

www.nypi.re.kr

.....

청소년정책 릴레이 토론회

뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안



.....

2021. 11. 3.(수) 14:00

온라인 생중계



여성가족부

NYPi 한국청소년정책연구원

**뉴노멀 시대의
 청소년 활동 환경 조성 방안**



📁 프로그램

▶ 사회_ **하형석** 센터장 (한국청소년정책연구원 청소년정책분석평가센터)

시간	내용
13:30 ~ 14:00	등록 (온라인 접속)
	개 회
14:00 ~ 14:10	개 회 사 : 김현철 원장 (한국청소년정책연구원) 인사말씀 : 김경선 차관 (여성가족부)
	주제발표
14:10 ~ 14:30	뉴노멀 시대, 청소년 활동의 변화 양상 이상찬 교장 (별무리학교)
14:30 ~ 14:40	휴식 및 라운드 테이블 준비
	라운드테이블
	뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안
	좌장 최창욱 선임연구위원 (한국청소년정책연구원)
	패널 윤여승 관장 (태조산청소년수련관) 이승훈 관장 (공릉청소년문화정보센터) 전명기 본부장 (한국청소년활동진흥원) 조남익 센터장 (성북청소년센터)
15:40 ~ 16:00	종합토론 및 질의응답
16:00	폐회

뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안



📁 + 목 차

뉴노멀 시대, 청소년 활동의 변화 양상

3

이상찬 교장 (별무리학교)

뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안

- **지역사회에 함께 만드는 청소년활동** 15
윤여승 관장_ 태조산청소년수련관

 - **코로나 시대의 마을, 돌봄과 배움의 공간을 꿈꾸며** 19
이승훈 관장_ 공릉청소년문화정보센터

 - **뉴노멀 시대 청소년활동 변화의 방향 모색** 23
전명기 본부장_ 한국청소년활동진흥원

 - **‘본캐’와 ‘부캐’를 함께 찾아주는 청소년활동** 27
조남역 센터장_ 성북청소년센터
-



뉴노멀 시대, 청소년 활동의 변화 양상

이상찬 교장_ 별무리학교



청소년정책 릴레이 토론회: 뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안

발표문 제목: 뉴노멀 시대, 청소년 활동의 변화 양상

소속 별무리학교

성명 이 상 찬

세계적으로 유행하고 있는 COVID-19의 기세가 꺾일 기미가 보이지 않는다. 인구의 상당수가 2차까지 백신 접종을 마쳤으나 바이러스가 늘 그렇듯 새로운 변종의 출현으로 돌파 감염은 일상이 되어 버렸다. 게다가 정착을 머뭇거리며 4차 산업혁명의 상징이라고 생각하던 ON-LINE 플랫폼들이 생활 곳곳에서 일반적인 접촉의 수단으로 활용되고 있다. 뉴노멀 시대의 시작이다. 이러한 시대 청소년들은 대 변혁을 어떻게 받아들이고 있을까? 혹은 MZ 세대라고 불리는 이들을 새로운 종족 '포노사피언스'라고 지칭한다. 태어나면서 손에 모바일 폰을 쥐고 태어났다는 표현을 한마디로 정리하는 말인 것 같다. 이들은 모바일을 통해 디지털 공간을 유영하듯 넘나들며 자신이 찾고 싶은 정보는 반드시 찾아내는 특징을 갖고 있다. 초연결 사회의 단면을 가장 극대화해서 활용하고 있다고 할 수 있다. 결국 뉴노멀시대 청소년은 자신의 본 모습을 완벽하게 숨길 '부캐(본래의 모습이 아닌 별명이나 익명의 캐릭터)'의 시대를 살아가고 있다. 이들이 다양한 온라인 플랫폼에 적응해가며 어떤 변화를 겪고 그 의미는 어떤 것일지 살펴보자.

1. 언택트시대 청소년의 현실

가. 원격 화상 수업 참여

배우고 성장해야하는 시기의 청소년들을 COVID-19의 감염 위협으로부터 보호하기 위해 학교에 갈 수 없는 상황이 한동안 지속되었다. 결국 학교의 수업은 화상회의 시스템으로 개발된 줌, 행아웃 등의 플랫폼을 급하게 활용하여 원격으로 진행하게 되었다. 교육 현장은 대혼란에 빠졌다. 화상회의 시스템이었기 때문에 과제를 게시하고 댓글을 달며 반응하는 플랫폼이 추가적으로 더 필요했고 게시 판기능이나 공지글을 남기는 기능의 플랫폼들을 마련하기 위해 학교들은 분주하게 움직여야 했다. 하루 일과의 시작부터 조례와 종례 그리고 수업 이후에 평가까지 원격으로 진행하는 것은 보안상 혹은 원칙상 불가능해 보였다. 교사들은 화상 수업의 방식을 익히기 위해 책과 연수를 찾아 땀방울 수업을 진행할 수밖에 없었다. 에너지가 넘치는 청소년들이 화상 수업에 참여하는 것은 여간 힘든 일이 아니었다. 화면을 통한 강의 혹은 동영상으로 수업을 진행하는 것은 비교적 문안한 일이었고 예체능 수업은 매 번 힘든 과정을 거쳐 기획되고 진행되었다. 중고등 학생의 경우 대면 수업의 경우 보통 45분의 수업이 한 시간 단위였다면 과감하게 시간을 줄여 학습의 효율성을 높일 필요가 있었다.



〈그림 1〉 원격 화상 수업 참여 1



〈그림 2〉 원격 화상 수업 참여 2

나. 적응해야할 온라인 플랫폼

학습현장에서 학습의 효율성뿐만 아니라 학생들은 극대화된 배움을 위해 온라인 학습 플랫폼을 익혀야 했다. 학생들의 학습에 참여할 수 있는 여러 가지 학습 자료, 공지사항, 동영상 링크, 소프트웨어, 어플리케이션, 평가지 등 다양한 콘텐츠들을 접할 수 있는 온라인 상의 가상공간을 온라인 플랫폼이라고 할 수 있다.



〈그림 3〉 온라인 플랫폼 종류



〈그림 4〉 온라인 플랫폼 종류(구글 스위트)

학생들은 학습을 위해 이런 다양한 온라인 플랫폼을 단시간 내에 익혀야 했다. 그나마 순발력 있는 학교의 경우가 이러한 경우에 해당되었고 그나마 플랫폼이 준비되지 않은 학교들은 모바일 폰에 있는 앱들을 활용할 수밖에 없었다.

1) 구글 클래스 룸

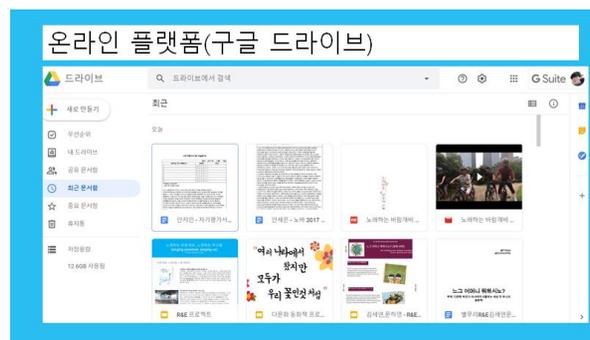
구글 클래스룸이 속한 구글 스위트는 수많은 어플리케이션들을 사용할 수 있는 장점이 있어서 매우 강력하다. 교사가 학생을 이메일로 초대를 하면 이메일을 타고 들어와 승인을 하면 참여가 가능하다. 이곳에서 수업자료, 과제물, 평가지, 공지사항, 화상수업 링크 등의 정보를 얻을 수 있다.



〈그림 5〉 온라인 플랫폼 종류(구글 클래스룸)

2) 구글 드라이브

이곳에 저장된 자료를 구글 클래스룸으로 끌어올 수도 있다. 이곳에는 어떤 형태의 작업의 흔적이 라도 남게 된다. 모든 학생의 프로젝트, 프로젝트 자료집, 심지어 학생들이 만들었던 프레젠테이션, 프로젝트를 홍보하기 위한 동영상조차도 다 남는다. 구글 드라이브는 탁월한 저장 기능 때문에 검색어와 관련된 자료들이 검색이 된다. 게다가 공유된 사람들은 모두 다 볼 수 있는 특성들이 있고 학생 이름을 검색해도 그 아이의 모든 작업이 다 나온다. 결국 학생들이 어떻게 공부하고 있고 어떤 결과물을 만들어내는지를 알 수 있는 그런 아주 좋은 플랫폼이다.



〈그림 6〉 온라인 플랫폼(구글 드라이브)

그 밖에도 구글 설문지, 스프레드 시트, 슬라이드 등 다양한 앱들이 종합적으로 포함되어 있는 시스템을 이해하고 적응하며 찾아 다녀야 했다.

나. 청소년 크리에이터

미디어 문해력이 발달한 청소년들은 다른 사람들의 창작물들을 보고 정보를 얻는 것을 넘어 자신의 일상이나 재미있어 하는 내용들을 영상물로 제작하여 업로드하는 크리에이터 들이 늘고 있다. 이들의 활동은 다른 사람들에게 새로운 생각을 하게하고 자신을 과감하게 미디어에 개방함으로써 호감을 얻는 것을 보람으로 생각한다. 이들 청소년들은 동영상 뿐만 아니라 사진이나 자신이 직접 디자인한 작품들을 인스타그램 같은 사회관계망을 통해 공유하고 자신의 생각을 표출한다.



〈그림 7〉 청소년 크리에이터 1



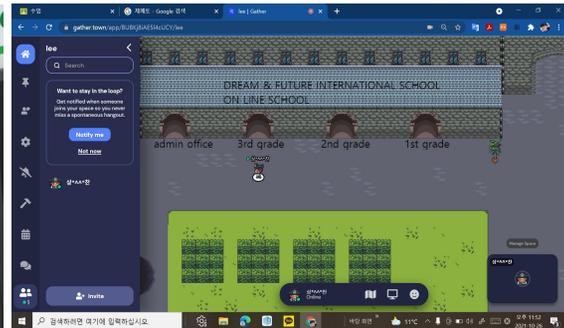
〈그림 8〉 청소년 크리에이터 2

다. 메타버스(부캐와 본캐)

메타버스(Metaverse)는 가상을 의미하는 meta와 세계를 의미하는 universe의 합성어로, 1992년 출간된 소설 '스노 크래시' 속 가상 세계 명칭인 '메타버스'에서 유래한다.(나무 위키, 2021) 로블록스(ROBLOX), 게더타운, 제페토, 마인크래프트 등이 대표적인 것들이다. 청소년들은 가상현실 속의 캐릭터를 통해 게임을 즐기고 가고 싶은 곳을 찾아가며 다른 사람과 의사소통을 진행한다. 특히 로블록스 같은 경우 자신이 창조한 게임 환경을 다른 사람들에게 공개하고 함께 참여하며 즐길 수 있는 특징이 있다.



〈그림 9〉 제페토 경향신문 2021.08.03.



〈그림 10〉 게더타운

플랫폼에 따라서 다양한 활동들을 할 수 있는데 캐릭터 형태로 접속하여 화상회의를 할 수 있는 게더타운은 줌 대용으로 사용되기도 한다.

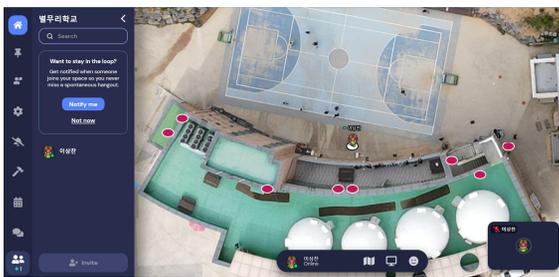
위에서 살펴본 것과 같이 뉴노멀 시대 청소년에게 학습 환경으로서의 여건은 매우 열악했지만 자신들을 표현할 수 있는 다양한 플랫폼들이 쏟아져 나왔다. 이러한 현상들은 긍정적인 부분들도 있지만 부정적인 부분 또한 공존한다. 분명하게 구분되는 현실과 달리 가상 세계에서의 대리만족이 청소년들의 실존과의 괴리감을 줄일 수 있도록 사회적인 여건들을 마련할 필요가 있다.

2. 실제 사례

화상 원격 수업을 진행했던 시기에 청소년들은 어떤 활동들을 하면서 그 시간을 견뎠을까? 청소년들은 마냥 머물러만 있지 않았고 다양한 형태로 교류하며 자신들만의 공감대를 형성해 나갔다.

가. 메타버스 축제

학사 일정으로 약속된 학교축제 기간 이전에 학교가 대면수업으로 전환을 할 수 없게 되자 학생 자치회는 학교축제를 어떻게 진행할 지를 놓고 긴 시간 논의를 하였다. 그리고 과감하게 온라인 축제를 열기로 결정하였다. 그리고 온라인 플랫폼을 어디에 구축할 지를 논의하였고 게더타운에 꾸미기로 결정하였다. 그리고 얼마 남지 않은 기간이기 때문에 학생들과 교사들이 함께 힘을 모아 온라인 플랫폼 안에 학교를 짓기 시작하였다. 물건을 배치하는 방법부터 공간과 공간을 연결하는 타일 옵션을 익혔고 그렇게 일주일 만에 학교를 본 단 온라인 학교가 세워졌다. 외부 출입문을 통과하면 실내로 들어갈 수 있으며 2층, 3층으로 이동할 수 있는 기능들을 포함하여 제작하였다.

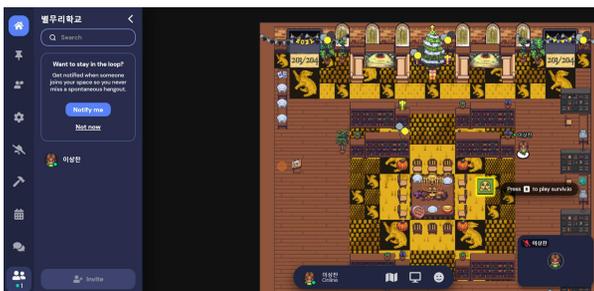


〈그림 11〉 메타버스 학교 외부



〈그림 12〉 교무실

이전에 학교축제가 그러했던 것처럼 대강당을 만들고 공연장을 꾸몄으며 졸업생들이 쓴 소논문 게시를 할 수 있는 포스터 발표장을 만들었다.



〈그림 13〉 교실



〈그림 14〉 소논문 전시장

가장 인상적인 것은 공연과 요리대회 등을 자유자재로 진행했다는 것이다. 특히 랜선 요리대회의 경우는 스트림 야드라는 새로운 스트리밍 플랫폼이 활용되었고 생중계하는 방식으로 진행되어 더욱 현장감이 있었다.



〈그림 15〉 랜선 요리대회



〈그림 16〉 랜선 공연

나. 화상수업 국룰

청소년들이 화상수업을 하면서 그들만의 공통된 룰을 만들어 지루함을 극복하는 사례들은 매우 흥미롭다. 어른들은 잘 알 수 없는 몇 가지 재미있는 일들 중 가장 으뜸은 카메라에 들어오는 윗부분은 잘 차려 입지만 하의는 대부분 파자마나 잠옷이라는 것이다.



멋지게 챙겨 입는

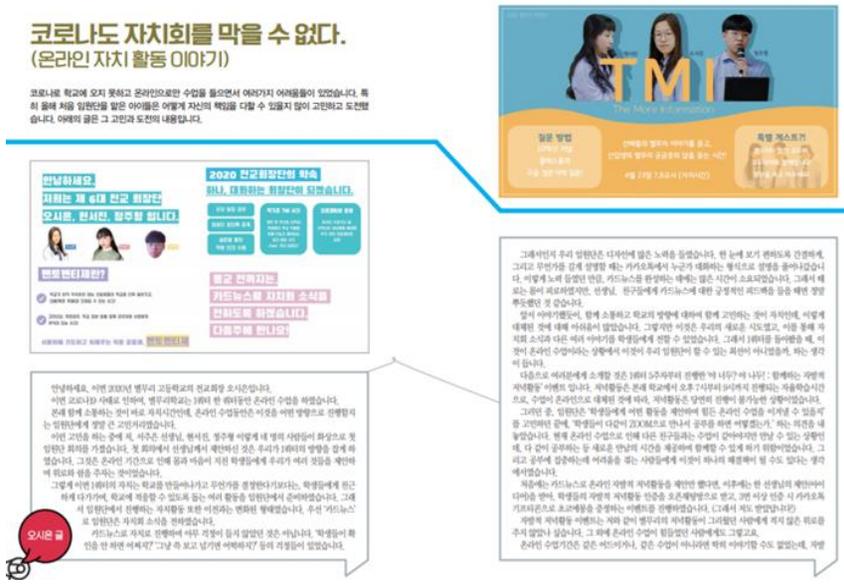
〈그림 17〉 화상수업 국룰 1



〈그림 18〉 화상수업 국룰 2

화상수업의 특징 상 집중력이 떨어지는 경우를 대비해 청소년들은 미리 준비한 캔디나 초콜릿을 준비하여 먹으며 수업에 임한다는 것을 학생들을 통해서 알 수 있었다.

학생들이 스스로 모임을 만들어 저녁활동을 하는 학생들도 있으며, 이런 상황에서 자신들이 디자인한 홍보물을 서로 공유하면서 자치회를 통해 원격 수업 상황을 잘 극복할 것을 이야기 하였다.



〈그림 19〉 온라인 홍보물

다. 플랫폼을 넘나드는 자유로움

온라인 플랫폼이 많아질수록 청소년들은 날개를 달지만 선생님들은 쫓아가기 바쁘다. 줌, 게더타운, 스트림야드 등등을 청소년들은 자유롭게 넘나들며 자신들의 삶을 즐기는 모습을 볼 수 있었다.

라. 삶의 주인공

비대면 수업이지만 친구들의 소중한 날을 챙기고 그것을 서로 나누며 온라인을 통한 것이기는 하지만 서로 마음을 나누는 활동을 했다.

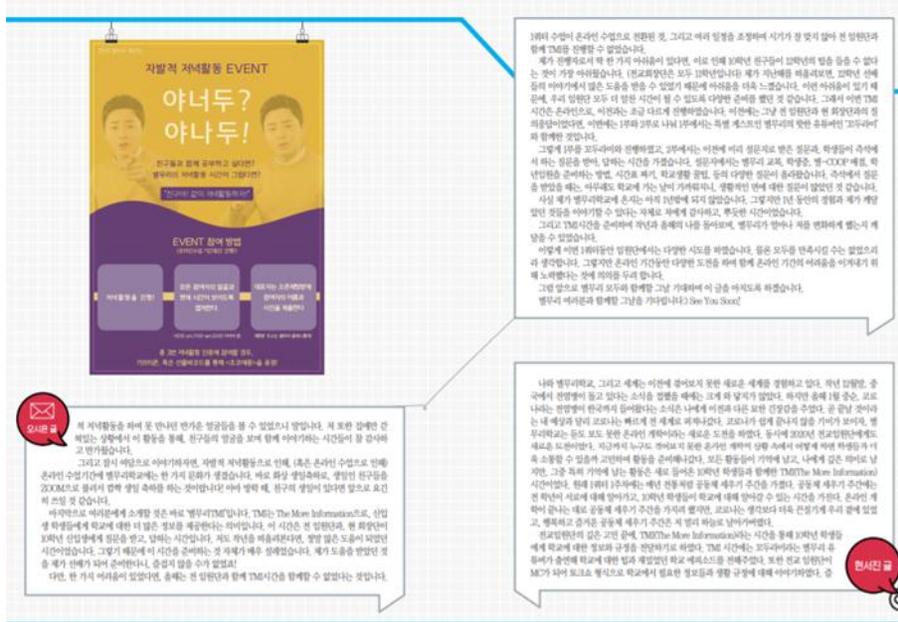


〈그림 20〉 비대면 축하 활동

이런 현상들은 청소년들이 기성세대보다도 자신들의 삶에 더 적극적이고 주도적인 성향을 보인다는 것을 알 수 있다.

마. 야너두? 야나두!

원격 수업으로 개학을 했을 경우 주간에는 학교가 주도하여 학생들의 학습을 안내하고 학사를 운영하지만 저녁의 경우는 학생들이 스스로 할 수 밖에 없었다. 관심사와 여건이 되는 학생들은 서로 프로젝트를 진행하거나 과제를 함께 해결하면서 시간 관리 및 생활 관리를 자발적으로 하는 것을 관찰할 수 있었다.



〈그림 21〉 야너두? 야나두!

바. 마을 힐링 음악회

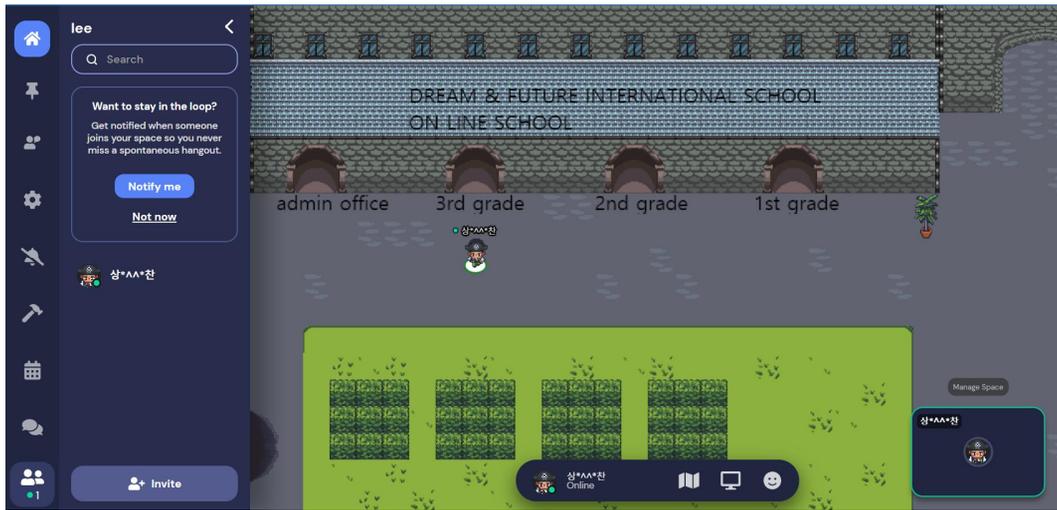
금산군 지자체에서 힐링음악회를 개최하여 마을 인근의 좋은 관광지를 알리는 홍보 효과를 위해 동영상과 학생들과 함께 촬영하였다. 금산군에서 공식적인 홍보물로 사용하였으며 좋은 반응을 얻었다. 이처럼 청소년들에게 좋은 문화를 만들고 주도할 수 있는 기회를 제공함으로써 청소년들이 문화의 대상자가 아니고 문화를 직접 생산해 내는 주체로 세워지는 기회를 얻게 되었다.



〈그림 22〉 마을 힐링 음악회

사. 메타버스 학교 만들어주기

미얀마에 군사 쿠데타로 인해 코로나에 이어 지속적으로 학생들은 학교에 갈 수 없다는 소식을 들은 B학교의 학생들은 가상공간에서 학생들이 모여 선생님에게 배울 수 있는 학교를 만들어주는 프로젝트를 진행하고 있다. 배우는 학생들은 어떤 정치적, 사회적 이유로도 배움을 포기할 수 없다는 뜻을 반영한 것이고 미얀마 현지 교사들과 방향을 잡으며 그들이 학생들을 가르치는 데 어려움을 겪지 않도록 뜻을 모으고 있다.



〈그림 23〉 메타버스 학교 만들어주기

지금까지 4차 산업혁명과 COVID-19가 빚어낸 뉴노멀 시대의 청소년들의 행동의 변화에 대해서 사례중심으로 알아보았다. 청소년들은 어른들의 걱정과 달리 온라인플랫폼으로 학습하고, 놀고, 위로하고, 주도적으로 자신들의 삶을 만들어가는 것을 볼 수 있었다. 어찌 보면 어른들 보다 뉴노멀 시대에 잘 적응하고 있는 지도 모른다. 물론 이러한 상황과 거리가 먼 청소년들도 허다할 것이다. 온라인 플랫폼에 접근 할 수 있는 디바이스가 없는 이들도 있겠고, 문화적으로 어려움을 느끼는 이들도 있을 것이다. 가장 중요한 것은 뉴노멀 시대에 청소년들이 온라인 플랫폼이나 메타버스의 캐릭터에 숨어 자신의 진정한 정체성을 상실해가지 않도록 사회는 관심을 갖고 그들에게 건전한 문화 창조와 도전을 할 수 있는 여건을 마련해 주어야 할 것이다.

참고문헌

- 김미경. 리부트. 웅진지식하우스. 2020
- 김현섭, 김대권, 이상찬. 미래를 여는 온오프라인 수업. 수업디자인연구소. 2021
- 김현수 외4명. 온라인 수업 어떻게 할까. 교육과학사. 2020
- 최승복. 포노사피언스 학교의 탄생. 공명. 2020
- 존 카우치 외 1명(김영선 역). 교실이 없는 시대가 온다. 어크로스. 2020
- Jared Stein 외 1명(김도훈, 최은실 역). 블랜디드 러닝. 한국문화사. 2014
- Wayne Holmes 외 2명(정재영, 이선복 역). 인공지능시대의 미래교육. 박영사. 2020

뉴노멀 시대의
청소년 활동 환경 조성 방안



뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안

좌장

최창욱 선임연구위원_ 한국청소년정책연구원

패널

윤여승 관장 (태조산청소년수련관)

이승훈 관장 (공릉청소년문화정보센터)

전명기 본부장 (한국청소년활동진흥원)

조남익 센터장 (성북청소년센터)



청소년정책 릴레이 토론회: 뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안

토론문 제목: 지역사회에 함께 만드는 청소년활동

소속 천안시태조산청소년수련관

성명 윤 여 송

들어가는 글

코로나19로 멈춰있던 청소년활동이 금방 소강 되겠지라는 예측은 벌써 2년 가까이 청소년활동이 위축이 되어가고 있다. 이런 현상 속에서도 청소년활동은 지역사회에서 다시금 변화의 추이에 맞게 자리를 잡게 되었다.

학년 단체가 이동하는 대단위 활동에서 반별 활동, 소그룹 활동들이 이루어지고 있으며 각 기관에서도 다양한 방법으로 청소년활동을 펼쳐 왔으리라 생각하고 지역사회에서 함께 협력체계를 구축하고 자리 매김하기 위하여 노력하고 있다.

본론

뉴노멀 시대에 청소년뿐만이 아니라 청소년을 대상으로 하는 청소년활동을 기획하고 운영하는 지도자 또한 바빠졌다. 작년 9월에 제33회 청소년정책포럼 “학교 안·밖 청소년 협력체계 구성 연계 방안” 토론자로 나왔을 때 청소년활동의 외부환경에서 메타버스는 인지를 못하였지만 지금은 청소년활동에서 메타버스는 하나의 도구가 되었고 그만큼 청소년지도자들 또한 청소년들의 관심사와 1년에 대한 예측력이 필요하게 되었다.

우리 지역의 청소년활동만이 아닌 다른 지역의 청소년활동은 어떻게 준비를 하고 있는지 어떻게 진행하는데 대하여 모니터하고 우리 기관의 실정에 맞게 적용도 해보고 있다.

첫 번째 메타버스로 청소년활동에서 하나의 도구로 활용

대면활동에 대한 어려움이 있기에 청소년들이 그동안 만나서 진행해오던 정책제안대회, 토론회, 체육행사 등이 온라인 유튜브로 이어오다 올해는 메타버스의 제페토, 이프랜드, 게더타운 등을 대상과 인원에 맞게 활용하여 공간과 시간의 제약에서 벗어나 부채를 활용하여 온라인 상황에 적극적으로 활동하는 내용으로 대한민국청소년박람회 부스운영, 정책제안대회, 토론회, 직업박람회, 등으로 활용이 가능하며 메타버스는 강도보다는 빈도에 맞게 활용하는 것이 좋다. 메타버스만을 가지고 60분 이상 단위프로그램을 이용하기 보다는 청소년활동을 하다 청소년들에게 몰입, 집중을 요하는 활동시 메타버스의 기능을 활용하는 것이 더욱 효과적이었다.



두 번째. 청소년자유공간 청다움 역할의 극대화

천안에는 청소년자유공간 청다움 6호점까지 개소하여 천안지역 청소년들에게 생활밀착형으로 이루어지고 있으며 태조산수련관에서는 3호점(성환읍), 6호점(직산읍)에 설치가 되어 농촌지역 청소년들이 도심에 나와 청소년활동에 참여하지 않아도 가까이에서 참여활동이 이루어졌다. 2년 가까이 코로나로 대집단 활동의 자제로 소규모 활동이 지속적으로 이루어 지다보니 오히려 종합시설인 수련관과 문화의집보다 변화의 적용이 빠르고 지역주민들과 함께 자치회 구성으로 지도 인력에 대한 보완 가능한 점도 있다.

청소년자유공간 처음 단순 음료와 심만을 제공하였는데 청소년들이 모이니 관심 있는 영역에 대하여 동아리가 결성이 되고 그 동아리는 또 정기적인 활동과 지역사회 봉사활동으로 자리 매김까지 하고 있다. 청소년어울림마당, 동아리 활동사례에서 우수사례로 선정이 되었다.



세 번째 학교연계 자유학년제·창의적체험활동 프로그램 개발 적용

코로나19 시기에는 찾아오는 활동보다 학교로 찾아가는 활동이 더 많았으리라 생각합니다. 청소년 시설에서는 지역자원들을 최대한 활용할 수 있는 기회였다고 생각합니다. 청소년기관으로 오면 갖춰져 있는 시설활용으로 안정적이지만 학교로 찾아가 프로그램을 운영한다는 것은 학교의 이해와 지도자 확보, 학교와의 긴밀한 협의체계 마련 등 구축할 수 있는 기회였다.

수련관에서는 자유학년제 주제선택활동으로 중학교 1학년 15주 매주 2시간씩 5개반 민주시민, 다문화감수성, 양성평등의 교육활동이 이루어졌으며 학교 연계 규모가 크다보니 자체 지도자로는 한계가 있어 청소년학을 전공한 청년을 양성하여 함께 교육활동으로 진행하였다. 첫 시스템을 만드는데 어려움이 있었지만 15차수에 대한 지도안 개발, 인력풀구축, 청소년기관의 프로그램 우수성 검증 등의 결과물로 우수한 사례로 만들어졌다. 그중 다문화감수성 교육활동은 다문화강사를 양성하여 직접 다문화교육활동을 진행하니 참가 청소년들에게도 효과가 높게 나타났다.



네 번째 청소년기관에서 학교에서도 청소년지도자 전문성 확대

청소년기관도 지역의 환경에 따라 운영 되듯이 학교도 지역의 여건에 맞게 다양하게 운영이 되고 있다. 학교의 유휴공간을 활용하여 2018년부터 행복드림체험학교로 청소년활동을 펼쳐왔으며 2020년에는 중학교에 방과후아카데미를 설치 운영하고 학교와 지역 학부모들이 대만족으로 1개 반에서 2개 반으로 확대하여 현재는 3명의 청소년지도자가 중학교로 파견 나가 중학교내에서 작은 수련관이 되어 청소년활동을 펼쳐 나가고 있으며 학교와 학교 내 방과후아카데미가 협력이 잘되어 운영되어 천안 인근인 아산에서도 천안의 모델로 설치 운영 계획이라 한다.



결론

위드코로나 이지만 예전 같이 대단위 수련활동으로 돌아가기는 쉽지 않을 것이고 학교교육의 변화에 따른 청소년활동도 함께 변화에 적응이 필요할 것이고 몇 가지 제안해 본다.

첫째, 우리 활동의 강점에 메타버스를 하나의 도구로 활용해본다.

둘째, 학교공간, 프로그램을 연계하여 청소년지도자의 전문성을 확대운영이 필요하다.

셋째, 수련관 및 문화의집보다 작은 규모인 청소년자유공간을 청소년접근 용이한 곳에 설치가 필요하다.

이러한 제안은 지속적 청소년기관이 지역사회에서 전문성을 확장해 나간다면 어떤 변화가 와도 지역사회와 함께 연계 운영이 가능하리라 봅니다.

청소년정책 릴레이 토론회: 뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안

토론문 제목: 코로나 시대의 마을, 돌봄과 배움의 공간을 꿈꾸며

소속 공릉청소년문화정보센터

성명 이 승 훈

코로나 시대 아이들

1997년 국가부도 사태는 코로나 이전 내가 경험한 가장 큰 사건이었다. 국가와 기업이 초래한 외환 위기는 돈 한 푼 빌린 적 없었던 나에게까지 상처를 주었다. 내 주변에 사업이 망하고, 직장을 잃은 이도 있었고, 거리에 노숙자가 된 사람도 있었다. 어른들의 상처는 곧이어 어린이·청소년에게로 이어졌다. 국가 경제위기는 결국「가난에 갇힌 아이들」(「중앙일보」, 2004. 3)을 만들어내고야 말았다. IMF 이전 시대를 경험하지 못한 아이들은 이 상처가 아픈인지도 모르고 익숙해져만 갔다. 이생망, N포세대, 헬조선이라는 언어로 표출되는 젊은 세대의 절망은 그들의 경험과 무관하지 않다. 1997년 이후에 태어나고, 자란 세대는 각자도생의 삶을 체득 할 수밖에 없었던 것이다.

한 인간이 경험으로 세계관을 형성한다고 했을 때, 코로나 시대를 살고 있는 청소년의 공통 경험은 무엇일까? 우리는 어떤 미래를 만나게 될까? 코로나는 우리 모두에게 거리를 두라고 한다. 집콕하며, 온택트 하라고 한다. 오늘의 아이들은“집에 갇히고, 온라인에 갇혀버렸다.” 아무것도 내 뜻대로 할 수 없는 코로나 시대의 아이들은 무기력이라는 또 다른 감염병을 자신도 모르게 확산하고 있는 것은 아닐까?

숨 쉴 공간이 필요해요

노원구립 공릉청소년문화정보센터(이하 공터), “공터”라고도 부른다. 청소년문화의집이면서, 공공도서관이어서 청소년과 마을주민들이 자유롭게 이용할 수 있다. 마을주민들과 청소년들은 공터에서 만나고, 사귀면서 마을교육공동체를 함께 일궈가고 있다. 그래서 우리는 공터를 “청소년의 뜰, 마을 우물터”라고 한다. 2020년 코로나가 확산 되면서 공터는 방역 조치로 문을 닫아야만했다. 한쪽에서는 공공시설이 빠르게 문을 닫아서 사회에 위험 신호를 발신해야 한다고 말했다. 다른 한쪽의 사람들은 공공시설은 이웃들의 기댈 언덕이 되어야 한다고 목소리를 높였다. 공터가 문을 닫아버려서 안 그래도 갈 곳 없는 청소년들이 어려움에 처했다고 말 했다. 청소년들조차 ‘학원은 문을 여는데 공터는 왜 문을 닫느냐’고 따지고 물었다. 둘 다 일리가 있었다. 닫힌 문 옆에서 쭈그리고 앉아 스마트폰 게임을 하려고 Wifi를 찾고 있는 아이들과 마주칠 때 면 당장 들어오라고 말하고 싶었다. 하지만 점점 강화된 방역 조치로 공공시설 문을 여는 일은 어려웠다. 휴관 기간이 길어지자 온라인으로라도 청소년들과 만났다. 줌(Zoom)으로 프로그램을 하고, 안부를 물었다. 이렇게라도 얼굴 볼 수 있다며 반겨주던 반응은 점차 시큰둥해졌다.

“선생님 온라인 이제 너무 지쳐요”

“동아리 활동까지 온라인으로 해야 하나요? 슬퍼요.”

“한 달 째 집에만 계속 있었어요. 병들 것 같아요.”

숨 막히는 시대, 청소년들에게는 숨 쉴 공간이 필요하다.

<마을 속 제3의 공간>

공터에는 가정과 학교에서는 쉽게 만나고, 채울 수 없는 자유가 있다. 공터는 가정보다는 넓은 사회적 관계가 만들어진다, 다양한 세대가 한 공간에서 어울리며 서로를 이해하고, 만나고, 돌본다. 학교처럼 책임과 의무, 과업이 강제되지 않는 제3의 공간이다. 미래학교, 공간혁신, 그린스마트 등의 이름으로 학교 공간 개선 노력이 한 창이다. 중요한 일이다. 하지만 학교를 아무리 멋지게 리모델링하고, 복합화한다고 학교가 청소년에게 제3의 공간이 되지는 않는다. 학교 공간을 혁신하는 것과 함께 자유로운 만남과 배움, 삶을 꾸려갈 “마을 속 청소년 공공 공간”에 투자하는 것이 필요하다.

디지털시대와 우리가 만들어가야 할 미래

코로나가 지속되면서 교육격차에 대한 우려가 높아지고 있다. 학교 수업은 온라인인데, 학원은 오프라인이니 그도 그럴만하다. 그런데 교육격차를 지나치게 학력의 격차로만 이해하는 것은 경계되어야 한다. 교육격차 속에는 경험의 격차, 관계의 격차, 문화의 격차, 디지털 도구사용의 격차 등도 있을 테니 말이다.

4차 산업혁명. 코로나로 인해 앞당겨진 디지털시대. 미래교육을 준비해야 한다는 목소리가 크다. 교육현장에 디지털 스마트 기기를 도입하고, 메타버스, 소프트웨어, 코딩 교육 등이 펼쳐지고 있다. 교육과 디지털 기술의 접목은 중요한 부분이겠다. 하지만 내 생각에 AI가 학생 개인의 학습 패턴과 심리를 분석해서 최적의 학습 코칭을 해주겠다는 에듀테크 서비스 정도를 미래교육이라고 말해서는 안 될 일이다. 기술을 통해 인간이 더 잘 외우고, 경쟁 더 잘 하고, 시험 더 잘 칠 수 있게 돕겠다는 것은 지나치게 현실적이지 않은가?, 뉴노멀, 미래교육이라기 보다는 경쟁교육, 표준화 교육을 강화하는 결과를 초래하게 될 것이다.

2021년 청소년 현장에 메타버스가 유행처럼 이야기 되고 있다. 메타버스를 잘 활용하는 것은 필요하겠지만 아직 사용자 편의성이 높지 않다. 미성숙 된 디지털기술과 플랫폼으로 청소년축제를 기획하고, 운영한다. 청소년에게 메타버스를 소개하고, 프로그램에 가입시키고, 사용법을 설명하고 있다. 그런데 이것은 어쩌면 디지털 혁명을 이끌고 있는 기업의 일이다. 청소년 활동은 나로 살지 못하고 초월 세계로만 달려가는 청소년들을 현실세계로 초대하는 것이 되어야 할 것이다. 온라인 가상 세계에서는 다양한 부케로 자신감을 지니며 살아가고, 비슷한 생각을 지닌 사람들 끼리끼리 연결되고 있다. 디지털 혁명이 사람들을 연결시키지만 사회를 통합하고 있다고 말하기 어렵다. 가까운 지역에 사는 사람들까지도 분리시키는 기능도 있다. 나노사회라는 말처럼 현실 세계에서 사람들은 점점 더 개별화되어가고 있다. 청소년활동가들은 청소년들의 디지털 사용 환경을 이해하고, 적응해야 한다. 하지만 우리가 만들어가야 할 미래가 있다.

디지털 시대 청소년 공간은 청소년 탐구자들의 기지가 될 수 있어야 한다.

디지털 시대이자 다양성의 시대다. 청소년은 교육 대상자, 소비자가 아니라 자신 삶의 주인으로, 탐구자로 살 수 있어야 한다. 디지털 원주민이라고 불리는 알파세대는 말을 배우기 이전에 스마트폰을 알아버린 세대다. 알파세대에게 디지털을 가르치기보다 자신 삶의 질문의 찾고, 세상과 상호작용하

며 나를 알아가고, 작고 소중한 경험을 만들어 가는데 디지털이 꽤 쓸모 있고, 안전하게 사용될 수는 없을까? 학교를 비롯한 청소년공간에서는 디지털 시대에 맞게 가르쳐야 한다는 부담감을 안고 있지만, 청소년을 현실 세계에서 만나는 일조차 자신감을 잃어가고 있다.

공터에서는 이번 여름에도 11번째“세상과 마을을 바꾸는 청소년 학교(세마칭)”가 열렸다. 2011년부터 이어온 활동이다. 세마칭은 지도자가 프로그램을 완전히 구조화하지 않는다. 지도자는 참여자들과 만나서 문제의식을 충분히 공유한다. 구체적 목표와 세부 과정을 설계하는 일은 참여자들의 몫이다. 올해는‘지루하고, 재미없는, 직업 중심 진로교육을 바꾸어보자’라는 생각에 동의한 청소년 스무명이 모였다. 청소년들은 ‘혼자 살면 어때?’, ‘니들이 대학을 알아?’, ‘십대도 돈이 필요해’, ‘00하기 싫고, 00하고 싶다’로 자신들만의 질문을 찾아냈다. 소그룹별로 2주간의 시간이 주어졌다. 태블릿과 디지털 카메라, 약간의 활동 경비 그리고 그룹별 도움을 줄 대학생 매개자가 투입되었다. 해답을 찾기 위해 참여자들은 함께 머리를 맞대고 토론하며, 디지털 정보를 찾고, 도서관을 살폈다. 청소년들은 온라인 설문을 만들어 답을 받고, 친구, 대학생, 직업인, 다양한 이웃들을 찾아내서 인터뷰하며 탐구를 했다. 최종 공유는‘연구결과 발표’라는 형식으로 하고, 영상물을 남겼다.

또 하나 사례를 소개하자면, 시작된변화라는 이름의 사회참여 프로젝트는 자신의 일상에서 작지만 구체적인 변화를 시도하는 프로젝트 활동이다. 2020년 코로나로 공터가 문을 닫아도 이 프로젝트는 진행되었다. 가능했던 이유는 코로나 상황에 맞춰 자신들이 할 수 있는 만큼 작은 활동으로 조정해가며, 유연하게 펼쳐갔기 때문이다. 최종 단계에 이르러서는 프로젝트 전 과정을 회고하고, 각자 경험을 자신의 말과 글로 해석했다. 많은 참여자들이 한 공간에 모일 수 없으니, 영상자료를 만들어 ‘시작된변화’ 유튜브 채널로 공유했다. 자신의 언어를 디지털로 재해석, 재구성하고, 온라인 플랫폼을 활용해 퍼뜨린 것이다.

느슨한 돌봄을 함께 생각할 때

코로나 시대 아동 학대 사건이 연거푸 터져 나오고 있다. 낮부터 집에 홀로 남겨진 아이들의 식사도, 고립감도 문제다. 출생률이 급격히 떨어지는 상황에 코로나까지 겹쳐지면서 어린이 돌봄이 사회적으로 큰 이슈가 되고 있다. 어린이·청소년 인구는 줄고 있지만 방과 후 돌봄 시설은 조금씩 확대되고 있는 듯하다. 반가운 일이다.

새로 생긴 돌봄 시설들은 공간이 세련되고, 안락하며 프로그램도 아주 체계적이다. 그런데 돌봄 전담 시설의 촘촘하고, 체계적인 프로그램 홍보를 보고 있으면, 가끔“어린이 양육은 부담이니 돌봄 시설에 맡기고, 어서 중요한 직장에 가세요.”라는 메시지로 들리기도 한다. 이럴 땐 어린이의 자유로운 삶이 충분히 고려되지 못한 것 같아 아쉽기도 하다. 골목과 놀이터의 주인이었던 어린이의 자유로운 삶은 점점 구속되고 있다. 어린이들이 학교를 마치고 방과 후까지 쳇바퀴처럼 딱 짜여진 프로그램과 공간 속에 있어야만 하는가?

‘다함께 돌봄’, ‘커뮤니티 케어’라는 정책 언어가 사용되고 있지만, 어린이·청소년 중심의 지역사회 돌봄 공동체 문화를 만들어가는 일에 과감한 투자와 노력은 잘 보이지 않는다. 노원구 공릉동에서는 지난 10년간 꿈마을공동체라는 마을교육공동체의 시민들이 어린이·청소년이 존중 받는 마을을 꿈꾸며 공터와 함께 마을문화를 일궈왔다. 우리사회는 이제 안전한 돌봄 시설 확충 뿐 만 아니라 어린이의 자유로운 삶을 함께 고민해야 할 때다. 어디에나 있었던 공터처럼, ‘공릉청소년문화정보센터’와 같은 제3의 공간을 마을마다 만들어보는 것은 어떨까?

청소년정책 릴레이 토론회: 뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안

토론문 제목: 뉴노멀 시대 청소년활동 변화의 방향 모색

소속 한국청소년활동진흥원 성명 전 명 기

“영역의 경계를 넘어 청소년 주도의 체험-학습-참여를 넘나드는 활동의 기회를 제공해야”

1) 발제자는 언택트 시대 청소년의 현실을 살펴보면 ‘포노사피언스’라고 불리는 세대들이 “모바일을 통해 디지털 공간을 유영하듯 넘나들며 자신이 찾고 싶은 정보는 반드시 찾아내는 특징”을 갖고 있으며, 이들은 “초연결 사회의 단면을 가장 극대화해서 활용하고 있다”고 보았다. 그리고 “결국 뉴노멀 시대 청소년은 자신의 본 모습을 완벽하게 숨길 ‘부캐’, 즉 본래의 모습이 아닌 별명이나 익명의 캐릭터의 시대를 살아가고 있다”고 보았다.

발제자는 이들이 다양한 온라인 플랫폼에 적응해가며 어떤 변화를 겪고 그 의미는 어떤 것인지를 실제 발제자와 함께한 학생들의 모습 속에서 정리-제시하고 있다. 발제자가 확인한 언택트 시대 청소년들의 현실은 “어른들의 많은 우려에도 불구하고 청소년들은 어른들의 걱정과 달리 온라인 플랫폼으로 학습하고, 놀고, 위로하고, 주도적으로 자신들의 삶을 만들어가는” 모습을 확인할 수 있었다. 그리고 “어찌 보면 어른들보다 뉴노멀 시대에 잘 적응하고 있는지도 모른다.” 그러나 다른 한편 “이러한 상황과 거리가 먼 청소년들도 허다할” 것이라는 점도 또한 청소년들에게서 확인할 수 있는 현실이다. 발제자는 그러한 염려를 온라인 플랫폼에 접근할 수 있는 디바이스가 없는 청소년, 문화적으로 어려움을 느끼는 청소년들의 모습으로 요약하면서, “뉴노멀 시대에 청소년들이 온라인 플랫폼이나 메타버스의 캐릭터에 숨어 자신의 진정한 정체성을 상실해가지 않도록 사회는 관심을 갖고 그들에게 건전한 문화 창조와 도전을 할 수 있는 여건을 마련해 주어야” 함을 강조하고 있다.

코로나19 팬데믹 이후, 포스트 코로나의 시대는 코로나19와의 완전한 단절이 아니라, 코로나와 함께 하는 소위 ‘위드 코로나’의 세상이 불가피한 것으로 보인다. 발제자가 확인한 뉴노멀 시대의 청소년들의 현실과 새로운 변화의 양상, 그리고 그 속에서 확인한 염려는 다른 한편 청소년활동이 지향해야 할 새로운 뉴노멀의 출발점이라고 할 수 있다.

2) 전 세계적인 코로나19 감염 확산은 우리 사회의 취약성과 사회구성원 간의 격차를 드러나게 하였다. UN 사무부총장 Amina Mohammed는 이번 위기로 우리 사회의 약점(frailties)과 불평등(inequalities)이 드러났다(European Youth Forum, 2020: 3)고 지적했다.

다른 한편 우리는 지금 GDP 등 경제적 가치를 지향점으로 삼았던 개발경제(Development economy) 시대에서 벗어나 모두를 위한 삶의 질을 우선으로 고민하는 포용적 성장(Inclusive growth) 시대로 변화하는 현실에 직면하고 있다. 산업화시대에는 사회의 교육적 요구가 학습자들의 경제적 성장과 생산성 향상을 위해 필요한 지식과 기술을 갖추도록 지원하는 데 그쳤던 것과 비교하여 포용적 성장 시대에는 학습의 결과로서 학업성과(Academic performance) 뿐만 아니라 개인과 사회의 ‘삶의 질’(well-being)이나 지속가능한 삶이 강조되고 있다(교육부, 2019: 30-32).

이와 관련하여 사회는 청소년들의 삶에서 차별과 배제 극복, 격차(소득의 격차, 지역 격차, 돌봄과 성장 여건의 격차, 교육과 학습의 격차, 디지털 격차, 성취의 격차 또는 자기계발 및 실현 기회의 격차)의 해소를 통해 사회의 포용성을 제고하기 위한 노력을 기울여야 할 필요가 있다. 포용적인 사회, 즉 공정하며 지속가능한 사회를 구현하기 위해서는 시민의식의 핵심가치(존중, 공정성, 개인적·사회적 책임, 진실성, 자의식)를 함양하여 제도와 공동체에 대한 신뢰를 강화하는 것이 필요하다(교육부, 2019: 26).

이러한 사회적 포용성의 확장과 함께 이러한 사회 혁신을 증진하고 지속해가기 위해서 청소년활동은 예측하기 어려운 상황에서 청소년들이 회복력 있고, 변혁적이며, 지속가능한 사회를 만들어 가는 미래지향적 역량을 기를 수 있는 기회가 되어야 한다. 또한 정책의 방향은 사회적 불평등과 환경 파괴를 재생산하지 않고, 일부 집단의 탁월성이나 수월성에 국한되지 않고 취약한 여건에 놓인 청소년들의 삶의 질 향상과 역량 계발을 지원하는 것이 되어야 할 것이다.

3) 그간 이루어진 코로나19 감염 확산 이후 청소년활동의 변화 양상과 새로운 청소년활동의 지향점에 대한 주요 논의 사항을 토대로 기존 포스트 코로나 시대의 청소년활동의 개념 확장을 모색해보도록 한다. 기존 청소년활동의 개념이나 범주보다 확장된 개념과 범주의 사업들이 이미 많이 이루어지고 있으며, 청소년활동의 환경 변화는 이러한 새롭고 확장된 방식의 활동을 더욱 요구하고 있다. 또한 급변하는 사회환경 변화에 부합할 수 있는 새로운 영역의 개발과 함께, 이러한 변화를 수용하고 소화하는 데 필수적인 디지털 기술을 활용한 방식의 활동 사업을 활성화 하는 것이 필요하다. 청소년활동 개념의 확장과 그에 따른 청소년활동의 확장과 혁신 방향은 다음 표와 같이 정리해볼 수 있다.

청소년활동의 새로운 방향

구분	기존	확장과 혁신
목적	균형 있는 성장	청소년의 삶의 질 향상
관점·개념	교육을 보완하는 수단	청소년 주도성 강화
지향점(목표)	비교과 영역, 보조적 활동 - 배움을 실천(수련활동) - 공동체 의식 함양(교류활동) - 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력(문화활동)	적극적인 역량 개발 - 학습-체험-활동을 넘나들 - 비형식적 학습(non-formal learning) - 청소년 중심(youth-focused)의 새로운 사회적 가치 실현
제공 방식	공급자 중심(수동적)	청소년 중심(능동적)
사업 방식	정형화된 프로그램 중심	비정형의 프로젝트 중심
지도자 속성	지시자(Director), 시범(Initiatives)	안내(Guidance), 촉진자(Facilitator) 협력자(Collaborator)
청소년과 지도자 관계	지시-과업 수행	소통-협업 파트너
수단	아날로그, 대면, 시설 중심	디지털, 온택트(블렌디드), 지역 중심

단계적으로 일상의 회복이 진행되고 있지만, 아직은 코로나19 방역 상황이 청소년의 생활과 청소년 활동을 강하게 위축시키고 있는 상황이다. 이런 시기일수록 이 시대 청소년들의 삶이 일상의 건강함을 회복하고 스스로의 꿈을 향해 거침없이 나갈 수 있도록 청소년활동의 새로운 길에 대해 고민하고 대안을 만들어가야 할 것이다. 그러기 위한 대 전제는 청소년들이 원하고 필요로 하는 것들을 할 수

있도록 하는 방법이 필요하다는 데 대한 청소년활동 현장의 공감대 형성일 것이다. 청소년들의 실제 생활이 중심이 되고, 청소년들의 입장에서 그리 의미가 없는, 어쩌면 불필요한 경계의 구분을 넘어 체험과 학습, 참여를 넘나들며 새로운 디지털 세상을 주도적으로 활용할 있게 하는 진정한 의미의 '청소년 중심의 활동'이 필요하다. 이를 위해 지역과 현장, 그리고 청소년들이 함께 고민하고 해결 방안을 모색할 때 청소년활동의 지평도 그만큼 넓어지고 보편적 공감대도 확장될 수 있을 것이다.

- 교육부(2019). OECD 학습나침반 2030과 학생의 자기 주체성. 한-OECD 국제교육컨퍼런스 참고자료 1 (세종: 교육부).
- European Youth Forum (2020). *The European Youth Blueprint To Recovery - Equality Needs To Be Our compass*. European Youth Forum. June 2020.

청소년정책 릴레이 토론회: 뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안

토론문 제목: '본캐'와 '부캐'를 함께 찾아주는 청소년활동

소속 시립성북청소년센터 성명 조 남 역

'부캐'라는 말이 있다. 부캐는 부캐릭터의 준말로 주로 게임에서 본캐릭터(본캐)가 아닌 새롭게 만든 캐릭터 또는 부가적인 캐릭터 등을 이야기할 때는 쓰는 말이다. 부캐가 일상 용어로 확대되면서 평소의 나의 모습이 아닌 새로운 모습이나 캐릭터로 행동할 때를 가리키는 말로 쓰이기도 한다. 자신의 본래 모습이나 역할을 넘어 새로운 취미나 즐거움을 찾는 자신을 가리키기도 하고 본 직업이 아닌 다른 영역의 일을 하면서 수입을 올리는 것까지 포함하기도 한다. 이는 트렌드 코리아 2020(김난도 외, 2019)에서 제시된 소비트렌드 중 '개인이 상황에 맞게 다른 사람으로 변신하여 다양한 정체성을 표현한다'라는 멀티 페르소나와도 비슷한 개념으로 볼 수 있다.

앞으로 청소년들이 살아갈 뉴노멀의 시대는 코로나19로 인해 디지털 전환의 가속화와 더불어 한가지 영역을 선점하거나 머물면서 살아가는 방식이 아닌 다변화된 새로운 삶의 방식과 다양한 영역을 넘나드는 능력을 요구할 것으로 보인다.

이는 오늘 우리가 논의하고 있는 뉴노멀 시대에 주목해야 할 모습일 것이다. 코로나19 이전과 이후의 삶으로 구분하는 것에는 여러 가지 이유가 있겠지만 우리가 천천히 맞이해도 버거운 미래사회의 변화를 너무 급격하고 과격하게 맞이하고 있다는 점은 모두가 공통적으로 이야기하는 부분일 것이다. 오프라인의 온라인화와 줌(Zoom)을 넘어 메타버스(Metaverse)로의 전환하는 데 불과 1년이 걸리지 않은 것을 보면 앞으로의 삶의 예측하고 준비한다는 것은 불가능에 가까울 것으로 보인다. 그래서 오늘 우리가 논의하고 있는 뉴노멀 시대의 청소년활동의 환경 변화와 대응책을 논의한다는 것이 너무 어렵고 조심스러운 것도 사실이다.

그럼에도 불구하고 우리가 주목해야 할 것은 청소년들이 뉴노멀 시대에 가장 뛰어난 적응력을 보여주고 있다는 것이다. 이제 새로운 세상의 적응은 청소년보다는 기성세대에게 더 어렵고 심각한 문제라고 보는 것도 무리는 아니다. 오히려 청소년들에게는 익숙하고 기술적 불편함이 적은 환경이 조성되고 있다고 보는 것 더 타당할 것이다. 과거의 경험이 큰 힘을 발휘하지 못하는 환경이 확대된다는 것은 기성세대에게는 불편할 수 있겠지만 청소년들에게는 기성세대의 간섭과 감시로부터 벗어날 수 있는 기회이기도 하다. 이 또한 우리가 주목해야 할 뉴노멀 시대의 모습이다. 레이 커즈와일(Ray Kurzweil)이 이야기한 것처럼 인공지능의 발달로 정말 '특이점이 온다'면 기성세대와 청소년은 모두 새로운 세상을 경험하는 첫 번째 인류가 되기 때문에 오히려 청소년들의 도움이 기성세대에게 필요할지도 모르겠다. 따라서 이제는 기성세대의 도움으로 적응하는 방식이 아닌 청소년과 기성세대가 함께 도와가면 세상을 열어가야 하는 파트너십이 중요한 세상이 되고 있다.

그렇다면 청소년활동은 뉴노멀 시대에 어떤 변화를 준비하고 대비해야 할까?

첫째, 청소년사업의 디지털 전환(Digital Transformation)에 대한 구체성이다. 줌도 메타버스도 청소년활동을 접목하려는 다양한 시도는 필요해 보이나 목적과 방식에 대한 충분한 논의와 준비가 없

이 무작정 시도한다면 시대적 유행에 그칠 수도 있다. 단순히 기술을 접목하는 것으로 청소년활동의 디지털 전환이 이루어진 것으로 볼 수는 없다. 특히 지금 청소년 현장에서 여러 시도가 이루어지고 있으나 청소년활동의 지향성에 부합하는 것인지, 청소년들에게 어떤 성장을 지원하는지 등에 대한 설득력 있는 동기부여도 부족해 보인다. 지금 사회적으로 그렇게 흘러가고 있기 때문에 우리도 하지 않으면 뒤처진다는 정도로는 설득력을 얻기 어렵다. 또한 청소년사업의 디지털 전환을 위해서는 기술, 장비, 인력 등 전문성이 필요한데 청소년현장은 모든 것이 부족한 편이다. 스스로 구축할 수 있으나 얼마나 활용할 수 있을지는 빠른 기술의 변화 앞에 머뭇거리는 이유기 된다. 따라서 청소년현장의 디지털 전환의 실효성과 구체성을 높이기 위해서는 전문영역과의 협력 플랫폼 구축이 필요하며, 이를 위해 빅데이터 분석과 청소년 디지털 역량 강화를 위한 ‘청소년(사업)디지털지원센터’를 운영할 필요가 있을 것이다.

둘째, 디지털 환경에 적합한 새로운 형태의 청소년참여사업 2.0이 필요하다. 청소년참여가 제도화 된 지도 벌써 약 20여 년이 지났다. 청소년참여위원회는 제2차 청소년육성5개년계획에서 청소년의 정책참여 기회 확대 분야의 세부사업으로 1998년 11월 문화관광부 내에 청소년위원회가 처음 설치되어 전국으로 확대되었다. 청소년운영위원회 역시 2000년도부터 ‘전국 청소년수련시설 설치 운영에 대한 사업 지침’ 권장에 의해 구성되어 지금은 의무적으로 청소년시설 단체에 설치 운영하고 있다. 청소년특별회의는 2005년 청소년기본법에 근거 규정이 마련되어 시작되었으며, 현재는 지자체별로 청소년의회도 구성하여 운영하고 있다. 그 당시에는 청소년참여기구를 통한 참여의 기회 부여라는 사회적 명분은 매우 설득력이 있었고 실제로 청소년참여의 형태는 확대되었으나 사회적 영향력이 그만큼 높아졌는지에 대해서는 물음표가 붙는다. 사회적 영향력이 확대되지 못한 이유 중 하나는 들어 줄 어른(또는 대상)이 별로 없었기 때문에 좋은 정책과 의견을 제시해도 그들만의 잔치(참여 청소년)로 끝나는 경우가 더 많았다.

하지만 디지털 기반의 뉴노멀 시대는 다르다. 온라인을 기반으로 얼마든지 표현하고 주장할 수 있으며, 다양한 형태의 사회적 동의와 참여를 청소년 스스로 만들어 갈 수 있게 된 것이다. 따라서 뉴노멀 시대의 다양한 청소년활동 중 청소년참여활동에 대한 새로운 접근이 필요해 보이며 이를 통해 청소년들의 주도성과 자발성을 기반으로 미래역량을 확대하는 청소년참여활동이 기여할 수 있어야 할 것이다.

셋째, 디지털 시민성 습득을 위한 청소년활동의 확대가 필요하다. 디지털 시민성은 디지털 시민의 지위에 걸맞은 자질과 행동 양식, 기질, 가치관 등의 특성을 말한다. 디지털 시민성을 위해서는 디지털 리터러시가 중요한데 디지털 환경에서 읽고 쓰고 해석하고 활용하는 능력을 기를 필요가 있다.

온라인에 머무는 시간이 상대적으로 많은 청소년에게 디지털 리터러시는 지금 필요한 역량임에도 불구하고 청소년사업에서는 크게 다루지 못하고 있는 것도 현실이다. 청소년활동과 연계하여 디지털 리터러시를 습득하고 이를 바탕으로 디지털 시민성을 발휘하는 새로운 방식의 청소년활동이 이루어진다면 청소년들은 온라인과 오프라인을 넘나들며 더 멋진 시민으로 성장할 수 있을 것으로 기대된다.

우리는 시대 변화와 상관없이 여전히 ‘본캐’가 중요하다는 메시지로 교육, 청소년활동, 미래 준비(진로) 등을 몰아가고 있다. 본캐보다 즐거움과 행복은 ‘부캐’에 있을지도 모르는데도 본캐에 올인했던

기성세대에게 청소년 시기의 부캐는 쓸데없는 오지랖 정도로만 보일 수 있으니 안타깝고 답답하다. 기존의 사고방식을 변화하지 않는다면 청소년 세대와의 공존, 청소년활동의 변화, 새로운 시대에 맞는 청소년의 성장 지원 모두 뒷북 때리기로 끝날 수 있음도 기억해야 할 것이다.

이제 뉴노멀 시대의 청소년활동은 본캐를 교육하는데 보완하고 지원하는 보조적 활동이 아니라 자신을 더욱 행복하고 멋지게 만들 수 있는 본캐와 부캐를 함께 발견하고 개발하는 데 기여할 수 있어야 할 것이다.

.....
청소년정책 릴레이 토론회

뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안



여성가족부



한국청소년정책연구원