

장애의 재해석 제4권 제1호

2023 Vol. 4, No. 1, 1 - 36

장애아동의 놀 권리에 대한 역량적 접근 : 놀이계획에 대한 의사결정 과정 분석을 중심으로

김주옥*, 이아영**

본 연구는 장애아동의 놀 권리의 선택과 기회가 충분히 보장되고 있는지 역량 접근법으로 살펴보는 데 목적이 있다. 이를 위해 장애아동의 부모 10인에게 개별 심층인터뷰를 진행하였으며, 놀이계획에 대한 의사결정과정의 7가지 단계에 기반한 분석틀을 사용하여 연역적 주제분석(framework analysis)을 실시하였다. 분석결과, 의사결정의 각 단계별로 7가지 주요 주제가 도출되었다. 이는 1) 결정사항에 대한 식별: 낮은 목표치와 한정된 놀이로 인한 경험 중심의 결정, 2) 정보수집: 장애아동의 놀이에 대한 부족한 정보, 3) 대안 식별: 기존의 대안에 대한 목살과 갈수록 협소해지는 대안, 4) 증거에 대한 검토: 상상할 수 없는 상황, 5) 대안 중에서의 선택: 협소한 부차적 대안과 상황의 유연성 부족, 6) 행동하기: 행동 대신 포기하기, 7) 결정 및 결과 검토: 낮은 목표치지만 그마저도 이루지 못한 것이다. 본 연구의 결과는 장애아동과 부모는 놀이계획을 세울 때부터 놀이에 대한 목표치를 상당히 낮게 잡을 뿐 아니라 의사결정과정에서 매우 한정적인 선택을 하며, 행동 대신에 포기한다는 점을 보여준다. 이에 본 연구에서는 편의제도의 개선, 다양한 장애유형에 적합한 편의시설 제공, 장애아동의 놀이에 대한 다양한 정보 제공과 사회적 인식 개선, 놀이기구 이용 제한 완화에 대한 제언을 하였다.

주제어 : 장애아동, 놀이권, 역량 접근법, 의사결정, 우선 편의제도, 편의시설

* 서울대학교 사회복지학과 박사과정

** 서울대학교 사회복지학과 박사수료

I. 서론

현재 국내외적으로 아동의 놀 권리의 중요성이 대두됨에 따라, 이를 기본권 차원에서 보장하기 위해 각종 놀이 환경을 조성하기 위한 국가의 노력이 필요함이 강조되고 있다(BBC NEWS 코리아, 2022.05.05., THE STRAITSTIMES, 2020.12.07.). 우리나라의 『제2차 아동정책기본계획(20-’24)』에서도 아동에게는 무엇보다 놀이와 여가 활동이 중요함을 다시 한번 강조하고 있으며, 아동을 동반하는 가족을 우대하는 제도를 마련하는 등 친(親) 놀이 환경을 조성하기 위해 적극적인 노력이 필요함을 명시했다(보건복지부, 2020). 하지만, 놀이의 중요성과 필요성에 대한 사회적 공감대가 형성된 것에 반해 아직 여가 및 놀이 활동이 아동의 당연한 권리라는 사실은 제대로 인지되고 있지 않은 상황이다(국가인권위원회, 2018).

놀이의 중요성에 비해 그 권리가 제대로 인식되고 있지 않은 현실은 장애아동의 놀 권리에 있어서는 더욱더 그러하다. 장애아동의 놀이는 비장애아동과의 자연스러운 교류로 인해 사회적 관계 및 교육적 효과에도 긍정적이며(에이블뉴스, 2021.08.03.; King-Sheard & Mannello, 2017), 즐길 수 있는 놀이 자체는 재활 치료만큼의 효과도 있다(세이브더칠드런, 2023). 또한, 장애아동의 놀이는 장애아동과 가족 간 긍정적인 관계를 형성하게 해 주기에(유조안, 유민상, 차은호, 이아영, 오수미, 2020), 장기적인 관점에서 사회적 효용성도 있다고 할 수 있다. 하지만 이러한 놀이의 중요성에도 장애아동은 주로 놀이 환경보다는 치료나 병원의 환경에 더 오랜 시간 놓여 있기 때문에(세이브더칠드런, 2023), 장애아동은 장애인도 아동도 아닌 어느 곳에 속하지도 못한 채 보호의 대상 정도로만 생각되고 있는 것이 사실이다. 유조안 등(2020)은 장애아동에게 행복을 주는 구성 요소가 비장애아동에게 행복을 주는 요소와 다르지 않음에도, 장애아동의 ‘놀 권리’에 대한 부분이 교육·주거·환경·건강의 영역에 비해 강조되고 있지 못한 현실을 지적하기도 했다.

장애아동의 놀이 권리가 기본권적 차원에서 인식되고 있지 못하는 현실은 그를 보장하지 못하는 환경적 영향이 크다. Atkinson, Bond, Goodhall과 Woods(2017)는 장애아동이 보편적 놀이 환경에 접근하기 어려운 현실을 제시하며, 사회적 제도와 환경이 이를 실질적으로 보장해주지 못하는 사실을 밝힌 바 있다. 이에 우리나라에서도 장애아동의 경우 물리환경적 접근성과 사회적 인식의 문제 때문에 구체적인 계획 없이는 놀이 자체에 접근하기 어렵다는 것이 지적되고 있다(보건복지부, 2018). 놀이전문가들은 아동의 창의적이고 자연스러운 놀이를 위해 과도한 계획을 세울 필요가 없으며 일상 속에서 그대로의 놀이를 발견하면 된다고 주장하지만(THE STRAITSTIMES, 2020.12.07.), 장애아동은 계획 없이는 놀이에 접근할 기회조차 갖지 못하는 것이 현실이라고 할 수 있다. 아동이 놓인 환경과 상황은 그 이후의 삶에 대한 격차를 더 크게 발생시킬 수

있기에(Nussbaum, 2011), 아동 시기 놀이에 대한 격차를 발생시키는 지점을 발견하여 이를 구체적으로 해결하려는 적극적 노력이 필요하다고 할 수 있다.

최근 무장애통합놀이터, 무장애탐방로 등 유니버설디자인의 설계로 장애아동의 놀이에 대한 환경 조성을 개선하려는 노력이 이어지고 있지만, 아직 그에 대한 제도와 환경은 양적으로도 질적으로도 부족한 상태이다(노들장애인자립생활센터, 2020.09.22.). 국내 선행연구에서도 장애아동의 문화·여가 차원의 제도적 보장이 중요하다는 의견이 제시되기 시작했지만(안재진, 이아영, 이신혜, 2021; 유조안 외, 2020), 장애아동의 놀 권리에 집중하여 심층적으로 살펴본 연구는 소수에 불과하다. 노은호와 주혜영(2011)은 장애아동이 놀이에 있어 시공간적으로 제약을 받으며 한정된 환경만이 제시되는 것은 놀이권에 대한 차별이라 주장하며, 놀 권리가 보장받을 수 있는 선택지 자체가 충분히 제시되는 것이 중요하다고 강조하기도 했다. 따라서, 본 연구에서는 장애아동이 놀이에 대한 계획과 선택을 하는 의사결정과정 속에서 그 기회를 충분히 보장받으며 동등한 놀이의 권리를 실현하고 있는지 역량 접근법¹⁾의 관점으로 살펴보고자 한다. 이를 통해 장애아동이 놀이권을 보장받기 위해서는 어떠한 환경적 보장이 필요한지 살펴보고, 놀이의 권리를 제대로 보장받을 수 있는 제도적 근거를 마련해보고자 한다. 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 장애아동은 놀이에 대한 계획과 선택의 과정이 어떠한가?

둘째, 장애아동의 놀이 의사결정 단계에서 그 선택과 기회가 충분히 보장되는가?

셋째, 장애아동의 놀 권리를 보장하기 위해 필요한 역량 접근법에 기반한 제도는 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 장애아동의 놀 권리

1) 장애아동의 놀 권리의 정의 및 접근성 문제

아동에게 ‘놀 권리(right to play)’는 아동이 자유롭게 놀이하고 즐길 수 있는 당연한 아동의 권리 중 하나이다(Brooker & Woodhead, 2013). 놀이는 신체·사회·인지·감정·영적인 발달 전반에 필수적 구성요소로 아동 시기의 즐거움을 위한 필수적인 요소이며(King-Sheard & Mann

1) 역량 접근법은 개인의 역량에 따라 선택권이 달라지는 것이 아닌, 실질적 선택권이 동등하게 보장받기 위해 어떠한 자원이 필요한지 살펴보기에 유용한 이론적 개념이다(Laderchi, Saith, & Steward, 2003).

ello, 2017), 놀이를 통해 사회적 관계 형성과 자기표현의 기회 및 상상력과 창의성을 가지는 등의 긍정적 가치를 획득할 수 있다(Lester & Russell, 2010). 또한, 유조안 등(2020)이 아동에게 놀이는 부모와의 관계를 더 긴밀히 할 수 있는 중요한 방법이라 제시한 것과 같이, 아동에게 놀이 친화적인 환경을 조성해주는 것은 일상의 관계 속에서 아동 자신이 그 삶을 행복하게 느끼게 하는 긍정적인 영향도 있다. 이러한 놀이의 긍정적 가치 때문에 아동이 조기에 보편적 교육의 권리를 보장받아야 하는 것처럼, 일상 속에서의 놀이 환경도 권리 차원에서 보장받아야 함이 중요하게 강조되고 있다(BBC NEWS 코리아, 2022.05.05.). 『제2차 아동정책기본계획(‘20-’24)』에서도 놀이의 중요성을 강조하며, 이를 보장하기 위해 국가의 적극적인 노력이 필요함을 명확히 제시하고 있다(보건복지부, 2020). 즉, 아동의 놀 권리는 아동의 기본권적 측면에서 중요한 개념이며, 이를 위해 국가와 사회의 적극적인 노력이 강조된다고 할 수 있다.

장애아동의 놀 권리 또한 비장애아동의 그것과 다르지 않다. 2020년 세이브더칠드런의 장애아동의 삶의 질에 대한 연구에서는 장애아동이 행복감을 느끼는 삶의 질 요소가 비장애아동과 다를 것 없는 것으로 나타났으며, 놀이 및 문화 여가 차원의 권리가 보장되면 그로 인해 삶의 질이 더 향상될 수 있다는 것을 강조했다(유조안 외, 2020). 구체적으로, 장애아동에게는 놀이 자체가 놀이치료의 효과를 보일 수 있으며(세이브더칠드런, 2023), 사회적 관계 형성 및 교육적 효과도 발휘할 수 있다(에이블뉴스, 2021.08.03.). 이에 따라 장애아동에게도 일상생활 속 다양한 놀이환경이 제시되어야 한다고 주장되고 있지만, 아직도 장애아동은 재활치료나 교육이 더 강조되며 놀이에 대한 권리가 상대적으로 무시되고 있는 것이 현실이다(통합놀이터만들기네트워크, 2017).

이에 놀 권리는 일상 속에서 놀이 참여를 할 수 있는 기회 자체가 보장되는 것부터 시작되어야 한다는 주장이 제기된다(노은호, 주혜영, 2011; 세이브더칠드런, 2023; Atkinson et al., 2017). Lester와 Russell(2010)은 성별이나 사회경제적 지위 외에도 장애 자체로 인해 놀이에 대한 시공간적인 제약이 있을 수 있음을 제시하며, 장애가 있어도 시간과 공간에 구애받지 않고 놀이를 할 수 있는 기회가 보장되어야 함을 강조했다. 또한 IPA(International Play Association)의 보고서에서는 장애아동이 자유롭게 놀 수 있는 권리를 누릴 수 있도록 충분한 시간과 공간을 마련하여 장벽 자체를 제거하려는 노력 외에도 접근성을 증진시키기 위해 사전적으로 방안을 마련할 필요가 있다는 것을 주장했다(King-Sheard & Mannello, 2017). 이를 종합해보면, ‘장애아동의 놀 권리’는 놀이에 참여할 수 있는 ‘기회’ 자체가 보장되어야 하며, 놀이의 계획에서부터 실제 노는 것까지의 놀이의 과정이 권리로써 보장되어야 하는 것임을 알 수 있다.

이를 보장하기 위한 국가적, 제도적인 노력은 존재한다. 우리나라가 1989년 11월 20일 채택

한 「유엔아동권리협약(UN Convention on the Rights of the Child)」에서는 장애아동의 놀 권리에 대한 내용을 명확히 포함하고 있다. 제23조에서는 ‘장애아동의 전면적인 사회참여를 장려하는 동시에, 문화적 정신적 발전을 포함하는 여가 기회를 효과적으로 접근하고 제공받을 수 있도록 계획되어야 한다’고 명시하며, 놀이에 대한 ‘기회(opportunity)’와 ‘완전한 참여(full participation)’가 보장될 수 있도록 전방위적인 지원이 필요하다는 것을 강조한다. 또한, 「유엔장애인권리협약(UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities)」 제30조에서는 ‘장애인이 다른 사람과 동등하게 여가·문화·체육활동에 참여할 수 있도록 적절한 조치가 취해져야 함’을 제시하는데, 이러한 사회적 지원은 장애인이 ‘접근가능한 형태(accessible format)’로 이루어져야 함을 명시하고 있다. 즉, 두 가지 국제적 협약은 모두 장애아동이 비장애아동과 마찬가지로 놀이에 있어 동등한 권리가 있으며, 이러한 권리를 실현하며 완전한 참여를 보장할 수 있는 적합한 시스템이 만들어져야 함을 강조하고 있다고 할 수 있다. 하지만 이러한 제도적 장치들은 아직 선언적인 차원에서 머물고 있으며, 실천적이며 구체적인 방안들이 아직 부족한 상태에 놓여 있다(보건복지부, 2018).

2) 장애아동의 놀이 환경 및 놀이시설 우선 편의제도

장애아동의 놀 권리를 보장하는 통합적인 공간 중 대표적인 것으로 무장애통합놀이터를 예로 들 수 있다. 무장애통합놀이터는 장애의 여부가 아동의 놀이에서 격차를 발생시키지 않도록 하기 위한 것으로(소셜포커스, 2021.03.09.), 현재 국내에서는 서울어린이대공원의 ‘꿈틀꿈틀 놀이터’를 시작으로 지역사회 곳곳에 만들어지고 있다(대웅제약, 2023). 하지만 이는 전국 놀이시설 7만 9000여곳 중 23곳에 불과하며, 심지어는 이마저도 아파트 단지 안에는 단 한 곳도 없는 것이 현실이다(세이브더칠드런, 2023; 한국아파트신문, 2022.07.17.). 또한 장애아동과 비장애아동의 통합교육을 지향하고 있는 초·중등학교에서도 민간차원에서 만든 작은 규모의 통합놀이터가 소수 존재할 뿐 아직 제대로 된 무장애통합놀이터는 부재한 상황이다(노들장애인자립생활센터, 2020.09.22.). 장애아동과 비장애아동의 진정한 통합은 어려서부터 학교라는 공간에서 자연스럽게 이루어져야 하는 부분이지만, 아직 이를 위한 국가적 차원에서의 의무규정 및 시설 기준 또한 미비된 상태이다(에이블뉴스, 2021.08.03.).

장애아동이 일상생활의 자연스러운 공간에서 완전한 참여를 이루며 놀 공간이 부재하자, 장애아동의 놀이 공간을 통합적 공간이 아닌 분리된 형태로 만드는 모습도 나타났다. 보통 지역사회의 실내놀이터들은 비장애아동이 주류로 되어 만들어진 공간이기 때문에 장애아동과 보호자는 쉽게 접근하기 어려웠으며, 이러한 문제로 장애아동이 주류가 될 수 있는 장애아동만의 전용 실

내놀이터²⁾가 생기기 시작한 것이다. 또한, 발달장애아동만을 위한 세이브더칠드런의 놀이교사 파견사업도 있는데, 이는 통합적 환경이 아닌 가정이라는 곳에 개별 아동을 위한 놀이교사를 파견하는 방식이다. 이러한 분리된 공간에 대한 문제점을 인식하여 실내 공간에서 모두가 함께 놀 수 있는 놀잇감이 존재하는 무장애실내놀이터를 만들기 위해 ‘장애물없는생활환경시민연대’와 ‘아름다운재단’은 ‘2022 무장애 실내놀이터 지원사업’을 진행하고 있는데(아름다운재단, 2023), 이후 어떠한 모습으로 선보이게 될지 귀추가 주목되고 있다.

민간차원에서도 놀이 관련 우선 편의제도가 곳곳에 존재하고 있다. 대표적인 예로 놀이공원에서 장애아동에게 탑승의 우선순위를 주는 우선탑승제와 탑승예약제³⁾를 언급할 수 있다. 국내 대형 놀이공원인 E사와 L사 모두 우선탑승제 방식으로 장애아동에게 탑승 우선순위를 주는 편의제도를 운영했었지만, E사가 먼저 탑승예약제로 변경한 이후 2023년 3월 L사 또한 탑승예약제로 변경하였다. 두 편의제도 모두 장애아동에게 탑승의 우선순위를 주는 것은 맞지만, 탑승예약제로 바뀐 현 제도는 대기와 이동에 어려움이 있는 장애아동이 해당 예약 시간까지 또 대기해야 한다는 점과 예약한 기구의 탑승이 종료될 때까지 다른 기구의 예약이 불가하다는 점이 제한점으로 지적되고 있는 상황이다(에이블뉴스, 2020.07.31.). 반면, 우선탑승제는 장애아동과 보호자 1인까지만 우선순위 부여가 가능했다면, 탑승예약제는 동반 가족 3~4인까지 가능하기에 그에 대한 장점 또한 함께 제시된다. 장애아동의 놀 권리를 보장하는 공간 및 제도에 대해 정리한 표는 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 장애아동의 놀 권리를 보장하는 공간 및 제도

공간 및 제도의 성격	놀이시설 및 제도	내용	한계
통합적 형태	무장애 통합놀이터	장애의 여부가 놀이에서 격차를 발생시키지 않도록 모두가 즐길 수 있는 공간	전국에 23곳에 불과, 자연스러운 일상생활 속에서의 접근성 확보에 한계가 있음(주거공간, 학교 내 통합놀이터 부재)
	무장애 실내놀이터	장애 여부에 상관없이 함께 놀 수 있는 놀잇감이 존재하고, 모두가 접근 가능한 실내 놀이 공간	‘2022 무장애 실내놀이터 지원사업’의 일환으로 진행중, 현재 구체적으로 실현하려는 단계

- 대표적으로, 수원에 있는 발달장애아동전용키즈카페인 ‘위더스 D파크’와 용인시에 있는 자폐성장애 아동을 위한 키즈카페인 ‘Coffee&jump’를 그 예로 들 수 있다.
- 우선탑승제는 줄을 서기 어렵거나 기다리는 것이 어려운 장애인들을 위해 마련된 제도로, 놀이기구 주 출입구에서 간단히 복지카드를 보여주면 바로 탑승할 수 있는 제도이다. 반면 탑승예약제는 놀이기구를 탈 시간을 예약한 후, 다른 곳에서 대기하다가 예약된 시간에 다시 가서 놀이기구를 탑승하는 제도이다(웰페어뉴스, 2020.07.31.).

공간 및 제도의 성격	놀이시설 및 제도	내용	한계
분리적 형태	장애아동 전용 실내놀이터	장애아동과 보호자가 쉽게 접근 가능하며, 눈치 보지 않고 편히 놀 수 있는 공간	비장애아동과 교류할 수 없는 형태, 통합적 환경을 지향하는 사회적 지향점과 반대
	장애아동 놀이교사 지원사업	발달장애아동의 가정으로 놀이 교사를 파견하는 사업	비통합적 놀이 환경, 개별적 놀이 지원
통합적 공간에서의 편의제공 형태	놀이공원의 우선탐승제와 탐승예약제	장애아동에게 놀이기구에 대한 탐승 우선권을 부여함으로써 편의제공을 하는 형태	우선탐승제는 장애아동과 보호자 1인만 우선권 부여 가능, 탐승예약제는 대기과 이동에 어려움이 있는 장애아동은 해당 예약시간까지 다시 대기해야 하는 어려움이 존재하며, 대기 시간 동안 다른 기구 예약은 불가

2. 놀 권리에 대한 역량 접근법

1) 누스바움의 역량 접근법

역량 접근법(capability approach)은 인간의 삶의 질이 기본적인 품위(decency)를 보장하고 있는지 살펴볼 수 있는 사회정의에 관한 이론이다(Nussbaum, 2011; Robeyns, 2005). 아마르티아 센(Amartha Kumer Sen)과 함께 역량 접근법(capability approach)을 주장해 온 마사 누스바움(Martha Nussbaum)은 인간의 삶의 질을 구성하고 있는 중요한 요소인 역량(capabilities)⁴⁾이 인간의 존엄성을 실현하며 최저 수준 이상으로 보장받을 수 있어야 함을 강조했다(Nussbaum, 2003). 이를 위해 사회는 사람이 기본적인 권리를 향유하며 평균적으로 잘 살기 위해, 그리고 총체적으로 잘 살기 위해 어떠한 것들을 보장해야 하는지 끊임없이 살펴보아야 한다고 누스바움은 주장한다.

역량 접근법에서는 누구나 선택의 기회가 실제로 보장될 수 있는 실질적 자유(substantial fre

4) 역량은 내적역량과 결합역량으로 나누어 살펴볼 수 있다. 내적역량은 어떤 사람이 그 사람을 둘러싸고 있는 정치·사회·경제 등의 환경과 상호작용하며 길러지는 계발되거나 훈련되는 개인의 능력 및 기능적 특성을 말하는 것으로, 고정된 것이 아닌 역동적인 사람의 상태를 뜻한다. 결합역량은 이러한 내적역량에 기능을 자유롭게 선택할 수 있는 정치·사회·경제적인 상황을 더한 것으로 정의할 수 있다. 결합역량은 내적역량을 생성하지 않은 채로 생성되지 않기 때문에 두 가지는 연결되어 있는 개념인 것이다. 즉, 역량 접근법에 의하면 사회는 두 역량 중 어느 하나만 생성하지 않으며, 시민이 내적역량을 끊임없이 계발할 수 있도록 교육에 힘쓰는 동시에, 여러 제도를 통해 결합역량이 보장될 수 있는 환경을 만들어야 한다(Nussbaum, 2011).

edom)를 강조한다(Laderchi et al., 2003). Nussbaum(2011)은 선택 가능한 모든 기회의 집합체인 역량이 자유롭게 선택하고 행동할 수 있도록 보장되어야 한다고 주장했다. 한 사람의 고유 역량이 정치·사회·경제적 환경과의 조합으로 만들어지는 기회와 자유가 바로 실질적 자유로, 이를 결합역량이라 정의하기도 한다. 사회적으로 불평등하거나 부정의한 상황이 존재하여 실질적 자유가 보장되지 않는 결과를 역량 실패(capability failures)라 칭하는데, 역량 접근법에서는 역량 실패가 존재하지 않도록 사람들의 역량이 기본적인 수준에서 보장되어야 함을 중요하게 제시한다.

실질적 자유가 진정으로 보장받기 위해서는 여러 기회에 대한 모든 선택지가 제대로 제시되어야 한다(Nussbaum, 2003). 이는 선택이라는 것이 어떠한 기회를 자신이 누리지 않을 권리 또한 보장되는 것을 의미한다. Sen(1999)은 실질적 자유가 결여되는 것은 궁핍한 삶의 조건(굶주림, 질병, 비위생적인 환경 등)과 밀접하게 연관되어 있다고 제시했는데, 이와 같이 삶의 조건이 궁핍한 상태에서는 진정한 선택이 이루어질 수 없기 때문이다. 예컨대, 자신이 음식을 먹지 않겠다는 선택도 기본적인 경제적 여건이 만족된 상태에서 자유롭게 한 끼를 먹지 않는 것과, 궁핍한 상태에서 먹지 않는 것은 엄연히 다른 형태의 선택이다. 따라서 선택하지 않아도 될 기회 자체가 모든 선택지에서 제시된 상태에서의 선택이 진정한 실질적 자유⁵⁾의 달성인 것이다.

또한 실질적 자유를 평등하게 보장하기 위해 국가는 필요한 자원을 모색하여 최저수준 이상의 보장을 해야 하며, 이를 위한 촉진적 환경이 조성되어야 한다고 강조한다(Laderchi et al., 2003). 개인의 내적역량은 비교적 만들어지기 용이할 수 있지만, 내적역량에 맞게 기능할 수 있는 선택의 기회의 총합인 결합역량은 손쉽게 만들어지는 것이 아니기 때문이다(Nussbaum, 2011). 역량을 증진하는 것은 결과적으로 실질적인 자유를 보장할 수 있는 영역 자체를 넓히는 것이기에, 국가는 총체적 결합역량을 증진시키기 위해 사회적 보장성(security)을 강화할 필요성이 있다고 할 수 있다.

이와 같이 사회적 보장성이 강조되는 이유는 역량의 역동적인(dynamic) 특성 때문이다. Alkire와 Deneulin(2009)은 이전에 경험했던 선택적 상황들이 다음 선택을 하는 것에 영향을 주기에

5) 실질적 자유는 개인이 가진 개별적 특성에 따라 기본적인 권리 획득의 여부가 달라지면 안 되는 것을 강조한다. 내적역량 자체는 정치·사회·경제적 환경과의 상호작용을 강조하기에 사회적 지원이 있어도 개별적으로 놓인 환경 특성에 따라, 혹은 개인이 가진 내재적 개별 특성에 따라 달라질 수 있다. 하지만 Nussbaum(2011)은 인간의 존엄성을 위해 인간이 선택하고 행동할 수 있는 실질적 자유인 결합역량이 최저 수준 이상으로 보장되어야 한다고 주장했다. 이는 한 개인의 기본 권리가 개인의 타고난 능력에 비례하는 것이 아닌, 모든 사람이 기본적 권리를 동등하게 가질 수 있도록 존중하며 실질적 자유가 제대로 보장되어야 함을 뜻하는 것이다.

현재의 역량은 미래의 역량을 결정짓는 역동성을 가지고 있다고 설명했는데, 이러한 역량의 역동적인 특성 때문에 사회적 보장성이 강조된다고 할 수 있다. Nussbaum(2011) 또한 ‘오늘’의 역량뿐만 아니라, ‘내일’도 역량이 있을 것이라는 그러한 기대를 줄 수 있는 안정적인 사회적 보장이 이루어져야 함을 주장한 바 있다. 즉, 실질적 자유는 사람이 가진 내적역량 뿐만 아니라 사람이 놓인 정치·사회·경제적 상황에서 그 선택을 가능하게 하는 기반 자체가 보장되어야 하며, 이로 인해 지금 당장의 현실을 넘어 미래에도 믿고 의지할 수 있는(선택을 언제든지 자유롭게 할 수 있는) 역량 보장(capability security)이 이루어져야 하는 것이다(Nussbaum, 2011).

2) 역량 접근법에서의 놀 권리

역량 접근법에서 동등한 기본적인 권리를 보장하기 위해 사회적 보장성을 갖추려면, 사회에서 는 어떠한 역량을 최저수준 이상으로 보장해야 하는지 여러 역량 중 가치 있는 역량을 평가하고 가려낼 필요가 있다. 이 때문에 역량 접근법에서는 윤리적이고 가치 판단이 들어갈 수 있는 질문을 피하지 않고 핵심적으로 드러내며, 사회에서 집중적으로 관심을 쏟아야 하는 10대 핵심역량⁶⁾을 적극적으로 내세웠다(Nussbaum, 2011). “놀이(play)”는 그 10대 핵심역량 목록 중 하나로, Nussbaum(2011)은 모든 국민이 “웃고 놀 줄 알아야 하고 여가를 즐길 수 있어야 한다(Being able to laugh, to play, to enjoy recreational activities)”고 주장했다. 놀이는 자유롭게 상상력을 확대할 수 있는 역량 중 하나로, 인간이 인간답게 살기 위해 필수불가결한 핵심역량이라 제시된 것이다. 즉, 역량 접근법에 따르면 놀이는 인간의 존엄성을 보장하며 품위 있는 삶을 살 수 있게 하는 실질적 자유의 주요 핵심 영역이며, 정부가 국민의 삶의 질을 향상시키기 위해 최저 수준으로 보장해야 하는 필수적인 핵심 목록 중 하나라고 할 수 있다.

이러한 핵심역량을 보장하기 위해 역량 접근법에서는 정부의 역할을 무엇보다 강조한다. 인간은 모두가 동등한 존재이기에, 정부는 제도 설계에 있어 상대적으로 역량이 취약할 수 있는 장애인, 노인 등 사회적 약자의 역량을 지원할 수 있는 방안을 함께 고려해야 한다는 것이다(Nussbaum, 2011). 이와 같이 역량 접근법은 인간이 동등하게 기본 권리를 보장받으며 가치 있는 삶을 살 수 있도록 선택을 자유롭게 하고 행동할 수 있는 총체적인 결합역량적 접근이 필요하다고 주장한다(Robeyns, 2005).

⁶⁾ Nussbaum(2011)이 제시한 10대 핵심역량은 생명(life), 신체건강(body health), 신체보전(bodily integrity), 감각·상상·사고(senses, imagination, and thought), 감정(emotions), 실천이성(practical reason), 관계(affiliation), 인간 이외의 종(other species), 놀이(play), 환경 통제(control over one's environment)이다.

역량접근법은 유용한 정책 평가의 도구이자, 개선의 방향을 제시할 수 있는 지침의 역할 또한 가능한 이론적 개념이다(Nussbaum, 2011; Robeyns, 2005). 이에 핵심역량으로 제시된 놀이의 권리가 장애아동에게는 제대로 보장되어 있는지 역량 접근법을 적용해보려 한다. 놀이의 의사결정 과정을 살펴보면 장애아동이 놀이 환경에서 선택을 자유롭게 하고 행동할 수 있는 자유가 보장되고 있는지 살펴볼 것이며, 이를 통해 장애아동의 놀 권리를 보장하기 위해 필요한 정책적·실천적 논의를 해보고자 한다.

3. 분석의 틀: 장애아동의 놀이계획 과정과 의사결정과정의 7가지 단계⁷⁾

장애아동과 가족은 놀이에 대해 계획하고 결정하는 데 있어 어려움을 가지고 있기에(노은호, 주혜영, 2011), 이를 ‘의사결정과정’의 맥락에서 살펴보는 것이 필요하다고 할 수 있다. 의사결정(decision making)은 여러 대안 중에서 원하는 결과를 얻기 위해 수행하는 과정으로(Eisenfuhr, 2011), 장애아동과 가족이 놀이에 대해 계획하고 결정하는 데 있어서도 필수적으로 거치는 과정이다. 미국 매사추세츠 대학(University of Massachusetts)은 효과적인 의사결정과정의 7가지 단계를 제시했는데, 계획에서부터 결정에 이르기까지 세부적인 의사결정 단계를 나타내고 있어 놀이에 대해 검토하고 결정하는 과정에 적용하기 용이하다. 이 7가지 단계는 ①결정사항에 대한 식별(identify the decision), ②정보수집(gather information), ③대안 식별(identify alternatives), ④증거에 대한 검토(weigh the evidence), ⑤대안 중에서의 선택(choose among alternatives), ⑥행동하기(take action), ⑦결정 및 결과 검토(review your decision)으로 나뉜다(University of Massachusetts, 2023).

각 단계의 세부 내용을 살펴보면, ①결정사항에 대한 식별 단계에서는 무언가 결정을 내려야 한다는 것을 깨닫고, 내려야 할 결정의 성격을 명확하게 정의하는 단계이며, ②정보수집 단계에서는 결정을 내리기 전에 필요한 정보, 특히 최상의 정보를 얻기 위해 여러 가지 정보를 수집하는 과정이다. 이 단계에는 내부에서 얻는 정보 외에도 온라인, 책, 타인에 의한 정보 등의 외부 작업에 의한 정보가 모두 포함된다. ③대안 식별 단계에서는 정보를 수집하면서 몇 가지 가능한 행동 경로 또는 대안을 식별하는 것으로 상상력과 추가 정보를 사용하여 새로운 대안을 구성할 수도 있으며, 가능하고 바람직한 모든 대안을 나열한다. ④증거에 대한 검토 단계는 수집된 정보와 감정을 이용하여 각각의 대안을 끝까지 수행한다면 어떨지 상상해보는 과정이다. 각 대안을 사용하여 1단계에서 확인된 요구 사항이 충족되거나 해결되는지 평가하고, 특정 대안, 달성 가능

7) 해당 의사결정과정의 분석틀에 대한 핵심 및 분석 초점에 대한 상세 정리 표는 별도 첨부

성이 더 높은 것으로 보이는 대안을 선호하게 된다. 이후 가치 체계에 따라 대안을 우선순위에 따라 배치할 수 있다. ⑤대안 중에서의 선택은 모든 증거를 비교해 본 후에 자신에게 가장 적합한 것으로 보이는 대안의 조합을 선택하는 것이며, ⑥행동하기 단계에 따라 실제로 결정한 대안에 대해 실행한 후, ⑦결정 및 결과 검토의 마지막 단계를 거치게 된다. 이 단계에서는 결정 결과를 고려하고 식별한 요구 사항이 해결되었는지 여부를 평가하는 것으로, 결정이 식별된 요구 사항을 충족하지 못한 경우 프로세스의 특정 단계를 반복하여 새로운 결정을 내릴 수 있다. 예를 들어, 더 상세하거나 다소 다른 정보를 수집하거나 추가 대안을 탐색할 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 자료수집 방법

본 연구는 장애아동의 놀 권리에 주목하여 놀이계획에 대한 의사결정의 전반적 과정을 역량적인 접근으로 살펴보기 위한 것으로, 기존에 놀이권에 관해 심도 있게 탐색된 바 없다는 점에 비추어 탐색적 차원의 질적연구를 수행하였다. 본 연구에서는 연구목적에 대한 사례를 풍부하게 제시할 수 있는 참여자를 의도적으로 표집(purposive sampling)하였으며(Patton, 2015), 장애아동의 연령 기준은 유치원 및 초등학교의 제도권 교육이 시작되는 연령을 고려하여 만 6세 이상, 그리고 「유엔아동권리협약」과 「장애아동 복지지원법」에서 아동의 기준으로 보는 18세 미만을 그 대상으로 하였다. 또한, 놀이에 대한 전반적인 환경 및 제도에 대한 맥락을 함께 살펴보는 것이 중요하다는 판단 하에, 장애아동 당사자가 아닌 함께 놀이 환경에 노출되는 장애아동의 부모를 인터뷰 대상으로 정하였다. 무엇보다, 놀이 환경에 대한 우선 편의제도에 대해 구체적으로 살펴보기 위해 놀이동산의 우선탑승제 혹은 탑승예약제를 1회 이상 경험해 본 참여자로 한정하였다. 위 기준에 따라 장애인부모연대, 장애인부모회, 특수학교 학부모 커뮤니티에 모집공고를 내었으며, 장애아동의 성별, 연령, 장애유형, 학교형태(특수학교/특수학급)를 최대한 다양하게 고려하여 장애아동의 부모 10인을 참여자로 선정하였다. 심층인터뷰에서는 현재 장애아동이 어떠한 놀이 환경에 놓여 있으며, 놀이에 대한 욕구 및 권리를 얼마나 실현하고 있는지에 대해 살펴보았다. 연구참여자들의 기본 인적 정보는 다음 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 연구참여자 인적정보

참여자	자녀 장애유형	연령	성별	학교형태 (특수학교/특수학 급)	휠체어 이용 여부	가족구성원
참여자1	지적장애	만 12세	여	특수학교	X	부모, 오빠, 장애아동
참여자2	자폐성장애	만 8세	남	특수학급(통합)	X	부모, 장애아동
참여자3	자폐성장애	만 9세	남	특수학급(통합)	X	부모, 장애아동
참여자4	뇌병변장애	만 16세	남	특수학교	O	부모, 누나, 장애아동
참여자5	지적장애	만 9세	남	특수학교	△	부모, 장애아동
참여자6	자폐성장애	만 10세	여	특수학급(통합)	X	부모, 오빠, 장애아동
참여자7	뇌병변장애	만 8세	남	특수학교	O	부모, 장애아동
참여자8	자폐성장애	만 9세	여	특수학교	X	부모, 장애아동, 여동생
참여자9	지적장애	만 10세	여	특수학교	X	부모, 오빠2, 장애아동
참여자10	뇌병변장애	만 9세	남	특수학교	O	부모, 장애아동, 남동생

장애아동이 놓인 놀이 환경과 연관된다고 생각한 학교 형태, 휠체어 이용 여부, 가족구성원을 함께 표에 기재하였으며, 참여자 5의 경우에는 지적장애가 주 장애이지만 보행상 장애가 함께 있어 휠체어를 이용할 때도 있다고 진술한 내용을 참고해 휠체어 이용여부를 △로 표시하였다. 사전에 연구에 대한 상세 내용이 담긴 설명문과 동의서에 자발적으로 참여 동의를 한 참여자만 인터뷰를 진행하였으며, 심층인터뷰는 1인당 1시간에서 1시간 30분 소요되었다. 인터뷰가 진행된 2023년 7월 말에서 8월 초가 여름 방학 기간이었기에 부모들의 돌봄 스케줄을 감안하여 화상 플랫폼인 ZOOM을 이용하여 비대면으로 인터뷰를 하였으며, 대면 인터뷰를 희망한 참여자 1인만 대면 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰에서는 선행연구 검토와 더불어 동료 연구진과 상의하여 작성한 반구조화질문지를 이용하였으며,⁸⁾ 장애아동의 놀이에 대한 욕구, 접근성 등을 반영하여 전반적인 놀이 계획 과정에 대해 질문하였다. 모든 인터뷰 과정은 참여자의 동의하에 녹음하였으며, 인터뷰 내용의 왜곡을 방지하기 위해 인터뷰 직후 전사록으로 남겼다. 질적연구에서는 참여자들의 경험이 왜곡되지 않도록 최대한 엄격성이 확보되어야 하기에(Spencer, Ritchie, Lewis, & Dillon, 2003), 인터뷰 직후 연구자는 맥락 파악에 필요한 부분과 참여자들의 비언어적 표현 등을 메모로 남겨 연구자의 주관적 해석을 피하려 했다. 또한 질적연구 경험이 있는 동료 연구진과의 토론을 통해 분석결과에 왜곡된 것이 없는지 교차 검증을 하고자 했다.

8) 반구조화질문지는 별도 첨부

2. 분석방법과 분석틀

수집된 자료는 질적연구의 주제분석(thematic analysis) 방법 중 하나인 연역적 주제분석법(ramework analysis)을 활용하여 분석하였다. 연역적 주제분석법은 응용정책연구에 주로 쓰이는 방법으로 특정 상황과 환경에서 벌어지는 일을 설명하고 해석하는 데 적합하다(Srivastava & Thomson, 2009). 또한 본 방법은 수집된 자료를 선행연구에서 기반한 이론적 틀(ramework)에 기반하여 분석하는 것으로, 개인이 놓인 환경 안에서 일어나는 개별사례의 경험들을 구조화된 단계에 따라 체계적으로 분석할 수 있다는 장점이 있다(Spencer et al., 2003). 본 연구의 분석틀은 효과적인 의사결정과정의 7가지 단계로(University of Massachusetts, 2023), 장애아동은 제한적인 놀이 환경 속에서 연속적인 선택 과정을 거쳐야 한다는 어려움의 문제가 제기된 선행연구(노은호, 주혜영, 2011)에 기반하여 놀이의 계획 및 실행 과정의 전 단계의 프로세스를 의사결정과정의 7가지 단계의 틀에 따라 각각의 주요 내용을 도출하였다.

IV. 분석결과

1. 결정사항에 대한 식별: 낮은 목표치와 한정된 놀이로 인한 경험 중심의 결정

의사결정과정의 첫 번째 단계는 어떤 놀이를 할지, 장애아동과 가족이 함께 목표를 정하는 ‘결정사항에 대한 식별’ 단계이다. 목표라고 해서 거창한 것이라기보다는 장애아동이 하고 싶은 놀이의 정의와 범위의 대략적인 상을 그려보는 단계로 볼 수 있다. 인터뷰 결과 대부분의 연구참여자들은 놀이와 관련하여 계획하는 첫 번째 단계에서 목표치 자체를 낮게 잡는 것으로 나타났다. 놀이동산에 가는 계획을 잡더라도 여러 가지 기구를 탈 생각은 애초에 하지 않고, 오히려 한두 가지라도 누리고 오거나 구경하는 것만으로 목표를 설정하기도 하였다.

*우리 아이는 놀이동산을 1년에 한 번 갈까 말까 하죠. 비장애아이 같은 경우는 아침
오픈해서 폐장할 때까지 12시간을 거기서 놀아도 지치지 않고 하루만 자면 괜찮겠죠.
하지만 제 아이는 거기서 3시간만 있어도 애가 휠체어에 계속 앉아 있어야 하니 진이
빠져서 하루종일은 못 있죠. 힘들게 큰 맘 먹고 갔는데, 그거 하나 태워보고 싶은데 배
려를 받지 못하면 속상해요. 아이들은 마지막에 불꽃 퍼레이드까지 다 보고 뽕뽕 뛰
어다니다가 오겠지만, 우리 아이는 한두 개 타고 오는 거죠(참여자 4).*

놀이동산에 가면 뭐 하나 두개 정도 타면 그날은 끝나겠구나라는 생각을 하죠. 근데 OO랜드, △△랜드는 사실 아침부터 저녁까지 종일 놀아야 재미있는 곳이고, 그만큼 비싸기도 한 곳이잖아요. 나는 두 개 이용하려고 가는 거죠. 그리고 하루 종일 있는 것도 아니고요(참여자 9).

정 안 될 경우에 만약에 너무 심하게 아이들이 기다리는 걸 힘들어 하는 경우에는 그냥 과자나 밥만 먹고 한 번 구경만 하다가 오자 이것까지도 생각하죠(참여자 8).

보통 놀이동산에 가면 아이들은 최대한 많은 시간 동안 최대한 많은 놀이기구를 타고 오려고 할 것이다. 하지만 장애아동의 부모는 자녀와 놀이동산에 가는 것을 하루 종일 보낼 즐거운 공간으로 인식하지 않고, “계속해서 장애에 대해 증명”(참여자 9)해야 하는 곳으로 생각했다. 한 부모는 놀이동산을 즐거운 놀이 공간으로 생각하지 않고 아이의 놀이 경험을 위해 힘들더라도 가야 하는 “관문”(참여자 10)이라 언급하기도 했다. 그 관문을 통과하기 위해서는 철저한 계획만이 살 길이었다. 자녀의 장애 특성을 감안하여 집에서부터 놀이동산에 가는 시간을 계산하여 계획을 세우거나 놀이동산에 가서 탈 놀이기구 종류, 간식 종류와 간식 시간 등의 동선도 철저히 계획하였다.

우리 아이들은 일단 모든 경험이 다 부족하잖아요. 놀이에 나서는 것도 모든 것들이 다 관문 같은 거거든요. 다 처음 경험해 보는 거기 때문에 우선 일단 너무 걱정이 되죠. 놀이동산에 휠체어를 밀고 갈 수 있는 공간도 마련이 잘 안 되어 있고, 경사로가 없고 계단만 있는 곳도 있는데... 일단 너무 처음 문턱에서부터 막히니까 아이들이 못 들어가 는 거잖아요(참여자 10).

발달장애의 특성 때문에 저는 이동할 때부터 사실 시간적인 것도 계산을 해요. 아이가 차량을 타고 이동하면서 스트레스를 받지 않는 시간이라든지 사람들이 밀집되는 시간대를 피한다든지요(참여자 9).

미리 그 전날 아이 아빠와 계획을 짰어요. 아이가 탈만한 걸 몇 개 골라놓고, 기다려야 하는 시간이 생기면 아이가 힘들지 않게 아이스크림 먹기, 과자 먹기 등 그거 파는 데 몇 군데 이제 다 찾아놓고. 여기서 또 안 될 경우에는 여기 햄버거 집 가서 아이스크림 먹자. 그렇게 미리 동선 짜서 가죠(참여자 8).

장애아동의 부모는 놀이에 나서는 것이 장애에 대한 증명의 연속이자 관문 같은 것임에도 나서려는 이유는 간단했다. 다른 비장애아동의 부모와 마찬가지로 “남들이 하는 건 다 해주고 싶은

마음”(참여자 4)이 있기 때문이다. 또한, 장애아동에게 놀이는 “치료이자 교육”(참여자 1~참여자 9)이라는 것을 모든 부모들이 일관되게 진술하였다. 특히 부모-장애 자녀, 장애 자녀-비장애 형제 간의 관계에 있어서도 놀이는 긍정적인 역할을 한다는 것을 강조했다.

사실 집에 있으면 엄마가 아이를 아무래 챙긴다 해도 방치를 할 수밖에 없잖아요. 근데 놀러 나가 보면 애한테 더 집중해서 케어를 할 수가 있고, 애가 좋아하는 거를 더 많이 알 수가 있더라고요(참여자 5).

(집에서는) 이제 큰 아이가 장애가 있는 동생에게 “시끄러워, 그 얘기 좀 그만해”라고 하면서 많이 힘들어 하기도 해요. 그런데 놀이동산 같은 특정 장소를 가면 그럴 때 약간 좀 이런 관계가 빛을 발하는 것 같아요. 놀이기구를 탄다거나 그럴 때는 진짜 갑자기 세상에 둘도 없는 관계가 나오고 그러더라고요(참여자 6).

역량 접근법을 주장해온 Nussbaum은 “놀이(play)”를 모든 국민들이 즐길 수 있도록 필수적으로 보장되어야 하는 주요 10대 핵심역량으로 제시했다(Nussbaum, 2011). 이러한 놀이의 가치는 장애아동에게도 마찬가지라고 할 수 있다. 역량 접근법에서는 이러한 기본적 가치를 달성하기 위해서는 선택과 기회가 제대로 보장되는 실질적 자유가 보장되어야 함을 주장한다(Laderchi et al., 2003). 하지만 부모들은 장애 자녀의 놀이에 대한 계획 및 구체적인 선택을 아이의 욕구에 맞춰 자유롭게 정하는 것이 아닌, 자녀의 장애특성에 맞춰 기대 목표를 낮춰 정하고 하루의 일정과 동선을 정하며 철저히 고정적인 계획을 세우는 등 한정적인 선택만 할 뿐이었다. 역량 접근법에서는 기본 권리를 동등하게 실현하기 위해 촉진적 환경이 보장되어야 함을 강조했는데(Nussbaum, 2011), 현재의 놀이 환경이 장애의 개별적 특성을 모두 포괄하지 못하고 있는 현실을 보여주는 것이라 할 수 있다. 과거에 선택했던 경험들은 현재의 선택 과정에 영향을 주기에(Alkire & Deneulin, 2009), 그동안의 놀이 환경 속에서 어려움을 겪어왔던 부모들은 놀이에 대한 목표치 자체를 낮출 수밖에 없었던 것이다. 즉, 부모는 놀이에 나설 것을 계획하면서 그에 대한 총체적 환경이 보장될 것이라는 결합역량에 기대하기보다는 자신이 그동안 장애 자녀와 함께 사회적 상황 속에서 경험하며 축적해 온 자신만의 전략인 내적역량만을 믿고 그에 의지하는 모습을 대체적으로 보였다.

2. 정보수집: 장애아동의 놀이에 대한 부족한 정보

두 번째 단계인 ‘정보수집’ 단계에서는 의사결정을 위해 내부 혹은 외부의 여러 가지 정보를 수집하고 종합하는 과정이다. 아동과의 놀이를 계획하는 수단으로 정보수집을 하기 위해 주로 하는 것은 바로 ‘검색’일 것이다. 놀이에 대한 정보는 매우 다양하고 방대해서 정보를 잘 찾는 것도 좋은 놀이를 정하는 중요한 수단이 된다. 이처럼, 여러 가지 정보 중에서 하고 싶은 놀이를 결정하는 것도 큰 일 중의 하나이다. 흔히 부모들은 자녀와의 놀이 계획을 위해 그동안 해왔던 경험들을 머릿속으로 정리하거나, 여러 웹사이트에서 다양한 키워드로 검색하여 정보를 수집하거나, 주변에 먼저 경험한 사람들에게 물어보는 등의 과정을 겪는다. 그러나, 장애아동과 가족의 경우 이용할 수 있는 놀이 수단에 대한 정보 자체가 부족하기 때문에 정보수집의 과정에서도 여러 가지 어려움을 겪고 있었다.

이 과정에서 장애아동을 대상으로 한 부족한 정보로 인해 장애아동과 가족은 실제 놀이 현장에 가서 새로운 정보를 얻게 되는 경우도 많이 있었다. 한 인터뷰 참여자의 경우, 놀이동산의 장애인 우선 편의제도인 우선탑승제나 탑승예약제가 있는 줄도 모르다가 놀이동산에 가서 알게 된 경험도 공유하였다. 하지만 이 또한 매표소에서 표를 살 때 이에 대한 정보를 적극적으로 안내해주거나, 바로 그 장소에서 신청을 해주는 시스템이 아니었다. 놀이동산에 우선 편의제도가 존재하고 있었지만 그에 대한 정보는 장애아동과 그 가족의 개별적인 몫으로 돌아가고 있었다.

아이랑 놀이기구를 타려고 줄 서 있는데, 그 옆에 이렇게 팻말이 있더라고요. 장애인 우선 탑승제 그렇게 써 있고 그래서, 이거는 뭐냐고 직원한테 물어봤더니 장애인인지 증명하면 먼저 탑승할 수 있다고 하더라고요. (중략) 이거는 ‘왜 아무도 말을 안 해주지?’ 이렇게 생각했는데 이제 아는 사람들은 알고 있고, 모르는 사람은 잘 모르고 있고 그러더라고요. 저도 그때 직원이 말해주서 아 이런 게 언제부터인가 생겨서 이렇게 하는구나 알게 됐어요(참여자 8).

OO월드에 가서 탑승예약제가 있는 걸 알게 되었는데 그제서야 인터넷 검색을 막 했죠. 검색하니까 거기 안내 데스크 이런 데를 가라고 하더라고요. 서비스 데스크가 어디 있는지도 불분명해가지고 지도를 봤는데도 잘 모르겠고. 우리 아이들은 티켓 끊을 때 장애 여부를 확인할 수 있으니까 아예 티켓 끊을 때부터 좀 그걸 확인해서 더 첨부시켜 주면 좋을 것 같아요(참여자 7).

부모들은 주로 현장에 가서야 자세한 정보를 획득할 수 있었다. 탑승예약제의 경우에는 우선 탑승제와는 달리 미리 장애에 대한 증명을 한 후 또 다른 서비스데스크에서 신청을 해야 하는 절차가 있었던 것이다. 부모들은 신청 방법을 위해 현장에서 인터넷 검색을 하는 절차를 거쳤으며, 다시 한번 서비스데스크로 가서 장애 여부 및 정도에 대해 증명하는 절차를 거쳤다. 이러한 정보들은 결국 “이용하지 않으면 모르기 때문에”(참여자 5), 그간의 경험에 기반하여 정보를 획득하고 있거나 주변 장애아동의 가족을 통해 정보를 얻은 사람만이 편의제도를 적극적으로 이용할 수 있었다. 즉, 개인의 검색 능력, 주변 인적자원을 통해 빠른 정보 입수가 가능한 개개인의 내적역량에 따라 놀이 환경이 달라질 수 있는 것이다. 역량 접근법에서는 개별적으로 가진 내적역량에 따라 환경적 상황이 달라지게 될 경우, 그 상황에 따라 누군가는 기본적인 권리에 동등하게 도달할 수 없게 되기에 자유롭게 선택하고 행동할 수 있는 기회의 총합인 결합역량이 보장되어야 함을 강조한다(Laderchi et al., 2003; Nussbaum, 2011). 이와 같이 장애아동은 개개인이 가진 정보에 따라 놀이의 권리를 실현할 수 있는지 여부가 달라졌다. 또한 정보를 수집하는 과정도, 그 정보를 행동으로 옮기는 과정도, 장애의 개별적 특성에 대해 적극적으로 개인이 증명해야 하는 과정의 연속이었다.

탑승예약제의 정확한 절차는 사실 이용하지 않으면 모르죠. 매표소에서 고객센터를 찾아가는 것도 사실 불편해요. 여러번 물어봐서 겨우 고객센터 찾아가면 복지카드를 또 보여주고 또 서류를 작성해서 동의를 받아야 해요. 탑승예약제를 이용하는 절차에 대한 정확한 정보도 현장에 가봐야 아는거더라고요. OO랜드에 갔을 때 서류 신청을 받으면 서 아이가 증증이나 경증이나에 따라서 이렇게 탈 수 있는 게 있고, 또 타지 못하는 놀이기구에 대해 확인하더라고요. 아이가 걸을 수가 있냐요, 설 수가 있냐요 이런 걸 물어보시는 거예요(참여자 5).

3. 대안 식별: 기존의 대안에 대한 묵살과 갈수록 협소해지는 대안

세 번째 단계인 ‘대안 식별’ 단계에서는 정보수집을 통해서 얻어진 내용들을 토대로 몇 가지 놀이에 대한 방안을 추리는 과정이다. 인터뷰에 참여한 한 장애아동의 가족은 기존에 있었던 놀이 대안마저도 이웃의 반대로 인해 사라진 경험을 공유하였다. 부족한 정보로 인해 선택할 수 있는 대안 자체가 부족한데, 그 대안을 실현하는 것도 어려워 점점 그 대안의 범위는 협소해지게 되었다. 자녀의 학교 친구와 동반하여 함께 놀러 간 한 참여자는 장애아동의 장애 정도에 따라 탈 수 있는 놀이기구가 달라져 곤란했던 경험을 토로하며, 이러한 경험을 한 학교 친구의 부모는

이후 놀이동산에 더 이상 함께 가지 않게 되었다고 진술했다.

탐승예약제를 신청하기 위해 고객 상담실에 갔는데, 같이 간 아이의 학교 친구는 엄마가 동반해서 잡아주면 탈 수 있는데도 불구하고 이 아이는 몸이 불편해서 탈 수가 없다고 규정이 되어있다고 하더라고요. 저희 아이는 정신적 장애이니까 거기에 해당되는 저를 꼭 체크해줘서 그냥 다 탈 수 있었는데, 신체적인 장애가 있는 친구들은 탈 수 없는 것들이 또 따로 있더라고요. 아이는 저걸 타고 싶어하고, 엄마도 아이랑 같이 타고 싶는데 놀이공원에서 안 된다 이러니까... 같이 놀러갔는데 저희 아이는 탈 수 있고, 그 아이는 또 못 타니 이제 함께 안 가게 되죠(참여자 3).

이와 같이 기존에 있던 놀이 대안마저도 실현하기 어려운 현실이 있었다. 장애 유형과 장애 정도의 개별적 특성에 따라 달라질 수밖에 없는 현실에 부모들은 적극적으로 대안을 제시하기도 했다. 특히 키와 연령 제한이 있는 놀이 공간에 대해 자녀의 장애 정도를 증명하며 한 번만 경험하게 해달라고 했지만, 장애아동의 발달 정도에 즐겁게 즐길 수 있는 놀이 공간임에도 불구하고 제시된 대안들은 바로 묵살되었다. 또한, 휠체어를 이용하는 장애아동이 탈 수 있는 놀이기구 자체가 마련되지 않아 성장이 되면서 탈 수 있는 놀이기구가 점점 제한되었다. 이러한 대안들이 현실에서는 묵살되자 점점 부모들은 아예 놀이공원에 가는 선택지 자체를 포기하게 되었다. 비장애아동의 경우 성장하면서 놀이의 반경이 넓어지고 기회의 범위도 확대되면서 다양한 경험을 통해 관계와 사회를 배우지만, 장애아동은 성장하면서 경험할 수 있는 놀이의 범위가 축소되는 것이다.

우리 아이는 12살이지만 거기(놀이공원에 있는 관람장)를 너무 가고 싶어 하는 거예요. 발달 수준이 4살 3살 정도이니까 거기 가면 누구보다 더 재미있게 놀 수 있는데 거기서. 그래서 제가 전화를 했죠. 사실은 우리 아이가 연령은 훨씬 넘었다, 근데 발달장애인이어서 그걸 보는 걸 굉장히 즐긴다, 한번 체험해보고 싶다, 그랬더니 딱 잘라 안 된다는 거예요. 자기네 규정이 나이 제한이 있기 때문에 그 나이 이하는 예약 자체가 안 된다고 하더라고요(참여자 1).

솔직히 회전목마 같은 건 그 안에 약간 마찰 같은 형식이나, 휠체어 그대로 올라갈 수 있는 공간 정도만 배려해주고 만들어줘도 아이들이 충분히 이용할 수 있을 텐데, 아직도 그런 게 실현 안 된다는 게 아쉽더라고요. 장애 아이들이 많이 와서 이용할 수 있는 기구들이 점점 늘어나면 저희 아이들도 더 자주 갈 수 있을 텐데(참여자 7).

놀이공원 가면은 이제 키에서 걸려요. 애가 키만 컸지 어린이 놀이기구를 굉장히 즐겁게 탈 수 있을 것이라라고 얘기하지만 장애인이라서 안 돼, 키가 커서 안 돼 이렇게 얘기하더라고요. 아예 자르시니까 저희는 안 가게 되죠. 즐겁게 가족 나들이 하려고 간 건데 기분만 상하고(참여자 4).

놀이 환경이 제대로 보장되기 위해서는 여러 가지 대안이 될 수 있는 선택지가 제공되고, 그에 대해 자유롭게 선호에 따라 선택할 수 있는 실질적인 자유가 보장되어야 한다. 하지만 장애아동의 부모들은 자신의 자녀들이 “갈 수 있는 곳이 어차피 정해져 있다”(참여자 3)고 씁쓸하게 얘기했다. 장애아동의 부모는 결국 대안에 대한 선택지가 협소해지자 결국 항상 갔던 곳, 익숙한 곳, 아이가 편하게 갈 수 있는 곳만 가게 되었다. 장애아동들이 ‘놀러’ 자주 가는 곳은 결국 집 근처에 언제든지 편히 갈 수 있는 “마트”라고 다수의 부모들이 진술했다(참여자 4, 6, 7). 역량 접근법에서는 현재의 역량 뿐만이 아닌 미래의 역량도 있을 것이라는 것을 기대할 수 있는 사회적 보장성(security)이 있어야 하지만(Nussbaum, 2011), 장애아동의 놀이에 있어서는 현재인 ‘오늘’의 역량조차 기대할 수 없는 것이 현실이었다.

4. 증거에 대한 검토: 상상할 수 없는 상황

네 번째 단계인 ‘증거에 대한 검토’ 과정에서는 각 대안을 수행했을 때를 상상하며, 대안을 비교에 보는 과정이 포함된다. 그러나, 앞서 언급한 것처럼 장애아동과 가족의 경우 놀이에 대한 대안 자체가 부족할 뿐 아니라 각 장애 유형에 따른 필요가 다르기 때문에 어떠한 대안을 선택하였을 때 벌어질 수 있는 상황에 대해 예측하기가 어렵다는 점이 언급되었다. 보통 예측할 수 없는 상황들은 놀이 공간 안에 마련된 편의 제공 환경이었다. 놀이동산은 놀이에 대한 경험과 추억을 쌓기 위해 찾아가는 곳이지만, 가서 즐거운 경험을 할 것이라 상상하며 기대하기보다는 그곳에서 곧 겪게 될 상상조차 할 수 없는 편의 제공의 현실이 장애아동의 부모에게는 관문 같은 것이었다. 인터뷰에 참여한 한 참여자의 경우, 화장실이 필요한 상황에 대비하여 돗자리를 미리 챙겨가거나, 신변처리를 할 수 있는 넓은 개별 공간 마련을 위해 더 큰 차량으로 바꾸는 전략 또한 세웠다. 이마저도 미처 준비하지 못한 부모는 사생활 보호를 포기하고 공개적인 장소에서 신변처리를 하기도 했다.

제일 힘든 게 놀러 가는 놀이를 위한 공간에서 아예 베드가 없으니까 기저귀를 갈 수 없다는 거죠. 장애인을 위한 복지 시설조차 기저귀 갈 수 있는 큰 베드가 없는 데

필 바라겠어요. 우리가 돛자리를 챙기고 다니는 수밖에... 장애인 화장실에 널찍하고 큰 베드가 있어서 큰 장애아동이 기저귀를 갈 수 있는 공간이 있었으면 좋겠어요(참여자 4).

저희는 차도 바꿨어요. 기저귀 갈려고요. 승용차가 힘드니까 이렇게 SUV 평평한 거 있죠. 이렇게 다 펼 수 있는 걸로. 돛자리 가지고 다니면서 신랑이랑 다른 형제한테 이렇게 가리고 있으라고 해서 갈기도 하지만, 사람들 시선도 있고 마음이 편치 않죠(참여자 10).

아가씨들 화장실 있는 데서 세면대 잡고 서게 해서 (기저귀를) 갈기도 해요. 저희 아 이처럼 그래도 그나마 설 수 있는 친구들은 세워서 갈면 되지만 그렇지 않은 아이들은 힘들죠(참여자 5).

역량 접근법에서는 언제, 어디서나, 누구든 자유롭게 선택하며 기본적 권리를 보장받을 수 있도록 촉진적 환경이 보장되어야 함을 강조한다(Laderchi et al., 2003). 하지만 장애아동의 부모는 개별적인 사전 준비와 철저한 시간의 배치만이 답이었다. 이는 그동안 여러 놀이 환경 속에서 어렵고 제한되었던 경험들에 기반한 상상이 작용했기 때문이다. 놀이 중간중간 밥을 먹기 위해 식당에 들어갈 수 있을지 없을지, 그리고 그 공간에서 밥을 잘 먹을 수 있을지 없을지 예측할 수 없기에 결국 사람이 아예 없는 시간대에 식당에 갈 시간을 미리 정해놓고는 했다. 배가 고픈 시간에 먹고 싶은 음식을 선택해서 먹는 것이 아닌, 장애의 개별적 특성에 기반한 어려움들을 가정하고 개개인 스스로가 고정적이면서도 철저한 계획을 세울 뿐이었다. 그리고 그마저도 개인 스스로가 감당할 준비가 되지 않으면 그냥 다음부터는 아예 놀이에 나서지 않는 것으로 결정하거나, 장애아동을 배제하고 나머지 가족 구성원들만 놀이동산에 나서게 되기도 했다. 개인이 선택을 자유롭게 할 수 있는 환경이 보장되는 것이 아닌, 개인의 선택이 강요되는 경직된 놀이 환경이 제공될 뿐이었다.

하다 못해 놀이공원에 식당 가면 휠체어석 없는 건 아니죠? 저희 아이가 돈가스를 좋아하는데 돈가스 집에 가려면, 결국 남들 안 먹을 때 가요. 남들 배고파서 줄 서서 웨이팅 해야 할 때는 못가죠. 저희는 간식거리로 요기를 하다가 2시나 3시쯤 남들 다 먹고 나올 때쯤 어느 식당을 가더라도 그때쯤 가죠. 바쁜 시간대 가면 테이블 옮기고 의자도 옮겨야 하고, 한적하게 아이가 편안하게 먹을 수 있도록 또 직원에게, 주위 사람들에게 배려를 부탁해야 하잖아요(참여자 4).

이렇게 자꾸 경험하다 보면 그냥 이제 오지 말아야겠다는 생각이 들죠. 사실 그래서

놀이공원을 예를 들어서 세 번을 가면 한 번은 (장애가 있는) 첫째 아이를 데려가고, 두 번은 부모님께 맡기고 비장애 아이만 데려갈 때도 있어요. 우리 아이는 거기 가서 즐거움보다는 불편함을 더 많이 경험하는 것 같아요(참여자 10).

5. 대안 중에서의 선택: 협소한 부차적 대안과 상황의 유연성 부족

다섯 번째 단계인 ‘대안 중에서의 선택’ 과정에서는 한가지 대안을 선택할 수도 있지만, 상황에 대비하여 여러 가지 대안을 함께 선택하기도 한다. 그러나, 장애아동과 가족의 경우 놀이를 계획하면서 부차적으로 선택할 대안 역시도 부족한 상황에 직면하였다. 무엇보다 상황의 유연성의 부족으로 인해 여러 가지 어려움을 경험하였다. 특히, 탑승예약제 이전 제도인 우선탑승제의 경우는 그때그때 원하는 놀이기구에 가서 주 출입구에서 복지카드만 보여주면 바로 “간편히”(참여자 8) 탑승할 수 있었지만, 탑승예약제는 탑승할 놀이기구 및 대기시간을 미리 정해놓고 그 시간에 탈 수 있기 때문에 상황에 맞춰 변경하기 매우 어렵다는 점 등이 도출되었다. 탑승예약제에서도 제일 처음 타는 놀이기구 한 개는 대기 없이 우선탑승이 가능하도록 되어 있지만, 이러한 제도적 구조는 장애아동이 선호하는 놀이기구를 탑승하기보다는 대기가 긴 놀이기구를 제일 처음 타는 것으로 결정해버리게 되었다. 또한 타기로 예약한 놀이기구 탑승이 끝나야 다음 놀이기구 예약이 가능하기 때문에 상황에 따라 타고 싶은 놀이기구를 변경하는 데는 어려움이 뒤따랐다.

탑승예약제라고 해도 맨 처음 건 무조건 바로 태워주는 해요. 그래서 처음 가자마자 그냥 제일 대기가 긴 것을 탄다고 하죠. 기다리는 게 아예 힘든 아이이다보니까 대기 시간이 길면 아이가 타고 싶어 해도 포기하고 안 태우는 경우가 많으니까요(참여자 5).

고객 상담실에서 탑승예약제를 신청하고 나서 거기서 바로 다음 장소로 어디를 갈 건지를 이제 정해야 되더라고요. 저는 고객상담실에서 이제 범퍼카를 바로 타러갈게요 라고 얘기해서 범퍼카를 1번으로 적어서 바로 타게 되고, 다음에는 이제 가고 싶은 곳을 사전에 가서 이거 타고 싶은데 언제 오면 되나요? 물어서 직원이 이제 지금 출석 있는 사람들의 예상 대기 시간을 감안해가지고 40분 뒤에 오세요, 라고 하면 40분 뒤에 그 놀이기구를 타러 가죠. 3번 놀이기구가 끝나야 4번으로 또 이동을 할 수 있고 그런 시스템이에요(참여자 6).

원래 아동의 경우에는 그때그때 마음이 바뀌잖아요. 오늘은 이거 타고 싶을 수도 있고, (중략) 이전 예약 안 했으니까 타면 안 돼라고 또 얘기해야 되는 이런 일들이 벌어

지면 당사자에게 놀이공원이 즐거울까 싶어요. 미리 정해진 코스를 돌 듯이 유적지를 도는 것도 아니고(참여자 9).

또한 놀이기구의 탑승예약의 대기시간은 무엇보다 유동적이었다. 그때그때 해당 놀이기구에서 줄 서 있는 (비장애인의) 대기인원에 따라 결정되는 탑승예약제의 대기시간은 장애아동의 욕구에 따라 놀이의 유연성을 발휘하지 못하게 만든 채, 해당 놀이기구를 탑승할 수 있는 시간까지 아이들의 발을 더 묶어놓고는 했다. 언제나 유동적으로 상황에 따라 선택할 수 있도록 사전적으로 환경이 마련되어야 하는 것이 역량 접근법의 중요한 지점이다(Alkire & Deneulin, 2009). 하지만 기다림의 시간 정도는 랜덤으로 운에 맡겨야 했으며, 이들의 대기시간을 지속하기 위해 배가 고프지 않은 시간임에도 평소 아이가 좋아하는 간식을 일부러 먹이면서 시간을 끈다든지, 그 간식 시간으로도 대기시간이 다 채워지지 않을 때는 억지로 일부러 더 기다리게 해야 하는 상황들이 생기곤 했다.

저희 아이는 오랫동안 어디 한 자리에 착석하거나 기다리는 게 힘든 아이여가지고요. 잠시 음료수로 목 축이고 아이스크림 다 먹으면 자기 볼일 끝났다고 “나가자, 가자” 이렇게 하는 편이에요. 이제 본인이 다 쉬었다고 하면은 저는 아직 못 쉬었지만 무조건 그냥 자리를 떠나야 하죠. 아이스크림을 먹으면서 좀 쉬면서 예약된 시간에 이제 가면 참 좋겠는데, 아이스크림 다 먹었어요, 그러면 이제 바로 또 이동을 해야 되는 상황이니까 “아니야 조금만 더 앉아 있어, 몇 분까지 가야 돼” 이렇게 해서 일부러 더 기다리게 했던... 그렇게 기다리게 할 수밖에 없었죠(참여자 6).

결국 상황에 따라 선택을 다르게 할 자유를 보장받지 못한 채, 상황의 유연성 부족으로, 그리고 장애의 개별적 특성으로 인해 기다림의 시간은 어려움을 발생시켰다. 이러한 상황들은 부모조차도 “아이 때문에”(참여자 7) 무언가를 못 하게 된다고 생각해버리게 되어 아이에게 더 미안한 감정을 가지게 되기도 하였다. 아이의 장애 유형 및 정도에 따라 다양한 상황들이 있겠지만, 현재 탑승예약제도는 이러한 상황들을 모두 커버할 수 있는 제도는 아니었다. Nussbaum(2011)은 개별적 특성에 따라 기본 권리를 충족할 수 있는 제도적 보장 형태가 달라지면 안 된다는 것을 강조했는데, 장애아동이 처한 놀이 환경은 개별적 장애 특성에 따라 놀이의 권리 보장 형태가 달라지는 것으로 나타났다. 장애아동이 놀이를 제대로 즐기지 못하게 되는 것이 그 환경의 탓이 아닌 장애 유형 및 장애 정도에 따른 장애아동의 개별적 책임으로 돌아가고 있었다.

아무래도 **비장애인 중심의 그런 사회에서** 살다보니까, **아이랑 놀러 나가는 나들이의 방향이 아이 때문에 고려하는 것들이 생기더라고요. 아이 때문에 뭐도 못 하고, 우리 아이 때문에 뭐가 안 되고 약간 이런 생각을 더 많이 가지게 되어서** 제가 좀 스트레스를 많이 받았던 것 같아요. **우리 아이는 당연히 못 하고 그럴 수 있는 건데, 상황이 자꾸 그렇게 벌어지니..**(참여자 7).

자기가 원하는 게 되지 않으면 말이 생판 그 난리도 없죠. 그러니까 **자꾸 내 아이에 게 저 스스로도 못 하게 되고 막 순간 제가 짜증을 내고 있더라고요. 그게 싫은 거예요. 그 상황이 그렇게 되니까 저도 점점 안 나가게 되고 그렇더라고요. 설명해봤자 아이는 알아듣기 어렵고**(참여자 2).

6. 행동하기: 행동 대신 포기하기

여섯 번째 단계인 ‘행동하기’ 단계는 이전 단계까지의 내용을 최종적으로 종합하여, 어떤 놀이를 할지 결정하는 단계이다. 그러나, 인터뷰에 참여한 많은 참여자들은 이 단계에서 ‘결국 포기하고 만다’라는 이야기를 하였다. 많은 놀이 대안을 찾아보고, 고민하고 비교해보지만 정작 행동하기 단계에 이르러서는 포기하게 되는 상황이 만들어진다는 것이다. 역량 접근법에서 역량은 역동적인(dynamic) 특성이 있어 현재 시점의 역량은 미래의 역량을 결정짓게 되는데(Alkire & Denaulin, 2009), 그동안 놀이 환경에서의 축적된 경험들이 현재의 행동을 결정하는 데 영향을 주는 것이다. 놀이에 대한 다양한 선택지 중에서 선택을 하는 것이 아닌, 부모들은 아예 장애아동의 놀이에 대한 선택과 기회 자체를 포기하곤 했다.

아이가 한번은 너무 기다려야 하니까 울고 불고 해서 결국 그날은 집에 돌아왔어요. 그럼에도 (한 번 더 가고자) 시도할 수 없는 게 이게 사실은 아이가 그 놀이를 즐길 수 있도록 하기 위해서 가는 거지, 그 시간을 견디기 위해서 가는 건 아니잖아요. 놀이라는 게 이걸 견디라고 강요하는 그런 공간을 제가 데려가기에는 너무 미안한 거예요(참여자 9).

불편함을 감수하고 놀러가는 게 어릴 때는 그나마 열심히 가려고 노력하고, 내가 수고스러워도 가야지 했지만, 애가 커져가니까 점점 힘들어지잖아요. 그러니까 더 주춤하게 되더라고요. 그냥 가지 말아야지, 안 가야지, 오늘은 좀 설까, 나도 일하느라 힘들었는데 가지 말까, 그러니까 사실 아이는 우울해하더라고요. 마음 편하게 기저귀 갈면서

도 눈치 안 보고 놀 수 있는 그런 공간이면 저는 또 가겠죠(참여자 4).

대부분의 장애아동은 기존에 익숙하게 노출되었었던 ‘한정적 놀이’ 공간으로 다시 돌아가게 되고, 다양한 놀이 환경으로의 시도는 더 이상 하지 않게 되었다. 다양한 놀이 경험을 해 주게 하고 싶어서 부모들은 계획 단계에서부터 여러 대안들을 생각하며 지내왔지만, 여러 시행착오들을 경험하며 점점 “불편함을 감수하지 않는”(참여자 4) 결정을 하게 되었다. 놀이의 권리를 실현하기 위한 촉진적 환경이 보장되지 않고, 개개인의 어려움과 불편함으로만 그 책임이 돌아가는 그 동안의 놀이 경험이 부모들을 더 이상 움직이지 않게 만든 것이다. 특히 놀이공원과 같이 마음 먹고 간 곳에서 계속 장애에 대해 증명하며 어려움과 마주해야 하는 문제는 장애아동과 그 부모의 발을 집 앞 놀이터, 공원, 마트 등의 더 익숙하고 편한 곳에만 머물게 했다.

즐겁게 놀기 위해 큰 맘 먹고 놀이공원을 갔는데, 현장에서 계속 증명하고 이런 것이 너무 힘들었어요. 적어도 누군가가 도움을 줄 사람이 함께 가지 않는 이상은 이동 자체를 하지 않게 되더라고요. 아이랑 함께 놀이공원에 가고 싶은 로망은 계속 있지만 이용하기는 어려울 것 같아요(참여자 9).

요즘은 그냥 집 앞에 눈치가 좀 덜 보이는 편안한 곳 위주로 가요. 특히 집 앞 공원은 그냥 출근 도장 찍고 오죠. 주말에도 별 다른 계획 없이 그냥 잠깐 반짝할 때 놀이터 갈까 하고 놀이터 갔다 오고요(참여자 1).

잠깐 2시간 정도 산책하면서 휠체어 타고 오니까 기저귀를 갈면서 스트레스를 받을 일도 없고, 그래서 마트를 제일 좀 많이 가요(참여자 4).

장애 유형 및 장애 특성에 대한 어려움은 개인이 감수해야 하는 것이 아닌 환경적으로 보장되어야 하는 부분임에도, 놀이 환경에 있어서는 개인이 스스로 찾아보고 결정해야 하며 그 결정에 대한 어려움에 대해서도 책임져야 하는 부분이 많았다. 결국 장애아동의 내적역량에만 의존하게 되고 환경 및 제도적 보장으로 인한 총체적 결합역량은 보장되지 않기 때문에, 장애아동은 놀이에 대한 기본적 권리를 비장애아동과 마찬가지로 누리고 있지 못하는 것이다. 어느 누구나 기본적 권리를 실현하기 위해 선택을 자유롭게 하고 행동할 기회의 총합인 결합역량적 접근이 보장되어야 하지만(Nussbaum, 2011), 장애아동에게 놀이 공간은 ‘마트’와 같은 곳이 될 수밖에 없는 현실이 존재했다.

7. 결정 및 결과 검토: 낮은 목표치지만 그마저도 이루지 못한

마지막 단계인 ‘결정 및 결과 검토’의 단계에서는 첫 단계에서 세웠던 목표에 충분히 도달했는지를 검토하고 추가적인 다른 정보를 탐색하기도 하는 단계에 해당한다. 앞서 언급한 것처럼 장애아동과 가족의 경우 애초에 목표 자체를 매우 낮게 정한다. 예를 들어, 놀이동산에 가서 하루 종일 신나게 노는 것이 목표가 아니라 놀이동산에 가서 한두 개라도 놀이기구를 타보기 등 비장애인과 비교했을 때, 소소해 보이는 목표를 설정하게 된다. 그럼에도 불구하고 이러한 목표마저도 잘 성취되지 않은 경험들을 인터뷰를 통해서 살펴볼 수 있었다. 아이에게 새로운 경험을 만들어주고 싶어 갔지만 낮은 목표치조차도 달성할 수 없었던 현실에 다음에는 해당 놀이 공간에 가지 않게 되었다고 진술했다.

우리 아이는 하루 종일 노는 것도 아니고 남들 여러 개 탈 때 한두 개 타고 나오죠. 입장료를 내고 들어가서 그만큼 재미나게 놀고 기분 좋게 나와야되는데 기분이 좋지 않게 나와요. 들어갔는데 30분 만에 나온 적도 있어요. 애를 위해서 그냥 처음에는 ‘그래 내 마음의 상처 그만 거 필요 없어, 괜찮아, 내 아이가 좋아하면 되니까’라고 시작했지만 그게 쌓일수록 저와 아이한테는 상처로 더 남아요. 그냥 안 가고 말지. 가족 나들이인데 힘든 경험들을 하니까 지금 한 3년은 안 간 것 같아요(참여자 4).

놀이 거리가 10개 있으면 거기 가서 한 3개밖에는 이용을 못 하죠. 탑승예약제는 대기 시간도 사람들 대기줄에 따라 그때그때 다르게 정해지니까 결국 재미있는 건 또 못 타요. 인기 없는 거, 재미없는 거, 이런 거 몇 개 타죠. 그런 거 타고 그냥 오는 거야. 그럼에도 아이는 행복하고 좋아하니까 갔지만, 이제 더 이상 못 기다리겠더라고요. 30분 기다리는 것도 힘들니까. 이제는 힘들어서 못 가요(참여자 1).

놀이 계획 과정에서 불합리한 환경적 여건에 대해 대안을 제시할 때마다 목살당하기도 했지만, 그래도 장애아동의 부모는 끝까지 다시 한번 대안을 제시하기도 했다. 특히 놀이를 보장할 수 있는 제도가 있어야 그나마 나갈 수 있다는 것을 강조했으며, 그 공간 안에서의 인식 변화도 함께 이루어져 장애아동과 가족이 편안히 갈 수 있는 놀이 환경이 조성되어야 한다고 주장했다. 역량 접근법에서 제시하는 바와 같이 오늘의 역량이 내일의 역량을 결정할 수 있기 때문에(Alkire & Deneulin, 2009), 미래에도 환경적으로 실질적 선택권이 확보될 것이라는 기대감을 줄 수 있는 사회적 보장성(security)이 탄탄하게 마련되는 것이 중요한 것이다.

우리 아이들도 누구나 재미있고 행복할 권리가 있잖아요. 놀이시설에서 장애아동도 쉽게 접근할 수 있는 기회가 보장되면 ‘다음에 또 가면 되겠다, 너무 걱정하지 않아도 되겠다’ 생각 들 것 같아요(참여자 8).

저희가 복지카드의 어떤 혜택, 그니깐 우선탐승제도 같은 게 없으면 사실 다니기가 힘들 것 같아요. 기다리면서 이렇게 대기를 하기에는 너무 힘들다보니까 아예 비장애아 이만 데리고 가거나 그렇게 되지 않나 싶어요. 제도가 잘 만들어져야 한 번이라도 더 가게 되는 것 같기도 하고, 조금 더 좋아졌으면 하는 아쉬운 마음이 있죠(참여자 6).

왜 요즘 그런 문구 같은 게 되게 좋은 것 같아요. 저희 아이가 다니는 수영장에 이렇게 딱 문구로 ‘장애인과 비장애인이 같이 체육 활동을 하는 곳’이라는 문구가 있어요. 놀이터나 공원에도 팻말이 있는 곳이 있었어요. 장애인이 놀 수 있는 놀이기구에 대한 설명과 함께 안내 표지판에 “이 공원은, 이 놀이터는 장애아동과 비장애아동이 함께 어울려 놀이하는 그런 공간입니다”라고요. 문구나 이런 게 있으면 어떤 편견 없이 자유롭게 장애아동도 함께 어울릴 수 있는 놀이 공간이 될 것 같아요(참여자 6).

마지막으로, 부모들은 이러한 환경을 경험해 온 부모 또한 장애아동의 놀 권리를 막는다는 것을 지적했다. 이는 부모를 탓하는 것이 아닌, 부모가 그러한 선택을 할 수밖에 없는 환경에 놓여 있는 구조를 지적하면서 그러한 환경적인 구조 개선이 시급하다는 의미였다. 역량 접근법에서는 개인이 하고 싶지 않을 때 그 선택을 하지 않을 권리 자체가 자유롭게 보장될 수 있는 것을 강조하고 있는데(Nussbaum, 2003; Sen, 1999), 장애아동의 놀이 환경에 있어서는 하지 않아도 되는 선택지 자체가 제시되지 않은 채 어쩔 수 없이 한정적인 선택만 하게 되는 제도적·물리적·인식적인 환경이 존재하고 있었다. 장애아동이 성장할수록 “나중에 못 오겠네”(참여자 5)라는 생각을 하기보다는, 비장애아동처럼 성장 과정에서 자유롭게 놀고 싶을 때 다양한 경험을 할 수 있는 놀이 권리가 보장되도록 환경이 잘 마련되어야 함을 주장하기도 했다.

제 아이한테 놀이는 그냥 삶 그 자체인데 이거를 엄마가 힘들다는 이유로 포기하게 되는 경우가 왜 자꾸 생기냐는 거죠. 사회적으로 물리적으로 내 아이의 놀이, 그러니까 행복하게 건강하게 놀 권리를 벌써 가리고 있잖아요. 막고 있는 거예요. 배리어프리부터 시작해서 제일 기본적인 기저귀 교환대가 없어서 안 가게 되고, 그나마 응가라도 하게 되면 주위 사람 눈치 보게 되고. 내가 이러면서까지 놀이기구를 타야 되나 이런 생각을 할 만큼 (이런 상황들이) 많아요. 환경이 잘 만들어져야죠. 그게 안 된다고 하니까 제가 안 가게 되는 건데(참여자 4).

V. 결론 및 제언

본 연구는 장애아동의 놀이에 대한 계획과 선택의 과정을 역량적 관점과 의사결정의 각 단계에 걸친 분석틀을 활용하여 분석함으로써, 장애아동의 놀이 과정에 대한 새로운 통찰을 제시하고자 했다. 연구의 결과, ‘결정사항에 대한 식별’단계에서 장애아동과 부모는 놀이에 대한 목표치 자체를 낮게 잡거나 철저히 고정적인 계획을 세우는 모습을 보였다. 또한, ‘정보수집’단계에서는 놀이 수단에 대한 정보 자체가 부족하여 여러 가지 어려움을 겪는다는 점을 알 수 있었다. ‘대안 식별’단계에서는 다양한 대안 중 적합한 대안을 정하는 과정을 밟아야 하지만, 장애아동과 가족의 놀이 대안은 대안 자체가 적고, 오히려 대안의 범위가 갈수록 협소해지는 경험을 포착할 수 있었다. ‘증거에 대한 검토’단계에서는 대안을 중심으로 여러 가지 상상과 예측을 통해 적합한 결정을 내려야 하지만, 장애아동의 상황에 대한 상상과 예측의 어려움으로 증거에 대한 검토 자체에 어려움을 겪는 것을 알 수 있었다. ‘대안 중에서의 선택’ 단계에서는 주된 대안과 함께 여러 부차적 대안을 설정할 수 있는데, 장애아동과 가족은 주된 대안 뿐 아니라 부차적 대안 역시 협소했으며 무엇보다 상황에 대한 유연성이 보장되지 않아 놀이 과정에서 어려움을 겪는 것을 볼 수 있었다. 이처럼, 초기에 여러 가지 단계를 통해 어려움을 겪으며, 결과적으로 마지막 단계인 ‘행동하기’ 단계에서는 오히려 포기하게 되는 경험을 한다는 점을 포착할 수 있었다. 행동 이후의 평가와 새로운 계획을 위한 준비단계로 볼 수 있는 ‘결정 및 결과 검토’ 단계에서는 낮은 목표치조차 달성할 수 없었던 현실과 이에 대한 좌절을 볼 수 있었다. 종합해보면, 각 의사결정의 단계에서 장애아동과 가족은 욕구에 기반하여 선택하고 행동할 수 있는 실질적 자유가 제대로 보장되지 않고 있었다. 무엇보다 놀이계획을 세우는 과정에서 놀이 영역의 선택권이 점점 협소해지고, 결국 포기하게 되는 과정을 경험한다는 점을 확인할 수 있었다.

본 연구결과를 통해 장애아동과 가족에 대한 정책적, 실천적 제언과 함의를 도출할 수 있으며 이는 다음과 같다. 첫째, 장애아동이 놀이를 계획하면서 행동하기까지 의사결정 단계에서 놀이에 대한 선택권이 보장되고 경험을 확장할 수 있도록 놀이 공간에서의 ‘편의제도의 개선’이 필요하다. 역량접근법의 적용에 의하면 개별적 장애 유형에 따라 권리보장 형태가 달라지면 안 되므로, 개별적 특성과 상관없이 놀이에 대한 권리를 행사할 수 있는 편의제도로의 개선이 요구된다고 할 수 있다. 현재 대형 놀이동산에서 실시하고 있는 탑승예약제 시스템은 대기 가능 여부 등과 결부된 장애 유형과 장애 정도에 따라 놀이의 권리보장 형태가 달라지는 결과가 생기고 있다. 이에 참여자들이 언급한 바와 같이 탑승예약제 시스템이 아닌 간편한 증빙만으로도 모든 장애아동이 놀이의 권리를 실현할 수 있는 우선탑승제 시스템을 유지하되, 탑승예약제의 장점으로 제시되고 있는 가족 동반 탑승을 우선탑승제 안에서 허용하는 방안을 고려할 필요가 있다.

둘째, 장애아동과 가족이 적극적으로 놀이권을 행사할 수 있도록 ‘다양한 장애 유형에 적합한 편의시설’이 갖춰질 필요가 있다. 역량접근법에 따르면 장애아동의 부모들은 이러한 편의시설이 잘 갖춰져 있어야 외출 자체를 결정하게 되는 것으로 나타나기도 했다. 이는 언제든지 장애 유무나 장애 정도와 상관없이 편하게 놀 수 있는 사회적 보장성이 제공되는 유니버설디자인 방식으로 놀이 환경이 재정비되어야 함을 시사한다고도 할 수 있다. 현재 놀이동산에서는 장애아동이 편히 신변처리를 할 수 있는 공간 자체가 제대로 마련되어 있지 않아 돛자리를 챙겨 다니기도 했으며, 식사하고 싶을 때 식사를 할 수 있는 공간 마련이 쉽지 않아 사람이 없는 시간대에 식당을 이용하기도 했다. 모든 장애아동이 장애 유형 및 장애 정도와 상관없이 환경 접근이 가능하도록 장애인화장실의 공간을 넓혀 가족화장실의 개념으로 성인 장애인도 기저귀를 교환할 수 있는 넓은 베드를 함께 비치하고, 장애아동이든 성인 장애인이든 비장애 영유아이든 누구나 이용할 수 있게 하는 방법이 필요하다. 물론 장애인이 있을 시에는 우선적으로 이용할 수 있게 화장실 표지판에 이에 대한 명확한 표기가 있어야 할 것이다. 또한, 식당에서도 장애인이 다른 사람들을 의식하지 않고 식사하고 싶을 때 언제든지 식사를 할 수 있게 장애인석도 넓은 공간에 마련해야 할 것이다.

셋째, 장애아동과 가족의 놀이에 대한 의사결정 단계에서 놀이수단, 편의제도 및 편의시설에 대한 ‘다양한 정보가 제공’될 필요가 있다. 역량 접근법에서 내적역량 자체를 증진시킬 수 있도록 꾸준한 교육 또한 함께 필요하다고 제시한 것처럼(Nussbaum, 2011), 장애아동과 그 가족에게 놀이 권리에 대한 교육과 함께 편의제도와 편의시설에 대한 구체적인 정보를 꾸준히 알릴 필요가 있다. 장애아동과 그 가족은 편의시설의 존재 여부가 놀이에 나서게 되는 중요한 결정 요소로 작용하기 때문에 정보의 제공이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다. 이를 위해 놀이동산마다 일관된 편의제도의 도입이 필요하며, 장애아동과 그 가족에게 이러한 편의제도의 신청 방법, 실시 방법 등에 대한 구체적인 안내가 필요하다.

넷째, 장애아동이 놀이 환경에서 편안한 놀이를 하기 위해 ‘장애아동의 놀이에 대한 인식이 개선’될 필요가 있다. 놀이를 계획하고 행동까지 옮겼지만 정작 놀이를 시행할 때 주변 사람들의 인식으로 인해 곳곳에서 장애아동과 그 가족이 스스로 위축되는 경험을 많이 하게 되었으며, 이로 인해 놀이동산에 나서는 것이 어려워지기도 했기 때문이다. 한 참여자가 제시한 바와 같이 지역사회의 체육시설이나 놀이동산 입구에서부터 장애인과 비장애인이 함께 놀 수 있는 공간이라는 것을 표기하고, 모든 안내 책자에도 장애인 편의제도 및 시설에 대한 구체적인 안내를 표기하여 장애인과 비장애인 사이의 인식의 장벽을 낮출 필요가 있다. 무엇보다 이에 대한 근본적인 해결을 위해서는 장애아동의 놀이 공간이 보장되기 위한 구체적인 내용이 들어간 법적 마련이 필요하다. 현재 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」과 그 시행령에서 규정하는

대상시설 안에는 장애아동의 놀이가 보장되어야 하는 놀이동산과 같은 유원시설은 아직 포함되어 있지 않다. 이를 법적으로 포함시킨다면 장애아동의 놀이 환경에 대한 편의제도 및 시설의 물리적 접근에 대한 개선과 더불어, 법적 사항을 함께 표기하게 되기에 사회적 인식 부분까지 함께 해결될 수 있을 것이다.

다섯째, ‘장애아동의 놀이기구 이용에 대한 제한을 완화’할 필요가 있다. 역량접근에 의하면 장애의 개별적 상황에 따라 선택권이 달라지면 안 되지만, 연구결과에서 나타난 바와 같이 장애아동이 탈 수 있는 놀이기구가 제한되는 문제로 인해 장애아동들의 선택권의 범위가 축소된다는 점을 알 수 있다. 우선, 이를 위해 한 참여자가 제시하였듯이 회전목마와 같이 휠체어가 그대로 탑승할 수 있는 놀이기구는 조금의 개선만으로도 탑승이 가능할 수 있기에, 무조건 탑승을 제한하는 것이 아닌 이용을 할 수 있도록 장치를 마련하려는 자체적인 환경 개선의 노력이 필요하다. 더불어, 안전상의 이유로 놀이동산 입구에서부터 장애 정도 및 상태에 따라 탈 수 있는 놀이기구와 탈 수 없는 놀이기구를 확립적으로 정하는 것이 아니라, 이를 사정하기 위한 전문적인 직원을 두어 장애당사자 및 보호자와 논의하는 과정이 필요하다. 장애에 대해 이해도가 높은 전문적 직원이 놀이기구에 대한 상세 설명 및 운영 영상 등에 대한 정보를 장애당사자 및 보호자와 공유하고, 각각의 놀이기구에 따른 논의를 함께 진행하는 방법도 작은 변화의 시작이 될 수 있다고 생각된다. 이 논의의 과정에서 키와 연령의 제한으로 탑승이 제한되었던 부분에 대한 것도 안전상의 큰 가이드라인 안에서 일정 부분 유연하게 적용될 수 있을 것이다.

본 연구는 연구참여자가 장애아동이 아닌 부모로 한정되어 장애아동 당사자의 관점에서 연구가 진행되지 않았다는 점, 장애 유형이 발달장애(지적/자폐성)와 뇌병변장애로 한정된 점에서 한계가 있다. 또한, 본 연구는 한 놀이동산만을 세팅으로 한 것이 아니기에 놀이동산의 탑승예약제 시행 환경 및 구체적인 방침 절차가 다른 문제가 있어, 이에 일관된 경험들이 제시되지 못했다는 한계가 있다. 그리고 연구결과와 각 단계에서 도출된 논의점은 서로 유기적인 관계가 있어 결론 및 제언 부분에서 이를 단계별로 구분하여 제시하지 못한 한계도 있다. 그럼에도 현재 장애아동이 놓인 놀이 환경의 현실을 조망하였으며, 선택 기회의 총합을 보장하며 놀 권리를 보장하기 위해서는 어떠한 환경이 마련되어야 하는지 생각해볼 수 있는 기본적 근거를 마련한다는 점에서 의미가 있다고 하겠다. 좋은 사회는 개인이 가치 있다고 여기는 것을 자유롭게 선택할 수 있는 실질적 자유를 보장하고, 자신이 원하는 선택을 마음껏 추구하고 누릴 수 있는 역량(capabilities)을 보장하는 사회이다(구혜란, 2015). 장애아동과 그 가족이 자유롭게 놀 권리를 실현할 수 있도록 그들이 가진 결합역량 측면에서의 총체적 접근이 필요하며, 무엇보다 이를 제도적으로 뒷받침할 수 있는 구체적 사회보장 방법을 고민해 나아가야 할 것이다.

참고문헌

- 구혜란 (2015). 사회의 질: 이론과 방법. 이재열 외. 한국사회의 질. 한울아카데미. 1장.
- 국가인권위원회 (2018). 2018년 아동인권 당사자 모니터링 사업. 사단법인 한국아동단체협의회.
- 노은호, 주혜영 (2011). 인권문서를 통해서 본 장애유아의 놀 권리 보장에 관한 연구. 한국보육학회지, 11(1), 59-73.
- 보건복지부 (2018). 휴식, 여가, 놀이, 오락, 문화예술에 관한 아동의 권리. 유엔아동권리협약 일반논평 No.17 "우리에게 놀 권리가 있어요".
- 보건복지부 (2020). 『제2차 아동정책기본계획(‘20-’24)』. 세종: 보건복지부.
- 안재진, 이아영, 이신혜 (2021). 장애를 가진 아동의 행복에 관한 탐색적 연구: 장애와 아동기 경험의 교차점에서. 미래사회복지연구, 12(2), 5-50.
- 유조안, 유민상, 차은호, 이아영, 오수미 (2020). 『지표를 통해 본 장애를 가진 아동의 삶의 질: 현황 및 과제』. 2020 한국 아동 삶의 질 심포지엄. 2020.11.26. 세이브더칠드런·서울대학교 사회복지연구소.
- Alkire, S., & Deneulin, S. (2009). The human development and capability approach. In Deneulin, S., & Shahani, L. (Eds) An Introduction to Human Development and Capability Approach. Ch.2.
- Atkinson, C., Bond, C., Goodhall, N., & Woods, F. (2017). Children's access to their right to play: Findings from two exploratory studies. Educational & Child Psychology, 34(3), 20-36.
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). The right to play (Vol. 9): The Open University with the support of Bernard van Leer Foundation.
- Eisenfuhr, F. (2011). Decision making. New York, NY: springer.
- King-Sheard, M., & Mannello, M. (2017). Access to play for children in situations of crisis. IPA(International Play Association).
- Laderchi, C. R., Saith, R., & Steward, F. (2003). Does it matter that we do not agree on the definition of poverty? A comparison of four approaches. Oxford Development Studies, 31(3), 243-274.
- Lester, S., & Russell, W. (2010). Children's right to play: An examination of the

- importance of play in the lives of children worldwide. Working Papers in Early Childhood Development, No. 57: ERIC.
- Nussbaum, M. C. (2003). Capabilities as fundamental entitlements: Sen and social justice. *Feminist Economics*, 9(2-3), 33-59.
- Nussbaum, M. C. (2011). 역량의 창조: 인간다운 삶에는 무엇이 필요한가?(한상연 역). 경기: 돌베개.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Los Angeles: SAGE.
- Robeyns, I. (2005). The Capability Approach a theoretical survey. *Journal of Human Development*, 6(1), 93-114.
- Sen, A. (1999). 자유로서의 발전(김원기 역). 서울: 갈라파고스.
- Spencer, L., Ritchie, J., Lewis, J., & Dillon, L. (2003). *Quality in Qualitative Evaluation: A Framework for Assessing Research Evidence*. National Centre for Social Research.
- Srivastava, A., & Thomson, S. B. (2009) Framework Analysis: A Qualitative Methodology for Applied Policy Research. *Journal of Administration and Governance*, 4, 72-79.
- 국가법령정보센터 (2022). 「장애아동 복지지원법」. <https://www.law.go.kr/>
- 노들장애인자립생활센터 (2020.09.22). 통합놀이터 이야기3_학교에 통합놀이터를 만들자! http://ncil.or.kr/independent_living_information/9394
- 대웅제약 (2023). 장애·비장애 아동이 함께 어우러지는 무장애 놀이터. https://www.daewoongholdings.com/daewoongkr/enterprise/enterprise_playground_list.web
- 문화체육관광부 (2013.10.17). 통합문화이용권(문화누리카드) 사업 안내. https://www.mcst.go.kr/kor/s_open/realnmPolicy/realnmPolicyView.jsp?pSeq=27
- 미국 매사추세츠 대학 (2023). https://www.umassd.edu/media/umassdartmouth/fycm/decision_making_process.pdf
- 세이브더칠드런 (2023.04.20). “왜 놀이터에 장애를 가진 아이들이 없을까?”를 질문할 때 보이는 것. <https://www.sc.or.kr/news/storyView.do?NO=71772>
- 소셜포커스 (2021.03.09). 무장애 통합놀이터 10여 곳에 불과... “우리동네는 없어요”. <https://>

www.socialfocus.co.kr/news/articleView.html?idxno=9642

아름다운재단 (2023.02.14). ‘무장애 실내놀이터’ 우리의 상상을 차근차근 현실로 만들어 나갑니다. <https://beautifulfund.org/94706/>

에이블뉴스 (2020.07.31). 에버랜드 장애인 탑승예약제, 장애계 ‘부글’: 대기·이동예약 장애인 고려 없어, 전면 재검토. <https://www.ablenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=89533>

에이블뉴스 (2021.08.03). 통합놀이터가 필요 없는 사회를 꿈꾸며. <https://www.ablenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=94796>

웰페어뉴스 (2020.07.31). 에버랜드 ‘장애인 탑승예약제’, 누구를 위한 제도인가. <http://www.welfarenews.net/news/articleView.html?idxno=74593>

한국아파트신문 (2022.07.17). 장애 아동 함께하는 놀이터, 아파트엔 한곳도 없다. <https://www.hapt.co.kr/news/articleView.html?idxno=156096>

BBC NEW 코리아 (2022.05.05). 어린이날 100주년...아동 ‘놀 권리’ 보장받는 세상 올까?. <https://www.bbc.com/korean/news-61316589>

THE STRAITSTIMES (2020.12.07). Play time is vital for kids. <https://www.straitstimes.com/singapore/parenting-education/play-time-is-vital-for-kids>

United Nations (2023). 「Convention on the Rights of Persons with Disabilities」. <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities/article-30-participation-in-cultural-life-recreation-leisure-and-sport.html>

United Nations Human Rights (2023). 「UN Convention on the Rights of the Child」. <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

University of Massachusetts (2023). 7 Steps to effective decision making. https://www.umassd.edu/media/umassdartmouth/fycm/decision_making_process.pdf

원고접수 : 2023. 9. 8.	수정원고접수 : 2023. 10. 30.	게재확정 : 2023. 11. 27.
--------------------	------------------------	----------------------

Abstract

A capability approach to the right to play for children with disabilities

: Focusing on analyzing the decision-making process for how to play planning

JooOk Kim*, AhYoung Lee**

This study examines whether the right to play of children with disabilities is guaranteed through a capability approach. We conducted interviews with 10 parents of children with disabilities and analyzed them using a framework analysis method. Seven major themes emerged for each stage of the decision-making process. The results show that children with disabilities and their parents set low goals for play, made limited choices in play decision-making, and gave up instead of taking action. Based on these findings, the study recommends improving the convenience system, providing various information and convenience facilities suitable for different types of disabilities, enhancing social awareness, and easing restrictions on the use of rides.

Keywords : children with disabilities, right to play, capability approach, decision-making, priority services for people with disabilities, convenience facilities for people with disabilities

* PH. D. student, Department of Social Welfare, Seoul National University

** PH. D. candidate, Department of Social Welfare, Seoul National University

[별도첨부 1] 인터뷰 진행을 위한 반구조화 질문지

해당 키워드	질문 내용
기본 인적사항, 장애 정도 및 특성	아이의 장애 정도 및 특성, 가족 구성원에 대한 설명 : 기저귀 착용 유무 등의 신변 처리, 휠체어 이용 유무, 발달장애 도전적 행동 유무 등 장애 정도 및 특성의 상세한 내용
놀이의 의미	장애아동에게 있어 놀이란 무엇이라 생각하는지 : 놀이와 더불어 치료, 교육에 대한 의미 함께 질문
자유로운 놀이를 위해 필요한 환경 및 제도	놀이에 있어 무엇이 가장 필요, 중요하다고 생각하는지 : 여러 선택지 중 우선순위 매긴 후 자세한 내용을 듣는 방식(①물리적 환경, ②장애에 대한 사회적 인식, ③장애아동 입장 및 대기에 있어 우선권 부여, ④놀이 보조인력 필요, ⑤장애아동만을 위한 별도의 휴식공간(기저귀 교체 공간, 식사공간 등), ⑥장애아동만을 위한 별도의 놀이공간 및 시설)
놀이 계획 단계	주로 놀이 및 여가를 어떻게 계획하는지(언제/어디로/누구와/어떻게 등), 그리 계획하는 이유는 무엇인지
일상생활 속 놀이에 대한 경험	키즈카페, 놀이터, 공원, 쇼핑몰, 동네 산책 등 언제/어디로/누구와/어떻게 가는지, 그 이 유는 무엇이고 그 때의 경험들은 어떠한지 (예) 키즈카페의 경우: 주로 가는 요일과 시간대는 언제인지, 가서 아이는 혼자 놓고 보 호자는 앉아서 쉴 수 있었는지, 밀착해서 따라다녔는지 등 구체적인 경험에 대한 질문
놀이동산에 대한 경험	최근 놀이동산에 간 적이 있는지(언제/어디로/누구와/어떻게) 놀이동산에 가기로 한 이유는 무엇이었는지, 다녀와서의 느낌은 어땠는지 놀이동산에서 퍼레이드 관람 경험 간식·식사 및 휴게공간, 화장실 등 공간 이용 경험
놀이동산의 편의제도 인지 여부	놀이동산의 우선탐승제와 탑승예약제를 알고 있는지, 두 제도의 장단점은 무엇이라 생각 하는지
놀이동산 편의제도 경험	실제로 두 제도를 (모두 혹은 일부) 경험했다면, 아이와 그리고 나머지 가족들과의 경험 은 어땠는지
평상시 놀이 접근성	그동안 아이와 가고 싶었던 놀이 관련 시설이나 공간이 있었는데도 불구하고 가지 못했 던 곳이 있는지, 왜 그러했는지, 그곳을 가기 위해서는 무엇이 필요했었는지
교육기관에서의 놀이 보장성	아이가 학교, 어린이집 등 공적인 교육기관에서 놀이가 보장되고 있다고 생각하는지 (참고: 현재 학교, 어린이집에는 장애아동이 함께 놀 수 있는 놀이터가 조성되어 있지 않 은 경우가 많음)
마무리 질문	(*인터뷰 하면서 또 다른 관점이 나올 수 있으니, 한 번 더 처음에 했던 질문과 유사한 질문으로 마무리) 장애 아동의 놀이 보장을 제대로 받으려면 무엇이 필요하다고 생각하 는지

[별도첨부 2] 의사결정과정의 7가지 단계의 핵심과 분석의 초점

의사결정과정의 단계	단계의 핵심	분석의 초점
1)결정사항에 대한 식별	- 결정을 내려야 한다는 것에 대한 인지 - 결정의 성격을 명확하게 정의 - 목표의 확정	- 장애아동과 가족이 특정일에 어딘가 가서 함께 시간을 보내고 놀기를 마음을 먹는 과정은 어떠한가? - 어디에 가서 놀지, 무엇을 할지에 대한 대략적인 놀이의 성격을 결정하고 목표를 정하는 과정은 어떠한가? - 역량적 관점에 기반할 때 해당 과정은 어떠한가?
2)정보수집	- 결정을 내리기 전에 필요한 정보 특히 최상의 정보를 얻기 위해 여러 가지 정보를 수집 - 내부 및 외부 "작업"이 모두 포함 - 내부 정보: 자체 평가 과정을 통해 정보수집 외부 정보: 온라인, 책, 다른 사람 및 기타 소스	- 장애아동과 가족이 목표로 정한 놀이를 수행하기 위해 여러 가지 정보를 수집하는 과정은 어떠한가? - 가족이 경험해온 것들을 바탕으로 정보를 수집하는 과정은 어떠한가?(내부) - 주변에 장애아동이 갈만한 장소가 있는지, 어떤 놀이를 하면 좋을지 등에 대한 여러 가지 정보를 수집하는 과정은 어떠한가?(외부) - 역량적 관점에 기반할 때 해당 과정은 어떠한가?
3)대안 식별	- 정보를 수집하면서 몇 가지 가능한 행동 경로 또는 대안을 식별 - 상상력과 추가 정보를 사용하여 새로운 대안을 구성 - 가능하고 바람직한 모든 대안을 나열	- 장애아동과 가족이 수집한 정보들을 정리하면서 가능한 놀이수단을 식별하고 정리하는 과정은 어떠한가? - 경험해 보지 못한 놀이에 대한 내용에 대해서는 장애아동이 해당 놀이를 했을 때를 상상해보면서 정보를 식별하는 과정은 어떠한가? - 주변에 장애아동이 해당 놀이를 이용해본 적이 있다는 정보 등에 대한 추가정보를 수집하고 식별하는 과정은 어떠한가? - 역량적 관점에 기반할 때 해당 과정은 어떠한가?
4)증거에 대한 검토	- 수집된 정보와 감정을 이용하여 각각의 대안을 끝까지 수행한다면 어떨지 상상해보는 과정 - 각 대안을 사용하여 1단계에서 확인된 요구 사항이 충족되거나 해결되는지 평가 - 특정 대안, 달성 가능성이 더 높은 것으로 보이는 대안에 대한 선호를 확정 - 가치 체계에 따라 대안을 우선순위에 따라 배치	- 장애아동과 가족이 보다 구체적으로 해당 대안이 어떨지 구체적으로 상상해보는 과정은 어떠한가? - 장애아동의 장애 유형에 적합하게 해당 놀이를 수행했을 때 벌어지게 될 상황이나 애로사항 등을 상상해보며 구체적으로 검토하는 과정은 어떠한가? - 역량적 관점에 기반할 때 해당 과정은 어떠한가?
5)대안 중에서의 선택	- 모든 증거를 비교해 본 후 가장 적합한 것으로 보이는 대안을 선택 - 대안의 조합을 선택할 수도 있음 4단계 끝에서 목록 맨 위에 놓은 대안과 동일하거나 유사할 가능성이 매우 높음	- 장애아동과 가족이 결과적으로 가장 적합한 놀이 방법을 결정하는 과정은 어떠한가? - 한가지 놀이만을 결정하지 않고 여러 조합을 선택하는 과정은 어떠한가? - 역량적 관점에 기반할 때 해당 과정은 어떠한가?
6)행동하기	실제로 결정한 대안에 대해 실행	- 장애아동과 가족이 실제로 결정한 대안에 대해 실행하는 과정은 어떠한가? - 역량적 관점에 기반할 때 해당 과정은 어떠한가?
7)결정 및 결과 검토	- 결정 결과를 고려하고 식별한 요구 사항, 목표가 해결되었는지 여부를 평가 - 결정이 식별된 요구 사항을 충족하지 못한 경우 프로세스의 특정 단계를 반복하여 새로운 결정을 내릴 수 있음 - 더 상세하거나 다소 다른 정보를 수집하거나 추가 대안을 탐색	- 장애아동과 가족은 놀이에 대해 결정하고 행동한 이후 이에 대해 평가하는 과정은 어떠한가? - 이후의 과정은 어떠한가? - 역량적 관점에 기반할 때 해당 과정은 어떠한가?

