

우리의 문제는

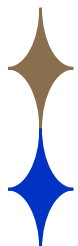
고 등 이 노 베 이 터 의 로 컬 실 험 실

후원
DH  도화 에드가

주관
심만재학소
The Hope Institute

협력
유스엔피플
꿈이있는지역아동센터
민트리금동체

우리의 멋으로 해결하지



이
기
의

독마음과 만들어보기

의
로

창소년아 지역사회에 로그인 되었습니다

로



우
리
의

우리가 돈이 없지, 용기가 없나

의
로

로

해결하지

목포 무안 돌아보기

우
리
의

목포 무안 쓰다니기

문
제

우
리
의

문
제

로

해결하지



우리의 문제는 우리의 멋으로 해결하자



고등이노베이터의 로컬실협실



〈고등이노베이터의 로컬실협실〉은 청소년들이 자신이 생활하고 있는 지역에서 겪고 있는 다양한 문제를 발견하고 해결책을 찾아 직접 만들어보는 실험 활동입니다. ‘목포 무안 쏘다니기’, ‘목포 무안 돌아보기’, ‘목덕목덕 만들어보기’라는 주제로 세 차례 진행된 〈판업실협실〉에서는 청소년들이

자신의 관심사와 해결하고 싶은 문제를 발견한 후에 이를 해결하기 위해 원인을 분석하고 해결 가능한 방법과 지역자원을 생각해봅니다. 〈로컬실협실〉에서는 자신들의 생활 공간을 실험실 삼아 문제를 해결하기 위한 다양한 시도를 해보면서 가장 좋은 해결책을 찾아 나갑니다.

지역사회 안에서 청소년이 스스로 주체가 되어 이끌어 나가는 과정을 통해 한 명의 시민으로, 한 명의 혁신가로 성장할 수 있도록 역량을 강화하고 지역의 생태계를 구축하는 것이 궁극적인 목표입니다.

에필로그

로컬실함실 ③

우리의 문제는 우리의 맛으로 해결하지



로컬실함실 ②

우리가 돈이 없지, 용기가 없나

로컬실함실 ①

청소년이 지역사회에 로그인 되었습니다

05

판임실함실 ③

똑딱똑딱 만들어보기

04

판임실함실 ②

목포 무안 돌아보기

03

판임실함실 ①

목포 무안 쏘다니기



02

고등이노베이터의 로컬실함실

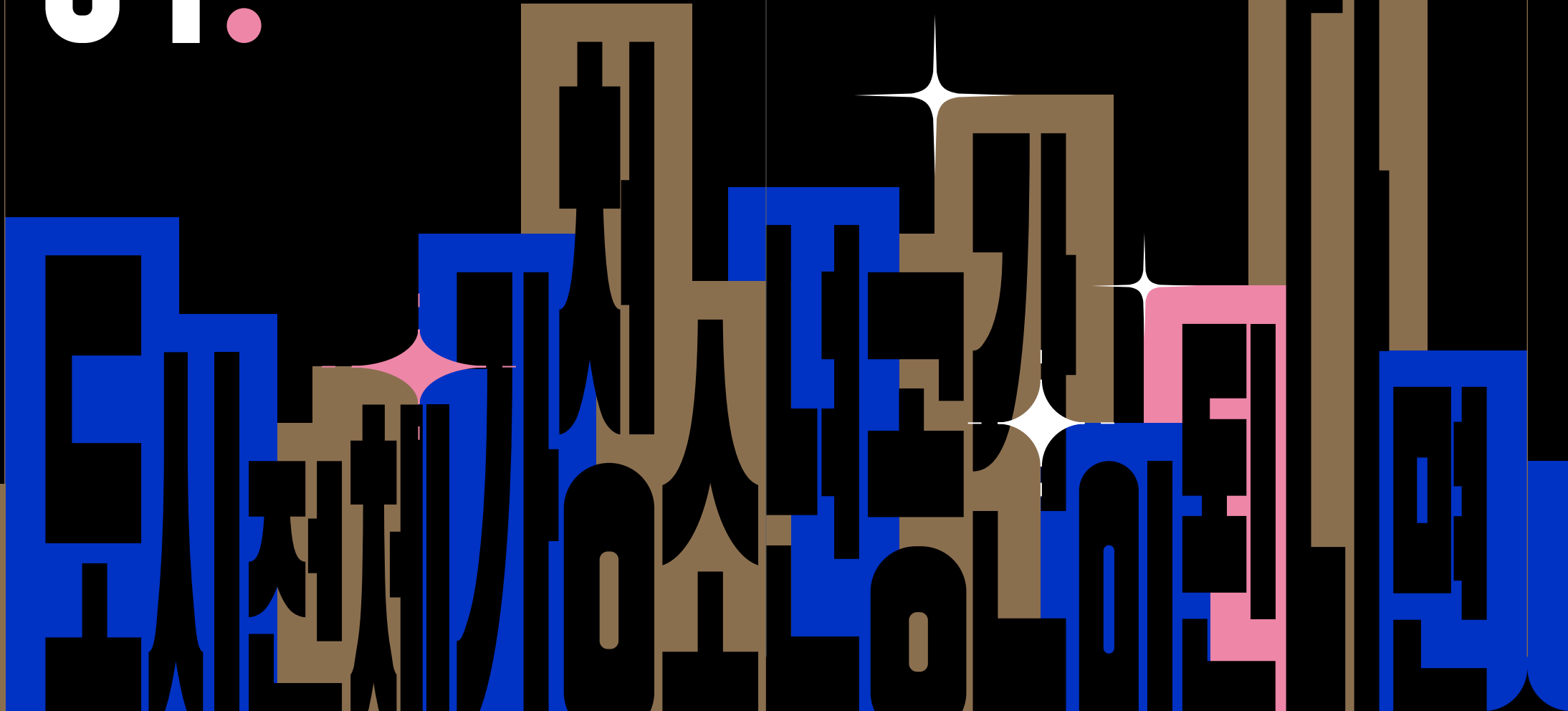
01

목차

도시 전체가 청소년 공간이 된다면

01.

도시 전체가
청소년 공간이
된다면



도시는 어른들만의 것일까

01.

도시 전체가
청소년 공간이
된다면

도시는 어른들만의
것일까요.

궁극적으로는
도시 어디서라도

누군가의 눈치를
보지 않아도 되는
존재여야만
합니다.

도시 곳곳에 청소년 공간이 들어서고 있습니다. 청소년 수련관, 진로체험센터, 청소년 문화공간 등등. 다양한 세대가 섞여 사는 도시 속에서 공간을 차지하는 비중이 상대적으로 적은 아동과 청소년들에게 오롯이 점유할 수 있는 공간의 중요성은 높아지고 있습니다. 공간만 구축해 놓고 실제 쓰임새에는 크게 신경을 쓰지 않던 예전과 달리 요즘은 청소년의 시각으로, 청소년이 편안하게 느끼는 공간을 구성하려고 노력하고 있습니다. 뚜렷한 목적이 없이 그저 시간을 죽이며 빈둥댈 수 있는 공간, 부담 없이 드나들 수 있는 공간을 고민합니다.

도시 전체가
청소년 공간이 된다면

① “[목포MBC] ‘불법주정차’ 학교 앞은 참아주세요”, 유튜브, 2015년 11월 13일

—
2020년 9월 3일 접속,
www.youtube.com/watch?v=Mcy2luqcpol

② “[목포MBC] ‘위험한 등굣길’ 학교 앞은 공사중”, 유튜브, 2015년 5월 22일

—
2020년 9월 3일 접속,
www.youtube.com/watch?v=7R3ergubxZw

하지만 청소년 공간 밖 도시 환경에서 아동과 청소년들은 여전히 눈치를 봐야 하는 군식구 같은 존재입니다.

대중교통 손잡이는 어른의 키에 맞춰져 있고, 좌석에 앉아서도 발이 닿지 않아 자신도 모르게 앞 좌석을 툭툭 차버리면서 성가시게 굴죠. 학교 후 PC방에 모여드는 초등학교생들은 ‘초글링’으로 비하되어 표현되고, 몇몇 식당과 카페에서는 ‘노키즈 존’을 선언하며, 출입을 통제시키는 현상이 나타나곤 했습니다. 모든 것들이 어른의 눈높이에 맞춰 설계된 공공장소에서 청소년들은 자신의 공간이라는 감각을 가질 수 있을까요. 도시는 어른들만의 것일까요.

어른들의 눈치를 보지 않아도 되는 청소년만의 공간을 가지는 것도 좋지만, 궁극적으로는 도시 어디서라도 누군가의 눈치를 보지 않아도 되는 존재여야만 합니다. 학교와 집과 학원 사이를 잇는 길목에서, 여가를 보낼 수 있는 문화 시설과 그 주변에서, 자신을 숨기거나 다른 사람을 흉내 내지 않고 있는 그대로 드러낼 수 있어야 하는데, 그러기 위해서는 그래도 된다는 안전 신호가 충분해야 합니다. 청소년들은 지금의 도시 환경 속에서 과연 안전감을 느낄 수 있을까요.

아무리 작고 멀리 떨어진 도시라도, 도시 안에서 적어도 이곳만큼은 그들의 공간이어야 할 것 같다고 여길 만한 공공장소로 학교 앞을 꼽을 수 있을 것입니다. 매일 많은 청소년이 등학교하면서 일정 시간 머무는 공간에서만은 청소년들이 안전하다는 감각을 가질 수 있지 않을까요.

도시 전체가
청소년 공간이 된다면

하지만, 문방구와 분식점, 군것질을 할 수 있는 작은 슈퍼마켓과 같은 곳들이 늘어서 있고, 너른 길에 마음 놓고 뛰어다니는 풍경은 언제부터인가 상상 속 그림이 되어버렸습니다.

구글에 ‘학교 앞’을 검색해서 나타나는 이미지는 대부분 교통과 관련되어 있습니다. 작년 학교 앞에서 30km로 속도를 제한하는 ‘민식이법’이 통과된 영향도 있겠죠. 법 자체에 대한 논란이 많지만, 청소년들이 학교 앞에서조차 운전면허를 소지할 수 있는 자격을 가진 어른들과 공간 다툼을 해야 하는 상황이라는 것은 자명합니다. 그 외에도 불법 주정차, 유출 시설, 숙박 시설, 공사 현장 등 어른들의 공간이 학교 앞을 침해하기 때문에 생기는 갈등도 많습니다.

도취에드가와 희망제작소는 <고등이노베이터의 로컬실험실>를 목포와 무안 지역에서 진행했는데요. 목포에서도 겪고 있는 갈등 상황입니다. 2015년 목포MBC는 목포시 상동의 학교 앞 불법 주정차^①와 학교 근처 공사장^②으로 인해 위험한 등굣길을 보도했습니다.

청소년 문제, 청소년이 문제일까

01.

도시 전체가
청소년 공간이
된다면

목포의 청소년들이 여가에 자주 가는 곳은 ‘장미의 거리’나 ‘평화광장’입니다. 여느 도시의 도심처럼 유흥 시설, 상업 시설이 즐비한 공간에서 청소년들은 무엇을 하고 놀 수 있을까요? 어른들의 공간 속에서 청소년들은 골칫거리입니다. ‘장미의 거리’에서 흡연, 노상 방뇨, 싸움을 일삼는 청소년은 이 지역의 고질적인 문제입니다. 잦은 민원이 있었고, 이에 목포 경찰이 교육지원청과 회의까지 열었지만, 뾰족한 수를 찾지 못하고 순찰을 강화하는 정도에 그치고 있어 인근 지역 주민들의 불만이 높아지기만 했습니다. ❸ 거리에서 소란을 피우는 청소년을 만나면, 따가운 시선부터 보내는 경우가 많은데요. 정말로 그들이 문제의 근원일까요.

❸ “청소년 탈선 온상된 목포 상동 ‘장미의 거리’”, 뉴스1코리아

—
2018년 3월 28일,
www.news1.kr/articles/?3273558

네덜란드 암스테르담의 서쪽 가장 자리에 있는 지역에서도 비슷한 문제로 골머리를 썩고 있었습니다. 네덜란드어로 ‘되는 대로 맡겨두라 (Laat de natuur haar gang gaan)’는 글귀가 적힌 나무 한 그루가 심겨있는 작은 공원은 청소년들이 자주 찾으면서 소란을 피우는 곳으로 유명했습니다. 인근 주민들은 공원에 모이는 청소년들에 대한 불만을 토로했고, 지자체와 경찰이 주의를 기울이고 노력했지만 10년이 넘게 해결이 되지 않고 있는 탓에 공신력을 잃게 되었습니다.

도시 전체가
청소년 공간이 된다면

이 문제를 해결하기 위해 케니슬란드

(Kennisland)는 주민, 청소년, 공무원, 전문가를 모았습니다. 그전까지 시도되었던 해결책에는 청소년은 정작 빠져있었습니다. 청소년은 문제를 함께 해결해야 할 주체가 아니라, 일방적인 순찰, 감시 대상이었던 것입니다. 공공 공간에서 일어나는 청소년 문제에 청소년을 배제하는 것은 일반적입니다. 청소년을 함께 공간을 공유하는 동료 시민이 아닌, 어른들의 공간을 침범하여 문제를 일으키는 존재로 대하기 때문이죠.

출처: Kennisland



④ “Plaatsmakers: social lab on living together around Corfuplantsoen”, Kennisland,

—
2020년 9월 3일 접속,
www.kl.nl/en/projects/social-lab-corfuplantsoen

이 지역에서 오래된 이 문제는 ‘어떻게 청소년을 교화할 수 있을까’에서 ‘도시에서 공공 공간을 어떻게 조화롭게 공유하며 살 수 있을까’로 관점이 바뀌었습니다.

케니슬란드는 청소년에게도 공간을 공유하는 주체로서 주민, 공무원, 관련 기관 등으로 구성된 위원회에 동등한 자리를 마련해주었습니다. 그러면서 이 지역에서 오래된 이 문제는 ‘어떻게 청소년을 교화할 수 있을까’에서 ‘도시에서 공공 공간을 어떻게 조화롭게 공유하며 살 수 있을까’로 관점이 바뀌었습니다.

이 공원을 찾는 청소년의 이야기에 귀를 기울이기 시작했습니다. ‘왜 이 공원을 좋아할까?’, ‘그들은 누구이며 무슨 생각을 할까?’, 그리고 ‘인근에 사는 사람들은 누구일까. 우리는 같이 이 문제를 해결할 수 있을까?’^④

도시 전체가
청소년 공간이 된다면

GRUPO 2

"Soveral Verde é um conceito que consiste na substituição da paisagem urbana da criação de zonas partilhadas. Este projeto passou por um processo de discussão e seleção até chegarmos a um consenso."



Melhor segurança rodoviária através de zonas de trânsito e pedestrianes



Espacos partilhados em vez de estacionamento



Acesso a campos, e equipamentos como quiosque e bebedouro



Espaco verde com quiosque, fontes e bancos circulares

포르투갈 리스본에서는 ‘학교 앞’ 공간을 청소년이 직접 디자인하는 실험을 했습니다. 도심에서 북쪽으로 약간 떨어진 알발라드(Alvalade) 지역의 한 학교 앞에 대부분 주차장으로 쓰이고 있는 거리와 광장을 어떻게 바꾸고 싶은지 청소년들에게 물었습니다. 주차장 대신에 함께 공유할 수 있는 공간, 날씨가 상관없이 언제든지 머무를 수 있는 나무 그늘, 편안하게 앉을 수 있는 탁자와 의자, 동그란 벤치, 와이파이, 건널목과 좁은 차도, 플라스틱이 적고 친환경적인 장소 등을 원한다고 했습니다.⁵

도시 어디에서나 접할 수 있는 뻥한 공간을 원하는 것으로 보일 수도 있지만, 소소한 변화를 통해 청소년이 진정 원하는 것은 도시 환경에서 어른들과 동등하게 존중받고 싶은 것입니다.

소소한 변화를 통해
청소년이
진정 원하는 것은

도시 환경에서
어른들과 동등하게
존중받고 싶은
것입니다.

학교 주변에서라도 청소년의 공간을 확보하려는 요구와 실험이 외국에서만 있는 것은 아닙니다. ‘리빙랩’ 개념이 아직 국내 청소년들에게는 생소하기 때문에 먼저 외국 사례를 소개했지만, 우리나라에서도 이미 유사한 시도가 있었습니다. 성남시 청소년재단에서는 2013년에 학교 주변에 들어서 있는 유흥 업소를 없애기 위해 청소년 위원회를 구성하여 거리 캠페인을 열고 주변의 여러 이해관계자들을 찾아다니며 동영상 제작하여 메시지를 공유하기도 했습니다.⁶

⁵ “TEENS’ LIVING LAB - Lisbon’s teenagers in the Alvalade neighbourhood”, C3places, — 2020년 9월 3일 접속, c3places.eu/living-labs/lisbon

⁶ “학교주변 유흥업소 반대 UCC”, 청소년문화혁신위원회 블로그, 2013년 3월 19일 — 2020년 9월 3일 접속, blog.daum.net/sdsdssds/2

실제 쓰임이 있는 해결책을 만들기 위해서는

01.

도시 전체가
청소년 공간이
된다면

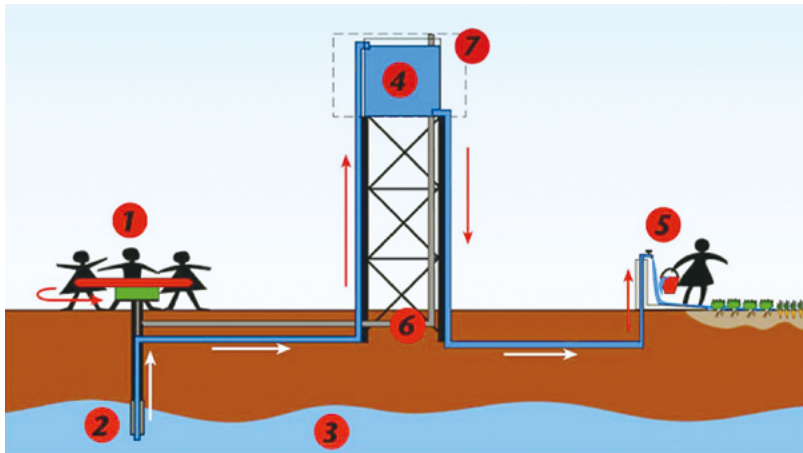
그런데 왜 청소년이 직접 이 문제를 해결하는
과정에 참여해야 할까요. 청소년의 권리를 주장하는
관점에서도 청소년의 직접 참여는 중요하지만,
그게 아니더라도 제대로 작동하는 해결책을
만들어내려면 청소년의 시각이 필수적입니다.



아프리카 지역에서 깨끗한 물에
접근하기 어려운 문제를 해결하기
위해서 혁신적인 시도가 있었던
적이 있습니다. 깨끗한 물을 길어
오기 위해 장거리를 이동해야 하는데 이
일을 주로 아동들, 특히 여아들이 도맡는 문제가
있었습니다. 이로 인해 물동이의 무게를 견뎌내야
하는 것은 물론이고, 학교에서 교육 받는 시간을
빼앗기게 되기 때문입니다. 가까이에서 쉽게 깨끗한
물을 기를 수 있는 해결책으로 제시된 플레이펌프는
이런 문제를 쉽게 해결할 수 있다는 점에서
혁신적이었습니다. 아이들이 빙글빙글 돌면서 놀 수
있는 놀이기구에 펌프를 연결하여 물을 길어 올리는
원리로 만들어졌거든요.

출처: www.playpumps.co.za

도시 전체가
청소년 공간이 된다면



출처: www.playpumps.co.za

실질적으로 작동하는
해결책을 만들기
위해서는

청소년의 직접 참여가
필수적입니다.

하지만, 오래 가지 않아 플레이펌프는
사용되지 않았습니다. 여러 이유가
있지만, 어린이들이 싫증이 나서
놀이 않는 놀이기구가 되어버린 탓이
가장 큼니다. 아이들이 놀이기구를
사용해야만 작동되는 구조인데,
아이들이 놀지 않으니 무용지물이 된
거죠. 왜 싫증을 느끼게 되었을까요.
놀이는 기본적으로 무목적이어야만
흥미롭습니다. 자신들의 놀이에 물을
기른다는 실용적인 목적이 생겼기
때문에 일반 놀이기구보다 많은 힘을
들여야 했고, 아이들은 더는 재미를
느끼지 못하게 된 것입니다.

⑦ “Oslo Living Lab”,
Nabolagshager,
—
2020년 9월 3일 접속,
nabolagshager.no/
prosjekter/
oslolivinglab-2

서비스 최종 사용자(이 경우에는 아이들)의 실제 사용
행태와 시각이 반영되지 않아 비용과 자원이 낭비된
사례라고 할 수 있을 텐데요. 하나하나를 꼬집어
열거할 수는 없지만, 주변에서 이런 사례를 흔히
만날 수 있을 겁니다. 특히 청소년을 위한 시설이나
서비스가 겉으로 보기에는 잘 만들어 놓은 것 같은데
쓰임이 많지 않아 방치되고 있는 경우가 많은 것
같습니다. 실질적으로 작동하는 해결책을 만들기
위해서는 청소년의 직접 참여가 필수적입니다.

청소년들은 자신들의 문제를 스스로
해결하는 데 그치지 않고 더 나아가
지역사회에 오래된 문제를 청소년들이
주도해서 해결할 수도 있죠.
노르웨이에서 시도했던 ‘오슬로
리빙랩(Oslo Living Lab)’은 고등학생들이
모여 지역의 쓰레기 배출 문제를 해결하기 위해
머리를 맞대 해결책을 찾아낸 끝에 로컬 비즈니스로
이어진 사례입니다.⑧ 지역사회 안에서 자원을
순환시키면서 쓰레기 문제를 해결하고,
청(소)년의 일자리도 만들어낸 실험이었습니다.



출처: oslolivinglab.no

도시 전체가
청소년 공간이 된다면

처음에는 ‘쓰레기를 어떻게 줄일 수 있을까?’와 같은 광범위한 문제를 해결하기 위해 고민하다가 오슬로 시내 그린란드(Grønland) 지역에 있는 거리 상점에서 버리는 음식물 쓰레기로 퇴비를 만드는 실험을 하게 되었습니다. 퇴비를 만들기 위해 전문가의 조언도 얻어 장비를 직접 만들기도 했습니다. 오랜 시도 끝에 만들어진 퇴비로 식물 키트를 만들고 이를 상품화하여 지역 주민들에게 판매합니다. 지역 주민들을 소비자로서 만나고 조사하여 상품성을 갖췄죠. 브랜드를 만들고 디자인하는 과정도 모두 청소년들이 직접 이끌었습니다.



〈고등이노베이터의 혁신실험실〉은 전남 목포, 무안의 청소년들이 도시 환경에서 살아가면서 겪는 다양한 문제를 직접 해결해보는 것, 그리고 살고 있는 지역에서 불편을 느끼는 지점을 발견하고, 또래 친구들과 함께 지역사회 어른들의 도움을 받아 해결책을 찾아보는 것에 주안을 둡니다. 각자가 살아가는 도시 전체를 실험실 삼아 새로운 해결책을 만들어보는 과정은 도시 환경에서 소외되었던 청소년이 스스로 자리를 되찾을 수 있도록 할 것입니다.

각자가 살아가는
도시 전체를
실험실 삼아 새로운
해결책을 만들어보는
과정은

도시 환경에서
소외되었던 청소년이
스스로 자리를
되찾을 수 있도록
할 것입니다.

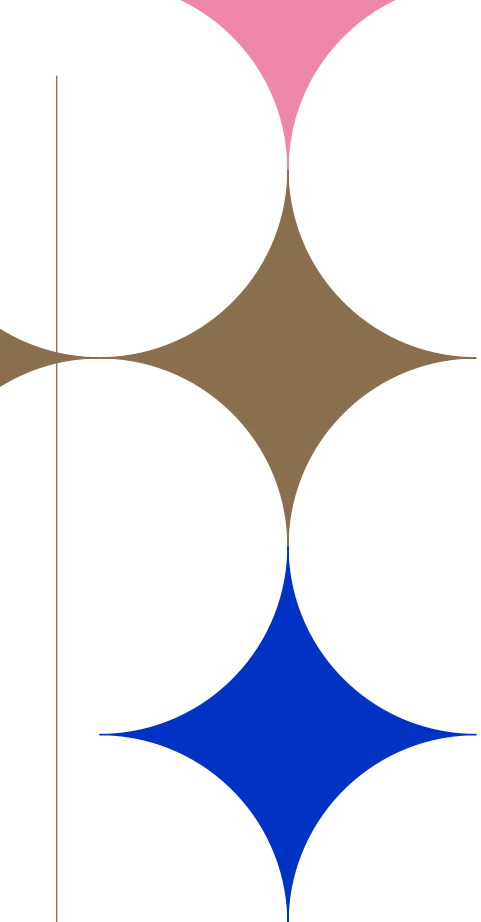
도시 전체가
청소년 공간이 된다면

02

고등이노베이터의
로컬실험실

로컬
실험실

청소년들이 도시 환경 안에서 자신의 존재를 당당하게 드러낼 수 있으려면 어떻게 해야 할까요? 다양한 방법이 있겠지만, <고등이노베이터의 로컬실험실>은 일상생활 공간에서 새로운 해결책을 찾는 실험인 ‘리빙랩’ 방식으로 접근했습니다. 리빙랩은 일상에서 발견한 문제를 생활하는 공간에서 직접 실험하면서 해결책을 찾아 나가는 방법론입니다. 현장에서 시민들이 자발적으로 생생한 문제를 제기하기도 하고, 실험 과정에 제품 및 정책 서비스 사용자로서 다양한 시민들이 참여하여 실효성 있는 해결책을 찾을 수 있는 장점이 있습니다.



희망제작소에서는 ‘리빙랩’을 넘어
‘소셜리빙랩’의 개념을 제안했는데요.
여기에는 기술적인 요소나 결과물의
실효성과 더불어 시민들이 문제 해결
과정에 직접 참여하면서 만들어내는
사회적 가치를 강조하고자 하는
의도가 있습니다. 살갓에 와닿는
실질적인 현안을 해결하는 과정에
직접 참여함으로써 지역사회
구성원으로서 역할을 인지하게 되고,
관심과 애정을 가지게 되는 측면이
있기 때문이죠.

더군다나 교통의 자율권도 적고, 학업에 집중해야 하는
환경 탓에 하루하루 동선이 짧을 수밖에 없는
청소년들이 생활 반경 안에서 실험을 도모할 수 있다는
점에서도 청소년과 리빙랩이 찰떡궁합이라고
할 수 있겠네요.

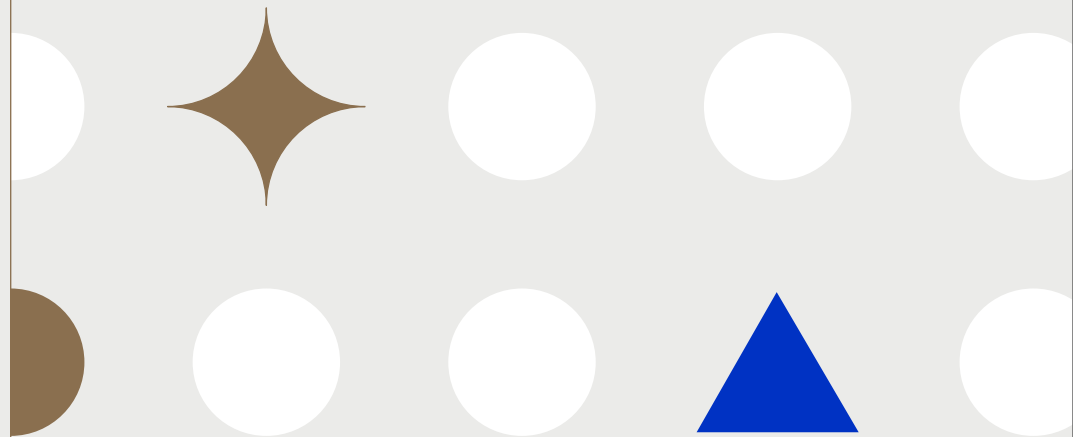
그런 측면에서 리빙랩 방식이
청소년 역시 지역사회 구성원으로,
시민으로 자리매김하는 것을 도울
수 있다고 생각합니다. 더군다나
교통의 자율권도 적고, 학업에
집중해야 하는 환경 탓에 하루하루
동선이 짧을 수밖에 없는 청소년들이
생활 반경 안에서 실험을 도모할 수
있다는 점에서도 청소년과 리빙랩이
찰떡궁합이라고 할 수 있겠네요.

다만, 청소년에게 기존 리빙랩의
문법을 능숙하게 구사하라고
요구할 수는 없습니다. 청소년의
눈높이에서 재해석할 필요가 있겠죠.
어리니까, 미숙하니까 기대치를
낮춰야 한다는 이야기는 아닙니다.
허술하게 대충해도 된다는 이야기도
아닙니다. 결과물은 아주 명확하게
설정하고 실험을 진행해야 한다는
것을 끊임없이 강조합니다. 결과물의
형태는 언제든지 수정할 수 있지만,
팀이 해결하고자 하는 문제는
단단하게 고정해 놓습니다. 그래도
청소년의 실험에서는 결과물보다는
과정에 더 가중치를 둘 필요가
있습니다.

‘모로 가나

서울만 가면 그만’
이라고

하지 말아요



목적 자체보다는
목적지로 향하는 과정을
더 중요하게 생각하기
때문입니다.

02.

고등이노베이터의
로컬실험실

〈고등이노베이터의 로컬실험실〉은 ‘모로 가나
서울만 가면 그만’이라는 옛말에 이의를 제기합니다.
크게 두 가지 이유에서인데요. 첫째, 수단과 방법을
가리지 않고 마땅히 갈 가치가 있다고 여기는 곳을
‘서울’로 비유하고 있다는 점에서입니다. 서울을
중심에 두는 사고는 결국 비수도권 지역에서
자라나는 청소년에게도 영향을 미칩니다. 서울로
혹은 근교 대도시로 떠나지 않고 지역에 남는 것을
실패로 여기게 됩니다.

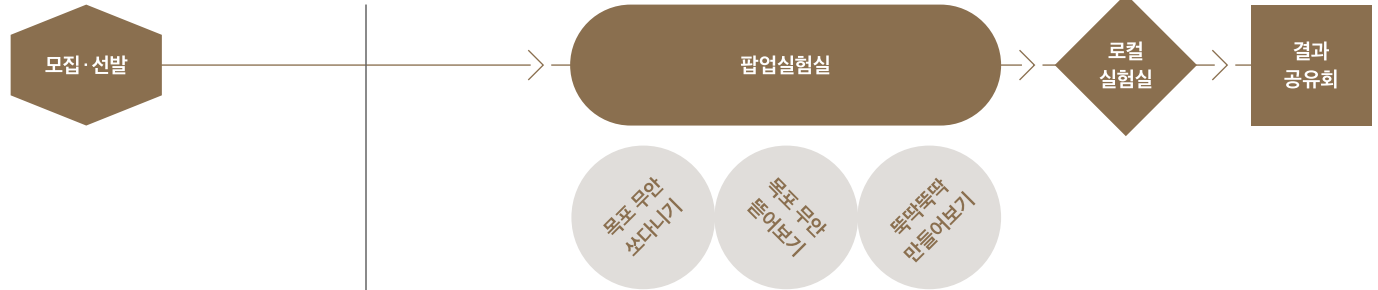
두 번째 이유는 목적 자체보다는 목적지로 향하는
과정을 더 중요하게 생각하기 때문입니다.

기존 리빙랩 개념은 기술을 이용한 해결책을
시도해보는 것이 특징이지만, 〈고등이노베이터의
로컬실험실〉에서는 기술적인 요소에 방점을
두지 않았습니다. 대신, 청소년의 시각으로 직접
해결책을 찾아내는 과정에 초점을 맞췄습니다.

창의적인 해결책을 도출하는 것을 기대하기보다는 청소년들이 자신이 생활하고 있는 지역사회를 새롭게 바라보고, 지역사회에서 다양한 자원을 만나고 연계하여 해결책을 만들어가는 과정을 경험할 수 있는 프로그램입니다. 물론, 이런 과정에서 자연스럽게 기술적인 해결책으로 이어질 수는 있습니다.

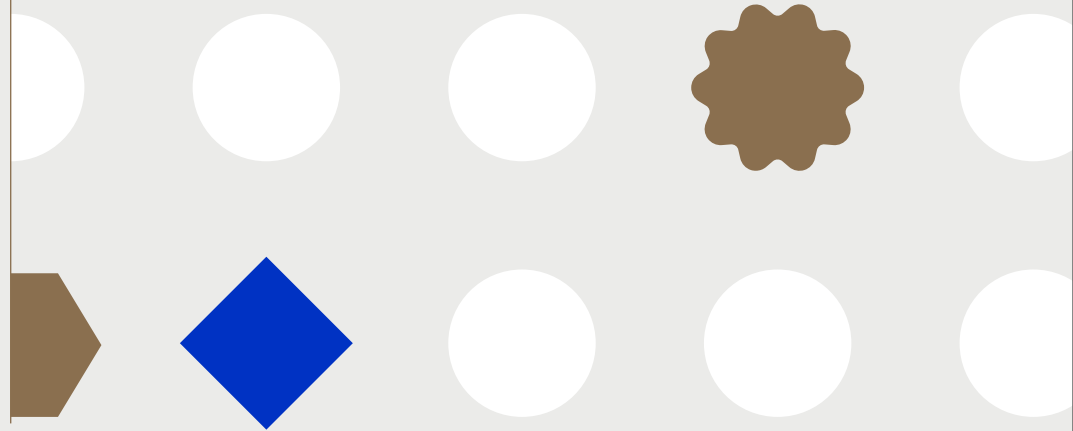
또, 이 과정의 결과물이 청소년 공간의 확보로 바로 이어지는 것을 목표로 하지는 않았습니다. 앞서 강조했듯이 현재 도시 환경 안에서 살아가는 청소년의 문제를 청소년 공간의 유무 문제보다는 지역사회 안에서, 실제로 생활하는 공간 안에서 각자의 마땅한 자리를 가지는 것이 필요하다는 관점에서 계획된 프로그램이기 때문입니다.

결과물보다는 청소년들이 결과물을 만들어내는 과정에 자발적으로, 또 적극적으로 참여할 수 있도록 총 3회에 걸쳐 진행된 교육 과정을 구성했습니다.



오히려, 공간의 창출보다는 새로운 활동 혹은 놀이 문화를 만들어냄으로써 각자의 자리를 확보하는 과정입니다. 놀이 문화 시설이 더 빈약한 지역의 환경을 고려했을 때, 공간 구축을 위한 노력에 앞서 청소년들이 실질적으로 참여하고 스스로 변화를 만들어낼 수 있는 프로그램을 지역사회 안에서 시도해본다는 측면에서도 유의미합니다.

결과물보다는 청소년들이 결과물을 만들어내는 과정에 자발적으로, 또 적극적으로 참여할 수 있도록 총 3회에 걸쳐 진행된 교육 과정을 구성했습니다. 편의상 ‘교육’이라고 명명했지만, 청소년이 스스로 답을 찾아낼 수 있도록 촉진 역할을 하는 워크숍 성격을 띠니다. 본격적으로 시작하는 실험에 앞서 각 팀이 정기적으로 모여서 실험을 직접 설계해보는 과정을 가지는 셈입니다.



세 번의 활동은 각각 '목포 무안
쏘다니기', '목포 무안 뜯어보기',
'똑딱똑딱 만들어 보기'를 주제로
이뤄져 있습니다. 청소년들은
이 과정에 참여하면서 자연스럽게
지역사회 구성원으로서 살고 있는
동네를 바라보는 관점을 가질 수
있습니다. 일상생활에서 무심하게
지나쳤던 장면들을 포착하고,
각자가 느꼈던 불편한 지점을
또래와 함께 공유하면서 기존에
소속해 있던 가정, 학교, 학원
너머의 사회를 마주하게 됩니다.

회차

팝업실험실 ①

팝업실험실 ②

팝업실험실 ③

활동 주제

활동 내용

목포 무안 쏘다니기

문제 발견하기

목포 무안 뜯어보기

공감하기 & 문제 분석하기

똑딱똑딱 만들어보기

해결책 찾기

첫 번째 ‘목포 무안 쏘다니기’에서는 먼저, 개인의 일상을 돌아보고, 또 일상에서 동네를 새로운 시선으로 관찰하고, 각자가 느끼는 감정을 공유하는 활동을 합니다. 이런 과정을 통해 각자의 관심사에서 공통의 접점을 발견할 수 있습니다.

두 번째 ‘목포 무안 뜯어보기’는 각자가 관찰한 내용을 함께 분석하고, 지역사회에서 관련된 사람들을 만나서 대화를 나누는 과정으로 이어갑니다. 막연하게 앉은 자리에서 머리를 맞대고 실험 계획을 세우는 것이 아니라, 직접 두 발로 뛰어다니며 실험의 ‘재료’를 찾고 수집하는 것이 중요합니다.

실험 주제에 따라 역할과 방식은 다르지만, 지역사회와 느슨한 연결을 경험해볼 수 있는 것이 핵심입니다.

관찰과 인터뷰를 통해 얻은 인사이트를 바탕으로 마지막 ‘뚝뚝딱 만들기’에서 청소년들은 가장 적합한 해결책을 찾아냅니다. 그리고 실제로 해결책을 만들어내기 위해서 활용할 수 있는 지역 자원을 찾아봅니다.

직접 찾아낸 문제를 해결하기 위한 실험에서 청소년들이 스스로 역할을 정의하는 방식은 크게 둘로 나뉩니다. 자신들의 문제를 스스로 해결할 수도 있지만, 제삼자의 관점에서 발견한 지역사회 문제를 해결하겠다고 나서기도 합니다.

그리고 실험 과정에서 청소년들이 지역사회와 연결되는 방식도 다양합니다. 지역사회가 가진 문제를 해결하는 활동을 계획할 수도 있고, 지역사회의 다양한 자원을 발굴하고 활용하여 문제를 해결할 수도 있습니다. 또, 프로젝트 활동의 결과물을 지역사회에 환원하는 방식도 있습니다. 실험 주제에 따라 역할과 방식은 다르지만, 지역사회와 느슨한 연결을 경험해볼 수 있는 것이 핵심입니다.

로컬실험실 :

실패해도
괜찮아,

끝까지
시도하기만
한다면

지역사회는 청소년의 실패를
견뎌줄 수 있는
튼튼한 안전지대 역할을
할 수 있습니다.

02.

고등이노베이터의
로컬실험실

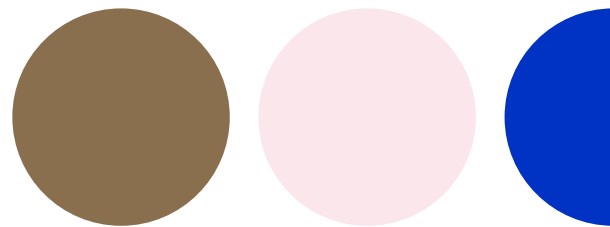
실험을 위한 준비 활동 이후, 본격적으로 실험을
시작하면 청소년들은 여러 차례의 실패를
경험하게 됩니다. 애초에 시도하려고 했던 목표
자체가 바뀌기도 하고, 목표는 같지만 결과물의
형태가 바뀌는 일은 수도 없이 일어납니다.
기본적으로 '실험'이라는 과정이 실패를 전제하는
것처럼 청소년들에게도 마찬가지입니다. 여전히
성과 중심적인 정규 교육 과정을 따르고 있는
청소년들에게 실패할 수 있는 기회는 중요한 지점이
될 수 있습니다.

실험 과정에서 지역의 다양한 사람들을 만나면서
해결 과정의 실마리를 찾는 것에서 그치는 것이 아니라,
청소년들은 자신을 돕는 이에게서 응원의 시선을
느낄 수 있습니다.

지역사회는 청소년의 실패를 견뎌줄
수 있는 든든한 안전지대 역할을
할 수 있습니다. 아동과 청소년의
성장에 지역사회가 중요하다는 것을
강조할 때마다 차용되는 속담인 ‘한
아이가 자라기 위해서는 온 마을이
필요하다’의 의미를 이런 측면에서
바라볼 수도 있을 것입니다. 성장은
무수한 실패와 좌절을 전제할 수밖에
없습니다. 운이 좋다면, 개인이나
가정 차원에서 실패를 허용하는
기회가 주어질 수 있지만, 그렇지 못한
경우가 훨씬 많습니다. 지역사회가
청소년에게 충분한 안전 신호를 보낼
필요가 있습니다.

〈로컬실험실〉로 연결된 지역의
자원들은 청소년들이 안전 신호를
느낄 수 있는 매개체가 됩니다.
프로젝트를 진행하면서 새롭게
연결되는 지역 자원으로부터 ‘관심과
열정은 있으나 방법이 없기 때문에,
혹은 방법을 몰랐기 때문에 행동할 수
없다’는 이야기를 종종 듣곤 합니다.
〈로컬실험실〉은 이런 자원을 새로이
발굴하는 기회이기도 합니다. 실험
과정에서 지역의 다양한 사람들을
만나면서 해결 과정의 실마리를
찾는 것에서 그치는 것이 아니라,
청소년들은 자신을 돕는 이에게서
응원의 시선을 느낄 수 있습니다.

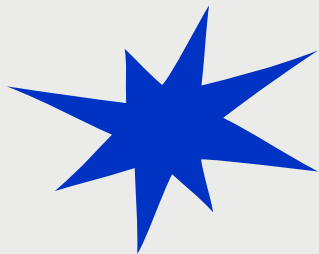
결과물보다는 과정에 초점을 맞추고, 주어진
시간 안에 충분한 실패를 경험할 수 있도록
설계되었기 때문에 무엇보다도 프로젝트 과정을
세밀하게 기록하는 것을 중요하게 생각했습니다.
교육 과정의 결과물을 모두 기록하는 것은 물론,
각 팀은 밴드, 카카오톡 등을 통해 실험 과정을
아카이빙했습니다. 그리고 지역을 돌아다니
청소년의 발자취와 활동 과정에서 연결했던
지역 자원들도 함께 기록해서 이 책자의 마지막
부분인 부록에 담았습니다.



이번에
어쩔 수 없이

시도했던

몇 가지와
교훈



02.

고등이노베이터의
로컬실험실

지난해 전남 지역에서도 코로나 확산이 반복되면서 프로젝트 운영에 어려움이 있었습니다. 같은 지역에 사는 청소년들이 함께 모이고, 또 지역사회에 다양한 자원들을 연결하는 일련의 과정을 비대면 방식으로 진행하는 데는 한계가 있기 때문입니다. 게다가 낯선 또래 친구와 지역의 어른들을 처음 만나고, 리빙랩을 처음 경험하는 해라서 대면 접촉이 더 좋다고 생각했습니다.

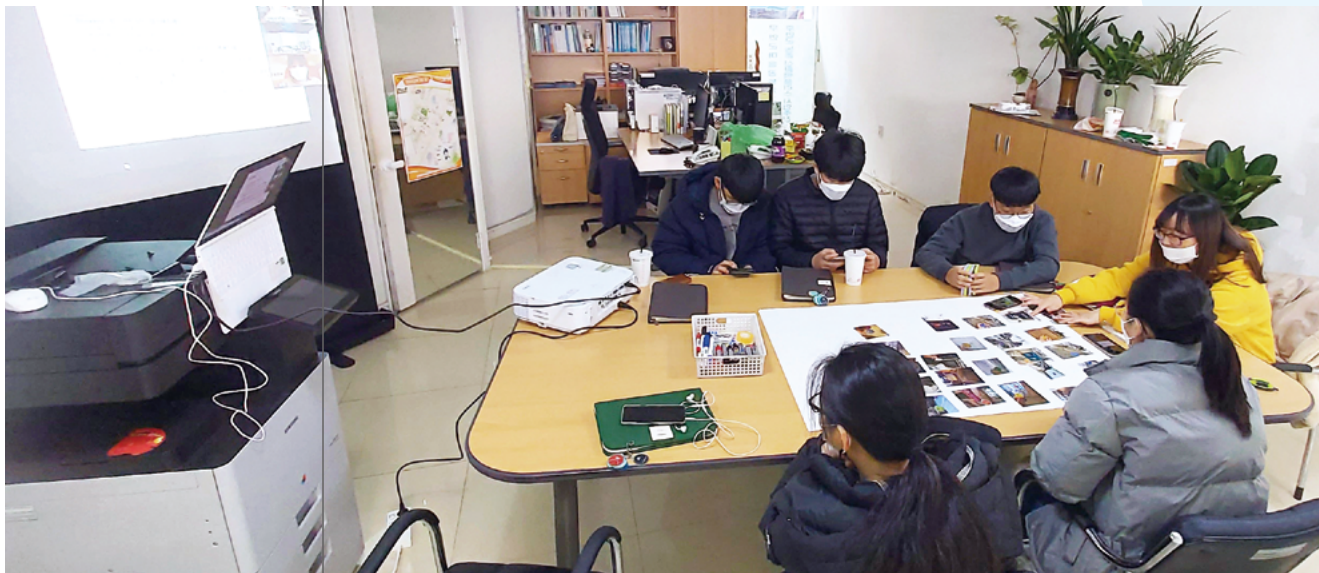


고등이노베이터의
로컬실험실



하지만, 계속 주변 지역에 확진자가 늘어나고 있었기 때문에 비대면으로 우리는 처음 만나기로 했습니다. 총 세 번의 <팝업실험실>은 줌(Zoom)에서 열렸습니다. 4~6명으로 구성된 각 팀은 한 장소에 모여있고, 희망제작소가 중앙에서 이끄는 활동을 함께 따라가는 식으로 이뤄졌습니다. 각 워크숍 활동의 목적과 방법을 안내하면, 각 팀에서 머리를 맞대고 고민하고 토론한 내용을 전지와 포스트잇에 기록해 전체 인원이 참여하는 카톡방에 모든 결과물을 아카이빙했습니다. 마지막에는 다른 팀에게 목소리로 직접 공유하는 시간을 가졌고요.

각 팀에는 길잡이 역할을 하는 멘토(mentor)가 한 명씩 함께 했습니다. <로컬실험실>부터는 멘토의 역할이 매우 중요합니다. 청소년들에게는 지역사회 안에서 수시로 인적·물적 자원들을 찾아서 연결해주는 도움이 필요하기 때문입니다. <팝업실험실>이 비대면 방식으로 이뤄지면서 멘토들의 역할이 더 커졌습니다. 워크숍 활동을 촉진하는 퍼실리테이터가 되어 현장의 전반적인 활동을 이끌고 운영했습니다.



멘토들과 사전에 두 차례에 걸쳐 모임을 했습니다.
〈팝업실험실〉 전체 커리큘럼과 함께 각 워크숍 활동의
목적과 내용을 학습했습니다. 지역 청소년들의 욕구와
경험을 누구보다도 잘 알고 있는 분들의 의견을 반영해
커리큘럼을 일부 수정하기도 했습니다.

멘토가 리빙랩 개념과 사례에 대해 잘 이해하고,
활동 과정의 세부 내용을 사전에 숙지하고 있었기
때문에 비대면 방식으로든 전반적으로 워크숍이 잘
진행되었습니다. 딱 한 번, 한 팀에서 활동이 의도와
다르게 흘러간 적이 있었는데, 카톡방에 올린 활동
결과물에서 이를 확인하고 바로 개별적으로 안내하여
바로 잡을 수 있었습니다. 이후에는 활동에 참고할 만한
예시를 더 다양하게 제시하여 현장에서 더욱 쉽게
감을 잡을 수 있도록 개선했습니다.

처음 시도해보는 방식이었지만, 현장에서 멘토가
워크숍을 진행하고 리빙랩을 직접 운영하는 경험을
하게 되면서 지역의 청소년 분야 활동가 역시
역량을 강화하는 데 도움이 되었습니다. 장기적으로
지역에서 자립적으로 프로젝트를 운영할 수 있도록
지원하는 측면에서는 더 유용한 방식이라고 할 수
있습니다. 다만, 이번 경험을 바탕으로 지역의
멘토들과 온라인으로도 공백이 느껴지지 않게 협업할
수 있는 방식을 조금 더 세심하게 살펴보면서 개선할
필요는 있을 것입니다.

또 하나 애초에 계획했던 내용과 달랐던 점은 중학생
나이대(14~16세) 청소년들을 중심으로 프로젝트를
진행한 것입니다. 리빙랩은 성인에게도 난도가
높은 활동이라, 처음에는 고등학생 나이대(17~19세)
청소년들이 더 적합할 것으로 생각했었는데요.
현실적으로 고등학생은 대학 입시 준비에 묶여 있어
교외 활동을 자유롭게 하지 못한다는 것을 알게
되었습니다.

상대적으로 덜 영향을 받는 중학생들이 모이게
되었는데요. 일부 어려움을 느끼는 청소년도
있었지만, 전반적으로 청소년들은 활발하게 참여
했고, 재미있었다고 했습니다. 워크숍을 비대면으로
진행했는데도 처음 경험해본 방식에 흥미를 크게
느꼈고, 현장에서 함께 했던 멘토들은 평소 다른
활동에서보다 청소년들이 집중해서 밀도 높은 참여를
했다고 말했습니다.

03



·탐업실한·

1

무엇
무엇
무엇

쫓다니기

목포 무안 쏘다니기

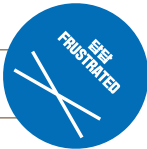


13:00-13:10	아이스브레이킹	첫만남 / 오늘의 일정 소개
13:10-13:30		몸풀기 게임
13:30-13:50	주제강의	사업소개 리빙랩 / 서비스디자인 소개
13:50-14:00	쉬는시간	
14:00-14:30	팀별 주제 선정	인생여정그래프 그려보기 질문(문제발견) 연습하기



목포무안 쏘다니기 ① 팀원정원 1인
목포무안 쏘다니기 ①

14:30-15:20	팀별 주제 선정	키워드카드로 토론하기 공통요소 발견하기 공통주제 선정하기
15:20-15:30	쉬는시간	
15:30-16:00	문제발견	5 Why : 문제의 원인 찾기
16:00-16:40		문제 배경지도 그리기 : 문제의 배경 찾기
16:40-17:00	과제 설명	팀별 주제로 선정된 문제를 관찰하는 과제 설명



실험도구 ① 감정키링

청소년들이 일상 속에서 쉽게 느낄 법한 다섯 가지 감정 기쁨, 화남, 지루함, 답답함, 놀람을 이미지와 텍스트로 표현했습니다. 휴대하면서 간편하게 감정을 기록할 수 있도록 가방이나 파우치에 달고 다닐 수 있는 키링 형태로 만들었고요. 이번 <로컬실험실>뿐 아니라, 일상 속에서도 자신의 감정을 기록하고 표현할 수 있는 도구로 사용할 수도 있을 것입니다.



‘나’의
관심사가

‘우리’의
관심사가
되는

여정



목포 무안 쏘다니기

처음부터 뽀족한 하나의 문제를 결정해 놓고
모인 게 아니라서 해결할 문제부터 같이
찾아야 합니다.

우리 문제를, 혹은 지역사회 문제를
해결하겠다는 야심 찬 꿈을 가지고
우선은 만났는데 처음 만나서 당장
무엇을 해야 할까요? 처음부터 뽀족한
하나의 문제를 결정해 놓고 모인
게 아니라서 해결할 문제부터 같이
찾아야 합니다.

이때, 청소년들이 스스로 해결하고
싶은 문제를 찾는 것이 중요합니다.
각자 일상에서 뭐가 불편한지, 나도
모르게 마음이 쓰이는 게 있는지,
자주 눈길이 가는 곳은 어딘지
이야기를 풀어낼 필요가 있습니다.
같은 팀 친구들을 처음 만난 사이는
아니었지만, 친하게 지낸 사이에도
갑자기 이런 이야기를 꺼내면 왠지
서먹서먹해질 수 있겠죠.

〈팝업실형실〉에서는 이야기를
꺼내기 위해 앞서 각자 인생 여정
그래프를 그려보는 시간을
가졌습니다. 15년에서 20년 정도
되는 길지 않은 시간을 살았지만,
그 사이에서도 저마다 높고 낮은
곡선을 가지고 있습니다. 전학 가서
오래된 친구와 작별을 한 경험, 아파서
힘들었던 기억, 열심히 노력해서
무언가를 성취했던 기쁨, 여행
가서 즐거웠던 시간 등을 곡선으로
이어봅니다. 그리고 앞으로 10년 동안
살아갈 시간을 상상해보면서 가상의
곡선도 그어봅니다.

포레스트 라이프 **지금까지의 삶, 그리고 앞으로 10년** 하

지금까지의 삶, 그리고 앞으로 10년 후

여러분의 인생을 그래프로 표현해보세요. 살아오면서 중요했던 일, 그리고 앞으로 살아가면서 중요할 것 같은 사건들을 중심으로 기분의 높낮이를 표현해보세요. 프로브에 함께 들어가 있는 스티커를 활용해도 좋습니다.

10/11

여러



□

↑
20
21

↑ 124

고등이노베이터의 로컬신형시를

기독교혁신학교
High School Innovator

PC기: 주연에서 쉽게 전환이 가능하여
가벼움에 시간을 보낼 수가 있어서.

동포에겐 친근감이면서도 편안하게
공감할 수 있는

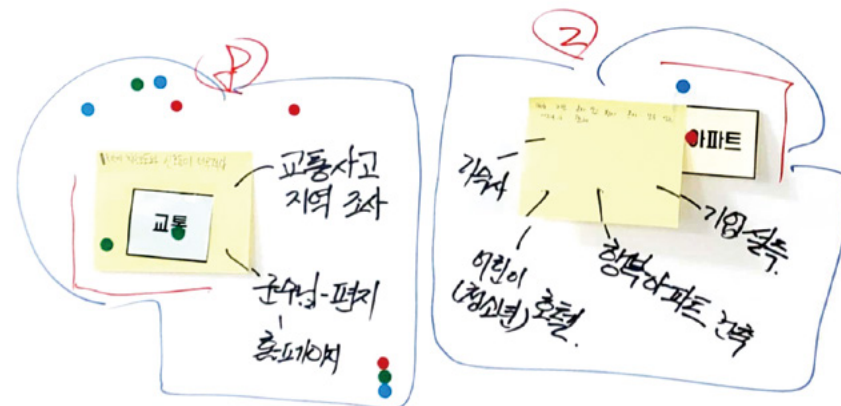
각자의 인생 여정을 그려본 후에는 서로의 접점을 찾기 위해 이야기를 나누기 시작했습니다. 한정된 시간에 각자의 이야기를 모두의 이야기로 묶어내기 위해서는 간단한 도구가 필요했습니다. 주제가 적힌 키워드 카드인데요. 이번 <팝업실험실>에서는 청소년이 도시에서 살아가며 느끼는 문제가 핵심 주제라서 ‘장소’를 기준으로 한 키워드 카드를 활용했습니다. ‘PC방’, ‘학교’, ‘거리’, ‘아파트’, ‘읍내’ 등 청소년에게 익숙한 장소를 매개로 각자 해결하고 싶은 문제를 꺼냈습니다.

이런 과정에서 청소년들은 일말의 단서를 찾을 수 있습니다. 무슨 문제를 해결하고 싶은 건지 실마리가 바로 드러나지는 않겠지만, 내가 살고 싶은 모습을 살아온 시간 뒤에 배치하면서 자연스럽게 지금 내가 부족한 게 무엇인지, 나에게 필요한 게 무엇인지 생각해볼 수 있으니까요. 각자 그린 그림은 친구들에게 보여주지 않았습니다. 혼자서 그려보고 자신을 스스로 들여다보는 것으로 충분합니다.

[데이드] : 청산명이 연이나 고잔에게 데이트한 거지? 뭐야.

무슨 문제를 해결하고 싶은 건지 실마리가
바로 드러나지는 않겠지만, 내가 살고 싶은 모습을
살아온 시간 뒤에 배치하면서 자연스럽게
지금 내가 부족한 게 무엇인지, 나에게 필요한 게
무엇인지 생각해볼 수 있으니까요.

두 아만 드스!



각 장소에 얽힌 구체적인 문제들을 꺼내 본 뒤에는 팀원 모두가 투표를 진행했습니다. 각자 3개의 스티커를 가장 관심이 많이 가는 곳에 붙였습니다. 해결할 가치가 있는지, 해결할 가능성이 있는지를 모두 고려하여 신중하게 고른 결과, 세 팀의 주제가 대략 정해졌습니다. 두 팀은 시내와 읍내에서 청소년이 놀 공간과 문화가 부족한 문제를 해결하고 싶다고 정했고, 한 팀은 거리에 함부로 버려지는 쓰레기 문제를 해결하고 싶다고 했습니다.

왜, 왜, 왜, 왜,
왜?



목포 무안 쓰다니기

세 차례에 걸친 <팝업실험실>은 비어있는 백지를 친구들과 힘을 모아 차근차근 채워나가는 과정이기도 합니다. 각 팀이 해결하고 싶은 문제를 조금씩 더 가까이 들여다보게 됩니다. 스마트폰 화면을 두 손가락으로 짹짹 키우면서 확대하듯이 문제에 한 단계 한 단계 더 가까이 들어가 볼 수 있을까요?

우리 팀이 공통으로 관심을 가진 주제가 정해졌으니 큰 산은 하나 넘었지만, 여전히 어리벙벙하죠. 구체적으로 무엇을 해결해야 할지, 어떻게 해결해야 할지 막막하니까요. 세 차례에 걸친 <팝업실험실>은 비어있는 백지를 친구들과 힘을 모아 차근차근 채워나가는 과정이기도 합니다. 각 팀이 해결하고 싶은 문제를 조금씩 더 가까이 들여다보게 됩니다. 스마트폰 화면을 두 손가락으로 짹짹 키우면서 확대하듯이 문제에 한 단계 한 단계 더 가까이 들어가 볼 수 있을까요?

<팝업실험실>에서는 5 Why 기법을 활용했습니다. 문제의 원인을 무려 다섯 번을 캐묻는 활동인데요. 겉으로 보기에는 단순해 보이지만, 절대 쉽지 않습니다. 이 과정이 잘 정리되면, 해결책은 의외로 간단하게 나올지도 모릅니다.

워싱턴 D.C.에 위치한 제퍼슨 기념관에서는 오랫동안 외벽 부식 문제로 골머리를 앓았습니다. 매년 외벽을 청소하는 등 비용이 꽤 들어갔는데요. **5 Why**로 원인을 파고들다 보니, 의외로 새 똥이 문제였다는 걸 발견합니다. 그것도 주변에 다른 건물보다 이른 저녁 시간에 조명을 켜는 바람에 나방이 많이 모였고, 이에 따라 나방의 포식자인 거미가, 또 거미의 포식자인 새가 많이 모이게 된 거였죠. 단순히 조명을 켜는 시각을 늦추는 것만으로 문제를 해결할 수가 있게 되었습니다.

단번에 해결책을 찾는 목적이 아니더라도 청소년들이 **5 Why**를 해보는 건 문제를 보다 다각적으로 바라볼 수 있다는 점에서 의미가 있습니다. 문제가 가지고 있는 다양한 배경들을 자연스럽게 살펴볼 수가 있기 때문이죠. 한 예로, 목포 시내에 청소년이 놀 공간이 부족한 문제를 해결하고 싶다고 한 팀에서는 이 과정을 통해 문제의 방향을 공간이 아니라 용돈으로 틀 수도 있었습니다. 시내에 청소년 공간이 부족한 원인을 청소년이 소비자로서 힘을 가지지 못한 데서 찾았습니다.

→ 목포에는 청소년들이 편하게 갈만한 공간이 부족함.

왜

- 청소년이 이용가능한 시설이 한정적이다

나이에 맞지 않는 공간이 많다.

왜

- 시간과 이용비용이 제한되어 있다.

성인들을 위한 공간만 많다.

왜

- 돈을 벌지 않기 때문이다

청소년을 배려하지 않는다.

왜

- 일을 할 수 없는 미성년자이기 때문이다.

성인들한테 이득이 많지 않다.

왜

- 미성년자가 돈을 벌수 있는 게 제한적이다.

하지만, 분명히 쉽지만은 않았습니다. 해결할 수 없는 영역에서 계속 걸돌 수도 있고, 결국에는 하나의 이유 안에서 표현만 바뀌면서 쳇바퀴 돌듯 전개될 수도 있습니다. <팝업실험실>에서는 각 활동에서 명확한 결과를 내기보다는 논의에 참여하는 청소년들의 사고가 활동을 통해 자연스럽게 확장되는 것을 목표로 하기 때문에 너무 절망하지는 않아도 됩니다. 청소년들이 문제를 조금 더 심층적으로 바라볼 수 있게 되기만 한다면, 오케이입니다.

목포
무안

쏘다니기



목포 무안 쏘다니기

문제를
관찰하기 위해

발로 뛰고
눈으로
담았습니다.

지금까지 책상머리에서 앉아서 친구들과 머리를 맞대고 문제를 고민했다면 했다면, 이제 각자의 일상 공간으로 돌아가서 문제를 직접 관찰합니다. 일주일 동안 생활 동선 안에서 돌아다니다가 혹은 문제가 집중적으로 발생하는 장소에 찾아가서 각자 실제로 본 것들을 사진으로 기록하도록 했습니다. 문제를 관찰하기 위해 발로 뛰고 눈으로 담았습니다.

청소년들이 더 재미있게 참여할 수 있도록 <팝업실현실>에서는 감정키링을 활용했습니다. 기쁨, 답답함, 화남, 놀람, 지루함 다섯 가지 감정을 나타내는 키링을 들고 다니면서 관찰하는 그 순간 감정을 함께 사진에 담을 수 있게 했죠. 청소년들은 문제를 관찰하는 데만 쓰지 않고 자신의 일상을 표현하는 수단으로 사용하기도 했습니다. 마스크를 써야 해서 답답한 표정을 짓기도 하고, 눈이 내려서 기쁜 감정을 나눴어요.

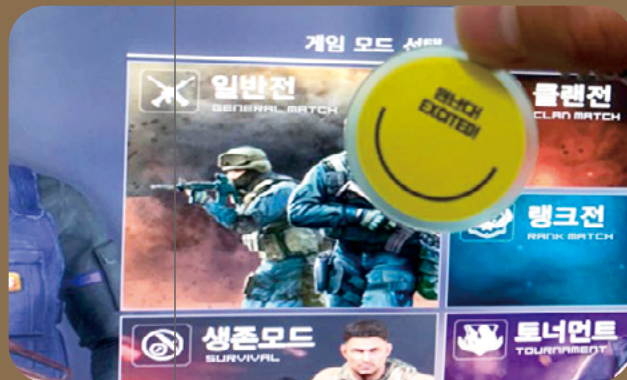
자신이 살아가는 익숙한 공간을
낯설게 바라보는 경험은
혁신적인 해결책을 만들어내는 데 있어
필수적입니다.



각 팀에서 해결하기로 정한 문제와
관련된 현장을 관찰하는 사진도 많이
모았습니다. 유흥주점의 네온사인이
화려하게 빛나는 시내의 거리 사진,
길바닥에 떨어져 있는 쓰레기 사진,
쓰레기통이 넘쳐서 아슬아슬해
보이는 사진, 자신들이 좋아하는
게임과 오락을 할 수 있는 공간 사진
등이 있었습니다. 아마도 전에는
무심코 지나쳤을 장면들이겠죠.
친구들과 함께 기록하고 수집하면서
지역사회를 바라보는 새로운 시선이
생겼을 것입니다.

자신이 살아가는 익숙한
공간을 낯설게 바라보는 경험은
혁신적인 해결책을 만들어내는 데
있어 필수적입니다. 관계 맺고 있는
장소를 수동적으로 살아가는 게
아니라, 한결 능동적인 태도로 자신이
어떤 문제를 해결할 수 있는 곳으로
바라보게 될 수 있는 거죠. 지역사회에
대한 애착도 이런 과정에서
자연스럽게 생길 수 있습니다. 동네를
쏘다니며 관찰하는 활동은 문제를
해결하는 과정에서도 필수적이지만,
지역사회와 청소년 사이에 보이지
않는 작은 점점을 찾을 수 있는
첫머리가 될 수도 있는 활동입니다.





비대면이지만,
상호작용은

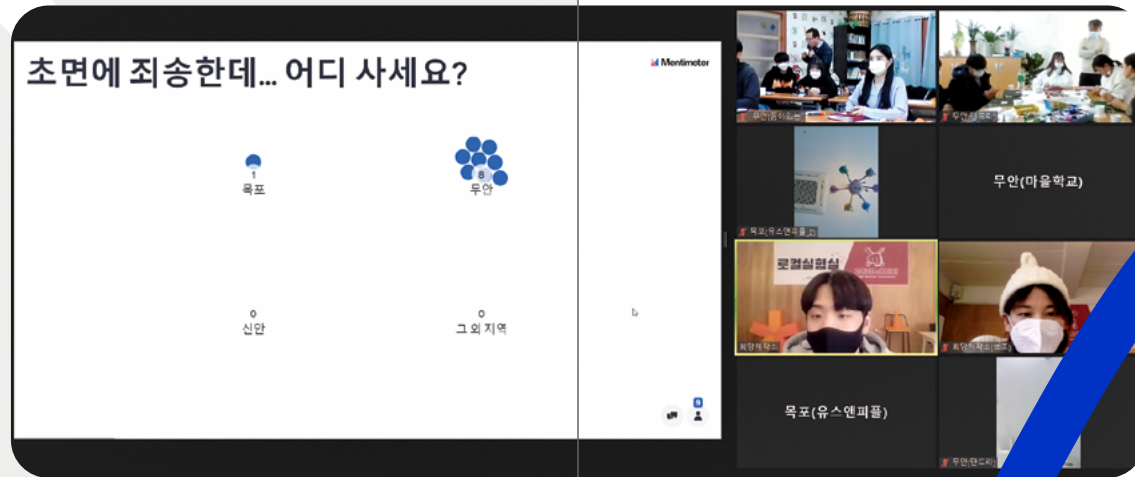
충분히



목포 무안 쏘다니기

앞서 이야기했듯이 이번 <팝업실험실>은 어쩔 수 없이 비대면으로 진행되었습니다. 서울과 목포, 무안 사이 먼 거리가 최대한 느껴지지 않도록 노력했습니다. 본격적인 활동을 시작하기 전에 초성 퀴즈로 아이스브레이킹을 진행했는데요. 줌 화면에 초성을 제시하면, 각 팀에서 알아맞히는 게임이었습니다. 단순하지만, 청소년들이 화면에서 전해지는 메시지가 일방적이라고 느끼지 않도록 하는 데 도움이 되었습니다.

비대면 소통에서 상대방의 호응을 알 수 없다는 점을 해소하기 위해 멘티미터를 활용했습니다. 현장에서라면 바로 물어보면 알 수 있었겠지만, 오프라인으로 쉽게 드러내기 어려운 속마음을 온라인으로 표현할 수 있도록 했습니다. 한가한 시간에 주로 뭐 하고 노는지, 어디에서 노는지를 묻기도 하고, 하고 싶은 말을 묻기도 했습니다. 자신의 답변이 실시간으로 화면에 나타나는 것에 흥미를 느끼고, 다른 친구들의 답변도 확인하면서 작은 유대감을 형성하는 것 같았습니다.



멘티미터를 조금 더 다양한 목적으로 활용할 수도 있을 것 같습니다. 쉬는 시간이나 워크숍 활동을 마친 후에도 수시로 반응을 끌어내는 질문을 던졌더라면, 혹시 현장에서 직접 보지 못해서 챙기지 못하는 요소를 확인할 수도 있었을 것 같습니다.

마지막으로, 교육 평가 설문도 구글 폼으로 받았습니다. 실시간으로 받은 청소년들의 의견을 바탕으로 다음 <팝업실형식>을 더 흥미롭고 의미 있게 개선할 수 있었습니다. 다양한 방법을 동원해 소통을 시도하면서 청소년들에게는 비대면 소통이 오히려 더 익숙하다는 것도 확인할 수 있었는데요. 처음 만나는 어른들이나 다른 팀 친구들을 직접 만나는 기존 형태의 워크숍이었던다면, 오히려 더 소극적으로 참여했을지도 모른다는 멘토의 평가도 있었습니다.

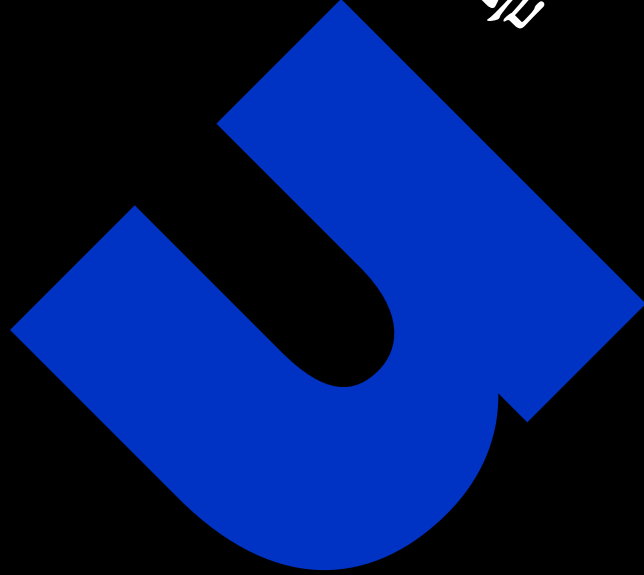
04



한
글
의
가
치

가
보
여
주
는
것

실
용
성
검
사



목포 무안 뜯어보기



13:00-13:10	아이스브레이킹	오늘의 일정 소개
13:10-13:20		팀명 정하기
13:20-13:50	인사이트 발견	사진꼴라주 : 2X2 매트릭스에 배치
13:50-14:00	쉬는시간	
14:00-14:20	인터뷰계획	인터뷰샤워
14:20-14:40		이해관계자지도 : 핵심사용자 - 직접 - 간접 관계자
14:40-15:10		인터뷰이 프로파일링

15:10-15:40	인터뷰계획	인터뷰 질문 정하기
15:40-15:50	쉬는시간	
15:50-16:10	인터뷰 계획	인터뷰 시뮬레이션
16:10-16:20		인터뷰 질문 수정 / 보완
16:20-16:35	공유 / 피드백	팀별 공유
16:35-17:00	리크루팅	인터뷰 대상자 / 일정 정하기 역할 정하기

실험도구 ② 인터뷰 노트



인터뷰 준비를 다 마친 청소년들은 인터뷰 노트를 가지고 현장에 나갔습니다. 인터뷰할 때 필요한 사항이나 기록할 수 있는 페이지 등을 넣어 청소년들이 인터뷰하러 갈 때 이것만 가지고 있으면 든든하게 느낄 수 있도록 구성했습니다. 워크숍으로 진행했던 인터뷰 계획을 세우는 법, 인터뷰 질문 정하는 법, 인터뷰 대상 정하는 법, 인터뷰할 때 주의할 점 등을 확인할 수 있는 가이드라인도 함께 담았습니다.

각자의 시선에서 우리 팀에 필요한 단서 찾기



목포 무안 뜯어보기

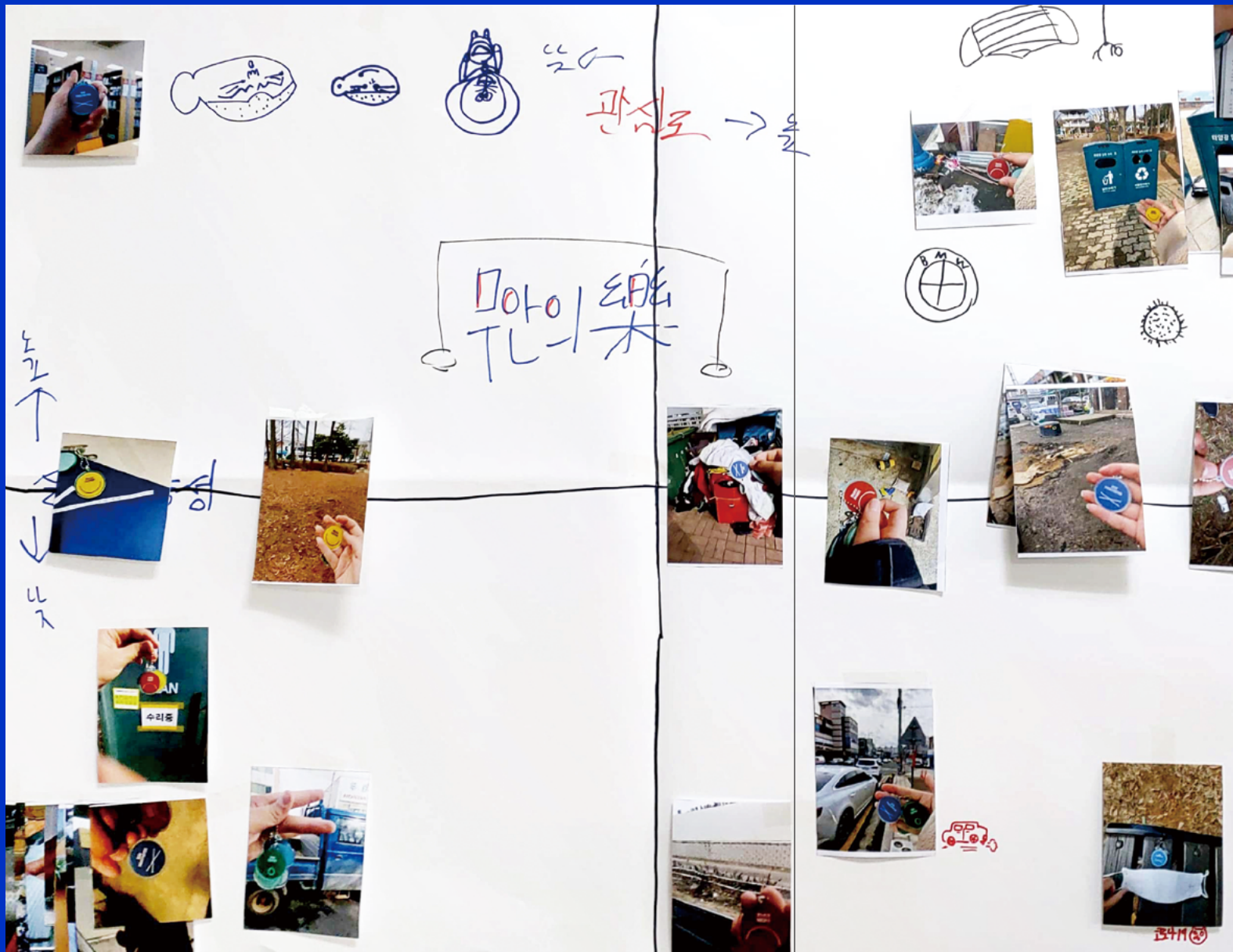
현장을 바라보는
각자의 시선을
뜯어보면서

우리 팀에 필요한
단서를 발견할 수가
있게 된 거죠.

일주일 동안 감정키링을 활용해 현장
관찰을 마친 후, 다시 모여서 한 일은
각자의 시선에 비친 장면에서 문제의
본질이 무엇인지 함께 발견하는
것이었습니다. 먼저, 한 명씩 자신이
찍은 사진에 관해서 설명했습니다. 왜
찍었는지, 어떤 상황이었는지, 그때
내 감정은 어땠는지. 모두에게 익숙한
장면이더라도 각자가 해석하는 것은
다를 수 있습니다. 같은 걸 보면서도 내
눈에는 보이지 않는데 친구의 눈에는
보일 수도 있으니까 서로의 이야기를
귀 기울여 들어야 합니다.

각자의 사진을 공유하고 나면,
사진을 모아서 콜라주 작업을
했습니다. 이 활동을 하기 위해서는
사진이 인쇄되어 있어야 합니다.
+자로 접어 사 등분 한 전지 위에
사진을 배치했는데요. 가운데
교차선을 각각 X축, Y축으로
생각하고 각각의 기준에 따라 사진의
위치를 정하면 됩니다. 각 팀의 활동 주제나
사진이 담고 있는 내용에 따라 기준을 정해도 되지만,
이번 <팝업실험실>에서는 세 팀 모두 같은 기준으로 활동했습니다.
X축은 '우리 팀의 관심도', Y축은 '실현 가능성'으로 정했습니다.





사진을 펼쳐 놓고 한 장 한 장을 어디에 배치할지 모두가 머리를 맞댔습니다. 흥미로운지 별로 관심 없는지, 간단하게 해결이 가능한 문제인지 복잡하고 어려운 문제인지 정해진 기준 안에서 사진들은 제각각의 위치에 있게 되었습니다. 각자의 의견이 달라 논의가 전개 되면서 사진이 이리저리 옮겨 다닐 수도 있습니다. 또 다음 사진이 나타나 X, Y축에 따라 상대적으로 덜 흥미롭거나 덜 복잡해 보이는 사진은 옆으로 밀려나겠죠.

사진의 제자리를 찾아주는 과정에서 서로의 생각을 확인할 수 있었습니다. 처음에는 쓰레기 문제를 해결하겠다는 폭넓은 주제에 합의했지만, 그 안에 수많은 다른 생각들이 있을 수 있습니다. 누군가는 재활용 쓰레기를 분리하는 과정을 바꾸고 싶고, 누군가는 길거리에 너무 쉽게 버려지는 쓰레기를 줄이고 싶고, 누군가는 플라스틱 컵 사용을 줄이고 싶을 수 있으니까요. 현장을 바라보는 각자의 시선을 뜯어보면서 우리 팀에 필요한 단서를 발견할 수가 있게 된 거죠.

누구를 만나야 할까, 상상해보기



목포 무안 뜯어보기

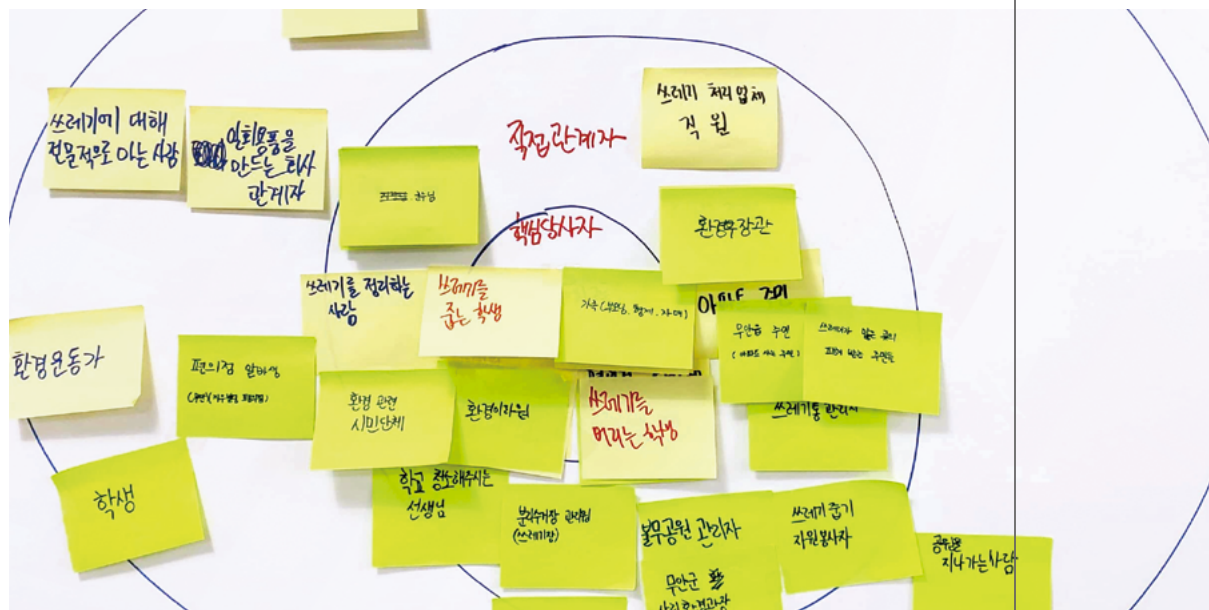
지금까지 관찰자의 시선을 모았다면,
이제 사람들의 ‘말’을 수집할
준비를 합니다.

지금까지 관찰자의 시선을 모았다면, 이제 사람들의 ‘말’을 수집할 준비를 합니다. 우리가 해결하고 싶은 문제에 연결된 사람들을 직접 만나 인터뷰를 할 겁니다. 인터뷰는 단순히 질문을 던지는 게 아니라, 서로의 관점(view)을 주고받는(inter) 것이기 때문에 인터뷰하기에 앞서 준비 활동을 충분히 거쳐야 합니다. 상대방의 관점을 알아내려면, 먼저 우리 팀의 관점을 세워나가는 과정이 필요하기 때문입니다.

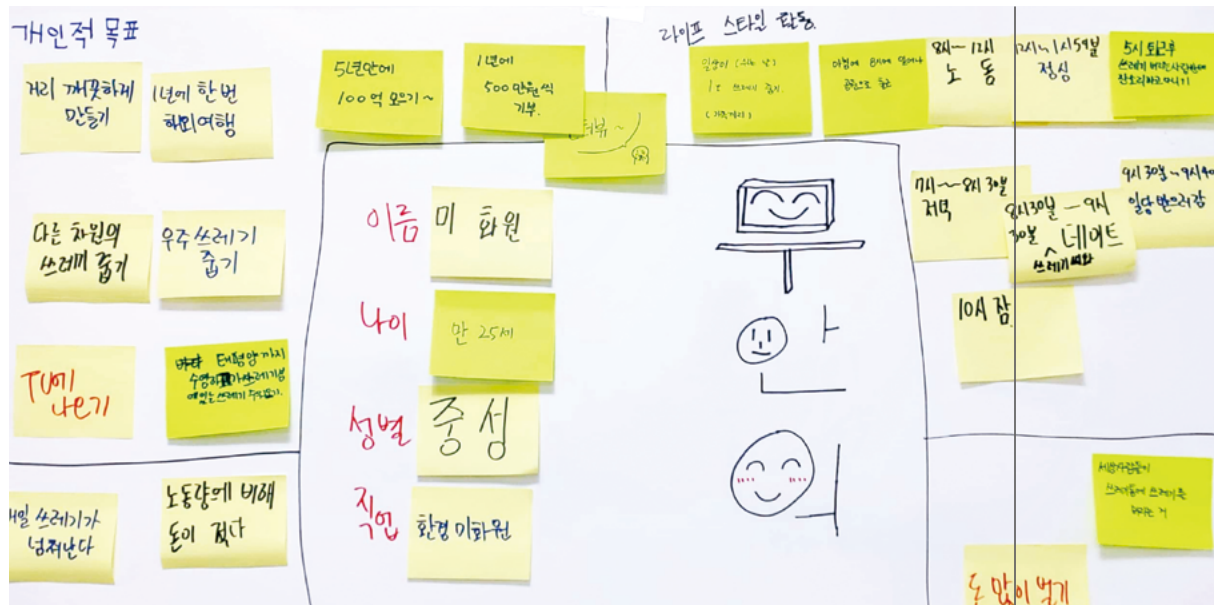
제일 먼저 생각해봐야 하는 건 누굴 만날 것인지입니다. 우리에게 주어진 시간이 무한하지는 않으니, 우리 팀이 정한 문제와 관련된 다양한 사람 중에 꼭 만나야 하는 사람을 정해야 했습니다. 문제의 핵심에 있는 당사자부터 직접 관계자, 간접 관계자를 한눈에 볼 수 있도록 이해관계자 지도를 만들어 봤습니다. 청소년들에게 ‘이해관계자’라는 것이 생소할 수 있어 누군가 코로나 확진을 받으면 밀접 접촉자로 분류되는 사람들이 있고, 밀접 접촉자와 접촉했던 2차 접촉자들이 있는 것처럼 핵심 당사자와의 심리적, 물리적 거리에 따라 구분할 수 있다고 설명했습니다.

각자 포스트잇에 이 문제와 관련되어 있다고 생각하는 모든 사람을 적어봤습니다. 너무 깊이 생각하지 않고 최대한 많이 적었습니다. 다 적은 후에는 각자 적은 포스트잇을 가운데 모아 원 안에 어디에 배치할지 머리를 맞췄습니다.

이때, 가장 중요한 것은 누가 중심원에
들어갈 핵심 당사자인가를 정하는 데
있습니다.



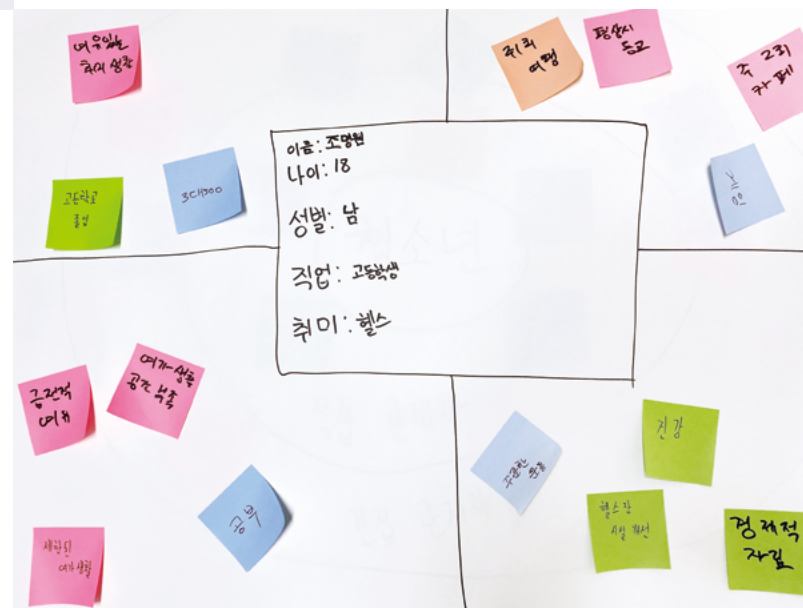
청소년 문제를 스스로 해결하는 경우에는 제일 가운데 핵심 당사자로 청소년이 들어가겠죠. 길거리 쓰레기 문제를 해결하겠다고 한 팀에서 핵심 당사자로 정할 수 있는 사람이 많습니다. 쓰레기를 버리는 사람이 될 수도 있고, 환경미화원이 될 수도 있습니다. 쓰레기를 버리는 사람 중에서도 학생일 수도 있고 어른일 수도 있습니다. 누구의 관점에서 이 문제를 바라보느냐에 따라 문제 해결 과정이 달라질 수 있습니다.



핵심 당사자를 정했다면, 이제 가상
프로필을 적어볼 차례입니다.
막연히 ‘청소년’, 혹은 ‘환경미화원’이
아니라, 실제로 존재할 것 같은 한
사람으로 핵심 당사자를 상상해보는
겁니다.

누구의 관점에서
이 문제를
바라보느냐에
따라

문제 해결 과정이
달라질 수
있습니다.



이름, 나이, 직업, 취미, 성별과 같은 기본적인 사항부터 문제와 관련해 어떤 경험과 희망 사항을 가졌는지, 또 어떤 생활 방식과 삶의 목표를 가진 사람인지를 상상해봤습니다. 어떤 사람을 인터뷰할지 구체적으로 그려볼 수 있어야지 어떤 질문을 던질지 정하는 게 쉬워집니다.

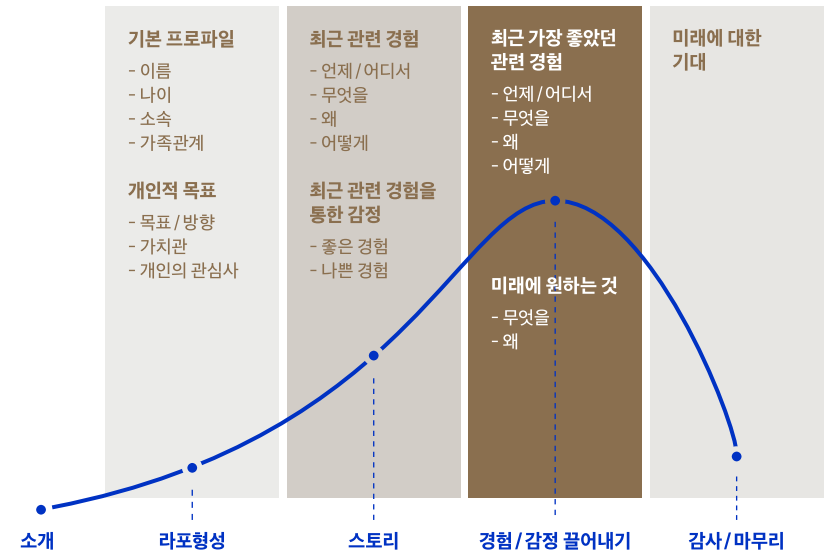
인터뷰 준비, 시작!



목표 무안 뜯어보기

인터뷰이(interviewee)를 정한 후에는 무슨 질문을 할지 정했습니다.
질문과 답을 주고받는 인터뷰는 이야기 구조를 닮았습니다.
〈팝업실험실〉에서는 기-승-전-결의 흐름에 따라 질문을 배치할 수 있도록
인터뷰 커브를 활용했습니다.

인터뷰 커브는 소개, 관계 형성, 스토리, 경험/감정 끌어내기,
감사/마무리 순서로 이뤄져 있습니다. 인터뷰이와 인터뷰어가 각자 소개를
하며 시작해서 관계를 형성하고 문제와 관련된 최근 경험에 관해 묻습니다.
어떤 경험을 했는지, 부정적인 감정을 느꼈던 경험은 있는지에 대해
이야기를 들어본 후에는 가장 좋았던 경험과 함께 앞으로 어떻게
바뀌었으면 좋겠는지 물어봅니다. 모든 질문을 마친 후에는 감사 인사로
마무리합니다.



인터뷰 커브의 내용을 숙지한 후에는
순서에 상관없이 각자 질문을
생각해서 포스트잇에 적어봤습니다.
각자가 적은 질문들을 모두 모아
머리를 맞대고 인터뷰 커브 위에
적절한 자리를 정합니다. 혹
질문의 개수가 상대적으로 적은
부분이 있으면 추가해도 좋습니다.
그다음에는 각자 닳스티커를
3~5개씩 들고 가장 중요하다고
생각하는 질문에 투표해서 최종
질문을 정했습니다. 최종 질문 개수는
5~7개가 적당합니다.

누굴 만날지, 무슨 질문을 할지
정했으니 이제 모든 준비가 됐을까요.
아직은 아닙니다. 인터뷰하기에
앞서 연습을 해볼 필요가
있습니다. 인터뷰 현장에서 각각의
역할(인터뷰, 기록, 사진 촬영)을 정하고,
인터뷰어와 인터뷰이의 자리 배치도
생각해봅니다. 준비한 질문도 직접
던져보면서 어색하거나 개선이 필요한
부분이 없는지 점검해봅니다.



연락 대상자	날짜/시간/장소/연락처	역할 담당자
김주환	1.21 12:00	질문 선심인 관할 정세현 기록 최정양
조명원	1.21 2:00	11
조성현	1.23 12:00	11

연습까지 마치고 나면, 이제 실제로 누굴 만날지
정해야 합니다. 실제로 존재하는 핵심 당사자와
연락해서 시간과 장소를 정하는 거죠. 핵심 당사자가
청소년인 경우에는 자신들의 친구 중에서 만나면
되므로 쉬울 수 있지만, 청소년들이 핵심 당사자와
주변에서 쉽게 관계 맺고 지내는 사이가 아닌
경우에는 멘토의 적극적인 도움이 필요합니다.
지역사회에서 적합한 사람을 찾아내서 청소년들과
만날 수 있도록 해줘야 합니다. 일주일 동안 최소 세
명의 인터뷰이를 만날 계획을 세우면 모든 준비를
마치게 됩니다.

다른 팀에서는 어떻게 하고 있을까



목포 무안 뜯어보기

비대면으로 두 번 만나면서 <팝업실험실>을 이끌었던 희망제작소는 각 팀과 상호 소통하는 데 익숙해졌습니다. 하지만, 팀과 팀 사이에는 소통이 거의 없는 게 아쉬웠습니다. 모두가 한곳에 모여 워크숍을 하면서 서로의 활동에서 자극과 좋은 에너지를 주고받을 수 있지 못하니 답답하기도 했습니다. 각 팀의 활동 결과를 마지막에 공유하기는 했지만, 결과가 나오기까지 켜켜이 묻어있는 고민과 분위기를 공유하면 더 좋겠다는 생각을 했습니다.

<팝업실험실>을 시작하면서 공지사항 보낼 목적으로 열었던 모든 참여자가 함께하는 단체 카톡방에서 해답을 찾았습니다. 각 팀에서 하나의 활동을 마칠 때마다 함께 작업한 전지를 잘 보이게 찍어서 카톡방에 올렸습니다. 줌과 함께 카톡방을 병행하니 청소년들이 다른 팀의 활동에도 관심을 가지고 확인할 수 있게 되었습니다. 나중에는 남은 시간이 얼마나 되는지 등 해야 하는 활동에 대해서 질문을 하는 채널로 쓰이기도 하고, 청소년들끼리 미세하게나마 소통하는 행태를 보이기도 했습니다.

여전히 아쉬웠다는 평가도 있었습니다. 다른 팀의 논의 과정을 조금 더 구체적으로 볼 수 있다면 도움이 될 것 같다고 했습니다. 줌에 접속하는 기기를 하나 더 추가해 전지가 잘 보이는 각도로 카메라를 비출 수 있게 하면 좋겠다는 아이디어도 나왔습니다. 비대면 방식에서 어떻게 참여자끼리 서로 소통하게 할 수 있을지, 상호작용을 높일 수 있을지 고민이 더 필요한 것 같습니다.

무엇보다도

어떤가요?

· **팝업 실험실** ·



똑딱똑딱 만들어보기



13:00-13:30	인터뷰 리뷰	인터뷰 결과 공유
13:30-14:10	브레인스토밍	아이디어 적어보기
		비슷한 것 분류하기
		좋은 아이디어 선정하기
14:10-14:20	쉬는시간	
14:20-15:00	문제웹툰그리기	선택된 아이디어를 바탕으로 스토리보드 완성
		해결하고 싶은 문제의 해결 전후 상황 시뮬레이션

똑딱똑딱 만들어보기
© 2023 한국과학기술정보연구원

15:00-15:35	자원찾기	문제해결에 필요한 자원 지역사회에서 찾아보기
15:35-15:45	쉬는시간	
15:45-16:15	활동계획서 작성	앞으로의 활동 계획 세우기 (활동내용, 일정, 예산)
16:15-16:30	공유/피드백	팀별 공유
16:30-17:00	마무리	궁금한점 질의응답
		다함께 퍼포먼스

실험도구 ③ 실험복



일반 실험실의 실험복은 하얀 가운이지만, <로컬실험실>의 실험복은 일상복이었습니다. 실험도구를 어깨에 짊어지고 실험 현장으로 나가는 새 모양의 로고가 나란히 박힌 티셔츠를 다 같이 입고 각자의 자리에서 주먹을 쥔 채로 단체 사진을 찍었습니다. 모두 목포와 무안 곳곳을 돌아다니면서 지역사회의 변화를 만들어낼 준비를 단단히 한 것으로 보입니다.

침묵의 브레인스토밍



똑딱똑딱 만들어보기

일주일 동안 인터뷰를 마치고 다시 모인 청소년들은 인터뷰 내용을 팀원과 공유했습니다. 만났던 사람은 어떤 사람이었는지, 무엇을 불편해하는지, 무엇이 필요하다고 했는지 나눠봤습니다. 방학 중이라서 갈 곳이 없어 집에서 스마트폰 게임을 많이 하게 되어 불만이라는 청소년을 만난 팀도 있고, 읍내 거리 상인들을 만나 길거리에 버려지는 담배꽂초 문제를 발견한 팀도 있었습니다. 실제 사람들을 만나 물어보면서 각 팀은 문제를 한결 더 구체화하였습니다.

어떤
사람인가요?

○○중학교 3학년
재학 중

시험 스트레스가 많은
고등학교 1학년.

아파트 단지
거주자

무엇을
불편해하나요?

학교 - 집 - 학원만 오가는
일상이 지루함.

시험이 끝나고 PC방이나
노래방 말고 갈 곳이 없어
심심함.

외출할 때마다
단지 앞에 놓인
쓰레기 악취가 견디기
어려움.

무엇이
필요한가요?

새로운 놀거리

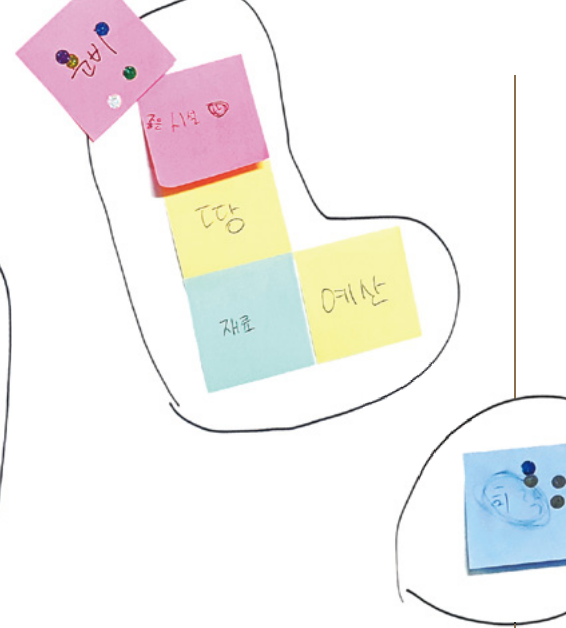
재밌게 놀 곳,
편하게 가서 쉴 수 있는 곳,
모일 수 있는 곳.

단지 옆에 마구 버려진
쓰레기들이
생기지 않게 하는 것

현장 관찰과 인터뷰로 그려모은 시선과 말에서
해결책에 필요한 단서들을 찾을 수 있었을까요.
어떤 문제가 있고, 어떤 문제가 심각하고,
어떤 문제를 해결할 수 있고, 어떻게 해결할
수 있을지 집중해서 지역사회를 바라보고
주변 사람들을 만나고 다니는 동안 청소년
머릿속을 헤집고 다녔을 아이디어들을
이제 꺼내 볼 시간입니다.

각자 포스트잇을 두둑이 채웁니다. 아무
말도 하지 않고 우리가 조사한 문제를 해결할
방법들을 쪽쪽 써 내려갔습니다. 종이 위에
사각사각 쓰이는 소리가 쉬지 않고 나야 합니다.
한 사람당 정해진 개수는 없지만,
최대한 많이 씁니다. '이건 너무 엉뚱해',
'너무 말도 안 돼', '절대 안 될 거야'같은 생각은
모두 버리고요. 허무맹랑한 아이디어 속에서 또
새로운 단서를 찾아줄지도 모르는 팀원들을
믿으면서 말이에요.

아무 말도 하지 않고 우리가 조사한 문제를 해결할
방법들을 쪽쪽 써 내려갔습니다. 종이 위에 사각사각
쓰이는 소리가 쉬지 않고 나야 합니다. 허무맹랑한
아이디어 속에서 또 새로운 단서를 찾아줄지도 모르는
팀원들을 믿으면서 말이에요.



각자 모든 아이디어를 쏟아낸 후에는
팀원들에게 내용을 소개했습니다.
키워드만 적은 경우에는 자세한
설명이 더 필요하겠죠. 서로 무슨
아이디어인지 파악한 후에는 비슷한
아이디어끼리 그룹을 지었습니다.
각 그룹을 대표하는 타이틀을
정해주기도 했고요. 마지막으로,
각자 스티커를 나눠 가지고 그룹
타이틀 위에 투표했습니다. 제일 좋은
아이디어라고 생각하는 거로요.
이제 해결책의 가닥이 나타나기
시작한 거죠.

문제해결 전후 상황을 그려보는

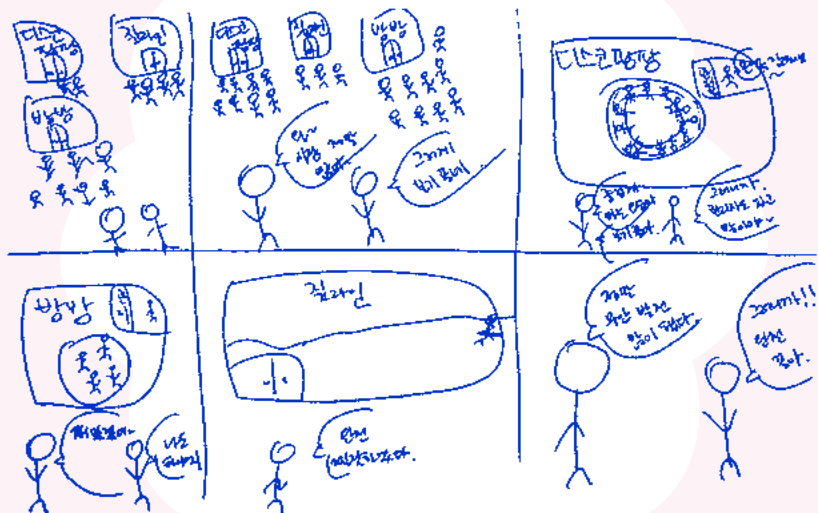
문제 웹툰



똑딱똑딱 만들어보기

아이디어는 선정되었지만, 아직 ‘씨앗’ 단계입니다. 이제부터 물을 주고 해를 쬌어주며 잘 키워야 하는데요. 아이디어에 살을 붙이기 위해서 가장 먼저 한 것은 해결책을 통해 문제가 해결된 전후 상황을 시나리오로 그려보는 활동이었습니다. 이름하여, ‘문제 웹툰’ 그리기. 팀원 각자가 문제가 해결되기 전 상황과 문제가 해결되고 난 상황을 6칸 만화로 그려봤습니다. 지금까지 활동하면서 여기저기 흩어져 있던 이야기를 하나로 이어주는 것입니다.

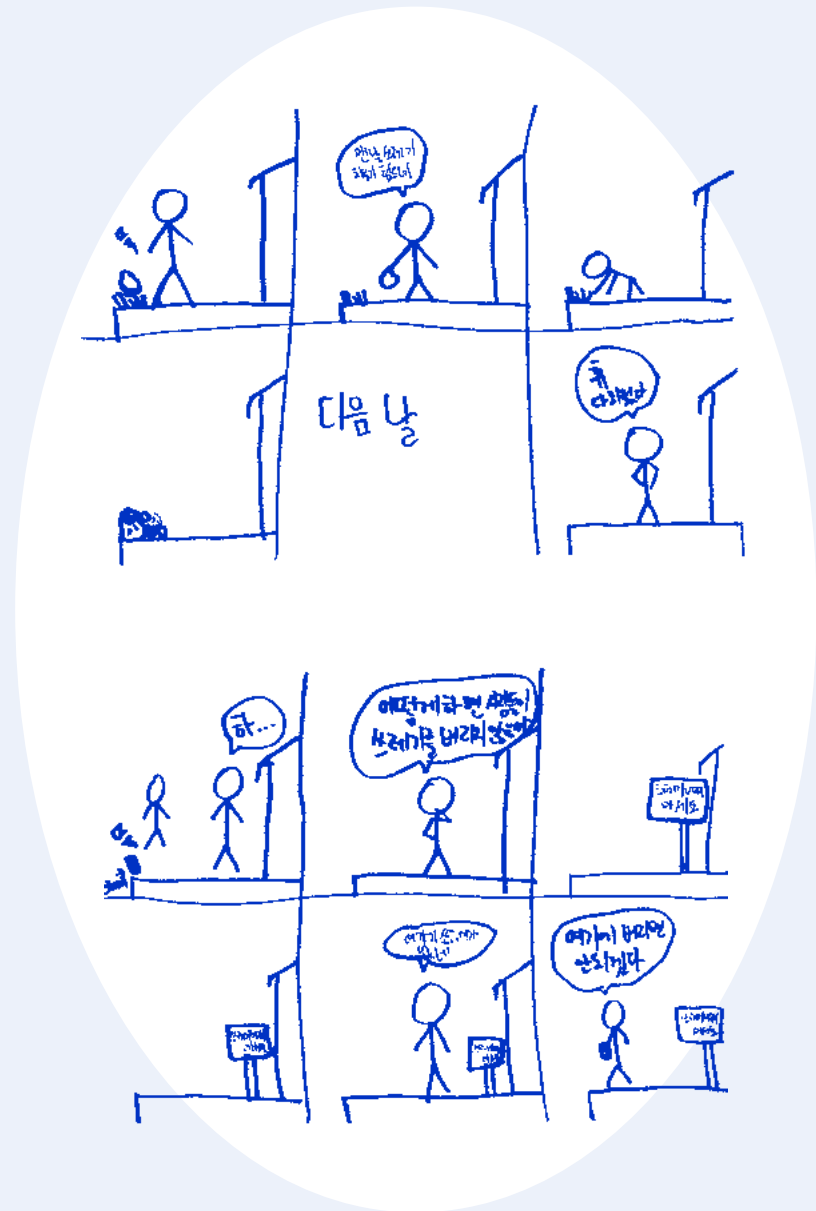
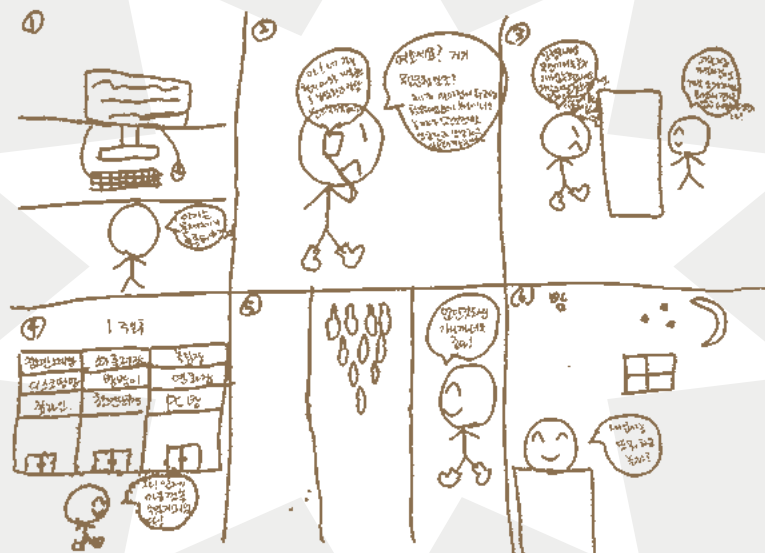
시나리오를 그리기 위해서는 보다 구체적인 상황을 묘사하게 되고, 어색한 부분을 바꿀 수 있습니다. 또 생각 못 했던 재미있는 방법이 떠오르기도 합니다. 길거리에 막 버려지는 담배꽂초 문제를 해결하기로 한 팀에서는 웹툰을 그리는 과정에서 모두에게 눈에 띄는 사람 형태의 특이한 쓰레기통을 비치하는 재미있는 상상을 했는데요. 실제로 이 아이디어가 반영되어 담배꽂초 모양의 쓰레기통을 만드는 역발상으로 이어졌습니다.



시나리오를 그리기 위해서는
보다 구체적인 상황을 묘사하게 되고,
어색한 부분을 바꿀 수 있습니다.
또 생각 못 했던 재미있는 방법이
떠오르기도 합니다.



지역사회 안에 볼링장, 영화관, 방방 놀이터, 짬라인 등 청소년
놀이 시설이 필요하다는 문제의식을 느끼고 해결책을 찾기로
한 팀에서는 단순히 시설이 만들어지기 전후 상황을 그리는 데
그치는 것이 아니라, 시설을 만들기 위해 무엇을 해야 하는지를
웹툰에 나타내기도 했습니다. 어떻게 해결할지 고민한 끝에
군수님의 사무실을 찾아가 청소년들이 직접 목소리를 내기로 하는
장면이 함께 담겨 있습니다.



해결하려면
무엇이 필요할까,

우리 동네
안에서
찾아보기



똑딱똑딱 만들어보기

청소년들이
생각해낸
해결책을
만들기 위해서는
어떤 자원이
필요할까요.

그 자원들은
어떻게 얻을 수
있을까요.

청소년의 이야기와 상상을 먹고 떡잎이 한 뼉 쑥
나왔습니다. 한창 자랄 때는 충분한 영양이 든 토양이
필요합니다. 문제를 스스로 해결해본 경험이 적은
청소년들끼리 해결책을 만들어가기는 무리입니다.
청소년들이 생각해낸 해결책을 만들기 위해서는
어떤 자원이 필요할까요. 그 자원들은 어떻게 얻을
수 있을까요. 청소년들이 접근하기 쉬운 우리 동네
안에서 자원을 찾아보는 활동을 해봤습니다.

자연자원

- 생태자원 : 산, 강, 호수, 계곡, 저수지, 늪, 바다, 해변, 폭포
- 자연환경일반 : 물, 깨끗한 공기, 비옥한 땅, 흙, 미개밭 온천
- 동·식물 : 나무, 특색 있는 꽃과 식물(억새밭), 단풍, 희귀동물
- 특이지형 : 돌, 바위, 기암절벽, 봉우리, 동굴, 특이지질
- 자연현상 : 기후, 일출, 설경

역사자원

- 문화재 : 옛성곽, 유적 / 전적지, 유명인물생가, 비석, 불상, 석불, 암각화, 왕릉, 선조묘소 등
- 전통건물 : 정, 사원, 향교, 사당, 정자, 누각, 관헌건물
- 무형자원 : 역사적 인물, 역사적 사건

문화자원

- 특징적 유형자원 : 돌담, 흙담, 전통주택, 의미 있는 건축물, 성향당, 산신당, 각종 조형물
- 전반적 경관 : 평야, 농경지 경관, 마을전체 경관
- 민속놀이 : 민요, 농악, 풍물
- 고장의 문화예술인
- 문화예술행사 : 공연, 음악회 등 문화행사
- 설화 및 전설, 옛이야기, 지명유래

사회자원 경제/공동체

- 산업/관련시설 : 친환경농업단지, 산업단지 등
- 도농교류활동 : 농촌체험활동, 직거래, 레저활동
- 방문객 대상시설 : 관광시설, 음식점
- 특산물 : 농축산물, 특산물, 공예품, 술, 음식
- 공공문화시설 : 주민센터, 공공공간, 쉼터, 체육시설, 공원, 박물관, 미술관, 수련원, 체험관
- 공동체 활동 : 자원봉사단체, 동호회, 구·시 행사, 축제
- 무형의 정체성 : 지역 이미지, 지역 정체성
- 주요기반시설 : 발전소, 도로, 인공구조물(대교)
- 기타 특징적인 마을 공동체 자원 : 가로수길, 마을만들기 사례건

인물자원

- 지역의 전문가
- 다양한 재능, 기술을 가진 인물
- 미래의 리더
- 지역의 시민활동가

자원은 자연 자원, 역사 자원, 문화 자원, 사회 자원(경제, 공동체), 인물 자원으로 나눠서 생각해볼 수 있습니다. 우리 동네에 있는 공원, 문화재도 자원이 될 수 있고, 공공시설이나 공간, 관련 직업을 가진 사람 등 다양한 자원의 도움을 받을 수 있습니다. 우리 동네에 실제로 존재하는 자원들의 목록을 정리해보고 문제 해결 과정에 어떤 도움을 얻을 수 있는지 구체적으로 적어봤습니다. 그리고 각 자원을

활용하기 위해서는 어떻게 접근할 수 있는지 채널도 정리했습니다.

중고 물품 판매를 통해 용돈을 버는 활동을 계획한 팀에서는 중고 물품을 기부할 수 있는 인물과 시설이 모두 자원에 해당합니다. 물품을 판매할 장소도 자원이 되겠죠. 행정적으로 지원할 수 있는 이해관계자를 직접 만나 청소년 놀이 공간을 요구하기로 한 팀에게 필요한 자원은 군수, 의장과 같은 인물 자원, 공간을 제공해줄 수 있는 공간 자원 등이 있을 것입니다.

해결책에 필요한 자원을 찾아보고 실제로 연결해보는 과정에서는 멘토의 역할이 특히 중요합니다. 청소년들이 자발적으로 활동에 참여하는 과정을 살펴보면 필요해 보이거나 청소년들이 필요하다고 요청하는 자원을 지역사회 안에서 찾아보고, 청소년이 해당 자원을 활용할 수 있도록 연결 지점을 만들어주는 것입니다. 이런 과정은 청소년이 지역사회와 조금 더 가까운 관계를 맺을 수 있도록 합니다. 가까이 있지만, 존재를 몰랐던 사람과 공간이 청소년들의 눈에 보이기 시작하면, 살아가는 공간에 관한 생각이 전환됩니다.

자원명	자원유형	문제 해결을 위해 어떤 도움을 줄 수 있나?	연락 방법
무안 군청(읍사무소)	공공 문화 시설	사업비, 가로, 주차터 예시 검토, 연계, 신뢰	홈페이지 061-450-5508
청소년 수련관	공공 문화 시설	교육, 장소, 운영, 체험, 전문	홈페이지 061-454-5280
무안 문화원	공공 문화 시설	교육, 사업비 연계, 전문	홈페이지 061-452-8648
미디어트 (영양 협회)	인물 자원	기획, 촬영, 편집 기술	
무안 교육 직원팀	공공 문화 시설	지원, 전문, 홍보, 교육, 연계	홈페이지 061-450-7000
조양 대학교	공공 문화 시설	시설, 장소, 전문	홈

실험복 갈아입고 실험실로!



뚝뚝뚝뚝 만들어보기



〈고등이노베이터〉의
실험실은 어딜까요.

앞에서 이야기한 것처럼
우리 각자의 일상 공간이
실험실이 됩니다.

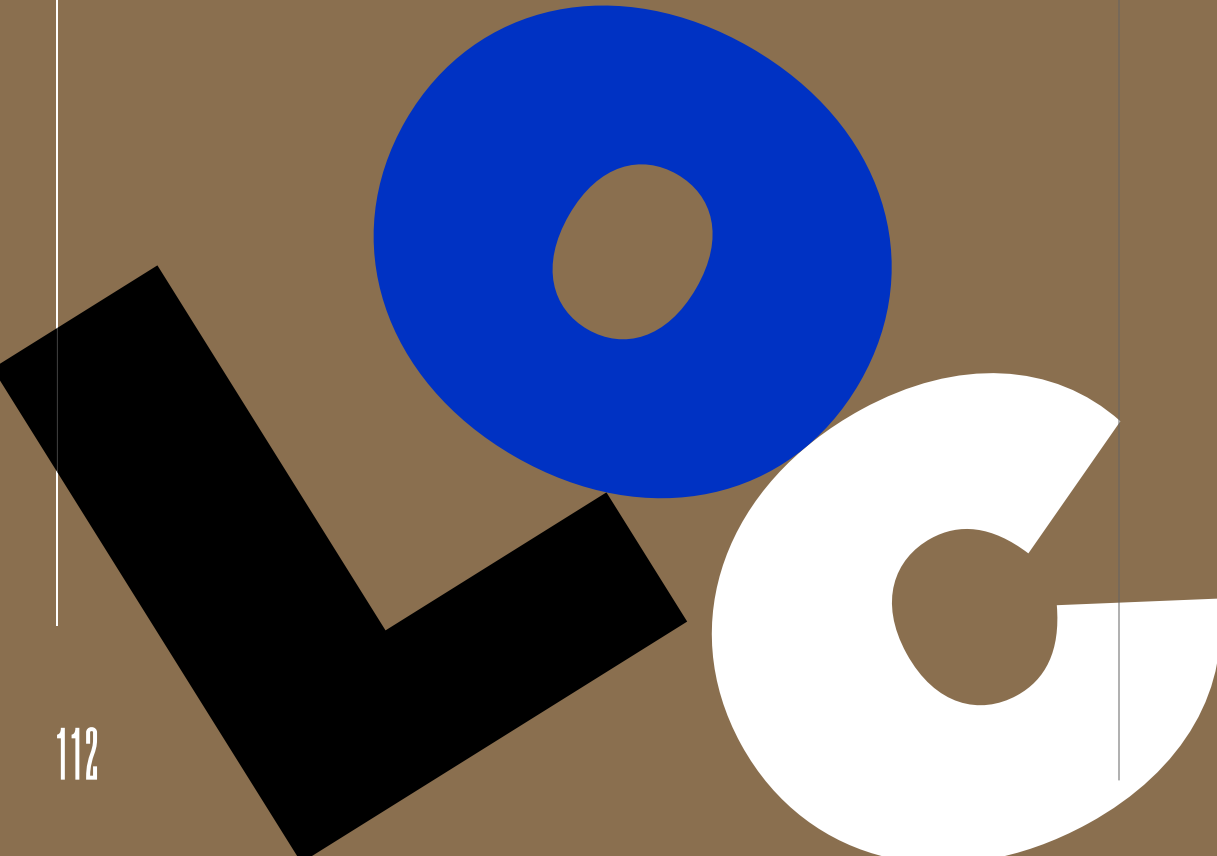
마지막으로 활동의 세부 계획을
세워봤습니다. 주어진 시간과
예산 안에서 활동을 어떻게 펼쳐
나갈지 세부적인 내용을 정해보는
겁니다. 주로 모이게 될 장소와
대략적인 일정을 정하고, 지출이
예상되는 항목들을 정리해봤습니다.
실험 준비는 모두 마쳤습니다. 모두
실험복으로 갈아입고 실험실로
향해야겠죠. 〈고등이노베이터〉의
실험실은 어딜까요. 앞에서 이야기한
것처럼 우리 각자의 일상 공간이
실험실이 됩니다.

자, 이제 각 팀이 어떤 실험을 했는지
살펴볼까요?

06.

청소년이
지역
사회에

로그인
되었습니다



.로컬실업
1

읍내의 한 건물 주변이 담배꽁초와 쓰레기로
지저분해지는 문제를 해결하기 위해서 문제의
원인을 조사하는 활동, 쓰레기통을 설치하기
위해 직접 찾아보고 디자인하는 활동, 그리고
사람들의 시선을 끌어 쓰레기를 함부로
버리지 않도록 포토존을 디자인하고 설치하는
활동을 했습니다.



무안의악

고등이노베이터

박은희, 김도연,
김태희, 배주희,
이연성, 장민서,
조은서

멘토

서정찬
만드리공동체

실험장소

전남 무안군 무안읍
성남리
지우빌딩 주변



무안을 즐거운 곳으로 만들기 위해, 무안을 즐기기 위해, ‘무안의 락(樂)’이라는 이름으로 일곱 명의 청소년이 나섰습니다. ‘무안의 락’ 청소년들은 가장 관심 있는 주제로 ‘환경’을 꼽았습니다. 쓰레기의 재활용, 쓰레기통 설치, 교육과 벌금, 친환경 세제 등 폭넓은 관심사에서 시작해 세 번의 팝업실험실에서 가다듬고 살을 붙였는데요. ‘무안의 락’은 실험 주제로 무안의 중심 상권 지역의 한 건물 주변을 깨끗하게 하는 것으로 정했습니다.

청소년들이 읍내로 나오면 지나가기 마련인 거리의 한 건물 주변은 평소 길가에 버려지는 쓰레기, 화단에 버려지는 담배꽂초로 지저분한 편입니다. <로컬실험실>에 참여한 청소년들의 시선에 들어오기 시작했고, 청소년들은 이 주변을 매일매일 지나다니며 관찰하기 시작했습니다. 담배꽂초가 수십 개가 버려져 있을 때도 있고, 어떤 날은 깨끗하기도 합니다. 플라스틱 테이크아웃 컵이 통째로 버려져 있는 날도, 정체 모를 물건이 떨어져 있는 날도 있었습니다.





‘사람들은 왜 화단에 쓰레기를 버릴까?’ 청소년들은 궁금증을 해결하기 위해 발로 뛰어다녔습니다. 무안읍사무소 등 관계자들을 찾아다니며 의견을 제시하러 갔다가 자문을 얻기도 하고, 길거리에서 직접 설문 조사도 했습니다. 그 과정에서 쓰레기통이 부족하다는 문제를 파악하게 되었고, 기존 형태의 쓰레기통이 아닌 새로운 발상이 필요하다는 영감을 얻게 됩니다.

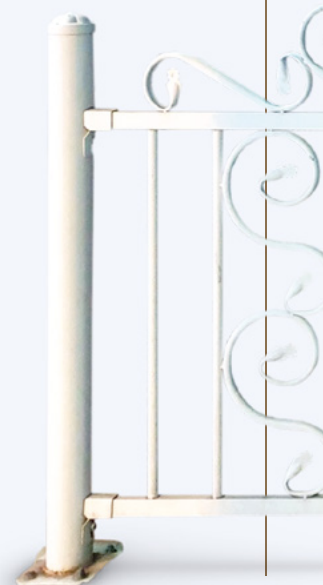
〈로컬실험실〉은
수시로
계획을 바꾸고,

새로운
시도를 하는
과정입니다.

청소년들은 직접 쓰레기통을 디자인해보기로 합니다. 동그런 형태 쓰레기통을 구매해 담배꽂초 모양으로 색칠하기로요. 하지만, 쓰레기통을 구매하려고 알아보고 비슷한 사례를 찾아보다가 새로운 자료를 찾아냈습니다.

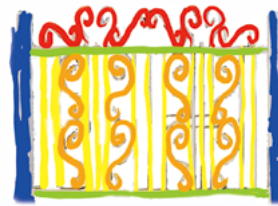
2년 전 서울 구로구에서 설치했던 담배꽂초 수거함 ‘꽂초픽’은 사람들의 행동을 유도하기 위해 간접적으로 개입하는 ‘넛지’ 방식을 활용한 사례로 주목을 받았습니다. 쓰레기통에는 간단한 설문 조사 질문이 있고, 답변에 따라 나눠서 넣을 수 있도록 두 개의 칸이 나눠져 있습니다. 사람들의 시선과 궁금증을 끌어내 담배꽂초를 쓰레기통 안에 넣을 수 있도록 유도하는 방식입니다.

‘무안의 락’팀은 구로구에 연락해 수거함을 제작했던 업체를 찾아내고, 직접 주문했습니다. 청소년들이 담배 모양의 쓰레기통을 직접 제작하기로 했던 계획을 수정한 거죠. 〈로컬실험실〉은 수시로 계획을 바꾸고, 새로운 시도를 하는 과정입니다. 청소년들은 대신 수거함에 적힐 설문 조사의 질문을 고민해보고 정했습니다. 과연, 이 쓰레기통은 무안에서 제 역할을 다 할 수 있을까요? 지금부터 지켜볼 일이죠.



청소년들은 쓰레기통 설치에 만족하지 않고,
또 다른 실험을 함께 했습니다. 사람들의 시선을
집중시켜 쓰레기 문제를 환기할 수 있도록
하는 설치물을 직접 만들어보기로 했습니다.
다양한 사례를 조사하기 위해 서울로 견학
갈 계획도 세웠지만, 코로나 확산이 심해져서
취소해야만 했는데요. 그래도 굴하지 않고
청소년들은 원하는 디자인을 해보고, 그중에
선택했습니다. 청소년들은 색색의 조명을 활용한
루미나리에에서 착안해 건물 옆 담장을 따라
전구를 설치하기로 선택했는데요. 청소년들의
아이디어는 형형색색 다채로웠습니다.

청소년들이
지역사회에 관심
가지게 되고,
이런 청소년들을
지역사회가
지지해주면서 함께
변화를 만들어가는
모든 과정이
〈로컬실험실〉
입니다.



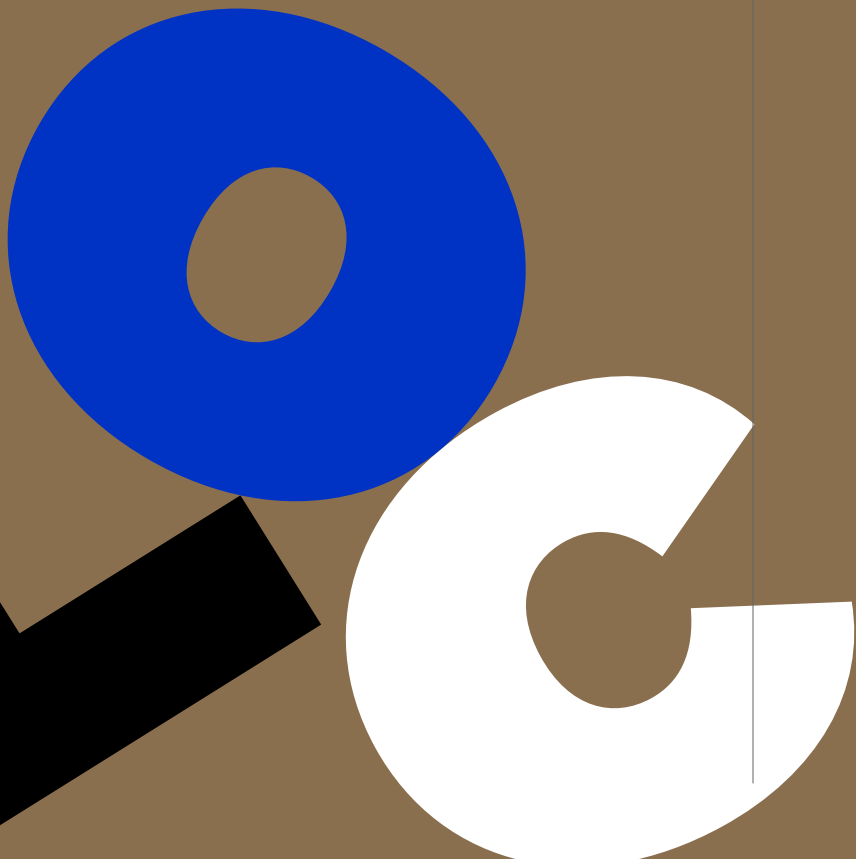
사실, 지역사회에서 쓰레기 문제는
어디서나 골칫거리입니다. 무안을
주민, 그리고 먹거리, 놀거리가 있는
중심상가 상인들에게도 쓰레기
투기는 매우 불편하고 고민스러운
일이고 해결 방법이 쉽지 않았습니다.
이런 상황에서 청소년이 다양한
실험으로 해결책을 찾아가는 모습에
적극적인 격려와 지원을 보냈습니다.
아울러, 참여 청소년의 보호자들도
적극적인 격려와 다양한 해결책 등
의견 제시하는 노력도 보여줬고요.

민감한 문제라 어른들이 선뜻
해결하겠다고 나서기 어려운 문제에
청소년들이 나서니, 지역사회가
반응하기 시작한 것입니다. 해당 건물
1층을 사용하고 있는 카페에서도 조명
설치를 함께 의논하고 허락해주는
등 청소년들의 활동을 적극적으로
지원했습니다. 청소년들이 지역사회에
관심 가지게 되고, 이런 청소년들을
지역사회가 지지해주면서 함께
변화를 만들어가는 모든 과정이
〈로컬실험실〉입니다.

07.

우리가
돈이 없지,

용기가 없나



시내와 읍내에 어른을 위한 공간만 있고 청소년을 위한 공간이 없는 원인을 청소년이 돈을 벌지 않고 소비하지 않기 때문이라고 분석하고, 청소년이 가진 자원으로 스스로 용돈을 벌기 위해 중고 물품을 판매하는 활동을 했습니다.

청소년들은 자신의 존재가 지워지지 않기를 원합니다. ‘유성매직’팀의 이름도 바로 이런 이유에서 지어졌는데요. 유성매직처럼 ‘쉽게 지워지지 않기 위해’ 청소년의 문화 활동을 개선하고 싶은 네 명의 청소년들은 무슨 문제를 해결하고 싶을까요. 시내에 청소년이 편하게 갈만한 공간이 없고, 친구나 연인과 같이 시간 보낼 장소가 없는 게 불만이라고 이야기를 모았습니다.

유성매직

고등이노베이터

김하겸, 최평강,
선승인, 박동민

멘토

김충식
유스앤피플

실험장소

목포, 무안, 장성,
광주



아무래도 공간을 확보하고 만드는 문제는 청소년의 힘만으로는 해결하기가 어려운데요. '유성매직'팀은 이 복잡한 문제를 어떻게 해결할 수 있을까요. '유성매직'팀은 색다른 관점으로 문제에 접근했습니다. 청소년 공간이 부족한 이유를 분석하는 활동에서 돈을 버는 기회가 성인보다 적은 점이 청소년을 위한 공간을 마련하는 데 어려운 요인임을 발견했습니다. 분석 결과에 따라서 공간의 확보보다는 용돈을 마련하는 활동을 하기로 했습니다.



그렇다면, 어떻게 용돈을 벌 수 있을까요? 직접 상품을 만들어 파는 등 다양한 의견이 오갔지만, '유성매직'팀은 자신들이 쓰던 물품이나 안 쓰고 있는 물건들을 파는 방법을 생각해냈습니다. 처음에는 한창 자랄 시기라 성장 속도가 빨라 헤지기도 전에 작아져 버린 옷을 주로 판매할 것으로 생각했지만, 알뜰살뜰 모으다 보니 어렸을 적에 사놓고 안 샀던 문구용품도 눈에 들어오게 된 것입니다.

청소년들이 움직이기 시작하니,

지역사회가 반응하기 시작했습니다.

포털사이트를 활용해 웹사이트를 만들어내기도 했습니다. '중고나라'나 '당근마켓' 등 중고 물품을 사고파는 기존의 다양한 채널을 사용할 수도 있지만, 청소년들이 해결하고자 하는 문제가 무엇인지, 어떤 과정을 통해서 중고 물품을 판매하는 활동을 하게 되었는지 설명하기 위해 '본진' 역할을 하는 웹사이트가 필요했습니다. 웹사이트에는 판매 물품과 함께 청소년들의 고민과 논의 과정이 담겨 있습니다.^②

웹사이트를 SNS로 홍보하고, 지역사회에 청소년 활동을 알리기 시작하니, 활동을 지지하는 기관과 개인에서 물품을 기증하겠다고 나서기 시작했습니다. 멀리 광주에서도 기증하겠다는 분이 계셔서 청소년들이 함께 다녀오기도 했습니다. 목포 출신의 유명 축구 선수 권아솔의 애장품도 얻을 수 있었습니다. '유성매직'팀의 <로컬실험실>에서도 청소년들이 움직이기 시작하니, 지역사회가 반응하기 시작했습니다.



지역사회의 지원은 물품 기증에서
그치지 않았습니다.
사회적경제지원센터 등에서 앞으로
활동을 지속할 수 있도록 지역사회
안에서 활동하고 있는 청년 창업가와
연계하는 방안 등을 자문해주는 일도
있었습니다. ‘유성매직’팀은
앞으로 활동을 이어나가기 위한
실질적인 방안을 지역사회 안에서
계속 모색해보고 있습니다.

‘유성매직’팀의
활동은 끝이 아닙니다.

이제부터가
시작입니다.



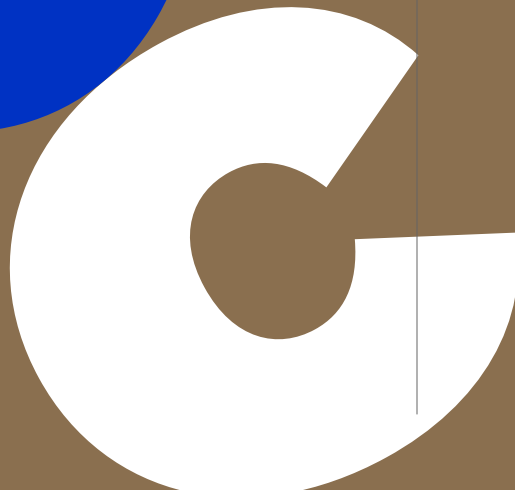
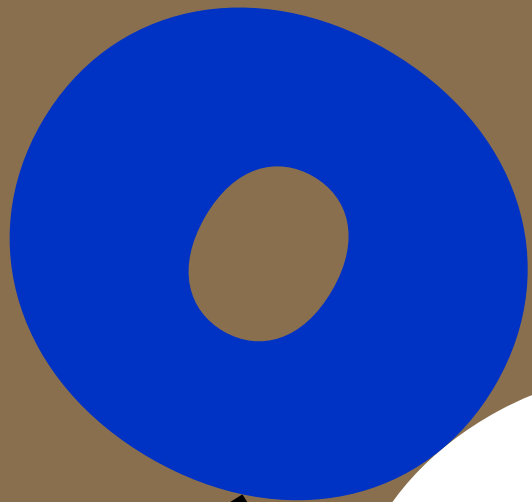
원래는 토요 장터 등을 이용해 오픈
마켓을 열어 사람들에게 직접 판매할
계획이었습니다. 미리 천막까지
설치해 모든 준비를 해놨는데, 목포와
무안 인근 지역의 코로나 확산세가
갈수록 심해져서 아쉽게도 취소해야
했습니다. 끝내 마켓을 열지
못하긴 했지만, ‘유성매직’팀 역시
굴하지 않고 온라인으로 활동을
이어나갔습니다. 이미 만들어둔
웹사이트뿐 아니라, ‘당근마켓’도 함께
활용해 물건을 판매했습니다. 상품을
등록하기 위해 직접 사진을 촬영하고
상세설명도 작성해보고요.

‘유성매직’팀의 활동은 끝이 아닙니다.
이제부터가 시작입니다. 청소년들은
자신이 살고 있는 지역사회 안에서
스스로 용돈을 버는 방법을 실험했고,
가능성을 확인했습니다. 지역사회의
관심과 지원이 이를 증명하지요.
지속해서 활동을 이어나간다면,
청소년들이 시내와 읍내에서 갖고
싶어 했던 청소년들을 위한 공간을
마련할 수 있을까요? 지역사회의
지속적인 응원이 필요한 것 같습니다.

08.

해결하지

우리의 문제는
우리의 멋으로



어른들이 주로 이용하고 있어서
청소년이 가기에는 불편한 당구장, 볼링장,
탁구장, 그리고 청소년이 마음껏 몸을
쓰며 움직일 수 있는 풋살장, 공연장,
방방이 등을 동네 안에서 누릴 수 있도록
지역사회의 다양한 이해관계자들을
직접 만나 청소년들의 목소리를 전달하는
활동을 했습니다.

PSV
Problem,
Solution &
Value

고등이노베이터
- 김희영, 고승환,
정은성, 이빛나

멘토
- 박상규
꿈이있는지역아동
센터

실험장소
- 전남 무안군 무안읍



무안의 청소년들이
선택한 방식은
정면승부였습니다.

어른의 기준, 어른의 눈높이, 어른의 생활
방식에 맞춰진 공간에서 청소년들은 어떻게
한 명의 시민으로 성장할 수 있을까요?
‘문제, 해결, 가치’의 뜻을 지닌 ‘PSV’팀은
이 문제를 해결하고자 나섰습니다.

‘PSV’팀이 특히 집중한 것은 청소년의
‘놀이 공간’이었습니다. 읍내에 나가면
성인들을 위한 공간밖에 없고, 생활 반경
안에서도 청소년들을 위한 공간이 없기는
마찬가지였습니다. 학교, 학원 이외에 마땅히
갈 곳이 없어서 집에서 종일 시간을 보내며
스마트폰이나 게임을 많이 하는 게 무안
청소년들이 스스로 말하는 자신들의 여가
모습입니다. 무안만이 아니죠. 공간과
시설이 부족한 비수도권 지역, 대도시가 아닌
지역에서 사는 청소년들의 흔한 모습입니다.

생활 반경 안에 청소년이 편안한 마음으로 시간을 보낼 수 있는
공간이 없는 것은 경제, 정치, 사회적인 요소들이 얹혀 있죠.
그만큼 해결하기 어려운 일입니다. 어디서부터 어떻게 꼬인 매듭을
풀어나가야 할지 막막할 수밖에 없죠.

무안의 청소년들이 선택한 방식은 정면승부였습니다. 문제를
실질적으로 해결할 힘을 가진 사람들을 직접 찾아다니며,
문을 두드리고, 청소년들이 원하는 바를 이야기하기로 한 것입니다.
읍장, 군수, 군의원, 도의원 등 어른들도 선뜻 만나기 부담스러운
직책을 가진 공직자들을 청소년들이 직접 만나기로 했습니다.



청소년들은 무턱대고 찾아가 문을
두드리지 않았습니다.
〈팝업실험실〉에서 경험했던 인터뷰를
계속 이어갔습니다. 초등학교,
중학생, 고등학교를 모두 만나 각각
의견을 물었습니다. 자신들이 사는
동네에 무엇이 부족하고, 무엇이
있으면 좋겠는지 두 발로 뛰어다니며
물었습니다.

무안의 청소년들은 나이 불문하고
당구장, 볼링장, 탁구장 등이 읍내에
있긴 하지만, 기존 공간을 청소년들이
이용하기에는 눈치가 보이니까

새로 만들어 달라는 의견과 풋살장,
방방이, 공연장 등 몸을 마음껏 쓸 수
있는 문화체육 시설이 있으면
좋겠다는 의견을 가지고 있었습니다.

인터뷰를 통해 단순히 ‘말’을
모으는 걸 넘어서 ‘PSV’팀은 또래
청소년들과 만나 질문을 주고받으면서
본인들의 ‘언어’를 가지게 되었습니다.
자신들이 원하는 것이 무엇인지,
그리고 그게 왜 필요한지 정확하게
말할 수 있게 된 것입니다.
한결 단단해진 ‘PSV’팀은 가장 먼저
무안읍장을 만나러 갔습니다.

김정철 무안읍장은 무안읍만의
예산으로는 어려우므로, 무안군
쪽으로 찾아가보는 것이 좋겠다는
조언을 해주셨습니다. 그래서
청소년들은 무안군의회를 문을
두드립니다. 김대현 의장을 만나
무안의 청소년 놀이 공간의
필요성에 대해 목소리를 냈습니다.
무안군의회장은 현재 무안군에서
추진하고 있는 계획에 대해서
소개했습니다.

다행히 곳곳에 풋살장과 청소년
문화시설을 계획하고 있다고
했습니다. 마지막으로 이해자
전라남도의회를 만나 청소년 공간을
실질적인 쓰임이 있는 곳으로
만들기 위해 관계자들과 필요한
논의를 이어가겠다는 이야기를
나눴습니다.



애초에 짧은 기간, 적은 예산으로 공간을 확보하는 것까지
해내지는 못한다는 점은 알고 이 실험을 시작했습니다. 대신,
‘PSV’팀 청소년들은 일련의 과정을 사진과 동영상으로
담았습니다. 하나의 영상으로 만들고 편집했는데요. 앞으로
과제가 더 많이 남아있습니다. 하나둘씩 생기게 될 공간이
청소년들이 진짜로 이용할 수 있는 공간이 될 수 있도록, 실제
쓰임이 있는 공간이 될 수 있도록 목소리를 낼 계획입니다.

Epilogue

09.

에필로그

8월 즈음 <고등이노베이터의 로컬실험실>을 처음 시작할 때부터 끝날 때까지 마스크를 벗지 못하고 코로나를 그대로 관통해야만 했습니다. 청소년들을 모집하는 것부터 모이는 것, 활동을 펼쳐나가는 모든 과정이 쉽지 않았습니다. 다 함께 모이기로 했는데 코로나 확산세가 심상치 않아서 이틀 전에 취소하기도 했고요. 결국에는 화면 너머로 서로를 처음 마주하게 되었지요.

청소년들은 곳곳하게 활동했습니다. 팀마다 서울 견학이, 오픈 마켓이, 만나기로 한 일정이 연기되거나 취소되는 일을 겪어야 했지만, 끝끝내 새로운 방법을 찾아냈습니다.

청소년들은 곳곳하게 활동했습니다. 끝끝내 새로운 방법을 찾아냈습니다. 지금까지 지역사회 안에서 까다로운 문제, 복잡한 문제로 여겨져 오던 문제들을 용감하게 건드렸습니다.

세 팀의 활동은 모두 끝난 게 아닙니다. <로컬실험실> 활동을 계기로 지역사회 안에서 청소년들이 자신의 존재를 드러내며 목소리를 내기 시작했고, 지역사회가 알아차리고 또 응원과 지지를 보내기 시작했습니다.

청소년들은 지금까지 지역사회 안에서 까다로운 문제, 복잡한 문제로 여겨져 오던 문제들을 용감하게 건드렸습니다. 어디서부터 어떻게 해결해야 할지 몰라 머뭇거리고만 있던 민감한 쓰레기 문제를 청소년들이 해결하겠다고 나서자 하나둘씩 돕기 시작했습니다. 금지막한 예산이 드는 공간을 선뜻 내놓을 수 없었는데, 청소년들이 스스로 목소리를 내자 움직이기 시작했습니다. 또, 새로운 관점으로 접근해 스스로 해결할 방법을 찾아내자 멀리서도 응원의 손길을 보냈습니다.

모든 활동이 끝나니, 봄이 되었습니다. 목포와 무안의 청소년이 참여한 <고등이노베이터의 로컬실험실>이 지역사회에 뿌려놓은 씨앗은 언제 싹이 틀까요?

이번 프로젝트를 후원한 ‘도휘에드가’를 비롯해 ‘유스앤피플’, ‘꿈이있는지역아동센터’, ‘만드리 공동체’와 청소년의 활동에 다양한 방식으로 응원하고 지지해 준 목포와 무안의 지역자원을 거름 삼아 머지않아 튼튼한 나무로 자라나리라 생각합니다.

앞으로 세 팀의 활동을 계속 응원해 주세요.

세 팀의 활동을 동영상으로 확인하실 수 있습니다.



프로젝트로 연결된
우리동네
지역자원



자원명 (기관명/성명)	활용 내용	위치
무안군 청계면장 서명호	홍보 및 물품 전달	전남 무안군 청계면 영산로 1701-8
(사)학교폭력피해자가족협의회 광주지부장 황한이	홍보 및 물품 전달	광주광역시 서구 군분로 182-1, 3층
전남사회적경제통합지원센터장 정충복	사회적 육성기업 추진 관련 자문	전남 무안군 삼향읍 오룡3길 2
국민재난진흥원 이사장 마용철	리빙랩 관련 자문	전남 목포시 후광대로 105번안길 34
사단법인 유스앤피플 김충식	지역자원 연계	전남 무안군 삼향읍 남악3로 82번길 15 풍경빌딩 302호
무안군청소년수련관	청소년지도사 자문 및 지원	전남 무안군 현경면 공항로 347-83
무안읍사무소	쓰레기통/포토존 설치 자문	전남 무안군 무안읍 성내1길 2
카페떼로	포토존 전기료 부담	전남 무안군 무안읍 창포로 19-10 지우빌딩 101호
만드리공동체 서정찬	지역자원 연계	전남 무안군 무안읍 면성1길 111-15
무안읍장 김정철	청소년 의견 청취 및 자문	전남 무안군 무안읍 성내1길 2
무안군의장 김대현	청소년 의견 청취 및 자문	전남 무안군 무안읍 무안로 530
전라남도의회의원 이해자	청소년 의견 청취 및 자문	전남 무안군 삼향읍 오룡길 1
꿈이있는지역아동센터 박상규	지역자원 연계	전남 무안군 무안읍 성남1길 106

혁신실험실, 전남

〈혁신실험실, 전남〉은 목포, 무안, 신안 등 전남 지역의 청소년과 청년, 비영리 활동가를 혁신가로 성장할 수 있도록 지원하는 사업으로 〈고등이노베이터의 로컬실험실〉 〈파란상자〉 〈모금전문가학교 목포 캠퍼스〉로 이뤄져 있습니다.

〈파란상자〉는 네트워킹, 공론장을 통해 지역 청년들이 서로 교류할 수 있는 장을 마련하여 지역사회의 청년 이슈를 발굴하고 이를 지자체에 전달합니다. 〈모금전문가학교 목포 캠퍼스〉는 목포 지역에서 비영리 활동을 펼칠 수 있도록 모금 관련 역량을 강화할 수 있도록 교육합니다.

희망제작소는 더 많은 지역에서 혁신가로 성장할 청소년, 청년, 비영리 활동가를 만나기를 꿈꾸고 있습니다.

고등이노베이터의 로컬실험실

우리의 문제는 우리의 멋으로 해결하지

고등이노베이터의 로컬실험실은 도취에드가의 후원을 받아 (재)희망제작소가 진행하였습니다.

본 보고서는 출처를 밝히지 않고 무단전재 또는 복제하는 것을 금합니다.

발행인
정지강

기획/집필
유진

편집
유진, 이시원, 손혜진

디자인
봄밤

교육프로그램 기획
유진, 이시원, 이동욱

교육프로그램 자문
이진현

교육자료 디자인
정보라

발행일
2021년 3월

발행처
(재)희망제작소

서울특별시 마포구 월드컵북로 92
(성산동 114-14)
T. 02-3210-0909
F. 02-3210-0126
www.makehope.org

우리의 문제는
우리의 멋으로
해결하지.

노년 에 로 커 심 화 심

이 사 포 이 터 의



노년
이
사
포
이
터
의
심
화
심

후원
DH  도회 에드가

주관
 희망제작소
The Hope Institute

협력
유스앤피플
꿈이있는지역아동센터
만드리공동체



 혁신실험실 전남
INNOVATIVE LAB in Jeonnam

고등  이노베이터
High School Innovator