

사회혁신을 촉진하는 디자인 워크숍의 도구 개발 및 활용

Development and Utilization of Tools for Design Workshops to promote Social Innovation

주 저 자 : 김은진(Kim, EunJin)

동서대학교 일반대학원 디자인학과 박사과정

교 신 저 자 : 이용기(Lee, Yong-Ki)

동서대학교 일반대학원 디자인학과 조교수
ykl77@gdsu.dongseo.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2022.4.276>

접수일자 2022. 11. 25. / 심사완료일자 2022. 12. 23. / 게재확정일자 2022. 12. 26.

본 논문은 동서대학교 4단계 BK21 서비스디자인 기반의 사회혁신 교육 연구팀의 연구비에 의하여 지원되었습니다.

Abstract

Many cities are implementing projects such as urban regeneration or rural experience to address the problem of population decline in rural areas and small cities. In this study, a design workshop was held as part of the rural experience program in Mungyeong. The goal of this study was to investigate how facilitation tools can support participants' creativity, what role design workshops play in solving social problems, and whether facilitation tools can aid in the creation of new solutions. We held a workshop based on the design thinking process and used four different tools for each step of the process. The tools are called 'Ice Breaking', 'Myself Discovery', 'Sunflower Ideation', and 'Me and the City'. As a result, the tools enabled the participants to visualize and discover future directions for solving existing social problems. Secondly, the participants were able to open up and see new possibilities through a change of thinking, the formation of empathy with people from various backgrounds, and through the experience of multilateral perspectives from various people. Thirdly, the tools promote the self-reflection of the participants and affect their emotional development. In the design workshop, participants had initial difficulties approaching the design method but resolved it with the help of facilitators. In order to make design methods easily accessible, more research on design workshops and the use of facilitation tools is needed. This research is useful for understanding and improving the tools required to promote social innovation workshops, as well as for suggesting development directions for new tools.

Keyword

Design Workshop(디자인 워크숍), Facilitation Tools(촉진 도구), Social Innovation(사회혁신)

요약

농촌과 소도시의 인구 감소 문제를 해결하기 위해 많은 도시에서 도시 재생이나 농촌 체험 등의 사업을 추진하고 있다. 본 연구에서는 문경 체험의 프로그램 일환으로 디자인 워크숍을 진행하였다. 이 연구의 목표는 촉진 도구가 참가자의 창의성을 지원하고 사고를 시각화하여 미래의 방향을 발견할 수 있는지, 디자인 워크숍이 사회문제 해결에 어떤 역할을 하는지, 그리고 도구가 새로운 솔루션 생성에 도움이 될 수 있는가를 탐색하는 것이다. 디자인씽킹 프로세스를 기반으로 워크숍을 설계하고 프로세스의 각 단계 4가지 도구를 사용하였다. 도구는 '아이스 브레이킹', '나를 발견하기', '해바라기 아이디어이션', '나와 도시'이다. 그 결과 첫째, 참가자들은 촉진 도구를 통해 창의적 사고를 시각화하고 미래의 방향을 발견할 수 있었다. 둘째, 참가자들은 사고의 전환, 다양한 배경을 가진 사람들과의 공감 형성, 그리고 다양한 사람들의 다각적 관점의 경험을 통해 기존 사회문제 해결을 위한 새로운 가능성을 볼 수 있었다. 셋째, 도구는 참가자의 자기 성찰을 촉진하고 정서적 발달에 영향을 미쳤다. 디자인 워크숍에서 참가자들은 디자인 방식에 대한 접근에 초기 어려움이 있었지만, 촉진자의 도움을 받아 해결되었다. 디자인 방법에 쉽게 접근할 수 있도록 하기 위해서는 디자인 워크숍과 촉진 도구 사용에 대한 더 많은 연구가 필요하다. 본 연구는 사회혁신 워크숍 추진에 필요한 도구를 이해하고 개선하며, 새로운 도구의 개발 방향을 제시하는데 가치가 있다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경과 목적
- 1-2. 연구 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 디자인 워크숍과 도구
- 2-2. 디자인 워크숍을 통한 사회혁신 촉진
- 2-3. 지속 가능한 지역사회

3. 디자인 워크숍의 설계

- 3-1. 워크숍의 주요 활동
- 3-2. 도구 활용 방법
 - 3-2-1. 동물 그림 카드
 - 3-2-2. 캐릭터 꾸미기 템플릿
 - 3-2-3. 해바라기 템플릿
 - 3-2-4. 스토리 만들기

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

우리는 기술에 의해 가속화되는 급격한 변화의 시대에 살고 있다. 산업의 발달로 인해 초래되는 복잡한 문제들이 발생하는 다양한 사회문제가 나타나고 있다. 이러한 문제는 청년 거주 문제, 고령화 문제, 농어촌 인구 감소 문제, 저출산 문제, 자살 문제, 쓰레기 문제, 환경문제 등과 같은 다양한 사회문제가 있다. 몇몇 소도시에서는 인구 감소 문제에 초점을 맞추어 문제 해결하기 위해 청년들을 복잡한 도시가 아닌 소도시 또는 농어촌에서 꿈을 실현할 수 있도록 도시 재생 또는 농촌 체험과 같은 프로젝트를 시행하고 있다.

소도시와 농어촌의 인구 감소의 주요 원인은 젊은 청년들이 대도시의 이동, 저출산, 고령화, 농촌과 도시의 불균등한 발전 등이 있다. 다양한 직업과 경제적으로 부유한 대도시에서 급속한 산업화로 인해 농촌에서 도시로 청년들의 이주가 가속화되었다. 현재 전국 인구의 45%가 서울과 그 주변 경기도에 거주하고 있다. OECD 보고서에 따르면 농촌 인구 비중은 1970년대 전체 인구의 60%에서 2018년에는 19%로 점차 감소하였다.¹⁾ 농어촌과 소도시는 전국적으로 낮은 출산율의 영향을 받는다. 2002년 이후 저출산 현상은 갈수록 악화하고 있다. 한국의 합계출산율은 2020년 0.84로 사상 최저치를 기록하였다. 2025년에는 전체 인구의 20% 이상이 고령인구를 차지하는 초고령사회가 될 것으로 전망하고 있다.²⁾ 2021년 기준 50대 이상 인구

4. 결과 및 논의

- 4-1. 나의 동물은?
- 4-2. 나를 발견하기
- 4-3. 해바라기 아이디어이션
- 4-4. 나와 도시

5. 결론

참고문헌

는 전체 인구의 58.7%, 20~39세는 16.2%에 불과하며 계속되는 인구 감소에 대한 우려가 있다. 특히 청년층의 인구 감소가 두드러지게 나타나는 소도시와 농어촌은 젊은 층의 유입이 절실히 필요하다. 이러한 문제를 해결하기 위해 기업, 정부, 비영리단체, 학계 등 다양한 조직을 통해 문제 해결하고자 다양한 대책을 세우려고 노력하고 있다. 문제의 개선을 넘어 혁신이 필요하다. 그러므로 창의적인 활동으로 사회문제 해결을 적극적으로 도움을 주고자 한다.

본 연구의 목적은 사회문제 해결을 하기 위해 디자인 접근 방식을 기반으로 미래 지향적인 관점을 갖는 창의적인 활동을 하여 새로운 해결책을 창출하고자 한다. 이해 관계자가 참여하여 사회문제를 식별하고 솔루션을 생성하는 대신 대안적 가능성과 미래를 상상하는 방법을 제공할 수 있다. 이러한 디자인 워크숍을 통해 참가자들이 깨닫고 발견하기를 바란다. 첫째, 촉진 도구가 참가자들의 꿈을 찾을 가능 여부와 디자인 사고의 도움을 받아 참가자들의 꿈과 생각들을 시각화하는 창의성을 어떻게 지원할 수 있는지. 둘째, 디자인 워크숍이 사회문제 해결에 어떤 역할을 하는지. 셋째, 촉진 도구가 참가자들을 촉진하는 데 도움이 되어 새로운 솔루션 생성할 수 있는지를 탐색하고자 하였다.

1-2. 연구 방법

연구는 다음과 같이 진행하였다. 농촌 체험프로젝트는 전주, 공주, 문경, 청학동, 기가 마을, 영도 등 갈수

1) OECD Rural Studies Perspectives on Decentralisation and Rural-Urban Linkages in Korea, 2021.03.04.

2) 통계청. 2020년 노인 통계. (2020.09.28.) URL:.

<http://kostat.go.kr/portal/eng/pressReleases/11/3/index.board?bmode=read&bSeq=&aSeq=388599&pageNo=1&rowNum=10&navCount=10&currPg=&searchInfo=&sTarget=title&sTxt=>

록 증가하고 있으며, 그중 문경 프로젝트에서 디자인 워크숍을 진행하였다. 문경에서 진행하고 있는 농촌 체험프로젝트는 참가자들을 위한 다양한 프로그램을 진행하고 있다. 이곳에서 디자인 워크숍을 기획한 팀은 SD4G(DSU SD4G Lab)이다. SD4G팀에게 3시간 진행할 수 있는 워크숍 시간이 주어졌다. 문경지역 체험의 프로그램에 참여하고 있는 대상으로 디자인 워크숍 참가자를 모집하였다. 디자인 워크숍을 위해 SD4G팀은 워크숍 기획을 하기 위해 문경 관련 정보 수집한 내용 분석을 위해 먼저 팀 워크숍을 하였다. 팀 워크숍을 통해 워크숍 주제와 목표, 디자인 도구, 기타 재료 준비를 하였다.

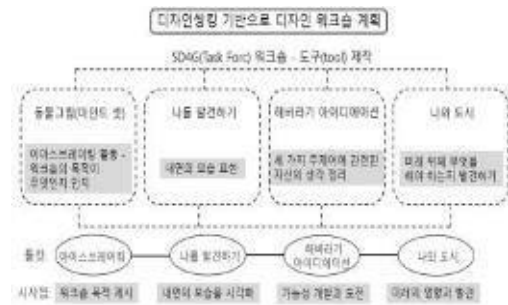
디자인 워크숍은 디자인씽킹 프로세스 기반을 활용한 워크숍으로 참가자가 디자인 도구를 사용하여 일련의 작업을 통해 미래에 어떻게 살고 싶은지에 대한 아이디어를 상상하고 표현하는 디자인 접근 방식을 적용하였다.³⁾ 워크숍 목표는 참가자들이 자신을 발견하고 이상적인 도시가 어떻게 지원할 수 있는지 생각하는 것이다. 디자인 생성 도구의 제작을 통해 참가자에게 암묵적 지식에 접근하고 강조할 수 있다. 워크숍은 비디오로 녹화하였고 워크숍 도구와 함께 오디오 원고는 오픈 코딩 사용하여 분석하였다.

다음은 워크숍을 기획하고 도구를 연구하는 동안 참가자들은 문경(달빛탐사대 프로그램)⁴⁾ 프로젝트에 참여하고 있었다. 달빛탐사대 참가자 중인 청년들의 개인 SNS를 통해 참가자를 모집하였다. 워크숍에는 4명(여자 3명, 남자 1명)이 참가하였다. 참가자 2명은 20대, 나머지 2명은 30대였다(평균 연령 = 26.8세). 다양한 배경을 가진 참가자는 20대 두 명의 배경은 간호사와 미술 전공자였다. 30대 두 명은 스타트업 대표, 단편 소설작가였다. 각 참가자에게 쿠폰 바우처와 점심시간에 대한 보상을 제공하였다.

이러한 연구 방법으로 워크숍을 설계하였다. 따라서, 본 연구는 디자인 워크숍 연구의 중요성을 이해하고자 선행연구를 통해 디자인 워크숍의 개념을 이해하고 디자인 워크숍을 통해 사회혁신을 촉진하여 능동적인 시민 참여의식으로 지속 가능한 지역사회를 발전시킬 수 있는 것을 이해하고 고찰하고자 한다.

3) Sanders EN. Generative tools for co-designing. In: Collaborative design. Springer; 2000, p.3-12.

4) 문경 달빛탐사대, (2022.11.12.). URL: <https://munlight.modoo.at/>



[그림 1] 연구 흐름도

2. 이론적 배경

2-1. 디자인 워크숍과 도구

크리스티나 외 저자는 디자인 워크숍을 ‘특정 재료, 도구 및 목표를 사용하는 새로운 디자인 미래를 구상하기 위해 참가자 그룹과 연구자가 함께 모이는 공간적 위치와 시간적 경계를 정의한다’라고 하였다.⁵⁾ 다가오는 미래에 실행 가능한 방안을 탐색하고 개발하여 사회적 문제 해결에 집중하는 바람직한 방법이라고 할 수 있다. 다시 말하면, 워크숍은 디자인의 협업 프로그램을 탐색하는 방법으로 협업 및 창의적 실험의 중요한 활동 공간이 되었다. 또한 디자인 워크숍에서 활용하는 도구는 학제 간 공유된 이해와 창의력을 가져오는 방법이다⁶⁾라고 한다. 따라서 디자인 워크숍의 촉진 도구는 모든 사람이 참여할 기회를 가질 수 있다. 참가자들의 사고를 공유하고 창의적인 발상하는 학습 연구의 기회가 되고 있다.

또한 워크숍은 사회학의 렌즈를 확장하는 연구자들이 사회적 행위자들과 상호작용하는 수단이며 관찰 가능한 민주적 방법을 기반으로 하는 사회의 민주화를 지향한 문제 해결 방법이라고 할 수 있다.⁷⁾ 이렇게 함

5) Harrington, C., Erete, S., & Piper, A. M. Deconstructing community-based collaborative design: Towards more equitable participatory design engagements. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 2019, 3(CSCW), p.2.

6) Schulz, K. P., Geithner, S., Woelfel, C., & Krzywinski, J. Toolkit-based modelling and serious play as means to foster creativity in innovation processes. Creativity and innovation management, 2015, 24(2), p.323-340.

7) 허영식, & 정창화. 미래 워크숍 방법을 적용한 시민교육 간문화교육의 활성화와 제도화방안 연구:

으로써 단기간에 얻기를 원하는 아이디어나 결과물을 도구를 통해 얻을 수 있으며 여러 상황에서 문제 해결하는 사고방식 전환의 필요를 위해 디자인 워크숍을 진행하여 혁신적인 해결 방안을 기대할 수 있다.

2-2. 디자인 워크숍을 통한 사회혁신 촉진

사회혁신이란, 사회 변화를 끌어내는 창의적인 새로운 아이디어나 규칙, 운영방식 등이 제도화되어 실현하는 것이 필요하다. 이러한 과정이 사회혁신이다.⁸⁾라고 한다. 혁신적으로 실현하는 과정에서 디자인의 효과적인 통합을 통해 더 혁신적이고 경쟁력을 갖추게 되고 수익을 높이고 성과를 높일 수 있다.⁹⁾ 또한 사회적 요구에 주도되는 혁신의 형태이며 전문가보다 관련된 행위자에 의해 생성되는 것은 사회혁신이라고 에지오 만지니(Ezio Manzini)는 정의하였다. 즉 디자인 워크숍을 통해 디자인 기술을 사용하여 참가자들의 역량을 강화하고 사회혁신을 촉진하도록 지원해야 한다.¹⁰⁾ 사람들에게 힘을 실어줄 때 내재적 창의성이 발휘되어 혁신이 일어나도록 개발해야 한다.

사회가 점점 더 복잡해지고 다차원적인 영역들이 많아지며, 영역 간의 경계가 불분명함에 따라 한 분야에서 해결하기 힘든 현실이다. 따라서 사회혁신의 과정에서는 다양한 이해 관계자들의 협력, 네트워크, 기존 고정관념을 뛰어넘는 창의적 해법 모색 등이 필요하다.¹¹⁾ 그러므로 다양한 이해 관계자와 함께 디자인 워크숍을 통해 공동체 문제를 인식하는 데 영향을 미치고 혁신적인 활동함으로 해결 방안을 발견하는 기반이 될 수 있다. 이러한 활동으로 참가자들은 새로운 가치를 창출하고 새로운 방식으로 사회문제에 접근하면서 사회혁신이 일어나며 사회의 회복력을 증가시킬 수 있

다고 한다.¹²⁾ 사회문제를 다루었던 디자인 워크숍에서 참가자의 만족도 조사 결과는 사고확장, 다양한 사람들과의 소통, 의견 존중/수용, 새로운 분야 방법을 배움/유익하였다는 결과가 나왔다.¹³⁾ 이처럼 디자인 워크숍을 통해 참가자들은 협업적이고 창의적인 디자인 프로세스를 구현하는 경험을 함으로써 사회혁신에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

2-3. 지속 가능한 지역사회

지속 가능한 용어는 1987년 세계환경개발회의(WCED)에서 브룬트란드가 우리 공동의 미래라는 보고서를 발표하면서 사용된 개념이다.¹⁴⁾ 즉, 미래세대 인간의 필요 여력에 손상을 주지 않으면서 현재 세대의 필요에 부응하는 발전으로 정의된다.

지속 가능한 지역사회가 되기 위해서는 지역마다 변화가 필요하다. 하지만, 지역경제는 천천히 성장하고 있으며 COVID19 전염병은 경제를 더욱 둔화시키고 있다. 변화가 절실하게 요구되는 시점에 직면하고 있다. 코로나 팬데믹으로 인해 생활에 많은 변화가 가속화되고 있다. 따라서, 지역 간의 경제, 문화를 비롯한 다양한 변화가 필요함을 프랑스 과학자 카를로스 모레노(Carlos Moreno)의 15분 도시¹⁵⁾라는 모델을 제안하여 지역사회를 재구성하는 제안을 하였다. 이 모델을 시행하고 있는 여러 도시가 생겨나고 코로나를 극복하는 15분 도시 컨셉을 장려하고 있다. 이것은 곧 지역사회를 지속 가능함을 위한 혁신적인 모델이다. 이러한 창의적 사고 활동을 경험한 커뮤니케이션 통해 지속가능한발전을 지향하는 지역사회로 발전할 수 있다.

세계사회 보고서는 2021년 농촌 개발은 전반적인

독일의 사례와 함의. EU 연구, 2012, (32), p.275.

8) 김남현, 최정자, & 주재훈. 사회혁신 관점에서의 지역 공동체 기반 관광 모델에 대한 탐색적 연구: 관광두레를 중심으로. 관광 연구저널, 35(9), 2021, p.7.

9) Cruickshank, L., & Evans, M. Designing creative frameworks: design thinking as an engine for new facilitation approaches. International Journal of Arts and Technology, 2012, 5(1), p.73-85.

10) Manzini, E. Z. I. O. Social innovation and design-Enabling, replicating and synergizing. Changing Paradigms: Designing for a Sustainable Future. Mumbai: Vedanta Arts, 2015, p.404.

11) 김남현, 최정자, & 주재훈, 전제서, p.8.

12) Pue, K., Vandergeest, C., & Breznitz, D. Toward a theory of social innovation. Innovation Policy Lab White Paper, 2015, p.27.

13) 김은진, 강호용, & 이용기, 서비스디자인으로 사회문제 해결을 경험하는 부트캠프 워크숍 사례 연구, 한국디자인학회 학술발표대회, 2021, p.267.

14) Keeble, B. R. The Brundtland report: 'Our common future'. Medicine and war, 1988, 4(1), p.17-25.

15) 한국디자인진흥원. (2022.11.12.). URL: <https://www.designdb.com/?menu=1434&bbsno=1426&siten=15&act=view&ztag=r00ABXQAOTxjY WxsIHR5cGU9ImJvYXJkIiBubz0iOTkzIiBza2luPSJwaG90b19iYnNfMjAxOSI%2BPC9jYWxsPg%3D%3D#gsc.tab=0>

국가 발전을 주도하는 강력한 힘이 될 수 있다고 발표하였다. 농촌 개발이 물리적, 사회적, 경제적 투자가 필요하며 지역이 부족한 기본 인프라에 대한 투자가 포함되어 도시와 농촌의 불균형 발전을 근절해야 하고 인적 자본 개발을 목표로 하는 프로그램을 통해 불균형의 문제점을 최소화할 수 있다고 제안하였다.¹⁶⁾ 이러한 불균형한 지역사회를 지속 가능해지려면 지역사회 사람들의 삶의 질을 증진하는 데 우선을 두어 미래를 위한 활동으로 능동적인 주체자가 되도록 역량 강화해야 할 것이다.

결론적으로 시민이 참여함으로써 혁신이 일어나고 지속 가능한 지역사회를 발전해 나아갈 수 있다는 것이다. 이러한 역할을 디자인 분야에서 촉진하여 디자인 워크숍의 촉진 도구의 개발이 필요하다.

창의적인 사고 활동을 하는 디자인 워크숍은 디자인 방법을 이해하고 적용하는 경험을 통해 스스로 문제를 해결할 수 있도록 도전적이고 가치 있는 삶을 살아갈 수 있는 능력을 강화하는 디자인 활동이다. 이것이 바로 지속 가능한 방식이라고 한다.¹⁷⁾

3. 디자인 워크숍의 설계

3-1. 워크숍의 주요 활동

본 논문은 경상북도에 있는 문경의 도시에서 도시인 구 위기 정책에서 청년들에게 관심을 가지게 되었다. 문경은 '우리 생애 가장 매력적인 도전'이라는 슬로건으로 시작한 로컬 메이커 프로젝트 '달빛탐사대'를 운영하고 있다. 또한 '가치살자'는 문경에서 오랫동안 활동한 비영리단체의 구성원과 사업체 대표들이 마음을 모아 청년 협동조합을 구성하였다. 혼자가 아닌 우리, 따로 또 같이, 가치 있게 가치살자는 문경을 만들기 위해 만든 협의체이다. 달빛탐사대는 문경을 미지의 행성인 '달'로 개념화하여 구성되었으며, 참가자들은 행성을 탐험하는 우주비행사에 비유된다. 즉, 다양한 특성을 가진 젊은이들이 문경에서 그들이 꿈꾸던 삶의 방식을 만들고 창조할 수 있다는 것을 표현하고 싶었다.

2018년 청년 마을프로그램¹⁸⁾을 설립한 후, 2020

년에 문경시 청년협의회에서 가치살자는 달빛탐사대라는 로컬 메이커 프로젝트를 기획하였다. 이 프로젝트는 다양한 청년들이 문경지역에서 지속 가능한 삶을 살 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 프로젝트에 참여를 원하는 청년들을 모집하여 문경에서 가치살자 프로그램을 통해 문경지역을 체험하고 그들이 꿈꾸던 삶의 방식을 창조할 수 있도록 돕는 프로젝트이다.

따라서 디자인 워크숍의 계획은 "문경지역 체험의 프로그램의 컨셉을 바탕으로 청년층을 문경에 유치할 기회는 무엇인가?"라는 핵심 연구 질문에 답하는 것과 참가자들이 자신을 발견하고 이상적인 도시가 삶을 어떻게 지원할 수 있는지 생각하는 것이었다. 디자인 워크숍은 참가자가 디자인 방법을 사용하여 일련의 작업을 통해 미래에 어떻게 살고 싶은지에 대한 아이디어를 상상하고 표현하는 참여디자인 접근 방식을 사용하였다.¹⁹⁾ 어떠한 문제의 답을 찾기 위해 설문조사나 인터뷰보다 디자인 워크숍을 통해 참가자의 암묵적 지식에 접근할 수 있고 깊게 접근할 수 있어 이 방법을 선택하였다.²⁰⁾

워크숍 참가자들은 SNS를 통해 참가자를 모집하였다. 달빛탐사대 프로그램의 일환으로 프로그램 중 선택하여 신청하도록 하였다. 남자 1명, 여자 3명이 참가 신청하였다. 참가자 2명은 20대, 나머지 2명은 30대였다. 이 프로그램의 신청자는 쿠폰 바우처와 워크숍 이후 점심에 대한 보상을 주었다.

디자인 워크숍을 어떻게 구성할 것인가에 대한 워크숍 계획을 위해 팀원을 구성하였다. 준비하는 팀원(SD4G)들의 자신을 먼저 돌아보고 청년들에게 필요한 것이 무엇인지 그리고 어떤 생각을 하고 있는지에 대해 파악을 하기 위해 팀원들의 워크숍을 진행하였다. 왜 이것을 해야 하는지에 대한 동기 부여가 없이 세상의 변화에 따라 삶을 살아가고 있는 청년들의 모습을 발견하였다. 이 문제를 발견하고 자신의 삶에 대한 동기 부여를 찾을 수 있는 내용으로 결정하였다. 동기 부여를 주기 위해서는 자신을 더 깊이 발견할 수 있기 위해 자신이 가진 것과 필요한 능력, 자율성, 사회의

16) World Social Report 2021: Reconsidering Rural Development. (2022. 11.14). URL: <https://www.un.org/development/desa/dspd/2021/05/wsr2021/>

17) Manzini, E. Z. I. O, 전게서, p.415

18) 행정안전부, 청년과 지역이 상생하는 '청년마을' 12곳에 조성된다, (2022.11.14.), URL: https://www.mois.go.kr/fir/bbs/type010/commonSelectBoardArticle.do?bbsId=BBSMSTR_000000000008&ntId=84033

19) Sanders EN. 전게서, p.3-12.

20) B.-N.Sanders E. From user-centered to participatory design approaches, 2002, p.1-8.

관련성의 세 가지 주제를 사용하여 워크숍 활동을 설계하였다.

워크숍 활동 순서는 '아이스 브레이킹'으로 시작하여 '나를 발견하기' 다음은 '해바라기 아이디어이션' 마지막으로 '나와 도시'를 구성하였다.

첫 번째, 자신을 발견하기 위해 마인드 셋을 하는 시간을 가지는 아이스 브레이킹 활동이다. 다양한 동물 카드를 보면서 내향적 외향적 스타일을 서로 공감하고 성격을 포스트잇에 작성하여 그림 동물 카드에 붙이고 난 후 자신에게 맞는 동물 그림 카드를 선택하고 왜 이 동물과 잘 맞는지 표현함으로써 서로를 이해하고 자신을 돌아보는 시간을 가지는 것에 목적을 두었다.

두 번째, 제공되는 템플릿은 캐릭터 꾸미기 도안과 질문지에 답을 작성하는 활동으로 자신의 내면의 모습을 더 심층 있게 시각적 표현하고 자신의 내면을 문장 구성 함으로써 인지하고 표현하는 활동이다.

세 번째, 해바라기 아이디어이션 활동지에 세 가지의 테마 능력, 자율성, 관계성에 관한 자신의 아이디어를 문장 또는 명사, 형용사 등 8칸에 채운다. 이 활동은 자신에 대한 아이디어를 도출하는 목적을 두었다.

네 번째, 나와 도시의 매핑 활동으로 '나'는 과거를 의미하고 '도시'는 미래를 의미한다. 해바라기 아이디어이션에서 도출된 단어를 과거에 속한다고 생각한 것은 '나' 방향으로 '미래'에 속하는 단어는 미래에 매핑한다. 미래 방향으로 나아갈 때 무엇을 준비해야 하고 자신이 무엇을 하고 싶은지 발견하는 것이 목적이다.

아이스 브레이킹 시작으로 다음 세 단계를 진행하여 스토리를 만들어 발표하는 것으로 마무리한다. 이러한 과정으로 구성되었다. 다음은 아이스 브레이킹과 세 단계에서 활용한 도구 설명을 하고자 한다.

3-2. 도구 활용 방법

3-2-1. 동물 그림 카드

아이스 브레이킹 활동 시간은 워크숍의 목표에 접근하기 위해 마음가짐(mindset)을 하는 시간으로 편안함과 호기심을 가질 수 있도록 동물 그림 카드를 사용하였다.

테이블 위에 동물 그림 카드를 놓고 참가자들에게 각각 동물의 성격을 나타내는 단어를 함께 쓰게 한다. 다음으로, 참가자들에게 자신의 앞에 다른 사람과 유사하다고 생각되는 동물 카드를 놓으라고 요청한다. 이후 그들은 왜 이 카드를 선택했는지 설명하도록 한다. 마지막

은 각 참가자가 자신을 가장 잘 나타내는 동물 카드를 선택하고 선택한 이유를 공유하는 것이다. 공유함으로 상호교류를 하고 상대방을 통해 또 다른 내면을 발견하는 촉진 활동이다.

동물 그림 카드는 워크숍 활동을 편안하게 시작함으로 자기에 대해 생각하고 마음을 열 수 있는 마음가짐의 활동으로 사용하였다.



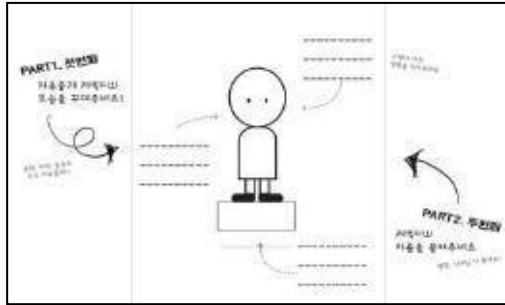
[그림 1] 동물 그림 카드 - 이 동물 성격은?

3-2-2. 캐릭터 꾸미기 템플릿

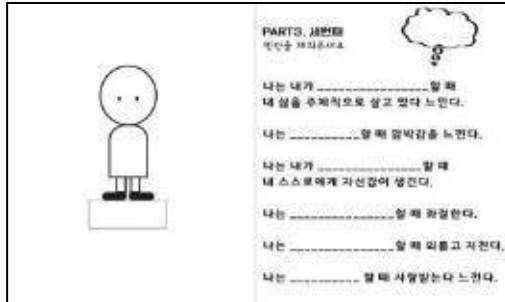
나를 발견하기 활동 단계에서 아래 그림2의 내용과 같이 캐릭터 도안을 꾸미고 part 1, 2, 3의 빈 공간에 내용을 채운다. 이 활동의 구성은 1) 캐릭터 꾸미기. 2) 캐릭터에 생명 불어넣기. 3) 문장 완성의 세 부분으로 구성되었다. 캐릭터를 통해 개인적인 경험을 반영하고 공유하는 데 도움이 되는 반사 인형 방법을 채택하였다.²¹⁾ 이 경우는 실물 인형보다 준비하기 쉬운 캐릭터 템플릿을 준비하였다. 참가자에게는 자신을 나타내는 캐릭터의 이름, 특징 방식으로 표현된 이유 등 캐릭터에 대한 세부 정보를 입력하여 해당 캐릭터에 생명을 불어넣을 수 있는 템플릿이 제공하였다.

그런 다음 참가자에게 '문장 완성' 수행할 다른 템플릿을 제공하여 문장을 완성한다. 세 가지 템플릿을 모두 마친 후 각 참가자는 자신의 캐릭터를 소개한다. 이 도구를 활용하여 자기의 모습을 심층적으로 발견하는 데 도움 되도록 구성되었다.

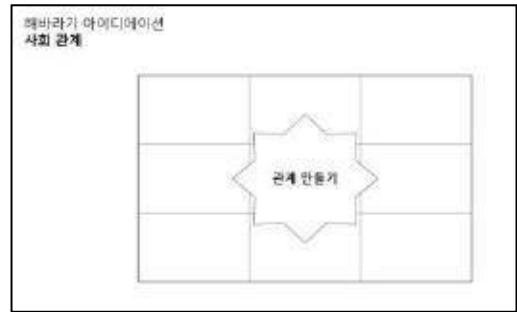
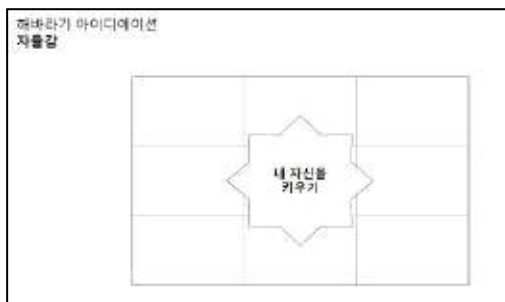
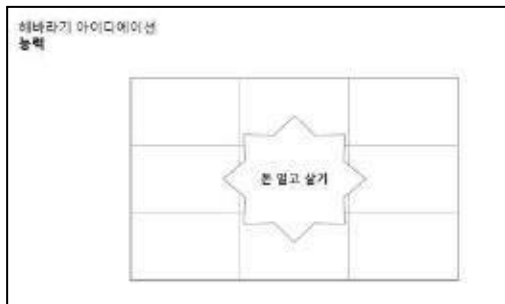
21) Thamjamrassri, P., Jun, H. R., Ju, J. Y., Lim, Y. K., & Lee, Y. K. Self-reflection Doll: A Generative Tool for Participatory Design Research on Student Burnout. In Congress of the International Association of Societies of Design Research, Springer, Singapore, 2022, p.793-809.



[그림 2] 캐릭터 꾸미기 템플릿



3-2-3. 해바라기 템플릿

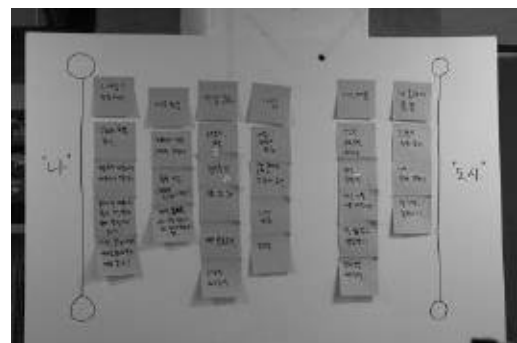


[그림 3] 해바라기 템플릿

아이디어 내기 활동 단계는 구체적인 표현으로 사고의 발전을 하도록 구성되었다. 해바라기 아이디어이션 템플릿²²⁾에 단어 또는 문장을 채워 넣는다. 나는 어떤 능력이 있고 발전시켜야 하는지, 자율성 가졌는지, 어떤 관계성을 형성하고 있고, 또 다른 관계 연결이 필요한지를 사고를 확장하면서 빈 공간을 채운다.

세 가지 주제는 1) 능력과 돈 벌고 살기를 연결해서 아이디어 작성. 2) 자율감과 자신을 키우기. 3) 사회관계와 관계 만들기이다. 참여자에게 부담 갖지 않도록 한 번에 세 장을 모두 주지 않고 한 가지 내용에 집중하도록 하나씩 진행해 나간다. 이러한 내용을 작성하도록 한다.

3-2-4. 스토리 만들기



[그림 4] 매핑 활동 보드

나와 도시의 활동은 과거(나)와 미래(도시)의 자기의 모습과 또 다른 능력 발견, 앞으로 나아갈 미래의 방향

22) 김은진, 디자인씽킹 워크숍에서 초보 퍼실리테이터의 역할 및 지침 제안에 관한 연구, 동서대학교 석사학위논문, 2022, p.40

을 발견하고 준비하도록 하는 과정이다.

앞 단계의 아이디어이션에서 도출된 문장과 단어를 나와 도시의 영역에 배열하여 과거와 미래의 방향을 맞추어 그룹화를 한다. 심층도 있게 자기 내면의 능력을 발견하고 내면에 숨겨진 꿈을 실현하기 위한 미래의 방향을 스토리를 구성하여 현실적 청년의 인생 설계 방향을 확인할 수 있다.

4. 결과 및 논의

4-1. 나의 동물은?

마음가짐은 워크숍의 목표 달성에 영향을 미치고 사고 전환을 도와주는 필요한 활동이다. 아이스 브레이킹 활동으로 참가자들이 각각 또는 태도, 잠재력을 최대한 워크숍에 집중하여 목표에 접근하도록 유도한다. 이번 워크숍은 자신에 대해 생각하고 편안하게 마음을 열 수 있도록 하는 것을 목표로 하였다.

아이스 브레이킹의 활동은 참가자가 무엇을 해야 하는지 인지하지 못하는 것을 이해할 수 있도록 길을 열어주고 길을 만들어주는 마음가짐 활동이다. 마음가짐(mindset)은 워크숍 목표의 방향으로 이끌어갈 힘이 된다. 참가자에게 워크숍 목표를 이해시키도록 아이스 브레이킹 활동을 하는 시간이 짧은 시간일 수 있다 하지만, 마음가짐 단계를 준비하는 것을 간단하게 생각해서는 안 된다. 워크숍 주제에 맞는 아이스 브레이킹 활동을 신중하게 선별하여 진행해야 한다.

이번 디자인 워크숍은 자기의 모습의 잠재력을 발견하도록 내면의 모습을 인식하고 동심의 마음과 편안한 마음으로 시작할 수 있는 동물 그림 카드를 선택하였다. 참가자들은 동물 그림 카드를 보면서 동심의 마음으로 자연스럽게 상호작용을 하였다. 다양한 성격, 성향을 표현하고 자신에게 비유하여 표현하는 시간을 갖고 참가자들은 서로 공감하고 편안하게 접근할 수 있었다.

다양한 성격을 표현할 수 있는 동물 그림 카드에 참가자들이 느끼는 대로 포스트잇에 성격을 작성한 후, 적합한 동물 그림 카드에 붙여놓는다. 다음은 상대방에게 어울리는 동물 그림 카드를 주고 상대방에게 받은 동물 그림 카드 중에서 나와 가장 잘 어울리는 카드를 선택하고 선택한 이유를 공유한다. 이 과정을 통해 서로 성향을 발견, 공감하고 또한 자기의 내면을 상대방을 통해 알아갈 수 있었고 편안하게 마음을 여는 시간

이 되었다.

단, 이 도구를 사용할 때는 다양한 성격이 나타나는 동물 그림을 선택해야 한다. 귀여운 동물을 많이 사용하게 되면 다양한 성격이 나올 수 없다. 그러므로 동물의 각 성격을 생각하며 다양한 동물 그림을 선별하여 다른 사람들은 이 동물을 어떤 성격이라고 판단하는가를 조사한 후, 동물 그림을 선택하는 방법으로 준비하는 것이 좋을 것으로 판단이 된다.

[표 1] 동물 그림 카드의 핵심

	나의 동물은?
기능	마음가짐, 성격 공유
과정	동물 그림 카드 배열 - 포스트잇에 동물 성격 특징 쓰기 - 동물 그림 카드 상대방에게 주기 - 그중에서 가장 자신과 적합한 동물 그림 카드 선택 - 선택한 카드 이유 설명하기
특징	즐거움과 편안함으로 접근, 팀원들과 친숙함
주의점	동물 그림 선택을 다양한 성격이 나오도록 선별해야 한다.

4-2. 나를 발견하기

나를 발견하기 활동의 목표는 참가자의 자신을 성찰할 수 있도록 하는 것이다. 자신의 내면을 찾기 위해 자신의 아바타를 만드는 것과 같이 캐릭터 꾸미기를 하였다. 참가자의 내면의 모습을 시각적으로 표현하고 자신이 좋아하는 것은 무엇이었는지, 어떤 사람으로 살고 싶은지, 문장으로 정리하면서 현재의 모습과 다른 과거와 미래의 모습을 찾는 것이었다. 즉, 자신을 성찰하는 시간을 주는 것이다.

템플릿 part 1, 2, 3 내용을 완성한 참가자는 캐릭터를 소개하였다. 소개할 때 현재의 모습과 다른 모습을 발견할 수 있었다.

참가자 1은 과거의 모습과 현재의 모습으로 “고등학교 때 누나가 선물로 줬던 옷이다. 지금도 이 옷을 입고 있다”

참가자 2는 현재의 모습으로 “자신을 사랑하고 드러내는 것을 좋아해서 현재의 모습으로 나타냈어요”

참가자 3은 미래의 모습으로 “다른 사람들의 의식을 많이 하는 편이라 하고 싶은 것을 하기보다 남이 하는 것을 따라가는 편이다. 앞으로 이 캐릭터 스타일처럼 하고 싶어요”

참가자 4는 현재와 미래의 모습으로 “현재의 내 모

습과 곧 다가올 모습으로 표현했어요”라고 하였다. 이 활동을 통해 참가자의 깊은 사고에 접근할 수 있었다.

이 단계의 촉진 도구는 다양한 재료를 활용하여 캐릭터를 꾸미면서 내면의 모습을 시각화할 수 있었다. 하지만, 템플릿에 두 번 캐릭터 도안이 있는 점이 참가자에게 혼란이 주었다. 참가자에게 꾸미는 것을 두 번 하는 것은 번거로움을 주는 것 같았다. 캐릭터 도안은 한 번만 있어도 가능할 것 같다. 또한 꾸미는 재료를 다양하게 준비하였다. 다양한 재료를 주는 것보다 표현하기에 적당한 꾸미기 재료를 제공하는 것이 부담을 덜 주는 것으로 나타났다. 참가자에 따라 재료를 선별해야 하는 주의점이 나타났다.

[표 2] 나를 발견하기의 핵심

	나를 발견하기
기능	내면의 모습 시각화
과정	캐릭터 꾸미기 - 캐릭터 이름 - 빈칸 채우기
특징	자신의 내면을 성찰하고 시각화하여 자신의 모습 찾기
주의점	캐릭터 꾸미기에서 재료를 참가자에 따라 재료 선별하는 주의점이 필요하다. 다양한 재료에서 무엇으로 표현해야 할지 부담을 줄 수 있다.

4-3. 해바라기 아이디어이션

해바라기 아이디어이션의 촉진 도구의 목표는 미래의 삶을 위해 할 수 있는 일의 가능성을 관념화하는 것이다. 참가자에게는 테마별 하나씩 세 가지 템플릿이 제공하였다. 각 템플릿은 참가자들이 채울 수 있는 8개의 빈칸으로 구성되어 있다. 참가자들의 편의를 위해 포스트잇에 글을 썼다. 능력, 자율성, 관계성을 포함한 각 주제에 대해 참가자들은 '돈 벌고 살기', '자신을 키우기', '관계를 만들기'에 관련된 사고하는 데 집중하였다.

디자인 워크숍의 아이디어 내는 활동 경험이 익숙하지 않고 템플릿에 빈칸을 어떻게 채워 넣어야 하는지, 제시된 간단한 단어와 주제가 있어서 포스트잇에 어떻게 작성해야 하는지를 참가자는 쉽게 이해하지 못하였다. 관련 주제와 어울리는 그림, 문장, 짧은 단어, 형용사, 명사 등 다 가능하다는 예를 든 설명을 듣고 난 후, 참가자들은 생각보다 빠르게 작성하였다.

방법을 이해한 참가자는 정답을 찾아 빈칸을 채우고 싶은 의욕이 강하게 나타났다. 8칸이 모여 있으니 무

엇을 작성해야 하는지 조금 어려워하는 것 같았지만, 촉진자의 도움으로 빠르게 작성하였다. 촉진자의 역할이 제대로 된다면 빈칸이 더 많아도 될 가능성이 보였다.

해바라기 템플릿에 관련 주제에만 작성되어 있어 설명이 구체적으로 더 필요함을 느꼈고, 참가자에게 이해를 돕는 질문의 내용이 템플릿에 기재되는 것도 좋을 것 같다.

[표 3] 해바라기 아이디어이션의 핵심

	해바라기 아이디어이션
기능	관련 주제에 맞게 관념화 도출, 개인적 동기 부여식별
과정	능력 - 자율감 - 관계성
특징	자신이 가진 현재 능력을 선택할 수 있는 동기 부여로 더 나은 삶을 위해 방향 발견
주의점	촉진자의 역할이 중요하여 어떤 표현도 가능함을 참가자에게 지원 필요

4-4. 나와 도시

나와 도시 단계 도구 목표는 해바라기 아이디어이션에서 도출된 단어와 문장작성을 통해 그들의 삶에서 필수적인 것이 무엇인지 이해하는 것이다. 해바라기 아이디어이션 활동이 끝난 후 참가자들은 포스트잇에 적힌 내용을 나와 도시로 분류되어있는 폼보드에 옮겨 담았다. 폼보드 왼쪽에는 '나', 오른쪽은 '도시'라는 글자가 새겨져 있다. 여기서 '나'는 현재 있는 도시와 과거, '도시'는 도시와 농촌을 포함하는 도시의 일반적인 의미이고 미래를 의미한다. 참가자들은 포스트잇을 과거와 미래에 해당하는 그룹화하고 다른 색상의 포스트잇으로 레이블을 붙이도록 하였다. 매핑 활동을 처음 접하는 경우는 참가자들이 제대로 하지 못한다. 그러므로 어떻게 배열하는지 지도를 해주어야 한다. 이때 촉진자의 역할이 중요하다. 매핑 끝난 후 스토리를 구성하여 발표하는 것으로 마무리하였다.

이 활동에서 발표를 할 수 있도록 배열한 포인트가 무엇인지 참여자에게 질문방식 촉진으로 스토리를 만들도록 지원이 필요하다. 스토리를 만드는 것 또한 디자인을 처음 접하는 사람에게는 부담이 될 수 있다.

워크숍을 마무리하면서 참가자들에게 워크숍 활동에서 느낀 점을 나누었다. 참가자들은 새로운 경험을 할 수 있었고 그 경험을 통해 디자인 사고에 대한 긍정적인 반응이 나타났고 앞으로 준비해야 할 일을 정리하

게 하고 기대를 하게 하였다.

[표 4] 나와 도시의 핵심

	나와 도시
기능	개인의 미래 영향과 예측을 시각적으로 배열하여 분석
과정	아이디어를 그룹화하기 - 나와 도시 방향으로 배열 - 스토리 만들기
특징	참가자들이 변화를 주도하는 사람이 되기 위한 촉진
주요점	그룹화 활동이 어려운 참가자지원이 필요

5. 결론

본 논문은 "문경 달빛탐사대 프로젝트에서 디자인 워크숍을 진행한 교훈을 바탕으로 농촌과 소도시가 청년층을 유치할 기회는 무엇인가?"라는 큰 주제에서 개발한 촉진 도구가 참가자들의 꿈을 찾을 가능 여부와 디자인 사고의 도움을 받아 참가자들의 꿈과 생각들을 시각화하여 창의성을 어떻게 지원할 수 있는지, 디자인 워크숍이 사회문제 해결에 어떤 역할을 하는지, 디자인 워크숍에서 개발한 촉진 도구가 참가자들에게 새로운 솔루션 생성하는 데 도움이 되는지에 관한 파악하였다.

첫째, 참가자들은 촉진 도구를 통해 사고에 접근하여 더 깊은 사고를 할 수 있었다. 또한 그 사고를 시각화하고 미래의 방향을 발견할 수 있었다.

둘째, 디자인 워크숍을 통해 사고의 전환, 다양한 배경을 가진 사람들과 공감하기에 좋았다. 그리고 다양한 사람들의 다각적 관점의 경험을 통해 새로운 가능성을 볼 수 있었다. 사고의 변화는 사회문제 해결의 가능성에 긍정적인 관점을 가질 수 있었다.

셋째, 촉진 도구는 참가자의 자기 성찰을 촉진하고 내면의 생각들을 촉진하여 심층적으로 정서적 발달하는데 영향을 미치는 것으로 나타났다.

본 연구는 사회혁신 워크숍 추진에 필요한 도구를 이해하고 개선하며, 새로운 도구의 개발 방향을 제시하는 데 의의가 있다.

본 저자는 진행자로서 디자인 워크숍이 사회문제 접근할 기회가 많아지고 지속해서 이루어져야 할 필요성을 느끼게 되었다. 또한 디자인 워크숍에 관한 체계적인 도구의 연구가 더 필요할 것으로 본다. 디자인의 사

고는 그들의 삶에 도움 되는 가능성을 발견할 수 있었고 디자인 워크숍의 경험으로 참가자들의 역량을 강화하고 스스로 문제 해결에 있어 협업의 중요성을 사고하고 창의적으로 해결할 수 있기를 기대한다.

따라서, 디자인은 유형적인 활동이 아닌 무형적인 활동으로 사회에 직접적 영향을 주는 활동으로 변화하고 있다. 사람들에게 힘을 실어주어 혁신의 변화에 맞는 역할을 하기를 바란다.

향후 연구를 위해 지역 시민, 지역기업, 청년을 포함한 다양한 이해 관계자가 참여하는 워크숍을 실시하여 제안된 도구를 테스트 검증을 통해 보완된 도구의 개발이 필요하다.

참고문헌

1. Manzini, E. Z. I. O. Social innovation and design-Enabling, replicating and synergizing. Changing Paradigms: Designing for a Sustainable Future. Mumbai: Vedanta Arts. 2015.
2. OECD Rural Studies Perspectives on Decentralisation and Rural-Urban Linkages in Korea. 2021.03.04.
3. World Social Report 2021: Reconsidering Rural Development. 2022. 11.14.
4. 김남현, 최정자, & 주재훈. 사회혁신 관점에서의 지역 공동체 기반 관광 모델에 대한 탐색적 연구:관광두레를 중심으로. 관광 연구저널, 2021. 35(9).
5. 김은진, 강호용, & 이용기. 서비스디자인으로 사회문제 해결을 경험하는 부트캠프 워크숍 사례 연구. 한국디자인학회 학술발표대회 논문집, 2021
6. 허영식, & 정창화. 미래 워크숍 방법을 적용한 시민교육 간문화교육의 활성화 제도화방안 연구: 독일의 사례와 함의. EU 연구, 2012, (32).
7. B.-N.Sanders E. From user-centered to participatory design approaches. 2002.
8. Cruickshank, L., & Evans, M. Designing creative frameworks: design thinking as an engine for new facilitation approaches. International Journal of Arts and Technology,

- 2012, 5(1).
9. Harrington, C., Erete, S., & Piper, A. M. Deconstructing community-based collaborative design: Towards more equitable participatory design engagements. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 2019, 3(CSCW).
 10. Keeble, B. R. The Brundtland report: 'Our common future'. Medicine and war, 1988, 4(1).
 11. Pue, K., Vandergeest, C., & Breznitz, D. Toward a theory of social innovation. Innovation Policy Lab White Paper, 2016-01.
 12. Sanders EN. Generative tools for co-designing. In: Collaborative design. Springer; 2000.
 13. Thamjamrassri, P., Jun, H. R., Ju, J. Y., Lim, Y. K., & Lee, Y. K. Self-reflection Doll: A Generative Tool for Participatory Design Research on Student Burnout. In Congress of the International Association of Societies of Design Research. Springer, 2022, Singapore
 14. Schulz, K. P., Geithner, S., Woelfel, C., & Krzywinski, J. Toolkit-based modelling and serious play as means to foster creativity in innovation processes. Creativity and innovation management, 2015, 24(2).
 15. 김은진, 디자인씽킹 워크숍에서 초보 퍼실리테이터의 역할 및 지침 제안에 관한 연구, 동서대학교 석사학위논문, 2022.
 16. www.designdb.com
 17. www.kostat.go.kr
 18. www.mois.go.kr
 19. www.munlight.modoo.at