

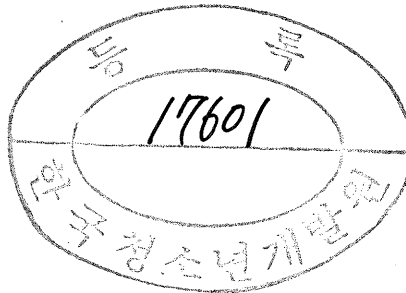
연령차별 개선 프로그램

2004. 12

책임연구원 : 박 영 균 (한국청소년개발원 · 연구위원)

공동연구원 : 강 순 원 (한신대학교 · 교수)

김 영 지 (한국청소년개발원 · 부연구위원)



한국여성개발원
한국청소년개발원

본 보고서는 한국여성개발원이 주관하는 「인문사회연구회 2004년도 협동 연구사업」의 일환으로 연구회 소관 국책연구기관과 외부단체가 협동으로 수행한 연구과제 결과입니다. 본 보고서에 수록된 내용은 집필자의 개인적인 견해이며 당 연구원의 공식적인 의견을 반영하는 것이 아님을 밝힙니다.

목 차

I. 연령차별 개선 프로그램은 ?	1
1. 프로그램의 개요	3
2. 프로그램의 구성	15
II. 차별 감수성 함양활동	19
1. 따로 또 같이	21
2. 거꾸로 본 세상	29
3. 20점을 잡아라	37
III. 연소자 연령차별 개선활동	53
4. 출발! 차별 없는 세상 만들기	55
5. 반전, 액션! : 청소년이 세상을 바꾼다	73
IV. 고령자 연령차별 개선활동	89
6. 나이는 숫자일뿐?	91
7. 타임머신을 타고 가자 : 노화체험	101
8. 미래의 나 : 노인의 새역할 찾기	119
V. 세대공동체 교육활동	131
9. 손에 손 잡고	133
10. 인생 미로 찾기	152
참고문헌	160

I . 연령차별 개선 프로그램은 ?

1. 프로그램의 개요
2. 프로그램의 구성

1. 프로그램의 개요

‘연령차별’은 특정한 나이대에 고정관념과 편견에 기초하여 기회를 박탈하거나 불리한 대우를 행하는 것을 말한다. 일반적으로 나이는 건강, 재정적 능력, 책임감, 기술 등을 판단하는 기준으로 사용되고 있으나, 나이가 그 사람의 특징을 평가하는 데 진정한 증거를 제공하지 못한다면 차별적인 행위로 판단한다. 나이차별을 금지하고 있는 세계 각국은 명시적으로 나이를 이유로 한 부당한 대우를 금지하고 있다. 또한 그 기준이 중립적이라 하더라도 그것이 특정한 나이대에 불리한 영향력을 미친다면 이를 차별로 규정한다. 또한 나이를 이용하여 직무·교육·기타 관계 등에서 상대방이 원치 않는 육체적·언어적·시각적 폭력을 행하는 것도 이에 포함된다(국가인권위원회, 2002).

나이 차별의 금지 영역은 먼저 고용에서 일정 범위 내의 특정한 나이를 제한하여 모집하는 행위, 면접 등을 실시하면서 합리적 이유없이 나이를 묻는 행위, 동일가치·동일 노동을 하고 있음에도 특정 나이 소유자에게 임금 인상액·인상률 등을 다르게 하는 경우, 교육이나 배치·승진·해고·퇴직 또는 징계에 있어 나이를 기준으로 결정하는 행위 등이 포함된다. 또한 재화·용역·교통수단·주거시설 등의 이용에 있어 합리적 이유없이 나이를 이유로 불리한 대우를 하는 경우, 교육시설이나 직업훈련기관을 이용함에 있어 나이에 따라 대상인원을 선정하거나 교육 기회 등을 제한하는 것은 나이 차별이라고 할 수 있다.

우리사회에서 ‘나이’는 단지 생물학적 현상으로서만이 아니라 다양한 인간관계 속에서 ‘나이에 맞는’ 행동과 언어 사용의 잣대, 능력을 평가하는 기준, 권위의 정당화 도구로서 사용되고 있다. 나이가 권위의 정당화로서 기능할 때, 이것은 종종 나이 어린 사람에 대한 무시로 나타난다. 장유유서(長幼有序)의 논리 속에서 ‘나이 많음’은 종종 무비판적인 상명하복이

나 연소자에 대한 무시, 시선·언어적 폭력 등을 정당화하는 논리로 사용된다. 나이가 어리다는 이유로 상대조차 하지 않거나 성인과 다른 대우를 하는 것은 연소자에게 민주적이고 평등한 인간관계의 경험과 훈련의 기회를 원천적으로 봉쇄하는 것이다. 서구에서 나이 차별(Ageism)은 1970년대를 전후로 고령자에 대한 차별을 금지하는 것에서 출발하였지만 점차 어린이, 십대, 20대의 젊은이 등 전 연령대에 걸쳐 나이를 이유로 한 부당한 대우를 금지하는 것으로 확대되고 있다(국가인권위원회, 2002)

청소년연령 차별문제의 경우, 청소년을 미성숙하고 무능력한 존재이며 성인의 종속물로 인식하는 권위주의적 사회 분위기 속에서, 단지 어리다는 이유만으로 청소년의 기본적 권리를 침해하는 것은 부당한 ‘차별’로 인식조차 하지 않았다. 즉, 연소자 차별은 연령차별의 범주에도 포함시키지 않을 정도로 다른 성인집단의 연령차별 문제와 비교할 때 상대적으로 주목을 받지 못했다.

차별해소를 위한 지침과 교육프로그램은 자의적 기준에 의한 불평등과 차별을 경험하거나 또는 직접 이러한 행위를 하지 않도록 인간의 존엄성과 자유 등 보장받아야 할 기본적 권리를 알고 이를 지켜나가는 능력을 기르는 내용으로서, 인권교육이라 할 수 있다. 또한 보다 적극적인 수준에서, 차별상황을 깨뜨려 나가고 단순히 연령이라는 기준에 의해 배제당하지 않고 모든 영역에의 참여를 확대해 나가는 능력을 기르는 참여와 임파워먼트 교육을 모두 포함한다고 할 수 있다.

즉, 인권이란 존엄성을 지닌 인간으로서 누구나 가지는 기본적 권리로써, 성별, 인종별, 계급별, 문화적 차별을 받지 아니하며 개인적·사회적으로 자유, 평등, 정의를 구현하는 데 일차적으로 존중되어야 하는 전제조건이라고 볼 때, 차별해소를 위한 지침과 교육프로그램은 인권을 보호·신장하는데 필요한 지식, 태도, 기술을 습득하는 ‘인권교육’과 긴밀한 관련을 맺고 있다.

○ 연소자 연령차별과 청소년 역량강화

우리사회에서 청소년은 최후의 식민지라고 불릴 만큼 단지 ‘어리다’는 이유 하나만으로 많은 차별에 직면하고 있으며 사회의 시민으로서의 권리를 유보 당한 채 ‘유예기’로서의 삶을 살아가고 있다.

역사적으로 볼 때, 근대 이후 형성된 청소년기의 의미는 성인으로 준비해 가는 기간으로서 생산적 노동을 비롯한 각종 사회적 역할과 의무를 유예받는 대신 어른에게 허용되는 각종 특권적 행위를 자제하고 성인에게 순종하는 대가를 지불해야 하는 존재였다.

그러나 지식기반사회로의 문명사적 전환과 경제적·인구학적 구조 변화로 아동기에서 성인으로의 이행은 더이상 안정적이지 않으며 파편적이고 불안정하며 복잡한 양상을 보이고 있다. 이에 따라, 청소년의 존재양식 또한 일과 여가로부터 분리되어 모든 것을 유보한채 ‘학업’에만 열중해야 했던 것에서 벗어나 생산적 노동에의 참여, 문화적·정치적 참여 등 그 동안 면제되어 왔던 다양한 사회적 책임과 의무를 함께 경험하는 존재로 새롭게 재구성되고 있다.

특히, 최근의 세계적 동향으로 주목할 것 중의 하나가 청소년의 사회 참여로서, 이제 청소년은 어른이 가르치고 이끌어야 하는 미성숙한 존재가 아니라 자주적이고 독립적인 인격체이자 성인에게 찾아볼 수 없는 우수한 역량을 지닌 책임있는 사회의 한 구성원이자, 무한한 잠재력을 가지고 있는 인류 발전의 동반자로서 그 위상을 새롭게 변모해 가고 있다.

그러나 우리사회는 아직도 청소년을 미성숙하고 무능력한 존재로 규정하고 청소년의 다양한 사회참여 기회를 차단하고 동등한 사회구성원으로서의 권리를 인정하지 않고 있으며, 그 결과 청소년의 사회적 성숙을 지연시키며 청소년의 잠재력과 가능성을 효과적으로 이끌어내지 못하여 사회발전 속도를 늦추고 있다. 또한 연령기준이라는 비합리적인 편견과 선입견에 따른 연령차별은 청소년의 기본적 권리를 침해할 뿐만 아니라 세대간 갈등을 심화시켜 건강한 사회통합에도 큰 걸림돌이 되고 있다.

우리사회에서 청소년 인권을 잘 보장받고 있다고 생각하는 청소년은 10.7%에 불과했으며, 청소년인권이 보장되지 못하는 가장 큰 원인으로 '입시제도 및 과다한 학습과제'와 '청소년을 미숙하고 통제받아야 할 존재로 보는 성인중심적 사고'가 가장 크게 꼽혔으며, 청소년 인권신장을 위해 가장 시급한 과제로 '어리다고 청소년을 무시하는 어른들의 인식 변화'가 가장 많이 나타났다(한국청소년개발원, 2003).

90년대 후반 이후 청소년분야에서는 청소년 인권의 중요성 인식과 사회구성원으로서 시민권 보장을 위한 연구 및 정책을 개발·시행하고, 2003년도에는 청소년의 권리와 참여를 명시한 청소년관련법 제·개정을 추진한 바 있으나, 청소년에 대한 비합리적인 연령차별을 해소하기 위한 전사회적인 공감대 형성과 인식개선 효과는 아직 미미한 상태이다.

정부는 1991년 아동·청소년권리에 대한 국제협약에 비준함으로써 아동·청소년의 시민적 권리를 보장할 것을 약속한 바 있듯이, 사회적으로 청소년에 대한 연령차별을 해소하고 차별을 방지하며 사회참여를 촉진해야 한다.

그 동안 우리사회에서 청소년을 성인의 종속물로 인식하는 경향으로, 청소년의 기본적 권리를 침해하는 사례에 대해 당연한 것으로 여기고 부당한 '차별'로 인식하지 못했으며, 정책 추진에 있어서도 청소년집단에 대한 관심은 늘 우선순위에서 밀려났듯이 청소년의 배제와 시민권 박탈에 대해 심각한 중요성을 인정받지 못해왔다.

다행히 1998년 제2차 청소년육성5개년계획이 청소년의 인권보장과 자율·참여를 주요 정책방향으로 설정함으로써 우리사회에서 청소년에 대한 부당한 차별을 해소하고 이들의 권익을 보장하며 완전한 사회참여를 촉진하기 위한 구체적인 정책프로그램이 추진되기 시작하였고, 이는 2003년도부터 시행되는 제3차 청소년육성기본계획으로 이어져 왔다. 또한 민간단체를 중심으로 유엔아동권리협약에 제시된 아동·청소년의 시민적 권리를 보장함으로써 그동안 사회에서 비주류집단으로서 배제되고 차별받아온 이

들에 대한 사회적 관심을 확대할 것을 적극적으로 주장하고 있다.

최근 들어, 주목할 만한 점은 아동·청소년 스스로 자신의 권리신장과 시민권 획득을 위한 의사결정과정에 참여하고 목소리를 높이는 사례가 늘어나고 있다는 점이다.

단지 '어리다'는 검증되지 않은 편견만으로 가정, 학교, 사회에서 많은 기본적 권리를 제한받고 있는 청소년 차별관행의 개선을 위해서는 우선적으로 동등한 사회구성원이자 시민으로서 청소년이 가지는 인권에 대한 이해가 필요하다. 나아가 청소년 스스로 자신의 권리를 알고 지켜나갈 수 있도록 하며, 참여의 주체로서 역량을 강화시키는 것이 중요하다.

○ 고령자 연령차별과 노인이해 증진

노화는 일생을 살아가는 동안에 생물학적으로 성숙된 인간들에게 일어나는 모든 규칙적인 변화로서, 신체구조나 기능상의 변화뿐 아니라 인간의 적응이나 행동에 있어서의 변화 유형까지를 포함하는 변화이다(Harris & Cole, 1986). 즉, 노화는 모든 성숙한 인간에게 일어나는 자연스러운 변화이다. 그러나 우리 사회 곳곳에는 아직도 노화와 노인에 대하여 많은 편견과 오해가 만연해 있다.

오늘날 절대적·상대적인 노인인구 수의 증가로 인하여 사회수요보다 노인의 욕구가 더 커짐으로써 전통사회의 노인들이 가졌던 높은 사회적 특권과 지위를 현재 노인들은 누리기 어렵게 되었다(Cox, 1988). 산업화와 기술의 진보로 인하여 젊은이들은 사회의 중추적인 생산층으로 중시되는 반면, 그러한 기술 발전으로부터 소외된 노인들은 수동적인 의존층으로 간주되고 있다. 특히 이러한 측면은 직업세계에서 두드러지게 나타나고 있다.

과학적이거나 합리적인 증거없이 막연한 사회적 편견과 차별만으로 고령 노동자의 생산성이 젊은 노동자에 비하여 뒤떨어질 것이라고 가정하고, 일정 연령에 도달한 고령 노동자들을 본인의 의사와 무관하게 노동시

장으로부터 배제시키는 것은 산업사회의 오랜 관행으로 자리잡아오고 있다. 그러나 어느 누구도 생산성이 연령에 반비례한다는 구체적인 증거를 제시하지는 못했다. 오히려 몇몇 연구들은 고령의 노동자들이 신체적 노화에도 불구하고 오랜 현장경험과 신중성, 인내심의 증가로 더 높은 생산성을 유지한다고 주장한다(시몬 드 보바르, 1970).

OECD(경제협력개발기구)는 2003년 보고서를 통해 회원국 정부가 연령상의 차별을 철폐하고 고령 노동자의 취업을 장려하며 이를 위한 여건 조성을 촉구했다. 이와 함께 정부 대책에는 연금 개혁을 넘어서는 조치들을 반영해줄 것을 권고했다. OECD의 이와 같은 보고서는 다수 국가에서 고령화가 심화되고 있다는 현실적 판단을 바탕으로 깔고 있다. 실제로 현재 OECD회원국 인구 중 65세 이상은 22%를 차지하며, 오는 2050년에는 46%에 달할 것으로 예상되고 있다(www.join.com, 2003. 8. 8).

OECD 보고서는 각국 정부가 정년 퇴직제 폐지를 통해 노동 참여 기회의 확대와 청장년과 노년층간의 취업 불균형을 적극 시정을 할 것을 당부했다. 구체적 권고사항에는 △ 고령 노동자가 퇴직을 미루도록 고숙련 일자리를 충분히 제공할 것 △ 취업알선 기관은 고령 노동자에게 적절한 일자리가 돌아가도록 노력할 것 △ 조기 퇴직을 유도하는 인센티브(incentive) 제공을 중단할 것 등이 포함돼 있다. 또한 보고서는 이와 함께 고령 노동자들에 대해서도 조기 퇴직을 권리로 간주하지 말 것, 국가경제에 미치는 부담을 줄이기 위해 법정 퇴직연령까지 일해야 할 필요성을 깊이 인식할 것도 아울러 주문했다(www.join.com, 2003. 8. 8).

이에 따라 이미 1986년에 법적 정년을 폐지한 미국에 이어, 1904년 연금법 제정 이후 법정 퇴직연령이 65세로 유지되고 있던 영국도 유럽연합(EU)의 폐지 권고를 적극적으로 받아들여 정년을 폐지하기로 결정하였다.

이와 같이 직업과 고용으로부터 시작되는 고령자의 지위하락은 사회의 그들에 대한 부정적인 태도와 편견, 차별적 행위 등으로 구체화되어

나타난다. 그리고 이러한 고령자에 대한 사회적 차별에 성별이나 연령을 막론하고 모든 비노인 집단들이 공범이 되어가고 있다. 따라서 위에서 언급한 고령자에 대한 부정적인 태도와 편견, 차별적 행위에서 아동 및 청소년과 같은 연소자들도 예외는 아니다.

이와 같은 노인의 지위하락과 더불어 세대간의 생활분리는 젊은이들로 하여금 노인들에 대한 편견이나 부정적인 태도, 고정관념을 갖도록 만들었다. 많은 문헌들은 노인에 대한 부정적인 태도가 현대 사회에서 과장되게 퍼져있으며(Aiken, 1982), 젊은이들 역시 노인에 대해 부정적인 고정관념(Hummert, 1990; Hummert, 등, 1994; Schmidt & Boland, 1986; 박경란·이영숙, 2001)과 태도(Kite & Johnson, 1988; Vernon, 1999; 서병숙·김수현, 1999; 한정란, 2000; 2003a)를 갖고 있다고 밝히고 있다.

개인의 태도는 지식이나 기술 등과 같이 사회화 과정을 통하여 발달되고 학습된다. 일반적으로 사회 내의 인식이 노인을 유용하지 못한 존재로서 만연화 되어 있다면, 사회화 과정을 통하여 새로운 세대들 역시 노인을 사회에 불필요하고 가치 없는 존재로 내면화하게 된다. 결국 현재의 노인에 대한 부정적인 태도는 사회화 과정을 통해 지속적으로 개인과 사회에 영향을 미칠 것이다. 보다 중요한 것은 이러한 태도가 내면화되면 사람들은 의식적이든 무의식적이든 실제로 노인을 무시하고 멀리하는 차별적 행동에 참여하게 된다는 점이다.

이러한 측면에서 청소년기는 노년기로의 삶에 대한 건강한 생각과 습관을 발달시킬 수 있는 중요한 시기이다(Tanaka, 1996, Lichtenstein, 1999 재인용). 이 기간 동안에 청소년들은 신체적, 사회적, 정서적으로 자신의 정체감을 확립해 나간다. 따라서 우리 사회의 고령자에 대한 사회적 편견과 차별을 적극 대처해 나가기 위해서는 청소년기부터 고령자에 대한 태도와 지식이 편견적이 되지 않도록 지도해야 한다.

○ 세대갈등과 세대공동체 교육 프로그램

급격히 진행되는 고령화로 인하여 노년의 경제적 문제, 고령노인(old-old)의 급증과 그들에 대한 케어의 문제, 가족과 사회로부터 버림받고 소외된 노인의 문제, 퇴직 후 마땅한 일이나 역할 없이 긴 노년을 보내야 하는 퇴직 이후 삶의 문제 등 여러 고령화문제들이 야기되고 있다. 그러나 이러한 직접적인 고령화문제 외에도 급속한 사회변화와 핵가족화 및 전통적인 가족규범의 와해 등은 세대간의 단절과 갈등이라는 또 다른 고령화문제를 만들어내고 있다. 고령화로 인하여 노인인구가 늘어나고, 노인들의 수명이 연장되고, 노인들의 사회적 영향력이 증가하고, 노인들의 삶의 질이 향상되는 등의 변화 뒤에는 노인과 다른 세대들간의 새로운 관계 모색이라고 하는 또 다른 과제가 남게 된다(한정란, 2002a).

고령화로 인한 이러한 변화들 대부분은 노인들뿐만 아니라 그들과 다른 세대와의 관계에까지 커다란 영향을 미칠 것이다. 고령화가 진전될수록 노인 부양부담을 둘러싸고 혹은 제한된 자원이나 역할을 둘러싸고 또 혹은 사회적 권력과 이권을 둘러싸고 젊은 세대와 노인들과의 갈등은 더욱 증가할 수밖에 없을 것이다. 따라서 고령화는 노인들만의 문제가 아니라, 결국 우리 사회 전체의 문제이고 관계의 문제, 즉 세대간의 문제이며, 향후 고령화 사회에서 고령사회로 나아감에 있어 우리 사회가 반드시 넘어야 할 장애물이기도 하다.

Mannheim(1952)은 세대차이는 각 세대가 갖는 기층경험의 차이로부터 시작하며, 이러한 기층경험은 모든 경험들의 토대가 되기 때문에 세대간의 차이는 불가피하게 존재한다고 주장하였다. 이러한 주장을 받아들인다면, 급격한 산업화와 서구화를 통하여 심각한 사회변동과 가치관의 변화를 겪은 우리나라의 경우 청소년세대와 노년세대 간에는 현격한 세대차이가 존재할 것으로 예측해 볼 수 있다.

세대(generation)의 어원은 자녀의 출산, 보다 일반적 의미로 '새로운 존재의 출현(come into existence)'을 의미하는 그리스어 'genos'에서 유래

되었다. 세대라는 용어는 어떤 존재를 전제로, 그와 다른 새 존재의 출현이라는 상대적 의미로 사용되며, 그 용어에는 자신이 속한 “어느 집단과의 공통점과 그 밖의 다른 집단과의 차이점”이라는 함의가 내재해 있다(Nash, 1978, 박재홍 2003 재인용).

세대(generation)란, 생물학적 관점에서 보면 아이가 성장하여 부모의 일을 계승할 때까지의 기간으로서 약 15년에서 30년간을 기준으로 하지만, 실제로는 다양한 의미로 사용되고 있다. D. Kertzer(1983)는 세대의 개념을 정의하는 방법을 다음 네 가지로 구분하였다. ① 상호간의 관계 위치에 따라 향렬이 같은 사람들의 의미로 ‘부모세대’, ‘자식세대’ 등으로 구분하는 방법, ② 나이를 먹음에 따라 연령층을 함께 이동하는 출생동시집단(cohort)의 개념으로 ‘50년대 생’, ‘70년대 생’ 등으로 구분하는 방법, ③ 생애주기(life cycle)의 동일한 단계에 있는 사람들을 지칭하는 의미로서 ‘청소년 세대’, ‘중년 세대’ 등으로 구분하는 방법, ④ ‘전후세대’, ‘4.19세대’, ‘W세대’ 등과 같이 어떤 특정한 역사적 경험을 공유한 사람들의 의미로 구분하는 방법 등이 그것이다.

세대의 개념은 이렇듯 여러 복합적인 의미로 사용되며, 가장 일반적으로는 생애주기상 동일한 단계에 있는 사람들을 지칭하는 ‘청소년 세대’, ‘노년 세대’의 의미를 기초로 하여, 비슷한 시기에 출생함으로써 역사적, 문화적 경험을 공유한 출생동시집단의 의미를 포함하는 개념으로 사용된다.

한 사회를 구성하는 특정 세대의 행동은 그 사회의 문화적 효과, 출생동시집단 효과 및 연령효과와 산물로, 동일한 사회의 서로 다른 세대들은 연령 및 역사, 문화적 경험의 차이로 인해 다양한 측면에서 차이가 있을 수 있다(정태연, 2001).

일반적으로 세대차이 또는 세대격차(generation gap)는 각 세대에 따라 가치관이나 행동 등에 있어 일정 차이 또는 다름이 존재하는 경우를 일컫는데, 사회변화 속도가 빠를 경우 세대간 경험차이는 물론 사고방식,

행동지향에서 두드러지게 격차가 벌어진다(구자숙 외, 2000). 우리 사회의 세대차이와 갈등에 대한 설명은 두 가지 시각에서 가능하다. 그 하나는 세대차이를 만들어내는 사회, 문화적 경험의 차이에 초점을 두는 사회학적 시각이고, 또 다른 하나는 세대차이를 형성하는 심리적 기제에 초점을 두는 사회심리학적 시각이다.

먼저 사회구조적 시각에서 볼 때 우리 사회의 세대차이 및 세대갈등의 원인은 고령인구의 급격한 증가로 인한 노년층의 복지수요와 영향력 확대, 능률과 효율 등 젊은 층 위주의 사회구조의 문제, 사회의 빠른 변화로 인한 세대간 가치관의 격차, 핵가족화로 인한 세대간 단절 현상, 사회적 가치 및 규범의 변화 등의 사회구조적 여러 요인들에서 찾아볼 수 있다. 한편, 보다 미시적 관점에서 세대갈등의 원인을 분석하고자 하는 사회심리학에서는 제한된 자원을 세대간에 배분하는 과정에서 야기되는 세대간의 현실적 이해갈등, 사회적 정체성 유지를 위한 내집단 선호와 외집단 배척, 세대간의 접촉부족에 따른 정보의 부족과 오해 등으로 설명될 수 있다(한정란, 2003b). 물론 지금 우리 사회의 세대차이와 갈등 현상은 이들 중 어느 한 이론이나 시각에 의해서만 설명될 수는 없다. 세대차이와 갈등 현상에는 사회구조적인 원인들과 심리적인 요인들이 모두 복합적으로 얹혀 있기 때문이다.

한편, 청소년과 노인 간의 세대관계는 주로 1차적인 관계인 가족관계 속에서 논의되어 왔다. 우리나라는 현재 가족의 구조면에서 대가족에서 핵가족으로 급속하게 전환되어 가고 있으며, 그에 따라 가족내 세대간의 단절도 가중되고 있다. 이러한 상황에서 세대와 세대는 조화라기보다 갈등과 긴장의 관계 속에 있다.

가족제도의 변화는 오늘날 가족 속에서 노인의 역할을 더욱 제한시키고 있다. 더욱이 성인 자녀들이 부모로부터 분리되고 지리적으로 멀리 떨어져짐으로써 손자녀와 조부모간의 상호작용은 매우 어려워졌다. 가족 내에서 아동과 노인간의 접촉의 감소는 아동들이 노인에 관한 직접적인 지식

을 얻을 기회를 극도로 제한시키며, 그 결과로 나타나는 것이 바로 세대 차이, 세대갈등이라 할 수 있다. 또 가족내의 세대갈등은 가족내의 세대간 불신, 대화의 단절 등을 야기할 수 있으며, 때로는 심각한 심리사회적 문제를 야기시키는 원인이 되기도 한다(정태연, 2001).

가족내 세대갈등은 주로 노부모와 성인자녀 간에서 발생하지만, 그들 간의 갈등은 성인자녀의 자녀세대, 즉 청소년 세대에게까지 연장됨으로써 사회갈등으로까지 확대될 수 있다. 특히 오늘날 평균수명의 증가와 더불어 대부분의 가족에서 과거에 흔치 않았던 조부모-손자녀 관계가 일반적인 현상으로 확대되게 되었다. 그러나 현실적으로는 핵가족화로 인하여 성인자녀 가족과 노부모가 떨어져 지내고 왕래가 많지 않으므로 이러한 조부모-손자녀 간의 친밀한 관계 형성이 쉽지 않다. 또한 전통적 가족주의 규범의 약화로 자신과 동거하는 가족만을 우선시하고 조부모와의 관계에 상대적으로 관심이 적어지는 등 조부모와 손자녀가 원만하고 밀접한 관계를 유지하기 어렵게 되었다. 또 조부모와 함께 사는 경우 가족구성원에서 조부모를 배제하는 상황이 나타나면서 조부모와 손자녀 관계가 심리적으로 소원한 관계로 발전되었다.

조부모가 손자녀 양육에 참여하는 것이 당연한 것으로 여겨지던 우리나라의 전통으로부터 벗어나 이제는 점차 그 역할이 선택적으로 인식되고 있다. 이렇게 자녀와 부모가 조부모세대와의 접촉이 감소되면서 삶의 형태나 가치, 노인과 노화에 대한 인식이 변화되었고, 그 결과 세대간 상호 지원이 감소되고 과거 문화전통과 가치관을 학습할 기회를 상실하게 되었다. 과거 전통 사회의 대가족 제도 하에서는 조부모 세대가 손자녀의 양육, 훈육, 그리고 보호의 역할을 담당하고 정서적 안정감을 줌으로써 손자녀의 사회화에 적극적으로 참여하였고 문화 전승의 역할자로 자녀 세대와 손자녀 세대를 연결하는 교량적 역할을 담당해 왔다(이광규, 1989). 그러나 핵가족화로 인한 세대간의 분리는 조부모, 손자녀간의 관계를 약화시킨다. 조부모와 손자녀 관계는 부모-자녀관계와 달리 명백한 권리와 의무

의 관계가 아니며 조부모 역할에 대한 행동적 기대도 모호하다. 조부모와 손자녀는 중간의 부모세대에 의해 연결되므로 부모세대가 중간다리 역할을 하게 되어 직접적인 관계가 아니라, 간접적인 관계를 형성하고 있다(Kivnik, 1982; Cherlin & Furstenberg, 1985)는 점에서 더욱 제한점을 가진다. 따라서 청소년-노인 간의 격세대(skipped generation) 관계를 어떻게 개선해 나갈 것인가는 매우 중요하고도 어려움 문제라 하겠다.

사실, 연소자와 고령자는 서로 공통적인 상황 속에 처해 있다. 오늘날 산업사회는 연소자는 교육 속에, 고령자는 여가 속에 가두어 둠으로써 이들을 사회에서 쓸모없는 무능한 존재로 전락시키고 있다. 그러나 연령분리적인 사회 구조 자체는 이들 연소자와 고령자들 간의 공조체제 마저 불가능하게 만들어버린다. 이들은 교육과 여가라고 하는 각기 다른 영역 속에 갇히게 될 뿐 아니라, 이들은 모두 생산층의 소득을 나누어 가져야 하는 경쟁관계에 놓여 있다는 점에서 서로 공조할 수 없는 경쟁집단이 되고 만다. 이들은 모두 사회 속에서 무능한 존재들이며 부양인구들이라는 공통점을 가지고 있지만, 생산인구들에 의하여 제공되는 한정된 사회적 자원을 두고 서로 협조할 수 없는 경쟁자들이기도 하다.

이와 같은 연령분리적인 사회구조와 더불어, 핵가족화된 오늘날의 산업사회에서는 연소자들과 고령자들 간의 일상접촉이 극히 제한되고 있다. 전통적으로 노인들은 가족과 사회 속에서 아이들을 키우는 책임을 공유하였으며, 아이들과 자연스럽고 지속적인 상호작용을 주고받는 생활을 즐길 수 있었다. 그러나 현대 사회에서는 아동과 청소년 교육은 물론이고, 양육의 기능 일부마저도 가정이 아닌 공식적인 기관에서 가족 이외의 다른 사람들에 의해 수행되고 있다. 이로 인해 노인들은 노인들끼리, 젊은이들은 젊은이들끼리 대부분의 시간을 보내게 되었고, 이러한 세대간의 접촉 결여 및 단절로 말미암아 더욱더 노인들과 젊은이들은 사회에서 통합된 집단으로서보다는 분리된 집단으로 간주하게 되었다(Kornhaber, 1996).

2. 프로그램의 구성

‘연령차별 개선 프로그램’은 우리사회에 만연해 있는 여러 가지 차별 영역 - 성·인종·장애인·비정규직·학력 등 - 중에서 ‘연령’으로 인한 차별행위를 개선하기 위한 프로그램이다. 즉, 청소년들이 어려서부터 차별 감수성을 함양하고 적극적으로 연령차별을 극복하고 개선하는 데 관심을 갖고 노력할 수 있는 의식과 태도를 기르기 위한 것이다.

이 프로그램은 차별 감수성 함양활동, 연소자 연령차별 개선활동, 고령자 연령차별 개선활동, 세대 공동체 교육활동 등 총 4개의 활동영역으로 이루어져 있으며, 각 영역별로 2~3개의 단위활동이 제시되어 있다.

먼저 ‘차별 감수성 함양활동’은 차별에 대한 기본적인 이해와 인권 감수성을 함양하는 활동이다. 인권은 인간이라는 이유만으로 모든 인간들에 내재한 권리로, 인간은 인간으로 태어났다는 사실만으로 평등하게 대우받을 권리를 가진다. ‘평등’이란 ‘차별’없는 상태로서 인간으로서 보장받을 존엄과 가치의 권리를 성이나 인종 등 개인의 태생적·사회적 성격을 이유로 침해받지 않음을 의미하여, 인간들 사이에 존재하는 다양한 차이들을 위계화하거나 서열화하지 않는 상태를 의미한다. ‘차별’은 인간들 사이의 차이를 서열화하고 위계화하는 데에서 시작되며, 위계화된 질서에서 소외되고, 배제된 집단은 열등한 존재로 보호와 통제의 대상이 된다. 그리고 그러한 통제 동기와 의도를 은폐하기 위해 필요한 것이 그들에 대한 편견과 고정관념인 것이다(국가인권위원회 차별연구모임, 2002).

이러한 측면에서 연령차별 개선활동의 출발은 기본적인 인권과 차별에 대한 감수성 함양에서 이루어져야 할 것이다.

‘차별 감수성 함양활동’은 다양한 게임활동을 통해 사람마다 다른 생각과 표현방식을 가지고 있음을 인식하고, 타인에 대한 존중과 관용의 필요성을 깨달으며, 스스로 편견과 선입견에 의한 차별을 행할 수 있음을 자각하도록 한다. 또한 게임을 통해 불의와 차별을 경험함으로써 차별로

인한 불평등한 현실을 인식한다.

두 번째, ‘연소자 연령차별 개선활동’은 단지 나이가 어리다는 이유 하나만으로 기본권을 제한받고 사회적 무능력·미성숙자로 인식되어 보호와 통제의 대상으로 살아가는 아동·청소년 차별 개선을 위한 프로그램이다. 우리사회의 연소자 연령차별 실태와 현황에 대한 조사와 개선방안을 탐색하는 활동을 펼치고, 영상물 제작·발표활동을 통해 청소년 차별 현실을 극복하기 위한 방안을 모색한다. 자신의 차별경험 나누기, eNIE 신문기사 사례 찾기, 차별기록장 쓰기, 대중매체에서 나타나는 차별사례 조사 등의 활동이 이루어질 수 있을 것이다.

또한 정치·경제·사회·문화 영역과 가정·학교·사회 등 활동 장별 차별 등 한국의 아동·청소년 인권침해 사례를 찾아본다. 예를 들어, 선거권 제한, 아르바이트 등 노동현장에서의 차별과 착취, ‘학생’의 표현의 자유 금지뿐만 아니라 신체의 자유, 사생활보호 및 적법절차 권리, 학교운영과 정책결정과정에의 참여권 제한 등 미성년이라는 이유로 제한되는 다양한 시민적 권리 사례들을 통해 연소자 차별의 현주소를 인식하도록 한다.

더불어, 이러한 연령차별을 극복하기 위해 청소년 인권신장과 참여역량을 강화하기 위한 활동을 실시한다. 청소년의 부정적 이미지를 개선하고 사회참여의 주체로 서기 위한 방안을 모색하고, 사회발전을 위한 무한한 잠재력의 소유자로서 청소년에 대한 인식을 개선하고 참여역량을 신장하기 위해 노력하도록 한다.

세 번째, ‘고령자 연령차별 개선활동’은 단지 ‘연령’이 많다는 이유로 의존과 비합리적 보수지향으로 타자화되는 ‘노인’에 대한 부정적 편견을 바로잡고, 청소년들이 노인에 대한 긍정적 이해와 공감을 가지며 고령자 차별 개선을 위해 노력할 수 있도록 하는 활동이다. 특히, 고령화 사회에 빠르게 진입하고 있는 한국사회에서 고령인력에 대한 올바른 이해 증진이 시급하며, 이는 청소년기에서부터 이루어지는 것이 중요하다. 구체적으로 최근 심각한 사회문제화 되고 있는 고용분야(모집과 채용, 임금, 교육, 배

치, 승진, 해고와 퇴직)에서의 연령차별 실태를 비롯하여 ‘연령’이 사람을 판단하는 불합리한 기준으로 활용되고 있는 다양한 실태를 이해한다. 또한 청소년들이 노화체험을 통해 노화란 자연스러운 인간발달 과정임을 인식하고 고령자의 신체적, 사회·문화적 특징을 이해한다. 시대변화에 따른 노인의 역할 변화를 비교해보고, 고령화시대, 경제적·사회적 주체로서 노인들의 새로운 역할과 위상 강화 방안을 탐색한다.

마지막으로 ‘세대 공동체 교육활동’은 연소자와 고령자 모두 더불어 살아가야 할 세대공동체로서 중요성을 인식하고 세대간 이해와 우정, 파트너십과 공동체의식을 함양하기 위한 활동이다. ‘연령차별’ 문제는 결국 서로다른 연령대인 세대간 문제와 만나게 된다는 점에서, 세대 공동체 의식과 연대감을 형성하는 것은 연령차별 개선의 핵심과제라 할 수 있다. 청소년과 노인세대가 함께 살아온 삶의 경험을 나누고 다양한 전통놀이와 대화를 통해 세대간의 오해와 편견을 줄이고 이해를 증진시키도록 한다.

연령차별 개선 프로그램 구성

활동영역	단위활동	활 동 내 용
I. 차별 감수성 함양활동	1. 따로 또 같이	게임활동을 통해 사람마다 다양한 생각과 표현방식을 가지고 있음을 인식하고 편견과 선입견이 차별을 행할 수 있음을 깨닫는다.
	2. 거꾸로 본 세상	불공정한 규칙이 적용된 활동을 통해 서로 다른 집단간의 배제와 갈등을 경험하고 차별로 인한 불평등한 현실을 인식한다.
	3. 20점을 잡아라	게임을 통해 불의와 차별을 경험하고, 다수와 소수집단의 관계, 사회적 약자, 경쟁, 배척에 대해 생각해 본다.
II. 연소자 연령차별 개선활동	4. 출발! 차별없는 세상 만들기	우리사회의 연소자 연령차별 실태와 현황에 대한 조사와 개선방안 탐색활동을 펼친다.
	5. 반전, 액션! 청소년이 세상을 바꾼다	영상물 제작·발표활동을 통해 단지 어리다는 이유로 기본권을 제한받는 청소년 차별 현실을 극복하기 위한 방안을 모색한다.
III. 고령자 연령차별 개선활동	6. 나이는 숫자일 뿐?	‘연령’이 사람을 판단하는 불합리한 기준으로 사용되고 있는 실태와 문제점을 알고, 고령자 차별의식을 성찰하는 시간을 갖는다.
	7. 타임머신을 타고 가자 : 노화 체험	청소년들이 노화체험을 통해 노화란 자연스러운 인간발달 과정임을 인식하고 고령자에 대한 이해와 공감을 증진시킨다.
	8. 미래의 나 : 노인의 새역할 찾기	노인 역할의 과거와 현재를 비교해보고, 고령화시대 노인들의 새로운 역할과 잠재력을 찾아본다.
IV. 세대 공동체 교육활동	9. 손에 손 잡고	‘연령차별’ 문제는 결국 서로다른 연령대인 세대간 문제와 만나게 된다. 세대가 함께하는 활동을 통해 서로간의 이해를 증진시킨다.
	10. 인생미로 찾기	살아온 삶의 경험을 함께 나누는 활동을 통해 세대간 이해와 우정, 파트너십과 공동체의식을 함양한다.

II. 차별 감수성 함양활동

1. 따로 또 같이
2. 거꾸로 본 세상
3. 20점을 잡아라

1. 따로 또 같이

개 요

□ 활동목표

- 사람마다 다양한 생각과 표현방식을 가지고 있음을 인식한다.
- 겉모양에 대한 편견과 선입견이 올바른 판단을 저해하고 차별을 행할 수 있음을 깨닫는다.
- 평등과 평화, 공존의 공동체 문화 형성을 위해 해야 할 일을 안다.

□ 활동요약

- 모든 사람은 서로 다르지만 평등함을 알게 하는 게임 활동
- ‘선물 고르기’를 통해 겉모양에 대한 편견과 선입견 깨닫기
- 차별없는 사회를 위해 버려야 할 것에 대해 생각하기

□ 진행개요

- 지 도 자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)
- 참가인원 : 30명 내외 (6~7명 내외의 소집단 구성)
- 장 소 : 실내
- 소요시간 : 활동당 1시간 이내(단위활동들을 재구성하여 활용 가능)
- 준 비 물 : 활동 1 - 참가 인원만큼의 의자 / 활동 2 - 주제를 적은 종이(A4 크기), 막대사탕 선물 / 활동 3 - 모둠 개수만큼의 선물 상자, 선물 상자에 넣은 과자와 사탕, 돌, 잡동사니 등 / 활동 4 - 참가자 1인당 풍선 2개, 길이 50cm 길이의 끈 2개, 매직, 전지, 색깔별 포스트 일(하트나 별모양 등 다양한 모양), 참가자들이 뛰어다닐 수 있는 넓은 공간

□ 유의사항

- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.
- 각각의 단위활동을 독립적으로 활용할 수 있는 활동이다. 상황과 시간적 여건에 따라 다양한 순서와 방법으로 재구성하여 활용하도록 한다.
- 각 단위활동은 본격적인 연령차별 개선 프로그램을 진행하기 전 도입 프로그램으로 진행하면 효과적이다.

활동내용

활동 1 : 나도!

- ▶ 주요내용 : 게임 활동들을 통해 모든 사람은 서로 다르지만 평등함을 알게 한다.
- ▶ 소요시간 : 30분
- ▶ 진행과정
 - 모둠별로 둥글게 모여 의자에 앉는다.
 - 다른 어떤 사람과도 공유하지 않는다고 생각하는 자신만의 특징과 경험을 깊이 생각하게 한다.
 - 한 사람을 선정하여 자신의 특징을 소개하게 한다.
 - 예시) “나는 복숭아 알려지가 있다”, “나는 설악산을 완주하였다”, “나는 웃으면 한쪽 보조개만 생긴다” 등
 - 한 사람도 이 특징을 공유하지 못하면 다음 사람이 자신의 특징을 소개한다.
 - 반면, 소개한 특징을 공유하는 사람이 있을 경우, 그 사람은 “나도!”하면서 자기 의자에서 발을 구른 후, 발표한 청소년의 무릎 위에 앉아야 한다. 여러 명이 이 특징을 공유하면 발표자의 무릎에 서로서로 앉기 위해 가야 한다.
 - 모든 사람들이 자기 자리로 돌아가고 나면, 발표자는 다시 자신의 유일한 특징을 말해야 한다. 발표자가 이를 성공하면 다음 청소년이 자신을 표현하는 차례를 갖게 된다.
 - 모든 청소년들이 다른 사람들과 구별되는 특징 하나를 소개하면 첫 번째 단계는 끝이 난다.
 - 두 번째 단계에서는 모든 모둠 구성원들과 함께 나눈 특징을 찾아내야 한다.

- 의자 하나를 없애고 자신을 표현하는 사람에게 원의 한 가운데 서있게 한다.
- 발표자는 다른 사람들과 공유한 특징을 생각해서 말해야 한다. 예를 들어, “나는 음악을 좋아한다”라고 말한다.
- 음악을 좋아하는 모든 구성원들은 일어서서 “나도!”라고 외치며 다른 사람의 의자에 가서 앉는다. 이 때 가운데에 서 있었던 발표자도 재빨리 다른 사람의 빈 의자를 찾아 가서 앉는다.
- 게임을 마친 후 느낀 점을 나누어 본다.
 - 다른 사람들을 구별하거나 서로 연결시키는 점을 찾기 쉬웠는가?
 - 현실의 삶에서 우리는 언제 유일하고 다른 사람과 다르다고 인정하며, 언제 다른 사람들과 같은 것을 더 좋아하는가?
 - 여러분이 고른 특징, 여러분과 다른 사람들을 구별하는 것들에 대해 깊이 생각해 보라. 여러분은 이런 특징들을 다른 모임의 사람들과 공유한다고 생각하는가?
 - 모두의 모든 사람들과 공통으로 가지고 있는 특징을 온 세상의 모든 개인과 함께 나눌 생각인가?

☞ 유의사항

- 이 활동은 빠르게 진행해야 한다. 지도자는 청소년들이 10초 동안만 생각하도록 시간을 준다.
- 한 모두의 수가 최대 10명이나 12명이 넘지 않도록 한다. 인원이 많을 경우는 반드시 모두를 나누어 진행하도록 한다.
- 두 번째 단계에서 공통점을 이야기할 때, “나는 팔이 있다”, “나는 다리가 있다” 등 단순한 말을 여러번 하는 경우, 가능하면 다른 특징을 찾아보도록 지도한다.
- 지도자가 함께 활동에 참여해도 좋은 효과를 가져올 수 있다.

활동 2 : 무엇이 무엇이 다른가?

- ▶ 주요내용 : 같은 주제도 사람에 따라 다양하게 표현될 수 있음을 체험하고, 같은 것에 대해 서로 다르게 생각할 수 있다는 점을 인정하고 존중해야 한다는 것을 배운다.
- ▶ 소요시간 : 15분
- ▶ 진행과정
 - 청소년이 10명 이하일 때는 전체 같이 진행하고, 10명 이상일 때는 모둠을 나눠서 모둠별로 진행한다.
 - 지도자가 종이에 적은 한 가지 주제를 보여주고, 5초 동안 주제를 표현할 방법을 생각해 보게 한다.
 - 주제는 단순하고 일반적으로 연상할 수 있는 것으로 한다.
 - 예시) 눈사람, 휴대폰, 돈, 지하철, 텔레비전, 오징어 등
 - “하나, 둘, 셋”을 세면 동시에 그 주제를 몸으로 표현하게 한다.
 - 특이한 표현을 한 청소년에게 그렇게 표현한 이유를 설명하게 한다.
 - 다른 사람들과 다르게 독창적이고 특이한 표현을 한 청소년에게 막대사탕 선물을 준다.

☞ 유의사항

- 모둠별 대항으로 할 때는 보다 다양한 표현이 나온 곳에 점수를 많이 준다.
- 주제를 선정할 때, 최근의 청소년 관련 이슈나 청소년들이 관심을 가지고 있는 문제들과 관련된 내용을 시의적절하게 선정하는 것도 좋다.

활동 3 : 선물을 드립니다

- ▶ 주요내용 : 겉모양에 대한 편견으로 사물을 올바로 인식하지 못할 수 있음을 깨닫고, 겉모습에 따라 사람을 판단하는 태도는 차별의 출발이 될 수 있음을 인식한다.

▶ 소요시간 : 40분

▶ 진행과정

- 지도자는 미리 선물을 포장하여 준비한다.
- 같은 크기와 같은 모양의 작은 상자 2개를 준비한다. 하나에는 돌이나 잡동사니를 넣고 예쁘게 포장하고, 다른 하나에는 사탕이나 과자, 과일 등을 넣고 신문지로 포장한다.
- 큰 것과 작은 크기의 상자 2개를 준비한다. 큰 상자에는 빵튀기와 같이 값싸고 부피가 큰 과자를 넣고, 작은 것에는 작지만 가치있는 선물을 넣고 포장한다.
- 탁자 위에 미리 준비한 4개의 상자를 올려놓고, 이 상자들은 우리에게 보내진 선물이라고 설명한다.
- 네 종류의 상자 중에서 모둠별로 하나씩만 선택할 수 있다고 설명한다.
- 모둠별로 선물을 선택한 후, 상자 속에 어떤 선물이 들어 있을지 자유롭게 이야기를 나누게 한다.
- 지도자의 신호에 따라 모둠별로 선물 포장을 개봉한다.
- 선물 결과에 따라 느낀점을 자유롭게 이야기한다.
 - 우리가 겉모습에만 의존해서 잘못된 선택을 한 경우가 있는지 생각해보자
 - 광고는 상품을 판매하기 위해 왜 겉포장에 신경을 쓰는가?
 - 다른 사람의 외모나 옷차림 등 겉모습을 보고 그 사람을 판단하고 차별했던 경험은 있는가?

☞ 유의사항

- 참가 청소년의 인원이 적을 때는 인원수만큼 선물상자를 준비하고, 인원이 많을 때는 모듬을 나눈 후, 모듬 수만큼 선물을 준비하도록 한다.

활동 4 : 풍선

- ▶ 주요내용 : 모두가 평등하고 평화로운 사회를 만들어 나가는 데, 방해가 되는 억압적 요소를 성찰할 수 있도록 한다.
- ▶ 소요시간 : 20~30분
- ▶ 진행과정
 - 청소년들이 자신이 살고 싶은 이상 사회에 대해 1분 동안 생각한 후, 이러한 사회의 특징과 양상을 두 가지 정도로 떠올리게 한다.
 - 앞쪽에 전지나 게시판을 마련해 놓고, 참가자들에게 다양한 색깔과 모양의 접착식 메모지를 나누어 준다.
 - 청소년들이 떠올린 이상 사회의 모습과 특징 두 가지를 메모지에 적은 후, 전지에 붙이게 한다.
 - 다음으로, 자신이 생각한 이상 사회의 모습을 방해하는 두 개의 ‘사슬’을 깊이 생각하게 한다.
 - 청소년들에게 풍선과 끈 각각 2개, 매직을 나누어 주고, 풍선을 풀어 끈에 매달게 한다.
 - 자신이 꿈꾸는 사회에서 살지 못하게 하는 ‘사슬’ 두 가지를 풍선에 큰 글씨로 쓰게 한다.
 - 참가자 전원이 돌아가면서, 자신이 꿈꾸는 이상사회 모습과 이를 방해하는 억압적 요소인 ‘사슬’을 큰 소리로 읽는다.
 - 지도자는 이 사슬을 없애고 행복한 이상사회를 만들어 나가기 위해 어떻게 해야 할 것인지 생각해 볼 것을 언급한다.
 - 평등사회를 방해하는 사슬을 깨뜨리는 상징적 활동으로 풍선 터뜨리기 게임을 시작한다.
 - 청소년들은 ‘사슬’의 내용을 적은 풍선 두 개를 양쪽 발목에 매단다.
 - 지도자가 신호를 하면, 자신의 풍선은 보호하면서 다른 사람들의 풍선을 터뜨리는 게임을 시작한다.

- 어느 정도 풍선 터뜨리기가 완료된 후, 활동 소감을 나누는 시간을 갖는다.
- 이 게임을 하면서 즐거웠는지, 어떤 생각이 들었는지 자유롭게 이야기한다.
- 우리를 무겁게 억압하는 ‘사슬’은 무엇인가? 이 ‘사슬’은 어디에서 생기는가?
- 여러분은 우리사회에서 어떤 사람들이 다른 사람들보다 더 무거운 사슬을 지고 있다고 생각하는가?
- 우리는 이 사람들이 그들의 사슬에서 해방될 수 있도록 도울 수 있는가?

☞ 유의사항

- 풍선 터뜨리기 게임은 다양한 규칙을 적용하여 변형활동으로 진행할 수 있다. 각자 발목에 매단 풍선을 각자가 자신의 엉덩이로 터뜨리기를 해도 좋고, 좀 더 게임의 재미와 몰입을 높이기 위해 상대방의 풍선을 터뜨리게 해도 좋다.
- 풍선 터뜨리기 게임의 흥분상태를 잘 정리하고, 소감을 진지하게 나눌 수 있도록 유의한다. 이야기 자료로 우리사회의 차별과 억압 관련 사례 자료를 준비하여 활용할 수 있다.

☞ 이 활동들은 다음의 자료에 제시된 내용을 발전시킨 것이다.

- 강순원 · 김종수 · 배민아 · 이원표 · 구정인(2003). 서로를 살리는 인권교육 - 청소년 인권교육프로그램 매뉴얼. 서울: 해오름.
- 유네스코한국위원회 편역(2000). 아시아의 인권교육 - 호주 · 인도 · 홍콩. 서울: 사람생각.
- Council of Europe(1995). All different all equal - education pack. Strasbourg: Council of Europe Publishing.

2. 거꾸로 본 세상

개 요

□ 활동목표

- 스스로 차별을 경험함으로써 불평등한 현실에 대해 인식한다.
- 누구라도 알게 모르게 편견과 선입견으로 다른 사람이나 집단을 차별함으로써 사회의 정의를 깨뜨릴 수 있음을 자각한다.

□ 활동요약

- 불공정한 규칙이 적용된 활동체험을 통해 차별을 경험하기
- 다른 사람과 집단을 배척하고 소외시키는 경험과 그 반대의 경우를 체험하는 활동

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)
- 참가인원 : 30명 내외 (6~7명 내외의 소집단 구성)
- 장 소 : 실내
- 소요시간 : 1시간 내외
- 준비물 : 활동 1 - (4개의 모둠으로 나눌 경우) 큰 종이 4장, 오래된 칼라 잡지 4권, 가위 4개, 색연필이나 색 싸인펜 4세트, 풀 4개, 가는 줄·양털·단추 등 콜라주를 위한 소품들, 관찰자를 위한 종이와 볼펜, 시간을 재기 위한 시계 / 활동 2 - 관찰자를 위한 종이와 볼펜, 시간을 재는 시계(타이머)

□ 유의사항

- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.

활동내용

활동 1 : Just Do It!

- ▶ 주요내용 : 불공정한 규칙이 적용된 활동체험을 통해 차별을 경험해 봄으로써, 사회의 특정 집단이 처한 상황을 비난하고 차별했던 태도를 자각하도록 한다.

- ▶ 소요시간 : 1시간 내외

- ▶ 진행과정

- 참가 청소년들을 4개의 모둠으로 나누고, 활동 공간의 네 구석에 각각 자리를 잡게 한다.
- 모둠마다 관찰자를 한 명씩 지명하여 청소년들이 말하거나 행동하는 것을 기록하는 역할을 수행하게 한다.
- 지도자는 모듬을 한 바퀴 돌면서 활동 도구를 나누어주고 모듬별로 지시사항을 알려 줄 것이라고 말한다.
- 첫 번째 모듬에 가서 활동 도구를 주면서 또박또박하게 “여기 종이 한 장, 잡지 한 권, 가위와 풀이 있습니다. 여러분은 봄을 나타내는 콜라주를 해야 합니다. 시간은 20분입니다. 자유롭게 시작하세요.”라고 말한다.

※ 콜라주(collage) : 화면(畫面)에 종이·철사·나뭇잎 따위를 붙이는 근대 미술 기법의 한 가지

- 첫 번째 모듬에 가서 활동 도구를 주면서 또박또박하게 “여기 종이 한 장, 잡지 한 권, 가위와 풀이 있습니다. 여러분은 봄을 나타내는 콜라주를 해야 합니다. 시간은 20분입니다. 자유롭게 시작하세요.”라고 말한다.
- 두 번째 모듬에 가서 활동 도구를 주면서 또박또박하게 “여기 종이 한 장, 잡지 한 권, 가위와 풀이 있습니다. 여러분은 여름을 나타내는 콜

라주를 해야 합니다. 시간은 20분입니다. 자유롭게 시작하세요.”라고 말한다.

- 세 번째 모둠에 가서 활동 도구를 주면서 또박또박하게 “여기 종이 한 장, 잡지 한 권, 가위와 풀이 있습니다. 여러분은 가을을 나타내는 콜라주를 해야 합니다. 시간은 20분입니다. 자유롭게 시작하세요.”라고 말한다.
- 마지막으로 네 번째 모둠에 가서 활동 도구를 주면서 “애석것들 렉달 순과 룽체동공 그원자동. 시간은 20분입니다. 자유롭게 시작하세요.”라고 말한다. (뜻이 없는 문장으로 지시를 내리는 것이 중요함)
- 모둠이 작업을 하는 동안 방을 돌아보고 모둠 1, 2, 3을 격려하며 지시한다. 그러나 모둠 4에게는 지도자가 요구한 것을 하지 않는다고 질책한다.
- 20분 후에 작업을 끝내고 콜라주 작품을 제출하게 한다. 첫 번째 모둠이 아직 끝나지 않았으면, 3~4분을 더 주도록 한다.
- 콜라주 활동을 끝낸 후 느낀 점에 대해 이야기를 나누고 평가시간을 갖는다.
- 지도자는 먼저 활동을 마친 모둠들을 돌아본다. 이 활동과 모둠에서 작업을 펼친 방법에 대해 청소년들에게 의견을 물어본다. 모든 사람이 작업에 참여하였는지, 활동 과정 동안 느낌은 어떠했는지 자유롭게 표현하게 한다.
- 관찰자들을 돌아보며 계속한다. 모둠 안에서 무슨 일이 있었는지 물어본다.
- 참석한 사람들이 다함께 이 작업과 현실의 관계에 대해 토론을 시작한다.
 - 여러분은 이 활동이 현실과 어떤 관계가 있다고 보는가?
 - 우리 사회에서 누가 ‘모둠 4’에 해당하는가?
 - 우리는 왜 사회의 불의에 희생당한 사람들을 비난하는 경향이 있는가?

- 자기가 사회의 불의에 희생당했다고 느끼는 사람들은 어떻게 반응하는가?
- 이런 사람들은 ‘모둠 4’의 사람들과 같은 방식으로 반응하는가?

☞ 유의사항

- 인원이 적어서 두 개의 모둠으로 진행할 경우, 모둠 1에는 매우 분명한 지시를, 모둠 2에는 명료하지 않은 지시를 준다.
- 모둠 4에게 뜻없는 문장으로 지시를 내리는 대신, 원래 지시내용을 매우 빠르게 말함으로써 제대로 이해하지 못하게 할 수도 있다.
- 이 활동은 모둠 4의 구성원들이 지시를 이해하지 못하고 더욱이 자기 모둠을 질책하는 것에 불만을 느껴 매우 강한 반응을 불러일으킬 수 있다. 가끔 모둠 4의 구성원들이 지도자에게 화를 내고 방을 나갈 수도 있다. 어떤 때에는 다른 사람들에게 자신들의 불만을 돌려 다른 모둠의 작업을 방해하거나 콜라주를 끝내지 못하게 하거나, 감정을 억지로 참음으로써 공격성을 끝까지 담고 있기도 한다.

이에 참가자들이 자신을 희생자로 느끼지 않도록 모둠이 우연히 구성된 것임을 확인시키고, 활동 후에 모든 사람들이 자신의 느낌을 충분히 표현하는 시간을 갖는 것이 중요하다.

활동 2 : 원을 돌파하라

- ▶ 주요내용 : 다수집단과 소수집단에 속해보는 경험을 통해, 기득권층과 소외계층의 관계와 서로 다른 집단 간의 배제와 갈등 양상을 이해한다.
- ▶ 소요시간 : 40분
- ▶ 진행과정
 - 6~8명으로 한 개의 원을 만들도록 한다.

- 모두마다 ‘관찰자’와 ‘이방인’을 한 사람씩 지정하게 한다.
- 모두의 나머지 사람들은 서로 어깨동무를 하고 될 수 있는 한 뚫고 들어갈 수 없는 원을 만든다.
- 이방인은 이 원 안에 강제로 뚫고 들어가도록 시도해야 하며, 다른 사람들은 그것을 막아내기 위해 애써야 한다.
- 관찰자는 이방인과 원을 형성한 사람들이 사용한 전략을 기억하고 소요 시간을 정확히 재도록 한다.
- 2~3분 내에 이방인이 원으로 들어가는 데 성공했거나, 실패했다 하더라도 다른 사람과 ‘이방인’ 역할을 바꾸어 진행한다.
- 청소년들이 모두 원을 뚫고 들어가는 시도를 경험한 후 활동을 마친다.
- 활동과정에서 일어난 일과 느낀 점을 자유롭게 이야기 한다.
- 참석자들에게 다음과 같은 질문을 던지며 대화를 이끌어 나간다.
 - 원의 한 구성원으로서 무엇을 느꼈는가?
 - ‘이방인’으로서 무엇을 느꼈는가? 원을 뚫고 들어간 사람들은 그렇지 못한 사람과 다른 어떤 것을 느꼈는가?
- 관찰자들에게 다음과 같은 질문을 던지며 대화를 진행한다.
 - ‘이방인’들은 어떤 전략을 사용하였는가?
 - 원을 이루고 있는 사람들은 ‘이방인’들을 방해하기 위해 어떤 전략을 사용하였는가?
- 참석자 모두에게 다음의 질문을 던진다.
 - 현실의 삶에서 당신은 ‘이방인’ 또는 소수/소외집단이라고 인식되는 때가 언제이며, 다수집단에 속하는 것을 언제 더 좋아하는가?
 - 우리 사회에서 가장 강력한 집단은 어떤 집단인가? 그리고 가장 약한 집단은 어떤 집단인가?
 - 이 원은 우리사회에 있는 특권, 돈, 권력, 일이나 집이다. 이런 자원을 얻기 위해 소외집단은 어떤 전략을 펼치는가? 다수집단은 자신의 기득권을 어떻게 유지하는가?

☞ 유의사항

- 관찰자에게 다음과 같은 구체적인 지시사항을 주는 것이 효과적이다.
 - 원을 이루고 있는 사람들은 서로 어떤 이야기를 나누고, ‘이방인’에게는 어떤 말을 하는가?
 - 원을 이루고 있는 사람들은 ‘이방인’이 원에 들어오지 못하도록 어떤 행동을 하는가?
 - ‘이방인’은 무슨 말을 하는가?
 - ‘이방인’은 어떤 행동을 하는가?
- 참가자들은 이 활동을 하는 데 많은 에너지가 필요하다. 집단 내 관계에 문제가 있지 않는 한 공격성은 나타나지 않을 것이다.
- 평가를 시작하기 전에, 참가자들이 활동 중에 일어난 일들에 대해 비공식적으로 이런저런 이야기를 나누도록 잠시 시간을 두는 것도 좋다.

☞ 응용활동

- 활동에 참가한 청소년 수가 많아서 여러 개의 모둠을 이룰 경우, 원마다 이름을 정하게 하여 모둠의 정체성을 강화시킬 수 있다. 그리고 ‘이방인’을 반드시 다른 모둠에서 오게 하여 원을 뚫고 들어가기 위해 애쓴 뒤에 성공했든 실패했든 원래 모둠으로 다시 돌아가게 한다. 이렇게 하면 ‘이방인’의 고립감을 강화시킬 수 있다.
- 사회의 각 분야에 무심코 다른 사람들을 배제하고 소외시키는 행동이 나타나고 있음을 알아보는 심화 프로그램으로 연결시킬 수 있다. 다음의 예시 주제들에 대해 이야기를 나누도록 한다.
 - 지역 단체, 클럽, 협회에 지역사회의 모든 계층과 부문이 참여하고 있는가?
 - 모든 집단은 자신이 원하면 여기에 참여할 수 있는가?
 - 이들을 방해하는 것은 무엇인가?
 - 어떻게 소외집단 참여를 촉진할 수 있는가?

· 모든 사람들에게 참여 기회를 확대하는 방안 등

☞ 이 활동은 다음의 자료에 제시된 내용을 활용한 것이다.

- Council of Europe(1995). All different all equal - education pack.
Strasbourg: Council of Europe Publishing.

3. 20점을 잡아라

개 요

☐ 활동목표

- 불의와 차별을 경험하면서 이에 대해 생각한다.
- 참가한 사람들의 용인(容忍)과 연대의식을 명백하게 설명한다.
- 배척, 다수-소수의 관계, 사회의 약자, 경쟁에 대해 생각한다.

☐ 활동요약

- 용꼬리 잡기
- 방울뱀을 사용하여 쫓고 쫓기기(사냥꾼과 먹이)
- 각 모둠별로 협심하여 풍선을 멀리 보내기
- 논증을 통해 기회 획득
- 자기 등 뒤에 그려지는 그림을 느껴진 대로 그려보기

☐ 진행개요

- 지 도 자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 심사위원 3명
- 참가인원 : 15명~35명
- 장 소 : 실내
- 소요시간 : 2시간 30분~3시간
- 준 비 물 : 활동시작 전 - 놀이용 카드(똑같은 모둠으로 참가인원을 나누기 위한 것임. 하트, 다이아몬드와 스페이드만을 사용함, 참가인원이 홀수일 경우에는 하트의 수를 가장 많이 함), 종이게시판(각 활동이 끝날 때마다 적어야 하는 일람표를 그리기), 각 모듬의 로고가 그려진 접착식 라벨(옷에

떨어지지 않도록 부착), 종(심사위원용), 시계나 타이머 /
활동 1 - 스카프 3장, 이와 비슷한 물건들(손수건 등) / 활
동 2 - 열쇠꾸러미 2개, 눈가리개용의 스카프 2장 / 활동 3
- 풍선 3개~5개, 붉은색 립스틱이나 페이스용 붉은 색 페
인트 / 활동 7 - 종이 3장과 연필, 그림 한 장

□ 유의사항

- 놀이의 과정을 촉진하기 위해 활동 8이 마지막이라는 것을 알려주지 않는다.
- 이미 점수가 정해져 있지만, 점수를 발표할 때 참가자들이 납득할 수 있도록 근거를 잘 제시한다.

활동내용

도입 : 활동개요 설명하기

- 참가하는 사람들에게 이 활동이 차별과 배척에 대한 놀이이며, 속임수가 있고, 8활동으로 이루어져 있다는 것을 말하지 않는다. <자료1.을 참조하여, 각 과정에 필요한 게임 유의사항을 숙지하도록 한다 >
- 심사위원은 3명을 선출하는데, 활발하게 참여하는 사람일수록 좋다.
- 심사위원을 제외한 남은 참여자들은 세 모둠으로 나누어 차례대로 카드를 골라잡도록 한 후, 카드별로 모은다.
- 참가자들에게 그들 모둠의 로고가 접착성 라벨을 옷 위에 잘 보이게 붙이도록 한다.
- 각 모둠들에게 몇 분의 시간을 주고, 모둠을 대표하는 이름과 구호 및 모듬가(모듬을 대표하는 짧은 노래)를 짓도록 한다(주목적은 소속감과 협동심을 길러주고, 놀이에 대한 흥미를 유발한다.)
- 심사위원에게 지시사항을 알려주고, 심사위원이 해야 할 일을 숙지하고 있는지 확인한 후 세 모듬과 만나도록 한다.

활동 1 : 용꼬리 사냥

- ▶ 준비물 : 스카프 3장, 이와 비슷한 물건들(손수건 등)
- 각 모듬별로 모이게 한 후, 기차놀이를 하듯 일렬로 세운다.
- 각 모듬의 맨 끝에 있는 사람은 바지나 치마속에 스카프나 손수건 등 (용꼬리)을 숨겨놓는다.
- 각 모듬은 될 수 있는 한 용의 꼬리를 많이 잡도록 해야 하며, 용의 머리에 있는 사람만이 용꼬리를 잡을 수 있다.
- 모듬들이 준비가 되면, 큰 소리로 “시작!” 하고 외친다. 1분 후에 “그

만!” 하고 외친다.

- 심사위원이 점수를 계산하여 일람표에 적도록 시간을 충분히 준다.
- 심사위원은 결과를 알려준다.

☞ 점수는 스페이드 : 3점, 하트 : 2점, 다이아몬드 : 1점으로 정해져 있다.

활동 2 : 방울뱀

▶ 준비물 : 열쇠꾸러미 2개, 눈가리개용의 스카프 2장

- 심사위원을 포함한 모든 참가자들에게 원을 만들도록 한다.
- 모둠들은 서로 대항하여 놀이를 한다고 설명한다. 먼저, 지금까지 가장 높은 점수를 가진 모듬의 한 사람과 두 번째로 높은 점수를 얻은 모듬의 한 사람이 원 가운데로 나와서 놀이를 한다. 그리고 나서, 두 번째로 높은 점수를 얻은 모듬의 한 사람과 가장 낮은 점수를 얻은 모듬의 한 사람이 원 가운데로 나와서 놀이를 한다. 마지막으로 가장 높은 점수를 획득한 모듬의 한 사람과 가장 낮은 점수를 얻은 모듬의 한 사람이 원 가운데로 나와서 놀이를 한다.
- 높은 점수를 가진 모듬의 사람은 사냥꾼(쫓는 사람)이 되고, 낮은 점수를 얻은 모듬의 사람은 먹이(쫓기는 사람)가 된다.
- 두 사람 모두에게 열쇠꾸러미를 쥐어주고, 눈가리개로 눈을 가리도록 한다.
- 사냥꾼(쫓는 사람)이 열쇠꾸러미를 흔들며 소리를 내면, 먹이(쫓기는 사람)도 소리를 내면서 응답해야 한다고 설명한다.
- 이 놀이는 정확히 45초 동안 진행되며, 두 참가자는 그동안 3번씩만 소리를 낼 수 있다.
- 두 참가자가 준비가 되면 “출발!” 하고 외친 후, 45초가 되면 “그만!” 하고 외친다.
- 놀이가 끝날 때마다 승리한 사람의 이름을 크게 외친 후, 심사위원이

기록한 점수를 확인한다. 쫓는 사람이 쫓기는 사람을 만지는데 성공하면, 쫓는 사람의 모듬은 1점을 얻는다. 쫓기는 사람이 45초 동안 잘 피해 다니면 그가 속한 모듬은 1점을 얻고, 쫓기는 사람은 그의 모듬에서 나와서 쫓는 사람의 모듬에 합류한다.

- 참여자들은 눈을 가리게 한 후 제자리에서 돌게 하여 방향 감각을 잃게 하여 게임을 더 어렵게 만들도록 한다.
- 참여하는 사람들은 이 놀이를 하는 동안 조용하게 있는 것이 중요하다.

☞ 스페이드에 속한 사람은 하트에 속한 사람을 쫓고, 하트에 속한 사람은 다이아몬드에 속한 사람을 쫓으며, 스페이드에 속한 사람은 또 다시 다이아몬드에 속한 사람을 쫓게 되므로, 다이아몬드는 피해 다녀야 하기 때문에 처음부터 불공평하다.

활동 3 : 풍선 멀리 보내기

▶ 준비물 : 부푼 풍선 3개~5개

- 각 모듬의 구성원들을 일렬로 서게 한 후 각 모듬의 구성원들이 삼각형의 한 변이 되어 삼각형이 만들어지게 한다. 각 모듬의 구성원들끼리 어깨가 살짝 부딪칠 정도로 가까이 서게 한 후, 배를 깔고 엎드리도록 한다.
- 각 모듬의 구성원들은 삼각형 내에 있는 풍선을 붙어 자기 모듬에서 최대한 멀리 떨어져 있도록 한다. 이때, 주의할 것은 풍선이 삼각형 밖으로 나가게 해서는 안된다.
- 모듬들이 준비가 되면 풍선을 삼각형 안에 배치한 후, 큰소리로 “시작!” 하고 외친다.
- 1분 후에 “그만!” 하고 외친다.
- 심사위원에게 점수를 매기라고 한다.

- 심사위원은 점수를 발표한다.
- ☞ 점수는 스페이드 : 5점, 하트 : 1점, 다이아몬드 : 0점으로 정해져 있다.

○ 장애인과 함께 하는 활동

- 가장 높은 점수를 얻은 모둠(스페이드)은 다른 두 모둠에게 지시를 내리는데, 한 모듬의 구성원들은 코에다 빨강계 칠을 하도록 하고, 다른 모듬의 구성원들은 오른팔을 등 뒤로 하고, 끈으로 매도록 한다.
- 스페이드 모듬은 다른 두 모듬에게 지시사항 선정에 대한 이유를 밝히도록 한다.
- 페이스용 페인트와 끈을 나누어주고 참가자들에게 활동준비를 하도록 한다.
- 준비가 끝나면 “풍선 멀리 보내기” 활동을 한 번 더 진행한다.

활동 4 : 방울뱀

- 활동 2와 동일하게 같은 지시사항을 알려준다.
- ☞ 점수는 사냥놀이에서 이긴 사람들이 2점을 얻게 된다.

활동 5 : 찬스(점수가 팍팍 올라가네!!)

- 이 활동에서 이긴 모듬의 실제 점수는 3배로 늘어나고 2위한 모듬은 두 배로, 패배한 모듬은 1을 곱하는, 다시 말해서 달라지지 않을 것이라고 설명한다.
- 각 모듬이 할 일은 자기가 속한 모듬의 점수가 2배 혹은 3배가 되어야 하는 이유를 설명하는 것이다.
- 각 모듬이 자기 논증을 준비하도록 2분을 준다.
- 각 모듬이 자기 논증을 제출하도록 2분을 준다. 맨 먼저 스페이드, 그 다음에 하트, 이어서 다이아몬드 순서로 한다.

- 심사위원은 점수를 발표한다.

☞ 점수는 스페이드 : 3배, 하트 : 2배, 다이아몬드 : 1배로 정해져 있다.

활동 6 : 방울뱀

- 활동 2와 동일하게 같은 지시사항을 알려준다.

☞ 점수는 사냥놀이에서 이긴 사람들이 3점을 얻게 된다.

활동 7 : 중국식 속삭임

- 각 모듬의 구성원들이 서로 등을 보고 땅바닥에 세 줄로 앉게 한다.
- 심사위원에게 지시사항을 알려주는데, 심사위원은 스페이드와 하트 모듬의 구성원 중 한 사람에게 그림 한 장을 보여주고, 다이아몬드 모듬 구성원 중 한 사람에게는 말로 설명하도록 한다.
- 각 모듬 끝에 앉아있는 사람이 심사위원에게서 지시사항을 받아오고, 그 후, 제자리에 돌아가서 앉으라고 권한다.
- 모듬들이 준비가 되면, “시작!” 하고 외친다.
- 손가락을 사용하여 자기 앞에 앉은 사람의 등에다 그림을 그리도록 한다. 그러면, 앞에 앉아 등을 대고 있던 사람이 자기 등에서 느낀 그림을 그려야 하는데 이런 식으로 열의 마지막 사람까지 진행된다. 마지막 사람은 이 그림을 종이 위에다 그려서 심사위원에게 제출한다.
- 주의할 것은 참가자들은 이 활동을 하는 동안, 조용히 있도록 한다.
- 심사위원은 점수를 발표한다.

☞ 점수는 스페이드 : 3점, 하트 : 2점, 다이아몬드 : 1점으로 정해져 있다.

활동 8 : 방울뱀

- 활동 2와 동일하게 같은 지시사항을 알려준다.
- ☞ 점수는 사냥놀이에서 이긴 사람들이 4점을 얻게 된다.
- 참가자들이 계속 활동을 하기를 바라면 가장 좋은 모둠에 들어가는 마지막 기회가 되지만 당장에는 아직 20점이 안 된 모둠이라고 설명한다.
- 활동 8이 끝나면, 심사위원에게 점수를 알려라고 말한다. 심사위원은 또한 필요한 20점을 얻지 못한 모둠들도 점수를 발표한다. 심사위원은 가장 좋은 점수를 획득한 모둠에게 축하의 시간을 준다.
- 몇 분 동안 기다리면서 참가한 사람들의 반응을 관찰한 후, 활동이 끝났음을 알린다.

평가 : 보고와 평가

- 평가는 이 활동의 생명요소이다. 활동을 하면서 느낀 것들을 생각하고 현실의 삶에서 발견되는 차별과 불의를 비교하여 밝히는 것이 절대로 필요하다.
- 규모가 큰 단체에서는 평가하기가 더 어렵다. 지도자가 여러 사람이라면 평가는 작은 모둠을 만들어 해야 할 것이다. 그 다음 마지막으로, 모든 참가자를 모아 놓고 마지막 논평하도록 한다.

▶ 평가의 단계

1. 감정의 양상
2. 규칙설명
3. 집단역학의 양상
4. 현실적용

○ 감정의 양상

☞ 놀이의 주요단계를 상기하고, 참가한 사람들에게 다음과 같이 질문한다.

- 이 놀이를 하는 동안 무엇을 느꼈습니까? 여러분의 감정은 어떻게 변화했습니까?
- 부정의 감정을 느낀 사람이 있습니까? 이 부정의 감정은 어디서 생겼습니까?
- 스페이드 모둠 사람들은 다른 모둠의 사람들을 장애인으로 만들면서 무엇을 느꼈습니까?
- 장애인들이 되었던 하트와 다이아몬드 모둠 사람들은 무엇을 느꼈습니까?
- 이런 엄청난 권력을 쥐고 있는 심사위원은 무엇을 느꼈습니까?

○ 규칙설명

☞ 숨어있는 규칙들을 지금 설명하라.

○ 집단 역할의 양상 : 일어난 일에 대해 다음과 같이 이야기한다.

- 당신은 다른 참가자들과 연대하는 것을 느꼈는가?
- “방울뱀” 활동을 하는 동안 모둠을 바꾼 사람들이 새로운 모둠 속에서 이방인으로 있는 것은 무엇을 뜻하는가? 그리고 본래 자기 모둠을 떠난 것은 무엇을 의미하는가?
- 개인으로서 여러분은 속한 모둠과 활동규칙을 적응하는데 어려움을 느꼈는가?
- 여러분이 싫어하는 어떤 활동이나 모둠에 합류해야만 했을 때 무엇을 느꼈는가?
- 여러분이 여러분 자신이나 감정 및 활동을 변호하기 쉬웠거나 또는 어려웠던 상황은 어떤 것이었는가?
- 여러분은 활동규칙에 문제제기를 하였거나 대항했는가? 만약 하였다면 어떻게 하였는가? 하지 않았다면 그 이유는 무엇인가?

○ 현실적용

☞ 현실에서 활동과 같은 양상 찾기

- 예를 들어 권력, 경쟁, 명백함, 기회의 균등, 장애인, 소수, 불의, 상황에 적응하기와 관련된 양상은 어떤 것이 있는가?
- 여러분이 사는 도시나 국가에서 하트나 다이아몬드 모듬과 견줄만한 상황에 있는 단체들은 어떤 것들이 있는가?
- 약자나 희생자들이 그들 상황으로 말미암아 어쩔 수 없이 비난을 받아들이는 때는 어떤 경우인가?
- 이 활동규칙을 바꾸기 위해 무엇을 해야 하는가? 우리 사회 안에서 소수자나 약자의 상황을 좋게 하기 위해서 무엇을 할 수 있는가?

☞ 이 활동은 다음의 자료에 제시된 내용을 활용한 것이다.

- Council of Europe(1995). All different all equal - education pack. Strasbourg: Council of Europe Publishing.

도움자료

□ 자료 1. 게임 유의사항

▶ 심사위원에게 하는 지시사항

- 이 지시사항에 대해서는 누구에게나 한 마디도 해서는 안 된다!
- 이 활동은 속임수 놀이다. 따라서 이긴 사람과 진 사람이 처음부터 결정되어 있다(스페이드 모듬은 이긴 사람들이고, 하트 모듬은 두 번째, 다이아몬드 모듬은 진 사람들이다).
- 당신의 주요역할은 모듬들이 정말로 경쟁에 참여하고 있고 이 시합에서 실제로 이기는 기회를 저마다 모두 가지고 있으며 당신은 공평하고 바르게 점수를 분배한다는 느낌을 주는 것이다.
- 놀이 참가자들은 이긴 사람이 하나가 생길 때까지 이 놀이가 지속될 것이며 실격되지 않기 위해서 자신들의 모듬 점수가 활동 8이 끝날 때 합산하여 20점이 되어야 한다고 생각한다. 놀이참가자들은 모르고 있지만 놀이는 이 활동 다음에 끝이 날 것이다. 당신의 임무는 그들이 놀이를 계속하고 20점을 받는 이유를 말하는 것이다.
- 당신이 발표할 사항이 있고 당신이 한 결정을 증명하고자 할 때 참가자들의 주의를 모으기 위해서 종을 사용하여야 한다.

▶ 활동별 지시사항

○ 활동 1 - 용꼬리 사냥

- 이 놀이를 하는 동안 놀이하는 사람들을 관찰한다.
- 이 놀이가 끝날 때 스페이드가 3점, 하트가 2점, 다이아몬드가 1점이라고 큰소리로 세계 알린다.
- 종이게시판 위에 점수를 적는다.

- 놀이 전개 방식에 따라서 “스페이드 모듬은 놀이에서 가장 열심이었다. 다이아몬드는 놀이를 진지하게 하지 않았다. 스페이드 모듬이 숨씨가 더 좋았으며 어떤 모듬은 너무 시끄러웠으며 어느 정도 모듬정신은 있었다.....” 하는 식으로 당신이 한 결정의 근거를 댈 수 있다.

○ 활동 2 - 방울뱀

- “방울뱀” 활동에서 점수분배는 속임수가 아니다. 당신의 임무는 지도자가 알린 점수를 적는 것이다. 놀이에서 이긴 사람은 1점을 얻는다.

○ 활동 3 - 풍선 멀리 보내기

- 토의하는 시간을 가지고 활동 1에서 활용한 것과 비슷한 논증으로 당신이 내린 결정의 근거를 제시하라. 당신의 심판은 공정한 기준에 근거를 둔다고 주장할 수 있다. 예를 들면, “스페이드 모듬은 풍선위로 더 자주 숨을 붙어댔다.” 등의 이유를 말한다.

☞ 스페이드 : 5점, 하트는 1점, 다이아몬드는 0점을 정해진 점수대로 준다.

○ 활동 4 - 방울뱀

- “방울뱀” 활동에서 점수분배는 속임수가 아니다. 당신의 임무는 지도자가 알린 점수를 적는 것이다. 놀이에서 이긴 사람은 2점을 얻는다.

○ 활동 5 - 찬스

- 각 모듬은 2배로 되거나 3배로 된 점수를 획득하게 될 근거를 제시하기 위해 1분을 사용할 것이다.
- 맨 먼저 모든 논의를 듣고, 그 다음에 점수를 알린다. “이전의 활동에서 신뢰심이 부족했다”, “복장이 단정하지 못했다”, “구조가 엉성한 이야기였다”, “문법이 틀렸다” 와 같은 이유를 들어 점수의 공정성을 밝힌다.

- 스페이드의 점수를 세 배로 하고 하트의 점수는 두 배로 하며 다이아몬드의 점수는 1배로 하여 정해진 배수에 따라 배점한다.

○ 활동 6 - 방울뱀

- “방울뱀” 활동에서 점수분배는 속임수가 아니다. 당신의 임무는 지도자가 알린 점수를 적는 것이다. 놀이에서 이긴 사람은 3점을 얻는다.

○ 활동 7 - 중국식 속삭임

- 진행자가 간단한 형태의 그림이 그려진 종이 한 장을 심사위원에게 줄 것이다.
 - 이 종이를 스페이드와 하트 구성원들에게는 보여주지만 다이아몬드 모둠에게는 보여주지 않는다. 다만, 다이아몬드 사람들에게는 말로 설명한다. 이 설명을 은밀하게 하여 참가자들이 서로 다른 방법으로 활동을 하는 것을 알아채지 못하게 한다. 다른 어떤 참가자도 이 그림을 보지 못하도록 주의한다.
 - 놀이하는 동안 참가자들을 관찰한다.
 - 놀이가 끝나면 스페이드 3점, 하트 2점, 다이아몬드 1점, 하고 점수를 큰 소리로 세계 알린다.
 - 일람표에 점수를 적는다.
- ☞ 한 번 더 당신이 이 점수가 공정함을 증명해야만 할 것이다. 예를 들어 스페이드에 속한 사람들이 가장 정확하게 이 꼴을 잘 그렸고, 다이아몬드 사람들은 가장 시간이 오래 걸렸으며, 시끄러웠다는 식의 이유를 말한다.

○ 활동 8 - 방울뱀

- “방울뱀” 활동에서 점수분배는 속임수가 아니다. 당신의 임무는 지도자가 알린 점수를 적는 것이다. 놀이에서 이긴 사람은 4점을 얻는다.

- 마지막에 총계를 내는 것을 잊으면 안 된다.
- 매우 중요한 것은, 참가하는 사람들이 8번째 활동에서 끝나는 것을 모르고 있음을 기억하는 것이다.
- 활동 8의 마지막에 이르렀다. 20점이 안 된 한 두 모듬은 실격될 것이다.
- 노력을 많이 하고 점수도 높은 스페이드 모듬을 축하하고 다른 모듬도 힘과 노력을 들여서 축하한다. “그러나 가야 할 긴 길이 남아있다.....”면서, 이 때 지도자가 놀이는 끝났다고 알린다.

▶ 참가자들이 지켜야 할 규칙

☞ 다음의 규칙을 종이게시판 위에 적고 놀이를 시작하기 전에 참가한 사람들에게 읽어준다.

- “20점을 잡아라”는 신나고 재미있는 놀이여서 누구에나 행운이 있다!
- 홀수 활동은 매번 심사위원이 총 6점을 줄 것이다.
- 짝수 활동(“방울뱀”)
 - 활동 2: 이긴 사람은 1점을 얻는다.
 - 활동 4: 이긴 사람은 2점을 얻는다.
 - 활동 6: 이긴 사람이 3점을 얻는다.
 - 활동 8: 이긴 사람이 4점을 얻는다.
- 활동 5는 찬스게임이다. 여러분은 이 놀이에서 점수를 두 배 또는 세 배로 늘릴 수 있다.
- 활동 8이 끝나면 점수를 다 합해서 20점이 안 된 모듬들은 실격될 것이다.
- 참된 협동정신을 살려 정정당당하게 승부하고 즐기고 싸우십시오.

▶ 진행자 유의사항

- 한 두 모둠이 몇 개의 활동을 한 후, 활동을 중단하고 싶어할 수도 있다. 이 놀이가 공정하지 않은 것을 알아차렸기 때문이다. 진행자는 참가자들에게 놀이를 계속하도록 유도하지만 강요하지는 않는 것이 좋다.
- 놀이를 중단하기를 계속적으로 원한다면 놀이를 중단한다. 놀이가 중단되는 것은 그 자체로 평가에 매우 좋은 것이다. 놀이를 중단하기에 앞서 “왜 놀이를 중단하고 싶은가요?” “계속하기를 바라는 사람이 있다면 누구인가요?” 하고 질문을 해보도록 한다.
- 어떤 모둠이 단체로 활동의 문제성을 제기한다면 몇 가지 규칙을 바꿀 수 있다. 예를 들어, 가끔씩 다이아몬드 모둠에게 “방울뱀” 놀이에서 추적하도록(사냥꾼이 되도록) 규칙을 조금 바뀌어도 놀이활동은 계속 진행된다. 그러나, 규칙을 바꾼다고 해도 본래의 활동상의 불의는 사라지지 않지만 참여자들은 더 이상 이의를 제기하지 않게 될 것이다.

Ⅲ. 연소자 연령차별 개선활동

4. 출발! 차별 없는 세상 만들기
5. 반전, 액션! : 청소년이 세상을 바꾼다

4. 출발! 차별 없는 세상 만들기

개 요

□ 활동목표

- 연령차별이 갖는 의미를 이해한다.
- 연령차별 사례 조사활동을 통해 연령차별 현황을 인식한다.
- 차별상황 개선을 위한 과제를 탐색한다.

□ 활동요약

- 연령차별의 이해 : 내가 생각하는 연령차별 발표하기
- 연령차별 사례 조사지 제작 : 모둠작업
- 대안상황 모색 : 선택한 사례에 대한 모둠작업 - 반전극 만들기

□ 진행개요

- 지 도 자 : 전체 진행자 1명, 모둠 도움꾼 5명
- 참가인원 : 50명 내외(10명씩 한 모둠으로 총 5개 모둠 구성. ※ 상황에 따라 모둠의 수는 조정가능)
- 장 소 : 책상이 있는 소회의실(각 모둠별 1개씩), 50명이 들어갈 수 있는 소강당
- 소요시간 : 120분 (※ 활동 2의 경우 사례조사 인터뷰 시간을 고려하여 정기적 활동프로그램으로 구성)
- 준비사항 : 모둠별로 자리하되 원형으로 책상을 배치, 도움꾼 옆에 전지 부착
- 준 비 물 : 활동 1 - 유성매직 50개, 전지(모둠별로 4장씩), 접착용

테이프(모듬별 1개씩), A4용지 1/4 크기의 메모지 200장
(50명×4장, 다양한 색 사용), 노래제목·장군·학교·휴대
폰·연예인 이름이 각 각 10장씩 기록된 종이 / 활동 2 -
1인당 A4 용지 4장과 볼펜 1개, 전지(모듬별 2장), 칼라
매직펜 1박스, 접착용 테이프 / 활동 3 - 유성매직 5개,
전지(모듬별로 2장씩), 접착용 테이프(모듬별 1개씩)

□ 유의사항

- 모듬원들의 집중과 참여를 높이기 위한 사전활동의 일환으로 미리 준비한 숨은그림찾기나 퍼즐 맞추기 등을 활용하는 것이 좋다.
- 연령차별이란 단어가 생소하여 프로그램에 대한 참여가 다소 부진할 수 있으나 도움꾼의 개입은 최소화하여야 하며 의견에 대한 종합과 분석은 가급적 자제하여야 한다.

활동내용

활동 1 : 니 뭐꼬? - 연령차별의 이해

- ▶ 준비물 : 유성매직 50개, 전지(모듬별로 4장씩), 접착용 테이프(모듬별 1개씩), A4용지 1/4 크기의 메모지 200장(50명×4장), 노래제목·장군·학교·휴대폰·연예인 이름이 각각 10장씩 기록된 종이
- ▶ 진행과정
 - 전체 참가 청소년을 한자리에 모이게 한 후 노래제목, 장군이름, 학교, 휴대폰, 연예인 이름이 쓰여진 종이를 공중을 향해 뿌리고 이를 주위 상대방과 맞춰보게 하되 공통된 내용을 찾아낸 경우 공통사항끼리 모인다.
 - 모여진 집단은 각각 10명으로 구성되며 구성된 10명을 1개 모듬으로 한다.
 - 모듬이 구성되면 정해진 회의실로 이동한다.
 - 회의실로 이동이 완료되면 숨은 그림 찾거나 퍼즐 맞추기로 어수선한 분위기를 집중시킨다.
 - 분위기가 집중되면 A4용지 1/4 크기의 메모지 4장씩을 모듬원들에게 나눠준다.
 - 각자 ‘연령차별’과 관련하여 연상되는 단어나 문장을 나눠준 종이에 기록하게 한다.
 - 기록된 종이는 도움꾼의 진행으로 전지 2장에 부착하되 공통된 내용은 첫 부착된 단어나 문장의 아래에 부착하게 한다.
 - 부착이 완료되면 가장 빈도가 높은 것로부터 차별에 대한 개념을 정리하여 전지에 기록한다. 예) 연령차별은 ○○○ 이다.
 - 우리사회에서 연령의 의미에 대해 이야기해 본다. <자료2. 참조>

활동 2 : 연령차별 사례 조사지 만들기

▶ 준비물 : A4용지 4장 및 볼펜 1개(인원수대로), 전지(모둠별 2장), 색
매직 1박스, 접착용 테이프

▶ 진행과정

- 모둠원들에게 A4용지 1장씩 나눠준다.
- ‘니 뭐꼬’를 통해 정리된 연령차별을 바탕으로 그동안 연령차별을 당한 적은 없었는지 생각한다. <자료2. 참조>
- 연령차별을 당한 적이 있다면 그 경우를 A4용지에 기록한다.
- 기록이 끝나면 각자 해당사례를 발표한다.
- 발표가 끝나면 도움꾼의 진행으로 사례 중 공통점을 찾아 영역을 구분한다.
- 발표가 끝나면 결과를 모둠원들과 공유하고 이중 빈도가 가장 높은 영역에 대하여 인터뷰 용지를 제작한다.
- 제작된 인터뷰 용지는 또래 청소년과의 인터뷰 결과를 기록하며 기간은 보통 6일~7일 이내로 한다.
- 인터뷰가 끝나는 주에 모임을 열고 모둠원들이 수집한 사례들을 도움꾼이 종합한다.

☞ 응용활동

- 나이와 관련된 속담과 전통적 견해, 나이에 대한 상식 거꾸로 생각하기, 다른 나라 문화 속에서 나이가 주는 의미 비교활동
- 일상속의 연령차별과 편견을 찾아 긍정적인 용어로 바꾸기 : “찬물도 위아래가 있다, 너 몇 살이야? 머리에 피도 안 마른 것이... 어린애는 몰라도 돼, 어린 것이 어디서 어른 말에 끼어들어, 어디서 어른한테 말 대꾸야?.....” 등 합리적이고 정당한 근거 없이 단지 ‘연령’을 기준으로 연소자를 억압하는 담론들에 대해 새로운 대안을 만들어 본다. (성차

별 분야의 예시 : 암탉이 울면 집안이 망한다 → 암탉이 울면 알을 낳는다)

- 어리기 때문에 무조건 미성숙·무능력하다는 편견으로 기본권을 제약 받는 사례 찾기 활동을 다양한 방법으로 시도하기
- 모둠을 구성하여 자신의 차별경험 나누기, 차별로 인식조차 못하고 있는 현실 깨닫기, 인터넷을 이용한 eNIE 활동을 통해 신문기사 등을 검색하여 연소자 차별현실 인식하기, 대중매체에서 나타나는 차별사례 조사하여 토론하기 등
- 조사 발표 및 토론뿐만 아니라 상황극/역할극, 그림·연극·노래 등으로 표현하는 활동

☞ 참고자료 : 우리사회에서 찾아볼 수 있는 청소년 차별 사례들

- 정치, 경제, 사회, 문화 영역의 청소년 인권침해 사례, 청소년의 활동장별로 가정·학교·사회에서의 청소년 인권침해 사례
- 부모 이혼 시 아동 의견 묻지 않음(유엔아동권리협약에서 아동 의사표명권 보장할 것 명시), 학교생활에 대해 정작 당사자인 학생 청소년들은 어리다는 이유로 의사결정과정에서 제외됨. 높은 선거연령 제한선 20세, 아르바이트 등 노동현장에서의 차별과 착취, 신체의 자유, 사생활보호 및 적법절차의 권리 등 다양한 기본권을 어리다는 이유로 제한받고 있음
- 활동방법 : 모의법정, 모의국회 등 다양한 토론을 통해 차별행위에 대해 생각해 나누어볼 수 있음

활동 3 : 대안상황 모색하기

- ▶ 준비물 : 유성매직 5개, 전지(모둠별로 2장씩), 접착용 테이프(모둠별 1개씩)

- 각 모듈별로 정해진 공간에 위치한다.
- 인터뷰를 통해 조사된 사례 중 회의를 거쳐 하나의 사례를 선택한다.
<자료 3. 참조>
- 사례의 선택이 완료되면 이 사례가 갖는 문제점이 무엇인지 논의하되 행동이나 언행 등에서 나타나는 문제점까지 포괄하여 논의한다.
- 문제점에 대한 충분한 논의가 끝나면 해당 사례에 대하여 ‘내가 만일’ 그 입장이었다면 어떻게 했을 것인지를 논의한다.
- 논의가 끝나면 얻어진 결과를 바탕으로 사례 상황과 반전상황을 기획하고 각자의 역할을 나눈다. <단위활동 5. 참조>
- 기획된 내용을 줄거리 형식으로 정리한다.

☞ 유의사항

- 평등가치 실현을 위한 도움꾼의 충분한 이해가 필요하며 소수의 발언으로 프로그램이 주도되지 않도록 조정한다.
- 상황에 대한 설정과 반전 드라마를 만드는데 필요한 재료나 상황의 연출을 최대한 창의적으로 진행할 수 있도록 협력하며 자유로운 분위기에서 진행될 수 있도록 조성한다.
- 사실적인 표현도 좋으나 약간의 과장이나 코믹적인 요소를 넣어서 줄거리를 기획하면 훨씬 재미있는 활동이 될 수 있다.(예 : 신과극 형식, 봉숭아 학당 패러디, 사오정 패러디 등)

☞ 응용활동

- 불합리한 연소자 연령차별 개선을 위한 대안탐색 과정으로, 청소년 인권신장과 참여역량 강화 프로그램 연결
- 단지 어리다는 이유로 편견과 선입견에 의해 재단되는 청소년의 부정적 이미지를 개선하고 사회참여 주체로 서는 활동
- 청소년 인권 알기 : 유엔아동권리협약, 청소년의 시민적 권리를 규정하

고 있는 국제조약과 문서들, 한국의 청소년현장과 청소년 인권신장을 위한 법·제도 알기, 사회발전을 위한 무한한 잠재능력 소유자로서 청소년집단에 대한 인식의 세계적 동향

- 청소년의 사회참여 사례와 인권운동 알기, 인권침해와 차별 시 개선노력을 위한 역량 강화 : 선거연령 18세 하향화 운동, 민주적 교칙 개정 사례, 경제적 참여 활성화 여건 마련 등
- 청소년 인권신장과 참여관련 활동을 펼치고 있는 청소년들을 찾아가서 인터뷰와 영상촬영 활동 가능

도움자료

□ 자료 1. 효과적인 프로그램 운영을 위한 지침

▶ 단위활동 4와 5 개발 배경 이해

: 단위활동 4 ‘출발! 차별 없는 세상 만들기’와 활동 5 ‘반전, 액션!’ 프로그램은 ‘차별 없는 세상 만들기’를 대주제로 하나의 활동으로 연결되어 있다. 차별에 대한 이해와 개선 방안 모색을 구체적인 실천활동으로 체화할 수 있도록 한다.

○ 프로그램 개요

‘차별 없는 세상 만들기’는 한국사회 곳곳에 팽배해 있는 연령으로 인한 차별을 청소년 스스로가 인식하고 이를 개선하기 위한 모색을 통해 청소년의 권리의식과 참여의지를 고취시키기 위한 프로그램이다.

이 프로그램은 청소년이 삶 속에서 느끼는 연령차별 사례를 또래 청소년을 통해 수집하고 그 중 가장 빈도가 높은 것을 선택해 유사한 사례를 찾음으로서 연령차별이란 동일한 사안이 사회 곳곳에서 어떠한 형태로 청소년의 삶 속에 자리 잡고 있는 가를 스스로 인식하게 한다. 또한 삶 속에 깊숙이 자리 잡고 있는 청소년에 대한 연령차별 요소들에 대하여 조사된 구체적 사례를 중심으로 대안을 모색토록 함으로서 같은 사례라 할지라도 어떠한 시각으로 접근하느냐에 따라 상황이 달라질 수 있음을 체험토록 하고자 한다. 이것은 일종의 상황에 따른 역할극이라고도 할 수 있으나 이 프로그램에서는 이것을 ‘반전(反轉)’이라고 표현하고자 한다.

‘반전(反轉)’이란 문자 그대로 뒤바뀜을 뜻하는 것으로 이 프로그램에서는 특정한 사안에 대하여 차별이 아닌 상호평등과 상호존중의 가치에서 상황을 재설정해본다면 어떤 상황이 될 것인가를 생각하게 함으로써 인식의 단계에서 실천의 구체적 단계로 이끌어내는 기제가 된다.

한국사회 청소년은 어리다는 연령상의 이유와 학생이라는 신분상의 이유로 이중의 차별을 당하고 있는 것이 현실이다. 이는 한국사회에 오랫동안 내면화되어 있는 어른중심의 권위주의적 문화와 학벌선호의 폐해로서 청소년의 정당한 사회 참여 기회를 제한할 뿐 아니라 자신의 삶에 중요한 영향을 미치는 사안에 대하여도 참여의 기회나 자기결정권을 갖지 못하는 불합리한 상황을 만들어내고 있다.

이와 같은 상황은 한국사회의 민주화와 인권의식 신장이란 사회적 분위기와도 상반되는 것으로 이에 대한 극복 없이는 한국사회의 민주주의와 인권의식의 발전은 요원할 수밖에 없다.

그러나 이러한 중요성에도 불구하고 연령으로 인한 청소년차별이 오랜 시간 동안 사회문화로 내면화되다보니 이에 대한 문제의식을 공유하는 층이 알고 연령차별의 피해당자사인 청소년 또한 연령차별이 갖는 문제점에 대하여 적극적인 자기의식을 갖지 못하고 있는 게 현실이다.

따라서 이 프로그램은 연령차별이 우리사회에서 어떤 모습으로 나타나고 있는지 청소년 스스로 인식하게 하고 이에 대한 대안을 모색하는 과정을 통해 권리의식과 참여의식을 고취하는데 주력하였다.

또한 연령차별이라고 하는 주제가 아직은 청소년에게 생소하고 자칫하면 따분하거나 무거운 분위기로 흐를 수 있어 영상이란 매체를 통해 보다는 재미있게 접근할 수 있도록 하였으며 전략화된 프로젝트를 대안으로 찾는 것 보다는 차별이 이루어지는 상황에 대한 반전을 통해 당사자의 입장에서 동일한 사례에 대하여 역할하게 함으로서 삶 속에서 실천력을 갖도록 하는데 주력하였다.

마지막으로 어떤 프로그램이든 참여하는 청소년들의 자발성과 적극성을 높이는 것이 중요하다. 이를 위해 프로그램 진행자에게 중요한 것은 프로그램 참가 청소년들이 어느 정도의 활동성을 보이고 있는지 확인할 필요가 있으며 참여 청소년과의 충분한 교감이 이루어져야 한다.

따라서 이 점을 유념하여 프로그램을 진행한다면 청소년의 권리의식은 물론 참여의지를 높이는데 유익한 프로그램이 될 것이다.

○ 프로그램 구성

‘차별 없는 세상 만들기’는 청소년이 삶 속에서 느끼는 연령차별 사례를 또래 청소년을 통해 수집하고 그 중 가장 빈도가 높은 것을 선택해 유사한 사례를 찾음으로서 연령차별이 사회 곳곳에서 어떠한 형태로 나타나고 있는지 발견하게 하고 이를 토대로 극복을 위한 개선책을 역할의 반전을 통해 찾아봄으로서 청소년의 권리의식을 고취시키고자 한다.

이를 위한 전체 활동과정은 크게 조사활동 및 분석, 동일한 유형에 대한 다양한 차별 사례 찾기, 차별 사례 중 상황 설정 및 반전모색, 반전된 상황 영상표현 및 피드백으로 구성하였다.

먼저 ‘조사활동 및 분석’은 그동안 나이가 어림으로 하여 받아왔던 차별이 무엇 인지를 추적하게 하는 활동으로 논의를 통해 차별의 의미와 청소년을 대상으로

하는 연령차별이 어떠한 것들이 있는지 추론하고 이를 바탕으로 설문지를 기획·실행하는 활동이다. 이 활동은 청소년 스스로 차별에 대한 개념을 생각하고 이를 토대로 삶 속에서 벌어지고 있는 차별사례를 찾는 과정을 통해 문제의식을 공유하는 과정이다.

두 번째로 ‘동일한 유형에 대한 다양한 차별 사례 찾기’는 ‘조사활동 및 분석’을 통해 얻은 정보 중 가장 빈도가 높은 차별 유형을 찾아내어 실제 삶 속에서 어떤 모습으로 나타나고 있는지를 찾아보는 활동이다. 이 활동은 연령차별이 우리 사회에 얼마나 다양한 모습으로 존재하고 있는지를 인식하게 함으로서 연령차별이 갖는 문제의 심각성을 인식하는 과정이다.

세 번째로 ‘차별 사례 중 상황 설정 및 반전모색’은 빈도가 높은 차별유형에 대한 구체적 사례 중 각 모듈 구성원간의 합의하에 특정한 사례를 선정하여 이에 대한 반전을 모색하는 과정이다. 이 활동은 동일한 사안에 대하여 평등적 가치를 가지고 바라볼 때 가장 합리적인 행동이 어떤 것인지를 찾아보게 함으로서 인권이 갖는 의미를 스스로 생각하게 하는 과정이다.

마지막으로 ‘반전된 상황 영상 표현 및 피드백’은 특정한 사례에 대한 반전논의를 통해 이야기된 내용을 중심으로 영상물을 제작하는 활동이다. 이 활동은 차별을 보다 구체적인 삶의 언어로 이해하고 이에 대한 극복대안을 모색하는 과정으로 그동안의 활동을 종합하고 개념을 내면화하는 과정이다.

이 프로그램은 한 개의 모듈(소집단)은 물론 여러 개의 모듈으로도 운영이 가능하며 기본적인 영상 촬영 장비인 캠코더와 그에 대한 기본적인 이해만 있으면 얼마든지 가능하다. 그러나 상황에 따라 영상촬영장비가 마련되어 있지 않다고 해도 발표회 형식의 상황극으로 대체해도 얼마든지 프로그램이 가능하다. 대신 참가 청소년의 흥미와 관심이 저하되지 않도록 각별한 주의가 요청되는 점을 유념하여야 한다.

□ 자료 2. 연령주의에 대한 읽을거리

▶ 관련 신문기사 예시

머리에 피도 안 마른 것이...

“너 몇살이야?”로 상징되는 한국의 ‘나이주의’, 개개인에 내면화된 그 이중성 뉴질랜드로 이민간 한국인 아무개씨가 골프장에 갔다가 현지인과 다툼이 일어났다. 영어실력이 달려 싸움에서 밀리던 아무개씨는 영어로 소리를 버럭 질렀다. “How Old Are You?” 믿거나 말거나의 우스갯소리지만 실제 이런 일이 벌어졌

다면 다투던 외국인은 황당해서 더 이상의 전투의욕을 잃었을 것이다. 그러나 우리나라에서 이 같은 상황이 벌어지면, 다시 말해 “너 몇살이야?”라는 ‘결정적’인 말이 나오면 다툼은 2라운드로 돌입한다. 그때부터 사건의 본말과 잘잘못의 책임공방은 깨끗하게 지워지고 “머리에 피도 안 마른 것이”, “나잇값도 못하는 노인네가”, “에미 애비도 못 알아볼 후레자식” 따위의 말이 나오면서 끝나지 않을 감정전으로 치닫는다.

피해자이면서 가해자의 얼굴

나이차별은 취업 등의 제도나 규율 안에서만 존재하지 않는다. 술자리 같은 놀이문화에서조차 주민등록증을 ‘까’ 봐야 안심하고 대화를 시작할 수 있을 정도로 일상의 영역에서 강력한 힘을 발휘한다. 성차별이나 인종차별 역시 일상적인 폭력을 휘두른다. 그러나 ‘나이주의’가 여느 차별과 다른 것은 한 사람이 피해자이면서 동시에 가해자의 얼굴을 가지고 있다는 점이다. “선배가 잘 안 될 게 뻔한 일이나 시시콜콜한 잡무를 떠맡기면 나이가 조폭이라는 생각이 들지만 후배가 양해도 없이 말을 놓거나 똑바로 쳐다보면서 내 지시를 거부할 때 솔직히 불쾌감을 드는 것도 어쩔 수 없다.” 직장생활 8년차인 차아무개(32)씨가 느끼는 양가의 감정은 매우 일반적인 것이다. 그만큼 개개인에게 내면화되어 의식하거나 인지하기도 힘든, 일종의 문화로 자리잡고 있는 것이 나이주의다.

지난 2월 제주 인권학술회의에서 발표된 ‘우리 사회에 나이차별은 있는가’라는 제목의 논문은 이와 관련된 재미있는 분석결과를 보여준다. ‘사례(인터뷰 대상자)10은 노무사로서 각종 차별에 대해 민감하고, 채용시 나이제한에 대한 사례를 여러 번 접해본 경험이 있다. 그러나 그는 자신이 속한 노무법인의 대표를 정할 때 자연스럽게 연배가 고려될 수밖에 없다고 이야기한다. 사례13의 경우는 자신이 나이제한에 걸려 입사원서를 넣을 때마다 떨어진다는 위축감과 나이차별의 부당함을 토로하면서도 젊은 사람이 그래도 뭔가 낯지 않겠는가, 그래서 회사들이 젊은 사람을 선호하는 것이 아니냐는 모순된 발언을 한다.’ 이 논문은 “이성과 감정, 경험이 충돌할 때 나타나는 복잡 미묘한 감정, 심증은 가지만 물증이 없는 상황”이 현재 우리 사회에서 나이차별이 존재하고 있는 모습이라고 진단한다.

우려할 점은 이 문제가 부림당하면서도 거느릴 만한 특정연배에 국한되는 게 아니라는 것이다. 한양대 사학과 임지현 교수가 <우리안의 파시즘>에서 소개한 사례는 권위적인 기성세대에 반발하는 젊은이들의 자가당착적 모습을 잘 보여준다. 99년 한 대학 노천극장 공연에서 만난 한 젊은 가수는 “아저씨, 닥쳐봐”

라고 기성세대를 향해 직격탄을 날리는 랩으로 관객들의 열광적인 반응을 얻었다. 그러나 자신의 멤버들을 소개하는 순서에 이르러서는 “어른들에게 ‘닥쳐봐’ 하던 기세는 온데간데없고, ‘형님들’을 소개하고 대하는 태도가 ‘조직의 쓴맛’을 본 사람처럼 정중하기 짝이 없었다.

초등학교 취학유예신청이 폭증한 이유

YMCA 청소년쉼터의 박금혜 실장도 현장에서 청소년들을 만나면서 비슷한 현상을 엿본다. “새로 들어온 아이들의 나이에 대해 다른 아이들이 매우 민감하게 반응한다. 일단 나이부터 확인하고 언니인가, 동생인가를 결정한 다음, 연장자를 매우 깎듯이 대접한다. 선생님한테는 반말을 써도, 언니들에게는 꼬박꼬박 존댓말을 쓴다. 일선학교에 나가봐도 상황은 크게 다르지 않은 것 같다.” 최근 초등학교 취학유예신청 아동 수가 사상 최고치를 기록한 것도 이와 무관하지 않다. 유예신청을 한 학부모들은 “등치가 작거나 생일이 뒤쳐지면 다른 아이들이 형(언니)이라 부르면서 따돌리는 것”을 염려하기 때문이다.

박 실장은 “나이차별이란 결국 예우의 외피를 쓴 힘의 논리”라고 지적한다. “선배들에게 90도로 인사를 하는 아이들이지만 나이가 많아도 힘이 없거나 약해보이는 연장자는 무시한다. 힘세고 무서운 선생님한테는 대들지 못하는 것과 비슷한 이치다.” 아이들뿐 아니라 사회 전반적으로 나이차별은 더욱 세분화되면서 노인에 대한 공경이 사라지는 것은 노인은 힘의 논리에서 약자이기 때문이다. 최근 발표된 <대중문화연구와 문화비평>에서 청소년 하위문화를 분석한 문화연대의 이동연 사무차장은 “아이들 사회가 권력화, 위계화되는 것은 어떤 점에서 생태적 먹이사슬과도 관련이 있고, 권력의지란 사회화 과정에서 자연스러운 현상으로 볼 수 있다”는 전제를 하면서도 “우리나라에서 ‘아이들의 작은 어른화’가 유독 두드러지는 것은 학력, 재산, 직위 등 모든 것에 서열화를 조장하는 어른들의 사회를 가정이나 학교에서 일상적으로 배우기 때문”이라고 덧붙였다.

근대 이전부터 ‘장유유서’ 문화 속에서 세대를 거둬온 우리에게 나이주의는 매우 유구한 역사를 가지고 있다. 그러나 “봉건사회의 나이주의와 현대의 나이주의는 명백히 다른 의미”라고 상지대 교양과 홍성태 교수는 지적한다. “옛날의 나이구별은 차별의 의미가 아니었다. 위아래 10년 차는 접고 들어가는 게 전제로 깔리는, 일종의 경로우대 문화였다. 그러나 근대 이후 사회가 빠르게 변화하고 점점 더 혹독한 경쟁화가 진척되면서 나이가 경쟁의 도구로 변질됐다”고 설명했다. 앞서 지정한 ‘힘의 논리’와 유사한 맥락이다. 나이보다 엄격하고, 강한 힘을 발휘하는 대학의 학번이나 직장 입사기수도 변종의 나이차별인 셈이다.

생각은...바뀐다!

나이차별은 깨질 수 있을까? 고치라고 말하기는 쉽지만 고치기는 대단히 어려운 게 나이차별이다. 단순히 제도의 문제가 아니라 개개인의 내면화된 이중성으로, 문화의 형태를 띤 이데올로기로 자리잡고 있기 때문이다. 또한 우리의 나이주의는 다른 나라와 달리 존댓말과 반말이라는 언어관습과 밀접하게 연관되어 어릴 적부터 무의식적으로 형성되기 때문에 더욱 고치기 어렵다. 그러나 18세기만 해도 여성이란 남녀 할 것 없이 애 낳고 일하는 동물 정도로 생각했던 통념이, 20세기 중반까지만 해도 흑인이란 하등하고 더러운 짐승이라고 받아들였던 문화가 불과 한 세기와 반세기 만에 상당부분 바뀐 것처럼 나이차별 역시 중요한 건 '인식의 전환'이다. 나이 한살이 많다는 이유로 입사원서를 돌려받을 때, 나이가 어리다는 이유로 아랫사람의 비판을 무시하고 싶을 때 한번씩 생각해볼 일이다. 우주(태양계)의 중심을 지구에서 태양으로 바꾼 것은 거대한 지렛대가 아니라 코페르니쿠스의 머릿속이었다는 것을. (한겨레21. 2002. 4. 17. 제405호)

▶ 연령차별에 대한 사례 예시

○ 미래유권자연대의 만18세 선거권 쟁취 성명서

- 타당한 근거 없이 나이가 어리다는 이유만으로 만 18세 선거연령하향조정의 요구를 거부하는 것은 명백한 참정권 침해이다.

날로 심각해져 가고 있는 생태환경의 위기와 빈부의 격차, 각종 실업문제 등에 대한 오늘의 문제는 청소년이 현재 살아가고 있는 현실의 지점이며 앞으로 살아 나야 할 내일의 출발점이다. 따라서 현재의 삶과 앞으로 다가올 삶에 대하여 영향을 미치는 모든 문제에 참여할 권리를 가지며 그것은 청소년의 생존에 대한 요구이기도 하다.

그러나 오랫동안 청소년은 자신과 관련한 모든 문제에 대하여 주체로서의 참여를 배제 당한 채 결과를 감당해야 하는 모순된 관계 속에 종속되어 왔다.

오늘의 학교는 청소년의 사회에 대한 관심과 정치활동에 대한 국민의 기본권을 교육적 이유로 금기시하고 이를 교칙으로 제한하여 청소년의 사회참여에 대한 다양한 가능성과 보다 책임있는 시민으로서의 성장을 제약하고 있다.

또한 사회는 정책결정과정에서 기성세대인 유권자층을 중심으로 정책을 결정·집행함으로써 청소년의 사회적 소외를 가속화시키고 있다.

그러나 청소년을 역사의 무대에서 제외시키고 한국의 오늘을 설계하는 것이 가능할까

광주학생독립운동, 4·19 의거, 5·18 민중항쟁 등 역사의 고비마다 자유와 정의, 평화를 위하여 한 몸 던지길 다다하지 않았던 수많은 사람들의 항거 속에 늘 청소년은 함께 하였으며 이 땅의 아들, 딸로서의 책임을 방기하지 않았다.

오늘 우리가 쌓아올린 민주주의의 귀중한 탑은 청소년의 역사적 책임의식과 참여의 받침돌 위에 건재함을 역사는 증명하고 있다.

또한 청소년은 21세기를 열어나갈 문화적 잠재력을 지닌 존재로서 사회에 다양한 역할로 참여할 때 발생하는 사회적 시너지에 대하여 우리사회는 좀 더 진지하게 생각해봐야 할 것이다.

이미 세계는 21세기 인류역사발전의 파트너로서 청소년의 역할을 인정하고 다양한 역할의 사회참여를 논의하고 있으며 이를 실행하고 있다.

UN은 1985년을 ‘세계청소년의 해’로 정하고 ‘평화, 발전, 참여’를 주제로 채택하여 지금까지 이를 추진하고 있으며 1998년 8월 8일 포르투갈 리스본에서 열린 제3회 세계청소년관련장관회의에서는 140여개 국가가 참여하여 ‘사회의 모든 수준과 영역의 의사결정과정에서의 청소년 참여’를 논의하였다.

민주정치를 국민에 의한 지배로 정의할 때 국민이 할 수 있는 지배는 결국 국민이 선거에 참여하여 대표를 선출하는 것이며 이는 국민이 주권을 행사할 수 있는 가장 중요한 방법이다.

그런 면에서 사회의 모든 수준과 영역의 의사결정과정에서의 청소년 참여란 곧 청소년의 선거권을 확대하는 것으로부터 가능한 것이다.

세계적으로도 만 18세부터 선거권을 갖는 나라가 미국, 독일, 영국, 프랑스를 포함하여 118개국에 이르고 있으며 이는 세계의 82%에 해당한다. 그러함에도 불구하고 대한민국의 선거연령은 1948년 건국당시 21세였던 것이 1960년 민주당 정권에 의해 만 20세로 하향 조정된 후 40여년이 지났음에도 불구하고 현재까지 그대로 유지되고 있다.

전 세계의 청소년은 선거권을 갖는 유권자로 성장하고 있는데 한국의 청소년은 40여 년 동안 한 치의 성장도 하지 않은 채 그대로인 것이다.

병역법 제8조 제1항에 의해 남자는 만 18세부터 제1국민역에 편입되며 민법 제801조(제807조)에 의해 남자 만 18세, 여자 만 16세에 달한 자는 동의를 얻어 약혼(혼인)할 수 있다. 또한 고용직 공무원 규정 제3조 제2항에 의해 고용직 공무원은 14세 이상, 공무원임용 및 시험시행규칙 제3조에 의해 18세 이상은 8급 및 9급 공무원이나 기능직 7등급이상 8등급 이하 공무원이 될 수 있다. 게다가 법무부는 최근 청소년의 성숙도를 감안하여 성년기준을 낮추기로 하였다.

이렇듯 법률적 행위에 대한 책임이 수반되는 성년연령이 낮아지고 있음에도 불

구하고 가장 기본적 권리인 참정권을 부여하는 선거연령을 만 20세로 제약하는 것은 분명한 청소년 인권침해이며, 불평등이다.

청소년은 스스로 생각하고 선택하는 삶의 주체로서 자신의 삶에 중대한 영향을 미치는 사회의 모든 과정에 참여할 권리를 가지며 이는 만 18세 이상 선거연령 하향 조정을 통해 이루어질 수 있다.

바로 이러한 요구가 미래유권자연대의 출발점이다.

미래유권자연대는 청소년의 자발적 참여를 통한 온라인상에서 네티즌 운동을 진행하고 있으며 오프라인상에서 선거연령 하향 조정에 관한 의식조사 및 캠페인 활동, 서명운동, 모의투표, 공약분석 및 제안활동을 상반기동안 진행하여 왔다.

그리고 하반기에는 전국 청소년인권운동가 워크샵, 대선후보자 공약 분석, 청소년정책의 공약제안, 자전거행진, 청소년 정치학교, 인권포럼, 토론회 등을 통해 지속적으로 청소년 참정권에 대한 사회적 공감대를 형성해나갈 계획을 가지고 있다.

미래유권자운동은 국민의 참정권을 확장하고자 하는 민주사회의 당연한 요구이며 이는 시민사회의 확장이자 민주사회의 심화를 의미한다.

이제 미래유권자연대는 청소년이 참여하는 사회운동으로서의 새로운 지평을 열 어갈 것이다. - 미래유권자연대(cafe.daum.net/youthpower18)

○아르바이트 관련 부당행위

- 나이가 어리다고 해서 정당한 노동에 대하여 약속한 댓가를 지불하지 않거나 함부로 대하는 것은 부당한 행위다.
 - 예시 상황 : “안녕하세요. 저는 얼마 전에 수능을 본 여학생입니다. 저는 대학 등록금을 벌려는 생각으로 아르바이트를 했었습니다. 하지만 그곳에서는 직원들에게 욕설을 하고 폭행하는 장면을 보게 되었습니다. 저는 너무나 무서워서 친구들과 함께 다음날 그만두기로 했습니다. 그래서 그만두겠다고 했더니 처음 들어 왔을 때와는 달리 너무나 말이 틀렸습니다. 처음 들어 왔을 때는 월 65만원에 8시까지 출근 8시에 퇴근하고 일요일은 근무가 없고 점심을 싸오면 점심 값을 따로 준다는 약속이었는데 그만둔다고 하니 15,000원씩만 준다고 했습니다. 정말 기가 막혀 왜 그러냐고 물었더니 간단히 회사 규정이라고만 말했습니다. 생각해 보세요. 회사규정은 듣지도 못했는데 갑자기 회사 규정이라니요. 그래서 처음엔 그런 말이 없지 않았냐고 했더니 알아서 하라며 화를 냈습니다. 정말로 억울합니다.
- 제가 어른이었다면 이렇게 말을 할 수 있었을까요.”

○ 학교운영위원회에 학생 참여제한

- 교육의 3주체는 학생, 학부모, 교사임에도 불구하고 학교운영과정에 청소년의 참여를 배제하는 것은 청소년이 학교운영과정에 참여하기엔 너무 어리다는 사회적 편견이 존재하기 때문이지요....

○ 학생회 활동에 대한 자치권 제약

- 학생회는 해당 학교 학생들의 대표기구로서 대의원제를 통해 학생들의 이해와 요구가 수렴되는 공간임에도 불구하고 교장 선생님이나 학생생활담당선생님의 결정에 모든 것이 좌우되고 있으며 학생회의 기초단위인 학급회의는 자습으로 대체되는 경우가 허다하다. 뿐만 아니라 학생회 운영예산과 관련한 집행도 학교에 의해 좌우되고 있으며 일부 학교에서는 이마저도 다른 용도로 사용되는 경우가 있다고 한다. 대학의 학생회는 철저히 학생들의 자치역량에 맡겨져 있음에도 불구하고 중·고등학교 학생회는 왜 학교에 의해 자치활동이 제약당해야 하는가...

○ 소인과 대인의 구분.....

- 요즘은 많지 않지만 간혹 공원이나 공연장 등에 가면 소인(小人)이란 용어를 볼 수 있다. 소인의 사전적인 의미는 나이 어린 사람, 키 작은 사람, 도량이 좁고 간사한 사람, 무식하고 신분이 낮은 사람이다. 주로 어린이들을 칭하는 말인데.. 이것이 어린이를 바라보는 우리사회의 편견이 아닐까...

○ 나의 삶을 결정할 권리

- 대학진학 등 자신의 삶에 중대한 영향을 미치는 결정에 대하여 부모님의 의견이 강요되는 경우가 종종 있습니다. 물론 부모님의 의견이 틀린 것만은 아니지만 누구도 자신의 의견에 따를 것을 강요해서는 안됩니다. 그것은 본인이 선택하는 것입니다.

□ 자료 3. 연령차별 개선 관련 자료

▶ 청소년 참여·자치활동의 확산

1998년, '자율과 참여'를 주요 이념으로 하는 '제2차 청소년육성 5개년계획'으로 정부는 청소년의 자율성과 참여권을 신장하기 위한 노력에 박차를 가했으며, 이

러한 정책기조는 ‘제3차 청소년육성기본계획’으로 이어졌다. 그 결과, ‘오늘의 사회구성원’으로서의 청소년, 권리와 자율·참여의 주체로서 청소년을 인정하여, 그 동안 미숙한 선도·보호의 대상으로만 여겼던 청소년에 대한 획기적인 관점의 변화를 이루어냈다는 평가를 받았다. “청소년은 자기 삶의 주인이다. 청소년은 인격체로서 존중받을 권리와 시민으로서 미래를 열어 갈 권리를 가진다. 청소년은 스스로 생각하고 선택하며 활동하는 삶의 주체로서 자율과 참여의 기회를 누린다”로 시작되는 ‘청소년헌장’도 발표되었다.

90년대 후반이래, 청소년분야에서는 청소년 스스로의 권리의식 신장과 사회전반의 청소년참여 중요성 인식으로 다양한 청소년참여활동이 활성화되기 시작했다. 각종 청소년 관련 학술발표회, 세미나, 공청회, 그리고 자치단체 지역토론회나 포럼 등에 청소년대표가 참여하여 성인과 동등한 자리에서 의견을 발표하는 모습이 눈에 띄게 증가하였다. 청소년 시설도 소집단 동아리 중심의 다양한 자생·자율활동이 가능한 형태의 운영시스템으로 전환하고 있으며, 청소년축제 또한 어른들이 펼쳐놓은 장에 수동적으로 참여하는 것이 아닌, 청소년 스스로 기획단을 구성하여 전 과정을 주체적으로 기획하고 꾸려나가는 형태가 다양하게 시도되고 있다.

2003년도에는 14세~19세의 청소년으로 구성된 ‘대한민국 청소년의회’가 설립되어 청소년의 정치참여 의식을 높이고 정부의 정책결정과정에 참여하여 청소년의 삶의 질을 향상시키기 위한 노력을 기울이고 있다.

‘녹색연합(청소년모임 ‘아이지엘’), ‘참여연대(청소년모임 ‘와’) 등 시민단체에서도 다양한 사회참여 활동을 실시하고 있으며, ‘21세기 공동체 희망’이나 인천지역의 ‘내일’, ‘청소년문화공간 깨다’, ‘품청소년문화공동체’, ‘우주인’ 등 청소년의 자치활동과 사회참여활동을 통한 권리신장 활동을 주요 성격으로 하는 단체들이 청소년 인권의식과 자치능력 함양을 위한 프로그램들을 시도하고 있기도 하다.

특히, 청소년 스스로 구성·운영하는 청소년 인권단체나 동아리들이 늘어나고 있다는 점이 주목할 만 하다. ‘전국중고등학생연합’의 맥을 이어 ‘전국민주중고등학생연합’이 학생 인권과 관련하여 꾸준한 목소리를 내고 있으며, 정보화사회에 걸맞게 청소년들은 사이버상에서 다양한 자생모임을 운영하고 있는데, ‘사이버유스’, ‘채널텐’, ‘아이두’ 등은 2000년도 ‘두발제한 반대운동’을 주도하여 사회적으로 큰 반향을 불러일으켰던 청소년모임이기도 하다.

지난 대통령선거 당시, 18세 청소년 선거권 운동모임인 ‘낮추자’는 청소년들이 직접 온라인과 오프라인에서 모의선거를 실시하기도 하였다. 청소년 선거권 운동을 하는 한 청소년은 말한다. “청소년은 미래의 주인공이자 주역일 뿐 아니라,

현재를 살아가는 동반자이자 이 시대를 함께 책임질 동료이다. 하지만 그들이 여전히 '성숙하지 못한 존재'로 치부될 때에는 '청소년'은 없다. 책임을 지려고도 하지 않을 것이며, 이 사회에 대한 주변인으로 남을 것이다. 만 18세 청소년 선거권 운동을 하는 청소년들은 바로 이 사회를 함께 '책임'지고 싶다고 말을 하는 것과 같다."

한편, 중앙부처나 자치단체 등 행정조직이나 청소년단체·시설 단위에 청소년들로 구성되어 청소년정책이나 활동에 대한 정책건의나 다양한 자율·참여활동을 시행하는 청소년 자율·자치기구인 '청소년위원회'가 확대되기 시작하였다. 청소년의 정책참여를 위해 1998년 문화관광부에 '청소년위원회'가 구성·운영되기 시작한 이래, 각 자치단체별 '청소년위원회'가 점차 확산되고 있으며, 청소년단체나 시설에서도 단체와 시설 운영과 관련된 의사결정과정에 청소년을 참여시키기 위해 '청소년운영위원회'를 구성·운영하는 추세이다.

아직 어려움은 있지만 이러한 프로그램들은 청소년들에게는 자율·자치활동과 사회참여활동 체험의 장으로서 의미있는 시민교육과 인권교육의 기회로 활용되고 있다.

한편, 청소년의 의견과 요구를 청소년정책 과정에 반영하기 위한 제도적 틀로서, 2005년부터 청소년기본법에 근거하여 '청소년특별회의'가 개최될 예정이다. '청소년특별회의'는 범정부적 차원의 청소년육성 정책과제의 설정·추진 및 점검을 위해 청소년분야의 전문가와 청소년이 참여하는 회의로서, 2004년 12월 17일 시범적으로 첫 회의가 개최된다.

5. 반전, 액션! : 청소년이 세상을 바꾼다

개 요

□ 활동목표

- 캠코더 작동법 및 촬영기법을 익힌다.
- 차별사례에 대한 반전(反轉) 드라마를 제작해 봄으로써 연령차별을 개선할 수 있는 방안을 탐색한다.
- 상호평가와 피드백 과정을 통해 차별에 대한 폭넓은 인식을 공유한다.

□ 활동요약

- 레디~ : 캠코더 작동법 및 촬영기법 익히기
- 액션~ : 반전 드라마 만들기
- 아카데미 시상식 : 평가하기

□ 진행개요

- 지 도 자 : 전체 진행자 1명, 모둠 도움꾼 5명
- 참가인원 : 50명 내외(10명이 한 모둠으로 총 5개 모둠 구성)
※ 상황에 따라 모듬의 수는 조정가능
- 장 소 : 자유로운 장소, 50명이 들어갈 수 있는 소강당
- 소요시간 : 150분
- 준비사항 : 모듬별로 제작한 영상물을 상영할 수 있도록 빔프로젝트 및 스크린 설치, 스크린을 향해서 부채꼴 모양으로 두 줄 자리배치
- 준 비 물 : 캠코더 및 삼각대(모듬별 1개), 촬영용 테잎 6mm(모듬별 1개), 빔프로젝트, 스크린, A4용지, 필기구

□ 유의사항

- 도움꾼이 캠코더 작동과 관련한 충분한 이해가 있어야 하며 반전 드라마를 촬영하는 과정에서 소외된 청소년이 없도록 역할을 고루 분배하여야 한다.
- ※ 총연출 1명, 캠코더 1명, 소품 1명, 배우 7명(배우는 때로 소품 역할도 병행)
- 피드백은 자유스러운 분위기에서 진행하되 상대방의 피드백에 대한 연출자의 생각을 꼭 답변하게 하여야 한다.

활동내용

활동 1 : 레디~

▶ 준비물 : 캠코더 및 삼각대(모듬별 1개), 촬영용테잎 - 6mm(모듬별 1개), 빔프로젝트, 스크린, A4용지, 필기구 <자료 1. 참조>

▶ 진행과정

- 강사용 캠코더와 빔프로젝트를 연결하여 시연이 가능하도록 조치한다.
- 전체 모듬이 소강당에 위치한다.
- 캠코더의 사용법과 촬영기법에 대하여 진행자가 소개한다.
- 캠코더의 사용법 : 전원의 ON/OFF, 주요 버튼의 기능, 촬영용 테잎의 삽입 및 교체, 녹화된 화면의 재생 등 <자료 1. 참조>
- 촬영기법 : 프레임의 이해(CS, FS, MS, WS, BS, TBS, CU, BCU, OS, 1S, 2S, 3S)
 앵글의 각도(low, high, eye)
 피사체의 이동(pan, tilt)
 삼각대(Tripod) 촬영과 핸드헬드(Hand Held) 촬영
- 각각의 내용마다 실제 화면을 스크린에 잡아 설명하되 각 모듬별로 연습할 시간을 준다.
- 전체적인 소개와 컷의 연습이 끝나면 캠코더 사용법과 연출능력을 높이기 위해 '60초 CF 만들기'를 한다.

☞ 유의사항

- '60초 CF 만들기'활동은 연령차별을 '상대방에게 어떤 의미로 표현하는가'를 살핌으로서 그동안의 프로그램에 참여한 모듬원들의 인식정도를 확인할 수 있는 장점도 있으나 더욱 중요한 것은 모듬원들의 캠코더 사용법과 연출능력을 향상시키는데 주안점이 있으므로 최대한 자유로

운 분위기를 조성하도록 유도한다. 너무 목적의식에 치우치다 보면 흥미를 잃을 수 있음을 강조하고자 한다.

활동 2 : 액션~

- 사전활동(단위활동 4-3)을 통해 작성된 줄거리를 바탕으로 부족한 부분을 논의한 후 최종 줄거리를 확정한다.(침해사례와 반전상황 고려)
- 최종 줄거리가 확정되면 각 모둠원의 역할을 나눈다.
※ 총연출 1명, 캠퍼 1명, 소품 1명, 배우 7명(배우는 때로 소품 역할도 병행)
- 줄거리에 따라 다양한 형식으로 영상을 제작한다.
 - 다큐멘터리 또는 단편영화, 뮤직 비디오 등을 혼합하거나 선택하여 연출할 수 있다.
 - 관련 당사자간의 인터뷰 형식이나 기사, 사진, 음악 등을 이용하여 연출할 수 있다.
- 영상제작은 자유롭게 진행되도록 하되 마감시간을 명확히 공지하여 정해진 시간 안에 제작이 완료될 수 있도록 한다.

☞ 유의사항

- 영상제작에 소요되는 시간은 1시간으로 정하며 편당 상영시간을 10분이 넘지 않도록 제한한다.
- 반전 상황을 고려하여 실제 연령차별사례를 연출하고 ‘만일 이랬다면...’이란 표현으로 반전상황을 연출하도록 한다. <자료 4. 참조>

활동 3 : 아카데미 시상식

- ▶ 준비물 : 빔프로젝트, 스크린, 스마일 스티커, O X 판(5개 모둠 × 2명), 전지 5장, 스티커, 트로피(뽕뽕 망치), 부상

▶ 진행과정

- 전체 모듬이 소강당에 모인다.
- 각 모듬별로 2인씩 Q&A 심사단을 추천한다.
- Q&A 심사단은 질문의 내용을 경청한 후 질문의 중요도에 따라 OX판을 들어 의견을 표현하되 'O는 긍정, X는 미흡'으로 구분한다.
- 심사단의 결정에서 O가 절반 이상이면 질문한 모듬에 스마일 스티커를 부착한다.
- 자신있는 모듬부터 순번을 정해 제작한 영상자료를 상영한다.
- 각 모듬별로 상영이 끝날 때마다 연출자가 나와서 연출의도를 설명하고 질문을 받는다.
- 매 질문마다 심사단의 판정을 받아 스마일 스티커를 부착하되 이후 평가할 때 스티커는 가산점이 된다.(스마일스티커 1개 × 5점)
- 질문에 대해 연출자가 답변을 하되 도움이 필요할 경우 모듬원들의 도움을 요청할 수 있다.
- 더 이상의 질문이 없으면 다음 모듬이 발표한다.
- 위의 진행을 모듬발표가 끝날 때까지 반복한다.
- 각 모듬별 발표가 끝나면 모듬별 작품명을 각 전지 상단에 기록하도록 한다.
- 기록이 끝나면 각 모듬원들에게 스티커 2개를 나눠주고 가장 우수하다고 생각되는 모듬의 작품에 부착하도록 한다.
- 도움꾼에게도 스티커 5개를 나눠주고 가장 우수하다고 생각되는 모듬의 작품에 부착하도록 한다.
- 마지막은 Q&A 심사단이 질문한 내용을 바탕으로 스마일 스티커를 부착하도록 한다.
- 스티커 부착이 완료되면 스티커 각 1점, 스마일스티커 각 5점씩 계산하여 가장 많은 점수가 나온 모듬을 선정·발표한다.
- 아카데미 시상식에서 우승을 차지한 모듬에게는 트로피를 대신해서

‘차별을 없애는 마법의 뽕뽕 망치’와 부상으로 소정의 상품을 주도록 한다.

- 시상식이 끝나면 전체 박수로 정리하고 모둠별로 활동소감을 나눈다.
- 활동소감과 느낌을 연상되는 단어나 사물 등으로 표현해 본다.

☞ 유의사항

- 각 모둠별 영상물 상영이 진행되는 동안 영상에 모둠원들의 시선이 집중될 수 있도록 사전에 충분히 의미를 전달하여야 하며 해당 모듬의 영상물 상영이 종료되었다 하더라도 다른 모듬 영상물에 집중할 수 있도록 분위기를 조성한다.
- 연소자 연령차별을 극복하기 위해 청소년 스스로의 인권의식과 참여역량을 강화하는 것이 중요함을 인식하도록 한다. ‘단위활동 4.’와 연결하여 청소년 차별 개선을 위한 다양한 참여역량 강화 과제를 탐색하고, 반전 드라마 제작에 활용하도록 한다.

도움자료

□ 자료 1. 영상촬영 기법

▶ 영화의 종류

극영화, 다큐멘터리, 실험영화, 홍보영화

▶ 영화에서의 단위들

- 프레임(Frame) : 필름에서의 1초의 24장의 프레임 구성, 그 낱장 혹은 사각의 틀
- 쇼트(Shot) : 실재적 최소의 단위, 영화 속에서 촬영이 시작되어져 끝나는 지점까지의 길이 혹은 피사체를 다양하게 포착해 내는 데에 따른 용어상의 정의
- 컷(Cut) : 촬영상태의 쇼트와는 다른 편집에 따른 실재 물리적인 개념의 의미
- 테이크(Take) : 쇼트와 비슷한 의미, 재촬영의 용어로 이용 (리테이크)

▶ 쇼트의 분류

무엇보다 쇼트는 구도화를 이루어야한다. 그것은 혼돈된 3차원의 현상체를 2차원에 정리하는 데에 있어 최소한의 필요한 조건이다. 그러한 구도를 이룬 쇼트는 하나의 창조적 이미지가 되는 것이다.

- 크기(Size)와 관련된 분류 : 피사체를 어느 정도의 크기로 촬영하느냐에 따른 쇼트의 크기를 규정
- 익스트림 롱 쇼트(E.L.S.), 롱 쇼트(L.S.), 풀 쇼트(F.S.), 미디움 쇼트(M.S.), 클로즈 업(C.U.), 익스트림 클로즈 업(E.C.U.)

○ 위치(Angle)에 따른 분류 : 카메라의 위치는 감독이 보고자 하는 세계와 일치

- Bird's Eye View, High Angle, Eye Level Angle(눈높이), Low Angle, Oblique Angle

○ 카메라의 움직임에 따른 분류 : 쇼트의 크기(Size)와 위치(Angle)와 연계해서 사용

- 삼각대 고정시 : Pan, Tilt, Zoom

- Movement시 : Dolly, Track, Crane, Hand-Held, Aerial, Steady Cam, Helicam

○ 기능(Function)에 의한 분류 : 병행, 병합하는 쇼트와의 관계

- 구축 쇼트 : 익스트림 롱 쇼트, 롱 쇼트, 풀 쇼트

- 시점에 의한 : 객관적, 주관적, 간주관적, 작가적 시점

▶ 쇼트의 종류

: Shot와 Cut의 차이를 이해한다.

○ Size(크기)에 의한

- Extreme Long Shot - Medium Shot (Bust, Knee)

- Long Shot - Close Up (C.U., 접사)

- Full Shot - Extreme Close Up (E.C.U., 대접사)

○ Angle(위치)에 의한

- Bird's Eye View - High Angle

- Eye Level Angle (눈높이) - Low Angle

- Oblique Angle (사각앵글)

○ Camera Movement

- 삼각대 고정시 : Pan, Tilt, Zoom

- 자체 이동시: Dolly, Track, Crane, Hand-Held, Aerial,
Steady Cam, Helicam, Bodycam

○Function(기능)에 의한

- 구축쇼트: E.L.S., L.S. 재설정쇼트(대화신 중심) : F.S.
- 시점 : 객관, 주관(*히치콕의 영화들), 간주관, 작가적 시점

▶ 촬영

- 물질적으로나 정신적으로 철저한 사전준비를 해야한다.
- 피사체에 대한 초점(Focus)을 맞추는 일은 기본이다.
- 인물촬영에는 Head Space, Looking Room을 통해 안정적이고 여유있는(Fixed) 쇼트를 잡는다.
- 부득이하게 머리는 잘려도 입과 턱쪽은 살린다.

○삼각대(Tripod) 촬영: 안정되고 유연한 카메라 움직임이 가능하다. C.U.시 Zoom In을 해도 안정적이며, 인터뷰 시 필요하다. 상황이 통제되고 시간이 여유 있을 때 유용한 반면 촬영 범위를 제한한다.

○핸드헬드(Hand Held): 속도성 있는 촬영이 가능하며, 액션의 빠른 진행에 대응할 수 있다. 불안정한 화각을 줄이기 위해 화각이 넓고 피사체 심도가 깊은 와이드 렌즈로 촬영한다. 대상과의 적절한 거리와 안정된 화면구도를 유지하는 것이 중요하다. 좋은 음향을 유도, 인물 감정 변화에 따라 구도를 유동적으로 변화시킨다.

☞ 영상촬영 시 유의사항

- 실제 촬영 시 이미 편집 작업의 고충을 고려하여 신중하게 촬영하며 스텝들의 대화들이 촬영 시 녹음되지 않게 주의한다.
- 충분한 리허설 후 촬영에 임하며 카메라 이동시 충분한 연습 후 녹화 버튼을 누른다.
- 카메라의 이동시 찍고자 하는 대상의 분명한 이유가 드러나야 한다.
- 카메라에 대한 매뉴얼을 익히고 이해하면 좀 더 효율적이고 다양한 영

상을 창조할 수 있다.

- 역광에 유의하며, 조리개 개념을 알아야한다.
- 조명이 그리 필요로 하지 않는 비디오 촬영에서 조리개 (아이리스)의 개념을 알고 매 촬영마다의 노출과 색보정이 일치하도록 유념한다.
- 이미지 라인(180도 가상선), 30도 규칙(대상의 새로운 위치를 명확히 하는 데에 필요한 각도)을 유념한다.

※ 출처 : 광주영상미디어센터(2002. 8). 청소년영상아카데미 교육자료

□ 자료 2. 청소년 인권신장과 참여역량 강화

▶ 사회변화와 청소년참여

청소년육성에 관한 최근의 세계적 동향으로 주목할 것 중의 하나는 청소년의 사회 참여이다. 이미 여러 국제회의에서 ‘청소년참여’가 주요 테마로 논의된 바 있으며, 청소년의 사회적 역할을 중시하는 경향이 해마다 높아져 가고 있다. 미래의 비전을 만들어나가는 주요 국제회의에 각국의 청소년대표들을 초빙하여 그들의 의견을 정책에 반영하고자 하고 있으며, 선진국의 정부 관계자들은 청소년육성의 주된 방향을 “청소년의 참여를 통한 청소년 개발”에 두고 있는 것이 세계적인 흐름이다. 이제 청소년은 어른이 가르치고 이끌어야 하는 미성숙한 존재가 아니라 자주적이고 독립적인 인격체이자 성인에게 찾아볼 수 없는 우수한 역량을 지닌 책임 있는 사회의 한 구성원으로서, 무한한 잠재력을 가지고 있는 인류발전의 동반자로서 그 위상을 새롭게 변모해 가고 있는 것이다. 삶의 모든 영역에 청소년의 참여를 보장하고 증진시키는 노력은 더 이상 주저할 수 없는 시대적 요청이자 실현시켜야 할 과제라 할 수 있다.

1998년 8월 8일부터 12일까지 포르투갈 리스본에서 제1회 세계청소년관계장관회의(World Conference of Ministers Responsible for Youth)가 열렸다. 이는 세계 140여 개국의 청소년 관계장관이 모여 세계의 청소년이 당면하고 있는 문제에 대해 논의하고 미래의 전략을 수립하기 위한 장으로서, 전 세계의 현직 청소년 관계 정부관리가 한자리에 모인 획기적인 일로 기록되었다. 이 회의에서 다루어진 중요한 안건의 하나가 바로 ‘사회의 모든 수준과 영역의 의사결정과정에서의 청소년참여’에 대한 것이었다. 이 회의에서 청소년은 상상력과 이상과 무한한 에너지와 비전을 지닌 존재로서 그들이 살고 있는 사회의 사회·문화·경제·기술적

발전을 지속하는데 없어서는 안 될 중요한 존재로 규정되었다. 관계장관들은 국가·지역·세계 수준에서 의사결정과정과 사회의 모든 영역에서 청소년의 효과적인 참여를 증진시키기 위한 방법에 대해 논의했고, 이를 위해 청소년들이 청소년정책과 프로그램의 형성, 집행, 후속작업, 모니터링, 평가과정에 긴밀하게 결합하여 민주적 과정을 배우고 훈련하는 것이 필요함을 제안하였다. 회의결과 ‘청소년정책과 프로그램에 대한 리스본 선언(the Lisbon Declaration on Youth Policies and Programmes)’을 채택하여 각 정부는 청소년정책을 주요 국정으로 다룰 것을 다짐하고 ‘청소년참여, 발달, 평화, 교육, 고용, 건강, 약물남용’ 등의 영역에서 세계적 노력을 함께 할 것을 선언하였다.

한편, 한국정부 대표는 11일 연설을 통해 지금까지 문제에 대한 처방과 선도·보호 위주였던 한국의 청소년정책이 이제, 청소년을 오늘의 동등한 사회구성원으로 재정립하면서 사회의 모든 부문에 청소년의 참여를 촉진하고 발전의 주동력으로서 그들의 잠재력을 깨닫게 해주는 정책으로 변화했음을 발표하고, 청소년들에게 국가적·국제적 수준에서 정책 형성·집행·평가과정에 참여할 기회를 제공해야 함을 역설하였다. 또한 청소년의 요구와 문제에 효과적으로 대응하고자 하는 국제사회의 노력에 적극적으로 동참할 것을 밝혔다.

이미 선진국과 국제기구에서는 오래 전부터 청소년참여에 대한 관심과 논의가 전개되어 왔는데, 국제기구의 청소년참여에 대한 인식은 청소년의 기본적인 권리로서의 인식 단계에 이르러 있다. 유엔은 1985년을 ‘세계 청소년의 해’로 정하면서 ‘평화, 발전, 참여’를 주제로 채택하여 청소년에게 사회발전에 참여할 수 있는 기회를 제공함으로써 동반자적 관계 속에서 평화로운 미래를 건설해 가고자 하는 희망을 제시한 바 있으며, 이를 계기로 1998년 ‘세계청소년관계장관회의’에 이르기까지 청소년참여에 대한 중요성을 인식하는 정책과 프로그램을 지속시키고 있다. 한국정부는 1998년 ‘자율과 참여’를 주요 이념으로 하는 ‘제2차 청소년육성 5개년계획’을 수립·시행함으로써 청소년의 자율성과 참여권을 신장하기 위한 노력에 박차를 가하였으며, ‘청소년헌장’ 개정 과정에 청소년들이 직접 참여하여 1998년 10월 25일 청소년의 주체적인 삶과 자율을 강조하는 새로운 ‘청소년헌장’을 선포하기도 하였다.

▶ 청소년헌장

청소년은 자기 삶의 주인이다. 청소년은 인격체로써 존중받을 권리와 시민으로서 미래를 열어 갈 권리를 가진다. 청소년은 스스로 생각하고 선택하며 활동하는 삶의 주체로서 자율과 참여의 기회를 누린다. 청소년은 생명의 가치를 존중

하며 정의로운 공동체의 성원으로 책임있는 삶을 살아간다.

가정·학교·사회 그리고 국가는 위의 정신에 따라 청소년의 인간다운 삶을 보장하고 청소년 스스로 행복을 가꾸며 살아 갈 수 있도록 여건과 환경을 조성한다.

청소년의 권리

1. 청소년은 생존에 필요한 기본적인 영양·주거·의료·교육 등을 보장받아 정신적·신체적으로 균형있게 성장할 권리를 가진다.
1. 청소년은 출신·성별·종교·학력·연령·지역 등의 차이와 신체적·정신적 장애 등을 이유로 차별받지 않을 권리를 가진다.
1. 청소년은 물리적 폭력뿐만 아니라 공포와 억압을 포함하는 정신적인 폭력으로부터 보호받을 권리를 가진다.
1. 청소년은 사적인 삶의 영역을 침해받지 않을 권리를 가진다.
1. 청소년은 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 펼칠 권리를 가진다.
1. 청소년은 자유로운 의사에 따라 건전한 모임을 만들고 올바른 신념에 따라 활동할 권리를 가진다.
1. 청소년은 배움을 통해 진리를 추구하고 자아를 실현해 갈 권리를 가진다.
1. 청소년은 일할 권리와 직업을 선택할 권리를 가진다.
1. 청소년은 여가를 누릴 권리를 가진다.
1. 청소년은 건전하고 다양한 문화·예술 활동에 자유롭게 참여할 권리를 가진다.
1. 청소년은 다양한 매체를 통하여 자신의 삶에 필요한 정보에 접근할 권리를 가진다.
1. 청소년은 자신의 삶과 관련된 정책결정 과정에 민주적 절차에 따라 참여할 권리를 가진다.

청소년의 책임

1. 청소년은 자신의 삶을 소중히 여기며 자신이 선택한 삶에 책임을 진다.
1. 청소년은 앞 세대가 물려준 지혜를 시대에 맞게 되살려 다음 세대에 물려줄 책임이 있다.
1. 청소년은 가정·학교·사회·국가·인류공동체의 성원으로서 자기와 다른 삶의 방식도 존중할 줄 알아야 한다.
1. 청소년은 삶의 터전인 자연을 소중히 여기고 모든 생명들과 더불어 살아간다.
1. 청소년의 통일 시대의 주역으로서 평화롭게 공존하는 방법을 익힌다.

1. 청소년의 남녀 평등의 가치를 배우고 이를 모든 생활에서 실천한다.
 1. 청소년은 가정에서 책임을 다하며 조화롭고 평등한 가족문화를 만들어 간다.
 1. 청소년은 서로에게 정신적·신체적 폭력을 행사하지 않는다.
 1. 청소년은 장애인을 비롯한 소외받기 쉬운 사람들과 더불어 살아간다.
- (1998년 10월 25일)

□ 자료 3. 반전드라마를 위한 참고자료 1.

▶ 청소년 사회참여활동 관련 사이트

18세 선거권 낮추기 공동연대 : <http://cafe.daum.net/voting18>
 21세기청소년공동체 희망 : www.heemang21.net
 광주광역시 청소년의회 : cafe.daum.net/sys35
 내일청소년생활문화마당 : www.youth.incheon.kr
 대구청소년문화아케이드 우주인 : www.wojuin.org
 대한민국 청소년의회 : www.youthassembly.or.kr
 문화관광부 청소년위원회 : www.koreayc.or.kr
 미션스쿨 종교의 자유 : <http://cafe.daum.net/whdrytkfkd>
 아이두 : www.idoo.net
 전국중고등학생연합 : www.dsure.org
 청소년이 행복한나라 만들기 : www.ombudsteen.org
 청소년특별회의 : www.withyouth.or.kr
 체벌금지 법제화 : <http://cafe.daum.net/nopunish>
 하자센터 : www.haja.or.kr
 학생회 법제화 운동본부 : <http://cafe.daum.net/powerstu>
 한돌청소년문화공동체 : www.youthfriend.or.kr

▶ 참고 도서

강순원 외(2003). 서로를 살리는 인권교육-청소년 인권교육프로그램 매뉴얼. 해오름.
 김종휘(2004). 너, 행복하니? - 보통 아이들 24명의 조금 특별한 성장기. 산티.
 성공회대학교 주최, '청소년 사회참여 체험 발표한마당' 자료집.
 이혜연·김영지·윤철경(2004). 청소년 인권활동 프로그램. 국립중앙청소년수련원·한국청소년개발원.
 인권운동사랑방 인권교육실(1999). 인권교육 길잡이. 서울: 사람생각.

전국사회교사모임 인권교육분과(2003). 땅콩선생, 드디어 인권교육하다. 우리교육.
 천희웅·김영지·김경호(1999). 청소년이 알아야할 인권이야기. 문화관광부·한국청소년개발원.

천희완 외(2001). 아름다운 교육실천 사회참여 체험교육. 우리교육.
 한국청소년개발원(2001). 청소년이 세상을 바꾼다 I·II. 한국청소년개발원.

▶ 청소년인권센터 연락처

구 분	주 소	연락처	홈페이지
충남 청소년인권센터	천안시 원성동 543-4 천안 신흥동부지점 3층	041) 554-2000 Fax 556-8704	www.nettore.or.kr
광주 청소년인권센터	광주광역시 동구 금남 로 1가 19번지	062) 234-0086 Fax 234-0076	www.yrights.or.kr
부산 청소년인권 평화센터	부산광역시 동구 수정2동 1-116번지 5층	051) 441-5004 Fax 465-0706	www.inc.or.kr
군포일하는 청소년인권센터	경기도 군포시 금정동 710-7 유일빌딩 5층	031) 453-8614 Fax 453-8613	http://kpymca.or.kr
울산 청소년인권센터	울산광역시 무거동 1185-4	052) 247-3520*3 Fax 247-7520	www.ulsywca.or.kr
익산 청소년인권센터	전북 익산시 영등동 856-1	063) 835-1391 832-9400 Fax 832-9494	www.iksanymca.or.kr
진주 청소년인권센터	경남 진주시 상대2동 33-106번지	055) 753-6133*4 Fax 752-6330	http://ywca.jinju.or.kr
군산 청소년인권센터 (우리)	전북 군산시 월명동 2-1	063) 446-4122*3	www.gsymca.or.kr/yri ghts
제주 청소년인권센터	제주도 제주시 연동 300-2번지	064) 711-8324 Fax 711-8327	www.jejuyr.net jejuyr@jujuyr.net (www.jejuywca.or.kr)
인권운동 사랑방 인권교육실	서울시 종로구 명륜동 2가 8-29 3층	02) 741-5363 Fax 741-5364	www.sarangbang.or.kr
다산 인권센터	경기도 수원시 팔달구 원천동 81-6 법전빌딩 313호	031) 213-2105 Fax 215-4395	www.rights.or.kr

□ 자료 4. 반전드라마를 위한 참고자료 2.

▶ 반전드라마 <예시>

아버지 : 집 이사를 가야 하는데 어찌지

어머니 : 이번엔 아파트로 가는 게 어때요.. 아파트가 살기엔 편리하다고 하던데..

자 식 : 나도 아파트가 좋은데... 어디로 갈 건데요..

아버지 : 어른들끼리 말하는데 어딜 끼어들고 그래... 넌 공부나 해..

어린 것이 어른들 말이나 참견하고...

(바람소리와 함께 등장) 반전맨 : 부모님이 이야기하는 ‘앞으로 살집’은 아버지, 어머니의 살집도 되지만 우리의 살집도 된다는 사실을 잊으셨나요..... 부모님이 ‘만일 이랬다면....’

아버지 : 집 이사를 가야 하는데 어찌지

어머니 : 이번엔 아파트로 가는 게 어때요... 아파트가 살기엔 편리하다고 하던데..

자 식 : 나도 아파트가 좋은데... 어디로 갈 건데요

아버지 : 글썄.... 딱히 생각나는 곳이 없구나. 그래... 넌 어디면 좋겠나....

자 식 : 전 학교 근처면 좋겠어요.. 학교 가는데 거리가 멀어서 힘들었거든요..

어머니 : 그래.... 학교 근처면 더 좋겠다. 그렇지 여보....

(바람소리와 함께 등장) 반전맨 : 어리다는 이유로 의견을 제시할 수 있는 기회조차도 박탈당하는 경우가 집이나 사회에서 종종 있습니다. 이럴 때 우리가 청소년을 그저 어린 존재로 보기보다는 인격을 가진 동등한 존재로 바라보는 우리시각의 반전이 필요하지 않을까요..

이상 반전맨의 쓴소리... 단소리...였습니다.

Ⅳ. 고령자 연령차별 개선활동

6. 나이는 숫자일뿐?
7. 타임머신을 타고 가자 : 노화체험
8. 미래의 나 : 새로운 노인상 만들기

6. 나이는 숫자일뿐?

개 요

□ 활동목표

- 우리 사회에서 ‘연령’이 비합리적 판단기준으로 사용되고 있는 사례들을 찾아봄으로써 사회적으로 행해지고 있는 고령자 차별의 심각성에 대하여 인식한다.
- 우리 사회에서 각 영역별로 행해지고 있는 연령차별의 구체적 실태를 분석하고, 그 불합리성 및 문제점에 대하여 인식한다.
- 우리 사회의 고령자에 대한 연령차별 관행을 개선하기 위한 다양한 대안을 제안하고, 청소년의 입장에서 실천할 수 있는 구체적인 노력에 대하여 생각해보고 실천하도록 한다.

□ 활동요약

- 브레인스토밍
- 기사 검색

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 2명
- 장소 : 4개 원탁이 배열되어 있고, 각 원탁별로 5개의 의자가 마련되어 있으며, 인터넷이 연결된 PC와 빔 프로젝터 설치가 가능한 강의실(시설이 여의치 못할 때엔 브레인스토밍과 정보사냥을 각각 다른 강의실에서 이동하여 진행할 수도 있다)
- 소요시간 : 약 2시간 소요(허용된 시간에 따라 단위활동들을 재구성하여 활용 가능)

- 준 비 물 : 원탁, 의자, 기사 프린트물, 도화지 전지 혹은 화이트 보드 (조별로), 인터넷이 가능한 PC, 프린터, 빔 프로젝터, 개인용 노트와 필기구

□ 유의사항

- 참여자들이 자유롭게 자신들의 의견을 개진할 수 있도록 개방적인 분위기를 유도한다. 특히 브레인스토밍을 할 때, 다른 사람의 의견에 대하여 어떠한 의견표현도 하지 말 것을 철저히 당부하도록 한다.
- 진행자는 각 조의 참여자들이 고르게 모두 참여할 수 있도록 적극적인 참여를 독려하고, 한 사람에 의하여 의견이 독점되지 않도록 유의한다.

활동내용

활동 1 : 브레인스토밍(Brainstorming)

- ▶ 주요내용 : ‘노인’ 하면 연상되는 이미지나 단어들을 참가자들이 자유롭게 발표하고, 모둠별로 화이트보드나 4절 도화지에 차례대로 적어나가도록 한다. 브레인스토밍을 통하여 나온 의견을 놓고, 진실인 것과 거짓이거나 오해인 것을 구별해 보도록 하고, 지금까지 참가자들이 오해하고 있었던 것들을 놓고 무엇이 잘못되었는지 토론한다. 그 과정을 통하여 우리 속에 자리하고 있는 의외의 고정자에 대한 편견과 오해를 확인하고 반성하는 기회를 갖는다.
- ▶ 소요시간 : 1시간 내외
- ▶ 준비물 : 모둠별로 화이트 보드 혹은 도화지 전지, 스티커(빨강, 파랑, 흰색 등 세 가지 색상으로 준비), 개인용 노트, 필기구 등.
- ▶ 진행과정
 - 모둠 정하기 : 5명씩 모둠을 나누어 원탁에 둘러앉게 한 후, 각 모둠별로 모둠원들이 돌아가며 간단하게 자기소개를 하고, 모둠장을 선출한다.
 - 노인 이미지 적기 : 각 모둠별로 참여자들은 ‘노인’ 하면 연상되는 단어나 이미지 등을 자유롭게 발표하도록 한다. 이 때 참여자들은 오래 고민하거나 생각하지 말고 또 판단도 하지 말고 머리 속에 떠오르는대로 바로바로 의견을 발표하여야 한다. 또한 발표자 외의 다른 모둠원들 역시 발표된 의견에 대하여 아무런 반응도 보이지 않도록 주의하여야 한다. 모둠장은 모둠원들의 의견을 받아 화이트 보드나 도화지에 적어 내려간다.
 - 더 이상 의견이 나오지 않으면(혹은 화이트 보드의 공간이 다 채워지면) 의견 발표를 종료시킨다.

- 모둠원들은 발표된 노인의 이미지들을 한 개씩 검토해 나가면서 실제 진실인 것(파란색 스티커), 잘못 알고 있거나 오해인 것(빨간색 스티커), 경우에 따라 다르게 판단될 수 있는 내용(흰색 스티커) 등을 판단하여 각기 다른 색깔의 스티커를 붙인다.
- 모둠별로 각 색상의 스티커가 몇 개씩 나왔는지를 확인한다. 특히 빨간색 스티커가 몇 개나 붙었는지를 확인하고, 왜 그런 오해가 생겼을까를 생각해보고, 함께 토론하며 반성해 보도록 한다.

☞ 유의사항

- 브레인스토밍을 함에 있어, 가장 중요한 것은 어떤 의견이라도 자유롭게 발표될 수 있어야 한다는 점이다. 따라서 어떤 경우여라도 다른 사람의 발표내용에 대하여 언어적, 비언어적으로 이견이나 항의를 표시하지 않도록 주의시켜야 한다. 또한 브레인스토밍에서 정답과 오답이 정해져 있는 것이 아니며, 모든 의견이 다 중요하고 가치 있음을 강조해야 한다.
- 토론에 있어 한 사람이 발언권을 독점하거나 토론과정을 전적으로 주도해 나가는 것을 방지하도록 진행자와 보조진행자들이 모듬을 순회하며 토론과정을 관찰, 지도한다.

☞ 응용활동

- 참가자들이 한 가지 성으로만 구성되어 있을 경우에는 일반적인 ‘노인’에 관한 이미지보다도 ‘남성 노인’ 혹은 ‘여성 노인’으로 특화시켜서 이미지를 열거해 보도록 할 수도 있다.
- 브레인스토밍 방법 외에도 기존의 조사된 노인에 관한 편견 목록이나 척도 등을 이용하여 참가자들의 반응을 적게 하고, 그 진위를 판단해 보도록 응용할 수도 있다. <자료 1. 참조>

활동 2 : 정보 사냥

▶ 주요내용 : 앞의 브레인스토밍을 통해 청소년들이 자신도 모르는 사이에 얼마나 심각한 고령자 차별의식을 지니고 있었는가에 알아보았다. 이를 토대로, 대중매체에 나타난 고령자 차별 사례를 조사해본다. 우리 사회의 노인차별 실태를 보도한 실제 기사들을 검색하여 찾아냄으로써, 현재 우리 사회에서 고령자 차별이 얼마나 심각한 수위에 와있는지를 직접 확인하고, 그 심각성과 문제에 대하여 함께 토의해 봄으로써 참가자 자신의 고령자 차별에 대하여 반성하는 기회를 갖는다.

▶ 소요시간 : 1시간 내외

▶ 준비물 : 기사 자료 사례 복사물, 인터넷이 가능한 PC, 프린터, 빔프로젝터, 개인용 노트, 필기구 등

▶ 진행과정

- 기사 자료 나눠주기 : 브레인스토밍 때 그대로 5명씩 원탁에 둘러앉은 상태에서 기사자료를 나누어준다. <자료 2. 참조>
- 기사 자료 읽기 : 각 모듈별로 기사 자료를 읽고, 각자 무엇이 문제인지 생각해 본 후, 개인용 노트에 적어본다.
- 기사 검색 : 모듈별로 컴퓨터에 둘러 앉아, 노인 편파적인 기사나 자료들을 인터넷에서 검색하여 찾아낸다. 찾은 기사들을 프린터로 출력하고, 그 중 가장 심각한 기사 순으로 정리한다. 각 모듈별로 기사 내용의 심각성에 대하여 토의한다.

<관련 사이트>

중앙일보 www Joins.com

한겨레신문 www.hani.co.kr

동아일보 www.donga.com

조선일보 www.chosun.com

경향신문 www.khan.co.kr

- 전체가 모여서 각 모둠에서 찾아낸 기사들 중 각 모둠에서 가장 심각하다고 뽑은 기사나 사이트를 직접 빔 프로젝터로 연결하여 전체가 함께 보면서 고려자 차별의 심각성에 대하여 각 모둠에서 토의된 내용의 발표를 들은 뒤 다시 전체가 함께 토론하며 반성해 보도록 한다.

☞ 유의사항

- 처음부터 각 모둠에서 기사를 검색하도록 하면 시간적인 소모가 클 수 있으므로, 사례가 될 만한 기사자료나 관련 사이트를 미리 준비하여 나누어 주도록 한다.
- 모둠별로 활동을 함에 있어 다소 소란스러워질 가능성이 있으므로, 진행자의 주의를 필요로 한다.
- 기사 검색과정과 토론과정이 민주적으로 진행될 수 있도록 유의하여 지도한다.

☞ 응용활동

- 인터넷이나 PC 시설이 제대로 갖추어져 있지 않은 환경에서는 직접 신문자료를 놓고 자료를 검색하도록 하거나 미리 자료들을 준비하여 나누어 주고 토론을 유도할 수도 있다. 또 모든 사이트를 대상으로 검색을 하지 않고 특정 사이트로 검색대상을 제한하여 모둠별로 경쟁을 유도할 수도 있다. 이 경우, 짧은 시간 안에 기사 검색이 가능하며, 보다 손쉽게 기사를 찾아낼 수 있는 장점이 있다.
- 프린터 시설이 갖추어져 있지 않을 때는 기사를 인쇄할 필요 없이, 주요 사이트만 빔 프로젝터로 연결하여 전체 발표를 진행할 수도 있다.
- 또 정보 검색의 방식이 아니라, 소설이나 동화, 영화, 연극, 드라마 등 다양한 매체를 대상으로 고려자 편견에 대한 토의를 진행해 볼 수도

있다. 특히, 소설이나 동화 등 인쇄매체의 경우에는 고령자 차별이 게재된 부분에 대하여 모둠별로 토의를 통하여 내용을 차별적이지 않은 내용으로 다시 기술해 보게 한다든지, 연극이나 영화, 드라마의 경우에도 편견이 있는 부분의 극을 재구성하여 실연해 보도록 하면 참가자들의 관심을 더욱 이끌어낼 수 있을 것이다.

도움자료

□ 자료 1. 노화사실척도(FAQ: Facts on Aging Quiz)

* 내용이 맞으면 ○, 틀리면 ×표, 잘 모르겠으면 △표 하십시오.

문항	문 항 내 용	정답
1	치매는 노화의 진전으로 나타나는 자연스런 현상이다.	X
2	나이가 들면, 五感(시·청·미·촉·후각)이 모두 감퇴하는 경향이 있다.	O
3	대부분의 노인들은 성생활을 계속할 능력이 없을 뿐 아니라 관심도 줄어든다	X
4	고령 근로자들은 젊은 근로자들에 비해 업무를 효과적으로 수행할 수 없다.	X
5	노인의 사분의 삼 이상이 정상적인 활동을 수행할 수 있을 만큼 건강하다.	X
6	평균적인 노인들은 어떤 새로운 것을 배우는 것이 거의 불가능하다.	X
7	노인들은 대체로 비슷하다.	X
8	2004년 현재 우리나라 전체 인구 중 65세 이상의 노인인구는 12% 이다.	X
9	현재 우리나라는 UN이 규정하는 고령화 사회에 속한다.	O
10	노인들은 젊은이들에 비해 급성질환을 더 많이 가지고 있다.	X
11	노인이 되면 키(신장)가 줄어든다.	O
12	가족들과 사는 노인보다 수용시설에서 사는 노인이 더 많다.	X
13	우리나라에서 홀로 된 남성노인과 홀로 된 여성노인의 수는 비슷하다.	X
14	노인들은 젊은이들보다 대체로 반응속도가 느다.	O
15	2004년 현재 한국인의 평균 수명은 72세이다.	X
16	21세기에도 노인들의 상대적인 사회경제적 지위는 현재와 비슷할 것이다.	X
17	지능은 20대를 전후해 서서히 쇠퇴하다가 60세 이후 급격히 쇠퇴한다.	X
18	현재 우리나라 여성은 남성보다 평균 3년 더 산다.	X
19	노인들의 투표율이 젊은 사람들에 비하여 더 낮다.	X
20	우리나라 노인들 중 절반 정도가 가족과 동거하고 있다.	O
21	노년기에 이르면 폐(肺) 기능이 약화되는 경향이 있다.	O
22	노년기가 되면 육체적인 힘이 약화되는 경향이 있다.	O
23	노인들은 새로운 것을 배우는 데 젊은이들보다 시간이 더 걸린다.	O
24	노인들은 나이를 먹어감에 따라 종교를 믿으려는 경향이 늘어난다.	X
25	일하지 않고 편히 쉬는 노인들이 계속 일하는(직업이든 봉사든) 노인들보다 더 자기 생활에 만족해한다.	X

* 출처 : <http://geg21.hihome.com/main.html>

□ 자료 2. 고령자 차별 관련 자료

▶ 고령자 차별 관련 신문기사 <예시>

- 2003년 6월, 중앙일보 기획기사 「나이 차별은 더 서럽다」
 - 외국선 일 잘하면 그만 “나이는 숫자일 뿐”
 - 늙었다고 내쫓는 곳 한국밖에 없어
 - 외국선 연령차별땀 손해배상
 - 나이차별 금지법 만들자
 - 오랜 취미를 노후 직업으로
 - “후배 밀이면 어때.... 일 더 해야지”
 - 정부마저 공무원 응시 길 막아
 - 인사철만 되면 나이 순으로 ‘씩둑’
 - 취업, 나이 차별은 더 서럽다
 - 2002년 4월 17일 한겨레21 제405호 특집기사 「나이 먹은 게 죄냐」
 - 젊은 피 구함? 고소당할라!
 - 머리에 피도 안 마른 것이...
 - 언어에 숨은 억압
- ☞ 신문기사 내용을 찾아 읽어 보세요!

▶ 생활 및 고용차원에서 연령차별 해소 관련 정책현황

- 근로기준법, 고령자고용촉진법 등의 법률에서 연령을 사유로 한 차별을 금지하고 있으나, 적용대상 및 영역이 제한되거나, 선언적이어서 실효성이 미흡한바, 연령차별을 금지하는 제도적 장치 마련이 필요하다는 주장이 있음
- ※ 연령차별금지법률 현황[고령자(55세 이상), 준고령자(50세 이상~55세 미만)]
- 근로기준법
 - 부당해고 등 금지 및 노동위원회 구제절차 규정
 - 모집·채용, 근로조건 등에 대한 차별금지규정 미비
- 고령자고용촉진법
 - 모집·채용, 해고시 (주)고령자임을 이유로 하는 차별 금지
 - (준)고령자 외의 연령층 적용 배제
- 국가인권위원회법
 - 나이를 이유로 하는 차별금지원칙 및 구제절차를 규정하고 있으나, 인권보

- 장기관으로서의 해고 및 채용 등 고용과정에서의 차별취급에 애로
- ☞ 자세한 내용은 다음을 참고 : 한국여성개발원(2004). 국민통합을 위한 차별해소방안 세미나 자료집.

▶ 연령차별 실태 개선사례

- 2003년 12월, “22개 공기업이 2003년 직원채용시 나이 및 학력을 제한한 것은 차별”이라며 차별연구회가 국가인권위원회에 진정한 사건에 대해, 인권위 조사중 이들 공기업이 나이 및 학력제한을 모두 폐지하거나 일부 폐지하였다고 통보해 옴. 나이 및 학력제한을 모두 폐지한 9개 공기업은 금융감독원, 근로복지공단, 예금보험공사, 한국에너지기술연구원, 한국수출보험공사, 한국마사회, 새마을금고연합회, 한국농림수산정보센터, 경기도고양시시설관리공단 등임
 - 2004년 7월 국가인권위원회는 교원임용시험 응시연령을 40세 이하로 제한한 것은 평등권 침해라고 지적하고 교육인적자원부장관에게 ‘교육공무원임용령’을 개정할 것을 권고함. 교육인적자원부는 이에 대한 의견을 수렴하여 2006년부터 개정할 예정임을 밝힘
 - 2004년 8월 국가인권위원회는 교육공무원을 해외로 파견할 경우 교장은 58세, 교감은 56세, 평교사는 46세 이하인 자로 차등적 제한을 하는 것은 평등권 침해라는 진정사건에 대해 이를 규정한 규칙이 합리적 이유없이 평등권을 침해하는 조항이라고 판단하고 이를 개정할 것을 교육인적자원부장관에게 권고한 바 있음
- ☞ 인터넷 정보사냥을 통해 더 많은 자료를 찾아보세요!

7. 타임머신을 타고 가자 : 노화체험

개 요

□ 활동목표

- 청소년들로 하여금 직접 노화의 결과를 체험해 보게 함으로써 누구나 노인이 되며, 노화란 자연스런 인간발달의 과정임을 이해하게 한다.
- 구체적인 노화 체험을 통하여 노인들의 불편과 그로 인한 그들의 입장을 보다 잘 이해하고, 공감할 수 있도록 한다.
- 신체적인 불편을 겪는 노인들과 상호작용할 때 주의해야 할 점과 노인들을 위해 해야 할 노력들에 대하여 체험을 통하여 이해하고 탐색해보도록 한다.

□ 활동요약

- 노화과정에 관한 강의
- 노인유사체험
- 토론하기

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 강사, 보조 지도자 5명(3인 1조로 진행되므로, 참가자 수에 따라 보조 지도자 수 조정)
- 참가인원 : 15명 내외 (3인 1조)
- 장 소 : 계단과 복도 등 키트를 착용하고 실제 도보 등을 체험할 수 있는 장소와 강의 및 토론을 위한 강의실
- 소요시간 : 코스별로 상이하며, 총 2시간 정도 소요(허용된 시간에 따라 단위활동들을 재구성하여 활용 가능)

- 준 비 물 : 마이크(필요시), 빔 프로젝터 혹은 OHP, 강의 내용 복사물, 노인유사체험 키트(<자료 2.> 참조), 도화지 전지, 굵은 펜 (매직펜 등), 개인용 노트 및 필기구 등.

□ 유의사항

- 노인유사체험은 훈련받은 진행자를 필요로 하기 때문에 전문적인 진행자에게 진행을 의뢰하는 것이 바람직하다. 현재 국내에서 노인유사체험 키트를 소유하고 프로그램을 진행하고 있는 곳으로는 대한은퇴자협회(www.karp.org)가 유일하지만, 2005년부터는 정부에서 단계적으로 지역별로 노인유사체험관을 건립할 계획이어서 앞으로는 보다 쉽게 프로그램을 이용할 수 있을 것으로 전망된다. 구체적인 프로그램은 해당 기관에 의뢰하여 진행하면 된다.
- 예산상의 문제 등으로 전문적인 키트를 구하기 어려운 경우에는 전문 키트만큼의 효과를 거두기는 어려울지라도 도구를 직접 제작하여 간단하게나마 노인유사체험을 해 볼 수도 있다. <자료 2. 참조>

활동내용

활동 1 : 노화과정 강의

- ▶ 주요내용 : 신체적, 사회적, 심리적 노화과정의 특성을 인간의 전생애 발달 관점에서 각 기능별로 설명한다. 특히 신체적 노화에 관해서는 파워포인트로 자료를 제작하거나 이용가능한 비디오 자료 등 시각적 자료를 함께 활용함으로써 보다 구체적인 이해를 돕도록 한다. 노화를 자신과는 무관한 이야기로 여기는 청소년들에게 노화라는 것이 누구에게나 다가오는 변화이며, 청소년들 역시 언젠가 맞이하게 될 정상적인 인간발달의 한 과정임을 인식하게 한다.
- ▶ 소요시간 : 30분 내외
- ▶ 준비물 : 빔 프로젝터 혹은 VTR, 파워포인트 자료 혹은 비디오, 강의 자료 복사물, 개인별 노트와 필기도구
- ▶ 진행과정 <자료 1. 참조>
 - 전생애발달의 개념 : 인간의 발달은 특정 시기(청소년기)까지 국한된 것이 아니라, 전생애에 걸쳐 진행되는 과정이며, 특히 발달이란 성장만이 아니라 성장과 쇠퇴가 동시에 진행되는 다방향적인 과정임을 강조한다. 따라서 노화 역시 인간발달 과정의 하나임을 강조한다.
 - 신체적 노화 : 외모의 변화, 감각의 변화, 내장기관의 변화, 근골격의 변화 등 노화와 함께 진행되는 다양한 신체적 변화들을 설명한다. 추상적인 이해에 그치지 않도록 비디오 자료 등을 이용하여 전달하면 더욱 효과적이다.
 - ※ 참고 비디오 자료 : 생로병사의 비밀 5부작 중 “제 1부. 잿빛 노화” (KBS 영상사업단)
 - 사회적 노화 : 노화란 신체적인 변화 뿐 아니라, 은퇴, 조부모 역할의

시작 등 사회적인 역할 면에서도 진행되며, 사회적 역할의 변화는 발달시기에 따라 적절한 역할수행과 규범을 익히는 것과 관련됨을 강조한다.

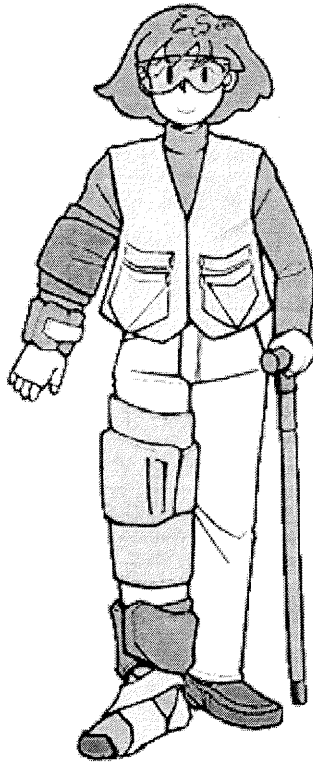
- 심리적 노화 : 심리적 노화는 특히 성공적 노화에서 가장 중요한 요소이며, 자신의 연령에 적합한 심리적 방어기제와 수단을 발달시키는 것이 중요함을 강조한다.

☞ 유의사항

- 강의가 너무 지루하지 않도록 내용을 간략히 제시하고, 다양한 자료들을 통하여 추상적인 강의가 되지 않도록 주의하여야 한다.
- 시판되는 비디오 자료들은 대부분 상영시간이 60분으로 고정되어 있어, 강의에 활용하기 위해서는 따로 편집하여 15분 정도의 길이로 재구성하는 것이 바람직하다.
- 파워포인트 자료에도 청소년들의 흥미를 이끌어낼 수 있도록 다양한 그래픽을 사용하는 것이 바람직하다.

활동 2 : 노인유사체험

- ▶ 주요내용 : 노인 역할 1명과 체험자 옆에서 체험 과정을 도와주는 2명 등 3인 1조로 노인유사체험이 진행되며, 차례로 각 사람들은 역할을 바꾸어가며 실시한다. 누구나 노인이 된다는 사실을 전제로 노인들의 신체적 노화를 직접 경험해 봄으로써 노인을 보다 정확히 이해하고 노인의 관점을 공감할 수 있다.
- ▶ 소요시간 : 1시간 내외(1인당 15분에서 20분 소요)
- ▶ 준 비 물 : 노인유사체험 키트(임대 혹은 제작), 신문, 달력, 음료수, 과자(봉지에 든 스낵), 전화, 자명종 시계, 의자, 와이셔츠(단추가 달린 것).



노인유사체험 기구 착용 모습

▶ 진행과정 <자료 2. 참조>

- 체험자의 연령, 체격에 맞추어 보호대의 조인 정도, 무게의 양 등을 조절하고, 체험장비 착용순서는 착용시의 안전을 고려하여 다음의 표와 같이 정해진 착용순서에 따라 이루어져야 한다.

※ 노인 유사 체험 장비착용 순서

1. 지팡이	4단계로 접혀진 지팡이를 펴고 키에 맞게 지팡이의 높이를 조절한다.
2. 신발형 보호대	오른손잡이는 오른발에 왼손잡이는 왼발에 보호대의 고무줄을 교차하여 착용한다.
3. 무릎보호대	움직이기 편한 발에 무릎보호대를 착용하며, 흘러내리지 않게 한다.
4. 발 무게	착용하는 쪽과 같은 발목에 장착한다.
5. 무게 조끼	무게조끼를 장착하고 천으로 된 무게는 체험자의 체중에 맞추어 주머니에 담는다.
6. 귀마개	끝을 얇게 만들어서 양 귀에 장착한다.
7. 팔꿈치 서포터	무릎보호대를 착용한 발과 같은 방향의 팔에 착용한다.
8. 안경	안경을 쓰고 있는 사람은 그 위에 체험안경을 착용한다.
9. 손목무게	착용한 쪽 손목에 손목무게를 감고 테이프로 고정한다.
10. 장갑	고무장갑, 백색장갑, 손 보호대 순으로 착용하며, 손목보호대는 각 손가락의 제 1관절 부분에 오도록 한다.
11. 지팡이	마지막으로 장착하지 않는 손으로 지팡이를 든다.

* 강인(2004). 노인유사체험이 노인과 체험자 자신의 노화에 대한 태도에 미치는 영향

- 노인 유사 체험 과정은 노인 역할을 하는 사람 1명과 체험자 옆에서 체험 과정을 도와주는 역할을 하는 사람 2명으로 구성되어 3인 1조로 실시하며, 차례로 각 사람들은 역할을 바꾸어가며 실시한다. 이때 원칙적으로 체험자가 체험을 할 수 있도록 도움을 직접 주어서는 안되며, 다만 체험자가 위험한 상황에 처했거나 불가피하게 오랜 시간동안 문제를 해결하지 못하는 경우에만 도와 주도록 한다.
- 구체적인 노인 유사 체험 과정별 내용은 다음과 같다.

※ 노인 유사 체험 과정별 주요내용

체험영역	내 용	주요준비물
시력기능	신문읽기, 물건유통기한 읽기, 달력보기	신문, 음료수, 달력, 안경
청력기능	전화이용하기, 자명종시계 소리듣기	전화, 시계, 귀마개
척추기능	승강기 타기, 구부리기, 계단 오르내리기, 걷기	의자, 지팡이, 무게조끼
손가락기능	과자봉지뜯기, 음료수마시기, 와이셔츠 입고 벗기, 쓰기	음료수, 와이셔츠, 과자, 장갑
관절기능	걷기, 승강기 타기 계단 오르내리기, 구부리기	팔꿈치, 무릎, 신발형 보 호대

* 강인(2004). 노인유사체험이 노인과 체험자 자신의 노화에 대한 태도에 미치는 영향

☞ 유의사항

- 감각이 둔화되고 행동이 자유롭지 못해 안전사고의 위험이 있으므로, 참가자들을 주의시키고, 충분한 오리엔테이션이 선행되어야 한다.
- 키트를 착용한 모습이 외형적으로는 다소 우습게 비춰질 수 있으므로, 참가자들이 진지하게 임할 수 있도록 지도한다.
- 모듈별로 호흡이 중요하므로, 서로의 안전을 위해서도 협력이 필수적임을 충분히 주지시킨다.

활동 3 : 토론하기

- ▶ 주요내용 : 노화에 관한 강의와 실제 노인유사체험에서 느낀 바를 솔직하게 나누고 토론함으로써 노인의 입장에서 다시 생각해보고, 청소년들이 노인들과 상호작용할 때 주의해야 할 점과 노인들을 위하여 실천할 수 있는 것들에 대하여 서로의 의견을 교환한다. 이 과정을 통하여 노화라는 것이 특별한 과정이 아니라 누구에게나 해당되는 자연스

런 변화이며, 발달의 한 과정임을 인식하고, 고령자에 대하여 보다 넓은 이해심과 공감을 느끼도록 한다.

▶ 소요시간 : 30분 내외

▶ 준 비 물 : 도화지 전지, 굵은 펜(매직펜 등), 개인별 노트와 필기도구

▶ 진행과정

- 조 재구성하기 : 노인유사체험시의 3인 1조를 그대로 유지할 수도 있고, 6인 1조로 두 조를 합쳐 진행할 수도 있다. 각 조는 원탁에 둘러 앉고, 원탁에 전지를 펼쳐 놓는다.
- 노화의 경험 : 노인유사체험을 통하여 느꼈던 것을 항목별로 전지에 적는다. 체험을 통하여 새롭게 알게 된 사실, 자신의 이전 지식과 일치했던 점, 노화로 인하여 가장 불편한 점, 비교적 불편을 못느꼈던 점 등을 항목별로 적는다. <자료 3. 참조>
- 체험 후 변화 : 체험을 통하여 각자에게 일어난 변화에 대하여 토론하여 전지에 적는다. 앞으로 노인을 위하여 할 수 있는 것, 노인과 상호 작용할 때 주의 할 점, 자신의 노화에 대비하여 노력해야 할 점 등을 적어 나간다.
- 조별 발표 : 각 조별로 적은 내용을 앞에 붙이고, 시간이 허락되면 앞에 조장이 나와서 그 내용을 발표함으로써 서로의 생각을 나눈다.

☞ 유의사항

- 토의 시 서로의 의견을 존중하고 배려하도록 노력한다.
- 각자 느낀 것이나 생각에 차이가 있을 수 있으므로, 전지에 기록할 때 가능하면 다양한 의견들을 모두 적도록 한다. 특히 체험후 변화에 관한 토론에 중점을 두도록 유도한다.
- 시간적 여유가 있으면 전체 앞에서 조별로 토의된 내용을 발표하도록 하는 것이 바람직하지만, 시간이 허락지 않을 경우에는 내용을 벽에 붙이고, 서로 돌아가면 읽어보도록 한다.

도움자료

□ 자료 1. 노화과정 강의 요지

▶ 노화란 무엇인가?

○ 노화 : (생물학적으로 성숙한 인간에게 나타나는) 가령에 따른 모든 변화

- ① 정상적 노화(normal aging) : 질병 없이 순수 가령(aging)에 의한 노화
- ② 병리적 노화(pathological aging) : 의학적 원인(질병, 사고에 의한 질환 등)을 수반한 노화
- ③ 성공적 노화(successful aging) : 연령에 적합한 환경적 지지 하에서의 노화
⇒ 이 세 개념은 자주 혼동된다. 특히, 정상적 노화와 병리적 노화의 혼동에서 노인에 관한 부정적 인식과 편견이 만들어진다.

▶ 노화의 세 측면

- ① 생리적·신체적 노화 : 생리적·신체적 의미에서 노인기는 신체적 변화가 개인으로 하여금 활동을 제한하고 운동성과 활동, 참여를 감소시키는 시기. 생리적·신체적 노화는 달력나이, 즉 연대기적 연령(chronological age)과 가장 밀접한 관련을 갖는 노화의 형태. 대체로 생리적 연령, 신체적 연령은 연대기적 연령에 비례하며, 출생 이후 계속 성장해 나가다가, 20대를 전후해서 천천히 하강하며, 60세를 전후로 해서 급격한 쇠퇴를 나타낸다. 그러나 이러한 생리적 노화 역시 연대기적 연령과 반드시 일치하는 것은 아니다. 유전적 요소와 운동량, 식사, 사고(事故)의 종류와 회수, 생활습관, 생활 환경 등의 영향을 받는다.
- ② 사회·문화적 노화 : 개인의 지위나 역할은 그의 전 생애를 통해 계속해서 변화한다. 사회에서의 노인의 지위는 그 개인이 젊은 세대에 대하여 갖는 통제력이나 재산 정도, 그리고 지식의 소유나 기능의 구사 정도 뿐 아니라, 그가 속한 사회의 종교적 전통, 친족 및 가족적 유대와 결속, 생산 지향성의 정도, 사회성원들 간의 관계 등 여러 가지 요인들의 영향을 받는다.
사회·문화적 노화는 한 단계 후에 다른 단계가 이어진다는 점에서는 선형적(linear)이지만, 단계들간에 일정한 순서가 정해져 있는 것은 아니다. 각각의 단계들은 중요한 전환적 사건(marker event)에 의해 구분된다. 사회적 노화는 생리적 노화에 비하여 연대기적 연령과의 관련성이 더 적으며, 각 단계들은 위계적인 것이기보다는 해당 연령에서의 적절성을 의미한다.

- ③ 심리적 노화 : 심리적 노화는 외부 환경이나 자신의 발달에 대한 개인의 적응과 문제해결능력의 발달 혹은 변화를 포함한다. 세 가지의 노화 형태 중에서 연령과 가장 관련이 적은 노화이다. 심리적 노화에는 인지적 측면의 발달뿐 아니라 예측이 어려운 비인지적 요소인 동기나 정서적 측면 등이 함께 작용하기 때문이다. 사회적 노화와 마찬가지로 일련의 단계들로 구성된다.

그러나 심리적 노화에서의 각 단계들은 사회적 노화에서와는 달리 위계적 의미를 갖고 있어서, 한 단계는 그 이전 단계에 비하여 더 성장하고 성숙되었음을 나타낸다.

▶ 노인의 생물학적 특성

- 생리적, 신체적 노화 : 선형적이며, 연대기적 연령, 유전, 운동량, 식사, 사고, 생활습관, 생활환경 등과 관련
- 외모
 - ① 피부 : 피부 탄력의 저하, 주름 증가, 얼굴 윤곽의 변화 등
 - ② 치아 : 치아 손실
 - ③ 근육 : 강도와 근육 조직의 양 감소
 - ④ 체모 : 탈색, 탈모
 - ⑤ 골격 : 골밀도 감소, 석회화, 신장 감소
- 대사기능 : 기초대사율 감소, 지방 대사의 변화
- 호흡, 순환 기능의 변화
 - ① 호흡 기능 : 폐의 용적 감소, 폐활량 감소
 - ② 순환 기능 : 혈액순환 둔화, 동맥의 경화,
- 소화, 내장 기관
 - ① 소화 기능 : 소화액 분비 감소, 장운동의 위축, 타액 감소
 - ② 내장 기관 : 간의 약물 분해 능력 저하, 방광 용적의 축소, 신장의 여과 기능 감퇴
- 감각
 - ① 시각 : 원시, 근시 증가, 암순응 곤란, 수정체의 황화(黃化) 현상
 - ② 청각 : 노인성 난청, 고음 난청
 - ③ 미각 : 맛을 느끼는 미뢰 수의 감소로 미각의 예민성 저하
 - ④ 후각 : 후각 돌기 감소, 치매성 후각 장애
 - ⑤ 촉각 : 민감성 감소
- 수면 변화 : 전체 수면시간의 변화는 없으나, 수면 패턴(아침잠이 줄고, 저녁잠이 증가)의 변화, REM기 감소로 숙면 장애

○ 생식기능 : 실제적인 기능의 감퇴는 심하지 않음

▶ 노인의 사회적 특성

○ 사회문화적 노화 : 선형적이지만, 일정한 순서는 없다. 각 단계 간에 위계적 순서도 없으며, 역할변화에 의해 진행된다. 전환적 사건들로 구분

○ 역할 이동(role shift)

① 역할전환(role transition) : 개인의 발달로 인하여 역할이 바뀜

② 역할변화(role change) : 사회, 시대의 발달로 인해 역할에 대한 기대가 바뀜

○ 전통사회에서 노인의 역할

① 가정에서 : 가장, 원로, 가정교육자, 가계 책임자

② 지역사회에서 : 지역사회 대표, 사회교육자, 지역 원로

③ 국가에서 : 요역 면제, 양로연, 기로소, 노인직

○ 현대사회에서 노인의 역할

① 가정에서 : 피부양자, 낙오자, 가정교육의 방관자, 종속인

② 지역 및 국가에서 : 종속인구, 방관자, 주변인

○ 현대사회에서 노인의 역할 변화와 축소는 퇴직제도의 등장 및 발달과 깊이 관련

① 인구구조 변화

② 산업화

③ 경제체제 변화

▶ 노인의 심리적 특성

○ 심리적 노화 : 비선형적이고 비약적이며, 위계적인 단계들로 구성. 인지적 요소(지능, 학습능력, 지각)와 비인지 요소(성격, 귀인, 동기, 욕구)와 관련.

○ Baltes & Baltes(1990) 심리적 노화의 기본 명제

① 정상적 노화

② 개인차

③ 학습능력의 유지

④ 잠재력과 수행

⑤ 경험의 중요성

⑥ 적응적 특수화(adaptive specialization)

⑦ 자아의 유지

▶ 인지적 특성과 비인지적 특성

1. 인지적 특성

○ 지능의 변화 : 노년기 지능의 변화를 논의하기 위한 문제

① 성인기 지능의 개념적 문제

- 성인기에 있어 지능이란 무엇인가?
- 학업성 지능(academic intelligence)과 실용성 지능(practical intelligence) 중 어느 것이 더 중요한가?
- 성인으로서의 생활을 영위하는 데 있어 요구되는 지적인 능력은 결국 학문적인 지식이기보다는 일상적인 삶에서의 문제 해결력. 성인들에게 있어 문해(文解:literacy)는 단순히 문자적 문해를 넘어서, 기능적 문해(機能的 文解: functional literacy)

② 전생애발달 연구의 등장에 따른 최근의 새로운 문제제기들

- 병리적 노화와 정상적 노화의 혼동 : 노화의 필연적 결과로 알려져 온 지능 쇠퇴의 원인들 중 많은 부분이 실제로는 자연적이고 정상적인 노화의 증상이 아닌 병리적인 노화로 인한 징후였음이 밝혀짐
- 지능 연구의 방법론적 오류 : 단기횡단적 방법(cross-sectional method)로 연구한 결과와 장기종단적 방법(longitudinal method)으로 연구한 결과 간에는 큰 차이가 있음. 대체로 단기횡단적 방법의 결과는 노화에 따른 지능의 쇠퇴가 분명한 데 비해, 장기종단적 방법의 결과는 지능의 쇠퇴가 거의 나타나지 않음
- 지능검사의 종류에 의한 편파 : 지능은 직접 관찰할 수 없으며, 어떤 도구를 통하여 측정될 수밖에 없음. 사용된 도구의 성격과 내용에 따라 측정되는 지능의 결과가 다르게 나타날 수 있음. 같은 지능검사도 하위검사별로 결과가 다름
- 검사의 측정방법에 따른 문제 : 시간을 제한하지 않는 역량검사(ability test)에서보다 시간을 제한하는 속도검사(speed test)에서 노화에 따른 쇠퇴가 큼. 이는 연령이 증가할수록 반응의 신중성이 커지기 때문. 즉 노인들은 틀린 응답을 할지도 모른다는 두려움에서 반응에 더욱 신중을 기하게 되므로 자연히 반응시간이 길어지고, 몰라서 틀리는 실수오답(commission error)보다 알면서도 틀릴까봐 대답을 하지 않아 오답으로 처리되는 누락오답(omission error)이 많음
- 출생동시집단 효과 : 기존의 지능 연구들이 교육의 영향으로 인한 효과와 출생동시집단의 효과를 간과하여 옴. 노인들은 여러 가지 시대적 조건들로 인하여 젊은 세대에 비해 상대적으로 교육 기회가 적었고 전쟁과 빈곤 등 시대적인 특수 경험이라는 출생동시집단 효과로 인하여 문화적으로도 더욱 불리한 입장에 있다는 사실이 간과됨. 출생동시집단이란, 비슷한 시기(보통 3년에서 5년 단위로 묶어서)에 출생한 사람들은 동일한 역사적 경험을 갖게 되고 비슷한 사회적, 역사적 맥락 속에서 성장하므로 발달상의 중요한 특성을 공유하게 된다는 것

○ 학습능력의 변화 : 노인의 학습에 영향을 미치는 요인들

- 정서유발 수준(arousal level) 혹은 불안수준(anxiety level) : 노인들은 낮은 학습상황에서 더욱 긴장하게 되고 지나친 흥분과 긴장, 불안 등으로 학습이 방해 받음
- 과제의 성격 : 학습재료의 유의미성과 과제의 친숙성 등이 중요한 영향을 미침.
- 속도 : 시간이 엄격하게 제한되어 있는 학습상황에서 노인의 학습능률은 더욱 떨어짐
- 학습자극 : 학습자극의 제시방법 및 학습매체의 종류에 따라 학습능률에 차이를 보임

2. 비인지적 특성

○ 성격변화

- ① 시간전망의 변화 : 인생의 마지막 시점에 초점을 맞추게 되고, 그 마지막 시점으로부터의 거리를 계산해, 앞으로 몇 년 남았는가로 시간전망이 변화하게 됨
- ② 신체에 대한 반응 : 자신의 신체상태에 지나치게 민감하게 되어, 신체적 증상들에 과잉으로 반응함
- ③ 내향성과 수동성 증가 : 사회적 활동이 감소함에 따라 활동방향이 바깥세계보다는 점차 자신의 내부로 향함. 그러나 오히려 일생동안 가정에서 살림에 전념해 왔던 여성들의 경우에는 연령의 증가에 따라 더 외향적이고 적극적으로 변화하는 경향도 나타남
- ④ 경직성, 보수성 증가 : 새로운 것에 대한 도전을 꺼리게 되고 종전의 것들을 고수하려는 경향이 강해지는 것처럼 보임. 그러나 실제로는 성격 자체의 변화라기보다는 지각능력의 쇠퇴로 새로운 환경이나 자극에 대한 두려움이 커지고, 신중성이 증가하기 때문임
- ⑤ 조심성 증가 : 감각능력과 인지능력 등 신체적·심리적 메커니즘의 쇠퇴로 인하여 조심성이 더욱 증가함. 한편, 결정에 대한 자신감의 감퇴로 결정에 필요한 확실성 수준이 높아지기 때문이라는 설명도 있음
- ⑥ 의존성 증가 : Blenkner에 따르면, 노인이 되면 경제적, 신체적, 정신적, 사회적, 심리 정서적 의존성이 증가함

* 출처 : 한정란(2001). 교육노년학. 학지사.

▶ 기타 참고문헌

김애순(2002). 성인발달과 생애설계. 시그마프레스.

윤진(1985). 성인·노인심리학. 중앙적성출판사.

정옥분(2000). 성인발달의 이해. 학지사.

□ 자료 2. 노인유사체험 장비

▶ 노인유사체험 주요 장비 내용

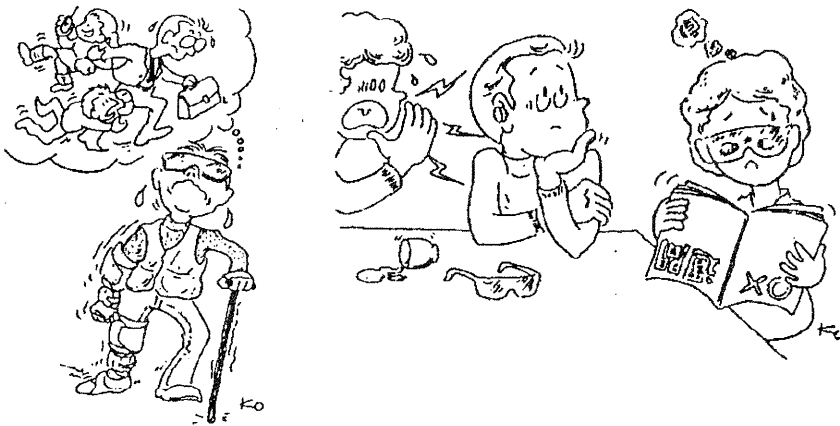
종 류	수	기 능
지팡이	1	보행보강, 4단계 길이 조절
신발형 보호대	1	발목관절 반 고정, 걸을 때 발끝이 올라가지 않고 넘어지기 쉬운 상태 재현
발무게	1	불편한 움직임을 재현
무릎 보호대	1	근력저하에 의해 무릎관절의 어려운 움직임 재현
무게 조끼	1	앞으로 굽혀진 자세를 재현
무게주머니	4	체중 60킬로 미만 사람(1kg 무게) 착용 체중 60킬로 이상 사람(2kg 무게) 착용
귀마개	2	고주파 커트 필터, 3000~4000hertz 유해음역 차단 500~1000hertz 음 통과
팔꿈치 보호대	1	팔 근력저하와 움직이기 어려운 상황 재현
팔 무게주머니	1	
안경	1	시야협소 필름, 황색필터, 투명보호
고무장갑	2	손끝 관절부 기능을 저하 유지
흰색장갑	2	손가락의 촉각, 압각, 온각 등 감각 저하
손 보호대	1	손의 근력저하와 움직이기 어려운 상황 재현

* 일본장수사회문화협회, 2003, 강인, 2004 재인용

▶ 노인유사체험 대체 장비 제작

종 류	수	기 능	구입방법
노인용 지팡이	1	보행보강	의료기상
모래 주머니	4	양 발에 착용하여 보행의 어려움을 유도 체중 60킬로 미만인 사람(1kg 무게) 착용 체중 60킬로 이상인 사람(2kg 무게) 착용	운동용품점 혹은 직접 제작
무릎 보호대	2	플라스틱 재질로 되어 무릎관절 운동이 자유롭지 못하도록 유도	운동용품점
방한복	1	가능하면 무겁고 두꺼운 재질로 몸의 움직임을 둔화	의류상
귀마개	2	방한용 귀마개를 이용하거나 솜을 살짝 막음	의류상 혹은 약국
안경	1	황색필터를 덧대어 황화 현상을 재현	안경점에서 보완용을 구입
면장갑	2	손가락의 촉각, 압각, 온각 등 감각이 저하되도록 가능하면 바닥 부분이 두꺼운 장갑	잡화상

▶ 보행 불편 체험과 시각적 불편 체험



* 출처 : 일본 NALC 노인유사체험 홈페이지(www.nalc.jp/urashima3.htm)

□ 자료 3. 노인유사체험 결과 예시

▶ 체험 이후 노인과 자신에 대한 태도 변화 유형

○노인에 대한 공감적 이해

“노인에 관해 공부를 해서 그래도 좀 안다고 생각했는데, 실질적으로 내가 노인들과 부딪혔을 때, 답답하고 이해가 잘 되지 않았다. 그러나 이제 노인의 불편한 부분을 보다 잘 이해할 수 있게 된 것 같다.”

“맑은 날씨가 노인들에게 왜 흐리게 보이는지, 노인들이 큰 소리를 내는지, 행동이 느려지는지, 왜 혼들거리는 것인지 비판했는데 잘못된 것이다. 노인에 대한 이해로 그들에 대한 여유로운 마음이 생기게 되었다.”

“노인을 단지 귀찮은 존재로만 느꼈는데, 내가 가상 노인이 되어보니, 너무 힘들고 내가 잘못된 것이라는 것을 알게 되었다.”

“노인들이 항상 힘들다고 하는 말들이 이제 이해가 될 것 같다. 노인들의 행동이 느려지고 노인들이 겪는 답답한 심정을 이해할 수 있게 되었다. 노인을 귀찮게 생각했는데, 노인들의 입장에서 항상 생각해야겠다.”

“청력, 시력, 팔, 다리 근육의 노화로 인하여 생활하는데 불편을 겪게 된다는 것을 알게 되어서 노인들의 행동을 보다 더 잘 이해하게 되었다. 자기 뜻대로, 생각대로 잘 되지 않아 신경질적인 반응을 할 수도 있겠다는 것을 이해하게 되었다.”

“부모님이 어떤 점에서 불편해 하시는지, 왜 걷기를 싫어하시는지 알 수 있었다. 부모님들을 위해 어떤 점을 더 배려해야 하는지를 깨닫게 되었다.”

○노인에 대한 행동적 태도 변화

“관절이 안 좋아서 계단 오르내리기를 불편해 하시는 노인이 이제 이해가 된다. 이제부터는 그런 노인들을 많이 도와드려야겠다.”

“노인에 대해 보다 세세하게 친절하게 인내를 가지고 보살펴드려야겠다. 이전에는 신체적 변화를 고려하지 않고 노인들이 아프다고 하시고 느리고 화를 잘 내시는 것을 이해하지 못했는데, 이제는 이해하게 되니까 많이 도와드려야겠다는 생각이 들었다.”

“힘들겠다는 막연한 생각보다 하찮은 일이라도 도와드려야겠다.”

“노인들과 친구가 되어 많은 대화를 나누어야겠다는 생각이 든다. 그리고 노인들을 대할 때 느낌과 요령을 알 수 있게 되었다.”

○노인을 위한 주변 환경 변화 인식

“왜 저렇게 느리시고 못하실까 하는 생각이 들었는데, 오히려 노인 분들에게 환경만 제대로 만들어준다면 잘 할 수 있을 거라는 생각이 들었다. 노인입장에서 상품을 개발하고 프로그램을 만들어야겠다.”

“계단이 낮아지고, 상품 글씨의 색깔이나 크기에 보다 더 관심을 가져야 할 것 같다. 무조건적인 도움이 아니라 노인스스로 할 수 있도록 환경을 노인에게 맞게 만들어주어야 할 것 같다.”

“하얀색, 노란색 구분이 안되고, 파란색, 짙은 녹색이 거의 검게 보였다. 노인이 자주 이용하는 식당의 메뉴를 색깔 구별이 잘되는 색을 사용해야겠다.”

“노인이 자주 이용하는 시설을 노인 특성에 맞게 바꾸어, 시설이나 건물 등의 개조가 이루어지고 사회적 배려가 더욱 요구되어진다.”

“노인이 자주 보는 글씨는 크게 해야 하며, 반창고 같은 제품은 쉽게 열 수 있도록 만들어져야 하겠다.”

“과자봉지를 뜯을 때, 손이 둔해서 다 흘러버렸다. 노인들을 고려한 보다 편리한 제품이 필요할 것 같다.”

○스스로의 노후에 대한 조명과 대비

“나 자신의 건강관리, 신체관리에 보다 더 많은 관심을 가지고 적극적으로 대처 해야겠다.”

“노인이 되어 건강을 위해 노력하고, 재산관리도 하여 내 노후 준비를 철저히 해야겠다.”

“내가 노년기가 되었을 때를 생각해볼 수 있는 기회를 갖게 되었고, 그것을 통해 내가 노년기를 준비해야겠다는 생각을 갖게 되었다. 노년기에 겪게 될 어려운 부분을 운동이나 식이 등을 통해 대비해야겠다.”

“고령이 되었을 때의 나의 모습이 긍정적 삶으로 영위할 수 있도록 노력하고 싶다.”

“내가 이 정도의 불편한 상태가 되어야 한다니, 슬프고 눈물이 난다.”

“고령은 자연의 현상이지만 나이 먹는 것이 두렵고 겁이 난다.”

“마음먹은 대로 할 수 없음에 따른 답답함이 느껴졌다. 명확히 보고 듣지 못함에 따른 시간지연현상과 불명확한 의사소통을 해야 하다니 나의 미래가 서글픈 생각이 들었다.”

▶ **체험 시 조력자의 도움을 받았을 때의 감정**

“작은 것 하나가 큰 도움이 되었고, 고마웠다. 도움이 필요하고 옆에 누가 있는 것이 편하고 의지하게 된다.”

“마음대로 봉투가 안 뜯어질 때, 옆 사람이 빨리 도와주지 않아 서운한 마음이 들었고, 막상 도와주었을 때, 너무 고마웠다.”

“계단 내려갈 때, 도움이 없었다면 넘어질 뻔하였다. 아주 사소한 도움이라도 답답한 상황을 해결해 주는데 큰 힘이 되었다.”

“옆에서 바로바로 도움을 받지 못하는 상황이라면 너무 끔찍하고 심적으로도 우울하고 불안해질 것 같다.”

“고마우면서도 미안하고 부끄러운 마음이 들었다.”

“사소한 일을 하지 못하고 있는 내가 답답했고, 나로 인해 다른 사람들을 신경 쓰이게 하는 것 같아 불편했다.”

* 출처 : 강인(2004). 노인유사체험이 노인과 체험자 자신의 노화에 대한 태도에 미치는 영향

8. 미래의 나 : 노인의 새역할 찾기

개 요

□ 활동목표

- 전통사회에서 노인들이 어떤 역할을 담당했으며, 어떤 권한을 갖고 있었는지, 그리고 과거 노인들이 가졌던 역할이나 권한 중 지금은 사라진 것들은 무엇이며, 아직도 그대로 있는 것은 무엇인지에 관하여 알아본다.
- 현재 노인들이 갖는 가정에서의 역할, 직장이나 사회에서의 역할은 무엇이며, 과거와 달라진 점이나 도덕적으로 적합하지 않은 것들은 무엇인지 알아본다.
- 노인들이 지닌 자원을 통하여 노인들이 담당해야 할 바람직한 역할에 대하여 생각해 본다. 가정에서, 직장이나 사회에서 노인들이 할 수 있는 새로운 역할들에 대하여 알아본다.
- 바람직한 노인 역할을 수행하기 위하여 노인들 스스로가 노력해야 하는 부분과 그들이 새로운 역할을 수행할 수 있도록 우리가 도울 수 있거나 노력해야 하는 부분에 대하여 생각해봄으로써 고령화 문제에 대하여 보다 적극적인 태도를 갖도록 한다.

□ 활동요약

- 과거 노인의 역할 조사
- 현재 노인의 역할 조사
- 과거-현재 노인 역할 비교하기
- 노인의 자원 분석
- 새로운 노인상 만들기

□ 진행개요

- 지 도 자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 2명
- 참가인원 : 20명 내의 (5명 씩 조 구성)
- 장 소 : 조별로 원탁에 둘러 앉아 토의가 가능한 형태의 강의실
- 소요시간 : 약 2시간 소요(허용된 시간에 따라 단위활동들을 재구성하여 활용 가능)
- 준 비 물 : 마이크(필요시), 원탁, 의자, 개인용 활동지, 도화지 전지, 굵은 펜(매직펜 등), 자료 복사물, 다양한 색상의 싸인펜이나 색연필, 개인용 노트와 필기구

□ 유의사항

- 참고자료는 다양한 기사, 문헌 등을 참고로 제작하되, 참여자들의 연령이나 수준에 맞춰 구성한다.
- 조별 토론시, 토론방식에 관하여 사전에 충분한 오리엔테이션을 제공하여 의견의 독점이나 방관자가 나오지 않도록 지도한다.

활동내용

활동 1 : 과거 노인 역할 조사

- ▶ 주요내용 : 과거 전통사회에서 노인들이 담당했던 역할은 무엇이었는지를 제시된 자료와 사전지식, 경험을 근거로 조사한다. 사회나 직장, 가정의 두 차원으로 나누어 각 영역에서 노인의 역할에 대하여 조사하여 먼저 각자 개인별로 활동지에 기록한다.
- ▶ 소요시간 : 20분 내외
- ▶ 준비물 : 과거 전통사회에서의 노인의 생활이나 역할에 관한 각종 자료 인쇄물, 항목별로 기입할 수 있도록 인쇄된 개인용 활동지, 개인별 노트와 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 조 정하기 : 간단한 게임을 통하여 5명씩 한 조로 묶고, 조원들끼리 합의하여 조장을 정한다. 정해진 각 조는 원탁에 둘러앉는다.
 - 과거 노인의 역할 조사하기 : 각자 분배된 자료들을 근거로 과거 전통사회에서 노인들이 담당했던 역할들에 대하여 조사한다. 먼저 조사한 내용을 개인별로 각자 자신의 활동지에 사회에서의 역할, 가정에서의 역할 등으로 나누어 기록한다. <자료 1. 참조>

☞ 유의사항

- 관련 자료를 너무 많이 준비하면 오히려 참여자들로 하여금 혼란을 초래하거나 시간이 너무 오래 걸려 활동이 원활치 않을 수 있으므로, 기초가 될 만한 자료들만 엄선하여 나누어주고, 나머지는 참여자들의 경험이나 사전 지식을 통하여 조사하도록 한다.
- 활동지 기록은 개별적으로 하지만, 다른 사람에게 피해를 주지 않는 범위 내에서 옆 사람과 상의하는 것은 허용해도 좋다.

활동 2 : 현재 노인 역할 조사

- ▶ 주요내용 : 오늘날 우리 사회에서 노인들이 담당하는 역할은 무엇인지를 제시된 자료와 사전지식, 경험을 근거로 조사한다. 사회나 직장, 가정의 두 차원으로 나누어 각 영역에서 노인의 역할에 대하여 조사하여 먼저 각자 개인별로 활동지에 기록한다.
- ▶ 소요시간 : 20분 내외
- ▶ 준비물 : 현재 우리 사회에서의 노인의 생활이나 역할에 관한 각종 자료 인쇄물, 항목별로 기입할 수 있도록 인쇄된 개인용 활동지, 개인별 노트와 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 현재 노인의 역할 조사하기 : 각자 분배된 자료들을 근거로 현재 우리 사회에서 노인들이 담당하는 역할들에 대하여 조사한다. 먼저 조사한 내용을 개인별로 각자 자신의 활동지에 사회에서의 역할, 가정에서의 역할 등으로 나누어 기록한다.

☞ 유의사항

- 관련 자료의 양을 적절히 조절한다.
- 활동지 기록은 개별적으로 하지만, 다른 사람에게 피해를 주지 않는 범위 내에서 옆 사람과 상의하는 것은 허용해도 좋다.

활동 3 : 과거-현재 노인 역할 비교

- ▶ 주요내용 : 과거 전통사회에서 노인들이 담당했던 역할과 오늘날 우리 사회에서 노인들이 담당하고 있는 역할을 비교하여 토론해 봄으로써 사회적, 시대적 변화로 인하여 노인들이 당면해 있는 문제를 파악하기 위한 근거를 마련한다.

▶ 소요시간 : 20분 내외

▶ 준비물 : 앞의 2개 활동에서 기록한 개인용 활동지, 전지(조별로 한 장씩), 굵은 펜(매직펜), 개인별 노트와 필기도구

▶ 진행과정

- 과거-현재 노인의 역할 비교하기 : 앞서 각자 기록한 과거 노인의 역할, 현재 노인의 역할을 근거로 어떤 점이 달라졌는지, 어떤 것들이 유지되고 있는지를 살펴보고, 조원들과 함께 토론한다.
- 조장은 조원들의 의견을 모아 전지에 과거와 현재 변화된 점, 과거와 동일한 점 등을 나누어 기록한다. <자료 1. 참조>

☞ 유의사항

- 과거-현재 비교를 조사하면서, 개인별로 앞에서 기록한 내용들 즉 과거의 역할이나 현재의 역할을 수정할 수도 있다.
- 조원들의 의견을 모아 기록하는 과정에서 의견이 무시되거나 비평받아 서로의 기분이 상하지 않도록 주의하여야 한다.

활동 4 : 노인의 자원 분석

▶ 주요내용 : 노인들이 젊은 사람들(혹은 청소년 자신들)보다 더 갖고 있는 것, 젊은 사람들보다 더 잘 할 수 있는 것에 대하여 토의하고 적어본다. 그리고 그러한 노인들의 자원이 어떻게 사회에 도움이 되며 젊은 사람들에게 도움이 될 수 있는지에 대하여 함께 이야기 해 본다.

▶ 소요시간 : 20분 내외

▶ 준비물 : 전지(조별로 한 장씩), 굵은 펜(매직펜 등), 개인별 노트와 필기도구

▶ 진행과정

- 노인이 가진 것 : 노인들이 젊은 사람들(혹은 청소년 자신들)보다 더 갖고 있는 것이라고 생각되는 것은 무엇인지 각자 의견을 표현하고 함께 토의하여 조장이 그 내용을 전지에 기록한다.
- 노인이 잘 하는 것 : 노인들이 젊은 사람들(혹은 청소년 자신들)보다 더 잘 할 수 있는 것은 무엇인지 각자 의견을 내고 조장이 전지에 의견을 모아 기록한다.

☞ 유의사항

- 조원들의 의견을 모아 기록하는 과정에서 의견이 무시되거나 비평받아 서로의 기분이 상하지 않도록 주의하여야 한다.

활동 5 : 새로운 노인상 만들기

- ▶ 주요내용 : 앞서 토의한 노인들의 자원을 생각하면서 현재 혹은 미래의 우리 사회에서 노인들이 담당해야 할 바람직한 역할에 대하여 생각해 본다. 가정에서, 직장이나 사회에서 노인들이 할 수 있는 새로운 역할들에 대하여 이야기하고, 토의를 통하여 바람직한 노인의 역할을 결정한다. 또 토의된 바람직한 노인 역할을 수행하기 위하여 노인들 스스로가 노력해야 하는 부분과 그들이 새로운 역할을 수행할 수 있도록 우리가 도울 수 있거나 노력해야 하는 부분에 대하여도 토의해 본다.
- ▶ 소요시간 : 30분 내외
- ▶ 준비물 : 전지, 굵은 펜(매직펜 등), 색연필, 사인펜, 개인별 노트와 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 바람직한 노인의 역할 : 앞서 토의한 노인들의 자원을 생각하면서 현재 혹은 미래의 우리 사회에서 노인들이 담당해야 할 바람직한 역할에

대하여 생각해 본다. 가정에서, 직장이나 사회에서 노인들이 할 수 있는 새로운 역할들에 대하여 이야기하고, 토의를 통하여 바람직한 노인의 역할을 결정한다. <자료 2. 참조>

- 새로운 노인이 되기 위한 노력 : 토의된 바람직한 노인 역할을 수행하기 위하여 노인들 스스로가 노력해야 하는 부분과 그들이 새로운 역할을 수행할 수 있도록 우리가 도울 수 있거나 노력해야 하는 부분에 대하여 토의해 본다.
- 새로운 노인상 표현하기 : 바람직한 새로운 노인의 모습을 조원들이 협력하여 그림으로 표현해 본다.
- 조별 발표와 전시 : 조별로 전지에 기록한 과거-현재 노인 역할의 비교, 노인의 자원과 바람직한 노인상, 새로운 노인상 그림을 앞에 전시하거나 한 조씩 나와 발표를 한다.

☞ 유의사항

- 강의실의 형편과 시간에 따라 전시와 발표를 병행할 것인지 아니면 한 가지만 할 것인지를 적절히 판단하여 조절한다.
- 활동지 기록은 개별적으로 하지만, 다른 사람에게 피해를 주지 않는 범위 내에서 옆 사람과 상의하는 것은 허용해도 좋다.

☞ 응용활동

- 바람직한 노인상을 그림으로 표현하는 것도 좋지만, 컴퓨터 시설이 잘 되어 있는 곳이라면 각조별로 인터넷에서 멋진 노인 사진을 찾아 게시하도록 응용해 볼 수도 있다.
- 시간이 더 허락된다면, 바람직한 노인상을 각 조별로 찰막한 역할극으로 구성하여 시연하도록 할 수도 있다.

도움자료

□ 자료 1. 노인역할 조사 개인용 활동지

조 : 이름 :

영역	과거	현재	비교
사회	1.	1.	1.
	2.	2.	2.
	3.	3.	3.
	4.	4.	4.
	5.	5.	5.
가정	1.	1.	1.
	2.	2.	2.
	3.	3.	3.
	4.	4.	4.
	5.	5.	5.

□ 자료 2. 새로운 노인상 참고자료

▶ 관련 신문기사 예시

- 다양해진 노인들 자원봉사 (조선일보 2002. 9. 30)
- 해외 실버 특집기사 : 새로운 인생 “음악과 사니 늙는 줄 몰라요” 미국의 ‘앙코르 밴드’들.... 취미 살리며 수입도 짭짤 (조선일보 2001. 12. 26)
- 실버 새 풍속 : 핸드폰, 컴퓨터 무장한 신세대 노인들. 인터넷 정보검색사 자격 취득도 (조선일보 1999. 5. 21)
- 경영자에게 나이는 숫자일 뿐 (파이낸셜뉴스 2003. 12. 3)
- 53세 청춘... 나이는 숫자일 뿐 “명예퇴직은 새로운 시작입니다” (스포츠투데이 2003. 11. 21)

▶ 나이는 숫자에 불과하다 : 다양한 사례들

백범 선생이 동학운동을 시작한 것은 열아홉이었고
피카소의 마지막 사조가 시작된 것은 그의 나이 여든 한 살 때였습니다.
나이가 몇 살이냐는 중요하지 않습니다.
뜻이 있다면 일흔이 넘어 대학생이 될 수도 있고
실력이 있다면 스무 살 나이에 교수가 될 수도 있습니다.
무슨 일을 하기에 적당한 나이란 없습니다.
나이는 그저 숫자에 불과하니까요

일반적인 직장인 정년은 만 55세이다. 그래서 그런지 대략 50대 중반이 되면 스스로 늙었다는 생각을 하는 사람들이 많다. 또 그렇게 생각하는 순간 실제로 쉬어버리는 자신을 발견하는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 따지고 보면 사람들은 스스로 늙어간다. 특히 중년을 넘기고 자신에게 위기가 닥쳐오면 스스로 늙었다는 생각을 맨 먼저 하게 된다. 그런 생각이 갑작스레 스스로를 무능력자로 몰아세운다. 그리고는 나이 탓으로 돌린다. 그러면 몸은 말할 것도 없이 기력도 쇠약해지고 사고의 유연성은 현저히 떨어지게 된다. 여러 가지 형태로 늙음의 징표가 속속들이 드러나게 된다. 결국 의욕이 사라지고 인생의 황혼을 마음에 새기기에 이른다. 사람들은 일반적으로 자신보다 젊은 사람을 보면 움찔 풀이 죽는다. 이제 저런 젊음은 나에게서 사라졌다는 생각을 갖게 되는 것이다. 이는 매우 부정적인 태도가 아닐 수 없다. 인생은 언제나 자신보다 더 늙은 사람들과 또한 젊은 사람들이 공존하는 것임을 명심해야 한다. 누구나 걷는 인생길

을 늙은 사람들보다는 나중에 가는 것이고, 젊은 사람들보다는 조금 일찍 나신 것이다. 육체적인 평균 나이야 어쩔 수 없다는 치더라도 생각이나 의지력은 물리적인 나이와는 상관이 없다. 오히려 나이는 경력을 말해주고 숙련된 솜씨를 유감없이 보여줄 수 있는 상장을 말하기도 한다. 스스로 늙었다는 의식만 하지 않는다면 나이는 자산이 될 수도 있다. 김형표 옹은 84세인 지금 택배회사에서 일하고 있다. 지하철이나 일반 대중 교통수단만을 이용해서 정확한 시간 내에 물품을 배달하는 정각 할아버지로 유명하다. 성실함과 근면함은 그 어떤 젊은 사람도 따라올 수가 없을 정도로 확실하다. 당연히 회사에서는 할아버지를 더 없이 신뢰하고 고객들도 할아버지만을 찾는 경우가 많아 즐거운 나날을 보내고 있다고 한다. 김형표 할아버지는 나이를 의식하지 않고 스스로 할 수 있는 일을 택해 활동하는 자신을 보면 다시 태어난 듯이 기쁘단다.

우리가 잘 아는 경영계의 거두 피터 드러커는 지금 94세이다. 그럼에도 불구하고 대학에서 강의를 하고 있고, 집필 활동도 계속 하고 있다. 그는 스스로 은퇴하지 않는 의지력의 소유자다. 제임스 매케이씨는 84세 되던 해에 공무원 시험을 치러서 합격한 후 지금 공무원으로 일하고 있다. 그는 건강도 4, 50대 못지않단다. 규칙적인 생활과 독서 운동으로 젊음을 유지하고 있단다. 우리는 나이가 들어서 못하는 게 아니라 스스로 의지를 꺾기 때문에 늙고 만다.

* 데일 카네기 트레이닝. 성공전략연구소 호남본부 소장 김용인

여든 살의 개인전

사람들은 새로운 일을 시작할 때면, 흔히 ‘너무 늦은 것이 아닐까?’하고 망설이기 쉽습니다. 그러나 늦었다고 생각할 때가 바로 시작하기에 가장 알맞은 때입니다.

미국의 여류 화가 모제스(1860~1961)의 경우는 그런 사실을 일깨워주는 좋은 예라고 할 수 있습니다. 그녀는 열두 살에 남의 집 고용살이를 시작했고, 스물 일곱 살에 농부와 결혼하여 농사일을 하면서 평생 십 남매를 길러낸 평범한 가정주부였습니다. 남편이 세상을 떠난 후, 그녀는 비로소 자신의 꿈을 이루기 위해 그림을 그리기 시작했습니다. 그때 그녀의 나이는 일흔 다섯이었습니다.

젊은이 못지않은 치열한 열정으로 그림을 그려 5년 후인 여든 살에 그녀는 뉴욕에서 첫 개인전을 열었습니다. 참으로 감격적인 날이었습니다. 화랑의 주인이 모제스 할머니의 그림을 몽땅 구입할 정도로 이미 그녀는 유명 화가가 되어 있었습니다. 자신의 그림이 돈이 되리라고는 생각지도 못했던 그녀는 그럴수록 명예욕과 물욕에 빠지지 않기 위해 노력하면서 그림을 더욱 열심히 그렸습니다. 그

리고 백 한 살에 타계할 때까지 무려 1,600여 점의 작품을 남겼습니다.

늦은 나이에 진로를 찾아 성공한 사람들

홍신자 씨는 숙대(타과)를 나온 후 인도에서 오조라즈니쉬(배꼽저자, 철학자)에게 사사하여 한국의 현대무용에 새로운 지평을 열었습니다.

안성수씨는 서강대(타과)를 나온 후 뉴욕대학에서 무용과를 나와 여러 안무가상을 받았습니다. 현재는 한예종 창작과 교수로 재직 중입니다.

빔 반데키부스는 원래는 비디오 아티스트이지만 움직임에 관심이 많아 종합예술로서의 공연을 많이 올렸고 뉴욕 베씨 어워드에서 무용 안무가상을 받았습니다.

얼마전에 한국에 내한하여 <블러쉬>라는 작품을 하였습니다. 그 외 프랑스 쪽에도 늦게 시작하여 세계적으로 이름을 떨치고 있는 안무가들이 몇몇 있습니다.

그러나 이들의 공통점은 ‘무용수’가 아니라 ‘안무가’로 인정을 받아 유명해졌다는 것입니다.

현재 체코의 주전 공격수가 된 안 콜레르라는 선수는 20살의 나이에 축구를 시작했습니다. 결과는 물론 대성공이었구요.

이탈리아의 주포 비에리는 16살에 축구를 시작했지요. 인테르나 이탈리아에서 빠질수없는 포워드고.

미국에서도 인정받는 애니메이터 신능균씨가 “2류 애니메이터는 되기 싫다”며 미국으로 유학을 떠난 나이는 35세. 결국 미국 에미상을 4회나 수상하는 성공을 일궈냈습니다.

코리아나 유상옥 사장은 55세의 나이로 창업을 결심하고 동사무소에서 서류 떼는 일부터 새로 배웠습니다.

* www.naver.com

V. 세대공동체 교육활동

9. 손에 손 잡고

10. 인생 미로 찾기

9. 손에 손 잡고

개 요

□ 활동목표

- 다양한 세대간 활동을 통하여 세대간의 구분이란 추상적일 뿐, 세대간의 차이 못지않게 공통점도 크다는 사실을 발견하도록 한다.
- 세대간의 닮은 점 찾기 활동을 통하여 세대간에 차이점보다도 공통점이 더 많음을 확인하고, 세대간의 공동체 의식을 발전시킨다.
- 전통놀이인 비석치기를 통하여 모두 동심으로 돌아가 즐겁게 웃고 즐기는 동안 세대간에 우정과 공동체 의식이 싹틀 수 있도록 한다.
- 2인 3각 떡 먹기를 통하여 세대간의 협동심과 서로에 대한 배려를 배운다.
- 세대탐색 베스트 3을 통하여 상대 세대를 보다 깊이 이해해 보고자 하는 노력을 배우고, 상대 세대에 대한 정보를 얻음으로써 세대간의 이해를 넓힌다.
- 활동 내내 산책과 대화를 통하여 세대간 이해와 우정, 공동체 의식을 증진시킨다.

□ 활동요약

- 닮은 점 찾기
- 비석치기
- 2인 3각
- 세대탐색 Best 3
- 닮은 점 나누기

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 2명(조별 지도)
- 참가인원 : 20명 내외 (청소년-노인 일 대 일 10팀으로 구성)
- 장소 : 중앙에 광장이 있고, 양쪽으로 출입이 가능한 도보로 약 30분 정도의 산책로 (가능하면 나무가 많고 편안한 곳)
- 소요시간 : 코스별로 약 20~30분 소요(허용된 시간에 따라 단위활동들을 재구성하여 활용 가능)
- 준비물 : 마이크(필요시), 10가지 색상의 색종이 각 2매씩 / 활동 1 - 인쇄된 활동지, 개인용 필기구 / 활동 2 - 넉적한 돌, 종이메달(금, 은, 동) / 활동 3 - 끈, 쟁반, 밀가루, 찹쌀떡, 물, 물수건, 종이메달(금, 은, 동) / 활동 4 - 청소년용과 노인용 설문조사 결과 보드, 종이메달(금, 은, 동) / 활동 5 - 인쇄된 활동지, 개인용 필기구

□ 유의사항

- 참여자들의 충분한 경험 기회와 진행의 편의를 위하여 청소년-노인 5팀이 한 조를 이루고, 두 조는 각기 산책로의 다른 방향으로 진입하여 5가지 코스를 거꾸로 경험할 수 있도록 한다. 각 팀은 매 코스 이동마다 서로 손을 잡고 이동하고, 서로 간에 많은 대화가 이루어질 수 있도록 격려 해 준다.
- 중간 코스에서 두 조가 중복될 경우, 먼저 도착한 조가 활동을 마칠 때까지 다른 조는 기다렸다가 이동하도록 지도한다.

활동내용

활동 1 : 닳은 점 찾기

- ▶ 주요내용 : 참가자들이 각자 활동지에 자신이 태어난 곳, 가족 구성, 별명, 좋아하는 음식, 싫어하는 음식, 좋아하는 운동, 싫어하는 운동, 좋아하는 색깔, 싫어하는 색깔, 좋아하는 동물, 무서워하는 동물, 가보고 싶은 여행지, 좋아하는 산, 좋아하는 바다 등을 기록한 후 세대 쌍끼리 닳은 점과 다른 점을 찾아봄으로써 세대 간에 차이점보다도 공통점이 더 많음을 발견해 보도록 한다.
- ▶ 소요시간 : 20분 내외
- ▶ 준 비 물 : 항목별로 기입할 수 있도록 인쇄된 활동지, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 짝 정하기 : 준비한 10개 색상의 색종이를 놓고, 노인과 청소년들이 각각 좋아하는 색깔의 색종이를 선택하도록 하여 같은 색상을 선택한 노인과 청소년끼리 짝으로 맺어준다. 본격적인 프로그램 시작에 앞서, 약 10분 간 팀끼리 서로 이름과 가족, 사는 곳, 취미 등 자기 소개를 하도록 한다.
 - 조 정하기 : 각 팀의 대표가 나와서 제비뽑기를 해서 두 조로 나눈다. 각 조에는 5팀, 즉 청소년 5명과 노인 5명씩이 배정되도록 한다. 각 팀은 팀 이름과 팀 구호를 정한 후, 깃발을 든 각 조별 진행요원을 따라 조별로 반대 방향을 향해 출발한다.
 - 닳은 점 찾기 활동이 시작되면, 진행자가 모든 참가자들에게 인쇄된 활동지와 필기구를 나누어준다. <자료 1. 참조>
 - 참가자들은 인쇄된 활동지의 질문에 따라 ① 태어난 곳, 가족 구성, 별명, ② 좋아하는 음식, 싫어하는 음식, 좋아하는 운동, 싫어하는 운동,

③ 좋아하는 색깔, 싫어하는 색깔, 좋아하는 동물, 무서워하는 동물, ④ 나의 보물 1호, 가보고 싶은 곳 등을 각자 활동지에 적어 나간다.

▪ 각 항목마다 적은 내용을 코스를 이동하면서 하나씩 공개하고 이야기를 나누며 세대간의 공통점을 발견해 간다. (예시)

· ‘닭은 점 찾기’ → ‘비석치기’ 활동지 이동시 : 태어난 곳, 가족 구성, 별명 등의 내용에 관하여 각 쌍별로 대화를 나누며 이동

· ‘비석치기’ → ‘2인3각’ 이동시 : 좋아하는 음식, 싫어하는 음식, 좋아하는 운동, 싫어하는 운동에 관하여 서로 대화를 나누며 손을 잡고 이동

· ‘2인 3각’ → ‘세대탐색 Best 3’ 이동시 : 좋아하는 색깔, 싫어하는 색깔, 좋아하는 동물, 무서워하는 동물에 관한 대화를 나누며 이동

· ‘세대탐색 Best 3’ → ‘닭은 점 나누기’ 이동시 : 나의 보물 1호, 가보고 싶은 곳 등에 대해 대화를 나누며 이동

☞ 유의사항

- 각 조는 각 코스에 도착할 때와 코스를 떠날 때마다 조 구호를 외치며 서로의 사기를 북돋우도록 한다.
- 활동지의 질문들은 참가자들의 구성에 따라 융통성 있게 조정할 수 있다.
- 활동지의 형태와 활자의 크기는 노인 참가자들의 특성에 적합하도록 활자크기를 최소 13 포인트 이상으로 큼직하게 제작한다.

활동 2 : 비석치기

▶ 주요내용 : 전통놀이인 비석치기를 통하여 전통놀이에 대한 이해를 증진하고, 세대간의 협동심을 배우며, 유대감을 형성하는 계기를 갖는다.

▶ 소요시간 : 30분 내외

▶ 준비물 : 납작한 돌, 종이메달

▶ 진행과정 <자료 2. 참조>

- 5~6m 정도의 거리를 두고 그어진 두 줄 중 한 편에 서서, 세워 둔 비석을 맞힌다. 팀별로 청소년과 노인이 번갈아 가며 1~4단계까지 공격할 수 있다. 두 사람 모두 못 맞히면 순서는 다른 팀에게로 넘어간다.
- 4단계까지 먼저 끝내는 팀이 승리하게 되며, 순위는 개인별로는 아니라, 팀(청소년-노인 쌍)별로 1~3위까지 결정한다.
- 1단계 : 그대로 줄 뒤에 선 채로 망(자신의 돌)을 던져 비석 맞히기
- 2단계 : 발등 치기. 망을 발등에 올리고 망이 떨어지지 않도록 조심해서 비석까지 걸어가서 비석 위에 망을 떨어뜨려 맞힌다.
- 3단계 : 어깨치기. 망을 한 쪽 어깨에 얹고 비석까지 걸어가 비석 위에 망을 떨어뜨려 맞힌다.
- 4단계 : 머리 치기. 망을 머리 위에 얹고 비석까지 걸어가 비석 위에 망을 떨어뜨려 맞힌다.
- 비석치기를 완성한 팀을 순서대로 3등까지 정하여, 종이메달(금, 은, 동)을 팀의 청소년과 노인에게 각각 걸어준다.
- 시상을 마친 후 다음 코스를 향해 이동하되, 세대 쌍끼리 손을 잡고 닮은 점 찾기의 두 번째 질문에 대한 대화를 나누며 이동한다.

☞ 응용활동

- 조에 비석치기를 잘 하는 노인이 있을 경우, 앞에 나와 어릴 적 추억과 비석치기 방법에 관하여 시범을 보여도 좋다.
- 비석치기 외에 노인들에게 비교적 익숙한 전통놀이 중 청소년들도 쉽게 따라 할 수 있는 다른 놀이들도 응용할 수 있다. <자료 3. 참조>

활동 3 : 2인 3각 떡먹기

- ▶ 주요내용 : 2인 3각을 통해 세대간에 협동심을 기르고, 서로의 가슴에 풍선을 넣고 꼭 안음으로써 자연스럽게 서로 간에 우정과 공동체 의식을 기를 수 있도록 한다. 밀가루 속에서 떡을 찾느라 입가가 하얗게 된 모습은 서로에게 더 정감있게 다가올 수 있을 것이다.
- ▶ 소요시간 : 30분 내외
- ▶ 준비물 : 밧목을 묶을 충분한 길이의 끈, 풍선, 떡, 쟁반, 밀가루, 물, 물수건, 호루라기, 종이메달
- ▶ 진행과정
 - 진행요원의 설명을 잘 들은 후, 팀별로 청소년의 한 발과 노인의 한 발을 끈으로 너무 조이지 않을 만큼 잘 묶는다. 이 때 두 사람이 모두 정면을 향할 수 있도록 각기 다른 쪽 발을 묶어야 한다.
 - 출발선에 5팀이 일렬로 서서 진행요원의 출발신호와 함께 일제히 출발한다.
 - 중간지점에 있는 풍선을 두 사람의 가슴 사이에 넣고 꼭 안아 터뜨린다.
 - 풍선이 터진 것을 확인한 후, 다시 앞으로 진행하여 쟁반 속에 있는 떡을 찾아 먹는다. 두 사람이 모두 떡을 다 씹어 삼켰으면, 호루라기를 집어 차례로 힘껏 불면된다.
 - 호루라기를 분 순서에 따라 팀별로 순위를 정한다. 모두 다시 한 자리에 모여 순위에 따라 금, 은, 동 메달을 수여한 뒤 다시 다음 코스로 출발한다. 이때도 역시 닮은점 찾기 활동지의 내용에 관하여 세대 쌍끼리 대화를 나누며 이동한다.

☞ 응용활동

- 발목을 묶을 때 피부가 약한 노인들이 다치지 않도록 주의를 시키고, 다리다 넘어지지 않도록 조심시킨다.
- 떡 대신에 과자를 줄에 매달아 과자 따먹기를 하거나 굴 먹기를 해도 좋다.
- 찹쌀떡은 가능하면 한 입에 쏙 들어갈 수 있고, 소화기능이 약한 노인들도 쉽게 넘길 수 있도록 작은 크기의 것을 준비한다. 또 만약의 경우를 대비하여 마실 물도 준비해두고, 물수건을 놓아두어 밀가루 묻은 입가를 서로 닦아 줄 수 있도록 배려한다.
- 입가에 하얀 밀가루가 묻은 재미있는 모습을 사진에 담아두어도 좋다.

활동 4 : 세대탐색 Best 3

- ▶ 주요내용 : “가장 받고 싶은 생일선물”이라고 하는 간단한 질문에 대하여 서로 상대 세대의 생각을 추측해 보고, 서로의 입장에 서서 생각해 보는 기회를 갖는다. 또 자신이 갖고 싶은 선물과 상대방이 갖고 싶은 선물의 차이와 공통점을 생각함으로써 서로에 대한 이해와 공감의 폭을 넓히는 기회가 될 수 있다. 각 세대가 생일 날 가장 받고 싶은 선물이 무엇인지 서로의 마음을 추측해보는 과정을 통하여 서로에 대한 이해를 확대하고 공통적 관심사를 통하여 공동체 의식을 증진할 수 있다.
- ▶ 소요시간 : 30분 내외
- ▶ 준비물 : 청소년용과 노인용 생일 날 가장 받고 싶은 선물 Best 3에 대한 정답을 1위에서 3위까지 적은 보드(정답은 종이 테이프를 이용하여 가려둔다), 사탕(아차상에 수여할 용도), 실로폰, 종이매달

▶ 진행과정

- 이번 코스에서는 편안하게 앉아서 활동을 하도록 한다. 먼저 각 쌍은 서로를 격려하며 어깨와 팔, 다리를 주물러 준다.
- 먼저 청소년들에게 “노인들이 생일 날 가장 받고 싶은 선물 베스트 3은?” 이라고 질문을 던진다. 이 때 노인들이 자신의 팀원에게 답을 알려 주지 못하도록 종이테이프로 입을 막는다. 손짓, 발짓 혹은 눈짓으로 힌트를 주는 것은 허용하도록 한다.
- 1~3위 중 맞는 답이 나오면 해당 순위의 종이를 떼고, 정답이 모두 나올 때까지 계속 문제를 진행한다. 정답과 오답은 실로폰을 쳐서 표시해 준다. 정답이 아니더라도 재미있는 답을 말한 사람들에게 ‘아차상’으로 사탕을 줌으로써 참여자들의 동기를 유발한다.
- 정답을 맞힌 사람들에게는 1위부터 3위까지 금, 은, 동 종이메달을 수여한다.
- 다시 순서를 바꾸어 청소년은 입을 가리고, 노인들은 “청소년들이 생일 날 가장 받고 싶은 선물 베스트 3은?” 의 질문에 답을 맞힌다. 노인들 역시 1위부터 3위까지 메달을 수여한다.
- 모든 활동이 끝나면 역시 닳은 점 찾기 활동지의 내용에 관하여 세대 짝끼리 대화를 나누며 다음 장소로 이동한다.

☞ 응용활동

- 이 활동은 “가장 갖고 싶은 생일 선물” 외에도 “가장 여행하고 싶은 나라” 혹은 “가장 듣고 싶은 말”, “가장 즐겨 듣는 노래” 등 다양한 주제를 가지고 진행할 수 있다.
- 자기 팀의 상대 세대 팀원이 답을 맞히지 못하는 것을 보며 안타까워하고 답답해하는 모습이나 어떻게든 힌트를 주려고 온갖 힘을 쓰는 모습도 서로에게 좋은 인상으로 남을 수 있다.
- 사탕이나 초콜릿을 준비하여 순위 밖의 4~6위 정도에 있었던 대담을

한 사람들에게 ‘아차상’을 주는 것도 활동의 재미를 더하고 참여를 높일 수 있는 방법이다.

활동 5 : 닭은 점 나누기

- ▶ 주요내용 : 참가자들이 각자 활동지에 기록한 자신이 태어난 곳, 가족 구성, 별명, 좋아하는 음식, 싫어하는 음식, 좋아하는 운동, 싫어하는 운동, 좋아하는 색깔, 싫어하는 색깔, 좋아하는 동물, 무서워하는 동물, 가보고 싶은 여행지, 좋아하는 산, 좋아하는 바다 등의 내용을 최종적으로 점검하면서, 세대 짝끼리 닭은 점이 얼마나 많았는지를 확인해본다. 세대 간에 닭은 점과 다른 점을 찾아봄으로써 세대공동체 의식을 발전 시켜가도록 유도한다.
- ▶ 소요시간 : 30분 내외
- ▶ 준비물 : 활동 1에서 작성한 활동지, 개인별 필기도구, 종이메달, 상품
- ▶ 진행과정
 - 서로 격려하기 : 지금까지 함께 열심히 활동했던 것을 세대 쌍끼리 서로 격려하는 의미에서 서로 어깨와 팔, 다리를 주물러 주고, 박수를 보낸다.
 - 닭은 점 찾기 활동지 교환하기 : 닭은 점 찾기 활동지를 세대 쌍끼리 교환하여 확인한다. 진행자는 질문을 차례대로 하나씩 확인을 해 나가며 각 쌍별로 닭은 점과 다른 점을 확인하도록 한다. 각 세대 쌍들은 질문의 내용에 이어 다양한 이야기를 추가하여 주고받을 수 있다.
 - 시상하기 : 참가 세대 쌍들 중에서 서로 닭은 점이 가장 많은 쌍을 찾아 순서대로 금, 은, 동 메달을 수여한다. 동점 쌍이 나온 경우에는 세대궁합 게임(세대 쌍이 서로 등을 대고 서서 “하나, 둘, 셋” 진행자의

신호에 맞춰 뒤를 돌아본다. 이 때 서로 얼굴을 마주 보도록 뒤를 돌아본 쌍이 이긴다)을 통하여 순위를 결정한다.

- Best 커플 뽑기 : 5개 활동을 돌면서 세대 쌍별로 획득한 메달의 수에 따라 최종적인 순위를 결정한다. 이 때 메달의 색깔에 따라 금메달은 5점, 은메달은 4점, 동메달은 3점 등으로 차등을 두어 합산한다. 그리고 합산한 점수가 가장 높은 쌍부터 2-3쌍 정도를 베스트 커플로 선정하여 상품을 수여한다.

☞ 유의사항

- 만약 서로 닮은 점이 전혀 없는 세대 쌍이 나올 경우, 진행자가 그 내용을 해석하기에 따라 서로 간에 또 다른 닮은 점을 발견할 수도 있으므로, 활동지에 적은 내용에만 너무 집착하여 해석하지 않도록 지도해야 한다.
- 동점 쌍 중 우선순위 쌍을 가리는 세대궁합 게임은 ‘한 손 들기(오른손과 왼손 중 하나씩 들기)’, ‘가위, 바위, 보’ 등 여러 가지 방법으로 응용하여 활용할 수 있다.

도움자료

□ 자료 1. 활동지 양식

※ 다음 표에 빈칸을 모두 채우시오.

	구 분	나	짝꿍
1 단계	태어난 곳		
	가족 구성		
	별명		
2 단계	좋아하는 음식		
	싫어하는 음식		
	좋아하는 운동		
	싫어하는 운동		
3 단계	좋아하는 색깔		
	싫어하는 색깔		
	좋아하는 동물		
	무서워하는 동물		
4 단계	나의 보물 1호		
	가보고 싶은 곳		

□ 자료 2. 비석치기의 유래

비석치기는 지방이나 문헌마다 명칭이 다르고 유래에 대한 설명도 모두 제 각각이다. 하지만 놀이내용을 보면 어디까지나 돌을 갖고 노는 놀이, 돌을 던져서 맞히는 놀이라는 것을 알 수 있다.

투석(投石)은 인류의 기원과 맞물려 있는 일종의 생존법이였다. 맹수의 습격을 막을 때나 수렵을 할 때 돌은 긴요한 도구였을 것이다. 이런 투석이 놀이문화로 바뀐 것이 비석치기라 짐작된다. 놀이, 유희로써의 투석은 고려시대에는 국왕이 친림한 자리에서 연중행사로써 행해졌고, 조선시대 말엽에는 투석회(投石會)하는 세시풍속놀이로 계승되었다.

비석치기의 유래와 관련된 전설이 하나 있다.

옛 마을 곳곳에는 비선거리라 불리는 곳이 있었다. 세도가들이 그들의 조상과 자신들의 업적을 기리기 위해 각종 비(碑)를 세워 놓은 거리를 비선거리라 부른 것이다. 비석들은 마을 사람들의 왕래가 잦은 길거리에 세워졌는데, 농민들의 뜻에 의해 세워졌다기보다 몇몇 권력층의 과시에 불과한 것들이 많았다. 탐관오리의 폭정에 시달리던 농민들의 눈에 비석들이 곱게 보일 리 없었다. 농민들은 비선거리를 지날 때마다 울컥 솟아오르는 화를 참지 못해 비석을 발로 찼다.

오늘날의 비석치기는 그렇게 유래되어 놀이로 정착된 것이라 짐작된다.

* 출처 www.nonghyup.com/a_allnacf/06_culture/act/at_10.html

□ 자료 3. 여러 가지 전통놀이

▶ 땅따먹기 놀이

○장소 : 운동장, 놀이터, 공터 등으로 아이들이 자유롭게 놀 수 있는 공간

○도구 : 작은 자갈돌이나 지우개 등(1인당 하나씩)

○놀이 방법

1. 땅에 큰 원이나 사각형을 그린다.
2. 1번에서 만든 원이나 사각형 구석에 자기 손뿔으로 반원을 그려 자기 집을 만든다.
3. 가위 바위 보로 순서를 정한다.
4. 자기 집을 시작으로 돌이나 지우개를 3번 튕겨서 다시 자기 집으로 다시 돌아온다.
5. 돌이 지나간 자리의 안쪽이 자기 집이 된다.

6. 3번 이내에 자기 집으로 들어오지 못할 경우 순서가 바뀐다.

7. 따먹을 땅이 없을 때까지 계속하고 가장 많은 땅을 차지한 사람이 이긴다.

※ 남의 땅으로 들어간 돌이라도 튕겨서 자기 집으로 돌아오면 남의 땅을 차지할 수 있다.

※ 돌을 튕길 때는 엄지와 집게손가락이나 가운데 손가락 손톱으로 튕긴다.



○ 유래

아주 오래전부터 우리나라 전역에서 오늘날까지 많이 하는 놀이이다. 요즘은 갈수록 땅과 접하기가 어려워지고 땅을 만지는 일은 더욱 그렇다. 따라서 이 놀이를 통해서 아이들이 생활 속에서 느껴보게 하여 더럽기만 한 땅이 아니라 자신들과 친숙한 땅임을 알게 해 주는 놀이이다.

▶ 깃대 쓰러뜨리기

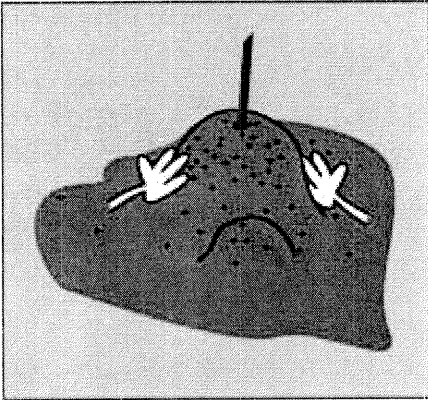
○ 장소 : 공터, 놀이터. 흙이나 모래가 있는 곳 어디나.

○ 도구 : 긴 막대, 나무젓가락, 나뭇가지 등

○ 놀이방법

1. 모래나 흙을 산처럼 쌓은 다음 나뭇가지를 가운데 꽂아 놓는다.
2. 가위 바위 보나 다른 놀이로 1등부터 순서를 정한다.

3. 1등부터 차례대로 가져가고 싶은 만큼 모래를 가져간다. 조금이라도 꼭 가져가야 한다.
4. 모래를 가져가다가 깃대를 쓰러뜨리는 사람은 저서 꼴찌가 된다.
5. 나머지 사람들은 모래를 많이 가져간 순서대로 다시 순서를 정한다.
6. 다시 3번부터 놀이를 반복한다.



○ 놀이에 대해

운동장 구석에서 흙이나 모래를 쌓아 놓고 주위에 흔한 나무 막대를 주워다가 쉽게 할 수 있는 놀이로, 아스팔트위에서 살고 있는 아이들에게 흙을 만져 볼 수 있는 기회를 제공하는 놀이이다. 또한 놀이를 통해 ‘욕심이 과하면 성공할 수 없다’는 것을 일깨워 줄 수 있는 놀이이다.

▶ 망쪼기 (사방치기)

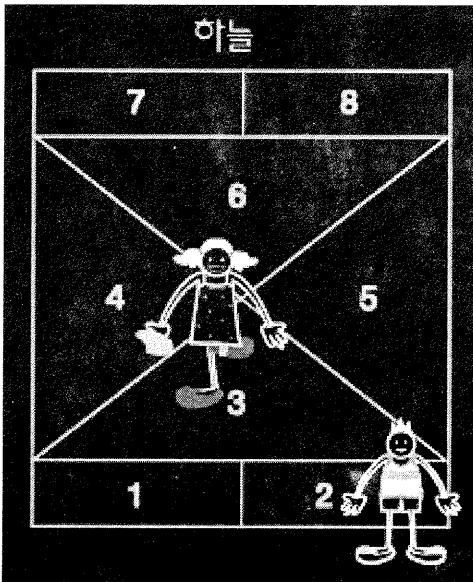
○장소 : 운동장이나, 공원, 놀이터 등의 놀이공간

○도구 : 돌이나 나무토막 1개

○놀이방법

1. 땅에 적당한 크기로 그림판을 그린 후 편을 나누고 공격을 정한다.
2. 1, 2, 4, 5, 7, 8 단은 두 발을 벌려 딛고, 3, 6 단은 한 발로 딛는다.
3. 돌을 1번 칸부터 던진다.
4. 돌이 있는 곳은 발을 디디면 안 된다.
5. 망은 돌아오다가 바로 전 칸에서 쪼른다. 즉, 1번에 있는 망은 2번에서 3번에 있는 망은 4, 5에서 쪼른다.
6. 만약 2단에서 죽었다면 기억하고 있다가 다음에 자기 차례가 되면 2단부터 시작한다.

7. 1단에서 성공하면 2단, 3단 순으로 계속한다.
8. 8단까지 성공하면 하늘로 던진다. 하늘까지 가서는 돌을 발등 위에 올려놓고 위로 차 올려 양손으로 잡고 다시 돌아오면 된다.
9. 하늘까지 성공하면 이제는 하늘에서 뒤돌아 아무 칸이나 향해 돌을 던진다.
10. 돌이 들어간 칸은 자기 땅이 된다. 자기 땅에는 표시를 하고 두발로 디딜 수 있다.
11. 다른 사람의 땅에는 들어갈 수 없고 건너뛰어야 한다.
12. 땅을 많이 따거나 상대방이 뛰어넘을 수 없어 포기하면 놀이에서 이긴다.

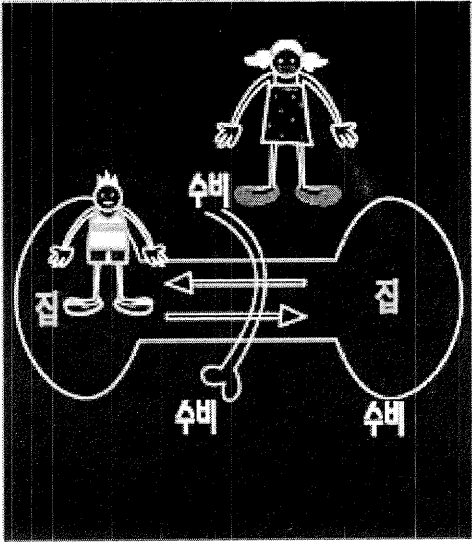


○ 죽는 경우

1. 발로 금을 밟았을 때
2. 돌을 던졌는데 다른 곳에 들어가거나 금에 닿았을 때
3. 다른 사람의 땅에 돌이나 놀이하는 사람이 들어갔을 때
4. 자기가 전에 했던 단을 잊어버려 다른 단부터 시작할 때

▶ 개뻥다귀

○ 장소 : 공터, 놀이터, 운동장 등



○ 놀이방법

1. 땅에 개뼈다귀 모양의 놀이판을 그린다.
2. 편 나누기 놀이를 통해 편을 나눈다.
3. 공격과 수비를 정한다.
4. 공격 편은 그림 안쪽이 집이고 수비 편은 밖이 집이다.
5. 공격이 원(집)으로 몇 번 갔다 올 것인지 정한다. (예: 왕복 3~6번)
6. 공격은 수비를 피해 다른 쪽 원(집)으로 간다.
7. 공격은 수비가 끌어당기거나 밀어서 밖으로 나오거나 금을 밟으면 죽는다.
8. 수비도 공격이 끌어당기거나 밀어서 안으로 들어오거나 금을 밟으면 죽는다.
9. 공격은 한 사람이라도 정해진 횟수만큼 갔다 오면 죽은 사람은 다시 살아나고 다시 공격한다.
10. 수비는 상대방이 모두 죽어야 공격을 할 수 있다.

○ 죽는 경우

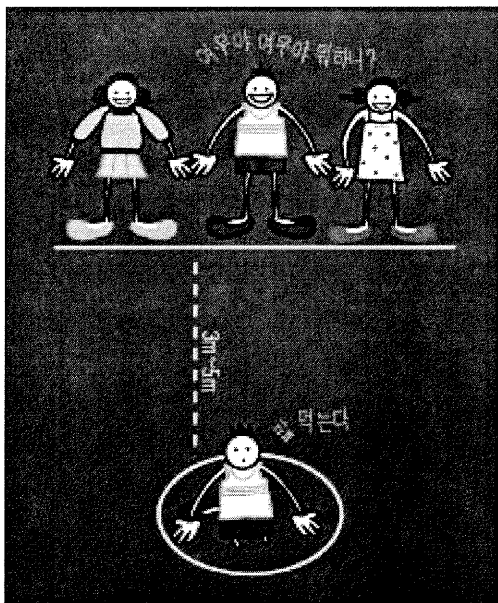
1. 공격이나 수비 모두 끌어당기거나 밀어서 금을 밟으면 죽는다.
2. 공격은 끌어당기거나 밀어서 밖으로 나오면 죽는다.
3. 수비도 끌어당기거나 밀어서 안으로 들어가면 죽는다.

○ 놀이에 대해

간단하지만 놀이가 쉽지 않고 조금 격렬해서 남자아이들이 많이 하는 놀이이다. 아이들은 “뭉치면 살고 흩어지면 죽는다.” 라는 옛 말을 이 놀이를 통해 느낄 수 있다. 공격이든 수비든 혼자보다는 여럿이 함께 힘을 모아야 놀이에서 승리할 수 있기 때문이다.

▶ 여우놀이

○ 장소 : 골목길, 공터, 운동장, 놀이터 등



○ 놀이방법

1. 술래 한 명을 정한다.
2. 출발선과 작은 동그라미를 그린다.
3. 여우가 된 술래는 작은 동그라미 안에 뒤돌아 앉는다.
4. 여우가 아닌 사람은 출발선에서 노래를 부르며 한발 한발 다가간다.
5. 노래 끝에서 여우의 결정에 따라 나머지 사람이 움직인다.
 - 살았다고 할 경우 : 재빨리 출발선으로 뛰어간다. 출발선까지 오지 못하고 술래에게 치면 그 사람이 술래가 된다.
 - 죽었다고 할 경우 : 움직이지 않고 멈춰 있어야 한다.
6. 술래가 한 사람도 못 치면 다시 술래가 된다
7. 술래에게 체인 사람이 있으면 그 사람이 술래가 된다.

8. 술래가 다시 여우가 되어 놀이를 시작한다.

○ 놀이 노래

(아이들) 여우야 여우야 뭐하니 (술래) 잠잔다 (아이들) 잠꾸러기

(아이들) 여우야 여우야 뭐하니 (술래) 세수한다(아이들) 멧쟁이

(아이들) 여우야 여우야 뭐하니 (술래) 밥먹는다(아이들) 무슨반찬

(술래) 개구리반찬 (아이들) 죽었니 살았니 (술래) 죽었다 (또는) 살았다.

○ 놀이에 대해

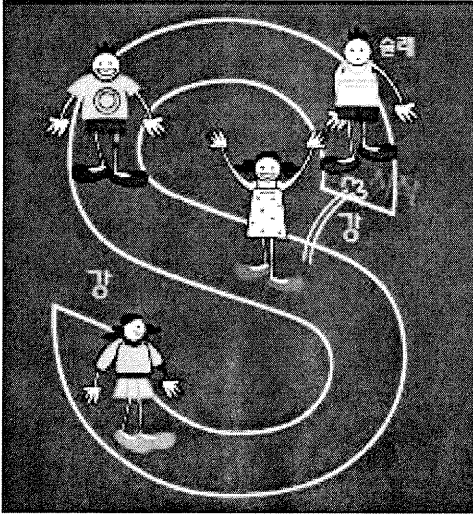
옛날에는 ‘토끼놀이’ ‘뱀놀이’ 라고도 불리던 이 놀이는 오래 전부터 해오던 놀이로 우리나라 어느 곳에서나 쉽게 볼 수 있는 놀이이다. 일본에도 이와 비슷한 놀이가 있는데 아무런 도구 없이 어느 곳에서나 쉽게 만들 수 있는 형태이기 때문에 일본에서 전해진 놀이라고는 할 수 없다.

▶ 8자 놀이

○ 장소 : 공터, 놀이터 운동장 등

○ 놀이방법

1. 8자와 비슷한 놀이판을 그린다.
2. 술래 한명을 정한다.
3. 술래는 출발점에서 ‘시작’이라고 크게 외치고 시작한다. 이때 다른 아이들은 술래로부터 멀리 달아난다.
4. 술래는 다른 사람을 치러 다니는데 두 곳의 강은 건너지 못한다. 물론 다른 아이들은 강을 건널 수 있다.
5. 술래에게 채이거나 금을 밟으면 죽어서 그 아이가 술래가 된다.
6. 새롭게 술래가 된 사람은 3번에서와 같이 시작한다.



○ 놀이에 대해

약한 나이 어린이들에게 술래의 역할과 의무가 무엇인지 가르쳐 주기에 적합한 놀이이다. 단순히 쫓고 쫓기는 유형의 놀이이지만 아이들이 즐겁게 즐길 수 있는 놀이이다.

* 출처 <http://members.nate.com/playhome/main.htm>

▶ 참고할만한 책과 관련 사이트

이상호(1999). 전래놀이 101가지. 사계절.

이종명(1997). 우리나라 전통놀이. 배영사.

류경화(1999). 유아를 위한 전통놀이. 장지사.

놀이터 www.noriteo.lil.to

놀이하는 아이들 www.nol2i.com

한국의 민속놀이 <http://myhome.naver.com/hodol1735/index.html>

10. 인생 미로 찾기

개 요

□ 활동목표

- 인간은 전생애에 걸쳐 발달하며, 모든 인생의 시기는 생애의 일부로서 각 단계마다 고유한 발달과업을 지닌다는 사실을 이해한다.
- 세대간에 경험과 연령, 성장배경은 달라도 모두가 전체 인생의 한 시기를 지나가는 나그네라는 점에서는 공통됨을 이해하고, 세대간의 공통점을 발견한다.
- 주사위 판에 그려진 인생의 길을 따라 가면서, 청소년들은 노인들의 인생 이야기에 귀를 기울임으로써 아직 자신이 경험하지 못한 인생의 시기에 대한 간접경험을 통하여 삶의 구체적인 면을 보다 깊이 이해한다.
- 노인들은 청소년들의 삶에 대한 생각과 요즘 아이들의 모습을 통하여 사회변화에 적응하고, 현재 청소년들과 사회를 이해할 수 있다.
- 세대간 이해와 우정, 공동체 의식을 증진시킨다.

□ 활동요약

- 인생 미로 그리기
- 인생 미로 찾기
- 느낀 점 나누기

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 2명(조별 지도)
- 참가인원 : 12명 내외 (청소년-노인 일 대 일로 구성된 3쌍이 한 조로

편성되어 2개 조 구성)

- 장 소 : 원탁이 있는 강의실 혹은 의자를 이동하고 바닥에 주사위 판을 펼칠 수 있는 형태의 강의실
- 소요시간 : 약 2시간 소요(허용된 시간에 따라 단위활동들을 재구성하여 활용 가능)
- 준비물 : 마이크(필요시), 색종이, 주사위(한 조당 2개 한 세트씩), 말, 도화지 전지, 각자 사진, 사인펜, 풀(혹은 테이프), 가위, 상품

□ 유의사항

- 청소년 1명과 노인 1명을 한 팀으로 구성하고, 3팀 정도를 한 조로 구성하되, 조의 수는 강의실의 여건이나 진행자의 수에 따라 융통성 있게 조절할 수 있다.
- 말은 여러 형태로 제작이 가능하며, 가능하면 참여자들의 동기부여를 위하여 재미있는 형태로 제작하거나, 재미있는 형태의 과자 혹은 고구마, 감자, 사과, 귤, 방울토마토 등 제철 과일이나 채소 등을 이용할 수도 있다.

활동내용

활동 1 : 인생미로 그리기

- ▶ 주요내용 : 각 조별로 참여자들의 다양한 연령대의 사진을 붙여 인생미로(주사위 판)을 제작한다. 제작하는 과정에서도 옛날 사진을 보면서 재미있는 경험들을 할 수 있다.
 - ▶ 소요시간 : 40분 내외
 - ▶ 준비물 : 색종이, 도화지 전지, 사인펜, 조원들의 다양한 연령대의 사진, 풀(혹은 테이프), 가위
 - ▶ 진행과정
 - 팀 정하기 : 준비한 3개 색상(각 색상별로 2장씩)의 색종이 6장을 놓고, 노인과 청소년들이 각각 좋아하는 색깔의 색종이를 선택하도록 하여 같은 색상을 선택한 노인과 청소년끼리 짝으로 맺어준다. 본격적인 프로그램 시작에 앞서, 약 10분 간 팀끼리 서로 이름과 가족, 사는 곳, 취미 등 자기소개를 하도록 한다.
 - 인생미로 그리기 : 도화지에 총 50칸 정도의 미로를 그린다. 각 칸에는 조원들이 가져온 각자의 사진을 연령 순서를 무작위로 섞어서 배열한다. 사진이 없는 칸에는 “두 칸 뒤로” 혹은 “첫사랑 고백하기” 등의 지시문을 적는다. 각 사진 밑에는 사진의 주인공에게 그 사진의 연령대를 적도록 한다. 인생미로판은 색색가지의 사인펜을 이용하여 예쁘게 장식한다.
- ☞ 유의사항
- 조원들이 가져온 모든 사진을 붙일 수는 없으므로, 개인별로 사진을 제한해야 하며, 참여자들의 수나 사진의 수, 허용된 활동시간에 따라 미로의 칸 수를 적절히 조정한다.

- 사진은 참여자들이 다시 가져갈 수 있도록 손상되지 않게 조심해서 다루고, 부득이하게 사진의 크기를 잘라야 할 경우에는 반드시 본인의 양해를 구해야 한다. 본인이 동의하지 않을 때는 사진을 절대 훼손해서는 안된다. 이 경우에는 칸에 “사진 1”이라고 기록하고, 사진은 미로판 옆에 그냥 놓아둔 채 진행한다.
- 사진이 너무 부족한 경우에는 재미있는 문구나 삽화로 사진을 대신 해도 좋다.

활동 2 : 인생미로 찾기

- ▶ 주요내용 : 각 조별로 주사위를 던져 참여자들의 다양한 연령대의 사진을 붙여 완성한 인생미로를 따라 말을 움직여 나간다. 말이 도착한 칸에 있는 사진의 주인공으로부터 그 사진에 담긴 뒷이야기와 그 당시의 삶의 경험에 대하여 이야기를 듣는다. 이런 과정을 통하여 세대간의 인생에 대한 새로운 경험과 공감을 가질 수 있다.
- ▶ 소요시간 : 1시간 30분 내외
- ▶ 준비물 : 인생미로판, 주사위 2개 한 세트, 말, 상품
- ▶ 진행과정
 - 주사위 던지기 : 각 팀은 순서대로 청소년과 노인이 각각 1개씩 주사위를 들고 동시에 던진다. 던져서 나온 두 개 주사위의 합만큼 자기 팀의 말을 이동한다.
 - 인생에 관하여 : 말이 도착한 칸에 있는 사진의 주인공은 그 사진의 유래와 그 당시 자신의 삶의 경험과 생활에 관하여 5분 정도로 발표한다. 다른 참여자들은 발표자의 이야기를 조용히 경청한다.
- ※ 노인 자서전 자료를 볼 수 있는 곳 : 교육노년학모임 홈페이지 ‘자서전 자료실’ (<http://geg21.hihome.com>)

- 순위 정하기 : 먼저 모든 칸을 돌아 출발점으로 다시 돌아온 팀 순으로 승리하게 된다. 팀의 순위에 따라 준비한 상품을 지급한다. 또 인생 이야기를 가장 재미있게 발표한 한 명을 조원들의 투표로 선정하여 인기상을 수여한다.

☞ 유의사항

- 주사위는 노인들도 쉽게 숫자를 파악할 수 있도록 크기가 큰 것을 선택한다.
- 인생 이야기가 너무 길어지면 진행에 지장을 받을 수도 있으므로, 허용된 시간을 넘기지 않도록 지도한다. 이 때 타이머를 준비하여 이야기 시작과 동시에 작동시키고, 만일 시간을 초과하는 경우 말을 한 칸 뒤로 이동하게 한다든지 적절한 벌칙을 부과할 수도 있다.

☞ 응용활동

- 주사위 대신에 윷을 사용해도 좋다. 윷을 사용하는 경우에는 한 명이 두 개씩을 들고 던지게 하면 된다.

활동 3 : 느낀 점 나누기

- ▶ 주요내용 : 인생미로를 따라 여행하면서 각자 느낀 점을 토의하면서, 세대간의 공동체 의식과 우정을 더욱 돈독히 하는 기회를 갖는다.
- ▶ 소요시간 : 30분 내외
- ▶ 준비물 : 원탁, 의자 등
- ▶ 진행과정
 - 느낀 점 나누기 : 느낀 점을 각 조별로, 혹은 전체로 모여서 이야기 한다. 서로 어떤 점을 느꼈는지, 어떤 점이 가장 재미있었는지, 새롭게

알게 된 것은 무엇인지 등을 자유롭게 이야기한다. 시간적 제약으로 인하여 다 하지 못했던 이야기가 있는 참여자에게는 추가로 이야기할 기회를 제공할 수도 있다.

- 마지막으로 인생이란, 전 생애를 통하여 발달해가는 과정이며, 우리 모두는 누구나 인생의 일부라는 점에서 공통점을 가지고 있음을 다시 한번 강조하고, 활동을 마무리 한다.

도움자료

□ 자료 1. 발달단계별 발달과업

발달단계	발 달 영 역	발 달 과 업
청년 후기	지 적 영 역	결혼 및 직업생활 준비
		사회적 지식, 전문 넓히기
		국내, 외 관계에 대한 식견 갖기
	정 서 적 영 역	독립된 생활태도, 건전한 생활관 확립
		전통적 가치관 생활에 조화
		도덕적 판단력과 행동 함양
	사 회 적 영 역	적절한 결혼대상 찾아 교제
		가정의 문화적 차이 이해
		가정과 사회의 책임과 역할 수행
	신 체 적 영 역	건강한 생활습관 익히기
		음주, 흡연, 약물남용 바로 알기
		성에 대한 바른 태도 갖기
성인전기	지 적 영 역	합리적 가정관리
		부부생활 위한 성지식 습득
		경력과 사회생활 위한 지식, 기능, 식견 넓히기
	정 서 적 영 역	배우자와 원만한 관계 유지하기
		성공적 자녀교육
		직장에서 원만한 인간관계
	사 회 적 영 역	성공적 부모역할
		만족스런 직무 수행
		풍부한 사회생활 영위하기
	신 체 적 영 역	건강한 신체 유지
		규칙적 생활과 운동
		파로, 과음, 흡연 삼가기

발달단계	발 달 영 역	발 달 과 업
성인중기	지 적 영 역	경제적 생활수준 유지하기
		청소년 자녀교육
		직무에 필요한 새로운 지식과 능력
		사회변천에 적응할 수 있는 지식
	정 서 적 영 역	배우자/자녀와 인격적 관계 유지
		새로운 가족 맞아 융화하기
		취미와 여가활용
		젊은 층 이해하기
	사 회 적 영 역	부모역할과 책임 수행하기
		연로한 부모봉양
		사회 연장자로서 역할과 처신
		사회발전 위한 참여, 미풍양속 실천
	신 체 적 영 역	생리적 변화 수용하고 적응하기
		적당한 섭생과 휴식, 운동으로 체력보전
		질병에 대한 지식과 가족건강 보호
노년기	지 적 영 역	세대차와 사회변화 이해하기
		은퇴생활에 필요한 지식과 생활 배우기
		정치, 경제, 사회, 문화에 대한 최신 동향 알기
		건강증진을 위한 폭 넓은 지식 알기
	정 서 적 영 역	적극적으로 일하고 생활하려는 태도 유지
		취미를 살리고 여가를 즐겁게 보내기
		은퇴와 수입 감소에 적응하기
		소외감과 허무감을 극복하고 인생의 의미 찾기
		배우자나 동료의 사망을 수용하기
		자신의 죽음에 대하여 심리적으로 준비하기
	사 회 적 영 역	동년배노인들과 친교를 유지하기
		가정과 직장에서 일과 책임을 함당하게 물려주기
		가정이나 사회에서 적합한 어른 역할하기
		자녀 또는 손자녀와 원만한 관계 유지하기
	신 체 적 영 역	감퇴하는 체력과 건강에 적응하기
		알맞는 운동을 규칙적으로 하기
		건강유지에 필요한 적절한 섭생하기
		지병이나 쇠약에 대해 바르게 처방하기

* 출처 : 김중서 외(1982). 평생교육의 체제와 사회교육의 실태.

참고문헌

- 강순원 · 김중수 · 배민아 · 이원표 · 구정인(2003). 서로를 살리는 인권교육 - 청소년 인권교육프로그램 매뉴얼. 서울: 해오름.
- 강순원 · 김한민 · 백영애(2002). 교사를 위한 인권교육 길잡이. 서울: 국가인권위원회.
- 강인(2004). 노인 유사 체험(Senior Simulation)이 노인과 체험자 자신의 노화에 대한 태도에 미치는 영향. 대한은퇴자협회 홈페이지 자료실 (www.karp.org)
- 구자숙 외(2000). 기업조직에서의 세대격차: 세대간 상호지각을 중심으로. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 14(3), 1-19.
- 국가인권위원회 차별연구모임(2002). 국가인권위원회법의 '차별'판단을 위한 지침. 서울: 국가인권위원회 차별연구모임.
- 김애순(2002). 성인발달과 생애설계. 서울: 시그마프레스.
- 김영지(1998). 외국의 청소년참여 동향과 우리의 과제. 한국청소년개발원 편, 청소년정책과 청소년참여(pp. 75-98). 한국청소년개발원.
- 김영지 · 이용교 · 김세진(2003). 청소년인권센터 운영실태 및 활성화 방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 김영지 · 이용교 · 안재희(2001). 청소년 자치활동 길잡이 - 청소년이 세상을 바꾼다 I · II. 서울: 한국청소년개발원.
- 김정주(1999). 청소년참여. 한국청소년학회 편. 청소년학총론. pp. 477-512. 서울: 양서원.
- 김종서 · 남정걸 · 정지웅 · 이용한(1982). 평생교육의 체제와 사회교육의 실태. 연구논총, 82(7), 정신문화연구원.
- 대통령비서실 고령사회대책 및 사회통합기획단 인구 · 고령사회대책팀 (2004. 1. 15). 저출산 · 고령사회 대응을 위한 국가실천전략.

- 류경화(1999). 유아를 위한 전통놀이. 서울: 장지사.
- 박경란·이영숙(2001). 대학생이 갖고 있는 노인에 대한 고정관념 분석. 한국노년학, 21(2), 71-83.
- 박경숙(2004. 6). 연령주의 사회와 법. 서울대학교 법학연구소 법의지배센터 '사회적 차별과 힘의 지배' 세미나 자료집.
- 박재홍(2003). 세대 개념에 관한 연구: 코호트적 시각에서. 한국사회학, 37(3), 1-23.
- 서병숙·김수현(1999). 대학생의 노인에 대한 이미지 연구. 한국노년학, 19(2), 97-111.
- 시몬 드 보봐르(1970), *La Vieillesse*. 홍상희·박혜영 역(1994). 노년. 서울: 책세상.
- 오정진·윤덕경·박선영·김도현(2003). 차별 관련 법령 실태 조사. 서울: 국가인권위원회.
- 유네스코한국위원회 편역(2000). 아시아의 인권교육 - 호주·인도·홍콩. 서울: 사람생각.
- 윤진(1985). 성인·노인심리학. 서울: 중앙적성출판사.
- 이가옥·강희설·이지영(2004). 노인 집단프로그램 개발. 서울: 나눔의 집.
- 이광규(1989). 한국가족론. 서울 일지사.
- 이병준 외(1999). 21세기 노령화사회를 대비한 노인교육 활성화 방안 연구. 서울: 한국직업능력개발원.
- 이상호(1999). 전래놀이 101가지. 서울: 사계절.
- 이영숙·박경란, (2002). 노년학 교육이 대학생의 노인에 대한 태도에 미치는 영향, 한국노년학, 21, 3, 29-41.
- 이용교·김영지·임지연(1999). 청소년 권익증진을 위한 국내외 활동 동향 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 이종명(1997). 우리나라 전통놀이. 서울: 배영사.
- 이준일(2002). 어린이와 청소년의 기본권. 공법연구, 제30집 제5호, pp. 212-228.

- 이준일(2004). 소수자의 기본권. 국민통합을 위한 차별해소 방안 협동과제 1차 세미나 자료집.
- 인권운동사랑방 인권교육실(1999). 인권교육 길잡이. 서울: 사람생각.
- 전국사회교사모임 인권교육분과(2003). 땅콩선생, 드디어 인권교육하다. 서울: 우리교육.
- 정옥분(2000). 성인발달의 이해. 학지사.
- 정태연 (2001). 대학생 자녀와 그 부모가 평가한 세대간 차이점과 유사점. 한국심리학회지: 사회문제, 7(2), 1-19.
- 천정웅·김영지·임지연(1997). 청소년 참여증진방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 천정웅 · 김영지 · 김경호(1999). 청소년이 알아야할 인권이야기. 서울: 문화관광부 · 한국청소년개발원.
- 최윤진(1999). 청소년 권리제한 논리의 부당성에 관한 고찰. 한국청소년연구. 제10권 제1호. pp. 5-23.
- 한국여성개발원(2004. 10). 국민통합을 위한 차별해소방안 세미나 자료집. 서울: 한국여성개발원.
- 한정란(2001). 교육노년학: 노인을 위한, 노인에 관한, 노인에 의한 교육. 서울: 학지사.
- 한정란(2002a). 노인교육과 세대통합: 세대공동체 교육. 앤드라고지 투데이. 5(1), 91-107.
- 한정란(2002b). 세대간 통합을 위한 교육노년학적 논의. 한국청소년학회-한국노년학회 공동학술대회 자료집, 39-68.
- 한정란(2003a) 청소년들의 노인에 대한 태도 연구. 한국노년학, 23(4), 181-194.
- 한정란(2003b). 세대갈등을 푸는 지혜: 세대공동체 교육. 대한은퇴자협회 5차 포럼 발표집, 25-38.
- 한정란(2000). 대학생들의 노인에 대한 태도에 관한 연구. 한국노년학, 20(3), 115-127.

- Aiken, L. R.(1982). *Later Life*. New York : Holt, Rinehart, & Winston.
- Cherlin, A. J. and Furstenberg, Jr.(1985). Styles and Strategies of Grandparenting, In V.L, Bengtson and J. F. Robertson(Eds.), *Grandparenthood*, 92-116. Beverly Hills : Sage Publications. Inc.
- Council of Europe(1995). All different all equal - education pack. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Council of Europe(2002). Compass - A manual on human rights education with young people. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Cox, H.(1988). *Later life: The realities of aging*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- Harris, D.K. & Cole, W.E. *Sociology of Aging*. 최신타 역(1986). 노년사회학. 서울: 경문사.
- Hummert, M. L.(1990). Multiple of elderly and young adults: A comparison of structure and evaluations. *Psychology and Aging*, 5(2), 182-193.
- Hummert, M. L., Garstka, T. A., Shaner, J. L., and Strahm, S.(1994). Stereotypes of the elderly held by young, middle-aged, and elderly adults. *Journal of Gerontology*, 49(5), 240-249.
- Kite, M. E., & Johnson, B. T.(1988). Attitudes toward older and younger adults: A meta-analysis. *Psychology and Aging*, 3, 233-244.
- Kivnick, H. Q.(1982). Grandparenthood: An overview of meaning and mental health. *The Gerontologist*, 22, 59-66.
- Kornhaber, A.(1996). Contemporary Grandparenting. Thousand Oaks: Sage.

- Lichtenstein, M. J., Marshall, C., Pruski, L., Blalock, C., Lee, S.,
Murphy, D., & Hilsenbeck, S.(1999). Positively Aging
TM:Choices and changes creating middle school teaching
materials using examples from geriatrics and gerontology.
Educational Gerontology, 25, 555-569.
- Mannheim, K.(1952). *The problem of generations. Essays on the
sociology of knowledge*. N.Y.: Oxford Universtiy Press.
- Schmidt, D. F. & Boland, S. M.(1986). The Structure of impressions of
older adults: Evidence for multiple stereotypes. *Psychology and
Aging*, 1, 255-260.
- UN Economic and Social Commission for Asia and the
Pacific(ESCAP)(1999). Youth Participation Manual.
- Vernon, A. E.(1999). Designing for change: Attitudes toward the elderly
and intergenerational programming. *Child & Youth Services*,
20(1-2), 161-173.

경향신문 www.khan.co.kr

교육노년학 홈페이지 geg21.hihome.com

놀이터 www.noriteo.lil.to

놀이하는 아이들 www.nol2i.com

동아일보 www.donga.com

전래놀이 <http://members.nate.com/playhome/main.htm>

조선일보 www.chosun.com

중앙일보 www.join.com

한겨레신문 www.hani.co.kr

한국의 민속놀이 <http://myhome.naver.com/hodol1735/index.html>

The Australian Youth Foundation. www.ayf.org.au

연구에 도움을 주신 분들

◆ 프로그램 개발 ◆

박영균 한국청소년개발원 · 연구위원
강순원 한신대학교 · 교수
김영지 한국청소년개발원 · 부연구위원

◆ 자문 · 집필 ◆

이운기 광주 YMCA 청소년팀 간사
한정란 한서대학교 노인복지학과 교수

◆ 연구협력진 ◆

김세진 한국청소년개발원 · 위촉연구원
최유진 한국청소년개발원 · 연구보조원

숙명여대 청소년연계전공과정

박효진 · 석진규 · 송미경 · 오유진 · 임봉선
임자영 · 주정미 · 진혜림 · 황혜경

◆ 인문사회연구회협동연구총서 ◆

- 2004-08 청소년대상 차별개선 교육프로그램 개발
- 2004-08-01 장애인 차별 개선 프로그램
- 2004-08-02 성차별 개선 프로그램
- 2004-08-03 연령차별 개선 프로그램
- 2004-08-04 외국인 차별 개선 프로그램