

청소년활동의 종단적 변화특성 및 관련요인*

김유나** · 손진희*** · 최윤진****

초 록

본 연구는 한국청소년패널조사(KYPS: 2003년-2006년) 자료를 이용하여 청소년활동에 관한 종단적 변화추이와 각각의 수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동이 가지는 특성, 청소년활동의 촉진 및 저해요인을 분석한 연구이다. 연구결과, 청소년활동에 대한 경험률이 전반적으로 낮고 학년이 높아질수록 감소추세에 있으며 입시문화와 밀접하게 관련있다는 것을 알게 되었다. 또한 청소년수련활동의 경우 체력증진활동에 가장 활발하게 참여하고 있으나 학업에 부담이 되는 시기에는 이 활동 역시 감소함을 알 수 있었으며 전통문화체험 및 예절수양활동들은 다른 활동에 비해 참여율이 저조하고 연간참여횟수도 크게 증가하지 않음을 알 수 있었다. 청소년 자원봉사활동은 이수 시간이 입시에 반영되는 중학교 3학년과 고등학교 2학년 시기에 특히 증가하였으며 세부활동 내용도 지역사회개발, 지도상담활동 등의 전문성을 요하는 활동보다는 위문활동, 일손돕기 등의 단순한 활동위주로 전개되고 있음을 알 수 있었다. 동아리활동의 경우 교내공식 동아리활동 경험은 많으나 참여횟수나 참여기간은 저조하여 교내공식 동아리활동이 의례적이고 형식적으로 이루어짐을 알 수 있었다. 또한 사이버 동아리활동 및 비공식 동아리활동은 활발히 전개되고 있으나 학년이 높아질수록 감소한다는 사실도 알 수 있었다. 청소년활동을 촉진시키는 요인 및 저해시키는 요인으로 학업성취 및 진로관련 활동, 부모님과의 의사소통, 자기주도성들이 중요한 역할을 한다는 것도 본 연구를 통해 밝혀낸 사실이다. 이러한 연구결과에 기반을 둔 실천적, 정책적 함의들은 이 시대의 청소년을 우리사회의 자원인 동시에 사회변화를 이끌어 가는 적극적인 존재로 인식하게 해줄 것이다.

주제어 : 청소년활동, 수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동, 종단적 패널연구,
의사결정나무분석

* 이 논문은 2007년도 중앙대학교 연구 장학기금 지원에 의한 연구임

** 중앙대학교 청소년학과 강사

*** 중앙대학교 사회복지학과 청소년전공 석사과정

**** 중앙대학교 청소년학과 교수

I. 서 론

청소년활동은 청소년의 잠재된 지도력을 개발하고 그들의 지도력 기술과 지식을 획득하도록 도와주며 그들의 잠재능력을 보다 바람직한 방향으로 성장시키고 개발하는 일련의 과정이다. 그리고 청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동이다(권일남 외, 2006; 청소년기본법 제3조 3항). 이러한 청소년활동은 급격한 신체적 발달로 인한 심리적 혼란과 불안정감을 극복하고 자아정체감을 발견하는 계기가 될 수 있는 것으로 청소년들이 새로운 가치관을 정립하고 심리적 안정감을 발현하게 한다(한국청소년학회, 2001). 또한 인간관계를 개선시키고 시민으로서의 책임의식을 고양시키며 일상생활에서의 일탈, 즐거움, 몰입 등 다양한 심리적 편익을 제공한다. 뿐만 아니라 학업, 입시 등으로 인한 스트레스 해소는 물론 그들의 잠재능력과 재능을 최대한 발휘하게 한다(송영민, 2007). 이러한 과정을 통해 청소년들은 또래들과의 사회성을 향상시키게 되고, 활동으로 인한 성취감을 맛보게 된다. 또한 긍정적·부정적 상태에 처해 있는 또는 처할 가능성이 있는 청소년들은 친 활동적이고 다양한 기회와 지원을 통해 자신들의 능력을 개발하고 역량을 확대시킬 수 있다(권일남 외, 2006).

청소년 관련 문제해결 패러다임은 치료 혹은 처방위주의 정책만으로는 근본적으로 해결할 수 없다. 최근에는 성장기의 청소년에게 다양한 경험을 통해 개개인이 가지고 있는 가능성을 개발하고, 사회에서 원하는 준비된 성인으로 성공적으로 이행해 가는 ‘긍정적 청소년 개발(Positive Youth Development)’ 관점으로 패러다임이 변하고 있다. 이러한 관점은 청소년문제가 일어날 때마다 반응하는 대응적 접근보다는 다양한 활동 기회와 서비스를 통해 청소년 발달을 적극적으로 지원하는 접근이 문제예방이나 감소에 보다 효과적이라는 것이다. 따라서 성인과의 협력적이고 발전적인 관계를 통해 사회적·도덕적·감성적·신체적·인지적인 능력을 길러 주어야한다. 청소년에게 안전하고 건전한 활동에 참여하는 기회와 지원이 이루어질 때 청소년들은 위험성이 높고 탈선할 수 있는 불건전한 행동에 관계할 가능성이 적어진다.

그러나 이러한 청소년활동의 가치와 중요성에도 불구하고 그동안 청소년활동에 관한 총체적인 진단과 평가에 관한 연구들은 부족하였다. 뿐만 아니라 각 청소년활동이 가지는

특성을 비교·고찰하거나 변화 추이를 종단적으로 분석한 연구는 찾아보기 힘들다. 기존에 이루어졌던 청소년활동 관련 연구들은 주로 스포츠 활동, 수련활동, 자원봉사활동, 동아리 활동 등으로 각각의 영역별로 세분화되어 연구가 이루어졌거나 시기적으로 몇 개월 안 되는 단기적인 연구들이었다(박정현, 2000; 김희화, 2004; 박병국, 2004; 허정철, 2005). 이러한 연구들로는 청소년활동에 관한 전반적인 변화추이나 그 실태를 파악하기 힘들고 각각의 세분화된 청소년활동의 특성을 비교하기도 어려우며 이에 기반을 둔 실질적인 정책들을 마련하기 힘들다. 따라서 청소년활동에 관한 연차별 체계적인 분석과 각각의 청소년활동이 가지고 있는 전반적인 특성들은 무엇인지 비교·고찰해볼 수 있는 연구가 필요하다. 이러한 연구는 결국 청소년이 누구인가에 대해 새롭게 조망하고 그들이 성인으로서의 역할을 성공적으로 이행하고자 할 때 어떤 발달 경험이 요구되는가에 대한 실천적·정책적 과제를 제시해줄 수 있을 것이다. 또한 이 시대의 청소년을 우리사회의 자원(youth as resources)인 동시에 사회변화를 이끌어 가는 적극적인 존재로 인식하게 해줄 것이다.

이에 본 연구에서는 한국청소년정책연구원에서 실시한 “한국청소년패널조사(KYPS: 2003년-2006년)” 자료를 이용하여 청소년활동에 관한 종단적 변화추이와 각 청소년활동들이 가지는 특성, 청소년활동에 관한 다양한 요인들을 파악해보고자 한다. 이러한 연구목적을 달성하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 청소년활동의 누적적·종단적 변화특성은 무엇인가?
- 연구문제 2. 각각의 청소년활동별(수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동) 변화특성은 어떠한가?
- 연구문제 3. 청소년활동을 촉진시키는 요인 및 저해요인은 무엇인가?

II. 이론적 논의

현대사회의 도시화로 인해 청소년들의 놀이공간에 대한 상대적인 축소와 성인들의 유흥시설 급증은 학교 밖의 건전한 청소년활동들을 축소하고, 청소년들의 놀이문화를 음성적으로 조장하여 청소년들의 비행과 일탈을 유도하는 요인이 되기도 한다. 이와 더불어 급격한 사회구조의 변화와 핵가족화는 청소년에게 자연접촉이나 사회적 활동

의 기회를 상실하게 한다. 즉 청소년활동을 위한 다양한 청소년들의 욕구에 비해 이를 해결해 줄 공간의 미개발과 시설부족 및 기존 시설의 소극적인 활용으로 청소년의 급격한 신체적·정신적 변화에 대응되는 대책은 매우 부족한 실정이라는 것이다. 또한 현대의 청소년들은 인터넷 및 컴퓨터 게임과 학업부담으로 인해 청소년 자신이 원하는 집단 활동을 쉽게 할 수 없으며 가까운 곳에서 흥미를 느끼고 체험학습을 할 수 있는 곳도 많지 않다. 따라서 청소년의 활동성 있는 기회참여도 부족한 상태이다. 그러므로 현대사회의 구조적 측면에서 볼 때, 청소년들이 보다 나은 인격을 연마하고 그들이 바람직한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 청소년들의 자발적 참여를 통한 심신 단련과 자질을 계발하여 배움을 실천하는 다양한 활동의 기회가 필요하다.

청소년들은 변화에 대한 욕구와 새로운 것을 추구하려는 도전의 뜻이 강하므로 청소년들의 자기계발을 위한 발현욕구를 노출시킬 수 있는 여건을 마련해 주는 것은 매우 중요하다(권일남 외, 2006). 감수성이 예민한 청소년들은 현실생활에 있어서 사회의 영향을 많이 받게 되는데 사회의 불안, 기성세대에 대한 불신, 욕구불만, 심리적 억압 등에서 벗어나고자 공상, 여행, 오락 등을 통하여 욕구의 배출구를 찾는다. 또한 청소년들에게 조직의 목표와 역할, 가치 및 태도를 자연스럽게 학습시킴으로써 자신이 속해 있는 조직 내의 사회적 기대를 타인과의 상호작용을 통하여 분담하게 할 뿐만 아니라 건전한 자아정체감을 형성하고 무한한 가능성에 도전할 수 있는 기회를 학습하게 한다. 따라서 청소년들의 다양한 활동경험을 통해 창의성에 바탕을 둔 문제해결 능력을 배양할 기회를 제공해야 하며 이러한 기회에 대한 욕구를 충족시켜줘야 할 것이다.

청소년기의 다양한 활동에 대한 욕구와 더불어 활동 그 자체는 청소년들에게 통제력과 원만한 대인관계를 유지하는데 큰 도움을 준다. 또한 각 개인의 개성과 취미에 맞는 자기 생활의 즐거움을 피하게 하며 청소년들이 흥미, 건강상태, 특기 등을 관찰하는 기회를 만들어 건전한 마음을 닦는데 도움을 준다. 성장기에 있는 청소년들에게 있어 경험주의에 기반을 둔 다양한 활동들은 학교교육 이상의 인지적·정의적·심리적 학습을 가능하게 한다. 그리고 사회적으로 비행, 폭력, 범죄 등 사회의 부정적인 측면을 해소하는 예방책이 될 뿐만 아니라 그들의 삶의 질을 높여줌으로써 보람된 삶을 영위하는데 매우 중요한 역할을 한다(오치선·권일남, 1998). 게다가 인격형성 및 심리, 사회적 성숙을 불러 일으켜 성숙한 개인의 완성에 중요한 영향을 미치게 된다.

또한 청소년들이 공동협력 작업을 통해 일구어내는데 기여할 뿐만 아니라 상호간의 지지적 환경을 조성함으로써 통합적·계속적·총체적인 자아형성을 하도록 지원한다. 따라서 청소년활동은 참여자 개인이 활동의 선택을 자유롭게 하고 개인의 욕구를 충분히 충족시키는 자발적인 활동이며, 참여자 자신이 실제로 보거나 듣거나 느끼거나 만지거나 하는 활동을 통하여 지금까지 경험하지 못했던 일을 새롭게 실행해 보는 체험적 활동으로서의 가치를 지닌다(한승희, 1995).

이렇듯 청소년들은 청소년활동에 대한 다양한 욕구를 가지고 있으며, 다양한 청소년활동은 청소년들에게 많은 긍정적인 영향을 미치고 있다. 배선용(1993)의 연구에서 청소년들의 다양한 활동은 각자의 자유시간을 통하여 자기를 표현할 수 있는 기회를 제공함으로써 욕구불만을 건전하게 풀어주는 좋은 구실을 하는 것으로 나타났으며, 손의숙(1998)의 연구에서도 청소년들은 각종 다양한 활동에 참여함으로써 그들 자신의 외모와 신체적 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 신체적 가치의 효과뿐만 아니라 자아존중감, 자아개념, 자기효율성 등의 가치를 제공하는 것으로 나타났다. 임근욱(2007)의 연구에서는 청소년활동이 타인과의 관계 개선, 개인의 능력 고양, 개인 삶의 질적 가치 제공 등에서도 효과적이며 학습자와 지도자간의 상호 집단기술을 발전시키는 데도 높은 효율성을 지녀 궁극적으로 청소년의 전인적 성장과 공동체 의식함양에 크게 기여하는 것으로 나타났다.

그럼에도 불구하고 청소년활동의 중단적 변화실태 및 관련요인에 대한 연구는 많이 되어 있지 않은 실정이다. 또한 청소년패널 관련 연구에서도 청소년활동의 세부 한 영역활동에 관한 중단적 분석내지는 1년의 청소년 활동경험에 관한 연구만이 수행되어 청소년활동에 영향을 미치는 요인들을 파악하기가 쉽지 않다(박정희 외, 2007; 송병국 외, 2005). 이러한 연구에서 청소년 자원봉사활동의 참여도에 영향을 미치는 개인변인은 성별 외 거의 없는 것으로 나타났다. 그리고 청소년활동에 영향을 미치는 요인을 파악하는데 유용한 데이터 마이닝의 의사결정나무분석 통계분석도 비행 청소년들의 재 비행 예측모형(현명호 외, 2004)이라든지, Data Mining을 이용한 중퇴모형의 연구(유제민, 2003) 등 청소년의 문제행동 위주로만 주로 연구가 이루어져 청소년의 긍정적인 활동에 관한 연구들은 매우 부족한 실정이다. 이에 본 연구에서는 이러한 청소년활동의 실태 및 청소년들의 참여정도를 중단적 관점에서 파악하고 의사결정나무분석 방법을 통하여 청소년활동에 영향을 미치는 촉진 및 저해요인을 실증적으로 규명해 보고자 한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 자료 및 표집

본 연구의 분석 자료는 한국청소년정책연구원에서 실시한 “한국청소년패널조사(KYPS)”의 1-4차년도 자료이다. 대상 학년으로는 중2에서 고2의 시기로 이 시기에 청소년활동을 가장 활발하게 참여할 수 있다고 생각하기에 본 분석 자료의 대상으로 삼았다. 1차년도 자료는 2003년 4월 1일 기준 교육통계연보에 나타난 전국 중학교 2학년 청소년들을 모집단으로 층화다단계 집락표집방법에 의해 표본으로 뽑은 3,449명의 중학교 2학년 청소년과 그들의 부모들이며, 2차년도 자료는 1차년도 조사결과 최종 표본으로 구축된 3,188명의 자료이다. 3차년도 자료는 1차년도 조사결과 최종 표본으로 구축된 3,449명을 추적 조사한 3,125명의 자료이며, 4차년도 자료는 1차년도 패널 구축 데이터의 90.5%에 해당하는 3,121명의 자료이다.

2. 측정변수에 대한 개념 정의

본 연구에서는 청소년패널 조사 자료에서 제공하는 있는 정보에 기초하여 청소년활동의 세 가지 영역 수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동을 주요 측정변수로 삼았다.

<표 1> 측정변수의 개념 및 조작적 정의

| 변수(하위변수) | | 변수 정의 |
|----------|--------|---|
| 수련 활동 | 체력증진활동 | 개인의 신체건강, 체력증진과 보건위생 및 개인의 안전을 위한 모든 활동 |
| | 정서함양활동 | 문화예술 감상이나 창조활동, 취미·특기 개발을 통하여 개인의 정서를 함양시킬 수 있는 모든 활동 |
| | 자연체험활동 | 자연체험과 탐구를 통하여 호연지기를 기르고, 자연을 지키며 가꾸는 모든 활동 |
| | 예절수양활동 | 자신을 절제하고 가정과 사회에서 지켜야 할 바른 몸가짐, 예절과 규범을 익히는 모든 활동 |
| | 사회봉사활동 | 이웃을 돕거나 지역사회를 이해하고 개발하기 위하여 참여하는 모든 활동 |
| | 전통문화활동 | 우리민족의 역사와 문화를 이해하고 체험함으로써 자긍심을 갖게 하는 모든 활동 |

| 변수(하위변수) | | 변수 정의 |
|----------------|-------------|--|
| 자원 봉사 활동 | 일손돕기 | 복지시설, 병원 등의 일손돕기 |
| | 위문활동 | 고아원 위문, 자매부대 위문 등 |
| | 지도상담활동 | 사회교육지도, 교통안전지도 |
| | 캠페인활동 | 환경보전 캠페인 등 |
| | 자선구호활동 | 재해구조, 불우이웃 돕기 등 |
| | 환경시설보전활동 | 문화재 보호, 자연보호 |
| | 지역사회개발활동 | 지역홍보 활동, 지역사회 가꾸기 |
| 동아리 활동 | 교내 공식 동아리 | 방소년, 컴퓨터반 등 학교에서 인정한 모임 |
| | 교외 공식 동아리 | 청소년수련관, 사회복지관 등 |
| | 비공식 소규모 동아리 | 또래친구들끼리 만든 모임 |
| | 사이버 동아리 | 인터넷 등 사이버공간에서 만들어진 모임 |
| 청소년 활동 경험 | | 수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동에 1번이라도 참여한 경험이 없으면 '0=경험없음', 단 1번이상 참여했다면 '1=경험있음' |

본 연구에서의 수련활동은 1)학교에서 단체로 심신수련(극기훈련)·캠프(야영)·청소년 수련프로그램에 참여하는 활동, 2)소속된 동아리나 소속된 청소년단체에서 단체로 청소년 수련 프로그램에 참여하는 활동, 3)개인적으로 청소년단체·사회단체·시설학원에서 주관, 매개하는 청소년 수련프로그램에 참여하는 활동을 의미한다. 하위변수에 대한 자세한 내용은 <표 1>에 제시하였으며 각 활동에 대한 참가여부 및 빈도를 분석에 사용하였다. 자원봉사활동은 일손돕기, 위문활동, 지도상담 활동, 캠페인활동, 자선구호활동, 환경시설 보전활동, 지역사회 개발활동 등의 7개 영역으로 활동 참가여부, 연간참여횟수, 연간 참여시간 등을 분석하였다. 동아리활동으로는 교내공식 동아리, 교외공식 동아리, 비공식 소규모 동아리, 사이버 동아리 등 4개의 동아리 활동에 대한 참가여부, 참여기간, 1개월 기준의 참여 횟수 등의 문항을 분석에 이용하였으며, 청소년활동 경험은 수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동의 참여 여부로 조작적 정의하였다.

3. 분석방법

본 연구에서는 청소년활동의 중단적 변화특성을 알아보기 위해 1·4차년도 까지 수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동의 참여여부는 빈도분석, 활동횟수는 기술통계 분석

을 실시하였다. 다음으로 청소년활동에 영향을 미치는 촉진 및 저해요인이 무엇인지 알아보기 위해 데이터 마이닝 의사결정 나무 분석(decision tree analysis)을 실시하였다. 의사결정 나무분석에서는 가능한 많은 변인들을 투입하여 종속변인에 영향을 미치는 변인들의 조합을 규명해내므로 한국청소년패널조사에서 실시하고 있는 인구통계학적 변인들과 그 외 다른 변인들을 모두 투입하여 청소년활동 경험의 유무를 가장 효과적으로 변별하는 독립변인들의 조합조건을 1-4차년도 까지 살펴보았다. 알고리즘은 독립변인들이 명목, 순서, 연속형 척도들이 혼합되어 있기 때문에 카이제곱 검정 또는 F-검정을 이용하여 다지분리(multiway split)를 수행하는 CHAID 방식을 사용하였다(최종후 외, 2000). 분류나무(classification tree)의 예측수준은 예측모형의 간명성을 위해 부모마디(parent node) 100, 자식마디(child node) 50, 최대한의 나무깊이(maximum tree depth)는 3수준으로 설정하였으며 p-값에 대한 Bonferroni 조정을 실시하였고 최종적으로 도출한 모형에 대한 타당성은 10-fold 교차타당화(10-fold cross validation)를 이용하여 검증하였다. 자료의 분석에 사용된 프로그램은 SPSS 15.0 for Windows와 Answer Tree 2.1이었다.

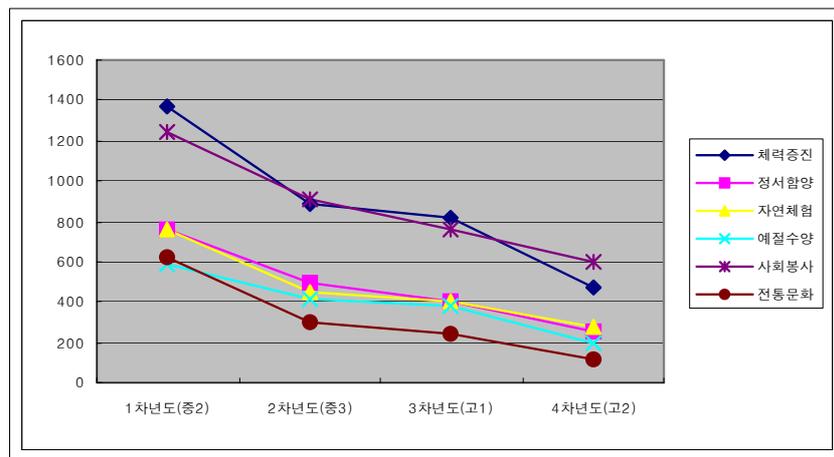
IV. 연구결과

1. 청소년활동의 누적적·중단적 변화특성

청소년활동의 전체적인 변화추이는 [그림 1, 2, 3]과 같다. [그림 1, 2, 3]을 보면 알 수 있듯이, 청소년활동은 학년이 높아질수록 활동경험이 지속적으로 감소하는 추세를 나타내고 있다. 청소년 수련활동과 자원봉사활동의 경우, 유경험 실태가 전체적으로 감소하는 것은 비슷하지만 자원봉사활동은 수련활동에 비해 하위영역별 감소추세가 더욱 완만한 특성을 나타내고 있다.

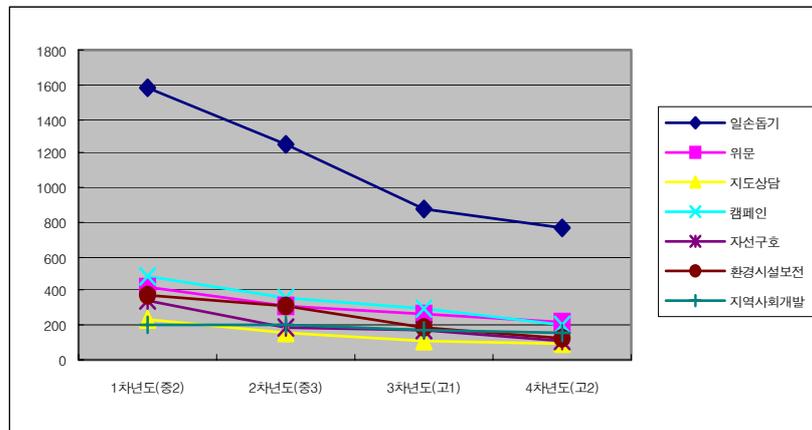
청소년수련활동의 경우, 중학교 2학년 시기에 해당되는 1차년도에 가장 많이 참여한 세부영역은 체력증진활동(1,373명, 39.8%)이었으며 중학교 3학년인 2차년도에 가장 많이 참여한 수련활동의 영역은 사회봉사활동(913명, 28.6%)이었다. 고등학교 1학

년 시기인 3차년도에는 다시 체력증진활동(823, 26.3%)에 청소년들이 가장 많이 참여하였으며, 고등학교 2학년인 4차년도에는 사회봉사활동(602명, 19.3%)에 청소년들이 가장 많이 참여하는 것으로 나타났다. 체력증진활동이 고등학교 2학년 시기에 급격히 감소하는 것은, 이 시기에 학업에 대한 부담감이 가중되어 체력증진활동을 병행하기 어려운 것으로 파악해 볼 수 있으며 동시에 청소년들의 건강을 유지시킬 수 있는 체력증진활동이 더 요구됨을 알 수 있다. 한편 사회봉사활동이 중학교 3학년 시기와 고등학교 2학년 시기에 가장 높은 이유는 입시에 따른 봉사활동 점수와 관련이 깊은 것으로 분석해볼 수 있다. 우리나라에서는 고등학교 진학과 대학교 진학시 봉사활동 이수 의무제를 시행하고 있으므로 이 시기에 청소년들은 여타의 다른 활동들보다 사회봉사활동을 더욱 많이 실시하는 것이다.



[그림 1] 청소년 수련활동의 유형별 실태

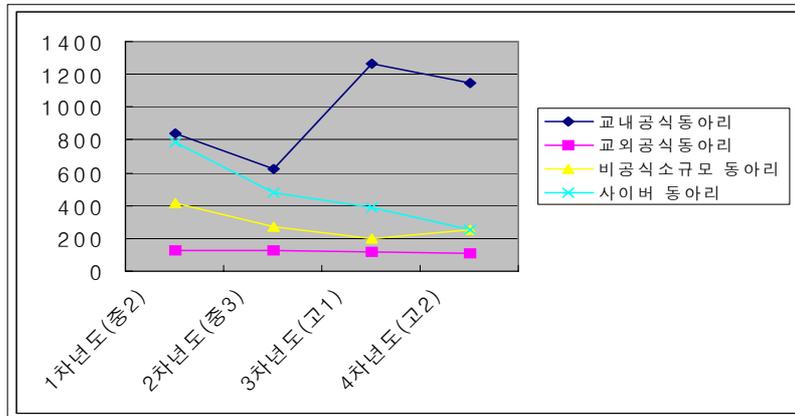
자원봉사활동의 경우, 1차-4차년도까지 청소년들이 가장 많이 하는 세부활동은 일손 돕기 활동(1차: N=1,582, %=45.9, 2차: N=1,247, %=36.2, 3차: N=874, %=28.0, 4차: N=773, %=24.8%)이었으며, 이 활동은 다른 활동에 비해 눈에 띄게 많이 경험하고 있었다. 청소년들은 지역사회개발활동, 지도상담활동 등의 보다 전문적인 활동보다 접근하기 쉽고 보조차원의 단순한 일손돕기 활동에 더 많은 경험을 하고 있는 것이다.



[그림 2] 청소년 자원봉사활동의 유경험 실태

한편 청소년 동아리 활동 경험은 설문에 응답한 전체 청소년의 반 이상이 동아리 활동을 경험하지 않고 있는 것으로 나타났다(무경험자 1차년도: 교내동아리 2,612명(75.7%), 교외동아리 3,323명(96.3%), 비공식동아리 3,032명(87.9%), 사이버동아리 2,661명(77.2%) / 2차년도: 교내동아리 2,561명(80.3%), 교외동아리 3,065명(96.1%), 비공식동아리 2,915명(91.4%), 사이버동아리 2,709명(85.0%) / 3차년도: 교내동아리 1,858명(59.5%), 교외동아리 3,005명(96.2%), 비공식동아리 2,927명(93.7%), 사이버동아리 2,740명(87.7%) / 4차년도: 교내동아리 1,977명(63.3%), 교외동아리 3,014명(96.6%), 비공식동아리 2,870명(92.0%), 사이버동아리 2,864명(91.8%)).

또한 청소년들의 동아리 활동경험은 학년이 높아질수록 점차적으로 감소하는 추세를 나타내고 있는데, 유독 중학교 3학년에서 고등학교 1학년으로 올라가는 시기에 교내공식 동아리 활동이 2배 이상으로 높아지는 것을 발견할 수 있다. 이러한 특성은 우리나라 청소년들이 고등학교로 진학하면 1인 1동아리 필수 가입에 따른 것으로 동아리활동이 본래의 취지보다는 학교제도에 의해 이름만이라도 올리는 형식적 성격을 띠는 것을 반영하는 것이다. 따라서 우리나라의 청소년 동아리활동은 다른 외국 청소년들이 다양한 동아리 활동 경험을 하는 것에 비해 매우 제한적이며 학교 위주의 동아리 활동이 전개되고 있다는 것을 알 수 있다.

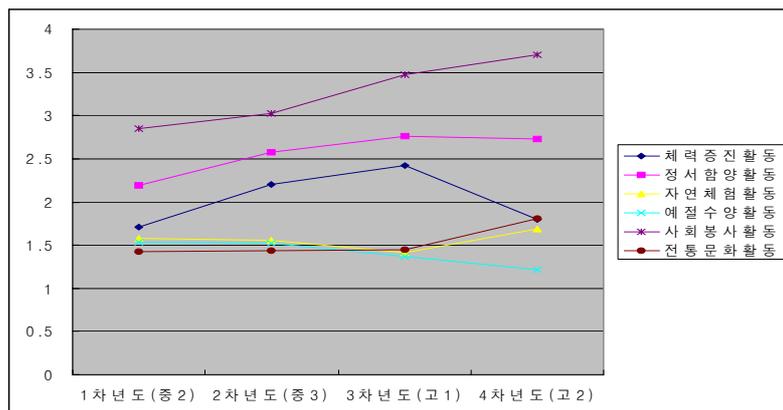


[그림 3] 청소년 동아리활동의 유경험 실태

2. 청소년활동별(수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동) 변화특성

1) 청소년 수련활동

청소년 수련활동의 연간참여 횟수는 [그림 4]에 제시되어 있다. 전체적인 청소년 수련활동의 경향성과는 달리 수련활동의 연간참여 횟수의 평균은 학년이 높아질수록 약간씩 증가하는 것을 볼 수 있다.

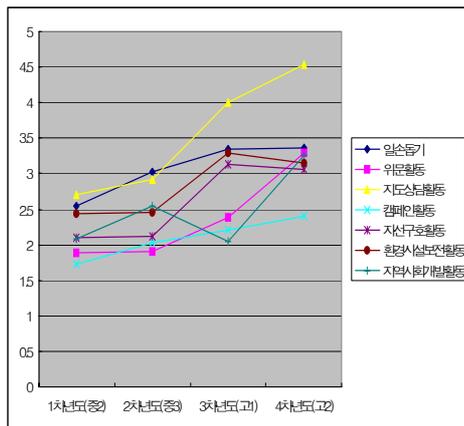


[그림 4] 청소년 수련활동의 연간참여 횟수

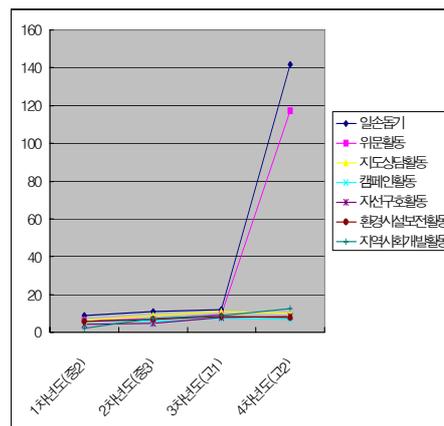
청소년들의 연간참여 횟수가 가장 많은 활동은 사회봉사활동(1차: M=2.85, SD=3.09, 2차: M=3.03, SD=3.23, 3차: M=3.47, SD=6.59, 4차: M=3.70, SD=5.46)으로 지속적인 증가추세에 있는 것을 볼 수 있다. 따라서 청소년들은 사회봉사활동에 한 번 참여하게 되면 지속적으로 이 활동을 전개해나간다는 것을 알 수 있다. 그 다음으로는 정서함양 활동(1차: M=2.19, SD=3.08, 2차: M=2.57, SD=5.39, 3차: M=2.76, SD=6.15, 4차: M=2.73, SD=7.01)이었으며, 세 번째로 높은 것은 체력증진활동(1차: M=1.71, SD=2.65, 2차: M=2.20, SD=5.21, 3차: M=2.42, SD=8.89, 4차: M=1.80, SD=5.32)이었다. 체력증진활동은 전체적인 수련활동의 참여율의 경향성과 마찬가지로 입시와 관련된 체력유지로 인해 4차년도에서 급격히 떨어지게 된다. 한편 청소년 수련활동 연간참여 횟수율이 가장 낮은 것은 예절수양활동(1차: M=1.53, SD=1.87, 2차: M=1.52, SD=2.05, 3차: M=1.37, SD=2.11, 4차: M=1.22, SD=1.23)이었다. 예절수양활동은 다른 수련활동들과는 달리 지속적으로 감소하는 경향을 나타냈다. 따라서 예절수양활동의 만족도를 높일 수 있는 접근가능성이 용이하고 다양하며 지속적으로 참여할 수 있는 체계적인 프로그램의 실시가 필요하다.

2) 자원봉사활동

청소년 자원봉사활동의 연간참여 횟수 및 연간참여 시간은 [그림 5, 6]에 제시되어 있다.



[그림 5] 자원봉사활동의 연간참여 횟수



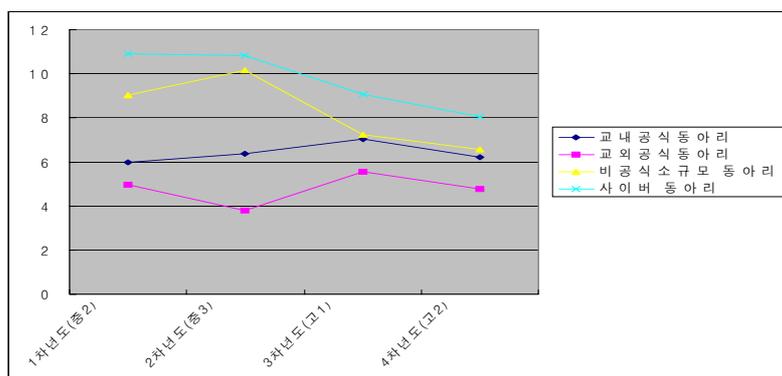
[그림 6] 자원봉사활동의 연간참여 시간

청소년의 자원봉사활동의 연간참여 횟수는 지속적으로 증가하는 추세를 나타내는데, 특히 지도상담활동의 경우(1차: M=2.71, SD=4.25, 2차: M=2.92, SD=4.86, 3차: M=4.01, SD=8.82, 4차: M=4.54, SD=7.71) 연간 참여횟수가 가장 높고, 그 증가율도 가장 큰 것으로 나타났다.

또한 입시의 영향으로 중학교 3학년에서 고등학교 1학년으로 넘어가는 시기와 고등학교 2학년 시기에 자원봉사활동이 크게 증가하는 것을 확인해 볼 수 있다. 이는 특히 자원봉사활동의 연간참여 시간을 통해 좀 더 구체적으로 확인해 볼 수 있는데, 이 시기에 일손돕기(3차년도 M=11.97 SD=14.40, 4차년도 M=141.5, SD=190.7) 및 위문활동(3차년도 M=9.64 SD=15.21, 4차년도 M=117.3, SD=169.7) 시간의 증가로 전년도에 비해 자원봉사활동이 가장 많이 증가하고 있음을 살펴볼 수 있다. 이러한 경향성은 고등학교 2학년시기에 자원봉사활동 시간을 거의 다 이수하려는 경향성과, 특히 2005년에 바뀐 입시 제도로 인해 자원봉사활동 반영률의 증가에 따른 것으로 짐작해볼 수 있다. 따라서 청소년 자원봉사활동은 제도화된 측면에서 긍정적인 부분도 있지만, 강제적인 시간 이수로 인해 단순화되고 보조적인 청소년활동이 주로 이루어지고 있음을 알 수 있다.

3) 동아리활동

청소년 동아리 활동에 관한 1-4차 연간참여 횟수는 [그림 7]에 제시되어 있다. 청소년 동아리활동의 유형별 실태와는 달리 사이버 동아리 활동에 연간참여 횟수가 가장 많았으며 그 다음으로 비공식 소규모 동아리 활동 연간참여 횟수가 높았다.



[그림 7] 동아리활동의 연간참여 횟수

동아리 활동의 월간 참여 횟수가 사이버 동아리 활동에서 가장 높은 것은 온라인(On-line)상의 인터넷에 능숙한 청소년의 특성을 나타내는 것이다. 청소년 동아리활동의 유형별 실태에서의 1위와는 달리 교내공식 동아리 활동은 연간참여 횟수에선 사이버 동아리활동이나 비공식 소규모 동아리 활동보다 활동률이 저조함을 살펴볼 수 있는데, 이것은 학교에서의 교내공식 동아리활동이 의례적으로 존재하여 동아리활동의 본래 취지인 자발성과 자치성을 추구하기가 어렵다는 것을 의미한다. 따라서 청소년 동아리활동을 활성화 시킬 수 있는 사회적인 분위기와 여건들이 형성되어야 하며 질적인 측면에서의 관리나 조정이 요구되어짐을 알 수 있다.

3. 청소년활동에 영향을 미치는 촉진 및 저해요인에 관한 결정모델

1) 1차년도 중학교 2학년생의 청소년활동 경험

의사결정나무 분석은 의사결정 규칙(decision rule)을 도표화하여 관심대상이 되는 집단을 몇 개의 소집단으로 분류(classification)하거나 예측(prediction)하는 것으로써, 조건들의 세부적 분리(splitting)와 결합(merging)을 통하여 나무구조로부터 어떤 예측 변수가 목표변수를 설명하기 위해 더 중요한지 쉽게 파악할 수 있게 한다. 따라서 나무구조를 통해 변수의 분리 규칙을 추론할 수 있는데, 먼저 형성된 상위마디 변인일 수록 중요하며 자식마디의 특성들이 누적되어가면서 최종적인 예측률을 알 수 있는 것이다.

[그림 8]을 보면 알 수 있듯이, 1차년도 청소년활동 경험에 가장 영향을 미치는 변인은 학교성적으로 특히 국어성적이 잘 하는 수준 이상인 경우 청소년활동에 참여하는 경험자의 비율이 매우 높음을 알 수 있다. 또한 이 청소년들의 경우 자기 생각이 나 밖에서 있었던 일들을 부모님께 자주 이야기 하는 편일수록 더 경험률이 증가하며 진로관련 강연이나 수업 수행 경험이 있는 청소년일 경우 청소년활동 경험이 많음을 알 수 있다. 그리고 성적은 중간정도이지만 진로 적성 검사를 실시한 적이 있고 괴로울 때도 모든 일이 잘 될 것이라고 긍정적으로 생각하는 경우 청소년 활동의 경험률이 증가하는 것으로 나타나 진로관련 활동 및 정서적 조절감이 청소년활동의 촉진요인이 됨을 알 수 있다.

<표 2> 1차년도 청소년활동 경험 모델의 이익지수

| Node | 이익지수 | | | | 누적지수 | | | |
|------|---------|---------|----------|-----------|---------|---------|----------|-----------|
| | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) |
| 18 | 333 | 9.65 | 98.20 | 108.83 | 333 | 9.65 | 98.20 | 108.83 |
| 16 | 506 | 14.67 | 95.26 | 105.57 | 839 | 24.33 | 96.42 | 106.87 |
| 17 | 979 | 28.39 | 93.77 | 103.92 | 1818 | 52.71 | 94.99 | 105.28 |
| 11 | 139 | 4.03 | 92.81 | 102.86 | 1957 | 56.74 | 94.84 | 105.11 |
| 14 | 552 | 16 | 89.13 | 98.78 | 2509 | 72.75 | 93.58 | 103.72 |
| 15 | 268 | 7.77 | 88.81 | 98.42 | 2777 | 80.52 | 93.12 | 103.21 |
| 9 | 80 | 2.32 | 83.75 | 92.82 | 2857 | 82.84 | 92.86 | 102.92 |
| 12 | 158 | 4.58 | 83.54 | 92.59 | 3015 | 87.42 | 92.37 | 102.37 |
| 13 | 293 | 8.5 | 78.84 | 87.38 | 3308 | 95.91 | 91.17 | 101.05 |
| 5 | 87 | 2.52 | 70.11 | 77.71 | 3395 | 98.43 | 90.63 | 100.45 |
| 1 | 54 | 1.57 | 64.81 | 71.83 | 3449 | 100 | 90.23 | 100.00 |

<표 2>에서의 Node는 의사결정나무 그림화면에서 보여주는 마디번호(node number)를 의미하며 Node : n과 Node : %는 해당 마디번호에서의 자료수와 백분율을 나타낸다. Gain은 마디번호의 자료수를 반응한 응답주의 수로 나눈 것을 의미하며 Index(%)는 전체 자료에서의 평균분류 비율을 해당마디에서의 Gain(%)으로 나눈 것을 의미한다. Node는 윗줄의 왼쪽부터 1번이 되는데 18번의 경우, 국어성적이 잘하는 수준 이상이며 청소년 자신의 생각이나 밖에서 있었던 일들을 부모님게 자주 이야기 하는 편이고 진로관련 강연이나 수업을 수행해 본 경험이 있는 집단의 특성을 나타내는 것이다(그림 8 참조). 따라서 18번 마디에 해당하는 청소년들의 수는 333명이며 이는 전체의 9.65%를 차지한다. Index(%)는 18번 다음의 16번 마디의 특징을 가진 청소년들로 분류하는 것이 아무런 정보를 가지지 않고 분류하는 뿌리 마디에서 보다 108.83% 이상의 효율적인 의사결정을 한다는 의미이다. 누적지수는 각 마디들이 추가되면서 증감되는 예측의 효율성을 보여주는 것으로 100%가 되는 마디까지를 기준으로 하는데, 1차년도 청소년활동 경험 모델이 11개의 마디로 의사결정 나무를 구성할 때 가장 효율적이고 경제적인 모델이 됨을 의미한다.

<표 3>은 목표변수가 얼마나 정확하게 분류되었는가를 실제 범주와 예측범주의 패턴을 보여주고 있는 것이다. 위험추정치를 보면 9.7%(표준오차=0.005)로 자료의 약 91%가 제대로 분류되었음을 알 수 있다. 전체 응답자를 열 개의 집단에 무선 할당하여 위험추정치를 기준으로 모형의 결과를 비교하는 교차 타당도 역시 0.05이하이므로 과잉일반화의 위험성이 크지 않은 것을 알 수 있다.

<표 3> 1차년도 청소년활동 경험 모델의 오분류 행렬(Misclassification Matrix)

| | | 실제범주(Actual Category) | | |
|---------------------------------|-------|-----------------------|-------------------------|-------|
| | | 경험없다 | 경험있다 | Total |
| 예측범주 (Predicted Category) | 경험없다 | 0 | 0 | 0 |
| | 경험있다 | 337 | 3112 | 3449 |
| | Total | 337 | 3112 | 3449 |
| | | 재대치(Resubstitution) | 교차타당도(Cross-Validation) | |
| 위험 추정치 | | 0.09771 | 0.09771 | |
| 위험 추정치의 표준오차 | | 0.005056 | 0.005056 | |

2) 2차년도 중학교 3학년생의 청소년활동 경험

2차년도 중학교 3학년생의 청소년활동 경험에 관한 결정모델은 [그림 9]에 제시되어 있다. 중학교 3학년생의 청소년활동 경험은 진로와 매우 밀접하게 관련되어 있다. 진로관련 적성 검사의 수행 여부가 청소년활동 경험을 나눌 수 있는 가장 중요한 변인이 되며, 향후 진로설정에 관한 문항에서 부모님과 의견차이로 인해 쉽게 자신의 진로를 결정내리지 못하고 있는 경우 진로탐색을 위한 청소년의 활동 경험률은 증가하였다. 또한 진로관련 강연이나 수업을 수행하는 청소년의 경우 활동 경험의 비율은 증가하였다. 반면 진로관련 적성 검사를 수행한 적도 없고 친구들과 잘 어울리지 못하며 자신의 삶을 주관적으로 살지 못한다고 인식하는 경우 청소년활동을 많이 하지 않는 것으로 나타났다. 중학교 3학년은 인문계와 전문계로 학교를 결정해야 하는 중요한 시기이다. 따라서 청소년 진로관련 활동이 청소년활동 경험과 매우 밀접하게 연관되어 있으며 자연스럽게 또래관계와의 관계가 좋고 자기 삶의 주관성 및 자기신뢰감이 있어 자기가 좋아하는 활동을 전개할 수 있는 삶의 주체성을 가지게 되었을 때, 청소년활동도 더욱 많이 하게 되는 것이다.

<표 4> 2차년도 청소년활동 경험 모델의 이익지수

| Node | 이익지수 | | | | 누적지수 | | | |
|------|---------|---------|----------|-----------|---------|---------|----------|-----------|
| | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) |
| 18 | 50 | 1.57 | 100 | 129.80 | 50 | 1.57 | 100 | 129.80 |
| 12 | 93 | 2.92 | 91.40 | 118.64 | 143 | 4.49 | 94.41 | 122.54 |
| 14 | 685 | 21.49 | 89.34 | 115.97 | 828 | 25.97 | 90.22 | 117.11 |
| 16 | 94 | 2.95 | 87.23 | 113.23 | 922 | 28.92 | 89.91 | 116.71 |
| 17 | 88 | 2.76 | 85.23 | 110.63 | 1010 | 31.68 | 89.50 | 116.18 |
| 13 | 835 | 26.19 | 82.04 | 106.49 | 1845 | 57.87 | 86.12 | 111.79 |
| 11 | 698 | 21.89 | 69.91 | 90.75 | 2543 | 79.77 | 81.68 | 106.02 |
| 15 | 165 | 5.18 | 66.67 | 86.54 | 2708 | 84.94 | 80.76 | 104.83 |
| 10 | 171 | 5.36 | 66.08 | 85.78 | 2879 | 90.31 | 79.89 | 103.70 |
| 9 | 242 | 7.59 | 55.79 | 72.41 | 3121 | 97.9 | 78.02 | 101.27 |
| 8 | 67 | 2.1 | 31.34 | 40.69 | 3188 | 100 | 77.04 | 100 |

이익도표에 대한 해석은 상기한 중학교 2학년 학생들의 의사결정 나무 모형과 동일하다. 2차년도 청소년활동 경험 모델도 1차년도와 마찬가지로 11개의 마디로 의사결정 나무를 구성할 때 가장 효율적이고 경제적인 모델이 되었다. 위험추정치는 0.221(표준오차=0.007), 교차 타당도 역시 0.229(표준오차=0.007)로 과잉일반화의 위험성이 크지 않은 모형으로 판명되었다.

<표 5> 2차년도 청소년활동 경험 모델의 오분류 행렬(Misclassification Matrix)

| | | 실제범주(Actual Category) | | | |
|---------------------------------|-------|-----------------------|-------------------------|-------|--|
| | | 경험없다 | 경험있다 | Total | |
| 예측범주 (Predicted Category) | 경험없다 | 46 | 21 | 67 | |
| | 경험있다 | 686 | 2435 | 3121 | |
| | Total | 732 | 2456 | 3188 | |
| | | 재대치(Resubstitution) | 교차타당도(Cross-Validation) | | |
| 위험 추정치 | | 0.221769 | 0.229925 | | |
| 위험 추정치의 표준오차 | | 0.007358 | 0.007452 | | |

3) 3차년도 고등학교 1학년생의 청소년활동 경험

[그림 10]의 3차년도 고등학교 1학년생의 청소년활동 경험 모델을 살펴보면, 학업성취와 진로관련 활동들이 1,2차년도와 마찬가지로 청소년활동 경험과 깊은 관련성이 있음을 알 수 있다. 전문계 고교학생의 경우, 전문교과를 혼자서 공부하는 시간이 1시간 이상일 경우 청소년활동을 많이 하였으며 진로관련 적성 검사를 하고 부모님과 직업에 대해 이야기를 나눠 본 경험이 있는 경우 경험률은 증가하였다. 반면에 혼자 전문교과에 대한 공부시간을 갖지 않고 진로 관련 적성 검사도 수행해본 적이 없으며 희망하는 직업에 대해 부모님이나 친척, 친구, 선후배, 학교 선생님들과의 교류가 없었던 경우 청소년활동 경험에 대한 정보를 얻지 못해 다양한 활동 경험을 못하는 것으로 파악되었다.

<표 6> 3차년도 청소년활동 경험 모델의 이익지수

| Node | 이익지수 | | | | 누적지수 | | | |
|------|---------|---------|----------|-----------|---------|---------|----------|-----------|
| | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) |
| 15 | 146 | 4.46 | 100 | 127.52 | 146 | 4.46 | 100 | 127.52 |
| 13 | 1135 | 34.7 | 89.25 | 113.82 | 1281 | 39.16 | 90.48 | 115.38 |
| 7 | 172 | 5.26 | 87.21 | 111.21 | 1453 | 44.42 | 90.09 | 114.89 |
| 14 | 530 | 16.2 | 80.94 | 103.22 | 1983 | 60.62 | 87.64 | 111.77 |
| 11 | 249 | 7.61 | 79.92 | 101.92 | 2232 | 68.24 | 86.78 | 110.67 |
| 6 | 133 | 4.07 | 68.42 | 87.25 | 2365 | 72.3 | 85.75 | 109.35 |
| 4 | 198 | 6.05 | 67.17 | 85.66 | 2563 | 78.36 | 84.32 | 107.52 |
| 10 | 527 | 16.11 | 61.48 | 78.40 | 3090 | 94.47 | 80.42 | 102.56 |
| 3 | 181 | 5.53 | 44.20 | 56.36 | 3271 | 100 | 78.42 | 100 |

<표 7> 3차년도 청소년활동 경험 모델의 오분류 행렬(Misclassification Matrix)

| 예측범주 (Predicted Category) | | 실제범주(Actual Category) | | | Total |
|------------------------------|-------|-----------------------|------|-------------------------|-------|
| | | 경험없다 | 경험있다 | 경험있다 | |
| 경험없다 | 경험없다 | 101 | 80 | 181 | |
| 경험있다 | 경험없다 | 605 | 2485 | 3090 | |
| Total | Total | 706 | 2565 | 3271 | |
| | | 재대치(Resubstitution) | | 교차타당도(Cross-Validation) | |
| 위험 추정치 | | 0.209416 | | 0.221339 | |
| 위험 추정치의 표준오차 | | 0.007114 | | 0.007259 | |

이익지수를 살펴보면 3차년도 청소년활동 경험 모델이 9개 마디로 구성될 때 가장 효율적이고 경제적인 모델이 되었으며, 15번 마디의 특성을 가진 청소년집단으로 분류되는 것이 127.52% 이상의 효율적인 의사결정을 한다는 것도 알 수 있다. 위험추정치는 0.209(표준오차=0.007), 교차 타당도에 의한 추정치도 0.221(표준오차=0.007)로 과잉일반화의 위험성 역시 크지 않음을 알 수 있다.

4) 4차년도 고등학교 2학년생의 청소년활동 경험

4차년도 고등학교 2학년생의 청소년활동 경험에 관한 결정모델은 [그림 11]과 같다. 고등학교 2학년생의 청소년활동 경험여부는 학업과 밀접하게 관련이 있었다. 전문계 학생이 학원이나 과외수업 외에 전문교과에 대한 개인공부를 하는 경우, 청소년활동 경험에 대한 비율이 매우 높았다. 또한 과학영역 성적이 좋고 청소년의 특성에 맞게 어느 정도의 충동성을 가지고 있는 경우 청소년활동에 참여하는 비율이 높았다. 또한 향후 자신의 진로와 관련하여 고등학교 중퇴나 졸업의 학력으로 취업가능성이 거의 없다고 생각하지 않는 청소년 집단의 경우, 청소년활동에 참여하는 비율이 높았다. 따라서 고등학교 2학년에서의 청소년활동 경험은 학업성취와 관련이 있으며 자기 주도적으로 공부하며 미래의 진로에 대해 긍정적으로 생각할 경우, 청소년활동에도 열심히 참여한다는 것을 알 수 있다.

<표 8> 4차년도 청소년활동 경험 모델의 이익지수

| Node | 이익지수 | | | | 누적지수 | | | |
|------|---------|---------|----------|-----------|---------|---------|----------|-----------|
| | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) | Node: n | Node: % | Gain (%) | Index (%) |
| 8 | 97 | 3.11 | 100 | 105.30 | 97 | 3.11 | 100 | 105.30 |
| 14 | 61 | 1.95 | 100 | 105.30 | 158 | 5.06 | 100 | 105.30 |
| 16 | 598 | 19.16 | 99.16 | 104.42 | 756 | 24.22 | 99.34 | 104.60 |
| 12 | 282 | 9.04 | 97.87 | 103.06 | 1038 | 33.26 | 98.94 | 104.18 |
| 10 | 1024 | 32.81 | 95.51 | 100.57 | 2062 | 66.07 | 97.24 | 102.39 |
| 15 | 95 | 3.04 | 93.68 | 98.65 | 2157 | 69.11 | 97.08 | 102.22 |
| 9 | 786 | 25.18 | 91.86 | 96.72 | 2943 | 94.3 | 95.68 | 100.75 |
| 11 | 63 | 2.02 | 85.71 | 90.25 | 3006 | 96.32 | 95.48 | 100.53 |
| 13 | 60 | 1.92 | 85.00 | 89.50 | 3066 | 98.24 | 95.27 | 100.32 |
| 4 | 55 | 1.76 | 78.18 | 82.32 | 3121 | 100 | 94.97 | 100 |

이익지수는 청소년활동 경험 모델이 10개의 마디로 구성될 때 가장 효율적이고 경제적인 모델이 되었다. 이 모형의 경우 위험추정치는 0.050(표준오차=0.003)로 과잉일 반화의 위험성 역시 크지 않았다.

<표 9> 4차년도 청소년 활동 경험 모델의 오분류 행렬(Misclassification Matrix)

| | | 실제범주(Actual Category) | | |
|--------------------------|------|-----------------------|-------------------------|-------|
| | | 경험없다 | 경험있다 | Total |
| 예측범주(Predicted Category) | 경험없다 | 0 | 0 | 0 |
| | 경험있다 | 157 | 2964 | 3121 |
| Total | | 157 | 2964 | 3121 |
| | | 재대치(Resubstitution) | 교차타당도(Cross-Validation) | |
| 위험 추정치 | | 0.050304 | 0.050304 | |
| 위험 추정치의 표준오차 | | 0.003912 | 0.003912 | |

V. 결론 및 제언

본 연구에서는 한국청소년정책연구원에서 실시한 “한국청소년패널조사(KYPS: 2003년-2006년)” 자료를 이용하여 청소년활동에 관한 종단적 변화추이와 각 청소년활동들이 가지는 특성, 청소년활동을 촉진시키는 요인 및 저해요인에 대해 알아보았다. 이에 따른 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 아직도 상당수의 청소년들이 저조한 활동 경험률을 보이고 있다. 조사 대상의 청소년들은 과반수 이상이 수련활동, 자원봉사활동, 동아리활동에 대한 경험이 없었다. 이것은 청소년기에 다양한 활동을 통해 형성될 수 있는 자아정체감, 문제해결능력, 갈등해결능력, 사회성 등을 체득할 기회를 사회적으로 제공해주지 못하고 있다는 것을 의미하는 것이다.

둘째, 청소년활동은 입시문화의 영향으로 학년이 높아질수록 참여율이 감소하는 경향을 나타내고 있었다. 우리나라 청소년들의 주당 학습시간을 OECD 국가들과 비교해 보면, 보충수업시간은 OECD 국가들의 평균 보충수업시간보다 3배 이상 되며 주당 사교육시간도 4.78시간으로 1.14인 OECD 국가들에 비해 4배 이상인 것을 확인해볼 수 있다(청소년백서, 2007). 따라서 우리나라 청소년들에게 부담 지어지는 학습시간이 굉장히 많은 편이며 이러한 학습부담으로 인해 청소년들은 다양한 활동들을 경험하지 못하고 있는 것이다.

셋째, 청소년수련활동의 경우 체력증진활동에 가장 활발하게 참여하고 있으나 학업에 부담이 되는 시기에는 이 활동 역시 감소함을 알 수 있었다. 또한 전통문화체험 및 예절수양활동들은 다른 활동에 비해 참여율이 저조하며 연간참여횟수도 크게 증가하지 않았다.

넷째, 청소년 자원봉사활동은 입시와 밀접한 관련성을 나타냈다. 자원봉사 이수 시간이 입시에 반영되는 중학교 3학년과 고등학교 2학년 시기에 연간활동 횟수 및 시간이 특히 증가하였다. 따라서 세부활동 내용도 지역사회개발, 지도상담활동 등의 전문성을 요하는 활동보다 위문활동, 일손돕기 등의 단순한 활동위주로 전개되고 있었다.

다섯째, 교내공식 동아리활동 경험은 많으나 참여횟수나 참여기간은 저조하였다. 이것은 교내공식 동아리활동이 의례적이고 형식적으로 이루어지고 있다는 사실을 나

타내는 것이다. 그러므로 교내공식 동아리활동도 청소년들의 참여율이 높은 사이버형태 혹은 비공식 형태의 모임과 함께 병행되는 방안 등으로 내실화되어 운영되어야 할 것이다. 청소년백서(2007)에 따른 여가생활의 주된 장애요인은 입시위주의 문화와 사교육으로 인한 시간부족(65.4%)이 가장 큰 원인이었다. 또한 비용부담(47.2%), 적절한 장소, 시설부재(45.2%), 프로그램 부재(40.5%), 편의시설 부족(37.6%) 등을 지적하고 있어 청소년 동아리활동에 관한 사회분위기 및 인프라가 제대로 구축되어 있지 않음을 알 수 있다. 이러한 장애요인들로 인해 동아리 활동 참여율도 미국(65.3%), 일본(64.7%), 중국(60.4%)에 비해 42.9%로 상당히 낮은 편이다.

여섯째, 청소년활동을 활성화 시킬 수 있는 촉진요인으로 학업성취, 진로적성 검사 또는 진로관련 강연이나 수업 수행여부, 부모님과 의 활발한 의사소통, 자기주도성 등이 직결된다는 것을 알 수 있었다. 또한 청소년활동을 저해시키는 요인으로는 진로활동에 대한 미경험, 친구들과 잘 어울리지 못하는 정도, 자신의 삶을 주관적으로 살지 못한다고 인식하는 경우, 미래의 삶에 대한 부정적 인식 등으로 밝혀졌다. 이러한 연구결과는 청소년활동을 많이 하는 청소년들이 또래와 어울리며 비행에 더 쉽게 빠지고 학업에도 열중하지 않을 것이라는 편견 및 고정관념을 반증하는 것으로 청소년의 미래설계에 있어 다양한 활동경험이 매우 중요함을 시사해주었다.

위와 같은 연구결과를 토대로 향후 청소년활동 실천 및 정책에서 고려해야 사항들을 제언하면 다음과 같다.

첫째, 청소년활동을 한번이라도 경험할 수 있는 기회를 제도적으로 확립해야 할 것이다. 단, 이러한 활동은 학교에서 강제적으로 이루어지는 것이 아니라 학교 밖의 다양한 청소년활동시설에서 이루어져야 할 것이다. 동아리활동에 관한 연구결과를 보면 알 수 있듯이, 학교에서 이러한 활동들을 주도해서 이루어진다면 형식적이고 의례적으로 이루어질 가능성이 높다. 그렇게 되면 청소년활동의 만족도와 지속성을 담보할 수 없게 될 것이다. 따라서 청소년활동의 본래의 가치와 효과성을 살릴 수 있는 학교 밖 청소년활동에 대한 경험의 기회가 제공되어야 할 것이다.

둘째, 보다 다양한 활동 프로그램의 개발 및 실시가 필요하다. 청소년수련활동의 경우, 전통문화활동이나 예절수양활동에서 낮은 경험율과 낮은 참여율이 나타났다. 따라서 이를 활성화 시킬 수 있는 다양한 프로그램 개발 및 홍보전략이 필요하다. 뿐만 아니라 전통문화 및 예절수양활동도 기존의 교육 프로그램 방식을 고수할 것이 아니

라 현대적 청소년들의 취향이나 욕구, 감각에 걸맞게 개선·보완되어야 할 것이다. 또한 자원봉사활동의 경우도 일손돕기, 위문활동 등 단순하고 접근이 용이한 활동들이 주로 이루어지고 있었다. 그러므로 보다 다양한 자원봉사활동거리들이 개발되어 효과적으로 운영되어야 할 것이다.

셋째, 청소년활동과 진로활동 및 학업성취를 연계할 수 있는 다양한 프로그램 및 운영방안들이 모색되어야 할 것이다. 본 연구결과 청소년들은 다양한 활동 경험을 통하여 자신의 미래를 주도적으로 개척하고 설계할 수 있는 진로탐색활동과 학업활동을 실시하고 있는 것으로 나타났다. 따라서 이를 더욱 지원해줄 수 있는 프로그램 설계 및 운영방안들이 마련되어야 할 것이다. 또한 부모-자녀 의사소통 훈련 프로그램이라든지, 교사 및 또래관계를 향상시킬 수 있는 대인관계 프로그램들도 병행된다면 자아 정체성을 확립할 기회를 제공하는 청소년활동을 더욱 촉진시킬 수 있을 것이다.

넷째, 청소년활동의 효과성에 관한 대국민 인식전환 홍보가 필요하다. 아직까지 청소년활동에 관한 선입견 및 편견으로 인해 부모님들은 청소년활동 참여를 독려하기 보다는 이에 대한 부작용을 염려하여 학업 외 청소년활동을 가급적이면 못하게 하고 있다. 본 연구결과 청소년활동은 학업성취와 밀접한 관련을 갖고 중요한 역할을 하고 있는 것으로 나타났다. 그러므로 청소년활동의 효과성을 사회적으로 알릴 수 있는 홍보 전략 및 이와 관련된 연구물들에 대한 출판 및 발간작업들이 이루어져야 할 것이다.

마지막으로 청소년활동의 직·간접적인 효과성을 경험적으로 밝혀낼 수 있는 다양한 연구들이 실시되어야 할 것이다. 청소년활동과 진로성숙도, 부모님과의 의사소통에 따른 청소년활동, 청소년활동과 학업성취 관계, 청소년활동과 생애핵심역량 등을 살펴보는 다양한 연구들이 진행되어 청소년들이 자기주도적으로 자신의 삶을 성장시키고 발전시킬 수 있는 기회를 제공해줘야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 권일남·정철상·김진호(2006). 청소년활동지도론, 서울: 학지사
- 김희화(2004). 청소년의 방과 후 활동과 문제행동과의 관계: 청소년의 자기통제력 및 어머니 감독의 중재효과. 청소년학연구, 제11권 제1호, pp.75-94
- 박병국(2004). 청소년의 스포츠활동 참여가 학교생활적응 및 자아성취감에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 제21호, pp.366-344
- 박정현(2000). 청소년의 체육활동 참가와 학교생활적응의 관계. 서울대학교 대학원 석사 학위 논문
- 박정희·김민(2007). 청소년자원봉사활동 참여도에 영향을 미치는 개인변인 연구. 미래 청소년학회지, 제4권 제1호, pp. 85-103.
- 배선용(1993). 스포츠 여가활동 참여의 실태와 장애요인 및 결정요인 분석, 인하대학교 교육대학원
- 손의숙(1998). 청소년단체활동을 통한 자아정체감 형성에 관한 연구. 명지대학교 대학원
- 송병국·박정배(2005). 청소년의 활동경험과 진로성숙도와의 관계 분석, 제2회 한국청소년패널 학술대회, 한국청소년정책연구원
- 송영민(2007). 체험활동 구성요인과 만족과의 구조모형 분석 -수련활동 참가 청소년을 중심으로-, 관광연구저널 제21권 제4호, pp.309-320
- 오치선·권일남(1998). 청소년활동 연구의 동향과 과제 -수련활동을 중심으로- 청소년학 연구 제5권 제2호, pp.109-127
- 유제민(2003). Data Mining을 이용한 중퇴모형의 연구, 제1차학술대회, 한국건강심리학회
- 임근욱(2007). 청소년 수련활동의 중요도와 만족도 연구 -대전광역시 소재의 중학교 3학년을 대상으로-, 관광연구저널, 제21권 제4호, pp.179-194
- 국가청소년위원회(2008). 2007 청소년백서
- 최종후·한상태·강현철·김은석(2000). Answer Tree를 이용한 데이터마이닝 의사결정 나무분석, 서울: SPSS 아카데미
- 한국청소년학회(2001). 청소년학 총론, 서울: 양서원
- 한승희(1995). 학교수련활동 현장운영모형 개발연구, 서울: 한국청소년개발원
- 허정철(2005). 수련활동, 자원봉사활동이 청소년의 자아정체감 형성에 미치는 영향에 관한 연구, 청소년복지연구, 제7권 제1호, pp.19-40
- 현명호·유제민·양종국(2004). 비행 청소년들의 재 비행 예측모형, 제1차 학술발표회, 한국건강심리학회

ABSTRACT

A Study on the Longitudinal Trends and Character of Youth Activities

Kim, Yoon-Na* · Son, Jin-Hee** · Choi, Yun-Jin***

The current study analyzed youth activities from a number of perspectives. These included changes in youth activity, the characteristics of a given training activity, voluntary service and club activities. It also examined the advantageous and disadvantageous elements of youth activity using the Korea Youth Panel Survey(KYPS: 2003-2006).

As a result of the study, it was found that experience rates of youth activity are generally low, less youth are involved with such activities as they get older, and it is closely related to the culture of entrance examinations. In addition, it was observed that in the case of training activities, youths participate in physical activities most actively, but training activities also drop off as their study burden increases. Additionally, experience of traditional cultural and etiquette training activities presented lower participation rates than other activities and the number of participation times in a year did not increase greatly. Youth voluntary service activity increases particularly during the third year of middle school and the second year of high school when the service hours are reflected in pressures for entrance to the next stage in schooling. It was also found that simple activities like consolatory activities and lending a helping hand are more common than activities requiring professional knowledge, such as development of the community and counseling. In the case of club activities, it was observed that although

* Chung-ang University department of Adolescence Science

** Chung-ang University department of Social Welfare the master's course

*** Chung-ang University department of Adolescence Science

experience of in-school official club activities were quite common, the rate of participation or the period of participation were low. This means that in-school official club activities are perfunctory. Moreover, cyber club activity or non-official club activities were active, but these also decreased as the subjects become older.

The current study found that important advantages and disadvantages of youth activities are closely related to academic accomplishment and course related activities. They are also related to, communication with parents and are to a great extent, self-initiative. Practical and policy implications based on these study results will help us to view contemporary youth as active participants and leaders of social change as well as valuable human resources for our society.

Key Words : youth activity, training activity, voluntary service activity, club activity, longitudinal panel survey, Decision Tree Analysis

투고일 : 9월 21일, 심사일 : 10월 21일, 심사완료일 : 11월 7일

