

영유아기 체험적 놀이교육을 통한 여가경력 확대 방안

윤소영 한국문화관광연구원 연구위원

생애주기 초기인 영유아기의 체험적 놀이 경험의 확대는 생애주기 전반에 걸쳐 영향을 줄 수 있으며, 이를 통해 생애주기 전반에 걸쳐 일과 여가의 균형을 이룰 수 있는 연령통합사회를 이룰 수 있다. 따라서 생애주기 초반부터 다양한 여가경험을 확대해야 하며 이를 지속함으로써 여가경력을 개발할 필요가 있다. 특히 생애주기 초반은 부모의 경제력에 따라 여가활동에 대한 경험이 다르기 때문에 제약조건을 완화하기 위한 정책적 관심이 필요하다. 특히 영유아기의 여가경험이 놀이형태로 흥미를 유도해야 할 필요성이 강조되면서, 최근의 교육과정이나 프로그램은 단순히 ‘어린이를 대상’으로 한 것을 넘어서 ‘어린이에게 친근한’ 것을 지향한다.

1. 머리말

인간수명의 연장과 노후의 활기찬 생활에 대한 관심이 증대됨에 따라 어떻게 하면 우리의 삶을 재구조화할 것인가에 대한 관심이 급증하고 있다. 이러한 관심속에서 생애주기 전반에 걸쳐 일 이외의 삶, 특히 여가생활을 충실히 함으로써 늘어난 생애주기 동안 행복하고 건강하게 사는 다양한 방법을 찾게된다. 이러한 맥락에서 삶을 풍요롭고 생애주기 전반에 걸쳐 일-삶을 균형있게 하기 위해서는 생애주기 초기부터 지속되어야 한다는 생애주기이론과 지속이론이 제기되었다. 즉 생애주기 후반의 삶은 생애주기 초기부터 지

속적으로 영향을 받게되며, 따라서 각 생애주기 발달과정에 따른 발달과업들을 제대로 발전시켜야 되고, 특히 생애주기 초기부터 지속적으로 경험한 활동들이 생애주기 후반에 재현될 가능성이 높다는 것이다. 이런 논의의 중심은 생애주기 초기의 여가경험과 이러한 경험을 경력으로 관리해야 한다는 것이다.

본 연구는 이러한 생애주기이론과 지속이론에 근거해서 생애주기 초기인 영유아기의 놀이 경험이 이후 생애주기 과정에서 어떻게 나타날 수 있으며, 이를 위해 영유아기의 놀이경험을 확대하고 지속시키기 위해서는 어떠한 노력이 필요한지에 대해 설명한다. 그리고 최근 증가하고 있는 영

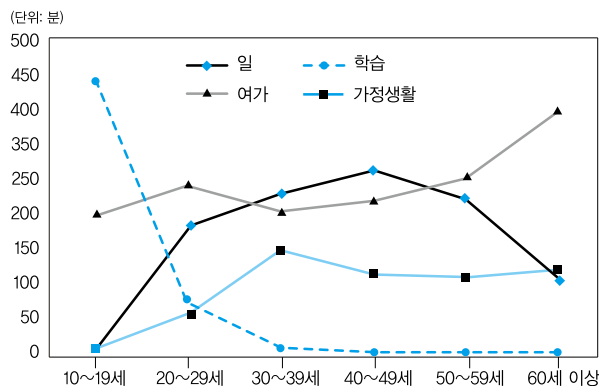
유아기 대상 문화예술교육 프로그램 사례를 분석함으로써, 여가경력 개발을 위해 교육 프로그램의 발전 방향과 관련된 정책 과제들을 도출하고자 한다.

2. 생애주기 초기의 여가경험과 여가경력(leisure career)의 중요성

인간의 삶을 영역별로 구분해서 생애주기로 살펴보면, 각 생애주기에 따라 교육(학습), 노동(일), 여가의 삶의 영역이 구분되는 것을 알 수 있다. 예를들어 생애주기 초기부터 청년기까지는 교육, 중·장년기에는 노동, 노년기에는 여가가 중심이 되어 생활하는 것이 일반적이다. 실제로 통계청의 2009년 생활시간조사 자료를 바탕으로 우리나라 국민들의 생활시간조사 행동을 일, 학습, 여가, 가정생활 등의 활동으로 재구성한 결과, 유년기에서는 학습활동에 가장 많은 시간을 사용하면서 점차적으로 여가와 일에 대한 생활시간의 비중을 확대해가는 것으로 나타났으며, 청년기에 접어들면서는 학습시간은 급격히 감소하고 여가와 일에 대한 비중은 보다 높아간다. 이후 성인기에서는 학습 시간이 거의 없으며, 여가시간은 청년기

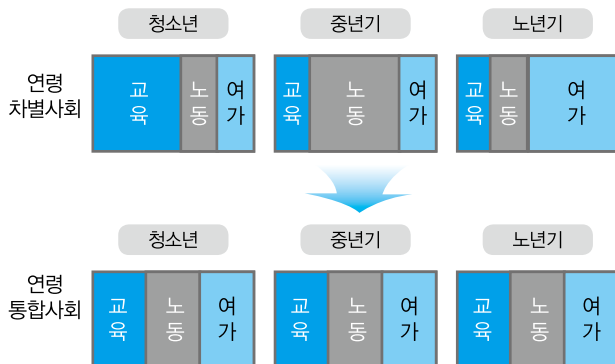
이후 지속적으로 감소한다. 그러나 성인초기에서는 가정생활에 대한 생활시간의 비중이 급격히 증가하고, 일에 대한 시간사용은 성인기 동안 지속적으로 증가하다가 성인중기에서 그 정점을 향한다. 이후 성인후기부터는 일과 관련된 생활시간이 크게 감소하는 반면 여가시간은 크게 증가하는 것으로 나타난다(그림 1 참조).

이러한 삶의 영역이 대부분인 사회를 연령차별적 사회로 부른다면, 앞으로는 전 생애에 걸쳐 노동과 교육, 여가가 동등하게 중요시되는 연령



자료: 통계청(2009), 2009 생활시간조사 원자료.

[그림 1] 연령 발달 단계에 따른 생활영역 구조 분석



[그림 2] 연령차별사회와 연령통합사회의 교육, 노동, 여가

통합적 사회가 필요하다¹⁾고 한다(그림 2 참조). 연령차별적 사회에서는 특정한 삶의 단계에서 특정한 활동을 해야 했다면, 연령통합적 사회에서는 교육, 노동, 여가가 전 생애에 걸쳐 균형있게 시행되고 개인의 욕구에 따라서 자유롭게 선택할 수 있는 자율적인 사회구성원으로서의 삶의 영위가 가능해진다.²⁾

연령통합적 사회를 이루기 위해서는 삶의 모든 영역이 생애주기 초반부터 일관되고 지속적으로 균형성을 가져야 한다. 특히 노년기에 집중된 여가활동은 시간적인 측면에서 여가시간은 증대하지만 삶에 영향을 줄 정도로 충실하기 위해서는 생애주기 초반부터 꾸준히 참여하고 체험해야 한다. 즉 여가는 생애주기 전반에 걸쳐 학습되고 발달하는 사회화(socialization) 과정 중 하나이다. 지속이론(continuity theory)에 따르면 나이가 들면서 노인은 과거에 자신이 했던 역할과 비슷한 형태의 역할을 대치시키려 하며, 노화과정에 따른 여러 가지 변화들은 자신의 과거 성격이나 경험과 연관시켜서 인식하려는 경향이 있는데³⁾, 사람들은 나이가 들어감에 따라 습관, 교제, 선호 등에서 계속성을 유지하려고 한다. 즉 개인이 생애의 초기에 활동적이었다면, 생애주기 중기에 활동적이기 쉽고, 이것이 지속되었다면 생애의 노년 단계에서도 활동적이기 쉽다. 다시 말해, 생애주기 전반에 걸쳐 나타나는 개인의 문화예술활동, 스포츠 활동, 여행 등의 여가활동은 생애주기 초반에 경험한 활동들이 지속적으로 재현되는 방

법에 따라 영향을 받는다는 것이다.

개인의 삶 속에서 어렸을 때 경험한 여가활동은 성인이 되고 나중에 노년에 이르러서도 지속적으로 유지되고 활성화 될 수 있지만 도중에 그만두거나 각 생애의 단계에서 새로운 여가활동을 시작할 수도 있다. 그러나 최소한 영유아기, 아동기 및 청소년기에 경험한 여가활동은 이후의 생애과정의 여가활동에 많은 영향을 미친다는 점과, 어렸을 때 경험하지 못하면 나중에 새롭게 시작하기가 어렵다는 측면에서 초기 여가사회화의 중요성은 매우 크다고 할 수 있다. 이와같이 여가의 선택은 갑작스럽게 이루어지기 보다는 장기간의 사회화 과정을 통해 이루어지는 경우가 많다. 특히, 평균수명의 연장으로 노년기가 길어지면서 노인들의 여가활동 행태가 주목받고 있는데 적극적 여가활동을 하는 노인들은 대부분 어렸을 때부터 그러한 활동을 지속해왔다는 점에서 이러한 여가의 초기경험은 개인의 여가경력을 형성하는데 매우 중요하다.

이와 관련하여 Iso-Ahola(1980)는 유년기의 활동적인 놀이 경험의 중요성을 언급했다. 유년기에서 놀이의 기회가 제한되면 성인기에 여가를 추구하는데 있어 인식 및 행동의 적응성이 떨어진다는 것으로, 즉 유년기의 놀이에서 활동적인 사람은 성인기의 여가에서도 활동적일 경향이 있으며, 유년기의 비활동성은 성인기 비활동성의 전조가 된다는 것이다.

1) 윤소영(2010). 여가에 대한 생애주기 관점과 여가생활주기 단계별 모형 개발. 한국가정관리학회지. 28(4). 103-115.

2) 정경희(2004). 인구고령화와 연령통합 사회. 한국사회조사연구소 사회연구 통권 제7호. 11~26.

3) 김태주(2002). 지속이론(Continuity)에 대한 고찰. 대구산업정보대학 논문집 제16집. p.309 재인용함.

Ken Roberts(2006)⁴⁾는 아동기와 청년기의 여가사회화는 중요하며 이러한 초기 생애단계부터 가져온 여가기술과 관심은 노년기의 여가만족에 많은 영향을 미친다고 하였다. 또한 초기 여가사회화의 강력한 영향력을 예술과 스포츠 분야로 설명하였는데, 어렸을 때 정기적으로 클래식 연주회를 관람했거나 미술관을 방문했던 사람들은 그들의 일생 동안 계속해서 이러한 수준 높은 활동을 할 경향이 매우 높다는 것이다. 반면 스포츠는 예술 분야와 정확히 일치하지는 않는다고 하였다. 어렸을 때 정기적으로 스포츠 활동에 참여해도 이것이 평생의 스포츠 경력으로 이어지지 못하는 경향이 있다는 것이다. 성인기 동안에도 스포츠 활동이 유지되기 위해서는 먼저 풍부한 스포츠 활동의 초기사회화가 필요하며 교육의 시기에서 노동시장, 결혼, 부모의 시기로 전환되는 동안 스포츠 활동이 유지되어야 한다고 설명한다.

초기 여가사회화와 관련하여 무엇보다도 생애단계의 초기에 예술 분야의 여가를 접하게 되면 여가생활을 넘어 삶의 전반적인 영역의 성장에 도움이 되는 것으로 나타나는데, 이는 Robson(2003)의 연구에서 잘 나타난다. Robson(2003)은 영국의 1970년 동시출생집단(cohort) 조사 자료를 사용한 연구를 통해 여가사용을 제외하고는 다른 모든 측면에서 비슷한 청년들을 비교했다. 그 결과 도서관과 박물관을 방문하고 작곡이나 다른 문화활동에 참여하

는 16세 청년들은 계속해서 높은 교육 수준을 달성하고 이어서 높은 수입을 이루며, 또한 성인기 동안 시민 참여에 높은 비율을 나타낸다고 보고한바 있다. 결국 개인은 나이가 들어감에 따라 신체적, 정신적, 사회적인 환경의 변화에 따라 여가의 이용에 변화가 일어나지만, 현재의 생활 환경의 변화에도 불구하고 여가행동의 지속성은 존재하며 어렸을 때의 여가경험들은 시대를 초월해서 성인의 여가행동 패턴에 계속해서 영향을 미치게 된다.

개인의 여가는 단순히 여가시간이 늘어난다고 해서 여가에 대한 만족감과 삶의 만족도가 높아지는 것은 아니다. 여가활동은 어느 정도 여가기술이 습득되면 권태감과 무기력감을 가져오게 되고 쉽게 중단되기도 한다. 따라서 삶의 만족도를 높이고 노년기의 삶의 질을 향상시키기 위해서는 여가활동을 오랜 기간 지속하여 자신의 경력(career)으로 형성하고, 이를 통해 전문성을 획득할 필요가 있다. 여가활동은 오랜 기간 여가기술을 습득하는 과정을 통해 개인적인 만족과 즐거움을 경험하게 되고, 이후 일정수준 이상이 되면 자신의 여가기술을 다른 사람들에게 교습하고 지도하게 되는 특징이 있기 때문에⁵⁾, 지속적인 여가경력이 형성되고 전문성이 획득되면 개인의 여가활동이 사회공헌활동으로서의 가치로 환원될 수 있다. 따라서 개인이 전 생애를 통해 자신의 여가 분야에서만큼은 준전문가가 될 수 있도록 지속적으로 여가경력을 구축하는 일

4) Ken Roberts(2006)는 그의 저서 『Leisure in Contemporary Society』를 통해 개인의 전 생애과정에 걸쳐 여가행동이 어떻게 지속되고 변화하는지를 설명하면서 성인들은 기존에 자신이 가지고 있었던 기술과 관심에 근거하여 새롭게 여가를 배워나가며, 이러한 관심은 어렸을 때 처음 배운 이후 정립된 것이라고 주장한다.

5) 윤소영(2010). 여가에 대한 생애주기 관점과 여가생활주기 단계별 모형 개발. 한국가정관리학회지 28(4). 103-115.

은 개인의 여가활성화 측면에서 뿐만 아니라 사회발전을 위한 통합적 측면에서도 매우 중요하다고 볼 수 있다.

우리보다 인구고령화의 경험을 빨리한 일본의 경우, ‘여가력(餘暇歷)’의 개념을 통해 아동기 및 청장년기 여가가 노년기 여가에 미치는 영향을 강조하고 있는데, 과거에 경험한 취미나 오락 등의 여가경험이 노년기에도 계속되는 경향이 있으며, 노인이 되고 처음으로 여가활동을 시작하는 사람은 수동적이고 소극다소비형 여가활동을 하는 경향이 많다는 것이다.⁶⁾ 이처럼 과거-특히 생애주기 초기-의 여가경험은 노년기에도 지속되는 경향이 있으며, 개인의 이전 생애단계에서 추구하거나 경험했던 여가경험이 다음 생애단계의 여가활동의 내용과 성향에 영향을 미치게 된다. 따라서 인생의 초기단계인 영유아기부터 다양한 여가활동을 습득할 수 있는 기회가 제공될 필요가 있다.

3. 영유아기의 놀이를 통한 여가 경력 개발

영유아기의 여가경험은 놀이로부터 시작된다. 호이징아(Huizinga)가 제창한 호모루덴스(homo ludens)처럼 영유아기는 그야말로 ‘놀이하는 인간’인 셈이다. 이 시기의 주요한 과제는 놀이를 통해 성장과 발달을 이루어나가고 기본적인 운동기술을 획득하는 것이다. 영유아기의 놀이는 아동의 성장과 발달에 매우 중요한 역

할을 담당하게 된다. 놀이를 통해 아이들은 가장 효율적이고 자연스럽게 신체적 발달을 이루어나며, 친구들과 함께 하는 협동과 경쟁 속에서 규칙을 준수하는 등의 사회적 관계를 경험함으로써 사회성을 발달시킨다. 또한 놀이는 어린이들이 갖고 있는 감정과 생각, 행동의 긍정적인 면을 발전시켜가면서 건전한 정서의 발달을 돕는다. 그리고 놀이는 가정이나 유치원 또는 학교에서 경험하지 못했던 여러가지 새롭고 신기한 것들을 경험하고 학습할 기회를 제공함으로써 아이들의 창의성을 발전시킨다. 특히 유년초기(7세까지)는 놀이방이나 유치원에 가기 시작하면서 다른 친구들과 함께 하는 집단놀이로 놀이의 형태가 서서히 변하게 되는 시기이다. 따라서 이 시기에는 다양한 놀이를 통해 스스로 신뢰감, 자율성, 주도성을 확립하는 것이 요구되며, 여가경험의 측면에서도 이러한 적응 경험을 유도할 수 있는 프로그램이 계획되고 실행되어야 한다.

한편 이 시기는 놀이의 종류로 인해 제약조건이 발생한다. 즉, 최근에는 놀이의 상업화로 인해 부모의 경제력 여부에 따라 놀이의 질과 종류도 달라지면서 놀이에 접근할 수 있는 신분과 계급의 차별성이 드러나고 있다. 또한 영유아기는 부모와 함께 여가활동을 즐기는 경우가 많은데, 이 때 부모의 여가참여에 대한 활발한 의지 및 선호의 종류에 따라 이들 자녀들의 여가활동 참여에도 영향을 미치게 된다. 유치원이나 학교 선생님 및 부모의 통제 속에서 여가활동의 참여가 유도되므로 얼마나 자주, 어떠한 활동에의 참여

6) 이현아(2003), ‘고령화시대 노인의 여가생활향상을 위한 여가정책의 방향-노인의 여가실태에 근거하여-’, 한국가족자원경영학회지 7(2), p. 99~115.

가 유도되느냐에 따라 영유아기나 아동기의 여가에 영향을 미치게 된다.

따라서 이 시기의 여가활동 참여를 활성화시키기 위해서는 무엇보다 경제적 능력에 관계없이 다양한 여가활동에의 접근이 가능하도록 해야 한다. 이를 통해 다양한 활동의 종류에의 참여를 통해 전 생애주기에 걸쳐 자신의 여가활동의 구축이 성공적으로 이루어 질 수 있도록 토대를 형성해 줄 필요가 있다.

최근 문화시설이나 문화프로그램에서 어린이를 대상으로 한 프로그램이나 공연이 다수 증가하면서, 생애최초의 체험을 중요시하는 교육이 강조되고 있다. 즉 어린이들의 호기심을 자극하고 학습동기를 유발하는 전시나 교육, 그리고 체험 프로그램을 제공하는 박물관, 미술관, 도서관, 공연장 등이 늘고 있다. 특히 태생적으로 재력이나 권력, 지식이 있는 소수의 특별한 어른들을 위한 공간이었던 박물관이나 미술관이 시민에게 개방되면서 ‘손으로 만지는(hands-on)’ 전시나 ‘감성과 오감을 자극’하는 놀이터의 이미지를 부각하고 있다. 영유아나 아동의 연령에 맞는 책을 읽거나 가만히 앉아서 공연물을 관람하는 것에서 나아가 어른과의 상호작용을 통한 ‘스토리 위주’의 독서프로그램이나 놀이와 활동 중심의 공연프로그램이 새롭게 등장하고 있다. 다시말해 생애주기 초기인 영유아기의 문화활동은 놀이를 통해 체험하고 경험하는 것이 중요하며, 이러한 체험

을 아이들의 욕구나 흥미에 맞게 재구조화하는 작업들이 한창인 것이다.

생애주기 초기에 놀이를 통해 문화예술의 다양한 경험을 늘리는 것은 아이들의 흥미와 관심을 지속시킬 수 있다는 점에서, 그리고 다양한 체험을 여러 곳에서 경험할 수 있는 것은 자신이 선택할 수 있는 활동이 많다는 점에서 매우 의미있다. 이것이 앞서 밝힌 여가경력 개발을 위한 생애주기 초기의 교육모델이라고 본다.

최근에는 영유아에 집중해서 지원하는 체험프로그램이나 시설도 특화되고 있다. 예를들어 유아교육진흥원의 체험프로그램이나 녹색장난감도서관 등이 특히 영유아를 대상으로 제공되는 문화예술 교육 프로그램 중 하나라 할 수 있다 (표 1, 그림 1 참조).

다른 나라에서는 이미 박물관이나 미술관 등에서 어린이를 대상으로 한 프로그램이 생애초기

〈표 1〉 서울특별시 유아교육진흥원 체험 프로그램 사례

-
- 소재지: 종로구 사직동(홈페이지: <http://www.seoul-i.go.kr>)
 - 관람대상 및 방법
 - 개인: 만 3세 ~ 만 5세, 서울시 주민등록 유아(유아회원 가입 후 인터넷 신청)
 - 단체: 유치원 등 유아 단체(진흥원 차량지원이 가능하다는 것이 장점)
 - 신청시 체험 프로그램 사전 선택(자연탐구, 과학탐구, 언어, 건강·안전, 사회·문화, 조형, 음률, 동극체험, 책놀이, 실외 중 택 1)
 - 관람료 및 이용료 모두 무료
 - 교육 프로그램 및 공간 구성(5개층 및 야외 공간)
 - 1층: 즐겁게 신나게 생각이 쑥쑥(자연탐구역, 과학탐구역, 언어영역)
 - 2층: 함께하는 우리 자라나는 희망(건강·안전영역, 사회·문화영역)
 - 3층: 조물조물 쿵쾅쿵쾅 즐거운 세상(조형영역, 음률영역)
 - 4층: 푸른빛 동화속 즐거운 세상(동극체험영역)
 - 5층: 꿈나라라 똑딱 동화속 세상(책놀이영역)
 - 숲 속 친구들과 함께하는 자연공간(실외영역)
-

프로그램으로 확대되는 경향을 보이고 있다. 예를 들어 어린이 박물관이 지금까지 초등학생을 주요 대상으로 했다면 주제나 내용에 따라서 그 대상을 초등학생에게 한정하지 않고 영유아로까지 확대하여 일찍부터 박물관 문화를 경험하게 하고 미래의 박물관 관람객이 될 수 있도록 양성하고자 노력하고 있다. 더욱이 박물관 프로그램을 전시와 그에 연계된 교육에만 한정지을 것이 아니라, 전시장 내에서 공연, 연극, 영화감상, 생일파티 등 어린이들이 박물관을 친근한 곳으로 느낄 수 있도록 유도하는 다양한 프로그램의 개발이 필요하다고 인식하기에 이르렀다. 이러한

움직임이 감지되고 있는 사례 중 하나가 프랑스 루브르박물관이다(그림 2 참조).

이와 같이 문화교육의 패러다임이 ‘어린이를 대상으로 한’ 문화시설에서 ‘어린이에게 친근한’ 문화시설로 변화하고, 생애 최초의 경험과 체험이 즐거움과 만족을 주는 놀이 형태로 표현하려는 변화가 나타나고 있다. 이는 곧 생애주기 초기의 경험을 통한 만족감이 활동을 지속하게 하고 자발적으로 참여하게 하는 원동력이 된다는 사실을 받아들인 것으로 볼 수 있다. 그리고 지속이론과 여가경력 개발이론의 효과가 나타나기 시작한 것으로 볼 수 있다.



자료: 녹색장난감도서관 홈페이지.



[그림 1] 녹색장난감도서관 체험활동 사례



주: 어린이 관람객이 소장품을 자유롭게 만져볼 수 있는 헨즈온 관람과 학급단위 관람객을 위한 퍼포먼스 장면임.
자료: 루브르박물관 홈페이지.



[그림 2] 프랑스 루브르박물관 전시실

4. 맺음말

영유아기의 체험적 놀이를 통해 문화예술활동에 대한 관심과 흥미를 유도하고, 이를 지속적으로 경력개발로 이어지게 하기 위해서, 그리고 부모의 경제력과 상관없이 영유아기의 문화예술교육을 확대하기 위한 정책 방안을 제시하면 다음과 같다.

가. 중장기 계획수립 및 추진방향

영유아 문화기반 조성을 위한 중장기 계획은 영유아 문화지표 개발을 시작으로 영유아에게 적합한 콘텐츠와 프로그램의 개발·보급, 영유아 문화 인프라의 질 평가, 사회적

제적 정책 영향 평가 등이 있다.

첫째, 영유아 문화지표 개발은 지역사회에 기반을 둔 영유아의 교육과 문화에 관한 인프라의 양 평정 지표이며, 지역사회를 기반으로 영유아 발달을 위한 교육·문화 서비스의 질 평정 자료로 활용될 수 있다. 이를 위해 지역별 실태조사와 분석이 요구되며, 영유아의 문화지수 산출을 통해 지역 간 격차를 알 수 있다. 둘째, 영유아에게 적합한 콘텐츠와 프로그램의 개발 및 보급을 통해 영유아의 발달에 적합한 전문적 문화 프로그램의 개발, 연령별 내용 개발, 일회성 프로그램에서 탈피한 지속가능한 프로그램 개발 등 다양성과 전문성을 고려한 영유아 프로그램의 대중적인 보급이 이루어질 수 있다. 셋째, 영유아 문화 인프라에 관한 질 평가를 통해 거주지에서의 접근성, 설치율 제고, 프로그램의 적합성 등에 관한 평가 및 개선안의 도출이 이루어질 수 있다. 넷째, 사회경제적 정책 평가가 이루어져야 한다. 정책의 시행으로 인한 시간적, 재정적 이익/불이익을 평가하고, 경제적 파급효과와 산출을 통해 지역사회의 발전에 미치는 영향 관계를 살펴볼 수 있으며 영유아의 사회·문화·교육·복지적 측면에서의 효과 평가가 이루어질 수 있다.

나. 서비스 접근성 강화

영유아의 특성상 영유아 문화기반은 거주지에 근접한 장소에 위치하는 것이 필수적으로 요구되므로 접근성 강화는 일차적인 과제라 할 수 있다. 그러나 전반적으로 문화 인프라 시설의 지

리적 접근성이 낮고, 지역간 격차가 심한 것으로 나타나므로 체계적인 인프라 확충 계획을 수립하여 기관 설치율이 낮은 지역의 접근성을 우선적으로 개선할 필요가 있다.

어린이 박물관은 서울, 경기 지역을 위주로 설치되어 있으며, 전반적으로 영유아 인구 대비 시설의 수가 매우 미흡할 뿐만 아니라 지역간 격차가 크다. 따라서 각 지역별로 구체적인 확충 계획이 요구된다. 새로운 시설의 설치 계획은 많은 예산을 필요로 하므로 우선적으로 기존의 국립 박물관 내에 어린이 박물관을 적극적으로 설치할 필요가 있다. 예를 들면, 현행 국립박물관과 공립박물관에 어린이 박물관을 적극적으로 설치하도록 하고, 구체적인 확충 계획을 ‘박물관 진흥 시책’ 수립 시에 반영하도록 한다. 2011년 12월말 기준으로 전국의 국립박물관은 30개관, 공립박물관은 312개관에 달하므로 해당 기관 소속 하에 어린이 박물관을 설치할 경우 인프라 수준을 획기적으로 개선할 수 있을 것으로 기대된다. 이와 더불어 독립 기관의 설치도 모색되어야 하므로 지역간 접근성 격차를 고려하여 별도 계획을 수립할 필요가 있다.

어린이 도서관은 현재 수도권과 광역시, 그리고 대도시 중심으로 설치되어 있으므로 독립기관의 설치 이외에도 주민센터 등 공공기관을 활용하여 인프라 수준을 강화하는 방안이 요구된다. 2013년 4월 말 기준으로 83개에 달하는 전국의 어린이 도서관 내에 영유아 대상의 도서관을 함께 설치하는 방안도 접근성 강화에 기여할 것으로 본다.

다. 영유아에게 적합하고 친근한 시설 설치

영유아들에게 놀이를 통한 박물관은 절실히 요구되나, 우리나라의 어린이 박물관은 이들을 위한 공간의 별도 설치가 미흡하여 발달에 적합한 자극을 주지 못하는 것으로 지적된다. 우리나라 어린이 박물관의 프로그램들은 대부분 그 대상이 초등학생이나 중고등학생들이며, 유아를 대상으로 실시하는 프로그램들은 1회성 체험이거나 단편적 놀이 형태가 주를 이루는 실정이다. 따라서 영유아의 발달에 적합하고, 유아의 욕구, 흥미, 강점이 잘 적용될 수 있는 전문적인 프로그램의 개발 및 보급이 요구된다. 또한 해당 프로그램은 각 연령별 교육 및 보육과정에 제시된 내용을 참조하여 균형있게 개발되어야 하며, 기존 프로그램이 주로 일회성으로 운영되다보니 심화 수준에 달하는 경우가 미흡하다고 지적되므로 연속적 프로그램을 적극적으로 개발할 필요가 있다.

출생 후 1년은 정신 구조가 형성되는 시기로, 소리, 리듬, 색, 감촉 같은 다양한 자극에 반응하는 법을 배우기 때문에, 외국의 어린이 도서관 중에는 갓난아기에게도 “베이비 랩-시트(baby lap-sit)” 프로그램(아기를 부모 무릎에 앉혀 놓고 이야기나 노래 등을 들려주면서 노는 프로그램) 등을 제공하기도 한다. 그러나 우리나라의 경우 유아를 대상으로 하는 프로그램을 우수하게 운영하고 있는 도서관에서조차 최소 대상 연령이 24개월 이후인 경우가 대부분이므로 이에 대한 개선이 요구된다. 장서 분류 기준과 배치 방식에 있어서 이용자의 특성을 반영하여 마련해

야 할 것이다. 또한, 장서 확보에 있어서도 순수하게 영유아를 대상으로 하는 그림책이나, 비디오, 오디오 자료 등 비도서 자료의 비중을 늘릴 필요가 있다.

그리고 가장 중요한 것이 영유아기의 욕구와 흥미를 반영한 친근한 프로그램을 고려해야 한다. 만져보고 체험하면서 놀이형태로 이러한 관심을 지속할 수 있도록 해야하며, 이러한 경험을 생애주기 초기에, 누구에게나 개방될 수 있도록 확대해야 한다.

라. 담당 인력의 양성·배치 및 전문성 강화

영유아 대상 문화 기반 신규 시설 및 기존 시설 활용 계획에 따라 영유아 담당인력을 양성하고 배치할 필요가 있다. 또한 영유아 대상 인력의 전문성이 부족하므로 문화예술교육사, 어린이사서 등을 교육할 수 있는 교육과정 개발이 요구된다. 우리나라 어린이 박물관의 인력은 대부분 박물관 전문가로 구성되어 있어 아동관련 전문가가 부족하다고 지적된다. 그로 인해 전시 개방도 외부 인력에 의존하며 장기간 전시 개발이 어려운 실정이다. 따라서 다양한 분야의 전문가로 구성된 독창적인 전시 개발이 가능하도록 전문인력의 양성과 배치가 요구된다.

또한 유아 대상 체험교육을 담당할 전문가를 양성하여 배치할 필요가 있다. 박물관에서의 체험은 유아들의 자기주도적 활동이나 보다 의미 있는 자극을 주기 위해서는 해당 분야의 전문교육을 받은 사람이나 교사의 도움이 요구된다. 따라서 어린이 박물관내 전시장마다 교육담당자를

배치하고 프로그램이 진행되는 동안 유아가 자유롭게 전문가에게 질문하는 등의 환경을 조성한다. 예를 들어, 현재 정부가 추진하고 있는 문화예술교육사를 활용하거나, 어린이 사서 및 책 읽어주는 도우미 등을 양성·배치하도록 한다.

마. 영유아 육아지원기관 및 지역사회와의 연계 강화

영유아를 위한 문화기반 시설과 지역사회의 육아지원 기관은 별도로 운영하기보다, 긴밀한 연

계와 협조가 요구된다. 2007년 개정된 유치원 교육과정에서도 유아교육기관과 박물관의 유아 대상 프로그램과의 연계성을 제안하고 있다. 또한 무상보육의 확대 등으로 기관 이용 아동이 보다 증가할 것으로 예상되므로 어린이집 및 유치원과 박물관·도서관 등의 연계가 강화될 필요가 있다. 예를 들어 영유아의 창의성 계발을 위한 정기적인 문화예술 프로그램을 함께 계획하여 운영하거나 문화예술교육사를 유치원이나 어린이집에 파견하여 육아지원기관에서도 다양한 문화예술 프로그램이 실현되도록 한다.