

# Re:Play Forum

## 놀이를 보는 새로운 시선



| 일시 | 2018년 12월 4일(화), 14:30 ~ 17:30

| 장소 | 공공그라운드 001스테이지

| 주최 | C\_program SOHO IMPACT

| 후원 |  NEXON Foundation

  
SOHO  
BRICKS

## Re:Play Forum 개요

Re:Play Forum은 다음 세대의 건강한 성장을 위해 놀이(Play)에 투자해온 국내외 전문가들의 혁신적인 투자/지원 사례를 공유하는 행사입니다.

- 주제: 놀이를 보는 새로운 시선
- 프로그램

시간	제목	참여자
14:30~14:40	Welcome	<사회> 김정민 (C Program), 박선민 (SOHO Impact)
14:40~15:40	세션 1. 놀이 '공간'에 투자한다는 것은	<발표> 엄윤미 (C Program 대표) <패널> 김이삭 (헬로우뮤지움 관장) 제충만 (前 세이브더칠드런) 최이명 (도시계획학 박사) 신혜미 (Play Fund 매니저)
15:40~16:00	Break	
16:00~17:00	세션 2. 놀이를 통해 성장의 기회를 제공한다는 것은	<발표> 프리아 베리 (SOHO Impact 대표) <패널> 리아 헤인즈 (Two Bit Circus Foundation 대표) 나원길 (초록우산어린이재단) 엔크진 밧차르갈 (GerHub 대표) 정종욱 (브레이너리메이커스 대표)
17:00~17:30	Wrap up	엄윤미 (C Program 대표) 프리아 베리 (SOHO Impact 대표)

## Re:Play Forum을 개최하며.



‘놀이’에 투자한다는 것은 의미있고 즐거운 만큼 낯설고 어려운 일이기도 했습니다. 좋은 파트너(Player)들을 만난 덕분에 놀이터와 미술관, 작업실과 같은 새로운 공간을 만들고, 어린이들을 대하는 원칙을 배워 갈 수 있었습니다.

이제, 다른 의미에서의 파트너(Enabler)들을 만나 더 많은 상상을 할 수 있을 것 같습니다. 소호임팩트와 넥슨재단, 그리고 추위를 뚫고 모여 주신 많은 재단/기업 사회공헌 담당자분들과 같이 더 많은 파트너들을 찾고, 응원할 수 있기를 기대합니다. 더 많은 상상의 공간들이 현실이 되기를, 어린이들이 당연하게 누리는 공간들이 동네마다 생겨나기를 바랍니다. 더 많은 손과 머리와 마음이 필요한 일이겠지요. 오늘은 그 손과 머리와 마음이 처음 만나는 자리였다고 생각합니다.

모시지 못한 분들께 우선 자료집으로 인사를 드립니다. 자리가 작고 시간이 부족해 우선 투자자분들과 자리를 마련했지만, 앞으로 더 많은 분들을 만나뵙기를, 다양한 상상을 나눌 수 있기를 기대합니다.

엄윤미 (C Program)



지난 리:플레이 포럼은 놀이와 학습 분야의 글로벌 리더 및 혁신가들이 서울에서 모인 최초의 행사였습니다. 창의적 놀이에 대한 논의를 통해 다양한 영감을 얻을 수 있었습니다. 연사들의 구체적인 사례 소개는 놀이가 다음세대 리더에게 필요한 21세기 역량 습득에 필수 요소임을 이해하는 데 많은 도움을 주었습니다.

앞으로 나아갈 우리의 목표는 펀더, 실행가, 그리고 소셜 벤처 리더들이 힘을 모아, 놀이의 새로운 가치를 발견하고 확산할 수 있도록 격려하는 것입니다. 본 포럼은 그러한 노력의 첫 걸음이었습니다.

포럼의 공동주최자 C Program, 그리고 후원사 넥슨재단과 소호브릭스에 감사의 말씀을 전합니다. 그리고 소호임팩트의 벤처 필란트로피 파트너로 세계 곳곳에서 변화를 만들어가고 있는 투빗서커스재단, 이매지네이션닷오알지, 게르허브, 방글라데시 영국문화원, 브레이너리 메이커스와 초록우산어린이재단에도 감사를 포함합니다.

프리아 베리 (소호임팩트)

## 연사 소개 - 세션 1. 놀이 '공간'에 투자한다는 것은

---



엄윤미  
(C Program)



김이삭  
(헬로우뮤지움)



제충만 (前 세이브 더칠드런)



최이명  
(도시계획학 박사)



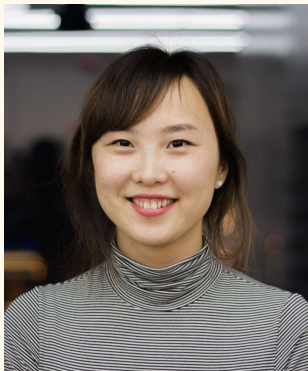
신혜미  
(Play Fund 매니저)

## 연사 소개 - 세션 2. 놀이를 통해 성장의 기회를 제공한다는 것은

---



프리야 베리  
(SOHO Impact)



엔크진 바차르갈  
(GerHub)



리아 헤인즈 (Two Bit  
Circus Foundation)



정종욱  
(브레이너리메이커스)



나원길  
(초록우산어린이재단)

## 세션 1. 놀이 ‘공간’에 투자한다는 것은

### 발표. 어린이를 위한 열린 공간과 놀이 환경

[C Program](#)은 2014년에 창업자들이 모아주신 기금으로 벤처 필란트로피라는 낯선 방식으로 설립된 회사입니다. 재무적인 성과뿐 아니라 눈에 보이지 않는 성과까지 꼼꼼히 보는 펀드로서 플레이펀드와 러닝 펀드로 구성되어 있습니다. 그중 플레이 펀드는 아이들의 호기심을 지키는 인프라스트럭처를 만들고 확산하는데 투자하고 있습니다. 구체적으로는 놀이의 공간, 기회, 그리고 대화를 만들어가기 위한 데이터, 리서치에 투자하고 있습니다.

공간에 초점을 맞추는 이유는 최근 세이브더칠드런의 연구를 통해 아이들이 놀고 싶을 때 갈 수 있는 공간이 있는지가 아이들의 행복에 큰 영향을 준다는 것을 알게되었기 때문입니다. 또한 투자하는 입장에서 물리적인 환경인 ‘구체적인 공간’을 하나씩 만들어 그 모델을 확산하는데 기여할 수 있다고 생각합니다. C Program이 공간에서 중요하게 생각하는 것은 부모의 노력, 경제적인 격차와 관계없이 누구나 갈 수 있는 **공공성**, 일상 속 **접근성**, 공간에서 하고 싶은 것을 할 수 있는 **주도성**입니다. 이를 고려한 구체적인 공간의 사례로서 4개의 프로젝트를 소개합니다.

#### 공간 1. 아이들의 작업실 [DD238](#)

Q. 초등학교 바로 앞에 매일 드나들면서 하고 싶은 걸 마음대로 할 수 있는 작업실이 있다면?

DD238이란 공간은 저희와 리마크프레스가 함께 했던 실험입니다. 접근성을 고려해, 초등학교 바로 앞에 길을 건너지 않아도 아이들이 혼자서 언제든지 올 수 있는 공간으로 선택했습니다. 주도성을 위해 공간에서는 아이들을 환대하지만, 작업을 가르치거나 시키지 않도록 3가지 원칙(질문합니다/ 보여줍니다/ 기다립니다)을 중요하게 고수했습니다. 아이들에게 요구되는 건 딱 2가지인데 자유롭게 작업을 하는 것과 작업 노트를 쓰는 것입니다. 공공성을 유지하고자 아이들에게 입장료를 받지 않기 때문에 정부 지원금, 커뮤니티 후원, 릴레이 펀드 등 지속성을 찾는 실험이 계속되고 있습니다.

만약 아이들의 작업실과 같은 공간이 초등학교 옆에 하나씩 있으면 어떨까요? 공간과 사람, 콘텐츠가 합쳐질 때 새로운 실험과 경험이 만들어지는데, 우리는 어떤 이바지를 할 수 있을까요?

#### 공간 2. 어린이미술관, 동네미술관 [헬로우뮤지움](#)

Q. 예술을 만나는 첫 경험은 어떤 것이어야 할까?

헬로우뮤지움에서 아이들은 누워서 그림을 보고 창문에 그림을 그리고 선생님과 이야기하고, 뛰고 소리 지르고, 작품을 만집니다. 헬로우뮤지움 덕분에 매년 1만 명이 넘는 아이들이 “뛰지 마”, “만지지마”, “조용히 해야 해” 이야기에서 벗어나 아이들의 눈높이에 맞는 공간에서 예술을 만나는 첫 경험을 쌓아가고 있습니다. 놀이 공간이라는 게 이런 공간이 될 수도 있다고 생각합니다. 만약 이런 공간이 동네마다, 도시마다 생긴다면 아이들은 어떤 경험을 하게 될까요? 이런 공간이 유지되려면 우리는 어떤 기여를 할 수 있을까요?

### 공간 3. 어린이 놀이환경 개선 프로젝트, [군산](#)

Q. 지금 가장 필요한 투자가 무엇인지 우리는 알고 있을까?

중랑구에서 놀이터를 짓고 나서 군산시를 비롯해 많은 분이 놀이터를 함께 짓자는 연락을 주셨습니다. “군산에 정말 놀이터가 제일 필요한 게 맞을까?” 라는 질문이 생겼고, 군산시 놀이터를 전수조사하면서 시민들의 이야기를 들어봤습니다. 놀랍게도 이미 있는 놀이터들의 관리가 잘되었으면 좋겠다는 말이 가장 많았고 초등학교 중 학년 이상의 아이들은 본인에게 놀이터가 재미없다는 의견도 많았습니다. 그래서 인접한 놀이터 3곳을 <놀이구역>으로 묶고 서로 다른 놀이터를 만들었습니다. 자전거, 키포드를 탈 수 있는 놀이터, 모험을 즐기며 기어 올라갈 수 있는 놀이터, 아주 어린 아이들이 놀 수 있는 놀이터, 이 세 놀이터를 한 동네에 묶어서 만들었고 군산시에서는 주차 금지, 금연 지역 안내 등 관리를 신경 써주고 계십니다. 하나의 놀이터를 넘어, 전체 놀이 환경을 개선하기 위해 우리는 어떤 기여를 할 수 있을까요?

### 연구 1. [아이들이 놀기 좋은 동네 연구](#)

Q. 아이들이 맘껏 뛰어놀 수 있는 동네는 어떤 기준으로, 어떻게 알아볼 수 있을까?

우리는 과연 도시에서 아이들이 마음껏 뛰어놀 수 있도록 충분한 배려를 하고 있는가라는 생각을 했습니다. 동네 연구자, 최이명 박사님께서 아이들에게 GPS를 달아서 오후 시간에 어떻게 돌아다니는지, 어디서 얼마나 노는지 직접 들여다보고 연구하셨습니다. 연구를 바탕으로 아이들이 놀기 좋은 동네의 체크리스트를 만들었고 지자체에서 담당 지역을 진단해볼 수 있는 진단 도구를 만들었습니다.

저희가 이렇게 4개의 프로젝트를 통해 공간을 만들거나 리서치를 하거나 전수조사를 통해 이전에 안 해봤던 놀이터의 접근을 해보기도 했습니다. 지금까지 투자를 하는 입장에서 프로젝트를 설명했습니다. 실제 프로젝트를 직접 진행한 파트너의 입장에서 놀이를 위한 실험에 투자를 받았다는 건 어떤 의미인지, 이어가고 싶은 실험과 어떤 응원, 지원이 필요한지 패널 세션을 통해 구체적인 이야기를 나누어보도록 하겠습니다.

## 패널 세션

### 1. 외부 자원이 전문가, 비영리기관, 연구자에게 어떤 역할을 할 수 있나요?

**Q.** (엄윤미) 외부의 펀딩을 받아서 동네 미술관이란 실험을 해본 건 어떤 의미였을까요?

**A.** (김이삭) 한 문장으로 이야기하자면 “아티스트에서 기업가로”라는 생각을 합니다. 외부의 펀딩, C Program을 만나기 전에는 자기 목적성, 즉 우리가 하고 싶고, 필요하다고 믿는 미션을 성취하기 위해 미술관을 운영했다면 이제는 어떻게 확산할지 고민하고 의사 결정할 때 기업가 마인드를 가질 수 있게 된 것이 큰 차이인 것 같습니다. 그리고 동네 미술관이라는 작은 커뮤니티에 집중하는 새로운 모델을 함께 실험해볼 수 있다는 것도 굉장히 큰 의미였습니다.

**Q.** (엄윤미) 세이브더칠드런이 안 해보신 일을 할 땐 어떤 좋은 점, 다른 점이 있었나요?

**A.** (제충만) 이제는 NGO도 누군가와 협력하지 않으면 제대로 된 임팩트를 만들기 어려운 시대라고 생각합니다. 그런 상황에서 사회적 의미, 가치를 알고 있는 외부 기관의 도움을 받는다는 건 지원을 받는 게 매우 컸습니다. 또한 상상으로 시작한 아이디어를 현실화하고, 현실적인 임팩트로 만들어갈 때 외부 기관의 객관적인 시각이 정말 많은 도움이 되었습니다.

**Q.** (엄윤미) 해보고 싶던 연구에 누군가가 투자를 했다는 게 어떤 의미였나요?

**A.** (최이명) 전문적으로 논문을 쓰고 학교에서 하는 연구가 아니라, 두 아이의 엄마이자 그간 동네를 연구하며 쌓아왔던 고민을 해소할 기회를 주셨다는 것에 대해서 굉장히 감사하고 있습니다. 공공기관의 기금과는 달리 C Program과의 협업에서는 연구 처음부터 목적을 함께 하고, 연구가 종료된 시점에도 어떻게 활용할지 인사이트를 서로 주고 받으며 소통하는 점이 인상적이었습니다.

**A.** (엄윤미) 연구에 투자를 한다는 것은 생각보다 더 좋은 것 같습니다. 저희가 하는 많은 일이 사회가 이렇게 바뀌면 좋겠다는 당위성의 이야기를 많이 하는데, 연구 데이터 덕분에 대화가 구체적으로 이뤄질 수 있게 되는 것 같습니다.

### 2. 지금 실험이 와 있는 지점은 어디인가요? 어떤 질문이 남아있나요?

**Q.** (엄윤미) 지금의 실험이 어디까지 와 있을까요?

**A.** (김이삭) 첫 번째 챕터가 종결되는 시점이라고 생각합니다. 동네미술관이라는 비전을 세우고 함께 실험하는 3년의 시간 동안 관객이 3.5배, 재정자립도는 10배 정도 증가했습니다. 그뿐만



아니라 동네에 있는 작은 미술관으로 시작했지만, 울산, 광주, 제주 등 정말 많은 지역에서 관객들이 찾아오고 있습니다. 다음으로 넘어갈 챕터는 동네에 중점을 뒀던 것을 어떻게 더 많은 지역의 아이들에게 나눌 수 있을까, 확산 부분을 함께 고민하고 있습니다.

**Q. (엄윤미)** 작업실에 관심을 가지시는 분들이 많은데 어떤 일을 하실 수 있을까요?

**A. (신혜미)** 아이들이 경제적 부담 없이 작업실에서 작업하려면 운영비 펀딩이 필요하기 때문에 저희와 같은 릴레이 펀드가 되어주시는 것도 굉장히 중요합니다. 그리고 최근엔 임대료 등 운영비 부담을 줄이면서 작업실 요건을 맞춰가는 환경을 찾는 실험을 이어가고 있습니다. 예를 들어 청소년들을 위한 공공 공간 안에 작업실을 팝업식으로 열어보는 실험을 하고 있습니다. 이처럼 기존에 잘 갖춰진 공간 안에 아이들을 위한 공간이 이식될 수 있도록 다양한 장소를 소개해주시면 좋을 것 같습니다. 운영비 부담을 줄일 수 있는 지원을 환영합니다.

### 3. 놀이에 더 많은 투자, 지원을 얻기 위해 정성적인 평가를 어떻게 하나요?

**A. (제충만)** 놀이 공간을 볼 때 몇 명의 아이들이 이용하는지를 보면서 동시에 공간이 얼마나 활성화되어있는지, 특히 지역 주민들이 얼마나 그곳을 활용하고 있는지를 같이 봅니다. 지역 주민들이 만드는 과정에서 함께 참여하고 그 공간의 관찰자가 되어주시는 것이 중요합니다.

놀이 공간이 아이들에게 주는 변화 측면에서는 신흥초와 함께했던 연구 결과를 소개하고 싶습니다. 아이들이 안전한 공간에서 맘껏 놀았을 때 어떤 변화가 일어나는지 4개월간 연구를 했습니다. 결과적으로 놀면서 전두엽이 발달하면서 공부에 대한 관심이 늘고, 선생님, 친구들과 관계가 좋아지고 스트레스를 견디는 힘, 어려운 일을 이겨내는 힘이 늘어났습니다.

**A. (김이삭)** 우리 미술관은 연구를 하기보다 전문 인력들이 아이들 그림을 보며 어떻게 변하는지 봅니다. 미술관 아이돌이라고 가정 형편이 독특한 아이들을 일주일에 한 번씩 초대하는 프로그램을 3년째 하고 있는데, 아이들의 그림을 처음 그렸던 그림과 비교해보면 정말 많이 변화했습니다. 놀이를 통해 예술을 만나고 이런 활동을 통해 아이들의 삶이 어떻게 달라졌는지 아이들의 그림 한 장에서 굉장히 많이 느껴집니다.

**A. (엄윤미)** C Program의 경우에는 어떤 여건, 환경이 아이들에게 필요한지 몇 가지 원칙을 믿고 원칙에 부합하는 공간에 일단 투자를 합니다. 개별 프로젝트들을 하나로 묶어서 볼 땐 “놀이에 투자했더니 이렇더라”는 임팩트 리듬에 기반한다면, 프로젝트별로는 임팩트를 엄격하게 봅니다. 예를 들어 헬로우뮤지움은 관객 수, 다시 오는 관객, 아이들의 만족도, 그림이 변하는 것 등을 보기도 하고 학교 공간을 개선했을 때는 적외선 탐지기를 달아 공간에 아이들이 얼마나 머무르는지 6개월간 측정하기도 했습니다.

#### 4. 놀이 공간에 투자하는 첫 실험, 첫 시도를 한다면 어떤 기회가 있을까요?

A. (신혜미) 작업실 프로젝트에서 말씀드린 것처럼 공간에 투자한다는 건 공간 자체라기 보다 아이들의 경험에 투자하는 것으로 생각합니다. 경험을 만들어내는 요소는 물리적 환경 외에도 아이들을 만나는 어른, 어른들이 아이들에게 전하는 경험의 재료(콘텐츠)가 있습니다. 처음부터 모든 펀드가 이 전체를 투자하면서 기획할 수는 없기 때문에 물리적 환경이 좋은 곳에는 적합한 사람을 길러내는데 투자할 수 있습니다. 처음부터 모든 공간에 전부 투자한다고 생각하기보다 자원, 전문성을 더하는 관점으로 보시면 더 편안하게 실험에 조인하실 수 있습니다.

#### 5. 앞으로 필요하신 응원과 지원이 있다면 무엇인가요?

A. (최이명) 저는 연구가 어떤 행동을 할 때 그 행동이 가장 효율적으로 나타날 수 있는 지점을 알려주는, 어떤 작업을 하기 위한 가장 빠른 지름길을 알려주는 기초 데이터라고 생각합니다. 예를 들어 C Program과의 15개월 연구를 통해 GPS 기반으로 아이들 행태가 어떠한지도 보고 동네별 진단 결과도 도출할 수 있었습니다. 후속 연구로는 본인 동네 환경이 얼마나 좋은 놀이 환경인지 알려주는 IT 기반의 서비스를 만들거나 건설 쪽 디벨로퍼와 함께 아동 특화 단지처럼 아이들이 놀기 좋은 동네의 형태, 모델 결과를 볼 기회를 만들고 싶습니다.

A. (제충만) 대한민국에서 놀이 인프라에 가장 투자가 필요한 지역은 농어촌이라고 생각합니다. 45%정도 되는 놀이터가 15%밖에 안 되는 수도권에 모여 있고 옛날처럼 산, 들로 뛰어다니는 아이들이 없는 현실을 고려했을 때 농어촌의 방임 문제가 굉장히 심각합니다. 기업에서 새로운 시도를 할 때 농어촌 아이들을 대상으로 한다면 더욱더 좋은 시도가 될 것 같습니다. 또한 놀이라는 것이 우리 사회가 아이들을 어떻게 바라보는지와 밀접하게 닿아 있기에 아이들을 바라보는 시각 자체의 변화를 만들기 위해 제가 할 수 있는 일이 무엇인지 고민하고 있습니다.

#### 6. 정부 차원에서 어떤 해결책을 내놓고 있나요?

A. (신혜미) 정부에서 SOC 차원의 체육시설 등 공간에 대해 투자를 하고 있습니다. 다만 군산시와 일을 하며 느낀 점은 첫 사례가 없으면 예산을 받기 어렵다는 점입니다. 군산시에서 74개 놀이터를 전수조사하는 사례를 만들면서 데이터가 생겼고, 데이터를 기반으로 다음 놀이터를 개선할 수 있는 명분이 생겨 2배 이상의 예산을 받으셨습니다. 공간과 관련한 펀딩이 많아지고 있지만, 첫 사례가 없이는 예산을 확보하기 어렵기 때문에 첫 사례를 만들기 위한 노력을 함께하면 좋을 것 같습니다.

## 7. 여기 계신 분들과 함께하고 싶은 일은 무엇인가요?

**A. (신혜미)** 저희가 놀이와 관련된 다양한 투자를 하면서 결국 공간이라는 이야기를 하는 건 아이들은 어른과 달리 24시간 내내 동네에 있기 때문입니다. 이토록 동네 환경 자체가 아이들에게 굉장히 중요한 환경임에도 아이들을 고려하지 않은 경우가 많습니다. 그래서 저희는 장기적으로 아이들이 뛰어놀기 좋은 동네를 만드는 인프라를 만드는 일에 투자하려고 합니다. 작업실이든 미술관이든 박물관이든 동네 전체가 아이들을 환대할 수 있는 공간으로 채워질 수 있도록, 여기 계신 분들이 공간을 만들 때 재료와 사람을 함께 만들어내는 일의 요소요소에 함께 투자를 해주시면 좋겠습니다.

**A. (엄윤미)** 지자체의 경우 시공 비용, 즉 물리적 환경을 짓는 데는 투자를 할 수 있지만 사람, 콘텐츠에 돈을 쓰는 게 어려운 경우가 많습니다. 상대적으로 유연한 사적 영역의 펀드가 콘텐츠, 사람 쪽에 투자하고 시공 비용 등을 공공에서 투자하여 첫 사례가 만들어지면 이후에 예산이 생기고 확산되는게 쉬워질거라 기대합니다. 그래서 C Program은 앞으로 돈의 쓰임을 어떻게 다르게 해서 지자체와 함께 사례를 만들어갈 수 있을지 고민하고 있습니다. 저희가 꿈꾸는 미래가 지도에 아이들을 위한 좋은 공간들이 빼곡해지는 모습인데 한 회사가 할 수 있는 일은 아니라고 생각합니다. 이런 대화가 더 많아지고, 함께 할 수 있는 분들이 많아졌으면 좋겠습니다.

## 세션 2. - 놀이를 통해 성장의 기회를 제공한다는 것은

### 발표. 놀이를 통해 만드는 미래

#### 소호임팩트 소개

소호임팩트는 브릭 놀이를 통해 다음세대의 창의성을 증진시키기 위한 목적으로 넥슨의 창업자에 의해 창립되었습니다. 우리의 미션은 놀이를 통해 다음세대의 문제해결사와 리더를 양성하는 것이며, 이는 커뮤니티 파트너들과의 협업을 기반으로 이뤄집니다.

소호임팩트는 벤처 필란트로피 방식으로 파트너를 지원합니다. 먼저, 창의적 놀이 프로그램을 개발하고 운영할 수 있도록 콘텐츠 개발, 공간 조성 및 관련 연구를 위한 **펀딩**을 제공합니다. 거기에 더해 **브릭(brick)**을 제공합니다. 우리의 파트너들에게 제공되는 브릭은 각자가 활동하는 문화권 및 프로그램의 목적을 고려하여 맞춤형 제작합니다. 마지막으로 **역량지원**입니다. 소호임팩트의 목표는 단순히 브릭 놀이 프로그램을 제공하는 것에 그치지 않습니다. 우리와 함께하는 파트너들도 함께 성장해야 한다고 믿습니다. 뛰어난 역량을 갖춘 조직일수록, 훌륭한 성과를 내는 게 당연하기 때문입니다. 소호임팩트의 중요한 책임 중 하나는 우리의 파트너들과 함께 창의적 놀이 무브먼트(movement)를 만들어내는 것입니다.

#### 소호임팩트 포트폴리오 들여다보기

##### 1. 게르허브 GerHub ([www.gerhub.org](http://www.gerhub.org))

놀이는 사회 혁신의 매개체가 될 수 있습니다. 소호임팩트의 몽골 파트너인 게르허브는 울란바타르의 게르촌(Ger District)에서 발생하는 다양한 사회적, 환경적 문제를 해결하기 위해 세워진 조직입니다. 우리는 몽골의 청소년들이 자신들이 직면한 문제들에 대해 스스로 솔루션을 개발할 수 있도록 돕는 새로운 리더십 개발 프로그램을 개발하였습니다. 게르허브의 프로그램에 참가하는 학생들은 커뮤니티 도시설계자가 되어 스스로 도시를 기획해보기도 하고, 주거 공간을 디자인하면서 자신들이 변화의 주역이 될 수 있으며, 변화를 만드는 데 필요한 도구를 가지고 있음을 배우게 됩니다.

##### 2. 투빗서커스재단 Two Bit Circus Foundation ([www.twobitcircus.org](http://www.twobitcircus.org))

투빗서커스재단은 소호임팩트 창립 후 첫 번째 파트너로, 브릭을 프로토타이핑의 도구로 활용하여 어린이들이 자신의 아이디어를 현실화할 수 있도록 지원하고 있습니다.

투빗서커스재단은 브릭 놀이를 기존의 스팀랩(STEAM Lab; 과학, 기술, 공학, 인문/예술, 수학 융합교육을 지향하는 메이커 공간)에 성공적으로 통합하여, 현재 미국 로스앤젤레스 지역 130여개 공립 학교에서 운영하고 있습니다. 또한 소외지역에서 커뮤니티 주도의 스팀 카니발(STEAM Carnival)을 매년 개최하고 있습니다.

### 3. Imagination.org ([www.imagination.org](http://www.imagination.org))

이미지네이션닷오알지는 케인이라는 어린 남자아이로부터 영감을 얻어 시작된 기관입니다. 당시 9살이었던 케인은 자동차 수리공인 아버지의 작업실에서 발견한 골판지로 오락용 게임들을 만들어냈습니다. 이미지네이션닷오알지는 지역 주민들이 케인의 오락실을 발견하고 난 후 창립되었습니다. 어린 아이로부터 시작한 작은 아이디어가 지금은 글로벌 네트워크가 되었습니다. 이미지네이션닷오알지는 현재 150여개 플레이 챕터(play chapter)를 운영하고 있으며, 놀이에 관심있는 누구든 원하면 챕터를 만들어 활동할 수 있습니다.

### 4. British Council Bangladesh ([www.britishcouncil.org.bd](http://www.britishcouncil.org.bd))

놀이는 포용성의 도구가 될 수 있습니다. 소호임팩트는 방글라데시 영국문화원과의 새로운 파트너십을 통해 방글라데시의 낡은 공공도서관 시스템을 개선하는 한편, 브릭 놀이 프로그램을 도입하여 도서관을 커뮤니티 창의 공간으로 탈바꿈시키기 위해 노력하고 있습니다. 본 파트너십의 또 다른 중요한 축은 방글라데시의 소녀와 여성의 역량 개발을 지원하는 일입니다. 영국문화원의 EDGE(English and Digital for Girls' Empowerment; 소녀들의 역량 강화를 위한 영어 및 디지털 교육)프로그램에 브릭 놀이를 융합하여 시너지를 내고자 합니다.

### 5. ChildFund Korea & Brainery Makers

소호임팩트는 초록우산어린이재단과 브레이너리 메이커스와의 파트너십을 통해 메이커 운동(Maker Movement)을 가속화하는 매개체로서의 놀이에 주목합니다. 양질의 교육 기회에서 벗어나 있는 어린이들에게 브릭을 포함한 메이커 키트와 메이커 교육을 제공하며, 이 과정에서 대학생들이 메이커 선생님이로 참여할 수 있도록 지원합니다.

## 끝없는 가능성을 열어주는 놀이

소호임팩트의 포트폴리오를 보시듯, 놀이는 끝없는 가능성을 열어주는 하나의 수단입니다. 상상력을 펼칠 수 있게 해주고, 서로 연결될 수 있도록 하며, 협력을 유도합니다. 무엇보다 놀이는 즐겁고 재미있습니다. 더 깊은 대화를 이어나가기 위해 패널을 모십니다.

## 패널 세션

### 1. 놀이를 통해 4C\*는 어떻게 키워지는가

\*창의성(Creativity), 소통력(Communication), 비판적 사고(Critical Thinking), 협동심(Collaboration)

**Q.** 투빗서커스재단의 스팀랩(STEAM Lab)을 통해 어린이의 창의력 개발에 어떻게 기여하고 있는지 소개해주세요.

**A.** (리아 헤인즈) 투빗서커스재단 스팀랩은 (재활용 재료들을 이용하기 때문에) 친환경적이고 비용 효율적입니다. 그러나 무엇보다 스팀랩의 가치는 **현 시대를 사는 어린이들의 65%가 기존에 없던 직업에 종사할 것**이라는 사실과 관련이 있습니다. 왜냐하면 스팀랩에 참여하는 어린이들은 처음 보는 재료로 무언가를 만들어내야 하기 때문입니다. 만약 여러분이 아이에게 로봇 세트를 사준다면, 아이는 설명서를 보고 정해진 것을 따라 만드는 데 그칠 것입니다. 그러나 아이에게 무작위 재료와 낡은 모터를 쥐어 줬을 때, 아이가 그 재료들을 가지고 로봇을 만들겠다고 결심한다면, 그 순간 아이는 문제 해결력과 비판적 사고력을 가동시킬 것입니다. 미래의 발명가가 되는 것입니다.

**우리 아이들을 가르치는 방식을 바꾸는 것이 저희의 목표입니다.** 좀 더 적게 설명하고, 좀 덜 간섭하는 것이죠. 더 많은 선생님들이 아이들과 함께 하면서 “이렇게 시도해볼까”라고 했으면 좋겠습니다. 그리고 아이들이 질문을 했을 때 바로 정보를 주기보다는 아이들이 스스로 조사를 할 수 있도록 도와주는 역할을 하였으면 좋겠습니다.

아이들이 만드는 모든 것은 스팀랩에서는 다 환영입니다. 우리는 아이들이 만들고자 했지만 잘 만들어내지 못했던 것들, 무엇이 잘못되었는지 몰랐던 것들에 대해 함께 이야기합니다. 중간에 실패를 했더라도, 그것이 성공의 과정이라고 알려주는 것이 중요합니다.

**Q.** 놀이는 메이커 교육의 영역에서 어떤 의미가 있을까요? 구체적인 사례 소개 부탁드립니다.

**A.** (정종욱) 메이커 교육은 불확실한 미래를 살아갈 우리 아이들에게 어떠한 문제라도 해결해낼 수 있는 문제를 해결해낼 수 있는 역량을 키우는 교육입니다. 생각만 하고 있는 것이 아니라, 자신의 생각을 눈에 보이는 무엇으로, 직접 손으로 또는 도구와 장비를 이용해서 만들어낼 수 있는 기회를 제공하는 것으로 이해해주시면 되겠습니다.

4C 역량은 미래를 살아갈 아이들에게 굉장히 중요합니다. 최근에는 4C에 **컨텐츠(content)**와 **자신감(confidence)**를 더해 6C를 이야기하고 있습니다. 기존의 요소들은 측정하기가 굉장히 어려웠지만, 아이들이 경험을 통해서 무엇인가를 축적하고 그 과정을 통해서 자신감을 가지게

되는 것은 쉽게 확인할 수 있는 것이기 때문에 메이커 교육에서는 그러한 콘텐츠, 자신감을 아이들에게 심어주려고 노력하고 있습니다.

하나의 예를 들겠습니다. 중학교 1학년 아이들에게 자신들이 갖고 놀 장난감을 분해하라는 과제를 주었습니다. 많은 사람들이 하지 못할 것이라고 생각했습니다. 그러나 아이들은 자신이 갖고 놀던 장난감을 하나도 남김없이 분해했습니다. 그이후에 아이들은 더 이상 장난감을 갖고 노는 아이가 아니라 하나의 인격체로 성장해서, 더 큰 것을 배우려는 자신감을 갖게 됐습니다.

## 2. 놀 권리(Right to Play)에 대하여

**Q.** 아이들이 놀 수 있는 기회를 충분히 확보하지 못 한다면 어떤 일이 일어날까요.

**A.** (리아 헤인즈) 동물의 왕국에서는, 어릴 적에 다른 동물들과 놀 기회를 갖지 못한 동물들을 다시 무리 안에 넣으면, 적응을 하지 못 합니다. 남을 불신하고 공격적인 성향을 보이죠. 어린이들도 마찬가지입니다.

제가 최근에 참석했던 한 행사에서 만난 피터 그레이(Peter Gray) 박사는 사형수를 대상으로 한 연구 결과를 발표했는데, 연구에 응한 **사형수 중 90%이상이 어릴 적 놀아본 경험을 기억해내지 못 했다**고 합니다. 유년기의 놀이 기회 박탈이 장기적으로 어떤 영향을 미칠 수 있는지에 대한 의미있는 연구이지요.

**Q.** 아마도 여기 오신 많은 분들은 기본적인 권리조차 누리지 못 하는 어린이들과 접하며 일하실 줄로 압니다. 주거, 교육 등의 기본권이 제대로 확보되지 않은 상태에서 ‘놀 권리’는 어떻게 보장해야 할까요.

**A.** (나원길) 모든 아이들이 놀 권리를 공평하게 누리지 못 하고 있습니다. 다시말해 경제적, 지역적 여건에 따라 놀 기회도 다르게 주어집니다. 저희 조직의 미션은 이러한 불평등을 해소하고 **양질의 놀이 기회를 모든 아이들에게 제공**하는 것입니다. 초록우산어린이재단의 ‘어디든 놀이터’ 프로젝트도 이러한 노력의 일환입니다. 물론 아이들에게는 다양한 니즈가 있습니다. 기본권 보장을 위해 재단에서는 다양한 후원 사업을 하고 있습니다. 그렇지만 **놀이가 멈추는 순간, 아이의 발달도 멈춘다**고 생각합니다.

## 3. 왜 브릭(brick) 놀이인가

**Q.** 소호임팩트가 파트너들에게 펀딩/역량지원과 더불어 브릭(brick)을 제공한다는 점이 다른 벤처 필란트로피 펀드와 차별화되는 부분인 것 같습니다. 그런데, 왜 브릭인가요?

**A.** (엔크진 바차르갈) 브릭은 **보편성**을 지니고 있습니다. 어린 아이들도 브릭을 보면 어떻게 해야 할지 직관적으로 이해하죠. 지구상의 거의 모든 사람들이 브릭이 무엇인지, 어떻게 조립하는지 알고 있을 겁니다. 그래서 저는 여러분도 브릭을 문제 해결, 프로토타이핑 등에 써보시길 권합니다.

무엇보다 브릭은 친환경적입니다. 무슨 말이나면, 쉽게 깨지지 않습니다. 더러워지더라도 씻어서 다시 쓰면 됩니다. 버릴 필요가 없이 재활용이 가능합니다. 저희는 브릭의 그런 부분이 매우 마음에 들었습니다.

(정종욱) 브릭의 특성 중 하나는, 서로 차곡차곡 체계적으로 쌓아올릴 수 있다는 것입니다. 브릭으로 무언가를 만들 때 처음부터 마지막을 그리고 할 수도 있지만, 만들어가는 과정에서 생각을 바꿀 수도 있습니다. 정해진 모양을 만드는 것보다는 기본 브릭들을 가지고 자유롭게 놀면서 인지능력과 의사결정 능력을 키울 수 있습니다.

(나원길) 브릭은 아이들이 가지고 놀기 아주 간단하고 쉬운 도구이며, 불평등의 요소가 적다고 생각합니다. 경제적 여건에 크게 상관없이 누구나 어렵지 않게 구할 수 있기 때문입니다. 그리고 브릭은 창의력을 개발하는 데 유용한 도구입니다. 아무래도 저희와 함께 하는 아이들은 그런 부분에서 소외당하기 쉬운데, 브릭은 쉽게 접근 가능하고 효율적인 창의력 개발 도구입니다.

#### 4. 임팩트의 측정

**Q.** 놀이라는 영역이 더 많은 투자와 지원을 받기 위해서는 그 효과를 측정해서 투자대비 효과를 확인할 수 있어야 합니다. 임팩트 측정에 대해 어떻게 접근하시나요.

**A.** (리아 헤인즈) 우리의 경우 프로그램에 참여한 어린이들을 대상으로 전/후 비교 연구를 시행합니다. 설문 결과, 학기 초 어린이의 70% 이상이 ‘과학과 수학이 내 삶과 별 상관이 없다’고 대답했지만, 프로그램이 운영된 후 연말에는 그 비율이 15%대로 떨어졌습니다. 또 우리는 아이들에게 ‘올해 과학 과목을 유급(Fail)할 것 같냐’라는 질문도 했었는데, 학기 초에는 50% 이상의 어린이들이 ‘그럴 것 같다’고 했지만 프로그램 참가 후에는 그 수치가 7%까지 떨어졌습니다.

놀이의 영향을 수치로 환원하기는 쉽지 않습니다. 우리 뿐 아니라 전 세계적으로 마찬가지라고 생각합니다. 여기 계신 여러분께서 임팩트 측정에 대해 유용한 정보가 있다면, 우리와 공유해주셨으면 좋겠습니다. 놀이의 효과 측정이 어렵다는 사실을 충분히 인지하는



편더들과 함께 하는 것이 우리로서는 행운이라고 생각합니다. 저 개인적으로는, 초등학교 때 접한 놀이 경험이 고등학교 등 상급학교에 진학했을 때 어떠한 영향을 미치는지에 대해 장기 연구를 해보고 싶습니다.

## 5. 놀이와 책임의 균형

**Q.** 요즘 아이들은 학업 때문에 매우 바쁩니다. 이렇게 바쁜 와중에, 어떻게 놀이를 통해 창의성을 키워줄 수 있을까요? 공부 등 여러가지 책임과 창의적 놀이, 이 두 가지는 언제나 상충하는 아이디어일까요.

**A.** (정종욱) 저는 항상 창의성이라는 단어 앞에 의식적인(conscious)이라는 수식어를 붙입니다. 충분한 지식적 백그라운드를 가진 상태에서만 새롭고 다른 것을 만들어낼 수 있기 때문에, 아이들은 단순하게 놀이만 해서도 안 되고, 일정 부분에서는 지도하에 학습이 이뤄져야 한다고 생각합니다. 창의성과 학습은 병렬 과정입니다.

우리는 엄격한 활동 원칙 세 가지를 가지고 있습니다. 첫 번째는 ‘다르게 만들어라’, 모든 아이들이 각자 다르기 때문입니다. 두 번째는 ‘멋지게 실패해라’, 성공했을 때보다 실패했을 때 훨씬 많이 배우기 때문입니다. 세 번째는 ‘인류를 염두에 두고 만들어라’, 인류를 생각하는 것은 태도의 문제라고 생각합니다. 저희 아이들이 이 세 가지를 늘 의식하고 있도록 지도합니다. 이는 매우 중요하고 필수적인 원칙들입니다.

## 마무리하며,

이제 놀이에 투자할 때입니다.

어떤 배경과 어떤 시각을 가지고 계시든, 놀이 영역에는 다양한 기회가 있습니다.

저희는 앞으로 더 많은 소식으로 찾아뵙겠습니다. 여러분의 이야기도 더 들을 수 있기를 희망합니다. 우리가 함께 만들어갈 일들이 기대됩니다.



“놀이는 호기심의 씨앗입니다”

“놀이는 자연스러움입니다”

“놀이는 누구에게나 필요한 것이고, 어린이들에게는 어른들이 지켜줘야 할 인권입니다”

“놀이는 필수적이지만 외면받고 있는 것”

“놀이는 온전한 내가 되는 가장 즐거운 방법”

“놀이는 아무 것도 아니지만 모든 것”  
 “놀이는 21세기의 가장 유망한 투자 기회”  
 “놀이는 ∞”



본 자료는 2018년 C Program, SOHO Impact가 주최한 Re:Play Forum 행사에 대한 자료집입니다. 본 자료를 영리적 목적으로 사용할 수 없으며, C Program과 SOHO Impact의 동의 없이 무단 도용을 금합니다.

## 첨부 1. 현장 사진



RE:PLAY 



