NYPI YOUTH REPORT

청소년리포트

vol.09 _ 08 / 2010

ISSN 2005-9183

GO TO THE WORLD!
GO TO THE FUTURE!

테마 | 청소년들의 활동 및 문화

미래세대리포트 청소년기 건전한 여가의 가치와 역할 | 권순용

조사통계리포트 한국 아동·청소년의 활동·문화 조사 | 임지연

정책제언리포트 한국 아동·청소년 활동·문화를 위한 정책 제언 | 임지연

해외동향리포트 유엔 세계 청소년의 해(International Year of Youth) | 김영지

청소년리포터 전통과 문화가 살아 숨쉬는 곳, 전주 한옥마을 | 송명은(전주 온고을중)

칼럼 게임 셧 다운제와 청소년 생활환경 | 장근영

발간물 소개 NYPI발간물 / 자료실 신착 도서

NYPI NEWS

한국청소년정책연구원 NATIONAL YOUTH POLICY INSTITUTE

NYPI YOUTH REPORT

vol.9 2010. 08

발행일 | 2010.08.30
발행인 | 이명숙
편집인 | 이창호
발행처 | 한국청소년정책연구원
주 소 | 서울시 서초구 태봉로114 교총빌딩 9/10층
전 화 | 2188-8860 **팩스** | 2188-8869
디자인 | 김성희 www.kimsunghee.com
인 쇄 | 엘에스컴(2263-1992)
홈페이지 | www.nypi.re.kr

04 | **미래세대 리포트** 청소년기 건전한 여가의 가치와 역할 _ **권순용(서울대학교 체육교육과 교수)**

14 | **조사통계 리포트** 한국 아동·청소년의 활동·문화 조사 _ **임지연**

28 | **정책제언 리포트** 한국 아동·청소년 활동·문화를 위한 정책 제언 _ **임지연**

32 | **해외동향 리포트** 유엔 세계 청소년의 해(International Year of Youth) _ **김영지**

37 | **청소년 리포터** 전통과 문화가 살아 숨쉬는 곳, 전주 한옥마을 _ **송명은(전주 온고을중학교 2학년)**

45 | **칼럼** 게임 셧다운제와 청소년 생활환경 _ **장근영**

47 | **발간물 소개**

56 | **NYPI NEWS**

청소년기 건전한 여가의 가치와 역할

권 순 용(서울대학교 체육교육과 교수)

청소년기 여가는 단지 청소년들의 개인적 성장발달 차원에서 뿐만 아니라 우리 사회의 구성원으로서 여가에 대한 권리를 누리며 자아를 실현하고 삶의 질을 향유하며 나아가 보다 살기 좋은 미래지향적 사회 건설에 기여하게 되는 중요한 의미를 지니는 것으로 이해되고 있다. 또한 청소년기 여가는 과도기로서의 청소년기에 나타나는 다양한 문제, 비행, 일탈행동의 원인이자 해결책으로 여겨지고 있다. 이와 같은 중요성으로 인하여 청소년 여가는 중요한 교육적, 정책적 안건으로 다루어지고 있을 뿐만 아니라, 조화롭고 발전적인 지구촌 사회를 위하여 청소년의 긍정적이고 바람직한 성장발달을 도모하려는 공동의 노력에서도 중요한 영역으로 다루어지고 있다.

예를 들어 UN은 그동안 청소년의 바람직한 생각, 열정, 그리고 상상력이 사회의 지속적인 발전을 위한 핵심적 역할을 수행함을 지속적으로 강조해 오고 있는데, 이에 1965년에는 평화 및 상호존중과 이해 증진을 위한 청소년 선언(Declaration on the Promotion among Youth of the Ideals of Peace, Mutual Respect and Understanding between Peoples)을 채택하였고, 1985년을 세계 청소년의 해로 정하였으며, 그 10주년이 되는 1995년에는 세계 청소년의 바람직한 성장 및 발달을 위한 전략으로서 World Program of Action for Youth(WPAY) to the Year 2000 and Beyond를 채택하였다(World Programme of Action for Youth, 2010). 당시 WPAY는 청소년의 삶과 안녕을 위한 10가지 핵심영역을 정하고 각 영역별 정책과 가이드라인을 제시하였는데, 여가활동 또한 하나의 핵심영역으로 포함되었다. 그에 따르면 여가활동은 심리적, 인지적, 그리고 신체적 발달에 기여할 뿐만 아니라 약물남용, 비행과 같은 사회 부적응 행동을 줄이는데도 기여하며, 모든 청소년에게 제약 없이 자유롭게 골고루 혜택이 돌아가야 한다고 강조하고 있다.

이처럼 청소년기 여가활용은 청소년의 바람직한 성장발달에 기여할 뿐만 아니라 청소년기 문제행동에 대한 예

방 및 치료의 차원에서 중요한 가치를 지니는 것으로 이해되고 있다. 즉, 청소년기 여가는 발달(development)과 예방(prevention)의 두 가지 목적을 달성하기 위하여 주목되고 관리되어야 할 사회적, 정책적 지원 대상으로 여겨지고 있다(Caldwell & Smith, 2006). 본고에서는 먼저 청소년기 여가가 지니는 가치와 의미에 대한 이해를 위하여, 청소년기와 여가에 대한 개념적 논의를 토대로 청소년기 건전한 여가활동으로 기대되는 발달 및 효과를 기존의 문헌을 중심으로 분석해 본 다음, 청소년기 건전한 여가활동 서비스의 전달을 위한 주요 쟁점에 대하여 논의하고자 한다.

| 청소년기 건전 여가에 대한 개념적 이해

청소년 여가는 복잡한 양면적 의미를 지니고 있다. 먼저 청소년기는 다양한 개인적, 사회적 문제의 근원이 될 수 있을 뿐만 아니라 긍정적인 성장발달과 사회발전의 무한한 가능성을 제공하기도 한다. 여가 또한 기회(opportunity)의 시간이 될 수도 있고 위험(risk)의 시간이 될 수도 있다. 따라서 청소년기 건전한 여가의 가치 및 의미, 그리고 역할에 대한 논의는 먼저 "청소년"이라는 대상과 "여가"라는 개념 각각의 의미에 대한 이해를 필요로 한다. 그런데 두 용어 모두 다양한 역사적, 사회적 맥락에서 상이하게 이해되고 있다는 점에서 보편타당한 의미를 구하기가 쉽지 않다.

일반적으로 청소년기는 생애주기의 한 단계로 "유아기와 성년기 사이에 위치하는 발달단계"라고 볼 수 있다. 그러나 청소년 또는 청소년기의 의미가 자연적 불변적인 사회적 사실이라기보다 사회적, 문화적 조건의 변화에 따라 의미가 달라 질 수 있다(Larson and Wilson, 2004). 즉, 다양한 역사적 시공간에서 그리고 각 사회영역에서 고유의 주도적인 청소년상이 다를 수 있다(전상진, 2006). 예를 들어 청소년을 보호하고 육성되어야 하는 대상으로 볼 수도 있고, 반대로 자유롭게 해방되어야 하는 존재로 볼 수도 있다. 또한 청소년을 위험과 위기의 집단으로 볼 수 있고 반대로 희망이나 자원의 세대로 볼 수 있다.

그러나 청소년에 대한 일반적인 관점은 부정적인 문제 청소년상에 보다 근접해 있다고 할 수 있다. 실제로 청소년들의 경우 문제 상황이나 행동을 접하게 되고 그에 젖어들 확률이 높다는 점은 분명한 사실이다. 청소년기를 문제, 위험, 위기의 대상으로 그에 대한 예방이나 처치의 차원에서만 접근할 경우 지나치게 수동적이고 소극적인 대처에 그치게 된다. 즉, 문제행동이나 일탈행동의 예방적 가치는 물론 중요하지만 문제없는 청소년기가 최적의 목표가 되어서는 안 된다. 즉, 단순히 문제없는 청소년기를 보냈다는 사실이 성인기 삶의 도전과 책임을 잘 헤쳐 나갈 수 있도록 준비되었음을 말하는 것은 아니기 때문이다(Pittman et al., 2003). 따라서 단순히 문제 청소년이 아니었다는 사실도 중요하지만 어떠한 자질과 지식, 덕성, 능력을 지니고 있는지가 더 중요한 관건이 된다는 점이다. 이런 점에서 청소년기 바람직하고 긍정적인 발달이 무엇을 의미하는 지 그리고 그로 인하여 어떠한 결과를 기대할 수 있는 지에 대한 논의가 필요하다고 할 수 있다.

여가 또한 자유 시간, 레크리에이션, 놀이 등 다양한 의미로 이해될 수 있을 뿐만 아니라 활동(activity), 경험(experience), 또는 맥락(context)로도 이해될 수도 있다. 일반적으로 여가는 자유 시간이라는 의미로 많이 사용된다. 그런데, 여가를 자유 시간(free time)이라고만 간주할 경우 다양한 여가활동에 대한 규범적, 정책적 평가나 건전한 여가선용을 통한 청소년의 바람직한 성장 발달이라는 목적적 또는 수단적 가치에 대한 논의가 그 의미의 초

건전한 여가활용을 위한 청소년의 여가능력 증진과 지역사회 여가기회의 적극적인 참여(engagement)가 지역사회 문제해결 및 발전에 지대한 기여할 할 수 있다는 가정을 해 볼 수 있다.

점을 잃게 된다. 사실 여가를 단순히 자유 시간(free time)으로 간주하는 것은 문제를 지나치게 단순화시키는 것이다. 예를 들어 우리는 자유 시간을 이용하여 밀린 일을 하거나, 아니면 다른 의무나 책임을 다하는 시간으로 사용할 수 있다. 반대로 예술가나 소설가들이 자신들의 창조적 노동을 마치 여가경험처럼 여기는 경우와 같이, 사람들은 일하면서도 여가를 보내는 것과 같은 태도로 임할 수 있다. 그런데 일반적으로 자유 시간이라 함은 우리의 일상생활에서 벗어나 우리가 원하는 일을 원하는 시간과 장소에서 원하는 사람들과 영위하는 시간을 말한다. 따라서 여가와 자유 시간은 동일하다기 보다 서로 구분되어야 할 개념으로 볼 수 있다.

여가학자들은 여가를 자유 시간보다 "어떤 상태(a state of being)"으로 간주한다(De Grazia, 1962). 가장 이상적인 여가 상태란 만사가 잘 되어가는 상태, 즉 최상의 만족감을 경험하는 상태를 의미한다. 여가는 축복과 경이, 창의성과 발견, 흥분과 성찰의 느낌으로 충만한 상태를 말한다. Pieper(1962)는 여가를 " 문화의 근간(basis of culture)"라고 기술하면서 예술, 음악, 연극, 그리고 철학의 근원적인 요건이 되는 심리적이고 영적인 성향(disposition) 이라고 하였다.

그러면 문제는 우리가 여가로 불릴 수 있는 이와 같은 존재 상태를 어떻게 성취할 수 있는가 이다. 책을 읽거나 음악을 듣거나 영화를 보는 것과 같이 주로 앉아서 하는 활동을 하면서 여가의 상태에 이를 수 있다. 또한 달리기, 하이킹, 스키, 농구 등 대근활동을 하면서 여가의 상태를 즐길 수 있다. 이처럼 여가의 존재 상태가 무엇인지 그리고 어떻게 나타나는지는 시간적, 공간적 맥락과 그 내용에 따라 달라지지만, 분명한 것은 여가가 우리로 하여금 우리가 일상생활에서 직면하게 되는 어떤 의무감, 압박감, 그리고 불안감으로부터 자유로운 상태에서 우리 자신에 대한 성찰적 경험을 통하여 우리가 누구인가를 확연히 알 수 있게 해 준다는 사실이다. 그러한 상태를 경험할 때

우리는 추후에도 계속적으로 경험하기를 원하기 때문이다.

우리의 자유 시간(free time)을 여가의 상태(leisure time)로 만들기 위해서 우리는 우리 삶의 다른 영역으로부터 우리 자신을 자유로운 상태로 만들고, 또한 그러한 상태에 이르기 위한 여가활동을 선택해야 한다. 예를 들어 TV 시청이 청소년의 대표적인 여가활동이지만, 청소년을 대상으로 한 연구에서 밝혀졌듯이, TV 시청이 만족스러운 경험이 아닐 수도 있는 것이다. 공허한 자유 시간 경험들은 여가 경험이 아닌 것이다. 우리를 긴장시키지도 않고 우리의 상상력을 자극하지도 않으며, 진지한 여가의 경우처럼 우리의 정체성을 탐색하는 기회가 되지도 않는다. 이러한 점에서 우리는 여가의 상태를 주어지는 여가를 수동적으로 소비하는 것 보다 여가를 창조하고 생산하는 적극적인 의미로 이해할 필요가 있다.

그러한 여가의 존재 상태를 Larson(2000)은 내재적 동기(intrinsic motivation)와 집중된 참여(concerted engagement)가 상호보완적으로 발현되는 과정으로 설명하고 있다. 즉, 어떤 활동이 의미 있는 활동이 되기 위해서는 그 활동 자체에 대한 흥미와 관심을 토대로 자발적인 참여가 이루어지고 그 참여과정을 통하여 지속적인 자아성찰과 자아실현이 이루어질 필요가 있는데, 이 모든 과정은 내재적 동기로 발현될 때 가능하다는 것이다. 또한 그 활동이 너무 쉽거나 지루하게 될 경우 활동에 대한 주의나 집중이 흐트러지고 그에 대한 주체적인 에너지, 열정, 노력의 정도 또한 미약해 지게 되므로, 어느 정도의 복잡성, 어려움, 그리고 주의 집중과 도전, 그리고 시간과 노력의 투자가 이루어진 집중된 참여(concerted engagement)가 중요하다. Larson(2000)은 청소년기 활동의 주된 영역을 학교활동과 여가활동의 두 가지 영역으로 구분하여 학교활동 보다 여가활동에서 내재적 동기와 집중된 참여 상태가 보다 적극적으로 발현됨을 설명하고 있다. 특히 여가활동에서도 TV 시청이나 친구들과 어울리고 잡담하기의 경우 내재적 동기가 높을 수 있으나, 고도의 집중이나 노력의 투자를 요하는 도전, 복잡성, 그리고 수준의 여가활동이 아니며, 스포츠, 취미 활동, 예술 활동, 그리고 동호회 활동 등이 자발적이고 집중도 높은 적극적인 참여가 이루어지는 활동이라고 강조하고 있다.

여기서 중요한 점은 그러한 내적 동기와 집중도 높은 관여가 여가라고 불릴 수 있는 어떤 상태에 이를 수 있지만, 일탈이나 비행 또한 그러한 상태에 효과적으로 이르게 하기 때문에 청소년들이 상대적으로 쉽게 빠져들 수 있는 여가활동이 된다는 점을 간과하고 있다. 이러한 점에서 여가의 상태를 개인이 자발적이고 적극적으로 관여하는 가치로만 평가할 경우 사회적 관습, 도덕, 상호작용에서 중요한 규범적 평가가 제외되는 결과를 가져오게 된다.

이와 같은 이유로 우리가 청소년 여가 특히 "건전한" 여가를 말할 때 청소년들의 바람직한 긍정적 여가 상태란 무엇이고 어떻게 경험할 수 있는가를 고민할 필요가 있다. 더 중요한 점은 청소년의 바람직하고 긍정적인 여가를 통하여 우리는 어떠한 결과와 효과를 기대하는 가에 대한 이해와 성찰이 수반될 필요가 있다는 점이다. 즉, 여가는 그 자체가 목적이 되면서 또 다른 목적을 위한 수단이 된다. 이와 관련하여 건전한 여가활용을 통한 긍정적 청소년 발달(positive youth development)이 어떠한 의미를 지니는지 살펴보고자 한다.

| 청소년기 건전한 여가활용으로 어떤 효과를 기대할 수 있는가?

서두에서 청소년기 여가활용이 청소년기 문제 예방과 청소년의 바람직한 성장발달에 기여함을 지적하였다. 이러한 예방과 발달은 청소년 개인적 차원의 목적이라고 볼 수 있는데, 이에 더하여 청소년기 여가활용은 지역사

회 나아가 전체사회의 발전에도 기여하게 된다. 즉, 청소년기 건전한 여가는 개인적 발달(development)과 예방(prevention)의 차원과 청소년 여가선용을 통한 지역사회 발전의 두 가지 차원에서 살펴 볼 수 있다.

청소년 여가에 대한 논의의 첫 번째 줄기는 대체로 청소년 문제의 해결을 위한 도구적 의미에서 접근하는 관점이다. 이는 문제의 소지를 내포한 청소년기의 특성과 통제되지 않는 자유 시간으로서의 여가 시간의 일탈적 활용에 대한 예방과 통제, 그리고 관리의 중요성을 강조한다. 따라서 위험이나 문제의 근원으로서 청소년기 또는 여가시간이 지니는 부정적 과정을 효과적으로 예방하고 관리하는 의미에서 청소년기 건전한 여가활용이 강조되고 있다. 나아가 폭력, 게임중독, 왕따 문화, 자살, 심리적 부적응, 가출, 약물남용 등 다양한 청소년기 문제행동, 일탈 및 비행에 대한 효과적인 예방 또는 치료책으로서 여가활동이나 프로그램을 다양한 목적과 요구에 맞게 구성 및 활용해 오고 있다. 물론 이와 같은 청소년기 건전여가의 가치 및 중요성 그리고 여가프로그램의 예방적 효과는 그동안의 많은 연구결과에서 지지되고 있다.

이에 덧붙여 최근에는 청소년기 건전여가 활용이 보다 적극적이고 생산적인 청소년 발달과 어떻게 기여하는지에 대한 다양한 관심이 집중되고 있다. 즉, 생애주기의 중요한 단계로서 청소년기에 습득되어야 할 바람직하고 긍정적인 발달과제 및 자질의 배양에 건전한 여가가 기여한다는 점이다. 여기서 중요한 점은 과연 청소년기 바람직하고 긍정적인 발달과제 및 자질의 내용과 본질이 무엇인가 하는 점이다.

가장 두드러지게 강조되고 또 가장 폭넓은 범주의 개념으로서 전인적 성장(holistic development)과 정체성 함양(identity formation and development)을 들 수 있다. 전인적 성장이란 개인의 다양한 발달영역의 균형 잡히고 조화로운 상생적 발달을 의미한다고 볼 수 있다. 즉, 신체적, 심리적, 사회적, 정서적, 도덕적 영역 등 다양한 발달영역에서의 조화로운 성장발달을 도모함으로써 전인적 발달을 가져올 수 있다는 점이다. 이와 같은 전인적 발달은 긍정적이고 바람직한 자아정체성(self-identity) 형성을 통하여 가능하다. 청소년기는 주로 "과도기"로 이해된다. 즉 부모나 성인에게 의존적이던 아동기에서 독립된 삶의 주체로서의 성인기로 이행되는 과도기이다. 따라서 이러한 과도기는 신체적, 사회적, 심리적으로 다양한 변화의 시기이도 하다. 어떤 것이 변화한다는 의미는 가능성과 불안정성이 동시에 전개된다는 뜻이다. 특히 청소년기의 신체적, 사회적, 정서적 변화는 급격하게 진행되기 때문에 다른 생애주기에 비하여 그 불안정성과 역동성은 더욱 두드러진다. 결국 청소년기의 가장 중요한 문제는 "나는 누구인가?"에 대한 대답을 찾는 과정에서 나타나게 된다. 또한 긍정적이고 안정적인 정체성 형성은 바람직한 사회적, 심리적 발달과 함께 문제행동의 감소에도 기여하게 된다(Palen & Coatsworth, 2007). 청소년기 건전한 여가활동은 생애주기의 극적 전환기로서 청소년기 자아성찰과 자아확립을 위하여 매우 중요한 의미를 지닌다(Eccles, Barber, Stone, & Hunt, 2003; Erikson, 1968). 즉, 여가활동의 자발적인 참여는 자신의 능력, 가치, 관심을 탐색하고 성찰하며 발전시키는 시간이 될 뿐만 아니라 타인과의 상호작용 속에서 자신의 관심이나 가치를 표현하고 인정받는 기회가 될 수 있다. 특히 다른 일상 활동과 다르게 여가활동은 청소년들이 보다 많은 자율성(autonomy)을 지니고 자발적 통제를 할 수 있다는 점에서 정체성 형성 및 발달에 의미 있는 영향을 미친다(Coatsworth, Sharp, Palen, Darling, Cumsille, & Marta, 2005; Palen & Coatsworth, 2007).

이와 같은 정체성 함양과 그를 통한 전인적 발달에 덧붙여, 청소년기 건전한 여가활용이 긍정적인 청소년 발달과제의 바람직한 수행에 중요한 기여함은 많은 연구를 통하여 잘 알려진 사실이다(Eccles, Barber, Stone & Hunt, 2003; Passmore & French, 2001). 긍정적 청소년 발달에서 "긍정적"으로 간주되는 목표영역이나 자질에 대하여 학자에 따라 다양하게 제시되고 있다. Lerner et al.(2005)과 Roth(2000)는 청소년 발달은 학업, 사회적, 그리고 직업적 영역에서의 역량(competence), 자신감(confidence), 가족, 지역사회, 그리고 동료와의 관계

(connection), 인성(character), 그리고 배려와 이타심(caring and compassion) 등 다섯 가지 C로 구성된다고 주장하고 있다. Larson(2000)은 긍정적인 청소년 발달이 창의성(creativity), 지도력(leadership), 이타주의(altruism), 그리고 시민적 참여(civic engagement) 등 네 가지로 자질로 구성된다고 강조하고 있다. 또한 Benson (2003)은 청소년기에 건강하고 바람직하게 성장하는데 필요한 기본적 자질을 발달자산(developmental assets)이라고 개념화하였다. Benson의 발달자산은 총 40개에 이르는데, 크게 외적자산(external assets)과 내적자산(internal assets)으로 구분된다. 외적자산은 청소년들이 지역사회의 사회적 환경 속에서 갖게 되는 긍정적 경험과 사회적 여건을 말하며 지지(support), 역능부여(empowerment), 명확한 범위 및 기대(boundaries and expectations), 건설적인 시간활용(constructive use of time) 등 4가지 범주가 포함된다. 내적자산은 개인적 가치와 신념을 의미하며 학습에 대한 열의(commitment to learning), 긍정적 가치관(positive values), 사회적 역량(social competencies), 그리고 긍정적 정체성(positive identity) 등의 범주가 포함된다. King et al. (2005)은 1991년부터 2003년까지 발표된 청소년 발달 문헌을 검토한 후 역량(competence), 대응(coping), 건강(health), 끈기(resilience), 그리고 안녕(well-beling) 등 다섯 가지 공통적 요소를 도출하였다.

최근 이상과 같은 긍정적 청소년 발달을 위한 다양한 자질이나 요소에 대하여 건전한 여가활동이 어떻게 기여하는지에 대한 많은 학술적 관심과 연구가 진행되어 오고 있다(Irby & Tolman, 2004; Pittman et al, 2003). 특히 다양한 여가활동 중에서 스포츠 및 체육활동이 긍정적 청소년 발달에 미치는 영향에 대한 관심이 증가하고 있다(Fraser-Thomas et al., 2005; Holt, 2008). 긍정적 청소년 발달과 관련된 자질이나 목표영역을 요약하면 먼저 청소년기 건전 여가는 단지 학업이나 지식의 습득뿐만 아니라 사회적/정서적(social/emotional), 도덕적(moral), 시민적(civic), 직업적(vocational), 신체적(physical), 인지적(cognitive), 그리고 개인적/문화적(personal/cultural) 영역에서의 발달에 필수적인 기여를 할 뿐만 아니라, 그러한 발달의 결과로 다섯 가지 기대되는 긍정적 결과, 즉 역량(competence), 인성(character), 관계(connection), 자신감(confidence), 그리고 배려(caring)에 긍정적인 영향을 미친다는 것이다(Pittman et al, 2003).

종합적으로 청소년기 건전여가는 이상에서 본 각 영역에서의 긍정적 청소년 발달과 기대되는 자질함양과 더불어 자아정체성 함양을 통한 전인적 발달에 기여한다고 할 수 있다. 이에 대한 이론적, 개념적 타당성은 교육학, 심리학, 사회학 등 다양한 영역의 많은 문헌을 통하여 논의되어 왔으며, 발달과업 및 자질, 자아정체성, 그리고 전인적 발달과 관련된 보다 구체적이고 실증적인 연구의 체계적인 뒷받침이 필요한 시점이다.

일반적으로 이상적이고 살기 좋은 지역사회는 성원들의 건전한 여가활용을 위한 자원과 기회를 골고루 분배하여 각자가 자신의 수요나 필요에 맞는 여가서비스를 즐길 수 있는 사회를 의미한다. 이러한 지역사회의 여가인프라 및 서비스가 성원의 삶이 만족이나 행복, 그리고 삶의 질에 미치는 영향은 이미 많은 연구를 통하여 충분히 증명되고 있다. 그러나 반대로 건전한 여가활용을 위한 청소년의 여가능력 증진과 지역사회 여가기회의 적극적인 참여(engagement)가 지역사회 문제해결 및 발전에 지대한 기여할 할 수 있다는 가정을 해 볼 수 있다. 이에 대한 이론적 논의와 체계적인 분석 또한 필요한 시점이라고 할 수 있다.

| 청소년기 건전한 여가활용을 위하여

앞에서 여가는 청소년들에게 잠재적 위험이 내재된 자유 시간이나 문제행동 예방의 가치 그 이상의 의미를 지니는 것으로 이해될 필요가 있음을 강조하였다. 결국 청소년 여가를 보다 생산적이고 긍정적으로 활용한다는 것은 청소년 여가내용이나 활동이 청소년의 바람직한 성장발달을 통한 삶에 대한 준비(life preparation)와 지역사회 참여(community participation)를 증진시킴과 동시에 청소년기 문제행동과 일탈을 예방하고 해결하는데 기여함을 의미하는 것으로 볼 수 있다.

현재 우리나라의 청소년 여가실태를 보면 이상과 같은 청소년기 건전여가 가치와 역할에 대하여 그리 낙관할 수는 없다고 볼 수 있다. 먼저 우리나라 청소년들의 여가는 다른 선진국에 비하여 절대적인 여가 시간이 많이 부족할 뿐만 아니라 그 내용에서도 수동적이고, 비활동적이며, 개인적인 활동에 집중되어 있다. 여가백서(2008)에 따르면 우리나라 청소년들의 상위 10위권 여가활동은 게임(89.9%), TV시청/라디오청취(85.3%), 잡담/통화하기/문자보내기(81.3%), 영화보기(73.7%), 독서/만화책보기(64.7%), 낮잠(64.3%), 음악 감상(32.0%), 목욕/사우나/찜질방(57.6%), 노래방가기(55.9%)의 순으로 나타났다. 통계청(2007)의 사회통계조사에서도 마찬가지로 청소년의 주말 및 휴일의 여가활동은 TV 및 비디오 시청(52.8%), 컴퓨터 게임(50.6%), 휴식(36.6%), 사교(28.0%)의 순으로 나타나 우리나라 청소년들의 여가행태는 비활동적이고 소극적이며 소비적인 활동이 주가 이루는 것을 알 수 있다. 또한 여가활동 동반자의 경우에도 44.1%의 청소년들이 여가활동을 혼자 보내는 것으로 조사되어 개인적으로 고립되어 단조로운 여가활동에 집중하고 있음을 알 수 있다. 이상과 같은 여가실태 결과는 게임 및 인터넷 중독, 경쟁적 개인주의, 체력저하 및 비만증대 등 건강문제, 대중매체의 일탈적 영향, 자살 등 우리나라 청소년들이 직면한 중대한 사회문제와 직결되고 있음을 알 수 있다.

이와 관련하여 우리나라 청소년들의 여가문화를 개선하고 긍정적인 성장발달과 함께 바람직한 자아정체성 함양 및 전인적 발달을 도모하기 위한 여가 프로그램과 서비스를 어떻게 구성하고 또 전달할 것인가에 대한 진지한 고민이 필요하다. 사실 청소년기 여가를 특정한 방향과 내용으로 구조화시키는 것이 개인의 내적 동기와 적극적 노력이라는 여가의 본질적 가치를 어떻게 반영할 수 있는가에 대한 심층적인 고민이 필요하지만, 대체적으로 구조

화된(structured) 여가프로그램이 청소년 여가의 발달과 예방 효과를 달성하는데 효과적이라고 보고되고 있다.

물론 비구조적(unstructured) 여가활동의 긍정적 가치 및 역할에 대한 연구보고도 많이 있다. 예를 들어 비구조적 활동을 통하여 청소년들 정체성 형성에 도움을 주는 다양한 사고, 행동, 그리고 역할들을 시도해 볼 수 있는 기회가 될 수 있다는 주장이다(Caldwell & Darling, 1999). 동시에 비구조적 활동 또한 청소년들이 자율성과 자기통제를 배울 수 있는 기회를 제공해 줄 뿐만 아니라, 친구들과 상호작용하면서 협동적 가치를 배울 수 있는 기회도 제공해 준다는 것이다. 이러한 비구조적 여가활동에 대한 관심이 저조하여 많은 연구가 이루어지지 않은 경향이 있다는 점에서(Kleiber, 1999), 향후 비구조적 여가활동의 효과에 대해서 보다 많은 연구가 진행될 필요가 있다.

그동안 대부분의 연구에서 밝혀진 것은 구조적 여가활동은 바람직하고 긍정적인 청소년 발달에 효과적이라는 사실이다(Caldwell & Smith, 2006; Holt, 2008; Larson, 2000; Mahoney & Stattin, 2000). 구조적 프로그램의 발달적 효과를 달성하기 위해서는 일단 목표 지향적이고 창의적이고 표현적이며, 집중적이고 도전을 극복하려는 의지와 노력이 있고, 타인과 협동하고 상호작용하며, 자신의 역량을 개발할 수 있어야 하고, 오랜 시간동안 지속적으로 관심을 가지고 참여할 수 있는 프로그램이어야 한다(Carnegie Council on Adolescent Development, 1992). 특히, 구조적 활동이 지니는 긍정적 효과의 핵심은 그것이 청소년의 자발적인(voluntary) 참여에 근거한다는 점이다. 자발적이라 함은 강제적으로나 의무적으로 요구되지 않고 참여자 자신의 내적 동기와 필요에 의한 참여를 의미하며, 활동의 구조나 조직이 체계적이지 않거나 즉흥적임을 의미하는 것은 아니다. 즉, 청소년들은 자기 주도적인 결정으로 자신의 요구와 동기를 만족시키는 활동에서 긍정적 발달효과를 성취할 수 있지만, 그러한 활동이 바람직한 결과를 기대할 수 있도록 목적, 방법, 절차, 규칙 등에서 어느 정도 구조화되어야 함을 의미한다.

이런 점에서 스포츠 및 체육활동을 중심으로 하는 활동적 여가 프로그램은 현재 우리나라 청소년들의 수동적이고, 소비적이며, 개인적이고, 비활동적인 여가활동의 대안적 가치를 지닐 뿐만 아니라, 청소년 삶의 각 영역에서 바람직하고 긍정적인 청소년 발달과 자질의 함양을 도모할 수 있는 효과적인 여가활동으로서 주목받고 있다. 그동안 서구에서는 그러한 활동적 여가프로그램의 가치 및 효과를 잘 인식하고 참여자의 목적, 필요, 그리고 관심에 적합한 목표 지향적인 활동적 여가 프로그램을 개발, 보급, 운영해 오고 있다(Gould & Carson, 2008; Hellison et al., 2000; Henderson & Bialeschki, 2005; Holt, 2008). 우리나라에서도 이와 같은 청소년기 활동적 여가에 대한 프로그램의 개발 및 보급을 통하여 청소년들의 여가능력을 배양하고 지역사회 참여와 삶의 준비를 도모하는 여가활용을 함으로서 단순한 수동적인 여가 소비자가 아니라 적극적이고 창의적인 여가 생산자로 자리매김할 수 있도록 보다 체계적인 관심과 지원이 필요한 시점이다.

| 참고문헌

·문화체육관광부(2008). 2008 여가백서.

·전상진(2006). 청소년 연구와 청소년상(像). 한국청소년연구, 17(2), 5-35.

·Benson, P.L. (2003). Developmental assets and asset-building community: conceptual and empirical foundations. In R.M. Lerner and P.L. Benson (Eds.). Developmental assets and asset-building communities: Implications for research, policy, and practice, (pp. 19-43). Norwell, MA: Kluwer Academic.

·Caldwell, L.L., & Darling, N. (1999). Leisure context, parental control, and resistance to peer pressure as predictors of adolescent partying and substance use: A necological perspective. Journal of Leisure Research, 31, 57-77.

·Caldwell, L.L. & Smith, E.A. (2006). Leisure as a context for youth development and delinquency prevention. The Australian and New Zealand Journal of Criminology, 39(3), 398-418.

·Carnegie Council on Adolescent Development. (1992). Task force on youth development and community programs. A matter of time: Risk and opportunity in the nonschool hours. Washington, DC: Author.

·Coatsworth, J. D., Sharp, E. H., Palen, L., Darling, N., Cumsille, P. & Marta, E. (2005). Exploring adolescent self-defining leisure activities and identity experiences across three countries. International Journal of Behavioral Development, 29(5), 361-370.

·De Grazia, S. (1962). Of time, work and leisure. Garden City, NY: Doubleday.

·Eccles, J.S., Barber, B.L., Stone, M., & Hunt, J. (2003). Extracurricuar activities and adolescent development. Journal of Social Issues, 59(4), 865-890.

·Erikson, E. H. (1968). Identity: youth and crisis. New York: Norton.

·Fraser-Thomas, J. L., Côtè, J. & Deakin, J. (2005). Youth sport programs: an avenue to foster positive youth development. Physical Education and Sport Pedagogy, 10(1), 19-40.

·Gould D., & Carson, S. (2008). Life sklls development through sport: Current status and future directions. International Review of Sport and Exercise Psychology, 1(1), 58-78.

·Hellison, D., Cutforth, N., Kallusky, J., Matinek, T., Parker, M., & Stiehl, J. (2000). Youth development and physical activity: Linking universities and communities. Champaign, IL: Human Kinetics.

·Henderson, K.A., & Bialeschki, M.D.(2005). Leisure and active lifestyles: Research reflections. Leisure Sciences, 27, 355-365.

·Holt, N .L. (2008). Positive youth development through sport. London: Routledge.

·Irby, M., & Tolman, J. (2004). Rethinking leisure time: Expanding opportunities for young people and communities. In World Youth Report 2003: The global situation of young people, (pp. 212-247). Department of Economic and Social Affairs, United Nations. Available at http://www.un.org/esa/socdev/unyin/wyr03.htm

·King, P.E., Schultz, W., Muller, R.A., Dowling, E.M., Osborn, O., Dickerson, E., et al. (2005). Positive

youth development: Is there a nomological network of concepts used in the adolescent development literature?, Applied Developmental Science, 9, 216-228.
- Kleiber, D. A. (1999). Leisure experience and human development: A dialectical interpretation. New York: Basic Books.
- Larson, R.W. (2000). Toward a psychology of positive youth development. American Psychologist, 55(1), 170-183.
- Larson, R. W., & Wilson, S. (2004). Adolescents across place and time: Globalization and the changing pathways to adulthood. In R. Lerner & L. Steinberg (Eds.). Handbook of adolescent psychology (pp.299-330). NewYork: Wiley.
- Lerner, R.M., Lerner, J.V., Almerigi, J.B., Theokas, C., Phelps, E., Naudeau, S., et al. (2005). Positive youth development, participation in community youth development programs, and community contributions of fifth-grade adolescents; Findings from the first wave of the 4-H study of Positive Youth Development. Journal of Early Adolescence, 25, 17-71.
- Mahoney, J. L., & Stattin, H. (2000). Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context. Journal of Adolescence, 23, 113-127.
- Palen, L, & Coatsworth J.D. (2007). Activity-based identity experiences and their relation to problem behavior and psychological well-being in adolescence. Journal of Adolescence, 30, 721-737.
- Passmore, A., & French, D. (2001). Development and administration of a measure to assess adolescents' participation in leisure activities. Adolescence, 36 (141), 67-75.
- Pieper, J. (1962). Leisure: The basis of culture. New York: Pantheon Books.
- Pittman, K., Irby, M., Tolman, J., Yohalem, N., & Ferber, T. (2003). Preventing Problems, Promoting Development, Encouraging Engagement: Competing Priorities or Inseparable Goals?. Based upon Pittman, K. & Irby, M. (1996). Preventing Problems or Promoting Development? Washington, DC: The Forum for Youth Investment, Impact Strategies, Inc. Available online at www.forumfyi.org.
- Roth, J. (2000, March). What we know and what we need to know about youth development programs. Paper presented at the biannual meeting of the Society for Research on Adolescence, Chicago, IL.
- World Programme of Action of Youth (2010). http://www.un.org/esa/socdev/unyin/documents/wpay2010.pdf

조사통계 리포트

한국 아동 · 청소년의 활동 · 문화 조사

임지연(부연구위원)

Ⅰ. 서론

그 동안 기업의 신규채용제도는 출신대학, 전공 및 영어 등의 성적 위주의 선발이었으며 이로 인해 기업은 현장에서 요구하는 역량을 갖추기 위해 긴 시간과 많은 교육훈련비를 지불하게 되는 어려움이 있었다. 또한 대학입시제도가 교과목 성적 중심으로 학생을 선발함으로써 대학의 국제적 교육경쟁력이 낮게 평가되는 결과를 가져왔다.
이를 해결하기 위해 최근 많은 대학에서는 입학사정관제를 새롭게 도입하거나 확대할 움직임을 보이고 있다. 입학사정관제는 학생의 창의성, 잠재력 등에 대한 종합적인 평가를 주요 내용으로 하는 제도로 종래의 성적순의 선발관행에서 벗어나 다양한 역량을 가진 학생을 선발할 수 있게 될 것이라는 기대가 매우 크다.
따라서 청소년 역량 개발을 위한 다양한 청소년활동·문화 참여의 중요성이 더욱 커지게 되었다.
현재 정부에서는 입학사정관제, 청소년활동인증제, 국제성취포상제 등과 같은 여러 가지 정책을 통해 재량활동, 특별활동, 봉사활동, 지역사회에서의 역할 등 다양한 체험활동을 포함한 학교 교육과정의 다양화를 촉구하고 있다. 2009년에 제시된 개정교육과정(안)을 살펴보면 현행 재량활동과 특별활동을 통합하여 '창의적 체험활동'으로서 진로활동, 봉사활동, 동아리활동, 기타활동 운영을 제시하고 있다.
앞으로는 교내외 특별활동이나 다양한 과외 활동 시 자신이 전공할 분야와 관련된 경험으로 쌓고, 활동사항을 기록해 두는 것이 중요시될 것이다. 이와 같이 청소년 역량강화를 위한 청소년활동 참여의 중요성이 청소년정책과 학교교육정책 등에서 더욱 강조되고 있다. 이와 관련하여 최근 2007년부터 청소년활동의 효과성을 측정하고자 하는 연구들이 급격히 진행되고 있다.
본 조사는 전국 규모의 초·중·고(초4–고3)를 대상으로 조사하였으며, 청소년 정책에서 중요시 되는 활동/문화/역량 영역을 포괄할 수 있는 지표체계를 구축하여 조사하였다는 점에서 이 조사의 특징을 들 수 있다. 이를 통하여 실제적으로 아동·청소년들에게 도움이 될 수 있는 국가 정책적 과제를 제안하는데 기초자료가 될 수 있을 것으로 기대한다. 이 글에서는 전국의 초·중·고등학생 9,219명을 대상으로 한국 아동·청소년들의 활동과 문화에 대한 의식과 실태조사 결과를 제시하고자 한다.

Ⅱ. 조사 개요

아동.청소년 활동·문화에 대한 설문문항(초등학생용 146문항, 중·고생용 152문항)을 개발하여 전국 규모 표집조사를 실시하였다. 모집단은 전국의 초·중·고등학교(초4–고3)에 재학 중인 학생들이다. 표집틀은 2008년 교육통계연보이며 이 자료에 수록된 전국 초중고학생 현황을 기초로 12개 시도별 학생수를 구분한 후에 각 시도의 학생 현황에 대한 비율을 계산하였고, 층화다단계집락표집방법으로 표집하였다. 본 조사는 전문조사기관인 (주)매트릭스코퍼레이션에 의해 수행되었으며, 조사 시기는 2009년 6월 30일부터 8월28일까지이다.
전체 응답표본수는 총 9,219명이며, 회수율은 85.2%이다. 초등학생 2,731명(초4: 867명, 초5: 958명, 초6: 906명), 중학생 3,099명(중1: 1008명, 중2: 1057명, 중3: 1034명), 고등학생 3,389명 (고1: 1,204명, 고 2: 1,142명, 고 3: 1,043명)으로 나타났다.

Ⅲ. 주요 조사결과

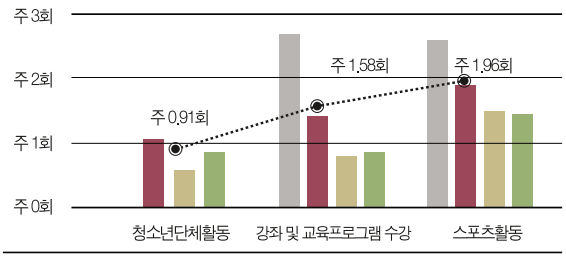
1. 청소년활동의 참여빈도

□ 주간단위활동은 청소년단체활동(중·고생 주0.91회), 강좌 및 교육프로그램 수강(초·중·고생 주1.58회), 스포츠활동(초·중·고생 주1.96회)으로 나타났다

□ 월간단위활동은 청소년단체활동(초등생 월1.77회), 동아리활동(중·고생 월3.54회자치활동(초등생 월1.35회)으로 나타났다.

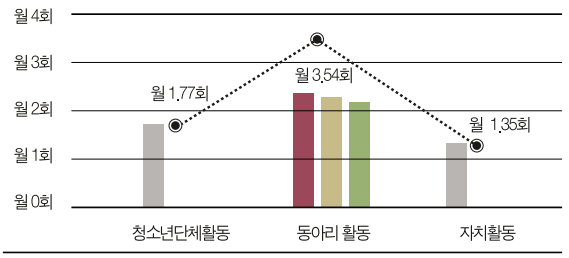
□ 연간단위활동은 자치활동(중·고생 연3.83회), 자원봉사활동(초등생 연4.08회, 중·고생 연3.67회), 견학활동(초·중·고생 연3.06회), 공연관람활동(초·중·고생 연1.67회), 축제 및 행사활동(초·중·고생 연1.25회), 단체수련활동(초등생 연2.53회, 중·고생 연1.45회), 야외자연체험활동(초·중·고생 연1.28회), 국제교류활동(초·중·고생 연0.23회), 청소년시설이용활동(초·중·고생 연1.00회)으로 나타났다.

□ 청소년활동은 주당 참여활동이라기 보다는 연간 참여활동이 대부분으로 나타났다. 이만큼 청소년활동의 참여빈도가 저조하다는 것을 알 수 있다. 청소년활동의 참여빈도를 주당 단위로 높일 수 있는 정책적 지원이 필요하다.



	청소년단체활동	강좌 및 교육프로그램 수강	스포츠활동
초등학생		주 2.69회	주 2.63회
중학생	주 1.06회	주 1.41회	주 1.87회
일반계교	주 0.63회	주 0.82회	주1.53회
전문계고	주 0.88회	주 0.89회	주 1.47회
전체	주 0.91회	주 1.58회	주 1.96회

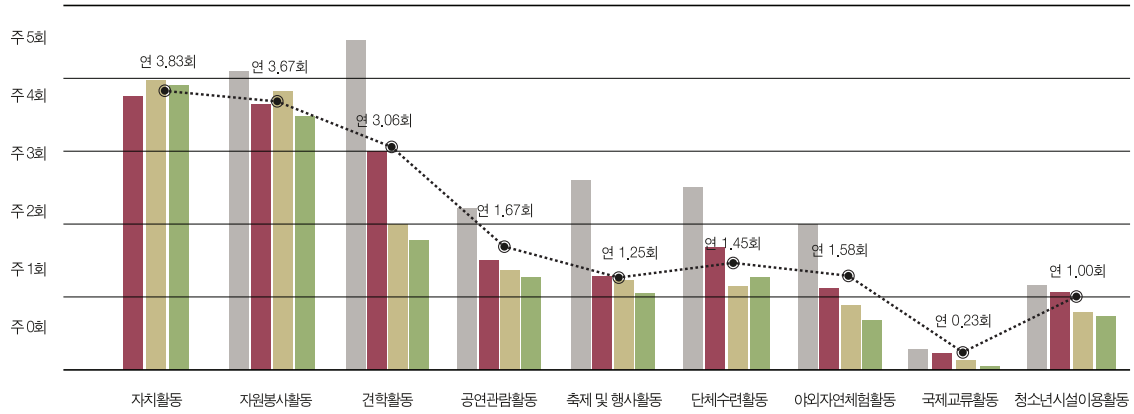
[그림1] 청소년활동 참여횟수(주간단위활동) 1)



	청소년단체활동	동아리 활동	자치활동
초등학생	월 1.77회		월 1.35회
중학생		월 2.48회	
일반계교		월 2.25회	
전문계고		월 2.20회	
전체	월 1.77회	월 3.54회	월 1.35회

[그림2] 청소년활동 참여횟수(월간단위활동) 2)

1) 초등학생의 청소년단체활동은 월간단위활동임.
2) 중·고등학생의 청소년단체활동은 주간단위활동임. 초등학생은 동아리활동에서 제외함. 중·고등학생의 청소년자치활동은 연간단위활동임.



초등학생		연 4.08회	연 4.50회	연 2.22회	연 2.61회	연 2.53회	연 2.01회	연 0.30회	연 0.20회
중학생	연 3.74회	연 3.63회	연 3.00회	연 1.50회	연 1.29회	연 1.69회	연 1.15회	연 0.26회	연 1.06회
일반계고	연 3.93회	연 3.79회	연 2.03회	연 1.40회	연 1.25회	연 1.20회	연 0.88회	연 0.17회	연 0.81회
전문계고	연 3.86회	연 3.46회	연 1.80회	연 1.28회	연 1.10회	연 1.29회	연 0.70회	연 0.07회	연 0.76회
전체	연 3.83회	연 3.67회	연 3.06회	연 1.67회	연 1.25회	연 1.45회	연 1.28회	연 0.23회	연 1.00회

[그림3] 청소년활동 참여횟수(연간단위활동) 3)

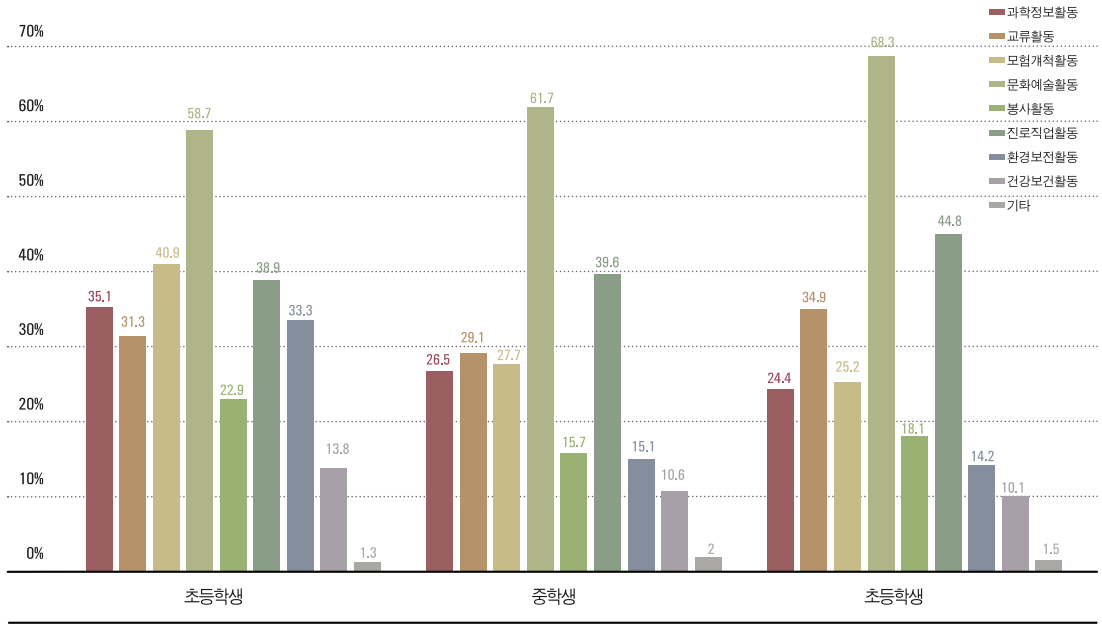
2. 참여하고 싶은 청소년활동/ 추천하고 싶은 프로그램

□ 참여하고 싶은 청소년활동(복수응답)
⇒ 문화예술활동(63.6%), 진로직업활동(41.5%), 교류활동(32%) 등

□ 참여하고 싶은 청소년활동을 3순위까지 살펴보면, 초등학생은 문화예술활동(58.7%), 모험개척활동(40.9%), 진로직업활동(38.9%), 중학생은 문화예술활동(61.7%), 진로직업활동(39.6%), 교류활동(29.1%), 고등학생은 문화예술활동(68.3%), 진로직업활동(44.8%), 교류활동(34.9%) 등의 순으로 나타났다.

□ 각 활동별로 살펴보면, 과학정보활동, 모험개척활동, 환경보전활동은 초등학생이 중·고등학생보다, 문화예술활동은 고등학생이 초·중학생보다 상대적으로 참여정도가 더 높은 것으로 나타났다. 또한 진로직업활동은 고3이, 건강보건활동은 초4가 다른 학년에 비해 상대적으로 참여정도가 더 높은 것으로 나타났다

3) 초등학생의 청소년자치활동은 월간단위활동임. 자원봉사활동과 단체수련활동의 전체 참여횟수는 중·고등학생의 평균참여횟수임



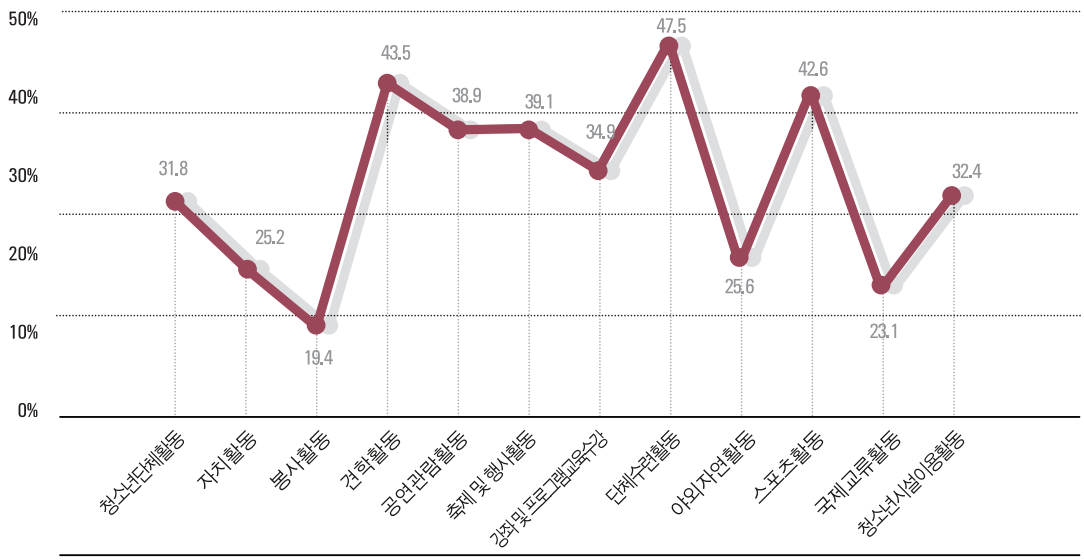
[그림4] 참여하고 싶은 청소년활동(교급별, 복수응답)

□ 친구에게 추천하고 싶은 프로그램(복수응답).

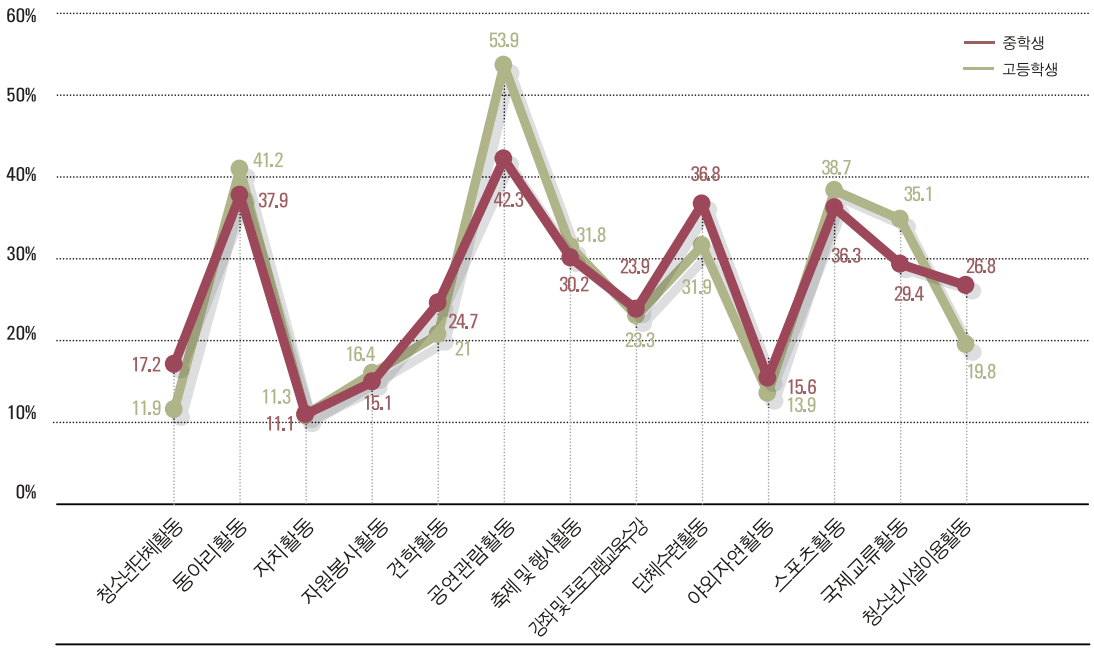
–초등학생:단체수련활동(47.5%),견학활동(43.5%),스포츠활동(42.6%)

–중학생: 공연관람활동(42.3%),동아리활동(37.9%),단체수련활동(36.8%)

–고등학생:공연관람활동(53.9%),동아리활동(41.2%),스포츠활동(38.7%)



[그림5] 친구에게 추천하고 싶은 프로그램(초등학생, 복수응답)



[그림 5] 친구에게 추천하고 싶은 프로그램(중^초등학생, 복수응답)

□ 초등학생의 12개 프로그램(초등학생은 동아리활동 제외)에 대한 추천의사를 살펴보면, 단체수련활동(47.5%), 견학활동(43.5%), 스포츠활동(42.6%), 축제 및 행사활동(39.1%), 공연관람활동(38.9%), 청소년시설이용활동(32.4%), 청소년단체활동(31.8%), 야외자연체험활동(25.6%), 자치활동(25.2%), 국제교류활동(23.1%), 봉사활동(19.4%) 순으로 나타났다.

□ 중학생의 13개 프로그램에 대한 추천의사를 살펴보면, 공연관람활동(42.3%), 동아리활동(37.9%), 단체수련활동(36.8%), 스포츠활동(36.3%), 축제 및 행사활동(30.2%), 국제교류활동(29.4%), 청소년시설이용활동(26.8%), 견학활동(24.7%), 강좌 및 교육프로그램 수강(23.9%), 청소년단체활동(17.2%), 야외자연체험활동(15.6%), 자원봉사활동(15.1%), 자치활동(11.1%) 순으로 나타났다.

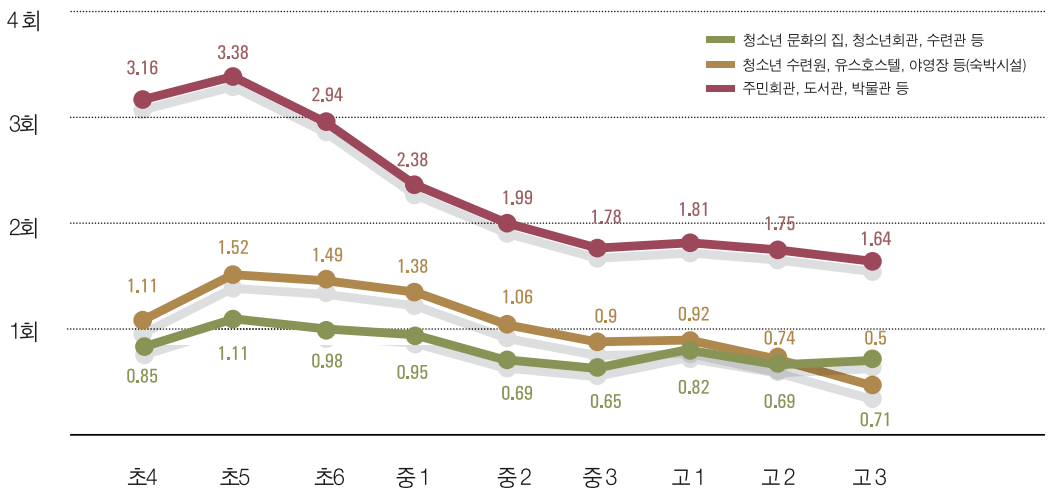
□ 고등학생의 13개 프로그램에 대한 추천의사를 살펴보면, 공연관람활동(53.9%), 동아리활동(41.2%), 스포츠활동(38.7%), 국제교류활동(35.1%), 단체수련활동(31.9%), 축제 및 행사활동(31.8%), 강좌 및 교육프로그램 수강(23.3%), 견학활동(21%), 청소년시설이용활동(19.8%), 자원봉사활동(16.4%), 야외자연체험활동(13.9%), 청소년단체활동(11.9%), 자치활동(11.3%) 순으로 나타났다.

□ 청소년들은 문화예술활동, 진로직업활동, 교류활동에 대한 참여요구가 높은 것으로 나타났다. 그러나 친구에게 추천하고 싶은 청소년활동으로는 단체수련활동, 공연관람활동, 견학활동, 동아리활동, 스포츠활동 등으로 나타났다.

이러한 차이는 청소년들이 직접 경험해 본 활동을 주로 친구들에게 추천하였으며, 본인이 참여해본 경험이 없더라도 해보고 싶은 활동은 문화예술, 진로직업, 교류활동 등으로 응답했기 때문으로 보인다. 청소년들에게 다양한 기회를 제공하여야 참여요구도 생길 수 있음을 알 수 있다.

3. 청소년활동시설 연간 이용횟수

□ 2008년도 청소년활동시설 연간 이용횟수
⇒ 주민회관, 도서관, 박물관 등(2.27회)
⇒ 청소년수련원, 유스호스텔, 야영장 등(1.05회)
⇒ 청소년문화의집, 청소년회관, 수련관 등(0.82회)



[그림7] 청소년활동시설 연간 이용횟수(학년별)

□ 2008년도 청소년활동시설 연간 이용횟수는 시설 별로 0.8회·2.3회로 나타났다.

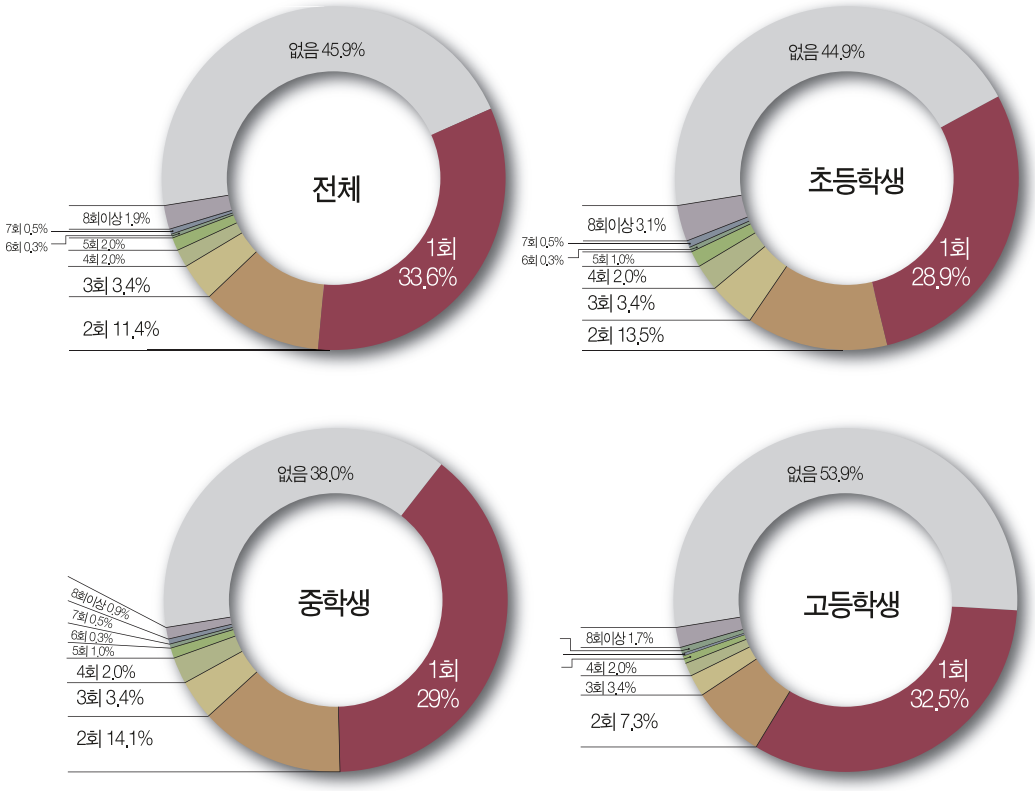
□ 청소년시설 현황을 살펴보면 2003년에는 청소년시설이 460여개에 불과하였지만 매년 지속적으로 증가하여 2009년 12월 기준 707여개의 시설이 설치되어 있음(통계청, 2010). 이중에서도 청소년 정책적 행정적으로 직접 관리 대상이면서 대다수를 차지하고 있는 청소년활동시설로는 청소년수련원(179개), 청소년수련관(160개), 청소년문화의집(205개)이 있다(통계청, 2010).

□ 2008년도 청소년활동시설 연간 방문횟수는 주민회관, 도서관, 박물관 등(2.27회), 유스호스텔, 야영장, 수련원 등(1.05회), 청소년문화의집, 청소년회관, 수련관 등(0.82회)의 순으로 나타났다. 청소년문화의집 등과 유스호스텔 등은 성별을 제외하고 도시규모, 학교별, 학년별에서 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다. 주민회관 등은 모든 변수에서 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다.

□ 청소년문화의집 등은 모든 학년에서 0.65~1.11회로 낮은 이용횟수를 보였다. 유스호스텔 등은 고2(0.74)에서 평균값이 약간 상승하나 초5(1.52)에서 고3(0.5)까지 지속적으로 하강하는 분포를 나타냈다.

□ 주민회관 등은 다른 활동시설에 비해 상대적으로 이용횟수가 높은 편이었는데, 초5(3.38)에서 중3(1.78)까지 급속히 하락한 이후 고3(1.64)까지 소폭의 증감을 거듭하며 전체적으로 하강하는 분포를 나타냈다.

□ 초5는 모든 청소년활동시설에서 가장 높은 이용횟수를 나타냈으며, 중3은 청소년문화의집 등의 이용횟수가 다른 학년에 비해 상대적으로 가장 낮았다. 또한 고3은 유스호스텔 등과 주민회관 등의 이용횟수가 다른 학년에 비해 상대적으로 가장 낮았다.



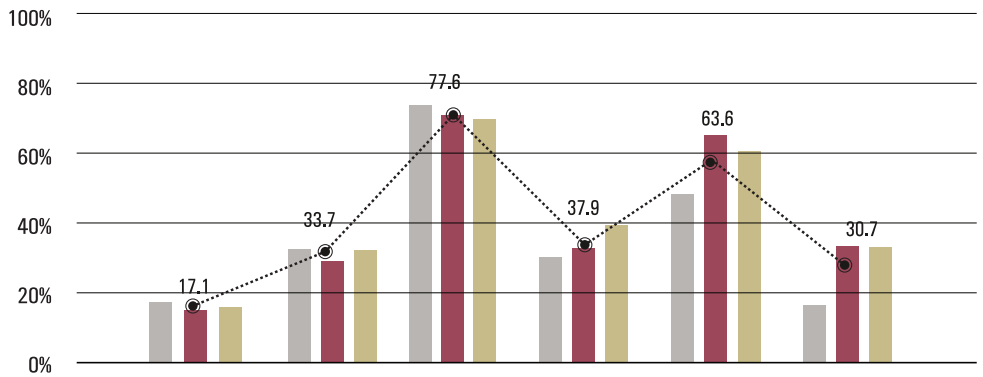
[그림8] 청소년수련시설 연간 이용횟수(초·중·고)

□ 2008년도 청소년수련시설 이용횟수에 대해 초등학생은 없음(44.9%), 중학생은 없음(38%), 고등학생은 없음(53.9%)이 가장 높은 비율로 나타났다.

□ 2008년도에 청소년수련시설 이용형태(복수응답)는 학교 수련활동으로 수련원 등을 이용(초등학생=70.5%, 중·고등학생=77.9%)이 가장 높은 비율로 나타났다.

4. 청소년지도자에게 바라는 점

□ 청소년활동을 하면서 만나는 선생님에게 바라는 점(복수응답)
⇒ 이해와 친절함(77.6%), 유머감각(63.6%), 지도자의 열정(37.9%), 청소년지도 경험과 경력(33.7%), 잘생기고 호감가는 외모(30.7%), 청소년지도사 자격증17.1%) 순으로 나타남.



	청소년지도사 자격증	청소년지도 경험과 경력	이해와 친절함	지도자의 열정	유머감각	잘생기고 호감가는 외모
초등학생	18.3	34.9	79.5	33.3	52.5	18.6
중학생	16.2	31.4	77.7	36.1	71	36.2
고등학생	17.0	34.7	75.8	43.2	65.6	35.3
전체	17.1	33.7	77.6	37.9	63.6	30.7

[그림9] 청소년지도자에게 바라는 점(복수응답)

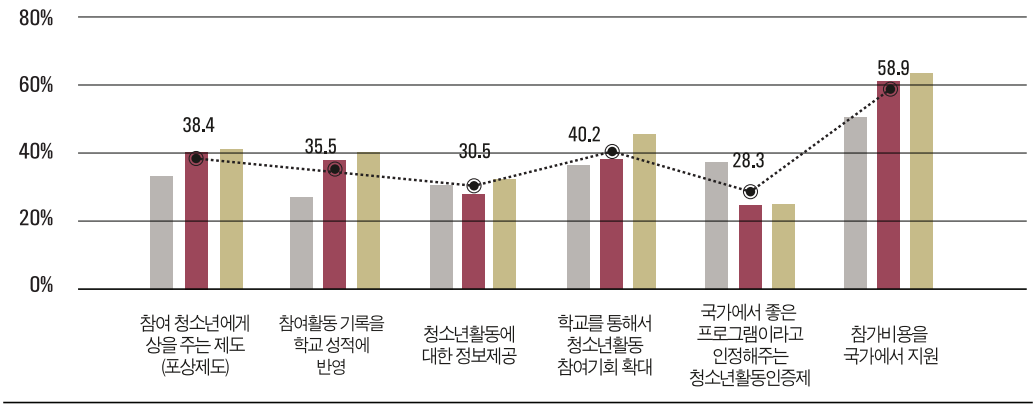
□ 청소년들은 청소년지도자의 객관적 자격보다 이해와 친절함, 유머감각과 같은 인성을 더욱 중요하게 생각하는 것으로 나타났다.

□ 청소년활동을 하면서 만나는 선생님에게 바라는 점에 대해 살펴보면, 이해와 친절함(77.6%), 유머감각(63.6%), 지도자의 열정(37.9%), 청소년지도 경험과 경력(33.7%), 잘생기고 호감 가는 외모(30.7%), 청소년지도사 자격증(17.1%) 순으로 나타났다.

□ 따라서 우리나라 청소년들은 청소년지도자 자격증과 같은 객관적인 자격조건보다 이해심, 친절, 유머감각과 같은 지도자의 인성을 더욱 중요하게 생각하는 것을 알 수 있다.

5. 청소년활동 참여증진 방안

□ 청소년활동에 보다 많은 청소년들이 참여할 수 있도록 하기 위해 필요한 내용(복수응답)
⇒ 참가비용을 국가에서 지원(58.9%), 학교를 통해서 청소년활동 참여기회 확대(40.2%), 참여 청소년에게 상을 주는 포상제도(38.4%) 등



	참여 청소년에게 상을 주는 제도 (포상제도)	참여활동 기록을 학교 성적에 반영	청소년활동에 대한 정보제공	학교를 통해서 청소년활동 참여기회 확대	국가에서 좋은 프로그램이라고 인정해주는 청소년활동인증제	참가비용을 국가에서 지원
초등학생	33.2	27.1	30.4	36.8	37.1	50.2
중학생	39.9	37.9	27.9	37.9	24.8	61.3
고등학생	41.0	39.9	33.0	45.1	24.7	63.5
전체	38.4	35.5	30.5	40.2	28.3	58.9

[그림10] 청소년활동 참여증진 방안(복수응답)

□ 청소년활동 참여증진 방안으로는 국가의 참가비용 지원, 학교를 통한 참여기회 확대, 포상제도 순으로 나타났다.

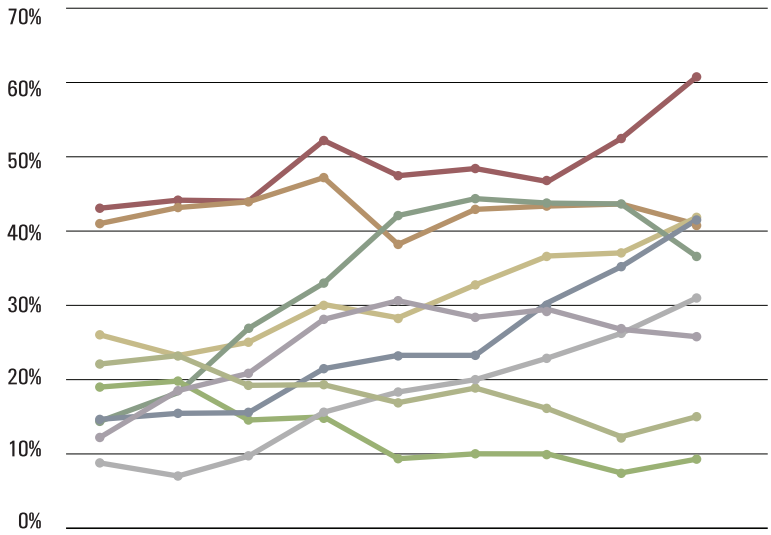
□ 청소년활동 참여증진 방안에 대해 살펴보면, 참가비용을 국가에서 지원(58.9%), 학교를 통해서 청소년활동 참여기회 확대(40.2%), 참여청소년에게 상을 주는 포상제도(38.4%), 참여활동 기록을 학교 성적에 반영(35.5%), 청소년활동에 대한 정보제공(30.5%), 청소년활동인증제(28.3%) 순으로 나타났다.

□ 따라서 우리나라 청소년들은 청소년활동 참여증진을 위한 가장 좋은 방안으로 국가에서 참가비용을 지원해 주는 것을 생각하고 있음을 알 수 있다.

□ 청소년활동을 참여하는데 어려움을 주는 이유(복수응답)

⇒ 참여할 시간이 없어서(49.1%), 참가비용이 부담되어서(43.0%), 필요 또는 흥미를 느끼지 못해서(34.7%), 어떤 내용의 활동들이 있는지 몰라서(31.8%), 공부에 방해가 될 것 같아서(25.2%), 프로그램의 내용이 마음에 안 들어서(25.2%), 신청하는 방법을 몰라서(18.5%), 같이 참여할 친구가 없어서(18.0%), 부모님의 반대 때문에(12.4%) 순으로 나타났다.

[그림11]청소년활동을 참여하는데 어려움을 주는 이유(복수응답)



	초4	초5	초6	중1	중2	중3	고1	고2	고3
공부에 방해가 될 것 같아서	15.0	15.3	15.2	21.4	23.1	23.1	29.9	35.4	42.1
어떤 내용의 활동들이 있는지 몰라서	26.2	23.5	25.4	30.3	28.3	32.6	36.4	37	42.0
참가비용이 부담되서	41.3	43.2	44.2	47.7	38.5	42.9	43.8	43.8	41.2
필요 또는 흥미를 느끼지 못해서	14.3	18.6	26.8	32.7	41.7	44.5	13.6	43.5	37.0
신청하는 방법을 몰라서	8.8	7.2	9.8	15.5	18.3	19.9	23.8	26.2	30.8
부모님의 반대때문에	19.1	19.9	14.5	15.1	9.6	10.1	10.0	7.7	9.3
프로그램의 내용이 마음에 않들어서	12.6	18.7	21.1	28.5	30.8	28.5	29.4	27.2	25.8
참여할 시간이 없어서	43.0	44.2	43.9	51.9	47.6	48.8	46.9	52.8	60.8
같이 참여할 친구가 없어서	22.3	23.5	19.6	19.5	17.0	19.0	16.0	12.6	15.2

[그림 12] 청소년 활동 참여가 어려운 이유(학년별, 복수응답)

□ 각 항목별로 학년별 응답률 추이를 살펴보면, 참여할 시간이 없어서는 모든 학년에서 상대적으로 높은 응답률을 보였는데, 특히 고1(46.9%)에서 고3(60.8%)까지 응답률이 급속히 증가하였다. 공부에 방해가 될 것 같아서는 초4(15%)에서 중3(23.1%)까지 완만히 증가하다가 중3에서 고1사이를 기점으로 급속히 증가하여 고3(42.1%)에서는 가장 높은 비율을 나타냈다. 필요 또는 흥미를 느끼지 못해서는 초4(14.3%)에서 중3(44.5%)까지 급격히 증가하다가 고3(37%)까지 다시 낮아지는 분포를 보였다. 신청하는 방법을 몰라서는 초5(7.2%)에서 고3(30.8%)까지 학년이 올라갈수록 꾸준히 상승하는 모습을 나타냈다.

□ 참가비용이 부담이 되어서 청소년 활동에 참가하기 어렵다는 응답이 43%로 높게 나타난 것은 청소년활동 참여 증진 방안으로 응답자의 58.9%가 참가비용을 국가에서 지원하는 것이라고 한 응답과 함께 연관하여 설명될 수 있다.

6. 청소년의 문화관련 요구도/ 선호도

□ 청소년의 문화 관련 요구도
⇒ 악기연주(58점), 블로그/미니홈피/카페운영(55점), 영화출연/제작(54점), 가수(51점), 그림(49점), 연극/뮤지컬출연(45점), UCC제작(44점), 시/소설(38점)

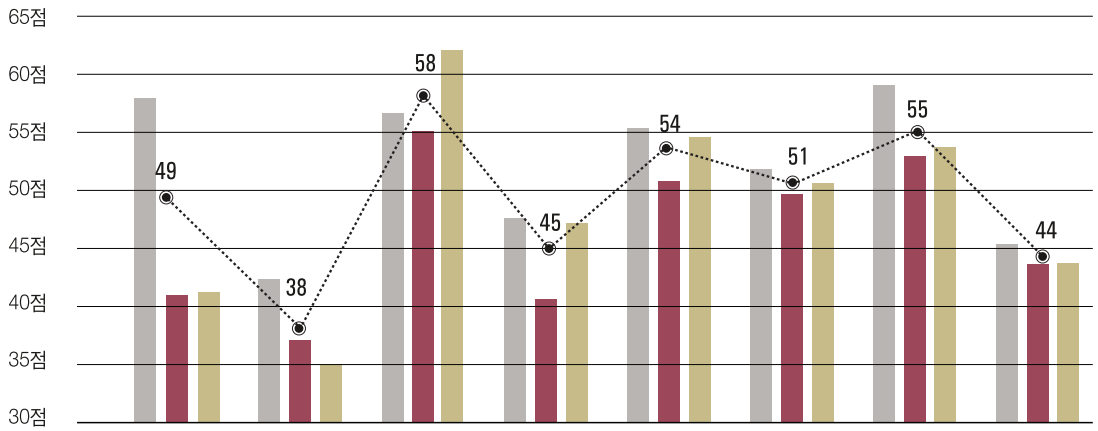


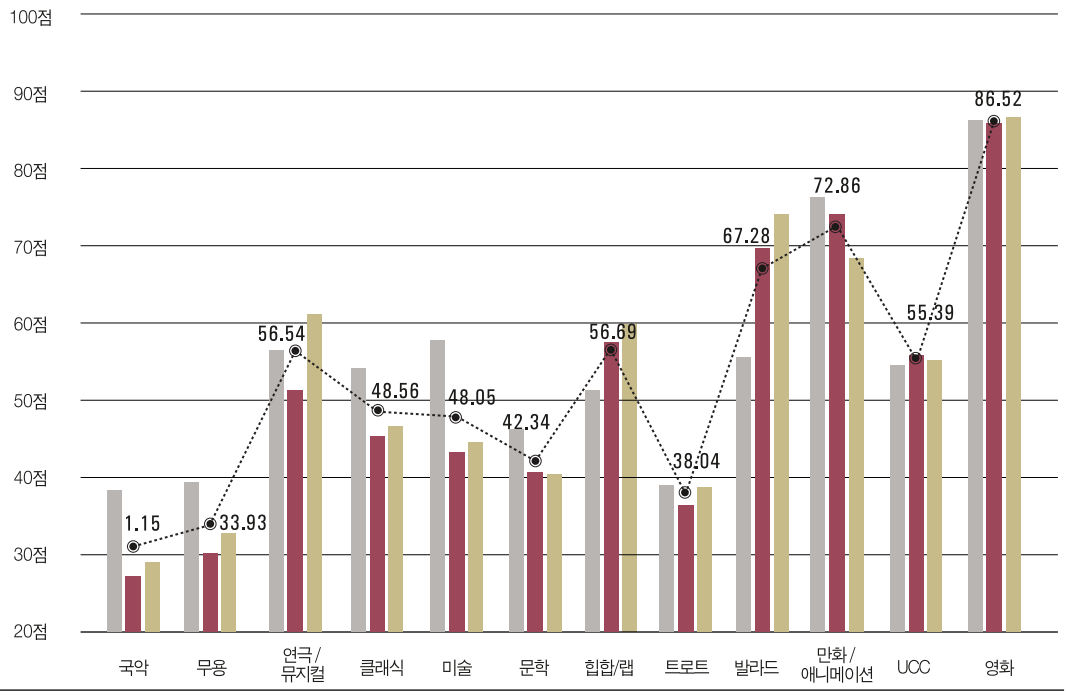
	그림	시나소설	악기연주	연극/뮤지컬에서 연기	영화출현 /제작	가수	블로그/미니홈피 카페운영	UCC제작
초등학생	57.83	42.16	56.5	47.47	55.16	51.46	58.83	45.42
중학생	45.68	37.3	55.09	40.6	50.92	49.68	53.11	43.53
고등학생	45.96	35.31	61.89	46.99	54.52	50.6	53.46	43.83
전체	49.38	38.01	58.01	44.99	53.5	50.54	54.93	44.2

[그림 13] 문화관련 요구도(학교별)

□ 청소년들이 가장 하고 싶은 문화활동은 악기연주, 블로그/미니홈피/ 카페운영, 영화출연/제작 등의 순으로 나타났다.

□ 학교별로 살펴보면, 초등학교가 중·고등학교보다 상대적으로 높은 요구도를 보인 문화장르는 블로그/미니홈피/카페운영(58.83), 그림(57.83)으로 나타났다. 또한 '연극/뮤지컬출연'과 '영화출연/제작'은 중학교(40.60, 50.92)가 다른 학교급에 비해 상대적으로 가장 낮은 요구도를 보였다.

□ 청소년의 문화 관련 선호도
⇒ 영화(87점), 만화/애니메이션(73점), 발라드(67점), 힙합/랩(57점), 연극/뮤지컬(57점), UCC(55점), 클래식(49점), 미술(48점), 문학(42점), 트로트(38점), 무용(34점), 국악(31점)



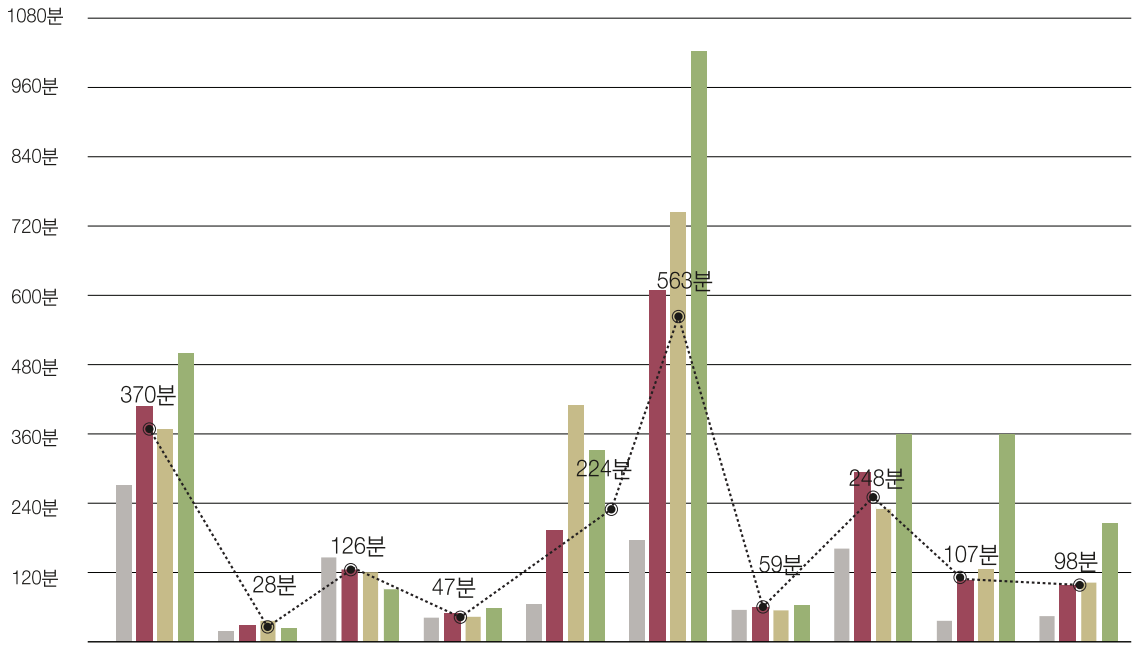
	국악	무용	연극/뮤지컬	클래식	미술	문학	힙합/랩	트로트	발라드	만화/애니메이션	UCC	영화
초등학생	38.37	39.54	56.54	54.16	57.79	46.26	51.42	39.05	55.64	76.55	54.68	86.57
중학생	27.30	30.29	51.38	45.52	43.29	40.82	57.65	36.40	69.77	74.38	56.00	86.02
고등학생	28.91	32.76	61.25	46.84	44.60	40.59	60.04	38.72	74.30	68.51	55.39	86.94
전체	31.15	33.93	56.54	48.56	48.05	42.34	56.69	38.04	67.28	72.86	55.39	86.52

[그림 14] 문화관련 선호도(학교별)

□ 학교별로 살펴보면, 초등학교가 중·고등학교보다 상대적으로 높은 선호도를 보인 문화장르는 만화/애니메이션(76.55), 미술(57.79), 클래식(54.16), 문학(46.26), 무용(39.54), 국악(38.87)으로 나타났다. 이와 반대로 중·고등학교보다 상대적으로 낮은 선호도를 보인 문화장르는 발라드(55.64), 힙합/랩(51.42)으로 나타났다.

7. 청소년 정보매체 1주일 평균이용시간

□ 정보매체 1주일 평균이용시간은 휴대폰(9시간23분), TV(6시간10분), 컴퓨터게임(4시간8분), MP3/PMP(3시간44분), 독서(2시간6분), 메신저(1시간47분), 블로그/미니홈피(1시간38분), 휴대용게임기(59분), 비디오/DVD(47분), 신문(28분) 순으로 나타남.



	TV	신문	독서	비디오	MP3	휴대폰	휴대폰용 게임기	컴퓨터게임	휴대폰용 메신저	블로그
초등학생	273	21	147	42	64	178	56	162	36	47
중학생	410	28	126	49	194	611	62	296	108	104
일반계고	371	38	119	42	409	744	57	233	126	102
전문계고	498	25	91	60	329	1019	64	359	241	202
전체	370	28	126	47	224	563	59	248	107	98

[그림 15] 청소년 정보매체 1주일 평균이용시간

□ 우리나라 청소년들이 가장 많이 이용하는 정보 매체는 휴대폰으로 나타났다(1주일 평균 9시간 23분 이용)

□ 학교별로 살펴보면, '휴대폰'은 초등학교(2시간58분), 중학교(10시간11분), 일반계고(12시간24분), 전문계고(16시간59분)으로 학교급이 올라갈수록 이용시간이 급격히 늘어남을 알 수 있었다. 특히, 전문계고가 초·중·일반계고보다 이용시간이 높게 나타난 활동으로는 휴대폰(16시간59분), TV(8시간18분), 컴퓨터게임(5시간59분), 메신저(4시간01분), 블로그(3시간22분)으로 나타났다. 따라서 전문계고가 다른 학교급에 비해 휴대폰과 TV, 인터넷을 더욱 활발히 사용하고 있음을 알 수 있다. 'MP3/PMP'는 일반계고(6시간49분)가 가장 높은 이용시간을 보였고, '독서'는 학교급이 올라갈수록 평균시간이 꾸준히 하락하였다.

한국 아동·청소년 활동·문화를 위한 정책 제언 : 향후의 과제

임지연(부연구위원)

한국 아동·청소년 활동·문화 지표조사(2009)의 목적은 한국 아동·청소년의 실태와 효과성을 파악하여 정책에 활용하고자 하는 데 있다. 청소년 활동·문화 지표의 기초자료로 활용하여 현재 부족한 영역의 활동·문화와 역량을 파악함으로써 과학적 합리적인 정책적 지원의 근거로 활용하고자 한다. 이를 통하여 청소년이 요구하고 필요로 하는 활동·문화 영역을 지원할 수 있으며 청소년에게 도움이 되는 다양한 정책적 기회를 제공하여 정책의 효율성을 높이는데 기여할 수 있다.

1. 청소년활동 영역

□ 청소년활동 영역의 개념은 교과 성적과 관련된 학교 수업과 보습학원을 제외한 학교와 지역사회에서 실시하는 청소년활동으로서 청소년 스스로 목표를 가지고 동아리(소모임) 형태의 프로그램에 참여하는 청소년활동과 시설이나 단체, 학교 등의 지도자에 의해 제공되는 조직적 체계적 프로그램에 참여하는 청소년 활동을 의미한다.
설문조사지에서는 초·중·고 학생의 이해를 돕기 위하여 청소년활동을 학교 수업과 학원을 제외한 학교와 동네에서 하는 활동(학교의 특별활동은 포함됨)으로 제시하였다. 청소년활동의식 영역의 개념은 청소년활동에 대한 활동가치와 활동태도를 포함하는 의미이다. 청소년활동경험 영역의 개념은 청소년활동에 대한 집단활동, 봉사활동, 문화활동, 야외활동, 스포츠활동, 교류활동, 시설이용을 포함하는 의미이다.

1) 김기헌 · 맹영임 · 장근영 외(2009)의 「청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구 II」(한국청소년정책연구원 2009년도 고유연구과제) 연구보고서 내용을 요약 · 정리한 것임.

청소년활동의 효과성 연구 및 적정 참여 수준에 대한 연구

– 청소년활동의 적정 참여 수준에 대한 기준설정을 위하여 각 청소년활동 유형별로 청소년활동 참여 정도와 청소년 역량개발과의 관계를 체계적으로 분석하는 심도 있는 연구가 필요하다. 이러한 과학적 연구결과를 토대로 청소년들에게 필요한 적정한 청소년활동 참여시간 및 수준을 설정하여 제시하는 것이 필요할 것이며, 이것이 청소년활동의 정책목표로 설정될 수 있어야 할 것이다.

청소년시설의 필요수량에 대한 과학적 산출이 필요함.

– 청소년활동지표를 통해서 볼 때에 청소년활동에 대한 참여에서 청소년시설 및 청소년단체를 통한 청소년활동 참여의 비율이 매우 낮고, 학교를 통해서나 가족과 함께 참여하는 비율이 높은 것으로 나타났다.
청소년활동에서 청소년시설과 단체 등 청소년활동 전문조직들의 절대적 수량의 부족인지, 아니면 청소년시설과 단체 등이 제공하는 청소년활동과 프로그램의 매력성에 문제가 있는지에 대한 과학적인 분석이 필요할 것이다. 이를 통해서 현재 및 장래의 청소년 인구추계를 바탕으로 적정수준의 청소년시설 및 단체 등의 인프라 규모를 과학적으로 산출할 필요가 있다.

청소년활동 참여 형태와 요구의 차이에 따른 대책이 필요함.

– 청소년활동에 대한 참여는 가족과 함께 참여하거나 학교단위를 중심으로 참여하는 형태가 일반적인 형태로 볼 수 있다. 따라서 청소년수련시설이나 청소년단체 등이 가족단위로 참여하는 청소년활동 및 프로그램과 학교와의 연계를 통한 청소년활동의 제공이라는 방식에 대한 철저한 검토와 분석이 필요한 것으로 보인다. 특히 초등학생 연령대의 청소년은 가족과 함께 참여하고 있고, 중고등학생은 학교를 통하여 참여하거나 친구와 함께 참여하는 비율이 높다는 점을 고려한 청소년활동 참여촉진 전략을 개발할 필요가 있다.

교급별 청소년활동의 프로그램 선호도와 요구도를 고려한 프로그램을 개발해야 함.

– 청소년들이 선호하는 청소년활동 프로그램의 영역으로는 문화예술활동이나 진로직업활동, 모험개척활동, 교류활동 등에 대한 선호가 있는 것으로 나타났다. 청소년활동 및 청소년 프로그램의 개발과 운영에서 이러한 청소년들의 선호도를 반영하는 것이 필요할 것이다.

청소년활동의 참가비 부담 해결방안, 정보제공, 매력성 제고를 통한 참여 촉진 방안 개발이 필요함.

– 청소년들은 청소년활동 참여를 어렵게 하는 요인으로 시간부족과 참가비 부담, 청소년활동 정보 부족 등을 지적하였다. 참가비의 부담과 청소년활동 정보 부족 등은 청소년정책분야에서 정책대안을 마련하여 대처하는 것이 필요함. 또한 청소년활동의 참여를 촉진하기 위해서는 청소년활동이 청소년에게 매력적인 것이 되어야 할 필요가 있다. 청소년들이 원하는 청소년활동의 매력이 무엇인지에 대한 분석과 매력성을 증진시킬 수 있는 방안을 개발하는 것이 필요할 것이다.

청소년시설 및 청소년단체의 주도성 강화 전략이 필요함.

– 청소년활동지표를 통해서 볼 때에 청소년활동의 참여에 있어서 청소년시설 및 청소년단체는 주도적인 역할을 하고 있지 못한 것으로 나타나고 있다. 청소년에게 다양한 청소년활동을 제공하거나 매개하는 조직들 사이에서 청소년시설과 단체 등 청소년활동 정책의 핵심위치에 있는 기관이 맡아야 할 역할과 기능이 무엇인지에 대한 검토가 필요하다.

청소년활동지표의 개선과 지속성 확보가 필요함.

– 이번 청소년활동 지표조사는 청소년활동을 유형화하고 전국단위의 대규모 표본조사를 실시한 최초의 조사라는 점에서 의의를 갖고 있다. 이번 조사를 실시하는 과정에서 청소년활동 유형을 유형화하고 활동지표를 선정하는 과정에서 많은 노력을 기울였음에도 불구하고, 여전히 개선과 보완의 여지가 있는 것으로 보여진다.
우선, 청소년활동지표와 청소년문화지표를 통합하여 조사함으로써 청소년활동에 대한 조사 문항의 확대에 한계가 있어서 청소년활동이나 청소년문화의 영역 모두에서 보다 세부적인 조사가 어려웠던 점 등은 검토할 필요가 있다. 향후 두 가지를 구분하여 독자적으로 조사함으로써 보다 세부적인 청소년활동지표의 구성과 조사가 필요할 것이다.
둘째는 청소년활동지표의 지속적인 개선과정의 일환으로 청소년활동의 유형구분과 활동의 범위에 대해서 추가적인 논의가 필요하다.

청소년활동의 공급자에 대한 전국 규모의 실태조사 필요함.

– 청소년시설 및 단체를 통한 청소년활동 참여가 청소년들의 일상에서 볼 때 매우 낮은 비율을 차지하고 있다. 청소년활동에 대한 청소년분야의 주도성을 확보하기 위해서는 청소년활동의 유형별 공급자에 대한 대대적인 실태 파악이 필요할 것이다. 청소년활동 및 프로그램의 공급자에 대한 종합적인 실태파악이 선행되고, 이에 기반한 청소년활동 관련 정책의 수립과 집행이 있어야 비로소 청소년활동 정책의 효과성과 효율성을 확보할 수 있을 것이다.

청소년활동 참여기록과 교육행정 정보시스템의 연계방안이 필요함.

– 이를 위하여 참여기록을 학교성적에 반영하는 부처 간의 정책적 노력이 필요하다. 청소년기의 폭넓은 인성교육을 위해 특별활동과 재량활동을 통합하여 창의적 체험활동으로 운영하며, 시수를 확대하고 '창의적 체험활동' 기록은 상급학교 입학전형자료로 활용하겠다는 교육과학기술부의 교육과정 개정내용에 주목해야 한다.

청소년활동 참여기록의 표준화 방안(창의적 체험활동 및 입학사정관제도와 연계를 중심으로)이 필요함.

– 청소년활동 참여기록의 표준화를 마련하여 창의적 체험활동 및 입학사정관제도와 연계가 필요하다. 창의적 체험활동 및 입학사정관제도와의 연계를 위해서는 교육과학기술부의 교육행정 정보시스템 및 My Career와 자동 등재되도록 연계 협의하되 현행 청소년활동현장의 참여기록이 학교교과활동과의 통합성을 실현할 수 있도록 추진될 필요가 있다. 연계를 위한 활동기록 내용과 방법의 개선을 위하여 참여청소년의 자발적 참여 동기부여 및 참여결과에 대한 포트폴리오를 스스로 만들어 나갈 수 있도록 하며, 결과는 교육행정정보시스템에 자동등재 되도록 할 필요가 있다.

2. 청소년문화 영역

□ 청소년문화 영역의 개념은 중핵문화(지배문화)에 대한 하위문화로서, 특정시대를 살아가는 청소년들이 나타내는 집단적 삶의 형태와 선택의 취향성 등을 일컫는 문화를 의미한다.
설문조사지에서는 초·중·고 학생의 이해를 돕기 위하여 청소년문화를 청소년들의 생활양식으로서 집, 음식, 옷 등을 의미한다고 정의하였다. 청소년문화의식 영역의 개념은 청소년문화에 대한 문화가치와 문화태도를 포함하는 의미이다. 청소년문화경험 영역의 개념은 청소년문화에 대한 경험으로서 하위영역으로 순수예술문화, 대중예술문화, 정보문화를 포함하는 의미이다.

순수예술문화와 대중예술문화, 정보문화에 대한 균형성장 방안 수립이 필요함.

– 청소년문화 지표조사결과 청소년이 문화에 대한 태도에 있어서 편식하고 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 청소년의 순수예술문화에 대한 선호(37–48점)보다는 대중예술문화에 대한 선호(52–59점), 정보문화에 대한 선호(58–65점)가 높은 것으로 나타났다. 그러나, 문화관련 요구도에서는 악기연주, 블로그/미니홈피/카페운영, 영화출연/제작, 가수, 그림, 연극/뮤지컬출연, 연극/뮤지컬, UCC제작, 시/소설 순으로 나타났다. 이는 인터넷상에서 보다는 직접 악기를 연주하거나 가수, 그림, 연극 등 체험할 수 있는 문화장르, 체험을 통한 문화활동에 대한 요구가 높다는 것을 알 수 있다. 따라서 청소년들이 인터넷상에서 쉽게 접할 수 있는 정보문화장르에만 관심을 치우치지 않도록 순수예술문화와 대중예술문화에 대한 저변 확대와 기반확충이 필요하다. 장기적으로는 균형 있는 청소년 성장 지원으로 학습역량 대비 문화역량 균형성장 방안 수립, 청소년 역량개발 기반 확충이 필요하다.

지역사회 문화향수 기반 구축으로 청소년 문화향수 기회 확대와 청소년 주도 문화활동 지원방안과 문화참여 보장이 필요함.

– 문화참여 보장으로 문화참여촉진 방안 개발(문화바우처의 확대 등), 순수예술문화(고급문화)–대중예술문화(대중문화)–정보문화 참여기회 확대방안 수립, 지역사회 문화·예술·여가활동 증진 네트워크 구축, 청소년주도 문화활동 지원방안 수립이 필요하다.
청소년 문화역량 개발과 건강한 청소년 문화환경 조성을 위하여 청소년 문화역량 개발 및 제고방안 마련, 청소년문화학습역량 제고, 비판적 문화역량 개발위한 교육기회 제공, 사이버문화역량 촉진 및 건전한 매체활용 역량 개발이 필요하다.

지역사회중심 청소년문화기반 및 네트워크 구축

– 지역사회중심 청소년문화기반 및 네트워크 구축 등 실현수단으로서 법·제도 개선, 희망투자(청소년에 대한 공공부문 및 민간부문의 선제적 재정투자) 확대, 문화관련 청소년정책 전달체제 정비 및 실행력 강화, 지역사회 중심 청소년문화기반 및 네트워크 구축(청소년 문화함양 및 문화 관련 정책에 대한 지역사회 인식과 공감대 확산·청소년문화향수, 참여확대방안 구축, 문화관련 정책 분석·평가)이 필요하다.

유엔 세계 청소년의 해(International Year of Youth)

김영지 연구위원

'세계 청소년의 해' 는 전 사회영역에 청소년의 완전하고 효과적인 참여를 증진시키기 위한 것이다. 우리는 사회의 모든 분야가 청소년과 협력하여 일하고 청소년기관들은 청소년의 요구와 관심사를 보다 잘 이해하며 청소년의 사회적 공헌을 인식할 것을 촉구한다.

세계 청소년의 해(IYY) : 대화와 상호이해

2009년 12월, 유엔총회는 2010년 8월 12일부터 2011년 8월 11일까지를 '대화와 상호이해(dialogue and mutual understanding)' 를 주제로 한 '세계 청소년의 해' 로 선포하는 결의안 64/134를 채택하였다. '세계 청소년의 해' 는 1985년 '참여, 개발, 평화' 주제의 제1회 '세계 청소년의 해' 25주년을 기념하는 의미도 갖는다(1985년 '세계 청소년의 해' 는 전세계적으로 청소년 참여와 청소년 목소리의 주류화에 대한 본격적인 관심을 이끌어낸 바 있다).[1)]

'세계 청소년의 해' 의 목적은 정책 결정자와 청소년 간뿐만 아니라 문화, 종교, 세대간 대화를 촉진하고 발전시킴으로써 청소년참여를 증진시키는 것이다. 세계 몇몇 지역에서 대다수 인구를 구성하는 청소년은 지속가능하고 의미있는 방식으로 – 특히 문화간 대화에 있어 – 존중받고 관여되어야 한다. 청소년은 내일의 지도자일 뿐만 아니라 오늘의 사회변화 주체이다. 평화적 미래를 건설하는 데 있어 청소년이 중요한 집단임을 인식할 필요가 있다

청소년관련 이슈를 국제적, 지역적, 국가적 발전 아젠다와 통합시키는 것이 중요하다. 대화와 상호이해라는 주제 아래 '세계 청소년의 해' 는 평화의 이상, 인권 존중, 그리고 세대·문화·종교와 문명간 연대를 촉진하는 것을 목표로 한다. 세계는 세계적으로 합의된 개발 목표를 달성하는 데 방해가 되는 재정적, 안전, 환경, 그리고 다른 사회문화적 도전 등 많은 위기에 직면해 있다. 청소년에게 투자하고 이들과 협력하는 것이 이러한 도전들을 지속가능한 방법으로 해결하기 위한 비결이다.

1) '세계 청소년의 해 '에 대한 보다 자세한 내용은 공식 홈페이지(http://social.un.org/youthyear) 참조

청소년과 유엔

유엔은 청소년을 15세에서 24세까지의 연령으로 정의하는데 청소년은 세계 인구의 18%인 12억에 해당한다. 개발도상국에 살고 있는 87%의 청소년은 자원, 건강관리, 교육, 훈련, 고용과 경제적 기회에 대한 제한적 접근으로 어려움을 겪고 있다.

유엔 회원국들은 청소년이 개발과 긍정적 사회변화, 기술 혁신 등을 위한 중요한 인적자원임을 인식한다. 그들의 이상, 에너지, 그리고 비전은 사회를 지속적으로 발전시켜 나가는데 필수적이다.

청소년은 수동적 수혜자가 아니라 변화를 위한 능동적 행위자이다. 청소년은 헌신적이고 열정적이며 창조적으로 사회의 많은 도전적 이슈들을 해결하며 발전에 공헌해 왔다.

청소년의 노력은 또래교육과 환경보호를 통해 빈곤 및 기아와 싸우고 에이즈 질병을 막는데 기여해 왔다. 청소년은 또한 다양한 문화와 종교적 배경을 가진 사람들 간의 대화, 이해, 그리고 존중을 고무시키는 데 선구자 역할을 해왔다. 청소년은 종종 친환경적이고 건강한 라이프스타일을 실천하고, 모바일 기기와 온라인 사회 관계망 활용 등 새로운 테크놀로지의 혁신적 활용을 촉진하며 통합적 사회발전을 위해 틈새를 연결하는 등 선도적 역할을 수행한다. 지역사회(community)와 국가적(national), 지역적(regional), 세계적(global) 발전을 위한 그들의 공헌은 인정되고 격려되어야 한다.

유엔 회원국들은 이를 명심하고, 이러한 도전들이 어떻게 다루어지고 청소년의 잠재력이 어떻게 현재의 사회문화적 조건에 직접적인 영향요인으로 활용될 수 있을지를 인식하면서 '세계 청소년의 해'를 선포하였다.

1985년 유엔은 제1회 '세계 청소년의 해'를 기념하였고, 총회는 1995년 이의 10주년 기념으로 청소년의 상황 개선을 위한 국가적 실천과 국제적 지원을 위한 정책 틀과 가이드라인인 세계청소년행동프로그램(World Programme of Action for Youth)을 채택하였다.

오늘날 세계청소년행동프로그램은 청소년 개발에 중요한 역할을 수행하고 있다. 이는 청소년분야에서 국가역량을 강화하고, 사회에서 완전하고 효과적이며 적극적인 청소년 참여가 가능하도록 양적□질적 기회를 증대시키기 위한 평가에 초점을 둔다.

세계청소년행동프로그램의 15개 우선영역은 교육, 고용, 기아와 빈곤, 건강, 환경, 약물남용, 청소년비행, 여가, 소녀와 젊은여성, 청소년참여, 세계화, 정보통신기술, HIV/AIDS, 갈등예방, 세대간 관계 등이다.

청소년관련 유엔 프로그램은 정부간 정책형성 지원, 분석적 연구 수행, 그리고 청소년 개발에서 유엔활동의 효과성 증대 등을 포함하여 청소년 개발을 촉진하기 위한 다양한 활동을 수행한다.

'세계 청소년의 해' 기념을 위한 활동

누구나가 청소년개발 촉진과 새천년개발목표(MDGs) 달성을 위해 평화의 이상, 자유, 진보와 연대를 촉진하는 데 참여할 수 있다.

먼저 유엔 회원국들은 '세계 청소년의 해'를 축하하는 국가적 행사를 개최하고 국가 발전에 공헌한 청소년의 역할에 대한 국민적 인식을 고양시키도록 한다. 또한 세계청소년행동프로그램의 완전한 실행을 위해 국가 청소년개발 정책과 프로그램을 재검토하도록 한다.

청소년과 청소년 관련기관들은 '세계 청소년의 해'와 그 주제를 기념하는 활동들을 기획하고 참여하도록 한다.

· 행사 조직 : 행사 안내와 효과적 전략을 위한 활동 키트 활용
· '세계 청소년의 해' 공식 행사일정표에 행사 게시 : 유엔 행사일정표에 (http://social.un.org/absolutewc) 행사내용을 올리고 유엔에 공식 로고 이용 신청
· 지역 행사 참여 : 유엔 행사일정표에서 지역의 관련 행사들을 찾아보고 세계의 다른 청소년들은 어떤 프로그램을 하고 있는지 살펴보기
· 대중들에게 홍보 : '세계 청소년의 해' 홈페이지에서 배너를 다운로드하고 개인 웹사이트에 링크 설정, 온라인 소셜 네트워크 도구를 이용하여 '세계 청소년의 해' 홍보
· 온라인 토론 : 페이스북(facebook.com/UNyouthyear)을 통한 자문에 참여하여 다양한 이슈에 대한 의견 나누기(기실시한 토론 주제 : 저렴하게 행사 조직하는 방법, 지역사회에서 청소년 참여 효과 증진, 대중들의 인식 증진을 위한 미디어 활용, 청소년의 해 공식 슬로건 '우리의 해, 우리의 목소리(Our Year Our Voice' 제안 등)
· 정책결정자와 대화 : 개발에의 청소년 참여와 상호이해 촉진의 중요성을 강조하기 위해 정책결정자와 만나기
· 유엔 청소년소식지 구독 신청 : 유엔 청소년팀의 월간 이메일 뉴스레터(www.un.org/esa/socdev/unyin/flash.htm) 구독 신청을 통해 유엔시스템과 세계의 청소년 기관들이 하는 일 살펴보기
· 현장 접근 : 이웃들과의 대화를 통해 그들의 문화와 종교에 대해 배우고 친구들에게도 권장하기

한편 유엔은 '세계 청소년의 해'의 전략적 목표 달성을 위한 집단적 노력에 대한 구체적인 틀로서 세 가지 핵심 영역을 제시하였다. 각 영역에서 청소년과의 협력적 파트너십은 기본적이다.

첫째, 인식 확대로서 청소년에 대한 관심과 투자 증진

- 청소년 개발을 공적·사적 부문에 의한 현명한 투자로 보는 인식 증진
- 국가와 지역사회 개발과 새천년개발목표 달성에 대한 청소년 공헌 옹호
- 청소년들 간의 불평등과 불우청소년들의 요구를 효과적으로 해결할 수 있는 방법에 대한 이해 촉진
- 청소년들에게 청소년정책과 프로그램에 대해 더 잘 알릴 수 있도록 하는 연구와 지식 촉진

둘째, 동원과 관여로서 청소년참여와 파트너십 증진

- 의사결정 과정에의 청소년참여 메카니즘 제도화
- 청소년 주도의 단체와 사업들이 사회에 대한 청소년의 공헌을 강화하도록 지원
- 종합적 청소년 개발을 위한 관심과 지지 증진을 위해 정부, 청소년 주도 기관들, 학계, 시민사회 단체, 민간부문, 미디어, 유엔시스템 등 간의 네트워크와 파트너십 강화

셋째, 연계와 연결 구축으로서 청소년들의 문화간 이해 증진

- 청소년의 문화간 상호작용, 네트워크, 파트너십 촉진
- 사회 통합과 평화의 주체로서 청소년의 역량을 강화하고 지지

2010년 8월 12일, '세계 청소년의 해' 기념행사

유엔은 지역적, 국가적, 세계적 수준에서 청소년 참여와 개발에 대한 보다 적극적 관심을 촉구하기 위해 2010년 8월 12일 뉴욕의 유엔 본부에서 '세계 청소년의 날' 시작을 기념하였다. '세계 청소년의 날'의 국제적 행사는 2010년 8

월 12일 10시부터 오후 1시까지 유엔총회장에서 개최되었다.
시작 행사의 주요 프로그램에는 음악 공연, 반기문 사무총장의 환영사, 청소년대표인 Ms. Maya Saoud 연설, 댄스 공연, 튀니지의 청소년·스포츠·체육부 장관 연설, 세계 청소년 사진 프로젝트인 'Shoot Nations' 슬라이드쇼, 베냉의 유엔 상임대표 연설, 비디오 상영('Youth Zones – Voices from Emergencies', 'Making Room', 'Diversity Makes the World Colourful', 'Youth in Action'), 유엔시스템의 청소년정책 소개, ILO '세계의 청소년 고용 동향' 보고서 발표, 미국 배우이자 가수인 모니크 콜맨의 연설 등이 있다.
전세계적으로는 개발에의 청소년 공헌을 알리고 세계청소년행동프로그램 이행을 촉진하는 다양한 행사들이 진행될 것이다('세계 청소년의 날' 홈페이지의 공식 행사일정표 참조). 행사 예로는 제5회 세계 청소년의회(이스탄불, 7.31–8.13), 세계 청소년회의(멕시코, 8.24–27), 제1회 청소년올림픽게임(싱가폴, 8.14–26) 등이 있으며, '세계 청소년의 해'의 주요행사인 '유엔 세계 청소년회의(UN World Youth Conference)'는 2011년 '세계 청소년의 해' 막바지에 개최될 예정으로 준비 중에 있다.
유엔은 '세계 청소년의 해'를 선포한 결의안을 통해 정부, 유엔시스템, 그리고 시민사회가 청소년의 사회적 공헌을 인식하고 그들이 직면한 도전들에 관심을 가질 것을 요청한 바 있다. '세계 청소년의 해'는 청소년에 대한 관심 증대와 청소년참여 촉진, 그리고 청소년 사이에 문화 간 대화와 이해 강화의 중요한 기회를 제공할 것이다.

※ 세계 청소년의 날(International Youth Day: IYD)

유엔이 정한 '세계 청소년의 날'은 매년 8월 12일이다. 1999년 유엔총회는 결의안 54/120을 통해 제1회 세계청소년장관회의(World Conference of Ministers Responsible for Youth)가 지정한 '세계 청소년의 날'을 승인하였다.
1998년 8월 8일부터 12일까지 포르투갈 리스본에서 개최된 세계청소년장관회의에서 다루어진 중요한 주제는 '사회의 모든 수준과 영역의 의사결정과정에서의 청소년참여'에 대한 것이었다. 이 회의에서 청소년은 상상력과 이상과 무한한 에너지와 비전을 지닌 존재로서 사회의 사회·문화·경제·기술적 발전을 지속하는데 핵심적 존재로 규정되었다. 세계청소년장관회의는 각국 정부와 국제기구의 청소년에 대한 관심제고를 위해 '세계 청소년의 날'을 선포하여 청소년에 대한 전 세계의 관심을 촉구하였다.
'세계 청소년의 날'에는 세계 각지에서 이를 기념하는 다양한 활동이 펼쳐지는데 유엔은 기념행사 진행을 위한 전략으로 팀 구성하기, 행사 조직하기, 기념하기, 행동하기 등의 과정을 제시하였다.
유엔은 지역사회에서 효과적으로 메시지를 전달하고 행사를 진행하기 위해 페이스북, 트위터, 대학 뉴스레터, 지역신문 등을 활용하고 교육적 라디오쇼, 대중 미팅과 토론 조직, 세대간 라운드테이블 토론, 청소년포럼 조직을 통한 아이디어 교류, 콘서트와 함께하는 토론회, 예술 전시회, 청소년부처 장관에게 편지쓰기 등의 활동을 고려해 볼 것을 제안하였다.
지금까지의 '세계 청소년의 날' 기념 주제는 다음과 같다. : 제1회 세계 청소년의 날 기념(2000), 건강과 고용(2001), 지속가능한 발전(2002), 청소년 노동(2003), 세대(2004), 세계청소년행동프로그램(2005), 빈곤(2006), 청소년참여(2007), 기후변화(2008), 지속가능성(2009), 대화와 상호이해(2010).

사진출처 : http://social.un.org/youthyear

INTERNATIONAL YEAR OF YOUTH
AUGUST 2010-2011
OUR YEAR OUR VOICE

INTERNATIONAL YEAR OF YOUTH
AUGUST 2010-2011
OUR YEAR OUR VOICE

INTERNATIONAL YEAR OF YOUTH
AUGUST 2010-2011
OUR YEAR OUR VOICE

INTERNATIONAL YEAR OF YOUTH
AUGUST 2010-2011
OUR YEAR OUR VOICE

전통과 문화가 살아 숨쉬는 곳, 전주 한옥마을

송명은 (전주 온고을중학교 2학년)

역사의 향기가 더해진 700여 채 한옥의 하모니

"세월이 가도 결코 버릴 수 없는 꿈의 꽃심을 지닌 땅" 전주.

전주에는 대한민국 전통문화를 대표하는 전주한옥마을이 있다.
전주시 교동과 풍남문 일대에 조성된 전주 한옥마을. 10여년 전만해도 버려지다시피 돼 있던 이곳은 전주를 상징하는 최고의 관광자원이자, 랜드마크가 됐다. 700여 채의 고풍스러운 한옥과 전통문화 시설이 어우러져 가장 한국적인 전통문화를 볼 수 있는 전주 한옥마을. 이곳에는 경기전과 오목대, 전주 향교등 중요한 문화재가 산재해 있을 뿐 아니라, 태조로와 은행로를 중심으로 문화시설들이 즐비해있어 전주만의 독특한 문화를 즐길 수 있다. 또한 한옥 · 한지 · 한식 등 한국 전통문화를 체험하며, 옛 선비들의 멋과 풍류, 발자취를 느낄 수 있다.
한국인이라면 꼭 한번 다녀와야 할 곳, 우리문화와 정신이 깃들어있는 전주한옥마을을 다녀왔다.

전주한옥마을 유래

서울북촌한옥마을, 경주 교촌한옥마을 등..
요즘은 전국어디에서나 한옥마을을 쉽게 만날 수 있지만, 전주 한옥마을이 생긴 배경은 다른 어느곳 보다 특별하다.

지금의 전주시 교동과 풍남문에 한옥이 들어서게 된 건 지금으로부터 80여년 전.
을사조약(1905년)이후 대거 전주에 들어오게 된 일본인들이 처음 거주하게 된 곳은 서문 밖, 지금의 다가동 근처의 전주천변이었다. 서문 밖은 주로 천민이나 상인들의 거주지역으로 당시 성안과 성 밖은 엄연한 신분의 차이가 있었다. 성곽은 계급의 차이를 나타내는 상징물로 존재했던 것이다.

양곡수송을 위해 전군가도(全軍街道)가 개설(1907년)되면서 성곽의 서반부가 강제 철거 되었고, 1911년 말 성곽 동반부가 남문을 제외하고 모두 철거됨으로써 전주부성의 자취는 사라졌다. 이는 일본인들에게 성안으로 진출할 수 있는 계기를 만들어 주었으며, 실제로 서문 근처에서 행상을 하던 일본인들이 전주 다가동과 중앙동으로 진출하게 되었다. 이후 1934년까지 3차에 걸친 시구개정(市區改正)에 의하여 전주의 거리가 격자화되고, 상권이 형성되면서, 서문일대에서만 번성하던 일본 상인들이 전주 최대의 상권을 차지하게 되었으며, 이러한 상황은 1945년까지 지속되었다.

일본인들의 세력이 점차 강해지자, 1930년을 전후로 우리나라 사람들은 교동과 풍남동 일대에 한옥촌을 형성하기 시작했다. 이는 일본인 주택에 대한 대립의식과 민족적 자긍심의 발로였다. 1930년대에 형성된 교동, 풍남동의 한옥군은 일본식과 대조되고 화산동의 양풍(洋風) 선교사촌과 학교, 교회당 등과 어울려 기묘한 도시색을 연출하게 되었다. 오목대에서 바라보면 팔작지붕의 휘영청 늘어진 곡선의 용마루가 즐비했는데, 그것이 지금의 한옥마을이다.

한옥마을 둘러보기

전주한옥마을은 느긋이 걸어 다녀야 제 맛을 느낄 수 있다. 뒷짐 지고 싸드락싸드락, 유유자적 여행하는 것은 전주한옥마을에서만 즐길 수 있는 쏠쏠한 재미이다. 골목골목마다 저마다 사연을 가진 한옥들이 즐비하기 때문이다.

① 학인당
1908년에 건축된 한옥으로 조선 왕권 쇠약기에 궁중건축양식이 민간주택에 도입된 대표적인 예다. 집을 지을 당시 일류 도편수, 목공 등 4,280명이 동원됐고, 압록강, 오대산 등지의 목재를 사용하여 2년 6개월에 걸쳐 건축했으며, 공사비로 백미 4,000석이 투입되었다고 한다.

② 양사재
전주향교의 부속건물로 유생들을 교육했던 공간이다. 가람 이병기 시조시인이 기거하면서 후학을 길렀던 공간으로도 유명하다. 현재는 한옥민박과 야생차 보급 등 문화공간으로 활용되고 있다.

③ 토담집(전주최씨 종가집)
이 집은 본래 조그마한 한옥 열채가 있던 곳이었으나 1936년 전주 최 씨가 그 열채를 매입해 헐고 큰 집을 지어 이사와 지금까지 살고 있다. 집의 방향은 오목대가 조망되는 남향으로 'ㄱ' 자 형태의 한옥이다.

↑ 전주최씨 종가집

④ 동락원

전주최씨 종가와 마주하고 있는 동락원은 100여 년 전 전주한옥의 옛 모습을 재현한 곳이다. 사랑채와 안채, 행랑채를 갖춘 전통 한옥으로 조경이 잘 된 넓은 마당과 고풍스런 평상이 인상적이다.

↑동락원

⑤ 삼원한약방

1937년에 지어진 지상 1층의 도시형 한옥으로 가로에 길게 면하고 있다. 현재 이 집의 주인은 1938년에 이 집에서 태어난 김종육 선생인데 가선대부 시종원 부경을 지낸 할아버지 대 부터 이곳에 거주했다고 한다.

⑥ 다문

한옥마을에서 가장 오래된 찻집으로 약 65년 전인 일제시대에 'ㄷ' 자 모양의 정면 5칸 정도의 겹집 형태로 지어져 있다. 전주의 자랑인 '산조예술제' 가 이집 마당에서 시작되었다.

⑦ 동헌

전라감영 부속건물 중 유일한 현존 건축물로, 조선시대 전주부 동헌(전주판관 집무처)이 일반인에 매각된 지 74년 만에 전주로 옮겨졌다. 당초 동헌은 전주시 경원동 중소기업은행 자리에 위치했으나 전주향교 인근에 복원되었다.

한옥마을에서 하룻밤 묵으실래요?

전주 한옥마을의 가장 큰 매력은 한옥을 눈으로만 보는 것이 아니라 숙박체험을 할 수 있다는 것이다. 특히 고택 숙박 체험은 날로 인기가 높아지고 있는 여행 테마 중 하나이다. 지난 해 한옥마을에서 숙박한 관광객은 모두 2만 7081명으로 집계 됐을 정도. 700여 채의 한옥이 들어서 있는 전주한옥마을에는 10곳의 한옥 숙박체험시설이 있다. 이곳에서는 숙박체험뿐만 아니라 비빔밥 만들기, 전통악기 연주, 공예 등 여러 가지 전통문화체험도 동시에 즐길 수 있어 일석이조다.

10곳의 숙박체험시설 중 한곳인 한옥생활체험관을 찾았다. 이곳에선 한국의 전통 주거형태인 한옥체험과 전통생활체험(민요, 판소리, 김치 · 비빔밥 · 등갓 만들기, 매듭공예, 천연염색)이 가능하며 투호 널뛰기, 고리걸기, 굴렁쇠 등을 무료로 이용할 수 있고, 한옥체험을 하는 손님에게 자전거를 무료로 대여하고 있다.

관계자에 따르면 "실제로 숙박을 하는 사람 중 70%가 한국인이고 30%가 외국인이고, 외국인 중 일본인들이 가장 많이 찾는다" 며, "9개의 방이 평일에는 60~70%가 차고, 주말에는 거의 100% 숙박하시는 분들로 채워진다" 고 전했다.

한옥생활체험관 외 에도 전통 한국음악체험교육관으로서 한옥체험 및 우리 전통음악(민요와 판소리, 가야금, 가야금병창)등 우리 소리와 전통악기연주를 감상하고 배울 수 있는 아세헌이 있고, 전통 다도체험공간으로서 한옥체험 및 찻잎 따기와 전통차 만들기, 다오 체험을 할 수 있는 풍남헌이 있다. 또한 전주비빔밥 만들기 체험을 할 수 있는 동락원, 한국전통생활문화교육관으로서 생활예절, 다도예절등 우리의 전통생활을 체험할 수 있는 아름다운 공간인 설예원, 황실후원회가 운영하는 테마생활관 승광재가 있다. 승광재는 조선의 마지막 황손 이석씨가 머물고 있는

곳. 조선왕조의 역사 비롯해 전통 궁중 한식과 궁중 다례를 체험할 수 있다.

또 다른 체험관인 양사재는 400여 년 전부터 이어져 온 전주향교의 교육공간으로 이 나라 신교육이 처음에 어떤 곳에서 출발했는지를 볼 수 있는 역사적 공간이다. 전북지역의 자생차 맛을 느낄 수 있는 학인당은 조선말 한국 전통 건축기술을 전승받아 지은 건물로 효자로 소문난 인제 백낙중의 사후를 기리기 위해 지어졌고, 백범 김구선생이 묵은 곳으로도 유명하다. 이외에도 단전 주전법, 요가 선춤을 통한 명상체험, 김부각 체험등을 할 수 있는 소담원, 기존에 있던 한옥을 리모델링하거나 증축한 곳으로 전통예절체험과 다도체험을 할 수 있는 부용헌등에서 아랫목 온기가 느낄 수 있는 한옥생활을 체험할 수 있다.

↑ 한옥생활체험관

천년을 이어온 한지의 자존심 전주 한지

전주 한옥마을에는 전통문화센터, 공예품 전시관, 전통 술 박물관 등 다양한 전통의 멋을 즐길 수 있는 문화시설들이 많은데, 그 중에서도 가장 많은 관광객들의 발길을 끄는 곳이 바로 전주한지를 체험할 수 있는 공간이다.

고려와 조선시대에 왕실의 진상품이던 전주 한지는 임실 증지의 질 좋은 닥나무와 전주의 좋은 물로 만들어져 우수한 질을 자랑하는데, 현재도 그 생산량과 품질 면에서 높이 평가받고 있다. 특히 반기문 UN총장의 관저와 게스트룸을 전주한지로 꾸며 한지의 우수성을 전 세계에 알리기도 했다. 또한 튀니지 국립도서관 고문서 복원, 스미소니언 박물관의 초청 세미나를 통해 세계적인 명성을 쌓아가고 있다.

한지체험공간 둘러보기

① 공예공방촌 지담

한옥 세 채가 고즈넉하게 마주보고 있는 아담한 공간인 지담은 전통과 문화에 대한 색다른 체험을 주는 공간이다. 한지공예를 전공으로 하는 전문강사의 재미있는 공예체험과 한지조명등 전시 및 판매, 한지디자인 상품 판매, 떡까페 운영 등 볼거리와 먹을거리가 풍성하다.

↑ 공예공방촌 지담

② 전주전통한지원

천년 정신이 담긴 순수 우리 한지만을 생산하는 곳이다. 이곳에서 생산되는 한지의 80% 이상이 일본에 수출되고 나머지는 국내에서 소비되고 있다고 한다.

↑ 전주전통한지원

③ 김혜미자한지공예연구소(이지원)

전통한지공예가 김혜미자 선생의 자택이자 작업실인 이지원은 다양한 한지공예를 만날 수 있는 곳으로 거의 모든 가재도구가 한지 작품으로 꾸며져 있다.

④ 천양제지

40년간 전통방식 그대로 자연 친화적인 재료를 이용한 전통한지를 만들고 있는 천양제지의 본사로 주요 생산품이 전시되어 있다. 이곳에선 전통 외발뜨기와 한지 엽서 만들기 등 다양한 한지공예품을 만들어볼 수 있다.

천양제지를 찾았을 때 한지외길인생을 걷고 있는 박신태 할아버지를 만났다. 전통 외발뜨기 작업이 한창이던 할아버지에게 한지를 만들게 된 사연과 전주 한지에 관한 다양한 이야기들을 물었다.

– 언제부터 한지를 만드셨어요?

17세에 입문해서 故 박종식 부친에게 사사 받아 3대째 가업을 계승하고 있어요.

– 모두 수작업으로만 만드시나요?

나는 이곳에서 외발뜨기 손수 수작업을 하는 것을 보여주기 위해 작업을 하고 있고, 공장은 완주군 소양면에 있는데 수작업과 자동 기계로 다량 생산을 하고 있기도 합니다.

–현재 우리 고장에서 한지를 만드는 분은 몇 분이나 되나요?

저까지 세 명이 있습니다.

–그럼 세분 모두 장인이라고 할 수 있겠네요?

아니요. 장인은 순창에 홍모라는 분만 장인에 등록되어 있고, 저는 시에서 장인으로 등록을 안 해줘서 장인이라 할 수 없습니다. (웃음)

–장인으로 인정은 못 받았다고는 하지만 50여년을 한지 만들기로 외길인생을 사셨고 자긍심 또한 대단하신 것으로 봐서 한지 만들기의 장인이 분명하신 것 같은데, 한지 외길인생에 후회는 없으세요?

후회는 없고, 오히려 자부심이 있어요. 한지의 수명이 10년~15년을 볼 때 한지로 만든 벽지, 특히 전주 한지 벽지는 질감이 질기고 고급스러우며 색감이 변질이 없기 때문에, 건강이나 환경적인 면에서 탁월한 제품입니다. 값싼 중국 제품에 밀려 수출량이 줄어 아쉬운데, 앞으로 질 좋고 우수한 제품의 우리나라 한지가 많이 보급되었으면 하는 것이 바랍입니다.

–외발뜨기 한지와 쌍발뜨기 한지의 차이점은 무엇인가요?

외발뜨기 한지는 질감은 질기고, 고급스럽고, 색감도 변질이 없는 것이 장점이면서 손수 수작업이기 때문에 값이 비싸고요, 쌍발뜨기 한지는 반자동 기계를 사용하여 덜 질기고 값이 더 저렴하고 대량생산이 가능합니다. 우리는 외발뜨기 한지를 만들기 때문에 주문제작을 필수로 하고 있습니다.

–마지막으로 한지의 장점을 소개해주세요.

한지는 천년을 사는 종이요, 살아있는 종이로서 인간과 가장 가깝고 친밀한 곳에서 우리와 같이 살아왔습니다. 자연에서 얻은 재료로 자연에서 얻은 방법으로 만들어진 우리의 한지는 그 자연적 조절기능으로 오늘날 다시금 그 진가를 발휘하고 있고요. 우리선인들의 황토 집에 아무렇게나 붙여진 듯한 백색의 한지는 그대로가 자연이었고 멋스러움이었으며 생활 과학이었습니다. 이런 우리의 전주 한지가 세계적인 제품으로 보급되었으면 하는 바람입니다.

역사 이야기가 있는 한옥마을

700여 채의 고풍스런 기와집들이 늘어선 한옥마을은 근현대사를 압축시켜 놓은 생활사 박물관 같다. 근현대사뿐만 아니라 조선시대 역사를 보여주는 장소도 곳곳에 있어 작은 민속촌 같기도 하다. 그래서 한옥마을에는 오래된 시간만큼 관련된 이야깃거리가 많다. 알려지지 않은 새로운 이야기를 발견하는 것은 한옥마을을 여행하는데 쏠쏠한 재미를 선사한다.

1. 전주한옥마을의 수문장 경기전

경기전은 조선왕조를 창업한 태조 이성계의 영정을 봉안하기 위하여 태종 10년(1410년)에 창건되었다. '전' 이라는 명칭에서 짐작할 수 있듯, 왕조 창시자의 영정을 모신 곳답게 한강 이남에서 유일하게 궁궐식으로 지은 건물이다. 전주 경기전은 1614년(광해군 6)에 전국에서 유일하게 복원됐다. 경사스러운 터에 지어진 경기전에는 조선왕조실록을 지켜낸 전주사고와 예종대 왕태실비, 조경묘 등이 있으며, 수령 400년의 은행나무와 느티나무, 배롱나무, 대나무, 매화나무 등이 있어 사계절 내내 다양한 볼거리를 제공하고 있다.

↑수문장 경기전

2. 순교자의 희생위에 세워진 전동성당

1791년 최초의 순교자 윤지충 · 권상연 그리고 1801년 신유박해 때 유항검과 윤지헌등이 풍남문 밖인 전동성당 터에서 박해를 받고 처형됐다. 이들의 순교한 뜻을 기리고자 프랑스인 보두네 신부가 1908년 성당 건립에 착수, 1914년에 완공했다. 당시 일제 통감부에 헐렸던 풍남문 성벽의 돌들을 가져다 성당 주춧돌로 사용했다고 한다. 또한 순교자들의 목을 효수했던 현장의 돌을 주춧돌로 사용했다. 전동성당은 '순교자의 피가 흐르는 땅' 에 세워진 성지로 알려져 국내 천주교 신자들이 반드시 한번은 방문하는 순례 1번지이다.

3. 조선 건국의 탯자리 오목대와 이목대

오목대는 황산대첩에서 왜구를 물리치고 개경으로 개선하던 이성계가 처음이자 마지막으로 전주에 들러 종친들을 모아 잔치를 벌이면서 중국 한나라 유방이 불렀다는 '대풍가' 를 읊었다고 전해지는 곳이다. 위쪽으로 태조 이성계의 5대조 목조 이안사가 전주를 떠나기 전에 살았던 이목대가 자리 잡고 있다.

4. 묵향가득 피어나는 선비길(전주향교 · 동헌)
전주향교는 지금의 중 · 고등학교에 해당하는 조선시대 교육기관이다. 향교에는 400여 년 정도 된 은행나무가 두 그루 있는데 벌레를 타지 않는 은행나무처럼 유생들도 건전하게 자라 바른 사람이 되라는 의미이다. 현재 향교는 공간의 본래의 취지를 살려 자라나는 어린이들의 전통교육의 장으로 활용되고 있다. 향교의 부속 건물로 쓰인 양사재는 유생들을 교육했던 공간이다. 서당공부를 마친 재능있는 청소년들은 이곳에 모여 생원, 진사공부를 했다. 가람 이병기 시인이 이곳에 머물며 많은 시를 남긴 것으로 유명하다. 동헌은 전주판관이 집무하던 기증받아 옛 터(경원동)호 가지 못하고 향교 서편에 자리 잡아 복원했다.

5. 문학과 풍류의 누각 한벽당
세상을 밑으로 내려 깔지도 위로 섬기지도 않는 야트막한 산자락에 한벽당이 있다. 승암산 기슭인 발산 머리의 절벽을 깎아 세운 누각으로 전주 8경 중 하나로 꼽힌다. 남고산성에서 들리는 종소리(남고모종)가 기린봉에서 달을 부르고 (기린토월), 바위네 부딪친 안개를(한벽청연) 몸으로 받아들인 5평 남짓 너른 마루와 서까래, 처마 밑을 에두른 시인 묵객들의 수많은 시는 마음에 맞는 벗과 이야기를 나누었던 공간임을 짐작케 한다.

한옥마을을 걸으며....

한옥마을 은행로를 걷다보면 맑은 물소리가 들린다. 화강석으로 조성된 실개천이 남천교에서 동부시장 사이 557m의 은행로를 따라 흐르기 때문이다. 실개천 곁에는 정자와 작은 연못, 물레방아 등이 있어 청량감을 더해준다. 최명희 소설 혼불을 보면 "임금이 나실 땅은 지령이 역시 다른가. 물맛조차 예사롭지가 않아서 녹두묵도 묵샘골 물로 빚으면, 그 빛깔이 하도 곱게 물들어 차마 먹기 아까운 만큼 선명한 노랑색을 맑고 길어지는데" 라는 대목이 나오는데, 바로 이곳이 묵샘골 샘물이고, 지금 한옥마을에 흐르고 있다.

은행로에는 고려 우왕 9년인 1383년에 학자 최담이 심었다고 전해지는 600살 된 늙은 은행나무가 있다. 그리고 그 옆엔 올해 6살 된 자식 은행나무가 나란히 서 있다. 은행나무의 친자관계를 확인하기 위해 우리나라에서는 처음으로 살아있는 나무를 대상으로 DNA 검사를 실시했고 그 결과 유전자가 일치해 친자식인 것으로 확인됐다. 이 어린 은행나무의 등장으로 늙은 은행나무의 전통을 이어갈 수 있게 됐다

↑ "늦둥이" 본 600살 된 은행나무

한옥마을 곳곳을 싸드락 싸드락 걷다 목이 마르면 전통찻집을 찾으면 된다.
한옥마을답게 전통찻집의 대부분은 한옥으로 꾸며져 있어, 진한 차향을 즐기며 한옥의 아늑함과 아름다움을 고스란히 느낄 수 있다.

우리의 전통과 문화가 곳곳에 살아 숨 쉬는 전주 한옥마을을 돌아보며, 전주에 태어난 것이 자랑스럽게 느껴졌다. 전주 한옥마을 모습을 지면에 더 많이 소개하지 못한 것이 아쉬움으로 남지만, 미처 소개하지 못한 명소들은 여러분들이 직접 와서 찾아보고, 그 속에 깃든 우리 문화의 아름다움을 가슴깊이 느껴보길 바란다. 그리고 좀 더 보람되고 의미 있는 여행이나 고향의 향수를 마음껏 느끼고 싶은 분들께 전주 한옥마을에 오실 것을 적극 추천해 드리고 싶다.

칼럼

게임 셧 다운제와 청소년 생활환경

장근영(부연구위원)

1997년 7월 1일, 당시 문화체육부는 본드와 부탄가스를 18세 미만 청소년들에게 판매할 수 없도록 하는 청소년보호법시행령을 확정하여 시행했다. 덧붙여 부탄가스에는 구토제를 첨가하여 함부로 흡입할 수 없도록 하는 부가조치도 시행되었다. 정부의 이런 조치는 그 당시 청소년들의 본드와 부탄가스 흡입이 얼마나 심각한 사회문제였는지를 보여준다. 실제로 필자가 청소년발달 연구를 하던 1990년대 초반에 가장 심각한 청소년문제는 본드 중독과 부탄가스 중독이었다. 청소년관련 범죄나 사고의 배후에는 대부분 본드와 가스가 있었다. 습관적인 가스 흡입으로 인해 치아와 호흡기가 손상되는 부작용도 의학계에서 이슈가 될 만큼 광범위한 파문을 일으키던 중이었다. 청소년보호법 입안이 이루어진 당시에는 이미 때를 놓친 조치라는 평까지 있을 정도였다. 그런데, 그렇게 심각한 문제이던 본드와 부탄가스는 1998년 이후 청소년 문제 목록에서 자취를 감춰버렸다. 상기한 청소년보호법 시행령도 중요한 계기가 되었을 터이지만, 가장 큰 원인은 PC방과 함께 확산된 스타크래프트 열풍이었다. 다시 말해서 본드와 가스를 마시던 청소년들이 게임 속으로 들어간 것이었다. 그 이후부터 지금까지 컴퓨터게임은 우리나라 청소년 문제의 원흉 자리를 차지하고 있다.

컴퓨터 게임으로 인한 청소년 문제가 비교적 적은 미국의 경우, 가장 심각한 문제거리는 약물이다. 2010년에 국립약물남용연구소(NIDA)에서 발표한 자료에 따르면, 2009년을 기준으로 우리나라의 중학교 2학년에 해당하는 8학년 학생들 중에 지난 1년간 불법약물을 사용한 적 있는 청소년의 비율은 14.5%였으며, 이 비율은 고등학교 1학년 29.4%, 고등학교 3학년이 되면 36.5%까지 높아진다. 여기에 술까지 포함시키면 상황은 더욱 심각하다. 중학교 2

학년생 중에서 지난 1년간 술을 마셨다는 응답은 30.3%, 고등학교 1학년은 52.8%, 고등학교 3학년은 66.2%이다. 그나마 그동안 계속 증가일로에 있던 추세가 미약하나마 감소세로 돌아선 결과가 이렇다. 덧붙여 말하면, 미국에서 청소년약물 사용을 금지하지 않아서 이런 결과가 벌어진 것은 아님을 분명히 해둘 필요가 있다. 약물에 대한 규제의 수준은 우리보다 미국이 더 높으면 높았지 결코 낮지는 않다.

청소년기는 생리적으로는 자극추구성향이 최고조에 달하는 시기이고 심리적으로는 자신의 한계를 실험하고자 하는 욕구로 충만한 시기이다. 즉, 청소년기라는 발달단계의 특성이 바로 위험을 추구하게 되어 있다. 인류는 지금까지 청소년들의 이 위험추구 성향을 적절히 활용해서 성장의 계기로 삼아왔다. 많은 문화권에서 성인으로 인정받기 위해서 완수해야 하는 험악한 도전과제들이 그런 이유로 만들어졌다. 예를 들어, 번지점프는 남태평양지역의 성인식에서 시작된 것으로, 원래는 잘못 떨어지면 목뼈가 부러질 수도 있는 위험한 게임이다. 비교적 오래 전에 도시화된 문화권에도 나름의 거친 관문들이 준비되어 있다. 모두 적당한 수준의 위험한 도전거리와 그에 따르는 공동체의 인증을 제공하는 관습들이다. 이것을 통해 청소년들이 스스로 자신의 능력과 가치를 확인할 수 있게 되는 것이다. 그러나 현대 사회에서 청소년들은 물리적 위험과는 거리가 먼 생활을 하고 있다. 그 결과 도시의 청소년들은 스스로 위험과 자극을 찾아 나서게 된다. 그것이 이들이 온갖 모험을 찾아다니며, 그것이 여의치 않을 때는 약물이나 향정신성 물질, 혹은 컴퓨터 게임에 몰입하게 되는 이유이다.

그렇다면 우리나라 청소년들의 위험추구 욕구는 어떻게 채워지고 있을까? 제도적으로 제공되는 모험의 기회는 얼마나 될까? 그 대답은 별로 만족스럽지 못하다. 원칙적으로는 청소년 수련시설에서 제공되는 여러 가지 활동프로그램이나 동아리 프로그램들이 이런 역할을 제공해야 할 것이지만, 청소년들의 연령이 높아질수록 청소년활동 프로그램 이용율은 낮아진다. 실제로 청소년들에게 가장 중요한 사건은 아마도 매 학기마다 치러지는 시험일 것이다. 비록 위험추구성향을 만족시킬 만큼 짜릿한 경험은 아니지만 시험은 어쩌면 그들의 인생을 결정짓는 치명적인 관문이다. 그래서 우리 청소년들은 전 세계에서 가장 오랜 시간 공부를 한다. 이를 위해 운동시간이나 기타 문화활동시간, 심지어 수면시간까지 포기해야 한다. 2004년에 실시된 국민생활시간조사 결과에 따르면 40대 성인의 수면시간보다 고등학교 청소년들의 수면시간이 더 짧은 곳은 OECD 가입국 중에서는 우리나라 뿐이었다. 이런 생활환경에서 과연 게임 셧다운 제도를 시행한다고 청소년들의 삶과 건강에 도움이 될까?

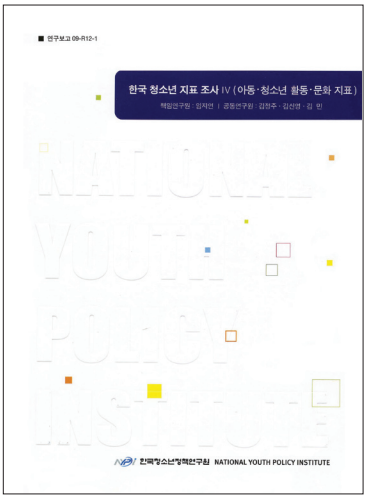
다른 면에서 생각해보자. 공부 이외의 다른 활동을 할 시간을 낼 수 없는 상황에서 청소년들이 그나마 의존하는 가상의 모험활동이 게임이다. 게임 세계에서 제공하는 가상의 위험과 도전과제가 아니었다면, 이들이 과연 어디서 어떻게 자신들의 모험추구욕구를 충족시킬 수 있을까? 나는 이런 상황에서 청소년들의 게임 이용을 제한하면 더 위험한 다른 방식으로 위험추구욕구를 충족시킬 것이 더 우려된다. 풍선효과가 나타날 것은 자명하기 때문이다.

진정 청소년들의 삶과 건강을 우려한다면 청소년들의 생활환경을 개선하고 청소년들이 대안적으로 선택할 수 있는 모험활동을 충분히 개발해서 제공해야 한다. 게임만을 규제하는 것은 결코 좋은 선택이 될 수 없다.

발간물 소개

〈한국청소년지표조사 Ⅳ : 아동 · 청소년 활동 · 문화지표〉

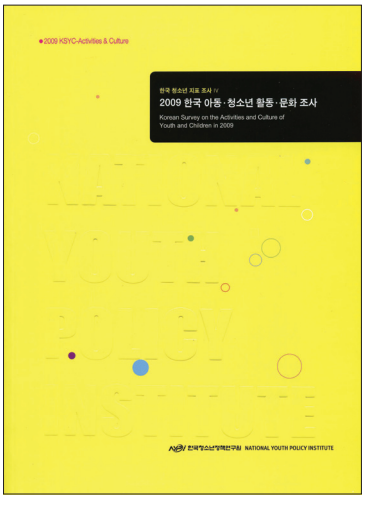
임지연 외



이 연구보고서는 전국의 초 · 중 · 고등학생 9,219명을 대상으로 아동·청소년들의 활동 및 문화에 대한 의식과 실태를 알아보고 있다. 조사결과, 청소년들은 가장 참여하고 싶은 청소년활동(복수응답)으로 문화예술활동(63.6%), 진로직업활동(41.5%), 교류활동(32%)을 선택했다. 교급별로 살펴본 결과 초등학생은 문화예술활동(58.7%), 모험개척활동(40.9%), 진로직업활동(38.9%), 중학생은 문화예술활동(61.7%), 진로직업활동(39.6%), 교류활동(29.1%), 고등학생은 문화예술활동(68.3%), 진로직업활동(44.8%), 교류활동(34.9%) 등의 순으로 나타났다. 2008년 청소년활동시설 연간 방문횟수를 조사한 결과, 주민회관, 도서관, 박물관 등(2.27회)이 비교적 높게 나타난 반면, 청소년수련원, 유스호스텔, 야영장 등(1.05회), 청소년문화의집, 청소년회관, 청소년수련관 등(0.82회)은 저조한 것으로 드러났다.

〈2009 한국 아동 · 청소년 활동 · 문화조사〉

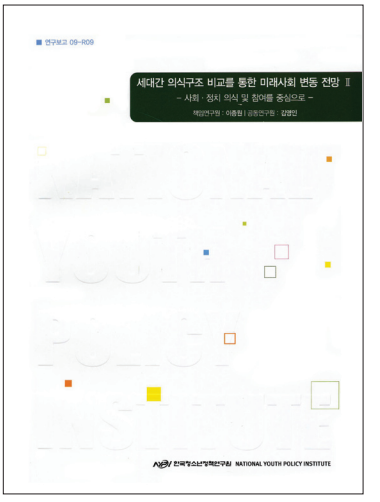
임지연



이 기초분석보고서는 본원이 2009년도에 수행했던 〈한국청소년지표조사 Ⅳ: 아동 · 청소년 활동문화조사〉의 조사 데이터 소개와 분석에 초점을 두고 있다. 성별, 교급별, 권역별, 가족구성별, 경제적 수준별로 조사결과를 제시하고 있어 누구나 쉽게 조사내용을 알 수 있다

〈세대간 의식구조비교를 통한 미래사회변동전망 Ⅱ : 사회·정치의식 및 참여를 중심으로〉

이종원 · 김영인



이 연구보고서는 전국의 중고등학생, 대학생, 성인을 대상으로 청소년들과 성인들의 사회 및 정치의식을 비교분석하고 있다. 조사결과, 청소년들의 사회 · 정치문제에 대한 관심도는 20~30대와 유사한 수준을 나타냈다. 즉 청소년들이 사회문제에 무관심하다는 일반적인 통념과는 달리 10대 청소년들의 사회·정치문제에 대한 관심도는 20~30대와 유사한 수준으로 나타났다. 전체 연령층 중에서 사회·정치문제에 대하여 40대의 관심도가 가장 높은 수준이었으며 다음이 50대였고 60대 이상 노년층의 관심도가 가장 낮았다. 또한 청소년들은 주로 인터넷을 통해 사회·정치문제 보도를 접하고 있는 것으로 조사됐다. 사회·정치문제 보도를 접하는 매체로서 학생층(중·고교생, 대학생)은 인터넷·TV·신문의 순으로 응답하였으나 30대 이상 성인층은 TV의 응답률이 가장 높았고 연령대가 올라갈수록 인터넷에 대한 의존도가 낮아지는 것으로 나타났다. 정치적 이념성향을 "집단주의 가치", "탈물질주의 가치", "평등주의 가치"의 세 가지 측면에서 집단유형별로 비교한 결과 집단주의는 연령층이 올라갈수록 강화되는 경향을 나타내었으나 평등주의는 연령층간의 차이가 그리 크지 않았다. 반면, 탈물질주의는 10~20대가 가장 높은 수준이었으며 30대가 가장 낮게 나타났다.

〈2009 세대간 사회의식비교조사〉

이종원

이 기초분석보고서는 본원이 2009년도에 수행했던 〈세대간 사회 · 정치의식 및 참여 비교조사〉의 조사 데이터 소개와 분석에 초점을 두고 있다. 성별, 교급별, 권역별, 가족구성별, 경제적 수준별로 조사결과를 제시하고 있어 누구나 쉽게 조사내용을 알 수 있다.

〉〉〉 자료실 신착 도서

| 단행본

No. 1 서 명 : 분석심리학
저 자 : 이부영
출판사 : 일조각
출판년 : 2006

융의 분석심리학 개론서. 융의 분석심리학의 전반적인 사항들과 함께 융의 학설 중에서 가장 후기의 중요한 가설의 하나인 동시성론도 간단히 소개하면서, 심리학적 유형론은 비교적 상세히 서술했다. 분석심리학과 종교는 융의 학설의 골자만을 추려 정리했다.

No. 2 서 명 : 성과 평가 : 동기부여와 역량개발 중심의 성과평가 시스템 설계
저 자 : 에드 마이클스
출판사 : 한국학술정보
출판년 : 2009

오늘날 미국은 지난 세기 초반과 유사한 지속적이고 대규모적인 이민 시대를 겪고 있다. 따라서 대량의 신규 유입 이민자들을 어떻게 성공적으로 통합할 것인가 하는 과제를 효율적으로 해결할 때 이민은 국가 자원의 중요한 구성요소가 될 수 있다. 이 책은 오늘날 미국에서 어떤 이민통합 프로그램이 잘 수행되고 있으며, 또한 어떤 정책이 지속됨으로써 미국 이민사가 또 다른 행복한 결말을 맞을 수 있을지에 관해 광범위하게 살피고 있다.

No. 3 서 명 : 다문화 교육의 탄생
저 자 : 박천응
출판사 : 국경없는 마을
출판년 : 2009

『다문화 교육의 탄생』은 '국경없는 마을 운동'이라는 현장 경험을 바탕으로, 다양한 이론뿐만 아니라 생생한 현장 이야기, 쉽게 응용할 수 있는 다문화 연구서다.

No. 4 서 명 : 다문화교육의 탐구 : 다섯가지 방법들
저 자 : CHRISTINE E. SLEETER , CARL A. GRANT
출판사 : 아카데미프레스
출판년 : 2009

다문화교육의 탐구: 다섯가지 방법들』은 미국의 교육대학, 사범대학, 대학원에서뿐만 아니라 대학의 다문화교육 관련과 관련한 교양, 전공강좌에서 필독서로 활용되고 있는 교재중 하나이다.

No. 5 서 명 : 다문화 사회 미국의 이민자 통합정책
저 자 : 마이클 픽스
출판사 : 한국학술정보
출판년 : 2009

오늘날 미국은 지난 세기 초반과 유사한 지속적이고 대규모적인 이민 시대를 겪고 있다. 따라서 대량의 신규 유입 이민자들을 어떻게 성공적으로 통합할 것인가 하는 과제를 효율적으로 해결할 때 이민은 국가 자원의 중요한 구성요소가 될 수 있다. 이 책은 오늘날 미국에서 어떤 이민통합 프로그램이 잘 수행되고 있으며, 또한 어떤 정책이 지속됨으로써 미국 이민사가 또 다른 행복한 결말을 맞을 수 있을지에 관해 광범위하게 살피고 있다.

No. 6 서 명 : 다문화 가족복지론
저 자 : 최현미, 이혜경, 신은주, 최승희, 김연희
출판사 : 양서원
출판년 : 2008

이 책에서는 그동안 국내외에서 논의되어 온 다문화화의 현상 이해와 이에 대한 다문화주의적 접근과 실천방법을 소개하는 데 초점을 두었습니다.

No. 7 서 명 : 실업 그 사회심리적 반응
저 자 : 피터 켈빈, 조안나 자렛
출판사 : 인간과복지
출판년 : 2008

이 책은 실업에 대한 모노그래프이다. 모노그래프는 특정 주제에 대하여 여러 학자들의 연구 결과물을 간단히 소개한 책이다. 이 책의 저자들은 1930년대 초부터 1980년대 초까지 약 50년간에 걸쳐 실업에 대한 사회심리학적 책과 논문 300편 이상을 정리하였다. 또한 역자는 1980년대 중반에서 멈춘 이 책의 연구기간을 보충하기 위해 그 이후 20년 동안에 이루어진 국내.외 일부 연구들을 조사해서 부록으로 추가했다.

No. 8 서 명 : 포스트모더니티의 조건
저 자 : 데이비드 하비
출판사 : 한울
출판년 : 2009

『포스트모더니티의 조건』은 데이비드 하비의 저서로 인문학 분야의 전문서적이다. 이 책은 총 4부로 구성되어 있으며 1부에서는 모더니티와 포스트모더니티를, 2부에서는 포디즘에서 유연적 축적으로의 이행이라는 정치경제적 변화를 3부에서는 일상생활에서 나타나는 시공간 경험의 변화를 마지막 4부에서는 포스트모더니티의 조건을 다루고 있다.

No. 9 서 명 : 센코노믹스 : 인간의 행복에 말을 거는 경제학
저 자 : 아마티아 센
출판사 : 갈라파고스
출판년 : 2008

숫자 중심의 경제학에 인간적 사유와 윤리적 관계를 포함시킨 '센코노믹스'의 핵심을 만나다! 인도출신으로 아시아 최초의 노벨경제학상 수상자인 센은 많은 경제학자들이 외면한 불평등과 빈곤 문제를 연구한 공로로 노벨상을 받았고 '경제학계의 양심'이란 영예로운 별칭을 얻었다. 이 책은 아마티야 센이 전 세계를 돌며 각종 강연과 워크숍에서 발표했던 글들 중 기아와 빈곤, 그리고 인간의 안전보장을 다룬 것들을 모은 것이다. 센의 경제학 즉 '센코노믹스'의 핵심은 경제학에 철학과 윤리를 접목한 데 있다. 인간의 안전을 보장하고 인간이 지닌 잠재능력을 개발하는 것만이 진정한 경제성장을 불러온다는 것이다. 센은 이를 단순히 선언적이나 당위적으로 주장하는 것이 아니라 (후생)경제학의 이론을 가지고, 수치와 자료를 가지고 분석하고 실증해내고 있다.

No. 10 서 명 : 오바마 영어연설문
저 자 : 이유진, 이영환, 이송훈
출판사 : 21세기북스
출판년 : 2009

No. 11 서 명 : 2010년도 아동 · 청소년사업 안내
저 자 : 보건복지가족부
출판사 : 보건복지가족부
출판년 : 2010

No. 12 서 명 : 사람의 마음을 얻는 말 : 오바마를 만든 기적의 스피치
저 자 : 버락 오바마
출판사 : 중앙북스
출판년 : 2008

듣고 있으면 기분이 좋아지는 오바마 스피치의 힘! 이 책은 2008 미국 대선 검은 돌풍의 핵심 버락 오바마 상원의원의 뛰어난 화술을 집중 분석한 책이다. 오바마는 2004년 민주당 전당대회에서 감동적인 기조연설을 한 후 최고의 달변가로 불리며 미국 정치 무대에 화려하게 등장했다. 그의 말하기는 풍부한 화제를 쉬운 말로 표현하면서도, 상대가 기억할 수 있는 포인트로 여운을 남긴다. 편집자는 오바마가 미국의 대통령 후보 경선에까지 이른 데 무엇보다 뛰어난 화술이 기여했다고 주장한다. 그리고 이 책을 통해 무명의 시민운동가에서 미국의 대통령 후보로 떠오른 오바마가 구사하는 말의 비밀을 공개한다. 먼저 1부에서는 오바마 스피치 매력을 분석한다.

No. 13 서 명 : 정의론
저 자 : 존 롤즈
출판사 : 이학사
출판년 : 2003

〈정의론〉은 분석철학의 지배 아래 도덕철학이나 정치철학에 있어서 지적인 불모의 시기에 새로운 시각과 방법을 통해 규범 윤리학에의 관심을 재연시킨 야심적인 시도로서 영미 철학계는 이를 세기적 대작으로 평가하면서 최고의 찬사를 아끼지 않았다. 분석철학적 방법과 게임의 이론을 이용하여 사회계약론을 일반화하고 현대적으로 재구성한 이 책은 사회과학 내지 사회 철학의 전 분야에 패러다임의 전환을 가져왔다고 해도 과언이 아니다.

No. 14 서 명 : 마을이 학교다 : 함께 돌보고 배우는 교육공동체
저 자 : 박원순
출판사 : 검둥소
출판년 : 2010

교육에도 희망이 있다! 인권 변호사이자 소셜 디자이너로서 우리 사회를 위해 부지런히 걸어온 박원순의 「희망 찾기」 제2권 『마을이 학교다』. 저자가 전통을 살리고 특색을 가꿔 공동체 복원에 힘쓰는 사람들의 이야기를 담은 〈마을에서 희망을 만나다〉에 이어, 2006년 4월부터 4년간의 지역 투어를 통해 저술한 것이다. 황폐해진 교육 현장에서도 희망의 끈을 놓지 않고 변화를 주도하는 사람들의 이야기와 그들이 찾아낸 '희망'을 소개한다. 특히 노력과 열정, 그리고 실험으로 교육 현장의 변화를 일으킨 '대안학교'로 우리를 이끌고 있다. 지역 사회와 밀착하여 학부모와 학생 간의 소통과 협력을 증진시켜 재미나고 창의적 발상이 돋보이는 교육 방법을 적용한 대안학교를 교육의 새로운 모델로 내세운다.

No. 15 서 명 : 슈퍼 브랜드의 불편한 진실 NO LOGO : 세상을 지배하는 브랜드 뒤편에는 무엇이 존재하는가
저 자 : 나오미 클라인
출판사 : 살림Biz
출판년 : 2010

세계를 지배하는 슈퍼 브랜드에 대한 분석과 경고! 소비자들을 현혹하는 거대 기업들의 마케팅에 대한 경고 『슈퍼 브랜드의 불편한 진실 NO LOGO』. 스타벅스, 맥도날드, IBM, 나이키 등 세계 어느 곳에서나 볼 수 있는 브랜드. 어느 틈엔가 브랜드는 막강한 영향력을 행사하며, 우리의 생활과 사고방식까지 결정하고 있다. 이 책은 세계화라는 이름 아래 공간을 장악하고 선택을 강요하는 브랜드에 대한 통렬한 분석을 담고 있다. 세계적인 저널리스트이자 진보적인 운동가인 나오미 클라인이 5년여 동안 직접 전 세계의 노동 현장을 조사한 결과를 풀어놓으며 '노 로고(No Logo)'를 외친다. 그리고 국경을 넘어 연대하여 세계경제를 지배하는 슈퍼 브랜드를 밀어내고 시민 중심의 대안을 세워야 한다고 이야기한다.

| 연간물

No. 1 서 명 : Human Development
출판사 : Karger
출판년 : v.53, n.3(2010/05)

Snap Judgment? Not So Fast: Thought, Reasoning, and Choice as Psychological Realities / The Development of Pointing: From Personal Directedness to Interpersonal Direction / The Development of Pointing: From Personal Directedness to Interpersonal Direction / Understanding Pointing : Commentary on Carpendale and Carpendele / Generating Synergy between Conceptual Change and Knowledge Building / Constraining Knowledge Building: The Limitations of 'Progressive Discourse' / The Dynamic Interplay of Theory and Method through Time

No. 2 서 명 : Journal of Youth and Adolescence
출판사 : Springer
출판년 : v.39, n.7(2010/07)

Special Issue Introduction: The Meaning and Measurement of Thriving: A View of the Issues / The Five Cs Model of Positive Youth Develoment: A Longitudinal Analysis of Confirmatory Factor Structure and Measurement Invariance / Active and Engaged Citizenship: Multi-group and Longitudinal Factorial Analysis of an Interated Construct of Civic Engagement / Trajectories of Positive and Negative Behaivors from Early- to Middle-Adolescence / Intentional Self Regulation in Middle Adolescence: The Emerging Role of Loss-based Selection in Positive Youth Development / The Role of Intentional Self Regulation, Lower Neighborhood Ecological Assets, and Activity Involvement in Youth Developmental Outcomes / Personal and Ecological Assets and Academic Competence in Early Adolescence: The Mediating Role of School Engagement / Why Missing Data Matter in the Longitudinal Study of Adolescent Development: Using the 4-H Study to Understand the Uses of Different Missing Data Methods

No. 3 서 명 : Exceptional Children
출판사 : Council for Exceptional Children
출판년 : v.76, n.4 (Summer 2010)

Effectiveness of a Supplemental Early Reading Intervention Scaled Up in Multiple Schools / Anchoring Problem-Solving and Computation Instruction in Context-Rich Learning Environments / Instruction in a Strategy for Compare-Contrast Writing / What Do Alternate Assessments of Alternate Academic Achievement Standards Measure? A Multitrait-Multimethod Analysis / Effects of Using Modified Items to Test Students With Persistent Academic Difficulties / Measuring Family Outcomes in Early Intervention: Findings From a Large-Scale Assessment

No. 4
서 명 : Children and Youth Services Review
출판사 : ELSEVIER
출판년 : v.32, n.7(2010/07)

Arranging Stability for children in long-term out-of-home care / Child protection in a family-service organisation - What is the outcome for maltreated children? / Toward a general model for child welfare and protection services: A meta-evaluation of international experiences regarding the adoption of the Framework for the Assessment of children in Need and Their Families(FACNF) / Pediatric Bipolar Disorder: Part Ⅰ - Is it related to classical Bipolar / Pediatric Bipolar Disorder: An issue for Child Welfare / The association between length of stay in residential care and educational achiecement / Child sexual abuse education with ethnically diverse families: A preliminary analysis / Para-social work to address most vulnerable children in sub-Sahara Africa: A case example in Tanzania

No. 5
서 명 : 青少年問題
출판사 : 青少年問題硏究會
출판년 : 제639호(2010/07)

NYPI NEWS

청소년정책분석평가센터 개소식

한국청소년정책연구원은 6월 21일(월) 교총빌딩 지하 1층 세미나실에서 청소년정책분석평가센터 개소식 및 제1차 청소년미래포럼을 개최했다. 청소년정책분석평가센터는 여성가족부의 위탁사업으로 운영되며 미래세대인 청소년의 건전한 성장을 위한 중장기정책연구 및 계획수립을 위한 의제개발을 담당하게 된다. 이날 개소식에는 백희영 여성가족부장관을 비롯해 여성가족부 청소년정책담당공무원들과 청소년단체장들이 참석했다. 대구한의대 청소년교육상담학과 한상철 교수가 '청소년정책발전방향 및 과제'에 대해 발표하고 이어 김기헌 청소년정책분석평가센터준비단장이 청소년정책분석평가센터의 역할과 발전방향에 대해 설명하는 시간을 가졌다.

제3회 청소년학연구월드포럼 개최

한국청소년정책연구원과 세계청소년학아카데미가 공동주최하는 제3회 세계청소년학연구 월드포럼이 2010년 7월 8일(목)부터 7월 10일(토)까지 서울교육문화회관에서 개최되었다. 이번 월드포럼은 청소년정책과 실천 및 연구의 국제적 동향과 전망에 대한 학구적 성찰과 세계 각국에 있는 한국 아동 · 청소년 전문가들의 국제적 커뮤니티 네트워크 구축을 목적으로 '시민참여와 청소년 – 청소년과 가족 · 멘토링 · 시민권 · 일탈 · 영성: 동양과 서양에서의 정책 · 실천 · 연구' 주제로 개최되었다. 월드포럼에는 미국, 영국, 캐나다 등 외국학자와 국내 청소년전문가를 비롯한 200여명이 참석해 성황을 이뤘다.

미 캔사스 대학의 에드워드 캔다(Edward Canda) 교수가 '효와 영성발달수준: 긍정적 청소년개발과 가족관계를 위한 유교적 이상의 재구상'이란 주제로 기조강연을 했고 이어 데이비드 그로스만(David Grossman) 교수가 '글로벌 마인드를 가진 청소년을 준비하기: 역사적, 현대적 관점들'이란 주제로 기조강연을 했다.

인천서구시설관리공단과 업무협약식 체결

한국청소년정책연구원 이명숙 원장은 2010년 7월 29일(목) 인천시 서구시설관리공단과 사고력향상 시범운영사업에 따른 업무협약식(MOU)을 체결하고, 시범운영사업 현장을 참관했다.

〈편집자 주〉

이번 호는 청소년들의 활동 및 문화에 대해 생각해 볼 수 있도록 꾸몄습니다. 아동 · 청소년의 활동 및 문화현황을 조사한 결과 우리나라 청소년들은 도서관이나 박물관 등은 비교적 자주 방문한 반면, 청소년수련관이나 청소년문화의 집, 청소년수련원은 드물게 방문한 것으로 드러났습니다. 참여할 시간의 부족과 참여비용 부담이 청소년활동을 하는 데 있어 가장 큰 걸림돌이었습니다. 따라서 보다 많은 청소년들이 청소년활동에 참여할 수 있도록 하기 위해서는 청소년들이 비용부담을 느끼지 않도록 많은 정책적 지원이 이뤄져야 할 것입니다. 아울러, 청소년들이 다양한 청소년활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 학교 차원에서 많은 지원과 배려가 있어야 할 것입니다.

"문화예술활동에 참여하고 싶어요"

청소년들이 참여하고 싶은 체험활동

문화예술활동 〉진로직업활동 〉국제교류활동 〉모험개척활동

청소년들이 하고 싶은 문화활동

악기 연주 〉 블로그·미니홈피·카페 운영 〉영화출연·제작 〉대중가요 〉 그림

청소년들이 경험한 진로교육

진로검사 〉교과과목 수업 〉직업과목수업 〉현장학습·견학

이 자료는 한국청소년정책연구원이 2009년 수행한 『한국청소년지표조사 IV』 연구결과임(문의처 : 02-2188-8820, ljy522@nypi.re.kr)

NYPi 한국청소년정책연구원
www.nypi.re.kr

NYPi 한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute
서울시 서초구 태봉로114 교총빌딩 9/10층
114 Taebongro, Seocho-Gu, Seoul 137-715 Korea
Tel. 82-2-2188-8860/8800 Fax.82-2-2188-8869
www.nypi.re.kr