

현안연구
2022-03-010

부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 기초연구

고은경·김동진·이난희·이근애·전효정

■ 연구책임 ■

고 은 경 동아대학교 휴먼라이프리서치센터 조교수

■ 공동연구 ■

김 동 진 동아대학교 휴먼라이프리서치센터 연구원

이 난 희 동아대학교 휴먼라이프리서치센터 연구원

이 근 애 동아대학교 아동학과 조교수

전 효 정 동아대학교 아동학과 교수

■ 연구자문 ■

손 현 일 부산연구원 연구위원(총괄 관리)

오 재 환 부산연구원 선임연구위원

김 민 경 부산연구원 연구위원

■ 행정지원 ■

고 미 자 부산광역시 청년산학창업국장

신 명 식 부산광역시 교육협력과장

김 현 숙 부산광역시 인공지능소프트웨어과 팀장

장 수 현 부산광역시 총무과 행사기획협력관

요약

■ 연구배경

- 어린이는 복합문화공간에서 창의성과 문화적 감수성을 키우고 지역사회 문제에 참여할 기회를 얻으며, 이러한 경험을 통하여 미래사회에 필요한 재능과 역량을 키움
- 부산광역시는 타 도시에 비해 어린이 문화시설이 부족하며, 부산지역 내에서도 구·군별로 접근성에 차이가 있음
- 부산광역시는 정책적으로 어린이 문화시설에 대한 접근성, 자율성, 다양성을 높이기 위하여 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 조성을 기획함
- 부산 어린이 복합문화공간은 대·중·소 규모의 공간을 일상 생활권 내 가까운 거리에 조성하여 접근성을 높이는 방식으로 운영되며 이는 기존의 대규모 단독 시설로 운영되는 방식과 매우 다름
- 본 연구의 목적은 부산 어린이 복합문화공간의 활성화를 위한 효율적인 운영 방안을 제안하여, 궁극적으로 어린이의 재능과 역량을 발달시키고 가족친화적인 문화융합도시를 구현하고자 함

■ 연구범위 및 방법

- 시간적 범위 : 2021년 기준
- 공간적 범위 : 부산광역시에 소재하고 있는 유아 및 초등학생을 대상으로 하는 복합문화공간
- 개념적 범위
 - 어린이는 유치원 7세(만 5세)에서 초등학교 5학년으로 한정함
 - 어린이 복합문화공간의 프로그램은 공연영역, 전시영역, 도서와 미디어영역, 놀이와 창작영역 등으로 구분함

○ 내용적 범위

- 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 부산시민 요구도 조사
- 국내·외 어린이 복합문화공간 프로그램 실태조사
- 어린이 복합문화공간 콘텐츠 및 프로그램 컨설팅을 위한 전문가 면담조사
- 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 운영 및 프로그램 제안

○ 연구방법

- 부산 어린이 복합문화공간 활성화에 대한 요구도 조사는 부산광역시에 소재하는 유치원 7세에서 초등학교 5학년 자녀를 둔 학부모를 대상으로 구조화된 설문지를 이용하여 조사함
- 어린이 복합문화공간 프로그램 및 콘텐츠 실태와 컨설팅 조사는 복합문화공간의 실무 담당 전문가를 대상으로 현장방문 및 심층면담 방식으로 이루어짐
- 국내·외 프로그램 실태조사는 문헌자료와 인터넷 자료검색으로 보완함: 문헌연구, 사례연구, 설문조사, 현장조사, 전문가 인터뷰

■ 부산 어린이 복합문화공간 조사결과

○ 조사목적

- 2021년부터 조성되는 부산 어린이 복합문화공간의 활성화에 대한 부산광역시에 거주하는 학부모와 국내 전문가의 인식 자료를 수집함

〈표 1〉 조사설계

구분	학부모	전문가
조사대상	• 부산지역 유치원 7세(만 5세)~초등 5학년 자녀를 둔 부모	• 국내 어린이 복합문화공간 실무전문가 11명 • 멀티미디어·인공지능 분야 교수 1명
조사방법	• 설문조사	• 심층면담
조사내용	• 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 의견	• 기관별 우수프로그램 실태 및 현황 • 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 컨설팅
표본추출	• 권역별 임의할당 후 • 눈덩이 표집 방식	• 눈덩이 표집 방식
유효표본	• 총 1,007명	• 총 12명
조사기간	• 2021.10.18.~2021.11.07.	• 2021.11.01.~2021.11.23.

○ 학부모 설문조사

- 문화체험시설 이용 경험에 대한 인식
 - 시설에 대한 만족은 콘텐츠 다양성, 프로그램 전문성, 시설 규모 순으로 나타남
 - 시설 이용 시 고려하는 사항은 안전관리, 다양한 콘텐츠, 프로그램 전문성 순으로 나타남
 - 체험시설을 재방문하는 이유는 다양한 콘텐츠, 접근성, 프로그램 전문성 순으로 나타남
 - 가족문화활동이 어려운 이유로는 문화공간시설 부족, 가족문화 정보 부족 순으로 나타남
- 부산시 어린이 복합문화공간 활성화에 대한 인식
 - 중요 요소: 시설 및 이용 편리성, 콘텐츠 및 프로그램 차별성 순
 - 고려사항: 재정적 지원과 지속적인 시설관리, 접근성 순
 - 프로그램의 전문성과 지역특성을 살린 차별성에 대한 요구가 큼

○ 전문가 심층면담 조사

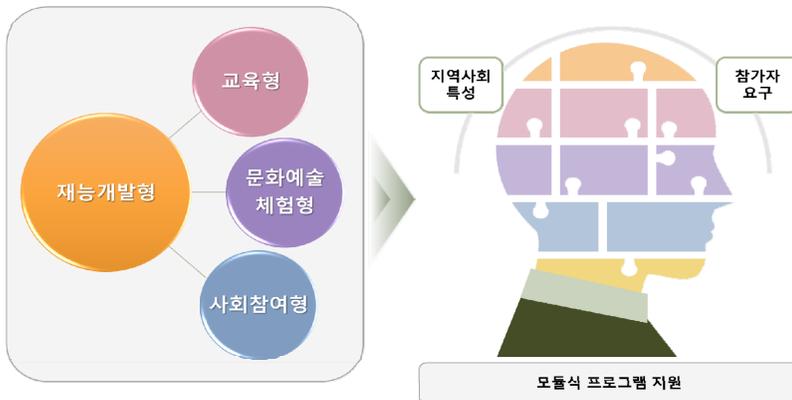
- 대·중·소 공간의 규모별 역할의 명확화
 - 대공간에서 거점 체험형으로 공연 및 전시 기능을 갖추고 행정적 허브역할과 프로그램 개발연구까지 담당할 수 있음
 - 중공간에서 프로그램 및 콘텐츠를 개발, 평가, 관리할 수 있음
 - 소공간에서 개인 및 단체 교육 프로그램, 생활밀착형 프로그램을 실천적으로 적용할 수 있음
- 프로그램 콘텐츠의 차별화
 - 기존의 교육 및 복지 서비스와의 연계를 통해 차별화되고 공존할 수 있는 역할을 개발하고 프로그램을 적용할 수 있는 공간을 확보함
 - 양질의 콘텐츠를 개발할 수 있는 예산지원이 필요하며, 다양한 콘텐츠 유형은 상담컨설팅형, 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형으로 분류할 수 있음
- 복합문화공간 운영의 질 제고
 - 운영주체는 정부가 국고로 직접 운영하거나 민간위탁으로 이루어질 수 있으며, 외부 전문가 네트워크를 구축하여 자문단을 구성할 수 있음
 - 어린이와 부모의 관심을 유발하기 위한 홍보가 필요하며, 재방문율을 높이기 위한 콘텐츠 교체주기, 운영시간을 다양화할 필요가 있음

- 콘텐츠의 질을 높이기 위해서는 전문가의 기획력이 중요한데, 전문가 간 정보교류와 신기술을 적용하려는 노력이 필요함
- 프로그램 개발과 적용 과정에서 생성된 정보를 활용하기 위해 데이터환류시스템을 구축할 필요가 있음
- 전문인력을 통한 운영의 지속성
 - 양질의 프로그램을 개발하기 위해 전문가 인력풀을 확보해야 하며, 이를 위해 전문인력을 위한 처우가 보장되어야 함
 - 전문가 역할에 따라 인력이 배치되고 전문가 간 융합적 연계가 필요함
 - 전문인력관리, 행정관리, 안전관리를 담당하는 실무진의 전문성은 복합문화공간의 지속적인 운영을 가능하게 하는 주요 요소로 전문성을 지원하는 기회가 필요함

■ 부산 어린이 복합문화공간 운영방안

○ 모듈식 프로그램 운영 모델

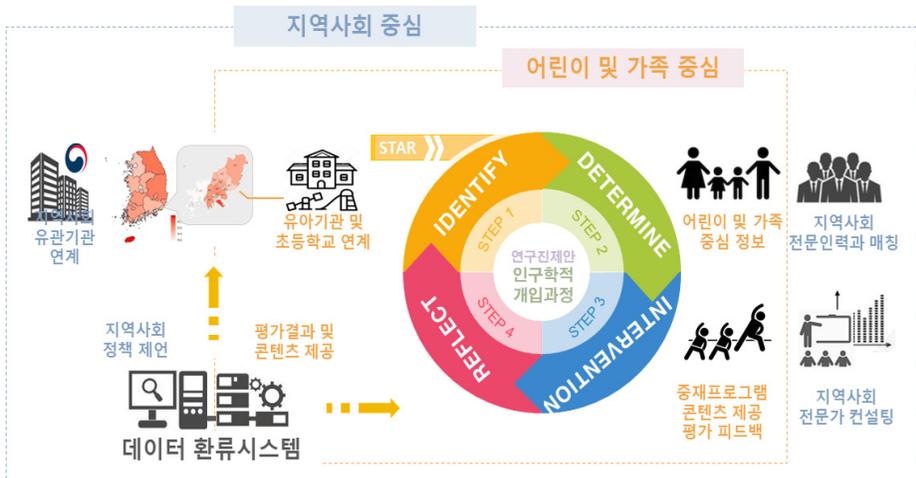
- 걸어서 15분 생활권 내에 조성되는 어린이 복합문화공간에 재능개발형 프로그램을 코어로 하여 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형 프로그램을 조합하여 모듈식 프로그램 운영을 제안함
- 500여 개의 다양한 크기의 시설에서 다양한 프로그램 유형을 효율적으로 운영하기 위해서는 지역사회의 특성과 이용자의 요구를 반영하는 프로그램을 우선 적용하고, 여러 지역에서 호응이 높았던 프로그램은 부산 전 지역으로 순환하면서 확대 적용할 수 있음



〈그림 1〉 모듈식 프로그램 운영 모델

○ 데이터환류시스템 구축

- 어린이 및 가족과 지역사회에 모듈식 프로그램을 제공하기 위하여 데이터환류시스템 구축을 제안
- 데이터환류시스템은 부산 어린이 복합문화공간 이용자들 간, 이용자와 관리자 간의 의사소통과 정보가 순환되는 역할을 담당함
- 데이터환류시스템은 부산의 어린이, 가족, 지역사회에서 수집된 정보를 데이터베이스로 체계적으로 관리하고, 누적된 정보를 가치 있게 활용하는 역할을 담당함



〈그림 2〉 데이터환류시스템 운영 모델

○ 운영방식 및 운영조직(안)

- 부산 어린이 복합문화공간의 운영방식은 부산광역시가 직접적으로 운영하거나, 위탁운영 하거나, 혹은 혼용하는 운영방식이 있을 수 있음. 어떠한 운영방식이든 대·중·소 공간들의 네트워크와 효율적인 운영, 지속적인 관리 감독을 위해 부산광역시가 지휘본부(control tower) 역할을 담당할 필요가 있음
- 인력조직은 모듈식 프로그램을 운영하기 위해 맞춤형 지원팀, 사업 기획팀, 운영 지원팀으로 구분하여 조직화할 필요가 있음
- 업무의 중복을 고려하여 소공간 실무 인력은 최소 1명 이상, 중공간 실무 인력은 최소 3명 이상, 대공간 실무 인력은 최소 5명 이상 확보할 것을 제안함
- 소공간의 경우 맞춤형 지원 및 기획 업무를 함께 담당할 수 있는 아동학, 가족

학, 상담학 또는 교육학 전문가 1명을 배치하고, 중공간 이상은 규모에 따라 각 팀별 1명 이상의 인력 배치가 필요함

〈표 2〉 모듈식 프로그램 운영을 위한 인력 조직 및 인력 구성(안)

구분	주요 업무	자격조건
맞춤형 지원팀	<ul style="list-style-type: none"> • 아동심리검사, 발달지원 • 개별 맞춤형 프로그램 컨설팅 	<ul style="list-style-type: none"> • 아동학, 가족학, 상담학 전공자
사업 기획팀	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 기획, 개발, 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 아동학, 가족학, 교육학, 전공자
운영 지원팀	<ul style="list-style-type: none"> • 행정지원 • 시설관리 	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터환류시스템 관련 전공자

■ 결론

- 도시의 발전과 인재 양성에 대한 비전을 바탕으로 대·중·소 규모에 따라 부산 어린이 복합문화공간의 역할을 구분할 것을 제안함
- 부산 어린이 복합문화공간의 지속적인 운영을 위해 부산광역시의 정책과 지원을 구체적으로 명시하여 인력과 재정을 확보할 것을 제안함
- 타 도시와 차별화되는 부산광역시의 운영 전략으로 모듈식 프로그램 운영, 유형별로 개발된 프로그램과 콘텐츠의 아카이브 구축, 데이터환류시스템을 구축하여 부산 어린이를 위한 맞춤형 지원을 제안함

■ 제언

- 시범사업의 모니터링과 이용자 분석을 추가로 시행하여 지역주민의 자발적인 참여를 더 지원하는 방향으로 사업을 진행할 필요가 있음
- 대·중·소 공간의 시설기반 상태에 따라 프로그램 유형을 제한하여 선별적으로 추진하고, 이러한 시설기반 특성에 따라 프로그램의 제한적 적용과 확장 가능성을 검토할 필요가 있음
- 사업의 차별성과 효율성을 확보하기 위해 다른 어린이 관련 문화사업과 유사성 및 중복성을 추가로 조사할 필요가 있음

목차

제1장 서론	1
1. 연구 배경 및 목적	1
1) 연구 배경	1
2) 연구 목적	7
2. 연구 범위 및 방법	7
1) 연구 범위	7
2) 연구 방법	8
제2장 부산 어린이 복합문화공간 조성방향과 기대효과	12
1. 부산 어린이 문화공간 실태	12
1) 부산지역 어린이 이용시설 실태	12
2) 부산지역 어린이 문화예술공간 현황	13
2. 부산 어린이 복합문화공간 조성 방향	17
1) 어린이 복합문화공간의 비전	17
2) 부산 어린이 복합문화공간을 통해 성장하는 어린이 상	18
3. 부산 어린이 복합문화공간 조성의 기대효과	19
1) 가족 친화적 문화융합도시 구현	19
2) 부산광역시 인적·물적 자원의 활용	20
제3장 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 조사 결과	22
1. 요구도 조사	22
1) 응답자 특성	22
2) 응답 결과	23
2. 국내·외 사례조사	45
1) 국내 사례조사	45
2) 해외 사례조사	74
3. 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 전문가 컨설팅	76
1) 복합문화공간 역할의 명확화	77
2) 복합문화공간 프로그램 및 콘텐츠의 차별화	81
3) 복합문화공간 운영의 질 제고	85
4) 전문인력을 통한 운영의 지속성	90

제4장 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 운영계획	94
1. 부산 어린이 복합문화공간 운영(안)	94
1) 모듈식 프로그램 운영	94
2) 데이터환류시스템 구축	97
3) 운영방식 및 운영조직(안)	99
2. 모듈식 프로그램(안)	101
1) 재능개발형	101
2) 교육형	110
3) 문화예술체험형	125
4) 사회참여형	137
 제5장 결론 및 제언	 145
1. 결론	145
2. 제언	149
 Abstract	 150
 참고문헌	 153
 부록	 159

표 목차

〈표 2-1〉 연도별 부산시 문화사업 예산 현황	13
〈표 2-2〉 문화기반 시설 특별시 및 광역시 비교현황	15
〈표 2-3〉 부산광역시 현대미술관 어린이예술도서관 및 아카이브실 현황	16
〈표 3-1〉 요구도 조사 응답자 특성	22
〈표 3-2〉 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 인식	23
〈표 3-3〉 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험이 중요한 이유	24
〈표 3-4〉 지난 일주일 동안 이용 횟수 및 만족도	25
〈표 3-5〉 지난 한 달 동안 이용 횟수 및 만족도	26
〈표 3-6〉 지난 일 년 동안 이용 횟수 및 만족도	27
〈표 3-7〉 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 정보수집 방법	28
〈표 3-8〉 자녀가 가장 만족한 시설 공간(규모)	29
〈표 3-9〉 자녀가 가장 흥미를 느낀 프로그램	30
〈표 3-10〉 시설 이용 시 중요도	31
〈표 3-11〉 체험시설 이용 시 만족도 요인	32
〈표 3-12〉 교육·문화·콘텐츠 체험시설의 재방문 요인	33
〈표 3-13〉 가족문화활동의 빈도	34
〈표 3-14〉 가족문화활동의 목적	35
〈표 3-15〉 자녀와 함께 가족문화활동을 하기 어려운 이유	35
〈표 3-16〉 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 및 콘텐츠 확충 요소	37
〈표 3-17〉 지역사회의 인식과 지원	39
〈표 3-18〉 공간	39
〈표 3-19〉 콘텐츠	40
〈표 3-20〉 전문성	40
〈표 3-21〉 프로그램 및 유지를 위한 지자체 지원요구사항	41
〈표 3-22〉 자녀 연령별 프로그램 및 유지를 위한 지자체 지원사항(1순위)	42
〈표 3-23〉 온라인 플랫폼 이용 경험 및 만족도	43
〈표 3-24〉 부산 어린이 복합문화공간의 온라인 플랫폼 핵심역할	44
〈표 3-25〉 국립부산과학관 어린이 대상 대표 프로그램	46
〈표 3-26〉 국립해양박물관 어린이 대상 대표 프로그램	48
〈표 3-27〉 부산글로벌빌리지 어린이 대상 대표 프로그램	49
〈표 3-28〉 국립어린이청소년도서관의 어린이 대상 대표 프로그램	51
〈표 3-29〉 부산문화재단의 어린이 대상 대표 프로그램	53

〈표 3-30〉 제주 아르떼뮤지엄의 대표 프로그램	54
〈표 3-31〉 서울상상나라의 대표 프로그램	57
〈표 3-32〉 천안어린이꿈누리터의 대표 프로그램	63
〈표 3-33〉 화성어린이문화센터의 대표 프로그램	67
〈표 3-34〉 청만행웅의 대표 프로그램	70
〈표 3-35〉 희망세상 및 느티나무도서관의 대표 프로그램	72
〈표 3-36〉 교육형 국외 프로그램	74
〈표 3-37〉 체험형 국외 프로그램	75
〈표 3-38〉 전문가 컨설팅 심층면담 내용	76
〈표 4-1〉 모듈식 프로그램 운영을 위한 인력 조직 및 인력 구성(안)	100
〈표 4-2〉 성장일기 프로그램 예시	102
〈표 4-3〉 내 마음 거울놀이 프로그램 예시	103
〈표 4-4〉 마음아, 안녕? 프로그램 예시	104
〈표 4-5〉 마음약방 프로그램 예시	107
〈표 4-6〉 무비무비 엄마아빠랑 프로그램 예시	108
〈표 4-7〉 콜라주 클래스 프로그램 예시	109
〈표 4-8〉 꿈트리 멘토링 프로그램 예시	110
〈표 4-9〉 사이언스 랩 프로그램 예시	111
〈표 4-10〉 동물 지킴이 프로그램 예시	112
〈표 4-11〉 나도 발명가 프로그램 예시	113
〈표 4-12〉 테마 잉글리쉬 프로그램 예시	114
〈표 4-13〉 퍼포먼스 잉글리쉬 프로그램 예시	115
〈표 4-14〉 점핑 인 북 프로그램 예시	117
〈표 4-15〉 상상한대로 프로그램 예시	118
〈표 4-16〉 함께하는 스토리텔링 프로그램 예시	119
〈표 4-17〉 아트사이 콘테스트 프로그램 예시	121
〈표 4-18〉 키즈 메이커스 프로그램 예시	122
〈표 4-19〉 아트사이 프로그램 예시	123
〈표 4-20〉 경제야 놀자! 프로그램 예시	124
〈표 4-21〉 오감 톡톡 놀이터 프로그램 예시	126
〈표 4-22〉 무지개 정글짐 프로그램 예시	127
〈표 4-23〉 스크린 스포츠 프로그램 예시	128
〈표 4-24〉 에너지 팡팡! 프로그램 예시	129
〈표 4-25〉 미디어 여행 프로그램 예시	130
〈표 4-26〉 흥놀이 문화 프로그램 예시	131
〈표 4-27〉 들락날락 공연 프로그램 예시	132
〈표 4-28〉 문화 에듀(문화 비타민) 프로그램 예시	133
〈표 4-29〉 쓰레기일까? 에너지일까? 프로그램 예시	134

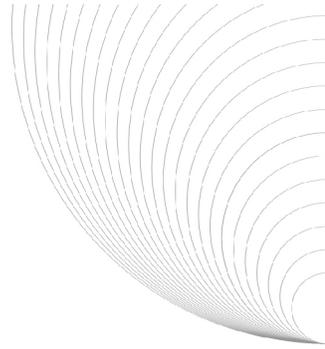
〈표 4-30〉 역할놀이 프로그램 예시	135
〈표 4-31〉 열려라, 내 꿈! 프로그램 예시	136
〈표 4-32〉 우리 동네 쓰레기 지도 만들기 프로그램 예시	138
〈표 4-33〉 우리 동네 위험지역 지도 만들기 프로그램 예시	139
〈표 4-34〉 우리 동네 놀이터 지도 만들기 프로그램 예시	140
〈표 4-35〉 자연의 동네 프로그램 예시	141
〈표 4-36〉 예술·문화의 동네 프로그램 예시	142
〈표 4-37〉 역사의 동네 프로그램 예시	143
〈표 4-38〉 우리 동네 어울림 놀이터 프로그램 예시	144

그림 목차

〈그림 2-1〉 인구 10만 명 당 전시 건수(시각예술, 융합)	14
〈그림 2-2〉 일 평균 전시 기간(시각예술, 융합)	14
〈그림 2-3〉 어린이 박물관을 검색한 지도	16
〈그림 2-4〉 부산 어린이 복합문화공간의 비전	17
〈그림 4-1〉 모듈식 프로그램 운영 모델	95
〈그림 4-2〉 맞춤형 진단 모델 사례로서 STEP 기반 사회적 역량 진단 모델	96
〈그림 4-3〉 3C 추진전략	96
〈그림 4-4〉 어린이 맞춤형 정보제공	97
〈그림 4-5〉 데이터환류시스템 운영 모델	98
〈그림 4-6〉 플랫폼을 활용한 성장일기	101
〈그림 4-7〉 재능개발형 개요	102
〈그림 4-8〉 교육형 개요	110
〈그림 4-9〉 문화예술체험형 개요	125
〈그림 4-10〉 사회참여형 개요	137

제 1 장

서론



1. 연구 배경 및 목적

1) 연구 배경

(1) 어린이 복합문화공간의 필요성

① 어린이 복합문화공간의 역할

○ 어린이의 역량을 키우는 복합문화공간

- 미래 인재의 역량은 비판적인 사고를 바탕으로 자신과 사회문제를 해결하는 능력이 필요함. 이를 위해 사회적 상황을 창의적으로 해결할 수 있는 능력, 타인과 의사소통하며 협력할 수 있는 능력이 필요함¹⁾²⁾
- 인간의 능력발달에 대한 관점은 선천적인 영재(gifted) 능력을 선별하는 것보다 재능있는(talented) 능력을 발견하고 발달시키는 것에 초점을 두어야 함³⁾. 이는 개인이 환경적 기회에 역동적으로 도전하는 상호작용 과정에서 탁월함이 발달한다고 보는 관점임⁴⁾

1) New vision for education: Unlocking the potential of technology. Colony/Geneva: World Economic Forum, World Economic Forum, 2015.

2) New vision for education: Fostering social and emotional learning through technology. Colony/Geneva: World Economic Forum, 2016.

3) Dai, D. Y. Envisionng a new foundation for gifted education: Evolving complexity theory (ECT)of talent development, Gifted Child Quarterly, 61, 3 (2017) : 172-182.

4) Dai, D. Y., Sternberg, R. J. Beyond cognitivism: Toward an intergrated understanding of intellectual functioning and development, In Dai, D. Y., Stenberg, R. J. (Eds.), Motivation emotion, and Cognition: Integrative perspectives on intellectual

- 환경적인 자극에 개인이 도전하거나 훈련하는 경험이 반복되면 신경 수준에서도 구조적이고 기능적인 변화가 나타남⁵⁾. 가령, 예술적인 재능이 발달하려면 이를 유도할 수 있는 문화적인 자극이 우선적으로 필요함
- 정규교육과정에서뿐 아니라 예술 및 과학 활동을 선택할 수 있는 더 넓고 새로운 문화적 기회가 주어질 때, 아동의 자율적 선택이 증가하고 이를 통해 자신의 재능을 더 발전시키게 됨⁶⁾⁷⁾. 이를 바탕으로 아동은 자신의 정체성이나 미래의 비전을 정서적으로 성장시키면서 더 어려운 과제에 지속적으로 도전하려는 노력을 청년기까지 이어가게 됨⁸⁾⁹⁾
- 어린이 복합문화공간은 어린이의 창의력과 문화적 감수성을 키울 수 있는 더 많은 경험과 지역사회의 문제에 동참하는 경험을 제공함으로써 어린이가 자신의 재능을 발달시키고 미래사회가 필요로 하는 역량을 키워가게 됨
- 어린이 복합문화공간은 어린이에게 적합한 놀이, 예술, 교육을 경험할 수 있는 맞춤형 지원과 가족이 함께 참여할 수 있는 체험형 프로그램을 제공해야 함. 이러한 문화적 지원을 통해 어린이가 미래 세계를 주도하는 융합인재로 성장하고 부모의 참여로 건강한 가족 기능도 증진할 수 있음

② 어린이 복합문화공간의 기능

○ 생활 공간으로서 어린이 복합문화공간

- 어린이의 거주지에 근접한 복합문화공간은 어린이의 삶의 질을 향상시키는 생활 공간이 될 수 있음

functioning and development, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbau. (2004) : 3-38.

5) Gaser, C., Schlaug, G. Brain structures differ between musicians and non-musicians, Journal of Neuroscience, 23, (2003) : 9240-9245.

6) Gaser, C., Schlaug, G. Brain structures differ between musicians and non-musicians, Journal of Neuroscience, 23, (2003) : 9240-9245.

7) Lerner, R. M. Genes and the promotion of positive human development: Hereditarian versus developmental systems perspectives, In Coll, C. G., Bearer, E. L., Lerner, R. M. (Eds.), Nature and nurture: The complex interplay of genetic and environmental influences on human behavior and development, Mahwah, Nj: Lawrence Erbaum. 2004 : 1-33.

8) Freeman, C. The crystallizing experience: A study of musical precocity, Gifted Child Quarterly, 43, (1999) : 75-84.

9) Walters, J., Gardner, H. The crystallizing experience: Discovering an inteectual gift. In Sterberg, R. J., Davidson, J. E. (Eds.), Conceptions of giftedness. Cambridge, England: Cambridge University Press. (1986) : 306-331.

- Anne Hidalgo 파리시장은 2020년 파리를 15분 생활권(La ville du quart d'heure)으로 정비하여 문화, 체육, 의료, 상업시설 등의 서비스를 근거리에서 제공받을 수 있는 공약을 발표하면서 파리 시민이라면 누구나 다양한 예술·체육 활동(콘서트, 오케스트라, 합창단 공연, 스포츠 클럽 활동)에 접근할 수 있도록 장려하고, 마을공동체가 자율적으로 놀이, 정원 가꾸기, 운동과 학습이 이루어지는 공간이 될 수 있도록 지원하겠다고 하였음¹⁰⁾
- 어린이들의 방과 후 활동은 주로 사교육과 컴퓨터 게임, TV시청과 같은 활동으로 이루어지는데, 이러한 방과 후 활동에서 아동 본인의 자기보호 시간이 많을수록 삶의 만족도는 낮아지고 반대로 가족 및 친구와 보내는 시간이 많을수록 행복감은 높아짐¹¹⁾. 이에 가족 및 또래와 함께하는 놀이, 창의적 활동, 소통의 장이 절실히 필요하지만, 어린이의 창의적 사고와 소통능력은 아동 개인의 문제에만 초점을 두어서는 계발되기 어려우며 지역사회에서 다양한 경험을 함께 할 수 있을 때 가능함
- 핵가족화와 교육 및 생활 수준의 향상으로 인해 자녀 양육에 대한 관심이 높아졌고, 주5일 근무제로 여가시간이 증가함에 따라, 가족 단위의 전시체험장과 같은 문화공간의 요구가 증가함. 특히, 주말에 가족들이 함께 즐길 수 있는 프로그램에 대한 요구가 커지고 있어 전국적으로 가족 단위 체험장이 증가하고 있으나, 이런 문화공간은 주말에 체험할 수 있는 원거리에 위치해 지역주민과 소통하며 함께 경험할 수 있는 생활 공간이라고 보기 어려움

○ 교육의 장으로서 어린이 복합문화공간

- 어린이 복합문화공간은 문화예술을 체험함으로써 어린이가 사회구성원으로서 필요한 감성과 지성을 키우는 교육적 공간이어야 함¹²⁾. 복합문화공간의 이러한 교육적 비전은 학교에서의 정규교육과정을 우회적이고 차별적으로 보완할 수 있을 때 성취될 수 있음
- 어린이 복합문화공간의 교육적 기능은 어린이의 창의력과 상상력 등 문화적 역량을 향상시킬 수 있는 통합적 교육프로그램이어야 함¹³⁾. 이를 위해서는 관람자 중심의 서비스뿐 아니라 교과목과 연계된 융합예술프로그램을 공교육과

10) 이수진·허동숙. 프랑스 안 이달고(Anne Hidalgo) 파리시장의 '내일의 도시 파리' 정책공약, 국토이슈리포트, 32 (2021) : 1-8.

11) 김정은·류진석. 아동의 방과 후 생활시간과 삶의 만족도, 행복감과의 관계. 사회과학연구, 24:4 (2018) : 123-146.

12) 김우욱. 어린이 복합문화공간의 개념 및 비전. 아동청소년극포럼, 12 (2005) : 34-36.

13) 김보영·석중휘. 어린이 창의예술교육프로그램의 활성화 방안 연구-국내·외 어린이예술교육 프로그램 사례를 중심으로 -, 일러스트레이션 포럼, 34 (2013) : 25-34.

의 협업을 통해 기획하고 어린이의 성장을 고려하여 장·단기적으로 운영할 것을 제안함. 또한, 이러한 교육적 기회는 학생 개인의 학습 기회뿐 아니라 지역 사회의 문제에 동참할 수 있는 활동까지 포괄해야 함

- 어린이 복합문화공간의 교육적 비전은 지역사회의 모든 어린이에게 다양한 교육적 기회를 맞춤형으로 제공하고, 이를 통해 시민으로서 균형 잡힌 성취와 개인의 강점을 발달시키는 체계적인 교육적 시스템이 되어야 함
- 부산광역시는 전국의 대도시에서 두 번째로 출생률이 낮은 도시임¹⁴⁾. 출생률이 낮아지면 자녀교육에 대한 부모의 교육투자는 오히려 증가하여 학력과 부의 대물림 현상으로 이어질 수 있어¹⁵⁾, 부산의 학부모와 아동을 위해 교육 서비스를 평등하게 제공할 필요가 있음
- 부산광역시의 복합문화공간이 어린이의 생활 공간이자 교육의 장으로서 기능하기 위해서는 그러한 기능을 잘 수행할 수 있도록 효과적인 운영안이 제시되어야 함. 이를 위해 부산시민의 요구와 기존 복합문화기관의 현황을 조사하고, 더불어 어린이 복합문화공간을 운영하거나 실무를 담당하는 전문가의 의견을 참고할 필요가 있음

(2) 부산광역시 어린이 문화시설 정책과 방향

① 부산광역시 어린이 놀이 및 문화시설 관련 정책

○ 부산광역시 어린이 놀이 관련 조례

- 부산광역시의 어린이 놀이 관련 조례로는 『부산광역시 아동의 놀 권리 증진에 관한 조례』, 『부산광역시 어린이 놀이시설 안전관리 지원 조례』가 있음
- 『부산광역시 아동의 놀 권리 증진에 관한 조례』는 ‘아동의 놀 권리에 대한 존중과 증진에 필요한 사항을 규정함으로써 연령에 따른 놀이와 여가활동을 할 수 있는 기반을 조성하여 아동이 행복한 삶을 누릴 수 있도록 하는 것을 목적으로 함¹⁶⁾
- 『부산광역시 어린이 놀이시설 안전관리 지원 조례』는 ‘어린이 놀이시설의 효율적인 안전관리와 유지 등에 필요한 사항을 지원하여 어린이의 안전사고를 예방하고 어린이 성장발달과 정서함양에 기여함을 목적’으로 함¹⁷⁾

14) 국가통계포털 홈페이지. <https://kosis.kr/index/index.do>(검색일: 2021.12.10.).

15) 송헌재·신우리. 자녀출산 및 사교육비의 가구소득과의 관계분석. 노동경제논집, 40:4 (2017), 33-59.

16) U-LEX 2.0 법률우주 홈페이지. <https://www.ulex.co.kr>(검색일: 2021.12.10.).

17) U-LEX 2.0 법률우주 홈페이지. <https://www.ulex.co.kr>(검색일: 2021.12.10.).

○ 부산광역시교육청의 어린이 놀이 관련 정책

- 『부산광역시교육청 어린이 놀 권리 보장에 관한 조례』에 따르면 ‘놀이정책’은 학교 교육과정 편성·운영의 자율성을 침해하지 않는 범위에서 어린이 놀 권리 보장을 위한 시책임¹⁸⁾
- 부산광역시교육청은 해마다 어린이의 놀 권리 보장을 위한 ‘지원계획’이 이루어져야 하며 지원계획에는 ‘1. 지원계획의 목표 및 추진방향, 2. 수업 전, 방과 후 놀이 시간 확보 방안, 3. 놀이 공간의 마련과 재구성 방안, 4. 놀이 소재 발굴 및 프로그램 개발·운영 방안, 5. 놀이 관련 교원 연수 및 동아리, 연구회 등 지원 방안, 6. 그 밖에 교육감이 어린이 놀 권리 보장을 위하여 필요하다고 인정하는 사항’을 포함함¹⁹⁾

② 부산광역시 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 조성 정책

○ 추진 내용

- 부산광역시의 민선 9대 공약인 『15분 생활권 내 이용 가능한 어린이 전용 도서관 조성』은 정부의 『작은도서관 진흥법』과 『부산광역시 작은도서관 지원 조례』와 관련이 있음
- 『부산광역시 작은도서관 지원 조례』는 ‘『작은도서관 진흥법』에 따라 작은도서관의 진흥에 필요한 사항을 규정함으로써 지역주민들이 생활환경과 가까운 곳에서 손쉽게 지식정보에 접근할 수 있도록 이바지함을 목적’으로 함²⁰⁾
- 위 조례 제3조(책무)에 따라 ‘부산광역시는 시민이 생활환경과 가까운 곳에서 자유롭게 정보이용 및 문화·독서활동을 향유할 수 있도록 작은도서관 활성화에 필요한 시책을 마련’하여야 하며, 제6조(예산의 지원)에 따라 작은도서관 설립과 경비 지원을 할 수 있음
- 『부산 어린이 복합문화공간 조성 기본계획』의 내용은 15분 생활권 내에 어린이와 부모가 안심하며 즐기는 어린이 복합문화공간을 조성하여 아이와 부모가 행복한 도시를 구현하는 것과 어린이들이 안심하고 머물 수 있는 복합문화공간 확충으로 올바른 인성과 창의적 경쟁력을 갖춘 인재를 육성하고 미래도시 부산을 실현하는 것임

18) 국가법령정보센터 홈페이지. <https://www.law.go.kr>(검색일: 2021.12.10.).

19) 국가법령정보센터 홈페이지. <https://www.law.go.kr>(검색일: 2021.12.10.).

20) 국가법령정보센터 홈페이지. <https://www.law.go.kr>(검색일: 2021.12.10.).

- 부산 어린이 복합문화공간의 개념과 종류별 기능
 - 부산 어린이 복합문화공간의 정의는 ‘미래를 주도할 어린이의, 건강한 성장과 미래를 열어가는, 어린이와 부모를 위한 어울림 공간’임
 - 공간의 종류는 1,000㎡ 이상의 대형, 330㎡ 이상의 중형, 150㎡ 이상의 소형으로 구분함
 - 대형 공간은 ‘16개 구·군의 지역 컨트롤 타워’ 기능을 담당하며 대규모 전시·체험·공연 등의 프로그램을 제공함
 - 중형 공간은 ‘62개의 생활권역 내 지역중심의 공간’ 기능을 담당하며 모듈형 콘텐츠를 바탕으로 다양한 프로그램을 제공함
 - 소형 공간은 ‘15분 도시 생활밀착형 공간’ 기능을 담당하며 개별 및 가족 단위 소규모 프로그램을 진행함
- ③ 부산광역시 어린이 문화시설 정책의 방향: 접근성, 자율성, 다양성 지원
- 부산광역시 및 부산광역시교육청 조례에서 의미하는 어린이의 ‘놀 권리’는 모두 UN 「아동의 권리에 관한 협약」의 개념을 따르며, 특히 부산광역시교육청의 조례는 ‘놀이 공간 마련과 놀이 소재 발굴 및 프로그램 개발·운영’을 지원할 것을 명시하고 있음
- 『부산 어린이 복합문화공간 조성 기본계획』은 『작은도서관 진흥법』과 『작은도서관 지원 조례』와 관련이 있어 놀이뿐 아니라 도서와 같이 어린이 문화시설 영역으로 확장하고 있음
- 어린이가 놀 장소와 작은도서관의 공간적 특성을 고려할 때, 부산광역시의 어린이 문화시설 관련 정책은 ‘지역주민들이 생활환경과 가까운 곳’(『작은도서관 지원 조례』), ‘15분 도시 생활밀착형 공간’(『부산 어린이 복합문화공간 조성 기본계획』)에서 보이듯이 시민의 일상적인 생활 공간 가까이에 있는 문화시설을 지원한다는 점에서 방향성이 유사함. 이러한 정책 방향이 성공하기 위해서는 **문화시설의 접근성**에 있어서 지역별 편차가 작아야 함
- 부산광역시의 어린이 문화시설 정책은 공통적으로 아동의 권리, 행복한 삶을 목표로 한다는 점에서 유사함. ‘작은도서관은 주민의 참여와 자치를 기반으로 지역사회의 생활문화’를 향상시켜야 하며(『작은도서관 진흥법』), 복합문화공간 조성 계획은 ‘마을커뮤니티공간 기능’(『부산 어린이 복합문화공간 조성 기본계획』)이 15분 생활권 내에서 촘촘하게 이루어지도록 지원하는 것을 포함함. 이러한 정책

방향은 마을공동체 구성원의 권리와 자치적인 참여를 보장하고 독려해야만 가능함

- 부산광역시의 『작은도서관 지원 조례』와 『부산 어린이 복합문화공간 조성 기본 계획』은 소규모 마을 단위로 지원하는 것에 초점을 두고 있어 지역적 특성을 반영해야 함
- 『부산 어린이 복합문화공간 조성 기본계획』에서 지원하는 프로그램 영역은 과학, 예술, 도서 및 미디어, 직업체험, 교육상담, 가족 활동 등으로 구성되고 **지역별로 다양한 활동이 소통의 장에서 공유되도록 프로그램 지원 전략을 체계화할 필요가 있음**

2) 연구 목적

- 본 연구의 궁극적 목적은 부산 어린이 복합문화공간의 효율적인 운영을 위한 방안을 제안하는 것임
- 이를 위해 부산광역시 학부모를 대상으로 실시한 어린이 복합문화시설에 대한 요구도 조사와 국내·외 어린이 복합문화시설에 대한 실태조사, 국내 어린이 복합문화 관련 전문가 및 실무자 면담 조사를 근거로 부산 어린이 복합문화공간 활성화 위한 운영방안을 마련할 것임

2. 연구 범위 및 방법

1) 연구 범위

(1) 시간적 범위

- 시간적 범위: 2021년
- 분석 기간: 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 기초연구 수행에서부터 보고서 작성까지 관련된 기간(2021.10.01~2021.12.15)

(2) 공간적 범위

- 위치: 부산광역시에 소재하는 유아 및 초등학생을 대상으로 하는 복합문화공간

(3) 개념적 범위

- 어린이 : 『어린이안전관리에 관한 법률』 제3조에서 어린이는 ‘13세 미만의 사람’으로 규정함²¹⁾
- 본 조사에서 어린이의 정의는 복합문화공간을 주로 이용하는 유치원 7세(만 5세)에서 초등학교 5학년으로 한정함
- 어린이 복합문화공간 : 어린이 복합문화공간은 ‘공연영역, 전시영역, 도서와 미디어영역, 놀이와 창작영역 등’으로 구분함²²⁾
- 본 설문조사에서 어린이 복합문화공간은 어린이 도서관(일반 도서관, 작은도서관 포함), 어린이공원(일반공원, 놀이공원 포함), 박물관(과학관, 체험관 포함), 문화시설(공연장, 미술관, 전시관, 영화관 등), 동물원(수족관, 동물원, 식물원 포함), 자연(생태)·환경체험 프로그램, 스포츠 시설(수영장, 눈썰매장 등)로 구분함

(4) 내용적 범위

- 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 부산시민 요구도 조사
- 국내·외 어린이 복합문화공간 프로그램 실태조사
- 어린이 복합문화공간 콘텐츠 및 프로그램 컨설팅을 위한 전문가 면담 조사
- 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 운영 및 프로그램 제안

2) 연구 방법

(1) 부산광역시 학부모 대상 요구도 조사

① 방법론

- 부산 어린이 복합문화공간 활성화에 대한 요구도 조사는 설문조사 방식으로 이루어짐
- 부산지역 유치원 및 초등학교를 통해 설문 참여자를 선정함
- 요구도 조사 문항 구성은 문헌조사 등 선행연구를 통해 연구의 목적에 준거하여 작성함

21) 국가법령정보센터 홈페이지. <https://www.law.go.kr>(검색일: 2021.12.10.).

22) 김우욱. 어린이 복합문화공간의 개념 및 비전. 아동청소년극포럼, 12 (2005) : 34-36.

② 연구절차

○ 조사대상 및 표본 크기

- 조사대상: 부산지역 유치원 7세(만 5세)~초등 5학년 자녀를 둔 부모
- 표본 크기: 1,007명

○ 조사방법 및 기간

- 조사방법: 구조화된 설문지를 이용한 온라인 및 지면 설문 조사
- 조사장소: 부산지역 유치원 및 초등학교
- 조사기간: 2021.10.18.~11.07. (21일간)

○ 세부조사 내용

- 일반적 특성: 응답자 성별, 연령, 직업, 거주지, 자녀 연령
- 교육·문화·콘텐츠 체험의 인식과 이용 행태
- 가족문화활동의 경험과 목적, 가족문화활동을 하기 어려운 이유
- 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 의견
- 온라인 플랫폼의 이용 경험 및 만족도, 플랫폼의 핵심역할

③ 분석방법

○ 분석결과는 기술통계를 통하여 빈도표 및 그래프로 작성함

(2) 어린이 복합문화공간 프로그램 및 콘텐츠 실태와 전문가 컨설팅 조사

① 방법론

- 어린이 복합문화공간 프로그램 및 콘텐츠 실태와 전문가 컨설팅 조사는 심층 면담 방식으로 이루어짐
- 어린이 복합문화공간 조사지와 면담 참여 전문가 선정은 국내 어린이 복합문화공간 전문가의 소개와 문헌 조사를 통하여 이루어짐
- 전문가와의 면담은 면담 이전에 연구의 목적과 면담 준거를 연구진이 제공한 후 전문가의 사전 동의하에 이루어짐
 - 면담은 줌(ZOOM) 인터뷰 또는 해당 기관 방문으로 이루어지고, 면담 내용을 녹음하는 경우와 마찬가지로 사전 동의하에 이루어짐
- 심층 면담 준거는 ‘어린이 복합문화공간의 운영과 우수 프로그램 및 콘텐츠 실

- 태’, ‘15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 컨설팅’으로 구성
- 첫 번째 면담 준거에 따라 국내 어린이 복합문화공간의 운영과 우수 프로그램 및 콘텐츠 실태조사 결과는 기술적으로 서술하고, 국외 사례는 문헌자료와 인터넷 자료 검색을 통해 보충함
 - 두 번째 면담 준거에 따른 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 컨설팅 결과는 면담한 전사 내용을 범주화하여 정리하고, 범주 내용을 대표하는 참여자의 발화를 사례로 제시함
- ② 연구절차
- 조사대상 및 표본 크기
 - 조사대상: 국내 어린이 복합문화공간 11곳 및 심층면담 참여자 12명
 - 심층 면담 참여자 특성
 - 실무 경력 평균 18년(1~30년)
 - 어린이 멀티미디어·인공지능 분야 교수 1명, 경영 및 운영 총괄 5명, 사업기획 및 운영 1명, 프로그램 개발 및 관리 5명
 - 조사방법 및 기간
 - 조사방법: 심층 면담
 - 조사장소: 어린이 복합문화공간 실태조사지 11곳
 - 조사기간: 2021.11.01~11.23. (23일간)
 - 면담준거
 - 참여자 일반사항: 면담 참여자의 실무경험 및 실태조사지에서의 역할
 - 기관별 우수 프로그램 실태 및 현황
 - 기관소개(설립배경, 기관의 목적 및 비전, 운영주체)
 - 우수 프로그램 실태(대표 프로그램 소개, 프로그램 이용자 현황)
 - 담당인력(인력풀, 역할)
 - 기관의 특성
 - 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 활성화 컨설팅
 - 대·중·소 규모별 운영 가능 프로그램 및 콘텐츠
 - 참여 어린이 연령별 프로그램 및 콘텐츠
 - 대·중·소 공간별 운영주체, 운영방식

- 대·중·소 공간별 인력배치, 전문인력 확보와 연계
- 지역사회 기관과의 연계방식
- 지역사회 주민의 참여 유도

③ 분석방법

- 우수 프로그램 및 콘텐츠 결과는 면담 준거에 따라 11곳의 어린이 복합문화공간 별 '개요, 어린이 대상 대표 프로그램, 기관의 특성'으로 구분하여 요약함
 - 현장방문의 경우, 조사장소의 프로그램 및 콘텐츠, 어린이 전시공간을 사진으로 기록하고, 줌 인터뷰는 메일로 보내준 자료와 관련 기관 홈페이지 자료를 활용하여 기록함
- 어린이 복합문화공간 프로그램 및 콘텐츠 실태와 전문가 컨설팅 조사는 심층 면담 방식으로 이루어짐
 - 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 활성화에 대한 컨설팅 결과는 면담 전사 내용을 범주화하여 정리하고, 범주 내용을 대표하는 참여자의 발화를 사례로 제시함
- 면담 내용은 당일에 전사하여 문자화하고 현장 사진은 유형별로 분류함
 - 심층면담에 응한 전문가 12명과의 면담 텍스트는 반복적으로 읽으며 범주화하고, 범주에 따른 내용을 구분하고 내용을 대표하는 텍스트를 선정하여 기술함
- 면담 준거에 따라 기술된 실태조사 요약과 범주화된 내용을 해당 전문가에게 다시 확인하여 잘못 기술된 내용을 수정하는 과정을 거침

제 2 장

부산 어린이 복합문화공간 구성방향과 기대효과

1. 부산 어린이 문화공간 실태

1) 부산지역 어린이 이용시설 실태

(1) 부산지역 어린이 놀이환경 관련 현황

① 어린이 놀이시설

- 어린이 놀이시설: 「어린이놀이시설 안전관리법」(시행 2017.07.26., 법률 제 14839호) 제2조 제2호에 따라 어린이놀이시설은 ‘어린이놀이기구가 설치된 실내 또는 실외의 놀이터’로서 휴게시설, 도시공원, 아동복지시설, 어린이집, 유치원, 의료기관, 주택단지, 초등학교 및 특수학교 등에 설치된 놀이시설도 포함
- 부산지역 어린이 놀이시설 현황(2020.06.04 기준)
 - 전체: 4,063개소
 - 강서구 265개소, 금정구 233개소, 기장군 376개소, 남구 282개소, 동구 62개소, 동래구 290개소, 부산진구 360개소, 북구 400개소, 사상구 253개소, 사하구 379개소, 서구 79개소, 수영구 158개소, 연제구 228개소, 영도구 137개소, 중구 28개소, 해운대구 533개소
 - 전체적으로 어린이 인구수를 기준으로 할 때, 구·군별로 설치된 어린이 놀이시설의 편차가 발생함

② 어린이공원

- 어린이 놀이시설: 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」에서는 어린이공원을 ‘어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지하기 위하여 설치하는 공원’으로 정의함
- 부산지역 어린이공원 현황(2018년 기준)
 - 전체: 443개소
 - 중구 1개소, 서구 3개소, 동구 3개소, 영도구 10개소, 부산진구 17개소, 동래구 21개소, 남구 18개소, 북구 56개소, 해운대구 42개소, 사상구 31개소, 금정구 41개소, 강서구 54개소, 연제구 13개소, 수영구 12개소, 사상구 27개소, 기장군 94개소
 - 전체적으로 구·군별 어린이공원은 어린이 인구수를 기준으로 할 경우 편차는 크지 않은 편임. 구·군별로 조성된 개소 수의 차이는 크지만, 어린이 천 명당 개소 수의 차이는 크지 않은 편임

2) 부산지역 어린이 문화예술공간 현황

- 문화체육관광부에서 지원하는 부산시의 문화사업은 예산 삭감으로 감소하거나 폐지되고 있는 실정임²³⁾

〈표 2-1〉 연도별 부산시 문화사업 예산 현황

(2020년 기준, 단위: 만원)

구분	연도별 예산		
	2018	2019	2020
기획공모형 문화	9,350	6,193	5,327
지역자율형 문화	9,000	폐지	폐지
계	18,350		

- 부산광역시는 시도별 및 인구 10만 명당 시각과 체험융합적 전시 건수가 타 시도에 비해 낮음²⁴⁾

23) 남영희·정민경·이순옥. 지역 문화예술교육의 사회적 역할: 부산 꿈다락 토요문화학교 사업을 중심으로. 한국민족문화, 74 (2020) :379-418.

24) 국가통계포털 홈페이지. <https://kosis.kr/index/index.do>(검색일: 2021.12.10.).

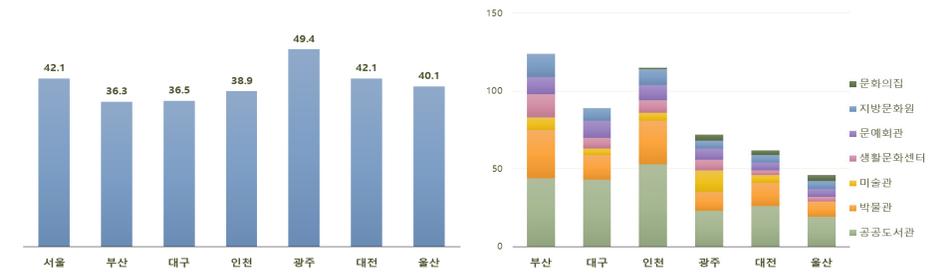
〈표 2-2〉 문화기반 시설 특별시 및 광역시 비교현황

(2020년 1월 기준, 단위: 개)

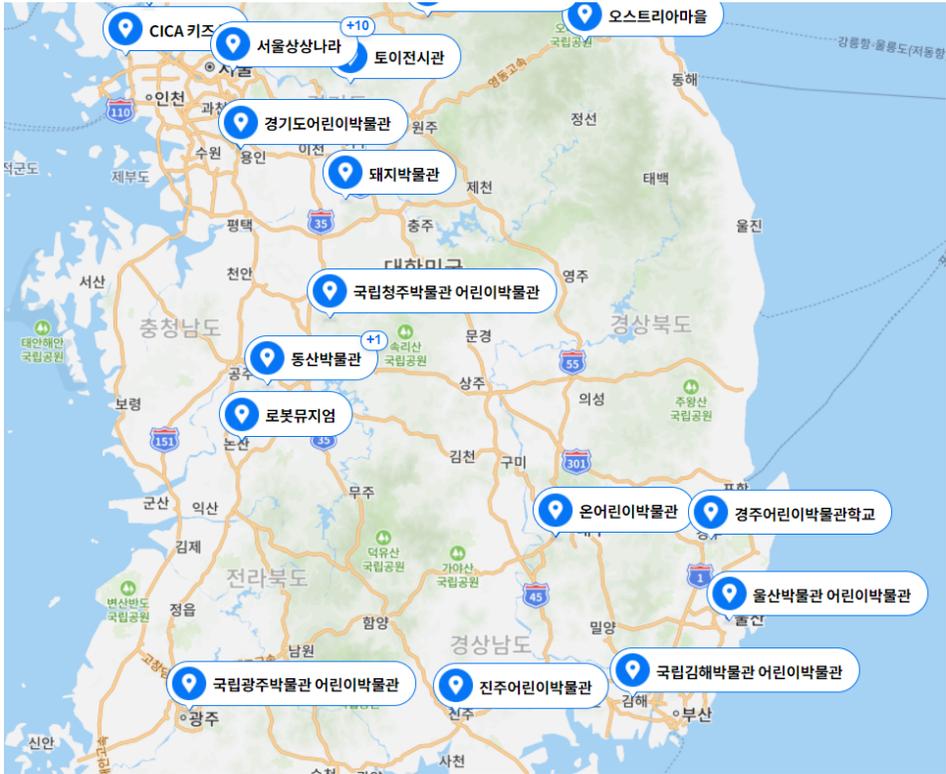
시도	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산
합계	410	124	89	115	72	62	46
백만 명 당 문화시설 수	42.1	36.3	36.5	38.9	49.4	42.1	40.1
국립도서관	2	-	-	-	-	-	-
공공도서관	계	180	44	43	53	23	19
	지자체	153	28	26	44	17	15
	교육청	22	14	9	9	6	4
	사립	5	2	8	-	-	-
박물관	계	128	31	16	28	12	10
	국공립	31	13	8	15	5	8
	사립	69	7	5	12	3	1
	대학	28	11	3	1	4	1
미술관	계	46	8	4	5	14	-
	국공립	6	2	2	2	4	-
	사립	35	4	-	3	8	-
	대학	5	2	2	-	2	-
생활문화센터	3	15	7	8	7	3	3
문예회관	21	11	11	10	7	5	5
지방문화원	25	15	8	10	5	5	5
문화의 집	5	-	-	1	4	3	4

인구 백만 명 당 문화시설 수(특별시 및 광역시)

문화기반 시설 수(광역시 비교)



- 현재, 부산광역시에는 어린이 전문박물관이 없으며, 복합문화를 체험할 수 있는 공적인 공간은 없는 실정임
 - 정관박물관, 낙동강문화관, 국립해양박물관 등은 어린이 전문박물관이 아니며, 어린이 체험관을 운영하는 수준임
 - 부산지역 내 어린이 체험관은 부산과학체험관, 국립부산과학관이 운영되고 있음



출처: 네이버 검색(2021.10.17.)

〈그림 2-3〉 어린이 박물관을 검색한 지도

- 부산광역시 현대미술관은 어린이 예술도서관으로 책그림섬과 미술관 아카이브를 운영하고 있음²⁶⁾

〈표 2-3〉 부산광역시 현대미술관 어린이예술도서관 및 아카이브실 현황

(2020년 기준, 단위: 권, 점)

책그림섬(어린이예술도서관) (도서 9,523권, DVD 18점)			아카이브실 (총 7,283점)					
국내도서	해외도서	DVD	미술 전문도서	타 기관 도록	정기 간행물	영상	전시 관련자료	작가파일
6,160	3,363	18	456	380	502	98	3,946	1,901

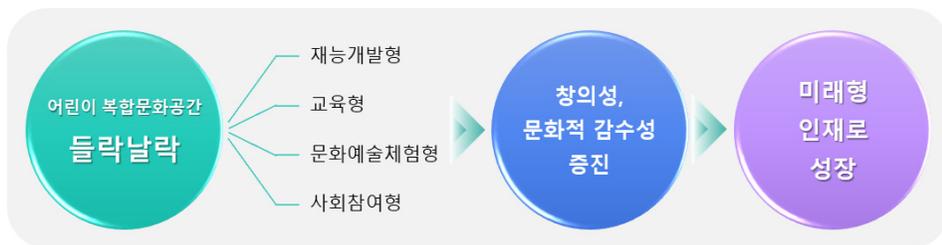
26) 문화체육관광부·한국문화관광연구원. 2020문화예술 정책백서. 2021

- 현재 문화예술은 기존 만들어진 예술문화를 즐기는 것에서 문화체험을 통한 창의적인 문화창작을 위한 접근이 중요함
- 문화체험을 통한 내적 성장과 사회적 성장을 함께 추구하는 어린이 가족문화체험 공간 조성이 필요함

2. 부산 어린이 복합문화공간 조성 방향

1) 어린이 복합문화공간의 비전

부산 어린이 복합문화공간의 비전은 ‘어린이와 가족이 함께 미래역량을 키우는 즐거운 공간, 들락날락’, 즉 촘촘하게 조성된 문화공간에서 어린이의 올바른 인재상을 견인하고 가족의 문화적 감수성을 충족시키는 데 있으며, 이를 위하여 다음과 같이 세부 비전을 제시함



〈그림 2-4〉 부산 어린이 복합문화공간의 비전

- 들락날락 15분
 - 기존 시설을 활용하거나 새로운 시설을 추가하여 걸어서 15분 생활권 내로 접근할 수 있는 문화공간을 조성함으로써 누구나 편안하고 안전하게 수시로 들락날락하는 매력적인 문화적 체험을 향유할 수 있도록 도움
- 다양한 공간, 다양한 체험
 - 누구나 들락날락 방문하기 쉽게 대·중·소의 다양한 공간들을 제공하여 주민들의 문화적 요구에 적합한 다채로운 체험활동을 제공함으로써 문화적 감수성을 높임
- 맞춤형 컨설팅

- 자녀 양육에 어려움을 겪고 있는 부모에게 고도로 숙련된 심리상담 전문가를 문화공간에 배치하여 어린이 발달과 관련된 정보를 제공하고 올바른 인재상을 형성하는 데 필요한 맞춤형 컨설팅을 제공함

○ 함께 만들어가는 우리 문화마을

- 어린이, 가족, 이웃과 함께 지역사회의 위험한 곳을 탐색하고, 발견하여 안전한 환경으로 만들어가는 활동을 제공함으로써 긍정적 지역사회 참여를 촉진함
- 지역사회에 관심을 갖고 더불어 살아가는 마을 공동체를 형성하도록 도움

○ 미래형 인재 양성

- 놀이, 학습, 문화, 예술, 과학, 인문학 등 전반에 걸친 어린이의 참여와 활동이 누적된 데이터를 지속적으로 업그레이드하여 어린이와 가족이 원하는 인재상에 맞춘 정보를 제공하여 글로벌 리더의 성장을 도움

2) 부산 어린이 복합문화공간을 통해 성장하는 어린이 상

○ 예술적 감수성을 지닌(Sensitive) 어린이

- 예술 활동과 창의적인 작품의 세계에서 타인의 감정과 의도를 민감하게 이해하고 소통하는 어린이가 됨
- 예술적 교감을 통해 더 넓은 세계관을 형성하고 새로운 방식으로 창작하여 창의성을 발휘하는 어린이가 됨

○ 재능을 발견하고 발달시키는(Talented) 어린이

- 어린 시기일수록 어린이에게 다양한 활동 기회를 제공함으로써 재능을 발견하는데 유리함
- 새로운 기술(얼굴표정, 시선 인식 등)과 데이터를 어린이의 활동에 접목하여 어린이가 선호하고 강점을 보이는 영역을 쉽게 발견하여 재능을 개발할 수 있음

○ 바람직한 윤리를 실천하는(Ethical) 어린이

- 어린이가 가족 및 또래와 함께 사회적인 활동에 참여함으로써 공감 능력과 배려하는 마음과 행동을 키움
- 마을공동체가 당면한 문제(환경 문제, 안전 문제 등)에 관심을 가지고 지역주민과 함께 바람직한 활동에 동참함으로써 협력하는 어린이가 됨

○ 건강한 신체를 가꾸는(Physical) 어린이

- 국내·외 어린이 복합문화공간에서 이루어지는 다수의 활동은 스포츠 혹은 신체활동으로 이루어짐
- 신체건강은 정신건강과 밀접하게 연관되어 있어서, 어린이의 신체건강은 복합 문화공간의 주요 목적인 아동의 행복에 이바지함

3. 부산 어린이 복합문화공간 조성의 기대효과

1) 가족 친화적 문화융합도시 구현

- 가족친화적 사회환경 구축을 위해 『가족친화 사회환경의 조성촉진에 관한 법률』 제정(2007.11.)에 이어 『가족친화 사회환경 조성 기본계획』 수립(2008.06.)
- 국가 균형과 살기 좋은 마을을 만들기 위하여 국내에서는 기업과 학교, 지자체 등에서 다양한 노력을 시도²⁷⁾
- 부산 어린이 복합문화공간은 이러한 취지의 연속선 상에서 대·중·소 공간 500개를 확보하여 가족친화적 사회환경과 문화를 융합하여 가족 친화적 문화융합도시 구현을 기대

(1) 들락날락 15분 문화생활권

- 아동의 눈높이에 맞춘 양질의 언어, 과학, 문화, 악기, 운동 등의 학습 기회를 가까운 지역사회에서 저렴하게 누릴 수 있어 촘촘한 문화체험 시설 확보
- 가족과 함께 책을 읽고 토론하며, 음악, 미술, 영화를 경험하고 감상할 수 있는 동네 문화공간은 수준 높은 전인적 교육의 장이 될 것으로 기대
- 지역밀착형 문화공간 조성은 가족의 문화적 권리를 확대하여 살기 좋은 문화도시 구현

(2) 지속가능한 생태문화 형성

- 아동의 눈높이에 맞춘 나무, 흙, 물 등 자연을 활용하여 놀 수 있는 실내·외 문화 체험을 통하여 자연스럽게 재활용, 친환경 물품을 활용하는 활동으로 연결되어

27) 보건복지부. 가족친화 사회환경조성 실태조사. 2009.

지속가능한 생태계를 구현하는 문화인프라 구축

- 가족과 이웃이 참여하는 문화체험 활동으로 아동과 부모의 상상이 현실이 되는 지역공동체의 친화적 관계를 구현하고 지역문화특성을 고려한 통합형 문화마을 형성

(3) 대·중·소 기관의 연대와 네트워크 구축

- 대·중·소의 다양한 공간은 가족 중심의 공간구성과 활동이 이루어지는 공간으로 제공되어 자율적인 가족문화를 구현할 수 있으며, 공유도 가능
- 취약계층 아동을 위한 맞춤형 통합 문화공간 서비스를 지원하여 지역 내 아동의 재능을 발견하고 잠재력을 발휘할 기회 제공
- 데이터환류시스템을 활용하여 문화예술 체험활동과 재능개발형에서 수집된 정보를 가족에게 지속적으로 제공하여 건강한 가족문화를 조성할 수 있는 맞춤형 통합서비스 지원

2) 부산광역시 인적·물적 자원의 활용

(1) 정책적 시사점 및 활용 효과

- 부산광역시 인구현황을 고려한 어린이 복합문화공간 건립
 - 부산광역시 인구 대비 이용자 요구를 충족할 수 있는 어린이 문화시설이 부족하며, 더불어 융복합 시대 어린이의 창의성을 증진할 수 있는 다양한 복합문화공간이 부족한 실정
 - 부산지역에 특성화된 프로그램과 콘텐츠를 개발하여 타 도시와 차별화되는 다양한 유형의 문화활동을 부산지역 어린이에게 제공
- 어린이와 가족의 요구를 우선적으로 반영하는 운영
 - 부산시민을 대상으로 한 설문조사 결과를 바탕으로 어린이 복합문화공간에 요구되는 기능, 접근성, 콘텐츠 및 프로그램의 내용을 복합문화공간 운영에 우선적으로 반영함으로써 이용률과 만족도를 높일 수 있음
- 전문적 의견을 반영한 다양성과 질적인 운영의 제고
 - 전문가 의견을 반영하여 어린이 복합문화공간 콘텐츠 및 프로그램의 기능을 다양화하고 질적인 수준을 고양함

- 창의적이고 복합적인 콘텐츠와 프로그램을 개발하여 부산 어린이의 창의력과 역량을 증진시킴으로써 어린이와 가족의 만족도를 높임
- 부산광역시 인적·물적 자원을 고려한 효율적 운영
 - 부산광역시의 재원 및 유휴공간을 활용함으로써 일자리창출과 자원의 효율적 운영이 가능함
 - 부산지역 어린이와 청년 인턴을 포함한 전문인력을 연결함으로써 어린이의 재능을 개발하고 부산지역 인력의 전문성을 활용하는 장으로 운영

제 3 장

부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 조사 결과

1. 요구도 조사

1) 응답자 특성

○ 요구도 조사에 참여한 응답자의 특성은 다음과 같음

〈표 3-1〉 요구도 조사 응답자 특성

구분		빈도(명)	비율(%)
합계		1,007	100.0
응답자	성별	여성	726 72.1
		남성	281 27.9
	연령	29세 이하	5 0.5
		30~34세	27 2.7
		35~39세	218 21.6
		40~45세	538 53.4
		45~49세	185 18.4
		50세 이상	34 3.4
	직업	전일제	391 38.8
		시간제	87 8.7
		자영업·프리랜서	422 41.9
		전업주부	100 9.9
무직		3 0.3	
기타		4 0.4	

구분		빈도(명)	비율(%)
자녀 연령	유치원 7세	115	11.4
	초등 1학년	101	10.0
	초등 2학년	126	12.5
	초등 3학년	243	24.1
	초등 4학년	205	20.4
	초등 5학년	217	21.6
거주지	서부권	469	46.5
	해운대권	233	23.1
	동래권	203	20.2
	남부권	72	7.2
	북부권	30	3.0

2) 응답 결과

(1) 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 인식 및 이용 행태

① 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 인식

○ 대다수의 응답자가 어린이를 위한 교육·문화·콘텐츠 체험이 중요하다고 인식함

〈표 3-2〉 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 인식

(단위: 명(%))

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	
유치원 7세	78 (67.8)	33 (28.7)	3 (2.6)	1 (0.9)	
초등 저학년	302 (64.2)	147 (31.3)	15 (3.2)	6 (1.3)	
초등 고학년	273 (64.7)	135 (32.0)	14 (3.3)		
전체	653 (64.8)	315 (31.3)	32 (3.2)	7 (0.7)	

② 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험이 중요한 이유

- 사회·정서발달 증진이 가장 높고, 흥미와 재미 발견, 건전한 여가활동 기회 제공, 문화적 가치 및 다양성 이해 순으로 나타남(1순위 기준)

〈표 3-3〉 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험이 중요한 이유

(단위: 명(%))

구분	1순위	2순위	
신체발달 증진	45 (4.5)	43 (4.3)	
사회·정서발달 증진	310 (30.8)	173 (17.2)	
인지발달 증진	24 (2.4)	48 (4.7)	
창의성 발달 증진	181 (18.0)	167 (16.6)	
흥미와 재미 발견	202 (20.0)	202 (20.0)	
문화적 가치 및 다양성 이해	143 (14.2)	156 (15.5)	
건전한 여가활동 기회 제공	93 (9.2)	174 (17.3)	
여가선용 및 취미활동	9 (0.9)	44 (4.4)	

③ 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험이 이용 경험 및 만족도

○ 지난 일주일 동안 이용 경험 및 이용 만족도

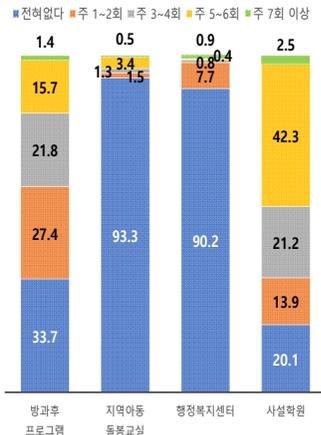
- 지난 일주일 동안 체험시설 이용 횟수는 방과 후 프로그램과 사설 학원이 많고 행정복지센터와 지역아동돌봄교실의 이용 경험은 10% 이하로 매우 적은 편임
- 이용 만족도는 사설 학원이 가장 높고, 행정복지센터가 가장 낮음

〈표 3-4〉 지난 일주일 동안 이용 횟수 및 만족도

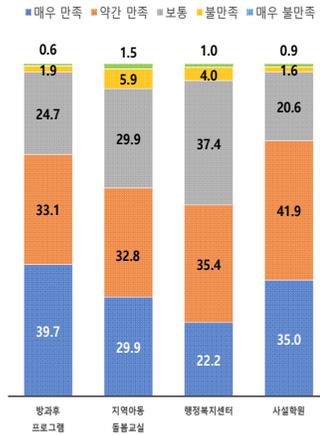
(단위: 명(%))

구분	이용 횟수					이용 만족도				
	전혀없다	주 1~2회	주 3~4회	주 5~6회	주 7회이상	매우 만족	약간 만족	보통	불만족	매우 불만족
방과후 프로그램 (유치원·학교)	339 (33.7)	286 (27.4)	220 (21.8)	158 (15.7)	14 (1.4)	265 (39.7)	221 (33.1)	165 (24.7)	13 (1.9)	3 (0.6)
지역아동돌봄교실 (지역아동센터)	940 (93.3)	15 (1.5)	13 (1.3)	34 (3.4)	5 (0.5)	20 (29.9)	22 (32.8)	20 (29.9)	4 (5.9)	1 (1.5)
행정복지센터 (어린이 프로그램)	908 (90.2)	78 (7.7)	8 (0.8)	4 (0.4)	9 (0.9)	22 (22.2)	35 (35.4)	37 (37.4)	4 (4.0)	1 (1.0)
사설 학원 (교과, 예체능)	202 (20.1)	140 (13.9)	214 (21.2)	426 (42.3)	25 (2.5)	282 (35.0)	337 (41.9)	166 (20.6)	13 (1.6)	7 (0.9)

(단위: %)



(단위: %)



○ 지난 한 달 동안 이용 경험 및 이용 만족도

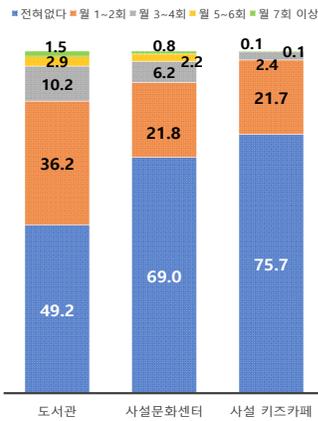
- 지난 한 달 동안 체험시설 이용 횟수는 도서관의 이용 경험이 가장 많음
- 이용 만족도 역시 도서관이 가장 높음

〈표 3-5〉 지난 한 달 동안 이용 횟수 및 만족도

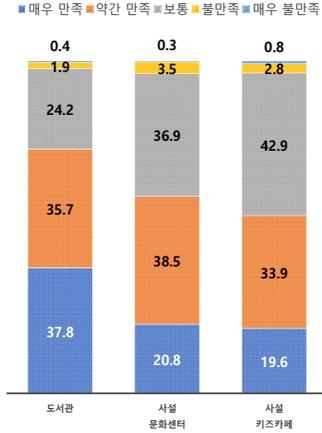
(단위: 명(%))

구분	이용 횟수					이용 만족도				
	전혀없다	주 1~2회	주 3~4회	주 5~6회	주 7회이상	매우 만족	약간 만족	보통	불만족	매우 불만족
어린이 도서관 일반도서관	495 (49.2)	365 (36.2)	103 (10.2)	29 (2.9)	15 (1.5)	194 (37.8)	183 (35.7)	124 (24.2)	10 (1.9)	2 (0.4)
사설 문화센터 (백화점, 마트 등)	695 (69.0)	220 (21.8)	62 (6.2)	22 (2.2)	8 (0.8)	65 (20.8)	120 (38.5)	115 (36.9)	11 (3.5)	1 (0.3)
사설 키즈카페	762 (75.7)	219 (21.7)	24 (2.4)	1 (0.1)	1 (0.1)	48 (19.6)	83 (33.9)	105 (42.9)	7 (2.8)	2 (0.8)

(단위: %)



(단위: %)



○ 지난 일 년 동안 이용 경험 및 이용 만족도

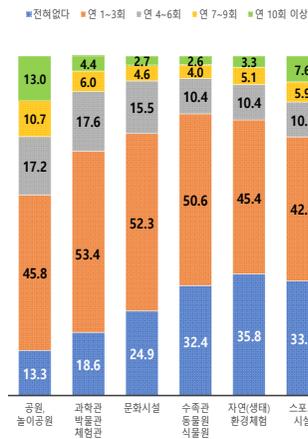
- 지난 일 년 달 동안 이용 횟수는 공원(어린이, 일반, 놀이 공원)이 가장 많고, 자연환경체험이 가장 적음
- 이용 만족도는 과학관·박물관·체험관이 가장 높고, 수족관, 동물원, 식물원이 가장 낮음

〈표 3-6〉 지난 일 년 동안 이용 횟수 및 만족도

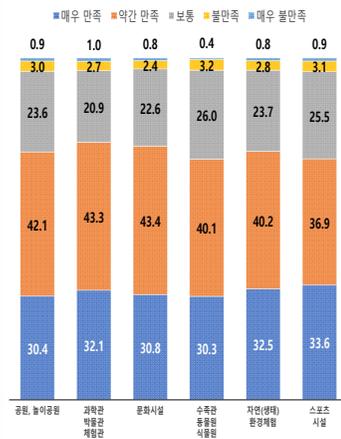
(단위: 명(%))

구분	이용 횟수					이용 만족도				
	전혀없다	주 1~2회	주 3~4회	주 5~6회	주 7회이상	매우 만족	약간 만족	보통	불만족	매우 불만족
어린이공원, 일반공원, 놀이공원	134 (13.3)	461 (45.8)	173 (17.2)	108 (10.7)	131 (13.0)	265 (30.4)	368 (42.1)	206 (23.6)	26 (3.0)	8 (0.9)
과학관, 박물관, 체험관	188 (18.6)	538 (53.4)	177 (17.6)	60 (6.0)	44 (4.4)	263 (32.1)	355 (43.3)	171 (20.9)	22 (2.7)	8 (1.0)
문화시설 (공연장, 미술관, 전시관, 영화관 등)	251 (24.9)	527 (52.3)	156 (15.5)	46 (4.6)	27 (2.7)	233 (30.8)	328 (43.4)	171 (22.6)	18 (2.4)	6 (0.8)
수족관, 동물원, 식물원	326 (32.4)	510 (50.6)	105 (10.4)	40 (4.0)	26 (2.6)	206 (30.3)	273 (40.1)	177 (26.0)	22 (3.2)	3 (0.4)
자연(생태)·환경 체험 프로그램	361 (35.8)	457 (45.4)	105 (10.4)	51 (5.1)	33 (3.3)	210 (32.5)	260 (40.2)	153 (23.7)	18 (2.8)	5 (0.8)
스포츠 시설 (수영장, 눈썰매장 등)	340 (33.8)	427 (42.4)	104 (10.3)	59 (5.9)	77 (7.6)	224 (33.6)	246 (36.9)	170 (25.5)	21 (3.1)	6 (0.9)

(단위: %)



(단위: %)

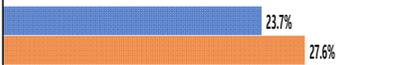
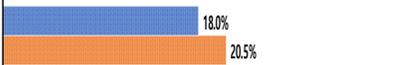
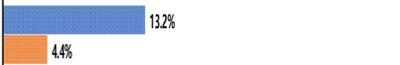


④ 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 정보수집 방법

- 정보수집 방법은 인터넷 검색이 가장 높고, 친구·이웃·지인, SNS(블로그, 페이스북, 밴드, 인터넷 카페), 유치원·학교 안내, 문화시설 순으로 정보를 수집함(1순위 기준)

〈표 3-7〉 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 정보수집 방법

(단위: 명(%))

구분	1순위	2순위	
인터넷 검색	336 (33.4)	267 (26.5)	
친구, 직장동료, 이웃, 지인	239 (23.7)	278 (27.6)	
SNS (블로그, 페이스북, 밴드, 인터넷 카페)	182 (18.0)	207 (20.5)	
유치원·학교 안내	133 (13.2)	44 (4.4)	
문화시설 (박물관, 미술관, 공연장 등)	39 (3.9)	43 (4.3)	
가족, 친척	34 (3.4)	30 (3.0)	
현수막, 홍보자료 (포스터, 리플렛)	15 (1.5)	61 (6.0)	
신문, 잡지, TV, 라디오 등 광고	15 (1.5)	40 (4.0)	
시청, 구청 등(읍,면) 행정복지센터	14 (1.4)	36 (3.6)	
기타		1 (0.1)	

⑤ 자녀가 가장 만족한 시설의 규모(공간)

- 시설 규모의 만족도는 전 연령층에서 대형 복합문화공간이 가장 높고, 중형 복합 문화공간, 지역 문화시설 내 공간 순으로 나타남

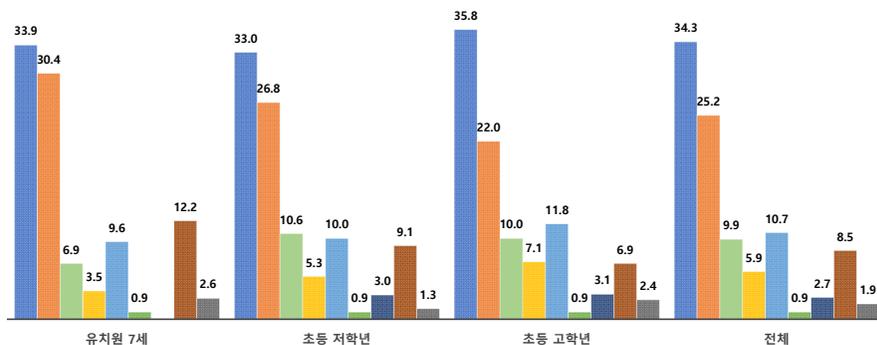
〈표 3-8〉 자녀가 가장 만족한 시설 공간(규모)

(단위: 명(%))

구분	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
대형 복합문화공간 (1000㎡ 이상)	39 (33.9)	115 (33.0)	151 (35.8)	345 (34.3)
중형 복합문화공간 (300~1000㎡ 이상)	35 (30.4)	126 (26.8)	93 (22.0)	254 (25.2)
소형 다목적 문화공간 (330㎡ 미만)	8 (6.9)	50 (10.6)	42 (10.0)	100 (9.9)
소형 공연·전시장	4 (3.5)	25 (5.3)	30 (7.1)	59 (5.9)
지역 문화시설 내 공간	11 (9.6)	47 (10.0)	50 (11.8)	108 (10.7)
행정복지센터(주민센터)	1 (0.9)	4 (0.9)	4 (0.9)	9 (0.9)
민간 문화센터 (백화점, 마트 등)		14 (3.0)	13 (3.1)	27 (2.7)
사설 키즈카페	14 (12.2)	43 (9.1)	29 (6.9)	86 (8.5)
기타	3 (2.6)	6 (1.3)	10 (2.4)	19 (1.9)

(단위: %)

■ 대형 복합문화공간 (1,000㎡ 이상) ■ 중형 복합문화공간 (300~1,000㎡) ■ 소형 다목적 공간 (330㎡ 미만) ■ 소형 공연, 전시장 ■ 지역 문화시설내 공간 ■ 행정복지센터 ■ 민간 문화센터 ■ 사설 키즈카페 ■ 기타



- ⑥ 자녀가 가장 흥미를 느낀 교육·문화·콘텐츠 체험
- 자녀가 가장 흥미를 느낀 프로그램은 체험, 놀이, 창작 순으로 나타남
- 자녀의 연령이 많을수록 놀이는 감소하고 창작은 증가하는 추세임

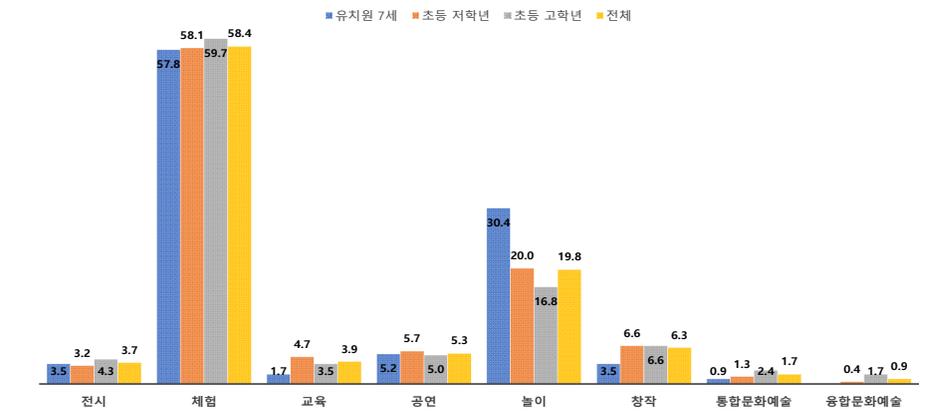
〈표 3-9〉 자녀가 가장 흥미를 느낀 프로그램

(단위: 명(%))

구분		1순위				2순위			
		유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
전시	아이들의 호기심을 자극하는 볼거리	4 (3.5)	15 (3.2)	18 (4.3)	37 (3.7)	6 (5.2)	19 (4.0)	30 (7.1)	55 (5.5)
체험	오감을 활용하는 체험 놀이	63 (54.8)	273 (58.1)	252 (59.7)	588 (58.4)	36 (31.3)	107 (22.8)	77 (18.2)	220 (21.8)
교육	음악, 미술, 연극 등을 직접 해보는 교육	2 (1.7)	22 (4.7)	15 (3.5)	39 (3.9)	4 (3.5)	35 (7.5)	44 (10.4)	83 (8.2)
공연	어린이의 눈높이에 맞는 공연	6 (5.2)	27 (5.7)	21 (5.0)	54 (5.3)	13 (11.3)	73 (15.5)	61 (14.5)	147 (14.6)
놀이	아이들이 자유롭게 놀이할 수 있는 공간	35 (30.4)	94 (20.0)	71 (16.8)	200 (19.8)	44 (38.3)	162 (34.5)	127 (30.1)	333 (33.1)
창작	스스로 생각하고 만드는 과정을 즐기는 창작	4 (3.5)	31 (6.6)	28 (6.6)	63 (6.3)	7 (6.1)	56 (11.9)	57 (13.5)	120 (11.9)
통합문화 예술	문화예술분야와 비문화예술 분야를 통합한 문화예술교육	1 (0.9)	6 (1.3)	10 (2.4)	17 (1.7)	2 (1.7)	11 (2.3)	15 (3.6)	28 (2.8)
융합문화 예술	여러 개의 문화 예술장르를 융합한 문화예술교육		2 (0.4)	7 (1.7)	9 (0.9)	3 (2.6)	7 (1.5)	11 (2.6)	21 (2.1)

자녀의 연령별 분포(1순위 기준)

(단위: %)



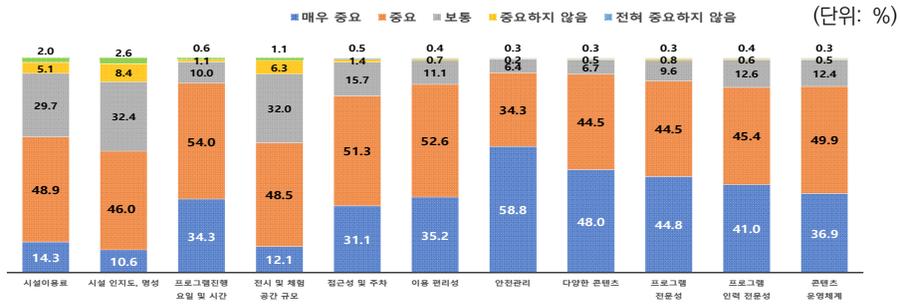
⑦ 시설 이용 시 중요하게 여기는 정도(중요도)

- 체험시설 이용 시 중요하게 여기는 정도는 안전관리가 가장 높고, 다양한 콘텐츠, 프로그램 전문성, 프로그램 진행 요일 및 시간 순으로 나타남

〈표 3-10〉 시설 이용 시 중요도

(단위: 명(%))

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
시설이용료	144 (14.3)	492 (48.9)	299 (29.7)	52 (5.1)	20 (2.0)
시설 인지도 및 명성	107 (10.6)	463 (46.0)	326 (32.4)	85 (8.4)	26 (2.6)
프로그램 진행 요일 및 시간	345 (34.3)	544 (54.0)	101 (10.0)	11 (1.1)	6 (0.6)
전시 및 체험공간 규모	122 (12.1)	488 (48.5)	322 (32.0)	64 (6.3)	11 (1.1)
접근성 및 주차	313 (31.1)	517 (51.3)	158 (15.7)	14 (1.4)	5 (0.5)
이용 편리성	354 (35.2)	530 (52.6)	112 (11.1)	7 (0.7)	4 (0.4)
안전관리	592 (58.8)	346 (34.3)	64 (6.4)	2 (0.2)	3 (0.3)
다양한 콘텐츠	483 (48.0)	448 (44.5)	68 (6.7)	5 (0.5)	3 (0.3)
프로그램 전문성	451 (44.8)	448 (44.5)	97 (9.6)	8 (0.8)	3 (0.3)
프로그램 인력 전문성	413 (41.0)	457 (45.4)	127 (12.6)	6 (0.6)	4 (0.4)
콘텐츠 운영체계	372 (36.9)	502 (49.9)	125 (12.4)	5 (0.5)	3 (0.3)



⑧ 자녀와 함께 방문하셨던 교육·문화·콘텐츠 체험시설 만족 이유

- 체험시설의 만족 이유는 콘텐츠 다양성, 프로그램 전문성, 시설 규모 순이고, 체험시설 만족이 낮은 이유 역시 콘텐츠 다양성이 가장 높게 나타나 콘텐츠 다양성의 중요도가 부각됨

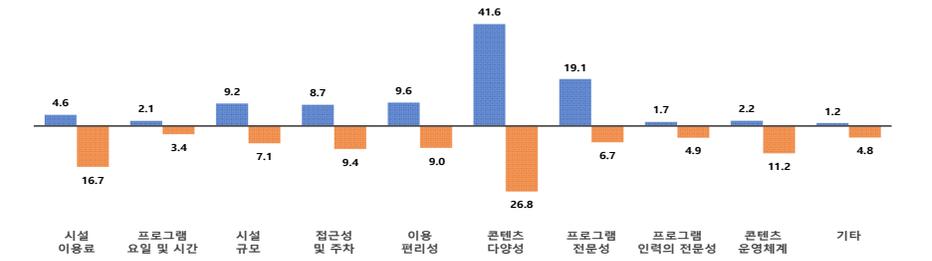
〈표 3-11〉 체험시설 이용 시 만족도 요인

(단위: 명(%))

구분	만족				불만족			
	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
응답자	113	448	393	954	70	248	216	534
시설이용료	7 (6.2)	18 (4.0)	19 (4.8)	44 (4.6)	10 (14.3)	48 (19.3)	31 (14.4)	89 (16.7)
프로그램 진행요일 및 시간	3 (2.6)	7 (1.6)	10 (2.5)	20 (2.1)	1 (1.4)	8 (3.2)	9 (4.2)	18 (3.4)
시설 규모	19 (16.8)	42 (9.4)	27 (6.9)	88 (9.2)	8 (11.4)	22 (8.9)	8 (3.7)	38 (7.1)
접근성 및 주차	2 (1.8)	45 (10.0)	36 (9.2)	83 (8.7)	7 (10.0)	21 (8.5)	22 (10.2)	50 (9.4)
이용 편리성	12 (10.6)	47 (10.5)	33 (8.4)	92 (9.6)	4 (5.7)	17 (6.9)	27 (12.5)	48 (9.0)
콘텐츠 다양성	46 (40.7)	186 (41.5)	165 (42.0)	397 (41.6)	25 (35.7)	70 (28.2)	48 (22.2)	143 (26.8)
프로그램 전문성	21 (18.6)	76 (17.0)	85 (21.6)	182 (19.1)	3 (4.3)	18 (7.3)	15 (6.9)	36 (6.7)
프로그램 인력의 전문성		10 (2.2)	6 (1.5)	16 (1.7)	1 (1.4)	10 (4.0)	15 (6.9)	26 (4.9)
콘텐츠 운영체계	2 (1.8)	9 (2.0)	10 (2.6)	21 (2.2)	9 (12.9)	25 (10.1)	26 (12.1)	60 (11.2)
기타	1 (0.9)	8 (1.8)	2 (0.5)	11 (1.2)	2 (2.9)	9 (3.6)	15 (6.9)	26 (4.8)

■만족 ■불만족

(단위: %)



⑨ 교육·문화·콘텐츠 체험시설의 재방문 요인

- 콘텐츠 다양성이 가장 높고, 접근성 및 주차, 프로그램 전문성, 이용 편리성 순으로 나타남
- 특히, 자녀의 연령이 많을수록 프로그램 전문성의 비중이 높아짐

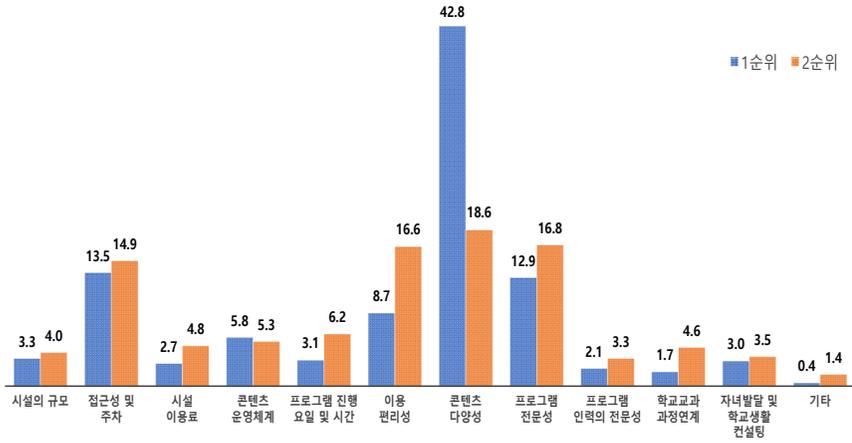
03

〈표 3-12〉 교육·문화·콘텐츠 체험시설의 재방문 요인

(단위: 명(%))

구분	1순위				2순위			
	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
시설의 규모	7 (6.1)	15 (3.2)	11 (2.6)	33 (3.3)	2 (1.7)	16 (3.4)	22 (5.2)	40 (4.0)
접근성 및 주차	17 (1.7)	71 (3.2)	48 (2.4)	136 (2.70)	10 (7.0)	79 (3.4)	61 (5.7)	150 (4.8)
시설 이용료	2 (1.7)	15 (3.2)	10 (2.4)	27 (2.7)	8 (7.0)	16 (3.4)	24 (5.7)	48 (4.8)
콘텐츠 운영체계	5 (4.3)	28 (6.0)	26 (6.2)	59 (5.8)	9 (7.8)	25 (5.3)	20 (4.7)	54 (5.3)
프로그램 진행 요일 및 시간	3 (2.6)	12 (2.6)	16 (3.8)	31 (3.1)	6 (5.2)	35 (7.5)	22 (5.2)	63 (6.2)
이용 편리성	11 (9.6)	50 (11.5)	27 (15.4)	88 (12.9)	22 (24.4)	74 (16.6)	71 (14.9)	167 (16.8)
콘텐츠의 다양성	57 (49.5)	190 (40.4)	184 (43.6)	431 (42.8)	17 (14.8)	88 (18.7)	83 (19.7)	188 (18.6)
프로그램의 전문성	11 (9.6)	54 (11.5)	65 (15.4)	130 (12.9)	28 (24.4)	78 (16.6)	63 (14.9)	169 (16.8)
프로그램 인력의 전문성	1 (0.9)	13 (2.8)	7 (1.6)	21 (2.1)	5 (4.4)	13 (2.8)	15 (3.6)	33 (3.3)
학교 교과과정과의 연계		7 (1.5)	10 (2.4)	17 (1.7)	2 (1.7)	20 (4.3)	24 (5.7)	46 (4.6)
자녀발달 및 학교생활 등에 관한 컨설팅	1 (0.9)	12 (2.5)	17 (4.0)	30 (3.0)	2 (1.7)	19 (4.0)	14 (3.3)	35 (3.5)
기타		3 (0.6)	1 (0.2)	4 (0.4)	4 (3.5)	7 (1.5)	3 (0.7)	14 (1.40)

(단위: %)



(2) 가족문화활동

① 가족문화활동의 빈도

- ‘가끔 한다’ 가장 높고, ‘자주 한다’, ‘거의 매 주말에 한다’ 순으로 나타남
- 자녀의 연령이 많을수록 가족문화활동의 빈도는 낮아짐

〈표 3-13〉 가족문화활동의 빈도

(단위: 명(%))

구분	거의 매 주말 한다	자주 한다	가끔한다	거의 하지 않는다	전혀하지 않는다	빈도 분포 (%)				
						가끔한다	거의 하지 않는다	전혀 하지 않는다	가끔한다	거의 하지 않는다
유치원 7세	28 (24.3)	40 (34.8)	44 (38.3)	3 (2.6)		24.3%	34.8%	38.3%	2.6%	
초등 저학년	77 (16.4)	159 (33.8)	207 (44.1)	25 (5.3)	2 (0.4)	16.4%	33.8%	44.1%	5.3%	0.4%
초등 고학년	45 (10.7)	133 (31.5)	220 (52.1)	23 (5.5)	1 (0.2)	0.7%	31.5%	52.1%	5.5%	0.2%
전체	150 (14.9)	332 (33.0)	471 (46.8)	51 (5.0)	3 (0.3)	14.9%	33.0%	46.8%	5.0%	0.3%

② 가족문화활동의 목적

- 자녀의 흥미와 발달 도움이 가장 높음
- 자녀의 연령이 많을수록 자녀의 흥미와 발달 도움은 낮아지고, 가족 간의 유대감 증진과, 여가시간 효율적 사용이 높아짐

〈표 3-14〉 가족문화활동의 목적

(단위: 명(%))

구분	자녀의 흥미와 발달 도움	가족간의 유대감 증진	여가시간 효율적 활용	바람직한 부모역할 수행	목적별 비중 (%)			
					■ 자녀의 흥미와 발달 도움	■ 가족간의 유대감 증진	■ 여가시간 효율적 활용	■ 바람직한 부모역할 수행
유치원 7세	88 (76.5)	14 (12.2)	12 (10.4)	1 (0.9)	76.5%	12.2%	10.4%	0.9%
초등 저학년	303 (64.5)	91 (19.4)	66 (14.0)	10 (2.1)	64.5%	19.4%	14.0%	2.1%
초등 고학년	266 (63.0)	89 (21.1)	61 (14.5)	6 (1.4)	63.0%	21.1%	14.5%	1.4%
전체	657 (65.2)	194 (19.3)	139 (13.8)	17 (1.7)	65.2%	19.3%	13.8%	1.7%

③ 자녀와 함께 가족문화활동을 하기 어려운 이유

- 문화공간시설 부족이 가장 높고, 가족 여가활동 정보 부족, 맞벌이로 시간적 여유 부족, 비용 지출 부담 순으로 나타남

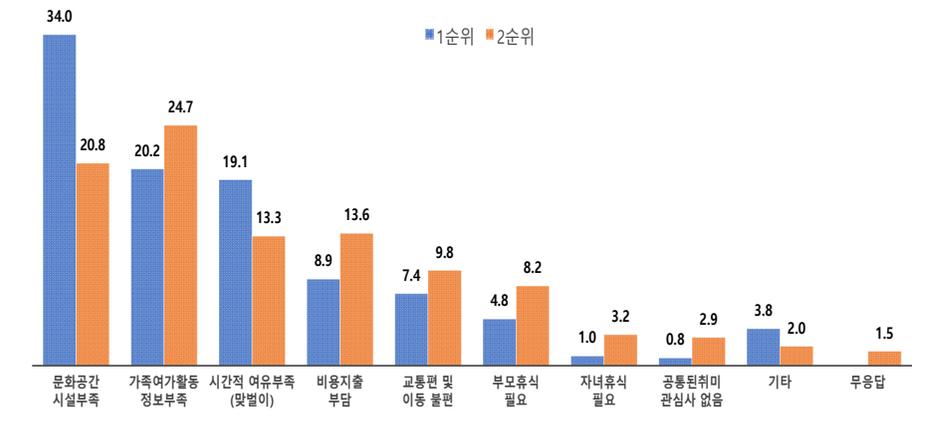
〈표 3-15〉 자녀와 함께 가족문화활동을 하기 어려운 이유

(단위: 명(%))

구분	1순위				2순위			
	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
문화공간시설의 부족	39 (33.9)	158 (33.6)	146 (34.6)	343 (34.0)	18 (15.6)	104 (22.1)	87 (20.6)	209 (20.8)
가족 여가활동 정보 부족	21 (18.2)	95 (20.2)	87 (20.6)	203 (20.2)	40 (34.8)	107 (22.8)	102 (24.2)	249 (24.7)
맞벌이로 시간적 여유 부족	25 (21.7)	85 (18.1)	82 (19.4)	192 (19.1)	13 (11.3)	64 (13.6)	57 (13.5)	134 (13.3)

구분	1순위				2순위			
	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
비용 지출 부담	13 (11.3)	42 (8.9)	35 (8.3)	90 (8.9)	15 (13.0)	59 (12.3)	64 (15.2)	137 (13.6)
교통편 이용 및 이동 어려움	8 (7.0)	42 (8.9)	25 (5.9)	75 (7.4)	11 (9.6)	49 (10.4)	39 (9.2)	99 (9.8)
부모 휴식 필요	8 (7.0)	17 (3.6)	23 (5.5)	48 (4.8)	10 (8.7)	45 (9.6)	28 (6.6)	83 (8.2)
자녀 휴식 필요		5 (1.1)	5 (1.2)	10 (1.0)	3 (2.6)	15 (3.2)	14 (3.3)	32 (3.2)
가족의 공동된 취미나 관심사 없음		4 (0.9)	4 (0.9)	8 (0.8)	4 (3.5)	7 (1.5)	18 (4.3)	29 (2.9)
기타	1 (0.9)	22 (4.7)	15 (3.6)	38 (3.8)		12 (2.6)	8 (1.9)	20 (2.0)
무응답					1 (0.9)	9 (1.9)	5 (1.2)	15 (1.5)

(단위: %)



(3) 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 의견

① 15분 생활권 내 어린이 문화복합공간 및 콘텐츠 확충 요소

- 시설 및 이용 편리성이 가장 높고, 기존 콘텐츠 및 프로그램 차별성, 가족과 함께 하는 프로그램 순으로 나타남
- 자녀의 연령이 많을수록 프로그램 운영 및 전문인력 역량, 지역사회 정책 및 재정적 지원, 상담컨설팅, 학교 교과과정 연계가 높아지는 것으로 나타남

〈표 3-16〉 15분 생활권 내 어린이 복합문화공간 및 콘텐츠 확충 요소

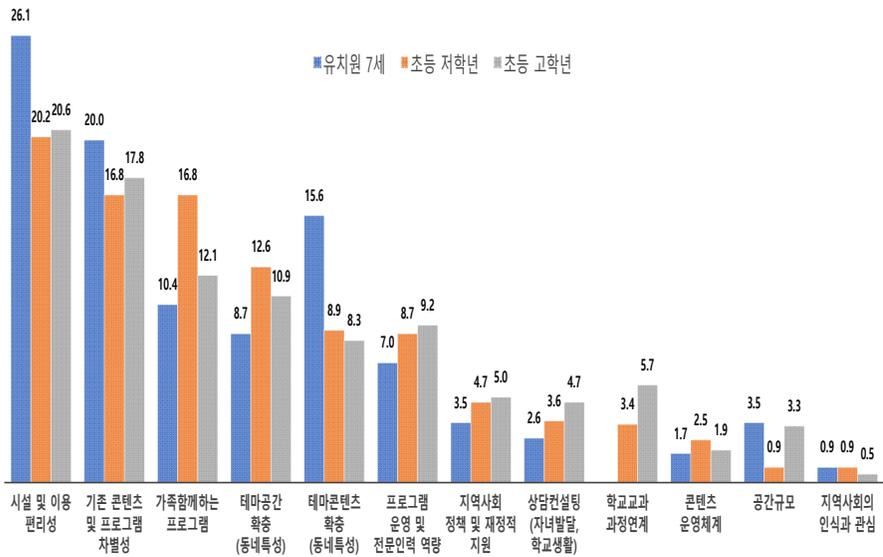
(단위: 명(%))

구분	1순위				2순위			
	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
시설 및 이용 편리성	30 (26.1)	95 (20.2)	87 (20.6)	212 (21.0)	21 (18.2)	93 (19.8)	85 (20.1)	199 (19.8)
기존 콘텐츠 및 프로그램과의 차별성	23 (20.0)	79 (16.8)	75 (17.8)	177 (17.6)	14 (12.2)	63 (13.4)	47 (11.1)	124 (12.3)
가족과 함께 하는 프로그램	12 (10.4)	79 (16.8)	51 (12.1)	142 (14.1)	20 (17.4)	68 (14.5)	57 (13.5)	145 (14.4)
동네 특성을 살린 테마공간 확충	10 (8.7)	59 (12.6)	46 (10.9)	115 (11.4)	8 (7.0)	26 (5.5)	20 (4.7)	54 (5.3)
동네 특성을 살린 테마콘텐츠 확충	18 (15.6)	42 (8.9)	35 (8.3)	95 (9.4)	8 (7.0)	33 (7.0)	23 (5.5)	64 (6.4)
프로그램 운영 및 전문인력(강사)의 역량	8 (7.0)	41 (8.7)	39 (9.2)	88 (8.7)	11 (9.6)	44 (9.4)	51 (12.1)	106 (10.5)
지역사회의 정책 및 재정적 지원	4 (3.5)	22 (4.7)	21 (5.0)	47 (4.7)	4 (3.5)	37 (7.9)	28 (6.7)	69 (6.8)
자녀발달 및 학교생활 등에 관한 상담컨설팅	3 (2.6)	17 (3.6)	20 (4.7)	40 (4.0)	7 (6.1)	22 (4.7)	35 (8.3)	64 (6.4)
학교 교과과정과의 연계		16 (3.4)	24 (5.7)	40 (4.0)	4 (3.5)	23 (4.9)	17 (4.0)	44 (4.4)

구분	1순위				2순위			
	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
학교 교과과정과의 연계		16 (3.4)	24 (5.7)	40 (4.0)	4 (3.5)	23 (4.9)	17 (4.0)	44 (4.4)
콘텐츠 운영체계	2 (1.7)	12 (2.5)	8 (1.9)	22 (2.2)	9 (7.8)	33 (7.0)	37 (8.8)	79 (7.8)
공간의 규모	4 (3.5)	4 (0.9)	14 (3.3)	22 (2.2)	8 (6.9)	19 (4.0)	14 (3.3)	41 (4.1)
지역사회의 인식과 관심	1 (0.9)	4 (0.9)	2 (0.5)	7 (0.7)	1 (0.8)	9 (1.9)	8 (1.9)	18 (1.8)

자녀의 연령별 분포(1순위 기준)

(단위: %)



② 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 고려사항

○ 지역사회의 인식과 지원

- 지역사회의 재정적 지원이 가장 높고, 정책 지원, 인식과 관심 순으로 나타남

〈표 3-17〉 지역사회의 인식과 지원

(단위: 명(%))

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
지역사회의 인식과 관심	345 (34.3)	536 (53.2)	120 (11.9)	4 (0.4)	2 (0.2)
지역사회의 정책지원	499 (49.6)	414 (41.1)	91 (9.0)	1 (0.1)	2 (0.2)
지역사회의 재정적 지원	556 (55.2)	362 (36.0)	81 (8.0)	4 (0.4)	4 (0.4)

○ 공간

- 꾸준한 시설관리가 가장 높고, 접근성, 대규모 복합문화공간 조성 순으로 나타남

〈표 3-18〉 공간

(단위: 명(%))

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
대규모 복합문화공간 조성	311 (30.9)	477 (47.4)	194 (19.2)	20 (2.0)	5 (0.5)
접근성	419 (41.6)	506 (50.3)	80 (7.9)		2 (0.2)
꾸준한 시설관리	560 (55.6)	384 (38.1)	60 (6.0)	1 (0.1)	2 (0.2)

○ 콘텐츠

- 문화기반시설을 보유한 고유 콘텐츠와 차별성이 가장 높고, 맞춤형 콘텐츠 활용을 위한 플랫폼 구축, 가족과 함께 할 수 있는 프로그램 순으로 나타남

〈표 3-19〉 콘텐츠

(단위: 명(%))

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
문화기반시설이 보유한 고유 콘텐츠와 차별성	357 (35.5)	523 (51.9)	123 (12.2)	2 (0.2)	2 (0.2)
가족과 함께 할 수 있는 콘텐츠	397 (39.4)	482 (47.9)	123 (12.2)	3 (0.3)	2 (0.2)
지역 특성을 살린 다양한 콘텐츠 구성	293 (29.1)	493 (49.0)	206 (20.4)	12 (1.2)	3 (0.3)
맞춤형 콘텐츠 활용을 위한 플랫폼 구축	348 (34.6)	520 (51.6)	131 (13.0)	6 (0.6)	2 (0.2)

○ 전문성

- 프로그램 전문성이 가장 높고, 콘텐츠 개발과 유지를 위한 전문인력 구축, 전문가에 의한 맞춤형 관리 순으로 나타남

〈표 3-20〉 전문성

(단위: 명(%))

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
콘텐츠 개발과 유지를 위한 전문인력 구축	383 (38.0)	510 (50.7)	108 (10.7)	4 (0.4)	2 (0.2)
프로그램의 전문성	433 (43.0)	474 (47.1)	95 (9.4)	3 (0.3)	2 (0.2)
전문가에 의한 맞춤형 관리	411 (40.8)	467 (46.4)	120 (11.9)	6 (0.6)	3 (0.3)

③ 부산 어린이 복합문화공간 프로그램 및 유지를 위한 지자체 지원요구사항

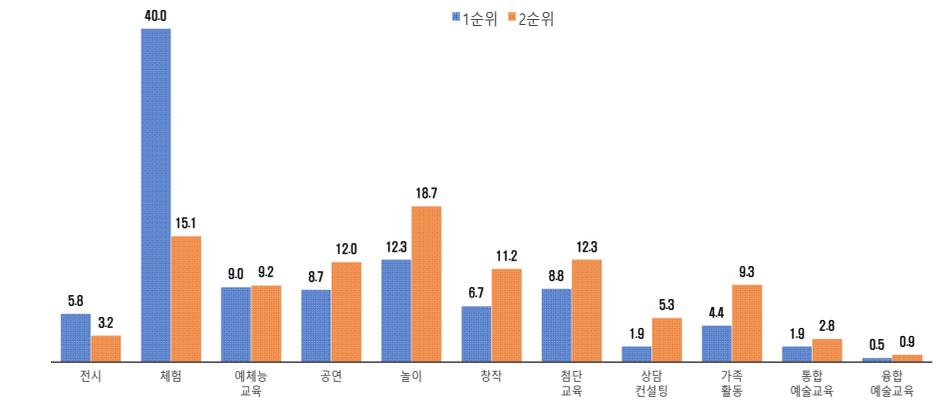
- 프로그램에 대한 지원요구사항은 체험이 가장 높고, 놀이, 예체능 교육 순으로 나타남(1순위 기준)

〈표 3-21〉 프로그램 및 유지를 위한 지자체 지원요구사항

(단위: 명(%))

구분		1순위	2순위
체험공연	전시	아이들의 호기심을 자극하는 볼거리	58 (5.8) 32 (3.2)
	체험	오감을 활용하는 체험	403 (40.0) 152 (15.1)
	예체능교육	음악, 미술, 연극 등을 직접 해보는 교육	91 (9.0) 93 (9.2)
	공연	어린이의 눈높이에 맞는 공연 (유지컬, 연극, 애니메이션 감상 프로그램 확대)	88 (8.7) 121 (12.0)
교육상담	놀이	아이들이 자유롭게 놀이할 수 있는 공간	124 (12.3) 188 (18.7)
	창작	스스로 생각하고 만드는 과정을 즐기는 창작	67 (6.7) 113 (11.2)
가족활동	첨단교육	AI, 코딩, AR/VR을 이용한 교육, 플랫폼을 활용한 메타버스 가상교실	89 (8.8) 124 (12.3)
융복합교육	상담컨설팅	학습코칭, 부모교육, 아동발달 등 맞춤형 교육상담 및 지속적 관리	19 (1.9) 53 (5.3)
	가족활동	가족과 함께 즐기는 활동 (생태, 환경, 자원봉사 등)	44 (4.4) 94 (9.3)
	통합예술교육	예술분야와 비예술분야(역사, 수학 등의 교과과정)를 통합한 문화예술교육	19 (1.9) 28 (2.8)
	융합예술교육	여러 개의 예술 장르를 융합한 문화예술교육	5 (0.5) 9 (0.9)

(단위: %)



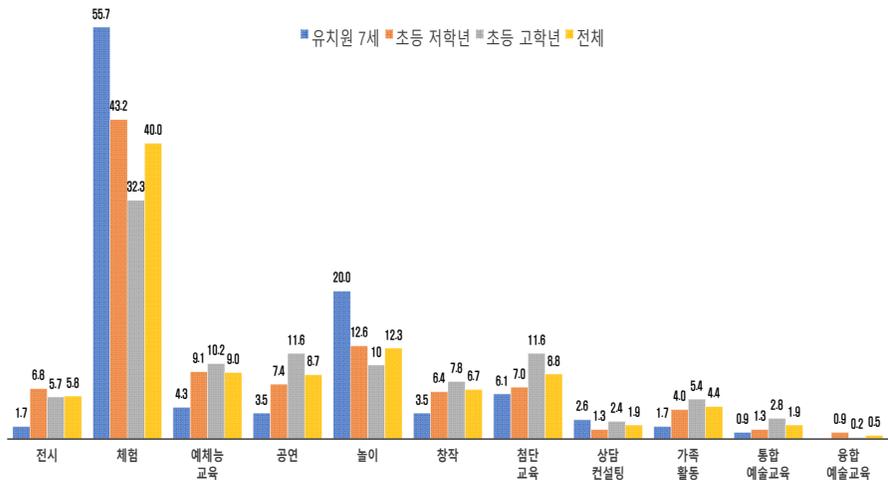
- 자녀의 연령이 많을수록 체험, 놀이 프로그램에 대한 지원요구는 감소하고, 예체능교육, 공연, 창작, 첨단교육 프로그램에 대한 지원요구는 증가함

〈표 3-22〉 자녀 연령별 프로그램 및 유지를 위한 지자체 지원사항(1순위)

(단위: 명(%))

구분		유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
체험공연	전시	2 (1.7)	32 (6.8)	24 (5.7)	58 (5.8)
	체험	64 (55.7)	203 (43.2)	136 (32.3)	403 (40.0)
	예체능교육	5 (4.3)	43 (9.1)	43 (10.2)	91 (9.0)
	공연	4 (3.5)	35 (7.4)	49 (11.6)	88 (8.7)
	놀이	23 (20.0)	59 (12.6)	42 (10.0)	124 (12.3)
	창작	4 (3.5)	30 (6.4)	33 (7.8)	67 (6.7)
교육상담	첨단교육	7 (6.1)	33 (7.0)	49 (11.6)	89 (8.8)
	상담컨설팅	3 (2.6)	6 (1.3)	10 (2.4)	19 (1.9)
가족활동	가족활동	2 (1.7)	19 (4.0)	23 (5.4)	44 (4.4)
융복합교육	통합예술교육	1 (0.9)	6 (1.3)	12 (2.8)	19 (1.9)
	융합예술교육		4 (0.9)	1 (0.2)	5 (0.5)

(단위: %)



(4) 온라인 플랫폼

① 온라인 플랫폼 이용 경험 및 만족도

- 응답자 중 58.3%가 온라인 플랫폼의 이용 경험이 있음
- 전 연령층에서 이용 만족도는 보통이 가장 높음

03

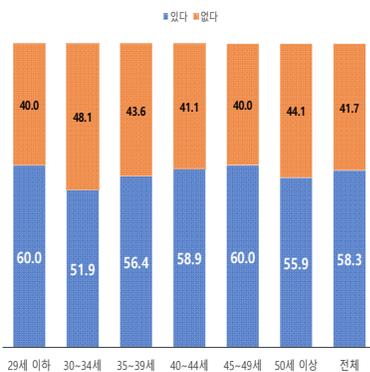
부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 조사 결과

〈표 3-23〉 온라인 플랫폼 이용 경험 및 만족도

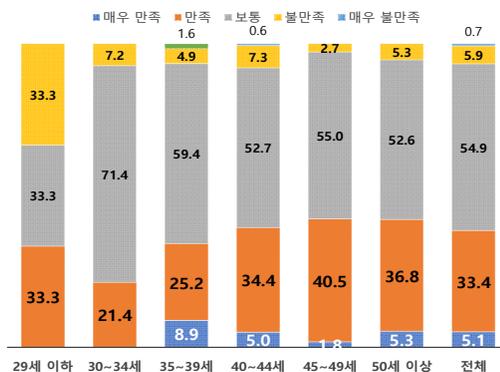
(단위: 명(%))

구분	이용 경험		이용 만족도				
	없다	있다	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
29세 이하	2 (40.0)	3 (60.0)		1 (33.3)	1 (33.3)	1 (33.3)	
30~34세	13 (48.1)	14 (51.9)		3 (21.4)	10 (71.4)	1 (7.2)	
35~39세	95 (43.6)	123 (56.4)	11 (8.9)	31 (25.2)	73 (59.4)	6 (4.9)	2 (1.6)
40~44세	221 (41.1)	317 (58.9)	16 (5.0)	109 (34.4)	167 (52.7)	23 (7.3)	2 (0.6)
44~49세	74 (40.0)	111 (60.0)	2 (1.8)	45 (40.5)	61 (55.0)	3 (2.7)	
50세 이상	15 (44.1)	19 (55.9)	1 (5.3)	7 (36.8)	10 (52.6)	1 (5.3)	
전체	420 (41.7)	587 (58.3)	30 (5.1)	196 (33.4)	322 (54.9)	35 (5.9)	4 (0.7)

(단위: %)



[온라인 플랫폼 이용 경험]



[온라인 플랫폼 이용 만족도]

② 부산 어린이 문화복합공간의 온라인 플랫폼 핵심역할

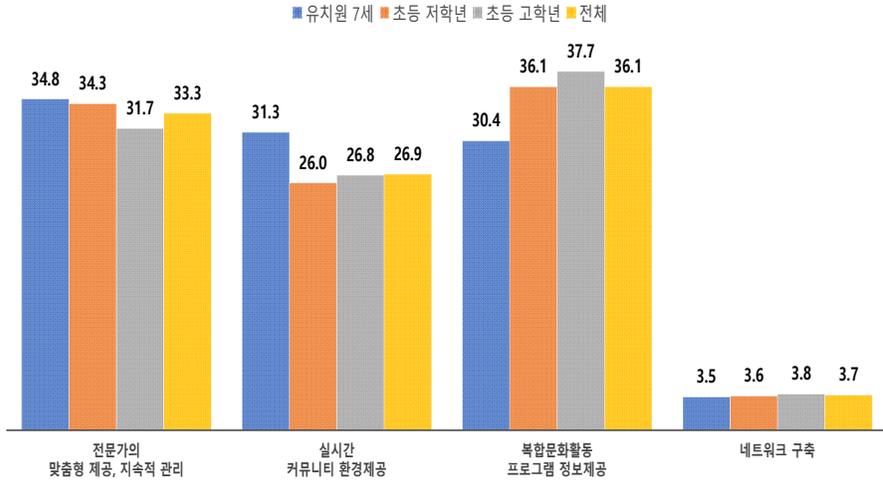
- 어린이 복합문화활동 관련 프로그램 정보제공이 가장 높고, 전문가에 의한 아동 맞춤형 포트폴리오 제공 및 지속적 관리 순으로 나타남

〈표 3-24〉 부산 어린이 복합문화공간의 온라인 플랫폼 핵심역할

(단위: 명(%))

구분	1순위				2순위			
	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체	유치원 7세	초등 저학년	초등 고학년	전체
전문가에 의한 아동 맞춤형 포트폴리오 제공 및 지속적 관리	40 (34.8)	161 (34.3)	134 (31.7)	335 (33.3)	29 (25.2)	121 (25.7)	123 (29.2)	273 (27.1)
실시간 커뮤니티 환경 제공(전문가 및 이용자 간의 정보 공유 및 소통)	36 (31.3)	122 (26.0)	113 (26.8)	271 (26.9)	37 (32.2)	162 (34.5)	137 (32.5)	336 (33.4)
내가 사는 지역사회에서 진행되는 복합문화활동 관련 프로그램 정보 제공	35 (30.4)	170 (36.1)	159 (37.7)	364 (36.1)	32 (27.8)	119 (25.3)	103 (24.4)	254 (25.2)
프로그램 제공자와 이용자 간 네트워크 구축	4 (3.5)	17 (3.6)	16 (3.8)	37 (3.7)	17 (14.8)	67 (14.3)	58 (13.7)	142 (14.1)
기타						1 (0.2)	1 (0.2)	1 (0.2)

(단위: %)



[자녀 연령별 온라인 플랫폼 핵심 역할(1순위 기준)]

2. 국내·외 사례조사

1) 국내 사례조사

(1) 국립부산과학관

① 개요

- 소재지: 부산광역시 기장군 기장읍 동부산관광6로 59
- 개관일: 2015.12.11.
- 운영 비전: 상상과 창의가 넘쳐나는 과학문화공간으로 어린이들이 과학을 재미있게 체험하며 과학자의 꿈을 키우는 곳
- 운영 주체: 과학기술정보통신부, 부산광역시
- 인력 규모: 전체 142명
 - 일반직: 48명(교육연구실 6명), 공무원: 95명(교육운영팀 7명)
 - 교육강사(프리랜서): 18명
- 공간 규모
 - 연면적 25,557㎡, 전시면적 8,980㎡, 유아-초등학생 이용면적 2,500㎡내외
- 연간 이용자 수
 - 오프라인 기준: 2만(코로나 팬데믹 시기)~5만여 명
 - 온라인 기준: 20만~100만 명
 - 어린이(유아~초등학생): 전체 이용자 중 40% 가량
- 운영비 및 수익
 - 운영비(인건비): 국고 지원
 - 저렴한 교육료는 다음 프로그램 개발에 지출

② 주요 프로그램

- 국립부산과학관의 어린이 대상 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-25〉 국립부산과학관 어린이 대상 대표 프로그램

구분	프로그램	
놀이	 <p style="text-align: center;">[새싹누리관]</p> <ul style="list-style-type: none"> 유아를 대상으로 하며, 물리적 원리를 응용한 놀이터 유아의 동선과 안전을 고려하여 영역별로 놀이터를 배치하고 안전요원이 대기함 	
교육	 <p style="text-align: center;">[꿈나라 동산]</p> <ul style="list-style-type: none"> 유아를 대상으로 단체 교육이 이루어지는 공간으로 단체의 규모나 교육 목적에 따라 공간 활용이 가변적임. [로봇코딩교실], [공룡을 만난 알버트], 	 <p style="text-align: center;">[개인/단체 교육]</p> <ul style="list-style-type: none"> 초등학생 대상으로 개인 또는 단체별로 [실험탐구교실], [창작메이커교실], [시랑 놀자], [인공지능 그림을 맞춰봐], [과학 아틀리에], [키친랩]을 운영함 어린이 가족을 대상으로 [스마트엄마야빠교실]도 운영되고 있음
전시	 <p style="text-align: center;">[기획 전시관]</p> <ul style="list-style-type: none"> 주로 어린이를 대상으로 기획 내용에 따라 다양한 전시와 체험이 이루어지는 공간 	 <p style="text-align: center;">[상설전시관]</p> <ul style="list-style-type: none"> 유아, 초등학생 대상으로 [천체투영관], [천체관측소], [자동차항공우주관], [선박관], [에너지의 과학관] 등이 상설 전시되고 있음
공연	 <p style="text-align: center;">[주말과학공연]</p> <ul style="list-style-type: none"> 유아, 초등학생, 가족 대상으로 과학 원리를 테마로 주말에 공연이 이루어지고 있음 	
행사	 <p style="text-align: center;">[개장 아트월 행사]</p> <ul style="list-style-type: none"> 유아, 초등학생 대상 개장 행사의 일환으로 아동이 나무 판널에 그린 조각(예. 미래의 과학자)들을 벽면에 부착하여 과학관에 대한 기억과 애착을 형성 	

③ 기관의 특성

- 유아부터 청소년을 중심으로 학습, 전시, 공연들이 이루어짐
- 개인 및 단체 교육에 초점을 두어 교육기관, 부산시민의 참여도가 높음
- 과학관 교육에 대한 높은 선호로 인해 참여 희망자에 비해 교육 기회에 선정되지 못하는 비율이 높아 교육 기회의 접근성을 높일 방안이 필요함
- 교육 프로그램 시행 전에 연구원과 교육강사, 지역사회 대학기관이 협력하여 프로그램 완성도를 높이고 있어 프로그램의 질을 높이기 위해서 전문인력의 협력과 활용이 중요함을 보여줌

(2) 국립해양박물관

① 개요

- 소재지: 부산광역시 영도구 해양로301번길 45
- 개관일: 2012.07.09.
- 운영 비전: 전 세계 해양의 역사, 문화, 과학기술의 이해와 해양산업의 발전
- 운영 주체: 해양수산부
- 인력 규모
 - 교육전담 학예사 5명(총 학예사 24명)
 - 교육강사 포함 연간 100여 명
- 공간 규모
 - 부지면적 45,386㎡, 건축면적 25,870㎡ (어린이박물관 570㎡)
- 연간 이용자 수
 - 오프라인 기준: 연간 100만 명
 - 온라인 기준: 연간 850만 명
- 운영비 및 수익
 - 운영비(인건비): 국고 지원
 - 입장료 무료

② 주요 프로그램

- 국립해양박물관의 어린이 대상 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-26〉 국립해양박물관 어린이 대상 대표 프로그램

구분	프로그램
전시	 <p>[아쿠아리움]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 규모의 아쿠아리움과 어린이들이 핸즈온 체험을 할 수 있는 공간이 있음 • 멸종위기 해양 생물을 구조, 치료, 재활하는 활동이 이루어짐
도서	 <p>[어린이 해양 도서관]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 해양 관련 도서 및 보드가 구비되어 어린이와 가족이 함께 이용함
교육·전시·공연	 <p>[어린이 해양 박물관]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 해양박물관 2층에 어린이 전용 해양박물관이 있음 • 주로 7살 이하의 유아와 가족을 대상으로 함 • 어린이와 가족 대상의 교육, 해양 관련 전시와 퍼포먼스 체험이 주로 이루어짐 • 증강현실을 활용한 앱 콘텐츠 개발: 놀이형 체험 교구재 「키즈시네마」, 「라페루즈 세계 일주 항해기」, 「황금아이템카드」를 활용한 증강현실 뷰어 5개를 제작 운영 • 교육 프로그램 내용은 기획 전시와 관련된 메이커 프로그램이 많음: 「바다야 안녕」, 「우리바다 삼형제」, 「해양생물 종이접기」, 「학교밖 박물관 교실」 등의 프로그램 운영

③ 기관의 특성

- 기관의 주요 기능이 박물관으로서 전 연령대를 대상으로 해양 문화의 이해에 초점을 둠
- 5명의 학예사가 전 연령대의 국민을 대상으로 프로그램을 운영하기 때문에 상대적으로 어린이만을 대상으로 하는 프로그램 개발은 제한됨
- 어린이를 대상으로 하는 전용 박물관 공간이 있으나 주요 이용 대상은 유아에

특성화되어 있음

- 유아부터 초등학생까지 전 어린이 연령대 대상 프로그램이 개발되고 운영되기 위해서는 더 많은 전문인력이 충원될 필요가 있음

(3) 부산글로벌빌리지

① 개요

- 소재지: 부산광역시 부산진구 가야대로 734
- 개관일: 2009.07.03.
- 운영 비전: 영어교육을 통해 부산의 어린이를 글로벌 인재로 양성
- 운영 주체: 부산광역시, 부산광역시교육청, 부산글로벌빌리지법인
- 인력 규모: 강사 50명, 스텝 10명 포함 총 90여 명
- 공간 규모: 18,718㎡, 건면적 5,000㎡
- 연간 이용자 수: 4만여 명(어린이는 전체 95% 이상 차지)
- 운영비 및 수익
 - 부지: 부산광역시교육청 제공
 - 부산광역시의 지원과 교육료로 운영비 확보

② 주요 프로그램

- 부산글로벌빌리지의 어린이 대상 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-27〉 부산글로벌빌리지 어린이 대상 대표 프로그램

구분	프로그램
행사	<div data-bbox="413 1466 749 1648" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="889 1499 1043 1524" data-label="Section-Header"> <p>[버룩시장 행사장]</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 연중 1~2회 버룩시장 행사를 주최하여 강사진, 학부모와 함께 자연스럽게 영어로 대화할 수 있는 기회를 경험함

구분	프로그램
전시	 <p data-bbox="907 378 1089 403">[키리키 유아 놀이터]</p> <ul data-bbox="819 409 1184 462" style="list-style-type: none"> • 유아가 발레 혹은 신체적인 활동을 하면서 자연스럽게 영어를 배울 수 있음
	  
	<p data-bbox="704 721 914 746">[글로벌 영리더 프로그램]</p> <ul data-bbox="438 752 1184 897" style="list-style-type: none"> • 부산글로벌빌리지에는 영어를 자연스럽게 말할 수 있는 테마 공간이 마련되어 있음. • 가령, 직접 요리를 하면서 영어로 말하거나, '에어 부산'에서 기증한 공항 테마의 공간에서 영어로 대화할 수 있음 • 부산시의 초등학교와 연계하여, 초등학교 6학년이 일반 학교처럼 부산글로벌빌리지에서 영어 교육과정을 대신할 수 있음

③ 기관의 특성

- 유아부터 초등학생이 전체 이용자의 대부분을 차지함
- 전문성이 높은 인력의 활용과 콘텐츠의 풍부함으로 재등록률이 97% 이상이며, 학생과 학부모의 호응이 높음
- 테마별 공간을 마련하여 영어학습에 대한 부담을 최소화하면서 효과를 높이는데, 이러한 테마공간을 활용하여 콘텐츠를 개발하는 것이 정규교육과정과 차별화되는 요인이 될 수 있음

(4) 국립어린이청소년도서관

① 개요

- 소재지: 서울특별시 강남구 테헤란로7길 21
- 개관일: 2006.06.28.
- 운영 비전: 어린이·청소년 관련 도서의 수집과 보존, 도서관 프로그램 개발과 보급
- 운영 주체: 문화체육관광부, 국립중앙도서관

- 인력 규모: 70여 명
- 공간 규모: 부지면적 12,316㎡, 건물면적 8,050㎡,
- 연간 이용자 수: 5만여 명
- 운영비 및 수익: 국고 지원에 의한 무료 이용

② 주요 프로그램

- 국립어린이청소년도서관의 어린이 대상 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-28〉 국립어린이청소년도서관의 어린이 대상 대표 프로그램

구분	프로그램	
교육		<p>[미래꿈희망창작실]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D 프린트와 프린팅펜을 활용하여 메이커 활동을 하고 작품을 전시함 • 가족 대상 가족공작실 운영
전시	 <p>[LIVErary 어린이독도체험관]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 독도를 테마로 증강현실(AR)을 체험할 수 있는데 독도 전시물에 태블릿을 조작하면 생물이 나타남 	 <p>[스케치 라이브]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 스케치한 독도 동물의 모습이 스크린 속에서 증강현실로 구현되는 것을 체험할 수 있음
전시	 <p>[증강현실 뮤지컬]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 독도 체험관 공연 공간에 태블릿을 조작하면 동영상의 증강현실로 구현됨 	 <p>[5면 스크린 동화체험실]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 사면의 벽과 바닥의 스크린에 동영상의 방향되며 이용자가 조작하면 인터랙션으로 증강현실이 구현됨

구분	프로그램
행사	 <p data-bbox="893 384 1107 407">[이야기가 있는 문화공연]</p> <ul data-bbox="820 413 1184 472" style="list-style-type: none"> • 음악이 흐르는 도서관, 이야기가 있는 문화공연과 같은 행사가 운영됨

③ 기관의 특성

- 어린이청소년도서관의 가장 기본적인 역할은 어린이와 청소년 관련 도서를 수집하고 보존하는 것이며, 더불어 일선 도서관에 보급 가능한 프로그램을 개발하고 있음
- 도서와 관련된 프로그램을 개발할 때, 새로운 기술을 적극적으로 도입하고 있음

(5) 부산문화재단

① 개요

- 소재지: 부산광역시 남구 우암로 84-1
- 개관일: 2009.01.
- 운영 비전: 부산시민의 삶과 함께하는 예술, 함께 행복한 문화도시 부산
- 운영 주체: 부산광역시, 문화체육관광부
- 인력 규모: 70여 명
- 공간 규모: 8,375㎡
- 연간 이용자 수
 - 1만 5천여 명(유아 및 초등학생의 이용자 비율이 약 40% 차지)
 - 꿈드락 문화학교의 경우 초등학생의 비율이 90% 차지
- 운영비 및 수익: 부산광역시, 문화체육관광부

② 주요 프로그램

- 부산문화재단의 어린이 대상 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-29〉 부산문화재단의 어린이 대상 대표 프로그램

구분	프로그램	
예술·문화·교육	 <p>[유아문화예술교육지원사업]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 생애초기 유아단계에 적합한 지역 자원 및 지역 문화시설 연계의 차별화된 프로그램을 개발하고 운영함 	 <p>[창의예술교육 랩 지원사업]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 초등학생을 대상으로 「국립부산과학관」 과 업무협약을 통해 창의랩 연구진을 구성하여 예술+과학 창의랩 캠프를 진행함 • [AI 농약] 인공지능을 활용해 개발된 농약 로봇과 함께 부산농약을 아이들이 직접 배워보고 체험해볼 수 있는 형태의 프로그램을 약 2-3년째 지속
	 <p>[어린이무형문화재사업]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 부산지역 전통문화재(동래학춤, 수영야류 등) 관련 기관과 연계하여 초등학생을 대상으로 무형문화재를 교육할 수 있는 프로그램을 지원함 	 <p>[꿈다락 토요일문화학교]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이와 청소년을 대상으로 또래 및 가족과 문화예술을 통해 소통과 여가문화 조성하는 학교 밖 주말 문화예술교육 프로그램을 운영하고 지원함 • [파바팝 팝콘 AR] 랜선 피크닉-속삭속닥 디지털 속 보물찾기, 홀로그램, 가상현실, 3D입체영상, 영상 앱 미디어 콘텐츠 제작 등 아이들이 직접 콘텐츠의 제작을 체험

③ 기관의 특성

- 부산시민 전 연령을 위한 다양한 문화사업을 지원하고 있으나 어린이 대상 교육 사업도 다양하게 지원함
- 국립부산과학관과의 연계를 통한 통합 교육과정도 운영하는 데, 질 높은 교육프로그램 개발과 운영을 위해 전문가들 간의 연계와 협력이 이루어짐
- 프로그램의 질을 제고하고 지속하기 위해서는 실무진의 연간 교육 계획이 미리 이루어지고 프로그램을 실행할 전문 강사진을 공모함. 또한, 적용된 프로그램을 모니터링하고 평가할 실무진과 자문단이 확보되어 운영됨. 전문가들의 확보와 운영의 중요성을 확인할 수 있음

(6) 제주 아르떼뮤지엄

① 개요

- 소재지: 제주특별자치도 제주시 애월읍 어림비로 478 (어음리 1503)
- 개관일: 2020.09.30.
- 운영 비전: ‘시공을 초월한 자연’을 주제로 한 몰입형 미디어아트 전시관
- 운영 주체: (주)디스트릭트홀딩스
- 인력 규모: 정규직 22명(관장 포함)
 - 마케팅팀 3명, 재무회계팀 2명, 운영팀 13명, 시스템팀 3명
 - 용역 인원 또는 자원봉사 없이 정규직 인원으로만 운영
- 공간 규모: 1,400평, 층고 10m
- 연간 이용자 수: 54만여 명(개관~2021.07. 총 10개월간)
- 운영비 및 수익: 기관 자력

② 주요 프로그램

- 제주 아르떼뮤지엄의 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-30〉 제주 아르떼뮤지엄의 대표 프로그램

프로그램	
	
<p>[GARDEN]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 빛과 소리의 예술을 느낄 수 있는 빛의 정원을 산책 하듯 걷고 머물며 완벽한 몰입의 세상 경험 	<p>[FLOWER]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어와 거울의 결합을 통해 꽃이 가득 찬 공간에서 꽃의 생명력 전달

프로그램



[JUNGLE]

- 열대우림의 정글 속에서 새롭게 생겨나는 페르소나
- 토프리컬 색채로 길게 뻗은 미디어로 구현된 벽면을 따라 주변 환경과 빛에 의해 색과 패턴이 변하는 정글 속 동물들을 조우



[NIGHT SAFARI]

- 와이드한 스크린에 펼쳐진 거대한 밤의 사파리에 내 손으로 그린 동물들이 컬러풀하게 채워지면서 움직임



[MOON]

- 거울로 무한히 확장된 공들 속에서 형형색색 바뀌는 달빛 속에 숨은 4m 크기의 달토끼를 찾아나섬



[TEA BAR]

- 제주의 숨결을 담은 차(tea)를 즐길 수 있는 'TEA BAR'
- 아름다운 선율과 미디어아트로 표현되는 라이브 가니쉬를 감상하고 제주의 달콤한 맛과 향기를 오감으로 즐김

③ 기관의 특성

- 20~30대 여성을 주 대상으로 하였으나 디지털에 기인한 자연친화적 아트가 어린이의 직관적 이해와 연결되어 어린이의 선호로 연결됨
- 제주의 자연을 담은 빛의 정원부터 명화, 해변, 거대한 미디어 폭포, 열대 우림의 정글까지 뚜렷한 테마로 눈과 귀를 사로잡음
- 프로젝션 맵핑, 홀로그램, AR/VR/MR 등을 활용한 '실감 콘텐츠'로 순수 예술분야까지 영역을 확장하고 있음
- 공간: 1,400평의 스피커 제조 공장을 업사이클링하여 층고 10m 높이로 조성
- 전력: 공간 내 전체 순간 최대 전력 사용량 고려 시 최소 800KW 이상의 전력량 필요
- 통신: 전시관의 모든 네트워크 장비 케이블은 GIGA급 데이터 전송이 가능, 하드

웨어 구성에 따라 각 전시 공간별 별도의 무선네트워크 장비 설치 필요

- 천정: 6,400kg의 무게를 견딜 수 있는 천정 하중 필요, 프로젝터의 블라켓이 설치될 수 있는 구조
- 벽체: 외부의 자연광이 새어 들어오지 않도록 완전한 암막 마감 필요
- 관광지에 위치함으로써 여행자의 입소문으로 수익 창출

(7) 서울상상나라

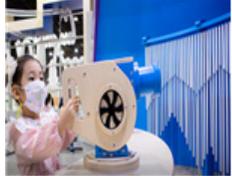
① 개요

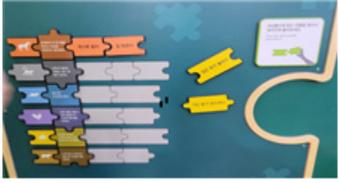
- 소재지: 서울특별시 광진구 능동로 216(능동 18번지) 어린이대공원 내
- 개관일: 2013.05.02.
- 운영 비전
 - 어린이의 꿈과 상상력이 자라는 서울상상나라
 - 창의적인 전시와 프로그램을 제공하여 어린이와 가족의 건전한 삶을 지원하며 행복한 사회를 만드는 데 기여
 - 행복을 디자인하는 어린이
- 운영 주체: 뮤지엄경영연구소 서울상상나라 민간위탁
- 인력 규모: 정규직 22명(관장 포함)
 - 학예연구팀: 아동학, 유아과학, 인지과학, 디자인 전공자 5명
 - 운영지원팀: 교사 7명, 홍보인력 3명
 - 스태프: 20명(인력용역업체)
 - 자원봉사: 80여 명
 - 어린이 큐레이터: 초등 4~5학년 어린이 8명 내외
- 공간 규모: 대지면적 6,600㎡, 연면적 19,860㎡, 지상 3층, 지하 3층
- 연간 이용자 수: 30만~50만명
- 운영비 및 수익: 서울특별시 지원(60%)과 입장료(40%)로 운영

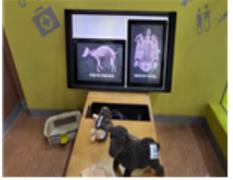
② 주요 프로그램

- 서울상상나라의 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-31〉 서울상상나라의 대표 프로그램

구분	프로그램		
<p>뽐뽐! 편 에너지</p>	 <p>[달려라 동버스]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 똥을 발효시켜 얻어낸 바이오 가스로 달리는 버스에 타보기 	 <p>[꼭꼭 약속해]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 환경오염을 막기 위해 미로찾기를 활용한 자연친화 에너지 탐구 	 <p>[신나는 댄스마루]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신나게 발을 구르며 춤을 추는 힘이 전기로 바뀌며 무대가 점점 화려해짐
<p>과학놀이</p>	 <p>[슈욱슈욱 바람 길]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 바람이 지나가는 길을 내가 넣은 공을 통해 확인 	 <p>[실랑실랑 바람 연주]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 요리조리 바람을 보내어 파이프를 움직이면서 바람의 흐름에 따라 어떤 소리가 나는지 탐색 	 <p>[분수, 물레방아]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 관을 연결해서 물이 나오는 방향과 길이를 바꾸어 물레방아와 분수를 통해 물의 흐름 탐구
<p>감성놀이</p>	 <p>[나의 소리 세상]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 목소리를 녹음한 후, 여러 개의 스피커에서 듣고 찾기 • 눈으로 본 그림자와 상상하는 소리가 같은지 탐색 	 <p>[보이는 소리]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소리의 떨림이 만든 물의 모양을 관찰하면서 음의 높낮이와 크기 구분 	 <p>[신나는 소리]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 손바닥과 도구를 사용하여 다양한 길이와 너비의 파이프에서 나오는 소리 탐구
<p>컴퓨터 세상</p>	 <p>[서로서로 연결해요]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터 안에 필요한 부품을 끼우며 각각의 역할 탐구 	 <p>[0과 1로 만드는 내 나이]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 검은 공은 0, 흰 공은 1, 두 가지 색의 공을 조합하여 이진수로 내 나이 만들기 • 7살을 만들려면 4+2+1, 이진수로는 111살 	 <p>[순서도를 완성해요]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 순서도 블록을 차례차례 맞추어 다섯 로봇을 재미있게 움직여보기

구분	프로그램		
자연놀이	 <p>[동물과 함께 서울]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 동물과 함께 살 수 있는 서울을 만들기 위해 쓰레기를 치우면서 환경 정화 확인 	 <p>[동물도 말을 할까?]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 몸짓, 소리, 빛, 색깔 등 다양한 방법으로 표현하는 동물의 말을 탐색 	
	 <p>[바다동물은 특별해]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 바다 동물 옷을 입고 바닷속 주인공 되어 보기 	 <p>[별별 동물 이야기]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이야기의 그림, 속담 속 동물에 대해 이해 	
예술공간 놀이	 <p>[꿈꾸는 마차]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 시각, 음악, 공연 분야마다 다른 재료와 도구를 통해 퍼즐을 완성하여 예술가의 꿈 출력 	 <p>[담벼락 미술관]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술 골목 미술관의 신기한 작품들을 렌즈로 감상 	 <p>[꿈틀 벽화]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 거리의 꼬마 예술가가 되어 개성있고 창의적인 벽화 그리기
	 <p>[골목길 댄스]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나를 따라 여러 그림자가 나타나는 신기한 놀이를 음악에 맞추어 춤추며 즐김 	 <p>[그림자 극장]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 커졌다 작아졌다 내 맘대로 하는 그림자극놀이 	

구분	프로그램		
문화 직업 체험 놀이	 <p>[집 짓기]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 페인트, 창문 끼우기, 벽 꾸미기, 타일 붙이기, 벽돌 쌓기 체험 • 크레인, 컨베이어벨트를 작동시켜 벽돌 옮기기 	 <p>[쓱쓱 쓱쓱 페인트]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 체험으로 페인트 칠하기 	 <p>[동물병원 수의사]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 수의사가 되어 아픈 동물 치료 • 엑스레이를 통해 동물의 해부학적 구조 탐구
	 <p>[상상 레스토랑]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 요리사가 되어 음식 만들기 	 <p>[미래명함]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나의 미래 직업을 찾아 나만의 미래 명함 만들기 	
마음아, 안녕	 <p>[어떤 마음일까?]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 알록달록 예쁜 색깔들을 볼 때, 가장 아끼던 강아지가 죽었을 때, 캄캄한 숲길을 혼자 걸을 때, 나는 어떤 마음일까? 	 <p>[이럴 때 저럴 때]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 기쁘거나 슬플 때, 화나거나 두려울 때 감정 상황 그림을 선택해서 마음 처방전 받기 	 <p>[나와 너]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 거울 속의 나는 누구일까? • 거울을 마주보며 친구와 함께 얼굴 맞추어보기
	 <p>[마음 정원]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 손과 손이 만나고 마음과 마음이 만나서 여럿이 할수록 더욱 맛있어지는 디지털 정원 만들기 	 <p>[감정 아틀리에]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 그림 속에 나타난 다양한 표정들을 감상하고 내 마음 얼굴도 전시 	 <p>[반가워 마음요정]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 마음요정이 되어서 마음속 감정 느껴보기

구분	프로그램	
발견가방 예술놀이	 <p>[예술가처럼]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 여러 장르의 예술 작품 감상 • 그림 그리는 예술가가 되어보는 포토스팟형 도입 전시 	 <p>[모여라! 점, 선, 면]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 점, 선 면 구성놀이를 통해 디자인의 기초인 조형 요소를 체험하며 인식
	 <p>[음악을 즐겨요]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 리듬악기를 연주하고 흘러나오는 곡에 맞추어 몸으로 표현 	 <p>[꿈지락 생생극장]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션 원리가 포함된 페나키스티스 코프 체험을 통해 움직이는 그림 연출
<p>존중, 배려, 정직, 책임, 예절, 효, 협동, 소통의 8가지 덕목 체험</p>		
생각변신 놀이	 <p>[지켜요 예절]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 움직이면 그림이 변하는 예절 로봇을 보면서 공손하게 인사하기를 배워요 	 <p>[공감놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 우리 집 강아지는 무슨 생각을 할까? • 다른 사람의 입장이 되어보기
	 <p>[열린 질문]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 질문에 대한 다양한 정답을 살펴보고, 거꾸로 답에 대한 질문도 생각해보기 	 <p>[쓰레기의 변신]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 재활용 쓰레기 분리를 통해 깨끗한 환경을 위한 책임 실천

구분	프로그램		
화폐여행	 <p>[돈으로 망한 인물]</p> <ul style="list-style-type: none"> 돈을 잘 못 쓰면 어떻게 될까? 	 <p>[용돈 쓰기]</p> <ul style="list-style-type: none"> 현명하게 용돈을 잘 쓰는 방법이 무엇인지 선택하며 알아보기 	 <p>[대용화폐]</p> <ul style="list-style-type: none"> 커다란 카드로 버스도 타고 물건값 계산해보고
	 <p>[위조지폐]</p> <ul style="list-style-type: none"> 돈을 위조하지 못하게 어떤 방법들이 숨어 있는지 탐구 	 <p>[화폐디자인]</p> <ul style="list-style-type: none"> 스탬프로 돈을 찍어보면서 돈이 어떻게 만들어지는지 탐구 	
아기 놀이터	 <ul style="list-style-type: none"> 36개월 미만의 영유아를 위한 커다란 정원으로 연출된 공간 		
	 <p>[까꿍미로]</p> <ul style="list-style-type: none"> 숨겨진 보물을 찾아 감각을 자극하는 까꿍놀이 	 <p>[풀잎 주차장]</p> <ul style="list-style-type: none"> 아기벌레 차를 타고 신나게 움직이며 대·소근육 발달 	
	 <p>[아기 꽃밭]</p> <ul style="list-style-type: none"> 0~15개월 영아와 부모님을 위한 곳 꿈틀꿈틀 기어서 아기 벌레 언덕을 올라 꽃이 된 어여쁜 내 모습 	 <p>[풀잎 놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> 풀잎 모양의 공간에서 퍼즐놀이 커다란 화분에 독서, 역할놀이, 대·소근육활동, 미끄럼틀 	

③ 기관의 특성

- 서울 어린이대공원 내에 위치하고 있어서 관람객의 30%가 대공원을 통해 방문하고 있음
- 지하철과 연계되어 접근성이 좋음
- 국내 체험형 문화시설의 모범적 사례로 자주 참고됨
- 정기적인 전시물 교체를 진행하며, 교체 전시물은 타 기관에 무상으로 제공함
- 기획전, 상설전, 특별전을 열어 순회전으로 연계하며, 반응이 좋으면 해외전시도 진행함
- 전문성을 갖춘 학예연구팀의 브레인스토밍을 통해 창의적 전시물 콘텐츠 개발이 가능함
- 연간 5억원 가량의 콘텐츠 개발 관련 예산지원을 받음
- 영유아 대상의 보육지원을 위하여 서울시 아이돌봄 키움센터와 연계하여 찾아가는 작은 체험실 운영함

(8) 천안어린이꿈누리터

① 개요

- 소재지: 천안시 동남구 옛시청길 39
- 개관일: 2021.03.30.
- 운영 비전: 놀 권리가 보장되고 꿈과 행복을 누리는 아이들 세상
 - 즐거움과 창의적인 생각이 자라는 문화예술의 공간
 - 안전하고 자유로운 놀이의 힘을 키우는 공간
 - 아동의 사회참여를 통해 지역사회와 소통하며 함께 성장하는 공간
- 운영 주체: 천안시와 사회복지법인 중부재단 위탁 운영
- 인력 규모: 정규직 18명(관장 1명, 체험존 17명)
 - 총무팀/기획팀/상담팀/운영팀: 중부재단에서 전문가 채용 및 교육
 - 시설관리 인력: 시설관리공단에서 채용 및 교육
 - 안내 관리(용역): 15명

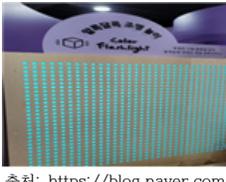
- 공간 규모: 6,942.80㎡(2,100평) 규모의 지상 2층, 지하 1층
- 연간 이용자 수: 약 8.8만 명(사회적 거리두기로 인원 제한)
 - 원칙: 1회차당 200명 제한, 하루 3회차 운영
 - 코로나 시대: 1회차당 평일 80명, 주말 120명
- 운영비 지원
 - 천안시 예산지원 95%, 법인지원금 5%
 - 입장료, 참가비, 상담료는 모두 천안시에 귀속

② 주요 프로그램

- 천안어린이꿈누리터의 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-32〉 천안어린이꿈누리터의 대표 프로그램

구분	프로그램		
천안 탐험대	 <p>[호두나무 오르기]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 123cm 이상인 아동만 사용 가능 • 신체활동을 통해 도전의식과 성취감 체험 	 <p>[로봇체험]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 바닥면에 그려진 선대로 로봇 작동 	 <p>[드론 띄우기]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 드론을 날려보자
우당탕탕 체험교실	 <p>[내가 가꾸는 채소밭]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 놀이연계 교육프로그램 • 채소를 심고 수확 체험 	 <p>[내가 가꾸는 닭장]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 닭장 속에 숨겨진 달걀 찾기 	 <p>[꿈누리 마켓]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 실제 장보기 체험과 바코드를 찍으며 영수증 출력 체험

구분	프로그램		
아트 스튜디오	 <p>[터치터치음악대]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 버튼을 눌러 연주 	 <p>[들쭉날쭉 핀월놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 몸을 이용해 나무 핀을 눌러 재밌는 모양 만들기 	 <p>[신나는 마림바연주]</p>
	 <p>[꼬마화가 그림전시회]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어에 그림을 그리면 벽면액자에 스캔 그림 전시 	 <p>[요리조리 자석놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 벽면에 붙은 자석으로 칠 교놀이 <p>출처: https://blog.naver.com</p>	 <p>[거울 미로]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 거울로 가득한 미로 탈출 <p>출처: https://blog.naver.com</p>
에코 실험실	 <p>출처: https://blog.naver.com</p> <p>[누리 프렌즈를 구해줘!]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 쓰레기 더미에 갇힌 누리 프렌즈를 공주머리로 제거하여 구출 	 <p>[물놀이터]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 물총으로 실로폰 연주, 물회오리 모험, 물레방아 돌리기 	
	 <p>출처: https://blog.naver.com</p> <p>[빛을 먹고 자라요]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 빛을 비추면 식물들의 성장 관찰 가능 	 <p>출처: https://blog.naver.com</p> <p>[손발 척척 그림자놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 빛을 이용하여 벽면에 그림 그리기 	 <p>출처: https://blog.naver.com</p> <p>[알록달록 조명놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 투명한 기둥 블록을 쬐어 알록달록 변하는 색 관찰

구분	프로그램	
꿈 작업실	 <p>[운전면허 시험장]</p> <ul style="list-style-type: none"> 운전면허 시험에 도전해 운전면허증 발급 	 <p>[도로주행]</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 만능 드라이버
	 <p>[꿈누리 정비소]</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 만능 정비사 	 <p>[나만의 방송실]</p> <ul style="list-style-type: none"> 방송실 체험
야외 놀이터		
공연장		

③ 기관의 특성

- 유아와 초등 저학년 위주의 체험형 전시공간이므로 초등 고학년을 위한 프로그램 진행이 주말에만 이루어져 아쉬움이 있음
- 예술과 상담을 강조하여 전문 상담실을 운영함
- 주기적인 프로그램 업데이트를 위한 예산지원의 현실화가 아쉬움
- 드론, 자동차 같은 소모품의 잔고장이 많아 교체 비용이 자주 발생함
- 코로나 시기에 개관하여 평일 관람객이 현저하게 적어 평일에는 체험존만 운영하고 과학전시 및 체험은 주말에만 운영함
- 지하공간에 체험존이 있어 전시물 크기의 제약이 많음

- 전문가 채용이 쉽지 않으며, 여러 다른 분야(위탁업체, 시청, 용역업체)의 인력이 모여 화합과 소통에 한계가 있음

(9) 화성어린이문화센터

① 개요

- 소재지: 경기도 화성시 봉담읍 동화길 146
- 개관일: 2019.05.07.
- 운영 비전: 어린이의 미래를 함께 꿈꾸는 어울림의 공간
 - 경험하고 표현하는 전시의 공간
 - 어린이의 역량을 이끄는 교육의 공간
 - 특색있고 다채로운 문화의 공간
- 운영 주체: 화성시, 수원과학대학교 산학협력단
- 인력 규모
 - 아동친화팀: 36명(키즈체험관 운영)
 - 시설관리(전기, 방제, 미화, 경비 용역) 인력: 14명
- 공간 규모: 12,800㎡(3,900평) 규모의 지상 4층, 지하 2층, 3개층의 키즈체험관
- 연간 이용자 수: 개관 이후 코로나로 인해 연간 인원 추산하기 어려움
 - 단체 관람: 평일 오전 1회만 운영하며 60명으로 제한
 - 일일 관람: 70명으로 인원 제한
 - 월평균: 3,000명, 연간 이용자 수: 36,000명으로 추산됨
- 운영비 및 수익
 - 시설유지 및 관리: 위탁기관(수원대)
 - 기타: 예산으로 충당함

② 주요 프로그램

- 화성어린이문화센터의 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-33〉 화성어린이문화센터의 대표 프로그램

구분	프로그램		
AR 증강현실	 <p>[공룡 AR 트릭아트전]</p> <ul style="list-style-type: none"> AR증강현실을 이용해 벽화 속 공룡이 살아 움직이도록 구현 	 <p>[코리아케라톱스와 떠나는 백악기 여행]</p>	
	 <p>[움직이는 공룡과 놀아요]</p>	 <p>[화석발굴현장]</p> <ul style="list-style-type: none"> 화석을 통해 오래전 살았던 동식물의 모습과 환경 등을 연구하여 궁금증 해결 	 <p>[공룡복원도작업실]</p> <ul style="list-style-type: none"> 발굴된 뼈를 연구하고 AR 기술로 사라진 공룡의 모습 구현
직업체험	 <p>[산부인과]</p> <ul style="list-style-type: none"> 생명 탄생과정을 알아보고 산부인과 간호사가 되어 신생아를 보살핌 		
	 <p>[건축놀이학교]</p> <ul style="list-style-type: none"> 다양한 건축물의 원리 탐구 		
직업체험	 <p>[스마트농업연구소]</p> <ul style="list-style-type: none"> 스마트팜 기술을 활용하여 미래의 농업 경험 농업용 드론 사용 	 <p>[로컬푸드마켓 & 레스토랑]</p> <ul style="list-style-type: none"> 식재료를 활용해 다양한 요리 창작 	 <p>[캐릭터디자인스쿨]</p> <ul style="list-style-type: none"> 내가 좋아하는 캐릭터를 직접 그리고 보조품 만들기

구분	프로그램		
직업체험	  <p data-bbox="593 564 771 589">[미래자동차연구센터]</p> <ul data-bbox="438 595 715 621" style="list-style-type: none"> • 자율주행차는 어떻게 달리나? 		 <p data-bbox="984 564 1145 589">[문화유적스튜디오]</p>
	 <p data-bbox="523 831 593 856">[마리나]</p> <ul data-bbox="438 862 677 942" style="list-style-type: none"> • 넘실넘실 파도가 일렁이는 너른 바다를 경험하고 자신만의 보트 만들기 	 <p data-bbox="733 831 887 856">[로보틱스 연구소]</p> <ul data-bbox="691 862 930 1001" style="list-style-type: none"> • 다양한 로봇의 발전 모습을 탐구 • 오조봇이 선따라 움직이며 선색이 달라지면 오조봇 불빛이 변함 	 <p data-bbox="1005 831 1121 856">[사이언스 랩]</p> <ul data-bbox="943 862 1183 1001" style="list-style-type: none"> • 보이지 않는 거대한 미생물의 세계 • 카드를 넣으면 현미경으로 확대된 사진을 화면에 제공
인터랙티브 미디어전	  <p data-bbox="571 1207 673 1232">[자라는 숲]</p> <ul data-bbox="438 1238 803 1389" style="list-style-type: none"> • 예술작가연계기획전 • 작가와 어린이가 함께 만든 인터랙티브 미디어아트 작품 • 어린이의 작은 그림이 미디어 기술을 만나 커다란 숲을 이룸 		  <p data-bbox="943 1207 1059 1232">[숲의 멜로디]</p> <ul data-bbox="817 1238 1183 1360" style="list-style-type: none"> • 작가와 어린이가 함께 소리를 탐구하고 자유롭게 상상하며 표현하는 작품 • 숲에서 발견한 수많은 소리의 색과 모양을 상상해 숲의 노래를 그림
	 <p data-bbox="561 1609 677 1634">[컬러풀 댄스]</p> <ul data-bbox="438 1640 803 1697" style="list-style-type: none"> • 들려오는 음악에 맞춰 몸을 움직이고 춤으로 표현되는 내 모습 관찰 	 <p data-bbox="943 1609 1059 1634">[두드리는 숲]</p> <ul data-bbox="817 1640 1183 1697" style="list-style-type: none"> • 두드리면 꽃이 피고 나비가 날아다니는 미디어 숲속으로 모험을 떠남 	

③ 기관의 특성

- 유아와 초등 저학년 위주의 체험전시로 운영함
- 미디어 활용보다는 오감을 활용한 학습연계식 탐구형 체험 위주로 운영함
 - 코로나와 체험방식의 제약으로 30분 단위로 3~6명 이내로 체험 인원 제한
- 재방문률을 높이기 위해 한 번 입장으로 가능한 직업체험을 다섯 가지로 제한함
 - 지역시민에게 제공하는 인센티브 제공
 - 모든 체험 완료 시, 선물 증정
- 수익 창출을 할 수 없는 비영리단체이므로 시설 및 보수, 새로운 전시물 설치에서 예산의 한계가 있음

(10) 청만행웅: 청소년과 만들어가는 행복한 운동

① 개요

- 소재지: 경남 창원시 진해구 안골로 227번길 24, 2층
- 운영 주체: 마을공동체(비영리 민간단체)
- 인력 규모
 - 임원진(회장, 사무국장 등): 5명
 - 회원 : 380여 명
- 연간 이용자 수: 260여 명
- 운영비 및 수익: 회원 회비로 예산 충당, 기타 외부 사업 공모

② 주요 프로그램

- 청만행웅의 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-34〉 청만행웅의 대표 프로그램

구분	프로그램		
동아리 활동	 <p>[방법동아리]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 청소년과 주민(성인)이 함께 응동지역 아파트 및 공원 순찰 활동을 전개하여 범죄 및 청소년 탈선을 예방하며 건전한 청소년 문화를 조성 • 봉사시간(VMS) 인정 	 <p>[새싹소리: 신문동아리]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 동네에 관한 관심을 바탕으로 초등학생 이상의 아이들이 기자가 되어 동네신문을 만드는 활동 • 새싹소리라는 소식지를 직접 발간함 	
	 <p>[닥터카메라인자: UCC동아리]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지역사회 내 다양한 관심내용을 바탕으로 UCC를 만드는 활동 	 <p>[마을역사 지킴이]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 우리 마을의 역사를 알아보고 동네를 직접 돌아다니며 역사적 가치가 있는 곳을 탐방하며 지키기 위한 다양한 활동을 진행함 	
가족참여 활동	 <p>[공동체 영화상영]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 참여 가족들의 문화활동을 위해 영화관 상영관 1 곳을 대관하여 가족단위로 영화를 감상함 	 <p>[아빠 동참 프로젝트]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아빠와 자녀가 함께 참여하여 숲해설가 선생님과 동행하며 숲 체험활동을 진행함 	 <p>[마을놀이터]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 잘 놀아야 잘 크다! 놀이 전문가를 모시고 놀이의 중요성에 대해 부모교육을 실시한 후, 토요일에 직접 다양한 놀이활동을 진행함

구분	프로그램	
사회참여 활동		<p style="text-align: center;">[마을 정화활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동가족들이 모두 모여 지역사회 내 뿐만 아니라 시나 구 단위의 타 지역에서 환경정화 활동을 진행함
청소년 축제		<p style="text-align: center;">[놀이만 하자]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 청소년들이 기획하고, 준비하고, 진행하는 마을 청소년 축제

③ 기관의 특성

- 주로 중고등학생과 지역주민 중심의 활동이 이루어지고 있음
- 주민의 참여와 요구에 맞추어 공동체를 만들었고, 지역주민의 참여로 운영되므로 타 기관들보다 자율적이고 창의적 활동이 가능하다는 것이 큰 장점임
- 청소년이나 지역주민을 동원해서 실적을 달성해야 하는 기관이 아니므로 자발적 참여와 이를 바탕으로 책임 있게 활동을 지속하기 위해 오랜 시간 기다려주는 노력이 필요함
- 마을을 건강하게 만들어가겠다는 활동가들의 철학과 가치관이 무엇보다 중요하므로 지역주민의 자발적 참여와 이를 바탕으로 한 장기비전을 이루기 위한 지속적이고 장기적인 노력을 통해 만족도 높은 사업들이 진행되고 있음

(11) 희망세상 및 부설 느티나무도서관

① 개요

- 소재지: 부산광역시 해운대구 윗반송로 57(반송동)
- 운영 주체
 - 희망세상: 마을공동체(비영리 민간단체)
 - 느티나무도서관: 사립 공공도서관
- 인력 규모: 대표 1명, 상근근로자 4명, 자원봉사자 17명

- 연간 이용자 수: 500여 명
- 운영비 및 수익
 - 희망세상: 회원들의 회비로 운영
 - 느티나무도서관: 연간 5천만원 지원(도서구입: 2,400만원, 운영비: 2,600만원, 인건비 사용 불가), 기타 운영비는 희망세상의 운영비에서 충당함

② 주요 프로그램

- 희망세상 및 느티나무도서관의 대표 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-35〉 희망세상 및 느티나무도서관의 대표 프로그램

구분	프로그램		
가족참여 활동	 <p>[좋은 아버지 모임]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 좋은 아버지학교, 아빠와의 캠프, 마을방법 활동, 목욕멘토링 등의 활동을 진행함 	 <p>[마을신문: 반송사람들]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 마을에서 일어나는 모든 이야기, 사람들의 삶의 이야기를 담아 발간함 	 <p>[숲이랑 도랑]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이들과 함께 숲체험을 하고, 우리 마을에 대해 알아보는 활동
도서관 프로그램	 <p>[도서관 프로그램]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 영유아, 초등학교, 청소년, 지역주민 대상의 프로그램을 진행함 • 도서관이 먼 곳에 사는 어린이와 청소년들에게 찾아가서 책을 빌려줌 • 책을 읽고 토론 활동, 글쓰기 등 수업을 진행 • 동네 어른들과 청소년이 함께 매달 1권의 책을 읽고 토론활동을 진행 		
어린이날 축제	 <p>[어린이날 한마당]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 어린이날에 지역 내 주민들을 초대하는 어린이날 한마당 축제 진행 		

③ 기관의 특성

- 마을 내 영유아부터 노인에 이르기까지 마을 주민들이 참여할 수 있는 다양한 프로그램을 운영하고 있음
- 지역주민의 요구에 적합한 프로그램을 기획하며, 지역주민이 지속적으로 마을공동체 활동에 참여할 수 있도록 운영함
- 관계에 초점을 두어 상근 직원 및 자원봉사자가 늘 상주하며 마을 주민 누구나 이용할 수 있도록 문을 항상 열어두고 있음
- 프로그램의 양적 증가, 참여 인원수 등의 실적 위주의 사업이 아닌 주민의 요구에 적합한 프로그램을 진행함
- 마을의 어떠한 사람이라도 참여하고 함께할 수 있는 프로그램과 공간, 즉 소외계층까지 참여 가능한 프로그램과 공간을 만들고 있음

2) 국외 사례조사

(1) 교육형 국외 프로그램

○ 교육형 국외 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-36〉 교육형 국외 프로그램

기관명	특징
<p>미국 뉴욕 메트로폴리탄 박물관</p> 	<ul style="list-style-type: none"> www.metmuseum.org/art/online-features/metkids: 박물관 작품을 참고하여 어린이가 만드는 'create', 어린이가 제작한 애니메이션 'made by kids' 동영상을 인터넷 플랫폼에서 제공
<p>아일랜드 디아크</p> 	<ul style="list-style-type: none"> '꿀벌! 뮤지컬'이라는 비대면 공연을 시청과 시청 전후 쇼에 참여하는 프로그램 제공 'The Haircut' 어린이 대상 아일랜드 신화 뮤지컬 공연 어린이 위원회에서 전문예술가의 멘토링을 통해 이용자의 프로그램 접근성을 높임
<p>스페인 아이디어 & 발명박물관</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 상상력을 장려하고 창의성의 동기부여를 목적으로 2011년 3월 23일 개관한 박물관 이달의 발명품(INVENT DEL MES): 스케치로 제출한 가장 좋은 발명 아이디어를 프로토타입으로 제작하여 전시

(2) 체험형 국외 프로그램

○ 체험형 국외 프로그램은 다음과 같음

〈표 3-37〉 체험형 국외 프로그램

기관명	특징
<p>LITTLE BUCKEYE CHILDREN'S MUSEUM</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 40개의 인터랙티브 전시 • 2~10세 아동 대상, 비영리단체 • 탐험과 놀이로 창의력, 비판적 사고, 문제해결능력, 사회적 능력, 운동 기술, 부모-자녀 상호작용 등을 촉진 • 개방형 자기 주도적 놀이 체험 제공 • 상상력을 자극하는 자기 주도적 놀이 체험 • 직업 체험, 상상놀이, 무대공연, 신체놀이 등
<p>The Children's Museum of Indianapolis</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 1925년 설립 • 어린이와 가족의 삶을 변화시킬 수 있는 능력을 가진 예술, 과학 및 인문학 전반에 걸친 특별한 학습 체험 창출 • 비전 : 글로벌 리더 • 실내 전시, 야외 스포츠 체험, 가족 및 홈스쿨 프로그램 등
<p>GREAT EXPLORATIONS CHILDREN'S MUSEUM</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 중형 체험 박물관 • 창의성, 놀이 및 탐험을 통해 학습 자극 • 유치원을 운영하는 어린이박물관 • 표현학습 역량 강화, 협업 플레이, 발달 촉진 • 여름 캠프, 생일 파티, 방과 후 탐험, 매주 화요일 가족 무료입장, • 1~3세 유아 맞춤형 발달 놀이 및 학습
<p>Kidspace children's museum</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 놀고 성장하는 행복한 장소 • 1~10세 어린이를 위한 40개 이상의 전시박물관 • 여름과 겨울 캠프 운영 • 걸 스카우트 운영 • 유아의 예술감각 자극하여 창의력 탐구, 언어 능력 향상 • 소행성 만들기, 다채로운 도구를 사용한 할로윈 하우스, • 창의적 홈스쿨링 지원 및 교육자료 제공

3. 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 전문가 컨설팅

- 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 전문가 컨설팅 심층면담 내용은 다음과 같음

〈표 3-38〉 전문가 컨설팅 심층면담 내용

상위범주	하위범주	내용
복합문화공간 역할의 명확화	대·중·소 공간의 규모별 역할의 명확화	<ul style="list-style-type: none"> • 필요성 • 대공간의 역할 • 중공간의 역할 • 소공간의 역할
	프로그램 및 콘텐츠의 차별화	<ul style="list-style-type: none"> • 연계 • 벤치마킹
복합문화공간 운영의 질 제고	기존 서비스와의 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 조건과 고려점 • 콘텐츠 유형의 다양화
	프로그램 및 콘텐츠의 차별화	<ul style="list-style-type: none"> • 운영 주체 • 운영 자문위원회
	운영관리 방식의 검토	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 홍보 • 재방문의 조건과 아이디어
	콘텐츠 홍보와 재방문	<ul style="list-style-type: none"> • 기획력 • 테스트베드
전문인력을 통한 운영의 지속성	콘텐츠 기획과 확산	<ul style="list-style-type: none"> • 시스템 구축과 관리 • 디지털 아카이브와 정보활용
	데이터환류시스템의 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 전문가와 실무진 확보
	전문인력의 확보	<ul style="list-style-type: none"> • 전문성 지원 • 전문가 간 협업 지원
전문인력을 통한 운영의 지속성	전문가를 통한 콘텐츠 질의 진보	<ul style="list-style-type: none"> • 인력관리 • 행정관리 • 안전관리
	실무진의 전문성을 통한 운영의 지속성	

1) 복합문화공간 역할의 명확화

(1) 대·중·소 공간의 규모별 역할의 명확화

① 필요성

- 다수의 문화공간이 부산시 각 지역에 편재, 공간의 확충이 필요함
- 시민의 호응이나 선호도가 높은 프로그램의 경우, 신규 진입 장벽이 높으므로 프로그램을 확대하여 운영할 필요가 있음

- 어린이 대상으로 문화예술활동을 할 수 있는) 공간이 워낙 없잖아요... (복합문화공간을) 저희가 마련해야 하는데... (프로그램을 직접 진행하는 단체나 선생님들이) 먼저 공간에 가서, 어딘가에서 설득을 하셔서 그 공간을 확보를 해서 프로그램 진행에 접수를 하는 경우가 대다수예요... (중략)... (신규 아동의 접근성이나 체험 기회가 적은 부분) 그런데 저희가 매년 같은 프로그램 사업을 공모하다보면, 작년에 참여했던 아동 말고 새로운 신규 아동으로 신청접수를 받아 달라.. 연속 수혜(기존 이용자에게) 이거를 제한하는 권고를 드려요... 그렇게 하지 말아달라고 하는데 사실 일일이 저희가 그거를 확인해서 제한시키기는 좀 어려운 점도 있어요. 그렇지만 (적극적으로) 취소시키고 이랬거든요.. 꿈다락 자체가 보통 한 지역구에 몇 개 정도 들어가죠... 저희가 지역별로 최대한 선정한다 해도 오히려 (원도심은) 충분한 공간이 없고 인력 자원분들이 없어서 모집이 힘들니까 사업 공모를 신청하는 입장에서 선택을 안 하시는 경우도 있을 것 같고요. 그러니까 비교적 공간들이 풍부하고 참여자 모집이 용이한(TO가) 해운대로 넘어갔었고요... 아이들 수도 많으니까 뭔가 잘 되니까... 그래서 (원도심이나 특수계층은) 기획형으로 할 때 조금 더 집중할 수 있도록 세팅을 했어요. (E 전문가)

- (어린이 대상 개인 및 단체 프로그램에 대한 부모님의 선호도가 높아서 인터넷에서) 프로그램 예약 신청을 9시에 오픈하기로 했는데 8시 59분에 오픈해도 민원이 생기고 9시 1분에 오픈해도 민원이 생깁니다.. 1분 차이로. 네 1분이 아니라 30초 차이로도...9시라고 생각하고 대기하고 있다가 마감이 되어 수업을 들을 수 없다거나 원하는 시간에 체험을 할 수 없으면 무조건 민원이 발생합니다. 저희가 어느 순간부터 느끼는 것은 학령인구는 점점 줄어들고 있지만 유아 및 초등생을 동반한 학부모의 열정은 줄어들지 않는다는 것이죠. (F 전문가)

- 집 근처에서 문화, 예술, 교육 등의 다양한 프로그램을 즐길 수 있으니... 요즘 학생들은 갈 곳, 할 것이 너무 없거든요... 좋은 프로그램을 집 근처에서도 즐길 수 있다는 것이 가장 큰 장점인 것이지요. 또 (대·중·소) 공간에 따라 다양한 프로그램을 운영할 수 있으니, 운영이 잘 된다면 너무 이상적인 모습이라 생각됩니다. 다만, 너무 많은 공간이 한 번에 생기고 운영되는데, 운영 주체를 찾거나 관리하는데 어려움이 있을 것 같아 염려됩니다. (K 전문가)

② 대공간의 역할

- 대공간의 주요 기능을 거점 체험형으로 규정하고 공연과 전시 역할을 담당하도록 함
- 부산지역의 특성을 반영한 세계화, 해양, 한류와 관련된 콘텐츠를 개발해야 함
- 중·소공간에서 적용되기 어려운 대공간만의 콘텐츠를 운영하더라도 가변적으로 이루어질 필요가 있으며, 행정적으로 허브 역할과 정책 및 프로그램 개발연구까지 담당할 수 있음

- 수요 조사를 해서 지역민들한테 어떤 프로그램이 되면 좋겠는지 지역별로 정해야 맞춤형으로 세팅할 수 있지 않을까요. 시, 구 단위가 지역별로 너무 다를 것 같지만 수요 조사를 해서 좀 다양하게 설정해도 나쁘지 않을 것 같아요... 아이들이 학교에서도 지금 벌써 코딩 같은 과목이 필수로 들어가고 연관된 것 콘텐츠 관련 과목들이 다 있는 것 같아요... 그러니까 이걸 너무 전문적으로 이 친구들이 코딩 전문가가 되게끔 교육하겠다. 이런 게 아니라 약간 체험을 해봄을 통해 접하게 하고 직접 판단하게 하는... 아이들이 부모와 놀면서 하는 기능의 프로그램도 필요하고요. 예를 들면, 식물에 대해서 아이들이 환경 감성을 갖는 이런 것들도 소개하고 만져보고 먼저 경험해 보는 활동들.. 이런 것들이 수요가 지속적으로 있을 것 같아요. (E 전문가)
- 중·소 보다 대공간을 확장해서 랜드마크 기관을 만들어 운영하는 것이 전체 프로그램을 구성하거나 원활한 운영을 위해서는 바람직하다. 성남시의 '잡월드'처럼 부산시도 문화공간을 떠올릴 때, 자연스럽게 떠오르는 공간을 확보하는 것이 중요하다. (G 전문가)

- 공간이 주는 의미가 굉장히 큼니다. 한 곳에서 많은 것들을 이용하려는 아이와 엄마의 만족도를 어떻게 높일 수 있을가에 대한 답은 복합적으로 체험하려는 욕구 충족에 있다. 거점센터를 '대'에 두고 중심기획팀을 '중'에 조성해서 '소'에 각 영역의 체험존이나 프로그램실을 배치하는 것을 제안합니다. 즉, '대'는 전시 및 체험물 위주로 하고 '중'은 AI를 활용한 도서관이나 책놀이방, 상담소가 적절한 것 같습니다. '소'는 아늑한 느낌이 나도록 해서 영아들의 놀이터나 육아로 지친 보호자가 쉴 수 있는 심터로 활용하는 것어요. (I 전문가)
- 큰 공간에서는 정책연구를 많이 해 준다면 좋겠습니다. 운영체계에 대한 구체적인 검토와 지역 주민들의 요구에 적합한 구체적 검토를 바탕으로 프로그램이 진행될 수 있도록... 그리고 마을 주민들이 함께 잘 어우러져 살 수 있는 프로그램을 만드는 연구도 필요합니다. 놀이문화를 파급하는 사업이나 시민들의 인식을 변화시키기 위한 노력을 함께 하는 사업 등을 함께 진행하면 더욱 좋겠습니다. 이런 것이 가능한 공간이 되면 좋겠습니다. (L 전문가)

③ 중공간의 역할

- 중공간의 주요 기능을 유형화된 콘텐츠의 기획과 확산으로 규정하고 프로그램 개발, 평가, 관리하는 역할을 담당할 수 있음
- 대·소공간에서 적용되기 어려운 콘텐츠를 운영하더라도 부분적으로는 적용할 수 있으며 소공간의 콘텐츠를 행정적으로 지원할 수 있음

- 대규모가 컨트롤해서 너무 획일화되지 않도록 구에서는 구만의 어떤 특성이 있을 수도 있으니까... 중규모는 구별로 독자적으로 하는 것이 낫지 않을까 싶기도 합니다. (B 전문가)
- 중규모이기 때문에 인력이 조금 더 모이니까... 인력 배치나 인력 교육이나. 그런 게 더 이제 집중적으로 있어야 하지 않을까 특히 콘텐츠가 복합적이니까. 이 콘텐츠를 조금 내용을 계속 바꾸거나 혹은 이제 테마를 선정해서... 구청 중심으로 중기관하고 같이 연계해서 뭔가 프로그램을 계획하면 소규모에서 그 일자에 맞춰서 나가면서... 소규모 기관을 같이 운영해야 되지 않을까 싶습니다. 그거를 다 합쳐서 대기관에서 특성화를 하면 좋을 것 같습니다. (C 전문가)

- 컨트롤타워 역할은 공간 크기에 따라서 결정할 부분이 아니라고 생각하고... 소규모는 힘들 것 같은 역할을 최대한 대·중규모에서 해야 되는데 실제로 운영하는 데에 있어 직접적인 전담 인력과 집중도가 문제되지 않을까요. 중과 소의 관리는 거의 구 단위 할 전데 과연 여력이 될지.. 중규모에서 행정 지원이나 관리 전담 인력을 좀 연결해 주는 그런 역할을 하는 게 좋겠다. (E 전문가)

④ 소공간의 역할

- 소공간의 주요 기능을 개발된 프로그램 콘텐츠의 실천적 적용으로 규정하고 소규모 활동을 위한 공간제공, 행정관리 역할을 담당하도록 함
- 소공간에서 적용되는 프로그램 콘텐츠는 개인/단체 교육프로그램, 생활밀착형 프로그램이 주를 이룰 수 있음

- 조금 순환되는 형태로 하는 게... 그래서 뭔가 주민들의 입장에서도... 활동이 끝나고 바로 집에 가는 게 아니고 그 공간에 머물면서 자연스럽게 네트워킹을 할 수 있는 환경 조성이 필요할 것 같네요. 그러면서 이제 그 공간이 주민의 커뮤니티 공간이 되는 느낌처럼 조성을 하면 좋을 것 같아요. (E 전문가)

- 소규모에서는 근처 학교나 유치원이나 이런 데가 연계되도록 특히, 지역에 있는 학교나 그래서 어렸을 때부터 계속 이제 여기를 오게 하고 그리고 여기에서 아이들이 하고 싶은 거를 해서 계속 연계를 해서 이 아이들이 이제 계속 컸었을 때도 이런 거 이제 할 수 있고 아이들이 조금 더 크면 약간 이제 중형에 이런 데 또 가서도 아이들이 또 다른 무언가를 다르게 할 수 있고 (소·중·대 순서로) 계속 연계를 해서 다른 것을 할 수 있게 하는 거죠. (F 전문가)

- 한 마을 내에서 이러한 공간들이 만들어지므로, 특히 소 공간에서는 언제나 지역주민들이 이용하면서 사람들끼리의 관계를 맺을 수 있는 공간이 된다면 좋겠습니다. 마을 내에서 정보를 맞춤형으로 제공해 주고, 아이들이 프로그램에 참여하는 동안 부모들이 또 다른 공간에서 프로그램에 참여할 수 있다면 좋겠어요. 아이들의 학습과 관련한 프로그램도 좋지만, 함께 어울려 살아가는 방법, 인성 등에 대한 내용을 잘 다루어 줄 수 있는 프로그램이 소공간에서 진행된다면 좋겠네요. (K 전문가)

- 소공간은 일반 아동과 가족뿐 아니라 지역사회 내 모든 사람과 함께하는 공간으로 만들어지면 좋겠습니다. (L 전문가)

2) 복합문화공간 프로그램 및 콘텐츠의 차별화

(1) 기존 서비스와의 연계

① 연계

- 부산광역시에서 운영하는 재능개발형과 대·중·소 공간의 체험공간이 지역 내 시설 상담 기관과 키즈카페 등의 가격경쟁력에서 갈등이 발생할 수 있으므로 조율 방안을 마련하는 것이 필요함
- 교육기관(유치원, 초등학교), 기존 복지 서비스(지역 행정복지센터, 생활문화센터), 민간기관과 기능이 겹쳐지더라도 소통과 연계를 통해 오히려 차별화되고 공존할 수 있는 역할을 개발할 수 있음
- 부산을 대표하는 랜드마크 혹은 기존 복합문화공간과 연계하여 콘텐츠를 다양하게 실천할 수 있는 공간을 확보할 수 있음

- 대학 사범대 학생들 같은 경우에는 졸업하기 전에 자격증을 받기 전에 보통 60시간으로 알고 있는데 그 시간을 이제 다른 곳에서 인터넷교육을 받아야 되거든요... 투입 인력에 대해서 우리가 사전에 교육을 대신 해준다든지 이제 어떻게 가르치는 거에 대해서 학습을 시킨다든지 그런 식으로 이제 또 거꾸로 복합문화공간이란 저희가 사업 재휴를 해서 협력할 수 있습니다. (B 전문가)

- 새로운 무언가가 경험과 결과물로 드러나는 걸 좋아하는 경향이 있습니다. 미흡하더라도 뮤지컬 발표나 전시를 직접 기획하고 해보는 경험들.. 이런 것들은 학교내에서 잘 경험할 수 없다 보니까 재미있어하고 선호합니다... 예를 들면 시청자 미디어 센터랑 협력을 해서 프로그램을 진행하고, 시설 내에 장비가 있으니까 아이들이 장비를 만질 기회가 주어지게 되고, 부산의 한 동네에 가서 장비를 활용해 영상을 찍고 기획을 하고 그걸 뭔가 편집하는 거를 가르쳐주고 직접 작업할 수 있게 합니다. 마지막에 다같이 미니 시사회도 하는 프로그램도 있어요. 또 음악 관련으로는.. 직접 아이들이 자신의 스토리를 가지고 창작음악

을 만들어보는 활동. 자기들 아이디어가 뭔가 음악으로 표현되니까 그걸 재미 있어 하고... 발표회를 통해 부모님들과 함께 감동받고 그런 것들이 좀 인기가 많아요. 마지막에 뭔가 함께 공유할 수 있는 거. 꼭 필요한 과정이라고 생각합니다... (중략)... (기존에) 하고 있는 업무에서 이제 하나가 더 늘어서 지속적으로 책임을 지고 같이 해 나가야 되는 상황이라면. 여기는 여기대로 전담 인력을 정해야 하고... (기존 연계된 기관에서도) 관련된 사업을 담당할 누군가가 약간 총대를 메고 같이... 협조를 해야 되는 부분이 있어야 하는 게 아닐까. 지극히 실무적인 이야기이지만 참 중요한 부분이라 생각해요. (E 전문가)

- 내년에 추가로 개발해야 될 수업들은 캔셋을 활용한 항공우주전문가 관련 프로그램 개발하고자 대학과 연구센터와 연계해서 진행하려고 합니다. (소규모) 여기에서는 지속적인 교육프로그램을 제공하여 학습자들의 학습 및 커뮤니티 공간으로 활용될 수 있었으면 합니다. 또한 이분들이 배운 지식을 바탕으로 다른 곳에서 봉사활동이나 강의를 하실 수 있도록 해서 지역 내 일자리까지 창출할 수 있도록 했으면 합니다. 이 공간은 주민자치센터나 평생학습지원센터에서 수행하고 있는 평생교육과 같이 연계가 가능할 수 있을 것 같아요. 한국창의재단에서 지원하고 있는 생활과학교실은 각 주민자치센터에서 운영을 하고 있고, 지역아동센터의 찾아가는 과학 교실 이러한 프로그램과도 연계할 수 있을 것 같아요... 서로 겹치더라도 오히려 연계하면서 다르게 운영할 수 있을 것 같아요. (F 전문가)
- 소공간이 많기 때문에 우려되는 점이 있는데... 시에서 운영하는 상담실 비용은 저렴할 수밖에 없잖아요. 체험존도 마찬가지로... 구역 내에도 사설 상담실이나 키즈카페 같은 곳이 많을 텐데, 이런 기관들의 컴플레인을 어떻게 극복할 것인지... 그게 걱정이 됩니다. 갈등을 조율할 수 있는 방법이나 그 기관을 연계해서 활용하는 방안을 모색한다든지 해서 갈등을 해결할 수 있는 방안도 마련해야 할 겁니다. (I 전문가)
- 지역사회 내 기관(어린이집, 유치원, 학교 등)으로 찾아가는 서비스도 좋을 것 같습니다. 특히 소 공간은 지역 내 기관들과 연계하기 적합할 것이고,... 지역사회에서 잘 운영되고 있는 공동체를 찾아 연결하면 마을에 대한 이질감도 없고, 마을의 특성을 잘 알기 때문에 운영에 도움이 될 것으로 생각됩니다. (K 전문가)

② 벤치마킹

- 호응이 좋은 타 기관 프로그램을 공유하거나 협력을 통해 순회 전시형으로 활용할 수 있음
- 대·중·소 공간에서 탑-다운(Top-Down) 혹은 보텀-업(Bottom-Up) 방향으로 프로그램을 체계화해야 함
- 폭넓은 벤치마킹과 수요자 조사를 통해 부산지역의 특성과 차별성을 살릴 수 있는 프로그램이 개발되어야 함
 - 하나의 전시물을 제작하는 데, 시간과 경비가 많이 듭니다. 몇 개월 또는 1년 정도 전시하고 파기하는 것은 에너지 낭비일 수밖에 없는데... 공공성을 위해서라도 호응이 좋은 전시물은 다른 기관과 협력해서 순회전시용으로 활용하는 것이 효율적일 겁니다. (J 전문가)
 - 대'와 '중'의 구성에 따라 '소'의 공간배치는 달라진다고 생각해야 합니다. '대'나 '중'에서 경험할 수 있는 콘텐츠를 '소'에서 선제적으로 경험하고 그 요구를 충족시킬 수 있는 '대' '중' 공간으로 자연스럽게 옮겨갈 수 있는 여정을 만드는 것이 관건이죠. 구체적인 콘텐츠와 공간에서 적절한 취지를 살려야 하는데, 예를 들면, '소'공간에서 아이들이 들락날락하면서 경험한 것을 디지털미디어로 벽면에 움직이는 그림으로 띄우면 아이들이 좋아하고 즐거워하거든요. (G 전문가)

(2) 프로그램 및 콘텐츠의 차별화

① 조건과 고려점

- 프로그램 기획 및 개발을 위한 적절한 예산지원이 선행되는 것이 필요함
- 기관의 수가 많아지면 규모가 상대적으로 작아지고 콘텐츠가 제한될 수 있으므로 이를 숙지하고 대안 마련이 필요함
- 양적 팽창에 대한 질적 수준 하락에 대한 고민이 충분히 이루어져야 하며, 양질의 콘텐츠가 뒷받침된다면 오히려 공간의 양적 팽창과 함께 부산 아동과 가족에게 문화적 접근성과 다양성을 접할 기회가 될 수 있음

- 증강현실 같은 프로그램은 이미 학교에 벌써 보급이 다 되어 있는 상태예요. 학생들은 재미있어 하죠. 그런데 문화예술교육과 콘텐츠 다양화를 접목해서 하기에는... 콘텐츠도 가져가고 저작권도 가져가고... 예산도 그렇고 집중적인 부분도 그렇고 어려운 부분도 좀 있을 거라 생각을 하고요. (E 전문가)
- 요즘은 복합문화공간이 대세입니다. 한 군데에서 체험과 전시, 교육이 모두 이루어지길 선호해요. 명확한 목표와 세밀한 구성이 없이는 대·중·소로 구분해서 문화공간을 조성하는 것이 쉽지 않습니다. 대·중·소 공간의 개념, 역할, 기능을 정한 후에 대·중·소가 어떻게 연결되고, 연합되어서 시너지 효과를 낼 수 있을지... 고민이 많을 것 같은데, 기관의 수가 많아지는 만큼 규모가 상대적으로 작아지고 콘텐츠가 제한되는 단점이 있으니 수요자의 요구를 반영하는 것이 무엇보다 고려해야 할 것 같아요. (H 전문가)

② 콘텐츠 유형의 다양화

- 기존 어린이 복합문화공간의 유형은 교육과 문화예술 체험에 중점을 두고 있으나 500여 개의 공간적 확보를 통해 다양한 콘텐츠를 개발하고 제공할 수 있음
- 가능한 콘텐츠 유형은 크게 재능개발형, 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형까지 아우를 수 있음
- 프로그램은 지속적으로 변화되어야 합니다. 다만, 이것이 양적인 평가, 시군구의 예산이 투입되면 아무래도 평가가 이루어질 것 같은데, 주로 이용자 수 등을 기준으로 평가하겠죠? 그렇게 되면 공간마다의 경쟁, 마을 내에서의 경쟁이 이루어질 것인데, 그런 일은 없었으면 합니다. 또한 일률적인 프로그램은 지양하는 것이 좋겠지요. 마을마다의 특성과 주민의 요구를 잘 반영해서 프로그램을 기획하는 것이 반드시 필요할 것입니다. (L 전문가)

3) 복합문화공간 운영의 질 제고

(1) 운영관리 방식의 검토

① 운영 주체

- 전문가 중심 양질의 사업운영을 위하여 일부 기능은 민간위탁으로 운영하는 것이 바람직할 수 있으며, 이를 위해 민간위탁 운영의 자율성을 충분히 보장하면 충분한 수익의 촉발을 예측할 수 있음
- 다른 한편으로 위탁 운영보다 국고 지원이 이루어지는 복합문화공간의 역할도 중요한데, 가령 부산시민의 정보를 안전하게 관리하는 역할은 자치 정부 차원에서 신중하게 고려해야 함
- 정부 정책을 우선으로 수행해야 하는 경우, 공무원으로 구성된 실무진의 역할이 중요하며, 시민의 호응이 높은 복합문화공간이 서로 소통하거나 연계하는 방식의 운영을 지원할 수 있음

- 이제 제안을 드려야 되는데... 위탁은 운영의 효율성이 높을 것 같습니다. 만약에 위탁을 한다면... 인력 조직은 중규모 단위에서 콘텐츠를 대규모 단위에서 지원해서 개발해 주는 것이 낫겠습니다. (B 전문가)
- 신규 프로그램을 개발할 때는 정부 정책이나 올 한해 주요 이슈들과 현안들을 바탕으로 주제를 선정합니다. (정부 정책에 따라) 정부에서 지침이 내려오고, 그 다음엔 과기부에서 교육부에서 추진하고자 하는 정부 정책과 증장기 방안, 인재 양성 전략에 맞춰서 프로그램도 같이 가야 되거든요. 빅데이터 수업이나 인공지능 수업이나 이런 것들은 과학관에서도 전공자가 없기 때문에 무에서 유를 만들어내는 수업입니다. 일단 강사들도 개발 시 어려움을 많이 느끼고 있어 전문가를 활용하고 자문받고 그 다음에 이제 개발 강사와 매칭시켜서 이 프로그램을 개발합니다. 개발된 프로그램은 시범 수업을 통해 운영방법과 산출물, 수업시간 등에 대해 다시 피드백 받고 이제 보완해서 완성할 때까지. 보통 길게 잡으면 한 6개월에서 1년 소요됐습니다. 이런 과정은 위탁으로는 어려운 점이 있죠. (F 전문가)
- 시에서 입지와 공간을 확보해주고 민간사업자를 인바이트하는 것이 인력수급이나 재정문제, 주민의 만족도를 높일 수 있죠. 그렇게 해야 민간사업자도 시와

주민의 트리거 역할을 꾸준히 이어가게 되고... 수익창출이 가능해야 운영이 가능해지는 것이니까. (G 전문가)

- 양질의 사업운영을 위해서는 전문가가 프로그램을 개발하고 제공하는 것이 선행되어야 합니다. 전문가라고 불러놓고 전문가의 자문을 무시한다면, 운영자의 어려움이 커질 수밖에 없어요. 전문가의 식견을 존중하기 위해서라도 민간위탁 방식으로 운영하는 것이 바람직한 것 같아요. 그래서 위탁기관의 자율성을 인정하고 존중하는 것이 필요합니다. (I 전문가)
- 공간이 있다고 모두 해결되는 것은 아니죠. 공간이 있다면 공간을 운영하는 사람은 반드시 있어야 합니다. 공간을 채우는 것은 사람인데, 어떤 사람이 그곳을 지키고 있는냐가 중요합니다. 공간은 있지만 아무도 찾지않는 새마을 문고 같은 곳은 지키는 사람, 소통할 수 있는 사람이 부재하므로 아무도 찾지 않는 곳이 된 것이죠. 지역적 특성을 잘 파악하고 그들을 잘 품어줄 수 있는 운영인력이 반드시 필요합니다. (L 전문가)

② 운영 자문위원회 구성

- 외부 전문가와의 네트워크를 구축하는 것은 실천적 콘텐츠를 평가하는 자문단을 구성하는 데 유리함
- 유관기관(유치원연합회, 어린이집연합회, 학교 동아리 등)의 의견을 반영하여 시범사업에 도입할 수 있음
 - 외부 전문가를 활용하는 방법으로 운영자문위원회를 구성하는 방법이 있습니다. 위원회를 정기적으로 운영해서 의견을 반영하거나... 사안에 따라선 별도의 자문회의를 개최할 수도 있지요. (H 전문가)
 - 현재 프로그램의 트렌드를 적용하는 것도 관람객의 만족도를 높일 수 있습니다. 탄소중립과 같이 자연친화적 과학 연계 프로그램이나 융합 STEAM 프로그램 같은... 유치원 연합회나 어린이집 연합회, 학교 동아리 등 협조를 받아서 의견을 반영하고, 이걸 시범사업에 도입해서 평가를 받아보는 식으로 콘텐츠 개발에 활용할 수 있겠지요. (I 전문가)

(2) 콘텐츠 홍보와 재방문

① 홍보

- 지역별로 편재된 부산 어린이 복합문화공간이 지역마다 개관될 때, 미디어 매체와 행정부처의 적극적인 홍보가 필요함
- 들락날락 캐릭터를 제작하여 프로그램 콘텐츠 개발에 활용할 수 있음
- ‘15분 생활권 내 접근성’, ‘다양한 공간’, ‘들락날락’의 의미를 부각하면, 부산시민의 이해와 호응을 얻을 수 있음
- 주 이용자가 어린이이기에 무엇보다 어린이의 관심을 끄는 행사 프로그램이 초기에 실시될 필요가 있음(예, 아트월 행사)
 - 아이들이 나무 패널에 그림 그리기 하는 이것만 6개월 정도 소요되었어요. 개관하자마자 5월 말까지 진행되었고 자원봉사자를 3명씩 매일매일 배치를 했어요. 아이들이 그림 그리고 가면 그걸 분류하고 정리를 해야 되니까요. 분류를 해놓으면 벽에 붙이는 거는 업체가 들어와서 전체 디자인과 나무퍼즐을 색깔별로 맞추어 디자인 전체를 완성했어요. 나중에 아이들이 다시 과학관을 방문했을 때 자기가 그렸던 퍼즐을 찾기도 하면서 과학관에 더 애착을 갖는 것 같더라고요. (F 전문가)
 - 뉴스 보도와 시가 적극적으로 홍보하는 것이 도움이 되지요. 그리고 센터도 공간에 맞는 캐릭터를 제작해서 부산 어린이 복합문화공간을 부각시키고, 특히 눈에 띄는 차별성이 있잖아요. ‘15분 생활권 내 접근성’이라든지 대·중·소와 같은 다양한 공간이 많은 점, 네임을 홍보하는 것. 이런 점을 강조해서 시민 참여를 높일 수 있겠지요. (I 전문가)

② 재방문의 조건과 아이디어

- 어린이의 지속적인 흥미와 관심을 유발하기 위해 주기적으로 프로그램을 변경할 필요가 있는데, 특히, 전시 콘텐츠의 교체 주기를 공간 규모에 따라 3개월, 6개월, 1년 단위로 다양화할 필요가 있음
- ‘걸어서 15분 생활권 내’의 위치를 고려하여 주말, 오후의 운영시간을 다양화할 필요가 있음

- 재방문율을 높이기 위한 ‘미션 달성’, ‘도장깨기’, ‘리워드’ 등의 프로그램을 개발하고 활용할 필요가 있는데, 다채로운 흥미 조성을 위한 체험공간과 새로운 공간의 리모델링에 지속적인 지원이 필요함

- 도심에서 운영하는 전시관은 프로그램이 주는 새로움이 매우 중요한 것 같은데... 주기적으로 한 달에서 3개월로 바꿔줘야 할 겁니다. 물론, 이렇게 하기 위해선 재정적 지원이나 인력 지원이 매우 중요한데, 이것이 가능한가?... 이 질문에 대한 답이 가장 중요하겠죠. 이런 경쟁력 있는 요소가 게임과 연결돼서 설계를 해야 흥미를 높이고 방문율을 높일 수 있거든요. 가령, ‘도장깨기’처럼 미션을 달성하도록 해서... 흥미를 높여야... (G 전문가)
- 관람객은 체험존보다 프로그램과 운영에 관심이 더 많더라. 새로운 프로그램과 공간의 변화를 위해 계속 노력해야 재방문율을 높일 수 있어요. 아이들은 자주 지겨워하는 경향이 있기 때문에 주기적으로 프로그램을 바꾸거나 공간 리모델링을 3개월, 6개월, 1년 단위로 바꾼다든지... 그리고 파손되는 물건들은 수시로 확인해서 교체해야 아이들의 흥미를 올릴 수 있습니다. (I 전문가)

(3) 콘텐츠 기획과 확산

① 기획력

- 이용자의 호응이 높았던 콘텐츠는 6개월~1년 정도의 기획 기간이 필요하였으며, 실무진, 연구원, 강사진의 상호 소통과 신중한 검토가 이루어졌음
- 외부 전문가에 의해서 구체적인 프로그램이 개발되더라도 정부 및 지자체의 정책에 부합하는 테마의 개발, 콘텐츠의 안전성과 질을 검토하기 위해 국립 복합문화공간의 실무 담당진의 사전 검토와 기획력이 중요함
- 외부 자문가의 평가와 재검증은 이후의 프로그램 개발에 큰 영향을 끼침

- 1년 전에 (프로그램 공모를 통해) 저희가 선정을 합니다... (선정된 프로그램에서) 연극 프로그램이 많으면 저희가 연극 전문가를 (자문단으로) 모시는 경향도 있고요... 선정되신 (프로그램 운영) 선생님들이 3~4월부터 준비를 하셔서... 시작을 하시고 11월 말까지 수업을 운영을 하고 12월에 사업이 끝나고... (프로그램 운영을 위해서) 1년 이상의 준비와 관리가 필요합니다. (E 전문가)

- 프로그램 구성은 많은 업체를 탐색해서 벤치마킹하거나 조언을 듣고 자체개발에 역점을 두어야 합니다. 기존 업체의 자원을 활용하는 것도 방법이 될 수 있습니다만, 다양한 분야의 의견을 많이 듣고 취합해서 반영하는 것이 필요합니다. 개관 1년 정도는 높은 호기심으로 반응이 높지만 유지하는 것은 쉽지 않거든요. 끊임없는 투자가 기본적으로 이루어져야 문화공간은 성공할 수 있다고 봅니다. (I 전문가)

② 테스트베드

- 대공간 혹은 중공간에서 프로그램 개발에 신기술을 적용하거나 벤치마킹한 프로그램의 테스트베드 역할을 할 수 있으며, 이렇게 개발하거나 검증된 프로그램을 소공간으로 확산시킬 수 있음

(4) 데이터환류시스템의 구축

① 시스템 구축과 관리

- 이용자의 요구를 반영하기 위해 요구도 분석 데이터, 이전에 적용된 유형별 프로그램의 평가 데이터, 프로그램 적용 과정에서의 행정관리 데이터를 기록하고 이후의 프로그램 개발과 적용에 반영할 수 있는 시스템이 구축될 필요가 있음
- 시스템의 개발과 관리를 위해 전문인력과 예산의 확보가 필요함

- 이미 메타버스 안에서 아이들 기록이 남고... 아동의 재능을 발견하고 탐색할 수 있는 기술들이 있습니다. 예를 들어 현재 카이스트에서 개발한 커리어 & 에이지 시뮬레이션이나... 코딩블럭... show & tell 같은 콘텐츠... 오즈의 마법사 뮤지컬 놀이, 박물관 VR, 미디어 아트 VR 같은 콘텐츠들이 다양하게 있습니다. 이런 것들을 데모해서 시스템 구축에 참고할 수 있습니다... 이런 시스템을 구축한다면 운영 메커니즘나 콘텐츠를 더 선별하면서 아이들의 재능을 발견하는... 지속적인 생태계를 만들 수 있습니다. (D 전문가)

- ‘어떤 프로그램, 어떤 콘텐츠가 들어오느냐’ 보다 더 중요한 건 지속적으로 예산이 지원될 수 있느냐와 인력 수급이 가능하냐입니다. 이런 문제가 해결되면, 시스템은 자연적으로 유지돼요!. (G 전문가)

② 디지털 아카이브와 정보가치의 활용

- 시스템에 데이터가 자동으로 기록되고 활용할 수 있는 소프트웨어 및 하드웨어를 발굴하거나 개발이 필요함(예, 아이로그, 어플, 아동의 활동을 인식하는 카드나 밴드, 이용자 시스템, 회원 관리시스템)
- 디지털 아카이브의 정보를 부산시민에게 안전하게 제공하고 피드백을 받을 수 있는 기술과 전략을 지속해서 개발해야 함
 - *아이들의 재능을 관찰하고 발견할 필요가 있는데... 아이들의 재능을 발견하는 이론적 접근으로 가드너의 다중지능이론이 가장 적합한 것 같습니다... 아이들의 재능 발현은 3~7세 때 나타날 수 있는데 부모와 어른들이 잘 관찰해야 합니다... (아이들의) 재능은 진단하는 것이 아니라 발견하는 것입니다... 그래서 관찰해야 합니다... 정부의 직업정보 검색설정은 다지능이지만 설문지 구성에 오류가 많습니다. 아이들의 감정을 얼굴표정 등으로 관찰을 해야 합니다... 아이가 남긴 수많은 성장 기록들... 그 속에 보여준 수많은 감정 표현들을... 빅데이터로 기록할 수 있고 인공지능으로 분석할 수 있습니다. 가령 아이들의 사진을 찍으면 (구글 기술로) 얼굴표정을 인식하고... 기록하고 분류해줍니다... 아이들의 일상을 기록함으로써 잠재력과 재능을 발견할 수 있습니다. (D 전문가)*

4) 전문인력을 통한 운영의 지속성

(1) 전문인력의 확보

- ① 전문강사와 실무진의 확보
 - 콘텐츠 유형별(재능개발형, 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형)로 프로그램을 개발하고 공모전 등을 통해 각 분야의 전문가 인력풀을 확보하는 것이 중요함
 - 전문인력 확보를 위한 처우가 보장될 수 있는 조건이 마련되어야 함
 - 정부정책에 따른 프로그램을 기획하고 검증할 연구직, 행정적으로 지원할 수 있는 공무원, 시설관리 및 프로그램 보조인력의 확보도 필요함

- 소규모 같은 경우에도... 공간 자체 관리도 문제지만 그 공간의 주변 환경이나 마을에 계속 소통을 할 수 있는 편한 접근성 있는 공간이 되려면... 전담 행정관리 인력이 있어야 될 것 같아요. (E 전문가)
- (소규모를 관리할 때도) 전체적으로 프로그램을 총괄하고 강사나 학부모, 학생들이 모든 것들을 다 관리하는 인력이 필요합니다. (저희도) 교육 프로그램 같은 경우는 특히나 홈페이지 예약 접수거든요. 예약접수가 시작되고 나면 학부모의 전화가 끊임없이 옵니다. 수업 취소, 환불, 결제. 오류 등등 이러한 것을 관리할 수 있는 운영인력은 최소 2명 이상이 필요하고, 프로그램을 개발하고 진행할 수 있는 전문강사도 필요합니다. 저희도 봄학기 수업을 마치고 나면 다음 수업에 동일한 수업이 개설됩니다. 늘 새로운 수업으로 계속 바뀌줘야 한다고 생각 할 수 있지만 동일한 수업이라도 새로운 아이들이 수강 신청을 할 수 있는 기회가 될 수 있어요. 늘 새로운 프로그램을 기획하고 개발하는 것은 강사 선생님들한테도 부담도 되고 강사의 역량도 많이 필요하기에 전문적인 강사들의 확보가 무엇보다 중요하다고 봅니다. (F 전문가)
- 유지를 위해선 전문가 배치가 중요한데... 문제는 전문가 처우가 관건이겠지요. 이것이 보장이 되려면, 정규직 채용이나 적절한 예산 집행이 지속적으로 이루어져야 가능할거예요. (J 전문가)

(2) 전문가를 통한 콘텐츠 질의 진보

① 전문성 지원

- 양질의 운영을 위하여 기획전문가(어린이 전시, 교육프로그램), 아동발달 및 교육전문가, 디자이너 등의 인력 배치가 필요함
- 컨설팅을 수행할 상담 및 적성 프로그램의 기획과 개발 지원, 프로그램 콘텐츠를 실천할 수 있는 충분한 공간의 확보와 지원이 이루어져야 함
- 활동 및 기획에 대한 자율성 보장도 이루어져야 함
- 상담의 역량을 높이기 위해서는 전문가 수급을 어떻게 할 것인가?... 그리고 어떻게 유지하느냐가 중요할 것 같은데... 이게 성공하려면, 같은 말을 반복하는 것 같은데, 지원체제를 얼마나 확보하느냐가 중요하죠. (G 전문가)

- 일반적으로 전시문화는 어린이 전시나 교육프로그램을 다뤄왔던 기획전문가나 아동발달을 전공한 교육전문가처럼 아동을 잘 이해하는 사람이 맡는 것이 중요 합니다. 아동의 발달을 알아야 발달에 맞는 전시를 열 수 있거든요. 그리고 디 자이너나 홍보 마케팅 등, 다양한 인력이 배치되어야 하고 정기적으로 교육도 실시해서 전문성을 유지해야 합니다. (H 전문가)

② 전문가 간 협업 지원

- 유형별 복합문화공간의 융합적 연계(예, 아트-사이언스, 교육과 사회참여 유형의 연계)가 이루어질 수 있도록 전문가 간 협업을 지원해야 함
- 대·중·소 공간의 역할 구분과 분화된 프로그램 기획의 성과를 공유하고 확산할 수 있도록 대·중·소 공간의 구성 인력들 간의 소통이 이루어져야 함
- 지역 일자리 창출을 위해 전문가 집단을 구성하여 기관 간 네트워크(세미나, 교육 훈련, 주기적 회의 등)를 통해 공간별로 적합한 인력 배치가 필요함

- 협력만 잘 되면 하는 것은 어렵지 않습니다. 사실 저희는 어쨌든 이렇게 외부와 이렇게 교류하고 하는 것들에 대해서는 좀 많이 개방적이라 뭔가 프로그램을 같이 운영하거나 같이 연계해서 뭔가를 진행하는 것들은 할 수 있을 것 같아요... 프로그램들을 계속 (소규모에서) 몇 차례 진행을 하시니까 그런 교육 프로그램은 협력해서 같이 공유해도 별 문제는 없을 것 같습니다. (C 전문가)
- 이런 프로그램들을 개발할 때... 개발팀에서 중장기 계획도 5년에 한 번 세우기도 하고 주로 그 해에 이루어지는 전시와 연계한 그런 교구 개발을 많이 하거든요. 그러니까 기획전 주제로 한 교구 개발이라고 보시면 되는데... 그런 교재 개발이 6개월 그다음에 운영 1년 이렇게 보시면 될 것 같습니다. (C 전문가)
- 지역주민을 활용하는 것도 좋은 방법입니다. 지역주민들 중에도 찾아보면 전문가가 많거든요. 전문가집단을 구성하게 되면, 지역일자리 창출도 되고... 이상적이지요. 대·중·소 기관끼리 세미나와 교육 훈련도 서로 교류하고 주기적으로 하는 회의로 소통을 하다 보면, 필요한 곳에 적합한 인력을 배치할 수 있거든요. (H 전문가)

(3) 실무진의 전문성을 통한 운영의 지속성

① 인력관리

- 실무진은 프로그램 유형별 교육강사의 인력풀을 확보하고 부산지역의 중·소 공간에 배치할 필요가 있으며, 이를 위해 지역주민의 요구도를 반영하면서 콘텐츠 유형별로 균형 잡힌 배치를 위한 분석이 필요함
- 편재된 복합문화공간에 적용될 적절한 콘텐츠 유형과 이를 실천할 최적의 강사진, 이를 평가할 자문단을 발굴할 수 있는 기획력과 연결성(예, 공모전, 소통능력, 네트워크 형성)을 갖추어야 함

② 행정관리

- 데이터환류시스템의 관리, 아카이브 구축, 신기술 적용 시도가 필요함
- 실무진의 전문성을 지원하는 정기교육과 워크숍 참여 기회가 제공되어야 함
- 대·중·소 공간에서 실시하는 콘텐츠에 대해 주기적인 만족도를 분석하고 피드백으로 활용함

- *교육의 질이 높아지면, 참여는 자연스럽게 활성화됩니다. 각 기관마다 미션과 비전을 설정하고, 어린이를 위한 시의성 있는 주제에 대해서 지속적으로 연구를 이어간다면, 호응도 높을 것으로 생각합니다. (H 전문가)*

③ 안전관리

- 실무진이 담당하는 공간에서 어린이의 눈높이, 동선, 안전을 고려하여 전시물을 배치하고 프로그램 특징에 맞게 활동하는 데 어려움이 없는 공간을 확보해야 함
- 주 이용자가 유아에서 초등학생에 이르는 어린이라는 점을 고려하여 어린이의 안전과 보호를 최우선으로 하는 관리 능력이 요구되며, 이를 위해 안전사고를 예방하는 교육과 안전시설(예, 탈출구, 소방시설)을 관리하는 실무진의 능력이 필요함

제 4 장

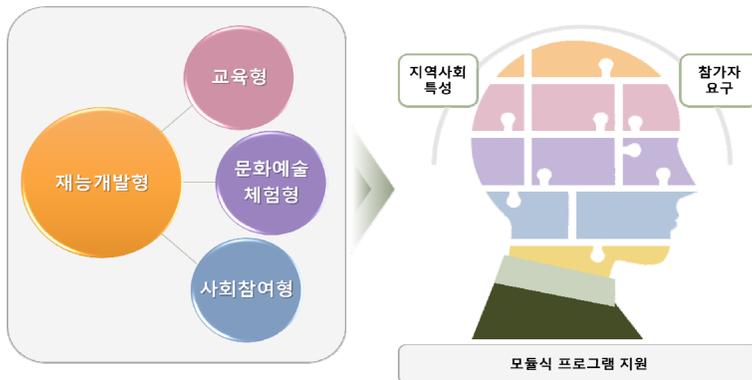
부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 운영계획

1. 부산 어린이 복합문화공간 운영(안)

1) 모듈식 프로그램 운영

- 부산 어린이 복합문화공간을 운영하기 위해 ‘모듈식 운영 모델’을 제안함. 이러한 운영 모델을 제안하는 이유는 다음과 같음
- 첫째, 부산광역시의 ‘15분 생활권 내’ 어린이 복합문화공간 특징은 무엇보다 높은 접근성과 편재성이라고 할 수 있음
 - 앞으로 부산광역시에 어린이 복합문화공간 대·중·소 공간 500여 개가 설립된다면 부산의 많은 어린이가 다양한 문화적 체험을 가까운 거리에서 자주 경험할 기회의 장이 생기지만, 대규모 공간에서 설치 가능한 전시물이나 프로그램은 중·소 공간에서 운영하기에는 어려움이 있어 이를 해결하는 방안으로 대·중·소 공간에 적합한 프로그램을 체계적으로 운영하는 방안이 마련되어야 함
- 둘째, 대·중·소 공간에 적합하게 다양한 프로그램이 운영되기 위해서는 관련 기관의 전문가들 간에 프로그램 및 콘텐츠를 공유하고 수행하기 위한 협업이 필수적이며, 이러한 상호교류 및 협력을 통해 부산지역 어린이들은 다양한 프로그램을 경험하는 장점이 생김
 - 이러한 장점을 극대화하기 위해서는 기존 어린이 문화시설에서 검증되었거나 아동 전문가들의 협업을 통해 발굴된 프로그램을 대·중·소 공간에 맞게 배치하는 운영 모델이 필요함

- 셋째, 각 지역의 어린이 복합문화공간에서 발굴된 프로그램을 체계적으로 적용하기 위해 모듈식 프로그램 운영 모델이 필요함
 - 어린이 복합문화공간 프로그램 유형을 크게 3가지로 구분하면 교육 기능, 문화예술체험 기능, 사회참여 기능으로 구분할 수 있음
 - 이러한 기능을 어린이 개개인과 지역별 요구도에 따라 제공하기 위해서는 재능개발형 기능이 핵심적으로 선행될 필요가 있음
 - 어린이를 위한 심리 및 적성검사, 아동-부모 기질검사, 부모 양육태도검사 등을 실시할 수 있으며, 검사결과를 토대로 아동과 부모의 마음치료, 진로체험 컨설팅과 같은 프로그램이 함께 이루어질 수 있음
 - 재능개발형 프로그램은 다른 유형에 앞서 먼저 이루어지므로 Core 유형 프로그램이 되며, Core 유형 프로그램과 더불어 지역사회 특성과 참가자 요구를 반영하여 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형 프로그램을 조합할 수 있음. 모듈식 운영 모델을 시각화하면 <그림 4-1>과 같음

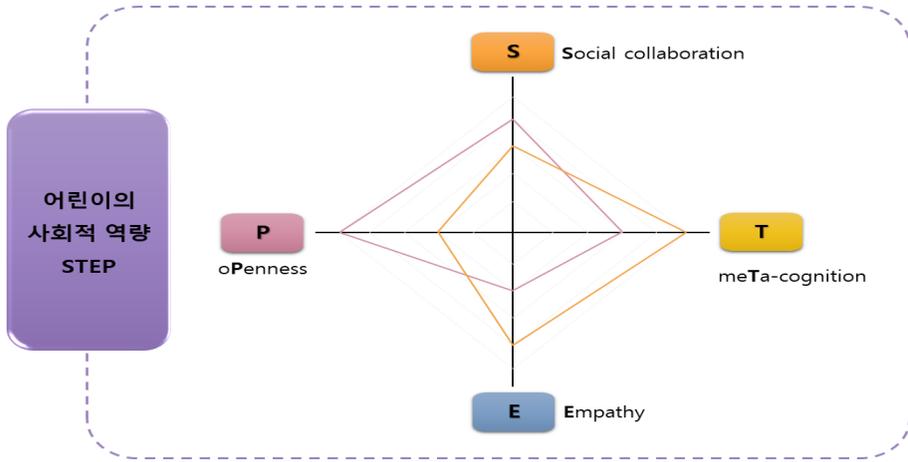


〈그림 4-1〉 모듈식 프로그램 운영 모델

- 아동이 어린이 시기가 되면 가정을 벗어나 학교와 지역사회에서 새로운 세계를 접하며 지식을 배우게 되는데, 이 시기에 어린이가 경험하는 사회적이고 인지적인 자극은 아동의 발달에 역동적으로 영향을 미쳐 사회적 관계뿐 아니라 창의성과 학업에도 영향을 미치게 됨
- 어린이의 역량을 맞춤형으로 지원하기 위한 진단모델의 사례로 연구진은 <그림 4-2>의 STEP(Social collaboration, meTa-cognition, Empathy, oPenness) 기반 사회적 역량 진단 모델을 제안함

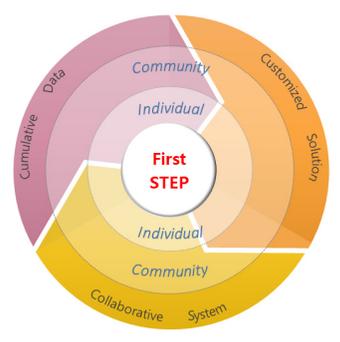
- 재능개발형 유형의 Core 프로그램이 지역사회와 어린이 개개인에 대한 발달 정보를 바탕으로 맞춤형으로 지원되어야 효과적이며, 이러한 효과적인 지원을 바탕으로 부산의 어린이는 미래사회의 인재로 다양한 역량과 재능을 개발할 수 있음

부산 어린이 복합문화공간 활성화에 관한 기초연구



〈그림 4-2〉 맞춤형 진단 모델 사례로서 STEP 기반 사회적 역량 진단 모델

- 이러한 맞춤형 진단 모델에 기반한 모듈식 프로그램을 적용되기 위한 추진전략을 〈그림 4-3〉의 3C 추진전략으로 제안함



- **Cumulative Data:** 아동의 사회적 역량 진단과 프로그램에 대한 효과를 종단적으로 추적하여 수집한 방대한 자료를 가정과 기관에 제공할 수 있는 데이터관리시스템 구축
- **Customized Solution:** 아동의 진단결과에 따른 맞춤형 지원을 위해 연령별, 역량별 다양하고 구체적인 프로그램을 모듈형으로 개발
- **Collaborative System:** 행정기관이 가정과 지역 사회를 연계하여 프로그램을 운영하는 관리시스템 구축

〈그림 4-3〉 3C 추진전략

- 부산지역에 편재될 다양한 어린이 복합문화공간이 지속적으로 유지되고 관리되기 위해서는 대·중·소 공간 간의 상호협력 및 지원이 요구됨

- 부산광역시의 어린이 문화시설 및 기관 간 협업을 통해 효과적인 프로그램에 대한 정보를 공유하고, 데이터환류시스템에 의해 누적된 정보를 활용하면, 이용자의 요구에 적합한 맞춤형 프로그램 제공이 가능함



〈그림 4-4〉 어린이 맞춤형 정보제공

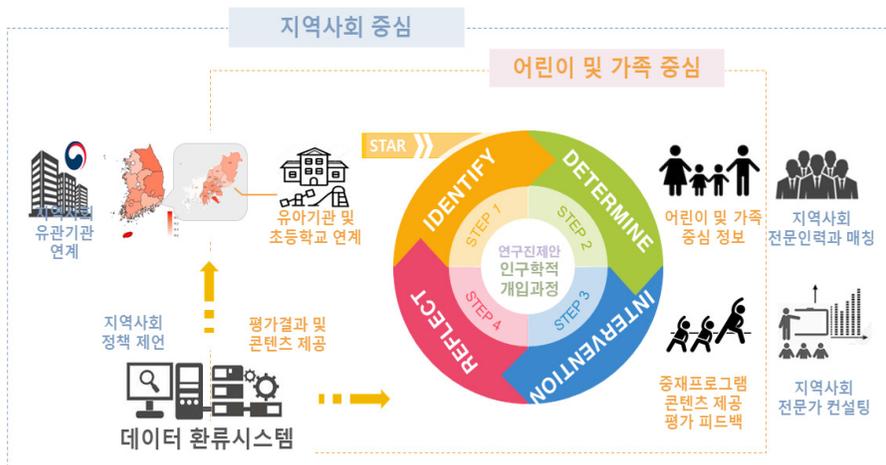
2) 데이터환류시스템 구축

- 모듈식 프로그램 운영 모델을 적용하기 위해서는 생성된 정보의 활용, 개별 어린이에게 적합한 프로그램의 제안, 지속적인 관리를 위한 데이터환류시스템이 필요하며, 그 기능은 다음과 같이 두 가지로 구분할 수 있음
- 첫째, 데이터환류시스템은 어린이 복합문화공간 이용자들 간, 이용자와 관리자 간의 소통과 정보가 순환되는 기능을 담당함
 - 각 지역 어린이 복합문화공간에서 진행되는 콘텐츠와 내용을 한눈에 검색하고 예약할 수 있는 플랫폼으로 활용됨
 - 개별 가정 및 지역사회의 요구를 중·소 규모로 수집하여 소규모 활동에 반영할 수 있으며, 수집된 어린이의 활동 결과와 발달 정보를 가정에 제공할 수 있음
- 둘째, 데이터환류시스템은 어린이, 가족, 지역사회에서 수집된 정보를 체계적으로 데이터베이스로 관리하고, 누적된 정보를 분석함으로써 맞춤형 지원체계를 확보할 수 있음

- 어린이의 발달과 지역사회(소규모 공간)에서 활동한 내용, 어린이-가정-지역 사회의 요구 및 정보를 안전하고 체계적으로 관리하여 데이터베이스화하기 위해서는 공적인 행정기관에서 그 역할을 담당할 필요가 있음
- 데이터베이스에서 누적된 정보를 어린이와 가족, 지역사회의 특성을 반영한 맞춤형 지원으로 활용하기 위해서는 데이터베이스와 연계된 프로그램 운영 시스템의 도입이 필요함. 이용자 및 프로그램에 대한 정보가 누적되고 정확하게 분석하여 새롭게 적용될수록 맞춤형 프로그램은 안정적이고 발전적으로 운영됨

○ 데이터환류시스템 구축을 위한 추진전략은 다음과 같음

- **시스템 구성:** 웹 기반 스마트 기기, 서버 플랫폼, DB 플랫폼을 연결하여 실시간 데이터 환류와 입출력 가능한 인터페이스 시스템으로 구성함
- **APP 개발:** 메신저, 측정-피드백, 관리-코칭 기능의 콘텐츠를 개발하고 프로세스를 설계함
- **DB 개발:** 정보요구 사항 분석, 데이터 표준화, 데이터 모델링을 위한 DB를 설계함
- **측정-피드백 콘텐츠 개발:** 데이터환류시스템을 활용하여 측정하고 피드백을 제공하는 콘텐츠를 개발함



〈그림 4-5〉 데이터환류시스템 운영 모델

3) 운영방식 및 운영조직(안)

(1) 운영방식(안)

- 운영방식은 지자체 직영과 민간위탁 방식이 있음
 - 지자체 직영의 경우, 부산시 정책을 실행하기에 용이하고 대·중·소 공간의 연계가 수월하며 이용자 입장에서 이용요금이 저렴하지만, 부산시의 재정부담이 커지고 조직 효율성과 전문성이 떨어질 수 있음
 - 민간위탁의 경우, 서비스 공급의 책임이 부산시에 귀속되나 부산시의 개입 권한이 제한되고 수익성 추구로 인하여 공익성이 저해될 수 있지만, 이용자에게 전문성을 살린 다양하고 풍부한 콘텐츠가 제공될 수 있음
- 부산 어린이 복합문화공간의 수, 이용자, 콘텐츠가 증가할수록 관리의 효율성을 위해 일부 위탁 운영방식이 혼용될 수 있으나, 부산시 어린이라면 누구나 들락날락할 수 있는 소공간의 생활밀착형 운영은 지자체의 공익성을 담보로 해야 하며, 대·중 공간과의 연대와 네트워크를 효율적으로 적용하기 위해서는 행정주체의 지속적인 관리 감독도 강화되어야 하므로 **지휘본부(control tower) 기능으로서 부산시의 역할**이 적극적으로 요구됨

(2) 운영조직(안)

- 모듈식 프로그램 운영 모델을 적용하기 위해서는 이를 운영하기 위한 전문인력의 양성과 관리가 필요함
- Core 프로그램으로 운영될 재능개발형은 대·중·소 공간마다 전문인력이 필요한데, 이들 전문인력은 아동·가족 대상으로 다양한 검사를 수행하고 지역사회의 인구학적 특성을 분석할 수 있어야 하며, 이를 위해 아동·가족·상담·교육학 관련학과에서 전문교육을 수료한 인력이어야 함
- 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형의 프로그램을 수행할 전문인력은 관련 프로그램의 기획·개발·운영·평가를 모두 직접 수행하거나 프로그램 개발·운영을 담당할 인력을 관리·지원·평가하는 실무 능력을 수행할 수 있어야 하며, 이러한 전문인력의 확보와 양성을 위해 아동, 교육, 문화 관련학과의 대학(원)생을 배출하는 대학 및 대학 연구소와 연계하고 협력할 필요가 있음

- 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형의 융합 프로그램을 실시할 경우, 대·중 공간의 실무자는 전문가 간 협업 및 관련 기관과의 연계 방안을 기획하고 운영할 수 있어야 함
- 소공간의 전문인력은 지역별 프로그램이 운영될 때 프로그램 운영을 보조해야 하며, 지역별 소 공간의 시설, 행정, 지역 이용자를 관리하기 위해 필수적으로 충원되어야 됨
- 데이터환류시스템의 개발, 수집과 피드백, 정보의 저장과 분석 등 시스템을 개발하고 관리할 인력이 필요함
- 대·중·소 공간에 적합한 모듈식 프로그램을 운영하기 위해서는 <표 4-1>에 제시한 것과 같이 맞춤형 지원팀, 사업 기획팀, 운영 지원팀의 전담 운영조직이 필요함
- 인력조직은 업무의 중복을 고려하여 소규모 공간의 실무 인력은 최소 1명 이상, 중규모 실무 인력은 최소 3명 이상, 대규모 공간의 실무 인력은 최소 5명 이상을 확보할 것을 제안함
- 소공간의 경우 상담과 기획업무를 함께 담당할 수 있는 맞춤형 지원 및 기획 업무를 함께 담당할 수 있는 아동학, 가족학, 상담학 또는 교육학 전문가 1명 배치하고 중규모 이상은 규모에 따라 각 팀별 1명 이상의 인력배치 요함

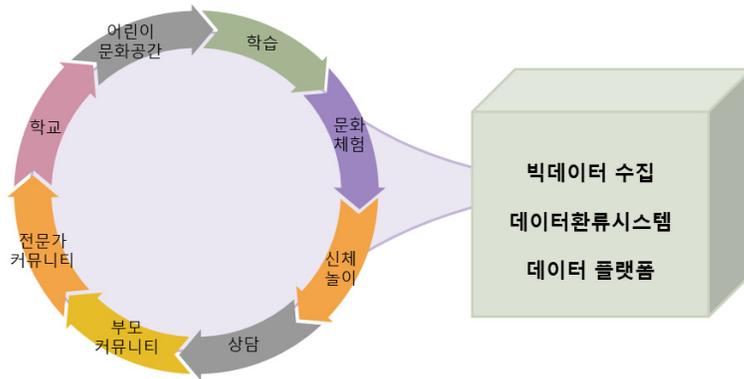
〈표 4-1〉 모듈식 프로그램 운영을 위한 인력 조직 및 인력 구성(안)

구분	주요 업무	자격조건
맞춤형 지원팀	<ul style="list-style-type: none"> • 아동심리검사, 발달지원 • 개별 맞춤형 프로그램 컨설팅 	<ul style="list-style-type: none"> • 아동학, 가족학, 상담학 전공자
사업 기획팀	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 기획, 개발, 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 아동학, 가족학, 교육학, 전공자
운영 지원팀	<ul style="list-style-type: none"> • 행정지원 • 시설관리 	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터환류시스템 관련 전공자

2. 모듈식 프로그램(안)

1) 재능개발형

(1) 성장일기(플랫폼 활용한 지속적 관리)



〈그림 4-6〉 플랫폼을 활용한 성장일기

○ 내용

- 아동이 성장하면서 경험하는 다양한 학습활동과 체험 등의 발달과정을 빅데이터로 수집
- 데이터환류시스템의 누적 데이터를 이용하여 가장 적합한 아동발달 지원 서비스 제공
- 전문가 매칭을 통한 맞춤형 정보를 제공하여 아동의 지속가능한 발달을 도모하는 정보 공유

○ 대상 규모

- 대상: 유아~초등학생

○ 공간 규모

- 상담실 (20㎡)

○ 시설 및 기자재

- 테이블, 의자, 컴퓨터, 프린트

○ 전문인력 활용방식

- 심리상담전문가 1명

○ 사례

〈표 4-2〉 성장일기 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>아동심리검사</p>	 <p>출처: www.yna.co.kr 신체놀이</p>	 <p>플랫폼 데이터</p>

(2) 프로그램 예시



〈그림 4-7〉 재능개발형 개요

① 어린이 대상

(가) 내 마음 거울놀이

○ 내용

- 미술치료, 놀이치료, 모래놀이 등의 상담을 통하여 긍정적 자기상 형성
- 개인 · 단체 상담 가능

○ 대상 규모

- 주 1회 50분 수업

- 대상: 유아~초등학생
- 인원: 개인(1명), 단체(10명)
- 공간 규모
 - 30㎡
- 시설 및 기자재
 - 미술용품, 놀이용품, 모래놀이치료 도구, 진열장, 다용도 테이블 등
- 전문인력 활용방식
 - 연구원 1명, 교육강사 1~2명, 행정관리 1명
- 사례

〈표 4-3〉 내 마음 거울놀이 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: www.joongang.co.kr 미술치료</p>	 <p>출처: www.yna.co.kr 놀이치료</p>	 <p>출처: http://youthcenter.or.kr/153 모래놀이치료</p>

(나) 네 마음을 보여줘! (집단상담)

- 내용
 - 또래의 사회성 기술향상을 돕는 집단상담
- 대상 규모
 - 주 1회 50분 수업
 - 대상: 유아~초등학생
 - 인원: 5~6명
- 공간 규모
 - 30㎡
- 시설 및 기자재

- 책장, 책상, 다용도 테이블, 의자
- 전문인력 활용방식 (스텝, 전문가)
 - 심리상담전문가 1명

(다) 마음아, 안녕? (전시 체험)

- 내용
 - '마음'을 주제로 어린이의 감정 이해와 감수성 발달을 촉진시키는 놀이형의 전시 체험
- 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생 자율적 체험
- 공간 규모
 - 150~200㎡
- 시설 및 기자재
 - 대·중·소 공간에서 효율적으로 활용할 수 있는 순회 전시형 체험 세트 제작
- 전문인력 활용방식
 - 운영인력 1명
- 사례(출처: 서울상상나라)

〈표 4-4〉 마음아, 안녕? 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>어떤 마음일까 일찍달 예쁜 색깔을 볼 때, 가장 아끼던 강아지가 죽었을 때, 감감한 숲길을 혼자 걸을 때, 나는 어떤 마음일까요?</p>	 <p>이럴 때 저럴 때 기쁘거나 슬플 때, 왜냐거나 두려움 때의 감정 상황 그림을 선택해서, 마음 처방전을 받아 보세요.</p>	 <p>반가워 마음요정 마음요정이 되어서 마음 속 감정들을 느껴 볼까요?</p>
어떤 마음일까?	이럴 때 저럴 때	반가워 마음요정

프로그램 예시		
 <p>나와 너 저울을 맞추보며 친구와 함께 일곱을 맞추어 보아요. 계절 속의 나는 누구일까요?</p>	 <p>마음정원 손과 손이 만나고 마음과 마음이 만나서 아낌없이 알수록 더욱 멋있어지는 디지털 정원을 만들어요.</p>	 <p>감정 아틀리에 그림 속에 나타낸 다양한 표정들을 감상하고, 내 마음얼굴도 전시해 보세요.</p>
나와 너	마음정원	감정 아틀리에
 <p>지켜요 예절</p>	 <p>거짓말 탐지기</p>	 <p>공감놀이</p>

② 부모 대상

(가) The 행복한 우리Day

○ 내용

- 행복한 가정을 디자인하는 부모교육 프로그램

○ 대상 규모

- 주 1회 50분 수업
- 대상: 부모
- 인원: 5~10명

○ 공간 규모

- 집단상담실(30㎡)

○ 시설 및 기자재

- 다용도 테이블, 의자, 프로젝터, 롤 스크린, 컴퓨터

○ 전문인력 활용방식

- 집단전문상담가 1명

③ 부모-자녀 대상

(가) 눈맞춤 프로젝트

○ 내용

- 자녀의 눈높이에서 시작되는 공감과 의사소통 훈련을 위한 부모-자녀 상호작용 프로그램

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 가족단위 (2~3가정)

○ 공간 규모

- 상담실(20㎡)

○ 시설 및 기자재

- 테이블과 편안한 의자

○ 전문인력 활용방식

- 심리상담전문가 1명

(나) 마음약방

○ 내용

- 마음을 열고 다른 사람의 입장이 되어보고 공감도 해보면서 누군가에게 도움이 되는 마음약방 처방전을 협력하여 만든 후 작품 전시

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 10명 이내

○ 공간 규모

- 100~150㎡

○ 시설 및 기자재

- 마음약방 자판기, 처방전 만들기 재료(다양한 문구), 작업 테이블, 전시 테이블, 전시벽

○ 전문인력 활용방식

- 운영인력 1명

○ 사례

〈표 4-5〉 마음약방 프로그램 예시

프로그램 예시		
<p>출처: https://www.mk.co.kr/news 어떤 마음일까요?</p>	<p>이럴 때 저럴 때</p>	<p>반가워 마음요정</p>

(다) 무비무비 엄마아빠랑

○ 내용

- 아동의 사회성·도덕성 발달과 감정 표현을 돕는 가족영화를 선별하여 관람하고 영화 내용을 서로 나누며 관계 형성

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 20명

○ 공간 규모

- 영화 상영이 가능한 소극장

○ 시설 및 기자재

- 영화 상영과 관람에 필요한 시설 및 기자재

○ 전문인력 활용방식

- 영화 가이드 1명

○ 사례

〈표 4-6〉 무비무비 엄마아빠랑 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>인사이드 아웃</p>	 <p>마당을 나온 암탉</p>	 <p>월*E</p>

(라) 콜라주 클래스

○ 내용

- 나쁜 감정은 오려내고, 따뜻한 감정은 붙이는 가족 콜라주
- 가족이 만든 영화 관람

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 가족단위 (2~3가정)

○ 공간 규모

- 소공간(50㎡)
- 영화상영이 가능한 소극장

○ 시설 및 기자재

- 미술 도구 및 재료, 스크린, 프로젝터, 다용도 테이블, 매트리스 등

○ 전문인력 활용방식

- 심리상담전문가 1명

○ 사례

〈표 4-7〉 콜라주 클래스 프로그램 예시

프로그램 예시		
		
<p>출처: https://cafe.naver.com 가족신문</p>	<p>출처: www.youtube.com 가족영화</p>	<p>출처: https://blog.naver.com 가족화</p>

04

부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 운영계획

④ 대학생 멘토링

(가) 꿈트리 멘토링

○ 내용

- 어린이가 꿈꾸는 예체능을 대학생 전공자와 실제로 체험하며 익히는 프로젝트

○ 대상 규모

- 대상: 유아~초등학생
- 인원: 10~20명

○ 공간 규모

- 소공간(100㎡)

○ 시설 및 기자재

- 다용도 테이블, 관련 스포츠 기자재, 의자, 소품

○ 전문인력 활용방식

- 예체능 대학생 전공자

○ 사례

〈표 4-8〉 꿈트리 멘토링 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: https://news.naver.com 포토뉴스 시흥시-서울대 음악멘토링</p>	 <p>출처: https://blog.naver.com 공릉2동-서울과기대 미술멘토링</p>	 <p>출처: https://blog.naver.com 성동구 드림버스 스포츠멘토링</p>

2) 교육형



〈그림 4-8〉 교육형 개요

(1) 과학

① 사이언스 랩

○ 내용

- 개인·단체 교육 수업 과학 교실
- 실험 수업 (예, 물로켓 실험, 키친랩, 화학실험, 비누 만들기 등)
- 어린이 코딩 수업 (예, 스크래치)
- 메이커 수업 (예, 블록 기계 만들기, 3D 프린팅펜으로 창작 등)

- 대상 규모
 - 주 1회 50분 수업
 - 대상: 유아~초등학생
 - 인원: 개인(5명), 단체(20명)
- 공간 규모
 - 10~40㎡
- 시설 및 기자재
 - 실험 기자재, 코딩 소프트웨어, 블록 기계 상자, 프린팅 펜 등
 - 실험대 또는 물을 사용할 수 있는 공간 준비
- 전문인력 활용방식
 - 연구원 1명, 교육강사 1~2명, 행정인력 1명
- 사례

〈표 4-9〉 사이언스 랩 프로그램 예시

프로그램 예시	
개인 교육	 <ul style="list-style-type: none"> • 「국립부산과학관」의 개인교육 프로그램인 「창의탐구교실」, 「창작메이커교실」, 「소프트웨어교실」, 「유아과학교실」 등의 프로그램을 공유하고 활용할 수 있음
단체 교육	 <ul style="list-style-type: none"> • 「국립부산과학관」의 단체교육 프로그램인 「과학실험교육」, 「로봇코딩교육」, 「메이커교육」 등을 공유하고 활용할 수 있음

② 동물 지킴이

- 내용
 - 멸종위기 동물 아카이브 프로젝트
 - 멸종위기 동물구조 프로젝트

- 대상 규모
 - 주 1회 90분 수업
 - 대상: 초등학생
 - 인원: 5~10명
- 공간 규모
 - 10~30㎡
- 시설 및 기자재
 - 사진, 동물 확대경, 스크랩북
- 전문인력 활용방식
 - 교육강사 1명, 박물사(자연생태사) 1명, 행정인력 1명
- 사례

〈표 4-10〉 동물 지킴이 프로그램 예시

프로그램 예시		
멸종위기 동물 아카이브		<ul style="list-style-type: none"> • 부산지역 멸종위기 동물 서식지(예, 온천천, 낙동강 하구)의 수달, 멧꿩, 저어새 등의 생태 정보를 수집하고 정리하면서 생태 민감성을 키울 수 있음
멸종위기 동물구조 프로젝트		<ul style="list-style-type: none"> • 부산의 『국립해양박물관』에는 거북이 같은 멸종위기 동물을 구조, 치료, 재활하여 바다로 다시 돌려보내는 역할을 하고 있다. 박물관과의 협업으로 어린이의 교육과정으로 활용할 수 있음

- ③ 나도 발명가
 - 내용
 - 내가 만드는 로봇 디자인, 로봇 제작하기
 - 이달의 발명품 스케치 및 프로토타입 제작하기
 - 대상 규모

- 주 1회 90분 수업
- 대상: 초등학생
- 인원: 5~10명
- 공간 규모
 - 10~30㎡
- 시설 및 기자재
 - 스케치용품, 제작용품
- 전문인력 활용방식
 - 연구원 1명, 교육강사 1명, 행정인력 1명
- 사례

〈표 4-11〉 나도 발명가 프로그램 예시

프로그램 예시		
로봇 디자인	 <p>출처: www.hanlimkids.com/Regio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 및 초등학교 저학년 대상으로 로봇 디자인 프로젝트, 초등학교 고학년 대상으로 로봇 제작 프로젝트 수행
이달의 발명품	 <p>출처: www.mibamuseum.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 바르셀로나 『아이디어 & 발명 박물관』에서는 스케치하여 제출한 아이디어를 프로토타입으로 제작하고 이달의 발명품 상 수여

(2) 영어

- ① 테마 잉글리쉬
 - 내용
 - 버스역, 공항, 벼룩시장 등 일상적인 테마 환경을 조성하여 영어로 말하기
 - 미술활동, 요리활동 등 만들면서 영어로 말하기
 - 대상 규모

- 주 1회 50분 수업
- 대상: 유아~초등학생
- 인원: 5~10명
- 공간 규모
 - 10~30㎡
- 시설 및 기자재
 - 다양한 테마별 환경을 조성(버스역, 공항 등)하기는 어려움이 있으나, 요리 및 미술활동 환경을 조성하는 것은 어렵지 않음
 - 베희시장과 같은 환경은 연중 1~2회 인근 학교나 공공기관의 협조를 통해 조성할 수 있음
- 전문인력 활용방식
 - 연구원 1명, 교육강사 1명, 행정인력 1명
- 사례

〈표 4-12〉 테마 영어리쉬 프로그램 예시

프로그램 예시		
일상 테마로 영어 말하기		<ul style="list-style-type: none"> • 『Busan Global Village』에서는 버스역, 공항, 은행과 같은 테마별 환경을 조성하고 어린이가 영어로 말할 수 있도록 교육하고 있음
만들면서 영어 말하기		<ul style="list-style-type: none"> • 『Busan Global Village』에서는 어린이가 미술활동, 요리활동을 하면서 자연스럽게 영어로 말할 수 있도록 교육하고 있음
이웃과 영어로 말하기		<ul style="list-style-type: none"> • 『Busan Global Village』에서는 베희시장에서 어린이가 이웃 및 외국인 강사와 함께 영어로 소통할 수 있도록 연중 행사를 주최하고 있음

출처: www.koreabridge.net

② 퍼포먼스 잉글리쉬

○ 내용

- 무용을 배우면서 영어로 말하기
- 스포츠를 하면서 영어로 말하기
- 연극, 음악 공연 등을 하면서 영어로 말하기

○ 대상 규모

- 주 1회 90분 수업
- 대상: 유아~초등학생
- 인원: 5~10명

○ 공간 규모

- 30~60㎡

○ 시설 및 기자재

- 신체를 사용하고 공연을 할 수 있는 공간으로 규모가 큰 공간이 필요함
- 중규모 이상의 복합문화공간에서 적용할 수 있음

○ 전문인력 활용방식

- 연구원 1명, 교육강사 1명, 행정인력 1명

○ 사례

〈표 4-13〉 퍼포먼스 잉글리쉬 프로그램 예시

프로그램 예시		
발레하며 영어 말하기		<ul style="list-style-type: none"> • 『Busan Global Village』에서는 유아가 발레수업을 하면서 영어로 말할 수 있도록 공간을 조성해 놓음
운동하며 영어 말하기		<ul style="list-style-type: none"> • 『Busan Global Village』에서는 스포츠 활동 공간을 조성해 영어로 말할 수 있는 교육적 기회를 제공하고 있음

프로그램 예시

공연하며 영어 말하기



- 『Busan Global Village』에서는 음악활동 공간을 조성하여 음악을 배우거나 공연하면서 영어로 사용할 수 있도록 교육하고 있음

(3) 도서

① 점핑 인 북

○ 내용

- 태블릿을 연동된 사물에 초점을 두면 관련된 영상이 나타남
- 태블릿과 연동된 도서에 초점을 두면 학습을 돕는 인터랙션이 가능함
- 로봇 동화구연: 동화책과 연동된 로봇을 작동시키면 동화를 구연함

○ 대상 규모

- 수시 가능
- 대상: 유아~초등학생
- 인원: 태블릿 또는 로봇 당 1~2명

○ 공간 규모

- 10~30㎡

○ 시설 및 기자재

- 큰 공간을 필요로 하지 않으나 도서와 연동된 태블릿, 로봇을 개발해야 함

○ 전문인력 활용방식

- 연구원 1명, 행정인력 1명

○ 사례

〈표 4-14〉 점핑 인 북 프로그램 예시

프로그램 예시		
태블릿 활용 증강현실		<ul style="list-style-type: none"> • 전시물에 태블릿이 초점을 맞추면 새로운 동영상으로 나타남
태블릿 이용 인터랙션		<ul style="list-style-type: none"> • 태블릿으로 연동된 전자문 책에 초점을 두면 해당 글씨가 나타나고 손으로 글씨를 따라 그릴 수 있음
로봇 동화구연		<ul style="list-style-type: none"> • 로봇으로 연동된 도서의 페이지를 펼치면 해당 내용이 구연됨

② 상상한대로

○ 내용

- 라이브 스케치: 동물 모양에 어린이가 스케치해서 스캔하면 스크린에 스케치한 동물이 움직임
- 5면 인터랙션: 5면 스크린에 동화구연, 게임 영상이 나타나고 어린이가 터치하거나 움직이면 영상이 변함
- 3D 뮤지컬: 입체 동영상 캐릭터가 주인공인 뮤지컬이 상영됨

○ 대상 규모

- 수시 가능
- 대상: 유아~초등학생
- 인원: 태블릿 또는 로봇 당 1~2명

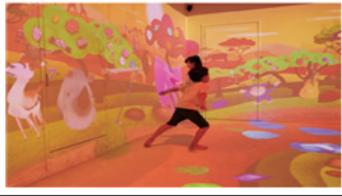
○ 공간 규모

- 10~50m²

○ 시설 및 기자재

- 공연을 위한 중규모 이상의 공간이 필요하며, 5면 스크린, 3D 프로젝터 및 상영공간에 대한 투자가 필요함
- 전문인력 활용방식
 - 개발업체와의 협력이 필요하며, 상영과 관련하여 인솔 책임자 1명이 필요함
- 사례

〈표 4-15〉 상상한대로 프로그램 예시

프로그램 예시		
라이브 스케치		<ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 동물 모양에 스케치해서 스캔하면 스케치된 동물이 스크린에서 헤엄침
5면 인터랙션		<ul style="list-style-type: none"> • 5면 스크린에 동화, 게임이 투사되며 어린이가 터치하면 동영상 변화하면서 상호작용할 수 있음
3D 뮤지컬		<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터가 입체 영상으로 상영됨

③ 함께하는 스토리텔링

- 내용
 - 아트북 창작: 소장도서, 부산지역 문화재 및 스토리텔링과 관련된 창작
 - 동화구연, 동화책 연극 및 뮤지컬, 전문가에 의한 전문도서 소개 등의 행사가 이루어질 수 있음
 - 부모 독서 강좌: 어린이에게 좋은 도서를 소개할 수 있는 부모의 역량을 키울 수 있는 강좌나 워크숍이 개최될 수 있음
 - 도서를 테마로 동화구연, 독서강좌, 창작활동을 동아리 활동을 통해 참여할 수 있음

- 대상 규모
 - 어린이 대상 5명 이상, 부모 대상 5명 이상
- 공간 규모
 - 아트북 제작: 10~40㎡
 - 공연 및 강좌: 중규모 이상의 공간
- 시설 및 기자재
 - 아트북 제작에 필요한 소품
- 전문인력 활용방식
 - 지역사회 전문가 및 자원봉사자와의 협업이 가능
 - 전문강사 1명, 행정인력 1명
- 사례

〈표 4-16〉 함께하는 스토리텔링 프로그램 예시

프로그램 예시		
아트북 창작	 <p>남해진, 남효진 「쓰레기 꽃이 피었습니다」 출처: www.jungle.co.kr</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 왼쪽 작품은 환경을 생각하는 북아트 공모전에 당선된 어린이 작품
동화 구연		<ul style="list-style-type: none"> • 대면으로 이루어지는 동화구연
부모 독서강좌		<ul style="list-style-type: none"> • 부모 독서강좌로 주제에 따라 소규모 워크숍, 부모 동아리 운영도 가능.

(4) Art-Science

① 아트사이 콘테스트

- 아트-사이언스는 과학과 예술, 혹은 인문학과 의 경계를 넘나들며 어린이의 세계관을 확장할 기회가 되며, 아트-사이언스의 특징은 ‘과학과 예술의 충돌’²⁸⁾로 표현됨
- 내용
 - 개인·팀별 수업에서 기록하거나 관찰한 사진을 활용하여 과학행사로 활용
 - 다양한 원색의 물질을 이용한 실험에서 기록한 사진
 - 곤충 확대경, 현미경, 망원경과 같은 과학 도구로 관찰한 사진
 - 자연, 동물, 기상, 우주 사진들을 이용한 몽타주 작품
- 대상 규모
 - 주 1회 90분 수업
 - 대상: 유아~초등학생
 - 인원: 5~10명
- 공간 규모
 - 10~30m²
- 시설 및 기자재
 - 자연 현상과 관련된 그림, 사진
- 전문인력 활용방식
 - 교육강사 1명, 행정인력 1명
 - 자료수집과 관련하여 현장관찰과 관련 전문인력이 추가로 필요함
- 사례

28) Miller, A. I. 충돌하는 세계-과학과 예술의 충돌이 빚어낸 전혀 새로운 현대예술사-, (구계원역). 파주시 : 문학동네. 2020

〈표 4-17〉 아트사이 콘테스트 프로그램 예시

프로그램 예시		
Botanical Art	 <p>Rainforest inspired by listening to music, felt tip pen, by Charlie Tattersall (age 5), 2018 출처 www.newlynartgallery.co.uk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 왼쪽은 5세 아동이 열대우림을 표현한 작품. 세밀화는 아주 어린 아동도 자연에서 느끼고 관찰한 것을 묘사할 수 있는 예술적 장르임
동물 몽타주	 <p>고상우 작가의 「겨울잠」 출처: www.yna.co.kr</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 과학현상과 관련된 사진과 회화를 몽타주로 표현하는 작업은 아주 어린 어린이에게도 가능함 • 자연현상 이미지를 활용한 몽타주 기법은 어린이가 자연과 인간의 관계를 표현할 수 있도록 돕는 예술적 기법임

04

부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 운영계획

② 키즈 메이커스

- 기존 과학 메이커 프로그램에서 3D 프린트와 프린팅펜을 활발히 활용함
- 3D 프린터의 유해성과 관련하여 과학기재부가 관련 매뉴얼을 보강하겠다고 발표함²⁹⁾
- 메이커 프로그램을 실시할 경우, 정부의 변경된 매뉴얼을 참고할 필요가 있음
- 내용
 - 3D 프린팅, 프린팅 펜을 활용한 조형물 창작
 - 원색의 조명, LED를 활용한 벽면 회화
 - 크로마트그래피 실험용지를 활용한 조형물 창작
- 대상 규모
 - 주 1회 90분 수업
 - 대상: 유아~초등학생
 - 인원: 5~10명
- 공간 규모

29) YTN 홈페이지. www.ytn.co.kr(검색일: 2021.12.13.)

- 10~30m²
- 시설 및 기자재
 - 3D 프린팅, 프린팅 펜, LED 손전등, 크래마토그래피 등 과학도구
- 전문인력 활용방식
 - 교육강사 1명, 행정인력 1명
- 사례

〈표 4-18〉 키즈 메이커스 프로그램 예시

프로그램 예시		
손전등으로 다양한 빛을 발견하기	 출처: www.bscf.or.kr	<ul style="list-style-type: none"> • 『국립부산과학관』과 『부산문화재단』의 협업으로 이루어진 창의예술교육랩 지원사업의 사례
3D 프린터 3D 프린팅펜 활용 창작		<ul style="list-style-type: none"> • 3D 프린터와 프린팅펜을 사용하여 어린이들이 조형물을 창작함 • 이러한 활동을 하기 위해서는 관련 기자재 및 활동을 지도할 수 있는 전문인력이 필요함

③ 아트사이

- 내용
 - 과학적 사실을 참고한 스토리텔링과 극화
 - 심해, 무중력 우주, 마이크로 세계를 시각적으로 창작하기
 - 미지의 공간에서 신체 움직임 창작하기
 - 우주인의 언어, 숫자, 기호로 소통하기
 - 동물의 눈으로 세상을 보기
- 대상 규모
 - 주 1회 90분 수업
 - 대상: 유아~초등학생
 - 인원: 5~10명

- 공간 규모
 - 20㎡ 이상
 - 신체활동이 가능한 공간 확보
- 시설 및 기자재
 - 스토리텔링이 가능한 설치 작업 필요
- 전문인력 활용방식
 - 교육강사 2~3명, 행정인력 1명
 - 타 학문 간의 연계가 필요하므로 복수의 전문인력이 필요함
- 사례

〈표 4-19〉 아트사이 프로그램 예시

프로그램 예시		
스토리텔링 및 공연		<ul style="list-style-type: none"> • 『국립부산과학관』과 『부산문화재단』의 협업으로 이루어진 창의예술교육랩 지원사업의 활동 중 하나로 「구해줘 '흙즈」
기호로 소통 하기		<ul style="list-style-type: none"> • 『국립부산과학관』과 『부산문화재단』의 협업으로 이루어진 창의예술교육랩 지원사업의 활동 중 하나로 「2020 내 썩썩다, 기호학」

(5) 경제

- ① 경제야 놀자!
- 내용
 - 유아 및 초등 저학년을 위한 교구를 활용한 경제교육
 - 마켓, 은행 현장 탐방을 통한 경제교육
- 대상 규모
 - 주 1회 90분 수업
 - 대상: 유아~초등학생

- 인원: 5~10명
- 공간 규모
 - 30㎡ 이상
- 시설 및 기자재
 - 교구를 활용할 경우 관련 교구의 비치에 필수적이지만, 관련 기관과의 협력으로 교구의 확보나 순환 비치가 가능할 수 있음
- 전문인력 활용방식
 - 교육강사 1명, 행정인력 1명
 - 타 학문 간의 연계가 필요하므로 복수의 전문인력이 필요함
- 사례

〈표 4-20〉 경제야 놀자! 프로그램 예시

프로그램 예시	
교구활용 경제교육	 <ul style="list-style-type: none"> • 『서울 상상나라』에서 개발한 전시물로서 접어서 이동하기 쉬우며, 순회 전시가 가능함

3) 문화예술체험형



〈그림 4-9〉 문화예술체험형 개요

(1) 들락날락 놀이터

- 오감을 자극하는 신체놀이는 자연스럽게 신체 에너지를 표현하여 감각적 사고증진과 활동을 돕고 또래관계의 상호작용을 통하여 사회적 규범을 배우는 동시에 문제해결력의 신장을 도움
- ① 오감 특특 놀이터
 - 내용
 - 나무, 흙, 채소, 밀가루, 물감, 색종이, 블록 등을 만지고, 보고, 느끼며 배우는 오감특특 놀이터
 - 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생
 - 인원: 10~15명
 - 공간 규모
 - 30~50㎡
 - 시설 및 기자재
 - 볼풀, 블록풀, 다양한 오감 재료

- 전문인력 활용방식
 - 교육강사 1~2명, 안전요원 1명
- 사례

〈표 4-21〉 오감 특특 놀이터 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: https://search.naver.com 밀가루 놀이터</p>	 <p>출처: https://search.naver.com 물감 놀이터</p>	 <p>출처: https://search.naver.com 색종이 놀이터</p>
 <p>출처: https://weekly.donga.com 볼풀스파</p>	 <p>출처: https://search.naver.com 컬러풀뮤지엄</p>	 <p>출처: 서울상상나라 블록 놀이장</p>
 <p>출처: www.babytimes.co.kr 흙놀이장</p>	 <p>출처: www.pinterest.co.kr 채소 놀이</p>	 <p>출처: www.pinterest.co.kr 나무 놀이장</p>

② 무지개 정글짐

- 내용
 - 역동적인 신체놀이를 통하여 에너지를 발산함으로써 건강한 신체발달 지향
- 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생
- 공간 규모
 - 중·대 공간(300~1,000㎡)

- 시설 및 기자재
 - 관련 그물 시설
- 전문인력 활용방식
 - 안전요원 1명
- 사례

〈표 4-22〉 무지개 정글짐 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: www.pinterest.co.kr 에어포켓</p>	 <p>출처: www.pinterest.co.kr 호두나무</p>	 <p>출처: www.pinterest.co.kr 그물놀이터</p>
 <p>출처: www.pinterest.co.kr 클라이밍 미끄럼틀</p>	 <p>출처: www.pinterest.co.kr 클라이밍 놀이터</p>	 <p>출처: www.pinterest.co.kr 클라이밍</p>

③ 스크린 스포츠

- 내용
 - 실내에서 스포츠를 즐기다!
- 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생
 - 인원: 1~2명
- 공간 규모
 - 30~50㎡
- 시설 및 기자재
 - 관련 스포츠 기자재

- 전문인력 활용방식
 - 행정인력 1명
- 사례(출처: 부산어린이창의교육관)

〈표 4-23〉 스크린 스포츠 프로그램 예시



- ④ 에너지 팡팡!
- 내용
 - 확 트인 시야, 자연을 만끽하는 야외 놀이터에서 신체 에너지를 마음껏 발산하고 놀이를 통한 사회적 규범을 익힘
 - 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생
 - 공간 규모
 - 야외 놀이터 또는 기존 시설을 리모델링하여 사용
 - 사례

〈표 4-24〉 에너지 팡팡! 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: https://blog.naver.com/화성봉당웃음만발놀이숲</p> <p>숲 속 놀이터</p>	 <p>출처: 충북도유아교육진흥원</p> <p>자연 놀이터</p>	 <p>출처: www.pinterest.co.kr</p> <p>생태 놀이터</p>
 <p>출처: http://www.todaysn.com/139</p> <p>환경 놀이터</p>	 <p>출처: http://www.enewstoday.co.kr 구갈레스피아 에너지놀이공원</p> <p>비치 보트 놀이터</p>	 <p>출처: https://blog.naver.com/수원양지말무장애놀이터</p> <p>무장애 통합 놀이터</p>

(2) 문화·예술 블록

- 다양한 전시물과 공연의 체험은 어린이의 다문화 감수성을 증진시키며, 체험적 소통을 통하여 능동적이고 적극적인 학습 기회의 장을 제공하여 창의력을 증진시킴

① 미디어 여행

○ 내용

- 미디어에 예술을 입혀 실감나는 체험이 가능한 전시관
- 미디어로 떠나는 ‘영화세계’, ‘역사속으로’, ‘세계여행’ 등의 주제 가능
- ‘상상과 현실이 만나다!’ 등의 주제 가능
- 자율적 체험

○ 대상 규모

- 대상: 유아~초등학생

○ 공간 규모

- 100㎡

- 시설 및 기자재
 - 미디어 시설 및 기자재
- 전문인력 활용방식
 - 운영인력 1명
- 사례(출처: 아르떼뮤지엄, 부산어린이창의과학관)

〈표 4-25〉 미디어 여행 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>세계명화 아프리카</p>	 <p>미디어로 만나는 정원</p>	 <p>출처: 충남정보문화산업진흥원 역사 미디어아트</p>
 <p>내가 만든 세상</p>	 <p>상상이 현실로</p>	 <p>세계여행</p>

- ② 흥놀이 문화
- 내용
 - 온몸으로 체험하는 놀이 예술
 - 나만의 미니어처 전시관을 즐기다!
 - 자율적 체험
- 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생
- 공간 규모
 - 30~50m²

- 시설 및 기자재
 - 관련 시설 및 기자재
- 전문인력 활용방식
 - 전시물에 따라 유동적
- 사례

〈표 4-26〉 흥놀이 문화 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: 서울상상나라 신나는 소리</p>	 <p>출처: 서울상상나라 음악을 즐겨요</p>	 <p>출처: 국립광주과학관 소리, 세상을 담다</p>
 <p>출처: 전주세계소리축제 옹기청동멜로디</p>	 <p>출처: 국립국악원 국악박물관 소리품</p>	 <p>출처: 부산민주공원 민주항쟁기념관 얼렁뚱땅 미술놀이터</p>
 <p>출처: 서울상상나라 모여라, 점, 선, 면</p>	 <p>출처: http://www.sgilbo.kr 성동구지역아동센터 헬로뮤지엄 미술관체험</p>	 <p>출처: 부산시립어린이미술관 핀란드 웨이브 그라운드</p>
 <p>출처: 부천시육아종합지원센터 신체놀이</p>	 <p>출처: http://bntnews.hankyung.com 소리전당 플레이 뮤지엄 리듬에 맞춰</p>	

- ③ 들락날락 공연
- 내용
 - 들락날락 지역 문화공연 관람
 - 우리 가족만의 콘서트
 - 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생
 - 공간 규모
 - 어린이극장: 100석 규모의 반원형태의 공연장. 무대와 객석이 하나의 공간을 이룸
 - 공연장: 300석 규모의 강당형 공연장
 - 시설 및 기자재
 - 무대 시설
 - 전문인력 활용방식
 - 무대 진행인원(상황에 따라 인원 배치)
 - 사례

〈표 4-27〉 들락날락 공연 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: 국립아시아문화전당 어린이전용극장</p>	 <p>출처: www.inews365.com 가족콘서트</p>	 <p>출처: 천안어린이꿈누리터 대공연장</p>

- ④ 문화 에듀(문화 비타민)
- 내용
 - 들락날락 문화체험과 교육의 콜라보
 - 세계전통문화 체험

- 문명의 발원지를 찾아서
- 대상 규모
 - 대상: 유아~초등학생
- 공간 규모
 - 소규모 교육 시설
- 시설 및 기자재
 - 다용도 테이블, 의자, 교육자료
- 전문인력 활용방식 (스텝, 전문가)
 - 문화관련 전문가(작가, 화가, 예술가 등) 1명
- 사례

〈표 4-28〉 문화 에듀(문화 비타민) 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: 화성어린이문화센터(작가와 함께)</p> <p>자라는 숲</p>	 <p>출처: 부산문화재단</p> <p>악기교실</p>	 <p>출처: 한국문화예술교육진흥원</p> <p>나도 작가</p>
 <p>출처: www.imageroot.co.kr</p> <p>공예교실</p>	 <p>출처: 국립아시아문화전당</p> <p>국악 놀이터</p>	 <p>출처: 부산문화재단</p> <p>탈춤 배우기</p>
 <p>출처: www.kjdaily.com</p> <p>세계 4대 문명</p>	 <p>출처: 국립아시아문화전당</p> <p>아시아 그림책</p>	 <p>출처: 국립아시아문화전당</p> <p>아시아의 여행</p>

(3) 에코

① 쓰레기일까? 에너지일까?

○ 내용

- 재활용 쓰레기 분리를 통해 깨끗한 환경을 위한 책임 실천
- 풍을 발효시켜 얻어낸 바이오 가스로 달리는 버스
- 업사이클링

○ 대상 규모

- 대상: 유아~초등학생, 자율적 체험
- 인원: 제한없음

○ 공간 규모

- 100m² 이상

○ 시설 및 기자재

- 체험전시물

○ 전문인력 활용방식

- 운영인력 1명

○ 사례

〈표 4-29〉 쓰레기일까? 에너지일까? 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: 김해시기후변화홍보체험관 기후변화에 관심을</p>	 <p>출처: 서울상상나라 쓰레기의 변신</p>	 <p>출처: 서울상상나라 달려라 동버스</p>

(4) 직업

① 역할놀이

○ 내용

- 직업의 다양성을 체험하며 주체적인 시민으로 성장하도록 미래의 꿈을 키워보는 전시

○ 대상 규모

- 대상: 유아~초등학생, 자율적 체험
- 인원: 5~10명

○ 공간 규모

- 30~50m² 이상

○ 시설 및 기자재

- 체험전시물

○ 전문인력 활용방식

- 시범교육 체험 : 전문가 또는 연구원 1명

○ 사례(출처: 한국잡월드)

〈표 4-30〉 역할놀이 프로그램 예시

프로그램 예시		
		
미용사	수의사	119 구조대
		
요리사	방송국	한의사

② 열려라, 내 꿈!

○ 내용

- 미래사회의 시민들!
- 직업의 역사를 탐험하고 직업현장의 시설과 구조를 체험

○ 대상 규모

- 대상: 유아~초등학생, 자율적 체험
- 인원: 5~10명

○ 공간 규모

- 30~100㎡ 이상

○ 시설 및 기자재

- 직업현장 모형, 시설물

○ 전문인력 활용방식

- 전시물에 따라 유동적

○ 사례(출처: 한국잡월드)

〈표 4-31〉 열려라, 내 꿈! 프로그램 예시

프로그램 예시		
		
인터넷 쇼핑물	우주센터	웹툰 스튜디오
		
업사이클링 팩토리	출처: www.joongang.co.kr 직업현장 체험	직업 역사

4) 사회참여형



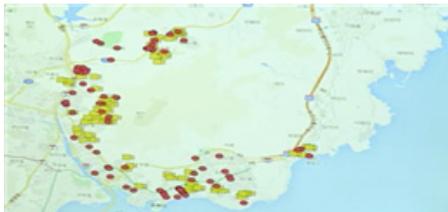
〈그림 4-10〉 사회참여형 개요

(1) 다 같이 놀자, 동네 한 바퀴

- 지역사회 문제해결을 위한 가족 단위 참여 프로그램
- 가족과 함께 하는 우리 동네 지킴이
- 지역사회에 대한 관심과 주인의식 증진
- 사회문제 해결방안을 위한 사고 함양
- 활동 시간에 대한 자원봉사 시간 인정 또는 리워드로 부여함
 - 리워드는 중형 및 대형 프로그램 참여비로 교환 가능
- ① 우리 동네 쓰레기 지도 만들기
 - 내용
 - 우리 동네 쓰레기를 주우면서 장소, 쓰레기양, 종류를 분석하여 쓰레기 감소를 위한 '쓰레기 지도' 만들기 활동을 진행함
 - 준비물 : 쓰레기 봉투, 쓰레기 집게
 - 대상 규모
 - 대상: 유아 및 초등학생과 부모

- 인원: 가족 단위(지역 규모에 따라 5가족 이상 가능)
- 공간 규모
 - 30㎡ (참여 가족이 외부 활동 후 돌아와 지도 만들기 활동이 가능한 공간)
- 시설 및 기자재
 - 다용도 테이블
- 전문인력 활용방식
 - 운영인력 1명
- 사례

〈표 4-32〉 우리 동네 쓰레기 지도 만들기 프로그램 예시

프로그램 예시	
 <p>출처: www.ohmynews.com 쓰레기 줍기</p>	 <p>출처: www.yna.co.kr 쓰레기 지도</p>

- ② 우리 동네 위험지역 지도 만들기
- 내용
 - 가족과 함께 우리 동네 위험지역과 위험요소를 분석하여 우리 동네 ‘위험지역 지도’를 만들어보고 개선할 점을 그림으로 표현
 - 준비물: 휴대폰(사진), 종이, 펜
- 대상 규모
 - 대상: 유아 및 초등학생과 부모
 - 인원: 가족 단위(지역 규모에 따라 5가족 이상 가능)
- 공간 규모
 - 30㎡ (참여 가족이 외부 활동 후 돌아와 지도 만들기 활동이 가능한 공간)
- 시설 및 기자재
 - 다용도 테이블

○ 전문인력 활용방식

- 운영인력 1명

○ 사례

〈표 4-33〉 우리 동네 위험지역 지도 만들기 프로그램 예시

프로그램 예시		
		
<p>출처: https://news.naver.com 어둡고 불빛이 약한 공원</p>	<p>출처: https://news.naver.com 사람이 드문 지하도</p>	<p>출처: blog.naver.com 생활안전지도</p>

③ 우리 동네 놀이터 지도 만들기

○ 내용

- 우리 동네의 버려진 공간 또는 오래되고 낡은 공간 활용, 놀이공간의 리모델링 제안
- 우리 동네 '놀이터 지도'를 만들고 활기찬 놀이시설 구축을 위한 브레인스토밍 활동

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 가족 단위(지역 규모에 따라 5가족 이상 가능)

○ 공간 규모

- 30㎡ (참여 가족이 외부 활동 후 돌아와 지도 만들기 활동이 가능한 공간)

○ 시설 및 기자재

- 다용도 테이블

○ 전문인력 활용방식

- 운영인력 1명

○ 사례

〈표 4-34〉 우리 동네 놀이터 지도 만들기 프로그램 예시

프로그램 예시		
 <p>출처: www.genews.co.kr</p> <p>광양예술창고</p>	 <p>출처: www.incheonilbo.com</p> <p>예술반점 길림성</p>	 <p>출처: http://www.ucinews.kr/news/articleView.html?idxno=85575</p> <p>울산 세대공감 창의놀이터</p>

(2) 걸어서 마을 속으로

- 지역사회 문화참여 프로그램
 - 가족과 함께 우리 동네의 다양한 자연, 문화, 예술을 느끼고 지역사회의 문화적 가치 탐색
 - 우리 동네 홍보 신문 작성하고, 좋은 작품은 구보 및 구 홈페이지에 게시
- ① 자연의 동네, ○○(지역명)
- 내용
 - 지역사회 내 공원, 광장, 전망대 등 누구나 편안하게 걸어 다닐 수 있는 코스를 선정하여 가족이 함께하는 시간을 가짐
 - 대상 규모
 - 대상: 유아 및 초등학생과 부모
 - 인원: 가족 단위(지역 규모에 따라 5가족 이상 가능)
 - 공간 규모
 - 30㎡ (참여 가족이 외부 활동 후 돌아와 지도 만들기 활동이 가능한 공간)
 - 시설 및 기자재
 - 다용도 테이블
 - 전문인력 활용방식 (스텝, 전문가)
 - 운영인력 1명

- 지역사회 내 전문가(숲 해설사 등이 참여하여 전문 지식을 전달해도 좋음) 1명

○ 사례

〈표 4-35〉 자연의 동네 프로그램 예시

프로그램 예시		
		
<p>출처: blog.naver.com 태종대 전망대</p>	<p>출처: http://forest.busan.go.kr 화명수목원</p>	<p>출처: blog.naver.com 삼락생태공원</p>

② 예술·문화의 동네, ○○(지역명)

○ 내용

- 지역사회 내 예술작품 전시 공간 등(구 단위 문화예술 공간, 전통문화행사, 문화예술행사 등) 2~3곳을 선정하여 가족이 함께 둘러보면서 교육 및 문화예술 활동 참여와 관련된 미션 수행

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 가족 단위(지역 규모에 따라 5가족 이상 가능)

○ 공간 규모

- 30㎡ (참여 가족이 외부 활동 후 돌아와 지도 만들기 활동이 가능한 공간)

○ 시설 및 기자재

- 다용도 테이블

○ 전문인력 활용방식

- 운영인력 1명
- 지역사회 내 전문가(문화해설사, 예술가 등이 참여하여 전문 지식을 전달해도 좋음) 1명

○ 사례

〈표 4-36〉 예술·문화의 동네 프로그램 예시

프로그램 예시		
		
<p>출처: www.bsfc.or.kr 문화공연</p>	<p>출처: www.bsfc.or.kr 전통문화행사</p>	<p>출처: www.youtube.com 힘내라 부산예술인</p>

③ 역사의 동네, ○○(지역명)

○ 내용

- 지역사회 내 역사적으로 의미 있는 지역 및 공간(구 단위 전설, 명소, 문화재 등)을 찾아 가족이 함께 탐방하고, 각 공간에서 교육적 의미가 있는 미션 수행

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 가족 단위(지역 규모에 따라 5가족 이상 가능)

○ 공간 규모

- 30㎡ (참여 가족이 외부 활동 후 돌아와 지도 만들기 활동이 가능한 공간)

○ 시설 및 기자재

- 다용도 테이블

○ 전문인력 활용방식 (스텝, 전문가)

- 운영인력 1명
- 지역사회 내 전문가(문화해설사 등이 참여하여 전문 지식을 전달해도 좋음)1명

○ 사례

〈표 4-37〉 역사의 동네 프로그램 예시

프로그램 예시		
		
<p>출처: www.weeklysisa.co.kr 동래읍성축제</p>	<p>출처: www.yna.co.kr 금정산성 서문</p>	<p>https://museum.busan.go.kr/modern/index 부산근대역사관</p>

(3) 우리 동네 어울림 놀이터

○ 내용

- 지역사회 어울림 놀이 활동
- 동네의 큰 공원, 놀이터, 숲 등에서 동네 아이들이 함께 모여 다양한 놀이를 즐길 수 있도록 함
- 놀이의 방식을 안내한 후 아이들이 함께 모여 놀이를 즐김

○ 대상 규모

- 대상: 유아 및 초등학생과 부모
- 인원: 가족 단위 또는 초등학생 (10명 이내)

○ 공간 규모

- 외부공간

○ 시설 및 기자재

- 놀이를 위한 기구

○ 전문인력 활용방식

- 운영인력 1명, 자원봉사자 3명
- 놀이전문가 1명(규모 및 활동 구성에 따라 제외해서 운영해도 좋음)

○ 사례

〈표 4-38〉 우리 동네 어울림 놀이터 프로그램 예시

프로그램 예시



출처: www.busan.com

한복입고 그네타기



출처: www.sptnews24.com

사방치기



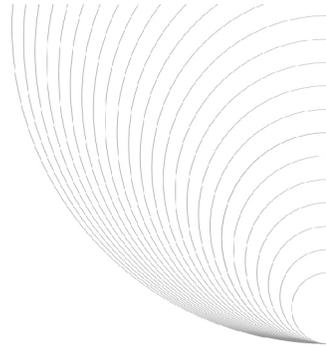
출처: www.ggilbo.com

웃놀이

제 5 장

결론 및 제언

05

결론
및
제언

1. 결론

- 어린이는 복합문화공간을 통해 창의성과 문화적 감수성을 키우는 다양한 체험과 자신과 지역사회 문제에 참여할 기회를 얻고, 미래사회에 필요한 재능과 역량을 개발할 수 있음
 - 부산시 어린이 복합문화공간은 부산시 내 문화적 불균형과 문화적 기회 부족을 해소하기 위하여 문화공간에 대한 접근성을 높이고 지역주민이 편리하게 이용할 수 있도록 공간 활용을 극대화하여 다양한 체험의 가능성을 높임
 - 또한, 지역주민의 능동적이고 적극적인 참여가 가능하도록 가족의 여가활동을 확대할 수 있는 다양한 콘텐츠를 마련하여 지역사회 문제에 참여할 기회를 제공함
 - 어린이와 부모의 요구에 적합한 맞춤형 문화 콘텐츠를 제공할 수 있는 시스템 체계를 구축하여 지역 내 아동의 재능을 발견하고 잠재력을 개발하는 기회를 제공함
- 부산광역시가 추구하는 어린이시설에 대한 정책도 평등한 접근성, 어린이와 지역주민의 자율적인 참여, 어린이의 다양한 체험에 대한 지원 지향
 - 15분 생활권 내 이용 가능한 부산 어린이 복합문화공간 조성도 부산광역시의 정책과 유사한 방향성을 가짐
 - 그러나 마을 단위에서 주민의 다양한 요구를 수렴하면서 소규모로 운영하는 방식

- 은 기존의 어린이 복합문화공간의 운영방식과는 매우 다름
- 기존의 복합문화공간은 주로 큰 규모의 시설에서 대규모 인원을 수용하면서 단독으로 운영되고 있음. 이와 달리 마을 단위로 지역주민의 생활 공간에서 소규모로 운영될 복합문화공간은 새로운 운영방식을 모색해야 함
 - 본 연구는 부산 어린이 복합문화공간의 효율적인 운영을 위한 방안을 제시하는 것을 목적으로 부산 어린이의 부모를 대상으로 어린이 문화시설에 대한 인식조사와 국내 전문가를 대상으로 어린이 문화공간의 실태와 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 컨설팅을 심층면담 방식으로 조사하였음
 - 학부모 대상 요구도 조사 내용
 - 어린이 문화시설에 대한 만족도는 콘텐츠의 다양성과 프로그램에 대한 접근성이 중요한 요소임
 - 15분 생활권 내에 부산 어린이 복합문화시설이 활성화되기 위해서는 재정적 지원, 안정적인 시설관리, 기존 콘텐츠와의 차별화, 프로그램의 전문성을 중요하게 고려하였음
 - 전문가 대상 심층면담 조사 내용
 - 부산 어린이 복합문화공간의 역할을 대·중·소 공간별로 명확히 구별할 것
 - 기존 서비스와 연계하면서 프로그램 내용을 차별할 것
 - 양질의 콘텐츠로 운영의 질을 향상시킬 것
 - 양질의 콘텐츠 개발과 운영의 지속성을 위해 전문인력을 확보할 것
 - 위 조사결과를 바탕으로 연구진은 부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 세 가지 운영안을 제시함
 - 첫째, 재능개발형 프로그램을 코어로 하여 교육형, 문화예술체험형, 사회참여형 프로그램을 지역사회 특성과 참가자의 요구에 따라 모듈 방식으로 조합하여 운영할 것을 제안함
 - 부산에 조성될 다양한 크기의 다수 문화공간을 효율적으로 운영하기 위해서는 지역에서 요구하는 프로그램을 우선 선택하여 지역의 차별성을 반영하고, 점차 프로그램 유형별로 풍부하게 운영할 것을 제안함
 - 둘째, 모듈 방식의 프로그램 운영을 위해 데이터환류시스템을 구축할 것을 제안함

- 데이터환류시스템은 이용자들 간의 소통과 정보가 순환되는 역할, 그리고 데이터베이스로 수집된 정보가 이후의 프로그램 운영을 위해 가치있게 활용되는 역할을 담당할 것임
- 셋째, 부산 어린이 복합문화공간의 운영방식은 대·중·소 공간들의 네트워크와 효율적인 운영, 지속적인 관리와 감독을 위해 부산광역시가 지휘본부(control tower)의 역할을 담당할 필요가 있음
 - 인력조직은 맞춤형 지원팀, 사업 기획팀, 운영 지원팀으로 구분하여 조직화할 것과 소규모 공간에도 인력을 배치하고 공간 규모가 커질수록 인력을 보충할 것을 제안함
- 부산 어린이 복합문화공간의 활성화 방안을 모색하기 위해 수행된 조사결과와 연구진이 제안한 운영안을 바탕으로 최종 결론을 제시하면 다음과 같음
- 첫째, 도시의 발전과 인재 양성에 대한 비전을 바탕으로 대·중·소 공간에 따라 부산 어린이 문화공간의 역할을 구분할 것을 제안함
 - 먼저, 어린이 복합문화공간을 15분 생활권 내에서, 마을공동체 단위로 촘촘하게 조성하여 지원한다는 것은 부산이라는 도시에 대한 비전을 담고 있음
 - 부산의 어린이 관련 정책도 문화시설에 대한 평등한 접근, 자율적인 참여, 마을공동체의 다양성을 지원하는 방향성을 보여줌
 - 이러한 도시의 비전에 따라 인재 양성에 대한 비전도 같은 맥락에서 수립되어야 함
 - 부산의 어린이라면 누구나 복합문화공간에 평등하게 접근하여 문화적 감수성, 재능, 신체적인 건강을 발달시킬 수 있도록 다양한 지원을 받아야 함
 - 또한, 부산의 어린이는 자신이 생활하는 마을공동체의 크고 작은 이슈, 예를 들어 마을의 생태와 안전을 위협하는 문제에서부터 가족과 또래 관계에 이르기까지 공동의 관심사를 공유하고 협력할 수 있어야 함
 - 이러한 비전에 따라 대·중·소 공간의 역할이 구분될 필요가 있음
 - 무엇보다 15분 생활권 내 조성되는 소규모 공간의 역할이 중요해지는데, 소규모 문화시설에 양질의 다양한 콘텐츠를 제공하고자 하는 노력이 활성화 방안의 출발이 될 수 있음
 - 소규모 활동을 지원하기 위해 대·중규모 공간에서 프로그램을 모듈화하고 전문인력을 배치하는 허브 역할을 담당할 것을 제안함

- 둘째, 부산 어린이 복합문화공간의 지속적인 운영을 위해 부산광역시의 정책과 지원을 구체적으로 명시하여 인력과 재정을 확보할 것을 제안함
 - 어린이 복합문화공간을 위한 조례를 제정하거나 변경하여 부산광역시의 구체적인 지원 목적과 지원 내용을 명시할 필요가 있음
 - 이러한 법적 근거를 바탕으로 안정적인 예산과 전문인력의 확보, 운영 매뉴얼 및 지침의 개발, 양질의 프로그램 기획과 안정적인 운영이 이루어질 수 있음
 - 특히, 소규모 공간이라 하더라도 최소 1명 이상의 전문인력이 배치되어야 지역주민과 소통하며 프로그램을 안정적으로 운영할 수 있음
 - 또한, 부산 곳곳에서 운영될 문화공간의 효율적이고 공적인 관리 감독을 위해 지휘본부(control tower)를 부산광역시가 주관하는 기구로 운영할 것을 제안함
- 셋째, 타 도시와 차별화되는 부산광역시의 운영 전략으로 모듈 방식의 프로그램 운영, 콘텐츠의 아카이브 구축, 데이터환류시스템의 구축을 통해 부산 어린이를 위한 맞춤형 지원에 활용할 것을 제안함
 - 먼저, 다양한 규모의 문화공간에서 진행될 프로그램은 지역마다 자율적으로 개발되어 확산할 수도 있지만 반대로 과학 및 예술 분야의 프로그램은 전문가에 의해 개발되어 지역으로 제공될 필요도 있음
 - 다양한 방식으로 개발된 프로그램을 지역마다 획일적인 방식으로 운영될 수는 없으며 또한, 지역마다 우선적으로 필요로 하는 프로그램 유형도 같을 수는 없음
 - 따라서 콘텐츠의 유형을 크게 재능개발형, 교육형, 문화예술 체험형, 사회참여형으로 구분하여 콘텐츠 아카이브를 구축하고 지역의 요구에 따라 모듈로 구성된 콘텐츠를 제공할 것을 제안함
 - 다음으로, 어린이와 가족을 위한 맞춤형 지원이 이루어지기 위해서는 데이터 환류시스템을 구축할 필요가 있음
 - 여러 유형의 프로그램, 특히 교육형 프로그램을 제공할 때 어린이의 요구나 강점을 고려할 필요가 있으며 이를 위해 재능개발형 프로그램을 먼저 진행할 필요가 있음
 - 새로운 프로그램을 기획할 때, 어린이와 가족에 대해 검사하거나 컨설팅한 자료, 프로그램의 진행과정에서 관찰한 자료, 프로그램 효과 측정자료를 근거로 의사결정을 할 수 있음
 - 데이터가 지속해서 수집되고 환류될수록 맞춤형 지원을 위한 데이터의 활용도 정확하고 새로운 방식으로 이루어질 수 있음

2. 제언

- 첫째, 소규모 문화공간의 활성화는 시민들의 자생적인 공동체가 형성될 때 추진력을 높일 수 있음
 - 현재 걸어서 15분 생활권 내에 부산 어린이 복합문화공간을 조성하는 사업은 어린이를 위한 문화적 욕구를 평등하게 충족시키는 사업이기는 하나 지역주민들의 요구를 충분히 반영하지 못한 한계가 있음
 - 향후 시범사업의 진행에 따라 선별적으로 진행된 사업에 대해 모니터링하고 이용자 분석을 추가로 시행하여 지역주민의 자발적인 참여를 더 지원하는 방향으로 재설정할 필요가 있음
- 둘째, 부산 어린이 복합문화공간이 공간의 규모 및 기반시설의 상태에 따라 공간별로 적용 가능한 프로그램 내용이나 활용방식이 제한될 수 있음
 - 따라서 공간별 시설기반의 상태에 따라 프로그램 유형을 제한하여 선별적으로 추진할 필요성이 있음
 - 향후 공간별 상태에 따라 다르게 진행된 프로그램의 진행 과정과 효과를 조사하여 어린이 복합문화공간의 시설기반에 따라 서비스 내용의 특성화와 확장성을 비교할 필요가 있음
- 셋째, 부산 어린이 복합문화공간 조성 서비스가 기존 공공 서비스와 중복되는지 검토할 필요가 있음
 - 본 연구에서 기존 어린이 문화서비스와 차별화되는 요구를 발견하기도 하였으나 사업 간의 유사성이나 중복성은 서비스 내용의 복잡성과 운영의 비효율성으로 인해 오히려 시민의 호응이나 참여를 제한할 수도 있음
 - 따라서 향후 어린이 관련 문화사업들의 유사성과 중복성을 체계적으로 조사하여 부산 어린이 복합문화공간 사업이 더 효율적으로 수행될 수 있도록 분석할 필요가 있음
- 본 연구는 부산의 어린이가 재능있는 미래 인재로 성장하기 위해 양질의 다양한 문화서비스를 가까운 곳에서 경험할 수 있는 운영 방안들을 제안하였으나, 지역주민의 참여 의지와 부산광역시의 지원 의지가 협력적으로 작용하지 않는다면 운영의 지속성이나 활성화를 기대하기 어려움
- 앞으로 실제적인 운영과 진전된 연구를 통해 부산 어린이 복합문화공간이 가족친화적 문화융합도시로 발전하기를 기대함

Abstract

A Basic Study for Facilitating the Busan Children's Complex Cultural Space

Children can be provided with opportunities to be creative, culturally sensitive, and participate in their own and community issues through a complex cultural space. Through experiences in the complex cultural space, children develop their talents and develop the competencies required for the future society. The Busan Children's Complex Cultural Space will be created as a children's cultural experience space of various sizes within a 15-minute walk.

The purpose of this study is to propose a plan for the efficient operation of the Busan Children's Complex Cultural Space. For this purpose, a survey on the needs of the children's complex cultural space for the parents of children in Busan, and an in-depth interview was conducted for the current situation and consulting with the experts in charge of the children's complex cultural space. Based on the results of the survey, this study intends to propose an operation plan for facilitating the Busan Children's Complex Cultural Space.

In the questionnaire survey, the parents of children in Busan reported the diversity of content and accessibility of programs as factors that showed remarkably high satisfaction with children's cultural facilities. In addition, the parents responded that financial support, steady facility management, differentiation from existing contents, and program expertise should be considered in order to activate the Busan children's complex cultural space, which will be created within a 15-minute walk.

In an in-depth interview with the persons in charge of a domestic children's cultural space, experts gave advice as follows. First, clarify the roles according to the size of large, small, and medium spaces. Second,

differentiate the contents of the program while linking with existing services. Third, review the operation plan, increase the content for revisiting, plan high-quality content, and build a data feedback system to consequently improve the quality of the cultural space. Fourth, secure professionals who can improve the quality of content and operate continuously.

Based on the results of this survey, the following are suggestions for operation plans to facilitate the Busan Children's Complex Cultural Space.

First, with the talent development type program as the core, we propose a modular program operation model that provides educational type, cultural-artistic experience-type, and social participatory type programs according to living area within a 15-minute walk.

In order to efficiently operate the diverse programs at about 500 cultural facilities of various sizes to be built in Busan, the program types are sequentially selected according to the characteristics of the local community and the needs of users, and various operation methods are provided for each living area within a 15-minute walk. At the same time, the high-quality programs that have received good reviews can be expanded and operated throughout Busan.

Second, it is proposed to establish a data feedback system for a modular program operation model. The first role of the data feedback system is the communication and circulation of information between users and between users and managers of the Busan Children's Complex Cultural Space. The second role of the data feedback system is to systematically manage the information collected from children, families, and local communities in Busan as a database, and to use the accumulated information as a collaboration between agencies in a customized valuable way.

Third, the operation method of the Busan Children's Complex Cultural Space may be operated directly by Busan Metropolitan City, indirectly operated, or a mixed operation method. However, in any operating method, Busan Metropolitan City needs to take on the role of the control tower for the network of the large, medium, and small-scale spaces, efficient operation, and continuous management and supervision.

The organization that will operate the Busan Children's Complex Cultural

Space is composed of a consulting team, a curator research team, and an operation management team to operate a modular program. Even in a small space, at least one person must be allocated, and as the space grows, more people must be added.

Based on the research of this study and the plan to revitalize the Busan children's Complex Cultural Space proposed by the research team, the final conclusions are presented as follows.

First, based on the vision of Busan city development and talent nurturing, it is proposed to divide the role of the Busan children's complex cultural space according to the size of large, small, and medium-sized spaces.

Second, for the continuous operation of the Busan Children's Complex Cultural Space, it is suggested that Busan Metropolitan City's policies and support to secure operating manpower and finances be materialized.

Third, as an operational strategy of Busan Metropolitan City that is differentiated from other cities, we propose customized support for Busan children by establishing an archive of modular programs and a data feedback system.

Accepting the results and suggestions of this study, the Busan Children's Complex Culture Space fosters children in Busan as talented children preparing for the future society, and through this, we hope that Busan will develop into a family-friendly cultural convergence city.

참고문헌

[보고서 및 논문]

- 김보영·석중휘. 어린이 창의예술교육프로그램의 활성화 방안 연구-국내·외 어린이예술교육프로그램 사례를 중심으로 -, 일러스트레이션 포럼, 34 (2013) : 25-34.
- 김우욱. 어린이 복합문화공간의 개념 및 비전. 아동청소년극포럼, 12 (2005) : 34-36.
- 김정은·류진석. 아동의 방과 후 생활시간과 삶의 만족도, 행복감과의 관계. 사회과학 연구, 24:4 (2018) : 123-146.
- 남영희·정민경·이순옥. 지역 문화예술교육의 사회적 역할: 부산 꿈다락 토요문화학교 사업을 중심으로. 한국민족문화, 74 (2020) :379-418.
- 문화체육관광부·한국문화관광연구원. 2020 문화예술 정책백서. 2021
- 보건복지부. 가족친화 사회환경조성 실태조사. 2009.
- 송헌재·신우리. 자녀출산 및 사교육비의 가구소득과의 관계분석. 노동경제논집, 40:4 (2017), 33-59.
- 이수진·허동숙. 프랑스 안 이달고(Ane Hidalgo) 파리시장의 '내일의 도시 파리' 정책공약, 국토이슈리포트, 32 (2021) : 1-8.
- Miller, A. I. 충돌하는 세계-과학과 예술의 충돌이 빚어낸 전혀 새로운 현대예술사-, (구계원 역). 파주시 : 문학동네. 2020
- Barron, B. Interest and self-sustained learning as catalysts of development: A learning ecology perspective, Human Development, 49, (2006) : 193-224.
- Dai, D. Y. Envisionng a new foundation for gifted education: Evolving complexity theory (ECT)of talent development, Gifted Child Quarterly, 61, 3 (2017) : 172-182.
- Dai, D. Y., Sternberg, R. J. Beyond cognitivism: Toward an intergrated understanding of intellectual functioning and development, In Dai, D. Y., Stenberg, R. J. (Eds.), Motivation emotion, and Cognition:

어린이놀이시설 안전관리법 제2조
어린이안전관리에 관한 법률 제3조

[인터넷 자료]

- 광양경제 홈페이지. www.genews.co.kr(검색일: 2021.12.10.).
- 광주매일신문 홈페이지. www.kjdaily.com(검색일: 2021.12.05.).
- 국가법령정보센터 홈페이지. <https://www.law.go.kr>(검색일: 2021.12.10.).
- 국가통계포털 홈페이지. <https://kosis.kr/index/index.do>(검색일: 2021.12.10.).
- 국립국악원 국악발물관 홈페이지. <https://www.gugak.go.kr/site/homepage/menu/viewMenu?menuid=001004001001&lang=ko>(검색일: 2021.12.10.).
- 국립광주과학관 홈페이지. <https://www.sciencecenter.or.kr>(검색일: 2021.12.10.).
- 국립아시아문화전당 홈페이지. www.imageroot.co.kr(검색일: 2021.12.10.).
- 금강일보 홈페이지. www.ggilbo.com(검색일: 2021.12.10.).
- 김해시 기후변화 홍보체험관 홈페이지. <https://www.gimhae.go.kr/cce.web>(검색일: 2021.12.05.).
- 네이버검색. <https://search.never.com>(검색일: 2021.12.10.).
- 네이버뉴스. <https://news.naver.com>(검색일: 2021.12.10.).
- 네이버블로그. <https://blog.naver.com>(검색일: 2021.12.10.).
- 네이버카페. <https://cafe.naver.com>(검색일: 2021.12.10.).
- 뉴스팟 홈페이지. <http://www.today.sn.com/139>(검색일: 2021.12.10.).
- 뉴욕 메트로폴리탄 박물관 홈페이지. <https://www.metmuseum.org/>(검색일: 2021.12.05.)
- 디자인정글 홈페이지. <https://www.jungle.co.kr>(검색일: 2021.12.05.).
- 베이비타임즈 홈페이지. www.babytimes.co.kr(검색일: 2021.12.05.).
- 부산문화재단 홈페이지. <http://www.bscf.or.kr/00main/main.php>(검색일: 2021.12.05.).
- 부산민주공원 민주항쟁기념관 홈페이지. <http://www.demopark.or.kr/main/>(검색일: 2021.12.05.).
- 부산어린이창의교육관 홈페이지. <https://home.pen.go.kr/childpia/main.do>(검

색일: 2021.12.05.).

부산일보 홈페이지. www.busan.com(검색일: 2021.12.10.).

부산시립어린이미술관 홈페이지. <https://art.busan.go.kr>(검색일: 2021.12.10.).

부천시육아종합지원센터 홈페이지. <https://www.bucheoni.or.kr>(검색일: 2021.12.05.).

상원미술관 홈페이지. www.imageroot.co.kr(검색일: 2021.12.05.).

서울상상나라 홈페이지. <https://www.seoulchildrensmuseum.org>(검색일: 2021.12.05.).

성광일보 홈페이지. <http://www.sgilbo.kr/news/articleView.html?idxno=15827>(검색일: 2021.12.05.).

스페인 아이디어 & 발명 박물관. <https://www.mibamuseum.com>(검색일: 2021.12.05.).

시립노원청소년센터 홈페이지. <http://youthcenter.or.kr/153>(검색일: 2021.12.05.).

아일랜드 디아크 홈페이지. <https://www.ark.ie>(검색일: 2021.12.05.).

연합뉴스 홈페이지. <https://www.yna.co.kr>(검색일: 2021.12.10.).

오마이뉴스 홈페이지. www.ohmynews.com(검색일: 2021.12.10.).

울산시민신문. <http://www.ucinews.kr/news/articleView.html?idxno=85575>
(검색일: 2021.12.05.).

이뉴스 홈페이지. <http://www.ewnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=1215657>(검색일: 2021.12.05.).

이승연. 고단한 현대인을 웃음짓게 하는 처방전 마음약방을 찾다. 매일경제. 2015.05.13.
<https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2015/05/455863/>(검색일: 2021.11.30.).

인천뉴스 홈페이지. www.incheonilbo.com(검색일: 2021.12.10.).

전주세계소리축제 홈페이지. <http://www.sorifestival.com/>(검색일: 2021.12.10.).

제주아르떼 뮤지엄 홈페이지. <https://artemuseum.com/JEJU#lg=%20w202107127858e2d23d107%20&slide=7>(검색일: 2021.12.05.).

주간동아 홈페이지. <https://weekly.donga.com>(검색일: 2021.12.10.).

중앙일보 홈페이지. www.joongang.co.kr(검색일: 2021.12.05.).

주간시사매거진 홈페이지. www.weeklysisaco.kr(검색일: 2021.12.10.).

천안어린이꿈누리터 홈페이지. <https://www.cachildren.kr/kor.do>(검색일: 2021.

- 12.05.).
- 충남정보문화산업진흥원 홈페이지. <https://www.ctia.kr/>(검색일: 2021. 12.05.).
- 충북일보 홈페이지. www.inews365.com(검색일: 2021. 12.05.).
- 충청북도유아교육진흥원 홈페이지. <https://www.cbiedu.go.kr/home/main.php>
(검색일: 2021.12.05.).
- 학부모뉴스24 홈페이지. www.sptnews24.com(검색일: 2021.12.10.).
- 한국경제 홈페이지. [http://bntnews.hankyung.com/apps/news?mode=sub_v
iew&popup=0&nid=04&c1=04&c2=01&c3=&nkey=2010073113065
23](http://bntnews.hankyung.com/apps/news?mode=sub_view&popup=0&nid=04&c1=04&c2=01&c3=&nkey=201007311306523)(검색일: 2021.12.05.).
- 한국문화예술교육진흥원 홈페이지. <https://www.arte.or.kr/index.do>(검색일: 20
21.12.05.).
- 한국잡월드 홈페이지. <https://www.koreajobworld.or.kr/main.do>(검색일: 2021.
12.05.).
- 한림유치원 홈페이지. www.hanlimkids.com/Regio(검색일: 2021.12.10.).
- 화명수목원관리사업소 홈페이지. <https://www.busan.go.kr/forest/index>(검색
일: 2021.12.05.).
- 화성어린이문화센터 홈페이지. <http://childrenjob.hscity.go.kr>(검색일: 2021. 1
2.05.).
- GREAT EXPLORATIONS CHILDREN'S MUSEUM 홈페이지. <https://greatexplorations.org/>(검색일: 2021.12.10.).
- Kidspac children's museum 홈페이지. <https://kidspacemuseum.org/>(검
색일: 2021.12.10.).
- Koreabridge 홈페이지. <https://www.koreabridge.net>(검색일: 2021.12.05.).
- Newlyn Art Gallery & the Exchange 홈페이지. [https://www.newlynartgaller
y.co.uk](https://www.newlynartgallery.co.uk)(검색일: 2021.12.05.).
- LITTLE BUCKEYE CHILDREN'S MUSEUM 홈페이지. [https://www.littlebucke
ye.org/](https://www.littlebuckeye.org/) (검색일: 2021.12.10.).
- Pinterest 홈페이지. <https://www.pinterest.co.kr/>(검색일: 2021.11.30.)
- The Children's Museum of Indianapolis 홈페이지. [https://www.childrensm
useum.org/](https://www.childrensmuseum.org/)(검색일: 2021.12.10.).
- U-LEX 2.0 법률우주 홈페이지. <https://www.ulex.co.kr/>(검색일: 2021.12.10.).

YonTube 홈페이지. <https://www.youtube.com>(검색일: 2021.12.10.).

YTN 홈페이지. www.ytn.co.kr(검색일: 2021.12.13.)

부록

1. 설문지

부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 설문조사

안녕하십니까?

귀댁에 건강과 행복이 가득하시길 진심으로 기원합니다.

본 설문은 부산시 어린이 복합문화공간 조성 및 운영과 관련한 타당성 및 정책 추진 방안 마련을 위한 목적으로 진행되며, 부산연구원의 연구비 지원을 받아 수행됩니다.

귀하의 설문 참여는 부산시 어린이 복합문화공간 확충을 통해 어린이의 창의력과 상상력 제고와 미래인재 육성을 위한 정책 추진에 중요한 자료가 될 것입니다.

본 설문내용은 통계법 제 33조에 따라 개인적인 비밀이 엄격히 보호되며 통계분석을 위한 자료로 활용하는 것 이외에는 다른 목적으로 사용되지 않습니다. 또한, 본 설문 문항에는 정답이 없으니 솔직한 답변 부탁드립니다.

협조해주심에 진심으로 감사드립니다.

2021년 10월
 동아대학교 휴먼라이프리서치센터
 문의처: 051-200-6494, e-mail: ekgo72@dau.ac.kr

〈설문 작성시 주의사항〉

문항을 읽고 제시되는 보기 중 자신의 생각과 가장 비슷한 번호에 "V" 표를 해주시길 바랍니다.

※ 귀하의 자녀 중에 유아 7세반 ~ 초등 5학년 어린이가 있습니까?
 (손녀, 손자는 제외)

① 있음 설문 시작

② 없음 설문 종료

8. 방과 후 자녀의 교육·문화·콘텐츠 체험 이용 경험과 이용 만족도에 대한 질문입니다.
※ 이용 경험이 "전혀 없다"라고 응답하신 분은 이용만족도 "⑥ 해당사항 없음" 을 선택하시면 됩니다.

8-1. 지난 일주일 동안 이용 횟수와 이용 만족도는 얼마입니까

	이용경험					이용 만족도					
	전혀 없다	주 1~2 회	주 3~4 회	주 5~6 회	주 7회 이상	매우 불만 족	불만 족	보통	약간 만족	매우 만족	해당 사항 없음
(1) 방과 후 프로그램 (유치원·학교)	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(2) 지역아동돌봄교실 (지역아동센터)	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(3) 행정복지센터 (어린이 프로그램)	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(4) 사설 학원 (교과, 예체능)	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥

8-2. 지난 한 달 동안 이용 횟수와 이용 만족도는 얼마입니까

항목	이용경험					이용만족도					
	전혀 없다	월 1~2회	월 3~4회	월 5~6회	월 7회 이상	매우 불만 족	불만 족	보통	약간 만족	매우 만족	해당 사항 없음
(5) 어린이 도서관 일반 도서관	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(6) 사설 문화센터 (백화점, 마트 등)	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(7) 사설 키즈카페	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥

8-3. 지난 일 년 동안 이용 횟수와 이용 만족도는 얼마입니까

항목	이용경험					이용만족도					
	전혀 없다	연 1~3회	연 4~6회	연 7~9회	연 10회 이상	매우 불만 족	불만 족	보통	약간 만족	매우 만족	해당 사항 없음
(8) 어린이공원·일반 공원, 놀이공원	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(9) 과학관·박물관, 체험관	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(10) 문화시설 (공연장, 미술관, 전시관, 영화관 등)	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(11) 수족관·동물원 ·식물원	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(12) 자연(생태)·환경 체험 프로그램	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥
(13) 스포츠 시설 (수영장, 눈썰매장 등)	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	⑥

9. 어린이를 위한 교육·문화·콘텐츠 체험에 대한 정보 수집에 관한 질문입니다.

아래 내용 중에서 주로 활용하는 순서대로 두 가지만 표시해 주십시오.

- | | |
|-------------------------|---|
| 1순위 () | 2순위 () |
| ① 유치원, 학교 안내 | ② 가족, 친척 |
| ③ 친구, 직장동료, 이웃, 지인 | ④ 현수막, 홍보자료(포스터, 리플렛 등) |
| ⑤ 인터넷 검색 | ⑥ SNS(블로그, 페이스북, 밴드, 인터넷 카페 등) |
| ⑦ 신문, 잡지, TV 라디오 등 광고 | ⑧ 시청, 구청, 동(읍,면) 행정복지센터(주민센터) 등 |
| ⑨ 문화시설(박물관, 미술관, 공연장 등) | ⑩ 기타() |

10. 자녀가 가장 만족한 교육·문화·콘텐츠 체험 공간은 어떤 곳입니까?

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ① 1,000㎡(300평)이상 대형 복합문화공간 | ② 330㎡(100평) ~ 1,000㎡(300평) 중형 복합문화공간 |
| ③ 330㎡(100평)미만 소형 다목적 문화공간 | ④ 소형 공연·전시장 |
| ⑤ 지역 문화시설 내 공간 | ⑥ 행정복지센터(주민센터) |
| ⑦ 민간 문화센터(백화점, 마트 등) | ⑧ 사설 키즈카페 |
| ⑨ 기타() | |

11. 자녀가 가장 흥미를 느낀 교육·문화·콘텐츠 체험이 어떤 것인지 두 가지만 표시해 주십시오.

- | | |
|--|-------------|
| 1순위 () | 2순위 () |
| ① 전시 (아이들의 호기심을 자극하는 볼거리) | |
| ② 체험 (오감을 활용하는 체험 놀이) | |
| ③ 교육 (음악, 미술, 연극 등을 직접 해보는 교육) | |
| ④ 공연 (어린이의 눈높이에 맞는 공연) | |
| ⑤ 놀이 (아이들이 자유롭게 놀이할 수 있는 공간) | |
| ⑥ 창작 (스스로 생각하고 만드는 과정을 즐기는 창작) | |
| ⑦ 통합문화예술교육 (문화예술분야와 비문화예술분야(역사, 수학 등의 교과과정)를 통합한 문화예술교육) | |
| ⑧ 융합문화예술교육 (여러 개의 문화예술장르를 융합한 문화예술교육) | |

12. 자녀와 교육·문화·콘텐츠 체험시설을 이용할 때 중요하게 여기는 정도를 아래 항목에 표시해 주십시오.

항목	전혀 중요 하지 않다	중요 하지 않다	보통 이다	중요 하다	매우 중요하다
(1) 시설이용료(입장료포함)	①	②	③	④	⑤
(2) 시설의 인지도 및 명성	①	②	③	④	⑤
(3) 프로그램 진행 요일 및 시간	①	②	③	④	⑤
(4) 전시 및 체험공간의 규모	①	②	③	④	⑤
(5) 접근성(거리) 및 주차	①	②	③	④	⑤
(6) 이용 편리성	①	②	③	④	⑤
(7) 안전관리	①	②	③	④	⑤
(8) 다양한 콘텐츠	①	②	③	④	⑤
(9) 프로그램의 전문성	①	②	③	④	⑤
(10) 프로그램 인력의 전문성	①	②	③	④	⑤
(11) 콘텐츠 운영체계	①	②	③	④	⑤

13. 자녀와 함께 방문하셨던 교육·문화·콘텐츠 체험시설 중 가장 만족했던 시설에 대해 그렇게 생각하신 이유는 무엇입니까?

- ① 시설이용료(입장료 포함) ② 요일 및 시간 ③ 시설의 규모
④ 접근성(거리) 및 주차 ⑤ 이용 편리성 ⑥ 콘텐츠의 다양성
⑦ 프로그램의 전문성 ⑧ 프로그램 인력의 전문성 ⑨ 콘텐츠 운영체계
⑩ 기타()

14. 자녀와 함께 방문하셨던 교육·문화·콘텐츠 체험시설 중 가장 불만족했던 시설에 대해 그렇게 생각하신 이유는 무엇입니까?

- ① 시설이용료(입장료 포함) ② 요일 및 시간 ③ 시설의 규모
④ 접근성(거리) 및 주차 ⑤ 이용 편리성 ⑥ 콘텐츠의 다양성
⑦ 프로그램의 전문성 ⑧ 프로그램 인력의 전문성 ⑨ 콘텐츠 운영체계
⑩ 기타()

15. 어린이 교육·문화·콘텐츠 체험시설을 재방문하는 중요한 요소에 대한 질문입니다.
아래 내용중에서 재방문한 주요 요소를 순서대로 두 가지만 표시해 주십시오.

- 1순위 () 2순위 ()
- ① 시설의 규모 ② 접근성(거리) 및 주차 ③ 시설이용료(입장료 포함)
④ 콘텐츠 운영체계 ⑤ 요일 및 시간 ⑥ 이용 편리성
⑦ 콘텐츠의 다양성 ⑧ 프로그램의 전문성 ⑨ 프로그램 인력의 전문성
⑩ 학교교과과정과의 연계 ⑪ 자녀발달 및 학교생활 등에 관한 컨설팅
⑫ 기타(구체적으로:)

Ⅲ. 가족문화활동에 관한 조사

‘가족문화활동’이란 가족들이 여유로운 시간에 집 밖에서 가족들의 의사나 취미 등에 따라 연극이나 음악 공연, 전시회 등의 관람, 박물관 혹은 도서관 방문, 자연체험, 운동 등을 함께 하는 것을 의미합니다.

16. 자녀와 함께 가족문화활동을 얼마나 하는 편입니까?

- ① 전혀 하지 않는다 ② 거의 하지 않는다 ③ 가끔 한다
④ 자주 한다 ⑤ 거의 매 주말 한다.

17. 자녀와 함께 가족문화활동을 하는 주목적은 무엇입니까?

- ① 여가 시간을 효율적으로 활용하기 위해서
② 가족 간의 유대감을 증진시키기 위해서
③ 다양한 체험을 통해 자녀의 흥미와 발달에 도움을 주기 위해서
④ 부모로서의 역할을 바람직하게 수행하기 위해서
⑤ 기타()

현안연구 2022-03-010

부산 어린이 복합문화공간 활성화를 위한 기초연구

저 자 고은경, 김동진, 이난희, 이근애, 전효정

발행인 송교욱

발행일 2022년 03월

발행처 재단법인 부산연구원

(우)47210 부산광역시 부산진구 중앙대로 955 상수도사업본부 8,9F

☎ (051)860-8850, FAX (051)860-8619

홈페이지 <http://www.bdi.re.kr>

ISBN 979-11-6886-010-0 93330

※ 이 보고서의 내용은 연구책임자의 견해로서, 부산광역시의 정책적 입장과는 다를 수 있습니다.
또한 이 보고서는 출처를 밝히는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단전재나 복제는 금합니다.