



2019 세이브더칠드런 놀 권리 성장포럼

놀이가 바꾼 아동과 지역사회

일시_ 2019.10.18(금) 10:00~17:00

장소_ DDP(동대문디자인플라자) 살림터 3층 디자인나눔관

주최_ 보건복지부, 세이브더칠드런

주관_ 세이브더칠드런



보건복지부



세이브더칠드런
100주년

목차

놀 권리성장포럼 프로그램	02
환영사	04
세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라'	09
세션 노트와 연사 소개	17
성과 평가 결과 : 놀이가 바꾼 아동과 지역사회	29
놀이 환경을 바꾼 사람들	64

Introduction

2019 세이브더칠드런 놀권리성장포럼 놀이가 바꾼 아동과 지역사회

주요 논점

세이브더칠드런은 2014년부터 아동의 놀 권리 보장을 위한 다양한 활동을 지속했습니다. 과연 놀 권리 보장을 위한 제도와 인식개선, 그리고 참여적 놀이공간 개선 활동은 어떤 변화를 만들어냈을까요? 이번 포럼에서는 사업 성과 평가 연구 결과를 통해 '놀이터를 지켜라' 캠페인 및 놀 권리 사업 활동이 아동 삶과 지역사회에 미친 영향, 그리고 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 심도 있게 토론할 예정입니다.

최근 정부 및 민간, NGO 단체 등 아동 권리를 위해 활동하고 있는 성인의 놀 권리 인식이 향상되고 있고, 보건복지부가 아동 놀 권리의 실질적 보장을 위해 발표한 「포용국가아동정책」(2019.5.23)은 놀이 혁신 활성화에 더욱 힘을 싣고 있습니다. **2019 세이브더칠드런 놀권리성장포럼: 놀이가 바꾼 아동과 지역사회**에서 다양하게 확산되고 있는 놀 권리 보장 활동을 더욱 아동과 지역사회 주도로 행할 수 있는 바람직한 방향에 대해 내실 있게 논의할 수 있는 장이 되기를 바랍니다.

포럼을 통해 도출하고자 하는 주요 논의 내용은 아래와 같습니다.

- 아동권리적이고 지속적인 놀이 환경을 만들기 위한 제도적, 사업적 방법은 무엇인가?
- 아동 놀 권리와 참여권을 실현하면서 놀이 인프라 구축을 위한 혁신적인 접근은 무엇이며, 어떻게 그것을 현실적으로 적용할 수 있는가?
- 놀 권리 보장 및 확산을 위해 세이브더칠드런과 같은 NGO의 역할은 무엇인가? 공공의 영역과 함께할 수 있는 방안은 무엇인가?

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) 샬러터 3층 디자인 나눔관

프로그램

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 입학초등학교 6학년 최지유 영훈국제중학교 2학년 오 준 세이브더칠드런 이사장 김형규 세이브더칠드런 홍보대사
11:10-11:20	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 성주은 연세대학교 건축공학과 부교수 토론자 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 조민선 세이브더칠드런 국내사업본부장 발표 성장현 보건복지부 아동복지정책 과장 토론자 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		

개회사



정태영
세이브더칠드런 사무총장

안녕하세요. 세이브더칠드런 사무총장 정태영입니다.

바쁘신 가운데서도 귀한 시간 내서 참석해 주신 여러분께 감사드립니다.

아동의 삶을 행복하게 만들기 위해서는 아동이 충분히 쉬고 놀 권리를 보장해야한다는 취지에서 세이브더칠드런은 2014년부터 '놀이터를 지켜라' 캠페인을 선도적으로 실시했습니다. 캠페인의 일환으로 옹호 활동과 함께 도시와 농어촌 지역의 놀이 공간 신축 및 개선 사업을 지속적으로 수행해왔고, 2016년에는 학교의 유휴 공간을 놀이 공간으로 개선하고 자유 놀이 시간을 확보하는 것이 아동에게 긍정적인 영향을 미친다는 연구 성과를 발표한 바 있습니다. (명우심리연구소, 2016)

5년이 지난 지금, 여전히 입시교육 위주의 제도적 환경과 부족한 놀이 공간, 특히 놀이 인프라의 지역적 편차는 모든 아동이 공평하게 누려야 할 놀 권리를 침해하고 있습니다. 그러나 인간의 다양하고 적극적인 놀 권리 보장 활동과 보건복지부의 포용국가 아동정책 발표는 놀 권리에 대한 사회적 관심을 증대시키고 있고, 다 함께 힘을 모아 새로운 변화의 바람을 만들어낼 수 있다는 기대감을 심어 주고 있습니다.

놀이 권리 보장 활동이 국내에서 제도적으로 정착하는데 도움이 될 수 있도록 세종대학교 박현선 교수님 연구진에서 도시놀이터, 학교놀이터, 농어촌놀이터와 공립형 지역아동센터 등 지난 5년간 놀 권리 사업으로 진행된 다양한 사업의 효과성을 평가하였습니다. 오늘 이 자리에서는 ▲ 연구 성과를 공유하고 ▲ 놀 권리의 주인인 아동, ▲ 후원자이자 사회적 인식 개선을 돕는 기업, 그리고 ▲ 놀이 공간을 창조하는 건축가 등 다양한 분야의 전문가분들과 아동권리적인 놀 권리 성장 방향에 대해 논의할 예정입니다. 나아가 ▲ 우리 사회의 책임과 역할을 심도 있게 논의하여 모든 아이들이 함께, 맘껏, 실컷 놀 수 있는 구체적인 대안이 도출되기를 기대합니다.

참석해 주신 모든 분께 진심으로 감사드립니다. 특별히 행사를 더 뜻깊게 진행할 수 있도록 공동 주최 해 주신 보건복지부 양성일 인구정책실장님과 발표자와 토론자로 참석해주시는 전문가 여러분들, 그리고 지난 5년간 놀 권리가 성장할 수 있도록 저희와 함께 해주신 여러 파트너 분들께 감사드립니다.

이번 포럼이 놀 권리에 대한 사회적 공감대를 만들고, 아동과 지역사회가 함께할 수 있는 제도로 정착할 수 있는 방안을 창의적으로 논의하는 장이 되기를 바랍니다.

감사합니다.

환영사



양성일 보건복지부 인구정책실장

안녕하십니까? 보건복지부 인구정책실장 양성일입니다.

2019 세이브더칠드런 놀 권리 성장 포럼에 참석해 주신 참석자분들께 감사드립니다.

바쁜 일정 가운데서도 행사 준비에 많이 애써주신 세이브더칠드런 정태영 사무총장님과 임직원 여러분께 감사드리며, 오늘 포럼의 발표자와 토론자 분들께도 감사의 인사를 전합니다. 특히 아동이 생각하는 놀이의 의미, 놀이 환경 등에 대해 의견을 나누기 위해서 참석하신 박시온 아동과 최지유 아동에게 다시 한 번 감사드립니다.

보건복지부에서 2018년 실시한 아동종합실태조사 결과에 따르면, 우리의 아이들이 과거에 비해 물질적 측면에서는 풍족해졌으나 삶의 만족도와 행복감은 여전히 낮은 수준입니다. 특히 우리나라 아동이 부모와 함께 보내는 시간은 하루 48분으로 OECD 최저 수준이고, 학습시간은 주당 40~60시간으로 성인의 평균 노

동시간인 40시간을 상회한다고 합니다. 이에 대해 유엔 아동권리위원회는 지난 10월 초 우리나라에 전달한 권고문을 통해, ‘학업성적에 대한 사회적 압력으로 인해 아동의 놀이 시간이 매우 부족하고 안전한 무료 시설이 충분하지 않은 점을 심각하게 우려한다’고 하면서 모든 아동이 놀이와 오락활동을 할 수 있는 충분한 시간 및 시설을 보장할 것을 권고하였습니다. 전문가들은 놀이가 아동의 창의성과 사회성 발달에 있어 핵심적인 요인이라고 합니다. 놀이의 효과를 말하기에 앞서, 놀이는 모든 아동들이 당연히 누려야할 권리입니다. 놀고 싶은 아동들은 놀 수 있게 해주어야 합니다.

정부는 지난 5월 발표한 ‘포용국가 아동대책’에서 ‘창의성·사회성 계발을 위한 놀이 혁신’을 4대 과제 중 하나로 발표하였습니다. 아동의 놀 권리 보장을 위해 놀 시간과 공간을 확보하는 이른바 놀이혁신을 전국적으로 확산하는 과제입니다. 이를 위해, 금년 중 전문가, 아동대표 등이 참여하는 ‘놀이혁신위원회’를 구성하고, 지방자치단체가 지역 놀이 정책 수립 시 활용할 수 있는 ‘놀이혁신 행동지침’을 위원회 논의를 거쳐 수립할 계획입니다. 내년에는, 지역사회 주도의 놀이혁신을 위해, 다른 지자체들이 모델로 삼을 수 있는 우수 사례를 발굴하고 놀이혁신의 의지가 있는 지자체를 선도지역으로 선정하여 지원하려고 합니다. 이러한 놀이 정책을 정부가 발표하기 전에 이미, 많은 민간단체들이 놀이 농사를 시작하여 척박한 불모지에서 터를 일구고 싹을 틔우고 있었습니다.

특히 세이브더칠드런은 2014년부터 아동의 놀 권리 실현을 위하여 농어촌, 도시, 학교 등지에서 다양하고 많은 활동을 해왔습니다. 이번 포럼은 세이브더칠드런의 활동이 아동과 지역사회를 실제로 어떻게 변화시켰는지 확인하고 그 결과를 토대로 앞으로 어떤 방향으로 나아가야 할지 논의하는 자리입니다.

포럼의 논의 결과는 향후 추진해갈 정부 놀이 정책의 수립 및 시행에 있어서도 시행착오를 줄이는 소중한 지표로서 활용될 것입니다. 또한 정부는 앞으로도 지속적으로 민간단체와 함께 놀이 관련 토론회 등을 개최하여 전문가와 현장의 지혜를 구할 계획입니다. 놀이는 사회 전체의 인식전환이 필요한 만큼 이를 위해 정부와 민간이 함께 고민하고 협력하는 것이 더욱 중요하기 때문입니다.

다시 한 번 이 포럼을 준비하신 많은 분들의 노고에 깊이 감사드립니다.

언제 어디서든 우리의 아이들의 즐겁게 뛰노는 모습을 쉽게 보는 그 날이 어서 오길 기원합니다.

감사합니다.



세이브더칠드런'

동아일보
Save the Children
지켜라'

세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라'



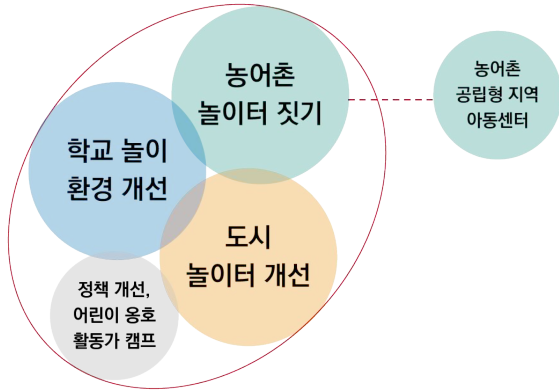
아이들이 잘 놀기 위해서는 무엇이 필요할까요?

놀 시간, 함께 놀 친구, 놀이에 허용적인 분위기나 사회적 인식 등 다양한 요소가 갖춰져야 하지만 무엇보다도 접근이 쉽고 안전하며 아동의 의사가 충분히 반영된 '놀이공간'을 만드는 것이 놀 권리 보장을 위한 첫 걸음입니다. 2014년, 세이브더칠드런은 이 '놀이 공간'에서부터 아이들의 놀 권리를 생각해보기로 했습니다. 이를 위해 우리 아이들이 어떤 곳에서 어떻게 놀고 있는지 아이들의 시선에서 이야기를 듣고, 공간을 바라보고, 놀이공간 개선이 놀 권리 보장의 출발점이 되기 위해서 우리 사회가 어떤 방향으로 나아가야 할 지에 대해 지속적으로 고민했습니다.

도시와 농어촌 지역, 그리고 학교의 놀이 환경에서 드러난 문제점은 각기 달라 보였지만 그 문제의 시작은 비슷했습니다. 어른들의 공간 속에 아이들의 놀이 공간은 덩으로 주어져 있었고, 이마저도 어른들의 구상으로 만들어졌거나 아이들이 간신히 찾아내어 아지트로 만든 공간들이었습니다. 이런 환경에서 아이들이 완전히 마음을 놓고 불안과 걱정 없이 논다는 것은 처음부터 불가능한 것이었는지 모릅니다.

시간이 오래 걸리고 쉽게 확장되지는 않아도 한 지역의 아이들, 학부모, 지자체 및 지역사회와 함께 성실하고 꼼꼼하게 만든 놀이 공간은 놀이에 대한 지역사회의 인식 개선을 이끄는 자연스러운 리더가 되었고, 학교 내 자유 놀이 시간을 보장하는데 기여하여 70여개 지역 2,000명의 아이들에게 '놀이터'를 넘어 '자유로운 놀이 환경'을 돌려줄 수 있었습니다. 더불어 놀이를 어렵게 만드는 정책과 사회적 인식을 개선하기 위한 옹호 활동이 함께 시너지를 내며 놀 권리가 한 뼘 성장하도록 도왔습니다.

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

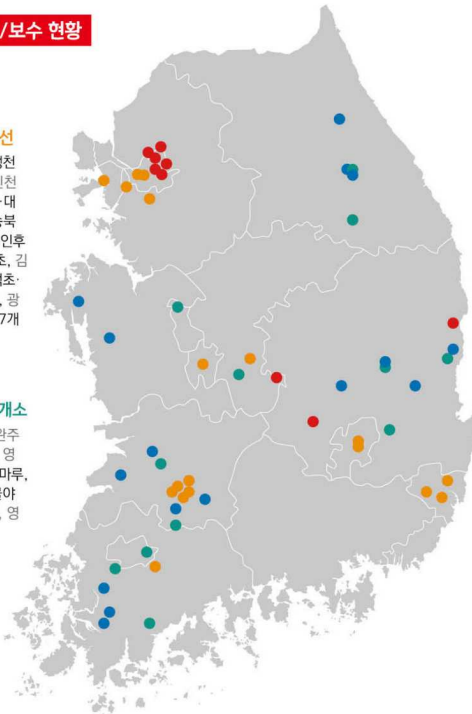
전국 놀이공간 개소/보수 현황

학교 놀이공간 44곳 개선

서울 동탄초·유현초, 경기 냉천초·시흥초·용마초·해솔초, 인천 부흥초, 대전 천민초·선화초·대양초, 전주 덕일초·중산초·송북초·완산사초·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

의성 도리터, 영월 조물락, 완주 신기방기, 군남 하늘보리터, 영덕 지품광장, 신안 장승놀이마루, 영주 부석 올라올라, 봉화 물아하늘, 장흥 꿈틀, 고창, 서천, 영주 울진 놀이터 개소 예정



공립형 지역아동센터 16개소

영월 연당별빛·이든샘, 의성 안계, 완주 완주농자, 흥성 광천꿈드림, 청송 현서키즈, 영암 시종밖은, 영광 영광 알록달록, 영덕 영해 푸른꿈, 정선 별빛달빛, 부여 꿈자람, 고창 꿈끼, 봉화 석포행복, 태안, 순창, 신안 개소 예정

도시 지역 놀이터 10개소 개보수

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



© 이승재/세이브더칠드런, 완주 신기방기놀이터

농어촌 지역 아이들의 놀이와 보호

흔히 자연을 벗 삼아 푸른 숲을 마음껏 뛰어다닐 것 같은 농어촌 지역 아이들은 화려한 놀이 기구는 커녕 어른들의 놀이 공간인 마을 회관에서 놀며 ‘암전히 놀라’는 이야기를 듣기 일쑤입니다. 거주지가 산포되어 있는 농어촌 지역 특성 상 집이 먼 아이들은 방과 후 시간에 맞춰 통학버스를 타야만 해서 결국 집에 가서 혼자 노는 선택을 강요 받기도 합니다. 한편, 세이브더칠드런 ‘아동권리상황분석’에서 발견한 농어촌 아이들의 가장 큰 어려움은 방과 후에 보호받지 못하는 환경이었고, 이 방임 문제는 아이들의 심리 정서 지원, 신체 활동 및 행복지수에까지 영향을 미치고 있었습니다. 아이들이 잘 보호 받으면서 자유롭게 놀 수 있도록 어떻게 도울 수 있을까요?

지역사회가 다 함께 돌보는 농어촌의 놀이 공간

세이브더칠드런은 농어촌 아동들이 방과 후에도 안전하게 보호받으면서 놀 권리를 지켜나갈 수 있도록 **실내 공간이 있는 농어촌 놀이터와 놀이터가 있는 공립형 지역아동센터**를 신축하고 있습니다. 공립형 지역아동센터는 관련 법에 따라 체계적으로 아동이 보호 받을 수 있고, 농어촌 놀이터는 성인의 보호 하에 아동이 최대한 자유롭게 사용하는 공간이라는 특성이 있습니다.

모든 공간은 지자체 소유 부지에 아동과 지역사회의 참여로 만들어진 만큼 놀이 공간을 이용하는 아동위원회를 중심으로 안정적이고 자율적인 운영을 하고 있습니다. 2019년 10월까지 전국 총 22개 지역에 지역아동센터 13개소, 농어촌 놀이터 9개소를 신축했고, 현재 지역아동센터 3곳과 놀이터 4개소가 완성되어가는 중입니다.



© 김윤섭/세이브더칠드런, 의성 안계지역아동센터

학교에서도 놀아야 합니다

우리나라 아동 3명 중 1명은 하루 30분 이상 놀지 못합니다. 방과 후 친구들과 노는 아이도 5.7%에 그쳤고, 학교가 끝나면 친구를 만나기 힘든 것이 현실입니다. 아이들이 놀려면 놀 공간과 시간, 그리고 같이 놀 친구가 필요하지만 방과 후에 학원으로 흩어지는 아이들에게 이 세 가지 조건이 한 번에 생기는 것은 쉽지 않습니다.

하지만 친구들이 이미 한 곳에 모여 있는 곳, 하루 4~7시간을 함께 보내는 학교에서는 이 모든 게 가능합니다. 학교는 아동이 하루 중 가장 긴 시간을 보내고, 공교육이 제공되는 주요한 인프라입니다. 동시에 과외 활동이 많은 요즘 아이들이 또래 친구들과 만나서 어울려 놀 수 있는 거의 유일한 공간이기도 합니다.

쉬는 시간 10분의 놀이 전쟁터 말고 '잘 노는 우리학교 만들기'

세이브더칠드런은 학교에서부터 아동의 놀 권리 실현될 수 있도록 놀이 공간 개선과 주 1회 40분 놀이 시간을 확보하는 '잘 노는 우리학교 만들기' 사업을 시행하고 있습니다. 2015년 경기 시흥초등학교와 함께 시범사업과 평가 연구를 진행한 결과 놀이 공간과 놀이 시간의 확대가 아동의 행동, 정서 발달에 긍정적인 변화를 가져온다는 것을 확인 할 수 있었습니다.

교육청, 학교 등 여러 파트너가 힘을 합쳐 변화를 만들어 낸 '잘 노는 우리학교 만들기' 사업은 2019년 10월까지 총 44개 지역의 초등학교(27개소 직접 사업, 17개소 컨설팅) 아이들과 함께 했습니다. 사업 전 과정과 사례를 담은 매뉴얼을 통해 더 많은 학교가 아이들에게 가장 놀기 좋은 공간이 되기를 바랍니다.



© 김흥구/세이브더칠드런, 세화어린이공원

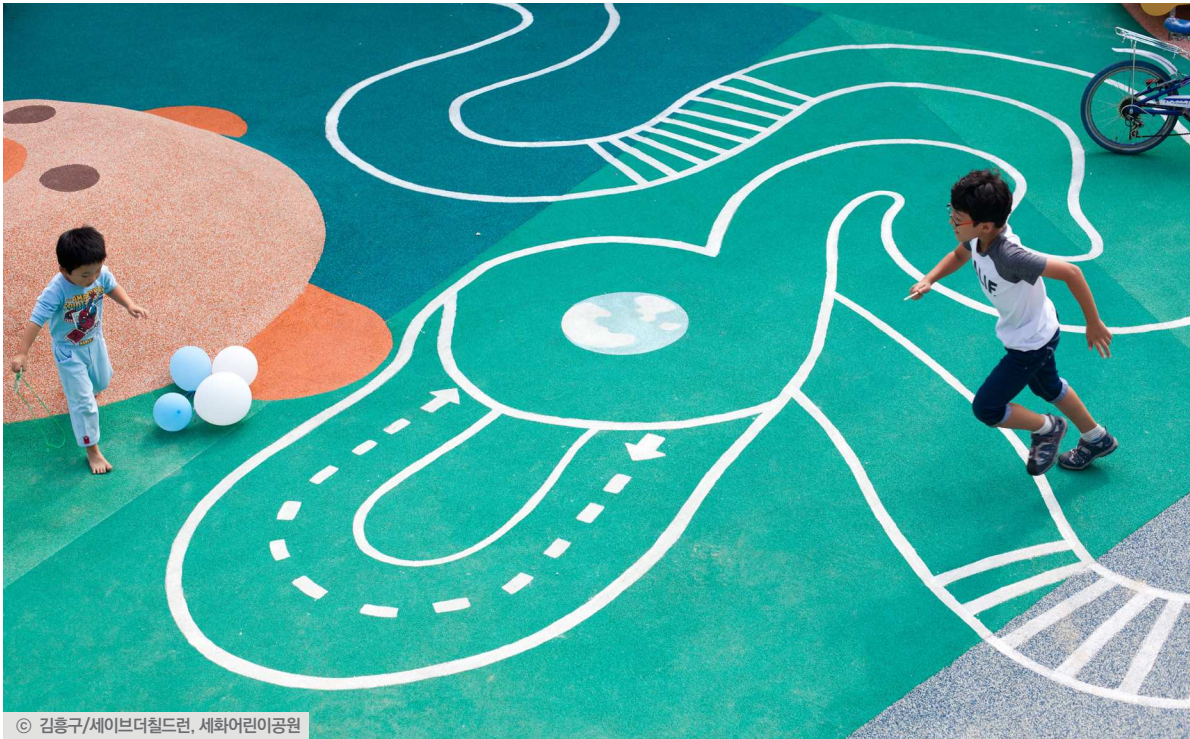
왜 아이들이 오지 않는 놀이터가 되었을까?

도시 아이들의 놀고 싶은 욕구는 놀이터를 차지하고 있는 낯선 사람에 대한 공포와 어디서든 보이는 자동차를 피할 수 없는 위험도 감수할 정도로 간절합니다. 이렇게 아이들이 온갖 어려움을 극복하면서까지 놀고 싶었던 놀이터가 사라질 뻔한 적이 있었습니다.

2015년 1월 어린이 놀이시설 안전관리법에 따른 놀이터 일제 이용 금지 사태를 계기로 세이브더칠드런은 옹호활동과 함께 유지보수가 이루어지지 않고 노후화되어 어린이의 놀이 공간으로서 제 기능을 하지 못하는 도시의 어린이공원을 개선하기 시작했습니다. 중랑구 세화, 상봉 어린이공원부터 강서구 다운어린이공원까지 총 7곳의 어린이공원을 서울 지역을 중심으로 개선했고, 경북 지역의 놀이터도 새롭게 가꾸어 나가고 있습니다.

모든 아동이 차별 없이 놀 수 있는 놀이터

모두 다 함께 놀 수 있는 놀이터는 어떤 모습일까요? 통합놀이터는 장애인용 놀이터가 아닌 장애아동과 비장애아동이 함께 놀고 즐길 수 있는 놀이터입니다. 2018년 노원구 초록숲놀이터의 통합놀이터화를 시작으로 세이브더칠드런은 장애 아동의 놀 권리 개선 방안에 더욱 관심을 기울일 예정입니다.



© 김홍구/세이브더칠드런, 세화어린이공원



© 이승재/세이브더칠드런, 초록숲놀이터



세션 노트와 연사 소개

세션 노트와 연사 소개

시작 대담 : 놀이는 나의 인생

10:30-11:00

놀 권리의 주인공인 아동과 NGO 기관의 대표가 '놀이'를 주제로 대담을 나눕니다.

대화를 통해 아이의 성장 과정에 놀이가 미치는 영향을 들여다보고 놀이를 방해하는 요소와 아이들의 바람을 확인합니다.

핵심 질문

- ① 요즘 아이들은 어떻게 놀까? 스스로 잘 놀고 있다고 생각할까? 왜 놀아야 한다고 생각할까?
- ② 놀이 방해 요소는 무엇일까? 어떻게 바뀌면 좋을까?
- ③ 아이들의 의견을 어떻게 하면 더 많이, 더 잘 들을 수 있을까?

패널 소개



박시운 입석초등학교 6학년

친구들과 어울려 건강하게 뛰어 놀기를 좋아하고, 어린이들에게는 노는 게 물과 같이 반드시 필요하다고 생각하며 성장하는, 모든 어린이들이 안전하게 뛰어 놀 수 있는 여건이 주어지길 바라는 초등학생이다.



최지유 영훈국제중학교 2학년

세계 아동의 권리와 모두의 인권이 소중하게 존중 받고, 발전하는 미래를 만들기 위해 글로벌 하게 노력하는 아동 인권 옹호가이다.



오준 세이브더칠드런 이사장

유엔 안전보장이사회와 경제사회이사회 의장, OECD 개발원조위원회 개혁 고위급패널 위원을 지냈다.



김형규 세이브더칠드런 홍보대사

치과의사이자 방송인으로 의료, 문화 부문에 다양한 활동을 하고 있으며, 2009년부터 세이브더칠드런 홍보대사로 활동하고 있다.

특별 세션 : 우리가 놀 권리에 후원하는 이유

11:20~12:00

후원자가 놀 권리 사업에 후원하는 배경과 기대하는 변화에 대해 듣고 재원의 바람직한 사용 방안에 대해 생각하는 시간을 갖습니다.

패널 소개



신은주 (주)코오롱 CSR 사무국 부장

'꿈을 향한 디딤돌, 드림 파트너스'라는 사회공헌 철학을 바탕으로 '놀이터를 지켜라' 사업의 일환인 서울 도시놀이터개선사업에 참여하여 2016년부터 현재까지 매년 1개소씩 놀이터를 개선하는 사업을 담당하며 사업의 전 과정에 함께 참여한 파트너기관의 책임자이다.

연세대학교 사회복지대학원 사회복지정책 석사, 전주시청 사회복지직 공무원을 거쳐 시민사회단체, 공익재단에서 쌓은 경력을 바탕으로 2007년부터 (주)코오롱 CSR사무국에서 그룹 차원의 사회공헌 실무를 담당하고 있다.

주요 발표 내용

코오롱은 'Lifestyle Innovator'라는 비전을 바탕으로 주거공간을 연출하면서 놀이, 운동, 휴식이 자연스럽게 연결되는 외부공간인 'OUTD∞R:'라는 새로운 패러다임을 제시해 왔습니다. 그리고 아이들이 꿈을 찾고 꿈을 이루는데 우리 코오롱이 파트너가 되고 디딤돌 역할을 하겠다는 뜻을 담고 있는 코오롱만의 사회공헌 비전이 결합되어 세이브더칠드런의 놀이터를 지켜라 사업에 지난 2016년부터 참여하고 있습니다. 꿈은 책상에서만 찾아지는 것은 아닙니다. 마음껏 상상의 나라를 펼치고 실컷 뛰어놀며 하고 싶은 것들을 다양하게 체험해볼 수 있을 때, 그 안에서 자신의 끼와 꿈을 발견할 수 있을 것입니다. 그렇기에 코오롱은 아이들이 맘껏 뛰어놀 수 있는 공간을 지켜주고 되돌려주자는 세이브더칠드런의 '놀이터를 지켜라' 캠페인에 공감했고, 또 놀이터가 아이들의 무한한 상상력과 창의성을 키워주는 공간이 되길 바라는 서울시의 창의놀이터 개선사업에 민간사업자로 참여하게 된 것입니다.



© 김수현/세이브더칠드런, 다문어린이공원



© 이승재/세이브더칠드런, 색동어린이공원

지난 2016년 강동구 달님어린이공원과 2017년 강북구 색동어린이공원을, 그리고 2018년 노원구 초록숲놀이터를 재개장한 데 이어 올하는 강서구 다운어린이공원을 새롭게 개장하였습니다. 4차례의 모든 놀이터가 특별했지만 작년 노원구의 초록숲놀이터는 장애아동과 비장애아동이 함께 놀 수 있는 통합놀이터를 지향했기에 그 의미가 남다른 것 같습니다. 인근 지역주민과 관계자들의 의견을 듣는 과정에서 보여주신 간절함과 기대감은 어느 것 하나도 허투루 할 수 없다는 책임감을 느끼게 했으며, 아이들이 그려준 워너비 놀이기구들은 깜짝 놀랄만큼 포용적이면서도 활동적이어서 꼭 그대로 만들어주고 싶은 마음이 들기에 충분했습니다. 물론 예산과 여건에 따른 한계가 있어 부족함이 없는 건 아니지만, 놀이터를 만드는 과정과 개장 이후에 보여준 지역주민과 아이들의 열정은 다시 경험해보기 어려운 부딪힘으로 오래도록 기억될 것 같습니다. 그리고 올해 강서구의 다운어린이공원 개선사업에서도 놀이터의 개선을 간절히 바랬던 아동과 지역주민들의 적극적인 참여도 무척 인상적이었습니다.

비록 이제 네 개의 놀이터를 개선했지만, 그 놀이터들이 모두를 위한 창의적이고 안전한 놀이의 장이 되고 놀이터를 매개로 세대에 함께 어울려 소통하고 편안히 휴식할 수 있는 관계회복과 공유의 장이 된다면 우리 코로롱이 놓고자 한 디딤돌 하나를 제대로 놓은 것이었다고 말할 수 있을 것 같습니다.



© 이승재/세이브더칠드런, 달남 어린이공원



김정식 글락소스미스클라인 대관홍보팀 상무

GlaxoSmithKline (GSK)는 사람들이 '건강하고 활기차게 삶을 살 수 있도록 돕는다. 'Do more, Feel better and Live longer'를 사명으로 혁신적인 치료제와 백신, 컨슈머 헬스케어 제품의 연구개발과 제공을 하고 있는 다국적 제약회사이다. 연사는 대관홍보팀의 부서장으로서 아동의 놀 권리를 위해 사내 임직원들을 대상으로 사업에 대한 홍보를 통해 적극적인 기부참여를 독려하고 있으며, 현재 GSK 상무로 재직중이다.

주요 발표 내용

GSK와 세이브더칠드런은 2013년 5월, 세계 빈곤아동 1백만 명의 생명 구호를 목표로 장기 파트너십인 Orange United Campaign 을 체결하고 영유아 사망의 주요 원인을 해결하는데 서로의 전문성과 자원, 영향력을 결합하고 있습니다. 한국에는 600명 이상의 임직원들이 모금 활동에 참여하고 있으며, GSK 한국법인인 세이브더칠드런과 함께 저소득 가정에서 중증 질환을 앓고 있는 아동의 수술 및 의료비를 지원하는 '한 생명 살리기 캠페인'을 발족한 후, 2015년 1월에 처음 2명의 환아를 선정해 지원하였습니다. 또한, 노후화된 어린이공원을 개/보수하여 아이들의 놀 권리를 보장하는 사업인 '도시놀이터사업'을 2017-2019 동안 진행하였으며, 이를 통해 과거의 어두웠던 도봉구 개나리공원이 아이들의 뛰노는 소리와 미소로 가득 찬 공원으로 재 탄생하게 되는데 일조하였습니다.

점심과 영화 시사회

12:00-13:00

자유로운 놀이 공간에서는 아이들의 상상력과 창의력이 자라납니다.

농어촌 놀이터에서 아이들이 직접 만든 단편 영화 두 편과

1972년 암스테르담 아이들의 놀이에 대한 열망을 담은 다큐멘터리를 감상해 보세요.

놀이 Play. 2018

다큐멘터리 | 한국 | 3분

감독/출연 경북 영덕군 지품팡팡놀이터 김나영, 김도현, 이상민, 정겨울, 권도희, 김찬호

아이들이 생각하는 가장 행복한 세상은 무엇일까?

러닝타임 3분 내내 뛰고 웃고 집중하는 모습을 보면 그 해답을 알 수 있다.

행복한 하루 A Happy Day. 2016

스릴러, 드라마 | 한국 | 12분

감독/출연 강원도 영월군 조물락놀이터 박정훈, 김주선, 이번영, 유다연, 강재욱, 김송겸, 박진규, 김민지, 김시은, 엄순미, 황혜진, 김민영, 진은채

화장실에 간 친구가 피가 묻은 휴지만 남긴 채 사라졌다!

2016년 여름 방학, 조물락에서 '공포'의 기운이 흐른다.

무서우면서도 아름다운 영화에서 농어촌 지역의 여름을 한껏 감상할 수 있다.

1972 차에 맞선 암스테르담 아이들 De Pijp. Amsterdam 1972

다큐멘터리 | 네덜란드 | 10분

제작 | 네덜란드 국영TV

1972년 De Pijp의 집들은 다 넓고 작다. 도로는 확장될 계획이 없고 좁은 지역에 사는 4만명의 사람들과 방문객들이 가져온 모든 차로 뒤덮여 있다. 흙과 오물, 인구 과잉으로 아이들은 고통 받는다. 상영 다큐멘터리는 De Pijp 여러 시리즈 중 하나로 어린이의 관점에서 상황을 본다.

아이들은 놀이공간을 확보하기 위해 직접 차도를 막아 시위하고 관계 당국 사람들을 만나러 다니면서 결국 변화를 이끌어 낸다. 아동 참여의 가장 극대화된 모습이자 아이들이 갖는 놀이 공간에 대한 열망이 가득 담긴 이 다큐멘터리에서 40년이 훌쩍 지난 지금의 우리 사회를 돌아보게 된다. 과연 지금 대한민국의 아이들은 잘 놀고 있을까?



놀이 Play, 2018



행복한 하루 A Happy Day, 2016



1972 차에 맞선 암스테르담 아이들 De Pijp, Amsterdam 1972

건축가 토론: 아동참여적 공간 구성의 중요성

13:00-14:00

이 세션의 목적은 아동 놀이 공간 구현에 주축이 되는 건축가가 그 공간을 이용하는 아동의 의견을 최대한 듣고 그 의미를 이해하여 설계와 시공에 반영할 수 있는 효과적인 방안을 이끌어내는 것입니다. 이를 위해 아래의 토론 주제를 중심으로 자유롭게 토론하며 청중의 의견을 수렴하는 과정을 갖습니다.

핵심 질문

- ① 건축가가 생각하는 놀이터란 무엇인가? (터 = 공간이 가지는 힘)
- ② 참여 설계란 무엇인가?
- ③ 아동 참여 설계와 그 특수성은 무엇인가?
- ④ 참여 설계 후 놀 권리를 포함한 아동 권리에 대한 인식이 어떻게 변화되었는가?
- ⑤ 참여 설계가 사용자나 지역사회에 미치는 영향은 무엇인가?
- ⑥ 토론자가 경험한 참여 설계의 현 상황은 무엇이고 이를 해결할 수 있는 혁신적인 방안은 무엇인가?



좌장 소개



성주는 연세대학교 건축공학과 부교수

건축을 단순한 조형물로 바라보지 않고 역동적인 도시와 구성원들의 참여를 통한 설계과정을 통해 사회적으로 지속가능한 건축을 추구하는 건축가이자 교육자이다.

전문분야 커뮤니티디자인, 참여설계, 시민참여워크숍

세이브더칠드런 농어촌지원사업 지역아동센터 및 놀이터 디자인 2015

서울도시건축비엔날레 도시워크숍 개발 및 진행 2017

www.openplus.kr

패널 소개



강미현 건축사사무소 예감 대표, 건축스튜디오 사람 공동대표

집, 학교, 골목길 등 일상의 삶터에서 아동, 노인, 장애인, 여성, 동물 등 우리 모두가 차별 받지 않고 행복한 공간이 되길 바라며 활동하는 건축사. 학교환경개선사업인 전주 덕일초 덕일꿈 키움터로 전주시 건축상을 수상했고 삼시세끼 하우스로 전라북도 건축문화상을 수상했다. 저서로는 '집을 짓고 건축가를 만나라'가 있으며, 한국장애인개발원 BF인증 심사위원, 원광대 건축학과 겸임교수로의 역할도 충실하게 하고 있다.

cckang.kr



고기용 건축사사무소 53427 대표

건축가 고기용은 연세대학교와 네덜란드 벨라헤 인스티튜트에서 건축을 전공하였으며, 현재 다양한 건축/도시 분야의 설계를 진행하고 있다. 특히 어린이들의 놀이/교육/보호 환경에 관심을 가지고 여러 NGO와 아동센터 및 놀이터 사업을 진행하고 있다. 2016년 김수근 프리부상, 2016년 공공디자인 우수상 등을 수상하였다.



최정우 건축사사무소 유니트유에이 대표

경북 경주출생으로 한국예술종합학교에서 건축설계를 전공하고 기오현 등을 거쳐 실무수련 후 2010년 건축사무실을 개설하였다. 주요작업으로는 여성가족복합시설 스페이스 살림, 흥릉 콘텐츠 시연장 등의 복합문화시설과 다양한 스케일의 리노베이션 작업을 진행하고 있다. 특히 2017년부터 세이브더칠드런과 협업하여 영주·석포·울진·온정 등의 경상권 농어촌 지역에 아동보호시설과 놀이공간들을 설계하고 있다.

www.units-ua.com

성과 발표 : 놀이가 바꾼 아동과 지역사회

14:20-15:00

아동의 놀 권리 증진을 위해 세이브더칠드런에서 수행한 놀이터를 지켜라 사업의 성과 연구 결과를 발표합니다. 사업을 통해 아동의 삶의 질과 지역 사회가 어떻게 변화했는지 살펴보고, 아동의 놀 권리 향상을 위한 사회적 책임과 정책적 과제는 무엇인지를 제안합니다.

연사 소개



박현선 세종대 공공정책대학원 사회복지학과 교수

최근 연구분야

놀권리옹호사업 성과 평가연구(2019)

아동권리지표개발 연구-균형생활시간지표를 중심으로(2016)

다문화가정의 문화변용체계 유형과 적응과정 (2017)

부모의 학대 및 방임이 아동의 비행행동에 미치는 영향: 빈곤의 조절효과를 중심으로(2017)

주요관심분야

아동권리와 삶의 질, 아동청소년복지 분야의 실천 효과성평가, 사회적 배제와 아동발달(빈곤/다문화 등)

주요 발표 내용

본 연구에서는 세이브더칠드런이 '놀이터를 지켜라'라는 캠페인의 일환으로 수행해온 도시와 농어촌 지역사회의 놀이공간 신축 및 개선 사업에 대한 지난 5년 간의 성과를 다각적으로 분석하였다.

주요 결과를 살펴보면 다음과 같다.

놀 권리 옹호사업을 통해 아동의 자존감 및 또래관계가 향상되고, 우울·불안 등 부정적 정서가 감소하는 등 아동의 전반적인 삶의 질 향상에 기여하는 것으로 나타났다. 이 외에도 아동의 주도적이고 자율적인 놀이활동 증가와 긍정적 상호작용이 활성화되는 등 놀이의 본질이 회복되는 양상이 발견되었다. 또한, 지자체 담당 공무원, 학교 및 놀이공간 교사, 학부모, 지역주민 등 다양한 주체의 적극적인 참여와 협력을 통해 지역 내 놀이공간이 하나의 돌봄 공동체로서 진화하는 모습도 살펴볼 수 있었다.

이처럼, 놀 권리의 상징으로서 '공간'이 갖는 의미는 매우 중요하다. 아동이 사용하는 공간이 '놀이친화적'으로 변화하면서 아동뿐 아니라 아동을 둘러싼 주변의 인식도 함께 변화하는 것으로 나타났다. 특히, 농어촌의 안전한 돌봄 놀이환경 조성을 통해 '공평한 놀이권'과 '안전한 놀이권'의 가치를 동시에 구현했다는 점은 세이브더칠드런의 놀 권리 옹호사업이 가지는 매우 의미 있는 성과라고 평가된다.

향후, 아동의 놀이권을 더욱 확산시키기 위해서는 어떻게 접근해야 할까?

먼저, 국가 차원에서 놀이권을 확산하고 제도화하려는 노력이 필요하다. 둘째, 농어촌 지역사회의 방임되는 아동의 놀 권리와 삶의 질을 보장해야 하며, 마지막으로 놀이 정책의 입안 또는 사업 기획 시 아동의 참여를 기반으로 이루어져야 한다. 놀 권리의 핵심은 주도권을 아동에게 돌려주는 것이며 이를 위해서는 아동의 주도적인 참여가 중요하다.

마무리 토론 : 놀이를 포용하는 정책

15:20-16:30

좌장 소개



조민선 세이브더칠드런 국내사업본부장

아이들과 함께 세상의 변화를 만들고 싶은 아동권리 현장의 활동가이자 아동복지 전문가. 아이들이 만드는 세상의 중심에 놀이가 있길 바라고, 그 놀이를 통해 성장해 가는 아이들의 삶이 지금보다 더 따뜻하고 행복 하길 바란다.

발표자 소개



성창현 보건복지부 아동복지정책과 과장

대한민국 아동이 “실컷 놀고 맘껏 즐기며 쉼껏 성장” 할 수 있도록 지역사회가 놀이혁신을 주도하고, 국가가 이에 발맞춰 지원하고자 합니다.

패널 소개



강선희 영주시청 아동청소년과 아동청소년친화팀 주무관

아이들의 웃음소리! 영주의 행복소리! 라는 슬로건으로 아동이 행복한 도시를 만들기 위해서 시민과 함께 일 하고 있는 영주시 공무원이다. 세이브더칠드런 농어촌 어린이놀이터 사업으로 조성된 부석 올라올라 놀이터 를 운영하고 있으며 2019년도에도 풍기지역에 1개소를 조성하고 있다.



양신영 사교육걱정없는세상 정책대안연구소 선임연구원

올망졸망 세 남매를 키우고 있는 평범한 엄마이자, 대한민국 아이들이 사교육 받을 걱정없이 맘껏 뛰어노는 세상을 꿈꾸며 일하고 있는 영유아 사교육 담당 연구원



유혜영 세이브더칠드런 서부지부장

더 많은 아이들이 더 즐겁게 놀기 위해서는 아동과 지역사회, 지자체 모두의 노력이 필요하다. 그 연결고리 를 위해 현장에서 발로 뛰는 현장 전문가. 2016년 전북 완주군의 '완주놀자'를 시작으로 17개의 놀이 공간 을 열었으며 올해 3개 공간 개소를 앞두고 있다.



황옥경 서울신학대학교 보육학과 교수

아동권리와 아동발달에 대한 시각을 기초로 건강하고 행복한 아동기를 누리는데 필요한 정책과 서비스 기 반을 모색하는 연구를 시행하고 있음. 최근에는 놀이기반 지역사회 환경 조성을 위한 인식개선 교육 및 정책 제언 활동을 활발하게 하고 있음.



© 김수현/세이브더칠드런, 서울동답초등학교



© 김윤섭/세이브더칠드런, 인계 의성지역아동센터



© 김수현/세이브더칠드런, 개나리어린이공원



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 지역사회의 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 지역사회의 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 놀권리 옹호사업의 과학적 근거로 활용되었다.

그럼에도 불구하고 특정 학교 놀이터 사업에서 이루어진 소수 대상의 실험연구였기 때문에 도심놀이터, 학교놀이터, 농어촌놀이터, 공립형지역아동센터 등 지난 5년간 놀권리 옹호 사업의 일환으로 진행된 다양한 사업들의 포괄적인 성과를 보여 주는 것에는 한계가 있었다. 이에 본 연구에서는 지난 5년간 세이브더칠드런에서 수행한 모든 유형의 놀권리 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?

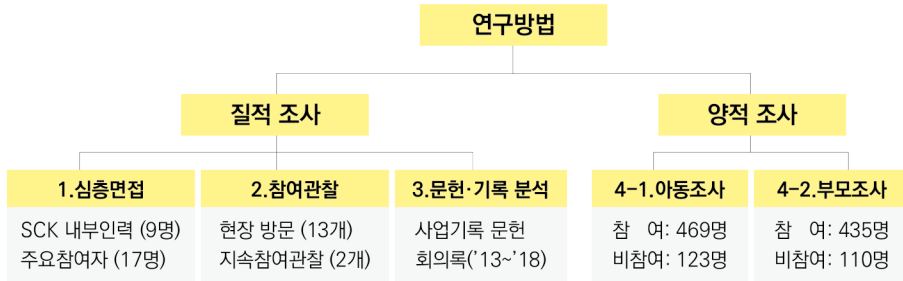
둘째, 놀권리옹호사업에서 조성한 놀이환경의 변화가 아동 발달과 삶의 질에는 어떠한 영향을 미쳤는가?

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 실험연구로서 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

놀 권리 옹호사업의 기획 및 수행 과정에 참여한 주요 인력을 대상으로 3~4명 소집단 형식의 초점집단 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 26명에 대하여 면대면으로 심층면접을 했다. 면접 기간은 2019년 2월부터 8월까지이며, 사례간 비교분석을 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), 공립형지역 아동센터(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.

또한 본 사업의 성과를 비교하기 위하여 본 사업(또는 유사 사업)에 참여경험이 없는 학교와 농어촌 지역아동센터를 제외하여, 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 놀이공간이나 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.

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

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 높을수록 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 경제적 수준의 측정은, 0~10점으로 보고하도록 하여 점수가 높을수록 재정적 어려움이 없고, 사회경제적 수준이 높음을 의미한다.

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.

5. 자료 분석 방법

1) 질적 자료 분석 방법

근거이론 접근방법은 사회복지실천의 주된 영역인 사정, 개입, 그리고 평가와 관련된 지식을 개발하는데 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 양적 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 농어촌 놀이터는 세이브더칠드런이 최초 기획한 보편적 돌봄놀이공간으로 외형은 소규모 지역아동센터와 유사하며, 간단한 간식 등을 만들 수 있는 조리대와 실내외 놀이공간으로 구성되어 있다.

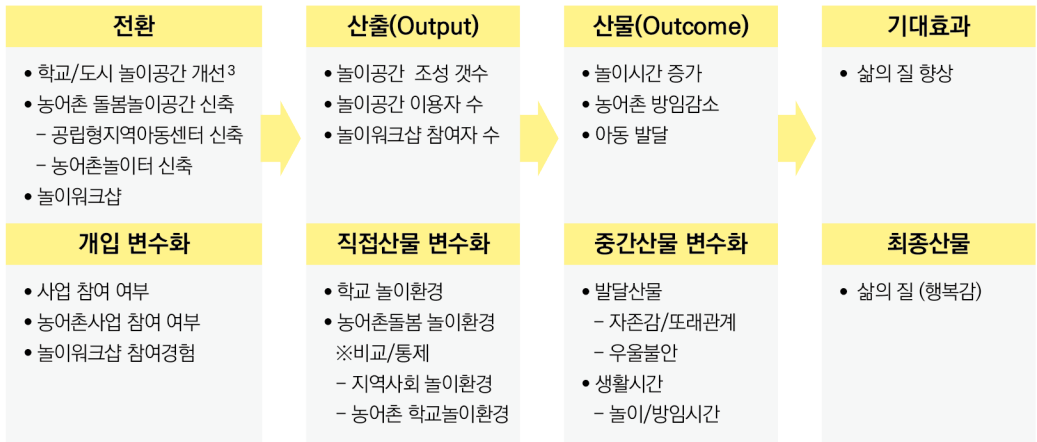
주요개입 및 성과를 구성하는 핵심요소를 정리하면 <그림2>와 같으며, 이러한 논리모델에 기반하여 성과에 대한 분석을 다음과 같이 세 단계로 수행하였다.

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 직접 조성하지 않은 지역사회 놀이환경의 영향은 비교와 통제 목적으로 동시 투입하였다.

두 번째 분석은 [연구문제3]에 대한 분석으로서 농어촌아동지원사업 참여 여부에 따라 농어촌지역돌봄놀이환경의 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 통제 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 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



〈그림2〉 놀권리옹호사업의 논리모델

(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. 범주 간 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 당시는 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 움직임 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 '놀권리 패러다임'으로 전환했다.

초기에는 없어질 위기에 있는 놀이터를 지키기 위한 옹호활동과 시설개선사업으로 시작되었지만 사업의 진화, 발전과 정에서 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.

	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	놀권리 관련 사회적 관심고조 (대외적)	(06) 놀권리 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	

〈표Ⅲ-1〉 사업기획의 대내외적 맥락과 원인

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 사업준비도가 높고, 건축사의 아동참여형 설계 역량과 경험이 높을수록, 참여자간의 상호적인 협력관계가 구축되고, 조성후 놀이공간의 전략적 가치가 클수록 조성과정이 순조롭고 성과 또한 다양하게 기대할 수 있는 것으로 나타났다.

	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	

〈표Ⅲ-2〉 사업과정에서 발견한 조건 요인

특히 이중에서도 참여형설계역량과 지자체의 사업준비도가 중요하다. 그러나 건축사의 참여형설계역량의 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 조성에 세이브더칠드런과 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 놀권리 옹호에 초점을 두고 상호작용하는 것을 의미한다.

	상위범주	범주	관계
10	환경개선에 집중하기	(24) 학교 내 유휴공간 개선하기 (25) 선도적 놀이공간 만들기	작용/ 상호작용
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	

〈표Ⅲ-3〉 사업과정에서 발견되는 작용/상호작용 양상과 옹호전략

‘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 상호작

용이 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.

	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	

〈표 III-4〉 아동성과

5) 지역사회 성과

놀이공간 조성 과정에서 놀이 공간을 매개로 다양한 옹호의 전략적 행위들이 구체화되면서 안전한 돌봄육구 충족, 놀이 친화적 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 놀이터운영 위원회를 통해 놀이터 운영방안과 놀이프로그램 기획 등 다양한 사안을 함께 협의하고 소통하면서 남의 아이도 내 자식 처럼 챙기기, 다함께 키우기 등 하나의 육아 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

지역내 아동 놀이공간 조성을 위한 지자체의 투자는 아동친화적마을 인증과 같은 부수적인 정책성과를 가져왔고, 아이 기르기 좋은 곳이라는 대외적 평판이 높아지자 학령기 자녀를 둔 가구가 유입되고, 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.

	상위범주	범주	관계
17	지역내 돌봄육구 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	

〈표 III-5〉 지역사회성과

6) 사업 과정에서 발견된 한계와 문제점

학교놀이공간이나 지역아동센터와 달리 신속된 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.

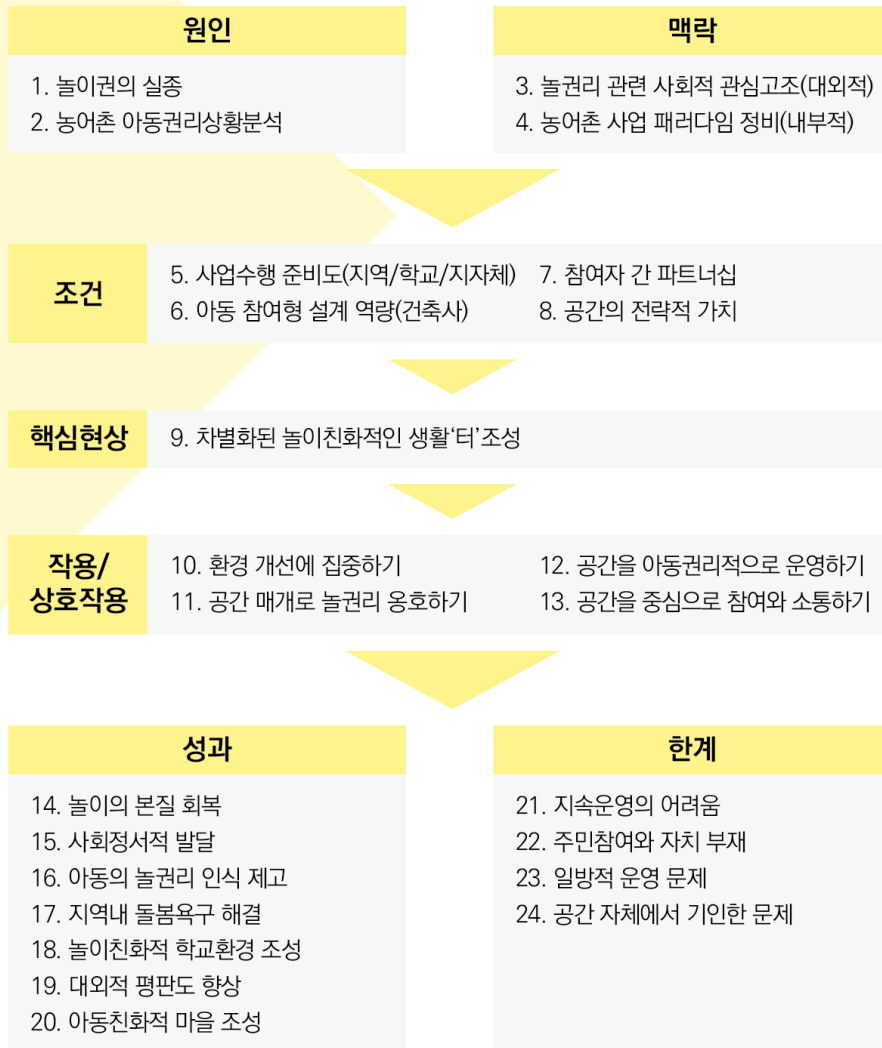
또한 지역 주민들도 공간설계와 조성과정에 거의 참여하지 않아서 놀이터를 지자체가 만든 관주도시설로 오해하고, 공간조성이 된 이후에도 운영과 참여에 무관심해지는 부정적인 결과가 나타났다. 지역주민의 관점에서는 농번기, 농한기 등 농어촌 생활주기와 맞지 않는 운영방식이나, 교통서비스의 부재로 인한 지속적 이용의 어려움 등에 대해서 현실적으로 대안이나 방법이 강구되지 않고 일방적으로 운영되는 문제점이 한계로 지적되었다.

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.

	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	

〈표 III-6〉 사업과정에서 발견된 한계와 문제점

이상에서 살펴본 범주간의 관계를 도식화하면 다음과 같다.



〈그림 III-1〉 놀권리 옹호 사업에서 발견한 범주 간 관련성의 도식화

2. 놀권리 옹호사업과정의 유형화

놀권리 옹호사업 과정에서 발견한 범주들을 원인, 조건, 상호작용, 결과 등에 근거하여 분류하고, 이에 따라 유형화한 결과 크게 시설 개선형, 놀권리옹호 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.

		시설 개선형	놀이권응호 진입형	아동권리적 운영형	소통·공동체 기여형	
원인	놀이권의 실종	●	●	●	●	
	놓여준 아동권리상황 분석	◐	●	●	●	
맥락	놀 권리 관련 사회적관심 고조	●	●	●	●	
	놓여준 사업 패러다임 정비	○	◐	◐	◐	
조건	사업수행 준비도	○	◐	●	●	
	아동참여형 설계 역량	◐	●	●	●	
	참여자 간 파트너십		○	◐	●	
	공간의 전략적 가치	○	◐	●	●	
현상	놀이친화적 생활'터' 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)

〈표 III-7〉 놀 권리 옹호사업과정에서 발견된 범주에 따른 주요 유형

1) 시설개선형

놀이공간이 조성되었지만 놀이권 옹호사업으로서의 발전가능성을 보여주지 못한 유형이다. 공모사업선정 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 지속가

능성의 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 지역사회 규모가 크다면 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, 공간조성과정에서 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 놀이공간에 대한 지역사회나 학교 자체의 욕구가 큰 경우에 주로 발견된다. 따라서 이용 아동들의 학부모나 일선교사 등도 참여형 설계 단계에서 뿐만 아니라 공간이 조성된 이후에도 긍정적훈육 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 조성과정에서 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.

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

〈표Ⅳ-1〉일반적 배경

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.

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

〈표IV-2〉 놀이활동 유형

3) 놀이활동을 통한 변화

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

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

〈표Ⅳ-3〉사업참여집단 아동들의 놀이활동을 통한 변화

4) 아동이 인식하는 놀이권 저해 요인

조사대상 아동들이 인식하는 놀이권 저해요인을 분석한 결과는 다음과 같다

		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%)	

〈표Ⅳ-4〉아동들이 인식하는 놀이활동 저해 요인

높은 응답 순으로 살펴보면 놀이터 접근성 문제(37.2%), 놀이공간 부족 (32.4%), 놀잇감/놀거리 부족(29.3%), 놀이 시간 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.

		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

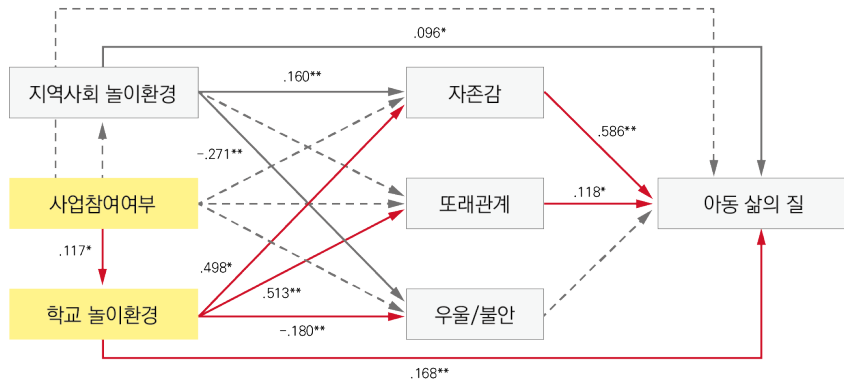
**p<.01, *p<.05 (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

〈표Ⅳ-5〉 사업참여로 인한 학교놀이환경의 변화가 아동의 발달과 삶의 질에 미치는 영향

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 농어촌 지역아동센터의 환경보다 놀이친화적인지, 나아가 이러한 돌봄공간이 궁극적으로 아동의 발달과 삶의 질에는 어떠한 영향을 미쳤는지를 분석하였다.

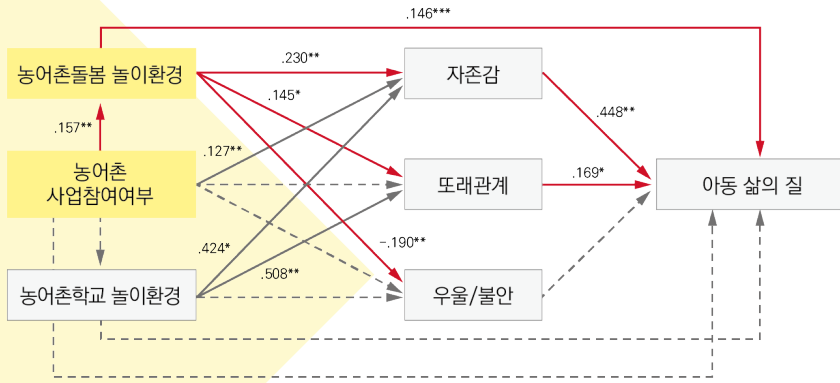
	계수	표준화계수	표준오차	C.R.
농어촌사업 참여여부 → 농어촌돌봄놀이환경	.268**	.157**	.098	2.732
농어촌사업 참여여부 → 학교놀이환경	.077	.066	.072	1.071
농어촌사업 참여여부 → 자존감	.186*	.127*	.080	2.318
농어촌사업 참여여부 → 또래관계	-.003	-.002	.077	-.034
농어촌사업 참여여부 → 우울불안	-.039	-.054	.044	-.882
농어촌사업 참여여부 → 삶의 질	-.097	-.047	.087	-1.109
농어촌돌봄 놀이환경 → 자존감	.197**	.230**	.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)

〈표Ⅳ-6〉 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향



〈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 짧아져 삶의 질을 높이는 데에도 간접적으로 기여하는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 농어촌 지역사회는 방과후 돌봄 환경을 놀이친화적으로 적절히 조성하면 방임시간 감소와 예방에 기여할 수 있고, 아동 삶의 질도 개선됨을 확인하였다.

	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

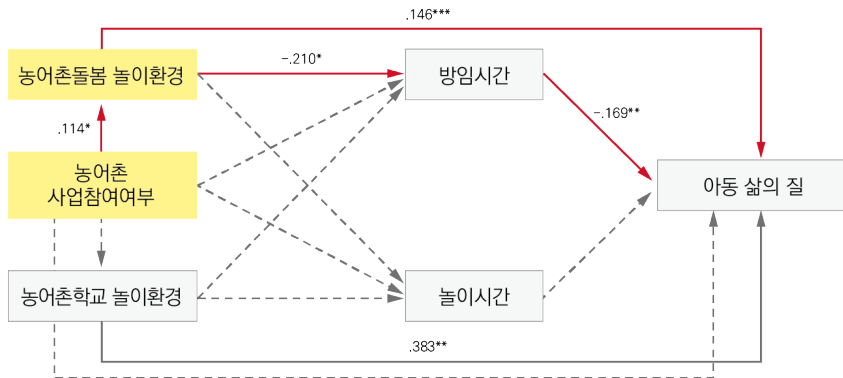
모델 적합도 (삶의 질 SMC= .422)

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

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

〈표Ⅳ-7〉 농어촌사업 참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향

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 아동발달과 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 통제된 상태에서 놀이워크숍 참여만족도가 미치는 영향을 분석하였다. 놀이워크숍은 사전프로그램으로 사업초기에 조성된 놀이 공간의 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.

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

모델 적합도

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

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

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

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 놀이워크샵 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 놀이터운영 위원회를 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 농어촌 아동 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 놀이친화적으로 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 방임시간이 고려되지 않았기 때문이다. 본 연구에서는 농어촌 지역 내 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 같

은 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 실내의 공간을 조성하고, 방입의 위험이 높은 지역사회에서는 친구와 함께 간식도 먹고, 쉬었다 갈 수 있는 놀이공간이 있어야 한다. 이와 같이 아동의 전용 공간들을 설계하거나 건축할 때 놀이적 요소를 넣을 수 있고, 공간적 침과 시간적 여유를 허용할 수 있도록 제도적으로 보장해주어야 한다.

3. 정책 제언

놀 권리 옹호는 개인적 차원의 인식개선이나 노력으로 역부족이다. 실질적인 인프라 구축과 제도적인 환경의 변화가 선행되어야 한다. 본 사업이 본격화되기 전인 2013년까지는 아동권리의 하나로서 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 '놀 권리 인증제'와 같이 자유 놀이와 쉼, 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 국공립 아동시설들부터라도 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 이름 자체가 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 뱅뱅이 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 쉼이 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. 놀 권리의 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 자치

의 경험이 생활 속에서 지속적으로 학습되어야 다음세대에 아동친화적 공동체의 주체가 될 수 있다는 점도 잊지 말아야 한다.

이상의 다양한 함의에도 불구하고 본 사업은 초등학교 재학생인 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.

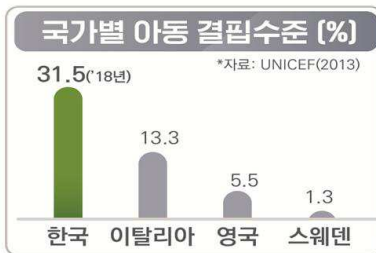
참고문헌

- 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, 이선헌, 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.

지역사회 주도 놀이혁신 확산 방안(포용국가 아동정책)

1 논의 배경

- 우리나라 아동의 물질적 결핍(인터넷, 식사, 의류, 공간 등)은 낮은 수준이나, 관계적 결핍(여가, 친구, 가족과의 활동 등)은 높은 수준 ('18. 아동실태조사)



- 아동이 부모와 함께 보내는 시간은 하루 48분으로 OECD 국가 중 가장 낮은 수준 (OECD 아동 삶의 질 보고서/OECD 평균 2시간 30분)
- 학업에 대한 높은 기대와 불안에 비해, 놀이 및 사회적 관계형성의 중요성에 대한 인식은 상대적으로 낮은 편
 - * 놀이가 부족한 이유 (아동보고서 설문조사, '18.11월) : ① 과도한 학구열 (50.8%)과 ②학생이 놀면 안된다는 사회적 분위기(34.6%)'

◆ 적절한 휴식과 놀이, 사회적 관계 형성의 기회를 보장하여 아동의 인지·정서 발달, 창의성·사회성 발달 지원 필요

- 아동 놀권리 강화 등 아동의 삶을 실질적으로 개선하기 위해 국가책임을 확대하겠다는 “포용국가 아동정책” 확정·발표 (5.23일)
 - * 4개분야 16개 과제(40개 소과제)를 아동보호·인권 및 참여·건강·놀이 중심의 10대 핵심과제 중심으로 발표 (총리주재 현안조정회의)
- 징계권 규정 개정, 출생통보제, 놀권리 등에 대해 언론에서 비중 있게 보도
 - * 중앙일보의 경우, 사실을 통해 아동을 권리주체로 보고 국가 책임을 확대한 점에 대해 “가정의 달 5월의 의미 있는 진전”이라고 긍정적 평가

□ [놀이혁신 방향] 창의성, 사회성 계발을 위한 놀이혁신

- 아동 삶의 질 및 사회관계 역량 저하 등 아동발달상의 문제를 해소하고 창의성, 사회성을 계발하기 위해 놀이혁신 정책 강력 추진
 - 놀이란 목적 없이 자발적, 주도적으로 즐거움을 추구하고 에너지 발산을 동반하는 적극적 참여 행위로, 아동의 신체, 인지, 언어, 사회성, 정서, 창의성 등 아동 발달에 필수적
 - * 놀이를 한 유아일수록 다른 지적 활동이나 모방 활동을 한 유아보다 창의성이 높은 것으로 나타남 (Dansky, 1980; Pepler & Ross, 1981)
- 국가적 차원의 지원을 통해 놀이혁신을 빠르게 확산할 필요
 - 현재 일부 지자체, 아동단체가 놀이혁신 사업을 추진하고 있으나, 복합적 요인*들로 인해 단편적으로 추진 중
 - * 아동 놀이의 중요성에 대한 **지역사회의 인식과 관심 부족**, 모범 사례 및 가이드라인 등 정보 및 전문성 부족, 공간 등 놀이 활용에 적합한 자원 부족

□ [지원체계] 지역사회 놀이혁신 지원체계 구축

- 국가적 놀이정책 확산의 중추 역할을 수행하기 위하여 학부모·전문가·아동대표 등이 참여하는 「놀이혁신위원회*」 설치 (19.下)
 - * 아동복지법 제10조에 의거한 아동정책조정위원회 산하 위원회로 구성·운영
- 국가가 지자체 놀이 혁신을 안내할 「놀이혁신 행동지침*」을 놀이혁신위원회 논의를 거쳐 수립(19.下), 지자체는 지침을 활용하여 여건에 맞는 「놀이혁신 행동계획」 자율적 수립 (20)
 - * 혁신놀이터, 자연·산림 체험 프로그램 개발, 청소년 활동 확대 등 가이드라인 제시

- 아동권리보장원('19.7월 신설) 內 놀이 담당부서 설치하여 놀이 혁신에 관한 전문적, 기술적 지원체계 구축
 - 아동단체, 놀이혁신 전문가, 놀이공간 디자이너 등과 네트워크를 구축하여 놀이혁신 행동지침 수립 참여, 지자체 놀이혁신 행동계획을 컨설팅
 - 놀이혁신 모델, 놀이 프로그램 개발 등을 위한 연구용역 실시 (20)

□ [인식 개선] 놀이의 중요성에 대한 부모·교사의 인식 전환 추진

- (부모) 놀이의 중요성 등에 대한 부모교육 및 캠페인 확대
 - 놀이가 아동의 창의성, 사회성, 정서·신체 발달, 인지·언어 발달 등에 미치는 긍정적 영향에 대해 집중 홍보
 - 부모와 자녀 간, 친구 간 놀이 방법과 기술에 대한 정보와 프로그램 제공
 - * 관련 영상 및 홍보물 제작·배포, 육아인플루언서 통한 SNS 확산('19.下~)
 - * 「100인의 아빠단」 운영 상 놀이 부문을 확대, 체험 내용을 각종 온라인 매체에 전파
- (교사) 현직 교사 대상 놀이 관련 직무 교육 강화 검토 (시도교육청)
- (지역사회) 부모, 조부모, 지역 사회 인력들의 자발적인 참여 시스템을 구축하여 아동 놀이 시 안전 사고 방지

【잉글랜드 사례】

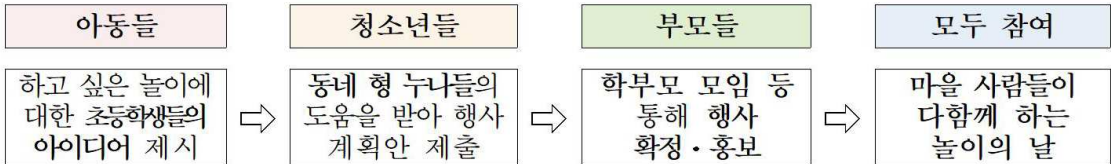
- 아동학교가족부 '아동지원종합계획(the Children's Plan, '07)에 「국가 놀이 전략」을 포함하여 공포
- 아동이 직접 놀이 계획에 참여하며 학교 현장 관계자, 학부모에게 놀이의 중요성을 이해시키기 위해 Play Shaper Program 교육프로그램 개발·실시
- 지역별 놀이 기회 발굴 및 관리, 놀이 관련 국가 지표 개발, 놀이 관련 지침서 발간

3

지역사회 주도의 놀이혁신 확산

□ [지역주도] '아래에서 위로(Bottom-up)' 원칙 하 놀이혁신 확산

- 놀이혁신 아이디어가 마을 중심으로 창출되도록 하고, 시군구 단위의 자원 결합 및 행동계획 반영 통해 지역 전반의 변화 확산



- 중앙정부는 우수사례 컨퍼런스 개최, 선도지역 지원 등을 통해 놀이 혁신 확산 적극 지원

【혁신 놀이터 사례 ① : 반짝 수영장, 반짝 놀이터】

- (반짝 놀이터) 아파트 단지 내 주차장, 빈 공터 등 생활터 주변 공공장소에 종이 상자, 페타이어, 강통, 밧줄 등이 있는 비정형적 놀이터를 정기적으로 설치·운영
- (벼룩시장) 아동들이 직접 장난감·동화책 등의 벼룩시장을 열고, 거리 공연 등 개최



【혁신 놀이터 사례 ② : 순천시 기적의 놀이터】

- 아동은 놀이터에서 '건강한 위험(healthy risk)'을 만날 수 있어야 한다는 인식 하에, 아동, 놀이터 전문가, 공무원, 주민이 함께 설계(흔들다리, 개울, 언덕과 골짜기 등)하고, 초등학생 50여명이 직접 감리('19. 4호 → '22. 10호)



□ [지역확산] 「놀이혁신 선도지역」을 통한 지역 확산 추진

- (선도지역) 지역 확산에 필요한 모형 개발을 위해 선도지역을 선정하여 시범 적용
 - 국가와 지자체가 함께 지역놀이정책 컨퍼런스를 개최하여 우수 사례 발굴하고, 확산 가능한 복수의 모형 창출 추진 ('19.下~)
 - 선도 지역은 제시된 복수의 모형을 바탕으로 지역 여건에 맞게 선택, 응용하여 시범 적용 ('20. 20개 지역 선정)
 - 마을여건에 맞는 놀이사업 개발을 위해 지역 아동단체, 아동, 학교, 주민 자생조직* 등이 민주적으로 참여
 - * 지역사회보장협의체, 주민자치회, 학부모 모임, 녹색어머니회 등
- (선정) 지자체가 놀이 혁신 시범 적용에 필요한 거버넌스, 프로그램, 인력, 공간 확보방안 등 놀이혁신 선도지역 사업 계획 수립, 제출
 - 중앙이 선도지역 사업 계획을 평가, 필요한 자원을 인센티브로 제공하여 사업 성공 유도
 - 선도지역 지자체의 원활한 놀이 공간 확보를 지원하기 위해 생활 SOC*, 도시재생, 혁신도시 복합지원센터, 육아종합지원센터 등과 연계
 - * 돌봄시설(다함께 돌봄, 어린이집 등)과 문화체육시설(국민체육센터, 작은 도서관, 수영장 등) 시설복합화 지원
 - 지자체가 놀이혁신 사업 추진을 위해 필요한 경우 지역사회 서비스 투자사업 지원
- (확산) 선도지역을 지속 확산하되, 인센티브 제공을 위해 놀이혁신 선도지역에 아동 친화적 도시환경 구축에 필요한 자원 우선 지원

【선도지역 인센티브 예시】

- ① 아동관련 기능보강 사업 : 다함께돌봄, 국공립 어린이집 기능보강(개보수 포함), 아동양육시설 기능보강 사업 등 선정시 가점 부여 검토
- ② 아동건강 시범사업 지역선정 : 아동 만성질환 관리 시범사업, 아동 치과주치의 시범사업, 아동 모바일헬스케어 시범사업 등 선정시 가점 부여 검토

4

다양한 놀이공간 및 프로그램 확산

□ 아동 놀이환경을 고려한 도시환경 구축

- (추진방안) 도시재생 사업 추진 시 아동의 놀이공간을 고려한 계획이 반영될 수 있도록 하여 아동이 안심하고 뛰어놀 수 있는 지역 환경 구축
 - “놀이혁신 선도지역”을 도시재생 연계사업에 포함하고, 도시재생 뉴딜 사업 특화모델로 추진 예정(19.下인) “커뮤니티케어형 도시재생”에 아동친화 커뮤니티케어 내용 반영

□ 지역사회 아동·청소년 활동공간 확대

- (청소년 자유공간 확대) 지역 청소년들이 자기개발이나 여가 및 동아리, 자기주도 활동을 기획·실행할 수 있는 자유공간 확대
 - 일부 지자체 중심의 청소년 자유공간 지원 사업을 전국적으로 확산하고, 지역사회 공공시설(도서관·체육시설 등)을 활용한 아동·청소년 놀이공간 확충

【수원시 청개구리 연못】

- 청소년 문화체험 및 교류의 장을 마련하기 위해 북카페, 노래·댄스·밴드 연습실, 스터디룸, 쿡존 등이 있는 청소년자유공간(‘청개구리 연못’) 설립, 현재 3개의 자유공간 운영 중

- (청소년어울림마당·동아리) 청소년들이 다양한 문화 활동의 생산자·소비자로서 주도적으로 문화 활동을 직접 기획·참여할 수 있는 프로그램 지원

* (19년) 어울림마당 126개, 청소년동아리 2,500개

【안양시 청소년 어울림마당】

- 차 없는 거리 지정 등 청소년에게 안전한 문화예술거리로 조성하고, 나아가 주변 상권까지 활성화하는 등 어울림마당이 지역사회와 함께 성장한 사례



- (마을돌봄 공간 개선) 지역아동센터 환경개선*, 다함께 돌봄센터** 등 설치 시 놀이가 보장되는 돌봄 환경을 구축하고, 교재·교구를 구비하여 아동이 원하는 활동을 자유롭게 할 수 있도록 지원 강화

* 지역아동센터 환경 개선비 지원(1,200개소, '19년 신규)

** 리모델링 및 기자재비 개소당 최고 7천만원 지원 ('19년 국비 총 106억원)

- (영유아 안심 놀이 공간 확보) 육아종합지원센터 내 놀이 체험실* 확대하여 영유아들에게 미세먼지, 폭염, 폭한에도 안심하고 놀 수 있는 실내 놀이 공간 제공 * '18. 현재 183개소 운영, '19. 60개소 추가

□ 자연 속 놀이터 및 체험 프로그램 확산

- (가족단위 자연 체험) 국립공원, 휴양림 등을 방문해 프로그램 참여 시 아동이 좋아하는 뱃지, 마크 등을 수여해 가족 단위 방문 활동을 유도하는 프로그램 신설 (복지부, 환경부, 산림청 협업, '20~)

* 현재 중·고등학생 대상으로 시행되고 있는 국립공원 주니어레인저 등의 대상 연령대 확대(초등학생 등)하고, 프로그램 개편

- (자연 체험 기회 확대) 생태탐방, 자연 관찰, 산림 교육 등 지역 환경자원을 소재로 사회단체에서 운영하는 다양한 체험프로그램 지원

- '19년 환경방학 선포식 및 환경방학 프로젝트 추진(7~8월, 환경부·교육부 공동)

* 자연체험, 친환경 여름휴가 보내기, 4대 권역별 환경방학 캠프 등

- 국립공원생태탐방원(북한산, 설악산, 소백산, 내장산, 무등산, 지리산, 가야산, 한려해상)을 활용한 생태체험 프로그램 확대

- (산림교육센터·유아숲체험원 조성 확대) 유아가 숲에서 맘껏 뛰놀고 오감을 통해 자연과 교감하면서 건강한 삶과 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 산림교육센터* 및 유아숲체험원** 조성 확대

* ('18) 10개소 → ('19) 12개소, ** ('18) 176개소 → ('19) 214개소

5

창의적 놀이를 통해 잠재력을 키우는 학교

□ [시간] 유치원·초등학교 저학년 놀이 시간 확보

- (유치원·어린이집) 누리과정을 유아의 자율·창의·융합 능력을 키우는 '놀이 중심' 과정으로 개편
 - 또래와 상호작용하여 놀이할 수 있는 바깥 놀이 및 자유놀이 1일 1시간 이상 확보
 - 놀 권리와 쉼 권리를 보장하는 방과 후 놀이유치원 지속 확대 ('18. 51개 → '19. 500개)
- (초등 저학년) 학교 내 놀이시간 확보를 위해 학교여건에 따라 놀이 시간을 운영하는 지역별 우수사례 발굴 및 지원*
 - * 학교에서 활용 가능한 놀이프로그램 개발(~'19.12.) 및 보급 ('20.2)

【놀이혁신 시범학교 : 강원도 놀이밥 공감학교】

- 학교별 여건에 따라 1교시 시작 전과 쉬는 시간, 점심시간을 늘리거나 짬을 내 하루 40~100분의 놀이시간을 확보하도록 공간혁신, 놀이 교구 및 프로그램, 인력 등 지원

쉬는 시간 교실에서 놀이 활동



점심 시간 운동장에서 놀이 활동



- 블록수업 운영, 중간놀이 시간 등 다양한 모형 개발·활성화를 추진하고, 교육청·지역 사회 단위 우수사례 확산·교육청 지정 자발적 시범학교 운영
- 놀이에 대한 인식 개선 및 놀이시간 확대 방식에 대한 의견수렴 노력을 지속하고, 놀이시간이 포함된 교육과정 개발 (~'22)

□ [공간] 창의적 놀이를 위한 학교 공간 혁신

- (교실 개선) 저학년 교실은 학교 적응, 모둠활동 등에 용이한 아동 친화적 공간으로 개선
 - (놀이 활동 가능 공간 확보) 학교 내 여유 공간 및 자투리 공간 활용(복도, 현관 등)하여 안전한 실내 놀이실(놀이터) 마련
 - 운동장·체육관 등을 아동이 뛰고, 올라가고, 숨고, 눕는 등 다양한 신체 놀이 활동이 가능한 곳으로 탈바꿈
- * 개방형 창의·감성의 교실과 쉼터 등 학습 및 휴게공간 조성을 위한 영역단위 공간개선 : 5년간 총 5,000억원 투자 (약 1,250개교, 교당 4억원으로 가정)

[학교 공간 리모델링을 통한 놀이 친화 환경]

서울 면동초 1층 복도-놀이실 ('17년 꿈담사업)



일본 가나가와현 유치원-복도



경기 시흥초등학교
('16.세이브더칠드런 "놀이터를 지켜라")



경기 해솔 초등학교
('18.세이브더칠드런 "놀이터를 지켜라")



□ (프로그램) 놀 권리가 보장되는 프로그램 활성화

- (놀이연계 수업 확산) 학교 수업을 통해서 다양한 놀이 활동을 경험할 수 있도록 감각·신체표현 중심, 놀이연계·활동 중심 수업 확산
 - * 2015 개정 교육과정의 취지에 맞는 놀이·활동 중심 수업 운영 지원을 위한 교육청별 교육과정 컨설팅 운영('19년 연중)
- (지역사회 연계) 방학 중 학교 유휴시설을 활용하여 청소년들에게 진로체험 등 다양한 활동프로그램 지원
 - * (천안시 태조산 청소년수련관-학교 연계 사례) 천안 신촌초등학교 내 유휴공간에 일정 기간(8주, '19.1.10~2.28) 작은 수련관 조성하여 체험활동 프로그램 제공
- (체육수업 내실화) 초등학교 체육전담교사 확대 및 지역 내 체육단체·기업 등의 인적·물적 지원을 통한 체육수업 내실화
 - 학교체육 활성화를 위한 학교와 지역사회 간의 인적·물적 자원 지원 플랫폼인 교육지원청 단위 학교체육지역협의체 운영 확대 및 지속
 - * 교육지원청 별 협의체 운영비 지원 : ('16년) 100청 → ('17~'19년) 177청
- (1학생 1스포츠) 모든 학생들이 1종목 이상 학교스포츠클럽 활동에 참여할 수 있도록 다양한 학교스포츠클럽 운영 및 지원
 - 인성교육 실천 우수 학교스포츠클럽 확대 ('17.6,000팀→ '19.6,200팀), 인근 지역 거주 학생들이 함께하는 학교 스포츠클럽('19.12개 교육청 시범운영) 등
- (예술교육과정 내실화 지원) 1학생 1예술을 위한 예술동아리 다양화, 예술통합교육 지원을 위한 '모듈형 원격콘텐츠' 보급 등 예술수업 내실화
 - 예술교육 관련 정보에 대한 학생·학부모·교원의 접근 편리성을 위해 지역예술교육자원지도 앱 개발 추진
- (문화예술교육 확대) 초·중·고에 국악·연극 등 8개 분야 문화예술교육 강사 지원 확대
 - * ('17년) 8,628교, 5,237명 → ('18년) 8,344교, 5,282명 → ('19년) 8,481교, 5,158명

놀이터를 지켜라 리스트

사업 구분	사업 연도	아이들이 지은 놀이공간명	놀이터를 지켜라 호수	지역	
농어촌 놀이터	2015	도리터	3호	경상북도	의성군
		조물락	5호	강원도	영월군
		신기방기	10호	전라북도	완주군
	2016	군남 하늘보리터	14호	전라남도	영광군
	2017	지품팡팡	16호	경상북도	영덕군
		장승 놀이마루	24호	전라북도	진안군
		부석 올라올라	25호	경상북도	영주시
	2018	꿈틀 놀이터	39호	전라남도	장흥군
		물야하늘	41호	경상북도	봉화군
	2019	고창 놀이터	개소 예정	전라북도	고창군
		서천 놀이터		충청남도	서천군
		영주 놀이터		경상북도	영주시
		울진 놀이터		경상북도	울진군
공립형 지역 아동센터	2015	연당별빛	4호	강원도	영월군
		완주놀자	7호	전라북도	완주군
		안계	8호	경상북도	의성군
	2016	광천 꿈드림	11호	충청남도	홍성군
		이든샘	12호	강원도	영월군
		현서키즈	13호	경상북도	청송군
		시종밝은	15호	전라남도	영암군
	2017	별빛달빛	22호	강원도	정선군
		영해 푸른꿈	23호	경상북도	영덕군
		영광 알록달록	27호	전라남도	영광군
	2018	석포행복	37호	경상북도	봉화군
		꿈자람	42호	충청남도	부여군
		꿈끼	43호	전라북도	고창군
	2019	태안 지역아동센터	개소 예정	충청남도	태안군
		순창 지역아동센터		전라북도	순창군
신안 지역아동센터		전라남도		신안군	
도시 놀이터	2015	세화어린이공원	1호	서울특별시	종량구
		상봉어린이공원	2호	서울특별시	종량구
	2016	달님어린이공원	9호	서울특별시	강동구
	2017	색동어린이공원	19호	서울특별시	강북구
	2018	개나리어린이공원	26호	서울특별시	도봉구
		초록숲놀이터 (마들체육공원놀이터)	30호	서울특별시	노원구
	2019	다운어린이 공원	45호	서울특별시	강서구
		울진 놀이터	개소 예정	경상북도	울진군
성주 놀이터		경상북도		성주군	
상주 놀이터	경상북도	상주군			

사업 구분	사업 연도	아이들이 지은 놀이공간명	놀이터를 지켜라 호수	지역	
잘 노는 우리학교 만들기	2015	시흥초등학교 시나래터	6호	경기도	시흥시
	2017	중산초등학교 땀가땀가	17호	전라북도	전주시
		덕일초등학교 덕일 꿈 키움터	18호	전라북도	전주시
		동탑초등학교 놀이놀이팡팡	20호	서울특별시	동대문구
		유현초등학교 하늘정글집	21호	서울특별시	강북구
	2018	완산서초등학교 완산서랄랄라	28호	전북전주시	서완산동
		안명초등학교 나무의 성	29호	경상남도	김해시
		대성초등학교 대성초 비밀기지	31호	전라북도	전주시
		송북초등학교 송북참새방앗간	32호	전라북도	전주시
		경동초등학교 경동놀이아지트	33호	대구광역시	
		의창초등학교 숲속 꿈 다람쥐	34호	세종특별자치시	
		부흥초등학교 재미로	35호	인천광역시	
		해솔초등학교 해솔꿈터	36호	경기도 파주시	
		서창초등학교 환상의 나라 치즈랜드	38호	경상남도	양산시
		전민초등학교 키즈카페 II	40호	대전광역시	
		남덕초등학교 신나는 남덕월드	44호	대구광역시	
	2019	입석초등학교 상상놀이터	46호	대구광역시	
		선화초등학교 콩콩 놀이터	47호	대전광역시	
		대양초등학교 해드레 쉼터	48호	대전광역시	
		호계초등학교 호계무지개놀이터	49호	울산광역시	
		농소초등학교 알록달록 동화놀이터	50호	울산광역시	
		동북초등학교 동북꿈틀꿈틀ZONE	51호	전라북도	전주시
		인후초등학교 인후놀벤저스	52호	전라북도	전주시
		냉천초등학교 비밀의 숲	53호	경기도	고양시
		용마초등학교	개장 예정	경기도	용인시
		무등초등학교		광주광역시	
		금부초등학교		광주광역시	
	전주시 17개교 컨설팅				



후원 기업

 글락소스미스코리아	 롯데제과	 삼성전자	 손오공
 씨프로그래밍	 이니스프리	 이케아	 코오롱
 티웨이항공	 현대자동차	 한솔제지	

교육청, 교육지원청

서울특별시교육청	경기도교육청	전라북도교육청	울산광역시교육청
대구광역시교육청	대전광역시교육청	광주광역시교육청	경상남도교육청
세종특별자치시교육청	경기도고양교육지원청	경기도용인교육지원청	대구동부교육지원청
서울특별시 동부교육지원청	서울특별시 성북강북교육지원청		

건축사

가이아글로벌	건축사무소 고요	건축사사무소 소수	건축사사무소 숲	건축사사무소 유니트유에이
건축사사무소 유어예	건축스튜디오 사람	건축사사무소 53427	경기대학교 대학원 커뮤니티디자인 연구실	
레트로 건축	바우 건축사사무소	봄도시 건축	상하 건축사사무소	소솔 건축사사무소
스마트 건축	시안 건축사사무소	예감 건축사사무소	이태아키텍츠	이와임 건축사사무소
조경작업소 울	(주) 아이땅	짓다 건축사사무소	청우편스테이션	AULA
EUS+ 건축	KYU 건축사무소	Open Plus		

시공사

가온엔터프라이즈	그리크지않은집	네츄럴시퀀스	누리마루
더엠하우스	더치건설	디오건축	디자인하임
리더스피디	망치소리	맹그로브	비사이드디자인
소호주택건설 (주)	쓰리스퀘어	(주) 아이땅	아트니어링
일흥건설	(주) 에이원	청우편스테이션	천마건설
현대체육산업 (주)	BH 아키텍츠		

기록 (사진)

강정구	권순일	김수현	김윤섭	이세영
이승재	정경애	조재무	홍정택	

기타 협력기관

놀공	대한건축사협회	사회복지공동모금회
한국장애인개발원	SBS 희망 TV	PXD

동아
지켜라



동아
지켜라



동아
지켜라



동아
지켜라

Year for Children

