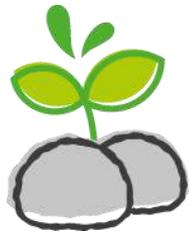
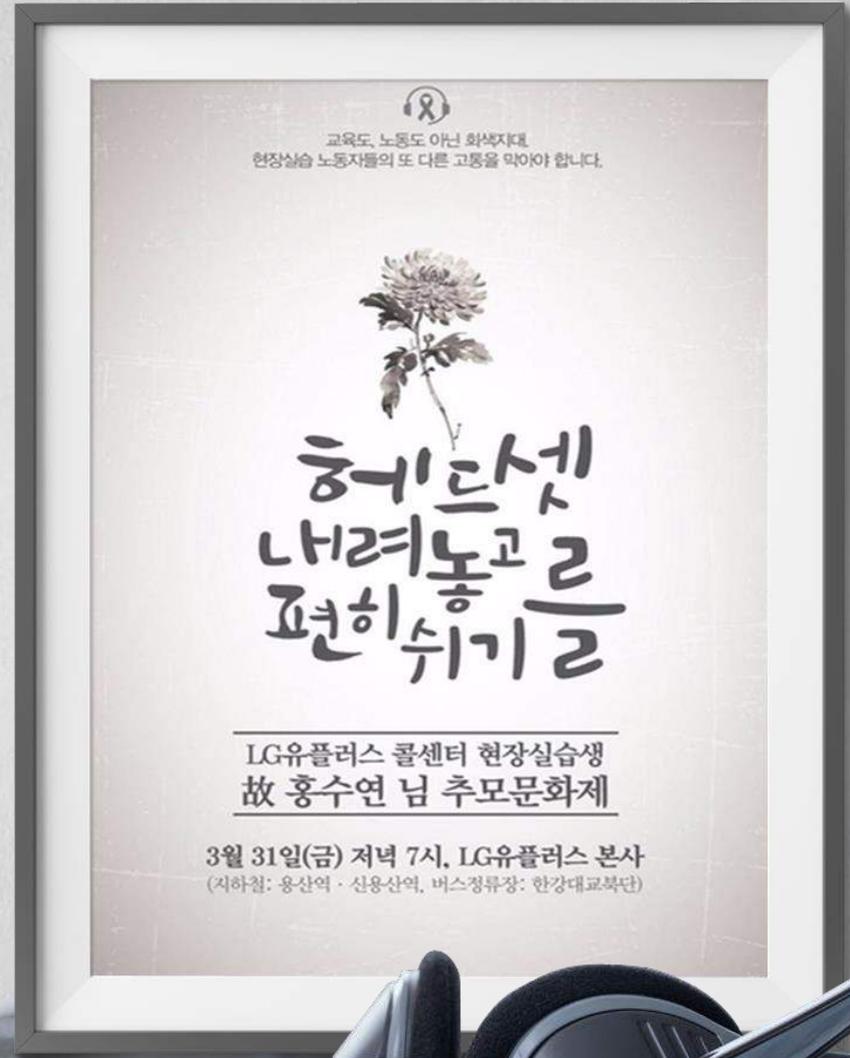
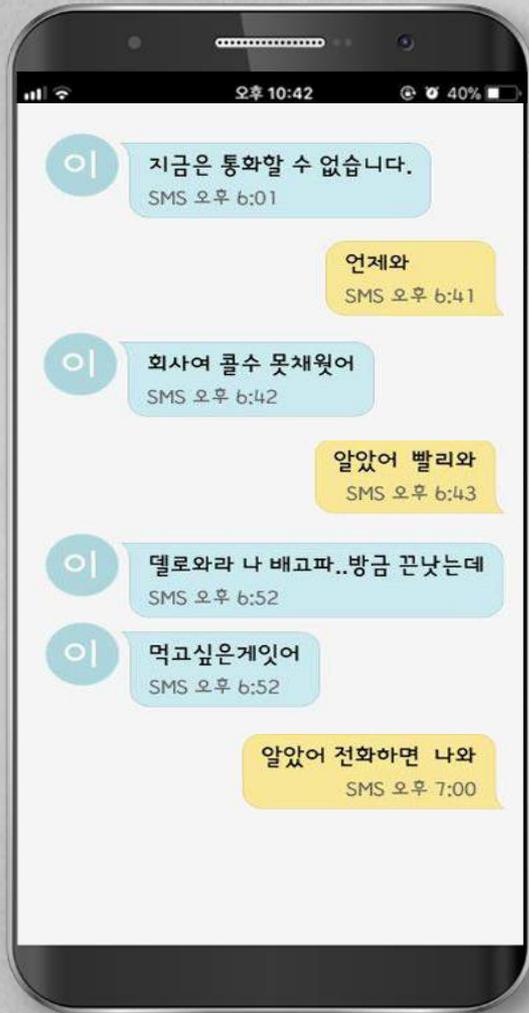


청소년 스스로 발견하고, 만들어가는
노동인권교육단체



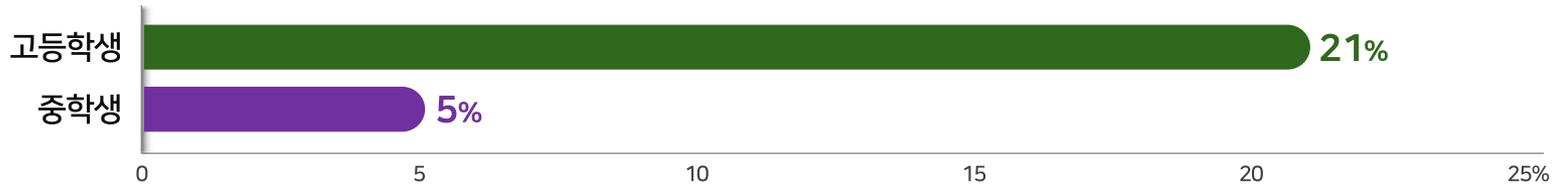
새싹공작소



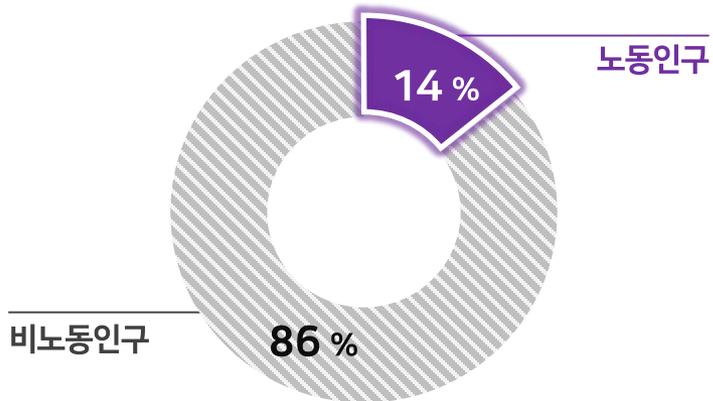


대한민국 청소년들은 얼마나 일하고 있을까?

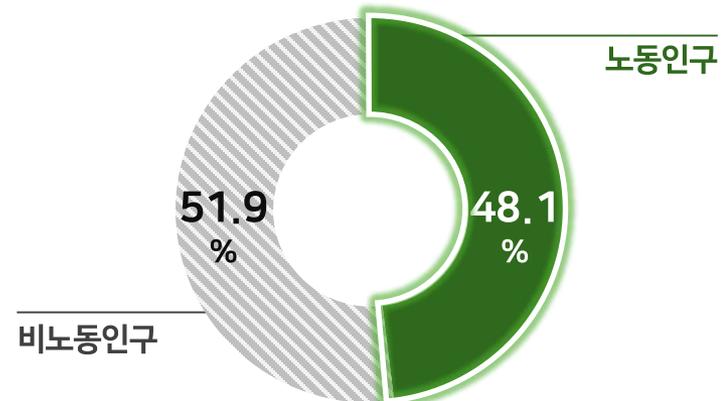
청소년 노동인구



일반 고등학교



특성화 고등학교



자료: 통계청, 2016년 한국청소년정책연구원, 아동청소년인권실태조사

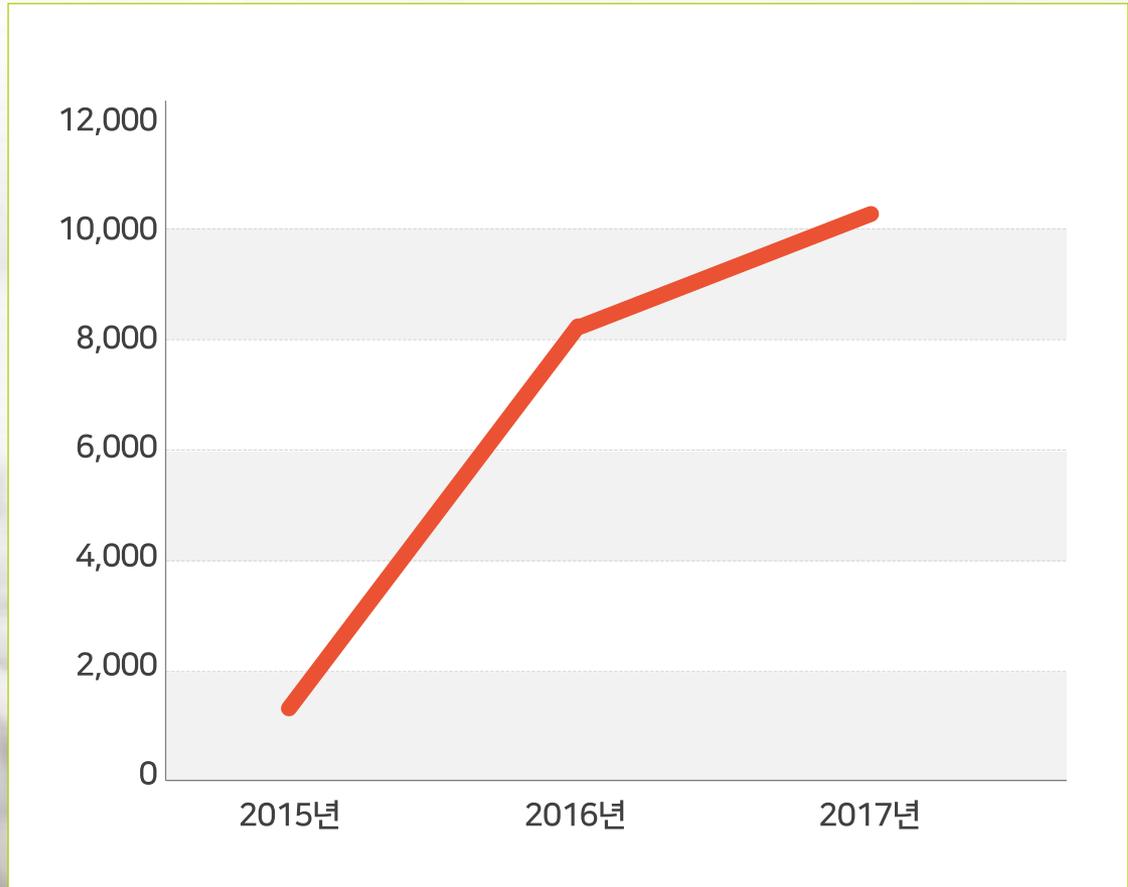
노동기본권 침해 상담건수

임금체불

인격모독

근로계약서 미작성

초과근로



자료: 2018년 한국청소년정책연구원

왜 이런 일이 일어날까?

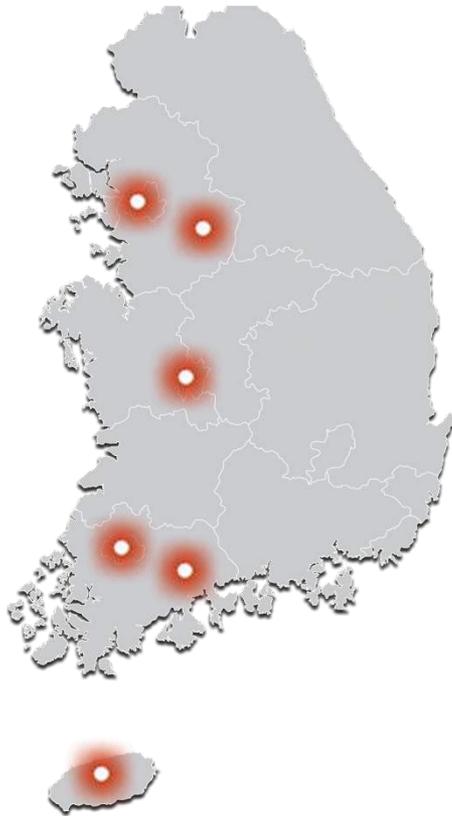
돈 벌어야 되니까
그냥 참자...

나는 아직 어리니까
어른들처럼 대우받기는
힘들겠지?

돈 안주고,
더 부러먹고 하면
그냥 다른 데로 가야겠다.



왜 노동인권 교육인가?



- 서울특별시, 광주광역시, 대전광역시, 경기도, 전라남도, 제주도를 비롯해 총 47개의 지자체에서 **노동인권관련 조례통과**

자료: 국가법률정보센터

왜 노동인권 교육인가?

서울특별시 교육청



서울특별시교육청

서울특별시교육청
노동인권교육 활성화
조례안 통과

서울특별시



서울특별시
SEOUL METROPOLITAN GOVERNMENT

“
서울특별시 의회 조례 통과
서울 소재 5개 구청 조례 통과
”

자료: 국가법률정보센터



우리는 무슨 일을 해야 할까?



새싹공작소는

청소년 스스로 문제를 발견하고,
만들어가는 **노동인권교육**을
실시합니다.

무엇을 어떻게 해야 할까?



새싹공작소의 솔루션!

찾아가는 참여형
강의 프로그램

(강의+역할극)

기억하고 퍼트리기

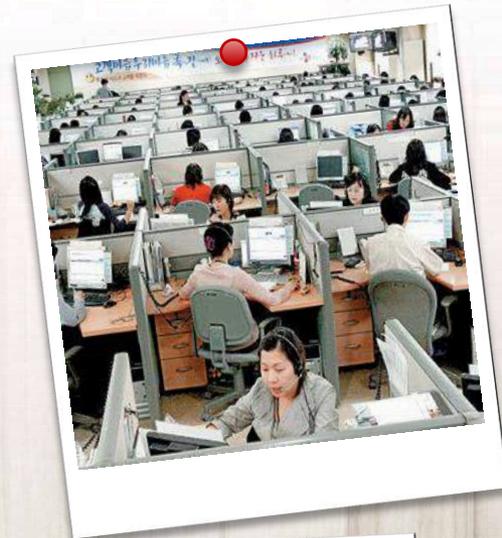
손바닥노동웹툰+노동인권드라마

SOLUTION

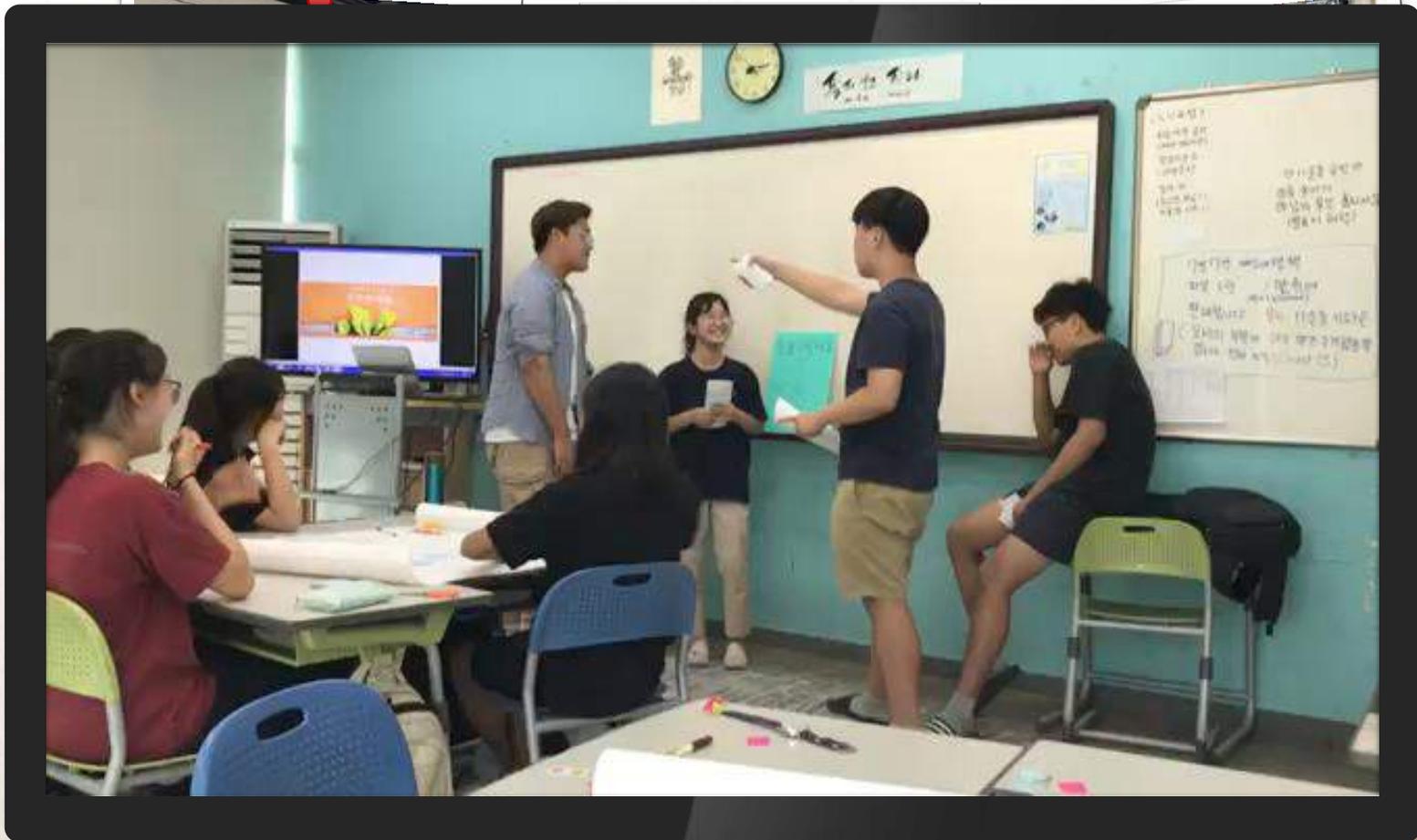
참여형 강의



실제 사례를 바탕으로 한 역할극



실제 사례를 바탕으로 한 역할극



새싹공작소가 노동인권교육을 해야만 하는 이유

3개팀 약 50명의 청소년을
대상으로 교육해본 결과
(소명중고등학교, 하자센터)



“영상을 보고 직접 참여해보니
훨씬 시간이 잘가고 재미있었다”

- 소명중고등학교 한 학생

“스스로 답을 찾을 수 있어서 좋았다”

- 하자센터 한 학생



새싹공작소의 솔루션!

찾아가는 참여형
강의 프로그램

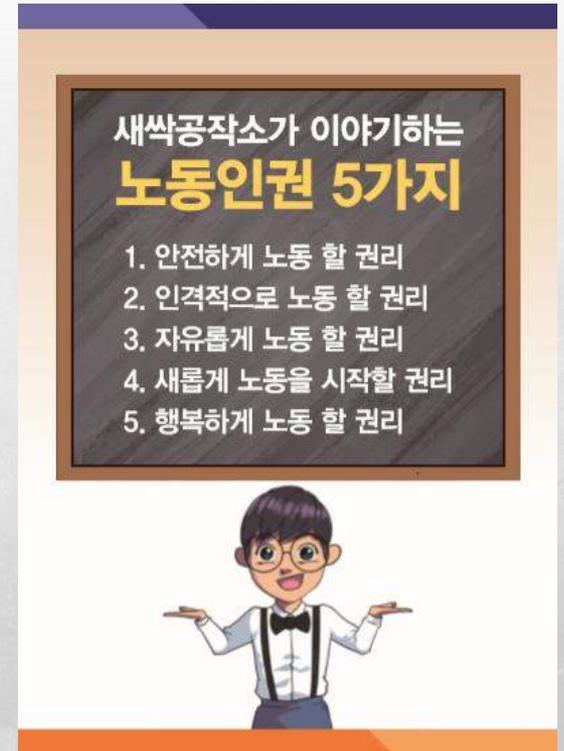
(강의+역할극)

기억하고 퍼트리기

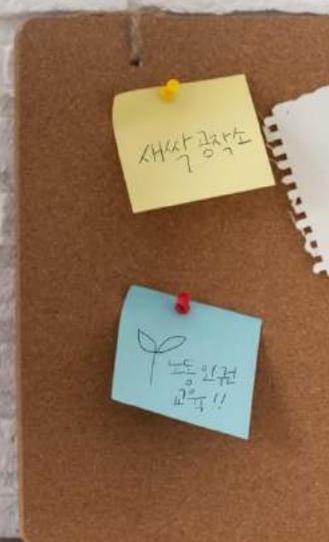
손바닥노동웹툰+노동인권드라마

SOLUTION

고용노동연수원과 협의를 통해 인용, 제작한 "손바닥노동웹툰"



노동인권드라마 - youtube 통해 배포



새싹공작소가 노동인권교육을 해야만 하는 이유

전문성

고려대학교
노동대학원

+

**청소년
이해도**

어셈스쿨 창업자
청소년 단체

쇼케이스 이후의 새싹공작소



2019년 하반기
서울 내
10개 학교에 들어가
새싹공작소만의 콘텐츠로
노동인권교육을 실행



이를 통해
일하는 청소년들이
스스로 노동인권의 필요성을 인식하고,
이를 주장할 수 있으며,
행복하게 노동하는 세상을 꿈꿉니다.



교육도, 노동도 아닌 희생자대
현장실습 노동자들의 또 다른 고통을 막아야 합니다.



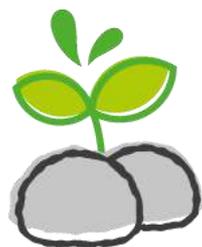
흥겨르셋 내려놓고 편히쉬기

LG유플러스 콜센터 현장실습생
故 홍수연 님 추모문화제

3월 31일(금) 저녁 7시, LG유플러스 본사
(지하철: 용산역 · 신용산역, 버스정류장: 한강대교북단)



자료: 국가법률정보센터



새싹공작소

감사합니다





여행하는
선생님들

어디에서든 자유롭게 생각하고,
누구나 성장할 수 있도록

정원식



여행하는 선생님들 01

여행하는 선생님들의 시작



여행하는 선생님들 01

여행하는 선생님들의 시작



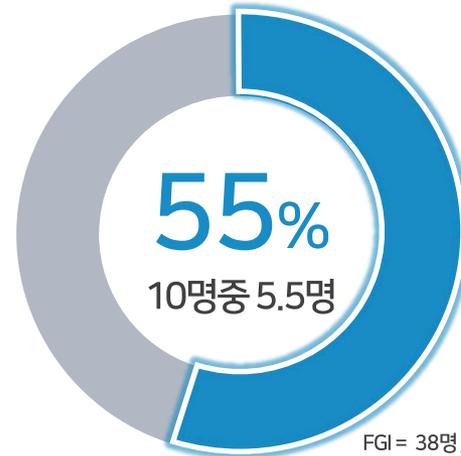
집을 떠나고 있는 학생들

Q. 육지와 교육격차가 어느 정도 있다고 생각하시나요?

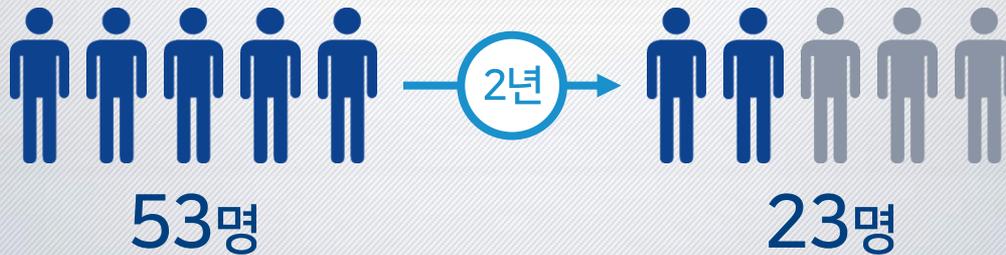


FGI = 38명 / 2016. 7 울릉도

Q. 육지로 나가 교육을 받을 계획이 있나요?



FGI = 38명 / 2016. 7 울릉도



무너져 가는 도서산간 지역 교육



2014년 강원/전라/충청/경상
중학교 입학생 수



2017년 강원/전라/충청/경상
고등학교 입학생 수

중소도시/읍면/도서산간

492,976명

28% 감소

354,157명

읍면/도서산간

166,523명

33% 감소

111,497명

도서산간

2966명

50.1% 감소

1480명



지역을 떠나는 이유



환경



성장

문제정의

관계



여행하는
선생님들

문제정의

01

도서산간 지역 청소년들의
성장을 이끌어 줄 **관계의 부재**

02

도서산간 지역 청소년들이
다양한 이야기를 접할 수 있는
관계망의 부재



여행하는
선생님들

솔루션



여행으로 연결
교육으로 성장



솔루션



1차여행

아이들이 기대하는, 학생 중심적인

선물을 준비하는, 대학생도 성장하는



대학생 선발 & 워크샵

솔루션

일주일의 여행을 통해 함께 성장하는



2차여행



시즌파티 & 3차여행

특별한 여행을 선물하는

여행하는 선생님들의 일주일

교육미션

도서산간지역 청소년들이 여행하는 선생님들과의 벗이 되는 만남을 통해 능동적으로 세상을 바라보는 시야를 선물한다.

[예시]

1일차	2일차	3일차	4일차	5일차
놀이를 통한 관계형성	행복에 대하여	질문에 대하여	당신의 시작은 언제인가요?	나 브랜딩
대화를 통한 관계형성	다양성에 대하여	기술이 바꾸는 세상	세상을 변화시키는 기업가들	커뮤니티 디자인

1일차

관계형성

2일차~4일차

대화 퍼실리테이션 (스토리텔링-질문-스스로의 고민과 표현-깊은 대화)

5일차

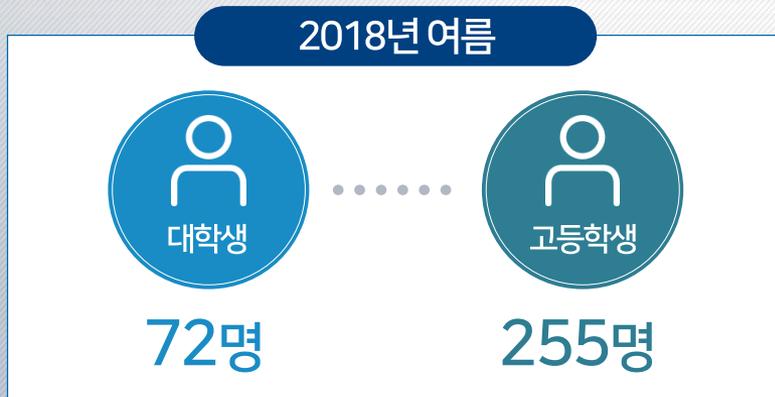
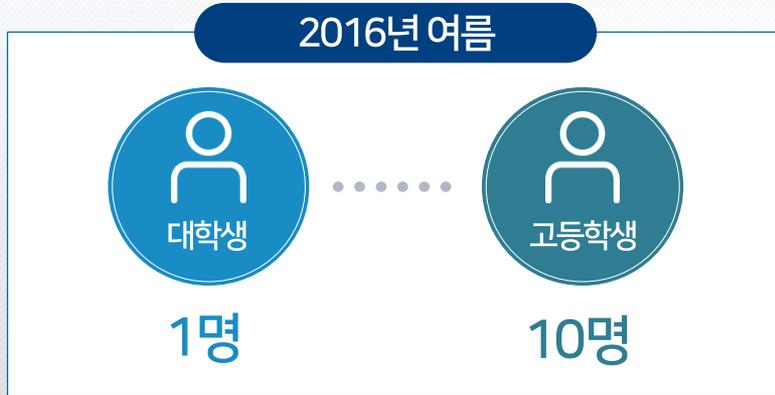
프로토타입 만들기



여행하는 선생님들의 의미

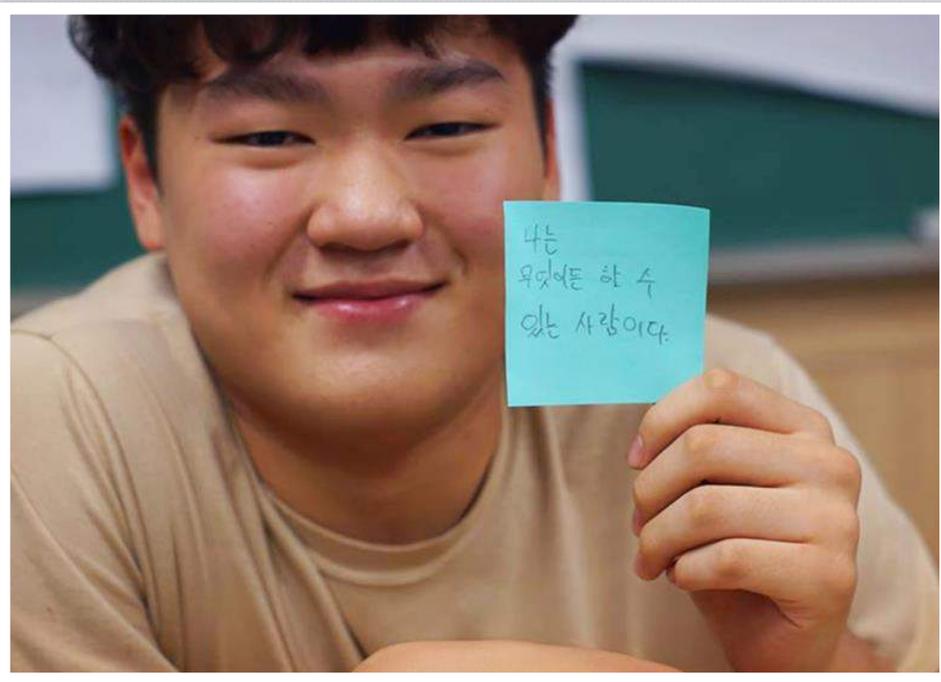


Scale-up



20개 지역

어떤 변화를 만들어 오고 있나요?



“ 자유로운 분위기에서 나를 알아보고 공부보단 세상을 배우는 프로그램이었다고 느꼈어요. ”

- 해남고 용도형 학생



“ 나중에 누가 고등학생 때 했던 활동 중에 가장 기억에 남는게 뭐냐고 물어보면 이게 생각날 것 같아요. ”

- 울릉고 양지혜 학생



“ 일주일동안 짧은 시간이었지만 선생님들께 많은 영감을 받았습시다! 저도 더 성장해서 나중에 다른 사람들에게 영감을 주는 사람이 되도록 하겠습니다! ”

- 해남고 진솔 학생



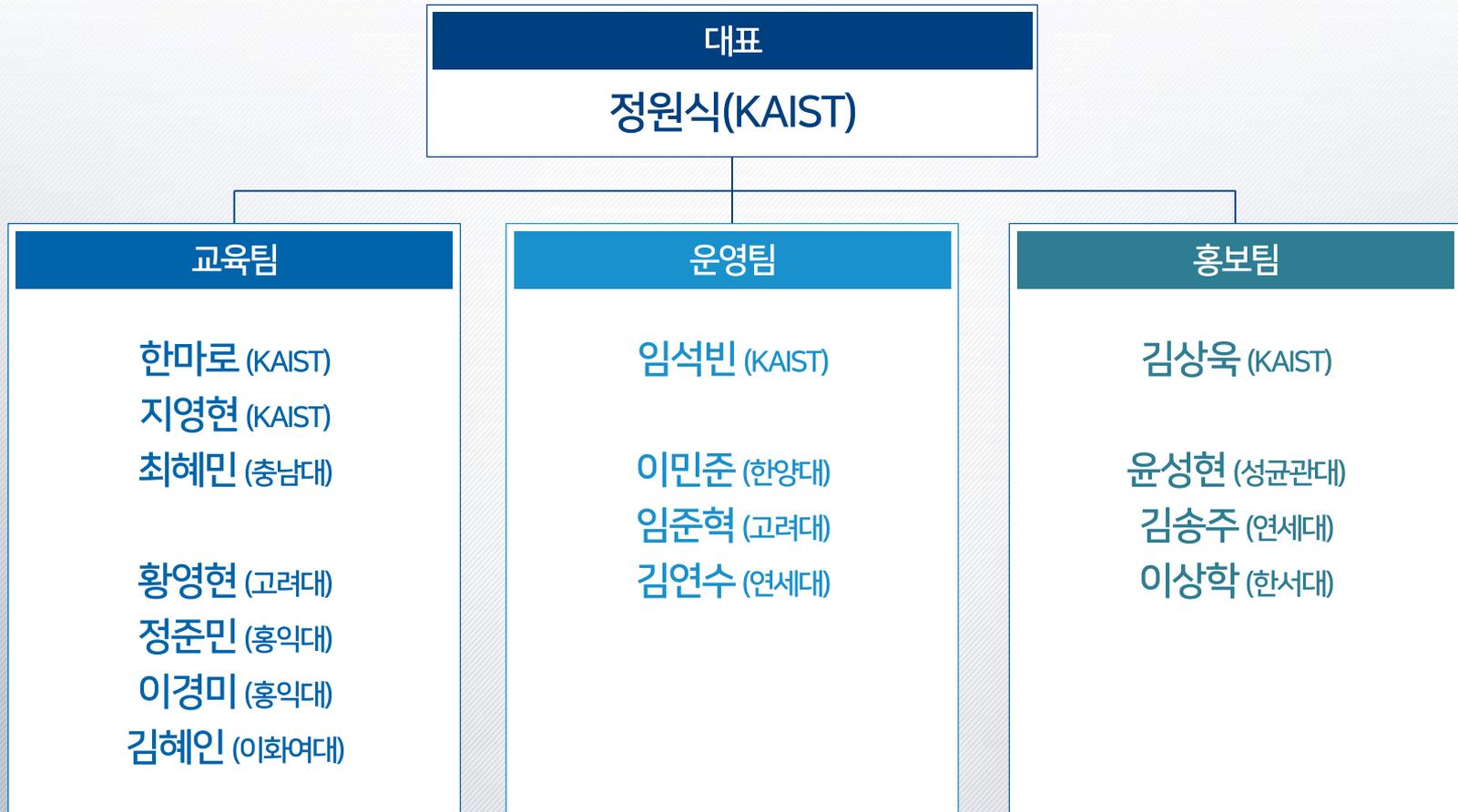
어떤 변화를 만들어 오고 있나요?



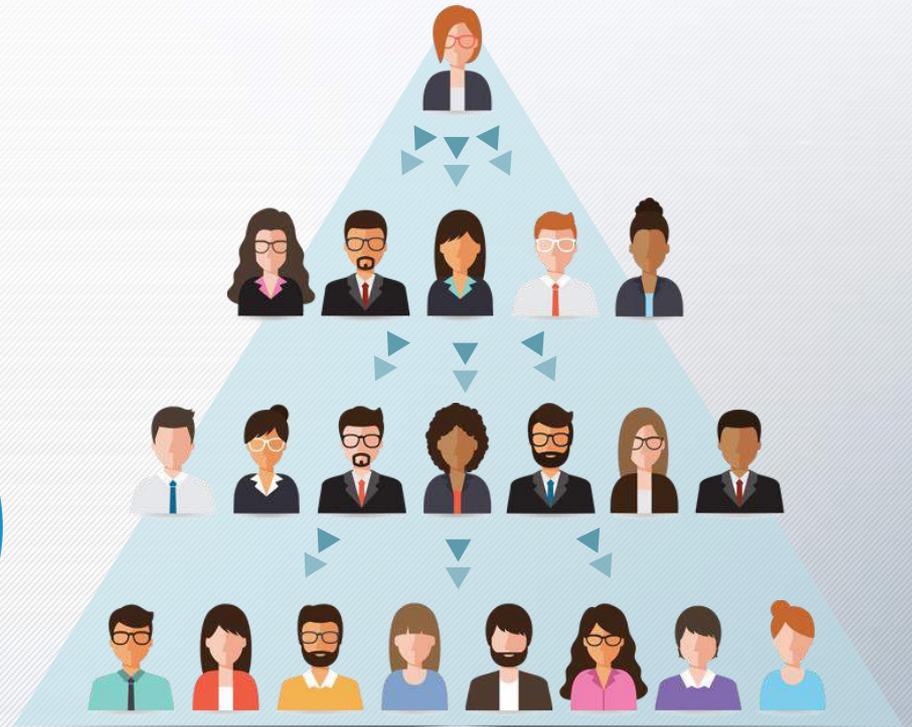
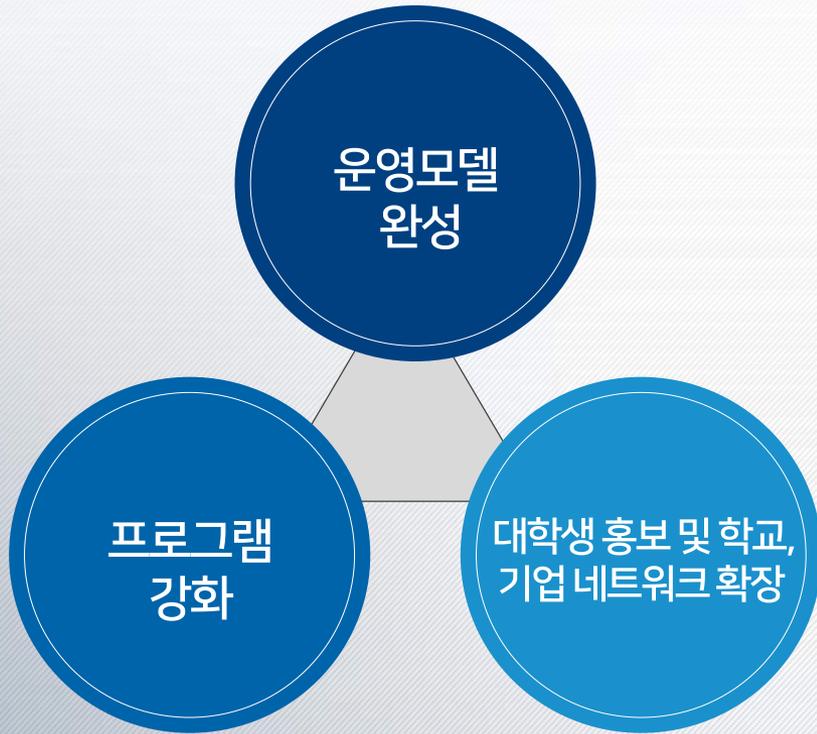
90%

참여 대학생 재참여 희망
(역대 참가자 설문조사)

팀원소개



향후 계획



마무리





여행하는 선생님들



어디에서든 자유롭게 생각하고, 누구나 성장할 수 있도록

DREAM LAB



더 나은 세상을 만드는 청년 체인지메이커 연구소





완주 의지



**짧은 거리부터
연습**



DREAM LAB

더 나은 세상을 만드는 청년 체인지메이커 연구소

완주하는 방법

더 나은 세상을 위한 마라톤,
공익 활동

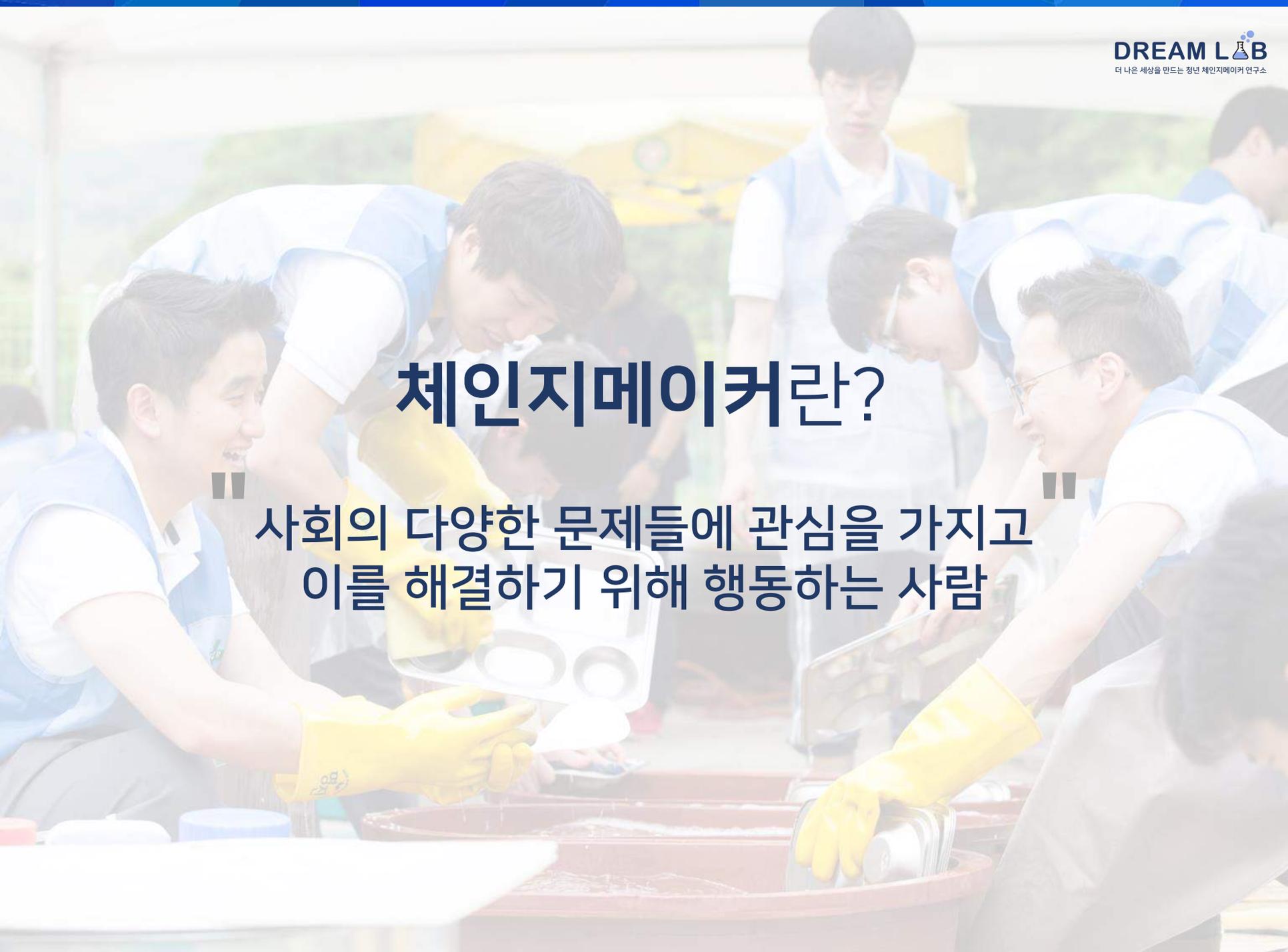


DREAM LAB

더 나은 세상을 만드는 청년 체인지메이커 연구소

체인지메이커란?

“ 사회의 다양한 문제들에 관심을 가지고 이를 해결하기 위해 행동하는 사람 ”





PROGRAM

20회 차 정기세션 프로그램

날짜	자아탐색				인식하기				구상하기				실행하기				발표준비			
	05월 20일	05월 27일	06월 04일	07월 01일	07월 08일	07월 15일	07월 22일	07월 28일	08월 05일	08월 12일	08월 19일	08월 26일	09월 02일	09월 09일	09월 16일	09월 30일	10월 07일	10월 14일	11월 04일	11월 17일
세션 목적	인트로	자아탐색 1	자아탐색 2	결과까지 오버뷰	문제 인식 1	문제 인식 2	문제 인식 3	중간 보고	솔루션 오버뷰	솔루션 발생 방법	예시 제공	예시 제공	솔루션 점검	중간 보고	멘토 미팅	프로토타입 1	프로토타입 2	최종 보고 및 PT 코칭	PT 피드백	입력트 데이
세션 1	세션 안내, 키워드 자기소개	성향카드/목적카드/활동카드 기반 자기관형링	개인 MV + 유사 공익 활동 발표	DREAM LAB 사교 프로세스 오버뷰 (OAS)	혁신가로서의 접근 방법, 마음가짐	문제 분석 프로세스 + 적당 도구	인터뷰어로서의 마음가짐	중간 보고 및 팀미팅	드림랩 솔루션 캔버스	접근/수단 카드 및 솔루션 하우스 프레임	솔루션 모델 예시	솔루션 모델 예시	팀 별 솔루션 캔버스 발표	중간 보고	솔루션 멘토 미팅	좋은 프로젝트를 잘 표현하는 방법	프로토타입 중간발표 + 향후 작성 보고서 안내	PT 1차 시연 및 전문가 피드백	PT 2차 시연 및 파트너 피드백	팀 별 프로젝트 발표
세션 2	데스크 리서치 교육	가치관 그래프	관심문제 영역 탐색 (문제카드) + 상호 인터뷰	팀미팅	팀미팅	팀미팅	세계관 게임	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅	팀미팅
비고	자기소개, 소셜미디어 시작	자아탐색 프로그래밍 (활동가로서의 MV 설정)	팀 구성을 위한 문제 영역 탐색		함께 일하는 재단 김연수 매니저	윗 층위에서 부터 중려를 어가기, 인터뷰 도구 제안	다큐인 이관택 감독	1박2일 워크샵	팀들이 솔루션 발생에 있어서 고려할 지점 및 도구 제공	솔루션을 만드는 기본적인 틀 제공, 틀 발생 후 살을 붙일 수 있는 방법을 제공	심사일밤 최종 대표	만인의공 김동찬 대표	솔루션 캔버스 피드백을 통해 솔루션 최종 점검	문제와 이어지는 논리 흐름, 표현 방식 확인	멘토 미팅으로 솔루션 모델 점검 + 프로토타입 방향 확정	IF 2018 참여 및 어니스트 펀드 마케팅 매니저 강연 안내	올케이지 업로드 용 교육 자료 보고서 안내	인사이드 구구 김도연 대표		
추천 투두	영리/비영리/지원조직 1개씩 리서치	개인 MV 설정 + MV와 유사한 공익 활동 리서치 발표	팀 구성 후 팀별 식사 1회	팀 관심 문제 설정을 위한 팀 문제 지도 작성		인터뷰 진행을 위한 목적, 내용 정리 도구 활용		프라블럼 파트 마무리	조정한 문제를 해결하고 있는 다양한 사례 탐색	논리 흐름을 고려한 솔루션 발생			솔루션 파트 마무리		외부에 메시지 전달하는 방법 테스트 및 고민			피칭을 위한 모든 준비 시작		



STEP 01



자아탐색



STEP 02



인식하기



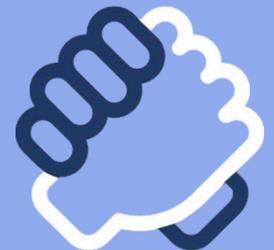
STEP 03



구상하기



STEP 04



실행하기



STEP 01



자아탐색

'나' 는 왜 공익 활동을 할까?

케이스 스터디



가치관 랭킹 & 인생 그래프



체인지메이커 미션 설정

개인의 삶의 목적 속에서 공익 활동의 의미 확인



STEP 01



자아탐색

'나' 는 왜 공익 활동을 할까?



자아 탐색 프로그램 진행

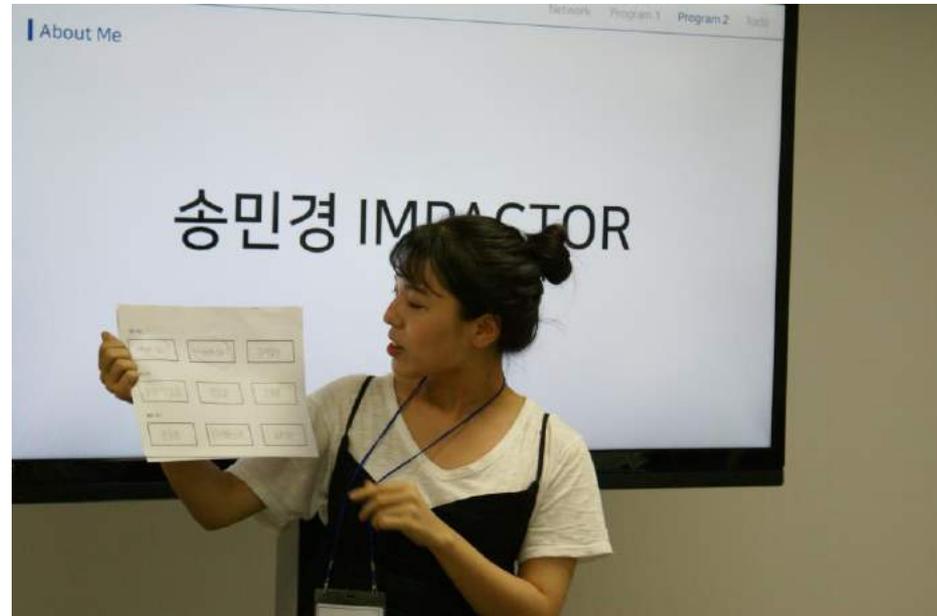


STEP 01



자아탐색

'나' 는 왜 공익 활동을 할까?



자아 탐색 프로그램 진행

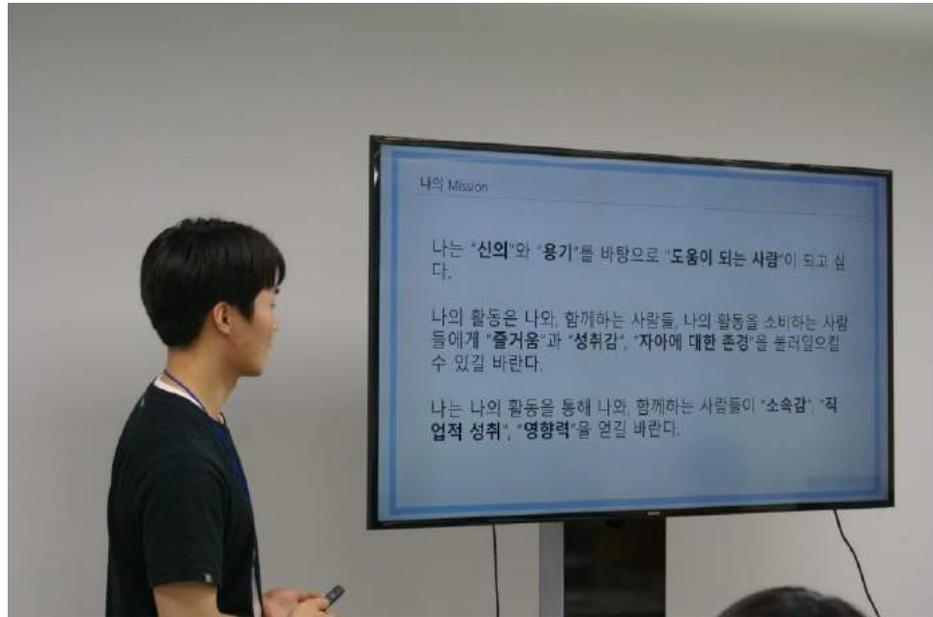


STEP 01



자아탐색

'나' 는 왜 공익 활동을 할까?



11명의 청년 체인지메이커 탄생



STEP 02



인식하기

사회 문제의 핵심 원인 정의

관심 영역 확장



문제 상황 리서치



문제 상황 지도



인터뷰 팩트 체크

팀원들이 공감한 사회 문제의 핵심 원인 정의



STEP 02



인식하기

사회 문제의 핵심 원인 정의



환경, 문화, 사람을 주제로 하는 세 팀 구성

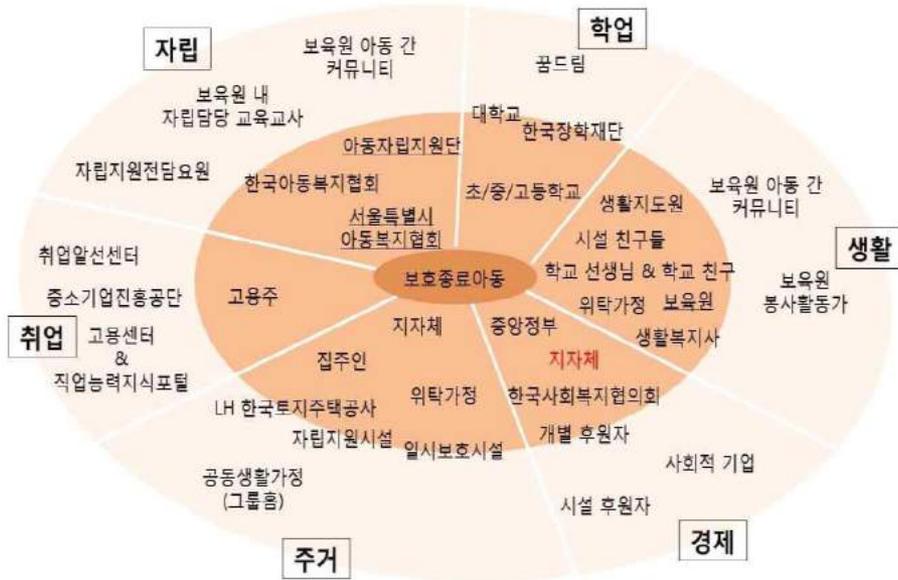


STEP 02

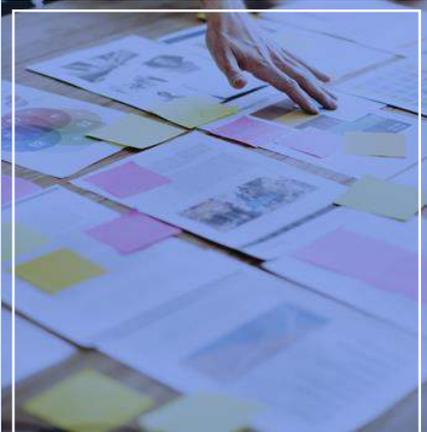


인식하기

사회 문제의 핵심 원인 정의



디자인씽킹 도구로 문제 구체화



STEP 02



인식하기

사회 문제의 핵심 원인 정의

단계 & 시간	보육원 시기	퇴소 직후	자립 과정
장소 & 이동경로	보육원, 위탁가정	월세방	월세방
장면 그림			
일어난 일 & 경험	대학진학도 포기. 하여 정부지원임대주택 지원에서도 떨어질까 불안. 자립 및 진로 교육 받지만 실효성이 없음. 학업수행 능력이 떨어짐.	보육시설 전배들의 도움으로 공장에 취직. 당장 먹고 살기에 바빠서 꿈을 꾸는 것도 사치. 당장 어떻게 살아야할 지에 대한 막막함(주거/경제/생활 등). 단절로부터부터의 외로움, 사회에 대한 불안과 불신, 높은 집값으로 인한 경제적 부담.	공장 단순직으로 5년 일하다 보니 건강이 안 좋아지는걸 느끼지만 달리 치료를 한다거나 직종을 바꿀 수도 없음. 보육원 출신으로 인한 꼬리표 및 짧은 가방끈으로 구직에 어려움을 느낌. 안정적 구직의 어려움, 단순 직종에만 종사

디자인씽킹 도구로 문제 구체화



STEP 02



인식하기

사회 문제의 핵심 원인 정의

[아동양육시설 강남드림빌]

1. 인터뷰 대상 및 일정	
아동양육시설 강남드림빌 생활복지사, 2018. 08. 08 (수)	
2. 구체적 페르소나 작성	
보육원 아이들의 퇴소 준비를 돕고, 보육원의 행정업무를 담당하는 생활복지사. 퇴소한 아이들과 연락을 주고 받으며 보호종료아동의 어려움에 대해서 잘 파악하고 있다.	
3. 인터뷰 목적 정리	
보호종료아동이 퇴소 후 겪는 경제적 어려움에 대한 문제상황과 원인 조사	
4. 인터뷰 설계	
4-1. 인터뷰 형식	보육원 전화 인터뷰

관계자와 인터뷰 검증 (평균 5개 단체)



STEP 02



인식하기

사회 문제의 핵심 원인 정의

PROJECT 풍문

한국 전통 무형문화는 소비 방식 및 인식의 한계로 인해 대중문화 콘텐츠로서 자생력이 부족하다.

PROJECT 그린토피아

환경을 고려하지 않은 청바지 제작(목화 재배, 염색, 워싱) 공정으로 물 남용과 수질오염이 발생한다.

PROJECT 쓰:담

보호종료아동은 경제적 지원의 부족으로 인한 경제적 어려움 때문에 꿈과 배움에 대한 욕구를 충족하기 어렵다.

사회 문제의 핵심 원인 정의



STEP 03



구상하기

지속적인 개선을 통한 아이디어 도출

기존 모델 분석



솔루션 미션 설정



솔루션 기본 구조



솔루션 캔버스 검증

상호 피드백과 반복적 프로토타이핑으로 프로젝트 구상



STEP 03



구상하기

지속적인 개선을 통한 아이디어 도출

포지셔닝 프레임



사회 문제에 대한 기존 해결 분석



STEP 03



구상하기

지속적인 개선을 통한 아이디어 도출

Solution Canvas				
사회문제 전통무형문화재는 대중문화 콘텐츠로서의 자생력이 부족하다.	기본대안 CHI 프로젝트 : 빠르고 간편하게 체험할 수 있는 전통 매듭 DIY 키트 판매	솔루션 전통문화 체험이 주는 재미와 새로움으로 사람들의 인식에 변화를 가져오는 전통 공예 제작 키트	경쟁 우위 - 다양한 공예 분야에서 새로운 키트를 개발해 소비자들의 선택권 확대 및 개발 기호 충족 - 전통 방식의 재구성으로 디자인과 제작 방식을 결합하고 가격을 낮춰 접근성 향상 - 단가적이지만 쉽게 따라할 수 있는 제작 과정을 도입해 도전 정신과 체험 만족도 증가. 제품별로 다른 난이도로 설정 - 전통 공예에 대해 관심을 가지게 하는 재미있는 내용의 소개서의 영상, 다른 분야의 비슷한 공예 소개를 첨부	제공 가치 소비자 : 체험형 예가 상품, 전통 문화의 가치 전달 종사자 : 인건비 수혜자 : 전통 문화의 사회적 수요 증가 파트너 : 자문 및 생산 의뢰비
파트너 전문 서문단, 키트 생산 기업	핵심 자료 일용교 서비스 이용자 수 키트 판매량과 만족도 증가율	고유 가치 직접 살이를 통해 전통에 대한 사회적 인식에 변화를 주는 체험형 상품	실현 수단 체험 상품 : 키트를 활용한 직접 제작 경험 키트 제작	세그먼트 소비자 : 전통 공예나 제작 키트에 관심 있는 소비자 종사자 : 키트 개발인 수혜자 : 전통 공예산업 종사자 파트너 : 전문 서문단, 키트 생산 기업
비용 구조 : 키트 생산 원가, 인건비, 서비스 운영비			수익 구조 : 판매수익	

13가지 검증 지점을 중심으로 프로젝트 구상

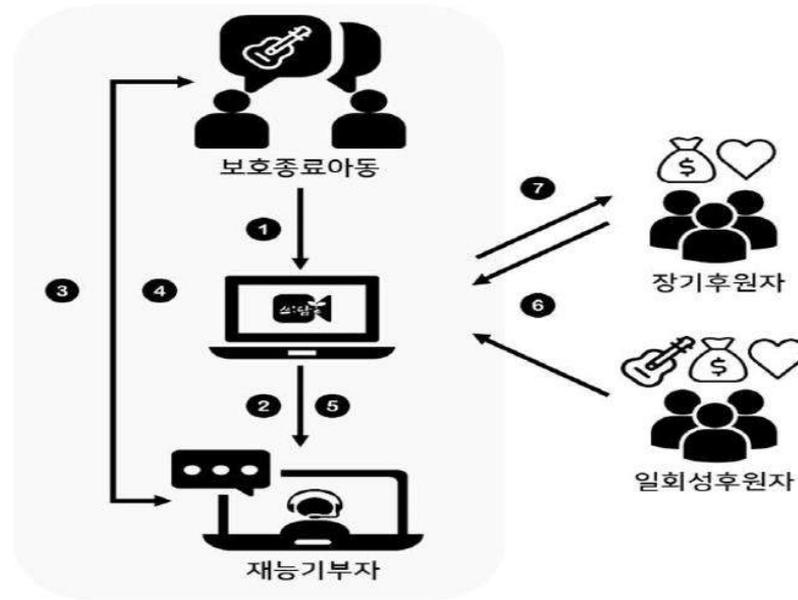


STEP 03



구상하기

지속적인 개선을 통한 아이디어 도출



지속적 개선으로 프로젝트 완성 (평균 4개 모델 구상)



STEP 03



구상하기

지속적인 개선을 통한 아이디어 도출

PROJECT 품문

새로운 소비 방식 및 인식 개선을 위한 체험형 전통 **공예 문화**
DIY 키트

PROJECT 그린토피아

청바지 제작 과정 중 수질 오염을 전달해 소비자를 능동적으로
변화시키는 환경 **정보 연재**

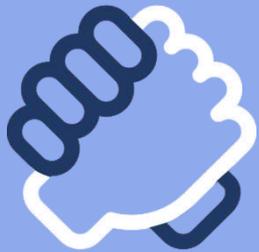
PROJECT 쓰:담

보호종료아동의 배움의 욕구를 충족시키는 1대1 **재능기부**
온라인 플랫폼

지속적 개선으로 프로젝트 완성 (평균 4개 모델 구상)



STEP 04



—
실행하기

책상 위가 아닌, 현장 속에서의 프로젝트

검증 지점 설정



검증 방안 기획

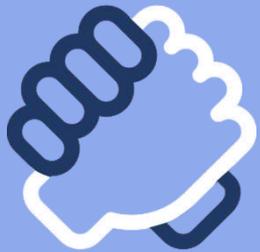


검증 실현

직접 현장으로 나가 전문가와 함께 프로젝트 검증



STEP 04



—
실행하기

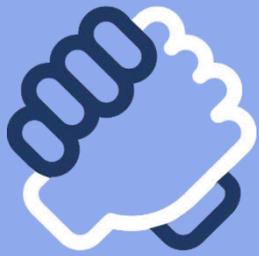
책상 위가 아닌, 현장 속에서의 프로젝트



전문가 멘토와 함께 프로젝트 검증 지점 설정



STEP 04



—
실행하기

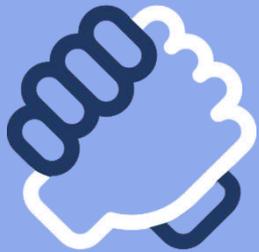
책상 위가 아닌, 현장 속에서의 프로젝트



프로젝트 검증 지점 실행



STEP 04



—
실행하기

책상 위가 아닌, 현장 속에서의 프로젝트



평균 약 300명의 시민들에게 검증

DREAM LAB

STRENGTH



—
지속가능한
체인지메이커



—
시스템씹킹
접근 프로그램



—
함께 만드는
프로젝트

DREAM LAB

BREAK TIME

공부는 사회를 만드는 DREAM
MAKER
박명리컨텐츠

OUTPUT



프로그램 성과



프로그램 참가자 백OO

비영리 단체들을 지원하는 디자이너로 살고 싶다는 꿈이 생겼습니다.

프로그램 참가자 장OO

업무를 분담하고, 서로를 보완하는 팀으로서의 가치를 배울 수 있었습니다.



프로그램 참가자 김OO

이웃들을 연민이 아닌, 이해와 공감으로 접근하고자 고민하게 되었습니다.

프로그램 참가자 전OO

사회 문제를 해결하기 위한 활동을 구상하는 능력을 기를 수 있었습니다.





프로그램
성과



공감능력



리더십



팀워크

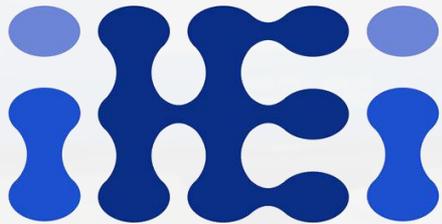


체인지메이킹

4가지 체인지메이커 자질의 성장



차년도 협업 제안



Institute for Higher Education Innovation
Yonsei University

연세대학교 고등교육혁신원



2차 시범 사업 (1, 2월)
차년도 프로그램 제공 확정



청년 공익 활동 지원 조직



2개 조직
차년도 프로그램 제공 논의 중



FUTURE GOAL

DREAM LAB

더 나은 세상을 만드는 청년 체인지메이커 연구소

프로그램 강화

참가자, 전문가
피드백을 바탕으로
꾸준한 프로그램 강화

협업 조직 확장

1~3달의 단기, 원데이
프로그램을 개발하여
협업 조직 니즈 충족

사업 분야 확장

청년들의 소셜 섹터
유입 및 정착을 위한
사업 영역 확장



DREAM LAB

더 나은 세상을 만드는 청년 체인지메이커 연구소

DREAM LAB



더 나은 세상을 만드는 청년 체인지메이커 연구소



예술가와 대중의 소통공간을 만듭니다.

함께 꾸며가는 ARTIST HAVEN: GERT

2018 NPO STARTUP 2.0 SHOWCASE

Off the Menu

TEAM : OFF THE MENU

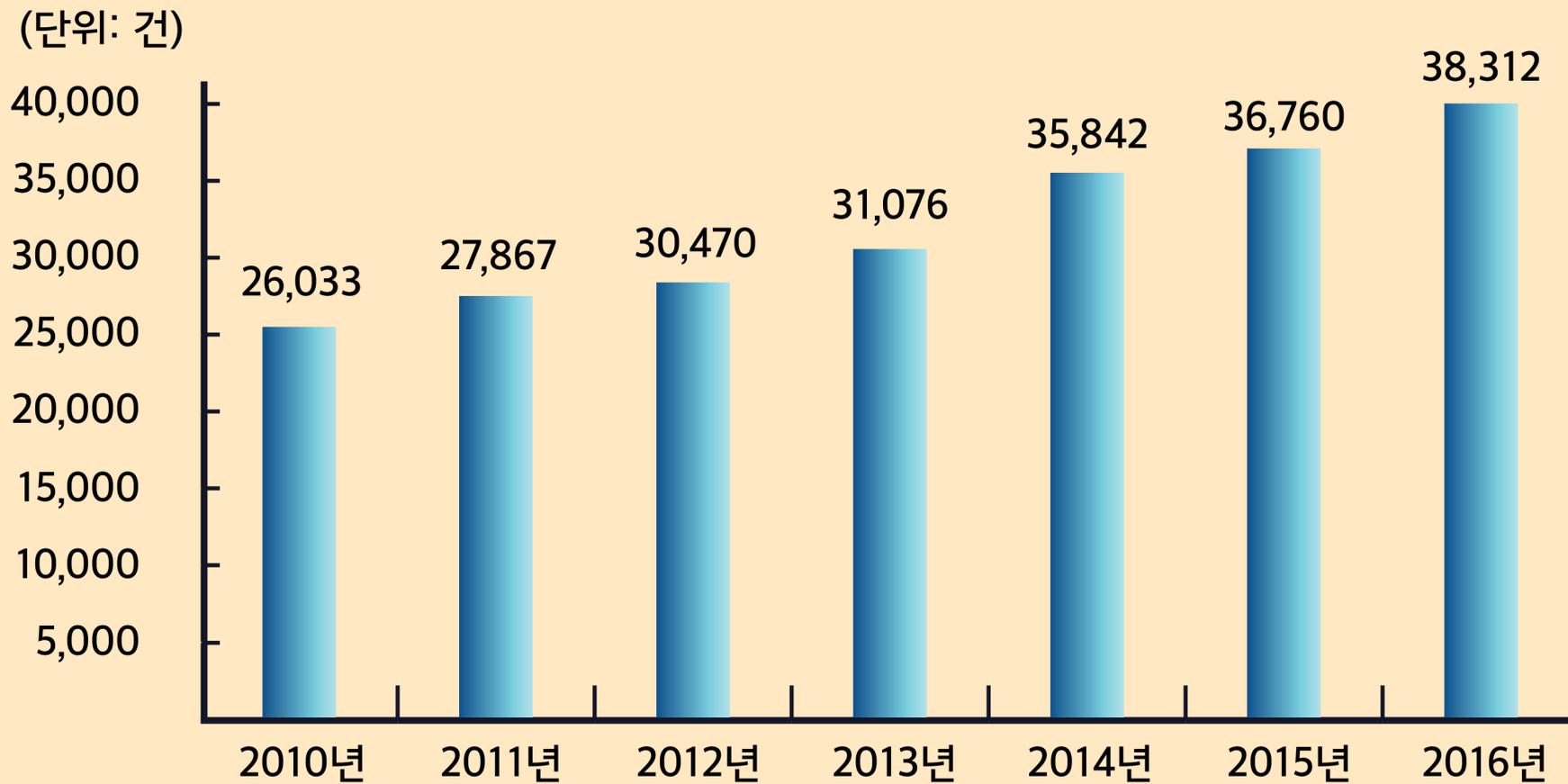


조호균 (Hokyoun Jo)
Founder, Manager
송실대학교 글로벌 통상학과 재학

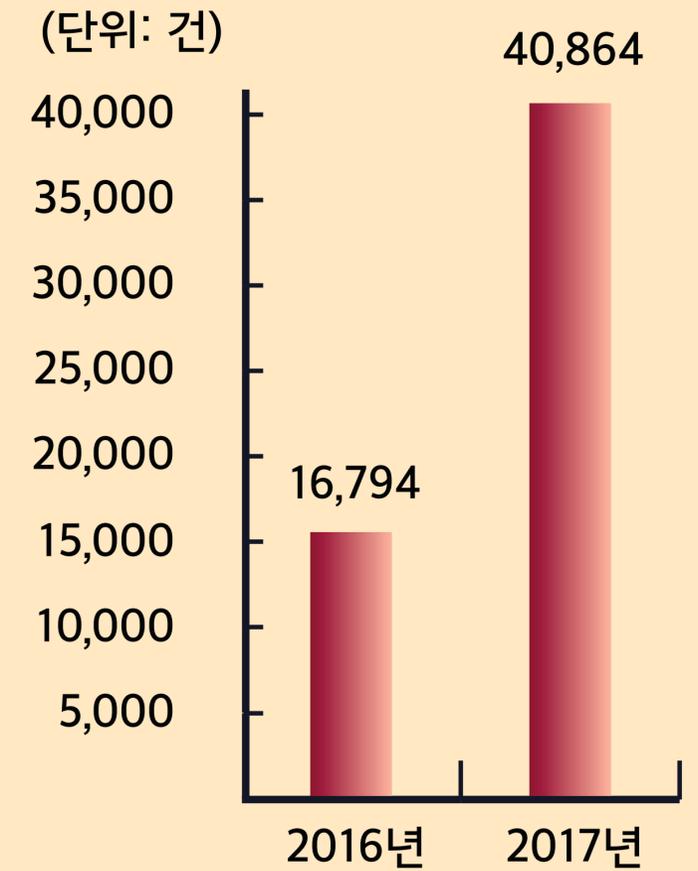


장연우 (Ian Chang)
Founder, Director
NYU 경영학과 휴학

창작분야 전체 저작권 등록건수



예술인 패스 등록건수



창작분야 전체 저작권 등록건수: 매년 **평균 9%** 꾸준히 증가

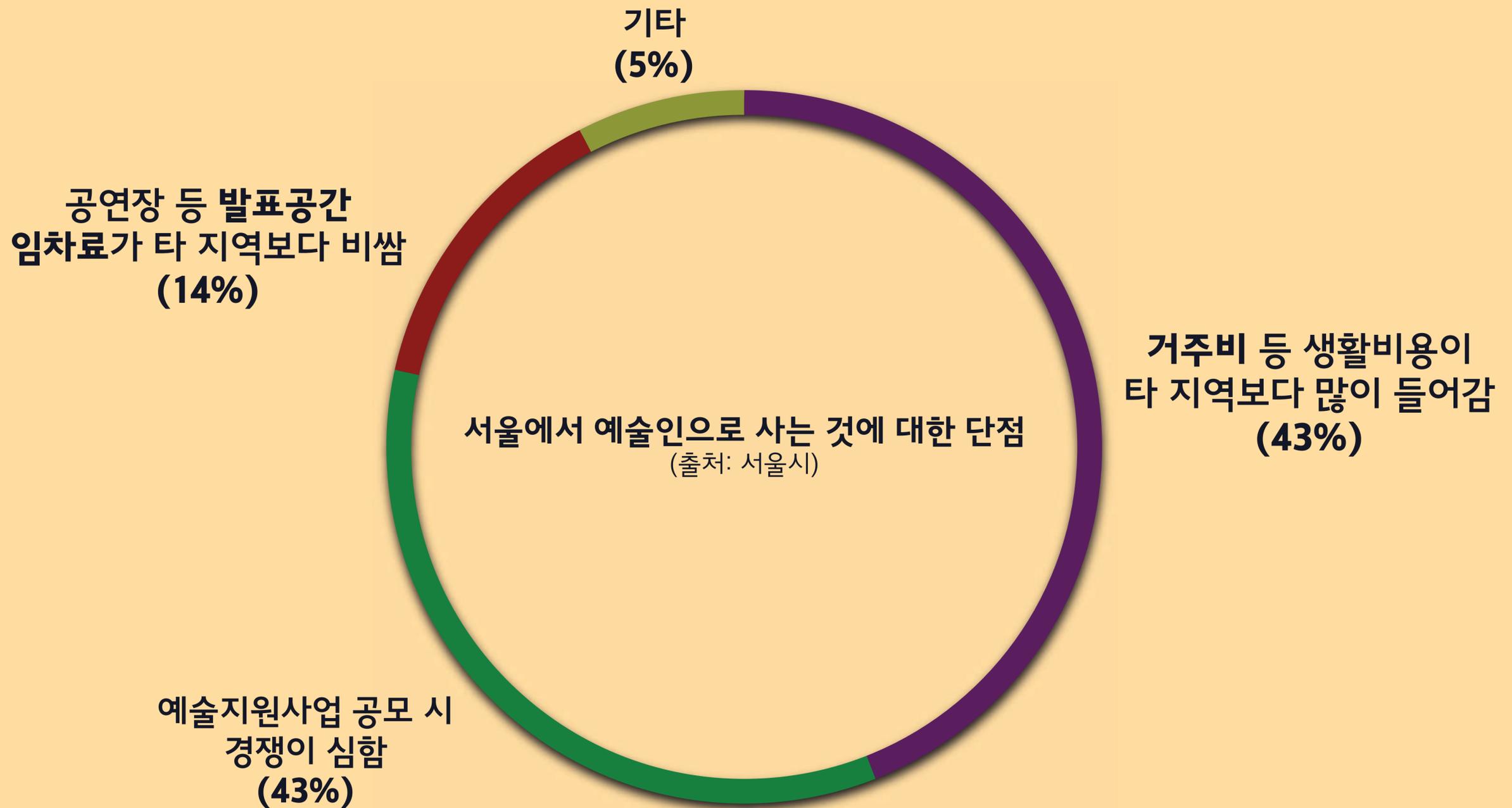
예술활동증명자 예술인패스 등록건수: 도입 후 **1년 안에 143%** 증가

우리 사회 속 예술가들은



어디서 무엇을 하고 있을까요?

출처: unsplash.com



서울내 대다수의 예술인들은 본인의 작업/발표공간을 마련하고, 유지하는 데에 큰 어려움을 겪습니다.

작업할 수 있는 공간이 있다는 것



삼청동 살롱스튜디오, GERT 내부모습

저희에게 큰 도움이 됩니다.

사람&

“계속 작업할 수 있는 삶이 예술가로서는 최고”

이들은 자신들에게 예술은 '거부할 수 없는 값'이라고 했다. 강보름씨는 2010년 국어 교사의 꿈을 안고 국문학과에 진학했다. 2014년 교생실습까지 모두 마쳤지만, 강씨는 결국 교직이 아닌 연극무대로 삶의 방향을 잡았다. “신입생 때 학내 연극동아리에 취미로 가입”한 것이 인생의 진로를 바꿨다. 그에게 ‘연극을 계속하는 것’이 삶의 가장 중요한 목표가 됐다.

2011년 함께 대학에 들어간 오천석(언론정보과 졸)씨와 황휘(조소과 졸)씨와 2010년 입학한 김나희(언론정보과 졸)씨도 대학에서 ‘예술’에 눈뜬 경우다. 오씨는 “2013년부터 학교 앞 조그마한 카바레를 빌려서 파티를 여는 등 스스로 행사를 꾸리는 것이 재미있다고 느끼”면서 공연기획의 매력에 빠졌다. 김씨도 전공과 관련이 적은 사진 등 시각매체에 마음을 빼앗겨버렸다. 두 사람은 2016년 조소과인데도 음악작업 등에 관심을 갖고 활동하는 황씨와 마음이 통한다는 것을 확인하고 콜렉티브(예술가 집단)인 ‘인제’(inje)를 함께 만들었다.

하지만 아르바이트로 생활비를 충당하고 작품 준비를 해야

아르바이트를 해서 생활은 할 수는 있지만 작업할 때

창의적 생각이 제한되고 소극적으로 된다. 불안정한 생활이 청년들의 예술적 상상력마저

위축시키고 있는 것이다.

작품이 만들어지기 때문입니다.”(오천석)

청년 예술가들은 ‘청년 예술인 창작지원사업’이 이렇게 조그마한 예술적 상상력을 다시 펼 수 있는 기회를 주었다고 한다. 강보름씨는 지원 1300만원으로 지난 9월 초 ‘홍대 포스트극장’에서 연극 ‘레디메이드 인생’을 무대에 올렸다. 1934년에 발표된 채만식의 동명 단편소설을 원작으로 하는 작품이다. 연출을 맡은 강씨는 “지난 3월 학내에서 같은 연극을 300만~400만원으로 만들었지만, 더 큰 돈으로 실제 전문 연극인들이 여하는 공연을 하면서 많은 것을 경험할 수 있었다”고 한다. 강씨는 “이전에는 지원심사 인터뷰 등에서 비전공자라는 점을 질문받았으나, 이번 당히 연출 경력을 얘기할 수 있어 기쁘다”고 덧붙였다.

오는 12월1~15일 영등포구 문래동 ‘공간 사일상’에서 ‘(故)이괴름 졸 에디션’전을 여는 오천석씨도 기대감이 크다. 오씨는 이 전시에서 “고통 당 현대인 이괴름씨의 모든 것을 보여줄 것”이라고 한다. 오씨가 글을 쓰고, 김씨가 프로그래밍을 하고, 황씨가 미술을 맡은 전시는 브이알(VR, 가상현실) 등 새로운 영상기술을 예술적 영역으로 끌어들었다. 김씨는 “지원금으로 브이알 등에 들어가는 예산을 제대로 쓸 수 있어 작품에 대한 기쁨이 높다”고 말한다.

그 소박한 꿈은 바로 ‘내일도 작품을 계속 하는 것’이다.

좀더 큰 공연을 연출하고 얻은 자신감은 이 젊은 예술가들도 작품을 계속하는 것이다.

“꼭 성공을 바라고 (작업을) 하는 것이 아닙니다. 그저 내일도 작업을 계속하는

삶을 꿈꾸고 있습니다. 작업을 끊이지 않고 계속할 수 있는 삶이 예술가로서는 최고라고 생각합니다.”

그들이 ‘내일의 꿈을 잃지 않는다’는 사실은 우리 사회가 ‘방관으로 살지는 않는다’ 사회라는 점을 보여준다. 무엇보다 청년 예술가들은 ‘사회문제 관심이 높고, 그것을 작품 속에 끌어들이려고’(김나희) 하는 존재들인 탓이다. 그들이 던지는 신선한, 때로는 불편한 문제의식들은 우리에게 ‘영다 더한 가치’를 늘 환기해줄 것이다.

출처: 2017 한겨레 신문



예술가들이 겪는 어려움은 최근들어 언론의 조명도 받기 시작했습니다.



예술창작



대중과의 소통



창작물 발표

출처: unsplash.com

이 모든게 지속되는 공간이 생기면 젊은 전업 예술가에게 큰 도움이 될 것이라는 생각을 했습니다.

OFF THE MENU의 첫번째 프로젝트



삼청동 살롱스튜디오: GERT

삼청동 살롱스튜디오, GERT 외부모습



1기 멤버 김동석 군의 회화작업

저희는 이곳에 모여 함께 미술, 음악, 디자인 등의 작업을 했고



bonbon작가와 함께한 우는아이 테라피

저희뿐만이 아닌 여러 예술가와 대중을 초청해 예술로 소통하는 자리를 마련했으며



인상: 러빙 빈센트 공연 @ 성수동 게토

자체 기획을 통해 우리들의 작품으로 수십명의 관중 앞에서 전시/공연도 했습니다.

STUDIO X SALON

기존형태의 살롱에 살아숨쉬는 예술을 더하다



SALON NIGHT

소통을 중심으로 기획되는 OFF THE MENU 의 시민 참여형 예술프로그램



<-은,-는,-이,-가>

iamyoursummer 작가와 함께 본인의 작업방식에 대한 얘기, 또 어떻게 색연필이라는 미디어를 선택하게 되었는지에 대한 이야기를 나누고, 참여자들이 그려보고자 하는 그림을 작가의 스타일대로 그려보았던 시간

참여인원: 13명



<쓸모없는 그림이야기, 내 그림을 사랑하기까지>

디노마드가 인정한 떠오르는 신진작가 n5bra의 그림이야기는 그의 그림을 사랑하는 이들 뿐만 아니라 그림그리는 일을 업으로 삼으려 하는 이들에게도 큰 울림을 남겼다. 본인이 왜 이런 선택을 했는지, 어떻게 어떤 통로로 기회가 찾아오는지에 대한 이야기를 나누는 시간.

참여인원: 27명



<기록하는 사람들의 밤>

이야기를 담은 사진에 대해 대화를 나누었던 시간. 소규모의 참여인원이 함께 밖으로 나가 한시간 동안 “나와 닮은 것”을 찍어온 후 다시 돌아와 서로의 작품을 공유하며 ‘왜 나와 닮았는지’를 설명해보았다.

참여인원: 8명



<인상: 러빙 빈센트>

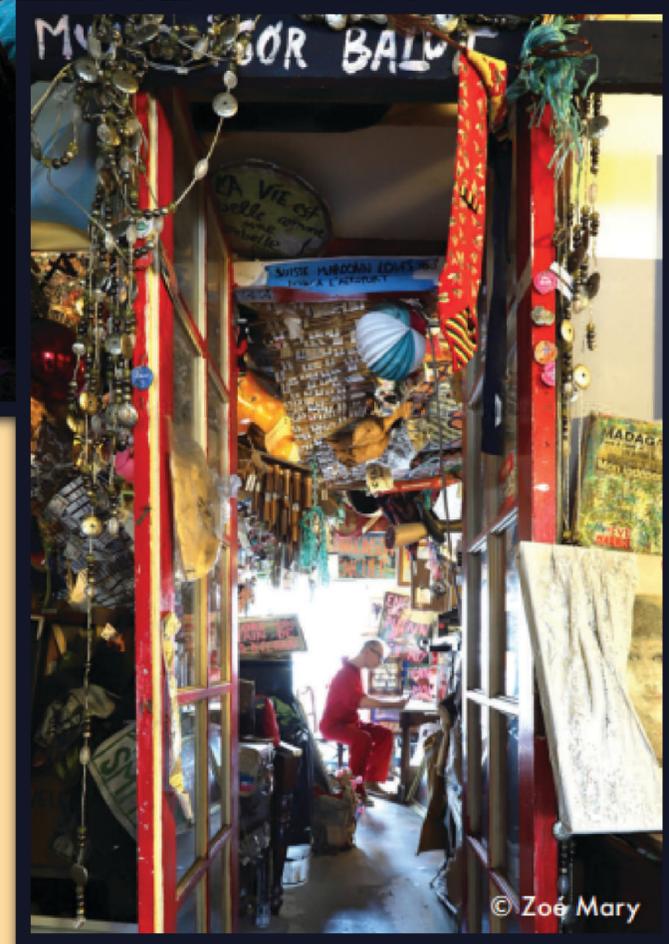
‘From My Heart’ 라는 클래식 트리오와 함께한 공연. 공연 전에 삼청동 거트에서 영화 ‘러빙 빈센트’를 함께 관람하였다. 그리고 당시 나눴던 영화에 대한 대화와 영감을 통해 작곡/편곡한 곡들을 성수동 예술전시공간 게토 얼라이브에서 연주하였다.

참여인원: 38명



프랑스 파리의 59Rivoli, '로베르네 집'

출처: 59Rivoli 공식 프레스킷 자료



30명의 예술가가 작업실로 이용하며 본인의 작품을 전시해놓는 로베르네 집



출처: 59Rivoli 공식 웹사이트

APPLYING FOR RESIDENCY

30명의 상주작가: 15명의 영구멤버와 15명의 단기 레지던트가 이용하는 작업실입니다.

Among the 30 artists, 15 are permanent members and 15 are short-term residents who use the studio (to work and exhibit but not to live). Residencies can be between three

작업실은 스튜디오 당 15 제곱미터의 면적을 지니며 상주작가에게 24시간 열려있으며 일반 대중에게는 화요일-일요일 1PM 부터 8PM까지 열려있습니다.

apply. It is for visual artists whose work can be done at 59 Rivoli (no photo studio, no print workshop, no toxic products). To apply, please fill out the form below. Please note: no

assistance or referrals are provided for housing. It is the responsibility of the artist to arrange this on their own by searching or placing ads. The monthly cost for the artist studio is

작가는 주 4회, 회당 최소 4시간씩 작업실에 출근해야 합니다. 모든 상주작가는 금요일에 있을 월간 회의에 무조건 참석해야하며, 1주일에 하루

Each artist must attend the monthly meeting, held one Friday per month. At least four days per week. 1시간 30분동안 프론트 데스크에서 리셉션 업무를 필수적으로 수행해야합니다.



WHAT'S NEXT

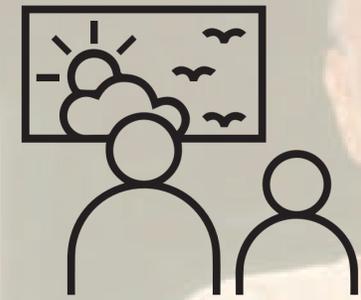
2018 TIMELINE



모두가 접근하기 편한 곳에서 새로운 파트너와 더 완성된 모습의 GERT를 내어놓고 싶습니다!



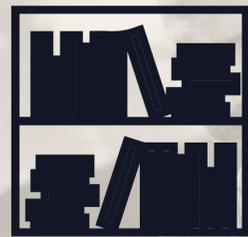
GERT



PABLO



예술가에게
기회가 되어주고
대중이 일상속에서
예술을 소비할 수 있는



ERNIE



MILES





세상을 바꿀 수 있는 매력적인 공간,
저희 OFF THE MENU 와 함께
만들어볼 준비가 되셨다면!

salonotm@gmail.com
으로 연락주세요

감사합니다!

Off the Menu

투명하고 효율적인 현물기부를 위한 블록체인



자원의 순환

현물기부를 통한
효율적인 자원의 재사용

DONATE

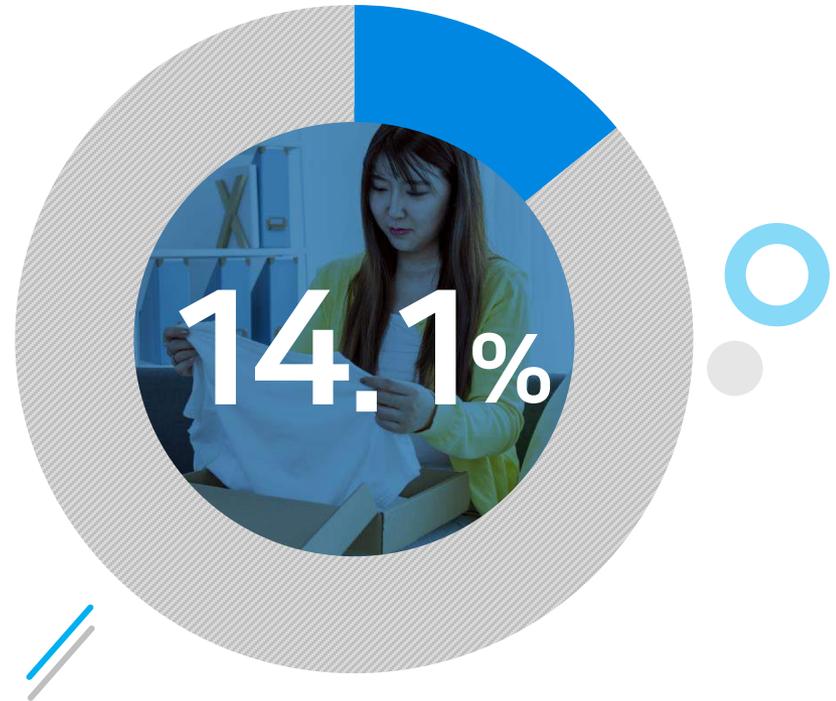
기부가액 중 현물기부의 비율



미국(2010년)



한국(2009년)



현물기부 신뢰할 수 있을까?



[1]

현물기부 물품이
필요한 수혜자에게 전달되는가?



기부자는 기부물품의 [2]
진행과정을 알 수 없는가?

54.2%

기부단체 선택 시 투명한 운영이
가장 중요한 요소라고 밝힘*



업무가중

기부물품의 활용에 대한
확인 전적으로 기부단체의 일**

* 2016년 한국보건사회연구원, 나눔 실태 및 인식 현황

** 이은정. (2014). 기업과 비영리기관의 현물기부 중개 경험에 관한 연구:
현물기부 시스템 개발을 위한 탐색

필요한 물건들이 모아지고 있는가?

01

수혜자의
불만족

02

재고비용
발생





PRISMING 프리즈밍

기부의 가치를 사회 곳곳으로 퍼트리는데 프리즘(PRISM)의 역할을 지속적(~ing)으로 해내겠다는 의지의 표현입니다.



프로젝트 기획,
블록체인/웹 개발

윤지성

기술로 현실문제를 풀고자 하는 Geek
포항공과대학교 산업경영공학과 석박사 통합과정 재학 중,
Planet.B Co-founder (포항공과대학교 블록체인 학회)



프로젝트 기획,
블록체인 개발

김현욱

사회혁신 네트워크 연구자
포항공과대학교 산업경영공학과 박사과정 재학 중,
Visiting pre-doctoral fellow at Kellogg School of Management,
Northwestern University, USA



프로젝트 기획,
행정

문지영

아이디어가 현실이 되도록 체계를 수립하는 행정가
KOFWST 연구원,
한국항공대학교 항공우주법 석사

문제를 해결하려면?



STEP 1

기부자가 **신뢰**하는
기부단체



STEP 2

수혜자의 **수요**를
기부자에게 알림



STEP 3

기부물품의 전달 과정을
공유해야 함

문제를 해결하려면?



STEP 1

기부자가 **신뢰**하는
기부단체



STEP 2

수혜자의 **수요**를
기부자에게 알림

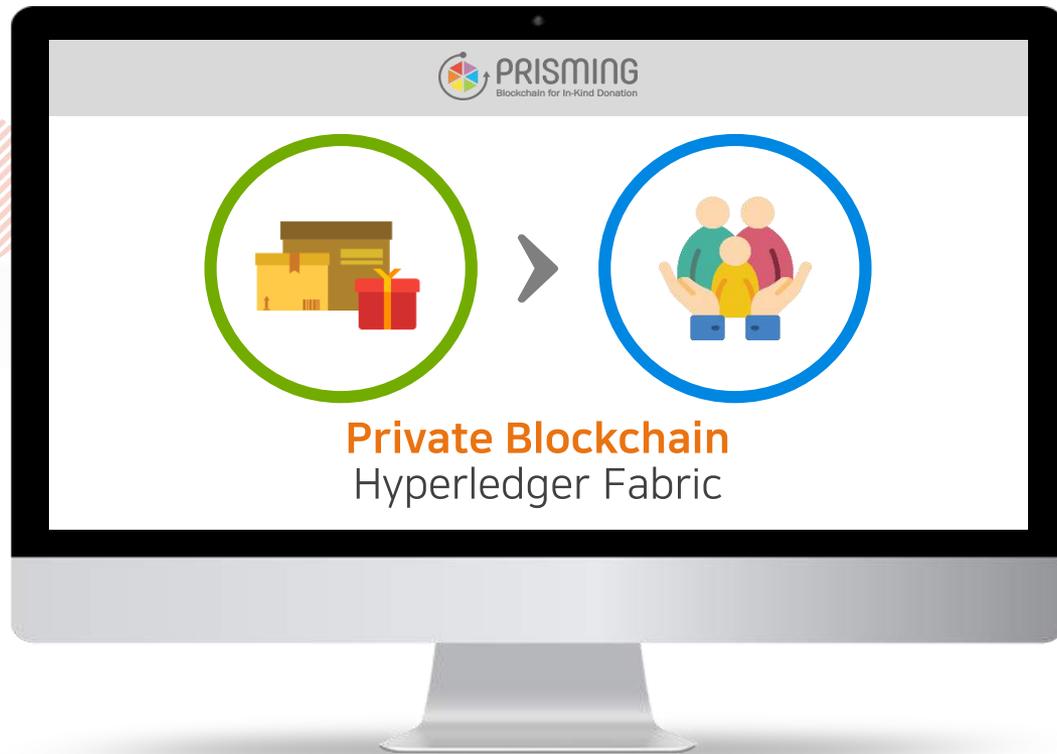


STEP 3

기부물품의 전달 과정을
공유해야 함

"현물기부 수요매칭 및 과정공유 플랫폼"

현물기부 분야에 투명성과 효율성을 강화



블록체인이란?



1828

Physical
ledger



1970

Relational
Database



2009

Blockchain

01

새로운 방식의 정보 저장 방식,
Decentralized Ledger (분산 원장)

02

정보를 '무결하게' 저장하는 기술

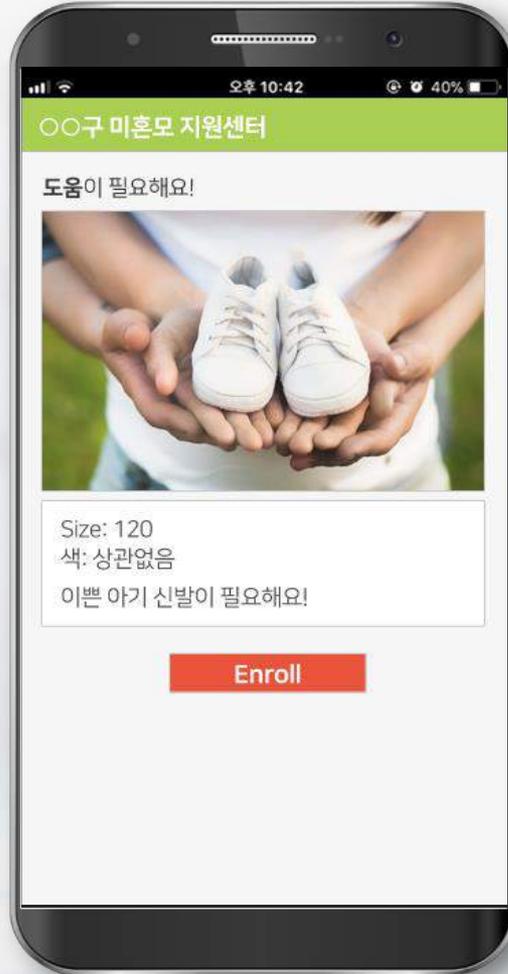
03

정보의 투명성 강화

적용 가능 사례

미혼모 가정에 필요한 육아용품 기부

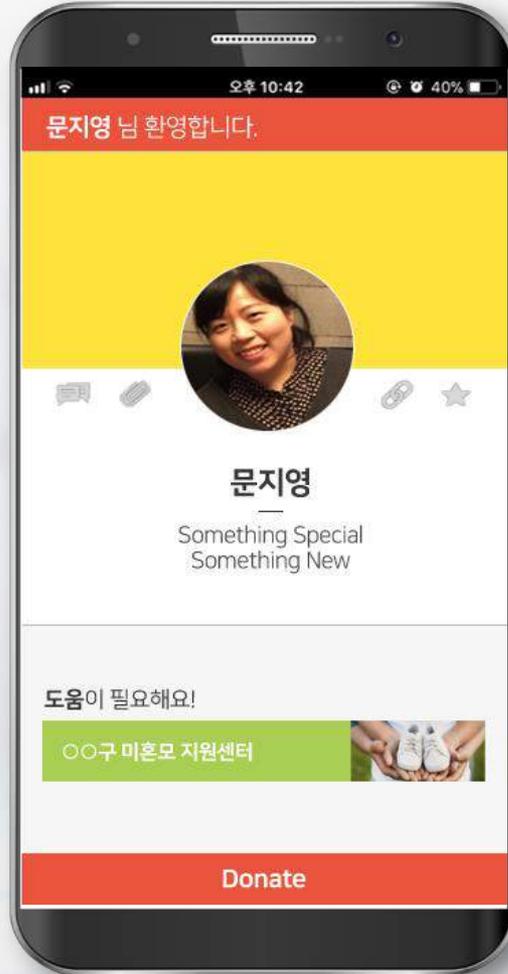




Step 0

물품 수요 등록

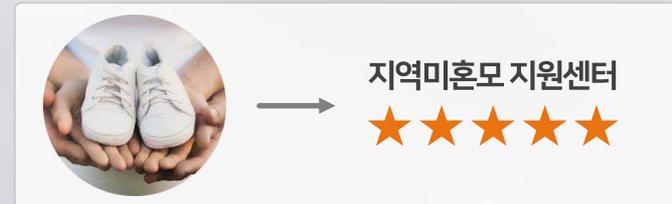
단체는 수혜자로 부터 필요한 물건 목록을 받아서 프리즈밍에 등록하게 됨



Step 1

기부 제안

기부자가 단체의 수요를 확인한 뒤,
단체에 기부 제안을 함
이와 동시에 단체에 현물을 보내게 됨





Step 2

물품 수령 완료

물품이 단체에 도착했을 때
단체는 받은 물품이 쓸 수 있는 물건인지 확인하는
감정 단계에 돌입



Step 3

물품 감정 완료

물품의 감정이 완료 됐을 때
단체는 확인 완료된 물품을 전달하게 됨



Step 4

물품 전달 완료

물품의 전달이 완료 되었을 때
기부자는 기부의 모든 과정을 조회할 수 있으며,
후기로서 단체에 대한 평가를 할 수 있음.

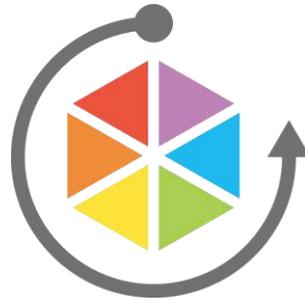


프리즈밍 Road Map





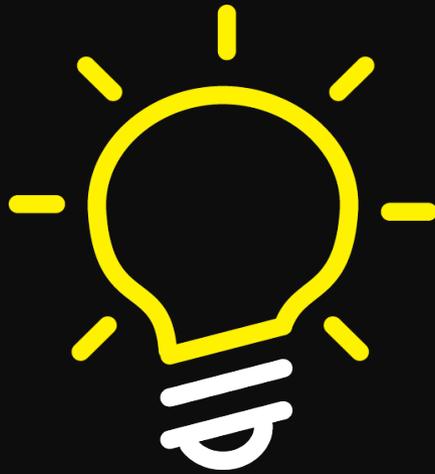
기술과 기부가 만나
더 선하고 아름다운 세상을 만듭니다.



PRISMING

Blockchain for In-Kind Donation

prisming.io



REFLECTOR

세상을 비추는 빛을 밝히다

REFLECTOR 리플렉터

사회적 가치확산을 위하여 함께 학습하고
직접 행동하는 대학생 연합조직

REFLECTOR

구석구석 빛을 밝히는
세상을 비추는 반사판
리플렉터(Reflector)



SOCIAL PROBLEM



비영리단체



사회적 기업



협동조합



소셜벤처



자활기업

출처: 사회적기업진흥원



인증사회적기업 수

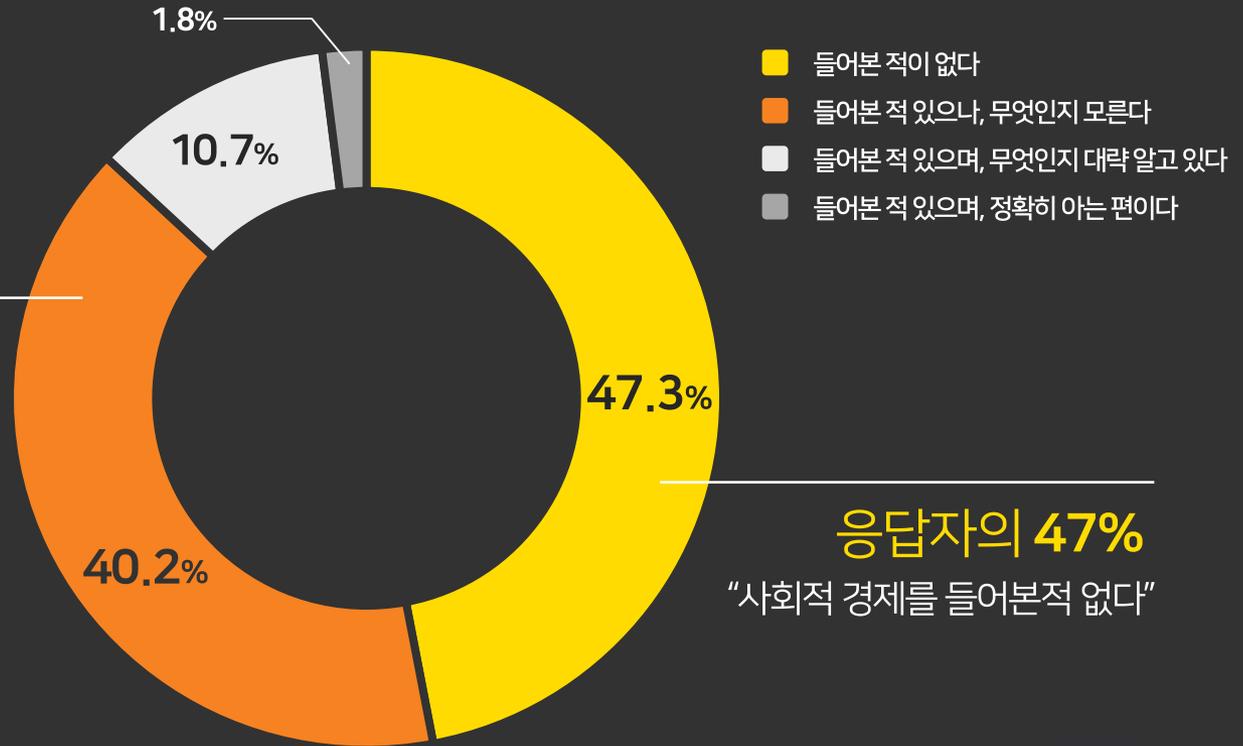
(단위: 개소)



인증 사회적 기업 2030개



근로자 수 3만 4천여명



응답자의 40%

"들어본 적 있으나 무엇인지 모른다"

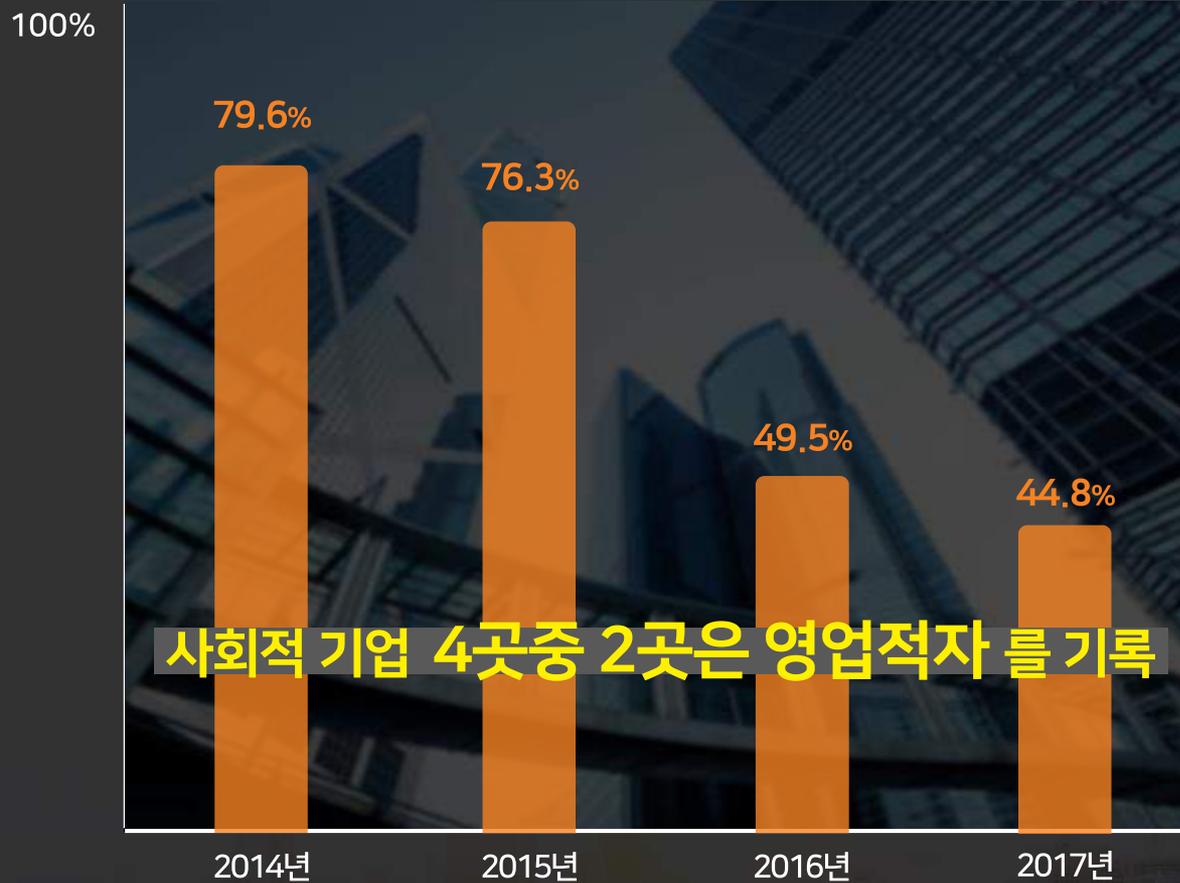
47.3%

응답자의 47%

"사회적 경제를 들어본 적 없다"

2017년 사회적기업 / 경제 인지도 조사

출처: 사회적 경제 인재양성 종합계획



사회적 기업 4곳중 2곳은 영업적자를 기록

사회적 기업 적자비율 현황

출처: 사회적 기업 영업손익 현황

문제의 원인은 무엇일까?



인재유입의 부족



일반국민 인식 및 이해도 저조



**리더/종사자 대상
맞춤형 전문교육의 미비**



종합적인 지원체계 미비



인재유입의 부족



일반국민 인식 및 이해도 저조



“ 사회적경제 주체대상
특성과 미션에 대한 이해가 부족한
인재를 구하기가 어렵다. ”

현장 의견. 17.10.26,
창업지원기관, 소셜벤처 대표 현장간담회



“ 국민의 일상생활에서
종합적인 지원체계 미비
사회적 경제를 접할 기회가
기회가 매우 적다 ”

사회적경제 인재양성 종합계획

SOLUTION



리플렉터의 솔루션은
현장에서 활발하게 활동하는 사회적 기업과
실제 역량있는 대학생들의 긴밀한 협업을 통한
사회적 기업의 가치 알리기 역할수행입니다.

대학생

사회적경제 비즈니스에 관심
참신한 아이디어와 홍보능력 보유



사회적기업

높은 제품성과 브랜드 가치를 지녔지만
홍보여력이 부족한 사회적 기업



온라인 프로젝트

오프라인 프로젝트



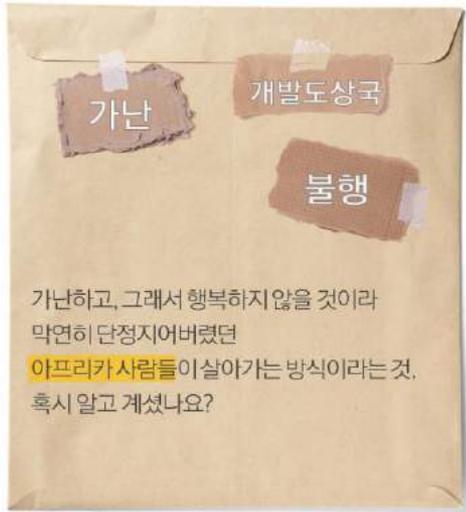


On-Line Project
온라인 프로젝트



▪ 소셜벤처 [아프리카인사이트]의 카드뉴스

그런데 이 건강한 삶이



REFLECTOR

가진 것은 많지 않지만
누구보다 풍요로운 마음을 가진
아프리카 사람들의 삶

REFLECTOR



REFLECTOR

▪ 소셜벤처 [아프리카인사이트]의 카드뉴스



메나 먼 아프리카 대륙의
얼굴도, 이름도 모르는 이들을 생각해야 하는
이유가 바로 여기에 있습니다.

우리의 배를 불리기 위해
다국적기업과 불합리한 제도 속
더욱 더 소외되고 힘든 노동을 겪고 있는 그들에게

REFLECTOR

▪ 사회적기업 [후즈하비몰]의 카드뉴스

수세미, 양초, 비누, 쿠키...
평범해 보이는 제품들에는
하나하나씩 들여다보면
깊은 사연이 있습니다.



시니어, 경력단절 여성, 장애인이
손재주를 발휘해 새로운 직업을 가지게 될 수 있도록
후즈하비몰은

취미가 누군가에게 새로운 도전이 되고,
그 도전이 경제적 가치를 만들어
또다른 행복을 가져올 수 있도록 돕는 브랜드





사회적기업 10개

카드뉴스 15회 제작

홍보 페이지 포함 4개 채널개시



성동구사회적경제지원센터 페이지 기준
누적 도달수 : 30,095회

30,095회



성동구사회적경제지원센터 페이지 기준
누적 좋아요수 : 1,202회

1,202회

Off-Line Project

오프라인 프로젝트



도시양봉 가치확산 페스티벌 '휴식어떠허니'



도시양봉 가치확산 페스티벌 '휴식어떠허니'



페스티벌 참여인원 **약 400명**

학교 밖 청소년 자립지원 플리마켓 '히든마켓'



학교 밖 청소년 자립지원 플리마켓 '히든마켓'



플리마켓 참여인원 **약 300명**
청소년 자립을 위한 수익금 기부



강예진

사회적기업진흥원 디자인경영 교육과정 이수
메타브랜딩 서바이벌식 브랜드아카데미 (2016)
한국소비자포럼 브랜드아카데미 수료 (2016)
MetaClassA1 브랜드 이론 정립 과정 수료 (2016)
광고대행사 [력비] 마케팅팀 (2016)
[Mnet Asian Music Awards 원정대] 영상 제작
< 수상경력 >
탐앤탐스광고공모전 영상부문 대상 외 다수 입상



김지효

SK 행복나눔재단 에디터 (2018)
사회적기업진흥원 디자인경영 교육과정 이수
2018 서울 국제 간편식·HMR 전시회
SNS페이지 운영 (2017)
2018 서울국제수산물전시회 SNS페이지 운영
제6회 대학생리더십아카데미 홍보콘텐츠 제작
제1회 대한민국 청년의날 홍보콘텐츠 제작



강수정

건국대 식량자원과학과 재학
예비사회적기업 동구발 자원봉사 수료
플라워페스티벌 서포터즈
청소년 자립지원 '히든마켓' 기획



한다빈

숭실대 경제학과 재학
대학생 연합조직 리플렉터 2기 회장
도시양봉 가치확산 휴식 어떠하니 페스티벌 기획
2018 신촌 업스트리트 부스 운영



사회적 가치의 내재화



지속적인 피드백 및 역량강화



협업 대상의 확대

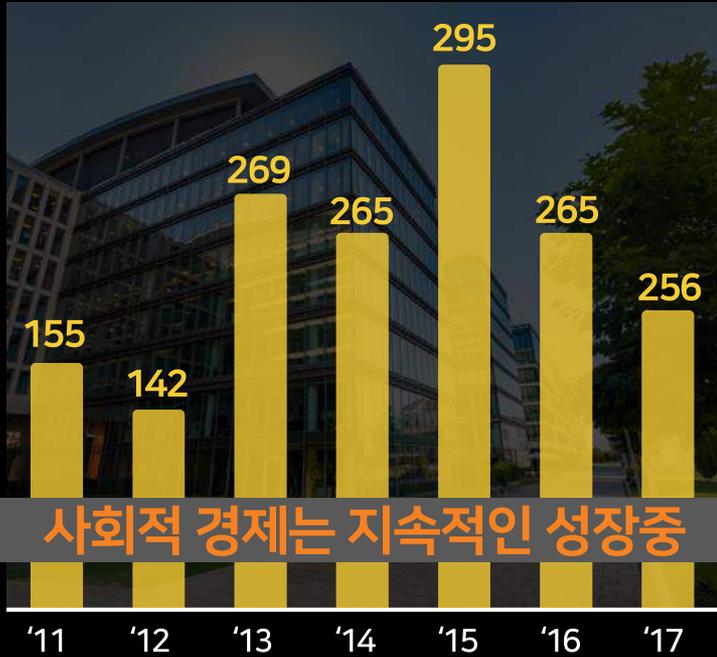
협업프로젝트 대상을
소셜섹터 전반으로 확대 실행

프로젝트 개수 증가

기수별 진행 협업프로젝트 개수
점진적으로 확대

장기적인 캠페인성 활동 기획

장기적인 협업관계를 통하여 지속가능한
프로젝트 기획진행



사회적 경제는 지속적인 성장중

연도별 신규 사회적기업 인증 기업 수

(단위: 개소)



REFLECTOR

사회 구석구석 빛이 닿지 않는 곳 까지
따뜻한 빛을 모두에게 나눠줄 수 있는
세상을 비추는 반사판이 되겠습니다.

