

지역박물관의 활성화를 위한 어린이 체험전시

김진형*

*청운대학교 인테리어 디자인학과
e-mail:jinkim@chungwoon.ac.kr

Hands-On Exhibitions of Regional Science-Museum

Jin-Hyung Kim*

*Dept of Interior Design, ChungWoon University

요 약

지역 박물관은 대도시의 대규모 박물관에 비하여 전시물의 양과 질 그리고 관람객의 접근성에 있어서 열세에 있다. 이러한 가운데 최근 과학기술 문화사업 시행계획에 의한 중점 추진 전략으로써 지방 테마과학관 지원사업이 실행되고 있다. 지역 박물관중 특히 과학관은 어린이와 청소년층의 교육에 크게 도움이 되는 전시를 특징으로 하며 현재 세계 각국에서 다양한 주제로 관람객의 방문을 유도하고 있다. 현재 우리나라의 지방 과학관은 주제의 편협성과 규모의 열세 등의 약점이 있는데 이러한 부분을 보완할 방안으로써 체험전시를 통한 어린이와 청소년 계층의 이용 활성화를 유도하여 지역 문화 발전과 관광객 유치에도 도움이 되리라 보는 바이다.

1. 서론

2007년 과학기술 문화사업 시행계획에 의한 중점 추진 전략의 하나인 지방테마과학관 지원 사업은 온 국민이 과학 기술을 이해하고 지지하는 기반을 확충하여 국가 핵심역량으로 과학 기술의 위상을 제고하고, 과학기술이 국민생활과 사회전반에 널리 확산될 수 있는 계기를 마련하고자 하는 의도와 더불어 지역 관광 산업의 확대를 통한 지역 경제 활성화의 목표를 갖는다. 이러한 취지에 따른 결과로서 서해안 지역에도 세 곳의 조류탐사 전시 과학관이 운영 중이거나 개관을 준비 중에 있는데, 서해안의 인근 지역에 위치한 같은 주제의 전시관은 상호 경쟁과 전시 내용의 한계로 앞으로 활성화되기 위해서는 많은 노력과 개선이 필요하리라 생각할 수 있다. 본 연구에서는 이러한 상황의 지역 박물관의 활성화를 위한 방안으로써 체험 전시를 고찰하고자 한다.

2. 지역 박물관

2.1 지역 박물관의 프로그램

지역박물관이라는 용어는 지역시설과 박물관 시설의 두 가지 개념을 근거로 지역의 문화발전과 주민의 공동체적 지역문화행위를 수용할 수 있는 물리적 공간이 시설로 구현된 것을 말한다. 즉 지역사회의

필요에 의해 지역 내에 만든 시설물로, 인간에 의해 만들어진 정신적 자료를 수집, 보존, 연구, 전시하여 인류문화발전에 공헌하고 인간의 삶을 윤택하게 하는 항구적이고도 비영리적인 시설물을 말한다.

지역박물관의 사회적 역할은 지역공동체의 공동관심사를 현실적으로 적절하게 수렴하여 공동체 구성원의 정체성을 확보하고 지역사회의 발전에 이바지하도록 하는 것이다. 또한 지역유산과 지역문화재에 대한 이해를 통해 후세에 상속시키는 전도자로서의 역할을 수행하게 된다. 지역박물관은 지역 경제의 활성화에 과급효과를 미칠 수 있고, 지역주민에게는 문화생활의 향수를 제공하고, 관광객에게는 지역을 알리는 관광기반으로서의 역할을 한다. 박물관이 시민교육의 기관이라는 사실은 일찍이 세계 박물관사에서 인정하고 있는 사실이다.

박물관 교육 프로그램의 유형을 살펴보면 먼저 장소에 따라 관내 교육 프로그램과 관외 교육프로그램으로 나눌 수 있다. 관내교육은 강연, 강좌, 세미나 등 강의 위주의 프로그램과 전시물에 대한 안내 및 해석인 가이드 투어 혹은 셀프 가이드 투어와 전시실 설명, 체험 학습 위주의 워크숍 등으로 구성될 수 있다. 관외 교육은 순회전시, 학교 대외 서비스, 행사 및 활동 프로그램 등이 있다. 또한 계층별로 프로그램을 분류할 수 있는데 일반대중을 위한 프로그램, 가족 단위 프로그램, 학교 연계 프로그램, 국

내 거주 외국인 대상 프로그램, 장애인 프로그램 들 수 있다. 전시관을 기획하는 데는 수많은 요소들을 고려하고 적절한 디자인적 해법을 찾아야 한다. 또한 전시관운영과 프로그램의 개발 및 유지 보완은 경영적 측면에서 장기간을 두고 계획되어야 하는 요소이므로 초기 설계의 건축에 비하여 지속적인 예산이 소요된다.

3. 체험전시

3.1. 에듀테인먼트

에듀테인먼트(Edutainment)는 교육(Education)과 놀이(Entertainment)의 합성어로서 교육에 재미의 요소를 결합함으로써 학습자의 참여와 흥미를 이끄는 새로운 형태의 교육을 의미한다. 체험학습의 장에서 이루어지는 에듀테인먼트의 교육적 활동은 어린이들에게 디지털 시대의 교육에 발맞추어 능동적인 참여와 자율적인 활동을 통해 즐거움과 교육의 효과를 동시에 전달 할 수 있는 장점이 있다. 최근 테마 파크의 인기는 이를 증명하는 사실이기도 하다. 디즈니랜드로 대표되는 테마파크는 놀이공원의 본연의 기능에 학습의 기능이 더하여져서 전통적인 박물관의 영역까지 흡수하는 경향을 보이고 있다. 박물관과 테마 파크의 주요 고객인 어린이와 이들을 동반한 부모 등의 가족에게 전통적인 박물관의 전시보다 체험위주의 놀이동산과 체험전시는 관람객 유도에서 차이를 보인다.

3.2. 어린이를 위한 박물관 프로그램

어린이 박물관은 특정 주제나 소장품의 이름으로 통칭되는 일반 박물관과 달리 방문객 유형에 따른 개념으로써 체험식 박물관(Hands-On)박물관이라고 칭한다. 어린이 박물관은 박물관 환경이나 교육 프로그램이 어린이 중심으로 기획, 운영되는 장소로서 어린이가 교육 프로그램에 직접 참여함으로써 호기심과 흥미를 불러일으키고 창의력과 문제해결 능력을 키울 수 있는 또 다른 교육시설의 하나라고 정의 내릴 수 있다. 어린이 박물관에서 이루어지는 교육은 듀이(Dewey)의 경험을 통한 학습, 즉 놀이를 통한 배움(learning by doing)의 경험주의적 교육철학과 아동은 내적인 에너지에 의해 스스로 학습하는 내면적인 존재라고 주장한 마리아 몬테소리(Montessori)의 자기주도적인 학습이론에 바탕을 둔다고 할 수 있다. 이 외에도 어린이는 성인이 중재

할 때 보다 학습이 더 잘 촉진될 수 있다고 주장한 비고츠키(Vygotsky)의 이론, 다중지능이 어린이 박물관과 같은 환경에서 보다 촉진될 수 있다는 견해를 피력한 가드너(Gardner)등의 이론들은 어린이박물관의 교육사상적 근간을 이루며 아동의 학습 발달에 적합한 체험식 혹은 상호작용적 전시를 활발하게 전개시킴으로써 촉진제 역할을 해왔다. :체험식 전시란 어린이가 성장하듯이 항상 진화하는 전시 방법이며, 항상 새로움을 추구하는 창조의 세계이다(Sharon Sheffers, 2006)".

체험식 전시의 개념은 어린이박물관의 역사와 함께 어린이박물관에 관한 철학이 정립되면서 오늘날과 같은 모습의 체험식 전시 개념으로 다져지게 되었다. 체험식 전시물은 보존을 위한 것이 아니라 소모될 수 있는 것이다. 어린이 박물관의 전시물은 이제껏 알고 있었던 대로, 아름답고 격조 높게 절제된 조명을 받으면서, 가지런하고 세련되게 정렬된 진열장 속의 보물도, 또는 절대로 만져서는 안된다고 하는 주의 팻말과 함께 손때 하나 묻지 않은 새하얀 벽에 걸린 채 품위 있게 관람객들을 내려다보는 예찬의 대상도 아니다. 그것은 아이들의 즐거운 웃음소리와 호기심으로 가득한 또랑또랑한 눈망울들을 친절하게 맞이하며 눈 맞춰 주고, 함께 노는 생생한 체험의 매개물이다. 어린이 박물관에서는 전시품과 교육에 필요한 도구들 및 활동들을 통칭해서 사물(Object)이라고 한다. 또한 체험의 주체인 어린이가 전시품과 직접 만나서 대화하기 전까지는 그것은 어디까지나 미완성의 오브제인 것이다. 즉, 관람객의 직접적인 체험과 함께 완성되는 것이 체험식 전시의 본질적인 특징인 것이다. 따라서 체험의 주체인 어린이에 대한 깊은 이해와 지식을 바탕으로 두어야 함은 어린이 대상 전시의 가장 우선시 되는 전제조건이다.

3.3. 체험식 전시의 유형

체험 전시에서 체험의 의미는 단지 오감을 통해 경험하는 행위 자체에만 있는 것이 아니라, 전시품과의 직접적인 경험과 상호작용, 전시물 체험에의 적극적인 참여를 통해 어린이의 문제해결 능력과 사고력을 길러주고, 창의성 개발과 호기심을 유발하며 즐거운 감동을 마음속에 심어주는 것을 의미한다.

체험식 전시가 추구하는 바는 교육적 전시, 놀이적 전시, 맥락적 전시, 참여적 전시, 상호작용적 전시, 정서적 반응 전시 등이다. 다음 [표 1]은 체험 전시

의 유형을 표로 정리한 것이다.

[표 1] 체험 전시의 유형

전시유형	내용
발견적 전시	뚜껑을 열어서 숨겨진 물건이나 그림을 찾아보는 활동을 수반하며 지식 전달 방식을 흥미롭게 구성한 전시
조작적 전시	기계 원리를 활용한 작동식 전시와 퍼즐놀이 등의 체험전시
놀이적 전시	아동의 즐거움을 제공하는 방법들로 고안된 전시
탐색적 전시	원인을 분석하고 유추하며 탐색해 볼 수 있도록 사고력을 신장하는 활동을 유발하는 전시
문제해결식 전시	탐험 문제나 게임, 퀴즈 등 주어진 문제를 해결하는 과정을 수반한 활동 전시
협동형 전시	둘 이상이 서로 힘을 합해서 문제를 해결하며 사회성을 기르는 전시
테이블 답 전시	주로 과학 체험 전시에 활용되는 스탠딩 전시대 방식의 전시
맥락적 환경 구성적 전시	일상생활과 연계된 경험을 확장시켜서 미니 슈퍼마켓, 마을 등을 꾸며서 아동이 몰입할 수 있는 환경을 조성해 주는 유형의 전시

3.4. 체험식 전시의 주요 요소

체험식 전시디자인에서 무엇보다도 주력해야 할 것은 바로 관람자에 대한 지식과 이해이다. 특히 어린이박물관의 체험식 전시물 디자인은 어린이의 발달 특성에 대한 고려가 가장 중요하며, 여기에서부터 디자인의 조건과 기준이 우선적으로 발생한다. 즉, 전시품의 크기와 높낮이, 안전도, 전시물의 재료 등이 선택의 기준점이 되는 것이다.

1) 어린이 특성을 고려한 인간공학적 전시디자인

아동의 연령별 발달 단계에 따라서 제시된 통계적 표준 수치에 근거하여 전시물의 크기와 높낮이가 결정되며, 안전도, 재료 등에 있어서 검증될 수 있는 수준을 준수하고 운행 및 경험에 따른 수정보안을 지속적으로 행한다. 예를 들면, 구조물의 모서리를 항상 둥글게 갈아내야 하고, 컴퓨터 하드웨어를 안에 장착시켜야 하는 전시 구조물에는 반드시 구멍을 많이 내고 가까이에 팬을 설치해서 열에너지가 빠져나갈 수 있도록 조치를 취해야 하는 것이다.

2) 교육 내용과 관점에 대한 심미적 접근과 표현 능력

전시 기획의도와 교육 내용을 충분히 수렴하면서 시각적으로도 매력적이고 아름다운 형태를 고안해 내는 것이 전시물 디자인의 목표이다. 이 점은 모든

디자인 분야에 공통되는 사항이겠으나 체험식 전시에 있어서는 디자인 교육 기능을 심미적인 접근법으로 소화해내지 못하면 전시물의 내용 전달 기능도 효과적으로 발휘되지 못한다.

3) 즐거움을 유발시키는 디자인

어린이를 위한 체험식 전시의 장점은 놀이를 통해서 학습을 유발한다는 데에 있다.

놀이를 제공할 수 있는 유인가로서 재미(fun)요소를 반영하고 전시물 디자인에 녹아들어가도록 한다. 이는 체험식 전시디자인의 진수를 보여주는 면이기도 한데, 자기주도적인 학습의 전시 체험이 놀이를 수반할 때 그 효과는 배가될 것이다

4) 공간감각과 입체적 사고

전시물은 입체적으로 설치되는 물건이므로 설계 도면에 대한 3차원적 해석 능력이 필수적이다. 또한 전시장 레이아웃, 즉 전시장에 전시물을 배치하는 계획을 그리거나 도면으로 설계할 때에도 입체적 사고력이 반드시 요구된다.

5) 전시기술 및 작동메커니즘에 대한 이해

체험식 전시물은 많은 경우에 작동식 메커니즘을 수반하게 된다. 예를 들어 “물”을 주제로 한 과학 전시에서 펌프를 이용한 체험 전시물을 만들어야 할 경우 디자이너는 펌프의 기계적인 작동 원리에 대한 이해를 하여야 조형적인 구조물을 기능적으로 디자인할 수 있다.

6) 창의적 사고와 문제 해결적 접근

체험식 전시는 항상 새로운 조형 스타일과 새로운 체험 기법을 적용할 수 있는 창조의 세계이다. 이러한 환경에서 일하는 디자이너는 창의적으로 사고하고 문제를 능동적으로 해결해내는 적극성과 유연성을 요구받게 된다.

7) 의사전달에 충실한 표현력

- 전시물 요소 디자인 : 조형적 스타일, 전시기법과 테크닉, 연출방향과 요소
- 칼라 계획과 적용 : 이미지 연출
- 그래픽 이미지 세계 이해 및 숙련 : 사진, 일러스트레이션, 캐릭터 디자인
- 텍스트와 라벨디자인
- 전시 아이덴티티(Exhibit Identity)와 사인그래픽

4. 결론

체험전시는 전시의 유형 가운데 최근에 가장 각광을 받는 전시형태의 하나로서, 최근 들어 다양한 형태와 컴퓨터 기술 등의 도움으로 많은 발전이 있어왔다. 본 연구에서는 지역 박물관의 체험전시 상황을 고찰 하여 보았으며, 이러한 체험 전시가 지역 박물관의 한계를 극복할 수 있는 한 요소로써 보았다. 박물관 또는 전시관에 대한 고정관념중의 하나인 유물에 손을 대면 안된다는 관점은 과거 역사적 유물을 보존하고자 하는 의지에 따른 결과로서 교육의 관점에서는 분명 제한 요소로서 작용할 수 있는 것이다. 따라서 관람객 특히 어린이 관람객을 유치하고자 하는 박물관의 경우 파손되면 안되는 유물이나 귀중품의 전시와는 별도로 어린이나 학생들이 만지고 소모할 수 있는 별도의 체험 전시의 확충에 신경을 써야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] 오즈카 카즈요시, 홍중필 역, 박물관학, 백산출판사, 2004
- [2] 김규원 외, 도시 및 지역 문화정책의 변화와 도전, 지역문화 정책과 마케팅, 디프넷, 2005
- [3] 김종국, 지역박물관 활성화를 위한 기초 연구, 대한건축학회 학술발표논문집 22권 1호,
- [4] 보니타 M. 콜브 지음, 이보아 외 번역, 문화예술기관의 마케팅, 김영사, 2005
- [5] 사단법인 한국박물관협회, 한국의 박물관 미술관 (강원, 대전, 충남, 충북), 한국박물관 협회, 2006
- [6] 서상우 외, 지역별 문화기반시설 기초조사 연구, 한국박물관 건축학회 논문집 제2호
- [7] 혁신과 헌신: 어린이를 위한 체험식 박물관, 삼성 어린이박물관 특별세미나집, 삼성어린이박물관, 2006