

2019 세이브더칠드런 놀권리성장포럼

놀이가 바꾼 아동과 지역사회

—
Summary Report

아동 놀 권리 증진을 위한 정책 제언



세이브더칠드런 놀이터를 지켜라



세이브더칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 사업은 놀 시간, 친구, 공간이 부족해서 고민인 우리나라 아이들이 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 놀 수 있는 세상을 만드는 놀 권리 회복 프로젝트다. 2014년 사내 UNCRC 31 스터디 모임을 시작으로 놀 권리를 침해하는 제도 개선을 위해 옹호 활동을 하고, 지자체 및 교육청 등과 함께 도시와 농어촌지역, 학교의 놀이 환경을 개선하고 있다.

농어촌아동지원사업

농어촌 지역 아동의 방과 후 보호와 놀 권리 보장을 함께 해결하기 위해 △ 놀이공간이 있는 공립형 지역아동센터와 △ 실내공간과 성인이 상주하는 농어촌형 놀이터를 만든다. 지속적이고 안정적으로 운영될 수 있도록 지자체와 협약하여 지자체 소유 부지에 공간을 신축하고, 지역사회가 다 함께 돌보면서 자유롭게 놀 수 있는 공간 특성을 갖는다.

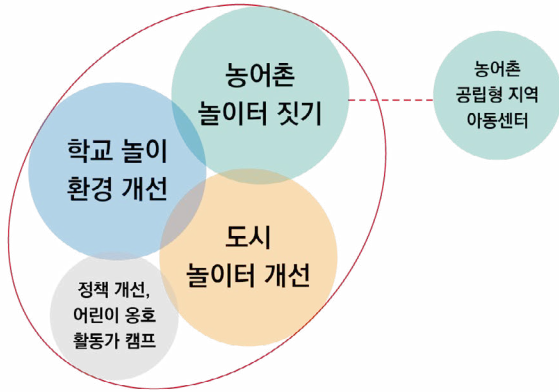
잘 노는 우리학교 만들기

학교의 유휴공간을 놀이 공간으로 개선하고 주 40분 이상 자유놀이시간을 확보하는 ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 사업은 아이들이 학교에서 잘 놀기만 해도 신체적, 정서적으로 긍정적 변화를 만들어낸다는 연구 결과를 가지고 있다. 아이들이 또래와 가장 많은 시간을 보내는 학교에서부터 놀 권리가 실현될 수 있도록 교육청과 협약하여 전국 시도별로 잘 노는 우리학교 모델이 나오도록 추진하고 있다.

도시놀이터 개선사업

도심 지역의 노후화된 어린이공원을 지자체와 함께 개선한다. 지역의 대다수가 이용하는 공간인 만큼 좋은 커뮤니티 디자인이 될 수 있도록 각계각층의 의견을 수렴한다. 통합놀이터로서 모든 아동이 차별 없이 놀고, 아동과 지역사회 주도로 놀이공간이 활성화 될 수 있게 한다.

놀 시간, 놀 친구, 놀 공간이 부족해서 고민인 우리나라 아이들이 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 놀 수 있는 세상을 만드는 아동 놀 권리 회복 프로젝트



지켜진 놀이 공간들

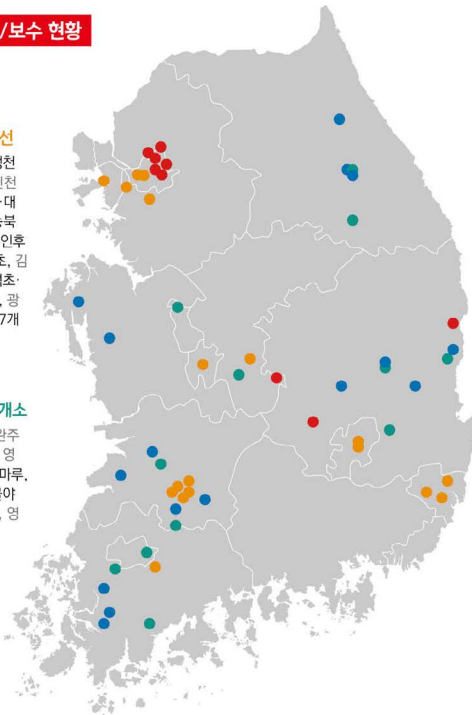
전국 놀이공간 개소/보수 현황

학교 놀이공간 44곳 개선

서울 동답초·유현초, 경기 양천초·시흥초·용마초·해송초, 인천 부흥초, 대전 전민초·선화초·대양초, 전주 덕일초·중산초·송북초·완산초·대성초·동북초·인후초, 세종 의랑초, 양산 서창초, 김해 안명초, 대구 경동초·남덕초·입석초, 울산 호계초·농소초, 광주 무등초·금부초+전주시 17개교 컨설팅

농어촌 지역 놀이터 13 개소

익성 도리터, 영월 조물락, 원주 신기밭기, 군남 하늘보리터, 영덕 지품광평, 진안 장승놀이마루, 영주 부석 올라올라, 봉화 물야하늘, 장흥 꿈틀, 고창, 서천, 영주 출신 놀이터 개소 예정



공립형 지역아동센터 16개소

영월 연당별빛·이든샘, 의성 안개, 완주 완주농자, 홍성 광천꿈드림, 청송 현서기즈, 영암 시종밖은, 영광 영광 알록달록, 영덕 영해 푸른꿈, 정선 별빛달빛, 부여 꿈지람, 고창 꿈끼, 봉화 석포행복, 태안 상상놀이, 신안 지도행복, 순창 개소 예정

도시 지역 놀이터 10개소 개보수

중랑구 상봉어린이공원·세화어린이공원, 강북구 색동어린이공원, 도봉구 개나리어린이공원 노원구 마들체육공원 어린이놀이터-초록숲놀이터, 강서구 다운어린이공원, 강동구 달님어린이공원, 경북 울진엑스포공원, 성주 백전공원, 상주 성동공원 개소 예정

목 차

I. 놀권리성장포럼 Recap

II. 세션 별 주요 논의 내용

1. 시작 대담: 놀이는 나의 인생
2. 건축가 토론: 아동 참여적 공간 구성의 중요성
3. 마무리 토론: 놀이를 포용하는 정책 (토론문 포함)

III. 아동 놀 권리 증진을 위한 정책 제언

IV. 세이브더칠드런 놀 권리 사업 성과

성과 평가 결과: 놀이가 바꾼 아동과 지역사회





2019 세이브더칠드런 놀권리성장포럼 놀이가 바꾼 아동과 지역사회

2019. 10. 18. (금) 보건복지부와 세이브더칠드런 공동주최로 열린 놀권리성장포럼 : 놀이가 바꾼 아동과 지역사회에서는 세이브더칠드런의 '놀이터를 지켜라' 사업의 성과 평가 연구 결과를 공유하고, 아동, 후원 기업, 건축가, 공공과 학계 등 각 분야의 의견이 아동과 지역사회 주도의 놀 권리 보장 활동으로 이어질 수 있도록 다음의 주제에 집중했다.

1. 아동권리적이고 지속적인 놀이 환경을 만들기 위한 제도적, 사업적 방법은 무엇인가?
2. 아동 놀 권리와 참여권을 실현하면서 놀이 인프라를 구축할 수 있는 혁신적인 접근법은 무엇이며, 어떻게 현실적으로 적용할 수 있나?
3. 놀 권리 보장 및 확산을 위한 세이브더칠드런과 민간의 역할은 무엇인가? 공공의 영역과 협업할 수 있는 방안은 무엇인가?

상기 주제를 바탕으로 포럼에서 주요하게 논의한 내용과 세이브더칠드런의 현장 활동 경험을 토대로 작성한 아동 놀 권리 증진을 위한 정책 제언을 본 보고서에 담았다.



행사 개요

행사명	2019 세이브더칠드런 놀권리성장포럼
주제	놀이가 바꾼 아동과 지역사회
공동주최	보건복지부, 세이브더칠드런
주관	세이브더칠드런
일시	2019년 10월 18일 (금), 10:00-17:00
장소	DDP(동대문디자인플라자) 살림터 3층 디자인 나눔관
참석 인원	213명

프로그램

사회 : 세이브더칠드런 국내사업부 권리사업팀 김영란 팀장

09:00-10:00	등록 및 전시 관람		
10:00-10:15	개회식	개회사	정태영 세이브더칠드런 사무총장
		환영사	양성일 보건복지부 인구정책실장
10:15-10:30	사업소개	세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라'	이수경 세이브더칠드런 국내사업부장
10:30-11:00	시작 대담	놀이는 나의 인생	박시온 입석초등학교 6학년 최지유 영훈국제중학교 2학년 오 준 세이브더칠드런 이사장 김형규 세이브더칠드런 홍보대사
11:00-11:20	휴 식		
11:20-11:40	특별 세션	우리가 놀 권리에 후원하는 이유	신은주 (주)코오롱 CSR 사무국 부장
11:40-12:00			김정식 글락소스미스클라인 대관홍보팀 상무
12:00-13:00	점심과 영화 시사회		<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 (3') • 행복한 하루 (12') • 1972 차에 맞선 암스테르담 아이들 Amsterdam Children Fighting Cars in 1972 (10')
13:00-14:00	건축가 토론	아동 참여적 공간 구성의 중요성	좌장 토론자 성주은 연세대학교 건축공학과 부교수 강미현 건축사사무소예감 대표 고기웅 건축사사무소 53427 대표 최정우 건축사사무소 유니트유에이 대표
14:00-14:20	휴 식		
14:20-15:00	성과 발표	놀이가 바꾼 아동과 지역사회	박현선 세종대학교 공공정책대학원 사회복지학과 교수
15:00-15:20	휴 식		
15:20-16:30	마무리 토론	놀이를 포용하는 정책	좌장 발표 토론자 조민선 세이브더칠드런 국내사업본부장 성장현 보건복지부 아동복지정책 과장 강선희 영주시청 아동청소년과 아동청소년친화팀 주무관 양신영 사교육걱정없는세상 정책대안연구소 선임연구원 유혜영 세이브더칠드런 서부지부장 황옥경 서울신학대학교 보육학과 교수
16:30-17:00	폐회식	마무리 제언 및 폐회사	정태영 세이브더칠드런 사무총장
		놀이 환경을 바꾸는 퍼즐	정책 제언 참여하기 (전시 부스에서 진행)
17:00-19:00	네트워킹의 밤		

I 놀권리성장포럼

Recap

1. 제도 수립과 사업 확산을 위한 현황 파악
2. 아동참여적 놀이공간과 건축가의 역할
3. 놀 권리를 위해 민관이 함께 할 수 있는 일
4. 나아갈 방향

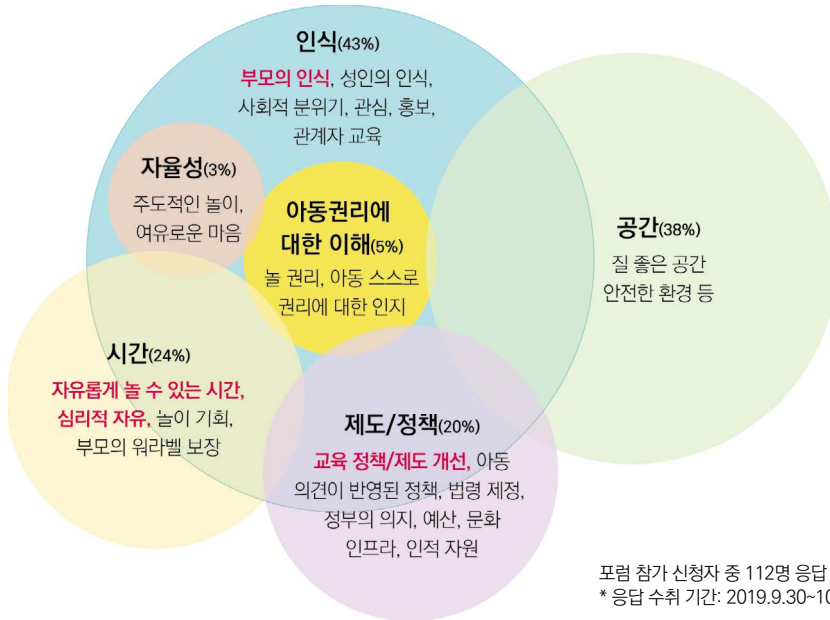
1. 제도 수립과 사업 확산을 위한 현황 파악



최근 정부 및 민간, NGO 단체 등 아동 권리를 위해 활동하고 있는 주체의 놀 권리 인식이 향상되고 있고, 보건복지부가 아동 놀 권리의 실질적 보장을 위해 발표한 포용국가아동정책(창의성, 사회성 계발을 위한 놀이 혁신)은 놀이 혁신 활성화에 더욱 힘을 싣고 있다. 놀 시간과 공간을 확보하는 놀이 혁신이 전국적으로 확산될 수 있는 제도가 생기고 이에 힘입어 더욱 다양한 사업과 프로젝트가 추진될 수 있는 환경이 만들어지고 있는 지금, 성인 주도의 미시적 접근이 아니라 아동의 시각에 입각해서 오랫동안 안정적인 방법으로 운영 될 수 있는 놀이 환경을 만들기 위해서는 어떠한 제도가 뒷받침 되어야 하고, 무엇을 중심으로 사업 모형이 만들어져야 하는지 되짚어 볼 수 있는 계기가 필요했다.

이에 놀권리성장포럼에서는 정책 확산 전 놀 권리를 침해하는 요소를 다시 확인하고, 바람직한 변화 방향에 대해 아동과 사회의 목소리를 들었다. 놀 권리의 주인공인 박시은, 최지유 아동과 세이브더칠드런 오 준 이사장, 김형규 홍보대사가 '놀이'를 주제로 대담을 나누면서 아이의 성장 과정

<그림 1> 놀 권리 보장을 위해 가장 필요한 요소



에 놀이가 미치는 영향을 들여다보고 놀이를 방해하는 요소와 아이들의 바람을 확인했다. 또한 세 이브더칠드런의 오랜 파트너인 ㈜코오롱과 글락소스미스클라인이 놀 권리 사업에 후원하는 배경과 기대하는 변화에 대해 들으면서 한정된 재원의 바람직한 사용 방안에 대해 고찰해 보는 시간을 가졌다. (II. 세션별 주요 논의 내용 참고)

특히 포럼 사전 참가 신청 접수 시 ‘놀 권리 보장을 위해 가장 필요한 것은 무엇일까?’에 대해 질문하여 놀 권리 현황에 대한 사회적 인식을 다음과 같이 확인할 수 있었다. (그림 1)

포럼 참가 신청자 중 112명의 응답 내용을 분석한 결과, ‘놀 권리’에 대한 사회적 인식 변화가 필요하다는 응답이 가장 많았고(43%), 이 중 아동을 가장 가까이에서 양육하는 부모의 인식이 먼저 변화되어야 한다는 의견도 다수 있었다. 놀이 공간 개선 사업이 활발한 지금도 여전히 질 좋고 안전한 공간과 환경 마련의 욕구가 컸으며(38%), 놀이 시간을 부족하게 만드는 주된 원인인 교육 정책과 제도 개선, 아동의 의견을 반영한 놀이 정책 마련 등과 함께 물리적, 심리적으로 자유롭게 놀 수 있는 시간의 중요성도 크게 언급되었다. 무엇보다도 놀이가 아동 스스로 자유롭고, 자율적이며 주도적으로 이루어질 수 있게 하기 위해서는 놀 권리뿐 아니라 ‘아동 권리에 대한 이해’가 중요하다는 점도 언급되었다.

종합해 보면 놀 시간과 공간, 그리고 놀이에 허용적인 사회적 인식 변화가 함께 이루어져야 하는

데, 그림에서도 알 수 있듯이 각 요소는 개별적으로 성립되기 어렵고 사회 전반에 걸쳐 유기적인 해결 과제로 남아있는 만큼 여러 이해 관계자가 함께 문제를 인식하고 변화를 만들어 나가야 하는 책임이 있다.

2. 아동참여적 놀이공간과 건축가의 역할

요즘 정부와 지자체, 교육계와 지역사회, 시민단체 등 다양한 분야에서 아동의 목소리를 반영한 놀이 공간을 만들어 나가기 위해 활발히 움직이고 있는 점은 매우 고무적이다. 그러나 놀이 공간을 실제로 구현해 내고, 공간 개선 프로젝트의 주축이 되는 건축가가 어떻게 아동과 지역사회의 의견을 듣고 해석하여 설계 시공에 반영하고 프로젝트를 이끌어 나가느냐가 아동 권리적이고 지속 가능한 놀이 공간 결정 여부에 큰 영향을 미치는 점을 간과해서는 안된다.

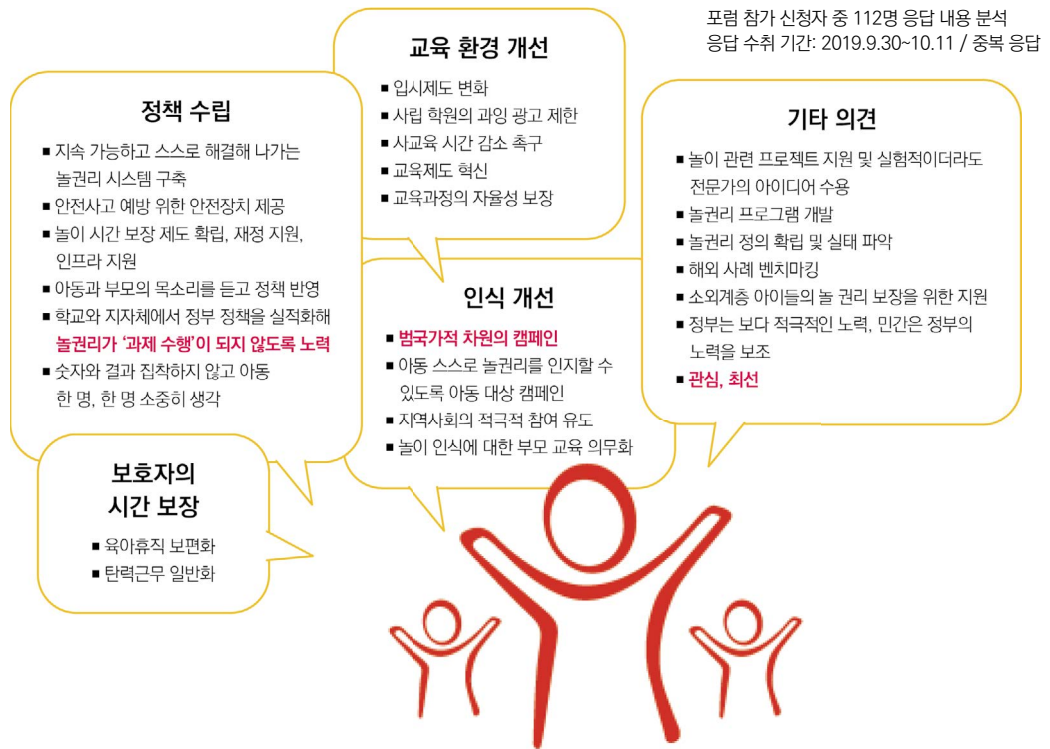
놀이 권리 관련 정책 등으로 놀이 공간 개선 사업이 더욱 확대 될수록 건축가의 역할은 더욱 중요해질 것으로 예상되지만, 건축가의 아동권리에 대한 이해, 아동 의견 청취 방법의 어려움, 형식적인 아동 참여 환경, 예산의 한계 등 아동의 목소리를 잘 반영하여 놀이 환경을 만들어 나가기에는 여러가지 현실적인 어려움이 있다.

이에 놀권리성장포럼에서는 아동 참여적 놀이공간 개선 사업 경험이 있는 건축가 성주은, 강미현, 고기웅, 최정우 등과 함께 '아동참여설계'가 무엇인지에 대해 논의하면서 건축가의 아동 권리 인식의 변화, 참여 설계가 아동과 지역사회에 미치는 영향과 현 상황을 서로 확인하고, 이슈를 혁신적으로 해결할 수 있는 방안에 대해 토의하는 시간을 가졌다. (II. 세션별 주요 논의내용 참고)

3. 놀 권리를 위해 민관이 함께 할 수 있는 일

이번 포럼에서는 2015년부터 세이브더칠드런이 수행한 '놀이터를 지켜라'사업의 성과 연구 결과를 발표했다. 연구 결과에 따르면 놀이 환경의 개선이 아동의 자존감과 또래 관계의 향상, 우울, 불

<그림 2> 놀 권리 보장을 위한 정부와 민간의 역할



안 등 부정적 정서 감소 등 전반적인 아동의 삶의 질 향상에 기여함을 보여주었다. 또한 아동의 주도적이고 자율적인 놀이활동 증가와 긍정적 상호작용이 활성화되는 등 놀이의 본질이 회복되는 모습도 보였으며, 지자체, 학교, 학부모, 지역주민 등 다양한 주체의 적극적인 참여와 협력을 통해 지역 내 놀이공간이 하나의 돌봄 공동체로서 진화하는 모습도 보여주었다. 본 포럼에서는 이와 같이 놀이가 아동과 지역사회에 깊숙이 자리 잡기 위해서 공공과 민간이 각각, 또 함께 할 수 있는 역할에 대해 보건복지부, 지자체, 시민단체 등과 함께 자유롭게 토론하는 시간을 가졌다. (II. 세션별 주요 논의내용 참고)

또한 포럼 사전 참가 신청 접수 시 '놀 권리를 위해 정부와 민간은 무엇을 해야할까'에 대해 질문하여 사회에서 기대하는 민관의 역할을 확인할 수 있었다.

우선 정부가 놀 권리를 보장할 수 있는 실질적인 정책을 수립하고 수행하기를 바라는 목소리가 가장 높았다. 아동과 부모, 지역사회의 의견을 바탕으로 만든 정책이 수립되어야 질 좋은 놀이 환경으로 개선할 수 있는 재정과 인프라가 지원될 것이고, 규모감 있게 확산될 수 있는 근거가 되기 때문일 것이라고 사료된다. 다만 지자체 등 유관 기관에서 놀 권리 보장 활동을 또 다른 과제 수행으

로 여기지 않도록 충분한 행정적 고민이 뒷받침 되어야 한다는 의견이 있었다. 또한 놀이에 허용적인 분위기를 만들 수 있도록 범국가적인 대규모 캠페인에 대한 언급도 다수 있었는데, 이는 교육제도 개선과도 연관 지어 모든 관계 부처와 민간이 함께 한 목소리를 내는 형태가 되어야 한다는 의견이 있었다. 이 외에도 소외계층 아동의 놀 권리 지원, 놀이 인식에 관한 부모 교육 의무화 등 다양한 의견이 참가자 사전 질문을 통해 수집되어 향후 보건복지부, 교육부 및 세이브더칠드런과 같은 NGO, 시민단체에서 놀 권리 보장을 위해 참고할 수 있을 것이다.

나아갈 방향



그렇다면 세이브더칠드런이 아동의 놀 권리 보장을 위해 나아갈 방향은 무엇인가? 세이브더칠드런은 놀 권리의 상징으로서 '공간'이 갖는 의미를 매우 중요하게 생각해왔다. 아동이 사용하는 공간이 놀이친화적으로 변화하면서 아동 뿐 아니라 아동을 둘러싼 주변의 인식도 함께 변화하는 것을 성과 연구를 통해 확인하기도 했다. 특히 농어촌 지역의 아동 돌봄 공간을 놀이친화적으로 조성하면서 공평하고 안전한 놀이권의 가치를 동시에 구현했다는 점은 놀 권리 사업이 가지는 매우 의



미 있는 성과라고 평가된다. 다만 연구 결과에서 놀이 공간 개선이 지역사회의 인식 개선으로 이어지고, 지속적으로 사후관리가 되는 ‘소통공동체 기여형’ 프로젝트가 되기 위해서는 아동과 지자체, 지역사회의 적극적이고 빠른, 초기 단계의 참여가 매우 중요하다는 점을 확인하였기에 이러한 근거와 포럼에서 논의된 내용을 향후 활동 방향의 나침반으로 활용하고자 한다.

세이브더칠드런은 아래의 4가지 방향으로 놀 권리 보장 활동을 이어나갈 예정이다.

1) 놀이환경진단

한정된 재원으로 반드시 필요한 지역에, 아이들과 지역사회가 모두 원하는 방향으로 놀이 환경을 개선하기 위해서는 하나의 지역 전체의 놀이 환경이 어떠한지 진단하는 과정이 중요하다. 누구보다 지역을 잘 아는 지역 거주 아동 및 시민 조사원이 소도시의 놀이 공간 전수를 조사하고 지역의 놀이 환경 진단 결과를 함께 평가하며, 지자체 주도로 놀이 환경을 개선해 나가는 ‘놀이환경진단’ 사업을 2020년부터 시행할 예정이다. 벤처기부펀드 씨프로그램(C Program)이 개발한 놀이환경진단 방법을 활용하여 4개 지역의 놀이 환경을 아동 및 지역사회의 의견과 다양한 근거 중심으로 개선하게 된다.

2) 잘 노는 우리학교 만들기

아동이 또래와 가장 많은 시간을 보내는 공교육 현장, 초등학교에서의 놀 권리 기회 확대는 지속

적으로 필요하다. 학교 내 유휴 공간을 놀이 공간으로 개선하고 주 40분 이상을 자유놀이시간으로 확보하는 '잘 노는 우리학교 만들기' 사업을 전국 시도별 최소 1개 학교에 모델로 만드는 것을 목표로 2020년에도 사업을 지속할 예정이다. 사업의 전 과정을 담은 사업 매뉴얼을 활용하여 모든 학교가 아동이 잘 놀 수 있는 공간으로 성장하기를 기대한다.

▶ 매뉴얼 보기 : www.sc.or.kr (세이브더칠드런 홈페이지)

3) Every Last Child: 장애아동 놀 권리 보장 활동

포럼의 시작 대담 세션에서 최지유 아동이 언급한 것처럼 장애아동의 놀 권리도 당연히 보장되어야 한다. 장애와 비장애 아동이 모두 함께 놀 수 있는 통합놀이터의 조성뿐 아니라 장애 아동과 보호자에게 적합한 실내 공간 개선도 필요하다. 통합놀이를 위한 정책 개선 옹호 활동과 함께 진행할 예정이다.

4) 정책 수립 및 확산 지원

농어촌지역, 도시 지역, 학교 등에서 놀 권리가 보장이 어려운 이유는 각기 다르다. 보건복지부 등 정부의 놀 권리 관련 정책 수립과 확산이 아동 권리를 중심에 두고 각각의 대상과 환경 별로 더욱 세심하게 시행될 수 있도록 놀이혁신위원회 활동 등을 통해 적극적으로 의견을 개진하고 지원할 계획이다.





II

세션 별 주요 논의 내용

1. 시작 대담 : 놀이는 나의 인생
2. 건축가 토론 : 아동 참여적 공간 구성의 중요성
3. 마무리 토론 : 놀이를 포용하는 정책

1. 시작 대담 - 놀이는 나의 인생



패 널: 박시온 입학초등학교 6학년
최지유 영훈국제중학교 2학년

오 준 세이브더칠드런 이사장
김형규 세이브더칠드런 홍보대사

“아동에게 놀이는 물과 같아요. 아이들이 뛰어 노는 것을 공부만큼 중요하게 여기는 사회적 인식이 생긴다면 게임중독 혹은 사이버 중독은 많이 없어질 거예요.”
시온

“지금 놀이터에서 뛰어노는 아이들이 언젠가는 자라서 다음 세대를 이끌어갈 미래의 주역이 될 텐데 어려서부터 놀이터라는 공간이 장애와 비장애를 어울리지 못하고 나눠 생각하고 차별을 배우고 선입견을 심어주는 곳은 아니었으면 좋겠어요. 저희들이 아주 어릴 때부터 자주 만나서 놀 수 있는 기회를 주세요.” 지유



오 준 ‘노는 것’은 무엇인가? 올해로 유엔아동권리협약 30주년을 맞이했는데, 본 협약 31조에서 ‘놀 권리’를 이야기한다. 이는 쉬거나 여가 시간을 갖고, 오락에 참여하는 등의 의미를 가진다. 어른들이 시키는 일이나 공부를 하지 않고 자신이 하고 싶은 것을 할 수 있는 것이 유엔아동권리협약에서 이야기 하는 놀 권리다. 제가 어렸을 때는 특별한 놀이 기구 없이 밖에서 놀았는데, 친구들과 역할놀이를 즐겨 했었다. 김형규 홍보대사는 어린 시절 어떻게 놀았나?

김형규 밖에서 친구들과 놀기도 했고 텔레비전, 전자 오락이 도입되는 시기에 어린 시절을 보냈다. 누군가의 칭찬이 없어도 순수하게 좋아했던 놀이는 명랑 만화책을 보거나 오락실에 가서 부모님의 눈을 피해 친구들과 어울려 노는 것이었다. 밖에서 역할 놀이를 하고 숨바꼭질을 하기도 했었지만 혼자서 프라모델을 만들거나 백과사전을 보며 새로운 지식을 얻거나 깨우치는 일도 놀이라고 생각했던 것 같다. 어렸을 때 놀이라고 생각했던 활동들이 지금 성인이 된 나에게도 영향을 미쳤고, 지금 하는 일로 연결 되었다고 생각한다. 치과 일과 강연을 하고, 방송을 하면서 여러 역할을 하는 것이 어린 시절의 놀이가 단절되지 않고 지금까지 이어지며 행복한 삶의 포인트가 되었다고 생각한다. 과연 지금의 어린 친구

들이 잘 놀 수 있는지, 또 잘 놀고 있는지 궁금하다.

시 온 학교에 상상놀이터(세이브더칠드런 놀이터를 지켜라 46호)가 생기기 전에는 실뜨기, 공기놀이 등 실내에서 소규모로 할 수 있는 놀이를 주로 했었다. 지금은 언덕 차지하기 놀이처럼 친구들과 신체활동을 하며 많이 놀게 되었다.

지 유 놀이터는 아동을 위해 만들어진 공간인데도 어른들이 정해놓은 제약과 규율이 많아 실제로는 놀 수 없거나 상처받은 경험이 많다. 놀이를 통해 친구들과 어울리는 법을 배우고 추억도 만드는 건데, 정작 놀이터에서 시간을 보내는 것이 어려웠던 적이 많았다. 시온도 고학년인데 푸대접을 받은 경험이 있는지 궁금하다.

시 온 고학년이 되니 확실히 잘 못 논다. 학교 밖에서 놀 수 있는 친구가 없고 시간도 부족해서 충분히 놀지 못할 때가 많다. 그럴 때는 게임을 하게 되는 것 같다.

오 준 요즘 아이들은 자유롭게 놀 수 있는 시간이 부족한 것 같다. 친구가 없어 혼자 놀게 되면 게임을 하거나 유튜브를 보게 되고, 날짜를 정해서 노는 'Play Date'라는 개념도 생겨나서 놀랐다. 놀이를 방해하는 요소는 무엇이고, 잘 놀기 위해서 무엇이 필요한가?

지 유 중학생이 된 이후에는 초등학교 때 보다 놀 시간이 더 부족하다. 수행평가 등 학교에서 공부해야 할 시간이 늘어나고 친구들도 모두 학원에 가야해서 놀 수 있는 날짜를 정하기 힘들다.

시 온 시간이 필요하다.

오 준 요즘엔 부모가 자녀들을 위해 학원, 과외 등 스케줄을 정해 두기 때문에 그 안에서 놀 시간을 보장 받기란 쉽지 않은 것이 현실이다.

김형규 학교에서도 놀이 시간을 늘리고 방과 후에도 놀 시간이 보장될 수 있도록 사회적 분위기 전환이 필요하다. 특히 스마트폰 등 전자기기를 이용하지 않고 친구들과 어울려 노는 시간을 의도적으로 만들어야 하지 않을까 생각한다.



지 유 시간도 시간이지만 환경의 제약도 많다. 놀이터는 유아들이 논다는 인식이 강해서 중학생도 아등이고 놀 시간이 필요한데 우리가 놀이터에 모여 있으면 비행청소년으로 인식하고 좋지 않게 바라보신다. 고등학교와 붙어있는 학교의 경우에는 공간을 고등학생에게 빼앗긴다. 그래서 게임, 코인노래방 등 다른 놀이 방법을 찾게 되는 것 같다. 다만 이러한 활동을 하려면 성인과 같은 비용을 지불해야해서 ‘나는 아등이 아닌가?’ 라는 생각이 들고 불합리하다는 생각이 들 때도 있다. (포럼 현장에서 띄우지 못했지만 지유는 끼인 세대의 놀이 제한을 보여주기 위해 <중고등학생의 출입을 아파트에서 금지하고 있습니다> 라는 문구가 적힌 사진을 준비해왔다.)

김형규 저도 초등학교 6학년 아들과 함께 놀러갈 때를 생각해보면 제약이 생기는 경우가 많은 것을 느낀다. 지유가 말한 것처럼 ‘끼인 연령’이 갈 수 있는 지역사회 내 공간이 필요할 것 같다. 놀이에 너무 어린 연령대만 고려되면 스마트기기에 대한 의존도가 높아질 수 밖에 없다고 생각한다.

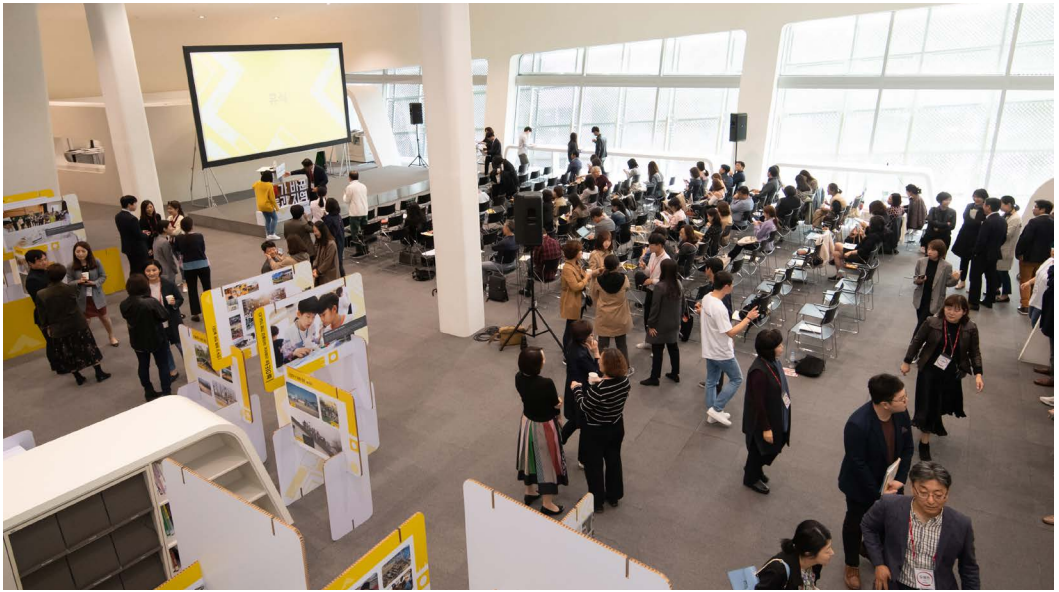
오 준 다른 선진국의 경우를 봐도 한국과 마찬가지로 자유롭게 놀 시간이 많은 곳은 없는 것 같다. 저의 예전 어린시절처럼 마음껏 노는 것이 바람직 하다고 생각하더라도 방입, 방과 후 시간 등을 고려하면 예전과 같은 모습으로 돌아가기는 어렵다. 그러니 **일상생활** 속에서라도 어른들이 정해놓은 규칙이나 짜여 있는 **프로그램** 없이 온전히 아등을 위한 자유 시간 보장을 고민하는 것이 과제라고 생각한다. 어른들에게 자율적인 시간 사용에 대해 의견을 내면 어른들이 잘 허용해 주는가?

시 온 처음에는 어려웠는데 지속적으로 친구들과 놀러가거나, 배우고 싶은 운동 등 하고 싶은 것들에 대해 의견을 제시하면 부모님께서 고민하고 들어주시는 것 같다.

오 준 나에게 놀이란 무엇인가?

김형규 놀이는 우리가 평생 동안 해야하는 일이면서 스스로가 원해야 할 수 있는 일이다. 놀이란 마음이 움직이고 행복하게 하는 것이다.

시 온 꼭 필요한 물. 어린시절의 좋은 놀이는 살아가는데 꼭 필요하니까.



오 준 우리는 모두 놀기 위해 산다고 생각한다. 하고 싶은 일에 시간을 쓰기 위해 일도 열심히 한다고 생각한다.

지 유 선물. 놀이를 하기 전에는 선물 받기 전처럼 기쁨과 설레임이 따르기 때문이다. 포럼에서 드리고 싶은 말이 많았는데 아쉽다. 마지막으로 아동들의 권리, 특히 장애 아동과 비장애 아동이 당연하고 자연스럽게 어울릴 수 있는 놀이터가 만들어지면 좋겠다.

2. 건축가 토론 - 아동 참여적 공간 구성의 중요성

좌 장: 성주은 연세대학교 건축공학과
부교수

패 널: 강미현 건축사사무소예감 대표
고기용 건축사사무소 53427 대표
최정우 건축사사무소 유니트유에이 대표

“참여 설계란 내 언어를 주입하는 것이 아니라 아동이 충분히 자신을 표현할 때까지 기다리는 것인 것 같다.” **강미현**

“왜 아이들이 자신이 설계한 대로 공간이 만들어졌다고 생각하는걸까? 아마도 내 의견이 1:1로 대응되어 적용되지 않았더라도 참여 과정을 통해서 다른 친구들의 다양한 생각을 알게 되고, 자신과 친구들의 아이디어가 함께 현실이 되었다고 믿게 되면서 결과물에 대한 수용도가 높아진 것이라고 본다.” **고기용**

“참여 설계 과정에서 어른이 질문하는 것이 아니라 어린이 기자단이나 옴부즈맨 같이 아이들이 아이들에게 물어보는 과정을 더한다면 참여 설계가 더욱 발전할 수 있을 것 같다.” **최정우**

“세이브더칠드런과 같이 건축가와 아동, 지자체, 지역사회 간 관계 형성을 돕고 이해관계자들의 아동 권리 인식 개선 역할을 하는 중간자의 역할이 참여 설계 확산에서 매우 중요하다” **성주은**



Q. 건축가가 생각하는 놀이터란 무엇인가?

성주은 놀이에는 노는 시간, 친구, 놀 터 등 세 가지 요소가 필요하다. 오늘 참석한 건축가는 그 중 '놀 터'를 만들어 나가는 사람들이다. 건축가가 생각하는 놀이터란 무엇인가?

고기용 경북 의성 놀이터(도리터, 놀이터를 지켜라 3호)가 세이브더칠드런과 함께 한 '놀이터를 지켜라'의 첫 번째 프로젝트였다. 농어촌 지역이니 자연친화적인 놀이터를 만들어야겠다고 생각하고 아동과 학부모 참여 워크숍을 진행했는데, 이미 자연과 가까우므로 오히려 '멋진 놀이터'를 지어달라는 요구가 있었고, 이를 수렴하여 '기구 중심적'인 놀이터를 설계한 적이 있다. 아이들이 놀이터를 왜 좋아할까 생각해보았는데, 이 공간에서 만큼은 아이들이 자유롭게 때문에 즐거울 수 있는 것이라고 생각한다. 아이들은 주도적으로 생각하고 놀이하면서 즐거움을 찾는다고 생각하기 때문에 우리의 역할은 그 공간에서 아이들이 안전하게 활동할 수 있도록 신경 써야 함을 이해하게 되었다.

최정우 놀이터를 설계하는 과정에서 아이들은 생각보다 다채롭고 무한한 상상력을 보여주었다. 여러 놀이기구를 다양한 방식으로 조합하여 또 다른 놀이를 만들어내는 등 창의성을 살



퍼볼 수 있었다. 이런 맥락에서 놀이터가 무엇인지 생각하다 보니 놀이를 개발하는 연구실 개념이 있어야 한다는 생각이 들었다. 여러 세팅과 구조물을 던져놓으면 다양한 방식으로 조합하여 새로운 놀이를 만드는 장소로서의 성격이 중요하다. 그런 창의성을 위해서는 일부 위험요소도 필요하다. 물론 기술적인 위험은 아니지만.

강미현 아이들에게 놀이는 밥과 같다. 놀이가 일상에서 이루어질 수 있으려면 일상의 공간이 놀이가 가능한 공간이어야 한다. '아이들이 논다'는 것은 뛰는 것, 소리 내는 것 이라고 생각했는데, 아동 참여를 통해 살펴보니 노는 것들을 표현하는 방식에는 여러 가지가 있음을 이해할 수 있었다. 예를 들어 놀이공간에 누워서 쉴 수 있는 곳이 있으면 좋겠다고 요구하는 아동을 보며 놀이의 형태는 여러 방식이 있고 각자의 노는 방식이 이해 받고 존중 받을 수 있는 공간을 만들어지면 좋겠다고 생각한다.

Q. 참여 설계란 무엇인가?

성주은 아이들은 놀이를 통해 사회를 배운다. 아이들이 그 과정을 도전적이지만 안전한 곳에서 배울 수 있도록 공간을 만들어 나가는 것이 우리의 역할이라고 생각한다. 건축사가 건축

주와 논의하여 만드는 것이 일반적이는데, 이 사업에서는 비지시적인 놀이터를 만들기 위해 아이들이 직접 참여하는 형태의 방식에 대해 논의해 보고자 한다.

강미현 건축물을 지을 때 사용자들을 만나는 것은 보편적인 설계 과정이다. 그러나 정작 학교나 놀이공간을 설계할 때에는 아이들이 소외되고 어른들이 결정하는 방향으로 설계된 경우가 많았다. 이 사업에서는 아이들이 참여하는 형태로 이루어졌는데 **참여 설계는 어린이들의 언어를 찾아내어 소통하는 것이라고 생각한다.** 사용자들의 언어를 읽어내는데 고민을 많이 하고 있다. 특히, 어린 친구들일수록 표현해내는 방식이나 그들의 언어를 이해하는데 어려운 측면이 많았다. 저학년 아이들은 말과 글로 표현해내는데 어려움이 상대적으로 더 많기 때문에 다양한 재료를 통해 몸으로 표현해낼 수 있는 방법을 시도해 보았다. 시간을 충분하게 주었더니 본인들이 원하는 공간을 주어진 재료들로 표현해내는 모습을 발견할 수 있었다. 참여 설계란 내 언어를 주입하는 것이 아니라 아동이 충분히 자신을 표현할 때까지 기다리는 것인 것 같다.

고기용 아이들은 자신이 설계한 방식대로 공간이 만들어졌다고 생각한다. 앞서 말씀하신 것처럼 아이들이 생각을 표현하고 나타내는데 기다려주는 시간이 필요하다. 그래서 다양한 방식으로 참여 설계를 위한 워크숍을 여러 번 진행했다. 내가 생각하는 우리 동네를 그려보거나, 놀이터를 만들어 보는 등 설계(안)을 바탕으로 구현해 냈었다. 나의 생각과 다른 친구들의 의견을 함께 모아 놀이공간이 이루어졌다는 것에 대해 만족감이 높음을 확인할 수 있었다. 아이들이 왜 자신이 설계한 대로 공간이 만들어졌다고 생각하는걸까? 내 의견이 받아들여지지 않더라도, **참여 과정을 통해서 다른 사람들은 다른 생각을 가지고 있다는 것을 알게 되고, 자신의 의견이 1:1로 대응되지 않더라도 자신과 친구들의 아이디어가 현실이 되었다고 믿게 되면서 결과물에 대한 수용도가 높아진 것이라고 본다.**

최정우 참여 설계를 하다 보면 모든 학생이 다 적극적으로 참여할 수는 없다는 것을 알게 된다. 교실에서 목소리가 작은 아이들은 큰 아이들의 의견에 묻히기도 하고, 다소 소극적인 모습을 보이는 아이들을 발견할 수 있었는데 워크숍 형태를 운동장 등 외부에서 진행하는 방식으로 시도해보았더니 보다 많은 아이들이 적극적으로 참여하는 모습을 볼 수 있었다. 서로 협동하거나 바람직한 방법으로 경쟁을 하는 방법도 배우는 시간이 되었다고 생각한다.

Q. 참여 설계가 아동과 지역사회에 미치는 영향은?

성주은 기획 단계, 건축 단계, 완공 후 운영 단계까지 지속 가능한 공간을 만드는 것이 이 사업의 궁극적인 목표라고 생각한다. 참여 설계가 이 목표에 미친 영향은 무엇인가?

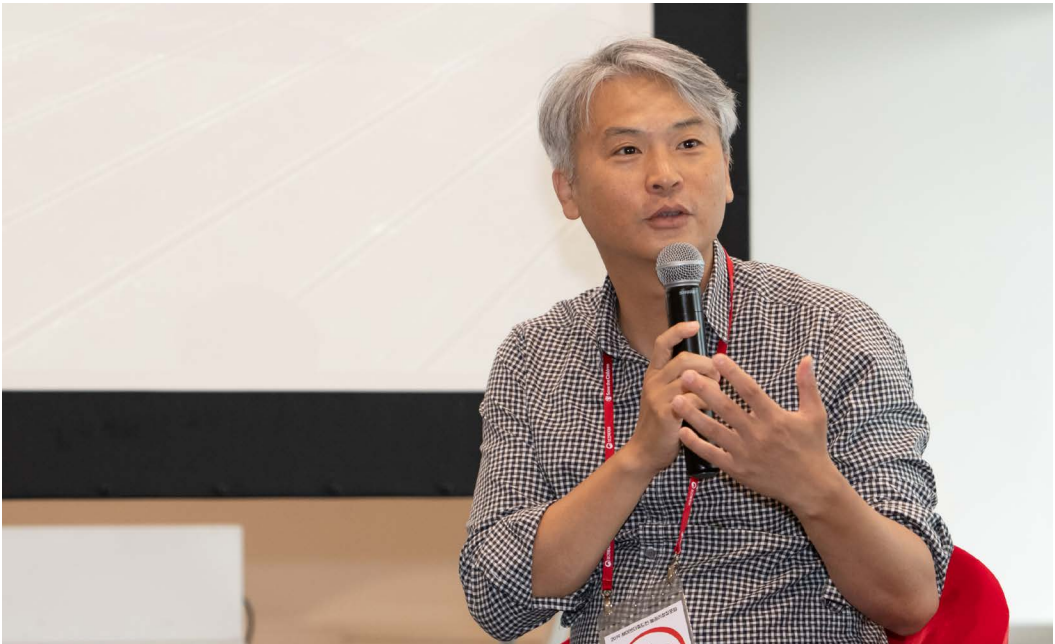
고기웅 완주놀자 지역아동센터(놀이터를 지켜라 7호)사업 설계 당시 아이들이 거칠고, 서로를 따돌리는 등 걱정되었던 부분이 많았다. 그래서 참여 과정을 통해서 어느 장소에서든 서로가 보일 수 있도록 공간을 설계했는데, 이후 담당 선생님을 통해 **아이들이 자존감도 높아지고, 서로를 배려하며 모두가 오고 싶어하는 공간이 되었다**고 전달 받은 적이 있다. 공간 조성을 통해 아이들에게 좋은 영향을 미치는 기회가 되었다고 생각한다.

강미현 덕일초 덕일 꿈 키움터(놀이터를 지켜라 18호) 설계 당시, 주변이 슬럼화된 지역이었다. 인근에 새로운 주거지역이 생겨 많은 아이들이 떠난 상태였고, 남아있는 아이들은 박탈감이나 소외감을 많이 느끼는 상태였다. 학교 놀이공간을 구성하면서 아이들의 아쉬움을 채워줄 수 있었고, 당초 교사들이 쓰던 주차공간을 아이들이 활용할 수 있는 공간으로 만들어주면서 이 사업이 **아이들뿐 아니라 어른들의 인식을 바꿀 수 있는 계기가 됨을 확인**할 수 있었다.

최정우 맡았던 프로젝트의 놀이터 공간이 원래 노년층의 휴식공간인 경우가 있었다. 처음에는 반발도 있었으나 프로젝트 과정에 지역사회까지 참여하면서 예상보다 프로젝트가 잘 끝났다. 끝나고 나서 동네 주민이 시간을 정해서 간식당번을 맡고, 오전시간에 공간 빌 때에는 동네 분들이 스터디도 하고, 담소도 나누는 용도로 사용하기도 한다.

Q. 참여 설계의 애로사항은 무엇인가? 어떻게 바꿔길 바라나?

최정우 참여 과정의 물리적, 시간적 한계가 있다. 또한 아이들과 직접 얘기를 하는데 실제로 아이들이 대답을 못하거나 안 하거나 천천히 하는 친구가 있다. 아이들끼리 서로 질문을 한다면 다른 대답이 나올 가능성이 많겠다고 생각했다. 참여워크숍도 중요하지만, 그 이전에 **아이들 중에 대표, 어린이기자단, 움부즈맨, 기록관과 같은 네이밍을 정해서 아이들이 아**



이들에게 물어보는 과정을 더한다면 참여 설계가 발전할 수 있을 것 같고, 빅데이터의 축적을 통한다면 더욱 공신력 높은 설계가 가능하지 않을까 생각한다.

강미현 전교생이 아닌 몇 명의 아이들만 참여하는 것이 한계다. 다양한 아이들 참여시키는 것에 대한 고민이 있다. 모두가 참여했다는 마음을 갖게 하려면 어떻게 해야 할까 고민된다.

성주은 학교에 있는 시간을 빌려 아이들이 참여하기 보다는, 음악, 미술처럼 건축도 교과과정의 일부가 된다면 참여나 이해가 보다 잘 이루어질 것 같다는 생각이 든다.

강미현 건축가의 아동권리 인식도 참여 설계의 애로 사항 중 하나다. 과거에 동 사업을 추진하면서 한 직원이 아이에게 '하기 싫으면 교실 밖으로 나가'라고 말을 한적이 있다. 교실에 있던 사람들 중 절반은 놀랐지만, 절반은 무엇이 잘못됐는지 인지하지 못하고 있었다. 이 사업에 참여하면서 우리가 여전히 아동 권리에 대해 감수성이 낮다는 생각이 들 때가 있고, 더 노력해야겠다는 생각이 들었다.

고기용 사업을 추진하다 보면 광범위한 사용자들과 이해관계자들을 만나게 되는데, 이들의 의견



을 충분히 수렴하고 조율하는 과정이 필요하다. 그렇지 않을 경우, 이후에 이들이 ‘민원인’이 될 수 있다. 따라서 다양한 참여과정들을 통해 사업이 이루어지는 것이 필요하고, 지자체나 이해관계자의 아동권리나 놀 권리에 대한 인식이 낮은 것도 참여 설계의 장애물이 될 수 있다.

Q. 건축가 스스로 아동 권리에 대한 인식 변화도 있었나?

성주은 아동과 지자체, 그리고 지역사회를 이어주고, 아동권리 인식을 상기시켜주는 세이브더칠드런과 같은 중간자 역할이 놀 권리 확산에 숙제가 될 것 같다. 건축가는 프로젝트를 진행하면서 아동권리 인식에 대한 변화가 있었나?

강미현 장애 아동의 현실을 고려해야 한다는 생각이 들었다. 학교 안에 점자 블록이 잘 마련되어 있지 못하거나 길이 울퉁불퉁한 곳이 많은데, 장애아동이 휠체어가 다닐 수 없는 곳을 지나 어떻게 점심을 먹느냐고 학교 관계자에 여쭙었더니 선생님이 급식을 교실로 가져다 준다고 하더라. 아이가 원하는 것은 선생님의 이런 배려가 아니라 또래와 함께하는 시간이고, 이것이 아동 권리를 지켜주는 것이라고 생각한다. 아동이 시간을 보내는 ‘학교’만큼은 이러한 부분들이 더 잘 고려되었으면 한다.

Q. 마지막으로 놀 권리 성장을 위해 하고 싶은 말은?

고기용 최근 놀권리에 대한 이슈가 언급이 많이 되고 있는데, 많은 지자체는 여전히 놀이터 신축이나 개축을 위한 예산이 편성되어 있지 않은 점이 아쉽다.

최정우 개인적으로는 다른 어떤 공공성을 가진 프로젝트보다 심적으로 건강해진 것 같다. 전국 규모에서 보면 세이브더칠드런의 사업은 시범사업 규모에 불과하지만 시범사업인 만큼 놀 권리에 대한 보다 혁신적이고 새로운 방향성을 제시해줄 수 있다는 확신이 든다. 최근 복지부나 교육부에서도 다양한 시도들이 일어나고 있는 만큼 세이브더칠드런이 그 동안의 경험과 가이드를 후발 주자들에게 제시할 수 있었으면 좋겠다.

강미현 오늘 포럼 참여자들은 아동의 놀 권리에 찬성하고 놀 권리를 인지하고 있다고 생각한다. 사업을 하면서 지역 주민과 함께 인식 제고 교육을 하다 보면 처음에는 동의하지 않다가도 지속적인 교육을 통해 변화가 생기는 것을 알 수 있다. 관계된 사람 모두가 지속적인 노력을 해서 사회적 인식 변화에 도움이 되었으면 좋겠다.

성주은 놀이에 대한 인식제고 교육을 하다 보면 학부모들의 경우 교육과 관련 없는 내용이라며 관심이 낮은 경우가 많다. 아동의 놀권리가 보장되려면 아동과 가장 가까이에 있는 부모님의 사고가 먼저 많이 바뀌어야 한다고 생각한다.

3. 마무리 토론 - 놀이를 포용하는 정책



좌 장: 조민선 세이브더칠드런 국내사업본부장
패 널: 성창현 보건복지부 아동복지정책과장
 강선희 영주시청 아동청소년과
 아동청소년친화팀 주무관

양신영 사교육걱정없는세상 정책대안
 연구소 선임연구원
황옥경 서울신학대학교 보육학과 교수
유혜영 세이브더칠드런 서부지부장

발제 후 논의내용

※ 각 패널의 발제 내용은 토론문 원고로 대체

1) 성창현 과장: 포용국가 아동정책 공유

- ◆ 포용국가 아동정책은 구체적인 예산 목표, 법 제정을 제시한 것이 아니라 해당 내용의 중요성과



방향성을 발표한 것이다. 작년 국회 아동수당 도입 토의하며 공허함을 느끼면서 아동수당을 도입한 나라에서 응당 할 일에 대해 고민하는 과정에서 생겼다.

- ◆ 놀이는 아이들에겐 당연한 삶의 일부인데 이를 정책적으로 접근할 때 공간, 시간, 사람 등 요소 별로 구분하여 얘기한다. 놀이권이 워낙 연계된 것이 많고 쉽게 다룰 수 있는 분야가 아니라서 개선의 우선순위나 구체적인 대안/가능성을 이야기하기는 어렵지만, 이 문제가 중요하다는 것을 계속 이야기 해야겠다고 생각하고 있다. 아이들이 존재하는 모든 공간에서 사람들의 인식이 바뀌고, 그 공간에서 아이들이 만나는 친구, 교사 등 모두가 아이들에게 적절한 환경이 되어야겠다고 생각한다.

2) 강선희 주무관 발제: 농어촌 놀이터를 도시로 확대 (토론문 39p)

성창현 '다함께돌봄센터'에서는 프로그램보다는 자율성을 주어 운영하는 것이 적절하지 않나 라는 논의를 진행한 바 있다. 실제 여러 지자체에서 '실내 놀이터' 수요가 높으나 예산이 한

정적이고, 농어촌 놀이터 모형과 같이 프로그램을 빼고 최소한의 아동 안전만 보호하는 자유로운 아동권리적 운영은 쉽지 않은 숙제다. 기존에 지역아동센터나 방과후아카데미는 취약계층을 타겟팅해서 기획되었기 때문에 다양한 교육 프로그램이 제공·운영되었던 경향이 있다. 실내 놀이터 사업을 다함께 돌봄센터의 좋은 모델이 될 수 있도록 추진해보면 어떨까 생각한다.

황옥경 성인들은 놀이와 학습 두 마리 토끼를 한 번에 잡고 싶어한다. 아이들의 놀이를 통한 성과를 ‘교육적, 발달적 측면에서 이끌어내고자 하며, 이는 놀이로 포장한 교육이다. 아이들의 역량을 펼칠 수 있는 방법은 어떤 것들이 있을까 고민이 필요한 시점이다.

3) 양신영 선임연구원 발제 (토론문 43p)

유혜영 아이들의 놀 권리 보장을 위해서는 성인들을 위한 인식개선 노력이 중요하다. 무엇을 더 해줄까 고민보다는 아이들에게 자율성을 보장해주는 것이 필요하다고 생각한다.

성창현 정책적으로 고민되는 것이 놀이와 관계되는 부처가 많다는 것이다. (복지부, 교육부, 여가부, 국토부, 행안부, 환경부, 산림청, 경찰청, 교육청, 지자체 등) 또한 놀이 사업을 잘 못 만들게 되면 놀이교육 프로그램, 놀이와 학습을 함께 잡는 사교육 시장이 열리게 된다는 우려가 있다. 아동 참여 방식도 숙제고, 어른과 아이의 시각을 어떻게 조합할 것인가도 중요한 숙제다. 우리 사회에서 교육과 안전만큼 놀이에 가치를 줄 수 있는가에 대한 생각이 들 때가 있다. 놀이라는 가치는 우리가 옹호해주지 않으면 묻히기 쉬운 주제이며, 그 중요성이 드러나지 않을 수 있다. 따라서 웨일즈 모델처럼 하향식이 아닌 상향식으로 추진되어야 한다. 건축가, 아동 전문가, 시민단체 등 여러 주체가 놀권리를 옹호하고 중요도에 대해 끊임없이 이야기 할 수 있도록 토론의 장을 만들어야 한다. 청소년의 경우, 교육과 밀접한 관계가 있기 때문에 더 복잡한 문제다.

4) 황옥경 교수 발제: 아동 '놀이 권리'와 아동 놀이의 '본질적 가치'를 중시하는가? (토론문 49p)

성창현 2020년에는 놀이 인식, 행태 등 여러 차원에서 실태조사 추진할 예정이다.

박현선 놀이권은 정책적인 용어다. 놀이의 본질은 주도성을 주는 것이지만, 정책적인 측면에서는 소외된 아이들의 놀이권도 고려해야 한다. 농어촌(지역아동센터나 농어촌 놀이터)에서도 공평한 놀권리가 확보되어야 하고, 이것이 보장되면 놀이'판'은 자연스럽게 펼쳐진다고 할 수 있다.

황옥경 놀이터를 만드는 것 자체가 다양한 아이들의 사회적 배제를 없애자는 목적으로 이루어진 것이라고 생각한다. 그런 의미에서 '포용국가 아동정책'이라는 방향성도 적절하다고 생각했다.

유혜영 아동 놀권리 보장을 위한 국가 책임을 강화해야 하며, 이와 관련한 실태조사가 선행되어야 한다. 복지부에서 계획을 갖고 있다고 하니 반갑다.

5) 유혜영 지부장 발제: 아동의 놀권리 증진을 위한 정부 정책 제언

(현장의 경험을 바탕으로) (토론문 54p)

플로어 질의

◆ 이어진, 독일 놀이터디자인/플래닝

보건복지부 대상 질문: 놀이터를 새로 만드는 것도 중요하지만,

- ① 현재의 놀이터가 어떤 상황인지 실태조사해서 낙후되고 버려진 곳을 보수하고 활용할 수 있도록 하면 좋을 것 같다.
- ② 놀이터 안전점검 횟수를 늘리길 바란다. 지금은 관리주체 월 1회, 연 1회 전문업체 하는데 독일이나 외국은 관리주체는 매일, 월 1회 전문업체가 점검, 연 1회는 보수를 한다. 새롭게 놀이터를 짓는 노력보다는 좋을 것이다.
- ③ 놀이시설 안전점검 기준 강화하면 좋을 것 같다. 수많은 아이들이 방문하는 놀이터도 설치검

사를 받았지만 몇 주요 기구만 검사받았다는 기사를 보고 의아했다. 설치검사는 미끄럼틀 하나 그네 하나 만이 아닌 전체적인 검사 필요하고 엄격하게 지켜져야 한다고 생각한다. 안전 점검 주체의 전문성도 높아져야 할 것이다.

성창현 놀이터 안전 이슈 관련해서는 행안부와 논의가 되어야 하는 부분이다. 놀이터의 지속 가능성 측면에서 안전 기준 등이 강화되어야 하는 것은 동의한다. 또한 놀이터를 새로 만드는 것보다 지역사회에서 놀 수 있는 터, 손때 묻은 공간이 안전하게 유지되고 활성화되는 것이 좋다고 생각한다.

◆ 대구 공무원

민간 단체가 놀 권리 관련 활동을 주도하기 보다는 놀이 정책에 대한 컨트롤 타워 만들어서 정부부처 같이 대응하면 좋겠다. 아동 행복감 낮다 지적은 많지만 바뀌는 것은 없다. 종합적인 정책 입안 필요할 것. 놀이 자체가 삶이고 배움인데 그 인식은 부족. 놀이가 비생산적이라는 인식을 바꾸기 위한 국민적 운동 필요해 보인다.

성창현 놀이에 대한 인식이 바뀌어야 한다. 놀이 관련하여 연말까지 정부부처, 민간과 공동 위원회 만들 생각이다. 내년에는 예산 확보하여 컨퍼런스 등을 민간 전문가와 함께 개최 하겠다.

농어촌 놀이터를 도시로 확대

강선희 (영주시청 아동청소년과 주무관)

1. 농어촌 놀이터 운영해보며

부석면은 부석사가 있는 유명한 관광지이지만 시내와도 가장 멀리 떨어져 있는 농촌지역이다. 농어촌 놀이터를 조성하려고 지역과 부지를 선정할 때 아동시설이 없고, 초등학교와 가까우면서 이용할 아동이 있는 곳을 주안점을 두고 고려 했다. 부석은 초등학교 전교생이 60명 정도이지만 면에서는 많은 편이고 부석 초등학교와 50M이내 가까운 거리에 위치한 곳에 알맞은 부지가 있어 이곳을 선정해 2017년도에 놀이터를 조성하였다.

부석 올라올라 놀이터를 조성하는 과정에서 교장선생님의 적극적인 협조로 주민과 아이들 참여워크숍을 3차례 진행할 수 있었고, 실내에는 위험해서 기피하지만 아이들이 원하는 짐라인을 과감히 도입했다.

지역내 주민을 돌봄교사 1명을 채용해 2018년 2월부터 운영하고 있으며, 학교와 가까이 위치해서 하루 평균 18명 정도의 아이들이 이용을 하고 있다.

2018년에는 주 2회 정도로 프로그램을 진행하고 연 2회 현장학습 체험프로그램을 운영해보니 현장학습 체험프로그램을 더 선호하고 잦은 실내프로그램은 아이들이 시간이 더 할 수록 흥미를 잃어 2019년에는 프로그램수를 줄이고 자유시간을 늘리는 방향으로 운영하고 있다.

약300㎡ 부지에 79㎡의 실내공간에 놀이터를 만들다 보니 놀이구성요소가 다양하지 않다. 실내놀이로 탁구와 다트놀이, 퍼즐 놀이 등 놀이감을 제공하고, 대형 트램플린을 마당에 설치하고, 여름엔 물놀이도 해보는 등 다양한 시도를 해보았다.

영주시는 올해 아동이 많은 풍기읍에도 1개소를 조성 중에 있다. 이번에는 학교와는 다소 떨어져 있지만 행정복지센터가 있고 문화활동공간인 풍기통합활성화센터 부지내에 조성하여 문화공간을 함께 공유하고 지역주민과 커뮤니티 공간을 형성하여 마을이 함께 돌보는 시스템으로 구축할 계획이다.

2. 운영하면서 고민과 개선할 점

- ◆ **연령에 따른 공간 확보** : 놀이터라는 개념은 실외공간을 많이 생각하는데 요즘 아이들은 실내에서 활동하는 시간도 많다. 놀이터가 약 79㎡정도 되는데 아이들이 활동하기엔 너무나 좁은 공간

이다. 저학년의 활동적인 모습과 고학년의 정적인 모습을 보면 차이가 있는데 이들을 어느 정도 분리해 줄 수 있는 공간이 필요하다.

아무리 학원이 없는 면지역이기는 하나 고학년이 될수록 학업에 대한 부분을 무시할 수 없어 고학년 아이들은 인근지역의 학원이나 방과후 아카데미를 주로 이용하게 되어 주 이용 층이 유치원과 저학년 아이들이 된다. 고학년 아이들은 잠시 시간이 될 때 거쳐가는 장소가 되지만 잠시 동안이라도 머물 수 있는 공간 확보가 필요하다.

부석 올라올라 놀이터 앞에 어린이집이 있으나 폐원될 위기에 있어 이를 놀이터로 함께 운영해서 중학생까지 이용할 수 있는 공간으로 운영하고자 지역사회와 논의 중에 있다.

- ◆ **최소한의 돌봄과 느슨한 프로그램 운영** : 다양한 체험 프로그램을 경험할 수 없는 아이들이라고 생각해 많은 프로그램을 운영하다보니 흥미도 없어지고 그 시간이 아이들의 자유를 제약하는 시간이 되어버린 경우가 발생했다. 2019년에는 프로그램수를 줄이고 자유시간을 늘리는 방향으로 운영하고 있다. 아이들과 부모들은 실내프로그램보다는 현장학습 체험을 선호하여 2020년에는 학습 체험 기회를 주는 방향으로 기획하고 있다. 프로그램은 최소한으로 줄이고 친구들과 함께 스스로 시간을 즐기는 방법을 깨치도록 자유를 주어야 한다.

안전한 곳에서 놀 수 있는 놀이권 보장을 목표로 사업을 출발하지만 운영할수록 돌봄기능의 강화되어 가는 경향이 있다. 가령 교육적 프로그램, 운영시간의 연장, 차량귀가 서비스들이 요구되기 시작한다. 아동입장의 놀이권 보장과 부모입장의 돌봄기능 사이에서 갈등이 발생하는데 최소한의 돌봄과 느슨한 프로그램운영으로 놀이권 보장을 우선시 할 필요는 있다.

- ◆ **주민과 함께 운영** : 놀이터 운영위원회를 분기별로 진행하는데 프로그램과 시설 개선, 휴대폰 사용 문제 등을 함께 고민해서 운영한다. 농촌특성상 여름방학기간중에는 연장해서 운영을 하고 지역주민이 아이들과 하는 활동이 있으면 언제든지 개방을 해주고 있다. 그 예로 한 학년 친구들사이에 문제가 있음을 파악하고 관계 개선을 위해서 부모님과 함께 캠핑을 놀이터에서 진행하기도 하고, 맘카페에서 부모교육과 아이들과의 프로그램 진행시에도 주말을 이용해 놀이터를 개방하기도 했다.

- ◆ **돌봄교사의 역할** : 놀이터의 돌봄교사는 아이들의 이용현황 파악, 간식제공, 아이들간의 관계 개입, 안전을 감시하는 등 최소한의 돌봄과 시설을 관리하는 역할을 한다. 그럼에도 1명에서 많은 아동을 관리하기란 쉽지가 않다.

제도권 안의 돌봄기관은 많은 제약과 의무들이 존재하여 업무적인 스트레스가 많아 정작 아동의 돌봄의 본래적 기능이 떨어지기도 하는데 놀이터 돌봄교사의 경우 만족도가 높은 편이며, 지역내 주민을 돌봄교사로 채용해 부모와의 소통이 잘되고 아이들의 성향파악과 놀이터 운영에 있어 융통성이 발휘 된다.

3. 농어촌 놀이터를 도심지역으로의 확대 필요

- ◆ 아동수가 적기 때문에 언제든 갈수 있고 이용조건이 없는 곳이라는 점에서 농어촌 놀이터는 큰 장점이며, 공동체적 유대가 남아있는 농촌지역에는 적합한 모델이다. 어른들이 언제든 갈수 있는 경로당과 같은 개념의 아이들의 놀이터가 도심지역으로도 확대되길 바란다.
- ◆ 농어촌 놀이터로 인구 유입과 출산장려가 되기를 바라지만 농어촌지역만으로 확대할 경우 놀이터의 활용가치가 떨어질 것으로 예측된다. 출생률이 급격히 떨어져 인구 절벽이라는 시점에 농어촌 지역은 출생 아동이 거의 없는 것이 현실이다. 향후 10여년이면 놀이터를 이용할 아동이 없어질 가능성도 있다. 이러한 좋은 놀이터 모델을 도시지역으로 확대할 수 있는 방안이 검토되기를 바라며, 앞서 말했듯 농촌지역과 달리 공동체적 유대가 적고 개인적 성향이 강한 도시지역에서 가능할지 더 깊이 고민할 필요가 있다.
- ◆ 새로 놀이터가 만들어지는 풍기읍은 옛 영풍군 소재지로 인구 1만명에 초등학교 인구는 380여명이다. 도심으로 확대 전 과도기적인 운영 형태를 보일 것을 예상되어 놀이터 운영 및 확산에 도움이 될 것이다.
- ◆ 놀이터는 최소한의 돌봄이어야 하며, 교육과 결합하기 시작하면 지역아동센터나 방과후아카데미와 같은 돌봄기관들과 다르지 않을 것이다. 이는 운영할 수록 아동의 관점이 아니라 어른의 관점에서 이끌어가게 되는 것이다. 필요한 학원은 다녀야하고 놀이터에 와서도 프로그램을 해야 하면 아이들은 학원하나를 더 다니는 기분이 들것이며 놀권리를 제약하는 길이 될 것이다.
- ◆ 시에서 다함께돌봄센터를 1곳에 운영중인데 아이들을 위해서 최소한의 프로그램을 운영중이다. 부모운영위원회에서 일부 부모님들은 다양한 프로그램을 요구하였으나 놀이터 운영경험을 토대로 최소 프로그램으로 운영중이다.

4. 놀이터 모델을 지속적 운영을 위한 제도적 장치 마련

놀이터를 운영하다보면 제도적 기관이 아니기 때문에 재정자립도가 낮은 지방자치단체에서는 충분한 재정적 지원에 어려움을 겪는다. 지방자치단체의 행정가로서는 제도권 안에서 운영을 원하기 때문에 다함께 돌봄센터로 전환하여 안정적인 재정확보를 하려는 경향이 있다.

당초 놀이터 조성 목표 및 가치와 운영상의 현실적 문제들로 놀이터 운영에 많은 고민을 하게 되는데 우리시도 만찬가지다. 부서 올라올라 놀이터와 조성중인 풍기 놀이터도 향후 다함께 돌봄센터로 전환하여 운영 계획하고 있으나 두 가치사이의 고민계속 되고 있다.

아이들에게 안전하면서도 즐겁게 놀 수 있는 놀이터를 지속적으로 운영하고 확대해나가려면 제도적인 장치를 마련해야 한다.

2019 세이브더칠드런 놀권리 성장 포럼 - 놀이가 바꾼 아동과 지역사회

양신영 (사교육걱정없는세상 정책대안연구소 선임연구원)

최현주 (사교육걱정없는세상 영유아사교육포럼 부대표)

저는 현재 세 아이를 대한민국에서 낳고 기르고 있는 양육 당사자로서, 저희 아이들을 포함한 우리나라 모든 아동들이 사교육걱정없이, 온 마음을 다해, 온 몸을 다해 뛰어놀 수 있는 세상을 꿈꾸며 일하고 있는 평범한 워킹맘입니다. 또 사각세에서 일하기 전까지 공립중고등학교에서 교사로서 청소년들을 만나는 시간들이 잠시나마 있었는데, 제가 아끼고 사랑하는 대한민국 아이들의 삶, '우리나라의 아동·청소년들에게 놀권리가 충분히 허락되고 있는가'하는 문제에 대해 과거와 현재, 그리고 미래를 상상할 수 있는 이 논의의 시간이 매우 소중하고 의미있게 다가옵니다. 이 자리에 초대해 주셔서 감사합니다.

<포용국가 아동정책>에 관한 토론

1. 영유아 보육시설의 열악한 공간에 대한 문제제기

정부가 지난 5월 23일 발표한 포용국가 아동정책 문서에 따르면 영유아를 대상으로 하는 놀 공간의 문제에 있어서 '육아종합지원센터 내 놀이체험실 확대' '산림교육센터 및 유아숲체험원 조성 확대'를 방안으로 내놓았습니다. 하지만 여기에는 영유아시기 특성상 아이들이 '집' 다음으로 가장 많이 머무는 곳인 '보육시설' 공간에 대한 고민이 제외되어 있습니다.

현재 영유아 1인당 어린이집 면적 기준은 보육실면적 2.64㎡(0.8평), 실외공간면적(옥외놀이터) 3.50㎡(1.1평)으로 최소한의 요건에 맞추고는 있으나 이는 OECD 평균인 3.6㎡(1.1평), 8.9㎡(2.7평)에 못미치는 낮은 수치입니다.¹ 게다가 보육실면적에는 아이들이 주로 머무는 공간인 보육실 외에 거실과 공동놀이실이 포함된 수치이기 때문에 실제 아이들의 생활공간은 더 비좁은 것이 현실입니다. (2019-08-06 「80대가 몰던 차, 간이풀장 돌진...어린이 등 5명 다쳐」)

1 강은진·도남희·엄혜경(2017), 아동의 창의성 증진을 위한 학교환경 연구, 육아정책연구소.

이에 대해 육아정책연구소는 2017년 보고서를 통해 해외 국가에서는 어린이집의 시설 설비 기준과 규정에서 유아의 놀이 동선까지 고려해 가이드라인을 제시하고 있지만, 우리나라는 영유아의 다양한 실내의 놀이와 공간구성에 대한 적정 기준에 대한 정보가 제시되지 않고 있으므로, 안전하면서도 영유아의 놀이를 보장할 수 있는 환경기준이 필요하다고 이미 지적한 바 있습니다.

국공립 어린이집 이용률 40%를 정책목표로 두고 있는 이 때, 양적 확대 측면 뿐만 아니라 질적 개선을 함께 고려하여 어린이집을 포함한 국내 유보육시설의 실내 및 실외놀이터 마련에 대한 보다 적극적인 권고 방침 마련이 필요합니다. 동작구의 국공립 ○○어린이집은 실내공동놀이실이 아예 마련되어 있지 않아 미세먼지 등 기상악화로 바깥놀이를 하지 못하는 날이 며칠째 이어지면 아이들이 좁은 보육실에서 장시간 활동해야되는 어려움이 있어 몇 년째 공실로 방치되어있는 어린이집과 바로 붙어있는 경로시설에 할당된 면적을 놀이를 위한 공간으로 활용하게 해달라고 구청 보육여성과에 건의하였지만 불가능하다는 답변만 되돌아왔다고 합니다. 정부부처간 긴밀한 협조하에 기존 여러 시설들을 아동의 놀이공간으로 활용할 수 있도록 적극적 검토하는 것이 불필요한 예산 낭비를 막고 실제적인 현장의 필요를 채울 수 있을 것입니다. 또한 교사대아동비율도 함께 축소하여 놀이·아동중심 교육과정이 현실화될 수 있도록 개선해야할 것입니다.

2. 사교육시장 영업논리가 영유아 보육기관 내에 무차별적으로 파고들고 있는 것에 대한 문제제기

2018년 11월 사교육걱정없는세상이 서울, 경기, 인천 등 수도권 3개 지역의 사립유치원 감사보고서를 분석한 결과, 교육기관으로서의 유치원 설립 목적을 망각하고 본인이나 가족의 이름으로 사교육기관인 학원을 불법적으로 동시운영하면서 유치원을 사교육기관처럼 운영하는 유치원의 실태가 적발되었습니다. 한 건물 안에 유치원 설립자 및 원장이 속셈학원 등 학원을 3개까지 동시 운영하거나, 어학원 등을 옆건물에 같이 운영하면서 원생들의 특성화프로그램을 불법적으로 위탁하며 사교육업체의 배를 불리는 현황, 특성화 프로그램을 유아 1인당 1일 1개 1시간 이내, 주 5개 이내로 운영하라는 지침이 있음에도 불구하고 1일 4개까지 학습프로그램을 운영하는 유치원, 원어민 영어를 포함하여 주5회 매일 영어교육을 실시하는 유치원, 한글과 수 학습을 만3세반부터 선행하는 유치원 등 유아의 발달단계에 맞지않는 과도한 학습과 사교육업체의 영업 논리가 유아교육현장에 깊숙이 들어와 있었습니다.

그 외에도 많은 학부모들이 어린이집의 각종 공지사항들이 전달되고 아이의 일상을 교사와 주고받는 알림장역할을 하는 어플을 이용하고 있는데, 하루에도 몇 번씩 들어가야 하는 이 어플 접속 후 첫 화면에는 “6세 우리 아이, ○○학습으로 한글 다 뒀어요!”라는 문구가 뜨며 부모들을 현혹하고,

들어가보면 “유아동의 99%가 초등 입학 전 한글, 수학, 영어 등 학습을 하고 있습니다.”라며 4세부터 학습지를 하도록 유도하고 있습니다. 연간 행사로 부모참여수업을 반드시 하도록 되어있는데, 이 프로그램도 사교육업체에서 기획하고 진행까지 해줍니다. 연말마다 후년도 특별활동 프로그램 선정으로 업체 시범수업을 보는데에 부모참여수업이 활용되기까지 합니다. 이런 상황에서 놀이중심, 아동중심 2019개정누리과정 도입이 얼마나 의미있게 안착될 수 있을까요? 유치원 특성화프로그램, 어린이집 특별활동, 심지어는 정규교육과정까지 사교육 교재교구업체가 난립해 들어와있고, 초등입학전 선행학습이 이루어지는 상황들에 대한 정확한 실태파악과 대책마련이 시급합니다.

3. 놀이할 열망을 잃어버린 청소년들의 삶에 대한 문제제기

여러 보고서들은 우리나라 청소년들의 놀권리가 충분히 구현되고 있지 못한 여러 실상들을 구체적으로 드러내고 있습니다. 우리나라 아동의 삶의 만족도 점수는 OECD 27개국 중 꼴찌였습니다. 우리나라 아동 중 1주일에 하루 30분 이상 운동을 하는 아동은 36.9%에 불과(‘18.아동실태조사)하여 신체활동 시간이 줄어드는 등 건강 위험 요인이 증가하고 있고, 과중한 학업 부담, 친구들과 어울려 놀 수 있는 기회 부족 등으로 아동의 우울 및 불안, 공격성은 2013년 대비 뚜렷하게 증가하는 등 마음건강 또한 위험한 수준이었습니다. 청소년 스트레스 인지율 40.4%, 우울감 경험률 27.1%(‘18. 청소년건강행태조사)로 조사되었고, 자살생각을 하는 청소년 17.6%, 실제로 자살 행동을 한 경우 1.7%, 자살의도는 없지만 자해행동을 한 경우 5.8%(‘18년 소아청소년 정신질환실태조사)로 위기에 내몰려있는 청소년들의 상황을 수치가 보여주고 있습니다.

우리나라 아동은 학업성취도가 높고 물질적 결핍은 낮은 수준이지만, 관계적 결핍(여가활동, 친구, 가족과의 행사 등) 수준은 높은 것으로 나타났습니다(‘18.아동실태조사). 아동의 방과후 희망활동 조사에서 희망보다 실재가 가장 저조한 분야는 ‘친구와 놀기’ ‘신체활동 및 운동하기’ 순으로 나타나 놀이시간이 턱없이 부족한 것으로 나타났고, 반면 희망보다 실재가 가장 높은 분야는 ‘학원이나 과외’로 조사되었습니다. 아동의 70%이상은 평소에 시간이 부족하다고 응답하였고, ‘학원 또는 과외 등 학습관련 시간부족’이 전체 응답의 75%를 차지해, 청소년기 연령일수록 시간부족 응답 비율이 상승하였습니다.

사교육걱정없는세상이 교육부·통계청이 발표한 ‘2018 초중고 사교육비 조사 결과’를 분석해보니, 3년 연속 1인당 사교육비 최대치를 갱신한 29만 1천원(전년대비 1.9만원증가)으로 조사되었습니다. 교육비 총액은 19조 5천억원으로 전년대비 8천억원 증가하였고, 사교육 참여율은 전년대비

1.7%p 증가한 72.8%를 기록했습니다. 학교급별 사교육비, 과목별 사교육비 어느 항목 하나 감소한 것이 없는 사교육비 폭증 대란이라고 표현할 정도의 교육 참사로 이어진 것입니다.

하지만 이런 현실을 개선하는 방향들을 정책으로 녹여내는 데는 역부족인 것으로 보입니다. 지난 9월 18, 19일 양일에 걸쳐 진행된 대한민국의 유엔아동권리협약 이행 제5-6차 국가보고서 심의현장에서 대한민국 심의 코디네이터를 맡은 아말 알도세리 위원은 정부에 “한국의 공교육 제도의 최종 목표는 오직 명문대 입학인 것으로 보인다. 아동의 잠재력을 십분 실현할 수 있도록 하고 발달을 목표로 하는 것이 아니라 경쟁만이 목표인 것 같다. 이는 아동권리협약의 내용과 거리가 멀다.”고 지적했습니다. 정부가 놀이정책을 성과로 제시한 것에 대해서 “아동들이 공부를 굉장히 많이 해야 하는데, 실제로 이러한 활동을 즐길 수 있는가? 내가 만난 한국의 아동들은 자신들이 하는 일은 공부밖에 없다고, 학교가 끝나면 자정까지 학원에 있어야 한다고 했다. 이런 와중에 여가활동을 즐길 수 있는가?”라고 의구심을 표했습니다.²

포용국가 아동정책 문서에 제시된 것처럼 청소년 놀이공간을 확충하고, 청소년 어울림마당·동아리등을 지원함으로써 청소년들의 놀이시간이 늘어날까요? 제가 만난 한 중3 학부모님은 ‘청소년과 놀이라니 말자체가 맞지 않는다.’고 말했습니다. “놀이의 본질은 쉼과 회복인데, 그런 것이 이루어지기는커녕 신체적 놀이라고는 전혀 있을래야 있을 수가 없고, 학원가고 숙제하느라 시간 다 보내고 그나마 남은 시간에는 방문 딱 닫고 들어가서 핸드폰으로 유튜브보는 것이 노는 것의 전부다. 외출을 한다고 하면 학원안가는 친구를 겨우겨우 찾아내는 것부터가 일이고, 운 좋게 그 한 명을 찾으려면 나가서 로드숍 화장품 몇 개 사고, 코인노래방에서 노래 몇 곡 부르고 집에 돌아오는 것이 노는 코스다. 생각해보면 공부도 놀이도 열망 그 자체가 없는 것 같다. 학원도 시간되면 그냥 가는 것이지..”

제가 만난 현실의 청소년들도 상황이 다르지 않습니다. 배움과 두려움은 함께 일어날 수 없음에도 불구하고 우리나라의 교육제도는 경쟁적 입시제도의 틀안에 갇혀있기 때문에 진정한 배움도 일어나지 못하고, 놀이도 잃어버린 결과를 낳았습니다. 당장의 배움이 나의 진로와 미래에 어떻게 연결될 것인지 알지 못한 채로 학업에 열중하기도 어렵고, 그렇다고 모두가 달려가고 있는데 나만 멈춰있는 것 같다는 막연한 불안감에 놀이에 집중할 수도 없는 진공상태에 빠져있는 것입니다. 매력적

2 유엔아동권리협약 한국 심의 대응 NGO연대(2019), 유엔아동권리위원회 대한민국 제 5·6차 심의 진행 보도자료, 국제아동인권센터

인 학교, 배움의 기쁨, 놀이의 다채로움, 휴식과 여가의 충만함, 관계의 성숙함, 과연 교육의 목적은 대한민국에서 얼마나 진중히 고려되고 있는가를 고민해야 합니다.

현재 청소년들의 과중한 학업 스트레스의 원인은 무엇일까요? 교육 외적으로는 공고한 대학 서열화 구조, 그에 따른 출신학교·학벌 차별 관행, 직업간 임금격차와 같은 요인들이 자리잡고 있습니다. 그리고 교육 내적으로는 높은 변별력을 요구하는 고부담 입시제도, 고교체제의 서열화, 줄세우기식 수업평가, 과도한 선행 교육과정 등과 같은 공교육 체계의 한계 등이 작용하고 있습니다. 또한 사교육시장은 이를 이용해 과장·허위 마케팅을 펼치고 잘못된 정보를 유통해 부모와 학생을 불안에 부추겨 결국 소비에까지 이르게 합니다. 결국 우리 사회 전반의 구조와 인식 문제가 얽히고설켜 우리 아이들, 영유아 단계 아이들의 놀이시간마저 위협하고 있는 것입니다. 아이들의 놀권리 회복을 위해 당장의 응급처치부터 체질개선까지 우리가 해야 할 일들을 더 구체적으로 모색하고 실천해 나가야 할 것입니다.

<놀이가 바꾼 아동과 지역사회>에 관한 토론

1. 중앙정부의 역할/강력한 아동·놀이 정책의 필요성

‘사업과정을 촉진/저해하는 조건 요인’에서 ‘지자체의 사업준비도는 지역별로 가장 편차가 크고 결정적인 영향을 미치는 조건으로 나타났다.’라고 설명하고 있습니다. 이에 따라 지역별 편차를 줄이는 것이 모든 아동의 놀권리, 놀이환경 보장을 위해 필요한 전제조건이 될 것인데, 이 때 필요한 것이 중앙정부의 역할입니다. 지자체별 편차를 극복하기 위해 국가 전체를 관통하는 아동/놀이 관련 정책이 필요하며, ‘포용국가아동정책’이 그 일환일 것입니다. 포용국가아동정책과 더불어, 중앙정부 차원에서 더욱 강력하게 아동의 놀이에 대한 접근을 시도할 필요가 있습니다.

2. 학교놀이환경의 개선

‘학교놀이환경의 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향’은 아동의 자존감, 또래관계의 질을 높이고 궁극적으로 아동의 삶의 질을 높이는데 기여하여 매우 긍정적인 것으로 나타났습니다. 하지만 우리나라 학교놀이환경을 놀이친화적 환경으로 바꾸기 위해서는 공간개선, 교사인식개선 등의 실천도 중요하지만 앞서 말씀드린 것처럼 교육 전반에 걸친 체제와 교육과정 등의 개선도 뒷받침되어야 할 것입니다. 과도한 경쟁을 유발하는 교육제도, 선행하지 않으면 따라가기 힘든 교육과정

(난이도, 양 등) 등을 함께 고민하면서 풀어갈 필요가 있습니다.

3. 농어촌 놀이환경에 대한 지속적인 관심 필요

자유롭게 노는 것은 그냥 방치되는 것과는 다르다는 문제인식을 시작으로, 도시뿐만 아니라 농어촌 놀이환경에 주목하고 사업을 시도하여 성과를 이끌어 냈다는 것이 매우 인상적이었습니다. 더불어 향후 농어촌 아동의 놀이환경에 대해서 지속적인 사회적 문제제기가 필요합니다.

아동 ‘놀이 권리’와 아동 놀이의 ‘본질적 가치’를 중시하는가?

황옥경 (서울신학대학교 보육학과 교수)

제대로 된 아동놀이 문화 확산을 위한 사회 일각의 노력이 뜨겁다. 최근 몇 년 동안 아동놀이는 아동정책과 서비스의 최대 이슈가 되고 있다. 세이브더 칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인은 오늘의 발제에서도 드러나듯이 놀이환경의 중요성을 일깨워 주고 놀이문화를 바꾸는데 크게 기여하고 있다. 본 토론자는 아동놀이 문화 확산을 위한 최근의 동향에 대하여 여러 가지 논의가 필요한 이슈가 있지만, 그 중에서도 놀권리에 기반하고 있는 지를 중심으로 몇 가지 토론하고자 한다.

유엔아동권리협약이 아동놀이를 ‘권리’의 관점에서 다룬 것은 성장과정에 있는 아동기의 성인에 대한 지위의 취약성 때문일 것이다. 성인의 아동에 대한 상대적 지위의 우월성이 빚은 아동의 수단화, 아동보호와 양육 명분에 의한 놀이 제한, 성인중심의 지역사회 공간 구성이 낳은 아동에 대한 사회적 배제 등과 같은 세계 각국이 아동을 대우하는 현실 등과 더불어서 아동기 놀이 그 자체의 중요성이 아동 놀이를 권리로 인식하게 한 배경이 된다. 잘 알려져 있듯이 협약 채택 훨씬 이전인 제네바 선언과 방정환의 아동권리 공약 3장에서도 아동 놀이가 아동권리임을 분명히 적시하고 있다. 그 만큼 놀이가 아동기 발달의 본질적인 요소임을 알 수 있다.

그렇다면, 아동놀이를 권리관점에서 접근한다는 것은 무슨 의미인가? Johns 등 (2011)은 우선 아동놀이에서 놀이 실용주의가 강조되지 않아야 한다고 주장한다. 그는 놀이시간과 공간의 의미보다도 놀이 그 자체의 본질적 행위를 더 중시한다.

놀이는 아동의 행복감을 높이고, 공간지각 능력과 세상에 대한 이해를 확대해 주며 인지발달과도 밀접하게 연관되어 있다는 데 사회적 합의가 있다. 지난 30여년간의 연구는 놀이의 신체, 정서사회, 인지발달에 가져다주는 장점을 확인하는데 집중하였다(황옥경 외, 2017). 놀이의 발달적 장점을 인정하지만, 그 내용이나 잠재적인 결과보다는 놀이 그 자체로서의 기본적인 가치를 중시할 수 있어야 한다(황옥경 외, 2014). 놀이의 이점을 강조하면서 개인과 공동체의 발달에 기여한다는 도구적 관점에서의 놀이 중요성 강조가 놀이 그 자체의 가치를 간과하는 현실을 낳을 수 있다. Johns 등은 (2011) 놀이의 이점 강조가 자칫 권리로서의 놀이의 의미를 훼손할 수 있음을 우려한다.

그렇다면, 국가 놀이정책을 수립하는 과정에서 그리고 각 엔지오가 놀이관련 사업을 수행하는 과정에서 놀이의 본질적 의미를 훼손하지 않는 아동 놀권리에 기반하려면 정책과 사업의 결정과 실행과정에서 어떤 원칙을 유념해야 하는가? 몇 가지를 다음과 같이 정리할 수 있을 것이다.

첫째, 놀이의 수단화를 경계해야 할 것이다.

놀이를 계획할 때 사람들은 자연스럽게 놀이가 가져오는 유익에 관심을 기울인다. 놀이를 명목으로 놀이 공간을 아동에 대한 돌봄과 보호의 수단으로 만들어서 결과적으로 아동의 놀이시간에 아동 주도의 놀이가 사라지고 어른들이 기획하고 계획한 놀이 프로그램을 제공해서는 안된다. 어른 주도의 놀이 프로그램은 아동에게는 또하나의 과제가 되고, 결과적으로 아동이 주도하는 놀이와는 전혀 다른 아동이 시간을 보내게 된다. 놀이가 아동의 기본권이기 때문에 돌봄에서 방치되는 취약계층 아동의 놀이 기본권을 돌봄을 통해서라도 확보해야 한다는 주장은 아동 놀기회와 공간의 제공공이라는 측면에서는 일면 타당해 보이지만, 놀이의 근본적인 가치와 의미를 구현하는 것과는 상당히 거리가 있다. 아동의 자발성이 충분히 발휘되고, 아동이 하고 싶은 놀이를 선택하고 놀이과정을 계획하는 ‘놀이판’이 되어야 아동 놀이 본래의 가치와 의미가 살아나고, 놀권리의 개념도 반영되는 것이다. 놀권리에 기반한 자유로운 아동의 놀이가 놀이의 방치내지는 방임을 조장하지 않는가라고 우려하는 사람들이 있다. 이 의구심은 ‘자유로운 놀이’를 놀이하는 아동을 ‘혼자 두라’는 말로 왜곡 이해하는 데 기반한다. 자유롭게 놀더라도 아동이 안전한 지를 살피는 것은 어른의 책임이다.

둘째, 놀이과정에서 의사결정의 주체가 아동이 되어야 한다.

어른들의 개입은 아동의 안전과 관련된 것으로 한정한다. 다소 시간이 걸려도 놀이의 결정과 진행과정을 아동의 몫으로 남겨야 한다. 놀이는 하나의 과정으로 자유롭게 선택되고 개인지향적이며 동기화되어야 한다. 이러한 관점에서 아동은 자신의 바람, 생각, 그리고 흥미와 관심사에 따라서 오로지 자신의 이유에 근거하여 자기만의 방식으로 자기가 하고 싶은 놀이와 내용을 선택할 수 있어야 한다. 영국 Play for a change 연구진 Lester(2007) 등도 Johnes(2011)와 놀이에 대한 동일한 시각을 갖고 있는데, 놀이의 가치를 예측불가능성, 무목적성, 자유로움, 자기 주도성이라고 보았다.

셋째, 국가차원의 놀이 정책은 우리나라 아동의 놀이실태를 기초로 놀이정책의 핵심 아젠다와 방향 그리고 실천과제를 장단기로 구분하여 제시할 수 있어야 한다.

우리나라 아동의 놀이를 제한하는 환경이 무엇인지를 찾고, 이 제한점을 극복하기 위한 국가의 집중 전략을 마련해야 한다. 너무 여러 가지의 놀이 정책을 수립실행하기 보다는 장단기적으로 실천 가능하고 집중할 수 있는 정책을 마련하여 이의 실행에 집중할 수 있어야 한다. 실외놀이가 위축되는 아동놀이 문화에 대한 진단을 근거로 국가수준의 놀이정책을 시행한 잉글랜드는 실외놀이터를 구축하는 정책에 집중하였다. 어른들의 놀이 중요성에 대한 민감도가 낮아지는 것에 대한 우려를 해소하기 위해서는 학교 등의 일과에서 놀이시간을 확보할 수 있도록 관련정책을 수립시행하였다. 영국은 다양한 정책보다는 몇 가지 정책에 집중하여 집중적으로 실행하였다. 그 결과, 지역사회의 아동 놀 공간이 더욱 늘었났고, 학교에서는 음미체 등의 아동 직접 참여 활동 시간이 늘었다. 정부는 우리나라 아동의 놀이실태를 근간으로 우리나라 아동에게 절실하게 필요한 놀이자원이 무엇인지를 확인하고 놀이 시간을 어떤 방식으로 확보해 주어야 할 지를 결정해야 한다.

넷째, 정책 효과에 대한 평가 기준은 놀이가 아동의 발달에 미치는 효과보다도 ‘그것이 과연 아동을 놀게 할 것인가? (또는 놀게 하는 가?)가 되어야 할 것이다.

놀이를 통해서 다른 어떤 것을 성취할 것인가(또는 하였는가?)가 평가기준이 되어서는 안 된다. 정책이나 사업의 효과를 측정할 때, 아동의 발달측면의 효과를 평가하는 것은 아동들에게 또다른 진보와 성취를 요구하게 되어 놀이의 본질을 변질왜곡할 수 있음을 늘 염두에 두어야 한다. 아동을 놀게 할 것인가를 평가한다고 할 때 대개의 사람들은 아동놀이의 효과에 관심이 많다. 이들은 놀이의 효과를 알려야 아동놀이에 대한 사회의 무관심을 극복하고 관련자를 설득하여 필요한 정책을 만들어 내고 재원을 확보하는 게 가능하다고 주장한다. 놀이를 통해서 무엇을 얻었는지, 놀이를 통해서 문제행동이 얼마나 약화되었는지, 놀이를 통해서 보호의 가능성을 얼마나 높였는지 등의 문제는 성인시각에서 아동에게 또다른 성취를 요구하는 것으로 그렇게 되면 그것을 더 이상 놀이로 보기 어렵다. 아동이 놀이를 하게 할 것인가를 준거로 놀이정책과 사업을 평가한다고 할 때, 그 정책과 사업이 과거에 비해서 아동의 놀이시간을 증가를 가져왔는가? 얼마나 다양한 놀이 였는가? 자신이 얼마나 즐거웠는가? 놀이 과정에서 자신의 의사가 충분히 반영되었는가? 보완이 필요하다면 어떤 것이겠는가? 등과 같은 맥락의 측정 되어야 할 것이다. 이와더불어서 아동 개인별로 놀이를 얼마나 하였는가? 누구와 놀이하였는가? 내가 선택한 놀이였는가? 실패할 위험이 있었는가? 결과를 요구하였는가? 가 되어야 한다. 만족하였는가 보다는 재미가 있고 즐거웠는가? 등과 같은 것이어야 할 것이다.

다섯째, 아동의 ‘놀이성’을 키워 줄 수 있도록 관련제도나 정책 등이 변화해야 한다.

아동 일과 중 자신이 자신의 삶을 규제하는 범위에서 자신의 놀이판을 만들고 놀이성도 발휘할 수 있는 역량을 갖추도록 해야 한다. 놀이시간과 놀이 공간이라는 이 두 놀이 요인은 독립적이면서 서로 긴밀하게 연관되어 있다. 즉 깔아놓은 놀이판에서 놀이성이 발휘될 수도 있기 때문이다. 물론 ‘놀이판’과 ‘놀이성’ 모두 시간과 공간을 뛰어 넘을 수 있다. 그렇다면 놀이문화를 확대해야 한다. 영국정부도 지역사회 놀이터를 확보 혹은 개선하고, 학교 일과에서 놀이시간을 확보하는 정책과 더불어서 놀이판의 확장과 놀이성을 키우기 위해서 아동 놀이 정책의 본질이 아동이 자기규제 속에서 놀이의 일상적 경험이 가능하도록 도와야 한다는 정책의 근간을 유지하였다. 영국정부 정책에서 눈여겨볼 만한 것은 놀이가 아동에게 도전의 기회를 준다는 인식에 따라서 도전 가능한 ‘놀이판’ 인지를 늘 염두에 둔 점이다. 안전을 이유로 도전의 자유로운 욕구가 제한받지 않도록 법과 제도를 정비하고, 자유로움이 초래할 듯이 보이는 어른의 보호 책무 방임 내지는 방치의 가능성을 사전에 차단하였다.

아동발달에 대한 새로운 사실이 알려지고 아동권리에 대한 민감성이 높아지면서 다양한 교육방식이 도입되고 오늘의 주제처럼 놀이를 통한 배움의 기회를 주고자 하는 다양한 정책시도가 있다. 물론 아동의 변화한 능력도 엿보지만, 이들 접근법이 오히려 아동을 획일화 하는게 아닌지 염려가 되는 순간이 있다. 이를테면, 아동이 경험한 의사표현의 상황에서만 자신의 의견을 말하는 이를테면 아동의회 활동과정이나, 학급회의 등에서만 의견을 말하고 자유로운 질문과 토론을 어려워 하는 아동의 모습을 보면, 아동권리가 형식적으로 작동하는 것은 아닌지 자문할 때가 있다. 아동 놀이도 자꾸 지역사회 놀이터 확보, 자신들이 구성한 놀이, 등등의 관점에만 매몰되면 정작 아동의 자연스러운 놀이성 발현이 어려워져 성인과 함께 구조화한 놀이판에서 역시 성인의 지위우위 구조 속에서 놀이할 수 있는게 아닐까 하는 우려를 갖게 된다.

이왕 놀이에 관심을가지고 정책과 사업을 확대하고 있으니 놀이 본래의 가치와 의미가 유지되고 아동의 놀권리를 훼손하지 않도록 관련자들의 지속적인 노력이 이어지기를 기대한다. 유행처럼 지나가는 아동 이슈의 한 주제로 놀이에 관심을 두는 것이 아니라 진정 건강하고 행복한 아동기 발달의 필수 요소인 충분한 놀이가 가능한 사회를 구현하는데 모두 기여할 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

- 황옥경(2012). 한국아동청소년인권실태 연구 II, 한국아동청소년의 놀권리: 현실과 대안, 한국청소년정책연구원.
- 황옥경, 한유미, 김정화(2014). 한국아동이 놀 권리 현주소와 대안, 유니세프 한국위원회, 한국아동권리학회.
- 황옥경, 한유미, 김정화, 양효현(2015). 권리로서의 놀이와 여가에 대한 아동의 인식과 행복감의 관계, 아동과 권리, 19,4,755-774,

아동의 놀 권리 증진을 위한 정부 정책 제언(현장의 경험을 바탕으로)

유혜영 (세이브더칠드런 서부지부장)

이번 연구는 세이브더칠드런이 2014년부터 아동의 놀 권리 향상을 위해 농어촌과 도시, 학교에서 다양한 형태로 수행해 온 ‘놀이터를 지켜라’ 사업의 성과를 종합적으로 분석했다는 점에서 큰 의미가 있음. 특히, ‘놀이터를 지켜라’ 1호 사업이었던 봉동지역아동센터 돌봄 놀이 환경 개선부터 시작해서 지난 5년 간 다양한 유형의 사업이 진행되는 것을 현장에서 직접 경험했기 때문에 이번 성과연구는 개인적으로도 의미가 깊다고 할 수 있음. 본 토론에서는 현장에서의 ‘놀이터를 지켜라’ 사업 수행 경험을 바탕으로 성과연구 결과가 어떤 정책적 함의를 가지는지에 초점을 맞춰 진행하고자 함.

1. 놀 권리 향상에 있어 국가 책임 강화

이번 성과연구 결과에서 확인할 수 있듯이 아동의 놀 권리 증진은 (1) 지자체, 건축사, 지역주민 등 다양한 이해관계자 간에 얼마나 협력이 잘 이루어졌는지 여부, (2) 공간을 얼마나 놀이 친화적으로 잘 조성했는지 여부에 의해 결정됨. 세이브더칠드런은 이러한 두 가지 측면의 중요성을 고려하여 사업을 추진해 왔고, 그 결과 아동 삶의 질 향상과 지역사회 변화를 가지고 올 수 있었음. 그러나 우리나라의 모든 아동의 놀 권리를 보장하기 위해서는 세이브더칠드런과 같은 민간 단체의 노력만으로는 부족함. 공공의 역할이 그 어느 것보다 중요한 것이 아동 놀 권리 이슈이며, 여기서는 다음의 세 가지 측면에서 국가 책임 강화를 제언하고자 함.

첫째, 대한민국 아동의 놀 권리 현황에 대한 정부 차원의 실태조사가 필요함. ‘놀이터를 지켜라’ 사업을 처음 시작하기에 앞서 세이브더칠드런에서는 아동권리상황분석을 실시한 바 있음. 이에 따르면, 도시에 거주하는 아동과 농어촌에 거주하는 아동이 처한 환경은 크게 다르다는 것을 알 수 있었음. 그러나 정부 차원에서 전국의 아동들의 놀이가 얼마나 보장되고 있고, 놀 권리가 얼마나 지켜지고 있는지에 대한 체계적인 현황 분석은 아직까지 이루어지지 않고 있는 실정임. 아동의 놀 권리를 증진하기 위해서는 지금 현재 놀이 환경에 대한 정확한 진단이 선행되어야 하며, 이를 바탕으로

나아가야 할 로드맵을 그리는 것이 필요할 것임.

둘째, 놀이친화적 공간 구성에 있어 공공 역할의 확대가 필요함. 이번 성과연구를 통해 밝혀진 가장 중요한 결과가 있다면 그건 바로 놀권리 문제는 공간을 매개로 푸는 것이 효과적이라는 것임. 세이브더칠드런은 단순히 ‘놀이가 중요하다’는 접근 방식을 넘어서 실제 놀이친화적 공간을 제공함으로써 아동의 놀권리와 지역사회 변화에 긍정적 영향을 가지고 왔음. 한 예로, 농어촌 지역아동센터의 경우 그 고유 기능이 있음에도 불구하고, 놀이친화적으로 조성하니 이용 아동의 놀권리와 삶의 질이 향상되는 것을 확인할 수 있었음. 그러나 연구진이 제안한 것과 같은 아동 관련된 기관, 시설을 놀이친화적으로 조성하는 것은 그 중요성에도 불구하고, 민간에서만 그 역할을 담당하기에는 확장성 측면에서 한계가 있는 것이 사실임. 더 많은 아동들이 놀이친화적 환경에서 활동할 수 있기 위해서는 정부의 역할 강화가 반드시 필요함.

셋째, 아동 놀권리 증진을 위한 정부 인력 및 예산 확충이 필요함. 앞에서 제시한 정부 차원의 실태 조사 및 공간 구성에 있어 공공 역할 확대를 위해서는 아동의 놀권리 이슈를 전담할 부서가 필요하며, 정책을 수행할 수 있는 예산이 확보되어야 할 것임. 지난 5월 23일 정부에서 발표한 “포용국가 아동정책”에서는 놀권리를 4대 핵심 전략 중 하나로 제시한 바 있음. 이와 같이 놀권리 증진을 위해 정부에서 의지를 갖고 정책을 추진하려고 하는 것은 매우 고무적인 일임. 그러나 이러한 정부 의지가 선언으로만 그치지 않기 위해서는 실제 실행을 위한 조직적, 예산적 측면에서의 뒷받침이 필요할 것임.

2. 아동 참여 보장

세이브더칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 사업의 특징 중 하나는 참여형 설계를 통해 놀이 공간이 조성되었다는 것임. 공간 설계에 앞서, 아동들과 관계자들의 의견을 수렴하는 일련의 워크숍을 통해 이용자들의 욕구가 반영된 공간이 마련될 수 있었음. 연구 결과에서 볼 수 있듯이, 그리고 현장에서 사업을 운영하면서 느낄 수 있었던 것은, 이러한 아동과 주민 참여가 적극적으로 이루어진 공간일수록 삶의 질과 놀권리, 지역사회 변화에 보다 긍정적인 효과가 있다는 것임.

연구보고서에 제시된 바와 같이, 놀권리의 핵심은 놀이의 주도권을 아동에게 돌려주는 것이고, 이를

위해서는 아동의 참여가 반드시 필요함. 이러한 아동 참여권 강화를 위해 다음의 두 가지를 제안함. 첫째, 아동의 참여를 보장할 수 있는 다양한 채널이 확보되어야 함. 놀권리 정책 수립, 공간 조성 등 아동의 놀이와 관련된 활동을 전개함에 있어서는 아동이 직접 목소리를 낼 수 있는 공식적인 채널이 있어야 함. 아동들이 주도적으로 참여해서 본인들이 생각하는 놀이와 놀권리는 무엇이며, 현재 얼마나 지켜지고 있고, 앞으로 놀권리가 향상되기 위해서는 무엇이 필요한지 밝힐 수 있는 채널과 기회가 보장되어야 함.

둘째, 아동 참여에 대한 인식 개선이 필요함. 앞에서 아동 참여를 보장할 수 있는 공식적인 채널이 필요하다고 했지만, 이러한 과정이 형식적이고, 일회성 이벤트가 되지 않고 정례화되고, 진정으로 아동의 목소리에 기반한 놀권리 정책, 사업이 되기 위해서는 아동 참여에 대한 다양한 이해관계자들의 인식 전환이 필요함. 우리나라의 문화는 전통적으로 '참여'와 '적극적인 의견 개진'에 익숙하지 않은 문화임. 특히, 아동이 주도적으로 참여해서 성인에게 의견을 표출한다는 것에 대해 수용할 준비가 되어 있는 어른이 많지 않을 것임. 그러나 아동의 놀권리 이슈는, 놀이를 가장 잘 알고 실제 권리를 행사하게 되는 아동의 의견과 관점을 경청하지 않으면 풀리지 않는 이슈임. 따라서 중앙정부, 지자체 공무원, 학교 교사 등을 대상으로 아동 참여에 대한 인식개선 교육이 제도적으로 선행되어야 할 것임. 그리고 참여권 보장을 위해서는 모든 아동 참여 활동이 최소한 지켜야 하는 기준을 제시하는 '아동 참여 표준 가이드라인'을 정부 차원에서 개발하는 것이 필요할 것임.

3. 놀이친화공간의 지속가능성의 중요성

지난 5년 간 현장에서 사업을 진행하면서 느낀 것은 아동의 놀권리 보장을 위해서는 공간의 조성만큼 중요한 것이 그 공간이 얼마나 지속성 있게 유지되느냐 하는 것임. 어떤 곳은 처음 놀이터가 조성됐을 때부터 몇 년이 지나서까지 지역사회에서 잘 운영되며 아동의 놀이권을 계속해서 잘 보장하고 있었던 반면, 어떤 곳은 공간이 만들어졌을 때와는 달리 시간이 흐르면서 관리가 원활히 되지 않고, 놀이친화적 공간으로 계속해서 기능하는데 어려움이 있는 곳도 있었음. 연구결과에서도 조성된 공간을 네 가지로 유형화하며 가장 바람직한 유형은 지역사회의 적극적 참여를 통해 장기적으로 운영이 가능한 곳으로 보았음. 놀권리의 궁극적 실현을 위해서는 지속적인 권리 보장이 전제되어야 한다는 점에서 공간의 조성뿐만 아니라 지역사회에서 안정적으로 자리잡고 운영될 수 있도록 하는 것이 중요한 과제일 것임. 여기서는 공간의 유형별로 정책적 제언을 하고자 함.

첫째, 도시형 놀이터는 안전한 공간으로 유지하는 것이 필요함. 도시형 놀이터의 경우 다른 유형의 놀이돌봄공간과 달리 해당 시설을 전담 관리하는 인력이 별도로 있지 않음. 따라서 자칫 우범지역이 되거나, 아무도 찾지 않는 놀이터가 될 소지가 있음. 따라서 도시형 놀이터가 안전한 놀이 공간으로 계속해서 제 기능을 하기 위해서는 지역사회 차원에서 각별한 관심과 관리가 반드시 필요함.

둘째, 농어촌 돌봄놀이 공간에 대한 정부의 적극적인 지원이 필요함. 농어촌 놀이터 모델은 세이브더칠드런이 최초로 기획한 보편적 돌봄놀이공간임. 이번 성과연구에서 밝혀진 것처럼 농어촌 놀이터는 모든 아동들에게 열린 놀이공간 제공을 통해 놀권리 및 삶의 질에 긍정적인 영향이 있음을 확인할 수 있었고, 안전한 돌봄놀이 공간이 조성되면서 아동의 방임 시간이 줄어드는 효과가 있음을 알 수 있었음. 그러나 농어촌 놀이터는 부지선정부터 상시 보호인력, 조리시설 등 관리 운영비까지 제반 비용이 많이 소요되는 모델임. 따라서 이 모델이 안전한 돌봄놀이 공간으로 지속적으로 기능하고, 향후 확산되기 위해서는 정부의 지원이 반드시 필요함. “포용국가 아동정책”에서 밝힌 것처럼 정부는 온종일 돌봄체계를 구축, 운영할 예정임. 이러한 측면에서 돌봄과 삶의 질 향상에 있어 효과가 검증된 세이브더칠드런의 농어촌 돌봄놀이 공간 모델을 적극 활용할 것을 제안하는 바임.

셋째, 학교놀이환경의 활성화를 위해서는 놀권리에 대한 전반적인 인식 변화가 필요함. 학교는 모든 아동이 하루에 가장 많은 시간을 보내는 공간임. 따라서 학교 내에서 놀권리를 보장하는 것은 매우 중요한 이슈라고 할 수 있음. 그러나 교육 기능에 초점을 맞춘 공간에서 놀이환경을 활성화하는 것은 쉽지 않은 과제임. 학교에서 놀권리가 보장되기 위해서는 무엇보다도 아동의 놀이의 중요성에 대한 사회 전반적인 인식의 개선이 필요하며, 이를 통해 놀권리가 아동들이 학교에서 누릴 수 있는 당연한 권리 중 하나로 자리잡을 수 있는 분위기의 조성이 요구됨. 그리고 학교에서 놀권리를 보장하는 것은 초등학교에만 한정되는 것이 아님을 주목할 필요가 있음. 놀권리는 다양한 발달단계에서 지속적으로 보장되어야 하는 것이며, 따라서 중고등학교의 놀이환경을 어떻게 활성화 할지에 대한 고민도 필요함. 그리고 여기서 제안한 사항들이 실제 정책으로 이어지기 위해서는 교육부와 복지부 등 유관 부처 간의 협업을 통해 실현 방안을 함께 논의하는 것이 무엇보다 필요할 것임.

이번 포럼이 모든 아동의 놀권리 신장을 위한 정부의 역할을 고민하고, 실천현장에서도 향후 놀권리 사업의 방향성을 모색하는 중요한 계기가 되기를 바램.

III

아동의 놀 권리
증진을 위한
정책 제언

아동의 놀 권리 증진을 위한 정책 제언

세이브더칠드런에서는 2014년부터 ‘놀이터를 지켜라’라는 캠페인의 일환으로 학교, 도시, 농어촌 지역에서 아동의 놀 권리 증진을 위한 다양한 활동을 지속적으로 수행해왔다. 그 결과, 아동은 자존감이 향상되고 또래관계가 증진되었으며 우울·불안은 감소하는 등 적절한 놀이환경이 아동의 발달에 긍정적으로 기여하는 것으로 나타났다. ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인이 아동에게만 긍정적인 영향을 미친 것은 아니다. 아동을 둘러싼 환경, 즉 부모, 교사, 지자체 공무원 등 지역사회 전반이 아동의 놀 권리에 대한 인식이 전환되는 계기가 되었다. 세이브더칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인을 통해 드러난 긍정적 성과를 우리 사회 전반으로 확산시키기 위해서는 세이브더칠드런과 같은 민간단체의 노력만으로는 부족하며, 국가적 차원의 적극적인 지원이 이루어져야 한다. 이에, 아동의 놀 권리 증진을 위한 정책방향에 관한 제언을 하고자 한다.

1. 아동의 공평한 놀이권 보장

1) 지역 특성을 반영한 놀이공간 제공

한국 아동의 삶의 질 조사 연구¹ (세이브더칠드런-서울대학교 사회복지연구소) 결과에 따르면, 시·도 간 아동 삶의 질 격차는 경제, 사회, 문화적 환경이 복합적으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며 특히, 농어촌 등 재정자립도와 사회복지예산 비중이 낮은 곳은 상대적으로 아동의 삶의 질이 낮은 것으로 나타났다. ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인을 수행하기에 앞서 실시한 아동권리상황분석에서도 아동이 거주하는 지역사회 특성(도시/농어촌)에 따라 사업내용이 차별화되어야 함을 확인하였다.

농어촌 지역 내 아동의 경우, 놀이공간의 부족뿐 아니라 방과 후 적절한 돌봄 체계 미흡으로 인한 아동 방임 우려가 높다는 문제를 가지고 있다. 세이브더칠드런에서는 이를 중요한 요소로 보고, 성인 중심의 ‘돌봄 패러다임’을 아동 중심의 ‘놀 권리 옹호 패러다임’으로 전환하였다. 즉, 단순히 방

1 <http://www.hkbs.co.kr/news/articleView.html?idxno=481837>

과 후 아동 보호와 돌봄을 제공하는 수준에서 더 나아가 공간 자체에 놀이친화적인 요소를 추가하여 ‘돌봄놀이공간’으로 운영한 것이다. 이렇게 조성된 농어촌 지역 내 ‘돌봄놀이공간’은 아동의 삶의 질 향상에 기여하였으며 방임시간을 유의미하게 감소시켰다. 특히, 농어촌 놀이터는 세이브더칠드런이 최초로 기획한 보편적 놀이공간으로 단순한 놀이터 개선 사업에서 더 나아가 상대적으로 취약한 환경에 있는 아동들을 위해 ‘공평하고 안전한 놀이권’을 제공했다는 점에서 더욱 의미 있는 성과를 도출했다고 볼 수 있다.

현재 전국에 설치된 어린이 놀이시설² 74,782곳 중 약 45%가 수도권에 집중되어 있으며, 농어촌 지역은 학교 운동장을 제외하고는 놀이터를 찾아보기 힘든 상황이다. 정부에서는 향후 농어촌 지역의 놀이공간 확충 계획을 수립함과 동시에, 농어촌 지역의 특성을 반영한 ‘돌봄놀이공간 모델’을 적극 활용하여 아동에게 ‘놀이의 보편성’을 보장하여야 한다.

2) 연령 간 격차 해소

우리 사회는 ‘놀이’가 아동의 건강한 성장과 발달을 위해 꼭 필요한 요소임에 동의하면서도, 이는 ‘미취학’이나 ‘초등학교 저학년’에만 국한되는 것으로 생각하는 경향이 있다. 만 9~17세 아동·청소년의 70.4%가 학교·학원 또는 과외·자기 학습 등 공부 때문에 시간 부족을 경험하고 있으며, 연령이 높아질수록(만 12~17세) 이러한 현상이 더욱 두드러진다는 연구 결과³가 발표된 바 있다. 연구 결과에서 드러나듯이 우리나라 청소년은 과도한 사교육과 학업 성취에 대한 압박 등으로 인해 충분한 놀이시간과 여가활동을 보장받기 어려운 현실에 처해있다.

또한, 현재 운영 중인 많은 놀이터와 운동장이 저학년 위주의 공간으로 구성되어 있어, 고학년의 경우에 친구들을 만나더라도 카페, PC방, 노래방 외에는 갈 곳이 제한적인데다 경제적으로도 부담을 느끼는 것으로 나타났다. 청소년을 위한 놀이공간 부족은 스마트폰이나 PC게임 등 전자기기에 대한 의존도를 높인다. 특별한 ‘놀이기구’가 있어야만 아동의 놀권리가 보장이 되는 것은 아니다. 실제 아동이 정의하는 놀이의 형태는 보다 다양하며, 여기에는 ‘쉽과 휴식’과 같은 비정형적인 경우도 있다. 중요한 것은 놀이의 형태나 방법과 관계 없이 아동의 일상생활에서 반복되고 지속적으로 제공이 되어야 한다는 것이다. 즉, 놀이적인 요소가 아동이 이용하는 공간 자체에 반영될 수 있어야 하며, 이렇게 조성된 놀이친화적 공간이 아동 권리적으로 운영되어야 함을 의미한다.

2 한국체육시설안전기술(지정 안전관리지원기관) 통계자료.

- 어린이놀이시설의 설치, 안전점검, 유지보수, 안전교육, 소독방역 등 놀이시설의 효율적인 안전관리 체계를 구축하고 안전사고를 미연에 방지함을 목적으로 구성

3 ‘2018 아동 종합실태조사’ (보건복지부-한국보건사회연구원)

모든 아동의 공평한 놀권리를 위해 아동 연령별 의견을 폭넓게 수렴하여, 영유아기-학령기-청소년기로 연계된 놀이 문화가 확산될 수 있도록 지원해야 한다.

3) 사회적 취약계층에 대한 놀권리 보장

「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제35조에 따르면, 장애를 가진 아동이라는 이유로 모든 생활 영역에서 차별받지 않아야 함을 명시하고 있다. 그러나, 현재 운영되고 있는 놀이터 중 많은 곳들은 아동의 장애 유무를 고려하지 않은 채 설계되어, 장애 아동이 비장애 아동과 동등한 놀이의 기회를 누리고 있다고 보기 어렵다.

세이브더칠드런은 사회적 취약계층인 장애 아동의 놀권리 보장을 위해 ‘통합놀이터’를 설치한 바 있다. 이 놀이터에는 모래 대신 고무 재질의 바닥이, 계단 대신 경사로가 설치되어 있다. 아이들의 의견을 반영하여 장애 아동도 탈 수 있는 바구니 그네, 누워서 타는 시소, 휠체어에 탄 채로 이용할 수 있는 놀이기구도 있다. 이처럼 통합놀이터는 장애 아동을 위한 전용 공간이 아니다. 이 곳에서는 아동의 장애 유무와 관계 없이 함께 어울려 놀면서 장애에 대한 차별과 편견을 없애고, 사회적 취약계층에 대한 배려도 자연스럽게 이루어져 지역사회 내에서도 만족도가 높다.

모든 아동의 차별 없는 놀권리는 기본적으로 국가가 보장해주어야 할 영역이다. 현재 우리나라의 어린이 놀이터 관련 법으로는 「어린이놀이시설 안전관리법」, 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」, 「아동복지법」 등이 있지만 장애 아동의 놀권리 보장을 위한 조항은 언급이 되어있지 않다.

향후, 통합놀이터의 확충, 설치 및 운영에 필요한 행·재정적 지원 방안 등 장애 아동의 놀권리 보장에 필요한 제도적 과제들이 사회적으로 공론화되고 해결방안이 모색되어야 한다.

2. 아동의 참여기회 확대 및 인식 개선

1) 아동 참여를 보장하는 방안 마련

기존에는 아동을 위한 놀이공간 조성 시, 학교 교사나 지자체 담당 공무원 등 공급자에 의해 획일화되어 제공되는 경우가 많았다. 그러나, 세이브더칠드런은 놀이공간에 아동의 ‘놀권리’를 어떻게 담아낼 것인지 고민하고 그 방법을 찾아냈다. 놀이공간을 만드는 과정에 아동이 참여할 수 있는 기회를 제공한 것이다.

놀이공간을 만드는 과정에서 각 지역(학교)에 ‘아동참여디자인단’을 구성하고, 놀이터가 지어질 공간에서 함께 놀이하면서 아동이 스스로 원하는 공간이 어떤 곳인지 상상하고 설계해 볼 수 있도록

했다. 건축사를 비롯한 관계자들은 이 과정을 기록하고 분석하여 아동들이 제시한 아이디어가 실제 놀이공간에 실현될 수 있도록 도왔다.

뿐만 아니라, ‘아동감리단’이 시공 상의 문제점을 찾아내면, 이를 수정하여 검사 받는 과정을 거쳤고, ‘아동운영위원회’ 운영을 통해 놀이터의 운영규칙이나 참여하고 싶은 프로그램 등에 대해 자유롭게 논의할 수 있도록 하였다. 아동들이 놀이공간 구성 과정 전반에 참여함으로써 ‘참여를 통해 만들어진 우리만의 특별한 놀이공간’임을 인식하고, 자연스럽게 놀권리가 향상되는 계기가 되었다.

이처럼, 놀이공간 조성 시에는 공간을 실제 이용하는 아동의 참여를 기반으로 추진되어야 한다. 이 과정에서는 공간의 구성, 이용시간, 운영 방식 등 다양한 의사결정 과정에서 아동 참여가 보장되어야 하며, 일부 아동이 아닌 최대한 많은 아동의 의견을 수렴할 수 있는 방식으로 진행되어야 한다. 다시 말하면, 아동 참여가 형식적인 일회성 이벤트에 그치지 않고 충분한 논의를 거쳐 계획이 구체화되고 더욱 발전될 수 있는 생산적인 과정으로서 작용할 수 있도록 해야 한다.

2) 부모, 교사, 지역사회 전반에 대한 인식 개선

아동의 놀권리 사업이 지역에서 안정적으로 정착되고, 지속성과 확장성이 확보되기 위해서는 단순한 시설 확충과 개선에 그칠 것이 아니라, 아동을 둘러싼 환경이 변화되어야 한다. 학업으로 인해 충분한 수면시간조차 보장받기 어려운 상황에서 아동의 놀권리가 지켜 지기는 어렵다. 학교에서는 아동이 다치거나, 공부시간을 빼앗길 것을 우려한 부모의 항의와 민원으로 놀이시간을 확보하기 어렵고, 가정에서는 여전히 ‘노는 것 = 시간낭비’라는 부모의 인식이 지배적이다.

이에, 세이브더칠드런은 놀이공간 조성 과정에서 아동들의 의견을 적극 수렴함과 동시에, 부모와 학교, 유관기관 등 지역사회가 놀이공간을 만드는 과정에 충분히 참여할 수 있도록 하였다. 아동권리교육을 비롯하여, 부지 선정, 디자인 과정, 개장식, 운영 관리 등에 참여함으로써 성인들이 놀이의 가치를 이해하고 중요성을 인식하는 계기를 마련하였다.

’19년 5월 발표된 「포용국가 아동정책」에 따르면, 놀이의 중요성에 대한 부모와 교사의 인식 전환을 위해 부모교육 및 캠페인 추진, 놀이 관련 정보 제공, 지역사회 참여 시스템 구축 등을 주요 추진 과제로 제시하고 있다. 위 과제들이 제도적으로 뒷받침된다면, 우리 사회가 ‘놀이’는 아동이 마땅히 누려야 할 당연하고 기본적인 권리임을 인정하는 분위기가 점차 확산될 것이다. 지역사회는 아동의 생활환경 인근에 놀이공간을 확충하고, 학교에서는 놀이시간을 보장하며, 가정에서는 아동에게 제공된 ‘공간’과 ‘시간’을 활용할 수 있는 허용적인 분위기가 만들어 지길 기대한다.

3. 놀이 환경에 대한 지속가능성 제고

1) 아동의 놀이 환경 실태 파악

놀이가 아동의 발달과 삶에 미치는 긍정적인 효과는 세이브더칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인을 비롯한 다수의 연구, 타 NGO 등 민간단체의 활동을 통해 입증되어 왔다. 최근에는 아동의 ‘놀이권’ 이슈가 사회적으로 급부상하고 있으며, 「포용국가 아동정책」에서도 아동의 놀권리를 4대 추진전략 중 하나로 제시하고 이에 따른 세부과제들을 발표하였다.

이처럼, 아동이 누려야 할 필수적이고 기본 권리인 ‘놀이권’을 보장하기 위해서는 어떤 노력이 필요할까? 먼저, 아동의 놀이 환경 진단이 선행되어야 할 것이다. 아동이 어떻게 놀고 있는지, 또 무엇이 부족한지에 대한 정확한 진단이 있어야만 그에 적합한 해결방법을 제안할 수 있다.

예를 들어, 아동이 ‘놀지 못하는 이유’가 지역 내 놀이 자원(공간) 부족이라면, 놀이공간을 신축하거나 노후화된 곳을 개·보수하는 방법을 논의해야 한다. 그러나 활용 가능한 놀이공간이 제공되어 있음에도 놀이시간을 충분히 보장받지 못한다면 이는 부모와 교사 등 아동을 둘러싼 환경에 대한 인식개선이 필요한 것은 아닌지 검토해 보아야 한다. 이 외에도, 놀이공간과 이를 둘러싼 주변 환경에 대한 실태 파악이 필요하다. 즉, 놀이공간이 아동의 다양한 연령대를 포괄할 수 있는지 또는 아동의 주도성과 창의성을 이끌어낼 수 있도록 놀이성이 확보되어 있는 공간인지에 대한 진단이 필요하며, 놀이공간에 대한 아동의 접근성이나 안전성에 대한 점검도 반드시 포함되어야 한다.

놀이는 아동의 삶에 필수적인 요소이며, 모든 아동에게 보편적으로 제공되어야 하는 기본 권리이다. 따라서, 아동의 놀이환경에 대한 명확한 진단을 통해 아동의 놀권리 향상을 위한 해결방법이 모색되어야 한다.

2) 제도 개선 및 행·재정적 지원 마련

아동의 놀권리에 대한 사회 전반의 인식이 변화하고 확산되기 위해서는 국가의 역할이 매우 중요하다. 일부 지자체에서는 이미 아동의 놀권리의 중요성을 인식하고, 이를 보장하기 위한 제도적 근거 마련에 착수했다. 주요내용은 아동의 놀권리 보장을 위한 시간 확보, 놀이공간의 마련, 프로그램 개발, 놀권리보장위원회 설치, 주기적인 실태조사 등이다.

지자체의 이러한 노력들이 실효성을 갖기 위해서는 중앙부처 차원의 적극적인 지원이 필요하다.

「아동복지법」 제10조⁴에 따르면, 아동의 권리 증진을 위한 종합계획 수립, 관계부처 의견 조율, 이행 점검 등을 위해 국무총리 산하에 범부처 위원회(아동정책조정위원회)를 마련하도록 하고 있다. 해당 위원회가 관련 부처 및 전문가로 구성된 만큼 위원회의 기능을 강화하여 우리나라 아동정책의 실질적인 컨트롤타워 역할을 수행할 수 있어야 한다.

부처 간 칸막이로 인해 가장 피해를 보는 대상은 아동이다. (통합)놀이터 설치 및 운영, 놀이정책 수행을 위한 중앙부처 차원의 예산 확보와 인력 확충에 대한 계획 마련, 놀이터(시설)의 안전점검 강화 등 해결해야 하는 정책적 과제들이 산적해 있어 부처 간 긴밀한 협업이 그 어느 때보다도 중요한 시점이다. 정부는 아동권리보장원(19.7월 신설) 내 놀이 담당부서를 설치할 계획이라고 밝혔다. 아동의 놀이권 보장을 위해 복지부·교육부 등 아동의 놀권리와 관련된 주요 부처들을 주축으로 다양한 과제들이 보다 심도 깊게 논의될 수 있는 체계가 구축되어야 한다.

「포용국가 아동정책」은 아동에 대한 국가 책임 강화를 목적으로 발표되었으며, 아동의 보호권, 인권과 참여권, 건강권, 놀이권의 4개 영역을 주요 전략으로 제시하였다. 이 중 놀이권은 아동이 지역사회와 학교에서 놀이를 통해 잠재력을 키울 수 있는 환경을 확대해 나갈 것을 기본방향으로 제시하였다. 그동안 아동의 놀권리 증진을 위해 세이브더칠드런과 사업에 참여한 다양한 관계자들(학계 및 현장전문가, 교사, 아동, 학부모, 지역사회 등)의 노력과 그 성과들이 앞으로 정부가 그려낼 정책에 기초자료로 활용될 수 있을 것이다. 이 때, 유념할 것은 단순 ‘놀이공간 확충’이 ‘놀권리 보장’의 전부가 아니라는 점이다. 물론, 놀권리의 상징으로서 공간이 갖는 의미는 패러다임 전환의 시발점으로서 매우 중요하다. 그러나, 인프라 확충을 위한 무분별한 예산 확대는 기존의 시설 개선 사업과 차별성이 없다. 세이브더칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 캠페인이 의미가 있었던 것은, 공간 개선과 함께 이루어진 아동과 지역사회의 적극적인 참여, 아동권리교육을 통한 인식개선, 놀이터 조성 이후에도 꾸준히 이어져 온 운영위원회의 차지활동이 있었기 때문이다. 유엔아동권리협약의 아동 최선의 이익을 최우선으로 고려하여, 향후 아동의 놀권리에 대한 실질적인 변화가 나타날 수 있기를 기대해 본다.

4 「아동복지법」 제10조(아동정책조정위원회) ① 아동의 권리증진과 건강한 출생 및 성장을 위하여 종합적인 아동정책을 수립하고 관계 부처의 의견을 조정하며 그 정책의 이행을 감독하고 평가하기 위하여 국무총리 소속으로 아동정책조정위원회를 둔다.

3항의 1. 기획재정부장관·교육부장관·법무부장관·행정안전부장관·문화체육관광부장관·산업통상자원부장관·보건복지부장관·고용노동부장관·여성가족부장관

3항의 2. 아동 관련 단체의 장이나 아동에 대한 학식과 경험이 풍부한 사람 중 위원장이 위촉하는 15명 이내의 위원





IV

세이브더칠드런 놀이 권리 사업 성과

성과 평가 결과: 놀이가 바꾼 아동과 지역사회

놀이가 바꾼 아동과 지역사회

연구진 박현선 (세종대학교) 좌현숙 (호남대학교)
김순규 (전북대학교) 김세원 (가톨릭관동대학교)
이소임 (전북대학교) 송민영 (세종대학교)

1. 문제제기

모든 아동이 충분히 쉬고 놀 권리가 있다는 유엔아동권리협약 31조에도 불구하고 여전히 한국 아동들은 과도한 학습과 경쟁으로 고통 받고, 놀이와 여가를 충분히 누리지 못하고 있다는 문제제기가 계속되고 있다. 입시교육 위주의 제도적 환경 뿐 아니라 아동친화적인 놀이 공간 자체가 부족하며, 문화적으로도 놀이의 필요성에 대한 공감대가 형성되어 있지 못하다는 점도 간과할 수 없다. 특히 농어촌 지역의 경우 아동을 위한 안전한 놀이 공간이나 문화 자원이 열악하고, 방과후 방임되는 아동 비율도 높은 것으로 나타나고 있다.

이에 세이브더칠드런은 2014년부터 ‘놀이터를 지켜라’는 캠페인의 일환으로 도시와 농어촌 지역 사회의 놀이 공간 신축 및 개선 사업을 지속적으로 수행해 왔고, 2017년에는 학교의 유휴 공간을 놀이 공간으로 개선하고, 이러한 공간에서 일정기간 동안 지속적으로 놀이에 노출된 아동들의 긍정적인 성과를 연구하여 발표한 바 있다(명우심리연구소, 2016). 당시 이러한 성과 연구는 놀이 자체가 아동 발달에 어떠한 긍정적인 영향을 미치는지를 설명함으로써 이후 세이브더칠드런의 놀 권리 옹호사업의 과학적 근거로 활용되었다.

그럼에도 불구하고 특정 학교 놀이터 사업에서 이루어진 소수 대상의 실험연구였기 때문에 도심 놀이터, 학교놀이터, 농어촌놀이터, 공립형지역아동센터 등 지난 5년간 놀 권리 옹호 사업의 일환으로 진행된 다양한 사업들의 포괄적인 성과를 보여 주는 것에는 한계가 있었다. 이에 본 연구에서는 지난 5년간 세이브더칠드런에서 수행한 모든 유형의 놀 권리 옹호사업의 과정을 다각적인 방법으로 평가함으로써 사업의 과정적 특성이나 성과를 촉진하는 기제는 무엇이며, 나아가 실제 기대한 과정을 통해 원하는 성과가 도출되었는지를 체계적으로 검증하고자 한다.

본 연구의 연구 문제를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 세이브더칠드런의 다양한 놀권리옹호사업(도시놀이터개선사업, 학교놀이환경개선사업, 농어촌아동지원사업) 과정에서 발견되는 핵심적 특성과 성과는 무엇인가?

둘째, 놀권리옹호사업에서 조성한 놀이환경의 변화가 아동 발달과 삶의 질에는 어떠한 영향을 미쳤는가?

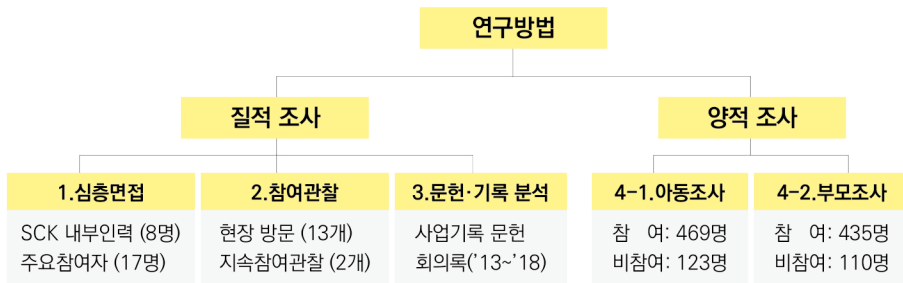
셋째, 놀권리옹호사업에서 조성한 농어촌돌봄놀이환경은 농어촌아동의 생활 시간과 삶의 질에 어떠한 영향을 미쳤는가?

넷째, 놀권리옹호사업의 참여 경험이 아동 발달과 삶의 질에 어떠한 영향을 미치는가?

II. 연구방법

본 과정 평가는 현장에 기반을 둔 실행연구로서 질적 자료와 양적 자료를 다각적으로 활용하도록 설계하였다. 연구 문제 중에서 첫 번째 질문은 질적으로 탐구하였으며, 나머지 세 가지 연구 질문들은 설문조사를 통해 양적으로 분석하였다.

<그림1> 평가체계



1. 심층 면접

놀권리 옹호사업의 기획 및 수행 과정에 참여한 주요 인력을 대상으로 3~4명 소집단 형식의 초점 집단 면접(Focus Group Interview)과 일대일 면접을 병행하였다. 심층면접조사 대상은 사업 기획 및 진행을 담당했던 SCK 내부 인력과 주요 참여 인력(놀이 공간 건축사, 놀이교사나 지역아동센터장, 학부모를 비롯한 놀이터운영 위원, 학교 교사, 장학사, 지자체 담당 공무원)이며, 총 25명에 대하여 면대면으로 심층면접을 했다. 면접 기간은 2019년 2월부터 8월까지이며, 사례간 비교

분석을 위해 평균 2주정도 간격으로 면접이 이루어졌다. 각 참여자에게 연구의 목적과 내용에 대한 설명문을 제공하였으며, 참여와 녹음에 대해 서면 동의를 받고 면접을 수행했다.

2. 참여관찰

참여관찰은 지속적 참여관찰과 1회적인 현장 방문을 통한 현장 관찰로 이루어졌다.

지속적 참여관찰 대상은 2019년 신규사업대상지로 선정되어 진행 중인 두 개 지역을 중심으로 전 과정에 비관여적으로 참여하면서 수행 및 변화과정을 관찰하였다. 공간조성 전 단계인 사업의 초기과정을 집중적으로 관찰함으로써 아동, 지역사회 주민, 지자체 등 주요 당사자들이 어떻게 사업에 참여하고, 그러한 참여가 이후 어떤 결과로 이어지는지 전체적인 틀에서 이해하고자 하였다.

한편, 현장방문과 관찰은 사업유형별 지부별 전형적 현장을 추천받아서 방문하였으며, 농어촌놀이터(2개), 공립형지역아동센터(2개), 학교놀이터(2개), 도심놀이터(6개)로 총 12개 지역을 현장 방문하여 관찰하였다.

3. 문헌 및 기록물 분석

본 연구에서는 명우심리연구소(2016)가 실험설계로 학교내 놀이의 효과성을 검증한 보고서, 도심놀이터 초기 과정을 기록한 문헌자료(제충만, 2016), 내부평가보고서, 2013년~2018년까지의 농어촌, 도심, 학교놀이터 관련 내부 회의록 등을 포함시켰다. 해당시점에서 수행된 문헌들과 회의록들은 본부 또는 지부 사업 담당자, 지자체 담당자 등의 자체 평가에 대한 당시의 생생한 기록물로서 회고적인 심층면접에서 발견한 사실을 재확인하거나 해석하는데 활용했다.

4. 설문 조사

1) 조사 대상자

사업참여집단의 아동과 부모는 세이브더칠드런이 2014년~2018년까지 개축/신축한 놀이공간을 이용 중인 3학년 이상의 초등학교 재학 아동과 주보호자 1인을 가구별로 쌍체로 표집하되, 세부 사업유형인 학교놀이터, 농어촌놀이터, 공립형 지역아동센터 3개 주요 유형과 지역분포를 고려하여 유의표집 하였다¹.

1 불특정 다수가 이용하는 도심형놀이터의 경우, 아동 조사를 하기 위해서 부모의 사전 동의를 받는 것이 원천적으로 불가능해서 유의표집 대상에서 제외함.

또한 본 사업의 성과를 비교하기 위하여 본 사업(또는 유사 사업)에 참여경험이 없는 학교와 농어촌 지역아동센터를 섭외하여, 초등학교 3학년 이상의 아동을 무작위로 표집하여 조사하고, 부모(보호자)조사 또한 동일한 방식으로 쌍체 표집하였다. 표집 아동의 보호자가 사전 동의한 뒤, 조사에 최종 참여한 아동은 592명, 부모는 545명이다.

2) 측정도구 구성

전체 측정도구 구성은 서울대학교 사회복지연구소와 세이브더칠드런이 진행한 아동 삶의질 지표(2017)와 세이브더칠드런 놀권리옹호사업의 자체 평가도구인 KPI, 기존 관련 연구 등에 기반하여 구성하되, 세부 문항은 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 측정도구의 타당도는 확인적 요인분석을 통해 검증하였다.

(1) 놀이환경 측정

① 학교 놀이환경

학교 놀이환경의 경우 학교에 자유 놀이시간이 있는지, 학교 내 놀이 공간이 잘 조성되어 있는지, 학교교사가 놀이의 가치에 대해 긍정적으로 인식하고 있는지에 대하여 4점의 리커트척도로 측정하였으며, 점수가 높을수록 학교의 환경이 놀이친화적이고, 긍정적임을 의미한다.

② 지역사회 놀이환경

지역사회 놀이환경의 경우 지역사회에 있는 놀이터에 대한 0점에서 10점까지의 평가, 지역사회에 안전한 놀이터가 있는지에 대한 질문, 지역사회에 또래들이 이용할만한 공간이 있는지 질문에 대하여 1~4점의 리커트척도로 응답할 수 있도록 측정하였으며, 점수가 높을수록 지역사회 환경이 놀이친화적임을 의미한다.

③ 농어촌돌봄 놀이환경

농어촌에 조성한 공립형지역아동센터나 농어촌놀이터와 같이 실내형 돌봄공간이 동시에 제공되는 서비스를 이용하는 아동들에게 '우리 센터(농어촌놀이터)에서 즐겁게 놀 수 있어서 좋다' '우리 센터(농어촌놀이터)에 자유놀이시간이 충분히 많다' '우리 센터(농어촌놀이터)의 놀이 공간이나 시설이 만족스럽다'에 대해 동의하는 정도를 4점의 리커트로 응답하도록 하였으며, 점수가 높을수록 놀이친화적인 농어촌돌봄환경임을 의미한다.

(2) 놀이시간과 방임시간 측정

① 놀이시간

놀이시간에 대한 측정은 세 개의 문항에 대하여 아동이 보고하도록 했다. 먼저 아동이 선호하는 놀이를 시작하면 평균 지속 시간이 얼마나 되는지에 대해 30분 단위로 표시할 수 있도록 해서 최고 3시간 이상까지 보고하도록 측정하였다. 바깥놀이 시간도 이와 동일하게 측정하되, 주중 놀이시간과 주말 놀이시간을 구분하여 측정하였다.

② 방임시간

방임시간에 대한 측정은 주중 방과 후에 성인이 부재한 상황에서 아동들만 있는 경우가 일주일에 평균 며칠이나 되는지에 대해 아동이 보고하도록 하였으며, 전혀 없다(1점)에서 거의 매일(4점)로 측정하였다. 또한 이러한 성인부재 상황이 평일 주중 방과후에 하루 평균 몇 시간 정도 되는지에 대해 1시간 미만(1점)에서 4시간 이상(4점)까지 표기하도록 하였으며, 두 문항의 점수가 높을수록 주중 방임 일수와 방임시간이 긴 것으로 측정하였다.

(3) 삶의 질과 발달 산물 측정

① 삶의 질

아동의 삶의 질은 삶의 질 지표 개발 연구(서울대사회복지연구소, 2017)에서 활용한 문항 중에서 본 연구의 삶의 질 관련 정의에 보다 적절한 문항들로 선별하여 사용하였다. 구체적으로 자신의 삶(인생)에 대한 주관적 만족도, 자신에게 주어진 자유에 대한 만족도, 자유로운 시간을 어떻게 보내는가와 관련된 만족도, 성인으로부터의 존중감, 지난 2주간의 행복감 등 5개 문항을 통해 전반적인 삶의 만족도와 행복감을 측정하였다.

② 발달산물

발달산물에 대한 측정은 대표적인 사회정서적 발달산물인 자존감과 또래관계를 살펴보고, 우울/불안과 같은 내재화된 문제영역도 포함시켰다.

먼저 자존감은 Rosenberg(1965)의 자존감 척도 문항 10문항을 사용하였으며 점수가 높을수록 자존감이 높음을 의미한다.

또래관계는 기존의 또래관계 질을 측정한 배성만, 홍지영, 현명호(2015)의 연구를 참고하여 또래관계 만족도, 친밀감, 또래의 사회정서적지지, 친구의 수 등 긍정적인 또래관계의 질과 범위를 볼 수 있는 문항들 중심으로 재구성하여 4점의 리커트 형식으로 측정하였으며, 점수가 높을

수록 또래관계가 긍정적임을 의미하도록 했다.

우울/불안은 하은혜 등(1998)이 표준화한 K-YSR의 문제행동척도 중에서 우울/불안 척도 항목 13개 문항을 사용하였으며, 점수가 높을수록 우울/불안수준이 높음을 의미한다².

(4) 놀이워크샵 참여 경험 측정

아동의 놀이워크샵 참여경험은 ‘워크샵을 통해 놀이터에 관심이 생겼다’, ‘워크샵을 통해 내가 원하는 놀이터를 만들었다’ ‘워크샵이 전반적으로 만족스럽다’ 등 놀이워크샵의 참여 경험이 얼마나 긍정적이고, 만족스러운지를 묻는 5개의 문항으로 구성되었다. 1~4점의 리커트척도로 측정되었으며, 점수가 높을수록 놀이워크샵 참여 경험이 긍정적임을 의미한다.

(5) 통제변수

통제변수로는 성별, 학년과 같은 인구학적 변수 외에도 학업 성적, 경제적 수준과 같이 아동의 전반적인 발달과 삶의 질에 영향을 미칠 수 있는 주요 변수들을 포함시켰다. 학업성적은 1~5점(하, 중하, 중, 중상, 상)으로 측정하여 점수가 높을수록 학업 성적이 높음을 의미한다. 가정의 경제적인 수준의 측정은, 0~10점으로 보고하도록 하여 점수가 높을수록 재정적 어려움이 없고, 사회경제적 수준이 높음을 의미한다.

5. 자료 분석 방법

1) 질적 자료 분석 방법

근거이론 접근방법은 사회복지실천의 주된 영역인 사정, 개입, 그리고 평가와 관련된 지식을 개발 하는데 매우 유용하게 활용될 수 있으며, 특히 정책연구나 프로그램 형성 및 실행 연구에서도 매우 유용하다(Gilgun, 1994; Sherman & Reid, 1994).

이에 본 연구에서는 지난 5년간 놀권리 옹호사업의 진화, 발전 과정을 질적으로 해석함으로써 핵심적인 특성과 주요 성과를 발견하며, 나아가 놀권리옹호사업에 대한 현실 기반의 정책제안을 도출하기 위하여 근거이론적 방법을 활용하고자 한다. 특히 근거이론이 실증주의적 요소와 해석학적 요소를 모두 포함할 수 있음을 강조하고, Strauss와 Corbin의 방법적 유용성은 물론 Glaser의 양

2 우울/불안의 경우 13개 항목이라서 sample size ratio를 감소시키고, 안정적인 추정을 하기 위해 무작위로 네 개의 문항 묶음(item parceling)으로 구성한 지표를 활용하였다.

적 자료 활용 가능성까지 폭넓게 수용하고 있는 Charmaz(2013)의 구성주의적 근거이론에 기반하여 본 연구의 목적을 달성하고자 한다.

2) 양적 자료 분석 방법

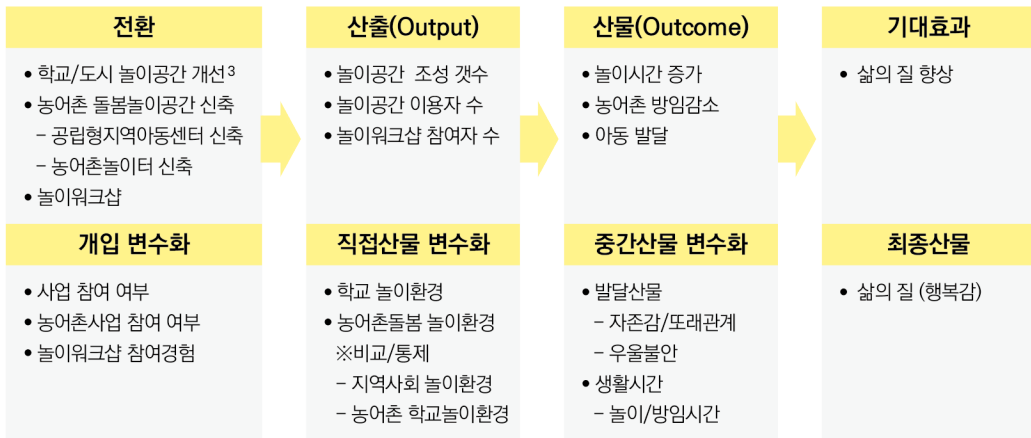
(1) 놀권리 옹호사업 논리 모델에 따른 분석 개요

세이브더칠드런의 놀권리옹호사업은 질적 분석결과에서도 나타났듯이 놀이공간 조성을 중심으로 하는 옹호사업으로서 크게 도시놀이터개선사업, 학교놀이환경개선사업, 농어촌아동지원사업으로 구성된다. 모든 놀이공간조성과정에서 아동 참여형 설계가 강조되며, 건축사 주도의 놀이워크샵이 필수적으로 진행된다.

학교와 도시놀이터 개선사업이 기존 공간을 개선하는 사업이라면 농어촌아동지원사업은 농어촌 아동을 위한 안전한 놀이공간을 신축하는 사업으로서 세부 유형별로 공립형지역아동센터와 농어촌놀이터사업으로 구분된다. 특히 농어촌놀이터는 세이브더칠드런이 최초 기획한 보편적 돌봄놀이공간으로 외형은 소규모 지역아동센터와 유사하며, 간단한 간식 등을 만들 수 있는 조리대와 실내외 놀이공간으로 구성되어 있다. 주요개입 및 성과를 구성하는 핵심요소를 정리하면 <그림2>와 같으며, 이러한 논리모델에 기반하여 성과에 대한 분석을 다음과 같이 세 단계로 수행하였다.

첫 번째 분석은 [연구문제2]에 대한 분석으로서 사업 참여여부에 따라 학교놀이환경과 농어촌돌봄놀이환경의 차이가 나는지, 이러한 학교놀이환경과 농어촌돌봄놀이환경의 차이가 실제 아동의 발달과 삶의 질에 영향을 미쳤는지를 살펴보기 위한 경로 분석을 수행했다. 여기에서 본 사업에서 직

<그림2> 놀권리옹호사업의 논리모델



접 조성하지 않은 지역사회 놀이환경의 영향은 비교와 통제의 목적으로 동시 투입하였다.

두 번째 분석은 [연구문제3]에 대한 분석으로서 농어촌아동지원사업 참여 여부에 따라 농어촌지역 돌봄놀이환경의 차이가 나타났는지, 이러한 차이가 참여 아동의 놀이시간을 늘리고, 방임시간을 줄이는데 실질적으로 기여했는지, 나아가 놀이시간과 방임시간의 변화가 삶의 질에는 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 여기에서도 본 사업에서 직접 조성하지 않은 농어촌학교 놀이환경의 영향을 비교와 통제의 목적으로 동시 투입하였다.

마지막 분석은 [연구문제4]에 대한 분석으로서 아동 참여적 요소의 성과를 평가하였다. 즉, 놀이워크샵에 직접 참여한 아동들을 대상으로 워크샵의 참여만족도가 아동의 발달산물과 삶의 질에 어떠한 영향을 미치는지 분석하였다.³

(2) 통계 분석 방법

최종 모형의 적합도는 χ^2 과 더불어 표본크기에 민감하지 않고, 모형도 간명성을 고려할 수 있는 TLI, CFI, IFI, RMSEA 과 같은 적합도 지수들을 폭넓게 제시하였다. 구조방정식 모형의 추정방법으로는 자료의 결측치를 고려하여 FIML을 사용하였으며, 통계분석 프로그램은 AMOS19를 활용하였다. 모든 측정 구성체에 대한 확인적 요인분석을 사전 수행함으로써 타당도를 확인하였다.

III. 질적 조사 결과

1. 놀권리 옹호사업 과정에서 발견한 주요 개념과 범주

놀권리 옹호사업의 기획 및 수행과정에 대해 자료를 수집하여, 코딩과 메모를 통해 380여개의 개념들을 발견하였으며, 이들을 60개의 하위 범주로 추상화하고, 범주의 속성과 차원을 고려하여 다시 24개의 상위 범주로 재추상화했다. 범주간 관계는 핵심현상을 중심으로 원인과 맥락, 조건과 상호작용, 결과 등으로 다음과 같이 체계화했다.

1) 사업기획의 대내외적 맥락과 원인 요인

세이브더칠드런이 민간단체로서는 선도적으로 놀이권에 대한 관심을 가지고 사업을 기획하던 당

3 학교놀이환경개선사업과 도시놀이터개선사업이 별개로 진행되었지만 본 평가 연구에서는 도시놀이터는 조사대상에서 제외함. 즉, 도시놀이터는 학교놀이터나 농어촌놀이터, 공립형지역아동센터와 달리 지역사회내 불특정 다수가 이용하는 공개 놀이터이므로 지속적 이용자를 확인하기 어렵고, 아동설문조사에 대한 보호자 동의가 불가능하므로 양적분석에서 제외함

시는 사회적으로도 아동의 삶의 질에 대한 관심이 고조되고, 공부에 밀려 놀이를 잃어버린 아이들에 대한 우려가 방송이나 언론을 통해 알려졌다. 한편, 국토부가 이용율이 낮은 어린이놀이터의무설치 규정을 개정하려는 움직임을 보이는 등 놀이공간 상실에 대한 위기 또한 고조되던 시기로서 ‘놀이터를 지켜라’와 같은 놀이권옹호사업을 수행하기 위한 최적의 분위기가 형성되던 시기이다.

한편, 세이브더칠드런 내부에서는 통합사례관리와 포괄적돌봄 위주로 이루어지던 농어촌아동지원사업의 재정비를 위해 농어촌 지역의 아동권리상황을 분석하였다. 이러한 분석결과에 의하여 서비스제공자 관점에서 이루어지던 ‘돌봄 패러다임’을 이용 아동 중심의 ‘놀 권리 패러다임’으로 전환했다.

초기에는 없어질 위기에 있는 놀이터를 지키기 위한 옹호활동과 시설개선사업으로 시작되었지만 사업의 진화, 발전과정에서 이루어진 행위 중심으로 분석하면 단순히 놀이터 개선사업이라고 보기 힘들다. 보다 정확히는 학교, 지역아동센터와 같은 아동전용 생활공간에 놀이적인 요소를 넣는 즉, 놀이친화적인 차별화된 생활‘터’를 조성하는 것이 본 사업의 핵심적인 현상으로 확인되었다.

<표 III-1> 사업기획의 대내외적 맥락과 원인

	상위범주	범주	관계
1	놀이권의 문제 인식	(01) 놀이 부재 상황	원인
		(02) 놀이의 현실적 장벽	
2	농어촌 아동권리상황 분석	(03) 도농간 놀이 자원 격차	
		(04) 농어촌 아동의 놀이 욕구	
		(05) 농어촌 부모의 돌봄 욕구	
3	놀 권리 관련 사회적 관심고조 (대외적)	(06) 놀 권리 옹호 본격화	맥락
		(07) 제도 환경의 변화	
4	농어촌 사업 패러다임 정비(대내적)	(08) 통합적 돌봄 위주로 서비스 제공하기	
		(09) 기존 사업과 차별화 모색하기	
5	차별화된 놀이친화적 생활‘터’ 조성하기	(10) 자유로운 ‘터’ 조성하기	핵심 현상
		(11) 놀이친화적 생활공간 조성하기	
		(12) 확산가능한 놀이권모델로 차별화하기	

2) 사업 과정을 촉진/저해하는 조건 요인

놀이친화적인 차별화된 생활‘터’를 조성하는 과정을 촉진 또는 저해하는 데 기여하는 조건들은 다양하게 발견되었다. 지자체 및 지역사회의 사업전 준비도가 높고, 건축사의 아동참여형 설계 역량

과 경험치가 높을수록, 참여자간의 상호적인 협력관계가 구축되고, 조성후 놀이공간의 전략적 가치가 클수록 조성과정의 순조롭고 성과 또한 다양하게 기대할 수 있는 것으로 나타났다.

<표Ⅲ-2> 사업과정에서 발견한 조건 요인

	상위범주	범주	관계
6	사업수행 준비도	(13) 지자체의 아동친화정책 의지정도	조건
		(14) 학교의 놀이권 사업 관심도	
		(15) 지역사회의 여건	
7	아동 참여형 설계 역량	(16) 건축사의 사업에 대한 이해	
		(17) 건축사의 소통 역량	
		(18) 건축사의 참여 경험	
8	참여자 간 파트너십	(19) 협력 및 소통 부재	
		(20) 절차 기반의 요식적 협력 관계	
		(21) 참여적 협력관계	
9	공간의 전략적 가치	(22) 공간의 상징적 가치	
		(23) 공간의 문제해결적 가치	

특히 이중에서도 참여형설계역량과 지자체의 사업전준비도가 중요하다. 그러나 건축사의 참여형 설계역량의 경우, 선정과정에서 충분한 이해와 경험치가 검증되는 반면에 지자체장의 아동보호의식 수준, 지자체 최일선담당자의 사업 이해도, 적절한 부지확보 노력, 아동친화도시에 대한 지자체장 의지 등과 같은 지자체의 사업준비도는 지역별로 가장 편차가 크고 결정적인 영향을 미치는 조건으로 나타났다. 또한 공간 자체가 지역 문제 해결을 위한 실제적 가치가 높을수록 주민과 지자체 참여가 활성화되는 경향을 보였다.

3) 사업과정에서 발견되는 작용/상호작용과 옹호전략

놀이공간이 조성되고 운영되는 과정에서 발견되는 다양한 행위자의 작용/상호작용 범주 중에서 '환경개선 집중하기' 양상은 학교나 지역사회 내에 유휴공간의 활용도를 높이기 위해 새롭고 멋진 놀이 공간 조성세이브더칠드런과 건축사가 모두 집중하는 과정에서 발견된다.

한편 '공간을 매개로 놀이권 옹호하기' 전략은 공간 자체에 놀이적 요소를 포함시키는 것에서 나아가 놀이공간을 매개로 놀이시간을 확보하고, 놀이공간을 얼마나 적절히 적극적으로 활용하는가를 모니터링 하는 등 놀이권 옹호에 초점을 두고 상호작용하는 것을 의미한다.

<표Ⅲ-3> 사업과정에서 발견되는 작용/상호작용 양상과 옹호전략

	상위범주	범주	관계
10	환경개선에 집중하기	(24) 학교 내 유휴공간 개선하기	작용/ 상호작용
		(25) 선도적 놀이공간 만들기	
11	공간을 매개로 놀이권 옹호하기	(26) 놀이 시간 확보하기	
		(27) 놀이 공간 활용에 대한 모니터링하기	
12	공간을 아동권리적으로 운영하기	(28) 아동참여형으로 설계하기	
		(29) 아동권리와 긍정적 훈육 강조하기	
		(30) 보편적 아동서비스로 자리매김하기	
13	공간 중심으로 참여와 소통 강화하기	(31) 주민 자치 활성화하기	
		(32) 지속가능한 지역 여건 조성하기	

‘공간을 아동권리적으로 운영하기’는 놀이공간을 재조성하고, 신축한 후 일정기간 동안 공간활용을 모니터링하거나 운영비를 지원하는 과정에서 단순히 운영비 지원 뿐 아니라 아동자치회를 통한 아동참여 강조, 부모와 교사 대상의 아동권리교육, 긍정적 훈육교육 등을 지원하는 등 적극적인 아동권리옹호가 이루어진다.

마지막으로 ‘공간을 중심으로 참여와 소통 강화하기’는 지역사회가 놀이공간 조성과정에서 놀이권에 대한 이해가 축적되면서 자연스럽게 주민의 관심과 참여의 범위도 넓어지는 경우에 발견된다. 공간 조성 이후에도 놀이공간 개장식과 홍보과정에서 기존의 주민조직들이 적극적으로 함께하도록 격려하고, 모니터링 기간 동안 성인놀이터운영위원회와 같은 이용자 참여와 주민자치를 활성화하는 것이다. 이와 같이 지속적으로 놀이터의 자치와 운영이 가능할 수 있도록 지역 여건을 조성하는 과정에서 발견되는 옹호전략이다.

4) 아동 성과

놀권리옹호사업을 통한 아동 성과를 살펴보면 활동적, 주도적, 자율적인 놀이활동이 증가하고, 협동놀이를 통한 상호작용이 활성화되면서 놀이의 본질이 회복되는 양상이 발견된다. 즉, 다양한 연령층을 아우를 수 있는 공간설계로 전학년 아이들이 한 공간에서 어울려 놀게 되고, 장애아동을 배려한 놀이공간에서 장애와 비장애 아동들이 함께 노는 다양한 상호작용이 활성화되었다.

또한 학교놀이 공간을 개선하고, 그 공간에서 놀 수 있는 기회와 시간이 일정하게 제공되는 실험에 참가했던 아이들에게서는 또래 관계 개선, 집중력과 스트레스 대처기술 향상, 긍정적 정서 증가 등 사회정서적 발달이 이루어진 것으로 나타났다.

놀이워크숍 경험을 통해서 아동의 놀이와 놀권리에 대한 이해와 인식이 높아지고, 새롭게 갖게 된 놀이공간에 대해서도 애착과 만족이 높아지는 것으로 나타났다. 즉, 스스로 설계하고 만들었다는 자부심과 주인의식을 갖게 되고, 자신의 의견과 권리가 존중받는다고 느끼는 등 긍정적인 참여 경험과 인식 변화가 나타났다.

<표Ⅲ-4> 아동성과

	상위범주	범주	관계
14	놀이의 본질 회복	(33) 활동적인 놀이 증가	아동성과
		(34) 주도적/ 자율적 놀이 증가	
		(35) 놀이적 상호작용 다양화	
15	사회정서적 발달	(36) 또래관계 개선	
		(37) 학습태도 향상	
		(38) 스트레스 대처기술 향상	
		(39) 긍정적 정서 증가	
16	아동의 놀권리 인식 변화	(40) 놀권리 인식 제고	
		(41) 놀이 공간에 대한 주인의식	
		(42) 놀이주도권 환원	

5) 지역사회 성과

놀이공간 조성 과정에서 놀이 공간을 매개로 다양한 옹호의 전략적 행위들이 구체화되면서 안전한 돌봄욕구 충족, 놀이친화적 학교환경 조성, 대외적 평판도 향상, 아동친화적 마을 형성과 같은 지속가능한 지역공동체 모습도 발견되었다.

방과후 돌봄을 위한 시설이 절대적으로 부족한 농어촌에서 세이브더칠드런이 조성한 농어촌놀이터는 지역주민이면 누구나 언제든지 자녀를 믿고 맡길 수 있는 보편적 돌봄 공간으로 기능했으며 이에 대한 주민의 만족도와 신뢰는 빠른 이용자 수의 증가로 이어졌다. 놀이터 교사, 학교 교사, 지자체 공무원, 학부모, 지역사회 주민 등으로 구성되는 놀이터운영위원회를 통해 놀이터 운영방안과 놀이프로그램 기획 등 다양한 사안을 함께 협의하고 소통하면서 남의 아이도 내 자식처럼 챙기기, 다함께 키우기 등 하나의 육아 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

지역내 아동 놀이공간 조성을 위한 지자체의 투자는 아동친화적마을 인증과 같은 부수적인 정책성 과를 가져왔고, 아이 기르기 좋은 곳이라는 대외적 평판이 높아지자 학령기 자녀를 둔 가구가 유입 되고, 적막했던 마을에 ‘아이들 노는 소리’가 들리는 등 지역사회가 활기를 되찾게 되었다. 지자체 담당자들도 놀권리 사업을 담당하면서 아동 권리와 놀이권의 중요성, 놀이터와 지역아동센터의

지속가능성을 위한 주민의 참여와 자치의 필요성 등의 인식 변화를 경험했다.

<표 III-5> 지역사회성과

	상위범주	범주	관계
17	지역내 돌봄욕구 해결	(43) 돌봄의 질에 대한 신뢰(만족) 증가	지역 사회 성과
		(44) 돌봄놀이공간 이용자 증가	
18	놀이친화적 학교환경조성	(45) 학교의 놀권리 인식 계기 마련	
		(46) 교실에서의 긍정적 변화	
		(47) 놀이와 교육의 접목	
		(48) 학교 내 놀이시간 확보	
19	대외적 평판도 향상	(49) 학교에 대한 호감도 향상	
		(50) 평판제고로 인구 유입 효과	
20	아동친화적 마을조성	(51) 지자체의 놀권리 인식 변화	
		(52) 소통과 교류의 장으로 기여	
		(53) 마을 공동체성 회복	
		(54) 육아 공동체로 발전적 진화	

6) 사업 과정에서 발견된 한계와 문제점

학교놀이공간이나 지역아동센터와 달리 신축된 농어촌놀이터가 지속적으로 운영되기 위해서는 사업을 지원하는 제도적 뒷받침이 있어야 한다. 그러나 지자체에서 보편적인 아동지원사업에 대한 공감대가 부족하고, 일선 공무원의 잦은 교체로 지자체가 세이브더칠드런과 같은 민간기관에 지나치게 의존하는 태도를 보이는 등 지속가능성의 문제가 드러나기도 했다.

또한 지역 주민들도 공간설계와 조성과정에 거의 참여하지 않아서 놀이터를 지자체가 만든 관 주도 시설로 오해하고, 공간조성이 된 이후에도 운영과 참여에 무관심해지는 부정적인 결과가 나타났다. 지역주민의 관점에서는 농번기, 농한기 등 농어촌 생활주기와 맞지 않는 운영방식이나, 교통서비스의 부재로 인한 지속적 이용의 어려움 등에 대해서 현실적으로 대안이나 방법이 강구되지 않고 일방적으로 운영되는 문제점이 한계로 지적되었다.

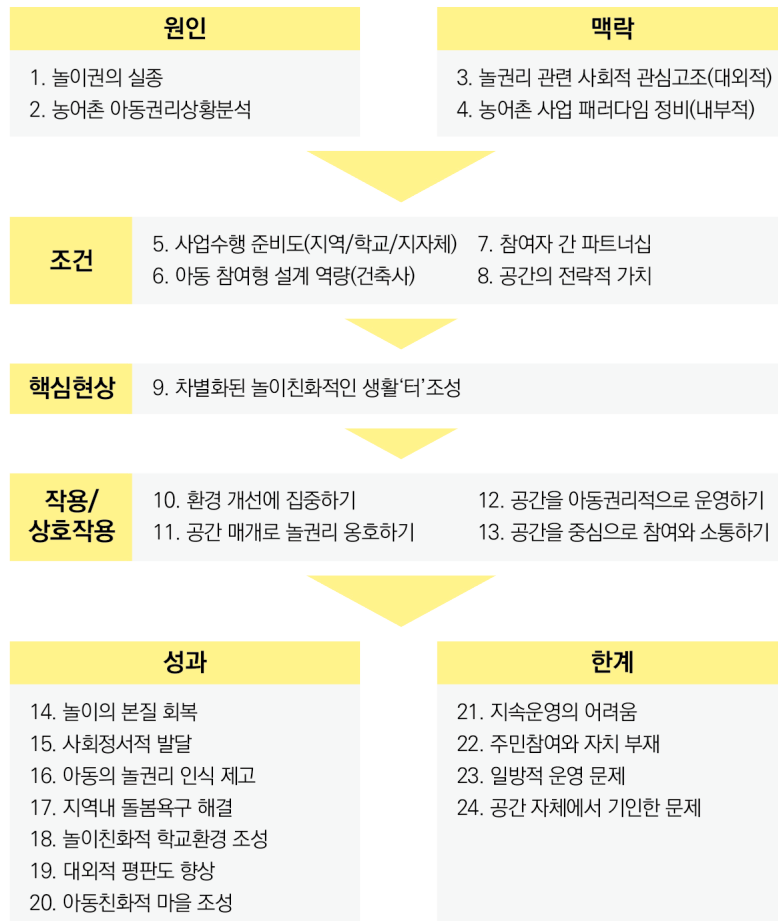
한편, 공간에 대한 지속적인 관리가 필요함에도 불구하고, 세이브더칠드런의 지원이 종결된 이후에는 예산 등의 문제로 노후 시설 보수나 관리가 어렵다는 점이 지적되었다. 애초에 확보된 놀이공간의 면적이 이용자 수에 비해 너무 작아서 상징적 가치만 있을 뿐 실제적인 가치는 떨어지는 등 공간에 따른 문제도 발견되었다.

<표Ⅲ-6> 사업과정에서 발견된 한계와 문제점

	상위범주	범주	관계
10	지속 운영의 어려움	(55) 지속적 운영 지원의 불확실성	결과 (한계)
		(56) 사업기관에 대한 지나친 의존도	
11	주민 참여와 자치 부재	(57) 참여의 현실적 어려움	
		(58) 참여와 자치에 대한 이해와 경험 부족	
12	일방적 운영 문제	(59) 공평한 이용의 문제	
		(60) 이용자 욕구와 다른 운영 방식	
13	공간 자체에서 기인한 문제	(61) 공간 규모의 문제	
		(62) 공간의 시설 노후 및 관리문제	

이상에서 살펴본 범주간의 관계를 도식화하면 다음과 같다.

<그림Ⅲ-1> 놀권리 옹호 사업에서 발견한 범주 간 관련성의 도식화



2. 놀 권리 옹호사업과정의 유형화

놀 권리 옹호사업 과정에서 발견한 범주들을 원인, 조건, 상호작용, 결과 등에 근거하여 분류하고, 이에 따라 유형화한 결과 크게 시설 개선형, 놀 권리옹호 진입형, 아동권리적 운영형, 소통·공동체 기여형의 4개의 성과 유형을 발견하였다. 이러한 유형 발견 과정을 도식화하면 다음과 같다. 이는 범주와 유형화의 관계를 시각화한 자료이며, 이러한 유형들은 실제 자료를 통해 재확인하였다.

<표Ⅲ-7> 놀 권리 옹호사업과정에서 발견된 범주에 따른 주요 유형

		시설 개선형	놀이권옹호 진입형	아동권리적 운영형	소통·공동체 기여형	
원인	놀 권리의 실증	●	●	●	●	
	농어촌 아동권리상황 분석	◐	●	●	●	
맥락	놀 권리 관련 사회적관심 고조	●	●	●	●	
	농어촌 사업 패러다임 정비	○	◐	◐	◐	
조건	사업수행 준비도	○	◐	●	●	
	아동참여형 설계 역량	◐	●	●	●	
	참여자 간 파트너십		○	◐	●	
	공간의 전략적 가치	○	◐	●	●	
현상	놀이친화적 생활'타' 조성	●	●	●	●	
작용/ 상호 작용	환경개선에 집중하기	●	●	●	●	
	공간을 매개로 놀이권 옹호하기		○	◐	●	
	공간을 아동권리적으로 운영하기			◐	◐	
	공간중심으로 소통과 참여강화하기				◐	
결과	성과 (+)	놀이의 본질 회복	○	○	◐	●
		정서적 발달		○	◐	●
		아동의 놀 권리 인식 제고		◐	◐	●
		안전한 돌봄육구 충족		◐	●	◐
		놀이친화적 학교환경 조성	○	◐	●	○
		대외적 평판도 향상	◐	◐	●	●
	아동친화적 마을조성				●	
한계 (-)	지속적 운영의 어려움	●	◐	○	○	
	주민참여와 자치 부재	●	◐	○		
	일방적 운영 문제	●	●			
	공간 자체에서 기인하는 문제	●	◐			

□ 공란 (없음) ◁ (약함/낮음) ◐ (중간정도) ● (강함/높음)

1) 시설개선형

놀이공간이 조성되었지만 놀이권 옹호사업으로서의 발전가능성을 보여주지 못한 유형이다. 공모 사업선정 이후에 담당자가 바뀌거나 위로부터의 일방적 지시로 지원을 하다보니 적극적인 참여나 준비가 결여되어 있는 경우이다. 사업의 중요성에 대해 이해도와 공감도가 떨어지고, 업무의 과중 등을 이유로 형식적인 수준에서 협력을 하기 때문에 공간조성관련 다른 파트너들과 소통이나 협력이 매우 어렵다. 참여형워크숍이나 주민설명회도 다른 학교 행사 사이에 10분 정도로 요식 행위처럼 진행되고, 공간 조성 전 단계에서 주민들의 참여가 거의 없는 모습을 보인다. 이러한 경우 놀이공간의 조성이 이루어지더라도 다양한 형태의 놀이권 옹호전략과 접점을 마련하기 어렵다. 따라서 새로운 공간이 생겼다는 것 이상으로는 큰 의미를 갖지 못해서 기존의 시설개선사업과 차이가 없고, 본 사업 취지와 거리가 먼 설계나 시설을 요구하여 갈등을 빚기도 한다. 그러므로 성과도 긍정적인 성과보다는 주민 참여와 자치의 부재로 인한 어려움이나 지속가능성의 어려움 등에 봉착하는 경우가 많다.

2) 놀이권옹호 진입형

놀이공간 조성 전 단계부터 의사결정자 즉, 위로부터 놀이권 사업을 시작했다는 면에서는 시설개선형과 차이가 없지만 교사, 학부모 등 구성원들이 이러한 리더십에 비교적 협조적이어서 일선의 참여 수준은 비교적 높다. 그러나 학교나 지역사회의 규모가 크다보니 아동도 일부 대표자나 고학년만 놀이워크숍에 참여하고, 학부모도 대표 학부모의 참여로만 한정된다. 놀이 공간 조건 자체도 전체 이용아동 대비 상대적으로 작은 공간 리모델링으로 그치는 경우가 많아서 공간의 전략적 가치는 상징적인 수준에 머문다. 따라서 놀이공간 조성이후에는 공평하고 효율적인 이용을 위해 시간표를 짜는 등과 같은 조치를 하지만 정기적인 이용시간을 충분히 확보하기는 어렵다. 즉, 공간조성과과정에서 놀이에 대해 생각하는 기회를 제공하게 되어서 공간이 놀이권 옹호의 상징물로 기여하고, 발판이 되기는 하나 아동 규모에 비해 공간의 규모가 너무 협소해서 전체 아동이 이용하거나 놀이권을 보장을 하기에는 턱없이 부족한 것이다.

이러한 유형은 아동수가 많은 도시지역 학교놀이터나 군과 같이 다소 큰 농어촌 지역사회를 커버하는 공립형지역아동센터에서 발견되기도 한다.

3) 아동권리적 운영형

아동권리적 운영형은 사전 단계에서부터 전체 아동이 놀이워크숍에 참여하고, 학부모들도 설명회에 적극적으로 참여하고 협조하면서 사업의 취지에 대한 이해도가 높아진 경우이다. 또한 놀이공

간에 대한 지역사회나 학교 자체의 욕구가 큰 경우에 주로 발견된다. 따라서 이용 아동들의 학부모나 일선교사 등도 참여형 설계 단계에서 뿐만 아니라 공간이 조성된 이후에도 긍정적인훈육 교육이나 아동권리교육 등에 협조적으로 참여한다. 또한 아동참여와 자치도 활성화하여 놀이공간을 애초의 취지대로 적극적으로 활용한다. 이 유형에서 놀이공간의 아동권리적 운영에 적극적으로 참여하는 사람들은 공간을 주로 이용하는 아동과 부모들이다. 즉, 직접적 이용자 중심의 참여와 관심이 주된 특징이라고 하겠다. 주로 소규모 학교나 농어촌놀이터 등에서 찾아볼 수 있다.

4) 소통공동체 기여형

장기적으로 가장 바람직한 지역사회 성과를 보여주는 유형이다. 소통·공동체기여형은 놀이 공간 자체는 놀이권 옹호를 목적으로 조성되었지만 조성과 운영 과정에서 끊임없이 지역사회와 소통하고, 참여를 적극적으로 독려한 경우에 출현한다. 또는 기존에 지역 내 공동체 자원이 이미 활성화되어 있는 경우에도 자연스럽게 이 유형이 발견된다. 이 유형에서는 지역주민이 함께 놀이 공간을 이용하고, 관리하면서 자치와 참여, 교류를 경험하게 된다. 지자체 공무원은 물론 부모나 학교교사, 놀이터 교사 등이 놀이터운영위원회에 적극적으로 참여하고, 지역 내 아동들이 어떻게 하면 잘 놀고, 잘 먹고, 더 즐거울 수 있을지 진지하게 고민하면서 마을전체가 돌봄의 가치를 공유하게 되는 것으로 나타났다. 놀이공간이 접근성 높은 곳에 위치하고, 아동과 주민이 원하는 방식으로 개선 또는 신축되었기 때문에 놀이터에서 마을축제가 열리는 등 활용도가 높았고, 주민들이 놀이터 청소 봉사나 간식 기부를 할 정도로 놀이터에 대한 애착도 컸다. 이 유형은 도시놀이터나 농어촌놀이터와 같이 ‘놀이터’로서의 정체성이 보다 뚜렷한 경우에 주로 발견되었다.

IV.양적 조사 결과

1. 기술적 분석 결과

1) 일반적인 특성

본 놀이권 옹호사업에 참여한 아동과 비교집단으로 조사에 참여한 아동들의 일반적인 특성을 분석한 결과, 성별, 성적은 사업참여여부에 따라 큰 차이가 없었으나 학년과 경제적 수준은 참여집단이 다소 높게 나타났다.

<표IV-1> 일반적 배경

빈도(%)

		사업참여 여부		전체	X ²
		참여집단	비참여집단		
성별	남자	227(51.2%)	46(42.2%)	273(49.5%)	2.86
	여자	216(48.8%)	63(57.8%)	279(50.5%)	
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)	
학년	3학년	81(18.3%)	20(18.3%)	101(18.3%)	20.20**
	4학년	119(26.9%)	52(47.7%)	171(31.0%)	
	5학년	109(24.6%)	19(17.4%)	128(23.2%)	
	6학년	134(30.2%)	18(16.5%)	152(27.5%)	
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)	
학업성적	매우못함(하)	10(2.3%)	5(4.7%)	15(2.8%)	2.69
	보통이하	33(7.6%)	9(8.5%)	42(7.7%)	
	보통(중)	193(44.3%)	41(38.7%)	234(43.2%)	
	보통이상	149(34.2%)	37(34.9%)	186(34.3%)	
	아주잘함(상)	51(11.7%)	14(13.2%)	65(12.0%)	
	전체	436(100.0%)	106(100.0%)	542(100.0%)	
경제적 수준	중하이하	54(12.4%)	18(17.0%)	72(13.3%)	5.35+
	중간 정도	72(16.6%)	25(23.6%)	97(17.9%)	
	중상이상	309(71.0%)	63(59.4%)	372(68.8%)	
	전체	435(100.0%)	106(100.0%)	541(100.0%)	

**p<.01, *p<.05 +p<.10

2) 놀이 활동 유형

사업 참여 여부에 따른 놀이활동 유형을 비교한 결과, 편하게 쉬기, 재미로 책읽기, TV보며 놀기 유형에서 유의미한 차이를 보였다. 특히 사업참여지역의 아동들이 '거의 매일 자유롭게 편히 쉬는 시간이 있다'라고 응답한 비율은 23%로서 비참여지역아동의 12%에 비해 두 배 가까이 높게 나타났다.

<표IV-2> 놀이활동 유형

빈도(%)

놀이활동 유형	사업참여 여부		전체	X ²	
	참여	비참여			
밖에 나가서 뛰어 놀기 (실외놀이터, 운동장 등)	전혀하지않는다	30(6.8%)	6(5.5%)	36(6.6%)	1.51
	가끔(한달에한두번)	65(14.8%)	17(15.6%)	82(15.0%)	
	보통(일주일에한번정도)	106(24.1%)	26(23.9%)	132(24.1%)	
	자주(일주일에2~3회이상)	112(25.5%)	33(30.3%)	145(26.5%)	
	거의매일	126(28.7%)	27(24.8%)	153(27.9%)	
	전체	439(100.0%)	109(100.0%)	548(100.0%)	
격렬한 운동하기 (축구, 댄스, 달리기 등)	전혀하지않는다	42(9.6%)	12(11.0%)	54(9.9%)	2.27
	가끔(한달에한두번)	69(15.8%)	23(21.1%)	92(16.8%)	
	보통(일주일에한번정도)	110(25.1%)	26(23.9%)	136(24.9%)	
	자주(일주일에2~3회이상)	108(24.7%)	24(22.0%)	132(24.1%)	
	거의매일	109(24.9%)	24(22.0%)	133(24.3%)	
	전체	438(100.0%)	109(100.0%)	547(100.0%)	
편히 쉬기	전혀하지않는다	52(11.8%)	11(10.2%)	63(11.5%)	11.1*
	가끔(한달에한두번)	85(19.4%)	34(31.5%)	119(21.8%)	
	보통(일주일에한번정도)	111(25.3%)	29(26.9%)	140(25.6%)	
	자주(일주일에2~3회이상)	91(20.7%)	21(19.4%)	112(20.5%)	
	거의매일	100(22.8%)	13(12.0%)	113(20.7%)	
	전체	439(100.0%)	108(100.0%)	547(100.0%)	
재미로 책읽기 (속제제외)	전혀하지않는다	77(17.5%)	29(26.9%)	106(19.4%)	9.79*
	가끔(한달에한두번)	118(26.9%)	31(28.7%)	149(27.2%)	
	보통(일주일에한번정도)	112(25.5%)	16(14.8%)	128(23.4%)	
	자주(일주일에2~3회이상)	82(18.7%)	16(14.8%)	98(17.9%)	
	거의매일	50(11.4%)	16(14.8%)	66(12.1%)	
	전체	439(100.0%)	108(100.0%)	547(100.0%)	
친구와 게임 하기 (카드, 보드게 임, 바둑 등)	전혀하지않는다	73(16.6%)	24(22.2%)	97(17.7%)	3.58
	가끔(한달에한두번)	128(29.2%)	31(28.7%)	159(29.1%)	
	보통(일주일에한번정도)	106(24.1%)	26(24.1%)	132(24.1%)	
	자주(일주일에2~3회이상)	80(18.2%)	13(12.0%)	93(17.0%)	
	거의매일	52(11.8%)	14(13.0%)	66(12.1%)	
	전체	439(100.0%)	108(100.0%)	547(100.0%)	
TV 보며 놀기	전혀하지않는다	43(9.8%)	2(1.8%)	45(8.2%)	10.27*
	가끔(한달에한두번)	48(11.0%)	16(14.7%)	64(11.7%)	
	보통(일주일에한번정도)	91(20.8%)	29(26.6%)	120(21.9%)	
	자주(일주일에2~3회이상)	118(26.9%)	24(22.0%)	142(26.0%)	
	거의매일	138(31.5%)	38(34.9%)	176(32.2%)	
	전체	438(100.0%)	109(100.0%)	547(100.0%)	
컴퓨터나 핸드폰으로 놀이	전혀하지않는다	26(5.9%)	5(4.6%)	31(5.7%)	1.37
	가끔(한달에한두번)	31(7.0%)	7(6.5%)	38(6.9%)	
	보통(일주일에한번정도)	78(17.7%)	24(22.2%)	102(18.6%)	
	자주(일주일에2~3회이상)	110(25.0%)	25(23.1%)	135(24.6%)	
	거의매일	195(44.3%)	47(43.5%)	242(44.2%)	
	전체	440(100.0%)	108(100.0%)	548(100.0%)	

*p<.01, *p<.05 +p<.10

3) 놀이활동을 통한 변화

사업 참여 아동들의 놀이를 통한 주관적인 변화는 다음과 같다. 특히 행복감과 친구관계가 더 좋아졌다는 응답은 90% 이상으로 긍정적으로 응답하였다.

<표Ⅳ-3>사업참여집단 아동들의 놀이활동을 통한 변화

놀이 활동을 통한 변화		빈도	백분율	놀이 활동을 통한 변화		빈도	백분율
놀이를 통해 행복해짐	아니다	38	8.6	놀이를 통해 스트레스가 해소됨	아니다	83	18.8
	그렇다	403	91.4		그렇다	358	81.2
	합계	549	100.0		합계	441	100.0
놀이를 통해 친구관계가 향상됨	아니다	43	9.8	놀이를 통해 건강해짐	아니다	84	19.0
	그렇다	397	90.2		그렇다	357	81.0
	합계	440	100.0		합계	441	100.0
놀이를 통해 친구가 많아짐	아니다	77	17.5	놀이를 통해 자신감이 향상됨	아니다	104	23.6
	그렇다	364	82.5		그렇다	336	76.4
	합계	441	100.0		합계	440	100.0

4) 아동이 인식하는 놀이권 침해 요인

조사대상 아동들이 인식하는 놀이권 침해요인을 분석한 결과는 다음과 같다.

<표Ⅳ-4> 아동들이 인식하는 놀이활동 침해 요인

빈도(%)

		사업참여여부		전체	X ²
		참여	비참여		
집에서 놀이터가 너무 멀다	아니다	280(63.3%)	66(60.6%)	346(62.8%)	.293
	그렇다	162(36.7%)	43(39.4%)	205(37.2%)	
	전체	442(100.0%)	109(100.0%)	551(100.0%)	
재밌게 놀만한 공간이 없다	아니다	306(69.4%)	66(60.6%)	372(67.6%)	3.12+ (+p<.10)
	그렇다	135(30.6%)	43(39.4%)	178(32.4%)	
	전체	441(100.0%)	109(100.0%)	550(100.0%)	
게임기 등 놀잇감이나 놀거리가 부족하다	아니다	311(70.2%)	79(72.5%)	390(70.7%)	.218
	그렇다	132(29.8%)	30(27.5%)	162(29.3%)	
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)	
놀 시간이 없다	아니다	321(72.8%)	86(78.9%)	407(74.0%)	.169
	그렇다	120(27.2%)	23(21.1%)	143(26.0%)	
	전체	441(100.0%)	109(100.0%)	550(100.0%)	
함께 놀 친구가 없다	아니다	351(79.2%)	85(78.0%)	436(79.0%)	.082
	그렇다	92(20.8%)	24(22.0%)	116(21.0%)	
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)	
부모님이 놀이는 공부에 방해된다고 생각하신다	아니다	383(86.8%)	94(86.2%)	477(86.7%)	.028
	그렇다	58(13.2%)	15(13.8%)	73(13.3%)	
	전체	441(100.0%)	109(100.0%)	550(100.0%)	

높은 응답 순으로 살펴보면 놀이터 접근성 문제(37.2%), 놀이공간 부족 (32.4%), 놀잇감/놀거리 부족(29.3%), 놀이시간 부족(26.0%), 놀이친구 부족(21.0%), 부모의 놀이에 대한 인식문제 (13.3%) 순으로 나타났다. 즉, 놀이터 접근성 문제나 놀이 공간이 부족하다는 인식은 놀이 시간 부족이나 부모의 놀이에 대한 부정적 태도보다 높게 나타났으며, 이러한 양상은 비참여지역 아동들의 응답에서 더욱 현저했다.

2. 사업참여로 인한 놀이환경 변화가 아동에게 미치는 영향

1) 학교놀이환경의 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

본 절에서는 사업참여여부에 따라 학교놀이환경 인식에 차이가 나는지, 이러한 학교놀이환경의 차이가 발달산물과 삶의 질에는 어떠한 영향을 미치는지 분석하기 위하여 경로모형을 설정하고, 이러한 경로모형에 지역사회놀이환경을 비교와 통제의 목적으로 함께 투입하였다.

<표IV-5> 사업참여로 인한 학교놀이환경의 변화가 아동의 발달과 삶의 질에 미치는 영향

		계수	표준화계수	표준오차	C.R.
사업참여여부	→ 학교_놀이환경	.142*	.117*	.060	2.373
사업참여여부	→ 지역_놀이환경	-.004	-.002	.095	-.038
사업참여여부	→ 자존감	.069	.042	.071	.960
사업참여여부	→ 또래관계	-.059	-.041	.064	-.923
사업참여여부	→ 우울/불안	.025	.031	.036	.693
사업참여여부	→ 삶의 질	-.064	-.030	.072	-.882
학교_놀이환경	→ 자존감	.667**	.498**	.085	7.821
학교_놀이환경	→ 또래관계	.611**	.513**	.073	8.387
학교_놀이환경	→ 우울/불안	-.120**	-.180**	.035	-3.407
학교_놀이환경	→ 삶의 질	.294**	.168**	.091	3.229
지역_놀이환경	→ 자존감	.138**	.160**	.046	3.029
지역_놀이환경	→ 또래관계	.047	.061	.039	1.188
지역_놀이환경	→ 우울/불안	-.117**	-.271**	.024	-4.766
지역_놀이환경	→ 삶의 질	.108*	.096*	.047	2.293
자존감	→ 삶의 질	.766**	.586**	.100	7.700
또래관계	→ 삶의 질	.174*	.118*	.085	2.050
우울/불안	→ 삶의 질	.012	.004	.127	.092

모델 적합도 (삶의질 SMC=.631)

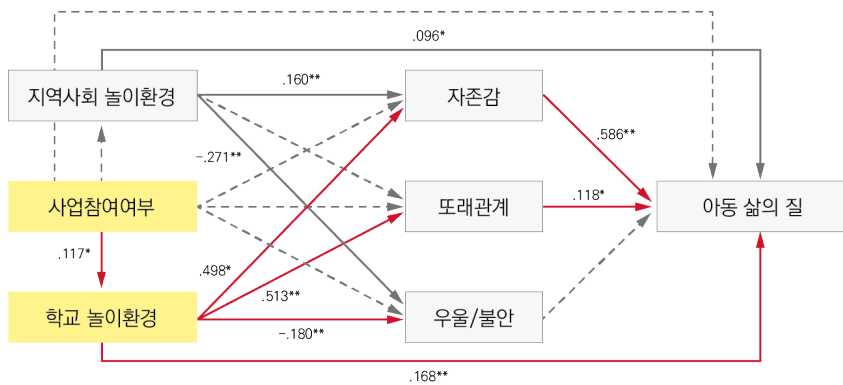
X ²	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
1180.640	473	.84	.90	.87	.90	.51

**p<.01, *p<.05 (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

분석결과, <표IV-5>에서와 같이 사업참여지역의 아동들이 비참여지역 아동들보다 학교놀이환경을 유의미하게 긍정적으로 인식하고 있었다. 또한 놀이친화적인 학교환경은 아동의 자존감과 또래관계의 질을 높이며, 자존감과 또래관계를 통해 궁극적으로 아동의 삶의 질을 높이는 것으로 나타났다.

또한 사업참여지역의 긍정적인 학교놀이환경은 우울/불안을 감소시키고, 직접적으로도 아동의 삶의 질을 높이는데 기여하는 것으로 나타났다. 반면에 본 사업을 통해 별다른 개입이 이루어지지 않았지만 통제와 비교의 목적으로 투입된 지역사회내 일반적인 놀이환경에 대한 인식은 비참여지역과 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<그림IV-1> 사업참여여부에 따른 놀이환경, 아동 발달, 삶의 질 간의 경로분석



2) 농어촌돌봄 놀이환경의 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

세이브더칠드런의 농어촌돌봄 놀이환경(공립형지역아동센터와 농어촌놀이터)이 기존의 농어촌지역아동센터의 환경보다 놀이친화적인지, 나아가 이러한 돌봄공간이 궁극적으로 아동의 발달과 삶의 질에는 어떠한 영향을 미쳤는지를 분석하였다.

<표IV-6> 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

	계수	표준화계수	표준오차	C.R.
농어촌사업 참여여부 → 농어촌돌봄놀이환경	.268**	.157**	.098	2.732
농어촌사업 참여여부 → 학교놀이환경	.077	.066	.072	1.071
농어촌사업 참여여부 → 자존감	.186*	.127*	.080	2.318
농어촌사업 참여여부 → 또래관계	-.003	-.002	.077	-.034

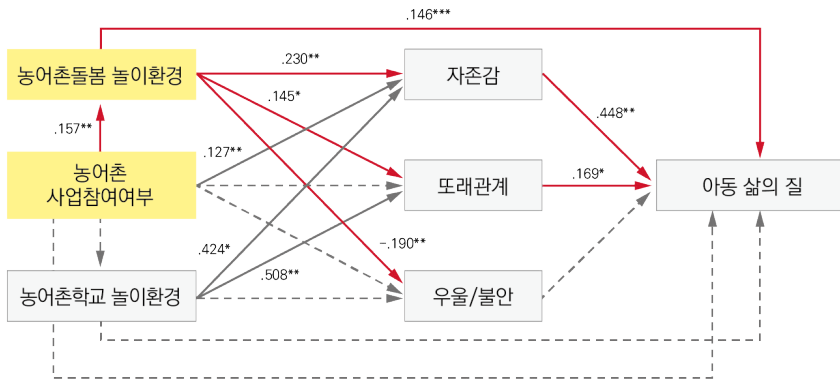
농어촌사업 참여여부	→	우울불안	-.039	-.054	.044	-.882
농어촌사업 참여여부	→	삶의 질	-.097	-.047	.087	-1.109
농어촌돌봄 놀이환경	→	자존감	.197**	.230**	.061	3.209
농어촌돌봄 놀이환경	→	또래관계	.118*	.145*	.052	2.265
농어촌돌봄 놀이환경	→	우울불안	-.080**	-.190**	.031	-2.570
농어촌돌봄 놀이환경	→	삶의 질	.178**	.146**	.064	2.763
농어촌학교 놀이환경	→	자존감	.531**	.424**	.094	5.628
농어촌학교 놀이환경	→	또래관계	.601**	.508**	.090	6.707
농어촌학교 놀이환경	→	우울불안	-.081	-.131	.043	-1.893
농어촌학교 놀이환경	→	삶의 질	.197	.111	.108	1.828
자존감	→	삶의 질	.635**	.448**	.122	5.212
또래관계	→	삶의 질	.254*	.169*	.103	2.456
우울불안	→	삶의 질	-.162	-.056	.180	-.903

모델 적합도 (삶의 질 SMC=.527)

X ²	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
944.31	465	.83	.90	.87	.90	.05

**p<.01, *p<.05 (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

<그림Ⅳ-2> 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향



분석결과, 본 사업에 참여한 아동들이 자신이 이용 중인 돌봄놀이환경을 비참여집단의 아동들보다 긍정적으로 보고했으며, 이러한 긍정적인 농어촌돌봄놀이환경이 직접적으로도 아동의 삶의 질 향상에 기여하지만 자존감과 또래관계를 매개하여 간접적으로도 아동의 삶의 질을 높이는 것으로 나타났다. 또한 긍정적인 돌봄놀이환경은 우울/불안도 유의미하게 감소시켰다.

3) 농어촌돌봄 놀이환경의 변화가 아동의 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향

새로 조성한 농어촌돌봄 놀이환경이 실질적으로 방임시간을 낮춤으로써 아동의 삶의 질에 기여하는지를 분석하였다. 분석결과 농어촌사업참여지역의 아동들이 자신의 돌봄놀이환경을 보다 긍정적으로 보고했고, 돌봄놀이환경이 긍정적일수록 아동의 방임시간은 줄어드는 것으로 나타났다. 또한 방임시간이 매개하여 삶의 질을 높이는 데에도 간접적으로 기여하는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 농어촌 지역사회의 방과후 돌봄 환경을 놀이친화적으로 적절히 조성하면 방임시간 감소와 예방에 기여할 수 있고, 아동 삶의 질도 개선됨을 확인하였다.

<표Ⅳ-7> 농어촌사업 참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향

		계수	표준화계수	표준오차	C.R.
농어촌사업 참여여부	→ 농어촌돌봄 놀이환경	.173*	.114	.091	1.894
농어촌사업 참여여부	→ 농어촌학교 놀이환경	.079	.068	.072	1.098
농어촌사업 참여여부	→ 방임시간	-.083	-.035	.131	-.638
농어촌사업 참여여부	→ 놀이시간	-.101	-.037	.202	-.501
농어촌사업 참여여부	→ 삶의 질	.022	.011	.097	.225
농어촌돌봄 놀이환경	→ 방임시간	-.333**	-.210	.122	-2.738
농어촌돌봄 놀이환경	→ 놀이시간	.106	.059	.187	.570
농어촌돌봄 놀이환경	→ 삶의 질	.298**	.226	.092	3.225
농어촌학교 놀이환경	→ 방임시간	.182	.087	.163	1.118
농어촌학교 놀이환경	→ 놀이시간	.060	.025	.249	.240
농어촌학교 놀이환경	→ 삶의 질	.662**	.383	.132	4.995
방임시간	→ 삶의 질	-.140**	-.169	.041	-3.416
놀이시간	→ 삶의 질	.047	.065	.047	.998

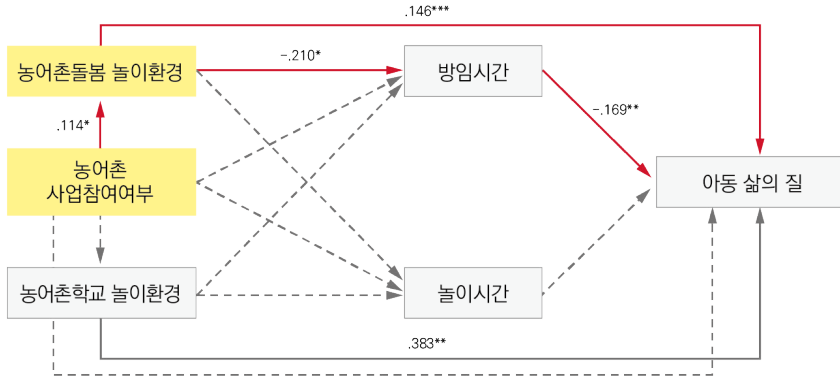
모델 적합도 (삶의질 SMC= .422)

X ²	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
310.826**	159	.83	.91	.87	.91	.05

**p<.01, *p<.05 (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

그러나 농어촌돌봄 놀이환경이 놀이시간의 증가에는 유의미한 영향을 미치지 않았으며, 놀이시간도 아동의 삶의 질에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 농어촌돌봄 놀이환경이 안전하고 놀이친화적인 돌봄을 제공하되, 놀이 시간 자체를 양적으로 늘리는데 기여하는 것은 아님을 알 수 있었고, 무조건 놀이시간이 길어질수록 삶의 질의 향상으로 이어지는 것은 아님을 확인하였다.

<그림Ⅳ-3> 농어촌사업 참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향



3. 놀이워크숍 참여경험이 아동 발달과 삶의 질에 미치는 영향

마지막으로 아동참여적 요소를 강화하기 위해 진행된 놀이워크숍 경험이 아동의 삶의 질에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 학년, 성적, 성별과 같은 아동발달 산물에 영향을 미칠 수 있는 주요 변인들과 가정의 경제적 수준을 통제한 상태에서 놀이워크숍 참여만족도가 미치는 영향을 분석하였다. 놀이워크숍은 사전프로그램이므로 사업초기에 조성된 놀이공간의 경우 워크숍에 참여한 아동들의 상당수가 학교를 졸업하거나 농어촌돌봄공간을 이용하지 않는 경우가 많아서 놀이워크숍 참여여부가 아닌 놀이워크숍 참여경험이 미친 성과를 살펴보았다.

분석결과, 놀이워크숍의 참여경험이 긍정적이고, 만족스러울수록 자존감, 또래관계와 삶의 질이 유의미하게 높아지는 것으로 나타나서 놀이워크숍을 통한 참여형 설계과정자체가 아동에게 긍정적인 변화를 경험하게 하는 중요한 과정임을 알 수 있었다. 반면에 우울/불안과 같은 내재화문제에 대한 영향은 통계적으로 유의미하지 않아서 놀이워크숍 참여를 통한 만족스러운 경험은 문제행동보다는 긍정적 발달산물에 대한 기여가 현저함을 확인했다.

<표Ⅳ-8> 놀이워크숍 참여경험이 아동 발달과 삶의 질에 미치는 영향

		계수	표준화계수	표준오차	C.R.
놀이워크숍 참여만족도	→ 자존감	.497**	.458	.102	4.861
놀이워크숍 참여만족도	→ 또래관계	.298**	.360	.075	3.954
놀이워크숍 참여만족도	→ 우울/불안	-.016	-.028	.045	-.343
놀이워크숍 참여만족도	→ 삶의질	.562**	.415	.123	4.554

모델 적합도

X ²	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
620.824**	411	.80	.92	.90	.92	.053

**p<.01, *p<.05 (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

V. 결론

1. 주요 결과 요약

본 연구에서는 지난 5년간의 세이브더칠드런의 놀권리 옹호 사업의 과정을 질적으로 고찰하고, 양적으로 검증함으로써 기획의도와 논리 모델대로 기대한 성과가 나타났는지를 살펴보았다. 질적 연구의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 놀권리옹호사업 과정에서 주요 옹호전략과 성과에 따라 유형화를 한 결과 ‘시설개선형’, ‘놀권리옹호진입형’, ‘아동권리적 운영형’, ‘소통/공동체기여형’이 발견되었다. 특히 지방자치단체의 준비와 이해도가 높을수록, 공간을 조성하는 건축사, 지자체, 지역주민 간에 협력적 파트너십이 잘 구축되어 있을수록, 놀이공간의 전략적, 문제해결적 가치가 클수록 공간 조성과정에서 의미있는 참여가 이루어졌고, 아동권리적 운영형이나 소통/공동체기여형으로 발전할 가능성 또한 높아졌다.

둘째, 놀권리옹호사업을 통한 아동 성과를 살펴보면 활동적, 주도적, 자율적인 놀이활동이 증가하고, 협동놀이를 통한 상호작용이 활성화되면서 놀이의 본질이 회복되는 양상이 발견되었다. 즉, 다양한 놀이가 가능한 공간설계로 전학년 아이들이 한 공간에서 어울려 놀게 되고, 장애아동을 배려한 놀이공간에서 장애와 비장애 아동들이 함께 노는 등 긍정적인 상호작용이 활성화되었다. 또한 놀이워크숍 참여 경험을 통해 아동의 놀권리에 대한 인식, 공간에 대한 주인의식과 애착을 높이는 등의 성과가 나타났다.

셋째, 성공적인 농어촌놀이터에서는 놀이터 교사, 학교 교사, 지자체 공무원, 지역사회 주민 등으로 구성된 놀이터운영위원회를 통해 구체적인 운영방안과 놀이 프로그램 기획 등 다양한 사안에 대해서 함께 협력하고, 소통하고 있었다. 또한 지역사회와 아동들에 대한 이해가 높은 지역주민 중에서 놀이터 교사를 선발하고, 누구나 언제든지 놀이터를 이용할 수 있도록 유연하게 운영하기 때문에 남의 아이도 내 아이처럼 챙기기, 다함께 키우기와 같은 인식이 공유되고, 하나의 돌봄 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

넷째, 지역내 아동 놀이공간 조성을 위한 지자체의 투자는 아동친화적마을 인증과 같은 부수적인 정책 성과를 가져왔고, 아이 키우기 좋은 곳이라는 대외적 평판이 높아지자 학령기 자녀를 둔 젊은

부부 가구가 유입되는 등 인구가 늘고, 지역사회가 활기를 되찾게 되었다.

한편, 양적연구의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 아동들이 인식하는 놀이권 저해요소는 놀이공간이 부재하거나 놀이터가 너무 멀어서 어렵다는 응답이 가장 높게 나타났고, 이러한 공간의 문제는 놀이시간의 부족문제나 부모의 놀이의 중요성에 대한 인식 부족의 문제보다 더 우선하는 것으로 나타났다.

둘째, 사업에 참여한 아동들이 자신들의 학교놀이환경을 보다 긍정적으로 인식하는 것으로 나타났으며, 이러한 긍정적인 학교놀이환경은 아동의 자존감과 또래관계의 향상과 우울/불안의 감소에 기여하고, 삶의 질에도 직접적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 농어촌돌봄환경이 놀이친화적으로 조성되면 아동 발달에 긍정적인 영향을 미칠 뿐 아니라 실질적으로도 농어촌아동 방임 예방에 기여함으로써 아동의 궁극적인 삶의 질 향상에 기여하는 것으로 나타났다.

넷째, 아동의 놀이워크숍 참여 경험이 긍정적일수록 또래관계와 자존감이 향상되고, 삶의 질에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

2. 실천적 함의

본 사업에 대한 실천 현장에서의 고민들은 매우 다양했다. ‘놀권리를 보장하기 위해서 놀이시간과 놀이공간 중에 과연 무엇이 더 중요한가?’, ‘돌봄 제공이 놀권리옹호 사업으로 자리매김할 수 있는가?’, ‘놀이권을 옹호하기 위해 시설 개선보다 인식개선을 해야 하는 것이 아닐까?’ 등과 같은 내부적 문제의식들이었다. 이러한 현장의 문제의식에 대하여 해결의 단초가 될 만한 본 연구의 결과와 함의를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 놀권리의 문제를 공간을 매개로 풀고자 했던 시도는 전략적으로 탁월했다. 조사에 참여했던 아동들도 놀이공간이 제일 중요하다고 답변했다. 특히 교육과 입시에 지쳐 있는 한국사회 현실에서 ‘노는 것이 권리이다’라는 새로운 패러다임의 주입은 이상적이지만 공허한 울림이 되기 쉽다. 이러한 측면에서 눈으로 확인할 수 있는 놀권리의 상징으로서 공간이 갖는 의미는 패러다임 전환의 시발점으로서 중요한 것으로 나타났다. 본 연구에서도 생활 공간 자체가 놀이친

화적으로 변화하면서 자연스럽게 아이들의 생활상의 변화가 나타나고 주변의 인식 또한 달라지는 것으로 나타났다.

둘째, 자유롭게 노는 것은 그냥 방치되는 것과는 다르다. 기존의 아동생활시간 연구들에서 농어촌 아동들이 도시 아동들에 비해 자유 놀이 시간이 많지만 발달산물에서나 삶의 질에서는 그러한 재량시간이나 자유놀이시간의 긍정적 영향이 나타나지 않았다. 이러한 연구들에서 성인부재의 방임 시간이 고려되지 않았기 때문이다. 본 연구에서는 농어촌 지역내 안전한 돌봄 놀이 공간이 들어서면서 아동의 방임 시간이 줄어들고, 삶의 질도 높아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 세이브더칠드런의 농어촌아동지원사업은 ‘공평한 놀이권’, ‘안전한 놀이권’의 가치를 구현했다는 점에서 더욱 의미 있는 성과를 올렸다고 평가된다.

셋째, 아동복지적 관점에서 놀권리 옹호사업은 새로운 인식개선캠페인이라기 보다 기존의 모든 아동복지기관과 시설을 놀이친화적으로 재조성하고, 아동권리적으로 운영하는 것이다. 이는 학교나 지역아동센터일 수도 있고, 쉼터와 같은 아동보호시설이나 양육시설일 수도 있다. 놀이터의 모습도 무조건 생태놀이터나 상상놀이터가 되어야 하는 것도 아니다. 학대 등 상처받은 아이들이 모여 있는 기관이나 시설에서는 생활 속 놀이의 ‘치유’ 능력이 발휘되도록 실내외 공간을 조성하고, 방임의 위험이 높은 지역사회에서는 친구들과 함께 간식도 먹고, 쉬었다 갈 수 있는 놀이공간이 있어야 한다. 이와 같이 아동의 전용 공간들을 설계하거나 건축할 때 놀이적 요소를 넣을 수 있고, 공간적 쉼과 시간적 여유를 허용할 수 있도록 제도적으로 보장해주어야 한다.

3. 정책 제언

놀권리 옹호는 개인적 차원의 인식개선이나 노력으로 역부족이다. 실질적인 인프라구축과 제도적인 환경의 변화가 선행되어야 한다. 본 사업이 본격화되기 전인 2013년까지는 아동권리의 하나로써 놀이권이라는 개념이 소개되고, 당위적으로 놀이권을 옹호하는 시기로서 구체적인 사업 내용과 실체가 불분명했다. 그러나 2014년에 세이브더칠드런의 놀이터를 지켜라 사업을 시작으로 다양한 민간기관에서 놀이권에 대한 관심을 갖기 시작했고, 지자체와 교육청, 중앙 정부에 이르기까지 놀이권과 관련된 사업을 선언하고 수행하면서 놀이권 옹호가 현실화된 기간이었다. 그렇다면 향후에는 한 걸음 더 나아가 이러한 민간의 실험적 모형과 성과를 국가 책임하에 확산하고 제도화하는 ‘제도기반의 놀이권 옹호’ 시기로 나아가야 할 때이며, 이를 위하여 다음과 같이 정책제안을 하고자 한다.

첫째, 아동시설에 대한 ‘놀권리 인증제’와 같이 자유 놀이와 쉽, 여가 등의 놀이적 요소가 공간 자체에 반영될 수 있도록 하는 제도적인 지원 방안을 강구해야 한다. 이를 위해서는 먼저 아동시설의 놀이환경에 대한 실태조사가 우선되고, 이러한 실태조사를 기반으로 공간평가지표 개발과 제도적 활용방안 등이 연구되어야 할 것이다. 또한 신속되는 국공립아동시설들부터라도 아동참여형 설계를 통해 놀이친화적으로 조성하고, 이렇게 조성된 생활 속 놀이공간들을 아동권리적으로 운영하도록 지원해야 한다. 이러한 과정에서 공간 인프라 구축과 노후시설 개선 등은 지자체나 중앙정부가 책임지고, 아동권리적 운영이나 지역사회참여를 위한 모니터링과 지원은 다양한 민간 기관들이 수행할 수 있도록 하는 등의 적절한 역할 분담이 필요하다.

둘째, 세이브더칠드런이 농어촌 돌봄의 욕구를 농어촌놀이터라는 새로운 이름으로 사업화하면서 경험한 지역사회 성과에 주목할 필요가 있다. ‘놀이터’라는 이름자체가 부모와 아이들에게 자연스럽게 놀이에 대해 고민하고 기대하게 만드는 효과를 볼 수 있었다. ‘다함께 돌봄’과 같은 보편적 돌봄서비스를 서비스제공자나 성인 중심의 관점에서만 기획하게 되면 아동의 주도적인 참여나 주민의 참여 가능성을 원천적으로 배제할 수 있다. 또한 학교에서 끝나고 집이나 학원에 가기 전까지 프로그램으로 뺄뺄이 도는 공간이 되면 현재의 지역아동센터처럼 프로그램 중심의 패러다임을 벗어나기 힘들고, 이는 보편적 욕구에 부합하지 않을 수 있다. 따라서 다함께 돌봄서비스와 같은 보편적 서비스는 국가가 책임하에 안전한 놀이와 쉽이 가능한 공간과 인력을 지원하면 지역사회욕구에 맞게 주민공동체가 주도하여 유연하고 다양하게 운영할 수 있도록 하는 방안이 강구되어야 한다.

셋째, 모든 아동정책이 그러하겠지만 특히 놀이정책을 입안하거나 놀이권옹호 사업을 기획함에 있어서는 아동의 의견을 청취하는 다양한 채널을 확보하고, 아동이 직접 참여할 수 있도록 해야 한다. 놀권리의 핵심은 놀이의 주도권을 아동에게 돌려주는 것이고, 이를 위해서는 아동의 주도적인 참여가 핵심이기 때문이다. 세이브더칠드런도 아동권리상황분석을 통해 당시 아동의 입장과 관점을 충분히 경청하면서 참여형 설계에 기반한 농어촌놀이터와 같은 혁신적인 모델을 기획할 수 있었다. 이용자의 참여가 활성화된 놀이권사업이야말로 가장 성과가 높았다. 또한 아동기부터 참여와 자치의 경험이 생활 속에서 지속적으로 학습되어야 다음세대에 아동친화적 공동체의 주체가 될 수 있다는 점도 잊지 말아야 한다.

이상의 다양한 함의에도 불구하고 본 사업은 초등학교 재학중인 아동들을 위한 놀권리 사업으로

중고등학교의 청소년의 놀권리에 대해서는 충분한 고민이 담겨있지 못하다. 따라서 후속 사업에서는 다양한 발달단계를 아우르는 놀권리옹호 사업에 대한 설계와 성과평가가 이루어지길 기대한다.

참고문헌

배성만, 홍지영, 현명호 (2015). 청소년 또래관계 질 척도의 타당화연구. 청소년학연구, 11,2, 325-344

서울대학교사회복지연구소(2017). 『지표를 통해 본 한국 아동의 삶의 질』 세이브더칠드런코리아.

성은모, 강경균(2018). “한국의 아동, 청소년 놀이정책 수립을 위한 방향과 과제탐색”, 『청소년복지연구』, 20, 1, 35-65.

세이브더칠드런(2017). 『학교, 놀이를 품다 : 학교안 놀이 활성화를 위한 정책토론회 자료집』.세이브더칠드런.

윤여란, 문정민(2015). “아파트 놀이공간의 커뮤니케이션 활성화 요소 분석: 전라남도 순천시 사례를 중심으로”, 『한국주거학회논문집』, 26, 3, 25-32.

제충만 (2016). 『놀이터를 지켜라』. 푸른숲: 서울.

Charmaz, K. (2006). 『Construction Grounded Theory: A Practical Guide Through Qualitative Analysis』, 박현선, 이상균, 이채원 공역(2013). 근거이론의 구성: 질적분석의 실천지침』. 학지사.

Gilgun, J. F.(1994). A Case for Case Studies in Social Work Research. 『Social Work』, 39, 4, 371-380.

Sherman, E. & Reid, W. J.(1993). Qualitative Research in Social Work. 유태균, 이선희, 서진환 역. 2004. 사회복지 질적연구방법의 이론과 활용. 나남출판.

Strauss, A. & Corbin, J.(1996). Basics of Qualitative Research : Grounded Theory Procedures and Techniques. 신경림역, 2001. 질적연구: 근거이론의 단계, 현문사.





발행정보

**2019 세이브더칠드런 놀권리성장포럼
놀이가 바꾼 아동과 지역사회**

Summary Report

아동 놀 권리 증진을 위한 정책 제언

발행처 세이브더칠드런

발행일 2019. 12

문의처 세이브더칠드런 www.sc.or.kr

