

2021 국립중앙박물관 박물관 교육 심포지엄  
-어린이박물관 심포지엄-

# 박물관, 코로나 이후 미래 교육을 묻다



국립중앙박물관  
NATIONAL MUSEUM OF KOREA



## 2021 국립중앙박물관 박물관 교육 심포지엄 - 어린이박물관 교육 심포지엄

- 일시 : 2021. 5. 12.(수) 10:00 - 16:30
- 장소 : 유튜브 실시간 생중계
- 주제 : 박물관, 코로나 이후 미래 교육을 묻다

시 간	내 용	발표자
10:00~10:10	환영사	민병찬 (국립중앙박물관 관장)
I. 기조발표		
10:10~10:50	포스트 코로나 시대, 어린이 교육 의 변화 - 게임적 알파세대와 미래교육	김경일 (아주대학교 심리학과 교수, 게임문화재단 이사장)
II. 포스트 코로나 시대 어린이박물관의 새로운 가능성 모색		
10:50~11:20	박물관으로 보는 메타버스의 세계와 교육의 미래	이민구 (서울대학교 사범대학 강의교수)
11:20~11:50	글로벌 유아용 콘텐츠 개발 및 활 용 사례	최종일 (아이코닉스 대표)
11:50~12:20	팬데믹 시대, 어린이박물관의 대 응과 전망	이은미 (국립중앙박물관 학예연구사)
III. 언택트 어린이 교육 현장		
14:00~14:30	박물관과 학교를 잇다, 블렌디드 체험학습 : 학교에서의 비대면 뮤지엄 교육 현황	김옥진 (성북초등학교 교사)
14:30~15:00	온라인 전시를 활용한 에듀테크의 새로운 도전	김희재 (음 대표)
15:00~15:20	휴 식	
IV. 박물관 언택트 교육 현장		
15:20~15:50	비대면 시민참여 어린이 교육 프로그램 개발 사례	정은란 (성남시립박물관건립팀 학예연구사)
15:50~16:20	게임하며 역사 배우는 어린이박물 관 가상전시 - 어린이박물관 마인크래프트 활용 전시 사례	이상미 (국립중앙박물관 학예연구사)
16:20~16:30	마 무 리	

## 차례

### 1      **기조발표**

포스트 코로나 시대, 어린이 교육의 변화 - 게임적 알파세대와 미래교육 · 1  
김경일   아주대학교 심리학과 교수·게임문화재단 이사장

### 2      **1부 포스트 코로나 시대 어린이박물관의 새로운 가능성 모색**

박물관으로 보는 메타버스의 세계와 교육의 미래 · 2  
이민구   서울대학교 사범대학 강의교수

글로벌 유아용 콘텐츠 개발 및 활용 사례 · 3  
최종일   아이코닉스 대표

팬데믹 시대, 어린이박물관의 대응과 전망 · 4  
이은미   국립중앙박물관 학예연구사

### 5      **2부 언택트 어린이 교육 현장**

박물관과 학교를 잇다, 블렌디드 체험학습 - 학교에서의 비대면 뮤지엄 교육 현황 · 5  
김옥진   성북초등학교 교사

온라인 전시를 활용한 에듀테크의 새로운 도전 · 10  
김휘재   음 대표

### 13     **3부 박물관 언택트 교육 현장**

비대면 시민참여 어린이 교육 프로그램 개발 사례 · 13  
정은란   성남시립박물관건립팀 학예연구사

게임하며 역사 배우는 어린이박물관 가상전시 - 어린이박물관 마인크래프트 활용 전시 사례 · 15  
이상미   국립중앙박물관 학예연구사



## 기조 발표

### **포스트 코로나 시대, 어린이 교육의 변화**

#### - 게임적 알파 세대와 미래교육

김경일 게임문화재단 이사장·아주대 심리학과 교수

#### 4차 산업혁명과 코로나, 교육인가 학습인가?

인류 최초로 산업혁명과 팬데믹(pandemic)이 동시에 찾아왔다. 팬데믹은 우리로 하여금 ‘나’의 가치와 의미에 다시 한 번 시선을 돌리게 한다. 그리고 네 번째 산업혁명은 우리로 하여금 연결성과 이동성을 물리적 공간에 한정하지 않아도 된다는 것을 알려주고 있다.

그렇다면 이 둘을 합치면 어떤 의미가 될까? 바로 비대면적 피드백(feedback)이 그 무엇보다도 중요한 세상이 도래했다는 것이다. 직접 마주 앉아야만 일, 공부, 생활이 되던 시절에서 벗어나는 동시에 피드백을 통한 상호작용은 그 어느 때보다도 중요해지고 있다. 그 핵심이 되는 게임, 더 정확하게는 게임적 요소를 이해하는 사회의 역량이 무엇인가를 알아본다. 이를 통해 학교와 부모의 교육과 아이들의 학습의 공존과 협응이 어떻게 이루어져야 하는가를 고민해 본다.

## 1부. 포스트 코로나 시대 어린이박물관의 새로운 가능성 모색

### 박물관으로 보는 메타버스의 세계와 교육의 미래

이민구 서울대학교 사범대학 강의교수

#### 1. 박물관에서의 사회적 학습

- Peer Learning
- 적극적/참여적 학습(Participatory Learning)

#### 2. 메타버스의 세계

- Metaverse: State of Art
- Education Market on Metaverse

#### 3. 메타버스 위에서 펼쳐질 교육의 미래

- 공간(Positive Space)을 초월한 경험의 전달
- 초학습(Ultra Learning)의 도래

**결론** 인터넷에서 메타버스로, 자연스러운 교육의 확장

## 글로벌 유아용 콘텐츠 개발 및 활용 사례

최종일 (주)아이코닉스 대표이사

### 발표 내용 소개

한국에서 제작한 세계적인 유아용 애니메이션 『뽀롱뽀롱 뽀로로』와 『꼬마버스 타요』의 현황을 소개하고, 이러한 유아용 콘텐츠들의 기획, 제작에 있어 가장 중요한 요소들이 무엇인지 확인해보고, 콘텐츠가 창출한 다양한 산업적 및 문화적 효과를 확인해 봄으로써 유아들의 교육을 위한 바람직한 콘텐츠의 개발 방향을 알아보고자 합니다.

### 발표 내용

#### 1. 글로벌 유아용 콘텐츠 소개

: 글로벌 유아용 콘텐츠 『뽀롱뽀롱 뽀로로』와 『꼬마버스 타요』의 제작 이력과 국내 및 해외에서의 다양한 사업 현황을 소개함.

#### 2. 효과적인 콘텐츠 기획

: 사업적/문화적 경쟁력을 갖춘 콘텐츠를 제작하기 위해 가장 중요하게 고려해야 하는 핵심 요소들은 무엇인지 살펴보고, 『뽀로로』는 이러한 요소를 콘텐츠에 어떻게 반영했는지를 설명함.

#### 3. 콘텐츠의 세계화 전략

: 최근 급격하게 변화하고 있는 세계 미디어 및 플랫폼 산업 환경에서 『뽀로로』와 『타요』가 세계적인 콘텐츠로 성장하기 위한 미디어 전략을 소개함.

#### 4. 융/복합 콘텐츠 개발 전략

: 유아들과 효과적으로 접촉하고, 노출 효과를 극대화하기 위해 다양한 형식과 내용으로 개발되고 있는 콘텐츠 개발 사례를 소개함.

#### 5. 콘텐츠 활용 사례

: 『뽀로로』와 『타요』 등 콘텐츠의 국내외 사업 및 다양한 문화적 활용 사례를 소개하고, 사업화를 통해 발생한 파급 효과를 살펴봄으로써 콘텐츠의 문화적 가치를 조명해봄.



## 팬데믹 시대, 어린이박물관의 대응과 전망

이은미 국립중앙박물관 학예연구사

2020년 팬데믹 상황을 맞이하여 전 세계 어린이박물관은 예상치 못한 변화의 물결에 직면하였다. 미국의 경우 코로나-19가 발생하고 2020년 3월 19일에 이르면 모든 어린이박물관이 문을 닫았으며, 미국어린이박물관협회의 발표에 의하면 2021년 3월 현재 약 60%의 어린이박물관이 다시 문을 열었다고 한다. 국내 어린이박물관도 마찬가지로 국립중앙박물관 어린이박물관의 박물관의 경우 2020년 2월 25일 1차 휴관 이후 휴관과 개관을 반복하였다.

어린이박물관의 전시는 문을 열었지만 입장객 수를 축소하고 사전 인터넷 예약을 통해서만 관람이 가능하게 되었으며, 거리두기 입장, 발열 체크, 마스크 및 비닐 장갑 착용, 수시 소독 등 방역수칙을 철저히 지키며 제한적으로 운영하고 있다.

특히 박물관 현장에서 대면으로 운영하던 교육 프로그램은 온라인 비대면 활동으로 전환되었으며 다양한 형식의 비대면 콘텐츠가 생겨났다. 국립중앙박물관 어린이박물관의 경우 2020년 모든 교육과 행사는 온라인 비대면으로 진행되었으며, 총 37종의 교육 프로그램과 행사가 진행되었다. 또한 집에서도 즐기며 학습할 수 있는 온라인 교육 연상 콘텐츠(24종) 개발도 활발히 진행되었다.

이러한 코로나-19 상황 속에서 어린이박물관의 온라인 비대면 활동의 교육적 의미와 어린이박물관의 향후 과제를 모색해 보고자 한다.

## 2부. 언택트 어린이 교육 현장

### 박물관과 학교를 잇다, 블렌디드 체험학습

#### 학교에서의 대면·비대면 뮤지엄 교육 현황

김옥진 서울성북초등학교 교사

##### 1. 학교에서의 체험학습, 모두 멈춤?

지난해부터 Covid-19로 인한 학교의 방역 운영 상황과 안전 문제로 기존에 운영되던 ‘체험학습’ 활동은 사실상 모두 멈춤!

단체 활동 및 외부활동은 물론, 그간 학교가 공용으로 사용하던 도서관, 실험실, 컴퓨터실, 체육관 등의 공간들도 모두 이용 금지 및 멈춤!

안전을 위한 사상 초유의 긴장 상황에 모든 학교의 야외 체험학습 및 교육 여행, 수련 활동 등은 전면 취소되었으며, 대부분 다른 실내 교육 활동으로 대체되었습니다.

전 세계 도시들의 락다운(lockdown)을 목도하며, 우리는 아이들과 다시 학교에서 만나게 된 것만으로도 천만다행일 정도였으니 야외 체험활동은 엄두도 낼 수 없고요. 시시각각으로 급변하는 방역 상황에 대비하는 교육 현장은 방역 수칙과 안전 관리를 지켜야 함은 물론, 실시간 수업, 온라인 콘텐츠 제작 등 새로운 디지털 기술과 플랫폼 등을 틈틈이 익혀가며 수업을 진행하기에 바빴습니다. 지금도 계속되는 중입니다.

아이들과 교사는 하루 종일 마스크를 쓰고, 가림막을 두른 채 생활을 합니다. 안전과 방역이 최우선인 긴장 상황이기때, 친구들과 앞뒤 모두 거리를 두고, 모둠활동 및 짝 활동은 모두 경계되고, 다소 경직된 배움 활동이 계속되고 있는 현실입니다.

##### 2. With 코로나, 박물관 체험학습! 어떻게?

안전을 위해 어쩔 수 없이 선택했던 원격학습을 위해 다양한 기술과 수업 방식을 새롭게 시도하고 있지만, 아이들을 하루에 몇 시간씩 모니터 앞에 불러두어야 하는 상황이

되었고, 모든 외출이 불가했던 현실 탓에 성장기의 다양한 에너지를 가진 아이들에게서는 무기력함과 우울감을 감지하게 됩니다.

초등 시기 아이들의 성장 경험을 돌아볼 때, 실물 자료와의 만남, 구체물 조작과 경험, 공간 탐험 및 장소감, 친밀한 상호작용 등의 실제적인 경험이 너무나 중요한 시기임을 알기에 안타까운 현실적 제약이 더욱 우려되었습니다.

그래서 그 어느 때보다도 이러한 어려움을 해소할 수 있는 안전한 체험활동은 없을지, 보다 아이들과 안전하게 상호작용을 하는 방법은 없는지를 여러 선생님들과 함께 고민하게 되었습니다.

“방역수칙을 지키며 안전한 체험활동이 가능하게 하려면?”

“유물 및 유적을 통한 즐겁고 의미 있는 배움의 경험이 가능하도록.”

“다양한 박물관, 미술관을 경험하고 그 관심이 지속될 수 있도록.”

“앞으로도 설마? 위드 코로나, 박물관 체험학습이 가능한 방법 찾기!”

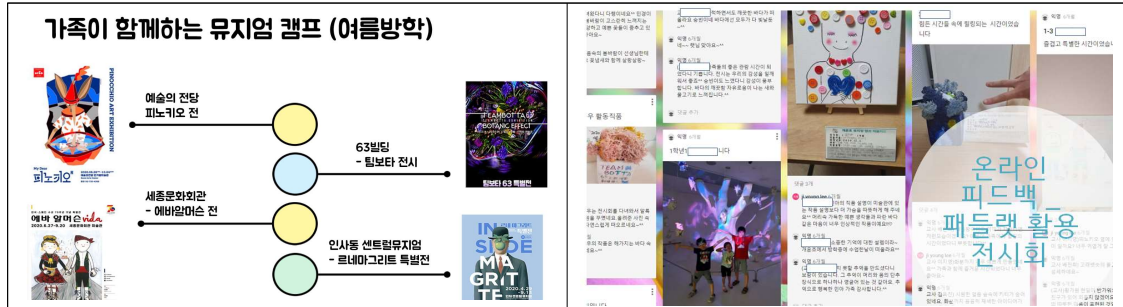
지난해 위기의 상황, ‘그럼에도 불구하고’ 다양한 방법으로 뮤지엄 체험학습을 시도했던 학교의 노력을 몇 가지 소개합니다.

1) 마을역사문화탐방 블렌디드 체험학습 (소규모 동아리 모집 참여 아동)

 <p><b>역사문화탐험대 동아리 운영 (학기중)</b></p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>*다리 튼튼! 걷기 자신 있는 친구 모여라 (버스랑, 지하철 타고 많이 걸어요)</li> <li>*우리 지역 소식이 궁금한 친구! (우리 지역 문화유산을 살펴볼 거예요)</li> <li>*역사에 관심 있는 친구! (우리 지역의 역사적 장소를 방문할 거예요)</li> <li>*사진 찍기에 관심 있는 친구! (나의 소중한 기억과 풍경도 함께 기록해요 카메라는 없어도 되요.)</li> <li>*그리기와 꾸미기 좋아하는 친구도! 모두모두 모여라! (똑딱 똑딱, 나의 소중한 기억을 모아서 정리해요)</li> </ul>												
<table border="1"> <tr> <td> 1회차</td> <td> 2회차</td> <td> 3회차</td> <td> 4회차</td> <td> 5회차</td> <td> 6회차</td> </tr> <tr> <td>나는 명탐정! (교실)</td> <td>단서는 연장제! (현장 답사)</td> <td>나는 명탐정2 (ZOOM 실시간)</td> <td>역사문화 경관 촬영! (현장 답사)</td> <td>지역의 소중한 보물 (ZOOM 실시간)</td> <td>기억극장 -앨범만들기 (교실)</td> </tr> </table>	 1회차	 2회차	 3회차	 4회차	 5회차	 6회차	나는 명탐정! (교실)	단서는 연장제! (현장 답사)	나는 명탐정2 (ZOOM 실시간)	역사문화 경관 촬영! (현장 답사)	지역의 소중한 보물 (ZOOM 실시간)	기억극장 -앨범만들기 (교실)	 
 1회차	 2회차	 3회차	 4회차	 5회차	 6회차								
나는 명탐정! (교실)	단서는 연장제! (현장 답사)	나는 명탐정2 (ZOOM 실시간)	역사문화 경관 촬영! (현장 답사)	지역의 소중한 보물 (ZOOM 실시간)	기억극장 -앨범만들기 (교실)								
  	 												
<p>나는 어디에 있을까요? 여러분을 기다리고 있어요~ !</p>  	 												

## 2) 부모님과 함께 하는 뮤지엄 캠프

(가족 중심 체험활동 교육, 사후 활동 꾸러미 제공, 온라인 피드백)



## 3) 우리 지역의 문화유산 소개 - 여기가 바로 거기! (안내 영상 제공)

: 미션형 야외 체험학습활동 제안 (질문 카드, 암호 해독)

그리고 최근 우리 선생님들에게 인기 있고, 열렬히 환영받는

## 4) 박물관 제공 온라인 전시 및 체험 꾸러미 활용

## 5) 박물관 제공 온라인 교육프로그램 참여 등의 활동

이 있습니다.

## 3. 이 어려운 시기, ‘그럼에도 불구하고’ 아이들의 배움과 성장이 멈추지 않을 수 있도록

방역 강화와 안전 문제로 위험부담과 이에 따르는 책임이 큰 상황에서, 교사들의 교육 활동은 더욱 위축될 수밖에 없습니다. 이 시기 학교와 마을, 학교와 박물관 등 학교 안과 밖을 이어가는 시도는 꽤 조심스러운 일이었지만, 상기의 교육은 모두 함께 위기를 해결하고자 그 중요성을 적극적으로 지지하고 응원하는 학교장님과 학부모님들의 관심과 참여로 가능한 일이었습니다.

이 어려운 시기, ‘그럼에도 불구하고’ 아이들의 배움과 성장이 멈추지 않을 수 있도록 지금도 학교는 많은 고민을 하고 있습니다. 위기를 계기로 그간 다소 과도했던 교육과정 운영의 군더더기들은 없었는지, 변화된 시기에 가장 핵심적, 우선적인 교육의 가치는 무엇일지 하는 내용들을 포함해서 말이지요.

디지털 사회가 더욱 앞당겨지며 멋진 기술구현과 흥미로운 체험, 자극적인 경험 등은 앞으로도 계속되겠지만, 어린이의 발달과 성장 경험에 어느 것이 우선일까? 또는 어떤 방향의 만남이 도움이 될까? 교육자본과 문화자본의 편차로 인한 아이들의 간극을 어떤 경험으로 메워줄 수 있을까? 하는 고민의 연장에서, 아이들과 함께 활동할 수 있는 가장 신뢰할 수 있으며 안전한 곳이 바로 박물관·미술관이었습니다. 그리고 이러한 경험이 계속되기를 원하는 아이들과 학부모님들의 관심과 참여가, 교사들로 하여금 체험 활동을 즐겁고 적극적으로 모색하게 하였습니다.

오랜 기간 뮤지엄 교육 활동을 운영하며 박물관·미술관은 아이들에게 지적 호기심, 탐구의 대상으로서 의미 있던 곳인데, 위기의 시기에는 위로와 치유가 되기도 하는 중요한 장소임을 교육 가족 모두와 공감하고 있습니다. 변화된 뉴 노멀(New Normal) 시기, 배움과 성장의 안전한 장소로서 학교와 박물관의 계속되는 노력을 응원해봅니다.

## 온라인 전시를 활용한 에듀테크의 새로운 도전

- 음 큐레이토리얼과 메타버스를 활용한 에듀테크 사례

김희재 음(Meum) 대표

2021년 메타버스 플랫폼들이 여럿 등장한 가운데, 음(Meum)<sup>1)</sup>은 문화예술을 매개하고 교육하는 현장에 필요한 온라인 미디어를 제공하기 위해, 박물관과 같은 공간의 인터페이스 양식을 차용한 경우이다. ‘누구나 조건 없이 가상공간을 만들 수 있는’ 샌드박스(Sand Box)형 그래픽 프로그램을 개발한 음은, 그 프로그램으로 만든 창작물을 인터넷에 공유할 수 있는 가상 플랫폼 ‘므미버스(Meumiverse)’를 운영한다. 사용자는 웹의 삼차원(3D) 컴퓨터 그래픽스 표현기능으로 프로그램을 별도의 다운로드 절차 없이 이용할 수 있다. 사용자가 편집한 콘텐츠를 서버에 저장하면, 가상 플랫폼에 그 결과물이 업로드되어 다른 사용자와 함께 볼 수 있다.

### 교육현장에서 음을 활용한 사례: 서울특별시 장애·영재 청소년 미술교육 지원사업

음은 한양미술+디자인교육센터(HEAD Lab)가 주관한 ‘서울특별시 장애청소년 미술교육 지원사업’ 기획전시 《나는 태양에게 다시 인사하겠다》에서 온라인 전시 제작으로 참여했다. 전시는 당초 오프라인으로 시민들에게 공개할 예정이었지만, 코로나19 예방 및 방역을 위해 비대면으로 진행했다. 교육 활동의 연장선에서, 촬영 사진을 인터넷에 단순히 게시하는 활동 영역을 넘어 관객에게 실감 나는 전시 관람 경험을 제시해야 한다는 기획 단계의 문제의식이 있었다. 특히 참여 청소년들 모두 발달장애·자폐증과 더불어 ‘사회적 거리두기’로 사회적 장애를 이중으로 직면한 상황이라는 점을 감안했을 때, ‘청소년들이 어떻게 공공 영역에서 ‘목소리’를 드러내고, 같은 공동체 구성원과 소통하는 경험을 확장할 수 있는가’라는 기획 조건이 우선 고려되었다. 음은 이때의 위기 가운데 전시 본연의 가치를 직시하며 포스트 코로나 시대 교육 및 예술 가치 활동을 더욱 촉진하는 온라인 미디어 프로그램을

1) 글자 자음 '미음(ㅁ)'은 각각 '공간'과 '마음'을, 모음 '으(ㅡ)'는 그들을 연결한다는 의미를 담았다. 음은 가상 전시를 만들고 싶은 사용자가 필요로 하는 모든 기술을 개발하고 지원하는 동시에, 교육 및 예술 패러다임의 새로운 전환을 이루는 일에 동참하고자 한다.

제시했다. 일반적인 가상현실 전시 제작기술과 다르게, 음은 같은 서버에서 동시 접속자들 (multi-players)이 채팅으로 대화할 수 있고, 아바타(avatar)와 화면 시점을 자유롭게 움직일 수 있는 사용자 환경(UI)을 제공한다.

《나는 태양에게 다시 인사하겠다》에서 작품들은 지붕 없는 거대한 원형 건축물 내부의 벽면을 따라 등장한다.<sup>2)</sup> 학생 1명당 1점씩 모아 작품들이 작가를 대신해 거대한 광장에서 서로를 마주 보는 풍경을 형성했다. 일반적인 전시 관람 동선에서 시작점과 끝을 구체적으로 설정한 시퀀스 구성과 달리, 이번 전시 건축과 디자인은 모든 작품이 전체에서 시작될 수 있다는 메시지를 담아 구조와 형태에 사회통합과 탈 장애 운동의 가치를 반영하고자 했다.

음이 제작한 또 다른 온라인 전시 《갤러리 인 갤러리》는 ‘서울특별시 영재청소년 미술교육 지원사업’ 장학생의 출품작 100점을 같은 서버 내 개별 주소 7곳에서 선보였다. 전시를 주관한 한양대학교 미술영재교육원에서 서로 다른 일곱 반 구성원들이 세운 기획에 따라, 음은 같은 외형 가상공간<sup>3)</sup> 7곳 내부를 반마다 서로 다른 주제와 작품 설치로 각기 다르게 구성했다.

위 두 전시 관람자를 대상으로 사용자 경험에 대한 설문에서 ‘새로운 감성을 경험했다’, ‘동시접속자 채팅 기능이 흥미롭다’ 등 서비스에 만족하는 반응이 대다수였으나, ‘(서버에) 접속할 수 없다’, ‘아바타 이동이 어려웠다’ 등 사용자별 PC 환경에서 프로그램 구동과 게이미피케이션 요소를 어렵거나 낯설게 느꼈다는 반응도 있었다. 특히 ‘관람자가 콘텐츠를 이해하기 위해 음이 개선하거나 추가해야 할 부분’을 묻는 설문에서 ‘전시해설프로그램’ 응답지를 선택한 경우가 많아 교육 활동을 위한 프로그램 개선에 대한 수요가 있음을 확인했다.

### 삼차원(3D) 모델링 프로그램과 게임 엔진을 융합한 교육 사례

3D 모델링 프로그램 블렌더(Blender)와 게임 엔진 겸 플랫폼 로블록스(Roblox)를 활용한 교육 프로그램 사례를 살펴보자. 개인이 설계한 수업에서 8, 9세 참여자들은 직접 3D 모델링 프로그램을 사용해서 그래픽 데이터를 제작하고, 그것을 미리 준비된 오비(Ooby)<sup>4)</sup> 게임 코드와 결합했다. 이어서, 인터넷 게임 엔진 및 플랫폼에 게시하여 본인이 제작한 게임을 다른 참여자들에게 소개하고 서로의 게임을 작동시켰다. 자유 주제 드로잉부터 마지막 게임을 작동하는 단계까지, 수업은 게임 환경에 익숙한 참여자들에게

2) 현실에서 물리, 경제, 시간 요인으로 구현하기 어려운 공간 구조와 형태를 재현했다.

3) ‘하얀 미로(White Maze)’로 불리는 이 가상 건축은 사용자가 자기 아바타의 움직임을 다양하게 조작할 수 있도록 설계되었다.

4) 플레이어가 장애물을 피해 목적지가 도달하는 게임 유형. 대다수 점프게임 스타일로 제작된다.



게임 제작 원리를 설명함으로써 구조에 대한 메타 인지를 자연스럽게 활성화하고자 했다. 타자와 상호작용(interaction)을 염두에 둔 온라인 게임 제작과 플랫폼 등록을 통한 출시의 제작자와 시장이 직접 만나는 사회적 경험이며, 그 교육적 의의는 내용에 따라 무한한 가능성을 지니고 있다.

참여자들 대다수는 높은 만족도를 보였고, 나아가 몇몇 참여자는 교육 내용을 응용한 자기만의 학습 계획을 세우는 모습도 보였다. 다만 프로그램 참여 도입부에서 개인 컴퓨터 환경이 위 응용프로그램을 실행하지 못하거나, 참여자가 또래보다 컴퓨터 활용이 낯선 경우 수업 진행이 원활하지 못했다.<sup>5)</sup>

메타버스를 활용한 에듀테크는 같은 세대에 상용화된 정보화 기술 및 통신기술을 고려하고, 소셜 플랫폼으로 확장하는 전략을 내재하고 있다. 다수에게 친숙한 이미지를 지향하는 소셜 플랫폼으로서 에듀테크 확장은 누군가 제도로 진입하는 과정에서 불편한 ‘장애물’을 뛰어넘는 일종의 오비 게임을 상상하게 한다. 메타버스 내재기술 및 서비스 환경을 활용한 에듀테크는 인간을 향한 코로나19의 정치적 개입을 통해 우리 사회에 필요한 변화를 이끌어낼 수 있을까?

---

5) 메타버스를 활용한 에듀테크 개발 방향과 우리 사회에 상용화된 정보화 및 통신 기술 수준 사이의 관계성이 높음은 당연하면서도 사회적으로 주의할 부분이다. 포스트 코로나 시대에 정보화·통신 기술 접근성의 격차는 사회적 문제로서 공공 및 사적 영역에서 교육지원 격차를 추가적으로 발생시킬 수 있다.

### 3부. 박물관 인택트 교육 현장

#### 비대면 시민참여 어린이 교육프로그램 개발 사례

정은란 성남시립박물관건립팀 학예연구사

성남시립박물관(가칭)은 2025년 개관 예정이다. 성남시 향토사료관 설치 논의가 시작된 1996년부터 따지면 성남시 박물관 건립은 거의 30년을 거쳐 이루어진 것이다. 성남시 박물관 건립이 그동안 지지부진했던 이유는 성남시가 1973년 옛 광주군으로부터 분리되어 시가 되었고 분당 판교 신도심이 생겨나며 성남시에 대한 전통적인 역사 인식이 부족했기 때문이라고 사료된다. 성남시립박물관 건립이 본격적인 궤도에 오른 것은 성남시 수정구 신흥동에 위치한 성남 제1공단이 공원으로 계획되고 그 안에 박물관 부지를 새롭게 마련하게 되면서이다. 성남 제1공단의 공원화는 성남시민의 시민성을 상징한다. 1980년대 중반부터 도심 한복판에 있었던 공장에 대한 이전이 논의되었고 이곳은 결국 2000년대 주상복합아파트로 개발될 예정이었다. 그러나 시민들은 공단 부지를 주상복합아파트가 아닌 공원으로 만들어달라고 요구했고, 결국 성남시는 개발사에 손해배상을 하면서까지 공원으로 도시계획을 변경하였다. 이러한 시민의 승리는 성남의 도시화 과정의 광주대단지 사건으로부터 기인하는 성남 시민성을 상징하는 코드이기도 하다. 광주대단지 사건이라는 적극적인 시민의 목소리가 성남의 본격적인 도시화를 끌어냈다는 사실에 성남시립박물관은 ‘시민’이라는 키워드에 주목했고, 2019년부터 ‘성남 박물관 시민이 짓다’를 기조로 하여 시민참여형 박물관 건립을 추진하게 되었다.

1차 시민참여 프로젝트는 2019년 10월부터 2020년 1월까지 진행된 시민공론장이었다. 시민공론장은 기존박물관들에 대한 문제점을 발견하고 해법을 찾는 다회차 워크숍 형태로 진행되었다. 시민공론장을 통해 성남시는 박물관 건립에 있어 지켜야 할 중요한 가치들을 발견할 수 있었고, 시민들은 나아가 특히 박물관의 교육 및 운영 홍보 분야에 있어 시민 속의 모델 등 다양하고 지속적인 시민참여 채널을 마련할 것을 요청하였다. 이에 성남시는 2025년 박물관 개관 전 2022년 개관 예정인 박물관 교육동 운영프로그램 개발 시 시민공론장에서 시민들이 제안했던 내용들이 토대가 되어야 하며, 교육프로그램 개발 역시 시민들과 함께해야 한다고 결정했다. 따라서 2020년 12월부터 2021년 2월까지 진행된 교육동 프로그램 개발을 위한 시민 워킹 그룹은 박물관 건립과정의 2차 시민참여 프로젝트라 할 수 있다.

코로나 19 팬데믹 상황에서 시민참여형 교육프로그램 개발에는 분명 한계가 있었다. 그러나 온라인 회의 플랫폼 Zoom과 비컨버스를 활용하여 총 8회에 걸친 워킹 그룹 활동을 통해 4개의 교육프로그램 초안과 1개의 공간 계획안을 도출하였다. 4개의 교육프로그램은 유아단체, 어린이동반 가족, 초등 저학년·고학년 대상 학교 연계 프로그램으로 모두 어린이 대상이거나 어린이를 포함한 교육이다.

어린이 교육프로그램 개발을 위한 비대면 시민워킹그룹 활동이 유의미한 성과를 내기 위해서는 활동 과정을 치밀하게 설계해야 했다. 비대면 시민참여 과정의 설계는 박물관 교육이란 무엇인지 이에 대한 학습 → 참여자 친해지기 → 온라인 도구 익숙해지기 → 사례 등 자료조사 → 주제 설정과 공감대 형성 → 프로그램 도입과 초안 → 프로그램 설계와 디벨롭(develop) → 각 분과별 공유 과정으로 이루어졌다.

시민 워킹 그룹의 활동을 통해 교육 주제는 남한산성, 탄천, 전통시장, 『아홉 켄레의 구두로 남은 사내』(광주대단지사건)가 각각 선정되었고 구체적인 프로그램안도 제시되었다. 그러나 이러한 시민 제안 프로그램은 비대면이라는 개발 방식의 한계 때문이라기보다 박물관 교육의 전문성 부분에서 보완이 필요하다. 따라서 후속 작업으로 전문가의 보완이 시민 워킹 그룹에서 제시된 키워드와 교육 활동 방법 등을 최대한 살리면서 교육내용의 검증 및 흥미를 가미하는 선에서 진행되었다. 또한 이러한 전문가의 보완 내용은 다시 시민 워킹 그룹에 피드백되고 시민 참여자들의 지지를 통해 최종안으로 확정될 예정이다.

성남시립박물관의 비대면 시민참여 어린이 교육프로그램 개발 사례는 시민참여형 박물관 건립이라는 확고한 기조를 보여주는 성남시의 정책 실행력과 비대면 시민참여의 유의미한 결과를 위한 전문가들의 치밀한 설계와 준비, 그리고 무엇보다 성남시 박물관 건립에 대한 관심과 박물관의 어린이 교육프로그램에 대한 중요성을 인식한 시민들의 참여의지가 만들어낸 성과라 할 수 있다.

## 게임하며 역사도 배우는 어린이박물관 가상전시

### - 어린이박물관 마인크래프트 활용 전시 사례

이상미 국립중앙박물관 어린이박물관 학예연구사

국립중앙박물관은 어린이박물관의 전시를 온라인으로 즐기고 체험할 수 있도록 개발한 마인크래프트<sup>6)</sup> 게임 서버 ‘언택트 어린이박물관’을 개발하고 2020년 12월 홈페이지([https://www.museum.go.kr/site/child/content/no\\_contact](https://www.museum.go.kr/site/child/content/no_contact))에 공개했다.

‘언택트 어린이박물관’은 어린이들이 즐겨 하는 온라인 게임 마인크래프트에 기반하여 국립중앙박물관 어린이박물관을 실제 어린이박물관 전시실처럼 가상공간으로 만들어 게임으로 구현한 것이다. 메타버스 마인크래프트 게임 속에 별도의 ‘언택트 어린이박물관’ 게임 서버를 구축했기 때문에 접속만 하면 언제든지 게임 속 캐릭터가 된 내가 직접 온라인 공간 속 전시실을 마음대로 돌아다니며 친구들과 대화하며 체험이 가능한 현실 세계와 같은 가상공간이다.

코로나-19 팬데믹으로 세상과 갑작스러운 단절을 경험하면서, 온라인 시대를 미처 준비하기도 전에 우리는 바로 눈앞에 디지털 소통의 시대를 맞이해 버렸다. 그러나 디지털 환경에서 나고 자란 디지털 네이티브 세대인 어린이들은 오히려 디지털 온라인 방식에 익숙하기 때문에 미디어를 활용한 새로운 소통 방식에 거리낌이 없었다. 그중 온라인 게임이 어린이에게 가장 흥미로운 매력적인 도구라는 데에는 의심의 여지가 없다. 스스로 주도적으로 경험하고 성취할 수 있으며 온라인에서 쌍방향으로 소통이 가능하다는 장점에 주안점을 두고, 온라인 게임으로 접근을 시도하게 되었다.

마인크래프트 게임의 개발 과정은 어린이박물관의 전시인 ‘옛사람들의 생활과 지혜’를 게임 스토리로 구조화하는 것부터 시작하였다. 전시를 게임 방식으로 구

---

6) 마인크래프트(Minecraft)는 마이크로소프트 스튜디오가 제공하는 유료 게임이며, 정육면체 블록으로 이루어진 세계에서 건축, 사냥, 농사, 채집하는 방식으로 직접 게임 제작이 가능하다. 2020년 기준 2억 장 이상 판매되어 역대 가장 많이 팔린 비디오 게임으로 알려져 있다.

현하기 위하여 스토리를 작성하고, 그에 맞는 등장인물과 미션을 설정한 후 전시 공간을 설계하였다. 현실 속 박물관과 동일한 공간을 레고블록으로 건축한 후 역사 체험 스토리를 게임으로 완성하였다.

언택트 어린이박물관 체험은 마인크래프트를 통해 게임 서버에 접속한 어린이들이 국립중앙박물관 입구에서 ‘도난당한 박물관의 상징 지혜토끼 찾기’라는 미션을 부여받으면서 본격적으로 시작된다. 전시 콘텐츠와 연계된 10개의 세부 미션을 해결하면서 게임도 즐기고 우리나라의 역사를 체험할 수 있다.

세부 미션은 ▲선사시대 움집 마을에서 나무를 구해 움집 짓기, ▲고구려 마을에서 집 짓기, ▲무너진 지붕에 기와 쌓기, ▲가마에 불을 지펴 도자기 완성하기, ▲고구려·백제·신라 삼국의 옷과 장신구를 골라 입어보기, ▲토끼가 물어간 장인의 도구 찾기, ▲사냥꾼과 창던지기 한판 승부, ▲지혜토끼를 무게로 확인하기, ▲김정호의 조각난 대동여지도 완성하기, ▲12지신의 상형문자 퍼즐 맞추기 등 전시실 역사체험 스토리로 구성되었다.

게임 단계마다 미션을 모두 완수하고 보상으로 받은 ‘지혜토끼’를 박물관 관장님에게 전달하면 어드벤처 이용권을 획득할 수 있다. 어드벤처 이용권을 얻은 어린이는 놀이동산처럼 국립중앙박물관 정원에서 오리 배와 레일바이크를 즐겁게 타면서 게임을 마무리한다.

게임 속 가상공간을 돌아다니며 게임 미션을 수행하다 보면 자연스럽게 우리나라 역사를 체험하게 되는 것이다. 코로나-19로 오랫동안 집안에서 시간을 보내는 어린이들이 게임도 즐기고 역사 체험도 할 수 있는 유익한 콘텐츠가 되고, 메타버스의 접근이 새로운 소통 방식으로 경험되기를 기대한다.