

사회혁신 실용적 방법론 & 연구실습

홍주은 | 진저티프로젝트

2023.10.23



오늘 수업에 오신 걸 환영합니다!

오늘 수업 순서

OT	01
체크인	02
현장 연구 속으로 <TNT 프로젝트>	03
질의응답	04
과제 <라이브러리 티티섬 탐방>	05
체크아웃	06

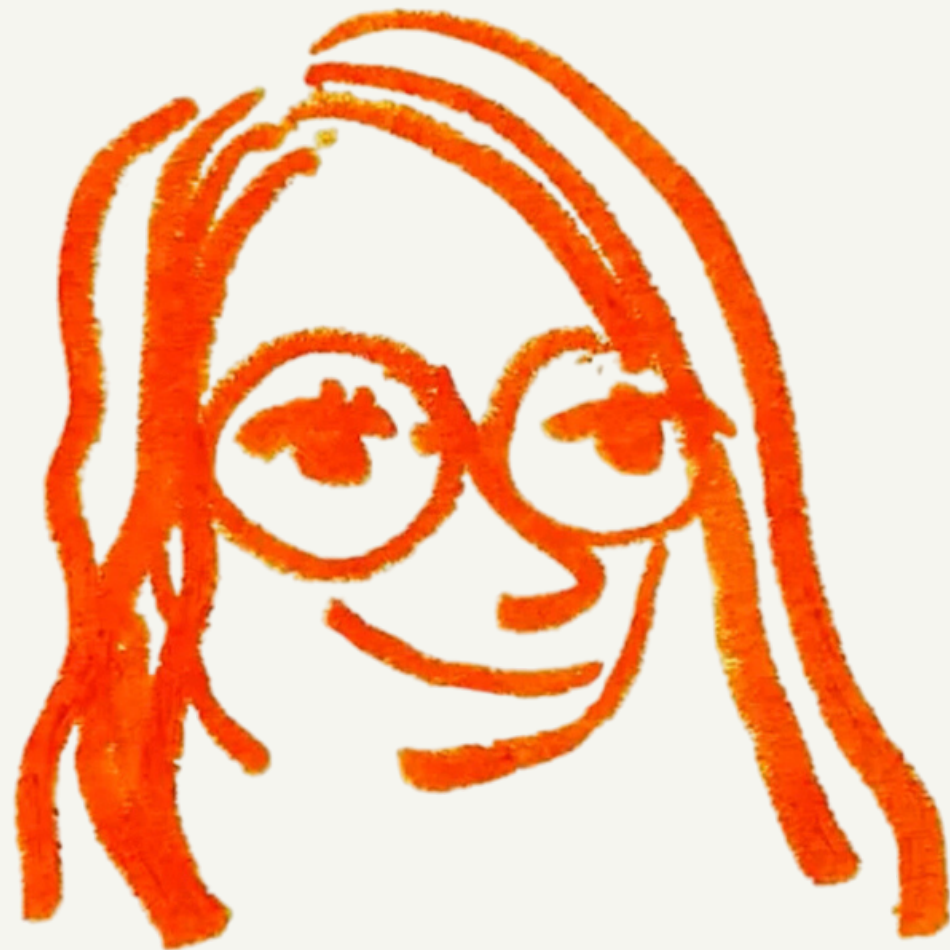


OT

성남시 청소년 중심 도서관,
라이브러리 티티섬 조성 연구

- 앞으로 3주간 수업 여정

- 1) 티티섬의 시작 (10/23 @헤이그라운드 서울숲점)
- 2) 티티섬, 현장 방문 (10/30 주간 @라이브러리 티티섬)
- 3) 티티섬, 연구 해석 (11/6 @한양대학교)



홍주은

#리서치 덕후
#목소리 수집가
#읽고 쓰는 사람
#두 아들 엄마
#첼로 꿈나무
#주말 농부

#가능성 #호기심 #몰입
#다음세대 #성숙 #변화

개인과 조직의 건강한 변화를 위한 실험실



진저티프로젝트는
개인과 조직의 건강한 변화를 위한 실험실입니다.
변화를 읽고, 지식을 짓고, 네트워크를 디자인합니다.

다음세대 x 미래교육 x 조직문화 x 사회혁신
연구 x 교육 x 출판

www.gingertproject.co.kr

세대 연구

밀레니얼 세대

2016, 동그라미재단
#타고난 사회혁신가들 #5ME #5C

트윈세대

2019, Space T Project
#BeTween #어린이와 청소년 사이

Z 세대

2022, 기독경영연구원
#환경의 사막화 #성장_기여_관계

알파세대

2023, 한국청소년활동진흥원
#탐험의 세대 #주도성 #관계성

청소년 주도 연구/프로젝트

틴턴

2016- 현재
#리얼월드러닝 #삶으로초대

고등학자

2017, C Program
#청소년주도연구

고등작가

2020, 서울시립미술관 x PaTI
#청소년 #미술관 #사전프로그램

우주로1216

2019, Space T Project
#트윈세대 #도서관 #경험설계

티티섬

2020, 도서문화재단씨앗
#청소년건축가 #경험과공간설계

시간여행자

2021, 이천양정여고
#학생이 만드는 미래학교



체크인

3인 1조, 질문 택2

“나는 고등학생 때, 어떤 청소년이었나요?”

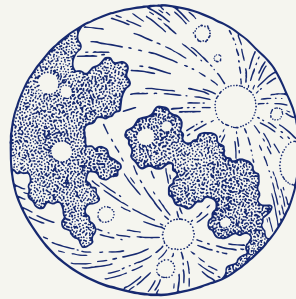
- 내가 좋아했던 장소는 어디였나요? 왜 그랬나요?
- 고등학생 때 만난 어른들 중, 기억에 남는 어른은 누구인가요? 왜 그런가요?
- 나는 무엇을 할 때 행복했나요? 왜 그랬나요?
- 그 때의 나에게 돌아가서 들려주고 싶은 이야기가 있다면 무엇인가요? 왜 그런가요?

3 주간의 수업 요약



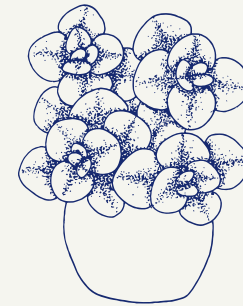
01 티티섬의 시작

청소년 중심 도서관 티티섬은 어떻게 시작되었을까, TNT프로젝트는 어떻게 기획, 설계, 운영되었으며, 과정에서 청소년의 목소리를 공간에 담기까지 파트너들은 어떤 노력을 기울였을까?



02 티티섬 . 현장 방문

티티섬에 직접 방문해서, 첫 번째 수업에서 보고 들은 이야기들이 어떻게 담겨있는지 관찰해보세요. 이용자와 운영자, 공간을 중심으로 관찰 기록을 해봅니다.



03 티티섬 . 연구 해석

TNT 프로젝트에서 청소년의 욕구와 필요를 파악하기 위해 활용된 질적연구 방법들은 무엇이고, 연구 결과 및 해석을 통해 질적연구의 실재를 이해합니다.



티티섬의 시작

연구의 맥락 및 과정

청소년 중심, 공공 도서관의 탄생 :
청소년에게 필요한 경험과 공간은?

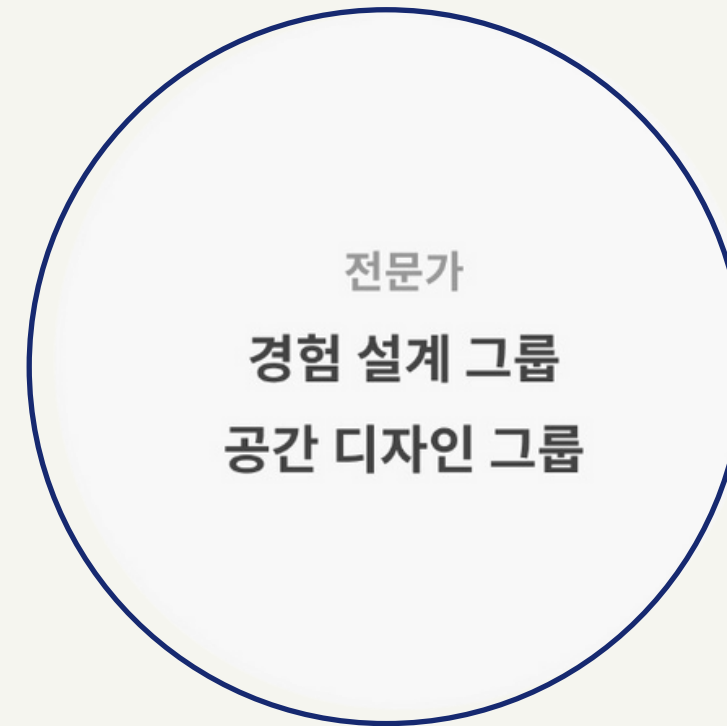
티티섬을 함께 만든 사람들



오늘의 게스트 소개



포티 (김진옥 실장)



언니 (신치영 실장)

케이 (김영일 실장)

형님 (노정석 이사)

폭제 (홍주은 대표)

“아이들을 대상으로 하는 도서관은 없어요.
 아이들은 공부하러 가죠. ☒이사회에서도 부결 됐어요.
 ‘그게 되겠나? 안 된다!’
 아이들은 도서관에 안온다는 거죠.
 모두들 그랬어요. 청소년 도서관은 안된다고요.
 그런데 선생님들은 긍정적으로 이야기 해주셨어요.
 아이들을 만나는 분들이니까 아이들이 갈 데가 없다는 것을 아시잖아요.
 내부적으로 안된다고 해서 못했던 사업인데 십 몇 년이 지나 다른 이름으로 돌아왔어요.
 지금도 굉장한 도전이라고 생각해요.
 크게 바뀐 건 없지만 아이들이나 부모님들이나 근본적인 건 바뀌지 않았다고 생각해요.
 일단 저질러보는 거죠. 본격적으로 저질러 보려고 하는거라.
 혹시나 잘 안돼도 부담 가지실 필요는 없어요.
이건 실험이에요.”

도서문화재단씨앗 x 진저티프로젝트 첫 미팅에서

프로젝트의 공식 명칭은...

성남시 TNT 프로젝트 경험설계 및 공간설계 가이드 개발 계약서

계	발주자	상호 또는 법인명칭 : (재)도서문화재단씨앗
---	-----	--------------------------

프로젝트의 공식 명칭
<성남시 TNT프로젝트 경험설계 및 공간설계 가이드 개발>
2020.03.31~07.31

TNT 프로젝트의 시작

도서문화재단 씨앗 김진옥 실장님

- 간단한 자기 소개 & 도서문화재단 씨앗 소개
- 청소년 중심 도서관을 만들게 된 계기
- 전체 프로젝트의 여정 (기간, 단계별 내용 등)
- 전체 프로젝트의 여정에서 재단과 포티의 역할
- 전체 프로젝트의 여정은 어땠나요? 과정에서 가장 기억에 남는 장면은?

연구의 시작



청소년이 주인되는
경험과 공간을 실험하다

연구 설계 안

Project Powered by Tweens and Teens, TNT project

A Place of Their own :

Creating spaces where TNT can thrive

핵심질문 Compass

- 1. 대상 이해**

이 공간에 오게 될
청소년은 누구인가?
트윈세대와 틴
세대청소년은 어떤
특징을 갖고 있는가?
- 3. 경험 설계**

청소년의 욕구를
반영하려면
이 공간에서의 경험은
어떻게 디자인되어야
하는가?

- 2. 욕구 파악**

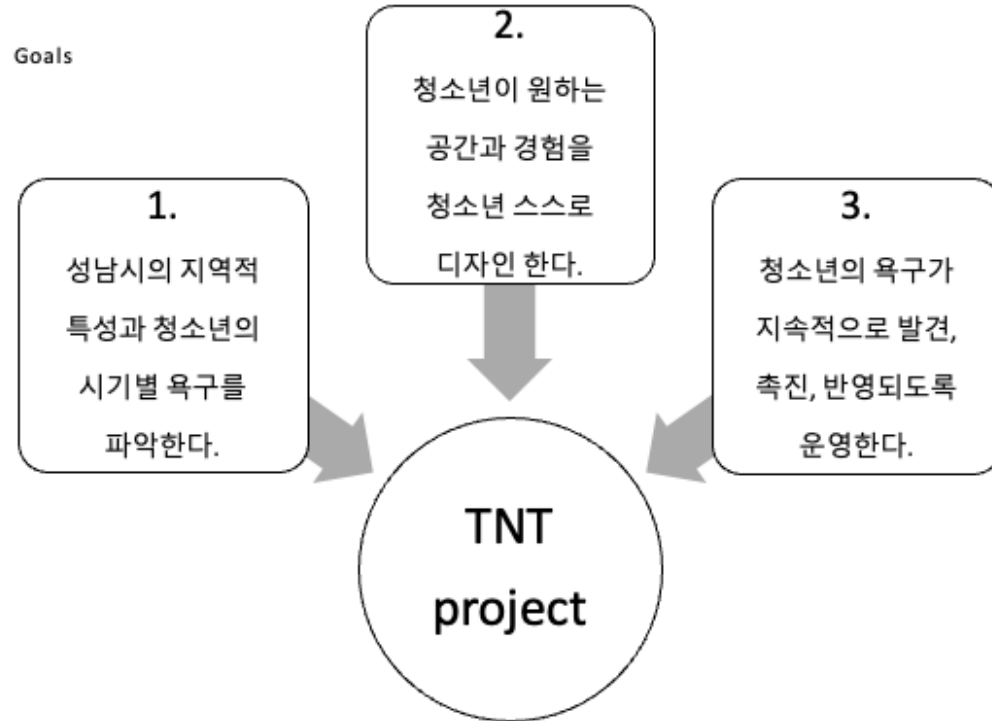
청소년은 어디에 있고
무엇을 하는가?
그들은 어떤 공간,
어떤 경험을 원하는가?
- 4. 운영 원칙**

청소년의 욕구와
관심사를 발견, 촉진,
반영하기 위해 이
공간의 어른은 어떤
역할을 해야하는가?



연구 설계 안

목표 Goals



5

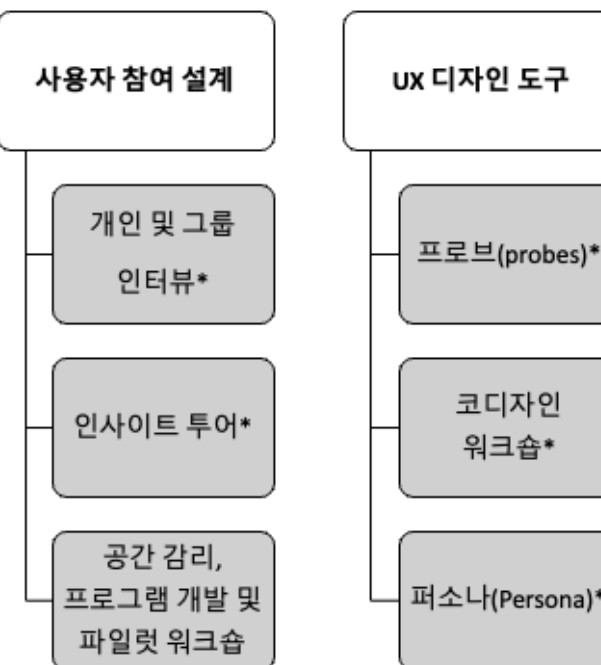
전략 Methods

- 인사이트 투어 (안)*
- 분당 Naver Library
 - 판교 Future Lab
 - 영등포 하자센터 등

- 인터뷰 & 코디자인워크숍(Co-Design) (안)*
- Past 성장 지도 (history)
 - Present 경험 지도 (diary)
 - Future 미래 지도 (wish list)

- 프로브(Probes) & 퍼소나(Persona) (안)*
- 프로브: 휴대폰 사진 과제, 경험 일기장
 - 퍼소나: TNT 유형별 기대 경험

7



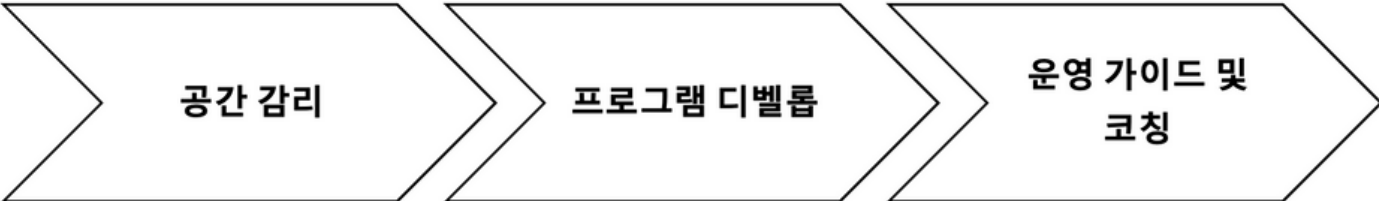
연구 설계안

진행과정1 1st Phase Progress : 2020년 4월 - 7월



- (티)* 문헌조사 : 국내외 참고자료 조사
 - (티앗)* TNT Co-Creators 섭외 (수진역 인근 초,중,고 학생 약 15명)
 - 자문 인터뷰 (중원구 청소년지도사, 교사 등)
 - TNT 인터뷰 (초/중/고 그룹 인터뷰) **(목표 확인)**
 - TNT 프로브 (휴대폰 사진 과제, 경험 일기장 등)
 - 인사이트 투어 (토요일 2~3회, 회고 미팅 포함)
 - 코디자인 워크숍 (Tweens & Teens 2회 예정, 설계 공모전 방식 활용)
 - (티) TNT 유형별 퍼소나 분석
 - (티) 경험 설계 및 공간 설계 가이드 도출
 - ⇒ 경험 설계 및 공간 설계 가이드 도출
 - ⇒ 건축가 설계안 감리
- (티)* : 진저티프로젝트 자체 작업
(티앗)* : 진저티프로젝트+ 씨앗재단 공동 작업

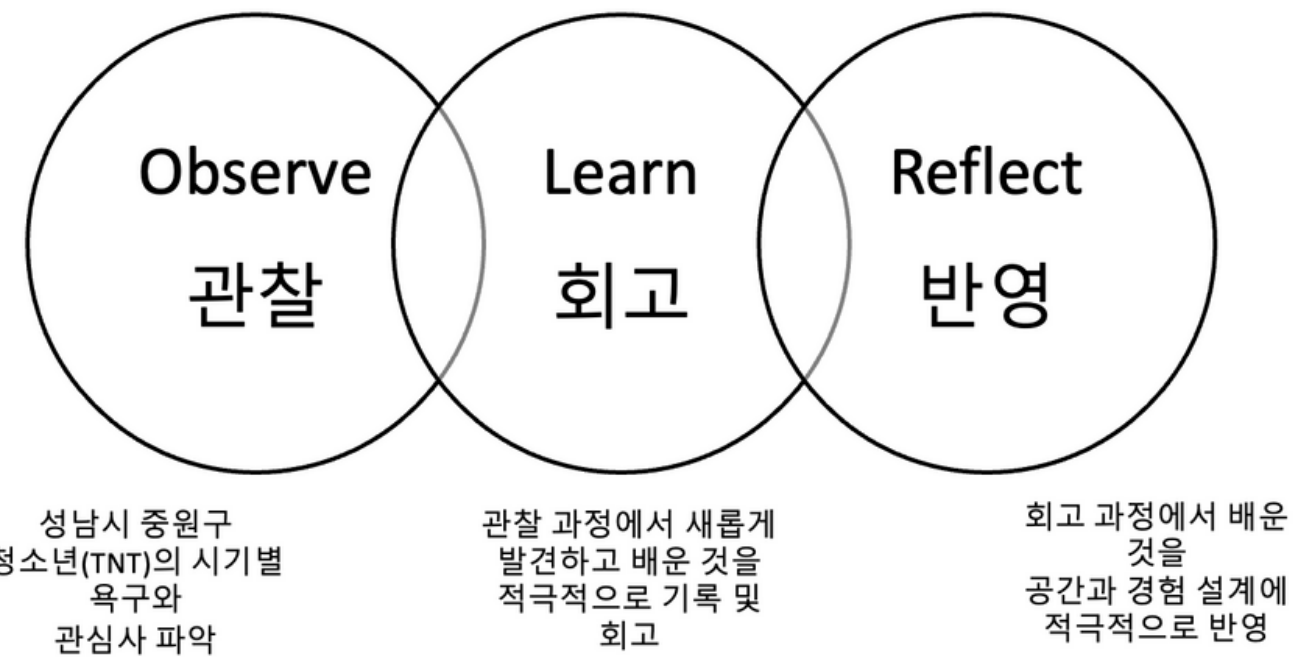
진행과정2 2nd Phase Progress : 2020년 12월 - 2021년 3월



- (티) 공간 감리
- TNT 홈커밍 : 완성된 공간에 TNT 초대 및 피드백 세션
- (티) 경험 세부 설계
- 시그니처 프로그램 개발 워크숍
- 파일럿 테스트 워크숍 **(목표 달성)**
- ⇒ 시그니처 프로그램 도출
- (티) 운영자 워크숍
- (티) TNT 운영 위원회 Start! 첫 이벤트 기획 및 운영 코칭 **(새로운 목표 부여)**
- ⇒ 운영 가이드 도출

연구 설계 안

과정별 진행방식 Process



TNT프로젝트에서 주목해야 할 것

연구의 대상이 주체가 되다
연구의 과정이 결과가 되다



연구의 대상이 아닌
연구의 주체로 참여하는 청소년



답정너가 아닌
백지에서 함께 찾아가는 우리만의 답

연구 대상이 연구 주체가 되다 : 자발성과 주체성

수진역 청소년 공간 만들기, TNT 프로젝트

공간과 경험의 주인이 될, 청소년 건축가 모집!

TNT Architect
2020년 4월 - 7월 (3개월)

공간 설계와 콘텐츠 기획에 관심있는,
적극적인 청소년 15명(12-19세)을 모집합니다!

<수진역 청소년 공간 만들기, TNT 프로젝트>는
청소년이 원하는 공간과 경험을 스스로 디자인하고 채워나가는 과정을 통해
청소년이 주인의 공간을 만드는 프로젝트입니다.

공간 설계와 콘텐츠 기획을 배우고, 우리들만의 공간을 함께 만들어 가요!

*TNT 건축가에게는 '건축가의 도구 Kit'가 제공됩니다!

활동 내용: 공간 설계와 콘텐츠 기획 워크숍 (7회)

4월 | 모집 및 온라인 면접
5월 | 워크숍 1, 개인 기록 활동(Proves), 청소년 공간 답사 및 체험 (3회)
6월 | 워크숍 2, 워크숍 3 (팀별)
7월 | 건축가와 함께하는 공간 설계안 발표회

*세부 일정은 변동될 수 있습니다

신청 기간 및 방법
2020년 4월 24일(금)까지 온라인 참가 신청서 작성 및 제출

신청서 링크
<https://bit.ly/TNTproject> / 혹은 오른쪽 QR코드 스캔

문의
TNT 프로젝트 '폭탄제조기'
tntmaker2020@gmail.com

주최 | 매도서문화재단 | 주관 | ginger project | moving lab

청소년 건축가 TNT ARCHITECT

2020년 3월- 7월 / 24명의 청소년 건축가
(초등학생 2명, 중학생12명, 고등학생10명)



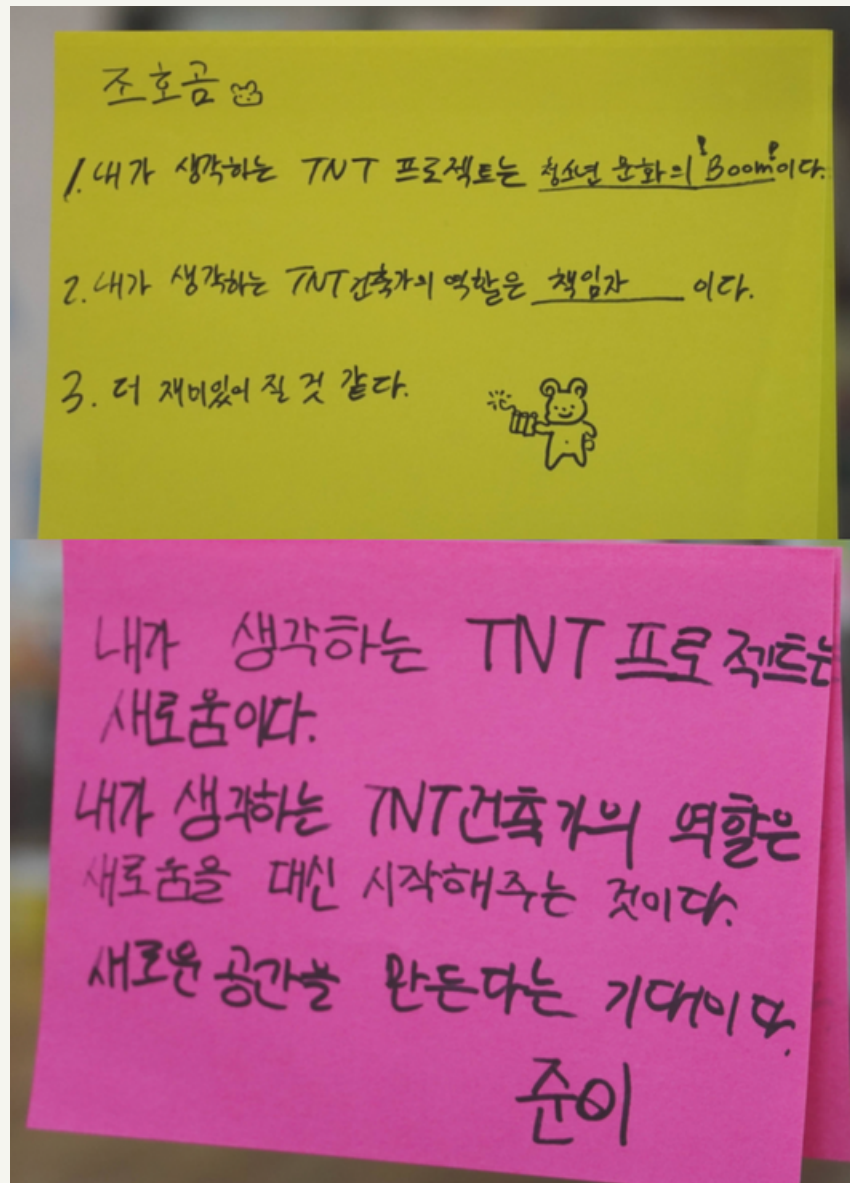
“청소년 공간을 어른들이 아니라 우리들이
직접 만들 수 있다는 게 인상깊게 느껴졌고
재미있을 것 같아서 지원하게 됐어요.”

“‘청소년을 위한 도서관’이 마음에 들어서 지원했어요.
가끔씩 도서관을 좀 바꿔보고 싶다는 생각을 했거든요.
제가 생각했던 것들을 실현해보고 싶어요.”

“미성년자가 할 수 있는 것들에는 제한이 있는데,
현실에서 체험해볼 수 있다는 것이 좋았어요.”

“같이 설계한 공간이 만들어지면 뿌듯할 것 같아요!
그게 제일 기대돼요!”

당사자가 연구 주체가 되면 () 이 생긴다



내가 생각하는 TNT 프로젝트는

나의 도전이자 우리들의 상상 실현이다.
청소년을 위한 청소년에 의한 청소년의 프로젝트다.
어쩌면 큰 일을 해낼 수 있는 사람들의 모임!

워크숍에 참여하고 달라진 기대는

이거 엄청난 공간을 만들지도 모르겠다.
정말 꿈으로 꾸며 생각한 공간이 현실이 되어 눈 앞에 다가올지도!
여기가 내가 만든 공간이야!라고 말할 수 있겠다는 기대를 하게 됐다.

내가 생각하는 TNT 건축가의 역할은

책임자이다.
청소년들의 꿈의 공간을 전달하는 것이다.

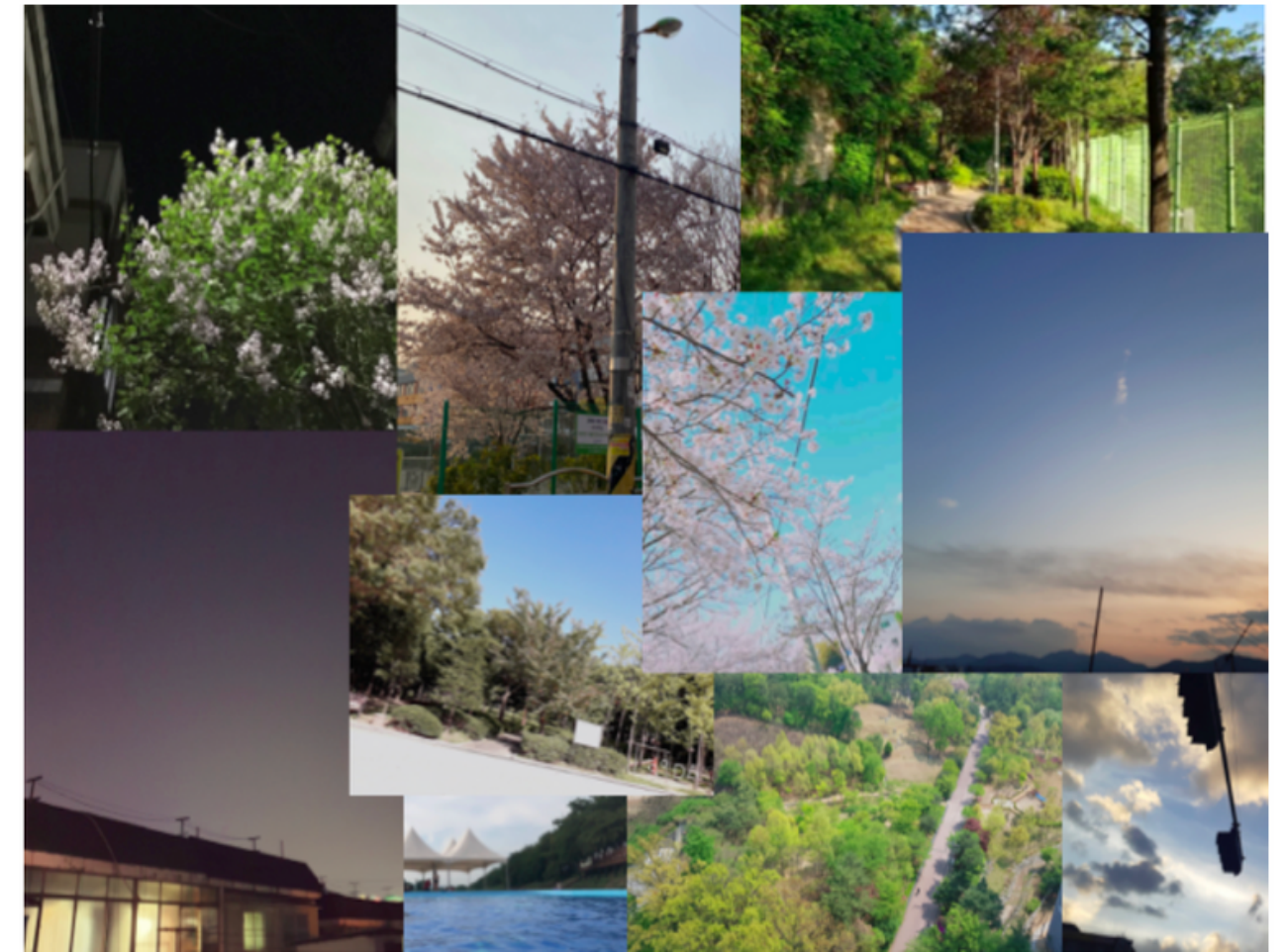
청소년 연구는 ()을 이해하는 것이 중요하다

“중원구, 수정구는 빈곤이 고착되어 있다. 학교는 밀집되어 있으나 저학력 문제와 교육복지 문제가 심각하고, 학교 밖 청소년 문제가 심각하다. 청소년들을 위한 지원이나 안전망이 없다.”

“아이들이 자기가 정말로 원하는 것이 무엇인지 찾고 마음껏 해볼 수 있는 공간이 없다. 아이들의 삶에 여백을 줄 수 있는 공간, 스스로 만들어 볼 수 있는 공간이 필요하다. 경험이 부족하고 선택지가 적은 아이들이라.”

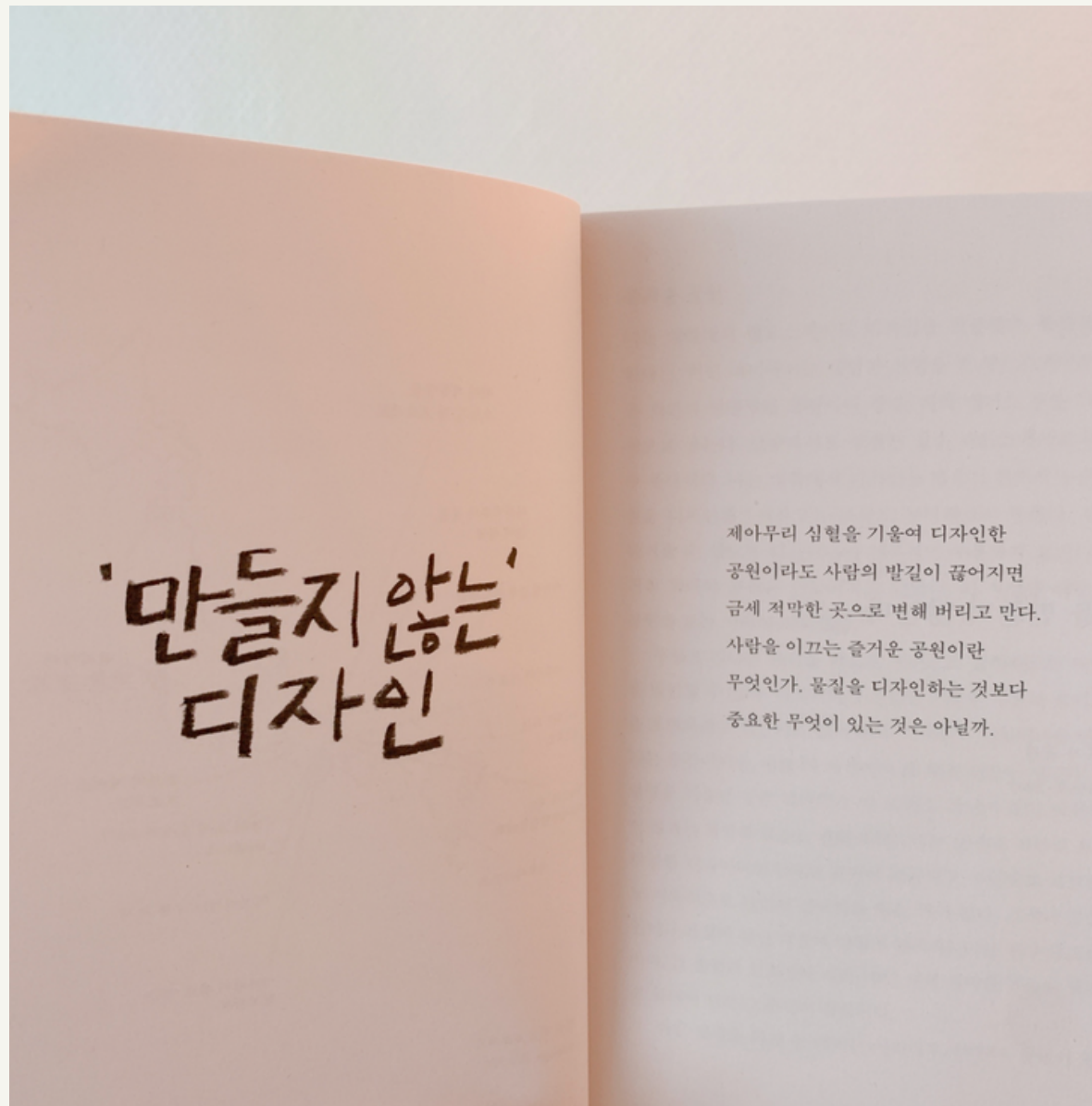
“아이들에게는 형태에 대한 기억보다 이미지가 중요하다. 이 공간에서 좋은 관계를 경험하고 가는 것, 집에 돌아갔을 때 재밌게 놀았다는 느낌이 있는 곳, 그 공간에 가면 그 사람이 있다는 것이 크다.”

“성남의 아이들에게는 ‘아름다운 공간’이 필요하다. 인도와 차도 간 구분이 없고, 나무 보기가 힘들고 재개발이 시작되고, 옆 집과 다닥다닥 붙어 있다. 놀상 거칠고 싸우고 소음이 많다. 공간이 주는 경험이 큰데, 아이들에게 안정감, 편안함을 주는 치유의 공간이 필요하다.”



TNT가 직접 사진 찍어 올린 '우리동네에서 내가 가장 좋아하는 공간'

공간이 아닌 커뮤니티를 디자인하다



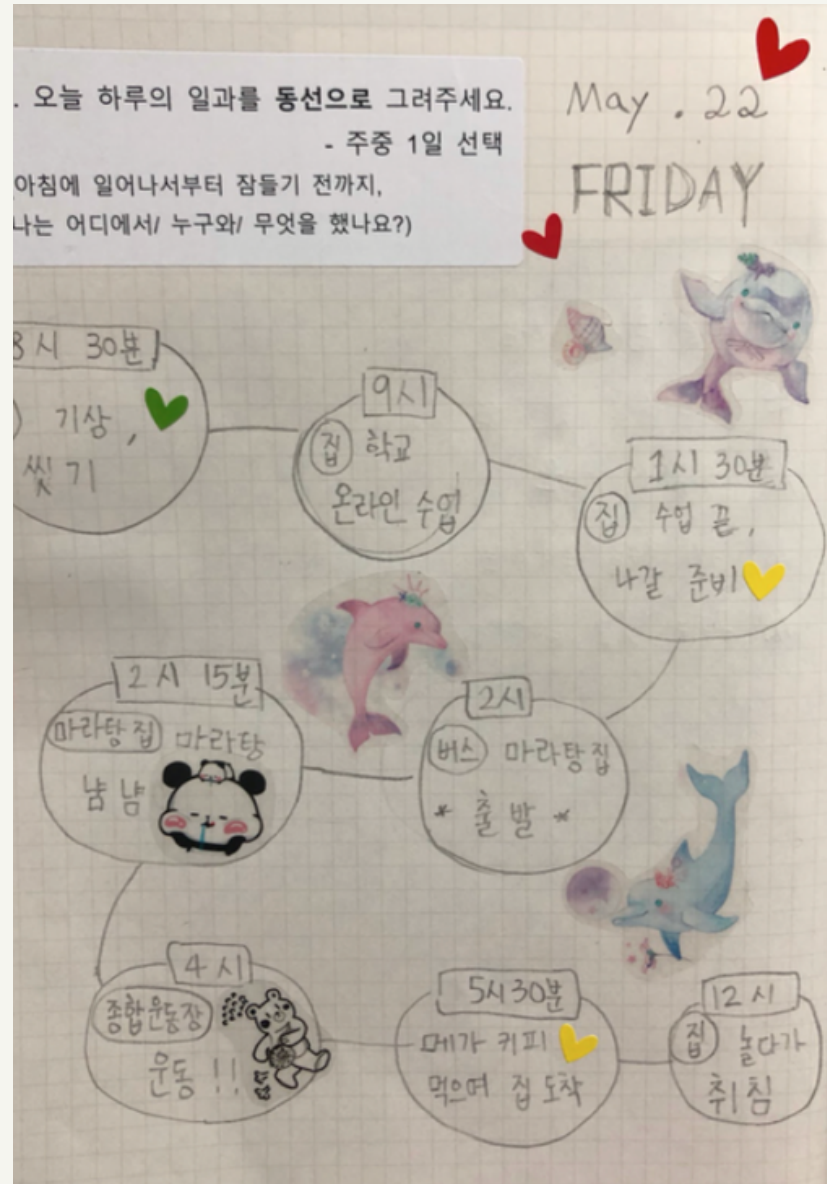
“제아무리 심혈을 기울여 디자인한 공원이라도
사람의 발 길이 끊어지면 금새 적막한 곳으로 변해 버리고 만다.

사람을 이끄는 즐거운 공원이란 무엇인가?
물질을 디자인하는 것보다 중요한 무엇이 있는 것은 아닐까.”

“무언가를 만들겠다는 생각을 멈추자 사람이 보였다.”

〈커뮤니티 디자인〉 40p

코로나19가 준 선물? 청소년의 일상 속으로!



4. 자유시간에 나는 주로 어디에서/ 누구와/ 무엇을 하나요?

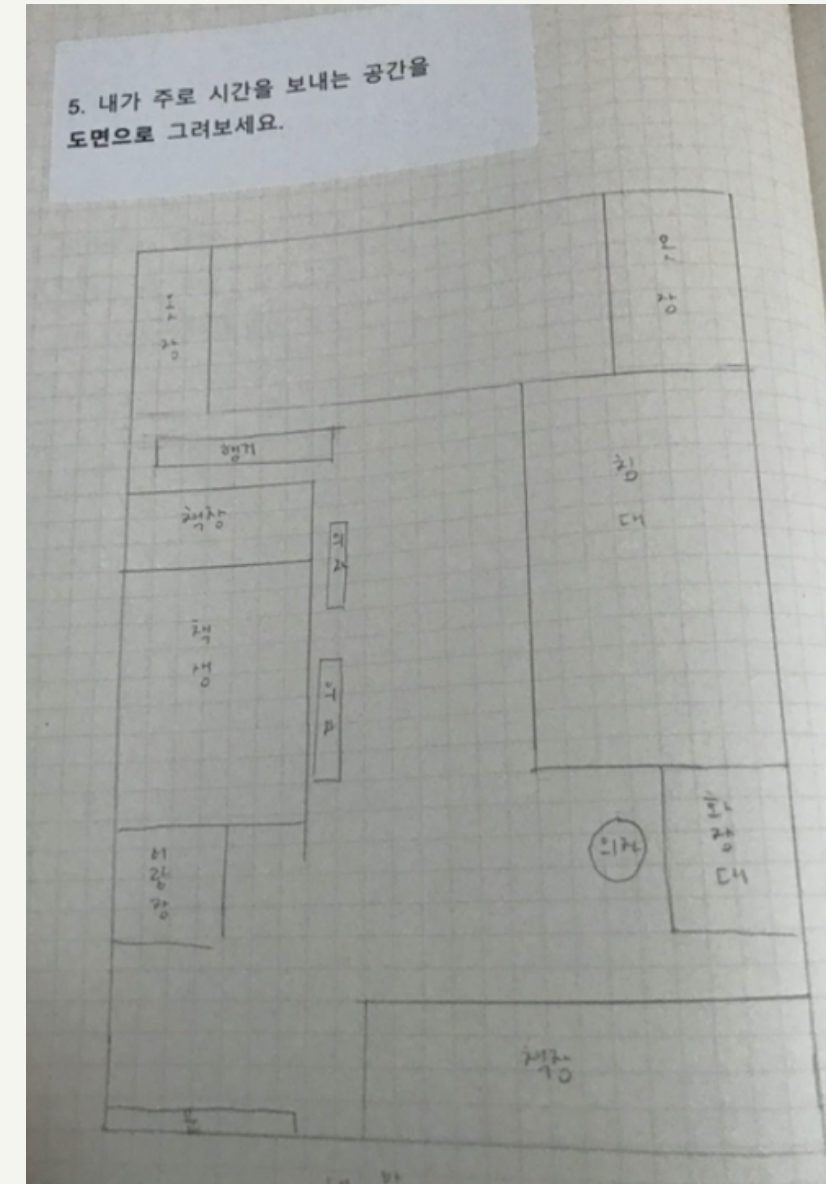
내방 / 혼자 / 게임

내방 / 혼자 / 수면

내방 / 혼자 / 웹툰, 음악

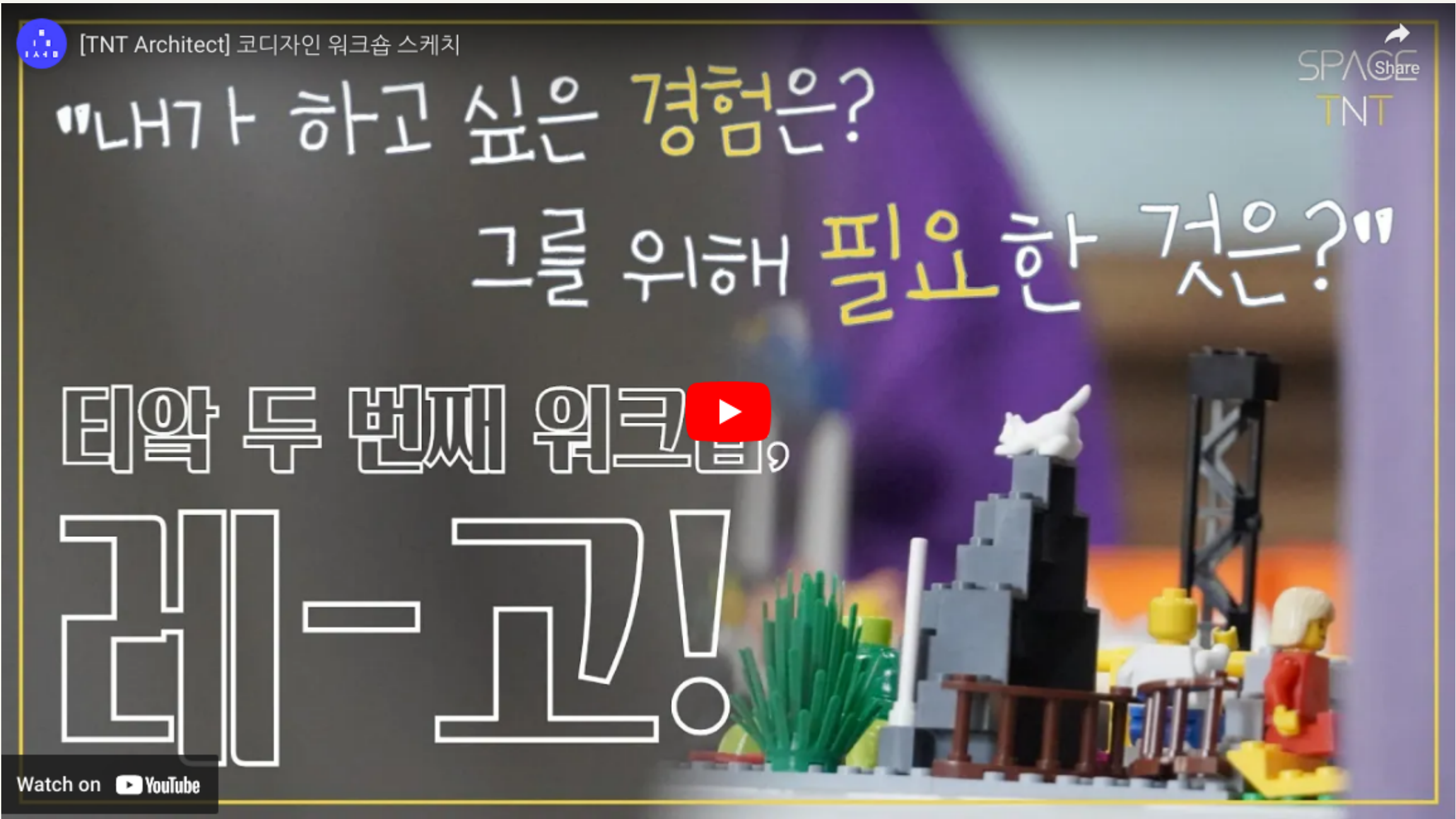
내방 / 혼자 / 복습 (수학)

(조용하고 밝은 내방)



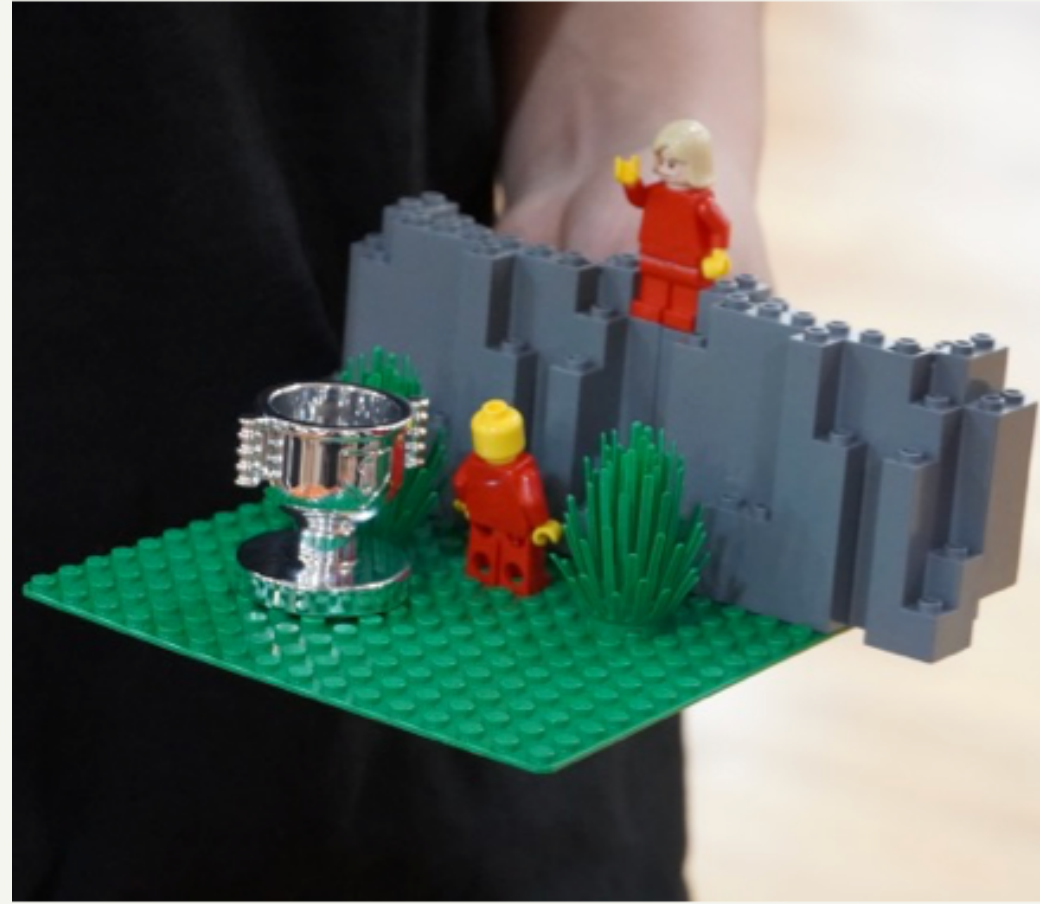
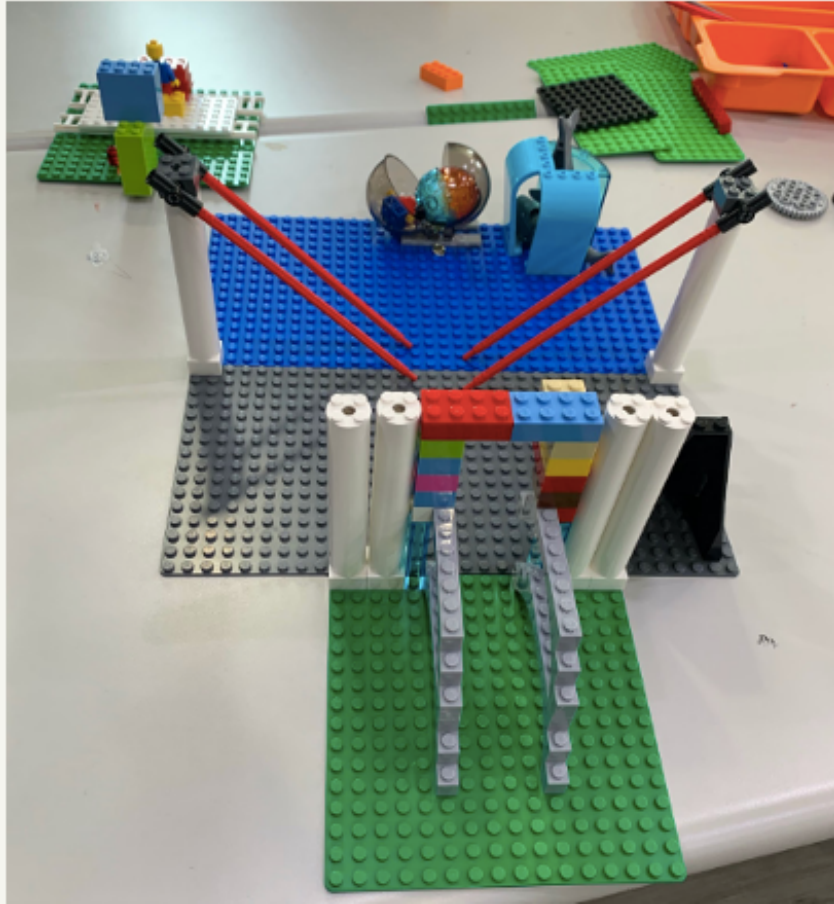
개인기록활동 (프로브, Probes)로 알아본 TNT의 일상

CO-DESIGN WORKSHOP, 친근한 재료 레고로 표현하다



Youtube채널: 티티섬tSome

개인 작업과 공동 작업



회고로 구체화되는 경험

레고 워크샵 어땠나요?

- 폭설: 좋았던 점과 아쉬웠던 점 하나씩 뽑는다면?
- 쿨피: 아쉬웠던 것은 없고. 제가 예상했던 것 보다 질이 높아서 좋았다. 생각했던 것보다 수준 높은 대화도 오고가고 해서 좋았던 것 같다.
- 폭설: 건축가 '형님'과 대화하는 것 봤다. 어떤 질문 했는지?
- 쿨피: 궁금한 게 많았다. 아무래도 이런 공간 설계하는 것에 관심이 많아서. 직접 질문도 받고 하니까 좋은 경험 됐다.
- 폭설: 실제로 이제 공간이 생긴다면, 어떤 경험을 하고 싶고 또 그걸 위해서는 무엇이 필요할지?
- 쿨피: 사람들을 만나고 성장하는 경험을 하고 싶다. 그것을 위해서 필요한 것은 규칙. 공간에는 여러 사람이 들어간다. 평화의 상징처럼, 규칙을 지키자와 같은. 많은 사람들이 들어갈 거고 많은 규칙이 필요하겠다.
- 폭설: 그냥 했을 때와 레고로 만들었을 때 느낌이 많이 달랐나?
- 쿨피: 처음 기준이 추상적이고 포괄적이었기 때문에 레고로 하니까 어려웠다. 공간을 즐기는 경험 필요하다. 환대의 장치. 레고 워크샵 때 제가 이상한 구조물 만들었는데, 그땐 왜 만들었는지 몰랐는데. 이제야 설명할 수 있다. 다양한 관점에 대한 이야기 했었다. 그렇게 말한 이유가 기본 컨셉이 도서관. 책을 볼텐데 책은 언제 어디서 어떻게 보는지에 따라 느끼는 것이 다를 수 있다. 건축물 보시면 층이 다르다. 건물 자체는 높지만 체감이 안된다. 그래서 층을 나눠서 그런 식으로 어디에서 책을 읽는가에 따라 다른 느낌 받을 수 있다. 그런 식으로도 다른 느낌 낼 수도 있고. 사람마다 공간마다 다르니까. 그래서 그런 추상적인 형태가 나온 것 같다.

“보통 친구들과 이런 진지한 이야기를 나누기가 쉽지 않잖아요. 하지만 오늘 내가 원하는 경험들을 같이 이야기 해 볼 수 있어서 좋았어요.”

“내가 원하는 공간을 손으로 직접 만들어 본 것이 재밌었어요.”

“해보지 못했던 것들을 이 공간에서 해보고 싶다는 마음이 더 커졌어요.”

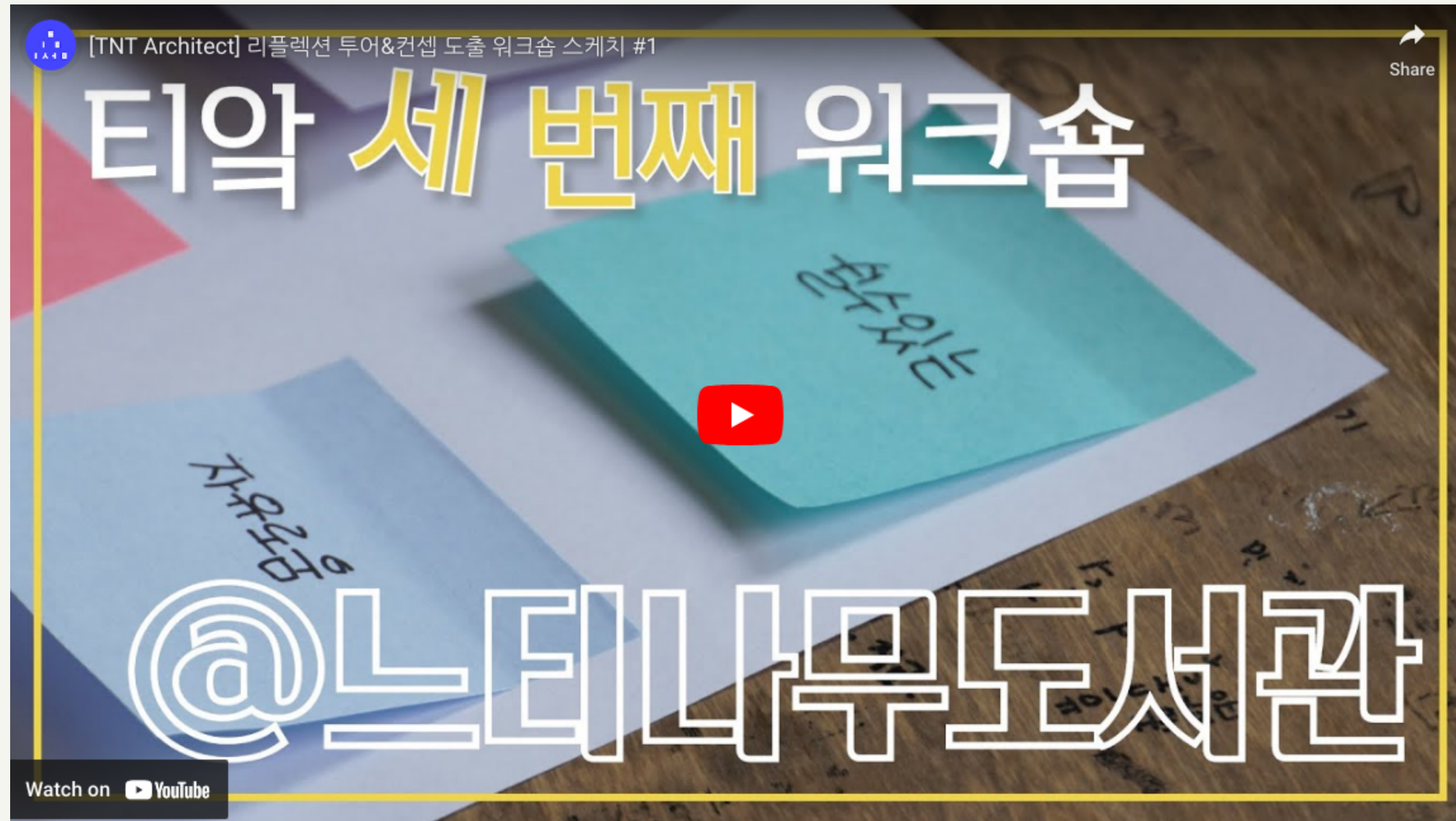
“사람들을 만나고 성장하는 경험을 하고 싶어요.”

“공간을 즐기는 경험이 필요한 것 같아요. 환대의 장치 같은 거요.”

“안전하게 스트레스를 풀 수 있는 공간이 되었으면 좋겠어요.”

“혼자 생각할 수 있는 공간이 있으면 좋겠어요.”

REFLECTION TOUR, 경험을 확장하다



Youtube채널: 티티섬tSome

회고로 구체화되는 경험



Reflection Tour 리플렉션 투어 활동지 (닉네임:)

공간을 둘러보면서 가장 마음에 드는 곳이나 장면을 사진 찍어
투어를 완료한 후 폭설이나 폭탄제조기에게 개인톡으로 전달해주세요.

1. 이 공간에서 가장 마음에 들었던 곳, 가장 오래 머문 곳은 어딘가요? 그곳에서 무엇을 했나요?
2. 시간이 더 있었다면 머물고 싶었던 장소나 더 해보고 싶었던 것은 무엇인가요?
3. 이 공간의 느낌을 해쉬태그로 표현해본다면? (ex, #편안한 #흥미진진한)
4. 공간을 둘러보면서 아쉬웠던 것은 무엇인가요? 그 이유는 무엇인가요?

5. 내가 만약 이 공간의 건축가라면, 어떤 것을 개선하거나 보완하고 싶나요? 나와 같은 청소년들이 이 공간에서 더 편하고 자유롭게 머물려면 무엇이 더 있으면 좋을까요?
6. 내가 만약 이 공간의 기획자라면, 어떤 프로그램이나 활동을 만들고 싶나요? 나와 같은 청소년들이 이 공간에 더 자주오고 참여하게 하려면 어떤 프로그램이 있으면 좋을까요?
7. 이 공간에서 무언가 해보려고 했을 때 그것을 할 수 있는 재료나 장비, 하는 방법에 대한 안내는 어땠나요?
8. 무언가 해보려고 했지만 어떻게 해야할 지 잘 몰랐을 때 주변에 도움을 요청할 사람이 있었나요? 있었다면 누구로부터 어떤 도움을 받았나요? 이 공간을 운영하는 어른들에게 도움을 요청하고 답을 얻는 과정은 어땠나요?
9. 이 공간에서 만난 어른들의 느낌을 해쉬태그로 표현해본다면? (ex, #친절한 #말걸지않는)
10. 리플렉션 투어를 하면서 떠오른 나만의 질문 & 나만의 답 (혹은 함께 찾은 답)

회고로 구체화되는 경험

느티나무 도서관

	마음에 들었던 점 (더 해보고 싶은)	아쉬웠던 점 (개선, 보완)	프로그램/활동 제안
공간	1-2층 사이 계단 그네 다락방, 골방 (어딘가 살짝 떨어져있는 곳) 텃밭 (꽃과 식물), 지하1층 마당 동네부엌	소파, 편안한 의자가 없음 (딱딱하고 불편) 개인적인 공간이 없음 앉을 공간 부족 누워서 편하게 책 읽을 곳 부족 (코로나로 인한) 사용 규제	직접 제안하고 만들 수 있었으면 다같이 하는 프로그램 말고 혼자여도 참여할 수 있는 프로그램 설명서만으로도 할 수 있는 취미 발견 프로그램
프로그램	3D pen 마음껏 책 읽기	3D pen 사용법이 어려웠음	보물찾기 책 읽고 하는 활동 (독후 활동) 그래피티, 타임캡슐

#그네
#텃밭 #마당
#동네부엌
#다락방 #골방
#소파
#개인공간
#누울 공간
#3D펜

스토리 스튜디오

	마음에 들었던 점 (더 해보고 싶은)	아쉬웠던 점 (개선, 보완)	프로그램/활동 제안
공간	재료바, 작업 공간 (오일 파스텔) 평상? 풍경 보며 작업하는 공간 필름 부스	조용한 개인 공간이 없음 누울 공간이 더 많았으면 재료가 더 다양하고 도구가 많았으면 방음 시설 바퀴달린 의자?	책 읽고 멋대로 표현 하기 수공예 작품 만들기 보드게임 음악 작업 프로젝트 멘토 초청 특강
프로그램	음악 작업, 녹음 영화나 애니메이션 보기 다른 체험들 책 읽기	보드게임 같은 것이 있었으면 포토존이 있으면 좋겠다 집에서 너무 멀다	상영회

#재료바
#풍경
#필름부스
#음악작업
#영화감상
#개인공간
#누울 공간
#방음시설

“프로그램을 기획한다고해서 꼭 다같이 하는 프로그램만을 구축해야 하는 것은 아니다. 누구나 혼자 있고 싶을 때가 있는 법이고 혼자 일 수 밖에 없을 때가 있다. 그래서 나는 혼자여도 참여할 수 있는 프로그램을 기획하고 싶다.”

“충분한 설명만으로도 스스로 체험할 수 있는 프로그램”
“우리가 직접 만들 수 있는 프로그램!”

“이렇게 자유로운 공간이라면 어쩌면 내 또 다른 취미를 찾을 수 있지 않을까?” “취미 생활 가져보기! 한 주에 한 번씩 새로운 취미생활을 체험해볼 수 있는! 도서관 동아리를 만들어서 참여하거나.”

“내가 생각하고 원했던 공간을 실제로 본 느낌이라 언젠가 또 오고 싶다는 생각을 했고, 다른 사람들에게도 나와 같은 느낌을 줄 수 있는 공간을 만들고 싶다고 생각하게 되었다.”

“내가 생각하는 공간의 부족한 부분들을 느티나무 도서관에서 찾는 것 같다.”

SPACE TNT로 가져가고 싶은 것



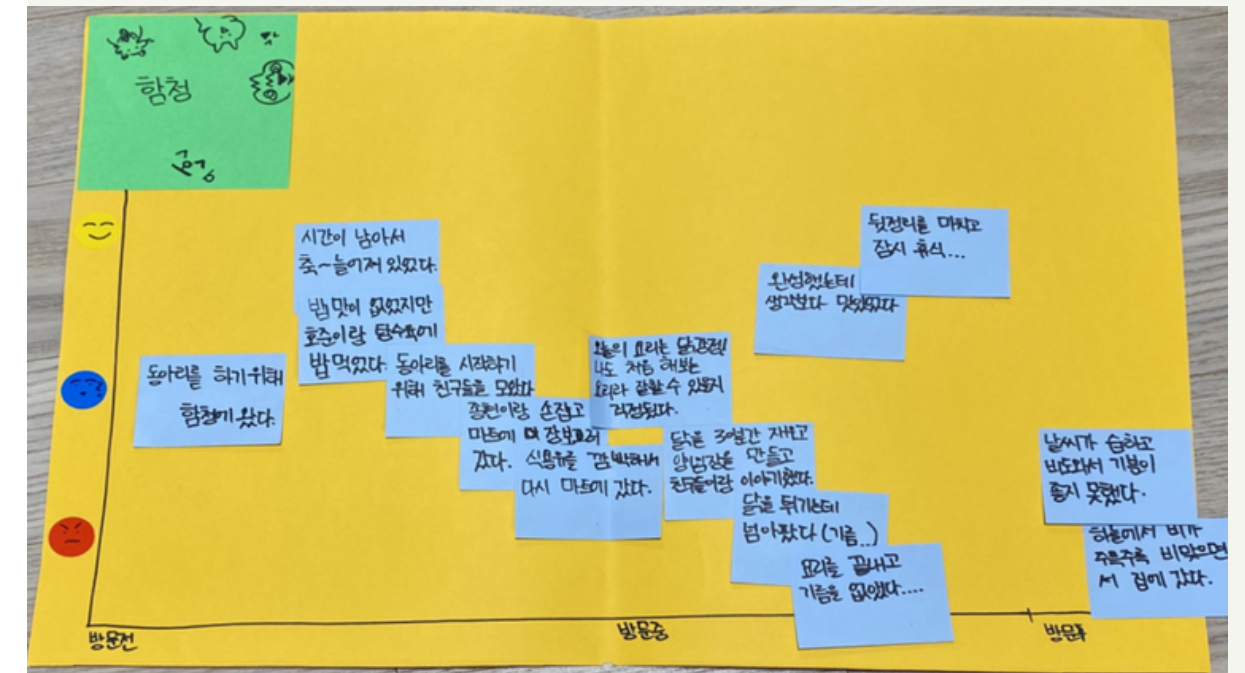


쉐도잉 관찰과 심층 인터뷰, 일상의 의미를 발견하다

수진역 인근 TNT가 즐겨찾는 공간



- Tween 1 (서문, 신우, 도근)
신흥역 초이스 PC방
신흥역 놀숲
- Tween 2 (낙지, 말미잘)
대원공원
중원청소년수련관
- Tween 3 (달소은, 마왕)
신흥역 놀숲
신흥역 아지트
수진역 블루문 스터디카페
수진역 메가커피
- Teen 1 (알파카, 연진, 엘리스, 테트리스)
모란역 청년다방
함께여는청소년학교
주짓수 도장
메이크업학원
- Teen 2 (이아나, 쿨피스)
수진역 메가커피
아름다운가게



뜻밖의 발견, 더 깊은 이해

"수련관 공간은 원래는 어린이들을 위한 곳인데 중학생 언니오빠들도 너무 많고. 어른들 오면 별로예요. 눈치 보이잖아요. 책을 보더라도 신경쓰여요. 유리로 된 흰히 다 보이는 창이 있는데, 살짝만 핸드폰을 봐도 쳐다봐요."

“다음 타임 기다려야 되는데 설 곳이 별로 없어요.”

“카페는 잘 안가요. 저희가 가기가 좀 부담스러워요. 어른들도 많고. 놀러 간건데도 눈치가 보여요.”

“동네에 갈 곳이 많지 않아요. 노래방 아니면 피씨방. 딱히 갈 데가 없어요.”

“시끄럽고 정신없지만 뭐 원래 그렇고. 어른들과는 접촉할 일이 거의 없고.”

“여행 가고 싶어요. 아무도 나를 방해하지 않았으면. 부모님도 친구도.”

“(취미가 뭐?) 없어요. 모르겠어요. (취미를 개발해 볼 기회가 있다면?) 좋을 것 같아요. 웹툰작가 만나보고 싶어요.”

"집이 좋아요, 근데 안좋아요. 좋은 이유는 밖에 나가는 게 싫어서. 안좋은 이유는 가족들이 싫어서요.

부모님이 언니에게만 신경쓰는 게 짜증나요.”

“모르는 사람이 옆에 가까이 앉았을 때 싫었어요. 한적하고 복잡하지 않은 공간이 좋아요.”

“집이 싫어서 나왔어요. 아무도 뭐라 안하고 밥 주고 간식 주면서 공짜로 있을 수 있고, 겨울엔 따뜻하고 여름엔 시원한 곳이 아는 곳 중에 여기 밖에 없었어요. 친구들이랑 놀 수 있는 것도 좋았고, 그러다보니 학교에서 배우는 것들과는 새롭고, 학교랑 달리 배워가는 게 있었다고 생각해요.”

“스트레스 받을 때 집보다 아름다운가게를 더 많이 찾을 정도로 저에게는 안정감 있는 장소라 골랐어요.

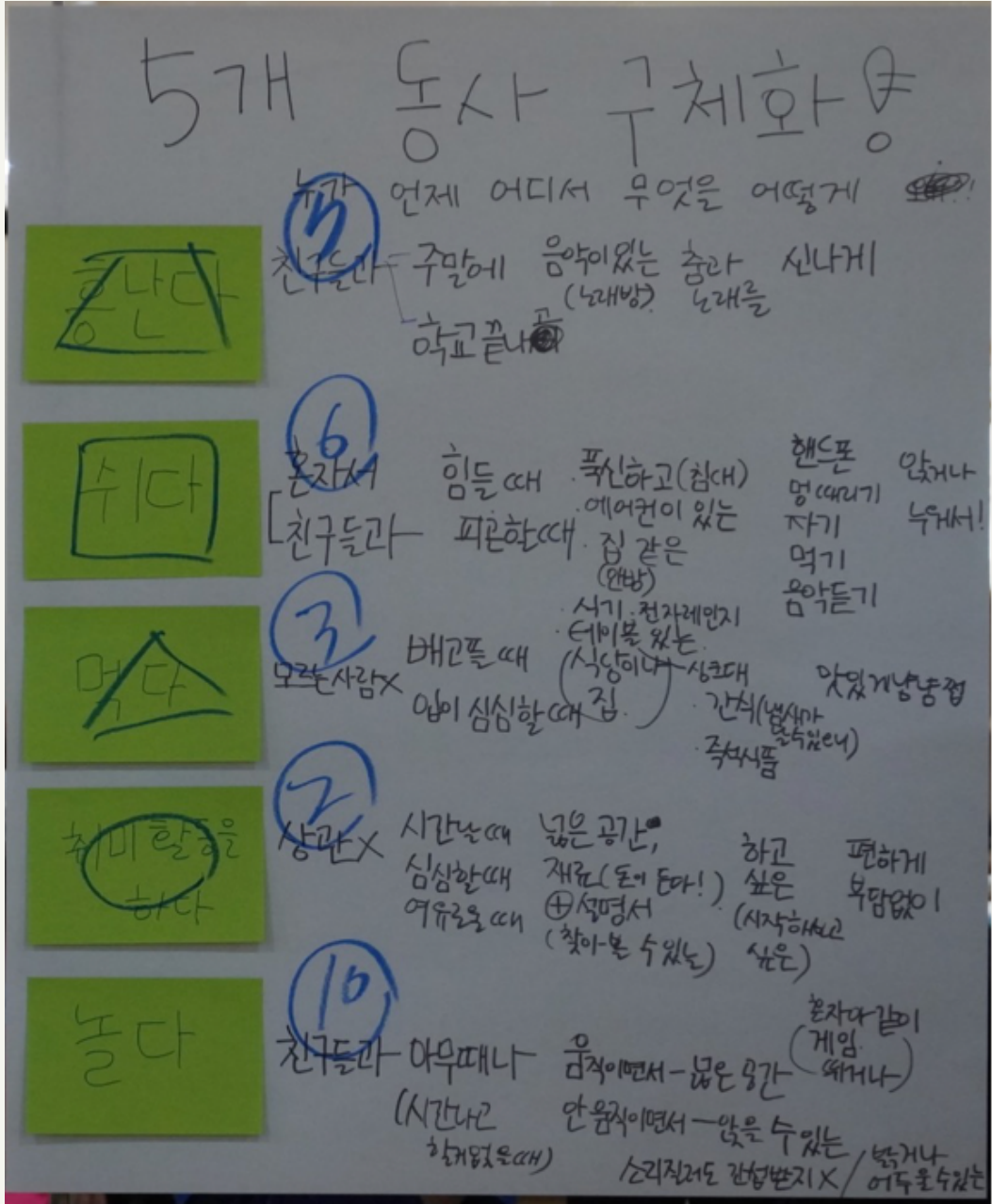
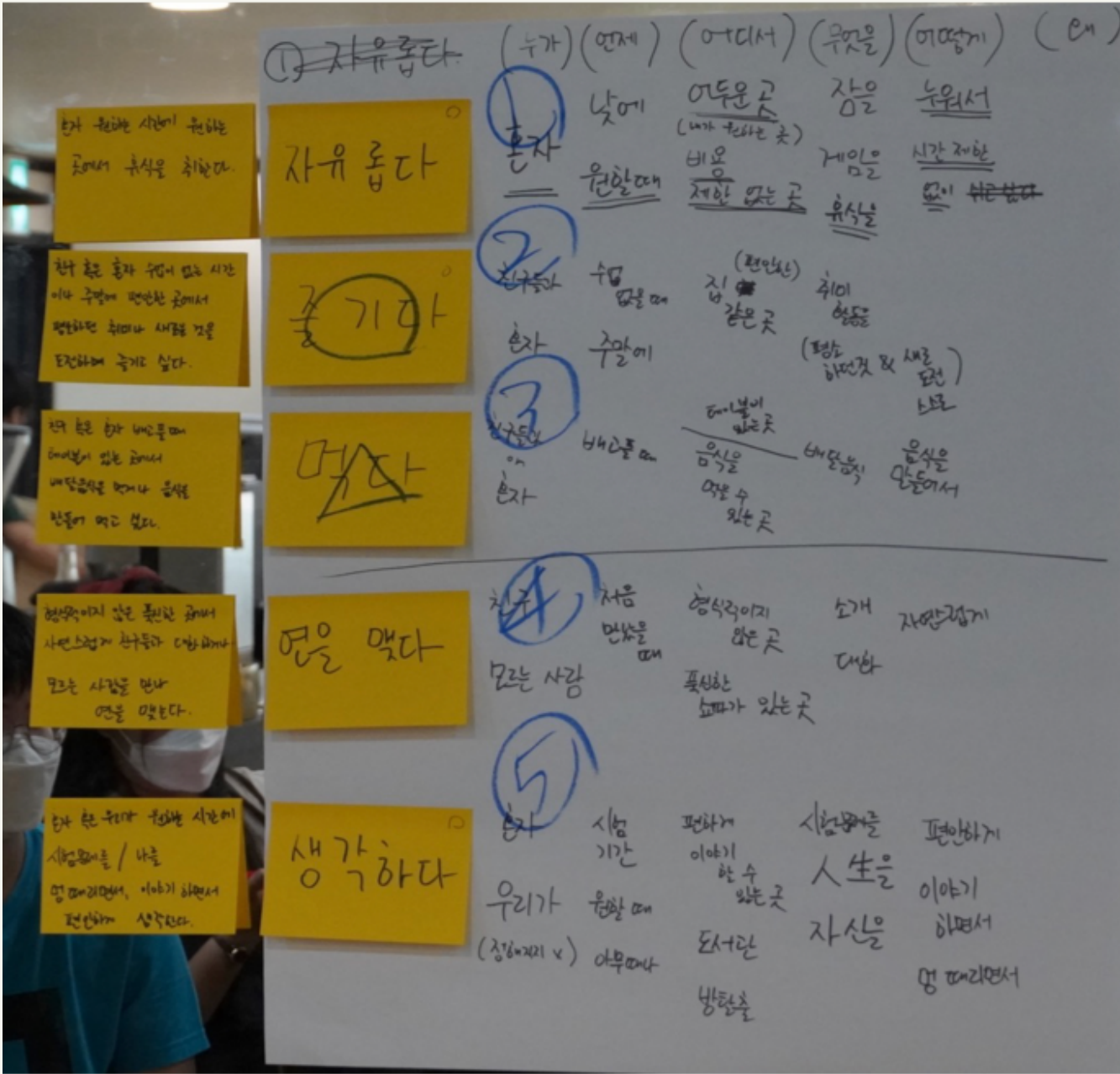
매니저님이 제가 오래 했으니까 저를 너무 좋아해주시고 먼저 안아주세요.

"신뢰할 수 있는 공간이 필요해요. 학교도 그렇고 함청도 그렇고. 다른 친구들이 쓴 공간도 다 그런 것 같아요.

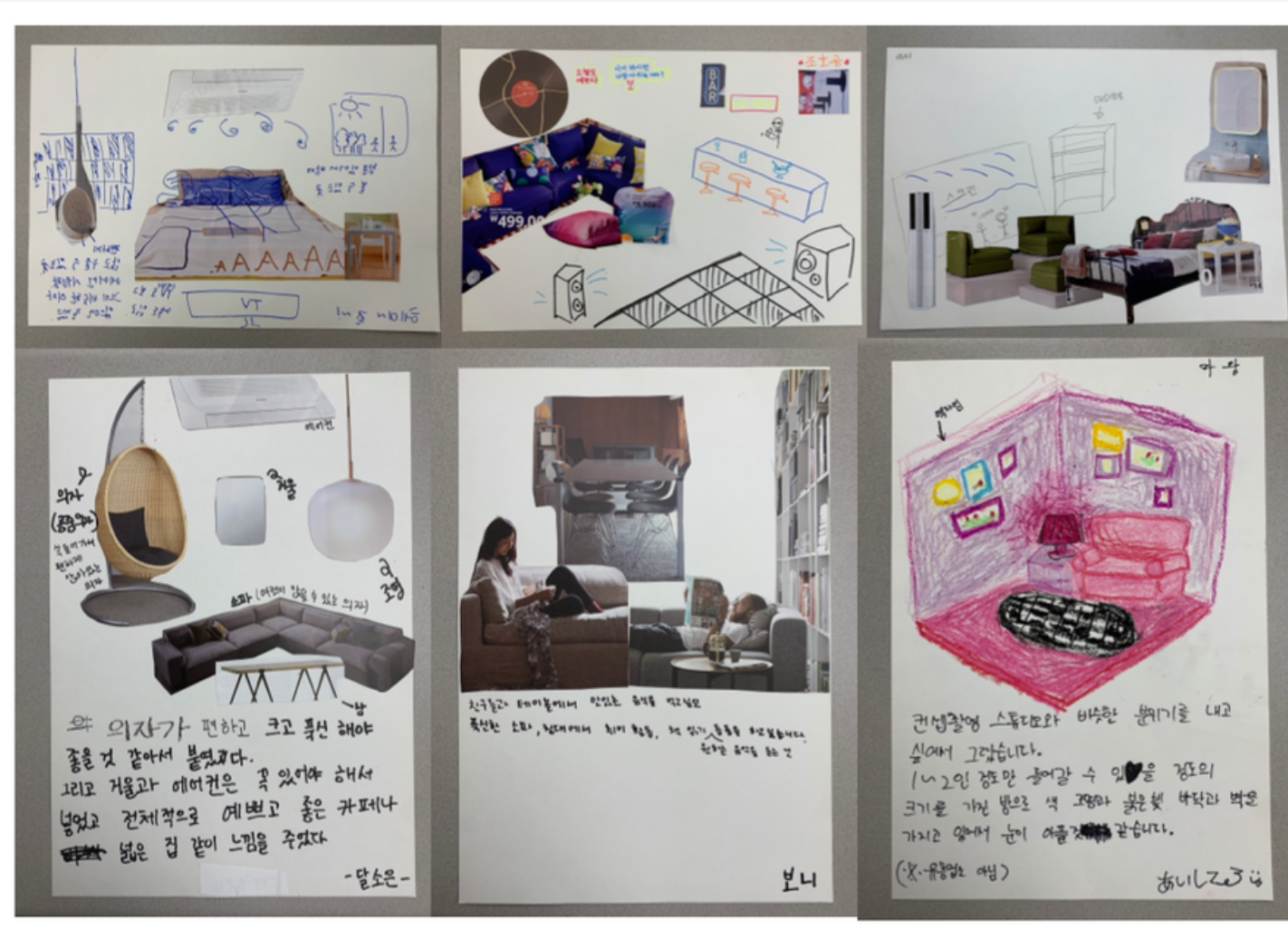
신뢰와 편안함이 있는 공간을 좋아하는 것 같아요.”

“어떻게 보면 각자 느낀 감정은 같고, 있던 장소만 다른 것 같아요.”

SPACE TNT 핵심활동 동사 TOP 5



회고로 구체화된 경험, 이제야 알게 된 내 취향



“내가 진짜로 뭘하고 싶은지 알게 됐다.”

“내가 원하는 공간 - 평소엔 그냥 있으면 있고, 없으면 없는 게 공간이었는데 이번 기회를 통해 내가 있는 공간의 만족도를 생각할 수 있게 되었다.”

“내가 뭘 하고 싶은지, 뭘 원하는지, 내가 만들고 싶은 공간에서 내가 하고 싶은 것을 말할 수 있어서 좋았던 것 같다.”

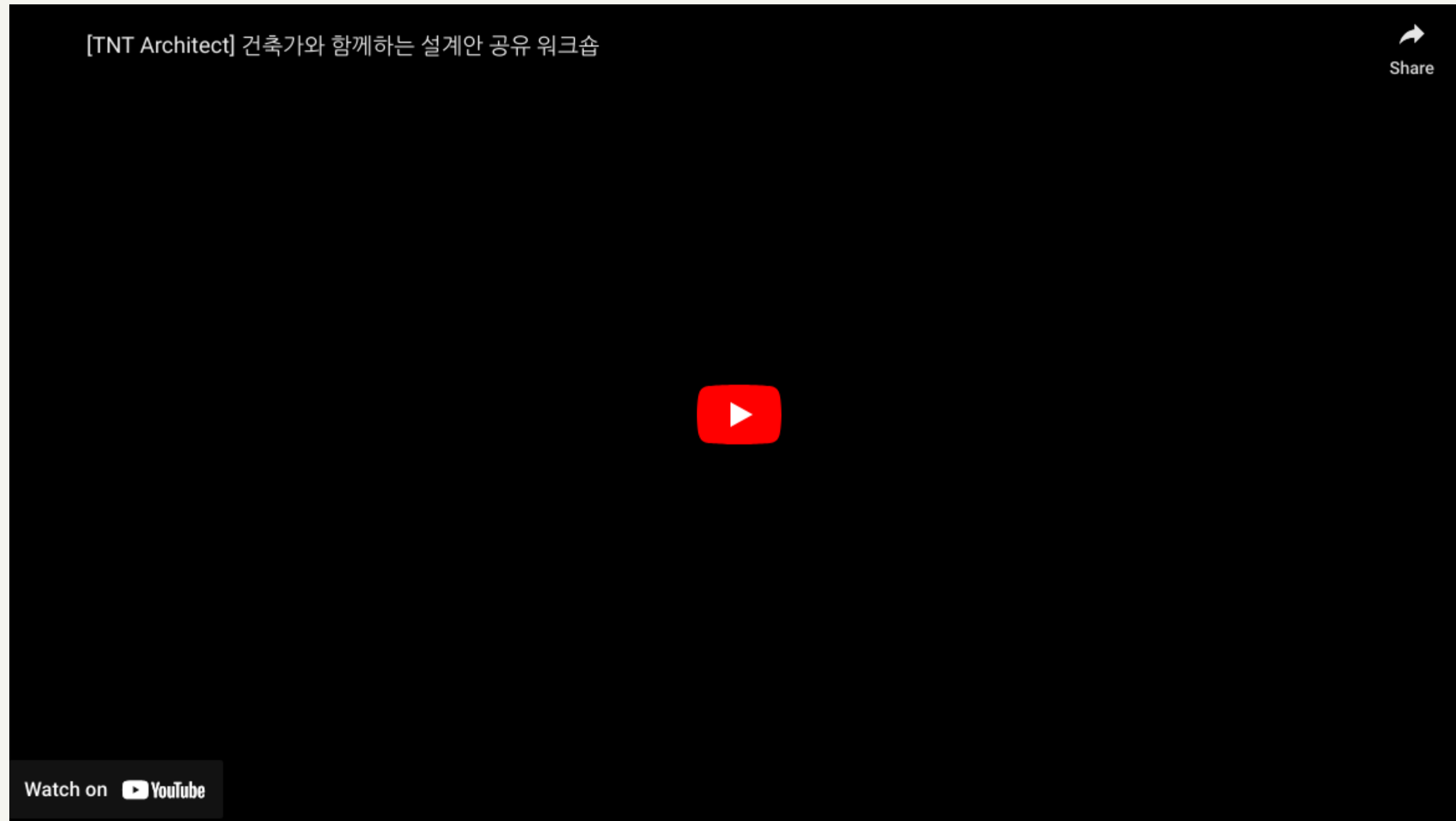
건축팀 인터뷰, 청소년의 목소리를 공간 설계에 담다



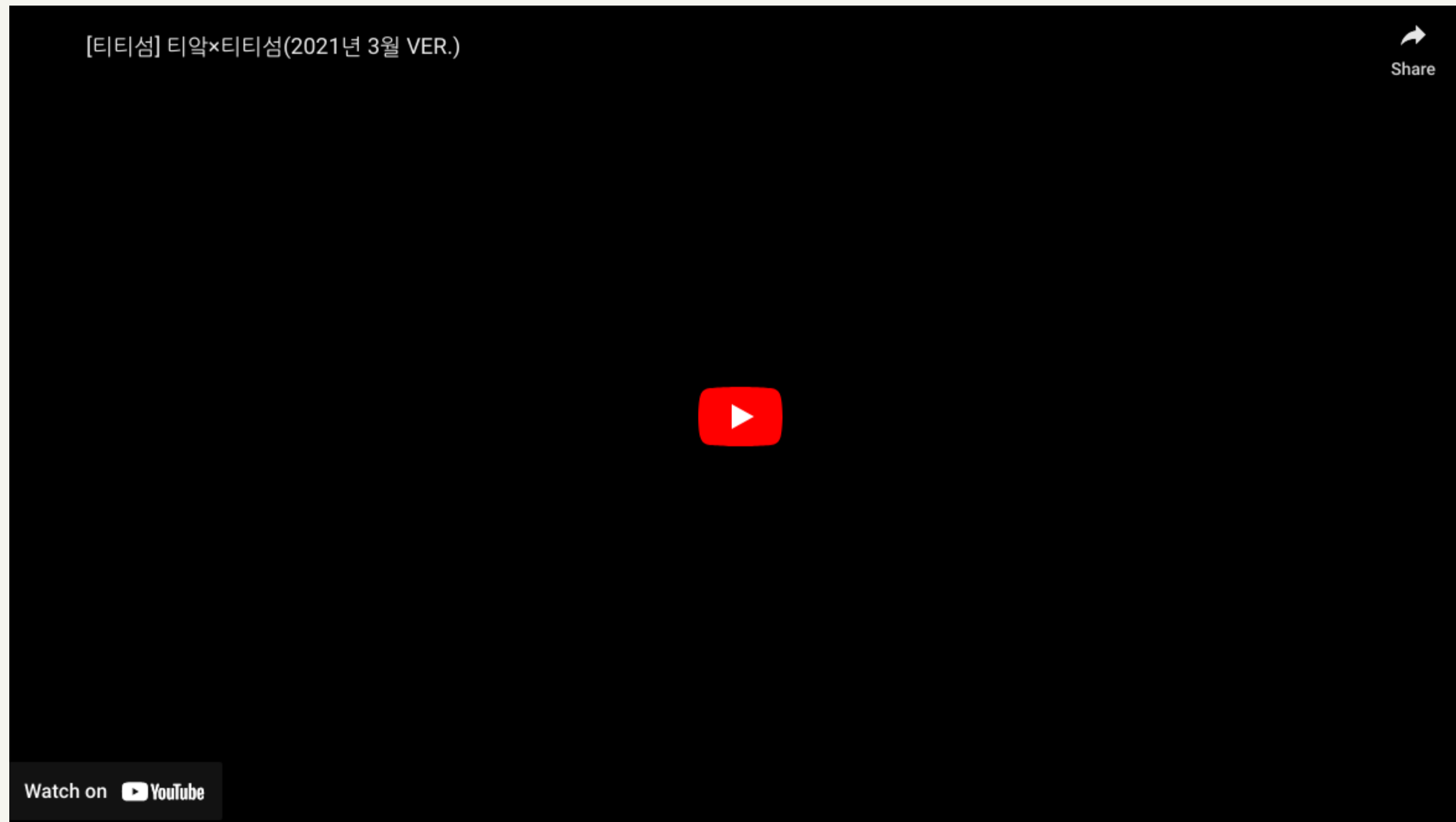
청소년의 목소리가 공간 설계에 담기기까지 STUDIO COMMONGOOD 신치영 & 김영일 실장님

- 간단한 자기소개
- 프로젝트에 조인하기로 결정하신 이유는 무엇인가요?
- 건축가로서, 연구(청소년 욕구조사) 단계에 함께 하면서 관찰하거나 발견한 것
- 청소년의 목소리를 공간 설계에 담을 때 가장 염두에 둔 것
- 전체 프로젝트의 여정은 어땠나요? 과정에서 가장 기억에 남는 장면은 무엇인가요?

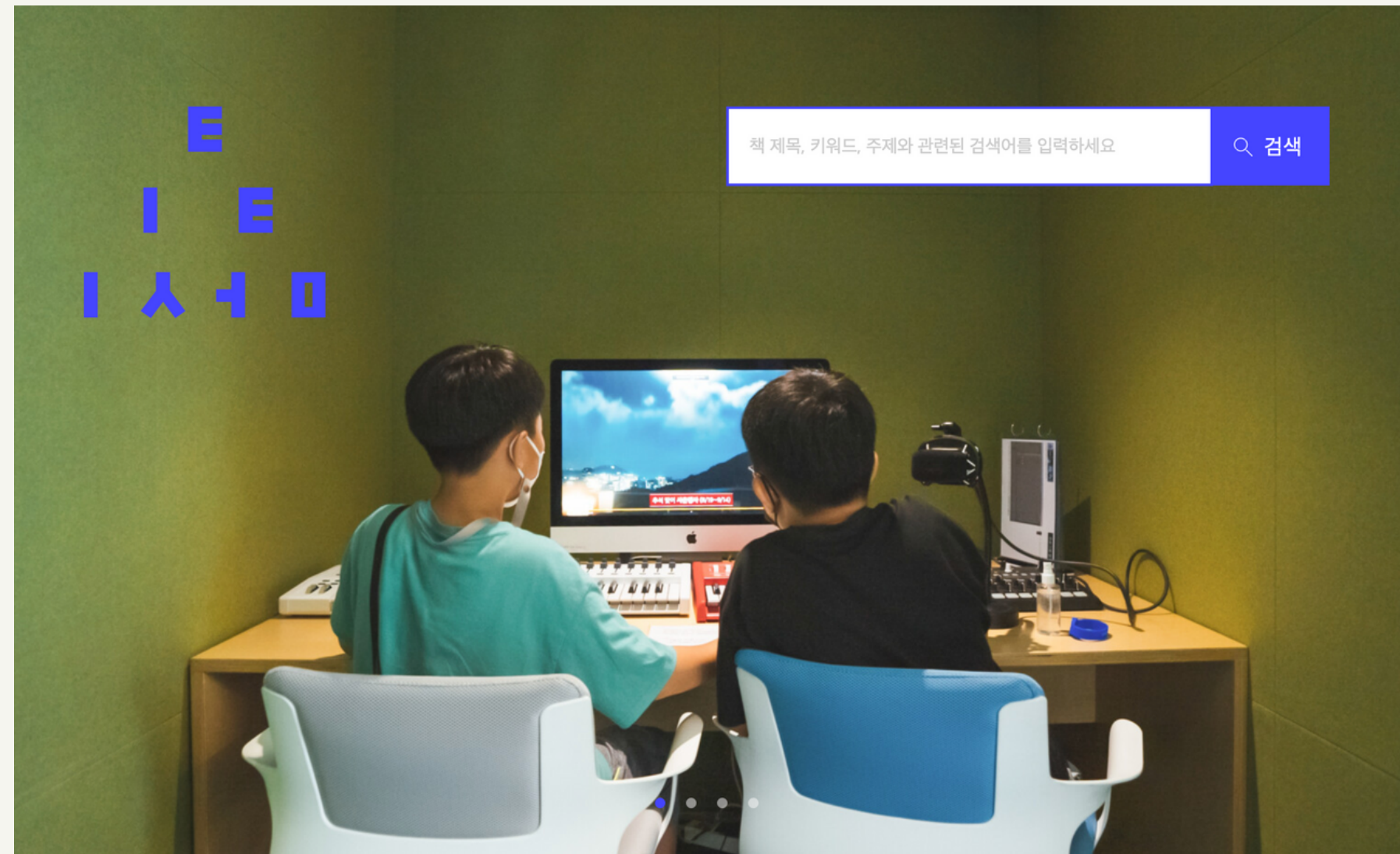
극장에서 진행한 공간 설계안 공유 워크숍



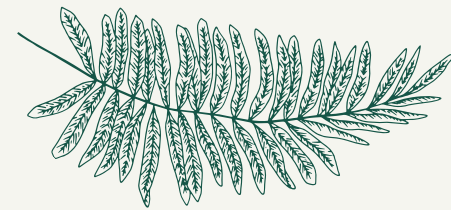
청 소 년 건 축 가 들, 공 사 현 장 을 돌 러 보 다



라이브러리 티티섬에 대해 더 알고 싶다면

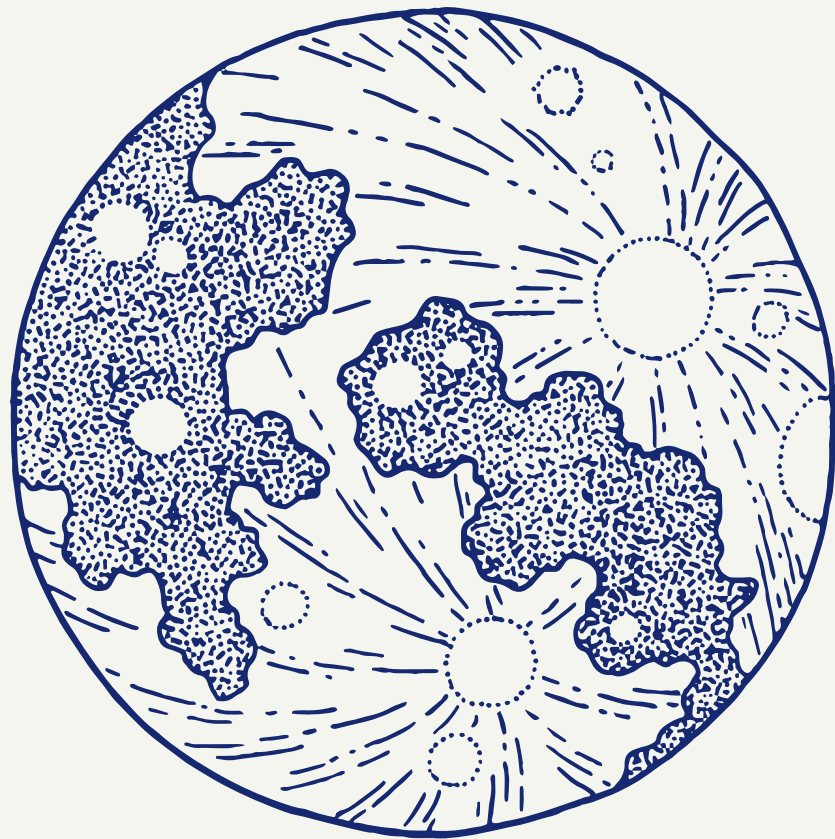


웹사이트 : ttsome.org
도서 : 라이브러리 티티섬이 문을 열기까지



Q & A

질문이 있으신가요?



공지 : 티티섬, 현장 방문

집합 : 10월 30일(월) 혹은 11월 1-4일 (수목금토)

과제 : 티티섬 탐방 보고서 / 참여 관찰 기록*

- 1) 사람 (이용자, 운영자) - 10월 30일
- 2) 공간 (티티섬 공간) - 11월 1-4일



체크아웃

3인 1조

“오늘 수업, 어떠셨어요?”

- 좋았던 것, 배운 것, 아쉬운 것, 더 알고 싶은 것
- 4L : Liked, Learned, Lacked, Longed for

다음주에 만나요.

grace@gingertproject.co.kr

