

어린이 체험관 활성화 연구

A Study on the Promotion of Children's Experience Halls

주저자: 최보아 (Choi, Bo Ah)

과학문화디자인연구소

공동저자: 최승호 (Choi, Seung Ho)

서울산업대학교 IT디자인대학원

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 범위 및 방법

II. 체험관 이론적 고찰

1. 학습형 체험관의 개념 및 목적
2. 어린이 체험전시의 특성
3. 어린이 체험전시의 기능과 목적

III. 어린이 체험관 의 국내 · 외 사례연구

1. 국내사례
 - 1) 인천어린이 박물관
 - 2) 국립중앙박물관 어린이박물관
 - 3) 용산 어린이박물관 별난물건 박물관
 - 4) 삼성어린이 박물관
2. 국외사례
 - 1) 시카고 어린이 박물관
 - 2) 시애틀 어린이 박물관
 - 3) 윈더쉽 환경에너지관
 - 4) ARS 엘렉트로니카 센터

IV. 어린이 체험관 분석 및 방향제시

V. 결론

참고문헌

(Keyword)

Exhibition Industry, Hands on Museum, Children's museum

논문요약

주5일근무제로 인한 가족단위의 여가시간 증가와 아이들의 교육에 대한 관심이 높아지면서 가족단위로 어린이체험관을 찾는 사람들이 꾸준히 증가하고 있다. 하지만 현재 우리나라의 어린이체험관을 살펴보면 편의시설 및 각종 휴식공간의 부재와 공간의 협소로 인해 가족단위의 관람객의 불편함을 호소하고 있다. 단순히 아이들의 교육을 위하여 가족의 동행이 이루어지기도 한다.

따라서 본 논문은 국내 어린이 체험관과 국외 우수한 어린이 체험관을 비교 분석하여 어린이 체험관이 가족간의 여가활동과 교육을 함께 나눌 수 있는 공간으로 나아가야 할 방향을 제시하고자 한다.

이는 증가추세에 있는 어린이체험관의 활성화와 더불어 미래의 초석이라 할 수 있는 어린이에게 비형식 교육적 측면에서 소중한 자료가 될 것으로 사료된다.

Abstract

As there has been a growing interest in children education along with an increasing family-unit leisure time by the enforcement of a five-day working system, people have visited children's experience halls in a family unit. However, visitors in a family unit have complained the lack of convenience facilities and various service areas as well as narrow spaces in those children's experience halls. Families visit those halls simply because of their children's education.

Therefore, this paper aims to propose directions that learning type children's experience halls pursue for sharing leisure activities and education with families by conducting a comparative analysis of good Korean and international children's experience halls. This paper is supposed to be meaningful to both children who may be the foundation of the future, and to the promotion of children's experience halls that have posted gradual growth from informal educational perspectives.

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

정보사회로의 진입과 여가생활에 대한 인식의 변화로 주 5일근무제가 본격적으로 도입되면서 주말을 가족 단위로 보내고자하는 양상이 나타나고 있다.

또한 아이들에 대한 부모들의 교육열이 높아지면서 주말을 단순히 즐기고 휴식을 취하기 위함보다는 교육적 측면에도 효과적인 여가활동을 보내고자 하고 있다.

이러한 두 가지의 요구를 수용할 수 있는 가장 적합한 공간이 바로 어린이 체험관이라 할 수 있다.

어린이 체험관은 디지털공간에 익숙한 어린이들에게 직접 체험할 수 있는 공간을 마련해 줌으로서 만져보고 걸쳐보고 올라타면서 전시 대상물을 파악할 수 있게 한다는 점에서 학습효과가 매우 높다. 또한 다양한 교육프로그램과 이벤트 등으로 인하여 감성적인 체험을 경험할 수 있는 소중한 문화공간이라 할 수 있다. 하지만 이런 우리나라의 학습형 어린이 체험관을 살펴보면 단순히 체험만을 위주로 즐기는 공간으로 주입식 교육을 탈피하지 못하고 있다.

따라서 본 연구는 어린이 체험관을 가족간의 커뮤니케이션과 아이들의 교육을 함께 공유 할 수 있는 여가 문화공간으로 탈바꿈하여 활성화 시킬 수 있는 방향을 제시하고자 한다.

2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 국내외 어린이를 대상으로한 학습형 체험관 대상으로 연구범위로 잡았으며, 그에 따른 연구방법으로는 첫째 학습형어린이 체험관에 대한 개념과 구성을 문헌조사 하여 체험관의 역할을 파악 하였다. 둘째 어린이체험관의 구성요소를 유형별로 분류하여 국내외 사례를 조사 하였으며, 셋째 준비된 자료근거와 사례연구를 통하여 어린이체험관의 유형 및 문제점을 도출해 내었다.

마지막 결론으로 그에 대한 해결방안을 제시하여 우리나라 어린이 박물관이 나아가야할 방향을 제시하고자 한다.

II. 체험관 이론적 고찰

1. 학습형 체험관의 개념 및 목적

학습형 체험관은 우리진열장 뒤에 전시품들이 진열되어 있는 전통적인 박물관의 개념과는 달리 전시품들을 직접 손으로 만지고 조작함으로써, 어린이들이 흥미와 호기심을 유발하여 보다 능동적으로 즐기며 배울 수 있는 박물관을 말한다.

이는 관람자의 자율성과 독자성을 전제로 한 학교 외적인 지식 습득의 장소로 관찰과 체험을 통해 흥미를 유발시킴으로서 교육의 효과를 극대화 시키는 데에 그 목적이 있다.

2. 어린이 체험전시의 특성

어린이 박물관은 관람자객인 어린이를 중심으로 다양한 전시기획과 교육프로그램이 이루어지며 디자인되어진 공간이다. 현재는 어린이의 관심과 흥미를 유발시키기 위하여 특별한 전시기법들이 다양한 주제로 이루어지고 있으며 손으로 만지고 걸쳐보며 신체를 이용하여 전시물을 파악 할 수 있는 Hand-On의 전시공간의 형태를 보이고 있다. 또한 형식적인 교육장소인 유치원이나 학교와는 달리 어린이들이 선택한 활동을 중심으로 자신의 눈높이와 관심에 맞추어 놀이와 체험을 통한 학습이 이루어진다는 것이 어린이 체험관의 가장 큰 장점이자 특성이다.¹⁾

다음은 체험전시 유형의 분류를 통하여 어린이 체험관 전시특성을 알아보고자 체험전시물의 유형을 정리한 표이다.

<표1> 체험전시 유형의 분류

직접 체험	조작식 (Hands-on) 전시	손을 이용하여 전시물을 직접 만져보며 조립, 해체, 조작하는 행위
	상호 작용식 (Interactive) 전시	관람객과 전시물과의 상호작용을 통한 기법이며 선택에 의한 결과를 전시물을 통하여 얻음

1) 관람객의 적극적인 참여를 유도하는 체험 전시물의 연구 - 어린이 박물관을 중심으로 -, 박지현, 석사학위논문, p.9

간 접 체 험	놀이 (Playing) 를 통한 전시	퀴즈, 게임, 놀이를 통하여 전시내용을 이해
	시연 전시	신체일부를 이용하여 행위를 통하여 정보전달을 습득하여 공예, 공방등의 체험 학습으로 활용
	참여 (Participatory) 전시	관람객의 대답이나 참여를 통하여 전시
	정지영상전시	사진, 그림 자료등을 이용하여 보조적 설명을 통하여 전시의 이해를 돕는다. 슬라이드 영상이나 컴퓨터를 주로 이용
	동적영상전시	전시물의 설명이나 주제전달을 위하여 만들어진 영상이며 전시영상 프로젝터나 TV영상 모니터등을 이용
	특수영상전시	3D입체영상, 몰입형 대형영상, 시뮬레이션영상등 대형영상이나 오감 체험을 할 수 있는 시스템
	모형, 디오라마 전시	현재에는 없거나 가기 어려운 곳의 현장이나 상황을 설명적으로 전시하는 방법
	특수연출 전시	영상 모형, 움직임,변화 등의 다양한 전시매체의 복합적인 연출 방법 3D입체 전시물의 다양한 방법이 있으며 조명의 변화 전시물의움직임을 통하여 보조적인 설명의 방법으로 많이 사용

출처: 고도재 (2003), 어린이 디자인체험전시관 공간수성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 석사,pp6-7

어린이의 특성을 고려하여 기획된 체험식 전시를 통하여 자연스러운 학습이 이루어 질 수 있으며 어린이의 지식과 경험을 넓혀 줄 수 있다.

또한 어린이 체험을 위한 전시방법상의 다양한 접근을 살펴보면 다음과 같다.

<표2>어린이 체험을 유도하기 위한 다양한 접근

Hands-on	두드리기, 손으로 헤아림,서랍속의 검색, 직접조작, 들어보기,손을 넣어 확인, 눌러보기,당겨보기, 만져보기, 손에 놓고 비교하기
관찰기법	근접관찰, 접촉상태의 관찰, 오르며 관찰, 망원관찰, 사다리에 올라관찰, 열어서 관찰, 거꾸로 관찰, 군중속의 관찰, 가까운 관찰에 조작
체험기법	소리내어 체험, 듣고 생각하는 체험, 들어다보는 관찰, 직접 타보기, 실험과 확인, 냄새맡기

출처 : Museum & Amusement Park,Display design in Japan.P.62

3. 어린이 체험전시의 기능과 목적²⁾

현재 박물관에서 실질적으로 수집이나 보존연구의 기능과도 우선시되고 있는 박물관의 교육적인 역할은 어린이 박물관에서의 가장 최우선의 목표이며, 이를 가장 효율적으로 전달하기 위하여 다양한 전시와 프로그램을 개발하며 교육활동이 수행되어야 한다. 박물관의 교육적 기능은 다음과 같이 내적 기능과 외부적인 기능으로 나뉜다.

<표3>어린이 박물관의 기능

내적기능	외부확대기능
-박물관 교우의 기능인 자료의 수집, 보존, 전시, 조사, 연구 -학교교육을 보충할 수 있는 프로그램과 성인 또는 교수 등을 교육하는 사회 교육	사회교육기관으로서의 기능
-수집과 전시 / 학교 교육 보충 / 클럽활동 사회적 프로세스	-소장품 및 전시대여 / 전문가 강연

출처 : 김미경 (1996), 어린이 박물관에 관한연구, 경성대학교 석사학위논문, p.7

이경희는(1997)는 어린이 박물관의 요구적 기능을 다음과 같이 수행하고 노력해야 한다고 제시하였다.

- 박물관은 학습하는 장소로서 비형식 교육기관이다. 따라서 가능한 전시품은 체험식 이어야 하며 교육적

2)관람객의 적극적인 참여를 유도하는 체험 전시물의 연구 -어린이 박물관을 중심으로-, 박지현, 석사학위논문, p.9

이면서도 놀이적인 요소가 있어야 한다.

- 박물관은 특별 프로그램을 제공하고 타 기관과 연계하여 지역사회에 봉사할 기회를 마련해야 한다.
- 아동발달을 돕는 가족, 교사, 양육자의 역할에 영향에 미치고 지지한다.
- 많은 어린이에게 어린이 박물관은 최초의 박물관이므로 평생 박물관을 찾아오게 하는 연결고리가 되어야 한다.
- 다양한 각도의 교육프로그램과 운영을 통해 박물관에서의 교육적 경험을 가정과 학교로 확장시켜야 한다.

III. 어린이 체험관의 국내·외 사례연구

1. 국내사례

1) 인천어린이 박물관

국내 최대 규모의 어린이 박물관으로서 인천 문학경기장 내에 위치한 인천어린이박물관은 전시물을 단순히 구경만 하는 것이 아니라 손으로 직접 만지고 조작하는 체험식(hands-on) 박물관이다. 다양한 영역의 상호작용 전시물과 교육 프로그램을 통해 어린이들이 다양한 방법으로 자신의 아이디어를 탐색하고 표현할 수 있도록 도와주며, 풍부한 자료를 제공함으로써 자발적이고 창의적인 탐구활동이 지속시킨다는 목적을 가지고 있다.

지구촌문화탐구, 과학탐구, 교구탐구, 도서탐구, 공룡탐험, 입체영상관, 아트체험실등 다양하게 구성되어 있으며, 기타 편의시설으로는 카페테리아, 사진촬영센터, 뮤지엄샵으로 이루어져 있다. 뮤지엄샵의 경우 학습완구, 놀이교구, 캐릭터상품 문구, 국내외 학습도서 등 아이들이 놀이와 학습에 필요한 다양한 제품을 판매하고 있었다. 주변에 문학경기장이 있어 경기가 있는 날 가족 단위의 관람객이 많음에도 불구하고 홍보 미흡으로 인하여 관람객이 소수에 불과함을 알 수 있다.



<그림1>인천어린이 박물관

2)국립중앙박물관 어린이 박물관

국립중앙박물관 어린이 박물관은 아이들이 직접 눈으로 보고, 손으로 만지며, 가슴으로 느끼는 고고학 중심의 어린이 박물관이다.

다소 지루하고 어려울 수 있는 고고학을 실제유물과 똑같이 만들어진 모형유물을 직접 만져볼 수 있게 함으로서 전통문화에 대한 흥미를 유발하고 스스로 생각하고 답을 얻게 하여 학습의 효과를 극대화 시켰다. 그러나 우리나라의 최대의 박물관 내에 있는 어린이 박물관임에도 불구하고 모든 편의시설과 휴식공간은 외부에 위치해 있어 관람객의 불편을 초래하며, 가족이 함께 참여 할 수 있는 프로그램이 미흡한 상태이다.

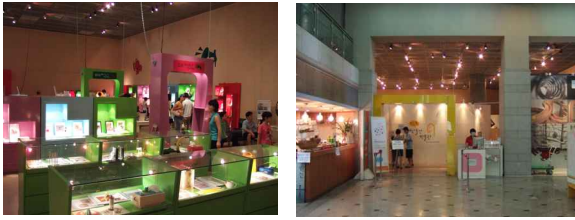


<그림2>국립중앙박물관 어린이 박물관

3) 용산 어린이박물관 별난물건 박물관

맘껏 체험이라는 가치 아래 별난물건과 과학완구를 체험전시하며 언론과 관람객의 주목을 받은 박물관으로서 아이들에게 직접 만지고 노는 즐거움을 통해 창의력을 증진시키는데 그 목적이 있다. 소리·빛·과학·움직임·생활의 다섯가지 테마전시로 다양하고 전시된 물건은 대부분 직접 작동해 볼 수 있다.

하지만 용산 독립기념관내에 위치한 소규모 체험관이며, 체험관 내부에는 화장실이 부재하며, 박물관 입구 옆에 조그마한 매점이 유일한 휴식공간이다.



<그림3>웅산 어린이박물관 별난물건 박물관

4) 삼성어린이 박물관

삼성재단이 운영하는 기관으로 우리나라를 대표할 수 있는 어린이 체험관이며, 어린이 체험관중 국내 관람객이 가장 많은 체험관이다, '탐구와 표현'이라는 주제아래 12세까지 아동들이 연령수준과 흥미 욕구 등에 따라 자발적으로 참여할 수 있는 100여개 이상의 흥미로운 체험식 전시와 어린이들 발달에 적합한 다채로운 특별한 교육 프로그램을 운영하고 있다. 대부분의 관람객은 유치원단체관람으로 단순한 학습을 위주한 체험이 주를 이루고 있다.



<그림4>삼성어린이 박물관

2. 국외사례

1) 시카고 어린이 박물관

새로운 형태의 이벤트를 운영함으로써 가족 단위의 관람이 대다수를 이루고 있다. 뿐만 아니라 박물관 외부에서도 다양한 이벤트를 개최하고 있으며 페스티벌을 열어 가족 단위에 직접 체험 하는 프로그램을 운영하고 있다.



<그림5>시카고 어린이 박물관

2) 시애틀 어린이 박물관

시애틀어린이 박물관은 10살 미만의 아이에게 부모가 직접 체험하면서 가르칠 수 프로그램을 운영함으로써 아이와 부모의 친밀감과 학습효과를 극대화 시키는 어린이박물관이다. 또한 이론적 체험이 아닌 창의적인 체험으로 아이 잠재되어 있는 능력을 배양시키는 아이터치 프로그램으로 구성되어 있다.

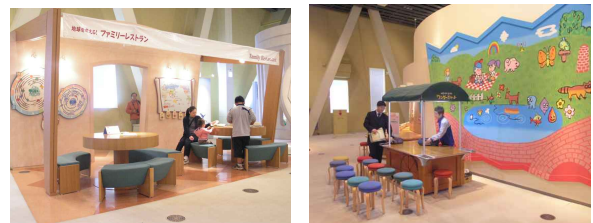


<그림6>시애틀 어린이박물관

3) 원더쉽 환경에너지관

일본 도쿄도 가나카와현 요코하마시에 위치한 원더쉽 환경에너지관은 지구환경과 에너지에 대해 'Sense of Wonder'라는 컨셉으로 접근하였다. 아이들에게 환경문제를 자연스럽게 행동으로 옮길 수 있도록 하려는 목적에서 출발하였으며, 6개층의 건물로 4층에서 환경 관련 메인 전시 관람할 수 있으며 2층과 5층은 도서실과 워크샵 룸으로 활용하여 어린이들이 수시로 학습할 수 있도록 하였다. 또한 6층은 풍력발전기와 태양광 발전기를 설치한 신재생 에너지 옥상 정원을 만들어 아이들에게 큰 호응을 얻었다.

또한 체험관내에 패밀리 레스토랑 등 각종 편의 시설을 제공함으로써 가족단위의 관람객에게 휴식공간을 제공하고 있다.



<그림7>원더쉽 환경에너지관

4) ARS 엘렉트로니카 센터

오스트리아 린츠에 위치한 ARS 엘렉트로니카는 1979년, '디지털'이라는 개념이 완전히 정립되기도 전에 디지털 아트를 표방하여 개관되었다. 'Museum of the Future'의 컨셉으로, 다양한 디지털 인터랙티브 아이템을 전시하고 있는 일렉트로니카는 ARS 종합센터 안에 있는 전시관으로, 전시관 외에 연구단지, 아카이브센터, 각종 전시 및 세미나를 위한 종합 공간을 운영하고 있다. MIT 미디어랩의 리서치 프로젝트로 진행되고 있는 실험적인 디지털 인터랙티브 체험 아이템 전시 전용 공간으로 운영되어, 현재 가장 최신의 기술 아이템을 구현하고 있는 전시관으로 부모와 아이들이 함께 즐길 수 있는 디지털 체험관이다. 또한 내부에 각종 편의시설과 휴식공간이 구성되어 있어 가족단위가 주 관람객임을 알 수 있다.



<그림8> ARS엘렉트로니카 센터

IV. 어린이 체험관 분석 및 방향제시

어린이체험관 분석결과 국내의 사례의 경우 가족단위의 관람을 활성화하기엔 많은 문제점이 도출되었으며 그 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째 대부분의 어린이 박물관이 독립적으로 분리되어 있지 않아 공간적 제약이 따름을 알 수 있었다.

둘째 각종 편의시설 및 휴식공간이 미흡하여 가족단위의 관람객에게 불편을 초래하고 있다.

셋째 가족이 함께 참여할 수 있는 이벤트성 프로그램 매우 부족하며 마지막으로 정확한 컨셉이 없이 무차별적인 체험물만을 전시하여 어린이들의 흥미를 유발하지 못한다는 문제점이 도출되었다.

반면 국외 사례의 경우 가족단위의 관람이 일상화 되어있음을 알 수 있다.

미국의 시카고 어린이 박물관은 부모가 직접 아이들에게 설명하고 가르침을 줌으로서 아이와 부모간의 친밀감을 형성할 수 있게 하였으며, 시애틀 어린이 박물관은 이론적 체험이 아닌 창의적인 체험을 전시화 함으로서 아이들의 창의력 향상에 도움을 주었다. 또한 일본의 원더쉽 환경 에너지관은 체험관 내에 다양한 편의시설을 제공함으로써 아이들과 함께 학습과 휴식을 동시에 누릴 수 있게 구성되어 있었으며, 다양한 이벤트로 아이들과 부모의 참여를 유도하였다.

유럽의 ARS 일렉트로니카 센터의 경우는 다양한 이벤트와 어른과 아이들이 함께 체험할 수 있는 전시물을 배치와 다양한 편의시설로 인하여 가족단위의 관람객의 주를 이루고 있음을 알 수 있다.

위의 내용을 토대로 우리나라 어린이체험관의 문제점과 요구사항은 다음의 표와 같이 정리할 수 있다.

<표4>분류별 요구사항

분류	요구사항
편의시설	전시관외부가 아닌 내부에 위치하게 함으로서 단순히 체험만으로 학습하고 돌아하는 방식이 아닌 즐기고 휴식을 취할 수 있는 공간의 마련이 요구됨
프로그램	학습에만 목적을 둔 이벤트가 아닌 아이와 부모의 참여를 직접유도 할 수 있는 프로그램 구성이 요구됨
컨셉부재	단순히 어린이박물관에 '체험'이라는 컨셉이 대다수 이루고 있으며 보다 관람객에게 흡입력 있는 컨셉이 요구됨
공간	대부분 소규모로 운영되고 있으며 공간의 확대가 요구됨
운영요원	체험을 활성화를 위한 운영요원의 배치 요구됨
아이템	어린이를 위한 체험물이 아닌 어른과 아이들이 함께 공유하고 즐길 수 있는 아이템의 구성이 요구됨

V. 결론

고도의 경제성장은 인간을 ‘일’로부터 자유롭게 했으며, 이러한 배경으로 인간은 여가라는 남은 시간을 잘 사용하는 법을 연구하였고 첨단기술 문명은 이러한 연구와 많은 상상 속의 것들을 시지각으로 체험가능하게 하는 시대에 이르렀다.³⁾

본 연구는 여가생활과 아이들의 교육적 측면에서 가장 이상적인 공간으로 어린이 체험관을 제시하고 이를 더욱더 활성화시키기 위하여 연구를 진행 하였다. 이를 활성화 하기위하여 첫째 전시관외부가 아닌 내부에 위치하게 함으로서 단순히 체험만하고 돌아하는 방식이 아닌 즐기고 휴식을 취할 수 있는 공간으로 만들어야 한다.

둘째, 다양한 프로그램을 개발하여 아이와 부모의 참여를 직접 유도해야 할 것이다.

셋째, 단순히 어린이박물관에 체험이라는 모호한 컨셉에서 벗어나 독창적인 컨셉을 도출이 필요하다.

넷째, 어린이를 위한 체험물이 아닌 어른과 아이들이 함께 공유하며 즐길 수 있는 아이টে으로 구성하여 어린이 박물관을 여가활동와 학습이 공존하고 가족간의 커뮤니케이션이 이루어지는 문화의 공간으로 탈바꿈하기를 기대해 본다.

3) 테마파크 환경 연출 특성에 관한 연구 홍익대학교 산업미술대학원 2003 석사학위 논문 신재령

참고문헌

논문

- 박지현, 관람객의 적극적인 참여를 유도하는 체험 전시물의 연구-어린이 박물관을 중심으로, 이화여자대학교 석사학위논문, 2004
- 첨단 체험문화 창출 방안에 관한 연구, 공주대학교, 국립중앙과학관, 2002
- 고도재, 어린이 디자인체험전시관 공간수정 및 전시 연출에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2003
- Museum & Amusement Park, Display design in Japan.P.62
- 김미경, 어린이 박물관에 관한연구, 경성대학교 석사학위논문, 1996
- 신재령, 테마파크 환경 연출 특성에 관한 연구 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2003

사이트

http://www.enjoymuseum.org/01_aboutus.html
<http://www.funique.com/>
<http://www.samsungkids.org/>
<http://www.chicagochildrensmuseum.org/>
<http://www.thechildrensmuseum.org/>