

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구의 내용
3. 연구의 방법

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

지식기반·문화중심사회로의 이행은 문화예술을 생산력의 근원이 되게 하였다. 뿐만 아니라 국가경쟁력과 개인의 삶의 질을 결정하는 중요한 요소로 작용하게 만들고 있다. 이러한 사회적 환경변화는 창의력과 상상력 등의 문화적 역량을 갖춘 인간을 필요로 하고 있다. 이와 같은 새로운 인력 수요에 부응하기 위하여 우리나라를 비롯한 주요 외국에서는 학교와 사회에서의 문화예술교육 및 활동이 전면적으로 확산될 수 있도록 법적·제도적인 기반을 마련하고 있다. 프랑스를 비롯하여 미국, 일본, 독일, 스웨덴 등에서는 학교교육과 문화예술정책을 연계시키고 있다. 우리나라에서도 ‘청소년활동진흥법’, ‘문화예술교육 활성화 종합계획’, ‘문화예술교육진흥법(안)’ 등을 통해 문화적 삶의 질 향상과 창의적 인력 육성에 대한 국가적 차원에서의 의지를 보이고 있다. 기존의 교육·활동체계는 문화예술과 관련하여 오랜 기간 너무나도 추상적이고 역사적인 개념에 갇혀왔었음을 인식하기 시작한 것이다.

최근 2~3년간 청소년 분야에도 많은 변화가 있었다. 새로운 청소년기본법이 만들어지고, 문화관광부 청소년국과 청소년보호위원회가 통합되어 청소년위원회가 설립되었다. 또한 매년 다양한 청소년 프로그램들이 제안되고 있으며, 활동의 깊이나 활동에 관여하는 사람들, 지원되는 재정 등 모든 면에서 변화·성장하고 있다. 이러한 변화를 가져온 배경은 무엇인가? 그 배경을 살펴보면, 청소년활동 패러다임의 변화로 ‘문화예술’이라는 화두의 확산이 자리하고 있음을 알 수 있다. 틀 지워진 훈련중심의 청소년활동이 아니라 자율성과 상상력을 기반으로 한 다양한 청소년활동에 대한 추구는 몇 년 전부터 그 조짐이 보이기 시작하였다. 사회의 변화, 청소년 존재 규정의 변화 등 여러 변화가 겹쳐지면서 청소년활동에 요구되는 방향도 달라졌기

때문이다. 이러한 변화의 방향을 정리하는 담론이자 명칭이 바로 ‘문화예술 활동’이라고 할 수 있다. 묘하게도 이 담론은 자신만의 개성을 키우고 변화에 능동적으로 움직이기 시작한 청소년들의 요구, 문화적인 삶의 가치를 실현하도록 사회적으로 보장하여야 한다는 문화공공성 확보의 흐름, 문화의 시대를 맞아 유연하고 다재다능한 감수성이 풍부한 인재의 필요성을 절감한 국가사회 차원의 이해가 만나는 지점에서 시작되었다.

이런 배경에서 다양한 사람들이 청소년 문화예술활동의 중요성에 본격적으로 주목하게 되었고, 저마다의 계획을 가지고 접근하기 시작하였다. 몇 년 간의 계획과 시도를 거쳐 몇몇의 계획이 ‘문화예술교육’이라는 이름으로 대중적으로 제안되었다. 정부차원에서는 지난 2004년 문화관광부와 교육인적자원부 공동으로 문화예술교육의 활성화를 위한 논의 테이블을 마련하고, ‘문화예술교육 활성화 종합계획’을 통한 공동사업의 추진을 계획한 바 있으며, 문화예술교육 관련법안의 제정도 준비 중에 있고, 올해 2005년 초 문화예술교육진흥원이 설립되어 구체적인 사업을 추진하는 등 새로운 계획에 따른 활동들이 전개되고 있다.

또한 시기적으로는 그 이전에 문화연대, 전교조 등 시민단체들을 중심으로 사회운동의 차원에서 문화교육에 관한 논의가 한창 진행되어 왔다. 시민단체들은 문화교육위원회를 중심으로 새로운 교과과정을 제안하고, 문화교육 담론을 확산하기 위한 작업을 꾸준히 진행하였다. 정부의 문화예술교육 계획은 어떻게 보면 이러한 사회 운동적 흐름이 일정정도 반영된 것이라고 할 수 있다. 이렇듯 관련법의 추진과 관련단체의 설립, 문화예술 전문 집단 및 전문가들의 네트워크 형성으로 이어지는 변화가 가시화되면서 청소년 문화예술활동에 대한 사회적 관심 또한 증가하고 있고, 정부 차원의 본격적인 지원이 더해져 힘을 얻고 있다. 그러나 한편으로는 추진력 있게 진행된 새로운 계획이 미흡한 점이나, 현장과의 연계 부분에 있어서 크고 작은 문제들이 제기되고 있다(김미윤, 2005).

이 외에도 주5일제 수업 등 청소년을 둘러싸고 있는 교육환경의 변화로 인한 여가시간의 증가는 청소년들의 문화적 욕구를 충족시켜줄 수 있는 다

양한 공간과 활동을 필요로 하게 되었다. 정부는 1992년부터 청소년육성 정책의 일환으로 청소년활동에 필요한 청소년수련거리를 개발·보급해 오고 있으나 청소년을 둘러싼 사회적·제도적 환경변화로 청소년활동과 프로그램에 대한 근본적인 방향 전환을 요청받고 있다. 이러한 사회환경 변화에 적응하기 위하여 가장 필요한 것은 창의력과 상상력으로 이는 문화감수성으로부터 나오기 때문이다. 문화의 세기에 대응하기 위하여 문화적 역량을 함양하고 능력을 배양할 수 있도록 ‘특성화 청소년수련거리’, ‘선진국형 청소년수련프로그램’ 등의 주체적이고 창의적이며 자발적인 참여가 가능한 청소년활동프로그램 개발을 모색하고 있다. 특히 2003년에 개정된 ‘청소년기본법’에서는 청소년활동을 수련활동외에 교류활동과 문화활동을 독립된 형태의 활동영역으로 명시함으로써 문화예술활동의 중요성을 부각시키기 시작하였다.

문화예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나일 뿐만 아니라 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이기도 하다. 또한 문화예술은 유토피아를 구체화 할 수 없으나 그것을 예감한다. 음악은 시간을 압축하고 그림은 공간을 압축한다. 이렇게 예술은 합리성을 통한 고정된 규정을 수정하고 그것을 상대화함으로써 세상이 달라질 수 있다는 것을 암시한다(진중권, 2003). 그러나 디지털화·정보화 시대의 지금은 문화예술의 개념에 또 다른 변화를 예고하고 있다. 디지털 미디어의 등장으로 다매체·다채널화·전달망의 통합이 일어나고 정보는 쏟아지고 있으며, 이로 인해 인간의 감성에서 출발하는 문화예술은 새롭게 정의되고 있다. 디지털 시대의 문화예술과 디지털아트에서의 예술개념에 대한 담론을 통해 문화예술과 과학기술의 통합의 가능성에 대한 점점 또한 이루어져야 할 시점이 된 것이다.

청소년기의 다양한 문화예술활동 체험은 청소년의 문화적 감성과 문화적 리터러시 함양에 효과적이다. 그러나 청소년들의 문화예술활동 체험 기회와 수준은 단일적·제한적·관람적이었으며, 청소년들의 문화 욕구 및 수요에 상응하는 다양하고 세분화된 프로그램 및 정책 개발, 특히 문화예술활

동 체험 확대를 위한 지원체제 구축은 더욱 미비한 실정이다.

따라서 이 연구에서는 청소년과 문화예술활동에 대한 이론적 고찰과 실태 분석을 통해 청소년들이 자신들의 삶의 질을 향상해 나갈 수 있도록 일상생활 속에서 문화적 가치를 실현하고 문화적 리터러시(literacy) 및 향유능력을 함양할 수 있는 문화예술활동 활성화 방안을 모색하는 데 목적을 둔다. 아울러 폭력을 일종의 놀이로 여기는 문화가 청소년들에게 퍼져 정부가 ‘학교폭력과의 전쟁’을 선언하고 나서는 현시점에서 청소년비행 예방을 위한 관련정책 수립에 활용될 수 있는 기초자료를 제공하는 데도 목적을 두고 있다. 대안학교에서 학교폭력의 피해자와 가해자가 문화예술활동을 통해 서로를 용서하고 이해해 가는 과정을 기술한 사례에서 그 시사점을 찾을 수 있기 때문이다.

2. 연구의 내용

청소년 문화예술활동에 대한 이론적 고찰과 실태분석을 통해, 청소년들의 문화예술활동 활성화 방안 모색 및 청소년 문화예술활동 관련정책 수립에 활용될 수 있는 기초자료 제공을 목적으로 하는 이 연구의 주된 내용은 다음과 같다.

1) 청소년과 문화예술활동에 대한 이론적 고찰

청소년 문화예술활동에 대한 이론적 고찰에서는 청소년 문화예술활동의 개념 및 의미, 청소년을 둘러싸고 있는 환경변화와 이에 따른 청소년과 청소년활동을 바라보는 관점의 변화로 인한 청소년 문화예술활동의 제기 배경과 현황 등을 중심으로 살펴보았다. 청소년 문화예술활동의 개념은 법령에서의 개념정의를 중심으로 살펴보았다. 청소년활동의 한 영역으로서의 문화예술활동 분류체계의 변천과정(법적·제도적·정책적차원에서의 변천과

정 등), 문화예술에 대한 새로운 개념정의를 위해 디지털 시대의 문화예술과 디지털아트에서의 예술개념 등에 대한 분석이 이루어졌다, 청소년 문화예술활동의 배경과 현황에서는 학교교육과정에서의 문화예술 활동의 위치, 청소년이 처해 있는 문화환경 및 관련 문화정책(문화예술교육과의 관계 등) 등에 대한 고찰을 통해 이론적 함의를 도출해 내었다. 아울러 청소년들의 문화예술활동 실태를 조사·분석하기 위한 기초를 마련하였다(청소년 문화예술활동 향유에의 영향요인 및 관련변인 등 도출).

2) 청소년 문화예술활동 실태조사 및 분석

청소년들이 체험하고 있는 청소년 문화예술활동 영역(유형)은 음악, 미술, 연극, 문학, 무용, 영상, 디자인, 디지털아트 등으로 구분해 볼 수 있다. 또한 활동수준은 감상(접근)수준, 실천(표현)수준, 소통(창조·응용)수준 등으로 구분해 볼 수 있다. 이와 같은 영역과 수준 분류에 기초하여 다음의 내용을 조사·분석하였다. ① 문화예술활동에 대한 인식수준(문화예술활동의 개념, 유형, 의의, 디지털 시대의 문화예술 등에 대한 인식) ② 문화예술활동 영역(유형)별 선호 및 향유실태(선호도, 참여시간, 참여유형, 참여형태(교내·외), 만족도 등을 중심으로) ③ 문화예술활동 향유 영향요인 및 결과(정체성과 자기표현성을 중심으로) ④ 문화예술활동 활성화 방안(요구사항 등)에 대한 의견 등을 중심으로 조사함으로써 청소년들의 문화예술활동 실태에 대한 실증적 분석을 실시하였다. 청소년들의 성과 학교급, 지역, 부모의 사회경제적 지위에 따른 문화예술활동 향유실태를 분석하였다.

3) 국내·외 청소년 문화예술활동 사례조사 및 분석

국내·외(미국, 프랑스, 영국, 호주, 일본)의 청소년 문화예술 관련 활동프로그램(국내는 문화예술활동 인프라 실태 포함) 및 활동 지원프로그램 사례를 조사·분석하였다. 이 과정을 통해 문화예술활동 활성화 방안 모색을

위한 시사점 도출과 기초자료로 활용하였다. 청소년 문화예술 관련 활동프로그램은 청소년시설 및 이용시설, 방과후 활동 프로그램을 중심으로 조사·분석하였다. 문화예술 관련활동 지원프로그램은 접근성 제고 프로그램, 문화예술교육 프로그램, 문화예술 창작활동지원 프로그램, 문화예술교류 프로그램, 문화정체성 제고 프로그램, 예술장르별 특성화 프로그램, 학제적 지원 프로그램 등으로 나누어 조사·분석하였다. 뿐만 아니라 대안학교에서 치유프로그램으로 이용되는 예술치료 프로그램 형식의 문화예술활동 프로그램 사례도 살펴보았다.

4) 청소년 문화예술활동 활성화 방안 모색

청소년 문화예술활동 관련 설문조사, 사례조사, 전문가 자문회의 및 워크숍 등을 통하여 청소년 문화예술활동을 미래지향적이며 주도적이고 창의적인 측면으로 활성화시킬 수 있는 방안을 모색하였다. 활성화 방안은 청소년 문화예술활동 활성화를 위한 개인, 가정, 학교, 사회에서의 정책적 과제로 나누어 제시하였다. 청소년 문화예술활동 활성화를 위한 개인적 과제는 개인적 측면에서의 문화감수성 함양을 위한 방안 중심으로 청소년 각 개개인의 미적 감각과 감성 함양을 활성화 하는 방안으로서의 의미를 갖는다. 청소년들의 문화마인드, 문화실천, 문화참여 능력 등을 제고시킬 수 있는 과제들을 제시하였다. 청소년 문화예술활동 활성화를 위한 가정, 학교, 사회에서의 활성화 방안은 문화예술활동에의 접근성 및 기회 제고, 문화정체성 제고, 단계별·장르별 특성화 프로그램 개발, 문화예술 창작활동 지원 등의 문화적 가치를 실천할 수 있는 기회와 장을 마련해 주는 지원체계 및 제도화를 중심으로 제시하였다. 청소년들의 주체적인 문화예술활동 실천을 지원하고, 문화예술활동 향유 접근성을 강화시킬 수 있는 방안을 가정, 학교, 사회, 청소년시설 관점에서 제시하였다. 아울러 청소년 직업교육 및 상담과의 연계 부문 지원 방안도 모색하였다.

3. 연구의 방법

1) 문헌연구

청소년 문화예술활동의 개념 및 의의, 청소년을 둘러싸고 있는 환경변화와 관점의 변화로 인한 청소년 문화예술활동의 제기 배경과 현황 등을 살펴보고자 국내·외 관련문헌 및 선행연구를 수집·분석하였다.

2) 설문조사·사례조사

① 설문조사 : 청소년들의 문화예술활동 실태에 대한 실증적 분석을 위하여 전국의 중·고등학교 청소년 1,750명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 청소년들의 문화예술활동에 대한 인식, 문화예술활동 유형별 선호 및 향유 실태, 문화예술활동 향유 영향요인 및 결과, 문화예술활동 활성화를 위한 요구 등에 대한 조사를 통해 참여실태 및 특징 등을 분석하였다. 주요 배경변인은 성, 학교급, 지역, 성적, 성격, 자아존중감수준, 부모의 사회경제적 지위, 부모의 양육태도 등이다.

② 사례조사 : 청소년 문화예술활동 활성화 방안 모색을 위한 시사점 도출 및 기초자료로 활용하기 위하여 국내·외(미국, 프랑스, 영국, 호주, 일본)의 청소년 문화예술 관련 활동프로그램 및 활동 지원프로그램 사례를 조사분석하였다. 이외에도 대안학교에서 치유프로그램으로 이용되는 예술치료 프로그램 형식의 문화예술활동 프로그램 사례도 조사·분석하였다.

3) 전문가 자문회의·워크숍

청소년 문화예술활동을 미래지향적이며 주도적이고 창의적인 측면으로 활성화시킬 수 있는 방안을 모색하기 위하여 전문가 자문회의 및 워크숍을 실

시하였다. 청소년들의 주체적인 문화예술활동 실천을 지원하고, 문화예술활동 향유 접근성을 강화시킬 수 있는 방안과 아울러 청소년 직업교육 및 상담과의 연계부문 지원 방안도 모색하였다.

Ⅱ . 이론적 배경

1. 청소년 문화예술활동의 개념과 의의
2. 청소년 문화예술활동의 배경과 현황
3. 이론적 함의

II. 이론적 배경

1. 청소년 문화예술활동의 개념과 의의

1) 청소년 문화예술활동의 개념정의

(1) 법령에서의 개념정의

무원칙적인 개념의 적용은 막연한 경험과 근거 없는 예측과 같은 비과학성으로부터 초래되는 거짓된 신념을 유인하기 쉽다. 그래서 개념에 대한 정확한 정의와 분석은 이와 같은 거짓된 신념을 극복케 하고 나아가 그 개념이 시사하는 현상의 본질을 추구하는데 의미있는 시사점을 제공한다. 이러한 맥락에서 법령에 근거하는 개념 정의를 탐색하기란, 개념이 함의하는 내용·의미의 혼용에 따른 혼선을 명료화하는데 있어 용이한 개념정의 중 하나이다. ‘청소년 문화예술활동’이란 개념을 법령에 근거하여 살펴본다면 포괄적으로는 청소년의 균형 있는 성장을 위한 청소년활동의 일부이자 구체적으로는 청소년활동 중 청소년문화활동의 한 영역이라 할 수 있다. 먼저 청소년 문화예술활동이란 개념은 ‘청소년’과 ‘문화예술활동’이란 두 개념의 합성어이다. 법령을 중심으로 청소년 문화예술활동이란 개념을 살펴보자면 청소년기본법과 청소년활동진흥법을 통해 ‘청소년’의 개념과 ‘청소년활동’, 그리고 이의 하위개념으로서의 ‘문화활동’을 중심으로 살펴볼 수 있다. 또 문화와 예술의 합성어라 할 수 있는 ‘문화예술’이란 구체적 개념은 문화예술교육진흥법을 통해 살펴볼 수 있는데 이와 같은 법령에 기초한 개념의 기술은 아래와 같다.

청소년의 개념은 청소년기본법 제3조 제1호에 따라 ‘9세이상 24세 이하의 자’를 말한다. 인구연령을 중심으로 9세 이상 24세 이하의 청소년이 활동의 주체 혹은 대상이 됨을 알 수 있다. 아울러 청소년활동이라 함은 동법

제3조 제2호에 따라 조화로운 인간으로의 성장을 지원하는 의미의 청소년 육성 개념의 하위 영역으로 자리 잡고 있다. 법령에 따르면, 청소년육성이란 “청소년활동을 지원하고 청소년의 복지를 증진하며 사회여건과 환경을 청소년에게 유익하도록 개선하고 청소년을 보호하여 청소년에 대한 교육을 보완함으로써 청소년의 균형 있는 성장을 돕는 것”으로 규정하고 있다. 즉, 청소년육성의 한 요소인 청소년활동은 청소년기의 균형 있는 성장을 돕기 위해 청소년에 대한 교육적 측면에서 실시되는 활동이라 할 수 있다. 여기서 법령은 청소년활동에 대한 개념을 다시 수련활동·교류활동·문화활동 등으로 구분하여 정의하고 있다. 즉, 청소년활동이라 함은 “청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·교류활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동”으로 구분된다. 즉, 청소년활동을 다시 청소년수련활동, 청소년교류활동, 청소년문화활동 등으로 나누고 있음을 알 수 있다(청소년기본법 제3조 제3호 및 청소년활동진흥법 제2조). 이 중 청소년문화활동에 대해 법령은 “청소년문화활동이라 함은 청소년이 예술활동·스포츠활동·동아리활동·봉사활동 등을 통하여 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동”으로 정의하고 있다.

청소년기본법과 청소년활동진흥법에 근거하는 개념으로서 청소년 문화예술활동이란 개념을 정의하자면, “9세 이상 24세 이하의 인구연령(청소년)이 균형있는 성장을 위해 필수적으로 요구되는 활동의 하나로 특히 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동”으로 정의할 수 있다.

한편, ‘문화예술활동’이란 개념을 청소년관련법령이 아닌 법령에서 살펴보면 다음과 같다. 문화예술교육진흥법(안) 제4조 제1항에 따르면 문화예술이라 함은 문학, 조형예술, 공연예술, 전통예술, 문화유산, 문화산업, 생활문화 등을 포괄하는 개념으로서 다음 각호의 1에 해당하는 것을 포함하고 있다.

1. 문화예술진흥법 제2조 제1항 제1호의 규정에 의한 문화예술로서 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문 및 출판을 말한다.
2. 문화재보호법 제2조 제1항의 규정에 의한 문화재로서 인위적·자연적으로 형성된 국가적·민족적·세계적 유산으로서 역사적·예술적·

학술적·경관적 가치가 큰 유형문화재, 무형문화재, 기념물, 민속자료를 말한다.

3. 문화산업진흥기본법 제2조 제1항의 규정에 의한 문화산업으로서 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 영화, 음반·비디오물·게임물, 출판·인쇄물·정기간행물, 방송영상물, 문화재, 캐릭터·애니메이션·디자인, 광고·공연·미술품·공예품, 디지털문화콘텐츠, 그 밖에 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업을 말한다.

관련법령들에 의해 청소년 문화예술활동이라는 개념을 종합적으로 정의하면 “9세 이상 24세 이하의 인구연령(청소년)이 균형 있는 성장을 위해 필수적으로 요구되는 활동의 하나로, 특히 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 문학, 조형예술, 공연예술, 전통예술, 문화유산, 문화산업, 생활문화 등의 장르에서 체험하는 활동”이라 할 수 있다.

(2) 법령에서의 개념정의가 갖는 함의

지금까지 살펴본 청소년 문화활동 및 문화예술활동에 대한 법령에서의 정의가 갖는 함의는 이른바 매튜 아놀드(M. Arnold)와 리비스(F. R. Leavis)의 예술활동 중심의 고급문화관을 ‘일단은’ 극복하고 미셸 세르토(M. De Certeau, 1984)의 ‘일상생활의 실천’이란 포괄적 문화관을 지지하고 있는 것으로 보인다. 이른바 법 정의에서 보여지는 문화는 한 사회와 그 구성원들간의 특유한 정신적, 물질적, 지적, 감성적 특성의 총체로 간주되고 있으며, 문화는 예술 및 문학형식 뿐만 아니라 생활과 공존의 양식, 가치체계, 전통과 신념을 포함하는 포괄적 개념인 것이다. 특히 ‘문화적 감성과 더불어 살아가는 능력 함양을 위한 활동’이란 문화활동의 법 정의는, 넓게는 문화의 사회적 중요성을 깊이 인식한다는 차원에서 영국의 문화연구(cultural studies)의 전통을 낳은 문화주의적 관점마저 내포하고 있다. 이는 문화향유의 주체이자 대상인 청소년이 단순히 문화적 소비자가 아닌 문화를 통한

사회적 성원으로의 안착을 의미하는 적극적 주체라는 의미까지 함의하고 있음을 의미한다. 따라서 청소년 문화예술활동이라 함은 “청소년의 균형 있는 성장을 위해 예술의 장르뿐만 아니라 생활문화에 이르는 문해(cultural literacy)의 전 영역에 이르기까지 생활전반을 아우르는 체험적 활동”이자, “문화적 산물(text)에 대응하는 주체와 객체의 능동성을 주목하는 관점이 깃들은 정의”라 할 수 있다. 아울러 이러한 법 정의는 “균형있는 인간적 성장과 함께 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력의 함양”에 있고, 문화향유의 주체인 청소년의 적극적 존재의의까지 내포한다.

2) 청소년 문화예술활동의 개념에서 바라본 의의

(1) 문화감수성 함양

문화예술활동은 앞서 살펴보았듯이 그 기능적 측면에서 문화적 감성 및 더불어 살아가는 능력(공동체의식)의 함양과 밀접하다. 여기서 문화적 감성이란 문화감수성(cultural sensitivity)을 의미하는데 문화감수성이란 “문화를 오감을 통해 수용하는 능력”이라 할 수 있다. 그러나 문화감수성이란 개념에는 이 의미 이상으로 더욱 중요하고 본질적인 의미가 내재되어 있다. 즉 문화가 지녀야 할 두 가지 전제조건인 문화의 보편성과 특수성, 오감능력이 지니고 있어야 할 철학적 조건인 주체성 등이 그것이다. 이와 같은 조건들에 의해 문화감수성 개념을 정의하면 “문화 감수성이란 신체 외부로부터 들어오는 다양한 문화적 자극들을 문화의 보편성과 특수성의 관점에 입각하여 주체적으로 구성·수용할 수 있는 능력”(최원기 외, 2000: 23-24)을 말한다.

문화감수성의 정도는 사회속의 한 개체가 문화적 자극에 대해 주체적으로 어떻게 대응하는가의 문제이며 또한 그 주체의 실천 정도와 밀접하다. 즉 문화에 대한 주체적 수용능력이 바로 문화감수성의 정도이다. 현재 우리나라의 경우 청소년문화감수성 실태에 대한 선행연구는 그리 많지 않은데 최

근의 연구를 중심으로 살펴보면, 조명한 외의 연구(1993), 안귀덕 외의 연구(1997), 최원기 외의 연구(2000), 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2003)의 연구 이외에는 거의 발견하기 어렵다. 이 중에서도 문화감수성 실태에 대한 연구는 최원기 외의 연구와 문화관광부·한국문화관광정책연구원의 연구가 거의 유일하다. 문화감수성 함양에 미치는 문화예술활동의 효과와 영향에 대한 실증적인 연구도 상당히 드문 편이다. 다만 김문환(1999), 이재현(2001), 김세훈(2005) 등의 연구에서 일부 보여 지는데 여기에도 실증적 증거는 거의 없다. 아마도 실증적 근거가 부족한 이유는 그간 문화예술활동에 대한 사회적 관심과 지원이 미비하였거나 혹은 문화예술 활동 영역이 정책적 이슈에 집중된 나머지 연구영역에서 홀대받거나 간과된 경우가 크다 하겠다. 실제로 최근 문화예술활동을 진작하고 청소년의 문화감수성을 함양하기 위해 문화예술교육이 활발히 전개되고 있지만 이를 뒷받침할만한 이론적 근거로 문화예술교육·활동이 청소년의 신체적·정서적 측면에 어떠한 영향과 결과를 미치는지에 대해서는 그리 큰 관심을 보이지 않고 있다. 이러한 결과는 문화와 예술의 다양한 활동경험들이 인류와 사회에 어떤 긍정성을 갖느냐에 주목하기 보다는 일종의 소비적인 행위의 하나로 문화예술활동을 간주하여왔다는 이야기에 다름 아니다. 특히 문화예술활동이 인간의 문화감수성에 어떤 영향을 미치는가에 대한 연구적 관심은 앞서 논의한 대로 문화예술활동이란 개념이 “균형 있는 인간적 성장과 함께 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력의 함양에 도움을 준다”라는 정의를 이론적으로 성립케 하는 주요한 지점이기 때문에 그 의의는 적지 않다.

반면에 외국의 경우에는 이른바 문화활동과 예술활동이 성장세대에게 미치는 영향을 고려하여 공교육 내 문화예술교육 여건 개선 및 학습자의 다양한 체험학습을 이끄는 동인(動因)으로 문화교육과 예술교육을 일찍이 주목하고 있다(Hirsch.1988: 110-133)¹⁾ 즉, 리터러시(문화: literacy)²⁾ 중에

1) 여기서 ‘문화예술교육’을 ‘문화활동’과 ‘예술활동’으로 이원화 시킨 이유는 실제로 문화예술교육이란 개념이 이 두 개념의 합성어이기 때문이다. 이와 관련하여 양현미(2004)는 문화교육과 예술교육이란 개념을 다음과 같이 설명하고 있다. 먼저 문화교육이라 함은 다양한 인종과 민족이 함께 살아가야 하는 다문화사회에서 서로를 이해

서도 문화적 리터러시(cultural literacy)의 중요성을 각인하고 문화적 리터러시를 함양하기 위한 공교육 내 교육과정의 편제전략 수립과 학습장면에서의 효과와 효율성을 고려하였다. 특히 예술활동은 아동과 청소년의 정서적 순기능을 미치며 문화활동은 인종적 편견의 소거와 자아정체감 수립 및 인간관계에 긍정적 기능을 미치는 것으로 나타나고 있다. 특히 정서적 문제를 안고 있는 아동 및 청소년에게 다문화적 경험과 예술적 체험은 일반 아동 및 청소년에 비해 높은 효과를 미치는 것으로 나타났다(Winkley, 1996). 이 중에서도 예술적 체험을 통한 교육적 성취(교사의 인정, 본인의 성취만족도 등)는 정서적 순화를 이끄는 데 탁월한 효과를 보이는 것으로 증명된다. 즉, 경험의 주체들에게 문화예술활동의 교육적 전략은 긍정적 순기능을 보이는 것으로 나타났다.

(2) 공동체의식의 조성 and 강화

문화예술활동이 개인적 수준에서 일정한 성취와 만족을 가져온다면 집단적 수준에서는 공동체의식을 조성하고 이를 강화한다. 특히 다양성과 차이에 대한 이해와 수평적 관계 맺기 등을 주요 요소로 삼는 다문화적 경험은 사회공동체의 형성과 강화에 긍정적 기능을 갖는다. 최근 국가의 경계를 넘는 다인종·다문화 시대의 흐름과 함께 우리사회도 점차 문화적 취향에 따라 개개인의 가치관과 라이프스타일이 다양화 되는 경향이 심화되고 있다. 그

하고 소통하는데 필수적인 문화적 리터러시(cultural literacy)를 길러주는 교육이고 예술교육이라 함은 음악, 미술, 연극교육 등 개별장르들에 대한 교육을 통칭하는 개념이다. 한편, 문화예술진흥법 제4조(정의) 제2항에서는 “문화예술교육”을 “동법 제2조가 규정하는 기본원칙에 따라 제4조 제1항 규정에 의한 문화예술을 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 모든 형태의 교육활동을 말한다”라고 규정하고 있다(김미윤, 2005에서 재인용).

- 2) 우리나라에서는 리터러시를 그간 다양하게 해석해 왔다. 가장 보편적인 해석은 유네스코를 중심으로 한 ‘문해(文解)’란 해석이며 1990년대 들어와서는 리터러시를 보편적인 생활기술(life skill)을 포함한 모든 것을 아우르는 개념으로 문활(文活)로 번역하기 시작하였다(송영경, 1999). 여기서는 리터러시를 원어 그 자체로 기술하였다.

럼에도 불구하고 여전히 잔존하고 있는 수직적 위계문화로 인해, 성 정체성, 인종, 연령, 신체조건 등에 따른 ‘차이’가 ‘차별’로 전이되어 공동체 내부의 갈등이 빈번히 발생되고 있으나 사회 전반적으로 타인과의 소통을 통한 문제해결 능력은 미흡한 실정이다. 이와 같은 맥락에서 문화예술활동은 개인적 측면에서 문화예술에 대한 취향과 향유 능력을 배양할 뿐만 아니라 공공적 측면에서 문화를 통한 타인·타문화와의 소통능력을 길러줌으로써 공동체 의식 및 민주의식의 형성과 강화에 도움을 준다. 이와 관련하여 유네스코는 ‘문화다양성 선언문’에서 상호신뢰와 이해의 여건 속에서 문화의 다양성, 관용, 대화 및 협력을 존중하는 것이 국제평화와 안전을 보장하기 위한 최선책임을 확인하며 문화다양성을 존중하는 것은 모든 사람이 평화롭게 공존하고 서로를 포용하기 위한 출발점임을 선언하고 있다. 즉 제2조(문화다양성에서 문화다원주의로)에 따르면 “점차 다양화되는 우리 사회에서는 공존에 대한 의지와 더불어 다원적이고 다양하며, 역동적인 문화정체성을 지닌 사람들과 집단의 조화로운 상호작용을 보장하는 것이 필수적이다. 모든 시민을 포용하고 그들의 참가를 보장하는 정책은 사회적 단결과 시민사회의 역동성 및 평화를 위한 선행조건이므로 문화다원주의는 문화다양성의 실현을 위한 기반인 것이다. 그 성격상 민주주의와 밀접한 관련을 맺고 있는 문화다원주의는 문화교류와 공공의 삶을 유지하는 창조적인 역량을 풍성하게 하는데 이바지 할 수 있다”고 규정하고 있다(유네스코한국위원회, 2004).

2. 청소년 문화예술활동의 배경과 현황

1) 청소년 문화예술활동의 제기 배경³⁾

최근 들어 청소년 문화예술활동과 이에 따른 교육적 전략(청소년 문화에

3) 이 부분은 김미윤(2005: 146-149)의 글을 인용하되 연구자의 견해와 연구에 따라 부분적으로 수정·가감하였음.

술교육활동을 의미함)이 제기되고 사회적 주목을 받게 되는 배경에는 오늘날의 복잡한 사회적 변화와 밀접한 관련성을 지니고 있다. 또한 문화예술활동·교육의 필요성이 적극적으로 공론화되기 시작하면서 그 개념과 의미에 대한 논의도 계속되고 있다. 그러나 문화예술교육이라고 할 때, 현재 통용되고 있는 용어는 입장에 따라 조금씩 다른 의미로 사용되고 있다. 특히 문화예술활동이 문화활동과 예술활동을 같이 포괄하고 있기 때문에 이에 대한 교육적 전략 역시 어디에 방점을 찍느냐에 따라 상이한 입장을 지니고 있는 것으로 보여진다. 즉, 예술교육의 입장을 기본으로 할 것인지, 문화교육의 입장을 기본으로 할 것인지에 따라 다르다. 그러나 새로운 문화정책 패러다임에 의하면 문화예술교육의 개념은 예술교육과 문화교육의 단순한 합 이상의 의미를 지향하고 있다. 이러한 지향은 사회 변화를 반영한다. 청소년기본법의 개정이나 청소년 활동 패러다임의 변화가 필요하다는 주장들 역시 미묘한 사회변화를 반영한 결과라 할 수 있으며, 청소년 문화예술활동이 최근 들어 더욱 강조되는 맥락도 여기에서 찾아볼 수 있다.

다양화하고 복잡해진 사회변화는 문화환경을 변화시키고, 사회 차원에서 ‘변화된 문화환경에 대한 중·장기적 전망’을 확보할 필요를 제기한다. 다시 말하면 ‘사회 전체의 문화비전’이라는 차원이 강조되는 것이다. 새로이 제안된 문화예술교육정책은 이런 맥락 속에서 ‘창의적인 시민’, ‘다원적인 문화사회’, ‘역동적인 문화국가’라는 키워드를 중심으로 5대 기본방향과 27대 추진과제를 제시하고 있다.⁴⁾

문화관광부가 펴낸 <2004 문화정책 백서>는 문화예술교육이 부각되는 배경으로 다음의 네 가지 측면을 제시하고 있다. 첫째, 우리 사회의 경제구조가 문화감수성을 바탕으로 지식과 정보를 재가공함으로써 부가가치를 창출해내는 경제구조로 전환하고 있다는 점, 둘째, 주5일 근무제 실시 확대 등에 따른 여가시간의 증대로 생활에 새로운 요구가 생겨나고 있다는 점, 셋째, 우리 사회에 뿌리 깊은 공교육 현실에 대한 대안적 논의로서 문화예술교육의 중요성이 확산되고 있다는 점, 넷째, 우리 사회에는 여전히 국가의

4) 문화관광부(2004). 창의한국-21세기 새로운 문화의 비전.

경계를 넘는 다인종, 다문화 시대가 확산되고 있는 상황과 걸맞지 않게 여전히 수직적 위계문화와 폐쇄적 경계 만들기가 잔존하고 있다는 점 등이다.

특히 문화가 사회발전의 측면에서 중요한 요소로 부각되고 있다는 점은 유의해 볼 필요가 있다. 왜냐하면 이러한 현상은 우리나라에만 국한된 것이 아니라, 외국의 사례에서도 유사하게 나타나고 있기 때문이다. 특히 최근의 문화적 가치에 대한 경제적 관점의 강조와 관련하여 EU(2001)에서는 ‘경제의 문화화/문화의 경제화’(Culturalization of the Economy and Economization of Culture)로 설명하고 있다. 다시 말해 경제활동에서 문화적 요소의 중요성이 높아지는 동시에, 과거 비경제적 측면이 강조되었던 문화 분야에서도 문화산업의 경제사회적 영향력이 높아지고 있음을 의미한다. EU(2001)에서는 이러한 현상의 주요 원인으로 ① 서비스 섹터의 중요성 증가와 개인지출 중 서비스지출 비중의 증가 ② 기대수명 연장과 고령자의 문화활동 증가 ③ 교육수준 향상과 문화 향수 욕구의 증대 ④ 여가시간 증대와 문화소비 기회의 확대 ⑤ 도시화의 진전에 따른 도시인의 문화생활 수요 증가 ⑥ 앞의 여러 요인들과 연계된 문화활동 참여 방식의 다양화 등을 들고 있다. 특히 이 과정에서 총체적 국가경쟁력의 원천으로서 ‘창의성’의 정책적 의의에 대한 주목도 나타나고 있다. 예를 들어 영국은 이미 1998년 창의적인 영국(Creative Britain)을, 미국은 2000년 창의적인 미국(Creative America)을 발표한 바 있다. 마찬가지로 문화관광부에서도 최근 콘텐츠(Contents), 창의성(Creativity), 문화(Culture)의 3C를 중심으로 문화강국을 실현하겠다는 포부를 밝힌 바 있다.

이와 같은 각 국의 입장은 최근의 사회문화적 변화와 흐름에 대한 적극적인 대응이라 할 수 있으나, 한편으로는 자칫 문화예술의 도구적, 기능적 가치에 우선권을 두는 기능주의적 입장에 경도될 가능성도 있음을 보여준다. 이는 곧 우리 사회가 전향적으로 문화예술활동·교육에 대한 구상을 내놓았지만, 아직 그 철학적 기반을 제대로 정립하지 못하고 있다는 말과 같다. 삶의 질적인 고양이나 문화예술의 공공성 등과 같은 가치가 전면에 나오지 않고, 경제논리가 앞서 제기되는 가운데 문화예술활동·교육이 제안되고 있다는 점

은⁵⁾, 앞으로 정책방향에 대한 사회적 합의를 하는데 있어서 무수한 쟁점들이 등장할 것을 암시한다. 새로운 문화정책이 비록 ‘창의적인 시민’, ‘다원적인 문화사회’, ‘역동적인 문화국가’라는 목표를 소리 높여 주창하고 있으나, 아직 그것들을 통합적으로 실현하기 위해 모두가 합의할 만한 철학과 정책이 마련되었다고 볼 수는 없다.

문화예술활동·교육이 통합적인 개념으로서 새로운 문화정책의 패러다임을 구현하는 역할을 다하기 위해서는, 무엇보다도 그것이 추구하는 교육적 성취의 내용을 분명히 해야 할 것이다. 이 점을 강조하는 이유는 청소년 문화예술활동·교육은 청소년의 성장을 중심 목표로 하며, 이를 기준으로 성취를 판단하고 발전의 계획을 수립하는 것이 중요하기 때문이다. 그러나 문화예술활동·교육이 추구하는 교육적 성취의 내용에 대한 논의는 그 정체성이 확립되지 않은 관계로 미진한 상황이다. 문화예술교육이 정식적인 사회의 제로 제안되기 이전부터 우리 사회에서는 예술교육과 문화교육의 논의가 별도로 진행되어 왔기 때문이다. ‘예술교육’은 주로 장르별 교육을 강조하고 전체 교육의 철학적 측면에 대해서는 상대적으로 적은 관심을 두었던 반면, ‘문화교육’은 이념과 철학의 측면을 주로 논의하였다. 특히 문화교육 담론은 지식위주 교육에 대한 대안적인 의미를 가지고 사회운동의 차원에서 제기되고 확장되었다. 2002년 문화연대에서 문화교육위원회를 발족하면서 논의한 자료를 살펴보면, 이러한 성격을 확인할 수 있다⁶⁾.

- 5) 문화예술활동의 중요성이 제기된 배경 중의 하나는 최근의 사회 및 경제구조가 지식·문화를 중시하는 방향으로 전환되는 것과 밀접하다. 이는 다시 문화관련 산업 및 인력을 국가문화자본(national cultural capital)의 형성과 인적자원의 확보와 개발(human resources development)의 관점으로 바라보려는 신자유주의적 경향과도 같이 맞물린다. 실제로 문화산업의 영역에서 나타나는 고부가가치의 생산능력과 창의적인 인력양성의 문제는 지식정보사회로의 편입과정에서 중요한 사회발전의 함수가 되었다. 그러나 이 과정에서 간과되어진 것은 사회적 합의 - 혹은 합의를 위한 민주적 절차 - 와 철학적 고민이다.
- 6) 문화연대에서 제시한 문화교육의 개념은 다음과 같다(2002. 문화교육위원회 발족자료집 재구성).
 1. 21세기 지식정보사회/문화사회로의 이행에 따른 새로운 학교교육의 이념 수립
 : 근대적 노동중독사회가 필요로 했던 교육 내용과 교육 방법을 탈근대적 문화사회

양분화 된 논의에도 불구하고 예술교육과 문화교육은 각기 교육적 성취를 표현하는 개념으로서 ‘문화 리터러시’(cultural literacy)라는 개념을 사용하고 있다. 문화 리터러시는 예술교육과 문화교육 각각의 입장에서 그 풀이가 조금씩 다르다. 예를 들어 김문환(1999)은 예술교육이 문화교육의 개념을 통해 더욱 확장되어야 한다는 주장과 함께 문화 리터러시를 제안한 바 있고⁷⁾, 이재현(2001)은 문화교육의 맥락에서 국가 교육과정의 변혁 필요성을 언급하면서 변혁의 중심축으로서 문화 리터러시를 제안한 바 있다. 아직 정리되지는 않았지만, 문화예술활동·교육이 지향할 바를 논의하고, 문화교육과 예술교육의 상이한 초점을 조율하는데 있어서 ‘문화 리터러시’개념은 핵심적인 개념으로 작용할 것이라고 예상된다.

이처럼 제각각 이루어져 온 논의를 통합하기 위해서는 더욱 충분한 이해와 합의의 과정이 필요하다. 문화예술활동·교육이 다소 복잡하고 정리되지 않은 이러한 현실 속에서 제안, 강조된다는 점은 한편으로는 성급함을 지적할 수 있겠지만, 다른 한편으로는 그만큼 문화예술활동·교육에 관한 사회적 요구가 크다는 반증이다. 문화예술활동·교육의 내용과 방향의 정체성을 찾기 위해서는, 구체적인 실현 모델이 마련되어야 할 것이다. 그리고 그 실현

가 필요로 하는 교육내용과 교육방법으로 새롭게 구성할 필요성이 대두하고 있음. ‘문화교육’은 문화적, 생태적 가치판단을 중심으로 학생들의 신체와 감수성, 창의적인 지적 역량의 발달에 역점을 둔 교육임.

2. 지식정보전달 중심교육에서 감성교육과 지식교육의 균형에 역점을 둔 문화교육으로 : 교과 과정의 내용과 편성은 한편으로는 청소년들의 정신적, 육체적 능력, 심리적 자질 등의 발달 단계에 맞게 적절하게 이루어져야 하며, 다른 한편으로는 단계별 능력에 맞게 사회생활에 필요한 일정한 지식과 정보를 학습, 축적하게 해야 함.
3. 따라서 정규 학교교육에서 교과과정상의 극심한 불균형을 극복하기 위해 기존 지식교육과 예술/미디어교육을 접목하는 형태의 통합교육 방식의 교육과정 재편이 필요함.
4. 입시 문제 때문에 학부모들의 반대가 심할 수 있으나, 여론을 통한 설득과 정책적 구체화를 통해 유치원/초등학교/중학교를 중심으로 문화교육의 효과를 극대화 하여야 함.
- 7) 김문환은 현재의 교육이 예술적인 부분에 치중하고 미적인 부분은 소홀히 하고 있음을 비판하면서 예술교육의 문체가 ‘문화적 리터러시’(Cultural Literacy)의 문맥에서 논의되어야 한다고 지적하였다.

의 성취 목표이자 내용이 될 문화 리터러시 개념에 대한 통합적 논의도 충분히 되어야 할 것이다. 문화예술활동·교육을 체험하고 발전한다는 것은 다른 말로 하면, 문화적 이해와 표현의 총체인 문화 리터러시를 제고한다는 것과 동일하기 때문이다.

2) 청소년 문화예술활동의 현황

(1) 학교교육과정에서의 문화예술활동 관련교과의 위축

전통적으로 청소년 대상의 문화예술 관련 활동과 교육은 초·중등 학교 교육과정의 예체능 교과를 중심으로 수행되어 왔다. 그러나 학교 교육과정의 예체능 교과는 현재의 입시 위주 교육으로 인해 정규 수업시수가 축소 또는 선택교과로 전환됨으로써 정상적인 교육목표 달성이 쉽지 않은 실정이다. 더욱이 담당 교원의 전문성 강화를 위한 사회적·교육적 지원이 타 교과에 비해 부족하고, 다양한 문화예술 장르의 교육기회도 많지 않다. 이를 위해 최근 현장 문화예술인과 학교와의 연계를 확보하고 늘리는 청소년 문화예술 교육이 실시되고 있으나 아직까지 연계가 미진하고 관련 장르(연극, 영화, 국악, 만화애니메이션, 무용 등)도 다양하지 않은 실정이다. 특히 학교를 중심으로 전문인력과 기관과의 연계는 앞으로도 주요한 과제로 대두될 전망이다.

(2) 문화기반 시설 미비 및 문화 향유능력의 부족

최근 들어 국민소득의 증가와 주 5일 근무제 도입 등 문화 향유의 여건 조성과 기회가 증가하고 있으나, 아직까지 늘어난 여가시간에 비해 문화적 인프라 및 문화기반시설 활용 및 향유능력은 미비한 실정이다. 특히 기성세대들은 성장과정에서 문화향유능력을 충분히 학습받지 못하여 삶의 질에 대한 만족도는 낮고 이로 인한 비문화적 환경에 익숙해져 있다(문화관광부, 2004). 이러한 상황은 곧 성장세대에게도 이어져 청소년을 위한 문화기반

시설도 충분히 갖춰져 있지 못하고 이들 역시 아직까지는 저급한 문화향유 능력을 갖고 있는 것으로 보고 있다.

정부는 문화기반시설을 확충하기 위해 1990년대 이후 문화기반시설을 지속적으로 확충되고 있으나 농어촌 등 문화소외 지역에서는 도시지역과 비교해 여전히 충분한 문화 향유가 힘든 실정이다. 공공문화시설 가운데 가장 대표적인 것으로 박물관, 미술관, 문예회관, 도서관, 문화의 집 등을 들 수 있다. 이러한 시설들은 국가 정책에 의해 지속적으로 그 수가 확장되어 오고 있으며(<표 II-1~3>참고), 공연이나 전시와 같은 고유의 기능 이외에도 다양한 영역에서의 문예교육 프로그램을 제공하고 있다. 2003년 현재 우리사회에서 이와 같은 문화시설은 전국적으로 총 462개가 설립·운영 중에 있는 것으로 나타난다(김세훈 외, 2004).

<표 II -1> 문화기반시설 건립지원 현황

(’04년 1월기준)

구 분	건립목표 (2011년)	운영중	건립중	지원기준	’03까지 지원실적	’04 지원예산	비 고
박물관	500관	355관	53관	총공사비의 30%	135관/ 1,079.5억원	33관/ 290억원	
도서관	750관	471관	37관	총공사비의 20%	258관/ 1,028억원	51관/ 335.8억원	농어촌 80%
문 예 회 관	250관	122관	45관	정액 (20억원)	81관/ 1,509억원	26관/ 221억원	
문 화 의 집	500개소	135개소	17개소	정액 (2억원)	142개소/ 280.3억원	10개소/ 20억원	

* 자료: 문화관광부(2004). 전국문화기반시설 총람.

〈표 II -2〉 문화기반시설 확충 추이

(단위: 관/개소)

문화기 반 시 설	1997년 이 전 (A)	1998년 이후						증가 (%)
		1998년	1999년	2000년	2002년	2003년 (B)	소 계 (B-A)	
박 물 관	232	247	260	273	339	355	123	53.0
도 서 관	370	381	400	420	462	471	101	27.3
문예회관	79	84	89	100	113	122	43	54.4
문화의집	17	29	43	74	123	135	89	523.5
계	698	741	792	867	1,037	1,083	385	55.2

* 자료: 문화관광부(2004). 전국문화기반시설 총람.

〈표 II -3〉 문화기반시설 수

구분	도서관				박물관·미술관				문예 회관	문화 의집
	계	지자체	교육청	사립	계	국·공립	사립	대학		
총계	462	212	220	30	339	88	165	86	113	123

* 자료: 김세훈 외(2004).

그러나 현재 박물관, 미술관, 문예회관 등 문화기반시설의 사회 문화예술 교육에 대한 주민 참여율은 하락하거나 답보 상태에 머물러 있다. 구체적으로 문화기반시설의 이용률 변화를 살펴보면 2000년과 2003년을 기준으로 오히려 감소하고 있음을 알 수 있다(〈표 II-4〉참고). 특히 문화예술교육에 대한 주민참여율을 장르 중심으로 살펴보면 미술의 경우 1997년 8.9%에서 2000년 5.4%, 2003년 4.5%로 감소하고 있으며, 서양음악은 1997년 4%에서 2000년 2%, 2003년 1.9%로 감소하였다. 전통예술은 1997년 3.4%에서 2000년 2.9%, 2003년 2.2%로 감소하였다(〈표 II-5〉참고).

〈표 II -4〉 문화기반시설의 이용률 변화

구 분	2000년	2003년
문예회관	14%	11.6%
도 서 관	24%	16%
박 물 관	31.8%	11.5%

* 자료: 문화관광부(2004). 새로운 한국의 예술정책.

〈표 II -5〉 예술행사 관람률 변화

구 분	1997년	2000년	2003년
미술전시	27.3%	11.6%	10.4%
서양음악	13.3%	6.7%	6.3%
전통예술	15.4%	7.7%	5.2%

* 자료: 문화관광부(2004). 새로운 한국의 예술정책.

이러한 현상은 기반시설 자체는 확충되고 있지만, 정작 그러한 시설을 효과적으로 활용할 수 있는 소프트웨어 측면에서의 지원이 충분치 못하기 때문이다. 즉 기반시설에 대한 문화예술교육 전문인력 배치 등 시설 운영 및 프로그램 기획관련 지원 또한 현저히 미비한 실정이다. 이러한 까닭에 지역별·연령별·계층별 등으로 세분화된 프로그램이 부족하여 지역의 문화기반시설을 거점으로 한 전 사회적 차원의 문화예술교육이 이루어지지 못하고 있다. 이에 따라 우리나라 국민 전체의 문화적 수용능력이 여전히 정체되고 있으며, 이는 다시 문화소비 전반의 위축과 문화 관련 노동시장의 문제점 심화로 연결되게 된다. 청소년과 관련하여서는 동일한 현상이 반복되는 악순환을 거듭하는 과정이기도 하다. 특히 문화시설이나 단체의 강좌 또는 프로그램에 참여한 비율을 나타내는 문화예술교육 경험률 조사(문화관광부, 2004)에서 경험이 있는 비율이 십대의 경우 18.9%, 이십대의 경우 13.7%에 불과한 것으로 나타났다.

이 결과로 추론해 보건대, 청소년들은 문화기반시설의 이용률이나 예술행사의 관람률에서만 저조한 것이 아니라, 그 외에 적극적인 문화예술활동·교육의 경험률 역시 그리 높지는 않을 것임을 짐작해볼 수 있다. 또한 같은 조사에 의하면, 영화를 제외한 모든 예술장르의 관람률이 10%이하인 것으로 나타났다. 1997년도 조사와 비교하면, 영화만이 50%대의 높은 관람률을 계속 유지하고 있는데 반해 그나마 20~30%대에 있었던 미술, 연극 등의 관람률마저 10%대로 떨어졌다. 하물며 원래 그리 참여율이 높지 않았던 클래식 음악, 국악, 무용, 문학행사의 관람률은 더 말할 나위도 없다(김미윤, 2005: 157).

<표 II -6> 문화예술교육 경험률(부분)

(단위: %)

응답내용	사례 수	있다	없다	계
전 체	2000	11.6	88.5	100.0
성 별				
남성	991	8.4	91.6	100.0
여성	1009	14.7	85.3	100.0
연 령 별				
10대	206	18.9	81.1	100.0
20대	437	13.7	86.3	100.0
30대	457	11.2	88.8	100.0
40대	383	11.2	88.8	100.0
50대	405	7.9	92.1	100.0
60세 이상	112	5.4	94.6	100.0

3. 이론적 함의

문화와 예술의 중요성은 인간이 동물과 다른 인간만의 본성이라 할 수 있는 ‘창의성’을 발현시키는 근본 기제이자 동시에 인간의 창의성을 근간으로 인간만의 고유 특성인 휴머니즘을 형성하기 때문이다. 또 다양한 문화적 산물과 예술적 창작물을 창조하고 경험하는 과정을 통해 인간은 자연스럽게 사회화 되고 이 과정 속에서 문화와 예술을 향유하는 기회를 통해 인간은 자신의 삶의 질 향상을 기대할 수 있다. 이는 곧 예술의 창의성을 통한 문화적 가치 구현, 문화를 통한 사회적 통합의 가치 구현의 구조이다. 따라서 문화와 예술을 진흥하는 것은 기존의 ‘공공선’으로서의 문화예술에 대한 맹목적 진흥이 아니라 문화예술의 사회적 기능에 초점을 맞춰 고민되어야 한다. 또한 창작-매개-향유라는 생태학적 개념을 기본으로 문화예술이 청소년을 중심으로 사회적 가치를 온전히 구현할 수 있도록, 또 사회 속에서 문화예술의 창조성이 구현될 수 있는 방향으로 청소년 문화예술활동은 이루어져야 한다.

문화예술활동을 향유할 수 있는 여건과 기반 조성은 문화예술 발전의 순환관계와 문화와 예술의 통합적 발전관계를 이루는데 가장 기초적인 부분이다. 지금까지의 문화예술활동이 단순히 문화산업을 진작하고 이를 대비하기 위한 사업 중심, 성과물 중심, 물리적 기반 조성 중심이었다면 이제는 창작-매개-향유라는 문화예술활동의 고유 과정을 통해 청소년과 문화·예술 모두가 발전할 수 있는 상승모델을 목표로 할 필요가 있다. 이러한 관점은 문화와 예술을 살리는 동시에 이의 주체이자 객체인 청소년도 아울러 살리는 길이다. 이러한 관점과 맥락에 서야만 청소년 문화예술 인프라 조성과 문화예술활동·교육은 가치가 있다. 즉, 청소년 문화예술활동과 그의 교육적 전략은 문화예술의 사회적 가치를 구현하는 동시에 청소년의 균형 있는 성장과 더불어 살아가는 능력의 함양을 가능케 할 수 있다. 청소년들이 문화와 예술영역에서 체험하고 그 체험들을 상호 공유함으로써 청소년기의 올바른 성장과 발달을 기대할 수 있다면, 동시에 이러한 체험과 공유를 통해 문화와 예술도 함께 진작될 수 있는 서로 윈윈하는 상승의 효과를 불러 일으켜야 한다. 이런 맥락에서 청소년들이 문화예술을 향유할 수 있는 기반을 적극 조성하고 각 시설들의 운영을 합리화 할 수 있는 다양한 방안을 개발하고 지원하며, 문화예술교육을 통해 청소년들의 문화예술 향유능력의 내적 기반을 다지도록 모든 노력을 경주하여야 한다.

이제 문화와 예술의 창의성은 국가발전의 전략으로 논의되고 있다. 문화산업을 일러 고부가가치를 창출하는 산업으로 인식하면서 창의성의 발원지로서 문화예술의 중요성이 논의되고 있는 것이다. 그러나 문화산업의 목표는 문화와 예술의 산업화를 통한 경제적 가치만을 추구하는 것이 아니라 창작-매개-향유라는 문화예술의 과정 속에서 이 구조를 합리화 하고 체계화 함으로서 문화예술의 자생력을 확보하는 것이 목표가 되어야 한다. 아울러 문화예술의 경험을 통해 청소년 스스로가 건강하게 발달할 수 있게 하기 위해서는 경제적 가치만이 아닌 인간적 가치와 이를 위한 사회적 합의도 역시 중시될 필요가 있다. 특히 오늘날 인간적 가치가 상실된 문화산업은, 마치 영원히 채워질 수 없는 갈증과 만족할 줄 모르는 허기의 상징인 ‘탄탈루스’

처럼 변모하기 쉽기 때문에 문화예술의 진순한 의미와 순기능들이 오롯이
청소년 세대에게 전달될 수 있도록 사회는 모든 노력과 지원을 아끼지 않아
야 할 것이다.

Ⅲ. 청소년 문화예술활동 실태

1. 조사개요
2. 조사결과
3. 소 결

Ⅲ. 청소년 문화예술활동 실태

1. 조사개요

1) 조사목적

청소년 문화예술활동 실태조사는 청소년들의 문화예술활동에 대한 인식, 선호, 향유수준 및 활동에 영향을 미치는 요인과 기능 등을 조사·분석함으로써, 청소년들의 문화예술활동의 실상에 대한 이해와 창의적이고 실천지향적인 문화예술 향유능력 증진방안 모색을 위한 기초자료를 제공하기 위하여 실시되었다.

2) 조사대상

청소년들의 문화예술활동에 대한 인식 및 향유실태 조사는 전국의 중·고등학교(실업계 포함) 학생을 모집단으로 하여 통계청 교육통계자료를 기초로 전국의 중·고등학교 학생수와 학교수에 따라 지역별로 유의표집 하였다.

조사대상자는 중학생 900명, 고등학생 850명으로 총 1,750명이었다. 조사는 2005년 6월 21일에서 7월 10일에 걸쳐 각급 학교 교사의 지도하에 이루어졌으며, 최종적으로 회수된 설문지는 총 1,318부이었으나, 이 중 응답내용이 불충분한 설문지를 제외하고 최종적으로 분석에 사용된 유효 표본의 크기는 총 1,648부이었다(중학교 817부, 고등학교 831부(인문계 590부, 실업계 241부)).

3) 조사내용

본 연구의 조사내용은 크게 ① 청소년의 문화예술에 대한 인식수준 ② 문

화예술활동 향유 관련요인에 대한 인식 ③ 문화예술활동 관련기관 및 시설에 대한 인식 ④ 문화예술활동 선호 및 향유실태 ⑤ 문화예술활동 관련 소비수준 ⑥ 문화예술활동 향유결과 ⑦ 문화예술활동 활성화 방안 ⑧ 개인적 인 인적사항의 8개 영역으로 나누어 각 영역별로 세부항목을 구성하였다.

이러한 조사항목은 연구진이 기존의 관련 논문 등을 참고로 하여 수정·보완하여 구성하였으며, 최종적으로 구성된 설문조사내용의 영역별 하위범주 및 세부항목은 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 조사영역별 세부항목

조사영역	세부항목
문화예술에 대한 인식수준	○ 문화예술 연상단어 ○ 문화예술의 개념, 기능, 의의에 대한 인식 ○ 문화예술과 개인 및 미래에 대한 인식
문화예술활동 향유 관련 요인에 대한 인식	○ 문화예술 방해요인, 영향요인에 대한 인식 ○ 문화예술 향유목적 ○ 문화예술 영향매체, 정보원, 동반자, 활동 장소 등에 대한 인식
문화예술활동 관련기관 및 시설에 대한 인식	○ 지역사회 내 문화예술 활동 관련 정보에 대한 인지수준 및 이유 ○ 지역사회 내 문화예술 활동 관련 기관 이용정도 및 즐거움 정도
문화예술활동 선호 및 향유실태	○ 문화예술활동 참여 및 희망활동영역 ○ 문화예술활동 영역별 참여수준 ○ 문화예술활동 참여형태 ○ 문화예술 관련 단체활동 참여수준, 참여 영역, 참여장소 ○ 문화예술활동 만족도 및 불만족 이유
문화예술활동 관련 소비 수준	○ 문화예술활동 영역별 활동비 ○ 문화예술활동비 마련 방법
문화예술활동 향유결과	○ 개인적 변화결과 ○ 친구 및 부모님과의 관계변화
문화예술활동 활성화 방안	○ 문화예술활동 활성화 방안
개인·가정·사회적 요인	○ 성, 학교급, 성적, 성격, 자아존중감수준 ○ 생활수준, 부모의 양육태도 ○ 지역

4) 분석방법

조사결과 분석은 SPSS 11.0 통계패키지를 사용하여 빈도분석과 주요 배경변인별 교차분석, t-검증, 일원변량분석(One-Way ANOVA)이 사용되었으며, 교차분석의 통계는 χ^2 값을 산정하여 유의도 $p < .05$ 수준에서 유의미한지 살펴보았다. 교차분석과 t-검증, 일원변량분석에서 사용된 주요 배경변인은 개인적 요인(성, 학교급, 성격, 성적, 자아존중감)과 가정적 요인(생활수준, 부모의 양육태도), 사회적 요인(지역)이다.

2. 조사결과

청소년들의 문화예술활동 실태조사 결과는 크게 청소년의 문화예술에 대한 인식수준, 문화예술활동 향유 관련요인에 대한 인식, 문화예술활동 관련 기관 및 시설에 대한 인식, 문화예술활동 선호 및 향유실태와 문화예술활동 관련 소비수준, 문화예술활동 향유결과 및 문화예술활동 활성화 방안 등으로 나누어 살펴보았다.

1) 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성을 살펴보면 다음의 <표Ⅲ-2>와 같다. 성별로 살펴보면 남자청소년이 860명으로 전체의 52.0%, 여자청소년이 793명으로 전체의 48.0%를 차지하고 있어 남자청소년의 비율이 여자청소년 보다 조금 더 높은 것으로 나타났다. 학교급별로 살펴보면 중학생이 49.6%(817명), 인문계 고등학생이 35.8%(590명), 실업계 고등학생이 14.6%(241명) 것으로 나타났다. 지역별로는 특별시 23.3%, 광역시 32.7%, 대도시 12.2%, 중소도시 29.4%, 읍면지역 2.4%로 도시지역 청소년 비율이 조금 더 높은 것으로 나타났다.

이 밖에도 생활수준별로는 상위그룹이 11.0%, 중간그룹이 80.1%, 하위그룹이 8.9%로 중간그룹의 비율이 높은 것으로 나타났으며, 학교성적별로는 상위그룹이 21.6%, 중간그룹이 55.1%, 하위그룹이 23.3%로 중간그룹의 비율이 과반수정도 되는 것으로 나타났다. 성격별로는 외향적인 성격을 지닌 그룹이 30.5%, 내성적인 성격을 지닌 그룹이 20.6%로 외향적인 성격을 지닌 청소년들의 비율이 조금 더 높은 것으로 나타났다. 자아존중감수준별로는 상위그룹이 42.9%, 중간그룹이 29.3%, 하위그룹이 27.8%로 중간그룹의 비율이 과반수정도 되는 것으로 나타났다.

〈표Ⅲ-2〉 조사대상자의 일반적 특성

구 분		빈도(명)	비율(%)
성	남 자	860	52.0
	여 자	793	48.0
학 교	중학교	817	49.6
	인문고	590	35.8
	실업고	241	14.6
지 역	특별시	383	23.3
	광역시	538	32.7
	대도시	201	12.2
	중소도시	485	29.4
	읍면지역	40	2.4
성 격	외향적	503	30.5
	보 통	808	48.9
	내성적	340	20.6
성 적	상위권	357	21.6
	중위권	909	55.1
	하위권	384	23.3
생 활 수 준	상위권	181	11.0
	중위권	1323	80.1
	하위권	147	8.9
양 육 태 도	권위적	240	14.5
	허용적	1182	71.6
	독재적	107	6.5
	방임적	121	7.3
자 아 존 중 감	상위권	691	42.9
	중위권	472	29.3
	하위권	448	27.8

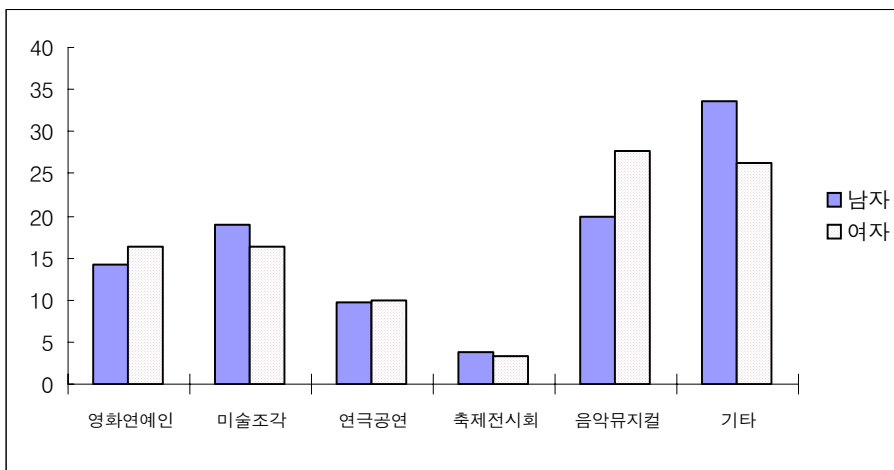
2) 문화예술활동 향유실태

(1) 문화예술에 대한 인식수준

① 문화예술 연상 단어

청소년들이 문화예술이라는 말을 들었을 때 가장 먼저 떠오르는 단어는 ‘음악·뮤지컬’(23.7%)인 것으로 나타났다. 그 다음으로는 ‘미술·조각’(17.7%), ‘영화·연예인’(15.1%), ‘연극·공연’(9.8%), ‘축제·전시회’(3.6%) 순으로 나타났으며, 이밖에도 기타 응답으로는 문학·독서, 사진, 무용, 여행 등이 연상되는 것으로 나타났다([그림Ⅲ-1] 참조).

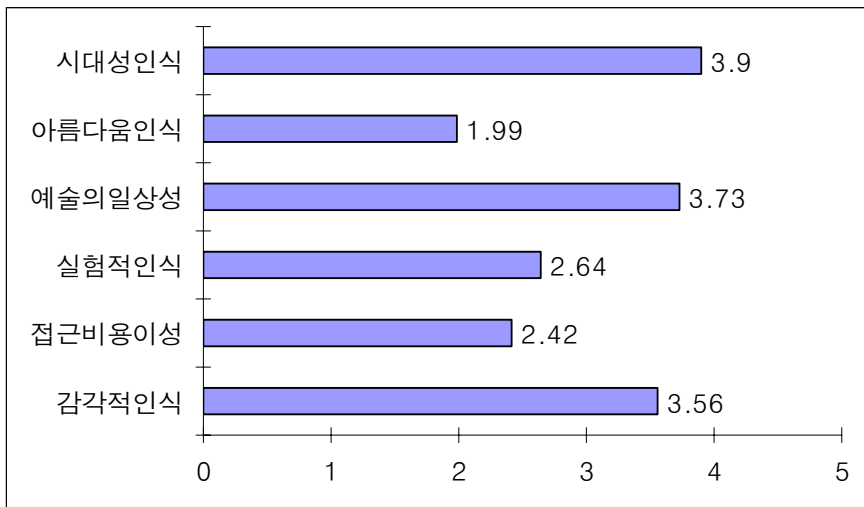
성별에 따라 살펴보면 남학생은 ‘기타’(33.5%), ‘음악·뮤지컬’(20.0%), ‘미술·조각’(18.9%), ‘영화·연예인’(14.3%), ‘연극·공연’(9.6%) 순으로, 여학생은 ‘음악·뮤지컬’(27.6%), ‘기타’(26.3%), ‘미술·조각’/‘영화·연예인’(16.4%), ‘연극·공연’(10.0%) 순으로 나타나 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다.



[그림 Ⅲ-1] 문화예술 연상 단어

② 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식

청소년들의 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식을 살펴본 결과 “예술은 그 시대의 문화를 담고 있다”(3.90), “예술은 일상 속에 있다”(3.73), “예술은 느끼는 것이다”(3.56), “예술은 실험이다”(2.64)로 나타나 문화예술을 일상속에서 비교적 가깝게 인식하고 있는 것으로 나타났다(<표Ⅲ-3~8> 참조).



[그림 Ⅲ-2] 문화예술 개념에 대한 일반적 인식

㉠ 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식: 감각적 인식

“예술은 느끼는 것이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.56으로 나타나 예술의 감각적 요소에 대한 인식은 보통보다 다소 높은 수준인 것으로 나타났다(<표Ⅲ-3> 참조).

성별에 따라 살펴보면 여학생은 3.64, 남학생은 3.48의 평균점수를 보여 유의미한 차이($p < .01$)를 보이고 있다. 학교급별로 살펴보면 인문고(3.72), 중학교(3.53), 실업고(3.26) 순으로 높은 점수를 보여 인문계 고등학생들이 특히 예술은 느끼는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났다($p < .001$). 성격별로 살펴보면 외향적(3.65), 보통(3.55), 내성적(3.44) 순

으로 나타나 외향적 성격의 청소년들이 예술은 느끼는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 차이를 보이고 있다($p<.01$).

성적별로 보면 상위권(3.71), 중위권(3.55), 하위권(3.41) 순으로 예술은 느끼는 것으로 인식하고 있는 경향이 높게 나타났다($p<.001$). 부모의 양육태도별로 살펴보면 허용적(3.60), 방임적(3.51), 권위적(3.43), 독재적(3.38) 순으로 나타나 허용적인 부모인 경우 예술을 느끼는 것으로 인식하는 경향이 높게 나타났다($p<.05$). 또한 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.69), 중(3.46), 하(3.45)) 예술은 느끼는 것으로 인식하는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다($p<.05$).

〈표 III-3〉 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 감각적 인식

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	857	3.48	1.04	$t=-3.305$ $p=.001$
	여 자	792	3.64	.92	
학 교 급 별	중학교	814	3.53	.99	$F= 19.512$ $p=.000$
	인문고	589	3.72	.93	
	실업고	241	3.26	1.00	
성 격 별	외향적	502	3.65	1.01	$F=4.685$ $p=.009$
	보 통	808	3.55	.92	
	내성적	337	3.44	1.07	
성 적 별	상위권	357	3.71	1.03	$F=8.531$ $p=.000$
	중위권	906	3.55	.93	
	하위권	383	3.41	1.03	
양 육 태도별	권위적	240	3.43	1.09	$F=3.397$ $p=.017$
	허용적	1179	3.60	.94	
	독재적	107	3.38	1.10	
	방임적	120	3.51	1.05	
자 아 존중감 수준별	상위권	689	3.69	.97	$F=12.124$ $p=.000$
	중위권	472	3.46	.93	
	하위권	447	3.45	1.02	
전 체		1,608	3.56	.98	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식: 접근 비용이성

“예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.42로 문화예술 접근에 대한 비용이성 관련 인식은 보통 수준인 것으로 나타났다.

<표 III-4> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 접근 비용이성

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	860	2.56	1.08	t=5.515 p=.000
	여 자	793	2.27	1.01	
학 교 급 별	중학교	817	2.31	1.06	F=10.379 p=.000
	인문고	590	2.51	1.05	
	실업고	241	2.60	1.04	
성격별	외향적	503	2.25	1.06	F=11.021 p=.000
	보 통	808	2.47	1.02	
	내성적	340	2.57	1.12	
성적별	상위권	357	2.31	1.06	F= 3.324 p=.036
	중위권	909	2.43	1.04	
	하위권	384	2.52	1.11	
생 활 수준별	상위권	181	2.28	1.18	F=6.139 p=.002
	중위권	1323	2.41	1.02	
	하위권	147	2.68	1.22	
자 아 존중감 수준별	상위권	691	2.23	1.02	F=20.956 p=.000
	중위권	472	2.51	1.01	
	하위권	448	2.62	1.12	
전 체		1,611	2.42	1.06	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 보면 남학생(2.56)이 여학생(2.27)에 비해 예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보여주고 있다.

학교급별로는 실업고(2.60), 인문고(2.51), 중학교(2.31) 순으로 나타나 실업계 고등학생들이 예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났다($p<.001$). 성격별로 보면 내성적(2.57), 보통(2.47), 외향적(2.25) 순으로 예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높게 나타났다($p<.001$).

성적별로 살펴보면 하위권(2.52), 중위권(2.43), 상위권(2.31) 순으로 예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높게 나타났다($p<.05$). 또한 생활수준별로는 하위권(2.68), 중위권(2.41), 상위권(2.28) 순으로 예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 나타내었다. 이밖에도 자아존중감 수준이 낮을수록(하(2.62), 중(2.51), 상(2.23)) 예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

㉔ 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식: 실험적 인식

“예술은 실험이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.64로 나타나 문화예술의 실험적 특성에 관한 인식수준은 보통인 것으로 나타났다.

성별, 학교급별로는 유의미한 차이를 보이지 않았으나, 지역별로는 특별시(2.78), 광역시(2.67), 중소도시(2.55), 읍면지역(2.55), 대도시(2.52) 순으로 상대적으로 높은 점수를 보여 주로 도시화된 지역일수록 예술은 실험이라고 생각하는 경향이 높게 나타나 유의미한 차이($p<.01$)를 보여주고 있다. 또한 자아존중감 수준이 높을수록(상(2.71), 중(2.63), 하(2.55)) 예술은 실험이라고 생각하는 경향이 높게 나타났다($p<.05$).

〈표 III-5〉 문화예술 개념에 대한 일반적 인식 : 실험적 인식

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
지역별	특별시	381	2.78	.96	F=3.894 p=.004
	광역시	534	2.67	1.03	
	대도시	200	2.52	.97	
	중소도시	482	2.55	.98	
	읍면지역	40	2.55	1.10	
자 아 존중감 수준별	상위권	690	2.71	1.02	F=3.747 p=.024
	중위권	468	2.63	.98	
	하위권	445	2.55	.99	
전 체		1,603	2.64	1.00	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉠ 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식: 예술의 일상성

“예술은 일상 속에 있다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.73으로 일상 속에서 예술을 인식하는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.83)이 남학생(3.63)에 비해 상대적으로 높은 수준으로 예술을 일상 속에 있는 것으로 인식하는 것으로 나타났다($p<.001$). 학교급별로는 인문고(3.84), 중학교(3.71), 실업고(3.50) 순으로 예술의 일상성에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다($p<.001$). 성적별로는 중위권(3.79), 상위권(3.74), 하위권(3.55) 순으로 예술은 일상 속에 있다고 인식하는 것으로 나타났다($p<.001$).

부모의 양육태도가 허용적(3.78), 방임적(3.64), 권위적(3.59), 독재적(3.54)일수록 예술은 일상 속에 있다고 인식하는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다($p<.01$). 또한 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.87), 중(3.64), 하(3.61)) 예술을 일상 속에서 인식하고 있는 것으로 나타났다($p<.001$).

<표 III -6> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식 : 예술의 일상성

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	857	3.63	1.05	t=-4.243 p=.000
	여 자	787	3.83	.88	
학 교 급 별	중학교	810	3.71	.98	F=10.821 p=.000
	인문고	589	3.84	.92	
	실업고	240	3.50	1.06	
성적별	상위권	353	3.74	.99	F= 7.960 p=.000
	중위권	904	3.79	.92	
	하위권	384	3.55	1.06	
양 육 태도별	권위적	239	3.59	1.09	F=4.252 p=.005
	허용적	1175	3.78	.93	
	독재적	106	3.54	1.09	
	방임적	121	3.64	1.01	
자 아 존중감 수준별	상위권	689	3.87	.92	F=12.851 p=.000
	중위권	468	3.64	.97	
	하위권	445	3.61	1.03	
전 체		1,602	3.73	.97	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉞ 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식: 예술과 미에 대한 인식

“아름답지 않은 것은 예술이 아니다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 1.99로 아름다운 것이 예술이라고는 인식하지 않는 것으로 나타났다.

성별로는 남학생(2.05)이 여학생(1.93)에 비해 아름답지 않은 것은 예술이 아니라고 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다. 학교급별로 보면 실업고(2.25), 중학교(1.99), 인문고(1.88) 순으로 아름답지 않은 것은 예술이 아니라고 여기는 것으로 나타났다($p<.001$).

부모의 양육태도가 독재적(2.37), 방임적(2.13), 권위적(2.10), 허용적(1.92)일수록 아름답지 않은 것은 예술이 아니라고 여기는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.001$). 자아존중감 수준별로는 중위권(2.09), 하위권(2.07), 상위권(1.88) 순으로 아름답지 않은 것은 예술이 아니라고 여기는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.01$).

<표 III-7> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 예술과 미에 대한 인식

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	853	2.05	1.14	t=2.082 p=.037
	여 자	788	1.93	1.06	
학 교 급 별	중학교	809	1.99	1.13	F=9.444 p=.000
	인문고	588	1.88	1.03	
	실업고	239	2.25	1.14	
양 육 태도별	권위적	237	2.10	1.20	F=7.130 p=.000
	허용적	1174	1.92	1.05	
	독재적	107	2.37	1.29	
	방임적	120	2.13	1.18	
자 아 존중 수준별	상위권	688	1.88	1.04	F=6.760 p=.001
	중위권	466	2.09	1.10	
	하위권	445	2.07	1.18	
전 체		1599	1.99	1.10	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉞ 문화예술의 개념에 대한 일반적 인식: 예술의 시대성 인식

“예술은 그 시대의 문화를 담고 있다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균 점수는 3.90으로 예술의 시대성에 대한 인식이 비교적 높은 경향을 보이고 있다.

성별로는 여학생(3.96)이 남학생(3.84)에 비해 예술은 시대의 문화를 담고 있는 것으로 인식하는 수준이 높은 것으로 나타났다($p<.05$). 학교급별로는 인문고(4.04), 중학교(3.91), 실업고(3.53) 순으로 예술은 시대의 문화를 담고 있는 것으로 인식하는 수준이 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

성적이 높을수록(상(3.97), 중(3.94), 하(3.74)) 예술은 시대의 문화를 담고 있는 것으로 여기는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.01$). 자아존중감 수준별로는 상위권(4.05), 하위권(3.84), 중위권(3.73) 순으로 예술은 시대의 문화를 담고 있는 것으로 인식하는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

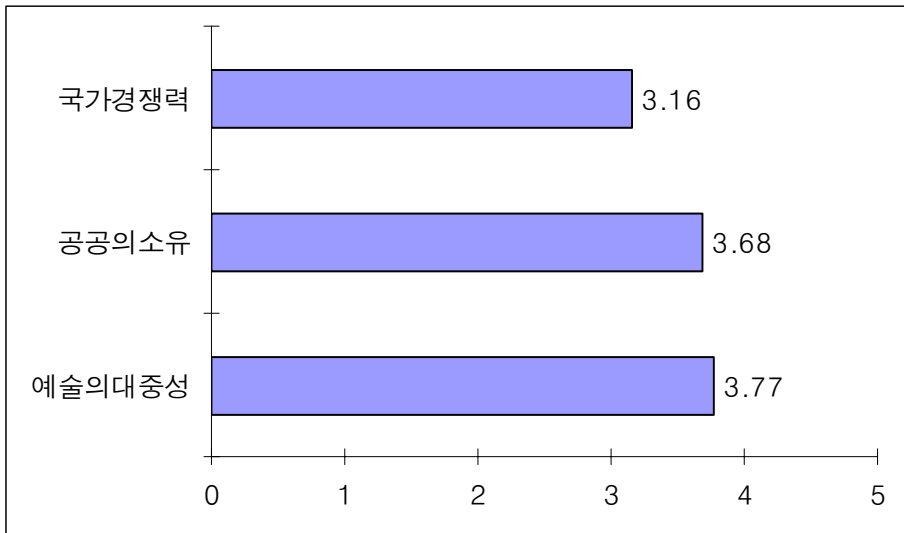
<표 III-8> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 시대성 인식

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	853	3.84	1.06	t=-2.578 p=.010
	여 자	785	3.96	.92	
학 교 급 별	중학교	808	3.91	1.01	F=22.975 p=.000
	인문고	586	4.04	.93	
	실업고	239	3.53	1.04	
성적별	상위권	354	3.97	1.00	F= 6.623 p=.001
	중위권	901	3.94	.97	
	하위권	380	3.74	1.04	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	4.05	.94	F=.5.228 p=.000
	중위권	469	3.73	1.03	
	하위권	440	3.84	1.00	
전체		1,597	3.90	.99	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

③ 문화예술의 공공성에 대한 인식

청소년들의 문화예술의 공공성에 대한 인식을 살펴본 결과 “예술은 이제 대중문화의 한 영역이다”(3.77), “예술작품은 공공의 것이다”(3.68), “예술 발전은 국가경쟁력의 기초가 된다”(3.16) 순으로 나타나 문화예술의 공공성에 대해 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다(<표Ⅲ-9~11> 참조).



[그림 Ⅲ-3] 문화예술의 공공성에 대한 인식

㉠ 문화예술의 공공성에 대한 인식: 예술의 대중성

“예술은 이제 대중문화의 한 영역이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균 점수는 3.77로 나타나 예술을 대중문화로 인식하고 있는 경향이 비교적 높아지고 있음을 보여주고 있다(<표Ⅲ-9> 참조).

성별로는 여학생(3.92)이 남학생(3.65)에 비해 예술의 대중성에 대한 인식이 상대적으로 높은 것으로 나타났다($p<.001$). 학교급별로는 인문고(3.93), 중학교(3.76), 실업고(3.48) 순으로 예술을 대중문화의 한 영역으로 인식하는 수준이 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

성격별로 살펴보면 외향적(3.89), 보통(3.75), 내성적(3.68) 순으로 예술은 대중문화의 한 영역이라고 인식하는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.01$). 그리고 성적이 높을수록(상/중(3.82), 하(3.65)), 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.95), 중(3.66), 하(3.62)) 예술의 대중성에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다($p<.01$, $p<.001$).

<표 III-9> 문화예술의 공공성에 대한 인식: 예술의 대중성

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	856	3.65	1.06	t=-5.604 p=.000
	여 자	791	3.92	.91	
학 교 급 별	중학교	814	3.76	.99	F=17.141 p=.000
	인문고	588	3.93	.99	
	실업고	240	3.48	1.00	
성 격 별	외향적	502	3.89	.97	F=5.214 p=.006
	보 통	806	3.75	.97	
	내성적	337	3.68	1.08	
성 적 별	상위권	356	3.82	1.07	F=4.378 p=.013
	중위권	906	3.82	.97	
	하위권	382	3.65	1.00	
양 육 태도 별	권위적	236	3.63	1.08	F=4.283 p=.005
	허용적	1181	3.83	.98	
	독재적	107	3.57	1.00	
	방임적	120	3.76	1.00	
자 아 존중 감 수준 별	상위권	690	3.95	.95	F=20.162 p=.000
	중위권	471	3.66	1.01	
	하위권	444	3.62	1.01	
전 체		1,605	3.77	1.00	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉠ 문화예술의 공공성에 대한 인식: 예술작품의 공공성

“예술작품은 공공의 것이다”라는 문항에 대하여 청소년들의 평균점수는 3.68로 나타나 예술작품의 공공성에 대한 비교적 높은 인식수준을 보이고 있다.

성별로는 여학생(3.75)이 남학생(3.59)보다 예술작품의 공공성에 대한 인식이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다

($p<.01$). 학교급별은 인문고/중학교(3.71), 실업고(3.42) 순으로 높게 나타났다($p<.001$). 성격별로 살펴보면 외향적(3.77), 보통(3.66), 내성적(3.54) 순으로, 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.82), 중(3.61), 하(3.53)) 예술작품의 공공성에 대한 인식이 상대적으로 높은 것으로 나타났다($p<.01$, $p<.001$).

<표 III -10> 문화예술의 공공성에 대한 인식: 예술작품의 공공성

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	857	3.59	1.10	$t=-3.084$ $p=.002$
	여 자	788	3.75	.96	
학 교 급 별	중학교	812	3.71	1.04	$F=7.933$ $p=.000$
	인문고	588	3.71	1.03	
	실업고	240	3.42	1.04	
성 격 별	외향적	500	3.77	1.04	$F=4.893$ $p=.008$
	보 통	804	3.66	1.01	
	내성적	339	3.54	1.11	
자 아 존중감 수준별	상위권	689	3.82	1.00	$F=11.580$ $p=.000$
	중위권	470	3.61	.99	
	하위권	445	3.53	1.12	
전 체		1,604	3.68	1.04	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 문화예술의 공공성에 대한 인식: 국가경쟁력

“예술발전은 국가경쟁력의 기초가 된다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.16으로 나타나 예술을 국가경쟁력의 한 요소로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

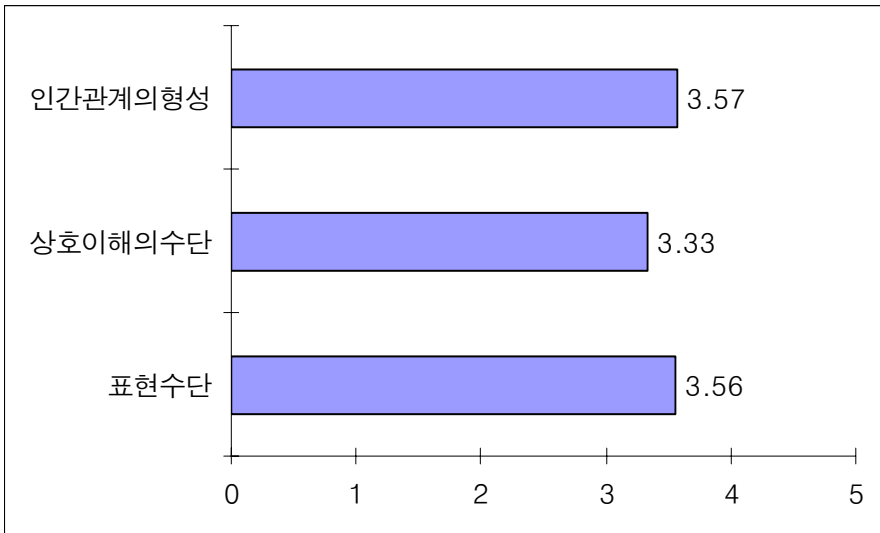
성별로는 여학생(3.25)이 남학생(3.07)에 비해, 성적이 높을수록(상/중(3.19), 하(3.07)) 예술발전은 국가경쟁력의 기초가 된다는 인식이 상대적으로 높은 것으로 나타났다($p<.01$, $p<.05$). 또한 자아존중감 수준도 높을수록(상(3.24), 중(3.13), 하(3.07)) 예술발전이 국가경쟁력의 기초가 된다고 인식하고 있는 것으로 나타났다($p<.05$).

<표 III-11> 문화예술 개념에 대한 공공성 인식: 국가경쟁력

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	854	3.07	1.11	t=-3.370 p=.001
	여 자	785	3.25	.97	
성적별	상위권	356	3.19	1.06	F=3.262 p=.039
	중위권	901	3.19	1.03	
	하위권	379	3.03	1.09	
자 아 존중감 수준별	상위권	683	3.24	1.07	F=3.624 p=.027
	중위권	467	3.13	.98	
	하위권	447	3.07	1.07	
전 체		1597	3.16	1.04	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

④ 문화예술의 기능에 대한 인식



[그림 III-4] 문화예술의 기능에 대한 인식

청소년들의 문화예술의 기능에 대한 인식을 살펴본 결과 “예술에 대한 정보공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다”(3.57), “예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나이다”(3.56), “예술은 개인과 개인, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이다”(3.33) 순으로 나타나 문화예술의 기능을 소통과 표현의 수단으로 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다(<표Ⅲ-12~14> 참조).

㉔ 문화예술의 기능에 대한 인식: 표현수단으로서의 문화예술

“예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나이다”라는 문항에 대한 청소년들은 평균점수는 3.56으로 나타났다.

<표 Ⅲ-12> 문화예술의 기능에 대한 인식: 표현수단

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	853	3.46	1.10	t=-4.035 p=.000
	여 자	789	3.66	.93	
학 교 별	중학교	807	3.51	1.04	F=10.383 p=.000
	인문고	589	3.70	.98	
	실업고	241	3.38	1.01	
성격별	외향적	500	3.68	.98	F=5.150 p=.006
	보 통	802	3.53	1.02	
	내성적	338	3.47	1.08	
성적별	상위권	353	3.70	1.06	F=10.479 p=.000
	중위권	904	3.58	.97	
	하위권	382	3.36	1.08	
양 육 태도별	권위적	238	3.36	1.11	F=5.057 p=.002
	허용적	1174	3.62	.97	
	독재적	107	3.44	1.12	
	방임적	120	3.48	1.17	
자 아 존중감 수준별	상위권	685	3.67	1.01	F=6.472 p=.002
	중위권	468	3.49	1.01	
	하위권	447	3.48	1.03	
전 체		1600	3.56	1.02	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 여학생(3.66)이 남학생(3.46)에 비해 예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나라고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다. 학교급별로는 인문고(3.70), 중학교(3.51), 실업고(3.38) 순으로 예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나라고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

이밖에도 성격이 외향적일수록(외향적(3.68), 보통(3.53), 내성적(3.47)), 성적이 상위권일수록(상(3.70), 중(3.58), 하(3.36)) 예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나라고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이를 보이고 있다($p<.01$, $p<.001$).

부모의 양육태도별로 살펴보면 허용적(3.62), 방임적(3.48), 독재적(3.44), 권위적(3.36) 순으로, 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.67), 중(3.49), 하(3.48)) 예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나라고 생각하는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났다($p<.01$).

④ 문화예술의 기능에 대한 인식: 상호이해의 수단

“예술은 개인과 개인, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.33으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.43)이 남학생(3.24)에 비해 예술을 상호이해를 돕는 소통수단이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다. 학교급별로는 인문고(3.43), 중학교(3.30), 실업고(3.20) 순으로 예술을 상호이해를 돕는 소통수단으로 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다.

이 밖에도 성격이 외향적일수록(외향적(3.43), 보통(3.31), 내성적(3.26)), 성적이 상위권일수록(상(3.46), 중(3.37), 하(3.12)), 자아존중감수준이 높을수록(상(3.47), 중(3.32), 하(3.12)) 예술은 상호이해를 돕는 소통수단이라고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.05$, $p<.001$, $p<.001$).

〈표 III-13〉 문화예술의 기능에 대한 인식: 상호이해의 수단

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	851	3.24	1.05	t=-3.809 p=.000
	여 자	791	3.43	.90	
학 교 급 별	중학교	813	3.30	.99	F=5.599 p=.004
	인문고	586	3.43	.99	
	실업고	238	3.20	.95	
성격별	외향적	501	3.43	1.00	F=3.442 p=.032
	보 통	803	3.31	.93	
	내성적	336	3.26	1.07	
성적별	상위권	354	3.46	1.04	F= 12.442 p=.000
	중위권	902	3.37	.94	
	하위권	383	3.12	1.02	
자 아 존중감 수준별	상위권	685	3.47	.99	F=17.213 p=.000
	중위권	472	3.32	.90	
	하위권	445	3.12	1.01	
전 체		1602	3.33	.98	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 문화예술의 기능에 대한 인식: 인간관계의 형성

“예술에 대한 정보공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.57로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.63)이 남학생(3.52)에 비해 상대적으로 높은 수준으로 예술의 인간관계 형성기능에 동의하고 있어 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다. 학교급별로는 인문고(3.68), 중학교(3.57), 실업고(3.36) 순으로 예술에 대한 정보공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이를 보이고 있다($p<.001$).

이 밖에도 성적이 높을수록(상(3.69), 중(3.58), 하(3.46)), 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.69), 중(3.50), 하(3.47)) 예술의 인간관계 형성기능에 대해 동의 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.01$, $p<.001$).

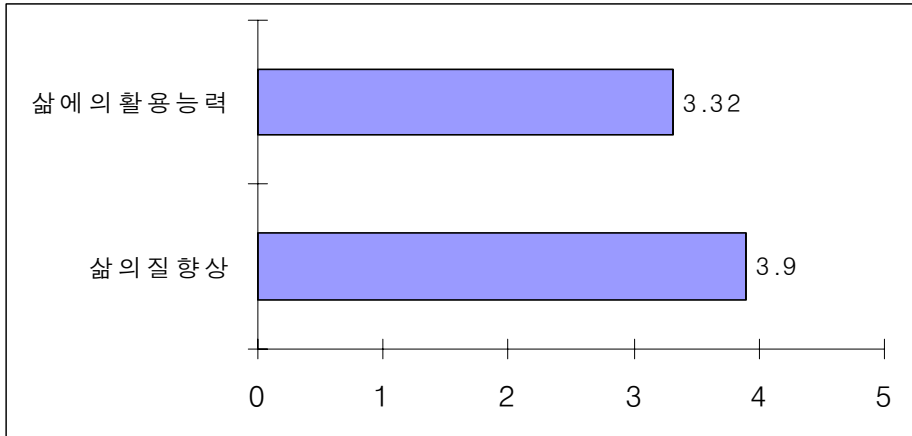
〈표 Ⅲ-14〉 문화예술의 기능에 대한 인식: 인간관계의 형성

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	854	3.52	1.00	t=-2.342 p=.019
	여 자	790	3.63	.91	
학 급 교 별	중학교	811	3.57	.96	F=9.730 p=.000
	인문고	587	3.68	.94	
	실업고	241	3.36	.96	
성적별	상위권	356	3.69	.94	F= 5.302 p=.005
	중위권	904	3.58	.92	
	하위권	381	3.46	1.04	
양 육 태도별	권위적	240	3.53	1.04	F=3.630 p=.013
	허용적	1173	3.62	.92	
	독재적	107	3.36	1.05	
	방임적	121	3.43	1.03	
자 아 존중감 수준별	상위권	689	3.69	.92	F=8.997 p=.000
	중위권	468	3.50	.95	
	하위권	445	3.47	.99	
전 체		1602	3.57	.96	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

⑤ 문화예술의 의의에 대한 인식

청소년들의 문화예술의 의의에 대한 인식을 살펴본 결과“예술은 인간의 삶의 질을 향상 시킨다”(3.90), “예술의 진정한 향유는 삶에의 활용능력이 다”(3.32) 로 나타나 문화예술의 의의를 삶에의 활용능력과 삶의 질 향상으로 생각하고 있는 것으로 나타났다(<표Ⅲ-15~16> 참조).



[그림 III-5] 문화예술의 의의에 대한 인식

㉔ 문화예술의 의의에 대한 인식: 삶의 질 향상

“예술은 인간의 삶의 질을 향상 시킨다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.90으로 나타났다.

성별에 따라 살펴보면 여학생(4.02)이 남학생(3.78)에 비해 상대적으로 예술은 인간의 삶의 질을 향상시킨다고 생각하는 경향이 높게 나타나 유의미한 차이를 보인다($p < .001$).

학교급별로는 인문고(4.01), 중학교(3.86), 실업고(3.74) 순으로($p < .001$), 지역별로는 대도시(4.00), 중소도시(3.94), 특별시(3.92), 광역시(3.84), 읍면지역(3.56) 순으로($p < .05$), 성적이 상위권일수록(상(4.05), 중(3.94), 하(3.65)), 또한 자아존중감 수준이 높을수록(상(4.09), 중(3.78), 하(3.72)) 예술은 인간의 삶의 질을 향상시킨다고 생각하는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p < .001$)를 보이고 있다.

이 밖에도 부모의 양육태도가 허용적일수록(허용적(3.94), 방임적(3.88), 권위적(3.81), 독재적(3.65)), 예술이 인간의 삶의 질을 향상시킨다고 생각하는 경향이 높게 나타났다($p < .05$).

〈표 III -15〉 문화예술의 의의에 대한 인식: 삶의 질 향상

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	854	3.78	1.06	t=-5.105 p=.000
	여 자	792	4.02	.85	
학 교 급 별	중학교	815	3.86	.99	F=7.900 p=.000
	인문고	587	4.01	.93	
	실업고	239	3.74	.99	
지역별	특별시	380	3.92	.96	F=2.469 p=.043
	광역시	537	3.84	1.01	
	대도시	201	4.00	.95	
	중소도시	483	3.94	.91	
	읍면지역	39	3.56	1.09	F= 18.499 p=.000
	상위권	357	4.05	1.02	
	중위권	905	3.94	.91	
	하위권	381	3.65	1.04	
양 육 태도별	권위적	238	3.81	1.04	F=3.817 p=.010
	허용적	1178	3.94	.93	
	독재적	107	3.65	1.11	
	방임적	120	3.88	1.09	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	4.09	.88	F=24.458 p=.000
	중위권	471	3.78	.99	
	하위권	446	3.72	1.04	
전 체		1605	3.90	.98	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 문화예술의 의의에 대한 인식: 삶의 활용능력

“예술의 진정한 향유는 삶의 활용능력이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.32로 나타나 예술의 향유는 실용성보다는 심미성에 더 많은 가치를 부여하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 보면 여학생(3.41)이 남학생(3.24)에 비해($p<.001$), 학교급별로는 인문고(3.40), 중학교(3.30), 실업고(3.19) 순으로 예술의 진정한 향유는 삶의 활용능력이라고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.05$).

생활수준별로는 상위권(3.50), 하위권(3.44), 중위권(3.28) 순으로, 자아 존중감 수준별로는 상위권(3.45), 하위권(3.26), 중위권(3.18) 순으로 예술의 진정한 향유는 삶의 활용능력이라고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이를 보이고 있다($p<.01$, $p<.001$).

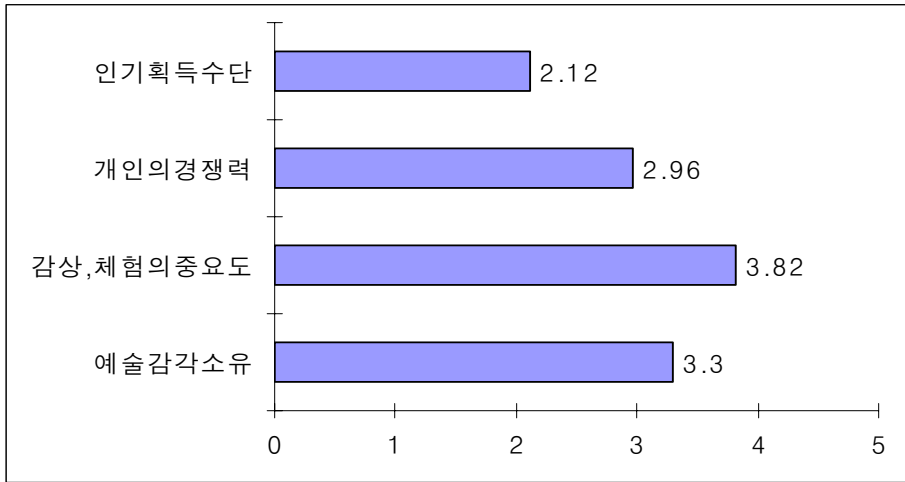
〈표 III-16〉 문화예술의 의의에 대한 인식: 삶의 활용능력

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	855	3.24	1.03	t=-3.504 p=.000
	여 자	788	3.41	.88	
학 급 교 별	중학교	813	3.30	.96	F=4.122 p=.016
	인문고	585	3.40	.98	
	실업고	240	3.19	.93	
생 활 수준별	상위권	180	3.50	1.10	F=5.064 p=.006
	중위권	1315	3.28	.93	
	하위권	146	3.44	1.07	
자 아 존중 수준별	상위권	687	3.45	.96	F=12.075 p=.000
	중위권	468	3.18	.91	
	하위권	446	3.26	1.00	
전 체		1601	3.32	.96	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

⑥ 문화예술과 개인에 대한 인식

청소년들의 문화예술과 개인과의 관계에 대한 인식을 살펴본 결과 “청소년기의 예술감상이나 체험은 중요하다”(3.82), “현대인은 예술에 대한 감각이 필수적이다”(3.30), “예술에 대해 잘 아는 것은 개인의 경쟁력이다”(2.96), “예술에 대해 잘 아는 것은 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소이다”(2.12)로 나타나 청소년기의 예술감상이나 체험은 중요하지만 예술에 대한 지식이 개인의 경쟁력이나 친구관계의 중요 요소로 인식하는 경향은 낮은 것을 보여주고 있다(〈표III-17~20〉 참조).



[그림 III-6] 문화예술과 개인에 대한 인식

㉔ 문화예술과 개인에 대한 인식: 예술적 감각 소유

“현대인은 예술에 대한 감각이 필수적이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.30으로 나타났다.

<표 III-17> 문화예술과 개인에 대한 인식: 예술적 감각 소유

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	852	3.20	1.10	t=-4.190 p=.000
	여 자	790	3.41	.97	
학 교 별	중학교	811	3.26	1.08	F=3.697 p=.025
	인문고	589	3.39	1.02	
	실업고	237	3.21	.99	
성적별	상위권	356	3.38	1.05	F=3.714 p=.025
	중위권	902	3.32	1.00	
	하위권	381	3.18	1.13	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	3.42	1.04	F=9.399 p=.000
	중위권	471	3.26	1.00	
	하위권	442	3.15	1.07	
전 체		1601	3.30	1.04	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 여학생(3.41)이 남학생(3.20)보다($p<.001$), 학교급별로는 인문고(3.39), 중학교(3.26), 실업고(3.21) 순으로($p<.05$), 성적이 높을수록(상(3.38), 중(3.32), 하(3.18)) 현대인은 예술에 대한 감각이 필수적이라고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.05$). 또한 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.42), 중(3.26), 하(3.15)) 현대인은 예술에 감각이 필수적이라고 생각하는 경향도 높게 나타났다($p<.001$).

④ 문화예술과 개인에 대한 인식: 예술감상·체험의 중요성

“청소년기의 예술감상이나 체험은 중요하다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.82로 나타났다.

<표 III -18> 문화예술과 개인에 대한 인식: 예술감상·체험의 중요성

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	854	3.66	1.10	$t=-7.053$ $p=.000$
	여 자	790	4.01	.91	
학 교 급 별	중학교	813	3.84	1.02	$F=5.060$ $p=.006$
	인문고	587	3.89	1.03	
	실업고	239	3.64	1.05	
성격별	외향적	501	3.97	1.03	$F=7.625$ $p=.001$
	보 통	805	3.79	.99	
	내성적	336	3.71	1.09	
성적별	상위권	355	3.75	1.12	$F= 5.668$ $p=.004$
	중위권	904	3.90	.96	
	하위권	382	3.72	1.09	
양 육 태도별	권위적	236	3.71	1.11	$F=3.367$ $p=.018$
	허용적	1179	3.87	1.00	
	독재적	107	3.61	1.07	
	방임적	119	3.80	1.09	
자 아 존중감 수준별	상위권	686	4.00	.96	$F=17.047$ $p=.000$
	중위권	470	3.70	1.02	
	하위권	446	3.69	1.11	
전 체		1602	3.82	1.03	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 여학생(4.01)이 남학생(3.66) 보다($p<.001$), 학교급별로는 인문고(3.89), 중학교(3.84), 실업고(3.64) 순으로($p<.01$), 성격이 외향적일수록(외향적(3.97), 보통(3.79), 내성적(3.71)) 청소년기의 예술감상이나 체험은 중요하다고 생각하는 경향이 높게 나타났다($p<.01$).

성적별로는 중위권(3.90), 상위권(3.75), 하위권(3.72) 순으로($p<.01$), 부모의 양육태도에 따라서는 허용적(3.87), 방임적(3.80), 권위적(3.71), 독재적(3.61) 순으로($p<.05$), 자아존중감 수준별로는 자아존중감 수준이 높을수록(상(4.00), 중(3.70), 하(3.69)) 청소년기의 예술감상이나 체험은 중요하다고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

㊤ 문화예술과 개인에 대한 인식: 개인의 경쟁력 요소

“예술에 대해 잘 아는 것은 개인의 경쟁력이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.96으로 나타나 개인의 경쟁력의 한 요소로서 예술을 인식하는 수준은 보통임을 보여주고 있다.

〈표 III-19〉 문화예술과 개인에 대한 인식: 개인의 경쟁력 요소

구 분		빈도	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
지역별	특별시	381	3.15	1.00	F=4.427 p=.001
	광역시	536	2.91	1.09	
	대도시	200	2.96	1.06	
	중소도시	482	2.86	1.08	
	읍면지역	40	2.97	1.09	
성격별	외향적	500	3.06	1.11	F=4.110 p=.017
	보 통	805	2.94	1.02	
	내성적	338	2.85	1.09	
생 활 수준별	상위권	178	3.11	1.14	F=4.597 p=.010
	중위권	1319	2.92	1.04	
	하위권	146	3.13	1.15	
자 아 존중감 수준별	상위권	687	3.04	1.10	F=3.558 p=.029
	중위권	471	2.90	1.03	
	하위권	447	2.89	1.06	
전 체		1605	2.96	1.07	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별·학교급별로는 유의미한 차이를 보이지 않았으나 성격이 외향적일수록(외향적(3.06), 보통(2.94), 내성적(2.85)) 예술을 개인의 경쟁력으로 인식하는 경향이 높았다($p<.05$), 생활수준별로는 하위권(3.13), 상위권(3.11), 중위권(2.92) 순으로, 자아존중감 수준별로는 상위권(3.04), 중위권(2.90), 하위권(2.89) 순으로 예술을 개인의 경쟁력의 한 요소로 인식하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다.

㉔ 문화예술과 개인에 대한 인식: 인기획득 요소

“예술에 대해 잘 아는 것은 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.12로 나타나 예술관련 지식을 친구관계의 중요 요소로 인식하는 경향은 낮은 것을 보여주고 있다.

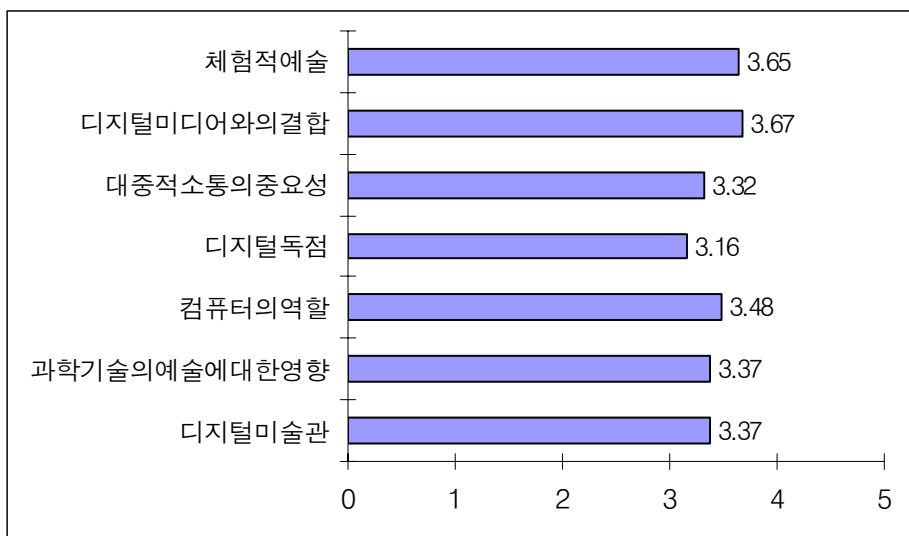
〈표 III -20〉 문화예술과 개인에 대한 인식: 인기획득 요소

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성격별	외향적	501	2.23	1.12	F=4.948 p=.007
	보 통	803	2.08	1.01	
	내성적	340	2.01	1.06	
성적별	상위권	356	2.23	1.19	F=4.450 p=.012
	중위권	904	2.11	1.00	
	하위권	383	2.00	1.05	
생 활 수준별	상위권	180	2.35	1.26	F=5.194 p=.006
	중위권	1318	2.08	1.01	
	하위권	146	2.06	1.20	
자 아 존중감 수준별	상위권	689	2.15	1.05	F=6.865 p=.001
	중위권	469	2.21	1.08	
	하위권	446	1.96	1.03	
전 체		1604	2.12	1.06	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성적이 외향적일수록(외향적(2.23), 보통(2.08), 내성적(2.01)), 생활수준이 높을수록(상(3.35), 중(3.08), 하(3.05)) 예술을 인기획득의 요소로 인식하는 경향이 높게 나타났다($p<.01$). 성적이 높을수록(상(2.23), 중(2.11), 하(2.00)) 예술을 친구들로부터의 인기획득 요소로 인식하는 경향이 높게 나타났으며($p<.05$), 자아존중감 수준별로는 중위권(3.21), 상위권(3.15), 하위권(1.96) 순으로 예술을 친구들로부터의 인기획득 요소로 인식하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다.

⑦ 문화예술의 미래에 대한 인식



[그림 III-7] 문화예술의 미래에 대한 인식

청소년들의 문화예술의 미래에 대한 인식을 살펴본 결과 “현대사회(디지털시대)의 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이다”(3.67), “현대사회(디지털시대)의 예술은 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이다”(3.65), “현대사회 예술의 중심에는 컴퓨터가 자리잡고 있다”(3.48) 등으로 나타나 디지털시대인 현대

사회에서의 예술의 중심에는 컴퓨터와 디지털미디어가 자리잡고 있게 될 것이며, 접근이 용이해지고 직접 느끼고 즐기는 것이 될 것이라고 인식하는 경향이 비교적 높은 것을 보여주고 있다(<표Ⅲ-21~27> 참조).

㉔ 문화예술의 미래에 대한 인식: 디지털미술관

“현대사회(디지털시대)에서는 디지털미술관이 필수적인 요소가 될 것이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.37로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.45)이 남학생(3.30)에 비해 디지털미술관이 필수적인 요소가 될 것이라고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다. 학교급별로는 인문고(3.52), 중학교(3.33), 실업고(3.14) 순으로($p<.001$), 지역별로는 중소도시(3.51), 대도시(3.42), 광역시(3.31), 특별시(3.28), 읍면지역(3.27) 순으로 디지털미술관이 필수적인 요소가 될 것이라고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다. 이 밖에도 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.44), 중(3.39), 하(3.24)) 디지털미술관의 필수화에 대한 인식이 상대적으로 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다.

<표 Ⅲ-21> 문화예술의 미래에 대한 인식: 디지털 미술관

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	858	3.30	1.12	t=-2.830 p=.005
	여 자	791	3.45	1.03	
학 교 급 별	중학교	814	3.33	1.12	F=11.810 p=.000
	인문고	589	3.52	1.05	
	실업고	241	3.14	.96	
지 역 별	특별시	381	3.28	1.06	F=3.271 p=.011
	광역시	537	3.31	1.12	
	대도시	201	3.42	1.07	
	중소도시	484	3.51	1.04	
	읍면지역	40	3.27	1.03	
자 아 존중감 수준별	상위권	690	3.44	1.12	F=4.725 p=.009
	중위권	470	3.39	1.00	
	하위권	447	3.24	1.07	
전 체		1607	3.37	1.08	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 문화예술의 미래에 대한 인식: 과학기술과 예술

“과학기술의 발전은 예술에 영향을 미친다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.37로 나타나 과학기술의 발전이 예술에도 영향을 미치게 될 것이라고 인식하는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

여학생(3.41)이 남학생(3.31)에 비해($p<.05$), 학교급별은 인문고(3.47), 중학교(3.36), 실업고(3.07) 순으로($p<.001$), 성적이 상위권일수록(상(3.51), 중(3.39), 하(3.14)), 자아존중감 수준이 높을수록(상(3.48), 중(3.34), 하(3.22)) 과학기술의 발전은 예술에 영향을 미친다고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

<표 III-22> 문화예술의 미래에 대한 인식: 과학기술과 예술

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	848	3.31	1.11	$t=-2.009$ $p=.045$
	여 자	783	3.41	.93	
학 교 급 별	중학교	803	3.36	1.07	$F=12.756$ $p=.000$
	인문고	585	3.47	.97	
	실업고	238	3.07	.98	
성 적 별	상위권	352	3.51	1.03	$F=13.545$ $p=.000$
	중위권	899	3.39	.98	
	하위권	377	3.14	1.11	
자 아 존중감 수준별	상위권	683	3.48	1.00	$F=8.387$ $p=.000$
	중위권	464	3.34	.98	
	하위권	442	3.22	1.08	
전 체		1589	3.37	1.03	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉕ 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술과 컴퓨터

“현대사회 예술의 중심에는 컴퓨터가 자리잡고 있다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.48로 나타났다.

학교급별로 살펴보면 인문고(3.5846), 중학교(3.4170), 실업고(3.4937) 순으로 과학기술의 발전은 예술에 영향을 미친다고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다.

〈표 Ⅲ-23〉 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술과 컴퓨터

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
학 교 급 별	중학교	813	3.41	1.11	F=3.994 p=.019
	인문고	585	3.58	1.04	
	실업고	237	3.49	1.12	
전 체		1635	3.48	1.09	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉠ 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술행위의 디지털화

“예술행위에서 디지털 독점은 피할 수 없는 추세이다”라는 문항에 한 청소년들의 평균점수는 3.16으로 나타났다. 학교급별로 살펴보면 인문고(3.30), 실업고(3.18), 중학교(3.06) 순으로 예술행위에서의 디지털화를 피할 수 없는 추세로 인식하는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

〈표 Ⅲ-24〉 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술행위의 디지털화

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
학 교 급 별	중학교	812	3.06	1.02	F=9.254 p=.000
	인문고	588	3.30	.98	
	실업고	238	3.18	1.01	
전 체		1638	3.16	1.01	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉡ 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술의 대중적 소통성

“현대사회(디지털시대)의 예술은 대중적 소통을 중시하여야 한다”는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.32로 나타났다.

성별에 따라 살펴보면 여학생(3.40)이 남학생(3.24)보다, 학교급별로는 인문고(3.44), 중학교(3.28), 실업고(3.15) 순으로 예술의 대중적 소통성을 중시하여야 한다고 생각하는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

성격이 외향적일수록(외향적(3.41), 보통(3.30), 내성적(3.23)), 성격

이 상위권일수록(상(3.39), 중(3.36), 하(3.17)) 예술은 대중적 소통을 중시하여야 한다고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다. 이밖에도 자아존중감 수준별로 살펴보면 상위권(3.39), 하위권(3.27), 중위권(3.26) 순으로 나타나 자아존중감 수준이 높은 청소년들이 예술은 대중적 소통을 중시하여야 한다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다.

<표 III-25> 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술의 대중적 소통성

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	858	3.24	1.01	t=-3.510 p=.000
	여 자	788	3.40	.85	
학 교 급 별	중학교	814	3.28	.95	F=9.476 p=.000
	인문고	586	3.44	.89	
	실업고	241	3.15	.98	
성 격 별	외향적	501	3.41	.93	F=4.099 p=.017
	보 통	804	3.30	.92	
	내성적	339	3.23	.98	
성 적 별	상위권	355	3.39	1.01	F=6.646 p=.001
	중위권	904	3.36	.89	
	하위권	384	3.17	.97	
양 육 태도별	권위적	239	3.28	1.07	F=2.780 p=.040
	허용적	1176	3.35	.89	
	독재적	107	3.09	1.00	
	방임적	121	3.29	1.01	
자 아 존중감 수준별	상위권	686	3.39	.93	F=3.558 p=.029
	중위권	471	3.26	.87	
	하위권	447	3.27	.99	
전 체		1604	3.32	.93	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉮ 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술과 디지털 미디어와의 결합

“현대사회(디지털시대)의 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균 점수는 3.67로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.76)이 남학생(3.57)에 비해, 학교급별로는 인문고(3.76), 중학교(3.70), 실업고(3.30) 순으로, 자아존중감 수준별로는

상위권(3.79), 하위권(3.62), 중위권(3.54) 순으로 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것으로 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

성격이 외향적일수록(외향적(3.78), 보통(3.63), 내성적(3.57)), 성적이 상위권일수록(상(3.75), 중(3.68), 하(3.53)) 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이라고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다. 생활수준이 높을수록(상(3.82), 중(3.66), 하(3.49))($p<.05$), 부모의 양육태도별로는 허용적(3.71), 방임적(3.67), 권위적(3.59), 독재적(3.36) 순으로 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이라고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.01$)를 보이고 있다.

〈표 Ⅲ -26〉 문화예술의 미래에 대한 인식: 디지털 미디어와의 결합

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	857	3.57	1.06	t=-3.927 p=.000
	여 자	791	3.76	.90	
학 교 급 별	중학교	813	3.70	.97	F=19.750 p=.000
	인문고	589	3.76	.97	
	실업고	241	3.30	1.05	
성 격 별	외향적	501	3.78	.99	F=5.471 p=.004
	보 통	806	3.63	.96	
	내성적	339	3.57	1.06	
성 적 별	상위권	355	3.75	.97	F=5.189 p=.006
	중위권	906	3.68	.97	
	하위권	384	3.53	1.04	
생 활 수 준 별	상위권	180	3.82	1.08	F=4.543 p=.011
	중위권	1319	3.66	.96	
	하위권	147	3.49	1.14	
양 육 태 도 별	권위적	240	3.59	1.08	F=4.552 p=.003
	허용적	1177	3.71	.96	
	독재적	107	3.36	1.14	
	방임적	121	3.67	.92	
자 아 존 중 감 수 준 별	상위권	689	3.79	.99	F=9.680 p=.000
	중위권	471	3.54	.93	
	하위권	446	3.62	1.03	
전 체		1606	3.67	.99	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술의 체험성

“현대사회(디지털시대)의 예술은 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.65로 나타났다.

성별에 따라 살펴보면 여학생(3.76)이 남학생(3.55)에 비해, 학교급별로는 인문고(3.77), 중학교(3.65), 실업고(3.40) 순으로 예술은 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이라고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다. 성격이 외향적일수록(외향적(3.76), 보통(3.64), 내성적(3.55)), 자아존중감 수준별로는 상위권일수록(상위권(3.76), 하위권(3.66), 중위권(3.49)) 예술은 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이라고 생각하는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다($p<.05$, $p<.001$)).

<표 III -27> 문화예술의 미래에 대한 인식: 체험적 예술

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	856	3.55	1.09	t=-4.158 p=.000
	여 자	791	3.76	.96	
학 교 급 별	중학교	813	3.65	1.06	F=11.489 p=.000
	인문고	588	3.77	.97	
	실업고	241	3.40	1.04	
성격별	외향적	500	3.76	1.01	F=4.134 p=.016
	보 통	806	3.64	1.01	
	내성적	339	3.55	1.09	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	3.76	1.03	F=9.638 p=.000
	중위권	471	3.49	.98	
	하위권	446	3.66	1.06	
전 체		1605	3.65	1.03	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

(2) 문화예술 향유 관련요인에 대한 인식

① 문화예술활동 방해 요인

‘문화예술활동을 즐기는데 있어 가장 방해가 되는 요인’에 대해 청소년들은 시간부족(48.4%), 시설부족(22.8%), 부모님 통제(12.4%), 프로그램 부족(11.3%), 기타(5.1%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학생은 시간부족(46.9%), 시설부족(20.0%), 부모님통제(17.0%), 프로그램부족(11.6%), 기타(4.6%) 순으로, 인문계 고등학생은 시간부족(58.2%), 시설부족(21.1%), 프로그램부족(9.5%), 부모님 통제(6.3%), 기타(4.9%) 순으로, 실업계 고등학생은 시설부족(35.4%), 시간부족(30.4%), 프로그램부족(15.2%), 부모님통제(11.8%), 기타(7.2%) 순으로 응답하여 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

지역별로는 특별시의 경우 시간부족(42.8%), 시설부족(18.1%), 부모님 통제(16.8%), 프로그램부족(12.6%), 기타(9.7%) 순으로, 광역시의 경우 시간부족(52.7%), 시설부족(20.4%), 부모님통제(12.0%), 프로그램부족(11.0%), 기타(3.9%) 순으로, 대도시는 시간부족(61.5%), 프로그램부족(10.5%), 부모님통제(9.0%), 시설부족(6.0%), 기타(3.0%) 순으로, 중소도시는 시간부족(43.2%), 시설부족(31.1%), 프로그램부족(11.4%), 부모님통제(11.2%), 기타(3.1%) 순으로, 읍면지역은 시간부족(46.2%), 시설부족(33.3%), 프로그램부족(5.1%), 부모님통제(2.6%), 기타(12.8%) 순으로 나타나 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

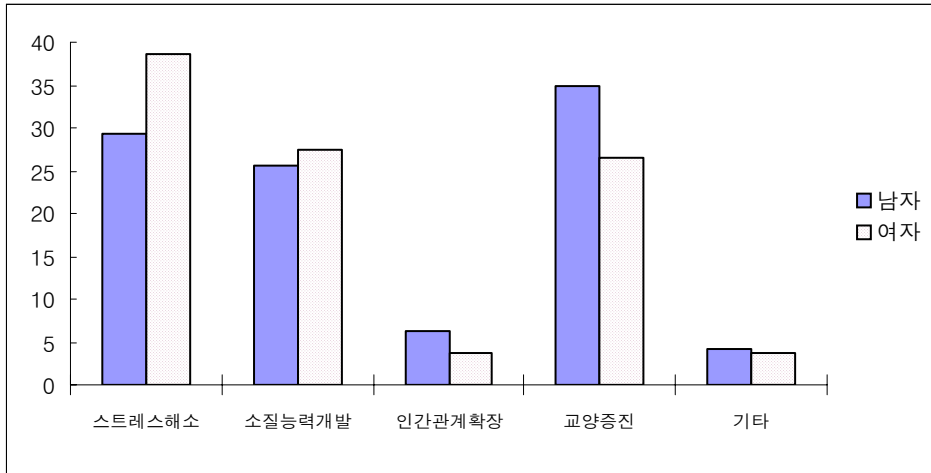
성적별로 살펴보면 상위권은 시간부족(54.6%), 시설부족(20.8%), 부모님통제(10.1%), 프로그램부족(9.3%), 기타(5.1%) 순으로, 중위권은 시간부족(49.1%), 시설부족(23.3%), 부모님통제(11.5%), 프로그램부족(11.0%), 기타(5.1%) 순으로, 하위권은 시간부족(41.3%), 시설부족(23.2%), 부모님통제(16.6%), 프로그램부족(13.9%), 기타(5.0%) 순으로 응답하였다.

〈표 III-28〉 문화예술활동 방해요인

(단위:%, N=1,640)

구 분		프로그래밍 부족	시간 부족	시설 부족	부모님 통제	기타	전체	통계치
전 체		11.2	48.6	22.7	12.3	5.1	100.0	
학 교 급 별	중학교	11.6	46.9	20.0	17.0	4.6	100.0	$\chi^2=86.829$ $df=8$ $p=.000$
	인문고	9.5	58.2	21.1	6.3	4.9	100.0	
	실업고	15.2	30.4	35.4	11.8	7.2	100.0	
지 역 별	특별시	12.6	42.8	18.1	16.8	9.7	100.0	$\chi^2=80.844$ $df=16$ $p=.000$
	광역시	11.0	52.7	20.4	12.0	3.9	100.0	
	대도시	10.5	61.5	6.0	9.0	3.0	100.0	
	중 소 도 시	11.4	43.2	31.1	11.2	3.1	100.0	
	읍 면 지 역	5.1	46.2	33.3	2.6	12.8	100.0	
성 적 별	상위권	9.3	54.6	20.8	10.1	5.1	100.0	$\chi^2=18.678$ $df=8$ $p=.017$
	중위권	11.0	49.1	23.3	11.5	5.1	100.0	
	하위권	13.9	41.3	23.2	16.6	5.0	100.0	
양 육 태도별	권위적	10.8	47.1	17.9	20.0	4.2	100.0	$\chi^2=40.418$ $df=12$ $p=.000$
	허용적	10.9	49.9	24.2	10.0	5.0	100.0	
	독재적	14.0	35.5	18.7	23.4	8.4	100.0	
	방임적	12.5	50.8	21.7	10.0	5.0	100.0	

② 문화예술활동 향유목적



[그림 III-8] 문화예술활동 향유 목적

‘문화예술활동을 하는 가장 큰 목적’에 대해 청소년들의 1/3이상(38.6%)은 스트레스 해소를 위해서라고 응답하였다. 그 다음으로는 소질능력 개발(27.4%), 교양증진(26.4%), 인간관계확장(5.0%), 기타(4.0%) 순으로 응답하였다.

성별로 살펴보면 남학생은 교양증진(34.9%), 스트레스해소(29.2%), 소질능력개발(25.6%), 인간관계확장(6.3%), 기타(4.1%) 순으로, 여학생은 스트레스해소(38.6%), 소질능력개발(27.4%), 교양증진(26.4%), 인간관계확장(3.7%), 기타(3.8%) 순으로 응답하였다.

학교급별로는 중학생의 경우 스트레스해소(33.3%), 교양증진(29.4%), 소질능력개발(28.3%), 인간관계확장(5.2%), 기타(3.8%) 순으로, 인문계 고등학생의 경우 스트레스해소(39.0%), 교양증진(31.9%), 소질능력개발(20.9%), 인간관계확장(3.9%), 기타(4.2%) 순으로, 실업계 고등학생은 소질능력개발(35.0%), 교양증진(32.9%), 스트레스해소(21.7%), 인간관계확장(7.5%), 기타(2.9%) 순으로 나타났다.

지역별로 살펴보면 특별시는 스트레스해소(38.2%), 교양증진(28.8%),

소질능력개발(21.5%), 인간관계확장(5.2%), 기타(6.3%) 순으로, 광역시는 교양증진(37.3%), 스트레스해소(28.8%), 소질능력개발(25.8%), 인간관계확장(5.1%), 기타(3.0%) 순으로, 대도시는 스트레스해소(37.2%), 소질능력개발(27.1%), 교양증진(26.1%), 인간관계확장(7.5%), 기타(2.0%) 순으로 나타났으며, 중소도시는 스트레스해소(35.4%), 소질능력개발(30.0%), 교양증진(27.3%), 인간관계확장(3.9%), 기타(3.3%) 순으로, 읍면지역은 소질능력개발(35.0%), 교양증진(25.0%), 스트레스해소(22.5%), 인간관계확장(5.0%), 기타(12.5%) 순으로 응답하였다.

생활수준별로 살펴보면 상위권은 교양증진(32.6%), 스트레스해소(29.8%), 소질능력개발(26.5%), 인간관계확장(7.2%), 기타(3.9%) 순으로, 중위권은 스트레스해소(35.0%), 교양증진(31.4%), 소질능력개발(25.3%), 인간관계확장(4.4%), 기타(4.0%) 순으로, 하위권은 소질능력개발(37.9%), 스트레스해소(27.6%), 교양증진(22.1%), 인간관계확장(8.3%), 기타(4.1%) 순으로 나타났다. 양육태도별로는 권위적 양육태도의 경우 교양증진(35.4%), 스트레스해소(32.5%), 소질능력개발(21.7%), 인간관계확장(7.9%), 기타(2.5%) 순으로 허용적 양육태도의 경우 스트레스해소(33.9%), 교양증진(30.9%), 소질능력개발(26.9%), 인간관계확장(4.7%), 기타(3.6%) 순으로, 독재적 양육태도의 경우 스트레스해소(33.0%), 소질능력개발(29.2%), 교양증진(21.7%), 인간관계확장(7.5%), 기타(8.5%) 순으로, 방임적 양육태도의 경우 스트레스해소(34.7%), 소질능력개발(28.9%), 교양증진(28.9%), 인간관계확장(8%), 기타(6.6%) 순으로 응답하였다.

③ 문화예술활동에 대한 부모 영향요인

㉔ 문화예술활동에 대한 부모 영향요인: 관련정보·자료의 제공

“부모님은 예술관련 정보나 자료를 찾아주신다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.08로 나타났다.

〈표 III -29〉 문화예술활동에 대한 부모 영향요인: 관련정보·자료 제공

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	860	1.93	1.05	t=-5.313 .000
	여 자	790	2.22	1.11	
학 교 급 별	중학교	815	2.27	1.16	F=25.816 p=.000
	인문고	589	1.91	1.01	
	실업고	241	1.84	.93	
성격별	외향적	502	2.24	1.18	F=10.018 p=.000
	보 통	806	2.03	1.04	
	내성적	340	1.92	1.04	
성적별	상위권	357	2.11	1.16	F=5.395 p=.005
	중위권	906	2.12	1.08	
	하위권	384	1.91	1.04	
생 활 수준별	상위권	181	2.30	1.28	F=7.665 p=.000
	중위권	1321	2.07	1.06	
	하위권	146	1.82	1.06	
양 육 태도별	권위적	240	2.01	1.15	F=5.983 p=.000
	허용적	1180	2.13	1.08	
	독재적	107	1.72	.98	
	방임적	120	1.91	1.12	
자 아 존중감 수준별	상위권	690	2.24	1.13	F=18.461 p=.000
	중위권	472	2.09	1.05	
	하위권	446	1.84	1.02	
전 체		1608	2.08	1.09	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 여학생(2.22)이 남학생(1.93)보다, 학교급별로는 중학교(2.27), 인문고(1.91), 실업고(1.84) 순으로 예술관련 정보나 자료를 찾아주신다고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다(p<.001).

성격이 외향적일수록(외향적(2.24), 보통(2.03), 내성적(1.92)), 성적이 상위권일수록(상(2.11), 중(2.12), 하(1.91)), 생활수준이 높을수록(상(2.30), 중(2.07), 하(1.82)), 자아존중감 수준이 높을수록(상(2.24), 중(2.09), 하(1.84)), 부모의 양육태도별로는 허용적(2.13), 권위적(2.01), 방임적(1.91), 독재적(1.72) 순으로 부모님이 예술관련 정보나 자료를 찾아주신다고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다.

㉠ 문화예술활동에 대한 부모 영향요인: 의사소통

“부모님과 예술에 대해 자주 이야기 한다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.06으로 나타났다.

<표 III -30> 문화예술활동에 대한 부모 영향요인: 의사소통

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	858	1.90	1.00	t=-5.982 p=.000
	여 자	790	2.22	1.11	
학 교 급 별	중학교	813	2.14	1.10	F=4.634 p=.010
	인문고	589	1.97	1.03	
	실업고	241	1.98	1.03	
성격별	외향적	502	2.25	1.15	F=15.194 p=.000
	보 통	806	2.01	1.02	
	내성적	338	1.86	1.00	
성적별	상위권	357	2.14	1.18	F=7.683 p=.000
	중위권	905	2.10	1.04	
	하위권	383	1.87	1.01	
생 활 수준별	상위권	181	2.29	1.20	F=6.674 p=.001
	중위권	1320	2.04	1.04	
	하위권	145	1.86	1.10	
양 육 태도별	권위적	240	2.05	1.11	F=2.863 p=.036
	허용적	1178	2.09	1.06	
	독재적	107	1.77	1.03	
	방임적	120	2.02	1.10	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	2.18	1.12	F=16.895 p=.000
	중위권	472	2.12	1.06	
	하위권	446	1.82	.96	
전 체		1606	2.06	1.07	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 여학생(2.22)이 남학생(1.90) 보다, 학교급별로는 중학교(2.14), 실업고(1.98), 인문고(1.97) 순으로, 성격별로는 외향적(2.25), 보통(2.01), 내성적(1.86) 순으로, 성적이 상위권일수록(상(2.14), 중(2.10), 하(1.87)), 생활수준이 높을수록(상(2.29), 중(2.04), 하(1.86)), 자아존중감 수준이 높을수록(상(2.18), 중(2.12), 하(1.82)), 부모의 양육태도는 허용적(2.09), 권위적(2.05), 방임적(2.02), 독재적(1.77) 순으로 예술에 대

해 부모님과 자주 이야기하는 것으로 나타났다.

④ 문화예술활동에 대한 개인 영향요인

㉞ 문화예술활동에 대한 개인노력: 예술관련 프로그램 시청

“대중매체의 예술관련 프로그램을 많이 본다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.47로 나타났다.

<표 III -31> 문화예술활동에 대한 개인노력: 예술관련 프로그램 시청

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	858	2.26	1.14	t=-7.239 p=.000
	여 자	790	2.68	1.16	
지역별	특별시	381	2.44	1.13	F=2.404 p=.048
	광역시	538	2.36	1.17	
	대도시	199	2.59	1.18	
	중소도시	484	2.55	1.18	
	읍면지역	40	2.45	1.13	
성격별	외향적	501	2.70	1.21	F=17.004 p=.000
	보 통	805	2.41	1.13	
	내성적	340	2.24	1.13	
성적별	상위권	357	2.56	1.24	F=3.715 p=.025
	중위권	905	2.48	1.14	
	하위권	383	2.33	1.15	
양 육 태도별	권위적	240	2.28	1.13	F=3.514 p=.015
	허용적	1179	2.52	1.17	
	독재적	107	2.36	1.26	
	방임적	119	2.37	1.16	
자 아 존중감 수준별	상위권	689	2.55	1.19	F=10.040 p=.000
	중위권	472	2.55	1.11	
	하위권	446	2.26	1.15	
전 체		1607	2.47	1.17	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 여학생(2.68)이 남학생(2.26)보다 대중매체의 예술관련 프로그램을 많이 보는 것으로 나타났다($p<.001$). 지역별로는 대도시(2.59), 중소도시(2.55), 읍면지역(2.45), 특별시(2.44), 광역시(2.36) 순으로 나

타나 대도시의 학생들이 주로 대중매체의 예술관련 프로그램을 보는 경향이 높았다($p<.05$).

성격이 외향적일수록(외향적(2.70), 보통(2.41), 내성적(2.24)), 성적이 상위권일수록(상(2.56), 중(2.48), 하(2.33)), 부모의 양육태도별로는 허용적(2.52), 방임적(2.37), 독재적(2.36), 권위적(2.28) 순으로, 자아존중감 수준별로는 중위권(2.55), 상위권(2.55), 하위권(2.26) 순으로 대중매체의 예술관련 프로그램을 많이 보는 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

㉔ 문화예술활동에 대한 개인노력: 관련 웹사이트 검색

“문화예술관련 웹사이트를 자주 검색한다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.13으로 나타났다.

<표 III -32> 문화예술활동에 대한 개인노력: 예술관련 웹사이트 검색

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	857	1.99	1.04	$t=-5.211$.000
	여 자	789	2.26	1.06	
성격별	외향적	501	2.27	1.14	$F= 7.161$ $p=.001$
	보 통	803	2.08	1.00	
	내성적	340	2.01	1.06	
성적별	상위권	356	2.21	1.17	$F= 5.735$ $p=.003$
	중위권	905	2.15	1.03	
	하위권	382	1.97	1.02	
생 활 수준별	상위권	180	2.32	1.24	$F=4.004$ $p=.018$
	중위권	1318	2.11	1.02	
	하위권	146	2.02	1.12	
자 아 존중감 수준별	상위권	689	2.17	1.08	$F=6.875$ $p=.001$
	중위권	469	2.21	1.05	
	하위권	446	1.97	1.01	
전 체		1604	2.13	1.06	

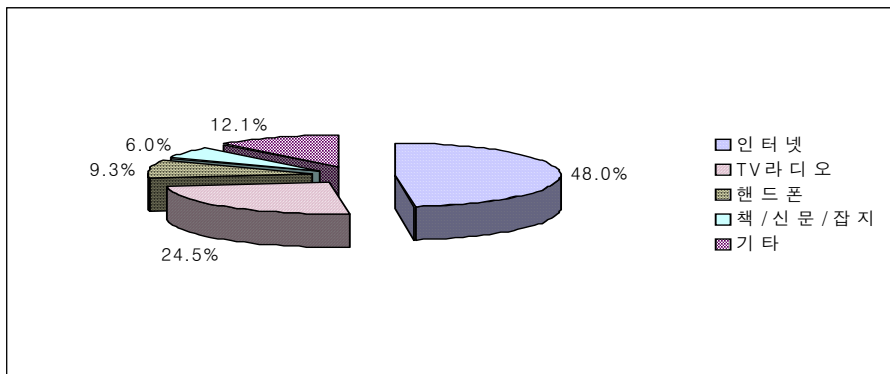
1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 여학생(2.26)이 남학생(1.99)보다 문화예술관련 웹사이트를 자주 검색하는 경향이 높게 나타났다($p<.001$).

성격별로는 외향적(2.27), 보통(2.08), 내성적(2.01) 순으로, 성적별로는 상위권(2.21), 중위권(2.15), 하위권(1.97) 순으로, 생활수준별로는 상위권(2.32), 중위권(2.11), 하위권(2.02) 순으로, 자아존중감 수준별로는 중위권(2.21), 상위권(2.17), 하위권(1.97) 순으로 문화예술관련 웹사이트를 자주 검색하는 경향이 높은 것으로 나타났다.

⑤ 문화예술활동 영향매체

‘청소년들의 문화예술활동에 가장 큰 영향을 끼친다고 생각하는 것’에 대해 청소년들은 인터넷(48.0%), TV, 라디오(24.4%), 핸드폰(9.4%), 책, 신문, 잡지(6.0%), 기타(12.2%) 순으로 응답하였다.



[그림 III-9] 문화예술활동 영향매체

성별에 따라 살펴보면 남학생은 인터넷(49.4%), TV, 라디오(21.4%), 핸드폰(8.6%), 책, 신문, 잡지(6.5%), 기타(14.0%) 순으로, 여학생은 인터넷(46.5%), TV, 라디오(27.7%), 핸드폰(10.2%), 책, 신문, 잡지(5.5%), 기타(10.2%) 순으로 응답하였다($p < .01$).

학교급별로 살펴보면 중학생은 인터넷(43.6%), TV, 라디오(24.6%), 핸드폰(10.7%), 책, 신문, 잡지(7.5%), 기타(13.5%) 순으로 인문계 고등학

생은 인터넷(54.5%), TV, 라디오(25.3%), 핸드폰(8.0%), 책, 신문, 잡지(3.1%), 기타(9.2%) 순으로 실업계 고등학생은 인터넷(46.9%), TV, 라디오(22.2%), 책, 신문, 잡지(8.4%), 핸드폰(7.9%), 기타(14.6%) 순으로 나타났다.

성적별로 살펴보면 상위권은 인터넷(48.0%), TV, 라디오(26.7%), 핸드폰(9.3%), 책, 신문, 잡지(7.6%), 기타(8.4%) 순으로 중위권은 인터넷(49.2%), TV, 라디오(25.7%), 핸드폰(7.7%), 책, 신문, 잡지(5.2%), 기타(2.2%) 순으로 하위권은 인터넷(45.1%), TV, 라디오(19.0%), 핸드폰(13.5%), 책, 신문, 잡지(6.6%), 기타(15.8%) 순으로 응답하였다.

양육태도별로는 권위적 양육태도의 경우 인터넷(44.6%), TV, 라디오(22.9%), 핸드폰(11.3%), 책, 신문, 잡지(9.2%), 기타(12.1%) 순으로 허용적 태도는 인터넷(48.6%), TV, 라디오(25.0%), 핸드폰(8.3%), 책, 신문, 잡지(5.9%), 기타(12.3%) 순으로 독재적 태도는 인터넷(42.1%), TV, 라디오(24.3%), 핸드폰(13.1%), 책, 신문, 잡지(1.9%), 기타(18.7%) 순으로 방임적 태도는 인터넷(55.4%), TV, 라디오(20.7%), 핸드폰(12.4%), 책, 신문, 잡지(5.0%), 기타(6.6%) 순으로 나타났다.

⑥ 문화예술활동 정보원

‘문화예술활동 관련정보는 주로 어디에서 얻습니까’라는 문항에 대해 청소년들은 인터넷(46.5%), TV, 라디오(29.0%), 잡지, 신문(6.1%), 친구, 선배(6.1%), 교사, 부모님(5.5%), 기타(6.8%) 순으로 정보를 얻는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 인터넷(44.4%), TV, 라디오(28.8%), 교사, 부모님(6.3%), 친구, 선배(6.2%), 잡지, 신문(5.8%), 기타(8.5%) 순으로 여학생은 인터넷(48.8%), TV, 라디오(29.3%), 잡지, 신문(6.3%), 친구, 선배(5.9%), 교사, 부모님(4.7%), 기타(4.9%) 순으로 응답하였다.

〈표 III -33〉 문화예술활동 정보원

(단위:%, N=1,649)

구 분		T V 라디오	잡지 신문	인터넷	친구 선배	교사 부모	기타	전체	통계치
전 체		29.0	6.1	46.5	6.1	5.5	6.8	100.0	
성 별	남 자	28.8	5.8	44.4	6.2	6.3	8.5	100.0	$\chi^2=11.657$ df=5 .040
	여 자	29.3	6.3	48.8	5.9	4.7	4.9	100.0	
학 교 급 별	중학교	29.5	6.8	45.0	5.7	7.5	5.7	100.0	$\chi^2=26.278$ df=10 .003
	인문고	27.3	4.9	49.7	7.5	3.1	7.5	100.0	
	실업고	31.5	6.6	43.6	4.1	4.6	9.5	100.0	
지역별	특별시	25.6	6.8	50.4	6.8	1.8	8.6	100.0	$\chi^2=35.911$ df=20 .016
	광역시	30.9	6.0	42.6	4.8	8.6	7.1	100.0	
	대도시	29.9	6.5	48.3	6.0	4.0	5.5	100.0	
	중 소 도 시	30.1	5.4	46.9	6.4	6.0	5.2	100.0	
	읍 지 면 역	20.0	7.5	50.0	7.5	2.5	12.5	100.0	

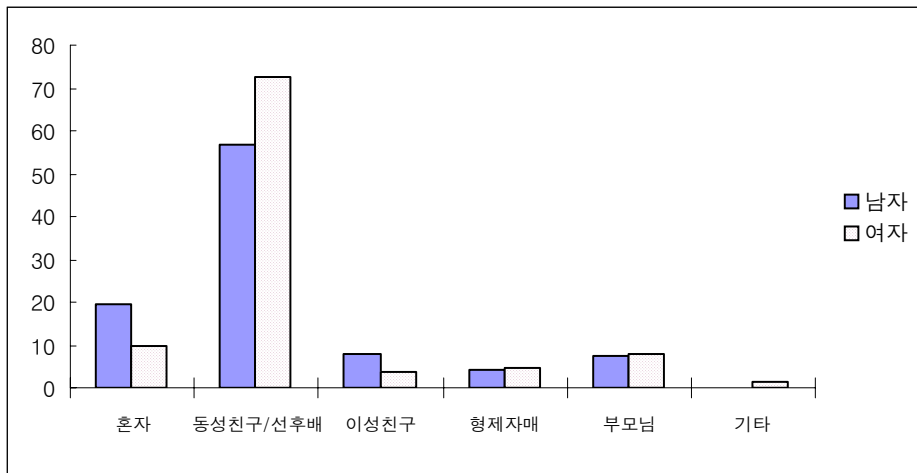
학교급별로 살펴보면 중학생은 인터넷(45.0%), TV, 라디오(29.5%), 교사, 부모님(7.5%), 잡지, 신문(6.8%), 친구, 선배(5.7%), 기타(5.7%) 순으로 인문계 고등학생은 인터넷(49.7%), TV, 라디오(27.3%), 친구, 선배(7.5%), 잡지, 신문(4.9%), 교사, 부모님(3.1%), 기타(7.5%) 순으로 실업계 고등학생은 인터넷(43.6%), TV, 라디오(31.5%), 잡지, 신문(6.6%), 친구, 선배(4.1%), 기타(9.5%) 순으로 나타났다.

지역별로 살펴보면 특별시는 인터넷(50.4%), TV, 라디오(25.6%), 잡지, 신문(6.8%), 친구, 선배(6.8%), 교사, 부모님(1.8%), 기타(8.6%) 순으로 광역시는 인터넷(42.6%), TV, 라디오(30.9%), 교사, 부모님(8.6%), 잡지, 신문(6.0%), 친구, 선배(4.8%), 기타(7.1%) 순으로 대도시는 인터넷(48.3%), TV, 라디오(29.9%), 잡지, 신문(6.5%), 친구, 선배(6.0%), 교사, 부모님(4.0%), 기타(5.5%) 순으로 중소도시는 인터넷(46.9%), TV,

라디오(30.1%), 친구, 선배(6.4%), 교사, 부모님(6.0%), 잡지, 신문(5.4%), 기타(5.2%) 순으로 읍면지역은 인터넷(50.0%), TV, 라디오(20.0%), 잡지, 신문(7.5%), 친구, 선배(7.5%), 교사, 부모님(2.5%), 기타(12.5%) 순으로 응답하였다.

⑦ 문화예술활동 동반자

청소년들의 %정도(64.4%)는 동성친구·선후배와 문화예술활동을 함께 하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 혼자(14.8%), 부모님(7.7%), 이성친구(5.8%), 형제자매(4.5%) 순으로 나타났다.



[그림 III-10] 문화예술활동 동반자

성별로 살펴보면 남학생은 동성친구·선후배(56.7%), 혼자(19.7%), 이성친구(7.8%), 부모님(7.4%), 형제자매(4.3%) 순으로, 여학생은 동성친구·선후배(72.7%), 혼자(9.6%), 부모님(8.0%), 형제자매(4.7%), 이성친구(3.7%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학생은 동성친구·선후배(61.0%), 혼자(14.6%), 부모님(12.4%), 형제자매(6.3%), 이성친구(3.2%) 순으로, 인문계 고등학교

생은 동성친구·선후배(72.5%), 혼자(13.8%), 이성친구(6.5%), 부모님(2.4%), 형제자매(2.2%) 순으로, 실업계 고등학생은 동성친구·선후배(56.0%), 혼자(19.1%), 이성친구(12.4%), 부모님(4.6%), 형제자매(4.1%) 순으로 나타났다.

성격별로 살펴보면 외향적 성격의 청소년은 동성친구·선후배(69.2%), 혼자(8.7%), 부모님(7.0%), 형제자매(4.2%), 이성친구(5%), 기타(2.4%) 순으로 보통은 동성친구·선후배(64.1%), 혼자(16.3%), 부모님(7.4%), 이성친구(5.0%), 형제자매(4.3%), 기타(2.9%) 순으로 내성적 성격의 청소년은 동성친구·선후배(57.9%), 혼자(20.9%), 부모님(9.1%), 형제자매(5.0%), 이성친구(3.8%), 기타(3.2%) 순으로 응답하였다.

⑧ 문화예술활동 장소

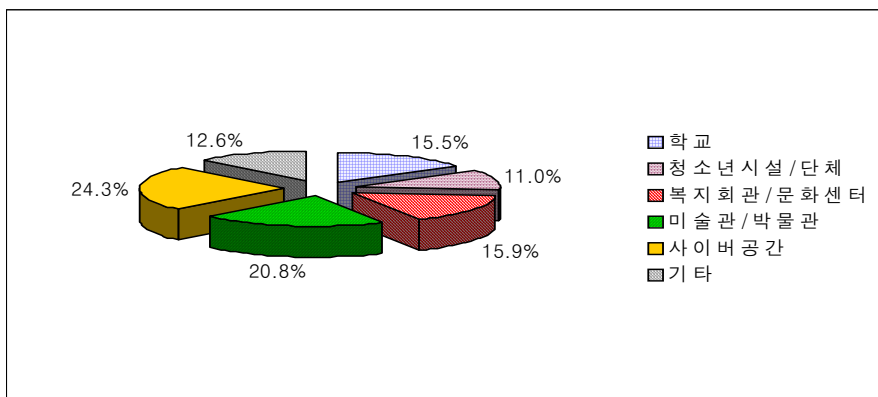
청소년들의 ¼정도(24.2%)는 사이버공간에서 문화예술활동을 하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 미술관·박물관(20.7%), 복지회관·문화센터(15.9%), 학교(15.7%), 청소년시설·단체(10.9%) 등에서 문화예술활동을 하는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 사이버공간(26.3%), 미술관·박물관(20.0%), 학교(17.7%), 복지회관·문화센터(15.3%), 청소년시설·단체(10.1%) 순으로, 여학생은 사이버공간(21.9%), 미술관·박물관(21.5%), 복지회관·문화센터(16.6%), 학교(13.5%), 청소년시설·단체(11.8%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학생은 미술관·박물관(25.9%), 사이버공간(20.5%), 복지회관·문화센터(17.3%), 학교(14.8%), 청소년시설·단체(10.2%), 기타(11.3%) 순으로 인문계 고등학생은 사이버공간(30.4%), 학교(15.4%), 미술관·박물관(14.1%), 복지회관·문화센터(13.1%), 청소년시설·단체(10.9%), 기타(16.1%) 순으로 실업계 고등학생은 사이버공간(21.6%), 미술관·박물관(19.9%), 학교(19.1%), 복지회관·문화센터(17.4%), 청소년시설·단체(14.1%), 기타(7.9%) 순으로 나타났다.

지역별로 살펴보면 특별시는 사이버공간(29.0%), 미술관·박물관(20.6%),

학교(13.3%), 복지회관·문화센터(11.5%), 청소년시설·단체(7.6%), 기타(18.0%) 순으로 광역시는 미술관·박물관(22.0%), 복지회관·문화센터(20.5%), 사이버공간(20.0%), 학교(15.9%), 청소년시설·단체(11.9%), 기타(9.7%) 순으로 대도시는 사이버공간(24.5%), 복지회관·문화센터(17.5%), 미술관·박물관(16.0%), 학교(15.0%), 청소년시설·단체(11.5%), 기타(15.5%) 순으로 중소도시는 사이버공간(25.9%), 미술관·박물관(21.4%), 학교(16.4%), 복지회관·문화센터(14.3%), 청소년시설·단체(12.7%), 기타(9.3%) 순으로 응답하였다.



[그림 III-11] 문화예술활동 장소

(3) 문화예술활동 관련기관 및 시설에 대한 인식

① 지역사회 문화예술 관련정보 인지 수준

청소년들의 과반수정도(46.5%)는 현재 살고 있는 지역의 기관이나 단체에서 청소년들과 관련된 각종 문화예술 관련행사나 강좌 등이 언제, 어떤 내용으로 실시되고 있는지 '거의 모르고 있는'것으로 나타났다. 또한 전혀 모르고 있는 경우도 26.0%로 나타난 반면, 어느 정도 알고 있거나(25.2%), 거의 모두 알고 있는(2.3%) 경우는 ¼수준이었다.

성별로 살펴보면 남학생은 거의 모르고 있다(44.2%), 전혀 모르고 있다(28.4%), 어느 정도 알고 있다(24.6%), 거의 모두 알고 있다(2.8%) 순으로 응답하였으며, 여학생은 거의 모르고 있다(49.1%), 어느 정도 알고 있다(25.8%), 전혀 모르고 있다(23.4%), 거의 모두 알고 있다(1.7%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학생은 거의 모르고 있다(46.2%), 어느 정도 알고 있다(29.0%), 전혀 모르고 있다(22.5%), 거의 모두 알고 있다(2.4%) 순으로 인문계 고등학생은 거의 모르고 있다(51.4%), 전혀 모르고 있다(28.6%), 어느 정도 알고 있다(18.8%), 거의 모두 알고 있다(1.2%) 순으로 응답하였으며, 실업계 고등학생은 거의 모르고 있다(35.7%), 전혀 모르고 있다(31.1%), 어느 정도 알고 있다(28.6%), 거의모두 알고 있다(4.6%) 순으로 나타났다.

성격별로 살펴보면 외향적 성격의 청소년은 거의 모르고 있다(44.4%), 어느 정도 알고 있다(28.6%), 전혀 모르고 있다(24.4%), 거의 모두 알고 있다(2.6%) 순으로 보통은 거의 모르고 있다(26.3%), 전혀 모르고 있다(24.8%), 거의 모두 알고 있다(1.6%) 순으로 나타났으며, 내성적 성격의 청소년은 거의모르고 있다(48.8%), 전혀 모르고 있다(31.0%), 어느 정도 알고 있다(17.6%), 거의 모두 알고 있다(2.7%) 순으로 응답하였다.

생활수준별로 살펴보면 상위권은 거의 모르고 있다(36.7%), 어느 정도 알고 있다(36.2%), 전혀 모르고 있다(23.2%), 거의 모두 있다(4.0%) 순으로 중위권은 거의 모르고 있다(48.3%), 전혀 모르고 있다(25.8%), 어느 정도 알고 있다(24.3%), 거의 모두 알고 있다(1.7%) 순으로 하위권은 거의 모르고 있다(42.8%), 전혀 모르고 있다(31.0%), 어느 정도 알고 있다(20.7%), 거의 모두 알고 있다(5.5%) 순으로 나타났다.

자아존중감 수준별로 살펴보면 상위권은 거의 모르고 있다(47.1%), 어느 정도 알고 있다(28.7%), 전혀 모르고 있다(22.3%), 거의 모두 알고 있다(1.9%)순으로 중위권은 거의 모르고 있다(47.2%), 어느 정도 알고 있다(26.0%), 전혀 모르고 있다(24.0%), 거의 모두 알고 있다(2.8%) 순으로

하위권은 거의 모르고 있다(45.2%), 전혀 모르고 있다(33.0%), 어느 정도 알고 있다(19.7%), 거의 모두 알고 있다(2.0%) 순으로 응답하였다.

〈표 III-34〉 지역사회 예술관련 관련정보 인지 수준

(단위:%, N=1,635)

구 분		거의모두 알고 있다	어느정도 알고 있다	거 의 모르고있다	전 혀 모르고있다	전체	통계치
전 체		2.3	25.2	46.5	26.0	100.0	
성 별	남 자	2.8	24.6	44.2	28.4	100.0	$\chi^2=8.614$ df=3 p=.035
	여 자	1.7	25.8	49.1	23.4	100.0	
학 교 별	중학교	2.4	29.0	46.2	22.5	100.0	$\chi^2=40.327$ df=6 p=.000
	인문고	1.2	18.8	51.4	28.6	100.0	
	실업고	4.6	28.6	35.7	31.1	100.0	
성 격	외향적	2.6	28.6	44.4	24.4	100.0	$\chi^2=17.395$ df=6 p=.008
	보 통	1.6	26.3	47.2	24.8	100.0	
	내성적	2.7	17.6	48.8	31.0	100.0	
생 수 활 준	상위권	4.0	36.2	36.7	23.2	100.0	$\chi^2=28.003$ df=6 p=.000
	중위권	1.7	24.3	48.3	25.8	100.0	
	하위권	5.5	20.7	42.8	31.0	100.0	
자 아 존중감 수준별	상위권	1.9	28.7	47.1	22.3	100.0	$\chi^2=22.824$ df=6 p=.001
	중위권	2.8	26.0	47.2	24.0	100.0	
	하위권	2.0	19.7	45.2	33.0	100.0	

② 지역사회 예술관련 정보 모르는 이유

‘지역사회 예술관련 정보를 모르는 가장 큰 이유’에 대해 청소년들은 관심이 없어서(48.1%), 정보가 없어서(35.4%), 행사나 강좌가 없어서(13.0%), 기타(3.5%) 순으로 응답하였다.

성별로 살펴보면 남학생은 관심이 없어서(56.9%), 정보가 없어서(30.2%), 행사나 강좌가 없어서(9.2%), 기타(3.6%) 순으로 여학생은 정보가 없어서

(41.0%), 관심이 없어서(38.5%), 행사나 강좌가 없어서(17.1%), 기타(3.4%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학생은 관심이 없어서(53.6%), 정보가 없어서(32.5%), 행사나 강좌가 없어서(11.1%), 기타(2.7%) 순으로 인문계 고등학생은 정보가 없어서(41.6%), 관심이 없어서(40.1%), 행사나 강좌가 없어서(13.5%), 기타(4.7%) 순으로 실업계 고등학생은 관심이 없어서(52.3%), 정보가 없어서(27.2%), 행사나 강좌가 없어서(18.5%), 기타(2.0%) 순으로 나타났다.

성격별로 살펴보면 외향적 성격의 청소년은 관심이 없어서(40.1%), 정보가 없어서(39.5%), 행사나 강좌가 없어서(15.9%), 기타(4.4%) 순으로 보통은 관심이 없어서(49.6%), 정보가 없어서(34.1%), 행사나 강좌가 없어서(13.1%), 기타(3.2%) 순으로 응답하였으며, 내성적 성격의 청소년은 관심이 없어서(54.9%), 정보가 없어서(33.0%), 행사나 강좌가 없어서(9.1%), 기타(3.0%) 순으로 응답하였다.

<표 III-35> 지역사회 예술관련 정보를 모르고 있는 이유

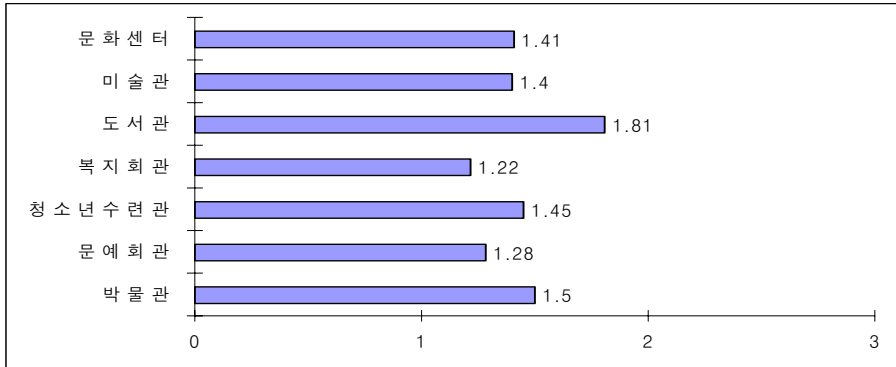
(단위:%, N=1,169)

구 분		관심이 없어서	정보가 없어서	강좌가 없어서	기타	전체	통계치
전 체		48.1	35.4	13.0	3.5	100.0	
성 별	남 자	56.9	30.2	9.2	3.6	100.0	$\chi^2=43.942$ df=3 p=.000
	여 자	38.5	41.0	17.1	3.4	100.0	
학 교 급 별	중학교	53.6	32.5	11.1	2.7	100.0	$\chi^2=28.607$ df=6 p=.000
	인문고	40.1	41.6	13.5	4.7	100.0	
	실업고	52.3	27.2	18.5	2.0	100.0	
성격별	외향적	40.1	39.5	15.9	4.4	100.0	$\chi^2=16.178$ df=6 p=.013
	보 통	49.6	34.1	13.1	3.2	100.0	
	내성적	54.9	33.0	9.1	3.0	100.0	

③ 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도

청소년들의 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도를 살펴본 결과

도서관(1.81), 박물관(1.50), 청소년수련관(1.45), 문화센터(1.41), 미술관(1.40), 문예회관(1.28) 순으로 이용정도가 비교적 높은 것으로 나타났으나 보통수준에도 미치지 못하는 이용수준을 보여주고 있다(<표Ⅲ-36~42> 참조).



[그림 Ⅲ-12] 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도

㉠ 박물관

청소년들의 박물관 이용정도는 1.50으로 나타나 이용률이 다소 저조한 것으로 나타났다. 학교급별로 보면 중학교(1.63), 인문고(1.37), 실업고(1.37) 순으로 이용률이 높은 것으로 나타났다($p<.001$).

<표 Ⅲ-36> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 박물관

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
학 교 급 별	중학교	799	1.63	.54	F=48.132 p=.000
	인문고	574	1.37	.49	
	실업고	237	1.37	.54	
전 체		1575	1.50	.54	

1) : 거의 간 적이 없다(1점), 가끔 간다(2점), 자주 간다(3점)

㉡ 문예회관

청소년들의 문예회관 이용정도는 1.28로 나타나 이용률이 아주 저조한 것으로 나타났다. 학교급별로 살펴보면 중학교(1.32), 실업고(1.27), 인문

고(1.22) 순으로, 성격이 외향적일수록(외향적(1.33), 보통(1.26), 내성적(1.24)) 이용률이 높은 것으로 나타났다($p<.05$).

<표 III -37> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 문예회관

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
학 교 급 별	중학교	796	1.32	.54	F=5.844 p=.003
	인문고	571	1.22	.46	
	실업고	238	1.27	.49	
전 체		1568	1.28	.51	

1) : 거의 간 적이 없다(1점), 가끔 간다(2점), 자주 간다(3점)

㊤ 청소년시설

청소년들의 청소년시설 이용정도는 1.45로 나타나 이용률이 저조한 것으로 나타났다. 남학생(1.48)이 여학생(1.41)에 비해 비교적 이용률이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다.

학교급별은 실업고(1.51), 중학교(1.47), 인문고(1.39) 순으로, 지역별로는 읍면지역(1.58), 대도시(1.57), 중소도시(1.46), 광역시(1.41), 특별시(1.38) 순으로 나타나 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다.

<표 III -38> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 청소년시설

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	834	1.48	.61	t=2.336 p=.020
	여 자	779	1.41	.56	
학 교 급 별	중학교	793	1.47	.59	F= 4.191 p=.015
	인문고	579	1.39	.56	
	실업고	236	1.51	.63	
지역별	특별시	377	1.38	.56	F=4.285 p=.002
	광역시	523	1.41	.58	
	대도시	194	1.57	.65	
	중소도시	474	1.46	.57	
	읍면지역	39	1.58	.59	
전 체		1611	1.45	.59	

1) : 거의 간 적이 없다(1점), 가끔 간다(2점), 자주 간다(3점)

㉔ 복지회관

청소년들의 복지회관 이용정도는 1.22로 나타나 이용률이 아주 저조한 것으로 나타났다.

학교급별로는 실업고(1.25), 중학교(1.24), 인문고(1.18) 순으로, 지역별로는 특별시(1.26), 광역시(1.24), 대도시(1.19), 중소도시(1.17), 읍면지역(1.44) 순으로 나타나 특별시에 있는 학생들이 주로 복지회관에 가는 것으로 나타나 유의미한 차이($p < .01$)를 보이는 것으로 나타났다.

생활수준별로는 상위권(1.32), 하위권(1.26), 중위권(1.21) 순으로, 부모의 양육태도별로는 권위적(1.31), 방임적(1.29), 독재적(1.23), 허용적(1.20) 순으로 복지회관 이용률이 높은 것으로 나타났다($p < .05$).

<표 III-39> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 복지회관

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
학 교 급 별	중학교	797	1.24	.50	F=3.058 p=.047
	인문고	567	1.18	.46	
	실업고	234	1.25	.48	
지 역 별	특별시	375	1.26	.52	F=4.524 p=.001
	광역시	519	1.24	.48	
	대도시	195	1.19	.45	
	중소도시	472	1.17	.42	
	읍면지역	36	1.44	.69	
생 활 수 준 별	상위권	175	1.32	.61	F=4.526 p=.011
	중위권	1284	1.21	.45	
	하위권	142	1.26	.54	
전 체		1600	1.22	.48	

1) : 거의 간 적이 없다(1점), 가끔 간다(2점), 자주 간다(3점)

㉕ 도서관·향토자료관

청소년들의 도서관 및 향토자료관 이용정도는 1.81로 나타나 이용률이 아주 저조한 것으로 나타났다.

성별로는 여학생(1.85)이 남학생(1.77) 보다 상대적으로 높은 이용률을

보이고, 학교급별로 보면 중학교(1.87), 인문고(1.82), 실업고(1.59) 순으로 도서관에 가는 것으로 나타났다($p<.001$).

<표 III-40> 지역사회내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 도서관

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	836	1.77	.69	$t=-2.528$ $p=.012$
	여 자	773	1.85	.64	
학 교 급 별	중학교	795	1.87	.66	$F=16.176$ $p=.000$
	인문고	573	1.82	.66	
	실업고	236	1.59	.67	
전 체		1604	1.81	.67	

1) : 거의 간 적이 없다(1점), 가끔 간다(2점), 자주 간다(3점)

㉮ 미술관

청소년들의 미술관 이용정도는 1.40으로 나타나 이용률이 아주 저조한 것으로 나타났다.

<표 III-41> 지역사회내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 미술관

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	836	1.36	.53	$t=-2.885$ $p=.004$
	여 자	775	1.44	.58	
학 교 급 별	중학교	796	1.44	.58	$F=6.262$ $p=.002$
	인문고	575	1.36	.53	
	실업고	235	1.32	.52	
지역별	특별시	376	1.44	.58	$F=4.606$ $p=.001$
	광역시	528	1.41	.54	
	대도시	196	1.48	.58	
	중소도시	470	1.32	.53	
생 활 수준별	읍면지역	37	1.29	.57	$F=3.718$ $p=.024$
	상위권	173	1.50	.68	
	중위권	1292	1.39	.53	
	하위권	144	1.36	.58	
자 아 존중감 수준별	상위권	668	1.44	.59	$F=7.558$ $p=.001$
	중위권	466	1.42	.56	
	하위권	437	1.31	.48	
전 체		1571	1.40	.56	

1) : 거의 간 적이 없다(1점), 가끔 간다(2점), 자주 간다(3점)

성별로는 여학생(1.44), 남학생(1.36) 순으로, 학교급별로는 중학교(1.44), 인문고(1.36), 실업고(1.32) 순으로, 지역별로는 대도시(1.48), 특별시(1.44), 광역시(1.41), 중소도시(1.32), 읍면지역(1.29) 순으로, 생활수준별로는 상위권(1.50), 중위권(1.39), 하위권(1.36) 순으로, 자아존중감 수준별로는 상위권(1.44), 중위권(1.42), 하위권(1.31) 순으로 미술관에 가는 것으로 나타났다($p<.01$).

㉔ 문화센터

청소년들의 문화센터 이용정도는 1.41로 나타나 이용률이 아주 저조한 것으로 나타났다.

학교급별로 보면 중학교(1.46), 인문고(1.36), 실업고(1.35) 순으로, 생활수준별로는 상위권(1.53), 중위권(1.40), 하위권(1.34) 순으로, 자아존중감 수준별로는 상위권(1.48), 중위권(1.41), 하위권(1.31) 순으로 문화센터에 가는 것으로 나타났다($p<.001$).

<표 III -42> 지역사회내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 문화센터

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
학 교 급 별	중학교	792	1.46	.60	F=6.450 p=.002
	인문고	573	1.36	.53	
	실업고	235	1.35	.56	
성 격 별	외향적	488	1.51	.63	F=11.930 p=.000
	보 통	786	1.39	.54	
	내성적	329	1.31	.54	
생 활 수 준 별	상위권	177	1.53	.63	F=4.840 p=.008
	중위권	1283	1.40	.56	
	하위권	143	1.34	.58	
자 아 존 중 감 수 준 별	상위권	664	1.48	.60	F=10.653 p=.000
	중위권	463	1.41	.58	
	하위권	438	1.31	.52	
전 체		1565	1.41	.58	

1) : 거의 간 적이 없다(1점), 가끔 간다(2점), 자주 간다(3점)

(4) 문화예술활동 선호 및 향유실태

① 가장 많이 하고 있는 활동영역

문화예술활동 영역 중 청소년들이 가장 많이 하고 있는 활동 영역은 음악(37.8%), 영화(29.9%), 미술(9.8%), 애니메이션(8.7%), 문학(7.0%), 디지털아트(6.8%) 순으로 나타났다.

<표 III -43> 가장 많이 하고 있는 문화예술활동 영역

(단위:%, N=1,632)

구 분		문학	미술	음악	애 니 메이션	영화	디지털 아 트	전체	통계치
전 체		7.0	9.8	37.9	8.8	29.7	6.9	100.0	
학교	중학교	7.4	10.7	38.3	10.0	27.5	6.0	100.0	$\chi^2=24.969$ df=10 p=.005
	인문고	7.5	6.6	39.0	8.2	31.5	7.2	100.0	
	실업고	4.3	14.5	33.6	6.0	32.8	8.9	100.0	

② 가장 하고 싶은 활동영역

<표 III -44> 가장 많이 하고 싶은 활동영역

(단위:%, N=1,641)

구 분		문학	미술	음악	애 니 메이션	영화	디지털 아 트	전체	통계치
전 체		19.0	14.1	9.3	28.7	11.0	17.9	100.0	
성별	남 자	10.6	9.9	3.4	16.1	4.1	7.8	51.9	$\chi^2=74.232$ df=5 p=.000
	여 자	8.4	4.2	5.9	12.6	6.9	10.1	48.1	

문화예술활동 영역 중 청소년들이 가장 많이 하고 싶어하는 활동 영역은 애니메이션(28.7%), 문학(19.0%), 디지털아트(17.9%), 미술(14.1%), 영화(6.9%), 음악(9.3%) 순으로 나타났다.

③ 문화예술활동 참여수준

㉞ 문화예술활동 참여수준 : 문학도서 읽기

청소년들의 과반수정도(49.1%)는 한달 평균 문학도서를 1~2번 정도 읽는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 전혀 안함(26.8%), 3~4번(12.4%), 7번 이상(7.4%), 5~6번(4.3%) 순으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 1~2번(45.2%), 전혀 안함(31.5%), 3~4번(12.5%), 7번 이상(8.2%), 5~6번(2.6%) 순으로, 여학생은 1~2번(53.3%), 전혀 안함(21.6%), 3~4번(12.3%), 7번 이상(6.5%), 5~6번(6.2%) 순으로 응답하여 유의미한 차이를 보이고 있다.

<표 III-45> 문화예술활동 참여수준 : 문학도서 읽기

(단위:%, N=1,642)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		26.8	49.1	12.4	4.3	7.4	100.0	
성별	남 자	31.5	45.2	12.5	2.6	8.2	100.0	$\chi^2=34.818$ df=4 p=.000
	여 자	21.6	53.3	12.3	6.2	6.5	100.0	
학교 급별	중학교	22.7	47.9	14.3	5.9	9.2	100.0	$\chi^2=62.402$ df=8 p=.000
	인문고	24.8	54.0	11.9	3.2	6.1	100.0	
	실업고	44.1	41.9	7.6	1.7	4.7	100.0	

㉔ 문화예술활동 참여수준 : 영화관람

청소년들의 과반수정도(51.2%)는 한달 평균 영화관람을 1~2번 정도 하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 3~4번(23.9%), 7번 이상(8.9%), 전혀 안함(8.9%), 5~6번(6.9%) 순으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 1~2번(48.9%), 3~4번(21.4%), 전혀 안함(11.2%), 7번 이상(11.0%), 5~6번(7.5%) 순으로 여학생은 1~2번(53.7%), 3~4번(26.7%), 7번 이상(6.7%), 5~6번(6.4%) 순으로 응답하였다.

<표 III -46> 문화예술활동 참여수준 : 영화관람

(단위:%, N=1,643)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		8.9	51.2	23.9	6.9	8.9	100.0	
성 별	남 자	11.2	48.9	21.4	7.5	11.0	100.0	$\chi^2=25.952$ df=4 p=.000
	여 자	6.5	53.7	26.7	6.4	6.7	100.0	
학 교 급 별	중학교	9.0	48.5	23.2	8.1	11.2	100.0	$\chi^2=33.015$ df=8 p=.000
	인문고	9.7	57.3	23.2	4.9	4.9	100.0	
	실업고	6.8	45.8	28.0	7.6	11.9	100.0	
성격별	외향적	4.4	48.4	28.2	7.0	12.0	100.0	$\chi^2=63.665$ df=8 p=.000
	보 통	7.8	54.4	23.5	6.5	7.7	100.0	
	내성적	18.0	48.2	18.3	8.0	7.4	100.0	
생 활 수준별	상위권	7.8	34.1	26.8	11.2	0.1	100.0	$\chi^2=55.349$ df=8 p=.000
	중위권	8.6	54.4	23.4	6.5	7.1	100.0	
	하위권	13.6	43.5	25.2	6.1	1.6	100.0	

㉔ 문화예술활동 참여수준 : 연극·뮤지컬관람

청소년들의 ¼정도(71.2%)는 한달 평균 연극이나 뮤지컬관람을 전혀 안하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(23.1%), 3~4번(3.9%) 순으로 응답하였다.

성별로 살펴보면 남자는 전혀 안함(74.4%), 1~2번(19.8%), 3~4번(3.2%)로 나타났고, 여자의 경우는 전혀 안함(67.6%), 1~2번(26.6%), 3~4번(4.7%)로 응답하였다. 학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(65.5%), 1~2번(26.8%), 3~4번(4.7%)을 보였고, 인문계고에서는 전혀 안함(77.4%), 1~2번(19.7%), 3~4번(2.5%)이었으며, 실업계고에서는 전혀 안함(75.1%), 1~2번(17.7%), 3~4번(4.6%)으로 나타났다.

<표 III -47> 문화예술활동 영역별 참여수준 : 연극뮤지컬관람

(단위:%, N=1,643)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		71.2%	23.1%	3.9%	1.2%	.7%	100.0%	
성 별	남 자	74.4%	19.8%	3.2%	1.6%	.9%	100.0%	$\chi^2=17.807$ df=4 p=.001
	여 자	67.6%	26.6%	4.7%	.8%	.4%	100.0%	
학 교 급 별	중학교	65.5%	26.8%	4.7%	1.8%	1.1%	100.0%	$\chi^2=37.117$ df=8 p=.000
	인문고	77.4%	19.7%	2.5%	.0%	.3%	100.0%	
	실업고	75.1%	17.7%	4.6%	2.1%	.4%	100.0%	
생 활 수준별	상위권	55.6%	30.6%	6.7%	5.0%	2.2%	100.0%	$\chi^2=49.356$ df=8 p=.000
	중위권	72.9%	22.3%	3.6%	.6%	.6%	100.0%	
	하위권	74.7%	20.5%	2.7%	2.1%	.0%	100.0%	

㉕ 문화예술활동 참여수준: 미술관 관람

청소년들의 ¼정도(73.3%)는 한달 평균 미술관 관람을 전혀 안하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(21.1%), 3~4번(3.3%) 순으로 응답하였다. 학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(69.5%), 1~2번(24.1%),

3~4번(3.4%), 인문계고에서는 전혀 안함(81.0%), 1~2번(16.3%), 3~4번(1.7%), 실업계고는 전혀 안함(74.6%), 1~2번(17.8%), 3~4번(3.8%) 순으로 나타났다.

〈표 III -48〉 문화예술활동 영역별 참여수준: 미술관 관람

(단위:%, N=1,637)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		74.3	20.4	2.9	1.5	.9	100.0	
학 교 급 별	중학교	69.5	24.1	3.4	1.8	1.1	100.0	$\chi^2=31.851$ df=8 p=.000
	인문고	81.0	16.3	1.7	.8	.2	100.0	
	실업고	74.6	17.8	3.8	1.7	2.1	100.0	
지 역 별	특별시	74.5	20.0	2.4	2.1	1.1	100.0	$\chi^2=37.403$ df=16 p=.002
	광역시	72.1	22.6	3.2	1.3	.7	100.0	
	대도시	66.3	29.6	3.0	1.0	.0	100.0	
	중 소 도 시	80.7	14.3	2.3	1.2	1.5	100.0	
	읍 면 지 역	67.5	20.0	0.0	2.5	.0	100.0	
생 활 수 준 별	상위권	62.6	24.6	5.6	3.4	3.9	100.0	$\chi^2=47.527$ df=8 p=.000
	중위권	75.7	20.2	2.4	1.4	.3	100.0	
	하위권	78.1	15.8	3.4	.0	2.7	100.0	

㉮ 문화예술활동 참여수준: 박물관 관람

청소년들의 ¾정도(71.4%)는 한달 평균 박물관 관람을 전혀 안하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(23.2%), 3~4번(3.7%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(60.4%), 1~2번(31.6%), 3~4번(5.3%), 인문계고에서는 전혀 안함(83.7%), 1~2번(14.4%), 3~4번(1.5%), 실업계고는 전혀 안함(78.0%), 1~2번(16.1%), 3~4번(3.8%) 순으로 나타났다.

<표 III -49> 문화예술활동 영역별 참여수준 : 박물관관람

(단위:%, N=1,636)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		71.3	23.2	3.7	.9	.9	100.0	
학 교 급 별	중학교	60.4	31.6	5.3	1.4	1.4	100.0	$\chi^2=101.605$ df=8 p=.000
	인문고	83.7	14.4	1.5	.0	.3	100.0	
	실업고	78.0	16.1	3.8	1.3	.8	100.0	

㉞ 문화예술활동 영역별 참여수준: 전통예술관람

<표 III -50> 문화예술활동 영역별 참여수준 : 전통예술관람

(단위:%, N=1,636)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		86.3	10.8	1.4	.9	.6	100.0	
학 교 급 별	중학교	82.4	14.0	1.7	1.0	.9	100.0	$\chi^2=28.683$ df=8 p=.000
	인문고	92.0	6.5	.7	.5	.3	100.0	
	실업고	85.5	10.6	2.1	1.3	.4	100.0	

대다수(86.4%)의 청소년들은 한달 평균 전통예술관람을 전혀 안하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(10.8%), 3~4번(1.4%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(82.4%), 1~2번(14.0%), 3~4번(1.7%), 인문계고에서는 전혀 안함(92.0%), 1~2번(6.5%), 3~4번(0.7%), 실업계고는 전혀 안함(85.5%), 1~2번(10.6%), 3~4번(2.1%)으로 나타났다.

㉟ 문화예술활동 영역별 참여수준: 사진전시회

대다수(81.2%)의 청소년들은 한달 평균 사진전시회 관람을 전혀 안하는

것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(15.1%), 3~4번(1.8%) 순으로 응답하였다.

성별면에서 살펴보면 남자의 경우 전혀 안함(82.2%), 1~2번(12.9%), 3~4번(3.2%), 여자의 경우 전혀 안함(80.0%), 1~2번(17.4%), 3~4번(1.8%) 순으로 나타났다.

학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(75.6%), 1~2번(19.1%), 3~4번(3.1%), 인문계고에서는 전혀 안함(86.6%), 1~2번(11.2%), 3~4번(2.0%), 실업계고에서는 전혀 안함(86.4%), 1~2번(10.6%), 3~4번(1.7%) 순으로 응답하였다.

<표 III -51> 문화예술활동 영역별 참여수준: 사진전시회

(단위:%, N=1,640)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		81.2	15.1	2.5	.9	.4	100.0	
성 별	남 자	82.2	12.9	3.2	.9	.8	100.0	$\chi^2=15.570$ df=4 p=.004
	여 자	80.0	17.4	1.8	.8	.0	100.0	
학 교 급 별	중학교	75.6	19.1	3.1	1.6	.6	100.0	$\chi^2=38.913$ df=8 p=.000
	인문고	86.6	11.2	2.0	.0	.2	100.0	
	실업고	86.4	10.6	1.7	.4	.9	100.0	

㉠ 문화예술활동 영역별 참여수준: 음악회·오페라

청소년들의 ⅔이상(67.3%)은 한달 평균 음악회·오페라 관람을 전혀안하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(24.9%), 3~4번(5.2%) 순으로 응답하였다.

성별면에서 살펴보면 남자의 경우 전혀 안함(69.6%), 1~2번(22.0%), 3~4번(5.1%), 여자의 경우 전혀 안함(64.9%), 1~2번(28.0%), 3~4번(5.3%) 순으로 나타났다.

학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(61.9%), 1~2번(26.8%),

3~4번(7.5%), 인문계고에서는 전혀 안함(71.3%), 1~2번(24.6%), 3~4번(3.4%), 실업계고는 전혀 안함(76.6%), 1~2번(17.4%), 7번 이상(2.6%) 순으로 응답하였다.

<표 III -52> 문화예술활동 영역별 참여수준: 음악회·오페라

(단위:%, N=1,641)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		67.3	24.9	5.2	1.6	1.0	100.0	
성 별	남 자	69.6	22.0	5.1	1.8	1.5	100.0	$\chi^2=13.082$ df=4 p=.011
	여 자	64.9	28.0	5.3	1.4	.4	100.0	
학 교 급 별	중학교	61.9	26.8	7.5	2.5	1.2	100.0	$\chi^2=49.576$ df=8 p=.000
	인문고	71.3	24.6	3.4	.7	.0	100.0	
	실업고	76.6	17.4	2.1	1.3	2.6	100.0	

㉔ 문화예술활동 영역별 참여수준: 무용발표회

대다수(89.4%)의 청소년들은 한달 평균 무용발표회 관람을 전혀 안하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(7.9%), 3~4번(1.5%) 순으로 응답하였다.

성별로 살펴보면 남자의 경우 전혀 안함(90.5%), 1~2번(6.6%), 3~4번(1.2%), 여자의 경우 전혀 안함(88.2%), 1~2번(9.4%), 3~4번(1.8%) 순으로 나타났다.

학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(85.5%), 1~2번(11.2%), 3~4번(1.8%), 인문계고에서는 전혀 안함(94.1%), 1~2번(4.4%), 3~4번(0.8%), 실업계고에서는 전혀 안함(90.6%), 1~2번(5.6%), 3~4번(1.7%) 순으로 응답하였다.

〈표 III -53〉 문화예술활동 영역별 참여수준 : 무용발표회

(단위:%, N=1,639)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		89.4	7.9	1.5	.9	.4	100.0	
성 별	남 자	90.5	6.6	1.2	1.1	.7	100.0	$\chi^2=11.843$ df=4 p=.019
	여 자	88.2	9.4	1.8	.6	.0	100.0	
학 교 급 별	중학교	85.5	11.2	1.8	1.0	.5	100.0	$\chi^2=30.521$ df=8 p=.000
	인문고	94.1	4.4	.8	.5	.2	100.0	
	실업고	90.6	5.6	1.7	1.3	.9	100.0	

㉔ 문화예술활동 영역별 참여수준 : 문화예술축제

청소년들의 ¾정도(71.5%)는 한달 평균 문화예술축제에 전혀 참여하지 않는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(22.7%), 3~4번(3.5%) 순으로 응답하였다.

성별로 살펴보면 남자의 경우 전혀 안함(75.1%), 1~2번(19.3%), 3~4번(3.0%), 여자의 경우 전혀 안함(67.7%), 1~2번(26.3%), 3~4번(4.1%) 순으로 나타났다. 학교급별로 살펴보면 중학교에서는 전혀 안함(65.8%), 1~2번(26.9%), 3~4번(4.1%), 인문계고에서는 전혀 안함(78.4%), 1~2번(18.8%), 3~4번(1.9%), 실업계고에서는 전혀 안함(74.5%), 1~2번(17.0%), 3~4번(6.0%) 순으로 응답하였다.

〈표 III -54〉 문화예술활동 영역별 참여수준 : 문화예술축제

(단위:%, N=1,640)

구 분		전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체		71.5	22.7	3.5	1.3	.9	100.0	
성 별	남 자	75.1	19.3	3.0	1.6	.9	100.0	$\chi^2=14.400$ df=4 p=.006
	여 자	67.7	26.3	4.1	1.0	.9	100.0	
학 교 급 별	중학교	65.8	26.9	4.1	2.1	1.1	100.0	$\chi^2=41.456$ df=8 p=.000
	인문고	78.4	18.8	1.9	.5	.3	100.0	
	실업고	74.5	17.0	6.0	.9	1.7	100.0	

㉔ 문화예술활동 영역별 참여수준: 디지털미술관

청소년들의 ¾이상(79.7%)은 한달 평균 디지털미술관 검색을 전혀 안하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 1~2번(15.1%), 3~4번(2.9%) 순으로 응답하였다.

<표 III -55> 문화예술활동 영역별 참여수준 : 디지털미술관

(단위:%, N=1,635)

구 분	전혀안함	1-2번	3-4번	5-6번	7번이상	전체	통계치
전 체	79.7	15.0	2.9	1.1	1.2	100.0	

④ 가장 많이 하고 있는 문화예술활동의 활동수준

대다수(83.6%)의 청소년들은 감상수준의 문화예술활동을 하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 실천수준(13.8%), 창조수준(2.6%) 순으로 응답하였다. 학교급별로 살펴보면 중학교에서는 감상수준(84.1%), 실천수준(13.6%), 창조수준(2.4%), 인문계고에서는 감상수준(85.9%), 실천수준(11.7%), 창조수준(2.4%), 실업계고에서는 감상수준(75.7%), 실천수준(20.4%), 창조수준(3.9%) 순으로 나타났다.

<표 III -56> 문화예술활동의 활동수준

(단위:%, N=1,614)

구 분		감상수준	실천수준	창조수준	전체	통계치
전 체		83.6	13.8	2.6	100.0	
학 교 급 별	중학교	84.1	13.6	2.4	100.0	$\chi^2=13.013$ $df=4$ $p=.011$
	인문고	85.9	11.7	2.4	100.0	
	실업고	75.7	20.4	3.9	100.0	

⑤ 가장 많이 하고 싶은 문화예술활동의 활동수준

과반수이상(55.6%)의 청소년들은 실천수준(36.4%)과 창조수준(19.2%)의 활동수준을, 48.9%는 감상수준의 활동수준을 희망하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-57> 가장 많이 하고 싶은 문화예술활동의 활동수준

(단위:%, N=1,617)

구 분		감상수준	실천수준	창조수준	전체	통계치
전 체		44.3	36.4	19.2	100.0	
성별	남 자	48.9	31.3	19.8	100.0	$\chi^2=21.111$ df=2 p=.000
	여 자	39.4	42.0	18.7	100.0	

성별로 살펴보면 남자의 경우는 감상수준(48.9%), 실천수준(31.3%), 창조수준(19.8%) 순으로, 여자의 경우는 실천수준(42.0%), 감상수준(39.4%), 창조수준(18.7%) 순으로 나타났다. 남학생에 비해 여학생들이 실제 체험할 수 있는 수준의 문화예술활동을 희망하고 있어 유의미한 차이를 보이고 있다($p<.001$).

⑥ 문화예술활동 참여형태: 학교 내

학교 내에서 이루어지는 문화예술활동 참여단위는 소그룹(동아리)단위(42.5%), 학급단위(22.1%), 개인단위(13.0%) 순인 것으로 나타났다.

학교급별로 살펴보면 중학교는 소그룹(동아리)단위(35.6%), 학급단위(25.2%), 개인단위(15.1%), 인문고는 소그룹(동아리)단위(52.1%), 학년단위(19.2%), 학급단위(17.8%), 실업고는 소그룹(동아리)단위(42.3%), 학급단위(22.6%), 개인단위(11.3%), 학년단위(11.3%) 순인 것으로 나타났다.

<표 III -58> 문화예술활동 참여형태: 학교 내

(단위:%, N=1,632)

구 분		개인 단위	소그룹 단 위	학급 단위	학년 단위	학교 단위	기타	전체	통계치
전 체		13.1	42.5	22.2	12.4	6.3	3.6	100.0	
학교 급별	중학교	15.1	35.6	25.2	15.0	6.1	3.0	100.0	$\chi^2=48.688$ df=10 p=.000
	인문고	10.9	52.1	17.8	19.2	5.6	4.3	100.0	
	실업고	11.3	42.3	22.6	11.3	8.4	4.2	100.0	

⑦ 문화예술활동 참여형태: 학교 밖

학교 밖에서 이루어지고 있는 문화예술활동 참여단위는 개인단위(37.3%), 소그룹(동아리)단위(27.9%), 학교단위(20.0%) 순인 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남자의 경우에는 개인단위(34.8%), 소그룹(동아리)단위(26.3%), 학교단위(24.4%) 순으로, 여자의 경우에는 개인단위(40.1%), 소그룹(동아리)단위(29.7%), 학교단위(15.3%) 순으로 나타났다.

<표 III -59> 문화예술활동 참여형태: 학교 밖

(단위:%, N=1,641)

구 분		개인 단위	소그룹 단 위	학교 단위	가족 단위	기타	전체	통계치
전체		37.3	27.9	20.0	9.0	5.8	100.0	
성 별	남 자	34.8	26.3	24.4	7.5	7.1	100.0	$\chi^2=31.579$ df=4 p=.000
	여 자	40.1	29.7	15.3	10.6	4.3	100.0	
학 교 급 별	중학교	35.8	26.0	21.9	12.5	3.8	100.0	$\chi^2=57.068$ df=8 p=.000
	인문고	42.1	28.3	15.3	6.3	8.0	100.0	
	실업고	30.0	34.2	25.4	3.8	6.7	100.0	

⑧ 문화예술관련 단체활동 참여여부

과반수(50.7%)의 청소년들은 문화예술활동 관련 동아리 혹은 클럽, 사이버커뮤니티 등의 단체활동에 전혀 참여한 적이 없는 것으로 나타났다. 참여하고 있다(21.6%), 과거에 참여한 적이 있지만 지금은 아니다(20.2%), 참여할 생각이다(7.6%)의 순으로 응답하였다.

성별에 따라 살펴보면 남학생의 경우 전혀 참여한 적이 없다(27.8%), 참여하고 있다(10.0%), 과거에 참여한 적이 있지만 지금은 아니다(10.0%), 참여할 생각이다(4.2%)의 순으로 응답하였으며, 여학생은 전혀 참여한 적이 없다(22.9%), 참여하고 있다(11.6%), 과거에 참여한 적이 있지만 지금은 아니다(10.2%), 참여할 생각이다(3.4%)의 순으로 응답하였다.

학교급별로는 중학교는 전혀 참여한 적이 없다(27.1%), 과거에 참여한 적이 있지만 지금은 아니다(9.6%), 참여하고 있다(9.0%), 참여할 생각이다(4.0%)의 순으로 응답하였으며, 인문계고등학교는 전혀 참여한 적이 없다(16.3%), 참여하고 있다(9.6%), 과거에 참여한 적이 있지만 지금은 아니다(7.3%), 참여할 생각이다(2.6%)의 순으로 응답하였다. 실업계고등학교는 전혀 참여한 적이 없다(7.2%), 과거에 참여한 적이 있지만 지금은 아니다(3.3%), 참여하고 있다(3.1%), 참여할 생각이다(1.0%)의 순으로 응답하였다.

<표 III -60> 문화예술관련 단체활동 참여여부

(단위:%, N=1,636)

구 분		참여하고 있다	지금은 아니다	참여한적 없다	참여할 생각	전체	통계치
전 체		21.6	20.2	50.7	7.6	100.0	
성 별	남 자	10.0	10.0	27.8	4.2	52.0	$\chi^2=8.437$ df=3 p=.038
	여 자	11.6	10.2	22.9	3.4	48.0	
학 교 급 별	중학교	9.0	9.6	27.1	4.0	49.6	$\chi^2=19.408$ df=6 p=.004
	인문고	9.6	7.3	16.3	2.6	35.8	
	실업고	3.1	3.3	7.2	1.0	14.6	

⑨ 문화예술관련 단체활동 참여영역

<표 III -61> 문화예술관련 단체활동 참여영역

(단위:%, N=565)

구분	문학	미술	음악	무용	애니메이션	연극	영화	사진	전통예술	디지털아트	전체
전체	10.1	6.7	32.4	4.4	15.8	3.5	17.7	6.5	1.6	1.2	100.0

청소년들이 가입하여 참여하고 있는 문화예술활동 관련 동아리 혹은 클럽, 사이버커뮤니티 등의 단체활동 영역은 음악(32.4%), 영화(17.7%), 애니메이션(15.8%), 문학(10.1%), 미술(6.7%), 사진(6.5%) 등의 순으로 나타났다.

⑩ 문화예술관련 단체활동 참여장소

과반수정도(43.5%)의 청소년들은 문화예술활동 관련 단체활동을 주로 사이버공간에서 하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 교내(36.5%), 교외(16.7%) 순으로 응답하였다.

<표 III -62> 문화예술관련 단체활동 참여장소

(단위:%, N=359)

구분		교내	교외	사이버	기타	전체	통계치
전체		36.5	16.4	43.7	3.3	100.0	
학 교	중학교	26.3	16.4	53.9	3.3	100.0	$\chi^2=31.654$ df=6 p=.000
	인문고	47.4	10.3	38.5	3.8	100.0	
	실업고	33.3	35.3	29.4	2.0	100.0	
지역별	특별시	31.5	14.1	48.9	5.4	100.0	$\chi^2=25.704$ df=12 p=.012
	광역시	27.4	18.9	50.9	2.8	100.0	
	대도시	48.9	26.7	24.4	.0	100.0	
	중 소 시	45.9	11.7	38.7	3.6	100.0	
	읍 지 면 지역	.0	40.0	60.0	.0	100.0	

학교급별로 살펴보면 중학교는 사이버공간(53.9%), 교내(26.3%), 교외(16.4%), 인문고는 교내(47.4%), 사이버공간(38.5%), 교외(10.3%), 실업고는 교외(35.3%), 교내(33.3%), 사이버공간(29.4%) 순인 것으로 나타났다.

지역별로 살펴보면 특별시에서는 사이버공간(48.9%), 교내(31.5%), 교외(14.1%), 광역시에서는 사이버공간(50.9%), 교내(27.4%), 교외(18.9%), 대도시는 교내(48.9%), 교외(26.7%), 사이버공간(24.4%), 중소도시에서는 교내(45.9%), 사이버공간(38.7%), 교외(11.7%), 읍면지역에서는 사이버공간(60.0%), 교외(40%) 순인 것으로 나타났다.

⑪ 단체활동 참여만족도

과반수정도(42.8%)의 청소년들은 문화예술활동 관련 단체활동에 대해 만족하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-63〉 단체활동 참여만족도

(단위:%, N=355)

구 분		만족	어느정도만족	대체로불만족	불만족	전체	통계치
전 체		42.8	42.	12.1	2.8	100.0	
성 별	남 자	39.4	42.4	13.3	4.8	100.0	$\chi^2=5.742$ df=3 p=.125
	여 자	45.8	42.1	11.1	1.1	100.0	

⑫ 단체활동 참여 불만족 이유

문화예술관련 단체활동 참여시 불만족스러운 가장 큰 이유에 대하여는 프로그램 및 활동공간 부족(38.5%), 재미가 없어서(38.5%), 활동지도자 부족(11.5%), 기타(11.5%) 순으로 응답하였다.

생활수준별로 살펴보면 상위권에서는 재미가 없어서(44.4%), 기타(44.4%), 프로그램 및 활동공간 부족(11.1%), 중위권에서는 프로그램 및 활동공간

부족(47.5%), 재미가 없어서(37.5%), 활동지도자 부족(12.5%), 하위권에 서는 재미가 없어서(33.3%), 활동지도자 부족(33.3%), 기타(33.3%) 순으로 나타났다.

〈표 Ⅲ -64〉 문화예술활동관련 단체활동 참여시 불만족 이유

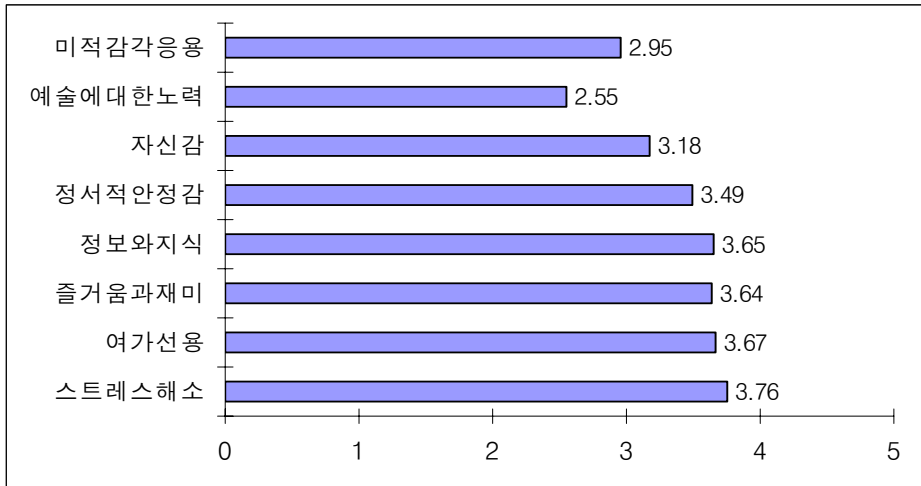
(단위:%, N=52)

구 분		프로그램 공간부족	재미가 없어서	지도자 부 족	기타	전체	통계치
전 체		38.5	38.5	11.5	11.5	100.0	
생 활 수준별	상위권	11.1	44.4	.0	44.4	100.0	$\chi^2=18.686$ df=6 p=.005
	중위권	47.5	37.5	12.5	2.5	100.0	
	하위권	.0	33.3	33.3	33.3	100.0	
자 아 존중감 수준별	상위권	47.1	41.2	.0	11.8	100.0	$\chi^2=13.487$ df=6 p=.036
	중위권	18.8	56.3	6.3	18.8	100.0	
	하위권	35.7	21.4	35.7	7.1	100.0	

(5) 문화예술활동 향유 결과

① 문화예술활동 향유 결과 : 개인적 측면

청소년들의 문화예술활동 향유 결과를 개인적 측면에서 살펴본 결과 스트레스 해소(3.76), 여가선용(3.67), 문화예술 관련정보와 지식의 획득(3.65), 일상생활에서의 즐거움과 재미(3.64), 정서적 안정감(3.49), 자신감 획득(3.18) 순으로 나타나 문화예술을 통해 미적 감각이나 응용력을 얻기 보다는 스트레스 해소나 여가선용을 하기 위하여 향유하는 수준을 보여주고 있다(〈표Ⅲ-65~72〉 참조).



[그림 III -13] 문화예술활동 향유 개인적 결과

㉦ 스트레스 해소

“스트레스가 해소되고 기분이 좋아진다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.79로 나타나 문화예술활동이 스트레스 해소기능을 하고 있는 것으로 나타났다. 성별로 살펴보면 여학생(3.98)이 남학생(3.55)에 비해 스트레스가 해소되고 기분이 좋아진다고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이($p < .001$)를 보이고 있는 것으로 나타났다.

학급별로 살펴보면 인문고(3.88), 중학교(3.77), 실업고(3.40) 순으로 나타나 유의미한 차이($p < .001$)를 보이고 있다.

이 밖에도 성적이 상위권일수록(상(3.84), 중(3.80), 하(3.60)), 성격이 외향적일수록(외향적(3.99), 보통(3.68), 내성적(3.60)), 자아존중감수준이 높을수록(상(3.95), 중(3.66), 하(3.58)) 스트레스가 해소되고 기분이 좋아진다는 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이($p < .01$)를 보이고 있다.

〈표 III-65〉 문화예술활동 향유 개인적 결과: 스트레스 해소

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	860	3.55	1.18	t=-8.034 p=.000
	여 자	792	3.98	.95	
학 교 급 별	중학교	817	3.77	1.10	F=16.754 p=.000
	인문고	589	3.88	1.03	
	실업고	241	3.40	1.20	
성격별	외향적	503	3.99	1.03	F=17.120 p=.000
	보 통	807	3.68	1.08	
	내성적	340	3.60	1.18	
성적별	상위권	357	3.84	1.13	F= 5.625 p=.004
	중위권	908	3.80	1.05	
	하위권	384	3.60	1.17	
자 아 존중감 수준별	상위권	690	3.95	1.02	F=18.802 p=.000
	중위권	472	3.66	1.10	
	하위권	448	3.58	1.15	
전 체		1610	3.76	1.10	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉠ 여가시간 활용

“여가시간 활용이 잘 된다”에 대한 청소년들의 평균점수는 3.67로 나타나 문화예술활동이 여가시간 활용 기능을 하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.87)이 남학생(3.47)에 비해 상대적으로 여가시간 활용이 잘 된다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이는 것으로 나타났다.

학교급별로 보면 중학교(3.71), 인문고(3.70), 실업고(3.40) 순으로 나타나 고등학생들에 비해 중학생들이 여가시간 활용이 잘 된다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

〈표 III-66〉 문화예술활동 향유 개인적 결과: 여가선용

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	859	3.47	1.15	t=-7.527 p=.000
	여 자	792	3.87	.99	
학 교 급 별	중학교	817	3.71	1.09	F=7.935 p=.000
	인문고	589	3.70	1.08	
	실업고	240	3.40	1.12	
성 격 별	외향적	502	3.86	1.04	F=12.179 p=.000
	보 통	807	3.59	1.09	
	내성적	340	3.55	1.13	
성 적 별	상위권	357	3.70	1.13	F=3.503 p=.030
	중위권	908	3.71	1.04	
	하위권	383	3.54	1.15	
양 육 태도별	권위적	239	3.45	1.16	F=9.111 p=.000
	허용적	1182	3.75	1.06	
	독재적	107	3.32	1.17	
	방임적	120	3.60	1.08	
자 아 존중감 수준별	상위권	690	3.82	1.07	F=12.356 p=.000
	중위권	471	3.60	1.08	
	하위권	448	3.50	1.11	
전 체		1609	3.67	1.09	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 일상생활의 즐거움과 재미 증가

“일상생활이 즐겁고 재미있어 진다”는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.64로 나타나 문화예술활동이 일상생활의 즐거움과 재미를 증가시키는 기능을 하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.82)이 남학생(3.47)에 비해 일상생활이 즐겁고 재미있어 진다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이(p<.001)를 보이는 것으로 나타났다.

학교급별로 살펴보면 인문고(3.72), 중학교(3.65), 실업고(3.38) 순으로 나타나 유의미한 차이(p<.001)를 보이고 있다.

<표 III-67> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 즐거움과 재미 증가

구 분		빈도9명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	856	3.47	1.15	t=-6.587 p=.000
	여 자	787	3.82	1.00	
학 교 급 별	중학교	811	3.65	1.11	F=8.365 p=.000
	인문고	586	3.72	1.05	
	실업고	241	3.38	1.10	
지역별	특별시	380	3.71	1.04	F=2.890 p=.021
	광역시	537	3.54	1.14	
	대도시	199	3.71	1.08	
	중소도시	482	3.68	1.06	
	읍면지역	40	3.30	1.32	
성격별	외향적	501	3.85	1.03	F=14.984 p=.000
	보통	801	3.56	1.09	
	내성적	340	3.49	1.14	
성적별	상위권	355	3.72	1.10	F=5.190 p=.006
	중위권	902	3.67	1.04	
	하위권	383	3.48	1.19	
양 육 태도별	권위적	238	3.51	1.17	F=3.385 p=.018
	허용적	1176	3.68	1.06	
	독재적	107	3.41	1.21	
	방임적	119	3.67	1.07	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	3.84	1.03	F=22.485 p=.000
	중위권	469	3.56	1.11	
	하위권	447	3.42	1.10	
전 체		1604	3.64	1.09	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉠ 문화예술활동 향유 개인적 결과: 문화예술 정보·지식 풍부

“특정영역(음악, 미술, 무용 등)에 대한 정보와 지식이 많아진다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.65로 나타나 문화예술활동이 개인의 교양수준을 높이는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.72)이 남학생(3.57)에 비해 문화예술의 특정 영역에 대한 정보와 지식이 많아진다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 보인다.

학교급별로 살펴보면 인문고(3.71), 중학교(3.64), 실업고(3.46) 순으로

나타나 인문계 고등학생들이 특정영역(음악, 미술, 무용 등)에 대한 정보와 지식이 많아진다고 생각하는 경향이 상대적으로 높았다($p<.01$).

<표 III-68> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 정보와 지식 풍부

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	859	3.57	1.10	$t=-2.813$ $p=.005$
	여 자	790	3.72	1.01	
학 교 급 별	중학교	814	3.64	1.06	$F=4.796$ $p=.008$
	인문고	589	3.71	1.03	
	실업고	241	3.46	1.12	
성격별	외향적	502	3.77	1.06	$F=5.920$ $p=.003$
	보 통	805	3.60	1.03	
	내성적	340	3.54	1.13	
성적별	상위권	355	3.68	1.11	$F= 10.292$ $p=.000$
	중위권	907	3.72	1.00	
	하위권	384	3.43	1.13	
양 육 태도별	권위적	239	3.56	1.14	$F=6.726$ $p=.000$
	허용적	1181	3.70	1.02	
	독재적	107	3.24	1.17	
	방임적	119	3.63	1.09	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	3.79	1.02	$F=10.904$ $p=.000$
	중위권	472	3.54	1.04	
	하위권	447	3.54	1.11	
전 체		1607	3.65	1.06	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉮ 문화예술활동 향유 개인적 결과: 정서적 안정감

문화예술활동을 한 결과 개인에게 일어날 수 있는 변화들 중 “정서적으로 안정감을 느낀다”에 대한 청소년들의 평균점수는 3.49로 나타나 문화예술 활동이 정서적인 안정감을 주는 기능을 하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.58)이 남학생(3.40) 보다 정서적으로 안정감

을 느낀다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.01$)를 보이는 것으로 나타났다.

학교급별로 보면 인문고(3.55), 중학교(3.48), 실업고(3.34) 순으로 나타나 인문계 고등학생들이 정서적으로 안정감을 느낀다고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이($p<.05$)를 보이고 있다.

<표 III -69> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 정서적 안정감

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	860	3.40	1.08	$t=-3.360$ $p=.001$
	여 자	792	3.58	.98	
학 교 급 별	중학교	817	3.48	1.08	$F=3.534$ $p=.029$
	인문고	589	3.55	.98	
	실업고	241	3.34	1.00	
성격별	외향적	503	3.67	1.03	$F=11.442$ $p=.000$
	보 통	807	3.43	1.01	
	내성적	340	3.36	1.08	
성적별	상위권	357	3.54	1.08	$F= 9.567$ $p=.000$
	중위권	908	3.55	.96	
	하위권	384	3.29	1.12	
양 육 태도별	권위적	240	3.44	1.10	$F=4.117$ $p=.006$
	허용적	1182	3.54	1.00	
	독재적	107	3.27	1.12	
	방임적	120	3.30	1.12	
자 아 존중감 수준별	상위권	690	3.69	.99	$F=22.370$ $p=.000$
	중위권	472	3.37	1.02	
	하위권	448	3.32	1.06	
전 체		1610	3.49	1.03	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉞ 문화예술활동 향유 개인적 결과: 자신감

<표 III-70> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 자신감

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	858	3.07	1.16	t=-3.741 p=.000
	여 자	791	3.28	1.09	
성격별	외향적	502	3.43	1.14	F=20.732 p=.000
	보 통	805	3.08	1.09	
	내성적	340	3.00	1.13	
성적별	상위권	356	3.21	1.16	F=3.013 p=.049
	중위권	907	3.21	1.06	
	하위권	383	3.05	1.24	
자 아 존중감 수준별	상위권	690	3.42	1.13	F=31.890 p=.000
	중위권	471	3.09	1.07	
	하위권	446	2.90	1.11	
전 체		1607	3.18	1.13	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

문화예술활동을 한 결과 개인에게 일어날 수 있는 변화 중 “자신감이 생긴다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.18로 나타나 문화예술활동이 청소년들의 자신감에도 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(3.28)이 남학생(3.07) 보다 자신감이 생긴다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

㉟ 문화예술활동 향유 개인적 결과: 예술가 희망 노력

문화예술활동을 한 결과 개인에게 일어날 수 있는 변화들 중 “나도 예술가가 되려고 노력하게 된다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.55로 나타나 직업선택에의 영향력은 미미한 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 여학생(2.74)이 남학생(2.37)에 비해 예술가가 되려고 노력하게 된다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다. 학교급별로는 실업고(2.75), 중학교(2.53), 인문고(2.48) 순으로 예

술가가 되려고 노력하게 된다고 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다 ($p<.05$).

<표 III-71> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 예술에 대한 노력

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	860	2.37	1.23	$t=-6.151$ $p=.000$
	여 자	790	2.74	1.20	
학 교 별	중학교	815	2.53	1.25	$F=4.153$ $p=.016$
	인문고	589	2.48	1.21	
	실업고	241	2.75	1.17	
지역별	특별시	383	2.61	1.26	$F=2.999$ $p=.018$
	광역시	537	2.41	1.17	
	대도시	200	2.57	1.18	
	중소도시	485	2.65	1.27	
	읍면지역	39	2.38	1.16	
성격별	외향적	503	2.73	1.32	$F=10.044$ $p=.000$
	보 통	807	2.51	1.17	
	내성적	338	2.36	1.17	
생 활 수준별	상위권	181	2.65	1.43	$F=4.133$ $p=.016$
	중위권	1321	2.51	1.18	
	하위권	146	2.79	1.36	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	2.63	1.29	$F=3.375$ $p=.034$
	중위권	472	2.56	1.15	
	하위권	448	2.43	1.18	
전 체		1608	2.55	1.22	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉠ 문화예술활동 향유 개인적 결과: 미적 감각의 생활에의 응용

문화예술활동을 한 결과 개인에게 일어날 수 있는 변화들 중 “미적감각을 생활에 응용하게 된다”는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.95로 나타나 일상생활에의 응용능력 기능은 약한 것으로 나타났다.

여학생(3.08)이 남학생(2.85) 보다 미적 감각을 생활에 응용하게 된다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이($p<.001$)를 보이고 있다.

〈표 Ⅲ-72〉 문화예술활동 향유 개인적 결과: 미적 감각의 응용

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
성 별	남 자	856	2.85	1.16	t=-4.190 p=.000
	여 자	792	3.08	1.06	
성격별	외향적	503	3.15	1.16	F=13.285 p=.000
	보 통	804	2.92	1.07	
	내성적	339	2.76	1.13	
성적별	상위권	357	2.97	1.19	F=3.679 p=.025
	중위권	906	3.01	1.07	
	하위권	382	2.82	1.15	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	3.06	1.15	F=6.856 p=.001
	중위권	472	2.91	1.04	
	하위권	446	2.82	1.10	
전 체		1606	2.95	1.11	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

② 문화예술활동 향유결과: 대인관계(친구관계) 측면

“친구들과 더 친해지고 대인관계가 좋아진다”라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.55로 나타나 대인관계에도 영향을 미치는 것으로 나타났다.

여학생(3.63)이 남학생(3.47) 보다 친구들과 더 친해지고 대인관계가 좋아진다고 생각하는 경향이 높아 유의미한 차이(p<.01)를 보이는 것으로 나타났다.

학교급별로 살펴보면 인문고(3.67), 중학교(3.52), 실업고(3.36) 순으로 친구들과 더 친해지고 대인관계가 좋아진다고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이(p<.001)를 보이는 것으로 나타났다.

이 밖에도 성격이 외향적일수록, 자아존중감 수준이 높을수록 친구들과 더 친해지고 대인관계가 좋아진다고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이(p<.001)를 보이는 것으로 나타났다.

<표 III -73> 문화예술활동 향유결과: 대인관계(친구관계) 측면

구 분		빈도(명)	평균 ¹⁾	표준편차	통계치
성 별	남 자	859	3.47	1.10	t=-3.131 p=.002
	여 자	791	3.63	.97	
학 교 급 별	중학교	815	3.52	1.05	F=8.649 p=.000
	인문고	589	3.67	.98	
	실업고	241	3.36	1.14	
성격별	외향적	502	3.78	1.03	F=21.313 p=.000
	보 통	806	3.50	1.00	
	내성적	340	3.32	1.10	
성적별	상위권	357	3.56	1.09	F= 3.895 p=.021
	중위권	906	3.60	1.00	
	하위권	384	3.42	1.08	
자 아 존중감 수준별	상위권	688	3.78	.98	F=29.600 p=.000
	중위권	472	3.40	1.05	
	하위권	448	3.36	1.06	
전 체		1608	3.55	1.04	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

③ 문화예술활동 향유결과: 부모님과과의 관계측면

“공부하는데 장애가 되고 부모님과 갈등이 생긴다”는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.29로 나타나 부모님과과의 관계에는 영향을 별로 주지 않는 것으로 나타났다.

인문고(2.43), 실업고(2.28), 중학교(2.20) 순으로 공부하는데 장애가 되고 부모님과 갈등이 생긴다고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이(p<.01)를 보이는 것으로 나타났다.

지역별로는 중소도시(2.44), 대도시(2.31), 읍면지역(2.27), 특별시(2.26), 광역시(2.19) 순으로 공부하는데 장애가 되고 부모님과 갈등이 생긴다고 생각하는 경향이 상대적으로 높아 유의미한 차이(p<.05)를 보이는 것으로 나타났다.

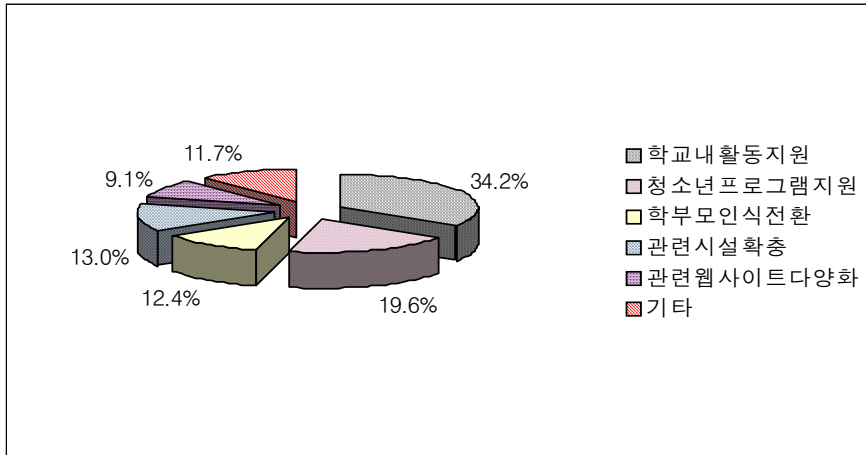
<표 III -74> 문화예술활동 향유결과: 부모님과과의 관계

구 분		빈도(명)	평균1)	표준편차	통계치
학 교 급 별	중학교	816	2.20	1.18	F=6.364 p=.002
	인문고	588	2.43	1.11	
	실업고	241	2.28	1.13	
지 역 별	특별시	382	2.26	1.13	F=3.011 p=.017
	광역시	538	2.19	1.12	
	대도시	200	2.31	1.13	
	중소도시	484	2.44	1.21	
	읍면지역	40	2.27	1.17	
생 활 수 준 별	상위권	180	2.25	1.29	F=4.250 p=.014
	중위권	1321	2.27	1.12	
	하위권	147	2.56	1.29	
양 육 태 도 별	권위적	240	2.55	1.28	F=8.897 p=.000
	허용적	1180	2.20	1.10	
	독재적	107	2.58	1.24	
	방임적	120	2.41	1.22	
자 아 존 중 감 수 준 별	상위권	688	2.18	1.16	F=6.640 p=.001
	중위권	472	2.35	1.08	
	하위권	448	2.41	1.18	
전 체		1608	2.29	1.15	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

(6) 문화예술활동 활성화 방안

청소년들의 1/3정도(34.3%)는 문화예술활동이 활성화되기 위해서는 학교 내 다양한 문화예술활동에 대한 지원이 가장 필요하다고 생각하는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 ‘청소년시설·단체 등 청소년 관련기관의 문화예술 활동 프로그램에 대한 지원’(19.6%), ‘미술관·박물관·문화센터 등 지역사회 내 문화예술관련 시설확충’(13.0%) 순으로 응답하였다.



[그림 III-14] 문화예술 활성화 방안

성별로 살펴보면 남학생의 경우에는 ‘학교내 다양한 문화예술활동에 대한 지원’(31.9%), ‘청소년시설·단체 등 청소년 관련기관의 문화예술활동 프로그램에 대한 지원’(20.0%), 기타(활동단계별로 전문화된 프로그램 개발 및 지도, 활동결과의 학교성적 및 입시에의 반영 등)(12.7%) 순으로 응답하였다. 여학생의 경우에는 ‘학교내 다양한 문화예술활동에 대한 지원’(36.7%), ‘청소년시설·단체 등 청소년 관련기관의 문화예술활동 프로그램에 대한 지원’(19.7%), ‘미술관·박물관·문화센터 등 지역사회내 문화예술관련 시설확충’(14.1%) 순으로 응답하였다.

학교급별로 살펴보면 중학생들은 ‘학교내 다양한 문화예술활동에 대한 지원’(34.1%), ‘청소년시설·단체 등 청소년 관련기관의 문화예술활동 프로그램에 대한 지원’(17.5%), ‘미술관·박물관·문화센터 등 지역사회내 문화예술관련 시설확충’(14.6%), 인문계 고등학생들은 ‘학교내 다양한 문화예술활동에 대한 지원’(37.2%), ‘청소년시설·단체 등 청소년 관련기관의 문화예술활동 프로그램에 대한 지원’(18.6%), 기타(활동단계별로 전문화된 프로그램 개발 및 지도, 활동결과의 학교성적 및 입시에의 반영 등)(13.8%), 실업계 고등학생들은 ‘청소년시설·단체 등 청소년 관련기관의 문화예술활동 프로그램에 대한 지원’(28.9%), ‘학교내 다양한 문화예술활동에 대한 지원’(27.2%), ‘미술

관·박물관·문화센터 등 지역사회내 문화예술관련 시설확충'(13.4%) 순으로 응답하여 유의미한 차이를 보이고 있다.

3. 소결

청소년들의 문화예술활동에 대한 인식 및 향유 특징은 다음과 같이 요약될 수 있다. 첫째, 문화예술에 대한 개념적인 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 시대의 문화를 담고 있으며, 일상 속에 있으며, 예술은 느끼는 것이며, 그러면서도 예술은 실험적이라고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 문화예술의 공공성에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술을 대중문화의 한 영역으로 인식하고 있고, 예술작품은 공공의 것, 예술발전은 국가경쟁력의 기초가 된다고 인식하고 있는 것으로 나타나 문화예술의 공공성에 대해 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

셋째, 문화예술의 기능에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나이며, 예술은 개인과 개인, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이고, 예술에 대한 정보 공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다고 생각하고 있어 문화예술의 기능을 소통과 표현의 수단으로 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

넷째, 문화예술의 의의에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 인간의 삶의 질을 향상 시키고, 예술의 진정한 향유는 삶에의 활용능력에 있다고 생각하고 있어 문화예술의 의의를 삶에의 활용능력과 삶의 질 향상으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

다섯째, 문화예술과 개인에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 청소년기의 예술 감상이나 체험은 중요하고, 현대인은 예술에 대한 감각이 필수적이지만 예술에 대해 잘 아는 것이 개인의 경쟁력과 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소로 인식하는 경향은 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

여섯째, 문화예술의 미래에 대한 인식을 살펴본 결과, 현대사회의 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이

고, 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이며, 예술의 중심에는 컴퓨터가 자리잡고 있다고 생각하는 것으로 나타났다. 디지털시대인 현대사회에서의 예술의 중심에는 컴퓨터와 디지털미디어가 자리잡고 있게 될 것이며, 접근이 용이해지고 직접 느끼고 즐기는 것이 될 것이라고 인식하는 경향이 비교적 높음을 보여주고 있다.

일곱째, 과정과 노력이 없는 문화예술활동을 향유하고 있다. 문화예술활동을 하는 가장 큰 목적에 대해 청소년들의 1/3이상(38.6%)이 스트레스 해소를 위해서라고 응답함으로써 수동적인 향유태도를 보이고 있다. 문화예술활동에서 의미행위와 의미과정 없는 향유가 되고 있다.

여덟째, 소극적이고 편중된 문화예술활동을 향유하고 있다. 청소년들이 가장 많이 하고 있는 문화예술활동 영역은 과반수정도가 음악(37.8%), 영화(29.9%)인 것으로 나타났다. 반면 가장 많이 하고 싶어하는 활동 영역은 애니메이션(28.7%), 문학(19.0%), 디지털아트(17.9%) 순으로 나타나 주어진 프로그램을 소극적으로 향유하고 있는 것으로 나타나 적극적이고 실험적인 향유태도로의 전환이 필요함을 보여주고 있다.

아홉째, 청소년 집단에 따라 차별화된 문화예술활동을 향유하고 있다. 청소년들은 성, 학교급, 지역 등 하위집단별로 내용에서 차별적 향유가 이루어지고 있음을 보이고 있다. 이는 다양하고 특성화된 프로그램 개발에의 시사점과 아울러 소외지역 및 청소년에 대한 정책 배려를 시사해 준다.

열번째, 자발적인 참여가 부족하다. 청소년들의 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도를 살펴본 결과 도서관(1.81), 박물관(1.50), 청소년수련관(1.45), 문화센터(1.41), 미술관(1.40), 문예회관(1.28) 순으로 이용정도가 비교적 높은 것으로 나타났으나 보통수준에도 미치지 못하고 있음을 보여주고 있다. 뿐만 아니라 지역사회 예술관련 정보를 모르는 가장 큰 이유에 대해서도 관심이 없어서(48.1%)가 정보가 없어서 보다 높은 것으로 나타나 청소년들이 자발적으로 참여할 수 있는 프로그램 개발 및 홍보와 아울러 여건 조성이 시급함을 시사해 준다.

IV. 국내 · 외 청소년문화예술활동 사례

1. 국내사례
2. 국외사례

IV. 국내·외 청소년 문화예술활동 사례

국내·외 청소년 문화예술활동 관련프로그램 사례는 문화예술활동 활성화 방안 모색을 위한 시사점 도출 및 기초자료로 활용하기 위하여 조사·분석되었다. 청소년 문화예술활동 관련프로그램은 청소년시설 및 이용시설, 방과 후 활동 프로그램 중심으로 조사·분석되었을 뿐만 아니라 대안학교에서 치유프로그램으로 이용되는 예술치료 프로그램 형식의 문화예술활동 프로그램 사례도 살펴보았다.

1. 국내사례

1) 청소년시설·단체의 문화예술활동 프로그램

(1) 청소년 문화바자회

서울○○청소년수련관에서는 청소년과 지역사회주민을 대상으로 하는 문화바자회를 열었다. 이 행사는 청소년이 기획하여 만들고 청소년들을 위한 축제인 만큼 많은 볼거리와 체험거리가 준비되었다. 가족화합의 자리로도 마련된 가족단위 벼룩시장과 청소년수련관의 청소년들이 펼치는 바자회가 운영되는 동안에 다른 한 쪽에서는 청소년이 그리는 캐리커처, 애니코스퍼와 함께 사진 찍기 등의 문화행사가 함께 진행된 프로그램이다.

(2) 청소년 동아리 문화축제

○○청소년문화센터에서는 ‘We 즐~’이라는 제목으로 센터개관 3주년 기념 청소년 동아리 문화축제를 열었다. 밴드와 댄스 동아리들의 오프닝 공

연으로 시작을 알리고, 드럼연주와 연극, 영화 상영 등의 공연이 계속되었다. 동아리 문화축제에는 청소년들이 직접 체험할 수 있는 페이스페인팅, 칼라믹스, 글자퍼즐, 보드게임, 아트풍선 등과 같은 많은 문화예술활동을 경험할 수 있었다. 디카 동아리에서는 사진전을 열어 전시회를 관람하는 여유도 함께 제공해 주었다.

(3) 2005 청소년 문화축제

○○청소년수련원에서는 ‘세상속 나를 찾아서 ~ GO! GO!’라는 타이틀을 가지고 청소년 문화축제를 열었다. 공연마당과 참여마당, 그리고 전시마당으로 구성되어, 댄스팀과 밴드의 무대와 벨리댄스 등의 볼거리와 양초공예, 휴대폰 고리만들기, 탕탱볼 만들기 등의 체험거리, 리플소설과 같은 전시마당이 준비되었다.

(4) 청소년 영상페스티벌

청소년 영상페스티벌은 개인 또는 단체, 초·중·고등학생 및 직업 청소년들을 대상으로 진행되는데, 특별히 화려한 영상제작 기술이 아니더라도 자신의 일상과 생각을 담은 영상물의 내용을 중요하게 생각한다. 또한 청소년 세대가 함께 공유할 수 있는 청소년들의 주장이 담긴 각 학교 및 단체의 공동작업 참여도 매우 소중하게 생각하고 있다. 이번 행사는 ‘오늘, 우리의 모습 ; 우리의 자화상’을 작품 주제로 삼아 보도취재물, 다큐멘터리, 드라마, 캠페인광고, 뮤직비디오, 애니메이션 등의 다양한 형식으로 공모하여 영상페스티벌이 준비되었다.

(5) 사랑을 나누는 음악회

○○청소년수련관에서는 청소년과 지역주민이 함께 사랑을 나눌 수 있는 무료음악회를 개최하였다. 편안한 연주회로써 청소년과 지역주민이 클래식

을 재밌고 편안하게 감상할 수 있도록 프로그램을 구성하여 누구에게나 친근한 음악으로 서로가 더 가깝게 다가갈 수 있는 계기를 마련하였다.

(6) 청소년 영상캠프 ‘디지털 6@mm 세상’

○○청소년문화센터에서는 여름방학동안 영상제작에 관심이 있는 청소년들을 대상으로 영상제작에 대한 전문적인 교육을 제공하고 청소년들이 평소 만들고 표현해 보고 싶었던 이야기들을 영상에 직접 담아내보는 청소년 영상캠프 ‘디지털@6mm세상’을 4박 5일간 실시하였다. 금년에는 영화제작의 모든 것이 있는 영화 촬영소에서 세트를 활용한 청소년 영상제작의 교육에 중점을 두고, 영화촬영 소품과 의상 등 영화 속 장면들을 생생히 느끼고 다양한 영상원리를 체험할 수 있는 프로그램들이 준비되었다. 전국의 미디어 영상제작활동에 관심 있는 청소년들이 함께 기획, 연출, 촬영, 편집 등 영상제작에 관한 모든 것을 나눌 수 있는 프로그램이었다.

(7) 영화연극 아카데미

○○청소년수련관의 영화연극 아카데미 프로그램은 매주 활동으로 기획되어 초등학생부터 고등학생까지 다양한 연령층의 청소년들이 참여하고 있다. ‘영화 영상 아카데미’는 뮤직비디오를 감상하고 팀을 구성하여 아이디어 회의로 시작된다. 뮤직비디오 제작 프로그램에서는 기성세대를 모방한 작품을 배제하고 자신과 주변 세계를 함께 생각해 볼 수 있는 주제로 만들어진 다. ‘연극 아카데미’는 놀이를 통한 활동으로 표현의 방법과 동작의 폭을 넓혀나간다. 여기서의 놀이는 연극으로 가는 훌륭한 징검다리 역할로써 충분하다. 무료로 열리는 문화예술 체험 프로그램은 전인교육에 초점을 맞추고 프로그램의 각 과정에서 참가자들이 어떤 의미를 만들어 가는지를 염두에 두고 진행되고 있다. 일일캠프 형식보다는 시간을 두고 고민해 가면서 작품을 만들어가는 몇 주 과정의 프로그램으로 기획되었다.

(8) ‘프로젝트 대기중 ○○○ 2005’

○○청소년문화교류센터에서는 작년에 이어 올해에도 작가를 꿈꾸고, 미술에 관심 있는 친구들에게 풍부한 경험을 제공하기 위한 프로젝트를 기획했다. ‘현대미술워크숍’과 ‘디지털 미디어 프로젝트’ 두 개의 프로그램으로 진행되는 <프로젝트 대기중 ○○○ 2005>가 바로 그것이다. 이 프로젝트에는 예술에 대한 관심과 삶에 대한 열정 있는 청소년들이 자발적으로 참가를 신청했고, 한 달여 기간 동안 작가, 자원 활동가, 동료 청소년 작가들과 함께 자신의 잠재능력을 발휘할 기회를 가진 특별한 경험의 주인공이 되었다. 미술을 전공하지 않더라도 관심과 호기심이 있는 친구들, 대안학교 학생들, 대학생들까지 참가대상 범위를 넓혔다. 그리고 작업의 결과물을 보다 많은 사람들과 공유하기 위해서 접근성이 좋은 인사동의 갤러리를 전시 장소로 택했다. 현대미술워크숍은 청소년들과 미술 문화를 공유하고, 고정관념을 깰 수 있는 청소년들의 사고방식에서 자극을 얻고자 하는 국내외 작가들, 미술에 대한 관심과 애정이 있는 청소년들 그리고 문화예술에 대한 애정으로 이들을 보조하고 있는 자원 활동가들이 함께했다. 디지털 미디어 프로젝트는 청소년 작가들이 디지털 미디어의 전 과정(촬영부터 편집까지)을 직접 제작해보는 방식으로 진행되었다.

2) 청소년이용시설의 문화예술활동 프로그램

(1) 대학교 박물관 청소년교육센터

○○대 박물관은 ‘청소년 교육센터’를 운영하기 시작해 국립중앙박물관과 함께 공교육 프로그램을 공동개발하고 있으며 용산구의 박물관 문화벨트 계획에도 참여하고 있다. 청소년 교육센터는 ‘문화와 마주보며’, ‘함께 참여하며’, ‘씩트는 박물관’이라는 취지로 설립하고, 아이들에게 단계적으로 보여주고 질문하며 상상하도록 하는 것, 활동적인 참여를 유도, 연계교육의 모색

의 세 가지 원칙을 중심으로 운영되고 있다.

현재 박물관에서 많은 노력을 기울이고 있는 부분은 학교교육과 연계한 박물관 교육이다. 이 프로그램은 ‘교실을 바꾸는 시간여행’이라는 이름으로 정비되어 ‘전통공예와 예술’, ‘현대미술 맛들이기’의 두 가지 테마를 잡았고, 대여유물이 들어있는 ‘시간여행 상자’를 이용해 교육용 유물, 소장품을 직접 만져보고 토론하면서 프로그램을 진행한다. 그리고 상자 안에 인솔자(각 기관, 학교 등)가 프로그램을 진행하는데 도움이 되도록 미디어 자료 및 교육지도안도 함께 준비했다. ‘전통공예와 예술’은 무엇에 썼던 물건일까, 아름다운 우리문양 등의 9가지 주제로, ‘현대미술 맛들이기’는 어떻게 감상하면 좋을까, 전시 만들기 등 4가지의 주제로 총 13개의 상자를 마련했다. 무엇보다도 시간여행상자는 박물관 진열장 밖에서도 유물을 체험할 수 있는 기회를 용이하게 제공했고 학생들로 하여금 박물관에 찾아가고 싶다는 계기를 만들어 주었다.

(2) 인투뮤지엄

인투뮤지엄(in2museum)은 ‘미술관 속으로’라는 뜻으로, 미술과 교육을 중심으로 문화예술교육 프로그램을 기획, 자문, 운영, 연구하는 미술관교육 연구소이다. 어린이부터 청소년, 성인, 소외계층들이 조금 더 친근하고 다원화된 방식으로 미술을 이해하도록 하기 위해서 학교 및 지역사회 소외계층 등을 수용할 수 있는 다양한 프로그램을 개발, 연구하고 있다. 어린이와 청소년교육은 공교육 프로그램의 일환인 학교연계프로그램과 이벤트, 그리고 개별참여가 가능한 워크숍 등으로 구성된다. 미술의 내용과 형식에 관계없이 오감체험을 통해 자연스럽게 전시와 미술을 이해할 수 있게 하는 것이다. 그 중 대규모 학교연계프로그램인 <움직이는 미술관>은 학교로 직접 찾아가는 형태로 미술관과 학교의 지역적 한계와 괴리감을 극복함으로써 문화 접근성을 강화한 프로그램이다. 전시와 관련된 현대미술의 분야에 대해 미술관 에듀케이터가 직접 학교 교실로 찾아가 설명해주고, 미술관으로 이동

하여 전시를 관람하는 방식이다. 학교연계프로그램의 일환인 Vision & Inspiration은 현대미술의 다양한 분야에 대한 살아있는 경험을 제공하는 이 프로그램은 예술과 관련된 전문직업과 분야에 대해 알아보고, 전문가와 만나보는 과정을 통해 청소년에게 비전과 꿈을 제시하는 프로그램이다.

영상과 텍스트를 이용한 사전교육을 실시하고, CF, 큐레이터, 순수작가, 애니메이션, 패션디자인 등 다양한 분야의 전문가를 만나 그들의 이야기를 듣고 청소년들과 자유롭게 토론하는 방식으로 진행한다. 각 분야의 최고전문가들과 청소년이 만날 수 있는 기회를 제공하는 이 프로그램은 특히 학교 교사와 청소년들, 에듀케이터가 사전 기획단계에서 함께 회의를 하면서 청소년들의 의견을 적극 수렴하는 과정을 거쳤으며, 청소년들이 가장 만나보고, 알아보고 싶어 한 분야들로 구성되었다. 2001년부터 4년간의 시범운행을 거쳐 2005년 문예진흥기금사업으로 선정되어 현재 지방예술학교 및 일반 중·고등학교로 확대 실시하고 있다. 학교연계프로그램은 단순히 미술관이 학교로 가거나 학교가 미술관에 오는 정도의 소극적 자세가 아닌, 학교에서 채울 수 없는 부분을 미술관이 대안교육의 차원으로 담당하는 형태이며, 체험과 감상, 학습이 동시에 이루어지는 미술관 교육프로그램의 특징을 이해하고 그 다양성을 수용하는 것, 이것이 모든 미술관 교육프로그램의 첫걸음일 것이다. 또한 매년 소외아동들을 위해 여름방학 기간에 진행되는 <새싹들의 놀이터>는 지방의 문예회관이나 문화의 집 등에서 진행되는 어린이 워크숍 프로그램 등 문화예술을 경험할 기회가 별로 없는 지역의 아이들을 위해 진행되고 있다.

(3) 예술의전당 한가람 디자인미술관

디자인미술관의 정체성에 대한 고민을 하면서 해외 사례들을 조사하고 이를 참고하여 기획전시의 관람을 돕기 위한 안내 책자를 만들기 시작하면서 시작되었다. 초중등학생을 의식해서 전시의 내용에 관심을 갖도록 질문과 설명을 담은 초보적인 수준이다. 2002년 <브루노 무나리(Bruno Munari)>

전에서 무나리가 생전에 진행했던 어린이 워크숍 중 일부 프로그램을 전시 기간 내내 운영했고, 이후에 주로 어린이 중심의 워크숍을 전시 부대행사로 마련해왔다. <이미지 코리아>전의 ‘민수의 사진교실: 사진 더하기’, <어린이 디자인 체험전-재미있는 디자인>전의 ‘어린이 워크숍’(네이트 시스템과 공동주최), <이 시대의 좋은 디자인: 유니버설 디자인>전의 워크숍 등이 있었다.

그러나 전시 부대행사로는 여러 가지 한계가 있어 여름강좌 형식의 정기 프로그램과 상설전시장의 교육전을 병행하기로 했다. 후자에 해당하는 공교육 프로그램의 일환으로 <디자인 발견>이라는 제목의 시리즈 전시를 기획하여 2005년 봄부터 시작했다. 이 전시는 학습효과에 중점을 두어 관람객이 능동적으로 참여할 수 있도록 하고 교육 프로그램과 연계하는 방식을 취하고 있는데, 한 주에 세 번 진행하는 워크숍은 화요일과 수요일에는 초등학교 학생, 토요일에는 중고등학생을 대상으로 진행된다. 같은 전시라도 관람객의 수준에 따라 느끼고 이해하는 것이 다르다. 이러한 측면을 배려하여 활동지를 대상별로 다르게 기획하였다. 초등학교용은 전시 물건에 대한 관심을 갖도록 하는 것에, 청소년용은 전시와 소통하는 것에 보다 중점을 두었다. 특히 오브제에 대한 시각적인 감상을 여러 단어에서 골라 언어로 표현하는 과정을 통해서, 대상에 대한 느낌을 구체화시키고, 다른 것과 섬세하게 비교, 분석하면서 비평적인 능력을 형성할 수 있게 한다.

(4) 국립중앙박물관 ‘가족·어린이 교육 프로그램’

국립중앙박물관에서는 학교의 주 5일제 수업 시행과 여름방학을 맞아 가족이 함께 하여 전통문화를 향유할 수 있는 ‘가족·어린이 교육 프로그램’을 운영한다. 2005년 우리의 전통문화 예술과 역사에 대한 올바른 이해와 감상의 기회를 제공하는 이 프로그램은 체험학습 위주로 구성되어 있으며, 유아(6~7세), 초등학교 저학년(1~3학년), 초등학교 고학년(4~6학년)을 대상으로 총 6회 실시한다. 유아대상 프로그램은 그림 속의 다양한 내용을 한

국화로 그려보기, 초등학교 저학년 프로그램은 도자기 만들기, 초등학교 고학년 프로그램은 전시유물 이야기와 금속장신구 만들기로 각 프로그램 당 2회씩 총 120가족이 함께 실시한다.

(5) 국립경주박물관 어린이박물관학교

국립경주박물관은 경주박물관학교를 2005년에는 어린이박물관을 개관하면서 “경주어린이박물관학교”로 명칭을 변경했다. “경주박물관학교”는 6·25 한국전쟁 직후의 민족적 비극 속에서도 어린이들을 우리 문화의 지킴이로 키움으로서, 민족의 자존심을 지키고자 하였던 진흥섭 당시 국립경주박물관장과 윤경렬 선생 등 몇몇 선각자에 의해 1954년 10월 10일 문을 연 후 50여년간 전통을 이어오고 있다. ‘첫째, 문은 언제나 열려 있다. 둘째, 수업에 필요한 모든 자료와 교재는 무료로 제공하며, 어떤 명목으로도 돈을 받지 않는다. 셋째, 어린이들을 존귀하게 생각하고 수업을 높임말로 진행한다.’는 방침을 세우고 학교를 운영하였는데, 오늘날로 치면 철저하게 어린이를 중심에 둔 ‘열린 학습’의 실천을 목표로 한 것이다.

박물관학교의 수업내용은 석탑, 토우 등의 문화재 이야기가 중심이 되었으며, 그 밖에 경주 시내의 문화유적을 직접 둘러보는 현장교육으로 구성되어 있었다. 여기에 그치는 것이 아니라 신라의 장인(匠人)이 되어 불상, 토기, 토우, 돌사자 등을 직접 만들어 보는 체험교육도 실시하였다. 1982년부터는 고등부가 신설되면서 잠시 삼국유사를 해설하는 과정도 있었지만 근본적인 틀은 오늘날까지 변함없이 이어지고 있으며, 올해도 지역의 어린이들에게 조상의 문화유산을 바르게 이해하고 그 지혜를 익혀 장차 새 문화 창조의 밑거름이 될 수 있는 배움의 장을 마련해주고, 신라의 고도 경주를 사랑하고 널리 알리는 문화시민으로서의 자질을 함양할 수 있는 다양한 주제의 수업내용으로 구성하였다. 총 30강좌로 구성된 수업내용은 우리나라의 전통문화에 대한 다양한 주제를 담고 있으며, 특히 신라의 역사와 문화에 대한 강좌를 집중적으로 마련되었다. 또한 경주지역 발굴기관과 연계된 현

장답사 수업을 강화하여 땅속에서 살아 숨 쉬는 신라의 역사를 어린이들이 직접 확인하고 체험할 수 있는 기회를 제공하고자 하였다. 특히 박물관학교 수업은 강의와 실습을 병행하는 체험식 학습을 위주로 구성되었으며, 이를 위해 지난 1월 31일 새로 개관한 어린이박물관은 매주 토요일 오후 “경주 어린이박물관학교”수업을 위한 전용공간으로 활용되고 있다. 3월 19일 입학식을 시작으로 12월 17일 수료하는 날까지, 매주 토요일 오후 2시 30분 부터 5시까지 진행된다.

(6) 국립대구박물관 여름방학맞이 문화예술행사

여름방학맞이 첫 번째 문화행사로는 3일 동안 여름방학을 맞은 대구 시내 중학생을 대상으로 우리 전통문화에 대한 이해와 체험학습의 기회를 마련하고자 ‘제 10회 청소년 문화강좌’를 개최한다. 전래동요와 민요가락을 배우고, 치자염색을 통해 우리 조상들의 생활지혜를 배워보며, 중요 무형문화재 제 34호인 강령탈춤의 춤사위 한 자락도 함께 체험할 수 있다. 행사 마지막 날에는 유적지를 답사하고 공방에서 우리그릇의 미술적 우수성과 실용성을 체험할 수 있는 기회로 도자기 만들기 체험행사도 가진다. 두 번째 문화행사로는 신명나는 국악 한마당을 개최한다. 기악 합주, 판소리, 가야금독주, 무용, 민요, 사물놀이, 단막 창극 등 여름방학을 맞이한 어린이·청소년들 외에도 남녀노소 누구나 자유롭게 참여하여 감상할 수 있는 곡들로 구성되었다.

(7) 과천문화원의 전통문화 체험의 장

경기 과천문화원에서는 학교 안 문화예술교육과 학교 밖 문화예술교육 두 영역에서 전통문화예술을 체험하는 프로그램을 진행한다. 나무꾼놀이, 게줄 다리기, 북청사자놀음과 같은 우리 고유의 민속놀이를 활용한 전통문화예술 교육, 그리고 천연염색체험과 도예문화체험을 중심으로 주로 전통문화예술에 대한 청소년들의 이해와 관심의 폭을 넓히는 프로그램들이다. 민속놀이

를 활용한 활동들은 단순한 놀이체험이 아니라 지역 고유의 춤과 소리를 바탕으로 놀이와 만들기 과정이 포함된 통합교과적인 성격도 갖고 있다.

특히 나무꾼 놀이가 중심이 되는 ‘민속놀이의 보존과 축제’에 역점을 두고 프로그램이 진행 되는데, 나무꾼 놀이는 춤과 소리(음악), 공작(미술)이 결합된 통합교육 프로그램이고, 과천의 독특한 지역성이 담겨있다. 옛날부터 과천에는 관악산, 청계산 등에서 나무를 베어 서울에 내다팔면서 생계를 이어가던 사람들이 많았다. 남태령 고개를 넘어 노량진이나 용산까지 가서 나무를 팔았는데, 이걸 토대로 해서 꾸민 놀이가 나무꾼 놀이인 것이다. 학생들이 직접 나무꾼의 의상, 짚신, 지게 같은 소품 등을 제작하고, 나무를 베면서 부르는 노동요와 그들의 애환이 담긴 타령을 부르면서 춤을 배우고, 나무꾼의 옷을 만들면서 천연염색체험도 함께 한다. 그리고 매년 가을에 경기도에서 개최하는 민속놀이경연대회에 참가해 발표하는 과정까지 포함하여 전통문화 체험의 장이 펼쳐진다.

(8) 세종문화회관 청소년을 위한 해설 음악회

매년 ‘청소년을 위한 해설음악회’는 여름방학을 맞이한 청소년들을 위한 클래식 문화체험 프로그램이다. 주위에서 쉽게 접할 수 있는 곡을 선곡하여 보다 흥겹고 친숙한 음악을 즐길 수 있으며, 친절하고 쉬운 해설을 통하여 청소년들의 클래식 음악에 대한 전반적인 이해능력을 향상시키는데 도움을 준다.

3) 문화예술교육시범사업 : 아르떼

문화예술교육 활성화 정책의 일환으로 교육부와 문화관광부가 협력하여 공동으로 추진하는 사업이다. 지역내 문화예술기관·단체와 각급 학교간 연계협력 시범사업을 통해 실효성 있는 지역별 문화예술교육 프로그램 모델을 개발·확산하고, 청소년들의 문화감수성 및 창의성 향상의 토대를 마련하고

있다. 시범사업의 주요내용은 교과수업, 재량활동, 특별활동, 특기적성교육 등과 연계한 학교 안에서의 문화예술교육 프로그램 지원(교과통합적 수업 포함), 문화기반시설과 연계된 학교 밖 문화예술 체험학습 프로그램 지원, 실업계 고교, 수시모집 합격생, 수능 이후 고3 등 특화된 대상을 위하여 마련된 문화예술교육 프로그램 지원, 저소득지역 학교 및 방과 후 학교문화예술교육 프로그램 지원 등이 있다.

(1) 부산 해포자연예술학교

해포자연예술학교에서는 미술, 음악, 연극, 자연체험 등 다양한 예술활동을 통해 마음으로 느끼고 배우는 경험을 하게 된다. 교육 참여구분은 유아동 사회교육기관 대상으로 년 6회 테마 과정으로 구성되어 있는 멤버쉽, 초등학교 재량활동의 초등부, 중학교 학생 대상으로 예체능 프로그램인 중등부, 학부형과 주말에 함께 참여하는 주말문화 체험학교 이렇게 4가지로 구성되어 있다. 미술, 음악, 연극, 자연환경의 큰 과목 아래 17개의 세부과목이 개설되고 있다. 현재는 해포분교에 다녔던 어린이와 지역주민 대상으로 매주 주말마다 다양한 프로그램을 무료로 제공하고 있으며, 초등학교와 유치원생 대상으로 을숙도 생태체험 및 그룹별 미술, 음악활동, 민속놀이 등으로 구성된 일일자연 예술교육 체험프로그램을 전문강사 14명이 주축이 되어 진행하고 있다.

(2) 제주청소년만화페스티벌

제주도 만화교육연구회가 주관하고 제주고교만화연합동아리가 주최한 제주청소년만화페스티벌은 청소년들을 위한 문화예술활동으로 마련되었다. 페스티벌의 주요 행사인 만화전은 도내 청소년들이 ‘만화를 통해 독도 사랑을 이야기한다.’라는 주제로 제작한 만화들로 독도에 관한 창작캐릭터, 카툰, 일러스트 등 다양했다. 청소년들 모두 숨겨왔던 재능과 끼를 마음껏 발산하

였고, 코스튬 플레이를 위한 의상은 직접 만든 것이 대부분이었다. 청소년들은 만화주인공의 다양한 코스프레 복장을 하고 연극을 통해 경연대회를 열었는데, 만화페스티벌은 작품 발표뿐만 아니라 문화 전반에 대한 이해와 기획까지 체험해보는 계기가 되는 소중한 시간이 되었다.

(3) 담양 한빛고등학교의 교육연극을 적용한 문학수업

시를 포함한 문학작품을 연극으로 공연하면서 청소년들의 적극성을 발견할 수 있다. 자신들이 맡은 역할이 시의 내용과 어떤 관련이 있는가, 작품과 어떤 연관성이 있는가를 놓고 열띤 토의를 한다. 강의로 진행하던 수업에 비해 작품 이해도가 훨씬 높아지고 작품을 자신과는 별개의 세상에 존재하는 ‘어려운 글, 재미없는 글’로 받아들이지 않게 된다. 문학교육의 본래적인 목표인 ‘삶의 총체적 체험’을 연극을 통해서 얻어내고 있다.

과정은 ① 시범 보이기 ② 시에 대해 토의하기 ③ 시에 대해 설명하고 질문받기 ④ 연습하기 ⑤ 공연하기로 구성된다.

(4) 불우청소년들과 함께하는 ‘공간 윤회’

‘공간 윤회’는 불우청소년들이 불량문화에 빠져들지 않도록 사전에 예방하고, 예술교육을 통해 조화로운 인격 형성과 창조적인 자기 계발을 통해 21세기 예술문화 창조에 기여할 수 있는 건전한 청소년을 기대하며 마련된 사회문화예술교육의 장이다. 안산지역에 거주하고 있는 보호관찰대상자 및 탈학교 청소년, 불우 청소년들이 모집 대상으로 경기도문화의전당으로부터 전문 멘토를 지원받아 실용음악인 색소폰, 트럼펫, 기타, 전자오르간, 드럼 등 5개 부문과 동양화, 서양화, 생활도예 등 창작 미술 3개 부문에 현재 84명의 학생들이 참여하고 있다.

끼와 재능은 있으나 가정환경이 열악하여 예능교육을 받지 못하는 청소년들에게 꿈과 희망을 심어주고 비상의 나래를 펼칠 수 있는 야간 취미교실인

‘공간 율피’는 2005년 7월 5일 드디어 예술과 청소년들과의 첫 만남이 기대와 설렘 속에서 시작되었다. 청소년들은 장르별로 다양한 예술체험을 경험하며 재능을 계발함으로써 오는 12월경에는 작품발표회를 개최할 예정이다. 안산지역 내 학교시설을 이용해 실시하는 이번 사회문화예술교육은 끼와 재능은 있으나 가정환경이 열악하고 보호능력이 미흡한 불우 청소년들에게 꿈을 실현할 수 있는 쉼터를 제공함과 동시에 방황하는 청소년들에게는 진로개척의 장으로, 일반 학생들에게는 취미생활 공간으로써 각자의 문화적 표현과 향수를 실현시켜 나갈 수 있는 계기가 될 것이다.

(5) 경남 중등학생 종합미술 실기대회의 퍼포먼스 경연대회

경남 중등학생 종합미술 실기대회는 특별하다. 우선 참가 부문부터가 색 다르다. 소묘, 정물화, 풍경화, 한국화, 디자인, 사진, 조소, 컴퓨터그래픽, 한글서예, 한문서예, 문인화, 공예, 만화, 판화, 퍼포먼스 (15개 종목) 등으로 나뉘지는데, 우선 정물화와 풍경화의 표현재료를 수채화로 제한하는 것이 아니라 다양한 재료(유화, 아크릴, 색연필, 혼합재료)를 사용하도록 하고 있으며, 사진 분야 및 컴퓨터 그래픽 분야 역시 다른 미술대회와는 달라 눈길을 끌만하다. 그러나 무엇보다도 가장 이색적인 것은 퍼포먼스다.

퍼포먼스 경연대회의 처음 취지는 참가학생들에게 창의력과 다양한 미술 표현 능력을 펼쳐 보일 수 있는 장을 마련하기 위해 마련되었다. 중등학생들의 미술실기대회가 학교미술교육과는 동떨어진 대학 진학을 위한 입시학원들의 몇몇 학생들을 위한 경연장이 아니라 많은 학생들이 미술을 느끼고 참여할 수 있도록 하는 진정한 학교미술교육의 바른 길을 제시하여야 한다는 경남지역 중등미술교사의 획기적인 의식 전환에서 시작된 것이다. ‘학교 폭력’이라는 주제에 맞춰 다양한 동작과 음악, 소리를 표현하여 독특한 행위 예술로 만들어 내는 것이 예사롭지 않다. 일반인들조차 생소한 퍼포먼스를 중등학생이 소화해내기란 여간 어렵지 않을 듯한데 정말 시원시원하게 풀어헤쳐 나가는 당당한 모습이 경연의 열기를 뜨겁게 만든다.

4) 기업의 문화예술활동 프로그램 : 메세나활동

(1) 문화향기 전하는 찾아가는 메세나

메세나협회의 중점 추진사업 중에 하나로 뽑히는 ‘찾아가는 메세나’에서는 매달 2~3차례씩 문화소외지역을 찾아 문화공연을 열어주는 문화 전도사 역할을 하고 있다. 2003년 가을부터 지금까지 전국의 초·중·고등학교와 사회복지시설 그리고 소년원과 소아병동 등의 문화혜택에서 상대적으로 소외된 사람들을 직접 찾아가 공연을 진행해 왔다. 발달장애 및 정신지체 청소년을 대상으로 현악 4중주와 더불어 인형극 ‘꿈꾸는 애벌레’와 ‘아기돼지 삼형제’가 공연되었으며, 공연 전후로 장애 청소년들과 함께 귀에 익은 노래를 불러보는 시간도 마련되었다. ‘찾아가는 메세나’중에서도 특히 ‘사랑과 희망의 콘서트’는 전국 14개의 법무부 보호국 산하 소년보호교육기관(소년원)을 2개월마다 순방하여 공연을 열어주는 프로그램으로, ‘난타’팀 공연과 국악 공연을 소년원생들에게 선사하고 있다. 또한 청소년들이 새로운 삶을 개척하고, 구체적인 꿈과 희망을 가질 수 있는 시간을 마련하기 위해 벤처 CEO와 대화의 시간도 마련되어 있다. 청소년들에게 따뜻한 위로 뿐 아니라 희망의 메시지도 함께 전해졌을 것이다.

(2) 소외계층 중심의 메세나 활동

소외계층을 대상으로 한 문화행사 중 지방에서 홀로 사는 노인들을 대상으로 공연하는 ‘찾아가는 음악회’, 산골마을이나 도시의 생활이 어려운 어린이들을 초청해 예술의 전당에서 여는 ‘희망의 봄 - 교향악 축제’등이 있다. 또 ‘관객과 연주자 모두에게 희망을’이라는 모토 아래 가능한 한 연주 기회가 상대적으로 적은 지방교향악단이 연주하도록 배려한다. 네티즌들을 참여시키는 프로그램으로는 홈페이지에 있는 ‘메세나 콘서트’에 접속해 그림 조각 맞추기 퍼즐에 도전하면, 완성된 그림 숫자만큼 입장권을 공부방 아이들

에게 주는 프로그램이 있다.

(3) 지역문화예술활동 지원

문화예술 지원을 위하여 미술관을 개관하고 지역의 문화예술활동을 지원하고 있다. 대림문화재단의 대림미술관은 사진매체를 전문적으로 다루는 미술관으로 사진적 시각으로 현대미술의 분석을 표방하며 사진매체 전문미술관으로 문을 열었다. 또한 직원들의 문화관심을 고양하기 위해 여름방학 기간에는 매주 월, 수, 금 10여 차례로 나누어 “엄마와 아빠가 함께하는 미술관 나들이 행사”를 실시하였다. 엄마, 아빠와 함께 회사도 구경하고, 대림미술관에서 방학을 맞은 자녀들을 위해 기획한 “위대한 사진이 들려주는 116년의 지구여행기”를 관람하며 다양한 상상력의 나래를 펼치고 있다. 특히 “재미있는 건설이야기”라는 프로그램도 준비하여 건축, 토목, 플랜트 등 건설의 대표적인 분야들을 이야기 식으로 풀어 보여주어 문화건설의 접목도 시도하였다.

(4) 소니 드림 키즈 데이(Sony Dream Kids Day)

문화소의 어린이들을 위한 예술교육 캠페인 AFC(Arts for Children)에 소니 코리아는 메세나협의회와 함께 전국 보육원, 공부방, 장애인시설의 초·중학생들을 초청, 28일 오후 3시부터 제1회 소니 드림 키즈 데이(Sony Dream Kids Day)행사를 개최하였다. 문화복지 차원의 장기적, 체계적인 사회공헌 활동이라는 점에서 의미가 크다.

5) 대안교육의 문화예술활동 프로그램 : 예술치료

(1) 대전의료소년원 예술치료 수업

대전의료소년원은 전국 열 두 개의 소년원 중에서 유일하게 재활과 의료

를 목적으로 하는 소년원이다. 따라서 약물남용자, 발달 정신장애인, 신체질환 소년을 수용해 집중 치료와 특수교육을 담당하고 있다. 발달1반, 2반, 3반 이렇게 세 반으로 구성되어 있고, 발달 1반이 가장 일반적인 청소년과 비슷한 아이들이다. 연극치료는 즐겁게 놀이하면서 자기의 정서와 만나는 작업이다. 수업은 자유스럽고, 겉보기에도 그냥 편안한 놀이 같은 것이며 선생님과 만나는 시간만큼은 다른 제약들로부터 벗어날 수 있는 시간이다. 연극치료 수업에서 가장 중요한 것은 청소년들이 스트레스를 풀고 마음이 편안해지도록 만들며 자기 자신의 불행과 불편함을 떨쳐내는 것이다. 연극이라는 예술적 매개체를 통해 자기 자신이 흔들리다보면 그동안의 두려움이 해소될 수 있다. 연극놀이를 통해서 청소년들은 가족관계도 파악하고, 육구도 파악할 수 있다.

(2) 학교 중도 탈락 청소년과 함께하는 ‘점점 프로젝트’

미술치료 프로그램 ‘점점 프로젝트’는 학교 중도 탈락 청소년들에게 집단 미술치료를 실시해 자아 존중감을 높이고, 나아가 대인관계 기술을 향상시키는 것을 목적으로 개발되었다. 프로그램은 학교 중도 탈락 청소년이 소속된 대안학교의 학사 일정과 조율하여 총 4학기에 걸쳐 진행된다. 대인관계 개선을 돕는 것을 목적으로 다양한 미술매체를 활용하였는데, 신문지 날리기, 먹물로 자유롭게 그리기, 나의 전신상 그리기, 찰흙으로 우리 동네 만들기, 돌려 그리기 등의 활동이 있었다. 초기에는 미술 매체에 대한 흥미가 높고 활동적인 미술 표현이 많아서 순차적으로 미술치료에 대한 이해와 열의가 높아졌다. 또한 자유롭게 활동하고, 생각하고 표현하는 것에 제한을 두지 않고 강요나 부담을 가지고 행하는 학습활동이 아니었기 때문에 참여도도 높았다. 대인관계를 개선하는 것에 중점을 두고, 다양한 시각 매체를 사용하여 작업을 하는 것과 더불어 집단원들이 합심하여 표현활동을 하는 과정을 추가하였다. 집단원간 역동을 살필 수 있는 ‘스토리텔링’형식을 도입한 프로그램의 주요 내용은 부직포를 활용하여 ‘나의 4가지 얼굴’그리기, 모래와 소

금을 활용하여 다양한 화면으로 만들고 디지털 카메라로 기록하여 이야기 꾸미기, 두 집단으로 나누어 인도에 가져가고 싶은 것들을 그리고 계획 세우기, 즉석에서 찍은 사진을 이용하여 집단원의 나라 만들기 등이다. 이러한 활동을 통해서 집단원간의 대인관계를 증진시킬 수 있었다. 다양한 미술 매체의 특성을 활용해 작업을 완성함으로써 생각을 표현하는 것에 자신감을 가지게 되었다. 그리고 관계 개선을 우선으로 하는 집단 활동을 통해 배려하고 이해하는 행동과 언어 사용의 빈도가 늘어났음을 알 수 있었다. 집단 미술치료 ‘점점 프로젝트’는 집단원의 표현 활동 범주를 넓히고, 공감 반응을 통해 자신의 감정을 표출·조절하며 타인과의 관계를 증진시킬 수 있었다. 미디어 매체를 활용한 집단 미술치료의 공감 증진은 향후에도 학교 중도 탈락 청소년의 대인관계를 개선하는데 효과적일 것으로 기대되며, 나아가 올바른 사회의식을 함양할 수 있도록 도울 수 있을 것이다.

(3) 학교부적응 청소년을 위한 심리극

학교폭력과 부적응 청소년들을 대상으로 ‘잃어버린 나를 찾아서’라는 주제의 심리극 프로그램은 2시간씩 총 8회 실시된다. 이 프로그램은 학교부적응 청소년의 부정적 자기개념을 변화시키고 균형된 자기개념 상태를 이루어 학교생활에 적응할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 심리극은 각 회기마다 준비단계, 행동화단계, 공유단계로 구성되며, 준비단계는 주인공이 자발적으로 자신의 이야기를 할 수 있도록 조성하는 신체적, 심리적 준비단계이다. 이 단계에서는 레크리에이션을 실시하였으며, 친밀감과 집단응집력을 높이고 자발성을 극대화하여 심리극에 대한 저항을 감소시켰다. 행동화단계는 심리극이 실시되는 단계로 구체적인 장면이 설정되고 극이 진행됨에 따라 주인공의 핵심 갈등을 다루게 된다. 자발적으로 선택되어진 개인은 자신의 문제나 갈등을 집단구성원 앞에서 표현하며, 극적인 장면을 통해 구체적으로 재현하게 된다. 구체적인 장면은 주인공의 느낌과 흐름을 따라가며 점차로 핵심적인 갈등 혹은 문제로 접근한다. 극이 진행되면서 주인공이 저항

을 보이거나 힘들어하는 경우에는 즉시 중단하도록 하였다. 마지막으로 공유단계에서는 심리극의 마무리 단계로 주인공의 느낌과 관객들과의 감정공유를 통해 피드백을 나누고 종결하게 된다. 이 단계는 심리극에서 이전의 단계보다 더 중요하게 다루었고, 개인과 집단 모두에게 긍정적인 자기성찰을 가질 수 있도록 하였다. 극을 통한 심리 치료를 통해 학교부적응 청소년들은 자기개념의 전체적인 부분에서 긍정적이며 바람직한 변화를 나타내고 있으며, 이는 심리극이 학교부적응 청소년들의 행동적인 측면뿐만 아니라 인지적 측면에서도 치료적인 영향을 미치고 있음을 보여주는 것이다.

(4) “친구야, 지금-여기 모이자”예술치료 상담캠프

청소년 예술치료 상담캠프는 특별한 대상자가 아닌, 인천의 작은 학교 연합회 소속 공부방 어린이 3~4학년 중 희망자로 평범한 어린이들이 참가하였다. 자신의 내부에 있는 참된 심상을 접하는 기회를 제공하여 자신은 물론 상대방의 감정과 개성을 이해하고, 새로운 만남을 통해 폭넓은 대인관계와 집단활동을 통해 협동심과 창의력, 관찰력, 발표력을 증진시키며, 독자성과 자율성을 성장시킴으로써 궁극적으로 친사회적 행동, 학습동기 부여 및 학교생활에의 적응성을 높이하고자 실시되었다. 구체적인 프로그램은, 움직임과 신체활동을 통해 아이들이 건강하고 긍정적인 자기 인식을 하도록 돕고, 새로운 에너지와 자신감의 습득을 통해 사회성의 습득과 리더쉽을 경험할 수 있도록 돕기 위한 ‘무용치료’가 있다. 그리고 미술매체를 통한 자율적, 창의력 표현력을 길러 의사소통 능력을 키우고 집단 미술활동을 통해 협동심과 창의력, 발표력을 향상시키며 자아정체감과 인성발달을 확장케 하기 위한 ‘미술치료’, 타인과 함께 프로그램에 참여하는 가운데 협동능력과 자아통제력을 향상시켜 궁극적으로 자아증진감 및 자기정체성을 확립하는데 도움을 주기 위한 ‘놀이치료’ 등 세 가지 영역으로 나누어 진행되었다.

2. 국외사례⁸⁾

1) 미국의 청소년문화예술활동

(1) 미국의 문화예술정책 개요

① 문화예술 행정·조직체계

광대한 국토를 바탕으로 50개의 주로 구성되어 있는 미국은 문화예술정책에 있어서도 연방정부와 주정부의 면밀한 협력을 중심으로 이루어지는 것이 특징이다. 미국의 문화예술정책을 담당하고 그 활동을 주관하는 중심기관은 수도인 워싱턴디씨에 본부를 두고 연방정부의 지원 하에 국립예술기금(National Endowment for the Arts, NEA)을 운영하고 있는 국립예술위원회(National Council on the Arts)이다. 1964년에 설립된 후 다양한 문화예술분야의 발전을 지원해 온 이 위원회는 예술적 우수성을 지닌 작품 활동을 지원하고 예술분야의 학습을 발전시키며 국가전체에 걸친 다양한 지역 사회를 중심으로 한 예술활동을 강화하여 미국의 문화유산을 풍요롭게 한다는 사명감 하에 국립예술기금 활동을 추진하고 있다.

이 기금의 네 가지 목표로는 예술창의성 개발과 문화유산 보존, 예술학습 강화, 예술에 대한 접근성 증대, 예술분야의 협력관계 강화 등인데 사명감과 목표 모두에서 예술분야의 학습을 강조하고 있는 것은 미국이 어린이와 청소년의 문화예술분야의 학습을 중요시하고 있음을 보여준다. 예를 들어 2005년 국립예술기금 지원내용을 살펴보면, 예술학습 분야에서 총 5,690,000달러를 미국 전역 177개 예술교육단체에 지원했다. 국립예술기금이 연방정부를 중심으로 운영되는 것에 반해, 주예술기관국립회합(National Assembly of State Arts Agencies, NASAA)은 미국의 각 주와 관할지역

8) 국외사례는 이 연구의 일환으로 이루어진 워크숍자료집 ‘외국의 청소년 문화예술활동’(송보림·신선미·황은화·정문성·윤혜순)을 정리한 것임

의 문화예술단체를 대표하고 그 활동을 지원하는 기관이다.

이 비영리 기관의 운영목적은 모든 이들이 예술체험에 참여할 수 있는 기회를 제공하고, 예술이 각 지역의 교육적·경제적·문화적 발전에 중요한 역할을 하고 있음을 널리 알리고, 국가의 예술기관과 예술가들이 공공변영에 있어 중요한 협력자임을 인식시키고, 또한 국가의 다양성이 예술을 통해 확대·개발됨을 확인시키는 것이다. 이러한 국가적 규모의 단체들의 조직과 목표, 활동내용을 통해 알 수 있듯이 미국의 문화예술정책은 연방정부의 총체적인 지원과 각 주의 구체적인 활동 추진을 바탕으로 이루어진다.

또한 ‘예술을 위한 미국인(Americans for the Arts)’ 등의 국가전체를 중심으로 문화예술활동을 지원하는 비영리 단체들이 많이 활동하고 있는 것이 미국의 문화예술분야의 특징으로 볼 수 있다. 각 주의 구체적 활동을 알아보기 위해 문화예술의 중심지라고 칭해지는 뉴욕주를 예로 들어보도록 한다. 뉴욕주의 문화예술활동을 지원하고 있는 중심단체로는 뉴욕예술재단(New York Foundation for the Arts, NYFA)과 뉴욕주예술위원회(New York State Council on the Arts, NYSCA)가 있다. 박애주의에 바탕하여 1971년 설립된 뉴욕예술재단은 매년 11,000,000 달러 정도의 지원금을 170여명의 예술가들에게 수여하는가 하면, 뉴욕의 다양한 문화예술활동을 주도하는 소·중규모의 예술단체들이 번성할 수 있도록 지원을 아끼지 않고 있다. 이 밖에도 뉴욕주예술위원회는 매년 2,700여개의 단체에 지원금을 수여하고 있는데 2005년의 경우 37,400,000달러의 지원금을 조성했다. 이러한 단체들은 뉴욕지역에 산재해 있는 문화예술단체와 예술가들을 적극적으로 지원함으로써 뉴욕시의 문화부(Department of Cultural Affairs, City of New York)의 노력과 함께 20세기 후반 뉴욕의 예술문화가 꽃피울 수 있는 발판을 마련하였다.

② 청소년 문화예술정책의 추진방향 및 특징

미국의 청소년 문화예술정책을 이해하는 방법은 위에서 살펴본 것처럼 전

반적인 문화예술정책을 알아보는 것 이외에도 청소년 연령의 활동을 중점적으로 지원하고 있는 교육분야를 살펴보는 것이다. 미국의 교육정책은 2002년 1월 8일 부시 대통령에 의해 법안이 통과되면서 시작된 후 연방정부에 의해 강력하게 추진되고 있는 ‘No Child Left Behind 교육개혁법’(이후 NCLB)에 의해 많은 것이 변화되었다. 이는 1965년 시작된 초·중·고등교육법(The Elementary and Secondary Education Act)의 마지막 버전이다. 모든 미국인이 한 명도 빠짐없이 우수한 교육을 받을 수 있도록 선도한다는 교육부의 모토 하에 NCLB는 학생들의 교육에 있어 그 결과를 구체적으로 보여주고 각 주와 지역사회의 교육활동에 더 많은 자유를 부여하고 우수성이 인정된 교육방법 개발을 촉진하며 학부모들의 선택의 폭을 넓히는 것을 목표로 추진되고 있다.

그러나 미국역사상 가장 규모가 큰 연방정부의 공립학교정책에 대한 노력이라는 이 교육법은 교육표준(standard)과 교육평가(assessment) 개혁을 목표로 하여, 읽기(reading) 등의 국어 과목과 수학(mathematics) 과목 등 그 교육 향상도를 쉽게 보여주는 실용과목들만을 강조하고 있어서 그 외 과목교육은 오히려 저해하고 있다는 비난을 면치 못하고 있다. 특히 문화예술 교육 분야의 교육자들은 이 법을 제정, 공포한 부시정권을 강도높게 비판하고 있다.

이러한 최근의 교육정책변화는 문화예술교육 분야에도 영향을 미치고 있는데, 그 변화의 한 예는 통합교육모델(interdisciplinary arts education) 개발의 촉진이다. 실용과목 교육의 비중이 높아지면서 많은 문화예술분야의 교육단체는 예술교육을 국어, 수학, 과학 등의 실용과목과 연결시켜 학습효과를 높이는 교육방법의 개발에 많은 힘을 쏟고 있다. 특히 대학진학을 돕고 전문인으로 사회에 나갈 수 있도록 준비시키는 청소년 대상 교육은 이러한 경향이 더 강하다. 또한 각 학교와 문화기관에서 이루어지는 예술교육은 그 주의 교육부의 표준을 따라야 한다. 약 1,300개의 학교를 운영하고 있는 뉴욕시의 경우 뉴욕주 교육부와 뉴욕시 교육청 사이의 긴밀한 협조 하에 청소년 프로그램 개발이 지원된다.

넓은 국토만큼이나 다양한 청소년 프로그램을 운영하고 있는 미국의 청소년 문화예술정책의 특징을 몇 가지로 좁히는 것은 쉽지 않으나 다음과 같이 대략적으로 크게 세 가지로 들 수 있다. 또한 각각의 특성을 잘 알려주는 주요 프로그램을 함께 소개해 보도록 한다. 미국의 모든 지역의 프로그램을 아우르기에는 본고의 지면에 제한이 있으므로, 주로 뉴욕을 중심으로 한 동부 지역에서 운영되고 있는 프로그램에 초점을 맞추도록 한다.

가. 미국의 전통을 잇는 공고한 교육철학

미국의 문화예술계와 교육계의 밑바탕에는 기본적으로 20세기 초의 미국의 유명한 철학자 존 듀이(John Dewey)의 사상이 깔려있다고 해도 과언이 아니다. 미국의 문화예술계의 바탕철학이 유럽의 그것과 비슷할 것이라는 생각은 오산이다. 물론 서구의 기본철학은 유럽전통에 근간을 두고 있지만 자신들의 짧은 역사와 전통에 대한 대안 마련에 고심하는 미국인들은 미국이 낳은 철학자, 교육자들의 사상을 고유한 문화유산으로 생각하고 이 전통에 따르는 프로그램 개발을 위해 노력한다. 또한 현재 운영되고 있는 청소년 문화예술 프로그램의 많은 수가 기본이 되는 철학을 바탕으로 세심하게 짜여졌다는 사실은 각 프로그램을 유심히 살펴보면 잘 알 수 있다.

이러한 특징을 잘 보여주는 예로는 미국 내에서뿐만 아니라 세계를 대표하는 문화예술교육 단체인 뉴욕의 링컨센터 인스티튜트(Lincoln Center Institute for the Arts in Education)를 들 수 있다. 종합공연예술기관인 링컨센터에 소속된 이 교육기관은 음악, 연극, 무용, 미술, 건축 분야를 아우르는 다양한 청소년 문화예술 교육프로그램을 운영하고 있으며 세계 미학교육연구기관 연합회(Association of Institute for Aesthetic Education)를 통해 여러 나라의 문화예술교육의 모델이 되고 있기도 하다. 이 기관의 청소년 대상 프로그램은 앞서 기술한 존 듀이 외에도 현재 미학교육 분야에서 왕성한 활동을 하고 있는 교육철학자 맥신 그린(Maxine Greene)의 이론에 그 뿌리를 두고 있다. 이 철학자는 링컨센터 인스티튜트의 레지던시 철학자로서 이 기관에서 운영하는 다양한 프로그램의 고문을 맡고 있다.

나. 탈선 청소년 선도 역할

청소년 범죄율이 높은 미국에서는 많은 수의 교육자들이 문화예술활동이 탈선 청소년들에 있어 선도의 역할을 할 수 있다고 생각하고, 그 신념에 따라 많은 프로그램을 개발하고 있다. 그래서 많은 수의 청소년 문화예술프로그램은 학생들의 일상과 동떨어져 있기보다는 그들의 생활과 관심사를 아우를 수 있는 주제에 초점에 맞춰 운영된다. 미술분야의 경우, 1980년대 초반부터 뉴욕 등지의 미국 대도시에서 많이 생겨난 낙서미술(Graffiti)⁹⁾이 청소년들에 의해 주도되었다는 사실에 주목, 이 분야를 청소년 대상 학교 미술교육의 커리큘럼에 포함하고자 노력하는 미술교육자들이 최근 늘고 있다. 계층과 지역사회 간의 격차가 큰 미국사회에서 소외계층의 많은 청소년들이 그룹 활동을 중심으로 한 낙서미술을 통해 사회에 대한 불만을 표출하고 그 예술적 활동에 집중함으로써 오히려 삶에 대해 긍정적인 태도를 갖게 된다는 것이 이 교육자들의 생각이다.

미술관 교육분야에도 마찬가지이다. 뉴욕시의 대표적 현대미술관인 뉴뮤지엄(New Museum of Contemporary Art)은 고등학생을 대상으로 청소년위원회(Youth Council) 프로그램을 운영 중인데, 올해 이 프로그램의 주제는 낙서미술문화(Graffiti culture)이다. 이 미술관의 관련 전시인 “East Village USA”를 이론바탕으로 삼아 기본내용을 이해한 후, 참가 청소년들은 3개월 동안 다큐멘터리 비디오 제작과정을 통해 뉴욕과 필라델피아 등지의 미국 도시를 시점으로 세계로 뻗어나간 낙서미술의 역사와 활동을 추적하게 된다. 또한 청소년위원회 구성원들은 “tag”와 “throw-up” 등의 기법을 세계 전역에서 초청된 낙서미술가들에게서 직접 배우는 기회를 갖게 된다.

탈선청소년의 선도를 위한 문화예술프로그램의 또 다른 예로는 “Tim Rollins and K.O.S.(Kids of Survival)”를 들 수 있다. 현대미술작가인 팀 롤링스가 미국 전역의 청소년들과 함께 협동미술작업을 하는 단체인데, 그 시작의 계기가 의미심장하다. 미술교육을 전공한 그는 1982년 뉴욕시의 대표적 우범지대인 브롱스 지역의 한 공립학교의 특수교육교사가 되는데, 그

9) 최근 청소년들의 Graffiti 활동은 <http://www.graffiti.org>와 <http://www.at149st.com> 등의 웹사이트에서 자세히 살펴볼 수 있다.

는 자신이 맡은 학습장애 학생들이 공립학교에서 흔히 행해지는 기존의 미술교육방법보다는 현대미술기법을 통한 교육을 했을 때 교육적 효과가 높다는 것을 깨닫게 되어 Tim Rollins and K.O.S.를 창립한다. 참가 청소년들은 그룹으로 롤링스와 함께 고전문학의 텍스트를 공부한 후, 그 텍스트 이미지 위에 미술작업을 하는 활동을 해 왔다.

“생존하는 아이들(Kids of Survival)”이란 단체 이름도 학생들이 스스로 지었다. 이 활동을 통해 학교를 싫어하고 사회에 대한 불만을 가득 품은 소외계층의 청소년들은 점점 변화하게 되었고, 낙제를 면치 못했던 학생들이 자신이 좋아하는 분야를 찾게 된 후 의욕을 가지게 되어 구성원의 많은 수가 미술대학에 진학했다. 이 사례는 ‘미술을 통한 청소년들의 삶의 변화’라는 많은 미술교육자의 꿈의 달성을 보여준 예이기도 하다. 또한 이들의 활동은 교육계에서만 뿐만 아니라 미술계에서도 큰 반향을 일으켰다. Tim Rollins and K.O.S.의 작품은 미술적 가치를 인정받아 뉴욕의 디아센터뿐만 아니라 세계 전역의 많은 미술관에서 이들의 전시를 열어왔고 작품을 소장하고 있다.

다. 지역사회 중심의 다양한 문화예술단체의 활약

미국의 문화예술단체의 가장 큰 특징은 그 다양성이다. 각 문화기관들은 그 지역사회의 특성을 잘 반영하되 그 기관의 고유성을 살리는 프로그램 개발에 중점을 두고 있다. 대도시뿐만 아니라 중·소도시에서도 그 지역에 맞는 다양한 청소년 프로그램을 운영하고 있는 문화예술기관이 많아 놀랍다. 미술관, 박물관, 공연장 등의 문화예술기관 뿐만 아니라 공립도서관에서도 청소년의 문화예술활동 촉진에 힘쓰고 있다. 문화예술단체에서 주력하고 있는 청소년 프로그램의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 학교와의 연계활동에 힘쓴다. 그 지역의 학교에 파견 나가 교육프로그램을 진행하기도 하고, 학생들의 미술관·박물관의 단체관람을 유도한다. 또한 공연예술기관과 학교 간의 연계활동을 통하여 음악, 무용, 연극 공연 등에 학생할인 제도를 운영, 청소년들이 손쉽게 공연예술을 향유할 수 있도록

록 돕는다. 뉴욕시의 경우, 뉴욕시 교육청은 2004년 Bank of America의 협찬¹⁰⁾ 하에 뉴욕지역의 공립학교와 문화예술기관의 연계프로그램인 “Cultural Pass Program”을 시작했다. 이 프로그램을 통해 뉴욕지역의 공립학교에 재학하는 청소년들은 맨하탄의 주요미술관을 포함한 100여개의 미술관, 박물관에 무료로 입장하게 되었으며, 주요 단체에 의한 공연예술에 특별할인을 받게 되었다. 이 밖에도 링컨센터와 카네기 홀을 비롯한 많은 뉴욕의 공연장은 당일공연의 남은 티켓을 아침에 중·고등학교 학생들과 대학생들에게 10불 안팎의 저렴한 가격으로 판매하고 있다.

둘째, 문화예술기관들은 학교연계활동 이외에도 그 기관의 사명감과 특징을 바탕으로 고유한 교육프로그램 개발을 위해 노력하고 있다. 각 지역 청소년들의 특색과 관심사를 살리는 프로그램 개발은 미국의 청소년 문화예술 프로그램의 다양성의 밑바탕이 되기도 한다.

셋째, 테크놀로지 시대와 디지털시대로 일컬어지는 현재 사회의 경향에 발맞추어 미디어 교육 프로그램과 인터넷을 통해 청소년들이 참여할 수 있는 온라인 프로그램을 개발·운영하고 있다¹¹⁾. 이 프로그램들은 청소년들이 웹사이트의 텍스트와 이미지를 통해 관심있는 예술분야에 대한 지식과 정보를 얻는 것을 넘어서서 온라인상에서 작품을 창작하고 관심사가 같은 또래와 교류할 수 있는 장을 열고 있다는 것이 특징이다. 또한 미국의 청소년 문화예술교육을 주도하는 전국 규모의 단체로는 각 예술분야의 교육연합회가 있다. 음악교육 분야의 MENC(National Association for Music Education), 미술교육 분야의 NAEA(National Art Education Association), 연극교육 분야의 AATE(American Alliance for Theatre and Education) 등이 대표적인 교육연합회이며, 이들 모두 청소년분과를 통해 이 연령층의

10) 지난 해인 2004년, Bank of America는 1,000,000달러의 지원금을 이 프로그램을 위해 공립학교펀드(Funds for Public Schools)에 기증했다.

11) 광범위한 내용의 교육프로그램을 웹상으로 운영하고 있는 문화예술기관으로는 로스엔젤레스 소재의 게티센터(Getty Center for Art Education, <http://www.getty.edu/education>), 워싱턴 디씨 소재의 케네디 공연예술센터(Kennedy Center for Performing Arts: <http://artsedge.kennedy-center.org>), 국립갤러리(National Gallery: <http://www.nga.gov/education>) 등이 있다.

예술교육에 힘쓰고 있다.

(2) 주요 프로그램의 사례와 내용

여기에서는 미국 동부지역을 중심으로 현재 활발하게 운영되고 있는 청소년 대상 문화예술 프로그램의 사례와 내용을 구체적으로 소개하고자 한다.

① 문화예술 접근성 제고 프로그램 사례

가. 뉴욕시 미술관의 오디오 가이드 무료제공 프로그램

뉴욕시 맨하탄에 소재한 메트로폴리탄 미술관(Metropolitan Museum of Art), 휘트니미술관(Whitney Museum of American Art), 근대미술관(Museum of Modern Art) 등은 학생증을 제시하는 중·고등학생들에게 오디오 가이드를 무료로 제공하고 있다. 헤드폰을 꽂거나 기기를 귀에 대면 각 미술작품에 대한 설명이 흘러나오는 이 가이드는 작품 감상의 길잡이 역할을 하며, 특히 청소년들이 그 감상에 있어 어려워하는 근·현대 미술 감상에 큰 도움을 주어 이들이 더 자주 미술관을 찾고 미술을 가까이 느낄 수 있도록 돕고 있다.

이 미술관들은 일반 가이드와 가족용 가이드(Family Audio Guide) 두 가지를 함께 개발하고 있는데, 가족용 가이드의 해설은 어린이와 청소년의 눈높이에 맞게 쉽고 재미있게 작품에 대해 설명한다. 휘트니 미술관의 경우 설명을 들을 수 있는 기기에는 100개 남짓한 메시지가 들어있는데, 효과적인 이용을 위해 모든 설명은 60초에서 90초 사이의 분량, 즉 1분 30초를 넘기지 않는 분량으로 긴 설명으로 듣는 이를 지치게 하는 일이 없도록 한다. 또한 기본적인 설명이 일단 나온 후 더 듣고 싶은 사람은 다음 단계의 설명을 선택해서 들을 수 있는 “단계별 설명(second-level messages)” 시스템을 도입하여, 학생들이 스스로 설명의 단계를 선택할 수 있도록 한다.

그리고 한 사람의 목소리로 일괄적으로 설명을 나열하는 것이 아니라 작품마다 최대한 다른 목소리를 삽입하여 생생한 감상체험을 할 수 있도록 돕

는다. 특히 현대미술이라는 이 미술관의 중심소재를 잘 살리기 위해 동시에 살고 있는 각 작품의 작가가 직접 자신의 작품에 대해 설명하기도 하고, 사회적 측면을 잘 보여준 작품에는 미술사가나 예술가가 아닌 사회학자가 직접 자신의 견해를 곁들인 설명을 하기도 한다. 위 미술관들은 이와 더불어 감상, 실기 프로그램 등의 다양한 교육 프로그램 또한 청소년들에게 무료로 제공하고 있다.

나. Teen read week: get real!@your library

매년 미국 전역의 공립도서관에서 펼쳐지는 청소년 행사¹²⁾로, 2005년 현재 시작된 지 18년째를 맞는다. 청소년들로 하여금 문학과 읽기에 관심을 갖게 하고 다양한 문학작품과 문화를 소개하는 취지하에 진행되는 프로그램이다. 매년 특정주제 하에 다양한 세부 프로그램이 짜여 지는데, 2005년의 주제는 “get real!@your library”로 여러 종류의 논픽션 문학작품을 읽고 느껴볼 수 있는 기회를 제공한다.

메릴랜드주 하워드 카운티(Howard County, Maryland)¹³⁾ 도서관의 예를 들어 세부 프로그램을 살펴본다. “Get real about India”는 참가 청소년들이 인도의 전통 및 현대문화를 체험해 보도록 유도하며, 무용 시범과 인도문화에 대한 토론 외에도 헤나문신을 직접 해 보고 인도음식을 맛볼 수 있는 기회도 마련한다.

“Get real about writing”프로그램에서는 글쓰기에 관심 있는 청소년들이 자신의 작품을 갖고 와 이에 대해 다른 학생들과 서로 이야기를 나누고, 또한 글쓰기 기법에 대해서 자세히 배울 수 있다. 이외에도 “Get real about careers in veterinary science”는 수의학의 세계를 소개하고, “Get really about athletes and books”에서는 청소년들이 그 지역의 운동선수를

12) 웹사이트: <http://www.ala.org/teenread>

13) 미국 행정구역상 카운티(county)는 시의 상위 개념으로, 즉 시와 주 사이의 지방자치 개념이다. 한 카운티는 여러 개의 시(city)로 이루어져 있고, 한 주(state)는 여러 개의 카운티로 이루어져 있다. 예를 들어 이 사례의 하워드 카운티는 컬럼비아, 엘리컷 시티, 로렐, 엘크리지 등의 여러 개의 도시로 이루어져 있다.

직접 만나보고 그들의 인생에 책이 얼마나 중요한 역할을 했었는지 듣게 된다. 그 밖에 이 도서관은 다양한 청소년 문화예술 프로그램을 갖추고 있다. 문학분야 및 다양한 예술·여가활동 프로그램(미술, 음악, 요리, 체스, 뜨개질 등)이 그것인데 항상 학생들의 발길이 끊이지 않는 동네 도서관에서 새로운 문화예술의 영역을 소개하고 그 입문의 장이 된다는 것이 주목할 만하다.

② 문화예술 체험활동 프로그램

가. 메트로폴리탄 미술관의 고등학생 인턴십 프로그램

미국에서 가장 큰 미술관인 메트로폴리탄 미술관은 다양한 영역의 소장품을 지니고 있는데 그만큼 다양한 인턴십과 자원봉사 프로그램을 제공하고 있기도 하다. 눈여겨 볼 만 한 것은 고등학생 인턴십으로, 참가 학생들은 전시과, 교육과, 보존과, 행정과 등 다양한 영역 중 한 과에 배정되어 일정 기간 동안 인턴십을 통해 미술관의 업무를 직접 체험해 보는 기회를 갖게 된다. 경우마다 다르지만 보통 일 주일에 한두 번 정도 일을 하게 되고, 이 주간격으로 소정의 급여 또한 제공된다. 또한 이들은 미술관에서 진행되는 각종 전시와 교육프로그램, 공연 등에 무료로 참여할 수 있으며, 뮤지엄 샵 구매 시 25%의 할인혜택이 제공되는 등 다양한 혜택 또한 받을 수 있다.

나. Youth ALIVE! (Youth Achievement through Learning, Involvement, Volunteering, and Employment)

Youth ALIVE!는 미국전역의 네트워크를 통해 운영되는 과학센터, 수족관, 동물원, 어린이 박물관 등의 문화기관을 중심으로 하는 청소년 체험프로그램이다. DeWitt-Wallace Reader's Digest Fund를 지원받아 1992년부터 지금까지 계속되어 왔는데, 청소년을 대상으로 하는 다양한 체험 프로그램을 제공하고 있다. 학습뿐만 아니라 자원봉사, 인턴십 등의 경험을 할 수 있는 기회를 마련하고 있다. 주목할 만한 것은 단지 각 기관에서 각각의 프로그램을 개발해서 진행하는 것에 그치지 않고, 전국을 중부, 중서부, 남부,

서부, 북동부 등의 다섯 개 지역으로 나누어 네트워크를 조직, 서로 정보를 교환하고 담당자 연수 프로그램을 진행하는 등 다양한 지원활동을 함께 하고 있다는 것이다.

즉, 각 기관이 효율적인 청소년 프로그램을 만들 수 있도록 돕기 위해 청소년 프로그램 조직과 진행, 업무연수, 지역사회 연계활동, 청소년 발달단계, 다양성(diversity)¹⁴⁾ 등에 대한 지원 프로그램을 지부 중심으로 제공한다.

③ 문화예술교육 프로그램

가. 뉴욕시 교육청의 블루프린트

2004년 뉴욕시 교육청(New York City Department of Education)은 “블루프린트(Blueprint)”프로젝트의 시작을 문화예술계와 교육계에 널리 알렸다. ‘청사진’이라는 뜻을 지닌 블루프린트는 뉴욕시에 소재한 학교와 예술기관에서의 문화예술교육을 진흥하기 위해 뉴욕시 교육청이 개발, 지난 해에 발표한 예술교육 커리큘럼 지도서이다. 블루프린트는 뉴욕시에 소재한 각 학교와 예술교육기관에서 선생님들이 예체능 과목을 어떻게 가르쳐야 할지 또한 학생들이 어떤 것을 배워야 할지를 미술, 음악, 무용, 연극 네 분야에 있어 세세하게 설명한 커리큘럼 지도서로서, 유치원 과정부터 고등학교 과정까지 예체능 과목의 지도와 학습에 대해 A부터 Z까지 상세하게 그 방법을 보여주는 것을 목표로 하고 있다.

특히 중·고등학교 연령을 위한 예술교육의 측면에서 봤을 때, 청소년을 위한 예술교육이 따로 떨어져 있지 않고 그 전의 연령대부터 유기적으로 자연스럽게 이어져야 한다는 믿음을 이 지도서에서 볼 수 있다. 음악과목의 경우 ‘음악창작’, ‘음악을 통한 언어능력(literacy)개발’, ‘다양한 학습 분야 연결’, ‘지역사회와 문화자료’, ‘커리어 개발과 평생교육’ 등 다섯 섹션으로 나누

14) 다양한 인종이 모여 사는 미국에서 diversity라는 개념이 여러 분야, 특히 교육현장에서 중요하게 사용된다. 다양성에 대한 이해를 교육을 통해 증가시킴으로써 계층 간, 인종 간의 이해를 도우며, 특히 다문화 교육(multicultural education)을 통해 미국의 문화를 깊이 있게 만들려고 노력하기도 한다.

어 지도법이 설명되어 있다. 청소년 교육은 8학년(한국의 중학교 2학년), 12학년(고등학교 3학년) 두 그룹으로 나누어 각기 설명되어 있다. 블루프린트는 문화예술의 도시인 뉴욕의 특성을 살려 지역사회의 예술활동을 어떻게 커리큘럼 안에서 활용할 수 있을지에 대한 제안을 해 둔 것이 눈여겨 볼 만하다.

나. 휘트니 미술관의 Youth2Youth 프로그램

Youth2Youth는 ‘뉴욕시 청소년들이 새로운 방법으로 미술을 바라보는 기회를 제공 한다’는 취지하에 운영 중인 이 미술관의 고등학생 대상 프로그램인 ‘Youth Insights’의 세부 프로그램으로, 무료로 제공된다. 참여 청소년들은 전시 가이드 투어를 진행할 수 있도록 훈련을 받고, 미술가와의 대화에 참여하고, 또한 청소년들, 가족들, 노인들과 함께 하는 토론에 참가한다. “Youth2Youth Tours”는 청소년이 이끄는 전시 가이드에 청소년이 참석함으로써 또래가 진행하는 친근한 작품해설을 경험할 수 있도록 하며, “Artist + Youth”는 청소년들이 현재 현장에서 왕성한 활동을 하고 있는 현대미술가들과의 대화를 통해 이 분야를 더 깊이 이해할 수 있도록 돕는다.

또한 “Jazz It Up! A Teen Night Out”을 통해 미술관이 문을 닫는 토요일 저녁, 학생들은 전시 관람을 하고 전시장에서 음악 공연을 듣고 또한 재즈연주 감상과 댄스파티도 하게 된다. Youth2Youth 의 웹사이트(www.youth2youth.org)는 청소년들이 직접 디자인한 것이 특징인데, 미술관의 다양한 청소년 참여 프로그램을 소개하는 것 이외에도 현대 미술가들과 청소년들이 함께 한 인터뷰 내용 등이 수록되어 있다.

④ 문화예술 창작활동 지원프로그램: 젊은 예술가상(Awards for Young Artists)

National Foundation for advancement in the Arts(NFAA)가 주최하는 예술분야에 재능과 열정을 보이는 청소년들을 격려하고 그 발전을 돕는

지원 프로그램이다. NFAA는 1981년 창립된 비영리 예술단체로, 신인예술가들의 교육과 전문성 개발을 돕고 미국사회 안의 예술에 대한 인식과 협조를 높이는 것을 목표로 하고 있다. 플로리다주 마이애미를 중심으로 활동하며, 미국전역의 청소년들 중 예술분야에 뛰어난 이들을 찾아 상금지원과 장학금 지원을 한다. 또한 워크숍, 공연전시, 인턴쉽, 창작프로젝트 지원, 레지던시 펠로우쉽(fellowship)을 제공하고 있다.

대상분야는 음악(고전음악, 대중음악, 재즈, 보컬), 무용, 영화, 비디오, 사진, 연극, 미술, 문학 등을 포함한다. 또한 총 3,000,000달러의 기금을 조성, 대학장학금을 수여하고, 수 백 명의 참가자에게는 100달러를 각기 지급한다.

ARTS WEEK 최종 선발자에게는 플로리다로의 여행비 지원 및 총 900,000달러 규모의 상금을 수여하고, 그 중 20명은 예술분야 대통령상(Presidential Scholars in the Arts)을 수여받게 된다.

⑤ 문화예술 교류 프로그램: 앤디 워홀 미술관의 Youth Invasion 프로그램

펜실베이니아주의 피츠버그시에 자리잡고 있는 앤디 워홀 미술관(Andy Warhol Museum)은 활발한 청소년 프로그램 진행으로 미술관 교육계에서 유명하다. 젊은이들이 소규모로 모여 미술에 대한 생각을 공유하고 창작 작업에 몰두하는 것을 지원했던 앤디 워홀의 생각을 받들어 이 미술관은 고등학생 대상의 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 특히 이 지역 고등학교와 연계하여 운영하는 Youth Invasion을 통해 1주일 동안 청소년들은 앤디 워홀의 작품 감상을 기본으로 한 교류활동을 통해 서로 생각을 나누고, 공동작업을 할 수 있는 기회를 갖게 된다. 팝아트의 선구자였던 워홀은 미술이 일상에서 동떨어진 것이 아니라 우리의 생활 안에 스며있다는 생각을 바탕으로 일상생활에서 소재를 찾아 작업했다. 이런 그의 작품의 성향은 청소년들이 미술작품 감상과 창작을 통해 자기 자신의 생활과 현실을 반영해 볼 수 있는 기회를 주며, 이런 부분에 청소년 프로그램의 초점이 맞춰지고 있

다. 2005년에 펼쳐진 이 프로그램의 주제는 “House Party”였으며 이 주제에 맞춰 청소년들은 공동작업 및 음악공연 등의 다양한 행사에 참여했다. 또한 참여청소년들 중 큐레이팅에 관심 있는 이들은 전시를 직접 기획한다. 이 미술관은 이외에도 동성연애자 청소년을 위한 프로그램도 진행하여 사회에서 소외되기 쉬운 이런 성향의 그룹 간의 교류를 돕고 있다.

⑥ 문화정체성 제고 프로그램: Creative Arts Team (CAT)

1974년에 뉴욕에서 창설된 CAT는 연극을 교육적 수단으로 사용하여 학생들의 삶을 변화시킬 수 있다는 믿음 하에 운영되고 있으며, 연극교육 분야에서의 선구자적인 역할로 세계적으로 알려져 있는 단체이다. 이 단체는 연극이 학생들의 사회적, 감정적, 지능적 성장을 돕는 도구라고 생각하며, 그들이 연극활동에 참여함으로써 자신의 생각을 넓히고 더불어 언어능력(literacy)을 발달시킬 수 있도록 이끈다. 특히 자신의 자아정체성에 많은 관심을 보이는 청소년들에게 자기 자신과 생활에 대한 이해를 돕고 주변 사회구성원과의 화해를 유도하기도 한다.

이를 위해 연극교사(actor-teacher)는 사회전반에 걸친 다양한 주제, 즉 다양한 문화에 대한 이해, 친구관계, 폭력, 성, 에이즈 예방 같은 여러 가지 시각을 이끌어 낼 수 있는 소재를 바탕으로 하는 연극 스토리 라인을 제공하고 연극활동을 학생들의 다양한 토론으로까지 연결시켜 학생들의 참여를 이끌어낸다. 또한 정기적으로 참가 청소년들의 연극공연도 개최한다. CAT는 뉴욕 지역의 공립학교와 연계하여 프로그램을 운영하고 있으며, 뉴욕시 대학교(City University of New York)와 연계하여 교사지도 프로그램 또한 진행한다.

⑦ 장르별 특성화 프로그램

가. 뉴욕 근대미술관의 고등학생 박물관학 프로그램

뉴욕 근대미술관(MOMA)은 뉴욕시 공립학교에 재학 중인 고등학생을 대상으로 박물관학 프로그램(Museum Studies for High School Student)을 운영한다. 이 프로그램은 미술관 분야에 관심 있는 학생들에게 심층적이고 구체적인 지식을 얻고 직접 그 분야를 체험해 봄으로써 이해를 높이는 기회를 제공한다. 참여 학생들은 미술관 종사자들을 직접 만나 미술관 안의 다양한 분야에 대해 배우고 경험하며, 그 지식과 체험을 바탕으로 전시를 직접 기획하고 진행하게 되는데 한 고등학교의 갤러리에서 학생작품을 전시하게 된다. 또한 미술관 분야에는 다양한 종류의 직업이 있다는 것을 알려주고 학생들이 자신의 미래에 대한 생각을 넓힐 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 이러한 청소년 프로그램은 MOMA의 청소년 사이트인 Red Studio¹⁵⁾를 통해 활성화되고 있다.

나. 하워드 카운티 Recreation and Parks의 정신지체장애 청소년 프로그램
메릴랜드주의 하워드 카운티의 Recreation and Parks 분과는 다양한 연령을 대상으로 하는 여러 가지 분야의 교육 프로그램을 운영하고 있는데 정신지체장애가 있는 청소년을 위한 프로그램(Therapeutic Recreation)을 포함하고 있다. 여러 종류의 프로그램이 진행 중인데, “Adventure Seekers”에서는 참여 청소년들이 주변의 지역에 함께 나가 야외활동을 할 수 있으며, “Exploring Art”에서는 다양한 재료를 통해 미술작업을 하게 되며, “Pinbusters Bowling League”에서는 볼링을, “Teen Dances”에서는 춤을 추면서 사교활동을 하게 된다. 또한 이 카운티는 장애인 올림픽(Special Olympics)이라는 프로그램을 통해 정신장애와 신체장애를 지닌 사람들에게 사이클링, 헬스, 골프, 축구, 배구 등의 스포츠 훈련을 무료로 제공하고 있어 위의 청소년 프로그램과 연결, 효과를 증대시킨다.

15) <http://redstudio.moma.org>

⑧ 학제적 지원 프로그램

가. 자마이카 센터의 대학진학 상담 프로그램 College Choice

뉴욕시 퀸즈 지역에 소재한 자마이카 센터(Jamaica Center for Arts and Learning)는 이민자들과 사회소외계층이 많이 모여 살고 있는 지역사회의 특성을 고려하여 지역청소년들을 위한 다양한 프로그램을 운영하고 있다. 이 중 “College Choice”는 대학진학을 원하는 학생들이 중학교부터 고등학교를 거쳐 대학까지 유기적인 교육을 받을 수 있도록 도와주는 대학진학 상담 프로그램으로 지원서를 낸 중·고등학생들에게 무료로 제공된다. 어떻게 대학진학에 대해 미리 계획을 세울 것인가부터 지원서 쓰는 법, 대학입학을 위한 시험인 SAT 준비, 장학금 및 경제보조 받는 방법, 각 대학 투어까지 다양한 종류의 프로그램이 짜여져 있다.

세부 프로그램을 살펴보면, “Junior Jump Off: College Readiness Group”은 고등학교에 갓 입학한 학생들을 중심으로 다양한 워크숍과 토론을 중심으로 한 일곱 번의 세션을 진행한다. “SAT Prep Classes & Essay Writing Lab”은 11학년과 12학년(한국의 고등학교 2,3학년) 대상으로 전문교사들이 국어와 수학을 가르쳐 주는데, 시험을 대비해 학습지식만 습득하는 것이 아니라 시험에 대한 불안감을 없애고 자신감을 갖고 공부에 임하도록 지도하는 것을 목표로 한다. 또한 “Tech Teens”는 시시각각 변하는 현대사회에 청소년들을 적응시키기 위해 필요한 컴퓨터 지식을 학습시키는 프로그램이다. 참여 고등학생들은 그래픽 디자인, HTML 등을 배우고 이 학습과정에서 창의성을 개발하고 사회가 요구하는 전문인으로 커 나갈 수 있는 배경지식을 갖추게 된다.

나. 하워드 카운티 도서관의 학습지원 프로그램

센트럴(Central), 이스트 컬럼비아(East Columbia), 엘크리지(Elkridge), 글렌우드(Glenwood), 밀러(Miller), 세비지(Savage) 등 여섯 개의 지부도서관으로 이루어진 메릴랜드주 하워드 카운티 도서관의 교육활동은 이 지

역 공립학교들과의 연계활동 프로젝트인 “A+ Partners in Education” 실시로 꽃을 피우기 시작했다. 2003년 시작된 이 프로젝트는 4만 7천명의 카운티 내 공립학교 학생들 모두가 학습과 문화체험을 위해 주변의 공립도서관을 효율적으로 이용하는 것을 목표로 한다. 도서관 직원들을 비롯하여 각 학교의 교장, 행정가, 교사들이 모두 힘을 모으는 이 사업의 일환으로 다양한 프로그램을 구성하여 진행하고 있다.

먼저 모든 학생들이 도서관을 이용할 수 있도록 돕기 위해 각 학교의 도움을 받아 도서관 카드를 지니지 않은 학생들에게 카드를 발급하여, 2003년 한 해에만 이 프로젝트를 통해 3천 5백 개의 카드를 새로 발급했다.

“AskUsNow”¹⁶⁾는 획기적인 가정교사 시스템으로, 학생들이 인터넷의 채팅을 통해 수학, 과학, 영어, 사회 등의 과목 공부에 있어 전문교사들의 도움을 받을 수 있는 프로그램이다. 메릴랜드 주에 살고 있는 중·고등학교 학생들은 도서관 웹사이트를 통해 이 프로그램을 24시간 내내 무료로 이용할 수 있다. 도서관 측은 각 학교의 교사, 학생, 학부모들 대상으로 하여 이 프로그램에 대한 적극적 홍보에 나서고 있다.

“Assignment Alerts”는 학교 교사들이 커리큘럼 개발과 수업 진행에 있어 도서관 직원과 미디어 전문가의 도움을 받을 수 있는 프로그램이다. 교사들이 미리 학생들이 학습할 주제를 알려주면, 도서관 직원이 관련 자료를 준비하여 수업진행과 학습이 보다 효율적으로 이루어질 수 있도록 돕는다. 미국 인디언 문화, 히스패닉 문화, 다양한 문화의 명절, 남북전쟁 등의 주제로 이 프로그램을 진행한 바 있다. 또한 여름방학에는 “여름독서 프로그램 (Summer Reading Program)”을 통해 많은 학생들이 도서관의 교육활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 돕고 있다. 이 외에도 학교와의 연계프로젝트의 일환으로 “Teen Lock-In”, “Open Mic”, “Write Stuff Poetry Contest” 등의 청소년 프로그램을 개최한다.

16) <http://www.askusnow.info>

(3) 시사점

첫째, 미국의 청소년 문화예술프로그램이 실기를 중심으로 하는 창작 작업뿐만 아니라 예술감상에도 중점을 두고 있다는 사실은 입시문제로 중·고등학생의 예체능 과목 교육이 어려운 우리나라의 현실과 연결시켜 볼 만 하다. 이러한 청소년 감상교육의 강화는 실기와 감상의 적절한 균형을 주장하는 미국의 일부 예술교육자들의 걱정을 사고 있기도 하지만, 예술작품을 감상하면서 국어, 사회, 과학, 혹은 수학 등의 다른 실용과목과 연계된 학습이 가능하다는 점(통합교육적 접근)에서 실용과목 위주의 교육정책에 대한 대안이 되는 예술교육 및 활동 방법으로 주목받고 있다.

둘째, 학교와 문화예술기관 간의 연계활동이 매우 활발하다. 각 지역의 문화예술기관은 수준 높은 예술작품을 체험하고 배울 수 있는 가장 좋은 장소로 전국의 학교들은 이 기관들과의 협력관계를 적극적으로 활용하여 학생들의 공감각적인 문화예술 학습체험을 이끌어내고 있다.

셋째, 각 주를 중심으로 하는 지방자치가 행정의 기본을 이루는 미국은 그만큼 모든 면에서 다양성을 지니고 청소년 프로그램에서도 이 다양성은 눈에 띈다. 또한 다문화 교육방법과 정책을 통해 다양성을 권장, 소외계층을 포용하려 애쓰면서도, 동시에 미국 청소년들의 고유한 문화정체성(American identity) 확립에도 힘을 쓰고 있다. 각 지역의 실정에 맞는 다양한 청소년 프로그램 개발은 지방자치 활성화를 시작한 우리나라에 주는 의미가 크다.

넷째, 청소년들의 삶에서 동떨어져 있지 않고 그들의 일상생활과 관심사를 바탕으로 한 프로그램 개발에 힘쓴다. 특히 문화예술기관에서 행해지고 있는 프로그램은 일정한 틀을 강조하는 학교교육과는 달리 좀 더 자유롭고 흥미로운 방법으로 청소년들에게 접근하고 있다. 그들에게 익숙한 대중문화의 요소(힙합 공연, 재즈 공연, 댄스파티, 낙서미술, 인터넷 채팅 등)가 곁들여진 프로그램이 많이 개발되고 있는 것도 이런 이유에서이다.

다섯째, 미국의 실정에 맞는 철학이 대부분의 청소년 프로그램의 바탕에 깔려있다. 공고한 바탕 철학은 여러 가지의 프로그램들이 효율적으로 진행

되고 만약 제대로 된 성과를 올리지 못 했을 때 쉽게 수정사항을 만들 수 있는 가이드라인을 제공한다. 이는 현재 미국의 프로그램 현황이 유럽 등의 다른 서구국가들의 그것과는 많이 다른 이유 중 하나이다. 또한 우리나라의 프로그램 개발에 있어서도 우리 사회와 우리 청소년의 특성에 맞는 고유한 바탕 철학을 지녀야 하는 이유이기도 하다.

2) 프랑스의 청소년 문화예술활동

(1) 프랑스의 문화예술정책 개요

① 문화예술 행정·조직체계

프랑스의 청소년 문화예술정책을 총괄적으로 이해하는 지름길은 정부, 지방자치단체, 주요 국공립기관의 정책과 주요 사업을 살펴보는 것이다. 문화예술분야는 매우 광범위하기 때문에 여기에서는 청소년 문화예술정책에 한정하여 관련부처(문화부, 교육부, 청소년체육부), 지방자치단체의 행정체계와 조직, 주요 정책, 청소년 프로그램 등에 관한 자료를 수집하고 검토하였다.¹⁷⁾

문화예술정책 주무부서인 문화부는 7개 실(directions)과 3개 국(délégations)으로 구성되어 있다. 실·국의 업무는 건축-문화재, 미디어, 도서 및 독서, 음악-무용-연극-공연, 박물관, 미술, 고문서, 프랑스어 및 프랑스에서 사용되는 언어, 국제교류, 일반행정 등과 같이 문화예술분야별로 구분되어 있다.

우리나라의 시·도에 해당되는 레종(région)의 문화예술정책은 DRAC(문화실directions régionales des affaires culturelles)에서 담당한다.

시·군·구 수준의 데빠르뜨망(département)에는 SDAP(건축-문화재과, services départementaux de l'architecture et du patrimoine)가 있다. DRAC의 조직도 중앙부처의 문화부와 같이 영화-시청각과, 문화유산보존

17) 예를 들면 문화예술분야 산업정책, 학술진흥정책 등은 다루지 않았다.

과, 고고학과, 목록과, 연극-문화활동과, 음악-무용과, 도서-독서-고문서과, 미술과 등과 같이 문화예술 장르별로 구성되어 있다. 프랑스는 1980년대 초반까지도 상당히 중앙집권적인 행정체제를 유지하였으나, 중반 이후 지방분권제도가 안착되기 시작하였고 현재는 상당히 진척되어 있다. 이에 따라 각 부처의 지방행정조직은 한편으로 중앙정부가 추진하는 정책을 위임받아서 집행하고 다른 한편으로 지방 의회에서 통과된 지방의 정책을 시행한다. 문화예술은 지방자치단체가 역량을 발휘할 수 있는 여지가 상대적으로 큰 분야이다.

청소년 문화예술정책에서 문화부가 파트너쉽을 가지고 있는 타 정부부처로는 교육부와 청소년체육부가 있다. 교육부는 학교교육을 통한 청소년 문화예술교육을 담당하며, 청소년체육부는 청소년대중교육 프로그램¹⁸⁾을 통하여 다양한 정책을 수행하고 있다. 교육부에서 학급학교의 문화예술교육 정책을 담당하는 부서는 학교교육정책실이다. 프랑스의 정부부처는 전국적으로 실시되는 대형정책과제를 처음 시작하는 단계에 해당 정책 전담 임시기구(mission)를 설치하는 경우가 많은데, 2000년부터 문화부와 공동으로 추진하고 있는 학교 「문화예술교육 5개년 계획」의 일환으로 운영되는 “문화예술 프로젝트 교실”의 경우에도, “예술교육과 문화활동 담당관실(mission de l'éducation artistique et de l'action culturelle)”이라는 전담기구가 있었다.

청소년체육부에서 청소년정책을 담당하는 부서는 청소년정책실과 대중교육-단체생활실이다. 청소년정책실은 바캉스센터와 여가센터, 청소년 정보제공 및 사회참여, 지역청소년정책 업무를 다루고, 대중교육-단체생활실은 국제교류, 사회문화활동, 수련활동 등을 다룬다. 지방자치단체의 경우 청소년-체육실(directions régionale et départementale de la jeunesse et des sports)의 청소년 여가활동, 사회문화활동 국제교류활동을 담당하는 과에서 청소년 문화예술활동에 관련된 업무를 담당하고 있다.

18) 우리나라에서는 “청소년수련활동”이라는 용어를 쓰지만 프랑스에서는 “청소년대중교육”이라는 용어를 쓰고 있다.

② 주요 청소년 문화예술정책

가. 문화예술 프로젝트 교실(Classes à PAC¹⁹⁾)

프랑스의 가장 대표적인 청소년 문화예술 정책은 문화부와 교육부가 2000년부터 공동으로 수립한 「문화예술교육 5개년 계획(Plan de 5 ans pour les arts et la culture)」의 일환으로 추진되는 “문화예술 프로젝트 교실(이하 PAC)”이다. 이 정책은 초등학교에서 고등학교까지 학생들에게 수업시간을 활용하여, 각 분야의 전문가나 예술가들의 지도하에 직접 프로젝트를 수행하도록 하는 것이다. 동 정책의 추진배경은 다음과 같다. 첫째, 문화예술적 감수성을 키우는 것은 언어를 습득하는 것과 같이 국민 누구나 갖추어야 할 기본적인 능력이다. 둘째, 학교가 음악과 미술 등 교과교육에 오랜 전통을 가지고 있기는 하지만, 그리고 정책적으로도 학교의 문화예술 교육을 강화시키려는 노력이 지속되어 왔지만, 여전히 음악과 미술 등의 교과는 중요 교과로 간주되지 않는 것이 현실이다. 셋째, 문화예술분야의 다양한 발전에 비추어 기존의 교과교육이 담당할 수 있는 범위는 매우 한정되어 있다. 넷째, 문화예술분야의 전문인력(전문가, 예술가), 관련기관과 학교 간의 광범위한 협력체계를 만든다.

계획에 따르면 고등학교 졸업까지 모든 학생들에게 적어도 4번의 프로젝트 수행 경험을 갖게 된다. 프로젝트 수행분야는 시각예술(arts visuels)이 중심을 이루지만 전통적인 미술, 음악 교과에서 다루지 않는 다양한 분야를 망라한다. 미술사, 문화재, 사진, 건축, 데생, 생활예술, 디지털음악, 그래픽 등이 포함된다. 이 정책 추진을 위해 교육부는 국립교육자료센터(CNDP)와 지역교육자료센터(CRDP)를 통하여 PAC에 쓰일 다양한 교육자료를 발간하고 교사연수를 시키고 있다. 문화부는 지역에서 학교와 협력할 문화예술분

19) PAC : projet artistique et culturel(문화예술 프로젝트)의 약어이다. 프랑스에서는 주로 약어를 쓴다. PAC에 관한 자료 출처는 다음과 같다. 프랑스 교육부(2001). Les arts visuels à l'école(2001년 10월 10일 보도자료). 인터넷검색 : www.education.gouv.fr/discours/2001/visuddp.htm.

야 전문가, 예술가들을 확보하고 이들이 동 프로젝트에 참여하여 학생들의 프로젝트를 지도할 수 있도록 교육프로그램을 실시한다. 또한 각 지역의 문화예술 관련 시설을 PAC에 활용할 수 있도록 지원한다.

2001/2002 학년도²⁰⁾ 계획에 따르면 중학교와 일반계 고등학교는 시범 적용 단계이며, 초등학교에서 약 2만개의 PAC 교실을, 직업고등학교에 3,000개의 PAC 교실을 운영하기로 했다. 한 교실 당 전문가나 예술가 초빙 인건비로 평균 4000프랑(약 70만원)을 교육부가 지원한다. 그리고 각 지역 별로 교육청장과 교육장이 PAC에 참여할 분야별 전문가와 예술가를 추천하기로 했는데, 2001/2002 학년도에 1000명을 지정하기로 했다.

나. 청소년 사회문화활동 진흥정책²¹⁾

이 정책은 청소년체육부가 어린이와 청소년들이 사회문화활동 참여를 통해 정체감 형성, 자율성 발달, 재능 개발, 사회 진입을 촉진하기 위한 것으로, 주로 영화와 문학 분야의 활동이 주를 이룬다.

영화분야 정책은 다음의 여섯 가지로 구성된다. 첫째, 1982년부터 칸느 영화제 “청소년 상(Prix de la Jeunesse)”을 주고 있다. 둘째, 청소년과 영화를 연계시키는 단체가 약 10여개 있는데, 이들 단체에 재정지원을 한다. 예를 들면 청소년체육부는 ‘예술 및 실험 영화 프랑스 협회(AFCAE)’의 이사회에 참여하며, 청소년과 어린이들을 위한 예술 및 실험 영화를 진흥한다. 셋째, 지방자치단체 청소년체육실에 영화와 시청각 자료에 관한 전문가가 배치되어 있다. 이들은 지역 내 청소년단체, 학생, 교사, 청소년들과 접촉하며 실습, 교육-훈련 실시, 카탈로그 제작, 페스티벌 조직, 이미지와 음향에 관한 아뜰리에 진흥 등의 다양한 활동을 한다. 넷째, 도시와 농촌 지역 청소년들에게 여름 방학기간에 영화와 영상을 느끼고 즐기도록 “영화가 있는 여름/ 영화마을(un été au ciné/ cinéville)”을 운영한다. 이를 위해 청소년체육부의 청소년대중교육실은 국립영화센터(CNC²²⁾)와 도시정책에 관한 범

20) 2001년 9월부터 2002년 6월까지이다.

21) 자료: 프랑스청소년청소년체육부(<http://www.jeunesse-sports.gouv.fr/jeunesse/psc.asp>.)

22) Centre national de la cinématographie.

부처 담당관실(DIV²³))과 협력관계를 맺고 있다. 다섯째, 청소년과 어린이 영화에 관련된 각종 페스티벌과 젊은 영화감독들을 위한 페스티벌을 지원한다. 마지막으로 영화상영 등급 위원회를 운영하여 12세, 혹은 16세 이하 청소년에게 상영금지 영화를 결정한다. 이 위원회에는 18~25세의 청소년들(3개 집단에서 9명)도 참여한다.

문학분야에서는 독서와 작문 입문 프로그램(programme national d'initiation à la lecture et à l'écriture)이 있다. 각 기초지방자치단체의 청소년체육실에는 이와 관련하여 기술적·교육적 지원을 담당하는 인력이 배치되어 있다. 이 프로그램은 교육활동, 지도자훈련, 페스티벌-살롱-간담회 등의 문화행사 지원, 출판-교육자료 제작 등을 포함한다. 국가적 수준에서 수행되는 정책사례로 몇 가지를 소개하면 다음과 같다. 첫째, “쓰고 싶다(Envie d'écrire²⁴)”라는 문학콩쿠르를 열어서 소설, 시, 만화 등 3개 분야에서 청소년 창작상을 주고 있다. 둘째, 국립노인학재단(Fondation nationale de gérontologie)과 공동으로 “연대기 바캉스 상(Prix Chronos Vacances)”이라는 것을 운영한다. 이것은 전국의 여가센터에 참여하는 어린이들이 자신들의 성장과 노인들의 늙음이 서로 다르지 않음을 생각하도록 하는 글짓기 행사이다. 2004년의 경우 전국의 140개 여가센터에서 약 3,500명의 어린이가 참여했다. 마지막으로 청소년체육부는 앙굴렘에서 열리는 국제만화페스티벌을 지원하고, “청소년재능상”을 수여한다.

다. 바캉스센터와 여가센터 운영²⁵)

바캉스센터는 숙박시설을 포함하는 자연권 수련시설이고 여가센터는 숙박시설이 없는 생활권 수련시설이다. 이 두 종류의 센터는 프랑스 전국에 산재되어 있는데, 바캉스센터에서는 연간 총40만개의 프로그램²⁶)이 운영되고

23) Délégation interministérielle à la ville.

24) 뒤에 소개할 청소년참여 정책의 모토는 “행동하고 싶다(envie d'agir)”였다. “쓰고 싶다”는 거기에 착안한 것으로 보인다.

25) 자료: 프랑스청소년청소년체육부(<http://www.jeunesse-sports.gouv.fr/jeunesse/cvl.asp>.)

26) 같은 프로그램을 대상을 달리해서 여러 회 반복했을 경우 각각 1개로 계산되었음.

있고, 여가센터는 약 3만개가 운영되고 있다. 여기에 참여하는 청소년의 수는 연간 약 550만 정도이다.

바캉스센타와 여가센타에서 제공하는 프로그램은 무수히 많다. 바캉스센타 및 여가센타 전국연합(UFCV)의 인터넷 홈페이지(www.ufcv.asso.fr)는 프로그램 카탈로그를 검색할 수 있도록 데이터베이스를 구축해 놓고 있다. 이 데이터베이스는 프로그램을 모두 50가지 종류로 구분하고 있는데, 대부분의 프로그램이 스포츠 혹은 문화예술활동이다. 문화예술분야로 표현활동(연극, 역할놀이 등), 창조활동(손으로 만들기, 도자기 만들기, 벽화 등), 언어습득활동, 미술활동(조형미술, 재료미술, 회화, 그래픽 등), 사진활동, 뮤지컬 코메디, 무용, 합창, 문화탐방 등이 있다. 바캉스센타의 프로그램은 적어도 1주일 이상이 대부분이기 때문에 한 가지 프로그램에 매우 다양한 활동이 포함되는 것이 보통이다.

라. 기타 문화예술활동을 포함하는 대형 청소년정책²⁷⁾

이상의 청소년 문화예술활동정책 이외에도 “청소년 참여(engagement des jeunes)”정책이나 “도전 청소년(défi jeunes)”정책에서도 문화예술분야의 청소년활동이 이루어진다.²⁸⁾ 청소년 참여 정책은 무엇인가 참여의욕을 가지고 있는 청소년들에게 그것을 실현할 수 있는 현실적 조건들을 제공함으로써 청소년들이 사회생활에 참여하는 경험을 해보도록 하는 것이다. 참여 영역은 시민의식, 문화, 스포츠, 환경-과학, 국제연대 혹은 인류애적 활동, 경제-창업 등 6가지이며, 참여방식은 청소년층의 다양성을 고려하여 ① 이미 구상된 기구 혹은 제도에 참여 ② 새로운 프로젝트 수립 ③ 도전 청소년형태로 혹은 보수를 받는 노동의 형태로 참여하는 등 여러 가지 방식을 허용한다. 어떤 분야에서든 참여의사가 있는 청소년들은 학교, 지방자치

27) 자료출처 : 청소년 참여 및 도전 청소년(www.enviedagir.fr), 유럽청소년 프로그램(http://www.jeunesse-sports.gouv.fr/jeunesse/ri_pej.asp)

28) “청소년 참여”정책과 “도전 청소년”정책은 다른 연구보고서(김영지 외, 2003 ; 윤철경 외 2003)에 여러 차례 소개되었으므로 여기에서는 아주 간단히 소개하기로 한다.

단체 청소년체육실, 전국의 청소년정보센터 등을 통하여, 스스로 계획을 세우고 실천하는데 필요한 정보와 각종 후원을 받을 수 있다. 매년 콩쿠르를 열어 우수 프로젝트를 포상(1,000-3,000 유로)하고 있다. “도전 청소년 정책”은 “청소년 참여”정책보다 훨씬 이전(1987년)부터 시행되는 것으로, 청소년들 스스로 하고 싶은 일을 계획하고 실천하게 하며 콩쿠르를 열어서 포상한다는 점이 동일하다. 그런데 “도전 청소년”에 참여는 프로젝트 방식으로 제한되며 각 프로젝트는 “도전”의 가치가 있는 것으로 제한된다. 또 프로젝트 수행 결과 창업, NGO 창설, 발명, 영화제작 등과 같이 직업세계로의 진출 효과를 지향한다. “도전 청소년”의 참여 영역은 “청소년 참여”정책과 동일하며, 문화 영역이 포함되어 있다.

유럽연합에서 운영하는 “유럽청소년프로그램(programme européen jeunesse)”도 문화예술활동이 가능하다. 동 프로그램은 단체교환방문, 봉사활동, 프로젝트활동 등 3개 영역으로 구분되어 있는데, 단체교환방문과 프로젝트활동에서 문화예술분야에 대한 지원을 받을 수 있다. 단체교환방문에서는 방문국의 사회문화를 이해하기 위한 활동이, 프로젝트활동에서는 프랑스 청소년끼리 혹은 프랑스 청소년과 외국 청소년이 함께 스스로 희망하는 프로젝트를 계획하고 실천하는 것으로, “청소년 참여”나 “도전 청소년”정책을 유럽차원으로 확대한 것으로 볼 수 있다.

(2) 주요 프로그램의 사례와 내용

앞에서 소개한 주요 청소년 문화예술정책을 통해 수행되고 있는 프로그램의 사례와 내용을 소개하면 다음과 같다.

① 문화예술 교육프로그램 사례 : “문화예술중개자 훈련”²⁹⁾

29) 프랑스 문화부는 수행 중인 정책 사례 230여가지를 DB로 정리해서 인터넷 홈페이지(<http://Service1.culture.gouv.fr/devculture/recherche.html>)에서 검색할 수 있도록 하고 있다. 검색은 자치단체명, 운영기관, 정책명, 주제, 문화예술분야 등으로 할 수 있다. 여기 소개된 사례는 주제란에서 “예술교육”을 선택하여 검색된 것

문화예술 교육프로그램은 초·중·고등학교의 정규 교과목을 통해 이루어진다. 앞에서 살펴본 문화부와 교육부 공동 프로젝트인 “문화예술 프로젝트 (PAC) 교실”의 사례로, Montpellier의 한 건축학교와 그 지방의 건축-도시계획-환경위원회가 함께 추진한 “문화예술중개자 훈련”을 소개하기로 한다.

이 프로그램의 목적은 건축을 공부하는 대학생들이 청소년들을 도시, 농촌, 환경에 관심을 가지도록 이끄는 데 있다. 프로그램 운영은 몽펠리에 시가 속해있는 프랑스 남부의 Languedoc-Roussillon 지방(우리나라의 광역자치단체에 해당됨)의 건축-도시계획-환경위원회와 Languedoc-Roussillon 건축학교³⁰⁾가 공동으로 맡았다. 대학생들에게는 중·고등학생들에게 건축과 삶의 틀에 관한 안내를 할 수 있도록 건축에 관한 교수법 강의(“건축교육”, “어린이와 도시”, “공간 교육과 교육 공간” 등)가 이루어졌다. 중·고등학생들은 일반적인 문제의식에 관한 강의(건축물 보는 법 익히기, 공간 읽기, 도시계획, 산다는 것은 무엇인가, 건축가라는 직업, 건축 태생, 공간 속에서 자기 몸 느끼기 등)를 듣고, 자기 동네, 도시, 마을을 변화시키는 활동가 역할을 부여받았다. 대학생들은 중·고등학생들을 통하여 주민들이 건축에 기대하는 바를 듣고, 다른 사람들에게 그들이 느끼는 바를 표현하고 건축에 대한 욕구를 표현하는 방법을 학습하게 되었다. 6개 중·고등학교가 동 프로그램에 참여하였고, 총예산은 28,000유로이다.

② 문화예술 창작활동 지원 프로그램 사례 : Nisi Masa www.nisimasa.com

문화예술 창작활동 지원을 받을 수 있는 정책으로는 “도전 청소년”이나 “청소년 참여”프로그램, 혹은 “유럽 청소년 프로그램”이 있다. 여기에서는 유럽연합이 청소년들의 단편영화 제작을 지원하기 위한 Nisi Masa 콩쿠르를 소개하기로 한다.

18세에서 26세의 청소년이면 누구나 참여할 수 있다. 주제는 매년 주어

이다.

30) 프랑스의 건축학교는 건축가를 전문적으로 양성하는 고등교육기관으로 엘리트 교육기관 중 하나이다.

지는데 첫 해였던 2002년에는 “유럽”, “국경” 등의 주제가 정해졌다. 참가자들은 단편영화의 대본을 각 국가 심사단에 보내고 거기서 3편의 작품을 선정한다. 각국의 심사단 역시 18세에서 26세의 청소년들이다. 첫 해인 2002년에 유럽 전체에서 100여개의 작품이 참여했다. 각국에서 선정된 3개의 작품을 모아서 여러나라 대표단으로 구성되는 심사단이 최종적으로 3개의 작품을 선정한다. 선정된 작품은 영화제작비로 2,500유로의 지원을 받는다. 청소년들에게 단편영화에 관한 안내와 교류, 그리고 시나리오 단계부터 0번 카피를 만들기까지 프로젝트에 대해 문의를 할 수 있는 단체로 「단편영화의 집³¹⁾」이 있다. 또 프랑스 국립영화센터에서도 도움을 받을 수 있다.

③ 문화예술 체험활동 프로그램 사례 : 르와르 유역의 성 탐사

이 프로그램은 ALVEOLE³²⁾이라는 단체가 주관하는 바캉스 프로그램(12일짜리)이다. 정원은 13~17세의 청소년 15명이 참여할 수 있는 프로그램으로 흔히 “프랑스의 정원”이라고 알려진 르와르강 주변의 성들을 방문한다. 이 지역은 르네상스 시대에 프랑스 왕들이 선호했던 주거지역이다.

유적과 프랑스 문화 및 역사에 관심이 많은 청소년들에게 흥미있을 프로그램이다. 여름 태양 아래 왕들의 성과 정원을 탐사하는 일은 르네상스에 매력을 느끼는 모든 이들에게 즐거운 일이다. 참가자들은 Indre 강변의 커튼같은 Azay성, 프랑스와 1세와 레오나르도 다빈치의 상상이 만들어 낸 Chambord성, Cher강을 건너는 다리 위에 세워진 Chemonceau성(일명 부인들의 성), 르와르 유역을 굽어보는 요새 Chaumont성, 프랑스 건축을 대표하는 Cheverny성, 최고의 프랑스식 정원을 가지고 있는 Amboise성과 Villandry성, Perrault이 잠자는 숲속의 미녀 성이라고 했던 Ussé성, 커다란 계단과 외랑, 수 백개의 창으로 유명한 Blois성 등을 방문한다.

바캉스 기간 중 하루는 Poitiers에 있는 Futuroscope(과학관광단지)를

31) 인터넷 홈페이지 : www.maison-du-film-court.org.

32) 로렌 바캉스 및 유럽 여가활동이라는 의미이다.

방문한다. 휴식과 오락활동은 참가자들의 희망에 따라서 조직된다. 숙박은 매일 다른 캠핑장에서 하며, 몇 일은 청소년 숙박시설을 이용한다. 참가한 청소년 15명 청소년에 대장 역할을 담당하는 지도자 1명, 기타 자격을 갖춘 지도자 2명이 참여한다.

④ 문화예술 교류 프로그램 사례 : 웹진 “바벨 카페”

웹진 바벨 카페³³⁾는 2001년에 Adriano Farano(현재 25세)와 유럽 여러 나라의 청년 대학인들이 만든 사이버 매거진이다. 바벨카페에서는 언어의 다양성이 문제가 되었지만, 바벨 카페는 유럽의 다양성이 부와 생동감으로 작용한다는 의미에서 웹진의 이름을 바벨 카페라고 붙였다. 바벨 카페는 유럽 10개국에 250명의 연락담당자를 두고 있고, 20개 도시에 편집실을 가지고 있다. 중앙 편집실은 파리에 있다. 언어는 영어, 프랑스어, 스페인어, 이탈리아어, 독일어, 카탈로니아어 등 6개 국어로 번역된다. 바벨 카페는 유럽 연합의 지원을 받고 있는 비영리 단체이다.

⑤ 문화예술 접근성 제고 프로그램 : “박물관 예술버스³⁴⁾”

박물관 예술버스는 보르도시의 7개 박물관이 공동으로 운영하는 움직이는 전시장이다. 본래 한 현대미술관(CapcMusée)이 20년 전부터 운영해왔지만, 2000년부터 7개 박물관이 공동으로 운영하게 되었다. 예를 들면, “도깨비(혹은 유령)들이 자동차에”라는 주제로 7개 박물관에서 7세~12세 초등학생과 중학생을 위한 작품 22개가 전시되었다. 도깨비는 어디에서나 이야기되는 것으로 집단적 상상력을 나타내는데, 전시된 22개 작품은 각 시대 별로 혼합동물, 인간과 동물의 혼합, 무서운 인간, 신, 전설과 신화에 등장하는 인간 등과 같이 다양한 종류의 도깨비들을 보여준다.

33) 인터넷 홈페이지 : www.cafebabel.com

34) 프랑스문화부정책사례DB:<http://Service1.culture.gouv.fr/devculturel/recherche.html>

예술버스는 단지 학생들에게 작품을 관람하는 기회만을 제공하는데 그치지 않는다. 학생들이 작품들을 이해하고, 그것을 통하여 상상력을 기르고, 문화예술을 즐기는데까지 이르도록 프로그램이 구성되어 있다. 학생들이 전시회를 잘 이해할 수 있도록 6개의 시나리오가 작성되었는데, 첫 번째는 “처음에”라는 제목으로 움직임과 미완성의 문제를 다루고, 두 번째 “여러 가지 세계들”은 각각의 작품이 해당 시대의 이미지 세계를 구성하고 있음을 보여주며, 세 번째 “분할”은 하나의 도깨비를 구성하고 있는 부분들을 관찰하게 한다. 나머지 시나리오는 혼합 도깨비들이 어린이들에게는 악몽처럼 느껴지는 것, 도깨비들이 사실은 사회를 반영하는 거울과 같다는 것, 반인반수의 도깨비들은 장식적 혹은 종교적 기능을 가지고 있다는 것 등을 설명한다. 예술버스 방문 후에 학교에서 미술 아틀리에에 참여한다. 교사들은 박물관이 운영하는 아틀리에, 만남의 장, 미술강의, 박물관 관람 등에 참여할 수 있다. 학생들도 여가시간을 활용해서 박물관에서 “미술 실습”, “현대예술 입문”, “듣기와 태생”, “박물관에 놀러와” 등의 프로그램에 참여할 수 있다. 이 프로그램의 운영예산은 2000년에 2,290 유로였으며, 보르도 시와 문화부가 공동으로 지원하였다.

⑥ 문화예술 정체성 제고 프로그램 : “사범대 학생의 문화적 다양성 인식 제고³⁵⁾”

프랑스는 다민족 국가이므로 문화의 다양성을 존중하는 것을 통해 지역문화 혹은 하위 문화의 정체성을 향상시키고자 한다. 위 프로그램은 프랑스의 해외령인 Guyane의 한 사범대학³⁶⁾ 학생들에게 문화적 다양성을 제고시키기 위한 프로그램이다.

이 프로그램은 학생들의 지역 문화전통에 대한 이해를 향상시키고 다양한 퍼포먼스를 통해서 음악, 전통의상, 언어 등의 전승 시스템을 스스로 발견하

35) 프랑스문화부정책사례DB: <http://Service1.culture.gouv.fr/devculturel/recherche.html>

36) 참고로 프랑스의 사범대학은 우리나라의 대학원 과정이라고 보면 된다. 다양한 분야의 학사학위 소지자들을 대상으로 학생을 선발해서 교사자격시험 준비를 시키고, 합격한 학생들에게는 실습과 기타 교육학적 훈련을 시킨다.

게 하는데 그 목적이 있다. Guyane 지역의 가장 큰 3개 종족의 전통 음악과 무용을 익히는 것이 주요 활동이다. 교육청, 사범대학이 위치한 Cayenne의 시청, 문화부, 동 사범대학이 보유하고 있는 고유 기금이 공동으로 지원하였으며, 총 예산은 11,686 유로이다.

(3) 시사점

프랑스의 청소년 문화예술정책 사례에서 얻을 수 있는 가장 중요한 시사점은 청소년 문화예술정책에 참여하는 다양한 주체들 간의 협력관계이다. 앞에서 언급한 프랑스 문화부의 정책사례 DB를 검색하면, 각 사례마다 해당 정책을 지원하는 주체가 매우 다양함을 볼 수 있다. 그 만큼 거의 모든 정책이 관련 기관들 간의 협력관계 속에서 진행된다. 이것은 청소년 정책분야 만이 아니라 거의 모든 분야에서 프랑스가 정책을 추진하는 방식이다. 우리나라에서는 아직 이러한 협력문화가 발달하지 않아서 2개 이상의 정부 부처가 공동으로 추진하는 사업을 찾기가 매우 어렵다. 그 보다는 여러 부처가 비슷한 분야의 정책을 모두 추진하는 경우 어느 한 부처가 조정권을 가지는 방식을 취하는 것이 일반적이다. 프랑스에서는 관련부처들끼리 협정(contrat)을 맺어 공동사업에서 각 부처가 담당해야 할 부분과 상호협력의 내용을 정의한다.

둘째, 청소년 문화예술정책의 현장 적용을 지원하기 위한 인프라 구축이 잘 되어 있다. 예를 들면, “문화예술 프로젝트 교실”의 경우 국립교육자료센터를 중심으로 한 문화예술 교육자료 제작 및 배포 시스템이 전국적인 망을 이루고 있고, 프로젝트에 참여할 전문가 집단도 분야별 지역별로 대규모로 구성되어 있다. 정책 사례 역시 DB화되어 있어 파급효과를 높인다.

셋째, 청소년들이 수동적으로 관람자, 감상자, 수강자의 역할을 하는 프로그램보다 스스로 창조자의 역할을 할 수 있는 프로젝트 활동이 많다. 바캉스센터의 프로그램과 같이 이미 짜여진 프로그램에 참여하는 경우에도, 청소년들의 자율적인 선택권을 많이 주고 있다.

넷째, 프로그램의 내용이 상당히 전문적이다. 이것은 문화예술활동을 통해 단순한 즐거움보다는 새로운 것에 대한 창조력, 세계에 대한 이해력 등의 가치를 추구하기 때문이다. 또한 그러한 능력이 언어구사능력과 마찬가지로 모든 청소년들이 갖추어야 할 기본적인 능력이라고 간주한다.

3) 영국의 청소년문화예술활동

지구위에 자본과 인력 정보가 자유롭게 흘러 다니는 21세기라도 각각의 문화는 각 나라별 고유성, 독창성, 역사성과 사회의 구조에 따라 문화의 이해와 문화적 코드는 다를 것이다. 그러면 문화란 무엇일까? 영국의 문화 평론가이자 비평가 레이몬드 윌리엄스는 세 가지로 문화를 분류 한다. 첫째는 예술로서의 문화로, 지적인 작품이나 실천행위를 가르킨다. 둘째는 의미 생산과 실천으로서의 문화이다. 인간생활에서의 의미를 만들고 해석하는 모든 행위가 전부 문화의 테두리 안에 들어오게 된다. 세 번째는 일상적 삶의 방식으로서의 문화이다. 광의의 이 개념은 보편적 문화 연구에 사용하는 문화의 개념이다(노용오, 2005: 33).

문화는 각자 개인의 일상의 생활 자체로서 충분히 문화적 의미를 포함하는 것으로서 개인, 지역사회, 국가, 계층 간으로 분리할 수 있으며, 각각의 구성원들 사이에서 공유되어지는 비언어적 의사소통 형태를 가지는 정서적 공통점인 것이다. 특히 청소년들이 주체가 된 삶의 양식, 스타일로 그들만의 독특한 경험들의 사회적 일상적 행동이 청소년의 문화의 범위로 규정한다면, 사회에서는 심리적 신체적으로 변화가 커다란 청소년에게 어떻게 이들을 보조해 줄 것인가? 청소년기와 문화는 어떤 관계를 맺고 있는 것일까? 우리 사회에서 청소년들은 문화를 어떻게 받아들이고 있는 것일까? 어떻게 사회는 청소년 문화를 건전하게 이끌어 줄 것인가? 사회는 청소년들이 건전한 정신과 육체로 성장할 수 있고 안전하고 청소년기를 즐기며 성취감을 갖게 하고 모든 일에 긍정적으로 기여하도록 하여 사회의 한 구성원으로서 성장할 수 있도록 이들을 이끌어주고 유도해야 하는 책임을 가져야 할 것이다.

정부와 모든 청소년을 담당하고 있는 담당자는 문제점을 가진 청소년들도 포함하여 모든 청소년들이 행복한 생활을 영위하도록 도와 주어야 할 것이다. 그들에게 자주 건전한 문화와 예술을 접하게 함으로써 건전한 한 구성원으로 키우고 다음 세대로의 문화의 보존과 전달을 담당하게 해야 할 것이다. 학교와 책에서만 얻어질 수 있었던 정보와 지식을 이제는 다양한 매체와 기관 및 주변에서 공급받을 수 있는 지금의 청소년들이 기존방식의 요구에서 흥미를 잃는 것은 변화된 사회의 부산물인 것이다. 변모하는 사회에 알맞은 새로운 프로그램을 개발하고, 청소년들에게 기회를 부여하여 보다 나은 삶을 영위하도록 이끌어 주었을 때 우리 사회는 보다 안정되고 문화적 풍요와 향유를 할 수 있는 것이다.

그렇다면 우리나라 청소년들을 위한 프로그램을 어떻게 개발하고 실행할 것인가? 우리나라 청소년들을 위한 문화예술 프로그램의 효용성을 높이기 위해서 문화적 전통이 오래된 영국의 청소년 문화예술정책과 문화교육 현장 사례와 실천적 프로그램을 조사하고 분석하는 과정은 우리나라 청소년들에게 활용할 수 있는 프로그램 개발과 실천방법 모색에 도움을 줄 것이다.

(1) 영국의 문화예술정책 개요

① 문화예술 행정·조직체계

영국의 문화예술정책은 예술만을 대상으로 하기보다는 전체 문화를 포괄하고 있다. 이런 의미에서 문화예술정책은 문화 부문 간 서로 다른 요소를 지원하고 조정하는 중앙 또는 지방정부의 정책적 수단의 총체를 의미한다. 영국의 문화예술정책은 문화부가 형성되기 전에는 어떤 단일한 일관성 있는 정부구조가 존재하지 않았다. 전체적인 지원 구조는 다원주의적 특성을 지니고 있었으며 현재까지 영국 문화예술정책의 큰 특징을 이루고 있다. 영국의 문화예술 행정체계는 프랑스의 중앙정부 주도형, 독일의 지방자치단체 주도형, 미국의 민간 주도형 문화예술 행정체계를 가지고 지원은 하되 간섭하지 않는다는 ‘Arm’s Length Principle’로 운영하는 특징을 가지고 있다.

문화예술정책은 한 나라의 고유의 철학과 가치를 가지고 있어서 쉽게 파악할 수는 없지만 영국의 문화예술 행정체계를 통하여 살펴보기로 한다.

제2차 세계대전 이후 1946년 대영예술진흥원(Arts Council of Great Britain ACGB)이 1994년 예술진흥원의 임무와 기능들이 새롭게 개편하여 잉글랜드 예술진흥원(The Arts Council of Engeland), 스코트랜드 예술진흥원(SAC), 웨일즈진흥원(ACW), 북아일랜드진흥원(ACNI)으로 영국은 4개의 예술진흥원이 운영되고 있다. 그 중 잉글랜드 예술진흥원만 문화매체체육부에서 직접지원을 받고 있으며 나머지는 스코트랜드청, 웨일즈청, 북아일랜드청으로부터 지원을 받고 있다. 이들 진흥원은 연극, 음악, 무용 순회단체, 현대미술갤러리와 전시 영화 문학 프로젝트를 직접 지원함으로써 국민이 예술을 향유할 수 있도록 돕는다. 이외에도 환경교통부, 교육부, 외무부(영국문화원) 등 중앙정부의 여러 부처에서도 문화예술 부문에 대한 정책을 부분적으로 담당하고 있다.

문화부는 1990년대 들어와 문화예술의 합리적인 경영의 필요성을 강조하면서 문화부가 문화매체체육부(Department for Culture, Media and Sport)로 개편되어 예술분야, 박물관과 미술관 예술품의 허가, 문화유산 국립공원 체육 관광, 방송 출판의 문화산업 영역을 정책 대상으로 삼아 산하 45개 기관에 예산을 배분하고 있다. 이는 영국 전역의 예술과 문화활동을 발전시키고 혁신을 고무하며 예술 공예 문화유산에 대한 시민들의 감상과 접근성을 증진시키는 것을 목적으로 한다.

문화매체체육부의 예술분야에는 다시 예술진흥원, 공예진흥원, 왕립미술원으로 나누어져 있고 이곳 역시 ‘Arm’s Length Principle’안에서 운영되고 있다. 예술분야는 또다시 잉글랜드 예술진흥원, 스코트랜드, 아일랜드, 북아일랜드 예술진흥원으로 지역별 지방자치권을 전담하고 있는 중앙부처로 나누어진다. 이 중에 잉글랜드 예술진흥원(Art Council of England)은 예술에 대한 지식 이해 그리고 예술활동의 개발과 향상, 대중에 대한 예술 접근성 증대, 정부 부처들 지방자치단체 스코트랜드, 웨일즈 북아일랜드 진흥원과 다른 기관들에 대한 조언과 협력을 담당하고 있다.

(2) 주요 프로그램의 사례와 내용

잉글랜드 예술진흥원의 부서는 총 14개로 이들은 크게 세 부류로 나뉘어진다. 첫째는 일반 행정부서, 둘째는 국민복권기금을 재원으로 하는 지원부서, 셋째는 국고를 재원으로 하는 예술 장르별 지원부서로 복합예술부, 무용부, 교육연수부, 문학부, 음악부, 순회부, 시각예술부가 있다. 이들 부서에서는 각각의 지원 프로그램을 운영하고 있는데 여기에서는 교육연수부의 지원 프로그램을 사례로 살펴보기로 한다. 이 밖에도 대안학교 및 교육 현장 안에서의와 학교 밖 갤러리에서의 미술활동을 중심으로 살펴본다.

① 교육연수부의 지원프로그램

프로그램 명	하위 프로그램	비 고
공교육 안에서의 예술활동 프로그램	고등교육	직업적으로 예술교육과 연수학습적인 예술학습, 여가학습 프로그램 지원
	공교육 (formal education)	5~16세의 학생들을 대상으로 하는 공교육의 예술커리큘럼 개발 지원
공교육 밖에서의 예술활동 프로그램		가정, 지역 등 학교 밖 환경에서 청소년들의 예술교육 지원
예술연수프로그램		예술가·예술단체·예술경영자 등을 대상으로 연수실시
예술단체 프로그램		예술교육을 수행하는 단체 지원
평생학습속의 예술		성인 대상
유아예술		미취학아동 대상
학습을 통한지도		

② WAC의 문화예술교육 프로그램

다음의 내용은 영국 WAC 공연예술 미디어학교에서 영국의 청소년들에게 실시하였던 프로그램에 대한 사례이다. 이 사례는 현재 우리 사회가 경험하

고 있는 탈학교 학생들의 대안 프로그램으로 의미를 가질 수 있을 것이다. 영국 교육의 ‘위기’라는 사회적 상황 속에서 ‘WAC 공연예술 미디어 학교(WAC Performing Arts and Media College)³⁷⁾’가 제도 교육 바깥에 자리한 ‘비공식 학습(informal learning)’의 공간, 혹은 ‘학교 아닌 학교’로서 사회적으로 어떻게 알맞게 발전해 왔는가를 살펴보기로 한다.

WAC 공연예술 미디어 학교(WAC Performing Arts and Media College:<http://www.anti aliasdesign.com/wac/>)

1978년에 설립된 WAC은 영국에서 가장 오랜 된 커뮤니티 사업 중의 하나인 인터체인지 스튜디오 재단(Interchange Studio Trust)에 속한 기관으로, 청소년을 위한 학교 밖 미디어 예술교육 기관이다. WAC에서는 아이들이 아주 어린 시절부터 창의성과 각자의 소질을 개발하도록 하기 위해 연령별 프로그램을 제공하고 있는데, 5세 미만의 아동들을 대상으로 한 강좌, 14세 미만 아이들을 대상으로 한 Junior WAC 프로그램, 14세 이상 25세 청소년들을 대상으로 하는 Senior WAC 프로그램 등으로 나누어 춤, 음악, 연극, 비디오 제작, 인터넷 라디오 방송, 웹 디자인 등 다양한 방면의 강좌를 연중 제공하고 있다.

이밖에도 WAC은 런던 시내 64개 청소년 예술 프로젝트를 망라하는 런던 청소년 예술 네트워크(LYAN: London Youth Arts Network)의 회원 단체로서, LYAN에 속한 단체들과의 학습 네트워크를 통한 청소년 예술 교육사 자격증 과정(Certificate in Professional Practice in Youth Arts Development)을 런던대학교와 함께 운영하는 등 그 교육 활동의 폭을 넓혀왔다. WAC의 재정은 각종 교육 문화 재단 뿐 아니라 영국 지방 정부 및 중앙 정부, 또 유럽연합의 청소년

37) ‘WAC 공연예술 미디어 학교(WAC Performing Arts and Media College)’는 1978년에 설립된 WAC은 영국에서 가장 오랜된 커뮤니티 사업 중의 하나인 인터체인지 스튜디오 재단(Interchange Studio Trust)에 속한 기관.

기금 및 교육 기금 등에서 충당하고 있다.

가. 예술 미디어 교육을 통한 대안교육의 효과

미디어 제작과 관련된 새로운 기술 분야들이 점차 발전함에 따라 런던에서는 언더그라운드 음악과 미디어 산업이 점점 더 활성화되고 있다. 이제는 많은 음악들이 특정한 음악장르만을 전문적으로 판매하는 레코드 가게나 나이트클럽의 DJ들을 통해서, 혹은 인터넷을 통해서 뮤직비디오와 함께 유통되고 있다. 따라서 이제 청소년들은 자신의 문화 생산 능력을 바탕으로 창업 및 기업 경영 능력을 배워, 문화산업 분야에서 즐겁게 일하면서 자신들의 생계를 책임질 수 있는 교육의 효과를 발견하였다.

가장 최근에 WAC에서 개발한 교육 프로그램은 학교교육에 적응하지 못하고 실패를 경험한 청소년들과 작업하면서 얻은 경험에 기반하고 있다. 런던의 지방교육청에서는 WAC에 주류 교육 체제로부터 영원히 배제될 위험에 처한 20명의 14세 청소년 교육을 위탁했다. 이 청소년들은 현재 WAC에서 2년 동안 일주일에 다섯씩 예술과 미디어에 관련된 커리큘럼을 공부하고 있다.

이들은 이미 수년 전에 영어, 역사, 수학과 같은 전통적인 학교 과목에 흥미를 잃어버린 아이들이지만, 지금은 그들이 본래 가지고 있던 음악, 컴퓨터 게임, 텔레비전, 영화 등에 대한 애정을 WAC가 개발한 교육과정과 연결시키면서 배움에 대한 욕구를 다시 불태우고 있다. 연극, 노래, 음악, 웹 디자인, 비디오 만들기 등을 배우고 있고, 웹 사이트, 시디롬, 영화 등과 같은 매체를 다루는 다양한 프로젝트를 함께 수행하면서 ‘핵심 능력(key skills)’을 신장시키고 있다.

성공적인 취업을 위해 가장 필요한 능력으로 인정되는 것을 영국 교육부에서 ‘핵심 능력(key skills)’이라 지정한 것인데, 이는 NVQ(National Vocational Qualifications)라고 불리는 직업능력 과정에 1단계부터 5단계까지 명시되어 있다. 이러한 핵심 능력에 포함되는 것은 쓰기, 말하기 등을 비롯한 의사

소통 능력, 영상 기술, 기본적인 수리 능력, 정보기술 능력, 문제해결 능력과 협동작업 능력 등으로 구성되어 있다.

이러한 핵심 능력들을 WAC에서 제공하는 예술 미디어 교육 프로그램들을 통해 가르치고 있다. 이처럼 WAC에서는 정부에서 제시한 커리큘럼의 내용을 대체적인 기준으로 삼되, 학교 교육과 차별성을 갖는 고유한 대안적 교육 프로그램을 개발해 학생들을 가르치고 평가함으로써 학력 인정을 받는 방안을 개발해 왔다.

한편 WAC은 아무런 자격증도 따지 못한 채 학교를 떠났고 더 이상은 아무런 교육 프로그램에도 참여하고 있지 않아 취업 자리를 구하기가 막막해진 16세에서 22세 사이의 청소년들을 위한 특별교육 프로그램도 운영하고 있다. 이 프로그램은 현행의 주류 교육 시스템에서는 현실적으로 수용하기 어려운 학생들을 WAC에서는 교육시킬 수 있다는 점을 인식한 인근의 학교들과의 학점 교환을 통해 운영되고 있다. 이런 교육과정에 등록한 학생들 역시 중간 정도 수준의 NVQ교육(3단계 핵심 능력)을 목표로 하는 예술 및 미디어 커리큘럼을 공부하고 있다.

나. 네트워크의 중요성

청소년 예술교육 관련 분야는 지역 경제에 문화산업이 주요한 몫을 차지하는 대도시, 특히 런던에서 한창 번성하고 있다. 런던에는 WAC과 같은 청소년 예술 프로젝트를 운영하는 배움터 64개가 모인 ‘런던 청소년 예술 네트워크(LYAN: London Youth Arts Network)’가 형성되어 있다. 이 네트워크는 예술교육 분야의 모범사례를 만들기 위한 목적으로 개발된 관·민·학교 연계적 성격의 망으로, 특히 런던 대학교와의 연계 속에 운영되는 ‘청소년 예술 개발을 위한 전문 활동가 자격증(a Certificate in Professional Practice in Youth Arts Development)’과정을 신설하기도 했다.

한편 WAC은 예술교육 프로젝트들과 문화 산업체들 간의 파트너십을 만드는 데 목표를 두고 있는 ‘캠든 지구 예술 비즈니스 컨소시엄(the Camden Arts and Business Consortium)’의 회원 기관으로서 활발히 활동하고 있

다. 이러한 네트워크를 활용함으로써 WAC에서는 아이들에게 직업의 세계에 대한 경험과 동시에 실질적인 취업의 기회를 제공해 주고 있다.

예를 들어 WAC에서는 14세부터 21세까지의 청소년들을 대상으로 6주간의 인터넷 라디오 프로젝트를 수행하였다. 영국 최대 규모의 인터넷 라디오 사업자 중의 하나인 토나도 회사(Tornado plc)와 함께 이 프로젝트를 진행했는데 토나도 회사는 라디오 프로그램 제작 및 송출에 필요한 장소 제공 및 기술 지원의 측면에서 도움을 주었다. 그 결과 WAC 학생 중 한 명이 현재 이 회사에서 6개월간의 계약직 사원으로 근무하고 있다. 이처럼 문화산업체와의 파트너십 구성은 학생들에게 직접적인 도움을 주기도 하지만 WAC이라는 교육기관의 입장에서 볼 때에도 이러한 기회를 통해 교사들이 문화산업 분야의 전문적인 지식들을 축적할 수 있기 때문에 좋다.

③ 학교 안에서의 미술활동 사례

학교 안에서의 미술활동은 우리의 미술시간과 다르지 않으나 교육 접근의 방식과 전달의 방법에 있어서 차이가 있다. 유치부 미술학습의 예를 살펴보면 선생님은 그림과 화가를 연령에 맞게 설명한 후 다양한 그림을 학생들에게 제공한다. 학생들은 이 책 저 책을 순서대로 돌려 본 후 좋아하는 그림을 찾게 되고 선생님에게 자기가 좋아하는 그림을 가져가면 선생님은 화가의 이름을 그 학생 이름으로 정해줌으로써 학생은 작가와 그림을 자연스럽게 배우고 기억하게 하여 학습의 효과가 최대한 이루어 질 수 있도록 운영한다.

또한 수업은 과목과의 연계성을 이루어 종합적이라고 할 수 있다. 시 암송 노트에 한쪽은 시가 적혀있고 반대편 3~4페이지는 드로잉이 되어 있어 색칠만 하도록 되어 있으나 그 뒤 페이지부터는 시를 읽고 암송을 한 후에 그림을 그리도록 되어 있다. 물론 의무적이지는 않더라도 학생들은 그 빈 페이지에 기꺼이 그림을 그려 넣는다. 이와는 반대로 그림을 보고 시를 쓰는 수업도 있어 서로의 연결성을 가지며 종합적이고 횡적이고 나열의 방식이 아닌 종적의 형식의 한 가지 주제로 깊이를 더 해가며 진행되어 진다. 다

음의 그림과 시는 한 예가 될 수 있다.



The Mask

The mask smells like the jungle
Feels like cotton
And has a big tummy.

The mask smells like a giant
It eats reindeer
And is hairey and spaky.

This mask eats fierce animals
jumps and can run fast
it has long legs a long neck

This mask grows
It can stomp
And has whiskers

The mask is massive
It has got soft fur
And can walk, it's scary.

This mask can bite
It has pores
And smells of perfume

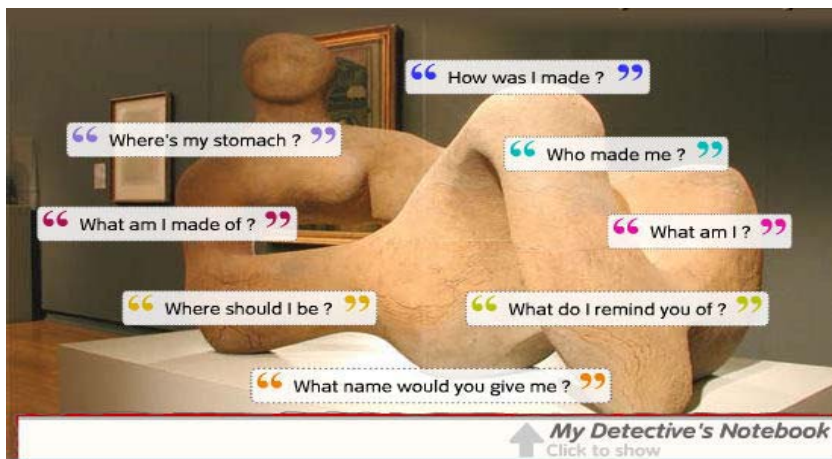
This mask has yellow stripes
It has four legs
It listens and talks, but is quiet.

[그림 IV-1] 학교 안에서의 미술활동 사례

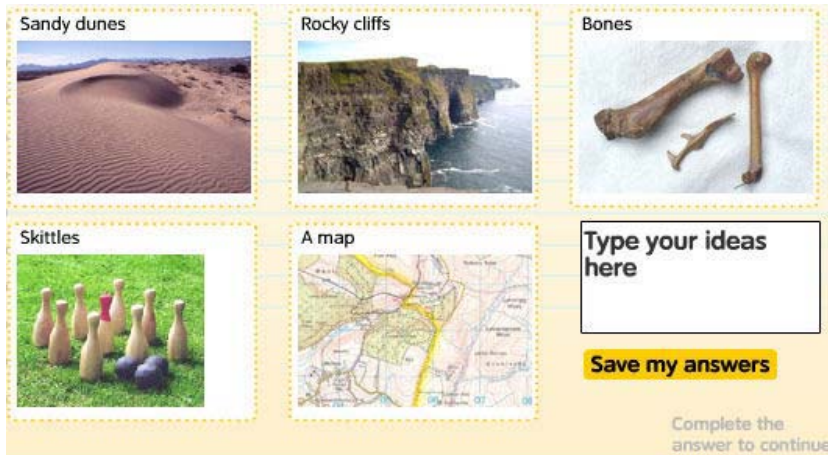
④ 학교 밖 사례 : 청소년을 위한 갤러리 운영과 현장수업

가. 청소년을 위한 갤러리 프로그램

갤러리에서도 청소년을 위한 프로그램이 이루어지고 있는데 예를 들면 ‘Tate Britain Youth’이다. 이는 영국의 Tate Gallery 안에 있는 것으로 Tate Forum이란 모임이 있다. 이 모임은 14~23세의 청소년들이 규칙적으로 Tate Britain에서 모임을 가지며, 또래 청소년을 위한 프로그램을 논의하고 행사를 주도한다. 전시하고 있는 작가와 직접 만나는 기회를 갖고 전시회 관람과 질문을 할 수 있다. 또한 online를 이용하여 청소년기의 취미와 특징을 파악하여 활동적이고 적극적 참여를 유도하도록 동영상 Online 프로그램이 운영된다. 다음은 그 예이다(www.tate.org.uk). 작품 위의 질문에 대하여 답을 찾고자 한다면 질문을 클릭하면 해답을 얻게 되어 있고, 때로는 답을 클릭하여 그림의 위치에 정확히 놓아야만 하는 프로그램도 있다.



헨리 무어 작품



질문 클릭 후에 대답

[그림 IV-2] 학교 밖에서의 미술활동 사례: 청소년 갤러리프로그램

그리고 Gallery educator와 Teachers를 위한 핸드북이 준비되어 있고 프로그램도 운영하고 있다. 그들은 독특한 방식으로 지도를 하지만 그들이 청소년들에게 어떻게 제공하고 접근해야만 하는지 목록들이 있다. 다음은 그 예의 일부분들이다

Fostering imagination

Drawing out young people's expertise

Engaging complex concepts in concrete way

Using open question techniques to help construct meaning

나. 갤러리 현장학습 프로그램

영국의 갤러리를 방문하다보면 어린유아부터 노인까지 만날 수 있다. 영국의 유치원부터 청소년기까지 1년에 한번은 갤러리 현장수업을 한다. 갤러리 방문 전에 어떤 전시인지 미리 정보를 알려주며, 저 학년인 경우 학교선생님과 부모들을 동반하여 안전사고에 대비하며 움직인다.

갤러리에 도착하면 갤러리의 전문가이드가 안내하며 작품 설명을 담당하게 되고 선생님과 부모님들은 학생들과 같이 움직이게 된다. 학생들에게 양질의 교육을 주게 되며 쉽게 이해를 할 수 있고 감상할 수 있도록, 한 작품 앞에서 나이에 알맞은 질문과 대답을 통하여 작품을 이해하는 시간이 이루어진다. 유년기부터 작품을 어떻게 이해하고 볼 것인가에 관한 직접적인 교육이 갤러리에서 이루어진다. 고 학년은 선생님의 인솔 아래 갤러리에 도착하여 한 학생당 A4용지를 5장씩 나누어 주는데 그 안에는 전시를 보고 조사해야 할 다양한 질문들에 스스로 답을 써야하고 본인에게 인상적인 작품을 전체 또는 부분 드로잉을 하는 것으로 구성되어 있다. 다음은 그 하나의 사례이다.

1,What is name of exhibition?
2.Where was he born?
3,where was he brought up?
4,He uses a material that is untypical in painting, What is it?
5,Why dose he use this material?
6,How has this experience influenced his work?
7,drawing the original work

유치원부터 청소년기까지 이와 같은 수업을 통하여 작품을 이해하며 이를 바탕으로 미술의 세계에 조예가 깊어지고 사랑하며 노인이 되어도 갤러리와 문화공간을 방문하게 되는 것이다. 이 사례는 미술 분야에 관한 것이지만 답사를 통한 모든 현장학습의 형식은 이와 크게 다르지 않다.

(3) 시사점

청소년들이 공유하고 있는 청소년세대 특유의 삶의 방식으로 청소년 집단 간에 명시적 잠재적 사회화를 통해 형성되고 전수되어지는 청소년세대의 행동방식과 정신적 지표가 청소년 문화일 것이다(노용호, 2002). 이 청소년문화를 양질의 문화로 이끌기 위해 무엇을 어떻게 할 것인지는 가정 안에서 또는 사회에서 담당해야 하는 몫일 것이다. 청소년 혹은 현재를 살아가는 각각의 구성원들이 어떻게 자신의 능력을 개발하여 성숙하고 바람직한 사회 구성원의 일부가 될 것인가에 관심을 가져야 한다. 우리사회에서도 성공적인 사례와 프로그램들이 진행되고 있겠지만 영국의 사례를 살펴보면서 우리의 청소년들에게 양질의 문화를 공급 할 수 있도록 분석하여 충분히 적용해볼 수 있을 것이다.

첫째, 교실 안에서의 학습의 효과 보다는 실제 생활에서 개인의 능력을 어떻게 발휘하는가에 대한 다양한 각도의 연구와 활동적이며 적극적인 참여와 접근을 실시하고 현실적으로 개인의 효용성에 대해 중요함을 인식하고 접근하는 여러 가지 실천적 방법들이 시도되는 것이 중요하다고 볼 수 있다. 단순히 야외수업이나 현장수업이 학교 밖의 외출이 아니라 문화를 어떻게 읽는지를 연령별로 실질적으로 제시하여 언제든지 스스로 문화공간을 방문하여 문화를 이해하게 해야 한다. 문화예술활동의 담당자 또는 선생님에게는 어떻게 지도할 것인가에 대한 전문 프로그램을 마련하여 유아부터 청소년기까지 체계적이고 지속적으로 교실 안에서나 밖에서 활동을 체험할 수 있도록 종합적이며 실용적인 컨텍스트를 제공해 줄 필요가 있다.

둘째, WAC 사례 중에서 지역과 국가 간의 네트워크 형성에 대한 방법은 우리에게 주는 시사점이 매우 크다. 청소년들에게 현장에서의 경험 기회를 주고, 자신들의 아이디어를 실제적으로 적용하여 실질적 취업의 기회까지 부여하는 것에 관심의 초점이 된다. 청소년들도 평등한 인간적 객체라는 점을 깨닫고 자라나는 세대들에게 독립된 삶을 살아갈 수 있도록 존중하는 자세가 절실히 필요한 것이다. 항상 인간의 욕구는 변화되어지고 사회도 발맞

추어 변모되어져야 하는 것이다. 우리의 미래 세대인 청소년들의 문화 역시 그들의 욕구를 통하여 새롭게 만들어져 갈 것을 기대한다.

4) 호주의 청소년문화예술활동

(1) 호주 문화예술정책 개요

호주는 원주민(aboriginal)을 비롯해서 영국에서 건너온 이주자를 중심으로 전 세계로부터 수많은 국가와 민족으로부터 이주해 온 여러 민족이 함께 모여 사는 다민족 이민 사회이다. 예를 들어 뉴 사우스 웨일즈 주에 있는 랜드윅 남자 중·고등학교(Randwick Boys High School: 호주는 공립 초등학교는 Public School이라고 하고, 중·고등학교는 통합되어 7학년에서부터 12학년까지 한 학교에 다니며 High School이라고 불린다)는 742명이 재학하고 있는데 61개국에서 온 학생들이 69개의 서로 다른 언어를 사용하고 있을 정도이다. 그러므로 호주는 필연적인 하나의 딜레마를 안고 있다. 다양한 문화를 수용하면서도 동시에 하나의 통합된 사회를 구축해야 하는 어려움이다.

다양한 문화를 인정해 주고 수용하다 보면 문화적으로는 풍요한 사회가 될지 모르지만 일관된 사회질서가 무너질 수 있다. 반면에 엄격한 규칙과 질서를 요구하다 보면 문화적 차이로 인해 발생하는 갈등들이 소수 민족들에 대한 차별로 인식될 수도 있고, 민족 간 갈등과 사회에 대한 저항문화를 만들 수도 있다. 그러므로 호주는 정치, 경제, 사회, 교육 모든 분야에서 여러 다양한 민족과 문화에 대한 많은 관심과 고려를 하면서도 엄격한 법질서를 지키려고 노력하는 모습을 곳곳에서 볼 수 있다. 호주는 영연방 국가인 만큼 영국의 문화와 제도가 가장 뿌리깊게 자리잡고 있고, 비슷한 역사적 배경을 가지고 짧은 기간에 성공적으로 초대국가를 만들어내었던 미국의 경험, 그리고 그 밖의 많은 선진국들의 경험을 취사선택하여 호주의 독특한 제도와 문화를 형성해 나가고 있다.

그러므로 호주의 사회 발전 모습에서 전통과 개혁의 조화, 새롭게 창조된 제도와 문화의 실험 등에서 많은 시사점을 얻을 수 있다. 호주의 청소년 문화예술 부분도 마찬가지이다. 호주 사회와 한국 사회가 여러 가지 기본적인 환경의 차이는 크지만 호주의 경험이 한국 사회의 청소년 문화예술 정책과 프로그램에 많은 시사점을 줄 수가 있다.

호주의 청소년 문화예술 정책과 프로그램을 간단하게 정리하거나 모두 소개하기는 불가능하다. 왜냐하면 너무나 많은 섹터에서 너무나 많은 정책과 프로그램들이 개발되고 진행되고 있기 때문이다. 적어도 한국에서처럼 청소년이 문화예술을 즐기러 갈 곳이 없다거나 참여할 프로그램이 없다거나 하는 말은 할 수 없을 정도로 그런 기회는 매우 넓게 열려 있고 자유로운 참여가 보장되어 있다. 그러므로 여기서는 호주의 특성을 대표하면서도 우리에게 시사점을 줄만한 특징적인 것들을 중심으로 몇 가지로 나누어 소개하고자 한다.

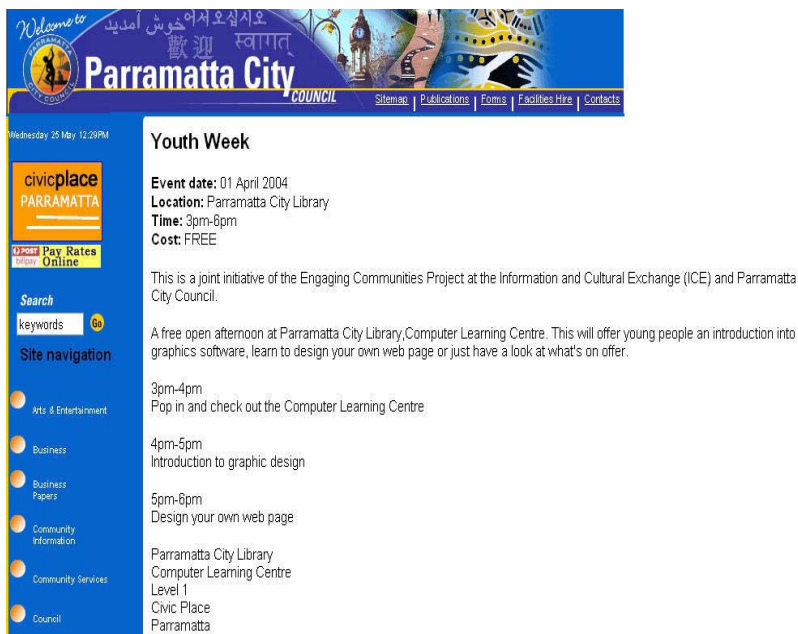
(2) 주요 프로그램의 사례와 내용

① 발달된 지방자치제도를 이용한 생활 속의 프로그램

호주는 두 개의 테리토리(Territory)와 여섯 개의 주(State)로 나누어져 있다. 수도 캔버라를 지칭하는 호주 수도 테리토리(Australian Capital Territory)와 가장 적도에 가까운 다윈(Darwin)이 있는 노던 테리토리(Northern Territory), 그리고 시드니(Sydney)가 있는 뉴 사우스 웨일즈(New South Wales), 우리 나라에는 골드코스트가 있는 곳으로 잘 알려진 대표적 관광지인 퀸즐랜드(Queensland), 아델라이데(Adelaide)가 있는 사우스 오스트렐리아(South Australia), 우리나라 제주도같은 섬인 타스매니아(Tasmania), 멜버른(Melbourne)이 있는 빅토리아(Victoria), 퍼스(Perth)가 있는 웨스턴 오스트렐리아(Western Australia)가 6개의 주이다. 그리고 그 주 안에 수많은 하위 지방자치단체인 카운슬(Council)이 있다.

주 정부는 이들 카운슬을 정책 실천에 최대한 활용하고, 카운슬도 기꺼이 여기에 협조한다. 그것이 자신들 지역 주민에 봉사하는 일이기 때문이다. 이 카운슬은 우리나라의 시·군·구와 같은 최소 단위의 지방자치단체이다. 면적은 남한의 수십 배이면서도 인구는 약 2,000만 명밖에 되지 않는 호주의 경우 이 카운슬의 규모는 매우 작다. 그러므로 카운슬에서 하는 정책과 프로그램은 그야말로 주민 생활 그 자체를 의미한다고 볼 수 있다. 이 카운슬마다 적지 않은 프로그램이 개최되고 진행된다.

가. 파라마타시 카운슬의 그래픽디자인 워크숍 프로그램



[그림 IV-3] 파라마타시 카운슬의 그래픽디자인워크숍 홈페이지

[그림 IV-3]은 파라마타시 카운슬이 하고 있는 그래픽디자인 워크숍 프

로그램으로 인터넷 홈페이지에서 소개하고 있다. 인터넷 홈페이지 윗부분에 ‘어서 오세요’를 비롯한 각국 인사말의 디자인은 여러 민족이 함께 사는 호주 사회의 모습을 반영하는데, 호주 지역사회가 청소년의 프로그램을 중요시 하는 것은 다양한 배경의 주민들이 통합되는데 청소년들의 화합이 큰 역할을 하고 중요하기 때문이다.

나. 그랜빌 청소년 지역사회센터(Granville Youth and Community Centre)

청소년 프로그램은 카운슬이 독자적으로 진행할 때도 있지만 시너지 효과를 위해서 이웃 카운슬과 함께 하는 경우도 많다. 예를 들면 Parramatta City, Western Sydney, Granville 등 세 개의 카운슬은 함께 연합하여 그랜빌 청소년 지역사회센터(Granville Youth and Community Centre)를 만들어 청소년 문화예술 프로그램을 중심으로 운영하고 있다. 또한 주 정부, 때로는 연방 정부와 함께 협조해서 하는 경우도 있다. 어떤 경우이든 모든 행사가 지역 주민의 자발적 참여와 요구를 충족시켜주는 정책을 시행하다 보니 국가 차원의 거창한 청소년 정책보다는 그 지역 청소년을 위한 생활속의 정책이 더 와 닿기 마련이다.

다. 멜버른 청소년 음악단체(Melbourne Youth Music)

주 정부나 카운슬이 주최하는 프로그램도 많지만 민간단체의 활동을 지원하는 경우도 많다. 많은 민간단체들이 연방정부나 주정부의 지원을 받는다. 예를 들어, 멜버른의 한 청소년음악단체(Melbourne Youth Music)는 1967년 8세에서 23세의 청소년들에게 대중적 음악공연의 기회를 제공하기 위해 구성되어 주말 청소년음악모임 회원이 500명 이상일 정도로 활발한 활동을 하고 있다. 이 단체는 청소년에게 음악 공부, 연주, 워크숍 등 여러 음악 프로그램을 진행하는 민간단체이지만 연방 정부 기구인 호주예술협회(Australia Council for the Arts)와 Victoria주 정부내의 교육부(Department of Education and Training)의 지원과 기타 기부금으로 운영된다.

② 통합과 자치를 연결하는 연방정부 노력 프로그램 : ‘국가 청소년 주간
(NYW: National Youth Week)’행사

전술한 바와 같이 지방자치단체의 독자적 청소년 정책과 프로그램들도 있지만 연방정부가 주 및 지방자치단체와 협력해서 하는 정책들도 있다. 대개 이런 경우는 전 국가적 관심을 끌며 청소년들의 문화예술적 소양을 끌어올리는 사기 진작책도 되지만, 청소년들의 숨어있는 잠재력을 찾아내어 개발시키는 역할도 하게 된다. 이런 경우 대개 경연대회가 마련되는데 ‘카운슬 → 주 → 국가 차원’의 대회로 연결되어 인재를 발굴해내는 기회도 만들고 분위기도 고조시키기도 한다. 이런 축제의 과정에서 청소년들의 문화예술적 소양을 높이고, 높은 참여를 일구어내는 소득도 얻는다. 대표적인 예로서 매년 4월에 개최되는 ‘국가청소년주간(NYW: National Youth Week)’행사는 호주 전국 청소년(12세에서 25세까지)의 축제라고 할 수 있다. 이 행사는 전국 각 지역에서 동시에 개최되는 연방정부, 주정부, 카운슬이 협력하여 동시에 여는 축제이다([그림 IV-4] 참고).

이 행사는 호주 연방정부의 가족 및 지역사회부(Australian Department of Family and Community Services)가 모든 주의 청소년 관련 부처의 협조를 받아 개최한다. 여기에는 호주의 청소년을 대표하는 9명의 청소년이 이 행사를 진행하는 핵심역할을 하게 하여 그야말로 청소년의 자발적인 행사가 되게 배려한다. 행사는 크게 두 가지인데, 하나는 전국 차원에서 하는 경연대회(Talent Competitions)이고, 다른 하나는 각 지역별로 지역 청소년들이 즐기는 행사로 나누어 진행된다.

전국경연대회의 경우 2005년에는 5개 영역에서 대회가 있었는데, 음악(RockIT), 글쓰기(WriteIT), 영화(ShootIT), 디자인(DesignIT), 그리고 사진(SnapIT) 대회로 젊고 재능있는 청소년을 발굴하려는 것이다. 여기에는 12세-17세부, 18세-25세부로 나누어 진행한다. 팀으로 경쟁할 때는 5명을 넘지 않게 하고, 연령이 섞여있을 때는 상위연령이 속해있는 부로 참여한다. 개인 자격이나 팀 자격으로 5개 영역 중에 여러 경연 영역에 참여

할 수도 있는데 최대한 세 영역으로 제한한다. 입상한 개인이나 팀은 그 영역에서 재능을 개발할 수 있는 종류의 상과 관련산업에서 일할 수 있는 특혜 등도 부여한다.

그러나 이 경연대회보다 더 중요하고 의미있는 것은 청소년들이 자기 지역사회에서 함께 즐기는 프로그램이다. 각 주와 카운슬의 자체적인 행사가 더 중요한 역할을 한다는 것이다. 뉴 사우스 웨일즈 주만 하더라도 2004년 행사에서 164개 카운슬의 10,000명 이상의 청소년들이 활동 프로그램과 행사를 준비했고, 1,000가지 이상의 행사와 140,000명 이상의 청소년이 참여하여 성공적으로 개최한 바 있다고 보고하였다. 즉 각 주마다 주의 특색에 맞게 카운슬과 협력하여 다양한 행사와 프로그램을 진행한다.



[그림 IV-4] 2005년 국가 청소년주간 행사

예를 들면, 2005년의 경우 노던 테리토리(Northern Territory)는 스포츠 활동(sporting activities), 댄스 파티(dance parties), 지역사회 프로젝트(community projects), 전시 및 엑스포(exhibitions and expos), 축제와 포럼(festivals and forums), 퍼포먼스(live performances) 등이 주된 행사였다. 이런 행사들은 사전에 주 정부가 청소년들의 신청을 받아 자문도 해주고, 돈이 필요한 경우는 재정지원도 해 주면서 준비하도록 도와준다. 즉 이 행사의 대부분은 청소년들의 자발적인 기획, 준비, 발표를 유도하여 청소년들이 주최하게 배려하고 있다. 청소년의 문화예술적 퍼포먼스는 물론, 워크숍, 지역사회의 사회적 문제 제기, 알콜 및 마약 퇴치 운동, 환경 운동 등 지역사회의 문제와 청소년들의 문화예술적 감각과 지역사회 참여를 결합하고 유도하는 방향으로 진행하여 여러 목적을 동시에 달성하는 기회로 이용하는 것이다.

③ 학교 안과 학교 밖의 자연스러운 연결 프로그램

가. 학교 문화예술클럽 연합 워크숍 프로그램

호주에서 시사받을 수 있는 청소년 문화예술 정책의 하나는 학교 교육과정 속에서의 문화예술활동의 일상성이다. 호주는 서구 선진국처럼 학생들의 전인적 성장을 위한 교육활동이 보편화되어 있다. 교육과정을 실천하는 가운데, 학생들이 갖추고 있는 다중지능을 발휘할 기회가 보장되어 있다. 예를 들면 프로젝트 수업을 하면서 음악에 재능과 취미가 있는 학생, 미술에 재능과 취미가 있는 학생, 문학에 재능과 취미가 있는 학생들이 자연스럽게 드러나고, 그들에게는 수업시간을 통해서 뿐만 아니라 다양한 학교 행사 속에서 자연스럽게 자신의 재능을 발휘할 기회가 주어진다.

Kensington Public School의 경우 일주일마다 있는 전체 조회(assembly) 시간에 학교 운영에 관한 학생회의도 하지만 음악그룹들의 짧은 공연이라든지 발표 등의 기회를 가져서 딱딱한 모임이 아니라 작은 축제의 시간을 갖는다. 그리고 그런 가운데 재능이 있는 학생들은 학교의 추천으로 지역 대

회에 참여하게 되고, 그 지역에서 좋은 성적을 거두면 전국 대회에 참여하는 등의 경험을 갖는다. 즉 학생들이 가지고 있는 잠재력이 자연스럽게 노출되게 하고, 그것이 계속 발전해 나갈 수 있는 기회가 보장되어 있는 것이다. 아울러 학교에 구성된 그런 문화예술클럽은 지도교사와 지역사회의 전문가의 지도아래 지역 쇼핑센터에서의 공연, 다른 학교 클럽과의 조인트 콘서트도 갖고, 더 높은 기량향상을 위해 워크숍, 캠프 등 수많은 기회들을 갖는다. 이들을 격려하는 것은 그런 발표들이 있을 때마다 많은 지역주민들이 들어주고 보아주며 격려해준다는 사실이다. 우리나라 사람들이 보면 아주 유치한 수준인 것 같지만 지역사회는 그런 청소년의 재능을 발휘할 기회를 제공하고 격려해 주며, 지역사회 주민들도 스스로 즐기는 지역문화가 정착되어 있다.

<표 IV -1> 학교 문화예술클럽 연합 워크숍 프로그램 사례

 2005..... "OUT THERE" April Workshops and Performance Venues			
GROUP	Monday 4th April	Tuesday 5th April	Wednesday 6th April
Dance	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am BUS TRANSFER TO Forest Lodge Public School Finish: 2:30pm	Arrive: Forest Lodge Public School, 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 10am Performance Begins 7:30pm Finish: 8:30
Art	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am BUS / CAR TRANSFER TO Forest Lodge Public School Finish: 2:30pm	Arrive: Forest Lodge Public School, 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Forest Lodge Public School, 10am BUS / CAR TRANSFER TO Sydney Secondary College, Leichardt Campus Performance Begins 7:30pm Finish: 8:30
Computer	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am BUS / CAR TRANSFER TO Forest Lodge Public School Finish: 2:30pm	Arrive: Forest Lodge Public School, 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Forest Lodge Public School, 10am BUS / CAR TRANSFER TO Sydney Secondary College, Leichardt Campus Performance Begins 7:30pm Finish: 8:30
Drama	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 10am Performance Begins 7:30pm Finish: 8:30
Choir	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 10am Performance Begins 7:30pm Finish: 8:30
Band	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 9:30am WALK TO Leichardt Public School Finish: 2:30pm	Arrive: Leichardt Public School, 9:30am Finish: 2:30pm	Arrive: Sydney Secondary College, Leichardt Campus 10am Performance Begins 7:30pm Finish: 8:30

나. 호주국립박물관 교육프로그램

호주국립박물관은 호주의 수도 캔버라에 위치하고 있으며, 2001년 3월에 개관한 이후로 호주의 역사와 문화를 보여주는 학습의 장이 되고 있는 곳이다. 애버리진(Aborigine)이라고 불리는 원주민의 문화 위에 영국의 문화, 그리고 세계 여러 나라에서 온 이민자들의 문화가 접목된 호주는 다민족·다문화사회를 지향하는 나라이다. 이를 반영하듯 호주국립박물관의 교육프로그램 역시 다문화국가 호주의 국토, 국가, 국민의 정체성을 찾아가는 이야기를 중심으로 이루어져 있다.

호주국립박물관은 세분화된 교육프로그램을 운영하면서 교육형 박물관을 지향하고 있다. 특히 학교교육과 연계되는 지점을 찾아 다양한 교육프로그램을 운영하는 점이 두드러진다. 호주국립박물관에서 교육프로그램이 갖는 비중은 그 사이트에서도 확인할 수 있다. 사이트 상단에 ‘SCHOOLS’아이콘이 있고, 이를 클릭하면 박물관에서 이루어지는 교육프로그램이 별도의 홈페이지로 운영되고 있음을 볼 수 있다. 호주국립박물관의 대표적인 프로그램으로는 여섯 가지가 있는데 다음과 같다.

이동체험학습 프로그램(Race Around Programs), 도약학습 프로그램(Springboard programs), 토론학습 프로그램(Talking Points), 이야기체험학습 프로그램(Storykeeper), 창작학습 프로그램(Touch Draw Explore!), 유아학습 프로그램(Bunyip Tracks)이다. 이동체험학습 프로그램은 5학년부터 12학년(고등 3학년)까지를 대상으로 하며, 소규모의 그룹으로 나뉘어 2시간 동안 진행된다. 특정 전시실과 연계하여 한 가지 주제가 주어지면, 그 주제와 관련된 것들을 디지털카메라로 촬영한 후 프린트해서 포스터를 만드는 프로그램이다. 만들어진 포스터는 전시를 하기도 하고 학교수업과 연계하여 사용되기도 한다.

여기서 주목할 것은 프로그램 진행시 주어지는 주제들이다. 박물관의 정체성을 해치지 않으면서 학교수업에서도 충분히 활용할 수 있도록 한 주제들이 많다. 즉 호주의 역사, 문화, 환경과 관련된 전시물 찾기, 과거와 현재를 담고 있는 전시물 찾기, 유럽인이 이주하기 전 원주민의 문화와 관련된

전시물 찾기 등이 주어진다. 30분간은 인솔자가 진행하고 그 후 40분간은 각자에게 제공된 활동지(worksheets)를 가지고 전시실을 돌아다닌다. 보다 구체적인 호주의 역사와 문화에 대한 이야기가 오갈 수 있도록 꾸며져 있는 것이 특징이다. 가령 ‘1788년 이래로 호주에 이주해 온 사람들은 어떤 사람들일까?’, ‘이들은 왜 호주로 오게 된 것일까?’ 등에 대해 이야기를 나누거나, ‘호주에서 텔레비전은 언제부터 볼 수 있었을까?’ 등의 질문들을 퀴즈형식으로 풀어보기도 하고, ‘호주인은 이럴 때 어떻게 감정을 표현할까?’ 등을 연극으로 직접 표현해보기도 한다.

창작학습 프로그램은 3~4학년을 대상으로 하여 주제에 맞는 전시물을 골라서 직접 스케치해 보는 것으로 75~90여분 동안 진행된다. 호주원주민이 수천 년 동안 사용해 온 도구를 찾아 그리는 프로그램, 호주인에게 의미있는 도구를 찾아 그리는 프로그램으로 나뉘어 진행된다. 이 프로그램을 통해 아이들은 자연스럽게 호주인임을 보여주는 상징물이 어떠한 것이 될 수 있는지(호주인으로서의 정체성 문제)에 대해 토론할 수 있게 된다.

위의 프로그램들 이외에 학교교육 프로그램의 담당자가 강조하는 프로그램이 있는데, ‘토크백 교실(Talkback Classroom)’이다. 이 프로그램은 11~12학년 학생들과 대학생들이 현재 세계적으로 이슈화되고 있는 주제에 대해 토론하고 그 장면을 녹화하여 방송을 통해 보여주는 프로그램이다. 토론은 한 달에 한번 1시간 30분에서 2시간가량 진행되며, 한 명의 게스트와 세 명의 학생 토론자가 참여하게 된다. 게스트로 현재 뉴질랜드 총리인 헬렌 클락(Helen Clark)과 같은 저명인사들이 참여하기도 했다. 이처럼 호주 국립박물관 교육프로그램들은 미취학 아동부터 중등학교 학생들까지 다양한 연령층을 소화할 수 있도록 세분화되어 있다. 학교와 연관된 수업을 하되, 박물관에서만 체험할 수 있는 활동들을 접목시키면서 박물관교육과 학교교육이 만나 최대한의 시너지효과를 낼 수 있도록 주안점을 두고 있는 점도 눈에 띈다(임보람, 2005, 문화예술육 허브사이트. <http://www.arte.ne.kr>).

④ 각 섹터들의 적극적인 역할과 배려가 있는 프로그램

우리나라의 박물관 등 문화예술관련 기관들이 자체적인 프로그램을 만들어서, 학교와 연계하여 여러 교육활동을 지원하고 있는 것과 마찬가지로 호주의 관련 기관들도 그런 학습자료 제공이나 프로그램을 매우 활발하게 진행하고 있다. 관광국가인 만큼 여러 가지 관광 프로그램과 연결하여 항상 행사가 진행되고 있다는 점이 특징이다.

가. 뉴 사우스 웨일즈주의 아트 갤러리(Art Gallery of NSW)프로그램

<표 IV-2> 뉴 사우스 웨일즈주 아트 갤러리(Art Gallery of NSW)프로그램 사례

프로그램	내용
일정 시간 행사 (fundays at the gallery)	일정한 시간을 정해서 규칙적으로 마임(mime), 카툰(cartoon), 기타 댄스 경연대회 등의 간단한 행사를 하여 청소년 방문객을 유치
캐릭터 가이드 (character tours)	가이드가 캐릭터 분장을 하고 나와서 안내해 줌
공휴일 워크숍 (holiday workshops)	공휴일에 여러 가지 장르별 워크숍을 통하여 청소년들의 관심과 재능을 찾아냄
공휴일 퍼포먼스 (holiday performances)	공휴일에 여러 장르의 퍼포먼스 행사를 옴
모바일 조각 만들기 (mobiles)	청소년들이 조각가의 지도로 직접 모바일 조각을 연출해 봄
보석 가공 해보기 (Found Object Jewellery)	청소년들이 보석 가공가의 지도로 직접 보석 가공을 해보는 경험을 가짐
카툰 그리기 (cartoon craziness)	청소년들이 화가의 지도로 직접 카툰을 그려봄

<표IV-2>는 뉴 사우스 웨일즈 주의 아트 갤러리(Art Gallery of NSW)의 경우를 예로 든 것이다. 어떤 프로그램은 무료이고, 어떤 프로그램은 일정액의 비용을 받고 운영한다. 기관마다 프로그램 내용이 다양하고, 독특하며, 수요층의 연령 등 다양한 요구에 부응하려고 노력하는 모습을 볼 수 있다.

나. 지역사회 청소년클럽(Police & Community Youth Clubs)

이러한 기관들뿐만 아니라 정부의 여러 기관들도 저마다 자신들의 영역에 적합한 청소년 정책이나 프로그램을 운용한다. 예를 들어 호주 경찰서에서도 범죄 청소년이나 우범 청소년들을 적발하고 처벌하는 것에 그치지 않고, 그들을 건전한 시민으로 성장할 수 있도록 청소년 육성에 관심을 갖는 프로그램들을 진행하여 호응을 얻고 있는데 대표적인 것이 경찰 지역사회 청소년 클럽이다(PCYC). 이 클럽은 경찰이 운영하는 청소년단체이다. 이 단체는 1937년 Sydney에서 경찰소년클럽(Police Boys Club)으로 출발했다가 규모가 점점 커져서 1995년 지역사회 청소년클럽(Police & Community Youth Clubs)으로 개칭하고 계속적으로 활발한 활동을 하고 있다.

이 단체 속에는 스포츠, 비디오 프로젝트, 음악 프로그램, 자아발달 프로그램, 숙제, 대안교육 프로그램, 대인관계 프로그램 등 다양한 주제의 클럽들이 있다. 뉴 사우스 웨일즈 주에만 55개 클럽이 활동하고 있으며 많은 프로그램들이 진행되고 있다. 즉 호주는 여러 섹터에서 자신들이 할 수 있는 한 청소년의 문화예술적 소양을 여러 가지 차원에서 기를 수 있는 기회를 주면서 이를 건전한 청소년 육성의 방법으로 잘 활용하고 있다.

(3) 시사점

호주의 청소년문화는 우리와는 많이 다르다. 모든 것이 입시위주로 진행되는 한국사회는 문화예술도 입시와 관련이 없으면 접근하려 하지 않는 것이 현실이다. 그것을 전공하고자 하는 청소년만이 관심을 가질 뿐이다. 그러나 호주의 청소년들은 한국에 비해서는 상당히 여유로운 삶을 살고 있다고 볼 수 있다. 입시에 대한 부담도 없고, 자신이 원하기만 하면 얼마든지 자신의 꿈을 펼칠 수 있는 기회가 열려있다. 넓은 땅과 풍부한 자원, 풍족한 사회복지 제도와 재정 및 시설 등에서 한국의 청소년 문화예술활동에 관한 여건을 비교하는 것은 무리가 많다. 그럼에도 불구하고 호주의 청소년 문화예술활동 및 정책과 관련하여 우리가 시사받을 수 있는 프로그램들을 살펴보

았다. 이를 정리하여 우리나라에의 시사점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 우리나라에서도 지방자치 제도가 자리를 잡아가고 있다. 그러므로 지방 자치 제도를 잘 이용하여 청소년들이 자기 지역생활 속에서 쉽게 문화예술 프로그램에 참여할 수 있도록 기회를 제공하거나 지원하는 등의 지방자치 단체들의 노력이 필요하다. 이때 호주의 지방자치단체들처럼 청소년들이 기획하게 하고 신청하게 하여 그들의 분출하는 아이디어와 문화예술 감성을 살리려는 지원적 성격의 정책이 바람직할 것으로 보인다. 이때 지역사회 출신의 문화예술관련 종사자들의 참여를 최대한 끌어내어 자원봉사와 지도자문 등의 역할을 할 수 있는 인적자원으로 활용하고, 지역사회의 우수한 인재들을 발굴하여 육성하는 노력이 병행되어야 할 것이다.

둘째, 호주의 청소년 정책은 연방정부, 주정부, 카운슬 간의 의사소통이 원활하여 통합과 자치의 조화를 잘 이루고 있었다. 또한 카운슬 사이에서도 부분과 부분의 연합이 훌륭한 시너지 효과를 얻을 수 있도록 노력하고 있는 모습이 많이 보였다. 지방 따로 중앙 따로가 아니라 지방과 중앙, 또한 지방과 지방이 서로의 장점들을 잘 가려모아 서로의 청소년에게 좋은 결과를 얻게 하고 있었다. 크게는 같은 목적을 지향하면서 지역마다 개성있는 프로그램들을 운영하고 있었다. 이러한 분화와 통합은 청소년의 문화예술 소양을 길러주고 인재를 육성하는 하나의 목적으로 잘 어우러져 있었다. 우리나라의 경우, 좀 더 성숙한 자세로 좋은 목적을 위해서는 지방과 지방, 지방과 중앙의 원활한 의사소통과 협력이 필요할 것으로 생각된다. 이것이 잘 되면 중복으로 인한 시간과 채원의 낭비를 막고, 풍부하면서도 다양한 프로그램의 개발과 참여 기회가 보장될 수 있을 것이다.

셋째, 호주의 경우는 학교와 지역사회의 협조가 청소년들에게 큰 격려가 되고 있었다. 학교의 교육과정이 지역사회와 연결되고 있었고, 학교 행정 역시 폐쇄적이지 않고 지역사회에 열려 있었다. 학교의 문화예술행사가 전체 청소년들이 즐길 수 있도록 배려하고 있었고, 지역사회가 함께 동참하게 되어 있었다. 지역사회가 학교에서 개최하는 문화예술 행사에 참여하였고, 청소년들도 학교를 떠나 지역의 문화예술에 기여하고 있었다. 적어도 그

지역사회는 어떤 학교에는 어떤 문화예술활동을 하고, 어떤 학교의 누가 어떤 재능이 있는지를 알고 있으며 이들이 잘 성장할 수 있도록 지원해준다. 또한 청소년들은 대중 앞에서 자신들의 재능을 시연해보는 경험을 자연스럽게 하고 있었다. 이러한 점들은 우리나라도 배울 점이 많다. 지역사회와 학교가 좀 더 이러한 문화예술 행사를 통한 교류가 더 활발할 수 있도록 기회를 많이 만들었으면 좋겠다. 지역주민들이 문화예술을 즐길 수 있는 기회도 되고, 재능있는 청소년들을 발굴하는 기회도 되기 때문이다.

넷째, 호주는 정부기관, 관련단체, 민간단체 등 각 сек터들이 각자 자신의 영역에서 청소년과 관련된 적극적인 정책과 프로그램을 개발하고 진행하고 있다. 어디를 가든지 청소년을 위한 배려가 눈에 띈다. 즉 연방정부, 주정부, 카운슬 차원의 청소년 정책뿐만 아니라 그 하부 조직에서도 자신들 영역에 관련된 청소년 정책과 프로그램들을 수행한다는 것이다. 청소년 문화예술 부분도 마찬가지이다. 문화예술 관련부서는 문화예술 관점에서 청소년을, 교육부와 가족 및 지역사회 부서는 청소년의 관점에서 문화예술을 다루며, 서로 중복되지 않고 협조적으로 잘 해나가고 있는 점이 많은 시사점을 준다.

5) 일본의 청소년 문화예술활동

(1) 일본 문화예술정책 개요

① 청소년 문화예술 행정·조직체계

일본의 청소년 문화예술정책은 크게 정부, 지방자치단체, 주요 국·공립기관의 정책과 주요 사업을 통해 이루어진다. 일본의 청소년 문화예술정책은 문부과학성 산하의 문화청에서 주로 담당한다. 문화청은 일본의 문화정책 전반적인 사항들을 총괄하기 위하여 장·차관을 비롯하여 1실 2부 10과로 조직되어 있다. 문화청장관 관방심의관실에서는 전반적인 예술정책을 총괄

하는 정책과, 저작권제도의 정비·보급을 담당하는 저작권과, 국제문화교류를 담당하는 국제과가 있다. 문화부에는 문화예술의 진흥·지원 등의 업무를 맡고 있는 문화예술과, 국어의 개선·보급 및 일본어교육 등을 담당하는 국어과, 종교에 관한 업무를 담당하는 종무과로 구성되어 있다. 문화재부에는 전통문화과, 미술관과 박물관의 인적자원과 지적자원에 대한 관리를 담당하는 미술학예과, 국보와 사적 등의 문화재를 총괄하는 기념물과, 문화시설 전반을 담당하는 건조물과로 구성되어 있다. 청소년 문화예술정책은 문화청 이외에도 문부과학성의 사회교육으로서 문화예술정책을 담당하는 생애(평생)학습정책국, 그리고 학교교육으로서 문화예술정책을 맡고 있는 정책초등·중등교육국, 청소년의 건전육성에 관한 정책을 총괄하는 스포츠·청소년국 등에서 연계하여 담당하기도 한다.³⁸⁾

또한 일본의 지방자치단체는 우리나라의 도(道)에 해당하는 도도부현(都道府縣)과 시·군·읍에 해당하는 시정촌(市町村)으로 나눌 수 있다. 지방자치단체의 청소년 문화예술정책은 도도부현과 시정촌에 설치되어 있는 교육위원회에서 주로 담당한다. 각각의 교육위원회에 담당부서의 명칭이나 역할이 조금씩 다르기는 하지만 대개는 문화과나 생애학습과, 학교교육과, 청소년과 또는 청소년육성센터 등에서 담당한다. 그 외에 도도부현과 시정촌의 문화과 등에서도 함께 협력하여 청소년 문화예술정책을 추진해 나간다.

일본은 중세 에도시대부터 지방분권제도가 발달하여 무라(村) 즉 마을 단위의 특색을 드러내는 문화예술사업을 주로 추진하고 있다. 이는 나라가 4개의 섬으로 구성되어 있고, 상·하로 매우 길어 다양한 자연적 조건 등 지리적 특성 등을 달리하는 데에서도 이유를 찾을 수 있다. 일본은 이러한 역사적인 전통과 지리적인 특성 등에 기인하여 현대에 들어와서도 지방분권제도를 발달시켜 현재는 지방 단위에서 상당히 안정적으로 정책사업을 추진하고 있다. 이에 따라 각 부처의 지방행정조직은 중앙정부가 추진하는 정책을 위임받아서 집행하지만 다른 한편으로는 지역의 실정에 맞게 다양한 청소년

38) 일본 문화청: <http://www.bunka.go.jp>,
일본 문화과학성: <http://www.mext.go.jp> 참조.

문화예술정책을 만들어가고 있다.

② 주요 청소년 문화예술정책

가. 문화예술창조 플랜³⁹⁾

일본의 청소년 문화예술정책의 큰 틀은 문화청이 2002년에 신설한 ‘문화예술창조 플랜’에 의해 추진되고 있다. 이 정책은 문화예술 진흥을 위해 ‘세계 정상급의 예술가, 세계적인 신진예술가, 감수성이 풍부한 청소년’의 육성을 종합적으로 실시하기 위해 마련된 것이다.

이 정책은 2004년 12월의 문화예술의 진흥에 관한 기본적 시책 중에 청소년의 문화예술활동의 충실에 관한 사항에 근거한 것이다. 일본은 학교 주 5일제의 완전 실시에 따라 청소년에게 각 지역에서 다양한 문화예술체험이 가능하도록 기회를 충실하게 제공하고자 하는 시책을 마련한 것이다.

‘문화예술창조 플랜’에서 청소년의 문화예술 정책과 관련된 것만을 살펴보면 청소년 문화예술 체험활동을 추진하는 것으로 청소년들이 직접 문화예술활동에 참여하여 이를 통해 많은 감동 체험을 얻게 함으로써 감성이 풍부한 인간으로 육성될 수 있도록 하는 것이다. 이를 위해 구체적으로 첫째, 문화예술을 접할 수 있는 기회의 확보, 둘째, 학교에서의 문화활동 추진, 셋째, 문화체험 프로그램 지원사업을 실시하고 있다.

먼저 ‘문화예술을 접할 수 있는 기회의 확보’를 살펴보면 청소년이 학교의 체육관이나 공립문화시설에서 우수한 무대예술을 감상하는 것과 함께 예술가들에게 직접 지도를 받거나 워크숍 등을 통해 자유로운 토론과 더불어 교류하는 기회를 갖도록 하는 것이다. 뿐만 아니라 문화예술단체 등과 함께 직접 공연에 참가하면서 보다 무대예술을 가깝게 접할 수 있도록 하고 있다.

두 번째의 ‘학교에서의 문화예술활동 추진’은 활발한 예술활동을 펼치고 있는 예술가 및 전통예능 보유자 등을 출신지역의 학교 등에 파견하여 청소년들이 직접 체험할 수 있도록 하는 것이다. 이러한 ‘학교에 대한 예술가 파

39) 일본 문화청: <http://www.bunka.go.jp> 참조

견 사업'은 청소년들이 예술에 대한 관심을 더욱 키워가며 예술가들에게 직접 지도받을 수 있는 기회를 제공하기 위한 것이라고 할 수 있다.

세 번째의 '문화체험 프로그램 지원사업'은 청소년들이 일상생활에서 다양한 문화를 접할 수 있도록 하기 위해 체험 가능한 프로그램 마련을 지원하는 것이다. 이를 위해 대개는 문화청이 지방자치단체가 작성한 프로그램을 모델사업으로 선정하여 그 활동을 지원하는 형태로 하고 있다. 또한 청소년들의 문화활동 성과 발표를 위한 장을 제공함으로써 목적의식을 가지고 문화활동에 참가할 수 있도록 하기 위해 '전국 고등학교 종합예술제', '전국 고등학교 종합문화제 우수학교 공연' 등을 지원하고 있다.

나. 우량영화 등의 제작 촉진 및 이용 보급⁴⁰⁾

이 정책은 문부과학성이 청소년들에게 보다 우수하고 교육적 가치가 높은 영화나 방송프로그램을 보급하기 위해 실시하고 있는 것이다. 이를 위해 구체적으로 문부과학성은 교육상 가치가 높은 영화 등의 작품을 '문부과학성 선정' 및 '문부과학성 특별선정'의 형태로 정하는 것과 함께 그것들의 작품의 개요를 홍보하여 그 이용 보급에 노력하고 있다. 2001년에 선정되었던 작품의 수는 '문부과학성 선정'작품이 295편, '문부과학성 특별선정'작품이 5편이었다. 또한 사회교육 및 학교교육의 현장에서 활용할 수 있는 교재 영화를 문부과학성이 특별히 선정하여 구입하고, 그 영화를 각 도도부현(都道府縣) 및 지정도시의 교육위원회에 배포하였다. 2001년도는 12종의 작품을 구입하여 배포하였다.

영화 이외에도 문부과학성은 민간방송국에 의한 교육프로그램의 충실 향상과 방송을 통한 가정교육의 충실, 청소년의 건전육성에 도움이 되도록, (재)민간방송교육협회에 텔레비전 가정교육 프로그램의 기획, 제작, 방송 및 조사연구의 사업을 위탁하고 있다. 2001년도에는 가정교육 프로그램 '親의 目子の 目(주1회, 30분, 연간47회)'를 위탁해, 동 협회에 가맹하고 있는 민간방송국을 통해 전국에 방송하였다.

40) 文部科學省(2004). 青少年白書. 文部科學省. 참조

다. 아동문화재의 추천활동⁴¹⁾

아동문화재의 추천활동은 청소년의 건전한 발달을 위해서 청소년의 생활 중심에 있는 놀이의 환경을 보다 충실하게 하여 창조적, 자발적인 활동이 가능하도록 하기 위한 것이다. 이에 따라 사회보장심의회 및 도도부현의 아동복지심의회는 아동복지법(昭 22법 164)의 규정에 의해, 아동 및 지적 장애자의 복지를 도모하기 위해 예능, 출판물, 완구, 유희 등 소위 아동문화재의 추천을 하는 것이 가능하도록 되어 있다. 사회보장심의회에서는 전문가, 학식경험자로 구성된 복지문화분과회를 만들어 아동이 즐겁게 이용하고 정서를 함양하고 재능을 발달시키는 우량아동문화재의 추천을 행하고 있다. 2001년도의 추천 건수는 출판물 103점, 무대예술 18점, 영상·미디어 등 18점, 또한 이것들 중 특히 우수한 작품에 대한 특별추천은 출판물 10점, 무대예술 5점, 영상·미디어 등 5점이 있다. 또한 이제까지 추천되었던 아동문화재 중에서 유아, 초등학교 대상의 우수한 작품을 선정하여, 아동극에 관해서는 1987년도부터, 영화에 관해서는 1989년도부터, 각각 전국의 아동관을 순회하여 상연·상영하는 사업을 실시하고 있다.

라. 청소년 활동거점(居場所) 만들기 신폴랜⁴²⁾

문부과학성이 2004년부터 추진하고 있는 ‘청소년 활동거점 만들기 신폴랜’정책은 전국의 초등학교생이나 중학생을 대상으로 한 것인데 방과후나 휴일에 지역 어른들의 교육력의 결집을 통해 청소년의 활동거점을 만들어 스포츠나 문화활동 등의 프로그램을 전개해 가는 것이다.

이 정책은 갈수록 심해지는 청소년의 문제행동과 가정의 교육력 저하 그리고 학교 주5일제 실시에 따른 것으로 학교를 활용하여 사회전체가 협력하는 것이다. 이는 청소년들의 살아가는 힘, 마음의 풍부함 등은 지역과 가정과 학교가 일체가 되는 지역사회 환경 즉 ‘지역청소년교실추진사업’을 통해 가능하게 하고자 한 것이기도 하다. 이 계획은 2004년도에 7,000백만엔

41) 文部科學省(2004). 青少年白書. 文部科學省. 참조

42) 일본청소년활동거점만들기: <http://www.ibasyo.com/office/group/1.htm> 참조

의 예산으로 전국의 4,000개 초등학교를 활용해서, 3개년 계획으로 시급히 추진해가고 있다.

특히 학교의 교정과 교실 등에 안심하고 활동할 수 있는 청소년들의 활동거점을 긴급히 마련하는 ‘지역청소년교실사업’에서는 지역의 어른들이 청소년들의 다양한 체험활동의 안전관리원과 활동지도원으로서 활동하고 있다. 이를 위해 도도부현 단위에서 행정관계자, 학교교육관계자, P T A관계자, 청소년·스포츠·문화단체 관계자, N P O, 봉사활동단체 관계자 등으로 구성된 운영협의회를 만들었다. 이 운영협의회에서는 도도부현 내의 활동거점 만들기의 방향을 검토하고 코디네이터 등의 연수회의 개최, 홍보, 사업 실시 후의 검증, 평가 등의 역할을 맡아서 한다.

마. 청소년 활동시설 운영⁴³⁾

청소년 활동시설로는 대표적으로 국립 올림픽기념 청소년종합센터, 그리고 국·공립 청년의 집, 소년 자연의 집, 청소년 자연의 집, 청소년센터 등이 있다. 이러한 청소년활동 시설은 대부분이 숙박과 집단생활이 가능하며 자연체험 뿐만 아니라 문화예술체험에 관한 프로그램을 제공하고 있다. 또한 각각 홈페이지를 운영하고 있으며 청소년시설이나 프로그램에 대한 데이터베이스를 구축해 놓고 있다.⁴⁴⁾

이 중에 가장 대표적이라고 할 수 있는 독립행정 법인 국립 올림픽기념 청소년종합센터는 청소년 교육에 관한 시설 및 단체 상호간의 연락 및 협력의 촉진, 건전한 청소년의 육성, 청소년지도자 연수 등의 목적으로 설립되었다. 문화예술 관련 주요사업으로는 청소년문화예술체험 워크숍, 청소년방송국 등이 있다.

국립 청년의 집은 1959년에 처음으로 만들어져 현재 13개소가 설치되어 있으며 많은 청소년들이 값싸고 편리하게 이용하고 있다. 주요 문화예술프로그램으로는 연극, 역할놀이, 재료미술, 회화, 사진활동, 문화탐방, 연극·영

43) 일본국립 올림픽기념 청소년종합센터(<http://www.nyc.go.jp>) 참조

44) 일본국립 올림픽기념 청소년종합센터(<http://www.nyc.go.jp>)의 홈페이지 ‘청소년에 관한 정보’에서 검색할 수 있다.

화감상 등이 있다.

독립 행정법인 국립 소년 자연의 집도 청소년이 익숙하게 활용하고 있는 곳이다. 국립 소년 자연의 집은 행정개혁의 일환으로서 2001년 4월 1일부터 전국에 있는 14개의 국립 소년 자연의 집이 하나의 조직으로 모여져 독립한 법인으로서 새롭게 탄생하였다. 종래부터 국립의 시설로서 각 시설이 다른 모델의 사업을 운영해왔으나 법인화를 기회로 한층 국립 소년 자연의 집 등에 새로운 조직의 성과를 과급하는 것이 가능하게 되었다. 이는 청소년 교육 그리고 청소년문화예술 활동의 중심적인 거점시설로서의 역할이 보다 가능해졌다는 것을 의미하는 것이기도 하다.

(2) 주요 프로그램의 사례와 내용

앞에서 소개한 청소년 문화예술정책을 통해 시행되고 있는 주요 프로그램의 사례와 내용을 소개하면 다음과 같다.

① 문화예술 접근성 제고 프로그램: 디지털 뮤지엄

문화청은 홈페이지에 청소년들을 대상으로 다양한 분야의 디지털 뮤지엄을 만들어 청소년들에게 다양한 정보를 제공하고 문화예술에 대한 이해를 높이고자 한다. 뿐만 아니라 청소년들에게 작품 발표의 장도 제공함으로써 창조성을 길러나가도록 하고 있다. 이 중 청소년 재팬뮤지엄(<http://www.bunka.go.jp/kids/>)에서는 문화재와 예술문화, 저작권 등에 관한 정보를 제공하고 있다. 미디어 예술 프라자(<http://plaza.bunka.go.jp/>)에서는 컴퓨터·그래픽을 비롯한 새로운 미디어 예술의 창조활동에 도움이 되는 각종 정보와 소재의 제공, 우수한 미디어 예술작품의 소개, 작품발표의 장 등을 제공하고 있다. 문화 디지털 라이브러리(<http://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/>)

는 최첨단의 디지털기술을 활용해서 전통예술과 현대무대예술의 공연 등을 기록·수집하여 올려놓은 것이다. 또한 이를 학교 등에 교육용 콘텐츠로서

제공하는 사업을 2000년도부터 일본예술문화진흥회를 중심으로 추진, 2002년 7월부터 공개하고 있다.

② 문화예술 체험활동 프로그램: 기후시(岐阜市) 문화체험 프로그램⁴⁵⁾

기후시 문화체험 프로그램은 2004년도부터 시작한 문화청의 문화체험프로그램 지원사업에 의한 것이다. 2004년도 문화청의 ‘문화체험 프로그램 지원사업’의 예산액으로는 4억 2천 5백만엔이었고, 전국에서 응모를 받아 42개 지역을 선정하였다. 기후시는 사업계획 단계에서부터 관민협동사업으로서 2년간 준비하여 채택된 것이었고 총사업비 약 1,100만엔을 지원받았다.

기후시는 2004년 7월 20일부터 12월 5일 최종일까지 약 반년 간에 걸쳐, 합계 31일간 27강좌 30종류의 워크숍을 기후시 문화센터, 기후시 생애학습 센터로 하는 공공문화시설을 중심으로 전개한다. 워크숍은 일본의 전통예능으로 하고, 참가자가 몸 전체로 표현하고 연기하는 액티버티, 인형극에 사용하는 인형 만들기 등, 무대에 관한 표현방법을 다양한 형태로 체험하도록 한다. 이 사업의 실행위원회에는 NPO법인 청소년극장 오야코극장 기후현 센터, 기후 인형극센터, 기후시 예술문화협회, 기후시 교육위원회 사회교육실, (재)기후시 교육문화진흥사업단 매장문화재 조사 사무국, (재)기후시 공공물관리재단, 기후시 교육위원회 사회교육실, 기후시 예술문화협회 등 다양한 주체가 참여하고 있다.

③ 문화예술교육 프로그램: 시부야구(渋谷区) 에비스 팡인(恵比寿ファンイン)⁴⁶⁾

‘에비스 팡인’은 동경의 시부야구 에비스를 중심으로 하여 ‘청소년 활동거점 만들기 플랜’을 실천하고 있는 단체이다. 시부야에 11개소의 거점을 가진 에비스 팡인은 초·중학교와 각 학교의 PTA가 중심이 되어 기업, NPO,

45) 기후시 문화체험 프로그램 <http://www.city.gifu.gifu.jp> 참조

46) 팡인은 중국어의 환영이라는 의미로 일본어의 외래어 표기에 따라 단체명을 만든 것이다.

대학과 연계하여 다양한 문화·스포츠 활동을 추진한다. 활동 대상은 초등학교 4학년부터 중학생까지이며 매주 토요일의 오후 1시 30분부터 4시 30분까지 프로그램을 진행하고 있다. 여기에서 특징적인 것은 기업, NPO법인, 대학이 연계하여 프로그램을 준비하고 있다.

프로그램의 내용은 이들 구성원이 갖고 있는 전문성과 전문장비를 활용할 수 있는 것으로 채택한다. 이중에 활동 장소는 기업의 전용공간을 사용하고 있다. 활동 방향성으로는 참여하고 있는 IT기업의 특징을 살려 IT를 둘러싼 여러 가지 활동을 채택한다는 것과 청소년들이 직업관을 가질 수 있는 관련 프로그램을 마련하고자 하는 것이다.

구체적인 활동내용으로는 크레이메이션(찰흙 인형 애니메이션)제작활동, 디지털 도감작성 등이 있다. 2004년 10월 이후부터 시작된 청소년 DJ(Disk jockey)워크숍은 DJ기기를 취급하는 회사의 협력을 얻어 청소년들이 원래의 DJ에서 기재를 사용하는 방법, 음악을 만드는 방법 등을 즐기면서 배우도록 한다. 이에 따라 청소년들이 대표적인 거리문화인 DJ를 체험함으로써 그 즐거움과 깊이를 맛볼 수 있을 뿐만 아니라 직업에 대한 생각들을 가져가게 되는 것이다.

이 단체의 이후의 과제는 첫째, ‘IT영역’과 ‘직업관의 양성’이라는 두 가지 활동의 영역을 더욱 넓혀가는 것이다. 둘째, 어른들이 생각할 때에는 좋은 프로그램이라는 커다란 비전을 견지하면서도 청소년들이 보다 흥미를 갖고 참여할 수 있는 프로그램을 마련하는 것이다. 셋째, 청소년들이 이 단체를 거점으로 무한한 가능성을 찾아갈 수 있도록 역할을 더욱 모색한다고 하는 포부도 가지고 있다.

④ 문화예술 창작활동 지원 프로그램: 전국 고등학교 종합문화제⁴⁷⁾

전국 고등학교 종합문화제는 전국단위에서 각각의 지역의 특성을 살려 지역의 문화를 알리고 교육하는 기회를 통하여 고교생의 문화활동 향상과 상

47) 일본전국고등학교종합문화제(<http://www.comet.go.jp/bunkasai/link2.htm>) 참조

호교류를 목적으로 마련된 것이다. 이 문화제는 문화청의 지원을 받아 각 도도부현과 사단법인 전국 고등학교 문화연맹과의 공동 주최로 매년 실시하고 있는 것이다. 2004년에 28회를 맞이한 문화제는 참가 고등학교 수가 2,830개교, 출연·출품한 학생수가 17,218명으로 매우 큰 규모라고 할 수 있다. 분야는 종합문화제인 만큼 향토예능, 사진, 일본음악, 연극, 방송, 낭독, 오디오 픽처, 장기 등 다양한 분야가 있다.

매년 개최지역을 달리하고 있는데 제28회 전국 고등학교 종합문화제는 도쿠시마(徳島)에서 개최되었다. 대회의 기본방침은 첫째, 각 지역의 특색이 드러나는 주제를 정하여 고교생의 창조력이 다채롭게 전개될 수 있도록 노력한다. 둘째, 고교생이 주체적으로 참가하며, 전통문화를 계승해 새로운 문화를 창조하는 힘을 기르도록 한다. 셋째, 전국 및 해외 여러 나라 참가자와의 교류를 적극적으로 추진하여 다른 문화에 대한 이해를 깊이 있게 하고, 국제성 풍부한 고교생을 육성한다. 넷째, 개최지역의 자연과 역사의 안에서 길러진 문화와 특색을 고교생의 젊은 감성으로 전국에 소개하는 것이다.

⑤ 문화예술 교류 프로그램: 아시아 국제문화교류사업

청소년 문화예술 국제교류사업은 다양한 형태로 진행되고 있다. 먼저 아시아 국제문화교류사업은 아시아의 청소년 및 아마추어 문화단체 등을 초대하는 것과 함께 일본의 청소년 및 아마추어 문화단체 등을 아시아 각국에 파견하여 문화활동의 상호연수 등을 실시한다. 또한 앞서 소개한 전국고등학교 종합문화제에서 선발된 우수 고등학교를 한국 또는 중국에 파견하고, 한국이나 중국에서 문화활동에 우수한 평가가 있는 고등학교를 전국 고등학교 종합문화제에 초대하기도 하여 문화활동의 상호교류를 촉진한다.

(3) 시사점

일본의 청소년 문화예술정책과 사례에서 얻을 수 있는 가장 큰 시사점은 첫째, 청소년 문화예술정책을 학교와 지역사회가 연계하여 추진하고 있다는 것이다. 이것은 문화예술정책 분야만이 아니라 청소년과 관련된 거의 모든 분야가 지향하는 방식이기도 하다. 우리나라에서는 학교와 지역사회의 연계가 초기 단계에서 추진되고 있기는 하지만 아직도 학교가 폐쇄성을 갖고 있는 측면이 있고 지역사회의 문화예술단체 등도 학교와 유기적인 협력관계가 맺어지지 않은 상태에서 독자적으로 사업을 마련하는 경향이 강하다고 할 수 있다. 그러나 일본의 경우는 교육개혁을 통하여 교실 안으로 지역주민이 들어오는 것을 자연스럽게 받아들이도록 하고 있다. 이는 학교가 동화책 읽기, 음악, 미술, 연극, 다문화체험, 축제 등 다양한 문화예술 분야의 학교행사를 마련할 때에 지역사회의 인적자원과 물적자원을 최대한 활용할 수 있도록 구상하기 때문이다. 또한 지역사회에서 추진하는 문화예술 프로그램도 학교와의 연계 또는 융합을 적극적으로 시도하고 있다.

둘째, 다양한 주체가 참여하여 청소년 문화예술정책을 실시하고 있다. 청소년 문화예술 프로그램의 사례들을 살펴보면 일본은 학교와 지역사회의 협력관계에서 학교의 교사나 학생들뿐만 아니라 동문, PTA, 그리고 행정관계자, 기업, NGO, 대학, 문화예술단체 등 다양한 주체들이 참여하여 실행위원회 등을 구성하여 프로그램을 준비하고 추진해간다.

셋째, 일본은 지방자치체가 발달한 만큼 지역의 자율성과 특색이 드러나는 사업이 많다. 또한 전국 규모의 큰 사업보다는 지역단위의 작은 규모의 사업을 주로 마련하는 경향이 있다. 앞에서 살펴보았던 전국고등학교종합문화제와 같이 전국규모의 큰 문화예술프로그램의 경우도 매년 개최지역을 달리하며 지역의 특색을 살려내고 알리면서 지역교류를 도모하는 방향으로 사업을 만들어가고 있다. 또한 프로그램에 참여하는 인적자원들도 전국적으로 유명한 전문가를 초빙하기보다는 지역출신이나 현재 지역에서 활동하고 있는 예술가 또는 동문 중에서 찾는 경향이 있다.

넷째, 학교 주5일제 완전실시에 따라 청소년 문화예술프로그램이 매우 많아졌고 다양해졌다. 청소년 활동거점 만들기 실프랜에서도 살펴보았듯이 청소년들의 살아가는 힘이나 마음의 풍부함을 길러주기 위하여 기존의 학습 위주의 프로그램에서 벗어나 체험 위주의 프로그램을 마련하면서 문화예술 분야의 프로그램을 보다 적극적으로 추진하고 있다. 이는 시급한 청소년문제를 해결하기 위한 것이기도 하지만 정보사회에 따른 인력을 양성하는데 있어 문화예술프로그램의 중요성을 인식한 데에서 비롯된 것이라고도 할 수 있다.

다섯째, 전문적인 문화예술 프로그램을 마련하고자 한다. 일본은 정책적으로 문화예술 창조플랜을 통해 청소년이 수준 높은 작품을 접하거나 직접 전문가들과 함께 작품활동에 참여할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 그리고 문화예술 분야의 전문가를 학교에 직접 파견하는 사업을 추진하고 있다. 또한 기업이나 NGO의 전문인력이나 전문장비를 활용할 수 있는 프로그램을 구상하고 있다. 이는 청소년들이 보다 수준 높은 문화예술을 체험하고 직접 참가하는 것을 통하여 많은 감동을 얻고 감성이 풍부한 인간으로 육성되도록 하기 위한 것이다.

6) 기타 외국의 청소년 문화예술활동

(1) 덴마크: 파럼 방과후 교실(Farum Furesogaard)

덴마크의 파럼 지역에 있는 파럼 방과후 교실(Farum Furesogaard)은 10~15세 청소년들 400명 정도가 자진해서 찾는 곳이다. 주변에는 뮤직 하우스, 컬쳐 하우스, 학교, 도서관, 스포츠 센터, 유치원, 유아원 등 어린이와 청소년들을 위한 공공시설이 모두 한 곳에 모여 있다. 방과후 교실에는 본부 건물 및 여러 채의 단층 건물 외에 야외에 설치된 간이 공장 같은 건물들이 있는데, 지붕만 있는 건물에는 도자기를 굽는 가마가 있고 청소년들이 만든 알록달록한 접시들이 펼쳐 있다. 또 다른 건물에는 전문적인 액세서리

공방처럼 온갖 도구들, 귀걸이, 팔찌, 구슬들을 만들 수 있는 도구들이 있고, 그 옆 건물에는 동물 사육장이 있다.

이곳에서 청소년들은 팔찌 매듭을 짓고 페인트칠을 하면서 이야기를 나누기도 하고 목공도구가 즐비하게 놓인 건물에서는 청소년들과 선생님들이 바베큐를 하면서 기타를 연주하기도 한다. 목공소 밖에는 나무로 만든 구조물이 있는데, 아이들이 직접 만든 것이다. <반지의 제왕> 세트를 직접 설계하고, 구조물을 짓고, 의상과 소품도 모두 만들어서 큰 행사를 열기도 한다.

이곳에서는 선생님에 대한 정의도 조금은 다르다. 선생님은 무언가 지식을 전달하거나 가르치는 사람이지만, 학교 선생님과 다른 역할을 하고 있다. 여가활동을 전담하는 이 직업은 페다고어(Paedagoger)라고 불리는데, 3~4년에 걸쳐 아동심리학, 사회학, 연극, 음악, 미술 등으로 이루어진 전문교과 과정을 이수하면 자격을 얻을 수 있다.

문화예술공간으로서 방과후 교실이 형성된 데에는 대안교육에 관한 오랜 전통의 영향이 크다. 의무교육이 시작되면서 자녀의 학교를 선택할 수 있는 자율권이 부모에게 부여되고, 교과 위주의 학교교육과는 다른 개인의 성장, 개개인 간의 관계에 중점을 두는 사회성, 인성 중점의 교육이 가능했던 것이다. 그래서 이곳에서는 1, 2등 우열을 가리는 방법을 배제하고, 가능하면 손이나 촉각을 이용한 경험을 제공하려고 애쓴다. 손을 이용한 활동은 협동을 필요로 하고 자연스럽게 소외 문제를 해결할 수 있으며, 창조적인 재능을 키워주는 건강한 환경을 제공하기 때문이다(고민정, 2005, <http://www.arte.ne.kr>).

(2) 이스라엘: 사막 위에 세워진 어린이 문화도시 홀론

1933년에 설립된 홀론(Hollon)이란 도시는 텔아비브 남쪽에 접해 있는 교외 주택이다. 대부분의 도시가 시민을 위한 극장, 공연장, 미술관 등 문화공간들의 구축에 중요성을 부여하듯이 홀론 역시 사막을 도시화하는 과정에서 문화복합 공간들을 설립하는 데에 큰 관심을 기울였다. 하지만 그들은

구체적으로 ‘아이들의 문화도시’라는 모토를 내걸고 체계적이며 참신한 프로그램으로 꼬마 시민들, 즉 미래 세대의 문화 활성화를 위해 노력하고 있다.

먼저 아이들을 위한 다양하고 특별한 문화 프로그램을 개발했다. 2001년 3월에 개장한 이스라엘 어린이 박물관의 독특한 프로그램으로 홀론시의 위상은 국가적인 어린이센터로 자리매김했을 뿐만 아니라 세계적으로도 인정을 받았다. 그 후 하바 예다 어린이 과학박물관(Hava Yeda Interactive Science Children's Museum), 그리고 최근에는 미디어테크(Mediatheque)라는 큰 규모의 도서관과 어린이 전용극장의 복합시설이 도시의 중심에 완공됨으로써 어린이들을 위한 문화도시의 위상을 더해가고 있다.

이제는 국립어린이센터가 된 어린이박물관은 우리가 흔히 접하는 어린이 미술관이나 박물관과는 차별화된 창조적인 프로그램을 운영하고 있다. 박물관은 ‘감정, 사고, 지각’을 주제로 한 건물과 ‘일생의 순환(Cycle Life)’이야기를 담은 건물이라는 두 가지 테마로 구성되어 있는데, 아이들이 교훈적이거나 인식체계로 배워가는 방법이 아닌 EQ의 증진을 통한 배움에 중요성을 두어 대화형식의 프로그램을 진행함으로써 아이들의 상상과 환상을 현실 세상에서 펼쳐나갈 수 있도록 자신감을 주는 곳이다.

이 박물관에서는 4세에서 8세까지, 8세에서 11세까지의 두 개 그룹으로 방문 프로그램을 운영하고 있다. 우선 공예 및 미술 워크숍에 참여하는 것을 시작으로 각 그룹 당 10명 미만의 박물관 전문 가이드들이 안내와 함께 1시간 30분에 걸친 프로그램을 진행한다. 아이들은 스토리를 따라 마치 3차원의 무대공간인 듯한 박물관 안으로 들어가면서 그들의 감수성, 사고 그리고 감정들을 키워가게 된다.

2004년에 문을 연 미디어테크는 세 개의 극장, 어린이 도서관, 일반인 도서관, 음악 도서관, 식당, 그리고 전시공간들이 배치되어 있다. 그 중 어린이 극장은 어린이 도서관과 바로 접하고 있어 도서관에서 선택한 책으로 구연동화나 공연을 진행하기도 하고, 400명을 위한 대극장은 어린이 전용극장답게 아이들의 시선 및 동선 그리고 좌석 디자인까지도 세심하게 배려하였다. 아이들을 위한 전문 연극단을 운영하는 미디어테크는 일 년에 다섯 개

의 프로덕션을 창작하고 공연을 한다. 공연관람과 참여는 홀론시의 초등학교 수업의 일부로 한 달에 두 번씩 연극공연을 보러 오는 것으로 이루어지고, 연극을 적극적으로 배우려는 아이들을 위해 일주일에 한 번씩 2학기 단위로 드라마 워크숍을 진행하는데, 이는 시의 교육부와 함께 운영한다.

또한 홀론시에서는 1년에 네 번, 아이들을 위한 축제가 벌어진다. 고전문학에서 현대문학까지 구연동화 방식과 전시 및 공연들을 통해 아이들로 하여금 문학에 대한 친근감을 갖게 하는 ‘어린이 독자 축제’, ‘국제 인형극 축제’, 음악과 공연의 축제인 ‘아이들 세상 축제’, 그리고 아이들을 위한 영화제인 ‘매직 스크린’이 그것이다. 또한 홀론시 일곱 곳에 위치한 이야기 공원 프로젝트는 문학과 조각의 만남으로 아이들에게 재미있는 경험을 제공한다. 이러한 노력은 지난 10년간 지속적으로 이루어졌고 홀론시는 명실공이 아이들을 위한 문화도시로 자리매김 하고 있다(서혜림, 2005, <http://www.arte.ne.kr>).

(3) 독일: 어린이 놀이터(Kinderspielhaus)

독일의 뒤셀도르프(Duesseldorf)에 위치한 ‘어린이 놀이터(Kinderspielhaus)’는 1979년 이래로 시에서 직접 운영해 오고 있다. 말 그대로 6세부터 13세까지의 어린이들을 위한 이른바 자유문화예술 공간이다. 그러나 아직은 스스로의 예술문화를 찾기 힘든 아이들을 위해서 시간을 정해 부모와 함께하는 시간, 좀 더 큰 아이들을 위한 주어진 과제를 통해 풀어나가는 시간으로 운영되고 있다. 이곳은 아이들을 그저 맡기는 식의 위탁시설이 아니다. 인격과 감성이 막 자라기 시작하는 이 아이들과 함께 어울리는 부모의 역할이 무엇보다 중요하다는 것을 다양한 프로그램들을 통해 보여주고 있다.

미술실기 시간, 스포츠 활동, 영상미디어 만들기, 학교과제의 보충학습, 방학 중의 여행 등 어린 나이에 다소 소화하기 힘들 것 같은 다양한 실험성을 띤 프로그램들이 미술교육자, 사회학자 등 각 영역의 전문인들을 통해

진행되고 있다. 이 같은 프로그램은 문화예술교육 프로그램의 하나의 모델로서 다시 여러 시설로 제공된다. 그런 만큼 시에서 이곳에 제공하는 지원은 사소한 부분까지 자식을 생각하는 부모의 마음과도 닮아있는 듯 하다.

이곳에서 특히 주목할 만한 프로그램은 어린이들이 현재 왕성한 활동을 하고 있는 작가들과 직접 만나고 그들로부터 ‘마스터 클래스’를 받는다는 것이다. 뭔가 거창하게 들리겠지만 그들의 작품을 접하고 엉뚱한 질문일지라도 서로 대화를 나누고, 작가의 아틀리에(Atelier)나 혹은 도시의 여러 장소에서 함께하는 공동 작업을 통해 상호간의 교감을 가지는 것이다. 사진작가에게서 배운 것을 바탕으로 아이들의 눈으로 본 세상의 모습들, 회화작업들은 작가의 작품을 모방한 듯 하지만 아이들이기에 잡아낼 수 있는 무엇인가가 엿보여서 어느새 작품 앞에서 미소를 짓게 만든다. 실제 영화 제작자에게서 배운 기술로 만든 영상물들, 2003년 <사진, 영상 페스티벌>에서 이들이 제작한 “알콜(Alcohol)”을 테마로 한 뮤직비디오는 어느 금주·금연 공익광고 못지않은 충격과 반성의 태도를 불러일으키기에 충분했다. 단지 기회가 주어지지 않을 뿐이지 아이들의 문화예술에 대한 관심과 생각들은 어른들 못지않게 탁월하다.

이 같은 마스터 클래스가 끝나면 아이들은 그동안 제작한 자신들의 그림을 이곳에 마련된 갤러리(Galerie im Kinderspielhaus)에 매년 전시한다. 또한 작가들의 전시에 자신들의 ‘수제자’들의 작품이 몇 점 끼기도 한다. 대가의 전시에 이러한 아이들의 작품을 포함시킨다는 것이 그리 쉬운 일은 아닌 듯하다. 그러나 작가들의 이러한 배려와 관심으로 1992년에는 이곳에 조각정원이 만들어졌고 이후 많은 조각전시가 열리고 있다(이미화, 2004, http://www.arte.ne.kr/area/main_list_out.htm).

(4) 인도: 국립어린이문화교육센터(National Bal Bhavan)

국립어린이문화교육센터는 단순히 하나의 기관이 아니라 어린이를 위한 국가적 문화교육 시스템이라고 해야 할 만큼 큰 체계를 갖추고 있으며 내년

이면 50주년을 맞이한다. 역사가 깊은 만큼 공간이나 시설은 다양한 시대의 스펙트럼을 보여주지만, 그 이념과 철학은 매우 강력하게 자리 잡고 있다.

이곳은 중앙 운동장을 중심으로 커다란 원을 그리며 각종 교육과 워크숍이 벌어지는 소규모 다목적 공간, 체육관, 기숙사, 도서관, 오디토리움, 어린이 박물관으로 이어져 있다. 이 센터의 건축물들은 제각기 지어진 연도가 달라 1960년대와 1990년대의 모습이 공존한다. 1956년 텔리시 터크만 게이트(Turkman Gate)의 작은 오두막에서 국립어린이문화교육센터가 시작되었는데, 인도에는 아직까지도 초등학교에 다니지 않는 어린이의 비율이 10% 정도인 것과 지금으로부터 50여 년 전을 상상해보면, 당시 어린이문화교육센터의 중요한 역할 중 하나가 학교에 다니지 않는 많은 어린이들에게 교육의 혜택을 주는 것이었다는 것을 쉽게 짐작할 수 있다.

어린이문화교육센터는 문화공간이라기보다는 인도의 어린이 문화교육 정책이 학교교육과 연계하여 발현되는 시스템에 가깝다. 인도에 모두 73개의 주 단위 어린이문화교육센터가 있으며, 텔리에만 52개의 지부가 초등학교와 연계하여 운영되고 있다. 초등학교의 시설 내에서 지부가 운영되는데, 평상시 그곳에는 미술, 음악(또는 무용) 담당 선생님이 두 명 정도 중앙에서 파견되며, 방학 중에는 학교로 밀려드는 아이들을 감당하기 어려워 다섯 명 정도가 더 충원된다. 매우 열악한 환경에도 불구하고 그곳의 아이들은 매우 즐겁게 그림 그리기, 공예, 전통무용 배우기 등의 프로그램을 선생님들과 함께하고 있다. 학기 중에는 학교의 정교사 선생님들과 협력하여 이러한 프로그램을 운영한다. 이곳 지부의 모습은 환경적으로 열악한 도시 외곽 지역의 학교가 어린이들에게 제공하는 최소한의 문화적 장치인 듯 보인다.

국립어린이문화교육센터에는 당일의 프로그램 시작을 알리는 야외 집회가 있다. 집회에는 약 800명 정도의 어린이들 참여하여 하루의 프로그램이 진행된다. 모두가 모여 노래도 함께 부르고, 새로 오신 선생님, 새로 만들어진 프로그램을 알리는 자리가 마련된다. 이렇게 약 30분간의 집회가 끝나고 어린이들은 제각기 신청한 프로그램에 참여하기 위하여 각각의 공간으로 이동한다. 어린이 프로그램은 모두 10가지의 섹션으로 구성되어 있는데, 그것

은 창조적인 예술, 통합활동, 공연예술, 사진, 신체교육, 가정관리, 박물관 클럽, 출판관련 활동, 도서관·독서 활동, 과학활동 등 이다. 이 중에서 어린이들은 하루에 세 개의 프로그램에 참여할 수 있다. 도서관·독서 활동은 필수이며 나머지 두 개의 프로그램은 자율적으로 선택하고 있다. 개별적인 활동은 우리나라에서 이루어지고 있는 여러 가지 예술교육 활동과 매우 유사한 점을 보이고 있으나, 특징적인 것은 이 모든 프로그램들이 하나의 공간에서 동시에 펼쳐 벌어지고 있다는 것이다. 마치 어린이 문화교육 만물상에 온 것 같다. 또한 국립어린이문화교육센터에서는 프로그램에서 창의적인 방법론과 창의적인 접근을 특히 강조한다. 이 기관의 선생님들은 미술, 음악, 과학, 문학 등 매우 다양한 분야를 전공했으며, 이들이 서로 협력하여 새로운 프로그램을 개발, 운영하고 있다. 기존의 단일한 분야, 장르에 국한되지 않은 통합적인 협력 작업을 통하여 어린이들을 위한 새로운 주제를 찾아내고 이를 프로그램화 하고 있는 것이다(최도인, 2005, <http://www.arte.ne.kr>).

(5) 캐나다

캐나다는 청소년 문화예술활동과 직접적인 연관은 없지만 청소년 문화예술활동 및 교육장면에 유관한 전문인력을 인적자원개발의 관점에서 포괄하는 총체적 전략으로 세우고 있다.

캐나다의 문화 관련 분야 협의회인 Cultural Human Resources Council (2004)은 캐나다 문화 관련 발전을 위한 인적자원개발 전략을 관리의 문제, 자영자의 문제, 평생학습의 문제 등 세 가지 쟁점을 중심으로 정리하고 있다. <표Ⅳ-3>은 캐나다의 문화 관련 발전을 위한 인적자원개발 전략을 정리한 것이다. 캐나다의 이러한 정책제안은 우리나라 상황에서도 유사하게 적용될 수 있으나, 우리나라의 문화 관련 인력 정보인프라가 특히 취약하다는 점에 비춰 여기에 정보인프라의 확충·교육기관 특성화와 내실화를 추가할 수 있다.

〈표 IV -3〉 캐나다의 문화 관련 인적자원개발 전략

쟁점	배경	목표	행동 전략
관리의 문제	- 문화부문의 관리역량 취약은 관리 분야에 자격을 갖추지 못한 사람들 혹은 자격은 있으나 이 부문을 떠나는 사람들로 인해 발생	- 기존 문화부문 인력 중 관리에 흥미와 책임이 있는 사람들에게 관리 관련 지식·기술 습득 유도 - 관리 관련 지식·기술이 탁월한 사람의 문화부문 유도	- 문화부문에 맞춤형 관리 관련 지식·기술 향상 프로그램 개발 제공 - 관리 분야에 재정 자원을 확충
자영자의 문제	- 문화부문의 높은 자영자 비중이 특징 - 평균 이하 수입과 낮은 훈련 접근성	- 자영자에게 보다 효율적인 훈련 제공 필요 - 문화부문 자영자 대상의 보다 효과적인 사회안전망 필요	- 훈련접근성 제고를 위해 ① 훈련 정보 확충, ② 훈련 가이드 강화, ③ 비문화 분야 훈련의 적합성 평가, ④ 문화 감수성이 높은 훈련콘텐츠개발 등 필요
평생 학습의 문제	- 문화 인력의 문제는 사람이 없는 것이 아니라 “적절함” 지식·기술을 가진 사람들이 충분치 않다는 것	- 평생학습을 위해 훈련 = 투자, 생애에 걸친 임무라는 점 인식 필요 - 문화 특수적 지식·기술을 넘어서는 능력 배양 - 문화 특수적 지식·기술(새로운 기술 등) 개선·확장	- 기존 교육과정과 훈련내용에 대한 검토 필요 - 훈련요구 파악, 훈련유형 제공, 진로경로에 따른 훈련을 유도하는 문화부문 평생학습체제 개발 필요 - 지식·기술 향상은 실제 직업적 맥락하에서 이루어져야 함

* 자료: Cultural Human Resources Council(2004)에서 정리

V. 청소년 문화예술활동 활성화 방안

1. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 개인
2. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 가정
3. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 학교
4. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 사회
5. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 시설

V. 청소년 문화예술활동 활성화 방안⁴⁸⁾

청소년을 둘러싸고 있는 환경 변화 중 특히 청소년 문화예술활동에의 주목과 환경조성은 청소년정책과 연관하여 많은 계획과 시도를 촉발하는 계기를 제공하였다. 대표적으로 <창의한국-21세기 새로운 문화의 비전> 및 <새로운 한국의 예술정책> 보고서 발표 이후, 문화관광부 내 문화예술교육국 설치, 문화예술교육진흥원 설립, 문화예술교육 허브사이트 운영 등의 새로운 제도적·환경적 변화가 있었고, 구체적으로는 강사풀제 확대, 문화예술 전문가 양성의 시도, 문화예술활동 및 교육사례 공모 등이 진행되고 있다.

<창의한국>에 제시된 ‘문화예술교육을 통한 문화역량 강화’계획을 살펴보면, 지식 문화사회가 요구하는 창의적 문화인력 양성을 위해서 문화예술교육의 강화가 필요하며, 일상생활에서의 문화적 삶 실현과 여가시간의 문화적 향유능력이 필요하며, 사회공동체 지향성 강화, 문화다양성과 차이에 대한 이해와 수평적 관계 맺기가 요구되며, 공교육 내 문화예술교육 여건 개선을 통해 청소년의 창의적 문화감수성 함양이 강조된다는 점에서 문화예술교육의 의의를 찾고 있다.

이 정책은 현재 문화예술교육의 개념과 철학, 방향성, 정책비전에 대한 사회적 공론화 과정이 부재함을 인정하고, 문화기반시설 내 문화예술교육 전문인력과 프로그램 부족 등 전반적인 역량이 미흡하고, 입시위주 교육으로 제반 여건이 미흡하며, 학교-지역사회 연계 미흡하다는 진단을 내리고 있다. 이를 극복하기 위한 사업으로 ‘초등학교 문화예술교육 집중 강화’와 ‘문화예술교육 전문인력 교육시스템 개발 및 운영’을 제안하고 있으며, 2005년에서 2008년까지 집중적으로 기반을 마련하는 구체적인 계획을 함께 제시하고 있다. 그동안 문화예술활동 및 교육을 진행해 온 청소년 단체들 역시 문화감수성과 예술적 요소를 더욱 강조하는 방향으로 청소년 활동의 차별적

48) 이 장은 이 연구의 일환으로 이루어진 워크숍자료집 ‘청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구’(김진엽·김승미·박수경·김미윤·전명기)를 요약·정리한 것임

특성을 지속적으로 개발하고 있으며, 청소년 분야 이외의 전문가들과 협업을 하기도 하는 등⁴⁹⁾전보다 유연해진 대응을 하고 있다. 특히 2004년에서 2005년에 이르는 짧은 기간 동안 청소년활동 현장의 변화는 상당히 크게 느껴진다. 그 배경에는 아무래도 정부 차원의 문화예술교육 계획의 추진이 가장 크게 자리하고 있으며, 또한 보호와 육성의 이중 담론을 극복하고 새로운 청소년활동을 창조하려는 청소년 분야의 대안 모색 노력이 자리하고 있다. 청소년 프로그램에 지원되는 지원금도 역시 문화예술활동에 많은 부분이 할당되고 있으며, 매년 독창적인 청소년 활동계획을 공모하여 기금을 지원하는 곳들이 늘어나고 있다⁵⁰⁾. 길게는 2000년부터 시작되어 2004년과 올해 2005년 본격적으로 가시화되고 있는 이러한 흐름들은, 언제나 유사한 형태로 진행되던 전형적인 청소년 문화예술활동에 아직 작지만 새로운 바람을 일으키고 있다.

여기에서는 청소년 문화예술활동 활성화를 위하여 개인, 가정, 학교, 지역사회 및 청소년시설에서의 활성화 방안을 중심으로 살펴본다.

49) 일례로, 서울청소년문화교류센터(미지센터)에서는 ‘프로젝트 대기중 ○○○’이라는 프로그램을 작년과 올해 두 차례 진행하였다. 이 프로그램은 예술을 매개로 한 타문화 이해라는 방향 아래, 예술 전문가(작가)들과 청소년들이 팀을 이루어 작업과 전시에 이르는 과정을 함께 체험하는 내용이었다. 현업 예술가와 청소년 작가들의 공동 작업이 성사된 데에는, 청소년 분야의 활동가와 예술분야의 활동가가 프로그램의 취지를 공유하고, 조율하며, 끈기 있게 진행하는 과정이 힘이 되었다.

50) 다음세대재단의 ‘Youth Voice’공모 프로그램 등이 대표적이다. ‘Youth Voice’는 미디어 프로젝트 창작 지원을 통하여 Youth 스스로 자신의 목소리를 내고 즐겁게 살아가는 방법을 찾아갈 수 있도록 지원하는 프로그램이다. 극영화, 실험영화, 다큐멘터리, 웹사이트, 디지털 음악, 모바일, 플래쉬 등의 미디어를 통하여, 사회적으로 소통하고자 하는 주제나 자신의 경험에서 우러나오는 이야기를 표현하는 개인 및 팀, 모두 응모 가능하다. 심사를 거쳐 선발된 팀은 프로젝트 추진에 필요한 활동비, 기자재, 공간, 제작발표회 등의 지원을 받게 되며 관련 분야 전문가와의 연계를 통해 보다 체계적으로 프로젝트를 수행하게 된다.

1. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 개인을 중심으로

문화예술이 넓게는 우리에게, 좁게는 청소년에게 무슨 가치가 있을까? 왜 청소년들이 문화예술을 향유하는 것이 바람직할까? 여기에서는 먼저 이러한 물음에 대한 답을 제시한 후, 활성화 방안을 모색해 보도록 한다.

청소년들이 문화예술을 향유함으로써 얻게 되는 첫 번째 장점은 감성 또는 감정의 수련이다. 이러한 장점은 특히 낭만주의 예술의 부흥기에 강조되어 왔다. 낭만주의 예술의 옹호자들에 따르면, 과학 교육이 우리의 논리적 사유를 수련시키듯이 예술 교육은 우리의 감성적 느낌을 수련시킨다. 예술은 우리의 감정을 표현하는 장이며, 이러한 장을 통해 우리는 우리의 감정을 정리하고 명료화한다. 감정을 표현하는 수련을 잘 받지 못할 경우, 감정을 난폭하게 폭발시키는 부작용이 초래되기 쉽다. 우리는 사유하는 존재일 뿐만 아니라 울고 웃고 화내고 사랑하는 존재이기도 하기 때문에 사유의 수련만큼이나 감정의 수련도 조화로운 자아의 형성을 위해 개인에게 무척 필요하다.

두 번째 얻을 수 있는 장점으로는 여러 삶들을 간접적이지만 구체적으로 경험할 수 있다는 점이다. 예술은 고대 군주나 노예의 삶, 비극적인 여인의 삶, 파란만장한 의적의 삶, 불굴의 장애인의 삶, 꽃꽂한 선비의 삶, 불우했던 무사의 삶 등 다양한 시대를 살아간 다양한 인물들의 다양한 삶을 구체적으로 보여준다. 청소년들은 이러한 다양한 삶들을 예술을 통해 간접적이지만 구체적으로 경험함으로써 삶의 의미를 비교, 성찰할 수 있다. 이러한 비교, 성찰은 청소년들이 자신의 인생관을 형성하는데 그리고 자신의 인생을 꾸려가는 데 큰 도움을 줄 것이다. 예술은 인생의 연습장 구실을 한다.

세 번째 얻을 수 있는 장점으로는 그럴듯한 상상력의 함양이다. 철학자 칸트는 이를 오성과 상상력의 자유로운 유희라고 표현하였다. 예술에서 늘 상 강조되는 것이 상상력이다. 지금 이 곳의 지평을 넘어선 상상력은 예술의 자양분이다. 그렇지만, 그 상상력이 몽상이나 미망으로 떨어져서는 안 된다. 지금 이 곳을 넘어서지만, 지금 이 속에서 언젠가는 실현되리라는 기대

를 가능케 하는 그러한 상상력, 즉 그럴듯한 상상력이 되어야 한다. 단테의 신곡, 세르반테스의 돈키호테, 베토벤의 교향악, 영화 반지의 제왕 등 이른바 예술적 고전들은 이러한 그럴듯한 상상력의 보고이다. 몽상이나 미망은 현실 도피적이라 현실을 피폐하게 하지만, 그럴듯한 상상력은 유토피아적이라 현실을 풍요롭게 한다. 우리는 지금 이곳만을 살아갈 수는 없다. 때로는 위기가 닥쳐 지금 이곳을 벗어나야 할 때도 있고, 때로는 지금 이곳이 자기에게 맞지 않아 다른 대안을 모색해야 할 때가 있다. 이 때 예술을 통해 함양해 놓은 그럴듯한 상상력은 우리에게 지금 이곳을 넘어선 새로운 희망을 제시해 줄 수 있다.

네 번째 장점은 세상에 대한 관조적 자세를 익힐 수 있다는 점이다. 현대에 들어서는 추한 예술 작품도 많지만, 그 이전에는 아름다운 예술 작품들도 많았다. 어떻게 예술작품은 우리에게 아름답게 느껴질까? 물론 예술 작품도 아름다워야겠지만, 그 작품을 감상하는 우리의 마음 자세도 아름다워야 한다. 아름다운 마음의 자세 중 하나가 관조적 자세이다. 즉, 일체의 이익이나 관심으로부터 벗어나 예술작품을 무관심적으로 관조할 때 우리는 그 예술작품에서 아름다움을 느낄 수 있다는 것이다. 이러한 자세를 미적 관조 또는 미적 무관심성이라고 한다. 모짜르트의 아름다운 음악을 들을 때 우리는 일체의 이익이나 관심으로부터 벗어난 관조적 상태에서 편안한 행복을 느낄 수 있다. 치열한 효율성과 이익을 추구하는 현대 생활에서 느낌과 여유와 자족이 대안적 가치로 대두되듯이, 미적 관조도 이 복잡한 현대의 삶을 비록 잠시일지라도 편안하게 해줄 수 있는 가치를 지녔다.

1) 청소년 문화예술 향유의 현실

그렇다면, 우리의 청소년들은 이러한 가치를 지닌 문화예술을 잘 향유하고 있는가? 우리 청소년들의 현실을 살펴보자. 우리나라 청소년들의 대부분은 문화예술을 얼마나 향유할 수 있을까. 그들 삶의 대부분은 대학으로 향한다. 대학은 대부분 교과 성적에 의해 결정된다. 따라서 문화예술은 교과

성적을 올리는데 필요할 경우 또는 교과 성적을 올리는 중간 중간 쉼 경우 허용될 수 있다.

전자의 경우는 미술, 음악 등 예능 교과를 통해 문화예술을 향유할 수 있는 시간을 가지는 경우이다. 그림을 그리고, 노래를 부르고, 악기를 연주하고 등의 예능 교과를 통해 문화 예술을 향유하는 시간을 가질 수 있다. 그런데, 이 경우도 내신 성적과 연관되면 사뭇 당혹스런 모습을 연출한다. 미술 숙제를 하기 위해 미술 학원을 다니는 청소년들, 늦은 밤까지 악기를 연주하며 실기 시험에 대비하는 청소년들, 노래의 악보를 한 음도 빠지 않고 다 외우는 청소년들, 이들 청소년들의 모습은 문화예술의 풍요로운 향유와는 거리가 멀다. 이들의 모습은 내신 성적과 많이 연관되어 있다. 밤 늦게까지 한 점의 점수라도 더 따기 위해 악기를 연주하고, 노래를 부르고, 그림을 그린다. 그 곳에 문화예술은 이름만 있다. 그리고 그 이름은 청소년들을 고통스럽게 만든다.

후자의 경우는 하루 중 틈틈이 이루어지는 텔레비전 시청이나 주말에 이루어지는 영화 감상 등을 들 수 있다. 이 경우는 성적 향상이라는 부담 없이 이루어지기 때문에 청소년들에게 즐거움을 준다. 그런데 이런 즐거움은 문화예술이 제공할 수 있는 즐거움을 너무 협소화할 가능성이 높다. 시트콤, 토크 쇼, 블록버스터 영화 등이 제공하는 즐거움이 문화예술이 제공할 수 있는 즐거움을 대표한다고 보기는 힘들다.

2) 청소년 문화예술 향유 방안

청소년들의 현실에 비추어 보았을 때, 청소년들이 위와 같은 가치를 체험하면서 예술을 향유할 수 있는 기회가 많지 않다. 학교 교과나 여가를 통해서 청소년들이 접하는 예술의 상황은 위와 같은 가치를 체험하게 한다고 보기 힘들다. 성적과 지나치게 연관된 예술 교육이 감성의 훈련, 다양한 삶의 연습, 상상력의 함양, 관조적 자세의 습득을 가능케 하기는 어렵다. 또한 여가 시간에 보는 시트콤, 토크 쇼, 블록버스터 영화 등이 위와 같은 가치를 지닌 예술이라고 간주하기도 무리이다. 예술이 우리의 삶에 중요한 가치를

지냈음을 감안한다면, 이러한 상황은 청소년들 그리고 우리 사회의 미래를 위해 다소 암담하다. 그리고 교육 제도 및 사회 제도의 개선이 이루어지지 않는 한 이러한 암담한 상황은 쉽게 해결되지 않을 것이다. 그럼에도 불구하고 청소년들이 개인적으로 노력할 수 있는 부분을 제시해 보자.

우선, 문화예술에 대한 좋은 정보를 구한다. 요즘은 많은 문화예술 활동들이 벌어진다. 많은 문화예술 활동들 중에 자신에 맞는 양질의 문화예술을 향유하는 것이 바람직하다. 좋은 정보를 구하는 방법은 신문의 문화면 등 일정 정도 공인된 매체를 이용하는 방법이다. 특히, 문화예술에 대한 좋은 비평문들을 많이 읽어 보는 것은 양질의 정보를 얻는데도 도움이 되고, 글 읽기의 힘을 키우는데도 도움이 된다. 일주일에 한번 정도는 신문의 문화면을 찾아 읽는 것도 바람직하다. 정보의 바다라는 말은 한편으로는 정보가 풍부하다는 말이지만, 다른 한편으로는 정보가 뒤범벅되어 있다는 말이기도 한다. 뒤범벅되어 있는 정보에서 옥석을 가리는 요령을 습득하는 것도 공부이고, 좋은 문화예술 정보를 얻을 수 있는 지름길이다. 여러 가지 시행착오를 통해 자기 나름의 정보 습득 방식을 개발하고 익히자.

둘째, 얻어진 좋은 정보를 바탕으로 문화예술 감상에 참여한다. 주말이나 방학을 이용하여 미술관, 음악회, 영화관, 연극 공연장 등을 방문할 수 있을 것이다. 노는 법과 쉬는 법도 나름대로 노력을 하여 더 큰 기쁨을 찾는 방향으로 익히는 것이 좋다. 폭 잠을 자는 것도 좋지만, 좋은 문화예술을 감상하는 것도 좋은 놀이요 휴식이다. 게임을 하거나 텔레비전에 폭 빠지는 것도 놀이요 휴식이지만, 좋은 음악을 듣고 좋은 영화를 보는 것도 보람찬 놀이요 휴식이다. 잘 놀고 잘 쉬어야 공부도 더 잘 할 수 있다. 게임이나 텔레비전에 깊이 빠져 심신을 녹초로 만들면 그 이후의 본업을 제대로 수행할 수 없다. 확 얻게 되는 즐거움은 우리의 심신을 확 지치게 만든다. 마약은 우리를 확 즐겁게 하지만 우리의 심신을 확 지치게 만든다. 은은히 얻게 되는 즐거움은 우리의 심신을 은은히 즐겁게 만든다. 좋은 문화예술은 우리의 심신을 은은히 즐겁게 만든다. 잘 쉬고 잘 노는 좋은 방식 중의 하나가 문화예술 감상이다. 시간적 여유가 더 있다면, 청소년을 위한 문화예술 창작 프로그램

에 참여하는 것도 권유할 만하다.

셋째, 문화예술을 감상을 한 후, 해당 작품에 대한 감상문을 작성한다. 감상문을 쓰는 방식에는 여러 가지가 있을 수 있지만, 먼저 작품에 대한 간단한 개요를 적는다. 그리고 작품의 특정 주제나 감상자의 특정 관심사에 초점을 맞추어 글을 적어본다. 예컨대, 사랑, 죽음, 윤리적 삶, 개인과 사회, 자유, 노동, 자연, 아름다움 등 작품에서 끌어낼 수 있는 특정 주제에 맞추어 감상문을 작성할 수 있을 것이다. 작가의 의도 또는 무의식의 세계, 작품 탄생의 역사적 배경, 작품의 형식적 구조 등 감상자의 특정 관심사에 초점을 맞추어 작품을 분석할 수도 있다. 물론, 그 어떤 것에도 얽매이지 않고 감상자가 자유로이 감상문을 쓰는 것도 좋다. 감상문 작성은 문화예술에 대한 지속적 관심을 증진시키는데도 도움이 되지만 논술 훈련에도 기여할 것이다. 작성한 감상문을 자신의 인터넷 홈페이지나 블로그에 담아 다른 사람과의 의견을 공유할 수도 있다. 감상문 쓰는 일에 부담을 느낀다면, 가족이나 친구들과 함께 감상을 한 후 작품에 대하여 서로 대화를 자유로이 나누는 일로부터 시작할 수도 있다.

넷째, 일상적 삶에 문화예술적 체험의 기회를 마련해 두는 일이 바람직하다. 문화예술적 체험이 전문적인 문화예술 장르나 공간 속에서만 이루어지는 것은 아니다. 평범한 일상생활에서도 활성화될 수 있다. 예컨대, 공부를 하면서 또는 공부를 한 후 방에서 음악을 듣는 일도 좋은 문화예술 활동이다. 공부에 지친 심신을 달래기 위해 숲길이나 호수길을 산책하는 일도 마찬가지이다. 또는 요리를 하거나 집안을 청소하거나 설거지를 하는 일도 훌륭한 문화예술 활동이 될 수 있다. 공부하는 책상을 정돈하고, 머리를 다듬고, 옷매무새를 단아하게 하는 일도 멋진 문화예술 활동이 될 수 있다. 無 또는 카오스의 상태에서 맘을 흘러 有 또는 코스모스의 세계를 만드는 일만큼 창조적이고 아름다운 활동이 어디 있는가. 문화예술이 활성화 되지 못한 이유 중의 하나는 문화예술이 우리의 일상 삶으로부터 거리를 두었기 때문이다. 일상의 세계를 미적 또는 예술적으로 가꾸려는 노력은 문화예술을 실천하는 일일 뿐만 아니라 우리의 삶을 풍요롭게 창조하는 일이기도 하다.

진화심리학적 견해에 따르면, 문화예술은 마사지, 향기, 스포츠, 술, 담배, 마약 등과 더불어 오래된 인위적 감정 조절 기술이다. 인류는 오래 전부터 문화예술을 통해 감정을 조절하고 삶을 부양시켜 왔다. 힘들 때 노래를 부르고, 슬플 때 악기를 연주하고, 화날 때 땀을 흘리고, 간절한 소원을 빌 때 그림이나 조각을 그리며 삶을 부양시켜 왔다. 예컨대, 우리의 산천 구석구석 스며 퍼져나간 아리랑은 우리 민족의 파란만장한 삶과 그 궤를 같이 하며 우리의 삶을 부양시켜 왔다. 그런데, 문화예술을 통한 감정 조절 기술을 익히지 못한다면, 우리의 청소년은 화나고 힘들고 슬플 때 다른 감정 조절 기술을 찾게 된다. 술, 담배, 마약, 게임 등은 그 어떤 기술보다도 강력하면서도 손쉬운 감정 조절 기술이다. 우리 청소년들의 현실이 그리 행복한 것이 아니라면 그들 곁에 더욱 문화예술을 두어야 한다. 강압이나 집착 없는 문화예술, 그를 통해 우리 청소년들의 몸, 마음, 꿈을 훌쩍 열어주어야 할 것이다.

2. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 가정을 중심으로

근래들어 청소년들의 문화예술활동에 대한 관심이 부쩍 커지고 있다. 지능지수(IQ) 못지않게 감성지수(EQ)를 강조하는 분위기 속에서 부모들은 자녀를 소극장과 미술관으로 이끌고 있다. 예술계와 문화정책당국도 긴 안목에서 예술교육의 필요성에 눈떠가고 있다. 실제로 참여정부 들어서 문화부가 가장 의욕적으로 추진했던 정책 중 하나가 바로 문화예술교육진흥정책이었다. 문화예술교육 허브사이트 아르떼(www.arte.ne.kr)를 출범시켰고, 강사풀제, 지역보육원 문화예술교육사업, 지역문예회관 문화예술교육 사업 등을 진행했으며 문화예술교육진흥법을 추진하고 있다. 또한 좀 더 현장감 있는 예술교육을 위해 문화예술교육과가 문화부에 신설되었으며 관련 예산 250여 억 원이 편성되었다. 이런 저런 분위기로 볼 때 예술교육 시장의 규모는 비약적으로 커질 조짐이다.

문제는 문화예술활동 내용의 내실이다. 자라나는 세대에게 얼마나 많은

예술교육을 할 것인가 못지않게 어떤 교육을 어떻게 할 것이지를 고민할 때다. 아직도 상당수의 학교는 의무적으로 또는 예술교육 시간을 때우기 위해 검증되지 않은 공연을 학생들에게 관람케 함으로써 오히려 예술에 대한 학생들의 호기심을 꺾어버리는 사례를 흔히 볼 수 있다.

다음에 인용한 글은 올해 초 한 일간지에 실린 컬럼이다. 한 기자가 오페라를 관람하는 청소년들을 보고 청소년 부모들에게 편지를 쓰는 형식으로 우리의 왜곡된 예술교육이 초래한 심각한 부작용을 지적하고 있다.⁵¹⁾

구정중학교 학부모님! 지난 월요일 서울 예술의 전당 오페라극장에서 벌어진 중학생 단체관객들의 난동을 지켜보면서 당시 참담했던 심정을 글로 올립니다. 그날 오후 2시에는 독일 오페라 <마탄의 사수> 국내 초연을 하루 앞두고 총연습을 겸한 예비공연이 있었습니다. 서울 강남구 압구정동 구정중학교와 송파구 문정동의 문정중학교를 비롯한 서울의 7~8개 중학교 1~3학년 1800여명과 담임교사들이 오페라를 단체 관람하러 왔더군요. <중략>

그러나 공연 시작하는 종이 울렸는데도 학생들이 모두 입장을 하지 않는데다 자리를 마구 옮겨 다니고 떠들어 20여분이 지나도록 막을 올리지 못했습니다. 공연이 진행되는 동안에도 온갖 소음이 난무했습니다. 오페라 극장 진행요원들의 제지에도 아랑곳하지 않고 거의 모든 학생들은 쉴 새 없이 떠들고 핸드폰으로 문자메시지를 보내는데 열중했으며, 심지어 이층에서 아래층으로 침을 뱉고 무엇인가를 던지기까지 했습니다. 또 학생들은 막간휴식 시간에 한꺼번에 매점으로 몰려가 빵을 훔치고 기물을 파괴하는 짓도 서슴지 않았습니다. <중략>

이 컬럼은 우리의 예술교육의 현주소를 보여주고 있다. 특히 심각한 것은 단체 관람을 한 학교가 시골의 소외지역이 아니라 우리나라 제일의 소득수준과 문화수준을 자랑하는 서울 강남에 자리 잡았다는 것이다. 다른 지역보

51) 정상영, <청소년의 실종된 공연에티켓>, 한겨레신문, 2005년 3월 25일

다 고급문화를 누릴 기회가 많고 교육과 문화수준이 높은 부모를 둔 청소년들도 상대적으로 많았을 것이다. 하지만 청소년들의 이러한 행동이 필연의 귀결이었지 모른다. 과연 이 관람을 하기 위해서 교사와 부모들이 어떠한 노력을 했는지 궁금하다. 오페라 <마탄의 사수>가 독일의 초등학생들도 즐겨보는 독일의 ‘국민오페라’이기는 하나 오페라 관람에 익숙하지 않은 우리나라 중학교 학생들에게는 생소하고 어려운 내용일 수 있다. 저렴하게 공연을 관람할 수 있는 프로그램이었는지는 모르지만 이 공연이 현재 청소년들의 눈높이에 맞는지를 먼저 고려해야 했을 것이다. 또한 관람을 하기 전에 작곡가 베버는 어떤 사람이고 작품의 내용은 무엇인지에 대해 학습하고 메인 테마 정도는 미리 들어볼 기회를 가졌는지도 의문이다. 뻘뻘한 교과과정 때문에 이러한 시간을 내기가 어려웠다면 최소한 가정통신문을 통해 관람일정을 학부모에게 알려 가정에서 음악을 듣거나 책자를 읽게 하고 극장 에티켓에 대한 최소한의 소양을 쌓게 하는 등 부족한 부분에 협조를 구해야 했을 것이다. 물론 협조를 당부했다 하더라도 입시공부에 쫓기는 학생들에게 부모들이 얼마나 제대로 준비시킬지는 부모들의 예술적 관심과 소양에 따라 달라졌을 것이다. 하지만 아무런 노력이나 관심 없이 극장에 온 학생들에게 오페라가 지루하고 재미없는 것은 당연한 일이다. 군중 심리에 편승해 더욱 대담하게 일탈행위를 했었을 거라는 것 역시 쉽게 짐작할 수 있다. 선진국에서는 예술교육과 관련해 공연관람 교육이 철저하다. 유명 공연단의 공연 리허설 등을 활용해 청소년들에게도 수준 높은 공연을 접하게 해주고 공연 관람 예절 등에 대해서도 철저히 훈련을 한다. 자녀와 함께 공연장을 찾아 매너를 가르치고 작품을 놓고 대화를 나누는 부모들을 미국이나 유럽 등지에서는 쉽게 볼 수 있다. 단정하게 차려입은 아이들은 부모에게 외투 맡기는 법, 좌석 찾는 법, 공연관람예절 등을 배운다. 학교도 마찬가지다. 한 학급이 단체관람을 할 때는 학부모 여럿이 순번제로 동반 관람한다. 학교에 돌아와서는 그날 본 공연에 대해 소감을 나누는 자리를 반드시 마련한다.⁵²⁾

우리는 아직도 상당수 부모는 과외공부 시키듯 자녀를 극장에 떠밀어 넣

52) 김승미, <어린이 공연예술관람 질 높은 체험학습장 돼야>, 중앙일보, 2005.1.31

고 공연이 끝날 때까지 주변 커피숍 같은 데서 다른 학부형들과 잡담으로 소일하기 일쑤다. 무슨 공연을 보는지, 극장에서 예의 바르게 앉아 있는지 안중에 없다. 학교에서도 프로그램의 품질과 학생들의 눈높이를 고려한 공연선택보다 형식적이고 무성의한 공연선정이 대부분이다. 학생들이 원하는 공연을 설문조사 한다거나 단체 관람을 하기 전에 공연을 사전답사하고 학생들과 공연을 보고 토론하는 등 공연 전후 이루어지는 교육이 예술에 관심을 갖고 예술을 이해하는데 더욱 중요한 과정일 수 있다.

우리도 과거와는 달리 학생들이 공연예술과 접할 기회를 많이 만들어 주고 있다. 하지만 아직 우리의 예술관람 교육수준이나 양질의 공연에 대한 청소년들의 접근성이 선진국보다 한참 떨어져 있음은 분명하다. 물론 학교에서 공연을 보여준다는 사실 하나만 해도 큰 발전이다. 하지만 위의 사례는 충분한 준비 없이 만든 무성의한 문화예술활동 프로그램은 청소년들로 하여금 오히려 문화예술에 대한 부정적인 시각을 심어줄 수 있다는 교훈과 함께 문화예술활동에서 가정과 학교의 역할이 얼마나 중요한가를 보여주고 있다.

1) 청소년 문화예술활동과 놀이문화

청소년 문화예술활동은 학교에서 이루어지는 미술·음악·체육 등 예체능 활동이 중심이 되어 왔다. 공교육의 교육과정 자체가 자본주의 사회가 요구하는 경제적 기능인 양성을 위한 지식위주의 교육, 서열화가 불가피한 입시위주의 교육에 머물렀기 때문에 청소년들이 문화예술활동을 통해 문화적 소양을 넓히는 데는 한계가 있을 수밖에 없었다. 또한 우리나라 청소년들이 처한 교육환경, 즉 시간제약으로 인하여 문화예술활동 프로그램이 다양하지 않으며 그나마 내용과 수준이 대동소이하다. 대개가 초등학생을 대상으로 한 프로그램이며 중학생이나 고등학생으로 올라갈수록 논술·영어·수학 등 입시 관련 과목을 지도하는 프로그램이 많아져 문화감수성 함양을 위한 문화예술 프로그램을 제공하기가 현실적으로 힘들어진다.

교과 내용의 측면에서도 예술에 대한 정형화된 암기식 지식과 표준화된 기술습득이라는 차원에 한정되어 있어 가장 즐거워야 할 과목이어야 마땅한 예술교과가 또 하나의 강제된 지식교육으로 전락해 가고 있는 상황이다. 그 결과 학생들에게 예술교과는 자신의 감성과 상상력을 표현하는 것과는 거리가 멀어지고 있다. 특별한 재능이 있는 학생들만 접근할 수 있는 낯선 교과가 돼 버리고 있는 것이다.

예술은 좀 더 장기적인 안목에서 보면 공부의 연장선상에 있다하기 보다 지적인 놀이에 가깝다. 전문 예술가가 되지 않는 이상 예술교육은 예술이라는 놀이를 좀 더 즐기기 위한 훈련과정인 것이다. 만약 예술교육이 예술에 대한 관심과 즐거움을 불러일으키지 못하고 지겨운 교과목으로 전락한다면 예술교육은 그 의미를 상실함은 물론 역기능을 한다고 볼 수 있다. 예술교육에서 가장 중요한 것은 예술활동이 얼마나 즐거운 놀이이고 여가 활동인가를 청소년들에게 인식시키고 앞으로 이를 향유할 수 있는 지적인 기반과 관심을 형성해 주는 일이다. 만약 예술과목이 지루하고 강요된 교과목으로 청소년들에게 각인된다면 이는 오히려 미래 문화예술인이나 아마추어 애호가들의 싹을 잘라버리는 일이 되고 말 것이다.

독일의 박물관 교육학의 선구자로 알려진 리히바르크는 관찰·직관·명상 등 반 합리주의적 방법을 동원하여 이루어지는 예술교육의 새 전형을 제시했다. 청소년들이 그들이 접하는 예술작품에 대하여 현학적인 지식을 주입받는 것이 아니라 바로 그 작품을 접하면서 전정으로 예술을 즐길 줄 아는 법을 배워야 하며 예술은 그 자체가 즐거움과 놀이의 대상이 되어야 한다고 그는 역설했다.⁵³⁾

어찌 보면 청소년들은 기성세대들이 생각하는 것보다 예술을 하나의 놀이로 접근하려 하지만 오히려 학교와 가정에서의 강요되고 획일화된 예술교육은 그들로 하여금 예술을 낯설고 지루한 대상으로 만들고 있는지도 모른다. 실제로 청소년들의 놀이 문화 중 예술 관련 활동이 매우 큰 비중을 차지한다. 가령 여가시간에 노는 양태에 따라 청소년들의 놀이를 세 가지로 분류

53) 연세대학교 교육철학 연구회, <위대한 교육사상가들>, 교육과학사, 2002년

한 연구를 예로 들 수 있다.⁵⁴⁾

첫째는 휴식분산형 놀이다. 여러 환경에서 오는 스트레스를 풀기 위하여 활동자체에 몰두하기 보다는 육체적 회복이나 정신적 평형을 유지하는 정도의 활동이다. 예술과 관련해서는 음악감상이 여기에 포함된다. 둘째는 관람 집중형 놀이로서 관람을 통해 관람대상 자체에 집중하는 경우다. 영화·공연이나 예술전시 관람 활동이 여기에 속한다. 셋째는 활동몰입형 놀이로 여가 활동으로 즐기는 체험형 예술활동을 일컫는다.

청소년 문화예술활동은 청소년들로 하여금 즐거움을 주고 지적인 호기심을 불러일으킬 수 있는 도전의 대상이며 놀이의 대상이 되어야 할 것이다. 청소년들이 예술을 좀 더 친숙하게, 또 지적으로 받아들이기 위해 학교와 사회는 열린 마인드로 계획적이고 체계적인 예술교육 프로그램을 개발해야 할 것이다. 아울러 가정은 공교육이 제공하기 어려운 측면, 즉 개개인의 성향과 취향을 고려한 문화예술활동 및 교육에 관심을 쏟아야 할 것이다.

2) 가정에서의 청소년 문화예술활동

문화예술에 대한 관심과 소양은 개인의 차가 크고 지속적인 노력을 통해 형성된다. 따라서 심도 있게 교육하고 개인적인 문화적 감수성을 키우는데 학교기관이나 지역문화시설 등 공공교육에만 의존하는 것은 한계가 있다. 예술에 대한 관심은 어느 날 갑자기 배운다고 생기는 것이 아니기 때문이다. 어린 시절부터 가정에서 지속적으로 이루어진 문화예술활동 및 교육을 통해 이에 대한 기본적인 소양이 형성된다. 이러한 바탕 위에서 학교에서의 예술교육은 더욱 더 효과적으로 청소년들에게 다가갈 수 있는 것이다. 따라서 문화예술활동 및 교육에서 가정과 부모의 역할은 가정교육이 모든 교육과 인격 형성에 기본이 되듯 문화적 감수성을 키우는데 출발점이 된다고 할 수 있다. 가정에서의 청소년 문화예술활동 및 교육은 공공기관에서 접근하기 어려운 가정에서만 이루어질 수 있는 차별화된 활동 및 교육이면서 동시에

54) 김정명, <청소년과 놀이문화>, 1990년

사회와 학교에서 이루어지는 제도권 예술교육과 연계를 맺으며 종합적으로 이루어지는 것이 바람직할 것이다.

첫째, 부모들의 의식변화가 선결 과제다. 가정에서의 문화예술활동 및 교육은 부모에 의해서 이루어진다. 따라서 문화예술활동 및 교육에 대한 부모의 뚜렷한 마인드와 신념은 가정에서 바람직한 문화예술활동 및 교육을 하는데 출발점이 된다. 그러나 대다수 부모는 스스로 문화예술활동 및 교육을 제대로 받지 못했고 예술적 환경에서 성장하지 못한 것이 현실이다. 문화예술활동 및 교육의 중요성을 인식하는 부모가 점차 늘어나는 추세이지만 아직도 많은 부모들은 문화예술활동 및 교육이 청소년에게 미치는 긍정적인 효과를 인지하지 못하는 경우가 많다. 중요성을 인식하고 그 노력을 시작했더라도 많은 경우 ‘남이 하니까 한다’는 식으로 형식적이고 심지어 왜곡된 모습으로 나타나기도 한다. 문화예술활동 및 교육에 대한 부모의 관심과 태도를 본받는 과정에서 청소년들은 가장 자연스럽게 예술을 접하게 된다. 그러나 문화예술활동 및 교육의 중요성을 다양한 매체를 통해 피상적으로 인식한 부모들은 자녀에게는 제공해 주면서 본인은 무관심하거나 관심을 갖기 위한 어떠한 노력을 하지 않는 경우가 다반사이다. 부모들이 실천하지 않으면서 자녀에게 강요하는 교육에는 한계가 있다. 부모들의 예술적 관심이 자녀들에게 전파되는 경우가 보통이지만 자녀들로 인해 부모가 예술에 관심을 갖게 된 경우도 종종 볼 수 있다. 부모와 자녀의 예술적 관심과 활동은 상호 영향을 주며 더욱 시너지 효과를 내기도 한다.

둘째로 청소년이 자율적으로 참여하는 문화예술활동 및 교육이 되어야 한다. 부모가 염두에 두어야 할 것은 청소년이 어엿한 독립 인격체이라는 점을 인식하는 동시에 청소년의 입장과 눈높이에서 사물을 바라봐야 한다는 것이다. 청소년은 늘 사회적 관계에 의해 흔들리는 존재이고 교육은 애초 일방적이지 않고 쌍방향적인 관계에 기초하고 있다고 보기 때문이다. 청소년을 교육의 수요자로만 보거나 통제의 대상으로 보는 청소년관으로서는 사회공동체가 바라는 인격자로서의 학생의 성장이 불가능하다.⁵⁵⁾

55) 김경옥 <학생을 어떻게 볼 것인가?> 전교조/문화연대 2002년

청소년 문화예술활동 및 교육의 한계는 사실 이 점에 있다. 학교와 가정에서의 청소년은 훈육의 대상으로, 사회에서는 통제받는 대상으로 치부된다. 권위주의적 사회질서에서 청소년은 미성년이란 딱지가 붙어 가정에서도, 학교에서도 발언권의 제약을 받는다. 그러나 이는 문화적이고 민주적인 사회구성원으로 자라나야 할 청소년에 대한 철학으로는 부정적이다. 청소년이 자율적이면서도 서로 호혜와 평등의 정신을 바탕으로 의사소통할 수 있도록 문화예술활동 및 교육이 솔선수범하여 청소년들의 자율성을 인정해 주는 것이 바람직하다. 부모는 청소년들에게 강요하기 보다는 청소년들을 자율적 주체로써 인정하고 스스로 예술적 관심과 취향을 만들어 나가도록 지원해주는 것이 필요하다. 그러나 많은 경우 자녀를 대상화하고 강요함으로써 오히려 부작용을 초래하기도 한다. 지나친 강요와 간섭보다는 청소년들이 자신의 문제의식과 고민을 기초로 자유롭게 예술을 이해하고 그것을 어떻게 풀어나갈지를 자문하도록 해야 한다. 이런 과정을 옆에서 도와주는 것이 부모의 역할일 것이다. 청소년들에게 예술이 공부의 연장이고 강요의 대상이 되어서는 안 될 것이다. 부모는 큰 방향만 제시하고 청소년 스스로가 문화예술활동에 참여하고 이에 대한 자신만의 취향과 세계를 만들어나갈 때 예술은 즐거움의 대상이고 놀이의 대상으로 다가 설 것이다.

셋째로, 일상적인 삶에 기초한 문화예술활동 및 교육이 이루어져야 한다. 예술이 일상생활과 무관한 작가들만의 고고한 소산이 아니라 바로 청소년 스스로의 일상생활에 기초한 것임을 자각하게 하고 일상적인 예술적 체험을 통해 예술의 즐거움을 향유할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다. 이러한 측면에서 청소년들의 주거공간과 생활공간에 대한 문화적 접근, 청소년들이 주로 접하는 방송·인터넷 등 대중매체를 통한 문화예술활동 및 교육이 모색되어야 한다. 가령 청소년들이 접하는 대중매체에 대한 문화적 접근에서 문화, 예술, 공연에 관한 프로그램을 활용해 감상문을 쓰도록 하거나 다양한 문화적 체험을 문화일지로 쓰도록 할 수 있다. 비판적 읽기 능력과 창의적 쓰기 능력을 함양시킴으로써 대중매체는 다양한 사회현상을 문화적으로 접근하고 문화와 자신에 대해 성찰하며 독립주체로 청소년들이 커나가는 중요

한 매개물이 될 것이다. 또한 청소년들이 예술을 함께 향유하고 공감대를 형성할 수 있는 일상적인 문화공동체를 형성하는 일은 청소년들이 예술활동의 일상화를 위한 요건으로 매우 중요하다. 청소년들이 문화프로그램을 통하여 취미가 같은 친구들을 만나고 단발적 행사가 아닌 지속적인 문화 소모임을 가질 수 있다면 바로 일상적인 삶을 바탕으로 한 문화공동체를 만드는 셈이 된다. 가족·친지모임 또는 친구와 문화를 매개로 한 동아리 모임 등을 통해 청소년들은 예술을 좀 더 친근하게 대하고 문화적 역량을 지속적으로 발전시켜 나갈 수 있을 것이다.

넷째, 가정에서의 문화예술활동 및 교육은 장기적인 플랜 속에서 연속성을 가지고 이루어져야 한다. 성인이 되어 예술을 향유하고 즐기는 위해서는 어린 시절부터의 문화예술활동 및 교육이 중요하다는 것은 이미 널리 알려진 사실이다. 특히 유년기의 예술체험은 성인이 되어 예술매니어가 되는데 절대적인 영향을 끼친다는 통계자료를 볼 수 있다. 즉 가정에서 음악이나 무용 등 문화예술활동 및 교육을 받았거나 부모와 함께 공연장을 간 경험에 있는 사람은 성년이 된 후 좀 더 적극적인 예술소비를 하고 있는 것으로 조사되었다. 성년이 된 후 지속적으로 예술을 즐기고 향유하기 위해서는 유년기에서 청소년기에 이르기까지 지속적인 노력과 관심이 필요하며 연령에 따라 부모의 역할은 달라질 것이다. 가령 유년기에는 부모의 주도적인 역할이 요구되지만 청소년기로 갈수록 부모는 청소년들이 스스로 문화예술을 향유할 수 있도록 옆에서 도와주는 후원자가 되어 할 것이다. 공교육으로 해결할 수 없는 개인적인 취향과 성향을 고려한 문화예술활동 및 교육이 가정을 중심으로 이루어지기 위해서는 부모의 문화예술활동 및 교육에 대한 마인드와 신념 그리고 장기계획을 포함한 비전이 필요하다.

다섯째, 가정에서의 문화예술활동 및 교육은 학교·지역문화사회와의 긴밀한 연계 속에서 이루어져야 한다. 현재 미술관·문화의 집·문예회관 같은 지역문화시설이 많이 있고 청소년 문화교육에 관심을 갖는 지역 문화예술인들이 늘고 있지만 이러 것들이 청소년 문화예술 교육과의 연계되지 못하고 있다. 즉 입시교육에 초점이 맞추어진 교육과정 때문에 청소년들의 문화예술

활동 및 교육은 창조적 행위가 아니라 소비적 행동으로 폄하되고 심지어 학교와 가정이 그들의 활동을 제한하기도 한다. 장기적으로 가정과 연계된 학교 및 지역사회의 문화예술활동 및 교육 프로그램의 개발이 절실하다. 사회·문화 인프라의 바람직한 활용을 위한 예술활동도 적극적으로 모색될 필요가 있다. 가령 현재의 학교 예술교육이 특기·적성교육이나 동아리 활동, 창의적 재량학습 등에 상당히 국한되어 있지만 부모들과 지역문화기반시설 운영자들이 청소년 문화 프로그램의 개발에 연계를 모색하고 지원을 아끼지 않는다면 교육현실의 개선과 함께 청소년 문화예술활동을 활성화하는데 큰 효과를 낼 수 있을 것이다.

청소년 문화예술활동 및 교육은 청소년의 문화향유권을 증대시키기 위한 노력인 동시에 원만한 문화소양을 지닌 시민을 양성하는 교육적 기능도 있다. 가정·학교·지역사회의 연계와 협력·지원을 통하여 그 사회의 구성원으로 필요한 문화적 감수성과 창의력을 지닐 수 있도록 문화예술활동 및 교육이 이루어져야 할 것이다. 특히 공연정보 제공이나 예술작품 소개 정도의 피상적 문화예술활동 및 교육 수준을 넘어서 청소년의 창의적인 문화적 소양이 발현될 수 있도록 유도해야 할 것이다. 부모의 의식변화, 청소년의 자율성 제고, 일상적 삶에 기초한 문화예술활동 및 교육시스템, 가정과 학교·지역사회의 연계 등이 종합적으로 어우러져야 하는 커다란 과제라 할 수 있다.

3. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 학교를 중심으로

청소년 문화예술활동을 “청소년의 균형 있는 성장을 위한 청소년 활동의 하나로 예술활동 중심의 청소년 문화활동”이라고 정의할 때 학교 내에서의 청소년 문화예술활동은 공교육과 관련하여 이루어지는 여러 가지 교육적 행위들과의 연계성 속에서 파악되어야 할 것이다. 물론 최근에 공교육으로서의 학교가 아닌 다양한 대안 학교들이 등장하고 있기는 하지만 아직까지 우리 사회에서 공교육이 가지는 보편성과 대표성을 고려한다면 여기에서는

주로 공교육의 장으로서 학교와 관련하여 이루어지는 청소년 문화예술활동과 관련된 논의를 진행하는 것이 타당하다.

1) 학교에서의 청소년 문화예술활동의 실태와 현황

현재 학교에서의 청소년 문화예술활동은 크게 교육과정 내에서 독립적인 과목으로 구분되어 이루어지는 경우와 특별활동이나 동아리 활동 등의 교과 외 시간에 이루어지는 경우 그리고 학교 밖 문화예술공간이나 문화예술교육 프로그램과의 연결을 통해 이루어지는 경우 등 크게 세 가지 유형으로 구분할 수 있다.

(1) 독립 교과목으로 이루어지는 경우

학교 내에서 학생들에게 독립교과로서 문화예술을 가르칠 경우 이에 해당하는 교과는 음악과 미술, 그리고 체육과 관련된 교과라고 할 수 있을 것이다. 초등학교 1학년부터 2학년까지는 ‘즐거운 생활’교과와 관계되며 이후 국민공통 기본교육과정인 10학년 즉 고등학교 1학년까지는 음악, 미술, 체육 교과 시간이 학년 별로 각각 배정되어 있다⁵⁶⁾(교육부, 1997). 또한 국민공통 기본교육과정이 지난 11학년과 12학년에서는 음악, 체육, 미술과 관련된 선택 과목이 개설되는데 이에겐 일반 선택으로서 ‘체육과 건강’, ‘미술과 생활’, ‘음악과 생활’과목과 심화 선택으로서 체육이나, 음악, 미술 분야의 이론 또는 실기를 배울 수 있는 교과목으로 구성되어 있다.

그러나 실제 국민공통 기본교육과정이 끝난 후인 11학년과 12학년 즉 고

56) 체육의 경우 초등학교 3학년부터 중학교 2학년까지는 매주 3시간, 중학교 3학년부터 고등학교 1학년까지는 매주 2시간씩 배정되어 있다. 음악의 경우 초등학교 3학년부터 중학교 1학년까지는 매주 2시간씩, 중학교 2학년부터 고등학교 1학년까지는 매주 1시간씩 되어 있다. 마지막으로 미술의 경우 초등학교 2학년부터 6학년과 중학교 3학년 때는 매주 2시간씩, 중학교 1학년, 2학년과 고등학교 1학년은 매주 1시간씩 배우도록 되어 있다.

등학교 2학년과 3학년의 교육과정에서는 대학입시와 수능시험에 관련이 있는 선택과목들이 중심이 되기 때문에 상대적으로 음악, 체육, 미술의 과목 개설은 잘 이루어지지 않는다. 또한 음악과 체육, 미술이 하나의 예체능 과목군이라는 단위로 묶여져서 과목이 개설될 경우 세 가지 가운데 한 가지를 선택해야 하는 상황이기 때문에 국민공통기본교육과정이 끝난 후에는 세 가지 모두를 배우기는 어려운 실정이다.

(2) 특별활동이나 재량활동, 특기적성교육 등 교과외 시간에 이루어지는 경우

학교에서 학생들의 문화예술활동과 관련 있는 또 다른 시간은 재량활동 가운데 창의적 재량활동 시간과 특별활동 가운데 계발활동이나 행사활동 시간이라고 할 수 있다.⁵⁷⁾ 중학교나 고등학교의 경우 창의적 재량활동은 일주일에 한 시간 정도 진행이 되며 민주시민교육, 인성교육, 환경교육, 국제이해교육, 한국문화정체성교육, 정보윤리교육 등 교과를 뛰어 넘는 주제들을 가지고 통합적으로 가르칠 것을 이야기하고 있다. 또한 특별활동의 경우 그 안에 자치, 적응, 계발, 행사활동의 네 가지 영역을 포함하면서 각 영역의 성격을 살리는 동시에 학생의 개성과 취미, 흥미와 특기 등이 충분히 신장 되도록 배려할 것을 강조하고 있다. 창의적 재량활동 시간은 그 성격상 보다 포괄적이고 통합적인 주제를 다룰 수 있어 문화예술과 관련된 활동들에 적합하다고 할 수 있다. 그러한 실제로는 이러한 주제를 다룰 수 있는 교재나 시설이 부족하고 교사들의 준비 역시 잘 되어 있지 않아 본래의 취지를 잘 살리지 못하고 있다.

특별활동의 경우는 계발활동 영역과 관련하여 학교에서 문화예술교육이 이루어지는 중요한 장이 되고 있다. 계발활동 시간에 학생들은 부서 활동이나 동아리 활동을 통하여 음악이나 미술, 그리고 무용이나 만화, 영상 등과

57) 현재 7차 교육 과정 총론에 따르면 창의적 재량활동과 특별활동은 학교의 필요와 학생의 요구에 따라 융통성 있는 교육과정 운영이 이루어질 수 있다고 이야기하고 있다.

관련된 다양한 문화예술 영역에 대하여 배우고 체험하고 있다. 그러나 학생들의 부서 활동이나 동아리 활동에 대하여 학교마다의 인식이 저마다 다르고 이에 따라 계발활동 시간에 대한 운영 형태와 지원에 차이가 있어 청소년들에게 보다 보편적인 문화예술활동을 보장해 주는 데에는 부족한 면이 있는 것 또한 사실이다.⁵⁸⁾ 마지막으로 특기적성교육의 경우는 학부모들의 사교육비 경감을 위하여 주로 방과 후에 다양한 비정규 교육 프로그램을 운영하게 되는데 이에선 교과와 관련된 활동도 있지만 교과 외의 여러 가지 예·체능계 활동이 포함된다⁵⁹⁾ (경기도교육청, 2003 : 9).

(3) 문화예술과 관련된 공간이나 프로그램과의 연결을 통해 이루어지는 경우

이 경우는 학교에서 관심 있는 교사가 직접 문화예술과 관련된 공간이나 프로그램과의 연결을 시도하여 학생들에게 기회를 제공하는 경우와 학생들이 직접 학교와는 상관없이 개별적으로 관련 공간이나 프로그램을 찾아가서 문화예술활동을 전개하는 경우가 있다고 하겠다. 교사가 직접 연결할 경우 주로 학생들은 앞에서 이미 언급한 계발활동 시간이나 특기적성 시간을 통하여 지속적으로 그 공간을 찾아가거나 반대로 학생들이 관심 있는 분야와 관련된 강사가 학교에 와서 교육을 하기도 한다. 이 경우 문화예술 공간이나 프로그램 담당자와 교사와의 공동 기획과 활동 내용 공유가 그 핵심을 이루게 되는데 아직까지 이러한 협의나 조정보다는 문화예술에 대하여 잘 모르는 교사들이 일방적으로 문화 공간이나 프로그램에 의존하는 경우가 많

58) 학생들의 동아리에 대하여 문화예술활동을 보장해 주는 관점에서 전반적으로 그 활동 시간을 보장해 주거나 재정적으로 지원해 주기보다는 교과 시간 외의 부수적인 활동 정도로 생각하고 있으며 동아리의 역할 역시 학교 홍보를 위한 전시회나 축제의 일회성 행사 대비용으로 제한시키는 경우가 많다.

59) 원래 특기적성교육의 경우 종래의 비교육적인 교과 위주의 보충수업은 지양하는 것을 원칙으로 하고 있으나 대학 입시와 관련이 있는 인문계 고등학교의 경우 얼마 전에 문제가 되었던 0교시 수업을 비롯하여 아직도 편법적인 교과 위주 보충수업이 이루어지고 있다.

다고 할 수 있다. 한편 학교에서 스스로의 문화예술적 욕구를 충족시키지 못하는 학생들은 직접 관심 있는 문화예술활동 공간이나 프로그램에 찾아가서 활동하기도 한다. 그러나 이러한 경우는 학생의 자발적 의지에 의해 그 선택이 좌우되므로 학생 개개인의 편차가 존재하게 된다.

2) 학교에서의 청소년 문화예술활동의 문제점

위에서 이야기한 것처럼 학교에서 청소년들이 문화예술활동을 할 수 있는 시간과 공간은 대부분 지식교과 위주의 교실수업을 방해받지 않는 범위 내에서 제공되고 있다. 그리고 현재는 이것마저도 교사나 청소년 자신의 관심과 역량에 따라 그 편차가 크다고 할 수 있다. 이에 청소년들의 문화예술적 감성과 다양성을 키우고 표현 능력을 증진시키기 위한 문화예술교육을 활성화시키기 위하여 먼저 학교에서 이루어지는 문화예술활동과 관련된 한 가지 사례를 통해 그 의미를 짚어보고 그 속에서 발생하는 문제점을 정리해 보면서 이를 통해 학교 현장에서 가능한 대안적 방안을 모색해 보고자 한다.

(1) 청소년 문화예술활동에서 YOUTH VOICE의 문화교육적 의의: 공교육과 문화예술기반 프로그램의 결합

YOUTH VOICE는 다음세대재단과 다음커뮤니케이션이 공동으로 주최하는 미디어 프로젝트 창작 지원 프로그램이다. 여기에는 15세부터 23세까지의 YOUTH들이 참여할 수 있으며 참가자들은 웹사이트, 애니메이션, 디지털 음악, 모바일, 플래쉬, 극영화, 실험 영화, 다큐멘터리 등의 미디어를 통하여 스스로의 눈으로 바라보는 사회에 대해 스스로의 목소리로 표현하는 기회를 가질 수 있다. YOUTH VOICE에 초대된 팀은 프로젝트 추진에 필요한 활동비, 기자재, 공간을 지원받게 되며 다음커뮤니케이션과의 연계를 통해 온라인 상영회, 오프라인 작품 발표회, 국내외 작품 배급 등도 하게 된다. 2002년에 시작되어 올해로 4회째를 맞이하는 YOUTH VOICE는 2004

년에는 40개 팀을, 2005년에는 총 65개의 팀을 선정하여 지원하고 있다.⁶⁰⁾

초등학교에서 고등학교로 올라갈수록 우리나라 학교 교육의 모든 자원과 역량이 대학 입시를 향하여 움직인다는 것은 부인할 수 없는 현실이 되어버렸다. 이 속에서 청소년들의 문화예술활동을 제도적으로 보장하기 위해 학교 교육과정을 재편하고 관련된 시간이나 내용이 증가할 수 있도록 정책을 마련하는 것은 장기적이고 지속적인 문제 제기와 노력이 필요한 부분일 것이다. 이렇게 장기적인 계획을 세우고 추진해 가야 하는 부분 못지않게 중요한 것이 지금 현재 청소년들의 문화예술활동을 활성화하기 위해 어떠한 현실적인 방안들을 마련할 수 있을 것이냐 하는 점이다. 장기적인 계획이 마련될 때까지 오늘 이 순간의 청소년들을 문화적 감성과 다양성에서 소외된 문화예술 문맹으로 방치할 수는 없기 때문이다. 이러한 점에서 비록 거시적이거나 조직적이지 않더라도 현실적으로 청소년들의 문화예술활동을 활성화하기 위한 방법을 모색하는 것이 필요하다고 할 수 있다.

위와 같이 생각한다면 앞에서 이야기한 YOUTH VOICE는 청소년 문화예술활동을 지원하고 활성화하는 하나의 의미 있는 사례가 될 수 있을 것이다. 문화예술활동은 문화와 예술의 정의를 어떻게 내리느냐에 따라 여러 가지 폭넓은 관련 활동들을 포함하게 된다. 고급 예술이나 전통 문화적 관점에서 문화예술의 정의를 내릴 수도 있지만 한편으로는 청소년들에게 많은 영향을 미치는 대중 예술이나 미디어 문화의 관점에서 문화예술의 정의를 내릴 수도 있을 것이다. 또한 문화예술과 관련된 활동에서는 감상하고 체험하며 비평하는 입장을 강조할 수도 있으며 반면에 직접 표현하고 창작하며 자신의 목소리를 드러내는 입장을 강조할 수도 있을 것이다.

이렇게 청소년 문화예술교육에 있어 관련된 분야와 활동이 관점에 따라 다양하게 전개될 수 있는데 이러한 다양성이 잘 살아날 수 있으려면 현실적으로 지금 현재 학교에서 가지고 있는 자원과 시설, 프로그램만으로는 부족할 수밖에 없다. 그런 의미에서 문화예술과 관련이 있는 사회 기반 시설이나 프로그램과 현재 학교에 다니고 있는 학생들과의 결합은 청소년들의 문

60) <http://www.youthvoice.or.kr>

화예술활동을 활성화시키는 데 있어 학교가 가지는 한계들을 보완하고 극복하는 하나의 방안이 될 수 있을 것이다.

한편 실제로 서울시에 있는 청소년 수련관들을 중심으로 공교육과 사회교육을 연결하는 의미에서 학교 계발활동 시간에 위탁을 받아 여러 가지 특별활동 관련 프로그램을 진행하는 곳이 점차 늘어나고 있다. 하지만 YOUTH VOICE의 사례에서 볼 수 있듯이 학교교육과 문화예술 기반 시설이나 프로그램의 결합에서 중요한 점은 관련 프로그램을 마련해 놓고 학교의 아이들을 불러다가 교육을 시켰느냐 시키지 않았느냐의 문제가 아니라 그 과정 속에서 아이들이 직접 자신의 목소리를 드러내고 문화적 감성을 느끼며 체험할 수 있는 참여와 표현의 기회가 주어졌느냐의 문제라고 볼 수 있을 것이다. 학교와 학교 밖 문화예술 기반 시설이나 프로그램이 결합해야 하는 이유는 결합 그 자체보다는 결합의 목적이라고 할 수 있는 아이들의 문화예술적 감성과 주체성을 키워주는 것이 중요하기 때문이다. 이렇게 생각한다면 한 편에서 일방향적으로 마련해 놓은 프로그램을 다른 편에서 승인하거나 지켜보기만 하는 것이 아니라 그 속에서 청소년들이 실제로 다양한 문화예술활동을 전개할 수 있도록 지원하고 이를 위한 프로그램들을 구성할 수 있도록 역량을 모아야 할 것이다. 이러한 체제가 마련되었을 때 학교와 학교 밖 문화예술 기반 시설이나 프로그램의 결합은 학교 안에서의 문화예술활동이 가지는 한계를 뛰어 넘어 청소년들에게 의미 있는 활동의 장을 제공할 수 있게 된다.

(2) 청소년 문화예술활동에서 YOUTH VOICE의 한계: 청소년 문화예술 활동에 대한 교육적 관점에서의 지원부족

앞에서 이야기했듯이 YOUTH VOICE는 아이들이 직접 미디어 창작물을 기획하고 제작하는 활동을 해 나갈 수 있도록 활동비나 기자재, 공간을 지원하는 프로그램이다. 아이들 스스로가 만들고 싶은 창작물의 기획안과 필요한 예산이나 기자재를 작성해서 제출하면 몇 가지 과정을 거쳐 선발한 후

제작이 끝날 때까지 이에 소요되는 자원들을 도와주게 되는 것이다. 여기에 서 이야기하는 활동비나 기자재, 활동을 전개하기 위한 공간 등이 청소년들의 문화예술활동을 활성화하기 위해 필요한 자원 중의 한 가지라는 것은 논의의 여지가 없을 것이다. 보다 구체적으로 생각하면 이러한 자원을 어떠한 형태로 어느 정도까지 지원할 것인가에 대한 이견이 있을 수 있지만 이견에 앞서 문화예술활동이 잘 이루어지기 위해서는 기본적인 조건들이 충족되어야 하는 것은 사실이다.

하지만 청소년 문화예술활동에 있어 제반 여건의 형성을 위해 물리적 지원 못지않게 중요한 것이 바로 교육적 지원이라고 할 수 있을 것이다. 교육적 지원이라는 것은 청소년들의 문화예술활동이 이루어지는 과정을 지켜봐 주고 함께 해 주는 것을 의미한다. 학교에서 이루어지는 대부분의 교육 즉 교실에서의 수업이 일방적인 지식의 전달과 주입만을 강요하는 내용으로 구성되어 있다고 할 때 이에 비하여 문화예술활동은 청소년들의 문화적 감성을 키워주고 이를 표현하는데 중점을 두고 있다. 그렇기 때문에 청소년 스스로가 자신의 문화예술적 목소리를 키우기 위해서는 이러한 활동을 방해하거나 제한할 수 있는 주변의 간섭을 최소화해야 한다고 생각할 수 있다. 여기에서 기존 학교 교육에서 학생들의 자유로운 표현이나 참여를 보장하기 보다는 주로 이를 통제해 왔던 교사들의 역할을 고려했을 때 당연히 청소년들의 문화예술활동에 있어 교사들의 지나친 개입은 오히려 문화예술활동을 위축시킨다고 간주하여 교사들과 관련된 교육적 지원을 줄이거나 배제하는 경우가 발생하게 된다.

그러나 청소년들의 문화예술활동에 있어 교육적 지원은 줄이거나 배제하는 것이 아니라 기존에 이루어졌던 교육적 지원의 부족한 점들을 발견하여 그 방향을 전환하는데 초점을 맞추어야 할 것이다. 청소년들이 문화예술적 감성을 바탕으로 스스로 느끼고 표현할 수 있도록 하기 위하여 거쳐야 하는 과정 속에는 문화예술적 감성을 보다 발달시킬 수 있도록 끊임없이 새로운 자극을 주고 성장의 동기를 제공할 수 있는 교사의 역할이 필요하다. 그리고 이러한 과정을 지켜보면서 청소년들에게 문화예술활동과 관련된 또 다른

영역에 대한 생각과 체험의 기회를 마련해 주는 교사의 역할 또한 필요하다고 하겠다. 하지만 대부분의 학교 내에서 이루어지는 또는 학교 밖의 공간이나 시설과 연계하여 이루어지는 프로그램에서 교사는 스스로의 문화예술 활동에 대한 역량이나 준비부족으로 아이들의 활동 뒤로 물러나 있거나 아니면 외부 교사에게 모든 것을 맡긴 채 방관자의 역할을 하기도 한다. 그리고 외부에서 아이들의 문화예술활동을 지원하기 위해 온 교사 역시 학교 교사와의 의견 조율이나 대화보다는 활동이 이루어지는 시간 동안 아이들을 전적으로 맡아서 교육하는 역할에만 충실하게 된다.

이렇게 생각했을 때 문화예술교육에 있어 교육적 지원은 반드시 필요하지만 지금까지는 그 방향이나 역할 분담에 있어 문제점이 있었던 것이 사실이다. 청소년들의 문화예술활동을 활성화하기 위한 교육적 지원은 교사의 존재를 배제하는 것이 아니라 아이들의 활동 과정을 지켜보면서 그 속에서 끊임없이 새로운 자극을 줄 수 있는 교사의 존재를 전제로 그리고 학교 안에서 아이들을 접하는 교사와 학교 밖에서 프로그램을 기획하고 준비하는 교사 사이의 지속적인 대화를 전제로 해야 할 것이다.

3) 학교에서의 청소년 문화예술활동 활성화 방안

앞에서 이야기한 문제점을 해결하고 학교에서의 청소년 문화예술활동을 활성화하기 위해서는 거시적인 방안의 접근과 미시적인 방안의 접근이 가능할 것이다. 물론 두 가지의 접근이 각각 다른 성격만을 가지고 있어서 공통 접점이 전혀 존재하지 않는 것은 아니기에 한 쪽에서 출발하여 활성화 방안을 모색하다 보면 다른 쪽의 접근과 연결될 수밖에 없다. 이미 우리나라에서는 새로운 밀레니엄이 시작되던 시기에 지식 위주 교육에 대한 반성으로 문화예술교육에 대한 논의가 출발하면서 교육과정의 재편과 교육 개혁과 맞물리는 거시적 접근의 문화예술교육 활성화 방안이 여러 차례 다양한 교육과 문화 관련 단체들로부터 제기되었고 이에 따른 정책적 변화 역시 조금씩 그 모습을 드러내고 있는 것이 현실이다⁶¹⁾(문화연대, 2002 : 9).

여기에서는 학교에서의 청소년 문화예술활동에 초점을 맞추어 거시적인 접근에서의 교육 개혁보다는 실제 문화예술교육을 실천하면서 부족하거나 놓치고 있는 점들을 보완하고 보다 활발한 문화예술활동이 이루어질 수 있도록 지원해 주는 현장 속에서의 활성화 방안을 제시하고자 한다. 여기서 설명하는 방안들 역시 거시적이거나 미시적인 내용 모두를 포괄하고 있으나 가능하면 학교 현장 속에서 필요한 방안을 보다 구체적인 접근을 통해 제시하고자 한다.

(1) 문화예술활동에 대한 기본 철학과 관점의 재정립

현재 우리나라의 문화예술과 관련한 교육은 교육을 수행하는 주체들의 성격에 따라 관심 영역과 교육 내용이 지나치게 다양하고 세분화되어 있다. 문화예술이라는 용어가 포괄하고 있는 다층적 의미들을 감안한다고 할지라도 문화예술과 관련된 교육은 연극, 무용, 미술, 음악, 국악, 만화, 애니메이션, 영상, 미디어 등의 여러 가지 이름으로 학교 내에서 또는 학교 밖 여러 사회단체들에서 자신들의 관심 영역 별로 이루어짐으로써 그 내용이 중첩되기도 하고 때로는 모순되기도 한다. 학교에서의 문화예술교육 역시 제도적으로 보장되는 독립 교과로 이루어지는 경우에도 음악, 미술, 체육이라는 분과 학문적인 접근만이 가능할 뿐 전반적인 의미의 문화예술에 대한 교육은 실시되지 못하고 있다.

이러한 현실 속에서 청소년들의 문화적 감수성을 향상시키고 자기표현과 참여를 통한 체험을 가능하게 하는 문화예술교육은 먼저 그 분과적 접근을 시작하기에 앞서 문화예술교육 전반에 관한 철학과 관점을 재정립하여야 할 것이다. 지난 시기의 사람들이 인식하고 있는 통념상의 문화예술교육은 장르별 전문화를 통해 제도화되면서 재료와 매체를 다루는 기술과 장르적 규

-
- 61) 문화개혁을 위한 시민연대에서 주최한 문화예술교육의 활성화를 위한 정책 워크숍에서는 문화예술교육의 활성화를 위해 학교환경의 개선과 교육과정 개편, 학교 내 자치활동의 활성화, 학교 밖과 연계한 활성화 등의 네 가지 거시적인 방안을 제시하였다.

범을 가르치는 교육으로 굳어져 버렸다. 이로 인해 우리 사회의 문화예술교육은 오히려 완고하게 경직화되어 창의적 사고와 문화적 상상력이라는 교육의 매력을 상실해 버리는 결과를 가져오게 되었다.(심광현, 2003 : 64-65) 그러므로 오늘날 문화예술교육은 이러한 지난날의 문제점을 극복하고 위로부터 내려오는 고급 예술에 기반한 장르적 관행을 습득하는 내용이 아닌 학생들의 문화적 욕구에 기반한 일상생활 속에서의 문화예술을 이야기할 수 있는 활동으로 그 방향을 전환해야 할 것이다. 또한 이를 통해 교과서 안에 갇혀 있는 지식을 일방적으로 전달받는 교육이 아닌 이에 대한 대안으로서 다양한 문화예술적 체험을 통해 자기표현 능력과 상상력 그리고 참여적 감수성을 키울 수 있는 교육으로 거듭나야 할 것이다.

이렇듯 청소년들의 문화예술활동이 단순한 분과적 기술 습득에 머무르지 않고 보다 대안적인 문화예술활동으로 거듭나기 위해서는 기본적으로 문화예술활동과 이와 관련된 교육이 지향해야 하는 철학과 관점을 새롭게 정립하는 일이 선행되어야 할 것이다. 이와 더불어 오늘날 문화예술교육의 철학과 관점을 새롭게 정립하기 위해서는 현실적으로 아이들이 가지고 있는 일상에서의 문화적 욕구를 존중하는 동시에 우리 교육이 안고 있는 여러 가지 문제점들을 해결할 수 있는 대안적 방향성을 강조해야 할 것이다.

(2) 문화예술활동과 관련된 교사연수의 질 제고

‘교육의 질은 교사의 질을 넘지 못 한다’는 이야기는 교육에 있어 교사의 역할이 얼마나 중요한지를 상징적으로 보여주는 말이라고 할 수 있다. 학교에서 청소년들의 문화예술활동이 활성화되지 못하는 이유 가운데 한 가지는 학생들과 이러한 활동을 함께 할 수 있는 교사가 존재하지 않는다는 것이다. 문화예술활동과 관련한 교사 연수라고 하면 학교에서는 흔히 음악이나 미술, 체육을 담당하고 있는 교사들의 재교육 정도로만 생각하기 쉽다. 그러나 청소년들의 문화예술활동은 음악이나 미술, 체육 교과에만 국한되지 않으며 오히려 오늘날 여러 가지 문화들이 청소년들의 일상을 구성하고 있음

을 생각한다면 이러한 문화예술교육과 관련된 연수는 아이들과 소통하고자 하는 모든 교사들에게 필수적이라고 할 것이다. 오늘날 사회적으로 문화예술교육과 관련된 논의들이 활발해지면서 문화예술활동을 가르치고자 하는 교사들을 위한 연수 역시 늘어나고 있는 추세이다. 그러나 교사 연수가 이루어지고 있는 현장에 가면 여전히 문화예술과 관련된 하위 영역에서 필요로 하는 기술만을 습득하거나 아이들의 문화적 욕구는 고려하지 않은 일방적인 장르 중심의 내용만을 배우게 되는 경우도 발생한다.

학교에서 청소년들에게 문화예술활동을 활성화하고자 한다면 이러한 활동을 기획하고 준비하는 교사들을 위한 연수에서 문화예술교육 전반에 대한 방향성과 관점에 대한 논의가 반드시 이루어져야 할 것이다. 그리하여 문화예술의 하위 영역에 관한 이야기를 시작하기에 앞서 통합적 관점에서 바라본 문화예술교육의 목표와 필요성을 인식하고 이를 바탕으로 아이들의 일상과 관련된 다양한 하위문화와 예술 영역에 대한 연수가 이루어져야 할 것이다. 이렇게 된다면 문화예술교육을 위한 교사 연수는 보다 통합적인 입장에서 이러한 지식과 기술을 재구성할 수 있는 교사 스스로의 문화적 역량을 키워줄 수 있을 것이며 이를 통해 교사는 학교 현장에서 아이들과의 문화적 소통이 가능해질 것이다.

한편 학교에서의 문화예술활동과 관계된 교사는 반드시 공교육 현장에 있는 교사들만은 아닐 것이다. 오늘날 문화예술교육이 활성화되면서 문화예술과 관련된 전문 인력들이 지난해부터 연극, 무용, 국악, 영화, 애니메이션 등 다양한 영역의 강사풀 제도를 활용하여 학교 현장에서 교육을 진행하고 있다. 이들 역시 아이들과 만나서 문화예술활동과 관련된 교육을 함께 한다는 의미에서는 교사라고 부를 수 있을 것이다. 하지만 공교육 현장에 있는 교사보다 아이들을 만날 수 있는 기회가 적고 제한되어 있기 때문에 오히려 이러한 전문 인력들에게는 보다 풍부한 사전 연수 프로그램이 제공되어야 할 것이다. 강사풀제를 통해 학교에 들어오는 전문 인력들은 상대적으로 자기 영역과 관련한 전문성만을 강조하기 쉽다. 그러나 앞에서 이야기했듯이 문화예술활동 전반에 관한 철학과 방향성이 존재하지 않으면 그 아래 하위

영역의 활동들은 단순한 기술 습득에 그치게 되고 교사 역시 아이들과의 소통이 불가능해지게 된다. 따라서 전문 인력에 대한 교육과 연수에 있어서도 통합적 입장에서 문화예술활동의 방향성에 대한 고민이 필요하며 이와 더불어 교육 현장과 학교 현실에 대한 이해 또한 필요할 것이다.

(3) 학교와 외부 문화시설과의 연계를 위한 조정과 의사소통

지금까지 진행됐던 문화예술교육과 관련된 여러 연구에서 학교와 공공문화기반시설과의 연계를 통한 문화예술교육 활성화 방안은 지속적으로 이야기되어 왔다. 공공문화기반시설과 학교의 연계 활동 강화는 크게 문화시설이 주도적으로 학교 활동을 지원하는 방안과 학교에서 문화 시설을 보다 효과적으로 활용하기 위해 여러 방안들을 모색하는 경우의 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 이 가운데 문화 시설이 학교의 문화예술교육 관련 활동을 지원하기 위해서는 무엇보다 먼저 학교의 교육적 요구와 여건에 대해 지역의 문화 시설이 자세한 정보를 가지고 있는 것이 필요하다. 그리하여 지역의 문화시설이 학교 맞춤형 프로그램을 기획하고 개발할 수 있다면 학교와 문화시설 간의 연계는 더욱 활발하게 진행될 수 있을 것이다(김세훈, 2004 : 119-121). 하지만 중요한 것은 학교와 외부 문화시설과의 연계에 있어 그 중심을 학교에 놓든 외부 문화시설에 놓든 아이들의 문화예술활동을 위한 교육 프로그램을 기획하고 진행하는 과정에서 소통(communication)과 조정(coordination)이 이루어져야 한다는 것이다. 학교에서 하기 어려운 문화예술활동을 외부 문화시설에 일방적으로 맡기거나 또는 문화예술활동에 필요한 공간이나 장비 가운데 학교에 부족한 것들을 빌려주고 빌려오는 것만으로는 공교육과 문화기반시설 간의 연계는 이루어질 수 없을 것이다. 외부 문화시설에서는 학교에 제공할 수 있는 문화적 자원과 전문 인력에 대한 분석이 선행되어야 하며 학교에서는 아이들이 가지고 있는 문화적 욕구에 대한 분석이 선행되어야 이러한 기초 자료를 바탕으로 학교와 문화시설 간의 문화예술교육 프로그램에 대한 기획이 가능해질 것이다. 또한 기획이 이루

어진 뒤에 이를 실시하는 과정에서도 학교의 교사와 문화시설의 전문 인력 간에 지속적인 대화와 의사소통을 통해 교육 내용을 수정하고 재구성하는 작업을 병행해야 할 것이다. 한편 프로그램이 끝난 후에는 교육 결과에 대한 공동의 평가를 통해 그 성과를 정리하고 앞으로 이루어질 연계 프로그램에 반영하고자 하는 노력이 필요할 것이다.

이렇게 학교와 외부 문화시설과의 연계는 지속적인 의사소통과 조정의 과정이 존재하느냐가 청소년 문화예술활동의 질을 결정하는 핵심 요인이 된다. 지금까지 문화예술교육과 관련된 연구나 논의에서 공교육과 공공문화기반시설과의 연계를 주장하는 경우는 많았지만 이를 실제 사례 속에 반영했을 때 기획에서부터 평가까지 어떠한 문제가 발생할 수 있고 어떻게 소통하고 조정할 수 있을지에 대한 이야기는 구체적으로 전개되지 못하고 있다. 그만큼 학교와 외부 문화시설과의 연계의 문제는 상황에 따라 다양한 변수가 존재하는 일반화하기 어려운 면이 있다고 하겠다. 하지만 어떤 경우이든 학교와 외부 문화시설과의 연계를 위한 소통과 조정의 과정이 지속된다면 아이들에게 문화적으로 보다 폭넓은 자극과 체험의 기회를 제공할 수 있을 것이다.

(4) 문화예술교육과 관련한 아카이브 구축

학교 안에서든 학교 밖에서든 특정한 교육 내용을 가지고 학생들과 함께 할 때 기본적으로 갖추어야 할 것은 교수학습에 필요한 자료일 것이다. 문화예술교육에 있어서도 이와 관련된 교수학습 자료는 교육내용을 풍부하게 하고 이를 통해 청소년들이 문화예술활동에 지속적으로 관심을 가지게 할 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다. 이런 의미에서 생각했을 때 청소년들의 문화예술활동을 활성화하기 위한 방안으로 문화예술교육을 위한 아카이브(Archives)가 필요하다고 할 수 있다. 원래 아카이브는 특정 장르에 속하는 정보를 모아 두는 정보 창고를 이르는 말이다. 문화예술활동이 포함하는 하위 영역이 여러 가지이고 이러한 하위 영역에서 이루어지는 활동들은 때로는 학교에서 감당하기 어려운 자료나 장비, 공간 등을 요구하기도 한다. 이

때 문화예술교육을 위한 지원 센터로서 아카이브의 역할이 중요하다고 하겠다. 문화예술교육 아카이브에서는 어린이나 청소년들의 문화예술활동과 관련한 지금까지의 교수학습 자료들을 수집하고 앞으로 필요한 교재나 교수학습 활동과 관련한 연구들을 진행하게 된다. 또한 직접적인 교육활동에 도움이 되는 문서, 사진, 동영상과 관련한 각종 자료들을 수집해서 보관하며 이를 문화예술교육이나 문화예술활동을 하고자 하는 교사들과 청소년들에게 제공하게 된다. 그리고 거리나 위치상 오프라인 상에서의 접근이 쉽지 않은 사람들을 위하여 온라인을 통한 관련 자료의 제공이나 열람이 가능하도록 기술적으로 조정하는 것도 아카이브가 해야 하는 역할 중의 하나일 것이다.

문화예술활동은 관련 영역이 광범위하기 때문에 문화예술교육을 실시하는 한 학교에서 이와 연관된 모든 자료를 모아서 관리하거나 보존하는 것은 불가능할 수밖에 없다. 이에 학교에서의 문화예술활동을 활성화하기 위하여 이를 위한 아카이브를 구축한다면 교사들에게나 학생들에게 문화예술교육과 관련한 도서관의 역할을 할 수 있을 것이며 더 나아가 이의 발전을 위한 지속적인 연구과 자료의 개발 센터로서의 역할 또한 가능해질 것이다.

지금까지 이야기한 것처럼 학교에서의 청소년 문화예술활동을 활성화하기 위해서는 먼저 학교 교육이 처해 있는 현재 상황과 청소년들 일상생활에서의 문화적 욕구에 대한 분석을 통해 학교에서의 문화예술활동에 대한 기본 철학과 관점을 새롭게 정립해야 할 것이다. 또한 문화예술활동과 관련한 교사 연수가 단순한 기술 교육에 머물지 않도록 하기 위하여 문화예술교육의 통합적 측면에 대한 이해와 다양한 문화 영역에 대한 접근을 통해 그 질을 높여 나가야 할 것이다. 그리고 학교 내에서의 문화예술활동만을 고집하지 말고 지역 사회의 다양한 문화시설과의 연계를 통해 문화예술활동의 폭을 넓혀나가야 할 것이다. 이를 위해서는 외부 시설과의 의사소통과 조정의 과정이 필수적이라고 하겠다. 마지막으로 학교에서의 문화예술교육을 지원하기 위한 센터로서의 아카이브 구축을 통하여 교수학습을 위한 자료의 제공과 더불어 문화예술활동의 지속적인 발전을 위한 연구와 개발의 토대를 마련해야 할 것이다.

4. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 사회를 중심으로

청소년 문화예술활동·교육이 제기되고 많은 사람들의 주목을 받게 되는 배경에는 복잡한 사회적 변화의 흐름이 자리하고 있다. 또한 문화예술활동·교육의 필요성이 적극적으로 공론화되기 시작하면서 그 개념과 의미에 대한 논의도 계속되고 있다. 그러나 특히 문화예술교육이라고 할 때, 현재 통용되고 있는 용어는 입장에 따라 조금씩 다른 의미로 사용되고 있다. 곧, 예술교육의 입장을 기본으로 할 것인지, 문화교육의 입장을 기본으로 할 것인지에 따라 다르다. 그러나 새로운 문화정책 패러다임에 의하면 문화예술교육의 개념은 예술교육과 문화교육의 단순한 합 이상의 의미를 지향하고 있다. 이러한 지향은 사회 변화를 반영한다. 청소년기본법의 개정이나 청소년 활동 패러다임의 변화가 필요하다는 주장들 역시 미묘한 사회의 변화를 반영한 결과라 할 수 있으며, 청소년 문화예술활동이 최근 들어 더욱 강조되는 맥락도 여기에서 찾을 수 있다.

다양화하고 복잡해진 사회의 변화는 문화 환경을 변화시키고, 사회 차원에서 ‘변화된 문화 환경에 대한 중, 장기적 전망’을 확보할 필요를 제기한다. 다시 말하면 ‘사회 전체의 문화비전’이라는 차원이 강조되는 것이다. 새로이 제안된 문화예술교육정책은 이런 맥락 속에서 ‘창의적인 시민’, ‘다원적인 문화사회’, ‘역동적인 문화국가’라는 키워드를 중심으로 5대 기본방향과 27대 추진과제를 제시하고 있다.⁶²⁾ 한편 <2004 문화정책 백서>에서는 문화예술교육이 부각되는 배경으로 다음의 네 가지 측면을 제시하고 있다. 첫째, 우리 사회의 경제구조가 문화감수성을 바탕으로 지식과 정보를 재가공함으로써 부가가치를 창출해내는 경제구조로 전환하고 있다는 점, 둘째, 주5일 근무제 실시 확대 등에 따른 여가시간의 증대로 생활에 새로운 요구가 생겨나고 있다는 점, 셋째, 우리 사회에 뿌리 깊은 공교육 현실에 대한 대안적 논의로서 문화예술교육의 중요성이 확산되고 있다는 점, 넷째, 우리 사회에는 여전히 국가의 경계를 넘는 다인종, 다문화 시대가 확산되고 있는 상황

62) 문화관광부(2004). <창의한국-21세기 새로운 문화의 비전>

과 걸맞지 않게 여전히 수직적 위계문화와 폐쇄적 경계 만들기가 잔존하고 있다는 점 등이다.

이 네 가지의 배경은 모두 사회변화에 대한 민감성을 잘 보여주고 있으나, 한편으로는 이 제안이 문화예술의 도구적, 기능적 가치에 우선을 두는 기능주의적 입장에 상당히 기대고 있음을 보여주고 있다. 이는 곧 우리 사회가 전향적으로 문화예술활동·교육에 대한 구상을 내놓았지만, 아직 그 철학적 기반을 제대로 정립하지 못하고 있다는 말과 같다. 삶의 질적인 고양이나 문화예술의 공공성 등과 같은 가치가 전면에 나오지 않고, 경제논리가 앞서서 제시되는 가운데 문화예술활동·교육이 제안되고 있다는 점은, 앞으로 정책방향에 대한 사회적 합의를 하는데 있어서 무수한 쟁점들이 등장할 것을 암시한다. 문화예술활동·교육을 체험하고 발전한다는 것은 다른 말로 하면, 문화적 이해와 표현의 총체인 문화 리터러시를 제고한다는 것과 동일하다.⁶³⁾ 여기에서는 청소년 문화예술활동 사례와 문제점에 대한 검토를 통해 활성화 방안을 제시하고자 한다.

1) 청소년 문화예술활동 사례 및 문제점

(1) 청소년 문화예술활동 사례

청소년 문화예술활동의 대표적인 예로 문화관광부에서 운영하는 ‘문화예술교육 허브사이트 아르떼’⁶⁴⁾가 주관하여 2004년 시작한 문화예술교육사례 온라인 공모사업이 있다. 아르떼의 온라인 공모 사업은 전국에서 문화예

63) 이 글에서는 문화 리터러시에 관한 구체적인 논의는 생략하기로 한다.

64) 문화예술교육 허브사이트 ‘아르떼’(<http://www.arte.ne.kr/>)는 문화관광부 ‘문화예술교육 활성화사업’의 일환으로 2004년 5월 24일 공식 오픈한 문화예술교육 허브사이트이다. 2005년 2월 (재)한국문화예술교육진흥원 설립과 함께 문화예술교육 정책 사업으로서 추진력을 얻게 되었다. 아르떼는 ‘문화예술교육’에 관한 현장의 경험과 정보가 교환되고, 담론이 축적되고, 문화예술 향유자와 매개자가 만나는 허브 사이트이며, 문화예술교육에 관한 자원과 정보가 필요한 곳으로 연결되어 정보가 쏠모 있게 쓰이는데 도움을 주는 정보형 커뮤니티 사이트이다.

술교육을 시도하는 다양한 배경의 교사와 활동가들이 그동안 진행해왔거나 새롭게 창조, 기획한 문화예술활동·교육 아이디어를 교류하는데 좋은 창구의 역할을 하고 있다. 아르페는 “실험적 문화예술교육 사례들을 발굴하여 지지하고 사회적으로 확산하는 노력을 통해 문화예술교육의 토양이 더욱 풍요로워”지도록 하고, “공모사례 DB화, 우수사례 후속지원을 통한 문화예술교육 모델개발 및 확산의 계기를 마련”하고자 한다는 취지를 표방하고 있다.

다음은 2005년 선정된 문화예술교육 사례들이다(<표 V-1, 2> 참조).

<표 V-1> 2005 1차 문화예술교육 공모 사례들

학교문화예술교육	
1	지역사회에 대한 애정을 일깨우는 공동주택 만들기 프로젝트 수업
2	광고 읽기를 통한 TV광고 만들기
3	민요 현장조사, 그 시작 그리고...
4	"선생님! 우리 민요가 이렇게 신나는 노래인 줄 몰랐어요."
5	교실로 찾아가는 교육연구 - [왕따예방] 울지 않는 학교 만들기
6	광고 읽기를 통한 광고 제작하기
7	지역사회와 연계된 창의적 재량 수업을 바탕으로 한 영화캠프
8	현장답사 수업을 통한 한국 문화사의 이해
9	문화예술교육에 대한 단상 - 트자, 놀자, 날아라
10	해냄 큰꿈이의 세상과 하나 되기
사회문화예술교육	
11	내가 꾸미는 특별 전시회
12	시민 아카이브의 짝을 찾아낸다. 그리고 삶을 재조직하다
13	대안미술워크숍 2004 비닐하우스 AA
14	청소년과 T.I.E
15	열 두 가지 이야기 - 우리는 통하였느니!
16	장애인과 일반인이 함께하는 예술치료를 통한 퍼포먼스 워크숍 '나, 너, 우리'
17	스스로 찾는 올바른 어린이도서관 문화 운동
18	책은 내 속의 바다, 책 속에서 꿈을 낚습니다
19	흙으로 빛는 우리 역사 이야기
전문인력교육	
20	초등학교에는 음악이 없다

〈표 V-2〉 2005 2차 문화예술교육 공모 사례들

학교문화예술교육	
1	브라보! 마이 스페이스, 마이 라이프! - 공간 만들기
2	내가 만든 박물관 - 들꽃을 주제로 한 학교 내 박물관 구축사례
3	애니메이션 감상과 함께 하는 교실수업
4	십대들의 잡지, 작업창고 이야기
5	영상미디어창작 수업으로 세상읽기
6	아름다운 몸의 이미지 읽기 - 얼짱찾기
7	통바르 부족에게 무슨 일이 있었을까? - '성역할'을 주제로 한 T.I.E.프로그램
8	2005 끌리먼 오라! 새내기 선배들을 위한 동아리프로젝트
사회문화예술교육	
9	우리가 반대하는 것
10	업그레이드 '민주와 나'
11	동천벽화, 무모한 상상이 만들어낸 새로운 세상
12	디지털 시대에 책을 사랑하는 아이로 키운다는 것
13	동그라미 꽃 피우기
14	도슨트들의 2004 광주비엔날레 패러디전
15	할아버지, 안녕? - 죽음을 주제로 한 유아대상의 TIE (Theatre In Education) 프로그램
16	기억 속의 소녀를 만나다. - 장애 아동을 둔 어머니를 위한 연극놀이
17	장애아를 자녀로 둔 어머니들의 - '나'를 찾아 떠나는 연극 여행
18	'농촌주민'과 '농촌지역교사'들이 함께 만들어가는 교육문화공동체 '봉현농촌문화체험학교'
19	청소년 미디어 프로젝트 창작 지원 사업 "Youth Voice 2004"
20	전시체험프로그램 Aqua+Sea - Let's go into the Sea
21	도토리, 미디어 혁명을 꿈꾸다

(2) 문화예술활동 체험 및 향유율의 저조와 분야의 편중

1990년대 이후 문화기반 시설은 지속적으로 확충되고 있다.⁶⁵⁾ 대표적인 문화기반 시설은 박물관, 도서관, 문예회관, 문화의집의 경우 2004년 한 해의 지원예산만 20억 원에서 335억 원에 이르는 대규모로, 양적 수준으로만 본다면 지역민들의 접근권과 문화예술 향유권의 보장수준은 한층 높아졌다고 할 수 있다. 시설투자만이 아니라 문화기반시설 운영지원의 측면에 있어서도 자료구입과 프로그램 운영에 드는 비용의 지원은 꾸준히 유지되고 있다. 그러나 이러한 문화기반시설 확충 노력에도 불구하고 “효율적인 운영 및 프로그램 기획 면에서 상대적으로 소홀”하였다는 점이 결과적으로 드러났다. 문화기반시설 이용률 및 예술행사 관람률이 해를 거듭할수록 저조함을 여실히 보여준다. 매년 문화기반시설이 확충되는 상황에서 더 많은 사람들이 이용하고 있지 못하다는 통계결과는 문화예술향유의 문제가 단지 인프라와 접근성의 문제만은 아님을 다시 한 번 깨닫게 하고 있다.

물론 문화기반시설의 이용이나 예술행사의 관람률이 문화예술활동·교육의 모든 상황을 대변하지는 않는다. 다양한 문화단체의 강좌 프로그램을 수강하거나, 온라인 동호회를 중심으로 한 자발적인 문화예술창조활동 등 다른 사례가 있을 수 있다. 예술 장르를 중심으로 보아도, 문학, 음악, 미술, 연극, 무용, 사진, 영화, 건축, 대중음악 등 그 종류가 다양하며, 활동의 수준과 목적으로 보아도 전문적 예술활동, 문화예술교육활동, 동호회 중심의 취미 활동 등 다양하고, 국, 공립단체, 사단법인체, 비법인체, 동호회 등 모임의 종류 역시 다양하다. 지금까지 살펴본 자료를 정리해보면, 문화예술기반 시설은 확충되고 있으나, 문화예술기반 시설의 이용률이나 예술행사참여율은 저조해지고 있으며, 특히 청소년의 경우 대중문화에 심각하게 편중된 문화향유를 하고 있다고 지적할 수 있다. 또한 문제가 되는 것은 앞서도 지역의 열악한 현실을 언급하였지만, 대부분의 예술행사가 대도시를 중심으로 개최되고 있다는 점이다. 이러한 지역 편중에 따른 불균형은 문화복지 수준

65) 문화관광부(2004). <전국 문화기반시설총람> 발췌.

의 상승과 균형 있는 문화예술활동·교육의 기회의 확보라는 측면에서 매우 심각한 장애요인 중의 하나가 된다. 다음의 통계자료는 인구수비율 48.2%에 불과한 대도시를 중심으로 문화예술행사가 얼마나 편중되어 있는지를 분명히 보여준다.

(3) 제한된 기회, 열악한 질적 수준 및 지역 불균형

지역사회에서 도서관, 미술관, 박물관을 제외하고 직접적으로 문화예술활동·교육을 경험할 수 있는 공적 시설로는 주민자치센터, 문화의 집, 문예회관 등이 있다. 그러나 이런 공공문화시설은 인력과 프로그램의 부족으로 다양한 요구를 수용하지 못하고 직접적이고 단편적인 문화강좌 프로그램 중심으로 운영되는 것이 보통이다. 양적인 측면에서 문화기반시설이 상당히 확충되었음에도 불구하고 문화예술활동과의 접촉면이 그다지 넓어지지 않은 데에는 이와 같은 이유가 있을 것이다. 도시의 경우 백화점의 문화센터, 대학 부설 문화센터 및 평생교육기관, 종교시설, 복지시설, 청소년시설 등 선택의 폭이 좀 더 넓어지지만, 저렴한 비용의 시설에는 한정된 프로그램의 강좌만 존재하고, 다양하고 전문적인 강좌를 수강하기 위해서는 상당한 비용을 들여야 하는 등의 문턱이 높은 경우가 대부분이다. 공공문화시설의 프로그램과 강좌를 담당하는 인력들은 주로 청소년지도사나 사회복지사 등의 자격을 가진 상근자들 또는 시설에서 초빙한 전문 강사들이다. 그러나 이들의 근무조건과 강사초빙조건은 상당히 열악하여 문화예술강좌의 질적 수준을 유지하고 더욱 전문적인 프로그램을 운영하기에는 역부족일 경우가 많다. 따라서 대부분의 시설과 단체에서는 가장 호응이 좋은 몇 가지의 강좌를 한정적으로 운영하는 편이다. 그리고 그나마도 학교에서 대부분의 시간을 보내는 학생의 경우 강좌나 프로그램에 적극적으로 참여할 기회를 찾기가 쉽지 않다.

또한 대부분의 청소년 문화예술활동·교육은 시설 면에서나 재정지원 면에서 아직 수도권 편중의 경향이 존재한다. 청소년 문화의 집이나 수련관이

지역의 거점으로 이전에 비해 큰 역할을 하고 있기는 하지만, 다양한 문화적 자원이 절대적으로 부족한 상황에서 지역자원을 활용한 문화예술활동·교육을 원하는 대로 기획하기에는 어려움이 있다. 2004년 5월 보고된 문화관광부의 자료⁶⁶⁾에 의하면, 지역문화의 인프라는 수도권 집중화와 맞물려 상대적으로 열악하며 이로 인해 문화 불균형 현상이 초래되고 있다.⁶⁷⁾

보고서에 따르면, ‘전통문화의 단절과 중앙답습, 중앙 배급 식 획일화로 지역적 특색을 상실’하고 있으며, ‘지역별로 특색 있는 전통·민속 문화는 상실되고, 중앙 베끼기 식 획일화된 지역축제만 양산하고 있는 실정’이다. 문예회관, 도서관, 박물관등 문화적으로 중요한 역할을 하는 시설 인프라는 확충되고 있는 반면, 예산 및 인력 부족으로 운영 상태는 극히 열악한 것이 현실이다. 구체적으로 전체 문예회관의 42%인 48개소는 100일 미만의 공연을 올리고 있는데, 예산, 프로그램, 인력 부족으로 공연전문시설은 주로 결혼식 대관 등에 활용되고 있다.⁶⁸⁾ 전국 220개소에 설립된 지방문화원도 지방으로 갈수록, 인력 및 재정난으로 지역문화의 구심체 역할을 하는데 어려움을 겪고 있으며, 전반적으로 지방문화기반시설이 절대적 부족하여, 현재 국내 공연장과 박물관의 경우 일본의 각각 1/7과 1/17 수준에 불과한 형편이다. 이러한 상황에서 청소년 문화예술활동·교육에 대한 제대로 된 계획과 실천은 보장되기 힘들 수밖에 없다.

지역의 문화담당자들은 지역문화 활성화를 위한 대책으로 인력과 프로그램 지원을 통한 문화기반시설의 운영 활성화라는 계획을 제안하고 있지만, 이를 위한 재정 예상규모는 약 370억 원에 이른다. 또한 도서관, 박물관, 문

66) ‘지역문화의 현실과 활성화 대책’ 2004. 5. 문화관광부 전통지역문화과 국무회의 보고자료

67) 지역별 주요 문화시설 보유 현황의 격차가 극심. 그 예로, 미술관의 경우, 서울의 17개소에 비해 대구, 울산은 단 한 개소도 없음. 국민에게 가장 친근한 문화시설인 영화관을 보유하고 있지 못한 군이 전체군의 95%를 차지(89개 군 중 84개 군). 문화산업 부분의 수도권집중률은 90%를 상회

68) 전남 강진문예회관(592평)의 경우 사업예산 600만원에 행정직원 1명이 관리하고 있고, 전북 김제문예회관(708평)의 경우 공연행사 개최일수(연간)가 11일(3%)에 불과하다.

예회관 등의 문화시설에 전문 인력 및 전문 보조 인력의 지원⁶⁹⁾이 시급하고, 문화시설이 제대로 운영될 수 있도록 문화시설 종사자들을 재교육⁷⁰⁾ 할 계획 역시 반드시 필요하다. 이뿐 아니라 프로그램의 운영에 있어서도 수도권과 달리 열악한 콘텐츠를 보완하는 노력이 요구되는 상황이다. 보고서에서는 문예회관 등 지역문화기반시설 대상 운영프로그램 지원으로, 순회공연, 특별전시, 계층별·지역별 체험 프로그램 등을 제안하고 있으며, 전국 문예회관, 지방문화원, 박물관, 미술관, 문화의 집 등 550개 시설대상 1,200여개 프로그램 지원이 필요하다고 파악되고 있다.

무엇보다도 장기적으로는 문화예술의 인프라를 향유하고 지속적으로 창조할 교육과 체험이 필요할 것이다. 보고서에서는 이를 위해 문화예술교육의 확대를 통한 지역의 문화적 활력 제고(84억 원 규모)를 제안하고 있다. 구체적으로 전문예술단체, 문화기반시설, 대학 등 교육기관 간 협력체계 구축 및 시범사업을 추진하는데, 32개 지역을 대상으로 하여, 지자체, 교육청, 문예단체, 학교 등이 참여하는 협의체를 구성하고, 프로그램 기획, 사업평가, 전문 강사 교육 등을 하는 지원기구도 운영하는 등 지속적인 활동을 기대할 수 있는 조직의 형성을 희망하고 있다.

도서관, 박물관·미술관, 문예회관, 문화의 집 등 전국 문화기반시설의 사회 문화예술교육프로그램 운영을 확대하고, 지역별·연령별·계층별로 특화된 문화예술교육 프로그램을 개발하며, 교육과정 중 문화예술교육프로그램을 운영, 지원하고, 각 급 학교의 교과수업, 특별활동, 특기적성 수업 시 전문 강사 및 프로그램을 지원하는 계획을 제안하고 있다. 이러한 문화예술활동·교육은 수도권에서는 상당부분 실시되거나 시도되고 있는 부분으로서 아직 상대적으로 열악한 지역의 청소년 문화예술 실정을 말해주고 있다. 그러나

69) 도서관, 박물관, 문예회관 중 전문직이 없는 101개 시설대상. 시설별 전문 직원 채용 시 50%(1인당 100만원이내) 경비 지원. 또한 전공학생 등 전문보조인력의 인턴제 도입 지원. 문예회관, 도서관 등 전국 1,064개 지역시설에 2,128명(시설 당 2인기준)의 인턴 투입.

70) 문화시설 종사자 등에 대한 재교육 실시 지원. 문화예술연수원, 지역공공교육기관에 문화전문프로그램 개설 운영. 문화행정, 행사기획, 시설경영 등 4~5개 과정, 1,000여명(연간).

계획만 입안 되고, 이를 감당한 충분한 지원이 더해지지 않는다면, 문제는 가중될 것이다. 한정된 지역문화 재원이 지금의 상태로 유지된다면 재원의 배분 시 투명한 의사 결정 과정이 이루어지지 않아서 문제가 생길 소지가 있을 것이다. 그리고 사업우선순위에 대한 합리적 분석이 결여되거나, 예술 전문가 등 지역민의 참여 기회 부족 등으로 지원의 수혜 혜택이 일부 단체 등에 반복·집중화 되는 기존의 문제를 답습할 우려도 존재한다.

2) 청소년 문화예술활동을 둘러싼 문제들

앞서 살펴보았듯이 청소년 문화예술활동·교육을 실시하는 조건이 변화하고 있고, 프로그램의 진행에 있어서 새로운 시도가 빈번해지고 있는 등 전반적인 환경이 점차 개선되고 있다. 그러나 여전히 고쳐지지 않은 문제들이 남아 있고, 혹은 새로운 시도를 하는 가운데 드러나는 한계들도 존재한다. 여기서는 그 중 몇 가지 요소들을 중점적으로 검토해 보고자 한다.

(1) 문제 진단과 대안의 피리

문화예술활동·교육의 중요성을 강조하는 흐름은 대부분 기존의 활동 및 교육에 대한 문제제기를 동반한다. 정부나 청소년 단체, 문화예술 관련 단체들이 기존 프로그램이나 활동에 존재하는 문제점을 진단하는 내용은 몇 가지로 압축된다. 문화예술적 가치에 대한 인식의 부족, 지식 위주 주입식 교육의 폐해, 창의성을 억압하는 획일적 교육의 병폐, 다양한 문화체험의 기회 부족, 시설 및 환경 조건의 열악성 등 문제의 진단은 대체로 타당해 보인다. 그러나 이러한 지적에 대한 대안으로 제시되는 문화예술활동·교육의 구체적인 계획들은 거창한 진단에 걸맞지 않은 것들이 꽤 많다.

일례로, <창의한국> 프로젝트의 제1의제인 문화예술교육의 실현에 대한 사업 중에 기존의 제도를 확대하여 실시하고 있는 ‘예술강사 풀제’가 있다.⁷¹⁾ 예술전문인력을 학교 프로그램의 담당자로 활용하는 예술강사 풀제

는 출발부터 지금까지 교육 전문성, 프로그램 전문성, 학교교육과의 조화 등 현실적으로 풀어야 할 숙제가 많은 사업이었다. 따라서 무엇보다도 문화예술활동·교육의 중요성이 제기되는 과정에서 다시금 사업이 추진되는 것이라면, 그 교육적 가치를 무엇으로 할 것이며, 성과를 어디에서 찾을 것인가 등에 대한 자세한 계획을 논의하고 합의의 과정을 거쳤어야 할 것이다. 그러나 정책보고서에 제시된 거창한 문구에 비해 준비와 합의는 매우 미흡한 편이었고, 청소년 활동, 교육 활동, 예술 활동 그 어느 측면에서 보아도 각각의 욕구를 완전히 만족시키지 못하는 상황으로 진행되었다. 그럼에도 기존의 국악, 연극에 이어 2004년 영화, 2005년 무용 분야의 강사 풀체를 잇따라 확대, 실시하였다. 이후 계속적으로 강사 전문성이나 프로그램 전문성 등에 대한 보완이 진행된다고는 하지만, 대안의 의미로서 문화예술활동·교육의 의미를 충분히 살리지 못한다고 생각된다.

문제의 진단과 대안의 괴리는 한편으로 ‘현상의 유지와 실적주의’라는 고질적인 습관에 기인하기도 한다. 청소년 활동에 대해 아무리 새로운 담론과 정책을 제시하며 혁신을 주창해도 현장에서는 익숙하고 반복되는 패턴이 있다. 여기에 소통의 부족이나, 규모에 대한 지나친 의식 등이 겹쳐지면, 문화예술활동·교육 사업이라는 타이틀을 걸고 있다고 할지라도 그 내용의 충분한 실현을 장담할 수 없다. 문제의식이 혁신적이라면, 대안도 그에 걸맞게 나와야 하고, 실천도 구습에 구애받지 말고 제대로 해야 한다. 보이는 것에 신경을 쓰고, 유행을 쫓는 식의 기획은, 근원적으로 혁신적인 문화예술활동·교육을 성공시키기 힘들다.

71) 문화관광부의 자료에 따르면, 강사 풀체는 “국악, 연극, 영화 등 각 예술 분야별 전문 인력의 학교 방문 교육을 통해 학교 문화예술교육의 질적 수준을 제고하고, 예술 전공자 및 관련 전문가들에게 교육현장 참여기회를 제공”하는 목적으로 실시하고 있는 제도이다. 이는 학교에 문화예술교육을 강화하는 ‘교육적인 목적’과 학교 교육을 통한 예술전공자들이나 전문가들의 활동의 폭을 넓히는 ‘예술적인 목적’을 동시에 실현하고자 하는 정책으로 볼 수 있다. 2004년부터 총 89억을 투입, 연극(269개교), 국악(3,855개교), 영화(100개교) 분야, 총 4,224학교에 1,101명의 강사를 파견하도록 확대되면서, 정부의 문화예술교육 정책의 핵심 지원사업이 되고 있다.

(2) 가치 및 방향성 합의 과정의 부재

문화예술활동·교육이 아무리 시급하더라도 뵈아야 할 절차가 있다. 현재의 청소년에게 있어서 어떤 활동과 경험이 필요할 것인가? 이를 위해 사회 각 분야가 어떤 마인드로 공조하여야 할 것인가 등에 대한 사회적 공론화와 합의의 과정이 그것이다. 이러한 과정이야말로 문화예술활동·교육의 근거를 마련하고 생명력을 불어 넣는 일이다. 정책과 담론이 그럴듯한 모양으로 나와도 그 내용과 목적이 다수의 사람들에게 이해되지 못하고 동상이몽을 꾸고 있다면, 활성화를 기대하기 어려울 것이다. 그러나 현재 문화예술활동·교육은 매우 전향적인 담론과 선도적인 몇몇 실천이 보이지만, 광범위한 공감대의 형성이라는 과정이 소홀하게 다루어지고 있는 것으로 보인다. 특히 문화와 예술, 청소년, 교육 등의 활동과 교육에 있어서 밀접한 연관성을 가지는 주제들 간의 가치와 방향에 대한 합의의 기간은 그리 충분하지 않았고, 일선의 다양한 층위에서 활동하는 전문 강사와 활동가들 사이에 공유하는 내용적 기반이 부족하여 유기적인 협업이 쉽지 않다.

이러한 공유의 부족은 문화예술활동·교육에 대한 다양한 시각과 목적이 혼재하는 상황을 초래하고 있다. 정부에서 내세우듯이 문화예술활동·교육을 문화의 시대에 고부가가치를 창출할 수 있는 인재의 양성이라는 측면에서 보는 입장이 있는가 하면, 인간적 가치를 회복하는 차원에서 문화예술활동에 의미를 부여하는 입장도 있다. 도구적, 기능적 가치의 부상과 내재적, 존재론적 가치의 부상, 경제적 효율성의 논리와 문화 공공성의 확보 논리 등의 대립적인 시각들은 문화예술활동·교육의 가치와 방향을 쉽게 정리하지 못하도록 만드는 걸림돌이 되고 있기도 하다. 예를 들어, 학교 문화예술활동과 지역사회 문화예술활동에 있어서 당사자인 청소년과 활동을 담당하는 예술가 및 활동가들이 추구하는 가치의 충돌은 프로그램의 진행을 매끄럽지 못하도록 만들 우려가 있다.

타 분야, 구체적으로 교육 분야와의 협력이 미흡한 채 문화예술활동·교육이 진행됨으로써 문화예술활동·교육의 많은 계획이 변형되고 수정되기도 하

며, 보류되기도 한다. 문화예술활동·교육이 제기된 이유이기도 한 굳건한 입시위주의 교육 체제는 시간과 자원을 재량껏 활용해야 하는 문화예술활동의 진행에 있어서 치명적이다. 문화예술활동·교육을 강조하는 이유가 왜곡된 교육구조의 개선과 부족한 예술체험의 보완이라면 가치와 방향성의 합의 과정을 좀 더 여유를 가지고 마련했어야 할 것이다. 새로운 비전을 제시하려 한다면 기존의 활동과 교육에 대한 비판만이 아니라 관계된 사람들을 설득하고 변화시키는 경로를 충분히 예상하고 그려내야 한다. 그렇지 않아도 입시교육 체제가 굳건하고, 보충수업의 부활, 예술교과의 축소 등 강력한 교육정책을 추구하고 있는 현재 학교교육 시스템과의 세부적인 조율이 없다면 문화예술활동·교육은 허울 좋은 담론 이상이 되지 못할 것이다.

(3) 담당 인력의 확보와 전문성 강화 문제

문화예술활동·교육을 잘 풀어가기 위해서 그 어느 요소보다 중요한 것이 담당 인력이다. 그러나 앞서 대안 마련과 가치 합의의 측면에서 지적하였듯이, 현재는 다양한 주체들이 문화예술활동·교육을 너무나 다양한 입장에서 받아들이고 있는 것이 현실이다. 청소년지도사, 교사, 예술전문가, 문화기획자 등 서로 다른 배경을 가진 사람들이 모여서 문화예술활동·교육을 위한 창의력을 모으고 시너지 효과를 낼 수 있도록 개인적 사회적 노력이 필요하나, 아직까지 충분히 이루어지지 않고 있다고 생각된다.

하나의 문제는 청소년 분야에 관계되는 많은 전문가들과 문화예술분야의 전문가들이 문화예술활동·교육을 자기 단체의 이익과 연관시켜 생각하는 측면이 강하여, 기존에 각 전문가들이 점유하고 있었던 영역을 계속 유지하려는 경향마저 보인다는 점이다. 다시 말하면, 문화, 예술, 교육 전문성의 통합에 대한 고민이 전반적으로 부족하고, 간학제적, 협력적으로 사고하고 기획하는 힘이 부족하다. 그리고 이것은 담당인력의 전문성 문제로 연결된다.

한편으로는 강사 풀제에 이어 문화예술교육에 대한 새로운 자격제도 신설을 꾀하는 법(문화예술교육진흥법) 제정의 흐름이 있어서 관련된 사람들의

우려를 자아내고 있다. 특히 문화연대는 성명을 내어 다음과 같이 주장하고 있다.⁷²⁾ “문화교육은 간학제적 관점에서 접근하는 것이 타당하다. 교과위주의 교육과 문화예술교육의 지향점이 다르며, 문화예술교육은 학문간 연계를 통해 창의적 문제해결 능력을 갖춘 인간상을 양성하는데 목적이 있다. 만일 자격증 제도를 도입한다면 이는 입시제도로 구멍이 난 창의적인 인성교육을 보충하기 위해 제시된 문화예술교육을 다시 입시제도와 같이 규격화된 틀에 묶어버리는 격이 될 것이다. 나아가 자격증 제도는 간학제적인 방식으로만 해결될 수 있는 문화예술교육 담당 인력계획을 협소한 분과적 틀에 가두어버리는 꼴이 된다.”

새로운 자격제도 신설의 움직임에 대해 문화예술교육의 방향과 특성에 비추어 비판점을 찾을 수도 있지만, 기존 자격 제도와 마찰 및 활용의 가능성이라는 측면에서 비판할 수도 있을 것이다. 문화연대에서도 “자격증 제도와 같은 기존 패러다임을 중심으로 문화예술교육 인력계획을 수립할 경우, 문화예술교육 자체의 취지와 목적에 어긋날 뿐더러 이미 존재하고 있는 간학제적인 문화예술교육 주체(교원, 청소년지도사, 사서, 학예사, 평생교육사, 보육교사 등)들과 충돌하게 된다는 심각한 문제가 야기된다.”고 언급하고 있다.

더 많은 사회의 문화예술 자원을 끌어들이는 방법, 활동을 통해 가치의 공유를 해 나가는 방법 등을 고민한다면, 정식화된 자격의 부여보다 유연한 방식으로 전문가를 네트워킹하고 철학적 기준과 실천적 중심으로 잡을 수 있도록 지원할 것인가를 모색해보아야 할 것이다. 어떤 인력이 되었든 문화예술활동과 교육에 대한 깊은 이해를 바탕으로 전문성을 발휘할 수 있는 인력을 확보하고 지속적으로 현장에 공급할 수 있는 안정적인 양성과 재교육 및 지원체제를 갖추는 때 문화예술활동·교육의 실천의 질적인 수준이 보장될 수 있을 것이다.

72) 2005. 9. 문화연대 성명서

3) 사회에서의 청소년 문화예술활동 활성화 방안

이상 청소년 문화예술활동·교육의 현실과 문제들을 살펴보면서 사회 차원에서의 지원이 필요하다는 점을 느끼게 된다. 현장의 문제점을 다룬 앞 장에서 언급된 내용을 기반으로 간략하게 활성화를 위한 구상들을 서술하고자 한다.

(1) 문화예술활동의 가치와 방향에 관한 사회적 합의

이미 청소년 문화예술활동에 관련된 많은 프로그램과 사업들이 시행되고 있지만, 통계자료에 나타나듯이 청소년이 자발적으로 문화예술활동에 접근하는 비율은 실제적으로 그리 높지 않다. 문화예술에 관한 요구의 발굴, 관련 정보의 전달, 접근성의 확보, 시간 및 비용의 지원 등 청소년의 적극적인 참여를 위해 다각적인 보완이 요청되는 시점이다. 이러한 해결책의 기반이 되는 작업이 바로 문화예술활동의 가치와 방향에 대한 사회적 합의이다. 이 작업은 청소년들이 문화예술활동을 하도록 직접적으로 이끌지는 못하겠지만, 적어도 활동의 근거를 마련하고 분위기를 조성하는데 영향을 줄 수 있다. 또한 사회 전체적으로 기존의 교육체제나 문화활동에 대하여 비판적으로 검토할 계기를 줄 것이다. 문화예술활동의 방향에 대한 고민을 통해 도구적, 기능적 가치가 강조되던 기존의 교육에 문제제기를 하게 됨으로써 문화예술 경험의 확대가 단지 사회의 변화에 따른 민감한 대응 차원에서 추구되는 것에 머무르지 않게 될 것이다.

또한 문화예술활동의 목적과 방향에 대한 더욱 깊은 고민이 이루어진다면, 프로그램 개발이나 전문가 양성 등 실제적인 준비에 더욱 도움이 될 것이다. 무엇보다도 청소년이 문화예술활동을 체험하면서 무엇을 느끼고 어떤 변화를 할 수 있을 것인가에 대한 가능성을 확장하는데 영향을 줄 것이다. 문화예술활동의 가치와 방향을 논의하는데 있어서는 다음과 같은 주제들이 다루어질 필요가 있다.

첫째, 문화예술활동을 통한 즐거움의 체험이 가지는 교육적 의미
둘째, 서로 다른 문화 간 이해를 넓히는 감수성 형성의 중요성
셋째, 상상력과 창의력 발현 기회 확대와 일상의 변화
넷째, 문화예술활동의 공공성 확보를 통한 지역사회의 변화

(2) 교육 분야와의 인식 조율 및 협력 추구

문화예술활동이 활성화되기 위해서는 무엇보다 청소년들이 쉽게 접근할 수 있는 여건을 만들어야 한다. 문화기반시설과 예산이 확충되고 있음에도 불구하고 참여율과 예술향유율이 저조한 이유에는 접근성의 장애라는 문제가 자리하고 있다. 그러나 현재를 살아가는 청소년의 일상은 정서적, 시간적 여유가 상당히 부족하다. 문화예술활동은 참여할 수 있는 청소년을 중심으로 한 활동 그 자체에 의미를 둘 수도 있다. 그러나 이것이 제기된 사회적 맥락을 감안할 때, 문화예술활동이 제대로 진행될 수 있는 사회적 여건을 만들어 나가는 것에도 큰 의미가 있다.

학교 교육과정의 조밀함은 청소년들이 문화예술활동에 쉽게 접근하지 못하게 하는 장애로 작용한다. 비록 최근에 몇몇 예술 프로그램들이 학교에 도입되어 변화를 가져오고 있지만, 자발적인 청소년 참여라기보다는 계획된 프로그램의 이식이라는 측면에서 문화예술활동의 자유로움과 주체적인 본질과는 다소 간극이 있다. 학교에 직접적으로 도입되는 문화예술 프로그램 이외에 청소년이 스스로 자발적인 참여를 할 수 있는 통로를 제공했을 때, 참여의 관건은 정서적, 시간적 여유에 있다. 청소년 문화예술활동 활성화를 위한 방안으로 교육정책과의 인식 조율 및 실천적 협력을 우선적으로 꼽게 되는 이유는 여기에 있다. 프로그램이나 전문 인력의 준비 이전에 교육 분야와의 끝없는 접촉과 협상이 필요하며, 지속적으로 협력의 추구가 이루어져야 할 것이다.

(3) 전문인력 간 다양한 네트워크와 지역자원의 활용

어떤 주제이든 사람의 만남으로 이루어지는 프로그램에서 가장 중요한 요소는 담당 인력의 전문성 수준이다. 청소년 문화예술활동도 예외가 아니어서, ‘강사풀제’에 대한 여러 지적 중 중심으로 제기되었던 것은 학교에 투입되는 인력의 준비도와 전문성이었다. 문화예술활동이라는 복합적인 프로그램을 성공적으로 진행하기 위해서는 그에 걸맞은 기획력과 전문성을 갖춘 인력이 필요하다. 충실한 프로그램은 언젠가는 빛을 보게 되어 있고, 프로그램의 충실도는 대개 인력의 수준에서 판가름이 난다. 또한 문화예술활동은 청소년, 교육, 문화, 예술이라는 다양한 영역이 만나는 활동이니 만큼 유연한 네트워크와 협력이 요구된다. 프로그램의 방향과 성격에 맞게 필요한 인력이 적절히 활용될 수 있도록 전문인력 네트워크를 확보하고, 해당 지역과 커뮤니티의 다양한 자원을 준비하는 것 역시 문화예술활동의 활성화에 있어서 매우 필요한 부분일 것이다.

이미 변화를 시도하고 있는 몇몇 지역을 모델 삼아서 지역의 문화기반시설이 활동의 거점이 되는 실험들이 더욱 확산될 필요가 있다. 이때 거점의 역할은 예전처럼 프로그램의 기획과 집행을 모두 도맡는 것이 아니라 네트워킹과 코디네이트를 하는 방향으로 역할을 선회하는 것이다. 그리고 자체의 인력 및 자원 외에 지역 내의 다양한 인적, 물적 자원을 파악하고 발굴하며, 이에 대한 활용계획을 제안할 수 있어야 할 것이다. 또한 외부의 제안을 적극적으로 도와 프로젝트가 실현되도록 이끄는 역할도 앞으로 중요해질 것이다.

(4) 문화예술 소외지역 및 개인에 대한 사회적 배려

끝으로 문화예술활동의 활성화에 있어서 빠뜨릴 수 없는 것이 바로 불균형의 해소와 소외층에 대한 접근권의 확대이다. 앞에서 지역의 문화예술활동 기반이 상대적으로 열악하다는 점을 확인한 바 있다. 문화예술활동에 있

어서 소외지역 및 소외 개인에 대한 사회적인 배려가 반드시 마련되어야 한다. 소외층의 배려는 문화예술교육이 공공적인 성격을 가지는 것과 밀접한 관련이 있다. 특히 충분한 문화예술경험이 필요한 청소년들이 소외되는 경우가 발생하지 않도록 공공 프로그램의 양적, 질적 확충이 요구된다. 문화정보에의 접근권 보장, 프로그램 비용 할인이나 할당제 등의 방안을 적극 고려할 필요가 있고, 이러한 배려의 노력을 사업이나 시설의 평가 시 기준으로 포함하여 점차로 확산될 수 있도록 하여야 할 것이다.

5. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 청소년시설을 중심으로

21세기를 목전에 두고 쏟아져 나온 새로운 시대에 대한 각종의 진단에서 강조한 것은 지식정보화사회가 도래할 것이라는 점이었다. 이러한 시대진단에서 지식정보화사회에 대한 화두 못지않게 강조된 것이 ‘문화의 시대’가 열릴 것이라는 점이었다. 그리고 문화에 대한 강조의 중요한 시사점 중의 하나가 바로 ‘생비자’로서의 능력이었다. 이러한 시대진단의 배경과 논의에 대해서는 새삼스럽게 긴 논의가 필요하지 않을 정도로 누구나 공감하고 있는 듯하다. 이제 문화는 하나의 시대성의 지표이자 세계적 기준(global standard)로 자리 잡고 있다.

청소년분야에서도 이러한 문제의식에 따라 관련연구들이 진행되고 청소년육성5개년계획 등 정책에도 반영되어 각종의 사업이 전개되고 있다. 그러나 다른 한편으로는 아직 청소년활동 분야에서 새로운 시대 변화가 요구하는 문화에 대한 인식의 전환, 즉 “삶의 여유 이후에 추구하게 되는 것이 문화”라는 식의 발상을 벗어나 “삶 그 자체로 향유되는 문화”를 지향하는 방향성의 정립은 아직 미흡하다고 할 것이다. 즉, 문화의 시대는 문화창출과 문화소비의 주체가 명확하게 구분되기 어려우며, 개인의 삶의 질 또한 문화소비 능력 못지않게 문화창출 능력을 통해 가름될 것이라는 점이 간과되고 있는 듯하다. 청소년의 참여가 중요하다는 점은 강조되고 있지만, 그것이 얼마나

청소년들의 문화 속에 습합되어 있는지에 대해서는 큰 관심이 없다. 피상적으로 외형적인 제도나 인프라의 중요성을 강조하는 수준에서 벗어나 ‘현장’을 찾는 청소년들이 현장을 만드는 주역이 되도록 하면서 개별 실천단위의 수행능력을 향상시킬 수 있도록 하는 기반의 중요성이 더욱 강조되어야 한다. 그리고 이를 통해 정형화되지 않은 청소년들의 가변성이 문화의 시대가 요구하는 새로운 삶의 능력으로 드러나게 해야 한다.

여기서는 청소년 문화예술활동이 청소년들의 일상생활의 욕구에 기초해서 청소년 중심으로 이루어질 수 있도록 하기 위해서는 필연적으로 지역 청소년활동의 기반이 충실해져야 한다는 입장에서, 그 중요한 단서가 될 수 있는 청소년문화의집을 통한 청소년 문화예술활동의 활성화 방안을 모색하고자 한다.

1) 지역 청소년활동 기반으로서의 청소년문화의집

새로운 청소년기본법에서는 청소년활동의 개념을 수련활동, 교류활동, 문화활동 등으로 정의하고 있다. 그리고 청소년기본법에서는 청소년활동의 지원 등을 국가 및 지방자치단체의 책임으로서 규정하고 있으며, 새롭게 제정·시행되고 있는 청소년활동진흥법에서는 청소년활동을 진흥하기 위하여 청소년활동시설 유형을 분류 제시하고 있다. 여기서 청소년수련활동은 종래와 달리 국가가 정한 일정 기준 요건을 충족하였는가하는 인증 여부가 관건이며(청소년활동진흥법 제35~제38조), 그리고 청소년교류활동은 사회적 기대나 정책기획의 목표가 전제되는 것이라는 점에서 실질적으로 청소년정책이 다양한 청소년활동을 지원하고자 하는 관심의 내용적 측면은 “문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동”인 청소년문화활동의 개념에서 찾을 수 있을 것이다. 따라서 청소년활동을 진흥한다는 것은 내용적인 측면에서 청소년문화활동을 진흥한다는 것이라고 할 수 있으며, 청소년활동시설은 그러한 정책적 지원의 수단이 되는 것이라고 할 수 있다.

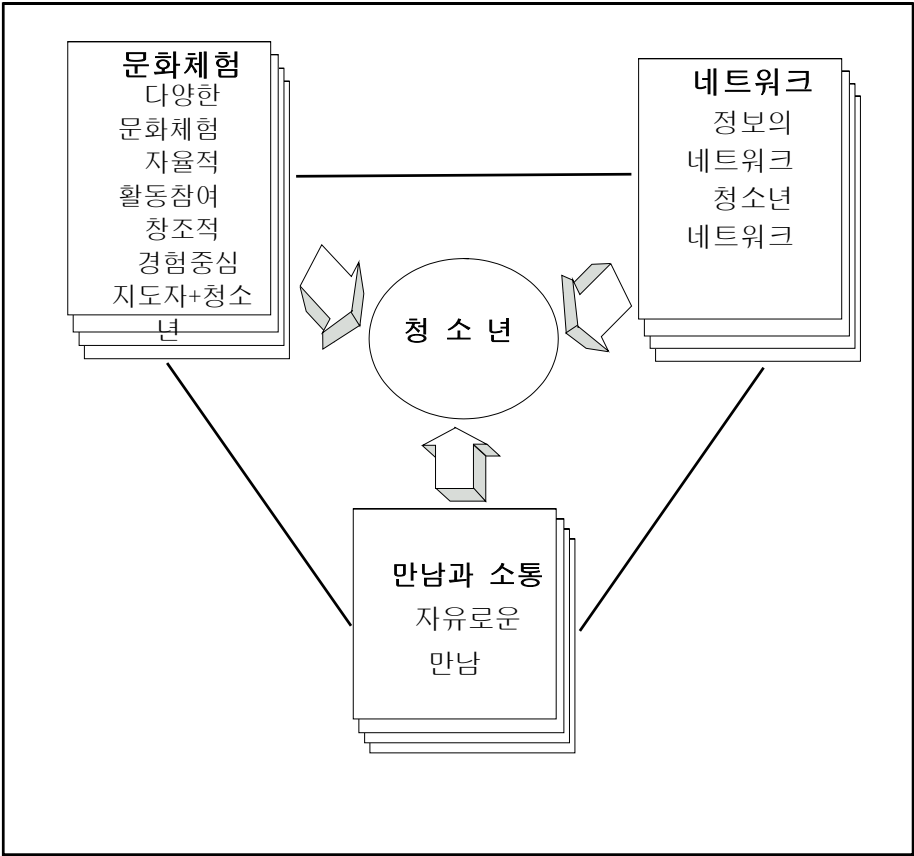
‘청소년문화의집’은 청소년기본법 및 청소년활동진흥법에 의한 청소년수

련시설의 한 유형으로서 “간단한 수련활동을 실시할 수 있는 시설 및 설비를 갖춘 정보·문화·예술중심의 수련시설”로 2004년말 현재 전국에 160개소가 설치·운영되고 있다(통계청, 2005: 30). 지역별로 편차는 있지만, 청소년문화의집은 주로 광역자치단체 주도로 시·군·구 단위로 설립·운영되는 청소년수련관에 비해 기초자치단체가 주도하여 읍·면·동 단위로 설립·운영하는 청소년활동시설로서 청소년의 생활단위인 지역사회와 직결되는 활동을 수행하는 곳이라고 할 수 있다. 따라서 청소년문화의집은 청소년활동시설, 그중에서도 특히 청소년수련시설을 통해 청소년활동을 청소년들의 일상생활의 욕구를 기초로 ‘지역화’하는 데 있어서 최일선의 기관이라고 할 수 있는 시설이다. 이러한 까닭에 청소년문화의집은 청소년수련시설 건립지원정책의 초점이 종전의 법령기준상 생활권 시설에 모아지면서 지속적으로 그 시설 개소수가 증가하고 있기도 하다. 청소년활동진흥법에서 규정한 청소년수련시설의 한 유형으로 새롭게 “청소년의 직업체험·문화예술·과학정보·환경 등 특정 목적의 청소년활동을 전문적으로 실시할 수 있는 시설과 설비를 갖춘 수련시설”로서 ‘청소년특화시설’이 제시되어 있지만, 서울특별시도 자체적으로 특화시설로 분류하고 있는 몇몇 시설을 제외하고는 아직 그 사례가 없다는 점에서 청소년문화의집은 청소년 문화활동의 지역 기반이 되는 최일선의 기관이라고 할 수 있다. 청소년 문화활동의 지역기반으로서 청소년문화의집의 특성을 정리하면 다음과 같다(한국청소년수련시설협회, 2003).

첫째, 관련법령의 내용과 지역에서 차지하는 의미를 정리할 때, 청소년문화의집의 일반적 성격은 읍·면·동 단위의 지역사회를 기반으로 청소년들의 자발적 참여에 의해 자율적인 청소년문화를 조성·지원·진흥하기 위한 소규모의 문화공간으로 지역사회 청소년서비스의 연계 거점이 되는 조직체이다.

둘째, 기능적 측면에서 청소년문화의집은 일반 문화 예술, 정보, 미디어, 과학 등 다양한 활동 요구에 따른 자율적 문화활동의 체험과 창조적 활동 경험의 공간이다. 이러한 핵심 기능 외에 청소년문화의집은 일상의 여가생활 속에서 자유로운 만남과 대화, 토론, 휴식과 오락을 통한 상호간 소통의 경험의 공간이며, 진로와 문화, 생활, 지역관련 정보 등 다양한 정보의 서비

스와 교류, 청소년 및 관련 기관간의 네트워크를 경험하는 공간으로서의 기능을 갖는다.



청소년문화의집은 이러한 기능을 수행하기 위해 대체로 다음과 같은 공간 구성체계를 갖추고 운영되고 있다.

구 분	기본공간	특화공간
분류기준	○ 청소년문화의집에 공통적으로 설치되어야 할 기본 시설공간	○ 청소년문화의집에 선택적으로 설치될 수 있는 선택공간
문화체험	○ 다목적홀 (개방형 메인홀과 무대)	○ 다용도 활동실(댄스, 연극연습등) ○ 음악활동실(밴드, 악기, 노래 등) ○ 정보영상매체 관련 활동공간 ○ 멀티미디어 제작 활동 공간 ○ 기타 과학, 공예 등 전문활동별 특화 공간
만남과 소통	○ 카페테리아(스낵코너포함) ○ 열린공간(열린자료실-만화·자료·A/V 등, 인터넷게임, 오락 등) ○ 동아리공간	○ 노래방 ○ 간이스포츠시설(당구/포켓볼 등)
네트워크	○ 멀티인터넷공간 ○ 정보서비스실	○ 소회의실
부대시설	○ 화장실 ○ 물품보관창고 ○ 락카 ○ 사무공간 ○ 안내부스	○ 샤워장 및 탈의실

청소년문화의집은 소규모 시설로서 읍·면·동을 서비스 단위로 하여 지역 사회 청소년들을 위한 활동을 지원하며, 특히 직접적인 청소년활동 프로그램 중심으로 특화하며 지역사회 청소년들이 다른 청소년시설과 연계되도록 지원할 수 있어야 한다. 청소년문화의 집은 이러한 기능을 충실하게 살리면서 시설의 규모나 서비스 방향에 따라 종합적인 활동 프로그램 제공을 기본 기능으로 설정할 수도 있지만, 핵심기능으로는 청소년들이 체험중심으로 참여하면서 자율적으로 문화를 만들어 가는 활동의 장이 될 필요가 있다. 프로그램 영역도 지나치게 다양화하여 백화점식으로 나열된 프로그램은 지양하여야 한다. 특히 지역내에 청소년수련관이 있거나 복수의 청소년문화의집

이 운영되고 있는 경우, 점진적으로 지역내 청소년문화의집별로 주요 활동 영역과 기능을 분담하는 방식이 필요하다. 이를 바탕으로 지역내의 청소년 수련관을 중심으로 다른 청소년문화의집과 지역단위 서비스 기능과 전문화된 활동을 연계하여 중복사업에 의한 낭비를 줄이고 협력에 의한 시너지 효과를 제고하는 것이 필요하다(이광호 외, 2003: 97). 청소년활동 분야에서 다양한 수준의 네트워크 구축의 필요성은 특히 지역사회를 기반으로 한 청소년활동 활성화의 관건이 되고 있다(참조: 김민 외, 2001 참조). 그럼에도 불구하고 청소년문화의집이 청소년활동의 지역 기반으로서 지역 네트워크에서 어떠한 위치에서 어떤 역할을 담당해야 할 것인지에 대한 논의는 아직 부족한 실정이다. 다만, 청소년문화의집에 근무하는 실무자들을 중심으로 온라인상에서 카페를 운영하고, 이를 통한 의사소통을 기초로 상호교류를 하는 것은 나름대로 어려운 여건 속에서도 청소년문화의집의 의미와 역할에 충실하고자 하는 자구적 노력이라고 할 수 있을 것이다.

2) 청소년문화의집 운영개선과 문화예술활동 활성화 방안

이상과 같이 청소년활동의 지역기반으로 청소년문화의집이 갖는 의미와 기대되는 역할이 과연 충실히 수행되고 있는가. 이에 대해서는 운영경비 등 운영여건의 한계와 절대 부족한 인력 배치 등 쉽게 극복할 수 없는 제약에 따른 ‘이해되는 아쉬움’이라고 밖에 표현할 수 없는 문제점들이 나타난다. 이러한 문제점들을 청소년문화의집을 통한 지역 청소년 문화예술활동 활성화의 과제와 직결되는 사업운영 부문과 홍보·연계협력 부문을 중심으로 정리하면 다음과 같다(한국청소년수련시설협회, 2003).

첫째, 기관 특성을 반영한 자체적인 사업전반의 발전방향 설정 필요하다. 청소년문화의집 대부분이 개원 후 운영결과를 바탕으로 기관 자체의 사업방향 정립에 대한 요구가 큰 상황으로, 현재 담당 지도자들의 입장에서는 사업방향의 설정, 내부에서 수립한 사업계획의 타당성 검증과 이를 실행하기 위한 체계적인 계획의 수립이 요구되고 있다. 일부 시설의 경우는 사업

수행 경험이 있는 지도자에 의해 기관의 사업 방향이 설정되고 자리를 잡아가고 있지만, 대부분의 경우에는 운영기관과 외부 전문기관(가)의 지원이 절실한 실정이다. 특히 청소년문화의집의 특성을 살릴 수 있는 사업이나 지역의 여건과 시설의 특성을 충분하게 반영할 수 있는 차별화된 사업목표와 방향이 세워지지 못하고 있어 보다 장기적이며 지속적이고 전문적인 지원이 필요하다.

둘째, 사업 수행 및 기관 운영을 위한 정기적인 요구조사 필요하다. 일부 청소년문화의집에서는 내부 인력이나 외부 기관의 도움을 받아 개원 이후나 1년 주기로 지역주민과 청소년을 대상으로 한 요구조사를 실시하고 있다. 그러나 대부분의 경우 지도자가 1~2인에 머무는 시설에서는 요구조사를 통한 체계적인 수요도 조사가 실행되지 못하고 있다. 예산 및 인력규모를 고려할 때 청소년문화의집에서 통계관련 지식과 기능을 가진 지도자나 자원인력을 확보하거나 예산을 확보하지 못할 경우 내부에서 주기적인 조사를 실시한다는 것은 어려운 상황이다.

셋째, 프로그램 개발 및 매뉴얼 작성을 위한 체계적인 업무 관리 체제 구축이 필요하다. 대부분의 경우 프로그램의 개발과 이를 매뉴얼로 작성하여 사용할 수 있을 정도로 충분한 전문 인력을 갖추지 못하였을 뿐만 아니라 이를 위한 프로그램 전문 지도력 개발과정 참여 지원 등 지원체제도 미흡하다. 청소년문화의집은 현재 여건상 대부분의 경우 인력이 매우 부족한 상황으로 이를 보완하기 위해서는 프로그램 운영부분도 업무를 체계화하여 궁극적으로는 업무부담을 경감시킬 수 있는 운영체제 구축이 필요한 상황이다.

넷째, 프로그램 전문 지도력의 양적 기준과 전문성 제고를 위한 지원 체제 미흡하다. 시설의 규모가 큰 편에 해당하는 경우에도 프로그램 분야의 지도력은 3명 이하이고 대부분의 경우에는 1명이 프로그램 분야를 전담하고 있어(평균 1.5명) 청소년문화의집의 기본 인력 확보에 대한 관심이 크게 요청된다. 특히, 사업 분야뿐만이 아니라 시설의 관리와 예산 집행, 각종 서류 관리 업무 등 행정업무까지 1인이 전담하는 경우가 상당수로 프로그램 전담인력 자체가 부족하여 청소년수련시설로서의 기본 기능 수행에 막대한

지장을 초래하고 있다. 지방소재 시설의 경우 전체 직원 중 장기적인 근무를 전제로 하는 정규직을 확보하지 못하고 문화관광부 지원에 의한 청소년 지도사 1인과 이외에 비상근직 또는 일용직 형태의 지원인력으로 구성되어 있는 시설이 상당수로 정규-상근직 자체를 확보하지 못한 실정이다. 대부분의 시설에서 프로그램 담당 인력에 대한 전문적인 지도력 확보를 위한 연수 참여 확대, 개별적인 교육기회 제공이 부족하고, 다른 기관에 대한 견학이나 프로그램 참여를 통한 실습 등 전문성 함양 지원 체계가 미비하다. 그리고 기타 보조 인력, 지원 인력도 기본적인 지도력을 확보해야 하나 단순한 업무 보조 차원에 머물게 됨으로써 청소년문화의집의 사업에 대한 공유와 이해가 부족하게 되어 청소년분야에 대한 기본적인 이해를 갖춘 지도인력의 확보와 연수기회 제공이 필요한 실정이다.

다섯째, 사업 운영 재원의 규모 및 다양성에 한계가 있으며 집행을 위한 인력이 부족하다. 청소년문화의집은 규모나 성격상 수익사업 자체에 한계가 있으며, 청소년수련관과 같은 수익형 평생교육 프로그램은 실제 사업 운영에 큰 효과를 갖지 못한다. 대부분의 시설의 사업비는 중앙정부와 지방자치단체 지원비에 의존하고 있고 재원 자체가 다양하지 못하다. 그리고 일부 시설의 경우 청소년문화의집 시설내에 상근하고 있는 인력중 행정업무 지원 인력이 없이 지도인력이 이를 담당하거나 위탁 운영 기관에서 별도로 예산업무를 지원하고 있는 경우가 있으나 이러한 경우 효과적인 사업운영을 위한 예산부분의 행정지원은 한계를 가지 수 밖에 없게 된다.

여섯째, 프로그램 운영 과정의 청소년 참여에 대한 인식의 확대와 체계적인 지원이 필요하다. 대부분의 청소년문화의집에서는 청소년들의 자율적인 문화활동 중심으로 운영하면서 청소년동아리나 청소년자치 모임 등을 활성화하기 위해 노력하고 있다. 그러나 청소년 인적자원이 부족하거나 사업 운영에 대한 명확한 방향을 설정하지 못한 시설, 개원 후 특별한 프로그램이 부족한 시설의 경우 청소년들의 단순한 시설 이용 중심으로 운영되면서 청소년들의 참여에 의한 프로그램이 부족하게 된다. 인력 및 예산의 한계로 인해 자율적인 청소년 활동이나 청소년들의 참여를 체계적으로 지원할 수

있는 시스템에 대한 모색이 필요한 상황이다.

일곱째, 일반적인 프로그램 홍보자료나 기관홍보물이 부족하고 및 지역사회 중심의 홍보가 미흡하다. 대부분의 청소년문화의집에서 홍보의 중요성은 인식하고 있으나 홍보의 절차, 방법, 자료에 대한 개발 능력은 미흡하다. 청소년문화의집의 경우 상당수 시설이 운영의 초기단계임을 감안하면 지역사회 중심의 홍보사업이 적극적으로 전개되어야 하나 지역내에 시설물에 대한 표지판도 미비하고 주민대상의 홍보 사업도 부족하여 전반적으로 시설에 대한 인지도 향상을 기대하기 어려운 실정이다.

여덟째, 지역사회 청소년기관 및 지역기관과의 연계가 미흡하다. 대부분의 시설에서 지역내의 청소년기관과의 연계는 거의 시행되지 못하고 위탁운영단체에서 수탁한 다른 시설과의 연계나 해당 단체와의 연계가 일부 시행되는 정도에 그치고 있다. 일부 시설은 위탁을 받은 수탁단체명을 시설명 앞에 사용함으로써 공공시설의 이미지를 감소시키고 다른 시설과의 연계에 소극적으로 대응하게 되는 폐단이 나타나기도 한다. 위탁운영단체의 명의를 앞세울 경우 지역내 다른 기관에서는 공공시설의 사업으로 인정하지 않기 때문에 단체간의 협력이 어렵게 되거나 거부감을 조성할 우려가 크다. 그리고 지역내 또는 다른 지역의 단체 중 문화단체 등 전문적인 분야의 기관과 연계에 대한 필요성은 인식하고 있지만, 행정기관의 방침에 따라 전문 인력으로 구성된 성인단체의 이용이 제한되거나 구체적인 사업 실행 방식을 찾지 못해 연계 사업이 이루어지지 못하고 있는 실정이다.

이상과 같은 청소년문화의집 사업운영상의 문제점을 개선하기 위해서는 다음과 같은 개선방안의 모색이 필요하다.

첫째, 각 시설별로 특성화되고 차별화된 사업방향 설정을 위한 내부계획을 수립 시행하도록 한다. 이를 위해 시설 및 주변 여건 특성에 대한 충분한 검토를 통해 기관의 차별화 사업을 선정하도록 하고, 청소년문화의집으로서의 기본 기능 수행과 함께 특성화할 사업수행 방안을 개발하도록 한다. 이때 지역적 특성과 요구를 반영한 청소년 문화예술활동의 활성화가 추진되어야 한다. 청소년문화의집을 청소년 문화예술활동의 지역기반 시설로 기능하

도록 하기 위해서는 이 과정에서 해당 청소년문화의집 운영기관 및 전체 구성원의 참여가 필수적이며 필요시 외부 전문가의 지원을 받을 수 있도록 하여야 한다. 그리고 그러한 지원은 청소년문화의집 중장기 발전계획의 핵심 부분으로서 문화예술활동을 반영하여 지역내 인적·물적 자원의 결합 및 유지 방안으로서 제시되는 수준에까지 이르는 ‘만들어가는 과정’이 되도록 해야 한다.

둘째, 주기적인 지역단위 요구조사 실행을 위한 지원과 자체적인 능력 개발을 촉진해야 한다. 자체적인 요구조사 실행 능력을 갖추지 못한 청소년문화의집의 경우, 우선 다른 시설의 사례를 조사하여 활용할 수 있도록 한다. 가능하다면 일정 예산을 확보하여 전문기관의 도움을 통해 기본적인 조사사업을 실시하도록 한다. 그리고 조사사업 실행과정에 내부 직원이 참여하여 전체과정 및 결과처리 기법을 실습할 수 있게 한다. 또한 외부의 조사방법 관련 연수나 프로그램에 참여할 수 있도록 비용이나 대체인력 지원 등의 실질적인 지원방안이 제시되어야 한다.

셋째, 프로그램 개발 및 운영에 필요한 매뉴얼 개발과 실행을 위한 연수 참여 기회를 확대한다. 내부 직원의 프로그램 기획 및 실행, 평가와 관련된 교육 프로그램 참여는 물론, 외부 기관의 도움을 통해(방문, 실습 등) 프로그램 기획과 운영, 자료관리 방법을 개발할 수 있도록 한다. 이 과정에서는 특히 프로그램별로 세부 매뉴얼 작성 실습 과정을 통해 내부적인 자료를 축적할 수 있는 역량을 키우도록 해야 한다. 이를 위해 프로그램 전문가의 지원(강의, 실습지도 요청)을 통해 내부 역량 강화에 중점을 두도록 한다.

넷째, 청소년문화의 집단교류를 확대하여 우수사례의 벤치마킹 기회를 갖도록 한다. 청소년문화의집은 그 규모나 운영여건상 많은 차이가 있다. 하지만 많은 청소년문화의집이 시설 운영과 관련된 여러 영역의 업무를 소수 인력이 중첩적으로 수행하고 있다. 때문에 다양한 사례에 대한 정보가 의외로 제한적이고 확보된 정보도 사업화하는 데 애로가 많다. 제한된 여건에서나마 그러한 한계를 극복하게 하기 위해서는 우수사례의 벤치마킹이 가장 효과적인 방법일 수 있다. 이를 위해 비슷한 여건의 다른 청소년문화의집에서

실천한 청소년 문화예술활동 우수사례를 현장을 중심으로 확인할 수 있도록 하는 것이 가장 효과적인 방법일 수 있다.

다섯째, 사업 분야를 전담할 전문 인력의 확보와 지도력 개발을 위한 연수 참여를 지원한다. 프로그램 담당 직원의 외부 연수기회 참여 확대를 위한 기관의 지원을 확대하여 연간 예산에 직원 교육비를 필수적으로 편성하여 외부 전문기관의 연수나 견학을 확대할 수 있게 하여야 한다. 그리고 프로그램 전담 상근 인력 이외에도 자원지도자, 보조지도자, 지원담당 직원 등 모든 관계자들이 청소년 이해나 활동에 필요한 기능, 지도력을 개발하도록 내부 연수와 외부 연수를 병행하여 시행하도록 한다.

여섯째, 청소년문화의집을 대상으로 한 공모사업을 개발하고 이에 대한 참여를 지원한다. 일반적인 공모사업의 경우 다른 수련시설에 비해 청소년 문화의집은 경쟁력에서 뒤처질 가능성이 크다. 지역 청소년활동에서 차지하는 청소년문화의집의 의미를 고려하여 청소년문화의집의 여건에 맞는 지원형의 청소년 문화예술활동 공모사업을 개발하고 지원하도록 한다. 사업의 규모는 시설 자체의 인력과 조직 규모를 전제로 하여 과부화 현상이 일어나지 않도록 하는 배려가 필요하며, 지역 청소년문화활동 자체의 역량을 강화할 수 있는 특화된 사업 중심으로 공모사업의 내용을 구성하도록 하여 실질적인 참여가 가능하도록 하여야 한다.

일곱째, 자율적인 청소년활동과 참여를 위한 청소년운영위원회 등 자치모임의 운영 내실화를 지원한다. 청소년문화의집을 통한 청소년 문화예술활동의 활성화의 관건은 역시 ‘사람’이다. 청소년활동으로서 청소년 문화예술활동의 중심은 청소년이다. 따라서 청소년을 사업실행에 필요한 단순한 보조 인력이나 동원인력으로 인식하지 않도록 하고, 프로그램의 선정과 운영과 관련하여 청소년들의 참여에 대한 구체적인 실행방안을 매뉴얼 형태로 제시하여 청소년의 참여를 효과적으로 유도하고 지원도록 하여야 한다. 지원사업의 선정에 있어서도 청소년동아리 및 청소년운영위원회 등의 모임을 통해 청소년들이 스스로 만드는 사업을 우선하여 지원하되, 초기 단계는 소규모라도 직접 실행할 수 있는 기회를 제공하면서 점진적으로 범위를 확대해나

갈 수 있도록 하는 단계적 지원방안이 함께 구상되어야 한다.

여덟째, 지역사회 중심의 시설 자체 홍보 방법을 개선하도록 한다. 청소년 문화의집의 건물 외관 및 입구부터 청소년문화공간으로서의 이미지를 전달할 수 있도록 사인물을 개발하여 시설 건물 자체가 홍보자료가 되도록 하고, 지역내 주요 지역별로 청소년문화의집을 알릴 수 있는 표지판과 주요 사업을 수시로 알릴 수 있는 게시판을 확보한다. 특히 청소년 문화예술활동과 관련하여서는 해당 시설의 기본정보만 첨가할 수 있는 범용의 홍보물을 사용할 수 있도록 하여 인지도를 높일 수 있도록 지원한다. 청소년활동의 근본적인 취지를 달성하기 위해서는 이벤트성의 행사는 한시적 효과만이 있을 뿐이지만, 사업의 초기단계에는 지역주민 및 청소년을 초청하는 형식으로 공연이나 이벤트 행사를 통해 시설 자체를 알리는 계기를 확보하는 것도 중요하다. 아울러 청소년들이 스스로 만들고 참여하는 프로그램을 확대하면서 참여한 청소년 자신이 시설의 홍보요원이 될 수 있도록 하는 면대면(face-to-face) 방식도 적극적으로 활용될 수 있도록 한다.

아홉째, 지역내 청소년기관과의 연계를 통해 지역단위 청소년 서비스 기능을 확대할 수 있도록 한다. 청소년문화의집의 경우 시설별로 규모나 운영여건의 차이에도 불구하고 자체적인 역량만으로 충분한 인적·물적 자원을 확보하고 있다고 하기 어렵다. 따라서 우선적으로 지역내에 청소년기관(시설이나 단체)이 있을 경우 청소년기관간의 협력을 우선 추진하도록 하여 협의체 형태의 모임과 함께 공동사업을 통해 상호 연계의 필요성과 효과를 공유하도록 하여야 한다. 특히 다종다양한 문화예술활동의 수행을 위해서는 청소년기관 뿐만 아니라 지역내 전문인력을 강사풀로 확보할 수 있어야 한다.

열 번째, 지역내·외의 전문기관과의 연계와 사업 유치를 통한 전문 프로그램을 확보하도록 한다. 직접 수행하는 프로그램만으로는 청소년들의 문화적 욕구를 충족시키기에는 한계가 너무나 명확하다. 전문적인 분야의 단체를 섭외하여 시설 공간의 이용 등 편의를 제공하여 프로그램을 다양화하고, 전문 단체의 협력을 통해 청소년을 위한 공동사업을 기획하여 전문성 있는 프로그램이 운영되도록 한다. 지역의 대학 등과 인적 물적 자원을 공유할

수 있도록 하는 방안도 적극적으로 모색하여 ‘지역화’라는 공동의 관심사의 달성을 위해 상부상조(win-win)할 수 있도록 하는 것도 필요하다.

열한 번째, 이상의 논의를 현장에서 활용할 수 있는 매뉴얼 형태의 자료로 개발하고 실제 활용방법을 현장 컨설팅 등을 통해 체득할 수 있도록 지원하여야 한다. 이러한 매뉴얼 개발은 현장의 지도력 개발에 직결되는 문제이다. 하지만 청소년문화의집이 시설 규모가 작다고 해서 개발이 필요한 매뉴얼의 내용 영역이나 분야가 좁은 것은 아니다. 청소년문화의집에서 필요한 것은 다양한 업무 영역과 프로그램 영역을 소규모시설에서 효과적으로 수행할 수 있는 형태의 다종다양한 매뉴얼일 것이다. 특히 청소년 문화예술 활동과 관련해서는 현장활동가를 중심으로 프로그램 단위의 매뉴얼이 개발되고 이를 실천할 수 있도록 하는 현장 중심의 컨설팅이 병행되어야 할 것이다.

Ⅵ. 요약 및 제언

1. 요약
2. 제언

VI. 요약 및 제언

1. 요약

문화예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나일 뿐만 아니라 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이기도 하다. 또한 진화심리학적 견해에 따르면, 문화예술은 향기, 스포츠 등과 더불어 오래된 인위적 감정조절 기술의 하나이다. 인류는 오래 전부터 문화예술을 통해 감정을 조절하고 삶을 부양시켜 왔다. 청소년의 삶의 환경을 살펴볼 때 많은 환경변화가 일어나고 있는 시점이라는 하지만 아직은 입시체도로 인하여 그리 행복한 환경은 아니다. 실재적인 시간적·정신적 여유보다는 심리적인 시간적·정신적 여유가 없는 청소년들에게 문화예술활동을 통한 감정조절 기술을 익히는 것은 다른 부정적인 감정조절 기술을 덜 찾게 만든다. 이점이 청소년 문화예술활동이 청소년 곁에 있어야만 하는 이유이다. 우리 청소년들의 현실환경이 그리 행복한 것이 아니라면 그들 곁에 더욱 강압이나 집착없는 문화예술활동을 두어야 한다.

앞에서도 살펴보았듯이 문화예술활동에 대한 법령에서의 정의가 갖는 함의는 이른바 매튜 아놀드(M. Arnold)와 리비스(F. R Leavis)의 예술활동 중심의 고급문화관을 ‘일단은’극복하고 미셸 세르토(M. De Certeau: 1984)의 ‘일상생활의 실천’이란 포괄적 문화관을 지지하고 있는 것으로 보인다. 이는 문화향유의 주체이자 대상인 청소년이 단순히 문화적 소비자가 아닌 문화를 통한 사회적 성원으로의 안착을 의미하는 적극적 주체라는 의미까지 함의하고 있음을 의미한다. 따라서 청소년 문화예술활동이라 함은 “청소년의 균형 있는 성장을 위해 예술의 장르뿐만 아니라 생활문화에 이르는 문해(cultural literacy)의 전 영역에 이르기까지 생활전반을 아우르는 체험적 활동”이자, “문화적 산물(text)에 대응하는 주체와 객체의 능동성을 주목하는 관점이 깃들은 활동”이라 정의할 수 있다. 아울러 “균형있는 인

간적 성장과 함께 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력의 함양”에 있고, 문화향유의 주체인 청소년의 적극적 존재의의까지 내포한다. 문화예술활동은 그 기능적 측면에서 문화적 감성 및 더불어 살아가는 능력의 함양과 밀접하다.

그러나 디지털화·정보화 시대의 지금은 문화예술의 개념에 또 다른 변화를 예고하고 있다. 디지털 미디어의 등장으로 다매체·다채널화·전달망의 통합이 일어나고 정보는 쏟아지고 있으며, 이로 인해 인간의 감성에서 출발하는 문화예술은 새롭게 정의되고 있다. 디지털 시대의 문화예술과 디지털아트에서의 예술개념에 대한 담론을 통해 문화예술과 과학기술의 통합의 가능성에 대한 점점 또한 이루어져야 할 시점이 된 것이다. 이러한 환경속에서도 청소년들은 디지털 시대의 새로운 문화예술 코드를 만들어 나가는 주체로서 자리매김해 가고 있다. 유비쿼터스 환경에서 디지털 라이프스타일을 향유해 가고 있는 청소년들은 문화예술활동 또한 디지털적이고 미래지향적인 것을 꿈꾸며 수용하고 있다. 그들의 문화예술활동 인식 및 향유 특징은 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 문화예술에 대한 개념적인 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 시대의 문화를 담고 있으며, 일상 속에 있으며, 예술은 느끼는 것이며, 그러면서도 예술은 실험적이라고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 문화예술의 공공성에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술을 대중문화의 한 영역으로 인식하고 있고, 예술작품은 공공의 것, 예술발전은 국가경쟁력의 기초가 된다고 인식하고 있는 것으로 나타나 문화예술의 공공성에 대해 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

셋째, 문화예술의 기능에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나이며, 예술은 개인과 개인, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이고, 예술에 대한 정보 공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다고 생각하고 있어 문화예술의 기능을 소통과 표현의 수단으로 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

넷째, 문화예술의 의의에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 인간의 삶의

질을 향상 시키고, 예술의 진정한 향유는 삶의 활용능력에 있다고 생각하고 있어 문화예술의 의의를 삶의 활용능력과 삶의 질 향상으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

다섯째, 문화예술과 개인에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 청소년기의 예술 감상이나 체험은 중요하고, 현대인은 예술에 대한 감각이 필수적이지만 예술에 대해 잘 아는 것이 개인의 경쟁력과 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소로 인식하는 경향은 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

여섯째, 문화예술의 미래에 대한 인식을 살펴본 결과, 현대사회의 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이고, 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이며, 예술의 중심에는 컴퓨터가 자리잡고 있다고 생각하는 것으로 나타났다. 디지털시대인 현대사회에서의 예술의 중심에는 컴퓨터와 디지털미디어가 자리잡고 있게 될 것이며, 접근이 용이해지고 직접 느끼고 즐기는 것이 될 것이라고 인식하는 경향이 비교적 높음을 보여주고 있다.

일곱째, 과정없는 노력없는 문화예술활동을 향유하고 있다. 문화예술활동을 하는 가장 큰 목적에 대해 청소년들의 1/3이상(38.6%)이 스트레스 해소를 위해서라고 응답함으로써 수동적인 향유태도를 보이고 있다. 문화예술활동에서 의미행위와 의미과정 없는 향유가 되고 있다.

여덟째, 소극적이고 편중된 문화예술활동을 향유하고 있다. 청소년들이 가장 많이 하고 있는 문화예술활동 영역은 과반수정도가 음악(37.8%), 영화(29.9%)인 것으로 나타났다. 반면 가장 많이 하고 싶어하는 활동 영역은 애니메이션(28.7%), 문학(19.0%), 디지털아트(17.9%) 순으로 나타나 주어진 프로그램을 소극적으로 향유하고 있는 것으로 나타나 적극적이고 실험적인 향유태도로의 전환이 필요함을 보여주고 있다.

아홉째, 청소년 집단에 따라 차별화된 문화예술활동을 향유하고 있다. 청소년들은 성, 학교급, 지역 등 하위집단별로 내용에서 차별적 향유가 이루어지고 있음을 보이고 있다. 이는 다양하고 특성화된 프로그램 개발에의 시사점과 아울러 소외지역 및 청소년에 대한 정책 배려를 시사해 준다.

열번째, 자발적인 참여가 부족하다. 청소년들의 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도를 살펴본 결과 도서관(1.81), 박물관(1.50), 청소년수련관(1.45), 문화센터(1.41), 미술관(1.40), 문예회관(1.28) 순으로 이용정도가 비교적 높은 것으로 나타났으나 보통수준에도 미치지 못하고 있음을 보여주고 있다. 뿐만 아니라 지역사회 예술관련 정보를 모르는 가장 큰 이유에 대해 서도 관심이 없어서(48.1%)가 정보가 없어서 보다 높은 것으로 나타나 청소년들이 자발적으로 참여할 수 있는 프로그램 개발 및 홍보와 아울러 여건 조성이 시급함을 시사해 준다.

예술은 인간의 감정을 표현하는 장이며, 이러한 장을 통해 인간은 감정을 정리하고 명료화한다. 청소년들은 문화예술을 향유함으로써 감성적 느낌을 인식·순화하고, 간접적이지만 다양한 삶의 방식들을 구체적으로 경험할 수 있다. 문화예술을 통해 간접적이지만 구체적으로 경험함으로써 삶의 의미를 비교·성찰할 수 있다. 이러한 과정은 청소년들이 자신의 인생관이나 가치관을 형성하는데 큰 도움을 줄 것이다. 이 밖에도 청소년들은 문화예술을 향유함으로써 상상력도 키울 수 있다. 문화예술활동을 통해 함양해 놓은 상상력은 청소년들에게 지금 이곳을 넘어선 새로운 희망을 제시해 줄 수 있다. 마지막으로 세상에 대한 관조적 자세를 익힐 수 있다. 일체의 이익이나 관심으로부터 벗어나 예술작품을 무관심적으로 관조할 때 우리는 그 예술작품에서 아름다움을 느낄 수 있다. 아름다운 음악을 들을 때 우리는 일체의 이익이나 관심으로부터 벗어난 관조적 상태에서 편안한 행복을 느낄 수 있다. 치열한 경쟁과 효율성을 추구하는 환경과 생활에서 느낌과 여유와 자족이 대안적 가치로 대두되듯이, 미적 관조도 이 복잡한 현대의 삶을 비록 잠시일지라도 편안하게 해줄 수 있는 가치를 지녔기 때문이다. 이와 같은 이유들로 청소년이 힘들고 지칠 때 그들의 곁에서 함께 하는 문화예술활동이 또 다른 힘과 희망을 일으키는 힘이 될 수 있도록 자발적인 활동으로 활성화되어 즐거움과 놀이의 대상이 되어야 한다.

2. 제언

여기에서는 청소년 문화예술활동을 활성화시키기 위한 개인, 가정, 학교, 사회에서의 지원방안을 중심으로 살펴본다.

1) 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 개인을 중심으로

청소년들의 문화예술활동 실태분석 결과로부터 청소년 개개인들의 문화예술에 대한 이해 및 향유수준은 성과 성격 그리고 지역, 부모의 양육태도 등에 따라 다양한 모습들을 보여주고 있는 것을 알 수 있다. 이는 문화예술 향유가 청소년을 둘러싸고 있는 일상생활수준과 상관관계가 있음을 시사해 주고 있다. 여기에서는 청소년들이 문화예술을 향유함으로써 얻게 되는 장점을 기초로 청소년 개인 차원에서의 문화예술향유능력 증진방안을 제시하고자 한다.

첫째 : 문화예술 관련정보 수집 및 판별 능력 제고

많은 문화예술활동 프로그램들 중에서 자신에게 적합한 프로그램을 선택하여 향유하는 것이 바람직하다. 적합한 정보를 찾는 방법은 인터넷이나 신문 등 공인된 매체를 활용하는 방법이 좋다. 특히, 문화예술에 대한 좋은 비평문들을 많이 읽어 보는 것은 양질의 정보를 얻는데도 도움이 되고, 글 읽기의 힘을 키우는데도 도움이 된다. 일주일에 한번 정도는 문화예술관련 정보를 찾아보는 것도 바람직하다. 정보의 바다라는 말은 한편으로는 정보가 풍부하다는 말이지만, 다른 한편으로는 정보가 뒤범벅되어 있다는 말이기도 한다. 수 많은 정보 중에서 적합한 정보를 찾아내는 방법을 습득하는 과정을 통해 자기 나름의 정보습득 방식을 개발하고 익히는 것이 중요하다.

둘째 : 수집정보를 기초로 한 문화예술 감상 기회 마련

주말이나 방학을 이용하여 미술관, 음악회, 영화관, 연극 공연장 등을 방문할 수 있다. 노는 법과 쉬는 법도 나름대로 노력을 하여 더 큰 기쁨을 찾는 방향으로 익히는 것이 좋다. 폭 잠을 자는 것도 좋지만, 좋은 문화예술을 감상하는 것도 좋은 놀이이며 휴식이다. 게임을 하거나 텔레비전에 폭 빠지는 것도 놀이이며 휴식이지만, 좋은 음악을 듣고 좋은 영화를 보는 것도 재미있는 놀이이며 휴식이다. 잘 놀고 잘 쉬어야 공부도 더 잘 할 수 있다. 게임이나 텔레비전에 깊이 빠져 심신을 녹초로 만들면 그 이후의 본업을 제대로 수행할 수 없다. 수동적으로 쉽게 얻게 되는 즐거움은 우리의 심신을 빨리 지치게 만든다. 은근히 얻게 되는 즐거움은 우리의 심신을 은근히 즐겁게 만든다. 좋은 문화예술을 감상하는 것은 우리의 심신을 은근히 즐겁게 만든다. 잘 쉬고 잘 노는 좋은 방식 중의 하나가 문화예술 감상이다.

셋째 : 문화예술 감상문 작성

문화예술을 감상을 한 후, 해당 작품에 대한 감상문을 작성한다. 감상문을 쓰는 방식에는 여러 가지 방법이 있을 수 있지만, 먼저 작품에 대한 간단한 개요를 적는다. 그리고 작품의 특정 주제나 감상자의 특정 관심사에 초점을 맞추어 글을 적어본다. 예컨대, 사랑, 죽음, 윤리적 삶, 개인과 사회, 자유, 노동, 자연, 아름다움 등 작품에서 끌어낼 수 있는 특정 주제에 맞추어 감상문을 작성할 수 있을 것이다. 작가의 의도 또는 무의식의 세계, 작품 탄생의 역사적 배경, 작품의 형식적 구조 등 감상자의 특정 관심사에 초점을 맞추어 작품을 분석할 수도 있다. 물론, 그 어떤 것에도 얽매이지 않고 감상자가 자유로이 감상문을 쓰는 것도 좋다. 감상문 작성은 문화예술에 대한 지속적 관심을 증진시키는데도 도움이 되지만 논술 훈련에도 기여할 것이다. 작성한 감상문을 자신의 인터넷 홈페이지나 블로그에 담아 다른 사람과 의견을

공유할 수도 있다. 감상문 쓰는 일에 부담을 느낀다면, 가족이나 친구들과 함께 감상을 한 후 작품에 대하여 서로 대화를 자유로이 나누는 일로부터 시작할 수도 있다.

넷째 : 일상적 삶에서의 문화예술적 체험 능력 증진

문화예술적 체험이 전문적인 문화예술 장르나 공간 속에서만 이루어지는 것은 아니다. 평범한 일상생활에서도 활성화될 수 있다. 예컨대, 공부를 하면서 또는 공부를 한 후 방에서 음악을 듣는 일도 좋은 문화예술활동이다. 공부에 지친 심신을 달래기 위해 숲길이나 호수길을 산책하는 일도 마찬가지이다. 또는 요리를 하거나 집안을 청소하거나 설거지를 하는 일도 훌륭한 문화예술활동이 될 수 있다. 공부하는 책상을 정돈하고, 머리를 다듬고, 옷매무새를 단아하게 하는 일도 멋진 문화예술활동이 될 수 있다. 無 또는 카오스의 상태에서 땀을 흘려 有 또는 코스모스의 세계를 만드는 일만큼 창조적이고 아름다운 활동이 어디 있는가. 문화예술활동이 활성화 되지 못한 이유 중의 하나는 문화예술이 우리의 일상적인 삶으로부터 거리를 두었기 때문이다. 일상의 세계를 미적 또는 예술적으로 가꾸려는 노력은 문화예술을 실천하는 일일 뿐만 아니라 우리의 삶을 풍요롭게 창조하는 일이기도 하다.

2) 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 가정을 중심으로

문화예술에 대한 관심과 소양은 개인의 차가 크고 지속적인 노력을 통해 형성된다. 따라서 심도 있게 교육하고 개인적인 문화적 감수성을 키우는데 학교기관이나 지역문화시설 등 공공교육에만 의존하는 것은 한계가 있다. 예술에 대한 관심은 어느 날 갑자기 배운다고 생기는 것이 아니기 때문이다. 어린 시절부터 가정에서 지속적으로 이루어진 문화예술활동 및 교육을 통해 이에 대한 기본적인 소양이 형성된다. 이러한 바탕 위에서 학교에서의 예술교육은 더욱 더 효과적으로 청소년들에게 다가갈 수 있는 것이다. 따라서

문화예술활동 및 교육에서 가정과 부모의 역할은 가정교육이 모든 교육과 인격 형성에 기본이 되듯 문화적 감수성을 키우는데 출발점이 된다고 할 수 있다. 가정에서의 청소년의 문화예술 향유능력을 증진시키기 위하여 적용하고 노력을 기울일 수 있는 방안은 다음과 같다.

첫째 : 부모의 문화예술활동에 대한 의식 변화

가정에서의 문화예술활동·교육은 부모에 의해서 이루어진다. 따라서 문화예술활동·교육에 대한 부모의 신념은 가정에서 바람직한 문화예술활동·교육을 하는 출발점이 된다. 문화예술활동의 중요성을 인식하는 부모가 점차 늘어나는 추세이지만 아직도 많은 부모들은 문화예술활동이 청소년에게 미치는 긍정적인 효과를 인지하지 못하는 경우가 많다. 문화예술활동에 대한 부모의 관심과 태도를 본받는 과정에서 청소년들은 가장 자연스럽게 예술을 접하게 된다. 부모들이 실천하지 않으면서 자녀에게 강요하는 활동에는 한계가 있다. 부모들의 문화예술에의 관심이 자녀들에게 전파되는 경우가 보통이지만 자녀들로 인해 부모가 예술에 관심을 갖게 된 경우도 종종 볼 수 있다. 부모와 자녀의 예술적 관심과 활동은 상호영향을 주며 시너지 효과를 낼 수도 있다.

둘째 : 문화예술활동에의 자율적 참여 지원

부모가 염두에 두어야 할 것은 청소년이 어엿한 독립 인격체이라는 점을 인식하는 동시에 청소년의 입장과 눈높이에서 사물을 바라봐야 한다는 것이다. 청소년 문화예술활동의 한계는 사실 이 점에 있다. 부모는 청소년들에게 강요하기 보다는 청소년들을 자율적 주체로서 인정하고 스스로 예술적 관심과 취향을 만들어 나가도록 지원해 주는 것이 필요하다. 청소년들에게 문화예술이 공부의 연장이고 강요의 대상이 되어서는 안 될 것이다. 부모는 큰

방향만 제시하고 청소년 스스로가 문화예술활동에 참여하고 이에 대한 자신만의 취향과 세계를 만들어나갈 때 예술은 즐거움의 대상이고 놀이의 대상으로 다가 설 것이다.

셋째 : 일상적인 삶에 기초한 문화예술활동 시스템 개발 및 지원

문화예술은 일상생활과 무관한 작가들만의 고고한 소산이 아니라 바로 청소년 스스로의 일상생활에 기초한 것임을 자각하게 하고 일상적인 예술적 체험을 통해 예술의 즐거움을 향유할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다. 청소년들이 접하는 대중매체에 대한 문화적 접근에서 문화, 예술, 공연에 관한 프로그램을 활용해 감상문을 쓰도록 하거나 다양한 문화적 체험을 ‘문화일지’로 쓰도록 할 수 있다. 또한 청소년들이 예술을 함께 향유하고 공감대를 형성할 수 있는 일상적인 문화공동체를 형성하는 일은 청소년들이 예술활동의 일상화를 위한 요건으로 매우 중요하다. 청소년들이 문화프로그램을 통하여 취미가 같은 친구들을 만나고 단발적 행사가 아닌 지속적인 문화 소모임을 가질 수 있다면 바로 일상적인 삶을 바탕으로 한 문화공동체를 만드는 셈이 된다. 가족·친지모임 또는 친구와 문화를 매개로 한 동아리 모임 등을 통해 청소년들은 예술을 좀 더 친근하게 대하고 문화적 역량을 지속적으로 발전시켜 나갈 수 있을 것이다.

넷째 : 자녀 문화예술활동 계획 수립 및 연속적 지원

가정에서의 문화예술활동은 장기적인 플랜 속에서 연속성을 가지고 이루어져야 한다. 부모와 함께 공연장을 간 경험이 있는 사람은 성년이 된 후 좀 더 적극적인 예술소비를 하고 있는 것으로 조사되었다. 성년이 된 후 지속적으로 예술을 즐기고 향유하기 위해서는 유년기에서 청소년기에 이르기까지 지속적인 노력과 관심이 필요하며 연령에 따라 부모의 역할은 달라질 것

이다. 가령 유년기에는 부모의 주도적인 역할이 요구되지만 청소년기로 갈수록 부모는 청소년들이 스스로 문화예술을 향유할 수 있도록 옆에서 도와주는 후원자가 되어 할 것이다. 공교육으로 해결할 수 없는 개인적인 취향과 성향을 고려한 문화예술활동 및 교육이 가정을 중심으로 이루어지기 위해서는 부모의 문화예술활동 및 교육에 대한 마인드와 신념 그리고 장기계획을 포함한 비전이 필요하다.

다섯째 : 학교 · 지역사회 문화예술활동과의 연계

가정에서의 문화예술활동은 학교·지역사회와의 긴밀한 연계 속에서 이루어져야 한다. 현재 미술관·문화의집·문예회관 같은 지역문화시설이 많이 있지만 입시교육에 초점이 맞추어진 교육과정 때문에 청소년들의 문화예술활동은 창조적 행위가 아니라 소비적 행동으로 폄하되고 심지어 학교와 가정의 그들의 활동을 제한하기도 한다. 장기적으로 가정과 연계된 학교 및 지역사회의 문화예술활동프로그램의 개발이 절실하다. 부모들과 지역문화기관 시설 운영자들이 청소년 문화예술활동 프로그램 개발을 위한 연계를 모색하고 지원을 아끼지 않는다면 교육현실의 개선과 함께 청소년 문화예술활동을 활성화하는데 큰 효과를 낼 수 있을 것이다.

3) 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 학교를 중심으로

학교에서 청소년들이 문화예술활동을 할 수 있는 시간과 공간은 대부분 지식교과 위주의 교실수업을 방해받지 않는 범위 내에서 제공되고 있다. 이것마저도 교사나 청소년 자신의 관심과 역량에 따라 그 편차가 크다고 할 수 있다. 여기에서는 청소년들의 문화예술활동을 활성화시키기 위하여 학교 현장에서 가능한 대안적 방안을 모색해 보고자 한다.

첫째 : 문화예술활동에 대한 기본 철학과 관점의 재정립

현재 우리나라의 문화예술과 관련된 활동과 교육은 교육을 수행하는 주체들의 성격에 따라 관심 영역과 교육내용이 지나치게 다양하고 세분화되어 있다. 학교에서의 문화예술교육 역시 제도적으로 보장되는 독립 교과로 이루어지는 경우에도 음악, 미술, 체육이라는 분과 학문적인 접근만이 가능할 뿐 전반적인 의미의 문화예술활동이나 교육은 실시되지 못하고 있다. 이러한 현실 속에서 청소년들의 문화적 감수성을 향상시키고 자기표현과 참여를 통한 체험을 가능하게 하는 문화예술교육은 먼저 그 분과적 접근을 시작하기에 앞서 문화예술교육전반에 관한 철학과 관점을 재정립하여야 할 것이다.

둘째 : 문화예술활동 관련 교사연수의 질 제고

학교에서 청소년들의 문화예술활동이 활성화되지 못하는 이유 가운데 한 가지는 활동을 함께 할 수 있는 교사(지도자)가 존재하지 않는다는 것이다. 청소년들의 문화예술활동은 음악이나 미술, 체육 교과에만 국한되지 않으며 오히려 오늘날 여러 가지 문화들이 청소년들의 일상을 구성하고 있음을 생각한다면 이러한 문화예술교육과 관련된 연수는 아이들과 소통하고자 하는 모든 교사(지도자)들에게 필수적이라고 할 것이다. 교사(지도자)들을 위한 연수에서 통합적 관점에서 바라 본 문화예술활동의 목표와 필요성을 인식하고 이를 바탕으로 아이들의 일상과 관련된 다양한 하위문화와 예술 영역에 대한 연수가 이루어져야 할 것이다. 이렇게 된다면 문화예술교육을 위한 교사 연수는 보다 통합적인 입장에서 이러한 지식과 기술을 재구성할 수 있는 교사(지도자) 스스로의 문화적 역량을 키워줄 수 있을 것이며 이를 통해 교사는 학교 현장에서 아이들과의 문화적 소통이 가능해질 것이다.

셋째 : 학교 밖 문화예술시설과의 연계(소통과 조정) 증진

공공문화기반시설과 학교의 문화예술활동 연계 강화는 크게 문화시설이 주도적으로 학교활동을 지원하는 방안과 학교에서 문화시설을 보다 효과적으로 활용하기 위해 여러 방안들을 모색하는 경우의 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 문화시설이 학교의 문화예술교육 관련 활동을 지원하기 위해서는 학교의 교육적 요구와 여건에 대해 지역의 문화시설이 자세한 정보를 갖고 있는 것이 필요하다. 지역의 문화시설이 학교 맞춤형 프로그램을 기획하고 개발할 수 있다면 학교와 문화시설 간의 연계는 더욱 활발하게 진행될 수 있을 것이다. 하지만 중요한 것은 학교와 외부 문화시설과의 연계에 있어 그 중심을 학교에 놓든 외부 문화시설에 놓든 아이들의 문화예술활동을 위한 교육 프로그램을 기획하고 진행하는 과정에서 소통(communication)과 조정(coordination)이 이루어져야 한다는 것이다. 이렇게 학교와 외부 문화시설과의 연계는 지속적인 의사소통과 조정의 과정이 존재하느냐가 청소년 문화예술활동의 질을 결정하는 핵심 요인이 된다.

넷째 : 문화예술활동 관련 아카이브 구축

문화예술활동과 관련된 교수학습 자료는 교육내용을 풍부하게 하고 이를 통해 청소년들이 문화예술활동에 지속적으로 관심을 가지게 할 수 있는 계기가 될 수 있다. 청소년들의 문화예술활동을 활성화하기 위해서는 문화예술활동을 위한 아카이브(archives)가 필요하다. 문화예술활동이 포함하는 하위영역이 여러 가지이고 이루어지는 활동들은 때로는 학교에서 감당하기 어려운 자료나 장비, 공간 등을 요구하기도 한다. 그렇기 때문에 지원센터로서 아카이브의 역할이 중요하다. 아카이브를 구축한다면 교사들에게나 청소년들에게 문화예술교육과 관련한 도서관의 역할을 할 수 있을 것이며 더 나아가 지속적인 연구와 자료개발 센터로서의 역할 또한 가능해질 것이다.

4) 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 사회를 중심으로

청소년 문화예술활동을 실시하는 조건이 변화하고 있고, 새로운 시도가 빈번해지고 있는 등 전반적인 환경이 점차 개선되고 있다. 그러나 여전히 고쳐지지 않은 문제들이 남아 있고, 혹은 새로운 시도를 하는 가운데 드러나는 한계들도 존재한다. 여기에서는 청소년들의 문화예술활동을 활성화시키기 위하여 사회차원에서 가능한 방안을 모색해 보고자 한다.

첫째 : 문화예술활동의 가치와 방향에 관한 사회적 합의 도출

이미 청소년 문화예술활동에 관련된 많은 프로그램과 사업들이 시행되고 있지만, 청소년이 자발적으로 문화예술활동에 접근하는 비율은 실제로 그리 높지 않다. 문화예술에 관한 요구의 발굴, 관련 정보의 전달, 접근성의 확보, 시간 및 비용의 지원 등 청소년의 적극적인 참여를 위해 다각적인 보완이 요청되는 시점이다. 이러한 해결책의 기반이 되는 작업이 바로 문화예술활동의 가치와 방향에 대한 사회적 합의이다. 이 작업은 청소년들이 문화예술활동을 하도록 직접적으로 이끌지는 못하겠지만, 적어도 활동의 근거를 마련하고 분위기를 조성하는데 영향을 줄 수 있다. 또한 사회 전체적으로 기존의 교육체제나 문화활동에 대하여 비판적으로 검토할 계기를 줄 것이다. 문화예술활동의 목적과 방향에 대한 더욱 깊은 고민이 이루어진다면, 프로그램 개발이나 전문가 양성 등 실제적인 준비에 더욱 도움이 될 것이다.

둘째 : 청소년의 자발적 참여를 위한 교육분야와의 조율 및 협력 추구

문화기반시설과 예산이 확충되고 있음에도 불구하고 참여율과 예술향유율이 저조한 이유에는 접근성의 장애라는 문제가 자리하고 있다. 입시위주의 학교 교육과정은 청소년들이 문화예술활동에 쉽게 접근하지 못하게 하는 장

애로 작용한다. 비록 최근에 몇몇 예술 프로그램들이 학교에 도입되어 변화를 가져오고 있지만, 자발적인 청소년 참여라기보다는 계획된 프로그램의 이식이라는 측면에서 문화예술활동의 자유로움과 주체적인 본질과는 다소 간극이 있다. 청소년 문화예술활동 활성화를 위한 방안으로 교육정책과의 인식 조율 및 실천적 협력을 우선적으로 들게 되는 이유는 여기에 있다. 프로그램이나 전문 인력의 준비 이전에 교육 분야와의 끝없는 접촉과 협상이 필요하며, 지속적으로 협력의 추구가 이루어져야 할 것이다.

셋째 : 장르별·단계별 특성화된 프로그램 개발 및 이수(포상)제 도입

문화예술활동과 관련하여 교사(지도자)의 연수와 아울러 가장 중요한 것은 장르별·단계별로 특성화된 프로그램의 개발이다. 청소년들이 문화예술활동에 지속적으로 참여할 수 있게 하기 위해서는 장르별로 단계적으로 구성된 프로그램이 있을 때 가능하다. 또한 이를 단계별로 다 이수하였을 때에는 에딘버러 포상 프로그램처럼 이수단계에 따른 포상제를 실시하는 것도 필요하다. 최상단계 이수자에게는 하위단계 프로그램 활동시 활동보조자 자격을 수여할 수도 있다.

넷째 : 다양한 전문인력 네트워크 구축 및 지역자원 활용 강화

활동프로그램에서 가장 중요한 요소는 담당 인력의 전문성 수준이다. 청소년 문화예술활동도 예외가 아니어서, 인력의 준비도와 전문성이 중요하다. 문화예술활동이라는 복합적인 프로그램을 성공적으로 진행하기 위해서는 그에 걸맞은 기획력과 전문성을 갖춘 인력이 필요하다. 또한 문화예술활동은 청소년, 교육, 문화, 예술이라는 다양한 영역이 만나는 활동이니 만큼 유연한 네트워크와 협력이 요구된다. 프로그램의 방향과 성격에 맞게 필요한 인력이 적절히 활용될 수 있도록 전문인력 네트워크를 확보하고, 해당 지역과

커뮤니티의 다양한 자원을 준비하는 것 역시 문화예술활동의 활성화에 있어서 매우 필요한 부분일 것이다.

다섯째 : 문화예술활동을 통한 청소년직업교육 및 상담프로그램 지원

국내·외 사례에서도 볼 수 있듯이 청소년들은 문화예술활동을 통해서 자신의 미래 직업을 탐색할 수 있는 체험 기회도 갖게 된다. 문화예술활동을 통해서 자연스럽게 관련 직업교육을 체험할 수 있는 프로그램에 대한 지원이 이루어져야 한다. 이밖에도 문화예술활동을 통한 상담프로그램도 지원함으로써 청소년 문제행동 및 비행 감소 효과를 기대할 수 있다.

여섯째 : 문화예술 소외지역 및 개인에 대한 접근권 확대 등 정책적 배려 강화

문화예술활동 활성화에서 빠뜨릴 수 없는 것이 바로 불균형의 해소와 소외층에 대한 접근권의 확대이다. 지역의 문화예술활동 기반이 상대적으로 열악하다는 점에 기인하여 문화예술활동 소외지역 및 개인에 대한 사회적인 배려가 반드시 마련되어야 한다. 소외층의 배려는 문화예술교육이 공공적인 성격을 가지는 것과 밀접한 관련이 있다. 특히 충분한 문화예술경험이 필요한 청소년들이 소외되는 경우가 발생하지 않도록 공공 프로그램의 양적, 질적 확충이 요구된다. 문화정보에의 접근권 보장, 프로그램 비용 할인이나 할당제 등의 방안을 적극 고려할 필요가 있고, 이러한 배려의 노력을 사업이나 시설 평가 시 기준으로 포함하여 점차로 확산될 수 있도록 하여야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강영혜(1999). 체험학습의 이론적 기초. 열린교육연구, 제7집 제2호 p. 13. 서울: 열린교육학회.
- 경기도교육정보연구원(2000). 산지식을 익히는 체험학습 길잡이. 수원: 경기도교육정보연구원.
- 경기도교육청(2003). 2003학년도 특기·적성교육 연수 자료. 수원: 경기도교육청.
- 교육부(1997). 제7차 교육과정. 서울: 교육인적자원부.
- 권일남(1999). 방과후 특별활동과 청소년단체활동의 방향. 서울: 한국청소년개발원.
- 김민외(2003). 선진국형 청소년 수련프로그램 개발 기초연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 김민(2003). 청소년 활동기반 구축과 활성화 방안: 청소년시설 및 단체 활성화 방안을 중심으로. 새 정부의 청소년정책. 2003년 2월 6일. 서울: 한국청소년단체협의회.
- 김경옥(2002). 학생을 어떻게 볼 것인가?, 전교조/문화연대.
- 김문화(1999). 문화교육론. 서울대학교 출판부.
- 김미운(2005). 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 지역사회. (청소년 문화예술활동 활성화 방안 전문가 워크숍 자료집). 서울: 한국청소년개발원.
- 김민·전명기·김혁진·연규철(2001). 청소년수련관 운영 활성화 방안 연구. 서울: 문화관광부.
- 김세훈(2005). 문화예술교육 중장기 발전방안. 서울: 한국문화관광정책연구원.
- 김승미(2005). 어린이 공연예술 관람 질 높은 체험학습장 돼야. 중앙일보(2005.1.31).
- 김종국(2001). 주5일제 수업과 청소년단체의 역할. 오늘의 청소년, 제16권 제8호, pp. 28-32. 서울: 한국청소년단체협의회.
- 김진엽·김승미·박수경·김미운·전명기(2005). 청소년 문화예술활동 활성화 방안, 청소년 문화예술활동 활성화 방안 전문가 워크숍 자료집. 서울: 한국청소년개발원.
- 데이비드 트렌드(2001). 문화민주주의. 서울: 한울.
- 라도삼·이호영(2003). 문화예술 지원체계 및 프로그램 연구. 서울: 서울시정개발연구원.
- 문화관광부(2002). 청소년 문화체육활동 진흥계획 수립 연구. 서울: 문화관광부.
- 문화관광부(2004). 전국문화기반시설 총람. 문화관광부.
- 문화관광부(2004). 창의한국 - 21세기 새로운 문화의 비전. 서울: 문화관광부.
- 문화관광부(2004). 2004 문화정책백서. 서울: 문화관광부.

- 문화관광부(2004). 새로운 한국의 예술정책 - 예술의 힘 미래를 창조합니다. 서울: 문화관광부.
- 문화관광부·교육부(2004). 문화예술교육 활성화 종합계획 중간보고, 국가인적자원개발회의 제출 자료.
- 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2003). 문화향수실태조사. 문화관광부.
- 문화연대(2004). 문화예술교육 활성화를 위한 정책 워크숍. 서울: 문화연대.
- 서울시정개발연구원(2004). 서울시 청소년의 문화활동 활성화 방안. 서울: 서울시정개발연구원.
- 송보림·신선미·황은화·정문성·윤혜순(2005). 외국의 청소년 문화예술활동, 청소년 문화예술활동 활성화 방안 전문가 워크숍 자료집. 서울: 한국청소년개발원.
- 송영경(1999). 문화의 교육적 의미. 연세대 미간행 박사학위 청구논문.
- 심광현(2002). 문화교육위원회의 이념과 활동방향. (문화교육위원회 발족 준비 워크숍 자료집). 서울: 문화개혁을위한시민연대.
- 심광현(2003). 이제, 문화교육이다. 서울: 문화과학사.
- 안귀덕·황정규·김의철·박영신(1997). 한국청소년문화: 심리사회적 형성요인. 성남: 한국정신문화연구원.
- 양건열 외(2003). 주요 국가 문화예술지원 프로그램 연구. 서울: 한국문화관광정책연구원.
- 양현미(2004). 문화예술교육활성화를 위한 정책기반 조성방안 연구. 서울: 한국문화관광정책연구원.
- 연세대학교 교육철학 연구회(2002). 위대한 교육사상가들. 교육과학사.
- 오세곤(2004). 문화예술활동 평가 어떻게 할 것인가 : 예술활동 평가시스템 확립을 위한 제언. 문화예술 통권 301호, pp. 8-14. 한국문화예술진흥원.
- 원용진 외(2004). 청소년 주체 형성과 사회적 재생산. 서울: 한국학술진흥재단.
- 유네스코한국위원회(2004). 모두 다르게, 모두 소중하게: 청소년과 유네스코 문화다양성 선언. 서울: 유네스코한국위원회.
- 윤철경 외(2003). 연령대별 외국 청소년 정책 비교 및 제안. 서울: 문화관광부-한국청소년개발원.
- 윤철경(1999). 교과외 활동과 체험학습, 열린교육연구, 제7집 제2호, pp. 23-24. 서울: 열린교육학회.
- 이광호 외(1996). 청소년 수련활동 수요조사. 서울: 한국청소년개발원.
- 이광호 외(1997). 청소년수련활동 운영체계 개발. 서울: 한국청소년개발원.
- 이광호·전명기·김혁진·김민(2003). 청소년수련시설 개념 및 유형에 관한 연구. 서울:

문화관광부.

이광호·전명기·이희수·맹영임(2001). 지역사회와 함께하는 학생(청소년)문화 활성화 방안 연구. 서울: 교육인적자원부.

이동연 외(2004). 청소년 문화의 새로운 개념 정립에 따른 정책 연계 방안. 서울: 문화사회연구소.

이미재(2001). 공동체 정신 살리는 EU 문화정책. 문화도시문화복지 94, pp.36-41. 한국문화정책개발원.

이민희 외(2002). 민간부문의 청소년문화활동 지원방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.

이재현(2001). 새로운 문화예술교육 모델을 위한 시론. (문화예술 인프라 구축을 위한 정기문화 포럼 자료집). 서울: 문화개혁을위한시민연대.

이혜영(1997). 체험학습의 특성과 의의, 연구월보, 3-4월호, pp. 77-78. 전북: 전북교육연구원.

정갑영 외(2001). 초등생 문화예술교육 프로그램 개발. 서울: 한국문화정책개발원.

정갑영(2003.5). 과학적이고 체계적인 프로그램으로 문화감수성을 키우자. 월간 문화예술.

정상영(2005.3.25). 청소년의 실종된 공연 에티켓. 한겨레신문.

정은희(2003.5). 창의적인 문화적 자산 발현되도록 산과 역할 수행해야. 월간 문화예술.

조명한·김경동·강현두(1993). 청소년문화지표 조사연구. 서울: 한국문화예술진흥원.

진중권(2003). 진중권의 현대미학 강의. 서울: 아트북스.

최원기·김창남·전경숙(2000). 청소년문화감수성 함양을 위한 정책적 대안 연구. 서울: 한국청소년개발원.

최혜실 외(2003). 디지털시대의 문화예술. 서울: 문학과 지성사.

통계청(2005). 2005 청소년통계. 대전: 통계청.

통계청(2005). 2005 청소년통계. 대전: 통계청.

한국문화정책개발원(1998). 기업의 문화예술활동 조사연구. 서울: 한국문화정책개발원.

한국수련시설협회(2003). 청소년수련시설 운영컨설팅 보고서. 서울: 한국청소년수련시설협회.

한국청소년개발원 편(2003). 청소년수련활동론. 서울: 교육과학사.

한국청소년개발원(2000). 저소득층 청소년 문화의 실태와 문화적 권리 신장 방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.

한승희·구창모(1994). 청소년 수련거리 개발 기본계획(I). 서울: 한국청소년개발원.

- CHRC (2004), Building on Success: A Human Resources Development Strategy for the Cultural Sector, Cultural Human Resources Council.
- De Certeau, M.(1984). The Practice of Everyday Life. Univ. of California Press.
- Decker, Larry E. & Boo, Mary Richardson(1996). Community Schools: Linking Home, School, and Community.(<http://eric-web.tc.columbia.edu/community/community-school>).
- EU (2001), Job Creation Potential of Cultural Sector, European Commission.
- Gere, C.(2003). Digital culture. Consortium Book Sales & Dist.
- Hirsch, Jr. E. D.(1988). Cultural Literacy: What every American needs to know. New York: Random House. pp. 110-133.
- Itin, C. M.(1999). Reasserting the philosophy of experiential education as a vehicle for change in the 21st century, The Journal of Experiential Education, Vol. 22, No. 2.
- Kanter, R. M.(2001). Evolve : Succeeding in the digital culture of tommorrow. Harvard Business School.
- Robert, N. S. and Yerkes, R.(2000). Experiential education research: Where do we go from here?, The Journal of Experiential Education, Vol. 23, No. 2.
- U. S. Department of Education and U. S. Department of Justice(1998). Safe and Smart: Making After-School Hours Work for Kids. Washington, D. C.: U. S. Department of Education, Partnership for Family Involvement in Education. ED 419 303(Also available:<http://www.ed.gov/pubs/safeandsmart/>).
- Winkley, L.(1996). Emotional Problems in Children and Young People. London: Cassell.
- 文部省(2000). 子どもの 体験活動等に 関する 国際比較調査, 東京: 文部省.
- 新富強央左賀顯個集研 編著(2000). 体験活動を 生かし 個を育てる, 東京: 黎明書房.

□ 인터넷사이트

MIZY. <http://www.mizy.net>

THE CLUB CULTURE ASSOCIATION. <http://www.clubculture.or.kr>

나무를 심는 사람들. www.nasimsa.or.kr

네이버 뉴스 중앙일보 2005년 5월 31일. <http://news.naver.com>

대구청소년문화한마당. <http://www.daegu1318.net>

도전 청소년정책 홈페이지. www.enviedagir.fr

문화관광부. <http://www.mct.go.kr>

문화예술교육 허브사이트. <http://www.arte.ne.kr>

서울중구청소년수련관. <http://www.j-youth.org>
신월청소년문화센터. <http://www.swyouth.or.kr>
연합뉴스 2005년 6월 26일. <http://www.yonhapnews.co.kr>
유네스코한국위원회. <http://www.unesco.or.kr>
(재)서울문화재단. <http://www.sfac.or.kr>
전국교사연극모임. <http://www.momzit.net>
전국바캉스센터연합(UFCV). www.ufcv.asso.fr
청소년 참여 정책 홈페이지. www.enviedagir.fr
품청소년문화공동체. <http://www.pumdongi.org>
프랑스 교육부. www.education.gouv.fr
프랑스 청소년체육부. www.jeunesse-sports.gouv.fr
한국기업메세나협의회. <http://www.mecenat.or.kr>
한국메세나 협의회 문화나눔. <http://www.happyart.or.kr>
한국문화예술교육진흥원. <http://www.iarte.or.kr/>

부 록

1. 설문지

: 청소년 문화예술활동에 관한 의견조사

청소년 문화예술활동에 관한 의견조사

안녕하십니까?

한국청소년개발원은 국무총리실 산하 정부출연 연구기관입니다. 개발원에서는 청소년들의 자율 참여를 보장하고, 권리를 신장하기 위해 각종 정책 및 프로그램 개발, 그리고 청소년 생활실태와 의식조사 등의 기초조사를 실시하여 이를 바탕으로 청소년들에게 다양한 기회를 부여하고 지원할 수 있도록 노력하고 있습니다.

이러한 노력의 일환으로 이루어지고 있는 본 조사에서는 청소년들의 문화예술활동과 관련된 의견을 듣고자 합니다. 조사결과는 여러분의 문화예술 향유를 위한 정책 및 프로그램 개발의 기초자료로 활용하고자 합니다. 설문결과는 컴퓨터로 처리되므로 **응답에 대한 비밀은 보장되며**, 설문에서 얻어진 결과는 오직 연구의 목적을 위해서만 사용되므로 **솔직하고 정확하게 빠짐없이 응답하여** 주시기 바랍니다

2005. 6.

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(137-715)

맹영임 (☎ 02-2188-8814, 8886 / FAX : 2188-8829)

(@ : yimaeng@youthnet.re.kr)

◆ 다음 문항을 문항을 잘 읽고 해당되는 사항을 **하나만** 골라 ___에 √표 하여 주시거나 ()속에 직접 **구체적으로** 적어 주십시오.

귀하가

1. ‘문화예술’이라는 말을 들었을 때 **가장** 먼저 떠오르는 것은? (_____)

2. 문화예술활동을 즐기는 데 있어 **가장** 방해가 된다고 생각하는 것은?

- | | |
|--------------------|---------------------|
| ___ 1) 좋은 프로그램의 부족 | ___ 2) 공부에 따른 시간 부족 |
| ___ 3) 관련 시설의 부족 | ___ 4) 부모님의 통제 |
| ___ 5) 기타(_____) | |

3. 문화예술활동을 하는 **가장** 큰 목적은?

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| ___ 1) 스트레스를 해소하기 위하여 | ___ 2) 소질과 능력을 개발하기 위하여 |
| ___ 3) 인간관계를 넓히기 위하여 | ___ 4) 교양을 넓히기 위하여 |
| ___ 5) 기타(_____) | |

4. 청소년들의 문화예술활동에 **가장** 큰 영향을 끼친다고 생각하는 것은?

- | | |
|--------------------|----------------|
| ___ 1) 인터넷 | ___ 2) TV·라디오 |
| ___ 3) 핸드폰 | ___ 4) 책·신문·잡지 |
| ___ 5) 디지털카메라 | ___ 6) MP3 |
| ___ 7) 위성방송 | ___ 8) 비디오·DVD |
| ___ 9) 기타(_____) | |

5. 문화예술활동 관련정보는 **주로** 어디에서 얻습니까?

- | | |
|---------------|--------------------|
| ___ 1) 위성방송 | ___ 2) TV·라디오 |
| ___ 3) 핸드폰 | ___ 4) 잡지·신문 |
| ___ 5) 인터넷 | ___ 6) 친구·선배 |
| ___ 7) 교사·부모님 | ___ 8) 기타(_____) |

6. 문화예술활동은 **주로** 누구와 함께 합니까?

- | | |
|-------------|--------------------|
| ___ 1) 혼자서 | ___ 2) 동성친구·선후배 |
| ___ 3) 이성친구 | ___ 4) 형제자매 |
| ___ 5) 부모님 | ___ 6) 기타(_____) |

7. 문화예술활동은 **주로** 어디에서 이루어집니까?

- ☐ 1) 학교 ☐ 2) 청소년시설·단체
☐ 3) 복지회관·문화센터 ☐ 4) 미술관·박물관
☐ 5) 사이버공간 ☐ 6) 기타(_____)

8. 학교 **내에서** 이루어지는 문화예술활동 참여형태는 **주로** 어떤 단위로 이루어집니까?

- ☐ 1) 개인단위 ☐ 2) 소그룹단위(동아리단위)
☐ 3) 학급단위 ☐ 4) 학년단위
☐ 5) 학교단위 ☐ 6) 기타(_____)

9. 학교 **밖에서** 이루어지는 문화예술활동 참여형태는 **주로** 어떤 단위로 이루어집니까?

- ☐ 1) 개인단위 ☐ 2) 소그룹단위(동아리단위)
☐ 3) 학급단위 ☐ 4) 학년단위
☐ 5) 학교단위 ☐ 6) 가족단위
☐ 7) 기타(_____)

10. 문화예술활동에 드는 비용은 **주로** 어떻게 마련합니까?

- ☐ 1) 용돈을 절약해서 ☐ 2) 부모님께 말씀 드리고 돈을 받아서
☐ 3) 부모님께 다른 용도로 돈을 타서 ☐ 4) 아르바이트를 해서
☐ 5) 기타(_____)

11. 현재 살고 있는 지역의 기관이나 단체에서 청소년들과 관련된 각종 문화예술 관련행사나 강좌 등이 언제, 어떤 내용으로 실시되고 있는지 알고 있습니까?

- ☐ 1) 거의 모두 잘 알고 있다
☐ 2) 어느 정도 알고 있다
☐ 3) 거의 모르고 있다 ➡ (11-1번으로)
☐ 4) 전혀 모르고 있다 ➡ (11-1번으로)

11-1) 모르고 있다면 **가장** 큰 이유는 무엇입니까?

- ☐ ① 관심이 없어서
☐ ② 정보가 없어서
☐ ③ 그런 행사나 강좌가 거의 없어서
☐ ④ 기타(_____)

12. 다음 문항을 잘 읽고 **자신의 생각과 가장 가깝다고 생각되는 칸에 √ 표** 하 여 주십시오.

	전 혀 그 령 지 않 다	거 의 그 령 지 않 다	보 통 이 다	대 체로 그 령 다	매 우 그 령 다
예술은 느끼는 것이다.					
예술은 다가가기 힘든 어렵고 근엄한 영역이다.					
예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나이다.					
예술은 살아가는 데 별 도움이 안 된다.					
예술은 실험이다.					
예술은 일상 속에 있다.					
예술은 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단간의 상호이해를 돕는 소통수단이다.					
현대인은 예술에 대한 감각이 필수적이다.					
현대사회(디지털시대)에서는 디지털미술관이 필수적인 요소가 될 것이다.					
예술은 인간의 삶의 질을 향상시킨다.					
예술은 이제 대중문화의 한 영역이다.					
예술작품은 공공의 것이다.					
청소년기의 예술감상이나 체험은 중요하다.					
예술의 진정한 향유는 삶에의 활용능력이다.					
예술에 대해 잘 아는 것은 개인의 경쟁력이다.					
예술 발전은 국가경쟁력의 기초가 된다.					
아름답지 않은 것은 예술이 아니다.					
예술은 그 시대의 문화를 담고 있다.					
과학기술의 발전은 예술에 영향을 미친다.					
현대사회 예술의 중심에는 컴퓨터가 자리잡고 있다.					
예술행위에서 디지털 독점은 피할 수 없는 추세이다.					
예술에 대한 정보공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다.					
현대사회(디지털시대)의 예술은 대중적 소통을 중시하여야 한다.					
현대사회(디지털시대)의 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이다.					
현대사회(디지털시대)의 예술은 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이다.					

귀하는

13. 올해 다음 기관에서 주최하는 문화예술 관련행사나 전시회에 간 적이 있습니까? 간 적이 있다면 가서 얼마나 즐거웠습니까? **해당되는 칸에 √표** 해 주십시오(오른쪽에 있는 즐거움의 정도는 간 적이 있는 사람만 답해 주십시오).

문항	이용 정도			즐거움 정도	
	거의 적이 없다	간 끔 다	자 주 다	재미가 있었다	재미가 없었다
박물관					
문예회관, 시·군·구민회관					
청소년수련관, 문화의 집					
복지회관					
도서관, 향토자료관					
미술관					
문화센터					

14. 다음 보기에 제시된 문화예술활동 영역 중 **가장 많이 하고 있는** 활동영역과 **가장 하고 싶은** 활동영역에 대하여 **보기 중 해당되는 번호를 한 가지씩만** 적어 주십시오.

보	① 문학	② 미술	③ 음악	④ 무용	⑤ 애니메이션
기	⑥ 연극	⑦ 영화	⑧ 사진	⑨ 전통예술	⑩ 디지털아트

- 1) 가장 많이 **하고 있는** 문화예술활동 영역 ()
 2) 가장 **하고 싶은** 문화예술활동 영역 ()

15. 다음의 **각 사항**에 대하여 **한달 평균** 어느 정도 참여하고 있는지 **보기 중 해당되는 번호**를 적어주십시오(각 사항 모두 **응답해** 주십시오).

보기	① 전혀 안함	② 1-2번	③ 3-4번	④ 5-6번	⑤ 7번 이상
-----------	---------	--------	--------	--------	---------

- 1) 문학도서 읽기 () 2) 영화 관람 ()
 3) 연극·뮤지컬 관람 () 4) 미술관 관람 ()
 5) 박물관 관람 () 6) 전통예술 관람 ()
 7) 사진전시회 관람 () 8) 음악회·오페라 관람 ()
 9) 무용발표회 관람 () 10) 문화예술축제 참가 ()
 11) 디지털미술관 검색 ()

16. 문화예술활동 관련 동아리 혹은 클럽, 사이버 커뮤니티 등의 단체활동에 참여하고 있습니까?

- ☐ 1 참여(가입)하고 있다 ➡ (16-1, 2, 3번으로)
☐ 2 과거에 참여(가입)한 적이 있지만 지금은 아니다
☐ 3 전혀 참여(가입)한 적이 없다
☐ 4 참여(가입)할 생각이다

16-1) 가입하고 있는 활동영역에 대하여 보기 중 해당되는 번호를 적어 주십시오.

(여러 활동에 참여하고 있는 경우에는 모두 다 적어 주십시오)

() () ()

보	① 문학	② 미술	③ 음악	④ 무용	⑤ 애니메이션
기	⑥ 연극	⑦ 영화	⑧ 사진	⑨ 전통예술	⑩ 디지털아트

16-2) 가입하고 있는 활동은 주로 어디에서 이루어집니까?

- ___ 1) 교내 ___ 2) 교외
___ 3) 사이버공간 ___ 4) 기타(_____)

16-3) 가입하고 있는 활동에 대해 만족하고 있습니까?

- ___ 1) 만족하고 있다
 ___ 2) 어느 정도 만족하고 있다
 ___ 3) 대체로 불만족스럽다 ➡ (16-3-1번으로)
 ___ 4) 불만족이다 ➡ (16-3-1번으로)

16-3-1) 불만족스럽다면 가장 큰 이유는 무엇입니까?

- _ ① 프로그램 및 활동공간이 부족해서
 _ ② 재미가 없어서
 _ ③ 활동지도자가 없어서
 _ ④ 기타(_____)

17. 다음 보기에 제시된 문화예술활동 수준 중 가장 많이 하고 있는 활동수준과 가장 하고 싶은 활동수준에 대하여 보기 중 해당되는 번호를 한 가지씩만 적어 주십시오.

보	① 감상(접근)수준 : 독서, 영화·연극관람, 미술·음악감상 등의 활동을 주로 하는 수준
	② 실천(표현)수준 : 그림 그리기, 악기·무용·사진배우기 등의 활동을 주로 하는 수준
	③ 창조(소통)수준 : 소형영화제작, 창작무용·문학발표회, 축제기획 등의 활동을 주로 하는 수준
기	

- 1) 가장 많이 하고 있는 문화예술 활동수준 ()
2) 가장 하고 싶은 문화예술 활동수준 ()

18. 다음 문항은 귀하가 문화예술활동을 함으로써 일어날 수 있는 변화들에 관한 것입니다. **자신의 모습과 가장 가깝다고 생각되는 칸에 √표** 하여 주십시오.

	전 혀 그렇지않다	거 의 그렇지않다	약 간 그렇다	대 체 로 그렇다	매 우 그렇다
친구들과 더 친해지고 대인관계가 좋아진다.					
스트레스가 해소되고 기분이 좋아진다.					
여가시간 활용이 잘 된다.					
일상생활이 즐겁고 재미있어진다.					
특정 영역(음악미술무용 등)에 대한 정보와 지식이 많아진다.					
정서적으로 안정감을 느낀다.					
자신감이 생긴다.					
나도 예술가가 되려고 노력하게 된다.					
공부하는데 장애가 되고 부모님과 갈등이 생긴다.					
미적 감각을 생활에 응용하게 된다.					

19. 다음은 문화예술활동과 관련된 사항입니다. 귀하의 생각과 일치하는 **___에 √표** 하여 주십시오.

전 혀 그렇지않다	거 의 그렇지않다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
-----------------	-----------------	------------------	-------------	-----------------------

- | | | | | | |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1) 부모님은 예술관련 정보나 자료를 찾아주신다 | <u>①</u> | <u>②</u> | <u>③</u> | <u>④</u> | <u>⑤</u> |
| 2) 부모님과 예술에 대해 자주 이야기 한다 | <u>①</u> | <u>②</u> | <u>③</u> | <u>④</u> | <u>⑤</u> |
| 3) 대중매체의 예술관련 프로그램을 많이 본다 | <u>①</u> | <u>②</u> | <u>③</u> | <u>④</u> | <u>⑤</u> |
| 4) 문화예술관련 웹사이트를 자주 검색한다 | <u>①</u> | <u>②</u> | <u>③</u> | <u>④</u> | <u>⑤</u> |
| 5) 예술에 대해 잘 아는 것은 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소이다 | <u>①</u> | <u>②</u> | <u>③</u> | <u>④</u> | <u>⑤</u> |

20. 문화예술활동이 활성화 되기 위해서 **가장** 필요하다고 생각하는 것은?

- ___ 1) 학교 내 다양한 문화예술활동에 대한 지원
- ___ 2) 청소년시설·단체 등 청소년 관련기관의 문화예술활동 프로그램에 대한 지원
- ___ 3) 학교 및 부모의 문화예술활동에 대한 인식 전환
- ___ 4) 미술관·박물관·문화센터 등 지역사회내 문화예술관련 시설 확충
- ___ 5) 사이버공간에서의 문화예술활동을 위한 문화예술관련 웹사이트 다양화 및 확대운영
- ___ 6) 활동단계별(수준별)로 전문화된 프로그램 개발 및 지도
- ___ 7) 활동결과와 학교성적 및 입시에의 반영
- ___ 8) 기타(_____)

21. 다음 문항을 잘 읽고 **자신의 모습과 가장 가깝다고 생각되는 칸에 √표** 하여 주십시오.

	전 혀 그 렇 지 않 다	거 의 그 렇 지 않 다	보 통 이 다	대 체 로 그 렇 다	매 우 그 렇 다
나는 내가 적어도 다른 사람만큼은 가치있는 사람이라고 느낀다.					
나는 많은 장점을 가지고 있다고 느낀다.					
나는 내가 실패자라고 느끼는 경향이 있다.					
나는 남들이 하는 만큼은 일을 잘 할 수 있다.					
나는 내가 자랑스러워 할만한 것이 별로 없다고 느낀다.					
나는 내 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다.					
대체로 나는 나 자신에 만족한다.					
나는 나 자신을 좀 더 존중할 수 있었으면 좋겠다.					
나는 때때로 나 자신이 쓸데없는 존재라고 느낀다.					
나는 때때로 내가 전혀 유능하지 않다고 생각한다.					

귀하의

22. **한달 평균** 용돈은 얼마입니까? (_____ 원)

23. 다음의 **각 사항**에 대하여 **한달 평균** 얼마를 사용하는지 **보기 중 해당되는 번호**를 적어 주십시오(**각 사항 모두 응답해** 주십시오).

보	① 전혀 쓰지 않음	② 5천원미만	③ 5천원이상-1만원미만	④ 1만원이상-2만원미만
기	⑤ 2만원이상-3만원미만	⑥ 3만원이상-5만원미만	⑦ 5만원이상-7만원미만	⑧ 7만원이상

- 1) 문학도서 구입비 ()
- 2) 영화 관람비 ()
- 3) 연극·뮤지컬 관람비 ()
- 4) 미술관 관람비 ()
- 5) 박물관 관람비 ()
- 6) 음악회·오페라 관람비 ()
- 7) 무용발표회 관람비 ()
- 8) 사진전시회 관람비 ()
- 9) 문화예술 관련축제 참가비 ()
- 10) 전통예술 관람비 ()

◆ 다음 문항을 잘 읽고 해당되는 사항을 골라 ___에 √표 하여 주십시오.

귀하의

24. 성별은?

___ 1) 남자

___ 2) 여자

25. 다니고 있는 학교는?

___ 1) 중학교

___ 2) 인문계고등학교

___ 3) 실업계고등학교

26. 살고 있는 곳은?

___ 1) 특별시

___ 2) 광역시

___ 3) 대도시

___ 4) 중소도시

___ 5) 읍·면 지역

27. 성격은?

___ 1) 외향적

___ 2) 보통

___ 3) 내성적

28. 평균 성적은?

___ 1) 상위권

___ 2) 중위권

___ 3) 하위권

29. 가정의 생활수준은?

___ 1) 잘사는 편

___ 2) 보통 수준

___ 3) 못사는 편

30. 부모님의 양육태도는 ?

___ 1) 권위적

___ 2) 허용적

___ 3) 독재적

___ 4) 방임적

◆ 끝까지 응답하여 주셔서 감사합니다 ◆

연구에 도움을 주신 분들

◆ 자 문 진 ◆

(가나다 순)

김미운 한국청소년문화연구소 · 연구원
김승미 서울예술대학 연극과 · 교수
김진엽 홍익대학교 예술학과 · 교수
박수경 송현고등학교 · 교사
송보림 컬럼비아대학교 미술과 · 박사과정
신선미 한국여성개발원 · 연구위원
윤혜순 연세대학교 교육연구소 · 연구원
이무용 서울시정개발연구원 · 연구위원
전명기 이천창전청소년문화의집 · 관장
전성민 미지센터 · 소장
정문성 경인대학교 사회교육과 · 교수
한도희 청소년위원회 정책총괄팀 · 전문위원
황은화 홍익대학교 미술대학 · 강사

2005년 한국청소년개발원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 05-R01 청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구 / 맹영임 · 김민 · 임경희
- 05-R02 청소년 매니아 문화의 실태와 정책 과제 / 조혜영 · 김종길
- 05-R03 청소년지도사 근로실태 및 전문화 방안 연구 / 길은배 · 문성호 · 이미리
- 05-R04 청소년활동 프로그램 평가시스템 개발 및 운영방안 연구 / 김경화 · 조용하
- 05-R05 청소년정책과 학교교육정책의 연계 · 협력 방안 연구 / 이민희 · 임지연 · 김흥주 · 주동범
- 05-R06 국제청소년교류활동 평가체계 및 모형 개발 / 오해섭 · 김진화
- 05-R07 청소년 갈등해결 프로그램 개발 및 효과연구 / 최창욱 · 김정주 · 조영희
- 05-R08 청소년 복지정책 현황 및 개선 방안 연구 / 김경준 · 최인재 · 조홍식 · 이용교 · 정익중 · 이상균
- 05-R08-1 외국의 청소년복지정책 / 김경준 · 최인재 · 김향초 · 주재현 · 윤혜순 · 김문섭
- 05-R09 특별지원 청소년을 위한 멘토링 프로그램 운영지침서 개발 연구 / 이해연 · 조아미 · 박현선
- 05-R10 청소년 보호정책 실태와 발전 방안 / 윤철경 · 박병식 · 김현주 · 이봉주 · 김성경
- 05-R10-1 영국, 독일, 프랑스의 청소년보호관련 법제와 정책 자료집 / 윤철경 · 장혜영
- 05-R11 청소년보호시설 · 단체의 역할 정립방안 연구 / 이춘화 · 방은령 · 윤옥경
- 05-R12 한국 청소년 패널조사(KYPS) III : 조사개요보고서 / 이경상 · 백혜정
- 05-R12-1 청소년 아르바이트 참여경험의 실태 및 학교부적응 관련 효과 / 이경상 · 유성렬 · 박창남
- 05-R12-2 청소년비행의 상습화현상에 관한 연구 / 이경상 · 이순래 · 박철현
- 05-R12-3 초등학교의 문제행동에 영향을 미치는 부모관련 변인 및 자아관련 변인에 관한 연구 / 백혜정 · 황혜정
- 05-R13 청소년개발지표 연구II: 측정도구 개발을 중심으로 / 김현철 · 김신영 · 김진호 · 송병국 · 임성택 · 임영식
- 05-R14 청소년 정보화 정책 개선방안 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 권기창 · 이수진 · 이인호
- 05-R14-1 청소년 정보복지 현황 및 개선방안 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 권기창
- 05-R14-2 청소년의 정보이용 활성화 정책 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 이수진
- 05-R14-3 청소년 개인정보 보호정책 / 박영균 · 성윤숙 · 이인호

■ 협동연구

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-01 청소년 문제행동 종합대책 연구Ⅲ / 김영한 · 이명진 · 이승현 (자체번호 05-R15)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-02 청소년 유해업소 개선대책 연구 / 유진이 · 김영인 · 류중석 · 신현숙 (자체번호 05-R16)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-03 청소년 유해매체 개선대책 연구 : 인터넷 유해요인과

개인 · 환경적 보호요소를 중심으로 / 서정아 · 김영희 · 김서연 (자체번호 05-R17)
 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-04 청소년 유해행위 개선대책 연구 : 청소년 성관련 문제행
 동의 보호요인 탐색과 처치방안 / 한상철 · 김남선 · 이수연 · 이미연 · 최성열 (자체번호 05-R18)
 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-05 청소년 유해환경 개선을 위한 법 · 제도적 대책 연구 /
 최인섭 · 강석구 · 김혜경 (자체번호 05-R19)

■ 수시과제

05-R20 문화콘텐츠 창작을 위한 창의적 문화교육 방안 연구 / 서동훈 · 김효정
 05-R21 디지털시대 청소년의 가치관과 행동양식 / 이각범 · 황상민 · 조은 · 김옥순 · 배영자 · 강원택 · 유성경
 05-R22 청소년의 자율성과 창의성 계발을 위한 부모교육 방안 연구 / 한정란 · 이성호 · 강승혜 · 김미옥 ·
 김은정 · 김혜수 · 박정화
 05-R23 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교 연구 / 김현철

■ 용역과제

05-R30 제주도 청소년문화특화프로그램 개발 연구 / 김진호 · 최창욱
 05-R31 제주도 청소년들의 여가문화실태 및 요구조사 / 김진호 · 최창욱
 05-R32 청소년정책 비전과 주요 추진과제 / 이민희 · 김진호 · 최창욱 · 강일규 · 강정석 · 김은경 · 김흥주 ·
 김현철 · 성운숙 · 최인재
 05-R33 청소년대상 성범죄자 신상공개자료 분석 연구 / 김영한 · 이춘화
 05-R34 농어촌 청소년복지정책 평가 및 프로그램 개발 / 김경준 · 오해섭 · 김진모
 05-R35 동북아 청소년문화공동체 형성을 위한 청소년교류 인프라 구축 / 오해섭 · 윤철경
 05-R36 청소년위원회 BPR/ISP 구축 / 성운숙 · 백혜정 · 김신영 · 윤경원 · 최봉학 · 박흥표 · 정병진
 05-R37 청소년의 조기유학 결정과정과 적응, 초국가적 가족관계 형성에 관한 연구 / 조혜영 · 이경상 ·
 최원기 · Nancy Abelman
 05-R38 오늘의 청소년 (Korean Youth of Today) / 박영균 · 김진호
 05-R39 국립중앙청소년수련원 청소년지도자 연수교육과정 및 운영에 관한 연구 / 맹영임 · 박옥식 · 전명기
 05-R40 청소년 인권정책 기본 방향 연구 / 김경준 · 이춘화 · 최창욱 · 이용교
 05-R41 2005 청소년백서 / 박영균 · 김현철
 05-R42 사회갈등해소를 위한 민간인프라 구축 현황 및 방안 / 최인재 · 최창욱 · 반홍식 · 박수선
 05-R43 청소년 문제행동의 사회적 비용구조 분석 연구 / 김경화 · 권해수 · 김혜영 · 박정선 · 박철현 ·
 이지연 · 장승욱 · 정슬기 · 황규희
 05-R44 청소년방과후 활동 프로그램 운영모델 개발 연구 / 맹영임 · 길은배 · 김정주 · 김홍원 · 전명기
 05-R45 청소년인권 실태 조사 연구 / 길은배 · 이미리 · 이용교 · 임영식
 05-R46 2006년도 청소년지도사 자격검정 과목 출제지침서 / 이춘화 · 김영한
 05-R47 2005년 특성화수련거리 - 자연재해 예방 및 대처훈련 / 임지연 · 민성환 · 신명철

- 05-R48 위기청소년 지원시설과 지원정책 현황 및 사회안전망 구축을 위한 정책방안 연구 / 윤철경 · 이혜연 · 서정아 · 윤경원 · 이봉주 · 양미진
- 05-R49 청소년육성기금 지원사업평가 / 김경화 · 김현철 · 이경상 · 조혜영 · 최인재
- 05-R50 청소년육성기금 지원사업평가 2 - 공모사업성과평가 / 김경화 · 조혜영 · 최인재
- 05-R51 2005 서울시청소년활동프로그램 운영평가 / 김현철 · 백혜정 · 성운숙

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 05-S01 「새로운 통합 청소년 정책비전 및 정책과제 토론회」 청소년위원회 공동주최 (3. 16)
- 05-S02 「새로운 청소년 정책비전과 정책과제 공청회」 청소년위원회 공동주최 (3. 30)
- 05-S03 「2006년도 고유연구사업과제 발굴 · 선정을 위한 워크숍」 (3. 22)
- 05-S04 「청소년유형별 복지현황과 과제」 (7. 14)
- 05-S05 「청소년 문제행동 종합대책 Ⅲ」 (9. 2)
- 05-S06 「청소년 문화예술활동 활성화 방안」 (9. 23)
- 05-S06-1 「외국의 청소년 문화예술활동」 (9. 23)
- 05-S07 「청소년정책과 학교교육정책의 연계 · 협력 방안」 (10. 11)
- 05-S08 국제심포지엄 「위기청소년 지역사회 안전망 구축 : 국제적 동향 및 정책과제(Building a Community-based Safety Net for Youths at Risk)」 청소년위원회 · OECD 공동주최 (10. 11)
- 05-S09 「갈등해결 관련 민간인프라 구축현황 및 향후과제」 (10. 22)
- 05-S10 「청소년 문제행동 종합대책 Ⅲ」 (11. 4)
- 05-S11 「청소년 인권정책 방향 설정을 위한 워크숍」 (11. 8)
- 05-S12 정책포럼 「서울특별시 청소년정책 전문가 포럼」 서울특별시 공동주최 (11. 11)
- 05-S13 「청소년 문제행동의 사회적 비용구조분석 연구」 (11. 11)
- 05-S14 「청소년 갈등해결 리더십 캠프」 자료집 (7. 22-24)
- 05-S15 학술세미나 「디지털 시대의 청소년가치관과 행동양식」 한국정보사회학회 공동주최 (11. 22)
- 05-S16 「청소년 정보화정책 비전과 추진과제」 (11. 23)
- 05-S17 「청소년 조기유학 결정과정과 적응, 초국가적 가족관계 연구」 워크숍 (11. 25)
- 05-S18 해외학자 초청 워크숍 「College Dispositions : Chicagoland Korean America」 (6. 23)
- 05-S19 해외청소년기관 초청 정책 세미나 「중국의 사회변화와 청소년」 (7. 12)
- 05-S20 「청소년 보호정책의 대안 탐색 : 위기청소년 보호와 유해환경 개선대책」 (9. 15)
- 05-S21 국정과제 청소년분야 집중토론회 「향후 10년 청소년정책의 비전과 정책과제」 경제 · 인문사회 연구회 · 한양대 교육문제연구소 공동주최 (10. 6)
- 05-S22 OECD 전문가회의 「Policies for Youth at Risk and Community-based Partnership in Korea」 (10. 10-11)
- 05-S23 「청소년 인권정책 기본계획 수립을 위한 공청회」 (12. 6)
- 05-S24 「한국청소년개발원 산 · 학 · 연 정책협의회」 (12. 15-17)
- 05-S25 전문가 포럼 「또띠와 함께하는 청소년교육과 문화」 경기도문화의전당 · 한양대 교육문제연구소 공동주최 (12. 20)
- 05-S26 「제2회 한국청소년패널 학술대회」 (12. 23)

■ 연구수행 자료집

- 05-M00 2004 연구성과 모음집 / 연구기획팀
05-M01 2005년도 고유과제 실행계획서 모음 / 연구기획팀
05-M02 2005년도 고유과제 중간보고서 모음 (전6권) / 연구기획팀
05-M03 청소년육성기금사업 평가「평가편람」/ 김경화

■ 학술지

- 「한국청소년연구」 제16권 1호 (통권 제41호) / 연구정보지원팀
「한국청소년연구」 제16권 2호 (통권 제42호) / 연구정보지원팀

■ 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」
청소년지도총서② 「청소년수련활동론」
청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」
청소년지도총서④ 「청소년문제론」
청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」
청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」
청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」
청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」
청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」
청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」
청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」
청소년지도총서⑫ 「청소년프로그램개발 및 평가론」
청소년지도총서⑬ 「청소년 봉사활동 및 동아리활동론」
청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」
청소년지도총서⑮ 「청소년육성법규와 행정론」

■ 한국청소년개발원 문고

- 한국청소년개발원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」
한국청소년개발원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」
한국청소년개발원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」
한국청소년개발원 문고 04 「청소년학 용어집」

연구보고 05-R01

청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구

인 쇄 2005년 12월 3일

발 행 2005년 12월 5일

발행처 **한국청소년개발원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 문영사 전화(02)2263-5087

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전제·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-560-5

연구보고 05-R01

청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구

책임연구원 : 맹영임 (한국청소년개발원 · 연구위원)

공동연구원 : 김 민 (순천향대학교 · 교수)

임경희 (순천대학교 · 교수)

연구보조원 : 정미나 (한국청소년개발원 · 위촉연구조원)

한국청소년개발원

연구 요약

이 연구는 청소년활동 및 교육에서 문화예술활동의 중요성이 부각되면서 이에 대한 관심에서 시작되었다. 청소년기의 다양한 문화예술활동 체험은 청소년의 문화적 감성과 문화적 리터러시(literacy) 함양에 효과적이다. 그러나 청소년들의 문화예술활동 체험 기회와 수준은 단일적·제한적·관람적이었으며, 청소년들의 문화 욕구 및 수요에 상응하는 다양하고 세분화된 프로그램 및 정책 개발, 특히 문화예술활동 체험 확대를 위한 지원체제 구축은 더욱 미비한 실정이다.

따라서 이 연구에서는 청소년과 문화예술활동에 대한 이론적 고찰과 실태 조사 및 사례조사를 통해 청소년들의 문화예술활동 활성화 방안을 모색하는데 목적을 두고 있다. 아울러 폭력을 일종의 놀이로 여기는 문화가 청소년들에게 퍼져 정부가 학교폭력과 전쟁을 선언하고 나서는 현시점에서 청소년비행 예방을 위한 관련정책 수립에 활용될 수 있는 기초자료를 제공하는 데도 목적을 두고 있다. 대안학교에서 학교폭력의 피해자와 가해자가 문화예술활동을 통해 서로를 용서하고 이해해 가는 과정을 기술한 사례에서 그 시사점을 찾을 수 있기 때문이다.

청소년 문화예술활동 인식 및 향유실태

청소년들의 문화예술활동에 대한 인식 및 향유실태 조사 대상자는 전국의 중학생 900명, 고등학생 850명으로 총 1,750명이었으며, 최종적으로 분석에 사용된 유효 표본의 크기는 총 1,648명이었다.

청소년들의 문화예술활동 인식 및 향유 특징은 다음과 같다.

첫째, 문화예술에 대한 개념적인 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 시대의 문화를 담고 있으며, 일상 속에 있으며, 예술은 느끼는 것이며, 그러면서도 예술은 실험적이라고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 문화예술의 공공성에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술을 대중문화의 한 영역으로 인식하고 있고, 예술작품은 공공의 것, 예술발전은 국가경쟁력의 기초가 된다고 인식하고 있는 것으로 나타나 문화예술의 공공성에 대해 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

셋째, 문화예술의 기능에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나이며, 예술은 개인과 개인, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이고, 예술에 대한 정보 공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다고 생각하고 있어 문화예술의 기능을 소통과 표현의 수단으로 비교적 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

넷째, 문화예술의 의의에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 예술은 인간의 삶의 질을 향상 시키고, 예술의 진정한 향유는 삶에의 활용능력에 있다고 생각하고 있어 문화예술의 의의를 삶에의 활용능력과 삶의 질 향상으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

다섯째, 문화예술과 개인에 대한 인식수준을 살펴본 결과, 청소년기의 예술 감상이나 체험은 중요하고, 현대인은 예술에 대한 감각이 필수적이지만 예술에 대해 잘 아는 것이 개인의 경쟁력과 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소로 인식하는 경향은 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

여섯째, 문화예술의 미래에 대한 인식을 살펴본 결과, 현대사회의 예술은 디지털미디어와의 결합으로 쉽게 접근하고 재미있게 즐길 수 있게 될 것이고, 개인의 삶속에서 직접 느끼고 즐기며 행동하는 것이 될 것이며, 예술의 중심에는 컴퓨터가 자리잡고 있다고 생각하는 것으로 나타났다. 디지털시대인 현대사회에서의 예술의 중심에는 컴퓨터와 디지털미디어가 자리잡고 있게 될 것이며, 접근이 용이해지고 직접 느끼고 즐기는 것이 될 것이라고 인식하는 경향이 비교적 높음을 보여주고 있다.

일곱째, 과정없는 노력없는 문화예술활동을 향유하고 있다. 문화예술활동을 하는 가장 큰 목적에 대해 청소년들의 1/3이상이 스트레스 해소를 위해서라고 응답함으로써 수동적인 향유태도를 보이고 있다. 문화예술활동에서 의미행위와 의미과정 없는 향유가 되고 있다.

여덟째, 소극적이고 편중된 문화예술활동을 향유하고 있다. 청소년들이 가장 많이 하고 있는 문화예술활동 영역은 과반수정도가 음악, 영화인 것으로 나타났다. 반면 가장 많이 하고 싶어하는 활동 영역은 애니메이션, 문학, 디지털아트 순으로 나타나 주어진 프로그램을 소극적으로 향유하고 있어 적극적이고 실험적인 향유태도로의 전환이 필요함을 보여준다.

아홉째, 청소년 집단에 따라 차별화된 문화예술활동을 향유하고 있다. 청소년들은 성, 학교급, 지역 등 하위집단별로 내용에서 차별적 향유가 이루어지고 있음을 보이고 있다. 이는 다양하고 특성화된 프로그램 개발에의 시사점과 아울러 소외지역 및 청소년에 대한 정책 배려를 시사해 준다.

열번째, 자발적인 참여가 부족하다. 청소년들의 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도를 살펴본 결과 도서관, 박물관, 청소년수련관, 문화센터, 미술관, 문예회관 순으로 이용정도가 비교적 높은 것으로 나타났으나 보통수준에도 미치지 못하고 있음을 보여주고 있다. 뿐만 아니라 지역사회 예술관련 정보를 모르는 가장 큰 이유에 대해서도 과반수정도가 ‘정보가 없어서’보다는 ‘관심이 없어서’가 높은 것으로 나타나 청소년들이 자발적으로 참여할 수 있는 프로그램 개발 및 홍보와 아울러 여건 조성이 시급함을 시사해 준다.

청소년 문화예술활동 활성화 방안

개인 : 청소년들의 문화예술활동 실태분석 결과로부터 청소년 개개인들의 문화예술에 대한 이해 및 향유수준은 성과 성격 그리고 지역, 부모의 양육태도 등에 따라 다양한 모습들을 보여주고 있는 것을 알 수 있다. 이는 문화예술 향유가 청소년을 둘러싸고 있는 일상생활수준과 상관관계가 있음을 시사해 주고 있다. 청소년 개인 차원에서의 문화예술향유능력 증진방안은 다음과 같다.

첫째, 문화예술 관련정보 수집 및 판별 능력 제고이다. 둘째, 수집정보를 기초로 한 문화예술 감상기회 마련이다. 좋은 문화예술을 감상하는 것은 심신을 은근히 즐겁게 만든다. 셋째, 문화예술 감상문 작성이다. 감상문 작성

은 문화예술에 대한 지속적 관심을 증진시키는데 도움이 된다. 넷째, 일상적 삶에서의 문화예술적 체험능력 증진이다. 일상의 세계를 미적 또는 예술적으로 가꾸려는 노력은 문화예술을 실천하는 일일 뿐만 아니라 우리의 삶을 풍요롭게 창조하는 일이기도 하다.

가정 : 문화예술에 대한 관심과 소양은 개인의 차가 크고 지속적인 노력을 통해 형성된다. 어린 시절부터 가정에서 지속적으로 이루어져야 기본적인 소양이 형성된다. 가정에서는 첫째, 부모의 문화예술활동에 대한 의식 변화가 이루어져야 한다. 문화예술활동에 대한 부모의 신념은 가정에서 바람직한 문화예술활동을 하는 출발점이 된다. 둘째, 문화예술활동에의 자율적 참여 지원이다. 부모는 자녀들을 자율적 주체로서 인정하고 스스로 예술적 관심과 취향을 만들어 나가도록 지원해 주는 것이 필요하다. 셋째, 일상적인 삶에 기초한 문화예술활동 시스템 개발 및 지원이 필요하다. 일상적인 예술적 체험을 통해 예술의 즐거움을 향유할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다. 다양한 문화적 체험을 ‘문화일지’로 쓰도록 지도할 수 있다.

넷째, 자녀를 위한 문화예술활동 계획 수립 및 연속적 지원이다. 가정에서의 문화예술활동은 장기적인 플랜 속에서 연속성을 가지고 이루어져야 한다. 공교육으로 해결할 수 없는 개인적인 취향과 성향을 고려한 문화예술활동이 가정을 중심으로 이루어지기 위해서는 장기계획을 포함한 비전이 필요하다. 다섯째, 학교·지역사회 문화예술활동과의 연계이다. 가정에서의 문화예술활동은 학교·지역사회와의 긴밀한 연계 속에서 이루어져야 한다. 현재 미술관·문화의집·문예회관 같은 지역문화시설이 많이 있지만 입시위주의 교육때문에 청소년들의 문화예술활동은 창조적 행위가 아니라 소비적 행동으로 폄하되고 있다. 장기적으로 가정과 연계된 학교 및 지역사회의 문화예술활동 프로그램의 개발이 절실하다.

학교 : 학교에서 청소년들이 문화예술활동을 할 수 있는 시간과 공간은 대부분 지식교과 위주의 교실수업을 방해받지 않는 범위 내에서 제공되고 있다. 이것마저도 교사나 청소년 자신의 관심과 역량에 따라 그 편차가 크다. 청소년들의 문화예술활동을 활성화시키기 위하여 학교 현장에서 가능한

대안적 방안은 다음과 같다. 첫째, 문화예술활동에 대한 기본 철학과 관점의 재정립이다. 청소년들의 문화예술활동이 단순한 분과적 기술 습득에 머무르지 않고 보다 대안적인 문화예술활동으로 거듭나기 위해서는 기본적으로 문화예술활동과 이와 관련된 교육이 지향해야 하는 철학과 관점을 새롭게 정립하는 일이 선행되어야 할 것이다. 둘째, 문화예술활동 관련 교사연수의 질 제고이다. 청소년들의 문화예술활동은 음악이나 미술, 체육 교과에만 국한되지 않으며 오히려 오늘날 여러 가지 문화들이 청소년들의 일상을 구성하고 있음을 생각한다면 이러한 문화예술교육과 관련된 연수는 아이들과 소통하고자 하는 모든 교사(지도자)들에게 필수적이다.

셋째, 학교 밖 문화예술시설과의 연계(소통과 조정) 증진이다. 공공문화 기반시설과 학교의 문화예술활동 연계 강화는 크게 문화시설이 주도적으로 학교활동을 지원하는 방안과 학교에서 문화시설을 보다 효과적으로 활용하기 위해 여러 방안들을 모색하는 경우의 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 더욱 중요한 것은 학교와 외부 문화시설과의 연계에 있어 그 중심을 학교에 놓든 외부 문화시설에 놓든 문화예술활동 프로그램을 기획·진행하는 과정에서 소통(communication)과 조정(coordination)이 이루어져야 한다는 것이다. 넷째, 문화예술활동 관련 아카이브 구축이다. 문화예술활동과 관련된 교수학습 자료는 내용을 풍부하게 한다. 문화예술활동은 때로는 학교에서 감당하기 어려운 자료나 장비, 공간 등을 요구하기도 한다. 그렇기 때문에 문화예술활동을 위한 지원센터로서 아카이브의 역할이 중요하다.

사회 : 청소년 문화예술활동을 실시하는 조건이 변화하는 등 전반적인 환경이 점차 개선되고 있다. 그러나 청소년 문화예술활동의 현실과 문제들은 사회 차원에서의 지원이 필요하다는 점을 느끼게 된다. 사회차원에서 가능한 방안은 다음과 같다. 첫째, 문화예술활동의 가치와 방향에 관한 사회적 합의 도출이다. 청소년이 자발적으로 문화예술활동에 접근하는 비율은 실제적으로 그리 높지 않다. 청소년들의 적극적인 참여를 위해서는 다각적인 보완이 요청되는 시점이다. 이러한 해결책의 기반이 되는 작업이 바로 문화예술활동의 가치와 방향에 대한 사회적 합의이다. 둘째, 청소년의 자발적 참여

를 위한 교육분야와의 조율 및 협력 추구이다. 입시위주의 학교 교육과정은 청소년들이 문화예술활동에 쉽게 접근하지 못하게 하는 장애로 작용한다. 프로그램이나 전문 인력의 준비 이전에 교육 분야와의 끝없는 접촉과 협상이 필요하며, 지속적으로 협력의 추구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 장르별·단계별 특성화된 프로그램 개발 및 이수(포상)제 도입이다. 청소년들이 문화예술활동에 지속적으로 참여할 수 있게 하기 위해서는 장르별로 단계적으로 구성된 프로그램이 있을 때 가능하다. 또한 이를 단계별로 다 이수하였을 때에는 에딘버러 포상 프로그램처럼 이수단계에 따른 포상제를 실시하는 것도 필요하다. 넷째, 다양한 전문인력 네트워크 구축 및 지역 자원 활용 강화이다. 문화예술활동이 활성화 되기 위해서는 기획력과 전문성을 갖춘 인력이 필요하다. 또한 전문인력이 적절히 활용될 수 있도록 네트워크를 확보하고, 해당 지역과 커뮤니티의 다양한 자원을 준비하는 것 역시 매우 필요한 부분이다. 다섯째, 문화예술활동을 통한 청소년직업교육 및 상담프로그램 지원이다. 국내외 사례에서도 볼 수 있듯이 문화예술활동을 통해서 자연스럽게 관련 직업교육을 체험할 수 있는 프로그램에 대한 지원이 이루어져야 한다. 이밖에도 문화예술활동을 통한 상담프로그램도 지원함으로써 청소년 문제행동 및 비행 감소 효과를 기대할 수 있다.

여섯째, 문화예술 소외지역 및 개인에 대한 접근권 확대 등 정책적 배려 강화이다. 문화예술활동 활성화에서 빠뜨릴 수 없는 것이 바로 불균형의 해소와 소외층에 대한 접근권의 확대이다. 충분한 문화예술경험이 필요한 청소년들이 소외되는 경우가 발생하지 않도록 공공 프로그램의 양적, 질적 확충이 요구된다. 문화정보에의 접근권 보장, 프로그램 비용 할인이나 할당제 등의 방안을 적극 고려할 필요가 있고, 이러한 배려의 노력을 사업이나 시설 평가 시 기준으로 포함하여 점차로 확산될 수 있도록 하여야 할 것이다. 청소년이 힘들고 지칠 때 그들의 곁에서 함께 하는 문화예술활동이 또 다른 힘과 희망을 일으키는 힘이 될 수 있도록 자발적인 활동으로 활성화되어 즐거움과 놀이의 대상이 되어야 한다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구의 내용	6
3. 연구의 방법	9
II. 이론적 배경	11
1. 청소년 문화예술활동의 개념과 의의	13
2. 청소년 문화예술활동의 배경과 현황	19
3. 이론적 함의	28
III. 청소년 문화예술활동 실태	31
1. 조사개요	33
2. 조사결과	35
3. 소결	117
IV. 국내·외 청소년 문화예술활동 사례	119
1. 국내사례	121
1) 청소년시설·단체의 문화예술활동 프로그램	121
2) 청소년이용시설의 문화예술활동 프로그램	124
3) 문화예술교육시범사업 아르떼 사례	130
4) 기업의 문화예술활동 프로그램: 메세나활동	134
5) 대안교육의 문화예술활동 프로그램: 예술치료	135
2. 국외사례	139
1) 미국의 청소년문화예술활동	139
2) 프랑스의 청소년 문화예술활동	157
3) 영국의 청소년문화예술활동	169
4) 호주의 청소년문화예술활동	182
5) 일본의 청소년 문화예술활동	195

6) 기타 외국의 청소년 문화예술활동	206
V. 청소년 문화예술활동 활성화 방안	215
1. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 개인을 중심으로	219
2. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 가정을 중심으로	224
3. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 학교를 중심으로	233
4. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 사회를 중심으로	248
5. 청소년 문화예술활동 활성화 방안: 청소년시설을 중심으로	264
VI. 요약 및 제언	277
1. 요약	279
2. 제언	283
참고문헌	295
부 록	301

표 목차

<표 II- 1> 문화기반시설 건립지원 현황	25
<표 II- 2> 문화기반시설 확충 추이	26
<표 II- 3> 문화기반시설 수	26
<표 II- 4> 문화기반시설의 이용률 변화	26
<표 II- 5> 예술행사 관람률 변화	27
<표 II- 6> 문화예술교육 경험률(부분)	28
<표 III- 1> 조사영역별 세부항목	34
<표 III- 2> 조사대상자의 일반적 특성	36
<표 III- 3> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 감각적 인식	39
<표 III- 4> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 접근 비용이성	40
<표 III- 5> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 실험적 인식	41
<표 III- 6> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 예술의 일상성	42
<표 III- 7> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 예술과 미에 대한 인식	43
<표 III- 8> 문화예술 개념에 대한 일반적 인식: 시대성 인식	44
<표 III- 9> 문화예술의 공공성에 대한 인식: 예술의 대중성	46
<표 III-10> 문화예술의 공공성에 대한 인식: 예술작품의 공공성	47
<표 III-11> 문화예술 개념에 대한 공공성 인식: 국가경쟁력	48
<표 III-12> 문화예술의 기능에 대한 인식: 표현수단	49
<표 III-13> 문화예술의 기능에 대한 인식: 상호이해의 수단	51
<표 III-14> 문화예술의 기능에 대한 인식: 인간관계의 형성	52
<표 III-15> 문화예술의 의의에 대한 인식: 삶의 질 향상	54
<표 III-16> 문화예술의 의의에 대한 인식: 삶의 활용능력	55
<표 III-17> 문화예술과 개인에 대한 인식: 예술적 감각 소유	56
<표 III-18> 문화예술과 개인에 대한 인식: 예술감상·체험의 중요성	57
<표 III-19> 문화예술과 개인에 대한 인식: 개인의 경쟁력 요소	58
<표 III-20> 문화예술과 개인에 대한 인식: 인기획득의 요소	59

<표 III-21> 문화예술의 미래에 대한 인식: 디지털 미술관	61
<표 III-22> 문화예술의 미래에 대한 인식: 과학기술과 예술	...62
<표 III-23> 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술과 컴퓨터	...63
<표 III-24> 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술행위의 디지털화	...63
<표 III-25> 문화예술의 미래에 대한 인식: 예술의 대중적 소통성	...64
<표 III-26> 문화예술의 미래에 대한 인식: 디지털 미디어와의 결합	65
<표 III-27> 문화예술의 미래에 대한 인식: 체험적 예술	66
<표 III-28> 문화예술활동 방해요인	68
<표 III-29> 문화예술활동에 대한 부모 영향요인: 관련정보·자료 제공	71
<표 III-30> 문화예술활동에 대한 부모 영향요인: 의사소통	...72
<표 III-31> 문화예술활동에 대한 개인노력: 예술관련 프로그램 시청	73
<표 III-32> 문화예술활동에 대한 개인노력: 예술관련 웹사이트 검색	74
<표 III-33> 문화예술활동 정보원	77
<표 III-34> 지역사회 예술관련 관련정보 인지 수준	82
<표 III-35> 지역사회 예술관련 정보를 모르고 있는 이유	83
<표 III-36> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 박물관	84
<표 III-37> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 문 예회관	85
<표 III-38> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 청 소년시설	85
<표 III-39> 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 복 지회관	86
<표 III-40> 지역사회내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 도서관	...87
<표 III-41> 지역사회내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 미술관	87
<표 III-42> 지역사회내 문화예술활동 관련기관 이용정도: 문화 센터	88
<표 III-43> 가장 많이 하고 있는 문화예술활동 영역	89

<표 III-44> 가장 많이 하고 싶은 활동영역	89
<표 III-45> 문화예술활동 참여수준: 문학도서 읽기	90
<표 III-46> 문화예술활동 참여수준: 영화관람	91
<표 III-47> 문화예술활동 영역별 참여수준: 연극뮤지컬관람	92
<표 III-48> 문화예술활동 영역별 참여수준: 미술관관람	93
<표 III-49> 문화예술활동 영역별 참여수준: 박물관관람	94
<표 III-50> 문화예술활동 영역별 참여수준: 전통예술관람	94
<표 III-51> 문화예술활동 영역별 참여수준: 사진전시회	95
<표 III-52> 문화예술활동 영역별 참여수준: 음악회·오페라	96
<표 III-53> 문화예술활동 영역별 참여수준: 무용발표회	97
<표 III-54> 문화예술활동 영역별 참여수준: 문화예술축제	97
<표 III-55> 문화예술활동 영역별 참여수준: 디지털미술관	98
<표 III-56> 문화예술활동의 활동수준	98
<표 III-57> 가장 많이 하고 싶은 문화예술활동의 활동수준	99
<표 III-58> 문화예술활동 참여형태: 학교 내	100
<표 III-59> 문화예술활동 참여형태: 학교 밖	100
<표 III-60> 문화예술관련 단체활동 참여여부	101
<표 III-61> 문화예술관련 단체활동 참여영역	102
<표 III-62> 문화예술관련 단체활동 참여장소	102
<표 III-63> 단체활동 참여만족도	103
<표 III-64> 문화예술활동관련 단체활동 참여시 불만족 이유	104
<표 III-65> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 스트레스 해소	106
<표 III-66> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 여가선용	107
<표 III-67> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 즐거움과 재미증가	108
<표 III-68> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 정보와 지식풍부	109
<표 III-69> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 정서적 안정감	110
<표 III-70> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 자신감	111
<표 III-71> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 예술에 대한 노력	112
<표 III-72> 문화예술활동 향유 개인적 결과: 미적 감각의 응용	113
<표 III-73> 문화예술활동 향유결과: 대인관계(친구관계) 측면	114
<표 III-74> 문화예술활동 향유결과: 부모님과의 관계	115

<표 IV-1> 학교 문화예술클럽 연합 워크숍 프로그램 사례	189
<표 IV- 2> 뉴 사우스 웨일즈주 아트 갤러리(Art Gallery of NSW) 프로그램 사례	192
<표 IV-3> 캐나다의 문화 관련 인적자원개발 전략	213
<표 V-1> 2005 1차 문화예술교육 공모 사례들	250
<표 V-2> 2005 2차 문화예술교육 공모 사례들	251

그림 목차

[그림 III- 1] 문화예술 연상 단어	37
[그림 III- 2] 문화예술 개념에 대한 일반적 인식	38
[그림 III- 3] 문화예술의 공공성에 대한 인식	45
[그림 III- 4] 문화예술의 기능에 대한 인식	48
[그림 III- 5] 문화예술의 의의에 대한 인식	53
[그림 III- 6] 문화예술과 개인에 대한 인식	56
[그림 III- 7] 문화예술의 미래에 대한 인식	60
[그림 III- 8] 문화예술활동 향유 목적	69
[그림 III- 9] 문화예술활동 영향매체	75
[그림 III-10] 문화예술활동 동반자	78
[그림 III-11] 문화예술활동 장소	80
[그림 III-12] 지역사회 내 문화예술활동 관련기관 이용정도 ..	84
[그림 III-13] 문화예술활동 향유 개인적 결과	105
[그림 III-14] 문화예술 활성화 방안	116
[그림 IV- 1] 학교 안에서의 미술활동 사례	177
[그림 IV- 2] 학교 밖에서의 미술활동 사례: 청소년 갤러리프로 그림	178
[그림 IV- 3] 파라미터시 카운슬의 그래픽디자인워크숍 홈페이지	184
[그림 IV- 4] 2005년 국가 청소년주간 행사	187