

경기도어린이박물관-경희대학교 문화예술경영연구소 2025 학술대회

급변하는 공동체와 어린이박물관의 미래

2025.9.26.(금) 13:30
경기도어린이박물관 2층 공연장

경기도 경기도문화재단 경기도어린이박물관 경희대학교 문화예술경영연구소 ACM 한국문화예술경영학회

경기도어린이박물관-경희대학교 문화예술경영연구소 2025 학술대회

급변하는 공동체와 어린이박물관의 미래

경기도어린이박물관
경희대학교 문화예술경영연구소

경기도 경기도문화재단 경기도어린이박물관 경희대학교 문화예술경영연구소 ACM 한국문화예술경영학회



경기도어린이박물관-경희대학교 문화예술경영연구소 2025 학술대회

급변하는 공동체와 어린이박물관의 미래

급변하는 공동체와 어린이박물관의 미래

2025. 9.26.(금) 13:30
경기도어린이박물관 2층 공연장

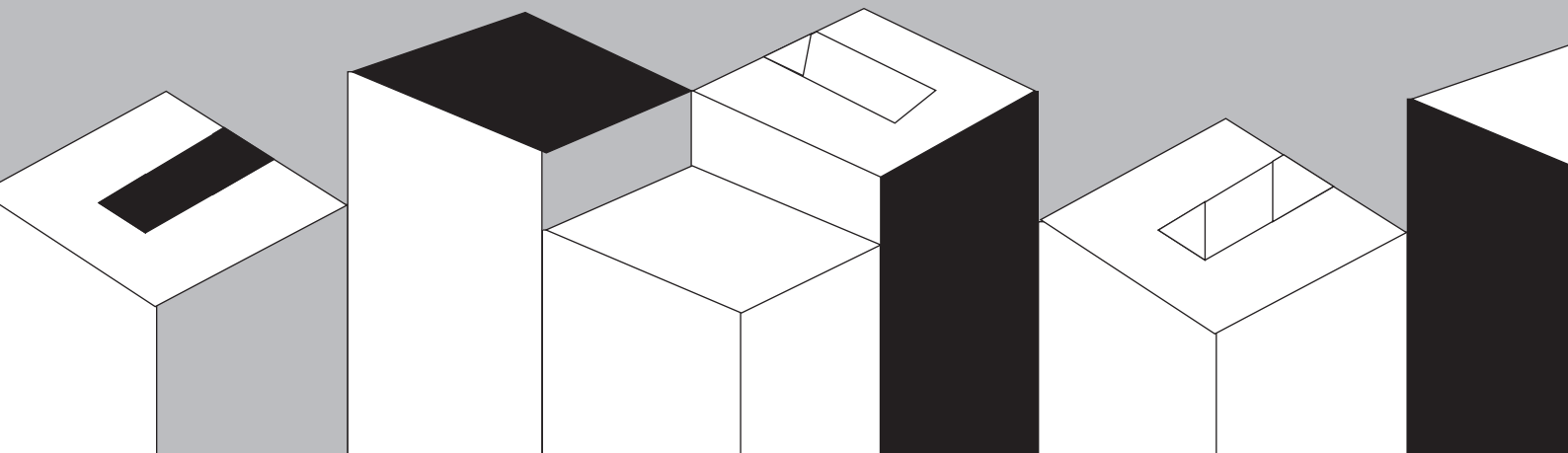
시간		내용	
1:30~1:40	10분	개회사/인사말	사회 : 한준영(경기도어린이박물관 학예연구팀장)
1:40~2:10	30분	기조발표	어린이박물관, 패러다임 전환과 전망 : 지역사회, 포용성, 사회적 가치 구도에서 박신의 (경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 고학명예교수, 경희대학교 문화예술경영연구소 소장)
2:10~2:30	20분	발표 1	어린이박물관 소장품 수집의 기준과 사례 : 보스턴 어린이박물관을 중심으로 Melissa Higgins (Vice President of Programs & Exhibits, Boston Children's Museum)(녹화)
2:30~2:50	20분	발표 2	포용적 가치를 실현하는 어린이박물관 Suzy Mirvis (Director, School & Community Programs at Children's Museum of Manhattan)(녹화)
2:50~3:00	10분	휴식	
3:00~3:25	25분	발표 3	지역시민으로서의 어린이와 기록 활동 신유림 (증평기록관 기록연구사)
3:25~3:50	25분	발표 4	참여적 박물관과 어린이박물관 : 경기도어린이박물관 어린이자문단의 사례를 중심으로 김수성 (경기도어린이박물관 학예연구사)
3:50~4:15	25분	발표 5	기술의 연결과 확장 정수봉 (주식회사 서북 - P&D부문 부문장, 청주대학교 디지털미디어 디자인학과 겸임 교수)
4:15~4:40	25분	발표 6	박물관의 사회적 영향과 경기도어린이박물관 김원재 (경희대학교 문화예술경영연구소 팀장, 경희대학교 문화예술경영학과 강사)
4:40~4:50	10분	휴식 및 정비	
4:50~5:30	40분	종합토론	좌장 : 백령 (경희대학교 문화예술경영연구소 연구위원) 토론 : 서원주 (전쟁기념관 학예연구관, 前 어린이박물관장) 장화정 (재미뮤제 j'aime_y_musée 대표, 前 서울상상나라 학예연구실장) 양현미 (상명대학교 문화예술경영전공 교수) 이영신 (국립중앙박물관 어린이박물관과 학예연구사)



목차

- 08 **어린이박물관, 패러다임 전환과 전망**
: 지역사회, 포용성, 사회적 가치 구도에서
박신의 (경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 고황명예교수,
경희대학교 문화예술경영연구소 소장)
- 26 **어린이박물관 소장품 수집의 기준과 사례**
: 보스턴 어린이박물관을 중심으로
Melissa Higgins (Vice President of Programs & Exhibits,
Boston Children's Museum)(녹화)
- 42 **포용적 가치를 실현하는 어린이박물관**
Suzy Mirvis (Director, School & Community Programs
at Children's Museum of Manhattan)(녹화)
- 66 **지역시민으로서의 어린이와 기록 활동**
신유림 (증평기록관 기록연구사)
- 80 **참여적 박물관과 어린이박물관**
: 경기도어린이박물관 어린이자문단의 사례를 중심으로
김수성 (경기도어린이박물관 학예연구사)
- 96 **기술의 연결과 확장**
정수봉 (주식회사 서북 - P&D부문 부문장,
청주대학교 디지털미디어 디자인학과 겸임 교수)
- 108 **박물관의 사회적 영향과 경기도어린이박물관**
김원재 (경희대학교 문화예술경영연구소 팀장,
경희대학교 문화예술경영학과 강사)

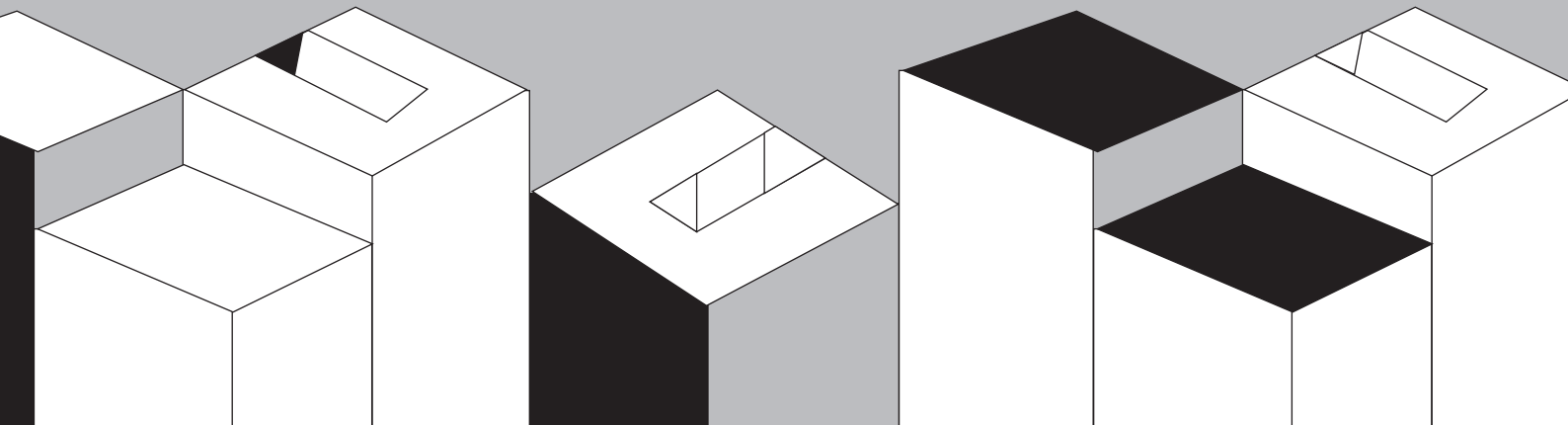
기조발표



어린이박물관, 패러다임 전환과 전망 : 지역사회, 포용성, 사회적 가치 구도에서

박신의

(경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 고항명예교수
경희대학교 문화예술경영연구소 소장)



어린이박물관, 패러다임 전환과 전망 : 지역사회, 포용성, 사회적 가치 구도에서

박신의 (경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 고항명예교수,
경희대학교 문화예술경영연구소 소장)

1. 들어가는 말

우리나라 최초의 어린이박물관인 삼성 어린이박물관이 1995년 개관하면서, 이에 대한 관람객의 호응과 집객 효과에 따라 1990년대 말부터 어린이박물관 설립이 이어져 확산되었다. 1998년 국립청주박물관 어린이박물관을 비롯하여 2003년 국립민속박물관 어린이박물관, 2005년 국립중앙박물관 어린이박물관 등이 그 사례가 된다. 특히 2012년 <박물관 발전 기본구상> 정책에 따라 사회문화예술교육의 거점으로 어린이박물관의 적극적인 건립을 추진함에 따라 이 시기를 기점으로 전국에서 어린이박물관이 급격하게 증가하기도 하였다.

<2024년 전국문화기반시설>(문화체육관광부, 2024)에 등록된 국·공립박물관을 기준으로 보면, 어린이박물관 또는 어린이체험실/전시실이 운영되고 있는 곳은 114곳이다. 이 중 국립박물관은 34곳이며 공립박물관은 80곳으로, 국공립 박물관 450곳 대비 26%에 해당하는 박물관에서 어린이박물관 또는 어린이체험실/전시실을 운영하고 있다. 또한 독립적으로 운영되고 있는 어린이박물관은 총 4곳으로, 고양어린이박물관과 경기북부어린이박물관, 국립박물관단지 국립어린이박물관, 경기도어린이박물관이 이에 해당한다.

2020년부터 2025년까지의 기간 동안 총 45개 기관에서 어린이박물관과 체험실이 새롭게 개관하였는데, 이 시기에는 주로 아동 발달 단계에 적합한 체험전시물이 개발되며, 놀이 기반의 경험과 사고 확장을 도모하는 경향을 보였다. 특히 STEAM, 융복합, 디지털, 문화다양성, 포용성 등을 반영한 체험교육의 수요가 증가한 것이다. 또한 코로나 시기를 거치면서 점차로 온라인 콘텐츠와 화상수업, 밴드·줌 기반 수업이 도입되기도 하였다.

이러한 확장은 어린이박물관의 개념과 기능, 목표에서도 변화를 보이게 되었다. 기존 어린이박물관 전시는 박물관의 연구 성과와 소장 유물을 기반으로 하여 체험전시물을 기획하고, 문화재의 원리 이해에 초점을 두는 경우가 많았다. 하지만 점차 한국 사회에서 어린이박물관이 증가일로에 놓이게 되면서 체험 위주로 일관되는 현상에 따른 한계도 분명한 듯하다. 물론 ‘체험적’ 개념은 기본적으로 상호작용과 참여적 차원에서 거론되고, “활동하면서 배운다”는 철학이 전제됨은 명백하다. 그럼에도 전시가 단순 체험(미끄럼틀, 블록 쌓기 등)에 치중하거나, 방문객 수와 만족도 지표에 맞추다 보니 교육성보다 흥미·오락성이 강조되는 양상 등 자칫 상업적 놀이시설과의 경쟁 환경에 놓이게 되는 상황도 적지 않다는 문제의식이 있다는 것이다.

이에 본 발제는 어린이박물관의 새로운 패러다임을 모색하고 그에 대한 전망을 제시하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 먼저 박물관으로서의 제도적 성격을 고려하여 최근 박물관 분야의 동향을 검토하고, 이어서 어린이박물관을 둘러싼 주요 담론을 점검하고자 한다. 이어 궁극적으로 어린이박물관이 목표하는 어린이의 모습(像)을 어떻게 둘 건인가를 관련 사례를 통해 알아볼 것이다. 결과적으로 이러한 논의를 토대로 한국의 어린이박물관이 역할과 기능 측면에서 한 단계 도약할 수 있는 계기를 마련하는 데 일정 정도 쟁점이 던져질 수 있기를 기대한다.

2. 동시대 박물관 패러다임

1) 박물관 정의 - 포용성, 다양성, 지속가능성, 공동체 참여 강조

국제박물관협회(ICOM)는 2022년 프라하 세계박물관 대회에서 박물관에 대한 새로운 정의를 내린 바 있다. 기존 박물관의 정의에서는 유·무형의 유산에 대한 수집·보존·연구·교류·전시를 중심으로, 박물관으로서의 전문성을 바탕으로 문화유산을 공중에게 개방한다는 시혜적인 관점을 견지하는 특징을 보였다. 이에 새로운 정의에서는 박물관 접근성과 포용성, 다양성 및 지속가능성 등의 개념을 추가하였으며, 공동체의 참여와 윤리적, 전문적인 소통의 중요성을 부각하였다. ICOM 정의는 기존 정의에 비해 박물관 관람객을 단순한 지식 전달이나 교육 목표 대상으로서가 아니라, 상호작용과 지식 생산에 대한 '협력적 파트너'로 인식하는 호혜적 관점에 기반한 것으로 해석되며, 박물관의 사회적 역할에 더 많은 힘을 실어낸 것으로 보인다.

2) 회복탄력성(resilience)을 위한 박물관의 사회적 역할

팬데믹 이후 단절과 고립은 공동체 회복력을 저해하는 핵심 요인으로 부상하면서 회복탄력성이라는 개념이 글로벌 키워드로 제기되었다. 이러한 상황에서 박물관에 대한 사회적 역할이 강조되는 가운데, 단순한 유물 전시 공간을 넘어 사회 통합과 사회적 연결, 심리적 회복과 웰빙 증진을 위한 문화적 거점으로 기능할 것을 요구받고 있다. 박물관의 새로운 정의에 따라 박물관은 단순히 전시, 교육, 행사 서비스를 제공하는 수준에서 나아가 우리 사회의 지속가능한 미래를 위한 접근을 강화하는 추세인 것이다. 또한, 박물관은 문화적·인종적·다양성을 수용함과 동시에 사회적 약자들을 위한 콘텐츠를 개발함으로써 공공성 내지는 사회적 가치를 실현하고 있다. 아울러 탄소배출 감축에 기여하기 위해 '제로 웨이스트(Zero Waste)' 방식의 전시를 개최하는 등 지속가능한 미래를 위한 노력을 전개하고 있다.

3) 문화 주체로서의 시민 참여형 콘텐츠 확대

일반적으로 박물관 콘텐츠는 전문 인력에 의해 기획되고 운영되어 이용자들에게 향유의 기회를 제공하는 방식이었다. 하지만 최근에는 기획자가 완결성을 갖춘 콘텐츠를 서비스하는 것이 아닌, 이용자의 개입 기회를 열어두고 함께 콘텐츠를 완성해 가는 ‘참여형 콘텐츠’에 주목하게 된다. 즉, 박물관 콘텐츠는 전통적인 의미의 소장품이 아닌 시민 참여형 콘텐츠 개발을 지향하며, 이에 따라 관람객은 수혜의 대상에서 협력적 파트너로서의 인식이 요구되는 것이다. 이러한 현상은 관람객이 박물관에서 제공하는 콘텐츠에 대한 수동적인 소비자가 아니라, 주변에 존재하는 것에서 원하는 것을 얻는 동시에 가치를 창조하기도 하는 생산자겸 소비자인 ‘프로슈머(Prosumer)’로 존재론적 위상을 변화시키고 있다. 이처럼 프로슈머의 성격을 지닌 관람객들은 참여 과정에서 역사와 문화적 가치를 물리적·정서적으로 체감할 수 있는 방향을 모색해 나간다는 점에서 박물관은 더이상 관람객의 삶과 유리된 존재가 아니다. 오히려 참여로 함께 만들어가는 방식으로 운영의 지속가능성과 효과성을 부각할 수 있다는 점에서 더 큰 의미를 부여할 수 있다.

4) 열린 박물관(Open Museum)과 포용적 가치

‘열린 박물관(Open Museum)’은 기관·국가별로 다양하게 정의하고 활용되는 개념이지만 브뤼셀박물관협회(Brussels Museums)에서 제시하는 개념을 설명하고자 한다. 브뤼셀박물관협회는 브뤼셀 내 약 120개의 박물관과 예술 센터를 대표하고 연결하는 독립기관이다. 협회가 내세우는 ‘열린 박물관’ 개념은 ‘포용적이고 참여적인 박물관으로 만들기 위한 인식 개선 프로젝트’로 정의된다. 이는 박물관에서 소외된 관객의 목소리를 반영하는 것이 얼마나 중요한가를 인식하게 하는 데 목적이 있으며, 이를 위해 박물관 직원의 고용, 관객 참여, 컬렉션과 프로그램 운영 등 여러 영역에서 구조적 정책 개발을 모색한다. 이에 따라 성별, 피부색, 민족, 장애, 성적 취향, 종교, 사회경제적 지위, 교육 수준, 연령에 상관없이 모든 사람이 참여하는 안전한 공간으로 박물관을 변화시키고자 하는 것이다.

특히 2021년, 2022년 오픈 뮤지엄 컨퍼런스를 개최하였는데, 2022년 주제는 “박물관을 인간 중심으로 다시 상상하기”였다. 여기서 포용성과 다양성, 평등, 접근성 정책을 중심으로 박물관의 인력, 협력체, 관람객과 비관람객에 대한 문제를 고찰한 바 있다. 이에 따라 사람들로 하여금 문화적 기관에서 멀어지게 하는 장벽은 항상 물리적인 것이 아니라 사회적, 경제적, 구조적 문제라는 관점이 강조되었다. 박물관의 힐링 역할, 성소수자와 아프리카인에 대한 포용성 등 논의를 펼치면서 박물관을 더 이상 특정 계층을 위한 폐쇄된 기관이 아니라, ‘역사의 다성적(多聲的, polyphonic) 본질’, 즉 과거의 다양한 주체와 관점, 해석이 한 사건이나 시대에 공존하며 서로 경합하는 특성을 구현하는 모두를 적극적으로 환영하고 표현하는 기관이 되는 것으로 규정하였다.

[주요 질문]

- 박물관이 포용적인 기관이 된다는 것은 무엇을 의미할까요?
- 박물관에 오는 사람들에게 초점을 맞추면 어떤 일이 일어날까요?
- 일부 비관람객이 박물관을 기피하는 이유는 무엇인가요?
- 프론트 데스크가 박물관의 의사결정에 참여해야 하는 이유는 무엇인가요?
- 박물관의 가치에 부합하는 파트너는 어떻게 선택하나요?

5) 온·오프라인 병행 구도의 박물관

코로나 팬데믹 기간 동안 전 세계의 박물관은 즉각적으로 온라인으로 대응한 바 있고, 그로 인해 온라인 활용에 대한 관점이 이전과는 확연히 달라진 상태임을 확인하게 된다. 어떤 면에서 박물관은 더이상 오프라인 중심의 시대가 아닌, 온·오프라인 병행의 시대를 살아가는 것이라 해도 과언이 아니다. 그렇다고 해서 오프라인의 의미가 사라지거나 약화되는 것은 아니다. 다만 이전과 달리 온라인 활동과의 상호작용과 연계성이 높아질 것이며, 그런 점에서 온라인의 역할이 오프라인과 다른 차원에서 주어질 것이다. 단순히 오프라인의 보완재가 아니라, 온라인 자체로 독립된 공간이고 고유한 성격을 가진 것으로 말이다. 따라서 온라인과 오프라인은 소통방식이 다른 공간이라는 점에서 콘텐츠 기획과 이용자들의 수용 태도와 방식도 새롭게 고민되어야 할 것이다. 동시에 관람객에 대한 이해 역시도 과제가 될 것이다. 즉 오프라인 관람객과 온라인 방문객을 동시에 고려해야 하기 때문이다.

3. 어린이박물관 담론과 새로운 지향점

1) 어린이박물관의 4가지 차원: 놀이와 포용을 기반으로 지역사회와 함께하는 교육·문화 기관

* 1962년에 소규모의 어린이 박물관 지도자들이 미국 박물관 연합 연례 회의에 참석하면서 매년 모임을 결정하면서 시작되었다. 초기에는 ‘미국 청소년박물관협회’(AAYM)로 발전하다가, 전 세계적으로 어린이박물관이 증가하면서 ‘청소년박물관협회’(AYM)로, 그리고 2001년에는 ‘어린이박물관협회’(ACM)로 개칭되었다. 워싱턴 D.C. 기반 조직으로서, 50개 주와 19개국에 460명 이상의 회원을 보유한 ACM은 어린이박물관과 그 운영 및 유지에 참여하는 사람들을 지원하고 옹호하는 세계 최고의 전문 기구다.
<https://childrensmuseums.org/>

어린이박물관협회(Association of Children’s Museums, 이하 ACM)*에 따르면 어린이박물관은 어린이의 호기심을 자극하고 학습을 촉진하는 전시와 프로그램을 제공함으로써, 어린이의 필요와 관심을 충족시키는 것을 목표로 하는 비영리 교육·문화 기관으로 정의된다. 이에 따라 어린이박물관은 고유한 지역사회 기관으로서 다음과 같은 가치를 지닌다.

첫째, 어린이는 발달단계에 맞는 양질의 학습 경험을 누릴 권리가 있는 소중한 시민이다.

둘째, 놀이는 곧 학습이며, 이는 어린이의 사회적·정서적·인지적 발달에 매우 중요한 요소이다.

셋째, 가족, 문화, 환경, 사회는 모든 어린이의 삶에 중요한 요소이며, 이를 인식하고 반영할 때 어린이를 효과적으로 지원할 수 있다.

넷째, 형평성과 포용성을 추구하는 것은 모든 어린이와 가족을 위해 봉사하고, 어린이박물관 분야의 성장을 촉진한다는 헌신을 보여주는 최선의 실천이다.

이러한 가치 실현을 위해 ACM은 2019년 어린이박물관의 4가지 차원(Four Dimensions of Children’s Museums)을 제시하여 어린이박물관이 어떤 역할과 책무를 가져야 하는지 설명하기도 했다. 그것은 1) 지역방문지(Local Destinations) 2) 실험실(Educational Laboratories) 3) 지역사회 자원(Community Resources) 4) 아동 옹호자(Advocates for Children) 등으로 제시하고 있다.

먼저 어린이박물관의 위상을 ‘지역 공동체의 목적지’로서, 지역사회의 아이들과 가족들이 방문할 수 있는 장소가 되어야 한다는 것으로 규정함을 주목할 일이다. 어린이

박물관의 지역사회와의 연계성을 전제로 둬으로써 ‘놀이(play) + 학습(learning)’을 결합한 경험을 제공함으로써 지역 사람들의 삶 속에 자주 등장하는 문화적 거점으로 역할을 한다는 것이다.

또한 어린이박물관을 ‘실험실’로 본다는 것은, 공식 교육 시스템 바깥에서 실험적이고 창의적인 학습 모델과 놀이 중심(play-based), 아동 중심(child-centered), 발달 중심 접근법을 적용해 보는 기관이라는 의미가 된다. 이에 따라 박물관 프로그램과 전시, 학습 환경 등은 다양한 교육 이론 및 발달 심리학 연구에 기반하여 설계된다.

그리고 어린이박물관을 ‘지역사회 자원’의 관점에서 본다면, 어린이박물관은 단순히 전시 보는 공간만이 아니라, 지역사회의 다양한 자원에 대해 다양한 서비스를 제공하는 기관이 되어야 함을 의미한다. 이에 따라 부모를 대상으로 하는 교육을 비롯하여 건강 정보와 아동 돌봄 지원, 교사 연수, 지역 행사, 커뮤니티 네트워크 구축 등이 포함된다. 이러한 지역사회 서비스가 지역사회를 안정되고 발전적 개념이 정착된다고 보며, 이를 위해 문화, 환경, 사회적 요인 등이 아이의 삶에 미치는 영향을 인식하고 반영해야 함을 강조한다.

마지막으로 어린이박물관을 ‘아동옹호자’로 본다는 것은, 박물관이 지역사회 또는 더 넓은 사회 속에서 아동과 가족의 권리, 형평성 및 포용을 증진해야 함을 말한다. 모두가 이용할 수 있는 접근성, 다양성, 사회적 이슈 등에 목소리를 내는 역할을 행해야 하며, 이를 위해서는 필요할 경우 정책 변경이나 관행 변화를 추구하는 실천적 면모도 강조된다.

2) 어린이박물관의 정체성과 역할 재정립 : 소장품 중심 프로그램 및 사회적 웰빙을 지원하는 공공 문화자산으로서의 어린이박물관

어린이박물관은 설립 초기부터 전통적인 유물 중심의 박물관과는 달리, 아동 발달에 적합한 체험식 전시를 지향해 왔다. 그러나 최근 체험관이나 놀이관, 유아교육 기관 등이 증가하면서 어린이박물관의 성격 역시 키즈랜드 형식과 유사하게 되는 등 박물관으로서의 고유 정체성이 희석될 우려가 제기되고 있다. 게다가 독립적인 어린이박물관 외에 과학관이나 자연사박물관, 역사박물관, 민속박물관, 심지어 미술관까

지 거의 모든 유형의 박물관이 자체 어린이박물관 내지 전시관을 보유하고 있는 상황에서 이제 전통적인 어린이박물관과 경쟁하고 있다.

그렇다면 어떻게 어린이박물관의 박물관으로서의 정체성을 규정할 수 있을까. 제일 먼저 소장품을 중심으로 한 체험 및 교육프로그램 개발을 이전과 달리 더욱 고려할 필요가 있다고 본다. 어린이들이 소장품을 중심으로 박물관을 이해하도록 함과 동시에 소장품에 담긴 역사와 이야기를 자신의 삶과 경험에 반추하도록 한다. 이에 따라 박물관에 대한 이해를 심화시키는 한편, 학예사를 비롯한 다양한 박물관 전문 인력과 더불어 박물관의 사회적 역할과 가치를 학습하도록 하는 것이다. 특히 ‘참여적 박물관’ 개념에 따라 어린이들이 스스로 소장품을 조사하고 연구하며 각자의 일상에서도 소장품 개념을 찾을 수 있도록 하면서 사회적 인식을 높이도록 한다. 이러한 변화는 곧 어린이로 하여금 생태, 기후 변화, 환경 오염, 이주, 팬데믹 등과 같은 사회적 이슈에도 관심사를 갖도록 하는 효과를 얻을 수 있다.

다른 한편 최근 박물관의 사회적 역할과 맞물려 어린이박물관을 사회적 상호작용과 문화 간 대화를 촉진하는 공간으로 재정의하는 것도 필요하다. 이주, 다양성, 사회적 배제 및 빈곤 심화 등 복합적인 사회 문제를 다룸에 따라 어린이박물관 수준에서 포용성과 사회적 책임을 실현하도록 개념 규정을 시도한다. 이를 기반으로 박물관을 사회적·정서적 웰빙을 제공하는 공공적 공간으로 확장할 수 있다. 실제로 박물관 경험이 아동뿐 아니라 성인의 사회적 웰빙을 장기간 증진한다는 연구 결과는, 어린이박물관이 단순 체험관이 아니라 공공적·사회적 자산임을 입증한다. 따라서 어린이박물관은 공공성과 교육성을 기반으로 제도적 위상을 강화하고 아동과 성인 모두를 위한 ‘사회적 웰빙’의 장으로 확장되어야 한다는 것이다(Falk, 2022).

다만 웰빙 정의를 고려하면, 이는 정의의 어려움에도 불구하고, 균형과 온전함에 대한 갈망이라는 맥락으로 이해할 수 있고, 그런 점에서 웰빙에 대한 욕구는 보편적인 것으로 볼 수 있다. ‘개인적 웰빙’은 박물관이 주는 경이감과 흥미, 호기심을 촉진하는 것으로 드러난다. 이어서 인간 사회와 자연과의 조화, 소속감, 공감과 유대감을 재미있고 즐거운 방식으로 강화한다. ‘지적 웰빙’ 차원에서는 박물관이 제공하는 과거의

이해와 활동이 어떻게 연결되는지를 보다 분명히 이해할 수 있게 하고, 인간과 자연이 만들어 낸 최고의 창조물에 대한 경외와 감탄을 불러일으키며, 폭넓은 견문을 제공함에 따라 보다 창의적인 미래를 향한 길잡이 역할까지 한다. ‘신체적 웰빙’ 차원에서라면 박물관은 사람들이 두려움이나 걱정 없이 (실제로 또는 가상으로) 모여, 상호작용하고, 탐구하며, 놀고, 즐길 수 있는 안전하고 건강한 회복(restorative)의 공간으로 인식되는 수준에서 검증된다. 그리고 ‘사회적 웰빙’ 차원은 긍정적인 사회적 관계와 상호작용 속에서 주어지는 것으로, 공동체 인식과 사회적 포용 인식과 실천이 동반되는 안정감으로 해석된다(Falk, 2022).

3) 어린이박물관 전시 디자인의 통합적 접근 : 능동적 상호작용과 창의성 기반의 놀이와 학습을 사회적 공감 능력으로 확장

다른 한편 어린이박물관 담론의 쟁점은 전시 디자인에 적용되는 놀이와 학습 개념에 관한 것이다. 실제로 어린이박물관 전시가 단순한 놀이 체험에 집중될 경우, 교육성과 공공성 실현에 어려움이 있다는 논의가 있다. 아동 역시 박물관을 단순한 놀이터로 인식하게 되면 문화적·교육적 기능은 약화되고 정체성 또한 모호해질 수 있음을 지적하기도 한다. 어린이박물관이 제공하는 체험전시의 핵심은, 능동적으로 상호작용하고 자신의 행동 결과를 인식하는 과정에서 자발적으로 학습하도록 유도하는 것이다. 그런 가운데 놀이 개념은 창의성 배양으로 연결되고, 이를 위해 전시 디자인은 단순한 놀이의 즐거움을 넘어서, 어린이 스스로 배우고 깨닫는 경험을 설계하는 과정이어야 한다. 창의성, 행동, 그리고 상호작용, 예술적 미적 기법 활용, 모든 감각을 활용한 놀이, 그리고 이를 문화 간 학습 및 세계화 학습과 연결하는 것은 오늘날 혁신적인 박물관들이 어린이를 중심에 두는 핵심 키워드가 된다(Haas, & Zwacka, 2021).

또한, 몰입형 학습 환경은 박물관 방문을 개인적이고 매우 감성적인 경험으로 만드는 데 효과적이다. 이처럼 창의적인 환경은 아이들의 마음을 완전히 사로잡아 모든 감각을 활용하도록 장려하고 호기심과 학습을 자극하기 때문이다. 어린이가 전시에 완전하게 몰입하기 위해서는 어린이가 전시물을 이용하는 과정에서 즉각적이고 분명한

피드백을 받을 수 있어야 하며, 동시에 전시물의 의도를 스스로 탐구할 기회를 제공할 때 주도적이고 자발적인 관람이 가능하다. 몰입의 최종 단계는 자기 목적적 경험으로, 행위 자체에서 의미와 목적을 발견하며 자아 성장과 자존감 그리고 자신감을 높이는 경험을 제공하는 것이다(신열, 2021).

하지만 이러한 자기주도적 학습행동을 유도하고 창의성을 배양한다는 체험전시가 궁극적으로 어떤 어린이의 모습을 목표로 하느냐에 대한 논의가 추가될 필요가 있다고 본다. 중요한 것은 체험형 전시가 단순히 어린이에게 감각적 반응과 즐거움을 제공하는 데 그치지 말고, 어린이가 다양한 사회적 관계 속에서 어떻게 대응하고 공감할 수 있을지를 고려해야 한다는 것이다. 특히 어린이가 자발적으로 학습하고 상호작용 속에서 공감 능력을 키워간다고 할 때 동료 어린이의 다양성과 차이를 공감하고 이로써 사회 인식을 키워가는 것이라면 지극히 바람직한 목표라 하고 싶다. 즉, 모든 어린이가 같은 가족의 형태, 같은 신체적 조건, 같은 경제 및 정치적 환경, 같은 사회적 환경에 있지 않다는 사실을 공감하고 이해함으로써 포용적 사고와 인식을 갖게 한다는 것이다.

4) 어린이박물관 데이터 체계화의 필요성 : 연령별 발달 특성과 수요자 요구를 반영한 데이터를 통한 맞춤형 전시·교육 설계

어린이박물관은 아동 발달에 적합한 전시와 교육을 제공하는 문화공간으로서 실제로 박물관 경영이라는 맥락에서 접근할 수 있다. 다만 어린이박물관 운영과 연구에서 성과측정 기준이 관람객 수나 만족도 등 단편적 지표에 국한되어 있다는 점, 이에 따라 연령별 이용 행태나 교육 효과에 대한 정밀한 분석은 부족한 실정이라는 점은 주목할 일이다. 이는 어린이박물관의 교육적 기능과 사회적 역할을 효과적으로 발전시키는 데 제한적 요소가 될 수 있어, 연령별 특성과 수요자 요구를 반영한 데이터를 체계화하는 과제가 요구된다고 하겠다.

하지만 현재 조사·연구는 대체로 관람객 수와 만족도에 치중하고 있어 실제 아동

발달 특성별 이용 양상이나 교육적 효과를 포착하기 어렵다는 문제가 제기된다. 연령별 데이터는 단순한 관람객 구분을 넘어 발달단계별 차별화된 전시와 교육 설계를 가능하게 한다. 현재 대부분의 어린이박물관이 유아에서 초등 저학년에 집중하고 있지만, 그 가운데서도 세분화된 접근이 필요할 것이다. 발달심리학적 차이로 볼 때 3-5세(유아)와 6-8세(초등 저학년), 9-12세(초등 중등학년)로 나눌 수 있고, 각 연령별로 요구와 학습 방식이 다르다는 점을 고려하여 프로그램 개발을 한다는 것이다. 이에 따른 데이터 기반 단위는 1) 관람객 통계로서 연령대별 방문 비율과 보호자 동반 여부, 재방문율 등을 수집하고 분석한다. 2) 교육 효과 측정의 경우, 연령별 만족도 조사와 학습 성취도, 체험 참여율 등을 고려한다. 3) 행동 데이터로는 관람 동선과 체류 시간, 전시물과의 상호작용 빈도(디지털 트래킹 가능) 등의 측정 결과가 된다. 이러한 데이터를 통해 연령별 특화 프로그램 개발이 가능할 것이다.

4. 어떠한 어린이 상(像)을 목표로 하는가 - 사례를 통한 시사점

어린이박물관의 새로운 패러다임을 고민하고 이를 제안한다는 배경에는 궁극적으로 어린이박물관이 어떤 어린이의 모습(像)을 목표로 하느냐를 구도로 놓아야 한다는 당위가 있다. 이제까지 어린이박물관이 추구하는 어린이 상은 교육적 관점에서 집중된 것으로 볼 수 있다. 하지만 교육적 관점은 실제로 어린이가 사회 인식을 고양하기 위한 기반이자 바탕이 되는 것으로 본다면, 이제는 어린이가 창의성과 자기주도적 학습역량을 통해 어떻게 사회적 관계를 이해하고 실행으로 이어갈 것인지를 고민할 필요가 있다는 것이다.

이러한 전제를 두고 다음으로 고려할 사항은 어린이박물관에 박물관이라는 기관 정체성을 어떻게 적용할 것인가가 되겠다. 다시 말하면 현대사회에서 박물관의 사회적 역할을 염두에 둘 때 어린이박물관 역시 넓은 의미와 사회 자본 형성을 기반으로 지역사회와의 관계를 통해 존재론적 기반을 만들어갈 수 있다는 것이다. 물론 소장품 기반이라는 지점은 핵심 요소이다. 어린이들은 소장품을 기반으로 인류의 삶과 사회를 이해하게 될 것이고, 이어서 소장품을 통해 지역사회에 대한 이해와 공동체 정신을 학습하고 자신의 언어로 만들어갈 것을 기대한다.

이를테면 시드니 리빙뮤지엄(living museum) 막사박물관에서 진행되는 어린이 교육 프로그램 <해묵에서 1박 2일 지내기>와 같은 경우를 볼 수 있다. 시드니 건설에 죄수들이 투입된 역사를 간직한 막사박물관에서 어린이들은 교육 프로그램을 통해 살아있는 역사(living history)를 체험한다. 죄수들이 고된 하루의 노동을 마치고 수용소의 해묵에서 잠들던 상황을 직접 체험하는 것이다. 이 체험을 통해 어린이들은 캠핑용 해묵이 단순한 휴식의 도구가 아닌, 죄수들의 피로와 고통이 깃든 침대로 전환되었음을 느끼게 되며, 나아가 해묵이라는 소장품이 지닌 역사적 의미와 맥락을 새롭게 배우게 된다. 동시에 시드니라는 지역사회에 대한 이해를 역사적 맥락에서 접함에 따라 지역사회를 자기 주도적으로 바라보게 될 수 있다.

기본적으로 박물관을 통해 지역사회에 대한 인식을 바꾸고, 지역사회의 다양한 자

원을 새롭게 바라보면서 어린이 스스로 지역의 자원을 발굴하고 해석하는 활동 또한 중요한 박물관 기능이라 할 수 있다. 미국 메인주에 소재한 메인 어린이박물관 극장(Children's Museum & Theatre of Maine, 이하 CMTM)은 1923년부터 존속해 온 어린이극장과 1976년부터 운영해 온 어린이박물관이 2008년에 합병하여 재탄생한 곳이다. 박물관의 성격은 커뮤니티 참여 및 포용성(Inclusivity)을 강조함에 따라 연령과 장애와 비장애, 사회문화적 배경의 다양성을 반영하려 노력한다. 극장 공연 역시 메인 지역사회와 예술가 커뮤니티와 연계되어 다양한 지역사회 주제를 발굴한다. 특히 학교와 여름 캠프, 커뮤니티 센터, 도서관 등을 대상으로 한 아웃리치(outreach)가 중요하게 작동하고 있고, 경제적·신체적 제약이 있는 가족들도 문화 예술에 참여할 수 있도록 여러 지원 프로그램이 마련되어 있다. 커뮤니티 유대를 강화함에 따라 궁극적으로 “박물관/극장이 우리 커뮤니티의 일부”라는 소속감(belonging)을 강화한다.

어린이박물관에서 일정하게 ‘역할극’을 방법론으로 활용하는 것은 어린이들이 당사자의 입장이 되어본다는 관점에서 매우 중요한 교육 효과를 얻어낸다. 호주 민주주의 박물관(Museum of Australian Democracy)은 민주주의 원리를 체험을 통해 이해할 수 있도록 하는데, 그 가운데 역할 토론극 <프랭클린 강 워크숍>(Franklin River Workshop) 교육 프로그램은 매우 흥미롭다. 이 프로그램은 호주의 프랭클린 강 보존 문제를 소재로 삼아 관련 법안을 가지고 토론 역할극을 진행하는 것이다. 어린이들은 실제 국회의사당에서 진행한 토론을 재현하는데, 같은 장소에서 학생들이 직접 역할에 몰입하게 되며, 또한 프랭클린 강 보존 문제를 오늘날의 관점에서 이해하고 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 한다.

인디애나폴리스 어린이박물관(The Children's Museum of Indianapolis)의 경우 스토리텔링 기반 ‘시민성’(citizenship) 교육을 목표로 하는 전시 연계 교육 프로그램 역시 참조할 만하다. 상설전 <어린이의 힘: 변화를 만들어가다>(The Power of Children: Making a Difference)는 어린이는 언제나 역사를 형성하고 세상을 변화시킬 수 있는 힘을 지니고 있음을 보여준다. 이 가운데 네 명의 어린이 -루비 브리지스(Ruby Bridges), 안네 프랑크(Anne Frank), 라이언 화이트(Ryan White), 말랄라 유사프자이(Malala Yousafzai)-의 이야기를 통해, 그들이 두려움과 편견, 차별 앞에서도 어떻게 자

신의 힘을 발휘하며 용기와 존엄, 자긍심을 지켜냈는지를 배우고 영감을 얻도록 하였다. 이에 따라 어린이 관람객은 차별·편견·인권을 가족 단위로 탐구하게 하며, 감동적 서사를 공감과 행동으로 확장하는 시민성 학습을 하게 된다. 전시는 은신처와 교실, 침실, 집을 실물 크기로 재현해 맥락 기반 몰입을 유도하고, 실제 유물로 진본성을 확보한다. 라이브 씨어터와 가족 대화 활동을 도입해 '행동-피드백-성찰'을 촉진하며, 교육과정 연계로 '학교-박물관-가정'의 학습을 연결한다. 네 명의 아동 서사의 키워드(단어·행동·목소리·교육)는 아동이 자신의 삶과 연결할 수 있는 행동 모델로 제시되며, 특히 말랄라의 이야기는 여성 교육권 의제로 제시되었다. 박물관은 가족 학습 프레임워크(ALFIE)를 적용해 대화·질문·재시도 등 상호작용 지표를 전시 기획과 평가에 반영, 시민성 학습의 효과를 체계적으로 검증한다.

그리고 궁극적으로 박물관은 어린이에게 평안하고 안전한 공간이어야 한다는 관점은 박물관 정체성에 비추어 매우 중요한 역할이 아닐 수 없겠다. 어린이 전용 공간은 아니지만, 리투아니아 빌니우스 시에 소재한 MO미술관(MO Museum, 2018년 개관)에서 진행하는 어린이 프로그램은 이러한 맥락에서 참조할 만하다. MO미술관은 정서교육 프로그램을 통해 감정 표현과 자기 인식, 갈등 해결과 같은 사회 정서적 학습을 예술교육의 핵심 축으로 통합해 왔다. 미술관 프로그램은 연령별 발달 특성에 따라 구성되며, 이를 기반으로 아동 전용 전시공간을 기획하여 아이들이 안전하고 유쾌한 방식으로 예술을 경험하며 자신을 성찰할 수 있는 환경을 조성한다. 결국 MO미술관 사례는 예술이 단지 문화 향유 수단으로서만이 아니라, 심리적 회복과 정서적 웰빙을 위한 적극적인 수단이 될 수 있음을 설득력 있게 보여준다.

특별히 <미술관에서의 하룻밤>은 9세에서 12세 어린이를 대상으로 한 야간 체험형 교육 프로그램으로, 실제 미술관에서 1박 2일을 보내는 특별한 경험을 제공한다. 참여 아동은 두 개의 그룹으로 나뉘어 밤 8시부터 상호 교류와 친밀감을 쌓는 과정을 시작으로 팀 게임, 창작 워크숍을 진행하며, 이어 야간 보물찾기, 콘서트, 영화 감상 등의 활동을 새벽 1시까지 이어간 뒤 취침에 들어간다. 참가자는 각자 침낭과 잠옷을 준비하여 숙박하며, 다음 날 오전 프로그램을 통해 일정을 마무리한다. 모든 활동은 예술을 색다른 방식과 전혀 새로운 각도에서 경험하도록 설계되었으며, 연극배우, 음악가, 예술교육자 등이 함께 참여하여 전문적이고 다채로운 체험을 제공한다.

5. 마무리

본 발제는 어린이박물관의 새로운 패러다임을 박물관의 최근 동향과 구조 속에서 살펴보고, 이를 통해 박물관 정체성을 구현하기 위한 관점에서 접근하였다. 이러한 맥락에서 박물관의 사회적 역할이 강화되는 구도 속에서, 어린이박물관 역시 지역사회의 일원으로 자리매김할 수 있으며, 어린이들 또한 지역사회를 자발적으로 이해하고 참여하면서 다양한 기억과 흔적을 함께 기록하는 활동으로까지 확장될 수 있음을 제시하였다. 나아가 지역사회와의 접점은 단순히 놀이 요소의 결합이나 놀이 행태에 집중하는 수준을 넘어, 포용적 가치의 구현을 목표로 하여 문화적 다양성과 차이를 존중하고 또래의 다른 삶과 사회적 환경을 이해하는 역량을 함양하는 과정으로 이어지도록 하였다. 더불어 오픈 뮤지엄(open museum) 맥락이 어린이박물관에 적용됨으로써, 모든 어린이에게 개방된 환경 속에서 상호 소통과 교감을 가능하게 하여 그들이 박물관에서 편안하고 안정된 활동을 경험하도록 한다.

결국 어린이박물관이 목표하는 어린이 상(像)은 ‘공감 능력’의 배양과 더불어 일차적인 교육적 가치를 넘어 사회적 관계와 다양성을 이해하는 사회적 가치 구도에서 새롭게 정립할 수 있기를 바라는 마음이다. 기존 어린이박물관이 추구해 왔던 창의성과 자기주도적 학습 능력도 실질적으로는 우리가 살아가는 사회적 맥락에 적용될 때 더욱 빛을 발할 수 있다고 보기 때문이다. 포스트 코로나 시대 회복탄력성이 글로벌 이슈가 된 상황에서 박물관 역할에 대한 재규정이 이루어지는 가운데, 미래의 주역인 어린이 역시 박물관 활동을 통해 인식과 행동 변화를 이루는 데 더 높은 비중과 주안점을 부여하자는 것이다. 결국 이러한 과정을 통해 박물관의 사회적 영향과 가치가 실질적으로 확인될 것으로 기대된다.

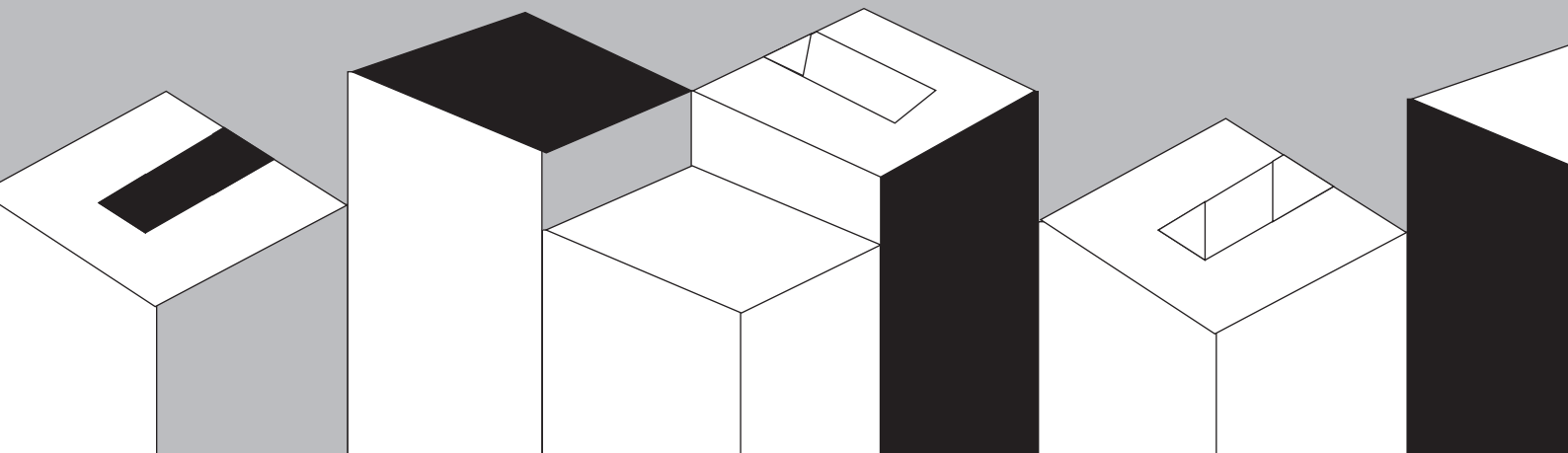
참고문헌

- 니나 사이먼(2010), 『참여적 박물관』, 이홍관, 안대웅 번역, 연암서가; 서울(2015).
- 리처드 샌델(2007), 『편견과 싸우는 박물관』, 고현수·박정언 옮김, 연암서가; 서울(2020).
- 문화체육관광부(2021), <국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구>.
- 문화체육관광부(2023), <국립박물관 어린이박물관 실태조사 및 발전 방안 연구>.
- 박신의(2015), 박물관의 사회적 포용에 따른 지역사회 발전, <2015 영월 국제박물관학술대회 발제문>.
- 박신의(2017), '리빙 뮤지엄의 '역사 살리기'를 위한 장치와 요소 - 시드니 하이드 파크 막사박물관을 중심으로', 『문화공간연구』, 통권57호. 2017, 3-11.
- 박신의(2020), 포스트코로나 시대를 대비한 박물관의 대응과 전략, <Seoul Museum of History>, 『SEMU』 79호, 10-11.
- 박신의(2024), 동시대박물관 및 지역박물관 담론과 사례연구를 통한 지역박물관의 새로운 접근, 『문화예술경영』, 7, 1-31.
- 신열(2021), 물입이론을 적용한 어린이박물관 전시연출 특성과 개선방안. 『어린이와 박물관 연구』, 18, 79-114.
- 이연수(2020), 우리나라 어린이박물관의 정체성을 통한 과제 탐색. 『문화예술교육연구』, 15(3), 73-92.
- 한국어린이박물관협회, 국립중앙박물관 어린이박물관(2017), <한국어린이박물관의 현황과 미래>, 제11회 한국박물관국제학술대회 자료집, 2017. 5. 22.
- Association of Children's Museums, What Is a Children's Museum? The Four Dimensions of Children's Museums.
- Falk, J.(2022), The Value of Children's Museum for Adults, <함께하는 공간 함께하는 우리>, 2022 어린이박물관 미래발전포럼 자료집, 국립중앙박물관, 2022, 11. 17. 10-31.
- Haas, C. & Zwacka, P.(2021), Can children's museums survive the 21st century?, in The Children in Museums Award The first decade, 11-15.

웹사이트

- 어린이박물관협회(Association of Children's Museums).
<https://childrensmuseums.org/>
- 인디애나폴리스 어린이박물관(The Children's Museum of Indianapolis), <어린이의 힘: 변화를 만들어가다> (The Power of Children: Making a Difference).
<https://www.childrensmuseum.org/visit/experiences/exhibits/power-of-children>
- MO미술관(MO Museum), Night at the Museum for Kids.
<https://www.vilnius-events.lt/en/event/night-at-the-museum-for-kids/>

01



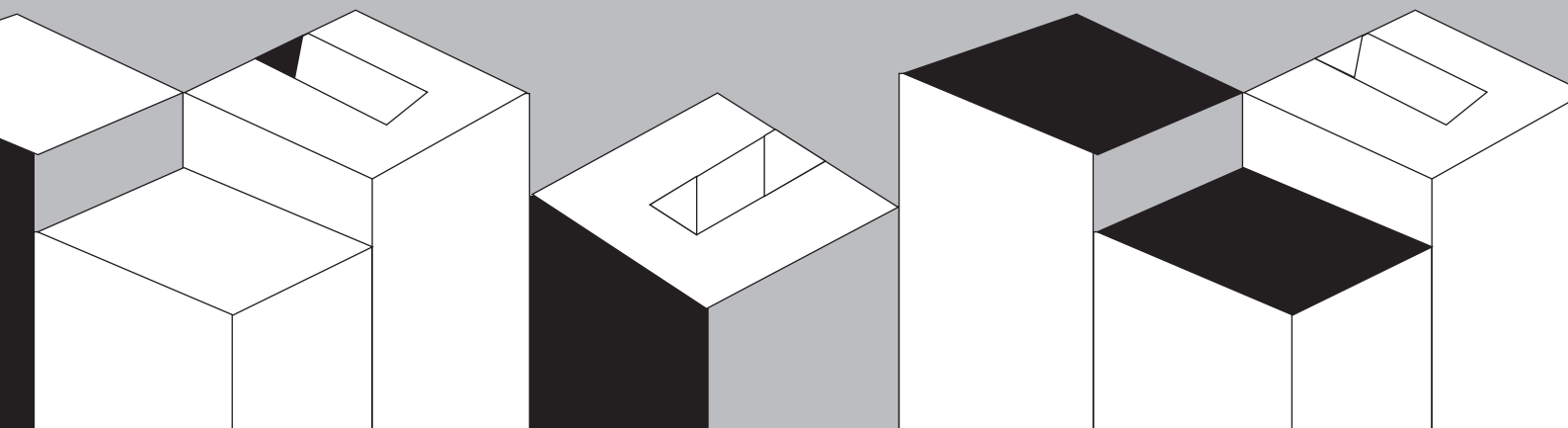
어린이박물관 소장품 수집의 기준과 사례

: 보스턴 어린이박물관을 중심으로

Collecting Practices
in Children's Museums
: Criteria and the Case of
Boston Children's Museum

Melissa Higgins

(Vice President of Programs & Exhibits, Boston Children's Museum)



어린이박물관 소장품 수집의 기준과 사례 : 보스턴 어린이박물관을 중심으로

Melissa Higgins (Vice President of Programs & Exhibits, Boston Children's Museum)



보스턴 어린이박물관의 소장품을 이해하시면 우리 박물관 전체를 이해하고 우리 서로를 이해하는 데 도움이 되리라 생각합니다.

※ 본 원고는 자막용으로 작성된 영문 발표문을 한국어로 번역하여, 자료집 게재 형식에 맞게 정리한 것입니다.

저는 멜리사 히긴스(Melissa Higgins)라고 합니다. 보스턴 어린이박물관에서 프로그램과 전시를 총괄하고 있습니다. 우리 박물관 소장품의 맥락 이해에 도움이 되도록 박물관 역사에 대해 간략히 설명하겠습니다. 보스턴 어린이박물관은 전 세계에서 두 번째로 오래된 어린이박물관입니다. 1913년에 과학 교육자들이 설립했으며, 설립 목적은 보스턴 아동들, 특히 이민자 가정 아동들의 교육 접근성을 높이는 것이었습니다.

박물관의 역사는 사실 우리 소장품에 있어서 매우 중요합니다. 박물관 설립자들이 과학 교육자였기 때문입니다. 우리 박물관의 첫 소장품은 바위나 조개껍질 등 자연과학 표본이었고, 이후에는 박제 동물을 전시하게 되었습니다. 한편, 창립자들이 교육자였고 아동에게 초점을 맞추었기 때문에 체험형 전시에도 중점을 두게 되었습니다.

이제 빨리감기를 해서 1960년대로 가보겠습니다. 이때 보스턴 어린이박물관에서는 가히 혁명적이라고 할만한 일들이 있었는데요. 이러한 혁명은 박물관 소장품에도 영향을 주었습니다. 우리 박물관의 아이콘이라고 할 수 있는 역대 관장 중 한 분인 마이클 스폭(Michael Spock) 관장님이 박물관을 이끄실 때였습니다. 우리 모든 일의 중심이 아이들이어야 한다는 기치 아래 움직일 때였습니다. 즉, 박물관에서 '무언가'가 아

닌 ‘누군가’가 중심이 되어야 한다는 것이었죠.

이 명제를 박물관 소장품 측면에서 생각해 보면 매우 흥미롭습니다. 소장품은 사물, 즉, ‘무언가’의 집합이기 때문이죠. 하지만, 우리 박물관을 진정으로 아동들에게 초점을 맞추고 있는 기관으로 생각한다면, 소장품을 통해 ‘누군가’에게 집중한다는 것은 해당 사물의 스토리, 인간적 연결, 사람들이 제시하는 관점, 역사 또한 매우 중요하다는 의미입니다.

마이크 스폭 관장님 재임 시기 우리 박물관의 초기 전시 중 하나는 「왓츠 인사이드」(What's Inside)였습니다. 관람객과 전시품 사이의 경계를 실제로 그리고 상징적으로 허물었다는 점에서 아이콘 격이라고 할 수 있는 전시였습니다. 마이크 스폭 관장님의 글을 인용하겠습니다.

“관람객이 기존에 경험하는 전시품과 케이스에서 벗어나는 주제를 찾고 있었다. 관람객에게 무슨 일이 일어나고 있는지 보여주는, 가시적인 관객 행동을 유발하는 데 관심이 있었다. 따라서 나에게 인터랙티브 전시의 목적은, 어떤 것을 통해 아이들의 흥미를 유발할 뿐만 아니라 반응을 이끌어내는 데 있었다.”

저는 셴 플레이스토(Sean Plaistowe)입니다. 보스턴 어린이박물관에서 전시품과 아카이브를 담당하고 있습니다. 우리 박물관 소장품의 범위는 상당히 넓습니다. 소장품의 지역도 굉장히 다양하고, 전 세계 다양한 지역에서 가져온 소장품의 종류도 여러 가지입니다. 우리 박물관에는 ‘모든 곳에서 온 무언가가 있다’라고 설명하는 것이 일종의 관례가 되었는데요. 저는 이 표현을 조금 수정해서 ‘모든 곳은 아니고, 거의 모든 곳에서 온 무언가가 있다’라고 하겠습니다.

한편, 중요한 점은, 소장품의 상당수가 일상에서 사용하는 물건이라는 점입니다. 여기에는 우리의 주력 분야라고도 할 수 있는 전 세계 장난감과 인형도 있고, 일본과 미국 토속 물품도 많이 있습니다. 현재도 이러한 물건을 활용해서 아이들과 세계사, 다양한 사회 발전상에 대해 이야기 할 수 있고, 아이들이 익숙하지 않을 수도 있는 세계 다른 지역에 대해서도 이야기 나눌 수 있습니다.

박물관 소장품 상당수의 전통적인 용도는 아이들과의 이러한 나눔이었으며, 소장품 카탈로그 작업도 점차 진행하게 되었습니다. 우리 박물관 초기 카탈로그에 기반

한 초기 추산치에 따르면 박물관 전체 소장품 수는 50,000점으로 나왔습니다. 카탈로그 작업은 계속되었고 소장품 위치 파악도 하게 되었습니다. 현재 카탈로그 작업을 40~60% 정도 진행한 것 같습니다. 하지만 카탈로그 작업을 통해 최근에 업데이트된 추산치에 따르면 박물관 전체 소장품 수는 35,000점에 가까운 것으로 확인됩니다. 이중 약 20,000점 정도의 카탈로그 작업을 완료했습니다.

한편, 우리 박물관 소장품으로만 구성된 「Hall of Toys」(장난감의 전당)라는 전시가 있었는데요. 해당 소장품이 다소 노후한 상태가 되어서 2007년 박물관 리모델링 때 이 전시는 종료되었습니다. 그 시점에 우리 박물관에서는 소장품을 한 공간이 아닌 여러 공간에 진열하기로 했습니다. 수장고를 박물관 구조에 맞췄으며, 동선의 흐름을 고려해서 전시 사이사이에 수장고를 배치했습니다. 수장고 배치 작업은 2007년 박물관 증축과 함께 진행했으며, 이때 건물 전면에 유리 아트리움을 지었습니다. 그전에는 박물관 벽돌 건물에 창문이 달려있었습니다. 이 창문은 대부분 진열용 유리 케이스로 탈바꿈했고, 현재 이곳은 소장품을 보관하는 주요 공간 중 하나입니다. 박물관 전체에 걸쳐 우리가 주기적으로 사용하는 창문은 23개 정도입니다.

한편, 우리 박물관은 요즘 사람들의 입에 오르내리는 주제, 관람객들이 많은 관심을 보이는 주제를 어느 정도 다루려는 노력을 하고 있습니다. 시대에 발맞추기 위해서입니다. 아이들에게 과거의 세계나 다른 문화에 대한 걸 보여줄 수 있다는 것이 멋진 하지만, 너무 괴리감이 느껴져서 이들과 아무 관련이 없어 보이는 것은 의미가 없기 때문입니다.

창문은 박물관의 주요 통로를 따라 있으며, 전시실 안팎에서 보입니다. 우리 박물관에서는 창문을 다양한 방식으로 사용해 왔습니다. 특히 최근 몇 년 동안 개별 창문마다 현재 진행 중인 특별한 사건을 주제를 다루는 작업을 하고 있습니다. 특정 전시와 관련된 창문도 있고, 독립적인 진열품인 경우도 있습니다.

2007년 리모델링 이후 박물관 전체에 걸쳐 ‘창문 프로젝트’(A to Z)가 있었습니다. 창문마다 A부터 Z까지 알파벳을 할당해서 전시물을 두었고 예술가들이 관련 작업을 했습니다. 이 프로젝트를 위해 예술가들이 각자의 예술품을 가져오거나 만들었고, 이들의 작품은 박물관 소장품과 합쳐졌습니다. 박물관에서는 이 ‘창문 프로젝트’를 일종의 테스트 또는 상설 전시로서 몇 년 동안 유지했습니다. 그러다가 별도의 주제와 이 유가 있는 소장품을 위해 번갈아 사용하는 진열 공간으로서 창문을 활용해 보자는 결

정을 내리게 되었습니다. 결과적으로 창문은 소장품을 진열하는 주요 공간의 일부가 되었고, 그 외에도 박물관 전체에 걸쳐 소장품 진열 공간이 여러 개 있습니다.

일부 소장품은 교육 공간인 ‘아서의 세계(Arthur’s World)’에 있는 A-Z 전시, 들여다 보는 동굴에서도 보실 수 있습니다. 박제 동물 일부는 여전히 이곳에 있습니다. 그리고 박물관 초기 전시물의 역사를 기리기 위해 장기적으로 유지하는 연구 공간도 있습니다. 박제 동물과 광물질이 전부이지만, 여전히 이곳에 진열된 자연 세계 또는 자연과학의 경이를 많이 간직하고 있다는 점에서 유의미합니다. 놀이공간 안에는 동굴이 있는데요. 실바니안 패밀리 게임 등의 소장품은 재미있으며 박물관을 방문하는 어린이들이 매우 친숙하게 여길만한 콘텐츠입니다.

전시물을 만들 때, 특히 배치와 큐레이션을 위해 박물관 전시는 지역사회와 교류합니다. 국립인문재단(NEH) 지원금을 통해 지역 주민들이 박물관에서 소장품에 대한 이야기를 공유하게 되었고, 이들의 이야기는 「너는 곧 우리」(You, Me, We)라는 전시 일부의 기반이 되었습니다. 정체성, 가치, 공동체에 대한 전시입니다. 전시 관람 기회가 없었을지도 모를 분들이 전시에 오셔서 정말 멋진 시간이었습니다. 이분들은 관람한 전시에 대해 정말 멋지고 개인적인 이야기를 들려주셨습니다. 일부 이야기의 경우, 보다 공식적인 공유를 위한 승낙을 받았습니다. 이분들이 하신 이야기의 인용문을 사용하거나 이분들이 전시물을 들고 있는 사진을 ‘너는 곧 우리’ 캐비닛과 박물관 창문을 통해 공유할 수 있었습니다. 사람들이 교류하는 흥미롭고 감동적인 방식, 중요성이 분명한 사물, 중요할 것 같지 않은 사물에 대해 듣는, 정말 멋진 기회였습니다.

제가 너무 자주 언급했을 수도 있는 이야기가 하나 있는데요, 박물관에서 진행한 행사 중 하나입니다. 우리 박물관의 공연예술 극장에 아이들을 위한 무대 공간이 있는데, 여름 내내 빈티지 장난감과 그 외 전시물을 이곳에 전시했습니다. 상당한 향수를 불러일으키는 물건들을 접근 가능하게 했습니다. 그 전시를 통해 뭔가 좋은 이야기가 나올 수도 있겠다는 생각이었고, 사람들의 흥미를 불러일으켜서 차후 박물관 소장품 탐구에 도움을 주실 의향이 있는 분들을 찾을 수도 있겠다고 생각했습니다.

이러한 소장품 중 하나가 스타트렉의 커크 함장 의상을 입은 닌자 거북이였습니다. 한 지역 주민분이 저에게 이야기를 들려주셨는데요. 원래 페루 분이신데 미국으로 이민 오신 걸로 기억합니다. 이분의 사촌이 먼저 미국에 오셨는데 바로 이 장난감

을 가지고 계셨다가 이분이 어릴 때 이 장난감을 주셨다고 합니다. 그러다가 이 장난감은 미국에 오는 다른 사촌이나 친척에게 전달되었다고 해요. 그리고 이분이 또 나눠 주신 내용이 있는데요, 닌자 거북이 애니메이션이 유치하고 피자에 대한 단어가 너무 많이 나오긴 하지만 미국과 영어에 대해 배울 수 있었다고 하셨습니다. 어린 시절과 관련된 물건이 정말 중요하고, 강력하고, 감정적인 기억과 내재적으로 묶여 있다는 걸 염두에 두지 않으면, 이런 물건은 단지 바보 같은 장난감 같아 보일 때도 있죠.

우리는 쌍방향으로 소통하는 박물관이라는 점을 내세우고자 합니다. 우리 소장품만 보더라도, 이런 프로그램에 사용하는 전시물을 평가하는데 여전히 많은 주의를 기울입니다. 전시물이 빛을 발할 수 있기 위해서입니다.

필요시 조치를 취할 수 있도록 훈련과 준비가 된 박물관 직원을 충분히 두고 있기는 합니다. 하지만 조치를 취할 필요가 별로 없다는 점을 알면 놀라실 것입니다. 몇 명의 직원만 어느 정도 준비시키면 관람객들은 전시물을 소중히 여기고 전시물과 진정으로 유의미한 쌍방향 소통을 하게 됩니다. 대다수의 아이들에게 박물관은 처음이거든요. 그래서 뒷짐을 지고 전시물을 눈으로 감상하라는 등의 지시 사항을 이곳에서 당장 듣지 않아도 될 것 같습니다. 사실 전시물이 케이스 안에 있을 때 그것은 케이스일 뿐입니다. 하지만 우리는 쌍방향 소통을 계속하고자 하며, 사실 우리는 인터랙티브한 성격의 박물관입니다. 이러한 측면을 통해 아이들, 부모, 성인 보호자들에게 일상생활에서는 도저히 접할 수 없을 방식으로 역사를 다룰 기회를 제공할 수 있게 됩니다.

가까운 미래에 지역사회와 박물관 소장품을 연결할 또 다른 방식은 '이동 전시 모듈 프로젝트'입니다. 이 프로그램에서도 선 씨가 언급하셨듯이 NEH 지원금을 통해 소장품과 관련된 개인 스토리를 수집하는 접근법을 사용할 예정인데요. 지역 주민들에게 박물관 소장품에 대한 추억이나 연결고리를 공유해달라고 요청하려고 합니다. 그 다음, 그래픽 작업을 하고 관련 전시물을 이동식 케이스를 통해 공유하게 될 것입니다. 전시 케이스를 지역사회 장소에 일정 기간 둘 수 있도록 안전성과 휴대성을 고려해서 기획 중입니다. 전시 장소는 도서관, 주민센터, 방과 후 프로그램 장소 등이 될 수 있겠습니다.

프로젝트 목표 중 하나는 공감대 형성에 도움이 되도록 박물관 소장품을 사용하는 것입니다. 다른 사람의 개인적 이야기를 읽으면 그 사람의 관점을 더 잘 이해하는 데 도움이 되는데요. 공감대 형성의 기반이라고 할 수 있습니다. 이동식 전시가 지역사회로 나가게 되면 이 프로젝트가 공감대 형성에 어떻게 영향을 미치는지 살펴볼 것입니다. 소장품을 박물관 밖에서 공유할 기회와 접근법에 대해 무척 기대가 됩니다. 우리 박물관의 새로운 시도이고, 이러한 방식으로 소장품을 공유하게 돼서 너무나 설렙니다.

마지막으로, 박물관 소장품을 통해 지역사회와 교류하는 정말 재미있고 단순한 방법은 SNS 활용입니다. ‘한스’라는 이름의 작은 인형이 있는데, 우리 박물관 소장품 마스크트라고 할 수 있습니다. 한스는 우리 박물관의 SNS 게시물마다 등장하는데 인기가 엄청납니다. 소장품 작업이 무척 심오하고 역사와 중요한 고려 사항에 기반하고 있기는 하지만, 우리 박물관 소장품 중 상당수를 통해 교류할 수 있다는 것은 재미있고 기쁜 일이기도 하다는 점을 잘 보여주는 측면입니다.

여러 행사와 프로그램을 위해 우리 박물관에서는 다양한 소장품을 통해 특별한 방법으로 역사를 접할 기회를 관람객들에게 제공합니다. 이 분야 일을 하다 보면, 모두에게 이런 기회가 주어지지 않는다는 점을 잊어버리기 쉽습니다. 다섯 살 난 아이는 기원전 450년에 제작된 주화에 관심이 없는데 부모님들이 너무나 감탄하면서 어떻게 해서라도 아이가 동전을 든 사진을 찍으려고 하고, 동전을 잠시라도 직접 쥐어 보려고 할 때도 있습니다. 고대 로마 등 동전의 원래 지역의 짜릿함을 잠시라도 느껴보려는 것이죠. 이점이 흥미진진하다고 생각합니다.

여러 기관에서 이따금 이런 시도를 한다고 알고 있습니다. 하지만 모든 기관에서 우리 박물관처럼 어린 연령대의 아이들과 교류하게 되지는 않습니다. 그래서 이러한 시도를 정확히 어떤 식으로 해야 할지, 우리가 리스크를 어느 정도 수용할 건지, 보기보다 리스크가 많지 않도록 어떻게 최선의 작업을 할지 항상 고민합니다. 그래도 이 작업이 정말 흥미진진하다고 생각하며, 저는 이 일을 계속하고 있습니다. 사실 우리 박물관에서 오랫동안 어느 정도는 해온 일이라고 봅니다. 단지 그 중요성을 완전히 깨닫진 못했던 거죠.

Collecting Practices in Children's Museums

: Criteria and the Case of Boston Children's Museum

Melissa Higgins (Vice President of Programs & Exhibits, Boston Children's Museum)



I believe that understanding the collections of Boston Children's Museum helps people understand our museum as a whole, and vice versa, they really inform each other.

※ This manuscript was originally prepared in subtitle-ready form and has been edited for inclusion in the proceedings

My name is Melissa Higgins, and I'm the vice president of programs and exhibits at Boston Children's Museum, I want to share a little bit about the history of the museum as it helps contextualize our collection. Boston Children's Museum is the second oldest children's museum in the world. We were founded in 1913 by science educators who had the goal of making educational resources more accessible to children in Boston, particularly immigrant children.

This history the museum actually is critical to our collection, because the founders were science educators. Our first collections objects were natural science specimens, rocks and shells, and then eventually taxidermy animals. But because they were educators and they were focused on children, there was also a real focus on being hands on.

Then, when we fast forward to the 1960s there were some critical revolutions at Boston Children's Museum. Those also impacted our collection. This

was when one of our iconic directors, Michael Spock, was leading the museum. The push was really for everything we do to center children, that our museum was about someone and not about something.

This is very interesting to think about in light of a collection, which is a set of things, a set of objects. But if we're thinking about our museum as truly having a focus on the children, then what that means for the collection is that the stories of the objects, the human connection, and the perspectives that people bring, the histories, are really also critical.

One of the first exhibits from when Mike Spock was at the museum. Was called 「What's inside」. This was an iconic exhibit in terms of removing the barriers, both literally and figuratively, between visitors and collections.

Mike Spock wrote,

“I was looking for a topic that would move us away from displays and exhibit cases, the visitor experience. At that time, I was interested in eliciting visible audience behavior that would indicate what was happening for the visitor. So the purpose of doing interactive exhibits, for me was in eliciting feedback as much as it was exciting kids about something.”

My name is Sean Plaistowe, and I am the director of collections and archives at Boston Children's Museum. We have a collection that is extremely wide in the areas that it collects on and types of materials from different areas of the world. I think there's there used to be kind of a common practice sometimes of saying that we had something from everywhere, and I try to update that a little bit more to say that we have something from nearly everywhere, not quite everywhere.

But the important thing is that a lot of the materials in being objects of everyday life, as well as toys and dolls from around the world, our particular areas of strength, as well as actually in particular, our collection around Japa-

nese materials as well as Native American materials and Americana are some of our strongest areas, but all of these objects, yeah, are things that kind of we can still use to share with children about the history of the world and different ways that society has developed over time, as well as just about other parts of the world that they might not be familiar with.

And that's at least been the traditional use of a lot of the materials we have here, we've slowly made progress at cataloging the collection. Early estimates based on some of our early cataloging was putting the total number of items in our collection at 50,000 items. As we made quite a bit more project progress and just by location information, we believe we're hopefully 40 to possibly 60% done with the cataloging. But our current updated estimates from all the work we've done is that we probably have closer to 35,000 objects.

We currently have around 20,000 of those objects cataloged, and the final exclusively collections focused exhibit, which was the 「Hall of Toys」, which had become a little bit aged and beat up at that point, was retired in 2007 when we remodeled the museum.

At that point, the thinking was to distribute the areas where the collection could be displayed in place of that singular room. Collection storage spaces were integrated more into the floor plan of the museum and how traffic would flow around them between exhibits and that it would go alongside them. And this was done through when we did that expansion in 2007 a glass atrium was built on the front of our building, and we had previously had windows in the brick building that made up the original Museum. Those windows basically were converted to vitrines, and they are now one of the primary areas that collections materials are stored. In general, we have around 23 windows that we use regularly throughout the museum.

So. But we want to just at least try to represent some of those things that are topics that we're talking about and that our visitors are very much interested in or talking about, so that we can kind of keep up with the modern age.

Because while it's wonderful to be able to show children about the past of the world or other cultures, it's fruitless if it's something that's seen as so alien as to be completely unrelated to them.

These are alongside the main walkways of the museum, and can be seen from both inside of exhibits and outside of exhibits. We've been we've used them in many different ways, more commonly in the last few years, we've done a lot more of having individual windows that might relate to a theme of special events that are going on, or relate specifically to the exhibit that it's tied to, and also just be more standalone displays.

There was an after that original remodel in 2007 a museum wide theme of Windows, the A to Z windows, which obviously every window was a letter, and they had objects and artistic artists worked on them. So, there was also some artistic materials that they contributed or created for this, these split these displays that also incorporated collections materials. And those were left up, actually, for several years as a station test, kind of static exhibit, and then kind of the we were eventually decided to move forward with using the Windows more as rotating display case display areas for the collection that would have more discrete themes and reasons for them. And so those are some of the main areas where we display materials, as well as those, there are several display spaces for collections materials throughout the museum.

Some collections materials are featured in an A to Z display in Arthur's World, the classroom area of that as well as in peeps cave. Some of our taxidermy is still on display there, as well as the investigate cases, which have been a long-term area that still honors some of the history of those original displays from the early history of the museum. That's all taxidermy and minerals, but it does honor that of just having a lot of the wonder of the natural world still being on display there, or natural sciences. There is actually in the cave in play space. There is some Sylvanian family plays, as well as some other collections, materials that are fun and may be very approachable for some of our littles

that are visiting the museum.

When it comes to trying to make the collection, and that's particularly the display and curation of collections, displays engage with our community. As part of NEH grant, we have had community members come in and share stories about collections materials, which then were formed the basis for some displays that we have in our exhibit called 「You Me We」 is a lot about identity and values and community. And as part of that, we really had a wonderful time of having people come to collections that might not have the chance otherwise. Conway, but also, they shared some really wonderful and personal stories about the collections materials that they looked at. Some of those stories they showed chose to share with us like more formally, which we then could use quotes of them as well as maybe a picture of them holding the object in the displays that we would create in the 「You Me We」 cabinets and Windows. And it just really gave us a wonderful give me a wonderful opportunity to hear about the interesting ways and touching ways that people can interact with, objects that are obviously significant and ones that seem like they shouldn't be.

I think there's always a story that I probably have told too many times, but I always think of it of one of the events we did actually was a event that was in our kids stage area, which are performing arts theater, and we invited people to come in and look at Vintage toys and other materials over the summer of that year, and when we kind of just had some kind of very nostalgic objects to just to be very approachable, in the hopes that maybe we could get some good stories from that, or also kind of just get people's interest who might want to help us later in exploring collections further.

And one of those objects was a Ninja Turtle dressed like Captain Kirk, I believe. And a community member had told me about how they were originally from Peru, I believe, and had immigrated to America, and how their cousin, though, had left for America before them and had that exact toy and given it

to him when he was young, and then how he then had passed it along, kind of in this chain to, like another cousin or family member when he was leaving to come to America himself. And then also kind of just shared that that show, despite being a. Silly and possibly over. Teaching some vocabulary on about pizza was also one of the things that kind of helped him learn about America and the English language and things like that. And so, it's just one of those things of it seems like kind of just a goofy toy sometimes, when you're not thinking about the fact that these materials that are tied to childhood can be inherently tied to really significant and powerful, emotional memories.

We try to honor the fact that we are an interactive museum. Even with our collection, we still definitely very carefully evaluate the objects we use for these kinds of programs to make sure that they can thrive.

It makes sure that we have enough staff who's trained and prepared enough to intervene where needed, but I will say you'd be shocked how much you don't need to intervene.

That if you kind of prepare a few people, to a certain extent, people will approach things with respect and have really meaningful interactions with these materials, because we are, in some ways, the first museum most children come to, and as such, they might not need to learn from us right away that they have to stand with their arms behind their back and everything and look at materials and instead have opportunities.

And definitely when things are in cases, that's the case, but admittedly, at other times that we want to continue to have that interactive nature, and also just that we are such an interactive museum provide us, provides us a chance to give children and their parents and operate or adult caregivers, a chance to handle history in a way that they might not get to in their everyday life in any other way.

Another way we'll be engaging our community and collections in the near future is through our mobile exhibit modules project. This program will use the same approach of gathering individual stories related to collections objects that Sean mentioned from our NEH grant, we'll invite community members to share memory or connection to an object from the Collection. Then we'll create graphics and perhaps share some related objects within a mobile case. We're designing these to be safe and portable so the curated cases can be placed in community locations for a period of time. This might be a library, a community center, a school after school program.

One of the goals of this project is to use the collection to help build empathy. When people read a personal story from another individual, it can help them better understand that person's perspective, which is a foundational building block for empathy. We'll be looking at how this project influences empathy development once the modules are out in the community. We're really excited about this opportunity and approach to bringing our collection outside of the building, which is a new initiative for us, but we're so excited to share it in this way.

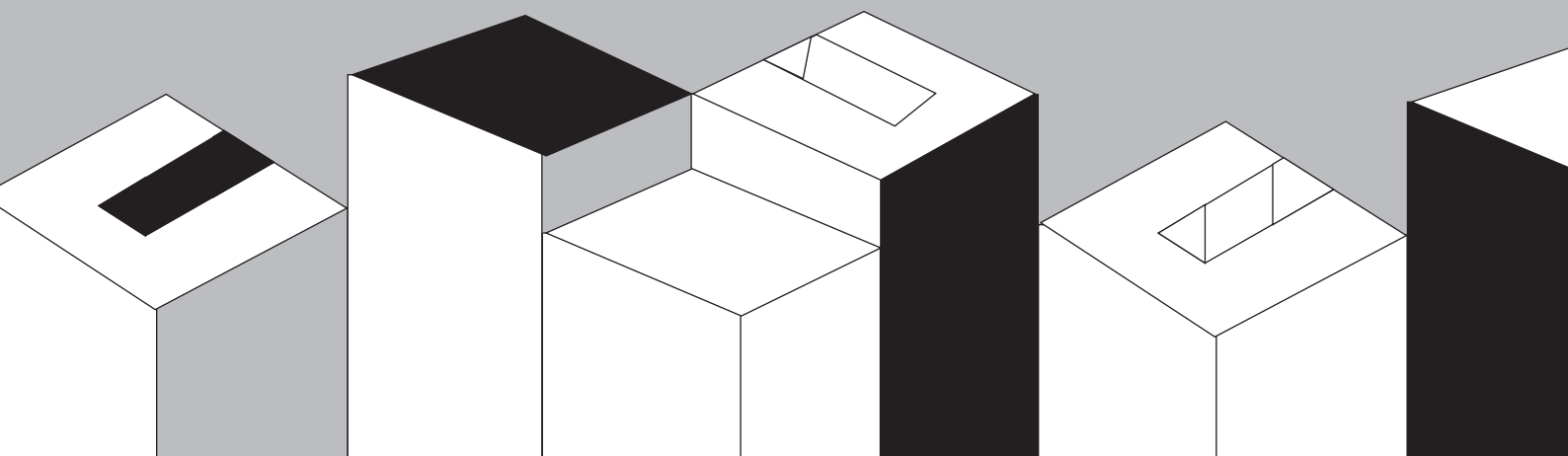
Perhaps lastly, one really fun kind of silly way we engage our community through collections is using social media. We have a little doll who we've named Hans, who is kind of the collection's mascot. He's a recurring character in our social media posts, and super popular. It's a good reminder that while so much of the collections work is really profound and rooted in so much history and important considerations, it's also just a fun, joyful thing to be able to engage with many of the objects we steward.

For different events and different programs, we bring out different materials that give people the chance to handle history in a way that I think it's easy to forget once you're in this field, that not everyone gets the chance to and so

people are, you know, whether or not that sometimes the five year old's not that interested to hold a hold the coin that's from 450 BCE, but parents really amazed, and also they want desperately to snap that picture of their kid holding it, and also hold it themselves A little bit for a second, just to feel, the thrill of ancient Rome or whatever, whatever place it's from, just for a moment. And I think that's an exciting area.

And I think a lot of different institutions are trying to do things like this sometimes, but not all of them get to work with kids as young as we do, and so it's something we're always trying to figure out exactly what it should look like, and what we're willing to how much risk tolerance we're willing to have about it and things like that, and also how to best make it so that there's not as much risk as it might seem. But I think it's something that's just really exciting that I'm continuing to do, and honestly, that the museum has done in some capacity for a long time, I think, without even fully realizing how significant it is.

02

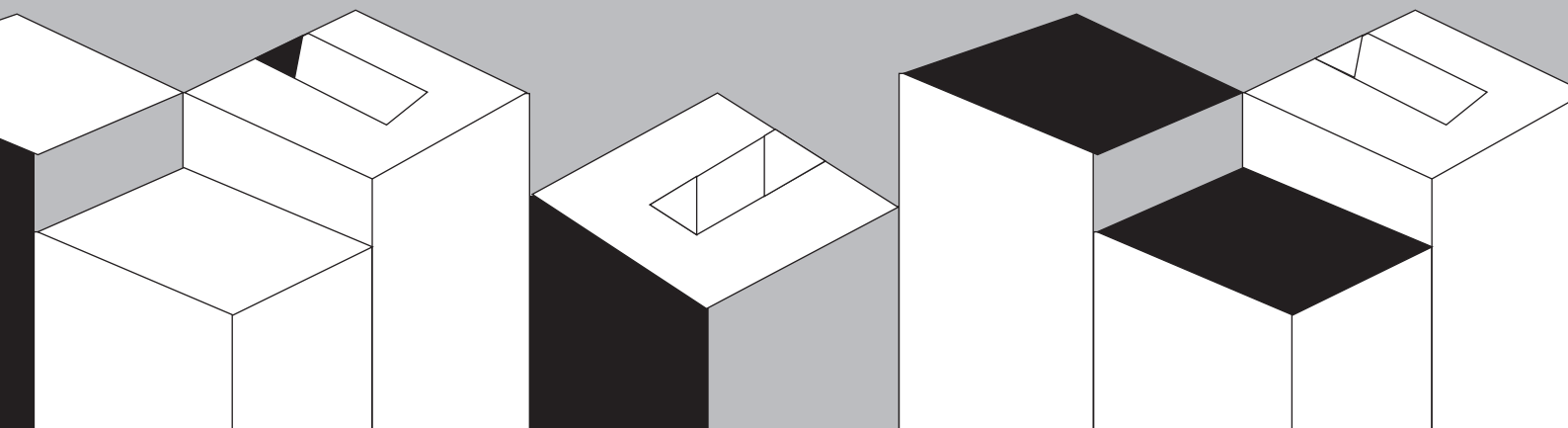


포용적 가치를 실현하는 어린이박물관

Advancing Inclusion in Children's Museums

Suzy Mirvis

(Director, School & Community Programs at Children's Museum of Manhattan)



포용적 가치를 실현하는 어린이박물관

Suzy Mirvis (Director, School & Community Programs at Children's Museum of Manhattan)



여러분, 안녕하세요. 수지 머비스(Suzy Mirvis)입니다. 저는 미국 뉴욕에 위치한 맨해튼 어린이박물관에서 학교 프로그램 및 커뮤니티 아웃리치를 총괄하고 있습니다. 오늘 저는 우리 박물관의 커뮤니티 아웃리치 프로그램에 대해 이야기를 나누려고 합니다. 현재 운영 중인 프로그램 중 몇 개를 소개하고, 어떻게 운영해 왔는지에 대한 배경 설명을 드린 뒤, 어떻게 여러분이 자체적으로 프로그램을 운영하실 수 있을지 제안해 보겠습니다. 이 발표가 여러분 각자의 팀에서 창의적으로 생각하고, 새로운 아이디어와 전략을 짜내며, 파트너십을 구축하는 데 도움이 되었으면 하는 바람입니다. 그럼 시작하겠습니다.

※ 본 원고는 자막용으로 작성된 영문 발표문을 한국어로 번역하여, 자료집 게재 형식에 맞게 정리한 것입니다.

우선 맨해튼 어린이박물관의 배경에 대해 설명해 드리겠습니다. 우리 박물관 사명의 출발점은 여느 비영리단체와 같다고 할 수 있는데요. 맨해튼 어린이박물관은 유아들을 보호하며, 모든 아이들이 최고의 개개인으로 성장하고 발전하도록 돕고 있습니다. 이것이 우리 박물관 모든 업무의 지침이 되는 우리의 사명입니다.

우리 박물관은 10세 이하의 어린이를 둔 가정에 초점을 맞춘 기관이지만, 사실 프로그램 대다수는 6세 이하의 어린이를 대상으로 합니다. 박물관 연간 방문객 수는 350,000명이며, 오래 전인 1973년에 설립되었습니다. 현재 박물관 규모는 3,530 m²이지만 향후 몇 년 내에 새로운 부지로 옮겨가면 규모가 상당히 늘어날 예정입니다. 새로운 곳에서의 개관은 2028년을 목표로 하고 있습니다. 현재 박물관 예산은 약 6,000,000달러이며 직원 수는 약 73명입니다. 방금 드린 정보를 토대로 여러분의 기

관이 우리 기관과 얼마나 비슷하거나 다른지 짐작이 가시리라 생각합니다.

우리 박물관의 주요 커뮤니티 아웃리치 프로그램 중 세 개를 소개하겠습니다. 첫 번째 프로그램은 '가족 연결 프로그램'(Family Connections)입니다. 뉴욕 라이커스 섬에 수감된 부모들을 위한 가족 상봉 프로그램입니다. 이들을 '수감 중인 부모'(Parents in Custody) 또는 줄여서 PIC이라고 합니다. 수감 중인 부모님들은 우리 박물관의 안전하고 따뜻하고 환대하는 환경에서 아주 어린 자녀와 다른 가족 구성원을 만납니다. 이들의 상봉은 비공개로 진행됩니다. 그다음으로 소개해 드릴 프로그램은 '가족과 쉼터를 위한 프로그램'(Deep Impact for Families in Shelters)입니다. 커뮤니티 내 가정들에게 실제로 깊은 영향을 주기 위해 어떻게 프로그램을 구성했는지 설명하겠습니다. 그다음, '이곳에 오신 당신을 환영합니다'(You Are Welcome Here)라는 프로그램에 대해 자세히 나누는 것으로 발표를 마치겠습니다.

가족과 쉼터를 위한 프로그램은 이민자들이 뉴욕으로 대거 유입될 때 이에 대응하여 상당히 신속하게 진행했던 프로그램이었습니다. 여러 가정, 특히 뉴욕은 처음이고 영어를 구사하지 못하는 경우도 있고 어린 자녀를 둔 가정들이 이곳에서 환영받고 있고 안전하다는 것을 알았으면 했습니다.

프로그램 각각에 대해 구체적으로 설명하기에 앞서, 우리 박물관 프로그램을 어떻게 시작하고 발전시키는지 개괄해 보겠습니다. 박물관 프로그램은 항상 기존 연구와 박물관의 개입 니즈를 기반으로 기획됩니다. 따라서 현장 니즈 평가가 필요합니다. 우리가 지원하고자 하는 특정 커뮤니티의 니즈가 어떤 것인지 완전히 이해하기 위해서요. 절대로 무턱대고 들어가서 지원 대상 커뮤니티의 니즈를 추측하지 않습니다. 따라서 니즈 평가를 위해 이해당사자, 전문가, 다른 커뮤니티 단체, 관할기관 관계자를 직접 만나기도 합니다.

그 다음, 자문위원회를 두어서 당사자분들이 하시는 말씀을 듣습니다. 좀 더 구체적으로 설명해 드리겠습니다. 예를 들어, 가정 쉼터의 경우 뉴욕시 노숙자지원부 관계자를 직접 만나서 다른 단체가 이 분야에서 하고 있는 일, 지역사회의 주요 니즈에 대한 대략적인 정보를 얻습니다.

그 다음, 조금 더 구체적으로 들어가서 이 분야 연구를 진행하며 관련 니즈에 대해 더 잘 이해하고 있는 연구자들과 협력하기도 합니다.

그 다음, 프로그램 담당자, 사회복지사, 현장 조율 담당자, 개별 현장 담당자와 함께 내용을 거듭 확인합니다. 물론, 노숙을 경험한 분들의 목소리를 직접 들었는지도 확인합니다. 즉, 노숙을 경험한 가정들과 어머니들을 말하며, 이분들은 이러한 경험이 어떤 것인지 그 누구보다도 잘 이해하고 있습니다. 그리고 충분한 후원을 확보했는지, 후원 파트너에 만족하는지도 확인합니다.

관련 분야 연구를 이미 진행한 분들이 우리 박물관의 과업 수행 역량을 인지하고 우리를 후원하기 위해 직접 찾아오시는 경우도 있습니다. 이 경우, 진정한 협력 파트너로서 신뢰할 수 있습니다.

마지막으로, 박물관 프로그램을 어떻게 평가할 것인지 항상 염두에 두어야 합니다. 프로그램 기획을 시작하기도 전에, 이 프로그램이 성공적일 것인지, 프로그램이 어떤 모습일지, 프로그램을 어떻게 평가할지 생각해야 합니다.

그렇다면 프로그램을 지속적으로 개선하는 방법은 무엇일까요? 우리 박물관의 ‘가족 연결 프로그램’을 예로 들어서 그 과정 일부를 살펴보겠습니다. 앞서 말씀드렸듯이, 우리 박물관의 ‘가족 연결 프로그램’에서는 라이커스 섬에 수감된 부모 및 보호자가 박물관 운영시간이 아닌 때에 가족들과 재회합니다. 프로그램 콘텐츠 개발 시작이 가능하기도 전에, 커뮤니티의 니즈를 확실히 이해할 필요가 있었습니다. 우리의 과업에 가이드 역할을 하는 세 명제가 여기 있는데요.

첫째, 아이가 수감된 부모와 왜 떨어져 지내는지 이해하기에 너무 어렵면, 거절감이 증폭되는 경우가 많습니다. 우리는 ‘거절감’이 아동기의 부정적 경험에 속한다는 걸 알고 있으며, 이러한 경험을 더 많이 하는 아동일수록 삶의 이후 단계에서 더 부정적인 결과를 보인다는 것도 알고 있습니다.

다음 명제입니다. 수감 중인 부모와 연락을 유지하는 아이들은 분열 및 불안 행동이 적어지며, 전반적으로 개선된 결과를 보입니다. 부모와의 연락 유지는 아이들 정신 건강에 좋을 뿐 아니라 이후 학교생활에도 도움이 됩니다. 이렇게 아이들을 위한 니즈를 파악합니다.

그러면 성인 프로그램 대상자, 즉, 수감 중인 부모들에 대해 생각해 보겠습니다. 이 명제를 보시면, 연락 유지는 재범률을 낮춘다고 되어 있습니다. 아이들과 보다 확실하게 연락을 유지할 경우 다시 수감될 가능성이 낮아진다는 의미입니다. 또한 자녀와의 연락 유지는 이들의 성공적인 사회 재적응 관련 긍정적 결과 10개로도 이어집니다.

이제 우리는 수감 중에 끈끈한 가족 관계를 유지하는 것의 중요성을 알게 됩니다.

그다음으로, 실제 프로그램 진행을 살펴보겠습니다. 맨해튼 어린이박물관에서는 가족 연결 파트너십을 통해 예술과 놀이 프로그램 20개를 운영하며 가족 상봉의 기회를 마련합니다. 그리고 전체 프로그램은 가족들의 연결, 부모·자녀의 진정한 가족 단위 유대에 초점이 맞춰져 있습니다. 프로그램은 박물관 운영시간이 아닌 때에 진행됩니다. 프로그램을 안전하게 진행할 수 있도록 수년에 걸쳐 뉴욕시 교정부와 긴밀한 협의, 기획, 파트너십을 진행했습니다. 이 프로그램에서는 수감된 부모가 손목이나 발목에 수갑을 찬 모습을 다른 가족 구성원들이 절대 보지 못하도록 하고 있습니다. 부모가 무장한 경호원 또는 경찰과 함께 있는 모습을 보여주지도 않습니다. 우리 박물관 전시실에서 가족들과 재회할 때 이들은 다시 여느 때처럼 엄마, 아빠가 됩니다.

이 가족 연결 파트너십의 또 다른 부분은 ‘학습 허브’(Learning-hub) 모델이라고 불립니다. 라이커스 섬 면회실에 미니 전시와 인터랙티브 콘텐츠를 설치해서 면회 경험을 개선하고자 했습니다. 이러한 콘텐츠를 통해 수감 중인 가족을 방문할 때의 스트레스를 줄이고 싶었습니다. 수감 중인 부모를 찾아갈 때 아이들이 너무나 불안해한다는 이야기를 거듭 들었습니다. 우리 박물관이 이 파트너십에 적극인 이유는, 연구에 기반해서 조기 학습, 상상력을 촉진하는 놀이, 가족 유대를 증진시키기 위한 전시를 이미 운영하고 있기 때문입니다.

가족 간의 유대를 위한 기획이 어떤 의미인지 설명하겠습니다. 우리 박물관의 모든 활동은 대화를 촉진하기 위해 기획됩니다. 부모와 자녀 사이의 쌍방향 소통을 지원하는 거죠. 평소에 함께하는 시간이 많지 않았던 부모와 자녀가 서로의 연결을 간절히 원하기도 합니다. 우리 박물관에서 예술 프로젝트를 진행하면서 개학일이나 학교에서 보낸 한 해를 떠올리기도 하는데요. 교육 담당자가 들어와서 자리에 앉습니다. 그리고 아이, 부모와 함께 필통을 꾸밉니다. 그러다 아이에게 이렇게 묻습니다. “올해 네가 가장 좋아했던 선생님은 누구세요, 얘기해줄래?” 그 순간 아이는 학교에서의 일상이 어떤지, 이러한 일상을 어떻게 경험하고 있는지 부모에게 이야기하기 시작합니다.

요리 프로그램을 진행하기도 하는데요. 이때 부모와 자녀가 앞으로 함께 만들어보고 싶은 요리에 대해 이야기하게 됩니다. 예술 프로젝트에서는 항상 아이들이 나중에 집에서 해볼 수 있는 추가 활동을 제시합니다. 프로그램에 참가하면서 부모님이나 사랑하는 가족과 함께 보냈던 시간에 대해 생각해 보도록 하기 위해서죠. 우리 프로그램에서는 부모와 자녀가 함께 작은 루틴을 실행해 볼 수 있는 기회도 제공합니다. 식당

테이블에 앉아서 함께 저녁을 먹을 수 있도록 따뜻한 식사도 준비합니다.

음악과 움직임 시간도 있습니다. 아이들이 선생님을 따라서 움직이면 부모님과 보호자분들은 아이가 선생님이나 다른 아이들과 함께 움직이는 모습을 (때로는 처음으로) 지켜보게 됩니다. 부모님들끼리 약속을 잡고 아이들이 함께 놀게 할 때처럼요. 활동 중에 서로 간의 가벼운 접촉, 허그나 하이파이브 같은 신체적 접촉을 하는 시간도 있고, 부모님들이 아이들에게 ‘사랑해,’ ‘네가 자랑스러워’ 같은 말을 해 주는 시간도 있습니다. 평소에 이런 표현을 하는 데 익숙하지 않거나 한 번도 안 해본 부모님이라면 몸짓으로 표현하시기도 합니다.

반면에 우리 프로그램에 대해 가장 많이 듣는 피드백은 가족들이 모였을 때 하고 싶은 것을 선택할 수 있는, 안전한 공간이 있다는 것입니다. 어느 때의 라이커스 섬 방문과는 매우 다른 경험이지요.

한 아버지가 놀랍게도 이런 말씀을 하셨어요. “우리 아이들이 자유롭게 노는 것을 보는 이 느낌을 절대 잊지 못할 겁니다. 그 누구도 이곳에 갇혀 있다고 느끼지 않았습니 다. 너무나 편안한 느낌이었습니다.”

우리 박물관의 모든 프로그램과 마찬가지로, 프로그램 평가는 사람들이 우리 프로그램에서 무엇을 얻어가는지 파악하기 위한 핵심 요소입니다. 그러면 프로그램 평가가 어떻게 진행되는지 설명해 드리겠습니다.

가족 연결 프로그램의 경우, 수감 중인 부모님들과 함께 프로그램 후기 나눔부터 합니다. 엄마, 아빠가 사랑하는 가족을 문에서 배웅하고 이들이 건물을 떠날 때 눈물 어린 작별 인사를 할 때가 많습니다. 우리는 이 부모님들과 함께 앉아서 쿠키를 좀 더 가져옵니다. 그리고 가족 상봉 후 부모로서 더 자신감이 생겼는지, 자녀와 더 가깝게 느껴지는지, 미래에 대한 희망과 동기 부여의 계기가 되었는지 이야기를 듣습니다.

그 다음, 2주 정도 후에 아이들의 돌봄이 분들과 전화 통화를 합니다. 여기서 ‘돌봄 이’란 아이들을 프로그램에 데리고 오는 성인을 말합니다. 이분들을 통해, 아이들의 행동에 변화가 있었는지, 라이커스 섬에서 얼마나 아빠와 대화를 더 많이 하게 되었는지, 얼마나 아빠에 대해 더 자주 이야기하는지 여쭙습니다. 이 프로그램이 부모와 자녀 간의 소통을 개선하는 데 도움이 되는지 알고 싶은 거죠.

마지막으로, 뉴욕시 교정부와 협력해서 수감 중인 부모님들의 행동 데이터를 보고

하는 작업을 합니다. 우리가 알고자 하는 것은, 프로그램 참가자들이 행동 변화를 보이는지, 라이커스에서 폭력과 감정 분출이 적어지는지, 석방 후 재범 가능성이 줄어드는지 등입니다.

평가를 통해 알게 된 점을 공유하겠습니다. 우리 연구 전체를 다루지는 않고 몇 가지 핵심 포인트만 짚어보겠습니다. 수감 중인 부모님의 92%가 우리 프로그램 참가 후 본인의 미래에 대해 희망과 동기 부여를 느꼈다고 응답했습니다. 연구에 따르면, 미래에 대한 희망과 동기 부여를 느낀다고 표현하는 수감자들은 재범 가능성이 줄어든다고 합니다.

뉴욕시 교정부의 교도관분이 하신 말씀도 있습니다. “수감자들이 그 어느 때보다도 석방되는데 집중하고 있습니다.” “매일 올바른 일을 하기 위한 동기 부여와 의욕이 더 늘어났습니다.”

수감자 자녀 돌보미분이 하신 말씀도 있습니다. “아이들 중 한 명의 어머니가 프로그램을 통해 아이의 아버지와 재회했습니다.”, “면회 후 아이들이 더 차분해진 듯합니다.”, “자기 자신의 모습으로 돌아왔습니다.”, “딸아이가 아빠를 더 그리워하긴 해요. 더 많이 우네요.”, “아빠와 자주 통화하면서 ‘사랑해,’ ‘사랑해,’ ‘사랑해,’ 이 말만 하네요.” 이분이 하신 말씀이 특히 마음에 와닿습니다. 우리 프로그램의 유익뿐 아니라 가족들이 받는 감정적 타격도 보여주는 대목이거든요.

그 다음으로는 노숙자 쉼터에 거주하는 가족들과의 파트너십에 대해 설명해 드리겠습니다. 앞서 말씀드렸듯이, 첫 단계는 이러한 프로그램의 니즈를 확실히 이해하는 것입니다. ‘위민 인 니드 윈’(Women in Need Win)의 CEO인 크리스 퀸 씨가 이런 말씀을 하셨습니다. “이 기관은 미국 최대 규모의 노숙자 쉼터 제공 기관 중 하나이며, 우리는 이들과 매우 긴밀하게 협력하고 있습니다.”

인용문을 읽어드리겠습니다.

“누가 성인 노숙자가 될 것인지에 대한 가장 큰 지표는 아동기 노숙 경험 여부입니다. 우리는 노숙자 아동들을 알고 있습니다. 이들은 거주지가 있는 또래 친구들에 비해 학업 성적이 뒤처집니다. 이렇게 뛰어난 인적 자원을 우리 노숙자 쉼터로 데려오기 위해, 이들은 쉼터 분위기를 밝게 하고 훨씬 더 환대하는 장소로 만들 뿐만 아니라, 아이들에게 배움의 기회를 제공합니다.”

유아 교육 개입의 필요성에 대해 크리스 퀸 씨가 하신 말씀을 토대로, 우리는 ‘웬 위민 인 니드 포 딥 임팩트’(When Women in Need for Deep Impact)와의 파트너십으로 적절한 모델을 찾아냈습니다. 단지 이곳에서 일회성 프로그램을 하고 저곳에서 현장학습을 하는 식이 아닙니다. 우리의 질문은 이것이었습니다. “맨해튼 어린이박물관이 어떻게 이 커뮤니티에 실제로 들어가서 그 일부가 될 수 있을까?” 우리가 찾은 대안은 이것입니다. 우리 박물관에서는 직접 서비스 프로그램을 매년 60개 정도 제공합니다. 주간 보호 서비스가 있는 센터의 경우, 우리 박물관의 교육 담당자들을 보내서 주간 보호 프로그램을 진행합니다. 10주에 걸쳐 주 1회 주간 보호 선생님들과 함께 체험 활동을 진행하는데요. 우리 박물관에서 이미 검증된 루틴을 공유하게 됩니다.

주간보호센터 전 직원을 대상으로 하는 직무능력 개발 교육도 진행합니다. 단지 선생님이나 사회복지사뿐 아니라 센터 아동과 마주칠 일이 있는 누구나 참가할 수 있습니다. 예를 들어, 안전요원, 경비원, 청소부 등입니다. 모두가 우리 박물관의 직무능력 개발을 통해 아이들과 유의미한 교류를 하는 방법을 배웁니다. 이러한 교류를 통해 아이들의 교육 증진에 도움이 될 수 있고, 아이의 교육에서 본인의 역할이 차지하는 중요성을 부모님들께 보여드릴 수도 있습니다.

마지막으로, 아이의 삶에 대한 부모님의 개입에 초점을 둔 가족 워크숍을 진행합니다. 이 워크숍에서는 TV 쇼나 교육 콘텐츠 라벨이 붙은 프로그램을 시청하기보다 아이와 함께 매일 노래하고 책을 읽는 활동의 중요성에 대해 이야기합니다. 아이가 놀이와 일상 활동을 통해 어떻게 학습하는지도 부모님들께 보여줍니다. 우리 박물관의 직접 서비스 프로그램에 대해 말씀드렸습니다.

이제 우리 박물관 파트너십의 또 다른 부분인 학습 허브 설치물에 대해 설명해 드리겠습니다. 참고로 말씀드리면, 박물관 수준에 걸맞은 설치물로서 개별 공간에 기쁨과 학습 요소를 가져오는 설치물입니다. 파트너 현장의 건축업체 및 전문가와 협업해서 가족들이 이러한 인터랙티브 설치물을 통해 최대한 많은 것을 얻어갈 수 있도록 합니다.

늘 그렇듯이 평가가 핵심입니다. 파트너십을 위해 외부 평가기관과 협력하는데요. 외부 평가기관에서는 자체 연구 전문가를 통해 특정 커뮤니티에 가장 잘 맞을 것으로 보이는 평가 척도 중 일부를 우리에게 제시합니다.

우리가 발견한 내용은 이것입니다. 중앙에 있는 새에게 바로 가보겠습니다. 주간 보호 프로그램에 참여한 후에 아이들은 참여도, 끈기, 호기심, 학습 주도성, 주의력 유지에 있어서 통계적으로 현저한 향상을 보였습니다. 언급한 항목들은 취학 준비에 있어서 매우 중요한 핵심 능력입니다. 이 아이들 모두 이듬해 유치원에 갈 나이였습니다. 이들이 유치원에 가도록 돕고 싶었습니다.

우리 프로그램 담당자분이 이런 말씀을 하셨습니다. “저에게 있어서 이 파트너십은 상호 교류가 어린아이들의 지적, 사회적 발달에 얼마나 중요한지 분명히 보여주었습니다. 뇌가 너무나 빨리 돌아가는 유아들에게는 특히 그렇습니다. 사고방식을 바꿔서 ‘놀이’를 아이들이 세상을 이해하는 핵심 수단으로 여기게 되면, 아이들과의 만남과 관계 형성을 독특하게 그리고 제대로 바꿀 수 있다고 생각합니다. 아이들과 항상 함께하지는 않는 사람들, 또는 아이들의 놀이, 학습, 발달에 대해 반드시 많이 알지는 않는 사람들에게, 학습은 일상적 활동을 통해 늘 이루어진다는 걸 인식시킬 수 있다는 건 너무나 멋진 생각입니다.”

직무능력 개발 프로그램 참가자 절반 이상이 프로그램 후 자신의 커뮤니티에 속한 아이들의 취학 준비에 영향을 주기 위해 수행할 역할이 있다는 것에 대해 더욱 자신감을 느꼈기 때문에 이점에 대해 공감합니다.

마지막으로 자세히 소개해 드릴 프로그램은 ‘이곳에 오신 당신을 환영합니다’라는 프로그램입니다. 니즈를 파악한 후, 프로그램을 매우 신속하게 시작했습니다. 위기가 시작되고 몇 주, 아니 며칠이 지나서 뉴욕시에 이민자들이 대거 유입되었습니다. 가족들이 이주할 안전한 곳을 찾는, 망명 신청 가정들이었습니다. 우리는 뉴욕시 전역의 단체들과 협력하며 매주 또는 격주로 모여 아이디어와 파트너십을 모색했습니다. 지역 학교 시스템을 통해 자문단을 결성할 수 있었는데요. 이 자문단은 자녀를 학교에 보낸 부모들로 구성되었습니다. 이민 온 지 얼마 안 된 분들의 상당수는 잘 모르는 내용이었지만, 자녀를 학교에 보낸 부모님들은 이민 가정들이 경험하는 구체적인 니즈에 대해 어느 정도 알려줄 수 있었습니다. 가장 큰 니즈 중의 하나는 유아들의 교육 부족이었습니다. 이민자들은 주간 보호 시스템이나 유치원 시스템을 아직 파악하지 못하고 있었습니다. 그래서 유아기 자녀를 둔 가정에 양질의 교육 프로그램을 제공하게 되었습니다.

2개 국어를 구사하는 교육 담당자들을 보냈습니다. 모든 자료는 다개국어 번역을 완료한 상태였습니다. 하지만 무엇보다도 프로그램 기획에 있어서 유연하게 대처해야 했습니다.

대부분의 가정의 경우, 프로그램 진행을 위해 우리 박물관의 수준 높은 전시나 특수 교실을 활용할 수 없었습니다. 침터에 가서 숙소나 로비에서 작업해야 했고, 숙소 세탁실에서 작업해야 할 때도 있었습니다. 우리는 가정들이 있는 바로 그곳에서 이들을 만나야 했습니다. 왜냐하면 순식간에 일어난 위기였고, 빠르게 대응하기 원했기 때문입니다.

프로그램 속도 때문에 우리가 늘 하던 프로그램 평가는 할 수 없었습니다. 프로그램 개발을 위한 기존 단계를 거칠 수 없었다는 말은 이 뜻이었습니다. 여기에는 두 가지 요인이 있습니다.

첫째, 우리는 일하기 위한 시간이 정말 많지 않았습니다. 둘째, 이 가정들의 상당수가 망명을 원하고 있었습니다. 이들은 가정폭력의 희생자였을 수도 있고, 각자의 나라와 문화에서 박해에 시달렸을 수도 있습니다. 그래서 이들은 익명을 요구했습니다. 우리는 안전과 비밀을 보장하며 이들을 우리 프로그램에 맞이했습니다. 우리는 특정인의 이름을 게재하거나 공유할 사진을 촬영하지 않았습니다. 단지 프로그램의 성공을 측정하고, 사람들의 미소를 확인하고, 만족도 조사를 실시할 수밖에 없었습니다.

우리가 발견한 것은 프로그램 후 모두가 만족했다는 점입니다. 우리 모두는 이 일의 유익을 알고 있습니다. 때로는 현장에서 유익을 직접 보기도 합니다. 우리가 지원하는 분들의 얼굴에 보이는 미소를 보고, 우리 프로그램이 사람들에게 미치는 영향을 봅니다. 하지만 제가 말씀드리고 싶은 점은, 우리가 하는 일에 대해 어떻게 이야기할 수 있는지, 그리고 무엇 때문에 이 일이 모든 당사자들에게 상호 유익이 되는지에 대해서입니다.

우리가 하는 일을 통해 우리의 사명이 전파됩니다. 분명 그것은 우리 사명의 핵심입니다. 뿐만 아니라, 컨퍼런스 또는 언론, SNS, 블로그 게시물, 신문 등을 통해 대중과 새로운 파트너들에게 맨해튼 어린이박물관에서 하는 일이 전파되기도 합니다. 또한 중요한 부분은, 비슷한 일을 하는 다른 단체를 찾는 후원자들에게 소식이 전해질 수

AP NEWS



있고, 이들은 박물관이 이런 일을 하는 것을 봤다고 말씀해 주실 수도 있습니다. 박물관에서 지속적으로 진행하는 프로그램을 후원하고 싶다고 말이죠.

일을 진행하면서, 또는 대상자분들과 뭔가를 시도하면서, 기존의 사고방식에서 탈피해서 프로그램 기획 접근법에 대해 보다 창의적으로 생각하는 데 도움이 되었습니다. 이런 일을 계기로 지역사회와 더 가까워졌고, 어떻게 하면 유연하게 대처할지, 우리 스스로 창의적 사고를 할지 지속적으로 배우게 되었습니다. 우리 직원들에게는 멋진 직무 역량 개발 기회가 되었고, 직원들은 이제 필요한 어느 곳에서나 양질의 영향력 있는 프로그램을 운영할 수 있습니다.

CBS NEWS



NY1



발표 말미에 유튜브 영상을 몇 개 공유하려고 하는데요. 우리 박물관에서 진행한 행사에 참석한 현지 언론 영상을 몇 개 보실 수 있습니다. 우리 프로그램의 영향을 받은 사람들의 목소리를 직접 들으실 수 있습니다.

이제 마이크를 여러분께 넘기겠습니다. 창의적으로 생각하고, 흥미로운 파트너십을 새로 만들고, 여러분의 팀과 함께 유연하게 생각할 준비를 하시기 바랍니다. 더 논의가 필요한 부분이 있다면 저의 연락 정보가 여기 있습니다. 저는 항상 여러분의 프로그램과 아이디어에 대해 더 들을 준비가 되어 있습니다. 그리고 여러분이 우리가 준비한 것을 와서 보실 수 있도록 여러분을 초청할 준비도 되어 있습니다. 여러분 모두 감사드립니다. 오늘 남은 하루 멋지게 보내세요.

PIX11



<추가자료>

※ 아래 링크는 발표자가 제공한 자료로, 발표 중 상영되었습니다.

- AP 통신 - 맨해튼 어린이박물관 / 라이커스 아일랜드 관련 프로그램
https://apnews.com/video/new-york-city-prisons-manhattan-national-national-557560f33fe04b429b9eabd0d36881cd?utm_source=copy&utm_medium=share
- CBS 뉴스 - 라이커스 아일랜드 수감 부모, CMOM에서 자녀와 재회
<https://www.cbsnews.com/newyork/news/parents-incarcerated-at-rikers-island-visit-kids-at-childrens-museum-of-manhattan/>
- NY1 - 저소득 가정 아동을 위한 새로운 러닝허브 확대
<https://ny1.com/nyc/all-boroughs/news/2016/10/21/new-learning-hub-looks-to-bring-more-educational-opportunities-to-city-s-low-income-children>
- PIX11 - 브루클린 쉼터에서 가족을 위한 러닝허브 변신
<https://pix11.com/news/local-news/brooklyn/new-learning-hubs-transform-brooklyn-shelters-for-families-in-need/>

Advancing Inclusion in Children's Museums

Suzy Mirvis (Director, School & Community Programs at Children's Museum of Manhattan)



Hi, everybody. My name is Suzy Mirvis. I'm the Director of School Programs and Community Outreach at the Children's Museum of Manhattan, located in New York City in the United States. Today, I'm going to share a little bit about our community outreach programs. I'll give you a few examples of some of the programs that we run, some background into how we've run them, and some suggestions for how you can run your own. My hope after this presentation is you'll go back to your teams, think creatively, come up with some new ideas and strategies, and maybe even partnerships of your own. Let's get started.

Let me start by sharing a little bit of background about the Children's Museum of Manhattan. We'll start where any nonprofit would start with our mission. So, the Children's Museum of Manhattan is a steward of early childhood, helping all children grow and develop into their best selves. That is our mission that guides all of our work at the museum.

We are primarily an institution geared towards families with children ages about 10 and younger, but for the most part our programs are geared towards ages 6 and younger. We have an annual visitation of 350,000 per year. We were founded long ago in 1973. Our size right now is 38,000 square feet, but that's going to significantly increase in the coming years as we move to our

※ This manuscript was originally prepared in subtitle-ready form and has been edited for inclusion in the proceedings

new location that is hopefully going to be opening in 2028. As of now, our budget is about 6,000,000 and we have about 73 staff members. Hopefully with some of that information, you can think about how your organization is similar or different from ours.

Let me highlight three of our main community outreach programs. The 1st is our Family Connections program. This is a family reunification program for parents who have been incarcerated at Rikers Island. Also known as Parents in Custody, we call them PICs. They reunite with their very young children and other family members in the safe, warm and welcoming environment at our museum while it's close to the public.

The next program I'll highlight is our programming for families and shelters. I'll talk about how we've scaled our programming for really deep impact with these families in this community. And then I'll close out by sharing more information about our You Are Welcome Here program.

This was a, a very quick program that we ran in response to a huge influx of migrants coming to New York City. And we wanted to make sure that families, especially families with young children who hadn't been to New York before, who maybe didn't speak the language, knew that they were welcome and safe here.

Before I get into the specifics of each of those programs, I want to give a general overview about how we start our programs and how we develop them. Our programs are always designed based on existing research and the need for our intervention. So we need to go out and do sort of a needs assessment and so that we can fully understand what the needs of whatever community we're hoping to serve looks like. We never go in and under and assume the needs of a community we're working with. So what this might look like is meeting directly with stakeholders, experts, other community organizations or governing bodies.

And then we also want to make sure that we've got an Advisory Board

and we hear from those who are directly impacted. What I mean for this is for a family shelter, for example, we might meet directly with Department of Homeless Services of New York City to hear a little bit about what other organizations are doing, what the what the greater need is in within the wide community.

Then we might get a little bit more specific and work with researchers who have done research on this, who have a better understanding of the needs.

And then we'll also double check in with program directors, social workers, site coordinators and individual sites.

And then of course, we'll want to make sure that we've heard directly from those impacted.

So that might be families, mothers who have experienced homelessness, who understand better than anybody out there what that experience is like. We also want to make sure that we've got decent funder support, that we're happy with our funding partners.

And sometimes our funders will seek us out because they know that we are capable of carrying this work out and they've already done some of that research. So we can rely on them as real partners in this work.

And then lastly, we always have to think about how we can evaluate our program, how we can assess it.

So even before we get started on designing our program, we have to think if this program is going to be successful, what's that going to look like and how can we measure it? So how can we make sure that we improve upon it time after time?

Let's go through some of that process with our Family Connections program. As I said previously, in our Family Connections program, we reunite parents and caregivers who have been incarcerated at Rikers Island with their families at the museum while it is closed to the public. Before we even were able to get started developing the content of those programs, though, we

needed to make sure that we understood the need of that community. So I've got 3 statements here that sort of help guide our work.

The first is when children are too young to understand why they're separated from an incarcerated parent, feelings of abandonment and rejection are often magnified. We know that feelings of abandonment and rejection are seen as adverse Childhood experiences Aces, and we know that kids who are experiencing more Aces have poorer outcomes later in life.

The next statement here. Children who maintain contact with their parent during incarceration exhibit fewer disruptive and anxious behaviors and overall improved outcomes. So not only is this is maintaining contact with their parents good for their mental health, but it also helps them in school later on down the line. So now we see the need for children.

Let's think about the adults that we're serving in this program, the parents in custody. So, this statement here, maintaining contact lowers recidivism rates. So that means they are less likely to go back into jail if they have kept in contact in in stronger contact with their children. And maintaining contact is also linked to 10 other positive outcomes associated with successful reentry. So we now know the importance of maintaining a strong family bond during incarceration.

Next, we're going to think about what that actually looks like in practice. Through our Family Connections partnership, we host 20 arts and play programs at the Children's Museum of Manhattan that reunite these families. And the whole program is focused on family connections and really bonding as a family unit between parent and child. These happen while the museum is closed to the public. It has taken many years of close, close meetings and planning and partnership with the Department of Correction to ensure that we can carry this out safely. We ensure that the families attending the programs never have to see the parent in custody with their wrist shackles or ankle shackles. They never see them with armed security guards or officers. By the

time that they reunite within our exhibits, it's just regular mom and dad again.

The other half of this partnership, this family connections partnership, is what we call our Learning Hub model. This is where we install sort of mini exhibits and interactives within the visitation rooms at Rikers Island to improve the visitation experience. And the idea behind this is we want to decrease the stress of family visits. We've consistently heard over and over again about how anxious that makes young children. And also, we're a good candidate for this partnership because we already have these exhibits that are research backed based to promote early learning, imaginative play and family bonding.

What do I mean when I say designing for family bonding? All of our activities are designed to promote conversation. They scaffold interactions between parents and children. Sometimes parents and children who have not spent much time together before but are craving that connection with each other.

So, for example, during an art project, we might be thinking about back to school, or we might be reflecting on the school year that we just had. An educator might come in and sit down and work on a pencil case decoration with a child and their parent and say, you know, child, who was your favorite teacher this year? Tell us about it. Because that's all of a sudden getting the child to start talking to the parent about what their daily life is like at school and how they've experienced it.

Or maybe we're doing a cooking program and they get to talk about meals that they want to cook together in the future. Our art projects always have extra activities that kids get to take home later so that they can reflect on the time that they had with their parent or Loved 1 during the program. Our programs also offer opportunities for parents and children to practice little daily routines together. So we have a hot meal that they share where they get to just sit down at a dining room table and have their dinner together.

We also offer a musical and movement circle time where children are able to follow the lead of a teacher and parents and caregivers get to sometimes

for the first time, see the way that their child acts around a teacher or around other kids as if on a play date.

During our circle times, we also offer opportunities for gentle contact, physical contact like hugs or high fives, or sometimes opportunities for parents to say I love you or I'm proud of you.

Or even use sign language to show that sometimes for the first time if a parent hasn't felt comfortable doing that before.

But the biggest piece of feedback that we get about our programs is that families, when they're here, they have a safe space where they can choose what they want to do, which is very different than their visits at Rikers Island. I have this wonderful quote here from my dad.

"I'll never forget this feeling of seeing my kids play freely. Nobody felt locked down here I felt so comfortable"

As in all of our programs, program assessment is key to figuring out what people are getting out of our program. So, I'll walk you through what our program assessment looks like.

For the Family Connections program, we start with a post program debrief with the parents in custody.

Often it's a tearful goodbye when the moms and dads say goodbye to their loved ones at the door and they leave the building. We sit down with those parents, we bring out some extra cookies, and we learn about if they feel more confident after this visit as a parent, if they feel closer with their child after this visit, if they're feeling hopeful and motivated about the future after this visit. Then about two weeks later, we do phone calls with the custodial caregivers. And again, the custodial caregivers are the grown-ups who are bringing the young kids to the program. We find out if there's been any changes in their child's behavior, if their child has been speaking more frequently to their mom

or dad at Rikers Island, or if they've been speaking about their mom or dad more frequently.

We want to know if this program is helping improve the communication between them.

And then lastly, in partnership with Department of Correction, they're working on reporting the behavior data for those people in custody. We want to see if do the people who are coming to our program change their behavior, have fewer incidents of violence and outbursts at Rikers and after they get out, are they less likely to come back into the prison system again?

Here's what that assessment has showed us. I won't go through all of our research, but I'll share a few important points. 92% of parents in custody said that they felt very hopeful and motivated about their future after this program. We know that research shows that those who express feelings of hopefulness and motivation towards the future are less likely to go back into the prison system again.

And I even have a quote here from one of the DOC officers.

"They are more focused than ever on getting out. They were They are more motivated and want to do the right thing every day."

I also have a quote down here from one of the custodial caregivers.

"It's the mom of one of the daughters was reuniting with her father there."

"After the visit, the boys seem more calm."

"They're back to themselves."

"My daughter misses her dad more, though, and she's been crying more. She gets on the phone with him frequently just to say, I love you, I love you, I love you."

Now that quote really sticks out to me. It shows the benefits of our program, but also the emotional toll that it takes on families.

Now I'm going to switch over to talking more about our partnerships with families living in homeless shelters. As I said earlier, the first step is making sure that we understand the need of these programs. So I have a quote from Chris Quinn, who's the CEO of Women in Need Win. They're one of the largest shelter providers in the United States of America, and we work very closely with them. Let me read the quote.

The biggest indicator of who will be homeless as an adult is if you were homeless as a child.

We know homeless children. They fall behind in school compared to their housed counterparts.

So to bring these great educational resources into our shelter, they not only brighten the shelter and make it much more a welcoming place, they give children an opportunity to learn.

Based on Chris Quinn's quote about the need for early childhood education interventions there, we came up with appropriate model in partnership with When Women in Need for Deep Impact. So not just one-off programs here or maybe a field trip there. We wanted to see how can a, how can the Children's Museum of Manhattan really get themselves into this community and become a part of it?

So, here's what we've come up with. We offer annually about 60 direct service programs. Those consist of for those shelters that have daycares, we send our educators to do daycare residencies there, right?

They join the daycare teachers once a week for 10 weeks to do hands on activities to show them routines that we know work really well at our museum.

We also do staff professional developments for all of the staff there, so not

just the teachers or the social workers, anybody who might come in contact with a child there. I'm talking security, janitors, cleaners. Everybody gets professional development from us on how to have meaningful interactions with children that help promote their education and help show parents the importance of their role in their child's education.

And then lastly, we run family workshops that focus on the parent involvement in the child's life. It talks about the importance of singing every day and reading every day with your child versus, you know, watching TV shows or programs labeled educational content. It also shows them how the child is learning through play and everyday activities. So those are our direct service programs.

And then the other half of our partnership is our learning hub installations. So, these as a reminder, are museum quality installations that bring joy and learning into these unique spaces. We work in partnership with building operations and sort of experts at our partner sites to make sure that families get the most out of these interactives.

As always, assessment is key. And in this partnership, we work with an external evaluator who has brought in sort of their own research experts and showed us some of the evaluation measures that they thought would work the best for this community.

And here's what we found. I'll jump right to my bird friend in the middle here. After participating in our daycare residency program, children displayed significantly statistically significant increases in their engagement and persistence, curiosity and initiative in learning and attention maintenance. Now, these are all really important key skills in school readiness. All of these children were going to be attending preschool the following year. We wanted to help them get there.

I have another quote at the bottom here from a program director.

“For me, this partnership really highlighted just how important interaction is for young kids, cognitive and social development, especially in those early years when their brains are going so quickly. I think shifting our mindset to see play as a core way that kids make sense of the world can really change how we show up and connect with them in unique ways. What a great idea to be able to show people that don’t always work with kids or who don’t necessarily know a lot about children’s play and learning and development, to recognize that actually this learning happens through everyday activities all the time.”

We know this because after half of our over half of the participants in our PD left the program feeling more confident that they had a role to play in impacting school readiness in the children in their community.

The last program I’ll go into real detail on is our You Are Welcome Here programming. Now we started this program very quick after we assessed the need. Only weeks, maybe even days after the crisis began, we had a huge influx of migrants coming to New York City.

These were asylum seeking families who are looking for a safe place to relocate their families.

We worked with citywide organizations that were holding weekly bi weekly meetings for ideas and partnerships.

We were able to get an advisory group through local school systems where parents who had gotten their kids into the school system. Many of the new migrants had not figured that out yet, but those that had were able to tell us a little bit about the specific needs that these families were experiencing. And one of the biggest needs was lack of education for very young children. They weren’t able to figure out the daycare system or preschool system yet. So, we went in to offer a high-quality learning educational programs for families with very young children.

We sent bilingual educators. We had all of our materials translated into

multiple languages at the ready. But most importantly, we just had to be flexible with our programming.

We were not able to rely on these high-quality museum exhibits or in our, you know, specially designed classrooms in order to reach the most families.

We had to go to the shelters to work in hotel rooms or lobbies or sometimes even laundry rooms of these hotel rooms. We had to meet families where they were at because this was such a quick crisis and we wanted to intervene fast.

Because of the speed of this program, we weren't able to do a formal assessment of it. That's what I meant when I said we weren't able to go through our normal steps of developing a program, though. This is twofold.

First, is because we didn't really have a lot of time to do it, but second is that many of these families were seeking asylum. They were perhaps victims of domestic violence, persecution in their own countries and cultures, and so they wanted to be kept anonymous. We kept them safely and privately in our programs. We did not publish anybody's names or take any photos to share.

We just have to measure the success of our programs and smiles and satisfaction surveys.

And what we found is everybody was happy after they left our programs. We all know the benefit of this work. We are out there sometimes on the ground seeing it firsthand. We're seeing the smiles on the faces that we're serving and we're seeing the impact it has on people. But I want to talk about how we can talk about our work and what makes this mutually beneficial for all parties involved.

So, it gets the word out about our mission. Certainly, it is the core of our mission. But it also spreads the word about what we do at the Children's Museum of Manhattan to the public, to new partners, through things like conferences or press, social media, blog posts, newspapers. And it also importantly gets the word out to funders who might be looking for other organizations doing similar work, who might say, I saw you do this kind of

AP NEWS



CBS NEWS



NY1



PIX11



work. I would love to fund a program where you keep doing.

This or where you try it with this population, it's helped us think more outside of the box and more creatively about how we can approach programming. And it's brought us closer with the, the, the local surrounding community. It's also continued to teach us how to be flexible and how to think creatively on our feet. It's been great professional development for my staff who can now run a high quality, impactful program just about anywhere they need to.

At the end of this presentation, I'll also include some YouTube clips that have some videos of some of our press that have come to events that we've run that will you can hear directly from the the people impacted.

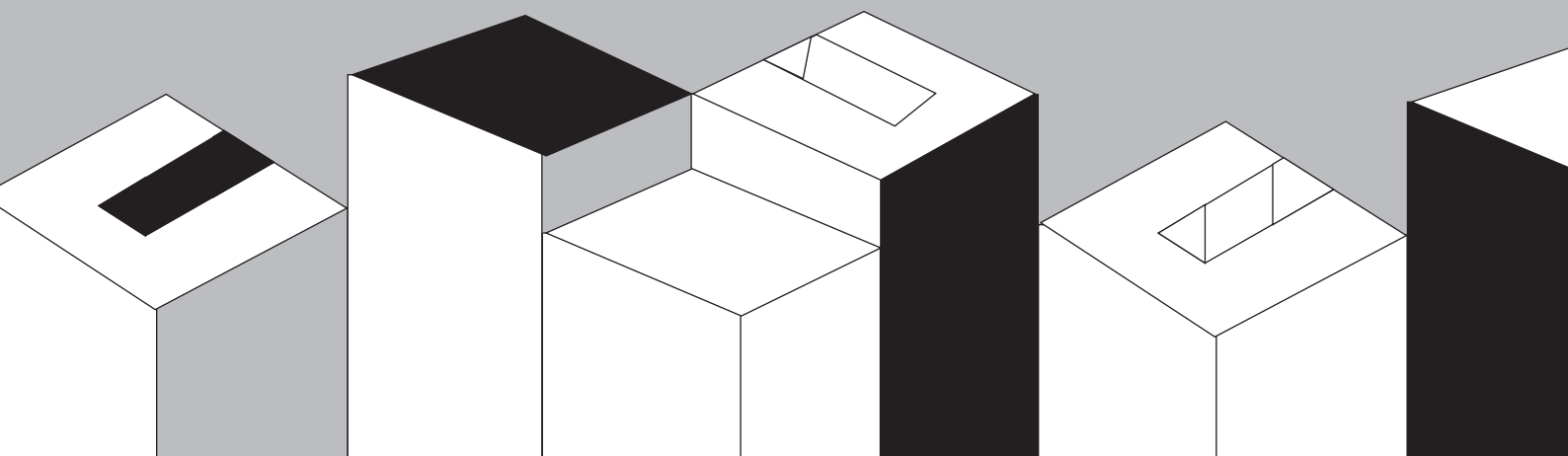
And now I turn it over to all of you. So, get ready to think creatively, create some interesting new partnerships, think flexibly with your teams. And my contact information is here if you ever want to reach out to talk more. I am always game to hear more about your programs, your ideas, or even invite you to come and see ours as well. Thank you everybody. Have a great rest of your day.

<Additional Materials>

※ The following link was provided by the presenter and will be shown during the presentation.

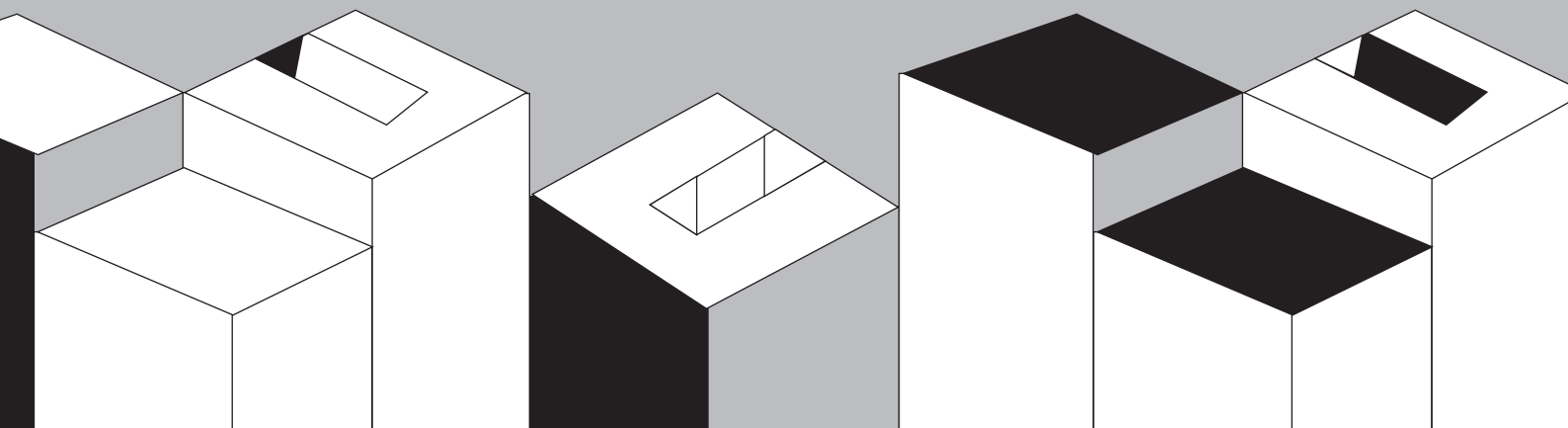
- AP News - Rikers Island jail gets kid-friendly visitor's room for incarcerated women ahead of Mother's Day
https://apnews.com/video/new-york-city-prisons-manhattan-national-national-557560f33fe04b429b9eabd0d36881c-d?utm_source=copy&utm_medium=share
- CBS News - Parents incarcerated at Rikers Island visit kids at Children's Museum of Manhattan
<https://www.cbsnews.com/newyork/news/parents-incarcerated-at-rikers-island-visit-kids-at-childrens-museum-of-manhattan/>
- NY1 - New Learning Hub Looks to Bring More Educational opportunities to City's Low-Income Children
<https://ny1.com/nyc/all-boroughs/news/2016/10/21/new-learning-hub-looks-to-bring-more-educational-opportunities-to-city-s-low-income-children>
- PIX11 - New Learning Hubs transform Brooklyn shelters for families in need
<https://pix11.com/news/local-news/brooklyn/new-learning-hubs-transform-brooklyn-shelters-for-families-in-need/>

03



지역시민으로서의 어린이와 기록 활동

신유림
(증평기록관 기록연구사)



지역시민으로서의 어린이와 기록 활동

신유림 (증평기록관 기록연구사)



이 글은 어린이를 단순히 ‘미래의 주인공’이 아닌, ‘지금-여기의 지역시민’으로 바라보려는 시도입니다. 어린이를 보호받는 존재로만 두지 말고, 공동체와 함께 기록을 만들고 나누는 시민으로 세워야 한다는 문제의식에서 출발합니다.

이번 학술대회의 지향점인 포용성과 다양성, 참여, 회복탄력성은 이러한 방향을 뒷받침해 줍니다. 기록 활동은 어린이박물관이 이 가치를 실천하고 미래로 나아갈 수 있는 중요한 가능성을 보여줍니다. 기록 활동을 통해 어린이박물관이 나아갈 수 있는 가능성과 방향성을 잘 보여줍니다.

저는 오늘, 변방의 작은 지역 증평에서 시도된 실험을 사례로, 어린이가 어떻게 기록을 통해 시민 활동에 참여하고, 공동체의 일부로 성장할 수 있는지, 두 가지 경험을 중심으로 나누고자 합니다.

1. 첫 번째 사례 - 어린이 기록과의 만남

2020년, 증평기록관은 개관을 앞두고 <증평, 첫 번째 기억> 전시를 준비했습니다. 이 과정에서 초등학교 2학년, 9세 어린이와 인터뷰를 진행한 후, 그가 본 마을과 가족의 이야기를 기록으로 남겼습니다.

당시 증평기록관은 이제 막 문을 열 준비를 하고 있었기 때문에, 전문성과 정체성, 기관운영의 방향성을 충분히 세우지 못했습니다. 그래서 어린이를 독립된 시민이라기보다는, ‘기록관이 준비하는 일에 참여시키는 대상, 한 명의 체험자’로 바라보았습니다. 어린이의 눈높이에서 질문을 이끌어내기 보다는, 어른이 던진 질문에 아이는 응답하는 방식이었습니다.

그럼에도 불구하고, 전시에 어린이의 목소리가 담기고, 어린이의 기록이 남겨졌다는 사실은 매우 특별했습니다. “어린이의 말과 기억도 지역의 기록이 될 수 있구나”라는 깨달음을 지역에 안겨주었기 때문입니다. 이 경험은 증평기록관이 어린이를 어떻게 바라봐야 하는지, 이후 어떤 방식으로 어린이와 만나고 협력해야 하는지를 묻는 출발점이 되어 주었습니다.

어린이가 꿈은 중요한 기록



전시를 위한 인터뷰 중인 어린이

2. 두 번째 사례 : ‘나무가 숲이 될 지도’ - 참여에서 주도로

시간이 흘러, 증평기록관은 ‘보강천 미루나무숲 공원’을 어린이의 시선으로 기록하는 프로그램을 열었습니다. 아이들은 공원의 꽃과 나무를 관찰하고, 글과 그림으로 표현(기록)했습니다. 그리고 ‘나무 선생님, 미술 선생님, 기록 선생님’과 함께 과정을 스스로 꾸려 갔습니다.

마지막에는 어린이의 언어와 눈높이로 완성한 ‘보강천 나무 지도’가 탄생했습니다. 지도는 단순한 산출물이 아니라, 아이들이 기록의 주인공으로 선 경험을 증명하는 결과물이었습니다.

첫 사례에서 어린이가 참여자였다면, 두 번째 사례에서 어린이들은 주도적인 기록가로 섰습니다. 무엇을 기록할지 스스로 정하고, 어떻게 표현할지도 선택했습니다. 전문가들은 어린이들을 위한 놀이터를 만들고, 등을 토닥여주는 역할을 했습니다. 그 과정에서 어린이들은 자연을 관찰하는 주체이자, 기록을 생산하는 기록가, 결과물을 공동체와 나누는 작은 시민으로 성장했습니다.



‘나무가 숲이 될 지도’에 참여중인 어린이들



나무가 숲이 될 지도

정말 멋진~
중형 보강천 미루나무 숲 공원 편



미루나무

- ◆ 키가 하늘까지 닿을 만큼 무척 커요.
- ◆ 수피는 표면에 까칠까칠하고 단단하고 건조해요.
- ◆ 꺾일 줄에서는 여러줄도 자라고 밑에 구멍들도 보여요.
- ◆ 잎이 크기는 8~10cm 정도며, 가을 나무잎의 색은 노란색이에요.
- ◆ 키가 작은 어린나무들도 함께 숲에 살고 있어요.

벚나무

- ◆ 나무는 꼬부라져 있고, 상인 키보다 커요.
- ◆ 잎 가장자리는 작은 톱니 모양이 있어요.
- ◆ 잎이 모양은 달걀모양이에요.
- ◆ 잎의 색은 진하고 어두운 녹색이에요.
- ◆ 봄에는 흰 꽃이 피고, 여름에는 버찌 열매가 달려요.

노티나무

- ◆ 나무 크기는 약 5m 정도 나무 그늘에서 할 수 있
- ◆ 음영에서도 많이 볼
- ◆ 나무에는 잎이 배곡하
- ◆ 잎이 길이는 약 9cm 정도 나무껍질은 갈라져 있는

플라타너스 나무 (=알배나무)

- ◆ 나무는 무척 크고 굵어서 보통 키는 약 20~30m 정도예요.
- ◆ 나무껍질(수피)은 물결무늬를 하고, 갈라갈라 떨어져요.
- ◆ 잎맥이 뚜렷하고 잎은 가장자리가 볼록한 모양이에요.
- ◆ 잎은 손바닥 크기와 비슷한 모양이에요.
- ◆ 가을 나무잎의 색은 노란색과 황색은 갈색이 섞여 있어요.
- ◆ 잎에 길고 긴 배곡한 알배자엽이 모여 있고 단단한 꽃 모양이에요.
- ◆ 잎 : 가로 15cm, 세로 12cm 열매 : 길이 약 10cm

3. 어린이, 지금의 시민

위 두 사례를 나란히 두면, 증평기록관의 시각이 어떻게 확장되었는지가 보입니다. 어린이를 ‘참여자’에서 ‘주체적인 기록가’로 바라보게 된 것입니다.

이것은 기록학의 논의와도 맞닿아 있습니다. 테리 쿡(Terry Cook)은 기록의 역할이 증거에서 기억, 정체성, 공동체로 확장되는 변화를 이야기했습니다. 어린이가 기록 활동에 참여하는 순간, 그들은 더이상 미래의 시민이 아니라 지금의 시민으로 공동체 안에 서게 됩니다.

또한 에릭 케텔라르(Eric Ketelaar)는 ‘아카이버(archiver)’라는 개념을 통해, 기록 활동이 전문가만의 전유물이 아니라 시민 모두의 권리이자 책임이라고 강조했습니다. 기록 활동은 단순한 교육을 넘어, 어린이가 자신의 삶을 존중받고 공동체 속에서 목소리를 내는 시민성 학습의 장이 됩니다.

4. 기록 활동이 주는 힘

기록 활동은 어린이에게 단순한 지식이나 기술이 아니라 존중과 현대의 경험을 줍니다. 내가 본 숲, 내가 만난 사람, 내가 기억한 하루가 기억으로 남는 과정은 어린이에게 자부심을 심어줍니다. “내 삶이 가치있다”는 깨달음은 어린이가 공동체와 더 단단히 연결되도록 합니다.

증평에서는 이러한 경험이 이어져 7명의 어린이기록가, 100명의 청소년기록가, 24명의 성인기록가(증평기록가)가 활동하는 네트워크가 형성되었습니다. 한 사람의 주민으로부터 시작된 기록 활동이 마을과 학교를 잇고, 서로의 삶을 배우고 존중하는 토대를 만들고, 공동체의 회복탄력성을 키우고 있습니다.

저는 여기에서 증평기록가들이 주도하여 최근 만들어낸 <증평기록 발전연구회>의 창립선언문을 떠올립니다.

“기록은 시간을 잇고, 사람을 잇고,
공동체를 지탱하는 뿌리입니다.”

이 문장은 어른들의 선언이지만, 어린이들에게도 똑같이 적용됩니다. 아이들은 기록을 통해 자신의 시간을 관찰하고, 이웃과 경험을 나누며, 미래세대에게 가치를 전하는 시민이 됩니다.

또한 기록 활동은 삶을 배우는 또 하나의 교실이 됩니다. 말과 글을 배우는 국어, 자연을 관찰하는 과학, 그림을 그리는 미술, 너른 운동장을 뛰며 근육을 키우는 체육. 이 모든 배움의 시간이 기록 활동 속에 자연스럽게 연결됩니다.

어린이들은 자신이 본 것을 기록하며 사실을 분별하는 눈을 키우고, 친구의 기록을 읽으며 다른 사람을 공감하는 마음을 배웁니다. 또한 자신의 기록이 전시되고 공유될 때 사회적 인정과 책임을 경험합니다. 이는 학습효과를 뛰어넘어 지역 속에서 살아가는 힘을 길러주는 교육입니다.

증평 어린이기록가



증평 청소년기록가



증평기록가

5. 어린이박물관과 기록: 포용, 참여, 다양성의 실천

증평의 작은 경험을 통해, 어린이박물관이 기록 활동을 접목할 때 얻을 수 있는 실천적 시사점을 다음과 같이 제안해 보겠습니다.

주도적인 기록시민

어린이를 ‘참여자’가 아닌 ‘기록의 생산자’로 설정합니다. 질문을 어른이 정해주는 것이 아니라, 어린이와 함께 만들어갑니다.

다양한 기록방법

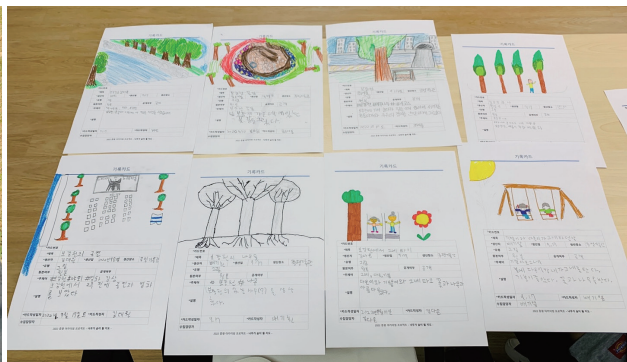
글, 사진, 영상, 그림, 지도, 구술 등 다양한 매체를 활용해 어린이가 자신에게 맞는 방법으로 기록하게 합니다. ‘결과물의 완성도보다 과정의 즐거움’에 더 초점을 둡니다.



어린이가 기록하는 방법 1



어린이가 기록하는 방법 2



어린이가 작성한 기록카드

함께하는 기록여정

‘주제전문가+예술가+기록전문가’가 함께할 때, 어린이들은 알차게 배우고, 즐겁게 표현하며, 오래도록 남길 수 있는 기록을 경험합니다. 지식과 창의력, 체계가 조화를 이루게 됩니다.

공유와 환대의 기록무대

전시, 웹진, 디지털 아카이브 등 다양한 경로를 통해 어린이들의 기록을 공개하고 공유합니다. 어린이들은 자신의 기록이 공동체 속에서 존중받는 경험을 하게 됩니다.

자라나는 기록의 숲

마을, 학교, 박물관이 어린이 프로그램을 만들기 위해 공동으로 프로젝트를 하고, 참여했던 어린이가 후배를 멘토링하는 순환구조가 마련되면 좋겠습니다. 이를 통해 기록 활동은 뿌리내리고 자라납니다. 기록 활동은 성장하고, 기록은 세대를 넘어 이어 집니다.



디지털 아카이브 안의 다양한 증평 주민들



웹진 주간증평

6. 나가며

기록 활동은 어린이를 지역시민으로 세우고, 공동체의 변화를 함께 이끌어가는 동력입니다. 증평의 두 가지 사례를 통해 어떻게 어린이가 ‘참여자’를 넘어 ‘주체적 기록가’로 성장할 수 있을지를 보여드렸습니다. 앞으로 어린이박물관이 기록 활동을 품는다면, 어린이는 더 이상 ‘관람객’이 아니라 콘텐츠의 공동 창작자, 지역의 동료 시민으로 서게 될 것입니다.

<증평기록 발전연구회>의 창립선언문 한 구절을 하나 더 소개하겠습니다.

**“오늘의 기록이 내일의 자산이 되도록,
우리 스스로 기록의 주인이 되겠습니다.”**

저는 이 문장이 어린이에게도 그대로 전해지길 기대합니다. 오늘, 어린이가 당당한 구성원이 되어 함께 만든 기록은 내일의 공동체를 지탱하는 자산이 될 것입니다. 기록은 우리 모두가 ‘누구나 기록하고 기록되는 세상’을 살아가도록 하는 따뜻하고 강력한 도구입니다. 그 첫걸음을 어린이와 함께 내딛는 일이야말로, 우리 공동체의 미래를 더 단단히 세우는 길이며, 기록관·도서관·박물관과 같은 문화기관들이 감당해야 할 책무입니다.

기록은 과거를 담는 그릇이지만, 미래를 여는 열쇠이기도 합니다. 지금 어린이가 남긴 기록은 훗날의 미래 세대에게 나침반이 되고, 그 기록을 통해 새로운 어린이들이 자기 목소리를 낼 수 있을 것입니다. 이렇게 기록은 세대를 넘어 시간을 이어주며, 지역의 정체성을 단단하게 지켜줍니다.

증평에서의 작은 실험이 앞으로 전국 곳곳의 어린이박물관에서도 아이들이 스스로, 자신만의 눈높이로 기록하고, 친구와 마을, 자연을 기록하는 움직임이 확산되길 바랍니다. 이것은 단지 어린이를 위한 활동이 아니고, 지역 공동체 전체가 더 따뜻하고 회복력 있는 사회로 나아가는 길이 될 것입니다.

[토론문]

지역시민으로서의 어린이와 기록 활동

서원주 (전쟁기념관 학예연구관, 前 어린이박물관장)



이 발표는 충청북도 증평군이 2020년 10월에 설립한 <증평기록관>에서 지역사회를 구성하는 ‘시민’으로서 어린이들을 대상으로 한 ‘기록’ 및 ‘기록가 양성’ 활동에 대한 사례연구이다.

증평기록관은 개관 기념전인 <증평, 첫 번째 기억>에서 초등학교 2학년 어린이의 경험에 대한 인터뷰 영상을 소개하였고, 2022년 시행한 어린이 대상 아카이빙 프로그램 <나무가 숲이 될 지도>를 통해 ‘어린이기록가’ 7명을 양성했다. 발표자는 이들이 100여 명의 청소년기록가 및 24명의 성인기록가와 함께 ‘증평기록가’ 네트워크를 구성하여 “주민으로부터 시작된 기록활동이 마을과 학교를 잇고, 서로의 삶을 배우고 존중하는 토대”를 만들어 “공동체의 회복탄력성을 키우고” 있다고 기술하였다. 이 발표의 가장 큰 의의는 어린이를 단순한 체험자가 아닌 지역사회의 주체적 기록가이자 동시대의 시민으로 자리매김하여 ‘시민-아키비스트(Citizen Archivist)’의 개념을 구현하고 있다는 점이다. 이러한 증평기록관의 시도와 노력에 성원을 보내면서 다음의 세 가지 질문을 드리고자 한다.

첫째, 이 연구에서는 위의 2020년 및 2022년 두 사례를 소개하면서 “[어린이에 대한] 증평기록관의 시각이 어떻게 확장되었는지” 볼 수 있으며, “어린이를 ‘참여자’에서 ‘주체적인 기록가’로 바라보게 된 것”이라고 기술하고 있다. 개관 당시 15개의 주민 인터뷰 영상을 녹화하며 1개의 영상에서만 어린이를 대상으로 삼았던 분위기에서

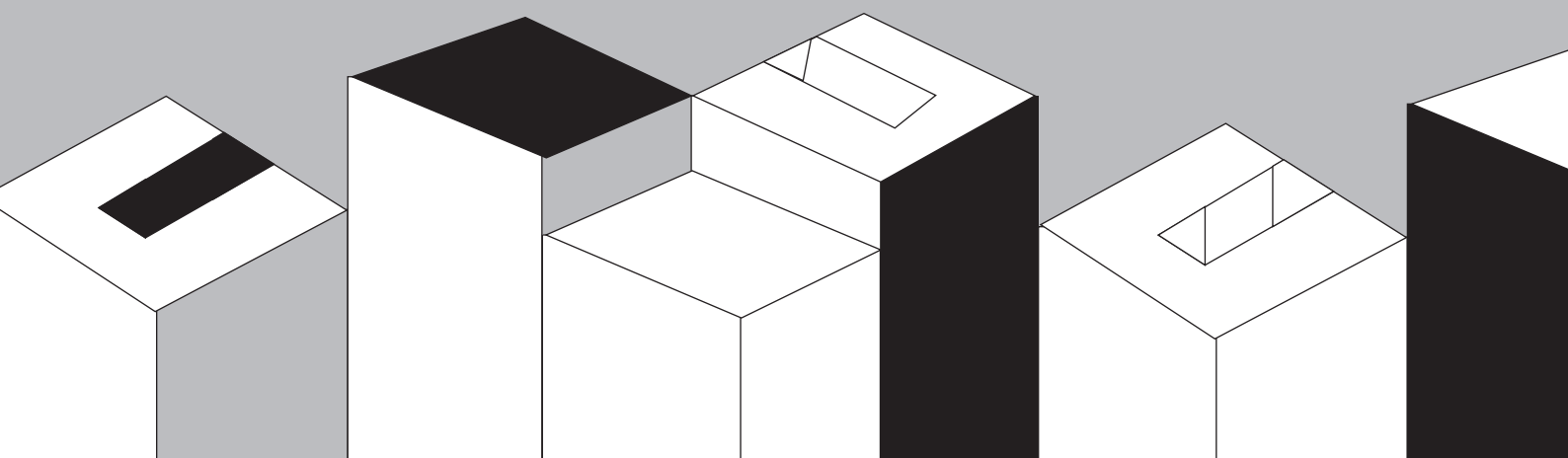
2022년 어린이를 대상으로 하는 기록가 양성 프로그램을 만들게 된 변화의 계기는 무엇이었는지, 그리고 2022년 이후 어린이를 대상으로 하는 다른 프로그램은 무엇이 있었는지 설명을 부탁드립니다.

둘째, 어린이와 청소년, 성인 기록가로 이루어진 지역 네트워크가 지속가능한 구조를 가지기 위해서는 각 세대의 기록가들이 성장해가면서 다음 생애 단계에서 기록가 역할을 할 수 있는 제도적 장치 및 보수교육이 필요할 것으로 보인다. 2022년 ‘증평기록가’ 네트워크가 형성된 이후, 이 네트워크를 중심으로 한 기록 활동은 무엇이 있는지 그리고 그 중에서 어린이기록사들의 활동은 어떤 것인지에 대한 소개와 이에 대한 발표자의 의견을 부탁드립니다. 또한, 네트워크를 운영함에 있어서 세대간 연속성 및 제도의 지속가능성과 관련하여 <증평기록관>이 구상하고 있는 비전과 중장기 계획에 대해 소개를 부탁드립니다.

마지막으로, 발표 내용에는 소개되지 않았으나 증평기록관은 『주간 증평』이라는 소식지를 발행하여 지역사회 ‘기록의 일상화’ 및 ‘일상의 기록화’를 추진하였으며, 2020년 8월 21일자 <창간준비호>를 시작으로 2023년 12월 29일 발간된 <제22호>까지 총 23권을 발간하였다. 그러나 ‘학교 이야기’를 주제로 한 2020년 10월 9일자 <제6호> 및 ‘증평기록관 개관 후일담’을 담은 2021년 12월 24일자 <제10호>를 제외하고, 나머지『주간 증평』 21권의 기사 및 기록들은 모두 직원, 전문가, 관계자 및 성인 주민들을 대상으로 하거나 그들에 의해 작성되어 있고, 특히 지역사회에서 오래 거주한 노인들을 주 대상으로 하고 있다.

이 발표의 결론에서 지향하는 바와 같이 어린이들을 시민으로서 지역사회의 동등한 구성원으로 인정하고, 나아가 ‘어린이에 대한 기록’과 ‘어린이에 의한 기록행위’를 공동체의 미래 자산으로 삼기 위해서는 단발성, 이벤트성 사업이 아니라 증평기록관의 모든 사업과 활동에서 ‘어린이에 대한 내용’과 ‘어린이 참여’의 비중을 더 높여야 한다고 생각되는데, 이에 대한 발표자의 의견을 부탁드립니다.

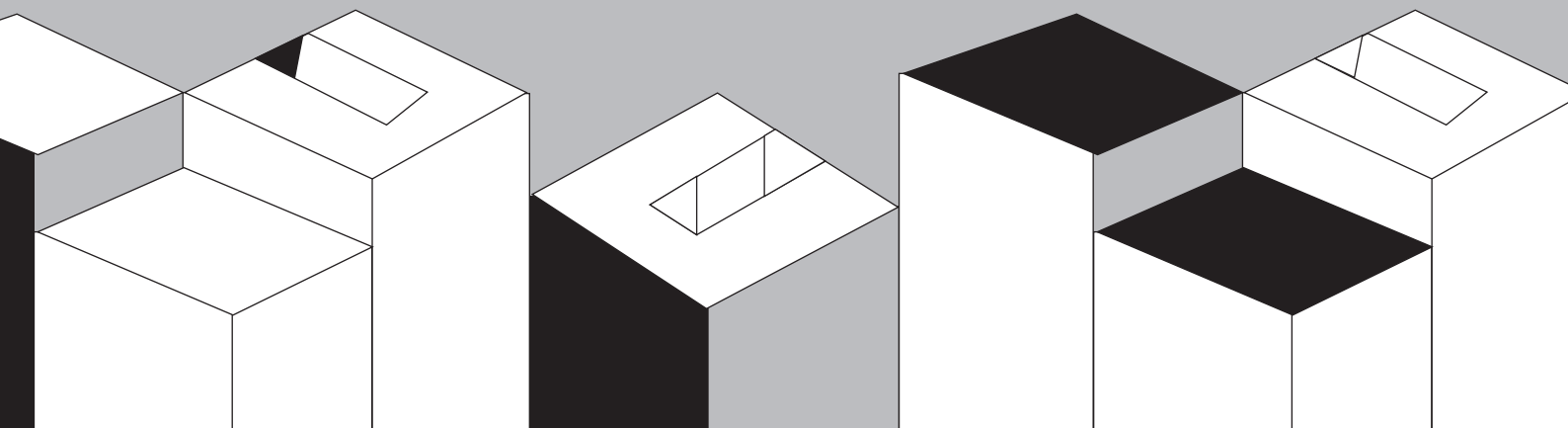
04



참여적 박물관과 어린이박물관

: 경기도어린이박물관 어린이자문단의
사례를 중심으로

김수성
(경기도어린이박물관 학예연구사)



참여적 박물관과 어린이박물관

: 경기도어린이박물관 어린이자문단의 사례를 중심으로

김수성 (경기도어린이박물관 학예연구사)



오늘날 박물관은 수집, 연구, 전시의 역할에 더해 다양성, 포용성, 그리고 문화소외 계층의 예술 활동 지원 등 사회적 역할이 확대되고 있다. 박물관은 변화하는 사회의 흐름을 수용하는 과정에서 안팎으로 다양한 목소리의 주체들에 귀를 기울이고, 그들의 바람을 박물관 운영 정책에 담고자 노력한다. 그런 측면에서 과거 박물관의 운영 주체가 기관에 속한 연구자였다면, 오늘날은 관람객, 지역 주민들, 관련 학계 전문가, 심지어 SNS에서 제안한 의견들까지 박물관 정책 결정 주체가 확대되고 있다. 이러한 의사결정 스펙트럼의 확대는 박물관이 ‘참여적 박물관’의 성격이 강해지고 있음을 의미한다.

참여적 박물관은 박물관, 관람객, 지역사회가 함께 상호작용하고 협력하여 문화유산을 이해하고 활용하는 박물관이다. 여기서 ‘참여’란 단순히 전시나 교육 일부분의 물리적 공간에 관람객이 참석하는 것만이 아닌, 관람객이 박물관에서 문화적 경험을 통해 스스로 의미를 생산하며, 그들의 목소리가 전시 기획과 교육 프로그램에 반영되어 유의미한 결과를 만들어 내는 것을 의미한다. 따라서 참여적 박물관은 누구나 쉽게 접근할 수 있는 열린 공간을 기반으로 관람객이 적극적으로 의견을 개진하고, 나아가 지역사회와의 연결을 통해 다양한 활동을 추구한다. 사회적 이슈의 장을 확대하고 참여를 촉진하는 외부의 압박이 거세지는 요즘, 박물관은 온오프라인 방식을 활용하여 다양한 층위의 사람들로부터 참여를 끌어내야 하는 현실에 직면해 있다.

경기도어린이박물관은 참여적 사업 중 하나인 어린이자문단을 운영함으로써 '참여적 박물관'을 실천하고 있다. 어린이자문단은 2011년 경기도어린이박물관 개관 전인 2009년에 창단하여 박물관 건립에 대한 어린이들의 의견을 전시와 교육에 반영하였다. 올해로 16년째인 어린이자문단은 경기도어린이박물관의 대표 사업이자 참여적 박물관 사업의 대표 사례라 생각되어 그 내용을 공유하고자 한다.

1. 경기도어린이박물관의 어린이자문단

경기도어린이박물관은 어린이 중심의 운영 철학을 바탕으로 어린이자문단을 운영한다. 자문단은 경기도 내 31개 시군에서 지원한 어린이 중, 엄격한 심사 과정을 통해 선발된 어린이들로 구성된다. 박물관 개관(2011년) 이전인 2009년 제1기 어린이자문단 50명을 시작으로, 2025년 현재 제16기 어린이자문단 25명이 활발히 활동하고 있다.



1기 어린이자문단 발대식

어린이자문단은 정기 자문회의를 통해 어린이 눈높이에 부합하는 의견을 제시하며, 전시물 제작 및 공간 구성 워크숍, 뉴스레터 제작 등 전시, 교육, 행사 프로그램 전반에 걸쳐 적극적인 자문 활동을 수행한다. 이러한 활동은 어린이들이 박물관의 핵심적인 주체로서 역할을 담당하는 데 기여한다. 특히, ‘자문단’이라는 명칭과 체계를 갖추고 어린이들의 의견을 수용해 온 본 프로그램은 국내에서 가장 오래되고 선구적인 사례이며, 제1기부터 현재 16기까지 총 464명의 어린이가 자문단으로 활동하였다.

위에서 언급한 것처럼 어린이자문단은 경기도어린이박물관의 개관 전부터 활동해 온 대표적인 프로그램이며, 개관 전 운영된 자문단은 박물관 개관 전시에 직접적인 영향을 미쳤다. 어린이자문단 창단 기수인 제1기가 진행한 활동인 물 체험관 탐방 및 어린이자문단 환경 신문 발간이 대표적인 예시이다. 제1기 자문단은 한국수력원자력 팔당 수력발전소 내에 있는 물 체험관을 탐방하여 환경오염 문제에 대해 생각해 보고, 어린이자문단의 환경 신문을 만드는 워크숍을 진행했다. 이는 지금은 사라졌지만, 경기도어린이박물관의 개관 당시 상설전시실 중 하나인 ‘한강과 물’ 전시에 직접적인 영향을 미쳤다.



16기 어린이자문단 발대식

2. 어린이자문단 프로그램의 주요 역할

이처럼 경기도어린이박물관의 어린이자문단은 적극적인 활동을 통해 의견을 개진하며, 박물관의 역사를 함께 만들어왔을 뿐 아니라, 현재까지도 다양한 활동을 통해 박물관 운영의 핵심적인 역할을 수행하고 있다. 그렇다면 구체적으로 어린이자문단은 박물관 내에서 어떤 주요한 역할을 담당하고 있을까? 아래 문단에서 최근 예시와 함께 상세하게 살펴본다.

1) 교육 및 행사 개선

최근 어린이자문단이 주로 담당했던 부분은 박물관의 교육 및 행사 프로그램에 대한 자문 활동이다. 경기도어린이박물관의 교육 프로그램은 매년 다양한 프로그램이 새롭게 기획되기 때문에, 실제 운영에 앞서 프로그램 내용에 대한 어린이들의 반응을 확인하고 이를 반영할 필요가 자주 발생한다. 이 과정에서 어린이자문단의 의견이 중요한 역할을 한다.



교육 프로그램 체험

어린이자문단은 초등학교 3~5학년으로 구성되어 있으며, 자문 대상이 되는 대부분의 프로그램은 자문단보다 더 어린 연령대를 대상으로 한다. 자문단은 프로그램에 먼저 참여한 뒤, 자신보다 어린 친구들이 활동하기에 적절한지를 기준으로, 긍정적인 점과 개선이 필요한 부분에 대해 적극적으로 의견을 제시한다.

자문 활동의 대표적인 예시로는 2024년 여름방학에 진행된 실학박물관 연계 프로그램 「자산어보 속으로: 시와 함께하는 시와 그림」이 있다. 이 프로그램은 AI 활용, 자산어보에 대한 학습, 시와 시화 구성 활동 등 다양한 내용을 짧은 시간 안에 다뤄야 하는 구성이었다. 초등 저학년을 대상으로 기획된 만큼, 난이도나 시간 조절이 필요했고, ‘실학’이라는 생소한 주제를 다루는 만큼 자문단의 역할이 더욱 중요했다.

총 2시간 30분 동안 프로그램을 체험한 자문단은 수업을 전반적으로 무리 없이 따라갔으며, “저학년이 하기엔 조금 어려울 수도 있지만 충분히 이해할 수 있는 수준”이라는 긍정적인 피드백을 해주었다. 반면 프로그램 시간에 대해서는 “전반적으로 시간이 부족했다”라는 의견이 많았으며, 실제 운영 시에는 시간 배분을 재조정하였다.

또한 “모르는 단어가 있었다”, “시화를 꾸미는 재료(파츠)가 더 다양했으면 좋겠다”는 의견도 있었고, 이에 따라 단어 설명을 보완하고 재료를 추가로 준비했다. 자문단의 의견을 토대로 수정한 뒤 본 프로그램을 운영한 결과, 참가자들에게 높은 만족도를 끌어낼 수 있었다.

★ 이번 AI 활용 수업은 초등학교 1~3학년 대상 수업입니다.
수업의 난이도와 주제가 어렸는지, 어떤 부분을 보완하면 좋을지 적어주세요.
(AI 활용 수업을 해 본 적 있다면, 이번 수업과 비교해서 장단점을 알려주세요.)

수업 난이도 
 ↳ 1~3학년이 하기 충분히 쉬울 것 같습니다.

주제: AI 활용 수업
 ↳ 프로그램을 활용해보는 좋은 경험이 되었습니다.

보완할 부분
 ↳ 상자외 크기를 A4 사이즈로 바꾸면 좋을 것 같습니다.

느낀 점
 ↳ 자산어보를 쉽게 읽을 수 있어 좋았다.

★ 오늘 활동을 하면서 느낀 점(좋았던 점, 불편했던 점 등 하고 싶은 말)

불편했던 점: 시간이 많이 부족했다.

프로그램에 대한 피드백

2) 전시 참여 및 운영

어린이자문단의 전시 참여는 박물관 개관 전부터 중요한 역할을 해왔다. 앞서 언급된 바와 같이 어린이자문단 첫 기수는 개관 전시에 영향을 미쳤다. 이후로도 전시실 개편이 있을 때마다 어린이자문단은 해당 전시의 주제를 기반으로 한 프로그램에 참여하며, 직·간접적으로 전시에 영향을 주었다.

지금까지 어린이자문단이 참여한 전시 사례로는 앞서 언급한 「한강과 물」, 3층에 있던 「컬러풀 정글」, 2층의 「바람의 나라」, 기획전 「다 같이 놀자 동네 세 바퀴」, 그리고 최근 개편된 3층 상설 전시 「우리는 지구별 친구들」 등이 있다. 이들 전시에서는 어린이자문단과 함께 주제를 논의하고, 전시의 내용과 체험 구성에 대해 의견을 나누는 활동이 꾸준히 이루어졌다.

가장 최근 개편된 3층 상설 전시 「우리는 지구별 친구들」에서도 어린이자문단의 참여가 이루어졌다. 이 전시는 '지속 가능한 미래 공동체'를 주제로 하며, 어린이자문단은 2024년 활동으로 전시 주제를 기반으로 한 보드게임 제작 프로그램에 참여하였다. 자문단은 비(非)인간 종 캐릭터를 직접 구상하고, 각 캐릭터가 살아가는 세계를 설정한 후, 서로의 세계를 방문하는 형식의 보드게임을 제작하였다.



전시 사전 워크숍 활동

이 활동의 목적은 전시 주제가 어린이들에게 얼마나 친숙하게 다가갈 수 있는지를 확인하고, 활동을 통해 어린이들이 '비인간 종과의 공생'이라는 개념을 어떻게 이해하는지를 살펴보는 데 있었다. 자문단은 각자 비인간 종 캐릭터를 만들고 세계관을 구체화하면서 캐릭터에 감정이입하고 공감하는 모습을 보였다. 활동 주제 난이도에 관한 질문에 어려움을 느꼈다고 응답한 어린이는 없었으며, “내가 공존하는 동물들의 환경을 만들면서 그들의 감정을 이해할 수 있어서 좋았다”, “생물을 아끼는 마음을 배울 수 있어 좋았다”와 같은 공생 개념을 직접적으로 언급한 피드백도 있었다. 이러한 활동을 통해 어린이들이 ‘공존’과 ‘공생’이라는 개념을 이해하고 자기 생각을 자유롭게 꺼내 볼으로써, 이러한 개념들이 이미 어린이들의 삶에 충분히 가까이 있었음을 확인할 수 있었다. 이를 바탕으로 전시 내용 구성 시, 어린이들이 흥미를 느낄 수 있는 체험 요소들을 더 구체적으로 설계할 수 있었다.

전시 개편 이후에도 어린이자문단은 3층 전시의 운영 단계에 적극 참여하였다. 전시 개막 행사에서는 자문단이 축사를 진행하고, 전시물을 먼저 체험한 후 운영 방식에 대한 피드백을 제공하였다. 또한 일부 체험물이 다소 어렵다는 의견에 따라, 체험 방법을 안내하는 사진 자료 등을 제작하여 관람객이 더 쉽게 전시에 참여할 수 있도록 지원하였다.



전시 체험방법 안내

3) 그 외 특별한 활동

어린이자문단은 박물관에서 오랜 기간 다양한 활동을 진행해 왔다. 이 중에는 교육과 전시 외에도 키트 제작, 박물관 휴식 공간 조성, 타 기관 벤치마킹, 박물관 안전 관련 프로그램 등 여러 형태의 참여 프로그램이 포함되어 있다. 이 중 가장 최근까지 진행된 프로그램은 3층 전시와 연계된 키트 개발 프로그램으로, 이에 대해 소개하고자 한다.

3층 전시 개편 이전부터, 해당 전시의 내용을 반영한 키트 개발을 위한 다양한 논의가 있었으며, 그중 하나로 어린이자문단과 키트를 공동 개발하자는 의견이 제안되었다. 어린이의 시선에서 재미있고 활동적인 키트를 만들어보고자 했고, 단체 교육뿐 아니라 개인 체험으로도 활용할 수 있는 형태를 목표로 하여 프로그램을 기획하였다. 이를 위해 3층 전시에 참여한 작가를 강사로 섭외하고, 어린이자문단과 함께 총 3회차에 걸친 키트 개발 프로그램을 운영하였다.



워크숍 프로그램 운영 장면

1회차 프로그램에서는 자문단이 3층 전시 주제에 대한 이해를 높일 수 있도록 아이디어(ideation) 활동과 키트 놀이 구상 활동이 진행되었다. 먼저 다양한 생명체를 상상하고, 비인간 종에 대해 서로에게 의견을 발표하고, 자신이 떠올린 비인간 종을 도화지에 그리고 그 특징을 적어보는 시간을 가졌다. 이후 각자의 캐릭터를 친구들에게 소개하고, 그 비인간 종과 어울릴 수 있는 놀이 방법을 함께 구상했다. 활동 중 아이들은 놀이 방식을 고민하고, 키트가 더욱 풍성해질 수 있는 방향을 적극적으로 제안하며 참여했다. 프로그램 종료 후 만족도를 조사한 결과, 생명체를 직접 그려보는 활동에 대한 만족도가 높았으며, 놀이 방식에 대한 구체적인 수정 의견도 제시되었다.

2회차 프로그램에서는 1회차에서 제시된 의견을 바탕으로, 실제 키트 구성품을 개발하는 활동이 이루어졌다. 참여 아동들은 자신이 상상한 비인간종 캐릭터와 놀잇감을 직접 만들고, 팀을 구성하여 놀이 규칙을 정한 뒤 놀이를 실행해 보며 키트의 세부 사항을 다듬었다. 활동 후 자문단은 캐릭터 제작과 놀이 진행에 대해 전반적으로 긍정적인 평가를 하였으며, 캐릭터가 벨크로에 잘 붙지 않는 점과 재료 구성이 더 다양했으면 좋겠다는 구체적인 개선 의견도 함께 제시하였다.

3회차 프로그램은 완성된 키트를 바탕으로 실제 워크숍을 운영했다. 이번 워크숍은 어린이자문단과 함께 다른 어린이들도 함께 키트를 체험해 보는 자리였다. 이를 통해 자문단과 함께 만든 키트가 어린이들의 눈높이에 맞게 구성되었는지, 키트를 활용한 놀이가 재미와 흥미가 있었는지 등을 점검할 수 있었다. 참여한 어린이들은 키트에 대해 전반적으로 만족감이 높았고, 활동이 즐겁고 흥미로웠다는 소감을 남겼다.

이번 키트 제작 프로그램은 단순한 결과물 제작을 넘어, 어린이자문단이 박물관 활동의 주체적으로 참여하는 경험과 함께, 어린이의 상상력과 의견이 반영된 키트가 실제 활용 시에 더 풍성하고 발전적인 활동으로 이어질 수 있음을 보여주었다. 이번 활동은 어린이자문단의 교육적 효과뿐 아니라 콘텐츠의 완성도에서도 긍정적인 영향을 미친다는 점을 확인할 기회였다.



완성된 키트

3. 어린이자문단 프로그램이 어린이들에게 준 영향

어린이자문단 활동에 참여한 어린이들은 프로그램을 통해 다양한 변화를 경험하였다. 2024년 제15기 어린이자문단 프로그램에 참여한 학생들의 후기에 따르면, 다수의 학생이 1년간의 활동에 높은 만족감을 보였으며, 동시에 활동을 연장하고 싶다는 의사를 전달했다. 이는 자문단 활동이 단순히 체험이나 일회성 경험을 넘어, 어린이들에게 지속성과 의미를 지닌 활동으로 인식되었음을 나타낸다.

이들이 남긴 후기의 내용은 자문단이 어떤 측면에서 영향을 주었는지를 보여준다. 한 학생은 '자문단 활동을 하며 창의력이 많아졌고, 친구들이 많이 응원해 주어서 기분이 좋았다'는 후기를 남기며, 자문단 활동이 창의성과 긍정적 정서 경험을 강조하였다. 또 다른 학생은 '어린이자문단이 되어 직접 박물관의 체험들을 먼저 참여해 보고, 아쉬운 점들을 바꾼다는 게 뿌듯했다'고 적어, 자신의 의견이 실제 프로그램 개선 과정에 반영되는 경험을 통해 성취감과 자기효능감을 키웠음을 드러내었다. '친구들과 선생님들이 함께 생각하고 활동한 것이 가장 좋았다'는 후기는 또래와 성인과의 협력적 관계를 통해 사회적 상호작용 능력이 확장되었음을 보여주었다.

종합하면, 어린이자문단 프로그램은 참여 아동에게 다양한 방면의 긍정적인 영향을 주었으며, 박물관을 단순한 관람의 공간이 아닌, 자신의 의견이 존중되고 반영될 수 있는 '참여적 문화 공간'으로 인식하게 함으로써, 어린이들의 문화적 소속감과 주체성을 강화하는 효과를 가져왔다고 할 수 있다.

4. 어린이자문단 프로그램의 추후 방향성

이렇듯 어린이자문단은 경기도어린이박물관의 모든 방면에서 상호작용을 하며 박물관의 여러 분야에 참여하고 있다. 여러 분야에 참여하면서도 여전히 어린이자문단의 가장 핵심적인 역할은 박물관의 프로그램이 어린이들의 직접적인 참여다. 경기도어린이박물관의 프로그램들이 지금의 어린이들에게 적합한 프로그램으로 운영될 수 있는지를, 어린이자문단이 직접 참여해 봄으로써 알 수 있었다. 참여적 박물관의 특색을 살린 어린이자문단 프로그램이 앞으로 더 발전하기 위해서는 어떤 방향

성을 가지고 운영되어야 할지 생각해 보았다.

가장 중요한 것은 어린이자문단의 지속적인 운영과 유지이다. 어린이자문단은 전시와 교육을 어른들의 시선으로만 기획하는 것을 방지하고, 박물관이 어린이 관람객과 소통할 수 있는 중요한 창구 기능을 한다. 그러나 최근 어린이자문단에 지원하는 학생 수는 점차 줄어들고 있다. 다양한 문화예술 기관의 참여 기회 확대뿐 아니라, 전체적인 학생 수 감소의 영향으로도 해석된다. 특히 자문단의 주요 대상인 초등학교 3~5학년은 학업에 본격적으로 몰입하는 시기로, 자문단 활동이 주말에 운영되는 특성상, 학원 등과 시간이 겹쳐 참여가 어려운 경우도 많아지고 있다. 이러한 상황을 고려하여, 어린이자문단이 지속적으로 운영될 수 있도록 프로그램 운영 방식에 유연성을 높이고, 참여자의 현실적인 여건을 반영한 개선을 고려해야 할 시점이다.

다음으로는 자문단 내부의 교류와 협력 증대이다. 현재 경기도어린이박물관 어린이자문단의 경우, 한 기수의 활동이 5회 정도이며, 한 달에 1회 정도로 활동이 제한되어 있어 같은 기수의 자문단 간에도 소통과 교제의 시간이 부족하다. 서로 다른 환경에서 자란 친구들과 교류할 기회가 제한되다 보니, 자문단 활동을 통해 서로의 생각을 나누고 시야를 넓히는 데 한계가 있다. 이러한 점 보완을 위해 기수 내 활동 횟수를 늘리거나 어린이들 생각을 나눌 수 있도록 온라인 소통 플랫폼을 활용해 교류가 지속될 수 있도록 하는 방법을 고려할 수 있다. 그렇게 같은 기수 내 교류가 증가한 후에는 다른 기수를 포함한 교류 프로그램까지 확장해, 더욱 풍부한 아이디어를 창출하고 자문단 내 유대감 강화를 추구할 수 있을 것이다.

마지막으로는 자문단 활동의 확장성 제고가 필요하다. 현재 어린이자문단은 경기도어린이박물관의 일부 전시나 교육 프로그램에 한정된 자문 역할을 수행하고 있으며, 유튜브 콘텐츠 참여 등 다양한 시도를 하고 있음에도 활동 범위는 여전히 제한적인 것이 사실이다. 자문단 활동이 더욱 넓은 영역에서 의미 있게 작동하기 위해서는, 다른 박물관이나 기관의 유사 프로그램과 협력하는 방식도 고려할 수 있다. 이를 통해 공동 프로젝트나 교류 활동을 기획한다면, 자문단의 역할은 단순한 자문을 넘어 어린이들의 주체적 참여와 목소리를 넓은 문화예술 현장에 반영하는 플랫폼으로 성장할 수 있을 것이다.

5. 결론

경기도어린이박물관의 어린이자문단은 단순히 참석하는 프로그램을 넘어, 어린이가 박물관 운영 전반에 능동적으로 개입하고 목소리를 낼 수 있는 대표적 사례로 자리매김해 왔다. 이들은 박물관이 함께 만들어가는 ‘참여적 박물관’이 될 수 있음을 실천적으로 증명하고 있다.

앞으로 어린이자문단 프로그램 더욱 확장성과 지속성을 동시에 확보하기 위해서는 프로그램 운영 방식의 유연성 확보, 자문단 내 교류 활성화, 타 기관의 협업을 통한 활동 범위 확대 등 다각도에서의 전략적 접근이 필요하다. 이를 통해 어린이자문단은 단지 하나의 박물관 프로그램을 넘어서, 선도적인 위치에서 ‘어린이 참여’라는 개념을 공공 문화기관 운영에 확산시키는 데 기여할 수 있을 것이다.

참여적 박물관의 실현은 ‘어린이의 목소리’를 단순한 일회성 의견이나 상징적 참여로 소모하지 않고, 하나의 지속적인 문화적 실천으로 존중하고 반영하는 데서 출발한다. 이는 박물관이 어린이와의 관계 속에서 어떻게 민주적이고 수평적인 태도를 유지할 수 있는지를 끊임없이 고민하고 실천해야 함을 의미한다. 경기도어린이박물관의 어린이자문단은 이러한 실천의 가능성과 동시에 그 안에 내재한 과제를 함께 드러내는 중요한 부분으로, 향후 박물관의 참여 기반 운영 철학을 구체화해 나가는 데 있어 유의미한 사례가 될 것이다.

[토론문]

참여적 박물관과 어린이박물관 : 경기도어린이박물관 어린이자문단의 사례를 중심으로

장화정 (재미뮤제 j'aime_y_musée 대표, 前 서울상상나라 학예연구실장)



경기도어린이박물관 김수성 학예연구사님의 발표 잘 들었습니다.

경기도어린이박물관은 우리나라 최초로 독립적 건물에 지어진 공공형 체험식 어린이박물관으로서 개관 이래 여러 선구적인 박물관 활동을 전개해 왔습니다. 특히, 빠르게 변화하는 사회의 흐름을 수용하기 위해 다양한 주체들의 의견을 수렴하는 창구를 만들고 관람객, 지역 사회, 관련 연구자 및 전문가, 소셜미디어에 제안된 의견들까지 받아들여 박물관 정책 결정의 주체들을 확대해 나가는 ‘참여적 박물관’의 실천으로서 어린이자문단 운영을 강조하는 발표자의 관점에 많이 공감합니다. 지난 16년간 어린이자문단이 활동해온 세부적인 프로그램들을 접하면서 전시 및 교육 행사 참여와 개선에 나타난 어린이자문단의 주인의식과 실천 역할을 구체적으로 볼 수 있었습니다.

제가 일했던 삼성어린이박물관과 서울상상나라에서는 ‘어린이 큐레이터’ 프로그램을 실행하고 다른 어린이박물관들에서도 비슷한 활동들을 운영하는 경우가 있는데, 경기도어린이박물관 어린이자문단은 박물관 개관 2년 전인 2009년에 이미 창단하여 개관 전시에 직접적인 영향을 미쳤다는 점이 특히 인상적이었습니다. 이러한 운영 사례는 ‘참여’의 의미를 확대하고 보다 심도있게 실천하는 대표 사업으로서 공유 가치가 크다고 생각합니다.

발표에서 교육과 전시 외에 특별한 활동들을 언급하셨는데 저는 이 부분에 주목하게 되어 다음과 같이 토론 의제로 제안합니다.

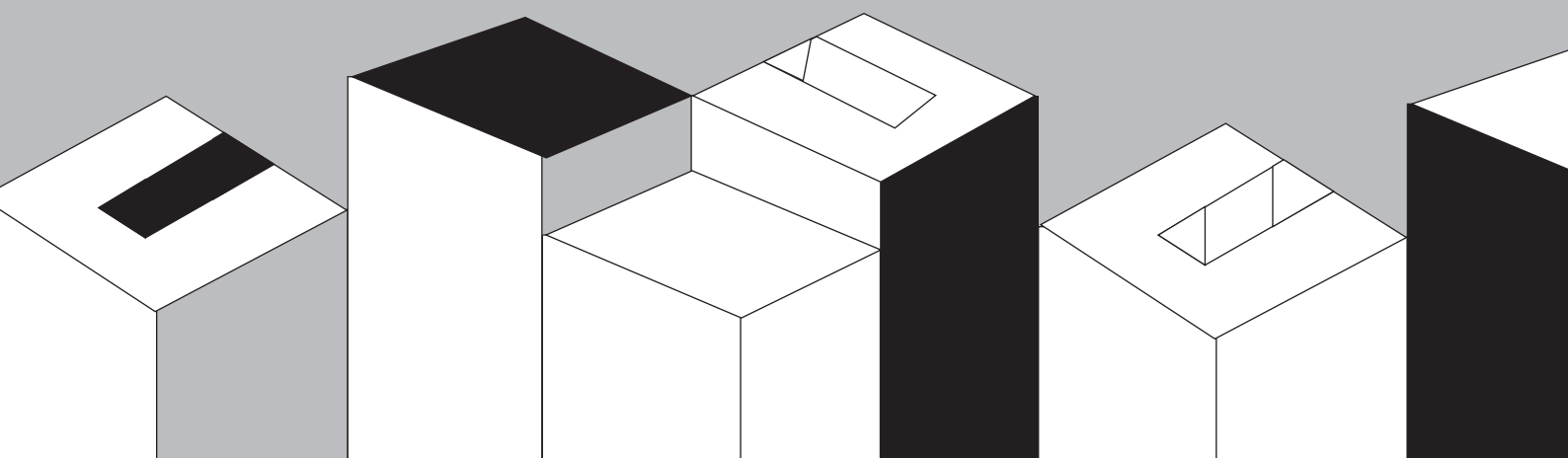
첫 째, 박물관 휴식 공간 조성 and 안전 관련 프로그램에 참여한 어린이들은 박물관 이 문화 공간으로서 관람객을 배려해야 하는 점을 배우는 경험이 되었을 것이며, 이러한 관람객 편의성 증진 프로그램은 소속감과 주체성을 강화하는 데 효과적이지 않을까 생각되는데. 이에 대한 의견을 듣고 싶습니다.

둘 째, 어린이자문단의 타 기관 벤치마킹은 어린이 스스로 객관적 관점으로 경기도 어린이박물관을 바라볼 수 있게 해준다고 생각합니다. 어린이자문단의 확장성 제고 차원에서 공동 프로젝트나 교류 활동을 하기 위한 마중물로서 벤치마킹 활동을 보다 체계적으로 개발하는 방법들이 연구되면 좋을 것이라 생각합니다.

셋 째, 지속적인 운영과 유지를 위해 온라인 소통 플랫폼 활용을 제안한 점이 돋보입니다. 출산률 저하와 초등학생 어린이들의 학업 몰입도 증가 등 외부 여건과 자문단 내부 소통 및 교류 확대가 필요한 여건 모두를 해결하는 현실적 대안으로 보입니다. 한편, 16년 역사의 장점을 살려 이미 성인이나 대학생, 중고등학생으로 성장해 있을 ‘어린이자문단 선배’들을 초대하여 독자적인 교류 프로그램으로 개발하는 것은 어떠할지 제안해 보면서, 발표자께서 생각하신 교류 내용에 대해 궁금해지고 세부 의견을 듣고 싶습니다.

감사합니다.

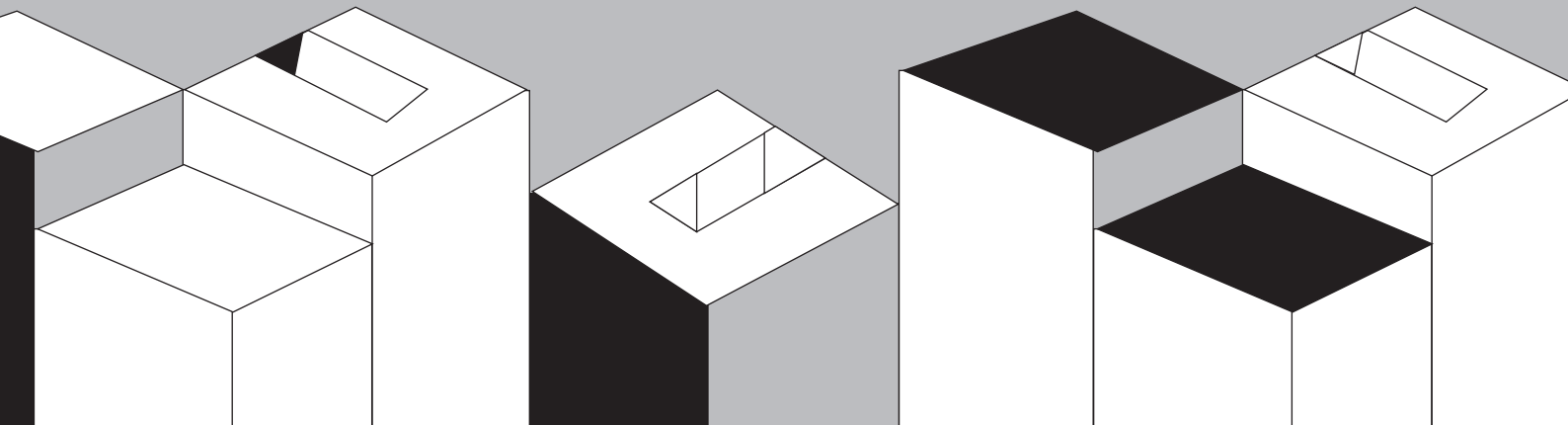
05



기술의 연결과 확장

정수봉

(주식회사 서북 - P&D부문 부문장,
청주대학교 디지털미디어 디자인학과 겸임 교수)



기술의 연결과 확장

정수봉 (주식회사 서북 - P&D부문 부문장, 청주대학교 디지털미디어 디자인학과 겸임 교수)



안녕하세요, 정수봉입니다. 오늘은 “급변하는 공동체와 어린이박물관의 미래”라는 주제를 바탕으로, 기술이 어린이박물관에 어떤 새로운 가능성과 기회를 만들어낼 수 있을지 함께 생각해보고자 합니다.

박물관은 예전처럼 유물을 전시하는 공간에 머물지 않고, 이제는 어린이가 직접 경험하고 서로 연결되는 창의적인 놀이터이자 배움터로 변화하고 있습니다.

코로나를 지나면서 비대면과 디지털 경험은 어느새 우리의 일상이 되었고, 태어나면서부터 스마트폰과 디지털 환경이 익숙한 세대가 성장하고 있습니다.

여기에 AI, AR, VR 같은 새로운 기술들이 더해지면서 박물관이 할 수 있는 일도, 또 해야 할 역할도 크게 달라지고 있습니다.

놀이로 확장되는 배움

프리랜서로 일하던 시절, 어린이집에서 미술 수업을 미디어아트로 바꿔본 적이 있습니다. 일반적인 미술 수업에서는 그림을 잘 그리거나 멋진 결과물을 내는 아이들이 주목을 받기 마련이었고, 그렇지 못한 아이들은 흥미를 잃고 참여하기를 꺼려했는데, 그 모습이 계속 마음에 걸렸습니다.

그래서 “어떤 방식으로 표현하든, 결과가 다 아름답고 재미있을 수 있다”는 것을 보여주고 싶었고 주변에 볼 수 있는 미디어들이 아이들의 창작 도구가 될 수 있음을 알려주고 싶었습니다.

수업에서 아이들은 화면에 나타나는 다양한 반응을 놀이처럼 즐기며 소리 지르고, 몸을 움직이고, 화면을 바꾸어가며 창작 활동을 놀이로 받아들였습니다. 이때 저는 아이들이 놀이를 통해 창의성을 발휘하고, 놀이 속에서 자연스럽게 배우기도 하고 표현한다는 것을 많이 느꼈습니다.



물론 한계도 있었습니다. 아이마다 발달 속도가 다르니 참여 수준이 달랐고, 어린 이집 환경에서 모든 장비를 갖추기도 어려웠습니다. 짧은 수업 시간에 많은 아이들이 동시에 참여해야 하는 것도 큰 어려움이었습니다.

무엇보다, 집에 돌아가서는 이런 경험이 이어지지 않고 결국 단순한 ‘소비형 미디어’로만 끝나버린다는 점이 아쉬웠습니다.

그때부터 이런 질문이 생겼습니다.

“어떻게 하면 더 많은 아이들이 각자의 방식으로
자신을 표현할 수 있을까?
박물관이나 교육 공간에서의 경험이 일회성이 아니라,
계속 이어질 수 있는 구조는 무엇일까?”

새로운 시도들

창업을 하고 난 뒤, 앞서 품었던 질문을 풀어가기 위해 다양한 시도를 이어왔습니다. 대부분은 상업적인 성과보다는 연구개발(R&D)에 가까웠지만, 그만큼 실험적인 가능성을 탐색할 수 있었습니다.

처음에는 VR 기기와 아두이노 같은 장비를 활용해 아이들이 매체를 직접 경험할 수 있는 체험형 콘텐츠를 만들었습니다. 특정한 공간을 구축해놓고, 그 안에서 아이들이 몸을 움직이면서 체험하고, 특히 부모가 스마트폰으로 접속해 자녀와 함께 참여할 수 있도록 설계하여 박물관에서 부모-자녀 간 연계를 시도했습니다.

이후에는 닌텐도 라보에서 영감을 받아, 스마트폰을 활용한 인터랙티브 키트를 제작했습니다. 아이들이 스마트폰의 다양한 센서를 활용해 자신만의 이야기를 만들어 갈 수 있도록 구성하였는데요. 누구나 가지고 있는 스마트폰과 아이들이 좋아하는 창작 활동을 엮어 보려고 했던 시도였습니다.



또, 아이들이 직접 색칠한 가면을 스마트폰으로 촬영해 증강현실 가면으로 변환하는 콘텐츠도 개발했었습니다.

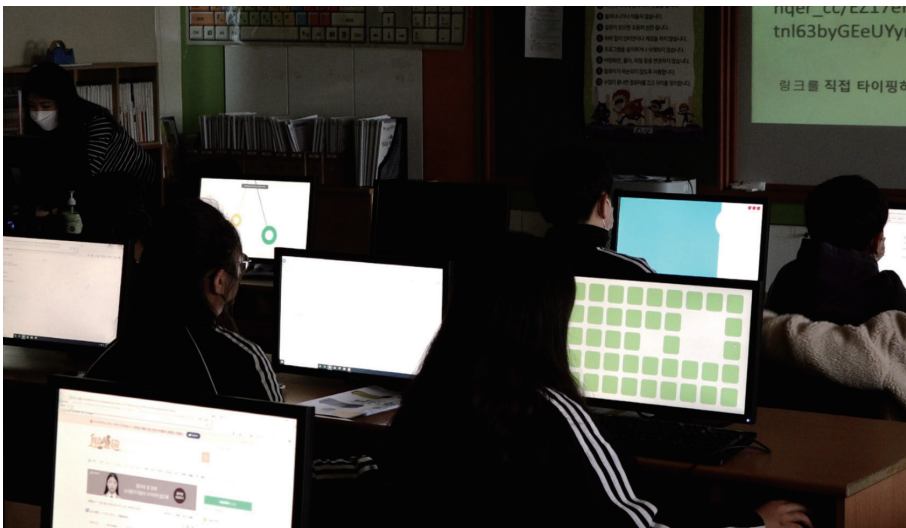
기존의 가면 놀이를 증강현실로 확장하여 아이의 표정을 따라 움직이게 하였고, 교구와 스마트폰만 있으면 집에서도 부모님과 활동을 이어나갈 수 있게 하여 연속성에 대한 고민을 앱으로 풀어보고자 하였습니다.

이처럼 초기에는 규모가 큰 체험형 콘텐츠에서 출발했지만, 점차 어린이집이나 가정에서도 손쉽게 즐길 수 있는 스마트폰 기반 체험으로 확장했습니다.

그 방향성은 좋았다고 생각합니다. 하지만 앱을 제작한다는 것이 쉬운 일이 아니었습니다. 통합으로 개발할 수 있는 툴이 있다고 하더라도 그래픽 리소스와 개발 공수, 그리고 유지보수까지 하면 다양하게 확장하기에는 역부족으로 느껴졌거든요.

이러는 과정에서 저는 비대면 교육 연구나 드림아트랩 시범 사업, 융복합문화예술 교육 사업에 참여한 적이 있었는데요. 여기서 ‘플레이(Play)’라는 것을 단순한 오락이 아니라 배움과 창작이 동시에 일어나는 과정으로 바라보고, 아이들이 놀이 속에서 질문을 던지고 답을 찾아가게 하려는 실험들을 진행했습니다.

그와 함께 기술들을 누구나 쉽게 접하고 활용할 수 있는 방식에 대해서도 같이 고민을 하였습니다.



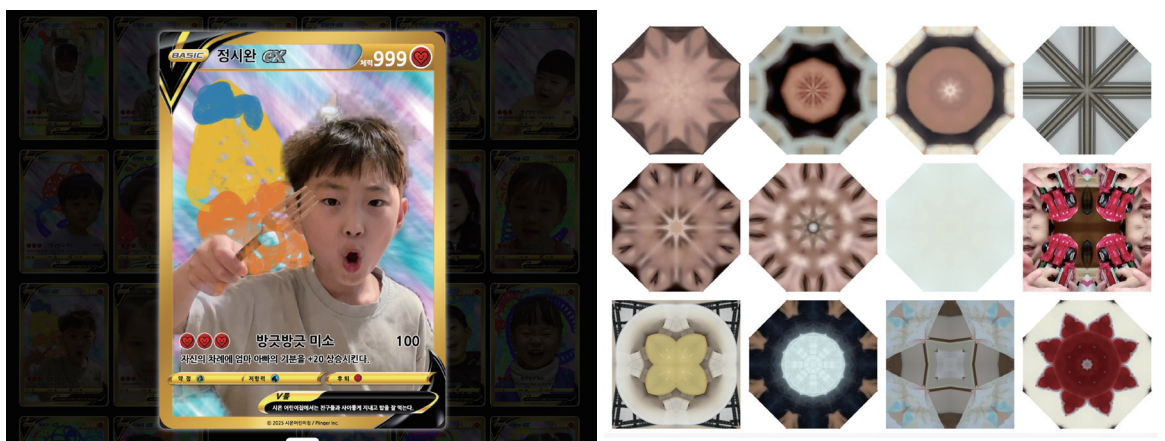
“플레이”가 곧 사고하고 배우고 만드는 하나의 언어라는 점을 실감했고, 아이들은 단순히 주어진 것을 소비하는 존재가 아니라, 놀이를 통해 주체적이고 비평적인 플레이어(Critical Player)로 성장하며, 현실과 가상을 오가며 새로운 공동체적 상상력을 펼칠 수 있다는 가능성을 확인할 수 있었습니다.

그리고 기술이라는 것이 반드시 무언가 어렵게 새로 개발을 해야 한다는 것이 아니라, 너무 당연해서 익숙했던 것들이 훌륭한 기술적 도구가 될 수 있음을 알 수 있었습니다. 초등학생 아이들이 자신의 이야기를 게임으로 기획하고, 그 게임을 파워포인트로 만들어 친구들과 같이 게임을 했었거든요.

웹 기반 콘텐츠와 O2O 확장

최근에는 어린이집에 웹 기반 콘텐츠를 제공하고 있습니다. 웹의 장점은 환경 제약이 적다는 점입니다. 모바일, PC, 태블릿 어디서든 접속할 수 있고, 누구나 쉽게 경험할 수 있습니다.

저는 Cursor를 활용한 바이트코딩 방식으로, 아이디어와 약간의 지식만 있으면 누구든 콘텐츠를 제작할 수 있는 구조를 실험하고 있습니다. 덕분에 교사와 아이들 모두가 창작 과정에 보다 쉽게 참여할 수 있습니다.



첫 번째 웹 콘텐츠는 어린이날과 어버이날을 맞아 만든 나만의 카드 메이커입니다. 아이들이 포켓몬 카드를 수집하는 것을 보고 아이디어를 착안했고, 선생님 폰이나 타블렛으로 아이들이 배경을 그린 뒤 아이의 모습을 촬영하면 자동으로 배경을 제거하고 합성해서 카드를 만들어 줍니다.

제가 하고 싶은 것을 기획 한 다음에 구현 방법에 대해서 시와 대화를 나누고, 시에게 프로그램 제작을 부탁했습니다. 초안까지는 30분 정도 걸렸던 것 같습니다.

두 번째는 아이들이 폰 카메라 앞에서 움직이거나 그림, 물건을 가져가면 만화경 영상을 찍을 수 있도록 했습니다. 이것도 마찬가지로 시와 작업을 했습니다. 제가 개발자 출신이긴 하지만 요즘은 개발 실력보다도 기획력이 더 중요하다는 것을 많이 느낍니다.

이러한 웹 콘텐츠는 온라인에서 놀이처럼 체험할 수 있도록 제작되었습니다. 아이들은 집이나 학교에서 이 활동을 즐기고, 박물관에서는 그 경험을 확장해 또 다른 배움을 이어갈 수 있습니다.

즉, 박물관에서의 오프라인 경험이 온라인을 통해 집과 부모와의 활동으로 확장되는 O2O 구조가 만들어지는 것입니다. 이 구조는 단순한 편의성을 넘어, 박물관 교육이 시간과 공간을 넘어 지속적으로 이어지는 방법을 제시합니다.

아이들이 박물관에서의 경험을 집과 일상으로 가져와 부모와 함께 나누고, 온라인 환경에서 다시 확장해가는 흐름은, 어린이박물관이 지향해야 할 중요한 미래상이라 생각합니다.

맺음말

어린이박물관에서 아이들은 놀이와 기술을 통해 다양성을 존중받고, 포용을 경험하며, 회복탄력성을 기르고, 주체적으로 참여하는 사회적 플랫폼으로 자리매김해야 합니다.

특히 앞으로 중요한 것은 O2O(Offline to Online) 연결이라 생각합니다. 박물관에서의 오프라인 경험이 출발점이 되고, 그것이 온라인을 통해 어디서나, 그리고 집에서 부모와 함께하는 시간으로 확장될 때, 배움은 끊기지 않고 이어질 수 있습니다.

제가 이어온 여러 시도들은 모두 결국 이 O2O 구조를 어떻게 잘 설계할 수 있을지에 대한 고민이었던 것 같습니다.

“아이들이 스스로 질문하고, 함께 탐험하며,
미래의 공동체를 상상할 수 있는 장을
어떻게 만들 수 있을까?”

이런 질문은 단순한 교육적 고민을 넘어서, 우리 사회가 어린이를 어떤 존재로 바라볼 것인가에 대한 성찰과도 맞닿아 있습니다. 어린이는 수동적 관람객이 아니라, 함께 세계를 만들어가는 주체입니다.

앞으로 어린이박물관은 기술을 통해 박물관에서의 경험을 집과 일상으로 이어내고, 부모와 함께 확장하는 구조를 실현해 나갈 것입니다. 저는 이 과정에서 제가 해온 작은 실험들이 씨앗이 되어, 더 많은 아이들이 자유롭게 놀고 배우고 창작할 수 있는 미래를 열어가기를 기대합니다.

[토론문]

기술의 연결과 확장

양현미 (상명대학교 문화예술경영전공 교수)



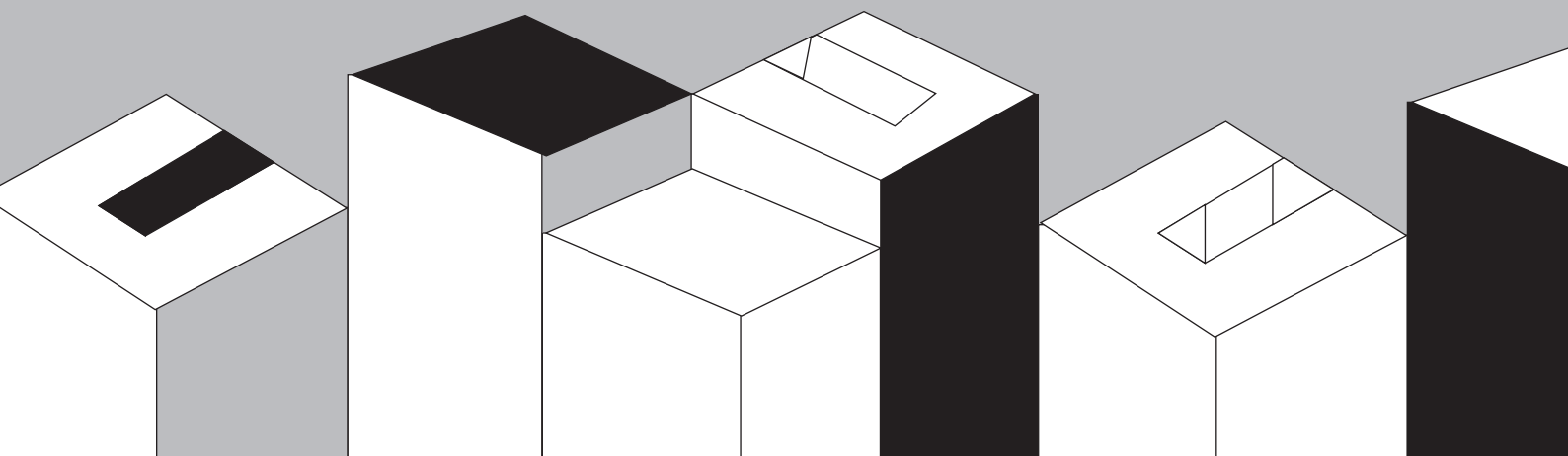
발표문은 어린이박물관이 기술을 활용해 어떤 방식으로 새로운 가능성을 만들어 갈 수 있는지를 구체적으로 보여주고 있다. 특히 오프라인 경험을 온라인으로 확장하는 O2O 구조는, 어린이박물관이 일회성 체험을 넘어 지속적 학습과 가정·공동체와의 연결로 발전하는 데 핵심적인 전략이 될 수 있다. 단순히 기술을 접목하는 것을 넘어, 경험을 연속적으로 이어주는 매개로 기술을 설계해야 한다는 점이 인상적이다.

박물관은 지금 AI를 비롯한 디지털 기술의 영향으로 전환 속도가 매우 빠르게 가속화되고 있다. 최근 연구들도 박물관 맥락에서 주목해야 할 기술을 구체적으로 제시한다. 예컨대, Muse-Tech Working Group(2023)은 알고리즘과 인공지능, 생체인식, XR과 메타버스, 스트리밍 플랫폼, 게이미피케이션, 블록체인·NFT·웹3, 디지털라이제이션을 강조했고, Li 외(2024)는 인공지능, 실감기술, 적층제조, 사물인터넷, 클라우드 컴퓨팅을 주요 영역으로 정리하였다. 이처럼 기술 변화는 범위가 넓고 속도도 빠르며, 서로 융합되는 추세까지 보인다. 따라서 박물관은 단순한 장비 도입을 넘어 전략적 관점에서 기술 도입의 방향과 우선순위를 숙고해야 한다.

디지털 전환은 필연적으로 상당한 규모의 투자를 요구하기 때문에, 어떤 영역에 우선 적용할 것인지에 대해 발표자의 의견을 듣고 싶다. 아울러 오늘 소개된 사례는 주로 교육에 집중되어 있지만, 실제로는 소장품 보존과 관리, 연구, 전시, 교육, 경영, 시

설관리 등 박물관의 전 분야에서 기술 결합이 빠르게 확산되고 있다. 따라서 어린이박물관의 맥락에서 앞으로 교육뿐 아니라 다양한 영역에서 기술을 어떻게 효과적으로 활용할 수 있을지, 그리고 그 우선순위를 어떻게 설정할 것인지에 대한 견해도 궁금하다. 예컨대, 아이들이 단순히 전시를 관람하는 데 그치지 않고 창작과 참여로 나아가도록 하는 방식, 연구·보존 과정에 디지털 기술을 접목해 지역조사, 과학적 탐구와 보존의 중요성을 어린이들이 직접 경험하도록 하는 방안, 나아가 장애 아동, 이주민 2세 등을 포함한 다양한 이용자가 차별 없이 접근하고 참여할 수 있도록 하는 포용적 접근 방안에 대한 의견을 듣고 싶다.

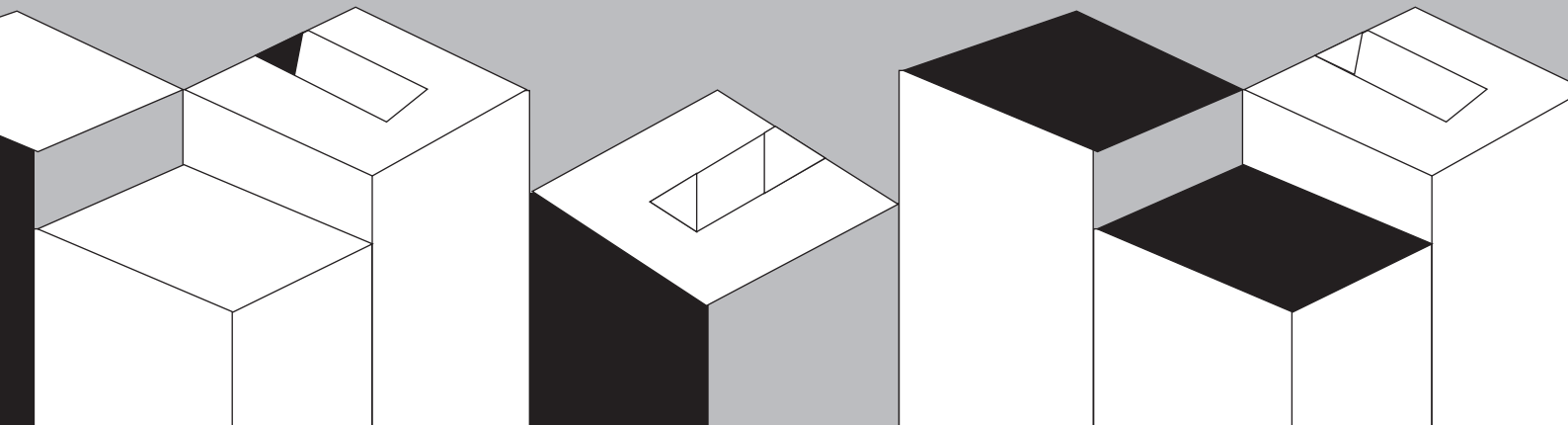
06



박물관의 사회적 영향과 경기도어린이박물관

김원재

(경희대학교 문화예술경영연구소 팀장
경희대학교 문화예술경영학과 강사)



I. 서론 : 저출산 시대의 어린이박물관

1) 어린이박물관의 미래

최신뉴스

아동인구 10년새 200만명 줄어...올해 700만명선 무너진다

출고 2024-01-31 06:07

성서로 기자 + 기자

전체 인구 아동 비중 18%→13.8%

사회 > 사회 일반

에들이 또 줄었다... 어린이 매년 감소

0~14세 인구 539만명 불과

백인성 기자

업데이트 2025.05.05 05:44

올해 우리나라의 어린이 수가 539만명으로 역대 가장 적은 것으로 나타났다. 우리나라 국민 10명 중 1명꼴이다.

4월 행정안전부 주민등록인구 통계에 따르면, 지난해 말 기준 우리나라의 0~14세 어린이 인구는 539만237명이었다. 1992년 주민등록인구 통계를 작성하기 시작한 이후 가장 적다. 전년 4월(538만695명)에 비해서도 19만4458명(3.5%) 줄었다.

아동인구 10년새 200만명 감소

(서울=연합뉴스) 신학우 기자 = 3월 오후 서울 용산구 국립중앙박물관을 방문 어린이들이 이층교를 이용하고 있다. 저출산 속도가 빨라지면서 최근 10년 사이 우리나라의 영세 미연 아동 인구가 200만명 남짓 줄어들었다. 올해는 전체 아동 인구 700만명 선이 깨질 것으로 보인다. 이월 보건복지부와 통계청 등에 따르면 지난해 우리나라 0~17세 아동 인구는 707만2750명이었다. 2014년 아동 인구(988만5541명)의 비교하면 210만9091명(23%) 줄었다. 2024.1.31 nowwsg@yna.co.kr



오후나인 | 장영단

[첨성대] 어린이 인구 폭피

업데이트 2025.05.10 20:48

강혜진 기자

세계적인 석학들은 대한민국을 '1호 인구 소멸 국가'로 지목해왔다. "두 세대 후 한국 인구의 85%가 사라진다"는 인구학자 폴 로렌드의 독설은 귀에 쏏인다. 한국은 이미 지난 2017년 '고령사회'가 됐다. 지난해 12월 65세 이상이 전체 인구의 20%를 넘어서는 '초고령사회'에 진입했다. 25년 뒤에는 국민 4명 중 1명이 75세 이상이 된다. 인구 피라미드는 극단의 인구 변화를 보여준다. 한국은 1960년대 피라미드형 구조에서 2022년 항아리형으로 변했다. 이런 추세라면 2050년부터 역피라미드로 변형이 시작된다. 결국 2072년에는 완벽한 역상각형으로 뒤집히게 된다.



2) 실적으로 평가받는 박물관

2023년도 경기도어린이박물관 주요사업성과

[illegible]

2024년도 경기도어린이박물관 주요사업실적

[illegible]

성공 = 신념

2024년 주요성과

[illegible]

I. 서론 : 저출산 시대의 어린이박물관

3) 실적 중심 평가의 한계와 대안

‘관람객 수’ 중심의 박물관 평가와 한계 → 박물관 운영에 따른 사회적 영향(효과) 확인 필요	
• 현재 국내외 박물관 성과 측정은 ‘관람객 수, 수익’에 과도하게 의존(San-jose et al, 2023; 송진호, 2025) → 비가시적비재무적 가치 간과	
• “관람객 수 만으로 문화가 우리를 어떻게 풍요롭게 하는 지는 제대로 보여주지 못한다”(Holden, 2004: 1)는 문제의식은 오늘 날에도 유효	
• 따라서, 관람객 수라는 ‘실적(Outputs)’ 보다, 박물관 운영에 따른 효과, 즉 ‘성과(Outcomes)’를 보는 시도 필요	
→ 특히 어린이 인구 감소가 지속될 상황에서, 어린이박물관은 운영횟수, 관람객수, 참여자수와 같은 실적으로 성과를 제시하는 것은 한계 존재	

한글나라사립브리핑	
나라살림 제426호	
2025.02.25.	
도 단위 국립박물관 인종별 평균 40~50% 수준	
지자체 방식에 구조적 한계 여전	
문화부 전국 국립박물관 평가인종률은 평균 50~60% 수준	
도 단위 광역의 박물관 설립은 많지만 인종률은 낮아	
박물관 증가에 비해 인종 박물관의 변화는 적어 지자체의 적절한 지원 필요	
작성 : 송진호 객원연구원	

25년 문화부 국립박물관 평가인종 대비 지난 결과분석 및 제언

- 첫째, 문화체육관광부 국립박물관 평가인종 지표 기반의 지자체 평가 기준 수립
- 국립박물관의 운영 성과를 방문객 수에만 한정하지 않고 문화체육관광부 평가인종 지표에 기준을 두어 박물관의 성장을 지자체가 체계적으로 지원할 수 있는 구조를 마련할 필요가 있음
- <그림 2>와 같이 제시된 인종 지표에는 박물관 관장 및 학예인력의 역량, 소장품 관리, 학술연구, 전시 및 교육 등의 필수적인 업무가 반영되어 있어 이를 고려하여 적절한 지원 체계를 마련하는 것이 바람직할 것으로 사료됨

Ⅱ. 박물관의 사회적 영향 1. 박물관의 사회적 영향 측정 필요성

1) 박물관 경영과 공공성

(박물관 경영) 컬렉션을 기반으로, 미션에 부합하는 가치 창출과 사회적 기여 지향	
• 박물관 경영은 '박물관학과' '문화예술경영학'이 교차하는 영역에 위치한 다학제적 개념 ※ 박물관학 : 박물관의 사회적 역할과 전문적 운영을 학문적으로 탐구(COFOM, 2019) ※ 문화예술경영학 : 다양한 매개활동을 통해 문화와 예술을 보급하고, 그것이 갖는 문화적 가치와 사회적 효과의 극대화를 목표 (박신의, 2008) • 박물관 경영은 컬렉션(소장품)을 존재론적 기반으로, 전시·교육·연구·디지털커뮤니티 네트워크를 통합·조율하는 전문적 기획과 참여적 거버넌스로 작동 (Sandell, 2002; ICOM, 2017) • 즉, 박물관 경영의 목표는 단순히 '관람객 수'나 '수익의 극대화'가 아니라, 미션에 부합하는 가치 창출과 사회적 기여(Weil, 1999; Holden, 2004)	
(박물관의 공공성) 개방성 + 포용성 + 참여성 AND 책무성	
• 공공성은 공(public)과 사(private)의 조화를 추구하는 것(임의영, 2024) [박물관의 기원과 역사에 기반한 공공성 논의] • 사적 컬렉션 → 17세기 이후, 공공제도화 및 권력의 공간화 (개방성) • 공공제도화 및 권력의 공간화 → 1970년대 이후 다원적·민주적 공론장으로 재구성 (포용성, 참여성) • 다원적·민주적 공론장으로 재구성 → 1990년대 이후 박물관의 사회적 역할에 대한 입증 요구 (책무성의 중요성 증대) ※ 책무성(Accountability) : 권한과 자원을 맡은 기관이나 개인이, 그 사용과 결과에 대해 설명하고 책임지는 것	

II. 박물관의 사회적 영향 1. 박물관의 사회적 영향 측정 필요성

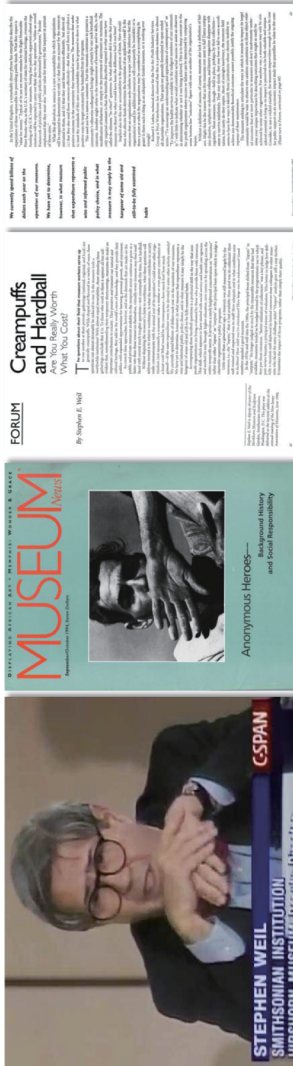
2) 공공재로서 박물관의 역할

1990년대 이후, 박물관이 지역사회에 미치는 영향에 대한 '설명력' 확보의 중요성 강조(Weil, 1994)

- 박물관은 오랫동안 가치 있는 존재로 여겨져 왔으나, 이제는 사회적 성과를 입증하지 않으면 존재의 정당성을 유지하기 어려운 시대
- 과거의 평가 기준이었던 투입(inputs)과 실적(outputs)에서 벗어나, **지역사회에 실질적으로 어떤 영향(impact) 미쳤는지가 핵심 판단 기준으로 부상**
- 이러한 상황에 대해 일부는 문화적 가치에 둔감하고, 예술과 문화의 본질을 시장 논리에 억지로 적용 시키는 시도라는 비판 제기 가능
- 박물관이 위와 같은 평가 대상에서 예외가 되어야 한다는 법은 없으며, **공적 지원을 정당화하기 위해 "당신은 정말로 비용만큼의 가치를 지니는가?"라는 근본적 질문(hardball)에 답할 준비가 필요**

The value of culture cannot be expressed only with statistics.

Audience numbers give us a poor picture of how culture enriches us



Capturing Cultural Value

How culture has become a tool of government policy

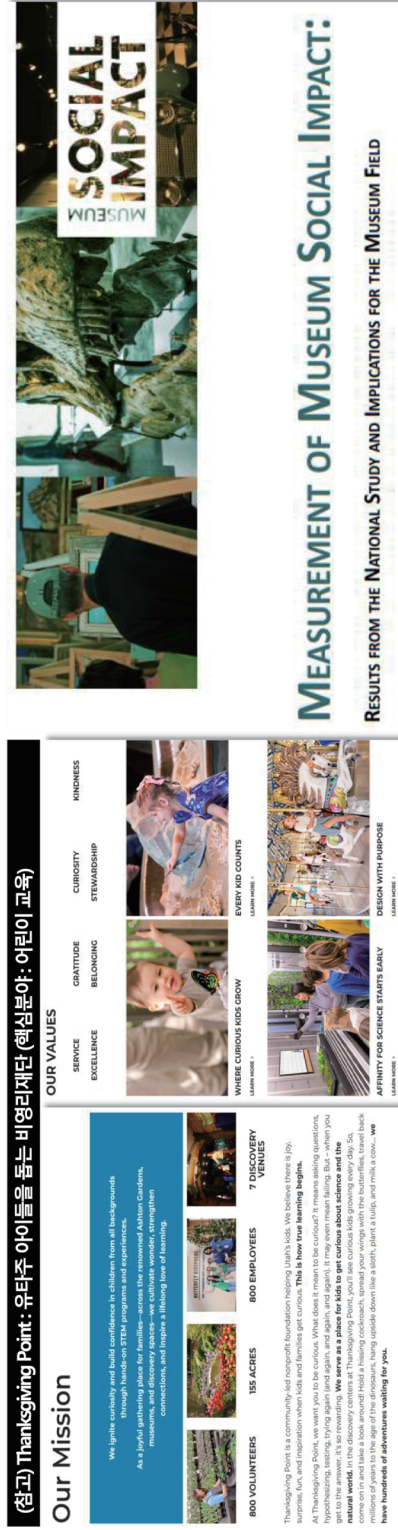
John Holden

II. 박물각의 사회와 향촌

1) 박물관의 사회적 영향력

박물관의 사회적 영향 추정을 위한 논의와 시도 전개

- 사회적 영향 측정은 수많은 기법과 방법 존재. 아직 널리 인정되는 특정 방법론은 없으며, 연구의 맥락 또는 연구자마다 상이한 기준 존재
- 박물관 분야에서는 사회적 영향의 증거를 포착하는 질적 연구(Scott, 2003; 2009) 외에, 주로 사회적투자자수익률(Whelan, 2015), 조건부가치측정법(Falk et al, 2025) 등의 방법 사용 (측정의 결과도 다양, 점수 또는 화폐화)
- 2022년 미국 유타주는 "Thanksgiving Point"와 함께 정보의 지원을 받아, 박물관의 사회적 영향 측정을 위한 툴킷을 개발하고 배포(전국 38개 박물관 참여)



II. 박물관의 사회적 영향 2. 박물관의 사회적 영향의 측정 사례

2) 사회적 영향 연구 사례

(2) 박물관의 사회적 영향 측정(화폐화)

사회적투자수익률(SROI) : 조직이나 프로그램이 창출한 사회적 영향을 금전적 단위로 환산하여, 투입 대비 성과를 측정하는 방법론	
<House of Memories>는 영국 보건부의 지원을 받아 국립리버풀박물관이 개발한 치매 인식 교육 프로그램으로, 보건복지 주거 서비스 분야 종사자들이 치매 환자를 보다 잘 이해하고 돌볼 수 있도록 지원하기 위한 박물관 기반 전문 교육 - 국립리버풀박물관은 SROI를 활용한 파일럿 연구를 통해 House of Memories 프로그램을 통해 사회적 영향을 화폐화: 1유로 당 8.66유로 가치 (1년 간)	
단계	내용
범위 설정과 핵심 이해관계자 확인	- 범위 : 2013년 3월 미들랜드 지역에서 실시된 House of Memories 프로그램 - 이해관계자 : 교육 참여자(간병인) 1,000명
결과물 맵핑	- 투입(Inputs) : 132,500 유로 (프로그램 예산) - 산출(Outputs) : 프로그램 개발, 프로그램 6회 제공, 교육프로그램 참여 - 결과(Outcomes) : 치매 인식 향상, 돌봄의 질 향상, 전문성 개발
결과물 증명과 가치부여	- 결과물 지표개발 : 이해관계자(교육 참여자(간병인)) 8명을 대상으로 FGI 진행 - 결과물 데이터수집 : FGI 논의 결과 및 설문응답 데이터에 근거 - 결과물 지속기간 확립 : 1년, 8년 - 결과물 가치부여(monetization) : FGI를 통해 직접 산출 및 외부 출처에서 차용
영향력 산정	- 사중효과(deadweight) : 평균 40% - 대체효과(displacement) : 없음 - 귀인효과(attribution) : 평균 32% - 드롭오프(drop-off) : 매년 10% 표준 감소를 적용
SROI 산출	1년 간 : 1유로 당 8.66유로 / 8년 간 : 1유로 당 44.68유로



II. 박물관의 사회적 영향 2. 박물관의 사회적 영향의 측정 사례

2) 사회적 영향 연구 사례 (2) 박물관의 사회적 영향 측정(회폐화)

조건부가치추정법(CVM) : 비시장재에 대해 가상의 거래 시나리오를 제시하여 가치 측정

- Falk et al. (2025)은 핀란드박물관협회의 지원을 받아 박물관 방문 경험이 개인의 웰빙(개인적, 사회적, 물리적) 영역에 미치는 가치를 조건부가치추정법을 통해 파악하고, 이를 회폐화
 - 기존의 WTP 방식과 달리 방문자의 주관적 웰빙 인식을 바탕으로 CVM을 수정 적용 (지불의사가 아닌, 가치에 대한 가격 평가)
- ※ **WTP의 한계 : 박물관의 입장으로 자제가 인위적으로 낮아, 이로 인해 가치와 가격을 혼동 (실제 편익에 비해 왜곡 가능성 존재)**

Falk et al. (2025) 연구과정

단계	내용
연구목적	- 박물관 경험이 개인의 웰빙에 미치는 효과 측정 - 효과를 유효화하여 경제적 가치로 환산
조사 설계	- 대상 : 핀란드 8개 박물관 방문객 대상 - 표본 : 1942명 - 방법 : 분할 표본 접근 (survey 1: 1,157명, survey 2: 785명) - 시점 : 방문 1개월 후 온라인 설문 발송
추정도구 구성	3개 웰빙 영역(개인적, 사회적, 물리적) - Survey 1 : 각 항목별 가치의 경험 유무와 지속시간 측정 - Survey 2 : 각 항목별 가치의 지속시간 별 경제적 가치 평가
데이터 분석	- 주성분 분석을 통해 3개 요인으로 수렴 - 각 요인 별 지속시간 평균값과 경제적 가치 중간값 계산 - 이를 결합해 방문 1회당 평균 편익 420유로로 산출
편익-비용 분석	8개 박물관의 연간 방문객 수 * 방문 1회당 평균 편익 = 연간 편익 - 연간 편익 / 연간 비용 = 922% (1유로당 약 9유로 가치 창출)

연구결과

Table 6 Survey 2 composite well-being monetary valuations for each of the three dimensions of well-being for each of the five surveyed durations of time

	1-2 Hours	1 Day	1 Week	2 Weeks	1 Month +
Personal well-being	€147.86	€208.17	€295.91	€375.90	€481.64
Social well-being	€152.73	€211.44	€295.72	€370.18	€483.54
Physical well-being	€125.23	€197.57	€258.11	€363.26	€488.02

Table 7 The eight-museum Mean Value/Visit for each of the three dimensions of well-being and the total eight-museum Mean Total Value/Visit: all Values are in EUROS, rounded to the nearest whole

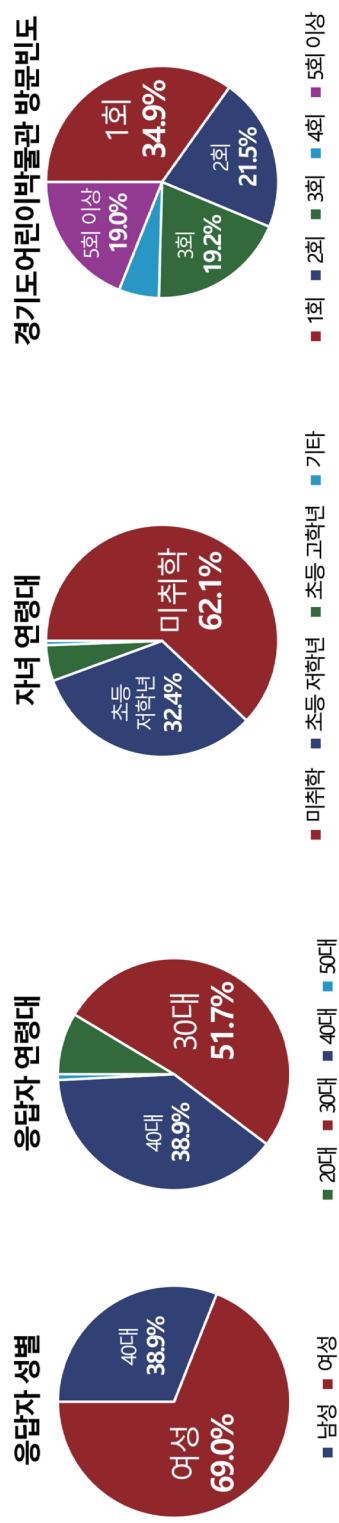
Well-being	Personal	Social	Physical	Total value
Value/visit	€226	€211	€204	€204-664

Table 8 Summary of cost-benefit analysis for the eight museums

Mean value/visit	Mean total # visitors	Mean total value created	Mean total cost	Mean value
€420	177 970	€74 747 400	€8 107 530	922%

Ⅲ. 경기도어린이박물관 사회적 영향 1. 개요

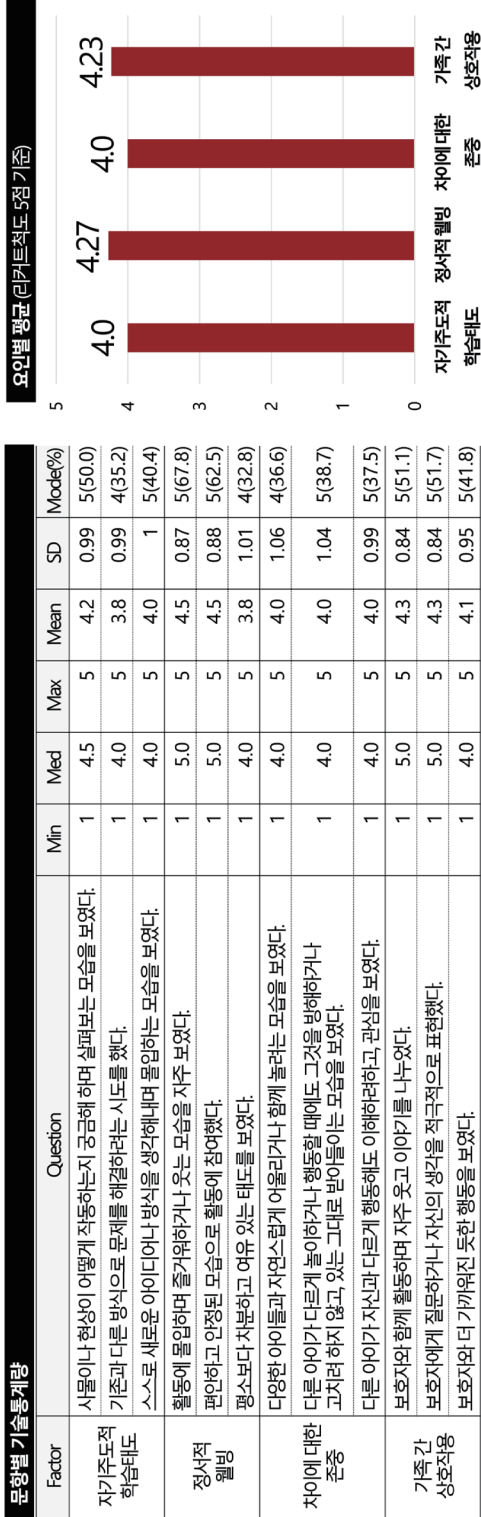
경기도어린이박물관의 사회적 영향 측정 가능성을 살펴보기 위해, 약식조사 및 분석 진행	
조사목적	• 사회적 영향 조사는 원칙적으로 방문객 본인의 경험을 직접 측정하는 방식으로 진행 • 그러나 어린이박물관의 경우, 어린이를 대상으로 한 직접 설문에 현실적 제약이 있어 보호자 등 동행자의 대리 응답이 불가피 • 따라서 기존의 측정기법을 그대로 적용하기에는 한계 • 이에 경기도어린이박물관의 사회적 영향 측정 가능성을 살펴보기 위해, 약식 온라인 설문조사 및 인터뷰 실시
조사대상	자녀를 동반하여 경기도어린이박물관에 방문한 경험이 있는 부모
조사기간	(온라인 설문조사) 19일 간 (2025년 8월 12일 ~ 2025년 8월 31일)
	(온라인 인터뷰) 12일 간 (2025년 9월 5일 ~ 9월 16일)
표본수	(정량적 분석) 522건 / (정성적 조사) 21건



Ⅲ. 경기도어린이박물관 사회적 영향 2. 정량적 분석

경기도어린이박물관 방문객 대상 설문조사 결과 (n=522) → ‘가족간 상호작용’ 및 ‘정서적 안정’에 영향을 미친다는 결과 기대 가능

- 요인별 평균 : 정서적 웰빙 4.27 > 가족간 상호작용 4.23 > 자기주도적 학습태도 4.00 ≈ 차이에 대한 존중 4.0
- 변화여부 : 가족간 상호작용 86.0% > 자기주도적 학습태도 78.4% > 정서적 안정 53.3% > 차이에 대한 존중 44.8%
- 변화의 평균 지속시간 : 가족간 상호작용 약 84.5(3.5일) > 자기주도적 학습태도 29.5(1.2일) > 정서적 안정 8.9 > 차이에 대한 존중 5.8



피. 경기도어린이박물관 사회적 영향 3. 정성적 분석

경기도어린이박물관 방문객 대상 인터뷰 결과 (n=21)			
질문	주제	응답자 수	주요 응답
지역사회에 미치는 영향	교육체험 기회 제공	15 (71.5%)	과화와 창의 활동의 기회가 되는 기초 원리에 대한 이해를 높이는 거점 역할을 합니다.
	놀이후식공간 제공	4 (19.0%)	또한 무더울 때 추울 때 다양한 학습기회를 창출하며 나들이 할 수 있는 공간으로도 기능합니다.
	지역사회 자부심	2 (9.5%)	지역에 이런 박물관이 있다는 점이 지역 사회의 일원으로 큰 자부심을 줍니다. (초등 고학년 자녀를 둔 40대 아빠)
가정에 미치는 영향	가족 여가문화 생활 기회 제공	7 (33.0%)	경기도어린이박물관은 우리 가족에게 나들이 장소 뿐 아니라 함께 배우고 성장하는 소중한 공간입니다.
	교육체험 기회 제공	7 (33.0%)	아이들은 다양한 체험을 통해 자연스럽게 세상을 이해하고, 부모인 저희는 그 과정을 지켜보며 아이와 더 깊이 공감하고 대화할 수 있습니다. 전시와 프로그램이 주는 즐거움 속에서 가족간의 유대가 한층 더 단단해지고, 일상에서 벗어나 여유와 웃음을 나눌 수 있는 시간이 되어줍니다. 덕분에 우리 가정은 교육적정서적으로 풍요로워지고, 아이와 부모 모두에게 힘이 되는 든든한 쉼터가 되고 있습니다.
	가족 유대정서 강화	6 (29.0%)	(미취학/초등 고학년 자녀를 둔 40대 엄마)
자녀에 미치는 영향	호기심탐구심자기주도적 학습 촉진	8 (35.0%)	경기도어린이박물관은 우리 아이에게 단순한 놀이공간이 아니라, 스스로 배우고 성장하는 공간이었습니다. 전시물을 보며 궁금한 점을 먼저 질문하고, 집에 와서도 관련된 책을 찾아보려는 모습에서 자기주도적 학습 태도가 많이 자랐음을 느낄 수 있었습니다. 또 박물관 밖과 안, 넓은 공간에서 자유롭게 뛰어놀며 활동할 수 있었던 경험은 아이의 정서에도 좋은 영향을 미쳤고, 자기 생각을 표현하면서도 친구들의 생각을 존중하는 태도가 어린이자문단 활동을 통해 더 깊어졌습니다. 아이가 박물관을 '내가 좋아하는 곳'이라고 자랑스럽게 이야기할 때마다, 아이에게 의미있는 경험이 되었다는 생각에 감사한 마음이 듭니다.
	정서적 안정·자신감·자부심 형성	5 (22.0%)	(초등 저학년 자녀를 둔 40대 엄마)
	사회성·존중·다양성 이해 형성	3 (13.0%)	
	아이들의 배움·체험 기회 상실	9 (39.0%)	지역사회의 문화 장소가 사라진다는 것은 아이들의 상상놀이터를 빼는 것이다. 미래인 아이들의 소중한 열정과 계속 발전시켜야 한다고 생각한다. 경기도어린이박물관이 사라진다는 생각을 단 한번도 해 본 적이 없다.
만약 경기도 어린이박물관이 사라진다면?	가족 여가·놀이·추억 공간 소실	7 (30.0%)	
	지역사회 문화적 기반 약화	6 (26.0%)	(초등 고학년 자녀를 둔 40대 엄마)

IV. 결론 : 실적과 성과의 병행 제시 필요

실적 중심의 평가 한계	• 프로그램 운영 횟수, 전시 횟수, 관람객 수, 참여자 수 등은 예산 규모와 직접적으로 연동되는 지표 • 예산이 줄어들면 프로그램 수가 감소하고, 이에 따라 관람객 수도 구조적으로 줄어들 수밖에 없음 • 따라서 이들 지표는 기관의 재정 상황에 의존하기 때문에, 박물관 본래의 성과를 안정적으로 반영하지 못하는 한계 존재
사회적 영향 측정의 강점	• 사회적 영향 평가는 방문객 수 자체가 아니라 방문객의 경험과 그로 인한 변화에 주목 • 즉, 예산 변동으로 양적 지표가 출렁이더라도, 박물관을 경험한 이들이 실제로 어떤 가치, 효과를 얻었는지를 확인 가능 • 이는 박물관의 사회적 존재 이유와 기여 수준을 지속적으로 모니터링 하는 데 기여
박물관의 지속가능성을 위하여	• 정리하면, 관람객 수 등 양적 지표만으로는 박물관의 공공적 성과를 충분히 설명하기 어려움 • 한편, 사회적 영향 평가는 방문객의 경험과 변화 수준을 통해 박물관의 본질적 가치를 안정적으로 보여줌 • 이에 따라, 실적과 성과가 병행 제시되는 평가 패러다임이 제도적으로 정착 중요 • 이를 위해, 학계와 현장이 박물관의 사회적 영향 측정에 관하여 함께 논의하고 연구 성과를 공유하며, 실제 운영에 적용할 수 있는 기회를 마련할 필요 • 이를 통해, 방법론은 더욱 정교해지고, 현장은 실질적 성과 관리와 정책 실효력을 동시에 강화 모색 가능

참고문헌

- 박신의. (2008). 문화예술경영, 이론적 기반과 실천의 21세기적 전망. 『문화예술경영학연구』, 1(1), 205-214.
- 송진호. (2025.02.25.). 25년 문체부 국립박물관 평가인증 대비 지난 결과분석 및 제언. 『나라살림브리핑』, 제426호. <https://narasallim.net/report/712?sca=%EB%B8%8C%AC%ED%95%91> (접속일 : 2025년 6월 31일)
- 임의영. (2024). 『공공성의 사상적 기초』. 윤성사
- Falk, J. H., Claudio, N., Myllykoski, M., Seppälä, S., Sivonen, P., & Tamminen, J. (2025). Towards a Valid Measure of the Economic Value of Museum Experiences: An Example from Finland. *Social Indicators Research*, 177(2), 533–556. <https://doi.org/10.1007/s11205-025-03518-9>
- Holden, J. (2004). *Capturing cultural value: How culture has become a tool of government policy*. London: DEMOS. <https://demos.co.uk/wp-content/uploads/files/CapturingCulturalValue.pdf>
- Holden, J. (2006). *Cultural Value and the Crisis of Legitimacy*. London: Demos <https://demos.co.uk/wp-content/uploads/files/CulturalValueWeb.pdf>
- ICOFOM. (2019). A History of Museology – Key authors of museological theory. Published in Paris, ICOFOM. ISBN: 978-92-9012-456-6. https://icofom.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/18/2023/03/2019_history_of_museology_bruno.pdf
- International Council of Museums. (2017). ICOM code of ethics for museums. ICOM. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOM-code-En-web.pdf>
- San-Jose, L., Garcia-Merino, J. D., & Retolaza, J. L. (2023). Social value in the orange economy: social accounting applied to museums. *Museum Management and Curatorship*, 38(3), 231–253. <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.2023901>
- Scott, C. A. (2003). Measuring social value. In *Museums, society, inequality*(pp. 61-75). Routledge.
- Scott, C. A. (2009). Exploring the evidence base for museum value. *Museum Management and Curatorship*, 24(3), 195–212. <https://doi.org/10.1080/09647770903072823>
- Weil, S. E. (1994). Creampuffs and hardball: Are you really worth what you cost? *Museum News*, 73, no. 5, Sept/October: 42-3, 60, 62-3. <https://archive.org/details/1994-09-museum-news>
- Weil, S. E. (1999). From Being about Something to Being for Somebody: The Ongoing Transformation of the American Museum. *Daedalus*, 128(3), 229–258. <http://www.jstor.org/stable/20027573>
- Whelan, G. (2015). Understanding the social value and well-being benefits created by museums: A case for social return on investment methodology. *Arts & Health*, 7(3), 216–230. <https://doi.org/10.1080/17533015.2015.1065574>

[토론문]

박물관의 사회적 영향과 경기도어린이박물관

이영신 (국립중앙박물관 어린이박물관과 학예연구사)



이번 발표문은 저출산 시대 속에서 사회적 변화 속에서 어린이박물관이 직면한 도전과 기회를 분석하며, 지속가능성을 논한다. 관람객 수 중심의 양적 지표가 아닌 사회적 영향(성과) 중심의 평가 필요성을 강조하고 있다. 이에 이 발표문의 문제의식과 제안에 대해 몇 가지 논점을 토대로 토론을 이어가고자 한다.

1. 저출산과 박물관의 지속가능성

발표문은 저출산으로 인해 어린이 인구가 급감하면서 어린이박물관의 핵심 수요 자층이 줄어드는 현실을 지적한다. 실제로 관람객 수는 박물관 운영 성과를 가능하는 중요한 지표이지만, 단순한 ‘숫자’는 지속가능성의 충분한 근거가 되지 못한다. 오히려 박물관이 지역 사회에서 어떤 의미 있는 경험과 가치를 제공하는지에 초점을 맞출 필요가 있다.

2. 사회적 영향 평가의 필요성

박물관은 단순한 문화 향유 공간을 넘어 지역 공동체에 기여하는 공공재로서 역할을 수행한다. 그러나 이러한 가치는 수익이나 관람객 수로는 제대로 드러나지 않는다. 영국 리버풀박물관의 House of Memories 사례는 사회적투자수익률(SROI)을 통해 치매 인식 개선 효과를 화폐 단위로 환산하며 설득력을 높였다. 이러한 방법을 활용하면 보이지 않는 성과를 가시화할 수 있을 것이다. 이는 정책적 설득력 확보에도 필수적이다.

3. 경기도어린이박물관의 성과

발표문의 경기도어린이박물관 조사 결과는 특히 흥미롭다. 보호자 설문을 통해 확인된 영향은 가족 간 상호작용 강화(86%), 자기주도적 학습태도 형성(78.4%), 정서적 안정 증진(53.3%) 등이다. 정량적 수치뿐 아니라 인터뷰에서 드러난 “가족 유대 강화”와 “지역사회 자부심 형성”이라는 질적 성과는 박물관이 단순한 교육·놀이 공간을 넘어 공동체적 자산임을 보여준다. 이는 향후 어린이박물관의 정당성과 존재 이유를 사회적으로 설득하는 핵심 근거가 될 수 있을 것이다.

4. 향후 과제와 토론의 쟁점

이러한 맥락에서 몇 가지 논의 과제를 제안한다.

① 평가 패러다임 전환

관람객 수와 같은 실적(Outputs) 지표와 더불어, 경험과 변화 중심의 성과(Outcomes)를 제도적으로 반영할 수 있는 평가 체계가 마련되어야 한다.

② 방법론의 정교화

사회적 영향 측정 방법은 여전히 실험 단계에 머물러 있어, 학계와 현장이 협력해 보편적이고 신뢰성 있는 도구를 만들어갈 필요가 있다.

③ 정책적 설득력 강화

박물관의 사회적 가치가 재정 지원과 직결되는 만큼, 정책 결정자에게 설득력 있게 다가갈 수 있는 ‘성과 스토리텔링’ 전략 마련이 필요하다.

결론

발표문은 “실적과 성과의 병행 제시”라는 결론을 통해, 박물관 평가 방식의 패러다임 전환을 촉구하고 있다. 박물관은 “얼마나 많은 사람이 왔는가”보다 “그 경험이 무엇을 바꾸었는가”로 평가되어야 할 것이다. 이는 단순히 박물관의 생존 전략이 아니라, 박물관이 사회적 책임을 다하고 지속가능한 문화 거점으로 자리매김하기 위한 필수적 과제라 할 수 있다. 토론에서는 이러한 문제의식을 공유하고, 구체적 실천 방안을 함께 모색하는 장이 되었으면 한다.



경기도어린이박물관-경희대학교 문화예술경영연구소 2025 학술대회

급변하는 공동체와 어린이박물관의 미래

발행일

2025년 9월 26일

발행인

유정주 (경기문화재단 대표이사)

기획 및 진행

이지희(경기도어린이박물관 관장 직무대리) 박신의(경희대학교 문화예술경영학과 고황명예교수)

한준영(경기도어린이박물관 학예연구팀장) 박혜린(경기도어린이박물관 학예연구팀)

조가휘(경희대학교 문화예술경영연구소)

발행처

경기문화재단 경기도어린이박물관

(17072) 경기도 용인시 기흥구 상갈로 6(상갈동)

Tel. 031-270-8621 Fax. 031-283-5364

디자인·제작

디젠티스톤