2022년 박물관 교육 국제 심포지엄

모두를 위한 박물관 공간 조성과 교육

2022. 8. 30.(화)

국립중앙박물관

2022년 국립중앙박물관 박물관 교육 국제 심포지엄

모두를 위한 박물관 공간 조성과 교육

2022. 8. 30.(화) 10:00~16:00

국립중앙박물관
NATIONAL MUSEUM OF KOREA

2022년 국립중앙박물관 박물관 교육 국제 심포지엄

○ 일　　시: 2022. 8. 30.(화) 10:00~16:00
○ 장　　소: 국립중앙박물관 소강당
　　※ 국립중앙박물관 유튜브 실시간 중계
○ 대　　상: 박물관 교육 분야 관계자 · 연구자 · 학생 · 일반인 등
○ 주　　제: 문화취약계층 대상의 박물관 교육 운영과 공간 조성
○ 내　　용: 기조강연, 연구 · 사례 발표 등

시 간	내 용	발표자(안)
10:00-10:10	**환영사**	**윤성용_** 국립중앙박물관장
【Ⅰ】기조발표		
10:10-10:50	**모두를 위한 박물관의 역할과 교육**	**김인회_** 전 연세대학교 교육학과 교수
【Ⅱ】제1부 발표 ㅣ 공간의 조성 방향과 활용		
10:50-11:20	**모두를 위한 박물관의 디자인과 서비스**	**고영준_** 서울과학기술대학교 디자인학과 교수
11:20-11:50	**시각장애인의 박물관 전시품 다중감각 체험**	**조준동_** 성균관대학교 휴먼ICT융합학과 교수
11:50-12:20	**시각장애 학습자의 역사문화 교육과 박물관 방문**	**이진석_** 국립서울맹학교 교사
점심 식사(12:20-13:30)		
【Ⅲ】제2부 발표 ㅣ 교육의 운영 목표와 실천		
13:30-14:00	**청각장애 학생들을 위한 온라인 수업과 박물관 교육**	**장현숙_** 한림대학교 언어청각학부 교수
14:00-14:30	**고령사회 노년층의 박물관 참여와 웰빙**	**이지원_** 국립경주박물관 학예연구사
휴식(14:30-14:50)		
14:50-15:20	**그르노블 미술관(Musée de Grenoble)의 장애를 가진 관람객 맞이하기**	**끌레어 모아로(Claire Moiroud) · 베아트리스 마이오(Béatrice Mailloux)_** 프랑스 그르노블 미술관 장애인 교육 담당자
15:20-15:50	**장애 어린이와 가족을 포용하는 박물관 만들기** **- 결과보다 경험에 가치 두기**	**사만다 보웬(Samantha Bowen)_** 영국 'Send in Museums' 활동가
마무리(15:50-16:00)		

※ 세부일정과 내용은 변경될 수 있음

목 차

◈ 기조발표

모두를 위한 박물관의 역할과 교육 ····· 1

김 인 회_ 전 연세대학교 교육학과 교수

◈ 제1부 발표_ 공간의 조성 방향과 활용

1. 모두를 위한 박물관의 디자인과 서비스 ····· 17

고 영 준_ 서울과학기술대학교 디자인학과 교수

2. 시각장애인의 박물관 전시품 다중감각 체험 ····· 21

조 준 동_ 성균관대학교 휴먼ICT융합학과 교수

3. 시각장애 학습자의 역사문화 교육과 박물관 방문 ····· 29

이 진 석_ 국립서울맹학교 교사

◈ 제2부 발표_ 교육의 운영 목표와 실천

1. 청각장애 학생들을 위한 온라인 수업과 박물관 교육 ····· 41

장 현 숙_ 한림대학교 언어청각학부 교수

2. 고령사회 노년층의 박물관 참여와 웰빙 ····· 51

이 지 원_ 국립경주박물관 학예연구사

3. 그르노블 미술관(Musée de Grenoble)의
장애를 가진 관람객 맞이하기 ····· 65

끌레어 모아로(Claire Moiroud) · 베아트리스 마이오(Béatrice Mailloux)_
프랑스 그르노블 미술관 장애인 교육 담당자

4. 장애 어린이와 가족을 포용하는 박물관 만들기 ····· 83
- 결과보다 경험에 가치 두기

사만다 보웬(Samantha Bowen)_ 영국 'Send in Museums' 활동가

【 기조발표 】

모두를 위한 박물관의 역할과 교육

김 인 회

전 연세대학교 교육학과 교수

기 조 발 표

모두를 위한 박물관의 역할과 교육

김 인 회
전 연세대학교 교육학과 교수

학문의 경력, 연구의 여정

나는 1938년 서울에서 태어나 소학교 2학년 때 광복을 맞았고, 중학교 1학년에 6.25 사변을 만났다. 9.28 수복 때까지 석 달 동안 적치하의 서울 생활을 겪었다. 중학생 때는 부산에서 피란민 생활 3년을 경험했다. 대학 재학 중 군 복무를 마쳤고 4.19를 체험했다. 대학원 졸업 후 만 5년 동안 시간강사 생활을 했고, 이화여대 사범대 부교수를 거쳐 연세대 교육과학대 교수로 2003년에 정년퇴직 했다. 1968년부터 한국인의 교육철학을 탐구하기 위해서 무속문화를 연구하기 시작했다. 1980년대 초부터는 한국의 교육학을 식민지교육학의 역사로 규정하고 분석평가 해왔다.

1990년대 중반부터는 박물관교육연구와 보급에 매진해 왔다. 1995년에 연세대 총장이 나에게 전화를 걸어 박물관장 일을 맡아 달라고 하면서 역사학과 쪽에서 당신을 추천했고 당신이 우리 학교에서는 유일하게 민속학을 연구하는 분이기에 부탁한다고 했다. 박물관도 대학의 부설 기구들 중 하나이기에 당연히 대학교육과 어떤 관련이 있겠거니 생각하고 일을 맡기로 했다. 막상 일을 맡고 나서 보니 우리나라에서는 박물관의 교육기능에 관한 연구 자료를 찾을 수가 없었다. 그 당시 영국에서 유학 중이던 딸에게 연락하여 영국은 박물관 강국이니 반드시 박물관 교육 전문가가 있을 터이고 내가 영국에 갈 때 만나 볼 수 있도록 수소문해서 연결해 달라고 부탁 했다. 우여곡절 끝에 BM의 교육담당자이던 죤 리브(John Reeve)와 래스터대학의 박물관교육 전공 교수 아이린 후퍼 그린힐(E. Hooper Greenhill)을 각각 한 시간 이상 씩 면담할 수 있었다. 돈도 안 받고 그리도 긴 시간을 내어 열정적으로 강의 못잖은 설명을 해 준 두 전문가와의 만남 덕분에 나는 박물관교육이라고 하는 새로운 세계를 접할 수 있었다. 그 이후 나는 연세대학교 대학원 교육학과 전공과목 속에 “박물관 교육” 강좌를 설강 했다.

여기까지가 간략한 나의 일생과 학문의 경력이다. 오늘 내가 발표할 내용에 교육, 박물관, 무속문화 등의 영역들과 관련 되는 부분이 들어 있게 된 연유와 배경에 대한 사전 설명으로 이해 해 주신다면 고맙겠다.

1. 근대국가 시대의 특징과 박물관의 탄생

유전 형질이 사람과 98.4%나 같은 침팬지의 새끼는 젖을 떼는 시점부터 저 혼자서 먹을 것을 찾아다닐 줄 안다. 다른 동물들의 경우는 말할 것도 없다. 지구상의 모든 동물들은 생존에 필요한 전문 능력을 완성 상태로 지니고 태어난다. 오직 사람만이 생존능력 미완성인 상태로 태어난다. 그래서 인류는 출생 이후 오랜 가르침과 보호를 필요로 하는 지구상의 미숙아이다. 그러니까 교육이라는 일은 인류 생존의 역사와 궤를 같이 해 온 셈이다. 사람에게는 태어난 이후 경험하는 모든 시간이 바로 수업시간인 셈이고 삶 자체가 바로 교육의 과정인 셈이다. 그런데 언제부터인가 유치원에서 대학원에 이르기까지의 제도적 기관에서 베풀어지는 교육만이 진짜 교육이고 그 밖의 모든 삶의 경험은 무가치한 것처럼 믿는 경향이 세상을 지배하기 시작했다. 바로 근대역사 곧 국가주의시대의 시작과 함께 나타난 유행이다. 근대국가 조직을 버티는 네 개의 기둥은 군대, 관료, 학교, 산업이다. ①하향식, 연역적 논리 ②집단화, 표준화, 획일화 문화 ③차등적 차별적 평가질서 ④진화론적가치관 ⑤국가중심주의 ⑥질서정연, 일사불란 선호 문화 ⑦일원적 가치체계 ⑧중앙집권적 권위주의 ⑨국가주도 관료주의 ⑩지식, 이론, 이성중심의 합리주의 ⑪분업주의 ⑫엘리트(공급자)중심주의 ⑬자국중심주의 등등의 특징들을 이 네 기둥들은 공유한다. 특히, 학교의 경우 학교 학년의 등급, 학급의 편성, 학과 또는 전공 간의 구분, 교복 교모 학교 학년 표식, 이름표 등은 군대의 경우와 꼭 같다. 진급, 진학, 선발 등의 원칙과 방법도 네 조직이 공통적이다. 학과목 간, 전공 분야 간의 분업주의 장벽 쌓기 등도 마찬가지다.

한마디로, 20세기까지의 학교교육은 군대와 관료후보자, 그리고 산업역군의 양성과 배치를 위한 국민 예비 훈련(국민교육, 따라서 의무교육) 이상도 이하도 아니라고 말해도 과언이 아니다. 30여 년 전에 영국에서 유명했던 '월(Wall)'이라는 가수들이 만들어 낸 음악 비디오에서 본 기억이 있다. 교복을 입은 어린 학생들이 한 줄로 서서 앞으로 걸어가다가 다이빙대 끝에서 차례대로 떨어져 들어가는 커다란 기계통을 거쳐 맨 나중에는 꼭 같은 모양의 소시지가 되어 줄줄이 배출되는 광경을 보여 주는 동영상이다. 살아있는 아이들이 일단 교복을 입고 학교라고 하는 공장에 들어가고 나면 결국 소시지 모양의 똥이 되어 나온다는 풍자이다. 영국 교육이 그러 하다면 우리나라 교육은 과연 얼마나 다르다고 할 수 있겠는가?

근대 국가주의가 기승을 부리면서 제국주의 국가들이 탄생하고 이러한 선진강대국들의 식민지 쟁탈전이 벌어지는 과정이 근대 이래의 인류역사라고 요약할 수 있다면 이 때 부터 근대 박물관의 역사도 시작된다고 말 할 수 있다. 근대 박물관의 대표격이라 할 수 있을 프랑스의 루브르 박물관은 알다시피 프랑스 왕가의 궁정이었다. 1789년 프랑스 혁명 당시 루브르 궁정에 쳐들어 간 혁명군중들은 다행스럽게도 궁정을 불질러 없애지 않고 왕족과 귀족들만의 보물창고이었던 그곳을 민중들의 보물창고로 개방한 것이 오늘의 루브르 박물관이다. 국민들의 보물 창고이기에 이곳은 국민들의 자부심의 근거가 될 수 있었고 차츰 국민들의 의식에 애국심과 자부심을 심어주는 사회 문화 교육기능을 하는 학교 밖 교육기관 역할을 하게 된 것이다. 영국을 대표하는 BM(영국박물관) 역시

마찬가지라고 할 수 있다. 식민지들로부터 약탈해 온 문화유산들을 전시함으로써 자국민들에게 강대국 국민으로서의 자부심을 갖게 하고 외국인들에게 자국의 위상을 과시하는 것이 선진 강대국들의 박물관이 지닌 공통적 속성이라고 말할 수 있다.

2. 식민주의 시대의 박물관의 속성

그래서 식민지 종주국들의 박물관은 한결같이 일반 국민들이 접근하기 좋은 위치에 자리 잡고 있다. 루브르, BM, MOMA 등이 대표적 예이지만 대도시 한복판 큰길가에 있는 것이 보통이다. 근대국가들의 대도시는 박물관 미술관을 중심으로 발달해 왔다고 말해도 과언이 아닐 정도다. 경우에 따라서는 박물관 미술관이 자리 잡아 유명해지면서 관광 명소로 도시가 성장 발달하는 예도 있을 정도이다. 근대국가에서 박물관들이 지닌 문화적 사회적 교육의 영향력이 막중해 질수록 모든 박물관들의 속성은 근대국가의 네 기둥들의 속성을 닮아 갔다고 볼 수 있다. 조직의 성격에서 종적 위계적 가치질서는 말할 것도 없고 유형유물 중심의 가치관, 진화론적 질서에 맞춘 전시원칙, 관람객들에 대한 교조적 교육원칙 등등 박물관은 학교의 모형과 원칙을 모방해 왔다고 말할 수 있다.

박물관 운영에서 가장 중요한 중심적 비중은 유물에 있다. 유물의 수집과 보존 연구가 우선이고 그 다음이 전시라고 할 수 있다. 따라서 박물관 구성원들도 유물관련 전문가 중심으로 위계적 분업적으로 조직되어 있다. 이러한 속성과 원칙은 학교나 관료 군대 조직의 경우와 크게 다르지 않다. 식민주의가 지배하던 시대의 박물관들의 공통적 속성이다.

근대 이후 대부분의 박물관들은 유형문화유산의 수집 보존과 전시업무를 중심으로 발달해 왔다고 말할 수 있다. 극소수의 왕족과 특권층들만을 위한 보물창고이다가 국민 일반에게 공개되는 공공의 보물창고로 변한 것이 근대국가들의 박물관이기 때문에 국가를 대표하는 박물관의 명성과 가치는 소장유물의 양과 내용으로 판가름 난다고 말해도 지나치지 않을 정도다. 그래서 몇몇 국가들의 대표적 박물관들에서는 약탈유물전시관 소리를 들어가면서까지 기왕에 수집한 유물들에 집착한다. 나와 남들의 역사와 문화를 이해하고 지배하는 국가역량의 범위가 어느 정도인지를 직접적으로 보여주는 것이 박물관에 전시되는 유물들이라고 믿고 싶어 하는 국민들의 마음이 살아있는 한 박물관들의 유물수집 경쟁은 아마 앞으로도 계속 될 것이다.

그런데 최근 들어 국내외를 막론하고 박물관 문화에서 두어가지 전에 없던 변화가 나타나기 시작했다. 첫째는 어린 자녀들의 손을 잡고 박물관을 찾는 젊은 부모세대 인구가 급작스럽다고 할 정도로 많아진 것이고, 둘째는 박물관 이용자들의 유물을 접하는 자세가 예전하고 크게 달라진 것이다. 진품 문화유산 앞에서 피동적으로 압도당하거나 감동하거나 경건한 자세를 갖고 감탄하는 옛날의 박물관 모범생들은 줄어들고 너도나도 문화유산과 어떤 식으로건 접촉하거나 소통해 보고 싶어 안달하는 능동적 태도를 감추려들지 않는 자유분방한 관람인구가 많아진 것이다. 그래서인지 외국의 큰 박물관들에서는 유물의 축소 모형이나 복제품들을 파는 전문기념품 가게를 확장하거나 아예 새

로 만들어가는 추세이다. 예를 들면, 뉴욕의 MoMA는 박물관 바깥 길 건너에다 고급 기념품점을 새로 냈고 영국의 BM은 구내 입구 옆에 있는 기존의 기념품점 말고도 새로 넓힌 경내의 입구 앞에다 유물의 축소복제품과 유물 응용 기념품들을 주로 파는 가게를 크게 신설했다. 20세기하고는 전혀 다른 21세기 나름의 새로운 문화욕구, 문화유산을 통한 소통과 체험 욕구의 발로로 말미암은 현상이라고 이해해야할 법한 일이다. 그것은 지금 자라고 있는 어린아이들 세대의 새로운 문화욕구이기도 하다. 싸우고 경쟁하고 소유하고 비교하고 지배하는 것만을 제일로 알던 20세기형 인간들의 문화욕망이 아니라 접속 소통하고 체험하며 사귀고 즐기면서 공존하려는 21세기 다문화시대 인간들의 새로운 문화욕구가 지금 박물관 안팎에서 나타나고 있는 것이다.

3. 자유민주주의 정보문화 시대의 박물관의 위상

20세기 중반을 지나면서 인류 역사에서 더 이상 20세기 제국주의 시대의 특징들이 지배하는 시대가 지속될 수 없겠다는 조짐들이 나타나기 시작했다. 대표적 예로, 아프카니스탄 전쟁에서 소련이 패퇴하고, 월남전에서 미국이 패퇴한 사실을 들 수 있다. 초강대국이 초약소국과의 전쟁에서 패배한 역사적 현실의 의미를 간파하지 못 한 채 여전히 20세기강대국 중심 논리로 국제관계를 밀어붙이던 미국이 21세기 벽두(2001)에 9.11사태를 맞았다. 국가도 아닌 일개 테러조직에게 유일 초강대국이 당한 것이다. 보잘것없는 하찮은 존재들과도 소통하고 공존하지 않을 수 없는 21세기 새로운 시대적 문화적 상황에 인류가 접어들었음을 알리는 역사의 신호라고 나는 해석한다. 20세기의 특징들 모두가 하나 둘씩 빠르게 무너져 내리고 무의미해지고 있음을 우리는 지금 눈앞에서 보고 있는 것이다. 국경, 화폐, 정보, 통신, 문화, 생산, 유통, 서열, 권위, 정보, 가치 등등 모든 부분에서 급속도로 의미가 변하고 있다.

20세기의 원칙들이 총체적으로 전환하고 있다는 시대의 조짐을 예견한 통찰력을 지닌 사람들의 활동은 20세기 중반부터 활발하게 나타나기 시작했다. 시대감각의 변화를 남 먼저 감지하는 소수의 예외적 존재들은 인류의 역사 속에서 줄곧 있어왔다. 선지자, 예언가, 철학자, 예술가, 시인, 광인, 천재적 학자 등등이다. 헤겔은 이런 종류의 탁월한 개인들이 리더십을 발휘 하는 것을 엘리트라고 불렀다. 시대정신의 변화를 남 먼저 감지하여 대중을 이끄는 영도자들이 역사의 주역을 맡고 어리석은 대중들이 엘리트의 가르침을 충실하게 따르면 그 집단은 역사의 주역 노릇을 할 수 있다는 논리이다. 바로 18~20세기까지의 인류역사에 대한 생태학적 진단이라고 말할 수 있다. 근대 국가들의 형성과정과 역사 전개 과정을 보면 우리가 쉽게 이해할 수 있는 논리이다. 그런데 그러한 헤겔식 역사관이 무너지고 있음을 20세기 중반 들어 탁월한 예술가들 학자들은 미리 감지하기 시작한 것이다. 그 중 우리나라와 관련 있는 대표적 예술가가 백남준이다. 세계 모든 미술사 교과서에서 현대미술의 선두 주자들 이름 속에 빠지지 않고 등장하는 비디오아트의 아버지 백남준은 인류의 감각체계가 총체적으로 변환하는 시대가 도래하고 있음을 한 세대 앞서서, 그의 예술을 통해 보

여 줬다. 백남준과 비슷한 시기에 21세기 문화와 인간성의 총체적 변환을 예언한 학자들 중 내가 중요시하는 학자는 허버트 마샬 맥루한(H. M. McLuhan)이다. 그는 내 기억으로 1960년대부터 인류사에서 소통관련 문명의 전환을 선언했다. 그의 대표적 저서 〈메디아의 이해(Understanding Media)〉 〈메디아는 메시지다(Media is Message)〉 〈인간의 확장(Expension of Man)〉등 세 책은 모두 번역이 나와 있다. 현대문명과 인간성의 변화에 대해 여러 학자들이 분석하고 진단했지만 나는 맥루한의 설명과 진단이 맘에 든다.

첫째로 그는 인류 문명이 소통 수단의 발달과 더불어 진화해 왔다고 보고 모든 인간들은 그가 살고 있는 소통문화 환경이라는 문명으로부터 자유로울 수 없다고 선언한다. 구석기시대의 비구두언어에 의한 소통에서 말과 몸짓에 의한 소통문화, 문자에 의한 소통, 활자 인쇄에 의한 소통문화까지가 우리에게 익숙한 인류문명의 전통이다. 앞서서 정리했던 20세기 문명은 바로 활자 인쇄문화의 속성과 일치하는 체질이다. 우리가 활자로 인쇄된 내용을 접할 때 어쩔 수 없이 빠져들게 되는 것은 바로 인쇄매체라고 하는 매체가 지닌 조건이다. 나와 분리되어있는, 인쇄된 종이 위에 기록되어있는 내용은 기본적으로 나하고는 무관한 객관적이고 불변적인 사실이다. 그 사실의 내용을 내가 받아들이는 과정에서 나는 한번에 한 글자씩만 읽어가면서 인쇄물을 피동적으로 따라가게 마련이다. 〈메디아는 메시지다〉에서 맥루한이 말하려는 골자의 시작이 여기서부터이다. 즉, 활자문명시대의 인간들은 활자매체의 체제가 지닌 속성, 곧 일원적 선적 논리적 연결체제의 사고방식에 부지중 길들어지기 마련이라는 것이다. 직선적으로 연결되는 사고체계, 이것이 활자가 지배하는 문명의 특징이다. 선적 사고를 벗어난 모든 것을 잘못된 것으로 이단시하는 가치관, 곧 20세기적 일사불란 집단적 획일주의의 의식구조도 같은 맥락의 산물이다. 실존철학자 키엘케골(Kierkegaard)은 "나는 인쇄된 책의 어느 페이지 줄 속에서 거꾸로 찍혀있는 활자다"라고 말한 적이 있다. 시대를 지배하는 문명의 획일성에 저항하는 철학자의 통찰이다.

둘째로 맥루한에 의하면 20세기에 들어와서 소통수단이 활자 인쇄하고는 본질적으로 다른 차원의 전자소통으로 바뀌기 시작했는데 전화 라디오를 지나서 이제는 TV로 발전한 바, 전자소통기재는 선적 연결과는 전혀 차원이 다른 속성의 분절적 파장적 분산적 총체적 소통수단이라는 것이다. 맥루한은 TV까지만 분석했지만 얼마 후부터는 우리가 지금 즐기고 있는 SNS를 비롯한 컴퓨터로까지 소통도구가 확산되었다. TV나 SNS 컴퓨터등의 전자 문명적 소통수단은 신문, 책, 선전지 같은 활자 인쇄 소통수단하고 어떤 점에서 다른가? '메시지가 전달되는 수단으로 더 효과적이다' 정도에서 그치지 않는다는 것이 맥루한의 주장이다. 전자소통도구인 TV나 컴퓨터 휴대전화기의 화면은 수백만 수천만개 화소들의 집합이다. 그런데 그 모든 각각의 화소들은 제 각각 저 나름의 기준대로 색과 시간을 달리하면서 전기를 받아들여 순간적으로 끊임없이 명멸한다. 그 수많은 화소들의 명멸을 통해 전체적으로 드러나는 것이 화면의 그림이고 사진이고 동영상 메시지인 것이다. 여기서 정작 인간들에게 미치는 영향이 큰 것은 화면으로 전달되는 메시지 내용이 아니라 화면을 만드는 소통수단 곧 메디아라고 하는 사실을 처음 지적한 사람이 맥루한이다. 소통 내용이 아니라 소통수단에 의해서 인간은 영향을 받는다는 사실에 눈 뜨는 순간 우리들은 세상과 나를 다른 눈으로 인식

하고 느끼고 파악하게 된다. 21세기적 상황에서 본다면 우리들 모두는 하나같이 자주성을 본질로 지니고 살아가는 독립적 개체들이다. 키엘케골만이 거꾸로 찍힌 활자처럼 예외적인 존재가 아니라 우리들 모두가 그러한 예외적 존재들인 것이다. 21세기의 인터넷 전자문명이라는 새로운 소통환경이 우리들로 하여금 어쩔 수 없이 '나는 나만으로 홀로 살아가야만 하는 TV화면 속의 화소 같은 존재'라는 사실을 끊임없이 확인시켜주고 있다. 20세기까지의 획일적 집단주의문화 속에서 살도록 길들여진 우리들로서는 두렵고 소름끼치는 냉엄한 현실이라고 아니할 수 없다. 이른바 악풀이니 댓글이니 하는 21세기 전자 소통문화 환경 속에서 견디지 못해 자살하는 개인들이 나타날 정도다.

몇 년 전에 유발 하라리(Yuval Noah Harari)라는 이스라엘 대학의 젊은 교수가 발표한 두 권의 책을 읽었다. "호모 싸피엔스"와 "호모 데우스"다. 내게는 맥루한 이래의 새로운 문명 진단서라고 평가할 만한 내용이었다. 방대한 내용을 몇 마디로 요약한다는 망발을 무릅쓰면서 설명한다면, 앞 책의 골자는 인류가 문명을 갖게 된 배경은 사람만이 눈에 보이지도 않고 만질 수도 없는 추상적이고 관념적인 허구의 대상들을 발명하고 거기에 종속되기를 열망하는 정신문화적 속성을 지닌 탓에 인류 역사가 성장해 올 수 있었다는 것이다. 신앙, 충성, 이상, 희망, 정의 같은 온갖 종류 무형의 이념적 가치들 때문에 인류는 문명과 역사를 만들어 왔다. 그런데 21세기에 들어서면서 인류 발전의 원동력이던 그 모든 것들의 실상이 허망한 우상이라는 비밀이 컴퓨터의 발달로 말미암아 백일하에 밝혀진 것이다. 지금의 정보문화 발달 속도로 미루어 보면 머지않아 신의 영역마저 사라지고 인류가 신의 역할을 대신해야만 할 상황이라는 것이 두 번째 책의 내용이다. 인류는 오늘날까지 저가 지나온 역사를 통해서 배우고 성장해 왔다. E.H. 카아가 말했듯이 과거와 현재와의 끊임없는 대화로서의 역사는 오늘을 살아가는 사람들에게 미래를 선택하게 하는 교훈과 귀감 노릇을 해왔던 것이다. 그런데 유발 하라리는 "호모 데우스"에서 이제까지와는 다른 전혀 새로운 역사관을 말한다. '우리가 역사를 연구하고 공부하는 이유는 지나간 역사로부터 해방되기 위해서'라는 것이다. 더 이상은 과거 역사에 종속되지 말아야만 할 상황이 바로 지금이라는 얘기다.

이러한 21세기 문화 환경 속에서 살아가야만 할 우리들에게 20세기적 획일주의와 집단주의, 편중된 대중 문화적 가치관, 종적 서열의식 등등으로 말미암아 병들어가고 있는 심신을 위로하고 영혼을 치유해 줄 가능성을 지니고 있는 공간은 어디에 있는가? 나는 그 곳이 바로 박물관이라고 본다. 단 박물관이 20세기적 관성들로부터 남먼저 빨리 벗어나 총체적으로 변환해야만 가능한 일이다. 지나간 역사, 과거에 종속당하지 않으려면 먼저 과거를 알아야만 한다. 박물관의 일차적 기능은 오늘의 우리들에게 과거와 현재의 모든 유·무형 유산들과 만나 소통하고 교류 교감 공감할 수 있도록 돕는 데에 있다고 나는 본다.

근래에 내가 입수한 박물관 관련 서적들 중에서 특히 박물관의 변환에 대한 철학적 논의를 전개한 책이 눈에 띄었다. 힐데 하인(Hilde S. Hein)이라는 저자가 쓴 책, 『*The Museum in TRANSITION: A PHILOSOPHICAL PERSPECTIVE*, Smithsonian Institution, 2000』이다. 이 책의 큰 줄거리는 우리들도 익히 알고 있고 생각해 온 내용이다. 지난 30년 동안에 온갖 종류의 박물관들이 전시에서 실물들의 제시(the presentation of real things)를 경험의 생산(the

production of experiences)으로 교체함으로써 다양한 대중적 관심에 더 민감하게 반응하려고 노력해 왔다. 예컨대, 전시들은 사람중심적(people-centered), 관념지향적(idea-centered)이 되었고 맥락적구성(contextualized)으로 전개되었다. 박물관과 "실" 세계 사이의 경계는 흐려지고 있다. 그래서 박물관 전문가들도 이제는 현실을 만들어내는 솜씨 지니기를 받아들이고 있다. 한때는 박물관 전시에서 주 초점이었던 전시물의 성실함은 결국 더 다양한 해석이 가능한 장치들에다 자리를 양보하면서 디자인과 구경거리가 전시의 중심적 요소로 되었다. 전시물중심(object-centered)전시에서 이야기중심(story-centered)전시로 박물관 문화가 변환하고 있는 현상을 철학적 틀 안에다 설정하면서 저자는 전시물의 비용을 부담하는 것으로써 박물관 경험을 찬양하는 것은 박물관의 교육적, 도덕적, 심미적 역할을 간과하는 짓이라고 논쟁한다. 경험과 다면적 전망에 대해 강조하는 요즘의 추세가 결국에는 낡은 단일 체제적 가치를 새로운 것으로 바꿔놓게 될 것이라고 주장하면서 저자는 박물관들이 서로간의 차이를 확대하고 날카롭게 할 것을 권장한다.

내가 굳이 이 책 내용에 대해 몇 줄로나마 소개하는 이유는 저자의 설득이나 주장이 눈이 번쩍 떠질 만큼 새롭거나 철학적 사유가 심오해서 나를 감동시켰거나 해서가 아니다. 대체적으로 수긍할 만한 내용이라고 느끼면서 읽어 나가다가 '제7장 박물관과 교육' 부분에서 "Seoul museum" 이라는 활자가 눈에 뜨였기 때문에, 더구나 그 내용이 별로 유쾌하지 않기에 이 자리에서 거론 해 볼 구실이 되겠다 싶었다.

이 책 109쪽에서 저자는, 과거에 일어났던 사건들을 박물관 안에다 잡것이 섞이지 않은 깔끔한 전시물로 자리 잡아 놓을 때 우리들을 그 전시물들로부터 격리시키려는 의도가 들어나게 된다고 말한다. 이런 행태는 수많은 홀로코스트 박물관들이 하듯이 사건이 일어난 지 반세기 만에 과거를 캡슐 속에 집어넣어 우리들이 있지도 않는 곳에다 저장해 두는 경우에서나, 서울 박물관이 남한건국 50주년을 "임시적으로" 기념하면서 기억을 찬양하려 하는 경우에서나 마찬가지라고 비유한다. 사건들과 과정들, 그리고 모든 시기를 인위적으로 보존하기 위해서 박물관스럽게 꾸며진 전시물들을 줄줄이 늘어놓는 것으로 이야기를 전개하는 흔해빠진 기법은 역동성을 상실한 정지에 불과하다는 것이다.

나는 저자가 서울박물관이라고 말한 박물관이 국립중앙박물관인지 아니면 서울역사박물관인지 알지 못한다. 1995, 6년경에 건국 50주년을 기념하는 전시가 서울 어느 박물관에서 있었을 것이고 이 저자가 관람했던 것 같다. 분명한 것은 내가 저자의 평가에 동의 하느냐 여부를 떠나서, 우리나라의 박물관은 이제 더 이상 우리들끼리만 관람하고 평가하고 하는 집안 잔치의 범주 속에 머물러 있지 않게 되었다는 사실이다. 사실, 나는 저자가 평가한 것 보다 더 혹독한 평가를 대영박물관(요즘에는 그냥 영국박물관이라고 부르는 모양이지만)의 중남미관에 대해서 되풀이 강의해 온 바도 있다.

내가 이런 예를 소개한 이유는, 오늘이라는 시대가 우리 박물관계에서는 변환의 시기임이 분명하고 그 변환의 내용 중에서 박물관 교육이라는 주제가 급속도로 비중을 더해가고 있다는 사실을 부정할 수 없겠는데 그 연원과 내용, 대응전략 등을 궁리해 볼 필요가 있겠다는 생각 때문이다.

박물관교육 문제가 박물관계에서 주요 관심사로 등장하기 시작한 시기는 대체로 평생교육이라는 개념이 교육관련 모임들에서 등장하기 시작한 시기보다 한 세대 늦는다고 말할 수 있다. 서울역사

박물관이 '도시역사박물관의 평생교육 활성화 방안'을 주제로 국제심포지엄을 연 것이 2005년 11월이다. 과연 평생교육이라는 개념이 박물관교육과 어떻게 의미론적으로 그리고 방법론적으로 연계될 수 있으며 연계되어야만 하는지에 대해 일단은 정리를 할 필요가 있을 성 싶다.

'평생교육'이 새로운 교육개념으로 등장하여 유행하게 된 시기는 대체로 1960년대 중반부터 1970년대 초반 사이라고 볼 수 있다. 학자에 따라, 지역과 국가의 형편에 따라 평생교육과 관련해서 논의할 때에 방법, 내용 등에서 강조하는 부분이나 달성하기 바라는 목표가 약간씩 다를 수는 있어도 대체로 공통적인 개념상의 내용을 추려낸다면: 평생교육은, ①교육의 기간을 인간의 전 생애로 확대한다. ②교육의 내용을 인간의 삶에 직결되는 영역 전체로 확산한다. ③교육의 목적을 개인의 자아실현으로 개별화 구체화한다. ④교육의 형태를 모든 형식적 교육은 물론, 비형식적, 무 형식적 교육활동까지 포괄 다변화한다고 정리 요약할 수 있을 것이다. 요컨대 평생교육은 새로운 시대가 요청하는 교육개념 내지는 교육전략이라고 말할 수 있겠다(이상오, "평생교육론", 2005, 문음사, 13~18쪽 참조).

평생교육이라는 개념이 의미하는 바와 같은 교육은 사실 동서고금을 막론하고 오래전부터 있어온 자연스런 교육현상이다. 그런데 왜 20세기 후반에 와서 새삼스럽게 평생교육이 강조되기 시작했는가? 20세기 교육이 지나치게 교육을 제도화 규격화 형식화함으로써 과거의 넓은 의미의 교육, 평생교육에 해당할 넓은 교육영역을 배제했기 때문일 것이다.

우리나라의 제도교육은 전체적으로 20세기형 국가경쟁력 증진에 결정적 기여를 해 온 것이 사실이다. 그러나 투입된 공교육비 규모에 비해 배출된 인적 자원의 생산성은 높게 나타나는 기현상이 장기간 계속되었을 뿐만 아니라, 오히려 교육현장에서 학업성취 경쟁열은 점점 더 상승하는 역동적 기현상이 한국교육 현대사의 특징이라고 말해도 과언이 아닐 것이다. 한국의 제도교육의 성과 속에는 공교육의 부실과 결손부분을 보완해 온 사교육의 기여가 결정적 비중을 차지하고 있을 것이라는 점에 착안함으로써만 이 의문은 풀릴 수 있다. 특히 한국인의 심성 속에서 "배고픈 것은 참아도 배아픈 것은 못 참는" 역동성이 한번 발동하기 시작하면 걷잡기 힘든 경향이 있다. 이 역동성 때문에 한국은 20세기 국가주의 시대 방식의 경쟁에서 남들을 따라잡는 데에 성공할 수 있었다. 그 단적인 예가 교육경쟁력 상승이다. 이러한 한국교육 만의 특별한 역동성의 역사는 결과적으로 20세기 후반에 한국의 국가경쟁력 상승이라는 성공적 모습으로 드러났고, 그러한 성공은 역설적이게도 오늘의 교육 위기상황을 맞게 된 원인이 되고 있다. 즉, 20세기에서 성공한 한국식 교육경쟁력이 21세기 포스트모더니즘 정보화 상황에서는 오히려 결정적으로 불리한 한국교육의 취약점이 될 위험을 지금 눈앞에 두고 있다는 사실을 지적하지 않을 수 없게 된 것이다.

4. 해방, 그리고 새로운 지평 열기: 자유 소통 공감 공생 공존

21세기 오늘의 정보문화 시대에서, 특히 우리나라 같은 자유민주주의 국가에서 학교교육은 어떻

게 변환해야 하고 박물관교육은 어떻게 변환해야만 할 것인가를 함께 고민해 보려는 것이 오늘 발표의 결론 부분이 될 수밖에 없겠다.

첫째로, 해방이다. 20세기까지의 굴레로부터의 해방이 우선적 과제라고 말할 수 있다.

먼저 학교교육에서의 해방이다. 경직된 교과목과 교과서 중심의 학교교육, 교사중심의 학습활동, 상급학교 진학 위주의 교육체제로부터 학생들은 해방되어야 한다. 개인들의 자율적 사고와 창조적 발상을 억압하는 기득권 중심의 획일적 하향식 주입식 교육문화의 굴레로부터 모든 학생들이 해방될 때 다양한 창조적 개성들을 지닌 자유로운 정신의 소유자들이 공생 공존하면서 자라나는 열린 공간으로 학교 문화가 바뀌면서 교육의 새로운 지평은 열릴 수 있다고 나는 믿는다. 유발 하라리의 말처럼 교육의 역사로부터의 해방이다.

다음으로 기존의 박물관문화로부터의 해방이다. 무엇보다 먼저 유형유산 중심의 박물관 문화로부터의 해방이 필요하다. 박물관에서 유형유산이 아닌 무형유산도 중요하다는 범세계적 관심이 공개적으로 표출된 것은 아마도 2004년 국제박물관협의회(ICOM) 서울총회의 대회주제를 '무형적유산과 박물관'으로 택하면서부터가 아닐까 싶다. 한국의 경우에는 1세기, 서구의 경우에는 2세기가 훨씬 넘는 근대박물관의 짧지 않은 역사에 견주어 볼 때 놀라운 일이 아닐 수 없다. 그래도 우리나라는 선진국들보다 앞서서 90년 전인 1932년에 민속학회를 창립했고 1960년대부터 전국민속조사작업을 시작해 '전국민속종합보고서'출간 작업이 60년대 말 경부터 시작되었다는 사실에 자부심을 가질만 하다고 보겠다. 거의 모든 유형유산들은 무형적 문화유산과 어우러짐으로써만 그 본래의 문화적 의미와 생명력, 기능 등을 드러낸다는 사실을 누가 부정할 수 있겠는가? 그럼에도 불구하고 박물관들에서는 마치 인류의 문화가 다양한 것을, 또는 서로 유사한 것을 유형유물들의 비교 전시를 통해서 객관적으로 확인할 수 있는 것처럼 간주(정확하게는 합의 내지 결탁)해왔던 것이다.

박물관들이 먼저 반성하고 성찰해야만 할 과제가 유형유물 중심의 박물관문화로부터의 해방일 것이다. 21세기 사이버 시대에 무섭게 발달 변천하고 확산되고 있는 자본주의적 상업문화의 창궐과 도전에 맞서서 전통적 박물관들이 본래의 문화적 교육적 정체성과 위치를 지키면서 긍지와 자부심을 잃지 않으려면 박물관 문화자체 안에서의 과거로부터의 해방이 먼저 자리 잡아야만 할 것이다. 하지만, 유형적 문화유산과 무형적 문화유산, 유형유물과 무형유물간의 화해라는 것이 결코 간단하거나 손쉬운 과제가 아니라는 것쯤은 짐작하기 어렵지 않은 일이다. 아마도 가히 혁명적인 변화를 요구하는 막중한 일일 수밖에 없을 듯싶다. 솔직히 말해서 모든 유형유산들은 무형유산의 그림자가 아닐까 하는 발상 정도의 자유로운 사고가 필요한 것이 사실이다. 박물관 문화에서 이루어지는 해방은 곧바로 박물관교육에서의 해방으로 이어질 수밖에 없다. 앞서 잠깐 거론 했던 평생교육 논의에서 당시의 교육학자들이 소홀히 했던 부분이 있다. 바로 교육대상을 모든 문화 취약 소외계층에까지 확대해야 한다는 부분이다. 이점 오늘의 주제인 '문화 취약계층을 포함한 모두를 위한 박물관 공간과 교육'이라는 개념은 박물관교육 분야에서의 한 걸음 큰 전진이고 해방의 시작이라고 평가할 수 있겠다.

둘째로, 새로운 지평 열기다.

집단주의적 획일적 가치관, 하향식 종적 일방향소통문화로부터의 해방은 학교에서나 박물관에서나 전체주의문화로부터 벗어나 자유민주주의의 새로운 지평을 활짝 여는 문화혁명이라고 말해도 좋을 성 싶다. 자유민주주의의 확산과 더불어 개인의 가치와 창의적 다양성이 존중 받으면서 구성원들끼리 소통 공감 공생 공존하는 새로운 세상이 열리는 광경을 상상해 보자. 학교나 박물관은 이제까지 없었던 새로운 놀이마당으로 변할 수 있을 것이다. 따지고 보면 해방과 새로운 지평 열기는 우주 자연의 일상적 현상이기도 하다. 매일처럼 되풀이되는 일출현상을 밤의 어둠으로부터의 해방이라고 볼 수 있듯이, 병아리가 알 속에서 껍질을 쪼고 어미 닭이 밖에서 동시에 쪼아 병아리가 알을 깨고 세상 밖으로 나오는 흔하디흔한 줄탁동기 과정 또한 갇혀있던 알로부터의 병아리해방에 다름 아닌 것이다.

셋째, 무속문화의 재발견과 모두를 위한 박물관의 역할과 교육이다.

한국문화를 구성해 온 어떤 전통문화보다도 연원이 오래되고 문화적 생명력이 강한 무속문화는, 따라서 한국인의 의식구조와 가치관 형성에 영향을 미치는 강한 교육적 힘도 지녀 왔다고 말할 수 있다. 교육의 일차적 기능을 문화전승이라고 할 때에 무속의 문화 전승 생명력이 강한 것이 사실이라면 무속의 교육기능도 그만큼 강할 수밖에 없다고 말할 수 있겠기 때문이다.

무속 문화의 내용과 구조 및 성격을 파악하기 위한 가장 확실하고 실증 가능한 방법은 무속의 종교의례인 굿을 현장 조사하는 것이다. 한국의 무속문화, 그 중에서도 굿판의 역동적 내용이야말로 우리가 이제까지 논의해 온 해방, 소통, 공감, 공생, 공존의 새로운 지평이 열리는 문화공간이라고 말할 수 있다.

대체로, 무당이라고 부르는 사제가 살아있는 인간들과 인간이 아닌 신령적 존재들 간의 중재자 역할을 하면서 화해를 주선하여 평상 상태로의 회복을 도모하는 종교적 의례 절차를 「굿」이라고 규정할 수 있겠는데 무속문화는 이 굿을 중심으로 해서만 이해할 수 있다.

모든 굿의 전체적인 절차와 내용은 살아있는 사람들의 생활에서 흔히 볼 수 있는 손님들을 초대하여 베푸는 큰 잔치와 아주 비슷하다. 잔치를 하는 집에서는 손님들이 도착하기 전에 집안을 깨끗이 청소하고 정리, 정돈한다. 또한 중요한 이해관계가 있거나 영향력이 큰 손님들을 영접하여 향응을 베풀고 적절한 기회를 잡아 덕담을 나누면서 청탁 또는 거래를 마친 다음에는 축배를 들고 노래 부르고 춤추는 등의 행위로 주인과 손님간의 관계를 돈독하게 다지고 확인한다. 잔치가 끝나면 모든 손님들을 전송하고 난 뒷자리를 청소하고 정리, 정돈한다. 굿은 바로 이러한 잔치를 연상케 한다. 단지 그 규모의 크기가 가족단위에서부터 마을단위로, 절차 진행시간의 길이가 1~3일에서부터 5~6일까지 등으로 다양한 것이 다를 뿐이다. 일반적으로 모든 굿의 절차는 ①부정(不淨) ②청배(請拜) ③고축(告祝)과 신탁(神託) ④오신(娛神) ⑤송신(送神)의 순서로 진행된다.

굿의 현장에서는 신들은 물론, 살아있는 사람들 간에도 차등을 두지 않는다. 무속의 신들은 굿에 참여한 모든 사람들을 똑같은 정도로 대우한다. 굿판에 등장하는 모든 존재들은 굿이 진행되고 있

는 시공간에서만은 공존 공생하는 평등한 주인공들이라고 말할 수 있다. 굿판의 문화는 무계급성 무차별성이 특징이라고 말할 수 있다. 무속의 이러한 조화적 평등주의적 속성은, 따라서 굿판에서의 일상적 가치의 전도현상으로 표현되기도 한다. 남녀유별·장유유서·생자필멸·반상차별 같은 위계질서·서열질서를 부정하거나 거부 또는 파괴 농락하는 행위가 무속 현장에 활기와 생명력을 강화해주는 요소가 된다. 한마디로 인간세계를 불평등하고 부조화적인 지위 지향적 현실로 몰아가려는 지배세력에 대해서 순순히 승복하려들지 않는 것이 무속사상의 속성 중의 하나라고 말할 수 있겠는데, 나는 그것을 굿판의 조화적 평등주의 사상이라고 불러도 좋겠다고 생각한다.

굿판에서는 사람의 삶이란 어떤 신성한 존재에 의해서 미리 준비된 계획에 따라 진행되거나 어떤 법칙에 따라 이뤄지는 것이 아니라, 다른 사람들, 자연, 동물 같은 이 세상에 있는 모든 것들과 소통 공감하면서 더불어 어울리는 가운데 함께 공생 공존하는 것이라는 내용의 가르침을 여러 가지 방법으로 들어내고 전달한다. 굿에서 추구하는 궁극적 가치라고 할 사람의 복(福)이라는 것도 사람의 노력만으로 얻어지는 것이 결코 아니다. 조상신들을 비롯한 수많은 신령들의 보살핌이 있어야 하며, 자연의 모든 조건들이 질서와 조화를 이루어야 하며, 무엇보다도 사람들끼리 화목해야만 복을 누릴 수가 있다. 심지어는 복을 지키는 여러 종류의 동물들에게까지도 사람은 외경의 태도로 대해야만 한다. 이러한 설명은 일견 원시적인 만물숭배의 논리처럼 들릴 수도 있다. 그러나 또한 인간의 삶은 자연의 조화와 질서 속에서만 가능한 것이고 따라서 세상의 모든 것들과의 관계 속에서 우리는 살아가고 있다는 사실을 설명하는 현대 생태학자들의 주장과도 일치하는 논리이기도한 것이 사실이다.

외적, 질병, 관권의 위협과 수탈 같은 현실을 위협하는 다양한 종류 외래의 힘들과 만났을 때 무속의 행동양식에서는 가능한 한 정면대결을 피하고 온갖 방법을 동원해가면서 타협과 절충을 시도한다. 무속의 현실주의적 가치관으로는 싸워서 이길 수 없는 힘들과는 경쟁하거나 대결하는 대신에 화해하여 친해지는 것이 가장 현명한 선택이다.

굿판에서는 사람보다 강한 힘을 가졌다는 점에서 큰 신이건 작은 잡귀이건 죽은 어린아이의 혼령이건 마찬가지이다. 사람보다 강한 힘을 지녔기에 그들은 언제라도 사람의 삶의 균형을 깨뜨릴 수 있는 위협적 존재들이다. 따라서 굿판에 찾아온 그들 모두와 일일이 타협하고 화해해야만 어렵게 꼬인 현실 문제를 원만하게 해결할 수 있고, 앞으로의 위험가능성을 미리 없애버리거나 예방할 수 있다. 그렇기 때문에 죽은 어린아이의 혼령까지도 잘 위로하고 편안하게 돌려보내야만 하는 것이다. 부계중심문화를 대표하는 유교의 제사에서 조상의 혼령들만을 모시는 것과는 판이한 것이 굿에서의 조상거리 내용이다. 그렇게 함으로써 궁극적으로는 삶의 세계를 온전하게 지키려는 것이다. 굿의 뒷전에서는 비참하고 불행하게 살다 죽은 온갖 잡귀 잡신들이 등장하는 데 이들과 함께 울고 웃으면서 위로하는 공감의 체험을 나누는 절차를 '풀이' '놀이'라고 부른다.

삶의 현실에 개입할 수 있는 다양한 대상들 타자들 낯선 존재들을 포용하고 그들과 화해 동화하는 굿의 뒷전은 거의가 삶에서의 기쁨보다는 고통 슬픔 괴로움을 공감함으로써 위로하고 위로 받는 내용으로 짜여져 있다. 굿에서는 갈등 투쟁 추방 같은 대결적 상황에서 조차도 위협하거나 제압하는 방법보다는 화해하고 타협하며 위로하는 상징적 절차를 반드시 포함한다.

굿 현장에서 끊임없이 변하는 역동성의 본질을 구성하는 특징은 기독교 문화나 이슬람 문화에서와 같은 권력 지향적 지배적 전투적 공격적 성향의 남성 문화적 역동성이 아니라, 화해·포용·타협·절충·위로·공감·연민 같은 평화적 성향의 여성 문화적 역동성이다. 굿의 여성 문화적 내용은 음악·춤·노래·음식·대화·연극 등 온갖 형태의 소통방법들로 변하면서 굿의 내용을 만들어 간다. 그러한 내용들의 대부분이 문화 예술적 의미와 가치를 지니고 있을 뿐만 아니라, 나의 관점에서 볼 때에는 '모두를 위한 박물관의 역할과 교육적 가치'의 의미로도 해석이 기능하다.

【 제1부 발표 】

공간의 조성 방향과 활용

모두를 위한 박물관의 디자인과 서비스

고 영 준_ 서울과학기술대학교 디자인학과 교수

시각장애인의 박물관 전시품 다중감각 체험

조 준 동_ 성균관대학교 휴먼ICT융합학과 교수

시각장애 학습자의 역사문화 교육과 박물관 방문

이 진 석_ 국립서울맹학교 교사

모두를 위한 박물관의 디자인과 서비스

고 영 준
서울과학기술대학교 디자인학과 교수

모두가 이용할 수 있는 박물관을 만들기 위해서는 유니버설디자인(universal design)이 적용되어야 한다. 유니버설디자인은 모든 사용자를 포용할 수 있도록 제품·환경·서비스 등을 디자인하는 것을 말한다. 이 개념은 미국 유니버설디자인센터(The Center for Universal Design)의 소장 로널드메이스(Ronald Mace)에 의해 최초로 제창되었다. 로널드메이스는 유니버설디자인을 보급하기 위해 유니버설디자인 7원칙을 만들었는데 그것은 '공평한 사용', '사용의 융통성', '간단하고 직관적인 사용', '쉽게 인지할 수 있는 정보', '실수에 대한 관대함', '최소의 신체적 노력', '접근과 사용을 위한 크기와 공간'이다. 이 원칙은 오늘날 제품·환경·서비스 등의 유니버설디자인 적용여부를 평가하는 기준으로 전 세계적으로 널리 활용되고 있다.

그러면 어떻게 하면 박물관에 유니버설디자인을 적용할 수 있을까? 모두를 위한 박물관을 실현하기 위해서는 박물관 이용을 위한 '사전정보 수집'부터, 박물관 '찾아가기', 박물관내에서의 '이동', '전시관람', '편의시설 이'용 등 전 과정이 모든 방문객들이 편리하게 이용할 수 있도록 디자인되어야 한다. 박물관에 유니버설디자인이 어떻게 적용되고 있는지를 살펴보는 것은 앞으로 우리 박물관의 유니버설디자인 적용도를 높이기 위해 필요하기 때문에 박물관 이용 과정별 모범 사례를 소개하기로 한다.

첫째, 박물관 이용자의 사전정보 수집을 위해 메트로폴리탄미술관에서는 홈페이지의 'Accessibility' 메뉴를 통해 박물관의 접근성 관련 정보를 알려주고, 스크린 리더를 통해 웹사이트 콘텐츠를 음성지원하고 대본을 제공하기도 한다. 대영박물관에서는 접근성과 관련된 선언문(Accessibility statement)을 웹사이트에 수록하고 다양한 방문객의 웹사이트 접근을 위한 지침을 알려준다.

둘째, 박물관 찾아가기를 위해서 런던 소재 웰컴 콜렉션(Welcome Collection) 박물관에서는 홈페이지에 박물관 오는 길을 알려주는 '대중교통수단 이용안내(Transport accessibility)' 링크를 연결하고 도움이 필요한 방문객을 가까운 전철역에서부터 박물관까지 동행해주는 '에스코트 서비스(Escort service)'을 제공하기도 한다.

박물관에 도착했을 때 웨이파인딩(wayfinding)이나 이동을 위해서 캐나다 인권박물관에서는 시각장애인을 위한 촉각지도를 제공하고 전시물을 감상할 수 있는 '보편적 접근지점(Universal Access

Points)'까지 유도해준다. 또 웰컴 콜렉션 박물관에서는 '내게 물어보세요(Ask me)'라고 적힌 상의를 착용한 방문자 체험(Visitor Experience Team)팀 직원들이 길안내를 해준다. 런던박물관에서는 방문객 서비스(Visitor Services) 팀 직원들이 장애인 및 가족들을 최대 2시간 동반하며 안내를 해주기도 한다. 그밖에 프랑스 루마아를르(Luma Arles) 박물관에서는 이벨리티(Evelity)라는 앱으로 시각장애인 등이 박물관 내부를 독립적으로 이동할 수 있게 하고 보스톤 과학박물관에선 아이라(Aira) 앱으로 시각장애인이 주변을 촬영하면 숙련된 직원이 길안내, 작품 설명 읽기 등을 지원하는 서비스를 제공하고 있다.

박물관 이동 및 이용을 위해 많은 박물관들이 지도를 제공하고 있는데 흥미로운 점은 런던박물관에서는 자폐 스펙트럼, 이동장애, 심리적 안정이 필요한 방문객을 위해 감각지도(Sensory map)을 제공한다는 것이다. 이것은 전시실 등의 위치 정보 외에 어디가 조용하고 시끄럽고 혼잡하고 냄새나고 쉴 수 있는지 등을 표시한 것이다.

다양한 사용자의 전시관람 및 프로그램 참가를 원활하게 하기 위한 박물관의 노력을 잘 보여주는 사례로 웰컴콜렉션 박물관의 비잉 휴먼(Being Human)' 전시를 들 수 있다. 이 전시에서는 전시대의 색상이 전시실 바닥과 강하게 대비되어 인지가 용이하고 전시대간 간격이 충분하여 휠체어의 이동이 용이하고 전시대 아래가 움푹 들어가 있어서 휠체어 접근도 쉽게 한다. 또한 이 전시에는 휠체어사용자, 일반 성인 등 모든 관람객들이 조작할 수 있는 전시물도 있고 전시물에 다가가서 냄새를 맡으면서 다감각으로 작품을 체험할 수 있게 하는 전시물도 있다.

시각장애인을 위해 기획된 흥미로운 전시사례도 있다. 스페인 마드리드에 있는 프라도미술관에서는 시각장애인이 손으로 모나리자 등의 복제본을 만지면서 느낄 수 있게 하는 전시회를 개최했다. 이 전시에서는 시각장애인을 배려하여 오디오가이드와 점자설명문도 제공하기도 했다. 또한, 마드리드 시각장애인 박물관(ONCE Typhological Museum)은 부르고스 대성당, 콜로세움 등의 모형을 전시하여 시각, 촉각 등 다감각을 이용하여 한 곳에서 유명 건축물을 감상할 기회를 주고 있다.

국내 박물관들도 시각장애인들의 전시 관람을 돕기 위해 여러 시도를 하고 있다. 국립중앙박물관에서는 세계문화관의 6개 전시실에 시각장애인을 위한 촉각전시를 개최하고 국립고궁박물관에서는 촉각 체험구역에서 250여 종의 디지털 문화유산 콘텐츠를 촉각과 음성으로 감상하게 하고 문화유산의 촉각도록을 비치하고 있다. 서울공예박물관에서는 시각장애인과 함께 전시를 감상하기 위한 다감각 전시 콘텐츠를 개발한 바 있다.

전시 관람에 유니버설디자인을 적용한 그 밖의 사례로 보스톤과학박물관에서 시각장애인, 어린이 등이 과학개념을 쉽게 이해할 수 있도록 촉각모델을 제작한 것과 대영박물관에서 시각장애인을 위해 점자와 촉각드로잉을 결합한 작품설명서를 제공한 것을 들 수 있다. 또한 캐나다 인권박물관에서 셀프 가이드 박물관 투어와 박물관 방문 전에 가상 투어를 할 수 있는 앱을 영어, 불어, 수화로 제공하는 것도 있다.

메트로폴리탄 미술관에서 청각장애인을 위해 갤러리토크(Gallery talks)를 수화로 지원하거나 수화통역을 제공하고 모든 오디오 가이드에 표준 및 큰글자 대본을 제공하는 것도 전시관람에 유니버

설디자인을 적용한 사례이다. 오디오 가이드 플레이어가 난청, 전농, 시각장애, 약시 방문객에게 무료로 제공되고 있다. 대영박물관에서는 청각장애인 가이드가 수화로 작품을 설명해 주기도 한다.

박물관에서 치매노인을 위한 프로그램을 운영하는 사례도 있다. 런던박물관에서는 월 1회 치매초기 방문객과 보호자를 위해 '런던의 추억(Memories of London)' 투어를 진행한다. 치매노인들의 추억을 불러일으키고 상상을 유발하여 자연스럽게 새로운 학습을 유도할 수 있게 하기 위한 것이다. 아울러, 치매 노인과 5세 이하 아동 및 가족과 연계하는 '기억과 음악(Memories and music)' 프로그램을 운영하고 있다. 유아와 노인이 놀이 등을 하면서 시간을 보내는 동안 친밀관계를 형성하고 외로움을 해소하기 위한 것으로 지역 어린이집과 협력하여 운영되고 있다. 치매노인을 위한 또 다른 프로그램으로 리버풀박물관의 사례를 들 수 있는데 그것은 박물관 소장품을 활용하여 치매 방문객의 기억을 회상하게 하는 '추억의 집(House of Memories)' 프로그램이다. 이 프로그램의 일환으로 리버풀 철도 포스터, 동전 및 지페 등을 담은 가방을 전시하기도 하고 '추억의 내집(My House of Memories)'이라는 앱을 개발하여 치매노인과 보호자들이 과거 쓰던 물건을 탐색하고 추억을 공유하게 하고 있다.

학습장애자와 발달장애자 등을 위한 프로그램을 운영하는 박물관도 있다. 영국의 메리로즈박물관(Mary Rose Museum)에서는 전문가이드의 안내로 학습장애자가 전시물을 손으로 체험할 수 있는 프로그램을 진행하고 삽화가 수록된 프로그램 안내책자를 제공하고 있다. 메트로폴리탄 미술관에서는 발달장애, 학습장애, 자폐 스펙트럼 방문객을 위한 워크샵을 개최한 적도 있다.

국내의 박물관도 다양한 박물관 이용자를 포용하기 위한 새로운 시도를 하여 주목을 끌고 있다. 국립현대미술관 서울관에서는 2020년 반려견 동반 관람객을 대상으로 '모두를 위한 미술관, 개를 위한 미술관' 전시를 개최했는데 이 전시에서는 개가 적록색맹인 점을 고려하여 제작된 그림들이 전시되고 개들을 위한 관람공간이 마련되기도 했다.

박물관 편의시설에도 적극적으로 유니버설디자인을 적용한 사례들도 있다. 웰컴콜렉션 박물관에서는 성인용 기저귀교환대와 천장용 호이스트 등을 갖춘 화장실(Changing places toilet)을 설치하여 기저귀교환이 필요한 성인 등이 사용할 수 있게하고 도쿄국립미술관에서는 휠체어사용자뿐만 아니라 어린이 동반자, 배변주머니를 차고 다니는 오스토메이트(ostomate) 등이 이용할 수 있는 다목적화장실이 설치되어있다.

또 하나 소개할 만한 사례로 박물관 이용자에만 국한된 것은 아니지만 겉으로 드러나지 않는 장애인을 지원하기 위한 '보이지 않는 장애 해바라기프로그램(Hidden disabilitites sunflower program)'을 들 수 있다. 이것은 자폐증, 학습장애, 이동장애, 언어장애, 시각장애, 청각장애인 등 겉으로 드러나지 않는 장애인을 돕기 위한 프로그램이다. 2016년 영국 Sunflower단체에 의해 시작된 이래 현재 130개 이상의 공항, 교통, 여행업계, 대학, 모든 영국 철도 네트워크, 테마파크, 응급 서비스, 극장 및 자선단체 등이 이 프로그램에 참가하고 있는데, 해바라기 목걸이의 착용으로 추가적 지원, 도움 또는 조금 더 시간이 필요하다는 것을 주변 사람들에게 알려준다.

시각장애인의 박물관 전시품 다중감각 체험

조 준 동
성균관대학교 휴먼ICT융합학과 교수

옛날 쎙 떽쥐뻬리는 '어린왕자'에서 한가지 현명한 답을 말해주었다. "정말 중요한 것은 눈에 보이지 않는다"라고. 헬렌 켈러는 "이 세상에서 가장 아름다운 것은 보이거나 만져질 수 없다. 그것들은 오직 마음 속에서 느껴질 것이다"라고 말했다.

오사카에 있는 일본 민속박물관 학교의 시각장애인 Kojiro Hirose 교수는 "예술은 시각장애인과 비시각장애인 사이의 다리 역할을 해 줄 수 있을지 모른다"라고 말하면서 "현대의 미술관은 시각장애인을 위한 작품이 전시되어 있지 않지만 포스토 모던시대에서는 시각장애인도 감상할 수 있는 작품의 형태가 전시될 것"이라고 이야기한다.

시각장애인의 전시예술품 관람 욕구 실태를 조사한 결과 시각장애인은 촉각을 포함한 다양한 감각을 활용하여 감상하는 것을 선호하는 것으로 나타났다.[1] 더불어 촉각 활용이 감상이나 느낌에 영향을 미친다고 보고 하였고, 전시예술품에 다중감각을 이용한 상호작용 요소를 추가하는 것에 대해서는 긍정적인 응답이 상대적으로 높았다. 또한 전시예술품 감상을 통해 시각장애인들은 제한된 감각의 재인식, 주체적 앎의 확장, 동등한 참여의 권리인식, 동시대를 함께 살아간다는 충족감을 경험하는 한편, 전시예술품 감상과정에서 접근・이용・이동의 장해들을 경험하고 있었는데, 이러한 장해 제거를 위한 감상 가능한 편의시설과 경험 가능한 전시기회의 제공을 바라고 있다.

국내 실로암 시각장애인 복지센터에서는 매년 명화 작품을 입체적으로 꼴라쥬한 작품을 전시한다. 시각장애인들은 터치를 통해서 그림을 감상할 수 있다. QR코드를 통해서 작품에 대한 해설을 들을 수도 있다. 손가락 터치와 음성 해설만으로 미술품을 감상하는 것은 그 자체의 미적 가치가 없다는 생각에 오해가 있다. 다중감각 적응형 기술을 시각장애인들이 쉽게 적응할 수 있도록 해서 장애를 제한이 아니라 "특수 능력"으로 재정의 할 수 있을 지고 모른다. 촉각, 후각 및 청각 경험

1) 이양희, 김상원, 엄문설, 안새미, & 조준동. (2019). 시각장애인의 전시예술품 관람 욕구조사. Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology, 9(1), 457-466.

은 풍부한 기억 연관성, 만족 및 즐거움을 유발한다. 색상은 시력이 없는 어린이에게도 상징적인 의미를 지니므로 잊히게 해서는 안 될 것이다.

안스테르담의 반 고호 뮤지엄에서는 "Reliefography"라는 3차원 페인팅 기술을 이용해서, 빈센트 반고흐의 작품을 재현하여 전시하였다. 고호의 거친 붓질의 느낌을 만져서 느낄 수 있다. Touch graphics 사에서는 San Diego Museum of Art에 "Talking Tactile"이라는 작품을 전시하고 있다. 미술작품에 음양 각을 넣어서 반입체 (부조)로 만들어 시각장애인들이 손으로 만지면 그 부분에 대한 해설을 들을 수 있도록 만들었다. 이와 같이 촉각 그래픽과 오디오 가이드를 사용 함에도 불구하고 시각 장애인은 미술 전시회에서 독립적으로 시각 예술 작품을 경험하고 이해하는 데 여전히 어려움을 겪고 있다. 미술관 및 기타 예술 장소에서는 컬렉션을 보다 쉽게 이용할 수 있도록 대화형 가이드 사용을 점점 더 모색하고 있다.

성균관대학교 휴먼ICT융합연구센터에서는 시각 예술 작품의 정보 및 경험에 대한 자율적 접근을 개선하기 위해 오디오 및 촉각 양식을 사용하는 대화 형 다중 모드 가이드 프로토타입을 제작하였다.[2] 프로토 타입은 터치로 자유롭게 탐색 할 수있는 터치 감지 2.5D (부조) 아트워크 릴리프 모델로 구성된다. 2,5D 형태로 제작된 촉각 미술품에서 사용하는 터치센서는 전도성 잉크나 전도성 플라스틱이며 이를 이용해서 민감도가 높은 다양한 사용자 터치 제스쳐를 인식할 수 있는 인터페이스로 사용한다. 다음과 같은 대화형 가이드 특징을 가지고 있다.

1) 직관적 패턴인식: 2.5D 형태로 재현된 작품을 맨 손가락으로 터치하여 물체의 크기와 깊이 정보를 획득할 수 있는 직관적인 인터페이스
2) 체화된 인지 기반의 정보인출: 지정된 객체를 손가락으로 탭하는 제스처를 통해 필요한 정보 획득
3) 자율성 및 자기효능감 보장: 예술감상을 보조인 없이 혼자서도 감상할 수 있음.

이러한 대화형 가이드를 통해서 사용자는 테마가 있는 배경 음악을 들으면서 작품 표면에서 터치 제스처를 수행하여 특정 사물에 대한 언어 설명을 들을 수 있다. 작품에 표현된 오브제들의 소리를 직접적으로 전달하고, 작품에 묘사된 내용을 관람객에게 자연스럽게 알려준다.

실로암시각장애인복지관, 국립서울맹학교, 충주 성모학교등의 전시를 통해서 사용성 설문 조사의 결과에 따르면 멀티 모달 접근 방식이 간단하고 사용하기 쉬우며 시각적 예술 작품을 탐색 할 때 자신감과 독립성을 향상시키는 것으로 밝혀졌다.

> "이제 친구에게 Starry Night에 대해 많이 들었기 때문에 Starry Night를 더 잘 이해한다고 말할 수 있어 너무 행복합니다."

---

2) Cavazos Quero, Luis, Jorge Iranzo Bartolomé, and Jundong Cho. 2021. "Accessible Visual Artworks for Blind and Visually Impaired People: Comparing a Multimodal Approach with Tactile Graphics" Electronics 10, no. 3: 297.

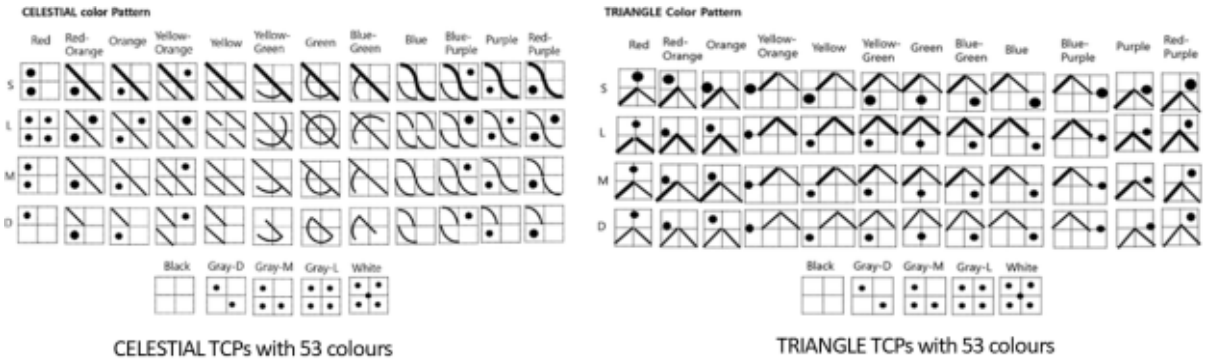
"우리가 예술을 더 잘 즐길 수 있도록 이렇게 해주셔서 감사합니다. 특히 나는 나이가 들어서 눈이 멀었고, 기억나는 것들을 너무 흥미진진하게 다른 방식으로 다시 경험했습니다."

기존의 비시각적 칼라 표현 사례는 네모는 빨강, 삼각형은 노랑 원은 파랑과 같이 도형화된 촉각 패턴을 사용하거나 오르간은 빨강, 피리는 노랑, 트럼펫 소리는 파랑과 같이 색과 유사한 음조를 가진 악기 소리를 사용한다.

그러나 이 사례들을 종합해 보면 기호와 대상 간의 연관성이 부족 하고 컬러와의 실제적 관계가 부족한 자의적인 관계를 형성하고 있다는 것을 알 수 있다. 이는 현 사례들이 컬러가 갖고 있는 고유한 심상, 감성을 시각장애인에게 오롯이 전달하는데 한계가 있다는 것을 방증한다.

따라서 좀 더 색상의 감성과 실제적 관계에 가까울 수 있는 방법, 즉, 퍼스의 삼각기호론-대상/해석/표상-과 맥락이 연결되도록, 예를 들면 〈온도-감성-컬러〉 매칭 방식과 같은 표현방법이 필요하다.

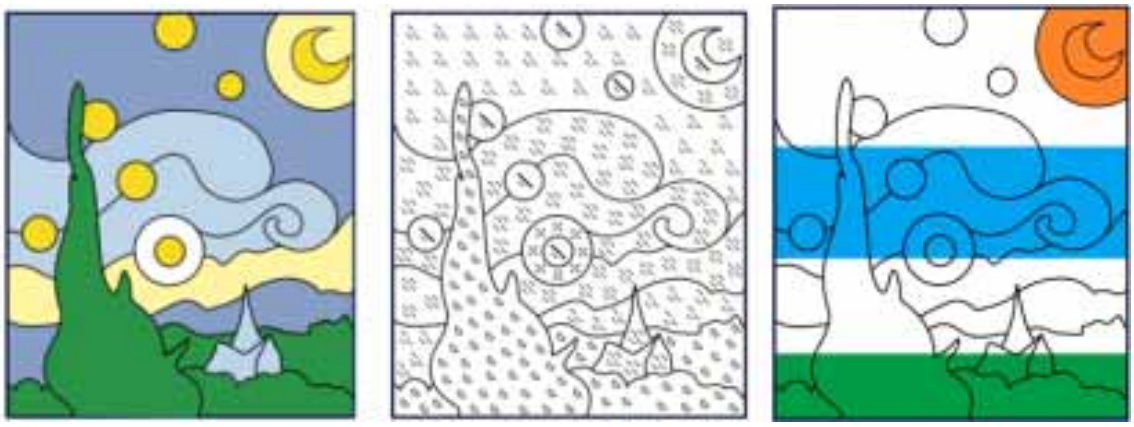
개발된 촉각 색상 픽토그램[3]은 시각장애인들이 양각화된 촉각패턴으로 색채를 표현해서 손가락으로 만져서 인식하는 방법이다. 촉각 감각은 청각 감각과 함께 또는 가능한 대안으로 청각적 자극만으로는 달성하기 어려운 보다 자기 주도적이고 매력적인 방식으로 작품에 접근할 수 있게 한다. 색조, 강도 및 밝기를 포함하여 전체 53개의 색상을 표현할 수 있다. 기존의 패턴과 비교해서 더 많은 칼라 표현 및 인식이 가능하다. 개발한 돌출된 기하학적 패턴인 촉각 색상 픽토그램은 표의 문자의 일종이며 천지인 사상을 기반으로 아래아 한글을 변형해서 만들었다. 하늘을 의미하는 점과 땅을 의미하는 수평선 그리고 사람을 의미하는 수직선을 대각선 형태로 변형한 기하학적 표의 문자이다. "訓盲正色"이라고 이름을 지었다. 시각장애인 실험 참가자들 9명에 대한 색채 패턴의 평균 패턴 인식률은 78%이었다. 이 방법을 사용하면 폴 세잔이 색상을 통해서 대상의 간결화를 꾀했던 것 처럼 형태의 윤곽선을 일부러 만들지 않아도 색채 패턴을 '통해서' 대상의 형태를 표현하는 것이 가능하다.



〈그림 1〉 촉각 색상 픽토그램 訓盲正色

3) Cho, J. D., Quero, L. C., Bartolome, J. I., Lee, D. W., Oh, U., & Lee, I. (2021). Tactile colour pictogram to improve artwork appreciation of people with visual impairments. Color Research & Application, 46(1), 103-116.

이 칼라 패턴 및 향기를 입힌 촉각 명화책을 촉각용지(swell paper)로 인쇄 제작하여 시각장애인 학교 및 복지관에 배포하여 미술교육에 활용하고 있다. 명화책은 제3자의 권위와 해석을 일방적으로 전달하는 교육(education)으로서의 미술감상이 아닌 시각장애인이 스스로의 감각을 통하여 직접 경험하고 몰입하는 감상으로의 전환을 목표로 해서 개발되었다.



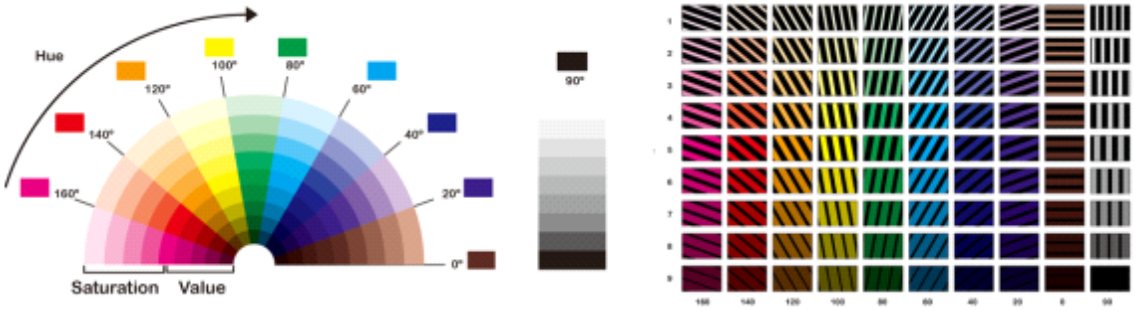
〈그림 2〉촉각 명화 책 (左: Swell paper를 이용 양각을 넣어 그림속의 형태의 경계선을 표현한 페이지 中:각 사물들에 색상을 입힌 페이지. 右: 향기를 입힌 페이지)

여러 종류의 향이 후각을 통하여 인지될 때 각각 고유의 색상 및 개념과 무의식적인 연관 관계를 지니고 있음을 조사하였다.[4] 뚜렷한 색 지향성과 개념지향성을 지닌 향을 방향마이크로캡슐화한 특수잉크향료로 제작하고 이를 촉각용지(swell paper) 표면에 적용하여 촉각과 후각을 동시에 활용하여 미술작품의 형태와 색채를 주도적으로 탐색하고 몰입하는 경험(experience)으로서 감상할 수 있도록 유도하였다. 실험을 통하여 색-개념 지향성을 통하여 발견된 향(색상) 매칭 결과는 오렌지향(주황, 빨강, 노랑), 초콜렛향(암갈색), 박하향(파랑), 솔향(녹색)이 었다. 시각장애인 학생들을 대상으로 한 실험 결과 94.3%의 색상 인식 정확도, 사용성 평가 점수 평균 70점을 획득하였다. “직접 작품 속에 들어와 있는 듯한 느낌을 받았으며 작품의 내용을 더 잘 이해할 수 있었다”는 인터뷰 평가를 통하여 시각장애인이 자신의 감각을 활용하여 주도적으로 작품의 요소를 탐색하고 몰입하는 방식의 감상이 가능하였다는 결과를 얻게 되었다.

또 하나의 색상 표현 방법은 색상환의 오리엔테이션과 그레이팅(grating)을 사용하는 방식이다. 색의 3요소인 색상, 채도, 명도를 선의 오리엔테이션, 두께, 간격으로 매핑하고 간격에 따른 높이로 부조화(relief)하여 촉각 인지가 가능하도록 구성하였다.[5] 패턴의 오리엔테이션 각도 변화나 두께, 간격의 변화로서 작품 안에 사용된 색의 다양성과 변화를 짐작할 수 있는 장점이 있다.

---

4) 이훈석, 조준동 (2020). 시각장애인의 미술작품 감상을 위한 색-개념 지향성 향 활용에 관한 연구, 감성과학, 23 (4)
5) Shin, J., Cho, J., & Lee, S. (2020, April). Please Touch Color: Tactile-Color Texture Design for The Visually Impaired. In Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-7).



〈그림 3〉 색상환의 오리엔테이션과 그레이팅(grating)을 사용한 칼라 표현 방식

HSV 컬러 모델을 기초로 제안된 90개의 색을 패턴화한 “촉각적 색인지 팔레트”는 시각장애인 인터뷰를 통해 그 효용성을 검증하였다.

① 3D프린팅 촉각 작품의 전체적인 형태의 구분, 각도, 두께, 간격차이를 구분할 수 있다고 답변.

② 색이 다양한 작품을 촉각화 했을 때 다채로운 색변화를 잘 느낄수 있어서 복잡도가 높아도 감상경험이 높게 나타남.

③ 시각장애인들이 사전 학습을 통해 작품의 설명 및 범례를 이해한다면 색 경험을 더 잘 할 수 있을 것이라고 답변함.

작품속의 색채의 전체적인 구성은 하나의 음악으로 전달하는 방식을 통해 패턴을 일일이 만져서 색채를 인지하는 데 드는 수고를 줄여 줄 수 있다.[6] 빨강 주황 노랑 초록 파랑 보라의 각 색상은 그 색상과 느낌이 유사한 악기를 사용하였다. 각 색상에 대한 선명한 색, 밝은 색, 어두운색을 그 악기로 연주된 멜로디로 표현한 두가지 코드를 개발하였다. 첫 번째 코드는 비발디의 사계 중 각 계절의 테마 선율 중 색상의 명도/채도 특성과 일치하는 선율을 발췌하였다. 음의 높낮이, 악기의 음색, 셈여림, 템포의 조합을 통해 선명한 색과 밝고 어두운 색을 구분하였다. 두 번째 코드는 모차르트와 같은 클래식 명곡에서 멜로디를 발췌하였다. 고명도는 작고 가벼운 빛의 입자 느낌의 멜로디와 높은 피치의 음을 사용하였다. 또한 상대적으로 빠르고 높은 음들로 구성된 선율을 이용하여 밝은 느낌을 강조하였다. 저명도는 나에게서 멀리 떨어져나가는 분리 느낌의 상대적으로 낮은 음역의 느리고 둔한 멜로디를 사용하였다. 이 두가지 코드에 대한 9 명의 사용자 경험 평가율은 각각 84 %였으며 1시간 정도의 연습 후에 평가된 시각 장애인 세 명에 대한 인지성공율은 100%였다.

6) Cho, Jun D., Jaeho Jeong, Ji H. Kim, and Hoonsuk Lee. 2020. “Sound Coding Color to Improve Artwork Appreciation by People with Visual Impairments” Electronics 9, no. 11: 1981.

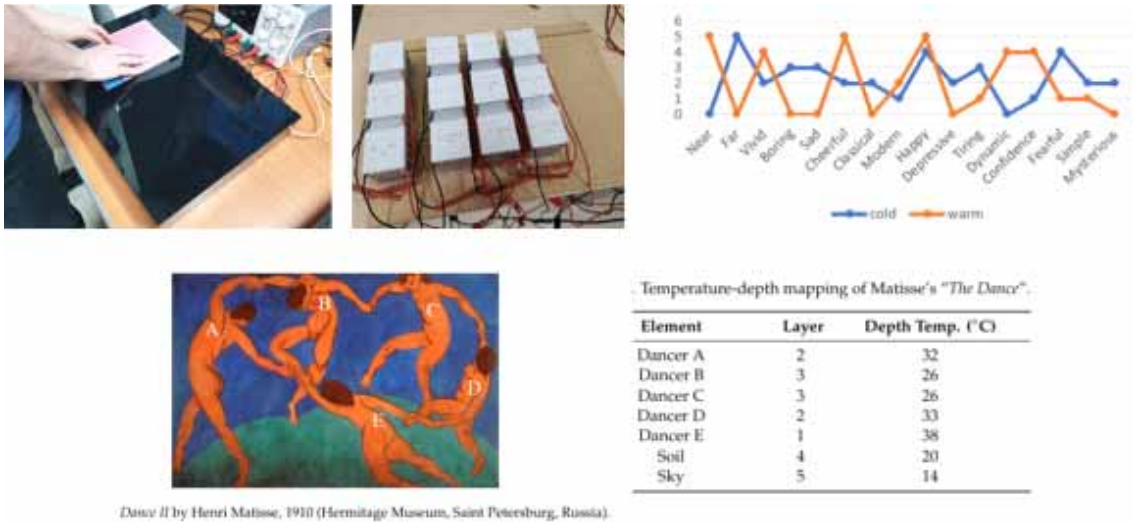
Colors	Sound coding color: Excerpts from Classic Musics	S	L	D	Sound coding color: Excerpts from Vivaldi: Four Seasons	S	L	D
Red	Violin Tchaikovsky: Violin Concerto in D				Violin + Cello Vivaldi: Four Seasons			
Orange	Viola Stamitz: Viola Concerto in D				Guitar Vivaldi: Four Seasons			
Yellow	Trumpet Haydn: Trumpet Concerto in E flat				Trumpet + Trombone Vivaldi: Four Seasons			
Green	Oboe Mozart" Oboe Concerto in C Major				Clarinet + Bassoon Vivaldi: Four Seasons			
Blue	Cello Bach Cello Suite No. 1 in G				Piano Vivaldi Four Seasons			
Purple	Organ Mozart: Eine Kleine Nachtmusik				Organ Vivaldi: Four Seasons			

〈그림 4〉 음악의 멜로디로 표현한 칼라 표현 방식 (S: Saturated, L:light, D: Dark)

또한 빈센트 반 고흐의 작품 “별이 빛나는 밤” 그림 속의 색채들을 사운드 코드로 표현하고 그 각각의 사운드 코드들을 묶어서 하나의 곡으로 제작하였다. 그림의 전체적 색조를 지배하는 밤하늘의 고채도 청색을 표현하기 위해서 무반주 첼로 모음곡 1번 중에서 발췌한 중역대의 강하고 명료한 느낌의 선율이 곡 전체의 베이스를 이루면서 중단 없이 반복적으로 연주된다. 첫 번째 줄의 경우에는 반짝이는 밝은 별은 고명도 노란색은 하이든의 트럼펫 협주곡에서 발췌한 가벼운 빛의 입자 느낌의 멜로디로 높은 피치의 선율이 연주되고 초승달을 표현한 고채도의 노란색은 하이든의 트럼펫 협주곡에서 발췌한 중역대의 강하고 명료한 느낌의 선율로 연주된다.

소리와 같이 온도는 시각 장애인이 작품에 더 강하게 참여하는 데 이용 할 수 있는 또 하나의 다른 양식이다. 온도와 색상 간 모달 관계는 연구되어 왔지만 대부분의 경우 따뜻하고 차가운 색상의 스펙트럼에만 초점을 두었다. 실험적 증거는 감정적 연관성에 의해 매개되는 음악과 색상 사이의 강력한 교차 모달 일치를 보여준다. 기존의 개발된 음악-색상, 온도-색상 연관성을 통해 감성이 개입되는 색과 음악, 그리고 색과 온도 사이의 감성적 일치성을 기반으로 음악과 온도사이의 교차 모달 상관 관계를 찾는 것이 가능하다.

색 심도를 온도에 매핑하여 터치를 통해 아트웍의 심도를 이해할 수 있도록 도와주는 시스템을 개발하였다. 펠티어 (온도 변환) 소자를 3 by 4로 구성하여 작품의 물체에 대한 깊이 정보 및 색상 뎁스를 구해주는 Chromosterepsis (color-depth) 알고리즘을 개발하였다. 따뜻한 / 차가운 온도와 여러 개념적 형용사 간의 세부 관계를 정의한 후 총 18 명의 시력 사용자와 6 명의 시각 장애인을 대상으로한 테스트는 깊이와 온도 사이의 기존 상관 관계와 그 상관 관계를 기반으로 한 매핑이 아트웍 촉각 탐색 중에 깊이를 전달하는 데 적합하다는 것을 보여주었다.



〈그림 5〉 그림속 사물의 깊이감을 온도로 표현한 방식

위와 같이 시각 장애인이 청각, 촉각, 후각 등 다양한 감각을 통해 시각 예술 작품을 감상 할 수 있는 기회가 확대되고 있다. 그러나 패턴, 소리, 온도 또는 냄새의 동시적 적용과 같은 색상 인식을 위한 다중감각 대화 형 인터페이스를 제공하는 것은 드문 일이다. 따라서 이중적 감각 요소를 통해 작품의 색상에 대한 시각적 요소를 시각 장애인에게 전달하고자 한다. 즉, 온도, 향기, 소리 중에 두가지를 통합하여 코드화 된 색상을 표현하는 기법을 개발하였다. 예를 들면 다음과 같다.

① 온도로 6 가지 색상 (예 : 38— 빨간색, 34— 주황색, 30— 노란색, 26— 보라색, 22— 녹색, 14— 파랑)을 표현하고, 3 단계 색상 밝기는 피치와 템포가 다른 세 가지 소리 코드로 나타낸다. 이러한 방식으로 온도와 소리를 결합하면 따뜻한 색상 / 차가운 색상을 포함하여 더 많은 색상을 더 간단하고 쉽게 식별 할 수 있다.

② 온도로 6 가지 색상을 표현하며, 사과와 초콜릿과 같은 향기는 두 가지 색상 밝기를 전달할 수 있다 또는 레몬과 바닐라와 같은 향기로 따뜻하고 차가운 색을 표현할 수 있다.[7]

음악적 소리와 온도 신호로 구성된 다중 감각 시스템을 통해 시각 장애인에게 색을 전달하려고 시도한다. 총 18 명의 참가자를 대상으로 한 사용자 테스트 및 설문 조사를 통해 이 다중 감각 시스템은 사용자가 총 24 개의 색상을 구별하고 경험할 수 있도록 적절하게 설계되었음을 보여준다. 테스트는 사운드(Vivaldi 4계 멜로디)와 온도를 통해 색상을 표현하는 가장 좋은 방법을 찾기 위해 서로 다른 양식을 비교하기 위해 여러 의미 상관 형용사 기반 설문 조사로 구성된다.[8]

7) Cavazos Quero, Luis, Chung-Heon Lee, and Jun-Dong Cho. 2021. "Multi-Sensory Color Code Based on Sound and Scent for Visual Art Appreciation" Electronics 10, no. 14: 1696.
8) Bartolome, Jorge I., Gilsang Cho, and Jun-Dong Cho. 2021. "Multi-Sensory Color Expression with Sound and Temperature in Visual Arts Appreciation for People with Visual Impairment" Electronics 10, no. 11: 1336.

마지막으로 따뜻한 색과 차가운 색을 포함하여 더 많은 색 차원을 소리와 시를 결합하여 표현한 시스템은 다음과 같다.[9] 이전 작업에서는 피치, 음색, 벨로시티 및 템포가 서로 다른 조합의 음악 멜로디를 사용하여 생생한 (즉, 포화된), 밝고, 어두운 색상을 구분했다. 그러나 사운드만 사용하여 따뜻한 색 / 차가운 색 / 밝은 색 / 어두운 색을 구분하는 것은 다소 어려웠다. 따라서 이 연구에서는 시(poem)가 따뜻한 색과 시원한 색, 생생한 색, 밝은 색, 짙은 색 등 다양한 색채 차원을 구별하는 데 효과적인 보충 도구가 될 것임을 밝혔다. 또한 시를 낭송할 때 목소리의 변조를 통해서 깊이감을 표현하였다. 시스템 사용성 테스트가 수행되었고 15 명의 대학생 참가자의 사용자 경험 만족도 점수는 75.1 %이다.

명암: 음고(pitch)로 조정	원근: 음량과 잔향으로 조정
Light - 높은 음고(+3)	Near - 원 음성
Normal - 보통 음고	Mid - 80% 음성 + 잔향
Dark - 낮은 음고(-3)	Far - 30% 음성 + 잔향

Stars
A yellow star
In a sky
Twinkling white ones
It's a yellow bird
My beautiful little yellow bird!

Wind
The wind has a blue Tail
The wind also has a white tail

Mountain, Forest
Green the optimist and the eye opener
Green means clean and hope
Glory, Blossom and Life

Tree
Brown in the color of nature itself.
Brown is the color of an oakwood shelf.
Brown is the trunks of the trees

Moon
Crushed orange moon,
Hold your color for the delight of night.
When you crush orange light for our sight.

Town
My favorite colors are green and brown.
Green-leafed trees polka-dot our town.

〈그림 6〉 빈센트 반 고호의 별이 빛나는 밤의 칼라와 원근감을 시 와 음성으로 표현

이와 같이 시각장애인들이 미술작품을 감상하는 데 필요한 요소인 형태, 색상, 깊이감등을 비시각적 감각인 촉각 (부조화된 패턴, 온도), 청각(사운드, 詩), 후각(향기)으로 표현하는 방법에 대해서 알아 보았다.[10]

※ 본 연구는 2018.6~2021.2 「과학기술인문사회융합연구-연구재단」의 지원을 받아 연구되었음.

9) Cho, Jun-Dong, and Yong Lee. 2021. "ColorPoetry: Multi-Sensory Experience of Color with Poetry in Visual Arts Appreciation of Persons with Visual Impairment" Electronics 10, no. 9: 1064.
10) Cho, Jun-Dong (Ed.), Multi-Sensory Interaction for Blind and Visually Impaired People, MDPI, February 2022

시각장애 학습자의 역사문화 교육과 박물관 방문

이 진 석
국립서울맹학교 교사

Ⅰ. 들어가는 말

우리나라 초중등교육과정에서는 학생의 역사적 인식, 역사적 사고력 등에 대한 능력을 기를 수 있도록 사회교과, 한국사 및 세계사 등의 교과에서 역사교육이 이루어지고 있다(2015 초중등교육과정 총론). 학교 교육과정에 제시된 여러 역사교육의 목적을 달성하기 위해 교육현장에서는 교과서 및 교재교구들을 활용한 수업 활동 뿐만 아니라, 박물관 견학, 역사유적지 탐방 등의 활동들을 교과 현장체험활동 등을 통해 다양한 차원에서 학생의 역사의식을 함양하기 위한 노력이 이루어지고 있다. 그러나 이러한 일선 학교에서의 역사교육활동에서 역사적 인식, 역사적 사고력 등에 대한 능력을 기를 수 있는 기회가 장애학생에게도 공평하게 제공되는지에 대한 의문은 제기할 필요가 있다. 『장애인 등에 대한 특수교육법』 제5조 제1항 제8호와 『장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률』 제14조 제1항 제4호에 의하면, 국가의 장애학생에 대한 특수교육적 지원을 명시하고 있고, 시, 청각장애 학생의 교육적 차별을 금지하고 있다(장애인등에대한특수교육법, 장애인차별금지및권리구제등에관한법률). 특히, 시각장애를 가진 학생에게는 거의 모든 정보들이 시각적으로 제시되고 있는 수업활동에서 동기부여, 교재교구개발, 교육활동 평가 등의 접근성이 제한적인 상황이다. 수업활동에서 교과서는 점자교과서, 확대교과서 등의 형태로 지원하고 있지만, 박물관 견학, 역사유적지 탐방과 같은 다양한 역사교육활동에 시각장애 학생이 참여하는 데 있어, 관람의 제한, 체험활동의 부족 등으로 인해 많은 어려움을 나타내고 있다. 최근 교육 현장에서도 보편적 설계(Universal Design)의 개념이 적용되고 있으며 이러한 보편적 설계는 시각장애 학생이 다른 비장애학생과 동등하게 수업에 참여할 수 있는 학습권을 보장하는 근거로 제시되고 있다. 역사문화교육에서도 이러한 보편적 설계의 관점에서 시각장애 학생이 교육활동에 참여할 수 있도록 교육적 환경을 조성한다면 시각장애 학생도 우리나라의 국민으로서 자긍심을 갖고 역사문화의식을 증진시킬 수 있을 것이다. 여기에서는 필자가 시각장애 학생을 교육하면서 체험한 내용들을 바탕으로 시각장애 학생의 역사문화교육을 위해 박물관 방문을 중심으로 박물관 운영 현황을 살펴보고 이를 개선하기 위한 효과적인 박물관 운영 활성화 방안들에 대해 제시해 보고자 한다.

Ⅱ. 시각장애 학생의 개념과 특성

1. 시각장애의 정의

1) 시각장애에 대한 법적 정의

‘장애인복지법’ 장애등급 판정 지침에서 시각장애란 “시기능의 현저한 저하 또는 소실에 의해 일상생활 또는 사회생활에 제약이 있는 사람”을 말하는 것으로 시력 감퇴에 따른 시력장애와 시야결손에 따른 시야결손장애로 구분하고 있다.

특수교육을 목적으로 한 규정을 살펴보면, ‘장애인 등에 대한 특수교육법’ 제15조에 시각장애를 특수교육 대상자로 규정하고 있으며, 동법 시행령의 별표에서는 다음과 같이 시각장애를 지닌 특수교육 대상자의 선정 기준을 제시하고 있다.

시각계의 손상이 심하여 시각 기능을 전혀 이용하지 못하거나 보조공학기기의 지원을 받아야 시각적 과제를 수행할 수 있는 사람으로서 시각에 의한 학습이 곤란하여 특정의 광학기구·학습매체 등을 통하여 학습하거나 촉각 또는 청각을 학습의 주요 수단으로 사용하는 사람

2) 시각장애에 대한 교육적 정의

교육적 정의는 학생이 시력을 학습의 주된 수단으로 사용하는 능력에 초점을 두고 교육적 맹과 교육적 저시력으로 구분하고 있다. 교육적 맹은 시력을 사용하지 않고 청각과 촉각 등 다른 감각으로 학습하는 경우이며, 교육적 저시력은 시력을 학습의 주된 수단으로 사용하는 경우를 말한다(임안수, 2008).

2. 시각장애의 분류

1) 시각장애 발생시기에 따른 분류

시각장애의 시기에 따른 분류는 시각적 이미지(visual image)의 유무에 따라 선천맹과 후천맹으로 나뉘며, 교육적·심리적 입장에서는 3세에서 5세를 기준으로 하여 선천맹과 후천맹으로 구분한다(Lowenfeld, 1975: 권요한 외 2018에서 재인용).

2) 시각장애 정도에 따른 분류

국립특수교육원(2001)에서는 교육적 입장에서 시각장애를 “좋은 쪽 눈의 교정시력이 0.3 이하이거나 교정한 상태에서 학습 활동이나 일상생활을 위해 특별한 지원을 요구하는 자”라고 정의하고,

그 하위 범주를 '맹'과 '저시력'으로 다음과 같이 분류하였다.

맹은 좋은 쪽 눈의 교정시력이 0.05 미만이거나 시야가 20도 이하인 자, 또는 학습에 시각을 주된 수단으로 사용하지 못하고 촉각이나 청각을 주된 수단으로 사용하여 학습 활동이나 일상생활에서 특별한 지원을 지속적으로 요구하는 자를 말한다.

저시력은 좋은 쪽 눈의 교정시력이 0.05 이상 0.3 이하인 자, 또는 저시력기구(광학기구와 비광학기구), 시각적 환경이나 방법의 수정 및 개선을 통해 시각적 과제를 학습할 수 있는 자를 말한다.

3. 시각장애 학생의 현황

특수교육 통계자료(2022)에 의하면, 2022년도 현재 특수학교에 재학 중인 장애학생 수 2만 7,979명 중 시각장애 학생 수는 1,077명이며, 특수학급에 재학 중인 장애학생 수 5만 7,948명 중 시각장애 학생 수는 226명이었다. 그리고 일반학급에 재학 중인 장애학생 수 1만 7,514명 중 시각장애 학생 수는 450명으로 전체 특수교육 대상 학생 수 10만 3,695명 중 시각장애 학생 수는 1만 7,530명으로 전체의 1.7% 정도인 것으로 나타났다.

보건복지부 홈페이지의 장애인 등록 현황(21년 말 기준)에 의하면, 우리나라 시각장애인 수는 25만 1,620명이며 그중 남자는 14만 9,321명, 여자는 10만 2,299명이다. 이 가운데 심한 장애 4만 7,022명, 심하지 않은 장애 20만 4,598명으로 조사 되었다.

4. 시각장애 학생의 특성

1) 인지적 특성

시각장애 학생은 시각의 손상으로 인하여 정보 획득이 어렵고 경험의 기회가 부족하여 지각이나 개념 형성에 많은 어려움을 보인다. 또한 시각장애 학생은 동기의 부족과 공간관계의 지각에 대한 경험의 부족 등으로 인해 2세 정도까지 습득해야 하는 사물 항상성 개념이나 인과 개념을 습득하는 데 지연을 보인다(이경림, 2008).

시각장애가 능력과 의지 부족으로 연결된다고 느끼게 되어 무의식적으로 위험한 상황을 피하게 되고 학생에게 기회를 주지 않는 경향이 있다. 이런 경우가 거듭될수록 시각장애 학생의 능력은 저하 또는 상실되기 때문에 가능하면 시각장애 학생으로 하여금 스스로 경험해 볼 수 있는 기회를 제공해 주어야 하며, 의도적으로 반복 학습할 수 있도록 환경을 마련해 주는 것이 필요하다.

2) 공간 인식 특성

비장애인은 외부세계에 관한 정보의 80% 이상을 시각을 통해 받아들이지만, 시각장애인은 시각을 제외한 나머지 감각기관(잔존시력 · 청각 · 미각 · 후각 · 온도감각 · 평형감각 · 운동감각 등)을 통해 정

보를 받아들인다(김경미 외 (2014). 공간을 인지하기 위해 시각장애인은 손을 뻗어 주변의 지형지물을 파악하지만 자기 신체를 중심으로 손을 뻗었을 때 닿는 범위 안으로 그 공간은 한정된다. 또한 청각을 이용하여 공간을 파악하는데 이는 방향을 감지하여 물체를 찾는다거나 공간의 크기, 앞사람의 이동, 음 흐름을 통한 방향 추적, 소음 발생으로 위치추적 등으로 공간을 인지할 수 있다(이미영, 박길룡, 2004). 즉, 시각장애인은 공간인지를 위해 청각은 거리와 방향의 개념을 발전시킬 수 있지만, 공간의 형태 인지에는 한계점을 가지고 있기때문에 주로 촉각을 이용하여 공간을 파악한다.

윤원중 외 (2004)의 연구에서는 전맹과 저시력 시각장애인의 공간인지 특징을 나누어 설명했다. 전맹의 경우 앞선 연구들과 마찬가지로 손이 닿는 범위에서 촉각을 사용하여 공간을 인지하고 이동한다고 서술하였으며, 저시력의 경우 잔존시력을 활용하여 대비가 강한 색상을 인지하고 이를 이용해 공간을 이동한다고 하였다.

Ⅲ. 시각장애 학생의 역사문화교육을 위한 박물관 운영 현황 및 활성화 방안

1. 시각장애 학생을 위한 박물관 운영 현황

시각장애 학생을 위한 국내외의 박물관 운영 현황은 고영준(2022)의 '모두를 위한 박물관-박물관과 유니버설디자인' 칼럼 내용 중에 시각장애인을 위한 박물관의 운영 내용을 발췌하여 제시하였으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

1) 대영박물관(British Museum)

대영박물관의 접근성 프로그램은 특히 시각장애에 초점을 맞추고 있다. 대표적인 것 중의 하나는 시각장애인용 안내책자(tactile book)이다. 단순히 점자로만 설명이 되어 있는 것이 아니라 전시물의 구조를 알 수 있게 입체로 만들어져 있어서 전시를 보다 즐길 수 있게 한다. 오디오 기기를 통해서 음성으로도 형태, 색상, 크기에 대한 설명을 해 준다. 그리고 시각장애인을 포함한 모든 관람객들이 이집트 조각 전시장 내 9개의 조각품을 만져보고 음성안내를 들으면서 관람할 수 있게 한다. 또한, 데스크 위에 놓여있는 로만 브리튼(Roman Britain)등 전시물을 자원봉사자의 설명을 들으면서 만져보며 관람할 수 있는 "핸즈 온 데스크(Hands On Desks)" 프로그램을 운영하고 있다. 노인과 약시자를 위해서는 큰 글자 가이드(large print guide)를 제공하고 PDF로 다운로드할 수 있게 한다.

2) 메리로즈 박물관(Mary Rose Museum)

영국의 메리로즈 박물관은 안내 책자가 큰 글자(large print)로 제공되고 점자 지도도 구비되어

있다. 일부 유물은 만져도 된다. 유물 보존을 위해 평소에는 박물관의 조도를 낮게 유지하지만 이로 인해 관람이 힘들 경우 직원에게 요청하면 도움을 준다. 전시장이 어두워서 관람하기 곤란한 약시자를 위해 매월 특별히 조도를 높이는 "Relaxed Opening"모닝이 열린다.

3) 베를린 미술관(Berlinische Galerie)

베를린 미술관은 촉각으로 감지할 수 있는 안내 지도가 약시나 전맹인을 위해 제공된다. 또 17개의 주요 소장품에 대해 오디오 가이드를 제공한다. 이 앱은 자동으로 오디오 포인터를 작동시켜서 전맹 및 약시자가 다른 사람의 도움이 없이 전시를 감상할 수 있게 한다. 상설전시물 중에서 7개의 작품 모형은 만져서 감상할 수도 있다. 섬유, 목재 등으로 제작된 모형들은 원작의 특유의 재질감을 전달해 준다.

4) 프라도 미술관(Prado Art Museum)

스페인 마드리드 소재 프라도 미술관에서는 고야, 베라스퀘즈와 같은 회화 걸작들을 3D프린터로 복제한 6개의 작품을 'Touching the Prado'라는 이름으로 전시해서 시각장애 관람객도 즐길 수 있게 했다. 박물관 컬렉션 중 53개의 작품에 대해 음성안내를 제공하고 있다. 그중에서도 14점의 걸작들에 대한 설명은 특히 상세히 제공된다.

5) 보스톤 과학박물관(Science Museum, Boston)

보스톤 과학박물관에서는 전맹이나 약시자들은 아이라(Aira)라는 앱을 스마트폰에 다운로드 한 뒤 스마트폰 카메라로 주위를 촬영하면 아이라 회사 직원이 화면을 보면서 실시간으로 전시작품 설명 등을 음성으로 해준다. 이 서비스는 박물관 내에서는 무료로 제공된다. 앱 외에 전맹 혹은 약시자를 위한 박물관 내부 시설 위치 음성안내도 제공된다. 이것은 박물관 방문 전 건물의 전체상을 파악하고자 하는 사람들에게도 도움이 될 수 있다.

6) 국립중앙박물관

국립중앙박물관 상설전시관에서는 백제금동대향로 등 일부 전시물의 실물 크기 모형을 만져보면서 관람할 수 있으며 음성안내와 점자 안내도 제공되고 있다. 세계문화관의 6개 전시실에 시각장애인을 위한 촉각 전시를 선보인 바 있다.

7) 국립고궁박물관

국립고궁박물관은 문화유산을 촉각과 음성으로 안내하는 무장애 전시 공간을 도입했다. '촉각 체험

구역'은 장애인. 비장애인 관계없이 누구나 촉각과 음성으로 디지털 문화유산 콘텐츠를 체험할 수 있는 곳으로 250여 종의 디지털 촉각 콘텐츠를 촉각 디스플레이를 통해 만져보고, 소리도 들을 수 있어서 입체적으로 전시를 관람할 수 있다. 문화유산 15종을 실제 재질과 비슷하게 재현한 촉각 도록도 비치되어 있다. 관람객이 직접 그린 그림을 촉각으로 느껴볼 수 있는 체험공간도 있다. 관람객이 문화유산 그림을 그리면 디지털 점자로 구현되어 실시간으로 확인할 수 있는데 장애인과 비장애인 모두 참여할 수 있다. 촉각으로 정보를 감지하는 패드를 내장한 안내 키오스크도 설치되어 있다. 국립고궁박물관과 디지털 문화 유산 나눔방의 정보를 수어와 디지털 촉지도로 안내하여 시각장애인도 편리하게 관람할 수 있다.

2. 시각장애 학생의 역사문화교육을 위한 박물관 운영 활성화 방안

1) 시각장애 정도를 고려한 박물관 견학 환경 지원 필요

시각장애인은 교육 활용 매체에 따라 촉각과 음성을 주요 학습매체로 사용하는 전맹 학생과 잔존시력을 활용하는 저시력 학생으로 구분한다. 전맹 학생과 저시력 학생은 장애 정도와 활용하는 학습매채가 다르므로 이에 적합한 박물관 견학을 지원해야 한다. 현재 시각장애인을 위한 박물관 견학 지원은 점자 자료, 음성 자료 등 전맹 학생 중심으로 이루어져 있다. 그러나 저시력 학생이 증가함에 따라 확대 자료, 조도 밝기 조정, 색대비 자료, 테블릿PC등 저시력 학생이 잔존시력을 활용하여 박물관 전시물들을 효과적으로 관찰할 수 있도록 해야 한다. 윤원중 외 (2004)의 연구에서는 저시력 시각장애인을 위해 대비가 강한 색을 사용하고, 밝고 눈부심 없는 조명으로 식별력과 안전성을 높여주는 것이 바람직하다고 보고하였다.

2) 장애 발생 시기를 고려한 지원 필요

시각장애인은 5세를 기준으로 선천성 시각장애와 후천성 시각장애로 구분할 수 있다. 이는 5세 이전에 시각장애를 가진 사람은 외부 사물 인지에 제한이 있어 사물에 대한 시각 정보 뿐 아니라 종합적으로 이해하는 데 어려움이 많다. 반면 후천성 시각장애인은 시각 정보들을 인식한 경험으로 인해 사물에 대한 이해 정도가 높다. 이러한 장애 발생 시기를 고려하여 선천성 시각장애인들에게는 구체물을 활용한 촉각적 탐색 방법을 지원하고, 후천성 시각장애인에게는 전시물에 대한 상세한 설명을 음성지원으로 제공한다면 효과적인 박물관 견학이 이루어질 수 있을 것이다.

3) 시각장애 학생 대상 전문 음성 해설 지원 필요

시각장애 학생의 박물관 전시물 접근성을 높이는 방안으로 시각 정보를 음성으로 해설해 주는 방법이 있다. 현재 박물관에서 전시물에 대한 음성지원은 주요 내용들만을 설명해 주는 수준이 많

다. 그러나 주요 내용들만을 듣고 시각장애 학생이 전시물에 대한 이해도를 높이는 데 한계가 있는 것이 사실이다. 이를 개선하기 위해서는 전시물에 대한 구체적인 설명을 지원하는 오디오북, 큐알코드지원 및 음성전문해설사 지원 등이 적절한 방법이라 할 수 있다. 육조회(2021)는 연구에 참여한 시각장애인이 박물관이나 전시물 관람을 경험하였을 때 음성 해설사의 구체적인 설명이 전시물의 이해를 높이는 데에 도움이 되었다고 보고하였다.

4) 시각장애 학생을 위한 박물관 접근성 확대 노력 필요

박물관의 각 전시물의 위치를 파악하고 각 전시실을 이동하는데 시각장애 학생은 공간 인지의 제한으로 인해 효과적인 박물관 견학하는 데 어려움이 많다. 전시물의 안내가 평면적이거나 문자 중심으로 되어 있는데, 이를 개선하기 위해 박물관 전체 위치를 촉각 지도로 제시하고, 각 전시물을 이동하면서 자동으로 전시물의 정보들을 음성으로 지원하는 등 다감각적인 차원에서 접근할 필요가 있다. 박물관의 규모가 클수록 시각장애 학생은 공간 이동에 있어 전체 규모를 파악하고 이동하는데 어려움을 나타내며 이를 지원하기 위한 점자유도블록의 설치는 시각장애 학생의 공간 접근성을 높이기 위해 필수적이다. 이미영·박길룡(2004)의 연구에서도 방향을 제공하기 위해 유도, 표시계획으로 위험방지 및 위치확인, 유도를 위해 요소요소에 설치하고, 청각·촉각 등 시각 이외의 감각으로 인지할 수 있도록 다양한 방법들로 방향을 제시할 수 있어야 한다고 제안하였다.

5) 시각장애 학생을 위한 박물관 프로그램 홍보 필요

시각장애 학생의 박물관 견학의 접근성을 높이기 위해 최근 국립중앙박물관, 고궁박물관, 국립어린이박물관 등에서는 시각장애인들의 박물관 견학의 접근성을 높이기 위해 다양한 노력들을 수행하고 있다. 국립중앙박물관에서는 2020년도부터 시각장애 학생이 박물관 견학을 효과적으로 할 수 있도록 촉각을 활용한 역사 교재교구들을 개발하여 각 시, 도의 시각장애 특수학교에 보급하고 있으며, 고궁박물관에서는 찾아가는 고궁현장체험을 통해 시각장애 학생에게 체험 중심의 박물관 프로그램을 운영하고 있다. 그러나 이러한 박물관 견학 프로그램들은 시각장애 특수학교에 국한적으로 실시하고 있으며, 시각장애 학생이 많이 재학하고 있는 일반학교에는 홍보가 부족한 상황이다. 최근 이루어지고 있는 시각장애인들의 접근성을 높인 박물관 견학을 활성화하기 위해 교육청과 연계한 적극적인 홍보활동이 필요하며, 고궁박물관의 찾아가는 고궁현장체험 프로그램처럼 직접 학교를 방문하여 시각장애 학생에게 박물관 견학을 체험할 수 있는 기회를 제공하는 것도 필요할 것이다.

6) 시각장애 학생이 접근 가능한 박물관 온라인 자료 개발 필요

코로나 감염병 확산으로 인해 최근 비대면 박물관 전시가 활성화하고 있다. 그러나 박물관 전시물에 대한 비대면 온라인 접근에서도 시각장애인들이 접근할 수 있는 화면해설지원, 음성해설지원,

고대비 및 확대 문자 지원 등은 제한적으로 지원하고 있는 실정이다. 시각장애인들이 박물관의 비대면 온라인 전시물들을 접근할 수 있도록 시각장애인 웹 접근성 지침을 준수하여 사이트를 운영하고, 각 전시물에 대한 화면해설, 음성지원 등의 서비스를 제공하며, 저시력 시각장애인들이 사물 확대, 고대비 기능 들을 활용하여 관람할 수 있도록 온라인 환경을 조성해야 할 것이다. 그리고 온라인 비대면 견학과 병행하여 촉각적으로 체험할 수 있는 교재교구들을 함께 지원한다면 교육적 효과를 높여줄 것이다.

Ⅳ. 맺는말

지금까지 시각장애 학생의 역사문화교육을 위한 효과적인 박물관 운영 방안들에 대해 알아보았다. 구체적으로, 시각장애의 정의와 분류, 현황과 특성에 대해 알아보았고, 이러한 시각장애 학생의 역사문화교육을 위한 국내외 박물관들의 운영 노력 현황들과 박물관 운영 활성화 방안들에 대해서도 제시하였다.

역사문화교육에 있어서 박물관을 견학한다는 것은 과거와 현재가 만나 교류한다는 점에서 역사문화지식을 증진시키고 나아가 우리나라 국민으로서 역사적 의식을 고취시키는데 매우 중요한 역할을 하고 있다고 할 수 있다. 이러한 관점에서 박물관 견학은 비장애학생 뿐만 아니라 시각장애 학생에게도 그 교육적 중요성과 역할이 증대하고 있다. 그러나 시각장애 학생이 박물관을 직접 견학하고 다양한 정보들을 습득하는 데에는 시각적 정보 습득의 제한으로 인해 어려움이 많이 있는 것이 사실이다. 그러나 최근 국내외의 박물관에서 시각장애 학생의 박물관 접근성을 활성화하기 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 앞에서 언급한 시각장애 학생의 역사문화교육을 위한 박물관 운영 활성화 방안들에 대해 지속적으로 노력을 기울인다면 시각장애 학생뿐만 아니라, 어린이 및 노령 계층 등 사회 모든 계층에게 박물관 견학의 기회를 확대해 줄 수 있을 것이다.

▌참고문헌▐

고영준(2022). 모두를 위한 박물관-박물관과 유니버설디자인, https://museumnews.kr/301column/

교육부(2021). 2021 특수교육통계.

구양희, 정무웅(2003). 시각장애인의 공간지각 · 인지특성과 wayfinding 측면을 고려한 건축계획에 관한 연구-교육시설을 중심으로-. 대한건축학회 학술발표회문집, 23(2), 303-306.

국립특수교육원(2001). 특수교육 요구아동 출현율 조사연구.

권요한 · 김수진 · 김요섭 · 박중휘 · 이상훈 · 이순복 · 정은희 · 정진자 · 정희섭(2018). 특수교육학개론 3판, 서울: 학지사.

김경미, 임경란, 고은정(2014). 박물관에서의 유니버설디자인 적용성 평가에 관한 연구: 시각장애인과 비장애인의 이용자 평가를 중심으로, 시각장애연구, 30권 2호.

보건복지부, 한국보건사회연구원(2021). 2021년 장애인 실태조사.

이경림(2008). 시각장애 학생 교육의 이해와 실제. 경기: 서현사.

이미영, 박길룡(2004). 시각장애자를 위한 미술관 기획. 대한건축학회 학술발표회문집, 24(1), 275-278.

임안수(2008). 시각장애아 교육. 서울: 학지사.

육주혜(2021). 시각장애인의 전시 문화예술품 관람 접근성 요구 분석, 특수교육재활과학연구, 60(2), 111-131.

윤원중, 김민경, 금요찬, 박용환(2004). 시각장애인에 대한 주거공간내의 동작 · 행위 · 행동 특성에 관한 건축계획적 연구, 대한건축학회 학술발표회문집, 24(1), 95-98.

『장애인 등에 대한 특수교육법』 제5조 제1항 제8호.

『장애인차별금지및권리구제등에관한법률』 제14조 제1항 제4호.

【 제2부 발표 】

교육의 운영 목표와 실천

청각장애 학생들을 위한 온라인 수업과 박물관 교육

장 현 숙_ 한림대학교 언어청각학부 교수

고령사회 노년층의 박물관 참여와 웰빙

이 지 원_ 국립경주박물관 학예연구사

그르노블 미술관(Musée de Grenoble)의 장애를 가진 관람객 맞이하기

끌레어 모아로(Claire Moiroud) · 베아트리스 마이오(Béatrice Mailloux)_

프랑스 그르노블 미술관 장애인 교육 담당자

장애 어린이와 가족을 포용하는 박물관 만들기

- 결과보다 경험에 가치 두기

사만다 보웬(Samantha Bowen)_ 영국 'Send in Museums' 활동가

청각장애 학생들을 위한 온라인 수업과 박물관 교육

장 현 숙
한림대학교 언어청각학부 교수

COVID-19이 장기화되면서 온라인 수업은 대면 수업과 병행되는 방향으로 지속될 가능성이 커지고 있고, 포스트 코로나 시대에도 대면 수업의 보완으로 온라인 수업이 활발하게 적용될 가능성이 제시되고 있다(장혜승, 2020). 우리나라는 통합교육 환경에 배치된 청각장애 학생들이 많은 부분을 차지하므로 일반학생과 동일한 상황에서 온라인 수업을 받는 경우 청각장애 특성으로 인한 학습에 미치는 부적인 영향을 최소화하기 위한 방안이 준비될 필요가 있다. 본 고는 COVID-19 상황에서 온라인 수업을 경험한 통합교육에 배치된 청각장애 학생들을 대상으로 온라인 수업 실태와 요구도를 조사하여 청각장애 학생들의 특성을 고려한 성공적인 원격수업 지원을 모색한 연구 결과(2020, 이현주 외)를 제시하고, 청각장애 학생을 위한 박물관 교육에 대한 시사점을 살펴보고자 한다.

1. 청각장애 학생을 위한 온라인 교육 실태와 요구도

UNESCO(2020)에서는 온라인 수업이 성공적으로 이루어지기 위해 인터넷 연결 등 적합한 가정 내 인프라와 교수학습 플랫폼에 관한 기술적 준비도(technological readiness), 채택된 디지털 기기로 제공할 교육과정의 콘텐츠가 확보되어 있는지에 관한 콘텐츠 준비도(content readiness), 원격수업 설계 및 진행 여부와 가정에서 원격수업의 관리 및 지원 여부에 관한 교수학습지원 준비도(pedagogical and home-based learning support readiness), 원격 학습 과정의 확인, 관리, 적절한 피드백에 관한 관리 및 평가 준비도(monitoring and evaluation readiness)가 필요하다고 하였다. 장혜승(2020)은 포스트 코로나 시대를 조망하며 위의 네 가지 준비도에 대한 지속적인 계획이 수립되어야 함을 강조하였다. 특히 콘텐츠 준비도에서 모든 학년과 교과의 콘텐츠가 확보되어야 하고 수준별 다양한 콘텐츠 제공의 필요성을 강조하였는데 특별히 특수교육대상 학생들의 학습자 특성을 고려한 콘텐츠가 제공되어야 한다고 하였다. 또한 교수학습지원 준비도 측면에서 교사 지원으로 원격수업에 대한 교사 연수 프로그램 운영, 시스템 지원 인력 배치, 학부모 지원으로 가정학습도우미 역할 지원, 원격수업 통합 콜센터 운영 등이 제공될 필요성을 강조하였다.

2022년 특수교육통계에 따르면(2022) 특수교육 대상자 103,695명 중 청각장애 학생은 2,961명(2.9%)이며, 이 중 80%에 해당되는 2,372명(80.2%)이 일반학교 통합교육 환경에 배치되어(교육부, 2022) 일반 학생과 동일한 방식으로 수업을 받고 있다. 그러나 일반학생에 비해 학업성취에서 어려움은 지속적으로 보고되고 있는 실정이다(박미혜, 권순우, 2019; 허명진, 2017; 서중현, 유은정, 2014). 청각장애 학생은 보청기와 인공와우 등 청각보장구를 사용하여도 듣기 환경이나 의사소통 상황에 따라 어려움이 있을 수 있으므로 학업 성취를 위해 특별한 배려가 필요하다.

UNESCO(2020)의 기술적, 콘텐츠, 교수학습 지원, 관리 및 평가 준비도와 관련하여 청각장애 학생의 성공적인 온라인 수업을 위해 고려될 수 있는 대표적인 변인들은 교사의 수업 방식 조정(권순황, 2010; 이필상 외, 2015), 원격학습 플랫폼에서 제공되는 기능 활용 능력, 문자 통역 및 속기 시스템 지원 등 보조 학습 매체 사용(홍종배, 홍승배, 안영민, 2011), 보청기와 인공와우의 사용을 극대화하는 보조기기의 활용 등이다.

첫째, 수업 방식 조정의 측면에서 교사의 청각장애에 대한 이해 정도나 지원, 수업 방식은 청각장애 학생의 일반학교 통합과정에 영향을 미치며(서중현, 유은정, 2014), 이는 온라인 수업에서도 동일하게 중요시되는 부분일 수 있다. 온라인 수업 시 활용할 수 있는 교수방법으로는 중요한 내용을 판서해주거나 밑줄, 반복하기 등을 통하여 강조하기, 입 모양을 가리지 않고 얼굴을 보여주며 말하기, 시각적 보조 자료를 활용하기 등이 있다(이필상 외, 2015).

둘째, 원격학습 플랫폼에서 제공되는 기능 활용 능력의 측면에서 반복재생, 자막시스템, 속도조절, 녹화 등 원격학습 플랫폼마다 제공되는 각기 다른 기능들은 청각장애 학생이 온라인 수업 시 활용할 수 있다.

셋째, 문자통역 및 속기 지원 시스템 등 보조 학습 매체 사용 측면에서 현재 상용화된 문자통역 시스템은 영어나 중국어, 일본어 등의 외국어 음성을 인식하여 한국어 자막으로 실시간 전환하여 주는데, 이러한 기술은 청각장애인들에게 자막을 제공하는 대안이 될 수 있다(이승아, 2019; 홍종배 외, 2011). 문자통역 시스템은 다른 보조장치에 비하여 사용이 간단하고, 비용이 저렴하다는 장점이 있으나, 말소리나 듣기 환경이 번역의 정확도에 영향을 미치고, 속기 지원 시스템에 비하여 오역이 높다는 단점이 있다(전동일, 서정민, 2017). 또한 속기 지원 시스템은 문자통역과 마찬가지로 속기사가 실시간 수업 내용을 보고 들으며 청각장애 학생에게 자막으로 내용을 제공하는데, 현재 교육부에서 지원하고 있다(조두년, 송영준, 강병호, 2016). 속기 지원 시스템의 경우 수업 내용 전체를 전달받을 수 있고 중요 내용을 체크 받을 수 있으나, 문자통역에 비하여 미리 상황에 맞게 준비를 해야만 이용할 수 있다는 단점이 있으며, 속기사가 강의 내용에 대한 배경 지식이 있어야 하며, 전문용어를 청각장애 학생이 이해 할 수 있도록 쉽게 설명해야하는 등의 어려움이 있다(윤은희, 최성규, 2016). 또한, 이러한 문자통역 및 속기시스템은 공통적으로 글자로 수업내용이 전달되기 때문에 교사의 말투나 목소리에서 오는 감정, 농담 등의 표현이 모두 전달되기에는 한계가 있다(권순우, 2017).

넷째, 보청기와 인공와우의 사용을 극대화하는 보조기기의 활용 측면에서 보조기기의 활용은 보장구와 음향기기 사이를 유선 연결하거나 블루투스로 연결하는 중계기로 무선 연결하여 음향적 결

손을 보완해 준다(Wolfe et al., 2016). 유선 연결은 다이렉트 오디오 케이블을 사용하여 보장구와 연결하는 일종의 청각 보장구 전용 이어폰으로 특히 모든 인공와우 회사에서 공통적으로 갖추고 있다. 무선 연결은 각 회사마다 판매하는 보장구와 사용하는 음향장치의 특성, 청취자, 청취환경 등을 고려하여 각기 다른 시스템을 구축하고 있으며, 대부분 블루투스를 기반으로 하는 중계기를 사용하여 연결한다. 무선 연결은 유선 연결에 비하여 장치가 간단하고 사용자의 환경에 따라 적절한 스트리밍 액세서리를 선택할 수 있다는 장점이 있으나, 장치를 구입하기 위한 초기 비용이 상대적으로 고가이며, 유선 연결에 비하여 연령대가 낮은 학생이 사용하기에 사용 방법이 어렵다는 단점이 있다.

전국 일반학교 통합교육 환경에서 2020학년도에 온라인 수업 경험이 있는 청각장애 초등학생 27명(저학년 11명, 고학년 15명)과 중고등학생 22명(중학생 8명, 고등학생 13명) 총 49명을 대상으로 통온라인 수업의 이해 정도 및 수업 방식, 원격학습 플랫폼 기능 활용, 문자통역 및 속기 지원 시스템의 활용 등 보조 학습 매체 사용, 보장구의 활용을 극대화하는 보조기기 시스템의 사용과 관련된 실태와 요구도를 파악한 결과는 다음과 같다.

1) 온라인 수업의 이해 정도 및 수업 방식

청각장애 학생은 대면 수업보다 온라인 수업에서 수업을 이해하는 정도가 유의미하게 낮은 것으로 조사되었다. 청각장애 학생이 수업을 '이해함'과 '전부 이해함으로 응답한 학생의 비율이 온라인 수업에서 61.2%와 대면 수업에서 81.7%로, 청각장애 학생의 수업 이해 정도가 대면 수업보다 온라인 수업에서 유의미하게 더 낮은 것으로 나타났다. 청각장애 학생들은 대면 수업에서 직면하는 여러 가지 어려움들을 온라인 수업에서도 경험하는 것으로 보인다. 최근 COVID-19로 온라인 수업을 경험한 기술학교에 재학 중인 청각장애 학생 10명을 대상으로 실시한 인터뷰 연구(Krishnan et al., 2020)에서 청각장애 학생들은 보청기가 온라인 수업 중 말이나 소리를 완전하고 정확하게 탐지하는데 한계를 가지기 때문에 여전히 입모양 등 시각적 정보에 집중하는 노력이 필요하다고 하였고, 시각적 자료나 자막이 없으면 주제를 통하여 이해하기 때문에 온라인 수업에서 많은 제약이 있다고 하였으며. 또한 온라인 기기 사용이 친숙하지 못한 어려움 등이 있다고 하였다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 무엇보다 청각장애 특성을 이해하는 교수자의 배려가 필요하다고 하였다. 그러나 본 설문 조사 결과, 청각장애 학생의 절반이상(57.7%)이 온라인 수업 시 교사의 배려를 받지 못하였다고 응답하였다. 도움이 되었던 수업 방식에서도 '없음'(37.0%)이 높게 나타나 온라인 수업의 이해 정도가 낮아진 것에 영향을 미친 것으로 보인다. 그러나 교사의 배려 부족이 온라인 수업으로 발생한 문제점이라고 해석하기에는 본 연구의 설문 문항 설계에서 대면 수업 시 교사의 배려 정도에 대한 문항이 포함되지 않아서 직접적인 비교가 불가능하다는 제한점이 있다.

본 설문 조사 결과, 온라인 수업을 위하여 필요한 수업 방식으로는 '자막제공'(58.5%)이 가장 높았으며 이 밖에도 '강조하기', '천천히 말하기', '시각적 자료 제시', '얼굴 노출' 등이 필요하다고

응답하였다. 또한 교사의 수업 방식에 대한 만족도는 '만족'과 '매우 만족'이 32.6%였으며, '불만족'과 '매우 불만족'이 32.7%로 관련한 요구 사항으로는 필요한 수업 방식에서 응답한 방식들과 추가적으로 과제 난이도 및 양 조절, 동기 부여, 수업 내용의 질적 관리, 배경 소음 관리 등을 요구하였다. 청각장애 학생의 수업 이해 정도를 높이기 위하여 요구 사항의 개선과 함께 청각장애 학생을 위한 콘텐츠 제작 및 다양한 교수 방식의 활용이 필요하다. 초등학교 통합학급 교사를 대상으로 원격수업 경험을 탐구한 연구(이윤희, 2020)에서 교사의 대부분이 장애학생에게 적합한 자료제공, 수업에 학생 참여시키기, 학생과의 상호작용에 어려움이 있었다고 하였다. 교사의 경우 온라인 수업으로 수업의 형태가 전환됨에 따라 학습을 지도하고 관리 하던 역할에서 콘텐츠 개발이라는 추가적인 업무가 부여되므로 온라인 수업의 질적 향상과 추가적 업무에 대한 교사의 부담감을 감소시키기 위하여 관련한 연수 제공 및 온라인 수업 환경에서 다양한 교수학습 활동 지원, 콘텐츠 개발 시 자막 작업을 지원하는 등의 지원 인력 배치가 필요하다(장혜승, 2020).

설문조사에 참여한 4명의 학생이 온라인 수업은 청각장애 학생 혼자서 또는 양육자의 도움을 받아 수업을 진행해야하기 때문에 집중이 어렵거나 출석 정도의 의미만 갖는다고 답하였으며, 반대로 한 명의 학생은 온라인 수업과 관련하여 대면 수업보다 동영상이 집중하기 쉽고, 자막이나 시각적 자료가 있어 더욱 도움이 된다는 긍정적인 보고를 하였다. 일반 학생들 역시 비대면 수업으로 전환 후 학력저하 현상이 두드러진 것에 반해 자기주도 학습이 잘 되어 있는 학생의 경우 온라인 수업 시에도 집중도가 높은 것으로 나타났다(김혜진, 2020). 이러한 결과는 온라인 수업이 대면 수업 보다 동기부여나 자기주도성과 같은 개인의 역량이 학업 성취에 많은 영향을 미쳐 학생 간의 학업성취 간극이 더 증대할 수 있다는 가능성을 시사하였다. 청각장애 학생의 동기부여와 자기주도성을 높여주기 위하여 양육자와 교사는 더 많은 소통을 통하여 학습 참여를 독려해야 할 것이다. 또한 3명의 청각장애 학생이 스스로 사용기기 및 학습지원 플랫폼을 다룰 수 없어 양육자의 도움이 필요하다고 보고하여, 대면 수업과 비교 시 학부모의 적극적인 참여와 관리자로서의 역할 비중이 커졌다고 할 수 있다. 장혜승(2020)은 교수 학습지원 준비도 측면에서 학부모 지원으로 가정학습도우미 역할 지원, 원격수업 통합 콜센터 운영 등이 제공될 필요성을 강조하였다.

2) 원격학습 플랫폼

원격학습 플랫폼과 관련하여 청각장애 학생은 대체로 만족(77.5%)을 나타내었다. 그러나 학생의 32.7%가 학습을 위해 플랫폼 기능을 적극적으로 사용하지 않은 것으로 나타났는데 이는 학생의 학습에 대한 동기부여의 결여일 수도 있지만 플랫폼 기능에 대한 충분한 교육이 이루어지지 않은 이유일 수 있다. 특히 학습 시 양육자의 도움이 더 요구되는 초등학교 저학년의 경우, 교육 대상자로 학생과 함께 양육자를 포함하는 것이 바람직할 것이다. 특히 자막에 대한 요구사항이 가장 높은 반면 주로 사용하는 기능에서 자막 관련 응답율이 9.6%로 적은 것은 자막을 제공하는 플랫폼이 극히 적은 이유일 수 있다. EBS 온라인클래스와 같이 녹화된 동영상을 재생하는 수업 형태의 경우 동영상 제작 시, 녹화 환경의 배경소음을 최소화하고 선생님이 얼굴을 노출하도록 해야 하며 동영상 제

작 후 추가 작업을 통하여 자막을 제공 할 수 있도록 하는 것이 바람직 할 것이다. 4명의 학생이 학습지원 플랫폼에서 부분적으로 내용을 놓친 경우 구간반복이 되지 않아 끝까지 수업을 듣고 난 후, 처음부터 다시 듣기를 해야 한다는 불편함이 있다고 답하여 구간 반복재생과 속도조절이 가능하도록 기능적 개선도 필요하다. 또한 줌(ZOOM)과 같이 화상회의 프로그램을 사용하여 실시간으로 수업이 시행 되는 경우 자막 제공이 어렵기 때문에, 사전에 수업과 관련한 시각적 자료 및 주요 내용을 정리하여 제공하거나 문자통역 및 속기 시스템의 활용을 권고할 수 있다. 이외에도 혼합강의(Blended learning) 방식으로 실시간 시행한 수업을 녹화한 후 자막 처리를 하여 청각장애 학생에게 다시 제공해주는 방법도 도움이 될 것이다. 이 밖에도 수어를 주 의사소통으로 사용하는 학생들을 위하여 콘텐츠 제작 시 수어통역의 영상처리 기능이 포함될 필요가 있을 것이다.

3) 문자통역과 속기 지원 시스템

문자통역과 속기지원 시스템 관련 설문조사 결과, 온라인 수업 전환을 계기로 사용하게 된 학생이 문자통역 2명, 속기지원 시스템 1명이었다. 문자 통역의 경우 1명의 학생은 저학년이 사용하기에 너무 어렵고 그림과 자막을 동시에 보기 힘들어해서 전혀 사용하지 않는다고 답했으며 다른 1명은 온라인 수업 시 스스로 수업을 듣고 이해하는데 도움이 되며 영어는 종종 오타가 있지만 한글의 경우 90% 이상 정확도를 보여 매우 만족한다고 답하였다. 현재 지원되는 문자통역의 경우 온라인 수업을 위해 사용하는 기기와 별도로 문자통역 전용 태블릿이 있거나 온라인 수업 시 사용하는 기기 화면의 일부분에 동시 제공된다. 문자통역을 사용하는 학생은 두 개의 화면을 번갈아 가며 보거나, 학습 영상에 있는 텍스트와 자막을 동시에 봐야 하는 어려움, 자막이 학습 영상의 일부 가리는 불편함 등이 발생 할 수 있다. 본 연구에서도 문자통역 관련 요구 사항으로 자막이 화면을 가리거나 동시에 보기 어려움, 말소리와 자막의 불일치 등 혼선을 준다는 의견이 있었다. 그럼에도 문자통역을 사용하는 6명 중 50%(3명)가 온라인 수업 시에 사용하는 것으로 응답하여 자막이 제공되지 않는 수업의 경우 문자통역은 수업의 이해도를 높이기 위한 대안이 될 수 있는 것으로 보인다. 속기지원 시스템의 경우 사용자가 1명으로 속기지원 덕분에 원활하게 수업을 받을 수 있어 높은 만족도를 보였으며, 지속적인 속기 지원이 절실하다고 답하여 이에 대한 교육적 지원이 필요함을 시사하였다.

4) 보조기기 시스템

온라인 수업은 대면 수업처럼 FM 시스템을 사용하지 않아도 쉽게 교사의 말소리를 키우거나 줄이기에 용이할 수 있으나, 노트북, 데스크톱, 태블릿 및 핸드폰 등 온라인 수업을 위해 사용하는 기기의 스피커에 따라 출력범위가 다르다. 출력 범위의 차이는 음질에 영향을 미쳐 음향학적 결손이 발생할 수 있으며, 이를 보완하기 위하여 청각보조기기를 사용할 수 있다. 설문에 응답한 전체 학생 중 18.3%(14명)의 학생이 블루투스 무선 장치 및 오디오케이블 등을 사용한다고 답하였으며, 그 중 71.5%(10명)가 '만족'과 '매우 만족'한다고 응답하여 온라인 수업 시 음향학적 개선을 위하

여 보조기기 사용이 권장될 필요가 있다. 블루투스를 기반으로 한 무선연결 장치는 활용도가 높고 음질적인 측면에서 양호하지만 중계기를 통하여 전달되는 과정에서 처리 속도로 인하여 영상과 소리 간에 차이가 발생 할 수 있음을 주의해야 한다. 또한 오디오 케이블의 경우 연결된 사용기기의 전원에서 발생하는 전류가 잡음을 발생시켜 소리 듣기에 방해 요소가 될 수 있다. 이를 보완하고자 최근에는 중계기 없이 청각보장구를 휴대폰과 연결하여 음질을 개선시키는 다이렉트 스트리밍이 나오기도 하여, 청각보장구 선택 시 온라인 수업이 하나의 선택 요인으로 작용할 수 있다.

3. 청각장애 학생을 위한 박물관 교육

최근 박물관에서는 모든 대상자에게 동등한 경험을 제공하기 위하여 장애인 등 문화취약계층에 대한 박물관 접근성을 높이려는 노력이 활발히 이루어지고 있다(Museum Access Consortium, 2015). 청각장애인의 경우, 청각장애 유형, 청각장애 정도, 보청기 또는 인공와우, 기술 및 의사소통 선호도 수준에 따라 의사소통과 학습 요구도, 사회정서적 특성들이 서로 다르기 때문에 이를 이해하는 것이 중요하다. 예를 들어, 어떤 대상자는 수어만을 사용하기도 하지만 대부분의 청각장애인은 수어를 사용하지 않고 구어를 사용한다. 이러한 다양한 요구를 충족하기 위해 청각보조기술(hearing assistive technology, HAT) 활용 등 물리적 접근법 개선, 도슨트를 대상으로 한 교육, 수어 통역사 배치 등을 실시하고 있다(Goss et al., 2015; Museum Access Consortium, 2015). 또한 온라인 교육 제공은 청각장애 학생의 박물관 접근을 높이는 유용한 방법일 수 있다.

1) 물리적 접근법 개선

- 비디오 및 오디오 설명 고려

박물관에서 오디오가 포함된 비디오를 표시하는 경우 비디오에 자막이 있는지 확인하고 자막을 사용할 수 없는 경우 스크립트를 사용한다. 오디오 전용 작품을 보여주는 경우 대본을 제공하고 대본을 사용할 수 있다는 표시를 제공한다.

- 음향과 조명

청각장애 대상 교육을 위해서는 좋은 청취 환경을 조성한다. 배경소음이나 잔향이 많은 큰 홀이나 천장이 높은 방 대신 방음 시설이나 조용한 방을 사용한다. 카펫과 부드러운 가구가 있는 공간은 소리를 흡수하고 에코를 줄이는 데 도움이 된다. 대부분의 청각장애인들은 화자의 입모양을 통해 많은 정보를 얻을 수 있으므로 공간의 조명을 밝게 하고, 강연이나 워크숍을 진행하는 사람은 밝은 조명이나 창문을 등지고 있는 것을 피해야 한다.

● 청각보조기술

대부분의 박물관 환경은 낮은 조명과 높은 천장과 넓은 공간으로 청각장애인에게 도전적인 환경이다. 특히 그룹내에서 앞자리를 차지하지 않으면 도슨트의 입모양을 보기 어렵거나 배경소음이나 잔향 등으로 인해 말소리가 정확히 들리지 않을 가능성이 크다. 보청기나 인공와우는 비교적 먼 거리에서 제시되는 소리를 감지하지 못하거나 소음상황에서 신호음과 경쟁적인 배경소음까지도 전달하기 때문에 열약한 청취 조건에서 아동의 잠재력을 최대화하기에는 어려움이 있다. 이를 향상시키는 방법 중 도슨트의 음성이 배경 소음보다 크게 증폭되도록 청각 보조 기술(HAT)을 제공하는 것이다. 대표적인 청각보조기술은 개인용 또는 집단용 FM 시스템, 유도루프 시스템 등이다.

• FM 시스템

FM(frequency modulation, FM) 시스템은 보청기나 인공와우가 의사소통을 원활히 하는데 제한이 있는 열약한 청취 상황에서 사용하며, 조금 먼 곳의 소리를 거리와 소음의 방해없이 사용자의 귀로 전달하여 들을 수 있게 하는 장치이다. 도슨트가 원격 마이크와 송신기를 목에 걸거나 셔츠에 부착하여 음성이 방문자의 수신기로 무선으로 전송되고 수신기를 착용한 청각장애 학생은 라디오 전차를 통해 전달되는 도슨트의 말소리를 보청기 또는 인공 와우를 통해 듣게 된다.

• 유도 루프 시스템

유도 루프 시스템(induction loop system)은 전자기 코일을 사용하여 자기장을 생성한다. FM 및 적외선 시스템과 달리 유도 루프는 보청기와 호환되는데 T-코일이 있는 보청기 또는 인공 와우 장치는 T-코일을 통해 직접 소리 신호를 수신한다. 유도 청력 루프(induction loop)는 매표소와 리셉션 데스크를 포함한 공공 장소에서 가까운 거리(최대 1m 거리)에서 대화하는 동안 보청기를 착용한 사람들이 보다 쉽게 의사소통할 수 있도록 하는 특수 유형의 사운드 시스템이다. 포인트가 어디에 있는지를 나타내는 명확한 표지판이 있어야 한다, 방 전체에 루프 시스템을 설치할 수 있고, 휴대용 인덕션 루프는 워크샵이 진행되는 공간에서 사용할 수 있다.

2) 도슨트 대상 교육

의사소통을 위해 말과 청력을 사용하지만 난청이 있는 성인은 구어를 이해하는 능력을 최적화하기 위해 프레젠테이션 조정이 필요하다(Goss et al., 2015). 청각장애인은 종종 공공장소에서 듣기에 대한 이전의 부정적인 경험 때문에 낙담하고(Lisney et al., 2013) 박물관, 특히 도슨트가 이끄는 투어를 피할 수 있다. 그러므로 박물관의 물리적 환경 조성과 더불어 도슨트가 명확한 말을 구현하도록 훈련하는 것이 필요하다(Meyer et al., 2016). 도슨트의 명료한 말은 청각장애인의 접근성,

사회적 연결성, 삶의 질 향상에 기여하는 것으로 나타났다(Meyer et al., 2017). 청각장애인은 명료한 말을 사용하는 경우 대화식 음성보다 더 높은 이해력을 보이게 되는데, 명료한 말은 대화식보다 속도가 느리고, 쉼이 더 많고, 자연스러운 억양 패턴을 보이는 것이 특징이다. 또한 도슨트의 청각장애 아동과의 의사소통을 위한 팁은 다음과 같다(Kids in Museums. 2021).

- 선호하는 의사소통 방법(수어, 독화, 구어, 쓰기 등)을 물어본다,
- 대화를 시작하기 전에 상대방의 주의를 끌도록 한다.
- 입술을 읽고 표정을 보는 것이 어려워질 수 있으므로 밝은 빛이나 창가를 등지는 자세를 피한다.
- 좌석 위치도 중요하다. 소규모 그룹이면 원이 가장 좋고 더 큰 그룹이면 좌석이 엇갈려 있는지 확인한다. 연사나 통역사를 볼 수 있도록 2m 이내의 앞자리에 배치한다.
- 보청기를 착용하고 있어도 당신의 목소리를 또렷이 들을 수 없다는 것을 기억한다.
- 말을 할 때 입을 가리면 독화하기 어렵다.
- 표정이 바뀔수 있으므로 소리를 지르지 않고 말한다.
- 가능한 시각적 신호를 사용하고 무엇에 대해 이야기하고 있는지 알려준다.
- 음악을 끄거나 배경 소음을 제거한다.
- 수어 통역사에게 직접 말하지 말고 대화에 관련된 사람을 본다.
- 가능하면 간단한 수어표현이 가능하도록 배운다.

3) 청각장애 학생을 위한 박물관 온라인 교육

청각장애 학생들을 위한 효율적인 박물관 온라인 교육을 위해 위의 연구 결과를 기반으로 정리하면 다음과 같다. 첫째, 도슨트의 수업 방식 조정은 중요한 내용을 판서하거나 밑줄, 반복하기 등을 통하여 강조하기, 얼굴을 보여주며 말하기, 천천히 말하기, 시각적 자료 제시 등을 포함한다. 둘째, 원격학습 플랫폼은 자막, 강의자 얼굴 영상, 수어 영상, 배경소음이 제거된 음향 등을 포함하는 동영상 제공이 효율적이며, 이 경우, 구간 반복재생, 속도 조절이 가능하도록 한다. 셋째, 문자통역과 속기 지원 시스템은 실시간 교육 프로그램과 함께 활용을 권고할 수 있지만 정확성 등에서 개선이 필요하다. 마지막으로 보청기와 인공와우의 사용을 극대화하는 보조기기의 활용이 요구된다.

▌참고문헌▐

교육부 (2022). **2022 특수교육 통계.** 세종: 교육부.

권순우 (2017). 청각장애 대학생의 학습 지원 실태와 만족도에 관한 사례 연구. **특수교육저널: 이론과 실천,** 18(1), 71-92.

권순황 (2010). 청각장애 학생의 교수-학습 전략 특성 연구. **특수아동교육연구, 12**(3), 249-271.

서중현, 유은정 (2014). 청각장애학생의 통합교육에 대한 일반교사의 인식과 지원 실태 파악. **특수교육저널: 이론과 실천,** 15(2), 203-230.

윤은희, 최성규 (2016). 청각장애 대학생들에게 통역이 주는 의미 - D대학교를 중심으로. **특수교육저널: 이론과 실천,** 17(3), 183-209.

이승아 (2019). 소리를 눈으로 보게 해주는 스타트업. JobsN.

이필상, 권순황, 김수진, 김시영, 박미혜, 박선희, 정은희 (2015). **청각장애아동교육의 이해.** 서울: 학지사.

이현주, 이지연, 오은주, 장현숙 (2020). COVID-19 상황에서 통합학급 청각장애 학생의 온라인 수업 실태와 요구도 조사. **특수교육논총, 36**(3), 329-350.

장혜승 (2020). 코로나19에 대응하는 주요국 교육 정책과 시사점, **과학기술&ICT 정책기술 동향.** NO. 166 (2020.5.8.)

전동일, 서정민 (2017). 난청인을 위한 문자통역서비스 제도화 연구. **디지털융복합연구,** 15(4), 53-63.

조두년, 송영준, 강병호 (2016). 일반학교 청각장애 학생의 교과학습을 지원하는 문자통역 원격 교육지원의 효과성 검증. **장애인고등교육연구, 2**(1), 23-42.

홍종배, 홍승배, 안영민 (2011). 한국장애인방송 편성실태 및 내용분석 연구: 자막, 수화, 화면해설방송을 중심으로. **한국언론학회 학술대회 발표논문집,** 273-274.

Goss, J., Kollman, E. K., Reich, C., & Iacovelli, S. (2015). Understanding the multilingualism and communication of museum visitors who are d/Deaf or hard of hearing. *Museums & Social Issues, 10,* 52-65.

Kids in Museums. (2021). How can your museum better welcome families and young people who are D/deaf or hard of hearing? https://kidsinmuseums.org.uk/resources/how-can-your-museum-better-welcome-families-and-young-people-who-are-d-deaf-or-hearing-impaired

Krishnan, I. A., De Mello, G., Kok, S. A., Sabapathy, S. K., Munian, S., Ching, H. S., ... & Kanan, V. N. (2020). Challenges Faced by Hearing Impairment Students During COVID-19. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 5*(8), 106-116.

Lisney, E., Bowen, J. P., Hern, K., & Zedda, M. (2013). Museums and technology: Being inclusive helps accessibility for all. *Curator: The Museum Journal, 56,* 353-361.

Meyer, S., Larrivee, L., Veneziano-Korzec, A., & Stacy, K. (2017). Improving art museum assessibioty for adults with acquired hearing loss. *American Journal of Audiology, 51,* 55-60.

Meyer, S., Veneziano-Korzec, A., Larrivee, L., & Stacy, K. (2016). Improving museum docents' communication training. *Curator: The Museum Journal, 26,* 10-17.

Museum Access Consortium. (2015). Group programs. Retrieved from http://museumaccessconsortium.org

UNESCO (2020). Distance learning strategies in response to COVID-19 school closures. UNESCO COVID-19 Education Response Education Sector issue notes, issue note no. 2.1-April 2020.

Wolfe, J., Morais Duke, M., Schafer, E., Cire, G., Menapace, C., O'Neill, L. (2016). Evaluation of a wireless audio steaming accessory to improve mobile telephone performance of cochlear implant users. *International Journal of Audiology, 55*(2), 75-82.

고령사회 노년층의 박물관 참여와 웰빙

이 지 원
국립경주박물관 학예연구사

서 론

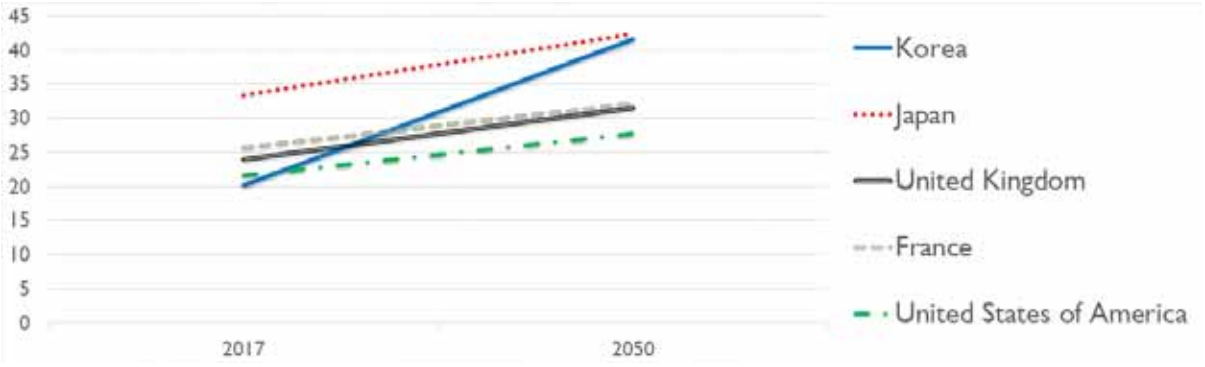
한국의 고령화 양상을 보면, 2000년대에 들어 급격한 속도로 고령인구가 많아지는 것을 확인할 수 있다. 이는 유럽권 국가들이 비교적 일찍 고령화사회[1)]에 진입하여 그 인구분포가 서서히 늘어나는 것과는 다른 양상이라고 할 수 있다(표 1, 2). 한국은 갑작스럽게 고령인구가 증가하는 상황에 맞닥뜨렸고, 그 속도가 빨라 고령인구에 대한 사회적 준비와 고민이 충분치 못했다(전수경, 2014). 이렇게 급증하는 노년층을 박물관이라는 공간에서는 어떻게 맞이할지 고민이 필요한 때이다. 즉, 노년층의 박물관 방문 동기 및 실제 기대하는 것이 어떤 것인지를 들여다보고 그들의 필요에 어떻게 부응할 것인지를 진지하게 생각해봐야 하는 시점이라고 할 수 있다.

〈표 1〉 고령화사회와 고령사회 진입년도 및 기간 (통계청, 2017)

	고령화사회 진입년도 (an ageing society)	고령사회 진입년도 (an aged society)	고령화사회에서 고령사회로 넘어가는 기간
한국	2000	2017	17년
일본	1970	1994	24년
영국	1929	1976	47년
프랑스	1864	1979	115년
미국	1942	2013	71년

1) 65세 이상의 인구가 전체 인구의 7%, 14%를 차지할 때에 각각 **고령화사회**(Ageing Society), **고령사회**(Aged Society)라고 명한다. 20%를 넘어설 때 **초고령사회**(Super-aged Society)라고 부른다.

〈표 2〉 2017-2050년 60세 이상 인구의 퍼센트 (UN, 2017)



노년층을 대상으로 하는 박물관 프로그램은 어린이, 청소년, 또 성인 대상의 프로그램과는 다른 몇 가지 특징들이 있다. 이러한 특징들은 영국에서 3곳의 박물관(The British Museum, Tate Modern, Museum of Liverpool)을 대상으로 박사과정[2] 연구를 하던 중에 발견한 부분이다. 영국은 빠른 고령화사회로의 진입으로, 이들에 대해 오래도록 축적된 고민과 사회적 분위기 속에서 노년층을 위한 박물관 프로그램들이 발현된 것일 수 있기에, 다른 분위기에서 고령화가 이루어진 한국의 상황에 바로 적용하기에는 무리가 있다. 하지만, 은퇴자들을 포함한 노년층이 박물관을 찾는 이유와 실제 박물관이라는 공간이 그들에게 어떻게 활용되는지, 또 역으로 박물관에 노년층이 어떤 역할을 할 수 있을지 쌍방향적 관계에서 서로간의 의미를 들여다보는 것은 필요하다.

본 론

박물관을 방문하는 노년층은 누구인지, 또 그들이 박물관을 방문하는 동기와 박물관에서 어떻게 활동하고 의미를 만드는지 살펴보고자 한다. 박물관의 소장품이 노년층에 어떤 영향을 미치는지, 그리고 그들에게 박물관이 어떤 공간이 될 수 있는지 모색한 후에 박물관과 노년층의 쌍방향 관계 맺기에 대한 제언을 하고자 한다.

1. 박물관을 찾는 노년층

노인은 누구이며, 노년층을 어느 정도까지로 볼지에 대해서는 쉽게 정의하기가 어렵다. 노년층의 연령대가 광범위하며, '나이가 든 사람'의 특징이 주관적 감정을 포함하기도 하고 그 의미가 애매하기 때문이다. 대신에 연대기적 나이, 사회적 역할의 변화, 신체적 능력의 변화를 포함한 다양한 특

2) 이 글의 일부는 작성 중인 박사 논문(An Exploration of the potential of museums for older adults' wellbeing in an ageing society, UCL IOE)의 내용과 겹칠 수 있음을 밝혀둔다.

징에 따라 노인을 정의할 수 있다. 나라별로 노인의 정의가 달라질 수도 있는데, 자원이 풍부한 선진국에서 고령은 일반적으로 60세 또는 65세의 연금 수령과 관련하여 정의된다. (WHO, 2010) 수명이 짧은 개발도상국에서는 노인을 50세 이상으로 정의하고 있다(WHO, 2010). 이 글에서는 박물관의 시니어 대상 프로그램 참가자들의 나이를 명시한 경우를 반영하여, 50대 이상[3]의 은퇴자[4]들을 대상으로 한다.

2. 노년층의 박물관 프로그램 참여

영국의 노년층 대상 프로그램 중 대표적인 세 개의 프로그램을 각 박물관에 대한 간단한 안내와 함께 소개한다. 2000년부터 시작된 리버풀 박물관의 '기억의 집' 프로그램과 2013년부터 시작된 테이트 모던의 '비누박스(강연단)' 프로그램, 2000년부터 시작된 영국박물관의 '핸즈온 데스크'이다.

가. 리버풀 박물관의 '기억의 집(House of Memories)'

리버풀 박물관(Museum of Liverpool)은 국립리버풀박물관 그룹 일곱 개 박물관 중의 하나로, 리버풀이라는 도시의 사회 · 커뮤니티 역사와, 고고학, 지역 군사 역사, 그리고 교통 등을 포함하는 리버풀의 이야기가 전시의 주요 내용이 된다.

'기억의 집' 프로그램은 리버풀박물관의 유명한 프로그램인데, 박물관 중심의 치매 노인 대상 프로그램으로 간병인들까지 대상으로 한다. 4가지 활동으로 구성되어 있으며 전자기기에서 활용 가능한 앱도 포함하고 있다. 아래 표에서 활동 1, 2는 대면 프로그램이고 활동 3, 4는 노년층 사용 가능한 자료이다. 이 프로그램은 치매가 없더라도 참여 가능하다.

〈표 3〉 리버풀 박물관의 '기억의 집' 프로그램[5]

	활동명	진행내용	주제
1	박물관에서 나를 만나다 Meet Me at the Museum	노인 대상 기억 회상 프로그램	1940-1960년대 생활관련 (게임, 영화, 배우, 티비, 사탕 등)
2	기억 산책 Memory Walks	박물관 내 투어	리버풀 과거 모습 관련 (철도, 항만 노동자 관련)
3	기억 여행가방 Memory Suitcase	메모리 상자 대여 프로그램	철도 관련 포스터, 그림책, 게임 등 (리버풀 아이리쉬 커뮤니티 등)
4	내가 어렸을 때 When I Was Little	3-7세 어린이와 조부모 대상 백팩 이용 프로그램	리버풀 박물관 갤러리 전시품 관람, 이야기 나누기

3) 영국 박물관에서 노년층을 대상으로 하는 프로그램의 경우, 국립북아일랜드박물관(NMNI)의 'Live well' 프로그램에서 참여자 나이를 50대 이상으로 하며, 이 경우가 가장 적은 나이를 대상으로 하는 경우이다.
4) 영국에서는 은퇴자들을 인생의 세 번째 단계 'The third age'로 표현한다. (Lasleet, 1996)
5) 리버풀박물관 홈페이지(2019)에서 발췌, https://www.liverpoolmuseums.org.uk/house-of-memories

나. 테이트 모던의 '비누박스(Soapbox)'

테이트 모던은 1900년대 초의 모더니즘에서부터 오늘날 만들어진 흥미진진한 작품들에 이르기까지 100년이 넘는 예술작품을 가지고 있는 곳이다. 파블로 피카소를 비롯해 에밀리 카메크르와르예, 제니 홀저와 같은 전 세계의 예술가들에 의해 만들어진 그림, 조각품 등이 포함된다.[6] 테이트 모던의 '비누박스' 프로그램은 60세 가까운 사람들이 만나 주제별 토론을 통해 삶과 예술에 대한 견해를 나누는 것이다. 테이트 모던의 컬렉션에서 나온 다양한 예술과 예술가들을 탐구하며, 노년층들의 생각에 도전을 주고 지적이고 친근한 그룹에서 각자의 느끼는 것을 말하고 나눌 기회를 제공한다.

〈표 4〉 테이트 모던의 '비누박스' 프로그램

	진행일	주제/ 관련 전시	형식	진행자
1	2019. 11.	소리 / Kemang Wa Lehulere's *I cut my skin to liberate the splinter*	갤러리 관람 및 토론	참여자 1인
2	2020. 01.	여성 아티스트의 저평가 / *Dora Maar Exhibition*	갤러리 관람 및 토론	참여자 1인
3	2020. 03.	불편한 미술 투어/ Kara Walker's *Fons Americanus*	갤러리 관람 및 질의응답	미술사학자

다. 영국박물관의 '핸즈온 데스크(Hands-on Desk)'

영국 박물관은 1759년에 문을 열었으며, 최초의 국립박물관으로 지식의 모든 분야를 다루는 박물관으로 전세계의 사람들에게 개방하였다.[7] 영국박물관에는 시대와 지역을 초월한 방대한 역사적 소장품으로 전시를 하기 때문에 다양한 관람객들을 맞이하고 있다.

핸즈 온 데스크는 방문객들이 실제 문화재를 만져볼 수 있고, 데스크에 있는 자원봉사자들과 대화를 통해 컬렉션에 대해 더 많이 알 수 있는 기회를 제공하고 있다. 별도의 참여비는 없으며, 매일 11시부터 16시까지 7개의 전시실에서 진행하고 있다. 7개의 상설전시실은 Enlightenment Gallery; Collecting the World Gallery; Africa, Oceania and the Americas; Pre-History and Roman Britain; the Money Gallery, the Islamic World Gallery; and the Department of Asia이며, 특별전시중에는 데스크가 추가되기도 한다(대영박물관, 2021). 각각의 전시실에는 다른 문화재가 핸즈온 데스크에 있으며 그 중 세 가지를 살펴보면 다음과 같다(표 5).

6) 테이트모던 홈페이지(2020)에서 발췌, https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern
7) The British Museum (2022) 홈페이지에서 발췌 https://www.britishmuseum.org/about-us/british-museum-story

〈표 5〉 영국 박물관의 '핸즈온' 프로그램

	전시실 번호	전시실 이름	다룰 수 있는 문화재
1	68번 방	화폐 갤러리 Money Gallery	중국, 그리스, 이슬람 동전들 Chinese, Greek, and Islamic coins, etc.
2	1번 방	계몽 갤러리 Enlightenment Gallery	구석기 손도끼, 가네샤 청동상, 원뿔형 말뚝 등 Palaeolithic handaxe, Bronze Image of Ganesha, conical pegs, etc.
3	특별전시실	트로이 Troy	아프로디테 조각, 화살촉, 유럽동전 등 Aphrodite fragment, archaic arrowhead, owl tetradrachm, European coins, etc.

3. 박물관에서 노년층의 의미 만들기

박물관에서 노년층이 하는 활동들은 '학습'이나 '교육'으로 한정짓기에는 무리가 있다. 가볍게 친구와 바람을 쐬러 오기도 하고, 프로그램 참여를 통해 노년층은 전시품에 대해서 이야기 나누며 자신의 경험을 공유하는 시간을 갖는다. 박물관에서 이루어지는 노년층의 관람이나 활동을 의미 만들기의 시간으로 명할 수 있을텐데, 이것은 노년층이 처한 삶의 단계와 그들의 특성과도 연결된다. 노년층이 박물관에서 만들어가는 의미는 다른 대상층의 전시품 감상 및 학습 외에 더 많은 것들을 포함하며 그것이 방문 동기로 작용한다.

가. 사회적 관계 형성

노년층이 될수록 가까운 이들과 멀어지는 경험을 하게 되고, 퇴직 이후에는 사회적인 소속도 사라지기 때문에 또 다른 관계 형성이 필요하다. 그리고 아주 가까이에 있던 친구나 가족을 잃는 경우도 있기 때문에 새로운 관계 맺기를 시도하는 때이기도 하다(Thompson, 1994).[8] 박물관에서의 활동은 비슷한 관심사를 가진 사람들이 자연스럽게 만나고 이야기 나누는 장을 마련한다는 점에서 이러한 사회적 관계 맺기의 좋은 기회가 될 수 있다. 소속감도 주는 동시에 정기적인 프로그램의 경우에는 고정적으로 참여하는 사람들이 있고 새로운 사람들의 참여도 가능하기에 교제의 장으로 박물관이 활용되는 것을 확인할 수 있다. 이것은 노년층에게 박물관을 방문하고 다양한 활동에 참여하도록 하는 동기로 작용하기도 한다.

> 자원봉사자들은 박물관의 직원 중 한 그룹으로 받아들여지기 때문에 일반 관람객과는 다르다. 또한 자원봉사자들간의 동료의식이 있다. 컨퍼런스에서 만나고 점심식사를 하며 이야기를 나눌 수 있기 때문에 소속감을 갖는다.
>
> - 2020년 영국 박물관 자원봉사자 인터뷰 중 -

8) Thompson(1994)은 퇴직 후의 인생(The Third Age)은 관계들이 지속적으로 다시 만들어져야 한다고 이야기했다. 왜냐하면 이 시기의 난제 중 한 가지는 부인이나 남편, 친구 등의 친밀한 사람들을 잃어가는 것이기 때문이다.

나. 개인 경험의 연장선에서 활동 선택

노년층이 박물관에서 선택하는 활동들은 자신의 과거 경험과 연결된다. 과거 직업이나 공부한 것들, 혹은 개인적인 흥미를 지속적으로 이어가며 발전시키는 경우가 많기 때문이다. 리버풀 박물관의 사진전에 대해서도 두 관람객은 같은 전시를 다른 관점으로 본 것을 알 수 있었다.

> 나는 사진들을 보는 것에 집중했다. 나는 사진을 찍는데에 여러 해를 보냈기 때문에, 사진을 보면 그 스타일을 읽을 수 있다.
>
> - 2019년 리버풀 박물관 관람객 A 인터뷰 중 -

> 나는 역사에 훨씬 관심이 많아서 사진에 담긴 역사적인 부분들에 관심이 갔다. 그것은 매우 감동적이었고, 놀라웠다.
>
> - 2019년 리버풀 박물관 관람객 B 인터뷰 중 -

또한 프로그램을 진행할 때에도 주제를 자신의 과거 직업과 연결시키는 경우를 발견할 수 있다. 테이트 모던에서의 프로그램을 진행할 때 현대 미술 전시품은 다소 어렵게 느껴졌지만 '소리'라는 주제를 선택하여 프로그램을 이끌었던 것은 참여자 A씨가 과거에 잠깐 가수 활동을 했던 것과도 연결된다. 이처럼 노년층은 그들의 삶에 걸친 지속적인 경험이나 흥미를 바탕으로 전시를 보는 것에 초점을 맞추는 경향이 있는데, 이것은 노년층의 학습 경향과도 연결된다. Hodkinson과 동료들(2008)은 지속적인 학습에 의해 은퇴후의 학습이 결정된다고 이야기했다. 새로운 기술이나 지식 보다는 개인적인 경험과 흥미를 지속적으로 이어가며 자신의 정체성을 건설해가는 시간이 은퇴 후의 시간이라고 밝혔다.

다. 기억의 반추와 과거 회상

지역사 박물관의 경우, 과거의 생활과 관련된 물품들이 전시품을 이루는 경우가 많기 때문에 실제 노년층 프로그램 참여자나 방문객들은 전시품을 보면서 자신의 과거를 회상하는 경우가 많다. 전시품에서 시작된 과거 시절에 대한 기억은 그 시절의 다른 물건이나 장소로 확장되는 경우도 있다.

> 박물관으로 걸어 들어올 때 나는 잊고 있던 물건들을 보며 그 나이대로 되돌아간다. 나는 그 시절을 생각하기도 하고, 어떤 지역을 떠올리기도 했다. 중국 커뮤니티 관련된 전시품을 봤을 때 어렸을 때 자주 가던 중식당이 떠올랐다. 나는 중국 음식을 좋아했고, 가장 유명한 중식당이 리버풀에 있었는데, 그 식당이 아직도 있는지 잘 모르겠다.
>
> - 2020년 리버풀 박물관 참여자 인터뷰 중 -

David Carr(2000)는 기록된 역사와 살아있는 기억이 만나기에 좋은 곳은 박물관만한 곳이 없다고 했다. 특히나 지역사 박물관 안의 전시품들은 기록된 역사이기도 하지만, 노년층들의 살아있는 기억을 건드리고 그 시절을 떠올리도록 하는 매개체 역할을 한다.

라. 대화를 통한 경험의 공유

노년층 프로그램에서는 진행자가 많은 정보를 전달하거나 지식을 공유하는 역할을 하기 보다는 진행과 질문을 하는 정도의 역할을 한다. 때문에 참여자의 이야기나 발언이 프로그램의 주가 되며, 서로간의 대화를 통해서 학습에 이르게 된다. 경험을 나누는 사람은 그 자체로 자신의 삶을 돌아보는 시간이 되며, 이야기를 듣는 이는 또한 타인의 경험으로 삶에 대해 배우며 새로운 시선과 마음을 갖게 하는 시간이 된다.

> 나이가 들어갈수록 내가 갖고 있는 것으로 판단하고 분류하는 경향이 있는데, 다른 사람의 말을 들을 수 있는 기회를 갖는 것은 다른 관점을 취할 수 있도록 해준다.
>
> - 2020년 테이트모던 프로그램 참여자 B 인터뷰 중 -

> 그 전시품들이 무엇을 의미하는지 기록하고 그것을 그룹에 가져가서 다른 사람들과 나눌 수 있다. 이때 대화를 통해서 다른 사람들이 생각하는 것을 들을 수 있기에, 그것은 아주 멋진 일이다.
>
> - 2019년 테이트모던 프로그램 참여자 A 인터뷰 중 -

> 관람객과 핸즈온 문화재에 대해 이야기를 나누면서 다른 방식으로 생각해볼 수 있다. 다른 문화권의 문화재에 대해서는 세계 각지에서 온 관람객들이 정보를 주기도 하고, 또 잘 모르는 부분에 대해서는 질문하기 때문에 새로운 방식으로 그 문화재를 바라볼 수 있다.
>
> - 2020년 영국 박물관 자원봉사자 인터뷰 중 -

박물관에서 나누는 대화는 생각과 경험을 공유하는 과정을 통해서 서로간의 배움도 가능하게 하는 동시에, 곁에 있던 사람들을 다른 시각으로 보도록 하는 역할도 한다. 실제 치매 대상 프로그램에서 대화가 단절되었던 노년층과 가족들은 박물관 전시품이 매개가 되어 대화를 시작하고 그것이 서로에 대한 마음을 새롭게 하는 계기가 되기도 했다(Gascoigne, 2008).[9)]

마. 손자 · 손녀와의 방문

노년층의 삶의 단계는 가족의 관계에 있어서 손자 손녀를 맞이하거나 돌본다는 점이다. 손자 손녀와 함께 박물관에 방문하여 설명해주고 이야기 나누는 것은 노년층의 중요한 방문 목적이 되기도

9) 박물관 프로그램을 통해 대화를 나누고, 이 시간들은 간병인들이 사랑하는 사람을 다른 시각으로 볼 수 있는 기회와, 비슷한 상황에 처한 다른 사람들과 어울릴 수 있는 소중한 휴식을 제공할 수 있다(Gascoigne, 2008).

한다. 또한 노년층의 프로그램의 한 갈래로, 세대간 교육의 중요한 대상이 조부모와 손자 손녀 교육이기도 하다. 실제로 리버풀 뮤지엄에서는 '내가 어렸을 때'라는 프로그램을 운영하고 있으며(사진 1), 전시품과 연계하여 몇가지 모형과 활동지를 넣어두고 실제 조부모 세대가 사용했던 기차표나 기차에서 먹었던 간식 등을 넣어두어 이야기를 나누도록 하고 있다 (사진 2).

〈그림 1〉 리버풀 박물관의 'When I was little[10)]'

〈그림 2〉 가방 속 체험물 (기차표 등)

박물관에 와서 옛 물건들을 손자 손녀에게 설명해주고 함께 이야기 나누며 그들이 즐겁게 관람하는 모습을 보는 것은 노년층에게 큰 즐거움을 주기도 한다. 리버풀 박물관 프로그램 참여자는 손녀를 데리고 와서 전시품을 보여주고 그들이 놀라서 '와우'라고 하거나 얼굴이 상기되는 것을 보는 것이 좋다고 이야기했다.

> 아이들이 물건을 만지고 있는 것을 볼 때 저는 이것을 보는 것을 좋아합니다. 박물관 전시품들은 유리 뒤에 있기 때문에 직접 만지기는 어려울 때가 많지만, 간혹 박물관 체험 코너에서 직접 체험하고 만지고 이야기 나눌 때 아이들이 즐거워하고, 또 다시 올 수 있다는 점이 너무 좋아요.
>
> - 2020년 리버풀박물관 노년층 관람객 인터뷰 중 -

Thompson(1993)은 손자 손녀를 돌보는 것은 은퇴 이후의 삶에서 자기 정체성을 확립하고 의미 있는 삶을 만들어 가는 데에 중요한 요소라고 강조했다. Silverman(1995)도 박물관 경험에서 자기 정체성과 동료가 중요하다고 보았는데, 손자 손녀와의 관계는 이 두 가지에 모두 영향을 줄 수 있을 것이다.

4. 박물관 전시품의 효과

노년층의 박물관 활동에서는 전시품이 그 자체로 새로운 학습의 대상이 되기보다는 대화의 매개체가 되거나 과거의 삶의 모습을 떠올리게 하는 역할을 담당한다. 또한 은퇴전의 직업이나 전공 등을 이어가도록 하는 여가 생활의 촉매제가 되는데, 가령 미술을 전공했던 사람은 지속적으로 미술

10) 리버풀박물관 'House of Memory' 홈페이지에서 사진 발췌

관을 찾아서 전시품을 감상하며 자신의 전공을 발전시키고자 한다. 그리고 역사를 공부했던 사람은 박물관의 유물을 감상하고 그 시대상을 이해하는 등 조금씩 전공의 영역을 넓혀하며 자신의 여가 생활을 가꾸어간다.

> (리버풀의) 그 터널 비디오를 보니 예전 기억이 났다. 터널이 오픈할 때 사진들을 본 적은 있지만 비디오는 보지 못했기 때문이다. 그것을 보는 것이 흥미로웠고 과거로 나를 데려가 주었다. 또한 우리가 오늘 터널에 대해 기억하는 것들을 이야기 나눈 것도 아주 좋았다.
>
> - 2000년 리버풀 박물관 프로그램 참여자 인터뷰 중 -

> 나는 역사를 공부했고, 이것은 나를 박물관의 전시품들을 더 살펴보도록 권하는 것 같다. 가령 로제타 스톤을 보는 것을 좋아하는데, 그것을 보다보면 거기에 세 가지 언어로 적힌 것을 알게 되고, 언어에까지 관심이 확장되는 것을 느낀다.
>
> - 2020년 영국박물관 방문자 인터뷰 중 -

박물관의 전시품을 보거나 혹은 일부는 만질 수 있게 하는 과정은 어린이들을 위한 과정과도 유사할 수 있다. 하지만 노년층을 대상으로 하는 프로그램에서 전시품은 그들이 갖고 있는 추억을 나누게 하지만, 어린이들을 대상으로 하는 프로그램에서는 전시품과 관련한 역사를 이야기 한다는 점에서 차이가 있다.

> 박물관 전시품은 나이든 방문객을 그들이 익숙한 무언가와 연결시키는데 도움을 줄 수 있다. 관련된 추억을 이야기하도록 한다. 반면에 어린이들을 위한 프로그램에서 박물관 전시품은 역사에 대해 이야기하는 시간을 갖는다.
>
> - 리버풀박물관 직원 인터뷰 중 -

전시품은 참가자들에게 대화의 소재가 되거나, 자극 및 즐거움을 제공하기 때문에 토론과 회상에 중요한 초점이 된다. 전시품은 또한 다양한 상호작용을 가능하게 하며, 노년층을 위한 창의적인 생각, 참여 등을 촉진한다 (Chatterjee, MacDonald, Prytherch and Noble, 2008).

리버풀박물관의 노년층 대상 프로그램을 진행해온 직원은 만약 노인들이 자신에게 친숙한 전시품을 발견하며 그들은 정서적으로 가깝다고 느끼기에 전시품과 관련된 기억이나 자신의 삶을 타인과 나눈 것이 더욱 수월한 것 같으며, 이것은 그 사람의 웰빙에 기여하기도 한다고 이야기했다.

> 치매에 걸린 노인들과 기억회상 프로그램을 진행하는 중이었는데, 옛날 방식의 세탁기를 사용하고 있었다. 참여자 중의 한명이 휠체어에서 일어나서 그 세탁기로 빨래하던 기억에 대해 이야기를 했다. 함께 왔던 간병인이 말하기를, 그녀는 휠체어에 앉아서 거의 움직임이 없이 앉아있었는데, 이렇게 일어난 것은 굉장히 드문 일이라며 사진을 찍었다.
>
> - 리버풀 박물관 직원과의 인터뷰 중 -

만약 어떤 전시품이 이전에 보거나 알고 있는 것이라면 그 노인 참여자는 그것에 대해 마음을 열고 관련된 경험을 나눌 수 있을 것이다. 친숙한 것이기에 이미 그것과 연결되어 있다고 느끼고, 기억 등을 이야기 할 수 있다.

- 리버풀 박물관 직원과의 인터뷰 중 -

박물관에서 전시품을 보고 그것과 관련된 기억을 나누는 이러한 과정을 '전시품 기반의 웰빙'이라고 부르기도 한다. Kador, Thomas, and Helen Chatterjee (2020)는 이러한 전시품 기반의 웰빙은 전시품과 관련한 다양한 감각의 개입과 경험이 개인의 웰빙을 증진시키는 것을 의미하는 말이라고 언급했다.

5. 노년층에게 박물관 방문의 의미를 더하기

노년층의 박물관 방문과 활동의 특징을 앞에서 살펴본 것처럼 그들의 목적은 '학습'이 아니라는 것을 알 수 있었다. 프로그램의 진행을 위해서는 그들의 기억과 경험을 되새겨볼 수 있는 전시품의 선정이 특별히 중요할 것이며, 친숙하게 여길 수 있는 일상생활과 관련된 것들이 프로그램의 주제로 적합할 것이라 생각된다. 그것이 노년층의 적극적인 참여를 이끌어내고, 더 많은 경험들을 나누고 소통하게 하는 촉매제가 될 것이기 때문이다.

박물관과 노년층의 관계 모색을 위해서 박물관에서 노년층들의 기대에 부응하기 위한 노력도 필요하지만, 반면에 풍부한 지식과 경험을 가진, 시간적 여유가 있는 노년층이 박물관에서 어떤 역할을 할 수 있을지에 대한 고민도 필요하다. 박물관에서 노년층의 참여를 더욱 이끌어내어 사회적인 관계망 형성과 성취감을 느끼도록 하는 부분에 대한 고민도 필요하다. 쌍방향적 관계라야 지속적으로 이어질 수 있으며, 노년층의 기대에 부응하는 것과 함께 박물관이 노년층을 활용할 수 있는 가능성에 대한 모색도 이루어져야 할 것이다. 그 한 가지 방편으로, 영국박물관의 핸즈온 프로그램처럼 자원봉사자로 활동하는 것이 박물관의 필요에 부응하는 것이기도 하다.

노년층의 박물관 자원봉사는 양방향 관계에 더욱 가깝다. 박물관은 노년층의 자원봉사자의 도움을 받아들일 뿐만 아니라, 그들에게 필요한 것, 기대하는 바를 돌려주려는 노력을 계속한다.

- 영국박물관 직원 인터뷰 중 -

노년층을 대상으로 하는 프로그램의 한 예로, 치매 환자를 위한 프로그램 운영은 지역 내의 기관과의 네트워크를 통해 전문성을 더 강화해갈 수 있다. 실제로 박물관의 치매 환자 대상 프로그램을 운영하고 프로그램의 효용성을 연구하기 위해 지역 내의 병원이나 대학, 단체 등과 연계하여 운영한 사례를 많이 확인할 수 있다. 맨체스터에서는 병원, 박물관, 대학이 연합해서 프로그램을 운영하고 있으며,[11] 리버풀 박물관 또한 리버풀 대학, 치매 케어 센터 등의 지역 단체와 연계하여 운영

하며 전문성을 높이고 있다. Rhoads(2009)도 프로그램의 운영을 위해서는 의료기관이나 지원센터 등과 같은 타 전문기관과 협업할 것을 권하고 있으며, 효율적인 운영을 위해서도 의료 산업과 연계할 필요가 있음을 강조하고 있다.

결 론

앞에서 살펴본 것처럼, 노년층의 박물관 활동은 '학습'에 초점이 맞춰져 있지는 않다. 대신 박물관에서 사람들을 만나고 이야기하고 전시품을 매개로 과거를 떠올리며 경험을 나누게 하는 공간으로서의 의미가 더 크다. 때문에 노년층을 대상으로 하는 박물관 활동을 계획할 때에는 그들의 방문 동기나 실제 어떤 의미를 박물관에서 만들어 가는지에 대한 이해가 필요하다. 최근 노년층 대상의 프로그램의 평가 기준은 '웰빙'이 되고 있는 것을 확인할 수 있다. 북아일랜드 박물관의 경우에도 박물관 프로그램 평가시 영국 정부가 제시하는 웰빙의 다섯가지 요소[12]를 얼마나 충족시키는지로 바탕으로 하고 있는데, 1) 노인들이 사회적으로 타인과 잘 연결되고, 2) 적극적인 참여로 인한 개인적 웰빙에 긍정적인 효과를 주며 3) 박물관을 통해 지적으로 더 발전하고 4) 박물관이 노인들의 필요를 더 충족시킬 수 있는지 그 결과를 표시하고 있다. Thongnopnua (2015)는 박물관 방문과 같은 적극적인 참여가 노년층의 개인적 몸과 마음의 건강을 증진시키는 데에 도움이 되며, 타인과의 접촉하고 의미 있는 대화를 쌓음으로써 사회적 관계망 형성에도 긍정적인 효과가 크다고 주장했다. 또한 다양한 연구들(Baker, 2008)이 박물관을 방문하고 전시품을 보는 것이 노년층의 신체적, 정신적, 감정적 웰빙에 기여한다고 밝히고 있는 만큼 학습이라는 울타리를 벗어나서 노년층의 웰빙에 기여할 수 있는 박물관 활동을 제공할 수 있도록 지원해야 하는 때이다.

---

11) 맨체스터 박물관(Manchester Museum)은 맨체스터 대학과 함께 예술에 기반한 다양한 문화적 훈련과 지원의 기회를 건강과 사회적 전문가들, 학생, 간병인들에게 제공하고 있다 (예, ArtMED).
https://www.museum.manchester.ac.uk/learn/healthandwellbeing/

12) 영국 국립보건서비스(NHS)가 제공한 5가지 웰빙 방법 – 지속적인 학습, 활동적, 인식하는 것, 타인과 연결, 베푸는 것
https://www.nhs.uk/mental-health/five-steps-to-mental-wellbeing/

▌참고문헌▐

전수경 (2014) 노인들을 위한 두 비영리 교육단체 비교 연구: 영국의 U3A와 한국의 SU (영문) *A Comparative Study of Two Non-credit Educational Organisations for Older People: The University of the Third Age (U3A) in the UK and the Senior University (SU) in South Korea,* Doctoral thesis, UCL Institute of Education.

한국통계청 (2017) 노인 인구 통계

Baker, B. 2008. Studies suggest there's an art to getting older: Creative activity may have health benefits. The Washington Post. Washington, D.C. Accessed on May 19, 2008 from www.washingtonpost.com.

Chatterjee, H., MacDonald, S., Prytherch, D., & Noble, G. (2008). *Touch in museums: Policy and practice in object handling*. Oxford: Berg.

Gascoigne, L. 2008. Thought provoking. Museums Association. Museum Practice 41 (Spring): 42-45. Accessed at www.museumsassociation.org.

Hodkinson, P., Ford, G., Hodkinson, H., & Hawthorn, R. (2008). Learning as a retirement process. *Educational Gerontology*, 34(3), 167-184.

Kador, Thomas, and Helen Chatterjee. *Object-Based Learning and Well-Being: Exploring Material Connections*. Milton: Taylor & Francis Group, 2020. Print.

Laslett, P. (1996). A fresh map of life : The emergence of the Third Age / Peter Laslett (2nd ed.). Basingstoke: Macmillan.

Liverpool Museum (2019) 'House of memories' at: http://www.liverpoolmuseums.org.uk/about/partnerships/house-of-memories.aspx

Manchester Museum (2020) https://www.museum.manchester.ac.uk/learn/healthandwellbeing/

NHS (2020) 'Five-steps-to-mental-wellbeing' at https://www.nhs.uk/mental-health/five-steps-to-mental-wellbeing/

NMNI (2019) Live well Year 3 Evaluation Report. at https://www.tnlcommunityfund.org.uk/media/insights/documents/Live-Well-FINAL-Report-10.9.19.pdf?mtime=20191120172825

Rhoads, Libby. "Museums, Meaning Making, and Memories: The Need for Museum Programs for People with Dementia and Their Caregivers." Curator (New York, N.Y.) 52.3 (2009): 229–240

Silverman, L.H., (1995) Visitor Meaning-Making in Museums for a New Age. *Curator: The Museum Journal*, 38(3), 161-170.

Tate (2020) at https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern, https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/talk/soapbox/soapbox

Thompson, P. (1993) I DON'T FEEL OLD - THE SIGNIFICANCE OF THE SEARCH FOR MEANING IN LATER LIFE. *International Journal of Geriatric Psychiatry*, 8(8), pp.685-692.

Thongnopnua, S. (2015) *Art Museum Experiences of Older Adults,* ProQuest Dissertations and Theses.

UN (2017) World Population Ageing Report. at https://www.un.org/en/development/desa/population/publications/pdf/ageing/WPA2017_Highlights.pdf

WHO (2010). Proposed working definition of an older person in Africa for the MDS Project. at https://www.who.int/healthinfo/survey/ageingdefnolder/en/

그르노블 미술관(Musée de Grenoble)의 장애를 가진 관람객 맞이하기

끌레어 모아로(Claire Moiroud) · 베아트리스 마이오(Béatrice Mailloux)
프랑스 그르노블 미술관 장애인 교육 담당자

1. 개요

그르노블Grenoble은 45만 명 인구의 대도시이다. 그르노블 시에서는 편의 시설과 서비스를 항시 개방하여 모든 사람이 어디든 쉽게 접근할 수 있도록 노력하고 있다. 노인 및 아동이 있는 가정, 임산부 등 모든 시민들이 쉽게 이용할 수 있다.

그르노블 시는 1970년대부터 교통과 접근성에 심혈을 기울여 모범적으로 발전을 이끌어 왔다. 1995년에는 접근성 연구에 대한 고문을 임명하여 이러한 노력을 더욱 가속화했으며, 그 후로는 예산도 마련되어 이러한 정책을 강력하게 뒷받침하게 되었다.

국가적으로는 2005년 2월, 장애인 권리에 대한 법령을 만들면서 다양한 문화 공간에 대한 장애인 접근성을 한층 더 증진시켰다.

그르노블 미술관Musée de Grenoble은 유럽에서 가장 명망 높은 미술관 중 하나로, 13세기부터 20세기까지의 서양 미술 역사를 한눈에 알아볼 수 있다. 미술관은 1994년에 건물을 신축하여 개관하였으며, 이 문화공간은 모든 사람이 즐기는 공간이 될 수 있도록, 그르노블 시와의 끊임없는 소통과 논의를 통해 탄생되었다. 이에 발 맞춰, 그르노블 미술관의 공공 서비스 팀은 다양한 교육 과정을 이수했다.

2003년부터는 공공 서비스 분야뿐만 아니라, 대민 상담 분야, 안내 분야 등 여러 부서가 참여한 가운데 장애인 주간을 운영하기도 했다. 이때부터 공공 서비스 팀원들은 이러한 업무를 발전시키고자 장애 부문을 세분화하여 좀 더 전문적인 교육을 실행했다. 마카톤(장애인을 위한 언어 프로그램) · 프랑스 수어 · 점자 · 알츠하이머 질환의 이해를 위한 교육 등이 대표 사례이다. 미술관은 정기적으로 전문 기관 및 전문 시설에 방문하여 이러한 방문객들에 대한 이해와 전문성을 완성해 나갔다.

오늘날 이 사업을 위해 육성된 10명의 전문 인력을 통해, 장애인 방문객들의 미술관 소장 작품 상설 전시 및 기획전 관람이 가능해졌고, 특히 청각 및 시각, 정신질환, 신체장애 등 4가지 분야에 해당되는 장애인들에게 맞춤형 가이드 관람 및 실습 프로그램을 제공하고 있다.

팬데믹으로 2020년 미술관을 임시 폐쇄하기 전, 2019년도 성인 기준 장애인 방문객수는 다음과 같다.

- 알츠하이머 환자 24명
- 시각장애인 8명
- 독화 사용자(청각 장애인) 4명
- 프랑스 수어 사용자 2명

그르노블 시에서는 10여 년 전부터 '접근성의 달mois de l'accessibilité'을 마련하여, 미술관에서 개최하는 다양한 행사에 60여 명의 성인 및 아동이 참여하였다. 또한 그동안 장애인 학교에서 신청한 102건에 달하는 학생 단체의 미술관 관람과 실습이 진행되었다.

사진 1. 그르노블 미술관Musée de Grenoble의 모습과 실습실 이용

2. 청각 장애인 방문객 대상 교육

그르노블 미술관에서는 성인 및 아동의 청각 및 난청 장애인 방문을 맞이하고 있으며, 이들은 대부분 학교 또는 협회에 소속되어 방문한다. 개별적으로 방문하는 사람은 미술관 입장 시 전자기 보청 시스템에 접속할 수 있다.

교육 기관에서 방문하는 아동 단체(특수학교)에서는 소규모 방문이 일반적이다(약 10~15명). 이들은 수어를 사용하는 교사의 체계적인 지도를 받거나, 비교적 장애가 심하지 않은 난청의 경우에는 보청 장치를 착용한다. 그러므로 미술관의 전문 인력은 소형 '핀마이크'만 착용하면 거의 '일반적인' 안내를 진행할 수 있으며, 교사는 그것을 프랑스 수어로 동시통역을 하게 된다.

전문 인력은 이러한 유형의 방문객을 맞았을 때 특별한 주의를 필요로 한다. 즉 천천히, 명확하게 설명하고, 얼굴 표정으로 표현하도록 하며, 아동들과 시선을 맞추는 것에 집중해야 한다. 이러한 청각 또는 난청 장애 아동들은 교육 보조 기구(예를 들어, 카드·퍼즐·촉각 오브제)를 활용할 때에도 각별한 주의가 필요하다. 그들에게 이러한 보조 기구를 내어 놓았을 때, 더 이상 안내에 귀 기울이지 않아, 진행을 이어 나가기 힘들어지기 때문이다. 제2의 감각 기관을 이용할 때에도, 과도한 자극을 주어 이해를 방해하는 일이 없도록 각별히 신경을 써야한다.

또한 성인 청각 장애인을 위하여 독화(입술 읽기)를 활용한 프로그램도 진행하고 있다. 우리 전문 인력은 연간 2~3회 정도의 프로그램을 기획하여 진행하며(특히 특별 기획전 기간), 가능한 차분한 환경 속에서 진행할 수 있도록 휴관일(화요일)에 맞추어 방문 계획을 세우고 있다. 이러한 환경에서는 천천히 안내를 진행할 수 있다.

이 유형의 단체 방문객에는 정확한 발음으로 크게 말해야 하며 종종 도안이나 이미지 자료를 사용하여, 보다 풍부한 관람을 유도하고, 중요한 정보를 부각시키며, 모든 과정을 잘 이해시킬 수 있도록 해야 한다.

본 미술관에서 근무했던 전문 인력 팀원 중 한 명은 청각 장애를 가지고 있었으며, 지난 몇 년간 프랑스 수어 관람 프로그램을 진행했다. 그는 수어로 미술관 소장 작품 안내와 단체 방문객을 맞이하는 전문 교육을 받고 일했으나, 아쉽게도 지금은 다른 문화 기관으로 이직하여 더 이상 이곳에서 근무하지 않는다.

그러므로 본 미술관에서는 결원이 생기지 않도록 중요한 전시가 있을 때에는, 외부 수어 전문 통역사를 임시로 고용하기도 한다. 이러한 중요한 행사 기간에는 프랑스 수어 동시통역사와 함께 팀의 전문 인력이 안내하는 관람 프로그램을 최소한 한 번은 진행할 수 있도록 각 기관에 권장하고 있다.

사진 2. 청각 장애인 방문객 대상 교육 사례

3. 시각장애인 방문객 대상 교육

그르노블 미술관에서는 2002년부터, 시각장애인 협회 소속 아동 및 개별 방문객을 맞이하고 있다.

● 가이드 관람

이 유형의 방문객은 자신이 선택한 조각 작품을 장갑을 낀 손으로 직접 만져볼 수 있는 특권이 주어진다. 다만, 회화 작품이나 파손되기 쉬운 조각 작품은 이 체험 대상에서 제외된다.

평면 작품의 경우에는, '손으로 읽는' 보조 장치를 사용하고, 회화 작품을 체험할 수 있는 모든 장치가 마련되어 있다. 열팽창 촉각 패널, 모형, 음악, 문자, 연극, 모델링 실습 등이 사례이다.

미술관에서 제공하는 모형의 경우에는 별도의 전시를 하지 않고 시각장애인 방문시에만 사용된다. 먼저, 작품에 대해 상세하게 설명한 후, 촉각 장치를 이용하여 작품을 이해하도록 한다. 전문 인력은 관람객이 손끝으로 만지는 작품을 함께 따라가며 자세하게 설명한다.

그르노블 미술관에서는 여러 가지 유형의 손으로 읽는 장치를 제작하고 있다.:

- '열팽창' 모형

선으로 그려진 드로잉을 특수 종이에 복사한 후, '열처리 요철 오븐'이라는 열기기를 통과해 선이 돌출되도록 만든다. 이렇게 만들어진 요철을 통해 손끝의 감각으로 작품을 인지할 수 있다.

복사기와 유사한 방식의 이 기기는 사용이 용이하며 고품질로 빠르게 그래픽을 요철화하여 재현해낸다. A4 규모일 경우 단 10초 만에 만들어낸다. 선명한 결과물을 얻기 위하여 원본 드로잉은 지나치게 복잡하지 않고 단순 명료해야 한다. 색상 대비를 인지할 수 있는 저시력 장애인을 위하여 특정 부분에는 색상 처리도 가능하다.

- 입체 퍼즐

입체 퍼즐을 사용하면 회화 작품의 일부를 재현하여 체험할 수 있다. 각 퍼즐 조각들은 분리되며, 다른 곳에 끼워 넣을 수 있다. 모든 조각들을 끼워 맞추면 하나의 회화작품이 된다.

쟝 뒤뷔페Jean Dubuffet 작품에서 줄무늬 재현의 경우, 폼 재질의 바탕에 글루건으로 드로잉하듯 제작한 것이다. 마르샬 레이스Martial Raysse의 분할된 작품의 경우에는, 폼 재질의 얇은 질감을 겹쳐서 쌓아 올리는 방식으로 제작되었다.

● 개별 방문객

프로그램으로 진행하지 않고 개별적으로 작품을 감상하고 싶은 개별 방문객의 경우, 미술관에서는 '손끝으로' 체험하는 부조를 제공할 수 있다. 이 부조 제작은 시각장애인 사용자가 참여하여,

미술관의 전문 인력 및 설계와 제작을 담당한 발랑탕 아우이Valentin Haüy 협회, 그리고 오디오 설명서를 녹음한 그르노블 음성 도서관의 협업으로 탄생했다.

이 체험은 전맹 장애인과 저시력 장애인을 위해 만들어졌으나, 이러한 체험을 원하는 사람들 그리고 시각장애인의 관점을 공유하고 싶은 모든 사람들이 체험할 수 있다.

미술관 내부에 전시된 해당 작품을 마주하고, 비스듬한 책상에 점자 보드가 있는 이 부조 촉각 장치를 놓고 손으로 읽으며 감상한다. 또한 오디오 가이드 음성에 따라 손으로 만지며 작품의 형태를 인지하고 느낀다. 시각장애인은 이러한 간접 체험을 하면서 작품의 형식과 스타일을 상상할 수 있다. 따라서 시각장애인들도 이러한 수단을 통해 예술 작품에 거리감을 느끼지 않고 큰 어려움 없이 감상할 수 있는 것이다.

사진 3. 시각장애인 방문객 대상 교육 사례

4. 정신장애인 및 알츠하이머 환자 방문객 대상 교육

그르노블 미술관에서는 교육 기관 또는 의료 기관 소속의 비교적 중증의 정신장애를 가진 방문객들을 맞이하고 있다.

특히 이 유형의 환자들의 관람 및 실습 방문 요청이 매우 많은 이유는, 정신 건강 분야 전문가들에 의하면, 이러한 체험들이 이 장애를 가진 사람들에게 활력을 주고 삶을 풍부하게 만들기 때문이라고 한다. 실제로 관람 후, 환자들의 상태가 매우 호전되었다는 전문 종사자들의 피드백을 자주 받고 있다.

그렇지만, 이 장애의 경우는 일반적인 정의를 내릴 수 없을 만큼(거의 불가능할 정도로) 병리학적 양상이 너무나 다양하다. 이를 다루는 핵심은 맞춤성이다. 일반적으로 관람시간을 짧게 해야 한다. 관람할 작품의 수를 제한하여 최대한 집중시켜야 하고, 다른 작품으로 전환할 때에는 그들의 집중력을 분산시키지 않고 흥미를 유지하기 위해 장소를 자주 이동해야 한다. 또한 필요할 경우, 관람 시작 전에, 단체의 성격에 따라, 관람할 내용과 관람 시간의 길이, 주제의 난이도 등을 빠르게 판단하고 유동적으로 대응해야 한다.

특수 교육 기관 아동의 경우: 본 미술관에서는 특수 교육 기관 아동들을 위한 특별 전화 예약 시간을 지정하여 운영하고 있다. 이 전화 예약은 끌레어 모아로Claire MOIROUD가 담당하고 있으며, 관람 내용과 일정 등 전반적인 계획을 안내하고, 특히 그들을 위해 어떤 전문 인력을 배치해야 하는지를 조율한다.

원칙적으로 모든 주제를 다룰 수 있으며, 물론 그들에게 맞춤형으로 진행한다. 놀이 · 카드 · 이미지 · 상징 · 촉각 재료 · 섬유 · 후각 · 청각 등 정신장애를 가진 아동들의 흥미를 유발하고 상호작용을 돕는 모든 교육 자료를 사용한다. 창작 실습실 또한 아동들이 이용하는 데에 어려움을 겪지 않도록 단순화하고 특수하게 설계하여 맞춤형으로 운영한다.

미술관에서는 최근 몇 년간 장애 아동과 함께 부모 및 그 형제, 자매를 동반한 가족 관람을 진행하고 있다. 이 유형은 약간의 일반 방문객과 섞어서 관람을 진행하는데, 이는 다른 아동(소속된 기관 외의 아동)과의 자연스러운 만남의 기회를 주고자 함이다. 또한 그 부모를 위해서도, 장애 자녀와 함께 하는 가족 간의 문화생활을 향유할 수 있는 기회가 되기도 한다.

정신장애를 가진 성인의 경우: 이 경우 또한 주로 의료 기관 소속으로 방문하며, 다소 장애가 심한 경우가 많다. 따라서 관람 시, 피로를 느끼지 않도록 관람 내용과 난이도, 관람 시간의 길이 등을 조정한다. 때로는 이러한 의료 기관에서는 조형 실습을 요구할 때도 있는데, 그럴 경우에는 실습실로 안내한다.

알츠하이머 환자의 경우: 미술관에서는 4년 전부터, 의료 기관 소속으로 방문하는 알츠하이머 환자를 위한 전문 인력을 두고 있다. 이 유형의 단체는 그들의 컨디션에 따라 재방문 할 수 있도록 연중 여러 번의 일정이 계획되어 있다. 관람 시, 주입되는 정보가 너무 많지 않아야 하고, 쾌적한 조건에서 진행되어야 한다. 따라서 주중에 몰려 있는 아동 단체 방문객들의 소음을 피하여 차분한 분위기 속에서 관람이 진행될 수 있도록, 미술관의 휴관일(화요일)에 맞추어 일정을 잡도록 노력하고 있다.

사진 4. 정신장애인 대상 교육 사례

5. 신체장애인 방문객 대상 교육

그르노블 미술관은 내부 어디든 휠체어 이용자들이 접근할 수 있도록 조성되어 있다. 또한 건물 입구에는 방문객의 요청 시 무료로 이용할 수 있는 휠체어 3대가 마련되어 있다.

관람객에게 개방된 6,000㎡ 규모의 65개 전시실 어디든 휠체어 이용이 가능하며, 모든 연령대의 아동을 동반한 교육 기관뿐만 아니라 성인이 소속된 각종 기관, 그리고 개별 방문객까지 모든 신체 장애인의 방문을 맞이하고 있다.

이러한 활동 장애가 있는 사람들도 전문 인력의 안내에 따라 모든 작품 관람이 가능하지만, 몇 가지 기술적인 문제가 발생할 수 있다. 그렇기 때문에, 다음과 같은 이유로 방문 단체의 인원수를 제한하는 것이 중요하다.

첫째, 승강기 문제: 외부에서 미술관 입구로 연결되는 승강기가 1기밖에 운용되지 않기 때문에, 휠체어 1대씩만 탑승하여 안내 데스크까지 이동해야 한다. 그런 다음, 전시실까지는 계단 4칸에 해당되는 다른 승강기를 이용하며, 또한 실습실까지는 다시 승강기를 이용해야 한다.

둘째, 기획전시실: 기획전시가 열릴 때, 때로는 전시 공간이 매우 협소한 경우가 있기 때문에, 10대 이상의 휠체어가 입장하면 (동반자 및 미술관 전문 인력까지 포함하면) 공간적 제약이 따를 수 있다.

셋째, 이동 문제: 휠체어를 이용하면 이동할 때 필연적으로 더 느리고 복잡할 수밖에 없기 때문에 관람이 지연되고 지루해질 수 있다. 그러므로 이동시간이 많이 소요되는 동선을 피하여 관람시간이 지나치게 길어지지 않도록 해야 한다.

사진 5. 신체장애인 방문객 이동 및 전시 감상 사례

6. 결론

Covid-19 팬데믹을 거치며 수개월의 폐쇄기간 동안, 그르노블 미술관은 인터넷 홈페이지를 완전히 새롭게 단장했다. 홈페이지를 리뉴얼하기 전에도 미술관의 건물 소개 및 역사, 그리고 전시된 작품에 관한 다양한 정보를 이미 제공하고 있었다. 우리는 교육 자료와 전시 작품들에 관한 정보를 온라인으로 제공하고 있었으며, FALC('읽기 쉽고 이해하기 쉬운 미술관'이라는, 장애인 관람객을 위한 일종의 미술관 이용 설명서)를 다운로드 할 수 있도록 지원하고 있었다.

현재 전반적인 홈페이지 리뉴얼 후에는, 미술관의 전문 인력 팀이 구상한 다양한 게임 및 활동, 테마 기획전, 교육 프로그램을 온라인으로 만나볼 수 있다. 이 어려운 시기를 극복하기 위하여, 다양한 문화 공간들은 창조적인 것을 도입해야 했고, 새로운 개념의 관람 방식이 등장했는데, 그것은 바로 가상현실 관람이다.

그르노블 미술관에서는 보나르Bonnard(21/22 겨울) 작품 전시 기간 동안 이 새로운 관람 방식을 선보였다. 소개된 작품들을 비롯하여 모든 전시 공간을 디지털화하여 가상현실로 관람하는 것으로, 이 작업은 외부 전문 업체를 통하여 구현했다.

이러한 기획을 통해 우리 전문 인력은 미술관에 올 수 없는 사람들, 특히 '입원 환자'에게 직접 찾아가는 관람을 시도하기도 했다. 의료 기관의 협조 하에, 입원해 있는 아동 및 고령자들이 이를 이용했으며, 대형 스크린에 구현된 보나르 작품의 가상 현실 관람이 이루어졌다.

우리 전문 인력은 컴퓨터와 빔 프로젝터를 사용한 이 가상 관람 방식을 통해 단계별로 가상 전시 공간을 누비며 주요 작품들을 설명한다. 이 관람객들의 건강 상태를 고려하여, 관람시간은 한 시간을 넘지 않는 것이 중요하다. 가상현실 안에서 이동할 때에는 느린 호흡으로 움직여야 하며, 주요 작품은 이미지를 정지한 후 충분한 시간을 들여서 설명해야 한다.

앞으로, 미술관의 모든 상설 전시 공간 또한 완전히 디지털화 하여 인터넷 홈페이지에서 만나볼 수 있도록 준비하고 있으며, 그뿐 아니라 직접 방문이 어려운 취약 계층에게 이 모든 시설을 누릴 수 있도록 할 계획이다. 그르노블 미술관은 이 가상 현실 관람의 방식으로 전문 인력이 직접 찾아가, 더 많은 대중에게 다가갈 것이다.

그렇지만, 무엇보다 우리에게 중요한 임무는 많은 사람들이 미술관에 올 수 있도록 하는 것이며, 특히 장애인들이 최대한 많이 올 수 있도록 맞춤형 관람을 기획하고 문제점을 극복해 나가는 것이다. 우리는 "미술관 체험은 미술관에서 최대한 이루어져야 한다"는 신념을 갖고 있기 때문이다.

우리는 이 방면의 '개척자'로서, 문화계 전문가들의 주목을 받을 수 있어서 매우 기쁘게 생각한다. 이렇게 특수한 대중들과 함께 하는 우리의 노력들을 연구하고자 하는 문화계 종사자들이나 학생들의 자료 요청을 많이 받고 있다.

우리의 노력이 귀사에서 준비하는 '프랑스 미술관에서 운영되는 장애인 방문 프로그램' 심포지엄에 좋은 예시로 소개되길 기원한다.

Accueil des publics porteurs de handicap au Musée de Grenoble

Claire Moiroud · Béatrice Mailloux
Musée de Grenoble Médiatrice culturelle-Assistante de conservation

Ⅰ. Introduction

Grenoble est une métropole de 450 000 habitants. En matière d'accessibilité, l'objectif de la ville est d'intervenir au quotidien, en ouvrant les équipements et les services à tous. Cette action est utile à l'ensemble de la population : personnes âgées, personnes avec de jeunes enfants, femmes enceintes…

Dès les années 1970, la ville de Grenoble est pionnière en matière d'accessibilité et de transport. En 1995, la nomination d'un conseiller à l'accessibilité accélère cette volonté. Depuis, des budgets permettent une action forte en faveur de cette politique.

Au niveau national, la loi de février 2005, sur les droits des personnes en situation de handicap, a aussi accéléré et favorisé leur accès dans les lieux culturels.

Le musée de Grenoble est considéré comme l'un des plus prestigieux musées d'Europe. Il offre la possibilité de parcourir l'histoire de la peinture occidentale du XIIIe au XXe siècle.

Pour rendre cet espace culturel accessible à tous, le musée de Grenoble a initié dés 1994, date de l'ouverture du nouveau bâtiment, une réflexion au sein de son équipe et en lien avec la ville.

Dans ce cadre, le service des publics a bénéficié de plusieurs formations :

Dés 2003, une semaine sur le Handicap était dispensée pour les services des publics, de la communication et de l'accueil.

Depuis, les médiateurs souhaitant poursuivre ce travail ont bénéficié d'apprentissages plus ciblés, selon le secteur de handicap choisi : le Makaton, La Langue des Signes Française, la lecture tactile, formation sur la compréhension de la maladie d'Alsheimer…

La visite régulière de structures et d'établissements spécialisés complète la connaissance et la spécificité de chacun de ces publics.

Aujourd'hui, fort de ses 10 médiateurs impliqués dans ce projet, le musée est en mesure de proposer aux publics en situation de handicap une découverte des collections permanentes et des expositions temporaires, pour les quatre déficiences, auditive, visuelle mentale et motrice,en s'appuyant sur une programmation de visites guidées et d'ateliers d'arts plastiques adaptés.

Avant la crise sanitaire et la fermeture temporaire du Musée en 2020, le bilan des visites adultes de publics handicapés pour l'année 2019 se répartissait ainsi :

24 visites destinées aux personnes touchées par la maladie d'Alzheimer

8 visites pour le public malvoyant

4 visites en lecture labiale

2 visites en Langue des signes française

Pendant le mois de l'accessibilité, qui est un évènement instauré par la Ville de Grenoble depuis une dizaine d'années, 60 personnes adultes et enfants, ont participé aux différents rendez-vous proposés par le Musée.

A cela, Il faut ajouter les visites et ateliers suivis par les structures d'accueil d'élèves handicapés, soit 102 groupes scolaires.

Ⅱ. Les publics sourds et malentendants.

Le musée accueille des publics sourds et malentendants enfants et adultes, la plupart du temps par l'intermédiaire de structures scolaires ou d'associations.

Les visiteurs venant en individuels ont la possibilité dans le bâtiment de se connecter à une boucle magnétique.

Les enfants qui viennent avec leur structure scolaire (classes spécialisées) sont en général en petits effectifs (environ 10 ou 15 enfants). Ils sont systématiquement

encadrés par leurs enseignants qui utilisent la Langue des Signes Française ou bien ils portent des dispositifs d'audio prothèses lorsqu'ils sont malentendants. Le médiateur peut ainsi réaliser une visite presque « classique » en simplement portant un petit « micro-cravate » et il est également traduit instantanément par les enseignants de la classe en LSF. Pour le médiateur il y a une attention particulière à apporter lors de ce type d'échanges: il faut parler plus lentement et très clairement, il faut faire un effort d'expressivité du visage et rester concentré sur les échanges de regards. Pour ces enfants sourds ou malentendants, il faut aussi être très prudent dans l'utilisation de supports pédagogiques (cartes, puzzle, objets à toucher par exemple) car lorsqu'on leur propose une manipulation, ils ne nous regardent plus et peuvent donc difficilement suivre notre discours. Lorsque l'on s'adresse à une personne privée d'un sens, il faut être vigilent lorsque l'on stimule un 2e sens, car cela peut faire trop de stimulations et nuire à la compréhension.

Nous proposons également des visites aux adultes sourds et malentendants reposant sur **la lecture labiale.** Nous essayons d'en programmer 2 ou 3 par an (notamment lors des expositions temporaires). Le médiateur organise une visite si possible un jour de fermeture (le mardi) afin d'être dans un contexte le plus calme possible. Cela lui permet de développer lentement son commentaire. Il doit articuler, parler fort et souvent s'appuyer sur des documents visuels simples ou schématiques qu'il présente au groupe afin d'enrichir son discours, de mettre en relief des informations importantes et de permettre une meilleure compréhension du déroulé de la visite.

Enfin, **des visites en LSF** ont été proposées pendant quelques années par le musée car nous avions dans l'équipe un médiateur sourd. Cette personne s'était donc formée à la présentation de la collection et accueillait des groupes grâce à la LSF. Malheureusement, il ne fait aujourd'hui plus partie de l'équipe, étant parti dans une autre institution culturelle.

C'est pourquoi, pour palier à ce manque, nous avons la possibilité de faire ponctuellement appel à des traducteurs professionnels extérieurs au musée lors des grandes expositions. Nous essayons pour ces grands évènements de proposer au moins une visite en LSF, présentée par un médiateur de l'équipe, avec la traduction simultanée d'un professionnel à ses côtés.

Ⅲ. Le handicap visuel

Depuis 2002 Le musée de Grenoble propose un accueil adapté aux personnes déficientes visuelles, pour les associations, les enfants et les visiteurs individuels.

Les visites guidées :

Pendant ces visites, la découverte directe des sculptures est privilégiée : avec des gants, le public déficient visuel a le privilège de toucher les œuvres choisies. Les volumes peints ou les sculptures trop fragiles sont exclus de cette expérience.

Pour les œuvres en deux dimensions, nous nous appuyons sur des « aides à la lecture ». Tous les moyens sont bons pour favoriser la rencontre avec les tableaux : planches tactiles en thermogonflage, maquettes, musique, textes, théâtre, atelier de modelage…

Les maquettes proposées par le musée ne sont jamais utilisées seules et complètent la visite. Après la description détaillée des œuvres, les visiteurs découvrent tactilement le support. Les médiatrices accompagnent la main de la personne en précisant ce qu'elle découvre du bout des doigts.

Nous fabriquons plusieurs types d'aides à la lecture :

- Les maquettes « thermogonflées » :

Le dessin effectué au trait est photocopié sur un papier spécifique. Après un passage à chaud dans un appareil, le « four thermorelief », le contour s'épaissit. Le relief crée est perceptible du bout des doigts.

Facile d'utilisation, semblable à une photocopieuse, cet outil permet de reproduire rapidement des graphiques en relief de haute qualité. La vitesse est de 10 secondes pour une feuille de format A4.

Il faut que le dessin soit simple et sans surcharge pour que la lecture soit claire. On peut aussi colorer certaines parties pour les personnes qui perçoivent les contrastes colorés.

- des puzzles en reliefs

Les puzzles proposent la réplique d'une partie d'un tableau. Chaque élément se détache et peut par la suite s'emboîter dans un autre. Tous ces modules assemblés forment un tableau.

Dans l'oeuvre de Jean Dubuffet, les rayures sont dessinées avec un pistolet à colle sur un support en mousse. Pour Martial Raysse, l'oeuvre déjà fragmentée, est reproduite en mousse de manière réduite La maquette reprent le principe de superposition de matière.

Le public individuel

Pour le public individuel désirant découvrir les œuvres sans visites programmées, le musée propose un dispositif expérimental pour lire « du bout des doigts ». Ce projet a fait l'objet d'une collaboration entre les usagers déficients visuels, les médiateurs du Musée, l'association Valentin Haüy pour la conception et la réalisation des bas-reliefs et la Bibliothèque sonore de Grenoble pour l'enregistrement des descriptions audio.

Cette expérience est conçue pour les non-voyants et les malvoyants. Elle offre également la possibilité à tous les publics de partager cette expérience et de porter un autre regard sur le handicap.

Présentées sur des pupitres face aux œuvres et au sein des collections, les bas-reliefs tactiles sont accompagnés d'un cartel en braille. Un commentaire en audio-description guide les mains du visiteur pour qu'il découvre les formes et se les représente mentalement. Les déficients visuels imaginent les tableaux par le biais des repères formels et stylistiques. Les visiteurs non-voyants et malvoyants se retrouvent ainsi dans un rapport de grande proximité avec les oeuvres du musée.

Ⅳ. Les publics porteurs de troubles psychiques et les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer.

Le musée accueille de nombreuses structures scolaires ou médicales qui encadrent des personnes porteuses de troubles psychiques plus ou moins lourds.

Ce public est très demandeur de visites et atelier en musée, car d'après les professionnels de la santé mentale, elles sont stimulantes et enrichissantes pour ces personnes handicapées. Nous avons d'ailleurs souvent des retours de professionnels confirmant que ces visites sont extrêmement bénéfiques.

Cependant, les pathologies sont tellement variées (plus ou moins invalidantes) qu'il nous est difficile de vous les évoquer en faisant des généralités. En médiation la clé

c'est l'**adaptabilité.** Il faut en général raccourcir la durée des visites. Il faut pour certains se concentrer sur très peu d'œuvres alors que pour d'autres il faudra changer souvent de lieu afin de garder leur attention et les stimuler. Il faut être réactif, car en début de visite et en fonction du groupe, il faut pouvoir en quelques minutes de repenser si nécessaire le contenu de sa visite, la durée mais aussi le niveau de difficulté du thème.

Pour les enfants en structures scolaires spécialisées : nous leur proposons des plages de réservations téléphoniques spéciales, uniquement pour eux. Je prends personnellement leurs appels, on évoque ensemble le contenu de chaque visite, le planning et surtout le type de médiation qu'il faudra mettre en place spécifiquement pour eux. Nous partons du principe que tous les thèmes peuvent être abordés, évidement en les adaptant (donc en utilisant des supports pédagogiques adaptés du type jeux, cartes, images, symboles, matières, textures, odeurs, sons…c'est-à-dire tout ce qui pourra aider à capter l'attention et faciliter l'interaction avec ces enfants porteurs de troubles). Les ateliers créatifs sont également adaptés afin d'éviter de mettre en difficulté les enfants, ils sont simplifiés et leurs contenus sont spécifiquement pensés pour eux.

Ces dernières années nous avons expérimenté **les visites en familles,** ouvertes aux parents avec leurs enfants (handicapés ainsi que leurs frères et sœurs). Cela permet de mixer un peu les publics, de donner l'occasion aux enfants de rencontrer d'autres enfants (extérieurs à leurs structures dans lesquelles ils sont reçus habituellement). Et enfin cela permet aussi aux parents d'accéder à une activité en compagnie de leurs enfants porteurs de handicap, de partager un moment culturel en famille.

Pour les adultes porteurs de troubles psychiques: ces personnes viennent en général encadrées par leurs structures médicales. Ils peuvent être plus moins lourdement déficients. Nous adaptons donc le contenu de nos visites, le niveau et aussi la durée afin de ne pas fatiguer l'audience. Parfois ces structures demandent également de pratiquer les arts plastiques, nous sommes amenés à les accueillir en atelier.

Pour les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer : nous avons depuis 4 ans une médiatrice qui s'occupe spécialement de l'accueil de ces personnes qui viennent elles aussi encadrées par leurs structures. Un planning de plusieurs visites est programmé sur l'année afin de permettre à ces groupes de revenir plusieurs fois, à leur rythme. Les visites ne doivent pas être trop denses en informations et doivent se dérouler dans des conditions confortables. Ainsi, nous essayons de les programmer sur

les jours de fermeture du musée (le mardi) afin qu'elles se déroulent dans le calme, et en particulier sans la gêne des groupes d'enfants qui sont nombreux en semaine.

V. Les personnes à mobilité réduite.

Le musée de Grenoble est entièrement accessible aux personnes en fauteuils roulants. Il dispose également de 3 fauteuils roulants en libre accès à l'accueil sur demande.

Les 65 salles d'exposition réparties sur les 6000m2 d'espaces ouverts au public peuvent être parcourus en fauteuil. Nous accueillons des structures scolaires avec des enfants de tous âges mais aussi des structures pour adultes ainsi que des visiteurs individuels.

Toutes les médiations sont possibles avec ces personnes porteuses d'un handicap moteur puisque la seule contrainte est d'ordre technique et que l'ensemble de la collection est praticable. Il est important toutefois de limiter l'effectif du groupe accueilli pour plusieurs raisons :

- Tout d'abord **la contrainte des ascenseurs** : il n'y a qu'1 ascenseur pour arriver de la rue jusqu'à l'entrée du musée donc il faut faire monter les fauteuils 1 par 1 jusqu'au hall d'accueil. Ensuite il y a un autre passage en ascenseur pour monter 4 marches et accéder à la collection. Il faut également prendre 1 ascenseur pour accéder à la salle d'atelier.

- Ensuite il y a **la question des salles d'expositions temporaires** : les salles d'expositions temporaires peuvent être parfois très petites et sont rapidement saturées par la présence de plus de 10 fauteuils (avec les accompagnateurs et le médiateur)

- Enfin, il y a **la problématique des déplacements** : ils sont forcément plus lents et compliqués lorsque les personnes sont en fauteuil. Il y a une grande inertie dans ces visites. Il faut donc éviter de faire des visites trop longues en distance qui feraient perdre beaucoup de temps dans les déplacements.

VI. CONCLUSION

Pendant la crise du Covid et les nombreux mois de fermeture, le musée de Grenoble a complètement reconstruit son site internet. Il existait déjà sur l'ancienne version de nombreux renseignements sur le bâtiment, son histoire, sa collection. Nous mettions à disposition des ressources pédagogiques et la collection en ligne. Il y avait déjà également un FALC téléchargeable (c. a. d. une présentation du musée Facile à Lire et à Comprendre, une sorte de mode d'emploi du lieu et de sa collection à destination des publics porteurs de handicaps).

Désormais, depuis la refonte totale du site, il y a de nombreux jeux, activités, parcours thématiques et propositions pédagogiques en ligne, conçus par l'équipe des médiateurs. De nombreux lieux culturels ont dû se réinventer en ces temps difficiles. Un nouveau type de médiation est apparu : la visite virtuelle.

Cette nouvelle forme de médiation a été proposée par le musée pendant la durée de l'exposition Bonnard (hiver 2021/2022). Il s'agit d'une visite virtuelle de l'exposition, rendue possible par une entreprise extérieure venue numériser tous les espaces de l'exposition ainsi que les œuvres présentées. Cet outil a notamment permis à quelques membres de l'équipe de médiation de se déplacer auprès d'un public dans l'incapacité de se rendre au musée, ce que l'on appelle plus spécifiquement un public « empêché ». Il y a donc eu des interventions en milieu hospitalier auprès d'enfants malades mais également auprès de personnes très âgées, hospitalisées également. Il s'agit alors de projeter sur un grand écran la visite virtuelle de l'exposition Bonnard. Pas à pas, à l'aide de l'ordinateur et de son rétroprojecteur, le médiateur parcourt les salles d'exposition et commente les principaux chefs-d'œuvre. Compte tenu de l'état de santé de ce public particulier, il est important que ces visites ne dépassent pas une durée d'une heure. Il faut avoir un rythme lent dans le déplacement virtuel et prendre le temps pour commenter quelques œuvres en images fixes. Il est en projet de numériser entièrement les espaces de la collection permanente afin de pouvoir un jour la rendre accessible sur le site internet mais aussi de pouvoir se rendre dans ces établissements accueillants des personnes très fragiles qui sont dans l'incapacité de venir au musée. Le musée vient au public sous la forme d'une visite virtuelle, menée par un médiateur sur place.

Dans tous les cas notre mission principale reste de recevoir le public au musée, nous faisons en sorte d'adapter nos visites et de surmonter les contraintes afin de privilégier au maximum la venue au musée des publics porteurs de handicap, car nous avons la conviction que l'expérience musée doit se vivre au musée.

Nous sommes assez heureux et satisfaits de susciter l'intérêt d'autres professionnels de la culture en tant que « pionniers ». Nous sommes très souvent sollicités par des confrères ou des étudiants qui souhaitent observer notre travail auprès de ces publics.

Nous espérons avoir apporté à votre conférence un exemple intéressant de ce qui se pratique dans les musées français en médiation à destination des publics porteurs de handicaps.

장애 어린이와 가족을 포용하는 박물관 만들기
- 결과보다 경험에 가치 두기

사만다 보웬(Samantha Bowen)
영국 'Send in Museums' 활동가

처음에는 자원봉사자로 시작하여 지난 25년 동안 박물관 학예사, 교육담당관, 박물관 개발담당관 등 다양한 박물관 업무를 담당하고 있습니다. 홉 농장이나 튜더 왕조 고성 등 여러 분야의 문화유산에 대한 일반인의 방문과 참가를 지원하는 일도 했습니다. 형태는 다르지만 체험 활동의 기본 방식은 유사하고 선형적입니다. 가족 참가자들은 특정 장소에 방문하여 학습하고 새로운 지식과 이해를 얻고 돌아갑니다.

만들기 체험 활동의 경우에는 설명과 목표 제시 이후 활동을 진행하고 성공적인 참여를 상징하는 최종 결과물을 만드는 선형적인 과정으로 진행됩니다. 결과물을 참여의 '증거'로 삼는 것이 서양 교육에서 시행하는 학습의 기본 형식입니다.

제가 여기에 처음 의문을 갖게 된 계기가 있습니다. 도자기 전문가와 미술 수업을 진행한 때였습니다. 학교 단체 참가자들이 흙으로 원형판을 만들고 가족에게 중요한 물건이나 대상으로 방패꼴 문장을 만들어서 원형판 위에 붙이는 활동이었습니다. 아이들 대부분이 반려동물을 닮은 모형을 만들었습니다.

수업 말미에 아이들이 만든 작품을 모아서 학교까지 안전하게 가져가도록 포장하는데 아무 장식 없이 원형판만 제출한 아이가 있었습니다. 손가락으로 계속 매만진 덕분에 표면은 흠잡을 데 없이 매끈하고 광택제까지 칠해서 매우 아름다웠습니다. 하지만 아무런 장식이 없어서 의외였습니다.

"장식은 어디 있어요?"라고 했더니 도자기 강사님이 팔꿈치로 저를 찌르며 '쉿' 조용히 하라고 했습니다. 오랜 경험이 있는 강사님은 아이가 온 힘을 다해서 마무리 한 최종 작품이라는 것을 알았습니다. 아이는 흙을 만지며 탐구하는 동안 충분한 감각 체험을 했습니다. 저는 큰 고민 없이 체험 활동을 기획하고 명확한 목표를 설정하고 그 목표에 따라 판단했던 겁니다. 목표 달성 여부를 중시했던 저는 이 학생 덕분에 중요한 교훈을 깨달았습니다. 아이 입장에서 생각하지 않았다면 결코 몰랐을 사실입니다.

그로부터 5년 정도 뒤에 우리 가족도 비슷한 일을 경험했습니다. 미술관에서 열린 '가족 체험 활동'에 참여했을 때의 일입니다. 참고로 하나뿐인 우리 딸은 장애를 갖고 태어났습니다. 중도 학습장

애와 복합적인 의학적 필요를 야기하는 특이한 유전자 재배열을 가졌으며 휠체어를 사용합니다. 한마디로 센드(SEND), 즉 특수교육 요구 및 장애(Special Educational Needs and Disabilities) 아동입니다. 그러나 무척 재미있고 귀여우며 타인의 감정과 주변 환경의 에너지에 놀라울 정도로 민감한 아이입니다.

우리 가족은 평소에 박물관과 미술관을 자주 방문합니다. 당시 경험으로 제 삶은 완전히 바뀌었고 이후 저는 박물관 특수교육 활동가의 길로 접어들었습니다.

우리 가족은 자연 속 동물에 대한 전시를 감상하고 만들기 수업에 참여했습니다. 수업 주제는 "전시된 그림에서 본 동물 만들기"였고 찰흙 세 덩어리, 밀대, 매트가 제공되었습니다. 이전 참가자들이 만든 사례도 볼 수 있었는데 아주 잘 만든 부엉이, 다람쥐, 여우 모형이 있었습니다.

기다란 탁자에 둘러앉아 열심히 만들고 있는 다른 가족들을 보니 마음이 내려앉았습니다. 우리 가족은 한쪽 끝에 앉았습니다. 우리 딸은 제게서 밀대를 가져가더니 기분이 좋은지 탁자를 치며 쿵쾅대기 시작했습니다. 남편과 저는 황급히 흙으로 동물을 만들기 시작했습니다. 아이에게 갖고 놀 흙을 주었더니 한 동안 재미있게 놀았습니다. 우리 딸은 인지 능력과 손 기민성의 제약 때문에 애초부터 체험 수업의 목표를 달성할 수 없었습니다.

우리가 휠체어를 끌고 강의실에 들어선 순간 이미 우리 딸은 불합격이었습니다. 강사는 활동의 최종 목표를 정하여 자동적으로 판단 기준을 세우고 실망할 여지를 만들었습니다. 이것은 결코 포용적이지 않습니다. 아이가 그림에서 동물을 보고 어떤 동물인지 이해하고 그것을 입체적인 형태로 처리하여 시각과 손 기민성, 인지 능력을 사용하여 현실의 '버전'으로 만들 수 있다는 가정 하에 진행된 수업입니다.

대수롭지 않게 들릴지도 모르지만 대부분의 박물관과 미술관이 아동 체험학습을 진행할 때 자주 범하는 실수입니다. 제 생각에 일단 서양에서는 과정보다 결과물을 중시합니다. 매우 부끄러운 일입니다. 지극히 배타적이고 장애인 차별적입니다.

다양한 선택지를 제공하고 다양한 결과물이 가능한 활동으로 조정하는 것이 좋습니다. 최종적으로 만들어야 하는 결과물을 제시하기보다는 재료를 탐구하거나 해당 재료로 무언가를 만드는 활동 자체에 집중하는 방법도 있습니다.

예를 들면 동물 발자국을 보여주고 참가자들이 흙 위에 여러 도구나 손가락을 찍는 활동을 하는 것입니다. 재료 자체를 탐구하는 활동으로 변형하면 촉감, 냄새, 온도, (안전이 보장된다면) 맛보기 활동까지 가능합니다.

실제로 아티스트들도 어떤 시점이 되면 결과물을 만드는 '과정' 자체에 흠뻑 빠져서 창작 과정 자체에 몰입합니다. 이런 접근 방식은 특수교육 요구 및 장애 아동이나 청소년만이 아니라 모두에게 훨씬 큰 해방감을 제공합니다.

부정적인 경험은 우리 가족 모두에게 슬픔과 당혹감, 실망감을 주었습니다. 그러나 얼마 후에 다른 박물관에서 매우 좋은 경험을 했습니다. 특수교육 및 장애가 필요한 관람객을 위해 더 많은 노력과 변화가 필요하다는 사실을 새삼 확인하는 계기였습니다.

우리가 방문한 다른 박물관에는 아프리카 악기를 만져보고 옷을 착용하고 박제된 동물이나 해골 등 다양한 물건들을 탐구하는 시간이 있었습니다. 구체적인 설명이나 지시, 가이드, 목표는 전혀 없었습니다.

강의실에 들어가자 루시의 표정이 환하게 빛났습니다. 선반에서 북을 꺼내어 아이에게 쳐보게 했습니다. 아이를 부축해서 일으켜 세운 뒤에 큰 실로폰도 쳐보게 하고 원주민 머리 장식도 머리에 씌워주었습니다. 박물관 소장품으로 할 수 있는 매우 의미 있고 포용적인 참여였습니다. 우리는 새로운 물건들을 탐구하고 소리, 냄새, 질감을 몸소 체험했습니다. 우리 가족의 웃음소리를 듣고 다른 가족들도 와서 전시품으로 즐거운 탐구 시간을 보냈습니다.

최종 목표를 제거하면 장애 아동이 비장애 아동과 동일한 공간에서 동등하게 참여할 수 있다는 사실을 다시금 확인시켜주는 경험이었습니다. 개인적, 개별적 차원에서 참여의 자유와 창의적 표현의 자유를 허용할 때 장벽을 허물 수 있습니다. 탐구 대상이 되는 예술의 형태에 따라 상황은 다릅니다. 어떤 면에서 미술이나 만들기보다 음악이 훨씬 '자유'를 허용하는 것 같습니다. 왜 그럴까요?

아이에게 종이와 미술도구를 주면 보통 이렇게 물어봅니다. "뭘 그려요?" 아니면 여러분이 이미 "이걸 그려봐"라고 말했을 수도 있습니다. 같은 아이에게 악기를 주면 굳이 유도하지 않아도 아이 스스로 이것저것 시도해볼 확률이 높습니다. 아이들이 만들어 내는 음악이나 소리는 부모가 미리 녹음해서 알려준 것이 아니라 아이들만의 유일한 것이고 똑같이 복제할 수 없는 경우가 대부분입니다. 그 순간에 아이가 소리나 리듬, 도구를 자신의 창의력과 자기표현으로 탐구한 결과입니다. 우리 가족은 박물관 체험에서 아이 스스로 개입하도록 공간을 제공하면 매우 적절하고 가치 있는 경험을 하게 된다는 것을 확인했습니다.

저는 박물관이 조금 여유를 갖고 '결과물'이나 성과에 대한 담론을 재고하기를 촉구합니다. 현재의 일차원적인 방식은 불합격 여부를 판정하는 보이지 않는 점수판을 만들어 놓은 것과 다름없습니다.

박물관 공간에서 아이들과 활동하는 이유가 무엇인지를 기억하십시오. 가족 프로그램에서 무언가를 '가르치는' 것이 목적입니까? 아니면 가족들이 추억을 쌓고 새로운 경험과 발견을 통해 경이와 놀라움을 경험할 시간을 제공하는 것인가요?

후자 쪽이 너무 야심차게 들릴 수도 있습니다. 역설적이지만 전혀 그렇지 않습니다. 여러분이 쥐고 있는 주도권을 포기하고 아이에게 주도권을 주기만 하면 됩니다. 장애아동들의 창의력에 대해 이러할 것이라고 우리 나름대로 가정하는 경우 우리는 장애아동의 가능성만 제한하는 것이 아니라 아이가 스스로 즐기지 못하게 함으로써 우리의 경험까지도 제한하게 됩니다.

장애인 가족으로서의 경험을 통해 저는 박물관 분야에서 제 역할에 대해 자문하게 되었습니다. 변화를 일으키고 좀 더 특수교육 및 장애인 포용적인 방향으로 사람들을 도와줄 기회가 저에게 있다는 사실을 깨달았습니다. 저는 세 곳의 지역 박물관과 각기 다른 특수학교와 연계하여 시범 프로젝트를 시작했습니다. 결과는 놀라웠고 깨달은 내용을 널리 알리기 위해 〈특수학교와 박물관〉(Special Schools and Museums) 툴킷을 만들었습니다. 학교를 통해 특수교육 및 장애 아동들과 작업하는 방법에 대해 박물관의 이해를 돕는 자료입니다.

저는 잉글랜드 남부로 프로젝트를 확대하여 박물관 13곳과 각기 다른 특수교육 및 장애 그룹(취학 전 연령부터 대학생까지)을 연계하였습니다. 장애인 참가자와 작업하고 그들을 지원하는 다양한 사례가 늘어나자 전국 박물관에서 자문 요청이 쇄도했습니다.

2020~2021년에는 박물관과 미술관을 대상으로 온라인 연수 프로그램을 진행했습니다. 동물원, 기록보관소, 도서관, 천체관측소까지 강의 요청이 들어왔습니다. 영국과 해외에서 열린 온라인 컨퍼런스에서도 활발히 발표했습니다. 2021년에는 박물관협회(Museum Association)가 진행하는 '박물관이 삶을 바꾼다'(Museums Change Lives) 캠페인에서 '급진적 체인지메이커 상'(Radical Changemaker Award)을 수상하는 영예를 얻었습니다. 긍정적인 박물관 방문 경험이 특수교육 및 장애 아동과 청소년, 가족의 삶을 바꿀 수 있다는 가능성과 이미 바꾸고 있다는 사실을 인정한 결과였습니다.

2022년 저는 잉글랜드예술위원회(ACE)의 재정 지원을 받아서 웹사이트(www.sendinmuseums.org)를 개설하고 박물관 전문 인력을 대상으로 특수교육 및 장애 대상 활동을 해야 하는 이유와 방법, 대상에 대한 자문과 안내, 사례를 제공하고 있습니다.

분명한 필요가 있습니다. 영국만 하더라도 장애인을 환영하는 박물관 경험의 기회가 제한적이고 혼재되어 있습니다. 물리적 접근성이 보장된 공간이 필요에 비해 충분하지는 않습니다. 그러나 박물관 방문을 안전하고 기억에 남는 시간으로 만드는 것은 직원과 기관의 포용적이고 환영하는 태도입니다. 아쉽게도 아직은 많이 부족합니다.

특수교육 및 장애 가족들은 자녀에게 필요한 서비스를 제공받기 위해 무수한 도전에 부딪칩니다. 사회의 장벽은 그들에게 고립감, 외로움, 행복 저하를 가져옵니다. 박물관과 미술관은 모든 사람이 그곳에서 행복감을 느끼고 방문을 좋아하며 모두가 환영받는 공간이 될 수 있으며 반드시 그래야 합니다. 더 많은 기관이 특수교육 및 장애 커뮤니티와 협력하여 다양한 가능성과 기회를 개발했으면 좋겠습니다.

저는 박물관이 모두를 위해 존재하며 소외집단을 환영하고 대표할 때 사회에서 강력한 변화를 만들 수 있다고 확신합니다. 하지만 그러기 위해서는 각 기관 리더들이 박물관 소장품과 공간에 개입하는 다양한 방식을 수용하고 모든 참여 형태에 동등한 가치를 부여해야 합니다.

문을 열고 누군가에게 들어오라고 말하는 것으로는 충분하지 않습니다. 박물관은 모두의 방문을 환영하는 공간을 만들며 특별한 필요를 충족시키기 위한 자원과 해석을 개발하고 다양한 결과물이 가능한 체험활동을 구성하고 각기 다른 학습 방식과 능력을 수용하는 유연한 프로그램을 개발하며 직원 훈련에 노력을 기울여야 합니다.

박물관 리더들은 인지 여부에 최우선을 두지 말고 누구나 박물관 방문을 통해 가치 있는 것을 얻어갈 수 있다는 사실을 진심으로 믿어야 합니다. 설명을 읽지 못해도 박물관 방문에서 많은 것을 학습하는 것은 절대적으로 가능합니다.

공공장소에서 의미 있는 추억을 만들 기회가 제한적이고 소중한 추억을 만들 기회가 앞으로 얼마나 있을지 모르는 가족들에게 박물관은 소장품과 그 안에 담긴 이야기가 주는 경이로움과 놀라움과 마법이라는 선물을 제공합니다. 즐거운 박물관 방문은 가족에게 일상에서 벗어난 시간과 장소에서 새로운 것을 함께 즐기는 경험의 시간이며 일상의 시름을 잠시나마 잊는 탈출의 시간이 됩니다. 매우 소중하고 강력한 시간입니다. 최대한 자주 이런 시간을 제공하는 것을 목표로 매진하시기 바랍니다.

Making your museum inclusive to disabled children and their families
- Valuing all experience over output

Samantha Bowen
영국 'Send in Museums' 활동가

I've worked in the museum sector for nearly 25 years starting out initially as a volunteer and then moving through a range of roles from Museum Curator to Education Manager and Museum Development Officer. During most of that time I was directly involved in helping visitors to engage with and enjoy heritage from as diverse a field as Hop farming to Tudor castles. The methods were similar and linear in that children and families would visit and learn something, leaving with new knowledge and understanding.

In craft activities there was usually a linear process from giving instruction or setting a 'goal', applying the activity and then reaching a finished product which symbolized success. This in western education at least, is a standard format for learning, where the end result is the 'evidence' of engagement.

One early memory I had of this being challenged was during an art activity I ran with a ceramic artist. We had asked the class of school children visiting, to create a round disc of clay and then develop a 'heraldic shield' of things that were important to their family out of modelling clay and applying it to the disc, most children chose to make tiny models of their pets.

As they brought them up to show me at the end and we collected the finished pieces for packing safely for their trip back to school, one child presented me with a plain undecorated disc. The clay was perfectly smooth where he had repeatedly brushed it with his fingers. It had a mirror finish which was quite beautiful, but it had no decoration on it at all.

I started to say, “Where’s the decoration?” when the artist elbowed me in the ribs firmly and told me to shhh! She recognized with years of experience, that this was indeed the child’s finished artwork and he had put just as much ‘effort’ into creating it. He had in fact enjoyed the sensory experience of the material and exploring it. I had inadvertently designed and created a session that had a clear end goal, that I placed judgement on simply by setting the goal. It was either achieved or not. This child had shown me an important lesson, but it wasn’t until I was in his position did I truly understand why it mattered.

Fast forward five or so years and I faced a very similar experience with my own family visiting a gallery and attending the ‘family craft activity’. My daughter (and only child) was born with disabilities – she has a unique genetic rearrangement which causes severe learning disabilities and complex medical needs, she is also a wheelchair user. She is SEND (she has Special Educational Needs and Disabilities) she is also incredibly funny, willful, cute and alarmingly sensitive to other people’s feelings and the energy of environments.

As a family, we love visiting museums and galleries and often do so, this experience however, was to change my life forever and set me on course to become a SEND in Museums campaigner.

Having visited an exhibition which was about animals in nature – we attended the drop in craft session and were given: three small lumps of clay, a rolling pin and a mat. We were also given instructions to “make animals you have seen in the paintings today” – we were pointed to some “examples” previously made my children – which looked like expertly modelled miniature owls, squirrels and foxes etc.

My heart sank as we approached the long table full of families busily making. We sat at one end and my daughter grabbed the rolling pin off of me and started to bang a Rhythm on the table which made her happy whilst my husband and I hurriedly tried to form some clay animals. I gave my daughter some clay to play with and she happily explored this for a while, but we knew that her limited cognition and manual dexterity skills would prohibit her from meeting the expectations of that craft session.

She had ‘failed’ the moment we wheeled into that room. By setting an end goal to the activity, the session leader had automatically set judgement and potential disappointment. This was far from inclusive and also assumed that a child could see the animals in the paintings, understand what they were and process that into a 3d form and then have the visual skills and manual dexterity as well as cognitive ability to create a

‘version’ of reality.

This sounds simple – but it’s a mistake most museums and galleries make with all of their child centered activities. In the west at least, we value output over the process and this is a terrible shame – it’s also exclusionary and ableist.

Far better to give a range of options and adapt an activity to give a range of outcomes. So, one might focus on the process of exploring materials and the act of making something with them, rather than prescribe what is to be made.

With this example, the session could have had examples of animal footprints and suggested people experiment with mark making using fingers or tools into the clay. Or explore the material itself – the texture, smell, temperature even taste if safe enough to do.

The irony is, most artists have at some point been absorbed in the ‘process’ of making with the end result almost creating itself or driving the direction. This way of approaching activity is more liberating for all, not just SEND children and young people.

That was a negative visitor experience for us as a family and we left feeling sad, embarrassed and disappointed. We went to a different museum soon afterwards though and had such a wonderful experience, that again influenced my decision to try and change the sector for the better with SEND audiences.

This time we visited a museum which had a ‘handling collection’ of African musical instruments, dressing up clothes and other objects to explore even, stuffed animals and skulls! There were no labels, no instructions, no guidance and no expectations.

We entered the space and my daughter’s face literally lit up as we took drums off of the shelves and handed them to her to play. She was able to stand (with our support) at the huge Xylophone and play it and even wore tribal headwear as she did so. This was true inclusive engagement with real meaning using museum collections. We were exploring new objects to us and discovering sounds, smells and textures as we did so. This multi-sensory experience was inclusive and open ended. Other families soon joined us when they heard our laughter and likewise enjoyed their exploration of the objects too.

It confirmed in my mind that children with disabilities could engage on an equal level with non-disabled children in the same space when the end goal of expectation was removed. It broke down barriers by allowing freedom of engagement and creative expression on a personal and individual level. I also recognised that something different was happening here with the form of art being explored. For some reason, music making

was allowed to be more 'free' over art and crafting and I wonder why that is?

Hand a child a piece of paper and art materials and they are either likely to ask, "What shall I paint?" or you will have already said "Paint me a …" Hand the same child some musical instruments and you are more than likely to let them explore them with no prompting. The music or sounds they create will be unique to them, probably not recorded by you and almost definitely not replicable. They will be the results of moments in time, exploring sound, pace, and objects with individual creativity and self-expression. As our visit to this museum proves, give the child space to engage in their way and their experience will be valid and valuable to them.

I'd urge museums to relax a bit, to re-write the dialogue about 'end results' and achievement, because that is too one dimensional and you immediately create an invisible score board with built in failure when you talk like this.

Instead, try to remember why you are engaging with children at all in your spaces. Are you trying to 'teach' in a family session or trying to facilitate memory making and celebrating the awe and wonder of experiencing new things?

The latter sounds very aspirational, doesn't it? Ironically it isn't, you just need to give yourself over wholly to the journey and let the child be in control. We don't just restrict a SEND child's horizons when we make assumptions of their creative ability, we restrict our own experience by never allowing ourselves to enjoy them.

These experiences as a SEND family made me question my role in the museum sector and I saw that I had the opportunity to make changes and support people to become more SEND inclusive. I started out running a pilot project with three museums locally, partnering them each with a special needs school. The results were powerful and the learning was important to share more widely, so I wrote the Special Schools and Museums toolkit to help museums understand how to work with SEND children through schools.

I then expanded that project across the south of England with thirteen museums each partnered with a different SEND group which ranged from pre-school to college students. The variety of examples of how to engage with and support SEND audiences grew and grew and museums across the country started to ask for advice.

Throughout 2020 – 2021 I ran online training sessions for museums and galleries (and have even taught zoos, archives, libraries and planetariums!) and I spoke a many online conferences both in the UK and abroad. In 2021 I won the prestigious 'Radical Changemaker Award' from the Museum Association's 'Museums Change Lives' campaign

as they recognised that positive visits to Museums can and do change lives for SEND children and young people and their families.

Then in 2022, I launched the support website www.sendinmuseums.org which was funded by Arts Council England and gives museum professionals advice, guidance and examples of why, how and who to engage with SEND audiences.

There's a really clear need for this. In the UK at least, the opportunities for accessible and SEND welcoming visitor experiences are limited and very mixed. Physically accessible spaces are not as widely available as they should be, but it is the inclusive and welcoming attitude of staff and organisations that makes a visit feel safe and memorable for the right reasons, and sadly rare.

SEND families face many challenges in terms of fighting for services for their child and often social barriers can add to feelings of isolation, loneliness and poor wellbeing. Museums and galleries can and should be welcoming spaces within a community where everyone can feel happy to be there and enjoy a visit. In addition I hope more will work with SEND communities themselves to co-curate opportunities.

I strongly believe that museums are for everyone and can and do make a powerful difference in society when they welcome and represent marginalised groups. To do this however, the leaders of these organisations need to embrace different ways of engaging with collections and the museum space and value all forms of engagement equally.

It is not enough to open the doors and say someone can come in. A museum must put effort into creating an accessible welcome, developing resources and interpretation that meets different needs, creating open ended activities and flexible programming that accommodates different learning styles and abilities and training staff.

Museum leaders must truly believe that everyone can get something valuable out of a visit and not just prioritise cognition above all other engagement. It is perfectly possible to visit a museum, not read any label and still learn a lot from that visit!

Most of all though, for families who have limited opportunities for meaningful memory making in public spaces, or even some who do not know how long they have left to make important memories, museums offer a gift of the awe and wonder and magic of their collections and the stories tied to them. A good museum visit has the ability to transport a family to another place and time, experience exciting new things together and for that time escape the trials of everyday life. That is invaluable and powerful. We should aim to do more of it as often as possible.

M/E/M/O

M/E/M/O

M/E/M/O

국립중앙박물관
NATIONAL MUSEUM OF KOREA