로 보이게 하는 트릭아트를 활용하여 포토존 설치.



[그림 5-16] 트릭아트 참고 이미지

제3절 교육관

1. 구성 방향

- 저작권에 대해 보다 심도 깊은 지식을 축적할 수 있는 교육공간으로 도서관, 자료열람실등의 학습공간과 세미나실 & 분임토의실등의 교육 지원 공간으로 구성.

2. 운영 방향

- 다양한 계층의 관람객들이 수시로 방문할 수 있도록 같은 층에 배치.

3. 콘텐츠 구성(안)



[그림 5-17] 체험관 레이아웃 (2안 기준)

① 저작권 도서관(어린이 도서관)

- 저작권 전문 도서관으로 저작권 관련 단행본, 연구보고서, 학위논문, 세미나자료 등의 출판물은 물론 연령대별 관람객을 고려하여 어린이도서관 별도로 마련하여 연령층에 맞춰 수용.

- 도서관은 자유로운 독서 활동을 위해 계단, 바닥 등에 편하게 앉을 수 있도록 분위기로 연출.
- 어린이도서관은 오디오북, 동영상북 등 전자도서 활용 등 쉽게 접근할 수 있는 방법과 아기자기한 내부 구조로 한번 오면 또 오고 싶은 충동을 느낄 수 있도록 편안한 분위기로 설치하여 지역주민들도 수시로 체험할 수 있도록 유도.



[그림 5-18] 저작권도서관 참고 이미지



[그림 5-19] 어린이도서관 참고 이미지

② 강당

- 강당은 대규모 인원을 동시에 수용할 수 있도록 하여 단체 관람객 대상 전체 공지나 영상물 상영 공간으로 활용.



[그림 5-20] 강당 참고 이미지

③ 분임토의실

- 저작권 관련 산업의 각 분야별 전문가들이 저작권 관련 주요 이슈나 해외동향 등에 대한 토론회, 세미나 또는 워크숍 등 자유로운 형식으로 진행할 수 있는 소규모 교육장.

- 저작권 교육체험관을 방문한 청소년, 학부모를 대상으로 저작권 교양교육을 실시.
- 저작권 교양 교육을 통해 저작권의 이해와 의식을 함양하고, 전시체험과의 연계를 통해 교육 효과를 극대화할 수 있도록 함.



[그림 5-21] 분임토의실 참고 이미지

제6장 결론

- 교육체험관 설립의 기본적 방향은 저작권 교육의 한계를 벗어나 연령과 교육목적에 따른 교육프로그램을 제공하고 다양한 체험을 함으로써 교육의 효과를 증대시키기 위함임.
 - 진주라는 지리적 여건을 고려하여 수학여행, 체험학습 등 단체 모객 유치를 위한 체험 중심의 콘텐츠로 구성함.
 - 어린이부터 청소년들의 특성을 파악하여 호기심과 자기주도적 학습의 동기를 부여할 전시·체험 프로그램 제공으로 저작권의 올바른 이용문화 인식을 정착함.
 - 저작권 전문교육을 실시하여 산업계에서 요구하는 전문 인력 양성 및 저작권 산업발전에 기여함.
 - 자격증 수여 등 다양한 보상 방법을 통해 체험 교육 참여자에게 책임감 및 성취감을 동시에 안겨주는 긍정적인 효과를 유도함.

- 위와 같은 방향에 따라, 교육체험관의 구성을 전체적 공간계획, 층별 공간계획, 공간 콘셉트로 나누어 살펴봄.
 - 전체적 공간은 주요 3개 영역(전시, 체험, 교육)을 지정하여 그 목적에 따라 시설을 배치하고, 각 영역이 서로 소통할 수 있도록 계획함.
 - 층별 공간계획은 기존의 ‘저작권 교육체험관 건립 기본구상 및 타당성 조사 용역’ 보고서의 2가지 안에 대해 모두 검토하였으며, 1안은 지상1층에 전시/체험시설을 배치하였고, 2층에 교육관을 배치하였으며, 2안은 이와 반대임.
 - 공간 콘셉트는 저작권 캐릭터 ‘창작이와 나눔이의 하루’를 따라가는 형태로 일상에서 접하게 되는 저작권에 대해 알아볼 수 있도록 하고, 공간과 공간의 연결 체계를 구축하고 전시와 체험, 교육공간의 연결성을 극대화 함.

- 전시관은 저작권의 역사, 저작권의 정의, 저작권의 의미, 저작권의 종류, 올바른 저작물 이용방법, 저작권 분쟁 사례 등 올바른 저작권의 의미와 역할 정보를 제공하는 콘텐츠로 구성함.

- 저작권의 정보를 어제·오늘·미래 총 3개의 섹션으로 구분하여 설명하고, 전시관의 입구부터 ‘창작자와 나눔이의 하루’ 스토리를 부각시켜 체험관으로 스토리의 연결성을 유도함.
 - 공간의 스토리가 끊어지지 않고 연결될 수 있도록 전시장 곳곳에 표지판을 비치하여 공간 콘셉트에 대해 수시로 안내하고, 단순한 나열식 패널 전시가 아닌 음성서비스도 함께 제공하여 어린 연령의 참관객도 이해할 수 있는 대화형 안내서비스를 제공함.
- 체험관은 실제 체험을 통해 저작권의 의미와 기능을 다시 한 번 되새겨보는 체험 콘텐츠로 구성함.
- 유아부터 청소년까지 대상층의 수준별로 교육내용이 차별화되도록 체험 옵션을 다양화해 선택의 폭을 넓히고 자기 주도적 학습이 가능하도록 구성함.
 - 출판, 음악, 소프트웨어, 영상물 등 주제별 체험 영역으로 구성하고, VR·AR(증강현실)·MR(혼합현실) 기술체험을 통해 저작권의 필요성 등을 습득함.
 - 프로그램별로 5-10분정도의 체험이 가능한 콘텐츠로 구성하고, 각 프로그램별 난이도를 조정해 사용 연령을 지정하여 맞춤형으로 운영하며, 재료가 들거나 관람객의 호응이 많아 공간의 제약이 있는 콘텐츠는 사전 예약으로 진행하여 적정 인원으로 제한 운영함.
- 교육관은 저작권에 대해 보다 심도 깊은 지식을 축적할 수 있는 교육공간으로 도서관, 자료열람실 등의 학습공간과 세미나실 & 분임토의실 등의 교육 지원 공간으로 구성함.
- 다양한 계층의 관람객들이 수시로 방문할 수 있도록 같은 층에 배치함.