

2021년 국립중앙박물관 어린이박물관 미래발전포럼

어린이를 위한 공간, 어디에 그리고 어떻게



국립중앙박물관
National Museum of Korea

어린이를

2021년

국립중앙박물관

어린이박물관

미래발전포럼

위한

공간,

어디에

그리고

어떻게

어린이를

2021년

국립중앙박물관

위한

어린이박물관

미래발전포럼

공간,

어디에

그리고

어떻게

어린이를 위한 공간, 어디에 그리고 어떻게

2021년

국립중앙박물관

어린이박물관

미래발전포럼

2021.11.9.(화)
13:30~17:30



국립중앙박물관 유튜브

YouTube 실시간 중계

<https://www.youtube.com/user/koreanmuseum>

시간	주제 및 발표자	
13:30 - 14:00	1부 배우는 어린이	어린이, 박물관 그리고 교육 George E. Hein (미국, 교육학자)
14:00 - 14:30		창의성 계발을 위한 공간 환경 이수영 (서울교육대학교 초등교육과 교수)
14:30 - 15:00		국립박물관 어린이 공간의 현재와 미래 박연희 (국립중앙박물관 어린이박물관과 학예연구사)
15:00 - 15:20		종합토론 김이삭 (헬로우뮤지엄 관장)
15:20 - 15:30	휴 식	
15:30 - 16:00	2부 놀이하는 어린이	어린이가 어린이 되게 하는 건축 Takaharu Tezuka (일본, 건축가)
16:00 - 16:30		어린이 심리와 공간 김남호 (송실대학교 건축학부 교수)
16:30 - 17:00		모험과 위험의 경계 배송수 (사단법인 한국놀이시설안전기술원 원장)
17:00 - 17:30		종합토론 곽신숙 (국립중앙박물관 어린이박물관과장)

목차

1부 배우는 어린이

어린이, 박물관 그리고 교육 **국문** 8
조지 하인 (미국, 교육학자)

Children, Museums and Education **영문** 14
George E. Hein (미국, 교육학자)

창의성 계발을 위한 공간 환경 22
이수영 (서울교육대학교 초등교육과 교수)

국립박물관 어린이 공간의 현재와 미래 36
박연희 (국립중앙박물관 어린이박물관과 학예연구사)

토론 ‘배우는 어린이’ 46
김이삭 (헬로우뮤지엄 관장)

2부 놀이하는 어린이

어린이가 어린이 되게 하는 건축 **국문** 52
데즈카 다카하루 (일본, 건축가)

子供を子供にする建築 **일문** 60
手塚 貴晴

어린이 심리와 공간 66
김남호 (송실대학교 건축학부 교수)

모험과 위험의 경계 78
배송수 (사단법인 한국놀이시설안전기술원 원장)

토론 ‘놀이하는 어린이’ 92
곽신숙 (국립중앙박물관 어린이박물관과장)

어린이를 위한 공간,

어디에 그리고 어떻게

8

어린이, 박물관 그리고 교육 국문

조지 하인 (미국, 교육학자)

14

Children, Museums and Education 영문

George E. Hein (미국, 교육학자)

22

창의성 계발을 위한 공간 환경

이수영 (서울교육대학교 초등교육과 교수)

36

국립박물관 어린이 공간의 현재와 미래

박연희 (국립중앙박물관 어린이박물관과 학예연구사)

46

토론 ‘배우는 어린이’

김이삭 (헬로우뮤지움 관장)

배우는 어린이 1

어린이,

박물관

그리고 교육

조지 하인
(미국, 교육학자)

요즘은 ‘어린이’, ‘박물관’, ‘교육’이라는 단어가 함께 언급될 때가 많습니다. 전 세계 박물관으로 학생들이 학교에서 단체관람을 옵니다. 모두가 알다시피 어린이들은 가족 단위로 또는 친구들과 정기적으로 박물관을 방문합니다. 공공 박물관은 어린이들에게 적절하고 안전하고 재미있는 장소이며 박물관 방문은 교육적이라고 여겨집니다. 박물관은 어린이들이 강력하고 즐거운 방식으로 자연스럽게 학습할 수 있는 환경을 제공합니다.

박물관 역사에서 어린이들이 박물관에 오거나 어린이들을 위한 박물관이 세워진 것은 비교적 최근의 일입니다. 광범위한 소장품을 보유하고 다양한 활동과 교육 프로그램을 제공하는 공공 박물관은 근대에 나온 개념입니다. 18세기 서양의 사회 정치에 큰 전환을 가져왔던 서구의 사회적 발명품 ‘계몽운동’과 관련이 깊습니다.

계몽운동은 왕실과 종교의 권위를 축소하고 거버넌스, 교육, 빈민과 병자의 구제, 기타 사회활동에 대한 늘어나는 책임을 세속 기관에 이관시켰습니다. 새롭게 사회를 책임지게 된 기관들은 점차 선거에 종속됩니다. 원칙적으로 사회의 민주화는 모든 사회 구성원의 삶을 향상하도록 의도되었습니다. 세계는 이 과업을 달성하기 위해 가장 적합한 형태의 정부를 찾고자 지금도 고심하고 있습니다.

근대 박물관 역사에 있어서 중요한 인물인 앨머 윌러인이 이런 말을 남겼습니다.

유럽 수도에 세워진 위대한 박물관 중 일부는 18세기 후반에서 19세기 초반에 지어졌다. 이 초기 박물관들은 원칙적으로는 ‘공공’ 박물관이나 대중 계몽에 있어서 는 상당 기간 제한적 도움만 제공했다.¹⁾

1) Witting, A. S.(1949). *The Museum, Its History and Its Tasks in Education*, London, Routledge and Keagan Paul.

2) <http://earlylearninginmuseums.com>

3) 영국박물관은 1753년에 의회법에 따라 세워진 세계 최초의 무료 국립 공공박물관으로 1759년 ‘모든 학구적이고 호기심을 가진 사람’에게 개방되었다. 초기 방문객은 박물관 소장품을 관람하기 위해 입장권을 미리 신청했으며 관람시간은 엄격히 제한되었다.

4) “프랑스혁명 이후 사용된 프랑스혁명력에 따라 7일이 아닌 10일이 1주가 되면서 루브르 박물관은 첫 5일은 화가와 복제화가에게, 다음 2일은 청소, 마지막 3일은 일반인에게 개방되었다.” Alexander E.(1983). *Museum Masters: Their Museums and Their Influence*. Nashville, The American Association for State and Local History.

5) Higgins. H. H.(1884). “Museums of Natural History,” *Transactions of the Literary and Philosophical Society of Liverpool*, pp.183-221.

6) Goode, G. B.(1888/1991). “Museum-History and Museums of History.” In S. G. Kohlstedt, *The Origins of Natural Science in America: The Essays of George Brown Washington*, D. C. Smithsonian Institution Press. p.307.

7) Goode, G. B.(1888/1991). “Museum-History and Museums of History.” In S. G. Kohlstedt, *The Origins of Natural Science in America: The Essays of George Brown Goode*, pp.297-319. Washington, D. C. Smithsonian Institution Press, p.306.

주요 사회적 변동의 결과로 탄생한 공공 박물관은 비형식 학습이라는 보다 큰 개념의 필수 요소가 되었습니다. 따라서 공공 박물관의 기원과 역사적 발전, 매우 어린 어린이까지 포함한 어린이들을 스미소니언 모델랩스쿨의 샤론 세이퍼 관장은 어린아이들의 박물관 방문에 대한 열렬한 지지자로서 많은 글을 발표했다.²⁾ 박물관에 허용하기까지의 오랜 여정을 간략하게 요약하고 우리가 알고 있는 ‘교육’과 ‘학습’의 개념이 어떻게 확장되었는지 알아보면 좋을 것 같습니다.

제 발표는 민주사회에서 박물관의 교육기관으로서의 역할과 교육의 역할이 어떻게 발전했고, 현재 어떻게 시행되며, 앞으로 어떻게 시행되어야 하는지에 집중합니다. ‘어린이,’ ‘박물관,’ ‘교육’에 대한 우리의 인식은 지난 2세기 동안 진화를 거듭했습니다.

영국박물관³⁾ 같은 초기의 공공 박물관에는 각종 오브제가 가득하고 관람객이 몰렸습니다. 박물관 사진을 보면 보호자와 함께 온 아이들은 전시 진열장이 너무 높아서 전시물을 보기가 어려웠습니다. 또 다른 초기 박물관은 프랑스 파리의 루브르 박물관입니다. 나폴레옹 집권 시기에 이전 왕궁 건물이 박물관으로 개조되었으며 나폴레옹 혁명기에 대중에게 공개되었으나 이용은 제한적이었습니다.⁴⁾

관람객이나 박물관 활동에 대한 자료를 보면 어린이들을 무시하거나 박물관은 어린이들의 오락이나 교육을 위한 곳이 아니라고 공공연히 명시하고 있습니다. 예를 들어 1884년에 출간된 최초의 관람객 연구 자료에서(내가 알기로는 관람객 수 이상의 내용을 정리한 최초의 자료임) H. H. 히긴스는 관람객을 학생, 관찰자, 배회자 이렇게 3가지로 구분하며 어린이는 세 번째 분류에 속합니다. 다음은 히긴스의 설명입니다.

박물관 관람객은 편의상 3가지 분류 중 하나—학생, 관찰자, 배회자로 분류되며… 진열장 주위를 뛰어다니는 어린이들의 무리를…지독한 골칫거리로 치부해 버리기 쉽지만 기억할 점은…[배회자들] 상당수가 결국은 가장 흥미로운 관람객층이 된다는 것이다.⁵⁾

같은 시기 대서양 건너편에서 스미소니언 총재이자 박물관의 교육적 가치를 강력히 주창한 조지 브라운 구드는 어린이 교육에 관심이 없었습니다. 다음은 구드의 말입니다.

아직 미숙한, 취학 단계의 존재들의 이용을 위해 박물관을 조직해서는 안 된다… 학교 학습이 지속되는 기간은 기껏해야 5-15년이며 가장 좋고 유용한 사고를 수용하고 동화하기에 충분한 단계까지 그들의 사고가 성장하기도 전에 학습은 종료된다.⁶⁾

박물관의 교육적 활용에 대한 구드의 생각은 지금의 생각과 다릅니다. 그는 전시 레이블을 방문객에게 전달되어야 하는 지식의 주요 원천으로 보았습니다. “효율적인 박물관 교육은 유익한 전시 레이블의 모음으로 각 레이블에는 엄선된 표본에 대한 설명이 기록되어 있다”⁷⁾고 했습니다.

이후 미국박물관협회가 된 1906년 첫 회의에서, 일부 참석자는 규모가 큰 교육가 단체들도 새 협회에 가입시킬 것을 제안했습니다. 초기 회의 참석자 상당수가 대학 박물관 소속 관장이나 학예연구사로서 학문기관을 대표하지만 교육가 전문단체의 가입에는 반대했습니다. 교육은 그들의 주요 관심사가 아니었기 때문입니다. 사진을 보면 참석자 대부분이 남성입니다.

세계 최초의 어린이박물관인 브루클린 어린이박물관은 브루클린예술과학협회(오늘의 브루클린박물관) 산하 기관으로서 어린이만을 위한 박물관이며 1899년 뉴욕시 브루클린에 있는 맨션에서 개관했습니다. 브루클린 어린이박물관이 몇 년 만에 큰 성공을 거두자 어린이와 교육에 관심이 있는 여러 지역이 주목하게 되었습니다. 그러나 어린이박물관이 박물관의 중요한 부분으로 발전하는 과정은 매우 느리게 진행되었습니다. 수십 년간 어린이박물관은 미국에만 존재했고 그나마도 많지 않았습니다. 1913년 보스턴에 두 번째 어린이박물관이 개관했고 4년 뒤인 1917년 디트로이트에 세 번째 어린이박물관이 1925년 인디애나폴리스에 네 번째 어린이박물관이 개관했습니다. 초기의 어린이박물관 4곳 모두 여성이 설립했으며 여성 관장이 초반 성공에 크게 기여했습니다. 이후 25년 동안 개관한 어린이박물관은 5곳에 불과하지만 몇몇 기존 박물관이 박물관 일부 공간을 어린이 활동에 개방하는 것의 가치를 인식하기 시작했습니다. 교육과 사회에 대한 진보적 사상과 박물관의 사회적 역할을 실천한 사람들은 초기 어린이박물관을 맡은 강인한 여성들과 기존의 전통 박물관에서 여러 활동을 담당 한 사람들(주로 여성)이었습니다.

제2차 세계대전 이후 1950년대 말이 되어서야 박물관 조직안에서 어린이박물관이라는 개념이 꽃을 피우기 시작하여 전 세계로 퍼졌습니다. 현재의 미국 어린이박물관 협회는⁸⁾ 미국에서 증가하던 어린이박물관 관장들이 몇 차례 비공식 회의를 가진 후 1962년에 세워졌으며 지금부터 약 30년 전인 1994년 영국에 설립된 국제박물관협회 헨즈온!⁹⁾ 과 마찬가지로 해외 회원을 보유한 단체로 성장했습니다. 백령 교수의 자료에 따르면 한국의 어린이박물관 수는 150곳 이상입니다.¹⁰⁾ 근대 과학관이 성공하면 서¹¹⁾ 어린이박물관의 교육적 가치 역시 주목을 받았습니다.

- 일반적으로 어린이박물관이 초기부터 강조한 핵심 주제는 다음과 같습니다.
- 어린이를 위한 폭넓은 교육 기회 수용
 - 개인과 학교를 대상으로 한 참여형 전시, 강연, 모임, 대여 활용
 - 지역 학교와 공식/비공식 관계 유지
 - 진보적 교육 방식과 연계. 특히 미국의 경우 진보 정치와 연계
 - 지역사회의 필요 충족
 - 어린이의 관심사에 대응
 - 여성이 개발하고 관리하는 경우가 많음.

- 요즘 시대에 맞추면 이렇게 정리할 수 있습니다.
- 모든 박물관이 교육의 힘을 인정하지만, 그 힘의 해석은 상당히 다양함.
 - 어린이박물관은 보편적이며 전 세계에 수백 곳이 있음.

- 한 세기의 민족지학적, 인류학적, 심리학적, 교육적, 생물학적 연구가 박물관 교육에 영향을 주었음.
- 민주주의에 대한 자유주의 시각 역시 어린이박물관 활동에 영향을 줌.
- 기술의 발전은 교육의 기회를 탈바꿈시키고 급격히 확대함.

코로나19 때문에 많은 박물관이 교육 인력을 감축하면서 새로운 박물관의 설립이나 교육활동의 범위가 많이 축소되었으나 어린이 대상 박물관 운동은 비교적 활발합니다. 20세기 초반 이후 특히 지난 25년 사이에 광범위한 사회과학연구로 인해 박물관에서 가능한 프로그램의 범위, 학습과 모든 박물관에서 일어나는 어린이 활동의 가치에 대한 지식과 태도가 크게 확장되었습니다. 이러한 시각을 뒷받침하는 학문에는 철학, 민족지학, 인류학, 심리학, 사회학, 생물학 연구 등이 있습니다. 여러 분야의 연구는 우리가 교육 개념과 특히 어린이가 학습하는 방법을 이해하는 데 영향을 주었습니다. 많은 사회과학 분야에서 아동, 아동발달, 사회화, 생활 관련 분야가 발전했으며 이는 모두 박물관 학습과 관련이 있습니다.

박물관 분야 밖의 인물 중에서 어린이 교육과 박물관에 대한 근대 개념화에 가장 큰 기여를 한 인물은 미국 철학자 존 듀이로서 그는 앞서 언급한 모든 분야와 관련하여 폭넓은 저술을 남겼습니다. 존 듀이의 주요 사상은 다음과 같습니다.

- 교육에서 핵심이 되는 윤리적 의무는 자연(대상, 사물), 타인(공동체, 사회적 상호작용)과의 경험을 통해 학습된 민주주의이다.
- 우리는 행동을 통해 지식을 구축한다.
- 상상력의 힘
- 박물관은 학교 교과과정의 구성요소가 되어야 한다.

1896년 듀이가 세운 실험 초등학교에는 요리, 목공, 방직, 직조 등 광범위한 인간 활동을 위한 공간이 있었습니다. 이 모든 활동은 여학생과 남학생 모두에게 열려 있었습니다. 듀이는 이 학교가 학교 밖 사회에서 벌어지는 상황에 대한 모델이 되기를 기대했습니다. 어린이들은 정기적으로 박물관에 방문했으며 이러한 활동을 통해 어린이는 경험을 얻고 이 경험은 어린이들의 학습에 기여하며 어린이가 학교에서의 경험을 학교 밖의 일상과 연결시켜주었다고 듀이는 지적합니다. 듀이의 말을 소개합니다.

이상적인 학교에서 예술작품은 작업장에서 만들어진 것, 즉 도서관과 박물관의 ‘중류기’를 통과하여 얻은 결과물로 간주할 수 있다.¹²⁾

듀이는 동일한 원리를 다른 주제 특히 역사와 과학에 적용시켰습니다. 그는 숭(shop, 여기서는 작업장을 뜻함), 정원, 도서관, 박물관을 모두 이상적인 학교의 구성 요소로 보았습니다.

듀이는 인간을 위한 최고의 정치제도로서 민주주의를 주창한 인물이며 박물관을 언

8) <https://www.childrensmuseums.org>

9) <https://www.hands-on-international.net>

10) Young Baik(2018). "Participation and Experience: Museum Education in Korea since the 1980's." In Lang, C. and J. Reeves, *New Museum Practice in Asia*. London, Lund Humphries, p.68.

11) 큰 영향력을 가진 샌프란시스코과학관 익스플로러토리엄(Exploratorium)은 1969년 개관했다.

12) Dewey, J.(1900). *The School and Society*, Chicago University Press, p.89.

급한 교육 관련 글에서도 그 사실을 명확히 합니다. 듀이의 글은 지금도 폭넓게 인용됩니다. 예를 들어 교육 측면에서 유교식 권위의 전통 개념을 고수하던 한국이 서양 민주주의를 포용한 이후 한국 교육에서 벌어진 권위의 문제와 사회 변화를 연구한 한국 학자의 논문에도 듀이가 언급된 것을 확인할 수 있습니다.¹³⁾

어린이와 박물관과 연관된 사람이라면 아동발달이론 특히 사회과학의 문화적 요소에 관심을 가져야 합니다. 어린이박물관 직원은 어린이들이 서로에게 개입하는 활동을 일반적으로 권장합니다. 그런 상호작용이 어떻게 어린이들이 민주사회의 일원이 되도록 도와주는지를 생각해볼 필요가 있습니다. 타인에 대한 배려나 협동심은 민주주의 원칙을 뒷받침하는 속성입니다. 이 분야의 연구자 중에서 제가 특별히 존경하는 인물인 바바라 로고프는¹⁴⁾ 해당 주제와 관련하여 박물관과 긴밀히 협력했습니다. 사회가 어린 어린이들에게 정상적이라고 생각하는 것과 긍정적인 사회 공동체 행동을 개발하는 데 도움이 되는 것은 매우 광범위합니다.

박물관의 강력한 사회적 행동을 촉진한 또 다른 예는 박물관과 비슷한 교육 방식을 채택한 박물관 외부의 진보적 교육 프로그램에서 찾을 수 있습니다. 예를 들면 레지오 에밀리아의 유아교육 모델입니다. 어린이들이 광범위한 활동에 참여하여 학습하는 다양한 방식을 강조하는 ‘어린이들의 100가지 언어’ 프로그램은 협력과 협동이라는 민주적 행동을 촉진하는 그룹 활동과 게임을 강조합니다. 제2차 세계대전 이후 이 프로그램을 만든 이탈리아인들은 존 듀이의 철학에 큰 영향을 받았습니다.¹⁵⁾

특히 근래에 이루어진 어린이들의 박물관 방문에 관한 연구와 관심 덕분에 박물관 직원들은 ‘어린이,’ ‘박물관,’ ‘교육’ 같은 단어가 혼합된 모델을 자체적으로 개발하고 연구합니다. 지난 40년 동안 박물관 세계 전체에서 어린이 대상 프로그램에 대한 실천과 연구 모두 크게 성장했습니다.

다음은 제가 있는 지역의 어린이박물관인 보스턴 어린이박물관의 사례입니다. 일반적인 프로그램과 전시 외에 관람객을 지원하고 지역사회에 사회서비스를 제공하는 차원에서 박물관 웹사이트에 이런 내용이 있습니다.

박물관 직원은 보스턴 아동병원, 포사이스 구강건강연구소, 미국생리학협회, 매사추세츠 주 정신건강부, 보스턴 공중보건위원회 등 지역 및 국가 기관 전문가들과 협력하여 가족의 필요를 충족시키기 위한 프로그램을 제공하고 건강과 웰니스의 현재 모범사례를 공유한다.¹⁶⁾

사회적으로 의미 있는 전시 가운데 제가 좋아하는 사례는 보스턴 어린이박물관의 1976년 초기 전시 “할 수 없다면 어떨까?(What if You Couldn’t)”라는故 자넷 카미엔의 전시입니다. 이 전시는 어린이들에게 장애 아동의 시선으로 세상을 탐구하는 기회를 제공했습니다. 어린이들에게 장애인의 삶을 경험하게 해 준 최초의 어린이박물관 전시였습니다.

보스턴 어린이박물관의 또 다른 단순하지만 기발하고 창의적인 행동 사례로서 제리 로빈슨의 아이디어로 시작된 일을 소개합니다. 로빈슨은 헤드스타트 센터(취학 전 아동을 위한 정부 프로그램)를 통해 박물관을 방문하는 단체관람 프로그램에 참여한

모든 어린이에게 집 주소를 물어보았습니다. 어린이들 가족 상당수가 이민 온 지 얼마 안 되었거나 형편이 넉넉하지 않았습니 다. 로빈슨은 모든 어린이의 집으로 감사편지를 보내고 박물관을 방문하여 고맙다는 말과 함께 편지 활용법을 알려주었습니다. 왜 그렇게 했을까요? 보스턴 공립도서관에서 도서관 카드를 받기 위해 필요한 요건은 ‘본인에게 도착된 편지’였기 때문입니다.

보스턴 어린이박물관은 자체 조직 내에서 민주주의 실천이라는 문제를 해결했습니다. 적어도 초기 시절에는, 어쩌면 지금까지도, 듀이의 민주주의 행동 개념과 일치하는 행정 구조를 마련하고자 노력했습니다. 일레인 거리언이 이에 대해 잘 설명했습니다.

“우리는 마치 코뮌과 같았다. 미국에서 단체행동이 완전히 새로운, 정치적으로 가용한 수단으로 등장하고 단일 지도자와 추종자들로 구성된 구조가 주변에 가득하던 시기에 우리는 마이클 스팍처럼 정치적으로 좌익이었고…개인의 가치와 포용의 가치를 신봉했으며 이 신념을 실현시키기 위해 필사적으로 노력했다.”

마지막으로 어린이, 박물관, 교육에 대한 실천과 연구를 다룬 자료 가운데 가장 인상적인 최근 자료를 소개하고자 합니다. <박물관 교육 저널>(The Journal of Museum Education)은 최근 호에서 어린이박물관이라는 주제에 전체 지면을 할애했습니다.¹⁷⁾ 박물관에서 어린이를 대상으로 진행하여 성공한 흥미로운 프로그램과 관련 연구를 정리한 탁월한 책이 많이 발간되었습니다.¹⁸⁾ 박물관 활동(주로 어린이 대상 활동) 관람객 연구 보고서에서 인지발달 관련 지식의 발전을 적용한 사례도 많이 보입니다.¹⁹⁾ 이외에 제가 읽지 못하는 언어로 작성된 관련 자료도 많을 것이라고 생각합니다.

17) 참고. *Journal of Museum Education*(2012). “Special Issue on Early Learning.” 37(1).

18) Shaeffer, S. E.(2015). *Engaging Young Children in Museums*, Routledge; Hackett, A., R. Holmes, C. Marae, eds.(2020). *Working with Young Children in Museums*, Routledge; Shaffer S. E., ed.(2021). *International Thinking on Children in Museums: A Sociocultural View of Practice*. Routledge.

19) 참고. E. Bailey, *CuriOdyssey: A Research Study Conducted Summer (2016)—Winter (2017)*. Presentation at ICOM/CECA Meeting, Tbilisi September (2018). (in publication) 초록의 내용은 다음과 같습니다. “우리는 어린이 과학관으로부터 연구 의뢰를 받았다. 이 환경에서 어린이 박물관객에게 학습이 일어나는 것을 어떻게 입증할 수 있는가? ...연구에서 도출된 다량의 자료와 결과가 있지만 우리는 해당 자료들이 이 개념에 대해 만족스러운 ‘증거’를 제공한다는 느낌을 받지 못했다. 이 아쉬움을 해소하기 위해 우리는 아동의 인지발달 관련 문헌검토를 실시하기로 결정했다...우리가 찾은 연구결과가 증거를 제공하며 인지발달 문헌의 연구결과와 일치한다는 점에 우리는 크게 고무되었다...이 접근 방식은 박물관이 아동을 위한 진정한 학습 환경을 제공한다는 개념에 학문적 근거와 신뢰성을 제공한다.”

Children, Museums and Education



The words, “Children”, “Museums” and “Education” are easily spoken together today. School groups visit museums the world over. We all recognize and appreciate that children, in family groups or with friends, visit museums regularly. Public museums are generally recognized as appropriate, safe, and delightful places for children, and that these visits can be educational. Museums provide a natural setting for children to learn in powerful and pleasant ways.

A bit of museum history may be useful to remind us that children in museums and museums for children are relatively recent developments in the history of museums. Public museums with their wide range of collections, activities, and educational programs are a modern notion. They are a Western (European) social invention closely associated with what is usually called “The Enlightenment,” a major Western socio-political shift of the 18th Century. This movement diminished the power of royalty and religious authority, shifting increased responsibility for governance, education, caring for the poor and the sick (and many other social activities) to secular institutions. And these new guardians of society were increasingly subject to elections. In principle, this democratization of society was intended to improve the lives of all members of society. The world is still grappling with what forms of government are best able to accomplish these tasks. Alma Wittlin, an important figure in modern museum history writes,

George E. Hein
(미국, 교육학자)

1) Witling, A. S. (1949). *The Museum, Its History and Its Tasks in Education*, London, Routledge and Keagan Paul.

2) Sharon E. Shaffer, the Founding Director of the Smithsonian Institution's model lab school has been a prolific writer and major advocate for young children in museums. See; <http://earlylearninginmuseums.com>

3) In 1753 an Act of Parliament created the world's first free national public museum that opened its doors to “all studious and curious persons” in 1759. Initially visitors had to apply for tickets to see the museum's collection and visiting hours were strictly limited.

4) “Under the new calendar [in France after the revolution], the *décade* had replaced the seven-day week, and at the Louvre the first five days were reserved for artists and copyists, the next two for cleaning, and the last three for visitations by the people.” Alexander, E.(1983). *Museum Masters: Their Museums and Their Influence*. Nashville, The American Association for State and Local History.

Some of the great museums in the European capitals were founded in the second half of the eighteenth and in the early nineteenth centuries. Yet though in theory “public”, these early museums for a considerable time were but a limited aid in the enlightenment of the masses. Witling, A. S. (1949) *The Museum, Its History and Its Tasks in Education*, London, Routledge and Keagan Paul.¹⁾

Public museums, one consequence of this major social upheaval became crucial components of the larger concept of informal learning. It is worthwhile to summarize briefly the origin and historic development of public museums and the long path to the acceptance of children, including very young children²⁾, in museums and to acknowledge that our understanding of “education” and “learning” has also been expanded over time.

My talk focuses on the development of the role of museums as educational institutions and of education as it is or should be carried out in democratic societies. Our understanding of the words “Children,” “Museum“ and “Education” have evolved over these two centuries.

Early public museums, such as the British Museum, London, 1759³⁾, were crammed with objects and some had many visitors. Although images of the museum show children present with their guardians, the cases are too high for them to be able to see anything that is on display. Another early museum was the Louvre in Paris, which became a museum when Napoleon came to power and turned a former royal palace into a museum. During the Napoleonic revolutionary period it was open to the public, but only on a limited basis.⁴⁾

Early literature about visitors and what they did in museums either ignores children, or directly expresses the view that museums are not designed for children’s amusement or education.

For example, in the earliest visitor study on record published in 1884 (to my knowledge, the first to report more than attendance figures) H. H. Higgins classified visitors into three categories (Students, Observers, Loungers), Including children in the third group. He writes:

Visitors to Museums may for convenience be assigned to one or other of three classes—Students, Observers, Loungers ... little parties of children found the table-cases convenient to race around ... It was easy to see them ... only as unmitigated plagues, but it was better to remember ... that the

large numbers [of Loungers] made them, after all, the most interesting class of visitors.⁵⁾

About the same time, across the Atlantic Ocean, George Brown Goode, Secretary (Director) of the Smithsonian Institution and a strong advocate for the educative value of museums, was not interested in educating children. He wrote,

I should not organize museums primarily for the use of people in their larval or schoolgoing stage of existence . . . School days last, at the most, only from five to fifteen years, and they end . . . before their minds have reached the stage of growth favorable for the reception and assimilation of the best and most useful thought.⁶⁾

Goode’s concept of how museums might be used to educate is also different from modern ideas. He sees the labels as the primary source of knowledge to be transmitted to visitors. He wrote, “An efficient educational museum may be described as a collection of instructive labels, each illustrated by a well-selected specimen.”⁷⁾

At the first meeting in 1906, of what became the American Association of Museums, some attendees suggested that the new association should join a larger established organization for educators. Although many of the attendees at these early meetings were directors or curators in university museums and therefore represented academic institutions, they objected to joining an education professional organization, presumably because education was not their primary interest. Note in the picture that they were almost all men.

The first children’s museum, the Brooklyn Children’s Museum, a free-standing branch of the Brooklyn Institute of Arts and Sciences (now the Brooklyn Museum) was dedicated exclusively to children and located in a mansion in a borough of New York City in 1899. In a few years, it became hugely successful and received attention from many quarters interested in children and education. But the development of children’s museums as a significant sector of the museum world proceeded very slowly. For decades, the only such museums were in the United States, and there weren’t very many of them. The second children’s museum was founded in Boston in 1913, the third opened four years later in Detroit in 1917, and the fourth in Indianapolis in 1925. All four of the first children’s museums were either

5) Higgins. H. H. (1884). "Museums of Natural History," *Transactions of the Literary and Philosophical Society of Liverpool*, pp.183-221.

6) Goode, G. B. (1888/1991). "Museum-History and Museums of History." In S. G. Kohlstedt, *The Origins of Natural Science in America: The Essays of George Brown Washington*, D. C. Smithsonian Institution Press. p.307.

7) Goode, G. B. (1888/1991). "Museum-History and Museums of History." In S. G. Kohlstedt, *The Origins of Natural Science in America: The Essays of George Brown Goode*, pp.297-319. Washington, D. C. Smithsonian Institution Press, p.306.

founded by a woman or had a woman director in its early years who was responsible for its success. Only five more children’s museums were added in the next 25 years, but some traditional museums began to recognize the value of opening areas within their building dedicated to activities for children. Progressive ideas about education (and about society) and the social role of museums were influenced by the strong women who directed these early children’s museums, as well as the activities of others (also often women) in more traditional museums.

It wasn’t until the later 1950’s, well after the Second World War, that the concept began to blossom within the museum establishment and spread across the world. The current United States *Association of Children’s Museums*⁸⁾ was founded in 1962 after a few informal meetings of the directors of the growing number of children’s museums in the United States. It now has international membership as does *Hands On! International Association of Children’s Museums*⁹⁾, founded in the United Kingdom less than 30 years ago, in 1994. Professor Young Baik reports that “there are more than 150 children’s museums in Korea.”¹⁰⁾ The blossoming of modern science centers¹¹⁾ also brought attention to the educational value of museums for children.

In general, from their beginning children’s museums have always emphasize a few major themes. These are:

- Embrace a wide range of educational opportunities for children,
- Use interactive exhibits, lectures, clubs, loans to individuals and schools,
- Often formally or informally have connections with local schools,
- Associate themselves with progressive education efforts and, in the United States, often with progressive politics,
- Serve community needs,
- Are responsive to children’s interests,
- Are frequently developed and managed by women.

In more recent times, it is safe to say that:

- All museums now recognize their educational power, although interpretations of this power vary considerably.
- Children’s Museums are common: there are hundreds all over the world.
- A century of ethnographic, anthropological, psychological, educational, and biological research has influenced museum education.
- Liberal views of democracy have also influenced the practices of

8) <https://www.childrensmuseums.org>

9) <https://www.hands-on-international.net>

10) Young Baik(2018). "Participation and Experience: Museum Education in Korea since the 1980's." In Lang, C. and J. Reeves, *New Museum Practice in Asia*. London, Lund Humphries, p.68.

11) The influential *Exploratorium* in San Francisco, opened in 1969.

children’s museums.

- Developments in technology have transformed and dramatically widened their opportunities to educate.

Although the Covid-19 pandemic has slowed progress in both the founding of new museums and the range of activities as many museums have had to cut their educational staff, the movement for children in museums is generally thriving. The range of social and scientific research going back to the beginning of the 20th century and especially in the past 25 years, has dramatically expanded the breadth of programs possible in museums, our knowledge of and attitudes concerning learning, and the value of children’s activities at all museums. Support for this grand modern vision comes from many fields, including philosophy, ethnography and anthropology, psychology, sociology, and biological research, all of which have influenced our conception of education and especially how children learn. Many of these social sciences have developed branches that focus specifically on children, their development, and their socialization and lives, all of which are now relevant to learning in the museum.

For me, high on the list of those outside the museum field whose work contributed to the modern conception of children’s education and museums is John Dewey, the American philosopher whose vast writings examine all the fields mentioned above.

His guiding ideas include:

- The central ethical imperative in education is democracy, learned through experience with nature (objects, things), and with others (community, social interaction.)
- We construct knowledge through action.
- The power of imagination.
- Museums should be a component of school curriculum.

Dewey’s experimental elementary school, founded in 1896, included spaces devoted to a wide range of human activity: cooking, carpentry, spinning and weaving, etc. All these activities were open to both girls and boys. He intended the school to serve as a model of what goes on in society outside of schools. The children also regularly visited museums. He pointed out that the work done in these activities allowed children to have experiences that could

contribute to their learning and would connect what happened in school with their lives outside of the school.

He wrote,

in the ideal school the art work might be considered to be that of the shops, passed through the alembic of library and museum into action again.¹²⁾

Dewey applied the same principles to other subjects, especially to history and science. For him, shops, (meaning places where work is done, not places where people buy and sell things), gardens, libraries and museums where all components of the ideal school.

Dewey was also a champion for democracy as the best political system for humans and his writing on education, which includes references to museums, makes this clear. His work is still widely cited. For example, recently Dewey has been referenced by a Korean scholar discussing the problem of authority and social change in Korean education in a society that is moving toward embracing western democracy after its traditional adherence to Confusian concepts of authority in education.¹³⁾

Child development theory and especially the cultural component of this social science should be of interest to all who are associated with children and museums. Children’s museums staff can, and usually do, encourage activities that involve children with each other, and they need to consider how such interactions may assist children to becoming members of a democratic society: caring for others, and working together, all attributes that can support democratic principles. A researcher in this field I particularly respect is Barbara Rogoff¹⁴⁾ who has worked closely with museums on these topics. There is a wide range of what human societies consider normal for young children and what contributes to developing positive social community actions.

Other examples of promoting strong social action in museums come from progressive education programs outside the museum world that employ museum-like educational practices. One such model is the Reggio Emilia educational method for young children. Besides promoting “the hundred languages of children,” that is, taking advantage of the many ways children can learn through engaging in a range of activities, the program encourages

12) Dewey, J.(1900). *The School and Society*, Chicago University Press, p.89. (an alembic is a primitive distillation flask)

13) Sang Hyun Kim(2013). “The Problem of Authority: What Can Korean Education Learn From Dewey?” *Education & Culture*, 29(1), pp.64-83.

14) See especially, Rogoff, B.(2003). *The Cultural Nature of Human Development*, 2003, Oxford University Press.

group activities and games that promote democratic practices of cooperation and working together. The Italian founders of this post World War II program were strongly influenced by John Dewey’s philosophy.¹⁵⁾

Thanks to the research and attention to children in museums in very recent years, the museum profession can now claim its own developments and research that can serve as models for combining the words “children”, “museums” and “education“. The past 40 years have seen an enormous growth of both practice and research in programs for children in the entire museum world.

Here are a few examples from the Boston Children’s Museum, my local children’s museum. In addition to its usual programs and exhibits, to support its audience and provide social services to the community. Their web site reports,

Its staff work with professionals from local and national institutions such as Children’s Hospital Boston, The Forsyth Institute for Dental Health, American Physiological Society, and government agencies such as Massachusetts Department of Mental Health and Boston Public Health Commission to present programs that meet the needs of families and share current understanding of best practices in health and wellness.¹⁶⁾

One of my favorite specific examples of a socially relevant exhibition from earlier work at the Boston Children’s Museum is “What if You Couldn’t,” an exhibition by the late Janet Kamien in 1976 that enabled children to explore the world from the perspective of children who had disabilities. This was the first children’s museum exhibit that helped children experience what it would be like to live with a disability.

Another simple, but imaginative and brilliant action from the same museum was Jeri Robinson’s idea to ask for the home address for every child who came to the museum through a program that brought classes of young children from Head Start centers (a government program for pre-school children) to the museum. These children included many from recent immigrant families and other families who had limited resources. She then sent each of those children a letter addressed to them thanking them for coming to the museum and explaining what they could do with this piece of mail. Why did she do this? Because having a piece of mail addressed to you was the requirement

needed to receive a library card in the Boston Public Library system.

The Boston Children’s Museum also addressed issues of democratic practice in its own organization. At least in earlier years, and perhaps still, the museum worked to develop an administrative structure that matched the Deweyan conception of democratic practice. Elaine Gurian has described this eloquently.

“We were the equivalent of a commune. We were, at a time in America when collective action had a brand new and politically viable currency, where the structure of the single leader and the followers was going on all around us, we were all politically left wing as was Michael Spock, and we had a deeply . . . held belief in the value of individuals and the value of inclusion and we worked desperately hard to make that happen..¹⁷⁾

Finally, I want to recognize the particularly impressive very recent advances in documenting the practice and research about children, museums, and education. Not too long ago, a whole issue of *The Journal of Museum Education* was dedicated to children in museums,¹⁸⁾ and there are several recent outstanding books that report on interesting and successful programs for children in museums and some research accompanying them.¹⁹⁾ Application of the advances in knowledge concerning cognitive development has also appeared in visitor studies reports of museum activities primarily for children.²⁰⁾ I imagine that there is additional literature on these topics in languages I don’t read.

17) “A collective endeavor” <https://www.bcmstories.com/story07-1.php?page=media>

18) See, *Journal of Museum Education*(2012). “Special Issue on Early Learning.” 37(1).

19) Shaeffer, S. E.(2015). *Engaging Young Children in Museums*, Routledge; Hackett, A., R. Holmes, C. Marae, eds.(2020). *Working with Young Children in Museums*, Routledge; Shaffer S. E., ed.(2021). *International Thinking on Children in Museums: A Sociocultural View of Practice*. Routledge.

20) See E. Bailey, *CuriOdyssey: A Research Study Conducted Summer (2016)—Winter (2017)*. Presentation at ICOM/CECA Meeting, Tbilisi September(2018). (in publication) The abstract reads, “We were presented with a research challenge by a science centre for children. Can we prove that learning takes place for their young visitors in this setting? ... But despite the rich data and findings emerging from these studies, we felt that these did not provide to our satisfaction “proof” of this concept. To resolve our dissatisfaction, we decided to conduct a review of the literature relating to the cognitive development of young children ... We were impressed to see that our findings did provide evidence and align with research findings from the cognitive development literature! ... we do feel that this approach holds great potential for helping to add scholarship and credibility to the concept that ... museums provide a true learning setting for younger children.”

창의성

계발을 위한

공간 환경

이수영
(서울교육대학교 초등교육과 교수)

I. 머리말

코로나19는 전세계 모든 사람들의 일상을 바꾸어 놓았다. 사회, 경제, 정치, 문화, 종교, 교육에 이르기까지 변화를 겪지 않은 분야가 없다. 처음에는 급격한 변화가 모두에게 충격이었으나 점차 이러한 상황에 적응해 왔고, 이제는 코로나19 이후의 삶을 서서히 준비해야 할 시점이 되었다. 코로나19가 촉발된 지 2년이 가까워지고 있는 현재 우리는 조금씩 일상으로의 전환을 논의하기 시작하였다. 코로나19 이후의 세상이 과연 코로나19 이전으로 복귀할 것인지 아니면 그 이전과는 다른 세상으로 전환될 것인지는 여전히 알 수 없는 상황이다.

교육계도 마찬가지이다. 교육부는 코로나 이후 미래교육 전환을 위한 10대 정책과제(안)를 제시하여 포스트 코로나 시대를 대비하고 있다¹⁾. 변화 가속화와 불확실성이 심화되는 미래 사회에는 “지식 암기에서 벗어나 자기주도적으로 새로운 지식·가치를 창출할 수 있는 창의성, 협업 능력 등을 갖춘 미래인재”가 중요함을 강조하면서 교육과정, 교원제도, 미래형 학교, 교육 안전망 등의 교육의 전(全) 분야에 걸친 시스템적 변화를 주도할 10대 정책과제를 제시하고 있다.

미래사회에 요구되는 미래인재는 지식의 단순 암기가 아닌 창의성, 비판적 사고력, 협업 능력, 의사소통 능력 등을 갖추고 불확실한 미래의 다양한 문제를 해결할 수 있는 역량을 필요로 하기에 기존의 교육내용, 교수방법, 교육환경으로는 미래인재에게 요구되는 역량을 기르는 데 한계가 있다. 이에 미래인재 역량을 계발하기 위한 새로운 교육내용, 교수방법, 학습환경 등에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다. 이 중 특히 본 논문에서는 경험의 장(場)으로서 공간이라는 학습환경이 해당 공간에서 생활하는 학습자들의 행동과 경험에 미치는 영향에 대한 연구들을 통해 창의성 계발을 위한 박물관 공간 환경 조성에 주는 시사점을 살펴보고자 한다.

1) 교육부, 『코로나 이후, 미래교육 전환을 위한 10대 정책과제(안)』(교육부 보도자료, 2020.10.5.) <https://blog.naver.com/moeblog/222107346002>

2) Marko Kuuskorpi & Nuria Cabellos Gonzalez(2011). The future of the physical learning environment: School facilities that support the user(OECD).

3) Roger Barker(1968). Ecological psychology(Stanford, CA: Stanford University Press).

4) 이수영(2020). 『학습 공간 평가 모형의 이론적 탐색과 적용사례 고찰』, 『한국초등교육』31, pp.57-73.

5) Diana Oblinger & Joan K. Lippincott(2006). Learning Spaces, (Boulder, Colo.,: EDUCAUSE).

6) 교육부, 『학교시설 환경개선 5개년 계획』(교육부 보도자료, 2019.03.29.).

우선 학습이라는 경험에 있어 공간이 가지는 의미를 살펴보고, 학교 교육에 있어 공간 혁신 사례와 방향, 창의성 계발을 위한 공간 요소의 특징 등을 차례로 살펴보고자 한다.

II. 공간과 학습 경험

OECD에서는 ‘학습 공간(educational spaces)’이란 다양하고 복합적인 교수-학습 방법과 교육과정을 지원하는 물리적 공간임과 동시에 학습에 필요한 장비, 시설 등을 포함하며 외부 환경과 조화를 이루면서 해당 공간의 사용자인 학습자와 교수자 모두에게 안전하고 편안하면서도 지적 자극과 호기심을 줄 수 있는 환경을 제공하여야 함을 강조한다. 즉, 협의의 학습 공간은 교실과 같은 물리적 공간만을 의미하지만, 광의의 학습 공간은 학교 안팎의 형식적 그리고 비형식적 학습 환경을 모두 포함하는 개념으로 정의하고 있다²⁾. 따라서 학습 공간은 시설이나 건축물 그 자체와 같은 물리적 공간 뿐 아니라 그 공간에서 이루어지는 사용자의 활동과 경험을 포괄하는 개념으로 공간을 어떻게 설계하느냐에 따라 그 공간에서의 일어나는 활동과 경험이 달라지게 된다.

환경 심리학자인 Barker는 환경의 단위로서 행태적 장(behaviour settings)은 물리적 요소(장소, 인테리어, 가구, 책상, 컴퓨터, 장비와 기자재 등)와 사회적 요소(사회적 관계, 절차, 행위)로 구성된다고 설명하였다³⁾. 학습 공간도 학습이 일어나는 행태의 장으로 이해될 수 있으며 학습 공간의 주요한 사회적 요소는 바로 학습이다⁴⁾. 미래 학습의 패러다임이 지식 암기에서 창의성 계발로 변화함에 따라 공간의 사회적 요소에 큰 변화가 요구되고 있으며, 이에 따른 물리적 요소의 변화가 동반되어야 한다. 다른 한편으로는 공간의 물리적 요소를 변화시킴으로써 사회적 변화를 이끌어 낼 수도 있다. 즉, 창의성 계발에 적합한 물리적 공간을 설계함으로써 창의성 계발이라는 사회적 요소의 변화를 촉진할 수 있다. 이는 Oblinger⁵⁾가 제시한 ‘공간(spaces)’이 행위(practice)의 변화를 위한 에이전트(agent)의 역할을 한다는 주장으로도 뒷받침 될 수 있다. 창의성 계발이라는 미래교육을 위한 혁신을 위하여 학습 공간을 변화시킴으로써 해당 공간에서 이루어지는 교수·학습 활동의 변화를 촉진시킬 수도 있다. 즉, 지식 전달과 암기 위주의 전통적 교육 패러다임에서 창의성 계발을 위한 미래형 교육 패러다임으로의 전환은 학습 공간의 변화를 요구하고 있는 한편, 창의성 계발을 촉진하기 위해서는 공간의 혁신이 우선 선행될 필요가 있다.

III. 학교 교육과 공간 혁신

최근 교육부는 「그린스마트 미래학교 종합계획」을 발표하였다. 이는 교육부의 ‘학교시설 환경개선 5개년 계획⁶⁾’, 서울특별시 교육청의 ‘꿈을 담은 교실 만들기’, 경기도 교육청의 ‘경기미래학교 공간혁신사업’ 등의 기존의 학교 공간 재구조화 사업을 발전시킨 것으로 학습자의 미래 역량을 기를 수 있는 공간 혁신, 스마트 교실 혁신, 학교

공동체 혁신, 그린학교 혁신 등 4대 요소를 강조하고 있다. 그린스마트 미래학교 사업은 40년 이상 노후 된 학교 건물을 대상으로 2025년까지 총 사업비 18조 5000억 원을 투입할 계획이다⁷⁾.

이렇듯 최근 들어 학교 공간 혁신에 대한 요구가 계속해서 높아지고 있으며, 다양한 정책적 지원과 예산 투입이 진행되고 있다. 물론 1차적으로는 노후화된 건축과 시설을 재정비하는 사업이기 때문에 예산 규모가 크고, 혁신학교에 대한 인식 차이로 인해 일부 지역에서는 학부모들의 반대가 매우 심한 사업이긴 하지만, 한편으로는 창의성 계발에 적합하지 않은 천편일률적인 학교 교실 공간을 재구조화할 수 있는 좋은 기회로 생각해 볼 수 있다.

우리나라의 학교 교실의 모양과 형태는 대부분 동일하다. 네모난 공간의 앞쪽에는 칠판(또는 모니터)이 있고 칠판(또는 모니터)을 향해 나란히 배열된 책상과 의자가 교실 뒷면까지 줄 맞춰 배치되어 있다. 부모 세대에 비해 오늘날 하나의 교실 내에 배치되어 있는 책상과 의자의 수는 많이 줄어들었지만 기본적인 배치는 크게 달라지지 않았다.

이러한 교실이라는 공간은 학교 교육이 많은 수의 학생들에게 동일한 내용의 지식을 효율적으로 전달하기 위한 목적을 가지던 시기에 설계된 모습에서 크게 달라지지 않았다. 교실 앞에 서서 설명하는 교사의 지식을 교사를 바라보는 모든 학생들에게 획일적으로 전달하기에 가장 적합한 공간이다. 하지만 미래의 교육이 지식 전달이 아닌 창의성 계발을 목적으로 한다면 학습은 더 이상 교사로부터 학생에게로의 일방향적 지식 전달의 결과가 아닌 학습자 스스로가 의미를 찾아가는 능동적이고 주체적인 활동으로 이해되어야 한다⁸⁾. 따라서 교실 공간 역시 학습자의 능동적이고 주체적인 활동과 경험을 지원하는 데 적합하도록 설계되어야 한다.

학교 공간 변화의 필요성은 최근에 대두된 것은 아니다. 이미 Dewey는 전통적인 교실은 교사 중심 공간으로 아이들을 위한 공간이 부재함을 비판하며, 아이들을 위한 공간의 구성, 창조와 탐구를 위한 작업장, 실험실과 같은 공간이 반드시 필요하다고 보았다⁹⁾. 즉 학교가 교과 내용을 배우기 위한 교육을 위한 교육의 공간이 아니라 살아있는 사회적 삶을 직접 경험할 수 있는 공간이 되어야 한다고 주장하였다. 1900년대 초반 듀이의 주장은 여전히 유효하다. 여전히 학교 공간은 크게 변화되지 않았다는 것이다.

이러한 학교 공간의 문제점에 대한 비판 속에 다양한 학교 공간 혁신 사업들이 추진되고 있으며 몇 가지 사례는 다음과 같다¹⁰⁾.

1. 서울특별시 꿈을 담은 교실 공간 재구조화 사례

서울특별시 교육청의 학교 공간 재구조화 사업인 ‘꿈을 담은 교실 만들기’ 사업의 사례를 유형별로 나누어 보면 몇 가지 특징이 있다. 첫째, 놀이 공간에 집중한 경우로 다양한 놀이와 활동을 위한 주제별 코너를 마련한 사례(용암초, 상월초, 금호초, 면동초, 신가초, 한서초), 교실 뒤편을 바깥 놀이 공간에서부터 이어지는 또 다른 놀이 공간으로 구성한 사례(미아초, 신림초), 다양한 색채를 사용한 사례(방화초, 상월초, 성수초, 송정초, 신림초, 청덕초) 등이 있다. 둘째, 창의성 계발에 집중한 경우는 신체 치수

를 고려한 디자인을 적용한 사례(송정초, 청덕초), 후면 게시판의 활용도를 높인 사례(청덕초), 공간을 가변적으로 사용할 수 있도록 구성한 사례(동답초, 면동초, 송정초, 한서초) 등이 있다. 셋째는 편안함과 휴식을 강조한 경우로 바닥 난방이나 분리 난방, 바닥 매트 등을 설치한 사례(문성초, 한서초), 감성 조명을 적용한 사례(영림초), 환기 유니트를 설치한 사례(동답초), 그리고 복도 공간 재구성한 사례(면동초, 송정초, 한서초, 성수초)가 있다.

서울신현초등학교에서 학생 참여형으로 조성하여 운영하고 있는 ‘꿈을 담은 놀이터’는 공간이 학생의 놀이와 창의성을 지원할 수 있다는 것을 보여준다. 학교 건물 사이 공간의 바닥에 알록달록한 그림을 그려 완성한 ‘레인보우 놀이터’는 기본적인 방향만 설정되어 있을 뿐이다. 그러나 학생들은 놀이를 할 때마다 자신들이 스스로 규칙을 만들며 창의적인 놀이를 한다. 스스로 규칙을 만드는 가운데 창의성이 신장되고 친구들과 함께 놀이의 전 과정을 어떻게 할지 토의하며 협동심이 향상되는 효과도 있다.

서울하늘숲초등학교의 ‘맨발 교실’도 학생들의 성장과 발달에 맞는 교실을 구현한 좋은 예이다. 1~3학년은 교실 안정과 놀이 중심의 교실로, 4~5학년은 협력을 배울 수 있는 사회적 교실로, 6학년은 개별성과 자율성이 존중되는 민주적 교실로 설계한 서울하늘숲초등학교는 전 학년의 교실을 맨발 구조로 조성했다. 학생들은 심리적으로 안정된 상태에서 방처럼 왔다 갔다하며 편안한 활동이 가능하다. 바닥을 사용하여 신체활동과 활동적인 수업이 보다 다양하고 자유로워졌으며 중간놀이 등의 시간에 자기 집처럼 편히 쉴 수 있어서 학생과 교사의 만족도도 높다. 한편 교실의 3면에 칠판을 두고 모두 활용할 수 있도록 설계하여 교실의 앞면만 보고 수업을 하게 되는 전면성을 탈피했다. 앞뒤라는 방향성을 없애는 교실 공간의 변화를 통해 학생들의 열린 사고가 가능해지고 교육활동의 주도권이 교사에서 학생으로의 이동이 수월해졌다.

위와 같은 사례들은 교실 공간의 변화를 통해 다양한 교수·학습 활동의 지원이 가능하며, 학생들의 창의적 사고가 촉진됨을 보여준다.

2. 국외의 학교 교실 공간 재구조화 사례

주요국의 학교 공간 조성에 관한 조진일의 연구에 제시된 사례를 정리하면 다음과 같다¹¹⁾.

미국의 South Region Elementary School은 학급당 학생 수 감소로 발생하는 여유 공간을 활용하기 위한 방안으로 남는 공간에 잉여 책걸상을 활용하여 학생 수준에 따라 학습을 실시한다. 교실 가장자리에는 컴퓨터가 있어 수업 중에도 자유롭게 필요한 정보나 자료를 검색할 수 있게 하여 능동적이고 자기주도적인 조사 탐구학습을 가능하게 한다.

호주의 North Sydney boys High School은 학생들이 실험 실습을 하는데 효과적인 형태로 과학실을 이론과 실험 실습이 병행될 수 있도록 한 공간 내에 조성하고 있다. 실험 실습을 요하는 교과와 경우는 블록타임의 수업운영방식보다 이러한 이론과 실습이 병행되는 일체형의 형태가 더 효과적인 것으로 나타났다.

캐나다의 Sutherland Secondary School은 다양한 기술들을 통합적으로 활용할 수

7) 교육부, 『그린스마트 미래학교 종합계획』(교육부 보도자료, 2021.02.03.).

8) 이수영, 앞의 논문(2020).

9) John Dewey(1915). The School and Society(Illinois: The University of Chicago Press).

10) 이수영·김정아·곽이랑·정재은(2019). 『놀이 중심 미래형 초등학교 학습 공간 재구조화 방안』(충청북도: 한국교육개발원)에서 일부 내용을 발췌·재구성하였음.

11) 조진일(2018). 『주요국의 학교 공간 조성 사례와 한국교육에 주는 시사점』(충청북도: 한국교육개발원).

있도록 기술실을 운영한다. 기술 교과 활동에 필요한 다양한 실습공간인 목공실, 금속실, 전기실습실, CAD 및 제도실 등을 한 공간에 구축하였다. 그리고 모든 실습공간을 관리할 수 있는 교사들도 교실 내에 배치하고, 준비실도 갖추고 있다.

덴마크의 Ørestad School에서는 유연한 학습일정에 따라 활용가능한 드라마실을 운영한다. 드라마실은 특정 교과나 특정 시간이 아닌 항상 열린 공간으로 모든 교과에서 누구나 다목적(댄스, 연극 등)으로 활용할 수 있는 장소이다.

핀란드의 Kotmäen Koulu는 안전하게 운영될 수 있는 실내 클라이밍 장을 운영한다. 실내에서 클라이밍 할 수 있도록 체육관 벽면을 활용하여 클라이밍 공간을 조성한다. 또한, 학생들이 지속적으로 자유롭게 이용 가능한 레고실을 운영한다. 휴식 시간 또는 동아리 시간, 방과후 시간에 학생들이 자유롭게 레고실을 사용할 수 있게 하여 창의력 신장에 도움이 되도록 한다.

미국의 St. Thomas School은 긍정적인 학교 분위기를 위한 넓은 홀과 복도 공간을 구성했다. 소파, 카펫 등이 있어 가정집과 같은 분위기이며 편안하고 안락하게 조성하여 학생들의 인성함양에 긍정적인 영향을 줄 수 있도록 설계하였다.

덴마크의 Ordrup School은 학생들의 관계 형성 및 지역사회와 글로벌 네트워크 연결을 위해 로비, 홀, 궁터 등의 공간을 활용하였다. 여유 공간에는 유희적 형태의 가구 설치를 통하여 편안한 공간을 창출한다. 이러한 분위기의 공간에서 친구나 부모와의 대화, 숙제, 정보검색, 독서 등 다양한 활동이 이루어진다. 또한, 여유 공간에 창의성 발달에 도움이 되는 다락, 휴식처, 작업실 등을 설치한다. 이곳에서는 누구나 자유롭게 편하게 사용할 수 있도록 책걸상을 배치하여 방과 후에 부모와 함께 시간을 보내거나 숙제할 공간으로 활용할 수 있다.

이상의 국내외 공간혁신 사례들의 공통점은 공간을 필요에 따라 확장, 축소시킬 수 있는 무빙월 등을 활용한 공간의 가변성, 가구의 배치와 조합이 사용 환경에 따라 변경 가능한 융통성, 수업을 공개하고 확장시킬 수 있는 개방성 등으로 정리될 수 있으며, 이는 모두 획일적, 폐쇄적 공간이 아닌 다양하고 개방적 공간의 특성을 보여준다.

IV. 창의성 증진을 위한 공간 요소의 특성

미래학교는 정형화된 표준형 인재가 아닌 창의성을 갖춘 미래형 인재를 길러내기 위해서 미래인재상에 적합한 교육과정의 설계되어야 하며, 전통적인 물리적 교실 환경에서 이루어지는 교과서에 기반한 3R(읽기, 쓰기, 셈하기) 중심의 전통적인 교수방법에서 창의적, 혁신적, 자기주도적, 커뮤니케이션 능력을 갖춘 새로운 시대의 인재상을 위한 수업으로 변화하는 것이 필요하다¹²⁾. 따라서 학교 공간 구성에 있어서도 다양성과 다원성이 존중받는 창의적 공간에 대한 요구가 높아지고 있다.

이러한 미래형 학교 공간의 특징적 요소는 여러 선행 연구에서 찾아볼 수 있다. 우선 교육부가 발표한 “학교시설 환경 개선 5개년 계획”에 제시된 기존의 학교 시설과 미래 학교 공간의 차이는 다음 <표 1>과 같다. 효율성을 강조하는 획일적 설계보다는 창의성과 융합적 사고를 키워줄 수 있는 다양한 공간 설계와 배치를 강조하고 있으며,

12) 계보경(2016). 『테크놀로지 시대 교육의 재설계 방향 및 출현하고 있는 다양한 학교 모델들』(대구: 한국교육학술정보원).

학습과 함께 어울림, 쉽과 교류가 가능한 휴게 공간 조성을 특징으로 하고 있다. 창의성의 발현 또한 생각지 않은 통찰에서 나오는 경우가 많은 만큼 놀이와 쉽이 가능한 학교 공간은 창의성 계발에도 중요한 요소이다.

표 1. 기존 학교시설과 미래 학교 공간의 비교 (교육부, 2019)

기존의 학교시설		미래의 학교 공간
효율성에 초점을 맞춘 획일적인 학교 설계	⇒	창의성과 융합적 사고를 키워주는 다양한 공간 설계 및 배치
휴식·놀이·교류가 부족한 학습 위주의 학교 공간	⇒	어울림, 쉽과 교류가 가능한 휴게 공간이 있는 학교 공간
공급자(교육청·학교) 위주의 학교 건축	⇒	학생이 참여한 수요자 맞춤형 공간 설계
지역사회와 분리된 학교 공간	⇒	복합화를 통한 지역사회 연계 및 개방

같은 맥락에서 이수영의 연구¹³⁾에서는 창의성 함양을 위한 놀이 기반 교육과정에 따른 학습 활동을 지원하기 위한 학습 공간의 10가지 요소를 다음 <표 2>와 같이 제시하였다. 놀이 중심 학습은 아동들의 사회성과 정서, 신체적, 인지적인 전인적 발달을 지원할 수 있는 놀이의 속성이 포함된 학습자 중심 학습 활동이다. ‘놀이 중심 학습’은 놀이를 통해 자연스럽게 재미있게 학습하는 것으로 아동의 발달 단계를 고려한 놀이 활동은 교육과정에서 기대되는 학습 성과를 가져온다. 이 때 놀이는 상상력과 창의력을 발휘하고 친구들과 더불어 활동하고 사고하며, 새로운 것을 알아가는 것을 즐기고, 선생님과 다른 친구의 의견이 나와 다를 수 있지만 존중해야 함을 배우고, 문제를 해결하고, 만들고 탐색하고 탐험하고 관찰하는 학습자의 모든 활동을 포함한다. 놀이 기반 교육과정을 운영한다는 것은 학생들이 놀이의 특성이 반영된 교육과정을 통해 주체성(ownership), 재미(joy), 능동적 참여(active engagement), 그리고 상호작용(social interaction)을 통한 학습 경험을 하도록 지원하는 것이다.

표 2. 창의성 함양을 위한 놀이 중심 교육과정 운영을 위한 공간 특성

공간 특성	내용
① 상호작용을 위한 공간	사회적 동물로서 인간은 타인과 더불어 살아가는 존재로서, 인간이 생활하고 성장해 나가는 데 있어 타인과의 상호작용은 매우 중요한 역할을 한다. 아동 시기는 사회적 관계의 규모가 확장되고 복잡해지는 시기로, 이러한 상호작용이 의미 있게 이루어질 수 있는 공간이 필수적이다. 따라서 교실 안팎에 다른 아동들과 자연스럽게 만나고 이야기할 수 있는 공간을 제공함으로써 아이들이 자신들의 사회적 관계를 확대하는 것을 지원할 수 있다.
② 성찰을 위한 공간	사회성과 함께 자존감, 자신감, 개인 내 지능 등 자신에 대한 이해가 발달하는 시기에는 자기중심적 사고에서 벗어나 공동체 구성원으로서의 ‘나’에 대한 인식이 발달한다. 이는 내면적 성찰과 내적 사고(passive thinking)를 통해 일어날 수 있다. 따라서 아동들의 성찰을 위한 공간으로 아이들의 키에 맞춘 안전함과 안락함을 느낄 수 있는 조용한 공간(예, den, cave, tent 등)을 제공할 수 있다.

13) 이수영·김정아·곽이랑·정재은(2019). 앞의 보고서.

③ 개인화를 위한 공간	자존감의 발달과 더불어 자아정체성이 발달하면서 자신을 표현하고자 하는 욕구가 발달하는 시기에는 타인과는 다른 나만의 특성이 무엇인지 나는 누구인지를 표현하고자 하는 욕구가 있다. 그러나 획일적으로 설계된 네모난 교실에서 똑같은 모양과 크기의 책상과 의자에 앉아 같은 내용의 교과서를 다 함께 같은 방식으로 배우기 때문에 학생들의 개별적 특성은 반영되지 못하는 환경이다. 교실의 크기와 모양, 책상과 의자를 개인화, 개별화하여 하루아침에 바꾸는 것은 현실적으로 불가능하지만 최소한 나만의 공간을 꾸밀 기회를 제공하는 것은 적은 비용으로도 얼마든지 가능하다. 나만의 사물함, 신발장, 책상 등에 자신의 특성을 나타낼 기회를 주는 것만으로도 학생들은 학급과 학교에 소속감, 자신의 공간에 대한 책임감과 성취감을 느낄 수 있다.
④ 소속 공동체의 문화와 전통을 나타내는 공간	초등학교 교육과정을 보면 ‘나-가족-우리 동네-우리 나라- 지구촌’으로 아동이 속한 사회 공동체에 대한 이해를 점점 확장해 나가도록 구성되어 있다. 따라서 공동체에 대한 인식과 이해, 관심을 확장하는 것도 학습의 일부이며, 학교 공간도 이를 반영하여 설계되어야 한다. 우리 마을, 우리 지역 공동체의 특징을 학교 공간 설계에 포함함으로써 ‘학교에 다닌다’에서 ‘우리 학교에 다닌다’로 공동체 소속감을 증대시키고 아동의 사회성, 정서 발달에 기여할 수 있다.
⑤ 신체적 놀이를 위한 공간	아동들에게 필수적인 건강한 신체 성장과 운동 기술의 발달을 위하여 교실, 놀이터, 운동장, 체육관 등의 공간 설계가 중요하다. 놀이를 위한 공간은 놀이의 특성 상 특정 놀이나 목적에 맞춰 구조화된 공간보다는 비어있는 공간 또는 비구조화된 공간이 창의적이고 자율적인 놀이 활동 공간으로 더 적합하며, 이와 함께 놀이를 위한 시간을 충분히 확보해주는 것이 무엇보다 중요하다.
⑥ 탐구와 실험을 위한 공간	피아제의 인지적 발달 단계에 따르면 구체적 조작기에서 추상적, 논리적 사고가 급성장하는 형식적 조작기로의 발달이 이루어지는 시기에 형식적 조작으로 발달할 수 있도록 다양한 중간 연계 활동을 지원하는 것이 중요하다. 관찰하고 예측하고 실험을 통해 확인하는 과정, 즉, 추상적으로 예측한 것을 구체적으로 확인하는 과정에서 둘 간의 연계가 확립될 수 있다. 따라서 아동의 발달 단계에 맞춘 다양한 실험과 실습이 제시되고 구체적 조작을 통한 실험과 실습이 활발히 이루어질 수 있는 공간이 필요하다. 실험·실습은 과학 뿐 아니라 다른 교과와 연계하여 이루어질 수 있으며 메이커 수업, 창작 수업, 코딩 수업, 실과 수업 등을 위한 공간도 같은 맥락에서 생각해 볼 수 있다.
⑦ 능동적 학습을 위한 공간	학습자 중심 수업에서 중요한 것은 지식의 단순 암기보다는 학생들 자신에게 ‘유의미한 이해(meaningful understanding)’가 있어야 한다. 따라서 수동적 학습자가 아닌 능동적 학습자로서 학생들은 자신의 학습에 책임감과 주도권을 가져야 한다. 교사의 지시에 따른 학습이 아닌 스스로가 학습 목표를 세우고 계획을 세우고 실행해 갈 수 있는 자기주도적 학습은 교실 내에서 개별화된 맞춤형 수업으로 진행될 수 있다. 한 학급의 학생 모두가 동일한 내용을 동일한 방법으로 배우는 것이 아니라 각자 자신의 수준과 진도, 관심사와 학습 스타일, 학습 목표에 따라 학습이 진행되며, 교사는 각각의 학습 상황을 모니터링하고 피드백해 주는 역할을 담당하게 된다. 따라서 기존의 교실 앞 교사를 바라보는 책상과 의자의 일렬 배치보다는 학습자들이 각자 자신의 학습에 가장 적합한 공간과 배치를 선택할 수 있어야 하고, 교사가 교실을 자유롭게 돌아다니면서 개별 모니터링과 피드백을 제공해 줄 수 있는 책상 간 여유 공간도 충분히 마련되어야 한다.

⑧ 소규모 및 대규모 모둠 활동을 위한 공간	능동적 학습을 위한 개별화 학습과 더불어 학습자 간 상호작용을 통한 모둠 학습도 학생들에게 필수적으로 필요한 활동이다. 이미 많은 초등학교 교실에서 이러한 학급 내 소규모(3~5명) 활동을 위한 좌석 배치 등은 이루어지고 있으나, 미래의 학습 공간은 학급 내 소규모 활동뿐 아니라 학급 간, 학년 간 다양한 형태와 규모의 모둠 활동을 고려해야 한다. 다양한 모둠 활동을 지원하기 위해 자유롭게 쉽게 배치 변경이 가능하고 이동이 용이한 책상과 의자 및 협력학습, 토론, 토의를 지원할 수 있는 화이트보드, 노트북, 프로젝터 등의 기자재도 구비되어야 할 것이다.
⑨ 자연 관찰과 탐색을 위한 공간	아동들이 자연을 접하고 자연을 이해하고 자연을 사랑하는 마음을 기르는 것은 인간성의 회복과 우리가 살아가는 환경을 보전하기 위해 필수적이다. 학생들의 정서와 감성 발달뿐 아니라 자연 지능과 관찰, 탐색, 탐구 역량의 발달을 위해서도 자연을 관찰, 탐색하고 자연과 상호작용할 수 있는 공간이 필요하다. 예를 들어 교실 내 정원, 학교 텃밭, 자연 채광, 밖을 볼 수 있는 큰 창문, 쉽게 건물 밖으로 나갈 수 있는 문 등의 디자인 요소들이 시도되고 있다.
⑩ 창의성과 예술성 표현을 위한 공간	아동의 호기심, 감성, 지각을 자극하고 창의성과 예술성의 표현이 자유로운 공간이 필요하다. 다양한 색상과 질감을 사용하여 학생들의 오감을 자극하고 영감을 일깨워서 창의적, 예술적 표현을 할 수 있는 공간과 기회가 주어져야 한다. 그리기, 만들기, 연주하기, 춤추기, 연극하기, 노래하기, 글쓰기, 말하기, 발명하기, 실험하기, 꾸미기 등 학생 각자의 재능과 관심에 따라 자신의 창의성과 예술성을 표현하고 발표 및 공유할 수있는 공간이 필요하다.

학교 공간이 지식 전수에서 나아가 학생들을 미래형 인재로 양성하는 기능을 수행하기 위해서는 창의성과 자발성을 발휘할 수 있는 학습 환경으로 조성될 필요가 있다. 창의성이란 새로운 생각을 통해 개념을 찾고 기존에 존재하는 사상이나 개념을 대체할 새로운 조합을 만들어내는 사회 정신적 과정이며, 환경적 요인인 실내 환경이 아동의 감성 및 창의력 발달에 미치는 영향에 관한 선행연구들이 다수 있다.

피아제(Piaget)는 영유아를 주어진 환경에 단순히 반응하는 수동적인 존재가 아니며, 적극적으로 환경을 탐색하고 조작하고 반응하는 능동적인 존재로 보았고 따라서 이 시기의 주변 환경은 매우 중요하다고 보았다. 프로이트(Freud), 비고츠키(Vygotsky), 에릭슨(Erikson) 등 또한 아동을 둘러싼 환경이 아동의 사회적, 인지적, 신체적 발달에 지대한 영향을 미친다고 보았다.

공간 행동 심리학자인 글로브스(Groves)와 말로스(Marlow)¹⁴⁾는 인간은 정신적, 정서적, 신체적 자극을 받으며 성장한다고 설명하며 이를 위해 창의성을 지원하는 4가지 유형의 공간의 유형 특성을 다음 <표 3>과 같이 제시하였다.

표 3. 글로브스(Groves)와 말로스(Marlow)(2016)의 창의성을 지원하는 공간 유형의 특성

구분	공간 유형의 특성
자극과 영감을 주는 공간 Stimulate: Space for Inspiration	- 자극으로부터 정신적 에너지를 유도하여 아동에게 작업에 몰입할 수 있는 공간 - 아동이 수행하고 있는 문제를 해결하도록 아이디어를 제공하는 공간

14) Kursty Groves & Oliver Marlow(2016). Spaces for innovation: The design and science of inspiring environments(Amsterdam, Frame Publishers).

생각할 수 있는 공간 Reflect : Space to Think	• 문제 해결을 위하여 창의적으로 두뇌 사용이 가능하도록 긴장을 완화해주고 시간을 단축하도록 돕는 공간 • 알맞은 조건을 설정하고 작업에 집중력을 발휘할 수 있도록 방해받지 않는 공간
공유할 수 있는 공간 Collaborate: Space to Share	• 훌륭한 협업 공간을 마련하고 문제를 해결하고자 아이디어를 공유하는 공간 • 비공식 대화와 소통을 장려하고 문화적으로 개방된 공간
연결하고 탐험할 수 있는 공간 Play: Space to Connect and Explore	• 놀이를 통한 사회화 과정을 학습하고 편안한 분위기를 조성할 수 있는 공간 • 위계질서를 벗어나 학습능력을 증대시키고 창의력 향상을 도모하는 공간

글로브스(Groves)와 말로스(Marlow)¹⁵⁾가 제시한 창의성을 지원하는 4가지 유형의 공간 특성 첫 번째는 ‘자극과 영감을 주는 공간(Stimulate: Space for Inspiration)’으로 비언어적 방법을 통해 메시지를 전달하고 동기를 높이는 자극제의 역할을 하는 곳으로 자극이 아동의 정신적 에너지를 유도하고 아동이 그 세계에 몰입할 수 있게 하는 공간이다. 이 공간은 아동이 수행 중인 문제를 해결할 수 있는 아이디어를 제공한다. 두 번째는 ‘생각할 수 있는 공간 (Reflect: Space to Think)’으로 활동을 잠시 중단하고 휴식과 명상의 기회를 통해 재충전 하여 다시 학습에 집중할 수 있도록 한다. 이 공간에서는 긴장을 완화하여 문제 해결을 위한 창의적인 두뇌 사용이 가능하게 하며 방해받지 않게 하여 집중력을 발휘할 수 있다. 세 번째는 ‘공유할 수 있는 공간 (Collaborate: Space to Share)’으로 수평적인 방식을 통해 내적 정보를 공유하도록 촉진하며 지식의 교류와 소통을 높여 창의적인 사고를 신장시킨다. 협업 공간을 마련하여 문제해결을 위한 아이디어를 공유하는 공간이며 비공식 대화 속에서 서로 소통하는 문화적으로 열린 공간이다. 네 번째는 ‘연결하고 탐험할 수 있는 공간 (Play: Space to Connect and Explore)’으로 정해놓은 계획과 형식 없이 편안한 관계를 유도하여 실험적 사고와 자율성을 촉진시켜 창의성을 높이는 데 중요한 역할을 하는 공간이다. 놀이를 통해 사회화 과정을 학습하며 편안한 분위기를 조성하고 위계질서가 없는 공간이다.

배지윤, 김우중, 이경선¹⁶⁾은 창의력 증진과 감성발달을 위한 공간의 특징으로 첫째, 공간의 크기와 높낮이를 다양하게 조성하고 장소 안에서 자유롭게 탐험할 수 있도록 하여 아동이 신체를 적극적으로 사용할 수 있도록 하는 공간, 둘째, 아동이 스스로 생각하고 자아 성찰을 이루고, 정서적 안정을 느낄 수 있도록 하며 집중력과 지구력을 경험함으로써 문제 해결 능력을 배양하도록 정신적 발달을 돕는 공간, 셋째, 교실 내에 다양한 교육활동을 지원하고 아동에게 협력을 통한 문제해결과 사회성 증진과 소속감 형성을 위한 가변적인 공간 구성이 중요함을 지적하였다.

한편 창의성 증진을 위한 국내놀이터 공간의 특성을 살펴본 연구가 있다¹⁷⁾. 교실 공간이 아닌 창의적 어린이 놀이터 공간의 특성으로는 주변과 조화롭고 머물고 싶은 공간, 자연의 감각경험이 가능한 공간, 다각적 탐색과 놀이가 가능한 공간, 광범위한 기술 습득과 거친 신체 놀이가 가능한 공간, 융통성 있는 사고와 규칙, 건설 놀이가 가능한 공간의 5가지가 제시되고 있다.

15) Kursty Groves & Oliver Marlow(2016). 앞의 논문.

16) 배지윤·김우중·이경선(2019). 「창의력과 감성 증진을 위한 교육공간 리노베이션에 관한 연구-서울시 교육청의 “꿈을 담은 교실” 사례를 중심으로」, 『한국실내디자인학회』28, pp.12-23.

17) 윤여란·문정인(2016). 「창의성 증진을 위한 국내놀이터 공간특성 및 개선방안 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』25, pp.90-97

V. 창의성을 촉진하는 공간 속성에 대한 교사 인식¹⁸⁾

그렇다면 과연 현재 우리나라 초등학교의 학습 공간은 아동들의 창의성 계발을 위한 공간이라고 볼 수 있을까? 이에 대한 답을 찾기 위하여 초등학교 교사들의 학습 공간에 대한 인식을 조사하였다. 최형주¹⁹⁾가 제시한 창의성을 촉진하는 초등학교 공간 속성으로 10가지(i.e., 융통성, 개방성, 다양성, 연결성, 안락함, 유희성, 자율성, 충분성, 복합성, 협력성)에 대해 초등교사들은 얼마나 중요하다고 생각하는지, 또 얼마나 현재 초등교실 공간이 이러한 속성을 가지고 있다고 생각하는지 살펴보았다²⁰⁾. 창의성을 촉진하는 10가지 공간 속성에 대한 중요도와 실행도를 각각 알아보고(<표 4>), 이 둘의 차이를 분석한 중요도-실행도 매트릭스를 통해 현 교실 공간이 아동들의 창의성을 촉진하기 위한 공간으로서 적합하지 분석하였다([그림 1]).

먼저 <표 4>는 창의성을 촉진하는 공간 속성에 대한 설명과 함께 각 속성에 대한 초등교사의 중요도와 실행도 인식 수준을 나타낸다. 창의성을 촉진하는 초등학교 공간 속성에 대한 중요도 인식에서는 개방성과 복합성을 제외하고 나머지 모든 영역에서의 중요도가 4점 이상으로 창의성을 촉진하는 공간 속성이 중요하다고 인식하고 있었다. 반면 실행도는 최댓값이 3.39로 나타나 중요도 인식 수준에는 못 미치는 것으로 나타났다. 창의성을 촉진하는 초등학교 공간 속성에 대한 중요도와 실행도 간에 통계적으로 유의한 차이가 있는지 알아본 결과, 10가지 공간 속성 모두 통계적으로 $p<.001$ 수준에서 중요도와 실행도 간에는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 창의성을 촉진하는 초등학교 공간 속성에 대한 중요성은 인식하고 있지만 실제 실행은 그에 미치지 못하는 것으로 볼 수 있다. 즉, 초등학교 학습 공간은 교사들이 생각하기에 창의성 계발에 필요하고 중요한 공간 속성들이 아직 충분히 구현되고 있지 않다는 것이다.

표 4. 창의성을 촉진하는 공간 속성의 중요도와 실행도 차이 분석

공간 속성	설명	중요도		실행도		t
		평균	표준 편차	평균	표준 편차	
융통성	구조나 형태의 변경·조절이 자유롭고, 교육내용, 교수학습방법, 집단크기, 사용자의 요구 등 다양한 변화에 유연하게 대응할 수 있는 공간의 특성	4.45	0.70	3.24	1.08	9.499***
개방성	건물 안과 밖, 건물 내의 공간과 공간사이가 시각적으로는 개방감과 투명성이 있으며, 물리적으로는 상호 교류가 원활한 구조로 되어 있는 특성	3.88	1.02	3.00	1.18	6.195***
다양성	형태, 크기, 기능, 분위기, 색상, 마감재 등 여러 가지 건축적 요소를 다양하게 구성하여 사용자의 기호, 발달 특성, 심리상태, 활동의 종류 등에 따라 여러 가지 선택이 가능한 공간의 특성	4.36	0.86	2.78	1.05	10.525***
연결성	공간과 공간(학교 안/밖, 실내/외, 공용공간/ 옥외공간, 학습 공간/놀이공간 등)간, 사람과 사람(교사와 학생, 학생과 학생, 교사와 교사, 학교 내 구성원과 지역사회 구성원)간 유기적인 교류와 소통을 지원하고, 정보와의 접근과 활용이 원활한 공간의 특성	4.12	0.78	3.06	1.07	7.767***

안락함	안전하고 보호받고 있다는 느낌을 가지게 하며, 밝고 자연친화적이고, 편안하고 평온함을 느끼게 하는 공간의 특성	4.54	0.75	3.39	1.09	8.035***
유희성	흥미와 호기심, 상상력을 자극하고, 모험적이고 놀이적 요소가 많아서 다양하고 흥미로운 경험을 제공하는 공간의 특성	4.33	0.73	2.89	1.19	8.968***
자율성	활용과 변형, 선택과 통제가 자유롭고 그 안에서 사용자들이 자기주도적인 학습 및 활동을 할 수 있도록 하는 공간의 특성	4.46	0.63	3.19	1.13	9.689***
충분성	사용자가 원하는 유형의 활동(놀이, 학습, 실험, 표현 및 전시, 휴식 등)을 언제, 어디서든 할 수 있도록 필요 공간 및 자원(자료, 도구, 가구 등)을 충분히 지원할 수 있는 특성	4.41	0.70	2.99	1.24	10.068***
복합성	다양성과는 달리 여러 가지 건축 요소들이 적용되어 각 요소 간의 우연적 조합이나 연결을 통해 조화롭고 복합적인 기능 및 분위기를 갖는 공간의 특성	3.95	0.94	2.72	1.06	8.323***
협력성	학생들 간의 원활한 협력과 공동 작업을 지원하는 공간의 특성	4.56	0.66	3.28	0.96	11.104***

창의성을 촉진하는 초등학교 공간 속성에 대한 교사의 중요도와 실행도에 대한 인식 간 관계를 나타내는 IPA(Importance-Performance Analysis) 매트릭스는 [그림 1]과 같다.

중요도와 실행도가 모두 높은 1사분면에 나타난 공간 속성은 ‘안락함’, ‘협력성’, ‘유통성’, ‘자율성’으로 이는 학생들의 창의성을 촉진하기 위해서 중요하게 고려되고 실행수준도 높아 앞으로도 유지되어야 할 공간 속성임을 보여준다.

중요도는 낮고 실행도는 높은 2사분면에 나타난 공간 속성은 ‘연결성’이다. ‘연결성’은 창의성을 키우기 위한 공간 속성으로서 그 중요성은 낮게 인식되지만 실행도는 높아 중요하지 않은 공간 속성에 지나치게 노력하고 있는 과잉 영역에 속하는 것으로 나타났다.

중요도와 실행도가 모두 낮은 영역에 속하는 3사분면에 속하는 공간 속성은 ‘개방성’과 ‘복합성’으로 나타났다. ‘개방성’과 ‘복합성’이 다른 공간 속성에 비해 중요도와 실행도에서 모두 낮게 인식되고 있음을 보여준다. 즉 초등학생들의 창의성을 촉진하기 위한 공간 속성으로 개방성과 복합성은 다른 속성에 비해 상대적으로 중요하지 않은 것으로 인식되고 있고, 현재 구현되는 정도도 낮게 나타났다.

중요도는 높지만 실행도가 낮은 4사분면에는 ‘충분성’, ‘유희성’, ‘다양성’이 위치하는 것으로 나타났다. 창의성을 신장시키기 위한 공간 속성으로 ‘충분성’, ‘유희성’, ‘다양성’에 대한 중요성의 인식이 높은 만큼 향후 실행도를 더 높이기 위한 노력이 집중될 필요가 있음을 보여준다. 특히 유희성은 창의성과 더불어 초등학생들의 놀이 활동을 지원할 수 있는 속성으로 유희성의 속성이 학교 공간에 보다 구현될 수 있는 노력이 필요하다. 다양성의 경우 실행도는 복합성과 비슷하지만 중요도 수준은 복합성에 비해 상당히 높음을 알 수 있다. 이는 초등학교에서는 복합성보다는 다양성을 더 중요하게 인식하고 있음을 나타낸다. 초등학교의 교수·학습이 학습자 중심으로 전환됨에

따라 개별화된 맞춤형 학습을 지원하기 위해 다양한 기자재, 자원 등이 제공되어야 한다. 따라서 교실 내 다양하고 충분한 자원이 공유될 수 있는 공간 구성이 요구된다.

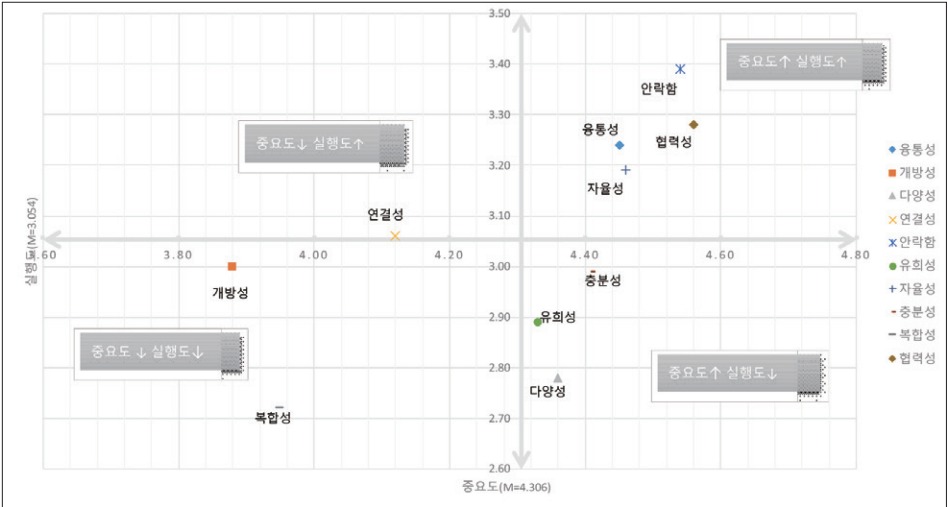


그림 1. 창의성을 촉진하는 공간 속성에 대한 중요도와 실행도 인식 매트릭스

이상에서 초등교실 공간이 가지고 있는 창의성을 촉진하는 공간 속성에 대한 중요도와 실행도 인식 수준 차이를 분석한 바와 같이 향후 박물관 공간이 가지는 창의성을 촉진하는 공간 속성 각 요소가 얼마나 중요한지 그리고 얼마나 현재 구현되고 있는지에 대한 인식 분석을 통해 서로 다른 학습 경험 공간의 유사성과 차별성을 살펴볼 수 있을 것이다.

VI. 맺음말 : 창의성 계발을 위한 박물관 공간 조성을 위한 시사점

디지털 시대의 편리함 속에 살아가며 디지털 교육, 온라인 교육이 강조되고 있지만 여전히 교사와 학부모들은 아동들의 직접 경험(Direct Experience)과 대면접촉(Face to Face) 교육의 필요성과 중요성에 깊이 인식하고 있다. 특히 코로나19를 겪으면서 예전에는 당연하게 생각되었던 대면 활동이 얼마나 중요한지 새삼 깨달을 수 있는 계기가 되었다.

본문에서는 학교의 대표적인 학습 공간인 교실 환경이 기존의 지식 전달 위주의 교육 패러다임에서 창의적 미래인재 양성을 위한 패러다임으로 전환됨에 따라 어떤 변화를 요구하고 있는지, 그리고 창의성을 촉진시키는 학습 공간의 특징적 요소들을 살펴보았다. 이러한 학습 공간의 특징은 모두 대면 활동과 경험을 전제로 연구된 결과들이다²¹⁾.

학습 패러다임의 변화는 지식 전달에서 미래 핵심역량 강화로의 전환만을 뜻하지는 않는다. 미래의 학습은 학교라는 정해진 제도와 시스템 내에서 이루어지는 학습과 교육뿐 아니라 다양한 교육 체제와 시스템, 인증 및 평가 제도 등의 혁신과 변화를 요구하고 있다. 학교 교육의 한계를 학교 교육의 혁신만으로 해결하는 것은 제한적일 수

21) 온라인 학습 상황, 특히 최근에 이슈가 되고 있는 메타버스, VR, AR, XR 등의 가상 환경과 창의성 계발에 대한 논의는 매우 중요한 주제로 다루어져야 할 분야지만 본 원고에서는 지면의 한계상 대면 학습을 전제로 한 연구만으로 논의의 범위를 한정하였음.

밖에 없다. 미래의 학습은 학교 안팎의 모든 경험을 통합하여 아우르는, 형식-무형식-비형식 학습이 모두 혼합된 블랜디드 형태의 학습을 요구하게 될 것이다.

이에 박물관의 역할도 미래의 학습 패러다임에 맞춰 변화를 꾀하고 있으며, 따라서 본문에서 살펴본 창의성을 촉진하기 위한 학교(학습) 공간의 특징적 요소가 박물관 공간에도 적용될 수 있을 것으로 보인다. 오히려 박물관 공간은 학교 공간에 비해 획일성과 폐쇄성이 낮기 때문에 창의적 공간의 특성인 개방성, 가변성, 다양성 등이 이미 상당 부분 구현되고 있다고 볼 수 있다.

물론 기존의 박물관은 전시 중심의 폐쇄적이고 한정된 기능의 공간이라는 비판을 받아온 것도 사실이다. 하지만 점차 지역사회 내의 복합문화공간 및 학생 교육·학습활동, 여가문화활동 경험을 제공하는 개방적 공간으로 그 역할이 확장되면서 학생들의 학교밖 체험활동 공간으로서 창의성 계발을 촉진시킬 수 있는 박물관 공간에 가지는 기대감이 커지고 있다.

많은 어린이 대상의 박물관 체험 전시 프로그램들은 전시물의 관람 활동으로 한정하기 보다는 창의성 계발을 포함하여 교육적 기능을 가질 수 있도록 모형, 경외, 친구나 가족과의 유대감, 새로운 것을 보고 만지고, 배우는 것 등 다양한 활동과 경험이 포함된다. 또한 전시물의 상태를 어린이가 직접 체험해봄으로써 시각에 의해서 얻어지는 정보뿐만 아니라 모든 감각과 기관을 통해 전시물을 직접적으로 인지하고 많은 정보를 얻을 수 있는 전체적이고 통합적인 과정을 지원하고 있다.

박물관은 전시와 교육을 통하여 이용관람자와 소통하게 된다. 이용자에게 전시물을 통한 의미있는 메시지를 전달하기 위해서는 전시물과 이용자 간의 상호작용이 원활해야 할 것이다. 이를 위해 학예연구사(curator)의 직접적인 해설이 있을 수 있지만 우리나라 학예연구사가 부족한 실정²²⁾에서 대안적으로 생각할 수 있는 방법은 공간의 구성을 통하여 이용자가 스스로 메시지들을 발견하고 공간 속에서 의미있는 경험을 통하여 감성적, 심미적 자극을 받고 이를 통해 창의성의 계발을 지원하는 것이다.

배른과 해링톤이 1981년에 발표한 연구 결과에 따르면 창의성 발현에 필요한 핵심적인 성격특성은 심미성에 관한 관심, 광범위한 흥미, 어려운 문제에 대한 집착, 넘치는 활동 에너지, 판단의 독립성, 자율성, 통찰력, 자신감, 개방성 등이라고 한다²³⁾. 이러한 창의성 발현의 성격 특성에 따른 박물관 공간 구성 시 고려할 사항을 다음과 같이 정리해 볼 수 있다(<표 5>).

표 5. 창의성 발현을 위한 성격 특성과 박물관 공간 구성을 위한 시사점

창의성 발현 성격특성	박물관 공간 구성을 위한 시사점
심미성	심미적 시설과 매혹적인 체험공간 → 관람동기를 유발하는 입구, 벽면의 구성, 다양한 형태(곡선, 직선 등)가 조화되는 전시장, 벽면, 색감, 조명 등의 적절한 구성 → 공간의 다양한 배치방법, 새로운 형태를 통한 행위의 변화 및 어린이들의 공간 사용에 폭넓은 체험

22) 양현미(2000). 「박물관을 통한 창의성 교육의 과제」, 『문화정책논총』12, pp.23-46.

23) 최인수(1998). 「창의성을 이해하기 위한 여섯가지 질문」, 『한국심리학회지』17권, pp.25-47.

광범위한 흥미	관람 동기를 유발할 수 있는 관람자 참여형 체험공간 조성, 수동적 관람이 아닌 능동적 참여 요구 → 단순한 버튼의 동작에서부터 체험활동, 가상환경 경험의 디지털기 활용 공간 제공
문제에 대한 집착	문제해결과정의 제공 → 공간들 간의 유기적 연계, 동선에 따른 문제해결과정
활동 에너지	신체활용 공간, 외부활동 공간/ 자연체험활동 공간
독립성	자기주도적 참여, 스스로 활동내용과 방법을 선택할 수 있도록 통제권 제공
자율성	다양한 아이디어와 정보를 자유롭게 찾아낼 수 있도록 접근이 쉬운 안내의 제공, 다양한 자료와 매체를 스스로 선택할 수 있는 구성
통찰력	이전 경험, 사전 체험 등과의 연계되도록 동선고려, 박물관 체험 이전과 이후의 경험을 연결시키는 프로그램의 제공
자신감	교육프로그램을 통한 성취기회의 확대, 다양한 어린이 연령에 적합한 프로그램 세분화 및 공간제공
개방성	어린이들의 새로운 아이디어를 많이 표현할 수 있고 다양한 문제해결 결과물이 도출될 수 있도록 배려

박물관 공간, 특히 어린이박물관 공간은 다양한 체험·탐색 프로그램을 통해 아동들의 확산적 사고, 오감을 활용한 탐색과 탐구, 흥미와 호기심 자극 등을 통해 공간을 방문한 아동들이 매우 바쁜 시간을 보내도록 구성되어 있다. 체험 전시관에 들어선 아동들은 처음 보는 전시물들을 보면서 신기해하고, 체험해 볼 수 있는 모든 조작 버튼을 만지느라 정신이 없다. 이는 수동적 지식 습득에 적합한 전통적 교실 학습 공간에 비해 능동적 참여와 탐색, 다양성, 자율성, 상상력의 공간으로서 창의성이 촉진될 수 있는 잠재력을 가지고 있음에 틀림없다. 그러나 여기서 한 걸음 더 나아가 호기심과 관심으로 촉발된 확산적 사고력이 창의적 문제해결로 결실을 맺기 위해서는 차분히 생각하고 성찰할 시간도 필요하다. 즉 글로브스(Groves)와 말로스(Marlow)의 공간 특성으로 영감과 자극을 주는 공간인 동시에 생각할 수 있는 공간, 성찰할 수 있는 공간으로서의 역할도 필요하다. 어린 아동일수록 추상적 사고나 성찰보다는 직접적 체험이 우선이고 핵심적인 경험임은 분명하다. 그러나 다양한 경험이 유의미한 경험으로 성장할 수 있는 기회를 제공하는 것 또한 필요하다. 이를 위해 박물관 공간 설계 시 상상력과 오감의 자극과 함께 이완과 쉼, 성찰을 위한 공간 구성도 반드시 함께 고려하는 것이 중요한 것으로 보인다.

국립박물관

어린이 공간의

현재와 미래

박연희
(국립중앙박물관
어린이박물관과 학예연구사)

I. 서론

박물관은 시대의 흐름에 따라 그 정체성과 존재의 이유를 달리하며 우리 곁에서 함께 해 왔다. ‘제한된’ 사람을 위한 공간에서 ‘누구나’를 위한 공간으로, ‘전시품’ 중심에서 전시품을 관람하는 ‘사람’으로까지 그 관심의 폭을 넓히며¹⁾ 박물관은 대중을 위한 복합 문화 학습 공간으로 자리매김하고 있다. ‘국립중앙박물관 비전과 전략’에서도 제시된 바, 이러한 맥락의 ‘포용’과 ‘공감’, 그리고 ‘확장’은 ‘모두를 위한 박물관’의 핵심 키워드가 되었다.²⁾

특히 주5일 근무제로 주말 가족 여가 시간이 늘고 자녀 교육에 대한 관심이 증가하는 등의 사회적 변화에 따라 국립중앙박물관에서는 어린이박물관³⁾ 관람객이 전체 박물관 관람객의 약 8%를 차지하던 15년 전에 비해 현재는 2배에 가까운 16%를 차지할 만큼⁴⁾ 급격히 성장하였다. 이와 더불어, 현재 지역에서 설치가 필요한 문화시설로 ‘어린이박물관’이 12%를 넘는 높은 선호도를 나타내는⁵⁾ 등 어린이, 가족 관람객의 박물관에 대한 수요는 지속적으로 치솟고 있다.

어릴 적 박물관을 방문한 긍정적인 경험이 박물관과의 의미있는 관계를 미래까지 지속시킬 수 있다는 연구⁶⁾에서도 보듯이 어린이 관람객은 말 그대로 ‘박물관의 미래’가 될 수 있다. 특히, 21세기에 어린이들을 박물관으로 인도할 놀이와 학습의 장점을 모두 갖춘 공간을 ‘어린이박물관’으로 인식하는 바,⁷⁾ 박물관에서 어린이 공간에 대한 기대와 준비는 필수적인 과제가 되었다.

이렇게 박물관이 사람들의 긍정적인 경험을 충전하는 공간으로 꾸준히 유지되기 위해서는 박물관을 방문한 어린이가 ‘어떤 경험을 하는지’ 아는 것, 그리고 더 나은 경험을 위해 박물관이 ‘무엇을 준비해야 하는지’ 고민하고 실행하는 것이 기본적인 과제 중 하나일 것이다.

1) Weil, Stephen E.(1990). Rethinking the Museum: An Emerging New Paradigm. In Anderson, Gail.(Ed.)(2004). *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*. (Walnut Creek, Calif: Altamira Press). pp.74-79.

2) 국립중앙박물관 누리집-박물관 소개-비전과 전략. https://www.museum.go.kr/site/main/content/major_plan, 2021년 10월 6일 검색.

3) 장화정(2019). ‘어린이박물관의 역사와 정의’, 한국어린이박물관백서 2016-2018. 서울: 논디자인. (‘어린이박물관’은 미취학 아동부터 이용할 수 있는 핸드온(hands-on) 박물관으로 복제품 등을 만지고 조작할 수 있게 체험 전시 형태로 구성, 운영된다. 관람객의 연령적 특성을 기준으로 아동의 발달적 욕구와 흥미를 최대한 고려하여 전시를 구성한다.)

4) 국립중앙박물관 누리집-박물관 소개-관련 자료-연보(2006-2008, 2016-2018). https://www.museum.go.kr/site/main/archive/ebook/category/category_13849, 2021년 10월 6일 검색.

5) 이윤진(2019). ‘육아정책 전문가 관점에서 본 한국의 어린이박물관 이용 실태와 향후 과제’, 한국어린이박물관백서 2016-2018. 서울: 논디자인.

6) Shaffer, Sharon E.(2016). *Engaging Young Children in Museums*(New York: Routledge), p.134.

7) Shaffer, Sharon E. 앞의 책(2016). p.61.

8) 국립중앙박물관 누리집-박물관 소개-조직 및 업무. <https://www.museum.go.kr/site/main/group/list>, 2021년 10월 6일 검색.

9) 이 글에서는 어린이박물관, 어린이체험실, 어린이체험놀이터 등 어린이를 주 대상으로 하는 공간을 ‘어린이 공간’으로 통일하여 사용한다.

10) 국립중앙박물관(2021a). 『국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구』. 서울: 엘리트인쇄.

11) 국립중앙박물관(2021b). 『국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 만족도 조사』. 서울: 씨오엠.

12) 국립중앙박물관(2009). 한국박물관 100년사. 서울: (주)사회평론

13) 국립중앙박물관 박물관신문(2021년 5월호). (편집상의 이유로 제주도 위치 다소 상이함) <http://sbook.allabout.co.kr/magazine/museum/sm-31/pt-post/nd-393>, 2021년 10월 6일 검색.

이 글에서는 국립중앙박물관을 비롯한 13개 소속박물관⁸⁾의 어린이를 주 대상으로 한 공간을 중심으로 위 과제를 연구한다. 현재 국립박물관 ‘어린이 공간’⁹⁾이 사람들에게 필요한 경험을 제공하기 위해 인식하고 지향해야 할 점들에 대해, 올해 시행했던 ‘국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구’¹⁰⁾와 ‘국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 만족도 조사’¹¹⁾의 결과를 바탕으로 분석해 보고자 한다.

II. 본론

앞에서 언급한 14곳의 국립박물관에는 현재 어린이 공간이 다양한 형태로 운영 또는 올해 말까지 개관하여 운영될 예정이다. 이러한 어린이 공간의 현황을 살펴보고, 연구에 반영해야 할 주요한 내용과 각각의 의미를 도출함으로써 앞으로의 방향에 대해 논의해 보고자 한다.

1. 국립박물관 어린이 공간 현황¹²⁾

국립박물관에서 어린이를 주 대상으로 한 교육의 시초는 국립경주박물관의 ‘경주 어린이박물관학교’에서 찾을 수 있다. 전쟁 이후, 학교에 가지 못한 어린이들을 모아



그림 1. 국립박물관 어린이 공간 현황¹³⁾



그림2. 국립부여박물관 어린이박물관



그림 3. 국립진주박물관 어린이 임진왜란 체험실

1954년부터 박물관에서 교육을 제공함으로써 박물관이 어린이들의 학습 공간이 된 사례로 국립경주박물관에서는 현재도 이 교육을 진행하고 있다. 한편, 물리적인 측면에서 국립박물관의 어린이 공간은 1998년 국립청주박물관 ‘어린이전시관’을 그 시작으로 한다. 2005년에는 국립중앙박물관이 용산으로 이전하면서 ‘어린이박물관’이 개관했고, 그 이후 소속박물관에서도 어린이 공간이 순차적으로 생겼다.

현재, 각 박물관에서는 어린이박물관, 어린이체험실, 어린이체험놀이터 등의 이름으로 주요 문화재와 전시 테마를 중심으로 한 어린이 공간을 운영하고 있거나 개관을 눈앞에 두고 있다. 이 공간들은 모두 국립박물관 내에 있는 부설형 박물관으로, 모태 박물관의 콘텐츠를 어린이에게 적합한 형태와 방식으로 변형하여 체험을 제공하고 있다. 즉, ‘한국의 역사와 문화’를 주제로 문화유산에 대해 놀이로 학습하는 특징이 있는데, 이는 여타 독립형 어린이박물관과 구분되는 점이다.¹⁴⁾ 예를 들면, 국립부여박물관 어린이박물관에서는 부여의 대표 문화재인 ‘백제금동대향로’를 주 모티브로 체험형 전시를 선보이고, 국립진주박물관 어린이체험관에서는 ‘임진왜란’을 주제로 한 다양한 학습 경험을 마련해 놓았다.

국립박물관의 어린이 공간이 이러한 특징을 효과적으로 살리면서 어린이, 가족 관람객에게 더 나은 경험을 제공하기 위해서는 현재를 진단하고 고민하는 작업이 필요하다.

2. 국립박물관 어린이 공간에 대한 연구와 의미

길게는 20여 년, 짧게는 이제 걸음마를 준비하는 국립박물관 어린이 공간을 진단하고 미래를 준비해 나가야 할 때 가장 기본이 되는 것은 ‘방문하는 사람들에 대한 연구’다. 이에 국립중앙박물관은 어린이 공간을 방문하는 사람들이 어떻게 생각하고 행동하는지에 초점을 두는, ‘국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구’에 착수하였다. 박물관에서 사람의 행동을 관찰하고, 면담하는 과정을 통해 질적 연구를 시행하는 한편, 비슷한 시기에 방문에 대한 만족도를 설문으로 조사하여 양적 연구결과도 도출, 참고하며 내용을 비교 분석하였다.

14) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). p.152.

표 1. 2021년 국립박물관 어린이박물관 관람객 연구 개요

	2021년 국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구	2021년 국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 만족도 조사
시기	2021년 5~7월	2021년 8~9월
범위	국립중앙·경주·광주박물관 어린이박물관 관람객 96명(사전 설문조사 응답자는 222명)	국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 447명
방법	문헌연구, 설문조사, 관찰 및 면담	현장 면접조사 및 구조화된 설문지를 이용한 온라인 조사 병행
내용	어린이 관람객 관람 행동, 어린이-부모 관람객 상호작용, 관람객의 전시체험물 반응, 전시체험공간 개선 방안 등	만족도 수준, 관람객 특성 파악 (서비스 품질, 사회적 책임, 서비스 비교, 전반적 만족) 등
연구주체	경인교육대학교 박물관교육연구소	(주)글로벌리서치

위 두 가지 연구 결과를 바탕으로 내용, 방식, 대상의 관점에서 국립박물관 어린이 공간에 필요한 세 가지 요소와 관련한 의미를 정리하면 다음과 같다.

1) 체계성: 연령별 맞춤형 ‘역사 경험’이 살아나는 체계적인 공간

위 두 가지 연구 결과, 국립박물관 어린이 공간의 방문 목적은 단순한 놀이 경험을 뛰어넘는 ‘역사 학습’에 있음을 알 수 있다.¹⁵⁾ 그런데, 현재 어린이 공간은 다양한 연령대¹⁶⁾의 어린이가 충분한 역사 학습 경험을 누리기에는 다소 어려움이 있는 상황이다. 관찰 결과, 한 가족 내에서 다른 연령대의 형제, 자매가 같이 어린이 공간을 방문하는 경우, 한 명을 위주로 체험을 하면 다른 한 명이 소외되거나 흥미를 잃는 경우가 발생하였다. 이런 경우, 몇몇 가족은 부모가 각자 자녀를 한 명씩 전담하여 흠어져서 따로 체험하게 되는 패턴을 발견할 수 있었다.¹⁷⁾ ‘역사 학습’이 어린이 공간을 방문하는 다양한 연령대의 어린이들 모두에게 의미 있는 경험이 되기 위해서는 연령별 맞춤형 공간 구성이 필요하다.

가령, 대략 8세 이하의 어린이들에게 ‘과거’는 낯선 어떤 것이다. 이전에, 주변에서 한 번도 접해 보지 못한 ‘역사’는 오히려 흥미 유발의 기제가 되어 아이들을 학습으로 이끈다. 국립중앙박물관 어린이박물관 도입부에 있던 과거의 주거 형태인 ‘움집’은 어린이들에게 ‘이게 뭐지?’라는 무한한 상상과 흥미거리를 제공한다. 어른들에겐 익숙한 ‘왕관’도 어린이들에게는 낯선 과거의 것이다. 본인이 과거의 왕, 왕비가 되어 보는 경험은 새로운 세상과의 접속인 것이다. 결국, 전시 주제나 체험을 선정할 때 오늘날과 전혀 다른 과거를 체험함으로써 자신이 알고 있던 세계와는 다른 세계를 경험할 수 있게 역사에 ‘노출’시킬 수 있는지가 관건이 된다.

한편, 대부분 10-11세 이상의 어린이들에게 ‘역사’는 본인이 기존에 가지고 있는 지식을 결합, 융합, 응용하여 어린이 공간에서 새로운 방식으로 풀어볼 수 있는 ‘과거’다. 가령, 움집이 과거의 주거지였다는 지식을 가진 상태에서 현대의 집과 다각도로 비교해 보면서 실질적 역사 지식을 입체적으로 확장할 수 있도록 한다.¹⁸⁾

이처럼, 하나의 주제를 놓고 연령별로 알맞은 ‘역사 노출’과 ‘역사 학습’을 각자의 방

15) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). p.36./국립중앙박물관, 앞의 책(2021b). p.41.

16) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). pp.146-147./국립중앙박물관, 앞의 책(2021b). p.12.

17) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). pp.162-166.

18) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). p.175.



그림 4. 국립중앙박물관 어린이박물관 ‘움집’



그림 5. 국립중앙박물관 어린이박물관 ‘왕관 체험’

식으로 경험하는 한편, 연령을 초월하여 가족이 즐기는 공간도 함께 마련된다면, 관람객들은 역사를 한층 체계적으로 경험할 수 있을 것이다.

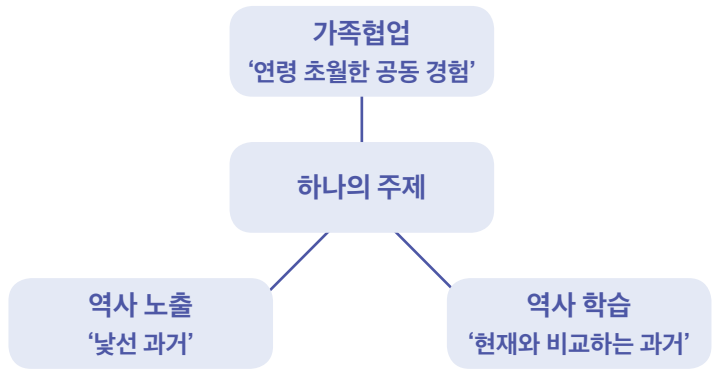


그림 6. ‘역사 경험’을 위한 체계적인 공간 구성안(국립중앙박물관(2021a), pp.167-168에서 재구성)

‘역사’를 주제로 어린이 공간을 구성하는 것은 국립박물관이 타 기관과 비교하여 차별화되는 고유한 점이다. 이는 우리의 정체성은 지키되, 체계성을 단단히 갖추어 보완점을 강구하는 방책¹⁹⁾이자, 당초 국립박물관 어린이 공간을 방문하는 목적을 달성하는 방법이기도 하다.

2) 개방성: 학습과 놀이가 다양한 방식으로 살아나는 개방적인 공간

국립박물관 어린이 공간의 대부분은 어린이의 발달 특성에 맞추어 직접 ‘조작’하거나 ‘완성’할 수 있는 놀이유형의 체험물을 중심으로 구성되어 있다. 구체적으로 연구대상인 국립중앙·경주·광주박물관 어린이박물관 전시체험 공간의 놀이유형을, ‘놀이 유형’과 ‘비놀이유형’으로 구분하여 살펴보면 다음과 같다. ‘놀이유형’의 경우, 구성놀이형이 가장 많았으며(35개), 기능놀이형(27개)이 그 뒤를 따랐다. 그에 비해, 상징놀이형, 규칙게임형은 그 수가 현저히 적어 어린이들이 다양한 형태의 놀이를 경험하는 것에 제한이 있었다. ‘비놀이유형’의 경우, 관찰학습형(8개)이 주시관람형(24개)에 비해 현저히 적었는데, 이는 상호작용이 없는 단선적인 전시 관람에서 참여를 도모하는 방식으로 전환이 적극적으로 필요함을 드러낸다.²⁰⁾

19) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021b). p.31.

20) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). p.62-76.

표 2. 놀이유형기반 전시체험 유형분류(국립중앙박물관(2021a), p.63)

구분	유형	조작적 정의	예시
놀이 유형	구성 놀이형	다양한 자료를 가지고 만들고 새로운 오브제를 구성하는 유형	퍼즐 맞추기, 종이접기, 그림그리기, 만들기
	기능 놀이형	신체 또는 오브제를 이용하여 사물을 조작하거나, 움직임을 반복하는 행위를 하는 유형	뛰기, 기어오르기, 모으고 부수기, 만지기
	상징 놀이형	가작화요소를 반영하여 상상력을 발휘하는 유형	민속의상입기, 왕관쓰기
	규칙 게임형	정해진 규칙에 따라 게임형태 체험이 이루어지는 유형	목표물 맞추기, 퀴즈
비놀이 유형	주시 관람형	패널, 영상물과 같이 관람객의 직접적 조작이나 행위적 상호작용이 없는 유형	사진, 그림자료, 설명패널, 모형, 디오라마, 영상
	관찰 학습형	사물, 자연물을 탐색하거나 과학실험 등의 시범을 보여주는 유형	자연관찰, 실험, 시연

이에, ‘과거’라는 설정을 극대화할 수 있는 “만약 내가~라면” 등의 상상력을 동원하는 ‘상징놀이’나, 상대와 적극적인 상호작용이 가능한 게임 요소를 갖춘 ‘규칙게임’ 등을 다채롭게 배치하는 작업을 통해 더욱 폭넓게 관람객과 소통할 수 있다. 지식 전달을 위주로 한 코너에서도 일방적인 패널, 영상물 이외에 물건 탐색이나 실험 등의 시범을 보여주는 전시를 구현함으로써 능동적인 참여를 끌어올릴 수 있다. 이는 ‘전시물 설명문 내용이 이해하기 쉽다’에 대한 낮은 만족도 조사 결과를 보완하는 작업이 될 수 있다.²¹⁾ 이처럼, ‘직접적’으로 조작하는 것 이외에 ‘간접적’으로 상상하는 활동, 온전한 것을 완성하는 ‘결과’ 말고도 ‘과정’ 자체의 즐거움을 만끽할 수 있는 활동 등 학습자의 다양한 면모를 놓치지 않고 발현케 하는 개방적인 공간을 고민할 필요가 있다.

또한, 어린이 공간은 의도한 학습 이외에 또 다른 방식의 학습이 가능한 다변성을 갖출 때, 관람객과의 접점이 많아지면서 어린이의 놀이성이 확장, 안정감을 느낄 수 있는 곳이 될 수 있다. 예를 들어, ‘움집’을 보면서 아기돼지 삼형제 늑대가 되어 입술을 모아 후후 바람을 불어보거나, 과녁 맞추기 스크린에서 스크린에 생기는 그림자에 몸을 비추며 그림자놀이를 하는 등의 어린이 행동 관찰 결과를 볼 때, 기존에 의도한 활동이 아니어도 또 다른 형태로 놀이가 가능한 유연한 공간이 학습자의 경험을 한층 풍부하게 만든다는 것을 확인할 수 있다.²²⁾

위 내용과 같이, 기존 교과 과정과 성취 기준을 기본으로 학습자를 평가하는 정규 교육기관과 달리 박물관은 의도한 바대로 학습하는 것을 뛰어넘어 학습자가 예측하지 못한 방식으로 누리고 경험하는 것 또한 유의미한 학습으로 보는 비정규 교육(informal education)의 대표적 장이다. 이에, 박물관 내 어린이 공간은 다양한 학습과 놀이 방식을 통해 어린이의 여러 가지 가능성이 최대한 드러날 수 있게 하는 개방적인 공간으로 구성되어야 한다.

21) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021b). p.53.

22) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). p.89-94.

3) 포용성: 가족 간 밀도 있는 소통을 살리는 포용적인 공간

국립박물관 어린이 공간은 인솔자가 있어야 어린이 입장이 가능하며, 대부분 관람객은 가족 구성원으로 이루어진다. 가족 관람객은 자녀가 자라고, 새로운 자녀가 생기는 등의 변화에 따라 박물관 방문이 지속되는 경향이 짙고, 주위 전파력도 높은 특징이 있다.²³⁾ 이러한 가족 내의 상호 소통 방식은 박물관에서 아래와 같이 다양하게 구현된다.

표 3. 어린이-부모 관람객 상호작용 범주(국립중앙박물관(2021a), p.105)

범주	하위범주	개념
비언어적 상호작용	어린이 단독형	어린이가 부모와의 상호작용 없이 독립적으로 참여하고 부모는 전시체험영역에 관심도가 있지만 상호작용 없이 어린이의 자율적이며 능동적인 참여가 이루어지는 유형
	협력관람형	어린이와 부모가 함께 협력, 참여하는 것으로 부모가 전시체험에 어린이와 함께 놀이친구처럼 적극적 참여가 이루어지는 유형
	지원관람형	부모는 어린이가 전시체험 시 원활하게 체험할 수 있도록 지원하거나 안전하게 참여할 수 있도록 부모가 보조적인 역할을 하는 유형
	병행관람형	부모와 어린이가 같은 전시체험영역에서 나란히 전시체험에 참여하는 유형
	과정-결과 기념형	어린이가 전시체험에 참여하는 과정이나 완료 시, 어린이의 모습이나 결과물을 기념촬영 하는 유형
	단순주시형	부모는 전시체험활동에 개입하지 않고 어린이의 전시체험에 참여하는 모습을 옆 또는 뒤에서 응시하는 유형
	자유방임형	어린이가 부모와 떨어져 혼자 전시체험에 참여하는 유형
언어적 상호작용	교수학습형	부모가 가르칠 목적으로 질문을 하거나, 어린이의 학습과 연관된 정보를 제공하며 참여하는 유형
	설명형	부모는 전시체험에 관한 다양한 어린이의 질문에 대답하거나 게시물의 텍스트, 체험방법을 알려주는 유형
	환류형	전시체험과정에서 어린이의 행동, 언어 등에 대한 반응으로, 어린이에게 격려, 칭찬, 유머를 통한 긍정적 피드백과 금지, 제한, 지시 등 상호작용이 나타나는 부정적 피드백이 이루어지는 유형
	배려형	전시체험하면서 부모의 의견이나 입장보다는 어린이의 선택과 의견을 존중하거나 공감하면서 어린이 입장에서 대화를 진행하는 유형

기존 어린이 공간에서 주인공이던 ‘어린이’를 위한 단독 체험에서 ‘가족’을 위한 협동 체험으로 그 관점을 확대할 때, 모두가 즐거운 상호 소통 경험을 배가시킬 수 있다. 예를 들어, 풀무질이 잘 안 되어 속상한 어린이를 위해 부모가 적극적으로 도와주는 경우나 어린이가 활비비 활동을 하는데 밥 냄새가 난다며 부모가 함께 추임새를 넣으며 재미있고 열심히 활동을 즐기는 경우가 이에 해당한다.²⁴⁾

각자 본인의 활동에 집중하는 ‘병행관람형’ 상호작용의 경우, 가족 구성원이 나란히 앉아 활동하기보다는 서로 마주보고 앉도록 배치함으로써 자연스럽게 관찰, 공유 등의 가능성을 높이는 공간 구성이 필요하다. ‘단순주시형’ 상호작용은 어린이의 전시체험을 바라보는 유형인데, 부모와 어린이의 상호작용이 극대화되기 위해서는 부모가

23) Hackett, Abigail., Holmes, Rachel. and Macrae, Christina.(Eds.)(2020). Working with Young Children in Museums(London and New York: Routledge), p.163.

24) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). pp.112-134.

재미를 느끼면서 자신감 있게 참여할 수 있는 활동이나 서로 질문하고 공감하는 대화 유도 매체 등이 준비되어야 한다.

익숙하면서도 신선한 체험은 가족 관람객이 자신감을 가지고 여러 가지 방식으로 새로운 경험을 시도하기에 적합하다.²⁵⁾ 어린이는 물론, 부모도 놀랄만한 참신한 콘텐츠를 제시하거나 부모 교육과 질문 리스트를 제공하여 전시에 친근감을 느끼도록 도와야 한다. 결국 어린이 공간 방문의 결정은 대부분 부모의 주도하에 있음을 생각할 때, 부모의 경험도 놓치지 말아야 하는 중요한 요소이다. 재방문 의향에 대한 관람객의 다소 저조한 반응²⁶⁾도 이러한 보완으로 강화될 수 있다.



그림 6. 도자기 함께 완성하기



그림 7. 신라 장신구 함께 색칠하기

위에서 언급한 체계적, 개방적, 포용적인 공간 구성 이외에도 이번 연구가 내포하는 유의미한 분석이 있었다. 첫째는, 중앙박물관과 소속박물관의 관람객 체험 패턴의 차이이다. 중앙박물관은 첫 방문인 관람객 비율이 50% 가까이 되어²⁷⁾ 전시실 전체를 고루 경험하는 ‘전반적 체험’이 대다수를 이룬다. 반면, 소속박물관의 경우, 지역에 거주하는 가족들이 반복해서 방문하는 놀이 공간의 성격을 강하게 띄어, 자신이 선호하는 구역을 선택하여 경험하는 ‘선별적 체험’이 주가 되는 패턴을 가지고 있었다.²⁸⁾ 이를 미루어 볼 때, 각 박물관 내 어린이 공간의 콘텐츠 개선 주기를 비롯하여 홍보 대상과 형태에 대한 전략이 차별화되어야 함을 알 수 있다.

둘째, 어린이 공간에 대한 질적 연구와 양적 연구 결과를 비교 분석하면서, 표면적 의미를 넘어 결과가 함의하는 깊이 있는 결론 도출이 가능하였다. ‘왕관 체험’의 경우, 양적 연구에서는 모형물에 대한 착용 불편 등을 이유로 보강/개편이 필요하다는 결과가 대두되었다.²⁹⁾ 반면, 질적 연구에서는 왕관으로 ‘상징놀이’를 하면서 놀이 체험의 새로운 방향을 제시한다고³⁰⁾ 정리된 바, 두 가지 연구의 방식이 함께 이루어지면 단순한 속단과 해석 오류를 피할 수 있어 보다 명확한 분석에 도달할 수 있다.

III. 결론

“... 어린이박물관은 어린이들의 기호와 흥미를 이해하고 학교나 가정에서 제공할 수 없는 기회와 도움을 제공하는 것이 그 목적이다...”³¹⁾

25) Hackett, Abigail. Holmes, Rachel. and Macrae, Christina(Eds.), 앞의 책(2020). p.164.

26) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021b). p.37.

27) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021b). p.18.

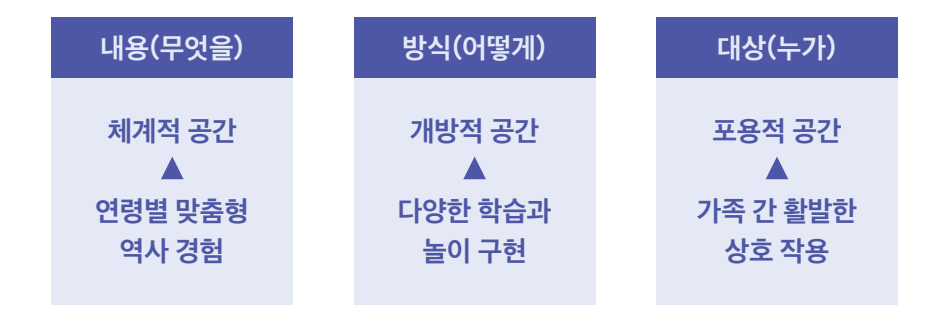
28) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). pp.135-139.

29) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021b). p.65.

30) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). pp.170-171.

31) Shaffer, Sharon E. 앞의 책(2016). p.36.

국립박물관 어린이 공간은 부설형 박물관으로, 모태 박물관과의 관계 속에서 비전과 정체성을 제시한다. ‘한국 역사와 문화’를 주제로 구성하는 현재 어린이 공간은 개별 전시와 체험에 다양한 연령을 위한 인지적, 정서적 경험을 제공하고 있으나, 이를 전체적으로 관통하는 구성 원칙의 정리와 정립이 필요한 시점이다.³²⁾ 이에 어린이, 가족의 특성을 면밀히 파악한 결과, 역사를 소재로 맞춤형으로 놀이하는 ‘체계적인 공간’, 다양한 학습 방식이 발현되는 ‘개방적인 공간’, 서로 간 소통을 넓히는 ‘포용적인 공간’으로의 세 가지 지향점을 도출하였다.



올해 12월 초, 재개관을 앞둔 국립중앙박물관 어린이박물관은 이런 방향성을 제시하는 시범 사례가 될 것이다. ‘발견과 공감’이라는 대주제 아래, 어린이들이 역사 속 문화재를 모티브로 학습과 놀이를 다면적으로 경험하는 공간을 준비하고 있다. 특히, 이번 전시는 어린이들의 다양한 학습 방식을 기본으로 하되, 적합한 문화재를 활용하여 놀이해 보면서 역사를 체험해보는 새로운 방식의 구성 원칙을 적용하는 공간으로 준비 중이다. 또한, 다양한 연령대를 포용하고 가족이 상호 작용할 수 있는 접점을 최대한 넓히는 전시 공간과 요소들도 도입될 것이다.

위드 코로나 시대, 문화 다양성 시대, 4차 산업혁명 시대에 국립박물관 어린이 공간이 맞아야 할 대상과 내용과 방식은 끊임없이 경계를 허물며 확대되고 다양해져 간다. 대면과 비대면의 균형, 아날로그와 디지털의 균형, 세계문화 속 한국문화의 조화 등 변화하는 시대에 맞춰 다양한 ‘놀이’와 ‘생각’으로 어린이의 경험을 풍부하게 하는 방법에 대한 고민은 늘어간다. 이는 관람객과 역사를 잇는 교육 분야 학예연구사(에듀케이터)들의 몫으로 지속적인 연구와 시도의 결과로 꾸준히 풀어가야 할 과제이다.³³⁾

국립박물관 어린이 공간은 역사에 대한 ‘낯설음’과 ‘익숙함’의 변주가 다양한 연령대의 어린이와 부모가 경계를 허물어 소통하면서 신나는 경험으로 완성되는 곳이다. 이러한 소통은 사람 간 뿐 아니라 기관 내부적으로는 모태 박물관과의 소통, 외부적으로는 타 어린이 공간과의 소통으로까지 확장, 상생하고 공존하며 성장해 나가야 한다.

박물관에서 우리는 ‘과거’에 ‘현재’를 겹쳐보고 ‘미래’를 확대해 본다. 이렇게 시대를 자유롭게 넘나들 수 있는 징검다리가 놓인 곳이 박물관 내 어린이 공간이지 않을까? 100명의 어린이에게는 100가지 언어, 생각, 즐거움, 세상, 놀이 방식이 있다.³⁴⁾ 더 열심히, 촘촘히, 재미있는 모양의 징검다리를 놓아보자. 100명의 어린이들이 마음

껏 징검다리를 두드리고, 들어보고, 건너보면서 100가지 몸과 마음을 오롯이 키워갈 수 있도록 말이다.

32) 국립중앙박물관, 앞의 책(2021a). p.157.

33) Shaffer, Sharon E. 앞의 책(2016). p.59.

34) Reggio Emilia Approach. <https://www.reggiochildren.it/en/reggio-emilia-approach/100-linguaggi-en/>, 2021년 10월 6일 검색.

‘배우는 어린이’

김이삭

헬로우뮤지움 관장

1부 ‘배우는 어린이’에 기조강연과 2개의 발제문을 잘 읽었습니다. 배움의 공간으로써 박물관과 학교를 주제로 삼아 어린이박물관의 가치와 가능성을 더욱 강조하였습니다. 국가와 시대 그리고 교육 현장이 다름에도 불구하고 세분의 글은 배움에 대한 진보적인 방향성을 제시한다는 공통점을 가집니다. 발표를 듣고 토론을 위해 발표 내용을 요약하고 각 요약의 끝부분에서 저의 견해를 포함한 질의를 드립니다.

조지 하인 교수는 박물관 역사에서 교육과 어린이가 중요한 대상으로 받아들여지기 이전부터 그 개념의 형성과 확장에 대해서 일목요연하게 설명하며, 교육이 박물관들의 관심사가 아니었던 시기 브루클린 어린이박물관의 등장이 박물관들에 미친 영향을 조명한다.

박물관 교육의 사상적 배경에는 존 듀이의 교육철학이 있었고, 이수영 교수의 창의성 계발을 위한 학습공간 즉, 전통적인 교실의 비판의식도 듀이의 사상에서 그 원류를 찾아볼 수 있다. 조지 하인은 어린이박물관의 태동부터 원동력이 되었던 교육이론, 관람객 조사, 혁신적인 사례 등을 일목요연하게 소개하였고 어린이박물관의 확산 형태 중에서 모 박물관의 부설형 어린이 공간으로 전파된 점을 짧게 언급했는데, 박연희 학예연구사의 국립박물관의 어린이 공간들의 사례가 여기에 해당한다. 이렇게 3개의 발표는 공통적으로 전통적인 교육보다 진보적, 민주적으로 변화하는 것에 초점을 맞추고 있으며, 학교와 뮤지엄의 연계성 또한 지속되고 있다는 것을 보여준다.

1. 어린이, 박물관 그리고 교육

박물관과 미술관을 향한 사회적 인식은 그 어느 때보다 긍정적이다. 이런 뮤지엄에 대한 긍정적인 사회적 인식은 어떻게 생겨났나? 사회 전반에 뮤지엄은 안전하고 재미있으며 교육적인 공간이라는 인식이 퍼져있는 현재와 달리 과거에는 뮤지엄을 학습할 수 있는 환경으로 받아들이지 못했다. 박물관 역사에서 어린이에게 전시를 개방하거나 별도의 어린이 전용 공간을 만들기 시작한 것은 비교적 최근의 일이라고 하인은 말한다. 소장품을 보유하고 다양한 활동과 교육프로그램을 제공하는 공공박물관은 근대에 들어, 나온 개념으로, 지난 2세기에 걸쳐서 어린이, 박물관, 교육에 대한 인식이 형성될 수 있었던 주요한 요인을 소개한다.

히긴스의 최초의 관람객 연구에서 박물관은 교육, 오락을 위한 곳이 아니었다. 이후의 연구들도 경험보다는 지식을 배우는 곳으로서 뮤지엄의 교육을 강조했다고 한다. 그러던 중에 브루클린 어린이박물관이 세계 최초로 설립되고, 변화가 시작된다. 어린이박물관이 큰 성공을 거두고, 어린이와 교육에 관심 있는 여러 지역에서 시선을 끌었지만, 박물관계에서 어린이박물관이 중요한 분야로 인식되기까지는 그 이후에도 오랜 시간이 걸렸다. 브루클린 어린이박물관 개관 이후 5개의 어린이박물관이 연이어 개관하였고, 다른 일반 박물관들도 어린이에게 개방하기 시작했다.

1899년 브루클린 어린이박물관 설립 후 50여 년이 지난 뒤에야 경험을 중요시하는 어린이박물관들의 가치가 인정받기 시작했다. 미국과 유럽의 어린이박물관 협회도 1960년대와 1990년대 생겨났다. 조지하인은 어린이박물관의 특성으로 학습의 장, 체험식 전시, 학교와 관계성, 진보적 교육방식, 지역사회기반, 여성리더십 등을 꼽으며, 그중에서 특히 최근 전 세계로 수적 팽창을 하는 점과 경험중심의 교육의 장이라는 점을 강조했다.

박물관 교육과 박물관의 근대화에 가장 크게 기여한 이론가로 미국의 교육철학자 듀이를 언급하면서, 경험을 통한 지식구축과 경험을 통해 학습되는 민주주의 실천을 강조하였다. 특히 1896년 듀이가 설립한 실험학교의 예시를 통해서 전통적인 학습공간의 한계를 극복하고자 했던 새로운 시도를 소개했다. 사회 안에서 비형식 교육의 장소들, 정원, 뮤지엄 등이 이상적인 학교의 역할을 수행한다는 점을 언급했다. 박물관 외부에서 또 다른 진보적인 교육 사례

를 소개했는데, 바로 이탈리아의 레지오 에멜리아 유아교육 모델이다. 아이들이 다양한 경험을 통해서 학습하는 방식은 존 듀이 철학에서 영향을 받았으며, 특히 ‘아이들의 100가지 언어 프로그램’ 유아들의 협동과 협력을 통해서 민주적 행동을 촉진한다.

조지하인은 ‘어린이, 박물관, 교육’과 같은 개념이 혼합된 하나의 모델로, 어린이박물관과 박물관 교육을 바라보고, 이 개념들이 합쳐진 독자적인 분야가 만들어졌다고 말했다. 그 사례로 보스턴 어린이박물관이 장애아동의 시선으로 세상을 탐구하는 기회를 제공했던, ‘만약 할 수 없다면(What if you couldn’t)’ 자넷 카미옌의 전시 기획과 관객에서 편지를 보냈던 제리 로빈슨의 삶과 박물관을 연결한 접근방식을 들었다. 끝으로 보스턴 어린이박물관의 일레인 거리언은 박물관의 교육적 역할과 어린이를 강조하던 뮤지엄 전문인력들의 연대의식과 공동체 성향 그리고 진보주의 실천을 강조하면서 포용의 가치를 신념으로 삼고 필사적으로 실현했던 당시의 열정과 연대의식을 전하기도 했다. 그런 노력은 결국 어린이를 골칫거리로 간주하던 박물관을 변화시키는 또 다른 동력이었음을 암시한다. 최근 박물관교육 저널 등에서 어린이 대상 프로그램을 전면 소개하고, 또 어린이 대상 박물관의 활동을 주제 삼는 도서 등 자료가 늘어나고 있는 현상을 통해서 현대 박물관에서 어린이, 교육의 가치가 강조되고 있음을 언급하며 마무리했다.

조지 하인 교수의 강연에 질문을 대신해서 소회를 말하는 것으로 마무리 하고자 한다. 뮤지엄 교육에서 배움 이론을 제시한 당대 가장 중요한 이론가이며 교육가인 조지하인 교수는 뮤지엄은 존재 자체로 교육적이며, 소장품이 공개되는 순간 교육적 성격을 띤다고 한 바 있다. ICOM총회에서 채택한 뮤지엄의 새로운 정의, “박물관은 과거와 미래에 대한 비판적 대화를 위한 민주적이고 포괄적이며 다성적인 공간이다. 현재의 갈등과 도전을 인정하고 논제화하며, 사회에 대한 신뢰 속에서, 유물과 표본을 수장하고 미래세대를 위한 다양한 기억을 보호하고, 모든 사람에게 동등한 권리와 공정한 유산 접근을 보장한다.” 고 정의했다. 조지 하인의 진보적인 교육, 민주주의 교육의 수행, 사회적 역할 수행은 최근 뮤지엄의 새로운 정의를 만드는 데 영향을 끼쳤다.

2. 창의성 계발을 위한 공간 환경

미래의 인재상은 지식의 단순 암기가 아닌 창의성, 비판적 사고력, 협업능력, 의사소통 갖춘 새로운 역량을 필요로 한다. 불확실한 미래의 다양한 문제를 해결해야 하는 다음 세대에게 기존의 교육내용, 방법, 환경은 한계를 가진다는 것에는 모두가 동의하리라 짐작한다. 그러나 전통적인 학습환경으로 가장 대표적인, 네모난 교실에 대한 문제 제기는 꽤 지속하여 왔음에도 불구하고 교실 환경의 바람직한 변화는 현재 진행형이라고 할 수 있다. ‘창의성 계발을 위한 공간 환경’이라는 주제로 발제해주신 이수영 교수는 교실 환경뿐만 아니라, 넓은 의미의 학습 공간에도 적용 가능한 유의미한 연구와 박물관 공간 조성을 위한 시사점을 제안해주었다. 필자는 논제들을 축약하고 몇 가지 질의를 추가하였다.

발제자는 우리나라 학교 교실의 대부분이 천편일률적인 형태를 하고 있으며, 교육의 패러다임이 변화하는 것과 같이 교육환경도 달라져야 한다고 주장한다. 이와 같은 학습공간 변화의 필요성은 존 듀이도 지적한 바 있으며, 어린이를 위한 공간 구성, 창조와 탐구를 위한 작업장, 실험실과 같은 공간이 반드시 필요하다고 주창한 바 있다. 즉 지식을 배우기 위한 공간이 아니라 살아있는 사회적 삶을 직접 경험할 수 있는 공간을 강조한 것이다. 1900년대부터 교실에 대한 비판의식이 존재했지만, 여전히 학교 공간은 크게 변화되지 않았다고 한다.

‘학교 공간과 공간혁신’에서 정책사업으로 변모하는 교실의 동향과 사례를 들어 설명하는데, 꿈을 담은 교실 만들기, 꿈을 담은 놀이터 등이다. 국내 사례 외 해외 사례들을 엿볼 수 있으며, 교실의 개선의 3가지 유형 (놀이공간 집중형, 창의성 계발 집중형, 편안함과 휴식 강조형)과 창의성 지원을 위한 10가지 학습공간의 요소 (상호작용, 성찰, 개인화를 위한 공간 등), 글로브스(Groves)와 말로우(Marlow)가 제시한 4가지 창의성을 지원하는 공간 유형 (자극과 영감을 주는 공간, 생각할 수 있는 공간, 공유할 수 있는 공간, 연결하고 탐험할 수 있는 공간) 등 학습공간의 유형과 요소를 세세히 설명하였다. 필자는 ‘레인보우 놀이터, 맨발교실, 교실의 전면성을 탈피하려는 시도’ 등에서 많은 고민을 엿볼 수 있었다. 쉽게 변화하지 않는 교실 환경을 재구조화하는 사례를 통해 효율성을 증가하는 창의적

가치를 발견할 수 있었다.

그리고 교사 대상 인식조사를 통해서 향후 창의성 신장을 위한 공간 속성 ‘충분성’ ‘유희성’ ‘다양성’이 중요하게 인식되는 반면 실행도가 낮아서 향후 개선해야 할 우선 과제로 보였으며, 그중에서 놀이를 지원할 수 있는 속성으로 ‘유희성’ 지목하면서 또한 학교 공간에서 더욱 구현 노력이 필요하다고 강조했다. 이 의견들은 비단 학교 교실뿐만 아니라 어린이 대상 학습공간인 뮤지엄에도 적용할 수 있는 속성들이라 발제자의 연구가 더욱 의미 있다고 생각한다.

창의성 계발을 위한 박물관 공간 조성을 위한 시사점 및 제언에서 4가지로 정리하여 의견을 제시해주셨다.

첫째, 박물관 공간은 학교공간에 비해 확실성보다는 개방성, 가변성, 다양성이 구현된 공간으로 볼 수 있지만, 전시중심의 폐쇄성에 대한 비판은 존재해왔다. 따라서 개방성을 강조하는 복합문화공간, 여가 및 학습의 공간으로 역할을 더욱 확장할 수 있다.

둘째, 체험전시는 모험, 경외, 유대감 등 다양한 활동과 경험을 지원하는데 다감각을 기반의 정보를 얻을 수 있는 직접경험(Direct Learning)을 가능하게 한다.

셋째, 전시물에 해설을 제공하는 방식의 대안으로 관람객이 스스로 메시지를 발견하고 의미 있는 경험을 구성하는 것을 제안하며, 감성적, 심미적 자극을 강조한다.

넷째, 호기심과 관심으로 촉발된 확산적 사고력이 창의력 문제해결로 결실을 맺기 위해서는 성찰과 사유에 적합한 공간도 필요하며, 글로브스(Groves)와 말로우(Marlow)의 네 가지 창의성 공간유형에서 성찰을 위한 구성도 고려할 것을 제안한다.

교수님께서도 언급하셨듯이, 본 발제는 대면 활동과 경험을 전제로 연구된 결과물입니다. 위드코로나, 뉴노멀의 삶을 살아갈 학습환경은 이전과 다른 공간 재구성을 요구받고 있습니다. 위드코로나 시대 대면접촉과 직접경험의 중요성은 더욱 강조되고 요구도 증가하고 있지만, 동시에 안전과 효율성은 이전보다 더 강조됩니다. 짧게 언급은 해주셨으나 미래의 학습은 공간을 논의할 때, 심도 있게 논의되어야 할 것 같습니다. 코로나시대 교육환경의 변화할 방향성과 위드 코로나 시대 교육 공간에 대한 추가적인 의견 부탁드립니다.

조지 하인은 존 듀이의 사상에 근거하여 뮤지엄의 교육적 역할을 강조하면서 사회적 행위자로서 박물관의 실천을 통한 사회적 역할의 실천을 주장합니다. 박물관과 미술관이 양적으로 증가하고 있지만, 한국 박물관계 전체의 질적인 증가라고 할 수는 없습니다. 박물관에는 국립이 아닌 공립박물관, 사립미술관도 있으며 박물관이 아닌 학교 밖에서 다양한 교육적 역할을 담당하는 지역아동센터와 돌봄공간과 같은 교육환경도 있습니다. 학교 밖 교육환경이 어린이의 삶에 더 깊이 관여하는 장소일 수도 있다고 생각합니다. 학교뿐만 아니라 전체 교육환경이 창의적인 공간으로 개선되기 위해서 선행돼야 할 과제는 무엇일까요?

3. 국립박물관 어린이 공간의 현재와 미래

국립중앙박물관 어린이박물관 관람객의 비율이 15년 전보다 급격히 성장했다. 어린이박물관이 높은 선호도를 나타내는 등 어린이, 가족 관람객의 박물관에 대한 수요는 지속해서 늘고 있다. 박연희 학예연구사는 국립박물관 ‘어린이 공간’이 사람들에게 필요한 경험을 제공하기 위해 인식하고 지향해야 할 점들에 대해, ‘국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구’와 ‘국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 만족도 조사’의 결과를 바탕으로 분석했다.

먼저, 국립박물관 어린이 공간 현황을 보면, 국립박물관은 현재 어린이 공간을 국립박물관 내에 있는 부설형 박물관으로, 모태 박물관의 콘텐츠를 어린이에게 적합한 방식으로 변형하여 체험을 제공한다. 즉, 한국의 역사와 문화를 주제로 문화유산에 대해 놀이로 학습하는 특징이 있다. 이는 다른 독립형 어린이박물관과 구분되는 점이다. 이러한 특징을 효과적으로 살리고, 가족과 어린이 관람객에게 더 나은 경험을 제공하기 위해 현재를 진단하고 고민하는 작업이 필요하다. ‘국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구’와 ‘만족도 조사’ 두 가지 연구조사 결과 체계성, 개방성, 포용성이 필요하다.

체계성: 연령별 맞춤형 ‘역사 경험’이 살아나는 체계적인 공간

현재 어린이 공간은 다양한 연령대의 어린이가 충분한 역사 학습경험을 누리기에는 다소 어려움이 있다. 나이별

맞춤형 공간 구성이 필요하다. 즉, 하나의 주제를 놓고 나이별로 알맞은 경험과 연령을 초월하여 가족이 즐기는 체계적인 공간을 마련하는 것이 필요하다.

개방성: 학습과 놀이가 다양한 방식으로 살아나는 개방적인 공간

연구 대상은 국립중앙·경주·광주박물관 어린이박물관 전시체험 공간의 놀이유형을 놀이유형과 비놀이 유형으로 살펴보았다. 놀이유형의 경우 구성놀이형(35개), 기능놀이형(27개)에 반해 상징놀이형과 규칙게임형은 그 수가 현저히 적다. 비놀이 유형의 경우 주시관람형(24개)에 비해 관찰학습형(8개)이 적다. 이는 단선적인 전시 관람에서 참여를 도모하는 방식으로 전환이 적극적으로 필요함을 드러낸다. 박물관은 비정규 교육의 대표적인 장소로, 박물관 내 어린이 공간은 다양한 학습과 놀이 방식을 통해 어린이의 여러 가지 가능성이 최대한 드러날 수 있게 하는 개방적인 공간으로 구성되어야 한다.

포용성: 가족 간 밀도 있는 소통을 살리는 포용적인 공간

기존의 어린이박물관은 어린이를 위한 체험을 위주로 구성되었으나 가족을 위한 협동 체험으로 그 관점을 확대할 필요가 있다. 이렇게 확대할 때, 모두가 즐거운 상호소통 경험을 배가시킬 수 있기 때문이다. 각자 본인의 활동에 집중하는 병행관람형 상호작용의 경우에도 서로 마주보고 앉도록 배치하는 등의 관찰, 공유의 가능성을 높이는 공간 구성이 필요하다. 특히, 단순주시형 상호작용은 관람객 상호 간에 질문하고 공감하는 대화 유도 매체가 준비되어야 한다. 또한, 뮤지엄 방문은 부모 주도하에 결정되는 점을 고려할 때, 부모의 경험도 배려돼야 한다.

체계적, 개방적, 포용적인 공간 구성 외에도 연구는 유의미한 분석을 내포한다. 중앙박물관과 소속박물관의 관람객 이용 패턴의 차이이다. 중앙박물관은 첫 방문 관람객의 비율이 높고, 전반적 체험이 주를 이룬다. 반면, 소속박물관의 경우 지역거주 가족이 반복해서 방문하며 선별적 체험이 주가 되는 현상을 나타낸다. 이를 통해 박물관 내 어린이 공간의 콘텐츠 개선 주기, 홍보 대상과 형태에 대한 전략이 차별화되어야 함을 알 수 있다.

“어린이박물관은 어린이들의 기호와 흥미를 이해하고

학교나 가정에서 제공할 수 없는 기회와 도움을 제공하는 것이 그 목적이다.” 이에 국립박물관 어린이 공간은 비전과 정체성, 개별 전시와 체험을 전체적으로 관통하는 구성원칙의 정리와 정립이 필요하다. 그 결과 역사를 소재로 나이별로 맞춤형 놀이를 제공하는 체계적인 공간, 다양한 학습, 놀이 방식이 구현되는 개방적 공간, 가족 간 활발한 상호작용을 하는 포용적인 공간으로서 세 가지 지향점을 도출했다.

국립어린이박물관에 대한 흥미로운 발표를 듣고 다음의 질문을 하고자 합니다. 올해 12월 초, 재개관을 앞둔 국립중앙박물관 어린이박물관을 위한 많은 고민을 엿볼 수 있었으며, 관람객 연구는 매우 고무적이라고 생각했습니다. 한국 박물관을 둘러싼 사회적 인식으로 변화하는 시점에 ‘국립’이라는 타이틀이 주는 무게감은 관람객으로 하여금 더 수준 높은 전시경험을 기대하게 합니다. 관객중심의 공간을 구성하다 보면 자칫 교육적 철학이나 기관의 정체성을 잃게 되기도 합니다. 따라서 비교적 최근에 논의되는 뮤지엄의 화두를 제시해보고자 합니다. 클레어 비숍(Claire Bishop)은 저서 ‘래디컬뮤지엄’에서 뮤지엄이 급증하고, 관객이 늘어나면서 엘리트 문화기관이던 19세기 모델이 현대에는 여가와 오락을 위한 포퓰리즘 사원으로 바뀌고 있다고 비판했습니다. 또 전 산타크루즈 뮤지엄 관장이었던 니나 사이먼(Nina Simon)은 “뮤지엄에서 지식의 공유나 교육, 문화향유를 기대하지만, 막상 관객들은 전시에서 감동이나 영감을 받을 것을 찾기 어렵다” 이는 관람객 경험을 설계할 때, 관객의 삶과 연관성을 찾지 못했기 때문이라고 문제제기 했습니다. 동시대 뮤지엄의 담론에서 국립어린이박물관도 자유롭지 못할 것입니다. 관객중심의 포퓰리즘, 관객의 삶과 동떨어진 뮤지엄이라는 비판의 관점에서 국립박물관의 어린이 공간을 점검해보다면 어떤 내용들이 개선될 여지가 있을까요?

어린이박물관이 국립의 소속기관 외에서도 많이 증가했습니다. 이런 시점에서 각 기관의 정체성과 특성은 이전보다 더 중요한 가치를 가집니다. 발표에서 이 맥락을 언급해 주셨는데, 추가 설명 부탁드립니다. 국립 어린이박물관의 철학과 정체성을 소통하기 위한 공간 구성을 위해 주목하고 계신 점이 있다면 부연 설명 부탁드립니다.

어린이를 위한 공간,

어디에 그리고 어떻게

52

어린이가 어린이 되게 하는 건축 **국문**

데즈카 다카하루 (일본, 건축가)

60

子供を子供にする建築 **일본**

手塚 貴晴

66

어린이 심리와 공간

김남호 (숭실대학교 건축학부 교수)

78

모험과 위험의 경계

배송수 (사단법인 한국놀이시설안전기술원 원장)

92

토론 ‘놀이하는 어린이’

곽신숙 (국립중앙박물관 어린이박물관과장)

놀이하는 어린이

2

어린이가 어린이 되게 하는 건축

테즈카 다카하루
(일본, 건축가)

Q. 아이들을 위한 공간에 특별히 관심을 가지고 집중하게 된 계기나 동기가 있습니까?

A. 2005년에 후지유치원<도쿄도(東京都) 다치가와시(立川市)>일을 맡은 게 계기가 되었습니다. 저희는 구조건물, 상업건물, 학교, 불교사원, 교회, 주택 등 다양하게 다루고 있었지만, 후지유치원 이전까지는 아이들을 위한 공간을 설계한 적이 없었습니다. 후지유치원 이후 어린이 공간에 대한 설계가 계속 진행되고 있습니다.

Q. 아이들을 위한 공간을 구상, 제작할 때 가장 어렵고 도전받는 것은 무엇이며, 신경 쓰는 부분이 있다면 어떤 부분과 내용인가요?

A. 아이들이 어떻게 움직이고 어떻게 하면 자발적인 학습이 일어나는지에 대해서는 잘 알고 있기 때문에 구상하는 데 어려운 점은 없었습니다.
곤란한 점은 규제입니다. 세상에는 아이의 성장에 상반되는 규제가 많습니다. 잘못되었다는 걸 알고 있어도 규제에 맞추어 만들어야 할 때가 있습니다.

Q. 후지유치원은 세계적으로 유명하고, 한국에서도 큰 반향을 일으키고 있습니다. 오늘날도 많은 어린이가 1리(3.9km)가 넘는 거리를 질주하고 있을 것으로 생각하는데요, 어떤 원칙으로 설계하셨는지, 그 과정이 궁금합니다.

A. 저희 아이들의 움직임이 계기가 되었습니다. 두 아이가 기둥이나 테이블 주위를 빙글빙글 도는 걸 보고 영감을 얻었지요.
어떤 이론이 있었다기보다는, 잘 될 거라는 확신은 들었습니다. 어떤 것이든 답은

Fuji Kindergarten
Design by Takaharu + Yui Tezuka /
TEZUKA ARCHITECTS
Photo by Katsuhisa Kida/FOTOTECA



이 세상 현상 속에 대부분 녹아있습니다. 아무리 이론을 쌓아도 실제 현상만큼 강력한 것은 없습니다. 이론으로는 새로운 공간에 대한 답이 나오지 않아요.
저는 많은 논문을 씁니다. 하지만 그 어느 것도 답을 찾기 위한 논문이 아닙니다. 이미 답은 눈앞에 있고 그것을 설명하기 위해 논문을 쓰는 것이지요.
미래를 모색하는 행위는 안개 속에서 차를 운전하는 것과 유사합니다. 어렵듯이 보이는 형상을 믿고 주의하면서 용기를 내어 나아가는 수밖에 없어요.

과거는 백미러에 비치는 형상과 같습니다. 백미러를 계속 보고 있어도 미래에 도달하지는 못해요. 때로 백미러를 보고 어떤 길을 따라왔는지 되돌아보는 것, 그것이 바로 논문이고 이는 후학들의 지식이 됩니다.

Q. 아사히 유치원은 동일본 대지진의 피해로 쓰러진 오래된 삼나무를 재생시킨 작품으로 유명합니다. 작품의 제작 과정을 간단히 소개해 주실 수 있을까요? 그리고 다른 작품에서도 목재를 많이 활용하시는데, 특별한 의미가 있으신지요?

A. 1611년 일본에 큰 해일이 지난 이후 거리에 심었던 나무들이 자라났고, 400년 동안 이 나무들은 거목이 되었습니다. 그러나 2011년 거대한 해일로 400년 된 나무들이 쓰러졌습니다. 쓰러진 나무들로 진행한 새 프로젝트가 아사히유치원입니다. 아사히유치원은 단순한 유치원이 아니라 400년 후 미래에 있을 자연재해에 대한 메시지이지요. 이 현대 건축을 400년 동안 유지하기란 여간 어려운 것이 아닙니다. 반면 일본에는 1000년 이상 된 건물이 많이 남아 있습니다. 일본은 세상 끝에 있는 섬나라라 전쟁이 자주 일어나지 않았기 때문입니다. 대략 1,300년에서 1,400년 전에 중국과 조선반도에서 승려와 목수들이 문화와 기술을 전하러 일본에 왔습니다. 그 자손 대부분은 토착 일본인들과 합류했습니다. 1,000년 이상 된 건물에는 동아시아 사람들의 지혜가 가득 차 있습니다. 그 지혜를 활용한 건물입니다. 하지만 오랜 기술을 그대로 두면 불확실한 상태가 되어서 붕괴할지도 모릅니다. 옛날이면 건물이 무너져도 “실패는 했지만, 이 또한 운명” 이라고 생각하고 다시 세우면 되지만 현대사회에서는 용납되지 않습니다. 최첨단 기술로 과거의 지혜를 배우고 이를 완전



Asahi Kindergarten Phase II
Design by Takaharu + Yui Tezuka /
TEZUKA ARCHITECTS
Photo by Katsuhisa Kida/FOTOTECA

한 것으로 미래로 내보낸 것이 이번 건물입니다. 가장 오래되었으나 가장 새로운 건물입니다.

Q. 최근 작품으로 미라이주 소라 어린이 놀이터가 있습니다. 상당히 다양한 공간으로 구성되어 있어 흥미롭습니다. 혹시 각각의 공간마다 포인트가 있다면 말씀 부탁드립니다.

A. 미라이주 소라는 역사문화가 강하게 나타나는 지역에 세워져 있습니다. 이 지역에는 길이 꺾이면서 끝없이 이어지며, 외부 복도로 이어지는 건축 공간인 오다번(織田藩) 무가의 저택이 있습니다. 이러한 오래된 건물 속 선조의 지혜와 지역의 역사 문화를 전하기 위해서 공간 구성을 훑내 내어 보았습니다. 미라이주 소라 어린이 놀이터의 외부 복도는 처마로 둘러싸여 비가 오나 더우나 쾌적한 반외부공간을 제공합니다. 또한 지하수위가 낮아 물에 잠긴 적이 있는 지역 기후의 특성에 대응하기 위해서 누마루식이며, 공기 습도를 위해 바닥은 지면보다 1.2m 정도 높이로 두었습니다.



Children Center of MIRAIZU
SORA
Design by Takaharu + Yui Tezuka /
TEZUKA ARCHITECTS
Photo by Katsuhisa Kida/FOTOTECA

Q. 어린이 교육시설뿐 아니라 박물관·미술관도 설계하셨는데, 그 가운데 마쓰노야마(松之山) 자연사박물관이 있습니다. 지금까지의 박물관과는 달리 개방성이 엿보이는데요, 마쓰노야마 자연사박물관에 관한 이야기를 듣고 싶습니다.

A. 마쓰노야마는 세계에서 가장 눈이 많이 내리는 지역으로 알려졌습니다. 어떤 해에는 6m까지 쌓이거나 바람에 날려 쌓인 눈이 10m가 넘는 일도 있습니다. 그래서 평범한 개방적인 일본 가옥을 건설하기가 어려워서 깊은 눈 속에 쌓여 있는 자연 현상이나 문화를 배우는 연구 시설로 설계했습니다. 건물에는 눈의 단면을 볼 수 있는 거대한 창문이 여러 개나 됩니다.



Matsunoyama Natural Science Museum
Design by Takaharu + Yui Tezuka / TEZUKA ARCHITECTS
Photo by Katsuhisa Kida/FOTOTECA

Q. 어린이 시설의 경우, 설계 전과 완공 후로 사용자 분들(유치원 선생님들 등)의 이야기도 많이 들으시는 듯합니다. 전후로 가장 많이 듣는 이야기가 있다면 어떤 것 인가요? 전과 후를 비교하여 재미있는 이야기가 있다면 소개 부탁드립니다.

A. 너무 많아서 여기에 다 쓸 수가 없네요. 그렇기는 하지만 공통으로 말할 수 있는 건 새 건물이 되고 나서 아이들 움직임이 늘었다는 얘기를 듣는다는 것이라고 할 수 있겠군요.

Q. 앞의 질문에 이어서, 당초 계획이나 디자인과 비교하여 실제 결과물은 다를 것 같습니다. 건축 의도대로 활용이 안된다거나 새로운 방식으로 어린이들이 사용하는 경우도 있습니까?

A. 대체로 예상한 결과물이 나옵니다.



Muku Nursery
Design by Takaharu Tezuka + Yui Tezuka + Kenta Yano / TEZUKA ARCHITECTS
Photo by Katsuhisa Kida/FOTOTECA



Q. 부부가 함께 연구소를 운영하시는 것으로 알고 있습니다. 이런 점이 가족이나 어린이 공간을 설계하는데 시너지 효과가 있을 것으로 생각하는데, 어떠신지요? 설계를 하며 의견교환도 함께하시는지요? 그리고 자녀들을 실험에 동원하시기도 하시는데요, 작품을 만드시는 데 좋은 조언자가 될 것이라고 생각합니다. 혹시 사례가 있다면 소개 부탁드립니다.

A. 아이들은 조언자 역할이 아니라 관찰 대상입니다. 그런데 요즘 곤란한 일이 생겼어요. 아이가 언제까지나 아이로 있어 주지를 않아요. 금방 자라서 부모를 따라잡지요. 손주가 생길 때까지 기다릴 생각입니다.

Q. 일부 작품 가운데는 일본 전통건축의 모습도 볼 수 있는데요, 혹시 전통건축에서 영감을 받은 예가 있다면 소개해주시기 바랍니다.

A. 얻은 건 영감이 아니라 지혜입니다. 특히 오래된 건축을 볼 때마다 처마가 달린 공간을 통해 많은 것을 배웁니다.

Q. “둥지”라는 표현을 많이 사용하시고 실제 둥지(ネットの森)를 만드시기도 하셨습니다. 둥지는 한국어에서도 새의 집을 넘어 ‘정서적인 쉼터’, ‘나(우리)만의 공간’이란 의미도 함께 가지고 있습니다. 테즈카 건축의 핵심 키워드라는 생각이 드는데요, 둥지에 대한 생각을 듣고 싶습니다.

A. “둥지”라는 말은 둥지 예술을 내포하고 있습니다. 즉, 둥지 예술이 먼저 존재하고 그에 어울리는 건축을 생각하게 됩니다. 결과적으로 새 둥지와 같은 구조가 된 것이죠. 건축가로서 둥지라는 말에 깊은 뜻을 담지는 않았습니



Woods of Net
Design by Takaharu + Yui Tezuka /
TEZUKA ARCHITECTS
Photo by Katsuhisa Kida/FOTOTECA

Q. 코로나-19 이후 공간이 더욱 중요한 화두가 되고 있습니다. 앞으로 어린이 공간은 어떤 지향점을 가지고 나아가야 할까요?

A. 코로나-19도 삶의 연속의 일부입니다. 조만간 코로나-19는 저희를 둘러싸고 있는 세균 무더기 중 일부가 될 것입니다. 생활도 원래대로 돌아갈 겁니다. 변하는 건 아무것도 없을 거라 생각합니다.

Q. 최근 하시는 작품은 어떤 것이 있으신가요? 혹시 비밀이 아니라면 말씀 주실 수 있을까요?

A. 북쪽 규슈(北九州) 오구라(小倉)라고 하는 지역에 ‘희망의 마을’이라는 프로젝트에 착수하고 있습니다.
폭력조직이 많이 활동하여 세력이 강하여 사회 문제가 많은 곳입니다. 거기에 구호시설, 지역 주민의 만남과 배움의 장을 만들어서 새로운 마을 만들기의 거점으로 삼고자 합니다. 교육은 마을 만들기의 기본에 해당합니다. 그 중요성을 묻는 시설이지요.

Q. 국립중앙박물관 어린이박물관을 비롯하여 한국의 어린이박물관은 어린이·가족의 대표적 문화시설로서 수요가 급증하고 있습니다. 마지막으로 한국 어린이박물관에 해주고 싶은 말씀이 있다면 부탁드립니다.

A. 저는 작년부터 PLAY! MUSEUM (플레이 뮤지엄)의 어린이박물관 관장을 맡고 있습니다. 컨셉 만들기부터 공간 설계, 그리고 지금은 기획 운영을 다루고 있습니다.

PLAY! MUSEUM (플레이 뮤지엄)에서는 아이와 어른이 같이 놀 수 있는 장소를 만들었습니다. 보통 자주 볼 수 있는 어린이박물관은 교육 시설인 경우가 많은데요. Teaching, 즉 가르치는 장소이죠. 어떤 시설은 부모가 못 들어가는 곳도 있습니다. 모처럼 부모와 아이가 함께하는 주말을 망치게 되죠. 그래서 동물원을 모델로 삼았습니다. 동물원이라면 부모와 아이가 함께 들어갈 수 있습니다. 그렇다고 사자나 호랑이를 살 돈은 없으니 대신에 아이를 넣기로 했습니다. 커다란 그릇 모양의 공간에 아이들이 들어가서 노는 동물원이요.
그 곳을 “무언가를 하세요”라고 지시하지 않아도 스스로 느끼고, 움직이고, 노는 공간으로 만들었습니다. 완전히 자발적 행동에서 비롯된 장소입니다. 바로 자발적 학습 공간이죠.



PLAY!
Space Design and Museum Concept
by Takaharu Tezuka + Yui Tezuka /
TEZUKA ARCHITECTS
Photo by PLAY!

子供を子供にする建築

手塚 貴晴

1) 子供向けの空間に関心を抱き、集中されるようになった特別なきっかけは何でしょうか。

2005年にふじようちえん(東京都立川市)の仕事を受けたからです。それまで子供空間を設計したことはありませんでした。その後ふじようちえんを見た人から次々と設計の依頼を受けるようになりました。

ちなみに私達は子供空間だけを設計してわけではありません。構造ビル。商業ビル。学校。病院。仏教寺院。キリスト教会。住宅。色々取り組んでいます。

2) 子供たちのための空間を空想・設計される際、最も苦悩されるところ、挑戦されるところ、お気にされるところは、どの部分でしょうか。

子供の動きはよくわかっているので、案を出すのに苦労することはありません。どうやったらspontaneous learningが起こるのかよくわかっています。

困るのは規制です。世の中には子供の成長と相反する規制が沢山あります。間違っているとわかっているけど、規制に合わせて作らなければならないことがあります。

3) ふじようちえん(Fuji Kindergarten、2007年)は、世界的に有名で韓国でも大きな反響を呼んでいます。今日も多くの子供たちが1里(3.9km)ほどの距離を走っていると思いますが、どのような原則のもとで設計されたのでしょうか。そのプロセスについてお尋ねしたいと思います。

きっかけは我が家の子供達の動きです。二人の子供達がぐるぐる柱やテーブルの周りを回っているのを見て思いつきました。最初は理論などありません。ただし、うまく行くに違いないという確信がありました。

この世の現象の中には沢山答えがあります。いくら理論を積み重ねようとも、実際の現象ほど強いものはありません。理論では新しい空間の答えは出ません。私は沢山の論文を書きます。しかしいずれも答えを見つけるための論文ではありません。答えは既に目の前にあり、それを説明するための論文を書いているのです。未来を模索する行為は、霧の中で車を運転する行為と似ています。ぼんやりと見える像を頼りに注意しながら勇気を出して進むしかないのです。過去の事例はバックミラーに映る像です。バックミラーを見続けても未来には行き着けません。時にはバックミラーを見てどのような道を辿ってきたのか振り返る。それが論文です。その論文は後から来る人たちの知識となります。

4) あさひ幼稚園(Asahi Kindergarten、2012年)は、新園舎の復活に東日本大震災の被害を受けた杉の大木(樹齢300年)が使われたことでよく知られています。その設計過程について簡単にご紹介いただけますでしょうか。なお、他の作品でも木材を主に活用されていますが、特別な意味があるのでしょうか。

あさひ幼稚園は単なる児童施設ではありません。400年後の人々へのメッセージですね。津波が来たらこの幼稚園のある高台に逃げなさいという。1611年の大津波の後に植えられた並木が大きくなり、その並木が2011年の大津波で枯れました。この400年の間に並木は大木となりました。

現代建築を400年持たせるのは大変なことです。その一方で日本には1000年を超える建物が沢山残っています。日本は世界の端の島国なので、戦乱が少なかったからです。1400から1300年程前、中国や朝鮮半島から沢山の僧侶や大工が文化や技術を日本へ伝えに来ました。その子孫の多くは土着の日本人と合流しました。1000年を超える建物には東アジアの人々の知恵が沢山詰まっています。その知恵を活用した建物です。しかし古い技術のままでは不確かなままです。壊れるかもしれません。昔であれば壊れたら「失敗したけど運命だ」ということで建て直せば良いのですが、現代ではそれは許されません。最先端の技術で過去の知恵を学び、それを完全なものとして未来へと送り出したのが今回の建物です。最も古くて最も新しい建物です

5) 最近の作品としましては、認定こども園ミライズそら(Children Center of MIRAIZU SORA、2019年)が挙げられます。相当の様々な空間で構成されていて、とても興味深いです。それぞれの空間に主な特徴(または、みどころ)がございましたら、是非お聞かせください。

ミライズソラは歴史文化が色濃く残る地域に建っています。そのなかに有名な織田藩の武家屋敷があります。折れ曲がりながら延々と繋がる外廊下によって繋がる建築空間です。その空間構成を真似ました。地域の歴史文化を伝える為です。深い軒に包まれた外廊下は、雨の日でも暑い日でも快適な半外部空提供します。高床式となっているのは、地下水位が浅く浸水した経験もある地域の気候に対応する為です。床は地面から1.2mほど上がっています。たった1.2mですが、空気の湿気が違います。これも地域の古い建物に見られる知恵です。

6) 子供向けの教育施設だけでなく、博物館・美術館の建築物においても作品がありますが、特に越後松之山「森の学校」キョロロ(Matsunoyama Natural Science Museum、2003年)が挙げられます。今までの博物館とは違って開放性が窺われますが、松之山「森の学校」キョロロについて、是非お話をお聞かせください。※ 建築物への思いや設計のポイント、建築物においての主な見どころなど

松之山は世界で最も積雪量の多い地域として知られています。年によっては6mにも達します。吹き溜まりでは10mを超えます。よって通常の開放的な日本家屋の建設は無理です。よってその深い雪に包まれた自然現象や文化を学ぶ研究施設として設計しました。建物には雪の断面が見える巨大な窓が幾つもあります。

7) 子供施設の場合、設計以前と完工以降で、施設使用者の方々(幼稚園の先生など)から多くの意見や話を伺っておられるそうですが、最も多く聞かれるのはどの部分でしょうか。印象深く面白いお話がありましたら、ご紹介ください。

あまりにも多すぎて、ここで書くことは不可能です。しかしそれでも共通して言えることは、新しい建物になって子供達の動きが増えたというお話です。

8) 上記の質問に関わってますが、当初の計画・設計やデザインに比べて、実際の結果としては違いが生じてくる場合もあると思われます。建築の意図通りに活用されなかったり、全く新しい方法で子供たちが使う場合もありますでしょうか。

大体予想した通りのことが起きています。

9) (失礼な質問かもしれませんが)ご夫婦が共に研究所を運営されていると伺っています。そのような点こそ、家族や子供向けの空間設計において、相乗効果が発揮されていると思いますが、如何でしょうか。設計を通じて意見交換も活発にされてますでしょうか。たまには、お子さんたちが直接実験などに参加されると伺ってますが(笑)、作品設計に良いアドバイザーになるのではないのでしょうか。もし一例がございましたら、ご紹介いただけますでしょうか。

子供達はアドバイザーにはなりません。観察対象です。しかし最近困ったことが起きています。子供はいつまでも子供でいてくれません。どんどん大きくなって、親に追いついてしまいました。孫ができるまで待ちます。

10) 一部の作品には、日本の伝統建築の特徴も見られますが、伝統建築から思い浮かんだインスピレーションの例がございましたら、是非お聞かせください。

得たものはインスピレーションではありません。知恵です。特に古建築を見るたびに、軒の深い空間から多くを学びます。

11) 「ネット(Net)」の表現をよくお使いになり、実際「ネットの森、Woods of Net」を設計されたんですが、韓国でも「ネット」とは「情緒的な憩いの場」や「私(たち)だけの空間」という意味が含まれています。手塚建築のキーポイントではないかと思います。是非、「ネット」に対するお考えをお伺いしたいと思います。

ネットというのはネットのアートが入っているからです。先にネットのアートがあって、それに相応しい建築を考えた状態です。それが結果として鳥の巣のような構造となった。ネットという言葉に建築家として深い想いはありません。

12) 新型コロナウイルス禍の以降、空間が益々重要な話題になっています。今後、子供向けの空間において、何を向かって進むべきでしょうか。

コロナウイルスも命の繋がりの一部です。いずれ我々を取り囲む細菌叢の一部となります。人の営みはいずれ元に戻ります。何も変わらないと考えています。

13) 最近は、どのような作品を設計されてますでしょうか。内密のお話でなければ、お聞かせくださいますでしょうか。

北九州の小倉という地域に、希望のまちというプロジェクトを手がけています。マフィアの力が強く、多くの社会問題が起きていた場所です。そこに救護施設と地域の人が学び集う空間を作り、新しい街づくりの拠点としたいと考えています。教育は街づくりの基本です。その重要性を問う施設です。

14) 韓国国立中央博物館子供博物館をはじめ、韓国の子供博物館は子供・家族向けの代表な文化施設として、その需要が日々急増しています。最後に、韓国の子供博物館について、一言お願いできますでしょうか。

昨年度より、私は子供博物館の館長を務めています。コンセプト作りから関わり、空間を設計し、今は企画運営に関わっています。<https://play2020.jp>
その博物館では子供と大人と一緒に遊べる場所を作りました。通常よく見られる子供博物館は、教育施設になってしまっています。Teachingすなわち教える場ですね。施設によっては親が入れないところもあります。それではせっかくの親子の週末が台無しです。そこで動物園をモデルとしました。動物園であれば親子と一緒にいれます。とはいえ、ライオンやトラを買うお金はないので、代わりに子供を入れることにしました。ただしオリではなく皿です。柔らかい皿。子供一皿。ここでは「何をしなさい」と誰も指図をしない。自分で感じて自分で動いて遊ぶ空間ができています。完全に自発的行動に根ざした場所です。Spontaneous learningの空間です。

어린이

심리와

공간

김남호
(숭실대학교 건축학부 교수)

1. 놀이를 원하는 어린이 심리

어린이는 심리적 특성상 놀이를 좋아하고, 장소가 어디이건 놀이를 통해 학습하고 긍정적인 놀이를 통해 자아가 형성되며 사회화되고 발달이 이루어지게 된다. 또한, 어린이는 놀이를 통해 신체 기술, 언어, 사회성 등을 발달시키게 된다.

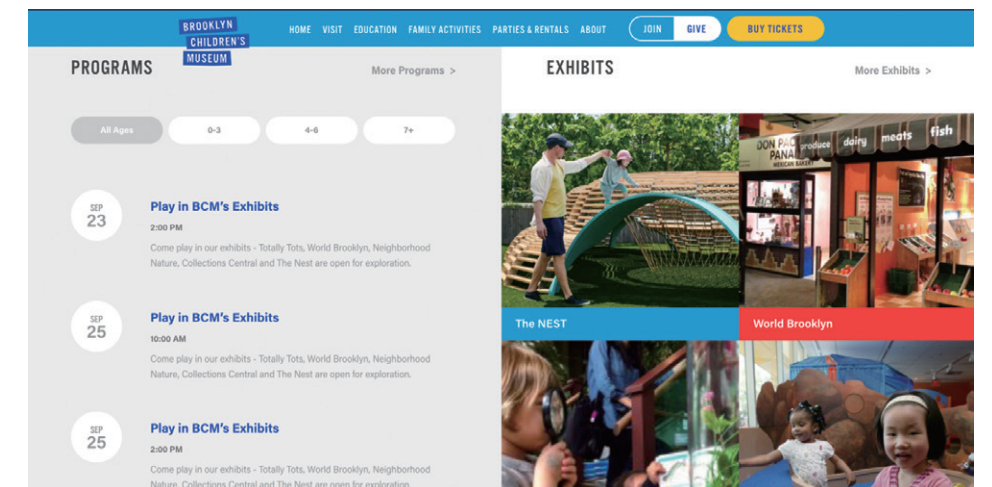
어린이가 놀이하는 공간은 주로 가정과 교육기관인데, 이곳에서는 성인이 관찰자와 평가자, 놀이 파트너, 감독관 등의 역할을 담당하고 있다. 그런데 최근 박물관을 비롯한 다양한 전시관들이 평생교육 차원에서 어린이의 놀이 및 교육공간으로서 역할을 하게 되었다.

어린이박물관은 미국의 경우 100년이 넘는 역사가 있지만, 우리나라에는 약 70여 년 전부터 생겨나기 시작하였다. 어린이박물관은 대상을 ‘어린이’에 한정하고, 일반 박물관과 같이 수동적인 공간이 아니라 어린이들이 능동적으로 참여하고 각 전시물을 조작할 수 있도록 설계되어 있는 상호작용적(interactive) 전시를 한다. 따라서 어린이가 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 놀며 배울 수 있도록 한다.¹⁾

1899년 미국 뉴욕의 브루클린 어린이박물관이 처음 개관하였을 때 전시기획자들이 처음으로 아동들에게 선보인 전시는 실물이나 모형을 손으로 만져보게 함으로써 시각 뿐 아니라 촉각적인 탐색을 허용한 것이었다.

1) 양혜진, 김남호(2010). 『피아제 인지발달단계에 따른 어린이박물관 선호전시체형과 어린이의 심리특성에 맞춘 관람동선에 관한 연구』, 한국실내디자인학회 논문집의 내용을 재인용함.

<표1> 브루클린 어린이박물관의 놀이 중심 전시 Play in BCM's Exhibits



어린이박물관이 효율적으로 활용될 수 있기 위해서는 사용자인 어린이의 심리적 발달 정도를 고려하고, 박물관의 설립목적과 부합되면서도 어린이가 자발적이고, 즐겁게 참여할 수 있도록 설계되어야 할 것이다.

1.1. 놀이발달

(1) 놀이 이론과 발달 단계

놀이 이론은 주로 19~20세기 초에 생겨난 이론으로, 놀이행위가 일어나는 이유에 대해 초점을 두고 논하는 고전적 놀이 이론과 놀이가 아동에게 미치는 영향에 대해 주로 논하는 현대적 놀이이론으로 구분된다. 현대적 놀이이론 중 인지발달이론은 피아제(Piaget)가 설명한 인지 발달 단계에 따라 놀이의 유형도 달라진다고 설명하였다. 피아제의 인지발달 단계에 따라 여러 학자들은 인지 놀이의 유형을 구분하였다.

피아제는 인지발달단계를 감각운동기(sensorimotor period 0~2세), 전조작기(preoperational period 2~7세), 구체적 조작기(concrete operational period 7~11세), 형식적 조작기(formal operational period 11세 이후)로 구분하였는데, 어린이란 대개 4, 5세부터 초등학생까지의 아이를 말하므로, 피아제의 발달단계 중 전조작기와 구체적 조작기와 일부의 형식적 조작기에 해당한다.

본 연구는 어린이박물관의 주방문자라 할 수 있는 전조작기에 해당하는 ‘미취학’(6~7세), 구체적 조작기에 해당하는 ‘초등 저학년’(7~11세; 1~4학년), 형식적 조작기에 해당 하는 ‘초등 고학년’ (11세 이후; 5~6학년)의 학생을 대상으로 명칭을 구분하여 분석하였다. 이 시기의 인지발달 특성과 인지발달 단계에 따른 놀이 유형은 다음 표에 제시하였다.

<표 2> 피아제의 인지발달 단계 중 유아동기

발달단계	전조작기	구체적 조작기	형식적 조작기
나이	2~7세	7~11세	11세 이후
특징	직관적 사고 자기 중심적 사고 물활론적 사고	논리적 사고 기억적 사고 보존개념 습득	추상적 사고 모든 가능성 추리 가설적 사고 조합적 사고
본 연구의 대상구분	미취학	초등 저학년	초등 고학년

<표 3> 피아제 인지발달 단계에 따라 구분한 인지 놀이의 유형

피아제의 인지발달 단계	Buhler (1937)	Piaget (1962)	Smilansky (1968)	Frost&Klein (1979)	Parker (1984)
전조작기 (2~7세)	구성 게임 가작화 게임	상징 게임	구성 놀이 극적 놀이	구성 놀이 상징 놀이 극적 놀이	경쟁적 연습 게임
구체적 조작기 (7~11세)	집합 게임	규칙 있는 게임	규칙 있는 게임	규칙 있는 게임	규칙 있는 게임

(2) 놀이 발달에 영향을 주는 요인

놀이는 어린이의 연령과 성에 따라 발달적 차이가 있으며, 놀이가 미치는 영향도 달라진다. 학자들의 연구에 따르면(Harper & Sanders, 1975 ; Singer, 1973 ; Goldberg & Cewis, 1962), 유아의 성별에 따라 놀이의 유형, 상호작용의 형태 등이 다른 것을 알 수 있으며, 이러한 차이는 영아기보다 유아기에서 뚜렷해지는 경향이 있다.

<표 4> 성별에 따른 놀이 선호도

성별	남자 어린이	여자 어린이
선호 특징	탐색적, 독립적 놀이 선호	조용한 놀이 선호
	실외 놀이, 단독 놀이	실내 놀이, 극적 놀이
	블록, 교통기관, 기사 장난감	인형, 장난감 가구, 미술 작업
	환상적 모델을 사용한 역할놀이	현실적 모델을 사용한 역할 놀이

1.2. 어린이박물관의 놀이적 전시 개념

(1) 어린이박물관의 개념

우리나라의 박물관 및 미술관 진흥법에 의하면, 박물관은 문화, 예술, 학문의 발전과 일반 공중의 문화 향수 증진에 이바지하기 위하여 역사, 고고, 민속, 예술, 동물, 식물, 광물, 과학, 기술, 산업 등에 관한 자료를 수집, 관리, 보존, 조사, 연구, 전시하는 시설을 말한다. 하지만 박물관은 더 이상 전시물을 보존, 공개하는 재래적 의미의 정적이

고 수동적인 공간이 아니며, 관람객이 직접 참여하고 체험하는 문화체험의 공간으로 변모되어가고 있다. 이는 어린이박물관을 통해 뚜렷이 보이고 있는데 시각적인 자극만으로 전시물을 관람하는 것을 넘어 인간의 다양한 오감을 활용한 새로운 박물관의 전시형태가 출현한 것이다.

어린이박물관은 다른 말로 핸드스 온(Hands-on) 박물관으로 설명이 가능하다. 이는 ‘손을 대다’라는 뜻으로, 전시물 지향적인 기존의 박물관의 개념과 달리 어린이들이 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 즐기며 배울 수 있도록 하는 사용자 중심의 박물관이다.

1899년 미국 뉴욕의 브루클린 어린이박물관이 처음 개관하였을 때 전시기획자들이 처음으로 아동들에게 선보인 전시는 실물이나 모형을 손으로 만져보게 함으로써 시각 뿐 아니라 촉각적인 탐색을 허용한 것이었다. 이는 피아제의 발달심리학 이론인 “학습은 환경과의 상호작용의 결과로서 발생한다.”는 개념과 일치하는 개념을 토대로 하였다. 어린이박물관의 전시는 체험이 가능한 전시를 하면서 어린이들의 오감을 자극하여 그 효과를 극대화하는데 이를 위해서 ‘아날로그’와 ‘디지털’ 미디어의 활용은 필수적이라고 할 수 있다.

(2) 어린이박물관의 놀이 전시체제

손을 대어 체험하는 형식의 어린이박물관은 그저 손을 대서 버튼을 눌러보며 정보를 습득하는 단계에서 그치지 않는다. 어린이박물관에서 어린이의 체험은 감각을 자극시키며 존 듀이(J. Dewey)의 주장과 같이 놀면서 배우게 되는 것 (learning by doing)이다. 어린이의 관찰과 참가 체험을 위해 박물관은 오감을 활용한 다양한 접근법을 사용한다.

<표 5> 오감을 활용한 어린이박물관의 전시방법

체험	감각	체험	감각
소리 내기	청각	직접 조작	촉각
듣기	청각	손으로 비교	촉각, 시각
누르기	촉각, 시각	가까이 관찰	시각
만지며 관찰	촉각, 시각	두드리기	청각, 촉각
손으로 세기	촉각	서랍 속 검색	시각
오르며 관찰	시각	망원 관찰	시각
거꾸로 관찰	시각	직접 타 보기	촉각
실험과 확인	촉각, 시각, 청각	듣고 생각	청각
들여다보기	시각	당겨 보기	촉각, 시각
냄새 맡기	후각	만지기	촉각
멀리서 관찰	시각	관찰과 조작	촉각, 시각

2. 예술체험을 원하는 어린이 심리

오늘날 아이들을 보면 어렸을 때부터 영어, 수학 등 지식을 습득하기에 급하고, 주입식 교육이 늘어나며 ‘예술’이라는 분야에 대한 중요도는 대두되지 않았다. 그러나 사람이 태어난 후 3년간은 본인이 어떤 인격구조를 갖게 될지에 대한 중요한 시기이다. 만약 어렸을 때 억압당하고, 자기가 느끼는 것이나 원하는 것을 자유롭게 표현하고 행동하지 못하고 자라게 되면, 자기가 원하는 것이 무엇인지 모르고, 안다고 해도 이를 요구하고 주장할 수 없게 된다. 또한, 영유아기는 언어, 창의성 발달, 심리·사회적 발달 토대이며 인지적, 정서적, 사회적, 도덕적, 영적 결정적 시기이며 인격 형성에 기여도에는 부모의 역할이 80%를 차지한다.²⁾ 부모들은 단순히 ‘학업’ 위주의 교육이 아닌 미술, 음악 등 예술 활동에 대한 다양한 체험기회를 아이들에게 열어주어야 한다.³⁾

그렇게 된다면 “예술의 형태와 관계없이 어린 아동들에게는 창작활동이 핵심이 되어야 한다. 아동들은 자신의 연구주제에 적극적으로 참여할 때 가장 효과적으로 배운다.”⁴⁾ 하워드 가드너(Howard Gardner)의 말처럼 보다 주체적이고 사회성이 뛰어난 아이들로 성장해 나갈 수 있을 것이다. 그들의 예술 활동을 지원하기 위해 ‘문화예술 놀이터’라는 놀이적 전시공간이 필요하다.

특히 에릭 에릭슨(Erik H. Erikson)이 중요하다고 이야기한 8가지 중 영유아기에 포함되는 중요한 5가지 단계의 아이들 행동과 심리를 살펴본 결과 단계별로 필요한 공간과 부여되는 인격이 달랐으며 이는 같은 공간을 이용하는 여러 사람들에게 다양한 체험요소를 주어야 한다고 생각되었다. 에릭 에릭슨의 5가지 단계의 아이들의 성격과 행동, 심리를 살펴본 후, 기존의 연구를 바탕으로 이 문화예술 놀이터를 보다 발전적이고 감성적 요소에 충실한 역할을 하는 체험공간으로 만들기 위한 방안을 제시할 수 있다.⁵⁾

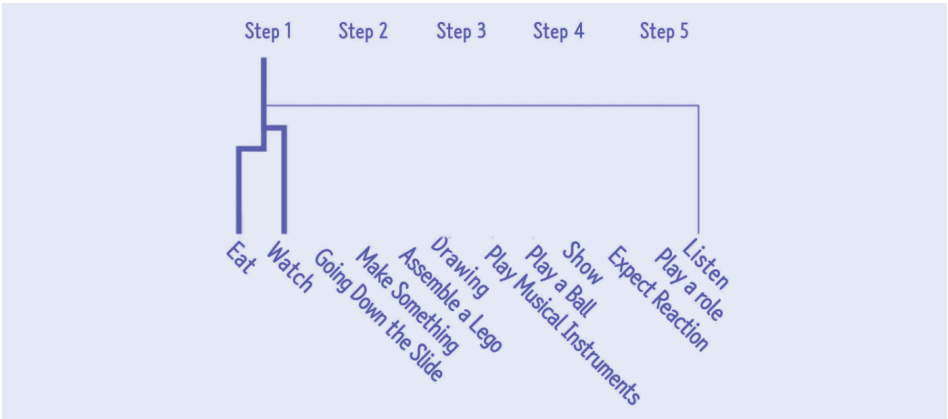
2.1. 영유아의 예술교육놀이론

(1) 에릭 에릭슨의 발달단계이론(Character building process)

에릭 에릭슨은 인격형성과정 8가지 중 영유아기에 포함되는 다음 5가지 단계가 중요하다고 말하였다.⁶⁾

① 인격형성과정 1단계

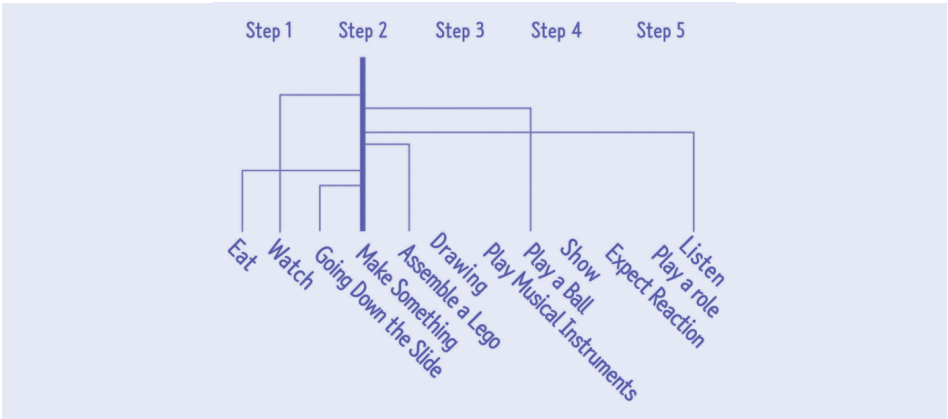
1단계는 기초적 신뢰와 불신뢰 단계다. 이는 성격형성단계다. 육체적 욕구인 먹고 자고 배설하는 과정 속에서 형성되며 특히 어머니와의 관계 속에서 형성된다. 그러므로 배고픔의 욕구를 충족시켜주는 어머니의 역할이 중요하며 배고픔이 충족되는 그 순간을 방해받으면 불만이 쌓이게 된다. 그들의 행동을 파악해보면 이와 같다. <그림 1> 굶은 선은 행동빈도가 높은 것이며 앓을수록 행동빈도가 낮다.



<그림 1> 에릭 에릭슨 인격형성과정 1단계

② 인격형성과정 2단계

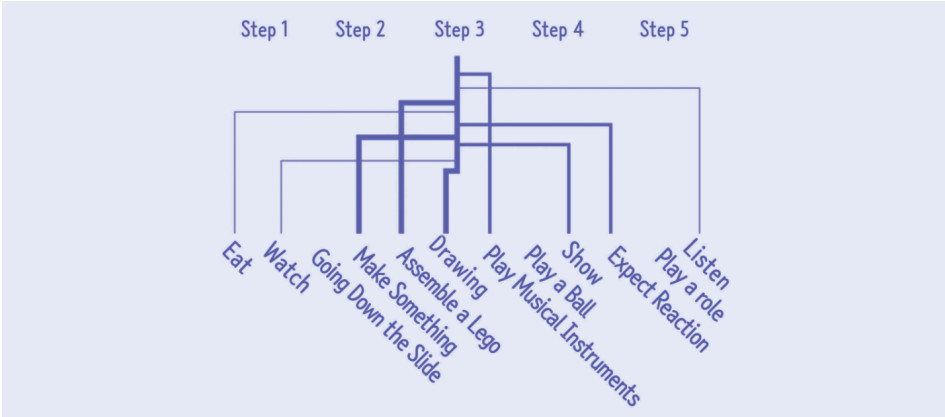
2단계는 자율성과 수치(의심)단계이다. 이는 2~3세 정도에 해당된다. 무언가를 잡고 일어설 수 있는 근육운동을 시작하는 시기에 형성되는 성격으로 이때 기대하는 행동을 행하며 자만심을 갖게 된다. 불완전한 시기이지만 무언가 하고자 하는 행위에 대해 무능력함을 표하게 되면 수치감이나 의심하는 성격이 형성된다. 그들의 행동을 파악해보면 이와 같다. <그림 2> 굵은 선은 행동빈도가 높은 것이며 앓을수록 행동 빈도가 낮다.



<그림 2> 에릭 에릭슨 인격형성과정 2단계

③ 인격형성과정 3단계

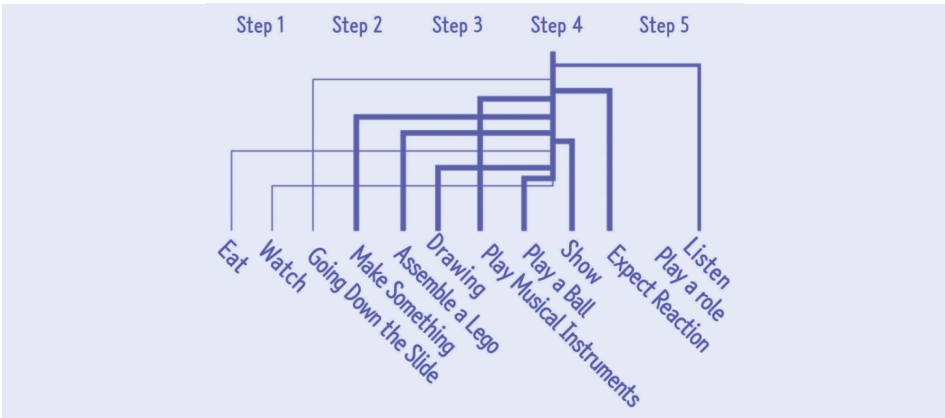
3단계는 주도성과 죄책감의 단계이다. 무언가 창조할 수 있는 성취의 기쁨을 갖는 단계이다. 이 시기에 자연히 발생하는 선의의 경쟁의식이나 질투심은 오히려 장려해야 한다. 그들의 행동을 파악해보면 이와 같다. <그림 3> 굵은 선은 행동빈도가 높은 것이며 앓을수록 행동빈도가 낮다.



<그림 3> 에릭 에릭슨 인격형성과정 3단계

④ 인격형성과정 4단계

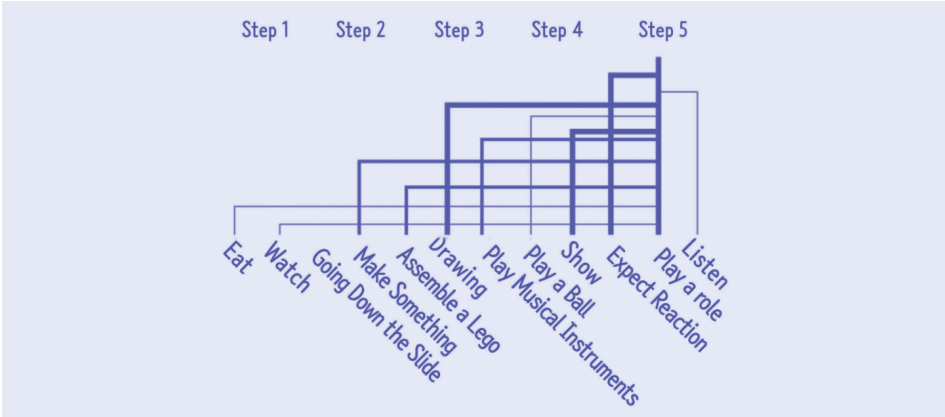
4단계는 근면성과 열등감 단계이다. 작업을 완성하는 데에서 얻은 충족감을 느끼는 단계이다. 성취감에서 오는 충족을 맛보게 함으로써 내재하고 있는 잠재능력을 개발하게 된다. 그들의 행동을 파악해보면 이와 같다. <그림 4> 굵은 선은 행동빈도가 높은 것이며 얇을수록 행동빈도가 낮다.



<그림 4> 에릭 에릭슨 인격형성과정 4단계

⑤ 인격형성과정 5단계

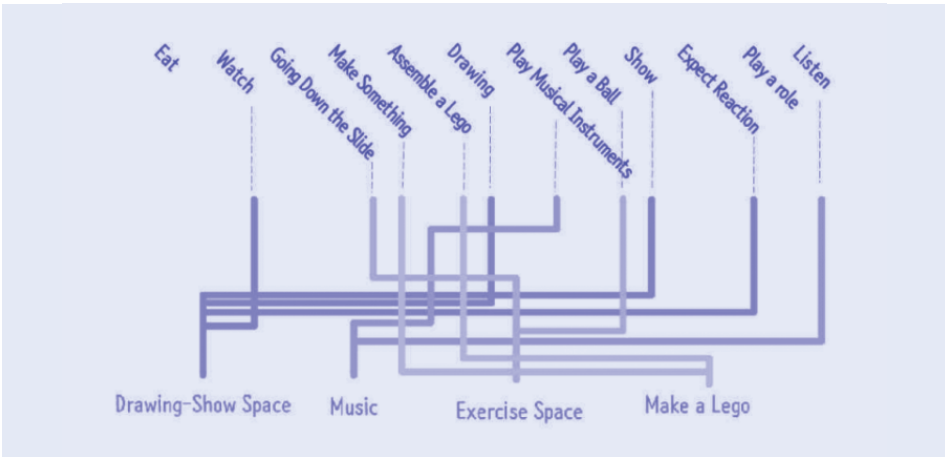
5단계는 자아정체감과 역할혼미의 단계이다. 여아는 여성으로서, 남아는 남성으로서 자기 정체감을 활동을 통하여 갖게 되는 시기이다. 그리고 4단계에서 개발된 자기 속에 잠재하고 있던 능력을 개발하여 자기 완성으로 나아가게 된다. 그들의 행동을 파악해보면 이와 같다. <그림 5> 굵은 선은 행동빈도가 높은 것이며 얇을수록 행동빈도가 낮다.



<그림 5> 에릭 에릭슨 인격형성과정 5단계

⑥ 행동분석에 따른 프로그램 도출

5가지 단계의 영유아시기 아이들의 심리와 행동을 파악해 보았다. 이러한 행동을 중심으로 몇 가지 프로그램을 도출해 보았다. 그림을 그리고 직접 볼 수 있는 그리기 체험 공간, 음악을 직접 연주해 보고 들을 수 있는 음악 공간, 운동장, 레고 체험 공간 등으로 프로그램을 나눠 공간을 구성해보도록 한다.⁷⁾



<그림 6> 프로그램 도출

2.2. 예술체험으로서의 전시

(1) 문화체험기능 : 아이들에게 문화예술의 감상이나 창작 활동 등 다양한 문화를 적극적으로 창조하는 경험활동을 할 수 있도록 한다. 또한, 올바른 지도를 통해 아이들이 다양한 활동에 참여함으로써 자신의 무한한 가능성을 인지하고 자신감을 가질 수 있는 기회를 제공한다.

(2) 선의의 경쟁을 통한 교육기능 : 단순히 순위를 매기는 남과의 경쟁보다는 자신이 해놓은 성과에 대한 비판, 그리고 그것보다 좋은 결과를 만들기 위한 경쟁싸움

7) 연구자가 본 연구에 맞춰 프로그램을 구분한 다이어그램이다.

에 중심을 이룬다. 사람들과 사이좋게 어울리면서 협력하고 서로 존중하는 가운데, 일의 성과를 위해서 더 좋은 성과를 만들어내기 위한 경쟁이 촉발되는 교육조건을 만들어야 한다.

(3) 신체발달기능 : 영유아들은 움직임 전체를 즐거워하며 끊임없이 탐색하며 잠시도 쉬지 않고 자기 자신의 생각과 감정을 표현한다. 영유아기에 있어서 체육 활동은 스스로 신체적 운동능력을 인지하여 신체적 잠재력을 보다 구체적이고 다양하게 적용할 수 있게 하고 창의적이고 발전적인 경험을 영위하고 또한 심신을 조화롭게 발달시키는 데 많은 영향을 미친다.⁸⁾ 기본적인 운동기술을 적절하게 발달시키지 못할 경우 놀이나 활동에서 신체적으로 그 기능을 발휘하는데 제한을 받을 뿐만 아니라 또래 집단에 동화되지 못하는 결과를 초래할 수 있다.⁹⁾

(4) 만남과 소통의 기능 : 아이들이 시설을 자유롭게 이용하면서 내가 아닌 타인에 대한 첫 만남을 통해 이해의 시작이 되고, 대화를 하며 그곳은 소통의 장이 된다. 그리고 또래의 아이들을 키우는 부모들도 이 시설에 방문하여 서로 같은 취미와 주제를 가지고 대화나 모임을 가질 수 있는 공간을 제공받으면서 자율적인 활동을 실시할 수 있다.

2.3. 공간 프로그램 예시¹⁰⁾



	1
	2
3	4

- 1. B1F놀이터
- 2. 카페테리아
- 3. 레고공간 및 2층 슬로프
- 4.음악공간

8) 이해주, 오수학(2008). 유아의 신체발달에 대한 ‘2006교육인적자원부 유아체력증진프로그램’의 효과 검증, 인하대학교 스포츠과학연구소 스포츠과학 논문집, pp.67~68, 재인용

9) 홍덕주, 모창배, 유인영(2005). 기구운동이 유아의 신체발달에 미치는 영향에 관한 연구, 한국체육교육학회, p.25, 재인용

10) 최민하, 김남효(2016). 「에릭 에릭슨의 발달단계이론 영유아 인격통합을 위한 문화시설」 논문, 대한전시대자기획회

3. 디자인 씽킹을 적용한 어린이 심리

디자인 씽킹(Design thinking)은 디자인 과정에서 디자이너가 활용하는 창의적인 전략이다. 디자인 씽킹은 또한 전문적인 디자인 관행보다 문제를 숙고하고, 문제를 더 폭넓게 해결할 수 있기 위하여 이용할 수 있는 접근법이며, 산업과 사회적 문제에 적용되어 왔다. 어린이 심리적 측면에서 디자인 씽킹을 응용한다면, 다음 <표6, 7>과 같이 적용할 수 있다.¹¹⁾

<표 6> 디자인 씽킹의 단계별 비교^{12, 13)}

IDEO	Design Council	Continuum	D-School
관찰 (Observation)	발견 (Discover)	리서치 (Research)	감정이입 (Empathize)
브레인 스토밍 (Brainstorming)	정의 (Define)	컨셉 (Concept)	정의 (Define)
프로토타입 (Prototyping)	개발 (Develop)	발전과 정의	아이디어화 (Ideate)
개선 (Refining)	개발 (Develop)	선실행	원형제작 (Prototype)
실행 (Implementation)	전달 (Deliver)	실행	테스트 (Test)

<표 7> 디자인 씽킹이 어린이에게 주는 효과¹⁴⁾

디자인 씽킹	어린이에게 주는 효과
감정이입 (Empathize)	공감능력 향상 : 타인의 감정과 어려움을 이해
정의 (Define)	문제해결 능력 : 문제에 대한 이해와 다양한 접근
아이디어화 (Ideate)	창의적 발상 : 질문과 상상을 통한 아이디어 발상
프로토타입 (Prototype)	사회성 향상 : 그룹활동과 놀이를 통한 사회성
테스트 (Test)	회복탄력성 향상 : 실패와 여러 시도를 통한 경험적 학습

4. 추상성을 적용한 어린이 심리

“나는 라파엘로처럼 그리는데 4년 걸렸지만, 어린아이처럼 그리기까지는 평생이 걸렸다.” 입체주의 회화의 거장 파블로 피카소는 이렇게 회고했다. 피카소의 독창적 화풍인 큐비즘(Cubism), 즉 ‘입체주의’의 첫 작품인 ‘아비뇰의 여인들(1907)’에는 조각난 얼굴과 신체의 다섯 여인이 있다. 어떤 여인의 눈은 앞모습이지만 코는 옆에서 본 것처럼 비뚤다. 이처럼 대상을 여러 각도에서 해체한 후 한 화폭에 동시에 그리는 것이 큐비즘의 특징이다.¹⁵⁾

어린이는 청년이나 성인에 비해서 사물을 보는 관점이 다르다는 것을, 피카소는 위

11) ko.wikipedia.org/wiki/design thinking
12) 김민수(2021). 「리빙랩을 적용한 어린이 교통안전 스마트도시 공공서비스 디자인 연구」, 브랜드디자인학연구
13) https://dschool.stanford.edu/
14) www.loopkin.com
15) https://www.mk.co.kr/opinion/contributors/view/2019/06/428713/

와 같은 말을 전하면서, 바로 어린이의 관점에서 회화를 그리는 것으로 일평생을 보냈다고 한다.

사실적 표현과 정보보다는 주관적, 추상적 측면을 가진 어린이의 심리를 담을 수 있는 전시공간에 대해 개방적 시각으로 접근할 필요가 있다.



<그림 7> 아비뇽 처녀¹⁶⁾

5. 어린이 심리와 공간

앞서 소개한 내용을 압축해 보면, 첫째, 놀이를 원하는 어린이 심리, 둘째, 예술체험을 원하는 어린이 심리, 셋째, 디자인 썬킹을 적용한 어린이 심리, 넷째, 추상성을 적용한 어린이 심리의 관점에서 전시공간을 계획하는 것이 필요하며, 영유아기 연령에 따른 선호 유형과 감각 능력이 차이가 있음을 고려해야 한다.

16) https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EB%B9%84%EB%87%BD%EC%9D%98_%EC%B2%98%EB%85%80%EB%93%A4

모험과 위험의 경계

배송수
(한국놀이시설안전기술원 원장)

1. 놀이 기회의 감소와 부작용

부모들은 지금처럼 그네, 시소, 미끄럼틀 같은 놀이기구 하나 없이도 어디를 가든 해가 질 때까지 친구와 함께 뛰어논 경험이 있을 것이다. 골목길에서 놀며 자란 세대가 성장해서 어른이 된 지금, 골목길은 사라지고 있다. 그나마 남아있는 그 골목길에 차량과 건물들이 비집고 들어서고 있다.

바깥은 아이들이 뛰어놀기 위험한 공간으로 변했고 아이들은 안전한 집 안으로 쫓겨 들어오고 있다. 이렇게 놀 공간이 부족한 현대사회에서 놀이터라는 최소한의 공간에서 우리 아이들은 놀면서 좀 더 위험한 도전을 즐길 수 있으며, 그만큼 다칠 가능성은 커지는 것은 사실이다. 이렇게 최소한의 공간으로 전락한 놀이터는 어린이가 마음껏 뛰어놀 수 있는 공간이라기보다는 금지사항과 통제가 많은 재미없는 공간으로 변하고 있다. 이유가 무엇일까? 더욱이 코로나19로 인해 사용이 금지된 놀이터가 많아지고 있어 더 많은 놀 기회가 상실되어가고 있다.

특히, 놀이가 부족해서 우리 아이들이 잃어버리는 것이 많아지고 있다고 인성발달 교육자들에게 자주 듣는다. 굳이 학술적으로 인용하지 않아도 우리들의 어린 시절 놀이 경험을 기억하면 쉽게 찾을 수 있다.

어렸을 때 많이 들었던 ‘친구야, 놀자!’ 가 그 중에 하나이다. 지금은 듣기 어려운 소리이다. 어렸을 적 우리 모두 한 번쯤 친구 집에 찾아가 이렇게 소리치며 논 적이 있을 것이다. 부모나 이웃의 눈치가 있겠지만 친구랑 놀고 싶어 용기 내서 친구를 그렇게 큰 소리로 불렀다. 친구가 없으면 또래와 잘 어울리지 못하는 아이 집도 찾아가 그렇게 철수와 영희를 불렀다. 내가 중고등학교에 다닐 땐 바깥에서 나는 소리를 듣고 흐뭇해했었다. 그렇게 우리는 자신감을 표현해 왔다.



<그림 1> 놀이 기회 부족으로 인한 발달적 영향

또 하나는 리듬감있는 투 스텝 같은 자연스러운 감정 표현이다. 어렸을 때는 친구 손잡고 그렇게 걸어가는 아이를 쉽게 볼 수 있었다. 이것은 기분이 좋을 때 자연스럽게 표출되는 행동 표현이며, 그만큼 행복하고 즐거운 일이 많았다는 증거이다. 지금은 보기가 힘든 모습이며 그렇게 걸을 수 있는 안전한 거리도 많지 않다. 그만큼 우리 아이들 행복지수가 낮아지고 있다.

더군다나 선행학습에 쫓기어 가뜩이나 놀이 기회가 적어지는 가운데 코로나19로 인해 바깥놀이 뿐만 아니라 야외 출입이 줄어들고 있다. 유아들이 엄마랑 있는 시간이 많아지면서 새로운 자연환경을 접하는 기회가 적어지고 있다. 그러면서 바깥세상 환경을 접하면서 자연스레 가지게 되는 호기심이 사라지면서 집중력과 함께 언어적 표현도 부족해지면서 일상적 스트레스가 많아지고 있다. 특히, 야외활동 부족으로 인해 자기 몸을 자기 맘대로 사용할 줄 모르는 아이들이 많아지고 있다고 한다. 눈과 손발을 함께 사용하는 신체적 조절 능력도 저하되고 있어 잘 넘어지고, 잘 부딪힌다. 우리 아이들의 위험에 대처하는 능력도 저하되고 있다.

2. 놀이터 사고에 대한 비합리적 두려움 증가

이 세상 그 어떤 부모도 자녀가 다치는 것을 원하지 않는다. 그래서 관련법에 따라 혹시 모를 사고에 대해 놀이터 보험 가입도 되어있고, 놀이시설 안전 분야 만큼은 전 세계에서 가장 엄격하게 운영되고 있음에도 불구하고 우리나라에서는 부모들이 아주 작은 부상도 허용하지 않으려 한다.

더욱이 최근 코로나19로 인해 어린이 놀이가 더 많이 위축되고 있다. 모임 금지 등을 위해 놀이터 접근금지 조치 등으로 인해 특히 바깥놀이 기회가 거의 없다고도 할 수 있다. 아이들이 자존감과 자신감이 상실되고 심지어 자신의 감정과 언어적 표현에도 심각한 문제가 드러나고 있다고 유치원 교사들이 전하고 있다.

안전에 대해서는 우리 사회는 비합리적인 두려움 때문에 과잉 안전을 강조하고 있

고, 안전이라는 강제적 명분으로 다른 쪽(어린이의 건강과 발달적 혜택)을 무시하는 잘못된 경향이 있다.

사회에서 어린이와 젊은이들이 수십 년 동안 필수적인 발달 경험을 박탈당했고 시정 조치가 시급하다는 많은 보고서, 연구 논문, 언론 성명서를 주목할 필요가 있다.¹⁾

또한 2002년 영국 놀이안전포럼(Play Safety Forum)이 발표한 놀이터 위험관리에 따르면 “본질적으로 놀이는 안전하며 편익(benefit)을 주는 활동이다.”²⁾ 밝히고 있다.

3. 놀이터의 의미

놀이는 즐거운 것이기 때문에 활동 자체만으로도 가치를 가진다. 아동 발달과 놀이의 질은 아이들이 안전하게 주변 환경을 탐색, 실험, 새로운 것을 다루고, 위험과 도전을 받아들이는 환경이 주어질 때 향상된다. 이렇게 조성된 놀이터를 통한 우선적인 혜택은 어린이에게 마음껏 뛰어놀 기회를 준다는 점이다. 이렇게 어린이는 자신의 능력을 발달시키고, 도전과 모험을 즐기며 아동발달을 자극하기 위해 놀이터는 존재한다.



<그림 2> 어린이 놀이터의 혜택

4. 어린이 놀이기구

어린이 놀이터에 설치된 개별 놀이기구는 모험과 도전, 사회적 놀이 기회를 제공하면서 아이의 놀이를 촉진한다. 설치된 놀이기구 대부분은 「어린이 제품 안전 특별법」 제2조 제9호에 따른 안전 인증을 획득한 제품으로 기본적인 안전성을 확보하여, 어린이에게 즐거움을 제공하면서도 성장에 도움을 준다.

5. 어린이 놀이 행동 특성

어린이가 놀이를 통한 모험이나 도전은 어린이 놀이에 있어 자연스러운 행동 패턴이며, 어린이는 재미 또는 호기심 등의 다양한 이유로 종종 종래의 노는 방법과는 색다른 놀이 활동을 원하는 습성을 가진다. 하나의 놀이 활동에서 재미가 부족하면 흥미를 잃게 되어 보다 재미있는 놀이 방법을 찾게 되고, 어른의 상상을 뛰어넘는 다른 놀

이 방법을 응용해서 찾아내는 일도 있다. 놀이터 안에서 어린이는 언제나 더 재미있는 놀이 방법을 탐색하고 연구하는 특징을 가지고 있다. 즉, 어린이가 놀이를 통해 모험과 도전을 하는 것은 자연스러운 행위이다.



<그림 3> 어린이 놀이기구의 역할

게다가, 어린이 놀이의 가장 일관된 특징 중 하나는 일상적이고 친숙하며, 따라서 잠재적으로 지루할 수 있는 것에서 더 도전적이고, 더 매력적인 것으로의 이동이다. 어린이가 놀이에서 가장 먼저 기대하는 것은 즐거움과 스릴이다.

어린이는 놀이에서 보상(재미와 스릴)이 주어지는 위험체험(Risk taking)을 시도하는 보편적 놀이행동 특성을 가진다. 전 세계 어디를 가든 위험한 놀이를 즐기는 어린이를 볼 수 있을 것이다. 어린이가 놀이를 통한 모험이나 도전은 어린이 놀이에 있어 자연스러운 행동 패턴이며, 어린이는 재미 또는 호기심 등의 다양한 이유로 종종 종래의 노는 방법과는 색다른 놀이 활동을 원하는 습성을 가진다.

이렇게 어린이는 놀이기구가 제작된 본래의 용도와는 다르게 자신만의 능력과 방식으로 다양한 놀이 방법을 생각하고 도전하게 된다. 특히 지금까지 확고하고 정형화된 놀이기구만 설치되어 재미가 없어지고, 그 이용이 오래되어 싫증나면 어린이는 종종 부모 또는 관리 주체들이 예상을 뛰어넘는 응용의 놀이방법 또는 방식(과용 및 오용)으로 이용하게 된다.

6. 놀이에 수반되는 위험

어린이는 놀이터가 아니더라도 여러 환경에서 다양한 놀이경험을 갖게 된다. 그러면서 어린이는 스스로 자기만의 방식으로 놀이에 변화를 주고 발달을 가져간다. 놀이기구들이 배치된 놀이터에서는 건강한 햇빛과 신선한 공기를 만끽하며, 경험한 적이 없는 다른 친구들의 놀이에 흥미를 지니게 되고, 더 높고 빠르게 그리고 멀리 가고자

1) Bundy et al.(2009); Guldberg(2009); Jones(2006); Louv(2005); Play Safety Forum(2002); Sandseter & Kennair(2011)

2) The Play Safety Forum.(2008) Managing risk in Play Provision: A Position Statement



<사진 1> 충남도청 어린이집 원생의 놀이 모습

하는 의욕을 가지고 놀면서 때로는 넘어지고 떨어지기도 한다. 자기가 의도한 대로 되지 않아 실패하면서 크고 작은 부상을 입기도 한다.

이것은 아이들은 적극적으로 자신의 한계를 시험할 도전과 기회를 찾으며, 필연적으로 위험에 직면하는 것을 의미한다.³⁾

하지만 어린이가 놀면서 경험하게 되는 이러한 실패와 손상은 단지 쓰라린 상처로만 남는 것이 아니라 어린이 스스로 실패와 위험이라는 것을 배우게 된다. 즉, 다음번 도전에는 다치지 않고자 하는 지혜를 놀면서 몸으로 직접 배우는 것이다. 이것은 선생님의 입을 통해서 또는 교실 안에서는 배우기 힘들며, 어린이가 직접적인 신체적 움직임과 접촉을 통해서만 배울 수 있는 중요한 과목이다. 그러면서 세상 밖에서 만나게 될 다양한 위험을 놀이터 안에서 경험하면서 배우게 된다.

어린이는 이렇게 놀이터에 존재하는 위험을 스스로 재미있게 다양하게 체험하면서 크고 작은 위험을 예측하거나 회피하는 능력을 키우게 된다. 그러면서 그 위험에 대한 도전과 체험을 통해서 친구들과 함께 심신의 발달을 극대화하게 된다. 따라서 놀이터에서 경험하는 위험은 실패와 아픔도 있지만 건강하고 긍정적인 역할을 담당하고 있다.

위험은 어린이 놀이에 필수적이며, 어린이의 개인적인 선택에 기초하여 성공하거나

3) EUROPEAN STANDARD EN1176-1(2017). p.6.



<그림 4> 어린이 놀이에 수반되는 위험

실패할 수 있는 기회를 준다. ‘재미가 없다면 놀이가 아니다’⁴⁾라고 밝힌 것처럼 어린이들의 재미(즐거움, playfulness)가 정신적인 행복의 표시일 뿐 아니라 놀이로 지탱되고 있다는 것을 보여준다.⁵⁾ 어린이 놀이에 수반되는 위험은 어린이가 자발적으로 선택한 위험이 된다.

국제표준인 어린이 놀이기구 안전기준(EN1176, 1177)의 서문은 다음과 같은 문구로 시작하고 있다. “위험 감수는 놀이터와 어린이들이 합법적으로 시간을 보내는 모든 환경의 필수적인 특징이다. 놀이터는 자극적이고 도전적이며 통제된 학습 환경의 일부로 어린이들에게 허용 가능한 위험에 직면할 기회를 제공하는 것을 목표로 한다.”

즉, 최소한의 어느 정도 부상은 살아가는데 필요한 기술을 배울 수 있는 기회를 제공하는 가치를 가진다. 놀면서 실패를 한다는 것은 그만큼 더 많은 위험을 경험하고 배울 수 있는 기회를 가진다는 것을 의미한다. 이렇게 어린이는 놀이를 즐기면서 어린이가 앞으로 살아가는 세상에 존재하는 위험과 그것에 대응하는 법을 배우게 되고 다양하게 존재하는 위험에 대한 인식을 개선하게 된다.

4) Outdoor play : teaching strategies with young children, Jane P. Perry, Published 2001

5) Lester, S. and W. Russell(2008). Play for a change. Play, policy and practice: A review of contemporary perspectives. <http://www.playengland.org.uk/>



<그림 5> 위험의 놀이가치

7. 놀이에 필요한 위험에 대한 사회적 인식

어린이 놀이 공간을 개선하는 데 관심이 있는 사람이라면 누구나 놀이를 통한 위험과 도전의 중요성과 효과에 대해 이해할 필요가 있다. 어린이들은 그들의 삶에서 매일 진짜 위험에 직면한다. 혼잡한 길을 건너거나 자전거를 타고 학교에 가는 것은 그들을 위험에 빠뜨릴 수 있다.

이렇듯 우리 아이들이 살아가는 현실 세계는 위험으로부터 자유롭지 못하며 오히려 위험이 상존하는 세상이다. 하지만 우리는 모든 위험을 제거하거나 회피하지 않으며, 그 위험을 받아들이고 더불어 살고 있다. 우리는 일상적인 차량 운전으로 인해 발생할 수 있는 사망 위험을 알면서도, 그로 인한 편익이 크기 때문에 이런 위험을 수용하면서 살아가고 있다. 이는 우리가 경험적으로 위험을 감수한 결과로 인한 편익과 혜택을 누리고 있기 때문이다.

마찬가지로 우리 아이들이 불확실성으로 가득차고, 늘 위험이 상존하는 세상을 건강하게 살아갈 수 있도록, 매일 마주하는 새로운 도전과 안전 문제에 직면할 때 아이들 스스로 결정을 내리는 법을 개발하고 배울 수 있도록 해줄 필요가 있다.



<그림 6> 놀이터에 대한 사회적 인식과 실태

우리가 일반적으로 놀면서 경험하게 되는 대부분의 손상은 순간적인 고통으로 나타나고 손상유형은 일반적으로 베이거나, 찰과상, 타박상 등을 입는 것 등이다. 자주 발생하지 않지만, 여전히 피할 수 없는 손상도 있다. 이런 부상은 우리 부모 세대들이 어렸을 때 커왔던 것처럼 우리 아이들이 성장하면서 한 번쯤 겪어 볼 수 있는 지극히 정상적인 손상이다.

어린이 놀이터에서 이러한 부상 위험 전부를 제거할 수도 없으며 바람직하지도 않다. 우리가 알아야 하는 것은 생명 위협이나 평생 불구와 같은 치명적 손상을 제외한 이런 부상은 놀이를 즐기는 어린이들과 우리 부모들이 안아야 하는 최소한의 부담인 것이다.

이러한 위험에 대한 인지와 경험은 학교 교실이나 부모님들의 지도나 훈육을 통해 습득되기가 쉽지 않으며, 아이들은 몸소 도전하는 실용적인 경험을 통해 몸으로 직접 배우게 된다. 특히 우리 사회가 조성해주는 어린이 놀이터는 그러한 실험과 경험을 하면서 체험할 수 있는 가장 안전한 장소라고 할 수 있다. 그러므로 다양한 위험을 체험할 수 있도록 놀이 환경은 창의적이고 자극적인 실험실이 되어야 하고 치명적인 손상 없이 온전히 편익을 가져갈 수 있도록 만들어야 한다.



<그림 7> 놀이터에서 잘못된 보호와 안전

그러나 안전을 이유로 놀이 공간에서 모든 위험을 제거하려는 시도가 있으며, 이는 결과적으로 도전과 모험의 기회를 저해하는 폐해로 이어지고 있다. 최근의 국내 놀이터 설계는 놀이가치의 편익과 발달적 요구보다 안전에 의해 추진되는 경향이 크다고 할 수 있다. 제도적으로는 놀이기구 안전기준의 철저한 준수를 요구하고 있으며, 설치업체도 안전에 대해 우선적인 고려를 하는 것이 현실이다.

따라서 놀이터 설계 시 안전관리 제도와 안전기준의 제약을 받고 있어 다양하고 창의적인 놀이터 제공에 있어 어려움이 존재한다. 서구 국가에서 보여준 사례처럼 놀이터에 대한 공공 안전정책이 엄격해짐에 따라 놀이터가 퇴색하고 놀이문화가 저해되는 것을 우려하는 목소리가 증가하고 있다. 부모와 사회가 가지는 그 두려움의 결과는 바로 우리 아이들의 능력과 상상력을 시험할 기회를 제공하는 놀이기회의 감소로 나타나고 있다.

8. 놀이터 위험관리

놀이터를 조성하는 데 있어 주요 이슈로 대두되는 것이 놀이 공간의 안전이며, 건강한 놀이 공간과 안전한 환경을 만들고 유지하기 위해서 어린이 놀이에 존재하는 위험에 대해 자세히 살펴볼 필요가 있다.

어린이는 놀이터에 설치된 기구나 시설이 고장 났을 때도 사용을 멈추지 않는다. 이는 어린이에게 부상뿐만 아니라 시설물의 파손과 노후화에도 영향을 미친다. 시설결함으로 인해 치명적인 손상으로 연결될 수 있으므로, 이러한 위해요인은 반드시 관리되어야 한다.

“위험”(risk)이라는 용어는 오늘날에는 많이 사용하는 낯익은 용어이며, 일상적으로 다양하게 사용되고 있다. 우리 사회에서는 “위험”으로, 산업계에서는 “위험” 또는 “리스크”라는 용어로 흔하게 사용되지만, 그것이 대체 무엇을 의미하는지는 정확하게 구분되어 사용되고 있지 못한 측면이 많다.

위험은 ‘그것은 위험하다(risky)’와 같이 그 가능성이 허용될 수 없는 정도로 높은지에 대한 가치판단을 의미한다. 그래서 주어진 위험이 허용 또는 용납될 수 있는가 없는가에 대한 혼동이 일어날 수 있다.

우리말로서는 똑같은 단어인 위험이라도 영어로 옮기면 danger와 risk 둘로 구분된다. 어린이 놀이에서 ‘danger’의 위험과 ‘risk’의 위험은 다르다. 이 두 가지를 잘 구분하는 것이 놀이터 설계와 안전관리에 있어서 매우 중요하다

어린이 놀이터는 어린이에게 긴장감과 도전의 즐거움의 요소를 제공하고 있지만, 기본적인 안전성이 확보되지 않으면 안 된다. 어린이 놀이터에 존재하는 위험은 다양하고 매우 신나는 것이 될 수 있지만, 어떤 위험은 관리될 필요가 있다. 어린이는 놀이를 통한 발달과 행복이 보장되어야 한다. 이 경우 치명적 손상으로 이어지는 위해요인과 긍정적이고 건전한 위험을 구별할 필요가 있다.⁶⁾

하나는 부상을 일으키는 위해요인(hazard)이며, 다른 하나는 놀이의 즐거움으로 연결될 수 있는 리스크(risk)이다. 위해요인(hazard)은 잠재적인 위해(harm)의 근원이다.⁷⁾ 어린이를 심각하게 다치거나 위험에 빠뜨릴 수 있고 어린이가 인식할 수 있는 능력 밖인 환경에서의 danger로 정의한다.⁸⁾ 리스크는 아이들을 놀게 하는 동안 관리 주체나 보호자 등이 적절히 지켜보면서 감내할 수 있다. 그러나 위해요인은 어린이가 놀이시설을 이용하기 이전에 완전히 제거할 필요가 있다.



<그림 8> 놀이터에 존재하는 위험의 구분

6) Brussoni, M., et al(2015). What is the relationship between risky outdoor play and health in children?

7) David Ball, Tim Gill and Bernard Spiegel(2012). Managing risk in Play Provision: Implementation guide

8) National Quality Standard [NQS]. Talking About Practice: Environment Makeover(2012) / Merriam-Webster. hazard(2016).

신체적 도전이란 때로는 위험을 수반하기도 하지만 엄격한 의미에서 위험(danger)과 도전(challenge)은 서로 다른 것이다. ‘위험’은 어린이에게 인지되지 않은 요소인 것에 반하여, ‘도전’은 어린이에게 인지되는 위험으로 위험하다는 것을 아는 상태이다.⁹⁾ 즉, 도전은 어린이가 인식할 수 있는 위험으로 이를 택할 것인지 아닌지를 어린이 스스로 결정할 수 있는 것이다. 어린이는 스스로 위험을 선택하고 그 선택에 대한 경험을 통해 안전을 배우며 그 능력을 키워 나가게 된다.

어린이가 선택하는 리스크는 도전(challenge)이고 모험(adventure)이며, 아직 경험치 못한 세상을 배우는 수단이며 자신의 발달을 극대화해주는 수단의 하나가 된다. 어린이들이 놀면서 경험하는 도전과 모험으로 인한 실패와 손상은 허용하고, 어린이들이 이것에 대한 더 많은 경험을 통해 최대한의 편익을 가져갈 수 있도록 건강한 위험은 배려할 필요가 있다. 이러한 리스크에서 수직으로 떨어질 수 있는 울타리 출입구와 흔들리는 다리와 같은 위험은 잠재적으로 허용할 수 있는 위험성이 된다.

‘위해요인’은 어린이에게 인지되지 않은 요소인 것에 반하여, ‘위험(risk)’은 어린이가 인지한 위험으로 위험하다는 것을 아는 상태이다. 즉, 리스크는 어린이가 인식할 수 있는 위험으로 이를 택할 것인지 아닌지를 어린이 스스로 결정할 수 있다. 이 같은 방법으로 어린이는 놀이터에서 놀면서 위험을 선택하고 도전해가면서 대처하는 방법을 배우게 된다.

2012년 영국 안전보건청(HSE)이 밝힌 성명서에 따르면 본질적으로 놀이는 안전하며 편익을 주는 활동이다. 아이들은 스스로 경험을 통해 안전을 배운다. “놀이 기회를 제공하는 데 있어 목표는 위험을 제거하는 것이 아니라, 위험(risk)의 비중을 높여서 최선의 편익을 제공하는 것이다. 온실 속에 화초 같은 환경이라면 그 어떤 어린이도 위험을 배우지 못할 것이다.”¹⁰⁾라고 밝히고 있다.

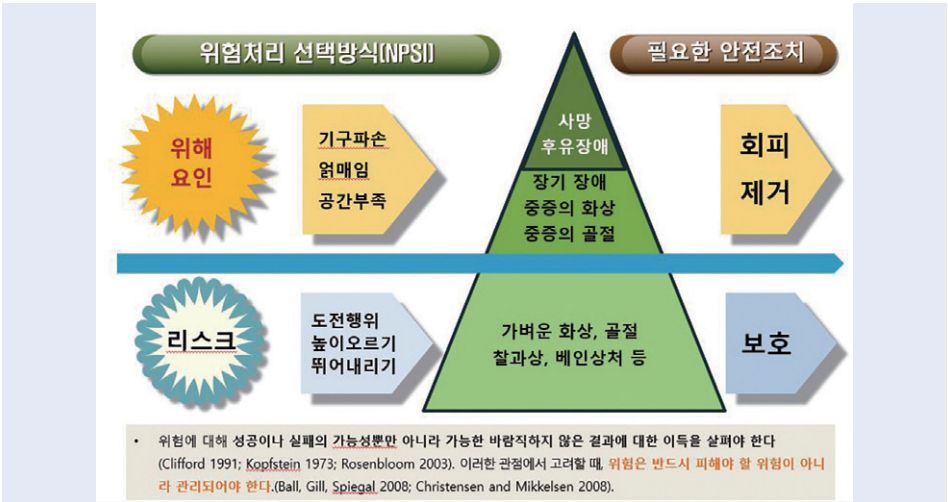


<그림 9> 놀이터에서 보호자의 역할

보호자로서의 우리의 역할은 어린이들에게 그들의 안전에 심각하고 현실적인 위험을 가하는 진짜 위험을 관리할 수 있도록 지원(허용)하면서 아이들이 원하는 대로 탐

구하고 놀 수 있는 자유를 주는 것이다.

유럽에서는 영국을 중심으로 2008년 놀이터의 위험관리에 관한 지침서(Managing risk in Play Provision: Implementation guide)를 발간하면서 좋은 위험과 나쁜 위험을 구분하고 그 위험에 대한 관리와 평가가 중요함을 다룬다. 심각한 위해요인으로 부터 어린이를 보호하는 것과 놀이를 통한 편익을 가져가는 것 사이의 균형을 유지할 것을 요구하고 있다.



<그림 10> 놀이터에서의 위험관리 지침

따라서 건강한 어린이 놀이터 안전을 위해서는 단순히 모든 것을 금지하는 안전이 아니라, 놀이터를 둘러싼 관계자의 ‘보호’라는 관점의 안전관리가 중요하다. 어린이가 심각한 위험에 노출되지 않으면서도 자신의 능력을 마음껏 펼치고 시험하고 발달시킬 수 있도록 기회를 주어야 한다. 즉, 스스로 안전해질 수 있도록 도와주는 것이 현명한 보호이다.

9. 필요한 위험체험 요소 검토

색다른 놀거리와 놀이기회를 위해서는 참신한 기능이 제공되어야 한다. 참신함이란 놀이터를 방문한 어린이가 “이건 뭐지?”, “이건 어떻게 놀지?” 와 같은 호기심도 그 중에 하나일 것이다. 이런 것이 많다면 아동의 호기심으로 이어지고, 탐색놀이를 통한 집중과 열정으로 이어진다.

다른 공원이나 아파트 놀이터에서 볼 수 있는 흔한 정형화된 대근육 운동놀이 기구 중심의 놀이터보다는 특화된 공간 또는 놀이기구에 대한 고민이 필요한 부분이다.

또한 연령대별 어린이의 놀이욕구를 채울 수 있는 기능과 공간이 충분해야 안전성 확보는 물론 아이들의 놀이기회가 늘어날 수 있다. 놀이기능이 충분하다는 것은 놀이 경험의 양과 질을 높이는 것이며, 놀이가치와 직결되는 측면이 있다. 즉, 달리기, 뛰기, 오르기, 회전, 미끄럼, 기어가기, 잡기 및 계임을 할 수 있는 시설물과 공간 및 재료가

다양해야 한다. 또 연령과 성별을 고려한 혼자 또는 친구와 역할놀이나 또래와의 미팅을 위한 정적 놀이공간뿐만 아니라 자연환경, 물놀이, 편하게 구르고 누울 수 있는 잔디, 창작 가능한 놀잇감 등이 필요할 수도 있다.

보통은 놀이 기능을 설계할 때 전문적인 외주업체 또는 시공업체에 맡기게 되는데, 현장 놀이터를 찾는 아이들의 욕구가 반드시 충분히 반영되어야 하고, 부모와 관리 주체는 그 내용을 요구하고 확인할 필요가 있다. 앞서 밝힌 바처럼 놀이기능이 부족하면 또 다른 위험을 초래하는 결과를 가져올 수 있다는 점에 유의할 필요가 있다.

최근에는 기존의 놀이터에서 자유롭게 조작할 수 있는 구조화되지 않은 놀이 재료의 제공과 같은 위험을 최소화하는 야외 위험 놀이기회를 어린이들에게 제공하기 위한 최적의 전략을 고려하는 연구가 떠오르고 있다.

노르웨이 샌드세터 교수(Sandseter 2007)가 어린이의 놀이에 대한 관찰적 연구¹¹⁾에서 다음과 같이 확인된 어린이가 즐기는 6가지 위험한 놀이 범주를 참고한다면 더 풍성한 놀이기능을 담아낼 수 있을 것으로 생각한다.

1) 아주 높은 곳에서 놀기

높은 곳에서 뛰어내리는 것은 기본적으로 통제력을 상실하는 방법이다. 높은 곳에서 매달리기, 균형 잡기, 뛰어내리기, 오르기와 같은 놀이를 통해 추락으로 인한 손상 위험이 있지만, 아이들 대부분은 높은 곳에서 뛰어내리는 것을 좋아한다. 그것은 흥분과 두려움이 뒤섞인 것을 보여주기 때문이다. 나무에 오르는 것은 어린이들에게도 비슷한 스틸을 선사한다. 항상 떨어질 가능성이 있는 “위험”이 있기 때문이다.

2) 빠른 속도 즐기기

빠른 속도로 하는 놀이는 ‘통제력 상실’과 관련이 있는 것으로 보이는 또 다른 위험한 놀이 활동이다. 무언가(사람/사물)와 충돌할 수 있는 동선과 통제되지 않은 속도를 말하는데, 예를 들면 빠른 속도로 자전거 타기, 썰매 타기, 미끄러지기, 제어하기 힘들 정도로 달리기 등이다. 고속으로 자전거를 탈 때, 어떤 물건이나 누군가와 부딪히거나 심지어는 떨어질 가능성이 있는 위험과 흥분된 상황이다. 다른 고속의 예로는 가파른 언덕을 뛰어 내려가거나, 그네를 타거나, 질라인을 타고 여행하는 것이 있다.

3) 위험한 도구를 가지고 놀기

지난 수십 년 동안, 어린이들이 나무를 자르기 위해 톱을 사용하고, 새집 또는 작은 나무집 등을 만들기 위해 망치를 사용하고, 작은 막대기에 주머니칼을 사용하는 것을 보는 것은 드문 일이 아니었다. 부모들의 안전에 대한 우려가 증가하면서, 오늘날 아이들 사이에서 도구를 가지고 노는 것은 거의 사라졌다. 그래도 아이들은 기회가 되면 도구를 사용하는 것을 좋아하는 경향이 있다. 다칠 위험이 항상 있지만, 이런 종류의 놀이는 어린이들이 위험을 완화하기 위해 집중하도록 장려한다.

11) Sandseter, E.B.H.(2007).
Categorising risky play; how can we
identify risk-taking in children's play?
European Early Childhood Education
Research Journal 15, no. 2.

4) 위험한 요소 근처에서 놀기

위험한 요소 근처에서 노는 것은 불, 절벽 근처에서 노는 것, 깊은 물 근처에서 노는 것 같은 것을 포함한다. 여기서는 굳이 말로 설명할 필요가 없다. 현실적으로 제기되는 생명에 대한 위험을 마주하게 된다. 그러나 아이들은 이러한 상황과 환경에서 한계를 시험하는 것을 즐기고 흥분하는 것 같다고 샌드세터는 밝히고 있다.

5) 거친 신체놀이

레슬링, 씨름, 격투, 막대로 울타리 치기 등과 같이 서로에게 손상을 일으킬 수 있는 것이 있다. 이런 종류의 놀이는 장난스러운 접촉과 실제 싸움 사이의 균형을 관리하는 것을 포함한다. 여기에는 플레이 레슬링, 플레이 투구, 스틱을 이용한 펜싱 등이 포함될 수 있다.

6) 아이들이 “사라지거나” 길을 잃을 수 있는 놀이

이런 종류의 놀이는 나무숲 등에서 아이들이 스스로 탐험할 기회를 얻게 되어 길을 잃을 위험이 있는 미지의 지역으로 모험하는 경우를 말한다. 확실히, 숲이나 알려지지 않은 도시에서 길을 잃는 것은 어린이들에게 실질적인 위험을 불러일으킨다. 그래서 이런 종류의 놀이는 아이들에게 거리를 측정하고 항해에 필요한 장소 및 공간을 인식하고 기억하도록 한다.

어린이 놀이에 필요한 위험한 놀이 6가지를 재정리하면 다음¹²⁾과 같으며, 놀이공간 설계 시에 참조할 만하다.

주요 위험 유형	주요 내용
상당한 높이	오름대, 점프, 균형 잡기, 매달림,
빠른 속도	회전, 슬라이딩, 달리기, 자전거, 스케이트
위험한 공구	절단, 찌르기, 채찍질, 톱질, 무기
위험요소들	단차 변화, 물, 불
가상 공격놀이(Mock-Aggression)	레슬링, 술래잡기 등 거칠고 넘어지는 놀이
사라짐/길 잃음	보호자 또는 울타리가 없는 숲 등 알 수 없는 환경 탐색

<표 1> 어린이가 즐기는 6가지 위험한 놀이의 예시

또한 미국의 저명한 놀이 역사학자인 수잔 솔로몬(Susan Solomon)이 출간한 ‘놀이의 과학’¹³⁾은 행동과학 연구를 인용하면서, 영국, 유럽, 일본의 해외 해결책에 특별히 초점을 맞춘 50개 이상의 최첨단 사례들을 포함하고 있다. 또한 아이들이 실제로 잘 자라기 위해 무엇이 필요한지에 대한 문제를 다루고, 놀이터가 어떻게 그것을 제공할 수 있는지 제시하고 있어서 좋은 참조 서적이 될 것으로 판단한다.

12) 배송수(2020). 위험할수록 즐거워지는 놀이터, 성림출판사

13) The Science of Play: How to Build Playgrounds That Enhance Children's Development, S. Solomon, Published 2014

10. 건강한 놀이터를 바라며

이제는 안전만을 중시하는 시각에서 벗어나 놀이를 통한 위험을 적절히 관리하며 본래 목적인 아이의 성장에 이바지하는 놀이터를 만들어 줄 수 있어야겠다. 선행 연구에서 리틀과 이거¹⁴⁾가 제시한 것처럼 안전과 관련된 부정적인 결과에 집중할 것이 아니라 다른 측면인 위험(Risk)을 체험하면서 체득할 수 있는 혜택과 위험 방정식의 긍정적인 측면을 고려할 필요가 있다. 놀이공간에 대한 접근은 심각한 부상의 가능성과 함께 놀이 속에서의 위험 체험(Risk taking)을 통한 발달 및 건강상의 편익 사이의 균형 속에서 이루어져야 하겠다. 그렇게 고려된 위험은 어린이로 하여금 놀이터를 찾게 되는 요소가 되고, 재미를 배가시킬 수 있는 요소가 되도록 함께 노력해야 할 때이다.

14) Little H. Thrills (and spills?) in the playground: Describing children's physical risk taking behaviour during outdoor play. 18th European Early Childhood Education Research Association (EECERA) Annual Conference, Stavanger, Norway, 2008; 3-6 September.

1. 어린이가 어린이 되게 하는 건축

여러분들은 어떤 칼라인가요? 다카하루님 가족의 경우 남편은 파랑, 아내는 빨강, 딸은 노랑 그리고 아들은 초록이라니 정말 아티스트의 라이프는 참 다르구나 하는 생각을 했습니다.(실제로 발표 영상 틈틈이 본인의 칼라 옷을 입은 가족들을 볼 수 있었지요.) 가족이 모든 디자인의 기초라는 것을 데즈카 선생님의 흥미로운 건축 사례 6건으로 잘 확인할 수 있었습니다.

첫 번째 OECD와 유네스코가 선정한 세계 최고의 유치원인 후지유치원의 사례는 아이들의 뛰는 행동을 관찰하면서 그 행동을 통제하는 것이 아니라 적극적으로 공간 내에서 격려했다는 사실이 인상적이었습니다. 그리고 난간 없이 그물을 활용하여 자연스러운 접근과 신체 활동을 장려한 부분은 규칙과 규정이라는 제약 조건을 어떻게 극복할 것인가에 대해 좋은 시사점을 안겨주었다고 생각합니다. 또 복도와 벽이 없기 때문에 운동장에서 노는 아이들의 소리와 빗물 소리 등 소음이 상존하는 교육환경도 매우 특이하게 느껴졌습니다. 이러한 환경에 대해서 데즈카 선생님은 영아의 자율적 소리 정보 선택능력을 강화하기 위해 조용한 공간보다 어느 정도의 소음이 있는 공간이 더 좋다, 너무 청결한 환경보다는 박테리아 균형을 만들 수 있는 공간이 더 좋다는 연구결과를 제시해 주기도 했습니다. 저는 지나치게 청결한 환경보다 어느 정도 흐트러진 환경에서 유아의 자발적인 놀이가 더욱 활성화된다는 점에 공감하면서 위드(With) 코로나19 시대에 아이들에게 어떤 공간을 제공할 것인가에 대해 고민해 볼 수 있었습니다.

두 번째 지대가 높은 절 인근 지역에 400년 된 쓰러진 나무로 조립식 공법을 적용해 세운 아사히유치원은 과거

와 미래가 공존하는 건축물에 대한 이해를 명쾌하게 알려 주었습니다. 최근 전 세계가 고민하고 있는 탄소중립¹⁾을 떠올린다면 무조건 새로운 것을 찾기보다는 기존의 것에서 무엇을 배우고 유지하고 다시 활용할 것인가에 대해 깊이 숙고해 볼 필요가 있다고 생각합니다. 이러한 생각들은 공간 이외의 분야까지 포함해 옛 선인들로부터 삶의 지혜를 배우는 박물관교육의 맥락과도 일맥상통한다고 여겨졌습니다.

세 번째 하코네 야외 박물관에 있는 파빌리온‘WOODS OF NET’(그물숲)에서는 토시코 호리우치 맥아담(Toshiko Horiuchi MacAdam)의 작품도 함께 감상할 수 있었습니다. 그녀의 작품은 개인적으로 2012년 한국의 가나아트파크(구 장흥아트파크)에서도 경험한 추억이 있어서 매우 반가웠습니다. 금속 부품 없이 전체가 목재로만 구성된 등지에서는 자연과 함께 호흡하며 편히 휴식을 취할 수 있고, 가운데 그물에서는 마음껏 뛰고 구르는 신체 활동을 할 수 있었습니다. 즉 동적활동과 정적활동의 안배, 어린이와 부모가 함께 소통할 수 있는 공간 구성 그리고 목재와 직물이라는 재질의 특성에 대한 자연스러운 전달방법 등이 매력적으로 와닿았습니다. 특히 아이들이 자기 몸을 적극적으로 움직이고, 움직임에서 나타나는 그물의 다양한 변화를 느끼면서 새로움에 도전해보고, 그러한 과정을 통해 재미를 느끼고 독창적인 놀이를 만들면서 다른 사람들과 긍정적인 소통을 하는 것을 볼 때 매우 상호작용적인 체험활동이라고 생각했습니다.

네 번째 벽체 없이 기둥과 우산 모양의 원형 천장으로 연결된 무쿠(MUKU)유치원의 사례에서는 평소 씻기 싫어하는 유아가 자발적으로 샤워하는 모습을 관찰할 수 있었는데, 유아가 샤워하는 과정을 그냥 물놀이의 일부로 받아들여서 자연스럽게 놀이하듯 참여한 것으로 보였습니다. 즉 특별한 목적이 있지 않고, 놀이의 시작과 끝을 스스로 정하는 자발성과 주도성을 보이고, 그 놀이를 통해 즐거움을 느끼는 사례를 통해 가짜놀이가 아닌 진짜놀이의 특성을 확인할 수 있었습니다.

다섯 번째 미술관과 달리기 프로젝트로 소개한 PLAY MUSEUM 사례에서는 공간의 다양한 활용성에 대해 생각해 볼 수 있었습니다. 대형 접시 모양의 공간에서 달리고, 편안한 자세로 음악공연을 즐기고, 풍선 조형물과 함께 놀이하고, 신문지 그네를 타고, 대형 종이 계란을 굴리

는 영상에서는 다기능을 소화하는 ‘멀티유즈(Multi-Use)’ 공간, 온 가족이 함께 즐길 수 있는 복합문화공간의 개방성과 가변성의 모습을 엿볼 수 있었습니다.

마지막으로 데즈카님 가족의 집을 통해서 자녀를 키우는 공간으로 가족 구성원간의 긴밀하고 영속적인 소통 공간, 추억을 공유하는 공간의 사례를 잘 보았습니다. 여기서도 옛 사람들이 서로 양보하고 대화하며 함께 사는 방법을 통해서 가족이 ‘하나’가 될 수 있음을 배울 수 있었습니다. 같은 공간, 같은 시간, 같은 경험을 공유하게 되면 소속감 혹은 유대감이 자연스럽게 생기게 되는데요, 다카하루님은 방을 나누고 그 벽에 창을 만들어서 개인의 사생활을 보호함과 동시에 가족 간 소통창구를 유지하도록 한 점이 인상적이었습니다.

데즈카 선생님께서 소개해 주신 여섯 건의 창의적인 건축 사례에서 공통적으로 나타나는 특성 중 우리 어린이박물관 공간 설계를 위한 주요한 시사점을 몇 가지 생각해 보았습니다.

첫째, 어린이가 관람객 행동 관찰의 중요성입니다. 다카하루님은 자녀들의 놀이 행태에서 영감을 얻어 아이들의 자발적인 행동을 발생시키도록 건축 설계에 적용한 결과, 보다 많은 어린이들이 마음껏 놀이를 즐기는 것을 알 수 있었습니다. 무엇보다 완벽한 환경 보다는 유아들의 행동 관찰에 기초해서 자발적인 행동을 즐길 수 있는 환경을 조성하는 것이 중요하다는 말씀에 깊이 공감했습니다.

둘째, 물성을 최대한 경험할 수 있는 대형 공간의 실제적 활용성입니다. 작은 교육실 벽을 허물고 보다 큰 공간을 확보하여, 모래, 흙, 나무, 천, 종이, 대형블록 등 친환경적 소재를 마음껏 활용해 진짜놀이를 할 수 있는 환경을 실내에 조성할 수는 있으나, 현실적으로 이 공간 속에 어떻게 자연스럽게 우리의 역사문화 요소를 가미할지, 이 공간의 운영 및 관리는 어떻게 할지, 그리고 큐레이터와 에듀케이터의 역할은 어떻게 설정할 것인지에 대한 고민을 하게 되었습니다.

셋째, 위험성 감수²⁾놀이의 허용성입니다. 위험성 감수놀이의 경우 새로운 도전 기회에 대한 노출, 새로운 기술에 대한 실험, 운동 능력 개발, 자신의 능력에 대한 더 큰 이해, 자신감 향상, 교사 간섭 최소화 등 여러 가지 이점이 있습니다. 그럼에도 불구하고 우리는 도전과 모험 보다는

안전을 최우선으로 해야 하고, 보호자의 예민한 민원을 고려해야만 합니다. 무조건 위험에 도전해야 한다는 것이 아니라 안전과 더불어 위험이 무엇인지 알고 어린이 스스로 그것을 다룰 수 있는 능력을 키울 수 있어야 하므로 놀이를 통한 위험성에 대한 도전과 안전의 균형 지점을 찾는 것이 앞으로의 과제라고 생각합니다.

1) EU, 영국, 미국, 중국, 일본 등 134개국에서 탄소중립을 선언('21.7. 기준)했고, 우리나라도 정부 합동 2050 탄소중립 추진전략을 발표('20.12.)하여 국가 비전으로 추진하고 있음.

2) '영유아의 위험성 감수는 최근 유아교육에서 새롭게 부각된 주제로 위험부담놀이, 위험성감수놀이, 위험감수형놀이, 위험감수놀이행동, 모험놀이, 도전놀이, 상해위험행동 등 다양한 용어로 연구되고 있다', 곽정인, 유희정(2021). '영유아의 위험성감수놀이행동 연구동향 분석: 1999년~2020년까지의 국내연구를 중심으로', 『학습자중심교과교육연구』 제21권 5호, p.659

2. 어린이 심리와 공간

어린이박물관에서 매년 새로운 전시를 선보일 때마다 ‘과연 이 공간을 정말 어린이가 좋아할까’ 라는 생각을 끊임없이 합니다. 왜냐하면 이미 성장한 우리들 자신이 어렸을 때의 경험을 바탕으로 기획하는 것 보다는 현재를 살아 나가고 있는 요즘의 어린이들에게 충분히 좋은 공간이 될 수 있어야 한다고 생각하기 때문입니다. 따라서 어린이의 발달적 특성 및 심리를 이해하는 것은 공간의 성패를 좌우하는 첫걸음이라고 볼 수 있습니다.

김남호 교수님께서서는 어린이를 위한 공간을 준비할 때 크게 네 가지의 어린이 심리를 고려해야 한다고 발표하셨습니다. 그것은 놀이를 원하는 어린이 심리, 예술 체험을 원하는 어린이 심리, 디자인 씽킹을 적용한 어린이 심리 그리고 추상성을 적용한 어린이 심리입니다.

첫째, 놀이를 원하는 어린이 심리는 피아제의 인지발달 단계에 따른 발달적 특징과 전조작기 및 구체적 조작기에 해당하는 어린이 인지놀이의 유형에 대해 설명했습니다. 이후 핸즈 온(Hands-on)으로 대변되는 체험식 어린이박물관의 개념과 오감에 따른 체험전시 연출방법을 분석했습니다. 피아제의 ‘학습은 환경과 상호작용의 결과로서 발생한다’는 개념을 체험식 전시와의 상호작용으로 연결하여 어린이박물관이 학습공간임을 강조한 부분이라고 생각합니다.

둘째, 예술체험을 원하는 어린이 심리는 에릭슨의 사회심리 발달단계이론으로 설명해 주셨는데, 신뢰감과 불안감, 자율성과 수치심, 주도성과 죄책감, 근면성과 열등감 등의 단계에 따라 문화예술 체험, 선의의 경쟁 조성, 신체 활동 경험, 만남과 소통의 기능을 가진 전시를 제안해 주셨습니다. 흔히 어린이박물관에서는 에릭슨의 이론에 따라 체험전시의 단계 설정 시 부모-가족-학교(유치원)나 이웃 등의 접근으로 설계했었는데, 음악, 미술, 체육 등 예술적인 활동 프로그램을 도출해낸 부분이 이색적으로 느껴졌습니다.

셋째, 디자인 씽킹(Design thinking)을 적용한 어린이 심리는 디자인 씽킹의 5단계 즉, 공감(Empathize), 문제정의(Define), 아이디어 제시(Ideate), 프로토타입(Prototype), 테스트(Test)의 단계별 활동에 따른 교육적 효과를 이야기해 주셨습니다. 이러한 전략은 어린이의 요

구(needs)를 파악하고 다양한 대안에 대해 확산과 수렴 과정을 거쳐 검증해 봄으로써 창의적인 문제해결을 이루어 내는 전략적 방법론입니다. 저는 여기서 어린이의 관점에서 관찰하고 듣고 생각하고 공감해 보는 첫 단계인 ‘관찰’이 매우 중요한 힘을 가지고 있다고 보았으며, ‘프로토타이핑’ 과정을 통해 실패에 대해 개선하는 과정을 반복하고 실패의 가능성이 있음에도 도전해 보는 것에 의미가 있다고 생각했습니다.

넷째, 추상성을 적용한 어린이 심리는 피카소의 큐비즘을 예로 들면서 어린이는 사물을 보는 관점이 성인과 다르기 때문에 주관적, 추상적, 개방적인 관점으로 접근할 것을 제안해 주셨습니다. 문화다양성 시대를 살고 있는 우리의 어린이들에게 다양한 관점을 만날 기회를 주어야 할 필요성에 깊이 공감했습니다.

이와 같은 어린이 심리 요소를 고려한 전시 공간 제안에 대체적으로 동의하면서 한 가지 의구심이 드는 부문에 대해 질의를 드리고자 합니다. 놀이 발달에 영향을 주는 요인을 설명하시면서 성별에 따른 놀이 선호도에 대한 언급을 해 주셨는데요, 60-70년대의 연구결과들은 성 역할 고정관념에 영향을 받지 않았을까 하는 의문이 듭니다. 최근 연구¹⁾들에서는 기능놀이나 규칙성 게임, 놀이상호작용과 놀이방해, 거친 신체적 놀이 참여도 등에서만 성별 차이가 있는 것으로 나타나기 때문입니다. 어린이박물관에서 모든 아이들이 행복한 경험을 할 수 있는 장을 제공하기 위해서 성별 차이 이외에 놀이의 유형과 상호작용에 미치는 다른 영향 요인은 무엇이 있을지 궁금합니다.

1) 김선영(2007). 유아의 연령과 성별 및 비만도에 따른 놀이행동에 관한 연구, 한국보육학회지, Vol. 7, No. 2
김미라, 신유림(2017). 유아의 성별에 따른 놀이행동 군집별 유아교육기관 적응 및 문제행동의 차이 분석, 육아정책연구, Vol. 11, No. 1
김경은, 윤미승, 윤정진(2020). 유아가 선호하는 놀이영역에 따른 또래 놀이행동에 관한 연구, 유아교육학논집, Vol. 24, No. 3

3. 모험과 위험의 경계

2020년 8월 통계청이 발표한 2019년 인구주택총조사 결과¹⁾에 따르면 우리나라 총인구 5,178만명 중 수도권 인구가 전체의 50%를 차지하고 있으며, 아파트 거주 비율은 51.1%로 두 명 중 한 명은 수도권 아파트에 거주하고 있다고 합니다. 골목길에서 많이 놀이했었던 우리의 어린 시절과 다르게 요즘의 어린이들은 놀이 공간도, 놀이할 시간도 상대적으로 매우 적어졌습니다.

배송수 원장님께서서는 우리나라에서 놀이 공간이 부족한 사회적 변화 현상, 코로나19로 인한 야외 및 신체 활동이 부족한 놀이 기회의 감소에 대해 먼저 밝힌 후 이에 따른 여러 가지 부작용에 대해 언급함으로써 위기감을 느끼게 해주셨습니다. 또 안전에 대해 비합리적인 두려움으로 과잉 안전을 추구하는 사회적 풍조에 대해서도 지적했습니다. 하지만 어린이 놀이터는 다양한 긍정적 이점이 있으므로 당연히 어린이들에게 필요한 것이며, 모험과 도전을 즐기는 위험성 감수(Risk taking) 놀이는 자연스러운 놀이의 특성이라고 강조합니다. 오히려 위험을 경험하면서 새로운 위험을 예측하거나 회피하는 능력을 키울 수 있다는 것입니다. 특히 어린이 놀이기구 안전기준에서 놀이터는 어린이들에게 허용 가능한 위험에 직면할 기회를 제공하는 것을 목표로 한다고 명시되어 있음을 언급하면서 놀이에서의 위험 감수는 필수적임을 주장합니다.

그러나 실제로는 위험 감수 놀이에 대한 이해의 부족과 안전에 대한 두려움 및 제약으로 놀이 기회가 감소하고 있음을 짚어주었습니다. 발표자는 위험은 관리될 필요가 있다고 말하며, 부상을 일으키는 위해 요인(hazard)은 반드시 제거되어야 하지만 어린이 스스로 선택, 도전하는 즐거운 놀이의 리스크(risk)는 관리자나 보호자 등이 놀이를 지켜보면서 감내할 수 있다고 말합니다. 보호자는 심각한 위해 요인으로부터 어린이를 보호하는 것과 놀이를 통한 편익을 가져가는 것 사이의 균형을 유지해야 하며, 보호자의 역할은 어린이 스스로 안전해질 수 있도록 도와주는 것이라고 합니다.

그렇다면 어린이들에게 필요한 위험성 감수 놀이의 유형은 어떠한 것이 있을까요? 샌드세터 교수(Sandseter, 2007)가 관찰연구를 통해 6개(아주 높은 곳에서 놀기, 빠른 속도 즐기기, 위험한 도구를 가지고 놀기, 위험한 요소

근처에서 놀기, 거친 신체놀이, 사라지거나 길을 잃을 수 있는 놀이)의 위험성 감수 놀이를 범주화한 것을 예시로 언급하면서 놀이 공간은 위험을 적절히 관리하여 아동의 성장에 도움을 주는 방향으로 노력해야 한다고 마무리해주셨습니다.

배원장님의 발표를 들으면서 생각난 전시물이 있습니다. 최근 전 세계적으로 어린이박물관에서 유행하고 있는 전시 아이템 중의 하나인 대형 클라이머(climbing structure)입니다. 우리나라에서도 서울상상나라, 경기도 어린이박물관 등에서 접할 수 있는데요, 이 구조물 밖에서 아이들이 놀이하는 모습을 관찰하면 조마조마한 순간들도 분명 있지만 신기하게도 아이들은 땀을 흘리고, 큰 소리를 내지르고, 마음껏 웃으면서 생각보다 잘 놀이하곤 합니다. 물론 이 전시물에서의 안전한 체험을 위해 박물관에서는 인원, 연령, 시간 등을 제한해서 운영하고 있습니다.

궁금한 사항은 바로 위해요인과 리스크의 균형 지점은 어디인가 하는 부분입니다. 우리가 어린이박물관을 운영하면서 안전에 대한 리스크를 얼마만큼 안고 갈 수 있는가 하는 고민이 여전히 남습니다. 높은 미끄럼틀이나 나무 막대봉 조차도 기획 단계에서 안전을 염려해 제거되기 쉽고, 전시에 담아냈다 하더라도 불안감 때문에 안전요원이나 자원봉사 등의 운영인력이 상주해야 하는 어려움이 발생합니다. 또 지나치게 예민한 보호자들의 민원도 위험성 감수 놀이 조성의 선택을 주저하게 되는 원인이 됩니다. 이러저러한 제약 조건을 딛고 실제 공간에서 어린이를 위한 위험성 감수 놀이 공간을 조성한 국내 성공 사례가 있다면 그 경험을 공유해 주시기 바랍니다.

1) 통계청(2020), 2019년 인구주택총조사 결과

총괄 박신숙

기획 박연희

진행 오효진, 김유라

교정 이태희

발행

국립중앙박물관

04383 서울특별시 용산구 서빙고로 137

T. 02-2077-9000

www.museum.go.kr

디자인·제작

비에이디자인

06720 서울특별시 서초구 서초중앙로2길 21 더샵서초 103동 806호

T. 02-522-4680

2021년 11월 발행

이 책의 저작권은 국립중앙박물관에 있습니다.

이 책에 담긴 모든 내용 및 자료는 국립중앙박물관의 허가를 받아 사용할 수 있습니다.

©2021 국립중앙박물관

어린이를 위한 공간, 어디에 그리고 어떻게

2021년

국립중앙박물관

어린이박물관

미래발전포럼

2021년
국립중앙박물관 어린이박물관 미래발전포럼

