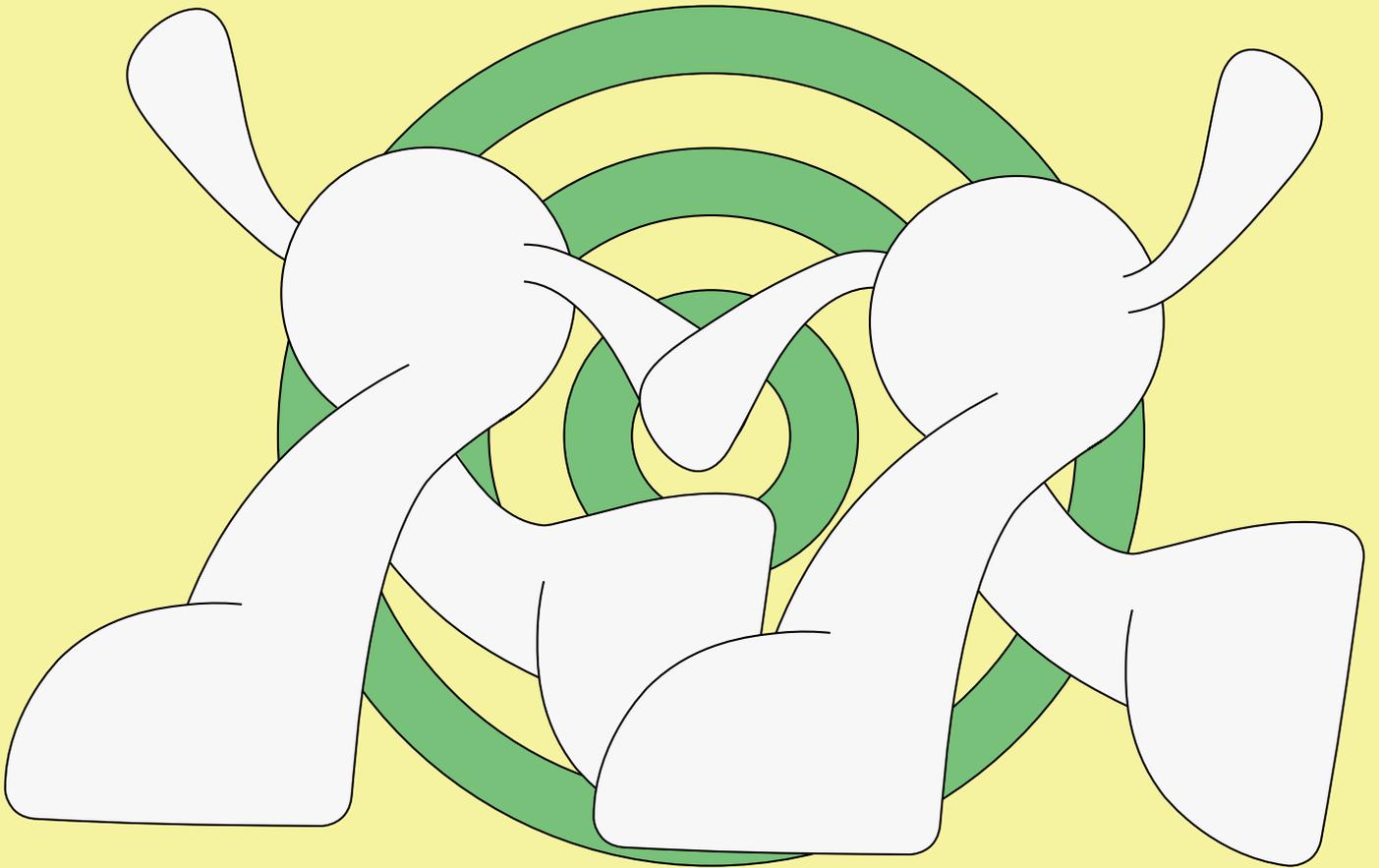


2022 어린이박물관 미래발전포럼

함께하는 공간 함께하는 우리



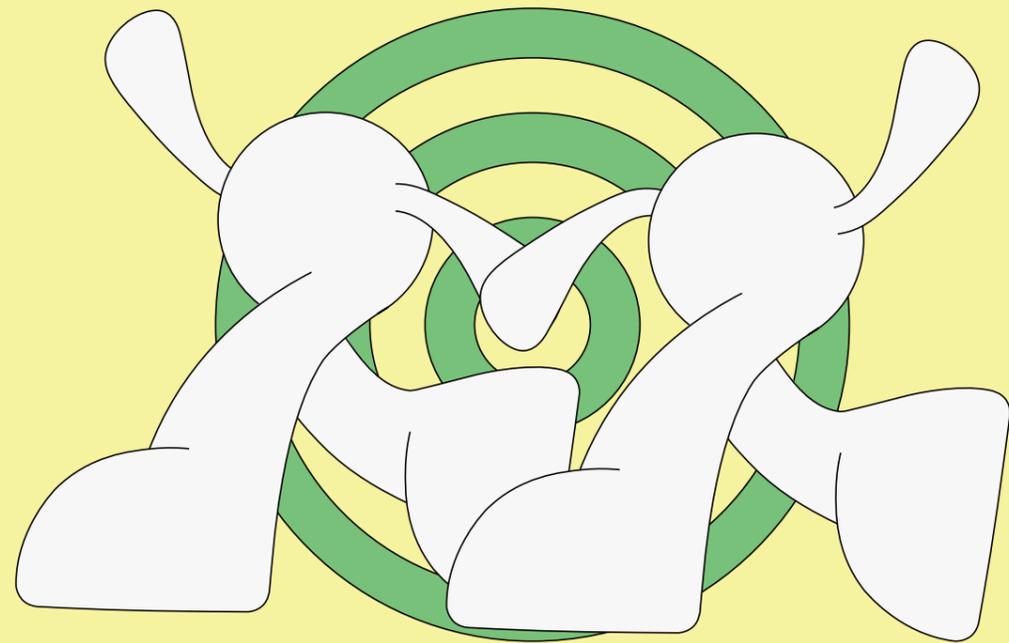
국립중앙박물관
National Museum of Korea

2022 어린이박물관 미래발전포럼

함께하는 공간 함께하는 우리

2022.11.17. 목 13:30-17:30

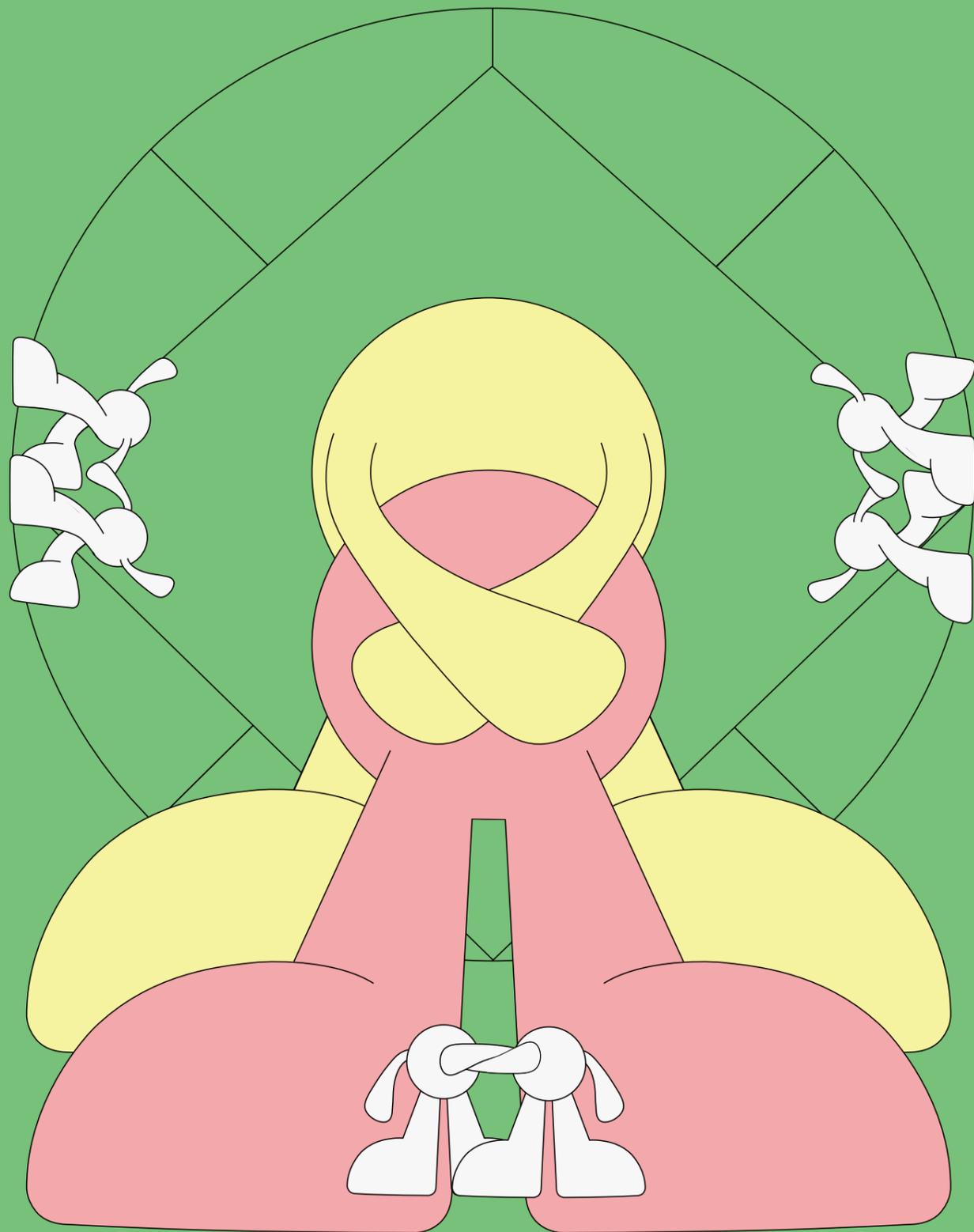
국립중앙박물관 소강당



2022 어린이박물관 미래발전포럼

함께하는 공간 함께하는 우리

안내	13:30 13:40	미래발전포럼 소개 및 인사 박연희 사회 국립중앙박물관 학예연구사
①부 함께 하는 공간	13:40 14:00	The Value of Children's Museum for Adults 어린이박물관이 어른에게 갖는 가치 John H. Falk 미국, 교육학자 <small>*외국인 연구자의 발표는 녹화 영상의 상영으로 진행</small>
	14:00 14:40	어린이를 위한 도시 만들기 존 홍 서울대학교 건축학과 교수
	14:40 15:00	공공건축과 어린이공간 임유경 건축공간연구원 연구위원
	15:00 15:30	종합토론 김광현 서울대학교 건축학과 명예교수
	15:30 15:50	휴식
②부 함께 하는 우리	15:50 16:10	유아 창의성 계발을 위한 공간 구성 방안 조형숙 중앙대학교 유아교육과 교수
	16:10 16:30	아이들의 놀이터를 지키는 어른들 노성훈 세이브더칠드런 동부지역본부장
	16:30 16:50	모두와 함께하는 어린이박물관 고지훈 국립중앙박물관 학예연구사
	16:50 17:30	종합토론 백령 경희대학교 경영대학원 연구위원



CONTENTS

1부

함께하는 공간

The Value of Children's Museum for Adults 어린이박물관이 어른에게 갖는 가치 John H. Falk 미국, 교육학자	10
어린이를 위한 도시 만들기 존 홍 서울대학교 건축과 교수	32
공공건축과 어린이공간 임유경 건축공간연구원 연구위원	50
특론 '국립 어린이박물관'의 목적과 새로운 입지 김광현 서울대학교 건축학과 명예교수	60

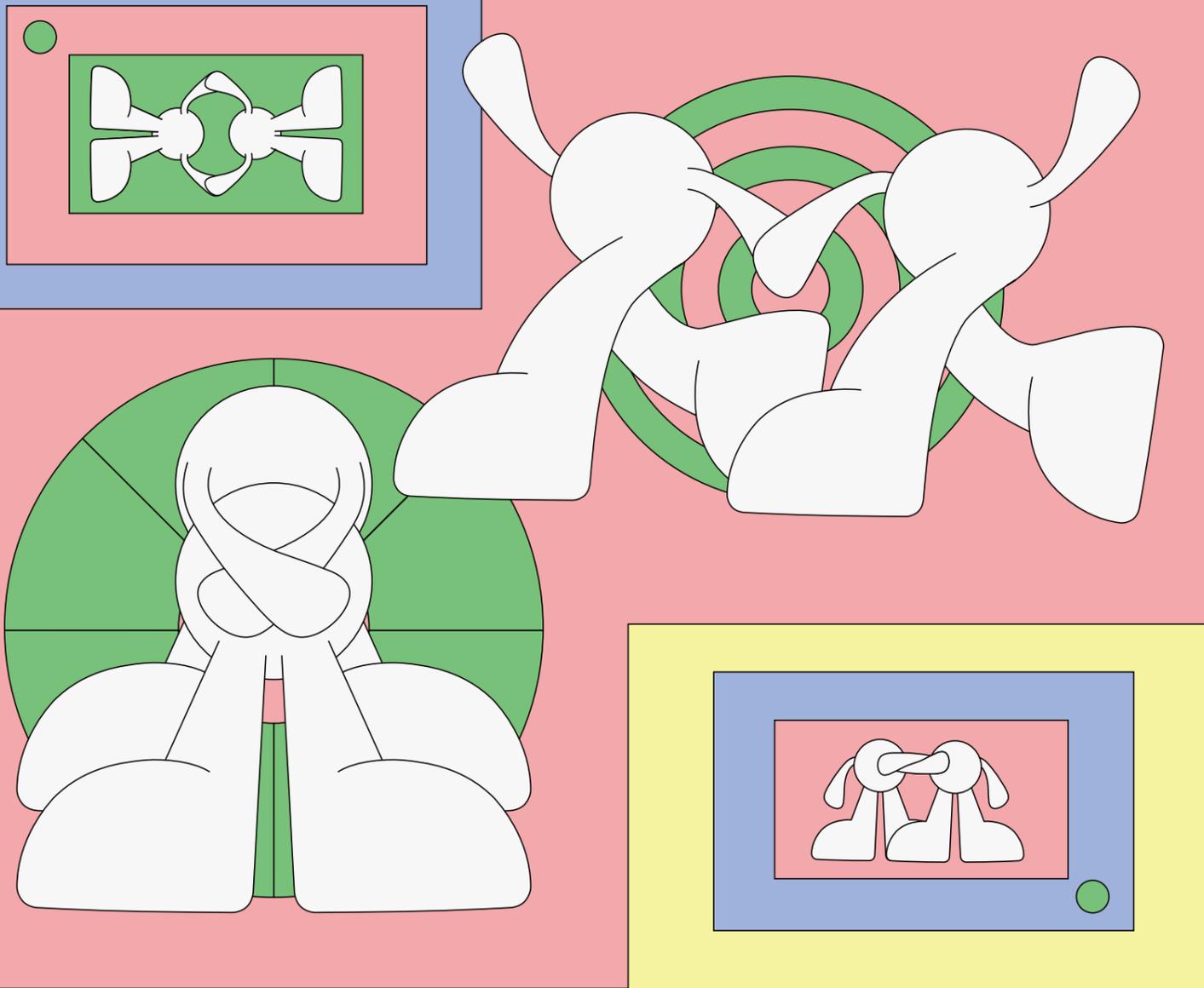
2부

함께하는 우리

유아 창의성 계발을 위한 공간 구성 방안 조형숙 중앙대학교 유아교육과 교수	68
아이들의 놀이터를 지키는 어른들 노성훈 세이브더칠드런 동부지역본부장	76
모두와 함께하는 어린이박물관 고지훈 국립중앙박물관 학예연구사	90
특론 어린이박물관 미래발전포럼 2부 토론문 백령 경희대학교 경영대학원 연구위원	100

1부

함께하는 공간



The Value of Children's Museum for Adults 어린이박물관이 어른에게 갖는 가치 John H. Falk 미국, 교육학자	10
어린이를 위한 도시 만들기 존 홍 서울대학교 건축과 교수	32
공공건축과 어린이공간 임유경 건축공간연구원 연구위원	50
특론 '국립 어린이박물관'의 목적과 새로운 입지 김광현 서울대학교 건축학과 명예교수	60

어린이박물관이 어른에게 갖는 가치

John H. Falk

미국, 교육학자

아동을 주요 대상으로 하는 어린이박물관 방문의 주된 수혜자는 아동이라고 오랫동안 여겨져 왔습니다. 하지만 어린이박물관 방문으로 혜택을 받는 이는 아동에 국한되지 않습니다 - 동반한 어른들도 아동과는 다른 방식으로 어린이박물관 경험에서 큰 혜택을 입습니다.

어린이박물관의 어린이 이용객들이 박물관 경험을 통해 기술, 인지적 이해, 사회적·정서적 성장을 달성함에 대해서는 많은 연구(예: 앤더슨 등, 2002; 헤이든 등, 2014; 허츠, 2017; 리, 2019; 루크, 브렌커트 & 리베라, 2021; 루크 등, 2021; 푸크너, 래퍼포트 & 개스킨스, 2001; 탄, 공 & 창, 2021)가 이루어진 반면, 어린이박물관의 어른 방문객들이 얻는 혜택에 대해서는 그간 극히 제한적인 연구만이 이루어졌습니다(예: 디트마이어, 2021; 루크 등, 2019). 하지만 제한적인 기존 연구 결과에서도 어른 방문객도 박물관 경험을 통해 인지, 사회, 정서 면에서 성장함을 알 수 있습니다. 직접적인 연구는 부족하지만 비교연구에서 어린이박물관 방문을 통해 어른이 얻는 긍정적인 효과에 대한 정보가 오랫동안 제공되어 왔습니다. 그 예로 어른 박물관 방문객의 방문 동기와 장기적 기억에 대한 연구를 들 수 있습니다. 어린이박물관이나 기타 유사한 장소(예: 과학센터, 동물원)를 찾은 어른 이용객 대부분은 한결같이 자녀 때문에 방문했고, 이를 통해 자녀가 배우고 “성장”하기를 바라고 기대한다고 말합니다(참조: 포크, 2009). 동일한 대상의 박물관 경험담에 대한 연구에 따르면 대부분이 실제로 방문 시 밝혔던 목적대로 박물관 경험을 활용했다고 합니다. 자녀를 위해 박물관을 방문했던 대부분 어른들의 기억은 자녀가 무슨 일을 했고 경험했는지에 초점이 맞춰져 있습니다. 그래서 정작 자신이 무엇을 했고 또는 배웠는지는 막연하게 밖에 말하지 못합니다(참조: 포크, 2009; 2021). 그렇다고 이것이 방문담의 전부는 아닙니다. 다음 두 가지 예는 박물관을 방문하고 시간이 경과한 후 이에 대해 어른 방문객이 기억하는 바를 보여주는데, 아동의 혜택 이외에 어른 방문객이 겪은 보다 폭넓은 결과를 보여줍니다.

박물관 방문은 우리 모두에게 호기심과 경이감을 불러일으켰습니다. 새로운 아이디어를 갖게 되었고, 우리가 본 바에 대해 그리고 아이들의 장래에 대해 가족 모두가 흥미로운 대화를 나누었습니다(여성, 37세, 백인; 포크 미발표 데이터).

아이들이 재미있어 했고 조부모님과 함께 있는 시간을 즐겼기에 저한테도 즐거운 방문이었습니다. 또한 아이들이 무언가 배울 수 있기를 바랐는데, 아이들은 학교 수업 그리고 앞으로 인생에 있어 도움이 될 무언가를 볼 수 있었습니다(여성, 40대 중반, 백인; 바흐먼, 2012).

다음 42세 남성과의 인터뷰에서도 보다 폭넓은 성인 관련 결과를 볼 수 있는데, 2년전 과학센터 방문에서 가장 만족스러웠던 점을 묻자 다음과 같이 답했습니다.

딸아이가 기뻐했고 뭔가 배우기도 했기에 아이를 위해 좋은 일을 했다는 점이 가장 만족스러웠습니다. 저를 위한 방문이 아니라 딸아이를 위한 방문이었습니다 ... 아이들이 흥미를 갖고 계속 추구할 수 있는 일을 찾아 주는 것이 중요합니다(남성, 40대, 흑인; 포크 & 스토크스틱, 2010).

일반적으로 어른들은 방문 경험이 자녀(또는 부모 중 다른 한사람 등 이들 삶의 중요한 사람)에게 만족스럽고 가치 있다고 인식하기에, 자신에게도 만족스럽고 가치 있다고 판단합니다. 사실 어른이 아동을 박물관, 특히 어린이박물관에 데려갈 때, 아이의 웰빙을 위해 갔다고 한결 같이 말하지만, 후일의 대화와 인터뷰에서 실제로는 아이의 웰빙 뿐 아니라 어른 자신의 웰빙 또한 추구했음이 명확히 드러납니다. 이를 입증하기 위해서 우선 제가 의도하는 웰빙의 의미를 설명 드리겠습니다.

웰빙

웰빙은 요즘 널리 쓰이고 또한 자주 오용되는 말입니다. 저는 심리학보다는 생물학적인 의미로 웰빙을 이해하며, 특히 “균형”의 추구로 웰빙을 정의합니다. 신체적, 사회적, 지적 그리고 개인적인 균형의 추구는 모든 인간이 매일의 삶에서 달성하고자 끊임없이 애쓰는 바입니다. 인간은 균형상태에서 기분이 좋고 균형이 깨지면 나빠집니다. 웰빙에 대한 이러한 니즈는 본질적이고 누구나 갖고 있지만, 대부분의 사람들이 놀랄 정도로 웰빙의 의미를 설명하기 힘들어합니다. 사람들은 신체적인 균형상태에 있을 때 이를 직감적으로 압니다; 건강하고 안정감과 활력을 느낍니다. 사회적인 웰빙 상태에 있을 때도 소속감을 갖고, 가족과 친구들에게 인정받고 존중 받는다고 느낍니다. 이는 지적, 개인적 웰빙에서도 마찬가지입니다. 불균형상태도 마찬가지로 또는 보다 쉽게 지각되는데, 아프고 외롭고 우울하거나 자신이 부족하다고 느끼게 됩니다. 하지만 이런 직감적 감정을 말로 설명하기가 보통은 쉽지 않습니다.

웰빙 정의의 어려움에도 불구하고, 균형과 온전함에 대한 갈망, 웰빙에 대한 욕구는 보편적이어서 지구상 모든 곳, 모든 집단이 이를 이해하고 있습니다. 물론 각기 다른 문화별로 균형을 다르게 이해하고 정의하지만, 각자의 방식으로 웰빙에 대한 근본적인 갈망을 철학과 일상생활에서 수용하고 있습니다(보다 자세한 내용은 포크 2021 참조).

모든 문화권에서 웰빙 관련 개념을 찾아볼 수 있지만, 학자들의 웰빙 정의와 연구는 놀랄 정도로 부족했습니다. 수십년 전 일단의 서구 심리학자들이 이러한 상황을 해결해 보고자 만족스러운 삶을 가꾸고 산다는 의미를 이해하기 위한 이론과 실험적 연구를 시작한 바 있습니다(참조: 리프, 1989). 심리학이 역사적으로 그리고 지금까지도 인간의 기능장애와 불안을 주로 다루는데 비해, 소위 “긍정 심리학(positive psychology)”을 다루는 이들 연구자들은 행복, 웰니스, 웰빙 등을 보다 잘 이해하고 측정하는데 초점을 맞췄습니다(셀리그먼, 2002). 이후 웰빙에 관해 수백권의 책과 수천편의 글들이 나왔지만 모두 웰빙과 이와 관련 상태(state)가 인간에게만 해당되고 거의 배타적으로 심리적인 현상이라는 추정에 기반했습니다(예: 클로닝어, 2004; 이드 & 라슨, 2004; 디너 & 비스워스-디너, 2008; 돌란, 2014; 리프, 2014). 또 다른 문제는 인간의 웰빙을 불균형적으로 결함의 관점에서 정의하는 경향이었습니다. 이 관점은 웰빙은 도달 가능한 최종 상태로, 대부분의 사람들이 찾기 힘들지만 그래도 달성할 수 있

는 속성, 가치, 소유물 중 하나 또는 그 이상이 부족하기 때문에 현재는 갖추지 못한 것으로 봅니다. 이러한 접근방식의 대표적 예를 신체적 웰빙 또는 건강의 전형적 정의에서 찾아 볼 수 있습니다. 서구 전역에서 건강은 질병이나 장애가 없는 상태 또는 개인이 정상적으로 일상 생활을 영위할 수 있는 상태(역시 질병과 장애가 없는 상태)로 주로 봐왔습니다(참조: 사토리우스, 2006). 이러한 정의가 신체적 웰빙의 유무 측정을 상대적으로 용이하게 하지만(예: 질병의 유무 또는 체질량지수의 정상수준 여부), 이 방식에서 그리고 공중보건 뿐 아니라 삶의 모든 측면에서 고려되지 않는 것은 신체적 웰빙 뿐 아니라 더 나아가 모든 종류의 웰빙이 절대적이지 않고 오히려 항상 상대적이고 역동적이라는 이해입니다. 실제 인간의 웰빙은 항상 한시적이고 유동적입니다. 예로 완전히 건강하거나 완전히 아프기만 한 사람, 병원균이나 스트레스가 전혀 없는 사람은 없습니다. 누구나 언제나 그 중간 상태에 있습니다.

저의 웰빙 개념을 온전히 이해하기 위해서는 웰빙을 극대화하려는 욕구가 심리적 호사가 아니라 기본 생물적 니즈이며, 웰빙 즉 균형을 인식하는 능력이 인간에게만 국한되지 않는다는 사실을 이해해야 합니다. 모든 생물은 웰빙을 인지하고 삶의 균형을 유지하기 위해 정보를 사용할 줄 압니다(포크, 2018). 실제 웰빙 인지는 다음 목적을 위해 진화했습니다. 웰빙은 무엇보다도 생존 가능성 극대화의 수단입니다. 생물은 끊임없이 자신의 웰빙을 관찰하고 통제하고자 합니다. 불행히도 앞서 언급한 바와 같이 단순히 긍정적인 웰빙 상태를 “달성”하고 계속 그 상태에 머물 수는 없습니다. 긍정적 웰빙은 언제나 일시적이어서 살아간다는 건 긍정적인 웰빙 강화를 위한 끊임없는 노력을 요하며 동시에 부정적 웰빙을 최소화해야 합니다. 이러한 이유로 특정 활동이 긍정적 웰빙으로 귀결됨을 인지하는 경우 그 활동은 매우 강력한 인상을 남기고 오래 기억되게 됩니다. 이는 또한 주장하건대 생명체가 기억력을 발달시킨 이유이기도 합니다 - 긍정적 (그리고 부정적) 일들을 기억해 미래에 반복(또는 회피) 할 수 있도록 적응한 것입니다(나이메 & 조세파, 2010).

웰빙이 인간 생존에 중요한만큼 전부는 아니더라도 대부분의 인간 행동이 웰빙 진작에 초점이 맞춰져 있다고 할 수 있습니다. 박물관 방문 또한 예외가 아닙니다. 사람들이 웰빙 달성을 위해 적극적으로 박물관을 방문할 뿐 아니라 박물관 경험의 주된 결과가 웰빙 관련 혜택으로 여겨집니다(포크, 2021). 물론 박물관에서만 웰빙을 달성할 수 있는 것은 아닙니다. 사람들은 자신들이 하는 일, 좋은 정부, 공공안전, 학업, 특히 현 상황에서 명확히 드러나는데 제대로 기능하는 공중보건시스템에서도 어느 정도의 웰빙을 얻습니다. 그래도 그간의 연구에 따르면 박물관이 대중의 웰빙 지원에 있어 매우 중요하고 독특한 역할을 담당함을 알 수 있습니다. 현 사회에서 그 역할을 대신할 수 있는 다른 기관은 (만약에 있다 해도) 별로 없습니다. 수 일, 수 주, 또는 수 년 후 박물관 경험을 돌이켜 보며 사람들이 묘사하는 혜택은 4개의 개선된 웰빙 유형으로 뚜렷이 구분될 수 있습니다.

개인적 웰빙

박물관은 경이감, 흥미, 호기심을 촉진합니다. 모두 자율권과 정체성을 고취하는 속성입니다. 또한 인간세상과 자연과의 조화, 소속감, 공감과 유대감을 재밌고 즐거운 방식으로 강화합니다.

지적 웰빙

박물관은 과거의 이해와 활동이 어떻게 연결되는지 보다 분명히 이해할 수 있게 하고, 인간과 자연이 만들어낸 최고의 창조물에 대한 경외와 감탄을 불러일으키며, 최

상의 경우에는 개선되고, 보다 넓은 견문이 제공되고, 보다 창조적인 미래를 향한 길잡이 역할까지 합니다.

신체적 웰빙

(최소한 역사적으로) 박물관은 사람들이 두려움이나 걱정 없이 (실제로 또는 가상으로) 모여, 상호작용하고, 탐구하며, 놀고, 즐길 수 있는 안전하고 건강한 회복(restorative)의 공간으로 인식됩니다.

다음은 어린이박물관의 어른 방문객과 특히 관련 있는 사회적 웰빙입니다.

사회적 웰빙

(최소한 역사적으로) 박물관은 사람들이 두려움이나 걱정 없이 (실제로 또는 가상으로) 모여, 상호작용하고, 탐구하며, 놀고, 즐길 수 있는 안전하고 건강한 회복(restorative)의 공간으로 인식됩니다.

사회적 웰빙 혜택

인간은 본질적으로 타인과 관계 맺기를 원하고 집단에 소속되고 싶어 합니다 (바우마이스터 & 리어리, 1995). 개인이 매일 하는 생각과 행동, 느끼는 감정 중 놀랄 정도로 큰 비중이 이러한 니즈로 유발됩니다. 이런 면에서 인간은 대부분의 포유류와 조류가 포함되는 사회적 종(social species) 다수와 매우 유사합니다. 생물학자들은 사회성이 생존 확률을 높이는 3가지 주요 방법을 다음과 같이 정의한 바 있습니다. 1) 개인은 다른 사람들과 함께 함으로써 개인적 리스크를 줄일 수 있습니다. 2) 협력함으로써 개인은 혼자 일 때에 비해 역량과 자원을 늘릴 수 있습니다. 3) 또한 이타적으로 행동함으로써, 즉 자신에게는 불리할 수 있는 방식으로 행동함으로써 그룹 내 다른 사람들의 생존확률을 크게 높일 수 있습니다(월슨, 1975). 모든 인간 사회는 이 세가지 사회성의 주요 특징을 갖추고, 사회구성원이 이러한 친사회적 방식으로 행동하도록 권장하는 수십만 가지 문화적으로 독특한 방식들을 발전시켜 왔습니다(헨리크 & 길-화이트, 2001). 수많은 연구에서 긍정적 사회적 관계와 웰빙 인식(기존 방식으로 측정) 간의 강력한 양의 상관관계(positive correlation)가 있음이 드러났습니다. 이러한 연관성은 사회적 관계와 진화적 적합성 간에도 존재합니다(참조: 포크, 2018).

아이 키우기는 사회적 관계에서 특히 중요한 유형입니다. 노마구치와 밀키의 최근 연구(2020)에서 볼 수 있듯이, 양육이 고된 일이긴 해도 동시에 강력한 긍정적 웰빙을 느낄 수 있는 기회이기도 합니다. 역사적으로 양육은 보다 거래적 관점에서 이해되었습니다. 즉, 아이는 생계를 꾸리기 위해 매일 이루어져야 하는 많은 일거리에 투입할 노동력이자 노년을 대비한 투자였습니다. 하지만 20세기부터 시작해 21세기에 들어와서는 본격적으로 양육을 호구 지책이 아닌 충족감의 관점으로, 즉 인생의 의미와 목적을 생성하는 메커니즘으로 보게 되었습니다(뮤직, 마이어 & 플러드, 2016; 넬슨, 쿠쉬레브 & 류보머스키, 2014; 노마구치 & 밀키, 2017). 오늘날 부모들은 자신의 당면한 또는 장래 니즈와 상관없이, 현재와 미래 자녀의 향상과 만족을 직접적으로 지원하기 위해 온갖 수고를 마다하지 않습니다. 그 결과 부모는 행복과 긍지, 기쁨을 느낄 뿐 아니라 자존감도 올라가게 됩니다(네그라이아 & 오거스틴, 2020; 넬슨, 쿠쉬레브 & 류보머스키, 2014). 위에서 살펴본 3명의 박물관 어른 방문객 것처럼 이는 자녀를 어린이박물관에 데려 온 성인이 말하는 감정과 동기와 정확히 일치합니다.

생존 관련 사회성의 유용성을 생각해 보면 당연히도 다양한 생리학적 피드백 메커니즘이 사회적 상호작용을 지원하고 독려하도록 진화되어 왔습니다(양 등, 2016). 그 대표적인 예가 뇌 기저에 위치한 공알만한 크기의 기관인 뇌하수체 후엽에서 분비되는 호르몬인 옥시토신입니다. 사람들이 사회적 유대감을 형성할 때나 스킨십을 할 때 배출되기에 “포옹 호르몬” 또는 “러브 호르몬”이라고 불리기도 합니다. 동물(옥시토신과 같은 물질은 모든 척추동물에서 발견됩니다)과 인간에 대한 다양한 연구에서 알 수 있듯이 옥시토신 수치가 높을 수록 엄마와 아기 간의 유대감 형성, 연애 및 섹스, 집단에 대한 태도와 편견 등 다양한 사회적 상호작용에 영향을 끼칩니다(옥시토신, 2020). 일반적으로 옥시토신 수치가 높을수록 개인이 느끼는 사회적 친밀감 또한 높아집니다(커쉬, 2015). 중요한 점은 옥시토신 수치가 높으면 그 효과가 단지 일순간에 그치지 않는다는 점입니다; 높은 옥시토신 수치는 또한 기억 형성을 촉진하는 것으로 알려졌습니다(과스텔라, 미첼, 매튜스, 2008). 따라서 앞서 언급된 것처럼 긍정적 사회적 감정을 고양시키는 박물관 경험은 혈류 내 옥시토신 수치를 올리고, 결국 해당 경험 뿐 아니라 이벤트 등 관련된 모든 일들이 강렬한 웰빙 감정과 연관될 가능성이 높습니다. 고양된 웰빙 감정 때문에 박물관 경험과 이와 관련된 다른 이벤트들은 잊지 못할 추억이 되고, 이는 이러한 경험의 가치 측정을 가능하게 합니다.

사회적 웰빙 측정

앞서 언급한 이론적, 실제적 정보와 이해를 기반으로 박물관 경험으로 생성되는 일반적 웰빙과 사회적 웰빙을 정확하고 유효하게 측정할 수 있습니다. 유념할 점은 웰빙은 생물학적이며 동시에 심리적 현상으로 매트릭스(계량적 분석)에서 이 두 가지 측면을 모두 고려해야 한다는 점입니다. 다음으로 이러한 매트릭스에서 특정 경험이 개인의 사회적 니즈를 어떻게 충족시켰는지를 알기 위해 애셋기반(asset-based) 접근방식을 채택하는 것이 유효성 개선에 최선입니다. 마찬가지로 혹은 더 중요할 수 있는 점은 매트릭스에서 대중이 원하며, 성공적인 박물관 경험과 직접적이고 구체적으로 연관되었다고 알려진 웰빙 관련 결과를 반영해야 합니다. 소중한 이들과 보다 가깝고 친밀하게 느꼈거나, 이들의 흥미, 학습, 성장과 발달을 촉진시켰다고 느끼는 감정을 예로 들 수 있습니다. 마지막으로 웰빙은 언제나 일시적이기에 특정경험에 초점을 맞추고, 사회과학자들이 흔히 사용하는 포괄적이고 관련성이 떨어지는 매트릭스가 아닌 구체적 상황별 매트릭스를 사용해야 합니다(예: 후지와라, 쿠드르나 & 돌란, 2014; 헐, 2011; 노튼 등, 2021). 다시 말해서 매트릭스는 특정 날짜에 특정 박물관을 찾은 방문객의 결과 같이 실제 박물관 경험과 명시적으로 연관되어야 합니다.

수십년에 걸친 연구에서 알 수 있듯이 박물관 경험의 혜택을 이용객이 항상 즉각적으로 인지하는 것은 아니어서(참조: 앤더슨, 스토크스틱 & 스폭, 2006; 포크 등, 2004; 스타우스 등, 2021), 특정 박물관 경험과 데이터 수집 시점 간 어느 정도의 시간 경과를 허용하는 매트릭스가 필수입니다. 이는 사실상 모든 기존 연구에서 그랬듯이 박물관 방문 시에 데이터를 수집할 수 없고, 방문객이 경험의 진정한 가치를 깨달을 때까지 방문 후 상당 시간이 지난 후에만 수집할 수 있음을 의미합니다. 최적의 시간 차이가 일주일, 한달, 일년 또 그 이상인지는 아직 명확하지 않지만, 그간의 연구에서는 박물관 경험을 통해 생성된 웰빙에 대해 유효한 데이터를 수집하기 위해 방문 후 최소 4주를 기다릴 것을 권장합니다(포크, 2022; 스타우스 등, 2021).

상기 방법에 따라 저자는 수백명의 박물관 방문객을 대상으로 이러한 접근방식의 타당성을 테스트할 일차 파일럿 조사를 실시했고(참조: 포크, 2021; 2022), 지금은 미국과 핀란드에서 무작위로 선정된 수천명의 박물관 방문객을 대상으로 대규모의 체계적 조사를 시리즈로 진

행하고 있습니다. 여기서 이번 조사의 상세한 내용을 다 얘기할 순 없지만 관심 있는 분은 저의 이전 발표 문헌을 참고해 볼 수 있습니다(포크, 2021; 2022). 간단히 요약하면 박물관을 방문한 개인들(전부 성인)의 무작위 샘플을 모집하고, 동의를 얻어 방문 후 4주가 지나면 온라인 설문을 보내는 방식입니다. 설문에서는 웰빙의 4가지 유형인 개인적, 지적, 신체적, 사회적 웰빙 관련 각 4개, 총 16개의 포괄적 질문에 대한 답변을 요청했습니다. 각 질문에서 응답자에게 최근에 이루어진 특정 박물관 경험에서 특정 결과를 경험했는지 묻고, 경험했다면 그 결과가 1-2시간, 1일, 1주일, 2주일, 또는 1달이나 그 이상 지속되었는지를 물었습니다. 또한 나이, 성별, 가구소득 관련 인구통계학적 질문도 몇 가지 물었습니다.

미술관, 역사박물관 등 다양한 박물관과 과학센터, 동물원, 농장 등 다양한 어린이 위주의 기관 방문객들을 대상으로 했습니다. 샘플로 포함된 기관은 그 규모와 예산 별로 다양인데, 매년 수천명의 방문객이 찾는 곳부터 방문객 수가 1백만명이 훌쩍 넘는 곳도 있습니다.

사회적 웰빙에 관한 질문은 구체적으로 다음과 같습니다.

- 방문이 귀하의 자녀/동반/파트너의 학습과 즐거움을 지원하는데 도움이 되었습니까?
- 방문이 자녀, 파트너 또는 친구(들)과 공고하고 긍정적 관계를 구축하는데 도움이 되었습니까?
- 방문이 다른 공동체 구성원들과 연대감을 키우는데 도움이 되었습니까?
- 방문이 다른 사람들에 대한 의식/이해 개선에 도움이 되었습니까?

최근 연구의 초기 결과에서 첫번째 발견사항은 놀랍지 않은데, 바로 상기 사회적 웰빙 질문에 대한 방문객 답변이 주로 방문 박물관의 유형에 따라 정해진다는 점입니다. 사회적 웰빙 관련 최고점은 가장 어린이 위주의 박물관에 주어졌습니다. 보다 어른 중심의 박물관을 찾은 어른 방문객은 사회적 웰빙 측면에서 보다 낮은 점수를 주었지만, 어린이 위주 기관 대비 개인적, 지적 웰빙 측면에서는 보다 높은 점수를 주었습니다. 모든 유형의 박물관에서 방문객이 인지한 전반적인 사회적 웰빙 혜택은 4개 질문으로 측정된 바 채 1주일을 지속하지 못했습니다. 하지만 어린이 위주 박물관 방문객은 사회적 혜택이 2주 이상 지속되었다고 밝혔습니다. 즉 약 2-3시간의 박물관 방문이 2주 이상 지속되는 사회적 웰빙 감정을 창출한 것입니다.

박물관 경험에서 인지된 웰빙 혜택 이외에도 이러한 혜택의 금전적 가치에 대해서도 비교 데이터를 수집했습니다. 상기 언급된 바와 유사한 방법으로 대상 개인을 선정하고 16개 웰빙 혜택 각각의 가치를 물었습니다. 즉, 자녀/동반인/파트너의 학습과 즐거움을 지원하는데 도움이 되는 경험에 얼마만큼의 달러(핀란드의 경우 유로)를 지불할 의향이 있는지 물었습니다. 1-2시간, 1일, 1주일, 2주일, 또는 1달 이상 지속될 경우 각각의 가치를 물었습니다.

이 두 개 개별 설문 결과를 합쳐 박물관 경험으로 발생한 사회적 웰빙의 금전적 가치를 산출할 수 있었습니다. 모든 유형의 박물관에서 박물관 경험으로 발생해 거의 1주일간 지속된 사회적 웰빙의 평균값은 280불이었었습니다. 이에 비해 어린이 위주의 박물관 경험으로 발생해 2주 이상 지속된 사회적 웰빙의 평균값은 376불이었었습니다.

물론 어느 박물관에서나 방문경험에서 개인별로 차이는 있지만 개인적, 지적, 신체적 웰빙 혜택도 얻기 때문에 전반적 혜택은 280불이나 376불보다 높았습니다. 박물관 방문의 총 혜택은 1개 유형이 아닌 4개 유형의 혜택 총합으로 계산되어야 합니다.4가지 유형의 웰빙 혜택을 모

두 고려할 때, 초기 데이터에서 어린이 위주 박물관을 찾은 평균 박물관 방문객이 얻는 가치는 각 방문 마다 약 672불에 달합니다.

즉, 어린이박물관을 방문한 각 어린이 얻는 평균 금전적 가치는 약 672불입니다. 어른 관람객이 1천명이면 67만2천불, 1만명이면 672만불, 10만명이면 6,720만불이 됩니다.이는 엄청난 공동체 가치이며, 어른 방문객만 계산한 금액으로 어린이박물관의 주요 타깃, 즉 수천명의 어린이 방문객들을 위해 박물관이 창출하는 가치를 포함되지 않은 금액입니다.

결론

어린이박물관은 오래전부터 어린이 방문객에게 제공하는 혜택으로 알려져 왔고 최근에는 이러한 혜택의 연구와 설명도 잘 이루어지고 있습니다. 하지만 어린이박물관이 어른 방문객을 위해 창출하는 혜택은 잘 알려지지도, 연구되지도 않았습니다. 상기 연구 결과에서 주목할 점은 어린이박물관 경험이 어른 방문객들에게도 가치를 제공, 이들의 웰빙, 특히 사회적 웰빙을 측정 가능한 수준으로 높여준다는 사실입니다. 사실 어린이박물관의 주된 미션은 항상 사회적 웰빙 개선에 대한 갈망 등 인간행동의 주요 동인을 지원하고 강화하는 것이었습니다. 지난 세월 어린이박물관을 찾은 수백만명의 방문객에게 잊을 수 없는 추억을 만들어 주었다는 사실에서 간접적으로 증명되듯이 어린이박물관은 주어진 미션을 훌륭히 수행해 왔습니다. 어린이박물관의 어른 방문객은 박물관 경험에서 보다 행복하고, 삶이 보다 풍요롭고, 자녀와 자기 자신 모두에 대해 더 좋게 느꼈다고 얘기합니다. 특히 가치관과 목적의식, 자신이 좋은 부모, 조부모, 보호자라는 믿음이 강해졌다고 합니다. 모두 사회적 웰빙 개선과 직접적으로 관련 있는 결과입니다. 과거에는 이러한 혜택이 모호하고 파악할 수 없다고 여겼지만, 상기 짧게 언급한 열개(framing)와 방법을 이용해 어린이박물관은 이제 직접적이고 유효하며 신뢰할 수 있는 방법으로 박물관으로 인한 웰빙 개선을 측정할 수 있습니다.

어린이박물관은 박물관이 제공하는 중대한 공익적 가치를 정의하고 측정하는 이러한 새로운 방법을 이용해 보다 효과적으로 박물관이 창출하는 공동체 가치를 설명하고 입증할 수 있습니다. 특히 어린이 뿐 아니라 어른을 위해서도 측정가능한 수준으로 가치를 개선함을 입증할 수 있습니다. 뿐만 아니라 어린이박물관이 제공하는 이러한 가치가 단순히 특정 소수만을 위한 것이 아니라, 건강하고 제대로 기능하는 사회에 꼭 필요하며, 실질적인 금전적 가치가 있음을 근거를 갖고 주장할 수 있습니다. 어린이박물관은 소속 공동체를 위해 수억 불에 달하는 금전적 가치를 창출해 왔고 앞으로도 그럴 할 것입니다.

인간이 하는 모든 일의 목적은 궁극적으로 안락함, 안전, 주위의 인정, 지적 성장, 자기 긍정 등 개인적, 지적, 신체적, 사회적 웰빙을 지지하고 개선하기 위해서 입니다. 어린 아이가 자신의 부모가 한결같고 필요한 도움을 주고 자신을 인정하고 보호해 주길 바라는 것처럼, 대중 또한 자신이 이용하는 기관이 일관성 있고 안전하며, 자신의 니즈를 이해하고 해결해주기를 바랍니다. 어린이박물관을 찾는 어른들은 사회적 웰빙 뿐 아니라 신체적, 개인적, 지적 웰빙 또한 지원 받길 원합니다. 어린이박물관이 이러한 웰빙을 일관성 있게, 제대로 지원하는 경험을 제공하는 한, 소중한 가치 있는 공동체 자산으로 남을 것입니다.

참고문헌

D. 앤더슨(Anderson), B. 피치텔리(Piscitelli), K. 와이어(Weier), M. 에버렛(Everett) & C. 테일러(Taylor) (2002), 어린이박물관 경험: 강력한 학습 조정자 알아보기(Children's museum experiences: Identifying powerful mediators of learning), 큐레이터(Curator), 45(3), 213-231

D. 앤더슨, M. 스토크스딕(Storksdieck) & M. 스폭(Spock)(2006), 박물관 경험의 장기 영향(Long-term impacts of museum experiences), J. 포크(Falk), L. 디어킹(Dierking) & S. 퍼츠(Foutz) (편집), 원론과 실제(In Principle, In Practice), (pp. 197-215), 메릴랜드 랜햄(Lanham, MD): 알타미라 프레스(AltaMira Press)

R. 바우마이스터(Baumeister) & M. 리어리(Leary)(1995), 소속감 니즈: 근원적인 인간 동기로서 대인관계 애착에 대한 갈망(The need to belong: Desire for interpersonal attachment as a fundamental human motivation), 심리학 회보(Psychological Bulletin), 117, 497-529

J. 바흐먼(Bachman) (2011), 재택학습가정의 STEM 학습활동(STEM learning activity among home-educating families), 미발표 박사학위논문, 코벨리스(Corvallis): 오레곤 주립 대학교

C. R. 클로닝어(Cloninger)(2004), 좋은 기분: 웰빙의 과학(Feeling good: The science of well-being), 옥스포드: 옥스포드 대학교 출판부

E. 디너(Diener) & R. 비스위스-디너(Biseas-Diener)(2008), 행복(Happiness), 매사추세츠 몰든(Malden, MA): 블랙웰 출판(Blackwell Publishing)

J. 디트마이어(Dietmeier)(2021), 어린이박물관에서 이루어지는 학습과 놀이에 대한 부모 관점: 세 가지 보완적 연구(Parent perspectives on learning and play in children's museums: Three complementary studies), 미발표 박사학위논문. 아이오와 에임즈(Ames, IA): 아이오와 대학교. <https://www.proquest.com/openview/2143c3964f951517ccd4043d4bdb5cd0/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y> 2022년8월28일 검색

Z.D. 도어링(Doering) & A.J. 페카커크(Pekakirk)(1996), 방문 내러티브에 대한 의문제기 (Questioning the entrance narrative), 박물관 교육 저널(Journal of Museum Education), 21(3), 20-22

P. 돌란(Dolan)(2014), 의도적 행복: 일상생활에서 기쁨과 목적의식 찾기(Happiness by design: Finding pleasure and purpose in everyday life), 런던: 펭귄(Penguin)

M. 이드(Eid) & R. J. 라슨(Larsen)(편집), (2008), 주관적 웰빙의 과학(The science of subjective well-being), 뉴욕: 더 길드포드 프레스(The Guildford Press)

J.H. 포크(2009), 정체성과 박물관 방문 경험(Identity and the museum visitor experience), 캘리포니아 월넛 크릭(Walnut Creek, CA): 레프트 코스트 프레스(Left Coast Press)

J.H. 포크(2018), 선택의 중요성: 진화, 셀프 & 웰빙(Born to choose: Evolution, self and well-being), 런던: 라우틀리지(Routledge)

J.H. 포크(2021), 박물관의 가치: 사회적 웰빙 강화(The value of Museums: Enhancing societal well-being), 메릴랜드 랜햄: 로우먼 & 리틀필드(Rowman & Littlefield)

J.H. 포크(2022), 박물관 경험 가치에 대한 주장(Making the case for the value of museum experiences), 박물관 관리 & 큐레이터 직(Museum Management & Curatorship), <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.2023906>

J.H. 포크, C. 스콧(Scott), L.D. 디어킹, L.J. 레니(Rennie) & M. 코헨 존스(Cohen Jones)(2004), 인터랙티브 및 방문객 학습(Interactives and visitor learning), 큐레이터: 박물관 저널(Curator: The Museum Journal), 47(2), 171-198

J.H. 포크 & M. 스토크스딕(2010), 레저 환경에서 과학 학습(Science learning in a leisure setting), 과학교육 리서치저널(Journal of Research in Science Teaching), 47(2), 194-212

D. 후지와라(Fujiwara), L. 쿠드르나(Kudrna) & P. 돌란(2014), 문화와 스포츠의 웰빙 영향 수량화와 가치평가(Quantifying and valuing the wellbeing impacts of culture and sport), 테크니컬 리포트(Technical Report). 런던: 영국 문화·미디어·스포츠부. http://www.artshhealthresources.org.uk/wp-content/uploads/2017/03/2014-Fujiwara-Quantifying_and_valuing_the_wellbeing_impacts_of_culture_and_sport.pdf 2020년2월18일 검색

A. 과스텔라(Guastella), P. 미첼(Mitchell) & F. 매튜스(Mathews)(2008), 생물학적 정신의학(Biological Psychiatry), 64(3), 256–258

C.A. 헤이든(Haden), E.A. 얀트(Jant), P. 호프먼(Hoffman), M. 마커스(Marcus), J.R. 게디스(Geddes) & S. 개스킨스(Gaskins)(2014), 어린이박물관에서 아동의 STEM 학습과 가족 대화 지원(Supporting family conversations and children’s STEM learning in a children’s museum), 유아기 연구 계간지(Early Childhood Research Quarterly), 29(3) 333–344

J. 헨리크(Henrich) & F. J. 길-화이트(Gil-White)(2001), 명망의 진화: 문화적 진달 강화를 위한 메커니즘으로 자유로운 경의 부여(The evolution of prestige: Freely conferred deference as a mechanism for enhancing the benefits of cultural transmission), 진화와 인간행동(Evolution and Human Behavior), 22(3), 165–196

R.S. 허츠(Herz)(2017), 어린이박물관: 문헌 되돌아보기(Children’s museums: A look back at the literature), 큐레이터: 박물관 저널, 60(2), 143–150

D. 헐(Hull)(2011), 박물관 가치와 영향 평가(Assessing the value and impact of museums), 테크니컬 리포트, 벨 파스트: 북아일랜드의회 리서치&정보 서비스(RaISe) 연구논문 http://www.niassembly.gov.uk/globalassets/Documents/RaISe/Publications/2011/Culture-Arts-Leisure/2911.pdf 2020년2월20일 검색

P. 커쉬(Kirsch)(2015), 사회정서적 두뇌의 옥시토신(Oxytocin in the socioemotional brain), 임상 신경과학 다이얼로그(Dialogues in Clinical Neuroscience), 17(4), 463–476

T. S-C. 리(Lee)(2019), 커리큘럼 기반 인터랙티브 전시 디자인과 가족 학습 경험: 대만 어린이미술관 사례연구(Curriculum based interactive exhibition design and family’s learning experiences: A case study of the Children’s Art Museum in Taipei), 큐레이터: 박물관 저널, 63(1), 83–98

J. 루크(Luke), S. 브렌커트(Brenkert) & N. 리베라(2021), 어린이박물관과 공동체 놀이터에서 미취학아동의 사회적 감정 학습(Preschoolers’ social emotional learning in children’s museums and community playgrounds), 유아기 연구 저널(Journal of Early Childhood Research), 20(2), 229–241

J. 루크, N. 리베라, L. 콜버트(Colbert) & C. 샤론(Scharon)(2021), “어린이박물관 놀이의 문제(The problem of play in children’s museums), 국제 플레이 저널(International Journal of Play), 10(1), 63–74

J. 루크, E. 탐주크(Tomczuk), S. 퍼츠, N. 리베라, L. 브람스(Brahms), K. 넬슨(Nelson), B. 한(Hahn), M. 스웁크(Swank) & K. 맥케니(McKenney)(2019), 어린이박물관 방문 시 어린이 학습 관련 보호자 관찰내용(What caregivers observe about their children’s learning during a visit to the children’s museum), 박물관 교육 저널, 44(4), 427–438

K. 뮤직(Musick), A. 마이어(Meier) & S. 플러드(Flood)(2016), 부모 역할:아이와 함께 하는 시간 동안 모친과 부친의 주관적 웰빙(How parents fare: Mothers’ and fathers’ subjective well-being in time with children), 미국 사회학 리뷰(American Sociological Review), 81(5), 1069 – 1095

J. 나이메(Naime) & P. 조세파(Josefa)(2010), 적응의 기억: 선조들의 우선사항과 생존 과정의 연상가치(Adaptive memory: Ancestral priorities and the mnemonic value of survival processing), 인지심리학(Cognitive Psychology), 61(1), 1–22

D.V. 네그라이아(Negraia) & J.M. 오거스틴(Augustine)(2020), 육아 웰빙 격차 분석: 폭넓은 사회적 맥락에서 일상 생활의 역동적 특징 역할(Unpacking the parenting well-being gap: The role of dynamic features of daily life across broader social contexts), 사회심리학 계간지(Social Psychology Quarterly), 83(3), 207–228

S.K. 넬슨(Nelson), K. 쿠쉬레브(Kushlev) & S. 류보머스키(Lyubomirsky)(2014), 육아의 고통과 기쁨: 언제, 어디서, 그리고 어떻게 부모역할이 웰빙의 증가 또는 감소에 영향을 끼치는가?(The pains and pleasures of parenting: When, why, and how is parenthood associated with more or less well-being?) 심리학 회보, 140(3), 846–895

K. 노마구치(Nomaguchi) & M.A. 밀키(Milkie)(2017), 육아 스트레스에 관한 사회학적 관점: 사회구조와 문화가 어떻게 부모와 자녀의 웰빙과 육아부담에 영향을 끼치는가(Sociological perspectives on parenting stress: How social structure and culture shape parental strain and the well-being of parents and children), K. 키터-데커드(Keater–Deckard) & R. 패너튼(Panneton)(편집), 육아 스트레스와 유아기 발달(Parental Stress and Early Child Development) (pp. 47–73), 뉴욕: 스프링어(Springer)

K. 노마구치 & M.A. 밀키(2020), 부모와 웰빙: 10년 리뷰(Parenthood and well-being: A decade in review), 결혼&가족 저널(Journal of Marriage & Family), 82(1), 198–223

M.H. 노튼(Norton), M. 스톤(Stern), J. 마이어스(Meyers) & E. 드 영(DeYoung)(2021), 전국 도서관과 박물관의 사회적 웰빙 영향 이해(Understanding the social wellbeing impacts of the nation’s libraries and museums), 테크니컬 리포트, 워싱턴, DC: 박물관 & 도서관 서비스 협회(IMLS)
옥시토신(2020), 위키피디아. https://en.wikipedia.org/wiki/Oxytocin 2020년11월15일 검색

L. 푸크너(Puchner), R. 래퍼포트(Rapoport) & S. 개스킨스(2001), 어린이박물관에서의 학습: 정말 이루어지고 있는가?(Learning in children’s museums: Is it really happening?) 큐레이터: 박물관 저널, 44(3), 237–259

C. D. 리프(Ryff)(1989), 행복이 전부이다. 정말 그러한가? 심리적 웰빙의 의미 탐구(Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being), 성격과 사회심리학 저널(Journal of Personality and Social Psychology), 57 (6): 1069–1081

C. D. 리프 (2014), 다시 보는 심리적 웰빙: 에우다이모니아 학문과 실제 이행 발달 (Psychological well-being revisited: Advances in the science and practice of Eudaimonia, 심리치료 & 심신의학(Psychotherapy & Psychosomatics), 83(1), 10–28

N. 사토리우스(Sartorius)(2006), 건강의 의미와 주창(The meaning of health and its promotion), 크로아티아 의학 저널(Croatian Medical Journal), 47, 662–664

M. 셀리그먼(Seligman)(2002), 진정한 행복: 새로운 긍정 심리학을 이용해 지속적인 충족감을 위한 잠재력 실현하기 (Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment), 뉴욕: 프리 프레스(Free Press)

N. 스타우스(Staus), J.H. 포크, A. 프라이스(Price), R. 타이(Tai) & L.D. 디어링(2021), 비공식교육경험의 장기효과 측정: 도전과제와 해결책(Measuring the long-term effects of informal education experiences: Challenges and potential solutions), 과학교육의 학제 및 학제간 연구(Disciplinary and Interdisciplinary Research in Science Education), 3(3), https://doi.org/10.1186/s43031-021-00031-0

F. 탄(Tan), X. 공(Gong) & M.C. 창(Tsang)(2021), 인지발달 관련 어린이박물관의 교육적 효과: 베이징의 두 가지 예에 기반한 경험적 증거(The educational effects of children’s museums on cognitive development: Empirical evidence based on two samples from Beijing), 국제교육연구저널(International Journal of Educational Research), 106, doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101729

E.O. 윌슨(Wilson)(1975), 사회생물학: 새로운 통합(Sociobiology: The new synthesis), 매사추세츠 캠브리지(Cambridge, MA): 벨크넵 프레스(The Belknap Press)

C.Y. 양(Yang), C. 보엔(Boen), K. 거켄(Gerken) & K.M. 해리스(Harris)(2016), 인간수명에서 사회적 관계와 장수를 결정짓는 생리적 요인(Social relationships and physiological determinants of longevity across the human life span), PNAS, 113(3), 578–583

The Value of Children's Museum for Adults

John H. Falk

USA Educationalist

It has long been assumed that the main beneficiaries of a visit of to a children's museum were children – after all, that is the audience these institutions were designed to serve. However, children are not the only beneficiaries of such visits – the adults who accompany children also significantly benefit from the experience, but not in the same ways as children.

Whereas, a wealth of research has shown that child users of children's museums learn skills, gain cognitive understanding and grow socially emotionally through their museum experiences (e.g., Anderson, et al., 2002; Haden, et al., 2014; Herz, 2017; Lee, 2019; Luke, Brenkert & Rivera, 2021; Luke, et al., 2021; Puchner, Rapoport & Gaskins, 2001; Tan, Gong & Tsang, 2021), a far sparser literature exists for the benefits adult children's museum visitors accrue (e.g., Dietmeier, 2021; Luke, et al., 2019). However, the limited research that does exist suggests that adults also grow cognitively and socially and emotionally. Despite the historic paucity of direct studies, a parallel line of research has long provided insights into the positive effects accrued by adult visitors to children's museums; specifically, research that has focused on visit motivations and long-term memories of adult museum visitors. Upon entry, the vast majority of adult visitors to children's museums and other comparable museum settings, e.g., science centers, zoos, consistently state that they are visiting the museum because of their children and that they hope and expect that their visit will result in their children learning and "growing" (cf., Falk, 2009). Studies of the same population's post-visit recollections of their museum experiences indicate that most did indeed use their museum visit for the purposes they described upon entering. The memories of most adults who have visited children-focused museums memories center on what their children did and experienced; most can only vaguely talk about what they themselves learned or did, other than focus on their children (cf., Falk, 2009; 2021). However, that is not all these memories reveal. The following two examples of adult long-term recollections

of their museum visit are indicative of the broader outcomes beyond just child benefits that adult visitors experience:

The visit inspired curiosity and wonder in all of us. We thought about new ideas and had great family discussions about the things we saw and even what the children might become when they grew up. (Female, 37, white; Falk unpublished data).

The visit was fun for me because my children enjoyed themselves and enjoyed being with their grandparents. I also wanted the kids to learn something. They were able to see some things that will help them in school and generally in their life. (Female, mid-40s, white; Bachman, 2012).

Also indicative of these broader, more adult-related outcomes is the following quote from an interview with a 42-year-old male when asked what was the most satisfying part of a visit to a science center he had had two years prior:

That I did something good for my daughter, because she enjoyed it and she took some things with her. The visit wasn't for me, it was for her ... It's important to get kids interested [so they can] pursue that which they find interesting. (male, 40s, Black; Falk & Storksdieck, 2010).

As is typical, adults perceive the visit experience as satisfying and valuable to them because they perceive the experience was satisfying and valuable for their child (or some other significant person in their life such as one of their parents). When adults bring children to museums in general, and children's museums in particular, although they consistently say they were motivated to visit because of the well-being of their children, in later conversations and interviews it becomes strikingly apparent that despite what they say, these adult visitors were actually seeking to enhance NOT merely their children's well-being but their OWN well-being as well. To appreciate this claim, though, requires understanding what I mean by well-being.

Well-Being

Well-being is a much used, and much abused term these days. When I use the term, I am defining well-being more biologically than psychologically, with a particular emphasis on well-being as the pursuit of "balance." The pursuit of balance – physically, socially, intellectually and personally – is something every human constantly strives to achieve every day of their life. Being in balance feels good, being out of balance feels bad. Although this need for a sense of well-being is fundamental and pervasive, it is surprising how difficult it is for most people to describe what it means to have well-being. People intuitively know

when they are feeling physically in balance; they feel healthy, they feel secure and vital. Similarly, when they are in a state of social well-being they have a sense of belonging and feel accepted and respected by their friends and family. So too, intellectual and personal well-being. Equally, and more common, is the ability to know when one is out of balance – feeling sick, lonely, depressed or inadequate. However, putting words to these intuitive feelings are often difficult.

Despite the challenges of describing well-being, the desire for balance and wholeness, the desire for well-being, is universal, something every group of humans, in every corner of the planet, has embraced. Of course, every culture has viewed and described this idea of balance differently, but each in its own way has incorporated the basic desire for well-being into their philosophies and daily lives (for more detail, see Falk, 2021).

Despite the pervasiveness of these well-being-related ideas in all world cultures, it is surprising to discover how poorly this idea of well-being has been defined and studied by scientists. Beginning several decades ago, a group of Western psychologists resolved to remedy this situation by applying both theoretical and experimental rigor to the understanding of what it means to cultivate and live a satisfying life (cf., Ryff 1989). Often referred to as ‘positive psychology,’ in response to the fact that historically psychology was, and in large measure still is, primarily concerned with the study of human dysfunction and malaise, these researchers focused on better understanding and measuring things like happiness, wellness and well-being (Seligman 2002). In the ensuing years, hundreds of books and thousands of articles have been written on well-being-related topics, all however, began with the assumption that well-being and its related states were a uniquely human, almost exclusively psychological phenomenon (e.g., Cloninger 2004; Eid & Larsen 2004; Diener & Biseas-Diener 2008; Dolan 2014; Ryff 2014). Also problematic has been the tendency to disproportionately define human well-being from a deficit perspective. From this perspective, well-being is an achievable end state, one that most people currently lack due to the absence of one, or some combination of elusive, but attainable attributes, values or possessions. A classic example of this approach is revealed in the way physical well-being, or health, has typically been defined. Throughout the West, health has primarily been viewed as either the absence of any disease or impairment or as a state that allows the individual to successfully meet the demands of daily life (implying also the absence of disease and impairment) (cf., Sartorius, 2006). Although these definitions make it relatively easy to measure the presence or absence of physical well-being, e.g., you either have a disease or you do not, either you have an acceptable Body-Mass-Index or you do not, what is lost in this approach, and not just in public health but in all facets of life, is the ability to appreciate that physical and by extension all forms of well-being, are actually not an absolute but rather always relative and dynamic. In reality, peoples’ well-being is always ephemeral and in flux.

For example, no one is ever either totally ‘healthy’ or ‘sick,’ totally absent of pathogens or stresses; people are always somewhere in between.

To fully understand the concept of well-being as I use the term, requires appreciating that the desire to maximize well-being is not some psychological nicety but rather a basic biological need, and that the capacity to perceive well-being, i.e., balance, is not an ability exclusive to humans; all living creatures are capable of perceiving their well-being and using that information to try and maintain their life-balance (Falk, 2018). In fact, the perception of well-being evolved for just this purpose; well-being is first and foremost a device for maximizing survival. Living things constantly monitor and attempt to control their well-being. Unfortunately, as suggested above, one cannot just “achieve” a positive state of well-being and stay in that positive state. Positive well-being is always fleeting, and thus to be alive, is to be engaged in a never-ending effort to enhance positive well-being, while at the same time minimizing negative well-being. That is why when a person perceives that a particular activity results in his/her positive well-being, that activity is very salient and very memorable. Arguably this is also the reason living things evolved the ability to remember things – it is adaptive to remember positive (and negative) things so that you might be able to repeat (or avoid) those things in the future (Naime & Josefa 2010).

Given the importance of well-being to human survival, it makes sense that most, if not all, human behaviors are focused on promoting well-being. Museum-going is no exception. Not only do people pro-actively chose to visit museums in order to achieve well-being, it appears that well-being-related benefits are the primary outcomes of engaging in a museum experience (Falk, 2021). Of course, museums are not unique in this respect. People derive some measure of well-being from the work they do, from good government, public safety, from schools, and of course as is painfully evident under the current circumstances, from a well-functioning public health system. However, the evidence would suggest that museums, broadly writ, play a distinctive and critical role in supporting the public’s well-being; a role that few if any other institutions in current society do in quite the same way. In particular, research has shown that when people reflect back on their museum experiences, days, weeks and even years later, the benefits they describe can be summarized as falling into four distinct areas of enhanced well-being:

Personal Well-Being

museums catalyze wonder, interest and curiosity; all of which foster a sense of personal power and identity. They also support feelings that foster a greater sense of personal connectedness, appreciation, belonging

and harmony with the human and natural world; all in ways that people find fun and enjoyable;

Intellectual Well-Being

museums help people more clearly comprehend how their past understandings and activities connect, they inspire awe and appreciation for the best of human and natural creation, and under the best of circumstances, even serve as guides to a better, more informed and creative future;

Physical Well-Being

museums (at least historically) are perceived as safe, healthy and restorative environments that allow people to gather (physically or virtually), interact, explore, play and enjoy without fear or anxiety;

And particularly relevant to adult visitors to children's museums,

Social Well-Being

museums enhance many user's sense of belonging to and affiliation with family, group and even community.

The Benefits of Social Well-Being

People have a fundamental need to have relationships and feel like they belong to a group (Baumeister & Leary, 1995). An incredibly large percentage of a person's daily thoughts, actions, and feelings are motivated by these needs. In this respect, humans are quite similar to a whole host of other social species, including most mammals and birds. Biologists have defined three critical ways that sociality supports enhanced survival: 1) by banding together, each individual reduces his/her personal risk; 2) by cooperating, each individual increases his/her capabilities and resources beyond that possible if he/she acted alone; and 3) by exercising altruistic behaviors, where individuals are able to significantly increase the survival of others in their group by acting in ways that might be detrimental to themselves (Wilson, 1975). All human societies exhibit all three of these key hallmarks of sociality, and people have evolved hundreds of thousands of culturally unique ways for encouraging members to act in these kinds of prosocial ways (Henrich & Gil-White, 2001), and countless studies have shown a strong positive correlation between positive social relationships and perceptions of well-being (as traditionally measured), as well as between social relationships and evolutionary fitness (cf., Falk, 2018).

Parenting represents a particularly important form of social relationship. As recently reviewed by Nomaguchi and Milkie (2020), although parenting certainly

creates stresses, it also creates opportunities for significant feelings of positive well-being. Although historically parenting was typically considered through more of a transactional lens, i.e., children were seen as important contributors to accomplishing the many day-to-day tasks required to make a living as well as an investment in one's old age, beginning in the 20th and increasingly in the 21st century, parenting came to be viewed more through a fulfillment rather than a subsistence benefit lens, i.e., as a mechanism for creating meaning and purpose in life (Musick, Meier, & Flood, 2016; Nelson, Kushlev, & Lyubomirsky, 2014; Nomaguchi & Milkie, 2017). Today, it is common for parents to go out of their way to act in ways that are designed to, independent of the parents immediate or future needs, directly support their children's current and future betterment and satisfaction. Engaging in these kinds of actions results in parents having feelings of happiness, pride and joy, as well as feelings of enhanced self-esteem (Negraia & Augustine, 2020; Nelson, Kushlev, & Lyubomirsky, 2014). As the three exemplar quotes above from parent museum visitors clearly demonstrate, these are exactly the kinds of motivations and feelings that adults who bring their children to children's museums claim to have had.

Not surprisingly, given the survival benefits of sociality, a range of physiological feedback mechanisms have evolved to support and encourage social interactions (Yang, et al., 2016). One of the best understood of these is Oxytocin, a hormone secreted by the posterior lobe of the pituitary gland, a pea-sized structure at the base of the brain. Oxytocin has sometimes been called the "cuddle hormone" or "love hormone" because it is released when people snuggle up or bond socially. A wide range of both animal (oxytocin-like substances are found in all vertebrates) and human studies have shown that increased oxytocin levels play a role in a broad range of social interactions, ranging from mother-infant bonding, romantic connection and sex, to group-related attitudes and prejudice (Oxytocin, 2020). In general, the greater the oxytocin level, the greater the perceived level of social intimacy a person feels (Kirsch, 2015). Importantly, the effects of elevated oxytocin levels are not just short-term; elevated oxytocin has also been shown to facilitate memory formation (Guastella, Mitchell & Mathews, 2008). Thus, when individuals like those quoted above have a museum experience that elicits heightened positive social feelings, it likely resulted in a rise in oxytocin levels in their bloodstream, which, in turn, likely resulted in making that experience, as well as all of the events and associations that surrounded that experience, associated with strong feelings of well-being. The high feelings of well-being, in turn, made these museum experiences, and the other events connected to that experience, both highly salient and highly memorable. This, high salience and memorability, in turn, makes it possible to measure the value of these experiences.

Measuring Social Well-Being

Building on the theoretical and practical insights described above, it is now possible to accurately and validly measure museum experience-generated well-being in general, and social well-being in particular. A key insight is that well-being is both a biological and psychological phenomenon so metrics need to combine both these aspects of well-being. Next, to enhance validity, it is best if such metrics take more of an asset-based approach to capturing how these specific experiences satisfied a person's socially-relevant needs. Equally, if not more importantly, the required metrics need to capture the well-being-related outcomes desired by the public and known to be directly and specifically associated with successful museum experiences; outcomes like feelings of being more closely aligned and connected with those one loves and having facilitated the interests, learning, growth and development of these loved ones. Finally, given that well-being is always ephemeral, it is critical to focus on specific experiences and utilize situation-specific metrics, rather than broad and distantly related metrics so frequently used by social scientists (e.g., Fujiwara, Kudrna & Dolan, 2014; Hull, 2011; Norton, et al., 2021) In other words, the metrics need to be explicitly tied to an actual museum experience, i.e., the outcomes resulting from someone's visit to a particular museum on one particular day.

Since several decades of research have shown that the benefits of museum experiences are not always immediately apparent to users (cf., Anderson, Storksdieck & Spock 2006; Falk, et al. 2004; Staus, et al. 2021), it is also essential to have metrics that allow some amount of time to have elapsed between that specific museum experience and when the data are collected. This means data cannot be collected within the museums, as virtually all previous studies have done, but needs to be collected after some considerable length of time after the visit so that the true value of the experience can emerge for the person. Although it is not totally clear whether the optimum time delay is a week, a month or a year or more, research would suggest that one should wait at least four weeks, post experience, before assuming that one will be able to collect reasonably valid data on the well-being created by a museum experience (Falk, 2022; Staus, et al. 2021).

With these methodological understandings in place, I first conducted an initial pilot study to test the feasibility of this approach with several hundred museum visitors (cf., Falk, 2021; 2022), and now am in the midst of a series of large scale, systematic investigations involving thousands of randomly selected museum goers from two countries – United States and Finland. I do not have space to provide full details of this research here, but interested readers can find more details in my earlier publications (Falk, 2021; 2022). The gist of the research approach involves recruiting a random sample of individuals, all

Included in these studies are visitors to a wide variety of museums, including art museums, history museums, and numerous children-focused museums such as science centers, zoos and farm museums. The institutions sampled range in size and budget from small to large, serving variously a few thousand people per year, to well over a million visitors per year.

The specific statements related to social-well-being are:

- Did your visit to ___ help you support the learning and joy of your child/companion/partner?
- Did your visit to ___ help you build a strong and positive relationship with your child, partner, or friend(s)?
- Did your visit to ___ foster in you a sense of connection with members of your community?
- Did your visit to ___ increase your awareness/understanding of others?

I now have very preliminary results from this round of research. The first finding, no surprise, is that how visitors responded to these social well-being questions depends a lot on what type of museum they visited. The highest scores on social well-being occurred at the most child-focused institutions. Adult visitors to more adult-focused museums scored lower on social well-being, but they scored higher on personal and intellectual well-being as compared with their counterparts at more child-serving institutions. Overall, across all types of museums, the social well-being-related benefits visitors perceived they derived from their visit experiences, as measured with these four specific outcomes, lasted just short of a week. Visitors to child-focused museums however reported that the social benefits they derived lasted in excess of two weeks. In other words, a roughly two-to-three-hour visit to a museum created feelings of social well-being that last more than two weeks.

In addition to data on the perceived well-being-related benefits of museum experiences, I have also collected comparable data on the perceived monetary value of these well-being-related benefits. Using a similar methodology as above to identify individuals, individuals were asked to rate how much each of these sixteen well-being-related benefits would be worth to them. In other words, individuals were asked how many dollars (or Euros in Finland) would an experience that allowed you to support the learning and joy of your child/companion/partner be worth to you? How much would this experience be worth if it lasted an hour or two? How much would it be worth if the experience lasted a day? Lasted a week? Lasted two weeks? How much would it be worth if the experience lasted a month or more?

I then was able to combine the findings from these two separate surveys to calculate the monetary value of the social well-being resulting from a museum experience. The mean value, across all types of museums, of the social well-

being created by a museum experience, one that lasted nearly a week, was \$280. While the mean value of the feelings of social well-being created by experiences at children-focused museums, experiences that lasted in excess of two weeks, was \$376.

Of course, the overall benefit of the museum experience to any of these museums was greater than either \$280 or \$376 since visitors also, in varying degrees, also derived personal, intellectual and physical well-being benefits. The total benefit of a visit to a museum is equal to the sum of these various four categories of well-being-related benefits, not just a single category of benefit. When all of four well-being-related benefits are accounted for, preliminary data suggests that the value an average museum visitor to a child-centered museum receives is around \$672 per visit.

Think about that, the average monetary value created for each adult who visits a children's museum is worth approximately \$672. That is \$672,000 in value for every 1,000 adult visitors; \$6,720,000 in value for every 10,000 adult visitors and \$67,200,000 in value for every 100,000 adult visitors. That is a lot of community value, and of course, that is just the value created for adults and does not include the significant value these museums also create for their target audience, the thousands of children who visit.

Conclusion

Children's museums have long been known for the benefits they provide to children and in recent years those benefits have been well documented and demonstrated. However, less well known and documented has been the benefits children's museums create for adult visitors. The key insight the approach described above advances is that children's museum experiences also successfully create value for adult visitors by measurably enhancing their well-being, in particular their social well-being. Knowingly or not, the business of children's museums has always been to support and enhance these major drivers of human behavior, in particular the desire for enhanced social well-being. Over the years, children's museums have excelled at this task, as indirectly evidenced by the almost indelible memories of millions of past visitors to children's museums. Adults visitors to children's museums report that their museum experiences made them feel better about both their children and themselves, happier and more enriched. In particular, adults who visit children's museums report that their visit experiences enhance their sense of value and purpose, and belief in themselves as successful parents, grandparents or caregivers. These are all outcomes directly related to enhanced social well-being. Although historically these kinds of benefits were seen as vague and intangible, the framing and methodologies briefly described above allow children's museums to directly, validly and reliably measure the enhanced well-being they

support.

Children's museums can use this new way of defining and measuring the critical public value they support to more effectively demonstrate and describe the community value they create. Specifically, this approach allows museums to make the case that they not only measurably enhance value for children but equally for adult users as well. Perhaps equally importantly, this new approach allows children's museum to authoritatively claim that this value they support is not merely some kind of esoteric value, but rather a fundamental aspect of a healthy and functional society, a value with real monetary worth. Year in and year out, children's museums create hundreds of millions of dollars of value for their communities.

The message of this article has been that everything people do, ultimately, is done in order to support and enhance their personal, intellectual, physical and social well-being; things like comfort and safety, recognition, intellectual growth and self-affirmation. Just as children look to their parents to be consistent and supportive, to be appreciative and protective, so too does the public want the organizations they use to be consistent and safe, appreciative of their needs and reinforcing of their desires. Adults who visit children's museums are seeking to support their social well-being, as well as their physical, personal and intellectual well-being. As long as children's museums can create experiences that consistently and genuinely

References

Anderson, D., Piscitelli, B., Weier, K, Everett, M. & Tayler, C. (2002), Children’s museum experiences: Identifying powerful mediators of learning, *Curator*, 45(3), 213–231

Anderson, D., Storksdieck, M. & Spock, M. (2006), Long-term impacts of museum experiences. In J. Falk, L. Dierking and S. Foutz (eds.) *In Principle, In Practice*, (pp. 197–215), Lanham, MD: AltaMira Press

Baumeister, R. & Leary, M. (1995), The need to belong: Desire for interpersonal attachment as a fundamental human motivation, *Psychological Bulletin*, 117, 497–529

Bachman, J. (2011), STEM learning activity among home-educating families, Unpublished doctoral thesis, Corvallis: Oregon State University

Cloninger, C. R. (2004), *Feeling good: The science of well-being*, Oxford: Oxford University Press

Diener, E. & Biseas-Diener, R. (2008), *Happiness*, Malden, MA: Blackwell Publishing

Dietmeier, J. (2021), Parent perspectives on learning and play in children’s museums: Three complementary studies, Unpublished doctoral dissertation, Ames, IA: University of Iowa, <https://www.proquest.com/openview/2143c3964f951517ccd4043d4bdb5cd0/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y> Retrieved August 28, 2022

Doering, Z.D. & Pekakirk, A.J. (1996), Questioning the entrance narrative, *Journal of Museum Education*, 21(3), 20–22

Dolan, P. (2014), *Happiness by design: Finding pleasure and purpose in everyday life*, London: Penguin

Eid, M. & Larsen, R. J. (Eds.). (2008), *The science of subjective well-being*, New York: The Guildford Press

Falk, J.H. (2009), *Identity and the museum visitor experience*, Walnut Creek, CA: Left Coast Press

Falk, J.H. (2018), *Born to choose: Evolution, self and well-being*, London: Routledge

Falk, J.H. (2021), *The value of Museums: Enhancing societal well-being*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield

Falk, J.H. (2022), Making the case for the value of museum experiences, *Museum Management & Curatorship*, <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.2023906>

Falk, J.H., Scott, C., Dierking, L.D., Rennie, L.J. & Cohen Jones, M. (2004), Interactives and visitor learning. *Curator: The Museum Journal*, 47(2), 171–198

Falk, J.H. & Storksdieck, M. (2010), Science learning in a leisure setting. *Journal of Research in Science Teaching*, 47(2), 194–212

Fujiwara, D., Kudrna, L. & Dolan, P. (2014), Quantifying and valuing the wellbeing impacts of culture and sport, Technical Report, London: UK Department for Culture, Media & Sport, http://www.artshealthresources.org.uk/wp-content/uploads/2017/03/2014-Fujiwara-Quantifying_and_valuing_the_wellbeing_impacts_of_culture_and_sport.pdf Retrieved February 18, 2020

Guastella, A., Mitchell, P. & Mathews, F. (2008), *Biological Psychiatry*, 64(3), 256–258

Haden, C.A., Jant, E.A., Hoffman, P., Marcus, M., Geddes, J.R. & Gaskins, S. (2014), Supporting family conversations and children’s STEM learning in a children’s museum, *Early Childhood Research Quarterly*, 29(3) 333–344

Henrich, J., & Gil-White, F. J. (2001), The evolution of prestige: Freely conferred deference as a mechanism for enhancing the benefits of cultural transmission, *Evolution and Human Behavior*, 22(3), 165–196

Herz, R.S. (2017), Children’s museums: A look back at the literature, *Curator: The Museum Journal*, 60(2), 143–150

Hull, D. (2011), *Assessing the value and impact of museums*, Technical Report, Belfast: Northern Ireland Assembly Research and Library Service Research Paper, <http://www.niassembly.gov.uk/globalassets/Documents/RaISe/Publications/2011/Culture-Arts-Leisure/2911.pdf> Retrieved February 20, 2020

Kirsch, P. (2015), Oxytocin in the socioemotional brain, *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 17(4), 463–476

Lee, T. S-C. (2019), Curriculum based interactive exhibition design and family’s learning experiences: A case study of the Children’s Art Museum in Taipei, *Curator: The Museum Journal*, 63(1), 83–98

Luke, J., Brenkert, S. & Rivera, N. (2021), Preschoolers’ social emotional learning in children’s museums and community playgrounds, *Journal of Early Childhood Research*, 20(2), 229–241

Luke, J., Rivera, N. Colbert, L. & Scharon, C. (2021), The problem of play in children’s museums, *International Journal of Play*, 10(1), 63–74

Luke, J., Tomczuk, E., Foutz, S., Rivera, Brahms, L., Nelson, K., Hahn, B., Swank, M. & McKenney, K. (2019), What Caregivers observe about their children’s learning during a visit to the children’s museum, *Journal of Museum Education*, 44(4), 427–438

Musick K, Meier A, & Flood S (2016), How parents fare: Mothers’ and fathers’ subjective well-being in time with children, *American Sociological Review*, 81(5), 1069–1095

Naime, J. & Josefa, P. (2010), Adaptive memory: Ancestral priorities and the mnemonic value of survival processing, *Cognitive Psychology*, 61(1), 1–22

Negraia, D.V. & Augustine, J.M. (2020), Unpacking the parenting well-being gap: The role of dynamic features of daily life across broader social contexts, *Social Psychology Quarterly*, 83(3), 207–228

Nelson SK, Kushlev K, & Lyubomirsky S (2014), The pains and pleasures of parenting: When, why, and how is parenthood associated with more or less well-being? *Psychological Bulletin*, 140(3), 846–895

Nomaguchi K, & Milkie MA (2017), Sociological perspectives on parenting stress: How social structure and culture shape parental strain and the well-being of parents and children In Keater-Deckard K & Panneton R (eds.), *Parental Stress and Early Child Development* (pp. 47–73), NY: Springer

Nomaguchi, K, & Milkie, M.A. (2020), Parenthood and well-being: A decade in review, *Journal of Marriage & Family*, 82(1), 198–223

Norton, M.H., Stern, M., Meyers, J. & DeYoung, E. (2021), Understanding the social wellbeing impacts of the nation’s libraries and museums, Technical Report, Washington, DC: Institute for Museum and Library Services

Oxytocin. (2020), Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Oxytocin> Retrieved November 15, 2020.

Puchner, L., Rapoport, R & Gaskins, S. (2001), Learning in children’s museums: Is it really happening? *Curator: The Museums Journal*, 44(3), 237–259

Ryff, C. D. (1989), Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57 (6): 1069–1081

Ryff, C. D. (2014), Psychological well-being revisited: Advances in the science and practice of Eudaimonia. *Psychotherapy & Psychosomatics*, 83(1), 10–28

Sartorius, N. (2006), The meaning of Health and its promotion, *Croatian Medical Journal*, 47, 662–664

Seligman, M. (2002), *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*, New York: Free Press

Staus, N., Falk, J.H., Price, A., Tai, R. & Dierking, L.D. (2021), Measuring the long-term effects of informal education experiences: Challenges and potential solutions, *Disciplinary and Interdisciplinary Research in Science Education*, 3(3), <https://doi.org/10.1186/s43031-021-00031-0>

Tan, F., Gong, X. & Tsang, M.C. (2021), The educational effects of children’s museums on cognitive development: Empirical evidence based on two samples from Beijing, *International Journal of Educational Research*, 106, doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101729

Wilson, E.O. (1975), *Sociobiology: The new synthesis*, Cambridge, MA: The Belknap Press

Yang, C.Y, Boen, C., Gerken, K. & Harris, K.M. (2016), Social relationships and physiological determinants of longevity across the human life span, *PNAS*, 113(3), 578–583

어린이를 위한 도시 만들기

존 홍

서울대학교 건축학과 교수

미셸 드 세르토(Michel de Certeau)는 에세이 '도시 속의 걷기'에서 "걷기는 장소를 공간적으로 실행하는 행위(acting-out)이며...각기 다른 위치 간의 관계를 암시한다. '걷기'는 그것이 "발화"하는 궤적을 긍정하면서 의심하고 시도하고 위반하면서도 존중한다..."¹⁾ 고 말했습니다. 도시에서의 경험을 하나의 창의적 행위라고 묘사한 드 세르토의 말에 따르면 우리는 필요 불가결한 환경과의 중요한 관계를 언제 그리고 어떻게 획득할 수 있을까요? 그리고 어린이들이 자신감을 얻고 자아를 실현할 수 있는 상호작용적 공간을 디자인할 수 있을까요?

제가 이끄는 서울대학교 디자인 연구실 '프로젝트 아키텍처(Project: Architecture)'는 서울 외국어학교 중학교 도서관(2018), 서울외국인학교 초등학교 도서관(2019), 덜위치 서울 국제학교 인콰이어리 허브(Inquiry Hub) (2021)를 디자인하는 과정에서 도시 디자인과 어린이를 위한 공간 간의 관계를 묻는 이러한 중요한 질문에 대한 답을 모색해 왔습니다. 저희는 도시는 '크고' 어른을 위한 스케일을 추구하는 반면 어린이들의 공간은 '작고' 가구와 같다는 생각에서 벗어나 여러 스케일에 맞춰 변형될 수 있도록 도시의 관계적 개념을 반영한 이른바 '도시 만들기(City-Making)'에 초점을 두었습니다. 이는 상호 연결되며 다양성을 지원하고 기억에 남을 만한 건축 양식을 제시하는 공간 디자인이라고 할 수 있습니다.

개인의 주체성

어린이들은 안전상의 이유로 보호자의 인솔 하에 도시와 만납니다. 그렇지만 개인적인 탐구 활동을 통해 얻는 상상력은 어린이들에게도 중요합니다. 최근 연구에 의하면 어린이들은 자기 효용감을 주는 경험을 할 때 자유로움을 느끼고 그로 인한 자존감을 구축할 수 있습니다.²⁾ 그렇다면 어린이들의 공간에서 개인의 주체성을 이끌어 내기 위해서는 어떻게 '도시 만들기'를 구현해야 할까요? 도시가 다양한 건축 요소와 열린 공간의 총체인 것과 마찬가지로 우리는 도시 유형(urban typologies)을 추상화하고 이를 어린이들의 스케일에 맞게 재배치하여 어린이들이 자기 주도형 탐구를 할 수 있도록 해야 합니다.

예를 들어, 서울외국인학교 중학교 도서관(Seoul Foreign School Middle Years Library)의 경우, 큰 공간 안에 작은 공간이 담긴 '내포 스케일(nested scales)' 개념을 적용하여 전체 도서관 내에 다양한 개인 및 모임 공간으로 구성된 생태계를 조성했습니다. 책을 읽을 수 있는 구석자리인 '리딩 누크(reading nooks)'를 만들어 어린이들이 일시적으로나마 자기의 공간을 '점유'하여 원하는 방식으로 활용할 수 있도록 했습니다. 어린이들은 이곳에서 혼자 또는 같이 공부하거나 친구를 불러 이야기를 나눌 수 있습니다.

1) Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, 'Walking in the City,' University of California Press, University of California Press, 1984.

2) Sap Gurda and Emma Sorbring, *International Journal of Qualitative Studies in Health and Well-Being*, 'Children's agency in Prent-Child, Teacher-Pupil and Peer Relationship Contexts,' Taylor and Francis, 2019.



또한 활용도가 낮은 서가의 구석 공간에 배치된 리딩 누크를 통해 어린이들은 책과 더욱 밀접된 관계를 구축할 수 있습니다. 리딩 누크는 어린이들이 나무를 타고 올라가 자신만의 공간을 갖을 수 있는 작은 나무 집을 떠올릴 수 있도록 디자인했습니다. 학생들이 도서관 전체를 소유한다고 생각 할 수 없겠지만 이러한 표현 양식을 통해 도서관의 작은 구석 공간은 통제할 수 있다는 느낌을 가질 수 있습니다. 다시 말해 도서관에 '도시' 안에 존재하는 '집'이라는 개념을 부여하여 리딩 누크가 상상의 자유를 느낄 수 있는 안전한 공간이 되도록 한 것입니다. 이 공간을 발판 삼아 어린이들은 더 큰 전체 공간을 탐색할 수 있는 자신감을 키울 수 있습니다. 이러한 2층 구조는 위층 - 어른들의 영역과는 (다소) 떨어져 있는 - 을 경험하고 싶은 어린이들에게 흥미진진한 모험을 제공합니다.



서울외국인학교 초등학교 도서관 (Seoul Foreign School Elementary School Library)의 경우, 공간의 열림과 닫힘 정도가 각기 다른 스케일의 개인 및 모임 공간에 맞추어 달리 적용되었습니다. 어린이들은 역동적으로 바뀌는 자신들의 필요에 가장 적합한 환경을 발견할 수 있습니다. 전반적인 개념 측면에서 이 도서관은 한쪽은 그리드 형태의 '도시'로, 반대쪽은 곡선형 '공원'으로 구성했습니다. 그리드 영역에는 책이 뿔뿔한 서가로 둘러싸인 조용한 서재 공간을 배치했습니다. 서가를 반복적으로 줄지어 배치하는 대신 어린이 신체 크기에 맞는 통로가 있는 '뜰' 형태로 구성하여 어린이들이 이 공간을 개인적으로 점유할 수 있다는 느낌을 가질 수 있게 했습니다. 그러면서도, 어른의 감독과 어린이의 자율성 간에 균형을 이룰 수 있도록 서가 높이를 낮게 디자인했습니다.



이와 대조되는 도서관의 ‘공원’ 부분은 어른이 어린이들에게 책을 읽어 줄 수 있는 소규모 모임 공간 또는 초소형 교실로 재구성할 수 있도록 원형 모듈러 가구를 이동하여 재배치할 수 있게 디자인했습니다. 공원 구역 가장 끝과 맞닿은 곡선형 유리벽에는 녹색 캐노피처럼 보이는 대형 해먹을 배치하여 학습과 놀이를 융합할 수 있도록 했습니다. 어린이들은 수많은 창의적 방식으로 올라가거나 앉고 높고 무리 지어 책을 읽고 장난감을 가지고 놀거나 또래 친구들과 어울릴 수 있습니다.

마찬가지로 이전 덜위치 서울 국제학교 인콰이어리 허브(Dulwich College Seoul Inquiry Hub)는 교사가 어린이들을 지도하는 일반적 기준에 따라 건축됐지만, 이번 리노베이션을 통해 학생들이 ‘인테리어 도시 경관(interior cityscape)’에 녹아들어 자신만의 다양한 방식으로 상호작용할 수 있도록 했습니다. 학생들은 ‘건물 속의 건물(buildings within buildings)’ 개념을 토대로 하여 구체화된 메자닌(mezzanine), 해먹, 독서 타워, 랜드스케이프(landscape) 계단 등의 요소를 활용하여 다양한 수평 통로와 수직 통로를 발견할 수 있습니다.

이렇게 다양성을 반영하면서도 아이들이 어른의 감시 하에 있다는 느낌을 주지 않으면서 어른이 아이들을 감독할 수 있다는 점은 중요합니다. 도서관 세 곳 모두 중앙에 위치한 사서의 책상에서 모든 영역을 바라볼 수 있는 시야가 확보되지만 감시자의 책상이 아니라 또 다른 도시적 요소로 보이게 디자인했습니다. 사서의 책상으로부터 멀리 떨어진 구석까지 시야가 미치고 접근이 용이하도록 개구부, 가구 높이, 개방 통로를 신중히 배치하여 사서들이 안전 수칙을 효율적으로 지킬 수 있도록 했습니다.

위계의 재정의

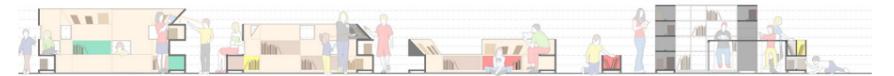
도시가 개인의 주체성을 고취한다면 어른과 어린이 간의 위계 관계를 어떻게 재정의해야 어린이가 자신의 권한이 강화됐다고 느낄까요? 전형적 학습 환경은 적어도 두 가지 방식으로 사회공간적 질서를 강요합니다. 첫째, 일반적으로 어린이들의 공간은 분리되어 거의 동물원처럼 보호자가 들여다볼 수 있도록 통제된 환경입니다. 둘째, 학습 환경의 기준이 고학년으로, 키가 더 큰 학생에 맞춰져 있습니다. 이러한 기준이 저학년 학생들에게도 적용된 결과 교사가 어린 학생들을 위에서 내려다보며 말하는 관계가 형성됩니다.



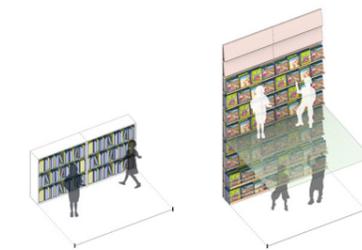
서울외국인학교 중학교 도서관의 경우, 새롭게 개장한 파사드(façade)가 도서관과 캠퍼스 사이에서 3차원 교차점 역할을 하도록 디자인하여 첫 번째 과도하게 분리된 공간 문제를 해결했습니다. 학생들은 운동장과 고등학교를 마주하는 이러한 내·외부 존(zone)을 통해 앞으로

자신이 차지할 영역을 향해 상상력을 ‘투자’할 수 있습니다. 학생들은 일상의 경험을 통해 학교라는 더 큰 공적 영역의 일부가 되는 것에 익숙해집니다. 외부에서 보면 이 새로운 존은 중요한 ‘포켓 파크(pocket park)’가 되어 캠퍼스 내에서 중학교 도서관의 존재감을 상승시키는 역할을 합니다. 그 결과 도서관은 명시적으로 지정된 어린이 전용 공간을 넘어 그 안의 더 큰 공동체의 일부로 느낄 수 있게 하는 공간이 되었습니다.

서울외국인학교 초등학교 도서관의 경우, 새롭고 포용적인 비례 체계(inclusive proportional system)를 만들어 위계를 재정의했습니다. 5세~11세 어린이들의 성장 속도는 각기 다르기 때문에 모든 연령대의 어린이가 다양하고 풍부한 학습 경험에서 배제되지 않도록 해야 합니다. 광범한 좌식 및 입식 활동에 참여하는 성인을 대상으로 하는 건축 스케일 기준은 적용된 사례도 많고 참고 문헌도 충분하지만 어린이용 규격에 대한 관심은 대체로 미흡합니다. 저희는 서가에 책을 진열하는 체계와 앉는 곳, 각기 다른 높이의 책상과 개구부를 활용하여 다양한 연령과 신체 크기를 가진 어린이들이 도서관의 모듈러 가구를 이용할 수 있도록 했습니다. 모든 어린이의 경험이 정확하게 동등할 수 없겠지만 비교적 대등한 경험을 제공하여 기존의 위계를 허물고 가장 작은 어린이들도 배움과 놀이에 참여할 수 있도록 했습니다.



예를 들어, 고학년 학생들이 접근할 수 있는 높은 창문과 개구부가 있는 곳에 함께 저학년 학생들에게 맞춰진 낮은 개구부를 정렬하여 도서관을 가로지르는 긴 시야가 형성되도록 했습니다. 높은 서가의 수량과 균형을 맞추어 낮은 서가를 두고 책 상자를 바닥에 배치했습니다. 앉는 레벨과 수평적 표면은 표준화되어 있지 않지만 카펫과 패딩이 깔린 부분을 포함하여 다양한 높이로 제공됩니다. 반사 표면(mirrored surface)과 같은 작은 부분에도 특별히 신경을 썼습니다. 고학년 학생들만 닿을 수 있는 높은 서가에 반사 표면을 설치하여 저학년 학생들도 손에 닿지 않는 자료를 시각적으로 접근하고 도움을 청할 수 있도록 한 것입니다. 전반적으로 모든 연령대 학생들이 자기에게 맞춰진 세계 속에 있다고 느낄 수 있는 환경을 구축할 수 있었습니다.



덜위치 서울국제학교 인콰이어리 허브의 경우, 도시와 같은 레벨을 구현하여 교사와 학생들이 같은 눈높이에서 대화하며 보다 직접적인 ‘시냅스(synapse)’를 형성할 수 있게 했습니다. 학생들이 걸터앉아 책을 읽거나 놀 수 있는 올라가는 ‘랜드스케이프 계단(landscape stair)’

을 포함하여 다양한 영역에서 교사와 학생이 더 직접적으로 상호작용할 수 있도록 높이가 있는 플랫폼을 제공했습니다. 교사가 더 이상 학생을 내려다보지 않도록 위계에 미세한 변화를 주어 학생이 더 자신감을 느낄 수 있게 했습니다. 어른 역시 이러한 효과로 학생을 성취를 이룬 완전하고 창조적인 개인으로 바라보게 됩니다. 어린이들의 또래 집단에서 그리고 어린이와 어른 사이에서 대화 지향적이고 상호작용적이며 자유로운 의사소통이 이루어지게 하는 것이 전반적인 목표였습니다.

나아가 어린이들과 학습 자료 사이의 위계도 재정립했습니다. 책등이 보이도록 하는 일반 도서관의 진열 방식은 이제 막 글을 깨우친 아이들이 책에 접근하기 어렵게 합니다. 반면에 인콰이어리 허브에서는 메자닌과 해먹 레벨을 활용하여 표지가 보이는 전면 진열 방식으로 책을 배치함으로써 어린이들이 손으로 만져보고 더욱 몰입할 수 있게 했습니다. 일견 '비효율적'으로 보이지만 분리된 레벨에서 책에 접근할 수 있게 하는 방식은 일반 서가 진열 방식과 동일한 공간을 차지합니다. 특히 '시각이 강조되는 인터넷' 시대에 생동감 있는 표지가 노출되도록 책을 진열하는 방식을 통해 태블릿이나 컴퓨터와 경쟁하고 책만이 가진 장점, 즉 집중을 방해 받지 않는 학습 방식을 강화할 수 있습니다. 마지막으로 기존 가구가 데크에 앉아 있는 자세만을 강요하는 것과 달리 메자닌과 해먹 레벨을 상층에 도입함으로써 배움과 놀이 사이의 경계를 건설적인 방식으로 불분명하게 만들어 학생들이 더 자유롭게 몰입된 경험을 할 수 있도록 만들었습니다.

미래 기억

도시가 인간과 상호작용하는 방법을 알려주는 생생한 기억을 불러 일으킬 수 있다면 어른과 달리 이러한 기억을 아직 만들지 못한 어린이들은 어떻게 해야 할까요? 저희는 도서관 디자인에 '미래 기억(Future Memories)' 또는 '역기억(memories in reverse)' 개념을 적용했습니다. 즉, 미래에 어린이들이 외부 세계를 스스로 경험할 때 관계 원리를 회상할 수 있도록 도시와 같은 양식을 구성한 것입니다.



서울외국인학교 중학교 도서관의 디자인을 시작하기 전에 저희는 교사 및 사서들과 협업하여 학생들이 마음 속에 그리는 이상적인 도서관에 대해 알아보았습니다. 학생들은 어른들이 어린이용으로 떠올리는 다양한 색과 '어린이다운' 공간 대신 카페 분위기의 환경을 제안했습

니다. 부모와 방문했던 좀 더 '성숙한' 공간 분위기와 자재를 사용한 환경이었습니다. 이는 어린이들이 자율성을 원하며 미래에 성인이 되어 누릴 자유를 갈구한다는 것을 보여주는 결과입니다. 그에 따라 학생용으로 적합할 것 같은 '행복하고 밝은' 색조 대신 차분하고 때론 어두운 목재처럼 가라앉은 색조를 도서관 전반에 사용했습니다. 또한 균일한 일반 조명 대신 포커스 태스크 조명, 펜던트 조명, 독특한 공간감을 주는 간접 조명을 사용하여 카페 같은 분위기를 연출했습니다. 이로 인해 공간이 더욱 개인화되고 각 학생의 요구에 부합하게 되었습니다.



서울외국인학교 중학교 도서관에서 가장 인상적인 공간은 자투리 저장 공간을 활용한 '비밀 도서관'입니다. 폴딩 책장을 열면 숨겨져 있던 어린이용 만화책 도서관 공간이 나타납니다. 이곳에서 학생들은 여유롭게 좋아하는 만화 캐릭터를 만날 수 있습니다. 이 좁은 복도 공간은 볼트 천장 리브(rib)들이 천장 높이에 거울에 반사되어 실제로보다 공간이 확장돼 보이는 효과를 내기 때문에 더욱 신비롭게 느껴집니다. 어린이들이 찾아낸 뒤 부모에게 보여주는 경험을 통해 도서관에서 가장 작은 공간이 가장 잊을 수 없는 장소로 거듭났습니다.

서울외국인학교 초등학교 도서관의 경우, '미래 기억'이 상층 메자닌과 해먹을 지지하는 타워 디자인에 분명하게 나타납니다. 이러한 양식은 대학원 학생들과 프랑스 르와르 벨리 지역의 중세 마을을 방문했던 여행에서 영감을 받아 만들었습니다. 매혹적인 패턴의 중세 타워 개구부들이 주변 경관을 바라보는 프레임 역할을 하는 것과 마찬가지로 어린이들은 도서관 타워에 있는 다양한 크기의 개구부를 통해 같은 공간을 각기 다르게 경험할 수 있습니다. 개구부의 신기한 구성과 높이 때문에 밖에서 올려다 보는 것이 재미있게 느껴지고 숨바꼭질처럼 어울려서 놀이를 하고 싶은 마음이 생깁니다. 어린이들이 도서관 타워에 깃든 역사성을 지금은 이해하지 못 한다고 해도 나중에 여행하거나 공부할 때 이 도서관에서 보냈던 순간들을 기억해 낼지도 모릅니다.

미래 기억 디자인은 또한 탐구심과 임기응변적 사고력을 키우는 중요한 교육학적 프레임워크의 역할을 합니다. 덜위치 서울 국제학교 인콰이어리 허브의 입구 옆에 있는 창가 좌석은 집에서 거리 풍경을 내다볼 수 있는 베이창처럼 기존 복도 쪽으로 돌출되어 있습니다. 복도는 도서관의 외부지만 이러한 작은 배치만으로도 특별한 것 없는 복도를 도서관과 더 큰 학술 공동체를 이어주는 도시의 거리라고 상상할 수 있게 됩니다. 베이창은 도서관 인테리어를 통해 실제 외부 거리를 볼 수 있는 시야의 프레임 역할을 하여 실내와 실외 영역, 창문과 도시 경관을

연결합니다.

인콰이어리 허브에서는 장난기 가득한 조형물들이 분리된 공간에 떨어져 있지 않고 합쳐져 하나의 초소형 도시를 형성합니다. 도서관에 들어서자마자 줄지어 서 있는 박공 지붕을 얽은 서가가 마치 타운하우스로 둘러싸인 뽀뽀한 길거리 풍경을 연상시킵니다. 타운하우스 사이로 난 ‘골목길’에서 어린이들은 책들로 이어진 배경을 가로지르는 계속되는 책들 사이로 뻗어 있는 아케이드형 메자닌을 볼 수 있습니다. 공간 속으로 더 깊이 들어가면 또 다른 도시적 요소가 수직적인 배움 및 놀이 경험을 만들어 냅니다. 도서관의 중앙 조형물은 다양한 개구부가 사방으로 나 있는 이층 타워입니다. 타워 중간 지점에 그물망 해먹이 설치돼 있어 위쪽으로는 공용 ‘테라스’가, 아래쪽으로는 캐노피가 있는 ‘포치’가 형성됩니다.



해먹 반대편에 계단식 ‘랜드스케이프’ 책장을 두어 모임과 배움의 주된 장소인 중앙 ‘광장’의 경계를 만들었습니다. 마지막으로 더블 하이트(double-height) 형태의 주 공간에 있는 반아치형 벽과 천장은 볼트형 모임 공간 유형을 떠올리게 합니다. 특히 프랑스 생트-주느비에브 도서관 대독서실의 줄무늬 천장, 책장 메자닌, 아치형 창문에서 영감을 얻어 디자인했습니다. 아무쪼록 달위치 서울 국제학교 인콰이어리 허브 도서관의 도시적 디자인 요소를 경험한 어린이들이 미래 기억을 습득하여 ‘실제’ 어른 환경의 사회적, 물리적 맥락을 자신 있게 헤쳐 나가길 바랍니다.

역량이 강화된 개인으로서의 어린이

어린이들이 어떤 면에서 어른에 비해 더 직관적이고 창의력이 있으며 주위 환경에 더 깊이 몰두한다고 느낄 때가 많습니다. 어른이 되면서 일상의 공간을 당연하게 여기기 시작하며 독창적 실험보다는 효율적 일상을 선택합니다. 호기심을 그저 천진난만함으로 치부하지 않고 어린이의 지적 수준을 어른과 동등하게 인정할 수 있을까요? 어린이를 위한 공간은 끊임없이 창의성을 자극할 수 있도록 디자인되어야 합니다. 그러기 위해서는 어린이들이 자율성을 느낄 수 있어야 합니다. 다시 말해 어린이들이 어떻게 할지를 지시받는 대신 무엇을 할지를 스스로 결정할 수 있어야 합니다.

미셸 드 세르토는 도시가 그저 주어진 것이 아니라 인간과의 상호작용의 산물이라는 점을 깨닫게 해줍니다. ‘도시’라는 단어는 우리가 수동적으로 그 안에 존재한다는 의미를 넘어 그것을 ‘실행’할 자유가 있다는 점에서 동사가 되어야 할지도 모릅니다. 드 세르토는 찰리 채플린과 그의 유명한 지팡이를 예로 들어 설명합니다. 지팡이는 보통 보행용으로만 인식되지만 “찰리 채플린은 지팡이의 가능성을 확장시킨다. 그는 같은 것으로 다른 일을 하고 사물의 용도가 본질을 결정하는 한계를 뛰어넘는다.”³⁾ 도시 역시 우리에게 여러가지 선택, 다양성, 역사 그리고 수많은 모임의 방식을 제공합니다. 이상적인 모습이라면 우리는 도시와 관계를 맺고 그 안에서 자신만의 삶의 방식을 창조합니다. 하지만 어린이들이 이런 수준의 상상력을 발휘하려면 어린이용으로 분리되어 관리되는 공간만으로는 부족합니다.

그러므로 ‘어린이를 위한 도시 만들기’의 목적은 최종 답안을 제시하는 것이 아니라 어린이들이 해석할 수 있는 열린 환경을 제공하는 것입니다. 이는 어린이들이 매일 경험해야 하는 학습 공간에서 특히 중요합니다. 환경이 반복적이고 지루해지면 그 안에서의 활동 역시 전반적 분위기에 물들어 창의성을 상실합니다. 생기 없고 온통 비슷한 공간으로 가득 찬 도시에서는 어른들도 새로운 것을 배우거나 만들고 싶은 마음이 생기지 않을 것입니다.

반면에 어린이들이 스스로 탐구하고 사회화할 수 있도록 주체성을 부여 받으면 배움과 놀이는 새로운 의미와 방향성을 띠게 됩니다. 마지막으로 우리가 어린 나이부터 도시 만들기에 내재돼 있는 공간적 관계를 제시하면 어린이들은 훗날 주어진 환경을 단순히 수용하는 데 그치지 않고 이해하고 비판하면서 변화를 도출해 낼 수 있는 인지적 도구를 개발할 수 있을 것입니다. 이는 사회적 ▪ 기술적 ▪ 생태적 변화가 전례 없는 변혁의 기폭제가 되고 있는 오늘날 특히 중요합니다. 우리는 몸담고 있는 공간을 수동적으로 받아들이라고 가르치는 대신 어린이들이 주어진 환경을 포용하는 동시에 이익을 제기할 수 있는 창의력과 비판적 사고를 융합할 수 있도록 어린이들의 권한을 강화해야 합니다.

3) *The Practice of Everyday Life*,
‘Walking in the City,’ p. 98

City-Making for Children

John Hong

Professor of the Seoul National University

Michel de Certeau in his essay, 'Walking in the City,' states, "The act of walking... is a spatial acting-out of the place... it implies relations among differentiated positions. Walking affirms, suspects, tries out, transgresses, respects, the trajectories it speaks..." If we follow de Certeau in describing the experience of the city as an individual creative act, when and how do we acquire this essential relationship with our environment? Can we also design such interactive spaces for children to inspire self-confidence and self-actualization?

My Seoul National University based design lab, Project : Architecture has explored these vital questions about the relationship between city design and spaces for children in 3 recent children's libraries: The Seoul Foreign School Middle Years Library (2018), The Seoul Foreign School Elementary School Library (2019), and the Dulwich College Seoul Inquiry Hub (2021). Moving beyond the assumption that the city is 'large' and scaled for adults and children's spaces are 'small' and furniture-like, we instead focus on what we call 'City-Making' - the incorporation of relational concepts of the city that can be translated across scales. This equates to the design of spaces that interconnect, support diversity, and present memorable architectural form.

Individual Agency

For obvious safety reasons, children are led by their guardians when encountering the city. However, this does not mean that the essential imagination that comes with individual exploration is unimportant at a young age. Recent research indicates that to develop a sense of personal freedom and thus self-esteem, children should have experiences that give them a sense of self-efficacy. How then is City-Making produced in children's spaces to allow for individual agency? Just as a city is an aggregation of architectural elements and open spaces, we abstract urban typologies and redeploy them at the children's scale to inspire a sense of self-guided exploration.

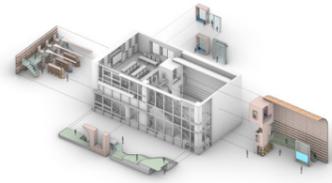


For instance, at the Seoul Foreign School Middle Years Library (SFS MYL), the concept of 'nested scales,' smaller spaces contained within larger spaces, creates a diverse ecosystem of individual and collective zones within the larger overall library. A series of reading nooks allows children to temporarily 'claim' their own space and customize how they use it. They can study alone, together, or invite friends for conversation.

Also, placed at the underutilized corners of the book stacks area, reading nooks inspire a more immersive relationship with books. The design is reminiscent of small tree-houses where children can climb into their own private realm. Where students may not be able to feel ownership over the library as a whole, this expressive form allows them to gain a sense of control over a small corner of it: The injection of a domestic-scaled 'house' within the 'city' of the library becomes a space of safety and imaginative freedom. It works as a manageable base from which children can then build further confidence in exploring the larger whole. Its 2-story form also offers an exciting challenge for those wanting to experience the top level - an area (slightly) away from the realm of adults.



At the Seoul Foreign School Elementary School Library (SFS ESL), an ecology of differently scaled spaces for individuals and collectives also varies between being open and closed: Children discover the environment that best fits their dynamically changing needs. For the overall concept, the project is organized as a grid-like 'city' on one side, and a curvilinear 'park' on the other side. The gridded area has places of quiet study amid a dense backdrop of books. Instead of organizing the shelves in repetitive rows, they form 'court yards' with child-scaled passages between them - again allowing children to feel a personal claim to the spaces. The shelves however are low enough to form a balance between adult supervision and child autonomy.



On the contrasting ‘park’ side of the library, modular circular furniture can be moved and reconfigured into small gathering spaces or micro-classrooms where adults can read to kids. On the far-end of the park zone against a wall of curved glass, a large hammock, appearing as a green canopy, is a place that blends learning and play. Children can climb, sit, lie down, and form groups allowing them to engage with books, toys, and peers in a myriad of imaginative ways.

Similarly, where the previous library at the Dulwich College Seoul Inquiry Hub (DCS IH) was built to a standard where teachers guided children, our renovation immerses them in an interior cityscape that allows students to invent their own diverse ways of interaction. Conceived of as ‘buildings within buildings,’ various elements such as mezzanines, hammocks, a reading tower, and a landscape stair allows students to discover a myriad of horizontal and vertical paths.

Even as this diversity is created, it is still important to maintain adult supervision without an imposing presence of control. In all 3 libraries, a centralized librarian’s desk has purview over all the areas, yet the design of this desk is integrated to make it appear as just another urban element in the city rather than a controlling guard desk watching over it. Views and access from the librarian’s desk are then extended to more remote corners through the careful arrangement of openings, furniture height, and open paths so that librarians can efficiently administer safety protocols.

Redefining Hierarchy

If the city inspires individual agency, how are hierarchical relationships between adults and children redefined so children can feel more empowered? The typical learning environment imposes a socio-spatial order in at least two important ways: First, children’s spaces are typically separated off – appearing almost zoo-like in the way children are placed within a controlled perimeter with their guardians looking into it. Secondly, the standards for learning environments are based on older (and thus taller) students. Generically applied to young children, this imbalance results in a relationship where teachers tower over younger children and thus speak down to them.

To address the first issue of an overly segregated setting, at the SFS MYL, the newly opened façade is a 3-dimensional intersection between the library and the larger campus. Facing the playing fields and high school, this inside/outside zone allows students to ‘project’ their imagination outward toward areas they



will occupy in the future. Experienced on a daily basis, they become accustomed to being part of the larger public realm of their school. From the outside-in, the new zone becomes an important pocket park, elevating the SFS MYL’s presence within the campus. Therefore, rather than being marked as a designated children-only space, young students within the SFS MYL feel like they are part of the greater community.

At the SFS ESL, we redefined hierarchies through the creation of a new, inclusive proportional system: As children age 5-11 grow at very different rates, it is important not to exclude any of them from a rich and diverse learning experience. While there are well-practiced and well-documented architectural scale references for adults engaging in a wide range of seated and standing activities, the same care toward metrics for children are largely missing. Through the development of shelving systems, seating, and desks with different heights and openings, our modular furniture for the SFS ES can be utilized by children of different ages and sizes: Even though experiences are not exactly equal, we strive to make them equivalent to break down hierarchies so that even the smallest children can participate in learning and play.



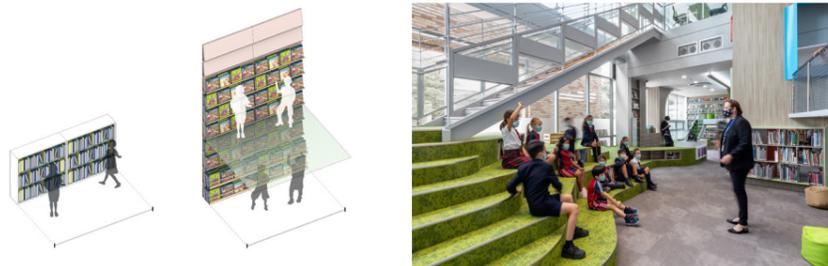
For example, where older children have access to higher windows and openings, low openings customized to young children align to create long views across the library. The quantity of taller bookshelves are balanced out with low shelves and book-boxes on the floor.



Seating levels and horizontal surfaces are not standardized, but offered at various heights including areas on the floor with carpeting and padding. Finally, special attention is given to details like mirrored surfaces: On higher bookshelves where older children can access

books, younger children can visually access the same materials through a reflected surface so that they can ask for assistance in retrieving materials just out of reach. The overall effect is that all the age groups feel like they are included in a world that is custom suited to them.

At the DWS IH, the city-like levels allow a more direct 'synapse' between children and teachers where they can converse with each other eye-to-eye. The varied section including the ascending 'landscape stair' where children can sit, read, and play, provides elevated platforms for more direct interaction between teachers and students. This subtle shift in hierarchy where teachers no longer tower over children allows the students to gain a higher level of confidence. This in turn inspires adults to see the children as accomplished, fully complete, creative individuals. The overall goal is to create conversational, interactive, and liberating communication between children, their peers, and adults.



Furthermore, at the DCS IH, the hierarchy between children and their learning materials is reestablished. Standard library shelving only displays the spines of books, presenting a challenge to children just gaining literacy. Instead, the library's mezzanine and hammock levels allow books to be displayed in a more immersive and tactile front-facing format. Seemingly more 'inefficient,' the access of books from two separate levels takes up the same amount of floor space as standard shelving. Especially important in the era of the 'visual internet,' the display of the vibrant children's books covers can now compete with tablets and computers while promoting a less distraction-free format of learning that only books can offer. Finally, as traditional furniture limits children's postures to sitting at a desk, the introduction of upper mezzanine and hammock levels constructively blurs the boundary between learning and play for a more free and immersive experience.

Future Memories

If a city can evoke vivid memories that teach us how to interact with it, what of young children who have yet to collect these memories? We applied the concept of Future Memories, or memories in reverse, to the design of our libraries. In other words, city-like forms are configured so that in the future, children may recall their relational principles when experiencing the outside world on their own.



Before the design of the SFS MYL commenced, we collaborated with teachers and librarians in a design exercise where students envisioned their ideal library. Instead of the colorful and 'youthful' spaces that adults imagine for children, the students proposed café-like environments – with materials and atmosphere akin to the more 'mature' spaces they visited with their parents. The implication is that children long for a sense of autonomy: they aspire to the future freedom of adulthood. Therefore, a palette of subdued and sometimes dark wood-tones is utilized throughout the SFS MYL contrary to the 'happy and bright' tones we might assume for them. Moreover, instead of general and even lighting throughout, focused task-lighting, hanging fixtures, and indirect lighting illuminating the unique spatial qualities, further brings forth a café-like atmosphere. This in turn makes each space seem more individualized and customized for each student.



Interestingly, the most memorable space in the SFS MYL is a ‘secret library’ for comic books, crafted out of a leftover storage area. A bookshelf folds opens to reveal a hidden domain: a kid’s-only comic book library where students can leisurely search for their favorite characters. The mystery of this narrow corridor is amplified by a series of vaulted ceiling ribs that are mirrored at ceiling height to create the illusion that the space extends beyond its actual narrow dimension. The smallest space at the SFS MYL has become the most unforgettable in that children can discover it on their own and later show it to their parents instead of the other way around.

At the SFS ESL, Future Memories are evident in the design of the towers that support upper-level mezzanines or hammocks. Their forms are inspired by a trip with my graduate students to medieval towns in France’s Loire Valley. In the same way the fascinating pattern of openings in many of the historical towers served to frame views around it, from within the towers at the SFS ESL, children can peer through the various sized openings to experience the same space in different ways. Their mysterious composition and heights are also entertaining to be looked upon from the outside and inspire physical forms of socializing such as the playing of hide-and-seek type games. Even though children may not understand the historical reference, when they travel or study in the later years, they will hopefully remember their moments in this library.

The design of Future Memories also acts as a key pedagogical framework in inspiring inquisitive, contingent thinking. At the DWS IH, a window seat next to the entryway pushes out into the existing corridor in the same way a bay window of a house overlooks a streetscape. Even though the corridor is outside of the library itself, this small gesture allows children to re-imagine the otherwise mundane hallway as an urban street that connects their library to the larger academic community. The bay window also frames a view through the interior of the library to the actual exterior street beyond further connecting realms of inside and outside, window and cityscape.

Rather than an isolated room of playful follies therefore, the elements at DWS IH assemble into a micro-city. Upon entering the library, a series of book-stacks with gabled ‘roofs’ echoes a dense streetscape of townhouses. From the ‘alleyways’ between them, children can glimpse an arcaded mezzanine that spans across a continuous backdrop of books. Progressing deeper into the space, additional city-like elements compose a vertical learning and play experience: The library’s central orienting figure is a two-story ‘tower’ with apertures directed at various surrounding nodes. A hammock mesh is suspended from the tower’s midpoint to create a public ‘terrace’ above and a canopied ‘porch’ below.

Opposite the hammock, the stepped ‘landscape’ book-stair defines the boundaries of a central ‘plaza,’ the main gathering and learning commons. Finally, the half-arched wall-ceiling in the main double-height space recalls



the typology of vaulted gathering spaces. Specifically, a fragment of the grand reading room at the Bibliotheque Sainte-Genevieve in Paris with its striated ceiling, book stack mezzanine, and arched windows, inspired the design. The hope is that through the experience of city-like elements at the DWS IH, children will acquire the Future Memories to confidently navigate the social and physical context of the ‘real’ adult environment.

Children as Empowered Individuals

There are many times when we realize children are somehow more intuitive, more creative, and more deeply engaged in their environment. As adults we begin to take our everyday spaces for granted and choose efficient routines over inventive experimentation. Instead of mistaking inquisitiveness as innocence, can we recognize children’s level of intelligence as equally valid as our own? While the design of children’s spaces should inspire constant invention, it can only do this through providing a sense of autonomy – children should be able to invent what they do instead of being told how to do it.

Children as Empowered Individuals

There are many times when we realize children are somehow more intuitive, more creative, and more deeply engaged in their environment. As adults we begin to take our everyday spaces for granted and choose efficient routines over inventive experimentation. Instead of mistaking inquisitiveness as innocence, can we recognize children's level of intelligence as equally valid as our own? While the design of children's spaces should inspire constant invention, it can only do this through providing a sense of autonomy – children should be able to invent what they do instead of being told how to do it.

Michel de Certeau compels us to realize that the city is not a given fact, but made through our interaction with it. Perhaps the word 'city' should also be a verb as we have the freedom to 'perform' it rather than passively exist in it. As a salient example, de Certeau references Charlie Chaplin and his famous cane: We usually assume that the cane is only for walking but "Charlie Chaplin multiplies the possibilities of his cane: he does other things with the same thing and he goes beyond the limits that the determinants of the object set on its utilization." In the same way, the city offers us choices, diversity, history, and a multitude of ways to gather together – ideally, we engage with it and invent our own way of living within it. However, with spaces that are sequestered and administered as merely 'children's spaces,' young people can be denied this level of imagination. Therefore, the purpose of City-Making for Children is to not supply final answers, but to provide an open-ended environment for children to interpret. This becomes especially important with learning spaces that children must experience daily. If an environment becomes repetitive and dull, the activities within it are colored by this overall atmosphere and falls victim to also becoming uninspiring. Think of our own city with areas which are drab and too self-similar: we would not be motivated to learn and be creative in these spaces.

공공건축과 어린이공간

임유경

건축공간연구원 연구위원

우리는 어린이집 가방을 멘 아이와 손을 잡고 출근하는 아빠, 따뜻한 동네 도서관 마룻바닥에서 친구들과 마주 앉아 책을 함께 읽고 영상을 보는 아이들, 어린이박물관에서 다양한 체험을 즐기는 아이의 모습이 익숙한 시대에 살고 있다. 교육뿐 아니라 보육, 문화, 체육 등의 분야의 공공서비스가 확대되면서 우리 주변에 어린이가 이용하는 공공건축은 큰 폭으로 증가하였다. 2000년 대비 2020년의 국공립어린이집 개소수는 279%, 공공도서관은 355%에 이른다. 1995년에 전국 최초로 개관한 삼성어린이박물관은 민간시설이었으나, 1990년대 말부터 국립현대미술관의 어린이미술관, 국립청주박물관 어린이전시장 등 공공문화시설에 어린이공간을 별도로 조성하는 사례가 증가하였다. 공공건축은 관계 법령에서 규정하는 절차와 기준에 따라 만들어진다. 양적으로 크게 증가한 공공 어린이공간은 과연 어린이 눈높이에 맞춰 지어지고 있을까? 본고에서는 현행 법령에 따른 공공건축 조성 절차를 알아보고 실험적인 공간 조성 사례를 살펴봄으로써 향후 공공이 짓는 어린이공간의 조성 방향을 제시하고자 한다.

1. 공공건축

1.1. 공공건축의 정의¹⁾

먼저 ‘공공건축(公共建築)’의 사전적 정의를 알아보자. 대한건축학회의 온라인 건축용어사전에서는 “공공성 있는 건축물로 공익성과 공용성을 갖는다. 대부분은 관공서, 공공 단체에 의해 운영되지만 민영의 것도 있다.”라고 공공건축을 정의하고 있다. 공공건축의 성격에 대해서는 공익성과 공용성 등의 공공성으로 규정하였고, 공공건축의 소유자에 대해서는 공공 단체와 함께 민간 소유까지 확대하여 정의하였다. 국립국어원 표준국어대사전에서는 ‘공공건축’을 수록하고 있지는 않지만, ‘공공’의 용어에 대해서 “국가나 사회의 구성원에게 두루 관계되는 것”으로, ‘공공시설’에 대해서는 “국가나 공공 단체가 공공의 편이나 복지를 위하여 설치한 시설”로 정의하고 있다. ‘공공’의 의미가 공공기관으로 대표되는 소유의 개념과 대중을 위한 공공성으로 정의되고 있는 것을 확인할 수 있다. 콜린스(Collins)나 옥스퍼드(Oxford) 등의 영영사전의 ‘공공건축(public building)’의 정의에서는 모두 “공중이 이용하는(used by the public)”을 언급하는데, 사용자로서의 ‘public’은 공공기관의 의미가 아닌 모든 사람, 대중의 의미로서 공용성 또는 공공성으로 공공건축을 정의하고 있다.

그렇다면 현행 법령에서는 ‘공공건축’을 어떻게 정의할까? 2013년에 제정된 「건축서비스산업 진흥법」 제2조에 따르면 “공공기관이 건축하거나 조성하는 건축물 또는 공간환경”을 말한다. 공용성 또는 공공성의 의미를 포함하는 사전적 정의와 달리 공공건축을 조성하는 주체에 초점을 맞췄다.

1) 이규철, 임유경, 김혜련, 이상아. (2016). 공공건축의 정의와 유형 연구 - 현행 공공건축 관련 규정의 검토를 중심으로 -. 건축도시공간연구소. pp.70-74.의 내용을 바탕으로 재정리하였다.

1.2. 공공건축 조성 절차

「건축서비스산업 진흥법」에서는 공공건축을 만들기 위해 거쳐야 하는 절차를 규정한다. 먼저, 공공기관이 공공건축 사업을 하려는 경우에는 건축기획 업무를 수행하여야 한다. ‘건축기획’이란 “건축사업의 효율성을 높이고 건축물등의 공공적 가치와 디자인 품격을 향상시키기 위하여 건축물등의 설계 전에 사업의 필요성 검토 및 입지 선정, 발주방식 및 디자인관리방안 검토, 공간구성 및 운영계획에 관한 사전전략 수립 등을 하는 것”을 말한다. 이후 설계비 추정 가격이 일정 금액 이상인 사업에 대해서는 공공건축지원센터에서 사업계획에 대한 사전검토를 받아야 한다. 또한 공공기관에서는 공공건축심의위원회를 두어 건축기획에 관한 사항을 자문해야 한다. 건축기획, 사전검토, 공공건축심의위원회의 심의를 마친 후에는 설계 발주를 하는데, 대통령령으로 정하는 용도 및 규모에 해당하는 설계에 대해서는 설계공모를 우선적으로 적용하여야 한다. 설계공모방식을 우선 적용하는 대상에는 설계비 추정가격이 1억원 이상인 건축물, 지역자치센터, 유치원, 노유자시설 등 다수의 주민이 이용하는 시설로서 설계 시 특별한 고려가 필요하여 국토교통부장관이 정하여 고시하는 건축물이 포함된다. 해당 고시가 제정되지는 않았으나, 유치원과 같이 어린이가 이용하는 시설이 중요한 대상으로 다루어지고 있다. 설계공모 이후 설계 및 공사 과업의 시행, 평가 등에 대해서는 「건설기술진흥법」에서 주로 다루고 있으며, 예산 수립 및 집행에 관한 사항은 「국가재정법」과 「지방재정법」, 계약 관련 사항은 「국가계약법」과 「지방계약법」에서 규정하고 있다. 이들 제도는 공공건축의 품질 향상, 공정하고 투명한 설계공모 추진, 경제적인 예산 집행, 효율적인 사업 시행을 위한 세부 사항을 포함한다. 공공건축 사업을 추진하기 위해서는 수십 개의 절차를 거치는데, 사업추진 부서와 설계자, 시공자, 건설사업관리자 외에도 공공기관의 다양한 부서와 각종 심의·자문 위원회, 인증기관, 조달청 등의 관계기관이 참여한다.²⁾

2. 공공이 짓는 어린이공간

2.1. 공공 어린이공간의 종류³⁾

공공건축 중 어린이가 이용하는 가장 대표적인 시설은 교육시설인 유치원과 학교이다. 각각 「유아교육법」, 「초·중등교육법」에 따라 건립된다. 점차 복합문화시설의 성격을 띠는 도서관은 「도서관법」에 따라 건립되는데, ‘어린이도서관’이 공공도서관⁴⁾의 한 유형으로 명시되어 있으며, 초·중·고등학교에는 「학교도서관진흥법」에 따라 학교도서관이 설치된다. 보육·돌봄 공간인 국공립어린이집은 「영유아보육법」에 근거하여 설치되며, 2012년 「아이돌봄지원법」이 제정된 이후 돌봄지원공간으로서 공동육아나눔터도 건립되고 있다. 아동양육시설, 아동일시보호시설, 아동보호치료시설 등을 포함하는 ‘아동복지시설’은 「아동복지법」에 따라 설치된다. 개별 법령에 따라 조성되는 공간 외에도 공공기관이 조성하는 박물관, 미술관, 과학관, 체육시설 등에 어린이가 이용할 수 있는 공간이 조성되어 있다.⁵⁾

구분	시설	근거 법률	소관부처	시설 수*
교육연구	국립·공립 유치원	「유아교육법」	교육부	4,995
	초등학교	「초·중등교육법」	교육부	6,120
	공공도서관 (어린이도서관 포함)	「도서관법」	문화체육관광부	1,172
	학교도서관 (초등학교)	「학교도서관진흥법」	교육부	6,209
보육·돌봄	국공립어린이집	「영유아보육법」	보건복지부	4,598
	공동육아나눔터	「아이돌봄지원법」	여성가족부	279
복지	아동복지시설	「아동복지법」	보건복지부	281

[표1] 공공 어린이공간의 종류

2.2. 공공 어린이공간의 시설기준

근거 법령에 따라 건립되는 어린이공간은 주로 해당 정부 부처가 관련 정책을 수립하고 예산을 교부하며 지방자치단체 또는 교육청에서 사업을 시행하는, 하향적인 의사결정체계에 따라 건립된다. 예산의 균형적 배분과 효율적 집행을 위해 유형 구분 및 유형별 표준화 작업이 수반되며, 입지, 배치, 규모, 설비 등에 관한 사항을 규정하는 시설기준이 마련되어 있다. 「어린이집의 설치기준」에서는 영유아 1명당 보육실 및 놀이터 면적 기준, 조리실, 목욕실, 화장실 등을 위한 계획기준을 제시한다. 「아동복지시설의 설치기준」에서는 일정 규모 이상의 시설에서 갖추어야 하는 구조 및 설비를 규정하고 있다. 「2019년 공공도서관 건립운영 매뉴얼」에서는 공공도서관을 지역대표도서관, 지역중앙관, 거점도서관, 분관, 작은도서관 등 지위별로 구분하고 봉사대상인구수를 고려한 규모 기준, 규모별·지역별 소요공간 면적기준 등을 제시한다.

시설	근거 법률	시설기준
국립·공립 유치원	「유아교육법」	「고등학교 이하 각급 학교 설립·운영 규정」
초등학교	「초·중등교육법」	
공공도서관 (어린이도서관 포함)	「도서관법」	「2019년 공공도서관 건립운영 매뉴얼」
학교도서관 (초등학교)	「학교도서관진흥법」	「학교도서관진흥법 시행령」 제8조
국공립어린이집	「영유아보육법」	「영유아보육법 시행규칙」 별표1 어린이집의 설치기준
공동육아나눔터	「아이돌봄지원법」	「아이돌봄지원법 시행규칙」 제13조의3
아동복지시설	「아동복지법」	「아동복지법 시행규칙」 별표2 아동복지시설의 시설기준

[표2] 공공 어린이공간의 종류

공공 어린이공간의 시설기준은 대부분 공급자의 입장에서 기술되어 있으며, 인구수 또는 수용 인원 에 따른 최소 규모를 제시한다. 어린이집은 “보육수요”를 고려하여 부지를 선정하여야 하며, 아동복지시설은 아동을 “수용하는” 시설로 규정된다. 공급자의 인식, 하향식 의사결정과 표준화된 기준이 적용된 결과, 우리 주변의 어린이공간은 획일적이라는 비판을 받아 왔다. 유현준(2020)은 학교를 다양성이 제거된 장소라고 보았고, 박인석(2017)은 학교가 상상력을 키우는 곳이어야 한다는 점을 강조하며 닫힌 설계가 반복되는 행태를 비판했다. 김광현(2021) 역시 학교 시설에 있어서 표준화 문제를 지적하였다.

3. 공공 어린이공간의 실험

최근 우리의 공공 어린이공간이 변화하고 있다. 칸막이로 막힌 폐쇄적인 공간이 아니라 중정으로 향한 열린 보육실, 칠판과 책상뿐 아니라 모퉁이 놀이공간과 휴게공간을 갖춘 편안한 교실, 조용한 열람실이 아니라 아이들이 편안하게 대화하는 도서관, 몸으로 다양한 체험을 하는 박물관이 만들어지고 있다. 이러한 공간은 어떻게 만들어진 것일까?

3.1. 연천국공립어린이집 - 설계공모를 통해 새로운 어린이집을 실험하다⁶⁾

연천국공립어린이집(이하 연천어린이집)은 경기도 연천군 연천읍 현가근린공원에 위치한다. 연면적 597.97㎡, 지상 1층 규모이며 14개 반 77명의 어린이, 18명의 교직원 이 생활하는 어린이집이다.⁷⁾ 1996년 침수 피해 이후 건물 내·외부에 누수와 균열이 지속적으로 발생하여 시설 개선 필요성이 제기되었다. 그러나 어린이집 운영을 중단하기 어려워 부분적인 보수로 대응한 결과, 습기, 곰팡이 등으로 인한 아이들의 건강 문제가 심각하게 대두되었다. 2017년

6) 임유경, 엄운진, 이화영, 김지현. (2020). 모두가 함께 만든 아이들의 두 번째 집, 국공립연천어린이집. 건축공간연구원.

7) 참조. 어린이집정보공개포털 https://info.childcare.go.kr/info/pnis/search/MapSLL.jsp?ctprvn_map=41(검색일: 2022.10.3.)

8) 김태영, 이민선. (2019). 자연과 교감하며 스스로 성장하는 아이들을 위한 두 번째 집. 건축과 도시공간. 36. pp.105-107.

부터 신축 이전이 본격적으로 논의되기 시작하였으며 연천군 보육아동팀 담당 공무원의 지원과 협력 하에 신축 사업이 추진되었다.

사업계획 당시 연천어린이집의 설계비 추정가격은 1억 2,300만 원으로 설계공모 우선 적용 대상이 아니었으나, 연천어린이집 원장과 연천군 담당 공무원은 좋은 공공건축물을 조성하고자 하는 의지가 강했으며 우수한 건축사를 선정하는 방안을 모색하였다. 특히 접경 지역의 특성상 서울과 수도권 지역으로부터 접근성이 떨어져서 설계 공모 홍보와 우수한 건축사의 참여를 독려하기 위한 장치가 필요했다. 이에 국토교통부에서 주관한 신진건축사 설계공모 지원 사업을 신청하여 지원 대상으로 선정되었고, 건축공간연구원 국가공공건축지원센터에서 설계공모를 진행하였다. 연천어린이집 운영진과 담당 공무원은 설계공모를 진행하는 과정에서 적극적으로 참여하여 의견을 개진하였다. 심사위원은 어린이집 설계 경험이 있는 건축사와 전문 연구자로 구성하였으며, 설계공모지침 준비 단계에서부터 참여하여 설계의 지향점을 함께 설정하고 심사 방향을 논의하였다. 2017년 7월 설계공모를 공고하였고, 9월 8일 총 24개 건축사사무소가 작품을 제출, 9월 13일 심사에서 당선작을 선정하였다.

설계자인 김태영 스튜디오메조건축사사무소 대표와 이민선 메조파트너스건축사사무소 공동대표는 기존의 어린이집이 아동당 적정면적과 안전에 대한 최소기준을 지키는데 급급하여 보육실, 유희실, 포복실이라는 이름의 획일적인 보육공간과 놀이공간의 모습에서 벗어나지 못하고 있다는 점을 지적하였다. 제도적 기준은 어린이집의 최소한의 기능을 보장하는 수단이 되지만 한편으로는 틀에 얽매어 새로운 공간을 만들기 위한 시도를 보수적으로 평가하는 기준으로 작용한다는 것이다.⁸⁾

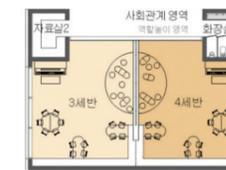
설계안에서는 어린이집 설치기준에 따른 한정된 면적 안에서 필수적으로 확보해야 하는 시설 외에는 필요에 따라 자유롭게 통합, 확장이 가능하도록 하여 공간 이용의 효율성을 높였다. 실내 유희공간을 실외 놀이공간으로 확장시켰으며 신체 활동이 필수인 아이들이 연령, 날씨, 대기 환경과 관계없이 자유롭게 뛰어놀 수 있도록 하였다. 또한 건물의 중정 공간과 함께 어린이들이 직접 자연을 만지고 느끼고 교감할 수 있도록 다양한 옥외 놀이공간을 조성하였다.



플레이그라운드(옥외놀이공간) ©정광식

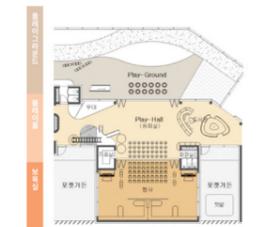


어린이 눈높이를 고려한 창문 ©정광식



기본 프로토타입
누리과정의 5대 활동 영역을 낮은 높이의 가구를 이용해 공간 구분. 보육실 입구에 연령별로 이용할 수 있는 화장실과 자료실을 각각 배치

3,4세반 보육실의 기본 프로토타입



보육실-유희실-옥외놀이공간 연계 개념

[그림1] 연천국공립어린이집의 모습과 공간 연계 개념

출처: 임유경, 엄운진, 이화영, 김지현. (2020). 모두가 함께 만든 아이들의 두 번째 집, 국공립연천어린이집. 건축공간연구원.

설계공모 당시 제출한 설계설명서의 “이곳에서는 놀이와 보육, 자연과 인물이 하나가 된다. 아이들은 오감으로 자연을 느끼고 교감하며 하나의 우주로 성장할 것이다.”는 설계자의 바람은 보육실 사이의 경계를 유연하게 처리하고, 보육실·유희실·옥외놀이공간을 연계한 공간 이용 계획으로 구체화되었다. 학부모를 대상으로 한 이용자 만족도 조사에서 ‘만족한다’는 의견이 전체의 87.2%, 이 중 ‘매우 만족한다’는 답변이 63.6%를 차지하였다. 특히 근린공원과의 근접성과 더불어 안전한 놀이환경과 등·하원환경, 다양한 실내 및 옥외공간에 대한 만족도가 높은 것으로 나타났다. 연천어린이집은 작은 규모에도 불구하고 설계공모 방식을 채택하였고 새로운 어린이공간을 실현한 사례로서, 2019년 한국건축문화대상 신진건축사 부문 대상과 대한민국 공공건축상 우수상을 수상하여 성과를 인정받았다.

3.2 꿈을 담은 교실만들기 - 사용자와 함께 공간을 꿈꾸다⁹⁾

두 번째 사례는 획일적이라고 비판 받는 학교 공간을 변화시킨 ‘학교 공간 재구조화’ 사업이다. 서울시교육청과 서울시가 협력하여 학교 공간을 학생들의 감수성과 창의성을 반영한 공간으로 변화시키고자 2017년부터 추진하고 있으며, 2020년에는 총 105개교, 2022년에는 총 167개교를 선정하는 등 사업 규모를 확대하고 있다. 사업을 진행하면서 교실을 탈바꿈하는 ‘꿈을 담은 교실’ 사업뿐 아니라 소통·어울림 교무행정실, 학교도서관, 다문화특별학급, 외부공간 등 세부사업의 종류도 확대해 왔다.¹⁰⁾ 본고에서는 학교 공간 혁신 사업 중 가장 먼저 시도되었으며 가장 많이 시행된 ‘꿈을 담은 교실만들기(이하 꿈담 교실)’을 살펴보고자 한다. 꿈담 교실은 기존 교실을 리모델링하는 사업으로, 시설 노후 문제만을 해결하는 것이 아니라 공간을 재구조화하여 교수·학습활동에 적합한 미래지향적 공간으로 변화시키는 사업이다. 2017년 사업을 시작할 당시, 소요 예산은 1개 교실 당 5천만 원 내외로 학교당 5개 교실을 대상으로 추진하였다. 꿈담 교실은 ‘기획, 설계, 시공, 유지·관리’의 단계를 거쳐 진행되었으며, 사업 과정에는 디자인 역량을 갖춘 건축가와 관계자가 적극적으로 참여하였고 학생과 교사의 의견을 적극적으로 수렴하고자 하였다.

소규모 리모델링 사업인 꿈담 교실은 설계공모 우선적용 대상이 아니며, 가격 입찰 방식으로 과업 수행 업체를 선정할 수도 있는 사업이다. 그러나 서울시교육청은 ‘디자인 역량을 갖춘 건축가’를 참여시키기 위해 총괄건축가(MA)와 꿈담 건축가 제도를 도입하였다.¹¹⁾ 총괄건축가(MA)는 꿈담 교실 사업의 전체적인 디자인 원칙을 설정하고 사업을 원활하게 추진하기 위해 이해관계자들의 요구를 조정하는 역할을 한다. 또한 꿈담 건축가와 정기적인 워크숍을 주도하며, 각 건축가와 소통·조정을 통해 창의적인 설계방향을 협의한다. 꿈담 건축가는 사업 목적에 맞는 요구사항과 행태분석을 통해 교실을 새로운 공간으로 계획한다. 사용자 참여디자인 TF팀 진행을 주도하고 결과를 반영하여 설계와 사후 설계관리 업무를 진행한다. 사업 초기에는 총괄건축가가 꿈담 건축가를 추천하였으나, 2020년부터는 공개모집 후 심사를 통해 선정하고 있다. 꿈담 건축가 모집 규모는 2020년 150명에서 2022년에는 330명으로 확대되었다. 사용자 참여 디자인 중 학생의 참여는 ‘어린이 디자인 동행’이라는 이름으로 진행된다. 어린이를 필요에 의한 ‘참여’의 대상이 아닌, 학교 삶을 가장 잘 알고 있는 ‘동행’의 대상으로 인식한 것이다. 어린이들이 학교에서의 일상을 스스로 관찰하고, 이야기하고, 스케치로 표현하면 건축가들이 스케치에 담긴 어린이의 행태와 공간의 쓰임새를 관찰하고 기록하였다. 어린이들이 ‘내가 바라는 교실’을 표현하면 건축가는 아이들이 해당 공간을 바라는 이유를 물어보고 공간 구현 방향을 제안하였다. 학생 외에도 교사와 학부모의 의견을 수렴하기 위해 워크숍을 개최하고 설문조사를 시행하였는데, 출입문의 위치 형태, 복도공간, 채광, 조명, 색채, 마감재, 냉난방, 수납공간, 가구, 배치, 교사공간 등에 대한 의견이 제시되었다.

서울시 동답초등학교 1학년 4개 학급은 꿈담 교실 사업을 통해 새로운 공간으로 태어났다.¹²⁾ 건립 후 30년이 지난 교실은 바닥재 등 마감재가 노후되어 바닥을 이용한 놀이수업을 하기에

적절하지 않았다. 꿈담 교실 총괄건축가로도 활동한 김정임 서로아키텍츠 대표는 평범했던 초등학교 교실을 다양한 놀이와 학습이 가능한 입체적이고 복합적인 교실로 재구성하였다. 건축가는 교실과 복도 사이의 경계공간에 벽 대신에 입체적인 구조물을 계획하였다.¹³⁾ ‘집 속의 집’은 교실과 복도를 하나의 집처럼 연결하는 역할을 하며, 독서코너, 다락방, 배식대 등으로 입체적으로 사용된다. 이 중 다락방은 ‘어린이 디자인 동행’에서 나온, 나만의 ‘비밀의 방’이 생겼으면 좋겠다는 아이들의 바람을 반영하여 계획되었다.



사업 전 교실 모습 ©SEORO ARCHITECTS 2016

꿈담 교실 사업 후 교실 ©신경섭



경계공간 구조물 이용 모습 ©신경섭

경계공간 구조물 이용 모습 ©이병준

[그림2] 꿈담 교실로 변화 전·후 동답초등학교 1학년 교실

출처: 서로아키텍츠 홈페이지. <https://www.seoroarchitects.com/blank-2>(검색일: 2022.10.3.)

2022년 2월 서울시교육청은 꿈담 교실 사업을 최대 규모로 추진한다고 발표하였다. 2017년 초등학교 교실 리모델링 사업으로 시작한 학교공간 재구조화 사업은 지속적으로 확대되어 2022년에는 초·중·고 꿈담 교실, 협력종합예술(공연장), 학점제형 교육공간(고등학교), 도서관문화시설, 다양한 모델 개발(특별교실), 특수학급 공간혁신의 6개 분야로 추진된다. “교육공동체와 함께 학교공간을 배움과 심, 놀이가 어우러지는 ‘삶의 공간’으로 조성”하는 것을 목표로 하며,¹⁴⁾ 꿈담 건축가 참여, 사용자참여설계 등의 원칙은 그대로 유지된다. 하향적인 공급 방식으로 만들어진 표준화된 학교 공간을 상향적인 참여 방식으로 조금씩 고쳐나가는 노력은 현재 진행형이다. 2019년부터는 교육부에서도 ‘학교공간혁신’을 정책사업으로 추진하기 시작하였으며, 전국 각지의 학교공간이 변화하고 있다. 정책이 전국적으로 빠르게 확대되면서 또 하나의 획일적인 공간을 만들지 않기를 바란다.

3.3 제주김영수도서관 - 학교도서관이 마을도서관이 되다¹⁵⁾

공공 어린이공간은 어린이만을 위한 공간인가? 근린주구이론에 따르면 학교는 교육공간임과 동시에 마을의 중심이다. 교육연구공간이었던 도서관 역시 다양한 활동이 일어나는 복합문화공간으로 변모하고 있다. 제주김영수도서관(이하 김영수도서관)은 학교도서관이 마을공동체의 거점으로 다시 태어난 사례이다. 김영수도서관은 제주북초등학교 동문인故김영수씨가 1968년 어머니의 90회 생신을 기념하기 위해 기증한 도 최초의 학교도서관이다. 1907년에

9) 서울시교육청, 서울시. (2018). 서울교육 공간디자인 혁신 사업 백서.

10) 맹준호 외. (2020). 학교공간 재구조화 성과분석과 발전방안 연구. 서울특별시북부교육지원청.

11) 서울시교육청. (2018). 꿈을 담은 교실만들기 가이드북.

12) 서울시교육청. (2017). 꿈을 담은 교실 기획취재 ③편안한 ‘내 집’같은 꿈담 교실:서울동답초등학교를 가다. 서울시교육청 공식 블로그. <https://blog.naver.com/seouledu2012/221161495229>(검색일: 2022.10.3.)

13) 서로아키텍츠 홈페이지. <https://www.seoroarchitects.com/blank-2>(검색일: 2022.10.3.) 참조.

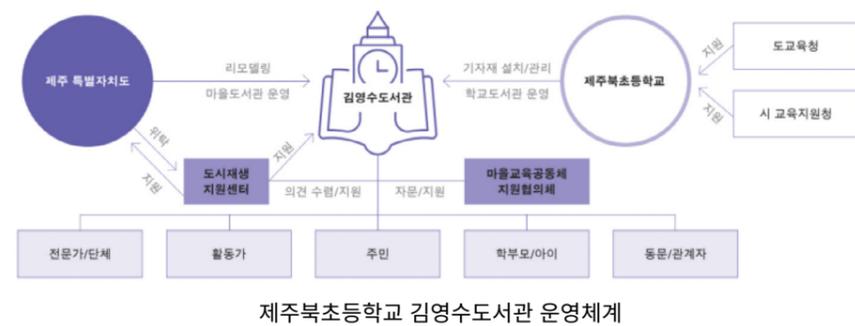
14) 서울시교육청. (2022). 미래학교 공간혁신 「꿈을 담은 교실」 최대규모 사업추진. 2월 8일 보도자료.

제주 최초의 초등학교로 개교한 제주북초등학교는 1970-80년대에는 학생 수가 3,000명이 넘었으나, 원도심 지역이 쇠퇴하면서 2019년에는 학생 수가 200명으로 감소하였다. 쇠퇴한 원도심학교의 노후 도서관은 지역에 도서관 건립을 원하는 주민의 요구에 따라 마을도서관으로 다시 태어났다. 학교도서관이 마을도서관이 되기까지 어떻게 준비했고 만들어졌으며 운영되고 있는지 살펴보자.

학교도서관을 관리하는 주체는 초등학교이며, 학교는 시교육지원청과 도교육청 관할이다. 마을 재생을 추진하는 도시재생지원센터는 제주특별자치도에서 위탁을 받아 운영된다. 제주특별자치도와 교육청 등 서로 다른 주체가 관여하는 만큼 거버넌스를 구축하는 일이 중요했다. 제주북초등학교와 도시재생센터를 중심으로 학부모, 학생, 동문, 주민, 활동가, 전문가로 구성된 거버넌스가 조직되었다. 2년에 걸쳐 수차례 관계자 협의, 설문조사, 워크숍, 프로그램을 거쳐 다양한 이해관계자의 의견을 수렴하여 학교도서관과 마을도서관의 상생 방안, 인문학을 중심으로 한 프로그램 구성·운영 방향 등 중요한 기본원칙을 설정하였다.

제주북초등학교 학부모이기도 했던 권정우 탐라지에 건축사사무소 소장은 건축기획 단계에서부터 개입하여 설계와 감리까지 담당하였다. 설계에는 주민과 학부모, 학생 등 이용자의 의견을 충실하게 반영하고자 하였다. 유치원과 초등학교 학생들은 ‘2017 마을이 학교로 걸어왔어요’ 프로젝트에 참여하여 마을을 이해하는 기회를 가졌으며, 미술수업에서 자신들이 원하는 도서관을 구상하기도 하였다. 아이들의 의견은 공간 구성에 반영되기도 하고 아이들의 손글씨는 도서관의 간판이 되었다. 한옥 공간의 대들보에는 김영수선생님의 좌우명을, 들보에는 도서관에 대한 아이들의 바람을 새겼다. 김영수도서관이 아이들을 위한 학교도서관이자 지역 주민을 위한 마을도서관이라는 점은 설계에도 영향을 미쳤는데, 인근의 목관아와 조화를 위해 1층에 한옥구조를 도입하였고 원도심 풍경을 고려하여 담장을 설치하였다. 담장은 도서관과 도로를 구분하는 벽이 아닌, 내부와 외부가 소통하는 열린 공간으로 계획되었다. 도서관에서는 변화하는 마을의 풍경을 감상할 수 있고, 마을에서는 도서관에서 책을 읽는 아이들과 주민을 볼 수 있다.

2018년 12월 준공 이후 김영수도서관은 평일 오후 5시까지 학교도서관으로, 평일 저녁과 주말에는 마을도서관으로 운영되고 있다. 마을도서관은 주민과 활동가, 자원봉사자가 운영한다. 2019년에는 마을도서관의 원활하고 지속가능한 운영 체계를 갖추기 위해 활동가를 중심으로 비영리단체인 ‘김영수도서관친구들’을 설립하였다. 이 단체는 도서관의 운영계획을 수립하고 학교와 함께 하는 축제, 북페스티벌, 도서관 캠프, 책보따리 키트 개발 등의 프로그램을 기획·운영한다. 마을도서관 활동가 교육도 이루어진다. 학부모와 도서관 교육, 마을교육공동체에 관심 있는 활동가를 대상으로 교육을 실시하고 수료증을 발급하는 한편, 수료자에게는 더욱 다양한 활동 기회를 부여한다. 김영수도서관을 중심으로 도서관 이용자뿐 아니라 도서관 운영에 참여하는 활동가가 스스로 성장하고 지역 사회에 기여할 수 있는 기회를 넓혀가는 것이다.



제주북초등학교 김영수도서관 리모델링 전 모습
©제주특별자치도 도시재생지원센터



리모델링 후 김영수도서관 전경
©제주특별자치도 도시재생지원센터

[그림3] 제주김영수도서관의 운영체계와 리모델링 전·후 모습

출처: 양민구. (2020). 다양한 주체가 모여 학교 공간의 변화를 구상하다: 제주북초등학교 김영수도서관. 건축과도시공간. 39. pp.34-43.

김영수도서관 재개관 이후 매월 약 1,500명 이상의 이용객이 방문하고 있다. 김영수도서관은 적극행정, 열린혁신, 학교시설복합화, 생활SOC의 우수 사례로 언급되었으며, 2020년에는 제 14회 대한민국 공공건축상 대상을 수상하였다. 올해 여름에 도서관을 방문했을 때, 도서관 구석구석에서는 아이들이 편안하게 책을 읽고 대화하고, 김영수도서관친구들 운영진들은 평일 저녁에 도서관을 지키고 프로그램을 준비하고 있었다. 제주도시재생센터에서 김영수도서관의 탄생 과정을 기록하여 발간한 「도서관이 사는 마을」에서는 김영수도서관의 변신을 ‘어른과 아이를 위한 공간, 과거와 미래를 이어주는 공간, 대화와 소통의 공간으로 50년된 학교 도서관이 마을도서관으로 탈바꿈하다’로 표현하였다. 김영수도서관은 공공 어린이공간이 어린이만을 위한 닫힌 공간이 아니라 어른과 아이 모두를 위한 열린 공간, 지역과 함께 성장하는 공간으로 만들어지고 기능하는 사례이다.

4. 모두가 함께 하는, 모두의 어린이공간

‘공공건축(公共建築)’의 정의로 다시 돌아가보자. 공공건축은 넓은 의미에서 ‘국가나 사회의 구성원에게 두루 관계되는 건축’이자 ‘모두를 위한 건축’이지만, 현행 법령에서는 ‘공공기관이 건축하거나 조성하는 건축물 또는 공간환경’으로 정의하고 있다. 오랜 기간 동안 어린이집, 유치원, 학교, 도서관과 같은 공공 어린이공간은 “국가의 보육과 교육 서비스를 제공하는” 공간으로 인식되어 표준화된 기준에 따라 만들어져왔다. 또한 우리 주위의 많은 박물관, 미술관, 과학관의 어린이공간은 어른을 위한 공간의 일부에 어린이를 위한 콘텐츠를 전시하는 방식으로 만들어진다.

최근 우리 주위에는 어린이의 눈높이에 맞는 공간을 만들려는 노력이 이어지고 있다. 본고에서 살펴본 세 개의 사례에서 우리는 표준화된 일반해가 아니라 특수해로서 어린이를 위한 공간을 고민하고 만들어가는 건축가의 역할, 부모와 어린이뿐 아니라 교육자, 활동가, 운영자가 함께 하는 절차의 중요성, 닫힌 공간이 아니라 지역과 함께 성장하는 열린 공간으로서 공공 어린이공간의 가능성을 확인할 수 있었다. 어린이를 위한 ‘공공건축’은 “공공기관이 만드는” 건축이 아니라 “모두를 위한, 모두의” 건축으로 구상되고, 만들어지고, 이용되어야 할 것이다.

참고문헌

김광현(2021), 건축, 모두의 미래를 짓다, 21세기북스

도시공간개선단(2018), 한 눈에 보는 서울시 공공건축 업무절차

맹준호 외(2020), 학교공간 재구조화 성과분석과 발전방안 연구, 서울특별시북부교육지원청

박인석(2017), 건축이 바꾼다, 마티

서울시교육청(2017), 꿈을 담은 교실 기획취재 ㉓편안한 '내 집'같은 꿈담 교실:서울동답초등학교를 가다, 서울시교육청 공식 블로그, <https://blog.naver.com/seouledu2012/221161495229>(검색일: 2022.10.3.)

서울시교육청(2018), 꿈을 담은 교실만들기 가이드북

서울시교육청, 서울특별시(2018), 서울교육 공간디자인 혁신 사업 백서

서울시교육청(2022), 미래학교 공간혁신 「꿈을 담은 교실」 최대규모 사업추진, 2월 8일 보도자료

양민구(2020), 다양한 주체가 모여 학교 공간의 변화를 구상하다: 제주북초등학교 김영수도서관, 건축과도시공간, 39, pp. 34-43

양민구(2022), 학교도서관과 마을도서관의 상생, 김영수도서관, 2022 공공건축 포럼 “모두 함께 만드는 공공건축” 발표 자료

이규철, 임유경, 김혜련, 이상아(2016), 공공건축의 정의와 유형 연구 - 현행 공공건축 관련 규정의 검토를 중심으로 -, 건축도시공간연구소

임유경, 엄운진, 이화영, 김지현(2020), 모두가 함께 만든 아이들의 두 번째 집, 국공립연천어린이집, 건축공간연구원

정나래(2020), 학교 공간 폐쇄성 모집는 건축가 유현준, 학생 숨통 틔우는 학교 환경 개선, 인테리어가 아닌 공간 변화가 핵심, 내일교육, <https://naeiledu.co.kr/28535>(검색일: 2022.10.3.)

제주특별자치도 도시재생지원센터(2018), 도서관이 사는 마을, 2018 제주시 원도심 마을도서관 탄생기록

『시티메이킹』이
메이킹 커뮤니티에
어떻게
영향을
미칠지

김민정
서울대 건축학과 명예교수

1. ‘어린이박물관’을 어떻게 바라보는가?

박물관은 평생 학습을 담당하는 사회교육시설 중 하나이며, 이러한 수요에 따라 박물관은 고도화·다양화되어 왔다. 교육시설로 보면 박물관은 인포멀한 학습환경이다. 학교와 같은 정해진 커리큘럼 등은 없으나 그곳을 방문한 사람이 입장이나 나이를 불문하고 배울 수 있는 시설이다. 더욱이 박물관은 앞으로도 사회적인 역할을 하는 교육 요소가 더욱 요구되는 시설이다.

국립중앙박물관을 찾아오는 사람 중에서 어린이가 차지하는 비중이 작지 않다. 박물관을 찾아오면 언제나 어린 학생들이 활기 있게 전시물을 관심 있게 바라보는 모습을 목격한다. 박물관, 특히 국립박물관은 국민 전체에서 바라볼 때 매우 소중한 사회 교육의 장이고, 나아가서는 학교 교육을 보완하는 장이다. 이러한 역할은 ‘어린이박물관’에서 더욱 깊어진다.

이런 관점에서 바라볼 때 ‘어린이박물관’은 교육부의 교육 혁신과도 관계를 맺고 있다. 이런 관계에 있을 때 ‘어린이박물관’은 ‘어린이’라는 시점에서 학교와의 연대를 축으로 전개될 수 있고, 박물관 활동이 활성화하는 기반을 마련할 수 있다. 이처럼 ‘어린이박물관’은 국민 교육의 연장선에 있다. 임유경 위원이 <공공건축과 어린이 공간>에서 공공 어린이 공간의 실험을 상세하게 소개하는 것도 이런 의미에서다.

그러나 우리나라에는 어린이박물관이라 이름 붙은 시설이 몇몇 보이지만, 그 수는 아주 적다. 오히려 ‘어린이박물관’을 전국 각지에 정비된 어린이 과학관을 비슷한 것으로 생각하고 있을 정도다. 더욱이 우리나라는 박물관 자체를 파악하는 방식이 사람마다 달라서, ‘어린이박물관’에 대한 명확한 정의가 없으며, 현재 ‘어린이박물관’의 이름을 붙인 시설도 본래의 ‘어린이박물관’의 본질에 충분히 접근해 있다고 말하기 어려운 것이 실상이다. 또한 어린이박물관의 시설 성격에서 몇 살 정도의 아이를 대상으로 하고 있는지도 모호하다.

‘어린이박물관’은 과학박물관, 동물원·수족관, 미술관, 식물원 등의 각 요소를 종합화한 것으로 보는 것이 그 예다. 또한 ‘어린이박물관’을 놀이 공간으로 바라보고 있다. 창의성을 증진한다는 이유로 어린이의 경험을 중심으로 한 체험 공간이 지나치게 강조되는 경우도 자주 본다. 이것은 ‘어린이박물관’에서 ‘어린이’를 강조한 나머지 그 역할을 어린이 공원과 비슷한 것으로 오인한 것이다. ‘어린이박물관’은 어린이를 대상으로 하는 ‘박물관’이지 어린이를 위한 놀이동산이 아니다.

그러나 ‘어린이박물관’에서 전시를 예술, 놀이, 생활 문화, 과학·자연 등으로 분류하고, 어린이를 둘러싼 환경을 넓게 취급하는 박물관으로 바라보는 예도 있다. 이것은 ‘어린이박물관’을 박물관학적으로 바라보는가, 건축학적으로 바라보는가, 아니며 어린이의 관점에서 바라보는가 등 다양한 관점이 있다고 본다. 존 흥 교수가 <City-Making for Children>에서 상세하

게 소개한 일련의 작품은 ‘어린이박물관’에 갖춰야 할 직접적인 사례가 되지는 않았으나, 어린이를 중심으로 두고 볼 때 생각해야 할 건축적 장치에 대한 언급은 실제로 인테리어나 건축을 설계할 때 세심하게 고려해야 할 건축적 사항을 소개한 것이다.

2. ‘어린이박물관’의 역할과 ‘핸즈 온’

‘어린이박물관’은 어린이만을 위한 박물관이 아니라, 이제는 어린이와 시민을 둘러싼 가장 큰 과제인 저출산이라는 관점에서도 바라보아야 한다. 이와 함께 저출산은 단지 인구 감소라는 숫자의 문제가 아니다. 저출산은 지역과 가정이 어린이를 가르는 교육의 힘을 저하하고 만들 뿐만 아니라, 지역 공동체 기능도 저하하게 만드는 요인이 되어 버렸다. 이와 더불어 도시화가 계속 진행되고 있어서 어린이에게는 놀이터 등 서로 교류하는 장소도 줄고 있으며, 나아가 사회에 대한 소외감과 고독감을 증대시키고 있다.

이러한 때에 어린이들에게 우리 사회가 길러주어야 할 힘은 이런 것이다. 창조성(적극적이고 독자성이 있는 발상)을 위해서는 스스로 배우고, 주체적으로 판단하고 행동하고 표현하는 힘을 길러야 한다. 사회성(인간관계의 학습과 개발)으로 사회에 관한 관심과 그곳을 향한 커뮤니케이션 능력을 키워야 한다. 감성(정서와 감수성의 육성), 신체성(체력과 운동 능력의 강화)을 기르고, 도전성(새로운 것, 어려운 것에 대한 의욕)을 키울 수 있어야 한다.

물론 단어만 보면 이런 것은 이미 모두 잘 알고 있다. 어린이에게 필요한 힘이 말하는 바는 저출산과 핵가족화로 종적인 구조가 아닌 어린이 사회의 현상을 보완하기 위한 새로운 장소가 만들어져야 한다는 것이다. 결국 어린이들에게 학교도 아니고 가정도 아닌, 주체적으로 실천하고 체험하는 제3의 학습의 장을 제대로 만들어 주어야 한다는 것이다.

미국에서 시작한 어린이박물관(Children’s Museum)이라는 장르의 박물관이 늘어나는 것이 세계적인 추세다. 전 세계에서 어린이박물관이 이렇게 널리 받아들여지고 있는 이유는 어린이박물관은 그곳을 찾아오는 어린이들에게 즐겁고 역동적인 장소이며, 또한 학교와는 다른 시스템 안에서 교육하는 박물관이라는 시설의 가치가 사회적으로 널리 인식되고 있고, 사회가 그것을 기대하고 있기 때문이다. 따라서 어린이박물관은 특수한 박물관이 아니다. 그것은 전 세계에서 사랑받으며 그 수가 늘어나고 있는 전도가 밝은 시설이다.

현재 국립중앙박물관의 ‘어린이박물관’의 상설전시실에 전시된 유물을 어린이들이 직접 만져보고 즐길 수 있도록 전시하고, 어린이들이 우리 문화유산에 대한 흥미와 호기심을 갖고 더욱 능동적으로 관찰하고 체험하며 배울 수 있게 하고 있다고 설명하고 있다. 결국 새로운 시각으로 문화재를 보는 교육과 학습이

이루어지는 장소, 전통문화에 대한 흥미를 유발하고 스스로 생각하는 사색의 장, 우리 문화유산에 대한 자긍심을 길러주는 공간을 목적으로 하고 있다. 그리고 어린이뿐만 아니라, 온 가족이 함께 친근하게 즐길 수 있는 온 가족의 문화공간이 되는 것이 현재 국립중앙박물관의 ‘어린이박물관’의 목적이다. 국립중앙박물관의 ‘어린이박물관’이 확대되어 ‘국립 어린이박물관’으로 발전하려면 이와 같은 목적 위에 다른 것이 함께해야 한다.

일반적으로 ‘어린이박물관’을 어떻게 만들 것인가? 이에 세 가지 측면이 있을 수 있다. 첫째는 어린이박물관은 “체험 학습의 장소”라는 측면에서 이해할 수도 있고, 두 번째는 “손을 움직이는(hands-on) 전시를 사용한 시설”로 이해할 수 있다. 또 사회적인 기능에 논의도 중요한 관점이다.

‘어린이박물관’은 어린이의 성장을 종합적으로 바라보는 박물관이다. 이때 박물관은 어린이라는 관람자 중심주의의 입장에서 운영하는 것이다. 이때 조안 클리버(Joanne Cleave)의 다음과 같은 정의는 ‘어린이박물관’의 가장 큰 목적을 말하고 있다. “어린이박물관의 기본적인 목적은 전시 속에서 생활의 단편을 자신들의 삶과 세계 전체와 연결해 보여주는 것이다. ... 박물관의 근본적인 역할은 우리가 주위의 세계와 관련되어 가는 것을 돕는 것이다.”(Joanne Cleaver, Doing Children’s Museums -A Guide to 265 Hands-On Museums- WILLIAMSON, 1992)

이것은 미국 어린이박물관의 역할이 무엇 하는 곳인지를 말하는 대표적인 사고방식 중 하나다. 조안 클리버의 이 말을 존중한다면, ‘어린이박물관’이 해야 할 가장 첫 번째 것은 어린이들이 살아가는 “생활의 단편”을 드러내는 것이다. 그리고 그것은 자신들의 삶에 이어보게 하는 것이다. 그것으로 끝나지 않는다. 그 “생활의 단편”은 세계(사회) 전체와 연결되어 있음을 보여주는 것이다. 따라서 ‘어린이박물관’의 목적은 자료(문화재, 문화유산 포함)를 어린이에게 알기 쉽게 해설해 주는 시설이 아니다. 그보다는 어린이가 어떤 것에 흥미를 느끼고 있는지, 아이가 성장하는 사회는 어떤 것으로 구성되어, 어떤 구조가 되어 있는 것을 어린이의 시점에서 시작하는 것이다. 그러할 때 ‘어린이박물관’의 활동이 본격화될 것이다.

‘어린이박물관’은 어린이가 자기 몸으로 배우고 이를 실천할 수 있게 배우는 학습의 장이다. 이를 ‘핸즈 온(hands-on)’의 전시라고 하는데, 이를 참가 체험형 전시와 번역하지 않고, 일반적으로 ‘핸즈 온’이라고 하고 있다. 단순히 손으로 만지는 전시 형식이 아니라, 신체감각을 통해 즐거운 인상이나 실감을 수반한 지식을 획득할 수 있는 전시의 수법이다. 이로써 어린이박물관의 중요한 이념이라는 인식도 널리 받아들여지고 있다.

‘어린이박물관’에서 “생활 속에서 재발견하는 것”으로는 ‘1840년대 생활을 만족한다’, ‘부엌의 오늘과 옛날’, ‘집 속은

어떻게 되어 있나’, ‘고정된 것을 만지자’, ‘생활을 발바닥으로 안다’ 등이 있다. “사회를 배우는 것”으로는 ‘우편집배원이 되거나, 소방사가 되거나’, ‘쓰레기의 사이클을 배운다’, ‘인형의 집에서 보물찾기’, ‘텔레비전 화면에서 참과 거짓을 실감한다’, ‘다양한 문화를 이해 한다’ 등이 있다.

“자연을 아는 것”으로는 ‘무슨 빠라고 생각하니’, ‘벌레 귀의 장소’, ‘짚어도 그대로 물놀이’, ‘곰과 노는 무지개 미끄럼틀’ 등이 있고, “예술을 노는 것”으로는 ‘몸으로 모네의 수련을 느낀다’, ‘걸어도 만져도 즐거운 소리뽀’, ‘수제 약기 콘서트’, ‘건물 전체에서 보물찾기’, ‘연기가 와서 예술가 기분’ 등이 있다. “액티브한 체험”으로서는 ‘몸을 힘껏 움직여서’, ‘내가 만드는 랩 뮤직으로 마음을 연다’, ‘다른 나라의 축제 재연’ 등이, “오감을 움직이는 것”으로는 ‘두 살까지의 아기 놀이터’, ‘오감을 발견하는 기쁨’, ‘뇌장에서 물질까지, 자기를 안다’, ‘한 장의 날개에서 배울 것’, ‘아프리카에 느끼는 것’ 등이 있다.

3. 메시지를 전달하는 ‘어린이박물관’

‘어린이박물관’에서는 모든 전시는 상호 작용을 일으키는 것이어야 한다. 이에 사물(자료, 전시)과 관람자, 관람자와 박물관 스태프, 관람자끼리 등의 사이의 다양한 상호작용을 포함한다. 특히 존 포크 씨께서 <어린이박물관의 의미와 역할>에 말씀하신 ‘사회적 웰빙’은 박물관은 가족, 집단 및 공동체의 소속감과 유대감을 향상하게 시켜 주는데, ‘어린이박물관’은 이러한 ‘사회적 웰빙’이 가장 높은 박물관이라고 지적한 것이 바로 관람자, 관람자와 박물관 스태프, 관람자끼리 등의 사이의 다양한 상호작용을 실질적으로 밝혀 준 것이다. 이처럼 어린이박물관은 어린이만의 박물관이 아니라 가장 사회적인 박물관이다.

‘어린이박물관’은 어린이들에게 사회적 메시지를 전달하는 곳이다. 이는 ‘어린이박물관’이 과거뿐만 아니라, 과거와 현재의 접점을 꺾고, 더 나아가 미래의 방향을 나타내야 한다고 본다면 ‘어린이박물관’의 종국적 목표는 미래 지향형이다. ‘어린이박물관’은 어린이가 가능한 한 주체성을 가지고, 박물관을 도구로 삼아 자신의 지성과 감성으로 사회성을 익혀 가는 문화 시설이다. 그러려면 ‘어린이박물관’은 어린이들에게 가르치고 알려야 할 것은 “어린이가 시민이 되어 박물관 주체로서 어떻게 흥미 되고 주의 깊게 검토된 메시지를 제기할 수 있는지를 보여주는 현대 박물관”이어야 한다.

그렇다면 아이들에게 무언가를 전하고, 함께 생각해 가는 미디어로서의 전시가 매우 중요하다. 지금까지는 방문객의 신체적, 실천적인 학습장으로서의 ‘어린이박물관’이라는 면만이 강조되어 온 느낌이 강하다. 핸즈 온이라는 체험형의 전시에서 놀면서, 동시에 자신과 자신을 둘러싼 사회에 대해 알고

앞으로의 생활을 생각하는 장소가 되는 것이 어린이박물관의 중요한 역할이다.

앞으로는 이와 함께 사회의 현상을 정확하게 파악하고 어떤 메시지를 발신·전달하는지를 고찰하는 작업이 더욱 강조되어야 한다. 따라서 어린이 중심이란 어린이의 흥미에 근거한 전시를 만드는 것과 동시에, 전시를 만드는 어른이 아이에게 전해 가고 싶은 것을 음미하도록 하는 것이 되어야 한다. 전시는 이를 위한 메시지의 구체화의 하나의 유효한 수단이다.



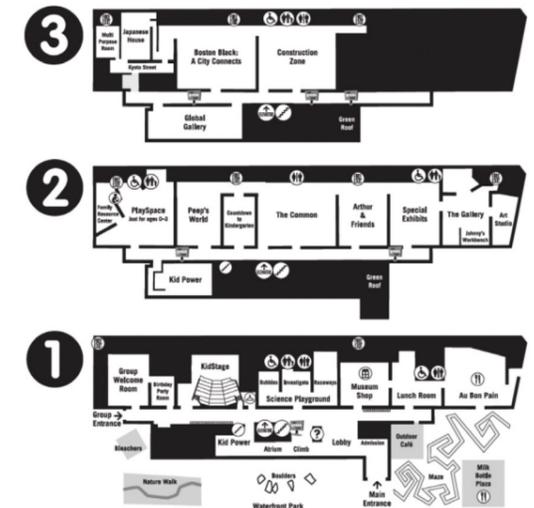
존 홍 교수가 제시한 <City-Making for Children>은 어린이 어린이를 위해 도시를 만들어가는 것이다. 그러나 이를 <City-Making by Children>으로 바꾸어 부른다면, 이것은 어린이들이 스스로 주체가 되어 도시의 현실을 읽고 이를 바꾸어 도시를 새로 만들어가는 ‘어린이박물관’의 중요한 부문이 될 수 있다고 생각한다.



1914년에 개관한 이래, 30관을 넘는 많은 관의 모범이 된 보스턴어린이박물관(Boston Children’s Museum) 등을 참고한다면, 어린이들에게 무엇을 전해 갈 것인가, 곧 다음 세대를 짊어질 어린이들에게 주는 메시지가 매우 소중히 되어 있는 것을 알 수 있다. 지역이 안고 있는 사회적인 문제에 눈을 돌리고 메시지를 전한다는 태도를 가장 명확하게 보여준 어린이박물관은 보스턴어린이박물관이다. 보스턴어린이박물관의 어린이에게 주는 메시지로써 이념과 대응시키면서, 메시지 전달 기능의 방법에 대해서 구체적으로 보여주었다. 주지하듯이 보스턴어린이박물관은 1913년에 교사나 대학의 교수에 의해 이 박물관의 모체가 되는 단체는 “아이들에게 교실 수업

으로는 할 수 없는 체험을 함으로써 학습해 갈 장소를 주자”는 목적으로 설립되었다.

이 박물관은 아이들이 자신들이 사는 세계를 이해하고 즐기는데 도움을 주었다. 이 박물관은 일찍부터 어린이들에게 박물관이라는 환경을 체험하게 하려고, 편안한 분위기이면서도 “진짜를 이용한 직접 체험과 즐기는 것은 학습의 도움이 된다”라는 매우 진지한 태도로 일관하였다. 이 박물관은 아이들이 인간과 자연계를 존중함과 동시에, 자신에게 자신감을 가지고 안심하고 성장해 주길 바라며, 상상력, 호기심, 의문을 제기하고, 현실에 확실히 눈을 돌리는 것을 장려하고, 인간 한 사람 한 사람의 차이를 이해하는 것, 그리고 자신이 사는 세계에 적극적으로 참가함으로써, 새로운 통찰의 기회를 주겠다는 목표로 설립되었다.

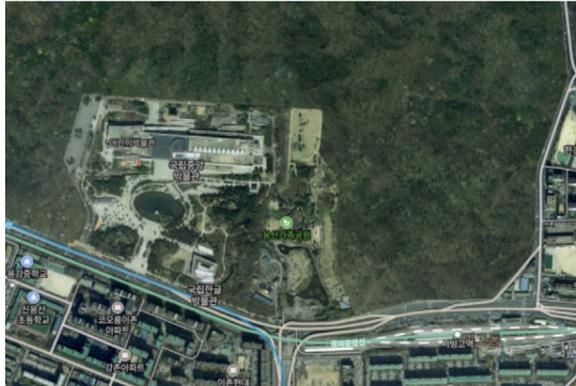


키즈 브릿지(KidsBridge)는 1990년 4월부터 시작된 보스턴어린이박물관의 전시다. 2층에 마련된 그 전시 공간 입구에는 “자신에 대해 알고 이웃과 친해지며 편견과 차별과 싸우는 방법”이라고 썼다. 또 개실 당시에 발행된 자료에는 “키즈 브릿

지는 실제의 다리이며, 전시이기도 하며, 아이나 가족이나 교사가 우리 사회의 가장 어려운, 대답이 나오지 않는 문제에 접근하기 위한 은유이기도 하다.”라고 설명했다. 인종 간의 차이를 각각의 전통이나 문화의 먼 것으로 인정하는 것, 또 인간 한 사람 한 사람의 차이를 인정함으로써, 자신에게 자신을 가지고 다른 사람도 존중하는 것을 장려하고 있다.

이것은 보스턴어린이박물관의 메시지가 가장 분명한 것이다. 어린이가 성장해 가는 과정에서, ‘인간과 자연계를 존중하는 것’, ‘자신에게 자신을 가지는 것’ 등 획득하기를 바라는 가치관을 제시하고 있다. 이것은 첫 번째 이념과도 관련되지만, 어린이들이 앞으로의 생활에서 어떻게 생각해 살아가면 행복해질 수 있을까, 또 살기 쉬운 사회 환경을 만들어 갈 수 있을까 하는 다음 세대를 짊어질 어린이들에게 주는 메시지를 읽을 수 있다. ‘국립 어린이박물관’이 세워진다면, 과학박물관, 동물원·수족관, 미술관을 종합화한 것이어서는 안 되며, 창의성을 증진하는 놀이 공간 또는 예술, 놀이, 생활 문화, 과학·자연 등으로 분류하고 이를 체험하는 것이 주목적이 되어서는 안 된다.

4. ‘국립 어린이박물관’ 자리



국립중앙박물관에는 또 다른 박물관이 있다. ‘어린이박물관’이다. 현재 국립중앙박물관의 일부에 어린이를 위한 전시를 준비하거나 아이를 위한 학습 지원 활동하고 있다. 박물관 속의 박물관이니 국립중앙박물관장이 있으시듯이 어린이박물관장이 있으실 듯하지만, 실은 ‘어린이박물관과’이고 책임자는 관장이 아닌 과장이다. 이에 독립한 어린이박물관을 만들 필요가 있다고 생각한다.

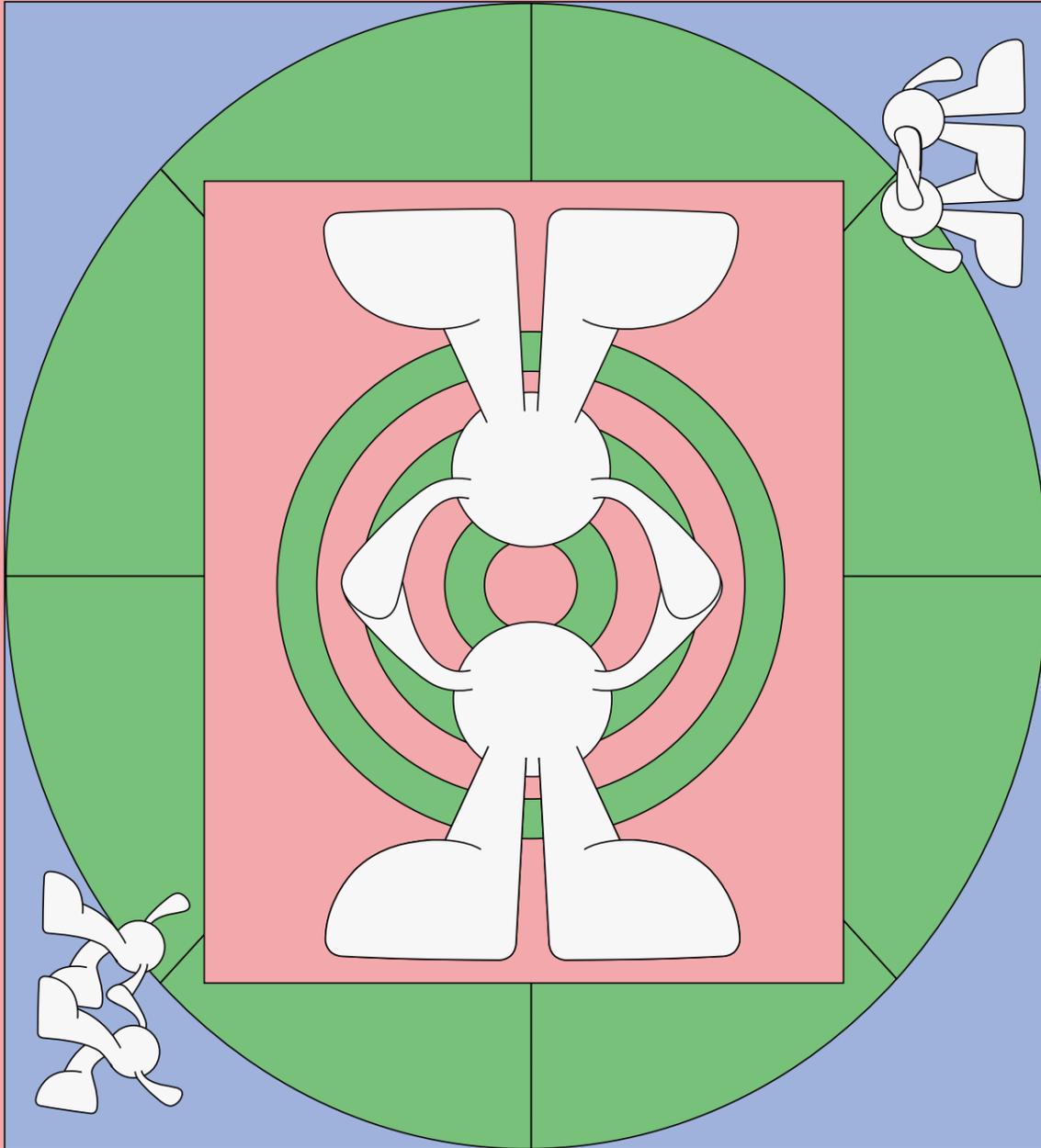
현재 국립중앙박물관 안에 있는 어린이박물관의 목적과 기능이 확대되어야 하므로 이전이 요구된다. 그 위치는 현재 용산 가족공원 남쪽으로 국립 한글박물관에 근접한 곳이 적당하다고 생각한다. 현재 용산가족공원은 이름에 걸맞지 않으며, 시설도 부족하다. 그런데 용산 국가공원이 완성되면 ‘용산

가족공원’은 존재의 의미가 사라진다. 이렇게 하여 국립중앙박물관과 새로 신축될 어린이박물관 사이에 녹지를 조성하면서 세 박물관의 연계를 조직할 필요가 있다. 이렇게 보면 용산 국가공원에 적절한 어린이를 위한 공간이 따로 마련되어 있지 않다. 이를 위해서라도 국립어린이박물관 시설이 필요하다.

이런 관점에서 볼 때, ‘국립 어린이박물관’은 입지를 먼저 고민해야 한다. 그리고 용산 국가공원계획과 함께 논의되어야 하고, 이에 따른 용산 가족공원의 수정도 검토되어야 한다.

2부

함께하는 우리



유아 창의성 계발을 위한 공간 구성 방안

조형숙 중앙대학교 유아교육과 교수

68

아이들의 놀이터를 지키는 어른들

노성훈 세이브더칠드런 동부지역본부장

76

모두와 함께하는 어린이박물관

고지훈 국립중앙박물관 학예연구사

90

특론 어린이박물관 미래발전포럼 2부 토론문

백령 경희대학교 경영대학원 연구위원

100

유아 창의성 계발을 위한 공간 구성 방안

조형숙

중앙대학교 유아교육과 교수

1. 유아기 창의성 발달 특성

인간이 가진 다양한 능력 가운데 창의성은 동물과 확연히 차별화되는 핵심적인 역량으로 4차 산업혁명시대를 맞이하여 그 무엇보다도 중요한 소양으로 부각되고 있다. 새로운 지식과 정보가 넘쳐나며 빠르게 변화하는 초연결, 초지능사회에서는 지식·이해 능력을 넘어 새롭고 가치로운 것을 창출해낼 수 있는 창의성이 지속가능한 삶의 필수 조건이라는 주장이 제기되고 있다(Rfilling & Fadel, 2009).

창의성에 대한 정의는 Guilford(1967)가 초창기 정의한 개념이 일반적으로 제시되는데, 그는 인간이 가진 지적인 능력 중 하나로 확산적이고 독창적인 요소를 바탕으로 새로운 사고를 생각하는 것이라고 정의하면서 주어진 시간안에 가능한 많은 양의 아이디어를 산출할 수 있는 능력이라고 보았다. 이후 다양한 학자들에 의해 창의성을 구성하는 하위요인에 대한 하위요소가 제시되었다. Torrance(1972)는 창의성의 하위 요소를 유창성, 융통성, 독창성, 상상력, 정교성으로 보았고, 우리나라 아동을 대상으로 한 경험적 연구를 바탕으로 전경원은 유아종합창의성 모델(Korean Comprehensive Creativity Test for Young Children:K-CCRYC)을 개발하고 창의성의 구성요소를 유창성, 융통성, 독창성, 상상력으로 제시하고 각각의 개념을 다음과 같이 설명하였다(오성은, 2019, 재인용). 유창성은 특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내느냐 하는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적인 능력을 의미한다. 유창성 척도의 기준은 유아반응의 질적인 측면이 아닌 양적인 측면이 중요한 것으로 언어 유창성, 신체표현의 유창성, 도형 유창성과 같이 사고의 초기과정에서 요구되는 기초 기능을 말한다.

융통성은 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해내는데 있어서 한 가지 방법을 집착하기보다 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려는 능력을 의미한다. 따라서 고정된 사고의 틀을 버리고 유연하게 사고하는 것이 필요하고 유연한 사고는 곧 독창적인 사고의 근간이 된다.

독창성은 기존의 사고에서 탈피하여 희귀하고, 참신하며 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력으로 창의적 사고의 궁극적인 목표라고 할 수 있다. 유연한 사고에서 진전된 자기만의 독특한 아이디어를 산출하는 능력으로 의식적인 노력에 의해 달라질 수 있다.

상상력은 창의적 사고력의 원동력이 되는 것으로 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력이다. 상상력이 발달하려면 이전 경험이 축적되어야 하고 여러 다른 심상을 새로운 상황속에서 통합할 수 있는 능력이 있어야 하며 현실에서 일어날 수 있는 가능한 변화를 인지하는 능력이 발달되어야 한다. 이러한 상상력은 유아기에 나

타나고 형성되는 중요한 요소이다.

유아기는 창의성 발달의 최적기로 인지적 능력으로서 지능이 발달하듯 창의성도 발달한다(Csikszentmihalyi, 1996). 유아기 인지발달의 특성을 제시한 Piaget와 Vygotsky 에 의하면 유아는 풍부한 상상력과 직관적인 사고를 하는 특징을 갖고 있고 상징적이고 물환론적 사고를 많이하여 현실을 넘는 가상놀이를 활발히 하는 시기이다. 이러한 발달적 특성으로 인해 현실에 고착되지않은 사고와 행동을 통해 창의적인 사고의 기초가 되는 상상력이 풍부하다(김현명, 2022에서 재인용).

창의성 연구의 대가 인 Torrance(1962)에 의하면 창의적 상상력은 4세에서 4세 반 정도에 가장 왕성히 발달하므로 유아기는 창의성 발달의 절정기이고, 유아는 학령이 아동보다 흥미와 호기심이 왕성하여 스스로의 관심에 따른 탐구학습을 통해 창의성교육을 적극적으로 실행하는 것이 매우 중요하다는 것이 학자들의 중론이다.

유아기의 창의성 발달은 유창성, 융통성, 정교성, 독창성 요소가 발달하며 수렴적 사고의 발달을 통해 보다 논리적 창의성이 발달한다고 본다

유아기의 연령별 창의성 발달의 특성을 살펴보면 다음과 같다(조형숙, 김태인, 김혜원, 양수영, 2019).

유아기의 창의성 발달은 유창성, 융통성, 정교성, 독창성 요소가 발달하며, 수렴적 사고의 발달을 통해 보다 논리적 창의성이란 창의적 사고가 현실적으로 가능한 것인지 사고 하는 것을 의미한다.

만 3세는 언어능력이 발달하여 언어를 통한 창의적 표현을 즐겨 의성어, 의태어 사용과 말놀이를 좋아한다. 또한 일상 경험과 관련한 역할놀이가 계속적으로 나타나지만 보다 발전적 형태를 띠어 다양한 사건을 만들어 내며 놀이를 지속하는 것이 가능해진다.

만 4-5세는 창의적 상상력이 절정을 이루는 시기로 역할놀이의 상황도 일상적인 가족처럼 자신의 경험 위주에 상상이 조금 가미된 스트립트에서 약간의 경험에 상상이 추가 된 스크립트로 발전하며 보다 폭넓은 측면에서 창의성이 발달하는 시기라고 할 수 있다. 예를 들어, 병원놀이, 은행놀이, 시장놀이 더 나아가 공룡놀이 및 우주놀이가 가능하다.

또한 흥미로운 사건 위주에서 발전되어 기존에 알던 동요의 멜로디나 노랫말을 새롭게 개발하거나 사물을 새롭게 개창조하는 여러 재활용품 활용한 만들기도 가능하다. 이 시기 유아들의 창의성을 보다 발전시키기 위해서는 수렴적 사고의 발달도 함께 도모하는 것이 필요하다. 즉, 유아 스스로 자신의 창의적 사고에 대한 비판과 분석, 평가를 해보는 기회가 필요하다. 즉, 유아의 창의성 발달을 위해서는 창의적 사고를 위한 기회가 충분히 제공 되는 것이 필요하다. 따라서 이러한 원리를 유아체험관 공간 구성에 적용한다면 체험공간내에서 체험시설 및 전시물을 탐구하는 경험이 가능하고 유아가 주도적으로 조작하며 사고해볼 수 있는 기회를 제공할 수 있는 공간이 되어야할 것이다.

이와 같이 유아기 발달에 있어 창의성이 가장 중요한 역량임을 인정하고 국가수준의 유아교육과정인 누리과정에서도 창의성교육이 유아교육의 핵심이 되어야 할 것을 제시하고 있다. 누리과정의 자연탐구 영역을 비롯하여 전 영역에서 창의성교육을 강조하고 있다. 이에 국가수준의 교육과정의 핵심내용이 시대적 흐름에 따라 변화하는 과정에서도 유아의 창의적 역량에 대한 교육만큼은 변화하지않고 강조되어 왔다.

2022년 현재 실행되고 있는 국가수준의 유치원 교육과정이 추구하는 인간상은 ‘건강한 사람’ ‘자주적인 사람’ ‘창의적인 사람’ ‘감성이 풍부한 사람’ ‘더불어 사는 사람’등으로 창의적인 사람으로의 성장을 지향하는 내용을 포함하고 있다.

누리과정에서는 창의성을 타인과 다르게 다양하고 독특하게 생각하고 표현하는 능력이자 이러한 능력을 뒷받침해주는 창의적 성향이 합해진 것으로 정의하면서 주변세계에 대한 관심

을 기초로하여 자신만의 방법으로 탐색하는 과정을 통해 형성된다고 본다. 특히, 자연탐구영역에서는 유아가 타고난 호기심을 활발하게 발휘하여 주변 세계와 일상생활속에서 다양한 경험을 통해 스스로 창의적으로 사고 하고 추론하며 해결방안을 생각해보도록 함으로써 탐구하는 태도와 창의성을 도모할 것으로 제시하였다. 따라서 유아의 창의성을 길러주기 위해서는 스스로 자신이 속한 주변 세계와 일상생활을 파악하고 인지적 특성, 성향적 특성, 동기적 특성을 발휘하여 다양하게 추론하고 창의적으로 활동할 수 있도록 지원해야한다(문용린, 최인수, 2010).

2. 유아 창의성 교육방법

영유아기는 직접적인 경험과 놀이를 통해 창의성이 발달한다. 영유아기의 사고특성은 지각할 수 있는 것, 체험할 수 있는 것을 통해 세상에 대한 사물에 대한 인지를 하고 배우기 때문이다. 따라서, 영유아교육기관에서의 창의성 교육방법은 직접적인 체험을 통해 상상해보고 사고해보는 활동과 경험을 제공한다. 다음은 영아 및 유아 대상으로 유아교육기관에서 실행한 창의성 교육 사례이다.

1) 영아 대상 창의성교육 사례

*교육목표

- . 다양한 수업자료에 호기심을 가지고 오감각을 이용해 탐색해본다.
- . 수업 자료와 관련해서 경험을 떠올려 모방해보도록 한다.
- . 모방한 것 이외에 또 무엇을 할 수 있는지 상상해보도록 한다.
- . 수업자료를 역할영역에 주어 다양한 상상놀이를 해보도록 한다.

*활동 진행방법

1. 다양한 손가락에 호기심을 가지고 탐색해본다.
 - 손가락 위, 아래부분을 만져볼까?
 - 손가락 위, 아래부분의 느낌이 어때니?
 - 땅에 대고 툭툭 두드려 보겠니? 어떤 소리가 나니?
2. 손가락과 관련한 경험을 떠올려 모방해본다.
 - 손가락으로 무엇을 할까?
 - 손가락을 사용하는 모습을 보여주겠니?
3. 손가락을 다양한 방식으로 상상해서 활용해본다.
 - 손가락으로는 또 무엇을 할 수 있을까?
 - 또다른 생각이 있니?
4. 역할영역에서 손가락을 가지고 다양한 놀이를 해보자.

2) 유아대상 창의성 교육 사례

*교육목표

- . 유창성, 융통성, 정교성, 독창성 관련 사고를 할 수 있도록 한다.
- . 논리적 창의성의 발달을 위해 수렴적 사고의 기회를 제공한다.

*활동진행방법

- 다양한 재활용품을 가지고 무엇을 할 수 있는지 자유롭게 이야기나눈다.
- 재활용품이 무엇이 있는지 살펴보자.

-이 재활용품들을 가지고 무엇을 만들 수 있을까?

-왜 그렇게 생각했니?

-또 무엇을 만들 수 있을까?

-왜 그렇게 생각했니?

2. 재활용품의 모습을 변형시킨다면 어떤 모습이 될지 구체적으로 살펴본다.

-재활용품의 모습을 바꿀 수 있을까?

-어떻게 바꿀 수 있을까?

왜 그렇게 생각했니?

또 어떻게 바꿀 수 있을까?

왜 그렇게 생각했니?

3. 변형된 모습의 재활용품을 활용해 무엇을 만들 수 있을지 다양하게 이야기나눈다.

-모습이 바뀐 재활용품을 활용해 무엇을 만들 수 있을까?

-왜 그렇게 생각했니?

-또 다른 생각이 있니?

4. 재활용품을 가지고 다야야한 것들을 만들어본다.

5. 만든 것들을 감상하며, 가장 인상깊은 작품을 선정해본다.

3. 유아 창의성 증진을 위한 공간

창의성은 과거 개인적인 성격이나 특성으로 인식되어 왔으나, 최근의 관점은 창의성이 사회 환경적인 요소와 상호작용하면서 발달하는 것으로 보는 관점이 대두되었다.

이와 관련하여 최효식과 윤혜옥(2015)는 유아 창의성 교육을 위하여 유아가 자유롭고 자기 주도적으로 활동하고 실험할 수 있는 환경을 마련하고 실수나 잘못을 허용하며 도전적이고 자극이 될 수 있는 학습자료를 제시할 것으로 제안하였다. 이러한 환경속에서 유아가 독창적인 아이디어나 의문점을 가지고 탐색하는 행동, 문제해결을 위한 다양한 사고를 격려하며 적절히 피드백해주어야 하며 유아스스로 결정하고 책임지는 학습이 일어나도록 하는 공간이나 활동의 제공이 필요하다고 하였다.

1) 유아 창의성을 기르는 체험공간 특성

유아를 위한 체험공간으로서 어린이박물관 및 과학관 등의 전시물을 중심으로 창의성을 기를 수 있는 특성을 연구하여 연출방향과 그 기준을 제시한 권수경, 김주연(2016)을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 사례분석을 통해 어린이의 창의력과 자존감을 높이는 체험 공간 연출 방향을 제시하였는데, 첫째 스토리텔링방식으로 이야기를 통한 맥락적인 콘텐츠를 제공하고자 하였고, 시각화된 체험공간을 통해 시각화된 체험공간의 제공, 셋째 드라마텔링을 통해 감정 이입을 통한 체험동기의 유발, 넷째, 사운드텔링을 통한 소리를 통해 공감각적인 체험 제공, 그리고 플레이텔링을 통해 놀이로 배울 수 있는 체험환경을 제공하고 있는 것으로 나타났다.

이상의 내용을 기초로 유아를 위한 교육적 체험공간과 콘텐츠 구성의 방향을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 놀이를 위한 체험 콘텐츠를 제공해야한다.

구체적으로 어린이는 놀이를 통해 학습하고 세상을 바라본다는 관점에 기초해야하며, 어린이의 발달 단계를 고려한 콘텐츠를 구성하고 놀이를 통한 경험이 실제 생활의 여러 가지 문제해결을 위한 사고과정에 융통성을 촉진할 수 있는 콘텐츠를 제공한다.

둘째, 자기주도적인 체험활동을 제공해야한다.

구체적으로 직접 이야기를 만들어 나가는 체험활동을 구성한다. 체험물과의 상호작용이 이루어질 수 있도록 기회와 동기를 부여한다. 그리고 효과적인 질문과 문제해결 전략으로 이끄는 체험을 제공한다.

셋째, 유아중심의 맥락적 전시연출이 되어야 한다.

구체적으로 유아 발달 및 다중지능 이론에 기반한 개인차 및 다양성을 존중한다. 주제를 통한 각 체험 영역의 시나리오 구성 및 스토리가 있는 연출을 한다. 그리고 스토리 전개에 따른 적합한 전시매체를 활용한다.

즉, 창의성 증진을 위한 유아의 경험을 중심으로 한 체험공간의 구성은 어린이들이 놀면서 배우는 체험형 공간으로 첫째, 유아의 독창성과 호기심을 끌어올리고 둘째, 창의적이고 정신적인 성장을 위한 예술적 디자인과 놀이가 있는 체험공간으로 체험형 전시와 집중형 전시로 지역사회와 함께 하는 체험공간을 마련하는 것이 필요하다.

이와 함께 권수경과 김주연(2016)은 창의성 증진을 위한 어린이의 경험을 중심으로 한 체험공간이 나아가야할 방향을 다음과 같이 제시하였다. 창의성 증진을 위한 어린이의 경험을 중심으로 한 체험공간은 새롭고 다양한 해석을 의미있게 구성해 나가고 새로운 사고를 생성해 낼 수 있는 가능성을 내포해야하며, 어린이가 주체가 된 어린이의 맥락을 따라 의미만들기가 어우러질 수 있는 공간이 되어야 한다고 하였다. 이는 어린이는 공간과의 직접 상호작용을 통해 자신의 사고를 끊임없이 재구성해 나가고 새로운 사고를 생성해 낼 수 있는 창의적인 체험공간이 필요하기 때문이라고 하였다.

2) 유아 창의성 계발을 위한 체험 공간 사례

-어린이박물관 및 과학관을 중심으로-

본 발표자는 2022년 상반기에 유아 체험교육의 실태를 파악하기 위해 서울 및 경기도에 설치된 어린이박물관, 과학관 등을 방문하여 전시물 및 교육프로그램을 직접 살펴보았다. 이는 유치원교육과정의 운영지원 및 가정의 체험학습이 보다 의미있게 이루어질 수 있도록 하기 위해 기존의 유아대상 체험관의 실태를 파악하여 보다 발전적인 방향을 도출해 보려는 목적이서 진행한 것이다.

다음에 제시한 체험 공간 사례는 황건화, 김주연(2019)이 어린이의 교류 증진과 창의성 개발을 도모하는 어린이박물관의 특성으로 도출한 **감각적 참여성**(오감을 통해 유기체에 대한 어린이의 간단한 색채와 형태 관찰을 통하여 직관적인 개념을 형성하는 공간적 특성과 주체인 어린이들의 환경에 능동적인 상상과 몰입을 하는 과정에서의 어린이의 상상력을 발휘하는 공간적 특성), **매체적 연상성**(유기체에 대한 어린이의 간단한 색채와 형태 관찰을 통하여 직관적인 개념을 형성하는 공간적 특성과 주체인 어린이들의 환경에 능동적인 상상과 몰입을 하는 과정에서의 어린이 상상력을 발휘하는 공간적 특성), **자발적 역동성**(어린이가 조작을 하면서 끊임없이 새로운 경험을 얻는 과정을 통해 어린이들이 논리적 개념을 형성할 수 있도록 돕는 공간적 특성과 및, 소리 그리고 동선을 통한 어린이들이 주도적으로 관람에 대해 스스로 계획해가는 공간적 특성), **과정중심성**(스토리의 발전에 따라, 시간의 변화와 공간의 교감을 느낄 수 있는 공간적 특성과 어린이가 경험을 얻는 과정에서 끊임없이 경험과정을 심화시키는 의미를 가질 수 있는 공간적 특성), **총체적 연속성**(구체적인 조작을 통해 경험을 얻는 과정에서 내외적 의미를 찾아가는 경험적 특성과 유기체나 토레집단과의 상호작용을 통해 끊임없이 얻는 경험에서 획득했던 경험의 의미가 축적되는 공간적특성)을 내포하고 있는 좋은 사례들을 제시한 것이다. 이러한 실제 사례에 대한 탐색을 통해 보다 의미있는 유아체험공간에 대한 평가와 운영에 대한 시사점을 제시하고자 한다.

(1) 어린이박물관 사례



물의 흐름

꽃을 심어요

꽃잎 퍼즐

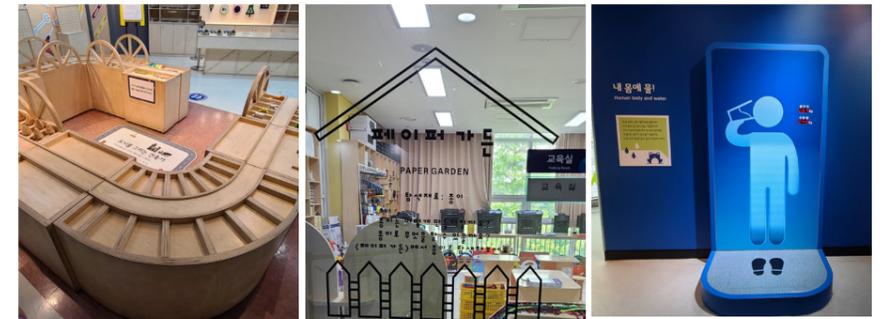


소리 녹음실

웹툰 작가

꽃향기 카페

(2) 과학관 사례



도시를 그리는 건축가

페이퍼가든

내몸에 물



식물융합형 공기청정기

메이커스페이스

참고문헌

권수경, 김주연(2019), 창의성증진을 위한 어린이 체험공간 특성 연구, 한국공간디자인학회논문집, 14권 1호 250-258

김정희(2018), 교수행동 교사헌신 및 교실환경이 유아의 창의성에 미치는 영향, 강남대학교 박사학위논문

문용린, 최인수(2010), 창의·인성교육 활성화방안연구, 미발행 보고서

최효식, 윤혜옥(2015), 교실환경, 교사효능감, 교사-유아상호작용, 유아의 인지능력, 창의성간의 구조적 관계분석, 유아교육연구, 35(6), 339-356

황건화, 김주연(2019), 어린이 뮤지엄의 경험론적 공간 특성에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집, 14권 7호, pp. 100-109

아이들의 놀이터를 지키는 어른들

노성훈

세이브더칠드런 동부지역 본부장

1. “놀이터를 지켜라” 캠페인의 시작은?

세이브더칠드런은 2014년부터 아동의 삶을 행복하게 만들기 위해서는 아동이 충분히 쉬고 놀 권리를 보장해야 한다는 취지에서 “놀이터를 지켜라” 캠페인을 선도적으로 시작했다. 캠페인의 시작은 ‘모든 아동이 충분히 쉬고 놀 권리가 있다’는 유엔아동권리협약 제 31조에도 불구하고 여전히 한국 아동들은 과도한 학습과 경쟁으로 고통 받고, 놀이와 여가를 충분히 누리 지 못하고 있다는 문제로부터 시작 되었다. 과도한 입시위주의 교육과 정책으로 놀 시간이 부족하고 아동이 마음껏, 실컷 놀 수 있는 아동친화적 놀 공간도 부족한 상황이었다. 또한 아동의 빈곤으로 인한 결식, 질병, 방임 등의 아동의 생존권에 대한 관심과 지원이 우선되어야 한다는 인식으로 아동의 놀 권리는 사회적으로 관심 밖으로 필요성에 대한 공감대를 형성하지 못했다.

이러한 가운데 2013년 전국의 놀이터 40%(2013년 7월 기준)가 안전검사 받지 않거나 불합격으로 폐쇄 되는 일이 발생했다. 이는 2008년 제정된 ‘어린이 놀이시설 안전관리법’에 따라 전국의 어린이 놀이터는 2015년 1월 26일까지 대한산업안전협회 등 안전행정부가 위탁한 전문 기관의 설치검사를 마쳐야 했으나 그렇지 못해 일어난 일이다. 2015년 1월 26일이 10개월이 지난 시점에도 833개 놀이터(10월 31일, 국민안전처)가 폐쇄 조치 후 10개월이 지났지만 아무런 조치가 취해지지 않고 도리어 놀이터가 지역사회의 흉물이 되어 아동들의 안전을 위협하게 되었다(중앙일보, 2013). 세이브더칠드런은 놀이터 폐쇄 장기화를 막기 위해 39개 단체와 함께 성명서를 내는 일이 있었다.(세이브더칠드런, 2015) 이러한 사회적 현상은 ‘놀이터를 아동들에게 돌려 줘야 한다’는 공감대를 형성하고 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인 필요성을 뒷받침하게 되었다.

세이브더칠드런은 도시뿐만 아니라 농어촌 지역 아동들의 놀이에도 관심을 가지고 2014년 농어촌 지역에 직접 방문하여 ‘아동권리상황분석’을 실시하였다. 그 결과 흔히 자연을 벗 삼아 푸른 숲을 마음껏 뛰어다닐 것 같은 농어촌 지역 아동들의 제대로 된 놀이터라고는 학교 운동장이 전부였다. 농어촌의 특성상 거주지가 멀리 떨어져 있어 학교를 마치면 친구들과 놀기 보다는 정해진 시간에 통학버스를 타고 집으로 갈 수 밖에 없는 현실에 집에서 혼자 놀 수밖에 없었다. 그 중에 가장 큰 어려움은 방과 후에 보호받지 못하는 환경이었고, 이 방임 문제는 아동들의 심리정서 지원, 신체 활동 및 행복지수에까지 영향을 미치고 있었다(세이브더칠드런, 2019).

더 나아가 학교에서 아동들의 놀이에 대한 실태도 파악하였다. 우리나라 아동 3명 중 1명은 하루 30분이상 놀지 못한다. 방과 후 친구들과 노는 아이도 5.7%, 방과 후 친구들과 놀기도 힘든 것이 현실이다. 아동들이 놀려면 놀 공간과 시간, 그리고 같이 놀 친구가 필요하지만 방과 후에 학원에서 시간을 대부분 보내는 아이들에게 이 세 가지 조건을 충족하기에는 어려움이 많다(세이브더칠드런, 2019).

하지만 친구들이 이미 한 곳에 모여 있는 곳, 하루 4~7시간을 함께 보내는 학교에서는 이 모 든게 가능하다. 학교는 아동이 하루 중 가장 긴 시간을 보내고, 공공육이 제공되는 중요한 곳 이다. 동시에 과외 활동이 많은 요즘 아동들이 또래 친구들과 만나서 어울려 놀 수 있는 거 의 유일한 공간이기에 학교에서 놀이시간이 보장이 필요함을 인식 하였다(세이브더칠드런, 2019)

2. 아동들이 잘 놀기 위해서는 무엇이 필요할까?

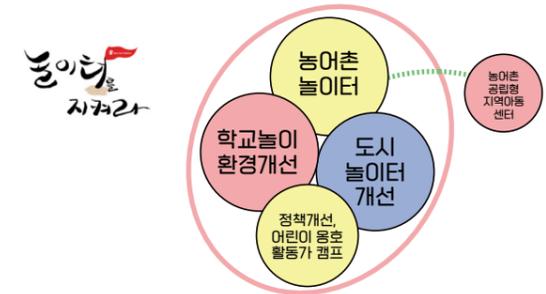
아동들이 잘 놀기 위해서는 놀 수 있는 시간, 함께 놀 친구, 놀이에 대한 허용적인 분위기나 사 회적 인식 등 다양한 요소가 갖춰져야 하지만 무엇보다도 아동에게 접근성이 좋고 안전하며 아동의 의견이 충분히 반영된 ‘놀이 공간’이 필요하다.

도시와 농어촌 지역, 그리고 학교의 놀이 환경에서 드러난 문제점은 각각 달라 보였지만 그 문제의 시작은 비슷하다. 아동들이 원하는 놀이공간 보다는 어른들의 생각에서 아동들이 좋아 할 만한 것들을 짐작하여 만든 놀이공간은 어느 놀이터를 가도 천연일물적인 놀이기구와 놀이형태로 처음에는 재미있을 수 있으나 반복적으로 놀다보면 지겨워져 흥미를 잃어버리는 경우가 많다. 그네, 시소, 미끄럼틀 몇 번 타고나면 아동들은 규칙을 만들어 자신들만의 놀이 로 친구들과 뛰어 논다. 아동들은 놀이기구를 타러 놀이터에 오는 것이 아니라 친구들과 놀기 위해 온다.

어른들이 만들어 준 놀이공간이 아니라 아동들이 원하는 놀이 공간, 크고 화려하지는 않지만 친구들과 함께 뛰어놀 수 있는 놀이공간을 만들기 위해서는 놀이공간을 직접 이용할 아동들 과 주민들의 의견을 듣고 설계에도 참여시키는 일이 중요하다. 시간이 오래 걸리고 쉽게 확장 되지는 않아도 한 지역의 아동들, 학부모, 지자체 등 지역사회가 함께 만든 놀이공간은 놀이에 대한 지역사회의 인식 개선을 이끌어 낼 수 있다.

3. ‘놀이터를 지켜라’ 사업은?

놀 시간, 놀 친구, 놀 공간이 부족해서 고민인 우리나라 아동들이 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 놀 수 있는 세상을 만드는 아동 놀 권리 회복 프로젝트이다.



놀이터를 지켜라’ 사업구조는 도시놀이터 개선, 농어촌 놀이터 및 공립형 지역아동센터 신축, 학교놀이환경 개선, 놀이에 대한 정책 개선으로 이루어져 있다.

1) 지역사회가 다 함께 돌보는 농어촌의 놀이 공간

농어촌 아동들이 방과 후에도 안전하게 보호받으면서 놀권리를 지켜 나갈 수 있도록 실내 공간이 있는 농어촌 놀이터와 놀이공간이 있는 공립형지역아동센터를 신축하였다. 공립형 지역 아동센터는 관련 법에 따라 체계적으로 아동이 보호 받을 수 있고 농어촌 놀이터는 성인의 보호 하에 아동이 최대한 자유롭게 사용하는 공간이라는 특성이 있다. 모든 공간은 자자체 소유 부지에 아동과 지역사회의 참여로 만들어진 만큼 놀이 공간을 이용하는 아동위원회를 중심으로 안정적이고 자율적인 운영을 하고 있다(세이브더칠드런, 2019). 2022년 10월 까지 전국 총 32개 지역에 지역아동센터 19개소, 농어촌 놀이터 13개를 신축하였다.

2) 쉬는 시간 10분의 놀이 전 쟁터 말고 ‘잘 노는 우리학교 만들기’

학교에서부터 아동의 놀 권리가 실현될 수 있도록 놀이 공간 개선과 주 1회 40분 놀이 시간을 확보하는 ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 사업을 시행하고 있다. 2015년 경기 시흥초등학교와 함께 시범사업과 평가 연구를 진행한 결과 놀이 공간과 놀이 시간의 확대가 아동의 행동, 정서 발달에 긍정적인 변화를 가져온다는 것을 확인 할 수 있었다(세이브더칠드런, 2019).

교육청, 학교 등 여러 파트너가 힘을 합쳐 변화를 만들어 낸 ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 사업은 2022년 10월 까지 총 47개의 지역의 초등학교 아동들과 함께 했다. 사업 전 과정과 사례를 담은 매뉴얼을 만들어 배포 하였다.

3) 아동들이 놀고 싶어 하는 도시 놀이터 개선

2015년 1월 어린이 놀이시설 안전관리법에 따른 놀이터 일제 이용금지 사태를 계기로 세이브더칠드런은 옹호활동과 함께 유지보수가 이루어지지 않고 노후화되어 아동들의 놀이 공간으로서 제 기능을 하지 못하는 도시의 어린이 놀이터를 개선하기 시작했다(세이브더칠드런, 2019) 서울을 시작으로 전국의 25개 지역의 놀이터를 개선했고, 전국으로 확산하면서 경북 지역은 경북도청과 업무협약을 통해 3년간 10개의 놀이터를 새롭게 만들었다.

4) 모든 아동이 차별 없이 놀 수 있는 놀이터

모두 다함께 놀 수 있는 놀이터는 어떤 모습일까? 통합놀이터는 장애인용 놀이터가 아닌 장애아동과 비장애아동이 함께 놀고 즐길 수 있는 놀이터이다. 2018년 노원구 초록숲 놀이터의 통합놀이터화를 시작으로 세이브더칠드런은 장애 아동의 놀 권리 개선 방안에 더욱 관심을 기울이고 있다(세입더칠드런, 2019)

4. 참여 설계는?

1) 참여설계의 개념

1960년대 전문가 중심의 대단위 계획 위주로 이루어졌던 기존 도시설계의 한계를 극복하기 위해 서구에서는 마을계획과 주민참여와 같은 시도들이 이루어졌다(서울연구원, 2019). 이러한 참여설계(디자인)은 조경설계가인 로렌스 할프린(Lawrence Halprin)과 짐 번수(Jim Burns)에 의하여 처음으로 제기되었으며 이후 소통적 계획 패러다임과 연결되어 학교, 교회, 공원, 수변 등의 공간환경 계획 및 설계 과정에 활용되고 있다(서울연구원, 2019).

사노프(H. Sanoff, 2000)는 참여디자인을 ‘도시건축 분야에서 이루어지는 모든 사회적, 참여적 시도들을 아우르는 포괄적인 개념’이라고 정의하였고 정석(1988)은 ‘디자인 과정에 이용자의 요구를 적극적으로 반영하여 디자인하기 위한 노력’으로 정의하였다(안현찬, 2007 ; 서울연구원, 2019). 그리고 이를 위해 전문가는 이용자의 참여를 보장하고 주민과의 의사소통을 원활히 진행하여 그들의 요구를 반영하기 위해서 적극적으로 노력하는 것이 중요하다

(안현찬, 2007).

이러한 정의를 종합해보면, 아동참여설계(디자인)은 이용자인 아동의 의견을 반영하는 것에서 더 나아가 놀이공간을 조성하는 전 과정에서 참여하는 모든 이가 적극적으로 관점을 생산하고 이를 조율해 실현할 수 있도록 ‘주체를 형성하는 과정’이다(김은희, 2016). 주체를 형성하는 과정은 아동의 삶의 영향을 미치는 정책이나 제도에 관여하여 실질적인 영향력을 행사하고 의사결정에 관여함으로써 변화를 도출해 가는 과정일 것이다.

2) 참여 설계의 필요성

과거의 아동에 대한 인식은 미성숙하고 불안정한 존재로 보는 시각, 아동은 어른이 가장 잘 알고 어른의 관점에서 따라오기만 하면 잘 될 수 있다는 인식으로 인해 아동의 의견을 듣거나 받아 들이지 않았다. 아동의 참여가 이루어지더라도 명목적인 참여로 아동들의 의견이나 요구들은 어른의 시간에서 재해석 하는 경향을 보여 왔다.

아동 참여설계는 어린이가 놀이 공간 조성 과정에 참여하여 사회구성원으로서 어린이가 인지하고 있는 지역의 문제점과 해결방안을 제시하는 것을 의미한다(정수진, 2018). Hunter(1998)는 도시환경 개선 과정에 아동참여가 필요하다고 주장하면서 적극적인 아동참여의 긍정적인 영향을 3가지로 제시하였다. 첫째, 아동은 자신이 이용하는 공간의 주 이용자로서 공간을 잘 인지하고 있다. 둘째, 아동은 창의력과 상상력을 이용해 평범한 것을 특별한 것으로 만들어 아동이 지닌 독특한 견해를 제시할 수 있다. 셋째, 아동은 편견을 가지고 있지 않으며 사물을 직관적으로 관찰하여 의견을 제시할 수 있다(서울연구원, 2019).

더 나아가 아동권리적인 측면에서는 UN아동권리협약에 제 12조 아동의견 존중과 제 31조 여가와 놀이에 대한 권리를 아래와 같이 명시하고 있다.

<제 12조 아동 의견 존중>

- 당사국은 자신의 의견을 형성할 능력을 갖춘 아동에게 본인에게 영향을 미치는 모든 문제에 대해 자유롭게 의견을 표현할 권리를 보장하고, 아동의 나이와 성숙도에 따라 그 의견에 적절한 비중을 부여해야 한다.
- 이 목적을 위해 당사국은 아동에게 영향을 미치는 사법적 행정적 절차를 시행함에 있어 아동이 직접, 또는 대리인이나 적절한 기관을 통해 의견을 진술할 기회를 국내법 수준의 범위 내에서 갖도록 해야 한다.

<제 31조 여가와 놀이>

- 당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여하며, 문화 생활과 예술활동에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정한다.
- 당사국은 문화적 예술적 활동에 마음껏 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 증진하며, 문화 예술 오락 및 여가활동을 위해 적절하고 균등한 기회 제공을 촉진해야 한다.

아동이 이용할 놀이공간을 조성 할 때 아동의 참여는 자신들과 관련된 일에 적극적으로 참여할 권리를 가지고 있으며 그 권리는 보장 받아야 한다.

5. 아동참여 설계 과정은?



<아동 참여 설계(디자인) 과정>

아동 참여 설계 과정은 아동과 주민(성인) 참여자 모집과 3~4회의 아동 및 주민 참여 워크숍, 아동감리, 운영관리 및 모니터링으로 이루어진다.

1) 아동 및 주민(성인) 참여단 모집

놀이터 공간이 조성될 부지 인근 지역, 실제 이용을 가장 많이 하는 아동과 지역 주민을 모집한다. 아동은 인근 학교를 통해 주로 모집하며 지자체가 운영 중인 아동참여위원회 등이 있을 경우 이를 활용한다. 주민(성인)은 학교의 선생님과 학부모님, 지역의 주민, 이장, 공무원, 어린이집·유치원 종사자 등으로 구성된다. 아동 참여단 수는 저학년과 고학년의 비율을 고려하여 30명으로 구성하며, 주민(성인) 참여단은 15명~20명으로 구성한다.

참여단을 구성할 때 중요한 요소는 자발적인 참여이다. 자발적 참여는 자신들의 참여과정의 결과로서 놀이공간이 변화 및 조성 되었다는 것을 인식하고, 참여과정이 현실이 되었다는 것에 만족감을 더 크게 느낄 수 있을 것이다.

2) 1~2차 참여 워크숍

1~2차 워크숍은 놀이터가 조성되는 부지의 현황과 아동의 기본적인 놀이행태, 인식, 상상 놀이터를 그리거나 만들기를 통해 아동들의 생각을 도출하고 파악하기 위한 워크숍이다. 1~2차 워크숍은 1~2주의 간격으로 워크숍을 진행한다.

(1) 부지선정

부지는 일반적으로 이미 조성된 어린이공원 놀이터를 리노베이션하거나 지자체의 유휴 부지를 활용하는 경우가 많기 때문에 아동에게 부지 선정의 의견을 모을 수 있는 경우는 드물다. 하지만 학교 놀이 공간 조성은 다르다. 학교의 경우 교실, 운동장, 조희대, 화단, 숲길 등 다양한 부지 및 공간을 활용할 수 있기에 아동의 의견을 통해 선정할 수 있다. 학교에서 활용 가능

한 몇 개의 후보지를 선정하고 실제 아동들이 방문하여 해당 부지의 장단점을 파악하고 아동들과 토론을 통해 부지에 대한 의사결정 과정을 거친다.

실제 부지를 선정하는 과정에 이미 성인들은 공간의 활용성, 예산, 조경(관상) 등의 관점에서 부지가 확정되어 있는 경우가 많다. 하지만 아동참여워크숍을 통해 결정된 부지는 성인들도 수용할 수밖에 없다. 아동들은 짧은 쉬는 시간에 조금이라도 더 놀 수 있는 있는 접근성, 부지의 단차를 이용하여 오르고 내리고 할 수 있는 놀이 행태를 할 수 있는지, 벌레는 없는지, 그들은 있는지, 휴식을 할 수 있는지 등의 다양한 관점에서 고려를 통해 최종 선정된다. 일반적으로 부지를 선정할 수 있는 기회가 많지 않지만 그런 기회가 있을 경우에는 아동의 참여를 통해 부지에 대한 의사결정을 할 수 있도록 최대한 고려한다.

(2) 부지현황 및 놀이 행태 파악하기

놀이공간의 부지가 선정 되었다면 부지의 위치, 면적, 시설물, 조경, 주차, 화장실, 인근 놀이 시설 등의 현황을 파악하여 기본정보를 아동과 주민들에게 전달하여야 한다. 기본정보로 현황을 파악하지 못 하는 경우 아동과 함께 부지를 방문하여 놀이모습을 관찰한다. 놀이관찰은 아동들이 마음껏 놀 수 있도록 한 후 놀이패턴과 행동패턴을 찾는 과정으로 의견이나 선호를 말이나 글로 표현하기 어려운 아동들을 참여시키는 방법 중 하나이다. 아동들이 실제로 부지에서 어떻게 놀고, 어떻게 이용하지는 지, 어떤 놀이를 재미있어 하는지 등을 파악할 수 있다. 놀이 행태에 대해 바닥에 패턴이나 그림을 그려 실제 놀아봄으로써 반응을 살펴 볼 수 있다. 이때 아동들이 가장 좋아하는 공간은 어디인가? 동선은 어떻게 되는가? 이용 방법은 어떤가? 어떤 놀이를 가장 선호하는가? 등을 관찰하여야 한다.

이러한 방법은 질문지나 설문조사를 통해서도 파악이 가능하다. 질문지나 설문조사는 다양한 선택을 할 수 있게 보기를 많이 주거나 글과 그림 등 다양한 방식으로 답변을 할 수 있도록 해야 한다. 질문지에 포스트잇이나 스티커 붙이기도 기법도 활용할 수 있다.

놀이지도나 그림일기 기법을 활용할 수도 있다. 놀이지도와 그림일기는 일정한 기간 동안에 아동이 어떻게 노는지 파악할 수 있다. 어떻게 놀았는지, 어디에서 놀았는지, 누구와 놀았는지, 어떤 점이 좋았는지, 어떤 점이 아쉬웠는지, 일기처럼 쓰거나 그림으로 표현하는 방법이다. 이러한 기법은 아동의 주변의 공간 및 시설물들에 대한 아동의 인식, 사용방식, 시간, 동선 등을 파악할 수 있다.



<아동 참여 설계(디자인) 과정>



<아동 참여 설계(디자인) 과정>

(3) 희망(상상) 놀이공간 그려보기, 만들기

아동들이 상상하거나 경험을 통한 놀이를 바탕으로 아동들이 생각하는 즐거운 놀이터를 그려 보게 하는 워크숍 방식이다. 아동들이 가지고 있는 다양한 생각을 그림을 통해 정리하고 경험을 묘사하는 등 아동들이 희망(상상)하는 놀이공간을 알아볼 수 있다. 그림을 그리기 위해서는 백지를 활용할 수도 있겠지만 부지의 모양이 있는 현황도면을 제시하여 그림을 그릴 경우 이용 아동의 놀이행태나 놀이욕구를 더 잘 파악할 수 있다.



놀이 공간 그려보기

놀이 공간 만들기

아동들의 다양한 의견을 디자인으로 연계시키는 것은 쉽지 않다. 아동들은 경험을 바탕으로 놀이공간을 그리거나 정말 상상에서만 볼 수 있는 현실에서 적용이 불가능한 아이디어를 내기도 한다. 이를 직접 적용시키기 보다는 재해석하는 과정이 필요하며 아동이 말하고자 하는 키워드를 잘 찾아야 한다.

다음은 Kaboom 프로젝트에서 제시하는 아동 그림 해석의 예시이다.

아동들이 OO를 그린다면	해석
트램플린	점프하는 것을 도울 수 있는 놀이시설
80피트의 높은 탑	높아보이는, 기어올라갈 수 있는 놀이시설
판타지 주제들: 성, 해적선, 자동차 등	작은탑, 큰 모양의 지붕, 휠 모양의 조정장치 또는 뱃머리, 극적인 놀이로 둘러싸인 놀이집
수영장	물이나오는 시설, 시원하게 하는 그늘 구조물
친구들	협동하는 놀이시설들 : 시소, 그네, 이중미끄럼틀, 운동기구
새, 나무	정원, 등지, 먹이통
바다를 대상으로 한 주제들	모래상자, 물테이블, 바다를 테마로 한 벽화, 바다 색깔
사탕 가게	가게 앞에 딸린 놀이공간
비행기	흔들리고 회전하는 미끄럼틀을 위한 시설

<Kaboom '놀이터가 없는 곳에서 아이들과 함께 빠른 시간 내 놀이터 만들기' 프로젝트의 아동 그림해석>
(초록우산어린이재단, 2019)

2) 3차 워크숍

3차 워크숍은 1~2차 워크숍을 통해 아동들의 아이디어를 재해석하여 디자인에 반영하여 아

동들과 주민들에게 디자인을 공유하는 단계이다. 디자인 구성안이 아동과 주민들에게 잘 전달 될 수 있도록 최대한 자세하게 디자인하고 이미지, 동영상, 모델링 등으로 제작하여 공유한다. 1~2차 워크숍이 끝난 후 건축가가 디자인 설계를 하는 기간이 필요하므로 최대 4주의 시간이 필요하다.

(1) 디자인 공유 및 평가하기

디자인 구성안은 실시설계 전 단계로 예산 범위 안에서 디자인 구성하여 참여단체에 공유하고 장단점을 논의하고 평가한다. 워크숍 과정 중에 어떠한 의견이 반영 되었는지 어떻게 발전 되었는지에 대해 설명이 이루어진다. 디자인 구성안에 대해 아동 및 주민 참여단의 의견을 듣거나 질문을 할 수 있다. 평가를 통해 반영이 가능한 부분은 어떻게 반영할 것인지에 대해 설명을 하고 반영이 되지 못 하는 부분은 안전, 제도, 예산문제로 반영이 어렵다는 것을 근거로 설명을 통해 이해를 시킬 필요가 있다.

(2) 놀이 공간 이름 짓기

디자인 구성안이 전달되고 나면 놀이공간의 컨셉과 테마를 이해할 수 있다. 이를 통해 놀이터 이름 짓기 활동을 한다. 같은 디자인 구성안을 보고도 정말 다양한 이름의 의견을 제시한다. 지역의 이름, 메인 놀이시설, 현재 인기 있는 캐릭터 등을 조합하여 우리나라에 하나 밖에 없는 놀이 공간 이름이 만들어진다. 아동들이 지은 3~4개 놀이 공간 이름 선정하여 학교와 지역 주민 들에게 투표를 한다. 학교의 아동들을 대상으로 스티커 붙이기 활동과 지자체 홈페이지에 올려 투표로 최종 선정한다. 선정된 이름은 놀이공간 완공 시 현판으로 제작되어 설치된다. 또한 놀이 공간 이름이 선정된 아동은 개장식에 선물을 제공하여 의미를 되새긴다. 놀이 공간 이름들 중에 '놀벤저스', '땡가땡가', '팡팡놀이터', '환상의 나라 치즈랜드', '신나라(신기한 나라) 놀이터' 등이 있다.



놀이 공간 이름 짓기

놀이 공간 이름 투표

(3) 아동참여 작품 만들기

아동워크숍의 과정에서 느끼거나 추억하고 싶은 내용을 놀이 공간 시설물과 현판등에 부착할 수 있도록 그림, 글로 흔적을 남길 수 있도록 한다. 이러한 참여 작품은 아동스스로 놀이터에 대한 애착심을 높일 수 있는 기회가 된다. 참여 작품은 완성된 놀이공간에서 노는 장면, 꿈, 얼굴, 손 도장 혹은 이름을 남기거나 벽면을 이용하여 벽화를 그리는 등 다양한 활동을 할 수 있으며 그 재료는 타일, 목재, 페인트, 시트 등 다양하다.



놀이터 출입구 타일 전시물



놀이터 벽화 그리기

3) 시공감리

시공감리는 공사 마무리 단계에 참여워크숍 참여아동이 현장에 방문하여 디자인 구성안이 잘 구현 되었는지, 위험요소는 없는지, 조금 더 보완이나 더 필요한 부분이 없는 지 등을 검토하는 단계이다. 감리의 역할이 무엇인지에 대해 설명하고 안전을 위해 안전모와 안전조끼 등을 착용하고 진행하도록 한다.

시공감리를 통해 놀이시설을 안전하게 이용하기 위한 안전수칙을 아동들이 직접 의견을 낼 수 있도록 하여 안전수칙 안내판에 반영될 수 있도록 한다. 아동들이 스스로 어떤 부분이 위험한지를 경험에 근거하여 안전수칙을 정한 만큼 더 설득력이 있을 것이다.



아동 현장 감리



성인 현장 감리

4) 운영모니터링

놀이공간이 운영이 되고 3개월 시점과 6개월이 되는 시점에 실제 현장에 방문하여 이용현황과 시설물의 파손, 청결, 안전관리, 보완 필요한 부분을 체크리스트로 작성한다. 또한 이용자인 아동과 주민들의 인터뷰를 통해 안전사고 발생 유무, 이용현황, 만족도 등을 조사하여 관리주체인 학교 및 지자체 등에게 전달하여 지속적인 관리가 될 수 있도록 한다. 놀이공간을 이용하는 아동과 주민의 의견을 특정 기간 수렴할 수 있도록 온라인 채널을 개설하기도 한다. 이는 만드는 것에서 그치는 것이 아니라 지역사회가 놀이공간에 지속적인 관심과 지원을 통해 아동들에게 좀 더 좋은 놀이 환경을 제공하고자 하는데 의미가 있다.



운영 모니터링을 위한 설문조사 현수막

6. 놀이가 바꾼 아동과 지역사회

세이브더칠드런은 놀이공간 50여개를 만든 2019년에 ‘놀이터를 지켜라’ 사업 성과평가를 진행하였다. 연구평가는 현장에 기반을 둔 실험연구로서 질적 자료와 양적자료를 다각적으로 활용하도록 설계 하였다. 2014~2018년까지 세이브더칠드런이 만든 놀이공간을 이용 중인 3학년 이상의 초등학교 재학 아동과 주보호자 1인을 포함하여 아동 592명, 부모 545명이 참여하였다(세이브더칠드런, 2019)

아래는 2019년 세이브더칠드런 놀 권리 성장포럼 ‘놀이가 바꾼 아동과 지역사회’ 자료집의 사업성과 평가를 요약하면 다음과 같다(세이브더칠드런, 2019)

1) 질적 연구

첫째, 아동의 활동적, 주도적, 자율적인 놀이활동이 증가하고, 협동놀이를 통한 상호작용이 활성화되면서 놀이 본질이 회복되는 양상이 발견되었다. 즉, 다양한 놀이가 가능한 공간설계로 전 학년 아동들이 한 공간에서 어울려 놀게 되었다. 또한 워크숍 참여 경험을 통해 아동의 놀 권리에 대한 인식, 공간에 대한 주인의식과 애착을 높이는 등의 성과가 나타났다.

둘째, 성공적인 농어촌 놀이터에서는 놀이터교사, 학교 교사, 지자체 공무원, 지역사회 주민 등으로 구성된 놀이터운영위원회를 통해 구체적인 운영방안과 놀이 프로그램 기획 등 다양한 사안에 대해서 함께 협력하고 소통하고 있었다. 또한 지역사회와 아동들에 대한 이해가 높은 지역주민 중에서 놀이터 교사를 선발하고, 누구나 언제든지 놀이터를 이용할 수 있도록 유연하게 운영하기 때문에 남의 아이도 내 아이처럼 챙기고 다함께 키우기와 같은 인식이 공유되고, 하나의 돌봄 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

셋째, 지역 내 아동 놀이공간 조성을 위한 지자체의 투자는 아동친화도시 인증과 같은 부수적인 정책 성과를 가져왔고, 아이 키우기 좋은 곳이라는 대외적 평판이 높아지며 학령기 자녀를 둔 젊은 부부 가구가 유입되는 등 인구가 늘고, 지역사회가 활기를 되찾게 되었다.

2) 양적 연구

첫째, 아동들이 인식하는 놀이권 저해요소는 놀이공간이 부재하거나 놀이터가 너무 멀어서 어렵다는 응답이 가장 높게 나타났고, 이러한 공간의 문제는 놀이시간의 부족문제나 부모의 놀이의 중요성에 대한 인식 부족의 문제보다 더 우선하는 것으로 나타났다.

둘째, 사업에 참여한 아동들이 자신들의 학교놀이환경을 보다 긍정적으로 인식하는 것으로 나타났으며, 이러한 긍정적인 학교놀이환경은 아동의 자존감과 또래관계의 향상과 우울/불안의 감소에 기여하고, 삶의 질에도 직접적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 농어촌돌봄환경이 놀이친화적으로 조성되면 아동 발달에 긍정적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 실질적으로 농어촌 아동 방임 예방에 기여함으로써 아동의 궁극적인 삶의 질 향상에 기여하는 것으로 나타났다.

넷째, 아동의 놀이워크숍 참여 경험이 긍정적일수록 또래 관계과 자존감이 향상되고, 삶의 질에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

7. 놀이 공간 사진

1) 도시 놀이터



성주 '놀벤저스 1호'



포항 '효자꾸르잼'



영주 '신(기한)나라'



김천 '퐁퐁'

2) 농어촌 놀이터



영덕 '지품팡팡'



봉화 '물야하늘'



3) 공립형 지역아동센터



의성 '안계지역아동센터'



청송 '현서키즈지역아동센터'

4) 학교 놀이



전북 전주 대성초등학교
'대성초비밀기지'(세이브더칠드런, 2018)



인천 부흥초등학교 '재미로'
(세이브더칠드런, 2018)

참고문헌

세이브더칠드런(2019), 세이브더칠드런 놀 권리 성장포럼(놀이가 바꾼 아동과 지역사회) 자료집

안현찬(2007), 주민-전문가간의 의사소통 증진을 위한 참여디자인 과정과 도구, 서울대학교 대학원 석사학위논문

김은희(2016), 통합놀이만들기 네트워크 : 모든 어린이를 위한 통합놀이 만들기, 무장애 통합 놀이터 매뉴얼

정수진(2018), 어린이 도시디자인 참여방법론 연구, 수원시정연구원

서울연구원(2019), 아동참여형 놀이터의 특성과 시사점

초록우산어린이재단(2019), 아동참여 놀이터 조성을 위한 가이드라인 : 최종보고서

세이브더칠드런(2018), 학교놀이환경 개선사업 매뉴얼 : 잘 노는 우리학교 만들기

중앙일보(2013. 8. 20.), 놀이터 40% 안전검사 미필 ... 무더기 폐쇄되나, <https://www.joongang.co.kr/article/12380419#home>

세이브더칠드런(2015), [36개 단체, 126명 개인 공동성명] 놀이터 폐쇄 장기화는 올해로 끝내야 한다, 세이브더칠드런 공지/뉴스 (sc.or.kr)

모두와 함께하는 어린이박물관

고지훈

국립중앙박물관 학예연구사

I. 들어가며

국립중앙박물관 어린이박물관은 2005년 10월 28일 용산 국립중앙박물관 개관과 함께 문을 열었다. 총면적 2,538㎡ 규모의 어린이박물관은 어린이와 가족을 위한 독립된 공간으로 신설되었고, 2022년 현재 상설전시실과 특별전시실, 영유아를 위한 공간, 대면 교육공간, 온라인 전용 교육공간, 휴게 및 편의공간 등으로 구성되어 있다.

어린이박물관은 어린이가 다양한 시선으로 우리 문화유산을 살펴보고 자유롭게 생각하고 마음을 나눌 수 있도록 체험과 놀이를 통해 어린이들의 눈으로 보고, 손으로 만지며, 가슴으로 느낄 수 있는 체험식 박물관이다. 이를 위해 어린이를 위한 체험식 전시, 교육프로그램, 특별 행사 등의 사업을 추진하고 있고, 관람객 중심에 무게를 두어 관련 연구를 병행하고 있다. 전시 콘텐츠의 다양한 개발과 이에 적합한 체험방식을 꾸준히 개발해 온 노력에 힘입어 명실상부 어린이를 위한 전문박물관이자 체험 학습 및 여가 활용을 위한 문화 공간으로의 역할을 하고 있다.

국립중앙박물관 어린이박물관의 사업은 어린이 대상 체험전시나 교육이 큰 비중을 차지하고 있지만 최근 어린이박물관은 어린이를 위한 행사 역시 적극 개발, 추진하고 있으며, 어린이날 행사가 가장 대표적인 예이다. 본고에서는 2022년 진행된 100회 어린이날 행사를 통해 국립중앙박물관 어린이박물관이 모두와 함께하기 위해 추구하고 지향하는 바를 소개하고자 한다.

II. 놀며 크는 어린이 함께하는 박물관

1. 놀이를 통한 창의성 함양의 공간

어린이박물관은 어린이와 가족을 대상으로 다양한 문화행사를 진행하고 있는데, 그 중 ‘어린이날’은 가장 큰 행사이다. 특히 2022년의 경우 100회 어린이날을 맞아 우리 문화를 소재로 다양하고 즐거운 박물관 경험을 제공하고 ‘어린이는 예술과 놀이 속에서 균형있게 성장해야 한다’고 주장한 소파 방정환 선생의 어린이날 제정의미를 확인하며 아동의 권리와 행복에 대한 공감대를 조성하기 위한 목적으로 진행되었다. 이에 ‘놀이’를 주제로 <놀며 크는 어린이 함께하는 박물관> 으로 행사명을 정하고 전국 13개 소속박물관과 함께 창의성 함양을 위한 박물관형 놀이 체험 공간을 구성하였다.

놀이 중심 학습은 아동들의 사회성과 정서, 신체적, 인지적인 전인적 발달을 지원할 수 있는 놀이의 속성이 포함된 학습자 중심 학습 활동으로 놀이를 통해 자연스럽게 재미있게 학습하여 교육과정에서 기대되는 학습 성과를 가져온다. 이때 놀이는 아동의 발달 단계를 고려한 놀이

활동으로 상상력과 창의력을 발휘하고 친구들과 더불어 활동하고 사고하며, 새로운 것을 알아가는 것을 즐기고, 문제를 해결하고 만들고 탐색하고 탐험하고 관찰하는 학습자의 모든 활동을 포함한다. 학생들이 놀이 특성이 반영된 교육과정을 통해 주체성(ownership), 재미(joy), 능동적 참여(active engagement) 그리고 상호작용(social interaction)을 통한 학습 경험을 하도록 지원한다. 이수영은 창의성 함양을 위한 놀이 중심 공간의 특성을 다음과 같이 정리하였다¹⁾.

표1. 창의성 함양을 위한 놀이중심 교육과정 운영을 위한 공간 특성

	공간특성	내용	비고
1	상호작용을 위한 공간	다른 아동들과 자연스럽게 만나고 이야기할 수 있는 공간을 제공함으로써 아이들이 자신들의 사회적 관계를 확대하는 것을 지원	전체
2	성찰을 위한 공간	자기중심적 사고에서 벗어나 공동체 구성원으로서 ‘나’에 대한 인식이 발달할 수 있도록 아동의 성찰과 내적 사고를 위해 안전함과 안락함을 느낄 수 있는 조용한 공간 제공	온라인 놀이터
3	개인화를 위한 공간	자신의 특성을 나타낼 기회를 주는 것만으로도 학생들은 학급과 학교에 소속감, 자신의 공간에 대한 책임감과 성취감 부여	중앙 대구
4	소속 공동체의 문화와 전통을 나타내는 공간	공동체에 대한 인식과 이해, 관심을 확장하는 것도 학습의 일부이며 지역 공동체의 특징을 공간 설계에 포함함으로써 공동체 소속감을 증대시키고 아동의 사회성, 정서발달에 기여	경주
5	신체적 놀이를 위한 공간	놀이 특성상 특정 놀이나 목적에 맞춰 구조화된 공간 보다는 비구조화된 공간이 창의적이고 자율적인 놀이 활동 공간으로 더 적합하며 놀이 시간을 충분히 확보해 주는 것이 중요	청주 김해 모두의 놀이터
6	탐구와 실험을 위한 공간	아동의 발달단계에 맞추어 다양하고 구체적 조작을 통한 실험과 실습이 활발히 이루어질 수 있는 공간으로 메이커수업, 창작 수업, 코딩 수업, 실과 수업 등 과학 뿐 아니라 다른 교과와 연계하여 가능	나주
7	능동적 학습을 위한 공간	수동적 학습자가 아닌 능동적 학습자로서 스스로 학습 목표를 세우고 실행할 수 있는 자기주도적 학습 공간	중앙 광주 전주 진주 익산
8	소규모 및 대규모 모둠 활동을 위한 공간	학습자 간 상호작용을 통한 모둠학습 공간으로 자유롭고 협력학습을 지원할 수 있는 기자재 구비 필요	부여 공주 제주
9	자연 관찰과 탐색을 위한 공간	아동의 정서와 감정발달, 자연 지능과 관찰, 탐색, 탐구 역량 발달을 위해 자연을 관찰, 탐색하고 자연과 상호작용할 수 있는 공간	춘천
10	창의성과 예술성 표현을 위한 공간	아동의 호기심, 감성, 지각을 자극하고 창의성과 예술성의 표현이 자유로운 공간	대구 모두의 놀이터

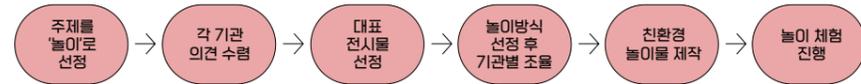
국립박물관은 중앙박물관을 비롯해 전국에 13개 소속박물관(이하 소속관)으로 구성되어 있다. 소속관은 각 지역을 대표하는 문화재를 관리 보존하고 전시·교육하고 있으며 국립박물관 브랜드 사업에 따라 각 관마다 특색을 가지고 있는데, 어린이박물관·어린이체험실 등 어린이 공간에도 이러한 내용이 반영되어 있다. 어린이박물관은 이들 소속관과의 협업 및 지원 사업을 통해 지속적으로 교류하고 있다. 특히 2022년에 진행한 100회 어린이날 행사는 13개 소

1) 이수영.(2019) 서울교육대학교, 놀이 중심 미래형 초등학교 학습 공간 재구조화 방안, 한국교육개발원, 발췌 재구성

속관과 함께 기관별 특색을 살려 놀이프로그램을 개발하고 전국 14개 박물관 놀이 체험 부스를 한 곳에서 운영했다는 점에서 큰 의미가 있다.

각 기관의 특색있는 놀이프로그램 개발을 위해 우선 모든 소속관의 의견을 수렴하였다. 이 과정에서 창의성 함양을 위한 놀이 공간 특성을 반영하여 박물관에서의 놀이체험 공간에 적용하고자 하였다. 각 기관별로 대표 전시물을 선정하고 어린이들이 쉽게 할 수 있는 놀이들을 고려하여 의견을 조율하며, 이후 체험방식이나 참여 인원을 결정하였다. 체험물 제작시 안전성을 고려하여 위험하지 않도록 구형하고 친환경 재료를 사용하는 등 한 단계 한 단계마다 소속관과 함께 진행하였다.

표2. 국립박물관 놀이 체험 프로그램 개발 과정



각 소속관과 함께 개발한 놀이프로그램은 다음과 같다. 국립경주박물관은 신라 문화를 토대로 꼬마화랑도가 되어 세속오계 미션을 수행하는 놀이를 진행하였다. 국립광주박물관은 도자기를 주제로 캡슐을 뽑고 그 안에 들어있는 스티커를 활용한 도자기 꾸미기 놀이를 통해 도자기의 모습과 무늬 등을 확인하였다. 국립전주박물관은 우리의 선비 문화를 널리 알리기 위해 선비가 되어 붓글씨를 써 보는 체험을 진행하였다. 국립대구박물관은 섬유를 주제로 전통 무늬를 활용하여 나만의 손수건을 꾸미기를 진행하였다. 사비백제 문화를 대표하는 국립부여박물관은 부여에서 발굴된 백제금동대항로를 주제로 새로운 게임을 개발하였는데, 백제금동대항로 속 캐릭터를 활용하여 루킹게임 형식의 놀이를 접목하였고 이후 부여박물관에서 어린이들을 대상으로 이를 활용하고 있다. 국립공주박물관도 웅진백제 문화를 대표하는 무령왕릉을 소재로 OX퀴즈 카드와 젠가 게임을 개발하였다. 퀴즈를 풀고 젠가놀이를 하며 무령왕릉의 내용을 알고 보물을 찾아가는 형식의 놀이이다. 국립진주박물관은 임진왜란을 주제로 한 특화 박물관이므로 수군조련도 퍼즐 맞추기를 개발하였다. 국립청주박물관은 금속을 주제로 하여 스텝퍼놀이를 진행하였다. 스텝퍼를 신나게 밟으면 온도 눈금이 올라가고 금속이 녹는점까지 다다르면 성공하는 신체놀이이다. 가야 문화를 간직한 국립김해박물관은 가야 대장간에서 뚝뚝뚝이라는 이름으로 가야무사에게 필요한 유물들을 맞추고 조립하는 대장간놀이를 개발하였다. 국립제주박물관은 제주방언 알아보기 카드를 이용해 ‘안녕하수파?’라는 놀이를 진행하였다. 국립춘천박물관은 강원도지역의 문화를 알리기 위해 관동팔경을 주제로 컬링게임을 개발하여 어린이들에게 많은 호응을 얻었다. 특히 이 놀이는 관동팔경이 그려진 문화재를 지도 위 실제 위치에 배치하여 자연관찰과 탐색을 할 수 있는 놀이기도 하였다. 국립나주박물관은 마한의 유물을 중심으로 고고학자 되어보기를 주제로 하였다. 편백 속에서 유물 파편을 찾아 문화재 모습으로 맞추어 보는 문화재발굴보존체험을 진행하였다. 국립익산박물관은 미륵사지석탑을 주제로 하여 석탑 블럭쌓기 놀이를 개발하였는데 현재도 익산박물관 어린이박물관에서 체험이 가능하다. 이러한 놀이체험을 진행하기 위해 기관별로 부스를 설치하였는데, 프로그램 성격에 따른 공간특성을 정리하면 다음과 같다.

표3. 국립박물관 놀이체험과 공간 특성

기관	테마	놀이	프로그램	활동모습	공간특성
중앙	어린이박물관 캐릭터	사진찍고 꾸미기	두지 더지를 찾아라!		개인화를 위한 공간 능동적 학습을 위한 공간
경주	화랑, 세속오계	주령구 게임 활쏘기 등	꼬마 화랑도		소속 공동체의 문화 와 전통을 나타내는 공간
광주	도자기	뽑기, 꾸미기	도자기를 꾸며요!		능동적 학습을 위한 공간
전주	선비, 사군자	붓글씨, 그림 그리기	선비가 되어보 아요!		능동적 학습을 위한 공간
대구	섬유, 의복	자유롭게 표현	섬유에 아름답 게 새겨요!		개인화를 위한 공간 창의성과 예술성 표 현을 위한 공간
부여	백제금동대항 로	루킹게임	항로 속 친구 를 찾아요!		모둠활동을 위한 공간
공주	무령왕릉	OX퀴즈, 젠가게임	무령왕릉 속 보물을 찾아 라!		모둠활동을 위한 공간
진주	임진왜란 산청범학리3층 석탑	퍼즐 맞추기	문화재 퍼즐을 맞춰보아요!		능동적 학습을 위한 공간
청주	금속	스텝퍼 게임	신나게 밟으면 금속이 녹아 요!		신체적 놀이를 위한 공간
김해	철, 금관가야	대장간놀이	가야대장간에서 뚝뚝뚝!		신체적 놀이를 위한 공간
제주	제주방언	카드놀이	안녕하수파?		모둠활동을 위한 공간

춘천	관동팔경	컬링게임	관동팔경에 다가가요!		신체적 놀이를 위한 공간 창의성과 예술성 표현을 위한 공간
나주	고고학자	편백놀이	고고학자가 되어 유물을 찾아요!		탐구와 실험을 위한 공간
익산	미륵사 석탑	블럭쌓기	미륵사지 석탑을 쌓아요!		능동적 학습을 위한 공간
공통	공, 테이프	자유놀이	모두의 놀이터 '동글게 동글게'		신체적 놀이를 위한 공간 창의성과 예술성 표현을 위한 공간
공통	미션	스탬프 투어	미션! 스탬프 투어!		능동적 학습을 위한 공간

이 외에 자유로운 가족 휴식 공간 모두의 놀이터 '동글게 동글게'는 공과 테이프 등을 이용하여 자유롭게 놀고 표현할 수 있는 활동 공간으로 구성하였고, 최종적으로 이러한 놀이체험 공간을 자유롭게 선택하고 체험하여 스탬프를 찍으면 선물을 받을 수 있는 자율적, 능동적 미션 방식으로 기획·운영하였다.

박물관 놀이체험과 공간 특성의 관계를 보면 창의성 함양을 위한 조건이 모두 반영되어 있는 것을 알 수 있다. 각 기관별 체험 공간 모두 상호작용을 위한 공간으로 구성되었고 특히 능동적 학습을 위한 공간과 모둠활동을 위한 공간이 많이 반영되어 있는데, 이는 가족과 함께하는 놀이 공간으로서 유희성을 바탕으로 자율성과 협력성이 반영된 성격이라 볼 수 있다. 이는 최형주가 제시한 창의성을 촉진하는 공간 속성 중 중요도와 실행도가 높은 속성³⁾ 조건에도 부합하는 내용이다.

놀이를 주제로 한 2022 어린이날 행사는 놀이와 체험을 통해 어린이의 창의성과 능동성을 함양하고자 하는 어린이박물관의 추구 방향과도 맞닿아 있으며 이는 각종 행사와 전시, 교육 프로그램 전반에 고르게 반영되어 있다.

2. 공공성과 다양성 추구

어린이박물관은 신설 초기 어린이 전문 문화교육기관으로서 역할수행을 위해 중장기 계획을 수립하였는데 첫째, 박물관 전시의 이해를 돕기 위한 어린이 교육 강화, 둘째, 취약계층 대상 및 학교 어린이 교육 마련, 셋째, 전시 및 교육프로그램의 교류와 보급을 통한 전국 어린이 문화교육 향상에 주안점을 두었다.⁴⁾

이러한 기조는 2022년 현재까지 이어져 어린이박물관은 '어린이와 함께 성장하는 표준 어린이박물관'을 교육 비전으로 하여 변화하는 시대에 발맞춰 미래 전망과 가치를 담은 내용으로

3) 창의성을 촉진하는 공간 속성은 융통성, 개방성, 다양성, 연결성, 안락함, 유희성, 자율성, 충분성, 복잡성, 협력성 등 10가지이다. 1~2학년을 위한 창의적 공간 속성 순위는 유희성, 안락함, 다양성 순이고 3~4학년을 위한 창의적 공간은 다양성, 유희성, 안락함 순으로, 5~6학년을 위한 창의적 공간의 우선순위는 다양성, 자율성, 융통성 순으로 나타났다. 이 중 중요도와 실행도가 높은 속성은 융통성, 안락함, 자율성, 협력성이다. 최형주(2016), 창의성을 촉진하는 초등학교 공간속성에 대한 연구, 한국교육 43, 재구성

4) 국립중앙박물관(2015), 10년의 기억 국립중앙박물관, 어린이 박물관, p.63

어린이박물관은 공공성과 다양성 추구를 위해 박물관 콘텐츠를 활용하여 관련 기관과의 협력체계를 구축하고 아동의 주거지·환경·상황 등에 따라 맞춤형 매체와 방법을 활용한 수요자 중심 교육을 운영하고 있는데, 이를 대표하는 것이 문화어울림 교육이다. 문화어울림 교육은 박물관 접근성과 문화 향유 기회가 적은 어린이들에게 다양한 문화체험의 기회를 제공하고 어린이병원 병원학교 교육, 다문화 학생이 포함된 학급대상 단체 교육, 장애학생을 위한 대면·비대면 교육, 울릉도, 백령도 등 원거리 지역 어린이들과 온라인으로 만나는 원격지 교육 등을 운영한다.

이 중 병원학교는 어린이병원에 입원한 소아암, 백혈병 환아 및 장기입원 어린이들에게 찾아가는 박물관교육을 통해 문화교육 프로그램을 접할 수 있는 기회를 제공하기 위한 목적으로 시작되었다.⁵⁾ 병원의 환경과 상황 등을 고려하여 병원에 교육장소를 정하고 어린이박물관 대표 프로그램을 환아 및 가족들이 함께 참여하는 수업으로 병원에서 진행하였으나 2020년 코로나19를 기점으로 비대면 형태로 바뀌었다. 병원측의 요청에 따라 동영상 활용 온라인 수업을 진행하고 박물관에서 제공한 체험키트로 체험물을 만들어보는 형식으로 운영하고 있다.

도1. 어린이병원학교 교육 진행 모습



2018 어린이병원학교 수업 사진(대면)

2021 어린이병원학교 수업 사진(비대면)

어린이날 행사 역시 공공성 강화와 다양성 제고를 위한 방안을 고민하여 전국적인 행사를 기획하였고 이를 위해 타 기관과 협력하였다.

우선 어린이날을 제정한 소파 방정환 선생의 고귀한 정신을 이어받아 실천에 앞장서고 있는 한국방정환재단과 협업하여 어린이에게 하고픈 메시지를 전하는 '어린이에게'를 온라인과 오프라인 형식으로 진행하였다. 어린이에게는 어린이가 어린이에게 어른들이 어린이에게, 그리고 어린이가 어른들에게 전하고 싶은 메시지를 전하는 형식으로 구성되었다. 한국방정환재단이 주관한 어린이선언 공모전과 인권 달력 그림그리기에서 선정된 작품을 전시하여 어린이들의 이야기를 전달하였다. 어린이들에게 전하고 싶은 메시지는 메모지에 직접 글을 작성하여 붙이는 오프라인 방식과 글이나 그림으로 표현하여 중앙박물관 공식 SNS에 올리는 온라인 방식으로 진행되었는데, 특히 온라인으로 진행된 '어린이에게'는 중앙박물관은 물론 전국 소속박물관에서도 함께 진행하여 범국민적인 참여를 유도하였다.

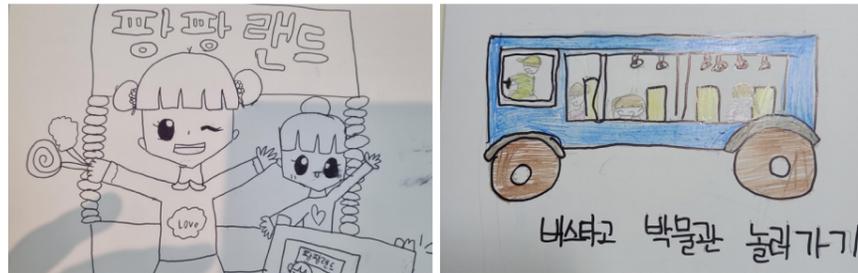
도2. '어린이에게' 대면 행사 모습



5) 2017년 푸르메재단 넥슨어린이 재활 병원, 서울대학 어린이병원과 MOU를 체결하여 시작하였고 2021년에는 삼성서울병원 어린이병원과도 협약을 맺어 현재는 서울대병원 어린이병원과 삼성서울병원 어린이병원을 대상으로 교육을 진행중이다.

다음으로 국립중앙박물관과 소속관을 함께 소개하는 활동북을 국립박물관이 함께 만들어 전국의 어린이들에게 배포하였다. 어린이날 박물관을 방문하는 어린이들에게 제공하는 것은 물론, 주거지·환경·상황 등으로 박물관을 방문하지 못하는 문화소외계층 아동들에게 전국으로 배포하여 국립박물관이 추구하는 공공성을 실현하고자 하였다. 온라인으로 진행된 어린이날 활동북 참여 이벤트에 병원학교 어린이들도 함께하였는데, 비대면으로 전환된 이후 직접 만날 수 있는 기회가 줄었지만 병원 치료로 직접 방문하지 못하는 환아들의 참여 기회가 넓어졌다는 점에서는 의미가 있다.

도3. 활동북 온라인 이벤트에 참여한 병원학교 어린이의 작품



3. 개방성과 공간 확장성

어린이박물관은 100회 어린이날을 맞아 어린이날 행사 외에 어린이날 기념 특별전시를 개최하였다.⁶⁾ ‘모두가 어린이 The Child in all of Us’는 과거 어린이였거나 현재 어린이인 모두가 즐겁고 신나는 ‘놀이’, 소중하고 뜻깊은 ‘선물’, 따뜻하고 진솔한 ‘대화’가 있는 공간으로 구성되었다. 그러나 어린이박물관 전시실은 회차별로 운영되며 입장인원이 제한되어 있어, 모두가 관람하기에는 어려움이 있다. 이러한 상황을 반영하여 언제 어디서든 누구나 어린이박물관 전시를 체험할 수 있는 온라인 전시를 진행하였다. 실제 전시 ‘모두가 어린이’를 메타버스를 활용한 온라인 전시로 구성하여 제페토 플랫폼에서 게임을 하며 특별전시를 즐길 수 있도록 하였다.

온라인 가상전시 ‘모두가 어린이’는 실제 전시물을 차용하되 가상공간에서 경험할 수 있는 액티비티를 반영하여 9가지 활동을 적용하였고 온라인 전시실에서 자신의 아바타를 셀카로 찍어 추억을 남길 수 있도록 구성하였다.

도4. ‘모두가 어린이’ 전시실과 온라인 가상 전시 비교

주제	너와 나, 온몸으로 놀자	너와 나, 서로의 선물	내 마음 속 선물!
실제 전시 모습			
메타버스 온라인 전시 모습			

가상전시 ‘모두가 어린이’는 어린이 뿐 아니라 성인과 외국인 등이 다수 참여하였고, 참여자 중 일부는 참여 소감을 남기기도 하였다.

6) 어린이박물관은 2005년 개관 당시 ‘원시·고대인의 생활체험’을 주제로 하였다. 전시실 면적은 1,150㎡로 여기에 세부 주제를 주거, 농경, 전쟁, 음악 4가지로 나누어 체험전시물을 구현하였다. 이후 2012년에는 주거, 농경 영역을 ‘옛 사람들의 생활’로 개편하고 2014년에는 음악 영역을 ‘옛 사람들의 지혜’로 2016년에는 전쟁 영역을 ‘황금의 나라 신라’로 변경·개편하였다. 2013년부터는 별도의 특별전시실을 마련하여 특별전시를 시작하였고 현재까지 특별전을 진행하고 있다.

7) 고지훈, 육색사고모자 기법을 활용한 비대면 박물관 교육의 방향성 탐색, 박물관교육5호, 국립중앙박물관, 2021, pp.48-49

nes**** : 어린이날 100회라니 정말 뜻 깊네요. 어린이날 부모님께 선물받고 행사장 가서 간식 받던게 엇그제 같은데 벌써 20대가 되었네요. 그래도 제페토 들어가니 다시 어린시절로 돌아간 것 같아 즐거웠어요.

rha**** : 어린이날 100회 기념 제페토 아바타 셀카에 참여했어요. 뮤지엄 놀이터에서 썸나게 놀았네요! 혼자 놀아도 재밌구만요^^

어린이박물관의 온라인 전시는 이번이 처음이 아니다. 첫 번째 온라인 전시는 ‘언택트 국립중앙박물관 어린이박물관’으로 2020년 12월 1일 서버를 오픈하였다. 이 시기에 박물관로서는 국내 최초로 가상전시를 구현할 수 있었던 이유는 사회적인 상황과 맞물린 내부 계획 덕분이었다.

2020년 초부터 확산된 코로나바이러스감염증-19(COVID-19, 이하 코로나19)는 우리나라는 물론 전 세계적으로 사람들의 일상을 멈추게 하고 사회 전반의 많은 변화를 야기하였다. 코로나19 감염 예방 및 확산 방지를 위해 집회나 모임이 금지되고 사회시설, 문화시설 등에 입장이 금지되거나 제한되어 학생들은 등교를 하지 않고 온라인으로 수업을 진행하거나 상황에 따라 제한적인 등교가 이루어졌다. 국내 박물관 역시 정부지침에 따라 휴관과 재개관을 반복하였다.⁷⁾ 국립중앙박물관 어린이박물관은 2020년에 전시실 입장인원을 제한하는 등 강도 높은 사회적 거리두기를 진행하였고 2019년 421,041명이던 관람인원은 2020년 76,652명으로 급감하였다.⁸⁾

이러한 상황에서 국립중앙박물관 어린이박물관은 상설전시의 체험활동을 바탕으로 상설전시 공간을 구현하고 실제 어린이박물관 공간에서의 경험이 메타버스에서도 연속적으로 이어질 수 있도록 마인크래프트 게임을 활용한 ‘언택트 어린이박물관’을 개발하였다. 메타버스 마인크래프트 게임속에 별도의 서버를 구축했기 때문에 언제든지 접속만 하면 게임 속 캐릭터인 내가 온라인 공간 속 전시실을 마음대로 돌아다니며 전시실과 유사한 체험이 가능하다. 어린이박물관의 외현을 확장한 가상공간이자 참여층을 확대한 온라인 전시라고 할 수 있다.

2021년에는 어린이박물관 개관 15년만에 상설전시실 전면개편이 이루어졌는데 ‘아하! 발견과 공감’을 주제로 1부 ‘새롭게 관찰해요’, 2부 ‘다르게 생각해요’, 3부 ‘마음을 나눠요’의 소 주제로 구성되었다. ‘아하! 발견과 공감’ 역시 제페토 플랫폼에서 온라인 전시를 준비 중이다. 2021년과 2022년에 진행된 어린이박물관 관람객 만족도 조사 결과를 포함하여 실제 방문연령은 유아와 초등저학년이 다수지만 학습에 익숙한 초등고학년 어린이를 위해 제페토 상의 가상체험 프로그램을 개발하고 있으며 올해 12월 오픈예정이다.

어린이박물관은 직접 관람할 수 있는 전시실 뿐 아니라 모두가 참여할 수 있는 온라인 전시를 구성하여 물리적 공간의 한계와 어린이와 보호자로 한정된 입장 대상자를 넘어 모두가 참여할 수 있는 체험전시를 구현하고 있다. 이는 어린이박물관이 어린이만을 위한 공간이라는 인식이 바뀌어 가고 있음을 의미한다. 어린이와 가족, 어린이였던 모두를 대상으로 하여 개방성을 추구하며, 공간적으로 물리적 공간뿐 아니라 가상공간까지 넓히는 확장성을 지녀 모두와 함께하는 복합문화공간으로의 역할을 다하고자 한다.

8) 국립중앙박물관 연도별 관람인원

연도	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
인원	44,932	234,283	203,685	207,404	199,124	284,059	308,408	331,691	428,111
연도	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
인원	728,249	591,423	671,601	443,817	492,047	421,041	76,652	67,495	

표4. 어린이박물관 온라인 전시 현황

온라인 전시	관련전시	전시유형	플랫폼	전시 기간
	옛 사람들의 생활 옛 사람들의 지혜	상설전시	마인크래프트	2020.12. ~ 현재
	모두가 어린이	특별전시	제페토	2022.04. ~ 현재
	아하! 발견과 공감	상설전시	제페토	2022.12. (예정)

III. 마무리

코로나19 이후로도 박물관을 찾는 사람들이 많다. 20세기와 비교되는 21세기 박물관의 변화내용은 첫째, 수장과 전시라는 양분법적 근대적 박물관 개념에서 수요지향적이며 민주주의 개념의 공간유형이 도입되고 있다는 것이고 둘째, 전시에 있어 유물과 더불어 이용자의 몰입도는 증가시키기 위한 관람환경의 중요성이 대두되고 있다는 것이다.⁹⁾

이는 박물관에 한정되어 있는 공간이 아닌 개방형 교육·체험 공간을 활용하여 일방적인 전시와 정보전달 방식의 틀에서 벗어나야 하고 역사와 전통에 대한 학습이 단순히 지식 습득에 그치는 소극적 의미가 아니라 현재를 보다 잘 이해하고 미래를 준비할 수 있는 원천이 되도록 문화 가치에 대한 사회적 공유로 상상의 가치를 체험할 수 있도록 하는 것, 문화의 다양성을 이해하고 차이를 인정하며 문화 공존의 의미를 이해할 수 있도록 해야한다는 의미¹⁰⁾이다.

국립중앙박물관 어린이박물관은 소장품과 전시 내용을 주제로 어린이들이 놀이와 체험 활동을 통해 한국과 세계 문화유산을 경험하고 학습할 수 있는 공간으로 운영되고 있다. 전시 뿐 아니라 다양한 교육프로그램과 문화행사를 진행하며 놀이를 통해 창의성을 함양하는 공간, 공공성과 다양성을 추구하며 개방과 확장을 목표로 모두와 함께하는 어린이박물관을 꿈꾸고 있다.

창의성 증진을 위한 어린이 체험공간이 나아가야 할 방향은 부속기관에서 독립기관으로, 모(母)박물관의 부설기관으로부터 출발하여 전문적으로 어린이 교육을 진행하는 비형식 사회교육기관으로 성장하여 어린이는 물론 다양한 가족 구성원의 여가 활동 및 학습공간으로서 역할을 강화해야 한다.¹¹⁾ 그러나 현재 국립중앙박물관 어린이박물관은 물리적 공간 등의 부족으로 인해 그 역할을 충분히 다하는 데 어려움을 겪고 있는 상황이다. 현재

온라인 중심 활동에서 대면활동으로 복귀하였을 때 앞서 언급한 세 가지 기능들을 계속 소화하기 위해서는 공간이 필요하고 이를 확보하기 위해서는 공간 증축이라는 당면과제가 있다. 이를테면 소속관과 전국적으로 함께할 수 있는 연구개발실이나 공공성과 다양성을 위한 유니버설디자인에 의거한 공간 확대, 지금까지 찾아가는 박물관으로 진행한 수업의 장소를 박물관으로 바꾸어 진행하기 위한 공간도 조성되어야 할 것이다. 확장성을 가지는 메타버스의 경우도 수업으로 활용할 때 온라인 디지털 환경을 구축하고 실행할 기능적 공간이 필요하다. 오프라인 현장에 오는 어린이의 연령이 유아와 초등 저학년이 대부분인 반면 온라인 구축환경은 초등 고학년과 그 이상이 되므로 어린이박물관을 찾는 연령이 확대되었을 때 그들을 위한 공간도 마련될 필요가 있다. 온·오프라인 현장에서 필요한 물리적 공간의 필요성과 미래지향적 기능 수행을 위한 공간 확충 마련을 위해 많은 관심이 필요한 때이다.

참고문헌

국립중앙박물관(2015), 10년의 기억 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립중앙박물관

국립중앙박물관(2019), 국립중앙박물관 어린이 교육 평가지표 개발 1차

국립중앙박물관(2020), 2020 국립중앙박물관 언택트 어린이박물관 가상전시 이용자 만족도 조사, 국립중앙박물관

김현경(2016), 용산공원 내 어린이 복합문화공간 조성을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원

최형주(2016), 창의성을 촉진하는 초등학교 공간속성에 대한 연구, 한국교육 43, 한국교육개발원

권수경(2019), 김주연, 창의성 증진을 위한 어린이 체험공간 특성 연구, 한국공간디자인학회논문집 14-1

김영주,장은미(2019), 뉴스미디어 박물관: 역사, 체험, 교육의 복합문화공간 설립방안 연구, 한국언론진흥재단

이수영(2019), 서울교육대학교, 놀이중심 미래형 초등학교 학습 공간 재구조화 방안, 한국교육개발원

김홍규(2021), 국공립 박물관 건립을 위한 기반 연구, 한국문화관광연구원

고지훈(2021), 육색사고모자 기법을 활용한 비대면 박물관 교육의 방향성 탐색, 박물관교육5호, 국립중앙박물관

이상미(2021), 게임하며 역사도 배우는 어린이박물관 가상전시-어린이박물관 마인크래프트 활용 전시 사례-, 2021 어린이박물관 교육 심포지엄, 국립중앙박물관

홍성현(2022), 메타버스 기반 가상박물관의 사례 분석을 통한 교육적 활용 방안 연구-국립중앙박물관 어린이박물관을 중심으로-, 경희대학교 석사학위논문

9) 김홍규(2021), 국공립 박물관 건립을 위한 기반 연구, 한국문화관광연구원, pp.165-166

10) 김현경(2016), 용산공원 내 어린이 복합문화공간 조성을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원, pp.79-80

11) 권수경(2019), 김주연, 창의성 증진을 위한 어린이 체험공간 특성 연구, 한국공간디자인학회논문집 14-1, pp.257-258

2022 어린이박물관 2차 개관 1주년 기념

2부 종합토론 2차 개관 1주년 기념

코로나 팬데믹으로 변한 세계 곳곳의 모습은 새로운 일상으로 서서히 회복되고 있다. ‘뉴 노멀’이라는 시간과 공간 속의 삶으로 가고 있다. 팬데믹 안에서 우리 모두는 유사한 상황 속에서 어려움을 겪었으나 특히 유아와 어린이 그리고 이들을 돌보는 가족들에게 특히 더 힘들었다. 사회적 거리 두기와 학교, 공공시설의 휴관을 포함해 언택트, 온 라인 교육, 동영상 및 화상 강의, 무관중 페스티벌 등 익숙하지 않은 새로운 단어가 익숙해지면서 사회적 동물인 인간의 모습이 변해 갈 것 같은 두려움이 다가오는 순간들도 제법 있었다. 그중에 가상 박물관, 온 라인 전시, 메타버스 등에 대한 논의에 참여하는 시간이 그 두려움을 더 증폭하는 기회가 되기도 하였다. 혹은 더 이상 물리적인 공간의 박물관이 필요한가에 대한 극단적 논의에 참석했던 시간 역시 박물관, 미술관과 문화예술교육을 연구하는 이에게는 우려스럽고 아찔한 시간이었다.

4차 산업과 함께 등장한 융합, 기계학습, 인공지능, 빅데이터, 가상-증강-혼합현실, 포스트휴머니즘 등을 포함해 감명과 질병, 재난 재해가 일상이 되는 사회 속에서 디지털 전환이 가속화되고 공동체, 집단의 활동보다 개인화 되는 모습을 목격하면서 조금은 혼란스럽고 당황스럽기도 했다. 이러한 상황 속에서 국립중앙박물관 어린이박물관의 어린이 공간과 환경에 대한 논의에 함께 하게 된 것은 의미 있는 일이다. 고맙게도 어린이를 위한 공간과 여건 조성의 논의는 코로나 팬데믹을 뚫고 지속되고 있다. 서울을 비롯해 전국적으로 어린이와 가족의 여가와 심, 놀이와 경험을 위한 다양한 공간의 개관이 진행되고 있다. 전국에 있는 어린이박물관 미술관과 더불어 ‘꿈꾸는 예술터’와 예술센터들의 출현은 반가운 일이다.

2부에서 발제하신 세분의 글을 읽고 어린이회관에서 시작하여 박물관과 미술관에 이어 센터로 확장되며 어린이 공간의 현장의 변화, 그 변화에 대응하며 고유의 생태계를 구축하기 위한 사례와 이를 가능하게 하기 위한 주제어를 도출 하는 계기가 되었다. 짧은 시간에 고민한 주제어는 어린이박물관 건립과 운영을 시스템(조직과 구성)으로 보는가 혹은 어린이와 가족, 삶에 대한 가치로 보는가를 시작으로 어린이 공간의 공공성, 고유성 등을 포함한다. 또한 놀이, 참여, 감수성, 감각, 인게이지먼트, 창의성과 상상력, 공감, 주도성 등 개별 공간이 담아야 하는 비전과 미션을 비롯한 콘텐츠를 통한 정체성에 대한 논의도 중요할 듯하다.

연구자이기에 움직이고 뛰고 만지고 함께하며 웃고 소리치는 현장만큼이나 글과 문서, 최근 영상의 현장을 많이 바라보는 입장에서 개관과 콘텐츠 개발을 준비하거나 기관 콘텐츠 기획을 하는 이들에게 오늘의 발제가 도움이 되었으면 하는 생각에서

몇 시사점을 나누고자 한다.

공간의 정체성은 공간 건립과 운영에 있어 가장 중요한 구성요소다. 이는 공간의 모습, 운영전략과 방향, 구성원의 조직, 콘텐츠의 기획 등에 직간접적으로 영향을 미친다 할 수 있다. ‘놀이(play)’가 연구물에서 중요한 요소로 본격적으로 등장한 것은 유엔 아동 권리 협약 제 32조의 ‘놀 권리’의 발표로부터 일 것이고, 놀이를 여가의 일부로 생각하는 계기를 마련하였다. 입시와 과중한 학업으로부터 자유로운 시간을 확보하고 학업의 억압에서 탈출하는 놀이의 소중함은 일상 속에 누려야 할 권리일 것이다. 그 놀이를 위한 공간으로서의 ‘놀이터’는 지속적으로 우리 사회의 화두로 등장 하고 있다. 첫 발제의 참여적 설계는 놀이터를 구성하는 주체를 어른, 공급자 중심에서 벗어나게 한 중요한 사례라 할 수 있다. 놀이터가 ‘놀이’의 주체자의 참여로 프로그램을 기반으로 한 물리적 변화를 가져온 혁신적 사례라면 소프트 웨어와 하드웨어를 결합하는 사례가 어린이박물관 일 것이다. 박물관 특성상 콘텐츠 개발이 전달 하고자 하는 메시지와 서사가 있는 공급자에 의해 진행된다는 것 역시 박물관상황의 특징이다.

어린이박물관, 예술을 포함한 교육 콘텐츠 안에서는 학습, 경험, 참여의 맥락에서 ‘놀이’가 1980년대부터 진행되었다 감각 반응의 놀이, 몸 놀이, 오브제 놀이, 상상놀이, 사회적 놀이, 이야기 놀이 등과 연계하여 감각과 신체(감각과 표현), 사회적 인지(미디어와 매체), 상상력(사고력), 감성(공감), 주도성(공유)의 관점과 맥락에서 논의되었고 이를 구현하기 위한 공간과 다양한 콘텐츠가 현장에서 진행되고 있다.

아마 국립중앙박물관 어린이박물관의 지난 10여년의 경험을 바탕으로 이제부터 해결해야 하는 사안은 ‘놀이’를 매개(방법)로 혹은 ‘놀이’자체가 최종 목표인가에 대한 기관의 입장과 방향을 설정하는 것이다. 역사박물관의 경우, 역사 경험의 놀이적 접근과 역사 근간의 놀이 내용과 방법 등이 다를 수밖에 없다. 물론 이에 앞서 역사를 박물관 환경에서 경험하는 것은 무엇인가에 대한 기관의 철학과 역사와 놀이가 결합 하는 방법과 근거를 마련하고 있다. 문화와 예술 그리고 놀이가 만나는 기회를 제공한다는 명분은 중요하나 이미 서울 안에는, 전국적으로 문화와 예술, 놀이의 결합하는 사례는 제법 될 것이다. 왜 박물관이 놀이를 매개로 콘텐츠를 생산하고 제공 하여야 하는가에 대한 연구는 어린이박물관의 다음 단계로의 도약을 가능 하게 할 것으로 기대 된다.

아마 놀이 외에도 박물관 콘텐츠에 대한 논의에서 참여, 감수성, 감각, 인게이지먼트, 창의성과 상상력, 공감, 주도성 등은

성장과 발전의 경험에 중요한 역할을 하고 있기에 자주 등장한다. 이들이 프로그램으로 구현 될 수 있는 공간에 대한 새로운 논의가 요구된다. 박물관과 미술관은 고유 오브제와 콘텐츠를 중심으로 전시를 구성하고 있으면 이를 어린이들과 만나게 하는 과정을 제공한다. 내용과 방법이 기관 고유의 방향과 구체적 접근을 담고 있다. 이것이 차별화 전략이며 이를 통해 기관의 정체성을 만들어가는 것이다.

창의성과 상상력의 의미와 가치는 오브제와 결합한 활동 속에서 더 드러난다. 관찰하고 질문하고 함께 하는 이들과 협력하고 이전까지와는 다른 새로운 것을 만들고 사유하는 과정은 성장과 발전의 동력이며 근간이 된다. 자기 주도적 체험(경험)이 가능한 공간의 필요성과 주도적 체험을 통한 자발적이고 역동적인 활동의 감각적 참여가 창의성 개발의 시작이 된다는 것은 의심 할 수 없으나 이를 공간에 구현하는 것은 또 다른 사안 일 것이다. 이런 관점에서 사례 연구의 중요성을 다시 한번 확인 하는 기회이기도하다

국립중앙박물관 어린이박물관의 사례, 개관이후의 16년간의 변화에 대한 정리를 보면서 ‘핸즈 온’에서 ‘찾아가는 박물관’과 ‘언택트 국립중앙박물관 어린이박물관’으로의 변화와 확장 그리고 그간의 모습과 다양한 시도와 성과와 한계 이후의 모습. 국립 기관으로서 기대되는 것을 상상 해 보았다. 발제의 내용은 공공성(정책), 고유성, 전문성과 개별성(전시), 접근성 (교육)의 특·장점을 반영하고 경쟁력을 담보하는 국립중앙박물관 어린이박물관으로의 발전의 이야기였다.

2006년 개관 이후 어린이박물관의 논의에서 지속적으로 나오는 것은 단독 시설로의 확장이다. 현재 부속시설로 국립중앙박물관의 한 자락을 차지하고 있지만 이보다는 단독 건물로 신축하여 외관부터 시각적 물리적 정체성과 모습을 드러내는 것이다. 이에 대해 국립박물관의 정책을 비롯한 여러 영역에서의 논의와 구체적 계획이 요구되는 시간도 올 것이다. 국립중앙박물관 어린이박물관이 모습과 상황에 개의치 않고 가져가야하는 가치와 방향에 대한 논의도 필요하다. 이미 발제에서 언급한 바와 같이 국립중앙박물관 어린이박물관의 공공성과 접근성, 고유성과 특성화, 전문성과 수월성 등에 대한 전략 마련에 대해 이야기 하고자 한다.

공공성과 접근성

과학 기술과 연계한 메타버스로 확장, 병원학교와 연계한 찾아가는 박물관, 소속관과 함께하는 다양한 행사 등 기존의 인력으로는 최대의 프로그램과 프로젝트를 운영하고 있는 것에 의심치 않다. 국립 박물관의 공공성을 지향점을 설정하고 박물관

관람과 참여의 사각지대 최소화 노력의 모습을 볼 수 있었다. 뿐 아니라 13개의 소속기관과의 협업을 통해 국내 어린이박물관의 리더십과 선도적인 위상을 찾아가고 있다. 이제는 프로그램이나 프로젝트로 협업하고 기여하기보다는 어린이과 가족의 박물관 경험 문화에서의 공공성에 대한 개념을 세우고 이를 구현하는 기반을 마련하는 것도 필요한 시점이다.

공공성과 연계되는 것은 접근성이다. 관람객과 참여자의 숫자가 기관의 중요한 성과이기는 하지만 국립기관으로 공공성에 기인한 접근성의 확대 방안이 요구된다. 물리적 방문과 더불어 어린이박물관 콘텐츠를 활용하는 기회 확대는 국립기관의 중요한 역할이다. 자료와 정보 접근의 방법의 다양성이 확보되기를 기대한다.

고유성과 특성화

국립 박물관 소속관이 오브제와 역사를 중심으로 한 개별 기관의 콘텐츠의 변별력이 있으나 해석하고 이를 기반으로 한 서사를 만들고 경험으로 제작하는 방법의 변별력이 부재하면 모든 것이 다 똑같아 질 수 있다는 것도 잊어서는 안 될 것이다. 많은 기관의 특화된 콘텐츠 개발이 바로 개별 기관의 정체성으로 연결된다. 방법만큼이나 내용과 기관의 서사에 대한 차별화된 접근의 연구가 중요하다.

전문성과 수월성

박물관을 방문하고 프로그램에 참여하는 이유는 전시와 교육의 전문성을 근거로 한 양질의 경험을 희망하기 때문일 것이다. 이는 학부모 뿐 아니라 학교 역시 마찬가지다. 그러나 요구를 대응하는 근간이 바로 콘텐츠의 전문성과 수월성 일 것이다. 국립중앙박물관과 국립 박물관의 전문성과 이를 콘텐츠로 전환하여 경험의 기회로 제공하는 것이 어린이박물관의 역할이다. 그렇다면 콘텐츠의 수월성과 ‘이곳이기에 경험 할 수 있었다’는 호응은 중요하다. 무엇을 배우고 생각하게 하는 outcome과 교육의 효과를 측정하는 것이 아니라 참여자의 반응에서 기대 되는 것은 무엇일가에 대한 생각을 한다. 만족도가 아니라 일상과는 다른 상황과 환경 속의 활동과 경험에 대한 반응을 상상하며 무엇을 제공하고 어떤 것을 기대 할 수 있는지에 대한 창의적 기획과 실행이 요구되는 시대이다. 관람과 참여를 통해 창의성과 상상력을 기르는 것이 아니라 사회와 문화, 어린이와 가족에 대한 다면적 사유를 바탕으로 기획된 것을 실행하고 이에 대한 국내 어린이박물관의 서사를 만들어가는 것이 어린이박물관의 발전과 활성화를 위한 다음 단계라는 확신을 가지면서 토론을 마무리 한다.

총괄 곽신숙
기획 고지훈
진행 최유지, 홍수정
교정 박수희

발행

국립중앙박물관
04383 서울특별시 용산구 서빙고로
137 T. 02-2077-9000
www.museum.go.kr

디자인·제작

보인다디자인
hello@boinda.co

2022년 11월 발행

이 책의 저작권은 국립중앙박물관에 있습니다.
이 책에 담긴 모든 내용 및 자료는 국립중앙박물관의 허가를 받아
사용할 수 있습니다. ©2022 국립중앙박물관



본 인쇄물은 재생용지로 제작되었으며, 환경보호를 위해
친환경 식물성 원료인 콩기름 잉크로 인쇄되었습니다.

2022년
국립중앙박물관 어린이박물관 미래발전포럼