

박물관에서 어린이를 위한 역사 전시 고찰

조혜진_국립중앙박물관 어린이박물관과 학예연구사

- I. 머리말: 어린이 역사 전시의 가능성
- II. 사람들은 ‘몰입’ 할 때 즐거움을 느끼고 배움이 이루어진다.
- III. 인간은 이야기하는 동물(Homo narrativus)이다.
- IV. 누구의 이야기인가: 캐릭터의 힘
- V. 역사와 대화하기: 디지털 인터랙티브 체험물
- VI. 맺음말

박물관에서 어린이를 위한 역사 전시 고찰

조혜진

I. 머리말: 어린이 역사 전시의 가능성

작품 없는 미술관, 유물 없는 박물관이 가능한가? 작가의 페인팅 붓, 이젤, 작업에 사용했던 과일 등의 오브제, 풍경을 찍은 사진, 작업실을 재현한 공간, 작가의 인터뷰가 담긴 영상 등을 통해서 우리는 그 작가의 작업하는 모습을 상상해보고, 작품을 머리 속에 떠올릴 수 있을 것이다. 작품을 직접 보여주지 않더라도 작가를 둘러싼 여러 요소를 전시함으로써 그 작가의 작품을 소개할 수도 있다. 몇 년 전 국립현대미술관에서 전시한 《이타미 준: 바람의 조형》 전시를 보면 건축가의 작품인 건축물이 아닌 작가의 드로잉, 도면, 모형, 인터뷰 영상 등을 통해서 그 건축가의 작품을 감상했다. 건축가의 작품세계와 작품을 감상할 수 있는 훌륭한 전시였다. 역사박물관은 어떠한가? 유물 없는 전시가 가능한가? 역사는 삶이다. 사람들에게 의해 만들어지고 경험되고 끊임없이 변화하는 것이 역사이다. 역사는 사람들의 경험으로 이루어진다. 삶은 유물로만 설명될 수 없다. 박물관은 인류의 발자취, 역사를 보여주는 곳이라고 한다. 그렇다면 유물 없는 역사전시도 가능하지 않을까? 과거를 살았던 사람들의 이야기를 들려주는데, 그것이 전시의 형태로 이루어진다면 역사전시가 가능하지 않을까?

미국 스미스소니언에 있는 홀로코스트 박물관에 《다니엘 이야기》라는 전시가 있다. 홀로코스트를 경험했던 소년 다니엘이 살던 집, 거리, 수용소 등을 재현해 놓고 다니엘의 시각에서 홀로코스트의 역사를 보여준다. 어린이들은 자신과 비슷한 또래의 주인공의 삶을 따라가면서 전시가 전달하고자 하는 인간의 존엄성에 대한 문제를 자연스럽게 생각하게 된다. 우리의 역사전시도 이런 방식으로 고려해 볼 수 있을 것이다. 갈돌 갈판에 곡식을 얼마나 갈아야 껍질이 벗겨질까? 그럼 속에 사람들은 실제 인물일까? 조선시대 사람들도 여행을 갔을까? 등 우리 일상과 연관 지어 역사를 생각해 볼 수 있다.

어린이들에게 역사는 추상적인 관념으로 다가간다. 지금은 존재하지 않지만 과거에 살았던 나랑 비슷한 사람들의 이야기를 들려주는 것, 거기서부터 어린이를 위한 역사전시를 출발하고자 한다. 전시를 통해서 어린이들에게 과거에 살았던 사람들의 삶의 단면들을 보다 생생하게, 흥미롭게 전달하고자 한다. 전시를 보러오는 어린이들이 과거에는 이러한 삶이 있었다는 것을 인지하고 그것이 우리 역사라는 것을 자연스럽게 깨닫고 갈 수 있도록 한다. 그렇다면 어떤 형태의 전시가 효과적일까. 칙센트미하이의 ‘몰입이론’과 브루너의 ‘내러티브’에 대한 이론을 바탕으로 어린이박물관 상설전시 중 하나인 지혜영역을 통해 어린이 역사전시의 모습을 살펴보고자 한다.

Ⅱ. 사람들은 ‘몰입’ 할 때 즐거움을 느끼고 배움이 이루어진다.

심리학자 칙센트미하이(Csikszentmihalyi)의 몰입이론에 따르면 미술가, 음악가, 스포츠 선수 등 창조적인 일을 하는 사람들이 자신의 일에 몰입할 때 그 자체로 즐거움을 얻으며 높은 성취를 이룬다고 한다. 주변 환경이 의식되지 않을 정도로 몰입되는 순간을 ‘플로(flow, 물 흐르듯 빠져 들어감)’라고 한다. 몰입 경험은 개인이 목적성을 갖고 행하는 일에 대해 도전과 능력이 일정 수준의 균형을 이룰 때 느낄 수 있는 총체적인 감각이며, 이러한 경험이 의식을 질서 있게 구성하고 개개인의 복잡성을 높여 자아존중감, 최상의 수행능력, 창의성, 재능발달 등 행위에 대한 효율성과 집중력의 상승에 도움을 줄 수 있다고 본다.¹⁾

놀이를 하고 있는 어린이들을 살펴보면 이러한 몰입현상을 뚜렷하게 볼 수 있다. 아이들은 놀이에 자연스럽게 몰입하면서 즐거움은 물론 사회성, 협동성, 능동성 등 많은 것을 배운다. 몰입이론을 어린이박물관 전시에 적용해 볼 수 있다. 아이들이 자연스럽게 전시에 몰입할 수 있도록 흥미를 끄는 요소를 고려하여 전시를 기획하고 그 몰입이 지속될 수 있도록 연출하고, 그 몰입 속에서 유익한 배움이 이루어질 수 있도록 내용을 배치한다.

1 Mihaly Csikszentmihalyi & Kim Hermanson, "Intrinsic motivation in museums: why does one want to learn?", Eileen Hooper-Greenhill, 2nd ed., *The Educational Role of the Museum*(London and New York: Routledge, 2004), pp.146-160.

Ⅲ. 인간은 이야기하는 동물(Home narraticus)이다.

재미있는 영화나 책을 읽을 때 사람들은 몰입한다. 이야기가 얼마나 생생하고 재미있느냐에 따라서 몰입력이 달라진다. 내러티브가 있는 전시를 만들면 어린이들이 전시에 재미있게 몰입할 수 있을 것이다.

이야기^{story}는 어떤 장소에서 어떤 사람에게 벌어지는 일들을 (실제나 허구이거나) 말한다. 서사^{narrative}는 책, 영화, 게임, 전시 등에서 그 이야기를 어떻게 말하고 해석하는 가를 말한다. 누가, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜 했는지에 대한 이야기를 전시에서 관람객에게 어떻게 전달하는지에 ‘내러티브’가 있다. 내러티브는 세계를 이해하는 하나의 방식이다. 내러티브에 대한 이론으로 가장 널리 알려진 사람은 심리학자 제롬 브루너^{Jerome Bruner}이다. 그는 사람 사는 세상에서는 논리보다 서사가 더 보편적으로 통한다는 사실을 발견하고 그 이유를 심리적 관점에서 파헤쳤다. 그는 인간의 지적본능에 서사가 있다고 보았다. 스토리텔링의 습관은 아주 어린 아이였을 때부터 시작하며 삶을 이해하는 기본적인 방법으로 자리 잡는다고 보았다. 브루너는 인간의 마음을 패러다임적 사고와 내러티브 사고라는 두 가지 유형으로 구분하여 설명하였다. 패러다임적 사고란 분석, 증명, 가설과 같은 논리-과학적 사고를 말한다. 내러티브 사고는 사람들이 그들을 둘러싼 세상을 인지하는데 사용하는데 이는 주관적, 해석적, 질적이며 맥락적인 사고를 말한다. 그는 내러티브에 대한 민감성이 우리를 둘러싸고 있는 사회적 세계 속에서 자아와 타인의 마음을 잇는 주요한 연결고리를 제공한다고 주장하였다.²⁾

브루너에 의하면 지식의 구조는 발견되어야 할 고정된 단일의 실체가 아니라 인식 주체자가 적극적으로 창조하고 발전시켜야 하는 것이며 그래서 구조는 주어진 것이 아니라 만들어지는 것이라고 보았다. 즉 교육은 궁극적으로 발견의 과정이며, 여기에서 발견은 객관적 실체를 찾아내는 것이 아니라 지속적인 창조의 과정이다. 내러티브를 통하여 우리 자신의 경험을 이야기할 때 지식은 구성되고 재구성된다. 지식은 사람들이 다른 사람과 자신들의 아이디어의 이야기를 공유하는 상황에서 개인적 사회적으로 구성되고 재구성된다. 따라서 상호작용성이 중요하다.³⁾

스토리텔링은 어떤 상황을 제시하고 그 상황을 이야기를 통해서 풀어나가는 방식이다. 이야기가 흥미로울수록 어린이들이 그 내용에 집중하고 몰입하기 쉬울 것이다. 역사박물관에서

2 Leslie Bedford, "Finding the Story in History", D.Lynn McRaney&John Russick(ed.), *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions*(Left Coast Press, 2010) Inc. pp.97-99.

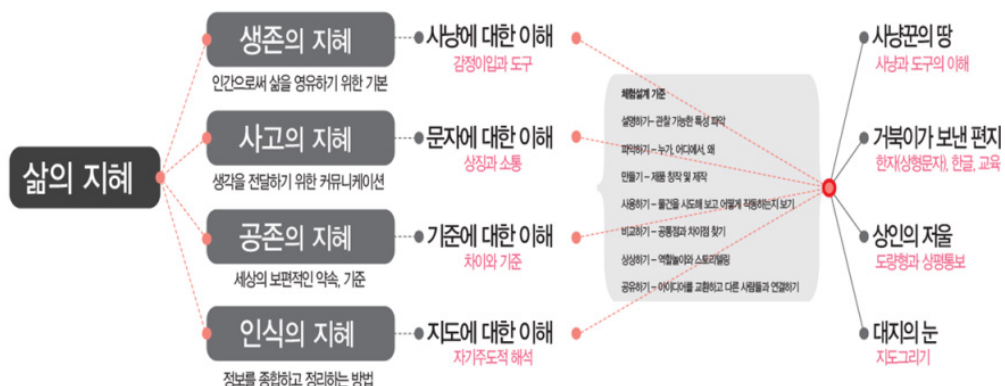
3 강현석, 「듀이와 브루너의 교육이론에서 내러티브의 가치 탐구: 통합의 관점에서」, 『교육철학』50(2013), pp.154-159.

스토리텔링방법은 다소 어려울 수 있는 역사와 유물을 보다 쉽고 재미있게 전달할 수 있는 좋은 방법이다. 어린이박물관의 전시는 여러 가지 주제를 가지고 전시되어 있는데, 이 중 스토리텔링기법을 적극적으로 도입한 전시는 어린이박물관 상설전시 중 하나인 ‘지혜영역’이다. 이 전시의 부제는 ‘지혜토끼를 찾아라!’이다. 우리가 살아가는 모든 것은 배움의 연속이다. 밥을 먹기 위해 손가락질 하는 것도 배워서 터득한 것이고, 초록불에 길을 건너야하는 것도 배워서 아는 것이다. 그리고 우리가 배운 많은 것이 조상들에게서 물려받은 것이기 때문에 선조들은 어떤 지혜를 갖고 있는지 어린이들에게 알려주고자 하였다. 어느 날 갑자기 지혜토끼가 사라져서 그 지혜토끼를 찾으러 가는 여정으로 전시는 시작된다. 전시를 하나하나 체험해나가면서 자연스럽게 선조들의 지혜를 배워나간다. 그리고 마침내 지혜토끼를 찾았는데, 그것은 결국 거울 속에 비친 자신의 모습이다. 우리가 찾던 지혜토끼는 우리 자신이며, 우리 속에는 조상들의 지혜가 가득한 지혜토끼가 존재한다는 스토리이다.

표 1. 전시 스토리라인

지혜토끼를 찾아라!	어디로 가야할까?	친구토끼를 구하라.	소문 들었어?	길을 찾아라!	현자님 어디 계세요?	아! 그렇군요.
지혜토끼를 찾아서 세상을 구하라! 지혜토끼를 찾는 방식이 틀렸어요. 지혜토끼는 어디 있을까요?	지혜토끼가 사라졌대요. 그래서 세상이 멈췄어요. 빨리 지혜토끼를 찾아야 해요	지혜토끼가 어디 있는지 아마 친구토끼는 알고 있어요. 어찌죠! 친구토끼가 무서운 매한테 잡혀가고 있어요. 빨리 친구토끼를 구해야 해요	사람들한테 물어봐야겠어요. 저기 보부상이 있네요. 보부상은 팔도를 돌아다니니 혹시 알지도 몰라요.	친구토끼가 현자 거북의 위치를 알려줬어요. 대체 현자 거북은 어디에 있을까요?	현자님을 드디어 만났어요. 그런데 현자님 말씀이 무슨 뜻일까요? 지혜토끼는 어디 있을까요?	드디어 지혜토끼를 찾았어요.

표 2. 전시 내용 구성



Ⅳ. 누구의 이야기인가: 캐릭터의 힘

어린이들에게 캐릭터는 친구이자 내 자신이며 나에게 즐거움을 주는 존재이다. 어린이박물관에서 캐릭터는 어린이박물관을 보여주는 이미지이자 어린이들에게 전시 관람을 도와주는 친구이다. 어린이박물관 대표 캐릭터 고고학자 두더지를 비롯해 매 전시마다 캐릭터를 만들어서 사용한다. 《지혜토끼를 찾아라!(2014)》 전시에서는 지혜토끼를 포함해 사냥꾼, 보부상, 화공, 촌장이 각 코너에서 전시를 안내하는 역할을 한다. 《조선선비의 금강산 여행(2015)》에서는 말탄 선비와 꼬마 하인 캐릭터가 전시장 곳곳에 나온다. 《황금의 나라, 신라(2016)》전에서는 신라 어린이와 아랍 어린이가 함께 전시장을 안내한다. 전시장 곳곳에 이들이 보여서 어린이들에게 친근감을 주고, 때에 따라 말을 해주는 역할을 하거나 게임 등의 디지털 체험물 속에 등장하여 전체 전시의 큰 가이드 역할을 한다.

표 3. 전시 캐릭터

사냥꾼	보부상1	보부상2	화공	훈장
성별: 남성 나이: 30세 고향: 경기도 연천군 전곡리 직업: 사냥꾼	성별: 남성 나이: 24세 고향: 경상남도 동래(내성) 직업: 보부상	성별: 남성 나이: 30세 고향: 함경남도 의주(만성) 직업: 보부상	성별: 남성 나이: 29세 고향: 전라도 여수 직업: 화공	성별: 남성 나이: 55세 고향: 경기도 광주 직업: 훈장, 학자
				



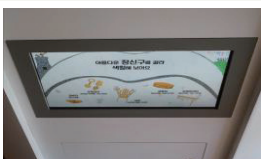
Ⅴ. 역사와 대화하기: 디지털 인터랙티브 체험물

몰입은 체험자가 직접 무언가를 행할 때 일어난다. 무엇인가를 열심히 열중할 때 몰입이 일어난다. 눈으로만 보는 전시에서 몰입이 일어나기 어렵다. 어린이 전시는 그들이 직접 무언가를 해볼 수 있는 체험형이며 또한 그것이 상호작용이 가능한 형태로 구현한다. 체험전시는 크

게 아날로그형 체험과 디지털 체험으로 나뉜다. 아날로그 체험은 우리가 흔히 아는 퍼즐 맞추기, 탁본 찍기 등을 떠올릴 수 있다. 아날로그 체험은 클래식하다. 그림 그리기, 장애물 뛰어넘기, 퍼즐 맞추기 등은 오랜 시간이 지나도 모두가 즐길 수 있는 즐거운 체험이다. 디지털은 상호작용 전시물을 구현하기 좋은 매체이다. 또한 디지털 체험은 트렌디하다. 우리가 어렸을 때 디지털의 최첨단은 텔레비전이였다. 지금은 컴퓨터를 넘어서 스마트폰이고 요즘은 가상현실 체험도 점차 상용화되고 있다. 그래서 어린이박물관에서는 디지털 매체의 트렌드가 어떻게 움직이는지 인지하고 그것이 전시에 어떻게 접목시킬 수 있는지 고민한다.

어린이박물관 전시에서 현재 활용하고 있는 디지털 체험물은 다음과 같다. 어린이들이 손이나 몸을 움직여서 무언가를 행하면 그에 대해 응답을 하는 형식의 체험을 디지털을 활용해 구현하였다.

표 4. 디지털 인터랙티브 체험물

초상화 속 내 얼굴 사진 찍기		시대별 인물, 배경을 내가 원하는 대로 선택하여 내 얼굴을 넣고 사진 찍기 완성된 초상화는 이메일로 받아본다.
매 사냥하기		창을 던져서 토끼친구를 잡아가는 매를 맞추기
고지도 바꾸기		고지도에서 사용하는 문양을 선택해서 지도 위에 올려놓기 '변화'를 터치하여 현대지도로 변화된 모습을 보고 고지도와 현대지도 비교 해보기
그림문자로 쓰는 방문일기		'엄마', '학교' 등 기본 단어를 그림화하여 그림문자로 이야기를 만들어나가기
장신구 색칠하기		신라 장신구들을 선택하여 손으로 컬러를 터치하여 색칠해보기

마립간에게 물어봐		신라에 대한 질문이 나와 있는 나무칩을 올려놓으면 화면에 답이 나온다.
구불구불 계절여행		계절을 보여주는 조선화화 4점을 선정하여 그림 속에 개구리, 꽃 등을 터치하면 움직여서 그림이 살아있는 느낌을 전달
OX 퀴즈		조선화화에 대한 OX 퀴즈를 버튼 누르기로 누가 더 빨리 정확하게 정답을 맞히는지 알아보는 게임
집싸기 게임		선비의 과나리봇짐에 들어갈 짐을 알아보는 게임 같은 모양의 짐이 3개 이상 직선, 사선으로 있으면 터치하여 봇짐 안에 짐을 넣어보는 게임
금강산에서 그림 그리기		금강산에 앉아서 그림 그리는 선비의 느낌을 재현 터치화면에 그림을 그리면 큰 화면 속 금강산 풍경에 내 그림이 나타난다.

VI. 맺음말

메릴린 후드(Marilyn Hood⁴)에 의하면 박물관 관람객의 유형은 박물관을 자주 오는 그룹(1년에 3번 이상), 가끔 오는 그룹(1년에 1-2번), 박물관을 오지 않는 그룹의 3가지로 나뉘어진다. 박물관 방문은 여가시간 활용에 대한 생각과 어린 시절 경험으로 영향을 받는다. 박물관을 자주 오는 그룹은 여가시간에 무언가를 배우기를 즐기고 새로운 것을 경험하는 것을 좋아한다. 반면 박물관을 오지 않는 그룹은 사회적이고 참여적인 여가활동을 덜 중요하게 여긴다. 또한 어린

4 Marilyn G. Hood는 관람객 연구 및 분석의 전문가이다.

시절에 가족들과 박물관에 온 경험이 성인이 되어서도 꾸준히 박물관을 오게 된다고 한다.⁵⁾ 어린 시절의 박물관 경험, 역사에 대한 인식 등이 아이들에게 미칠 영향을 생각한다면 어린이박물관의 역할과 가능성은 더 중요하다고 말할 수 있다.

어린이들은 새로운 기술을 터득하고 도전하는데 흥미를 느끼고 주저하지 않는다. 그들은 정신적으로 육체적으로 그들 스스로를 테스트하고 측정해보는데 늘 준비가 되어 있다. 어려운 수수께끼를 풀거나 레고 조각을 맞추는 것 등에 흥미를 느낀다. 인간의 역사는 발견, 발명, 예술적 성과, 실험, 개혁의 이야기이다. 이는 어린이의 특성과 유사하다. 과거는 어린이들에게 낯선 세계이다. 역사전시는 어린이들에게 낯선 세계를 탐험해 보는 환경을 제공할 수 있다. 주변을 찰러보는 행동은 어린이들에게 본능적이다. 낯선 공간으로 어린이들을 초대해서 그들의 오감을 사용해서 새로운 세상을 마음껏 찰러볼 수 있게 해주는 것, 그것이 어린이 역사전시의 의미와 가치라고 본다. 어린이들을 위한 역사전시를 기획할 때 그들이 무엇을 배울 것인가를 먼저 생각하는 것이 아니라, 그들이 무엇을 하는지 생각해보고 이를 전시에 어떻게 의미 있게 넣을 것인지를 생각해야 한다. 따라서 어린이 역사전시를 기획할 때 아래와 같은 질문들을 항상 염두에 두고자 한다.

- 어린이들과 관련이 있고 그들이 공감할 수 있는 이야기가 있는가?
- 이야기나 주인공들이 충분히 극적이고 친근한가?
- 즐거운 놀라움이 느껴지는 짜릿한 발견이나 호기심을 충족시킬 수 있는 경험을 제공하는가?
- 과거의 모습을 다각도로 상상해 볼 수 있는 전시환경을 창조해 냈는가?

5 Ellenbogen, Falk & Goldman, "Understanding the Motivations of Museum Audiences", Marty and Jones(edt.), *Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*(New York: Routledge, 2009), pp.188-189.

Study on History Exhibitions for Children at the Museum

Cho Hyejin_

Museum Educator, Children's Museum Division, National Museum of Korea

Would it be possible to hold an exhibition at the museum without any “relics”? If such an exhibition were to be held would it be considered a real museum exhibition? The display at the Children's Museum of the National Museum of Korea (NMK) does not include a single “relic.” So, is it a museum exhibition? The museum is a place that shows the traces and history of humankind. But human life cannot be explained solely through the objects left behind. The exhibitions tell the story of people who lived in the past, and if the story is told in exhibition form then surely it is a history exhibition.

For children, history is an abstract concept. But present life is concrete and vital. The lives of people past would have been the same at the time. At the Children's Museum, rather than following a linear historical trajectory, the exhibitions aim to show aspects of past life and how the lives of people past are connected to their own lives in the present and to prompt children to think about what life might be like in the future. The lives of people who lived in the past are conveyed to children in a more vivid and interesting way through exhibitions that are participatory and interactive. The objective is to help the children visiting the museum to realize in a natural way that such people existed and that the lives of those people make up our history.

This paper examines how the Wisdom zone, one of the permanent exhibitions in the Children's Museum at the NMK, was created, based on Csikszentmihalyi's “flow theory,” referring to a highly focused mental state, and Jerome Bruner's theory of life as narrative. In the Children's Museum the exhibitions are designed so that the “stories” children become immersed

in, and the “play” that they engage in as they follow the stories, are naturally infused with learning. In this way the contents of the exhibition show the lives of people in history. Using the Wisdom exhibition as a case study, this paper studies the kinds of stories, characters and forms of play that comprise a history exhibition for children. The meaning and importance of the Children’s Museum exhibitions lie in the way, they invite children to the past, a place that is unfamiliar to them, and allow them to freely explore that new world using all five senses, and in the creation of that place itself in the form of an exhibition.