

보도자료

제목	백남준아트센터 신규 단체 프로그램 <백남준 키우기> 접수 시작		
문의	담당: 장민정 t.031-201-8529 m.010-8623-9107 취재: 김지수 학예연구사 t.031-201-8542 m.010-6750-0450		
자료	이메일에 첨부된 자료 다운로드		
배포	2025.06.10.	쪽수	총 3매

백남준아트센터 신규 단체 체험 프로그램 ‘백남준 키우기’ 접수 시작



- ▶ 백남준아트센터, 2025년 신규 단체 체험 프로그램 ‘백남준 키우기’ 선보여(5월 27일 ~ 11월 27일)
- ▶ 디지털과 아날로그를 결합한 게임형 체험 프로그램을 통해, 백남준과 미디어아트에 대한 쉬운 이해와 관심 도모
- ▶ 초등~고등학생 단체 대상 신청 접수 시작

백남준아트센터(관장 박남희)는 세계적인 비디오 아트의 선구자 백남준의 삶과 예술세계를 청소년들이 쉽고 흥미롭게 이해할 수 있도록 기획된 신규 단체 교육 체험 프로그램 '백남준 키우기'를 2025년 5월 27일부터 11월 27일까지 운영한다고 밝혔다.

이번 프로그램은 백남준의 예술 철학을 다양한 방식으로 경험하고자 하는 수요에 대응해 기획된 것으로, 기존 교육 프로그램의 접근이 어려웠던 특정 계층의 학생들까지 포용할 수 있는 체험형 콘텐츠로 구성됐다. 특히, 게임적 요소와 디지털 매체를 활용한 조별 활동 방식을 통해 참여자들이 보다 주도적이고 창의적으로 프로그램에 몰입할 수 있도록 설계되었다.

'백남준 키우기'는 백남준의 생애, 인물, 명언, 기술 등 네 가지 핵심 키워드를 중심으로 구성된 체험 활동으로, 참가자들은 태블릿PC와 퀴즈 신문을 활용해 전시장을 탐색하며 주어진 문제를 해결하고 자원을 획득하게 된다. 이 자원을 이용해 백남준의 대표작을 수집하고, 마지막에는 팀별로 결과를 공유하며 감상과 소감을 나누는 시간을 갖는다.

조는 2~3인 단위로 구성되며, 퀴즈의 난이도와 활동 시간(60분 또는 90분)은 참가자의 학년과 수준에 따라 탄력적으로 조정된다. 특히, 단순한 전시 해설이나 일방향적 교육을 넘어, 디지털 기기와 아날로그 교구를 병행한 게임형 체험 방식을 도입함으로써 참가자들의 몰입도와 참여도를 높이려 했다. 이를 통해 관람객은 전시 공간을 보다 능동적으로 탐색하게 되며, 자연스럽게 백남준의 생애와 철학, 그리고 미디어아트 장르에 대한 흥미와 이해를 키울 수 있다. 이러한 체험 중심 프로그램은 학생들에게 예술을 어렵지 않게 느끼도록 돕고, 자기 주도적 학습과 협업 능력도 함께 함양할 수 있다는 점에서 교육적으로도 큰 의의가 있다.

나아가 본 프로그램은 단체 관람객의 참여 기회를 넓힘과 동시에 관람 만족도를 높이는 데 기여할 것으로 기대된다. 백남준아트센터는 이를 통해 관람객 중심의 서비스 수준을 한층 강화하고, 청소년 대상의 콘텐츠 다양화를 실현함으로써 기관의 브랜드 이미지와 교육적 신뢰도를 함께 제고하고자 한다. 또한 관내 학교 및 유관기관과의 협력 기반을 더욱 공고히 하여 지역사회와의 유대 관계를 강화하는 동시에, 향후 다양한 맞춤형 교육 프로그램 개발로 이어질 수 있는 기반을 마련할 계획이다.

백남준아트센터 관계자는 "이번 프로그램은 '미디어아트를 어떻게 가르치고 경험할 수 있을까'에 대한 고민에서 출발한 결과물"이라며, "청소년들이 백남준을 하나의 역사적 인물로만 보는 것이 아니라, 직접 체험하고 흥미를 갖는 동시대적 예술가로 느낄 수 있도록 프로그램을 계속 확장해 나가겠다."라고 전했다.

■ 2025년 청소년 단체 체험 프로그램 '백남준 키우기'

○ 운영 개요

- 기간: 2025년 5월 27일(화) ~ 11월 27일(목)
- 요일: 매주 화요일, 수요일, 목요일
- 시간: 오전 10시 30분 / 오후 1시 30분 (60분 또는 90분 선택 가능)
- 대상: 초등학교, 중학교, 고등학교 단체 관람객(30명 내외)
- 참가비: 1인당 3,000원 (인솔교사는 무료)
- 신청: 백남준아트센터 누리집 (<https://njp.ggcf.kr/edus/375>)

○ 프로그램 구성

구분	시간		내용	장소
	60분	90분		
도입	15	15	- 참여 학생 맞이 - 튜토리얼 강의 및 연습문제 풀이	랜덤엑세스홀
활동	30	60	- 게임 진행	1층 전시실
마무리	15	15	- 획득한 자원으로 작품 수집하기 - 팀별 결과 확인 및 프로그램 소감 나누기 - 기념품 배부	랜덤엑세스홀