

기부네트워크 구축 거점으로서 어린이박물관의 잠재성 분석 연구

- 시카고 어린이박물관 사례를 중심으로 -

Potential of Children's Museum as a Base for Donation Network

- Focused on Chicago Children's Museum -

이 연 숙*

Yeunsook Lee

임 예 지**

Yeaji Lim

김 광 미***

Kwangmi Kim

Abstract

The purpose of this study is to seek a planning approach for children's museum within Korean context that promotes community participation. A literature review method and a field survey method were used. Literature reviews on community participation paradigm, residents' participation and donation networks in community regeneration processes, and finally on case studies on children's museum in Korea were carried out. Through the field survey on Chicago Children's Museum(CCM) located in downtown Chicago, its role was identified as networking systems of community participation and donation and was verified as a socio-physical base for vitalizing donation culture that is an active and a leading community participation method. As a result, CCM has engaged many partnerships with city organizations and local schools to provide diverse and unique programs that are not only targeted to children but also parents, teachers and visitors. Also, an evolution of CCM through various types of donations and community participation was delineated. CCM was found successfully in restoring community spirit and vitalizing economical growth where it once was a decayed city area. Rather than focusing on descriptive technique of typical children's museum, this study explored how community fabric is made and acted out, through rethinking community participation's value, and how it can influence a physical space. CCM, as a good example of community participatory museum, the results can be used as a reference in planning and directing community participation based children's museums in Korea. It is significant to shed light on children's museum as an opportunity of social space which can empower community.

키워드 : 지역사회, 어린이박물관, 주민참여, 기부문화

Keywords : Community Based, Children's Museum, Community Participation, Culture of Donation

1. 서 론

1.1 연구배경 및 목적

현대의 산업화 사회는 주민의 요구 반영 및 지역의 역사성, 문화성을 고려하기보다 이익을 위한 획일적인 형태로 발전해왔으며 이러한 발전 형태는 주민의 지역사회에 대한 애착감과 공동체 의식을 잃게 하여 도시의 발전을 저해하고 있다. 쇠퇴된 지역사회가 가지고 있는 문제와 필요에 대응하기 위하여 물리적 환경 개선의 필요성이 대두됨에 따라(국토해양부, 2008) 과거 공공부문이 지역사회의

개발을 주로 담당하였으나 최근에는 지역사회의 보다 나은 발전을 위하여 민간부문의 참여를 유도하여 이들의 적극적인 참여가 이루어지고 있다. 지역사회의 적극적 참여는 지역주민이 갖고 있는 잠재력을 활용하고 예측하지 못한 상황이 발생 시 스스로 대처할 수 있는 역량을 강화시키는 수단으로, 지역사회가 더 이상 외부에만 의존하지 않고 자력으로 발전을 도모하고 경제적으로 성장할 수 있는 발판이 되고 있다.

한편, 쇠퇴지역의 경우 유년인구의 감소현상이 두드러지는데 지역사회의 문제와 필요에 대응하기 위해서 물리적 환경을 개선할 필요가 있음에 따라(김진욱, 2003) 자녀를 잘 양육하고 교육시킬 수 있는 여건을 만들어 주는 것은 인구를 지역사회로 유인시키기 위한 중요한 전략이 될 수 있다. 보육하기 위한 좋은 환경은 어린이를 키우는 부모들에게 매력적인 요소로 다가갈 수 있으며 환경의 개선

* 연세대학교 주거환경학과 교수(yeunsooklee@yonsei.ac.kr)

** 연세대학교 주거환경학과 석사과정(yeji_0403@hotmail.com)

*** 연세대학교 주거환경학과 석사과정(agua8102@hotmail.com)

본 연구는 국토해양부가 주관하고 한국건설교통기술평가원이 시행하는 07 첨단도시개발사업(과제번호: 07도시-B02)에 의해 수행되었음.

을 통해 지역주민들에게 새로운 일자리를 제공함으로써 그들의 노동력을 향상시키고 동시에 쇠퇴지역의 침체된 경제에 활력을 불어넣어 줄 수 있다. 이러한 상황에서 질적인 교육자원을 확보하고 젊은 가구들을 유인시키기 위해서는 사회 통합적인 관점에서 어린이 환경을 제공해주어야 하며 이러한 환경 중 어린이박물관은 지역사회 전체가 공동으로 활용할 수 있는 가능성을 지닌 시설이지만 우리나라의 어린이박물관은 하향식 방식으로 개발되어오며 따라 어린이박물관이 지역재생의 가능성을 지니고 있음에도 불구하고 이를 활용하지 못하고 있는 실정이다(성신석, 2009). 우리나라와 달리 지역사회 참여가 하나의 주요한 방법으로 여겨지는 선진국에서는 상향식 혹은 상향식·하향식이 결합된 방법으로 지역사회의 자산으로서의 어린이 박물관이 만들어지고 있다. 미국의 도시재생 프로그램 사례로 약 40여개 이상의 어린이박물관이 참여함으로써(Din, 1998) 지역에 거주할 새로운 인구와 방문객을 유인함으로써 산업 후퇴를 극복하고 지역사회의 경제적 발전을 꾀하여왔다. 시카고 어린이박물관은 지역사회가 참여하여 만들어진 상향식 방식으로 개발되어온 대표적인 어린이박물관으로 시카고 지역의 경제적 발전에 크게 기여하고 있는 시설이다(Din, 1998).

따라서 본 연구는 우리보다 지역사회 참여문화가 활성화된 선진 어린이박물관 사례 분석을 통해 이후 한국에서 지역사회 참여형 어린이박물관 조성 방향을 모색하고자 한다. 시카고 어린이박물관의 지역사회 참여문화 특성을 파악 후 어린이박물관 계획 방향을 모색하는데 기초 자료로 활용하고자 한다.

1.2 연구범위 및 방법

본 연구는 어린이박물관 계획 및 설립 시 지역사회 참여를 도모할 수 있는 방안의 기초를 마련하고자 하는 연구이다. 선행연구 및 관련 서적, 정책자료 등에 관한 이론적 고찰을 통해 지역사회 참여 패러다임, 지역사회 재생에서의 주민 참여와 기부 네트워크와 함께 국내 어린이박물관의 사례를 살펴본 후, 시카고 어린이박물관의 현장 및 운영의 실태 조사를 통해 시카고 어린이박물관의 지역사회 참여 및 기부네트워크를 파악한 후 능동적·주도적인 지역사회 참여 방법으로서 기부문화활성화를 할 수 있는 방안의 토대가 될 수 있는 자료를 제시하고자 한다.

2. 문헌고찰

2.1 지역사회 참여로의 패러다임 전환

우리나라의 지역 개발은 공공부문과 민간부인이 구분되어 각 부문별 역할에 따라 지역을 개발해왔다. 초기에는 공공성과 공익성이라는 가치 기준으로 인해 공공부문이 그 추진을 전담하고 민간부인은 강제적으로 공익에 기여하는 방식으로 개발을 진행하였다. 하지만 사회의 변화에 따른 개발수요의 다양화와 그 수가 급증하고 있으며 규모의 확대와 고도의 기술 및 막대한 자금이 필요하게 되었다(최덕호, 2009). 또한, 지속적으로 공공시설 정비 및 공

공서비스 공급에 대한 수요가 늘어감에 따라 각 활동주체의 약점을 보완해주는 측면에서 민간부문 참여의 필요성이 제기되어오며 따라(성태경, 이원경, 2008) 공공부문의 재정지출에 민간자금을 도입하거나 서로 협력하여 개발하는 공공-민간 파트너십(Public-Private Partnership)이 등장하였다. 이는 공공부문과 민간부인이 공동의 목적을 달성하기 위하여 상호 협의하고 교섭과정을 통하여 일정한 합의점을 도출하고 상호 협력을 하는 것(김호철, 1995)으로 이는 어느 한쪽의 필요에 의한 것이 아니라 서로의 약점을 보완할 수 있는 협력체계이다. 지역개발에 민간부문을 참여시킴으로써 지역경제를 활성화시키고 주민참여의 기회를 제고하는 효과를 도모하고자 하는 것이다(최덕호, 2009).

그러나 시대 변화에 따라 공공부문은 민간부문에 비해 상대적으로 전문지식과 기술을 축적하는 것이 용이하지 않을 뿐더러 사회의 발전 속도에 신속히 대응하는데 어려움이 많아 민간부문의 더욱 적극적인 참여를 장려하여 왔으며, 보다 적극적인 지역개발과 지역 스스로 발전할 수 있는 역량과 수단을 가질 수 있도록 민간부문의 활성화를 유도해왔다. 이는 단순히 자본참여 뿐 아니라 민간의 다양한 잠재력을 활용하는 것으로 민간부문이 공공사업에 책임지는 형태, 자본 지원을 통한 공공사업에 간접적으로 참여하는 형태, 혹은 행정만으로는 어려운 분야에 민간부문의 인재, 노하우 등을 활용하는 형태로 즉, 주민참여를 장려하는 것이다. 이것은 공공의 역할이 한없이 줄어드는 것이 아니라 계획 단계에 민간부문이 적극적·주도적·자발적으로 움직인다는 것이다(배용규, 2000). 이는 곧 기존의 공공-민간 파트너십보다 한 단계 더 나아가 주민이 참여하여 공공/민간 시설을 개발하는 것으로 주민이 적극적으로 참여함으로써 주민의 주체성을 회복시키고 주민에게 사회적 안정감을 제공할 수 있다. 더불어 주민 서로간의 신뢰감 회복에 따른 공동체 의식 고양과 지역에 대한 지속적 관심과 참여를 이끌어내어 지역사회 발전을 도모하고자 하는 것이다.

2.2 지역재생에서 주민참여와 기부네트워크

지역재생이란 지역사회의 사회적 자산을 증진시키는 것으로 최근 국토해양부가 지원하는 도시재생사업단의 전주 테스트베드 기법적용연구 발표에서 이연숙¹⁾은 그림 1과 같이 지역재생은 지역자산의 가치 증대임을 체계화하였다. 지역자산은 물리적인 하드웨어 자산(Hardware Resource), 커뮤니티 프로그램·콘텐츠 등 소프트웨어 자산(Software Resource) 및 주민인력 휴먼웨어 자산(Humanware Resource)으로서 지역재생은 물리적 자산을 기반으로 지역사회를 형성하고 여러 주체와 기관들 사이에서 네트워크를 형성하며, 주민 스스로의 능력을 발전시켜 어떤 문제가 발생하든지간에 대응할 수 있는 능력을 갖추어가기 위하여 지역 내 잠재되어 있는 물적·콘텐츠·인적 자본 등을 발굴 및 활용하고 필요시 새로운 것을 보충하며 이 세 가

1) 국토해양부 도시재생사업단(2011). 전주테스트베드기법적용 6차년도 연구보고서. pp.48-49 <http://jeonju.kourc.or.kr/tb/jeonju>

지 요소를 함께 강화시킴으로써 보다 통합적인 커뮤니티를 형성하는 것이라고 하였다.

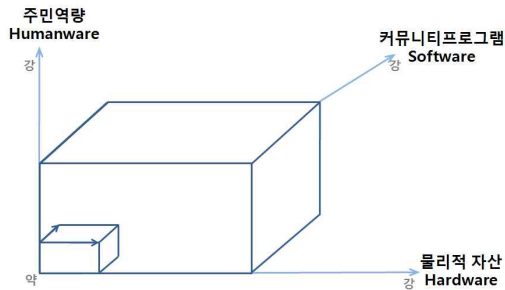


그림 1. 지역자산의 가치증대
(출처: 국토해양부 도시재생사업단(2011). 전주테스트베드기법적용 6차년도 연구보고서)

지역사회 네트워크 형성은 지역의 역량을 강화할 수 있는 수단으로써 공동체 활성화 및 사회 발전을 도모할 수 있도록 하는 사회적 자본²⁾을 만드는 것으로, 네트워크의 형성은 구성원들의 활발한 참여를 통해 형성되며 그들 간의 정서적이고 물질적인 지원을 연계시키고 긴밀한 관계를 지속시켜주어 공동체 활성화를 도모한다(김진옥, 2003). 즉, 주민이 자발적으로 참여함으로써 그들이 변화하는 장래수요에 스스로 대응할 수 있는 역량을 강화하며 이를 통해 주민들은 관계를 맺고 다양한 관점을 접하면서 올바른 판단에 필요한 능력을 갖게 되고, 점차 경제적인 활동을 할 수 있게 된다(국토해양부, 2008). 자발적 참여는 주민들이 지역사회에 대한 애착심과 공동체 의식을 갖게 할 뿐 아니라 지역개발에 대한 주민들의 지속적인 관심을 유도하여 지역의 경제 발전을 위한 요소로써 지역사회의 발전에 이바지 할 수 있다(Susanne, 2011). 또한, 커뮤니티의 공동체적 인식을 고취시키고 협력을 이끌어냄으로써 사회적 통합을 위한 발판을 만들어주는 역할을 한다(최은진, 2010). 이러한 주민들의 적극적 참여로 그들의 삶을 지원하는 지역자산 간의 네트워크 형성 및 주민의 역량을 강화하는 기반 생성을 통하여 지역사회는 외부에만 의존하지 않고 자력으로 성장해갈 수 역량을 갖게 됨으로써 지역사회는 지속적으로 번영할 수 있다.

또한, 이연숙³⁾은 재생이란 지역사회의 사회적 자산을 연결하여 새로운 자산을 만들어 내는 행위로서 이러한 재생을 하는 과정에 다양한 기부⁴⁾ 네트워크가 형성되고 또 필요하다고 하였다. 즉, 현금, 현물과 같은 물질적 지원 및 노동, 재능, 시간적 지원 아래 지역이 보유하고 있는 인적·물질·동물·식물·문화 자원 등을 활용하여 새로운 자산을 만드는 것을 의미한다. 예를 들어 예술가들은 지역사회의 여러 시설, 폐기된 제품 등 다양한 자원을 이용하여 예

술 작품을 만들어 그들의 창의적 재능을 기부하고, 기업은 물리적 기반 형성을 위한 기금이나 물적 자원 기부하며 주민들은 자원봉사 활동에 참여하여 노동이나 시간을 기부하는 것을 말한다. 이러한 기부의 과정을 통해 지역사회는 다양한 네트워크를 형성함으로써 또 하나의 사회적 자본을 창출하여 공동체 활성화 및 지역사회 발전에 기여할 수 있다. 즉, 기부는 보다 넓은 사회·경제적 요소를 통합하여 물리적 환경을 개선함으로써 지역사회의 전체적인 지속가능성을 높이고자 하는 것으로 조성·운영·유지관리 과정의 모든 면에서 필요하다.

2.3 어린이박물관

어린이박물관이란 3차원적 자료를 이용하여 호기심을 자극하고 학습 동기를 고취시키는 전시와 프로그램을 제공함으로써 어린이들의 요구와 흥미를 충족시키는 기관으로(정선영, 2001), 일반 박물관과 달리 소장품의 기능과 전시의 상호작용성 측면에서 일종의 교육센터로(정선영, 2001) 교육적 목적과 함께 유형물을 전시하는 비영리 기관이다(Linda, 1992). 어린이박물관은 전시에서 보여지는 일상생활의 단편적인 측면이 실생활 및 세상과 어떠한 관계가 있는지를 보여주는 것, 궁극적으로는 우리를 둘러싼 세상과 우리가 관계를 맺도록 돕는 것을 그 기본 목적으로 한다(Cleaver, 1992). 사회교육과 문화 활동의 중심 역할이라는 교육적 기능을 바탕으로 전시물 또는 자료 등이 보존 및 연구의 개념이 아닌 교육적 목적으로 이용될 수 있게 한다. 어린이의 이해를 도모할 수 있는 장소에서 스스로 학습할 수 있는 기회를 제공하며 일반 박물관에 접근하기 위한 발판이 되는 것이 주요 목적으로 어린이의 발달 단계적 행태 특성에 기준 된 교육이어야 하며 교육에 대한 창조적이고 다양한 체험의 접근을 장려한다. 또한, 지역사회와 문화 등에 대한 이해를 강화시키고 인성교육의 가치를 높이며 나아가 문화적 세계화 및 국가 발전의 밑바탕으로써의 박물관을 제공하는 것을 목적으로 한다(권정란, 2003). 즉, 어린이박물관은 교육적 기능을 바탕으로 놀이와 함께 배움으로써 어린이의 호기심을 자극하고 창의력을 증진시키는 장소로 지역사회의 참여를 집중시켜 지역사회 내 다양한 관계를 조성하는 역할을 한다.

우리나라의 경우 표 1과 같이 2010년 기준 국립 10개와 사립 9개 총 19개의 어린이박물관이 운영되고 있으며(국성하, 2010) 90년대에는 3개였던 어린이박물관이 2000년대에 이르러 어린이를 중심으로 하는 교육과 전시의 수요 증가에 따라 그 수가 확대되었다. 1995년에 설립된 우리나라 최초의 어린이박물관인 삼성 어린이박물관은 어린이를 중심으로 한 수요층에 기반을 둔 대표적 전문적인 박물관이다. 대지면적 3,548㎡, 연면적 2,079㎡의 단일 건물로써 변화하는 사회의 요구에 부응하고 기여하는 봉사의 장이 되고자 시민과의 커뮤니케이션을 위하여 기업이 전략적으로 참여하여 만든 시설이다(김진옥, 2003). 전시를 통해 관람객에게 즐거움을 제공하고 여기에 교육기능을 더하여 교육문화의 중심지로서 역할을 수행할 수 있는 여건을 마련하고자 하였으나 단순히 인구가 많은 밀집 지역

2) Bourdieu(1986)에 따르면 사회적 자본이란 네트워크 혹은 상호면식이나 인정이 제도화된 관계 즉 특정 집단의 구성원이 됨으로써 획득되는 실제적인 혹은 잠재적인 자원의 총합이다.

3) 국토해양부 도시재생사업단(2011). 전주테스트베드기법적용 6차년도 연구보고서. pp.48-49

4) 기부(김자영, 2009)란 자선기관 혹은 공공기관에 대한 특정한 기여 혹은 대가 없는 기여로 참여형태에 따라 물질적 기부, 시간적 기부, 재능 기부 등으로 구분할 수 있다.

의 아동 양육과 창의적 교육을 지원하기 위하여 구축되어 여러 지역의 다양한 어린이가 이용하는데 불편함이 없지 않다. 또한, 삼성 어린이박물관은 기업이 문화기업으로서 이미지 포지셔닝(Positioning)⁵⁾하기 위하여 전략적으로 문화시설을 건립한 경우로써 기존의 정해진 예산을 이용하여 지어진 시설이다. 국립 어린이박물관의 경우 중앙 정부나 지자체 예산에 의해 이루어지는데 우리나라의 경우 하향식 방법으로 지역의 참여가 크지 않으며 사립 어린이박물관의 경우 삼성 어린이박물관을 비롯하여 대부분 기업 문화 차원에서 설립되기 때문에 지역사회가 참여할 기회가 거의 전무하기 때문에 이 자체가 논쟁으로 이슈가 되고 있다. 김진옥(2003)에 따르면 기업이 참여한 박물관의 경우 기업 홍보차원에서 이루어지는 박물관이 58.06%로 문화전략의 일환으로 이루어지고 있으며 지역사회와 함께하는 공공적 시설이 아닌 적극적인 기업 홍보차원으로서의 박물관이 운영되고 있다.

표 1. 2010년 우리나라 국립 및 사립 어린이 박물관 현황

구분	박물관명	개관 연도	소재지
국립	1 국립현대미술관 어린이미술관	1998	과천시
	2 국립청주박물관 어린이박물관	1998	청주시
	3 국립민속박물관 어린이박물관	2003	서울특별시
	4 국립중앙박물관 어린이박물관	2005	서울특별시
	5 국립경주박물관 어린이박물관	2005	경주시
	6 국립광주박물관 어린이박물관	2006	광주광역시
	7 국립전주박물관 터치유치원	2006	전주시
	8 국립김해박물관 체험학습실	2006	김해시
	9 국립생물자원관 체험학습실	2006	인천광역시
	10 국립과천과학관 어린이관	2008	과천시
사립	1 삼성어린이박물관	1995	서울특별시
	2 딸기가 좋아	2004	과천시
	3 인천어린이박물관	2005	인천광역시
	4 케니빌리지	2005	성남시
	5 재미난박물관	2005	인천광역시
	6 롤링볼어린이박물관	2006	서울특별시
	7 티오비보	2006	부산광역시
	8 헬로우뮤지엄	2007	서울특별시
	9 독립기념관 독립운동체험관	2010	천안시

어린이박물관 자체로 사회의 다양한 자원을 활용하고 사람들이 참여하여 재생 효과를 노릴 수 있는 하나의 아이템이 될 수 있음에도 불구하고 삼성 어린이박물관을 비롯하여 우리나라의 어린이박물관은 하향식 방식으로 개발되어오며 따라 어린이박물관의 기능이 제대로 활용되고 있지 못하는 실정이다. 따라서 쇠퇴지역의 재생 방안으로써 어린이박물관을 충분히 활용할 수 있는 방안을 찾기 위해 우리나라보다 앞선 지역사회 참여문화가 활성화되어 상향식 방식으로 개발된 선진 어린이박물관 사례를 볼 필요가 있다.

5) 잭트라우스·알 리스(2003)에 따르면 포지셔닝은 뭔가 다르고 새로운 것을 만들어 내는 것이 아닌 이미 마인드에 들어있는 내용을 조작하고 기존의 연결고리를 다시 엮어 주는 것이다.

3. 분석결과

3.1 일반적 특성

시카고 어린이박물관(Chicago Children's Museum/CCM)은 미국 일리노이주 시카고 다운타운의 네이비 피어(Navy Pier) 놀이공원에 위치한 문화관광지로 미국 내 두 번째로 유명한 어린이 박물관으로 표 2는 시카고 어린이 박물관의 일반적 특성이다. 시카고 어린이 박물관은 1982년에 시카고 여성 청년연맹에 의해 만들어졌으며 설립당시 지금의 시카고 문화 센터인 시카고 공공 도서관 내부의 두 개의 방으로 익스프레스 웨이즈 어린이박물관(Express-Ways Children's Museum)이라는 이름으로 시작하였다. 현재 연 방문객이 657,000명 이상으로 지역사회의 비영리 문화 단체로서 다양한 전시 및 놀이/체험 공간을 구성되어 있어 감각적 경험부터 다양한 교육적 콘텐츠를 포함하여 어린이 교육을 장려하며 놀이와 교육문화가 연계될 수 있는 지역사회 시설로 만드는 것을 목표로 하고 있다(Gyroscope, 2005). 박물관은 20,000 sq.ft. 규모의 3층으로서 16개의 다양한 전시실과 놀이 및 체험 공간을 갖추고 있으며, 1층은 Kraft Artabounds Studio & Gallery 외 1곳, 2층은 주출입구 및 Kovler Family Schooner 외 4곳, 3층은 Great Hall 외 11 곳으로 구성되어 있다.

표 2. 시카고 어린이박물관 일반적 특성

구분	내용
설립연도	1982년
설립기관	시카고 여성 청년에 의한 연맹단체
소유	일리노이 주정부
위치	미국 일리노이주 시카고
미션	놀이와 교육문화가 연계되는 지역사회 만들기
참여자	주민, 어린이, 예술가, 업체
대상자	모든 방문객, 지역주민, 어린이
특징	지역사회 참여형(communitary participatory) 시설
규모	20,000 sq. ft
공간구성	총 3층 건물, 16개의 전시실 및 놀이/체험 공간 1층: Kraft Artabound Studio & Gallery외 1곳 2층: 출입구 및 Kovler Family Schooner외 4곳 3층: Great Hall 외 11 곳

즉, 시카고 어린이박물관은 지역 재생 측면에서 지역사회를 활기치게 하고자 하기 위하여 지역사회와 기존 자원 활용 및 지역사회가 참여를 하여 만든 시설이다.

3.2 지역사회 기관과 파트너십

시카고 어린이박물관은 단지 박물관이 아닌 놀이를 통해 가족, 교육자 등이 함께 배울 수 있는 공간으로 만들기 위하여 설립 초기부터 지역사회 또는 주민들이 함께 참여하는 것을 장려하였으며, 설립 당시부터 현재까지 나이, 인종, 사회경제적 지위, 지리적 위치에 상관없이 지역 주민들의 요구를 위하여 지역사회의 여러 기관들과 다양한 파트너십을 맺고 있다. 2010년을 기준으로 시카고 어린이 박물관은 약 40여 개의 지역사회의 기업과 450여 개의 지

역사회의 공교육 기관, 단체 등과 파트너십을 맺고 있었으며, 표 3과 같이 다양한 지역 내 기관들과 파트너십을 통해 어린이박물관의 전시실, 전시품, 프로그램 등의 다양화로 박물관의 발전을 꾀하고 있다(CCM, 2010).

표 3. 시카고 어린이박물관과 지역사회 기관의 파트너십

기관	목적
필드박물관, 링컨 동물원 페기 노트벳 자연박물관 노스웨스턴 대학	초등학교 수업에 필요한 내용, 정보 및 전략 제공
시카고 트랜짓 외 400개 기관 시카고 아동·가족지원부 외 32개 기관	저소득층 자녀 지원
시카고 벨 센터	어린이 교육 지원

시카고 어린이박물관은 어린이, 가족, 교육가들에게 혁신적이고 즐길 수 있는 프로그램 제공을 위하여 시카고 국립학교 및 다른 시립기관들과 파트너십을 맺어 다양한 프로그램들을 제공해오고 있다. 현재 초등학교 학생들의 과학에 대한 깊은 이해와 흥미 도모를 위하여 필드박물관(Field Museum), 링컨 동물원(Lincoln Zoo), 페기 노트벳 자연박물관(Peggy Notebaert Museum) 및 노스웨스턴 대학과 파트너십을 맺어 워크샵, 수업 지원, 현장 학습 등을 통해 50개 이상의 초등학교 선생님에게 수업에 필요한 내용, 정보 및 전략 등을 제공하고 있다. 또한, 시카고 트랜짓(Chicago Transit Authority) 등 400개 이상의 지역사회 파트너십을 통해 저소득층 자녀 또는 지리적으로 멀리 있어 소외된 어린이에게 교통수단 무료제공 및 멤버십 할인 등을 지원하고 있으며, 시카고 아동·가족지원부(Department of Children & Family Services) 등 32개의 파트너와 함께 저소득층 어린이에게 건강에 관한 정보 제공 및 무료 건강 검진을 실시하고 있다. 외부적으로 어린이에게 다양한 혜택을 제공함과 동시에 박물관을 방문하는 어린이의 교육적인 목적의 발달 향상을 도모하기 위하여 시카고 벨 센터(Chicago Bell Center)와 파트너십을 맺음으로써 어린이가 박물관 내 전시실의 놀이를 통하여 운동, 감각, 언어, 읽고 쓰는 능력, 사회성, 인지력 및 자기치유와 같은 여러 측면의 발달 향상을 도모하기 위한 표 4의 치유놀이 가이드를 만들어 모든 전시실에 적용하였다(CCM, 2011).

표 4. 치유놀이 가이드

총체적 운동		미세한 움직임		시각적 운동	
사회성		인지력		일상 활동	
감각		읽고 쓰는 능력		언어 (소통)	

출처: CCM(2011). Chicago Children's Museum Therapy Play Guide. Chicago Children's Museum.

3.3 지역사회 기부 네트워크

시카고 어린이박물관은 지역사회의 기관과의 파트너십

뿐만 아니라 지역사회 혹은 주민들의 현금, 현물, 노동 및 재능 등 여러 형태의 기부 및 후원을 통해 어린이박물관의 전시실, 전시품 등을 지속적으로 추가함으로써 박물관의 발전에 기여하고 있으며 이를 활용한 워크샵 및 프로그램들을 제공하고 있다. 또한, 이러한 내역을 박물관 내부에 전시하거나 매년 발간되는 시카고 어린이박물관 연간보고서(Annual Report)에 자세하게 기재하여 지역사회 및 주민들의 참여를 함께 공유함으로써 그들의 참여를 더욱 장려하고 있다. 개인 또는 기업 및 재단에서 현금 기부를 하고 있으며 이름을 밝히는 경우가 대부분이나 익명으로 기부하는 경우도 있었다. 또한, in-memory gift, in-honor gift, matching gift 및 in-kind donor와 같은 현물 기부도 활발하게 이루어지고 있었다. 시카고 어린이박물관 연간보고서(CCM, 2010)에 따르면 현금/현물 기부가 약 330만 달러로 총 수익의 3분의 1가량으로 수익의 높은 비율을 차지하고 있었으며, 이러한 내역을 기리기 위하여 그림 2와처럼 주출입구에 명시해놓았다.



그림 2. 현금/현물 기부내역 전시

지역사회의 각종 기관 및 재단 등은 표 5와 같이 박물관의 전시 공간 및 다양한 프로그램 등을 후원하고 있으며 그림 3은 후원을 통해 만들어진 전시 공간이다.

표 5. 지역사회의 후원 사례

후원기관	후원내용
국립과학재단, Case Construction CNH Group, Flat Group	전시 공간 'Skyline'
올 스테이트	전시 공간 'Play it Safe'
도이치 뱅크, 도날드 앤 켈리 재단 구스타프 가족 재단	방과 후 프로그램 'Art Reach'

2008년 공개된 Skyline은 어린이가 현존하는 건물들을 만들어보며 건축과 과학을 배울 수 있는 전시공간으로 국립과학재단의 보조금 지원과 Case Construction 및 CNH와 Flat 그룹의 후원을 받았으며, Play it Safe는 아이들에게 화재의 위험성과 대처법 등을 가르치기 위한 전시공간으로 올 스테이트(All States)의 후원을 받았다. 다른 사례로 방과 후 프로그램 ArtReach는 도이치 뱅크와 도날드 앤 켈리 재단, 구스타프 가족 재단의 후원을 받고 있다. 초기에는 이 프로그램을 통해 지역 내 예술가 15명이 학생 및 가족과 함께 전시실 입구에 전시하기 위한 배너를

6) 이하 본문에서 사용한 모든 이미지는 연구자들이 직접 방문하여 얻은 자료이다.

만드는데 참여하였으며, 현재는 예술작품과 프로그램을 제공하고 있다(CCM, 2010).

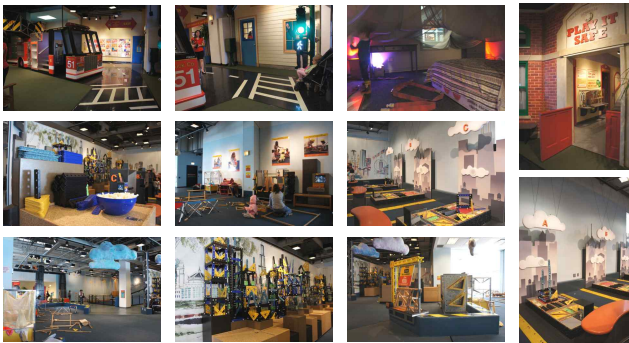


그림 3. 전시 공간 Skyline과 Play it Safe

시카고 어린이박물관에 참여하는 방법 중 기부는 가장 활성화되어 있는 방법으로 그 유형을 표 6처럼 물질적·시간적·재능 기부로 정리할 수 있다.

표 6. 지역사회의 기부 유형 및 사례

유형	사례
물질적 기부	소장품 및 재생 자원을 활용한 예술품 제작 및 전시 공간 구성
시간적 기부	자원봉사
재능 기부	아트 벤치 프로젝트

주민들의 경우 어린이 교육을 위한 프로그램 및 워크숍을 지원하기 위해 자원봉사를 통해 시카고 어린이박물관에 참여하고 있다. 공룡 화석 프로그램의 진행을 위해 40명의 시카고 주민이 자발적으로 참여하여 프로그램 진행을 도왔으며, 2010년 한 해 동안 약 42명의 주민이 최소 50시간 이상의 자원 봉사를 통해 박물관의 운영에 참여하였다. 또한, 주민들의 재능 기부 즉, 그들의 예술품, 창의적 작품 등을 박물관에 기증하거나 박물관의 전시품을 함께 제작함으로써 박물관의 공간을 전시하는데 참여하고 있다. 박물관 곳곳의 공간에는 그림 4처럼 어린이의 다양한 작품들이 전시 및 설치되어 있으며 기부자의 이름을 함께 명시하여 작품이 누구에 의해서 어떤 목적을 가지고 만들었는지 알 수 있게 해놓았다.

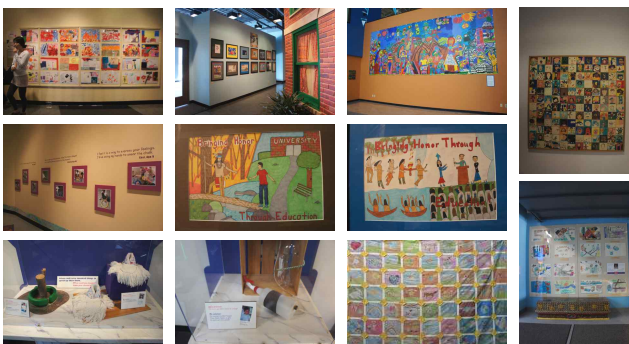


그림 4. 어린이들의 재능 기부 사례

지역 예술가들이 참여한 대표적 사례로 1995년 아트 벤치 프로젝트(Art Bench Project)를 통해 그림 5와 같이 만든 예술가에 따라 각각 다른 특징을 갖고 있는 27개의 벤치가 선정되었다.

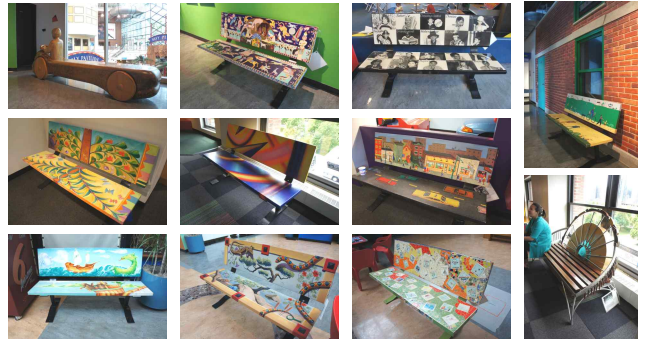


그림 5. Art Bench Project의 벤치 사례

그림 6과 같이 주민들의 소장품 및 재생 자원을 활용하여 예술품 제작 및 박물관의 전시 공간을 구성하기도 하였다. Michael Horvich는 본인이 평생 동안 모아왔던 작은 소장품들을 모아 「A Curious Collection of Tiny Treasure」라는 주제 아래 전시를 하였다. 이는 영구적 전시로써 어린이에게는 생소한 소장품으로 호기심을 불러일으키고 어른들에게는 향수를 일으켜 좋은 호응을 얻었으며 이 후 여러 주민의 소장품 기부는 전시 자원으로 활용되기도 하였다. 한편, 어린이들이 페타이어, 가죽 등 주변에서 구할 수 있는 재생 자원을 직접 가져와 함께 창의적 작품을 만들었으며, 재생 파이프를 이용하여 어린이들에게 청각적 자극을 줄 수 있는 작품을 만들어 전시하였다.



그림 6. 소장품 및 재생 자원을 활용한 작품 사례

4. 종합논의 및 결론

본 연구는 쇠퇴된 지역사회를 재생시키는 일환으로 지역공동체의 활성화를 위해 지역주민들의 공동체 의식 회복 및 경제적 성장에 기여할 수 있는 시설의 성공적 사례로써 시카고 어린이박물관의 특성을 파악함으로써 지역사회 참여형 어린이박물관 설립 계획을 위한 기초자료를 제공하고자 하였다. 어린이는 지역사회가 지속적으로 돌보아

야 할 대상으로 어린이박물관은 어린이 및 지역주민에게 현장 경험 및 교육 활동을 통해 새로운 기회를 제공하는 것을 목적으로 지역사회에 꼭 필요한 파트너이자 지역사회 내의 어린이뿐만 아니라 다양한 지역 주민이 참여하고 이용할 수 있는 공간으로 지역사회가 충분히 참여할만한 근거를 가지고 있다. 박물관 전시실의 자원이 하향식으로 공급되기보다 지역사회가 함께 참여하여 만들어지는 것은 자연스러운 일로 시카고 어린이박물관은 이에 대한 모델이 될 수 있는 좋은 사례이다.

시카고 어린이박물관은 기존의 자원을 재활용하는 것뿐 아니라 지역사회 및 주민들의 기부 또는 기증을 통해 박물관을 구성하였으며 이는 지역사회가 함께함으로써 지역사회의 지속성을 도모하고 어린이박물관이 지역시설의 한 시설로 자리매김을 할 수 있도록 도와준다. 이러한 어린이박물관의 특성은 지역사회의 참여를 도모하는 유인가를 지니고 있으며 시카고 어린이박물관은 어린이뿐만 아니라 지역주민들이 함께 참여할 수 있는 다양한 프로그램 및 장소 제공, 그리고 지역사회와의 파트너십을 통한 여러 교육 프로그램 제공하여 지역사회 및 주민들의 참여를 도모하고 있으며 이는 지역주민들과의 소통 향상 및 그들의 창조적 능력을 키우는데 기여를 한다. 또한, 시카고 어린이박물관의 주민참여의 기회는 다양한 사회적 배경을 가진 지역 주민들을 사회적 자원으로 전환하였으며 시카고 주민사회 전반에 교육적·문화적 활동을 도모함으로써 주민의식을 향상시키고 지역에 대한 애착심과 자부심을 가지도록 한다. 그들의 적극적인 참여는 점차 예술 및 교육 목적의 활동 이상의 경제발전을 위한 요소로써 지역사회의 발전에 이바지할 수 있으며 지역사회 재생을 하는 과정에서 어린이박물관은 지역 경제 성장을 활성화시키며 지역사회 봉사활동 프로그램 등을 통해 기술 개발 및 일자리 교육을 제공함으로써 고용 창출 측면에서의 활성화를 꾀하는 역할도 할 수 있다.

어린이박물관은 무조건적으로 새로운 것을 이용하여 만드는 것이 아니라 기존의 것, 시대에 따라 버려졌던 지역사회의 자원을 재사용 및 재활용하여 창의적인 새로운 예술품으로 활용하는 것은 기존의 우리 주변에 있는 흔한 자원과 처리되어야 할 폐기 자원들이 생산적인 과정을 거쳐 예술품으로 승화될 수 있음을 보여준다. 또한 이는 지역사회의 재생 및 정비 사업을 돕는 일로 기존의 쇠퇴지역에 큰 의미를 지니며 지역사회의 자원을 사용하여 만들어으로써 그만의 독창성을 지닐 수 있기 때문에 이는 곧 지역 주민들이 지역에 대한 애착감을 갖게 하여 지역사회에 대한 공동체 의식을 자연스럽게 함양시킬 수 있을 뿐 아니라 지역공동체의식 및 거점 형성을 위한 활력소가 될 수 있을 것이다. 즉, 시카고 어린이박물관은 재생자원과 함께 인간의 무한한 자원인 창의력 등을 이용하여 지역에 의미 있고 부가가치가 높은 어린이박물관이 만들어질 수가 있음을 보여주는 좋은 사례이다.

본 연구는 어린이박물관의 구성 및 표현기법 혹은 운영·관리 측면에 초점을 맞추는 것이 아니라 어린이박물관을 새로운 시각에서 지역사회를 살리는 자원으로 활용하

고자 하는 관점에서 제시되었다. 따라서 본 연구 결과 앞으로 어린이박물관을 조성하는데 하나의 방향을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 어린이박물관은 저출산·고령화로 인한 인구학적인 불균형이 가속화되는 우리나라의 현실에서 사회 통합을 위해 지역사회의 힘을 기르는 사회적 공간으로서 매우 유용하며 어린이박물관을 조성하는데 이러한 관점에서 접근할 필요가 있다.

둘째, 지역사회의 발전을 도모하기 위하여 공공-민간 파트너십이 더욱 중요해지고 있으며 민간단체 및 조직뿐만 아니라 보다 활발한 주민 참여가 장려될 필요가 있으며, 사회적 기여를 하고자하는 민간단체 및 조직이 주도하더라도 그들의 이익 또는 비전을 위해서 폐쇄적인 형태로 조성을 할 것이 아니라 지역의 여러 단체가 협력할 수 있는 체제로 조성하는 것이 바람직하다.

셋째, 어린이박물관을 지역사회 네트워크의 하나의 거점이 될 수 있도록 지역사회의 다양한 자원들이 연결될 수 있는 네트워크 전략을 만들어 활용할 필요가 있다.

넷째, 앞으로 어린이박물관은 새롭게 만들고 조성해왔던 이전의 패러다임에서 벗어나 기존의 다양한 인적·물적 자원들을 새로운 창의성으로 연결시킴으로써 이들을 재활용하여 그 가치를 새롭게 재인식시키는 그린 뮤지엄(Green Museum)이라는 관점에서 활성화 될 필요가 있다.

본 연구는 앞으로 어린이박물관의 발전을 위하여 현지 방문연구 수행을 통해 하나의 건축물이 이루어지는 과정을 중시하는 측면에서 시카고 어린이박물관의 조성 과정을 조명해보고자 하였다. 더욱 지속가능한 어린이박물관을 조성하기 위해서는 운영·관리·유지 측면에 있어서도 지역사회가 함께 참여하고 주민들의 건전한 거버넌스 체제가 구축되는 방향으로 발전하는 것이 바람직할 것이다. 지역사회에 더욱 가치가 있는 어린이박물관을 보급시키기 위하여 정부 및 지자체가 하향식으로 지원해주는 기존의 패러다임에서 벗어나 지역사회가 함께 조성하는 과정에 가치를 두고 이에 대한 기초적 자원으로써 지원할 필요가 있다.

또한, 본 연구는 지역 재생을 위한 하나의 사회적 공간으로써 어린이박물관의 잠재적 가능성을 보기 위하여 시카고 어린이박물관에 내재된 다양한 네트워크를 분석한 것이다. 그러나 어린이박물관이외에도 커뮤니티 구축에 핵심적인 역할을 할 수 있는 다양한 사회적 공간이 있을 수 있다. 그 사례로 복지관을 들 수 있으나 복지관이 경우에도 정부나 지자체에서 개발을 주도해왔으며 사회적 재단이 위탁을 받아 재단 내의 원칙에 따라 폐쇄적으로 경영하는 경우가 대다수이다. 시카고 어린이박물관은 이러한 복지관 이외에 다양한 사회적 공간의 조성 및 운영 측면에서 지역사회 참여형 시설의 현실적인 사례으로써 어린이박물관을 계획할 때 참고할 수 있는 기초자료를 제공해주었으며, 이를 기반으로 지역사회 참여형 어린이박물관 계획 방향을 모색 방향을 잡는데 도움을 줄 것이라 기대한다.

참고문헌

1. 국성하(2010). 우리나라 어린이박물관의 설립과 변화에 대한 고찰. *어린이와 박물관 연구* 창간호. pp.69-97
2. 국토해양부(2008). 국민임대주택 단지내 공생형 복지시설 설치 방안.
3. 국토해양부 도시재생사업단(2011). 전주테스트베드기법적용 6차년도 연구보고서. pp.48-49
4. 권정란(2003). 전시공간분석을 통한 어린이박물관의 전시설계 계획에 관한 연구, 국민대학교 석사학위논문.
5. 김자영(2009). 기부만족도가 지속적 기부 행위에 미치는 영향에 관한 연구: 서비스만족도와 욕구만족도를 중심으로 성균관대학교 석사학위논문
6. 김진옥(2003). 도시공간 활성화를 위한 기업참여 건축물의 공공성 분석에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위논문
7. 김호철(1995). 재개발사업에서의 공공과 민간의 공동참여 방안 연구. 대한주택공사 주택연구소.
8. 배용규(2000). 주민참여에 의한 도시정비·계획 방법에 관한 연구-주민참여방법에 따른 계획·정비과제의 도출을 중심으로-. 도시·지역개발연구. 8(2)
9. 성신석(2009). 지역공립박물관의 역할과 활성화 방안 : 창원지역을 중심으로. 창원대학교 석사학위논문
10. 성태경, 이원경(2008). 연구개발시스템에서 공공-민간 파트너십. 과학기술정책.
11. 엔트라우스·알 리스(2003), 「Positioning」 안정환 옮김. 을유문화사.
12. 정선영(2001). 어린이 박물관의 공간디자인 특성에 관한 연구. 연세대학교 주거환경학과 석사학위논문.
13. 최덕호(2009). 민관협력방식에 의한 지역개발 활성화 방안에 관한 연구, 충남대학교 석사학위논문.
14. 최은진(2010). 사회적 자본으로서 사회적 네트워크의 실태 및 주거공동체 활성화 방안 연구, 중앙대학교 석사학위논문
15. Bourdieu P.(1986). The forms of capital. In J. G. Richardson(Ed). *Handbook of theory and research for the sociology of education*. New York: Greenwood. pp.241-258.
16. CCM(2010). Chicago Annual Report Chicago Children's Museum.
17. CCM(2011). Chicago Children's Museum Therapy Play Guide. Chicago Children's Museum.
18. Cleaver(1992). *Doing Children's Museums: a Guide to 265 Hand-on Museums*. Charlotte, Vermont: Williamson Publishing Company.
19. Din, Herminia W.(1998). A History of Children's Museums in the United States, 1899-1977: Implication for art education and museum education in art museum. Ohio State University. Degree Doctor of Philosophy.
20. Gyroscope, Inc.(2005). Standards of Excellence in Early Learning: A Model for Chicago Children's Museum.
21. Linda R. Edeiken(1992). Children's Museums" The Serious Business of Wonder, Play, and Learning. curator 35, 1, pp21-27
22. Susanne W. et al(2011). *Handbuck Zur Partizipation*. Berlin: Senatsverwaltung fur Stadtentwicklung Berlin.

투고(접수)일자: 2011년 11월 1일
 수정일자: (1차) 2012년 3월 8일
 (2차) 2012년 6월 11일
 (3차) 2012년 6월 13일
 게재 확정일자: 2012년 6월 16일