

어린이박물관의 힐링 공간으로서의 가능성 모색

김순옥 국립춘천박물관 학예연구사

I. 머리말 : 어린이에게 ‘힐링’이 필요한가?

II. 기획과 취지 : 진단과 처방은 의사에게, 예방은 어린이박물관도 함께

III. 설계와 시공 : 어른들이 공감하고, 어린이가 즐거운 공간

IV. 운영과 비전 : 하드웨어 보다 중요한 건 ‘프로그램’

V. 맺음말 : 스트레스 저감 공간으로서의 어린이박물관

어린이박물관의 힐링 공간으로서의 가능성 모색

김순옥

I. 머리말 : 어린이에게 ‘힐링’이 필요한가?

국립춘천박물관은 국립박물관 브랜드화 사업 속에서 ‘한국인의 이상향 박물관’이라는 브랜드 가치를 전면에 부각하였다. 이와의 연장선에서 ‘힐링 박물관’이라는 파생 브랜드도 추구하게 되었다. 이에 따라, 전시, 교육, 문화 행사, 문화 상품 개발 등으로 이어지는 일련의 사업에서 ‘힐링’은 곧 국립춘천박물관의 ‘중심 가치’가 되었다. 당연하게도 2021년 개관 예정인 어린이박물관의 역할과 기능에 대한 기대감에도 ‘힐링¹⁾’이라는 가치가 투사되었다. 그런데, 주로 성인 일반을 대상으로 언급되었던 ‘힐링’ 개념이 어린이에게도 유효한가? 질문이 시작되었다.

‘천진한’ 어린이들에게 ‘힐링’이 필요한가? 무엇으로부터의 ‘치유’가 필요하다는 의미인가? 치유가 필요할 만큼 어린이에게 주어지는 ‘스트레스²⁾’와 ‘프레셔³⁾pressure’는 무엇인가? 실제로 어린이는 많은 스트레스를 받는다.³⁾ 어떤 상황이 익숙하지 않거나 두렵거나 고통스러울 때, 또는 자신이 없거나 싫은 일을 해야 할 때 스트레스를 느낀다. 어른이 생각하기에는 아무 것도

아닌 일이 어린이에게는 스트레스가 될 수 있다. 어른의 경우 스트레스를 일으키는 원인을 알고, 그것을 극복하거나 적어도 피할 수 있지만, 어린이에게는 그런 능력이 없기 때문이다.⁴⁾

이에 대한 진단과 처방은 매우 전문적인 영역인데다가 그 스펙트럼도 넓어 이 글에서 다룰 주제는 아니며, 필자의 역량을 넘어서는 문제이다. 다만, 이러한 다양한 스트레스가 해소되지 못할 경우 ‘현실회피’의 방어기제가 작동한다는 것은 자명하다. 그리고, ‘회피’의 한 방편이 ‘디지털’ 세계로의 ‘과몰입’이라는 것을 상정할 수 있다. 특히, 도파민을 과도하게 발생 또는 소진하는 ‘몰입’이 ‘중독’으로 이어진다는 것은 이제 상식이 되었다.⁵⁾

어린이들이 ‘과몰입’ 또는 ‘중독’ 경향을 보이는 디지털 세계는 TV, 게임, SNS, 스마트폰이 주가 된다. 대개, 어린이들의 디지털 과몰입을 우려하고 대안을 모색하고자 할 때, 어린이 내재적인 요인에 대한 심리치료적 접근이 우선해야 함은 당연한데도, 대개 그 논의는 배제된 채 ‘과몰입’ 자체에 대한 우려와 처방에 집중하는 경향이 있다. 그리고 이에 대한 문제 제기 속에서 ‘어린이박물관’ 또는 어린이 전문 시설에 대한 새로운 역할론이 대두되었다. 디지털 과몰입 어린이를 위한 ‘힐링 공간으로서의 박물관’ 기능이 그것이다.

국립춘천박물관도 신설 예정인 어린이박물관 조성 사업에서 이러한 사회적 기대와 대면하였다. 예기치 않게 이 문제에 대한 숙고를 거칠 수밖에 없었고, 그러한 고민이 어린이박물관 기획 과정에 미력하나마 반영이 되었다.

II. 기획과 취지 : 진단과 처방은 의사에게, 예방은 어린이박물관도 함께

1. ‘디지털’로 접근한다.

‘디지털 과몰입’의 예방법으로 ‘디지털’을 선택하기로 하였다. 어린이들이 이미 과몰입되어 있는 상태에서 디지털 요소를 배제하는 것은 방법적으로 도움이 되지 않는다고 전문가들은 조언한다. 즉, 아이들이 이미 ‘친숙한’, 그러므로 ‘평온한’ 심리 상태를 구축하고 있는 디지털 세상을 무리하게 배제시키지 않는 것이 최근 디지털 중독 치유의 방향이다. 실제로 2017년에서 19

1 본고에서는 한국 사회에서 자리잡은 ‘힐링’ 개념을 표현하기 위해 ‘힐링’으로 표기한다. 한글 표기 ‘힐링’은 영자 healing이라고 쓰며 사전적 의미는 ‘(몸이나 마음의) 치유’라고 되어 있다(네이버 영어사전). 또, ‘치유治癒’의 사전적 의미는 ‘치료하여 병을 낫게 함’이라고 되어 있다(네이버 국어사전). 한편, ‘치료治療’는 ‘병이나 상처 따위를 잘 다스려 낫게 함’이라고 되어 있다(네이버 국어사전). 국어사전적으로 ‘힐링’은 ‘치료’와 ‘치유’의 명확한 구분이 없는 개념으로 정착한 모양이다. 그러나, ‘치료’와 ‘치유’는 꽤나 다른 어감의 개념이다. 의학계에서 ‘미술치유’라는 표현은 허용해도, ‘미술치료’라는 용어는 경계하는 미묘한 분위기 같은 것이 그것이다. 그리하여 필자는 한국사회에 정착한 ‘힐링’이라는 개념이 의학적인 치료행위나 영어권에서의 healing과는 구별되는 개념으로, 위로·위안을 통한 치유 과정의 어느 켤에 표류하는 한국적 개념이 되었고, 직역하기 어려운 독특한 문화상으로 이어지는 개념이 되었다고 생각한다.

2 Richard Lazarus, “From psychological stress to the emotions: A history of changing outlooks”, Annual Review of Psychology, 44(1993), pp.1-21. Lazarus는 스트레스를 심리적 혹은 신체적으로 감당하기 어려운 상황에 처했을 때 느끼는 불안과 위협의 감정이라고 정의하였다. 한편, 프레셔는 외부 또는 자신의 심적 압박감에 의한 긴장을 말한다.

3 황명숙, 『어린이들의 스트레스 요인과 대처방안』, 『광신논단』9(2000) 참조.

4 Lazarus, R. S., & Folkman, S., “Stress, Appraisal, and Coping”(New York: Springer, 1984) 참조: 김정희 옮김, 『스트레스와 평가 그리고 대처』(서울: 대광문화사, 2001) Lazarus의 스트레스 이론에서 중요한 지점은 상황 관리 노력 즉, 대처 능력의 유무이다. 어린이는 이 기준에서 특히 취약성을 보인다고 할 수 있다.

5 오원석 외, 『디지털 중독의 이해와 대응 방안』(파주: 집문당, 2018) 참조. 생물학 관점에서 디지털 중독의 판별 기준은 뇌의 도파민 반응이다.

년 사이의 ‘게임 과몰입’치유 경향은 ‘디지털을 배제시키지 않는’ 선에서 ‘공격성’을 발산시키고, ‘집중력’을 전향시키는 프로그램 개발이라고 한다.⁶⁾

이와 관련하여, 국립춘천박물관은 어린이박물관 환경을 극단적인 ‘디지털 프리’로 조성할 필요는 없다고 판단하였다.⁷⁾ 오히려, ‘디지로그’⁸⁾ 연출 방식이 현실적인 대안이 될 것이다. 아날로그 감성을 극대화하는 방향으로 디지털 기술을 구현할 예정이다. 한편, 과몰입의 근원적 요인으로 어린이 내적인 요인과 가족 요인을 모두 고려하여 전시공간 구성에서 어린이와 부모가 소통할 수 있는 시간을 가지도록 설정하였다. 이를 위해 부모(인솔자)와 어린이들에게 각각의 화두를 던지는 방식으로 패널을 이원 구성하였다.

2. 몰입 대상을 전환한다.

‘집중력(몰입 에너지)’을 다른 대상에게 발산하도록 하는 것이 필요하다고 판단했다. 즉, 과몰입 대상인 ‘디지털’세계로부터 몰입 대상을 전환해 보고자 했다. 현실세계의 어떤 이유로 인해 찾게 된 기왕의 회피처를 디지털 세상이 아닌 ‘자연과 생태’ 혹은 그 밖의 아름답고 평온한 현실 세계에서도 설정할 수 있게 돕고자 했다. 어린이들에게 ‘아날로그’세상에도 나에게 편안함과 만족감을 주는 곳이 존재한다는 믿음을 주도록 하는 접근이다.

예를 들면, ‘꽃과 나비의 방’은 어린이들에게 자연친화적 ‘힐링’ 요소를 제공하기 위해 전통 회화 속 ‘초충화훼’ 콘텐츠를 녹여냈다. 이를 위해 특별히 미술사와 식물학 전문가를 초빙하여 연구팀을 조직하고 운영했다.⁹⁾ 새로 문을 열게 되는 어린이박물관에서 이러한 흥미로운 이야기들을 어린이들의 놀이 한가운데로 이끌어 내고자 한다(도 1, 2). 조상들이 사랑하여 그림 속에 담아두었던 아름다운 동식물을 어린이들이 함께 즐기고 감상할 수 있도록 하며 자연을 아끼고 사랑하는 생태철학적 가치를 함양하도록 할 예정이다.¹⁰⁾

6 성복순(상담학 박사, 춘천가족상담센터장), 국립춘천박물관 〈어린이박물관〉 조성 관련 자문회의 속기록(2019.10.22.) 인용.

7 ‘디지털’이 문제가 아니라 ‘과몰입’이 문제이며, ‘과몰입의 원인’이 가장 중요한 문제라는 것을 상기할 필요가 있다.

8 디지로그(digilog)는 ‘디지털(digital)’과 ‘아날로그(analog)’의 합성어로, 아날로그 사회에서 디지털로 이행하는 과도기를 지칭하기도 하고, 디지털 기반과 아날로그 정서가 융합하는 첨단 기술을 지칭하기도 한다. 여기서는 후자를 말한다.

9 미술사 전문가(한세현, 홍익대 박사), 식물학 전문가(김경아, 강원대 연구교수), 그리고 국립춘천박물관이 공동으로 2020년 6월 8일부터 7월 7일까지 1개월간 조선시대 ‘초충화훼’ 소재의 그림 103점을 선정하여 식물과 나비류에 대한 동정 작업을 진행했다. 이에 더하여, 곤충학 전문가(류재혁, 인하대 교수) 자문도 참고하였다.



도 1. 베고니아 꽃의 확인

제목 : 신명연 필 산수화첩도
이미지 번호 : SMY_001_16
시기 : 신명연(1806-1886)
재질 : 비단
크기 : 세로 33.1*가로 20cm
특기 : ㉠ 베고니아



도 2. 멸종위기종 붉은점모시나비



제목 : 남계우필군견도
이미지 번호 : NGW_003_1
시기 : 남계우(1811-1888)
재질 : 종이
크기 : 세로 125*가로 27cm
특기 : ㉠ 붉은점모시나비

3. 몰입 ‘에너지’를 전환한다.

‘집중력(몰입 에너지)’을 다른 형태로 발산하도록 하는 것이 필요하다고 판단했다. 주지하듯이, 어린이에게 ‘힐링’은 단연코 ‘놀이’이다. 하위징아(Johan Huizinga)는 ‘놀이는 곧 문화 그 자체’라고 역설한 바 있다.¹¹⁾ 그로부터 수많은 전문가는 ‘놀이’의 중요성을 강조해 왔다. 미국 놀이연구소 소장 스텐트 브라운은 ‘놀이는 인간의 창의성을 높여주는 가장 창조적인 행위’이며, ‘인간은 놀이를 통해서 정상적인 어른으로 성장할 수 있다’고 주장했다.¹²⁾ 이제 어린이들에게 어린이박물관은 ‘놀이’의 중요한 플랫폼이 되어야 한다. 이런 맥락에서 낯선 아이들이 새롭게 만나 뛰고, 소리 지르고, 싸우고, 조정하고, 소통하고, 협력하도록 놀이 환경을 조성하였다. 디지털에 과몰입된 ‘에너지’, 특히 ‘공격성’을 신체활동 등을 통해 다른 방향으로, 다른 형태로 발산하게 하는 것이다.

특히, ‘놀이’의 즐거움이 ‘자발성’과 ‘우연성’에 기인한다는 믿음 하에 스스로 결정하고 선택할 수 있는 놀이 환경을 조성하고자 했다. 혼자 놀아도 즐겁고(어린이+문화재 ZONE), 같이 놀아도 즐겁고(어린이+어린이 ZONE), 남이 노는 것을 보아도 즐거운(중이층 구조의 어린이+프로그램 ZONE)에서 나머지 두 개의 ZONE을 내려다보며 구경하도록 설계) 조닝 계획을

11 요한 하위징아, 『호모루덴스』(1938) 인용. “인간과 동물에게 동시에 적용되면서 생각하기와 만들어내기처럼 중요한 제3의 기능이 있으니, 곧 놀이하기이다. 그리하여 나는 호모파베르 바로 옆에, 그리고 호모사피엔스와 같은 수준으로 호모루덴스(Homo Ludens; 놀이하는 인간)를 인류 지칭 용어의 리스트에 등재시키고자 한다.”

12 정재승, 『열두 발자국』(서울: 어크로스, 2018), p.116. 재인용

하였다. 어린이와 어린이가 만나는 놀이, 어른이 지정하거나 압도하거나 평가하지 않는 놀이, 문화와 예술과 신체활동 등이 통합된 예술치유 프로그램이 향후 전시 환경 속에 습합되도록 하였다.



도 3. 국립춘천박물관 어린이박물관의 공간 분리 개념도

Ⅲ. 설계와 시공 : 어른들이 공감하고, 어린이가 즐거운 공간

1. 인솔자(부모)가 공감해야 한다.

어린이박물관의 기획에서는 ‘어린이’가 주인공이다. 그러나, 박물관에 어린이 혼자 방문하기는 어려우므로 부모나 교사 등의 인솔자를 고려해야 한다. 어쩌면, 기획 단계에서 ‘인솔자의 요구’가 ‘어린이’보다도 선행적으로 고려되어야 할지도 모르겠다. 예를 들어 한 설문¹³⁾ 결과를 토대로 살펴보자면, 부모들이(대표적 인솔자로서) 즐겨 찾으며 선호하는 ‘제3공간’¹⁴⁾으로 미술관, 도서관, 카페가 두드러졌다. 한편, 부모들에게 ‘아이들을 위한 제3공간’을 물었더니 자유로운 공간, 놀이터, 도서관, 미술관 등을 응답했다.



Q. 좋아하는, 즐겨 찾는 제3의 공간은 어디인가요? 설문 결과



"아이들을 위한 제3의 공간"을 들으면 무엇이 떠오르시나요?

도 4. 부모 자신의 힐링공간 선호도

도 5. 부모의 자녀를 위한 힐링공간 선호도

두 가지 설문 결과를 종합하면, 부모들 스스로 즐겨 찾고 자녀들과 함께 방문하고 싶은 힐링 공간으로는 미술관(갤러리), 도서관(서점), 카페 등이 선호된다는 것을 알 수 있다. 이 때, 그 공간의 분위기는 자유로워야 한다고 말할 수 있다. 흥미로운 것은 ‘미술관’은 부모 자신이 스스로 찾고 싶은 공간이지만, ‘박물관’은 스스로 원하는 곳은 아니고 아이들을 위해서 찾는 곳으로 나타난다는 것이다. 이 지점에서 국립춘천박물관은 기획 단계에서 부모들, 나아가서는 ‘어른들’이 방문하고 싶은 힐링 공간으로서의 어린이박물관을 디자인 콘셉트로 설정하였다.¹⁵⁾

2. 본질적으로, 어린이가 즐거워야 한다.

그럼에도 불구하고 어린이박물관은 어린이를 위한 곳이다. 어린이에게 ‘힐링’은 곧 ‘놀이’라는 시각에서 첫 번째로 ‘어린이와 어린이가 만나서 즐겁게 노는 공간(어린이+어린이 ZONE : 관계맺기)’을 설정했다. 낯선 또래와의 만남 기회가 많지 않은 어린이들에게 ‘낯선 만남’을 주선하고자 했다. 또한, 같은 공간에 있더라도 개인 활동 중심의 공간이라면 기획 의도와 부합하지

13 C Program 주관, 「아이들을 위한 제3의 공간」, 포럼 자료집(세계문화예술교육주간 행사, 2019), 이미지 발췌 인용. 주관처는 포럼 참석자 208명 대상 설문 결과를 발표하였다.

14 박성신, 「제3의 공간 개념을 적용한 공간디자인의 마케팅 효과」, 한국디자인트렌드학회 한국디자인포럼(2007), pp.177-178 참조. 당초 제3공간(The Third Place)은 레이 올든버그가 『The Good Great Place』(1999)에서 언급한 개념으로, 휴식과 재충전을 할 수 있는 집처럼 편한 비공식적 공공장소를 말한다.

15 필자는 주1)에서 밝힌 바와 같은 맥락으로 한국사회에서 회자되는 ‘힐링 공간’ 또는 ‘대안 공간’이라는 개념과 ‘제3공간’의 개념을 유사하게 보아도 큰 무리가 없다고 생각한다. 요컨대, ‘힐링공간으로서의 어린이박물관’은 어린이와 인솔자에게 ‘제3공간’으로서의 기능을 제공할 수 있어야 한다고 생각한다.

않을 것이기 때문에 ‘예기치 않은 협력’을 유발하는 장치들을 마련했다. 혼자 해도 좋지만, 처음 만난 친구와도 자연스레 함께 어울려 즐거울 수 있는 곳-함께 집짓기, 함께 사냥하기, 함께 상차리기가 가능한 공간을 설정하였다. 이 공간에서는 다양한 오브제들의 정보 전달이 전시 메시지의 전부가 되지 않도록 ‘질문’제기에 신경을 쓰고자 했다. 예를 들면, 시대를 특정한 문화재에 대해 고증학적 접근을 하기 보다는 시공간을 초월하여, ‘인간은 살아가는 데 필요한 의식주를 어떻게 해결했을까’라는 질문 중심으로 사고를 확장하도록 공간을 기획하였다.¹⁶⁾ 향후 ‘놀이형’ 프로그램이 개발 보완될 예정이다.

두 번째로 ‘어린이와 문화재가 만나서 세밀하게 관찰하고 감상하는 공간(어린이+문화재 ZONE : 관찰하기)’을 설정하였다. 디지털 과일입을 야기할 만큼 디지털에 친숙한 어린이들에게 ‘디지로그’연출을 통해 흥미와 공감을 유발하도록 하였다. ‘꽃과 나비의 방’, ‘용기와 지혜의 방’, ‘작품 속에 들어간 나를 찾아줘’ 등의 공간은 문화재 자체의 아름다움에 기반하여 심미적 자극, 자기주도적 관찰 의욕을 유발하도록 하였다. ‘체험’에 있어서 꼭 ‘무언가를 만들’필요는 없을 것이다. 어린이박물관은 작품 전시 중심의 일반적 박물관과 달리 공간 자체가 박물관 콘텐츠의 일부여야 한다¹⁷⁾는 데에 공감을 표한다.

세 번째로 ‘어린이와 에듀케이터가 만나는 창발적 공간(어린이+프로그램 ZONE : 표현하기)’을 설정하였다. 에듀케이터는 박물관의 교육자가 될 수도 있고, 프리랜서 예술가가 될 수도 있고, 외부 교육기관의 교사나 부모 스스로가 될 수도 있다. 어린이 스스로의 활동이 주가 되는 앞 선 두 개의 조닝과는 구별되는 공간이다. 다만, 이 중이층 구조에서 다른 어린이들이 즐겁게 노는 모습을 어린이 스스로 관조하거나 관찰할 수 있다. 향후, 학습 교안을 토대로 하는 어린이 프로그램이나 부모교육을 전제로 하는 ‘가족형’프로그램도 개발 적용될 예정이다.

16 극단적으로는, 시공간을 한정하거나 고증 자체에 크게 의미 부여를 하지 않았다. ‘역사’의 진지한 무게감도 조금쯤은 견어내기로 하였다. 그보다는 ‘약간은 친숙하고, 약간은 낯선 환경(Jean Piaget, 인지발달이론)’ 구성에 초점을 두었다.

17 지정우·서민우, 「건축가의 새로운 어린이박물관 공간 키워드」, 『어린이와 박물관 연구』 17호(2020), p.44, 참조. 이 공간들이 ‘만날수록 좋아진다’는 식의 자연스러운 반복노출 효과(Robert Zajonc, 자이언스 이펙트)를 기대하는 공간으로 자리잡기를 바란다.

IV. 운영과 비전 : 하드웨어 보다 중요한 건 ‘프로그램’

개관은 시작일 뿐이며, ‘하드웨어보다 더 중요한 건 프로그램’이라는 점이 자문¹⁸⁾을 통해 여러 차례 강조된 지점이었다. 국립춘천박물관 어린이박물관은 어린이 힐링을 위한 어떤 놀이 플랫폼이 될 것인가? 그 플랫폼에는 어떤 콘텐츠들이 실릴 것인가? 이에 대한 고민은 다음의 네 가지 인식 틀에서 ‘힐링’ 콘텐츠를 구축하고 보완해 가고자 한다.¹⁹⁾

1. Critical Thinking

국립춘천박물관 어린이박물관에서 추구할 가치는 무엇인가에 대한 지속적인 고민을 가지겠다. 어린이의 성장과 발달에 필요한 보편적 가치는 무엇일지, 강원도의 역사와 문화를 녹여내야 하는 국립춘천박물관의 정체성을 어떻게 균형적으로 구조화할지, 장기지속 가능한 어린이 콘텐츠에 대한 문제제기를 포기하지 않겠다.²⁰⁾ 운영상의 번뜩이는 아이디어를 넘어서서 항시적이며 형이상학적인 차원의 운영 철학에 대한 고민이 반드시 필요하다고 믿는다.²¹⁾ 예를 들면, 어린이박물관 운영자가 어린이에게 창의성을 고양시키려 할 때, 그 방향을 ‘창의적 산물’에 두는 것이 아니라 ‘창발적 과정’에 두는 것과 같은 미묘한 차이를 예민하게 살피고 그 판단 기준을 ‘날카롭게’ 해야 할 것이다.

2. Communication

커뮤니케이션은 ‘공통되는(common)’, 혹은 ‘공유한다(share)’라는 뜻의 라틴어 ‘communis’ (파생 단어 가운데에는 ‘공동체’를 의미하는 ‘community’가 있다)에서 유래한다. 커뮤니케이션 없는 공동체, 또는 공동체 없는 커뮤니케이션은 상상하기 어렵다²²⁾는 것이 중요한 지점이다. 지역 사회 어린이 전문가와의 소통, 어린이 기관과의 지속적인 피드백은 매우 중요하다. 특히,

18 국립춘천박물관 어린이박물관 조성 관련 자문회의 속기록(2019.10.22.) 참조.

19 4C는 AI시대 미래 인재 역량의 핵심 가치라고 한다.[이성일, 『하브루타 4단계 공부법』(서울: 경향BP, 2020), pp.96-109 참조] 필자가 미래형 인재는 못되지만, 4C 가치가 미래 사회에 꼭 필요한 덕목임에는 틀림없어 보이므로, 이를 기준으로 네 가지 방향에서 어린이박물관의 힐링 콘텐츠 구축을 위한 전략을 설정해 보고자 했다.

20 지역사회의 문화 전통과 극복해야 할 동시대적 문제점은 무엇인지 이슈를 발굴하는 데 ‘critical’ 하겠다.

21 박연희, 『박물관 전시의 교육적 역할 연구-에듀큐레이션 접근을 중심으로-』(연세대학교대학원 교육학과 박사학위논문, 2019), p.71 참조. 박물관교육의 전문 수행자인 에듀케이터는 세 가지 역할을 요구 받는다. 소장품에 근거한 교육적 의미가 있는 스토리의 구현, 선진학습모델의 개발 공유 확산을 통해 교육 효과를 극대화하는 것, 설립 취지에 맞는 교육 정책과 전략을 구사해 정부시책과 사회 변화를 이끄는 것이다.

이러한 소통을 통한 유아 대상 커리큘럼 연구는 우리 관의 전문성을 심화할 수 있을 뿐 아니라, 본연의 ‘수요자 중심 프로그램’을 개발할 수 있을 것이다. 특히, 어린이집 등 수요기관의 박물관 방문 목적을 유아교육에서의 ‘생활주제’ 커리큘럼과 연결시키는 것은 어린이박물관 운영에 있어 매우 효과적일 것이다.²³⁾ 나아가 어린이박물관이 지역 사회 내 주요 어린이 교육 전문기관의 대열에 함께 서게 될 것이다.

3. Collaboration

광의의 컬래버레이션은 공동작업 · 협력 · 합작이라는 뜻이지만, 특히, 마케팅 영역에서는 ‘이중 기업 간의 협업’을 뜻한다. ‘협동’이라는 단어 자체에 이미 일정한 사회적 미덕이 포함되어 있지만, 특별히 ‘컬래버레이션 마케팅’은 의미 있는 ‘이중간’ 협업을 통해 새로운 가치를 창출한다는 데서 유의미하다. 제품이라면, 유명인 또는 명품 브랜드, 유명 디자이너, 세계적인 미술작가 등 다양한 분야와 접목시킬 수 있을 것이다. 그리하여 브랜드 가치를 고양할 수 있을 것이다. 어린이박물관이라면, 어린이를 위한 뜻 있는 인사(동화작가, 아동심리학자, 아동교육 전문가 등) 또는 단체 간의 공동 기획을 상정해 볼 수 있다. ‘어린이+에듀케이터 ZONE’에서는 주로 컬래버레이션을 통한 지역사회 예술인, 전문가와 공동기획하고 운영하는 프로그램이 추가 될 예정이다.

4. Creativity

창의성은 오히려 ‘생산성’을 강요받지 않을 때 촉발된다고 할 수도 있을 것이다. ‘놀이’는 생산성 보다 ‘즐거움’ 자체를 추구하는 과정이며, 그러한 즐거움은 자율성과 자발성에 기반하는 경우 더욱 극대화될 것이다.²⁴⁾ 어떻게 놀아야 한다고 강요하지 않고, 그 결과물이 어떠한지 한다고 주입하지 않고, 그 과정 자체를 즐기면 결과에 연연하지 않게 되니 안심해도 좋다는 메시지를 주고자 한다. 그 과정에서 ‘창의성’은 고양될 것이다.

22 사회학자인 찰스 호턴 쿨리(Charles Horton Cooley)가 커뮤니케이션을 가리켜 '인간관계가 존재하고 발전하게 되는 메커니즘(mechanism)'이라고 설명한 것은 이러한 맥락에서다.
23 황혜경(한림성심대학교 유아교육과 교수), 앞의 자문회의 속기록 참조. 이에 의하면 ‘생활주제’는 정해져 있으나 초 등과정과 달리 교과서 개념이 없기 때문에, 교사 역량이나 재량이 크게 작용하는 부분이라고 한다. 이 지점이 〈어린이박물관〉과 유아교육기관 연계가 가능한 부분이라고 할 수 있다.
24 정재승, 앞의 책(2018), pp.114-124 참조.

어린이의 성장 과정에서는 ‘좋은 질문’이 ‘좋은 답변’보다 더 좋은 영향을 끼칠 수 있다고 믿으며 사고의 확장을 위한 창의적 질문을 발굴해 나갈 것이다. 그리고, ‘어린이를 행복하게 만드는 놀이’라면 ‘역사박물관’의 전형적 콘텐츠의 경계를 허무는 그 모든 대안을 수용하고자 할 것이다. 한편, 시민 사회의 ‘공모식’ 프로그램 개발과 운영, 상호 참관식²⁵⁾ 피드백 반영도 ‘창발적 운영’의 방법으로 삼고자 한다. 창의적인 사람들이 어떻게 행동하는지 관찰하고 파악해 프로그램으로 활용할 수 있을 것이다.

V. 맺음말 : 스트레스 저감 공간으로서의 어린이박물관

개관도 전에 기획 단계의 취약점을 자백해 본다. 아울러 이에 대한 국립춘천박물관의 입장을 밝히고, 향후 지속적인 보완은 숙제로 삼고자 한다.

첫 번째, “완결된 스토리 라인이 없다”라는 지적이 있을 수 있다. 조닝별 체험 내용이 유기적으로 연결되어 하나의 스토리로 엮이지 못했다는 지적인 셈이다. 대체로 분절적인 조닝 구성은 ‘내용의 큰 흐름을 전달하지 못하고 단순한 체험만을 제공한다’²⁶⁾는 종류의 비판을 받을 소지가 있다. 그러나, 이 부분은 ‘사고의 확장’ 측면에서 어린이들에게 주제를 주입하지 않는 방식을 선택하게 되었다는 점을 밝힌다. 오히려 자율동선 중심 전시가 다양한 소주제들로 촉발되는 다차원적 이야깃거리를 제공²⁷⁾하는 동시에, 비교적 좁은 물리적 공간²⁸⁾의 한계성을 극복하는 데에 더 적합하다고 판단하였다.

두 번째, “국립춘천박물관의 정체성을 보여주는 데는 아쉬움이 있다”라는 지적이 있을 수 있다. 보편적 가치 추구하고 특수성 부각이라는 명제가 상충하는 듯 보이지만, 결론적으로 말하자면 어린이의 성장에 좋은 영향을 주는 핵심 가치를 주제로 삼고, 국립춘천박물관 소장품을

25 ‘이런 방식으로 프로그램을 운영하다니 운영자들이 참으로 창의적이겠구나, 참여 어린이들이 창의성을 키울 수 있겠구나’ 하는 상호교감을 기대해 본다.
26 김나희, 「어린이를 위한 스토리텔링 전시기법에 관한 연구」(명지대학교대학원 박물관학과 석사학위논문, 2007), p.98.
27 박연희, 앞의 논문(2019), pp. 3-145 참조. ‘자유 선택 학습 환경(free-choice learning environment)으로 인해 학습 장애를 가진 아이들이 오히려 뛰어난 반응을 보일 수 있는 장으로 기능’할 수 있기를 기대한다. 자신의 방식과 취향에 맞게 선택하고 반응할 수 있기를 바란다.
28 국립춘천박물관 〈어린이박물관〉전시실은 626㎡(189평)이다. 세종시 국립박물관단지 개관 예정인 어린이박물관 6,300㎡(1,905평)의 1/10에 해당한다. 참고로, 아시아문화전당 어린이문화원은 1,969평, 경기도어린이박물관 1,104평, 국립중앙박물관 348평, 국립현대미술관 307평 등으로 확인된다.[국립중앙박물관, 「한국어린이박물관백서 2016-2018」(2019) 참조. 단, 상기 해당 면적은 전시실 기준이며, 국립중앙박물관 어린이박물관 면적 표기(같은 책, p.43)는 오류로 생각되어 348평으로 정정하였다.].

소재로 삼아 ‘보편적 가치’와 ‘특수성 혹은 정체성’ 강조를 균형적으로 구조화하고자 했다. 그러나, 엄밀히 말하자면 무게 중심은 전자에 두었다고 밝혀둔다. 주제 주입을 피하고자 했다는 입장과 같은 맥락에서 ‘강원도’적인 것에 대한 주입, 문화재에 대한 ‘즉물적 이해’를 복선으로 장치화 하지 않았다.

국립춘천박물관 어린이박물관 조성 사업의 요체는 ‘금지와 통제’, ‘과제와 평가’가 없는 ‘놀이’를 통한 어린이 힐링 공간 구축이었다. 그리하여 박물관이 어린이 스트레스를 저감하는 공간으로 작용하기를 바란다. 이는 비단, ‘디지털 과몰입’ 어린이들만이 아니라 모든 어린이들이 박물관을 ‘힐링’의 공간으로 느끼기를 바라는 마음에서다. 본고에서 소개하는 내용은 이러한 고민의 흔적이지 결코 완성형 결과에 대한 공유가 아님을 밝혀둔다. 이견을 제시해 주신다면 조언으로 삼을 것이고, 공감을 표현해 주신다면 큰 격려가 될 것이다.

* 도판출처

도 1~2. 김경아·한세현, 국립춘천박물관 학술용역 결과 제출 자료(국립춘천박물관, 2020)

도 3. 국립춘천박물관, 어린이박물관 조성 사업 계획서(국립춘천박물관, 2020)

도 4~5. C Program, 「아이들을 위한 제3의 공간」포럼 자료집(세계문화예술교육주간 행사, 2019)

Abstract

Exploring the Possibilities of the Children’s Museum
as a Place of Healing

Kim Soonok*

Do Children Need ‘Healing’?

As part of the national museum branding project, the Chuncheon National Museum is focusing on the brand value of creating “the ideal museum of the Korean people.” As an extension of this idea, it came to focus on the concept of a “healing museum.” Naturally, the value of “healing” has also been incorporated into expectations regarding the role of the Children’s Museum scheduled to open there in 2021. This led us to question whether the concept of healing, which is generally mentioned in the context of ordinary adults, is applicable to children also.

It is a fact that children also experience a lot of stress. They feel stress when in an unfamiliar situation, when they are frightened or in pain, or when they have to do something that they lack confidence in or do not want to do. Things that are trivial to adults can be very stressful for children. If these various types of stress are not relieved it is evident that the defense mechanism of “avoiding reality” will go into action. It can be suggested that one means of avoiding reality is “over immersion” in the digital world. Children’s over immersion in, or addiction to, the digital world is generally focused on TV, games, social media, and smartphones.

* Associate Curator, Chuncheon National Museum

Diagnosis and Treatment by Doctors, Prevention at the Children's Museum

First, we selected “digital” as the means of prevention for digital “over immersion.” Experts advise that exclusion of digital elements when children are already in a state of digital over immersion is not helpful in methodological terms. The Chuncheon National Museum judged that it was not necessary to take extreme measures and make the Children's Museum a digital-free environment. Rather, the “digilog” method of presentation is a realistic alternative and the decision was made to apply digital technologies to make the most of analog sensibilities.

Second, it was thought necessary to divert children's “concentration” (energy used for immersion) elsewhere. In other words, the idea was to change the object of immersion from the “digital” world to something else, to help children find a shelter for their avoidance from reality, for whatever reason they sought it, not in the digital world but in nature and the ecology or in some other beautiful, peaceful reality. This approach encourages children to believe that that a place that gives them comfort and satisfaction exists in the analog world.

Third, it was decided that it was necessary to help children release their “concentration” (energy used for immersion) in a different way. As is well known, for children “healing” means “play.” The Children's Museum must be an important platform for play. In this context, a play environment was created so that children who do not know each other can meet, run around, shout, fight, adjust to each other, communicate, and cooperate. The “energy” or the “aggression” with which they immersed themselves in the digital world can be released in a different way or different form through physical activity.

A Place Where Adults Empathize and That Children Enjoy

First, guardians (parents) should empathize with their children. Children are the main players in the Children's Museum project. But as it is difficult for children to visit the museum alone, parents, teachers, and others should also

be considered. In the planning stage, it may be that the needs of the should be considered ahead of the children. From the beginning the design concept for the Chuncheon National Museum's Children's Museum was a healing space that parents, and indeed all adults, would want to visit.

Second, children should essentially have fun. From the perspective that for children “healing” means “play” we set out to create a space where “children meet other children and have fun” (Children+Children Zone: Establishing friendship). The idea was to arrange “an encounter with strangers” for children who do not have many opportunities to meet people they don't know. In addition, there are devices that lead to “unexpected cooperation,” a space that is oriented to individual activity will not satisfy the planning goals even if children are in the same space. In addition, a space where children can come into contact with cultural artifacts and observe and appreciate them in detail (Children + Cultural Heritage Zone: Observation) was established. For children, who are so digital-friendly that it is easy for them to overindulge, the idea was to inspire their interest and empathy through “digilog” presentation. Finally, a space where children and educators meet (Children + Program Zone: Expression) was also created. The educator may be an educator belonging to the museum, a freelance artist, a parent or a teacher from an external educational institution.

Programs More Important than Hardware

Opening the Children's Museum is only the beginning. On several occasions advisors pointed out that the programs are more important than the hardware. In this regard, the framework of the 4Cs was borrowed to build and supplement healing contents: Critical thinking in regard to contents for children, Communication focused on interaction with the local community, Collaboration that maximizes the effects of unexpected collaboration between different types, and Creativity aimed at creative operation. These 4Cs are considered to be the core values for the capabilities of future workers in the AI

era, and the concept was borrowed to develop the operational strategy of the Children's Museum.

Children's Museum as a Place for Stress Relief

The key idea of the project to create the Children's Museum at the Chuncheon National Museum was to establish a place where children find healing through play without "prohibition and control" and "tasks and evaluation." Therefore, we hope that the museum will be a place where children can relieve stress. That is, we hope that it will be a place of healing not only for children suffering digital over-immersion but for all children. It must be noted that the contents introduced in this paper are the traces of our thinking process, not the perfected final results. Any different opinions will be taken as advice, and agreement as welcome encouragement.

Keyword

Place of Healing, Healing space, Third Place, Children's stress, Platform for play

국립중앙박물관 소장 근대지도 소개

최정아 국립중앙박물관 고고역사부 학예연구사

I. 머리말

II. 선행 연구

III. 국립중앙박물관 소장 근대지도의 현황과 특징

IV. 맺음말