

I. 서 론

1. 연구목적 및 필요성
2. 연구내용 및 방법

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성

저소득층 청소년들은 그들이 처한 자연적·사회적 삶의 조건(자연적·사회적 환경) 속에서 그들만의 독특한 생활방식과 그들의 삶에 부여하는 독특한 의미체계를 형성하여 공유하게 된다.

즉, 청소년집단이라 해도 출신가정의 계급적 차이나 지역적 차이, 성적 차이에 따라 그들이 처해 있는 삶의 조건은 각기 다르며 이는 당연히 그들이 가지고 있는 문화적 특성의 차이로 연결된다(김창남, 1995 : 81). 청소년들은 그들의 공통된 존재조건을 기반으로 하여 일정한 문화적 공통성을 보이는 존재들이기는 하지만 동시에 이 동질성 안에서 계급을 비롯한 여러 요인에 근거하여 분화를 드러내는 집단이기도 한 것이다(정준영, 1999: 206).

이러한 입장에서 주장하는 바, 문화는 어느 사회에서든 결코 단일하고 통일적인 실체를 가진 것이 아니라 많은 분리적 요소를 지니고 있으며 그러한 분리적 요소는 각 하위집단의 조건과 문제, 가치와 행동, 라이프스타일에 의해 규정된다. 하위집단들은 그 집단의 특수한 계급적 맥락과 함께 특유의 문제를 지닌다는 것이다.

그러나 지금까지 청소년집단에 대한 연구는 많은 경우 기성집단과의 대립적 관계 속에서만 이해함으로써 청소년을 하나의 단일한 성격을 갖는 집단으로 상정해 온 경향이 크다. 물론 청소년집단은 성인집단에 대해 그들만의 차별적인 정체성을 공유하고 있는 것은 사실이다. 그러나 동시에 그 내부에는 계층과 연령, 성별에 따른 다양한 하위집단이 존재하며 그들은 문화적으로도 공통된 특성과 차별성을 함께 드러낼 것이라는 주장(김창남, 1995: 84)이 청소년문화 연구에 주는 시사점은 크다.

청소년연구 분야에서는 이용교(1992: 97-114)가 청소년문화와 기성문화와의 차이점이 지나치게 부각되면서 청소년문화 내의 다양성에 대한 논의가 빈약했으며, 청소년문화를 이해하는데 연령과 성의 변인 만큼이나 '계급'변인 또한 중요한 변수임을 지적하고 이에 대한 연구 활성화가 필요함을 제기한 바 있으나, 실제로 이러한 연구관심은 대다수 중산층 청소년을 위한 정책개발 연구에 밀려 그 성과가 미흡했던 것이 사실이다.

대부분 그동안의 저소득층 청소년에 대한 연구는 주로 사회복지적 관점에서 이들의 실태와 욕구를 파악하고 복지정책적 대안을 제시하는 연구가 이루어져 왔으며, 그 안에서도 문화적 측면의 지원과 대책에 대해서는 관심이 미흡했다 할 수 있다.

문화·예술을 향수하고 참가할 권리로서 뿐만이 아니라 여가와 자유시간을 확보하고 이를 문화적으로 활용함으로써 자유롭고 다양한 생활문화를 발달시키는 데 필요한 '문화적 권리'는 그동안 저소득층 청소년들이 충분히 누려오지 못한 권리 중의 하나라 할 수 있을 것이다. 특히, 문화의 시대를 맞아 경제적 조건 못지 않게 문화적 권리의 향유 수준은 삶의 질 수준을 평가하는 중요한 요인이 되고 있음을 인식할 필요가 있다.

저소득층 청소년들도 다양한 문화활동에 참여하여 문화감수성을 함양하고 자신들의 문화를 형성, 발전시키며 문화적 삶을 향유할 수 있는 권리를 가져야 하며, 실제로 이러한 욕구가 증대되고 있음을 생각할 때, 이들의 '문화적 권리'에 대한 사회적 관심과 노력이 필요한 때라 하겠다.

이에 본 연구는 저소득층 청소년의 문화적 권리 실태와 문제점을 살펴보고 이들의 문화적 권리 신장 방안을 모색하는 것을 그 목적으로 한다. 이를 위한 세 가지의 연구과제를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 저소득층 청소년의 여가문화의 실태가 어떠한지 알아보는 것이다. 이는 문화적 권리의 여러 측면 중에서 '문화적 접근과 참여' 정도를 알아보는 것으로, 저소득층 청소년들의 여가실태가 어떠한며, 어떠한 문화적 생활을 향유하고 있는지, 또 여가에 대한 이들의 인식과 욕구는 어떠

한지 알아보는 것이다.

둘째, 저소득층 청소년의 하위문화적 특성을 탐색해 보는 것이다. 이는 '문화'를 생활양식과 의식구조로 보는 넓은 의미의 개념에서 바라보고 '전체 삶의 방식'으로서 저소득층 청소년의 하위문화가 어떠한 정체성과 상징과 의미를 가지는가에 대한 것이다.

저소득층 청소년 문화를 바라본다는 것은, 여러 가지 청소년 하위문화들 중에서도 중산층 이상 청소년들과는 달리 '빈곤'이라는 경제적 어려움을 삶의 조건으로 가진 청소년들의 독특한 생활방식과 의식구조를 탐색하는 것이 될 것이다. 즉, 그들만의 가치와 행동양식, 라이프 스타일 등의 하위문화적 특성과 다양한 여가문화 실태에 관심을 갖는다. 이는 다른 계층 청소년문화와 차별화되는 저소득층 청소년만의 문화적 특성이 존재하는지 여부에 대한 탐색부터 시작될 수 있을 것이다. 즉, 우리사회에서 하위문화는 현상적인 징후로서 작용할 뿐 구체적인 실천행위로 검증된 바가 거의 없다는 지적에 착안하여 저소득층 청소년만이 지니는 독특한 문화적 행태나 스타일의 표현 등이 어떤 문화정치적 함의를 갖는지(이동연, 1997: 272) 또는 이들이 보여주는 문화적 현상들은 계급적, 세대적 갈등을 표상하기보다는 단순히 표피적 스타일의 표현에 불과한 것인지 등을 심층연구를 통해 밝혀내고자 한다.

셋째, 저소득층 청소년들의 여가문화 실태와 하위문화적 특성 분석에 기반하여, 이들의 문화적 권리를 신장하기 위한 방안을 제안한다.

2. 연구내용 및 방법

1) 연구내용

(1) 저소득층 청소년 문화에 대한 이론적 논의

저소득층 청소년의 여가문화 및 하위문화, 저소득지역의 청소년문제와 관련된 논의들을 검토하고, 청소년의 문화적 권리와 관련된 문헌 등을 살펴봄으로써 저소득층 청소년의 여가문화 실태와 하위문화로서의 특성과 가능성을 탐색하기 위한 이론적 토대로 삼고자 하였다.

(2) 저소득층 청소년의 여가문화 실태 파악

저소득층 청소년을 대상으로 설문조사를 실시하여, 이들의 여가문화 실태를 알아보았다. 여가문화와 관련하여 저소득층 청소년들이 자신의 삶의 조건과 경험 속에서 느끼는 여가관련 일반사항, 다양한 여가활동 실태 및 여가행태, 여가문화 관련 의식과 욕구 등을 파악하였다.

(3) 저소득층 청소년의 하위문화적 특성 파악

저소득층 청소년문화를 보다 심층적으로 이해하기 위해서는 청소년들의 다양한 행동과 스타일 등에 숨은 상징과 의미를 포착하는 것이 중요하다. 이를 위해 참여관찰 및 심층면접 등 질적 연구 방법론을 사용함으로써 저소득층 청소년들이 가지고있는 내면적인 의식구조와 스타일 및 행동양식 등을 파악하고자 한다. 저소득층 청소년들이 즐기는 문화적 실천, 의모와 의상, 언어, 집단적 규범, 의식 등을 통해 나름대로 그들만의 독특한 정체성을 구현하는 모습을 살펴보았다.

(4) 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장방안 제언

저소득층 청소년들의 여가문화 실태 및 욕구, 생활양식과 의식구조 등을 파악함으로써 그들의 문화적 특성과 요구에 부응하는 문화적 권리 신장방안을 제시하고자 하였다.

2) 연구방법

(1) 문헌연구

저소득층 지역의 특성 및 빈곤문화, 청소년 여가문화 및 하위문화, 청소년의 문화적 권리와 관련된 선행연구를 검토하고, 관련 기관 발간자료 및 정책자료 등을 검토하였다.

(2) 전문가 자문

여섯 명의 학계 및 현장 전문가를 대상으로한 서면자문을 통해 저소득층 청소년의 여가문화 실태 및 하위문화적 특성을 효과적으로 파악해내는 데 필요한 연구방법과 내용에 대한 자문을 받았다. 또한 저소득층 청소년의 문화적 권리를 신장하기 위한 방안에 대한 아이디어를 수집하여 반영하였다.

(3) 설문조사

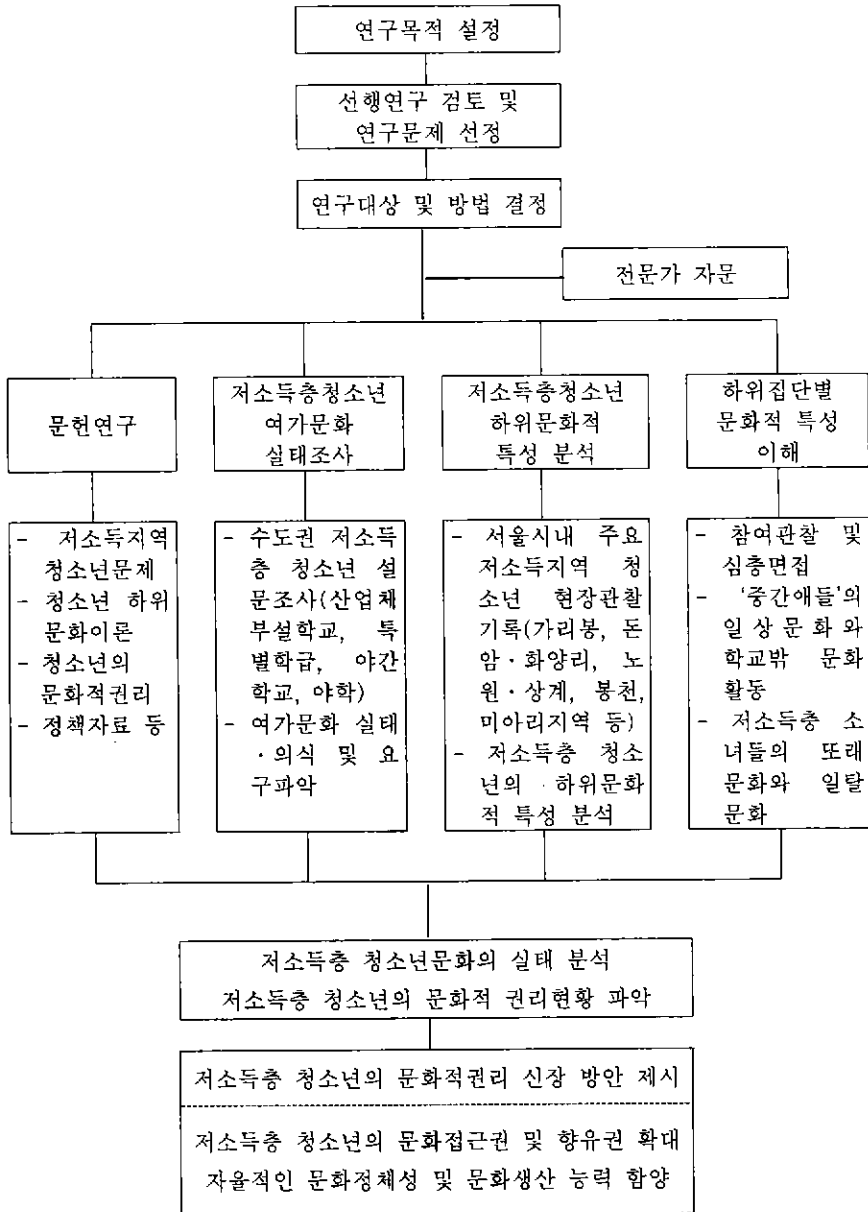
사전조사 결과, 비교적 경제적 어려움이라는 요인을 공유하고 있는 서울·경기지역의 산업체 부설학교 및 특별학급 청소년과 상업계 야간학교 및 야학청소년을 대상으로 600부의 설문지를 발송하여 최종 411부를 분석하였다. 설문조사기간은 2000년 11월 16일부터 11월 25일까지였으며, 조사를 통해 저소득층 청소년의 여가문화 실태 및 의식과 요구를 알아보았다.

(4) 참여관찰 및 심층면접

설문조사로 파악해 낼 수 없는 심층적인 문화적 특성을 파악하기 위해 참여관찰 및 심층면접 등의 질적 연구를 수행하였다. 이러한 연구는 다른 방법으로는 측정이나 예기할 수 없는 여러 가지 미묘한 대화, 태도, 행동과 사건 등을 감지하고 관찰할 수 있기 때문에 연구대상에 대한 피상적인 견해 이상의 정보, 즉 의미, 가치 성장, 인지방식 등과 같이 외부에서 쉽게 관찰할 수 없는 내면적인 면을 체계적으로 파악하는 데 도움을 얻을 수 있다는 점에서 저소득층 청소년문화를 드러내 주는 데 유용하다 하겠다.

저소득층 청소년의 하위문화적 특성을 파악하기 위해 세가지 관심분야별로 현장연구를 수행하였다. 첫째, 서울시내 주요 저소득지역인 가리봉, 화양리, 노원·상계, 봉천, 미아리 지역 등의 청소년을 현장기술함으로써 저소득 청소년의 하위문화적 특성과 의미를 파악하였다. 둘째, 중하층 정도의 경제적 배경을 주로 가지고 있는 소위 '중간애들'의 일상문화와 학교밖 문화활동을 살펴보았다. 셋째, 소년원 수용되어있는 소녀들과의 참여관찰과 심층면접을 통해 저소득층 소녀들의 일탈문화를 알아보았다.

[그림 1-1] 연구과정 체계도



II. 저소득층 청소년의 여가문화 실태

1. 조사개요
2. 조사결과
3. 조사결과 요약

II. 저소득층 청소년의 여가문화 실태

1. 조사개요

1) 조사의 목적 및 방법

본 조사는 저소득층 청소년의 문화실태와 욕구를 알아보고 이에 대한 대책방안을 제안하기 위해 실시되었다. 이를 통해 저소득층 청소년들의 여가·문화적 환경과 대중문화에 대한 인식 및 실태, 그리고 이러한 여가문화와 관련해 청소년들의 요구사항이 무엇인지를 파악하고자 하였다.

‘저소득층’이라는 개념은 소득계층 구조에서 하위를 차지하는 계층집단을 의미하지만, 본 연구의 조사대상인 저소득층 청소년을 가계소득을 기준으로 명확히 구별해내기에는 현실적으로 어려움이 있다. 따라서 조사대상이 저소득층인 다른 선행연구들에서는 이들 조사대상을 찾기 위해 주로 저소득층이 밀집되어 거주하고 있는 것으로 알려진 지역(서울의 봉천동·난곡 지역 일부, 영구임대 아파트 입주 지역, 공단밀집 지역 등)을 중심으로 접근하고 있다. 그러나 본 연구에서는 저소득층 청소년들이 가정경제의 현실적인 어려움과 또 이러한 가정에 대한 경제적 원조를 위해 상급학교 진학에 있어 충분히 고려할 수 있는 산업체 특별학급과 상업계 야간학급, 야학들을 조사대상으로 결정하였다¹⁾.

조사대상은 서울 및 수도권의 고등학교 과정 산업체특별부설학교 1개

- 1) 저소득층 학생선정을 위한 학교접촉과정에서 산업체특별부설학교, 공업고의 산업체특별학급, 상업계야간학급, 그리고 야학관계자들의 자문을 통해 극히 소수의 학생들을 제외하고는 대부분의 학생들이 가정경제에 도움을 주고 또 경제적으로 스스로 자립하려는 저소득층 가정의 청소년들이라는 내용을 확인할 수 있었다.

교, 산업체특별학급²⁾이 설치된 공업고 2개교, 상업계야간학급 1개교, 야학 42개교의 학생 600여명으로, 최종적으로 조사분석 대상이 된 표본수는 총 411명이었다³⁾. 설문조사기간은 2000년 11월 16일부터 11월 25일까지였으며, 회수된 설문지는 SPSS/WIN(ver.9.0)을 사용하여 통계처리 하였다.

본 조사대상 청소년의 주요 개인적 특성을 살펴보면 <표 II-1>과 같다.

<표 II-1> 조사대상별 특성

구 분		사례수(명)	백분율(%)
성별	남자	202	49.1
	여자	209	50.9
소속	산업체특별학급	278	67.6
	야간상업고	117	28.5
	야학	16	3.9
지역	서울	207	50.4
	경기	204	49.6
생활수준	상	39	9.5
	중	249	60.6
	하	123	29.9
전 체		411	100.0

- 2) 산업체 특별학급이란 교육법 제 107조 4항 규정에 따라 산업체에 근무하는 청소년들에게 중학교와 고등학교 과정의 교육기회를 제공하기 위하여 설립된 학급 또는 학교를 말한다. 이에 대해서는 초중등교육법 제52조, 산업체의 근로청소년의교육을위한특별학급등의설치기준령 등에 자세히 나와있다.
- 3) 가정경제사정으로 일반 정규학교조차도 다닐 수 없는 저소득층 청소년들이 있을 수 있다는 고려하에 전국야학협의회를 통해 서울과 수도권의 야학 42개교의 주소를 파악하여 설문지를 발송하였다. 조사 과정에서 최근 야학에서의 청소년들의 비율은 점차 줄어들고 있으며, 그 비중도 일반인들에 비해 상당히 적음을 알 수 있었다. 이와 같은 이유로 본 조사를 위한 설문지 역시 6개교에서 16부만을 회수할 수 있었던 것으로 생각된다.

응답자들을 연령별로 보면 청소년 중기인 15~17세가 294명으로, 71.5%이며, 청소년후기인 18~22세가 117명으로, 28.5%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 성별로는 남자청소년이 202명으로 49.1%, 여자청소년이 209명으로 50.9%이며, 소속 변인별로 보면, 산업체특별학급 청소년이 278명으로 67.6%, 상업계야간학급 청소년이 117명으로 28.5%, 야학 청소년이 16명으로 3.9%를 차지하고 있다.

또한 설문대상 청소년의 가정생활수준에 대한 인식을 알아보았는데 자신의 가정을 '상'이라고 생각하는 응답율은 9.5%, '중'은 60.6%, '하'는 29.9%로 나타났다. 이렇게 '중'이라고 응답한 비율이 높게 나타난 이유는 우리나라의 일반적인, 평균적인 생활수준과 비교한 응답이라기보다는 응답자들이 주변의 저소득층 청소년들에 비해 상대적으로 자신들의 생활수준을 높은 것으로 인식한 결과라고 볼 수 있다⁴⁾. 지역별로는 서울이 207명으로 50.4%, 경기지역이 204명으로 49.6%로서 거의 절반비율로 조사되었음을 보여주고 있다.

2) 조사내용

조사내용은 개인의 일반적인 사항들, 여가활동 인식 및 실태, 여가·문화적 환경과 청소년들의 욕구, 일상생활 및 친구관계, 단체 및 동아리 활동, 대중매체 활용실태 및 유행문화와 소비실태, 정보화 관련 영역에 총 70개 문항으로 구성되어 있다.

각 영역별 구체적인 내용은 다음의 <표 II-2>와 같다.

4) 경제수준에 대한 이러한 상대적인 인식은 조사대상 학교의 담당교사들과의 전화인터뷰를 통해서도 확인되었다.

<표 II-2> 설문 구성 내용

조사영역	세 부 내 용
개인적 특성	- 연령, 성별, 최종학력, 직업, 근무기간, - 주택형태, 입주형태, 생활수준인식, 종교, 자가용소유여부 - 부모생존여부, 부모최종학력, 부모의 직업, 동거가족현황, 가족 거주지역
여가활동 인식 및 실태	- 여가활용 시간, 여가활용 형태, 여가장소, 여가시간, 여가 장애 요인, 여가의 필요성, 여가 만족도, - 청소년들의 여가활동 실태, 선호하는 여가활동 내용, - 다양한 종류의 여가시설 이용경험, 필요로 하는 시설·공간, - 한달 평균 용돈, 실제 용돈사용처, 원하는 용돈사용처, 여가생활을 위한 용돈규모, 여가활동비 마련방법, 소유물품
여가·문화적 환경과 청소년들의 욕구	- 청소년 문화프로그램 참가 경험, 참가프로그램 종류, 참여희망 프로그램 종류, 지역청소년프로그램에 대한 불만족 이유 - 문화·여가활동의 각 항목들에 대한 참가의사 여부 - 지역 청소년문화환경의 수준, 지역 청소년 문화환경·시설·공간의 문제점·장애요인, 청소년 문화환경 조성을 위한 필요요건, 효과적인 청소년 문화정보 홍보방안
단체·동아리 활동 및 친구관계, 문제행동 등	- 동아리활동 참여경험 여부, 동아리 소속기관, 참여하는 동아리 활동 종류, 자원봉사활동 경험, 단체·동아리활동의 장점 - 주로 어울리는 친구, 친구들과 어울리는 시간, 이성친구 유무, 친구와의 대화 내용, 생활만족도 - 유해매체, 약물, 업소등 이용경험, 폭력 및 비행 등의 문제행동 경험
대중매체 활용 및 유행·소비 문화 실태	- 흥미있게 읽는 신문기사, 선호 TV 프로그램, 케이블TV 및 위성TV 시청가능 여부 - 일년간 독서분량, 독서 분야, 도서 접촉 경로, 만화·비디오 즐기는 빈도, 선호하는 잡지 및 비디오 테이프 종류, 선호하는 대중음악 장르, 대중음악 감상 경로 - 물건구입시 고려사항, 주요 물건구입 장소, - 유행 및 소비문화 실태 파악 문항 - 정보화 인지도, 컴퓨터관련 교육 경험, 컴퓨터 및 인터넷 이용 빈도

2. 조사결과

1) 조사대상자의 개인적인 특성 및 가족생활

조사대상인 저소득 청소년들의 개인적인 상황과 전반적인 가정생활 환경을 파악하기 위해 직업유무, 최종학력등의 개인적 특성과 가정의 주택형태, 생활수준 인식, 부모의 직업, 동거가족등에 대해서 알아보았다.

청소년기에 있어서 가정의 중요성과 영향력은 매우 절대적이다. 그러나 저소득층 가정은 낮은 소득과 열악한 경제적 환경에 처해 있기 때문에 청소년기에 필요한 제반조건 조성에 어려움이 있다. 또한 가정경제를 돕고 스스로의 자립을 위해 다른 일반중산층 가정의 청소년들보다 일찍 직업현장에 뛰어들어서 청소년기에 필요한 여러 발달과업과 성취에 있어 많은 부분 결핍을 겪을 수 있다. 이러한 결핍요인은 이후 성인기에 여러 상황속에서 나타날 수 있으며, 빈곤의 연결고리가 되기도 한다. 따라서 저소득층 청소년들의 가정환경실태와 가정경제에 대한 인식, 청소년 개인의 경제적 참여실태에 대해 파악하고자 하는 것은 본 연구조사에 있어 중요한 일이라 하겠다.

(1) 개인 및 가족의 특성

조사대상자의 가족의 특성을 파악하기 위해 부모의 생존여부에 대해 알아본 결과, 전체적으로 '부모생존'이 75.9%, '부생존'이 9.2%, '모생존'이 10.7%, 그리고 '부모 모두 안계시는 경우'가 4.2%로 나타났다. 하위집단별로 보면 생활수준을 제외한 성별, 소속별, 지역별 모두 통계적으로 유의미하게 나타났는데, 양쪽 부모 생존비율이 남자청소년은 67.3%인데 반해, 여자청소년은 84.3%로서 조사대상 남자청소년들이 더 많은 편부모 가족 형태를 이루고 있는 것으로 나타났다. 소속별로는 부모생존이 산업체특별

학급(이하 '산업체')은 70.2%, 상업계야간학급(이하 '야간')이 93.9%, 야학이 43.8%로 나타나 야학청소년의 절반 이상이 편부모가정이거나 부모가 모두 안계신 것으로 파악되었다.

<표 II-3> 부모님 생존여부

(단위: %)

구분		두분 모두 계심	아버님만 계심	어머님만 계심	두분 다 안계심	전체
성별	남자	67.3	14.6	14.6	3.5	100.0
	여자	84.3	3.9	6.9	4.9	100.0
소속	산업체	70.2	11.4	13.2	5.1	100.0
	야간	93.9	0.9	3.5	1.7	100.0
	야학	43.8	31.3	18.8	6.3	100.0
지역	서울	82.8	6.4	7.9	3.0	100.0
	경기	69.0	12.0	13.5	5.5	100.0
전체		75.9	9.2	10.7	4.2	100.0

성별 $\chi^2=22.34^{***}$, 소속 $\chi^2=37.46^{***}$, 지역 $\chi^2=10.47^*$

부모의 학력은 '고등학교 졸업'이 각각 부 51.4%, 모 52.7%로 과반수 이상을 차지하고 있으며, '중학교 졸업'과 '초등학교 졸업'도 각각 부 18.2%, 모 16.5%로 나타났다. 직업은 부의 경우 '생산기능직'(32.1%), '자영업'(15.4%), '기술직'(13.0%) 순으로 높게 나타났으며, 모의 직업으로는 '가정주부'(43.7%)가 가장 많은 것으로 조사되었고 다음으로는 자영업(17.5%)인 것으로 나타났다.

현재 응답자 가족의 거주지는 전체적으로 '서울'이 47.4%, '경기도'가 31.4%를 차지했지만, 나머지 20.9%의 응답자의 가족은 지방에 거주하고 있는 것으로 나타났다. 가족의 동거형태를 보면, 부모님과 동거하는 경우는 60.7%이며, 가족과 떨어져서 혼자 사는 경우도 전체의 1/3(33.3%)이나 되었다. 생활수준을 제외한 성별, 소속, 지역의 배경변인별로 통계적으로

유의미한 차이를 보였는데, 성별변인을 살펴보면, 여자청소년이 혼자 생활하는 비율이 남자청소년(28.0%)보다 10%나 많은 38.7%로 나타났으며, 지역별로는 경기도의 청소년들이 서울지역 청소년보다 8배이상 혼자 생활하는 비율이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는, 산업체특별학급의 경우 상당수의 청소년들이 학교의 기숙사에서 생활하기 때문인 것으로 보인다.

<표 II-4> 가족 동거 형태

(단위: %)

구분		부모님과 함께	부모님과 떨어져서	가족과 떨어져서 혼자	전체
성별	남자	60.5	11.5	28.0	100.0
	여자	60.8	0.5	38.7	100.0
소속	산업체	45.6	8.0	46.4	100.0
	야간	98.2	0.0	1.8	100.0
	야학	62.5	12.5	25.0	100.0
지역	서울	88.4	4.5	7.0	100.0
	경기	33.0	7.5	59.5	100.0
전체		60.7	6.0	33.3	100.0

성별 $\chi^2=23.48^{***}$, 소속 $\chi^2=91.74^{***}$, 지역 $\chi^2=134.39^{***}$

조사대상자의 종교를 보면, '무교'가 35.7%로 가장 많았으며, 그 다음은 '기독교/신교'(34.0%), '불교'(21.7%), '가톨릭'(7.4%)순이었다.

(2) 경제적 특징

응답자 가정생활의 경제적인 실태를 알아보기 위해 응답자가 거주하고 있는 주택형태와 입주형태를 질문하였다. 주택형태는 '연립·다세대 주택'이 32.3%로 비율이 가장 높았으며, '단독주택'(28.5%), '아파트'(21.1%)의 순으로 나타났다. 입주형태는 '자기 집'인 경우가 가장 많았고(40.4%), 그 다음으로는 '전세'(37.3%), '월세·사글세'(17.5%) 순으로 응답하였다.

<표 II-5> 주택형태

(단위: %)

구분		단독주택	아파트	연립/ 다세대	상가 주택	기타	전체
소속	산업체	29.0	18.0	29.4	7.4	16.2	100.0
	야간	23.5	29.6	40.9	1.7	4.3	100.0
	야학	56.3	12.5	18.8	6.3	6.3	100.0
지역	서울	25.6	23.6	41.4	4.4	4.9	100.0
	경기	31.5	18.5	23.0	7.0	20.0	100.0
생활 수준	상	35.9	38.5	17.9	5.1	2.6	100.0
	중	28.4	22.6	34.2	5.8	9.1	100.0
	하	26.4	12.4	33.1	5.8	22.3	100.0
전체		28.5	21.1	32.3	5.7	12.4	100.0

소속 $\chi^2=29.39^{***}$, 지역 $\chi^2=32.65^{***}$, 생활수준 $\chi^2=28.73^{***}$

<표 II-6> 자가용 소유여부

(단위: %)

구분		있다	없다	전체
성별	남자	51.7	48.3	100.0
	여자	51.4	48.6	100.0
소속	산업체	50.4	49.6	100.0
	야간	57.3	42.7	100.0
	야학	31.3	68.8	100.0
지역	서울	53.9	46.1	100.0
	경기	49.3	50.7	100.0
생활수준	상	64.1	35.9	100.0
	중	57.7	42.3	100.0
	하	35.2	64.8	100.0
전체		51.6	48.4	100.0

생활수준 $\chi^2=19.15^{***}$

또한 자가용 소유 여부에 대해서 알아본 결과, 절반(51.6%)정도가 소유하고 있는 것으로 나타났다. 배경변인중에서는 생활수준 변인만이 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데 생활수준이 '상'인 경우 자가용 소유는 64.1%인데 반해 '하'인 경우는 35.2%에 불과했다.

가정의 생활수준을 조사대상 응답자들이 어떻게 인식하고 있는지를 알아본 결과 '중간'이라는 응답이 60.2%로 가장 높았으며 '하', '최하'라고 응답한 경우도 1/3이 넘는 것으로 나타났고, '최상', '상'이라고 응답한 경우는 10%에 미치지 못했다⁵⁾.

응답자중 일을 해본 경험이 있는 청소년들을 대상으로 어떤 직종에 종사하고 있는지를 알아본 결과, 응답대상자 243명 중 '생산기능직'이 62.1%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '사무행정직'(13.2%), '서비스직'(10.3%)이 비슷한 결과를 보였다.

<표 II-7> 응답자의 종사 직종

(단위: %)

구분		사무 행정직	영업 판매직	서비스직	생산 기능직	기타	전체
성별	남자	16.9	2.6	15.6	55.8	9.1	100.0
	여자	6.7	0.0	1.1	73.0	19.1	100.0
소속	산업체	13.8	1.8	11.0	67.9	5.5	100.0
	야간	11.8	0.0	5.9	0.0	82.4	100.0
	야학	0.0	0.0	0.0	37.5	62.5	100.0
지역	서울	21.8	2.6	28.2	11.5	35.9	100.0
	경기	9.1	1.2	1.8	86.1	1.8	100.0
전체		13.2	1.6	10.3	62.1	12.8	100.0

성별 $\chi^2=25.29^{***}$, 소속 $\chi^2=104.41^{***}$, 지역 $\chi^2=138.47^{***}$

- 5) 이러한 결과는 앞서 주요 개인별 특성에서 살펴본 바와 같이 전체 우리나라의 일반적인, 평균적인 생활수준과 비교한 응답이라기보다는 응답자들이 주변의 저소득층 청소년들에 비해 상대적으로 자신들의 생활수준을 높게 인식한 결과라고 볼 수 있다

통계적으로 의미있는 차이를 보이고 있는 변인은 성별, 소속, 지역인데 그중 성별차이를 먼저 살펴보면, 남자청소년의 경우 '사무행정직'(16.9%)과 '서비스직'(15.6%)이라고 응답한 비율이 여자청소년(6.7%, 1.1%)보다 높게 나타났으며, 여자청소년의 '생산기능직' 응답율(73.0%)이 남자청소년(55.8%)보다 높았다. 소속별로는 산업체 청소년이, 그리고 지역별로는 경기지역 청소년들의 직업이 '생산기능직'인 경우가 다른 집단(야간, 야학)과 서울지역보다 많았다. 이는 표집대상의 상당수가 산업체특별학급이고, 특히 이들 산업체특별학급의 비율이 경기도가 더 높기 때문인 것으로 보인다.

현재 직업이 있는 경우 근무기간에 대해 알아보았는데, 1년 이하는 64.2%, 1년 이상~2년 이하는 26.8%, 3년 이상은 8.9%가 응답해 과반수 이상의 응답자들이 1년 정도 직장에서 근무한 것으로 나타났다.

2) 여가활동 인식 및 실태

청소년들의 여가활동과 관련한 일반적인 인식과 여가실태를 알아보기 위해 여가활동 형태, 여가장소, 여가만족도, 여가활동의 장애요인, 여가의 필요성, 구체적인 여가활동 및 경험, 용돈사용처들에 대해 조사하였다.

여가활동은 일상생활속에서 겪게 되는 긴장의 완화와 기분전환뿐 만 아니라 사회적 학습과 재생산의 기능을 담당한다. 특히 청소년기에 가정과 학교의 안정된 환경과 더불어 여가를 위한 충분한 공간과 프로그램이 보장된다면, 이들 청소년들이 긍정적이고 개방적인 사고를 하는 건강한 성인으로 성장할 수 있을 것이다.

청소년기는 여가에 대한 욕구가 강한 시기이다. 하지만 우리나라의 교육현실 속에서는 여가시간 부족, 여가활용에 대한 지식·여건등의 부족으로 청소년들의 여가문화라고 할 수 있는 것을 찾기가 쉽지 않다. 더구나 가정의 모든 환경이 청소년들에게 막대한 영향을 주듯이 청소년의 여

가·문화활동 역시 부모의 사회문화적, 경제적 배경에 강한 영향을 받는다고 할 때 저소득층 가정의 청소년들은 다른 일반 중산층가정의 청소년들에 비해 더 열악한 여가·문화적 환경에 처해있다고 볼 수 있다. 따라서 저소득층 청소년들의 여가에 대한 인식과 실태를 파악하는 것은 이들이 현재보다 더 나은 건강하고 문화적인 삶을 누리기 위한 지원에 있어 매우 중요하다고 할 수 있다.

(1) 여가활동에 대한 일반적인 인식

가 여가활동 형태 및 여가장소

조사대상 청소년들이 누구와 함께 여가를 보내는지를 알아본 결과 전체적으로 '밖에서 친구와 보낸다'는 응답이 62.6%로 나타났으며, 그 다음으로 '혼자 집에서 보낸다'가 15.6%, '가족과 집에서 보낸다'는 14.4%로 나타나, 여가시간에 또래집단과 같이 어울리는 것을 가장 선호하고 있음을 볼 수 있다.

<표 II-8> 여가활동 형태

(단위: %)

구분		혼자 집에서	가족과 집에서	혼자 외출	가족과 외출	밖에서 친구와	전체
성별	남자	17.3	11.2	7.1	1.5	62.8	100.0
	여자	13.9	17.3	2.4	3.8	62.5	100.0
소속	산업체	17.3	12.5	5.2	1.1	63.8	100.0
	야간	10.3	19.7	2.6	6.0	61.5	100.0
	야학	25.0	6.3	12.5	6.3	50.0	100.0
지역	서울	13.1	16.5	5.3	4.9	60.2	100.0
	경기	18.2	12.1	4.0	0.5	65.2	100.0
전체		15.6	14.4	4.7	2.7	62.6	100.0

성별 $\chi^2=10.16^*$, 소속 $\chi^2=18.94^*$, 지역 $\chi^2=10.79^*$

배경변인별로, 성별과 소속 변인에서 통계적으로 유의미하게 나타났는데, 가족과 집에서 여가를 보내는 비율이 여자청소년이 좀 더 높았으며, 혼자 집에서 여가 시간을 보낸다는 응답은 약학의 청소년들이 두배가량 높게 나타났다.

일요일이나 공휴일 등 여가시간에 주로 시간을 보내는 곳으로는 '자기집'(32.3%)과 '시내변화가'(32.0%)가 거의 비슷한 비율의 응답을 보였다. 배경변인별로는 지역변인만이 통계적으로 유의미한 결과를 보였는데, 경기지역의 청소년들이 서울지역 청소년보다 '시내변화가'에서 여가시간을 보내는 비율이 더 높음을 알 수 있다.

<표 II-9> 여가활동 장소

(단위:%)

구분		자기집	친구집	집주변	공원 등 야외	학교	시내 변화가	기타	전체
지 역	서울	33.0	15.5	2.9	5.3	0.5	25.2	17.5	100.0
	경기	31.5	9.6	1.0	3.6	1.5	39.1	13.7	100.0
전체		32.3	12.7	2.0	4.5	1.0	32.0	15.6	100.0

지역 $\chi^2=13.42^*$

이외에도 여가시간에 PC방, 기숙사, 오락실, 교회·성당, 학원, 만화방에서 시간을 보낸다는 응답이 있었다.

나. 여가시간에 대한 만족도

또한 응답자 개인의 여가시간 정도에 대해 얼마나 만족하고 있는지에 대해서는 전체적으로 16.3%만이 '매우충분', '충분'하다고 응답했으며 보통이라고 응답한 비율은 30.7%, '부족', '매우부족'은 53.1%로 나타나 조사대상 청소년들의 대다수가 여가시간이 부족하다고 느끼고 있음을 알 수 있다.

<표 II-10> 여가시간 만족도

(단위: %)

구분		매우 충분	충분	보통	부족	매우 부족	전체
성별	남자	7.9	14.4	24.8	29.7	23.3	100.0
	여자	1.9	8.6	36.4	31.6	21.5	100.0
소속	산업체	5.0	10.1	23.0	33.1	28.8	100.0
	야간	2.6	13.7	46.2	28.2	9.4	100.0
	야학	18.8	18.8	50.0	6.3	6.3	100.0
지역	서울	8.2	16.9	40.1	24.6	10.1	100.0
	경기	1.5	5.9	21.1	36.8	34.8	100.0
생활수준	상	7.7	15.4	41.0	15.4	20.5	100.0
	중	3.2	11.6	34.9	31.3	18.9	100.0
	하	7.3	9.8	18.7	34.1	30.1	100.0
전체		4.9	11.4	30.7	30.7	22.4	100.0

성별 $\chi^2=15.35^{**}$, 소속 $\chi^2=45.37^{***}$, 지역 $\chi^2=65.48^{***}$, 생활수준 $\chi^2=21.17^{**}$

하위집단별 응답결과를 살펴보면, 성별, 소속, 지역, 생활수준의 모든 배경변인에서 유의미한 차이를 보였다. 성별의 차이를 보면 남자청소년이 여자청소년보다 여가시간이 충분하다고 생각하는 비율이 2배가량 높았으며, 소속변인의 경우 야학의 청소년들이 다른 집단의 청소년들보다 여가시간이 충분하다고 응답한 비율이 가장 높았다. 또한 지역별로는 서울지역의 청소년들이, 생활수준별로는 생활수준이 '상'인 경우가 여가시간이 더 충분하다고 응답하였다.

다. 여가생활의 장애요인

취미·여가생활을 즐기는데 있어 가장 큰 장애요인이 무엇인지를 알아보았는데, 응답자의 41.6%가 '시간부족'을 가장 큰 이유로 꼽았고, 전체 응답자의 1/3 정도인 29.9%의 청소년들이 '비용이 부담된다'고 대답하였다.

소속과 지역변인만이 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 산업체의 청소년들이 '시간부족'을 가장 큰 요인으로 지적한데 비해, 야간과 야학의 청소년들은 '비용부담'을 지적하였으며, 서울지역 청소년들이 주로 '비용부담'을 응답한 반면, 경기지역 청소년들은 '시간부족'을 여가시간의 장애요인으로 보고 있는 것으로 나타났다.

<표 II-11> 여가생활 장애요인

(단위: %)

구분		시간 부족	비용 부담	업무 방해	공부 방해	함께할 사람 없음	부모 님 반대	장소, 시설 부족	정보 부족	프로 그램 부족	기타	전체
소속	산업체	48.5	24.1	12.4	0.4	3.0	1.5	4.1	1.1	3.8	1.1	100.0
	야간	30.1	39.8	2.7	0.9	0.9	4.4	10.6	1.8	6.2	2.7	100.0
	야학	6.7	60.0	0.0	0.0	6.7	13.3	6.7	0.0	6.7	0.0	100.0
지역	서울	27.4	43.3	3.0	0.5	3.0	5.5	7.0	2.0	6.5	2.0	100.0
	경기	56.5	16.1	15.5	0.5	2.1	0.0	5.2	0.5	2.6	1.0	100.0
전체		41.6	29.9	9.1	0.5	2.5	2.8	6.1	1.3	4.6	1.5	100.0

소속 $\chi^2=52.13^{***}$, 지역 $\chi^2=78.32^{***}$

라. 여가의 필요성 및 만족도

여가활동이 필요한 이유를 알아보기 위해 조사한 결과, 전체적으로 '기분전환'이 65.5%, 그 다음으로 '심신휴식'이 12.6%로 나타났다.

통계적으로 유의미한 차이를 보이는 소속변인을 살펴보면, 산업체와 야간 청소년들의 70.0% 가까이가 여가의 필요성을 '기분전환'으로 응답한데 반해, 야학의 청소년은 40.0%만이 '기분전환'으로 응답하였고 이외에 '원만한 인간관계'를 20.0%, '자기발전'과 '사회결속'을 각각 13.3%로 응답해 다른 집단의 청소년들에 비해 다양한 결과를 보여주었다.

<표 II-12> 여가의 필요성

(단위: %)

구분		기분 전환	학습 능률	자기 발전	사회 결속	심신 휴식	원만한 인간관계	기타	전체
소 속	산업체	66.2	1.1	7.6	1.5	13.5	8.7	1.5	100.0
	야간	67.2	0.9	11.2	0.0	10.3	10.3	0.0	100.0
	야학	40.0	0.0	13.3	13.3	13.3	20.0	0.0	100.0
전체		65.5	1.0	8.9	1.5	12.6	9.6	1.0	100.0

소속 $\chi^2=23.78^*$

여가생활에 대한 만족도를 알아보았는데, 전체의 절반가까이가 '보통', 40%가 '불만', '매우불만'으로 나타났다. 또한 성별을 제외한 소속, 지역, 생활수준에서 모두 유의미한 차이를 보였는데, 소속별 차이를 보면 여가생활에 대한 '불만', '매우 불만'의 응답이 야간과 야학 청소년에 비해 산업체의 청소년들의 비율이(47.4%) 높게 나타났다. 지역별로는 서울지역의 청소년이 '불만', '매우불만'의 부정적인 응답이 26.3%인데 비해 경기도지역의 청소년들은 절반이상(53.7%)이 부정적인 응답을 보였다.

<표 II-13> 여가생활 만족도

(단위: %)

구분		매우 만족	만족	보통	불만	매우 불만	전체
소속	산업체	3.3	9.1	40.2	25.7	21.7	100.0
	야간	1.7	13.8	59.5	19.0	6.0	100.0
	야학	6.3	12.5	62.5	18.8	0.0	100.0
지역	서울	4.9	14.6	54.1	19.0	7.3	100.0
	경기	1.0	6.4	38.9	28.1	25.6	100.0
생활수준	상	15.4	12.8	43.6	10.3	17.9	100.0
	중	1.2	11.8	49.6	24.4	13.0	100.0
	하	2.4	7.3	41.5	26.0	22.8	100.0
전체		2.9	10.5	46.6	23.5	16.4	100.0

소속 $\chi^2=27.24^{**}$, 지역 $\chi^2=41.24^{***}$, 생활수준 $\chi^2=34.27^{***}$

(2) 여가활동 실태

가. 청소년들의 주요 여가활동

조사대상 청소년들이 여가시간에 실제로 가장 많이 하고 있는 활동들을 알아보기 위해 31가지의 다양한 활동들을 제시하여 그중 3가지만을 선택(복수응답)하도록 하였다.

조사 결과, 'TV시청'(33.4%)을 가장 많이 하고 있는 것으로 나타났으며, '인터넷·PC통신 이용'(32.7%), '집에서 휴식'(30.4%), '친구만나기'(29.7%)등의 활동들이 높은 응답율을 보였다. 다음으로는 '음악감상'(24.3%), '컴퓨터게임'(22.0%), '만화읽기'(20.0%), '노래부르기'(13.9%), '집안일 돕기'(11.9%) 활동으로 나타났으며, 이외에 '독서', '신문·잡지 읽기', '비디오시청', '라디오 청취', '그림·악기 연주등의 예술활동', '모형완구제작', '스포츠활동', '종교활동', '동아리활동', '개인학습활동', '야외활동', '여행', '가족과의 대화', '스포츠 관람', '길거리 돌아다니기', '생활취미활동', '예술관람', '춤추기', '바둑등의 실내오락', '쇼핑' 등의 항목에 대해서는 10% 미만의 낮은 응답율을 보였다.

이러한 조사 결과를 통해 본 연구의 조사대상 청소년들은 여가시간이 있을 때 주로 TV를 보거나, 인터넷·PC통신을 하고, 집에서 쉬거나 친구를 만나고 있는 것을 알 수 있다.

<표 II-14> 청소년들의 주요 여가활동(전체비교/복수응답)

(단위: %)

구분	성별		소속			지역		생활수준			전체
	남자	여자	산업체	야간	야학	서울	경기	상	중	하	
집안일돕기	10.1	13.6	9.1	18.4	12.5	16.3	7.5	12.8	14.0	7.3	11.9
집에서 휴식	24.2	36.4	29.6	32.5	31.3	27.6	33.3	25.6	29.3	34.1	30.4
독서	5.1	9.7	8.0	5.3	12.5	5.9	9.0	17.9	3.3	12.2	7.4
신문,잡지읽기	2.0	3.9	4.0	0.9	0.0	1.5	4.5	7.7	2.1	3.3	3.0
만화읽기	22.2	18.0	24.5	8.8	25.0	11.3	28.9	15.4	17.4	26.8	20.0
TV시청	31.8	35.0	30.7	39.5	37.5	36.5	30.3	33.3	32.6	35.0	33.4
비디오 시청	10.1	9.7	10.9	4.4	31.3	8.9	10.9	7.7	8.7	13.0	9.9
라디오 청취	4.5	6.8	5.1	4.4	25.0	5.4	6.0	5.1	6.2	4.9	5.7
음악감상	23.7	24.8	28.1	17.5	6.3	15.8	32.8	33.3	21.5	26.8	24.3
예술활동	0.0	2.4	0.7	2.6	0.0	1.5	1.0	0.0	2.1	0.0	1.2
모형완구제작	1.5	0.5	1.5	0.0	0.0	1.0	1.0	5.1	0.0	1.6	1.0
스포츠활동	8.1	0.5	5.8	0.0	6.3	4.4	4.0	5.1	3.7	4.9	4.2
컴퓨터게임	36.4	8.3	27.0	11.4	12.5	23.2	20.9	12.8	23.1	22.8	22.0
인터넷,PC통신	33.3	32.0	24.8	50.9	37.5	44.8	20.4	33.3	34.7	28.5	32.7
친구만나기	30.8	28.6	26.3	40.4	12.5	34.5	24.9	28.2	33.5	22.8	29.7
아르바이트	3.5	9.7	4.0	13.2	6.3	10.8	2.5	7.7	7.9	4.1	6.7
종교활동	2.0	1.5	1.5	2.6	0.0	2.0	1.5	0.0	2.1	1.6	1.7
동아리활동	1.0	1.5	0.7	1.8	6.3	2.0	0.5	2.6	1.2	0.8	1.2
개인학습활동	1.5	1.9	1.1	1.8	12.5	2.0	1.5	0.0	2.1	1.6	1.7
낙시등 야외활동	1.0	0.5	1.1	0.0	0.0	0.5	1.0	0.0	0.8	0.8	0.7
여행	1.0	2.4	1.5	2.6	0.0	2.5	1.0	10.3	0.4	1.6	1.7
가족과 대화	2.0	2.4	2.6	1.8	0.0	1.5	3.0	5.1	2.1	1.6	2.2
스포츠 관람	2.0	0.0	1.5	0.0	0.0	0.5	1.5	2.6	1.2	0.0	1.0
길거리 돌아다니기	5.6	8.7	7.3	7.0	6.3	6.4	8.0	2.6	9.5	4.1	7.2
생활취미활동	0.0	1.5	0.4	1.8	0.0	1.0	0.5	2.6	0.0	1.6	0.7
예술관람	0.5	1.0	1.1	0.0	0.0	0.5	1.0	0.0	0.8	0.8	0.7
노래부르기	13.6	14.1	16.8	7.9	6.3	8.4	19.4	7.7	12.8	17.9	13.9
춤추기	2.5	4.9	3.3	5.3	0.0	4.4	3.0	0.0	4.1	4.1	3.7
실내오락(바둑)	4.5	1.0	3.3	1.8	0.0	3.4	2.0	0.0	3.7	1.6	2.7
쇼팽, 백화점구경	3.5	14.1	8.0	12.3	0.0	8.9	9.0	12.8	9.1	7.3	8.9
특별히 없다	5.6	2.4	3.6	3.5	12.5	3.9	4.0	2.6	4.5	3.3	4.0

나. 희망하는 여가활동

또한 시간적·경제적 여유가 생긴다면 가장 하고 싶어하는 활동이 무엇인지 위에서 제시한 31가지 활동 중에서 3가지를 선택하게 하였다.

그 결과 가장 희망하는 여가활동으로 41.7%의 청소년이 '여행'을 꼽았으며, 그 다음으로 '아르바이트'(24.4%), '각종·공연 전시회 등의 예술관람'(20.1%), '스포츠활동'(17.8%), '등산·낚시 등의 야외활동'(17.3%) 순으로 나타났다. 이외에도 '친구만나기', '예술활동', '비디오시청', '인터넷·PC통신'등의 활동이 10%이상의 응답율을 보였다.

(3) 여가관련 시설

가. 여가관련 시설 이용 경험

여가시간에 청소년들이 이용하고 있는 시설들을 알아보기 위해 청소년들이 이용 가능한 각종 기관 및 시설들을 제시하여 5점 척도로 응답하게 하였다.

전체적인 이용경험을 비교한 결과, 조사대상 청소년들이 가장 많이 이용하는 시설은(자주간다, 가끔간다), 'PC방'(68.2%), '노래방'(63.4%), '오락실'(58.2%), '패스트푸드점'(46.9%), '쇼핑센터'(43.0%), '카페·커피숍'(38.2%), '영화관'(37.4%), '비디오방'(34.3%), '서점'(30.9%), '각종문화센터'(26.0%), '당구장'(20.5%), '놀이시설'(20.0%), '실내·외 체육시설'(16.0%), '유원지'(16.4%), '패밀리 레스토랑'(15.1%) 순으로 나타났다. 그러나 '야외공원'(8.6%), '연극극장'(6.1%), '청소년캠프장'(5.8%), '시·군·구민회관'(4.8%), '청소년공부방'(4.4%), '미술관'(2.8%), '청소년자원봉사센터'(2.2%), '청소년회관'(2.0%), '사회복지관'(2.0%), '문화원'(2.0%), '청소년상담실'(1.4%) 등에 대한 이용율은 10% 미만으로 매우 저조한 것으로 나타났다.

<표 II-15> 여가관련 시설 이용 경험(전체비교)

(단위: %)

구분	자주 간다	가끔 간다	그저 그렇다	별로 안간다	전혀 안간다	전체
영화관	6.2	31.2	16.5	30.4	15.7	100.0
연극극장	0.0	1.7	4.4	14.1	79.8	100.0
청소년공연장	0.8	2.2	5.6	18.6	72.8	100.0
도서관	1.9	5.0	10.9	22.3	59.9	100.0
박물관	0.0	3.9	7.2	21.1	67.9	100.0
미술관	0.3	2.5	6.7	17.4	73.0	100.0
서점	8.1	22.8	21.1	23.0	25.0	100.0
쇼핑센터(백화점)	11.2	31.8	18.4	14.5	24.1	100.0
당구장	4.7	15.8	13.9	14.7	50.8	100.0
오락실	25.2	33.0	19.1	11.1	11.6	100.0
노래방	24.7	38.7	17.3	9.6	9.6	100.0
비디오방	14.5	19.8	13.9	11.4	40.4	100.0
PC방	40.5	27.7	12.1	9.3	10.4	100.0
전자오락실	24.9	29.3	15.7	11.3	18.8	100.0
패스트푸드점	17.0	29.9	19.0	15.4	18.7	100.0
패밀리레스토랑	4.1	11.0	16.3	24.6	43.9	100.0
카페, 커피숍	13.2	25.0	20.1	19.5	22.3	100.0
실내체육시설	2.2	5.8	7.4	22.0	62.5	100.0
야외체육시설	1.4	6.6	9.6	21.2	61.2	100.0
놀이시설	2.5	17.5	22.8	22.6	34.5	100.0
유원지	1.7	14.7	16.7	30.3	36.7	100.0
청소년캠프장	0.3	5.5	9.4	16.9	68.0	100.0
야외공원	1.7	6.9	15.7	21.5	54.1	100.0
각종문화센터	0.0	4.7	8.6	16.3	70.4	100.0
청소년회관	0.3	1.7	5.0	14.1	78.9	100.0
사회복지관	0.6	1.4	3.6	14.2	80.2	100.0
시·군·구민회관	0.6	0.0	4.2	11.7	83.6	100.0
문화원	0.6	1.4	3.6	12.0	82.4	100.0
시설문화센터	2.5	10.2	10.8	16.1	60.4	100.0
청소년공부방	1.9	2.5	6.1	10.8	78.7	100.0
청소년상담실	0.6	0.8	4.2	7.2	87.3	100.0
청소년자원봉사센터	0.8	1.4	5.6	8.1	84.2	100.0

특히 주목할 것은 저소득층 청소년들을 조사대상으로 했음에도 불구하고 PC방이나 노래방, 오락실, 패스트푸드점, 쇼핑센터 등 소비지향적이고 경제적인 부담을 줄 수 있는 활동들에 대해서는 모두 이용율이 높게 나타난데 반해, 청소년들을 위한 시설로 정부에서 건립·지원하고 있는 청소년회관, 청소년캠프장, 공부방 등 청소년 관련시설의 이용율은 매우 낮다는 점이다.

통계적으로 유의미한 하위집단별 차이를 살펴보면, '영화관'은 여자청소년들이 많이 가는 것으로 나타났으며, '도서관'도 남자청소년보다는 여자청소년이, 또 다른 소속집단들에 비해 야학청소년들이 많이 이용하는 것으로 나타났고, 지역별로는 서울지역의 청소년들이 도서관을 더 많이 이용하는 경향이 있었다.

'박물관'의 경우는 야학의 청소년들이 다른 소속집단의 청소년들보다 많이 찾고 있으며, '미술관'은 전체적으로 이용율이 낮긴 하지만 그래도 야학청소년이, 경기지역 청소년보다는 서울지역 청소년이, 또한 생활수준에서도 '상'인 청소년들이 더 많이 이용하고 있는 것으로 조사되었다. '서점'은 야학청소년들이, 그리고 서울지역 청소년보다는 경기지역 청소년의 이용률이 높았다.

'쇼핑센터'는 성별, 소속별, 지역별로 유의미한 차이를 보였는데, 여자청소년이 남자청소년보다 2배이상, 그리고 산업체보다는 야간의 청소년들이 높은 이용율을 보였다. 이는 야간학교 표집대상이 여자상업계 야간학급이기 때문인 것으로 생각되며, 지역별로는 경기지역보다 서울지역의 청소년이 2배에 가까운 '쇼핑센터' 이용 경향을 보여주었다. '당구장'의 이용율은 남자청소년이 여자청소년에 비해 2배정도 높았으며, '비디오방'의 경우 남자청소년보다는 여자청소년이, 또 산업체 학급 청소년과 경기지역 청소년들의 이용경험이 높게 나타났다.

전체 조사대상 청소년들이 가장 많이 이용하고 있는 시설로 응답한 'PC방'은 경기지역 청소년중 59.5%이 이용한다고 응답한 반면, 서울지역

의 청소년은 76.8%가 이용하고 있다고 나타나, PC방 접근비율이 반드시 정보화 척도를 말해주고 있지 않다고 하더라도 이러한 PC방에 대한 지역별 차이에 주목할 필요가 있다.

‘패스트푸드점’ 이용에 있어서 성별, 소속별, 지역별로 통계적으로 유의미한 차이를 보여주었다. 여자청소년이(자주간다, 가끔간다/58.5%) 남자청소년(32.6%)보다, 또한 야간학교 청소년이(64.3%) 다른 집단 청소년들보다, 서울지역 청소년이(54.8%) 경기지역 청소년보다 패스트푸드점을 훨씬 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. ‘패밀리 레스토랑’ 이용에 있어서도 소속별, 지역별 차이를 보였는데, 역시 야간학교 청소년과 서울지역 청소년이 다른 집단보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 조사되었다. ‘카페·커피숍’ 이용에 대해서는 여자청소년이 남자청소년보다 더 많이 이용하고 있었으며, 역시 경기지역보다는 서울지역의 청소년이 더 많이 이용하고 있었다. 따라서 서울지역의 야간학교 여자청소년이 이러한 패스트푸드점, 패밀리 레스토랑, 카페·커피숍을 가장 많이 이용하고 있음을 볼 수 있다.

반면 ‘실내·외 체육시설’이용에 있어서는 남자청소년의 이용율이 여자청소년보다 훨씬 높았다. ‘놀이시설’은 성별, 소속별, 지역별 차이를 보여주고 있는데, 여자청소년이, 그리고 야간학교 청소년이, 또 서울지역의 청소년이 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. ‘야외공연’은 야학청소년과 서울지역 청소년이 더 많이 찾고 있었다.

‘각종 문화센터’는 여자청소년이 남자청소년보다 더 많이 이용하고 있었으며, 다른 집단에 비해 야간학교 청소년이, 경기지역보다는 서울지역 청소년이 더 많이 이용하고 있었다. ‘청소년회관·사회복지관’이용율은 전체적으로 매우 저조했으나, 그 중에서도 경기지역의 청소년이 서울지역의 청소년보다 이용율이 더 적은 것으로 나타났다.

나. 문화·여가생활을 위해 필요한 시설·공간

청소년들의 문화·여가생활을 위해 앞으로 더욱 필요한 시설·공간이 무엇인지를 알아보기 위해, 위에서 제시한 다양한 시설·공간들 중 대표적인 것 3가지를 선택하게 하였다.

그 결과 필요한 시설·공간으로 '영화관'(22.7%), 'PC방'(21.6%), '놀이 시설'(21.1%), '청소년공연장'(20.0%)이 비교적 높은 응답율을 보였다. 그 다음으로는 '청소년캠ป์장'(18.4%), '야외공원'(15.1%), '실내체육시설'(14.0%), '노래방'(12.6%), '오락실'(11.5%)이 필요하다고 조사되었다. 다른 시설·공간의 필요성에 대해서는 10% 미만의 낮은 응답율을 보였다

(4) 소비문화실태

가. 한달 평균 용돈 및 용돈 사용처

청소년들의 한달 평균 용돈규모를 알아보기 위해 식대, 학용품 구입비, 교통비 등을 제외하고 마음대로 쓸 수 있는 돈의 규모를 질문하였다. 그 결과 전체 조사 대상자의 1/3정도(111명)가 이에 대해 응답하였으며, 응답청소년들의 한달 평균용돈은 67,477원으로 조사되었다.

용돈을 어떻게 사용하는지에 대해 살펴본 결과, 전체 31.1%의 청소년들이 '의복 등(신발, 가방, 악세사리 등)을 구입하는데 용돈을 가장 많이 사용하고 있는 것으로 조사되었다. 다음으로는 '간식비·음식비'가 24.9%, '교제비'(단체생활이나 친구와의 교제비, 선물 구입비 등)에는 22.1%를 사용하고 있는 반면, '문화교양비'(영화, 연극 관람, 음반·도서 구입)에는 청소년들의 6.2%만이 용돈을 사용하는 것으로 나타났다.

<표 II-16> 용돈 사용처

(단위: %)

구분		의복등 구입	문화 교양비	교제비	간식· 음식비	학용품 · 문구	놀이비	기타	전체
성별	남자	29.1	6.6	20.4	19.4	0.5	15.3	8.7	100.0
	여자	33.0	5.8	23.8	30.1	1.5	3.4	2.4	100.0
소속	산업체	32.7	7.0	18.8	23.5	0.4	11.0	6.6	100.0
	야간	31.0	3.4	27.6	29.3	1.7	4.3	2.6	100.0
	야학	0.0	14.3	42.9	14.3	7.1	14.3	7.1	100.0
전체		31.1	6.2	22.1	24.9	1.0	9.2	5.5	100.0

성별 $\chi^2=29.29^{***}$, 소속 $\chi^2=29.06^{**}$

배경변인별로는 성별과 소속이 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 남자 청소년들의 용돈사용처가 '의복구입', '교제비', '간식비·음식비', '놀이비용'등 다양한데 반해 여자 청소년들은 '의복구입'(33.0%)과 '간식비·음식비'(30.1%)에 용돈 사용처가 집중되어 있는 경향을 보였다. 또한 산업체 청소년들과 야간학교 청소년들이 '의복구입'에 가장 많은 용돈을 쓰고 있는데 비해 야학청소년들은 '교제비'에 많이 쓰고 있었다.

이외에도 '오락·게임비', '유흥비', '담배구입비'등으로 용돈을 쓰고 있다는 응답이 있었다.

나. 용돈 희망사용처

응답 청소년들에게 마음껏 쓸 수 있는 용돈이 있다면 가장 하고 싶은 일이나 사고 싶은 물건에 대해 개방형 질문을 하였는데, 이에 대한 결과를 종합·정리하면 다음의 <표 II-17>과 같다. 응답자들이 용돈 희망사용처 중 '하고 싶은 일'로는 주로 여행, 운동등의 문화·취미생활들이었고, '사고 싶은 물품'으로는 옷, 악세사리 등의 패션물품, 전자·통신제품등이 많은 것으로 조사되었다.

<표 II-17> 용돈 희망사용처

구분	영역	세부내용
희망활동	취미·문화생활 (87)	여행(64), 놀이동산(8), 운동(6), 영화관 람(6), 낚시(1), 미술관관람(1), 캠프(1)
	오락비용(11)	음주(5), 이성친구 교제비(3), 춤(3)
	기타(32)	학원비(16), 미용(7), 저축(5), PC방 운 영(3), 봉사·기금(1)
구입희망 물품	취미·문화관련 물품(24)	음반(9), 책(8), 악기(4), 스노우보드(1), 자전거(1), 모형비행기(1)
	전자·통신 제품(86)	컴퓨터(33), 휴대폰(15), MP3플레이어 (10), 컴퓨터게임기(9), CD플레이어(8), 오디오(6), 카세트(5)
	패션관련물품 (223)	옷(152), 신발(36), 악세사리(19), 가방 (11), 화장품(5)
	기타(75)	자동차(34), 오토바이(13), 집(9), 선물 (8), 음식(5), 학용품(2), 강아지(1), 안 마기(1), 완구셋트(1), 보험(1) 등

()안은 응답자 수

다. 문화·여가활동을 위한 용돈 규모

조사대상 청소년들이 문화·여가활동을 즐기는데 있어 용돈이 충분하
다고 생각하는지를 알아보았다. 전체적으로 '부족'과 '매우 부족'이라는 응
답이 과반수(50.7%)가 넘었으며, '충분', '매우충분'이라는 응답은 16.7%에
불과해 대체적으로 용돈의 액수가 부족하다고 생각하는 것으로 조사되었
다. 의미있는 하위집단별 변인은 생활수준뿐이었는데 생활수준이 '상'인
경우는 '충분', '매우충분'의 긍정적인 응답이 28.2%였으나 '중'인 경우는
18.6%, '하'인 경우는 9.0%로 나타나 생활수준에 따라 용돈만족도에 차이
를 보였다.

<표 II-18> 문화·여가활동을 위한 용돈 규모

(단위: %)

구분		매우 충분	충분	보통	부족	매우 부족	전체
생활수준	상	20.5	7.7	38.5	20.5	12.8	100.0
	중	4.0	14.6	31.2	39.3	10.9	100.0
	하	3.3	5.7	33.6	32.0	25.4	100.0
전체		5.4	11.3	32.6	35.3	15.4	100.0

생활수준 $\chi^2=40.31^{***}$

라. 여가활동비(용돈) 마련 방법

여가활동에 필요한 비용(용돈)은 어떻게 마련하는지를 알아본 결과, '내가 직접 번 돈을 절약하여 사용한다'가 45.8%, '부모님께 받는다'가 37.5%, '시간제 아르바이트를 해서 마련한다'는 응답이 12.3%로 나타났다. 전체적으로 조사대상 청소년의 절반이상(58.1%) 자신들이 일해서 번 돈으로 용돈을 마련하고 있음을 볼 수 있다.

<표 II-19> 여가활동비(용돈) 마련 방법

(단위: %)

구분		부모님께 받는다	아르바이트로 번다	번돈을절약 해서 사용	경제적 여유 없음	전체
성별	남자	29.2	14.4	53.0	3.5	100.0
	여자	45.6	10.2	38.8	5.3	100.0
소속	산업체	20.3	10.5	65.9	3.3	100.0
	야간	76.1	14.5	2.6	6.8	100.0
	야학	53.3	26.7	13.3	6.7	100.0
지역	서울	58.7	18.9	17.5	4.9	100.0
	경기	15.8	5.4	74.8	4.0	100.0
생활 수준	상	48.7	12.8	38.5	0.0	100.0
	중	41.7	10.9	43.3	4.0	100.0
	하	25.4	14.8	53.3	6.6	100.0
전체		37.5	12.3	45.8	4.4	100.0

성별 $\chi^2=14.04^{**}$, 소속 $\chi^2=151.10^{***}$, 지역 $\chi^2=138.37^{***}$, 생활수준 $\chi^2=13.56^{**}$

마. 소유품목

조사대상 청소년들이 현재 직접 소유하고 있는 물품들에 대해 모두 선택하도록 한 결과, 67.8%의 청소년이 '전용전화'(휴대폰 포함)을 소유하고 있는 것으로 나타나 가장 많이 소유한 물품으로 조사되었다.

그 다음으로는 '은행현금카드'(63.8%), '카세트라디오(워크맨 등)'(57.3%)가 높은 응답율을 보였으며, 이외에도 '각자 개인이 사용하고 있는 독방'(40.5%), '개인용 컴퓨터'(32.9%), '본인 소유의 TV'(16.6%), '카메라'(14.1%), 'TV용 게임기'(10.8%)순으로 소유 품목들에 대해 응답하였다. 그러나 'MP3플레이어', '무선호출기', '오토바이·스쿠터', '신용카드'등에 대해서는 10% 미만의 낮은 응답율을 보였다.

<표 II-20> 청소년들의 소유물품 품목(복수응답)

(단위: %)

구분		카세트 라디오	카메 라	MP3 플래 이어	개인 독방	컴퓨 터	전용 TV	전용 전화	무선 호출 기	오토 바이	신용 카드	은행 현금 카드	TV용 게임 기
성별	남자	48.2	12.4	6.7	38.3	31.1	22.8	61.7	4.1	7.8	7.8	57.5	15.5
	여자	65.9	15.6	4.4	42.4	34.6	10.7	73.7	4.9	0.5	4.9	69.8	6.3
소속	산업체	51.5	15.3	6.0	28.7	22.4	16.4	67.2	4.1	6.0	8.6	68.3	11.6
	야간	71.9	11.4	3.5	65.8	56.1	17.5	74.6	5.3	0.0	1.8	55.3	6.1
	야학	50.0	12.5	12.5	56.3	43.8	12.5	31.3	6.3	0.0	0.0	50.0	31.3
지역	서울	63.7	12.9	7.0	60.2	51.7	24.9	69.7	5.0	6.0	5.0	58.2	11.4
	경기	50.8	15.2	4.1	20.3	13.7	8.1	66.0	4.1	2.0	7.6	69.5	10.2
생활 수준	상	66.7	20.5	12.8	59.0	46.2	30.8	74.4	10.3	7.7	7.7	66.7	20.5
	중	57.0	12.4	3.7	42.1	33.5	13.6	68.6	3.3	3.3	5.4	61.2	10.3
	하	54.7	15.4	6.8	30.8	27.4	17.9	64.1	5.1	4.3	7.7	68.4	8.5
전체		57.3	14.1	5.5	40.5	32.9	16.6	67.8	4.5	4.0	6.3	63.8	10.8

3) 여가·문화적 환경과 청소년들의 욕구

청소년들의 여가문화적 환경·여건과 그에 따른 요구들을 파악하기 위해 청소년 문화프로그램에 대한 인식, 청소년들의 희망 여가·문화활동, 지역사회 문화적 환경·여건들에 대해서 알아보았다.

청소년들의 다양한 문화 및 여가활동을 촉진·육성하기 위해서는 참여하는 청소년들의 의식과 관심이 매우 중요하지만 기본적으로 청소년의 생활지역 주변의 문화적 제반 여건이 충분한 준비되어 있어야 가능하다. 또한 청소년들이 원하는 프로그램들에 대한 인식과 준비가 이루어져야 하며, 이에 앞서 기존의 청소년 및 문화관련 공간·시설에 대한 재평가를 통해 청소년들의 새로운 욕구에 맞게 재정비되어야 할 것으로 생각된다.

(1) 청소년 문화프로그램에 대한 인식

가. 문화프로그램 참가 경험

조사대상자들이 청소년대상으로 개최된 문화프로그램에 참가해 본 경험이 있는지를 알아본 결과, '없다'가 79.8%, '1~3회'가 16.8%로 나타났으며 그 이상의 참가경험은 불과 3.5%로 응답해 80%의 대다수의 조사대상 청소년들이 이러한 프로그램에 참여해 본 적이 없는 것으로 조사되었다.

<표 II-21> 문화관련 프로그램 참가 경험

(단위: %)

구분		없다	1-3회	4-6회	7-9회	10회이상	전체
성별	남자	84.9	10.6	1.5	1.0	2.0	100.0
	여자	74.8	22.8	2.4	0.0	0.0	100.0
소속	산업체	81.0	15.3	2.2	0.0	1.5	100.0
	야간	79.3	19.0	1.7	0.0	0.0	100.0
	야학	60.0	26.7	0.0	13.3	0.0	100.0
전체		79.8	16.8	2.0	0.5	1.0	100.0

성별 $\chi^2=17.02^{**}$, 소속 $\chi^2=56.65^{***}$

본 항목에 대해서 성별과 소속별로 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 여자청소년이 남자청소년보다는 참여 경험에 많았으며, 다른 소속집단보다 야학의 청소년들의 더 많은 참여율을 나타냈다.

나. 참가 프로그램 종류

조사대상자들이 그동안 참여한 경험이 있는 프로그램 종류에 대해 해당 항목을 모두 선택하게 한 결과, '야외캠프형'이 47.4%, '공연관람형'이 43.0%의 비교적 높은 비율로 나타난 반면, '강습·강연 형식'(11.9%)과 '동아리·소규모 형식'(11.1%), '토론회 형식'(4.4%)등에 대해서는 낮은 비율의 참가정도를 보여주었다. 이러한 결과는 대부분의 학교에서 이루어지는 학생대상의 문화·여가프로그램들이 야외캠프(극기훈련, 수련회와 같은)형식이거나, 공연관람(영화나 연극 등)의 형식이 주를 이루고 있기 때문인 것으로 보인다.

<표 II-22> 참가 프로그램 종류(복수응답)

(단위: %)

구분		야외 캠프형	공연 관람형	강습, 강연형	토론회 형식	동아리, 소 그룹형식
성별	남자	40.4	43.9	15.8	7.0	14.0
	여자	52.6	42.3	9.0	2.6	9.0
소속	산업체	51.1	33.3	14.4	6.7	11.1
	야간	39.5	60.5	5.3	0.0	13.2
	야학	42.9	71.4	14.3	0.0	0.0
지역	서울	37.7	56.5	7.2	4.3	11.6
	경기	57.6	28.8	16.7	4.5	10.6
생활 수준	상	35.3	47.1	17.6	0.0	17.6
	중	48.0	42.7	14.7	5.3	8.0
	하	51.2	41.9	4.7	4.7	14.0
전체		47.4	43.0	11.9	4.4	11.1

다. 참가를 원하는 프로그램 형식

청소년을 위한 문화프로그램에 참가할 기회가 생긴다면 위의 항목들 중 어떤 종류의 프로그램에 참여하고 싶은지를 한가지만 골라 선택하게 하였다. 그 결과, 응답 청소년들 중 43.4%가 '야외캠프형'을, 37.1%가 '공연관람형'을 14.6%가 '동아리·소규모형태'를 참여하고 싶은 것으로 나타났다. '강습·강연형'과 '토론회형식'의 프로그램은 각각 2.6%, 2.3%의 응답율을 보였다. 이는 참가경험 있는 프로그램에 대한 응답과 비슷한 결과로서 다른 형태의 프로그램에는 거의 참여해 본 경험이 없기 때문인 것으로 보인다.

라. 지역 청소년문화프로그램의 불만족 이유

지역에서 개최되는 청소년 문화프로그램들이 만족스럽지 않은 이유에 대해서는, '프로그램 내용이 재미가 없고 빈약하다'가 43.4%의 응답율을 보였고, '프로그램의 실시장소까지의 이동이 어렵다'가 22.0%, '프로그램을 위한 시설이 미흡하다'가 16.2%의 결과를 보였다. 이는 청소년들을 위한 문화프로그램 계획시 프로그램의 내용적인 측면뿐 아니라 프로그램 실시 장소와 시설여건 역시 충분히 고려해야 함을 보여주는 것이라 하겠다.

<표 II-23> 지역의 청소년프로그램 불만족 이유

(단위: %)

구분		내용이 재미없고 빈약	지도자 실력이 미숙하다	장소 이동이 어렵다	시설미흡	기타	전체
지역	서울	49.7	5.7	23.4	12.6	8.6	100.0
	경기	36.8	5.8	20.5	19.9	17.0	100.0
전체		43.4	5.8	22.0	16.2	12.7	100.0

지역 $\chi^2=11.30^*$

(2) 청소년들의 희망 문화활동

희망하는 문화·여가활동을 파악하기 위해 ‘참여 기회가 주어진다면 어떤 활동에 참여’하고 싶은지를 묻고 31가지의 여가 및 문화관련 활동들을 제시하여 5점척도로 응답하게 하였다.

조사결과, 가장 선호도가 높은 활동은 ‘여행활동’으로 전체응답자의 72.3%(‘매우그렇다’, ‘그렇다’)가 응답하였다. 이러한 결과는 앞서 시간·경제적으로 여유가 있을 때 하고 싶은 여가활동으로 ‘여행’을 가장 많이 꼽고 있는 것과 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 그 다음으로는 ‘컴퓨터·인터넷 활동’(66.2%), ‘컴퓨터 게임 배우기’(55.5%), ‘수영·래프팅등의 수상훈련활동’(52.2%), ‘각종 춤 배우기’(49.6%), ‘패션·캐릭터 등의 디자인’(49.3%), ‘방송·영화제작등의 영상매체활동’(49.6%)이 절반 이상 혹은 절반 가까이의 높은 선호도를 보였다.

이외에도 ‘롤러브레이드·스케이드 보드’(46.1%), ‘무술배우기’(44.9%), ‘합창·그룹사운드 등의 노래’(42.5%), ‘만화관련활동’(39.5%), ‘패러글라이딩 등의 항공훈련활동’(37.9%), ‘외국어 배우기 활동’(37.1%), ‘외국문화체험 및 교류활동’(35.1%), ‘연극활동’(34.9%), ‘가족캠핑 및 가족활동’(33.4%), ‘직업체험활동’(31.8%), ‘사진촬영 및 전시’(31.6%), ‘등산·산악훈련’(31.4%), ‘각종공연행사관람’(30.2%), ‘악기연주활동’(29.4%), ‘해양생태탐사 및 환경보존 체험활동’(28.2%), ‘사회봉사활동’(28.1%), ‘그림·공예등의 미술활동’(22.4%)등이 비교적 선호도 있게 조사되었다. 그러나 ‘과학탐구등의 과학활동’(18.3%), ‘문화현장답사활동’(17.4%), ‘전통문화활동’(16.6%), ‘문화창작활동’(14.4%), ‘각종공연참가·발표’(10.6%)등은 20%이하의 낮은 선호도를 보였다.

통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는 활동들을 살펴보면, ‘문화현장답사활동’에서는 다른 소속집단들 보다 야학청소년들(38.5%)이, 그리고 서울지역보다는 경기지역 청소년들(21.5%)이, 더 많이 긍정적으로 응답했고, ‘문화창작활동’은 야학의 청소년들이 가장 긍정적으로 응답했다.

<표 II-24> 청소년들의 희망 문화활동(전체비교)

(단위: %)

구분	자주 간다	가끔 간다	그저 그렇다	별로 안간다	전혀 안간다	전체
공연행사관람	9.7	20.5	24.4	11.1	34.3	100.0
공연참가(발표)	4.2	6.4	24.4	19.6	45.4	100.0
문화현장답사	6.7	10.7	25.0	15.4	42.1	100.0
문화창작활동	4.8	9.6	21.1	19.4	45.1	100.0
연극활동	13.2	21.7	19.4	12.1	33.5	100.0
영상매체활동	24.8	24.8	22.0	6.2	22.3	100.0
노래부르기	20.6	21.9	19.7	12.2	25.6	100.0
악기연주활동	14.3	15.1	23.0	14.8	32.8	100.0
미술활동	10.5	11.9	26.3	16.4	35.0	100.0
디자인활동	23.8	25.5	20.2	6.6	23.8	100.0
춤배우기활동	31.7	17.9	17.6	8.7	24.1	100.0
전통문화활동	7.0	9.6	24.8	19.4	39.2	100.0
사진촬영활동	17.5	14.1	26.8	11.5	30.1	100.0
만화·애니메이션 활동	23.5	16.0	28.0	8.1	24.4	100.0
가족활동	17.1	16.3	24.4	14.9	27.2	100.0
과학활동	9.3	9.0	21.7	18.3	41.7	100.0
컴퓨터, 인터넷활동	41.7	24.5	15.8	3.9	14.1	100.0
컴퓨터게임활동	35.1	20.4	18.7	4.5	21.2	100.0
역사체험활동	10.6	11.2	22.7	16.0	39.5	100.0
여행	56.7	15.6	7.8	6.1	13.9	100.0
사회봉사활동	10.8	17.3	22.9	13.6	35.4	100.0
직업체험활동	14.5	17.3	22.3	11.5	34.4	100.0
외국어배우기	18.3	18.8	23.0	11.2	28.7	100.0
구기활동	20.2	11.8	21.9	12.4	33.7	100.0
등산·산악훈련	16.0	15.4	21.1	14.6	32.9	100.0
항공훈련활동	22.2	15.7	20.5	11.5	30.1	100.0
수상훈련활동	32.0	20.2	15.4	9.0	23.3	100.0
무술배우기	29.9	15.0	19.5	11.6	24.0	100.0
롤러브레이드·스케이트보드	28.8	17.3	19.8	10.3	23.7	100.0
생태탐사, 환경체험활동	14.5	13.7	21.2	14.8	35.8	100.0

특히, 성별변인에서 선호하는 활동에 대한 뚜렷한 차이를 보였는데 전체적으로 여자청소년이 선호하는 활동들이 남자청소년이 선호하는 활동보다 더 많았다.

구체적인 활동들을 보면, '연극활동', '영상매체활동', '노래부르기', '악기연주활동', '미술활동', '디자인활동', '춤 배우기', '전통문화활동', '사진촬영 및 전시', '가족활동', '사회봉사활동', '외국어배우기', '직업체험활동'에서는 여자청소년이 남자청소년보다 더 많이 참여희망활동으로 꼽았다. 그러나 남자청소년은 '만화·애니메이션 활동', '각종 구기운동', '등산·산악훈련', '항공훈련활동', '무술배우기', '롤러브레이드·스케이드 보드'등에서 선호도를 보였다.

전체적으로 여자청소년이 문화적이고 정적인 활동을 선호하는 경향을 보이고 있지만, '춤배우기'활동에서는 남자청소년보다 좀 더 많이 선호하는 것으로 나타나 흥미있는 결과를 보였으며, '직업체험활동'에서도 선호도가 더 높아 미래의 진로와 직업에 대해 여자청소년이 더 적극적으로 생각하고 있는 것으로 나타났다. 남자청소년들은 스포츠 및 훈련등의 동적인 활동들은 주로 선택했지만 '만화·애니메이션 활동'에 있어서는 여자청소년들보다 더 높은 응답율을 보였다.

주목할 만한 것은 '컴퓨터·인터넷활동', '컴퓨터게임 활동', '여행활동', '외국문화체험·교류활동'등에서는 성별, 소속별, 지역별, 생활수준별로 어떠한 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있지 않다는 점이다. 특히 이들 활동들은 정보화, 국제화와 관련된 활동들로서 앞서 희망 여가활동에서도 높은 선호도를 보였다. 따라서 이들 프로그램들에 대한 청소년관련기관과 시설, 청소년지도사들의 관심과 준비가 필요하다고 보여진다.

(3) 문화환경 · 여건

가. 지역의 문화환경 · 여건에 대한 인식수준

다른 지역과 비교한 조사대상 청소년의 거주지 문화환경 · 여건에 대한 인식수준을 조사하였다. 그 결과, 전체적으로 ‘낮은 편이다’, ‘매우 낮다’는 응답이 48.6%, ‘보통’이 44.6%로 나타나 전반적으로 낮게 인식하고 있음을 보여주었다. 하위집단별 변인의 차이를 보면, ‘생활수준’ 변인에서 그 차이를 볼 수 있는데, 낮게 인식하고 있다는 응답이 생활수준이 ‘상’인 경우는 43.6%, ‘중’은 47.3%, ‘하’는 52.9%로 나타났다. 이는 생활수준이 낮을 수록 지역의 문화환경 수준에 대해서도 낮게 평가하고 있는 것으로 볼 수 있는데, 이러한 경향은 응답자 거주지역의 전반적인 생활환경과도 관련이 있는 것으로 생각해 볼 수 있다.

<표 II-25> 지역의 문화환경 · 여건에 대한 인식 수준

(단위: %)

구분		매우 높다	높은 편이다	보통 이다	낮은 편이다	매우 낮다	전체
생활 수준	상	7.7	12.8	35.9	23.1	20.5	100.0
	중	1.3	4.2	47.3	32.2	15.1	100.0
	하	0.0	5.0	42.0	29.4	23.5	100.0
전체		1.5	5.3	44.6	30.5	18.1	100.0

생활수준 $\chi^2=22.00^{**}$

나. 지역의 문화시설 · 공간 이용시 문제점 및 장애요인

지역의 청소년 관련 문화시설 · 공간을 이용하면서 느꼈던 문제점으로는 ‘시설 · 공간의 태부족’(33.5%)을 가장 큰 이유로 꼽았다. 그 다음으로 ‘참가할만한 좋은 프로그램의 부족’(24.8%), ‘시설 및 프로그램에 대한 홍보부족’(16.4%), ‘시설 · 공간의 활용부족’(10.6%) 순으로 응답하였다.

<표 II-26> 지역의 문화시설·공간이용시 문제점

(단위: %)

구분		시설, 공간 부족	시설, 공간의 환경열악	시설, 공간 활용 부족	좋은 프로그램 부족	홍보 부족	기타	전체
성별	남자	37.6	9.9	8.8	24.9	9.9	8.8	100.0
	여자	29.8	8.6	12.1	24.7	22.2	2.5	100.0
전체		33.5	9.2	10.6	24.8	16.4	5.5	100.0

성별 $\chi^2=18.38^{**}$

청소년관련 문화시설·공간 이용시 가장 큰 장애요인으로서는 '이용할 시간의 부족'(36.1%), '문화시설·공간에 대한 정보부족'(29.1%), '집에서 멀리 떨어진 장소에 위치'(16.2%), '이용요금의 부담'(11.1%)순으로 조사되었다. 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는 변인은 지역으로서 '시간 부족'에 대해 경기지역의 청소년들이 서울지역 청소년들보다 거의 두배에 가까운 응답을 보였다.

<표 II-27> 지역의 문화시설·공간이용시 장애요인

(단위: %)

구분		시간 부족	거리가 멀다	이용요금 부담	정보 부족	부모님 반대	기타	전체
지역	서울	27.5	16.5	14.0	34.0	0.5	7.5	100.0
	경기	45.2	16.0	8.0	23.9	1.1	5.9	100.0
전체		36.1	16.2	11.1	29.1	0.8	6.7	100.0

지역 $\chi^2=15.78^{**}$

다. 지역의 청소년 문화환경조성을 위해 필요한 일

지역의 청소년 문화환경 조성을 위해 필요한 일이 무엇인지를 선택하게 한 결과, '청소년의 흥미와 요구에 맞는 다양한 활동 프로그램 개발'을 32.3%로 가장 많이 꼽았다. 그 다음으로는 '청소년을 위한 문화공간·시

설 확대'를 조사대상자의 25.3%가 응답했으며, '시간과 여유 필요', '문화활동 참여를 위한 경비보조(할인혜택)', '청소년 문화에 대한 성인들이 이해 증진', '프로그램 정보 홍보', '청소년문화 관련 전문단체·지도자의 육성' 순으로 조사되었다. 하위집단별 차이를 보면, 성별변인에서 남자청소년이 '문화공간·시설 확대'를 가장 많이 응답(28.3%)한데 반해, 여자청소년은 '청소년홍미와 요구에 맞는 다양한 활동 프로그램 개발'을 가장 많이 응답(41.1%)하였다.

<표 II-28> 지역의 청소년 문화환경 조성을 위한 필요 요건

(단위: %)

구분		문화공간 시설확대	청소년 위한 프로그램 개발	청소년 문화에 대한 성인이해	문화활동 참여경비 보조	청소년 문화 전문단체 지도자	프로그램 정보 홍보	시간과 여유 필요	기타	전체
성 별	남자	28.3	23.0	11.2	10.7	2.7	7.0	9.1	8.0	100.0
	여자	22.3	41.1	5.6	6.6	2.0	6.1	14.7	1.5	100.0
지 역	서울	24.1	34.9	10.3	9.2	3.1	7.7	5.6	5.1	100.0
	경기	26.5	29.6	6.3	7.9	1.6	5.3	18.5	4.2	100.0
전체		25.3	32.3	8.3	8.6	2.3	6.5	12.0	4.7	100.0

성별 $\chi^2=28.13^{***}$, 지역 $\chi^2=18.18^*$

라. 문화관련 정보의 효과적인 홍보 방안

청소년을 대상으로 개척되는 각종 문화관련 정보를 효과적으로 전달할 수 있는 방법에 대해 조사한 결과, '인터넷·PC통신을 통한 홍보'(58.4%)가 과반수 이상의 높은 응답율을 보였다. '청소년을 위한 문화정보지 발행'은 16.1%, '학교나 직장게시판을 통한 홍보'는 11.3%, '신문·잡지를 통한 홍보'와 '각종 공공 게시판 이용'은 각각 5.3%, '공공기관(시·군·구청 등)의 소식지 이용'은 3.5%의 낮은 응답율을 보였다. 이러한 결과를 통해 볼 때, 청소년들이 가장 효과적으로 생각하는 홍보매체는

‘인터넷·PC통신’임을 알 수 있으며, 이는 상당수의 청소년들이 인터넷과 PC통신을 생활화하고 있음을 보여주는 것이라고 하겠다.

<표 II-29> 효과적인 문화관련 정보 홍보 방안

(단위: %)

구분		인터넷, PC통신	신문, 잡지 홍보	청소년 문화정 보지	학교·직장 게시판 활용	각종 공공게시 판 활용	공공기관 소식지 이용	전체
지역	서울	65.8	5.0	13.9	6.9	4.0	4.5	100.0
	경기	50.8	5.6	18.5	15.9	6.7	2.6	100.0
전체		58.4	5.3	16.1	11.3	5.3	3.5	100.0

지역 $\chi^2=14.67^*$

4) 단체활동, 친구관계 및 문제행동

청소년들의 단체활동 및 친구관계와 문제행동등에 대해 알아보기 위해, 조사대상 청소년들의 동아리·자원봉사 활동경험, 소속 동아리조직·종류, 단체·동아리활동의 유의성, 또래친구관계, 생활만족도, 문제행동 경험등에 대해서 조사하였다.

청소년기의 단체활동 및 또래관계를 통해 청소년들은 가정이후의 2차적인 사회화과정을 충분히 성공적으로 겪을 수 있다. 또한 영향력 있는 또래집단 관계를 통해 청소년들은 정체감을 형성하고 도덕성 발달과 더불어 사회적 지지(*social support*)를 통한 안정감을 갖고 그들의 생활에 만족감을 느낄 수 있다. 상호 밀접한 관계를 유지하고 있는 또래집단(동성, 이성 모두 포함)이 없다면 청소년기를 겪어나가면서 효과적인 사회적 관계기술을 학습하기 어려우며 소극적·폐쇄적인 인격형성의 가능성이 있다. 무엇보다 청소년기에 겪는 많은 스트레스와 문제, 위기에 직면하여 이를

바람직하게 해결해 나가는데 어려움을 갖을 수 있다. 따라서 다른 중산층 청소년들보다 경제적인 어려움으로 인해 많은 생활영역에서 결핍에 직면할 수 있는 저소득층 청소년들의 또래관계 및 단체·동아리 활동 그리고 이들이 청소년들에게 미치는 영향등을 알아보는 것은 의미 있는 일이라 하겠다.

또한 많은 연구들에서 저소득층 청소년들이 일반청소년들에 비해 비행과 문제행동을 많이 하고 있고, 그러한 비행들이 여가시간에 주로 이루어지는 것으로 나타나고 있다. 이에 본 조사에서도 유해매체, 약물, 업소 등 이용경험, 폭력 및 비행 등의 문제행동 경험들을 함께 조사하여 조사대상 저소득층 청소년들의 전체적인 일상생활에서의 문제행동 접촉과 경향성도 파악하고자 하였다.

(1) 청소년들의 동아리(동호회) 및 단체활동

가. 동아리 활동경험

청소년들이 자율적으로 조직·활동하는 청소년동아리에 가입하여 활동한 경험이 있는지를 알아보았는데, '현재 활동하고 있다'라고 응답한 비율은 불과 7.2%였으며, '과거에 경험이 있다'는 19.1%, '동아리가입 및 활동경험이 없다'는 73.3%로 나타나, 전체적으로 동아리활동의 가입 및 활동에 대한 참여가 매우 저조한 것으로 나타났다.

나. 참여 동아리의 소속 및 종류

활동경험이 있거나 현재 활동에 참여하고 있는 동아리가 어디에 소속되어 있는지를 알아본 결과, '학교·친구들과의 자발적인 조직', '청소년단체'의 순서로 조사되었다.

<표 II-30> 참여 동아리 소속기관

(단위: %)

구분		학교	청소년 단체	청소년 회관	지역사 회단체, 시설	친구들과 자율조직	기타	전체
성별	남자	26.9	13.4	5.9	1.7	21.0	31.1	100.0
	여자	53.5	11.9	3.0	2.0	6.9	22.8	100.0
생활 수준	상	32.0	4.0	12.0	0.0	24.0	28.0	100.0
	중	36.6	17.2	3.0	3.0	16.4	23.9	100.0
	하	47.5	6.6	4.9	0.0	6.6	34.4	100.0
전체		39.1	12.7	4.5	1.8	14.5	27.3	100.0

성별 $\chi^2=19.85^{**}$, 생활수준 $\chi^2=19.66^*$

동아리(동호회)의 활동 종류는 '문화예술활동', '친목활동', '스포츠활동', '종교활동', '팬클럽활동', '사회봉사활동' 순이었으며, 성별차이를 보면, 여자청소년이 '문화예술활동'에 가장 많은 응답율을 보인데 반해, 남자청소년은 '스포츠활동'과 '친목활동'을 가장 많이 응답하였다.

<표 II-31> 동아리(동호회)활동 종류

(단위: %)

구분		문화예 술활동	사회봉 사활동	스포츠 활동	팬클럽	종교 활동	친목 활동	기타	전체
성별	남자	8.9	7.3	18.5	4.0	8.9	18.5	33.9	100.0
	여자	24.5	12.8	3.2	11.7	12.8	4.3	30.9	100.0
전체		15.6	9.6	11.9	7.3	10.6	12.4	32.6	100.0

성별 $\chi^2=34.62^{***}$

다. 자원봉사활동 경험

지난 1년동안 자원봉사활동을 한 경험에 대해 조사한 결과, 자원봉사 경험이 '있다'는 27.3%, '없다'는 72.7%로 나타나 1/3미만의 청소년만이 자원봉사활동을 해 본 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인문계고교 청소년

들이 대학입시 때문에 일정기간 자원봉사를 반드시 하려고 하는 것과는 대조되는 경향으로 본 조사의 대상이 공업고의 산업체특별학급이거나, 상업계, 야학등의 청소년들이고 또한 이들 학생들의 상당수가 대학입시를 크게 염두에 두고 있지 않기 때문인 것으로 보인다.

라. 동아리활동과 청소년단체활동의 유익성

청소년단체활동이나 동아리활동이 어떤 점에서 도움이 되는지를 알아보았는데, 첫 번째로 많이 응답한 항목은 '많은 친구들을 사귀수 있다'(29.0%)였다. 그 다음으로는 '다양한 경험을 쌓을 수 있다'(17.3%), '별로 도움이 되지 않는다'(16.2%), '취미·여가생활에 도움이 된다'(13.9%), '소질과 능력개발에 도움이 된다'(12.5%), '대인관계에 리더쉽 향상에 도움이 된다'(11.1%)의 결과를 보였다. 즉 조사대상 청소년들은 이러한 단체 및 동아리 활동의 가장 큰 장점으로 '많은 친구를 사귄 수 있다'을 꼽고 있는 것으로 나타났다.

<표 II-32> 동아리활동과 청소년단체활동의 유익성

(단위: %)

구분		많은 친구 사귀기	소질과 능력개발 에 도움	취미, 여가생활 에 도움	대인관계 와 리더십 향상	다양한 경험 쌓기	별로 도움이 안된다	전체
성별	남자	31.0	12.1	12.1	8.6	16.7	19.5	100.0
	여자	27.0	13.0	15.7	13.5	17.8	13.0	100.0
소속	산업체	29.0	13.7	15.8	8.7	17.8	14.9	100.0
	야간	27.5	11.8	11.8	15.7	14.7	18.6	100.0
	야학	37.5	0.0	0.0	18.8	25.0	18.8	100.0
지역	서울	30.4	11.4	11.4	14.1	15.8	16.8	100.0
	경기	27.4	13.7	16.6	8.0	18.9	15.4	100.0
생활 수준	상	24.3	16.2	21.6	10.8	18.9	8.1	100.0
	중	27.0	13.3	12.8	11.8	19.9	15.2	100.0
	하	34.2	9.9	13.5	9.9	11.7	20.7	100.0
전체		29.0	12.5	13.9	11.1	17.3	16.2	100.0

(2) 친구관계

가. 주로 어울리는 친구

직장생활을 하는 경우 직장밖에서 주로 어울리는 친구에 대해 조사한 결과, '직장친구와 어울리는 경우가 더 많다'와 '대부분 직장친구들하고만 어울린다'는 응답이 각각 40.1%, 25.4%로 나타나, 조사대상 청소년들의 65.5%가 직장친구들과 주로 어울리고 있는 것으로 나타났다. 반면 '동네 친구들하고 어울리는 경우가 더 많다'와 '대부분 동네친구들하고만 어울린다'는 응답은 각각 24.5%, 10.1%로 나타났다.

<표 II-33> 주로 어울리는 친구

(단위: %)

구분		대부분 직장친구와 어울림	직장친구와 더 어울리는 편	동네친구와 더 어울리는 편	대부분 동네친구와 어울림	전체
소속	산업체	30.3	41.8	19.5	8.4	100.0
	야간	11.3	35.5	38.7	14.5	100.0
	야학	0.0	28.6	50.0	21.4	100.0
지역	서울	14.2	33.3	38.3	14.2	100.0
	경기	33.9	45.2	14.0	7.0	100.0
	전체	25.4	40.1	24.5	10.1	100.0

소속 $\chi^2=26.86^{***}$, 지역 $\chi^2=38.55^{***}$

통계적으로 유의미하게 나타난 변인으로는 소속, 지역이었으며 소속 별로는 응답자 대부분이 직장생활을 하고 있는 산업체 청소년들의 72.1%가 직장친구와 어울리는 것으로 조사된 반면, 야간 청소년들은 46.8%, 야학청소년은 28.6%로 응답하였다. 지역별로는 서울지역 청소년보다 경기지역 청소년이 더 많이 직장친구와 어울리는 것으로 나타났는데, 이는 경기지역의 조사대상 청소년들의 상당수가 산업체 학교의 학생이기 때문인 것으로 보인다.

나. 친구들과 어울리는 시간

직장생활을 하는 경우 근무시간 이후에 친구들과 어느정도 자주 어울리는지를 조사하였다. 그 결과, '거의 매일'어울린다는 응답이 47.6%였고, 다음으로는 '일주일에 1~2일'이 23.0%, '한달에 1~2일'이 17.6%, '일주일에 1~2일'이 23.0%의 응답을 보여 조사대상 청소년들의 절반가까이가 거의 매일 친구와 어울리는 것으로 나타났다. 통계적으로 유의미하게 나타난 변인은 성별, 소속, 지역이었는데, '거의 매일'친구와 어울린다는 응답이 여자청소년이 훨씬 많았으며(61.1%), 소속별로는 산업체 청소년들(51.8%)이, 지역별로는 경기지역 청소년들(61.5%)인 것으로 조사되었다.

<표 II-34> 친구들과 어울리는 시간

(단위: %)

구분		한달에 1-2일	일주일에 1-2일	일주일에 3-4일	거의 매일	전체
성별	남자	20.9	28.9	11.8	38.5	100.0
	여자	12.7	14.3	11.9	61.1	100.0
소속	산업체	15.7	22.4	10.2	51.8	100.0
	야간	21.7	23.9	21.7	32.6	100.0
	야학	41.7	33.3	8.3	16.7	100.0
지역	서울	23.8	30.2	19.0	27.0	100.0
	경기	13.4	18.2	7.0	61.5	100.0
전체		17.6	23.0	11.8	47.6	100.0

성별 $\chi^2=17.90^{***}$, 소속 $\chi^2=15.59^*$, 지역 $\chi^2=37.52^{***}$

다. 이성 친구 유무

현재 사귀고 있는 이성친구가 있는지를 물어본 결과, 전체적으로 '있다'라는 응답이 39.3%, '없다'는 응답이 60.7%를 보여, 조사대상 청소년들의 1/3 이상이 이성 친구를 사귀고 있는 것으로 나타났으며 하위집단별로는 큰 차이를 보이지 않았다.

라. 주요 대화 내용

친구들과 가장 많이 나누는 대화의 내용이 무엇인지 12가지의 사례를 제시하여 선택하게 하였다. 전체적으로 고른 분포를 보였는데, 그중 비교적 높은 응답을 보인 항목순으로 보면, '돈·경제적인 문제'(18.4%), '이성 문제'(15.6%), '친구관계'(14.4%), '일·직장문제'(13.9%), '앞으로의 진로문제'(13.6%), '신변잡담'(12.1%) 순이었다. '성격문제', '건강문제', '외모문제', '종교·인생관 문제', '가정문제', '학업문제'등에서는 10% 미만의 낮은 응답율을 보여, 조사대상 청소년들은 주로 친구들과 경제적인 문제, 이성문제, 친구관계, 직장 및 진로문제들에 대해 대화하고 있는 것으로 나타났다.

<표 II-35> 친구들과의 대화내용

(단위:%)

구분		경제 적 문제	일, 직장 문제	진로 문제	이성 문제	성격 문제	친구 관계	건강 문제	외모 문제	종교 인생 관 문제	가정 문제	학업 문제	신변 잡담	전 체
소 속	산업체	17.4	19.3	11.5	14.1	3.0	13.7	1.9	1.9	1.1	0.7	2.2	13.3	1000
	야간	20.7	1.8	19.8	19.8	2.7	17.1	0.9	5.4	0.9	0.0	3.6	7.2	1000
	야학	18.8	6.3	6.3	12.5	6.3	6.3	0.0	6.3	0.0	6.3	6.3	25.0	1000
지 역	서울	19.9	7.0	15.4	19.4	2.5	16.4	1.5	3.5	1.0	1.0	4.0	8.5	1000
	경기	16.8	20.9	11.7	11.7	3.6	12.2	1.5	2.6	1.0	0.5	1.5	15.8	1000
전체		18.4	13.9	13.6	15.6	3.0	14.4	1.5	3.0	1.0	0.8	2.8	12.1	1000

소속 $\chi^2=44.94^{**}$, 지역 $\chi^2=27.96^{**}$

하위집단별 차이를 보면, 소속, 지역별로 차이를 보이고 있는데, 산업체 청소년과 경기지역 청소년이 '일·직장문제'에 대해 친구들과 가장 많이 대화하고 있는 것으로 조사되었다.

(3) 생활만족도

현재생활에 대한 전체적인 행복도를 조사한 결과, '행복하다', '매우 행복하다'는 긍정적인 응답이 48.3%였고, '전혀 행복하지 않다', '행복하지 않다'는 부정적인 응답은 51.7%로 절반이 조금 넘는 것으로 나타났다.

소속, 지역, 생활수준별로 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데, 야학청소년이 '행복하다, 매우 행복하다'(68.8%)는 응답이 가장 높았고, 반면 산업체 청소년들의 응답(40.7%)이 가장 낮았다. 지역별로는 서울지역 청소년이 경기지역 청소년들보다 더 행복하다고 느끼고 있었으며, 생활수준의 '상', '중', '하' 순에 따라 '행복하다'는 응답도 비슷한 순서로 나타났다.

<표 II-36> 생활만족도

(단위: %)

구분		전혀행복 하지 않다	행복하지 않다	행복하다	매우 행복하다	전체
소속	산업체	14.5	44.7	38.9	1.8	100.0
	야간	13.0	23.5	59.1	4.3	100.0
	야학	6.3	25.0	62.5	6.3	100.0
지역	서울	10.7	28.3	57.1	3.9	100.0
	경기	16.9	47.8	33.8	1.5	100.0
생활 수준	상	15.8	23.7	50.0	10.5	100.0
	중	11.4	36.6	50.0	2.0	100.0
	하	18.0	45.1	35.2	1.6	100.0
전체		13.8	37.9	45.6	2.7	100.0

소속 $\chi^2=22.22^{**}$, 지역 $\chi^2=27.16^{***}$, 생활수준 $\chi^2=20.11^{**}$

(4) 문제행동경험

가. 유해매체 접촉

조사대상 청소년들의 유해매체 접촉에 대해 '음란만화·잡지 구독', '음란영화·비디오관람', '인터넷등을 통한 음란물 접촉' 등 3가지를 제시

하고 이를 조사하였다.

‘음란한 만화나 잡지, 소설을 읽은 경험’에 대해서는 ‘여러번 있다’는 응답은 39.9%, ‘한두번 있다’는 43.3%, ‘전혀 없다’는 16.6%로 나타나 전체적으로 83.2%의 응답자가 경험이 있었다. ‘음란 영화·비디오 관람 경험’에 대해서는 전체의 83.8%가 ‘여러번 있다’와 ‘한두번 있다’고 응답했으며, ‘컴퓨터 통신·인터넷으로 음란물에 접근한 경험’은 조사대상자의 56.9%가 경험이 있다고 나타나 비교적 다른 매체에 비해서는 응답율이 낮게 나타났다.

<표 11-37> 음란만화·잡지 구독 경험

(단위: %)

구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
성별	남자	54.7	41.4	3.9	100.0
	여자	26.7	45.0	28.2	100.0
소속	산업체	49.0	37.6	13.3	100.0
	야간	21.2	53.1	25.7	100.0
	야학	26.7	66.7	6.7	100.0
전체		39.9	43.3	16.7	100.0

성별 $\chi^2=52.85^{***}$, 소속 $\chi^2=30.16^{***}$

통계적으로 유의미한 차이를 보인 변인을 살펴보면, 성별에서 전체적으로 3항목(음란만화·잡지 구독, 음란영화·비디오관람, 인터넷등을 통한 음란물 접촉)모두에서 남자청소년의 접촉 경험(여러번 있다, 한두번 있다)이 여자청소년보다 높게 나타났다(남자청소년/96.1%, 94.0%, 75.9%, 여자청소년/69.7%, 74.8%, 40.0%). 소속별로는 ‘음란만화·잡지 구독경험’에서 야학청소년이 93.4%로 가장 많이 접촉한 것으로 나타난 반면, ‘음란 영화·비디오 관람’에서는 산업체 청소년(86.4%)이 가장 많이 접촉한 것으로 응답한 반면, 야학청소년은 불과 66.7%로 나타났다.

<표 II-38> 음란 영화·비디오 관람 경험

(단위: %)

구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
성별	남자	53.3	40.7	6.0	100.0
	여자	21.8	53.0	25.2	100.0
소속	산업체	43.4	43.0	13.7	100.0
	야간	21.2	59.3	19.5	100.0
	야학	40.0	26.7	33.3	100.0
전체		36.7	47.1	16.1	100.0

성별 $\chi^2=50.84^{***}$, 소속 $\chi^2=20.80^{***}$

‘컴퓨터통신·인터넷으로 음란물 접근’항목에서의 소속별 차이를 보면, 야간 청소년의 59.8%가 접촉한 경험을 보인 반면, 야학청소년은 42.5%로 상대적으로 낮게 나타났다. 지역별로는 경기지역 청소년보다 서울지역 청소년이 더 많이 경험한 것으로 나타났는데, 특히 경기지역 청소년의 ‘전혀 없다’는 응답이 53.8%로 나타나 서울지역 청소년의 33.2%에 비해 볼 때 ‘컴퓨터통신·인터넷으로 음란물’에 접근한 경험이 훨씬 적은 것을 알 수 있다.

<표 II-39> PC통신 및 인터넷을 통한 음란물 접근

(단위: %)

구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
성별	남자	39.9	36.0	24.2	100.0
	여자	9.5	30.5	60.0	100.0
소속	산업체	29.8	26.6	43.7	100.0
	야간	10.7	49.1	40.2	100.0
	야학	21.4	21.4	57.1	100.0
지역	서울	24.0	42.9	33.2	100.0
	경기	23.6	22.5	53.8	100.0
전체		23.8	33.1	43.1	100.0

성별 $\chi^2=65.43^{***}$, 소속 $\chi^2=25.22^{***}$, 지역 $\chi^2=21.161^{***}$

나. 가출 경험

가출충동을 느껴본 경험이 있는지, 또 실제 가출을 해본 경험이 있는지를 알아보았다. 가출충동에 대해서는 ‘여러번 있다’, ‘한두번 있다’는 응답이 73.0%였으며, 특히 성별변인에서 차이가 크진 않았으나 여자청소년이 남자청소년보다 충동경험에 대한 비율이 약간 높게 나타났다.

<표 II-40> 가출 충동 경험

(단위: %)

구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
성별	남자	41.5	29.0	29.5	100.0
	여자	32.7	42.6	24.8	100.0
소속	산업체	42.0	31.2	26.8	100.0
	야간	27.4	46.0	26.5	100.0
	야학	20.0	46.7	33.3	100.0
전체		36.8	36.2	27.0	100.0

성별 $\chi^2=7.58^*$, 소속 $\chi^2=11.10^*$

실제 가출경험에 대해서는 전체적으로 47.9%가 경험이 있다(여러번 있다, 한두번 있다)고 응답했으며, 특히 성별변인에서 유의미한 차이를 보였는데, 남자청소년은 57.6%, 여자청소년은 39.4%가 가출경험이 있는 것으로 조사되었다.

<표 II-41> 실제 가출 경험

(단위: %)

구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
성별	남자	31.6	26.0	42.4	100.0
	여자	13.3	26.1	60.6	100.0
전체		21.8	26.1	52.1	100.0

성별 $\chi^2=20.58^{***}$

결과적으로 조사 대상 청소년중 여자청소년의 가출충동 경험이 약간 더 높게 나타났지만 실제 가출경험은 남자청소년이 더 많은 것을 알 수 있다.

다. 유해약물 경험

유해약물의 접촉 및 경험 정도를 알아보기 위해 ‘담배’, ‘술’, ‘잠안오는 약·살빼는 약등의 약물경험’, ‘본드·부탄가스등의 각성제 흡입’, ‘환각제 사용’에 대해 조사하였다.

‘흡연’에 대해서는 전체 조사대상 청소년의 73.6%가 경험이 있다(여러번 있다, 한두번 있다)고 응답해, 2/3이상의 조사대상 청소년이 흡연경험이 있는 것을 알 수 있다. 통계적으로 유의미한 차이를 살펴보면, 성별로는 남자청소년(84.5%)이, 소속에서는 산업체 청소년(76.9%)이, 지역별로는 서울지역 청소년(77.2%)이 흡연 경험이 가장 높은 것으로 나타났다.

<표 II-42> 흡연 경험

구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
성별	남자	71.8	12.7	15.5	100.0
	여자	38.6	25.2	36.1	100.0
소속	산업체	61.2	15.7	23.1	100.0
	야간	40.7	28.3	31.0	100.0
	야학	40.0	13.3	46.7	100.0
지역	서울	53.3	23.9	22.8	100.0
	경기	55.4	14.5	30.1	100.0
전체		54.3	19.3	26.4	100.0

성별 $\chi^2=42.62^{***}$, 소속 $\chi^2=17.65^{**}$, 지역 $\chi^2=6.31^*$

‘음주’경험은 응답자의 87%가 ‘여러번 있다’, ‘한두번 있다’고 응답해 조사대상 청소년의 3/4 정도가 음주경험이 있는 것으로 나타났고, 여자청소년이 음주경험이 약간 높게 나타났다.

<표 II-43> 음주 경험

(단위: %)

구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
성별	남자	67.6	18.7	13.7	100.0
	여자	58.1	29.6	12.3	100.0
전체		62.6	24.4	13.0	100.0

성별 $\chi^2=6.17^*$

약물경험에 대해서 알아보았는데, ‘잠이 오는 약, 살 빠지는 약 등의 약물복용’은 전체 응답자의 16.4%만이 경험(여러번 있다, 한두번 있다)이 있다고 하였고, 여학생의 복용경험비율이 약간 높게 나타났다.

전체적으로 ‘본드, 부탄가스 등의 각성제 흡입’은 12.7%, ‘대마초나 마약같은 환각제 사용’경험(여러번 있다, 한두번 있다)은 7.9%로 나타났으며, 남자청소년의 경우 각성제 흡입경험이 더 많은 것으로 조사되었다. 그러나 환각제 사용경험에 대해서는 각 하위집단별로 유의미한 차이를 보이지는 않았다.

<표 II-44> 약물복용 및 각성제·환각제 사용 경험

(단위: %)

항목	구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
약물복용 경험 ¹⁾	성별	남자	8.6	4.0	87.4	100.0
		여자	7.9	11.8	80.3	100.0
	전체		8.2	8.2	83.6	100.0
각성제사용 경험 ²⁾	성별	남자	10.8	4.0	85.2	100.0
		여자	3.4	7.4	89.2	100.0
	전체		6.9	5.8	87.3	100.0
환각제사용 경험	전체		3.4	4.5	92.1	100.0

1) 성별 $\chi^2=7.64^*$ 2) 성별 $\chi^2=9.48^{**}$

라. 폭력·비행 경험과 피해경험

폭력행동 및 비행경험과 피해경험에 대해 '돈이나 물건을 빼앗긴 경험', '구타나 폭행을 당한 경험', '괴롭힘이나 폭력을 행사한 경험', '절도 경험'의 4가지 항목을 제시하고 그 경향을 파악하고자 하였다.

<표 II-45> 폭력 및 비행 피해 경험

(단위: %)

항목	구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
돈이나 물건을 빼앗긴 경험 ¹⁾	성별	남자	11.2	28.1	60.7	100.0
		여자	4.5	16.9	78.6	100.0
	지역	서울	7.2	17.0	75.8	100.0
		경기	8.1	27.6	64.3	100.0
	전체		7.7	22.2	70.2	100.0
구타나 폭행을 당한 경험 ²⁾	성별	남자	10.3	22.3	67.4	100.0
		여자	3.4	12.3	84.2	100.0
	전체		6.6	16.9	76.5	100.0

1) 성별 $\chi^2=15.28^{***}$, 지역 $\chi^2=6.63^*$ 2) 성별 $\chi^2=15.63^{***}$

'돈이나 물건을 빼앗긴 경험'에 대해서는 응답자의 29.9%가 '여러번 있다', '한두번 있다'라고 하였으며, '구타나 폭행을 당한 경험'은 23.5%, '괴롭힘이나 폭력을 행사한 경험'은 39.2%, '절도는 45.7%로 절반가까이의 청소년들이 경험이 있다고 응답하였다.

하위집단별로 통계적으로 차이가 있는 변인을 보면, 성별변인에서 남자청소년이 이 4가지 항목 모두에서 여자청소년들보다 경험이 많은 것으로 나타났으며, 지역변인에서는 경기지역 청소년들이 '돈이나 물건을 빼앗긴 경험'과 '물건을 훔쳐본 경험'이 더 많았다. 생활수준변인을 보면 '절도 경험'항목에서 그 차이를 나타냈는데 생활수준이 '하'일수록, 물건을 훔친 경험이 더 많은 것으로 나타났다.

<표 II-46> 폭력 및 비행 행사 경험

(단위: %)

항목	구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
괴롭힘이나 폭력을 행사한 경험 ¹⁾	성별	남자	15.3	32.8	52.0	100.0
		여자	6.9	24.6	68.5	100.0
	전체		10.8	28.4	60.8	100.0
물건을 훔쳐본 경험 ²⁾	성별	남자	15.3	39.8	44.9	100.0
		여자	6.9	30.7	62.4	100.0
	지역	서울	13.8	30.1	56.1	100.0
		경기	7.7	40.1	52.2	100.0
	생활 수준	상	22.9	14.3	62.9	100.0
		중	9.7	35.2	55.1	100.0
		하	9.5	40.5	50.0	100.0
	전체		10.8	34.9	54.2	100.0

1) 성별 $\chi^2=12.56^{**}$ 2) 성별 $\chi^2=13.66^{**}$, 지역 $\chi^2=6.20^*$, 생활수준 $\chi^2=11.34^*$

마. 이성과의 성적인 관계

이성과의 성적인 접촉에 대해 알아보기 위해 '이성과의 입맞춤 경험'과 '이성과의 성관계 경험'에 대해서 조사하였다. 이성과의 입맞춤에 대해서는 전체 조사대상자의 절반이상인 59.2%가(여러번 있다, 한두번 있다) 경험이 있다고 하였으며, 이성과의 성관계에 대해서는 28.7%가 경험이 있다고 응답하였다.

통계적인 차이를 살펴보면, 남자청소년이 이성과의 입맞춤 경험(66.1%)과 성관계 경험(46.1%)이 여자청소년보다 더 많은 것으로 나타났고, 성관계에 있어서는 산업체 청소년이, 그리고 서울지역 청소년의 경험비율이 더 높았다.

<표 II-47> 이성과의 성적인 경험

(단위: %)

항목	구분		여러번 있다	한두번 있다	전혀 없다	전체
이성과의 입맞춤 경험 ¹⁾	성별	남자	43.5	22.6	33.9	100.0
		여자	22.7	30.5	46.8	100.0
	전체		32.4	26.8	40.8	100.0
이성과의 성관계 경험 ²⁾	성별	남자	28.7	17.4	53.9	100.0
		여자	6.9	6.4	86.6	100.0
	소속	산업체	20.5	13.4	66.1	100.0
		야간	8.9	8.0	83.0	100.0
		야학	21.4	7.1	71.4	100.0
	지역	서울	22.4	10.2	67.3	100.0
		경기	11.4	13.0	75.5	100.0
	전체		17.1	11.6	71.3	100.0

1) 성별 $\chi^2=18.78^{***}$ 2) 성별 $\chi^2=50.14^{***}$, 소속 $\chi^2=11.50^*$, 지역 $\chi^2=8.31^*$

5) 대중매체 활용 및 유행·소비문화 실태

조사대상 청소년들의 대중매체 활용 및 유행·소비문화실태를 알아보기 위해 신문기사·TV 프로그램 선호도, 독서(도서, 만화, 잡지) 및 비디오 시청 빈도 및 종류, 선호하는 대중음악 장르 및 감상경로, 구체적인 소비문화·유행문화 인식 및 실태, 정보화와 관련한 내용 등에 대하여 조사하였다.

최근에는 청소년들의 여가와 놀이문화의 상당부분이 대중문화와 대중매체를 중심으로 이루어지는 경향이 더욱 강해지고 있고, 특히 이러한 대중문화에 대해 청소년들이 일방적으로 영향을 받기보다는 상호영향을 미치는 관계의 특징을 보이고 있다. 그만큼 대중문화와 청소년의 생활, 특히 여가문화와는 밀접한 관계를 갖고 있기 때문에, 그 과정에서 대중매체의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다. 또한 이러한 대중문

화·매체의 영향력은 청소년들의 일상생활속에 깊숙이 침투해 있기 때문에 이들 청소년의 유행 및 소비행태에도 막대한 영향을 주고 있다. 따라서 본 연구의 조사대상인 저소득층 청소년들의 이러한 대중매체 및 유행·소비문화, 실태등을 조사하는 것은 이들의 현재문화실태를 파악하는데 도움을 줄 것으로 생각된다.

(1) 대중매체 활용실태

가. 신문기사종류 선호도

신문기사중 가장 흥미있게 읽는 면에 대해 1순위, 2순위를 조사한 결과, 1순위로는 '문화·예술·연예'면이 37.8%,로 가장 높은 응답율을 보였고, 그 다음으로는 '스포츠·레저'면이 27.2%로 나타났다. 2순위로는 '문화·예술·연예'면이 18.3%, '만화, 만평'이 17.4%, '스포츠·레저'면이 16.5%, '광고'가 15.2%를 뽑았다.

통계적으로 유의미한 결과를 보인 성별 및 소속별 변인을 살펴보면, 성별변인에서 남자청소년이 1순위를 '스포츠·레저'면으로 가장 많이 응답(41.9%)한데 반해 여자청소년은 '문화·예술·연예'면의 응답율(50.2%)이 가장 높았다. 소속별로 보면, 산업체 청소년과 야학 청소년이 '문화·예술·연예'와 '스포츠·레저'를 거의 비슷한 비율로 응답한데 반해 야간 청소년들은 '문화·예술·연예'를 거의 절반에 가까운 비율(46.5%)로 응답한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 야간 청소년 표집대상이 여자상업계고교인 것과 관계가 있는 것으로 보인다.

전체적으로 조사대상 청소년들이 선호하는 신문기사로 '문화·예술·연예', '스포츠·레저', '만화, 만평', '광고'등에 집중된 반면, '정치', '경제', '사회', '국제(해외)', '사설·논평'등의 기사들에 대해서는 5% 미만의 선호도를 보이는데 그쳤다. 또한 '신문을 거의 안본다'는 항목도 10%에 가까운 응답율을 보였다.

나. 선호하는 TV 프로그램

여가시간에 주로 보는 TV프로그램에 대해 조사하였는데, 1순위로 응답한 비율을 전체적으로 보면 '오락 및 연예'프로그램이 38.9%, '드라마'는 35.7%, '영화'는 15.3%의 응답율을 보였다. 그외에 '뉴스·보도프로그램'(3.5%), '스포츠중계'(3.8%), '교육 및 교양'프로그램(1.0%), '학습프로그램'(0.5%)등은 낮은 응답율을 나타냈다.

배경변인별 차이를 살펴보면, 남자청소년이 여자청소년보다는 선호프로그램 집중이 낮게 나타났는데, 여자청소년이 '드라마'와 '오락 및 연예' 두종류 프로그램에 각각 43.0%, 44.9%로 응답한데 반해 남자청소년은 이러한 프로그램(각각 27.7%, 32.5%)과 더불어 '영화' 23.6%, '스포츠 중계' 7.3%, '뉴스·보도'프로그램 5.2%등 비교적 다양한 응답을 보였다. 또한 야간 청소년들이 다른 집단 청소년들보다 '오락 및 연예프로그램'(50.9%)과 '드라마'(35.7%)에 대한 집중도가 매우 높은 것으로 조사되었다.

<표 II-48> 선호하는 TV 프로그램(1순위)

(단위: %)

구분		뉴스, 보도 프로그램	드라마	오락 및 연예	스포 츠 중계	영화	교육 및 교양	학습 프로그램	기타	전체
성 별	남자	5.2	27.7	32.5	7.3	23.6	1.6	0.5	1.6	100.0
	여자	1.9	43.0	44.9	0.5	7.7	0.5	0.5	1.0	100.0
소 속	산업체	3.4	34.8	34.5	4.9	19.5	1.1	0.4	1.5	100.0
	야간	2.6	38.8	50.9	0.0	6.0	0.9	0.0	0.9	100.0
	야학	13.3	26.7	26.7	13.3	13.3	0.0	6.7	0.0	100.0
전체		3.5	35.7	38.9	3.8	15.3	1.0	0.5	1.3	100.0

성별 $\chi^2=43.58^{***}$, 소속 $\chi^2=42.44^{***}$

이러한 경향은 2순위로 조사된 내용에서도 비슷하게 나타났으며, 이러한 결과를 통해, 여자청소년들이 남자청소년보다 '드라마'와 '오락 및 연예'프로그램에 대한 선호도가 집중되어 있는 것을 볼 수 있다.

다. 케이블TV · 위성TV 시청가능여부

케이블TV 시청이 가능한지를 물어본 결과, 조사대상 청소년의 42.6%가 가능하다고 응답했으며, 위성TV 시청은 55.3%가 가능하다는 결과를 보였다. 특히 케이블TV 시청에 대해서는 소속, 지역, 생활수준 변인별로 유의미한 차이를 보였는데, 야간 청소년이 다른 집단의 청소년보다, 서울 지역 청소년이 경기지역 청소년보다 케이블 TV 시청 빈도가 높았으며, 생활수준의 높을수록 케이블 TV 시청 빈도가 높은 것으로 나타났다.

라. 독서량(일반도서 및 만화책)

조사대상 청소년들의 독서량을 파악하기 위해 교과서 · 참고서등의 학습용 교재를 제외한 책을 1년동안 대략 얼마나 읽는지를 물어보았다. 그 결과 무응답을 제외한 응답자 331명(전체대상중 80.5%)을 대상으로 하여 살펴보았는데 그중 5권 이하가 59.2%, 10권 이하가 14.2%, 20권 이하가 9.6%인 것으로 나타났다.

반면 만화책에 대해서는 한달을 기준으로 독서량을 알아보았는데, 응답자 300명(전체대상중 73%)중 1~5권을 읽는다는 응답이 43.7%, 6~20권이 38.4%, 21~50권이 8.3%, 51~100권이 5.6%를 읽고 있는 것으로 나타났다.

이러한 결과를 통해 볼 때 응답자의 절반이상의 청소년들이 1년 독서량이 5권이이하이며, 그에 비해 만화책은 절반이상의 청소년이 한달에 6권 이상을 읽고 있음을 알 수 있다.

마. 독서 분야

주로 읽고 있는 분야의 책을 조사한 결과, 전체적으로 47.7%가 '교양서적'을 읽고 있으며, 그 다음으로는 '잡지류'가 27.2%, '기타' 17.1%의 응답율을 보였다. 성별차이를 보면 여자청소년이 남자청소년보다 '교양서적'과 '잡지류'를 더 많이 읽고 있는 것으로 나타났다.

<표 II-49> 독서 분야

(단위: %)

구분		교양서적	직업관련 서적	잡지류	생활, 취미, 정보서적	기타	전체
성별	남자	40.6	6.7	23.3	5.0	24.4	100.0
	여자	54.4	2.6	30.8	2.1	10.3	100.0
전체		47.7	4.5	27.2	3.5	17.1	100.0

성별 $\chi^2=22.50^{***}$

바. 도서접촉 경로

책을 어떤 경로를 통해 접해서 읽고 있는지를 알아보았는데, '직접구입'이 39.6%, '도서대여점에서 대여'가 25.5%, '친구·친지에게서 빌린다'가 21.3%를 차지했다.

<표 II-50> 도서 접촉 경로

(단위: %)

구분		직접 구입	도서관에 서 대출	친구 등에게 빌린다	도서대여 점에서 대여	기타	전체
성별	남자	36.1	10.6	17.2	28.3	7.8	100.0
	여자	42.8	7.0	24.9	22.9	2.5	100.0
소속	산업체	45.3	7.8	20.7	20.3	5.9	100.0
	야간	28.2	5.5	23.6	39.1	3.6	100.0
	야학	26.7	46.7	13.3	13.3	0.0	100.0
지역	서울	31.6	8.8	23.3	33.2	3.1	100.0
	경기	47.9	8.5	19.1	17.6	6.9	100.0
전체		39.6	8.7	21.3	25.5	5.0	100.0

성별 $\chi^2=11.53^*$, 소속 $\chi^2=46.77^{***}$, 지역 $\chi^2=19.02^{**}$

성별, 소속, 지역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 여자청소년들이 남자청소년들보다 '직접구입'과 '친구·친지에게 빌림'의 응답을

이 더 높게 나타난 반면 남자청소년들은 '도서관에서 대출'과 '도서대여점'의 비율이 더 높게 나타났다.

소속별로 보면, 산업체 청소년의 '직접구입'의 비율이 다른 집단보다 높은 반면, 야간 청소년은 '친구·친지에게 빌림'과 '도서대여점에서 대여'의 비율이 높았다. 반면, 야학청소년의 경우는 '도서관에서 대출'의 비율이 다른 집단에서보다 높게 나타났다. 지역별로는 경기지역 청소년의 '직접구입' 응답율이 서울지역 청소년보다 높은 반면, 서울지역 청소년은 경기지역 청소년보다 '친구·친지에게 빌림', '도서대여점에서 대여'항목에 대한 응답율이 더 높게 나타났다.

사. 비디오테이프 시청빈도 및 종류

조사대상 청소년들의 한달간 비디오테이프 시청빈도를 조사한 결과, 무응답을 제외한 303명(전체대상 중 73.7%)의 응답자 중 1~5개가 76.2%, 6~10개가 16.2%, 11~20개가 5%인 것으로 나타났다.

<표 II-51> 즐겨 보는 비디오테이프 종류(복수응답)

(단위: %)

구분		애정, 멜로물	성인애정물	공포, 미스터리물	공상과학물	액션물	가족, 종교	만화, 애니메이션	실록, 역사, 다큐 등	문예물	스포츠물	학습교재	코메디	기타
성별	남자	18.8	14.9	28.2	8.8	60.8	0.6	8.3	0.6	2.8	1.1	0.0	12.2	4.4
	여자	40.8	8.5	56.7	2.5	33.3	0.5	6.5	0.5	3.5	0.5	0.5	12.9	2.5
소속	산업	22.7	12.2	41.2	6.3	53.7	0.4	8.2	0.0	3.5	0.8	0.0	11.0	3.5
	야간	48.2	8.9	50.0	3.6	27.7	0.9	4.5	0.9	2.7	0.9	0.9	17.0	3.6
	야학	26.7	20.0	26.7	6.7	60.0	0.0	13.3	6.7	0.0	0.0	0.0	6.7	0.0
지역	서울	37.8	10.9	39.9	6.7	39.4	0.5	6.2	0.5	2.1	1.0	0.5	15.5	3.6
	경기	22.8	12.2	46.6	4.2	53.4	0.5	8.5	0.5	4.2	0.5	0.0	9.5	3.2
생활수준	상	32.4	10.8	48.6	8.1	32.4	2.7	16.2	0.0	8.1	2.7	0.0	10.8	2.7
	중	31.0	11.8	41.0	4.8	48.0	0.4	4.8	0.4	2.6	0.4	0.4	14.0	3.9
	하	28.4	11.2	45.7	6.0	47.4	0.0	9.5	0.9	2.6	0.9	0.0	10.3	2.6
전체		30.4	11.5	43.2	5.5	46.3	0.5	7.3	0.5	3.1	0.8	0.3	12.6	3.4

또한 비디오테이프 종류들을 제시하고 즐겨보는 것 두가지를 선택하게 하였는데, 전체적으로 ‘액션물’, ‘공포·미스터리물’, ‘애정·멜로물’, ‘코메디’, ‘성인애정물’, ‘만화·애니메이션’, ‘공상과학물’, ‘문예물’, ‘스포츠물’, ‘역사·다큐등의 실록’, ‘가족·종교’, ‘학습교재’의 순서대로 선호도가 조사되었다.

아. 잡지종류

응답자들이 즐겨보는 잡지종류를 알아본 결과, 전체적으로 ‘청소년용 종합잡지(패션, 연예, 만화 등)’가 32.3%로 가장 높은 응답율을 보였고, 다음으로는 ‘스포츠 잡지’(14.6%), ‘외국 패션잡지’(13.4%), ‘여성월간지’(12.7%) 등이 비슷한 비율로 나타났다.

<표 II-52> 주로 보는 잡지종류

(단위: %)

구분		시사 종합 잡지	여성 월간 지	성인용 주간지	청소년 종합 잡지	청소년 시사문 화잡지	외국 패션 잡지	스포츠 잡지	전문잡 지(취미 기술)	전체
성 별	남자	8.0	1.7	9.1	21.1	3.4	10.3	26.9	19.4	100.0
	여자	3.7	23.0	4.3	42.8	5.3	16.6	3.2	1.1	100.0
소 속	산업체	6.2	7.4	6.2	32.1	3.7	11.1	19.3	14.0	100.0
	야간	2.9	26.0	5.8	33.7	6.7	20.2	3.8	1.0	100.0
	야학	20.0	6.7	20.0	26.7	0.0	6.7	13.3	6.7	100.0
전체		5.8	12.7	6.6	32.3	4.4	13.5	14.6	9.9	100.0

성별 $\chi^2=119.93^{***}$, 소속 $\chi^2=63.17^{***}$

하위집단별 차이를 보면 성별에서 남자청소년의 경우 ‘스포츠잡지’(26.9%)를 선두로 ‘청소년용 종합잡지’(21.1%), ‘자동차·컴퓨터 등의 전문잡지’(19.4%)를 선호하는 것으로 나타난 반면, 여성청소년의 경우는 ‘청소년용 종합잡지’(42.8%)와 ‘여성월간지’(23.0%), ‘외국패션잡지’(16.6%)로

조사되었다. 소속별로 전체적으로 가장 높게 응답한 '청소년용 종합잡지'를 제외한 다른 항목을 보면 산업체청소년은 '스포츠잡지'와 '전문잡지'를 야간청소년들은 '여성월간지'와 '외국패션잡지'를, 그리고 야학청소년은 '시사종합잡지'와 '성인용 주간지'를 주로 보고 있는 것으로 조사되었다.

자. 선호하는 대중음악 장르 및 감상경로

선호하는 대중음악 장르를 조사하였는데, 전체적으로 '발라드'(46.9%)를 가장 선호하고 있는 것으로 나타났고, 다음으로는 '댄스뮤직'이 23.9%의 응답율을 보였다. 이외에도 응답율이 높지는 않았지만, '록', '랩', '힙합' 등의 선호도가 비슷하게 나타났으며, '트로트', '재즈', '테크노', '언플러그드'의 장르에 대한 선호도는 비교적 낮게 나타났다. 그러나 각 하위집단별인별로는 큰 차이를 보이지 않았다.

이외에도 'R&B', '펑키', '일반가요', '하드코어 락'등을 좋아한다는 기타 응답이 있었다.

<표 II-53> 선호하는 대중음악 장르

(단위: %)

구분		기타	록	랩	발라드	댄스 뮤직	트로트	재즈	테크 노	언플러그드	힙합	전체
성별	남자	3.1	8.7	8.7	47.2	20.5	1.5	0.0	3.6	0.5	6.2	100.0
	여자	2.9	5.3	4.4	46.6	27.2	1.0	1.0	3.9	0.0	7.8	100.0
소속	산업체	3.0	6.6	7.4	48.0	22.5	1.1	0.4	3.3	0.4	7.4	100.0
	야간	3.5	5.3	5.3	45.6	28.1	0.9	0.9	4.4	0.0	6.1	100.0
	야학	0.0	25.0	0.0	37.5	18.8	6.3	0.0	6.3	0.0	6.3	100.0
지역	서울	4.5	8.0	5.0	43.3	24.9	2.0	0.5	6.0	0.5	5.5	100.0
	경기	1.5	6.0	8.0	50.5	23.0	0.5	0.5	1.5	0.0	8.5	100.0
생활 수준	상	5.1	10.3	10.3	43.6	23.1	0.0	0.0	0.0	0.0	7.7	100.0
	중	2.9	5.8	6.7	46.7	24.2	0.8	0.4	5.0	0.0	7.5	100.0
	하	2.5	8.2	4.9	48.4	23.8	2.5	0.8	2.5	0.8	5.7	100.0
전체		3.0	7.0	6.5	46.9	23.9	1.2	0.5	3.7	0.2	7.0	100.0

대중음악을 감상하는 매체로 무엇을 이용하는지를 알아본 결과 '카세트테이프'(35.4%)를 가장 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 'CD'가 23.8%, '텔레비전'은 12.9%, '인터넷'은 9.7%의 응답율을 보였다.

(2) 유행 · 소비문화실태

가. 물건구입시 고려사항과 구입장소

조사대상 청소년들이 물건 구입시 주로 어떤 점을 고려하고 있는지를 조사하였다. 응답결과를 보면, '가격'(38.8%)이 가장 높은 응답율을 보였고, '디자인 · 색상'(27.0%), '품질'(17.3%), '유행'(12.3%)의 순서대로 고려하고 있는 것으로 조사되었다.

<표 II-54> 물건구입시 고려사항

(단위: %)

구분		품질	가격	유행	디자인, 색상	기타	전체
성별	남자	22.8	36.3	9.3	25.4	6.2	100.0
	여자	12.1	41.1	15.0	28.5	3.4	100.0
전체		17.3	38.8	12.3	27.0	4.8	100.0

성별 $\chi^2=11.90^*$

옷, 가방, 신발, 선물용품 등의 물건구입시 주로 이용하고 있는 장소를 알아보았는데, 전체적으로 '동대문 · 남대문 등의 재래시장'(28.4%), '밀리오레등의 청소년의류 전문매장'(26.1%), '집이나 학교 · 직장 근처의 매장'(20.6%)의 비교적 고른 분포를 보였다.

그러나 이러한 물건구입장소에 있어서 성별, 소속별, 지역별로는 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는 것으로 나타났다.

<표 II-55> 주요 물건 구입 장소

(단위: %)

구분		백화점	남대문등 재래시장	밀레오레 등 의류 전문매장	집, 학교, 직장근처 매장	명동, 이대앞등 밀집지역	기타	전체
성 별	남자	7.8	42.2	18.2	16.1	6.8	8.9	100.0
	여자	10.7	15.5	33.5	24.8	11.7	3.9	100.0
소 속	산업체	5.6	33.6	20.5	25.7	6.0	8.6	100.0
	야간	16.7	16.7	39.5	8.8	17.5	0.9	100.0
	야학	18.8	25.0	25.0	18.8	6.3	6.3	100.0
지 역	서울	13.3	31.5	31.5	7.9	12.3	3.4	100.0
	경기	5.1	25.1	20.5	33.8	6.2	9.2	100.0
전체		9.3	28.4	26.1	20.6	9.3	6.3	100.0

성별 $\chi^2=44.64^{***}$, 소속 $\chi^2=61.74^{***}$, 지역 $\chi^2=55.10^{***}$

성별변인을 보면 남자청소년이 주로 '동대문·남대문 등의 재래시장'(42.2%)을 물건 구입장소로 이용하고 있는 반면, 여자청소년은 '밀레오레 등의 청소년의류 전문매장'(33.5%)을 이용하고 있는 것으로 조사되었다. 소속별로는 산업체 청소년은 '재래시장'(33.6%)에서, 야간 청소년은 '청소년의류 전문매장'(39.5%)을 주로 이용하고 있는 것으로 나타났고, 야학 청소년은 전체적으로 고르게 이용하고 있었다. 지역별로는 서울지역 청소년들이 '재래시장'과 '청소년의류 전문매장'이 같은 비율(31.5%)의 응답을 보였고, 경기지역 청소년은 '집과 학교·직장근처의 매장'(33.8%)을 주로 이용하고 있는 것으로 나타났다.

나. 유행 및 소비문화 실태

청소년들의 유행 및 소비실태를 파악하기 위해 14가지의 항목을 제시하고 5점 척도로 응답하게 하였다.

<표 II-56> 상표중요도 및 유행제품 관심도

(단위: %)

항목	구분		매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
물건을 살 때 브랜드를 중요 하게 생각	전체		9.0	15.7	39.9	17.0	18.3	100.0
유행하는 제품 을 알아보려고 잡지등을 즐겨 봄 ¹⁾	성별	남자	7.7	9.8	21.3	27.9	33.3	100.0
		여자	9.3	25.0	31.9	18.6	15.2	100.0
	소속	산업체	9.3	14.3	25.2	24.0	27.1	100.0
		야간	7.0	26.3	33.3	21.1	12.3	100.0
		야학	6.7	13.3	6.7	20.0	53.3	100.0
	전체		8.5	17.8	26.9	23.0	23.8	100.0

1) 성별 $\chi^2=33.69^{***}$, 소속 $\chi^2=24.84^{**}$

먼저 '물건을 살 때 브랜드(상표)를 중요하게 생각한다'는 항목에 대해서는 전체적으로 '매우그렇다', '그렇다'의 긍정적인 응답이 24.7%으로 나타났으며, '유행하는 제품을 알아보려고 잡지 등을 즐겨 본다'에 대해서는 긍정적인 응답이 26.3%였다.

<표 II-57> 유행·소비에 대한 대중스타의 기여도

(단위: %)

항목	구분		매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
대중스타가 선 전하는 물건을 사고 싶다 ¹⁾	성별	남자	8.3	8.9	20.6	28.3	33.9	100.0
		여자	8.4	12.4	34.2	23.8	21.3	100.0
	지역	서울	5.2	8.8	24.4	31.1	30.6	100.0
		경기	11.6	12.7	31.2	20.6	23.8	100.0
	전체		8.4	10.7	27.7	25.9	27.2	100.0
좋아하는 대중 스타의 차림새 를 모방한다 ²⁾	성별	남자	4.4	3.9	17.7	32.0	42.0	100.0
		여자	2.5	8.0	26.5	33.0	30.0	100.0
	전체		3.4	6.0	22.3	32.5	35.7	100.0

1) 성별 $\chi^2=13.75^{**}$, 지역 $\chi^2=13.35^*$ 2) 성별 $\chi^2=10.89^*$

유행 및 소비에 대한 대중스타의 기여도를 보면, '물건을 살 때 좋아하는 대중스타가 선전하는 물건을 사고 싶다'는 항목에 대해서는 전체의 19.1%만이 긍정적으로 생각하고 있었으며, '내가 좋아하는 대중스타의 차림새를 모방한다'에 대해서는 9.4%만이 이에 대한 긍정적인 응답을 했다.

과소비와 소유에 대한 의식을 살펴보면, '고급스러운 집, 자동차, 옷을 소유한 사람이 부럽다'는 전체 응답자 중 47.0%가, '많은 물건을 소유하는 것은 인생에 있어서 중요하다'에 대해서는 24.6%가 '매우그렇다', '그렇다'라고 응답한 것으로 나타났다.

<표 II-58> 과소비 및 소유의식 실태

(단위: %)

항목	구분		매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
고급스러운 집, 자동차, 옷을 소유한 사람이 부럽다 ¹⁾	성별	남자	22.2	15.6	27.8	15.0	19.4	100.0
		여자	25.4	29.9	16.9	15.4	12.4	100.0
	생활 수준	상	16.2	13.5	24.3	18.9	27.0	100.0
		중	20.2	24.6	21.1	17.1	17.1	100.0
		하	33.6	23.3	23.3	10.3	9.5	100.0
	전체		23.9	23.1	22.0	15.2	15.7	100.0
많은 물건을 소유하는 것은 인생에 있어 중요하다 ²⁾	소속	산업체	10.5	10.9	35.5	19.8	23.4	100.0
		야간	12.5	16.1	33.9	29.5	8.0	100.0
		야학	20.0	26.7	13.3	13.3	26.7	100.0
	전체		11.5	13.1	34.1	22.4	18.9	100.0

1) 성별 $\chi^2=16.85^{**}$, 생활수준 $\chi^2=17.60^{**}$ 2) 소속 $\chi^2=21.02^{**}$

반면, '돈이나 물질을 많이 가졌다고 성공한 삶이라고 말할 수는 없다'라는 생각은 50.9%가 긍정적인 응답을 보였으며, '컴퓨터, 핸드폰, TV 등이 없는 세상에서 살 수 없을 것 같다'라는 항목에 대해서는 39.4%의 응답자가 이와 같이 생각하고 있는 것으로 나타났다.

<표 II-59> 돈이나 물질을 많이 가졌다고 성공한 삶은 아니다

(단위: %)

구분		매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
성별	남자	19.0	24.6	25.7	11.7	19.0	100.0
	여자	17.8	39.6	21.3	12.9	8.4	100.0
전체		18.4	32.5	23.4	12.3	13.4	100.0

성별 $\chi^2=15.48^{**}$

<표 II-60> 컴퓨터, 휴대폰등이 없이는 살 수 없을 것 같다

(단위: %)

구분		매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
성별	남자	20.6	15.6	17.2	18.9	27.8	100.0
	여자	21.2	21.2	27.1	20.7	9.9	100.0
전체		20.9	18.5	22.5	19.8	18.3	100.0

성별 $\chi^2=22.72^{***}$

‘나의 옷들은 일반적으로 유행과는 거리가 있다’에 대해서는 ‘매우그렇다’, ‘그렇다’는 응답이 27.4%였고, ‘나는 유행이 지난 옷이나 악세사리는 사용하지 않는다’는 18.8%가 ‘유행하는 옷을 입으면 기분이 좋아진다’는 33.6%가 긍정적인 응답을 한 것으로 나타났다.

<표 II-61> 옷과 악세사리등의 유행 민감도

(단위: %)

항목	매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
나의 옷들은 유행과는 거리가 있다	9.5	17.9	40.5	20.5	11.6	100.0
유행이 지난 옷이나 악세사리는 사용하지 않는다	7.7	11.1	31.4	30.6	19.3	100.0

<표 II-62> 유행하는 옷을 입으면 기분이 좋아진다

(단위: %)

구분		매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
생활 수준	상	18.9	18.9	21.6	13.5	27.0	100.0
	중	10.1	19.8	35.7	20.3	14.1	100.0
	하	20.5	18.8	36.8	16.2	7.7	100.0
전체		14.2	19.4	34.6	18.4	13.4	100.0

생활수준 $\chi^2=17.87^*$

또한 ‘청소년 문화는 문제가 많다’는 항목에 대해서는 ‘매우그렇다’, ‘그렇다’는 긍정적인 응답이 36.6%, ‘청소년들은 언제나 유행만 좇아한다’는 50.4%로 나타났으며, ‘청소년들은 스스로의 문화를 만들어간다’라고 생각하는 비율도 41.5%인 것으로 조사되었다.

<표 II-63> 청소년들의 유행문화에 대한 인식

(단위: %)

항목	매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	아니다	전혀 아니다	전체
청소년문화는 문제가 많다	17.9	18.7	36.9	14.2	12.1	100.0
청소년들은 유행만 좇아한다	23.1	27.3	25.2	15.0	9.4	100.0
청소년들은 스스로의 문화를 만들어 간다	19.2	22.3	32.8	15.2	10.5	100.0

통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는 변인들을 살펴보면, 성별변인에서 여자청소년이 남자청소년들보다 ‘유행제품 정보를 위해 잡지를 본다’, ‘대중스타가 선전하는 물건을 사고 싶다’, ‘대중스타의 차림새를 모방한다’, ‘고급 집·자동차·옷을 소유한 사람이 부럽다’, ‘컴퓨터·핸드폰·TV없는 세상에서 살 수 없을 것 같다’의 항목에서 더 높은 응답율을 보이고 있다. 그러나 ‘돈이나 물질이 많다고 성공한 삶이 아니다’라는 항목

에 대해서도 여자청소년의 응답율(57.4%/그렇다, 매우그렇다)이 남자청소년보다 높게 나타나 모순된 가치관을 보여주고 있다.

소속별로는 야학청소년들이 다른 집단의 청소년들보다 '유행제품 정보를 위해 잡지를 본다', '많은 물건을 소유하는 것은 중요하다'고 응답한 비율이 높았으며, 지역별로는 경기지역 청소년들이 서울지역보다 '대중스타가 선전하는 물건을 사고 싶다'는 응답이 더 높았다. 생활수준별 차이를 보면, 생활수준이 '하'일수록 '고급 집·자동차·옷을 소유한 사람이 부럽다'와 '유행하는 옷을 입으면 기분이 좋아진다'는 항목에서 '매우그렇다, 그렇다'의 긍정적인 응답 비율이 더 높은 것으로 나타났다.

다. 외모와 관련된 유행실태

외모와 관련하여 조사대상자의 유행을 추구하는 실태를 파악하기 위해 11가지의 항목을 제시하여 복수응답하게 하였다.

<표 II-64> 청소년들의 유행실태(외모관련/복수응답)

(단위: %)

구분		웨이브마	발찌	반지	스트레이트파마	긴머리	머리카락염색	귀뚫음	피어싱	목걸이	귀걸이	팔찌	기타
성별	남자	5.3	6.1	33.6	16.0	6.1	26.7	19.8	3.8	20.6	13.0	12.2	27.5
	여자	5.6	6.1	39.3	28.1	49.5	21.9	50.5	2.0	34.2	42.9	13.8	4.1
소속	산업체	3.0	7.0	34.8	18.4	11.9	23.4	30.8	3.0	22.4	24.4	13.9	18.9
	야간	8.8	4.4	42.1	32.5	69.3	21.1	50.0	1.8	41.2	43.0	12.3	3.5
	야학	16.7	8.3	25.0	16.7	16.7	58.3	50.0	8.3	16.7	25.0	8.3	16.7
지역	서울	8.4	4.5	39.9	27.5	48.3	24.2	43.3	3.4	34.3	34.8	12.4	11.2
	경기	2.0	8.1	33.6	18.1	12.8	23.5	32.2	2.0	22.1	26.2	14.1	16.1
생활수준	상	5.9	20.6	26.5	29.4	32.4	29.4	47.1	2.9	20.6	29.4	17.6	8.8
	중	5.5	2.5	38.2	21.6	33.7	22.6	33.7	2.0	29.1	29.6	12.6	14.1
	하	5.3	8.5	38.3	24.5	28.7	24.5	44.7	4.3	30.9	34.0	12.8	13.8
전체		5.5	6.1	37.0	23.2	32.1	23.9	38.2	2.8	28.7	30.9	13.1	13.5

그 결과, '귀뿔음·귀걸이'(38.2%, 30.9%)와 '반지'(37.0%), '긴머리'(32.1%)가 전체적으로 가장 높은 비율로 나타났으며, 그 다음으로는 '목걸이'(28.7%), '머리카락 염색'(23.9%), '스트레이트 파마'(23.2%), '팔찌'(13.1%), '발찌'(6.1%), '웨이브 파마'(5.5%), '피어싱'(2.8%) 순서로 응답했다.

이러한 결과를 통해 조사대상자 청소년중 1/3정도가 '귀뿔음·귀걸이', '반지', '긴머리', '목걸이'등을 착용하고 있는 것으로 나타났으며, 비교적 보편적인 유행을 따르고 있는 것으로 볼 수 있다.

(3) 정보화 관련 실태

가. 정보화 인식도

'정보화'와 '정보사회'에 대한 응답내용을 살펴본 결과 전체적으로 '매우 잘 안다', '조금 안다'의 긍정적인 응답이 40.9%로 나타났다. 성별과 지역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였는데, 남자청소년이 여자청소년보다, 그리고 서울지역 청소년들이 경기지역 보다 정보화에 대한 인식도가 높은 것으로 조사되었다.

<표 II-65> 정보화 인지도

(단위: %)

구분		매우 잘 안다	조금 안다	들어본 정도다	잘 모른다	전혀 모른다	전체
성별	남자	11.0	38.2	30.9	11.5	8.4	100.0
	여자	1.5	31.5	37.4	19.7	9.9	100.0
지역	서울	7.4	38.1	35.6	13.4	5.4	100.0
	경기	4.7	31.3	32.8	18.2	13.0	100.0
전체		6.1	34.8	34.3	15.7	9.1	100.0

성별 $\chi^2=21.56^{***}$, 지역 $\chi^2=10.44^*$

나. 컴퓨터 교육 경험 여부

컴퓨터관련 교육을 받은 경험이 있는지를 조사하였는데, 전체 응답자의 59.9%가 교육경험이 있는 것으로 응답하였다. 성별, 소속, 지역별로 의미있는 차이를 보였는데, 남자청소년보다 여자청소년들이 교육받은 경험이 더 많다고 응답했으며, 야간청소년이 다른 집단청소년들보다, 그리고 서울지역청소년이 경기지역 청소년보다 컴퓨터 관련 교육을 받은 경험이 더 높은 것으로 나타났다.

<표 II-66> 컴퓨터관련 교육 경험 유무

(단위: %)

구분		있다	없다	전체
성별	남자	51.8	48.2	100.0
	여자	67.5	32.5	100.0
소속	산업체	54.1	45.9	100.0
	야간	74.4	25.6	100.0
	야학	50.0	50.0	100.0
지역	서울	64.2	35.8	100.0
	경기	55.3	44.7	100.0
전체		59.9	40.1	100.0

성별 $\chi^2=10.25^{**}$, 소속 $\chi^2=14.56^{**}$, 지역 $\chi^2=3.29^*$

다. 컴퓨터 및 인터넷 이용 시간

컴퓨터를 이용하고 있다고 응답한 76.7%의 조사대상자(297명)들에게 일주일동안의 컴퓨터 사용시간을 알아본 결과, 평균적으로 9시간 40분 정도를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 소속과 지역별로 의미 있는 차이를 보였는데, 다른 집단보다 야간청소년이, 그리고 경기지역 청소년보다는 서울지역 청소년이 컴퓨터를 더 많이 이용하고 있는 것으로 조사되었다.

<표 II-67> 컴퓨터 이용 여부

(단위: %)

구분		이용한다	이용하지 않는다	전체
소속	산업체	71.2	28.8	100.0
	야간	90.4	9.6	100.0
	야학	66.7	33.3	100.0
지역	서울	87.4	12.6	100.0
	경기	65.4	34.6	100.0
전체		76.7	23.3	100.0

소속 $\chi^2=17.35^{***}$, 지역 $\chi^2=26.24^{***}$

인터넷의 경우는 인터넷을 이용하고 있다고 응답한 69.6%의 응답자(270명)들을 중심으로 일주일동안 인터넷을 어느 정도 사용하고 있는지를 물어보았는데, 평균적으로 일주일에 8시간 40분 정도를 인터넷을 사용하고 있다고 응답했다. 통계적으로 의미 있게 나타난 하위집단을 살펴보면, 남자청소년이 여자청소년보다, 야간청소년이 다른 집단청소년보다, 그리고 서울지역 청소년이 경기지역 청소년보다 인터넷을 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

<표 II-68> 인터넷 이용 여부

(단위: %)

구분		이용한다	이용하지 않는다	전체
성별	남자	77.3	22.7	100.0
	여자	62.6	37.4	100.0
소속	산업체	62.2	37.8	100.0
	야간	87.0	13.0	100.0
	야학	64.3	35.7	100.0
지역	서울	84.6	15.4	100.0
	경기	53.5	46.5	100.0
전체		69.6	30.4	100.0

성별 $\chi^2=9.93^{**}$, 소속 $\chi^2=23.33^{***}$, 지역 $\chi^2=44.28^{***}$

3. 조사결과 요약

1) 응답자의 개인특성 및 가족생활

조사대상자 청소년들의 4명중 3명은(75.9%)는 부모님 양쪽 모두 생존해 있지만, '아버지만 계시는 경우'는 9.2%, '어머니만 계시는 경우'는 10.7%, 그리고 '부모 모두 안계시는 경우'가 4.2%로 나타났다. 그리고 양쪽 부모가 모두 계시는 비율이 남자청소년은 67.3%인데 반해, 여자청소년은 84.3%로서 조사대상 남자청소년들이 더 많은 편부모 가족형태를 이루고 있는 것으로 나타났다. 또한 산업체와 야간학급에 비해 야학청소년의 절반 이상이 편부모가정이거나 부모가 모두 안 계신 것으로 파악되었다.

현재 응답자 가족의 거주지는 '서울'이 47.4%, '경기도'가 31.4%로 나타났다고, 나머지 20.9%의 응답자의 가족은 지방에 거주하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 부모님과 동거하는 경우는 60.7%이며, 가족과 떨어져서 혼자 사는 경우도 전체의 1/3이나 되었다. 여자청소년이 혼자 생활하는 비율이 남자청소년(28.0%)보다 10%정도 높게 나타났으며, 경기도의 청소년들이 서울지역 청소년보다 8배 이상 혼자 생활하는 비율이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는, 산업체 특별학급의 경우 상당수의 청소년들이 학교의 기숙사에서 생활하기 때문인 것으로 보인다.

가정의 경제적인 상황을 보면, 주택형태는 '연립·다세대주택'(32.3%), '단독주택'(28.5%), '아파트'(21.1%)의 순이었으며, 입주형태는 '자기집'(40.4%), '전세'(37.3%), '월세·사글세'(17.5%) 순으로 응답하였다. 또한 절반정도의 응답자 가정에서 자동차를 소유하고 있는 것으로 나타났다.

한편, 근로 경험이 있는 청소년들을 대상으로 직종을 조사한 결과, 응답대상자 243명 중 '생산기능직'이 62.1%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 '사무행정직'(13.2%), '서비스직'(10.3%)이 비슷한 결과를 보였다. 근

무기간은 1년 이하는 64.2%, 1년 이상~2년 이하는 26.8%, 3년 이상은 8.9%가 응답해 과반수 이상의 응답자들이 1년 정도 직장에서 근무한 것으로 나타났다.

2) 여가활동 인식 및 실태

조사대상 청소년들은 여가시간이 주어졌을 때, 주로 밖에서 친구와 보내는 경우가 가장 많았으며, 가족과 집에서 여가를 보낸다는 응답은 여자청소년이 좀 더 높았다. 또한 일요일이나 공휴일 등 여가시간에 주로 시간을 보내는 곳으로는 '자기집'(32.3%)과 '시내변화가'(32.0%)가 거의 비슷한 응답을 보였다.

여가시간에 대해서는 절반이상(53.1%)의 청소년들이 부족하다고 응답하였으며, 여자청소년이 남자청소년보다 여가시간이 더 부족하다고 생각하는 것으로 나타났다. 취미·여가생활을 즐기는데 있어서의 장애요인으로서는 41.6%의 응답자가 '시간부족'을 가장 많이 꼽았고, 응답자 3명중 한 명정도는 '비용이 부담된다'고 대답하였다. 또한 여가활동이 필요한 이유로는 '기분전환'이 65.5%, '심신휴식'이 12.6%로 나타났으며, 응답자의 40%가 자신들의 여가생활에 불만족하고 있는 것으로 조사되었다.

청소년들이 여가시간에 주로 하는 활동으로는 'TV시청'(33.4%)이 가장 많았고, '인터넷·PC통신 이용'(32.7%), '집에서 휴식'(30.4%), '친구 만나기'(29.7%)등의 응답을 나타내었으며, 시간적·경제적 여유가 생긴다면 가장 하고 싶어하는 활동으로 '여행'(41.7%), '아르바이트'(24.4%), '각종·공연 전시회 등의 예술관람'(20.1%), '스포츠활동'(17.8%), '등산·낚시 등의 야외활동'(17.3%)순으로 응답하였다.

여가시간에 청소년들이 이용하고 있는 시설을 조사한 결과, 가장 많이 이용하는 시설은 'PC방'(68.2%), '노래방'(63.4%), '오락실'(58.2%), '패스트푸드점'(46.9%), '쇼펍센터'(43%), '카페·커피숍'(38.2%), '영화관'(37.4%),

‘비디오방’(34.3%), ‘서점’(30.9%) 순으로 나타났다. ‘영화관’과 ‘도서관’, ‘쇼핑센터’, ‘패스트푸드점’은 남자청소년보다 여자청소년들이 많이 가는 것으로 나타났으며, ‘도서관’, ‘쇼핑센터’, ‘패스트푸드점’의 경우 경기지역보다 서울지역의 청소년들이 더 많이 이용하고 있었다. 전체 조사대상 청소년들이 가장 많이 이용하고 있는 시설로 응답한 ‘PC방’은 경기지역 청소년보다 서울지역의 청소년이 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. ‘실내·외 체육시설’이용에 있어서는 남자청소년의 이용율이 여자청소년보다 훨씬 높았다. 또한 청소년들이 생각하는 문화·여가생활을 위한 필요 시설·공간으로 ‘영화관’(22.7%), ‘PC방’(21.6%), ‘놀이시설’(21.1%), ‘청소년공연장’(20.0%)의 순서대로 조사되었다.

용돈규모를 조사하였는데, 응답청소년들의 한달 평균용돈은 67,477원였고, 3명중 한명은 ‘의복 등’(신발, 가방, 악세사리 등)을 구입하는데 용돈을 가장 많이 사용하고 있는 것으로 조사되었다. 그러나 남자 청소년들의 주요 용돈사용처가 ‘의복구입’, ‘교제비’, ‘간식비·음식비’, ‘놀이비용’등 다양한데 비해 여자 청소년들은 ‘의복구입’, ‘간식비·음식비’에 용돈 사용처가 집중되어 있는 경향을 보여 성인별 차이를 나타내었다. 또한 마음껏 쓸 수 있는 용돈이 있다면 가장 ‘하고 싶은 일’로 여행, 운동등의 문화·취미생활들을 꼽았고, ‘사고 싶은 물품’으로 옷, 악세사리 등의 패션물품, 전자·통신제품들을 응답하였다.

문화·여가활동을 즐기는데 있어서 응답자의 16.7%만이 용돈이 충분하다고 하였고, 여가활동에 필요한 비용 마련에 있어서는 조사대상 청소년의 절반이상이(58.1%) 자신들이 일해서 번 돈으로 용돈을 마련하고 있음을 볼 수 있었다. 또한 청소년들의 67.8%가 ‘전용전화’(휴대폰 포함)를 소유하고 있었으며, 그 다음으로는 ‘은행현금카드’(63.8%), ‘카세트라디오(워크맨 등)’ (57.3%)을 가지고 있는 것으로 나타났다.

3) 문화적 환경과 청소년들의 욕구

청소년대상의 문화프로그램에 대해서는 대다수의 청소년(79.8%)이 '경험 없다'고 응답하였는데, 여자청소년들이 남자청소년보다 참여경험이 높게 나타났으며, 다른 집단보다 야학의 청소년들의 더 많은 참여응답을 나타냈다. 참여한 프로그램 종류로는, '야외캠프형'이 47.4%, '공연관람형'이 43.0%의 비교적 높은 비율로 나타난 반면, '강습·강연 형식'(11.9%)과 '동아리·소규모 형식'(11.1%), '토론회 형식'(4.4%)등에 대해서는 낮은 정도의 참여를 보여주었다. 지역에서 개최되는 청소년 문화프로그램들이 만족스럽지 않은 이유에 대해서는 '프로그램 내용이 재미가 없고 빈약하다'가 43.4%, '프로그램의 실시장소까지의 이동이 어렵다'가 22.0%, '프로그램을 위한 시설이 미흡하다'가 16.2%의 결과를 보였다.

청소년들이 희망하는 문화활동으로는 전체응답자의 72.3%가 '여행활동'으로 꼽았고, 그 다음으로 '컴퓨터·인터넷 활동', '컴퓨터 게임 배우기', '수영·레프팅등의 수상훈련활동', '각종 춤 배우기', '패션·캐릭터 등의 디자인', '방송·영화제작등의 영상매체활동'이 절반 이상 혹은 절반 가까이 높은 선호도를 보였다. 주목할 만한 것은 '컴퓨터·인터넷활동', '컴퓨터게임 활동', '여행활동', '외국문화체험·교류활동'등에서 성별, 소속별, 지역별, 생활수준별 모두 통계적으로 유의미한 차이없이 고른 분포의 선호도를 보였다는 것이다. 특히 이들 활동들은 청소년의 정보화·국제화와 관련된 활동들로서 이들 프로그램들에 대한 청소년 관련기관과 시설, 청소년지도사들의 관심과 준비가 필요하다고 보여진다.

청소년을 위한 각 거주 지역의 문화환경·여건 수준에 대해서는 응답자의 절반가량이 '낮다'고 인식하고 있었으며 이들 문화시설·공간을 이용하면서 느꼈던 문제점으로 '시설·공간의 태부족'(33.5%), '참가할 만한 좋은 프로그램의 부족'(24.8%), '시설 및 프로그램에 대한 홍보부족'(16.4%), 순으로 응답하였다. 청소년관련 문화시설·공간 이용시 가장 큰 장애요인

으로는 '이용할 시간의 부족'(36.1%), '문화시설·공간에 대한 정보부족'(29.1%)으로 답했으며, '시간부족'에 대해서는 경기지역의 청소년들이 서울지역 청소년들보다 거의 두배에 가까운 응답을 보였다.

지역의 청소년 문화환경 조성을 위해서는 '청소년의 흥미와 요구에 맞는 다양한 활동 프로그램 개발'(32.3%)이 가장 필요하며, 그 다음으로는 '청소년을 위한 문화공간·시설 확대', '시간과 여유', '경비보조(할인혜택)' 등이 필요하다고 조사되었다. 또한 각종 문화관련 정보의 효과적인 홍보 방법으로는 '인터넷·PC통신을 통한 홍보'(58.4%)방법이 가장 높게 나타나 평소 인터넷과 PC통신에 대한 이용도가 높은 것으로 보인다.

4) 단체활동, 친구관계 및 문제행동

청소년동아리에 대한 가입·활동에 대해서는 26.3%만이 경험이 있다고 응답해 전체적으로 동아리활동의 가입 및 활동에 대한 참여가 낮은 것으로 나타났으며, 이들 동아리는 주로 '학교·친구들과의 자발적인 조직'이거나, '청소년단체'에 소속되어 있는 것으로 조사되었다. 동아리(동호회)의 활동 종류는 '문화예술활동', '친목활동', '스포츠활동', '종교활동', '팬클럽활동', '사회봉사활동' 순이었으며, 여자청소년이 '문화예술활동'에 가장 많은 응답율을 보인데 반해, 남자청소년은 '스포츠활동'과 '친목활동'을 가장 많이 응답해 성별변인 차이를 나타내었다. 청소년단체활동이나 동아리활동이 도움이 되는 이유로는 '많은 친구들을 사귄다'(29.0%)와 '다양한 경험을 쌓을 수 있다'(17.3%)를 응답하였다.

조사 대상 청소년들은 직장생활을 하는 경우 직장밖에서도 대부분 직장친구들과 어울리는 것으로 나타났으며, 절반 가까이(47.6%)의 응답자가 거의 매일 친구들과 어울리고 있는 것으로 조사되었다. 그리고 여자청소년이 남자청소년보다, 그리고 산업체 청소년들이, 또 경기지역 청소년들이 '거의 매일'친구와 어울린다는 응답이 훨씬 많았다. 또한 친구들과 가장

많이 나누는 대화의 내용은 '돈·경제적인 문제'(18.4%), '이성문제'(15.6%), '친구관계'(14.4%), '일·직장문제'(13.9%), '앞으로의 진로문제'(13.6%), '신변잡담'(12.1%) 순으로 나타났다. 현재 이성친구를 사귀고 있는 청소년은 39.3% 였으며, 현재생활에 대해서 '행복하지 않다'는 부정적인 응답은 51.7%로 절반이 조금 넘는 수준으로 나타났다. 야학청소년과 서울지역 청소년, 생활수준이 '상'인 청소년이 '행복하다'는 응답을 더 많이 하여 세부변인별 차이를 나타내었다.

청소년들의 문제행동경험에 대해서 조사하였는데, '음란 만화·잡지, 소설을 읽은 경험'은 83.2%, '음란영화·비디오 관람'은 83.8%, 'PC통신·인터넷으로 음란물 접근'은 56.9%가 경험이 있다고 하였으며 이들 음란매체 접촉에 대해서는 남자청소년의 접촉 경험이 여자청소년보다 훨씬 높게 나타났다. '가출충동'은 응답자의 73%가 경험하였으며, 여자청소년이 남자청소년보다 가출충동경험이 더 많았던 것으로 조사되었다. 그러나 실제 가출경험에 대해서는 전체적으로 47.9%가 경험이 있다고 응답하였으며, 남자청소년의 가출경험율이 더 높았다.

유해약물의 접촉 및 경험 정도를 보면, '흡연'은 2/3이상(73.6%)의 경험율을 나타냈고, '음주'는 3/4이상(87.0%), '약물복용'은 16.4%이, '각성제 흡입'은 12.7%, '환각제 사용'경험은 7.9%로 나타났다. '흡연'은 남자청소년이, 그리고 산업체 청소년, 서울지역 청소년의 경험률이 높게 나타났고, 남자청소년의 경우 각성제 흡입경험도 더 많았다. '돈·물건을 빼앗긴 경험'에 대해서는 응답자의 29.9%가 경험했다고 응답하였으며, '구타·폭행당한 경험'은 23.5%, '괴롭힘·폭력 행사 경험'은 39.2%, '절도'는 45.7%로 절반가까이의 청소년들이 경험이 있었고, 이 4가지 항목 모두에서 남자청소년들의 경험이 더 많은 것으로 나타났다. 또한 조사대상자의 절반이상(59.2%)이 이성과의 입맞춤 경험이 있다고 하였으며, 28.7%가 이성과의 성관계경험이 있다고 하였다. 전체적으로 남자청소년이 여자청소년보다 이성과의 성적인 접촉이 많은 것으로 조사되었다.

5) 대중매체 활용 및 유행·소비문화 실태

조사대상 청소년들이 흥미 있게 읽는 신문기사는 ‘문화·예술·연예’ ‘스포츠·레저’와 관련된 내용이었고, 선호하는 TV프로그램은 ‘오락 및 연예프로그램’(38.9%), ‘드라마’(35.7%), ‘영화’(15.3%)인 것으로 조사되었다. 또한 독서량을 보면 일년동안 ‘5권 이하’가 59.2%, ‘10권 이하’가 14.2%, ‘20권 이하’가 9.6%인 것으로 나타난 반면, 만화책은 한달 기준으로 ‘1~5’권을 읽는다는 응답이 43.7%, ‘6~20권’이 38.4%, ‘20권이상’이 13.9%로 나타났다. 주로 읽는 독서분야는 ‘교양서적’47.7%, ‘잡지류’가 27.2%였으며, ‘책을 직접구입해서 읽는다’는 응답이 39.6%, ‘도서대여점에서 대여’가 25.5%, ‘친구·친지에게서 빌린다’가 21.3%로 조사되었다.

비디오테이프 시청은 한달간 ‘1~5개’가 76.2%, ‘6~10개’가 16.2%, ‘11~20개’가 5.0%인 것으로 나타났고, 즐겨보는 비디오테이프 종류로는 ‘액션물’, ‘공포·미스터리물’, ‘애정·멜로물’, ‘코메디’, ‘성인애정물’, ‘만화·애니메이션’의 순서로 조사되었다. 즐겨보는 잡지종류는 ‘청소년용 종합잡지(패션, 연예, 만화 등)’가 32.3%로 가장 높은 응답율을 보였고, 다음으로는 ‘스포츠 잡지’(14.6%), ‘외국 패션잡지’(13.4%), ‘여성월간지’(12.7%) 등이 비슷한 비율로 나타났다. 가장 선호하는 대중음악 장르로는 ‘발라드’(46.9%)를 꼽았고, 다음으로는 ‘댄스뮤직’이 23.9%의 응답율을 보였다. 대중음악 감상매체로는 ‘카세트테이프’(35.4%)와 ‘CD플레이어’(23.8%)를 가장 많이 이용하고 있었다.

한편, 조사대상 청소년들은 물건구입시 ‘가격’(38.8%)을 가장 많이 고려하고 있었고, 옷, 가방, 신발 등을 주로 구입하는 장소로는 ‘동대문·남대문 등의 재래시장’(28.4%), ‘밀리오래등의 청소년의류전문매장’(26.1%), ‘집이나 학교·직장 근처의 매장’(20.6%)등으로 응답해, 비교적 고른 분포를 보였다.

청소년들의 소비·유행문화를 알아보았는데, ‘물건을 살 때 브랜드(상표)를 중요하게 생각한다’는 24.7%, ‘유행하는 제품을 알아보려고 잡지 등

을 즐겨 본다'는 26.3%가 긍정적인 응답을 하였다. 또한 '물건을 살 때 좋아하는 대중스타가 선전하는 물건을 사고 싶다'는 19.1%, '내가 좋아하는 대중스타의 차림새를 모방한다'에 대해서는 9.4%, '고급스러운 집, 자동차, 옷을 소유한 사람이 부럽다'는 47.0%, '많은 물건을 소유하는 것은 인생에 있어서 중요하다'에 대해서는 24.6%가 긍정적으로 생각하는 것으로 나타났다. 반면, '돈이나 물질을 많이 가졌다고 성공한 삶이라고 말할 수는 없다'라는 생각은 50.9%, '컴퓨터, 핸드폰, TV 등이 없는 세상에서 살 수 없을 것 같다'라는 항목에 대해서는 39.4%가 긍정적으로 응답했고, '나의 옷들은 일반적으로 유행과는 거리가 있다'는 27.4%, '유행이 지난 옷이나 악세사리는 사용하지 않는다'는 18.8%, '유행하는 옷을 입으면 기분이 좋아진다'는 33.6%가 긍정적인 응답을 한 것으로 나타났다. '청소년 문화는 문제가 많다'는 항목에 대해서는 36.6%가, '청소년들은 언제나 유행만 쫓아한다'는 50.4%가 그렇게 생각한다고 하였으며, '청소년들은 스스로의 문화를 만들어간다'라고 생각하는 비율은 41.5%인 것으로 조사되었다.

조사대상자의 외모에 대한 유행 실태를 보면, 3명 중 1명 이상이 귀뿔음·귀걸이, '반지', '긴머리'를 하고 있었고, 다음으로 '목걸이', '머리카락 염색', '스트레이트파마', '팔찌', '발찌'등의 순으로 응답했다.

'정보화'와 '정보사회'인식에 대해서는 40.9%가 긍정적인 응답을 하였는데, 남자청소년이 여자청소년보다, 그리고 서울지역 청소년이 경기지역 청소년보다 정보화에 대한 인식도가 높은 것으로 조사되었다. 컴퓨터관련 교육은 59.9%가 받은 경험이 있었고, 서울지역 청소년이 경기지역보다 컴퓨터 관련 교육경험이 더 많은 것으로 나타났다. 또한 일주일에 9시간 40분 정도 컴퓨터를 이용하고 있었으며, 다른 집단보다 야간청소년이, 그리고 경기지역 청소년보다는 서울지역 청소년이 컴퓨터를 더 많이 이용하고 있는 것으로 조사되었다. 인터넷의 경우 일주일동안 평균 8시간 40분 정도를 사용하고 있었고 남자청소년이 여자청소년보다, 야간청소년이 다른 집단청소년보다, 그리고 서울지역 청소년이 경기지역 청소년보다 인터넷을 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

Ⅲ. 저소득층 청소년의 하위문화적 특성에 관한 현장연구

1. 들어가는 말
2. 청소년문화에 대한 새로운 이해
3. 구별짓기로서의 청소년하위문화
4. 저소득층 청소년하위문화 현장관찰기록
5. 맺는 말

III. 저소득층 청소년의 하위문화적 특성에 관한 현장연구6)

1. 들어가는 말

저소득층 청소년하위문화 현장을 연구한다는 것은 대단히 어렵고 까다로운 작업이다. 이 연구는 적어도 네 가지 문제들과 그 문제들이 서로 교차되고 있는 지점들을 동시에 보아야 하기 때문이다. 우리는 저소득층이란 언어를 현실에 적용할 때 어떤 기준을 가져야 하는가? 청소년이란 대상은 어떻게 구별될 수 있는가? 한국에서 하위문화를 어떻게 정의할 수 있을까? 저소득 청소년하위문화 현장을 '관찰기록'한다는 것은 어떤 입장을 필요로 하는가? 본 연구를 시작할 때 이러한 네 가지 의문들이 제기되었으며, 이는 실제 현장에 들어가 관찰기록 할 때 부딪혔던 문제들이다.

저소득층 청소년과 관련된 문제들은 기존에 사회복지의 영역에서 주로 다루었던 문제들이다. 기존의 논의들은 한편으로는 청소년들 비행을 예방하는 차원에서 다른 한편으로는 복지혜택을 늘리는 차원에서 진행되었는데, 90년대 들어 청소년문화가 새로운 문화의 패러다임으로 등장하고 이를 연구하는 사례들이 증가되면서 오히려 저소득층 청소년에 대한 연구들은 배제되었거나 논의의 중심이 되지 못했다. 대체로 청소년문화에 대한 연구는 세대적인 차이를 감지할 수 있는 몇가지 문화의 유행형식에 집중했다. 요컨대 90년대부터 있어왔던 신세대문화니, X-세대, N 세대문화

6) 이 장은 이동연(문화평론가·중앙대 강사)이 집필하였음. 이 연구는 저소득층 청소년문화에 대한 현장관찰기록 결과를 분석한 것으로, 참여관찰과 심층면접 내용이 담긴 원고지 200여 페이지 분량의 현장노트와 사진자료 등은 지면관계상 실지 못하였음을 밝힌다.

이니 하는 담론들은 계급적인 모순을 드러내는 담론이라기 보다는 오히려 그 모순이 마치 해소되었거나, 더 이상 중요하지 않다는 것을 보여주는 담론이었다고 볼 수 있다. 그래서 청소년문화가 문화연구나 사회학의 주요한 연구대상이 되는 것 자체가 '저소득청소년'을 연구할 수 있는 계기들을 애초부터 봉쇄시키는 자기 모순을 안고 있다고 말할 수 있다.

이는 청소년과 연관된 다양한 담론들이 신세대문화, 혹은 X-세대 문화라는 고정된 틀 안에 갇혀버렸기 때문이다. 청소년문화를 말한다는 것은 뭔가 새로운 문화, 자극적인 문화, 가변적인 문화를 말하는 것이라는 일종의 선입관들이 작용해온 것이 사실이다. 그래서 자연스럽게 저소득 청소년과 연관된 담론은 논의의 대상에서 제외되어왔다.

우리가 청소년하위문화를 말한다는 것도 이러한 상황에 대한 문화연구의 반성과 사회적 인식의 전환을 시사하기도 한다. 즉 이는 두가지 반성에서 비롯된 것이다. 하나는 신세대 문화의 문화주의적 담론이 그동안 제외시켰던 청소년 세대의 계급성(혹은 계급적 환경과 조건)을 청소년문화를 이해하는 데 새로운 문제틀로 고려해야 한다는 점이고, 다른 하나는 그렇다고 청소년문화의 계급성을 기존의 정치경제학적인 관점이나, 사회복지적인 관점으로 되돌려서는 안된다는 점이다. 사실 역사적으로 보았을 때 청소년하위문화라는 용어 자체가 청년노동자계급의 특정한 스타일의 문화를 지칭한다는 점에서 모든 청소년하위문화는 일반적으로 저소득층(노동자계급성)문화이다. 청소년하위문화 안에 저소득층 청소년과 상류층 청소년이 따로 있는 것은 아니다. 물론 본 연구에서 말하는 저소득층이란 용어가 정확하게 노동자계급적인 의미를 함축한다고 말할 수 없으며, 저소득층이란 용어 뒤에 청소년세대라는 공통된 문제틀이 있는 바 완전히 계급적인 언어로 일치시킬 수 있는 문제도 아니다.

그러나 최근 많이 언급되고 있는 청소년 하위문화에서 하위문화라는 개념은 앞서 말한 역사적 의미에서의 하위문화⁷⁾와는 다른 맥락을 가지고

7) 본 연구자는 50년대 말부터 존재했던 영국의 청년하위문화와 지금의 하위

있다. 노동자계급성을 분명하게 드러냈던 영국의 '역사적 하위문화'와는 다르게 한국에서의 '동시대 하위문화'는 계급적인 성격보다는 세대적인 성격이 훨씬 더 많이 드러난다. 가령 우리에게서 청소년 하위문화적인 형태는 계급적인 의미를 읽을 수 있는 스타일은 거의 없고 대신 새로운 세대들의 문화적 취향이나 라이프스타일이 주를 이루고 있다. 그런 점에서 적어도 우리 사회에서 하위문화라는 용어 자체가 청년노동자계급의 문화를 그대로 지시하는 것이 아닌 만큼 '저소득청소년 하위문화'라는 말을 사용할 때는 다음과 같은 특정한 전제가 필요하다.

저소득 청소년하위문화연구가 청소년하위문화의 여러 형태들 중에서 주로 저소득층 청소년들을 대상으로 한다고 했을 때, '하위문화'는 그들의 일상적인 문화생활, 혹은 라이프스타일을 의미한다고 볼 수 있다. 사실 하위문화라는 용어는 90년대 생겨나기 시작한 신세대문화, 인디문화, 소수문화와 거의 유사하게 사용되었고, 실제로 하위문화의 내용에 있어서도 서로 간에 커다란 차이가 발견될 정도로 특정한 문화의 형태로 자리잡은 것으로 볼 수 없다. 우리 문화담론에서 하위문화는 아주 단순하게 말하자면 새로운 세대문화, 혹은 유행형식의 문화정도로 이해하는 측면이 많다. 그런 점에서 저소득층 하위문화는 그 실체를 드러내기가 대단히 어려운 것이라 할 수 있다. 왜냐하면 하위문화의 출현이 청년 노동자계급문화에서 비롯되었음에도, 우리의 경우 저소득층에게는 사실상 하위문화적 스타일이 특별하게 구별되지도 않을뿐더러, 심지어는 존재하지도 않는다고 주장할 수 있기 때문이다.

저소득층 청소년에 대한 정의를 어떻게 내릴 것인가에 따라 논의의 차이가 다소는 있겠지만, 기본적으로 빈민지역이나 재개발지역 청소년들

문화를 구별하기 위하여 영국의 청년하위문화를 '역사적 하위문화'(historical subculture)로 지칭하고 지금의 하위문화를 '동시대적 하위문화'(contemporary subculture)로 지칭하고자 한다. 이 두 용어는 구별이 분명한 상황을 제외하고는 일반적으로 하위문화로 통일했다.

의 하위문화를 기술하겠다는 것이 기본적인 원칙이라면 하위문화적 현장을 그 안에서 발견한다는 것은 대단히 어려운 문제이다. 왜냐하면 하위문화의 스타일에 대한 통념들이 일종의 문화자본에 근거한 취향의 세련됨이나 특이함을 전제로 하는 듯하고, 저소득청소년들의 생활기반이 주로 재개발지역에서 이루어진다 해도, 그들의 하위문화적 행위들은 대부분 그 지역을 벗어난 곳에서 이루어지기 때문이다. 따라서 본 연구자는 이번 연구를 진행하는 데 있어 나름의 몇가지 원칙을 세우는 것이 논의의 혼란을 막기 위해 필요하다고 본다. 첫째, 이번 연구결과는 저소득청소년들이 주로 거주하고 있는 서울·수도권지역의 빈민지역이나 재개발지역을 선택적으로 선정하여 주로 그 지역 내에서 청소년들과의 심층면접을 통해 구성된 것이다. 둘째, 여기서 하위문화와 현장연구는 스타일의 문화를 분석하기보다는 일상적인 문화생활과 그 조건들을 중심으로 다룬다. 셋째, 통상 하위문화 현장 분석에는 가치평가나 대안에 대한 논의들을 제외시키지만, 이번 연구가 저소득층 청소년 하위문화 실태를 통한 청소년문화의 감수성을 향상시킨다는 차원에서 현장분석에 의한 몇가지 대안들을 제시한다.

마지막으로 청소년하위문화 현장을 기록하는 방식에 대한 논의 역시 주요하게 논의되어야 할 사안이다. 영국의 문화연구전통에서 하위문화 연구는 대부분 현장관찰기록(ethnography)⁸⁾의 관점으로 진행되어 왔다. 현장관찰기록은 70년대 문화연구자들이 영국사회에 존재하는 다양한 문화주체들을 분석했던 새로운 기술방식이다. 현장관찰기록은 기존의 사회학연구방법론에 있어 세 가지 방향전환을 이룬다. 첫째, 문화인류학적 연구방법론이 주로 기술자의 위치를 지워버렸다면, 현장관찰기록은 기술자가 현

8) 현장관찰기록이란 용어는 에스노그래피의 가장 적절한 번역어는 아니다. 에스노그래피는 기술대상을 강조할 경우에는 '종족기술학'이나 '사람연구' 등으로 번역될 수 있지만 기술방식을 강조할 경우에는 현장관찰기록으로 번역할 수 있다. 여기에서는 대상을 기술하는 방식을 중심으로 다루려고 한다.

장의 참여자로 개입하는 방식을 취한다. 둘째, 문화연구가 이론중심의 연구에서 현장분석 중심의 연구로 전환하는 데 있어 현장관찰기록이 중요한 역할을 했다. 셋째, 현장관찰기록은 이데올로기적 구조분석에서 실제적인 주체분석으로의 방향을 전환시켰다. 주체분석은 개인의 문화정체성이 현장에서 어떻게 드러나는가를 기록하는 것이다. 이때 주체분석은 항상 그 주체가 위치한 장소를 함께 기록한다. 그것은 특정한 공간이 될 수도 있고, 특정한 환경이나 조건이 될 수 있다. 현장관찰기록은 그래서 구조가 주체를 결정한다거나, 주체가 구조를 지워버린다는 방식을 넘어서서 ‘구조 내 주체’가 어떻게 자기 감수성을 생성하는가를 기록하는 것이다.

본 연구는 저소득층 청소년하위문화 현장연구에 필요한 사안들을 포괄적으로 다루었다. 2절에서는 하위문화를 논의하기 이전에 청소년문화 전반에 대해 이해를 구하는 지점들을 논의했고, 3절은 영국 청년하위문화의 발생배경과 스타일의 특성을 기술하면서 청년하위문화에 대한 전반적인 이해를 구했다. 4절은 저소득층 청소년하위문화 현장을 역사적, 지리적, 취향별로 구분하고 교차시키면서 기록한 내용들을 기술했고, 마지막 5절은 저소득층 청소년들의 현장관찰 기록 결과를 종합정리하였다.

현장관찰기록은 전부 3차에 걸쳐 이루어졌다. 1차는 2000년 1월 20일부터 2월 10일까지 가리봉동, 화양리, 상계·노원·수유리, 구로동, 독산동 지역을, 2차는 7월 20일부터 8월 10일까지 홍대앞, 가리봉동, 압구정동, 동대문, 코엑스 지역을, 3차는 10월 25일부터 11월 15일까지 봉천동, 신림동, 신공덕동, 부천, 미아동, 옥수, 북가좌동, 전농동지역을 중심으로 진행되었다.

2. 청소년문화에 대한 새로운 이해

1) 세대문화의 변화

우리 사회에서 청소년문제는 이제 더 이상 청소년만의 문제가 아니다. 교실붕괴, 왕따현상, 청소년폭력, 원조교재, 10대 매매춘, 인천호프집, 부친살해, 10대 팬덤문화(fandom culture)… 최근 몇 년 사이 터져 나온 청소년 문제들은 사회적인 반향을 일으키며, 기성세대에 대한 도전으로, 전근대적인 사회체제의 위기를 반영하는 것으로 인식되기에 이르렀다. 기성세대는 10대를 겁없는 아이, 버릇없는 아이, 자기밖에 모르는 아이들로 재단하면서 청소년들의 비행과 일탈행위들에 대한 거부감, 두려움, 심지어는 공포심을 표명하기에 이르렀다. 청소년의 비행과 일탈행위는 기성세대들의 행동을 손쉽게 모방하려고 하지만 대체로 기성 세대의 관점으로는 이해될 수 없는 그들만의 새로운 행동에서 비롯된 것으로 볼 수 있다. 청소년과 연관된 각종 사회적 문제들은 그런 점에서 낡은 사회적 가치관과 윤리의식의 시대적인 한계를 지시해주는 것이기도 하지만, 정작 청소년들에게는 정당하고 일상적인 문제일 수 있다. 청소년과 연관된 다양한 문제들이 일종의 사회병리현상을 함축하는 “청소년비행과 일탈”이란 문제로 집약되는 과정에는 사회적 흐름을 고려하지 않은 채 청소년들에 대한 기성세대의 낡은 선입관이 개입된다. 기성세대는 그래서 청소년들 내부의 일반적인 변화를 애써 외면하기 위해 청소년들 사이에 터져나오는 비행을 부각시키면서, 일탈을 비행으로, 감수성을 버릇없음으로 환원시키려 한다.

지금 우리 시대 청소년들은 가정, 학교, 공장, 거리에서 많은 변화를 스스로 경험하고 있는 중이다. 다시 말하자면 그들은 새로운 사회 패러다임을 요구하는 것이고 새로운 사회주체로 성장하기를 바라고 있는 것이다. 지금의 청소년 문제는 일시적인 현상이나 통과역례적인 징후들을 드

러내기보다는 삶의 미래에 대한 자기형성에 대한 근본적인 변화를 알려주고 있다고 보아야 할 것이다. 교실붕괴 현상은 교육 자체의 거부라기보다는 전근대적인 교육시스템에 대한 거부라 할 수 있고, 가정붕괴 현상은 가정이란 친족공동체에 대한 거부라기 보다는 유교주의적인 가부장제에 대한 거부라 할 수 있다. 따라서 청소년들 사이에서의 변화는 청소년들에게만 해당되는 변화라기보다는 우리 사회 삶의 패러다임의 변화라는 좀 더 거시적인 의미를 담고 있다.

사회시스템의 전환을 암시하는 청소년들의 변화가 대부분 그들의 취향과 라이프스타일에서 목격된다면, 청소년문화야말로 그들의 달라진 모습을 가장 쉽게 감지할 수 있는 척도가 된다. 청소년문화는 90년대부터 대중문화의 중요한 영역으로 자리잡았고, 청소년들 역시 대중문화에서 강력한 세력권을 행사하는 주체로 등장했다. 적어도 문화의 영역에 관한 한 청소년들은 다른 영역과는 다르게 중심주체로서 자리매김 되었다 해도 과언은 아니다. 청소년문화는 청소년들만의 문화라는 의미만이 아니라 새로운 감각과 감수성을 표현하는 '신문화'라는 의미를 가지고 있다. 요컨대 90년대 신세대문화는 세대문화적인 의미와 새로운 형태의 소비대중문화라는 양면적인 성격을 가지고 있었다고 볼 수 있다. 신세대문화는 X세대, N세대라는 새로운 기표를 달고 소비대중문화의 지배적인 영역으로 자리잡았다. 그러나 신세대문화는 일부 부유층 청년세대들의 문화를 지칭하는 것이기도 하면서 세대적인 정체성을 분명하게 드러내지 못하고 새로운 소비문화의 다른 이름으로 사용되기도 했다.

청소년문화, 혹은 10대 문화는 신세대, X-세대, N세대와 같은 포괄적이고 추상적인 성격과는 다르게 분명한 연령층을 지시하고 있다는 점에서 신세대문화라는 언어와는 다른 맥락을 가진다. 이른바 20대 청년세대들과 10대 청소년 세대들 사이에서 분명한 문화적 구별짓기가 이루어진 것이다. 요즘은 10대와 20대를 같이 볼 수 없을 정도로 경험하는 것이 너무도 다르다. 가령 핸드폰에 대한 사용에 있어서도 10대들의 핸드폰 사용이 주

로 각종 문자메시지를 보내는 데 있다면, 20대들은 주로 전화걸고 음성을 남기는 데 있다고들 한다. 아니 요즘은 10들과 20대들 안에서도 서로 세대 차이를 느낀다고 말한다. 이렇듯 90년대를 일반화시켰던 신세대문화들은 그 안에 많은 단절의 경험을 가지고 있는 것이다. 그런 점에서 청소년문화에 대한 새로운 이해를 구하기 위해서는 다음과 같은 몇가지 전제되어야 할 점들이 있다.

첫째, 청소년문화는 90년대부터 논의되기 시작했던 신세대문화의 일반적인 정의로는 포괄될 수 없는 특수한 성격을 가지고 있다. 청소년문화는 청년문화와는 분명한 차이를 드러내며, 기존에 존재하지 않았던 10대 문화의 커뮤니티를 지칭하는 언어로 이해해야 한다. 이는 우리가 청년세대로 일별했던 세대 안에 문화에 대한 다른 감각과 견해를 갖는 다양한 연령차이가 존재한다는 점을 시사하는 것이다. 이는 또한 세대문화로서 청소년문화는 부모세대와 자녀세대 사이에서 구별되는 것이 아니라 자녀세대들 내의 차이와 구별짓기 속에서 이루어진다는 것을 시사하는 것이기도 하다(이동연, 2000a : 9-20).

둘째, 청소년 세대는 소비문화의 중심주체이면서 비주류문화를 생성하는 주체이기도 하다. 청소년 세대가 소비문화와 영상문화에 길들여 있기도 하지만, 그 문화를 탈중심화시키고, 그 문화로부터 이탈하여 새로운 독립공간을 만들려는 노력을 기울이기도 한다. 청소년은 단순히 문화소비자로 존재하지 않고 문화생산자로 존재한다. 10대들은 인터넷을 통해 다양한 문화활동을 펼치고 있고, 대중음악, 영상제작, 만화창작 등에 전문적인 실력을 겸비하여 문화현장에 참여하고 있다. 청소년에게 문화는 소비와 수용의 대상만이 아닌 생산과 참여의 대상이 된 것이다. 이러한 변화는 사이버·디지털문화의 도래로 기존보다 참여기회가 높아진 문화환경의 변화에서 비롯된 것만은 아니다. 오히려 더 중요한 것은 우리시대 청소년들이 근대적인 규율과 가치관에서 벗어나려는 탈근대적 주체라는 점이다.

셋째, 청소년세대는 문화세대로서 문화적 자율성을 펼칠 수 있는 가

장 능동적 주체이기도 하면서, 동시에 문화적 검열을 가장 많이 받는 억압적인 주체이다. 청소년들에 대한 국가의 문화적 배려와 배제 안에는 분명한 기준과 규칙이 존재한다. 최근에 각 개별지역(구단위/시군단위)마다 청소년문화의 집/센터, 청소년수련관을 건립하고, 청소년 문화행사들을 정부와 민간단체에서 활발하게 지원하고 있다. 다른 한편에서 국가의 청소년 정책은 청소년을 일방적으로 규제하고 통제하는 방식에서 사회의 규율을 유연하게 받아들일 수 있는 방식으로 전환되는데, 그중에서 청소년들에 대한 국가의 문화적 배려는 교육유연화 정책의 한 과정으로 읽을 수 있다. 청소년에게 입시교육에서 벗어나 다양한 문화를 체험하게 만들고, 경우에 따라서는 개인의 문화적 소질과 취미를 활성화시켜 개인의 직업과 연계시키려는 기회를 국가/지역단체/민간단체에서 많이 제공해주려는 기획을 갖고 있는 것은 사실이다. 그러나 가족/교육/범죄와 같은 청소년 문제의 현안들을 문화적인 배려로 해결하려는 현재의 방식은 근본적인 한계가 있다. 국가의 문화적 배려는 억압에 대한 보상으로 주어져서는 안되며, 청소년들에 대한 문화적인 검열이 아직도 범죄예방/도덕적인 규율의 맥락에서 진행되기 때문이다.

2) 청소년문화의 몇 가지 현상적인 특성들

청소년들은 학교·가정 생활과 그외의 생활 사이에 뚜렷한 간극을 보이고 있다. 학습생활과 여가생활 사이에도 뚜렷한 구분이 드러나며, 정서와 놀이의 측면에서도 방과중 생활과 방과 후 생활의 차이가 확연하게 드러난다. 학교 내에서 문화교육과 자치활동이 현저하게 부족함에 따라서 학교밖의 생활은 일종의 스트레스를 해소하려는 보상용 문화소비로 동일시되는 경우가 많다. 그래서 청소년문화는 개인의 취미생활에 전부 일임한다든지, 규제하고 제도해야 할 일부 비행문화로 간주되기 마련이다. 청소년문화를 규정하는 데는 ‘사회적 자아’라는 보편적 가치관이 항상 개입

되어, 청소년 세대들의 문화적 욕망은 항상 적절하게 조절되어야 할 것으로 간주한다.

영상세대로서 청소년들은 복합적인 시각문화에 대한 많은 관심을 가지고 있다. N세대는 문화를 수용하는 방식에서 새로운 전환을 맞는 세대이다. 그들은 인쇄·문자 문화세대에서 영상·이미지문화 세대로 본격적인 전환의 시점에 서있는 것이다. 컴퓨터통신, 인터넷, 게임, 비디오, 위성채널, 애니메이션, SF, CF 등등의 복합시각문화에서 청소년세대는 새로운 문화적인 감수성을 만들어 낸다. 복합시각문화는 소비문화의 일반적인 특성이면서도 새로운 세대의 감성, 감각에 가장 부합하는 세대문화를 규정하는 특성이라 할 수 있다.

N세대 문화가 기존의 신세대문화와 다른 점이 있다면 자신들의 소비욕구를 아주 신속하게 생산적인 욕구로 바꾼다는 점이다. 말하자면 디지털문화의 급속한 기술발전이 단순히 소비에 그치지 않게 하고 새로운 문화를 끊임없이 만들게 하는 것이다. 인터넷 게임에 대한 새로운 기술들이 신속하게 개발되고, 갈수록 컴퓨터는 업그레이드되고, 핸드폰의 용도가 다양해지는 과정에서 N세대들은 문화의 소비자에서 문화의 생산자가 된다. 교환, 변종(hybridity), 속도, 기호들의 가치들을 생산하는 MTV의 이미지는 이른바 영상세대의 중요한 감수성의 하나가 되었다. 영상세대들의 감수성은 시각적 이미지가 어떤 사물을 재현하는가에 관심을 갖기보다는 이미지의 표면들이 어떻게 다른 이미지로 교환되면서 하나의 볼거리를 생산하는가에 관심을 갖는다. 요컨대 영상세대의 감수성이 감각적이고, 자극적이고 촉각적인 이유가 거기에 있다. 중요한 것은 내가 어떤 내용을 발견했는가가 아니라, 어떤 시각적 이미지들을 소비했는가이다. 이미지를 소비하고 싶어하는 욕망이 이른바 영상세대의 감수성의 원천인 것이다.

최근 몇 년 사이에 청소년 문화공간은 대폭 늘어났지만, 지역적인 편중이 심하고 공간의 자치 활용도는 여전히 부족하다. 지역의 문화공간들은 청소년들로부터 외면당하고 있고, 청소년들이 자주 모이는 공간은 자

신이 사는 지역공간과 유리되어 있는 경우가 대부분이다. 청소년들이 다니는 문화공간은 대부분이 상업적인 소비공간이고, 지역의 자치문화공간은 문화프로그램 운영 능력 부족으로 외면당하는 상태이다. 이는 청소년 문화가 지역문화의 활성화에 중요한 거점임에도 불구하고 수도권중심, 도심중심으로 형성되고 있다는 것을 알려준다.

주류문화에 저항하는 청소년 문화를 지시하는 문화적인 흐름들, 요컨대 힙합문화, 인디문화, 하위문화 등이 몇 년전부터 주목의 대상이 되고 있지만, 소수 매니아문화로 축소되고 그 저변에 있어서 취약한 상태이다. 청소년문화는 새로운 스타일을 유행형식으로 받아들이면서 자신들의 문화적 정체성의 형성과는 무관하게 상품형식의 구성요소로 흡수될 위험이 많고, 실제로 최근 통신업계와 패션업계에서 주고객층인 청소년들의 구매욕구를 자극하기 위해 그들의 스타일을 상품형식으로 전환시킨다.

3) 문화취향과 라이프스타일

청소년들은 디지털 세대들답게 기성세대들과는 비교할 수 없을 정도로 영상문화와 인터넷문화에 익숙하다. 영상비디오물을 제작하는 10대들의 수가 급증하고, 인터넷을 통해 라디오방송국을 운영하며, 다양한 분야에 문화동아리들을 만들어 매니아문화를 주도하고 있다. 청소년들의 문화취향은 겉으로 보기에 한의 유행형식으로 수렴되는 듯해 보이지만, 그 안을 들여다보면 다양한 차이들이 발견된다. 10대들의 문화적 취향은 대체로 도전적이고 실험적인 스타일을 선호하는 전위주의적인 성향과, 차분하고 심미적인 정서를 선호하는 고전적인 성향과 파격적이고 유행형식을 타는 감각적인 성향으로 구별된다.

청소년들의 라이프스타일 역시 기성세대를 복제하는 측면보다는 자신들의 고유한 방식을 연출하는 모습이 드러나 보인다. 물론 한국에서의 10대는 평균적으로 보면 여전히 획일적인 측면이 강하게 나타난다. 학교에

서는 교복을 입어야하고, 밖에서는 서로 엇비슷한 복장을 입고 다닌다. 악세사리와 메이크업의 경우도 일부 학생들을 제외하고는 10들에게서 찾아보기가 힘들다. 또한 그들의 일상생활도 틀에 박힌 반복적인 생활로 일관하는 경우가 대부분이다. 아침 일찍 학교에 나가 저녁 늦게까지 학원에서 공부하고 다시 집으로 오는 생활을 요즘은 중학교 시절부터 한다. 입시교육에 대한 제도적인 폐해들이 살아있는 한 가정중심의 한국사회에서 청소년들은 여전히 교육의 감옥에서 벗어나올 수 없다.

그러나 제도에 의해 통제되거나 훈육되는 10대들의 획일적인 라이프스타일과는 다르게 정작 10대들 내면의 감수성과 그들이 원하는 라이프스타일은 부모세대들과는 근본적으로 다른 영역에서 존재한다. 말하자면 사회규율에 의해 통제되는 청소년들의 현재적인 라이프스타일과 청소년 스스로가 원하는 라이프스타일 사이에는 상당한 정서적, 현실적 차이가 존재한다는 것이다. 적어도 80년대까지는 가족중심과 학교중심의 사회에서 청소년들에게 라이프스타일은 사실상 인정될 수 없는 것으로 간주되었다. 청소년의 라이프스타일은 개인적으로 가능한 것이지 사회적으로 용인가능한 것은 아니었다. 왜냐하면 청소년들은 아직 미성숙한 존재이며, 훈육과정에 있는 주체로 간주하기 때문이다. 사회적으로 용인가능한 청소년 라이프스타일이란 단정한 두발, 동일한 교복, 표준적인 말투, 건전한 대화가 전부이다. 그러나 사회적으로 용인한 청소년들의 라이프스타일과는 다르게 어느 시대든지 하위문화적인 현장에서 그들만의 라이프스타일이 형성되어왔다. 90년대 이전의 하위문화적 라이프스타일이 학교와 가정을 가로지르는 일탈행위였다면 지금의 청소년문화는 학교와 가정을 거부하는 일탈행위로 읽을 수 있다.

소비문화가 본격화되기 이전에 청소년들의 하위문화적 라이프스타일은 항상 가정과 학교를 상대로 투항과 저항을 반복했다면 지금의 그것은 학교와 가정이 부재된 채로 문화자본과의 투항과 저항을 반복하는 것이 아닌가 생각한다. 청소년들의 라이프스타일은 이제 학교와 가정의 경계

하에서 형성되기보다는 거의 절대적으로 소비문화자본의 시장을 통해서 형성된다. 소비문화자본의 시장에서 청소년의 라이프스타일은 크게 보아 두가지 상반된 특징을 발견할 수 있는데, 하나는 라이프스타일의 유행형식이고 다른 하나는 스타일 내의 계급적 차이이다. 10대들의 라이프스타일은 대중매체와 패션몰이 만들어 놓은 유행형식을 대부분 따라간다. 10대 또래들의 스타일이 거의 일정한 표준코드를 형성하는 것도 그들의 라이프스타일이 대체로 동시대의 유행형식에 따라 결정되기 때문이다. 그러나 10대들의 외형적인 스타일은 서로 엇비슷해 보일지는 몰라도 그 안에는 현격한 계급적인 차이를 발견할 수 있는 양식들이 발견된다. 스타일과 유행형식은 동일하더라도 그것들을 구성하는 방식은 서로 많은 차이를 드러낸다. 가령 저소득층 청소년들이 밀집해 있는 도심의 변두리와, 부유층이 많이 사는 서울의 강남일대에 사는 10대들은 같은 힙합적 스타일이라도 서로 구성하는 양식이 다르다. 압구정동에서 흔히 볼 수 있는 미국 유명브랜드 상점들의 상표를 다른 지역 아이들은 거의 모르는 경우가 많으며, 옷의 재질, 일관된 코디네이션, 악세사리의 구성 면에서 강북과 강남의 10대들은 많은 차이를 보인다. 스타일의 차이는 물론 패션만이 아니라 그들의 언어나 사고방식에서도 드러난다. 청소년들의 문화적 취향과 라이프스타일은 결론적으로 동일성과 타자성, 차이와 반복을 통해 형성된다고 볼 수 있다.

4) 청소년과 매니아문화

10대들의 문화를 단순히 소비하는 문화로만 재단할 수 있을까? 이제 10대들은 사춘기 감수성에 젖어, 좋아하는 연예인 뒤통무니만 따라 다니다가 용돈만 축내는 아이들이 아니다. 자신의 문화적인 즐거움과 욕구를 항상 스타들을 통해서 보상받고 그들을 통해 자신을 늘 문화적으로 타자화하려는 '소비의 황태자'로 10대들의 문화정체성을 일별한다면, 너무나

편견에 사로잡힌 판단이 될 것이다. 인터넷 라디오 방송을 직접 운영하는 여고생의 예처럼 10대들은 곳곳에서 문화생산자로 등장하고 있다. 물론 10대들은 대부분 문화의 생산주체이기 보다는 소비주체의 성격이 강하다. 그러나 소비의 방식도 과거처럼 맹목적인 '사재기'나 모방하기가 아니라 자기 나름대로의 취향에 맞게 개발한다. 소비도 생산적일 수 있다면, 청소년 세대들에게 '매니아문화'는 소비와 취향의 생산적인 공간을 찾아가는 중요한 교차로가 된다.

집없는 10대들의 초상화는 폭력서클이나 원교조제에만 발견되는 것이 아니다. 그들은 사이버공간에서, 만화공장에서, 테크노스튜디오에서, 축구경기장에서 돈만 내는 손님이 아니라 새로운 판을 짜는 집 없는 주인으로 등장하고 있다. 소위 문화매니아층은 20대에서 10대로 그 저변이 확대되고 있으며, 10대들로 구성된 문화의 매니아층들은 매니아문화 자체를 새롭게 재편하고, 자신들의 생산적인 문화를 형성하는 데 큰 역할을 하고 있는 것이다.

매니아는 보통 특정한 분야에 전문가들 못지 않은 정보와 광적인 관심을 가진 사람들을 일컫는다. 가령 영화, 음악, 애니메이션, 게임, 자동차 등등의 한 특정 분야에 단순한 취미 이상의 편집증적인 취향을 보이는 사람들을 말한다. 매니아문화를 제대로 이해하기 위해서는 우선 다음과 같은 몇가지 일반적인 의미들을 살펴보아야 할 것 같다.

먼저 매니아문화는 문화라는 것이 특별한 것이 아니라 일상적이라는 것을 보여준다. 매니아는 보통 영화, 음악, 애니메이션과 같은 문화장르뿐만 아니라 공룡, UFO, 전쟁모형 등과 같은 아주 희귀한 비문화 영역의 분야를 일상적인 취미로 전환하려는 특성을 갖고 있다. 이는 일본의 '오타쿠' 문화에서 자주 발견되는 현상으로서, 일상적인 취미의 수준을 문화적인 수준으로 의미화시키는 것을 말한다. 둘째, 매니아문화는 이제 장르보다는 취향의 성격이 강하게 나타난다. 과거에는 매니아 하면 대체로 영화광, 음악광, 만화광 등으로 특정 장르에 전문적인 관심을 가진 사람을 지칭했다.

그러나 지금은 호러매니아, 하드코어매니아, SF매니아 등과 같이 개인의 취향을 기준으로 구분되는 성격이 매니아를 규정하는 의미로 강하게 나타난다. 이는 매니아 문화가 훨씬 더 미세한 분야로 소수화되고, 분자화된다는 것을 의미한다. 셋째, 매니아는 문화의 소비와 생산의 경계를 무너뜨리는 역할을 한다. 가령 NBA농구에 빠져있는 한 10대 아이는 30개나 되는 팀들의 이름뿐 아니라, 각 팀의 주요 선수들의 신상에 대해서 자세한 정보를 가지고 있다. 그는 각 팀의 전술운영이나 감독들의 작전 특성까지 잘 알고 있다. 이 학생에게 NBA는 단순히 소비의 대상이 아니라 지식과 정보의 대상이 되는 것이다.

그렇다면 10대들에게 매니아 문화는 어떤 의미를 가질까? 10대들이 매니아문화의 주인공으로 등장하게 되는 맥락을 어떻게 말할 수 있을까? 매니아문화의 등장은 문화의 영역이 그만큼 다원화되었다는 점을 암시하는데, 10대들은 이러한 문화영역의 변화를 어느 세대보다도 잘 감지하고, 그 변화의 내용들을 자신의 문화로 만들 줄 안다. 가장 대표적인 사례가 문화 테크놀러지의 변화에 따른 10대 문화 감수성의 생성일 것이다. 문화와 기술을 대립적으로 보지 않고, 상호보완적으로 보길 원하는 10대들은 문화의 테크놀러지에 대해서 두려워하지 않는다. 시뮬레이션 게임에 빠지고, SF적 스타일을 선호하고, DDR을 좋아하는 10대들은 테크노문화의 영역에서 많은 매니아 그룹들을 만들었다.

그러나 10대 매니아문화의 새로운 경향이 반드시 긍정적인 것만은 아니다. 10대 문화의 매니아적 감수성이 포스트자본주의 시대의 극단적인 문화적 개인주의와 나르시시즘을 반영한다는 지적도 분명 일리 있는 말이기 때문이다. 문화매니아적 현상은 문화가 공동체의 성격을 상실해가는 과정에서, 문화가 자본주의의 상품형태로 재생산되는 과정에서 생겨난다. 10대들이 대단히 미세한 문화적 부분을 자신의 취향과 연결시켜보려는 욕망에는 극단적인 초개인주의가 숨어있다. 10대들이 방에 틀어박혀 밤샘을 하는 것이 지겹지 않은 것은 자기가 좋아하는 것을 할 수 있기 때문이다.

이러한 개인주의는 역설적으로 보자면 근대적인 의미의 공동체가 이제 10대들에게 무의미하다는 점을 시사해 준다. 가부장제 가족주의, 입시 위주의 학교체제, 위계적인 사회질서가 주는 집단의 무의식적인 강요들이 10대들에게 더 이상 통하지 않고, 오히려 10대들은 이러한 갈등을 해소하는 통로로서 매니아문화를 만들어 나간다. 그런 점에서 매니아문화는 부모세대들의 사회적 모순들을 직접 해결하기 보다는 마술적으로 상상적으로 해소하려는 의미가 강하다.

10대들의 매니아문화는 단순히 개인주의적이지만도, 탈역사적이지만도 않다. 축구 국가대표팀 서포터 그룹인 '붉은악마'들 구성원에서 상당부분이 10대들로 구성되어 있다. 그들은 물론 안정환, 고종수 등의 개인 스타들에 대한 광적인 관심이 있지만, 집단적인 흥분과 열기를 선호한다. 인터넷 상의 다양한 문화매니아들의 소모임들의 경우도 새로운 형식의 네트워킹을 다양한 방식으로 형성해나가고 있다. 매니아 문화가 단순히 소비문화로만 평가되지 않는다면, 그 안에는 새로운 형태의 문화생산을 가능케 하는 혼적들이 남아 있다. 그들이 매니아적 감수성의 실험을 통해서 앞으로 대중문화의 생산주체로 성장할 가능성을 발견할 수 있다. 그래서 중요한 것은 그들의 매니아적 감수성을 어떻게 생산적으로 전환할 수 있는가이다.

5) 청소년 문화정책의 변화와 한계

청소년문제가 사회문제로 확대되고, 10대들의 사회적 가치관과 윤리관이 기성세대의 그것과 현격한 차이를 드러내자 국가는 90년대부터 청소년정책을 본격화하기 시작했다. 기존 청소년정책은 교육과 사회복지정책을 중심으로 시행되었지만, 90년대 들어서는 문화를 중심으로 새롭게 재편되고 있는 것으로 보인다.

사실 국가의 청소년정책은 아주 최근에 이르러, 그것도 문화적 마인

드에 대한 접근이 아주 미약한 채로 시작되었다. 국가가 청소년 정책 문제에 본격적으로 관심을 갖게된 것은 91년 노태우 정권이 기존의 <체육부>를 <체육청소년부>로 변경하면서부터다. 체육청소년부로 조직이 개편되면서 91년에 ‘한국 청소년 기본계획’이 수립되었고, 1993년 ‘제1차 청소년 육성 5개년 계획’(1993~1997)이 시행되었으며, 1998년부터는 ‘제2차 청소년 육성 5개년 계획’(1998-2002)이 시행 중에 있다. 이 중 청소년 문화가 본격적인 정책 의제로 개발된 것은 ‘2차 5개년 계획’이고, 이전의 청소년 문화정책은 대체로 ‘청소년활동’이나 ‘수련활동’과 같은 다분히 극기훈련적 의미로 제한되게 사용되었다. ‘2차 5개년 계획’은 청소년 문화에 대한 자율성 확대 등, 전반적으로 청소년문화를 강화하면서 수용자 중심의 청소년 정책으로 전환되는 특성을 가지고 있다. 2차 5개년 계획이 <청소년의 자율적 참여>, <청소년문화의 활성화>, <청소년 정보화>와 같은 토파들을 중점 추진 과제로 새롭게 추가·선정하면서 청소년 정책에 획기적인 전환을 담고 있는 것은 사실이지만, 그 실제 대안이 과연 현실적으로 구체화될지는 의문이다.⁹⁾

90년대 신세대문화의 등장으로 청소년문화에 대한 사회적 관심이 고조되었고, 앞서 설명했듯이 10대들의 문화적 욕구가 증대되는 과정에서 국가는 청소년문화정책을 중심으로 한 청소년정책의 전환을 시도했다. 90

9) 그 예로 5개년 계획에는 <청소년의 정책 참여 기회확대>에 대한 대안으로 1) 청소년이 구성하는 ‘청소년 위원회’를 각 기관 단체에 단계적으로 설치 운영, 2) 청소년의 정책참여 확대와 기성세대와의 대화 강화, 3) 국제 청소년 회의에 청소년 참여 활성화, 4) <청소년 참여증진법 제정> 등 청소년 참여를 위한 법적 지원 체제강화, 5) 청소년 참여증진을 위한 가정, 학교의 공동 프로그램 개발 시행, 6) 청소년 관련 각종위원회와 의사결정 과정에 참여 확대, 제도화 7) 사이버 공간을 활용한 정책참여 활성화:<청소년 사이버의회> 구성, 운영, 8) 청소년 참여에 대한 사회적 인식 제고와 지도자의 인식제고, 9) 청소년들의 참여의식 향상 등이 제시되어 있다(문화관광부(1998). 청소년 육성 5개년 계획).

년대 후반에는 청소년들의 문화적인 욕구를 실현할 수 있는 각종 문화축제들을 만들었고, 청소년들의 새로운 문화감각과 체험과 정보문화의 습득을 위해 개방적이고 참여적인 청소년문화센터를 짓고 있다. 청소년문화센터는 2003년까지 25개로 확대될 예정이다.

이러한 청소년 진흥정책과는 정반대로 청소년일탈과 비행 현상들에 개입하려는 국가의 청소년정책은 97년 청소년보호법 제정을 계기로 본격화되고 있다. 청소년보호법은 96년 11월 16일 국회에서 청소년 보호법안이 발의되어 97년 7월 1일 시행되었다. 청소년보호법의 제정 취지¹⁰⁾에도 드러났듯이 국가의 청소년보호는 유해환경, 유해매체로부터 청소년을 보호하겠다는 부정적인 보호정책의 일환으로 만들어 진 것이다. 이는 한편으로는 소수의 비행청소년들을 격리·훈육시켜 다수의 선량한 청소년을 보호하겠다는 논리와 문화적인 방임과 표현의 자유를 적절하게 규제하고, 음란물의 유통을 관리함으로써 사회의 성적 문란함을 통제하겠다는 이중의 전략을 가지고있어 보인다.

애초에 청소년보호법은 음란물규제에 관한 법으로 제정될 예정이었다가 법적 용어의 선택과정에서 청소년보호법으로 명칭이 바뀌었다. 말하자면 청소년보호법은 입법 과정시에는 청소년과는 직접적인 연관성이 많지 않았다. 청소년보호법과 청소년보호위원회는 본래의 입법 동기와는 무관하게 청소년들을 부정적인 관점에서 보호하려는 정책을 청소년정책의 핵심으로 간주하려든다(이동연, 2000b). 이러한 청소년보호론자들은 대체로 청소년들의 자기결정권을 부정하려 들며, 성적표현물에 대한 창작과 표현의 자유가 청소년들의 감성교육에 저해된다고 생각하고, 청소년보호를 명

10) “청보법은 우리 사회의 자율화와 물질만능주의의 경향에 따라 날로 심각해지고 있는 음란, 폭력성 청소년 유해매체물과 유해약물 등의 청소년에 대한 유통과 유해한 업소로 청소년 출입 등을 규제함으로써, 성장과정에 있는 청소년을 각종 유해한 환경으로부터 보호, 규제하고 나아가 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 위하여 제정되었다”

분으로 청교도적인 윤리관을 관철시키려 한다.¹¹⁾ 청소년보호법은 그런 점에서 청소년육성정책과 청소년보호정책의 이중성을 동시에 관철시키려는 국가의 청소년정책의 중요한 축을 형성하지만, 청소년들의 인권과 복지권, 문화추구권과 같은 긍정적인 보호정책을 대부분 포기해 버린다. 결론적으로 국가의 청소년문화정책이 갖는 문제점들을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 청소년 문화에 대한 접근이 아직까지도 입시교육의 여과장치로 이해하고 있다. 문화를 교육과정과 분리해서 인성교육의 보조적인 장치로 사용하며, 소위 문제아들을 계몽·선도하려는 중요한 여과장치로 문화적 프로그램을 투여한다. 청소년문화공간은 방과후에 학생들을 효과적으로 통제할 장치로 사용할 목적을 가지고 있다.

둘째, 정부의 청소년 문화사업 추진이 청소년보호법, 학교폭력 추방 캠페인과 같은 선상에서 이루어지고 있다. 청소년을 여전히 보호대상으로 미성숙한 자아로 간주하여 범죄예방의 차원으로 문화적 프로그램을 공공화하려는 정책을 선보인다.

셋째, 현재 각 지역별로 청소년문화센터와 문화의 집을 만들어 그 지역에 사는 청소년들에게 유익한 문화공간을 제공해주고 있다. 서울시의 경우 연세대에 위탁하여 <청소년 직업체험센터>를 건립했고, 용산에 청소년정보문화센터가 운영 중에 있다. <청소년 직업체험 센터>는 청(소)년들의 구조적인 실업만연 사태를 미연에 방지하고 직업교육의 차원을 한단계 끌어올려, 청소년 문제를 획기적으로 해결하겠다는 취지로 만들어 졌다. 과거에 공장취업을 중심으로 이루어진 직업교육을 문화산업의 인프라

11) 이동연, 「<천국의 신화>, 문화검열, 표현의 자유」(문화연대 주최, 표현의 자유와 청소년보호 공청회 자료집, 2000) 참고. 청소년보호법과 관련한 비판적인 논문을 열거하면 다음과 같다. 고길섭, 「국가보안법에서 청소년보호법으로」(진보평론 제2호, 1999), 이재현, 「너희가 심대를 아느냐」(일탈 기록 창간호, 2000), 이병량, 「청소년보호위원회의 조직위상과 문제점」(문화연대 주최 토론회, 청보법·청보위, 이대로 좋은가, 2000), 이동연, 「청소년보호법과 청소년문화정책」(상동)

를 구축하는 인력을 양산하기 위한 문화교육으로 대체하는 전환을 보인다. 이러한 취지에 근거해서 청소년문화공간이 생기는 것은 바람직하지만, 이것이 일부 청소년들의 재취업/재활 프로그램으로 한정되지 않고, 청소년 대증을 위한 문화교육으로 확대되기 위해서는 무엇보다도 공교육 내부의 정상화를 먼저 해결해야 한다. 또한 저소득청소년들의 문화향수 기회를 넓힐 수 있는 지역별 문화공간의 균형적인 배분이 이루어져야 한다.

넷째, 국가의 청소년 문화정책이 항상 그래왔지만, 이것이 제한된 예산과 제한된 가치관, 제한된 제도에 의해 전시용 사업으로 그칠 경우가 많다. 국가가 제도를 통해 청소년 문화를 국가정책 안으로 흡수하거나 교정하려는 기본적인 발상이 수정될 필요가 있다. 정부의 청소년 문화정책은 청소년 내부의 다양한 문화적 감수성을 그대로 인정해주고, 문화적 향수와 생산의 균등한 기회를 제공하며, 상품가치와는 무관하게 실험적인 창의력을 증진시키는 취지에 형식적으로 동의하고 있지만, 실제 내용은 거의 부재한 상황이다. 국가의 정책은 오히려 청소년문화의 일탈행위를 미연에 방지하고, 개인의 비자본적 문화가치와는 무관한 경쟁력있는 문화산업의 인력을 재생산하고, 공교육의 근본적인 한계를 교정하려는 데 더 큰 관심이 있다.

3. 구별짓기로서의 청소년하위문화

지금까지 저소득층 청소년들의 하위문화를 연구할 때 필요한 청소년 문화 전반에 걸친 제반 문제들을 검토했다. 이 장에서는 청소년하위문화의 발생배경과, 스타일의 특성, 흡수과정, 그리고 구별짓기로서의 하위문화의 의미들에 대해 논의하고자 한다.

1) 영국 청년 하위문화¹²⁾의 발생배경

영국에서 하위문화의 등장은 2차세계 대전이후 영국의 불안정한 사회적 상태를 반영한 것이었다. 하위문화 형성의 원인을 노동자 계급 공동체 형성의 붕괴로 보고 있는 필 코헨은 1950년대에 있었던 런던의 재개발 과정을 하위문화 출현의 대표적인 사건으로 꼽고 있다. 50년대에 런던의 대표적인 슬럼지역인 '이스트엔드'(East End) 지역이 재개발됨에 따라 이 지역에 살고 있는 많은 빈민들이 다른 지역으로 이주하게 되면서 지역의 고사정책이 진행되었다. 재개발로 인해 토지지가 상승했고, 임대가치는 하락했다. 토지가의 상승으로 거주지역은 물론 대단위 노동력을 보유했던 지역산업체들이 다른 곳으로 이주해버렸다. 지역의 자산은 황폐해지고 공공 주택 공급의 혜택에서 제외된 저임금 이주자 가정들은 이 지역으로 몰려들어 지역 경제에 큰 영향을 미쳤고 원래부터 있었던 노동자계급 가정들의 타지역 이주를 촉진시켰다. 전통적인 가옥들이나 건물들도 매각되거나 개조되어 상업적이고 문화적인 도심에 쉽게 접근할 필요가 있는 새로운 중간계급, 학생, 젊은 전문직업인들에게 적합하게 만들어 졌다. 결론적

- 12) 하위문화(subculture)란 용어는 영국에서 50년대말에서 70년대 초반까지 있었던 청년세대들의 독특한 스타일의 문화를 일컫는 말이다. 이후 하위문화는 70년대 펑크문화의 유행으로 전세계적으로 퍼져나가면서 청년세대들의 스타일의 문화를 대변하는 용어로 사용되었다. 영국에서 생겨났던 하위문화와 지금의 하위문화는 동일한 것이 아니기 때문에 편의상 영국에서의 하위문화를 '역사적 하위문화'로 정의했다. 이 절에서 사용되는 하위문화는 모두 역사적 하위문화를 대신하는 것으로 이해해 주길 바란다. 또한가리 언급할 것이 있다면 영국청년 하위문화에서 '청년'은 영어로 'Youth'에 해당되는 개념으로 청소년으로 번역해도 큰 무리는 없을 것 같지만 편의상 '청년'으로 사용한다. 우리의 경우 '청소년'과 '청년'이 학제(중고등학생 → 대학생) 구분에 따라 분명히 갈라지는 면이 있는데 서구에서는 일반적으로 'Youth'라는 말로 포괄하는 면이 많다. 다만 이 연구논문에서 제시하는 청소년은 중고등학생(1318세대)으로 한정했다.

으로 도심재개발 정책은 그 지역의 장기거주자인 노동계급 가정들을 해체시켰다.(필 코헨, 1998: 21-44).

필 코헨은 도심 슬럼가에 대한 고사정책은 두 가지의 잘못된 결과를 가져왔다고 말한다. 첫째, 겉으로는 지역의 슬럼을 개선하여 새로운 주택 단지를 노동계급 가정에 공급한 것처럼 보이지만, 사실상 많은 가정의 실제환경은 개선되지 못했다. 재개발된 거리 환경은 거리, 지역의 선술집, 구멍가게들이 담당해왔던 공동체적 공간기능을 파괴했으며, 결과적으로는 새로운 환경에 의한 “물리적인 소외, 인간에 대한 염려의 결핍, 완전한 비인격성”(필 코헨, 1998: 25)이 지배하게 되었다.

두 번째는 저소득 대가족 제도의 해체이다. 새로운 주택공급의 기본적으로 핵가족을 모델로 한 것이기 때문에 이러한 분배방식은 친족간의 유대관계를 깨뜨리는 결과를 가져왔다. 한편으로 산업 구조의 개편으로 대다수 공장이 자동화 시스템으로 전환되는 시기가 50년대 후반에 나타났는데, 이 과정에서 수공업 산업과 소규모 생산이 가장 큰 피해를 입었다. 대규모 자본집중적인 산업의 등장으로 소규모 시장은 고사되었고¹³⁾ 노동시장도 고성장 산업 노동과 노동집약적인 비숙련노동으로 양극화되었다. 이 과정에서 청년들은 가장 큰 피해자였다. 다음과 같은 인용문은 청(소)년 하위문화가 어떤 맥락에서 생겨났는지를 분명하게 기술해 주고 있다.

한 때는 양육과 보호의 터전이었던 가정은 이제는 부모와 자식 모두에게 전쟁터가 되었고, 그들 주위의 지식 사회구조가 와해됨으로써 생겨나는 모든 문제들이 모여드는 장소가 되었다. 그 결과로 조혼이 부

13) 가령 다음과 같은 예를 보라. “자동화된 기술은 전통적인 수공업과 단순한 형태의 분업을 대체했다. 마찬가지로 자본 집중적 대규모 산업으로 인해 소규모 가족사업장이 더 이상 존립할 수 없는 단위가 되었다. 기나긴 후방위 전투에도 불구하고 재단업, 가구업, 많은 서비스업과 선창 부근의 도매업과 같은 전통적인 산업들은 급속도로 쇠락하거나 완전히 몰락했다. 구멍가게가 사라진 것이 이 모든 과정을 상징한다”(필 코헨, 1998: 26).

적 늘어났다. 가정생활에서 오는 밀실공포적인 긴장에서 도피하는 한가지 방법은 부모의 가정에서 떨어져 나가 자기자신의 가정을 꾸리는 것이었기 때문이다. 부모-자식간의 세대간의 갈등의 두 번째 결과는 부모세대 문화와 대등을 이루는 하위문화의 출현이다. 이러한 하위문화의 출현으로 인해서 노동계급의 공동체를 이루는 강력한 힘이었던 가족에 의해서 매개된 역사적이고 문화적인 고리가 약화되었다.(필 코헨, 1998: 32)

결론적으로 하위문화는 노동자 계급들의 생활의 위기와 부모들이 간직했던 전통문화의 정체성 사이에서 방황하는 그들 자녀들의 불만과 공포와 자유가 담겨진 일종의 새로운 형태의 ‘청년문화’이다(이동연, 1997: 269-289). ‘청년문화’는 두가지의 문화형태들에 대한 반발을 통해 생성되었다. 하나는 부모문화이며, 다른 하나는 지배문화이다. 부모문화와 지배문화는 한 사회 내의 지배적 가치를 생산한다는 점에서 같은 지배적 문화의 위치에 있지만, 그것의 억압적 형태는 완전히 동일하지는 않다. 가령 노동자 계급 하위 청년문화가 같은 노동자 계급 출신의 ‘부모문화’에 대해 반발하는 점은 그들이 오랫동안 유지하고 있었던 전통적인 윤리의식과 규범에 대한 것이고, 한편으로 부르주아 지배문화에 반발하는 점은 경제적, 정치적 착취와 그로 인한 문화적 불평등에 대한 계급적 편견에 대한 것이다. 그런 점에서 노동자 계급 하위 청년문화는 전후 영국의 정치, 경제, 사회의 변화의 과정에서 자신들의 부모가 간직하고 있던 검열의 윤리의식을 거부하면서도 동시에 자신들의 부모들의 생존을 위협하는 부르주아 지배계급의 새로운 형태의 노동력 착취를 거부하는 움직임 속에서 생겨났다. 이러한 거부행위는 ‘세대의식’(generational consciousness)과 ‘계급의식’(class consciousness)을 동시에 드러내는 것이었다. 코헨은 이러한 하위문화 출현의 이중성을 다음과 같이 말하고 있다.

개인적인 생각으로는 하위문화의 잠재적 기능은 부모문화에서 드러나지 않고 해소되지 않은 채로 있는 모순들을 ‘마술적’으로나마 표현

하고 해소하는 것이다. 그러므로 이러한 부모문화가 낳은 일련의 하위 문화들은 이데올로기 수준에서 보자면 전통적인 노동계급의 청교도주의와 소비라는 새로운 쾌락주의 사이에서 나타나는 모순의 변종이다. 또 이를 경제적 수준에서 보자면 사회적 이동가능성을 가진 엘리트로서의 미래와 새로운 롬펜 프롤레타리아로서의 미래 사이에서 나타나는 모순이라는 중심 주제의 변종으로 간주할 수 있다. 유별난 옷을 입고 다니는 모드족, 파카족, 스킨헤드족, 크롬비족 모두는 각기 다른 방식으로 부모문화에서 파괴되어 버린 사회적인 결합의 요소를 회복하려는 시도와 더불어 그러한 파괴에 대항할 수 있는 방법을 상징하는 요소들을 다른 계급에서 추출하여 자신들이 추구하고 있는 결합의 요소와 조합해보려는 시도를 표상하고 있다.(필 코헨, 1998: 33)

2) 하위문화 스타일의 특성

일반적으로 하위문화의 스타일은 특이하고, 요란하며 반항적인 것으로 평가되곤 한다. 또한 하위문화 주체들은 대단히 위협적이고 일탈적이라고 생각한다. 이러한 통념은 하위문화, 하위문화 주체들을 주류 기성문화, 부모주체들과 대립해서 보려는 시각에서 비롯된 것이다. 그러나 하위문화 스타일 안에는 서로 많은 차이들이 존재하고 심지어 하위문화 주체들 사이에서는 많은 갈등관계가 형성된다. 하위문화 주체들의 라이프스타일과 그들 나름의 사회적 입장에 따라 하위문화 안에도 다양한 하위체계들이 존재하는 것이다. 하위문화의 스타일은 어떻게 말할 수 있고, 그 안에 차이들을 어떻게 형성되는지를 알아보자.

먼저 가장 중요한 것이 하위문화 스타일은 노동계급적인 토대 하에서 형성된 것이긴 하지만, 그 안에는 도덕적 감성적 취향의 차이가 드러난다. 그 대표적인 예가 50~60년대의 모드족(the mods)과 테디보이들(the teddy boys)이었다. 모드족은 영국 전후에 형성된 청년문화에 있어 전형적인 하위노동자 계급의 뎀디즘을 표방했다. 이들은 계급적으로 하층노동자 계급이었지만 이전의 청년노동계급과는 다르게 세련된 스타일을 선호

했다¹⁴⁾ 그들은 또한 60년대 초 런던시의 외각에 이주타운을 대거 형성한 서인도제도인들과 같은 지역을 공유했다. 그래서 모드족은 서인도 제도인들을 중심으로 성장했고 그들의 스타일을 모방하고자 했던 최초의 노동계급들이다. 그들은 흑인 소울음악과 재즈음악, 때로는 자메이카의 스카음악에 몰두했다. 반면에 테디보이들은 에드워드 7세 시대의 복장을 모방하며, 다분히 상류층 스타일을 흉내내며 다니던 롬펜프롤레타리아 계급 출신의 자녀들이었다.¹⁵⁾ 이들 역시 도심에서 불량배로 명성이 높아 집단싸움을 즐겼다. 깔끔한 모드족의 스타일과는 다르게 이들의 스타일은 공격적이고 거칠었다. 모드족과는 다르게 테디보이들은 서인도 제도인들과의 싸움에 자주 연루되었으며, 인종차별적 행위들에 자주 참가하기도 했다. 이들은 비타협적으로 프롤레타리아적이었으며 외국인 혐오주의자들이었다 (Hebdige, D. · 이동연 역, 1998: 79).

청년노동계급 내의 이러한 갈등은 70년대 펑크족과 스킨헤드족 사이의 갈등으로 연장된다. 스킨헤드족은 무거운 부츠와 뿔뿔달린 청바지, 짧은 머리를 하고 다닌 골수 모드족과는 다르게 60년대 말부터 레게음악의 스

14) 다음의 인용문을 보라. “모드족은 미세한 의상 장식물에 몰두했고, 셔츠의 칼라를 세우는 데는 미국변호사들을 닮았으며 정장 자켓의 밴트(상의의 등 겨드랑이, 스커트 등의 큰 곳을 지칭 - 필자 주)를 내거나 수공제의 구두의 형태를 고르는 데 신경을 곤두세웠던 전형적인 하위계급 댄디였다..... 모드족은 외관상 더 차분하고 세련되었다. 그들은 외관상 짙은 색상의 보수적인 정장을 입고 다녔으며 까다롭게 말쑥하고 깔끔했다. 머리카락은 대체로 짧았고 깨끗했다. 모드족은 명백히 남성적인 로커족(the rocker : 폭주족 - 필자 주)이 선호하는 번지르르한 머릿기름보다는 눈에 잘 띄지 않는 헤어스프레이를 사용해 범죄성이 없어 보이는 ‘프랑스 패거리’ 식의 맵시있는 외양을 유지하는 것을 더 선호했다”(Hebdige, D. · 이동연 역, 하위문화 : 스타일의 의미, 1998: 79).

15) 에드워드조의 복장과 스웨이드 가죽, 벨벳과 무명으로 만든 칼라, 구두끈, 타이들 등 테디보이들의 스타일은 대단히 시대를 초월하거나 이국적인 것들이 많았다.

카와 라스타를 즐기는 신모드족의 유형을 닮아갔다. 스킨헤드족은 선배격인 모드족 노동자들을 회화화하기 위해서 짧게 깎은 머리, 땀뺑, 짧고 넓은 리바이스 청바지, 별모양 장식이 박힌 바지들, 줄무늬가 들어간 버튼이 달린 셔츠, 최고로 윤을 낸 부츠를 유니폼처럼 하고 다녔다. 헵디지의 지적대로 모드족의 스타일이 상향적이라면 스킨헤드족은 하향적인 룬펜 스타일을 선택했다(Hebdige, D. · 이동연 역, 1998: 83). 그런 점에서 스킨헤드족의 룬펜 프롤레타리아적 스타일은 노동계급의 전형을 상징하는 남성적 청교도주의와 쇼비니즘을 극단적으로 보여주려 했다. 요컨대 스킨헤드족이 서로 양립할 수 없는 백인 노동자계급의 문화와 서인도제도의 문화를 섞어버린 것도 노동자 계급의 낡은 인습과 노동자계급의 현재적인 프롤레타리아성을 동시에 보여주려 한 것이다. 스킨헤드족은 상실된 노동자계급의 공동체성을 회복하기 위해 상징적으로 축구유니폼을 착용하고 다닌 것뿐 아니라 지방 청소년축구 클럽이나 길거리에서 서인도제도인들과 교체하고 그들의 은어를 사용하고 그들의 음악에 춤을 추는 일도 함께 했다. 한편으로 스킨헤드족의 철저한 반유태주의나 인종차별적인 행동들은 세인도제도 문화의 탈백인종축화의 공포에 대한 반응으로 읽을 수 있다.

펑크족 역시 모드족이 갖고 있는 사교적 댄스춤을 걸러내고 공격적이고 거친 스타일을 추구했다. 펑크족은 다른 어느 하위문화 그룹들에 비해 서인도제도의 흑인문화와 가장 친화적이다. 스킨헤드족이 서인도제도 문화와 맺는 관계가 인종적 친화성에 근거한 것이 아니라 룬펜성에 근거하듯이 대단히 감정적이고 불안한 동맹관계(스킨헤드족은 유태인과 파키스탄인에 대해서는 일관된 공격을 드러냈다)을 형성했다면, 펑크족이 흑인 문화와 맺는 관계는 내용과 형식면에서 절대적이다. 요컨대 펑크음악은 자메이카의 레게음악의 효시라 할 수 있는 더브(dub : 자메이카에서 기원한 대중음악, 초기 레게음악의 형식)와 스카(ska : 가사없이 베이스에 강조를 두는 자유로운 리듬형식)에 그 뿌리를 두고 있으며, 레게문화의 라스타파리어니즘(Rastafarianism: 이디오피아 셀라지에 황제를 신봉하며 아

프리카로 회귀하고자 하는 흑인민족주의 정신)을 정치적으로 전유하려는 의도를 가지고 있다. 한편으로 펑크족은 60년대 비트와 히피족을 거쳐 70년대 형성된 글램문화의 백인중심적 중산층문화에 반감을 가지고 있었다. 다음과 같은 인용문을 보자

펑크의 미학은 글램록에 함축되어 있는 모순을 폭로하려는 시도로 읽힐 수 있다. 가령 노동계급성, 즉 펑크의 더러움과 세속성은 글램록의 슈퍼스타들의 오만함, 우아함, 그리고 장황함과 직접적으로 반대된다……펑크는 백인록펜 청년의 홀대받는 소수 구성원들을 대변하지만, 그것은 전형적으로 글레이나 글리터 록의 뽀내는 언어 속에서 그렇게 했다. 즉 노동계급성을 은유적으로 체인과 움푹겨진 뺨, 더러운 의상(얼룩진 자켓과 속이 비치는 블라우스)과 거칠고 아무렇게나 내뱉는 말투로 표현했다(Hebdige, D. · 이동연 역, 1998: 91).

펑크스타일은 70년대 백인 중심 청년노동자 계급들의 가장 무정부주의적인 스타일을 추구했지만, 인종차별적이거나 남성주의적인 스칸헤드족과는 다른 위치에 있었다. 그들은 인종적(종족적) 차이보다는 계급적인 차이와 반주류적 스타일의 차이에 더 많은 관심을 보인다. 펑크족의 스타일은 스타일의 반란을 통해 주류사회에 안정된 틀을 흔들어놓으려는 기획을 가진다. 흔히 서태지의 펑크적 스타일에서 쉽게 도출될 수 있는 강력한 시각적 이미지와는 다르게 펑크적 스타일은 시각적으로 더럽고 불결하고 공포스럽게 표현되었다. 그들은 핀, 플라스틱 빨래집게, 텔레비전컴포넌트, 면도날, 탐폰(지혈용 솜뭉치)과 같은 반스타일적인 도구들을 가지고 다녔다. 수세식 변기에 달린 줄을 가슴에 두르고 다니고, 안전판을 뺀, 귀나 입술 주변에 패용했다. PVC, 플라스틱, 루렉스(lurex: 플라스틱에 알루미늄 피복을 한 의상), 가짜피를 문힌 교복 셔츠 등 이들의 복장은 한마디로 어른들에게 밉게 보이려는 의도가 다분했다. 한편으로 그들은 성적 몰신숭배를 극단적으로 뒤집어놓으려는 역설적인 스타일을 추구했다. 강간범의 마스크와 고무의상, 가죽보디스와 어망식 스타킹, 여성들을 속박하는

물건(밴드, 가죽끈, 체인), 심지어는 더러운 레인코트(성적 변화의 가장 노골적인 의상물)를 입고 다녔다(Hebdige, D. · 이동연 역, 1998: 147).

3) 하위문화 스타일의 흡수과정

펑크족의 이러한 극단적인 스타일은 앞서 필 코헨이 말했듯이 부모문화와의 갈등을 마술적으로 해소하려는 정치성을 드러내는 것이었다. 그들은 그들의 부모세대와 자본가 계급들에게 정치적 혁명을 위한 싸움에 직접적으로 나서기보다는 스타일을 통해 간접적으로 상징적으로 저항하려 했던 것이다. 이 과정에서 도발적인 스타일은 청년하위문화를 세력화하는 중요한 매개가 되었다. 물론 하위문화의 세력권은 각종 의상과 악세사리 뿐 아니라 거친 말투와 은어 비속어와 같은 담론을 포함해서 그들이 모이는 도심의 공간을 지시하기도 한다. 스타일은 부모세대와 자본가 계급들에 대한 불만과 조롱의 표시이면서 동시에 자신들의 감성적인 욕망을 드러내는 것이기도 했다. 청년하위문화 스타일은 한마디로 욕망의 미시정치학을 드러내는 것이다. 하위문화는 감시하는 사회와 감시받는 하위주체 사이의 접점에서 형성되어 그것을 패락으로 변형시켜 버린다. 하위문화 안에서 발생하는 스타일을 구성하는 것은 청년세대를 분류하고 통제하는 것에 저항하는 충동과, 그것으로부터 벗어나려는 욕망을 실현하는 것이다 (딕 헵디지, 1998: 95-96).

그러나 펑크 스타일의 미시정치성, 미시적 욕망은 70년대 후반 들어 쇠퇴하게 되었다. 70년대 후반 들어 소비자본주의의 본격적인 도래와 여파족(Yuppie)과 같은 청년 중산층의 확대에 따라 노동자계급의 공격적인 스타일은 더 이상 청년계급 내부에서 주류 스타일로 각인되지 못했다. 이에 따라 주류사회는 하위문화 주체들을 기성 사회 안으로 흡수하려는 움직임들을 보였는데, 이러한 흡수과정을 두 가지로 압축하자면 상품형식으로서의 흡수와 이데올로기 형식으로서의 흡수이다.

펑크족을 비롯한 무정부적인 청년 하위문화 주체들의 스타일은 사회적으로 문제를 일으키는 사악한 요소이면서 동시에 항상 매스컴으로부터 주목의 대상이 되곤 했다. 70년대 중반에 주로 사회면의 폭력사건의 단골 손님으로 나타나던 펑크족과 스킨헤드족들은 어느 순간에 시대의 문화유행을 주도하는 인물들로 매스컴의 집중적인 보도대상이 되었다. 1977년에 유명 일간지인 「데일리 미러」(Daily Mirror)지는 하위문화에 대해 선정적인 시리즈물을 일주일 간 게재했고 대표적인 펑크록 그룹인 「섹스 피스톨즈」(Sex Pistols)는 대중적인 지지를 거의 받지 못하다가 매스컴의 집중 조명으로 특히 테임즈 강에서 벌인 'Today' 프로그램에 참석해 순식간에 대중적인 인기를 얻게 되었다(Hebdige, D. · 이동연 역, 1998: 127). 매스컴은 이들을 반항아, 비행청년으로 보기보다는 새로운 스타일을 선보인 패션주의자로 간주한다. 그래서 모드족과 펑크족의 혁신적인 스타일은 즉각적으로 고급패션에 포획당하게 된다. 이에 대해 존 클락(John Clark)은 하위문화로부터 패션시장으로의 청년스타일들의 확산은 문화적 과정일뿐 아니라 새로운 종류의 상업적 및 경제적 제도들의 현실적인 네트워크 내지는 하부구조라고 말한다(Clark, John, 1976).

한편으로 하위문화 스타일은 주류 문화의 영역에서 이데올로기적인 비난과 동정의 양면적인 대상으로 존재했다. 예컨대 펑크족은 상종하지 말아야 할 악마족으로 비난받는가 하면, 축구장에서 난동을 부리는 스킨헤드족은 인간이 아닌 동물들로 분류된다. 이와는 정반대로 펑크족의 난폭한 행위를 비난하고 나서는 곧바로 펑크족들이 사실은 온순한 청년이라는 것을 부각시킨다. 요컨대 「여성자신」(Woman's Own)이란 저널에 실린 한 기사제목이 “펑크족과 어머니들”인데, 이 기사는 집안풀장에서 누워서 강아지와 함께 놀면서 어머니와 이야기하는 사진을 실었다(Hebdige, D. 이동연역, 1998: 133). 말하자면 펑크족은 겉으로 보는 것만큼 그리 공포스럽지 않고 우리 가족의 일원이라는 도덕적 교화를 펼치고 있는 것이다. 결론적으로 영국청소년 하위문화의 스타일은 이데올로기형식과 상품

형식의 흡수로 인하여 그 안에 잠재되었던 저항의 형식들이 대부분 거세 되는 과정을 맞게 되었다.

4) 구별짓기로서의 청소년하위문화

지금까지 논의되었듯이 영국의 청년 하위문화의 스타일들은 계급적인 모순과 세대적인 모순이 서로 교차되어 나타난 현상으로 읽을 수 있다. 말하자면 청년하위문화는 스타일을 통해 한편으로는 부르주아 문화자본¹⁶⁾과 구별치으려하고, 다른 한편으로는 부모세대와 구별지으려 한다. 하위문화에서 구별짓기는 계급적 차이와 세대적 차이를 통해 형성되는 것이다. 그러나 하위문화에서의 이중의 구별짓기는 경제적인 불평등이나 세대간의 경험의 차이에서 드러나는 것이 아니라 개인의 취향과 라이프스타일에서 드러난다. 스타일은 그런 점에서 취향을 보여주는 것이자 일상적인 라이프스타일의 표현이라 할 수 있다. 다른 한편으로 계급과 세대적 차이로서의 구별짓기의 이중성은 서로 모순적일 수 있다. 가령 펑크족은 노동자계급성과 청년세대적인 취향을 구별지음으로써 드러나는 스타일이지만, 스킨헤드족은 노동자계급성으로서의 구별짓기는 뚜렷하게 드러나지만, 부모세대가 가진 독특한 취향과는 크게 구별지어지지 않는다.

‘구별짓기’라는 개념은 프랑스 사회학자 삐에르 부르디외가 문화취향의 계급적 발생구조를 설명할 때 사용한 개념이다. 부르디외는 계급적인 구별짓기가 드러나는 것은 경제적 차이, 정치적 차이 때문이라기보다는

16) 여기서 언급하고 있는 문화자본에 대한 용어는 전적으로 피에르 부르디외의 논의를 참고한 것이다. 부르디외는 문화자본은 경제적 화폐자본과는 다르게 사람들이 일상 속에서 ‘주입’과 ‘동화’를 통해 만든 개인적 취향과 제도들에서 나온다고 본다. 그는 지식, 교양, 기능, 취미, 감성과 같은 육화된 것만이 문화자본이 아니라 객체화된 문화상품, 수상경력, 졸업장, 자격증과 같은 제도적 산물도 문화자본으로 보고 있다.

문화적 취향, 혹은 문화자본의 차이 때문이라고 말한다. 이 말은 개인의 예술적인 취향이나 문화적인 아비투스¹⁷⁾를 통해서만 계급적인 구별짓기가 드러난다는 의미라기보다는 구별짓기의 외연과 함축을 말하기 위한 것이라 할 수 있다. 다른 말로 하면 사회 속에서 구별짓기는 생산관계에 근거한 계급적인 구별짓기만이 아니라 숨겨져 있고 드러나지 않은 장소에서 진행된다는 뜻일 것이다. 부르디외는 이러한 구별짓기가 가장 잘 드러나는 곳이 바로 개인의 취향이라고 말한다.

특수한 생활조건과 관련된 조건의 산물인 이 미적 성향은 동일한 조건의 산물인 모든 사람들을 함께 묶어주는 반면, 그밖의 다른 사람들과는 구분시켜 준다. 그리고 핵심적인 측면에서 구분시켜준다. 왜냐하면 취향이야말로 인간이 가진 모든 것, 즉 인간과 사물, 그리고 인간이 다른 사람들에게 의미할 수 있는 모든 권리이기 때문이다…… 취향은 피할 수 없는 차이의 실제적인 확증이다. 따라서 취향이 정당화될 때, 순전히 부정적으로 즉 다른 취향들에 대한 거부 of 형태로 확인되는 것은 전혀 우연이 아니다(피에르 부르디외, 1995: 103).

부르디외는 취향이 태어날 때부터 타고난 듯 말하는 것은 부르주아 이데올로기라고 말한다. 그는 이 이데올로기가 그럴듯 해 보이고 나름대로 위력을 발휘하는 이유는 “실질적인 차이를 자연화하고(본성화하고), 문화획득의 양식의 차이를 본성의 차이로 전환시키기 때문”임을 강조한다(피에르

17) 부르디외에 의하면 ‘아비투스’란 개념은 “개인들의 구조화된 성향체계”이다. 아비투스는 습관에 해당되는 아비튀드(habitude)와는 다른 개념으로서 개인들이 사회적 주체로 자라면서 생겨나게 된 특정한 생활양식을 일컫는다. 가령 개인이 특정한 음악을 듣고 특정한 언어를 구사하는 것은 전적으로 개인의 사적인 자질에 의해서가 아니라 개인이 사회 속에서 살면서 체계화된 생활방식에 의해서이다. 아비투스는 그러한 생활방식을 규정하는 자본, 학력, 혈통, 문화 등에 의해서 형성되는 것이다. 그런 점에서 개인의 성향체계로서 아비투스는 그 개인들이 사는 공간, 즉 ‘장’(champ)과 밀접하게 연관되어 있다.

부르디외, 1995: 122). 이는 다른 말로 말하면 계급적인 차이를 본성화하고 자명한 것으로 만드는 것이 부르주아이데올로기라는 의미이다. 부르디외의 개인의 매너의 차이도 개인의 본성의 차이가 아니라 문화를 획득하는 양식상의 차이라고 본다. 그는 이 양식상의 차이는 “일반적으로 소유하고 있는 문화자본의 차이가 계급간의 차이를 나타내주듯이, 이러한 구조상의 차이는 지배계급 안의 차이를 가리키는 경향이 있다”고 말한다. 그래서 행동방식 특히 정통적인 문화와의 관계방식이 영원한 투쟁의 핵심 쟁점이 되는 것도 그 이유에서이다(피에르 부르디외, 1995: 124). 사라 손튼 역시 하위문화의 대표적인 공간인 클럽 공간 역시 취향의 문화들이 드러나는 곳이라고 말한다. 그녀는 일반적으로 군중들은 음악적인 취향을 공유하고 공통의 매체를 소비하며, 그리고 무엇보다도 자신들과 동일한 취향을 지닌 사람들을 선호한다고 말한다(사라 손튼, 1998: 45). 요컨대 클럽문화에 참여하면서 참가자들은 좋은 것과 싫은 것, 즉 문화에 대한 의미들과 가치들에 대한 지식을 사교과정을 통해 알게 된다. 문화자본으로서 하위문화의 취향들은 결과적으로 자신들과 타자를 구별짓는 행위인 것이다.

하위문화의 자본은 계급, 수입, 직업의 결정론에서 벗어나기 위해 연령, 성별, 성, 그리고 인종적 축을 총동원하는 대안적인 위계질서의 핵심을 이룬다. 흥미롭게도 하위문화 자본의 사회적 논리는 자신이 혐오하는 것이 무엇이고 자신이 아닌 것이 무엇인지를 힘주어 말함으로써 자신을 아주 분명히 드러내 보인다. 거의 대다수의 클럽 출입자들과 파티참가자들은 어느 정도 대중들을 대변한다고 간주될 수 있는 주류에 저항해 자신을 구별짓는데, 이는 클럽 출입자들이 지닌 문화적 가치의 척도로부터, 담론적 거리를 두는 것이다(사라 손튼, 1998: 66).

그러나 여기서 한가지 주목해야 할 것은 청년하위문화 내부의 구별짓기이다. 청년하위문화는 자신들의 문화적 취향을 주류 부르주아 문화 혹은 부모문화와 구별지으려는 ‘보편적인’ 경향을 보이지만, 다른 한편으로는 자신들의 스타일과 문화적 취향 안에서도 구별지으려는 ‘특수한’ 경향

들을 보인다. 앞서 언급했듯이 노동자계급 청년하위문화 안에도 다양한 형태의 스타일들이 존재하며, 그 스타일들은 계급적인 유대관계를 강화시키기도 하지만, 문화적, 인종적, 지역적 대립과 모순을 드러내기도 한다. 요컨대 그리서족과 스킨헤드족, 로커족과 펑크족 사이의 대립은 계급적인 차이만이 아닌 문화적, 인종적, 지역적 아비투스와의 차이에 의한 것이기가 쉽다. 따라서 우리는 구별짓기로서의 청년하위문화의 현장을 관찰기록 할 때, 다음과 같은 사안들을 검토해야 한다.

첫째, 청년하위문화의 구별짓기는 스타일과 취향을 통한 구별짓기이다.

둘째, 스타일과 취향을 통한 구별짓기는 언제나 외재적인 모순에 대한 상징적 표현행위로 드러난다.

셋째, 청년하위문화의 구별짓기는 이중적인 구별짓기이다.

넷째, 청년하위문화의 첫 번째 구별짓기는 외재적인 구별짓기로서 계급모순과 세대모순을 구별지으려는 행위이다.

다섯째, 청년하위문화의 두 번째 구별짓기는 내재적인 구별짓기로서 청년하위주체 내부의 문화적, 인종적, 지역적 모순을 드러낸다.

결론적으로 청년하위문화의 구별짓기는 단순히 부모세대와 자녀세대들 사이의 구별짓기가 아니라 다양한 사회적 모순들 속에서 나타나는 중층적인 구별짓기이다.

4. 저소득층 청소년하위문화 현장관찰기록

1) 청소년 하위문화의 현재성

지금까지 영국 청년하위문화의 발생배경과 그 특징들을 검토해보았다. 이제 우리 사회에서 발견될 수 있는 청소년하위문화의 성격과 공간별

특성, 그리고 현장관찰 기록에 대해 검토해 보자. 앞서서도 언급했듯이 한국에서 청소년하위문화는 영국의 역사적 하위문화와는 많은 차이점을 보인다는 점이다. 먼저 영국을 포함해 서구의 하위문화는 전통적인 노동자 밀집지역과 도심의 슬럼가를 중심으로 청소년들의 자치공간이 형성되었던 반면에, 우리의 경우는 청소년들의 자율적인 공간이 거의 없다는 점이다. 영국하위문화에서는 이를 '세력권'(territoriality)이라고 부르는데, 세력권은 청년들의 공간적인 게토(ghetto)만을 의미하는 것이 아니라 서로 다른 족들간의 스타일의 차이, 혹은 은어와 속어의 사용 등을 포함한다. 우리의 경우 청소년들의 문화적 자율공간은 통상적인 소비대중문화공간과 구별되지 않는다. 다만 돈암동, 수유리, 신림, 노원, 화양리, 신천 등 청소년들이 비교적 자주 다니는 소비문화공간이 존재하기도 한다.

사실 하위문화라는 용어는 소비대중문화와 대립해서 형성된 문화이다. 주류와 중심에서 벗어나 있고, 자본에 순응하는 스타일이라기 보다는 그것에 저항하거나 조롱하는 스타일이 하위문화의 특성이라 할 수 있다. 물론 이러한 하위문화적 스타일이 70년대 후반부터는 상품형식으로 흡수당하는 과정이 있긴 했지만, 하위문화는 기본적으로 어떤 자율적인 세력권을 행사할 수 있는 청년문화를 의미한다. 한국에서 유일하게 청년문화의 게토로 존재한 공간이 있다면, 아마도 시위와 농성이 지배했던 80년대 중반에서 90년대 초반까지의 대학의 공간이 아닐까 싶다. 이 시기에 청년들의 실천의식은 대학이라는 공간을 물리적이고 상징적으로 지배했다고 볼 수 있다. 그러나 대학공간의 지배방식은 주로 이념적인 지배가 중심이었고, 하위문화에서 논의될 수 있는 스타일의 지배는 오히려 소비대중문화의 영역에서의 지배방식과는 상반되게 대단히 미약했다.

그렇다면 과연 한국의 저소득 청소년들에게 문화적인 세력권이나 자율적인 공간이 존재한다고 말할 수 있는가? 아마도 거의 없다고 말할 수 있을 것이다. 물론 이때 청소년 하위문화의 공간과 주체가 아주 선명하게 구별되는 것을 전제로 한 것은 아니다. 청소년하위문화는 주어진 소비공

간과 거리를 점유하는 방식을 통해, 자신들의 세력권을 표시하기도 한다. 청소년들 간의 패싸움, 폭력조직화, 스타일의 표준화, 통상적으로 사용하는 은어와 비어 등을 통해 청소년들의 하위문화는 주변의 주거공간과 산업공간과 소비공간을 위협한다. 그러나 그것이 저소득층 청소년들의 하위문화적인 특성으로 보기에는 어려움이 뒤따른다. 오히려 청소년들의 문화적인 세력권은 상류층 청소년들에게서 두드러지게 나타난다. 압구정동을 위시해서 강남일대의 청소년들은 일상 거리에서 거의 공통된 스타일을 선보이고, 문화적 수용력이 빠르며, 그들 나름의 배타적인 문화공동체가 형성되고 있다. 청소년 문화공간이 소비대중문화공간 속에서 형성되고, 문화적인 수용력과 표현력이 경제적인 능력과 비례하는 상황에서 저소득층 청소년의 하위문화적 특성을 연구한다는 것은 사실 어려운 문제가 아닐 수 없다. 이는 현장을 돌아다니면서 실제 확인한 사실이기도 하다. 따라서 본 연구는 저소득층 청소년의 하위문화적 특성을 연구하는 데 있어 여러 가지 우회로를 찾지 않을 수 없었다. 이를 정리하면 대체로 다음과 같다.

첫째, 우리 사회에서 저소득층 청소년들의 하위문화적 스타일이 특징하게 구별되는 것이 아닌 만큼 본 연구는 저소득층 '지역'을 중심으로 그곳에 거주하는 청소년들과 심층 면접을 했다.

둘째, 저소득청소년들의 하위문화적 특성을 관찰자의 입장에서 기술할 수 있는 측면들이 많지 않기 때문에 주로 그들의 라이프스타일과 일상생활을 중요한 인터뷰 내용으로 삼았다.

셋째, 본 연구는 연구자가 현장에서 무작위로 심층면접을 했기 때문에 일반적인 설문조사와는 평가의 부분에서 다를 수밖에 없다. 이 연구는 특정한 문항을 정하여 어떤 객관적인 표본을 추출한 것이 아니라 연구자의 참여관찰적인 시각이 분석 과정에 많이 개입하게 되었다.

넷째, 본 연구는 하위문화적 특성을 비교적 잘 목격할 수 있는 특정 지역의 문화공간, 이를테면 저소득층 지역이 아니면서 청소년들의 라이프스타일을 주도하는 신촌, 대학로, 동대문, 홍대, 압구정동 등 거대소비문화

공간을 직접적인 관찰 지역에서 제외했다. 본 연구는 청소년들의 대중문화 수용실태나 하위문화 전체에 대한 관찰기록이 아니다. 따라서 일반적인 소비문화공간을 주요한 연구대상으로 삼을 경우 저소득층 지역의 청소년들을 특화해서 연구하는 데 혼란을 줄 수 있다. 다만 이 공간들에 대한 분석은 간접적인 자료로 사용할 것이며, 필요에 따라서는 청소년 하위문화 내부의 계급적, 문화적 취향을 비교할 때 사용하도록 할 것이다.

다섯째, 본 연구는 저소득층 지역의 공간적 특성과 그 공간 속에서 살아가는 주체적 특성을 동시에 연구했다. 특히 공간에 대한 분석은 인터뷰한 학생들의 언급을 참고로 했지만, 상당부분은 주관적인 관찰과 주어진 자료에 많이 의존했다.

마지막으로, 본 연구는 연구기간이 길지 못한 관계로 저소득층 청소년들의 생활실태나 특정한 개인의 생활을 구체적이고 장기적으로 기록하지 못한 한계를 가지고 있다. 본 연구는 저소득층 청소년들의 하위문화적인 성향이 대체로 어떤 특성을 가지고 있고, 소외지역의 청소년문화의 환경이 어떤지를 기록하는 정도의 의의만을 가지고 있다. 또한 결론삼이 하위문화를 현장기록할 때 사실 배제되어야 할 주관적인 가치판단이 이번 연구에는 포함될 수밖에 없었는데, 그 이유는 연구의 중요한 과제 중의 하나가 저소득청소년들의 문화를 신장하는 과제들을 제안하는 것이 있었기 때문이다.

2) 하위문화의 주체와 공간

'하위문화'연구에서 먼저 눈여겨 보아야 할 점은 하위공간과 하위 주체형태들의 상관관계에 관한 것이다. 그렇다면 먼저 무엇을 하위공간으로, 무엇을 하위주체 형태로 규정할 수 있겠는가? 사실 '하위'라는 접두어가 시사하듯이 하위공간과 하위주체를 규정할 만한 뚜렷한 기준이란 존재하지 않는다. 하위공간과 하위주체는 안정적이기보다는 유동적이며, 가시적

이기보다는 비가시적이기 때문이다. 그것들은 역사적으로 형성되는 것이며, 역사의 과정에서 소멸되었다가 다시 생성된다. 다만 우리가 합의할 수 있는 점은 하위라는 말 자체가 지시하는 아주 포괄적이면서도 특정한 의미, 즉 정치, 경제적으로 억압당하면서, 가족과 학교 공장이라는 자본주의의 지배 장치에 대해 일탈하고, 양적인 면에서 소수라는 의미에 대한 것이다.

그런 점에서 하위문화는 주류문화로부터 주변부화된 것, 지배적인 가치와 윤리로부터 배격당한 것이라는 점이다. 하위문화는 한편으로는 그 내부의 능동적인 요인으로 인해 주류문화를 거부한 것이며 지배적인 가치와 윤리를 배격한 것이라 할 수 있다. 그것은 공간과 주체 형태 모두에 관련된다. 하위문화의 주체형태는 때에 따라서는 계급론적으로는 노동자/로맨(하층) 프롤레타리아의 위치를, 세대론적으로는 부모들의 기성문화에 반대되는 청년문화(우리에게는 '십대들의 문화'로 옹축되어 있다)의 위치를, 성애론적으로는 이성애에 반대되는 동성애의 위치를, 인종적으로는 백인정체성에 반대되는 유색(혼혈인) 정체성의 위치 속에서 형성된다.

하위문화의 공간 역시 복수적인 면을 가진다. 하위문화 공간은 하위 주체의 형태와 일정하게 조응한다. 가령 세대론적으로 보면 하위문화 공간은 부모문화와 지배적 문화의 안정된 공간과 대별되는 십대들의 문화공간이 주를 이루며, 계급론적으로는 노동자/하층 프롤레타리아 계급 출신의 부모들과 십대 자녀들이 함께 살고 있는 빈민 주거공간을 지칭하며, 성애론적으로는 동성애들이 모이는 클럽공간을 지칭한다. 이밖에 사회적 노동력을 상실한 노숙자들이 모이는 역공간과 도심속의 일탈주체들의 비밀공간들이 존재한다. 우리가 주시할 점은 다음과 같은 두가지 사실인데, 첫째는 서로 차별적이고 복수적인 하위문화 공간의 위상학을 '억압적 공간'이라는 공통의 문제틀 속에서 어떻게 이해할 것인가 하는 점이고, 둘째는 하위문화 공간이 지배적 문화공간과 맺는 관계방식이 어떠한가 하는 점이다.

갖가지 현란한 치장을 하고 집단적으로 공간을 점유하는 또래 신세대 그룹들의 일탈공간과, 도심 외곽 곳곳에 포진된 무허가 빈민(철거)공간, 사회적 통념의 그늘 속에서 비밀스럽게 형성된 동성애 사교공간, 그리고 노숙자들이 버티고 있는 역공간들은 서로의 생성조건이 다른 차별적인 공간들이다. 각각의 공간은 서로 이질적이면서도 배타적이며 적대적이까지 하다. 그 공간들은 또한 역사적으로 오랫동안 형성된 공간이 있는가 하면 비교적 최근에 형성되어 '역사적 공간'의 의미를 부여받지 못하는 공간도 존재한다. 그러나 서로 이질적인 배타적 공간들은 지배적 공간으로부터 배제되거나, 일탈된 '억압적 공간'이라는 공통의 의미의 좌표축 안에서 위치한다. 억압적 공간이라는 공통의 의미축으로 보자면 신세대들의 일탈공간이나 철거공간, 동성애자의 클럽공간, 노숙공간들의 위치는 사실은 완전히 독립적이고 자율적으로 결정된다기 보다는 그러한 하위 공간들간의 관계 속에서 결정된다. 이질적인 하위공간의 생성은 그 나름의 조건들을 가지고 있지만, 그 조건들 내부를 가로지르는 의미의 축들은 복수의 하위공간들 내부에 파상적으로 뻗어 있다. 그것은 그 공간의 생성의 최초의 근원이 억압적이라는 데에 있다. 가령 신세대들의 일탈공간은 부모문화와의 갈등에서, 철거민 공간은 도심재개발 정책의 실제 수혜자들인 중산층의 주거공간 팽창과정에서의 갈등에서, 동성애자들의 클럽공간은 이성애적 윤리가 지배적인 보수주의 문화와의 갈등에서, 역주변의 노숙공간은 안정된 주거공간과의 갈등 속에서 생성된 것이다. 공간의 생성조건은 각기 다르지만, 그들은 결국 사회를 지배적으로 구성하는 중심문화로부터 주변부화된 공통의 맥락을 가지고 있다.

결론적으로 하위문화가 지배문화 내부의 수많은 사회적·문화적 모순에서 야기된 공간이라는 점, 그것이 자본주의 체제의 변화와 착취관계, 권력지배의 재편성의 과정에서 야기된 이단적이고 소외된 주체형태들이 그 안에 존재한다는 점은 하위문화가 자본주의 체제가 끊임없이 주변부화하는 억압된 주체들(혹은 과잉된 주체들)이 버티고 서있는 생존공간임을 알

려준다. 그러한 사실로 인해 하위문화 주체들은 한편으로는 자신들의 고유의 생존공간을 지켜나가는 것 자체가 최소한의 삶의 정당성을 요구하는 실천 행위일 수 있으며 다른 한편으로는 그 생존공간의 현실을 강제하고 그 현실마저 위협하는 외부의 적대에 대해 실천적일 수밖에 없다.

3) 도심재개발 과정과 청소년 하위문화의 형성

해방 이후 한국의 근대화 과정은 도시 재개발 과정과 그 맥락을 같이 했다. 도시 재개발과정은 두가지 과정을 거친다. 첫 번째 과정은 도시가 확대팽창되는 과정으로 서울외곽 지역이 형성되는 것을 말하고 두 번째 과정은 확대팽창이 한계치에 다다른 후에 그 내부를 재개발하는 것이다. 서울의 경우 해방이후부터 70년대까지 도심 외곽에 빈민촌이 형성된 것이 일차적인 재개발 과정이라면, 80년대부터 지금까지 도시의 외곽 슬럼가들이 철거되고 대규모 아파트 단지로 조성되는 과정이 이차적인 재개발 과정이라고 볼 수 있다.

서울의 도심 재개발 과정은 서울이라는 도시가 사실은 하나의 공간이 아니라 그 안에 많은 모순을 안고 있는 복수적인 공간임을 알려준다. 도시의 안과 밖, 고급과 저급, 착취공간과 피착취공간의 경계가 지금보다 더 분명해지는 비대칭성의 성격을 ‘공간의 이중도시화’로 규정할 수 있다. 가령 그 일례로 1970년대 로스엔젤레스에서 있었던 대규모 재개발 프로젝트를 이중도시화의 착취과정으로 해석한 마이크 데이비스의 견해를 언급해보자. 마이크 데이비스는 LA의 도시 재개발의 역사가 지역간 성장 불균형의 완화라는 도시 재개발의 본래적 함의들을 폐기하고, 어떻게 도심지역의 이권세력들의 투자의 장소가 되었고, 국제적 금융 투기의 현장이 되었는지를 지적한다. LA 관청가 근처인 ‘벙커 힐’에 대규모 공공주택 건설이 예정되었지만, 도심 이권자들에 의해 무산되었고, 로스엔젤레스 다저스 구단의 경기장은 유명한 ‘사베즈 라인’이란 빈민촌 자리에 세워졌다. 데이

비스는 LA의 퇴락지구를 부동산과열 지역과 환태평양 경제의 중요한 금융지역으로 탈바꿈시킨 일련의 변화들은 여전히 제 3세계 이민의 급증과 맞물리면서 도시형 착취의 가장 원시적인 형태들을 드러냈다고 말한다(마이크 데이비스, 1993). 이는 도시의 발전이 일정 공간 내에 존재하는 불평등을 더욱 심화시킬 수 있는 조건들이 항상 존재한다는 것을 말해준다.

도심 재개발은 환경적인 측면에서 보면 마치 저소득층 지역의 주거환경들이 획기적으로 개선되고, 국가가 이를 도시 정책의 중요한 과제로 설정한 듯해 보인다. 그러나 빈민지역의 재개발정책은 빈민들의 생활개선을 위한 것이 아니라 자본이 공간을 지배하는 과정이고, 개발이 환경을 지배하는 방식이라고 말할 수 있다. 요컨대 재개발이 이루어질 경우 지역의 주민들은 지가상승으로 인해 대부분 수도권 외곽으로 이주하든지 아니면 영구 임대주택 입주를 위해 주변지역에서 연명하며 산다. 빈민지역의 특성상 1세대에 다가구가 살고 있는 점을 감안할 때, 도심재개발 과정에서 이들은 필연적으로 밀려날 수밖에 없다.

저소득 청소년 하위문화는 이러한 도심재개발 과정의 모순에서 생겨났다. 전통적으로 빈민지역의 하위문화적 특성은 계급적인 성향이 두드러지게 나타난다. 80년대까지만 하더라도 서울의 외곽지역에는 대부분 빈민지역이 형성되었다. 봉천·신림동·상도동 일대, 신길·독산·구로·가리봉동 일대, 미아·제기·신성동 일대, 성동·금호·옥수동 일대, 상계·노원·수유 일대, 북아현·홍제·연신내 일대 등 서울의 외곽지역은 거의 모든 지역이 빈민지역을 형성하고 있었다고 볼 수 있다. 서울 외곽의 빈민지역별 벨트는 대체로 3가지 공간적 차별화를 갖는다.

첫 번째 벨트는 주거벨트로서 고층의 아파트와 다세대주택, 아직 철거되지않은 무허가 건물들이 서로 얹혀있다. 봉천동, 신공덕동, 미아동의 경우가 그렇듯이 개발형 아파트 단지는 가장 높은 곳부터 점령해 들어가 공간의 권력을 지배한다. 구획된 아파트 단지들과 날림 건축된 무허가 건물밀집 지역은 공간을 사용하는 방식부터가 다르다.

여기에서 두 번째 벨트가 형성되는데, 이것이 주거인접 상업벨트이다. 도심 재개발이 진행되기 이전에 빈민지역의 상업벨트는 주거공간과 분리되지 않았다. 구멍가게, 연탄·쌀가게, 철물점, 만화방 등은 거의 대부분 주거지역 내에서 존재했던 것들이다. 그러나 아파트 단지가 생겨나고 나서 상업벨트는 독자적으로 형성되었다. 소위 단지상가들이 형성되고, 슈퍼, 베이커리, 비디오점, 도서대여점, 치킨집 등이 소규모로 군락을 형성한다. 도심 재개발이 완성된 상계, 노원, 목동의 경우 그러한 상업공간은 완벽한 차별화를 이루어냈고, 현재 거의 막바지에 접어들고 있는 미아, 봉천 지역은 그 차별화가 두드러지게 나타나고 있으며, 이제 본격적인 재개발을 서두르고 있는 구로, 가리봉 지역들은 재개발 이전의 슬럼벨트와 이후의 개발벨트가 복잡하게 얽혀있는 구조를 가지고 있다.

마지막으로 서울 외곽별로 지역 거점형 소비문화공간이 벨트화된다는 점이다. 도심 외곽의 재개발지역들은 주거공간만이 재개발되는 것이 아니라 주변의 소비문화공간도 재개발된다. 예컨대 봉천동, 신림동, 상도동 일대에는 신림 사거리와 노량진과 같은 거점형 소비문화공간이 형성되고, 상계와 노원의 재개발 아파트 단지들에도 대규모 쇼핑몰을 중심으로 소비문화공간이 만들어진다. 이밖에 화양리 일대, 구로역 일대, 성신여대 일대 등이 서울의 외곽 지역을 분할하는 소비문화공간으로 자리잡았다.

한 가지 주목할 것은 권역별 소비공간의 지형도가 도시 재개발과정과 맞물리면서 변화하고 있다는 사실이다. 예를 들어 가리봉동은 인근 철산 상업지구로, 90년대 중반까지 10대들이 지배했던 돈암동은 동대문 의류타운으로, 쪽방 밀집지역이었던 수유리는 인근 노원지역으로, 화양리 일대는 인근 신천지역으로 10대 소비공간의 거점이 90년대 중반 이후부터 변동되기 시작했다. 이러한 거점이동과 관련하여 청소년하위문화 공간은 어떤 변화를 겪을까? 그것은 다음 몇가지로 요약할 수 있다. 첫째 소비문화공간의 지리적 이동은 소비문화자본의 팽창과 연관된다 둘째, 지리적 이동 과정에서 재개발지역의 공간은 서로 다른 모습을 가지게 된다. 셋째, 저소

특 청소년하위문화공간은 재개발되기 이전의 공간 속에 잠재된 것이기는 하지만, 이러한 지리적 이동과정에서 형성된 것이다. 마지막으로 저소득층 청소년 하위문화는 일정 정도 소비문화공간과 겹쳐져 있다. 이러한 몇가지 변화의 조건들을 검토해 보았을 때, 서울의 도심 재개발과 관련하여 저소득층 하위문화공간은 가리봉동·구로의 산업공간지역, 소비유흥공간으로서의 돈암동·화양리지역, 복합적재개발지역인 노원·상계지역, 슬럼재개발지역인 봉천·미아지역으로 구분할 수 있다.

(1) 가리봉동의 청소년문화

먼저 가리봉동에 대해 이야기 해보자. 가리봉동은 구로동과 함께 70년대 한국의 산업근대화 과정의 모순을 그대로 안고 있던 전통적인 서울 도심외곽의 공단지역이었다. 철강과 섬유 등 제조업이 수출 주력상품이었던 시절에 가리봉동은 노동자계급들이 대단위 그룹을 지어 살았던 곳이다. 공단이 활성화된 만큼 주변의 상점들이나 유흥주점들도 열악한 환경이었지만 번성하여 하나의 타운을 형성하고 있었다. 과거 가리봉오거리는 작업을 마친 공단 노동자들의 쉼터로 활기가 넘쳤다고 한다.

그러나 현재 가리봉 오거리의 상권은 공단의 쇠락 과정처럼 점차로 쇠퇴하고 있는 중이다. 90년대 중반부터 3D 업종을 기피한 공단 노동자들이 이 지역 공단을 떠나고 대신 제 3세계 노동자들이 그 자리를 메꾸면서 가리봉동의 유흥상권은 급속도로 위축되었다고 한다. 가리봉동의 상권이 위축되는 사이에 주변 광명시 철산리의 상권들은 새로운 소비공간을 구획하면서 이른바 소비자본주의 시대의 세련된 유흥타운을 대규모로 형성했다. 이른바 ‘철산상업지구’는 도심 재개발 과정에서 저소득층 지역의 상권을 흡수한 대표적인 사례로 볼 수 있다. 가리봉동에서 만난 10대들 역시 철산상업지구를 자신들의 주 생활본거지로 삼고있다. 가리봉동의 아이들은 자신들의 하위문화적인 공간들을 오히려 배제시키거나, 외면하는 경우가 많다. “가리봉동은 칙칙해요. 돈 벌어서 빨리 여기를 뜨고 싶어요”라고

말한 상현이의 말처럼 가리봉동의 하위문화는 주체가 부재한 공간의 슬럼화만을 반영하고 있다.

사실 도심 재개발과 하위문화 공간의 변형에서 가리봉동만큼 극적인 공간은 없을 것이다. 70년대 가리봉동의 슬럼가가 부모세대 산업노동자들의 터전이었다면, 80년대에서 90년대 초반까지는 가출한 10대들의 쪽방이었고, 이후로는 제 3세계 노동자들의 별집이 되었다. 따라서 하위문화라는 용어가 논의되기 시작한 90년대 중반 가리봉동에 하위문화란 사실상 존재하지 않으며 오히려 70년대와 80년대가 만나는 접경지점에 청소년 하위문화적 형태들이 존재했다고 보아야 할 것이다. 70년대 말부터 80년대에 이르는 시기에 가리봉동은 10대 비행청소년들의 대표적인 세력장이자 일상의 게토였다. 10대들은 가정에서 나와 이곳에서 다수가 쪽방생활을 했고, 10대 조직들이 음성적으로 지신들의 세력권을 행사했다. 거리에서 10대들 간의 패싸움이 빈번했고, 대표적인 노동자 거주지역답게 부모세대 노동자들과 자녀세대 노동자들 간의 동일성도 발견되기도 했다. 그러나 이 당시 10대들의 하위문화적 특성은 스타일의 상징적인 저항을 통해서라기 보다는 독특한 언어와 행동, 표정 등을 통해 형성된 것이다. 사실 그들에게 하위문화적 스타일은 부재했다고 보아야 할 것이다. 과거 10대들의 세력권을 형성하던 방식과는 다르게 지금의 가리봉동은 10대들에게 세력장도 게토도 아니고, 노동자계급 공간과 소비문화적 공간이 어색하게 뒤엉켜진 불길한 장소로 비춰진다. 다음의 인용문을 보라.

구로공단의 쇠퇴는 80년대 후반 수출 절대 의존국이었던 미국, 일본 등의 장기 불황과 인건비 상승, 기술부족에 따른 경쟁력 약화 등의 대내외적인 요인들에서 비롯되었다. 그리고 이러한 흐름 속에서 구로공간의 적지않은 사업장들이 파산하거나 혹은 인근 경기지역으로 대규모 이전되었다. 따라서 상당히 많은 노동자들이 공단을 이탈하기 시작하였다. 그리고 구로공단의 노동자들이 적은 비용으로 기거할 수 있었던 작은 쪽방들 소위 별집의 빈 공간은 가출한 10대들에 의해서 채워졌다. 즉 10대들은 공단 노동자들이 사용하던 별집을 자신들의 생활터전으로

전환시켰다. 벌집에 사는 가출한 10대들이 늘어나면서 가리봉 오거리의 '가출촌'으로 유명해졌다. 가출한 10대들, 특히 여자아이들은 인근 유흥업소를 독립기반으로 삼았다..... 이러한 과정 속에서 가리봉동의 유흥가는 변화를 겪게 되었으며 가리봉동은 선정적인 언론에 의해 10대들의 일탈지구로 비치게 되었다... 요컨대 가리봉 오거리는 실제적으로 구로공단 생산 주체의 소비욕망을 담당하던 역할과 퇴폐적인 유흥문화지대로의 부상으로 혼란스런 공간이었다. 즉 잔여하는 노동자문화와 부상하는 10대문화가 혼재하는 공간 그것이 가리봉동이었다. 그렇다고 해서 그 혼돈이 계급과 세대문화의 해계모니의 갈등으로 표출되었던 것도, 10대 문화의 본격적인 부상도 아니었다. 그것은 단지 가리봉 오거리의 쇠퇴과정 속에서 일시적으로 드러난 한 현상에 지나지 않았다(김일란·김성희, 2000: 94-95).

(2) 화양리의 청소년문화

가리봉동이란 하위문화적 공간이 노동자계급성과 세대적 감수성이 충돌하는 지역이라면 화양리의 그것은 전통적인 하위문화적 특성과 부상하는 소비문화적 특성이 충돌하는 지역이다. 최고의 전성기를 구가하던 90년대 중반 화양리는 돈암동과 더불어 1318세대들로 북적대는 대표적인 유흥업소 군락지 중 하나였다. 십대들의 문화에서 화양리는 아주 독특한 면을 지니고 있다. 가령 돈암동과 대학로에서 노는 10대들이 주로 소비하는 주체라면, 화양리의 10대들은 소비주체와 공급 주체가 뒤섞여 있다. 한쪽에서 호프집과 당구장, 오락실을 드나드는 10대가 있다면, 다른 한쪽에서 호객행위를 하는 10대 뼈끼와 술시중을 드는 10대 윤락녀가 있다. 평균 17~18세에 데뷔하는 화양리 뼈끼들, 그리고 업소의 80% 이상이 십대로 채워진 화양리의 어린 '쇼걸'들은 돈암동, 청량리보다 이곳을 더 매력적인 보금자리로 선택했다. 가리봉 오거리, 수유리 장미촌과 더불어 화양리가 이른바 10대들의 대표적인 '벌집'이었던 것도 이런 맥락에서이다.

"아, 제발 우리들을 괴롭히지 말아요. 장사 방해하지 말고 가세요." 언론사에서 나온 사람인 줄 알고 신경질을 부리는 한 뼈끼 아이의 반응은

사실 의외였다. 몇 년 전 내가 이곳 빼끼들을 취재하러 갔을 때, 호의적이었던 아이들과는 다른 반응이었다. 그 당시 화양리는 몇번의 단속을 당했음에도 불구하고 호황을 누리고 있었다. 단란주점, 호프집, 윤락업소에 소속된 빼끼들과 '문밖들'(손님들을 윤락업소로 안내하고 경찰단속을 감시하는 아이들)이 줄잡아 400명이 넘었고, 월평균 수입도 200만원을 웃돈다고 했다.

그러나 작년 10월 인천호프집 사태와 김강자 서장의 10대 매매춘 단속 발언 이후 화양리 윤락업소는 회복이 불가능할 정도로 치명타를 입었고, 덩달아 인근 유흥업소도 큰 타격을 입게 되었다. 또한 99년 7월에 청소년보호법이 개정되면서 십대들이 놀만한 소비문화공간이 극히 제한되기에 이르렀다. 밤 10시가 되면 미성년자는 법적으로 오락실이나 노래방 비디오방에 출입을 할 수 없고, 호프집에서 미성년자를 출입시킬 경우 업주들은 바로 영업정지에 사법처리 대상이 된다. 화양리는 청소년보호법과 십대 매매춘 단속의 과급효과로 '퇴출공간'으로 낙인찍히게 된 것이다. 더욱이 잠실의 '신천' 지역이나 강남역 일대 십대 유흥공간들이 대규모로 형성되면서 십대들은 갈수록 물이 나빠지고 단속이 심한 화양리를 외면하게 되었다. 수백명에 이르렀던 화양리 빼끼들은 인근 신천 지역이나 강남역, 방배동 일대로 자리를 옮겼고, 현재 남아있는 아이들은 20명 안팎에 이른다고 한다.

“아마도 빼끼들이 처음 생겨난 곳은 화양리일 겁니다. 단속이 점차로 심해지자 어느 업소에서 젊은애들을 고용해 손님을 끌어오게 했고, 이게 잘되니까 여기저기서 아이들을 고용하기 시작했죠. 잘 될 때는 한 업소에서 5명 이상 빼끼들을 고용했어요.” 화양리 윤락촌 골목에서 13년 동안 감자탕집을 한 어느 아주머니의 이야기다. 이 아주머니는 이곳 윤락촌이 울며 겨자먹기로 정리되는 상황이 자녀교육상 잘된 일이라고 하지만, 한편으로는 힘없는 화양리 일대만 집중 단속하는 것에는 불만을 토로한다.

화양리에서 점차로 자취를 감추고 있는 하위청소년들 중에는 빼끼족

외에도 폭주족들도 있다. 한때 화양리는 강남과 강북을 횡단하는 폭주족들의 중간기착지 역할을 했다. 이곳에서 폭주족들은 잠시 휴식을 취하고 아이들을 건져서 대학로에서 여의도로, 다시 김포 일대까지 환상의 폭주 여행을 한다. 한창 영업에 집중해야 할 뼈끼들에게 평음을 내는 또래의 폭주족이 곱게 보일 리 없다. 특히 강남에 사는 잘 나가는 10대 폭주족들은 눈에 가시같은 존재들이어서 가끔 가다 이들과 뼈끼들이 편싸움을 벌이는 경우도 있다고 한다. 그러나 화양리의 상권이 무너지면서 폭주족들도 거의 자취를 감추고 말았다.

화양리에 자주 오는 10대들은 가리봉동과 다르게 이 인근지역에 사는 아이들이 지배적인 것은 아니다. 화양리가 번성하던 시절 이곳은 강북지역의 아이들 뿐 아니라 잠실이나 강남에서도 10대들이 놀러왔다. 그러나 가리봉 오거리의 상권이 인근 철산 상업지구로 흡수당했듯이 화양리의 10대 하위문화적 공간들도 좀더 소비자본주의의 독점력이 강한 잠실의 '신천지역'에 흡수당했다. 가리봉 오거리와 마찬가지로 화양리 일대도 머지않아 1차 재개발 과정에서 전통적인 슬럼지역의 하위문화적인 특성들이 사라질 것이다.

(3) 노원·상계지역의 청소년문화

가리봉동, 화양리와는 달리 노원과 상계 지역은 전 지역이 재개발된 대표적인 지역이다. 노원과 상계 지역의 10대들은 가리봉동과는 다르게 완전히 노동자 계급 자녀들이라기 보다는 중산층이나 중하위층 청소년들이 주를 이룬다. 사실 이 지역이 원래부터 중산층 부모세대들이 밀집해서 살았던 것은 아니다. 대규모 아파트 단지들이 조성된 데에는 이 지역에서 오랫동안 형성되었던 빈민촌이 철거되고, 대다수의 빈민들이 이주하는 역사가 있었다. 말하자면 지금의 노원지역에 살고 있는 아파트 세대들은 상당부분 타 지역에서 이주 온 중산층들이 많다는 것이다. 특히 노원·상계 지역의 거의 전공간이 재개발되면서 빈민촌 공간의 흔적들이 대부분 사라

져버리고 그 대신 새로운 주거공간과 상업공간이 새로 형성되었기 때문에 봉천동이나 가리봉동처럼 슬럼화된 하위문화공간이 거의 존재하지 않는다. 노원과 상계 지역에는 허름한 만화방, 당구장, 빗바랜 노래방이나, 골목길이 사라져버리고 그 자리에 대형쇼핑몰이 형성되고, 주변에는 중저가 옷가게, 유흥주점, PC방들이 하나의 소비문화 상권을 벨트화하고 있다.

이 공간을 지나가는 청소년들은 대개 반쯤은 평범한 학생이고 반쯤은 날라리 학생들로 채워진다. 이는 다른 말로 하자면 특별히 이곳을 눌러 찾아온 학생들과 인근 지역의 아파트에서 살고 있는 평범한 10대들이 섞여있다는 것을 의미한다. 특히 노원역 주변은 인근 수유리나 돈암동에 단속이 심할 때 10대들이 많이 몰리는 지역이다. 거꾸로 노원역 일대에 단속이 심할 경우에는 수유리쪽으로 10대들이 몰린다. 노원역 일대는 강북 지역의 새로운 10대들의 소비문화공간으로 자리잡았다. 90년대 초반까지만 해도 강북지역은 돈암동 주변에 10대들이 가장 많이 몰렸다. 그러나 돈암동은 낡은 형태의 소비공간인데다 성인중심의 유흥가로 변신한 곳이 많고, 지속적인 단속으로 인해 10대들이 많이 자취를 감추고 말았다. 특히 동대문에 대규모 의류쇼핑타운이 형성되면서 10대들이 동대문 인근지역으로 몰리게 되었고 일부는 수유리나 노원쪽으로 노는 장소를 이동하는 경우도 있다.

“노원지역에 노는 학생들은 주로 평범한 가정집안 아이들이 많아요. 굳이 말한다면 자영업하는 부모님들이 많구요. 이 근처의 여상이나 공고 아이들도 많은 편입니다” 노원역에서 만난 선영(가명)이의 말이다. 상계동에서 사는 회정(가명)이는 지난번 김강자 서장이 10대 원조교제와 윤락행위와의 전쟁이 선포되고 나서 노원역도 대대적인 단속이 있었다고 말한다. “이곳에 단속이 있을 경우에 애들은 수유리쪽으로 많이 가요. 수유리가 여기보다는 칙칙하지만 돈암동이나 동대문까지 가지는 않는 것 같아요. 수유리나 여기나 여기가 조금 큰 것말고는 다 똑같은데, 노원이 단속이 많을 때는 그곳은 별로 심하지 않고, 그 쪽이 심할 때는 여기는 별로

심하지 않아요” 결론적으로 노원지역과 같은 지역은 저소득청소년과 중산층청소년들이 뒤섞여 있고, 전형적인 중간 규모의 소비문화공간으로 구성된 공간으로서 10대들은 많이 모이지만, 통상적인 청소년 하위문화공간으로 보기에는 어렵다.

(4) 봉천동·미아동 지역의 청소년문화

이에 비해 봉천동과 미아동 일대는 아직도 슬럼지역들이 많이 남아있다. 봉천동은 이미 90년대 초반부터 대대적인 도심재개발 정책이 시행되고 있었다. 봉천동 일대는 고지대이고 다른 지역에 비해서 빈민촌 밀집도가 높은 지역으로 그 규모가 큰 관계로 아직 재개발 공사가 마무리되지 않고 있다. 이곳은 입주자들을 위한 분양 아파트 단지의 형성과 철거되고 있는 슬럼지역들이 대조적으로 드러나 있는 공간 중의 하나이다. 그래서 재개발이 이루어진 공간은 주로 아파트 단지 내 상가를 중심으로 상업공간들이 형성된 반면에 재개발이 진행 중인 곳은 과거의 슬럼화된 공간배치를 그대로 간직하고 있다. 봉천 5동 주변 일대는 주변의 거대한 아파트 단지와는 다르게 70~80년대의 허름한 분위기를 그대로 연출해 낸다. 오락실, 만화방, 노래방, 당구장 등이 많은 편이고 대신 PC방이나 비디오방 등은 적은 편이다. 각각의 공간도 시설이 다른 지역에 비해 열악하며, 그 공간을 이용하는 청소년들도 많지 않다.

대신 이곳에 사는 아이들은 주로 봉천사거리, 신림동 4거리나 아니면 노량진에서 여가생활을 즐긴다. 이곳에 사는 청소년들도 분양받은 부모세대와 세입자로 임대받은 부모세대들 사이의 경제적 조건이 서로 다른 관계로 청소년들 사이에 계층별, 구별짓기가 이루어지고 있다. 봉천동 지역 공부방을 이용하는 아이들은 대부분 부모님들이 맞벌이하고 영세상업에 근로자로 일한다. 이 지역에 특히 생활보호자 대상인 10대들도 상당히 많은 편이다. 반면에 분양받은 부모세대들의 아이들은 비교적 중산층 이상의 생활을 누린다. 자기네 지역에서 여가생활을 즐기는 아이들은 대체로

생활보호자대상이나 빈민층의 자녀들이 많은 편이다.

봉천동과 같은 경우는 미아동 일대에서도 발견한다. 일단 봉천동과 같이 낮이나 밤이나 만날 수 있는 10대들이 많지 않다. 말하자면 슬럼화된 지역에서 특정한 하위문화공간이 형성된다는 것이 어렵다는 것을 예증한다. 봉천동, 미아동, 구로동 일대의 저소득청소년들은 자신들의 여가생활에서 두가지 두드러진 형태를 갖고 있다. 하나는 그들의 일상생활에서 하위문화적 생활은 거의 존재하지 않는다는 점이고, 둘째는 실사 있더라도 자신들이 사는 지역에서 여가생활을 보내지 않는다는 점이다. 자신의 주거공간에서 여가생활을 즐기는 것은 대부분 밤에 오락실에 가거나 비디오 가게나 만화대여점에 가는 것이 전부이다. 이는 주거지역 부근에 이렇다 할 만한 소비공간이 존재하지 않은 이유도 있지만, 결정적인 것은 슬럼화된 주거공간과 소비 여가공간을 뚜렷하게 구별지으려는 10대들의 독특한 정서에서 비롯된다. 이들은 또한 계급적 한계 때문에 원정가는 소비공간도 인근 지역의 중간거점 상업지구를 넘어서지 못한다. 이곳에서 만난 10대들은 거의 대부분 다른 지역에서 여가생활을 즐긴다고 말하지만, 실제로 같은 관할권을 넘어서는 신촌, 홍대쪽이나 자신들의 계급적 기반이 다른 강남 일대는 거의 가지 않는다. 사실 미아 7동과 같이 안으로 깊숙히 들어간 지역에 10대들이 모일만한 공간은 거의 없다고 볼 수 있고, 봉천동의 아이들이 신림사거리나 노량진을 이용하듯이 아이들은 미아 4거리나 수유리를 이용한다고 말한다.

“미아동 일대는 50년대부터 판자촌이 형성되었고 이후로 주로 청계천 철거주민들이나 이농인들이 입주했습니다. 70년대부터 이곳이 재개발된다고 했는데, 실제로 재개발된 것은 96년부터입니다. 이곳이 재개발되면서 세입자들은 일부 다른 지역으로 이주했고, 미아 2, 3동에서 월세로 살면서 임대아파트 입주를 기다리고 있기도 합니다” 미아 7동에서 희망의 집 공부방을 운영하고 있는 한 선생님의 말이다. 이곳에 사는 입주자들은 대부분 맛벌이에 육체노동자들이 주를 이룬다. 부모들은 시다, 요꼬, 막노동,

식당일과 같은 청계천과 동대문일대의 의류노동자들이 많이 살고 있다고 한다. 미아동의 경우 대규모 아파트 단지가 계속해서 세워질 예정에 있는데, 공부방 선생님은 앞으로 아파트가 다 지어지고 난 후에 이 지역 입주민 청소년들과 타지역 분양청소년들 사이의 계층갈등이 우려된다는 걱정을 표명했다. 이는 다른 재개발 지역에서도 나타나는 문제이기도 하다.

결론적으로 도심 재개발 지역의 청소년하위문화공간을 조사한 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 각 지역의 역사적 특성에 따라 빈민지역 재개발 과정과 지역변화에도 많은 차이를 보이고 있다.

둘째, 빈민지역의 공간구성은 재개발된 주거지역, 주거지역 주변의 상가지역, 그리고 지역의 슬럼화를 매꿔주는 권역별 소비문화공간으로 분할된다.

셋째, 하위문화의 공간의 형성과 하위문화주체들의 여가생활 공간은 일치하지 않는다.

넷째, 저소득층 청소년들은 자신들의 거주하고 있는 곳의 하위문화공간에 만족하지 않는다.

다섯째, 저소득층 청소년의 하위문화공간은 특정한 문화공간을 지시하기 보다는 슬럼화된 지역의 일상공간 자체를 의미한다.

여섯째, 저소득층 청소년들은 라이프스타일만이 아니라 공간적인 구별짓기도 분명하게 드러낸다. 즉 청소년들에게 있어서 공간은 계급적 구별짓기가 상당히 분명하게 드러나는 장이다.

4) 무엇을 구별짓는가: 라이프스타일과 문화취향

최근 신세대 또래문화가 연출해내는 독특한 스타일은 시대의 유행을 주도하는 문화의 징후가 되어버린지 오래다. 형클어진 생머리에다 원색의

머린핀을 꼽고, 험령한 힙합바지에 펄퍼짐한 패딩파카를 입은 여학생들. HOT의 동화적 코디와, “영턱스클럽”의 “빠빠머리”를 그대로 모방하는 날라리들. 영화 ‘레옹’에서 보여준 장 르노의 스포츠형 헤어스타일에 한쪽 귀에 귀걸이를 단 남학생들. 이런 모든 스타일들은 신세대들의 집단적인 행위로 이어지면서, 정신과 의식에 대해 감각과 개성이 압도적으로 지배하는 감각주의 시대의 징후가 되어버린 것이다.

그러나 스타일의 진정성은 최근의 유행형식으로서의 패션과는 다른 의미를 가진다. 패션은 개인의 육체를 단지 외형적으로 치장하는 데 불과하지만, 스타일은 사회의 검열과 금기를 거부하고 개인의 육체가 욕망하는 자유의 감수성을 위한 것이다. 패션이 육체와 분리될 수 있다면, 스타일은 육체와 분리될 수 없다. 우리는 스타일이 갖는 역사적 하위문화를 주도했던 펑크족들의 스타일을 통해서, 딕 험디지의 언급대로 펑크족들이 선택하는 다양한 스타일의 총합들은 사회에 대한 공격과 좌절과 염려를 표현한다. 펑크족의 스타일은 그래서 어떤 의도적인 의사소통으로서의 의미를 생산한다. 가령 펑크적 스타일은 마치 뉴스 사진처럼 자연스럽고 투명하게 나타나는 규범적인 스타일과는 다르게 광고 이미지가 구체적인 코드와 실천을 복합적으로 결합하고 있는 것처럼 어떤 ‘의도적인’ 의미를 가진다. 그 의미는 주류문화의 규범적인 결들에 대한 육체적 저항을 담고 있다.

가령 도심에서 생겨나는 새로운 청소년 주체들의 그러한 주체형태들의 불만과 사회적 검열에의 거부, 그리고 새로운 자유를 향한 욕망들은 그들의 육체에 각인된 스타일을 통해 드러난다. 하위문화적 스타일은 따라서 일반문화 주체들의 스타일과는 다르게 자신들의 정체성을 드러내는, 그래서 타인들의 정체성과 차이를 두려는 의도적이고 공공연한 형태들을 띤다. 하위문화 주체들의 스타일은 다른 한편으로는 억압된 내면의식, 사회로부터 차별당하고 검열된 소외의식에 대한 적극적인 거부행위의 결과이다. 그들의 스타일이 과잉되고 이단적일 수밖에 없는 것은 극히 제한되

어 있는 그들의 삶의 선택, 중심에서 밀려난 소외된 의견들, 윤리적이고 도덕적인 통념을 거부하는 자유의 갈망 등등이 애초부터 정상적인 규범 체제가 배제하는 대상이 되었기 때문이다.

하위문화적 스타일은 때때로 상품형식과 이데올로기형식에 의해서 본래의 정치적 의미들이 왜곡되기도 한다. 60, 70년대 자본주의의 상품문화를 거부했던 히피적, 펑크적 스타일, 그리고 80년대 말 미국 슬럼가의 힙합적 스타일은 주류 패션업체의 상품전략을 통해 대중들의 일상적인 패션으로 전환되고, 그 스타일이 갖는 사회에 대한 반항형식은 매체의 이데올로기를 통해 온순하고 양전한 교화의 형식으로 전환된다. 그러나 하위문화의 스타일은 그러한 온건한 체제로 완전히 합병되는 것은 아니다. 여전히 소수에 의한 스타일의 저항은 남아있고, 반항적 일탈주체들의 육체적인 스타일이 생산하는 반도덕적이고 반윤리적인 저항은 그 저항 자체가 파격적이기 때문에 큰 파급효과를 낼 수 있다.

역사적 하위문화의 스타일 경우 스타일은 계급적·세대적 갈등에 대한 상상적 표현형식을 담고 있다. 요컨대 펑크족 아이들이 나치의 십자상을 패용하고 다닌 적이 있었는데, 상식적으로 보면 그들은 나치의 인종차별주의를 반대했던 그룹들이다. 그럼에도 독일과 민족적 감정이 남아있는 영국의 청년노동자 계급으로서 나치의 십자상을 패용한 것은 선뜻 이해할 수 없는데, 그들이 나치의 십자상을 단 이유는 오직 부르주아 부모세대들에게 밉게 보이고 싶어서였다. 이렇듯 하위문화에서의 라이프스타일은 대단히 정치적인 상징행위로 읽을 만하다.

그러나 지금 우리 청소년들의 스타일은 그것과는 상당한 거리감이 있는 것이 사실이다. 가장 쉬운 사례로 몇년전부터 저소득층 날라리 청소년들 사이에서 유행했던 항공모함신발과 모드족들이 사용했던 신발들을 비교해 보자. '항공모함' 신발이 왜 유행할까? 사실 항공모함 신발은 한때 지나가는 유행이라고 생각하는 것만큼 그 출현 이유를 정확하게 대답하는 것은 없을 것이다. 거기에 어떤 의미가 있고 이유가 있는 게 아니라

그냥 그게 좋아서, 남들이 하니까 따라하는 정도 말고 다른 이유가 있을 것 같지도 않다. 그러나 신발 사이즈의 파괴가 하나의 유행이 되고 스타일이 되는 상황에는 두 가지 맥락이 존재한다.

첫째, 항공모함 신발은 앞서 말한 교환가치의 극점을 지시해준다. 가령 250사이즈를 신어야 하는 아이가 자신의 선택에 의해 280~290짜리를 신는 상황이 일어났을 때는 그 때 신발의 교환가치는 신발의 사용가치를 완전히 압도하게 된다. 불편함을 감수하면서까지 커다란 신발을 신길 원하는 아이들에게 사용가치는 되레 불편하고 아무 의미없는 요구가 되어 버린다. 사이즈의 파괴는 그래서 일정한 적합성, 기준, 합리화, 체계를 조롱하면서 신발의 과학, 생활의 이성적인 진화를 송두리째 무시한다.

둘째, 신발 사이즈의 파괴는 전체적으로는 우리 시대의 지배적인 유행형식이 되어버린 ‘힙합 패션’의 확산된 형태로 볼 수도 있다. 혈령한 바지폭, 육체의 상하 경계를 무너뜨리는 바지선, 그리고 길바닥먼지를 청소하고 다니는 더럽게 주름잡히고 흙에 찢겨져 나간 바지단에 혈령한 신발은 어쩌면 예정된 수순이자 금상첨화의 토탈패션일지도 모르겠다. 흑인 슬럼가에서 시작된 힙합패션은 하루종일 먼지나는 거리를 배회해야하고, 때에 따라서는 소일거리로 랩핑에 맞춰 일상의 편한 복장으로 춤을 추고 싶은 흑인 롬펜 청소년들에게는 자연스런 것이다. 더욱이 NBA 농구스타들의 가공할만한 발 사이즈에 대한 상상적인 동경심과 힙합패션과의 절묘한 결합은 그야말로 혈령한 바지에 혈령한 신발의 조화를 낳기에 이른 것이다.

반면 60년대 영국의 하위문화에서 청년세대가 신었던 갖가지 형태의 신발은 그들의 일탈행위를 상징적으로 보여주었던 중요한 매개물 중의 하나였다. 브로델 크리퍼스(brothel creepers : 두꺼운 그레이프 고무창의 신사화), 뽀족한 부츠, 고무창의 즈크신발, 바버부츠(바닥에 징을 박고 앞끝에는 쇠를 댄 싸움용 구두) 등등은 거리의 말썽꾸러기들인 노동자 계급 청년문화의 스타일의 일탈성을 드러내 준다. 최근 신세대들의 신발 패션

은 부모문화가 유지하고 있는 일정한 규준이나 적합성을 거부한다는 점에서 하위문화적 스타일의 반란으로 볼 수 있겠다. 그러나 신세대들의 신발의 반란은 ‘요란한 볼거리로서의 하위문화’의 스타일과 유사한 점이 있지만, 본래 하위문화의 스타일이 지향하는 전통적이고 규범적인 사회에 대한 저항의 의미는 희박하게 나타난다. 뭔가 저항하기 위해 항공모함 신발을 의도적으로 신는 신세대들은 거의 없기 때문이다.

그러나 동시대 한국에서 저소득층 청소년들의 라이프스타일과 문화적 취향은 분명 계급적인 불만을 노골적으로 드러내는 것은 아니지만, 일반적으로 동일시할 수 있는 10대들의 라이프스타일로 통일되지는 않는다. 사실 현장을 취재하고 다니면 같은 10대들 사이에서도 라이프스타일이 얼마나 다른지를 확인할 수 있다. 그 차이는 대체로 계급적인 차이가 결정적이며, 감성적 차이가 부차적이다. 한국에서 청소년하위문화의 라이프스타일은 계급적 갈등을 공공연하게 드러내는 것은 아니지만, 계급적 갈등을 보게 만들어 주기는 한다.

청소년들의 라이프스타일은 크게 보아 세 가지 정도로 구분할 수 있다. 첫째는 옷과 악세사리, 헤어스타일을 포함한 패션의 유행형식이고, 두 번째는 일상생활에서 보이는 언어적 행위, 제스처, 표정 등 개인의 육체의 표현형식이고 세 번째는 자신의 라이프스타일에 대한 이데올로기 형식이다. 먼저 패션의 유행형식을 살펴보자.

(1) 패션의 유행형식 : 옷, 악세사리, 헤어스타일 등

일반적으로 청소년들의 라이프스타일은 기성세대와 대별하면서 그들만의 공통의 스타일이 있는 것으로 생각해왔다. 부모세대들의 스타일과 자녀세대들의 스타일은 분명 세대적인 차이가 나는 것은 분명하다. 그러나 청소년들의 라이프스타일은 그 안에 들어가 보면 많은 차이들을 발견할 수 있다. 앞서 설명한대로 그 차이는 개인의 감각적인 차이 때문에 생겨나는 것이기도 하지만, 더 중요한 것은 계급적, 계층적인 차이이다. 예

컨대 가리봉동에 사는 청소년들과 압구정동에 사는 청소년들의 라이프스타일 사이의 계급적 구별짓기는 아주 분명하게 드러난다. 가리봉동의 아이들의 스타일은 동시대 유행형식인 힙합적인 스타일이나 코디적인 스타일은 거의 찾아볼 수 없다. 아이들은 유행형식에 그다지 민감하지 않다. 가리봉동에서 만난 5명의 10대들은 대부분 메이거 없는 파카잠바와 츄리닝을 입고 다녔다. 한가지 특이한 것은 이들이 츄리닝을 주로 입고 다닌다는 데 있는데, 이는 사는 곳과 노는 곳이 일치해서 편하게 입고 다니는 의미도 있겠지만, 이것이 전형적인 노동자 계급 슬럼가의 복장 중의 하나라는 것이다.

예컨대 90년대 백인 청소년들의 거리 패션 중의 하나였던 ‘아다다스’ 츄리닝 복장은 미국의 대표적인 하드코어 밴드인 <콘>(korn)이 유행시킨 것이면서 슬럼가의 불량기가 다분한 10대들의 대표적인 거리패션 형식으로 자리잡았다. 가리봉동의 아이들은 츄리닝 패션을 통해서 특정한 패션과 스타일을 거부하는 라이프스타일을 드러낸다고 볼 수 있는데, 이는 가시적이지는 않지만 계급적인 취향의 차이를 생산해 낸다. 요컨대 아이들의 스타일은 매일 츄리닝복장을 하고 다니는 것은 아니다. 그들은 여자친구들을 만날 때나 가리봉동이 아닌 다른 소비문화공간으로 폼나게 진출할 때에는 정장차림을 하고 다닌다. 츄리닝에서 정장으로 이행하는 과정에는 요즘 10대 청소년들의 좋아하는 패션형식들이 제거된다. 아이들은 스타일을 업그레이드 하는 것을 튀고, 감각적인 스타일로 생각하지 않고, 어른스러움, 단정함으로 생각하고 있다. 정장이 그들에게 주는 느낌은 촌스러운 자신들의 츄리닝 복장을 멋지게 벗어던지겠다는 뜻인데, 사실 이러한 생각들이 노동자계급 청소년들이 갖는 전형적인 패션관이다.

10대들의 정장차림은 주로 노는 아이들이 여자친구를 만날 때 입는 일시적인 차림으로 보는 것이 일반적이지만, 한편으로 저소득층 청소년들의 계급성들을 암시해준다. 저소득층 청소년들은 자신의 스타일을 향상시키는 욕망이 없는 것이 아니다. 그러나 아이들은 고가의 힙합패션이나 유

명 브랜드의 옷들을 사는 것은 엄두를 못낸다. 아이들은 자신들의 초라한 패션을 극복할 수 있는 대안에 대하여 새로운 생각을 가지게 된다. 즉 자신들이 속한 10대들의 일반적인 형식을 뛰어넘기 위해 정장을 선택하게 되는 것이다. 그러나 정장은 지신들의 계급적인 한계들을 극복하려는 실체적인 반응으로 나타나지는 않는다. 정장 자체는 그들에게는 값비싼 옷일 수 있겠지만 그것도 고급힙합 의류에 비하면 저가에 해당되기 때문이다. 실제로 그들이 입는 정장스타일은 겉으로 보기에다 고가로 보이지는 않는다. 결론적으로 가리봉동 아이들에게 정장차림은 필 코헨이 언급했듯이 스타일을 통해서 자신들의 한계들을 마술적으로 해소하려는 이데올로기를 드러낸다.

저소득층 청소년들의 하위문화적 스타일 중에서 한 가지 특이한 점은 같은 10대들 내에서 일탈적인 형식들이 스타일상에서도 차이가 나타난다는 점이다. 불량기있고, 도전적인 스타일도 압구정동과 가리봉동은 상당한 차이를 나타낸다. 압구정동의 스타일은 주로 평퍼짐한 힙합적인 스타일이 주를 이루고 각종 원색의 머리 염색이나 악세사리를 달고 다닌다. 다양한 형태의 피어싱을 통해 기성세대들의 멋에 대한 고정관념을 깨려고 한다. 반면에 가리봉동이나 봉천동의 저소득청소년들 중에서 일탈청소년들은 평퍼짐한 힙합 스타일 대신에 꼭 달라붙는 옷들을 입고 다닌다. 아이들은 이 스타일을 '복고스타일'이라고 말한다. 이 복고스타일은 사실 10대 갱스터 그룹들에게서 유행하던 것이다. 아이들은 학교교복을 꼭 달라붙게 입은 채로 패싸움을 벌이는가 하면 조직의 공통된 스타일로 통일해서 입기도 한다. 한 때 이 스타일은 전라남도의 10대 폭력서클들에서 시작되었다가 전국적으로 확산되었다. “힙합하는 애들이랑 복고하고는 잘 안 놀아요. 복고는 강북에 많아요. 딱 달라붙는 옷 같은거..... 강남 애들 중에는 한번도 못 봤어요”라고 압구정동에서 만난 10대 남학생들은 말한다. 이 둘의 차이는 과연 무엇일까?

개인적으로 관찰하고 인터뷰해 본 결과 저소득층 일탈청소년들의 복

고풍의 스타일은 자신들의 비행과 사회적 불만들을 직접적으로 표현하려는 성향이 강하다. 예컨대 꼭 달라붙은 복고풍의 스타일이 힙합적인 스타일에 비해 거칠고 불량하게 보이는 이유도 여기에 있다. 반면에 부유층의 힙합적인 스타일들은 스타일을 위한 스타일의 의미가 강하게 드러난다. 그들이 미국 슬럼가의 흑인들 복장을 따라하는 것은 그들의 갱스터 문화를 추종하기 위해서가 아니라 전적으로 그 옷의 상표와 유행형식만을 동일하려는 욕망에서 비롯되는 것이다. “강남이 강북보다 잘 살죠, 뭐... 평소에도 서로 안 만나요. 저도 한번도 만나본 적 없어요. 옷 스타일도 너무 다르고 채팅도 해본 적 없고 가본 적도 별로 없어요”. “아직까지 집에서 가장 멀리나간 데가 사당동이나 신촌이에요. 방배동이나 압구정동은 가본 적이 없어요. 힙합스타일은 별로 좋아하지 않아요” 가리봉동 아이들의 말이다. 청소년들에게 힙합적인 스타일은 이제 슬럼문화의 스타일이란 의미보다는 유행형식으로 통한다. 아이들의 스타일의 선호도에도 분명한 계급적, 공간적 구별짓기가 드러나는 것이다.

(2) 육체의 표현형식 : 언어적 행위, 제스처, 표정

저소득 청소년들의 육체의 표현형식 역시 독특한 성향을 드러낸다. 그들에게 스타일과 관련된 언어에는 상품형식에 대한 것이 거의 드러나지 않는다. 예컨대 그들은 어떤 옷이 좋고 어디가면 어떤 복장을 구경할 수 있다는 말들을 거의 하지 않는다. 그들에게 옷은 교환가치의 의미보다는 사용가치의 의미가 더 크다. 이에 비해 압구정동을 포함한 강남의 청소년들에게 옷은 교환가치의 의미가 강하다. 또한 가리봉동과 압구정동의 아이들이 쓰는 속어나 비어도 서로 다르다. 가리봉동의 아이들은 다른 지역에 비해 개인주의보다는 공동체 의식이 강하게 드러나며, 그래서 아이들이 쓰는 비어들은 자신들의 세력권을 과시하기 위한 수단으로 사용되었다. 가령 “오늘 놀 곳으로 찾기 위해 방순례 정하자”(노래방 - 비디오방 - 피시방 등), “우리들은 연자예요(미성년자예요)”라는 말을 포함해 그들이 사

용하는 비속어들은 자신들의 공동체를 굳건하게 유지하려는 의도적인 것들이 많다. 반면에 강남지역에서 사는 아이들의 표현형식들은 대부분 자기중심적이고 개인적인 측면이 많다. 아이들의 속어들은 그들 나름대로의 언어이긴 하지만 자신들이 스스로 만들어내는 것은 별로 없다. 그들은 다양한 매체를 통해서 익힌 유행어들을 주로 사용하며, 일반적인 비속어들을 사용한다.

(3) 이데올로기적 형식

마지막으로 그들의 라이프스타일에는 특정한 이데올로기적 형식들이 존재한다. 그것은 자신들의 라이프스타일을 바라보는 태도와 연관되어 있다. 저소득층 청소년들은 자신들의 사회적인 전망들을 대부분 부모세대들에게 물려받을 수 있는 직업들의 한계들을 크게 벗어나지 못한다. 아이들은 공고에 다니는 경우가 많고 공고를 졸업해서 육체노동이 주가 되는 기업체나 공장에서 취업하려는 것에 크게 불만을 갖지 않는다. 저소득층 지역에서 만난 아이들에게 자신들의 전망을 물어보았을 때 나타나는 대부분의 답변이 부모세대들의 환경에서 벗어나려는 생각들은 있지만, 실제로 그것이 대단히 어렵다는 것을 잘 알고 있다. 그래서 아이들은 자신의 전망에 대한 문제에 대해서는 비교적 낙관적인 자세를 가지고 있다. 한가지 특이한 사실이 있다면 공부방에서 만난 저소득층 중학생들의 경우는 자신들의 전망에 대해 아주 상반된 견해를 가지고 있다. 하나는 자신들의 가정환경을 벗어나려는 대안으로 극단적인 신분상승을 욕망하려는 경향을 보여 연예인이나 가수, 모델을 꿈꾸는 아이들이 있는 반면 다른 한편으로는 성실한 노력으로 신분상승을 꿈꾸는 아이들도 있다.

5. 맺는 말

그동안 저소득층 청소년들의 현장을 관찰 기록하면서 몇 가지 나온 중요한 토픽들을 정리하는 것으로 결론에 대신하도록 하겠다.

첫째, 저소득층 청소년들의 하위문화적인 생활은 특별하기도 하면서 일상적이다. 그들의 문화는 일반적인 청소년들의 스타일에 비해 부모세대들의 정서에 비교적 가깝게 드러나며, 자신들의 가치관이나 행동에 있어서도 세대적인 차이를 뚜렷하게 발견하지 못한다는 점에서 특별하기도 하면서 일상생활과 문화생활이 특정하게 구별되지 않는다는 점에서 일상적이다. 그들의 하위문화는 대체로 자신들의 일상생활에서 벗어나지 못하는 특성을 가지고 있다. 그들의 문화생활은 그다지 특별한 것이 없다.

둘째로, 기성사회에서 저소득청소년 하위문화에 대한 일종의 선입관들이 존재한다. 이는 물론 기성사회에만 그런 것이 아니라 같은 10대들 사이에서 부유층 청소년들에게서도 드러나는 문제이기도 하다. 청소년 하위문화 공간에 사는 10대들의 언어, 표정, 스타일에 대해 기성세대는 거칠고, 공격적이고, 바람직하지 않은 것으로 간주한다. 빈민층의 10대 하위문화적 행위를 그들은 폭력적이고, 도덕적으로 타락한 범죄행위로 재단하려고 든다. 이는 헵디지도 지적하듯이 노동계급 이탈 청소년들에 대한 사회의 통제 장치와도 연관된다. 헵디지는 19세기 중반에 프랑스에서 청소년 범죄자들을 교육시키는 프로그램을 정하는 과정에서 청소년들을 세가지 범주로 구분했다고 말한다. “무지, 결핍, 그리고 부모들의 무능력과 전쟁을 벌이면서 핵심사안으로 설정한 것은 노동자계급을 다음과 같은 세가지 범주로 구분하는 것이다. 즉 빈민학교로 보낼 아이들, 공업학교에 보낼 아이들, 그리고 소년원에 보낼 아이들로 범주화하는 것이다(딕 헵디지, 1998: 81-82).” 이는 청소년들에 대한 구별짓기를 제도화하는 것으로 볼 수 있다. 구별짓기는 “존경받을 만한 계급과 범죄를 일으킬만한 계급, 도

움을 받을 만한 빈자와 받을 가치도 없는 빈자, 비행을 저지르는 청소년들과 쇠멸해가는 청소년 사이에서 구별짓는 것이다.” 궁극적으로 이러한 구별짓기는 비행청소년들을 교육할 것인가 아니면 격리시킬 것인가와 연관된다. 일탈하는 저소득청소년들에 대한 기성세대들의 관점은 바로 훈육하려는 원칙에서 출발한다. 그래서 청소년들의 하위문화적인 일탈행위들을 모두 비행으로 동일시하려 한다. 이러한 선입관들은 청소년들의 하위문화적인 특성들을 바람직하지 못하고 심지어는 범죄적인 행위로 단정지으려는 한계를 드러낸다.

마지막으로, 저소득청소년들의 하위문화적 생활에 대한 사회적 관심들은 단순히 복지정책의 일환으로 간주되어서는 안된다. 물론 이 말은 저소득 청소년들에게 문화감수성을 향상시키기 위해 국가가 일종의 문화복지정책을 강화하는 것은 무의미하다고 말하는 것은 아니다. 청소년들에 대한 문화복지적인 정책은 오히려 강화되어야 한다. 일례로 저소득층 빈민 청소년들이 자주 다니는 청소년 공부방에 대한 정부와 지방 자치단체의 지원은 획기적으로 이루어져야 한다. 2000년 5월 현재 서울시와 자치구 단체의 지원을 받아 운영되고 있는 공부방은 102개가 된다. 시설과 규모 면에서 지역의 저소득층 청소년들을 감당하기에는 무리가 많다. 청소년공부방들이 실제로 저소득청소년들의 문화공부방이 될 수 있는 정부의 직접지원이 필요하다. 그러나 청소년 하위문화는 단순히 문화복지적인 지원으로만 해결될 수 없는 그들 나름대로의 자율적인 문화적 공간과 행위들을 생산해야 한다. 저소득청소년들의 하위문화들의 활성화는 그런 점에서 청소년들의 문화적 권리들의 추구로부터 시작해야 하며, 10대들의 자율적인 문화정체성의 확립에서 시작해야 한다.

IV. ‘중간애들’과 저소득층 ‘일탈소녀’들의 하위문화

1. 서론
2. ‘중간애들’의 일상생활와 학교밖 문화활동
3. 저소득층 ‘일탈소녀’들의 하위문화
4. 맺음말

IV. '중간애들'과 저소득층 '일탈소녀'들의 하위문화¹⁸⁾

1. 서론

현재 우리사회에서 청소년들은 크게 다섯 가지 범주로 분류된다. 소위 공부 잘하고 사회의 지배가치에 순응한 '범생', 공부는 잘 하지만 완전히 순응적이기보다는 또래집단과 잘 어울리며 노는 '날라리', 그리고 문제가 정도는 아니지만 놀기 좋아하고 공부는 못하는 '양아치', 그리고 이런 범주에 특별히 들지 못하는 '중간애들'과 법적 일탈 청소년들이다.

여기서는 바로 마지막 두 집단, 중간애들과 일탈소녀들의 하위문화에 초점을 맞추었다. 이 두 연구 모두 현장연구에 기반했으며 내부자적 시각으로 접근했다.

2. '중간애들'의 일상문화와 학교밖 문화활동

1) 청소년 문화센터 영상반 아이들

서울의 한 청소년 문화센터에서 운영하는 프로그램 중 영상반에서 활동하고 있는 인문계 고등학교 학생들은 영화나 방송분야에서 일하고 싶다는 꿈을 가지고 청소년 문화센터에 자발적으로 찾아온 경우가 대부분이

18) 이 장은 조은(본 연구진)이 정혜원(동국대학교 사회학과 대학원 졸업)·이호연(동대학원 석사과정)과 공동으로 집필·정리하였다.

다. 이곳에서 방송 및 영화작품의 제작기술을 배우게 되고 영상작품 제작을 하면서 자신들이 하고 싶은 일에 대한 경험을 하게 된다. 이들을 2000년 5월부터 8월까지 참여관찰 하였다. 참여관찰은 약 30명의 아이들을 대상으로 하고 그 중에서 13명을 선정하여 심층면접을 하였다. 면접 대상자의 사회경제적 특성은 <표 IV-1>과 같다. 부모의 직업은 식당 등 소규모 자영업이 많고 생활은 넉넉하지는 않지만 먹고살기 힘든 정도는 아니다. 부모의 학력은 아버지의 경우, 사업을 하는 사람들은 대졸이 많고 자영업을 하는 사람들은 고졸이나 중졸이다. 어머니의 경우는 대부분 고졸이다.

<표 IV-1> 면접대상의 일반적 특성

	학년	성별	학교성적	부모님직업	교내씨클
1	고 1	여	15/40	사업	방송반
2	고 1	여	15/40	옷가게 운영	방송반
3	고 1	여	15/40	식당운영	영상제작반
4	고 1	여	15-20/40	식당운영	영상제작반
5	고 2	여	25/45	식당종업원	방송반
6	고 2	여	25/50	옷가게운영	글쓰기
7	고 2	여	15/45	페인트가게운영	방송반
8	고 2	남	30/40	세탁소	방송반
9	고 2	남	25/50	회사원	방송반
10	고 2	남	20/50	벤처기업운영	방송반
11	고 3	남	35/50	사회단체근무	방송반
12	고 3	남	35-40/50	옷가게	방송반
13	고 3	남	35/50	벤처기업운영	방송반

2) '공부 잘하는 애들'과 구별짓기

영상반 아이들의 성적 분포를 보면 대부분 15등에서 35등 사이에 있다. 고등학교 학급 당 학생수가 40명 내지 50명이라고 볼 때, 영상반 아이들은 중상위권과 중하위권에 분포되어 있다. 1학년 아이들은 중상위권에

속하는 반면 2학년, 3학년일수록 중하위권 성적을 유지하고 있다. 이들은 학교에서 자신의 위치를 중간이라고 하거나 애매한 위치라고 말한다.

중간... 공부 할 때 하구 놀 때 놀구. 놀기만 하는 애들은 날라리. 시험때는 공부하는 하는데 그 밖에는 놀구.. 중간정도 하구... (고1, 여)

(성적은) 중간 정도..... 25등 정도.... (학교에서는) 그냥 특별한 존재는 아닌 거 같구요. 특별하다구 생각하는 사람이 몇이나 있을까? 그냥 평범한 학생인거 같아요. 그냥 놀지두 않구요. 학교에서 지키라는 것두 지키구. (고2, 여)

이들은 선생님에게 주목받지 못하는 학생이라고 스스로 말한다. '범생이'들은 성적이 상위권에 있기 때문에 교사의 관심을 받고, '날라리'들은 교사의 '특별한' 지도 속에 있기 때문에 관심대상이 된다. 이들에 의하면 '범생이'들은 공부 잘하는 자기들끼리만 친구가 되고 공부도 함께 하고 학원에도 같이 다닌다고 한다. 반면 '날라리'들은 학교규율을 무시하고 시험기간에도 노는 아이들이라고 말한다. 교실에서 이 두 집단 중 어느 쪽에도 속하지 않은 나머지 아이들이 있다. 이들의 표현에 의하면, 이들은 시험때는 공부하지만 놀 때는 노는 아이들이다. 이들은 학교에서 문제아로 분류되는 아이들도 아니며 드러내 놓고 반항하지도 않는 아이들이다. 이들은 학교에서 애매한 위치에 있어서 주목받지 못하는 '중간애들'이다.

고등학교 1학년 영상반 아이들은 적당히 놀면서 공부해도 어느 정도의 성적은 유지할 수 있다는 자기확신을 가지고 있다. 즉 이들은 자신들이 '공부를 안 하기 때문에 못하는 것이다'라고 하면서 자기 자신의 능력을 믿고 싶어한다.

수업시간에 듣구요 애들은 복습한다구 그러잖아요. 그런 거 하나두 안 해요. 그러구 시험 한 1주일 전에 벼락치기 하는 거예요. 그래서 성적이 떨어진 적이 없었거든요. 저는요 제 가능성을 믿어요. 별루 공부

안 하는데 그래두 바닥이 아니잖아요. 그걸 믿구 나 진짜 언젠가 열심히 하면 난 될 꺼 같다는 생각을 하구 그러구 살아요. (고1, 여)

이들은 좋아하는 과목과 싫어하는 과목을 구분하여 선택적으로 공부하는 경향이 있다. 이들은 싫어하는 과목을 억지로 하기보다는 좋아하는 과목만 잘 하자는 생각을 한다. 이러한 생각은 바로 수업태도에 영향을 미친다. 싫어하는 과목의 수업시간은 이들에게 자기가 하고 싶은 대로 할 수 있는 시간이 된다. 이들은 선생님의 시선을 요령껏 피하면서 즐기거나 낙서를 하면서 시간을 '대운다.'

학년이 올라갈수록 '중간애들'에 속하는 이들은 처음에는 단순히 하기 싫어서 수업을 안 듣던 과목들에 대해 불안감을 느낀다. 대학진학을 포기할 수 없는 현실 속에서 이들은 싫어하는 과목의 성적이 계속 떨어지면 하기 싫은 것과 그래도 해야만 하는 것 사이에서 갈등한다. 이들은 1학년 때만 해도 서울에 있는 4년제 대학 정도는 갈 수 있을 것이라고 확신했는데 2학년이 되고 수능시험이 다가올수록 기대감이 무너지기 시작한다. 이들은 자신의 성적으로 대학에 갈 수도 있을 것 같기도 하고 못 갈 것도 같고, 공부를 포기할 수는 없는 상황에서 이러지도 저러지도 못하고 갈팡질팡한다.

내 뒤에 있는 애는 그냥 책을 펴놓고 공부 하는 거예요. 그거 보면 하구는 싶은데 하면 또 졸립구 그런대니까요. 애들 할 때 따라하긴 하죠. 공부하는 척은 하는데... 하긴 해요 근데 공부한다구 마음을 막 잡고 시험때 한 시간만 있으면 근질근질, 막 1시간 해두 10시간 한 거 처럼..... (공부) 할 때 마음은 좋은데 책을 사 놓고 보면은 3장 넘기고 3일까지는 쫓 되는데 3일 지나면 인제 하루 까 먹구 이틀 까 먹구 그런 다니까요. (고2, 남)

학년이 올라갈수록 '중간애들'에 속하는 영상반 아이들은 포기과목의 수업 이해도가 떨어지면서 수업시간 자체가 무의미해지고 결국 수업에서

소외된다. 특히 기초가 있어야 이해할 수 있는 국, 영, 수 과목을 포기한 경우에 소외는 더욱 심각하다. 학교에서 아이들은 학업에 대한 좌절감을 경험하고 자신의 성적과 갈 수 있는 대학을 저울질하면서 지금의 현실을 인정하게 된다.

저두 공부 하구 싶죠, 싶긴 한데, 수학선생님이 저를 시켜요. 당장 시키는 게 아니라 언제 언제까지 그걸 풀어와라 그러면은 딱 그 다음날 제가 나가갓구 풀어야돼요. 그거 만 애는 풀 줄 아는데 저만 못 풀어요. 저는 애들한테 풀어줘 그런 다음에 그걸 이제 외워서 칠판에 쓰는 거예요. 그럼 안 맞아요, 선생님한테. 그때는 아, 저거 중학교 때까지는 저랬는데 근데 고등학교 올라와서 이게 뭐냐 그랬던 적 있어요. 성적을 봤을 때는 딱 중간인데 애들 등수로 봤을 때는 진짜 솔직히 말해서.... 그 전까지해두 난 무조건 성적 떨어져두 중위권이다. 그렇게 생각을 했어요 근데 이제 현실을 받아들여야 돼요. (고2, 남)

이처럼 이들은 수업시간에 자신의 자리를 잃어버린다. 수업을 받으려고 의자에 앉아 있기는 하지만 수업과는 분리되고 낯설게 된다. 이들은 점점 학업에 대한 의욕을 상실해간다. 이들은 학업 때문에 자신감을 잃어버리기도 하고 때로는 좌절한다. '중간애들'로서 영상반 아이들이 경험하는 학업에 대한 소외는 때때로 교과목 자체에 대한 강한 부정으로 나타나기도 한다. 학교지식이 졸업후 자신의 미래에 등가물로 작용하지 못한다고 생각될 때, 이들은 학교지식을 더 이상 신뢰하지 않게 된다. 이들은 미래의 삶에 실제적인 도움을 줄 수 있는 실용적인 지식을 요구하게 된다.

수업시간에 소외를 경험하는 영상반 아이들은 학교생활 자체로부터도 소외감을 느낀다. 이들은 '성적', '입시'만을 강조하는 교사들과 학교장들을 이해하지 못한다. 대학을 가지 않으면 죽는다는 식의 믿음을 가지고 있는 교사들의 '협박'은 더 이상 아이들을 설득하지 못한다. 이들은 선생님과 학교장의 일방적인 이러한 요구가 공부에 대한 자신감과 의욕을 주기보다는 자신들을 더 소외시킨다고 말한다.

장학과에서 장학생 불러오잖아요. 전액 면제잖아요. 그러다가 개네 막 한 달에 한번씩 영양제 줘요. 얼마나 열 받겠어요? 공부 못하는 놈들은 뭐 대우두 못 받잖아요. 공부 잘 하는 애들을 위한 학교예요. 거의 개네들 수준에 맞춰주니까요. 이게 되잖아요. 만약에 전교 1등이 그 반에 있어요, 전교 꼴등이 있어요, 근데 그 반에 꼴등이 있어요, 너 땀에 꼴등했다구 선생님이 너 땀에 꼴등했다구... (고2, 남)

입시 위주의 교육에서 '중간애들'로서 영상반 아이들이 경험하는 소외는 수업시간, 교사, 학교 자체 곳곳에 있다. 이것은 한국사회의 고등학교 교육이 성적, 경쟁 중심으로 대학입시를 준비하는 목표에 학교의 존재 의미를 두고 있기 때문이다. 학교는 이러한 목표에 철저하게 동조하지 않는 학생들을 억압하고 공부 잘 하는 학생이라는 상에 순응시키려고 학생들을 통제한다. 그러나 이제 이들의 삶은 형식적으로 학교의 통제를 받고 있지만 그 삶의 내부에서는 저항과 거부의 몸짓을 볼 수 있다.

영상반 아이들은 학교생활에서 그들이 경험하는 소외를 거부하려고 한다. 이들은 학교에서 인정받는 삶을 살고 있는 '공부 잘하는 애들'과 자신을 비교한다. '공부 잘하는 애들'은 대학진학을 위해 학교에서 대부분의 시간을 공부하는데 보낼 뿐 아니라 국, 영, 수 중요과목을 학교 이외에 학원이나 과외에서 미리 배우고 학교에서는 주로 복습을 한다. 반면 이들은 '공부 잘하는 애들'을 부러워하면서도 공부에 자신들의 모든 시간을 투자하는 것은 한심한 일이라고 생각한다.

쉬는 시간에도 공부하는 애들이 있는데요. 한심해요. 그렇게 공부해서 과연 커서 무슨 일을 할 건지두 모르겠구요, 공부할 겨뤄에 없잖아요. 애들 거의 다 그런 애들 싫어하지 않을까요. (고1, 여)

공부 잘하는 애들은 공부 잘해서 대학가서 뭐 지내 하구 싶은 거 하겠죠 공부 잘하니까. 뭐 선생님 되든 카이스트 되든 그럴 꺼 아니에요. 그런 애들 뭐 공부 잘하니까 뭐든지 하겠죠. 세상에서 쥔 편한 게 공부 잘해서 뭐 하는 거 아니에요? (고2, 남)

영상반 아이들은 높은 성적, 일류대학, 좋은 직장으로 이어지는 '공부 잘하는 애들'의 어느 정도 예정된 삶의 가치를 낮게 여긴다. 이들은 '공부 잘하는 애들'이 일류대학 진학이라는 학교의 목표와 일관된 목표를 가지고 학교체제에 순응한다고 보고 자신들을 '공부 잘하는 애들'과 차별화 시킨다. 영상반 아이들은 고등학교 시기를 공부에만 전념하며 보내기보다는 공부 이외에 자신들이 하고 싶은 취미생활을 하고 친구들과 즐겁게 놀면서 재미있는 학창시절을 보내는 것이 바람직하다고 생각한다. 어느 정도 이들은 공부에 필요한 노력과 투자를 포기하더라도 공부 이외에 누릴 수 있는 자신만의 행복, 즐거움을 추구한다.

이들이 순응적인 아이들을 거부하는 이면에는 입시경쟁 자체에 대한 거부감이 있다. 이들 역시 대학입학이라는 동일한 목표를 가지고 있지만 이들은 스스로 경쟁에서 어느 정도 거리감을 두려고 한다. 이들은 학년이 올라갈수록 입시경쟁에 지나치게 몰입해 버리는 반 친구들과 입시경쟁을 유지하고 부추기는 학교에 대한 거부감을 나타낸다. 이들은 오직 '공부 잘하는 애들'만 대하는 교실, 선생님, 학교를 거부하고 하나의 제도로서의 학교의 정당성에 대해 문제를 제기한다. 이들은 교실에서, 학교교육 자체에서 자신들의 자리를 찾지 못하고 최소한의 학생 자격으로만 남아 있으면서 나름대로 자신의 삶의 출구를 찾는다.

이들은 학교생활을 하면서 느끼는 소외감을 극복하기 위해서 서클 활동에서 자신의 위상을 인식하고 자신의 정체성을 확인 받는다. 이들에게 학교생활은 서클활동으로 간주되기도 한다. 그만큼 서클활동은 이들의 욕구를 충족시키고 학교생활의 긴장감을 완화시킬 수 있는 중요한 일과이다. 영상반 아이들은 학업에서 느낄 수 없는 즐거움과 재미를 서클활동을 하면서 충족시킨다. 서클활동을 하면서 자신들만의 문화를 만들고 그 안에서 삶의 만족을 얻고 있다. 또한 서클활동은 선배와 후배의 역할을 경험하고 구체적인 활동을 하면서 사회성을 키울 수 있다. 역할학습을 통해 이들은 자신들의 삶에 대한 성찰적 체험을 한다.

3) 자기길 가기

‘중간애들’에 속하는 영상반 아이들은 자신의 성적과 진학 가능한 대학을 저울질하면서 심각하게 진로에 대한 고민을 한다. 이들은 학년이 올라갈수록 고등학교 입학 때까지만 해도 높게 잡았던 목표를 낮추면서 현실과 자신이 꿈꾸는 미래 사이의 괴리를 느끼게 된다. 학교에서 ‘공부 잘하는 애들’은 자기가 원하는 대학과 학과를 선택할 수 있는 우선권이 주어지고 더 나아가 자기가 하고 싶은 일을 할 수 있는 가능성이 높은 집단이다. 반면 이들은 자신이 하고 싶은 일과 진학 가능한 대학, 학과간에 간격이 존재한다.

공부를 상위층 꾸준히 잘 하는 애들은 꿈이 뭐 아마도 판·검사.....? 성적에 따라서 꿈이 정해지는 거 있지 않나? 자기가 자기 성적을 아니까요 높이 못 잡아요. (고1, 여)

고등학교 자기 성적이 대충 있잖아요. 꼭 대학두 자기가 가구 싶은 과루 가는 것두 아니구 성적 맞춰서 내가 꿈을 내려서 가야 된다는 게 그래서 애들이 꿈을 중간에 다 포기를 하드라구요. 자기 성적에 맞춰서 꿈을 조절하죠. 아무리 꿈이 있다구 해두 대학 과를 따른 데루 들어가게 되면은 꿈을 접게 되잖아요. 고3 쯤 되면요 꿈을 이루기 위해서 대학 가는게 아니구요. 그냥 꿈이 대학 가는게 돼요. (고2, 여)

‘중간애들’에 속하는 영상반 아이들은 진로를 결정하면서 자신의 성적으로 갈 수 있는 대학수준을 생각하고 이후 사회 속에서 자신의 위치를 그려본다. 이들은 학업성적이 좋으면 일류대학에 진학할 수 있고 졸업 후 경제적 보상과 사회적 성공을 보장할 수 있는 직업을 선택할 수 있다는 것을 인정한다. 이러한 맥락에서만 보면, 이들은 지금의 성적으로 일류대학을 진학할 수도 없고 사회적 성공을 보장할 수 있는 직업을 선택하기도 어렵다. 그러나 이들 역시 자신의 성적과 상관없이 사회적 성공을 희망한

다. 그러면서 이들은 이제 대학 졸업장만으로 취업이 보장되는 것도 아니고, 성공가능성이 높아지는 것도 아니라고 말한다. 물론 이들이 대학 졸업자의 취업과 성공가능성을 검증하고 이러한 판단을 한 것은 아니다. 이들은 주로 자신의 주위에 있는 사람들을 통해서 인식하고 판단을 한다.

제 친척 중에두 그런 언니 있어요. 유학까지 시켰는데 진짜 공부 열심히 해서 유학 갔는데 지금 동대문에서 옷 장사 하구 있어요. 상고 다니던 언니는 자기가 돈 벌어서 일본 가서 돈 벌어서 일본에 공부해야겠다는 마음으로 일본에 건너가서 대학 간 언니 있어요. 그런 언니들이 훨씬 더 잘 되구 공부 쳐 들여 한 애들은 하나두 안 되구 공부에 목숨 걸구 하는 사람은 진짜루 성공을 못 해요. (고1, 여)

대학 나왔다고 꼭 그렇게 뛰어나게 하는 것두 아니구요. 제가 생각하기에는 영상 만드는 거 그런 거는 나이를 떠나서 학식을 떠나서 노후가 많이 있는 사람이 제일 기술적으로나.....(성공하는 거 같아요). (고3, 남)

이들은 이러한 현실과 자신의 위치를 인식하면서 자신이 좋아하고 할 수 있는 일은 무엇인지, 그것이 현재의 조건에서 가능한 일인지 그리고 어떻게 하면 그것을 실현시킬 수 있는지를 나름대로 고민하고 현실적으로 실현 가능한 계획과 방법을 찾는다.

중학교 3학년 때요 영화감상반이었거든요. '출발 비디오 여행' 보면서 보면서 아 저렇게 답이 나오는구나 하면서 영화에 관심을 갖게 됐어요. 남들이 내가 만든대로 해석을 하잖아요. 그니까 영화를 만들 때 영화를 만드는 게 아니라 하나의 문제를 만든다고 생각하구. (고2, 남)

관심을 가진 건 고1때구요. 학교 다니면서는 영상을 못 만들어봤어요. 그냥 비디오카메라는 있는데 편집 할 정도의 장비는 없어요. 그래서 학원 같은 거 알아봤거든요. 너무 비싸가지구 샀는데 없구.....(고3, 남)

‘공부 잘하는 애들’에게는 여전히 학업으로 성공할 수 있는 가능성이 남아 있다. 이들은 일류대학과 앞으로 유망한 학과를 선택할 수 있기 때문에 학교에서 공부 잘하는 학생으로 남아 있는 것이 다른 방법보다 더 성공 가능성이 높다. 그러나 중간애들’에 속하는 영상반 아이들은 사정이 다르다. 이들은 ‘중간애들’이기 때문에 학력을 통한 지위획득이라는 비교적 안정된 방법을 선택할 수 없다. 이들은 자신이 처한 현실과 미래의 삶을 생각할 때 불안하다. 그래서 이들은 학교 밖에서 자신이 꿈꾸는 미래를 위해 가능한 대안을 찾고 준비하기 시작한다.

영상반 아이들에 의하면, 학교 친구들 또한 대중매체를 통해서 고학력자의 실업이나 저취업에 대한 정보를 들으면서 더 이상 대학졸업장이 사회적 성공을 보장해 주지 않는다는 사실을 인식하고 있다고 한다. 그러나 다른 친구들은 미래에 자신이 하고 싶은 일을 아직 정하지 못했기 때문에 공부가 아닌 다른 방법을 찾고 준비할 수 없다고 한다. 그나마 영상반 아이들이 자신의 미래를 준비하기 위해서 학교 밖에서 영상 제작 활동을 할 수 있는 것은 하고 싶은 일을 정했기 때문이다. 이들은 교내 써클 활동을 하면서 영상제작에 지속적으로 관심을 가지고 있었고 자신의 진로를 고민하면서 영상제작 관련 직업으로 결정을 할 수 있었다. 그리고 학교 밖에서 영상제작반 활동을 하게 된 것이다.

영상반 아이들은 방과 후 대부분의 시간을 청소년 문화센터에서 보낸다. 정규 수업은 일주일에 두 번으로 각각 두시간씩이다. 이들은 영상반 수업이 있는 날은 학교가 끝난 후 5시쯤에 이곳에 와서 1층에 있는 컴퓨터를 이용하여 인터넷을 이용하거나 음악을 듣고, 아니면 친구들과끼리 수다를 떨며 놀다가 수업시간이 시작되면 강의실로 모인다. 각 조가 구성되고 작품제작에 들어가게 되면 수업 시간 이외에 조별로 시간을 정해 기획, 촬영, 편집을 위해 모인다. 일단 제작과정에 들어가면 대부분의 아이들은 거의 매일 학교가 끝난 후 청소년 문화센터에 와서 문을 닫는 시간인 9시에서 10시쯤에 집으로 돌아간다. 아이들은 작품 마감 전 일주일에

는 일요일까지 나와서 촬영이나 편집을 하고 마감 하루 전에는 밤을 새우고 그 다음날 학교에 간다.

영상제작 과정은 프로그램 기획에서 시작한다. 기획과정은 자료 조사 및 구성능력, 창의력, 그리고 독창성이 필요하다. 팀별로 하나의 주제를 선정해야 되기 때문에 자신의 의견을 발표해야 하며, 다른 학생의 의견을 듣고 수용 여부를 결정해야 한다. 이러한 과정에서 비판적 사고력이 필요하다. 이들은 제작과정 중에서 기획단계가 가장 어렵다고 말한다.

부담스럽고 어려운 거는 기획... 특이한 거 찾아라 그러구 아이디어가 번득 하구 떠오르는 게 없잖아요. 학교에서는 이런 거 없어요. 토론 수업이나 그런 건 초등학교생 얘기예요. 저흰 거의 안 해요. 학교에서 안 해 본거 하려니까 어려운 것두 있죠. (고1, 여)

하면서 켈 어려운 거는 뼈를 만드는 단계죠. 기획단계요. 기획단계가 진짜 어려워요. 아이디어 때문에..... 학교에서는 이런 거 없잖아요. 안 해봐서 어려운 거 같아요. 초등학교는 많이 변한 거 같은데 생각을 같이 하구 아직 중, 고등학교는 그렇게 무조건 공부, 공부 하니까, (초등학교처럼 토론) 그런 교육을 받구 그랬으면 여기서 더 쉽게 할 수 있을 꺼 같아요. (고2, 남)

기획단계에서 영상반 아이들이 경험하는 일련의 과정, 즉 자료를 수집·분석·종합하는 능력, 의견을 발표하고 비판하는 일, 그리고 원활하게 의사결정을 하는 일은 이들에겐 낯설기만 하다. 공식적으로 학교는 논리적이고 비판적인 사고를 할 수 있는 교육을 표방하고 있지만 실제로 영상반 아이들은 학교에서 이러한 교육을 받지 못한다고 말한다. 영상반 아이들은 학업문화에서 경험하지 못한 것을 영상반 활동을 하면서 새롭게 경험한다. 이런 의미에서 영상반 아이들의 학업문화와 학교 밖 문화는 따로 존재한다.

시간과 공간에서 영상반 아이들의 학업문화와 학교 밖 문화는 나누어져 있지만 방과 후 영상반 활동은 이들의 학교생활에 영향을 미친다. 이

들은 학교 수업시간에도 ‘어떤 주제로 할까’, ‘구성을 어떻게 할까’를 생각하면서 영상작품 제작에 몰입한다. 그래서 대부분의 영상반 아이들은 학교수업을 소홀히 하는 경향이 있다. 심지어 생활리듬이 바뀌는 경우도 있는데 예를 들면 식사를 거르거나 밤을 새는 경험도 한다.

이거(기획) 하잖아요. 그러면은 수업 시간에도 이거밖에 안 떠올라요. 작품 만들때두 인터뷰 내용들만 하루종일 생각나지, 저처럼 이렇게 하면은 성적이 꼭 떨어지죠. 수업시간에 선생님이 딱 자율학습 시간을 줘요. 그러면 딴 애들은 공부할 라고 책 꺼내는데 저는 그걸 (기획안을) 꺼내요. (고2, 남)

학교가면 일단 피곤하니까 자게 되구... 아 못 한 거 그거 생각밖에 안 들어요. 아 이걸 어떻게 표현하나 그런 생각밖에 안 드니까 칠관두 안 보여요. 연습장 펴놓고 뭐 할까? (고3, 남)

각 조별로 기획안이 만들어지면 영상반 아이들은 제작에 필요한 역할을 정해서 일을 나눈다. 연출, 촬영, 리포터, 편집, 섭외담당 등으로 역할 배정을 하고 현장에 나가서 촬영을 하게 된다. 영상반 아이들의 활동은 자발성이 보장되는 동시에 활동의 주체가 되어 스스로 참여하는 체험을 통한 학습이다. 이들은 직접 참여하는 과정 속에서 체험을 하게 되고 자신이 겪은 체험을 그들만의 시각으로 다시 구성할 수 있다. 그러나 학교교육은 당사자인 학생들의 참여가 결여된 상황에서 실생활과 관련되어 있지 않고 적용되지 않는 지식을 학생들에게 주입하고 대학진학만을 목표로 시험을 통과하기 위해 필요한 지식을 전달한다. 영상반 아이들은 학교에서 가르치는 교과목 자체를 신뢰하지 않고 쓸모 없는 지식이라고 생각하는 반면에 방과 후 활동에서 습득한 지식은 학교에서 배우지 못하는 경험적 지식이라고 생각한다.

각 팀별로 기획, 촬영, 그리고 편집이 끝나면 영상반 아이들은 사람들에게 작품평가를 받는다. 우선 시사회에서 이들이 제작한 프로그램을 상

영하고 그 프로그램을 만든 아이들의 설명과 자체평가를 듣는다. 시사회가 끝난 다음에는 아이들의 작품을 사이버 공간 안에서 공개하고 접속한 사람들의 평가를 받을 수 있고 사이버 공간안에서 작품에 대한 평가와 토론이 이어진다. 영상반 아이들은 자신의 작품을 객관적으로 바라보면서 비판적인 평가를 서슴없이 한다. 이들은 가깝게는 주위에 있는 친구, 더 나아가 전문가들이 만들어 놓은 작품과 자신의 작품을 비교한다.

성인들이 직장생활에서 업무와 동료와의 관계 때문에 스트레스를 받는 것처럼 영상제작 활동을 하는 과정에서 영상반 아이들도 스트레스를 경험한다. 이들은 기획단계에서 좋은 아이디어가 떠오르지 않고, 섭외가 안되고, 편집한 내용을 날리는 등, 생각만큼 제작이 진행되지 않거나 생각하지 못한 상황이 벌어지면 스트레스를 받는다. 또한 같은 조 친구들이 자기 역할을 제대로 안 할때 스트레스를 받기도 한다.

그러나 스트레스만을 받는 것은 아니다. 이들은 받은 스트레스를 다 해소할 만큼 성취감을 느끼는 순간이 있다. 이들은 스스로 제작기법을 배워서 프로그램에 적용하고 하나의 결과물이 만들어진다는 사실 자체를 즐거워한다. 이들은 영상제작에 푹 빠져서 힘든 과정을 겪으면서 결과물을 만들고 마침내 사람들에게 자신이 만든 작품을 보여줄 때 성취감을 느낀다. 이들은 학교 밖 문화에서 학교에서 겪은 소외감을 극복할 수 있는 기회를 갖게 되고 자신감을 되찾는다.

스트레스 받았죠. 다 스트레스두 받구 그러는 거죠. 근데 다 만들었을 때는 좋죠. 결정체 같구. 모든 게 재밌어요. 이렇게 와서 짜증나는 일두 많죠. 솔직히 근데 재밌어요. (고2, 남)

성취감두 있죠. 저희가 만든 작품을 사람들이 볼 때요. 보면 흐뭇해요. 제작 노트 있잖아요. 맨 마지막 쓰는 거, 그거 쓰고 그제 딱 컴퓨터에 올라갔을 때 그 기분 너무 좋아요. (고1, 여)

영상반 아이들은 조별로 작품제작을 하기 때문에 학교공부와는 달리

아이들이 함께 활동을 한다. 이들은 기획단계부터 각자 아이디어를 생각해와서 서로의 의견을 듣고 하나의 주제로 의견 조율을 해 나간다. 촬영을 위해 현장에 나갈 때도 조원들이 함께 나가서 맡은 역할을 하고 함께 경험을 나눈다. 일련의 제작 과정에서 이들은 서로를 알아가고 학교친구 이상으로 친한 관계가 형성된다.

영상반 아이들은 제작 과정을 함께 경험하면서 문화적 감수성을 공유할 수 있는 공동체를 형성한다. 이들은 동일한 관심사를 가지고 이곳에 와서 공식적으로 동일한 제작과정을 경험하면서 정서적으로 공유된 집단이다. 어떤 의미에서 이들은 '일'로 묶여져서 '일'을 통해 서로를 알아간다. 그래서 이들은 서로를 친구이기 전에 동료로 느낀다. 반면 학교친구들은 자신들의 취향에 따라 선택한 사람들이지만 동일한 관심사를 가지고 있다고 볼 수는 없다. 학업문화보다 학교 밖 문화에 더 의미를 두기 시작하면서 이들은 학교친구들에게 영상반 활동을 자랑하고 싶어하지만 친구들의 반응은 형식적인 관심 이상을 넘지 못한다. 이들은 점점 자신이 꿈꾸는 미래를 나눌 수 있는 영상반 아이들과의 대화에 더 가치를 두게 된다.

이들은 영상반 활동을 통해 미래에 하고 싶은 직업을 미리 체험하면서 자신에게 맞는 적성과 특기를 실험한다. 이들은 프로그램을 통해서 실질적인 기법이나 기술을 배우면서 직업관을 형성한다. 이것은 '동일시(identification)'를 통해서 이루어진다. 이들은 영상제작 과정에서 방송이나 영화제작 스태프의 다양한 역할을 경험하면서 이러한 직업의 종사자들과 자신을 동일시한다. 그리고 이들은 이러한 직업인들에게 스스로를 비추어 보면서 동일감이나 만족감을 느낀다. 이들은 새롭고 낯선 경험을 자기 자신의 것으로 만드는 과정을 통해 자아를 형성한다.

방송하는 사람들에 대해서 한번쯤 생각하게 돼요. 카메라맨 힘든 거 알고 그런 걸 알죠. 전에 MBC에서 뭐 연예가중계 그런 거 있잖아요. 거기서 오늘, 그니까 방송을 딱 하는데 몇 시간 전에 뭘 찍어서 오늘 보여준대요. 제가 딱 알죠. 그거 몇 시간 전에 찍었으면 지금 편집하

나라구 바벨 꺼다. 그거 편집하는 사람 진짜 땀흘리면서 열심히 할 꺼다 막 그런 생각두 들어요. (고2, 남)

(피디가) 걸으로는 화려하게 보이잖아요. 방송공채 이렇게 할 때 보면은 대개 많이 몇 천대 일 그렇게 하잖아요. 들어가기가 무지 힘든데 방송이 땀 거 보다두 어려운 거 같다. 만만치가 않겠구나 (방송국) 들어가면 장땡인줄 알았어요. (고2, 여)

영상반 아이들은 작품제작 활동을 통해 직업체험을 할 수 있는 기회를 갖는다. 자신이 막연히 생각했던 직업이 이제 현실적으로 다가오기 시작한다. 이들은 직업체험을 통해 상상만 해오던 직업에 대한 환상을 깨기 시작하면서 자신이 선택할 직업에 대해 좀 더 진지하게 생각할 수 있다. 그래서 이들은 일련의 제작 과정 속에서 직업에 대한 가치관을 형성할 수 있다.

3. 저소득층 '일탈소녀'들의 하위문화

1) 소년원의 일탈소녀들

이 글에서 일탈소녀란 보호 및 교육을 목적으로 하는 소년원에 수용·교육되었던 경험이 있는 12살 이상 20살 미만의 소녀를 지칭한다. 이 자료는 1999년 3월부터 1999년 11월까지 총 9개월 간 노랑소년원¹⁹⁾(가명)을 참여 관찰한 자료와 여기 수용된 12명을 심층 면접한 자료 그리고 소년원생 115명을 대상으로 한 설문조사 결과들이다.

연구자는 처음에는 소년원의 자원봉사자로 참여하였고 나중에는 연구대상자와 친밀한 관계를 유지하며 그들의 시선으로 소년원을 보려고 노력했다. 단순히 소년원에 의례적으로 출입하는 자원봉사자였을 때와 연구자

19) 서울 근교 소년원

로 소년원생과 친밀한 관계를 가지면서 소년원생에 대한 시각은 많이 달라졌다.

이곳 소년원에 보호되어 있는 일탈소녀들의 평균나이는 18세였고 최초 검거연령은 평균 13세이다. 최초 평균 검거연령이 13세라는 것은 초범이나 연령이 어릴 경우 혼방하는 관례에서 살펴볼 때 13세 이전에 적어도 1회 이상 사범기구와의 접촉이 있었다는 것을 시사한다. 소년원에 보호되어 있는 일탈소녀들의 사회경제적 배경은 <표 IV-2>과 같다. 다수가 노동자계급이며 자영업 14.7%, 사무직 22.6%정도로 하층이 다수이다.

<표 IV-2> 소년원생들의 사회경제적 배경

사회경제적배경	
자영업	17(14.7)
피고용사무직	26(22.6)
노동자	72(62.6)
계	115(100)

한편, 심층 면접대상자들의 일반적인 특성을 살펴보면 <표 IV-3>와 같다.

<표 IV-3> 면접대상의 일반적 특성

번호	이름 (나이)	보호이유 (보호기간)	소속	학력	가족과 관련된 사항		
1	민숙 (18)	절도· 보호관찰 위반(장기)	검정고시	고퇴	2남 1녀 중 장녀	부모이혼 생활보호대상 모와 동거 모(술집운영)	이혼전 부부불화 (경제적이유) 모(방임) 부(만나지 않음)
2	화순 (18)	유해화학 (장기)	검정고시	중퇴	외동딸	부모이혼 모(아저씨)와 동거	모(방임) 부(방임)
3	환정 (19)	유해화학 (장기)	검정고시	고퇴	2남 1녀 중 막내	편모(사별) 모(보핍설계사)	모(관대)
4	은자 (18)	유해화학 (장기)	검정고시	중퇴	2녀 중 장녀	부모이혼 부(새엄마)동거	부(방임) 모(방임) 새엄마와는 사이가 좋지 않음
5	영순 (18)	유해화학 (장기)	검정고시	중퇴	2녀 중 장녀	부모이혼 임대아파트거주 부모:공장노동자 부와 동거	이혼 전 부부불화 모(관대한 양육태도) 부(엄격)
6	영민 (18)	절도 (장기)	학과반	중퇴	3녀 중 둘째	부모동거 부: 자영업(술집)	부(엄격) 모(관대)
7	해진 (19)	폭력 (장기)	학과반	중퇴	2남 1녀 중 막내	부모이혼 따로 거주	부(방임) 모(방임)
8	정미 (18)	폭력 (장기)	학과반	중퇴	.	고아. 아는 언니랑 함께 동거	고아
9	민선 (18)	절도 (장기)	양재반	중퇴	외동딸	부(사망)모(미상) 할머니와 거주	할머니(방임)
10	수진 (17)	절도 (단기)	단기반	중퇴	2녀 중 막내	부(사망) 모와 동거 모: 공장노동자	모(방임)
11	은미 (18)	폭력 (단기)	단기반	중퇴	2남 2녀 중 장녀	부모이혼 부와 동거 부: 직업미상	부(방임)
12	선미 (18)	폭력 (단기)	단기반	중퇴	1남 1녀 중 막내	부모이혼 할머니랑 거주	할머니(방임)

2) 불우한 가정환경과 가족문화

일탈소년들 중 부모와 동거하는 비율은 41%, 아버지와만 동거하는 비율은 23%, 어머니와만 동거하는 비율은 17%, 부모이외 다른 사람과 함께 살고 있는 비율은 17%이다²⁰⁾(<표 IV-4> 참조). 이처럼 일탈소년들의 가정환경은 결손가정(48%)과 부모가 생계활동 때문에 집을 비우는 경우가 많다.

<표 IV-4> 소년원생들의 가족구성

가족구성	
부모와 동거	47(41.2)
부만 동거	27(23.6)
모만 동거	20(17.5)
그 외 다른 사람과 동거	20(17.5)
계	114(100)

노랑 소년원생 중 많은 경우 부부관계가 원만하지 못한 집에서 성장했고 부모가 이혼한 경우도 많다. “집에 들어가기 싫어서” 밖으로 돌다가 일탈하게 되는 일이 많다.

집에 들어가기 싫어서 가출하게 되고 아이들과 어울리다 보니까 이렇게 됐어요. 집에서 반겨주고 그래야 집에 들어갈 맛이 나는데 저희 집 같은 경우에는 엄마 아빠가 이혼하기 전에 무척 많이 싸우셨어요. 엄마랑 아빠랑 싸우면 저희한테 불뚱이 튀겨요. 우리, 동생하고 나하고 내쫓기면 동생은 무서우니까 집에 있구 저는 다른 친구네 집에 가서 놀다가 집에 들어가고 그래요. 뭐. (영순)

20) 여기서 부모는 친부모를 의미하며, 계모와 계부는 제외하였다.

부모님과 함께 산다고 해도 가족의 생계 때문에 지속적인 관심을 받을 수가 없는 경우도 자주 언급된다.

엄마 아빠가 너무 바빠서 일주일에 얼굴... 몇 번 못 봐요. 어릴 때는 엄마가 너무 바빠서 도시락도 못 사주시고 돈으로 빵 사먹으라고 그랬어요. (민선)

그리고 정상적인 가족관계로 볼 수 없는 경우도 많다.

제가 한번은 삼촌(엄마랑 동거하는 아저씨)한테 가족벨트로 맞아본 적이 있어요. 아마 그때 진짜 진탕 맞았어요. (영순)

또한 부모와의 관계를 살펴보면 아버지의 경우에는 강압적이거나 폭압적인 경우가 많으며 평소에는 방임적이었다가 문제가 생기면 강압적이 되곤 했다. 어머니의 경우에는 끈끈한 정은 있지만, 자녀양육태도에 있어서 너무 방임적이다.

일탈소녀들의 형제자매들의 경우 비슷한 경로를 거쳐서 함께 일탈을 하는 경우도 많다. 민숙의 예에서 보듯이, 민숙은 동생 수용이가 가나공고²¹⁾가 아닌 다라공고로 진학하는 것이 좋겠다고 엄마에게 편지를 보냈다. 분명 수용이는 가나공고를 가기를 원하겠지만, 가나공고를 가면 계속 일탈을 해서 학교를 그만 둘 거라고 편지를 보내서 수용이가 가나공고를 가는 것을 막아 보려고 하고 있었다. 하지만 결국 수용이는 가나공고에 갔고 학교를 그만두었다.

수용이는 가나공고를 갔겠지.. 거기부 가면 안 되는데.. (10월 민숙 편지)

수용이 학교는 가나로 갔지? 그래 내 생각이지만 수용인 가나로

21) 가나공고는 민숙과 수용이와 함께 놀았던 선배, 동료가 다니거나 다녔던 학교이다.

가길 원했을 것이고.. 가나로 갔을 거야. 어차피 다른 쪽으로 갔어도 수용이의 마음이 딴 곳으로 가 있으면 학교 졸업은 땡이야. 나도 알고 있었어. (11월 민숙 편지)

수용이가 학교를 그만 두었다고 (4월 민숙 편지)

하지만 민숙은 수용이를 이해하고 있다. 일탈경험을 함께 공유한 형제자매의 경우에는 서로를 이해하는 편이다. 하지만 일탈경험을 하지 않은 형제를 둔 경우에는 배타적인 경우도 있다. 일탈소녀들 자신이 형제들의 일탈 통제요인으로 작용한다기보다는 일탈에 도움이 되는 존재로 작용하고 있으며 또 다른 연결망이다.

언니 혹시 수용이(민숙 동생)가 승표(해철와 과거에 사귀었던 남자 친구)가 좋아하는 여자 이름이 뭔지 가르쳐 주었어? 그냥 궁금해서 혹시 면회 오면 윤덕이 스티커두 철우, 승균 등 모두 사진 찍어서 보내 달라구 해라 언니. (해철·민숙 교환노트)

일탈소녀는 불우한 가정환경뿐만 아니라 열악한 지역적 환경도 지니고 있다. 일탈소녀들이 이야기하는 ‘집’은 의미가 많이 다르다. 일반인의 시선을 의식하지 않고 자신들이 하고 싶은 대로 무엇이든 할 수 있는 ‘일탈의 공간으로서의 집’이다. ‘일탈의 공간으로서 집’을 통해, 일탈소녀들의 주변적 환경이 일탈의 가능성(개연성)을 높이는 구조임을 알 수 있다. 위에서 밝힌 계급배경과 결혼율을 참고하면 ‘일탈의 공간으로 존재하는 집’의 성격을 더욱 명확히 할 수 있다.

기분이 나빠서 버스 안에서 싸움이 났어요. 한 명은 일산이 집이라고 해서 그냥 집에 가고 나머지 2명은 내려서 저희 집으로 갔어요. 집에 있는데 친구한테 전화가 온 거예요. 친구한테 후배랑 동생이랑 있다. 그때 뻘뻘 음성 남긴 애 케네랑 있다고 했더니 케네들 잡아와라 (민숙)

민숙은 후배의 돈을 뺏고, 돈을 돌려달라고 한 후배를 자신의 집에 데려와서 친구들과 함께 때려 폭력으로 소년원에 들어온 아이다. 민숙의 경우 빈집은 폭력을 행하는 공간이며 본드를 불고 놀거나 여러 가지 일탈을 행하는 공간이다. 이러한 '일탈이 일어날 수 있는 공간으로서의 집'들이 있고 여기에 모여 집단을 이루고 그들의 문화를 만들어낸다. 또한 그들 가족이 사는 집이 있는 공간은 편지도 잘 배달되기 힘든 공간이다.

그저 그런 하루였다. 하지만 시간은 빨리 지나갔다. 그래서 좋았다. 그리고 집에 편지를 썼다. 우리 할머니가 꼭 받아야 될 텐데.. 걱정이다. 우리 집은 아파트(영세민 아파트)여서 사람들이 빼서 찢고 가져갈 수도 있는데... 경찰 그리고 시장도 우리 아파트 사람들 때문에 골치 아파한다. 특히 10대들과 아저씨들 .. 그래서 이사갔으면 하는 생각을 많이 했다. 우리 할머니 잘 지내고 계시겠지? 아무튼 내일이 왔으면 좋겠다. 그리고 즐거웠으면 좋겠다. 하루를 접으며 (영민의 소년원에서 쓰는 공식적 일기)

3) 또래문화 : 향락 유흥문화의 일상화

소녀들의 열악한 가족환경은 그들에게 가족이외의 태두리를 지니도록 내몰고 소녀들은 가족이외의 공간에서 자신과 비슷한 조건을 지닌 또래와의 만남 속에서 가족적 친밀성을 보완한다. 이러한 또래와의 친밀성은 그들만의 또래문화를 형성하고, 일탈소녀의 '놀이'중심의 향락적인 또래문화는 사회적 규범과 제도의 경계에서 곡예를 한다. 하지만 소녀들의 아슬아슬한 곡예를 지켜 봐주고 잡아 줄 사회적 보호도 가정도 아무 것도 없다. 특히 일탈소녀들이 경험하게 되는 성적체험은 소녀들의 삶을 바꾸는 도화선이 된다.

생활보호대상자인 민숙이는 이혼한 엄마와 장애인 오빠(시력장애) 그리고 남동생과 함께 살고 있다. 초등학교때 시각장애인 오빠가 1년 늦게 학교를 다니는 바람에 오빠랑 함께 초등학교 6년을 한 반에서 생활하였

다. 초등학교 때는 친구도 잘 사귀지 못하는 내성적인 학생이었고, 오빠 때문에 놀림도 많이 당했다. 지금처럼 변하기 시작한 것은 중학교 1학년 2학기부터라고 한다. 중학교 1학년 2학기때 민이라는 친구를 사귀기 시작하면서 담배, 본드, 술을 하게 되었다. 민이는 우연히 롯데월드에 놀러 갔다가 친해지게 되었다. 민이랑 롯데월드에 놀러갔다가 만난 남자아이들 중 하나를 민이가 좋아했는데, 혼자 연락해서 만나기가 쑥스러워 민숙이랑 함께 동행해서 만나고 어울리다 보니 함께 놀게 되었다. 이번에 소년원에 오게 된 이유도 함께 민이랑 후배를 함께 때려서, 민이는 보호관찰 처분 받고, 자신은 그 전에 처벌받은 내용이 있어 혼자만 소년원에 들어 오게 되었다. 민숙은 지금도 민이가 무척이나 소중한 친구라고 생각한다. 지금까지 민이는 민숙의 남자친구를 뺏어간 적도 있고, 민이 때문에 민숙은 자신을 좋아하는 남자도 포기한 적이 있을 만큼 절친한 사이다. 이후에도 이런 사이는 변함없을 것이라고 한다. 민이는 섹시한 느낌이 나는 무척이나 예쁘게 생긴 아이라고 한다.

민숙이처럼 불우한 가족환경과 계급환경의 조건은 또 다른 대안을 찾게 하고 이러한 민숙이의 대안은 비슷한 환경의 또래와 어울림을 지향하게 되는 것이다²²⁾. 또래문화는 남자친구, 놀이, 비행 등 같은 관심사를 즐기고 확인하면서 소속감과 정체성을 확인한다.

일탈소녀들의 또래문화는 남자친구가 중요한 역할을 하며 이러한 이성과의 접촉속에서 일탈소녀들은 비슷한 형태의 성적체험을 한다. 나민이²³⁾처럼 일탈소녀들의 첫 성적체험은 돌림방이라는 것으로부터 시작되는 경우가 많다. 윤간형태의 돌림방은 특히 가까운 남성에게 당하는 경우가 많다.

22) 1999년 3월 19일 현장에서 조사한 설문조사 결과에 의하면 일탈소녀들은 성격(56%), 가정형편(16%), 놀이(12%)순으로 친구를 사귄다.

23) 나민은 5세때 버려져서 고아원에서 생활하다가 고아원을 나온 후 다방 등에서 아르바이트를 하며 지내다가 자신의 남자친구와 후배가 사귄다는 것에 격분해서 후배를 송곳 등을 이용하여 폭행해서 상해치사로 소년원에 들어왔다.

16살 때 남자친구 3명한테 돌림방²⁴⁾을 당한 뒤, 다른 남자친구들과 지속적인 성관계와 강간을 당했다.... 사랑하면 육체적 관계도 맺을 수 있다. 육체적 관계에 대해서 반대하는 어른들을 잘 이해할 수 없다. (나민의 사랑에 대해서라는 글 중에서)

이후 소녀들마다 다르겠지만 대체로 난잡한 성생활을 하거나 혹은 주기적인 강간의 경험이나 성적 학대 경험 등을 지니게 된다. 이러한 일탈 소녀들의 성적경험은 그들에게 다른 청소년들과는 다른 성적 가치관을 형성하게 하며 자신의 삶에 대해 좀 더 극단적인 행동을 하게 한다.

아마 그때가 기말고사 때였을거예요. 친하게 지내던 남자에들한테 돌림방을 당한 뒤 얼마나 울었는지 몰라요. 그냥 뭐든지 싫어지더라고요. 더 친구들이랑 돌아다니게 되구. 가출하고 학교에 가면 매일 선생한테 얻어 터지구 그래서 자퇴했어요. 조금만 더 다니면 되는데 그때는 그냥 싫어서..... 그냥 다 싫더라고요. (은자)

이들에게 성이란 꼭 지켜야 할 어떤 것이 아니며 사랑은 아주 쉽게 모든 것을 버려버리게 한다. 강실이처럼 사랑이란 말 때문에 그리고 자신을 사랑하고 있다고 생각하기 때문에 남자가 폭력을 휘둘러도 그대로 맞고 산다. 이들은 외롭기 때문에 끊임없이 누군가가 필요하고, 남자와 만난다는 것 자체가 성관계를 의미한다.

< 강실 언니는 잘 지내니? >

언니가 얼굴이 멍이 들어서 못 나왔어요. 강실 언니랑 사는 오빠가 성질이 급해서요.

< 때리니? >

그래도 언니를 얼마나 사랑하는데요. 그러구 언니가 잘못해서 맞은 거래요. (민숙)

24) 윤간.

이들은 남자친구가 필요하다면 관계를 맺고 책임을 요구하지도 않는다. ‘깨끗하다’는 단어는 매우 다른 의미를 갖고 있다.

재들이 훨씬 더 깨끗해요. 제네들은 보건소에 가잖아요. (화순)

우리가 훨씬 더 깨끗해요. 아침저녁 목욕하죠. 간호사들이 주사도 맞춰주고 보건소에도 1주일에 한번씩 가요. 단란주침도 가보고 했는데 단란주침은 술도 마셔야 하고 손님 비위도 맞춰야 하고 지분대는 것도 참아야 하지만 이걸 10분이면 10분만 참으면 되잖아요. 그리고 내가 싫으면 100만원을 준대도 대통령이 와도 싫다고 할 수 있잖아요. 손님은 언제나 많으니까. 여기서 제가 하고 싶은 대로 할 수 있잖아. 내가 마음에 들면 오빠라고 했다가 마음에 안 들면 욕해도 아무 말 못해요. (은미)

소녀들의 일상생활을 지배하는 성인들의 향락문화는 돈이 없으면 안 되는 곳뿐이다. 이들에겐 다른 공간이란 없다. 그 또래 소녀들이 즐기는 ‘라디오’조차 이들에겐 허용되는 공간이 아니다. 라디오는 수용자의 자발적인 참여에 의해 많은 부분이 구성되는 특성을 지닌 매체이다. 특히 청소년대상의 프로그램은 청취자의 참여로 이루어져 있다. 이 참여코너에서 청소년들은 다른 청소년의 경험을 나누면서 정서적 공감대를 형성하지만 일탈소녀들은 이들과 정서적 공감대를 형성할 수가 없다. 학교뿐만 아니라 일탈소녀들은 일상적인 대중문화안에서도 소외당하고 있다. 물론 일탈소녀들이 ‘놀이’시간이 밤이나 새벽에 집중되어 있어서 라디오청취기회가 적은 것도 사실이지만 더 큰 이유는 대중문화안에서의 소외라고 할 수 있다.

이들의 ‘놀이’ 시간은 주로 ‘밤이나 새벽’시간을 이용하며 주로 가는 곳은 성인들이 만들어낸 향락문화뿐이다. 일탈소녀들은 성인들이 만들어낸 향락문화 속에서 ‘단골’이라는 것을 만든다. 영등포에 가면 뮤직큐 노래방, ABC나이트, 시네마 비디오방 등으로 그들이 가는 곳은 ‘단골’이라

는 이름으로 정해져 있다. 이런 곳은 단속과는 거리가 먼 그들만의 섬과 같은 장소다. 소녀들은 단속을 피해 지역적으로 이동하기도 한다. 구로에서 단속이 심하면 영등포로 나오고 영등포에서 단속이 심하면 구로로 이동하는 식으로 이동한다. 이러한 이동도 영등포에 어디 구로에 어디식으로 단골을 중심으로 이동한다.

일탈소녀들의 주 생활무대가 '향락문화'이기 때문에 이들의 생활에게 '돈'만큼 필요한 것이 없다. 소녀들은 항상 돈에 대해 집착하고 갈구한다. 돈이 필요하면 훔치는 것도 그리고 거짓말도 자연스럽게 한다.

돈이 있어야 놀지. 돈 없으면 안돼요. 술 마시고 카페 가고 그렇죠 뭐. (해진)

한번은 월미도에 놀러갔는데 돈이 다 떨어진 것예요. 그래서 집에 갈 수도 없어서 근처 병원에 가서 자다가 병실에 자갑이 있기에 들고 나오다가 걸려서 여기에 오게 되어요. (수진)

글쎄 친구(남자)들이 커피숍에서 커피 먹고 있으면 온다고 해서 죽 때리고 있었는데 이것들이 안 왔어요..... 할 수 없이 핸드폰과 신분증을 맡겼죠. 뭐 (화순)

여보세요 카푸치노입니다.

<김민숙씨 부탁드립니다.>

선생님 저 민숙인데요

<그래 무슨 급한 일인데>

글쎄 강실언니랑 저랑 각각 비상금이 만원씩 있었는데 잠깐 화장실 다녀오는 사이에 없어졌어요. 그래서 지금 집에 못 가고 있어요. 선생님 오시면 안돼요?

(중략) <은행에 가야하는데 그럼 8시나 9시쯤 될텐데... 카페 주인한테 잘 말씀드리면 안되니?>

안돼요. 이 업소는 주인이 그런 업소 있잖아요. 손님한테 불친절한.... 그리고 저를 잘 안 좋아해요. 저랑 좀 문제가 있어요. (민숙)

학교주변 커피숍에 죽때리고 있다가 돌아다녀요. 커피값도 싸고 교

복입고 담배 피워도 되고 주인도 잘 알아요. 2갑 반정도 피워요. 2번 끊으려고 했는데 (은미)

주로 소녀들이 활동하는 시간은 오후다. 밤이 되기까지 주로 카페에 앉아있다. 소녀들은 자신들의 모습을 죽치고 앉아있다고 표현하며 자신을 카페 죽순이라고 한다. 하지만 진짜 소녀들의 진짜 노는 시간은 밤에 이루어진다.

환정이가 쓴 '지나온 나의 생활'에 의하면 우연한 실수로 본드를 불게 되었다고 아래와 같이 기술하고 있다.

친구한테 놀러와 어머니와 여러 사람들의 경고를 잊고 술을 마시게 되었다. 분위기와 술에 취해 난 내 주량을 넘어섰고 길거리에 있는 본드봉지를 보고 또 다시 이번 사건이 생긴것이다. (환정이의 '지나온 나의 생활' 중에서)

하지만 공식적 소년부기록에 의하면 “1998. 1. 2. 16:30 경 안양시 귀인동 소재 뮤직 큐 노래방 4호실에서 흥분, 환각 또는 마취의 작용을 일으키는 유독물인 톨루엔이 함유된 토끼코크본드를 하얀색 비닐봉지에 짜 넣은 다음 그 비닐봉지 입구에 코와 입을 대고 숨을 들이 마시는 방법으로 약 10분동안 이를 흡입하였다”고 기록되어 있다. 이처럼 일탈소녀들은 주로 남자를 만나고 술마시고 노래방가고 본드도 불고 하는 것이 일상의 연속이다. 이러한 일탈소녀들의 놀이문화에 함께 움직이는 것이 또한 폭력과 절도이며 윤락이다.

1997. 6. 05: 30 경 대전시 유성구 소재 프레이보이 나이트클럽 복도에서 공범 3명과 공범(김말순)과 대화 중 이를 시비거는 것으로 오인, 피해자(권현옥)를 주먹과 발로 수회 때리고 차는 등 폭행하여 전치 4주의 상해를 가함 (소년부 기록)

집을 나왔는데 갈곳이 없더라구요. 그래서 단란주점인줄 알고 들어

온 곳이 화양리였어요. 처음 며칠은 단란주점인줄 알았어요. 그러다 보니 적응하게 되고 이일을 쫓 하게 되었어요. (정미)

특히, 돈이 필요하면 가끔 하던 아르바이트나 '뽀리 까는것'(훔치는 것)을 가출하게 되면 자주 하게 되고 직업이 되고 빚도 지게 된다.

일탈소녀들에 의하면 향락중심의 또래문화에 길들여지고, 돈이 필요하게 되고, 그러다 재수없이 걸려 들어오는 곳이 소년원이다. 한 번 들어오면 다시 들어오게 된다.

4) 소년원문화

소년원생들은 소년원생활을 단순하게 수용하고 적응하는 것이 아니라 스스로 해석하고 의미를 부여하고, 또 다른 대응전략을 만들어 나간다. 소년원생들은 소년원생활의 적응으로 물리적·심리적 경계를 이용하여 소년원을 '안'과 '밖'으로 구분한다. 물리적 경계에서의 '밖'은 사회고 '안'은 소년원을 나타내며, 심리적으로는 소년원 공간을 '밖(학과장)' 즉 소년원 그리고 '안(호실)'을 집으로 구분한다. '안'에서의 생활은 다시 물리적인 힘 즉, 소년원생들간의 권력관계에 재편되는 또 다른 사회로서의 기능을 지니게 되며, 가정에 대한 동경이 반영된다. 소년원을 '밖'과 '안'으로 구분함으로써 소년원생은 자신들이 있는 소년원 공간의 의미인 '반성'을 요구하는 소년원생활과 소년원에 대한 부정적 이미지인 '범죄자를 수용하는 공간'이라는 인식을 '집'이나 '기숙사'라는 개념으로 대체하려고 한다.

소년원생은 소년원생활 속에서 가족을 재의미화 한다. 가족의 재의미화는 두 가지 방향으로 진행된다. 하나는 화목하고 애정이 있는 '이상적 가족'을 상상하고 상상적 공간에서 '착한 딸'이고자 한다. 다른 하나는 소년원안에서 의사가족관계를 형성하거나 같은 소년원생에게 가족 호칭을 부여한다. 가족에 대한 재의미화와 소년원의 <통제 과정>은 소년원생들

에게 화목하고 애정이 존재하는 '이상적' 가족에 대한 갈구를 강화한다. 하지만 소년원생에게 실제 존재하는 가족은 이러한 '이상적' 가족과는 매우 다르다. 결손가족의 비율이 높고 대체로 가족관계가 원만하지 못하던가 아니면 생계에 밀려 아이들을 보살필 처지가 되지 않는 가족환경이 대부분이다. 소년원생들의 '이상적' 가족과 '현실적' 가족과의 간극은 현실적 부모와 가족에 대한 옹호와 미래의 자신들이 구성할 가정에 대한 불안으로 나타나기도 하고 보살핌과 애정을 받을 수 있고 줄 수 있는 소년원내의 '의사가족관계' 형성으로 나타난다. '의사가족관계'는 소년원생들이 소년원생활에 적응하고 순응하는 일종의 자원이다.

< 그래. 엄마라고 하는 거..... 어색하지 않니? >

조금 어색했는데. 제가 내성적이라서. 근데 겨자씨 어머니회를 하는데 제 겨자씨엄마가 없으면 기분이 나쁘고 그래요. 가끔 진짜 엄마같아요. 여기서는 다 그래요.

< 언제 엄마라는 생각이 드니? >

저를 걱정하고 돌봐주잖아요. (영순)

이런 의사가족관계는 소년원안에 있는 동안 계속되며 소녀들에게는 소중한 관계들이다. 그리고 소녀들이 기다리는 사람이 되고 기다리는 시간이 된다. 소년원 밖에서도 받아보지 못한 그리고 소녀들이 가장 힘든 시간에 그들을 돌봐주고 마음을 써 주는 겨자씨엄마나 용산 아빠는 그들에게 가족이다.

난 엄마가 없다. 그리고 혼한 나이와 얼굴도 모른다. 왜냐하면 내가 아주 어렸을 때 나랑 가족 모두를 놔두고 도망가셨다. 그래서 난 엄마를 미워했다. 가족 모두. 엄마를 싫어한다. 그리고 난 엄마라고 한 번도 불러본 적이 없다. 다른 아이들이 엄마랑 다닐 때 너무나도 부러웠었다. 엄마가 나를 버리고 가서 밉다. 그리고 죽이고 싶다. 하지만 그럴 수 없다. 어디에 있는 지도 모르고 나를 낳아준 엄마이기 때문에 그래서 말로만 원망할 수밖에 없다.. 하지만 이제 괜찮다.. 나에게도 엄마가 생겼

으니까. 하지만 친 엄마가 아니라 겨자씨 엄마다. 그리고 좋으신 분이
다. 자상하시고 그래서 겨자씨엄마가 좋다. 그래서 앞으로 잘해야지.
(영민 일기)

마지막으로 소년원생활에 대한 대응전략으로 소년원생들은 이를 '엑스언니 만들기, 비행담 하기, 노트 꾸미기, 개기기'로 표현한다. '엑스언니 만들기'는 소년원내에서 좀더 편안한 생활을 하기 위한 기제이다. 특히 엑스언니 만들기는 일탈소녀들의 비행문화의 연장이라고 할 수 있다.²⁵⁾ 소녀들은 소년원에서 잘 나가는 언니들과 특별한 관계를 맺기 위해 '좋은 물건 갖다 주기', '칭찬하기', '고자질하기' 등과 같은 친밀감을 표현하는 많은 행동을 한다.

언니, 언니는 참 이빠요. 많이 이빠진거 있죠. 제가 침에 언니 신일
때 보자마자 이쁘다고 했는데.... 김영경 언니한테... 침부터 내가 "찜"했
다는 소리예요. 무슨말인지 알죠. (은자, 환경 교환노트)

소녀들간의 친밀감은 '칭찬하기'라는 언어적 행위에서 초코파이 등과 같은 물리적 행위를 거쳐, 손을 잡는다든가 하는 육체적 접촉이나 언제나 힘들고 어려울때 함께한다는 비언어적 감정교감으로 더욱 강력한 가족적 연대를 형성한다.

소녀들은 소년원에서 통제하는 세분화된 시간적 배분 속에서, 자신들만이 관리하는 '시간'의 자유영역을 확보한다. 확보된 시간속을 노트꾸미기, 편지쓰기로 보낸다. 노트꾸미기에는 대상에 따라 소년원안의 친구랑 꾸미는 교환노트, 자신의 일상의 생각이나 좋은 싹구등을 적어 놓은 마음노트, 밖에 있는 남자친구에게 줄 노트 등으로 나뉜다. 소년원의 일상적인

25) 상급학교를 진학할 때 날라리생활을 하려면 고학년 언니에게 신고식처럼 맞아야 한다. 그러나 만약 그 학교의 상급학년 언니와 엑스언니를 맺게 되면 구타의 양이 적어질 수 있다. 일탈소녀들은 일진언니들과 엑스언니를 맺고 싶어 한다.

규칙은 아이들에게 자신과 친한 친구들과 함께 할 수 있는 시간을 거의 빼앗는다. 소녀들의 노트꾸미기는 자기만의 피난처를 만들어 긴장완화를 하는 공간이다. 소녀들은 노트꾸미기 중 교환노트를 통해 친한 친구와 애정을 확인하기도 하고, 친한 친구가 있다는 것을 다른 소녀들에게 과시하기도 하고 서로 의지하기도 한다. 소녀들에게 교환노트를 할 친구가 없다는 것은 믿고 의지할 친구가 없다는 소년원 생활자체가 힘들고 고달프다는 간접적인 표현이다. 교환노트는 원칙적으로 소년원안에서 금지되어 있는 것이기 때문에 위험부담이 있어 비밀을 지킬 수 있고 함께 처벌까지도 각오한 친한 사람하고만 할 수 있다. 소녀들은 다른친구나 언니에게 교환노트를 하자고 했다가 거절당하는 경우도 있다. 또한 소녀들은 노트꾸미기를 통해 잘나가는 언니에게 친밀감을 표현하기 위한 선물로서 이용하기도 한다.

‘비행담 하기’는 소년원생의 과거 경험의 연장선 아래서 나타난다. 밖에 나가고 싶다는 무의식적인 갈망과 영웅담으로서 재현되는 것이 ‘비행담 하기’이다. 소녀들은 ‘비행담 하기’를 통해 자신의 과거모습, 자신의 정체성을 찾으려고 한다. 비행담을 통한 과거 모습의 회복은 소년들에게 과장과 왜곡을 불러 일으킨다.

화순이랑 앉으면 제일 많이 하는 얘기가 비행담이에요. 포즈까지 다 해요. 개 얘기 듣고 있으면 재미있어요..... (중략) 뽕도 얼마나 센데요. (민숙)

‘비행담 하기’는 소녀들간의 결속감이나 동류의식 또는 동경을 불러일으킨다. 소녀들에게 비행담하기는 아주 재미있는 친구간, 언니-동생간의 놀이다. 비행담하기는 간접적으로 소녀들간의 경쟁을 엿볼수 있다. ‘꾸러구 싶지 않아서’ 소녀들은 뽕을 치기도 한다.

마지막 소년원안에서 소년원생들의 대응전략인 ‘개기기’는 옷 줄이거나 전방(轉房)을 통해 나타나며, 소년원생들이 소년원안에서 조직의 권위에 도

전하는 가장 직접적인 방식이다. 소년원안에서 옷 줄이기는 하나의 유행이며 소년원의 제복에 대한 소녀들의 강한 거부이다. 똑같은 모습으로 만들어 버리는 소년원의 통제 원리에 대한 직접적이고 집단적 대응이다.

오늘 교복 치마 줄였어. 조금. 내일 또 해야돼.. 검정고시 갈 때까지 줄여야지.....

(원안에서 아이들이 전부 바지를 힙에 걸쳐서 입고 있었다. 바지를 오래 입어서 고무줄이 삭아서 내려 왔는줄 알았다)

애들 다 내려 입어요. 밖에서는 제가 여기 들어오기 전에는 짧게 짧게 입는 것이 유행이었어요. 옷두 복고 스타일이라구 해야 하나 발목까지 오는 것 약간 스판으로된 청바지가 유행이었어요. 여기 들어오니 까 힙합바지도 아니고 골반에 걸쳐서 입구. 여기 처음에 와서는 안 그랬는데 계속 있으니까 저도 그렇게 되더라고요. 멋을 부릴 것이 없으니까 그게 멋이에요. 신입애들 중에도 내려 입는 애도 있는 반면에 올려 입는 애도 있어요. 어느 정도 생활 지나면 내려 입어요. 3~4개월 되는 데도 올려 입는 애들이 있어요. 소리 없이 지내는 애들... 여름에는 별로 신경을 안 쓰세요. 티를 질에다 내 입으니까, 겨울에는 속에 바지를 입으니까 속옷이 다 보여요. 그래서 바지 올려 입으라고 하는데 여름에는 안 그래요.

명찰 있죠. 명찰 조그맣게 파는 것 그게 유행이에요. 저도 명찰 큰 거예요. 티도 양재반에서 줄어요. 바지는 길이를 길게 여기(바지 밑단을 가르치며)를 접어서 늘어요. 머리두 밖에서는 옆가리마 해가구 했는데 한꺼번에 올려서 핀을 꽂고 묶구해요. 요즈음 김희선 머리핀이 유행이라면서 몇몇 아이들이 하구 있어요. (민숙)

이들은 밖에서의 자신들의 모습과 소년원 안의 자신의 모습과의 거리를 좁히려고 노력한다. 소녀들은 항상 밖에 대한 그리움이 있다. 밖이 어떻게 변화하고 있는지를 항상 궁금해한다. 밖(사회)의 변화란 유행이다. 소녀들은 밖에서는 유행에 가장 민감하게 반응하며 살아왔다. 하지만 소년원 안에서는 밖에서 유행에 민감하게 살았던 자신들의 모습을 내보일 수가 없다. 현재 소년원생활을 하는 자신과 과거 유행에 민감했던 자신과

의 거리를 좁히는 기제가 바로 옷을 줄이는 것이다.

소년원안에서는 전방을 금지하고 있다. 자신의 방이외의 다른 방으로 움직이면 안된다는 것이다. 하지만 소녀들 안에서는 별점을 각오하고 전방하는 경우가 많으며 이는 방원들 간의 협력을 통해 이루어진다. 전방을 통해 소녀들은 자신들이 소년원의 재사회화 과정에 항상 순응적이 아니라는 것을 보여준다. 그저 이리 가라면 이리 가고, 저리 가라면 저리 가는 존재가 아니라는 것을 전방을 통한 ‘개기기’로서 보여준다.

오늘 원장님이 새로 오셨다. 우린 열심히 악기를 불었다. 근데 악기를 불지 않다가 불어서 그런지 높은 음이 올라가면 뻑뻑거렸다. 정말 짜증이 났다. 하지만 최선을 다해 불었다. 플루트 파트에 신입이 왔는데 무지 답답하다. 피아노를 배웠는데 어렸을 때 배워서 다 잊어 버렸다고 한다. 그래서 악보 볼 줄도 모른다. 난 첨에 악보는 봤는데 나보다 더 심한 애 같았다. 월요일날 악대 행사를 간다. 법원으로 간다는데 어디 법원일지는 모른다. 그저 이리 가자면 이리 가고 저리 가자면 저리 가고 그런다. 내일도 시험을 본다. 열심히 봐야겠다. 지금은 11시가 조금 넘은 시간인 것 같다. 시계에 악이 없어 잘 모른다. 이거 다 쓰고 열심히 공부나 해야 될 것 같다. (화순 일기)

나 선생님들한테 찍혔어. 우리가 요주인몰이래. 별루 잘못도 안했구만. 전방한게 뭐가 그리 큰 잘못이라구.. 참나.. 이곳은 사람을 너무 지치게 한다. 열 받아. 손사럼구. 발 시럽다. 동편에 언제쯤 적응이 될는지. 오늘은 손이 너무 시려워서 그만 쓸래. (은자·환정 교환노트)

소년원생활은 무엇보다도 외부와의 격리로 나타난다. 공간적 측면에서 소년원의 가장 중요한 기능은 일탈소녀들을 외부와 차단하는 것이다. 소년원은 외부와의 차단과 효율적인 공간배치로 소년원생의 자유를 박탈하고 심리적으로 위축시킨다. 또한 뻑뻑한 스케줄과 소년원안의 다양한 프로그램을 통해 반성을 주입하고 재교육시킨다. 그 다음은 엄격한 조직적 통제다. <통제 과정>은 직접적인 통제로 ‘집체26)’, 간접적 통제로 ‘뽕뽕기27)’로 이루어져 있다. 이를 통해 소년원생들이 집단생활에 순응하게

만든다. 콧집기가 소년원생간의 지배의 원리라면 집체는 제도적인 차원에서 직원들이 행하는 것이다.

말 안 들을 때 원에서 전체집합시 많이 떠들잖아요. 선생님 만만하
다하면 떠들고, 눈치껏 해야 하는데 그때 집체받아요. 그리고... 반장들
말 안 들을 때 식당 같은 데서 애들이 떠들 때 이름을 적어서 김은미선
생님한테 주면 집체 받아요. 검방해서 부정물품 나올 때요. 칼 뭐 그런
거요. 비누가루를 로션 통에 넣어 두면 걸려요. 도브 외국 것이라고 못
쓰게 해요. 부정 통신했을 때 여기서 가족 외에는 못 보내잖아요 그거
걸렸을 때, 한달 한번씩 일탈카드 집계해서 또.....눈에 안 든다 그러면
뺏겨요. 원내 소란스러울 때 분위기도 안 좋은데 떠든다 할 때 일탈카
드²⁸⁾를 빼앗겨요. (영순)

4. 맺음말

'중간애들'과 '일탈소녀'들의 하위문화는 그들이 처한 사회경제적 위치와 공간적 경계(territory)에 따라 그들의 삶의 전략이 어떻게 다른가를 보여준다. 학교 밖 영상반의 '중간애들'과 소년원의 '일탈소녀'들의 문화는 전혀 다른 문화처럼 보이지만 꼭 그렇지만은 않다. 이들은 이 사회의 어른들의 문화와 지배문화에 어떻게 저항하고 어떻게 동조하며 그들이 처한 위치를 어떻게 간파해 나가고 있는가를 보여준다. 일탈소녀문화에서 가족은 매우 중요한 요건처럼 보이지만 '중간애들'에게 가족은 그들의 문화를 설명하는 중요한 요소처럼 보이지 않는다. 반면 학교생활은 '일탈소녀'들의 생활에서 매우 주변적인 반면 '중간애들'에게는 중요한 공간이다.

26) 단체기합

27) 콧집기는 여러가지 형태로 나타난다. 집단 따돌림이라든지 아니면 트집잡기 등등으로 나타난다. 콧집기는 소년원생간의 위계를 보여주는 행위이기도 하다.

28) 일탈카드란 학교에서의 생활기록부와도 같은 것이다. 잘못된 일이 있었을 때는 점수를 깎고 선행을 했을 때는 점수를 준다. 이러한 일탈카드에 수록되어 있는 점수는 소년원생의 퇴원과 직접적인 연관이 있다.

V. 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장 방안

1. 청소년의 문화적 권리에 대한 이해
2. 아동권리협약에 비추어본 청소년 문화권
3. 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장방안

V. 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장방안

1. 청소년의 문화적 권리에 대한 이해

1) '문화적 권리'의 의의와 내용

(1) '문화적 권리'의 의의

21세기는 '문화의 세기'라고들 한다. 공업과 군사력의 시대였던 20세기를 지나 정보와 지식이 발전의 원동력이 되는 시대, 문화의 세기에 들어서 정부는 문화예산 비중을 사상 처음으로 정부예산의 1%이상 수준으로 확대하는 등 문화부문의 국민 삶의 질 향상을 위해 노력하고 있다. '창의적 문화복지국가' 실현을 통해 문화의 힘으로 '삶의 질'을 향상하겠다는 정부의 의지에 따라 청소년분야에서도 청소년문화 지원을 위한 소프트웨어와 하드웨어들이 확대되고 있는 것이 사실이다.

그러나 한편으로 아직도 끼니를 걱정하며 하루하루를 생존을 위해 살아가는 사람들이 많은 상황에서 문화적 권리는 다른 사회적 권리들이 존중된 다음에야 제기할 수 있는 '나중의 권리'로 인식되는 경향이 크다. 저소득층 청소년들에게 절실하게 필요한 것은 문화적 지원보다는 경제적 지원이라는 인식이 바로 그것이다. 물론 이 두 분야가 별개의 것은 아니나 저소득층의 문화적 욕구와 실태에 대한 관심이 부족한 지금, 문화적 권리의 의미와 중요성에 대한 논의를 본격적으로 시도하는 것은 저소득층 청소년의 삶의 질 향상을 위해 매우 중요한 작업이라 하겠다.

이러한 고민에 대한 잠정적인 해답은, 사회적 위기를 극복하려면 그동안 당연시해온 삶의 방식을 근본적으로 바꾸고 지금과는 질적으로 다른 새로운 형태의 사회를 건설해야 한다는 인식으로 '문화사회'에 대한 논의

를 본격적으로 펼치고 있는 문화론자들의 주장에서 찾아볼 수 있다.

오늘과 같은 상황에서 '문화사회'를 꿈꾼다는 게 대체 어떤 의미가 있을까? 금융환란과 대량실업이 만연하며, 노동시장의 이중화 및 노동조건의 악화, 중산층의 붕괴가 가속화되고 있는 만성적 경제위기 상황에서, '노동사회'에서 '문화사회'로의 이행을 운운하는 것은 너무도 유도과아적 발상이 아닌가? 인구의 80%가 '노동할 권리'를 되찾기 위해 투쟁해야 할 판에 '문화적 권리'를 운운하는 것은 인구의 20%에게나 허용되는 '사치'는 아닐까?

하지만 이런 질문을 거꾸로 뒤집어 보면 어떨까? '노동'과 '경제'가 우선이며 '문화'는 부차적이라고 주장하는 것은 사실상 인구의 80%에게서 '문화'를 영원히 박탈하는 결과를 초래하는 것이 아닐까 하고 말이다. '경제성장기'에는 고도성장을 위해 땀흘려야 하고, '경제위기'에는 배 채우기 위해 땀흘려야 한다면, 대중의 삶이 '일하는 기계의 삶'과 구별되는 날은 언제나 도래할 수 있을까? 사회주의에서조차 '문화'는 사회주의 건설을 위해 유보되어 왔었고, 자본주의에서 '문화'는 돈을 가진 이들에게만 '상품'으로 소비되어 왔을 뿐이다. 이런 현상이 '당연시'되며, 경제가 언제나 '옴의 화두'로 '공인되는' 한 대중의 문화를 '향유'할 수 있는 '그 날'은 결코 오지 않을 것이다.....(심광현·이동연 편저, 1999, 문화사회를 위하여 '서문' 중에서)

한편, 세계인권선언 50주년과 정부의 인권에 대한 관심 등으로 인권에 대한 논의가 활발해지면서 '문화적 권리'를 인간의 기본적 권리로 인식하고자 하는 이론적 검토 작업이 시작되고 있다. 여기에서는 이러한 논의들을 중심으로 문화적 권리의 개념과 내용에 대해 간단히 살펴보고자 한다.

사실 현재 우리사회에서 '문화적 권리'에 대한 관심과 이해는 낮은 상태라 할 수 있는데, 여기에는 무엇보다도 정세적 이유가 크다. 즉 제2차 세계대전 이후의 동서냉전구도 속에서 '문화적 권리'는 '경제발전'이라는 더 큰 화두 속에 묻혀 정치적·경제적 권리에 비해 주장하기가 그리 쉽지 않았다(강대희, 2000: 583).

그러나 ‘인간’답게 살 권리로서 ‘문화권’의 중요성에 대한 인식은 그 타당성을 갖는데, 김경태(1999: 429-430)는 인간의 생존은 동물의 생존과 다르기 때문에 끼니를 걱정하며 살아가는 사람들에게 ‘문화’ 운운하는 것이 배부른 소리만은 아니라고 말한다. ‘굶어죽지 않을 만큼’의 영양분과 ‘얼어죽지 않을 만큼’의 잠자리가 보장되는 것이 인간의 생존은 아니다. 중요한 것은 ‘무엇을 먹고 사는가’가 아니라 ‘어떻게 먹고 사는가’라는 인식에서 문화와 인권은 필연적으로 만나게 된다. 인간에게는 단지 삶을 지속할 권리만 있는 게 아니라 궁극적으로 삶을 향유할 권리가 있다. 문화권은 문화적인 삶을 향유할 권리, 즉 ‘인간’답게 살 권리로서 그 어떤 권리들보다도 일상 속에서 절실하게 느끼는 다양한 욕구들을 더 잘 담아낼 수 있는 그릇이다. 그러므로 문화권은 다른 사회적 권리들과 배치되는 것이 아니며, 그것들이 존중된 다음에야 제기할 수 있는 ‘나중의 권리’도 아니다. 문화권이야말로 다른 권리들과 함께 추구해야 할 기본권이자 다른 권리들을 주장하는 데 든든한 지지대가 되어주고 방향점을 제시해 줄 수 있는 권리이다.

(2) ‘문화적 권리’의 내용

그러면, ‘문화적 권리’란 과연 무엇인가. 이는 문화란 무엇인지, 어떤 기준으로 문화와 문화 아닌 것을 구분해야 하는지에 대한 논의부터 난점을 가지고 있기 때문에 그 한계를 인정해야 할 것으로 보인다. 강내희(2000: 584-592)는 문화를 보는 관점을 문화주의적 관점, 이데올로기론의 관점, 권력·욕망이론의 관점, 문화적 생존권의 관점 등 네가지로 나누고 각각의 입장에서 문화적 권리를 어떻게 보는지 정리하고 있다.

첫째, 문화주의적 관점에서 문화는 인간 본연의 창조적 능력 또는 그 발현으로 보는 것으로, 이 관점에서 문화적 권리의 관건은 고급한 것이든 아니든 문화에 대한 접근권과 문화적 생활 또는 활동에 대한 참여권을 가지는가 가지지 않는가 여부이다. 즉 문화는 소유 혹은 향유의 대상이며

문화적 권리는 소유나 향유의 가능성 여부를 둘러싼 문제가 되는 것이다.

둘째, 이데올로기론의 관점에서 볼 때 ‘문화’는 지배의 문제와 밀접한 관련을 가지며 여기에서 문화는 사회지배의 중요한 기제이거나 사회적 모순이 가동되고 사회적 저항이 일어날 수 있는 장이다. 그러므로 이 관점에서 볼 때 관건은 문화를 통해서 가동되는 지배에 대해 어떻게 대처할 것인가의 문제로서 비판적 작업이 중요한 과제가 되며 이와 관련한 쟁점은 사상의 자유라고 할 수 있을 것이다.

셋째, 문화를 욕망 또는 쾌락의 관점에서 이해할 때 문화에 대한 권력이론적 접근이 나오는데, 여기에서 문화는 신체적 반응의 문제이다. 권력이론은 욕망과 쾌락의 직접적 작용에 관심의 초점을 두며, 이 때 문화는 욕망이나 쾌락생산이 어떤 방식으로 배치되느냐의 문제이며 여기서 일어나는 운동은 기존의 배치에 머물러 있느냐, 새로운 배치로 전환되느냐의 문제가 된다. 이 때 중요한 문화적 권리는 표현의 자유가 된다. 여기서 관건은 어떤 표현이 무엇을 의미하느냐라는 문제보다는 특정한 표현이 꽤나 불쾌를 야기하느냐, 독자나 시청자의 욕망을 어떻게 유도하느냐이다.

넷째, 문화적 생존권의 관점에서 중요한 문제로 부각되는 것은 문화적 종 다양성을 유지할 수 있는가, 자신의 문화가 과연 생존할 수 있는가 하는 문제이다. 이는 특히 약소문화, 소수문화에 관건이 되는 권리로서 문화적 자결권 또는 주권과 연관되어 있다.

한편, 김정태(1999: 426-432)는 문화를 세 가지의 특징 - 자본, 창조성, 전체적인 삶의 방식 - 으로 나누어 설명하고 이에 따른 문화적 권리의 개념을 설명하고 있다.

첫째, 자본으로 문화를 인식하는 경우, 문화권이란 문화적 자본에의 개개인의 동등한 접근권이며 이 관점을 넓힌 것이 문화발전권이다. 즉 ‘보편적인 문화’가 존재하여 어떤 사람들이 그것을 향유하는 반면에 그것에 접근하지 못하는 사람들도 있다는 것이다. 따라서 이 ‘보편적인 문화’에 공평하게 접근할 수 있는 권리가 문화권이다.

둘째, 창조성으로서의 문화라는 관점에서 문화권이란 개인들이 문화적 작품을 제한없이 자유롭게 창조할 수 있는 권리이자 모든 사람이 이러한 창조물 - 문화재와 문화유산 - 에 자유롭게 접근할 수 있는 권리이다. 이 관점에서는 창작과 표현의 자유가 가장 큰 관심사이다.

마지막으로, 문화를 전체적인 삶의 방식으로 보는 입장에서는 문화권이란 다양성의 권리이며 나뉠의 정체성을 가질 수 있는 권리이다. 원주민과 사회적 소수집단의 문제가 중요하게 부각되면서 강조되고 있으며 개인의 권리보다 집단의 권리로서 받아들여진다.

이 외에도 유네스코의 '문화권 선언(the Declaration of Cultural Rights)' 초안을 통해 문화권의 내용을 생각해 볼 수도 있다(김경태, 1999: 431). 이 선언에서는 문화권이 다른 인권과 마찬가지로 인간 존엄성의 표현이자 요구임을 인식하고 문화권 그 자체로 숙고할 필요가 있으며 모든 인권의 문화적 중요성을 고려할 것을 주장한다. 그리고 문화적 정체성과 그 전승, 문화공동체로서의 인식, 문화적인 삶에의 참여, 문화정책에의 참여, 국가의 책임 등을 열거하고 있다. 이를 볼 때, 국제적으로 문화적 권리라고 일컬어지는 것들은 창조성에 대한 권리, 문화재와 문화유산 보호의 권리, 문화정체성에 대한 권리, 문화에의 접근에 대한 권리, 문화적인 삶에의 참여에 대한 권리 등임을 알 수 있다.

우리사회에서 '문화적 권리'에 대한 본격적인 논의는 이제 시작단계라 할 수 있을 것이다. '문화적 권리'에 대한 개념적 이해뿐만 아니라 이를 인권으로서 보호하고 신장하기 위해 필요한 조치가 무엇인지 등에 대해서는 앞으로 주어진 과제가 더 큰 것이 사실이다.

2) 주요문서를 통해 본 '문화적 권리'

여기에서는 문화적 권리에 대해 언급하고 있는 국내·외의 주요 선언문, 규약, 국제문서 등을 살펴봄으로써 문화적 권리가 인간으로서 지키고

향유해 나가야할 중요한 기본적 권리임을 밝히고자 한다.

(1) 국제문서에 나타난 문화적 권리

□ 세계인권선언(1948)

· 제 22 조

모든 사람은 사회의 일원으로서 사회보장을 받을 권리를 가지며, 국가적 노력과 국제적 협력을 통하여, 그리고 각 국가의 조직과 자원에 따라서 자신의 존엄과 인격의 자유로운 발전에 불가결한 경제적, 사회적 및 문화적 권리들을 실현할 권리를 가진다.

· 제 24 조

모든 사람은 노동시간의 합리적 제한과 정기적인 유급휴가를 포함하여 휴식과 여가의 권리를 가진다.

· 제 27 조

모든 사람은 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하며 예술을 향유하고 과학의 발전과 그 혜택을 공유할 권리를 가진다. 모든 사람은 자신이 창작한 과학적, 문학적 또는 예술적 산물로부터 발생하는 정신적, 물질적 이익을 보호받을 권리를 가진다.

□ 경제적, 사회적 및 문화적 권리에 관한 국제규약 (A규약, 1966)

· 제 7 조

이 규약의 당사국은 특히 다음사항이 확보되는 공정하고 유리한 근로조건을 모든 사람이 향유할 권리를 가지는 것을 인정한다.

(a) 모든 근로자에게 최소한 다음의 것을 제공하는 보수

(i) 공정한 임금과 어떠한 종류의 차별도 없는 동등한 가치의 노동에 대한 동등한 보수, 특히 여성에게 대하여는 동등한 노동에 대한 동등한 보수와 함께 남성이 향유하는 것보다 열등하지 아니한 근로조건외의 보장

(ii) 이 규약의 규정에 따른 근로자 자신과 그 가족의 품위 있는 생활

(b) 안전하고 건강한 근로조건

(c) 연공서열 및 능력이외의 다른 고려에 의하지 아니하고, 모든 사람이 자기의 직장에서 적절한 상위직으로 승진할 수 있는 동등한 기회

(d) 휴식, 여가 및 근로시간의 합리적 제한, 공휴일에 대한 보수와 정기적인

유급휴일

· 제 15 조

1. 이 규약의 당사국은 모든 사람의 다음 권리를 인정한다.

(a) 문화생활에 참여할 권리

(b) 과학의 진보 및 응용으로부터 이익을 향유할 권리

(c) 자기가 저작한 모든 과학적, 문학적 또는 예술적 창작품으로부터 생가는 정신적, 물질적 이익의 보호로부터 이익을 받을 권리

2. 이 규약의 당사국이 그러한 권리의 완전한 실현을 달성하기 위하여 취하는 조치에는 과학과 문화의 보존, 발전 및 보급에 필요한 제반조치가 포함된다.

3. 이 규약의 당사국은 과학적 연구와 창조적 활동에 필수 불가결한 자유를 존중할 것을 약속한다.

4. 이 규약의 당사국은 국제적 접촉의 장려와 발전 및 과학과 문화분야에서의 협력으로부터 이익이 초래됨을 인정한다.

□ 국제연합 아동권리선언(1959년 채택)

· 원칙 7

아동은 교육을 받을 권리가 있다. 그 교육은 적어도 초등단계에서는 무상의 의무교육이어야 한다. 아동은 일반교양을 높이고 또 평등한 기회에서 능력, 개인적 판단력, 도덕적 및 사회적 책임감을 발달시키며 사회의 유용한 구성원이 될 수 있는 교육이 제공되어야 한다. 아동의 최선의 이익은 아동의 교육 및 지도에 책임을 지는 자의 지도원리이어야 한다. 그 책임은 우선 첫째로 아동의 부모에게 있다. 아동은 놀이 및 레크리에이션을 위한 충분한 기회를 가진다. 놀이 및 레크리에이션은 교육과 동일한 목적을 향해야 한다. 사회 및 공공기관은 이 권리의 향유를 촉진시키도록 노력하여야 한다.

□ UN 아동권리협약(1989)

· 제 13 조

1. 아동은 표현의 자유를 갖는다. 이 권리는 구두, 필기 또는 인쇄, 예술의 형태 또는 아동이 선택하는 기타의 매체를 통하여 모든 종류의 정보와 사상을 국경에 관계없이 추구하고 접수하며 전달하는 자유를 포함한다.

2. 이 권리의 행사는 일정한 제한을 받을 수 있다. 다만 이 제한은 오직 법률에 의하여 규정되고 또한 다음 사항을 위하여 필요한 것이어야 한다.

가. 타인의 권리 또는 신망의 존중

나. 국가안보, 공공질서, 공중보건 또는 도덕의 보호

· 제 17 조

당사국은 대중매체가 수행하는 중요한 기능을 인정하며, 아동이 다양한 국내적 및 국제적 정보원으로부터의 정보와 자료, 특히 아동의 사회적, 정신적, 도덕적 복지와 신체적, 정신적 건강의 향상을 목적으로 하는 정보와 자료에 대한 접근권을 가짐을 보장하여야 한다. 이 목적을 위하여 당사국은,

가. 대중매체가 아동에게 사회적, 문화적으로 유익하고 제29조의 정신에 부합되는 정보와 자료를 보급하도록 장려하여야 한다.

나. 다양한 문화적, 국내적 및 국제적 정보원으로부터의 정보와 자료를 제작, 교환 및 보급하는 데 있어서의 국제협력을 장려하여야 한다.

다. 아동도서의 보급과 제작을 장려하여야 한다.

라. 대중매체로 하여금 소수집단에 속하거나 원주민인 아동의 언어상의 곤란에 특별한 관심을 기울이도록 장려하여야 한다.

마. 제13조와 제18조의 규정을 유념하며 아동 복지에 해로운 정보와 자료로부터 아동을 보호하기 위한 적절한 지침의 개발을 장려하여야 한다.

· 제 18 조

1. 당사국은 부모 쌍방이 아동의 양육과 발전에 공동책임을 진다는 원칙이 인정 받을 수 있도록 최선의 노력을 기울여야 한다. 부모 또는 경우에 따라서 법정 후견인은 아동의 양육과 발전에 일차적 책임을 진다. 아동의 최상의 이익이 그들의 기본적 관심이 된다.

2. 이 협약에 규정된 권리를 보장하고 촉진시키기 위하여, 당사국은 아동의 양육책임 이행에 있어서 부모와 법정 후견인에게 적절한 지원을 제공하여야 하며, 아동 보호를 위한 기관, 시설 및 편의의 개발을 보장하여야 한다.

3. 당사국은 취업부모의 아동들이 이용할 자격이 있는 아동보호를 위한 편의 및 시설로부터 향유할 수 있는 권리가 있음을 보장하기 위하여 모든 적절한 조치를 취하여야 한다.

· 제 31 조

1. 당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락활동에 참여하며 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 인정한다.

2. 당사국은 문화적, 예술적 생활에 완전하게 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 촉진하며, 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회의 제공을 장려하여야 한다.

(2) 국내문서에 나타난 문화적 권리

□ 최초의 어린이선언문 : 소년운동선언

어린이 그들이 고요히 배우고 즐거이 놀기에 족한 각양의 가정 또는 사회적 시설을 행하게 하라. <계해 5월1일 소년운동협회>

(조선소년운동협회, 1923. 5. 1)

□ 대한민국 어린이헌장(1988 개정)

4. 어린이는 빛나는 우리 문화를 이어받아, 새롭게 창조하고 널리 퍼나가는 힘을 길러야 한다.

5. 어린이는 즐겁고 유익한 놀이와 오락을 위한 시설과 공간을 제공받아야 한다.

□ 대한민국 청소년헌장(1998 개정)

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.

청소년은 생명의 가치를 존중하며 정의로운 공동체의 성원으로 책임있는 삶을 살아간다.

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

· 청소년의 권리

1. 청소년은 출신 성별 종교 학력 연령 지역 등의 차이와 신체적 정신적 장애 등을 이유로 차별 받지 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.

□ 대한민국 헌법

· 제10조

모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 진다.

· 제11조 제1항

모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.

· 제22조

- ① 모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다.
- ② 저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다.

· 제34조

- ① 모든 국민은 인간다운 생활을 할 권리를 가진다.
- ② 국가는 사회보장·사회복지의 증진에 노력할 의무를 진다.
- ③ 국가는 여자의 복지와 권익의 향상을 위하여 노력하여야 한다.
- ④ 국가는 노인과 청소년의 복지향상을 위한 정책을 실시할 의무를 진다.

· 제37조

① 국민의 자유와 권리는 헌법에 열거되지 아니한 이유로 경시되지 아니한다.

② 국민의 모든 자유와 권리는 국가안전보장·질서유지 또는 공공복리를 위하여 필요한 경우에 한하여 법률로써 제한할 수 있으며, 제한하는 경우에도 자유와 권리의 본질적인 내용을 침해할 수 없다.

□ 아동복지법

· 제14조 제1항

국가 또는 지방자치단체는 아동복지시설을 설치할 수 있다.

· 제16조 제8항

아동전용시설 : 어린이공원, 어린이놀이터, 아동회관, 체육, 연극, 영화, 과학 실험전시시설, 아동휴게숙박시설, 야영장 등 아동에게 건전한 놀이·오락 기타 각종편의를 제공하여 심신의 건강유지와 복지증진에 필요한 서비스를 제공하는 것을 목적으로 하는 시설

· 시행령 제12조 제1항

① 법 제17조제2항의 규정에 의하여 국가 또는 지방자치단체가 설치한 아동전용시설 기타 아동이 이용할 수 있는 시설에 있어서는 다른 법령에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 그 시설을 이용하는 아동에 대하여 그 입장료와 이용료를 받지 아니한다. 다만, 부득이한 사정이 있는 경우에는 어린이날과 국경일을 제외하고는 그 시설의 관리기관이 보건복지부장관 또는 시·도지사의 승인을 얻어 이를 징수할 수 있다.

② 보건복지부장관, 관계 중앙행정기관의 장 또는 시·도지사는 아동전용시설 기타 아동이 이용할 수 있는 시설을 설치·운영하는 자에게 그 시설을 이용하는 아동에 대한 입장료와 이용료 등을 제1항의 규정에 준하여 감면하도록 권장할 수 있다.

□ 근로기준법²⁹⁾

· 제62조

15세미만인 자는 근로자로 사용하지 못한다.

· 제63조

여자와 18세미만인 자는 도덕상 또는 보건상 유해·위험한 사업에 사용하지 못한다. 다만, 금지직종은 대통령령으로 정한다.

· 제67조

15세이상 18세미만인 자의 근로시간은 1일에 7시간, 1주일에 42시간을 초과하지 못한다. 다만, 당사자간의 합의에 의하여 1일에 1시간, 1주일에 6시간을 한

29) ‘근로기준법’은 문화활동에 대한 직접적인 규정을 담고 있는 법은 아니지만 청소년들의 문화적 권리를 향유하기 위해서는 적절한 휴식권과 여가시간 확보가 필수적이라는 점에서 제시하였다.

도로 연장할 수 있다.

· 제68조

여자와 18세미만인 자는 하오 10시부터 상오 6시까지의 사이에 근로시키지 못하며, 또 휴일근로에 종사시키지 못한다. 다만, 그 근로자의 동의와 노동부장관의 인가를 얻은 경우에는 그러하지 아니하다.

□ 청소년기본법

· 제18조 (수련거리의 개발)

① 국가 및 지방자치단체는 수련거리를 그 이용대상 및 연령과 이용장소 등을 종합적으로 고려하여 분야별로 균형 있게 개발·보급하여야 한다.

· 제23조 (청소년단체의 육성·지원 등)

① 국가 및 지방자치단체는 청소년단체의 조직과 활동에 필요한 행정적인 지원을 할 수 있으며, 예산의 범위 안에서 그 활동 등에 필요한 경비의 일부를 보조할 수 있다.

· 제26조 (수련시설의 설치·운영 등)

① 국가 및 지방자치단체는 대통령령이 정하는 바에 의하여 수련시설을 설치·운영하여야 한다. 이 경우 국가는 지방자치단체의 수련시설의 설치·운영경비의 일부를 예산의 범위 안에서 보조할 수 있다.

· 시행령 제4조 (수련활동영역의 활성화시책)

국가 및 지방자치단체는 법 제11조제2항의 규정에 의하여 청소년수련활동영역의 활성화를 보장하기 위한 다음의 시책을 개발하여야 한다.

1. 균형 있고 다양한 수련활동의 운영
2. 수련활동 참여시간의 확보
3. 수련활동실적의 진학 및 취업에의 반영
4. 수련활동기록의 유지·관리
5. 수련활동 안전보험제 실시
6. 청소년단체의 회원 확대
7. 시상 등을 통한 수련활동의 동기부여
8. 청소년수련거리(이하 "수련거리"라 한다) 운영에 대한 지원
9. 수련활동에 대한 정보의 제공
10. 청소년자원봉사센터의 설치·운영

· 시행령 제27조 (수련시설의 종류)

① 법 제28조제1항의 규정에 의한 수련시설의 종류는 다음과 같다.

1. 생활권수련시설 : 주로 일상생활권 안에서 수련활동을 실시하는 시설로서 다음과 같이 구분한다.

가. 청소년수련관 : 다양한 수련거리를 실시할 수 있는 각종 시설 및 설비를 갖춘 종합수련시설

나. 청소년문화의집 : 간단한 수련활동을 실시할 수 있는 시설 및 설비를 갖춘 정보·문화·예술중심의 수련시설

2. 자연권수련시설 : 주로 자연과 더불어 체험활동 위주의 수련활동을 실시하는 시설로서 다음과 같이 구분한다.

가. 청소년수련원 : 생활관(숙박기능을 갖춘 것을 말한다. 이하 같다)과 다양한 수련거리를 실시할 수 있는 각종 시설 및 설비를 갖춘 종합수련시설

나. <삭제>

다. 청소년야영장 : 야영에 적합한 시설 및 설비를 갖추고 수련거리를 실시하거나 야영편의를 제공하는 수련시설

3. 유스호스텔 : 청소년의 숙박 및 체재에 적합한 시설·설비에 부대·편의시설을 갖추고 숙식편의 제공, 여행청소년의 수련활동지원 등을 주된 기능으로 하는 시설을 말한다.

4. 기타 문화관광부령이 정하는 시설

· 시행령 제28조 (국·공립수련시설의 설치·운영)

법 제26조제1항의 규정에 의하여 국가 및 지방자치단체가 설치·운영하여야 할 수련시설은 다음과 같다.

1. 국가는 2이상의 특별시·광역시·도(이하 “시·도”라 한다) 또는 전국의 청소년이 이용할 수 있는 국립청소년수련시설을 설치·운영하여야 한다.

2. 시·도 및 시·군·구는 각각 제27조 제1항 제1호의 규정에 의한 생활권수련시설 중 청소년수련관을 1개소 이상 설치·운영하여야 한다.

· 시행령 제38조의2 (청소년이용시설)

① 법 제36조제3항의 규정에 의한 청소년이용시설의 종류는 다음 각호와 같다.

1. 도서관 및 독서진흥법의 규정에 의한 도서관 및 문고
2. 박물관 및 미술관진흥법의 규정에 의한 박물관 및 미술관
3. 과학관육성법의 규정에 의한 과학관
4. 체육시설의 설치·이용에 관한 법률의 규정에 의한 체육시설
5. 사회교육법의 규정에 의한 사회교육시설
6. 사회복지사업법의 규정에 의한 사회복지관

7. 남녀고용평등법의 규정에 의한 근로청소년회관
 8. 산림법의 규정에 의한 자연휴양림 및 수목원
 9. 문화예술진흥법의 규정에 의한 문화예술회관
 10. 지방문화원진흥법의 규정에 의한 지방문화원
 11. 시민회관·어린이회관·공원·광장·고수부지 기타 이와 유사한 공공용 시설로서 수련활동 또는 청소년 여가선용을 위한 이용에 적합한 시설
 12. 기타 다른 법령에 의하여 청소년 활동과 관련되어 설치된 시설
- ② 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의한 청소년이용시설 중 상시 또는 정기적으로 청소년의 이용에 제공할 수 있는 시설로서 청소년지도사를 배치한 시설에 대하여는 그 설치·운영자의 신청을 받아 청소년이용권장시설로 지정할 수 있다.
- ③ 국가 또는 지방자치단체는 제2항의 규정에 의하여 지정된 청소년이용권장시설에 대하여는 다른 청소년이용시설에 우선하여 법 제36조제2항의 규정에 의한 지원을 할 수 있다.
- ④ 제2항 및 제3항의 규정에 의한 청소년이용권장시설의 지정신청·지정절차 기타 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

2. 아동권리협약에 비추어본 청소년 문화권

‘문화적 권리’에 대해서는 개념적으로나 경험적으로나 아직 사회적으로 광범위한 논의를 통한 합의과정이 있었던 것은 아니라 할 수 있다. 그러나 현재까지의 문화권 논의나 주요 국내·외 법령 및 선언문 등을 통해 볼 때, ‘문화적 권리’란 문화적 활동에 대한 참여 및 접근의 문제, 사상의 자유, 표현의 자유, 나아가 문화적 생존권 등을 포괄하는 개념임을 미루어 짐작해 볼 수 있다. 그 중에서도 특히, 문화적 권리와 관련된 주요 현황자료 등을 보면 문화적 권리에 대한 논의는 주로 ‘문화적 활동에 대한 참여 및 접근’의 권리에 무게를 두고 있음을 알 수 있다. 여기에서는 유엔 아동권리협약 이행상황에 대한 정부 및 민간보고서 등에 나타난 ‘문화권’의 내

용을 살펴봄으로써 국내의 아동·청소년의 문화권 실태가 국제기구에 어떤 수준과 실태로 보고되고 있는지 또 이를 통해, '문화적 권리'라는 것이 어떤 범위와 내용으로 이해되고 있는지 살펴보고자 한다.

1) 제1차 보고서에 나타난 청소년 문화권

먼저, 유엔아동권리협약에 나타난 문화적 권리 관련 조항을 보면, 국가는 아동·청소년이 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락활동에 참여하며 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 인정해야 한다(제 31조). 또한 국가는 문화적, 예술적 생활에 완전하게 참여할 수 있는 아동·청소년의 권리를 존중하고 촉진하며, 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회의 제공을 장려하여야 한다. 우리나라는 1991년 11월 21일 아동권리협약에 비준함으로써 이를 국제법으로 지켜나가고, 협약의 이행상황에 대한 보고서를 5년마다 제출할 의무를 가진다. 우리나라는 1994년 11월 8일에 제1차 보고서를 제출하였으며, 1999년도에 제2차 보고서를 제출한 바 있다.

제1차 정부보고서에서는 협약 제31조 이행상황에 대해 다음과 같이 보고하고 있다(아동권리협약에서 말하는 '아동'이란 18세 이하 아동을 말함).

161. 아동복지법 제10조에 의하면 “국가와 지방자치단체는 아동이 항상 이용할 수 있는 어린이 공원, 놀이터, 아동회관, 체육, 연극, 영화, 과학실험, 전시시설 등 아동전용시설을 설치하도록 노력하여야 한다”라고 하였으며, 어린이원장에도 “어린이에게는 마음껏 뛰놀 수 있는 시설과 환경을 마련해 주어야 한다”고 규정하고 있다. 아동의 놀이는 그들의 삶을 구성하므로 정부는 위험에 노출됨이 없이 마음껏 뛰놀 수 있는 안전한 시설과 환경을 제공하기 위해 노력하고 있다.

162. 문화체육부는 입시 위주의 교육과 저급 대중문화의 범람에 대비하여 청소년문화의 올바른 정립을 위한 다양한 문예활동 프로그램을 실시하고 있다. 정부는 1992-1996년 동안 1,394개소의 아동전용시설, 어

린이 청소년회관, 어린이 놀이터, 어린이 공원, 공연장, 전시장, 야영장, 숙박 휴양시설, 체육관 등의 운영지원 및 아동전용 시설을 확충하고 장비를 보강할 계획이다.

163. 대한민국은 오랫동안 유교사상이 지배해 온 사회로써, 아동은 부모의 예측적 존재로서 인식되어 가정 안에서는 양육의 대상일 뿐 그 이상의 존재가 되지 못해 아동을 위한 문화가 만들어지기 어려웠다. 최근에 와서는 아동도 권리의 주체라는 의식이 사회의 저변에 확산되고 있으나, 아동을 위한 투자는 아직 미미한 상태에 머무르고 있다. 정부는 문화부문을 포함한 여러 분야에서 아동의 문화활동을 위한 각종의 노력을 기울이고 있다.

한편, 1995년 11월 20-24일 열린 유엔아동권리위원회 제11차 회기 전 작업집단이 본회기에 앞서 대한민국 정부 최초보고서를 검토하고 몇 가지 질문을 제기했고, 이에 대해 정부는 1996년 1월 18일 이에 대한 '답변문'을 제시했는데 이 가운데 문화적 권리와 관련된 질의 및 답변 내용을 보면 다음과 같다.

<질문 32> 보고서 문단 162-163에 비추어 '작은 성인' 또는 '미성숙한 성인'으로 아동을 바라보는 것을 극복하고 입시 위주의 교육과 저속한 대중문화를 극복할 수 있는 건강한 청소년 문화를 만들기 위해 어떠한 조치가 취해졌는지 더 상세한 정보를 제공해 주십시오.

<질문 32>에 대한 답변

정부는 아동과 청소년이 자신의 잠재력을 개발하고 다양한 사회·문화활동에 참여하는 것을 독려하기 위해 다양한 조치를 취해 왔다. 정부는 다양한 연령의 청소년들이 함께 자연환경과 집단 상호작용을 경험할 수 있도록, 청소년시설과 청소년정보센터, 청소년자원센터 등을 만들어 왔다.

대중문화의 저속한 요소로부터 아동과 청소년을 보호할 목적으로, 보도윤리위원회와 공연예술윤리위원회, 공공윤리위원회, 정보통신윤리위원회와 같은 규제 기구가 조직되었다. 또한, 청소년을 위한 건전한 환경 조성에 기여하고 있는 자원 감시활동을 위한 재정지원이 이루어지고 있다.

추가로, 정부와 청소년 관련 조직은 건전한 청소년문화를 육성하기 위한 다양한 프로그램을 제공해 왔다. 예를 들어,

○1990년, “모든 시민에게 문화를”이란 이름의 새로운 문화전략을 세우는 한편, 문화와 예술교육을 통해 사람들의 심미적 정서를 배양하고 가치와 도덕성을 회복할 목적으로 문화학교를 개최하였다.

○청소년에게 직접 경험을 통해 새로운 문화를 창조할 수 있는 기회를 제공하기 위해, 과거와 현재의 문화와 예술, 체육을 집성하여 하나의 유기적 프로그램으로 구성한 큰 축제를 열었다.

○청소년의 문학활동을 증진시키고 시험 중심의 교육 분위기를 해소하기 위하여 “문학에의 참여”와 “문학에의 초대” 행사가 1992년부터 발전되었다.

정부보고서와 함께 민간단체 쪽에서는 ‘어린이·청소년의 권리 연대회의’라는 공동기구를 결성하여 유엔아동권리협약 이행에 관해 대한민국 정부가 제출한 최초 보고서를 보충하고자 민간단체 보고서를 제출하였다.³⁰⁾ 이러한 배경에는 정부보고서는 조약의 충분한 이행을 위해 취해야 할 조치들을 제시하지 않고 정부의 정책, 법, 프로그램, 서비스의 나열에 집중하는 경향으로 조약의 충분한 이행을 가로막는 한계점과 장애 요소를 전달하기 부족한 면이 많다는 민간단체의 지적이 있다(어린이·청소년의 권리 연대회의, 1997: 199-226).

민간단체 보고서에 나타난 문화적권리 관련 내용은 보고서 제7장 3절

30) 어린이·청소년의 권리 연대회의는 어린이·청소년 권리 조약을 홍보하고 아이들의 인권 실태 파악을 바탕으로 하여 정부 보고서의 미비한 점을 지적하고 구체적인 권고를 개진하기 위한 대안 보고서를 준비하려는 목적으로 1996년 3월에 결성되었다. 대안보고서는 일반원칙, 시민적 권리와 자유, 가정환경 및 대리 양육, 기초보건 및 복지, 교육·여가 및 문화적 활동, 그리고 특별보호 조치 등의 분야로 구성되어 있으며, 최종보고서는 1996년 7월에 유엔에 보내졌다. 이후 연대회의는 유엔 실무회의에 참가하여 우리나라의 어린이·청소년 권리 조약 이행 실태를 설명하고, 정부에 대한 권고안을 제시할 기회를 가지기도 하였다.

‘여가, 오락 활동 및 문화적 활동(조약 제17, 제31조)’ 분야에 나타나 있는데, 민간단체는 현재 아동·청소년의 문화적 활동이 입시위주 교육제도 등으로 심각하게 제약받고 있음을 제시하고, 특히, 도시 저소득층과 농어촌 지역의 문화적 권리 제약이 심각함을 지적함으로써 문화 소외계층에 대한 관심을 촉구했다는 점에서 큰 의의를 찾아볼 수 있다. 민간단체에서 제시한 보고서 내용과 권고안을 살펴보면 다음과 같다.

40. 입시 위주의 교육제도 때문에 아동들의 여가, 오락활동과 문화활동이 심각하게 제한되고 있다. 대부분의 아동들은 학원이나 과외수업으로 방과후 시간을 보내고 있다..... 과외나 학원수강을 하는 아동들이 79.6%였다. “부모님이 허락한다면 무엇을 하고 싶은가”라는 질문에는 “놀고 싶다”라는 응답이 41.7%로 나타났다. 또 “지금 가장 큰 고민이 무엇이나”는 질문에는 “시험 성적”이라는 대답이 53.4%로 가장 높게 나타나고 있다..... 중·고생은 하루 평균 10-12시간 이상을 입시 공부 때문에 학교에서 머물고 있으며, 이러한 억압은 중·고등학생에게는 정서 불안과 스트레스의 원인이 된다.....

<권고 19>

정부는 교육개혁을 적극적으로 추진하여 아동들이 여가, 오락활동과 문화활동을 즐길 수 있는 조건을 마련해야 한다.

41. 아동들이 휴식과 여가를 즐기고 나이에 적합한 놀이와 오락활동을 할 수 있는 시설이 부족하다. 특히 도시 저소득층과 농어촌지역은 더욱 심각하다. 도시 저소득층 아동의 방과후 활동을 위하여 비영리 교육 프로그램을 운영하고 있는 서울지역공부방연합회의 조사에 의하면 공부방에 나오는 940명의 아동 가운데 음악, 미술교육을 개인적으로 받는 아동은 한 명도 없으며, 부모와 또는 친구들과 함께 음악회, 연주회, 연극, 오페라, 인형극 등을 관람한 경험이 거의 없다. 14세 이상 아동들은 주로 노래방, 커피숍, 소주방, 비디오방, 당구장 등 성인용 오락시설에 출입하고 있다.

<권고 20>

정부보고서가 인정하고 있듯이 아동의 문화활동을 위한 투자는 미미하다. 아동들이 여가, 오락활동과 문화활동을 즐길 수 있도록 정부와 지방자치단체는 다양한 프로그램을 개발하고, 각종 문화행사를 위한 시

설과 공간을 확보해야 한다. 비영리 민간단체에서 운영하고 있는 문화 시설을 지원할 수 있도록 법과 제도를 정비해야 한다.

42. 아동들에게 독서를 권장할 수 있는 여건이 부족하다. 1990년에 출판된 아동도서는 1억 권이었는데, 그 가운데 48%가 학습참고서와 만화이다..... 1992년 현재 도서 관련예산은 교육 총예산의 0.66%에 불과하다.

43. 선정적이고 폭력적인 영화, 드라마, 포르노, 비디오게임, 컴퓨터 소프트웨어의 해악이 심각하다. 서울시내 중·고생을 대상으로 음란물 접촉 실태를 조사한 결과를 보면, 조사대상 학생 가운데 53%가 컴퓨터를 통하여 그리고 63.6%가 비디오를 통하여 음란·폭력물을 경험하였다.

<권고 21>

정부는 유해한 영상매체로부터 아동들을 보호하기 위한 심의 기구의 역할을 강화해야 한다. 동시에 학교에서는 매체교육을 실시해야 한다.

한편, 실업계 학생들의 열악한 여건에 대해 언급하고 있는 항목을 보면, 이들의 경우 여가·문화활동 참여 여부를 살펴보기 이전에 기본적인 교육권과 휴식권도 제대로 보장받지 못하고 있음을 알 수 있다. 이들보다 더 열악하고 어려운 여건에 처해있는 근로청소년이나 무직·비진학 청소년의 문화적 권리 향유 실태는 얼마나 열악할지 짐작해 볼 수 있다.

제7장 제1절 교육(조약 제28조)

(4) 직업교육

37. 실업계 학교의 직업교육은 본래의 목적에서 벗어나 임시 교육 체계에서 탈락한 아이들의 집합소로 인식되고 있다. 실업계 학교는 현 정보 사회에 적응하기에는 이미 낡은 교육내용과 열악하고 낡은 시설을 구비하고 있으며 학생들의 값싼 노동력을 착취하고 있는 듯이 보인다. 농고의 경우 학생들의 노동으로 생산된 생산물을 매수한 후 그 수익금을 교육청에서 학교별로 실적에 따라 학교 예산에 배정시키고 있다. 결국 학생들의 실습은 단순 사역에 불과하게 되는 것이다. 현장 실습이라는 이름으로 학생들을 산업현장에 투입하고 있으나(산업기술교육진흥법

시행령에 의하여 공고는 12개월, 상고는 6개월) 교육은 명목뿐이고 실습생들을 장기간 저임금 노동에 시달리게 하고 있다.

민간단체의 유엔 실무회의 참석 후기에서 볼 수 있는 것처럼 유엔아동권리위원회의 한 위원이 정부보고서에 나타난 한국의 인권, 복지, 교육 수준 등이 각종 지표로 판단하자면 낙관적인 수준인데 민간단체인 연대회의 의견의 견해가 너무 비판적이지 않느냐는 논평이 제기되었다고 한다. 이는 국제사회가 우리 실정을 제대로 파악하고 있지 못하는 경우도 있지만, 또한 한가지는 우리 사회의 인권, 복지, 교육 수준을 국제사회에서 설명하고 평가할 때 그 준거가 무엇이 되어야 타당한가 하는 점에 대한 논의와 구체적인 자료가 부족하다는 점도 크다(어린이·청소년의 권리 연대회의, 1997: 132-133). 이러한 측면에서 청소년의 문화적 권리 수준과 실태를 객관적으로 파악할 수 있는 준거와 지표를 개발하는 과제가 제기될 수 있겠다.

유엔 아동권리위원회는 1996년 1월 18-19일에 대한민국 최초 보고서를 심의한 후 결론적 의견을 보내왔는데, 그 중에서 우려되는 주요 문제들로서, 한국 정부가 아동의 경제·사회·문화적 권리를 가용 자원의 최대 범위까지 이해하는 것을 보장하기 위해 취한 조치들이 부적절하다는 점, 즉 아동을 사회적·인간적으로 발전시키기 위한 분야에 대해서도 그리고 가장 취약한 집단의 아동들의 욕구에 대해서도 배려가 충분치 못했음을 지적하였다. 또한 한국 교육의 경쟁적인 풍토가 아동이 잠재된 재주와 능력을 계발하고 자유로운 사회에서 책임있는 생활을 영위하기 위해 준비하는 것을 가로막을 위험을 안고 있음을 지적한 바 있다. 이에 따른 제안과 권고로서, 한국 정부가 아동의 경제·사회·문화적 권리 이행을 위해 가용자원을 극대화하기 위한 모든 적절한 조치를 취해야 하며, 반차별의 원칙과 아동 이익 최선의 원칙이라는 관점에서 가장 불이익을 받고 있는 아동 집단의 상황에 대해 특별한 관심을 기울여야 함을 재시하였다.

또한 한국정부가 가정, 학교, 사회생활에 대한 아동의 참여를 증진시킴과 동시에 그들이 의견을 가질 자유, 표현의 자유, 결사의 자유 등의 기본적인 자유를 더욱 효과적으로 누릴 수 있도록 하기 위해 더 큰 노력을 기울일 것을 권고하였다.

2) 제2차 보고서에 나타난 청소년 문화권

아동권리협약 제44조에 의하면 협약 당사국은 제1차 국가보고서를 제출한 후 5년 이내에 그간의 아동권리 실현현황 및 개선내용에 대한 제2차 국가보고서를 국제연합에 제출하게 되어 있음에 따라, 1999년도에 제2차 국가보고서를 작성한 바 있다.

제2차 국가보고서(안) 요약문에서 찾아볼 수 있는 문화적 권리 신장과 관련된 개선내용으로 청소년의 문화활동 지원을 위한 청소년기본법 개정, 청소년의 주체적 권리를 보장하는 ‘새로운 청소년헌장’의 공포, 근로기준법 개정으로 취업금지 연령이 만 13세 미만에서 만 15세 미만자로 확대된 점 등이 제시되었고, 청소년의 문화활동 지원계획으로 2000년까지 국립청소년수련원과 청소년중앙공원을 설립하고 지역별로 ‘청소년 문화의 집’ 등 청소년수련시설 769개소를 확충 운영하게 된다는 점, 청소년의 여가문화 활동 권장을 위해 체계적인 수련활동 프로그램을 개발·보급하고 있다는 점 등을 제시하고 있다. 또한 청소년의 문예활동을 제도적으로 육성하기 위하여 시행하고 있는 문예활동 교사 연수사업, 문화학교 개설 및 청소년대상 문화강좌 운영, 문화예술 시범학교 운영, 청소년음악회, 청소년연극제, 문화예술관람 문화정착을 위한 활동을 강구하고 있음을 제시하였다(변용찬, 1999: 43-68).

특히, 제2차 국가보고서에서는 1차 보고서에 대한 유엔아동권리위원회가 권고·제안한 14개의 항목에 대한 그간의 조치사항을 별도로 구성하여 담고 있다는 점이 의미있다.

7번째 권고조항을 통해 아동의 경제적·사회적·문화적 권리를 위해 가능한 최대한 자원을 배분하도록 적절한 조치를 채택하고 이 과정에서 가장 취약한 계층의 아동의 상황을 특별히 고려하도록 한 바 있는데, 이에 대해서는 요보호아동과 저소득층 아동들에게 각종 복지 혜택을 지원하고 있다는 점과 아동이 행복하고 건강하게 육성되도록 노력하고 있다는 예로서 아동에 대한 각종 구매 및 입장권 할인혜택, 아동안전을 위한 학교주변 도로안전지역 설정, 아동교육환경 조성을 위해 유해업소 설치규제 등을 들고 있으며, 취약계층에 대한 지원 또는 공동모금사업이나 결연사업 등에 있어서 취약아동에게 우선 배분될 수 있도록 노력하고 있다는 점을 제시하고 있다.

아동권리협약에 담긴 권리의 내용이 매우 포괄적이기 때문에 ‘문화적 권리’에 대한 내용을 구체적으로 다루기는 한계가 있겠으나 대체적으로 수련시설이나 도서관 등 문화관련 시설의 양적 현황을 중심으로 문화활동 실태를 제시하고 있으며, 그 장애요인과 개선방안 등에 대한 논의가 부족하다는 점이 한계로 지적될 수 있으며, 특히 저소득층 등 취약계층 청소년들의 문화적 지원에 대한 관심이 매우 제한적임을 볼 수 있다.

한편, 이러한 제2차 국가보고서(안)에 대해 1차 민간보고서를 최종 정리·집필했던 이기범교수가 평가와 향후 과제를 제시한 연구물을 통해 민간단체의 입장을 살펴보면 다음과 같다(이기범, 1999: 69-81).

전체적으로 협약이 아직도 정부의 아동 관련 법, 제도, 정책의 준거가 되지 못하고 있음을 가장 큰 문제로 지적하고 그 원인으로서는 권리 주체로서의 아동에 대한 인식 부족, 정부의 무관심과 의지 부족, 협약의 취지에 대한 해석 부족 등을 제시하고 있다. 이 연구는 협약의 권리 영역을 생존권, 교육권, 복지권, 사회권, 문화권, 경제권, 사회적으로 취약한 집단의 권리 등 7개의 영역으로 나누어 각 이행 수준을 평가하고 있다. ‘문화권’에 대한 평가와 제언내용은 다음과 같다.

문화권도 사회권과 마찬가지로 우리 사회에서 그 중요성의 인식이 부족한 권리이다. 문화권은 다문화시대에 교육권 이상으로 아동의 성장과 발달에 필요한 권리이다. 그러나 성인들도 문화생활에 참여할 기회가 풍부하지 못한 것이 현실이기 때문에 정책 입안 순위에서 아동들의 문화권은 온당한 비중을 차지하지 못한다. 그럼에도 불구하고 정부는 그간 청소년수련원, 청소년공원을 건립하고 각종 문화 강좌를 개설하는 노력을 시작하고 있다. 그러나 아직 아동의 문화 참여 기회는 극히 제한되어 있다. 보고서의 통계보다 실상을 보면 도서관의 수와 장서수도 빈약하며 아동 전용 박물관 등의 문화시설도 부족하다.

보고서는 우선 문화권에 대한 인식을 제고할 수 있는 정책 방안을 제시해야 한다. 그리고 그 이행 방안에서는 가장 큰 두 가지 문제를 논의해야 할 것이다. 첫째, 아동의 문화 체험 기회의 대부분이 시장체제에 의하여 제공되어 영리 추구가 우선이 되고 있는 실정을 개선하여 정부가 이에 대한 감독권을 적절하게 행사하고 점진적으로 공공 문화사업으로 전환해야 한다. 수많은 유치원생들의 생명을 앗아간 씨랜드 참사는 구조적으로는 아동 문화 산업의 사기업화가 원인이다. 둘째, 건물 설립과 같이 대규모 투자가 필요하지만 후속 활용도가 떨어지는 하드웨어 투자에서 기존의 시설을 활용한 프로그램의 신설과 운영, 지도자 양성 등 문화소프트웨어 구축으로 그 방향을 전환해야 한다.

전체적으로 우리사회에서 '문화권' 자체에 대한 인식이 미흡하고 아동·청소년의 '문화권'에 대한 인식은 더욱 미흡한 상황에서 현재의 '문화적 권리' 실태 또한 외향적인 시설이나 프로그램 현황 기술에서 크게 나아가지 못하고 있는 실정이다. 민간분야에서 제시한 지역중심의 청소년 공공문화시설·공간 확충, 문화소프트웨어 구축 등의 과제는 제2차 청소년육성 5개년계획에서도 제시된 바 있듯이 앞으로 청소년의 문화적 권리 신장을 위한 주요과제라 하겠다.

3. 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장방안

저소득층 및 소외계층 청소년을 위한 문화적 지원이나 정책·프로그램은 지속적으로 있어왔다. 문화관광부 후원으로 시·도별로 시행하고 있는 '어려운 청소년 자연체험활동'이나 근로청소년 등 소외계층 청소년을 위한 순회 연극공연, 비정규학교 문예행사 지원, 근로청소년 문화체육대회, 청소년공부방의 문화활동 프로그램, 근로청소년회관이나 지역복지관의 저소득청소년을 위한 문화프로그램 등이 그것이다. 또한 소외지역 및 계층의 청소년들에게 수련활동 기회를 제공하기 위해 '찾아가는 청소년 수련마을' 프로그램을 운영하고 있기도 하다. 특히 1999년도에는 IMF 실직가정 증대 등으로 어려운 청소년들이 늘어난 상황을 고려하여 청소년육성기금을 활용하여 저소득층 청소년들에게 문화적 향유 기회를 제공하기 위한 프로그램들이 많이 실시되었는데, 실직자 가정 초청음악회 및 청소년을 위한 한마당, 사랑의 가족 만들기 캠프, 저소득 실직가정의 부모와 청소년을 위한 민들레 합창, 소년소녀가장 심성수련, 소외청소년대상 이동문화예술무대 등이 그것이다.

이렇게 저소득층 청소년을 위한 문화프로그램들이 시행되고는 있으나 그 효과에 대한 검증은 미흡했으며 저소득층 청소년들의 문화적 욕구를 충분히 충족시켜 주었는가라는 질문에 대해서는 자신있는 답을 하기가 어려울 것이다. 우선 양적인 수준에서 볼 때 일반청소년들을 위한 지원에 비하면 극히 미흡한 것이 사실이며, 나아가 그나마 시행되고 있는 프로그램이나 정책지원들의 효과가 미흡한 것도 부인할 수 없는 사실이다.

이에 대해서는 한 자문위원이 제기하였듯이 단순히 '빵을 던져주는 형식'의 프로그램이 아니었는지 반성해볼 필요가 있으며, 저소득층 청소년의 삶과 문화를 있는 그대로 담아내고 주체적으로 표현할 수 있도록 하는 진정한 '문화의 장'이 있었는지에 대한 반성부터 시작되어야 할 것으로 보

인다. 결국 저소득층 청소년의 문화적 권리란 앞에서 살펴보았던 문화적 권리의 내용 중에서 '문화적 활동에의 접근과 참여의 권리' 만이 아니라 저소득층 청소년들만이 가지는 특수한 욕구와 의미체계, 삶의 방식 등 총체적인 삶의 양식으로서 그들의 문화를 있는 그대로 의미있게 보여주고 즐길 수 있는 장이 필요하다는 '다양성의 권리 및 나름의 정체성을 가질 수 있는 권리'까지 인식할 필요가 있다. 이러한 것들이 유기적으로 융합되어 저소득층 청소년을 위한 문화프로그램 하나하나에도 그들의 특수한 생활여건과 정서적 특성, 삶의 방식과 가치관이 녹아 들어가 프로그램들이 운영되어야 할 것으로 보인다. 이는 바로 중산층 청소년들이 문화활동에 있어 프로그램에 민감하다면 반면에 빈곤지역 청소년들은 프로그램 내용보다는 지도자(청소년지도자, 상담원, 복지기관 실무자 등)와의 관계에 매우 민감하다는 현장 자문위원의 제언과도 일맥상통하는 것으로, 같은 프로그램을 진행하더라도 청소년들의 정서적·생활적 특성을 이해하고 이를 올바르게 담아낼 수 있는 지도자의 역할과 프로그램 내용 기획이 필요하다고 하겠다.

이러한 측면에서 저소득 청소년의 문화적 권리 신장을 위해서는 문화활동에의 접근 및 참가 기회 확대와 더불어, 이들의 삶과 문화를 충분히 담아내고 긴밀하게 상호 작용할 수 있는 지도자와 프로그램 내용과 관련된 방안 제시를 위해 고민할 필요가 있다 하겠다.

(1) 다양한 저소득층 청소년 하위문화에 대한 실태 및 욕구조사

저소득층 청소년이라 해도 다양한 생활문화와 여건을 가진 집단들이 있을 수 있다. 스스로 생존을 유지하거나 가족을 부양하기 위해 일을 해야 하는 근로청소년, 일을 하면서 학업까지 병행하는 청소년, 저소득층 청소년으로서 문제·비행청소년으로 낙인찍힌 청소년, 자신의 길을 찾고 싶지만 대학 진학은 어려운 상태에서 학교 밖의 다양한 문화·동아리활동

등을 통해 진로를 모색하는 청소년, 경제적 이유로 상급학교 진학이 어려워서 고민하는 청소년 등 다양한 삶의 양식과 욕구를 가진 저소득층 청소년들이 있다. 이들의 생활실태와 문화적 권리 향유 실태에 대한 보다 구체적이고 객관적인 지표개발을 통해 현황을 엄밀하게 파악할 필요가 있다. 그랬을 때만이 각각의 상황과 요구에 맞는 문화적 대책 또한 개발·지원될 수 있을 것이다. 특히, 이들이 하루 시간을 활용하는 방법부터 자신의 인생에 대한 애착도나 인생을 살아가는 전략 등은 매우 다를 수 있다. 통계청에서 5년 주기로 실시하고 있는 ‘생활시간조사’와 같이 다양한 저소득청소년들의 여가문화 시간이 어느 정도인지, 이들은 성별, 연령별, 직업별, 기타 다양한 변인별로 어떤 행동을 언제 얼마만큼 하고 있는지에 대한 객관적이고 엄격한 통계자료 개발이 필요하다. 특히, 각각의 유형별로 필요로 하고 선호하는 여가문화 프로그램이 다를 수 있는 만큼 그들의 욕구조사 또한 필수적이라 하겠다. 이와 더불어 저소득층 청소년들의 정서적 특성과 의식체계 등을 심층적으로 이해하기 위해 참여관찰이나 심층면접 등을 통한 실태파악 연구도 더욱 확대되어야 하겠다.

(2) 문화감수성 함양 프로그램과 자립·자활과의 연계

저소득층 청소년들은 우선적으로 경제적 어려움이라는 공통요인을 가지고 있기 때문에 이들의 경제적 자립·자활은 어느 경우에서건 중요한 과제로 제기되게 된다. 이 경우 다양한 문화프로그램들을 직업교육과 연계하여 장기적으로 저소득층 청소년의 자립·자활로 연결되도록 하는 것은 중요한 유인효과를 갖는다 하겠다. 서울시 노원구에서 저소득 주민들을 위한 지역운동을 펼치고 있는 ‘노원 나눔의 집 청소년교실’ 담당자에 따르면 “청소년들은 놀면서도 장래의 직업이나 꿈에 대한 희망을 키워나간다”는 것이다. 즉, 실제 현장 경험을 통해 볼 때, 예전에 그저 취미나 오락정도로 여겼던 동아리활동이 최근에는 상당히 구체적으로 자신의 진

로나 직업과 연계된 활동으로 진행되고 있다고 한다(만화, 음악, 춤, 컴퓨터 등). 이를 볼때, 저소득층 청소년을 위한 문화프로그램들은 단순한 여가문화 프로그램에서 더 나아가 직업체험 및 직업교육 프로그램으로서의 의미까지 담고 있음을 알 수 있으며, 이에 따라 청소년들의 욕구과악을 통해 실질적으로 청소년들의 자립·자활능력을 키워줄 수 있는 문화프로그램을 개발·시행하는 것이 매우 중요하다 하겠다.

대한성공회 노원 나눔의 집 '청소년교실' 프로그램

○청소년교실의 희망사항

- 청소년의 권리찾기 : 청소년은 자기 삶의 주인입니다. 침해받고 있는 청소년인권을 바로 세우고 청소년 권리찾기에 앞장서겠습니다.
- 청소년 스스로 가꾸는 동아리 : 청소년이 가진 재능을 마음껏 발휘하는 만화, 애니메이션, 풍물, 농구, 춤 등의 동아리를 자발적으로 운영하도록 돕습니다.
- 고통받는 청소년 길잡이 : 가출·배회청소년들을 현장에서 직접 만나 고통과 고민에 귀기울이고 함께 해결해 나가교자 합니다.
- 청소년의 진로찾기 : 청소년 직업교육 및 훈련을 통해 청소년의 건강한 꿈을 실현시키도록 돕습니다.
- 신나는 지역청소년공동체 : 청소년교실은 지역사회, 학교와 연대하여 신나는 지역청소년공동체를 만들겠습니다.

○주요 프로그램 내용

- 청소년 길찾기활동 : 진로상담 및 진로찾기 프로그램, 새로운 직업교육(레크레이션 지도자 교육), 청소년 창업지도
- 자원봉사활동 : 농촌봉사활동, 유해환경감시단, 결식가정 반찬배달
- 현장상담 : 청소년 문제상담(성, 약물), 거리 청소년문화 조성, 거리청소년 간식 나누기
- 지역사회 청소년활동 : 지역 문화행사, 청소년단체의 네트워크 구성 및 참여
- 동아리활동 : 집현전(만화창작모임, 회지발간 및 전시회 개최, 주1회 정기모임), 애니메이션(애니메이션 감상 및 토론 모임, 애니메이션 상영회 및 야외상영, 주 1회 정기모임), 느누리(풍물 강습 및 우리가락 익히기, 풍물

공연 및 낚놀이, 주 1회 정기모임), 춤따라잡기(최신 춤 익히기, 춤발표회, 2주 1회 정기모임), 정(자원봉사 동아리, 결식가정 방문, 반찬배달, 2주 1회 모임), 농구 동아리(길거리 농구대회 참가, 농구기술 익히기, 경기, 1주 1회 모임), 동아리연합 축제 개최

노원 나눔의 집 청소년교실에서는 저소득 청소년들에게 가장 필요한 것은 장기적인 자립·자활대책임을 인식하고 진로와 관련한 직업체험 및 동아리활동으로 컴퓨터게임, 애니메이션, 디자인 등과 관련한 동아리 구성을 기획하고 있다. 특히, 시대적 흐름과 청소년의 정서에 맞는 새로운 직업훈련 아이টে으로 레크리에이션, 애니메이션, 웹디자인 등을 구상하여 실제로 레크리에이션 교육을 실현시키기에 이르렀다. 청소년들이 재미있게 놀면서도 자격증을 딸 수 있어 청소년들의 직업과도 연결될 수 있다는 것이다. 실제로 연구진이 '청소년교실'을 방문하여 만난 고3 공고 남학생의 경우 현장상담과정에서 '청소년교실'을 알게되어 몇 년 간 지속적으로 연결이 되고 있는 학생이었는데, 장래 진로계획에 대해 전문대의 레크리에이션 관련 학과 진학을 고려해 보고 있다고 하였으며, 실제로 '청소년교실' 교사들을 통해 진로에 대해 정보와 조언을 얻고 있는 것을 볼 수 있었다. 저소득 청소년의 문화적 권리를 위한 프로그램은 이들의 진로모색에도 영향을 줄 수 있는 직업교육의 의미를 가짐을 이해하고 이를 적극적으로 고려할 필요가 있다.

(3) 저소득층 청소년의 감수성을 이해하는 멘터 및 애니메이터(문화촉진자) 양성

저소득층 청소년들은 가정의 경제적 어려움이나 가정불화 등으로 정서적 취약성을 갖기 쉽고 이에 따라 문화프로그램의 내용보다는 이를 통해 만나는 지도자와의 관계에서 더 큰 영향을 받는다고 한다. 즉, 인간관

계의 중요성인데, 저소득층 청소년들에게 시혜적으로 문화프로그램 몇 가지를 더 던져주는 것이 중요한 것이 아니라, 이들의 정서와 문화를 충분히 알고 이해해주는 지도자의 역할이 이들의 진정한 ‘문화적 권리’를 신장시키는 중요한 요인이 된다는 것이다. 특히, 저소득층 청소년들 중 문제·비행청소년으로 낙인찍힌 경우 사회와 다른 사람에 대한 피해의식과 적대감으로 더욱 마음을 열지 않고 매마른 감성을 갖고 살아가기 쉽다. 이에 대해 20-30대 청년들이 전문교육을 받고 청소년들과 친구가 되어 이들과 함께 문화활동이나 봉사활동을 하면서 도움을 주는 사회단체의 프로그램이 있어 주목을 받고 있기도 하다.

한국청년연합회(KYC) ‘좋은친구 만들기’ 운동

- 좋은친구 만들기 운동이란 : 20~30대 청년들이 청소년과 1대1로 결연을 맺고 청소년을 애정으로 지도하는 프로그램
- 좋은친구란 : 청소년과 함께 1:1로 만나면서 연극, 영화, 콘서트와 같은 문화공연 관람하거나 청소년들의 진로상담 또한 청소년들이 어려워하는 공부를 도와주기도 하며, 진로를 상담해 주는 상담가로, 심리적 안정감을 줄 수 있는 친구로 활동하는 자원봉사자
- 좋은친구들 활동의 특징
 - 청소년들의 협소한 인간관계를 넓혀주는 계기를 만들어 주고 사회적으로 그들을 지지해주는 버팀목을 얻게 됨
 - 자신의 바로 윗세대인 청년들과 함께 활동하고, 생활하면서 풍부한 경험과 삶의 교훈을 얻을 수 있는 계기 마련
 - 새로운 경험과 인간관계를 바탕으로 더 큰 세상으로 나갈 수 있는 준비를 성실하게 할 수 있도록 도와주는 좋은친구야 말로 자원봉사활동의 최대의 보람있는 활동이라 할 수 있음
- 좋은친구만들기운동의 종류
 - 치료 프로그램 : 흔히 비행청소년이라고 불리는 일탈적 성향을 띤 청소년들을 대상으로 함
 - 예방 프로그램 : 평범한 청소년을 대상으로 수련활동이나 봉사활동 지도

○ 활동현황 : 1999년 전국 5개 지역 서울, 대구, 청주, 수원, 부산에서 진행되었고 2000년에는 전국 10여개 지역에서 동시에 진행

○ 홈페이지 <http://www.kyc.or.kr>

○ 관련 신문기사(중앙일보 2000. 3. 23)

서른한살의 총각 공무원 박중범(검찰 집행과.9급)씨는 지난해 10월부터 마음을 터놓고 지낼 수 있는 친구를 만났다. 그는 현재 고교 3학년인 병욱(가명.18)이. 주위에서는 “신부감을 찾아야 할 나이에 웬 10대 친구냐”고 놀리지만朴씨에게 병욱이는 자신의 삶을 의미있게 만드는 좋은 친구다. 병욱이는 오토바이 절도로 보호관찰을 받는 등 한때 문제아로 찍혔던 청소년. 그러나 말형별인朴씨를 친구로 만나면서 생활태도가 싹 달라져 요즘은 모범생이 됐다. 이들 둘이 친구가 된 것은 한국청년연합회(약칭 KYC.회장 金炯柱)가 지난해 10월부터 실시한 ‘좋은 친구 만들기 운동’을 통해서다. “손을 잡아주는 한 명의 친구가 비행을 절타하는 10명의 어른보다 더 큰 힘을 발휘할 수 있다”는 취지로 만들어진 이 프로그램에는朴씨와 같은 ‘좋은 친구들’이 13명이나 있다. 모두 자원봉사자 멘터(지도교사)다. 이들은 5-6회에 걸쳐 청소년과의 상담요령에 대해 교육받은 뒤 활동에 참가하게 된다. KYC 박성열 간사는 “멘터와 멘티(청소년)가 짝지어지면 1주일에 한두번 만나 영화.연극 등을 보며 자연스럽게 친교를 맺는다”며 “청소년의 집을 방문해 요리를 같이 하거나 수련회도 하며 아름다운 만남을 지속해간다”고 소개했다. 부산청년정보문화센터도 지난해 9월부터 저소득.실직자 자녀들과 대학생.청년들이 자매결연을 하고 빈곤문제와 학교수업.이성.교우문제 등을 지도하는 좋은 친구 만들기 프로그램을 실시하고 있다. 대학을 돌며 미리 대학생활을 체험토록 하거나 부산의 8대 명물을 함께 구경한다. 이와 함께 ▶ 미리 가본 직업 세계 ▶ 내 마음의 보석상자 자아탐구 ▶ 청소년문화 만끽하기 ▶ 바다의 세계 체험 등을 통해 저소득층 청소년들에게 꿈과 희망을 불어넣고 있다. 이들 ‘좋은 친구들’을 만난 청소년들은 밝고 건강하게 자라는 것은 물론 학교성적 또한 쑥쑥 올라간다. KYC의朴씨는 “병욱이가 형처럼 공무원이 될 것이라며 열심히 공부하고 있어 너무 기쁘다”고 말했다. 신혼인 데도 매주 일요일 문제여학생의 친구이자 상담자 역할을 해온 회사원 김기현(32)씨는 “직장에 다니면서 활동하기가 쉽지 않지만 청소년들에게 인생의 좋은 친구가 돼 주는 일은 매우 보람있다”고 말했다. 그는 “자신의 활동을 보고 아내도 멘터를 자원해 더욱 기쁘다”고 말했다.

한국청년연합회의 ‘좋은친구 만들기 운동’은 전문적인 교육프로그램을 이수해야만 ‘좋은친구’로 선발이 되게 된다는 점에서 전문성이 보장되며, 기존 선도프로그램들이 물질적 도움이나 일회적 행사를 통한 연계활동이 주를 이루었다면, ‘좋은친구’ 프로그램은 6개월 이상 1:1의 친밀한 관계를 형성할 수 있고, 전문적인 멘터링 프로그램과 슈퍼바이저(청소년전문가가 멘터에게 자문을 해주는 역할)가 있어 치료 및 예방 효과를 높일 수 있으며, 2, 30대 청년들이 멘터 역할을 함으로써 청소년기를 겪은 지 얼마 지나지 않은 경험과 같은 세대를 살고 있는 이점을 이용하여 세대간의 교류를 활성화할 수 있어 그 효과 또한 크다는 평가이다.

저소득층 청소년의 경우 가정적 또는 경제적·사회적 요인 등으로 비행문화에 접하게 될 확률이 크다는 점에서 이러한 사회단체의 프로그램을 잘 활용한다면 학교와 지역사회에서 이들을 위한 시설이나 프로그램이 절대적으로 부족한 상황에서 자신을 지지하고 격려해주는 의미있는 멘터를 만날 수 있는 좋은 기회가 될 수 있으리라 본다.

(4) 저소득층 청소년을 위한 지역단위 소규모 문화프로그램 발굴 및 체계적·종합적 정보제공

저소득층 청소년의 경우 일반 청소년에 비해 가정, 학교 등의 공식 정보시스템을 통해 유용한 정보를 접하기 쉽지 않다. 대체로 이들은 가정과의 유대관계가 긴밀하지 않을 뿐더러 저소득 지역의 부모들 또한 생계 유지가 최우선 과제이기 때문에 자녀들의 문화활동에 관심을 갖고 정보를 찾아 제시해 주는 것은 매우 드문 경우이다. 또한 학교를 통해 제공되거나 홍보되는 많은 청소년 프로그램들은 저소득층 청소년의 특수한 처지와 욕구를 반영하기보다는 중산층 이상 청소년을 주대상으로 기획된 것이 대부분이며, 게다가 많은 저소득층 청소년들은 학교를 떠나 학생의 지위를 갖고 있지 않은 경우도 많다.

한편, 관심을 갖고 찾아본다면 현재 저소득 지역의 민간단체 등에서 소규모로 이루어지는 프로그램들이 생각보다 많이 있음을 알 수 있다. 즉, 대규모 시설과 설비를 이용하지는 않은 작은 프로그램이기 때문에 언론 등에 홍보는 잘 안되지만 그 지역주민과 청소년들의 생활여건을 잘 알고 그 특성과 욕구에 맞게 기획된 알찬 프로그램들이 있다. 저소득 지역의 청소년공부방이나 사회복지관, 자활지원센터의 청소년교실, 청소년쉼터, 기타 종교단체나 사회단체 등에서 운영하는 지역단위 프로그램들이나 아직 법인으로 등록은 안된 소규모 청소년단체들에서 운영하는 프로그램들이 그것이다. 이들 중에는 지도자의 기획능력과 철저한 프로그램 준비 여부에 따라 재정이 풍부한 큰 규모의 시설 프로그램보다 더 큰 효과를 가져오는 프로그램들도 있다.

이와 함께 저소득층 청소년의 여건과 욕구에 맞는 프로그램 정보들을 종합적으로 제공하는 시스템이 필요하며, 이는 별도의 하드웨어 증설이 필요한 일이라기보다는 기존의 청소년 문화정보 데이터베이스 내용을 보완함으로써 얼마든지 가능한 부분이다. 기존의 청소년프로그램은 학생청소년을 주대상으로 하여 초·중·고등학생 등의 분류만이 가능했다면, 이제 저소득층 청소년을 다양한 하위집단별로 세분화하여 이들을 위한 프로그램 정보를 제공하는 것이다. 특히, 지역단위의 소규모 프로그램 정보를 수집·가공할 수 있는 시스템을 구축하여 이에 대한 정보를 지속적으로 서비스하는 일이 필요하다.

저소득층 청소년을 위한 지역단위 프로그램 사례

○광명자활지원센터 부설 '청소년교실'

- 개요 : 저소득층 가정 내 청소년들의 학습증진 프로그램, 문화적 빈곤해결과 다양한 문화경험을 위한 문화프로그램, 건전한 성장환경 조성을 위한 청소년 유해환경감시단 활동, 진로탐색 프로그램 등을 통해 청소년들이 지역사회 내에서 건전하고 바르게 성장할 수 있도록 지원

- 저소득 청소년을 위한 주요 프로그램 : 청소년 캠프, 청소년 댄스한마당 경연대회, 청소년 대화의 장, 토요 영화사랑방, 청소년 야외영화제, 초롱이 공부방, 문화체험 프로그램, 문화재탐방, 영상제작 프로그램, 청소년 어울마당, 청소년 자치활동 등
- 구로지역 청소년 문화교실 '사랑마을' 프로그램
 - 청소년 생활문화프로그램 : 영상문화교실(텔레비전 모니터활동, 영화, 다큐멘터리, 뉴스제작, 영화감상), 청소년이 만드는 청소년문화개발반(청소년 놀이문화에 대한 연구 및 체험, 지역청소년 문화환경 실태조사, 청소년 문화 프로그램 만들기), 청소년 노래교실(노래배우기, 감상하기, 노래 만들기)
 - 청소년 전통문화 프로그램 : 풍물교실(풍물 배우기, 전통춤 배우기, 민요 배우기), 역사기행교실
 - 청소년 자아형성 프로그램 : 청소년 철학교실(올바른 글쓰기 훈련, 주제토론회, 좋은 책 읽고 이야기하기), 청소년 연극교실(발성연습, 연극대본 작성하기, 연극연습, 연출, 공연준비)
 - 청소년 사회봉사 프로그램 : 청소년 환경교실(지역청소, 재활용품 모으기, 쓰레기 분리수거, 무공해 비누공장 견학, 지역 청소년 환경감시단), '천사의 집' 방문(장애우 공동체와 함께 나누기 운동)
 - 청소년 공동체문화 프로그램 : 여름 캠프, 청소년 축제의 장 만들기

한편, 청소년 공부방 등을 비롯하여, 이러한 저소득 지역의 민간단체 활동은 문화적 혜택으로부터 소외된 주민과 청소년들의 생활 속에 파고들어 다양한 프로그램들을 제공하고 있으나, 재정적 어려움으로 그 뜻을 펴지 못하는 경우가 많다. 구로의 '사랑마을' 또한 1997년도에 문화쉼터라는 이름으로 소극장 형태의 카페를 만들어 청소년들에게 공연장과 휴식처를 제공하고 청소년축제, 구로지역 청소년 연극제(해담제)를 개최하는 등 활발한 문화활동 등을 펼쳐왔지만 1998년도에는 경기침체로 인한 재정적 이유로 문화쉼터를 폐관하기에 이르렀다. 저소득 밀집지역에서 주민과 청소년들에게 유익한 문화적 기회를 제공하고 있는 소규모 민간단체의 프로그램들에 대한 정보를 수집하고 종합·제공하는 일과 더불어 이들 단체에 대한 사회적 관심과 정부와 기업 등의 재정적 지원 또한 해결해 나가야 할 과제라 하겠다.

(5) 저소득층 청소년의 생활문화적 특성에 맞는 프로그램 및 홍보 전략 수립·시행 - ‘찾아가는’ 홍보와 거리문화 프로그램

많은 저소득층 청소년들은 그들의 문화적 욕구를 충족시켜 줄만한 공간에 목말라하며 길거리나 유흥가를 배회하며 시간을 보내는 경우가 많다. 사실상 이들에게는 신문이나 공공기관·시설 등의 게시판에 홍보를 하는 것보다는 직접 이들을 찾아 나서는 ‘발로 뛰는’ 홍보가 더 필요하다.

실제로 청소년 쉼터나 저소득 밀집지역의 청소년 단체에서 실시하고 있는 ‘거리상담’이나 ‘현장상담’은 비행·문제 청소년이나 길거리를 배회하는 저소득층 청소년을 만나는 유일한 방법이라 해도 과언이 아니다. 이제 청소년들이 제발로 찾아오기를 기다리기보다는 수요자를 ‘찾아가는’ 홍보 시대가 왔으며, 특히 이러한 방법은 저소득층 청소년 등 소외청소년들이나 소위 문제청소년의 경우 더욱 그렇다. 이들은 기관이나 시설에서 시행하는 프로그램들의 내용 여부를 떠나 기성세대에 대해 막연한 적대감과 거리감을 가지고 있기 때문에 지도자들이 먼저 이들을 찾아 나서서 청소년을 있는 그대로 이해하고 함께할 수 있는 친구와 같은 대상임을 인식시키는 과정이 필요하다. 실제로 노원 나눔의 집의 ‘청소년교실’의 경우도 현장상담 과정에서 만난 청소년들이 몇 년 동안 지속적으로 연계를 가지며 지도자와 연락을 하고 있었다. 주로 상담 프로그램으로 수행되는 ‘찾아가는’ 홍보전략은 길거리를 배회하는 청소년들과의 만남이 시작되고 지속되는 중요한 매개고리가 되고 있다.

저소득층 청소년을 위한 ‘찾아가는’ 상담 및 ‘찾아가는’ 문화프로그램

○서울 YMCA 청소년쉼터 ‘거리이동상담 프로그램’

- 일시 : 매월 둘째, 넷째 금요일 22-02시
- 대상 : 가출청소년, 가출충동을 느끼는 청소년, 밤거리 배회 청소년

- 내용 : 거리 청소년과의 접촉을 통한 면접상담, 먹거리(컵라면, 음료수 등) 제공, 갈 곳 없는 청소년은 쉼터로 인도
- 신림청소년쉼터 '우리세상' 거리상담 프로그램 (1999년도)
- 취지 : 거리상담을 통한 전문적 현장서비스제공 및 청소년 문화행사 실시, 청소년 밀집지역에 현장개입을 통한 수요자 중심의 접근, 쉼터이용에 소극적인 가출청소년에 대한 효과적 개입, 쉼터 홍보를 통한 보호서비스 제공, 성·약물 교육을 통한 각종 청소년 문제 예방, 현장에서의 멀티미디어 홍보 및 교육
- 기대효과 : 거리상담을 통한 청소년 비행·가출예방 및 쉼터의 보호기능 강화, 다양한 장비를 통한 홍보 교육활동으로 위기청소년의 보호서비스 이용률 향상 및 청소년 문제에 대한 거리현장에서의 효과적 예방, 거리상담 과정에서 다양한 공연행사, 놀이문화를 제공함으로써 청소년의 건전한 문화 형성
- 공동 활동내용 : 식사제공, 기관안내 카드 배포, 전화카드 배포, 성·약물 수첩 배포(여의도 한강 고수부지, 보라매 공원, 신림사거리 등)
- 5월 제5차 거리상담 중 실시한 일반인과 청소년을 위한 프로그램(보라매 공원) : 가족사진 촬영, 스티커 사진 촬영, 가출청소년 지킴이 서명운동, 부모님께 감사엽서 보내기, 부모교육 지침서 배포 등
- 8월 중 실시한 제9차 거리상담 : 인천 을왕리 해수욕장에서 이벤트 행사 병행(매직풍선, 페이스페인팅)
- 10월 중 실시한 제12차 거리상담 : 봉천9동·국사봉 천운사 뒤편 공터에서 경제적·문화적·사회적으로 소외된 지역주민들과 그 자녀를 대상으로 문화제 개최
 - 문화공연 : 레크레이션, 아이들의 춤, 노래공연(지역 공부방 청소년 참석)
 - 야외영화제 : 애니메이션 '천공의 성 라퓨타' 상영
 - 부대행사 : 행사장 주변 아이들 그림 전시, 얼굴에 그림 그려주기
- 11월 제 14차 거리상담 : 신림동 롯데백화점 앞에서 '어울마당' 개최(청소년들이 춤과 노래를 비롯한 각종 장기를 마음껏 발휘할 수 있는 장 마련)

이러한 거리상담은 프로그램의 효율성에도 불구하고 아직은 실무자의 부족, 프로그램의 구체적인 실시방안의 미비, 및 부대시설의 부족 등으로 활성화되고 있지 않다. 이 서비스는 시간적·경제적 부담이 커서 실무자가 기관 내의 업무를 담당하면서 거리상담을 병행한다는 것은 무리라는

것이다. 쉼터의 경우 길거리에서 청소년들을 만나다보니 가출청소년에의 접근 방법에서부터 이들이 갖고 있는 문제에의 대처방법에 이르기까지 충분한 훈련이 요구된다는 어려움이 있다(신림청소년쉼터 우리세상 99년 사업보고서).

여러가지 어려움이 있음에도 불구하고 '찾아가는 홍보전력'과 '찾아가는 문화프로그램'은 저소득층 청소년들의 생활문화적 특성에 맞는 효과적인 방안이라 생각된다. '우리세상'의 거리상담 프로그램에서 볼 수 있듯이 이는 상담뿐만이 아닌 다양한 문화 이벤트와 프로그램까지 포괄하고 있으며, 이를 계기로 기관 홍보와 다른 프로그램 참여까지 유도하는 효과를 얻고 있음을 알 수 있다. '찾아가는' 홍보와 청소년들이 있는 곳으로 찾아가는 '거리문화 프로그램' 등의 개발이 필요하다 하겠다.

(6) 지역단위 물적·인적 자원 네트워크를 통한 통합적 문화프로그램 지원

저소득층 청소년의 문화적 권리를 신장하기 위한 과제는 단순히 청소년 일개인을 대상으로 하는 문제가 아니라 저소득 지역 전체의 문제에 대한 관심에서 시작해야 한다. 저소득층 청소년의 문화권 향유 기회가 제한된 사실 뿐만 아니라 저소득층 청소년의 문화를 나름대로의 고유한 의미와 정체성을 갖는 하위문화로 인정하지 못하는 사회의 고정관념 또한 넓은 의미에서 저소득층 청소년의 문화권을 침해하는 것이라 할 수 있다.

결국 저소득층 지역의 청소년 문화 활성화의 문제는 그 지역의 주민특성과 가족문제, 복합적인 지역문제들을 포괄적으로 인식하고 해결하려는 노력에서부터 출발해야 효과적이다. 특히, 이러한 필요성은 저소득층 청소년의 문제가 가족과 부모세대의 경제적·정서적 문제와 긴밀하게 연결되어 있다는 데에서도 찾을 수 있다.

저소득 밀집지역에서는 청소년 전문기관 뿐만 아니라 지역의 주민자

체센타, 복지회관, 문화의 집, 학교, 기타 공공시설 등 모든 분야의 자원들이 네트워크를 구축하여 긴밀하게 연계함으로써 저소득 청소년들의 문화적 욕구를 충족시키기 위해 노력할 필요가 있다.

지역단위의 통합적 프로그램이 활성화되고 있는 사례로서 ‘관악구’의 경우, 지역 내의 대학교, 교육기관, 사회복지 기관·시설, 시민단체 등 다양한 자원들이 네트워크를 구축하여 주민들을 위한 복지활동을 펼치고 있으며, ‘아동·청소년’ 분야에서 청소년들의 삶의 질 향상을 위한 노력을 구체화하고 있다. 이러한 노력은 1998년도에 지역 내의 사회단체들이 공동으로 ‘관악구 청소년복지의 현황과 과제’를 주제로 “청소년 포럼”을 개최하여 지역 내 저소득 청소년들의 삶의 질 향상을 위한 방안을 모색한 것에서 어느정도 찾아볼 수 있다.

관악구 ‘청소년 포럼’

- 주최 : 대한성공회 청소년쉼터 ‘우리세상’
- 주관 : 사) 관악사회복지, 관악주민연대 아동·청소년분과(꿈나무 공부방, 낙골공부방, 꽃망울공부방, 다솜공부방, 열린공부방, 너른마당공부방, 우리자리공부방, 작은학교공부방, 청소년교회공부방)
- 진행순서 : 개회사, 인사말, 내빈소개, 비디오 상영 ‘우리, 할 말 있어요’, 주제발제, 아이들 공연, 토론 및 정리
- 발표자 : 주제발제(관악구 청소년복지의 실태와 발전방향, 서울대 교수), 토론(관악주민연대 아동·청소년 분과, 종합사회복지관 사회복지사, 참교육학부모회, 보라매청소년회관 실장, 관내중학교 교사, 구청 사회복지과장)
- ※ 주관단체 소개
- 관악주민연대 아동·청소년 분과 : 관악구 저소득층 지역의 주민문제와 함께 아동·청소년문제를 가장 가까운 곳에서 담당해 온 공부방들의 협의모임. 지역 어린이 날 행사, 관악구 청소년들을 대상으로 한 계절학교 ‘열린교실’ 운영, 아동·청소년을 위한 방과후활동
- 사단법인 관악사회복지 : 관악구 지역주민들의 삶의 질과 밀접한 교육, 노인문제, 여성·청소년 복지 등에 대해 조사연구하고 복지정책 대안 마련을

통해 '모든 인간이 행복할 권리' 실현을 위한 활동, 청소년자원봉사동아리 '햇살' 운영, 청소년자원봉사 축제 개최, 청소년문화학교 개최

'청소년 포럼'은 지역의 행정기관, 교육기관, 사회단체, 복지시설 등 다양한 분야의 종사자들이 한 자리에 모여 지역 청소년의 복지실태와 발전방향에 대해 현장경험을 나누고 대책을 논의했다는 데에서 그 의의를 찾을 수 있으며, 이러한 과정에서 지역사회가 청소년문화에 미치는 영향과 청소년문화 활성화 방안에 대해서도 많은 아이디어가 제시된 바 있다. 특히, 포럼 자료집에는 관악구 청소년 관련 종사자 주소록과 관련 기관·단체 주소록이 첨부됨으로써 관련 자원들간의 지속적인 연계가 가능하도록 하고 있다.

(7) 저소득 밀집지역의 청소년과 부모세대가 함께 하는 가족문화 프로그램 활성화

최근들어 영구임대주택 단지 등 저소득 밀집지역 문제에 대한 관심이 증대되고 있다. 실제로 많은 저소득지역에 임대아파트들이 건설되면서 아파트 자체의 슬럼화, 단지 내의 청소년 비행, 음주, 인근 외부 주민들의 부정적 인식, 폐쇄성, 학교 내에서도 영구임대주택 거주 학생들과 타지역 학생들과의 갈등 등이 심각해지면서 한국사회의 빈곤문화에 대한 연구가 늘어나고 있다(박윤영, 1998: 177).

청소년비행은 스트레스 대처방법이나 감정상태 같은 청소년 개인의 특성, 가족구조, 가정폭력, 부모의 양육태도와 같은 가정환경, 학교성적, 학교선생님과의 관계, 친구관계, 거주지역, 대중매체 등 다양하고 복합적인 요인들에 의해 시작되고 지속된다. 실제로 결손가정의 경우 그 자체의 문제보다는 가족구성원의 불안정한 상태에서 오는 자녀의 교육기능 약화와 물질적 곤란 등의 문제로 파생된 문제로 인한 파급효과가 크기 때문에

결손가정 청소년은 욕구불만, 심리적 고독감, 애정결여 등의 문제로 가출이나 비행에 유발하기 쉽다고 한다.

결손가족의 비율이 높고 저소득층이 밀집되어 있는 영구임대아파트 지역의 경우, 부모의 학력이나 경제적 여건, 가족구조, 부모의 양육태도, 가정폭력과 같은 가정환경적 요인이 청소년비행에 미치는 영향은 일반 지역에 비해 상대적으로 강한 것으로 나타난 바 있다. 이러한 저소득층 밀집지역 청소년들의 가정환경이 비행에 미치는 영향을 연구한 결과, 청소년의 비행문제를 가정환경과 연계하여 해결하는 노력이 중요함이 밝혀진 바 있으며(김재엽·이익섭·박수경, 1998: 54-72), 이러한 문제는 실제 저소득지역의 민간단체·기관에서 청소년문제 해결을 위한 중요한 과제로 인식하고 있기도 하다. 저소득 지역에서 청소년 비행을 예방하고 해결하기 위해서는 청소년만을 대상으로 프로그램만으로는 한계가 있다는 것이 다.

실제로 저소득층 청소년의 경우 부모와의 갈등과 세대문제가 함께 하는 경우가 많으며, 가족 모두의 문화적 권리 또한 열악한 차원에서 가족이 함께할 수 있는 문화체험 프로그램들이 활성화될 필요가 있다. 이를 통해 청소년들의 비행을 예방하고 가족문제 치료 및 예방 효과까지 가져올 수 있다. 비교적 저소득 주민들을 대상으로 활동하고 있는 관악구의 민간단체인 '관악사회복지'와 관내 대학교 사회복지학과가 공동으로 주최한 가족프로그램이 있어 소개하면 다음과 같다.

관악구 열린이웃, 가족이 함께하는 우리동네 체험학교

- 일시 : 매 8월 17-19일 오전 10시-12시 30분
- 참가비 : 5,000원
- 장소 : 서울대학교 두레문화관
- 주요 프로그램
 - 첫째날 '우리동네 만나기 1'

- 가족이 함께, 레크레이션 '우리가족 최고!'
- 어머니반 : 주부의 눈으로 지역사회 바라보기
- 어린이반
 - 인권만화영화 '아빠와 놀고싶어요', '엄마 힘들어요'
 - 우리동네 게임 '우리동네 뽀내기'
- 둘째날 '우리동네 만나기 2'
- 어머니반 : 주민 스스로 우리동네 바꾸기
- 어린이반 : 서울대학교 탐사 1. '동물병원에 가보자'
- 어머니와 어린이 함께
 - 서울대학교 탐사 2. '박물관에 가보자'
 - 가족이 함께 하는 카메라로 떠나는 우리동네 탐사
- 셋째날
- 어제 우리가 떠난 동네탐사는요?
- 조형물 제작 '내가 살고 싶은 우리동네'
- 맛있는 점심식사
- 작업 발표회 및 수료식

이러한 프로그램을 운영할 때는 결손가정이나 맞벌이 가정 등 다양한 형태의 저소득층 가족의 시간적 여건뿐만 아니라 정서적 특성을 잘 고려하여 효과적인 프로그램 기획이 이루어져야 할 것이다.

(8) 저소득층 지역의 정보격차 해소를 통한 문화접근권 강화

정보화사회라고 하지만, 저소득층 청소년들에게 인터넷은 아직 요원한 단어이다. 저소득층 청소년들이 가정과 지역 내에서 손쉽게 컴퓨터와 인터넷을 접하기는 쉽지 않다. 특히, 저소득층 청소년 중 근로청소년의 경우 여가를 즐길만한 경제적 여건도 미흡하지만 또한 생계유지를 위해 일을 해야하기 때문에 시간이 부족하여 문화접근이 어려운 점도 큰 것으로 나타났다.

또한 저소득 지역의 청소년공부방이나 민간단체들의 정보화 수준은 다른 지역에 비해 미흡하며, 청소년이 자유롭게 활용할 수 있는 인터넷까

폐를 보유한 '문화의 집' 등 공공시설은 매우 부족한 실정이다.

저소득층 청소년일수록 시간적 여유가 부족하고 경제적 요인으로 충분한 문화시설을 찾기도 어려운 만큼 이들에게 '정보화'는 더욱 큰 의미를 갖는다. 인터넷을 통해 자신들에게 적합한 정보를 직접 찾을 수 있을 뿐만 아니라 그들이 가지고 있는 시간적·공간적 제약을 '사이버스페이스'를 통해 부분적이거나 극복할 수 있기 때문이다.

이에 저소득층 밀집지역의 민간단체나 사회기관·단체 등에 컴퓨터를 보급하고 정보화 여건을 조성해 줌으로써 저소득층 청소년들의 정보격차를 줄이기 위한 노력들이 활발하게 시작되고 있다. 정보격차는 정보화 시대의 새로운 빈부격차라는 인식이 확대되고 있는 것이다. 카톨릭인천교구에서 벌이고 있는 “공부방에 인터넷을”이라는 운동이 그 중 하나이다. 정보가 모든 산업과 생활의 기반이 되는 오늘날에는 저소득층 지역 주민의 생활 격차를 초래할 컴퓨터와 인터넷 접근 불평등을 해소하는 것이 중요한 문제로 제기되고 있다는 것이다. 또한 코스닥 등록 벤처기업 25개 업체들로부터 1백억 원의 기금을 출연 받아 설립된 사회복지법인 '아이들과 미래'와 사회복지공동모금회는 저소득 지역 정보인프라 구축 지원을 위해 청소년공부방 등 총 165개 기관을 선정하여, 컴퓨터와 인터넷 장비들을 지급한 바 있다.

인천의 대표적인 저소득층 지역인 십정동에서는 청소년과 지역주민의 컴퓨터 교육 요구가 점점 높아져감에 따라 2000년 10월 '십정동지역정보센터'를 개소하여 지역주민과 청소년을 대상으로 정보화 교육을 실시하고 자유이용센터 개방으로 주민들이 자유롭게 활용할 수 있게 하고 있다.

이러한 정보화 능력 함양 및 정보인프라 구축사업은 정보화시대에 청소년들의 문화적 권리 신장을 위한 기본적인 여건일 뿐 아니라 사이버 공간을 이용한 다양한 문화활동에 참가하기 위한 전제조건이라는 점에서 중요한 의미를 갖는다 하겠다.

(9) 시간적·공간적 제약을 넘어선 사이버 공간을 활용한 문화활동 활성화

저소득층 청소년은 일반 청소년들에 비해 문화활동 접근시 시간적·공간적·경제적 제약을 받는 경우가 많다. 이러한 시간적·공간적 제약을 넘어설 수 있는 획기적인 방안이 바로 '사이버 공간'이라 하겠다. 사이버 공간은 시간적·공간적 장애에서 자유롭기 때문에 언제 어디서나 접속가능하며, 이러한 특성 때문에 사이버공간은 기존의 물리적 공간의 대안으로 급부상하고 있다.

저소득층 청소년들은 일반청소년들에 비해 청소년 단체활동이나 동아리활동 경험도 부족하고 취미여가 및 문화활동 접근률도 낮은 것이 일반적인 경향이다. 문화관광부에서는 '청소년 1인 1단체 가입 활성화'를 주요과제 중의 하나로 제시하고 모든 청소년들의 문화적 경험 확대를 위해 노력하고 있고, 일부 청소년단체의 경우 저소득층 청소년을 위해 가입비나 활동비 등을 부분적으로 지원하는 등 이를 실현하고 있으나, 아직도 많은 저소득층 청소년들에게는 단체·동아리활동 경비가 부담이 되는 것이 사실이다.

이에 청소년들이 자신이 관심을 가지고 있는 취미나 문화활동 분야와 관련된 사이버 동호회활동에 참여함으로써 이러한 어려움을 부분적으로나마 극복할 수 있다. 특히 사이버공간은 시간적·지역적 제약을 뛰어 넘어 자신과 비슷한 관심을 갖고 뜻이 통하는 동료들을 만날 수 있기 때문에 오프라인에서 자신이 갈만한 곳을 찾지 못해 방황하던 청소년들이 온라인에서는 훨씬 방대한 선택의 기회를 가질 수 있게 된다.

최근 활동을 준비하고 있는 사이버 청소년단체인 '세계 인터넷 청소년연맹 위피(Wiffy)'와 같은 사이버 공간의 청소년 활동들이 어떠한 효과와 성과를 이루어 내는지 주목하여 이러한 운영시스템을 저소득층 청소년에게 적용하는 방안을 모색할 필요가 있는 것으로 보인다.

'세계 인터넷 청소년 연맹'은 2003년까지는 전세계적으로 약 1천만명의 단원이 적극적으로 참여하여 활동하는 세계적인 어린이 청소년 단체로 발전하여, 디지털 빈부격차의 해소에 기여하고 21세기 인류 평화, 공존, 공영의 세계 공동체 건설의 기틀로서 자리 매김하겠다는 포부를 가지고 사업을 시작해 나가고 있다.

세계 인터넷 청소년연맹 위피(Wiffy)

- 단체소개 : 세계 인터넷 청소년 연맹(World Internet Federation For Youth: WiFFY)은 인류의 미래를 짊어질 어린이 청소년에게 닥친 디지털 빈부격차의 문제를 해소하고, 인터넷을 기반으로 하는 사이버 공간이 가진 장점을 활용한 범세계적인 어린이와 청소년 연대 구축과 교류와 화합의 장 마련이라는 커다란 꿈을 갖고 설립되는 비영리 비정부 단체
- 가입대상 : 7세에서 18세까지의 모든 어린이와 청소년들은 인터넷 접속 여부 및 국가, 인종, 종교, 교육, 소득 등에서 어떤 차별도 없이 연맹의 단원이 될 수 있다. 단원들은 나이나 학년에 따라 7~9세(초등학교 1~3학년) 그룹, 10~12세(초등학교 4~6학년) 그룹, 13~15세(중학생) 그룹, 16~18세(고등학생) 그룹 등 총 4개의 그룹 중 하나에 속하게 되고 연맹 단원의 경향이 있는 사람으로 일정 자격 조건이 되면 19세 이상이라도 연맹의 선임 단원이나 명예 단원으로 활동할 수 있는 자격이 주어진다.
- 주요활동
 - 사이버공동체활동 : 사이버 공간을 통해 세계 각국의 친구와 사귀는 사이버 공동체 활동(e-mail을 통한 친구 사귀기, '친구찾기방' 운영, 특별우편에 의한 Pen Pal과 연계)
 - 사이버 봉사활동 : 남을 위해 자신의 시간과 노력을 함께 나누면서 보람을 찾는 사이버 봉사 활동(유해 site, 환경, 불량상품, 학교폭력 등 시민고발운동, 불우이웃 돕기, 재활용 운동, i-Family 운동)
 - 사이버 학습활동 : 영어나 컴퓨터 등 사회가 필요로 하는 인재 양성을 위해 필요한 각종 사이버 학습 활동(영어, computer 기본교육, Cyber Citizenship, 부모·교사교육 병행)
 - 사이버 문화활동 : 사이버 시민·세계 시민으로서의 필요한 소양을 갖추기

위한 사이버 문화 활동(Cyber 배낭여행, Cyber Jamboree, i-Youth Billboard)

- 사이버 공원활동 : 단원들에게 각종 재미있는 오락을 제공하는 사이버 공원에서 활동(Game World, Quiz, Edutainment)

○홈페이지 <http://www.inesia.com>

한편, 저소득층 청소년을 위한 사이버 문화커뮤니티가 필요하다. 최근 '디스토리(www.dstory.net)'라는 청소년들의 사이버 문화쉼터가 등장하여 인터넷을 통해 청소년들이 기쁨과 슬픔, 고민 등의 이야기를 털어놓는 등 10대들 만이 가진 다양한 상상력을 노래나 만화, 사진, 동영상으로 표현해 인터넷 상에서 서로 공유하는 문화공동체로 만들어 나가겠다고 밝힌 바 있다. '디스토리'는 Digital Storytelling festival의 약자로 최근 "네 이야기를 들어줄게!"라는 제목으로 '디스토리 페스티벌'을 개최하고자 청소년들의 참여를 홍보하고 있다. '디스토리'는 정기적으로 인터넷상의 청소년문화 페스티벌을 열어 청소년들이 건전한 정보문화를 교환할 수 있도록 할 계획을 가지고 있으며, 특히 10대가 주도적으로 운영하고 자원봉사 활동을 통해 이루어진다는 점도 의미가 크다. 이 커뮤니티가 학생청소년을 주 대상으로 하고 있다면, 근로청소년이나 학교밖 청소년 등을 주 대상으로 하여 이들의 삶과 문화를 펼칠 수 있는 청소년들의 사이버 문화커뮤니티가 개설·운영되는 것도 의미가 크다 하겠다.

(10) '지역통화' 시스템, '청소년문화 카드제'를 통한 문화활동 참가 비용 부담 최소화

저소득층 청소년들이 다양한 문화예술 프로그램에 참여하지 못하는 이유 중에는 경제적 요인이 중요하게 자리하고 있다. 저소득층 청소년들이 큰 비용을 들이지 않고 자신이 배우고 싶은 취미와 문화예술 활동을 접하고 동시에 자신이 가지고 있는 기능과 기술을 다른 사람에게 가르쳐

줄 수도 있는 프로그램으로 ‘지역통화’ 시스템 도입을 고려해 볼 수 있겠다.

1930년대 세계대공황 시기에 유행했던 지역통화제도가 최근 전세계에서 다시 각광을 받으며 급속도로 확산되고 있으며 국내에서도 엔지오들이 주민운동의 주요한 고리로 지역통화 도입을 활성화하고 있는 추세이다.

지역통화제도를 통해 거래할 수 있는 것은 각종 식생활, 생활용품, 주거생활, 교육 및 교습, 육아·보육, 의료서비스, 교통서비스 관련 서비스 프로그램 등이 있을 수 있다. 청소년들은 지역교환거래망에 참여하여 아이돌보기나 놀아주기, 집보기, 학생 공부 가르치기, 청소, 동식물 돌보기 등의 서비스를 제공하여 지역화폐를 벌고 이를 책이나 생활용품 등 자신들이 필요한 물품을 구입하는 데 쓸 수 있으며, 상호교습 프로그램을 통해 자신도 배우고 싶은 활동에 참여할 수 있다. 현재 운영되고 있는 한 단체의 통화제도를 통해서 거래되고 있는 서비스 프로그램 사례를 보면 다음과 같다.

‘민들레’ 교육통화 게시판의 내용 소개

○그림도 그리고 염색도 하고

저는 홍익대에서 응용미술을 전공한 사람입니다. 해마다 ‘씨와 날’ 동인전에 참가하고 있구요. 오랜 동안 어떻게 그림을 그릴 것인지 생각 속에 갇혀 있었는데, 아무렇게나 그려놓고선 ‘잘 그렸지?’ 큰 소리로 자랑스러워하는 아이들을 보며 많은 것을 느낍니다. 즐겁고 편안한 그림 그리기, 백지에 대한 공포 없는 순수한 움직임... 재미있게 함께 하고 싶은 사람들이 모여서 1주일에 두세 시간씩 그림도 그리고, 염색도 하는 모임을 가지려고 합니다.(청소년과 어른들을 대상으로 하며 재료비는 각자가 부담합니다. 강습비는 전액 민들레 통화로 합니다.) 서울 망원동 ○○○

○자연학습장에 놀러오세요

민들레 독자 여러분의 힘찬 새해를 기원합니다. 자생식물을 주제로 한 자연학습장(성남 남한산성 자락)과 새로운 교육에 대한 고민의 흔적이 담겨

있는 홈페이지를 소개합니다. 가끔 오셔서 아름다운 우리 꽃도 구경하시고, 저희들이 하고자 하는 교육 프로그램도 지켜봐 주십시오. 우리 나라에 자생하는 들꽃과 풀들을 소중하게 돌보고 있습니다. 전액 민들레, 교육통화로 참여하실 수 있습니다. 성남에서 들꽃을 사랑하는 사람들의 모임 홈페이지 nativeplants.co.kr ○○○

○운전 교습, 풍물도

인천 부평에 사는 ○○○입니다. 저는 운전 교습과 풍물 악기 지도를 할 수 있습니다. 장고, 뽕과리, 북 같은 악기의 초급과정부터 시작합니다. 평일에는 시간이 안 되고 토, 일요일에만 가르칠 수 있습니다. 저도 맛교환, 물물교환을 했으면 합니다.

○클래식 기타 초중급, 중학교 과학도

지금은 성산동에 사는 ○○○입니다. 2월말이면 인천으로 이사갑니다. 저는 클래식기타 초중급 과정을 가르칠 수 있습니다. 초급은 일 주일에 두 번, 중급은 한 번씩 2~4시간 정도 지도합니다. 또 중1, 2, 3 과정의 과학도 가르치는데 예습·복습으로 1시간 반씩 10회 정도면 한 학년 과정이 다 끝납니다. 필요하신 분은 2월말 지나서 전화 주세요.

○도자기 만들고 싶으세요?

올 2월에서 3월까지 8회에 걸쳐 매주 목요일 오후 5시~7시까지 서울 서교동 토와공방을 빌려 도자기 강좌를 엽니다. 펀칭 기법과 코일링 기법으로 손물레 작업을 합니다. 생활에 필요한 작은 그릇들과 연필꽂이나 재떨이, 꽃병, 화분, 그밖에 상상할 수 있는 모든 것을 만들 수 있습니다. 자기 손이 하는 일을 믿을 수 있는 분이라면... 8회 강좌 수강료는 8만 민들레, 재료비와 소성비는 현금 2만 원입니다. 다섯 분만 함께 하실 수 있습니다. 현병호

○음악회에 가세요

‘네타즌을 위한 문화 21콘서트’가 매월 마지막 토요일 오후 3시(단, 2월에는 27일(일) 오후 3시) 여의도 영산아트홀에서 열립니다. 음악평론가 탁계석 선생님이 음악감상법, 음악가에 얹힌 일화들을 들려주기도 하고, 평론가들이 엄선한 클래식 명곡 테이프도 선물로 드린답니다.

지역통화(민들레 교육통화)로도 참가하실 수 있는 이 음악회는 우리가 함께 만들어가는 새로운 문화마당입니다. 현금은 1만 원이고 예매를 하면 7천 원인데(일반 예매처) 교육통화 회원은 현금 5천 원과, 교육통화 2천 민들레면 됩니다. 앞으로 현금 부분을 점점 줄여서 전액 지역화폐로 음악회

에 참가할 수 있게 하려고 합니다. 음악회에 가시고 싶은 분은 민들레로 연락주세요. ○○○

- 기타 : 보울링, 논술지도, 취재기초, 사진 촬영, 강습. 일어 번역 및 통역, 한글 엑셀, 수영 강습, 인터넷, 워드 기초, 들꽃 만나기, 나무에 대한 이야기 듣기, 생활한복, 양재, 피아노 교습, 판화 제작 교습, 포토샵·일러스트, 해금, 나무 가꾸기, 들풀로 요리하기 등

<http://user.chollian.net/~mindle98/index.htm>

현재 이러한 '지역통화'는 인천과 서울 관악구, 송파구, 경기도 성남지역 엔지오 등이 중심이 되어 적극적인 보급에 나서고 있다. 이러한 시스템은 특히 저소득층 청소년들이 경제적 이유로 다양한 문화활동 프로그램에 참여하지 못하고 있는 상황에서 저소득 지역의 청소년 문화의 집 등 청소년 단체·시설들에서 저소득층 청소년의 문화자원에의 접근을 활성화할 수 있는 유용한 제도로 관심을 가질 만 하겠다. 실제로 영등포에 있는 청소년직업체험센터 '하자'에서는 '하자통화'를 사용하고 있기도 하다.

한편, 청소년들의 문화 참여를 확대하기 위해 몇 년전부터 도입여부가 탐색되고 있는 '청소년문화카드제' 또한 생각해볼 수 있다. 특히 학생 청소년의 경우 '학생증'이 각종 할인의 증명이 되고 있지만 청소년 연령이지만 학교를 다니지 않는 청소년을 위한 지원과 배려가 부족한 상황에서, '청소년문화카드제' 도입을 통해 청소년들이 보다 저렴하고 편리한 방법으로 각종 문화활동에 참여할 수 있는 방안을 검토할 필요가 있겠다.

(11) 저소득층 청소년의 문화욕구 발산을 위한 장 마련 - 청소년이 스스로 기획하는 청소년축제, 청소년의 꿈과 가능성을 생산하는 문화공간 제공, 문화기획자로서의 역할 경험 확대

저소득층 청소년 뿐만 아니라, 우리사회에서 청소년은 자신들의 문화적 욕구를 건강하게 발산할 장을 찾기가 쉽지 않다. '갈 곳이 없다'라는

말이 청소년문화의 현실을 잘 반영해 주고 있듯이 청소년들은 자신이 좋아하고 하고 싶은 일을 맘껏 해볼 수 있는 생산적 공간의 부재 속에서 대중매체와 소비문화의 수동적 대상으로 전락해 가거나 성인들의 유흥문화 속에 빠져 들어가고 있다.

다행히 청소년의 문화적 생산에 대한 중요성이 인식되면서 '새천년 청소년문화축제 1999'나 'Youth Festival 2000' 등 청소년 스스로가 기획하고 실행하는 문화향유 기회가 조금씩 늘어나고 있기는 하지만 이 또한 저소득층 청소년의 생활문화적 여건과 특성을 고려한 축제의 장은 많지 않다. 그동안 많은 청소년 프로그램들이 청소년들을 일회성 이벤트의 대상으로 인식하는 경향이 있었기 때문에 청소년은 스스로 자신의 삶을 기획하고 문화를 주체적으로 만들어 나가는 경험이 부족했다. 청소년은 자유롭게 자신의 생각과 주장을 펼치고 문화적 감수성을 표현할 수 있는 축제의 장을 통해 '놀면서 배우기'를 경험하며 진정한 문화적 체험을 할 수 있다.

크지는 않지만 청소년들의 삶과 문화를 담아낼 수 있는, 그리고 청소년이 주체가 되는 지역단위의 청소년축제가 활성화되어야 하며, 이는 그 어떤 프로그램보다도 청소년들의 문화적 권리를 신장시키는 방안이 될 수 있다. 이러한 의미에서 지역사회에서 자생적으로 이루어지고 있는 '청소년 거리문화 축제' 등의 문화프로그램들이 재정적 이유로 어려움을 겪지 않도록 정부와 지역사회의 적극적인 지원이 필요하다.

특히, 축제의 내용으로서 모든 축제가 레크리에이션적 의미와 소비만 하는 이벤트로 진행되어서는 안되겠지만, 이는 저소득 청소년을 위한 축제일 수록 더더욱 중요하다. 청소년들의 자유로운 표현을 실현케 하고, 세대간의 갈등을 풀 수 있는 기회가 되어야 하며, 청소년들의 인권과 복지, 노동, 교육 등의 이슈가 표현될 수 있는 축제가 필요하다(심한기, 2000: 403-413).

한편, 지역의 청소년시설이나 문화의 집 등에서는 저소득 청소년들이

마음껏 자신의 에너지를 발산하고 주체적으로 인생을 기획하는 훈련을 할 수 있도록 ‘시간’과 ‘공간’을 제공할 필요가 있다. 청소년직업체험센터 ‘하자’, 청소년문화교류센터 ‘미지’, 청소년정보문화센터 ‘스스로넷’, 청소년문화공간 ‘마루’ 등 청소년들이 문화를 생산하고 향유할 수 있는 공간들이 점점 늘어나고 있는 것은 긍정적인 현상으로 보인다.

비교적 저소득층 청소년들이 많이 이용하고 있는 하자센터는 청소년이 필요할 경우 공간을 제공하고 있는데, 회원의 경우 무료이지만 비회원의 경우는 저렴한 비용의 대여료를 받고 시설·공간을 활용하게 하고 있다. 음악을 좋아하는 청소년은 3시간에 20,000원을 내고 악기와 연습실을 이용할 수 있으며, 춤을 좋아하는 청소년은 2,000원을 내고 소형무용실을, 5,000원을 내면 대형무용실을 이용할 수 있다. 춤과 음악을 좋아하는 친구들끼리 행사나 공연을 하고 싶다면 4시간 동안 70,000원을 내고 ‘999클럽’이라는 실내공연장이나 야외공연장을 활용할 수도 있다. 물론 저소득층 청소년들에게는 이 비용도 부담이 될 수 있지만, 하자센터 내의 하자통화를 이용할 수도 있는 방법도 있으며, 자신이 좋아하는 일을 하기 위해 비용을 마련해 나가는 것도 문화적 권리를 주체적으로 향유할 줄 아는 방법을 배워가는 과정이 될 수 있을 것으로 보인다.

중요한 것은 유행처럼 만들어지고 있는 청소년시설이나 지역 공공시설들이 그 지역의 특성과 여건에 맞게 설립·운영될 필요가 있으며, 저소득 밀집지역일수록 그동안 문화소외계층이었던 이들을 위해 더욱 다양하고 수준높은 시설·장비들을 갖출 필요가 있다는 것이다. 실제로 청소년들의 문화욕구를 충족시키기 위해 우후죽순으로 만들어진 유스텍이나 콜라텍 등이 청소년들의 감각과 유행을 따라가지 못하는 낙후된 시설과 설비로 정작 청소년들로부터 외면당하고 있다는 보도들은 이를 증명해준다고 하겠다.

청소년쉼터 ‘우리세상’에서 개최하는 ‘탈출문화제’와 같은 것도 가출청소년들의 문화를 새롭게 접근하고 이해하려는 자리라는 점에서 의미가 있

다. “우리도 할말이 있어요!” 라는 제목으로 진행되는 ‘탈출문화제’의 내용으로는 청소년들의 글과 미술활동, 영화활동의 작품 전시, 컴퓨터 영상물 상영, 퍼포먼스 등의 주 행사와 매직풍선, 안전지대 확보활동, 사랑의 카드 쓰기, 컴퓨터 홍보 등 주변 행사로 진행된다. 제1회 탈출문화제 중 ‘탈출포럼’에서 발표된 청소년 현장전문가의 글에서 가출청소년 문화를 있는 그대로 이해하고 가능성을 부여하고자 하는 ‘탈출문화제’의 힘과 의미를 찾아볼 수 있다.

“신림동 쉼터에서 탈출을 꿈꾸는 아이들을 위한 탈출문화제를 준비한다고 한다. 행사를 성공하던 실패하던 간에 ‘탈출을 꿈꾸는 아이들’이란 주제 자체가 너무 기분을 좋게 만든다. 어른이 되어버린 나도 기분이 좋은데 아이들은 얼마나 좋을까? 우리사회에서 특히 10대에게서의 탈출은 원인에 대한 배려없이 그저 비행과 일탈로만 치부되어 왔다..... 탈출의 건강한 의미는 생산이다. 자신들의 꿈을 생산하고, 가능성을 생산하고, 끼를 생산하는 것은 그들의 문화를 생산하는 것이다..... 도종환 선생님의 ‘스승의 기도’ 중 ‘날려보내기 위해 새를 키웁니다’란 구절이 있다..... 결국 우리는 그들을 가둬두기 위함이 아니라 날려보낼을 위한 준비를 하는 것이다.....”

가출청소년의 삶과 문화를 이해하고 그들의 꿈과 가능성을 찾아주고자 하는 노력, 이러한 것들이 다양한 저소득층 청소년들의 문화적 권리를 신장시키는 노력의 의미있는 출발이라 하겠다.

(12) 저소득층 청소년의 문화 접근권 확대를 위한 문화자원 및 프로그램 확대 및 효율적 활용

저소득층 청소년들은 열악한 주거 환경으로 집안에서 자신만의 공간이 부족하고 지역 내에 마음껏 놀 수 있는 공간이 미흡하기 때문에 밤 늦도록 집 주변에서 방황하거나 유흥문화에 쉽게 접하게 되는 경우가 많다.

정부에서는 모든 지역과 계층 청소년들의 문화활동 참여 확대를 위해 ‘청소년 문화의 집’을 지역마다 건립하고자 계획하고 있으며, 실제로 청소년들을 위한 수련시설이나 문화공간들이 점차 늘어나고 있는 것은 사실이다. 그러나 아직도 저소득 밀집지역의 청소년 문화공간은 턱없이 부족하다. 오히려 재정이 열악한 민간단체 공부방이나 지역 사회단체 등에서 자원봉사자들의 열정과 사명감 하나로 운영되고 있는 프로그램들이 저소득 청소년에게 유일한 문화활동이 되고 있는 실정이다.

정부는 저소득층 밀집지역을 우선 대상으로 선정하여 과감한 재정지원으로 다양한 청소년 문화공간을 조성할 필요가 있다. 실제로 정부의 문화정책으로 지역 내에 공연시설, 전시시설(박물관, 미술관, 전시실 등), 지역문화복지시설(구민회관, 복지회관 등), 문화보급전수시설(문화원 등), 도서관 등 다양한 문화시설들이 양적으로는 많이 확충되고 있으나, 저소득 지역에는 아직 양적 수준도 미흡할 뿐 아니라 저소득 지역 주민과 청소년의 욕구에 근거하여 문화여가활동 프로그램을 운영하는 시설이 얼마만큼 있는가에 대해서는 회의적이다. 또한 그나마 있는 공공 문화시설들은 전문인력 부족, 이용자 중심의 프로그램 부재, 노후한 시설, 열악한 재정지원, 양적 관리에 치중하는 운영시스템 등의 문제를 자주 지적받고 있는 것이 현실이다. 기존 문화공간의 효율적 활용과 적정 수준의 확대는 중요하다 하겠다.

저소득 주민과 청소년들은 경제적 요인으로 시간활용 여건들이나 문화적 욕구도 다른 지역과 차이가 있다. 각 시설에는 전문성을 갖춘 프로그램 기획자가 배치되어 수요자의 특성과 요구를 잘 파악하여 지역주민과 청소년들이 자신의 삶 속에서 문화적 체험을 하고 문화감수성을 증진시킬 수 있도록 할 필요가 있다.

문화부문의 문화의 집 등과 함께 복지분야의 각종 복지시설, 앞으로 점차 확대될 행정부문의 주민자치센터, 그리고 청소년 분야의 청소년 수련시설과 청소년 문화의 집, 교육분야의 지역평생교육센터 등 시설자원은

다양하다. 우선적으로 다른 지역에 비해 문화자원이 부족한 저소득 지역에 대한 과감한 지원으로 이러한 시설자원을 확대하고 더불어 정부의 공공지원이 미치지 못하는 저소득 밀집지역에서 청소년들의 교육과 문화활동을 위해 노력하고 있는 비영리민간단체에 재정적 지원을 제도화할 필요가 있다.

한편, 정부에서는 2000년도 주요 업무계획을 통해 '중산층과 서민을 위한 생산적 문화복지 확대'를 위한 방안으로 다양한 방안을 제시한 바 있는데, 이러한 노력이 적극적으로 실현되어야 할 것이다. 그 일부를 소개하면 다음과 같다.

문화관광부 「중산층과 서민을 위한 생산적 문화복지 확대」 방안

□ 문화활동 생활화로 중산층과 서민의 '삶의 질' 향상

○ 국민의 문화예술 프로그램 참여 확대

- 설날·추석·문화의 달 등의 전국규모 문화예술행사에 국민참여 확대
- 시·도 가족음악회(24회) 및 「사랑티켓」 31) 확대(11억원)로 참여계층 확산
- 「찾아가는 박물관·미술관·도서관·국악원」 등 현장방문 프로그램 지방 확산(25개 기관·단체, 650회)

- '문화의 집'·'청소년 문화의 집'을 지역주민과 친근한 문화공간으로 활용, 전국 확산(행정자치부 폐(廢) 동사무소 활용계획과 연계 추진)

○ 국민의 문화·관광 접근기회 확대

- 영화관, 공연장, 관광시설 등의 입장권 발매소에 「입장권 표준전산시스템」 구축, 온라인망으로 전국 연결·운영(국세청 협조)
- 「영화·연극의 요일」 지정으로 입장요금 할인제 도입 추진(평일 월1회)
- 휴가 연중 분산제도 추진으로 국민관광 촉진(2000년 문화관광부 시범실시)

31) 사랑티켓은 공연 예술 발전을 위해 관객들의 관람료 일부를 문예진흥원에서 지원해주는 제도로, 사랑티켓에는 7000원권, 15000원권 그리고 중고등학생용인 3000원권이 있다. 이 티켓에는 일괄적으로 5000원의 보조금이 덧붙여져 7000원권을 사면 액면가는 12000원이 되는 것이다. 마찬가지로 15000원권은 20000원, 중고생용인 3000원권은 8000원의 액면가가 된다.

- 문화활동 생활화를 위한 「문화학교운동」 전국 확산
 - 박물관, 미술관, 문화원 등 문화기관별 문화학교(268개교) 활성화
 - 가야금·전통무용 등 우리 문화예술 보급을 위한 외국인 문화학교 운영
- 건강하고 활기찬 삶을 위한 체육복지 환경 조성
 - 생활체육공원, 동네운동장, 천연잔디구장 등 근린체육공간 조성(94개소, 100억원)
 - 농어민문화체육센터, 보급형스포츠센터 등 다목적 체육시설 건립(12개소, 133억원)
 - 생활체육프로그램 운영 확대 및 개발·보급(77억원, 국민생활체육협의회)
- 문화소외(文化疎外) 계층을 위한 지원 확대
 - 문화소외지역에 대한 문화시설 확충 및 공연행사 활성화
 - 농어촌, 재활원, 교도소 등에 도서관·문화의 집 건립(6관, 22억원)
 - 자원봉사단체 방문공연(200회) 및 교향악단 순회공연(17회) 지원
 - 서민층 관광 참여 기회 확대
 - “국민여행상품권(가칭)” 발행 추진(관광 단체·업계 참여)
 - 교통수단, 숙박시설, 문화·관광시설 이용료 등의 할인혜택 제공
 - 국민관광 기회 확대를 위한 중저가 여행상품 개발(10~20만원 수준)
 - 한국관광공사, 항공사, 지역관광협회, 관광호텔 등 공동참여 유도
 - 체육활동 소외계층에 대한 지원 확대
 - 노인, 주부 등 마을단위 생활체육대회 개최(32개소)
 - 사회복지시설 수용자에 대한 체육용품 지원(510개소)
 - 어려운 청소년을 위한 적극적 지원책 마련
 - 농어촌청소년 장학·연수사업(431명), 농어촌기숙사 건립(7개소) 및 청소년 공부방 운영 지원(291개소)
 - 비정규·산업체학교 문예행사 지원(156개교), 소년소녀가장 자립지원(90명)
 - 낙도·고아원·수용청소년 대상 「찾아가는 청소년수련마을」 지원(100여회)

(13) 저소득층 청소년을 위한 문화교육 활성화

저소득층 청소년일수록 그 동안 문화적 체험과 문화 접근 기회 제한으로 스스로의 문화에 대한 정체성과 자부심과 갖고 창조적인 문화를 생산해내는 일에 익숙하지 못할 수 있다. 이들에게 문화 향유는 잘사는 아

이들에게나 해당되는 일이라는 인식이 팽배할 수 있다.

저소득층 청소년들에게는 열린 문화적 소비 기회가 상대적으로 낮고 창의성을 실현할 제도적 장치가 절대적으로 부족하기 때문에 퇴폐적 유흥문화에 쉽게 흡수되어 가고 있다. 또한 문화에 대한 접근의 기회가 적고 기회를 이용할 비용을 마련하기 힘들기 때문에 문화에 대한 창의적 노력의 정도가 낮아져 가고 있다(김혜진, 2000). 즉, 어려운 가정형편 및 생계 부담에 대한 의무감으로 새로운 문화에 대한 접근 기회가 적어지고, 자신의 개성을 발굴하고 훈련시킬 자원에 대한 접근 또한 어렵다는 것이다. 저소득지역의 실업계 청소년을 대상으로 한 연구결과, 이들에게는 전문적 기술에 대한 학습능력을 향상시켜줄 체계적인 장비도 부족하고 학교 외의 교육기관은 비용이 많이 들기 때문에 이를 이용하지 못함으로써 결국 이들의 문화생활은 학교밖 성인용 오락시설과 향락업소에 의존하며 여가시간을 보내된다는 것이다. 이들이 자신의 개성과 소질을 발휘해 볼 기회를 가짐으로써 자신의 가능성과 소질을 펼쳐볼 수 있는 기회는 매우 제한적이다.

이러한 저소득층 청소년들에게 필요한 것이 바로 ‘문화교육’이다. 이들에게 공동체 학습 경험을 바탕으로 자신의 자질과 개성을 찾아갈 수 있는 훈련을 제공해야 한다. 자신의 문화적 경험을 토대로 새로운 창조적 문화를 생산해낼 수 있는 능력을 기르는 것은 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장의 궁극적 목표이기도 할 것이다. 이러한 의미에서 현재 청소년 직업체험센터 ‘하자’에서 프로젝트 작업 형태로 스스로 자신의 문화적 능력과 감수성을 함양하도록 하는 다양한 프로그램에 주목할 필요가 있으며, 다양한 청소년 관련 시설과 공교육 시스템 안에서 저소득층 청소년을 위한 ‘문화교육 프로그램’을 체계적으로 운영할 필요가 있다.

(14) 각종 국내·외 교류프로그램에 저소득층 청소년의 참여기회 확대

세계화 시대라고 떠들썩하기 시작한 것도 몇 년이 지났다. 그러나 아직도 저소득층 청소년들에게 '세계화'는 너무도 먼 일일 것이다. 이들이 세계의 다양한 문화를 체험하고 느낄만한 기회는 매우 제한적이다. 외국 문화원이나 대사관, 박물관 등을 통한 간접교육을 통해 어느정도 보완을 한다해도 실제 다른 문화를 직접 체험하고 사람들을 만나는 것은 인생에서 매우 의미있는 경험이 될 수 있다. 그러나 국내 여행경험도 열악한 상황에서 이들의 경제적 여건에서 볼 때 막대한 비용이 소모되는 해외여행은 동경의 대상이 될 뿐이다.

현재 정부에서 주관하는 청소년 국제교류는 일본, 중국, 사우디, 핀란드, 말레이시아, 모로코 등 10여개국과 시행되고 있으며, 국제청소년회의 등에 청소년대표가 참여하고 있기도 하다. 청소년 교류사업 참가자는 매년초 공개 모집하는데, 인품, 참가동기, 어학능력, 사회봉사활동경력, 해외 여행경험 등을 고려하여 국가별로 선정한다.

이러한 청소년교류 프로그램에 저소득층 청소년을 일부 할당하여 해외문화 체험기회를 제공할 필요가 있다. 현재는 참가자 선정기준에서부터 이미 저소득층 청소년들의 참여가 어렵게 되어 있으며, 저소득층 청소년들은 대체로 이러한 기회가 있다는 정보자체에도 접근하기 힘든 상황에 있다.

청소년단체 중 걸스카우트에서는 어려운 대원, 장애대원, 근로청소년 등 특수대원에게 '국제야영' 참가기회를 줌으로써 국제 경험이 어려운 청소년들에게 다른나라 청소년들과의 활동 경험을 하게 함으로써 자신감과 세계와 미래를 보는 새로운 시각과 창의력을 길러준다는 목표를 가지고 있다. 이렇듯 정부와 청소년단체 등에서는 어려운 청소년들에게 다양한 국제교류 프로그램 참여기회를 부여함으로써 이들이 보다 넓은 시각에서

자신을 생각하고 다양한 문화적 체험을 통해 문화감수성을 향상할 수 있도록 지원해야 한다.

여행 등 교류프로그램이 어떠한 수련활동보다도 새로운 체험과 인간관계 확대, 문화적 감수성 향상에 큰 영향을 미친다는 것은 더이상 설명할 필요도 없다. 저소득층 청소년들이 경제적 어려움이라는 외적 이유만으로 자신의 문화적 권리를 향유할 기회를 제한 받지 않도록 자신의 적극적인 의지와 노력이 있는 청소년들이 국제교류 프로그램에 참여할 수 있도록 정부의 적극적인 지원이 있어야 할 것이다.

점차 국제청소년회의나 국제행사 등이 늘어나고 있으며 취업·관광프로그램(Working Holiday Program)을 위한 여건도 점차 개선되고 있어, 청소년들의 국제교류 프로그램 참여기회는 더욱 확대될 것으로 생각된다. 이와 함께 다양한 해외봉사활동 프로그램 참여도 생각해 볼 수 있으며, 외국 청소년들을 국내에 초청하여 시행하는 교류프로그램에 저소득층 청소년의 참여를 고려하는 것도 효과적인 방법이 될 것이다. 또한 통일시대를 위한 남북청소년교류나 지역간 교류 프로그램에도 저소득 청소년의 참여가 확대될 필요가 있다.

(15) 저소득층 청소년의 문화권 향유기회 확대를 위한 여건 조성

저소득층 청소년의 문화권 확대를 위해 제공해야 할 프로그램이나 시설에 대해서는 많은 제언들이 있을 수 있다. 더 어려운 문제는 그러한 프로그램이나 시설을 찾을 청소년들이 과연 그러한 여건을 갖추고 있는가이다. 저소득층 청소년들 중에는 생계유지를 위해 직업을 갖고 일을 하고 있기도 하며, 돈을 버느라 진학의 기회를 잃어 뒤늦게 공부를 하는 청소년도 있다. 또한 모든 학생청소년에게 해당되는 문제이겠지만, 우리사회의 입시위주 교육제도는 청소년들의 여가시간을 제약하는 가장 큰 부담이기도 하다.

청소년들이 부담없이 여가를 즐기고 문화활동에 참여할 수 있기 위해서는 이러한 기본적인 여건 조성이 함께 할 필요가 있다. 다행히 교육부에서는 평생학습사회 구현을 목표로 다양한 평생교육 시스템과 제도를 시행하고 있다. 굳이 학교라는 공간에 매여있지 않더라도 근로청소년들이 '언제 어디서나' 필요한 공부를 하고 학점을 딸 수 있는 교육구좌제, 학점은행제 등의 제도도 생겨났다. 산업체 부설학교나 야간학교를 다니며 하루 24시간을 근무지와 학교라는 틀 속에 매여있을 필요는 없어졌다. 물론 이러한 제도 또한 장·단점이 있고 말 그대로 걸음마 단계이지만 점차 사회 자체가 여가시간 확대의 방향으로 나아가게 될 것은 자명하다. 주5일제 수업, 주5일제 근무 또한 이러한 차원에서 일하면서 공부하는 저소득층 청소년에게 여가시간을 확대시켜줄 수 있는 방안이며, 특히, 청소년의 경우 과도한 노동과 학습부담으로부터 벗어날 수 있는 제도적 기준을 설정할 필요가 있다. 중요한 것은 주5일제 근무가 중산층 이상에게는 여가·문화생활 혜택을 확대시켜주는 것에 반해 저소득층이나 소외계층 자녀들에게는 더욱 심각한 불평등과 문화적 소외를 가져올 수 있음을 인식하고 사회적인 보완시스템 구축을 위해 충분한 노력을 기울여야 한다는 점이다.

VI. 요약 및 결론

VI

Copyright (C) 2002 Nuri Media Co., Ltd.

VI. 요약 및 결론

정보와 지식이 발전의 원동력이 되는 ‘문화의 세기’에 들어서면서, 사회적으로 ‘문화’에 대한 관심이 증대되고 있으며, 정책적으로도 문화의 힘으로 ‘삶의 질’을 향상시키기 위한 다양한 노력들이 이루어지고 있다.

이러한 노력은 그동안 ‘문화향유’와는 거리가 먼 것으로 인식되어온 저소득층의 경우 더욱 중요하다. 지금까지 저소득층 청소년들의 ‘문화적 권리’에 대한 사회적 관심은 매우 부족했다고 할 수 있기 때문이다. 저소득층 청소년들은 다양한 문화·예술활동에 참여하여 문화감수성을 함양하고 자율적으로 자신들의 문화를 형성, 발전시키며 문화적 삶을 향유할 수 있는 권리를 충분히 누리지 못해 왔으며, 저소득층 청소년들의 하위문화는 마치 비행 또는 일탈문화의 전형인 것처럼 인식되어온 경향이 크다.

본 연구는 저소득층 청소년의 문화적 권리 실태를 살펴보고 이들의 문화적 권리 신장 방안을 모색하는 것을 그 목적으로 하였다. 이를 위해 다음의 세 가지의 연구를 수행하였다. 첫째, 설문조사를 통해 ‘문화적 접근 및 참여권’의 측면에서 저소득층 청소년의 여가문화의 실태를 알아보았다. 둘째, 현장관찰기록과 심층면접을 통해 ‘자율적인 문화 정체성 형성 및 생산의 권리’ 측면에서 저소득층 청소년의 하위문화적 특성을 탐색해보았다. 셋째, 저소득층 청소년의 문화실태에 기반하여, 문화적 권리 신장 방안을 제언하였다. 연구결과를 요약·정리하면 다음과 같다.

(1) 저소득층 청소년의 여가문화 실태

먼저 저소득층 청소년들의 여가활동에 대한 인식과 실태를 보면, 과반수 이상인 53.1%의 청소년들이 여가시간이 부족하다고 응답하였고(충분하다 16.3%), 여가를 충분히 즐기지 못하는 이유로 ‘시간부족(41.6%)’, ‘비

용 부담(29.9%)'이 가장 많았다. 청소년들이 여가시간에 주로 하는 활동은 'TV시청', '인터넷·PC통신 이용', '집에서 휴식' 등이었고, 시간적·경제적 여유가 생긴다면 '여행', '아르바이트', '각종·공연 전시회 등의 예술관람' 등을 가장 하고싶어 하였다.

문화·여가생활에 필요한 시설·공간으로는 '영화관', 'PC방', '놀이시설', '청소년공연장' 등이 많았고, 마음껏 쓸 수 있는 용돈이 있다면 가장 '하고 싶은 일'로 여행, 운동 등의 문화·취미생활들을 꼽았고, '사고 싶은 물품'으로 옷 등의 패션물품, 전자·통신제품들을 응답하였다. 과반수 이상의 청소년들이 자신들이 일해서 번 돈으로 용돈(문화·여가비 포함)을 충당하고 있었으며, 80%가 넘는 응답자가 문화·여가활동을 위한 비용이 부족하다고 하였다.

청소년대상의 문화프로그램에 대한 경험은 5명중 한명 정도의 낮은 응답을 보였고(경험없다 79.8%), '야외캠핑형'이나 '공연관람' 형식의 문화프로그램에 대한 선호도가 높았다. 지역 청소년 문화프로그램들에 대해서는 '내용이 재미없고 빈약하다(43.4%)'는 불만이 가장 많았으며, 지역의 청소년 문화환경·여건 수준이 '높다'고 응답한 것은 6.8%에 불과했다. 지역 문화시설·공간을 이용할 때의 문제점으로는 '시설·공간 자체가 부족하다(33.5%)'는 응답이 가장 많았고, '좋은 프로그램이 부족하다'는 응답도 24.8%로나 되었다. 지역의 문화시설·공간 이용에 장애가 되는 요인은 '시간부족(36.1%)', '정보부족(29.1%)'이 가장 큰 것으로 나타났으며, '거리가 멀다(16.2%)', '이용료 부담(11.1%)' 순으로 나타났다.

청소년 문화시설에서 개설할 만한 프로그램 종류를 알아보기 위해, 청소년들의 희망 문화활동을 알아본 결과 '여행활동'을 가장 많이 꼽았고, 그 다음으로 '컴퓨터·인터넷 활동', '컴퓨터 게임', '수영·래프팅 등의 수상훈련활동', '각종 춤 배우기' 등이었다. 지역의 청소년 문화환경 조성을 위해서는 '청소년의 흥미와 요구에 맞는 다양한 활동 프로그램 개발'이 가장 필요하며, 다음으로는 '청소년을 위한 문화공간·시설 확대', '시간과

여유', '경비보조(할인혜택)' 등이 필요하다고 조사되었다. 한편 동아리활동 경험이 있는 청소년은 26.3%이었으며, 자원봉사활동이 경험이 있는 청소년 또한 27.3%에 불과했다.

친구들과 가장 많이 나누는 대화 내용은 '돈·경제적인 문제', '이성문제' 등이었고, 절반 가량의 청소년이 현재생활에 대해서 '행복하지 않다'는 응답을 나타냈다. 또한 2/3이상의 청소년들이 '음란 만화·잡지·소설·영화·비디오·PC통신 및 인터넷의 음란물'을 접촉하며, '흡연과 음주'를 경험하고 있었다.

신문기사 중 청소년들이 가장 흥미 있어하는 내용은 '문화·예술·연예', '스포츠·레저'면이었고, 선호하는 TV프로그램은 '오락 및 연예'프로그램, '드라마', '영화'순이었다. 일반 책보다는 만화책을 읽는다는 비율이 매우 높았고, 비디오테이프 시청 역시 높게 나타났다. 즐겨보는 비디오테이프 종류로는 '액션물', '공포·미스터리물', '애정·멜로물', '코메디', '성인애정물', '만화·애니메이션'의 순서로 조사되었다. 선호하는 대중음악 장르는 '발라드'와 '댄스뮤직'이었다.

한편, 조사대상 청소년들은 물건 구입시 '가격(38.8%)'을 가장 많이 고려하고 있었고 다음으로 '디자인·색상(27%)', '품질(17.3%)', '유행(12.3%)' 순으로 나타났다. 옷, 가방, 신발 등의 물건구입시에는 '동대문·남대문 등의 재래시장'과 '밀리오레 등의 청소년 의류전문매장'을 거의 비슷한 비율로 이용하고 있었다. 또한 응답자의 3명중 1명 이상이 '귀뚫음·귀걸이', '반지', '긴머리'를 하고 있었고, '목걸이', '머리카락 염색', '스트레이트파마'등도 1/4정도로 나타났다. 유행·소비문화에 대한 실태를 보면 20~30%의 청소년이 브랜드(상표), 유행, 대중스타의 상품에 대한 영향력에 대해 중요하게 생각하고 있었고, 40%정도의 응답자들이 '컴퓨터, 핸드폰, TV 등이 없는 세상에서 살 수 없을 것 같다'고 하였다. 또한 과반수인 50.4%의 청소년들이 '청소년들은 언제나 유행만 좇아한다'고 생각하고 있었고 '청소년들이 스스로 문화를 만들어 나간다'는 응답은 조금 더 낮은

41.5%였다.

‘정보화’와 ‘정보사회’에 대해서는 절반에 못미치는 40.9%의 청소년들이 알고 있다고 하였으며, 컴퓨터관련 교육은 절반이상이 받은 경험이 있었다. 서울지역 청소년이 경기지역보다 컴퓨터 관련 교육경험이 더 많은 것으로 나타났고, 컴퓨터 이용과 인터넷 이용에 있어서 남자청소년과 서울지역 청소년의 이용률이 더 높았다.

요약하면, 전체적으로 저소득층 청소년의 문화접근 및 향유실태와 관련하여, 여가시간이 충분하다는 응답은 16.3%, 여가활동 비용이 충분하다는 응답은 16.7%에 불과했다. 청소년대상 문화프로그램 참여경험이 있는 청소년은 10명 중 2명 정도에 불과했고, 동아리활동 경험이 있는 청소년은 26.3%, 자원봉사활동 경험이 있는 청소년은 27.3%로 낮게 나타났다. 지역의 청소년 문화환경·여건 수준이 ‘높다’고 응답한 비율은 6.8%에 불과하였으며, 전체적인 여가만족도는 13.4%로 나타나 청소년들의 문화접근권 수준이 매우 열악함을 알 수 있다.

여가문화활동의 장애요인은 ‘시간부족’과 ‘비용부담’이 가장 컸으며, 지역의 청소년 문화시설·공간 이용에 장애가 되는 요인에도 ‘시간부족’이 가장 컸고, ‘정보부족’ 또한 큰 장애요인으로 나타났다. 지역 문화시설·공간의 문제점은 ‘시설·공간 자체의 부족’이 가장 컸으며, ‘좋은 프로그램 부족’에 대한 지적도 많게 나타났다. 지역 청소년 문화프로그램들에 대해서는 ‘내용이 재미없고 빈약하다(43.4%)’는 불만이 가장 많았으며, 지역의 청소년 문화환경 조성을 위해서는 ‘청소년의 흥미와 요구에 맞는 다양한 활동 프로그램 개발(32.3%)’이 가장 필요하며, 다음으로 ‘청소년을 위한 문화공간·시설 확대(25.3%)’가 필요하다고 응답하였다. 조사결과, 저소득층 청소년을 위한 문화프로그램과 시설·공간 제공과 여가시간 확대 및 경제적 지원, 정보제공 등을 통해 문화접근권과 문화향유권을 확대할 필요가 있음을 알 수 있다.

(2) 저소득층 청소년의 하위문화적 특성

두번째 연구문제인 저소득층 청소년의 하위문화적 특성을 탐색을 위해, 저소득지역 청소년에 대한 현장관찰기록 연구를 수행하였으며, 저소득층 청소년 내의 다양한 하위집단에 대한 이해로서 소위 ‘중간애들’의 일상 문화와 학교밖 문화활동과 저소득층 소녀들의 또래문화와 일탈문화에 대한 참여관찰과 심층면접을 수행하였다.

① 저소득층 청소년의 하위문화적 특성에 대한 현장연구

먼저 저소득지역의 청소년 하위문화적 특성으로서 도심재개발 지역의 청소년 하위문화 공간 형성의 특징을 찾아보기 위해 저소득층 하위문화공간으로 가리봉동·구로의 산업공간지역, 소비유흥공간으로서의 돈암동·화양리지역, 복합적재개발지역인 노원·상계지역, 슬럼재개발지역인 봉천·미아지역의 청소년문화의 특징을 살펴본 결과, 여섯 가지의 결론을 도출해 내었다. 1) 각 지역의 역사적 특성에 따라 빈민지역 재개발 과정과 지역변화에도 많은 차이를 보이고 있다. 2) 빈민지역의 공간구성은 재개발된 주거지역, 주거지역 주변의 상가지역, 그리고 지역의 슬럼화를 매꿔주는 권역별 소비문화공간으로 분할된다. 3) 하위문화의 공간의 형성과 하위문화주체들의 여가생활 공간은 일치하지 않는다. 4) 저소득층 청소년들은 자신들의 거주하고 있는 곳의 하위문화 공간에 만족하지 않는다. 5) 저소득층 청소년의 하위문화공간은 특정한 문화공간을 지시하기보다는 슬럼화된 지역의 일상공간 자체를 의미한다. 6) 저소득층 청소년들은 라이프스타일만이 아니라 공간적인 구별짓기도 분명하게 드러낸다. 즉 청소년들에게 있어서 공간은 계급적 구별짓기가 상당히 분명하게 드러나는 장이다.

이와 함께 저소득층 청소년의 라이프스타일과 문화취향을 분석하였다. 그 결과 역사적 하위문화의 스타일 경우 스타일은 계급적·세대적 갈

등에 대한 상상적 표현형식을 담고 있으며, 하위문화에서의 라이프스타일은 정치적인 상징행위의 의미를 갖지만 지금 우리 청소년들의 스타일은 그것과는 상당한 거리감이 있는 것으로 밝혀졌다. 그러나 한국에서 청소년하위문화의 라이프스타일은 계급적 갈등을 공공연하게 드러내는 것은 아니지만, 계급적 갈등을 보게 만들어 주는 하는 것으로 나타났다. 10대들 사이에서도 라이프스타일이 얼마나 다른지를 확인할 수 있으며, 그 차이는 대체로 계급적인 차이가 결정적이며, 감성적 차이가 부차적이었다.

저소득층 청소년들의 현장에 대한 관찰기록 결과 제기된 주제들을 세 가지로 정리하면 다음과 같다. 1) 저소득층 청소년들의 하위문화는 부모 세대의 정서에 비교적 가깝게 나타나며, 대체로 자신들의 일상생활에서 벗어나지 못하는 특성을 가지고 있고 그들의 문화생활은 그다지 특별한 것이 없는 것으로 나타났다. 2) 기성사회에서 저소득청소년 하위문화에 대한 일종의 선입관들이 존재한다. 이는 물론 같은 10대들 사이에서 부유층 청소년들에게서도 드러나는 문제이기도 하다. 청소년 하위문화 공간에 사는 10대들의 언어, 표정, 스타일에 대해 기성세대는 거칠고, 공격적이고, 바람직하지 않은 것으로 간주한다. 빈민층의 10대 하위문화적 행위를 그들은 폭력적이고, 도덕적으로 타락한 범죄행위로 재단하려고 들기 때문에 청소년들의 하위문화적인 일탈행위들을 모두 비행으로 동일시하려 한다. 3) 저소득청소년들의 하위문화적 생활에 대한 사회적 관심들은 단순히 복지정책의 일환으로 간주되어서는 안되며, 청소년 하위문화는 문화복지적인 지원으로만 해결될 수 없는 그들 나름대로의 자율적인 문화적 공간과 행위들을 생산해야 한다. 저소득청소년들의 하위문화들의 활성화는 그런 점에서 청소년들의 문화적 권리들의 추구로부터 시작해야 하며, 10대들의 자율적인 문화정체성의 확립에서 시작해야 한다.

② 하위집단별 문화적 특성 이해 : ‘중간애들’과 ‘일탈소년’

두번째 연구과제 중의 하나로, 저소득층 청소년 내의 다양한 하위집

단에 대한 이해로서 소위 '중간애들'의 일상문화와 학교밖 문화활동과 저소득층 소녀들의 또래문화와 일탈문화에 대한 참여관찰과 심층면접을 수행하였다. 이는 현재 우리사회에서 청소년들을 소위 공부 잘하고 사회의 지배가치에 순응한 '범생', 공부는 잘 하지만 완전히 순응적이기보다는 또래집단과 잘 어울리며 노는 '날라리', 그리고 문제아 정도는 아니지만 놀기 좋아하고 공부는 못하는 '양아치', 그리고 이런 범주에 특별히 들지 못하는 '중간애들'과 법적 일탈 청소년 등 크게 다섯 가지 범주로 분류할 때, 마지막 두 집단, '중간애들'과 일탈소녀들의 하위문화를 살펴본 것이다.

학교 안에서 인정받지 못하고 삶의 가치를 찾지 못하는 '중간애들'은 대부분 서민층 가정 청소년들로서, 공부와 성적을 중요시하는 학교 안의 가치에 대해 거부감을 나타내며 공부 잘하는 아이들을 '학교에 순응하는 한심한 아이들'로 규정하며 자신과 구별지으려 한다. 이들은 학교밖 서클 활동을 통해 학교생활에서 느끼는 소외감을 극복하고 자신의 위상을 인식하며 정체성을 확인 받는다. 이들은 학교에서 배우는 지식보다 학교 밖 방과후 활동에서 습득한 지식을 더욱 의미있는 경험적 지식이라고 생각하며, 학교 밖에서 자신이 꿈꾸는 미래를 위해 가능한 대안을 찾고 준비한다.

한편, '일탈소녀'들은 대부분 저소득 가정에서 경제적·정서적으로 불우한 가정환경과 가족문화를 경험하며 자랐으며, 소년원에 올 정도로 심각한 비행은 저지른 청소년들이다. 이들은 또래들과 강한 유대관계를 가지며 향락적 유흥문화, 성문화, 비행문화를 경험한다. 일탈소녀들은 삶을 포기하고 '되는데로' 살아가지만, 소년원 안에서 소년원 생활을 무조건 수용하고 적응하기 보다는 스스로 해석하고 의미를 부여하며 다양한 대응전략을 만들어 나가기도 한다. '엑스언니 만들기', '비행담 하기', '노트 꾸미기', '개기기' 등을 통해 소년원 생활의 무료함과 통제에 나름대로의 대응전략을 펼친다.

‘중간애들’과 ‘일탈소녀’들의 하위문화는 그들이 처한 사회경제적 위치와 공간적 경계(territory)에 따라 그들의 삶의 전략이 어떻게 다른가를 보여준다. 학교 밖 영상반의 ‘중간애들’과 소년원의 ‘일탈소녀’들의 문화는 전혀 다른 문화처럼 보이지만 꼭 그렇지만은 않다. 이들은 이 사회의 어른들의 문화와 지배문화에 어떻게 저항하고 어떻게 동조하며 그들이 처한 위치를 어떻게 간파해 나가고 있는가를 보여준다. 일탈소녀문화에서 가족은 매우 중요한 요건처럼 보이지만 ‘중간애들’에게 가족은 그들의 문화를 설명하는 중요한 요소처럼 보이지 않는다. 반면 학교생활은 ‘일탈소녀’들의 생활에서 매우 주변적인 반면 ‘중간애들’에게는 중요한 공간이다.

다양한 저소득층 청소년 하위집단의 문화적 특성을 살펴보는 일은 그동안 소홀해 왔던 저소득층 청소년의 생활양식과 의식체계로서의 문화에 대한 관심의 시작이 될 것이다. 저소득층 청소년집단 내부에도 다양한 특성과 성향을 가진 하위집단들이 있을 수 있기에, 앞으로 다양한 청소년 하위집단들에 대한 현장연구들이 더욱 활성화될 필요가 있으며, 이러한 연구에 근거하여, 각 하위집단들의 문화적 특성과 욕구에 맞는 문화권 신장 방안을 내올 수 있을 것이다.

(3) 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장방안

저소득층 청소년문화 실태에 대한 조사연구에 터하여 15가지의 문화적 권리 신장 방안을 제시하였다. 1) 다양한 저소득층 청소년 하위문화에 대한 실태 및 욕구조사 2) 문화감수성 함양 프로그램과 자립·자활과의 연계 3) 저소득층 청소년의 감수성을 이해하는 멘터 및 애니메이터(문화촉진자) 양성 4) 저소득층 청소년을 위한 지역단위 소규모 문화프로그램 발굴 및 체계적·종합적 정보제공 5) 저소득층 청소년의 생활문화적 특성에 맞는 프로그램 및 홍보전략 수립·시행 - ‘찾아가는’ 홍보와 거리문화 프로그램 6) 지역단위 물적·인적 자원 네트워크를 통한 통합적 문화프로그램

램 지원 7) 저소득 밀집지역의 청소년과 부모세대가 함께 하는 가족문화 프로그램 활성화 8) 저소득층 지역의 정보격차 해소를 통한 문화접근권 강화 9) 시간적·공간적 제약을 넘어선 사이버 공간을 활용한 문화활동 활성화 10) '지역통화' 시스템, '청소년문화 카드제'를 통한 문화활동 참가 비용 부담 최소화 11) 저소득층 청소년의 문화욕구 발산을 위한 장 마련 - 청소년이 스스로 기획하는 청소년축제, 청소년의 꿈과 가능성을 생산하는 문화공간 제공, 문화기획자로서의 역할 경험 확대 12) 저소득층 청소년의 문화 접근권 확대를 위한 문화자원 및 프로그램 확대 및 효율적 활용 13) 저소득층 청소년을 위한 문화교육 활성화 14) 각종 국내·외 교류 프로그램에 저소득층 청소년의 참여기회 확대 15) 저소득층 청소년의 문화권 향유기회 확대를 위한 여건 조성 등이 그것이다.

참 고 문 헌

- 강내희(2000). '문화적 권리'의 이해와 신장을 위한 예비적 검토. 한국인권재단 편, 21세기의 인권 I (pp. 582-603). 서울: 한길사.
- 고경임(2000). 노동자 주체성의 특징과 교육적 형성과정에 대한 연구. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 고길섭(1998). 문화비평과 미시정치. 서울: 문화과학사.
- 고길섭(1999). 청년문화 혹은 소수문화론적 연구에 대하여. 문화과학사, 문화과학(pp. 145-168) '99 겨울호. 서울: 문화과학사.
- 김경아(1997). 소비공간을 통해 본 청소년 하위문화 연구 - 대구지역 여자 고등학생을 중심으로. 계명대학교 석사학위논문.
- 김경태(1999). 문화권도 인권이다. 인권운동사랑방 사회권위원회 편, 인간답게 살 권리(pp. 425-455). 서울: 사람생각.
- 김광휘(1997). 지역사회 청소년문화 활성화 방안 연구 - 고양시를 중심으로. 중앙대학교 석사학위논문.
- 김문환(1997). 어린이의 문화적 권리와 문화적 참가. 아동권리연구, 제1권 제2호, pp. 29-36.
- 김미란(1996). 청소년 문화의 새로운 이해 - 청소년문화, 주체성과 권력의 관계 연구. 숙명여자대학교 원우논총, 14집, pp. 91-121.
- 김민(1998). 90년대 대중문화에서 바라본 청소년 정보문화의 이해. 한국청소년학회 편, 청소년 문화의 현실진단과 대안모색(pp. 75-104). 서울: 한국청소년학회.
- 김일란·김성희(2000). 에스노그래피 : 가리봉동의 십대문화. 문화과학사, 일탈기록(pp. 92-105). 서울: 문화과학사.
- 김재엽·이익섭·박수경(1998). 저소득층 밀집지역의 가정환경이 청소년비행에 미치는 영향. 사회복지정책 제6집, pp. 54-72.

- 김창남(1995). 대중문화와 문화실천. 서울: 한울아카데미.
- 김혜영(1996). 한국 가족문화의 계급별 특성에 관한 경험적 연구. 고려대학교 박사학위논문.
- 김혜진(2000). 빈민지구 실업계 청소년 실태 및 의식조사 - 청소년 직업체협센터 프로그램 기초조사 보고서. 미간행자료.
- 노인철 외(1995). 저소득층 실태변화와 정책과제 - 자활지원을 중심으로. 서울: 한국보건사회연구원.
- 노혁(1998). 저소득층 청소년을 위한 문화적 개선정책 연구 - 공동복지 서비스를 중심으로. 숭실대학교 박사학위논문.
- 덕 햅디지(1998). 위협의 자세를 취하기, 그 자세에 충격을 주기. 이동연 편역, 하위문화는 저항하는가(pp. 72-100). 서울: 문화과학사 게릴라총서.
- 또하나의 문화(1997). 새로 쓰는 청소년이야기 1·2. 서울: 또하나의 문화.
- 마이크 데이비스(1993). 도시르네상스와 포스트모더니즘 정신. 오길영 외 역, 맑스주의와 포스트모더니즘. 서울: 이론과 실천.
- 문화관광부(2000). 청소년육성5개년계획 2000년도 시행계획. 서울: 문화관광부.
- 박문수·김무경·심상구·김민규 외(1998). 저소득층지역 청소년 여가문화와 소집단 활성화. 서울: 집문당.
- 박윤영(1998). 빈곤문화론의 재검토. 사회복지정책 제6집, pp. 177-198.
- 변용찬(1999). 아동권리협약에 관한 제2차 국가보고서. 아동권리연구, 제3권 제2호, pp. 43-68.
- 사라 손톤(1998). 하위문화 자본의 사회적 논리. 이동연 편역, 하위문화는 저항하는가(pp. 45-71). 문화과학사 게릴라총서.
- 신림청소년쉼터 우리세상(1999). 우리세상 99년 사업보고서. 서울: 서울시립 대한성공회 신림청소년쉼터 우리세상.
- 심광현(1999). '문화사회'를 향한 새로운 문화운동의 과제. 문화과학 편, 문

- 회과학 제17권(pp. 78-107). 서울: 문화과학사.
- 심광현·이동연 편저(1999). 문화사회를 위하여. 서울: 문화과학사.
- 심한기(2000). 대한민국 청소년문화축제. 문화과학 편, 문화과학 제24집 (pp. 403-416). 서울: 문화과학사.
- 어린이·청소년의 권리 연대회의(1997). 아이들의 인권, 세계의 약속. 서울: 내일을 여는 책.
- 여성한국사회연구회 편(1990). 한국가족론. 서울: 까치.
- 윤영선(1997). 청소년집단에 따른 여가행태 및 공간적 특성에 관한 연구. 연세대학교 박사학위논문.
- 이기범(1999). 유엔 아동권리협약 이행을 위한 정부 2차 보고서의 평가와 향후 과제 연구. 아동권리연구, 제3권 제2호, pp. 69-84.
- 이동연 편역(1998). 하위문화는 저항하는가. 서울: 문화과학사.
- 이동연(1997). 문화연구의 새로운 토픽들. 서울: 문화과학사.
- 이동연(2000a). 청년세대들의 문화꼬문 사회를 위하여. 문화과학사 편, 일탈기록 창간호(pp. 9-20). 서울: 문화과학사.
- 이동연(2000b). 청소년문화정책의 근본적인 전환을 위하여. 전문지식인화의 추계대심포지엄, 21세기 한국의 발전모델 모색.
- 이득연(2000). 지역만들기와 지역통화운동의 다양한 가능성. 미내사클럽·한국불교환경교육원 편, 지역통화(Lets) 활성화를 위한 워크샵 자료집. 서울: 미내사클럽·한국불교환경교육원.
- 이민희·맹영임·정문성(1999). 청소년 대중문화 수용실태와 대책. 서울: 한국청소년개발원.
- 이용교(1992). 사회집단과 청소년문화. 한국청소년연구원 편, 청소년문화론 (pp. 97-114). 서울: 한국청소년연구원.
- 이용교(1997). 아동의 놀권리와 놀이공간. 아동권리연구, 제1권 제2호, pp. 37-50.
- 이종원(1998). 청소년 문화활동 실태와 자율참여의 과제. 한국청소년학회

- 편, 청소년 문화의 현실진단과 대안모색(pp. 25-74). 서울: 한국청소년학회.
- 정유성(1998). 청소년문화 담론 형성을 위한 시론. 한국청소년연구, 제9권 제2호, pp. 31-48.
- 정준영(1999). 지역사회와 청소년문화 : 일산지역 청소년문화 연구. 김일철 편(1999). 한국의 사회구조와 지역사회(pp. 202-232). 서울: 서울대학교출판부.
- 정혜원(1999). 일탈소년들의 재사회화 적응과정 - 서울 근교 소년원 현장연구. 동국대학교 석사학위논문.
- 조용환(1993). 청소년연구의 문화인류학적 접근. 한국청소년연구, 제4권 제3호, pp.5-17.
- 조은(2000a). 문화복지에서 문화민주화로. 문화관광정책연구협의회 편, 21세기 문화국가 실현을 위한 대토론회(pp. 89-95).
- 조은(2000b). 탈대중문화시대의 청소년 문화. 한국간행물윤리위원회 편, 정보화시대 청소년문화의 실태(pp. 23-36). 2000 간행물윤리 세미나 자료집.
- 조은(2000c). 청소년 언더문화 현장연구 : 문화생비자(prosumer)로서 청소년. 한국간행물윤리위원회 편, 조사연구사업 연구결과 발표회(pp. 45-80). 2000 간행물윤리 세미나자료집.
- 조은·조옥라(1993). 도시빈민의 삶과 공간 - 사당동 재개발지역 현장연구. 서울: 서울대학교출판부.
- 조혜정(1996). 학교를 거부하는 아이·아이를 거부하는 사회. 서울: 또하나의 문화.
- 조혜정(1998). 청소년의 인권과 시민권을 다시 생각함 - 그들에게 책임을 지게 하자. 아우내 미래문화연구원. 21세기를 향한 청소년 정책(pp.27-52). 서울: 아우내 미래문화연구원.
- 조흥식(1999. 11). 청소년 복지적 소외와 정책과제. 한국청소년학회 편, 소

- 외청소년을 위한 정책과제(pp. 57-80). 서울: 한국청소년학회.
- 지양진(1997). 저소득층 지역사회 접근론. 서울: 중앙대학교 출판부.
- 최윤진(1998). 청소년문화 연구의 동향과 과제. 청소년학 연구, 제5권 제2호, pp. 63-80.
- 태화기독교사회복지관 청소년복지사업팀(1999). 빈곤지역 청소년문제 접근 연구 세미나 - 비행예방 및 문제해결을 위한 통합적 접근 사례를 중심으로. 서울: 태화기독교사회복지관.
- 파에르 부르디외 저·최종철 역(1995). 구별짓기 : 문화와 취향의 사회학 상·하. 서울: 새물결.
- 필 코헨(1998). 하위문화 갈등과 노동계급 공동체 사회. 이동연 편역, 하위문화는 저항하는가(pp. 21-44). 문화과학사 게릴라총서.
- 한국가족학연구회 편(1992). 도시 저소득층의 가족문제. 서울: 하우.
- 한국보건사회연구원(1999). 아동권리 증진을 위한 법·제도적 조치 - 아동권리협약에 관한 제2차 국가보고서(안) 공청회 자료집. 서울: 한국보건사회연구원.
- 한국언론정보학회·문화개혁시민연대(2000). 청소년문화 - 담론과 현실. 한국언론정보학회·문화개혁시민연대 공동 학술발표회 자료집.
- 한국청소년개발원 편(1992). 청소년문화론. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년개발원 편(1992). 청소년의 권리와 사회적 불평등. 서울: 한국청소년개발원.
- 한준상(1999. 11). 교육소의 청소년을 위한 청소년 정책. 한국청소년학회 편, 소외청소년을 위한 정책과제(pp. 11-55). 서울: 한국청소년학회.
- 황창순·이혜연·김희진(1999). 저소득 실업가정의 청소년문제와 대책. 서울: 한국청소년개발원.
- Amit-Talai & Wulff, Helena(1995). *Youth cultures : A cross-cultural perspective*. New York: Routledge.

- Brake, Michael(1985). *Comparative youth culture*. London · Boston · Melbourne and Henley: Routledge & Kegan Paul.
- Clark, John(1976). Style. In S. Hall & T. Jefferson(eds), *Resistance through rituals*. London: Hutchinson.
- Epstein, Jonathan, S.(1998). *Youth culture : Identity in a postmodern world*. Oxford · MA: Blackwell Publishers Ltd.
- Hall, S. & Jefferson, T.(ed.)(1976). *Resistance through rituals*. London: Hutchinson & Co.
- Hebdige, D.(1976). *Subculture : the meaning of style*. Routledge. 이동연 역(1998). 하위문화 - 스타일의 의미. 서울: 현실문화연구.
- Willis, P.(1977). *Learning to labour - How to working class kids get working class jobs*. 김찬호 · 김영훈 역(1989). 교육현장과 계급 재생산 - 노동자 자녀들이 노동자가 되기까지. 서울: 민맥.

부 록

1. 청소년의 여가문화활동 실태 및 욕구조사를 위한 설문지
2. 전문가 의견조사지

청소년의 여가문화활동 실태 및 욕구조사를 위한 설문지

안녕하십니까?

이 조사를 실시하는 한국청소년개발원은 청소년정책개발과 현장활동 지원을 위하여 설립된 국무총리실 산하 정부출연 연구기관입니다.

이 설문조사를 통하여 현재 청소년 여러분의 여가문화활동의 실태와 어려움 그리고 건의사항 등을 알아보고 이를 토대로 국가정책에 반영할 정책방안을 제시하게 됩니다. 따라서 여러분이 응답해주신 결과가 우리나라의 청소년 여가문화 관련 정책과 프로그램 개선을 위한 중요한 국가정책자료로 활용된다는 점을 이해하시고 성실하게 응답해주시기 바랍니다.

이 설문지 문항에 대한 정답은 없으며 조사결과는 숫자로 부호화되어 컴퓨터로 처리되므로 응답에 따른 비밀이 완벽하게 보장됩니다. 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구 목적을 위해서만 활용되오니 솔직하고 성의 있는 답변을 부탁드립니다. 감사합니다.

유의사항

- ※ 본 설문조사에 참여하시는 청소년들 중에는 직업을 가지고 계신 분과 그렇지 않은 분, 정규 학교에 다니시는 분과 그렇지 않은 분, 일과 학업을 병행하고 계신 분 등 다양한 청소년들이 있습니다. 자신의 현재 상황에 해당하지 않는 질문이 있을 경우, 그 문항에 응답하지 마시고 다음 문항으로 넘어가시면 됩니다.

2000. 11

한국청소년개발원

서울 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(☎ 137-715)

복지정책연구실 (김영지 · 김희진)

(☎ 2188-8846, 8854, FAX : 2188-8869, 8849)

1. 귀하와 관련된 일반적인 사항입니다. 귀하의 상황에 일치하거나 가장 근접한 항목에 V를 표시하거나 기록하여 주십시오.

1. 귀하의 연령은 만으로 몇 살입니까? 만 _____ 세
2. 귀하의 성별은 ? ① 남 ② 여
3. 귀하가 살고 있는 집의 형태는 다음 중 어디에 해당됩니까 ?
 ① 단독주택 ② 아파트 ③ 연립 또는 다세대 주택
 ④ 상가주택(상가에 딸린 주택) ⑤ 기타
4. 귀하가 살고 있는 집의 입주형태는 다음 중 어디에 해당됩니까 ?
 ① 자기집 ② 전세 ③ 월세, 사글세, 보증부월세 ④ 무상 및 사택
5. 부모님은 모두 생존해 계십니까?
 ① 두 분 모두 계신다 ② 아버님만 계신다 ③ 어머님만 계신다
 ④ 두 분 모두 안 계신다
6. 부모님의 최종학력은 어떻게 됩니까? (단, 중퇴도 졸업으로 간주함)

	초등학교 졸업	중학교 졸업	고등학교 졸업	전문대학 졸업	대학교 졸업	대학원 졸업
1) 아버지	1	2	3	4	5	6
2) 어머니	1	2	3	4	5	6

7. 우리나라 국민들의 일반적인 생활수준에 비추어 봤을 때 귀하 가정의 생활 수준은 어느 정도라고 생각하십니까 ?
 ① 매우 잘 사는 편 ② 대체로 잘 사는 편 ③ 보통 수준이다
 ④ 대체로 못 사는 편 ⑤ 매우 못 사는 편
8. 귀하의 종교는?
 ① 종교가 없다 ② 기독교(신교·교회) ③ 가톨릭(구교·성당)
 ④ 불교 ⑤ 유교 ⑥ 기타 다른 종교 ()
9. 부모님은 현재 어떤 일을 하고 계십니까 ? 아래의 보기에서 해당되는 직업을 골라서 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오. (만약 해당되는 직업이 없으면 가장 비슷한 직업을 선택하여 주십시오.)
 1) 아버지 _____ 2) 어머니 _____

II. 다음은 여가활동과 관련한 일반적인 양식과 실태에 대한 내용입니다. 귀하의 상황에 일치하거나 가장 근접한 항목에 V를 표시하거나 기록하여 주십시오.

16. 다음은 귀하의 일상적인 생활시간에 관한 질문입니다. 귀하는 다음과 같은 일을 하는 데 대략 어느 정도의 시간을 보내십니까? 평일과 일요일·휴일로 나누어 응답해 주십시오.

	평일	토요일	일요일·휴일
1) 잠을 자는 시간	약__시간__분	약__시간__분	약__시간__분
2) TV를 보는 시간	약__시간__분	약__시간__분	약__시간__분
3) 신문보는 시간	약__시간__분	약__시간__분	약__시간__분
4) 라디오 듣는 시간	약__시간__분	약__시간__분	약__시간__분
5) 직장에서 일하는 시간	약__시간__분	약__시간__분	약__시간__분
6) 공부하는 시간	약__시간__분	약__시간__분	약__시간__분
7) 전체 여가시간 ※	약__시간__분	약__시간__분	약__시간__분

※ 여가시간이란 학업, 근로, 수면·식사, 출퇴근, 가사일 등 필수적인 활동시간을 제외한 나머지 시간임

17. 귀하는 공휴일 등 쉬는 날에 주로 누구와 함께 어디서 시간을 보내십니까?

- ① 혼자 집에서 시간을 보낸다 ② 가족과 어울려 집에서 지낸다
 ③ 혼자 외출을 한다 ④ 가족과 함께 외출을 한다
 ⑤ 밖에서 친구·동료들과 시간을 보낸다

18. 일요일이나 공휴일 등 시간이 날 때 귀하가 주로 여가시간을 보내는 곳은 어디입니까? 다음 중 자신이 가장 많이 이용하는 곳을 선택하여 주십시오.

- ① 자기집 ② 친구집 ③ 집 주변의 놀이터등 ④ 공원 등 야외시설
 ⑤ 학교 ⑥ 시내 번화가 ⑦ 기타()

19. 귀하는 현재 자신의 여가시간이 충분하다고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지않다 ⑤ 전혀 그렇지않다

20. 귀하가 취미·여가생활을 즐기는데 가장 큰 장애요인은 다음중 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 시간이 부족하다 ② 비용이 부담된다 ③ 일·업무에 방해가 된다
 ④ 공부에 방해가 된다 ⑤ 함께 할 사람이 없다 ⑥ 부모님께서 반대하신다
 ⑦ 적절한 장소·시설이 없다 ⑧ 여가를 즐길 정보를 얻기 어렵다
 ⑨ 재미있게 즐길만한 프로그램이 마땅치 않다 ⑩ 기타()

24. 귀하는 올해 들어서 지금까지 다음과 같은 시설을 이용한 경험이 있습니까 ? 있다면 어느 정도인지 자신에게 해당되는 응답항목을 골라 주십시오.

	자 주 간 다	가 끔 간 다	그 저 그 렇 다	별 로 지 않 는 다	전 혀 지 않 는 다
1) 영화관	1	2	3	4	5
2) 연극극장	1	2	3	4	5
3) 청소년공연장	1	2	3	4	5
4) 도서관	1	2	3	4	5
5) 박물관	1	2	3	4	5
6) 미술관	1	2	3	4	5
7) 서점	1	2	3	4	5
8) 쇼핑센터(백화점)	1	2	3	4	5
9) 당구장	1	2	3	4	5
10) 오락실	1	2	3	4	5
11) 노래방	1	2	3	4	5
12) 비디오방	1	2	3	4	5
13) PC방	1	2	3	4	5
14) 전자오락실	1	2	3	4	5
15) 패스트푸드점	1	2	3	4	5
16) 패밀리레스토랑(TGI, 베니건스 등)	1	2	3	4	5
17) 카페, 커피숍	1	2	3	4	5
18) 실내체육시설	1	2	3	4	5
19) 야외체육시설	1	2	3	4	5
20) 놀이시설	1	2	3	4	5
21) 유원지	1	2	3	4	5
22) 청소년캠프장	1	2	3	4	5
23) 야외공원	1	2	3	4	5
24) 각종문화센터	1	2	3	4	5
25) 청소년회관	1	2	3	4	5
26) 사회복지관	1	2	3	4	5
27) 시·군·구민회관	1	2	3	4	5
28) 문화원	1	2	3	4	5
29) 사설 문화센터(백화점·신문사 등)	1	2	3	4	5
30) 청소년공부방	1	2	3	4	5
31) 청소년상담실	1	2	3	4	5
32) 청소년자원봉사센터	1	2	3	4	5

24-1. 위에서 제시한 다양한 시설·공간들 중에서 앞으로 청소년들의 문화·여가생활을 위하여 더 많이 늘어나야 한다고 생각하는 시설·공간은 어떤 것입니까 ? 대표적인 것 3가지만 선택하여 그 번호를 적어 주십시오.
()

25. 귀하의 한달 평균 용돈은 대략 어느 정도입니까 ? 천원 단위로 응답해 주십시오.(용돈 : 식대, 학용품 구입비, 교통비 등을 제외하고 자신이 마음대로 쓸 수 있는 돈) 약 () 만 () 천원

26. 귀하는 용돈을 어디에 가장 많이 쓰십니까?
 ① 의복 등 구입(의복, 신발, 가방, 악세사리 등) ② 문화 교양비(영화, 연극 관람, 음반·도서 구입) ③ 교제비(단체 생활이나 친구와 만날 때 쓰는 돈, 선물 구입비) ④ 간식비 혹은 음식비 ⑤ 학용품 및 학교 준비물 준비 ⑥ 놀이 용품 구입비 혹은 놀이비(게임 등) ⑦ 기타()
27. 지금 여러분에게 쓸 용돈이 넉넉하다면 가장 사고 싶은 물건이나 하고 싶은 일은 무엇입니까?
 ()
28. 귀하는 현재 용돈이 자신이 하고싶은 문화·여가활동을 즐기는 데 충분하다고 생각하십니까?
 ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지않다 ⑤ 매우 그렇지않다
29. 여가활동에 필요한 비용(용돈) 마련은 어떻게 하고 있습니까?
 ① 부모님에게 받는다 ② 시간제 아르바이트를 해서 마련한다
 ③ 내가 직접 번 월급의 일부분을 절약하여 사용한다
 ④ 여가활동을 할 만한 경제적 여유가 없다
30. 다음의 물품들 중 귀하가 현재 직접 소유하고 있는 것을 모두 골라 주십시오(부모님과 함께 쓰는 것은 제외).
 ① 카세트 라디오(워크맨 등) ② 개인용 컴퓨터 ③ 자기전용 TV
 ④ 전용전화(휴대폰 포함) ⑤ 무선호출기(삐삐) ⑥ 오토바이·스쿠터
 ⑦ 신용카드 ⑧ 은행 현금카드 ⑨ TV용 게임기
 ⑩ 카메라 ⑪ MP3 플레이어 ⑫ 자신의 독방

IV. 다음은 청소년들의 문화적 환경·여건과 그에 따른 요구를 파악하기 위한 내용입니다. 귀하의 상황에 일치하거나 가장 근접한 항목에 V를 표시하거나 기록하여 주십시오.

31. 귀하는 올해 들어서 지금까지 청소년을 대상으로 개최된 문화 프로그램에 참가해 본 경험이 있습니까? 있다면 다음 중 어느 정도입니까?
 ① 없다 ② 1-3회 ③ 4-6회 ④ 7-9회 ⑤ 10회이상
32. 프로그램에 참가한 경험이 있다면 다음 중 어떤 종류의 프로그램이었습니까? 해당되는 항목을 모두 골라 주십시오.
 ① 야외 캠프 형식으로 진행된 프로그램
 ② 공연을 관람하는 형식의 프로그램
 ③ 강습·강연 형식으로 진행된 프로그램
 ④ 토론회 형식으로 진행된 프로그램
 ⑤ 청소년동아리나 소규모 그룹으로 진행된 프로그램
- 32-1. 청소년을 위한 문화프로그램에 참가할 기회가 생긴다면, 32번 문항 중에서 어떤 형태의 프로그램에 참여하고 싶은지 한 가지만 골라 그 번호를 적어 주십시오. ()

33. 지역에서 개최되는 청소년 문화프로그램들이 만족스럽지 않은 점이 있다면 그 이유는 무엇입니까?

- ① 프로그램 내용이 재미가 없고 빈약하다
 ② 프로그램을 진행하는 지도자들의 실력이 미숙하다
 ③ 프로그램을 실시하는 장소까지 이동하기 어렵다 (교통불편 등)
 ④ 프로그램을 위한 시설이 미흡하다 ⑤ 기타 ()

34. 귀하는 다음과 같은 활동을 할 수 있는 기회가 주어진다면 참가할 의사가 있습니까? 각 활동에 대하여 자신의 생각과 가장 가까운 응답항목을 골라 주십시오.

	매우 그렇다	그렇다	그저 그렇다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1) 각종공연행사관람	1	2	3	4	5
2) 각종공연참가(발표)	1	2	3	4	5
3) 문화현장답사활동(전시장, 행사장 등)	1	2	3	4	5
4) 시, 소설 등 문학창작활동	1	2	3	4	5
5) 연극활동(연극, 뮤지컬 등)	1	2	3	4	5
6) 영상매체활동(방송, 영화제작)	1	2	3	4	5
7) 노래(중창, 합창, 그룹사운드)	1	2	3	4	5
8) 각종 악기연주활동	1	2	3	4	5
9) 미술활동(그림, 공예 등)	1	2	3	4	5
10) 디자인(패션, 캐릭터, 컴퓨터디자인 등)	1	2	3	4	5
11) 각종 춤 배우기	1	2	3	4	5
12) 전통문화활동(사물놀이, 탈춤, 민속놀이 등)	1	2	3	4	5
13) 사진촬영 및 전시	1	2	3	4	5
14) 만화관련 활동, 애니메이션 배우기	1	2	3	4	5
15) 가족캠프 등 가족활동	1	2	3	4	5
16) 과학활동(과학탐구·과학놀이 등)	1	2	3	4	5
17) 컴퓨터·인터넷 활동	1	2	3	4	5
18) 컴퓨터 게임 배우	1	2	3	4	5
19) 유적답사 및 역사현장체험활동	1	2	3	4	5
20) 여행	1	2	3	4	5
21) 사회봉사활동	1	2	3	4	5
22) 직업체험활동	1	2	3	4	5
23) 외국어 배우기활동	1	2	3	4	5
24) 외국문화체험 및 교류활동	1	2	3	4	5
25) 각종 구기운동	1	2	3	4	5
26) 등산, 산악훈련	1	2	3	4	5
27) 항공훈련활동(패러글라이딩, 모험비행기)	1	2	3	4	5
28) 수상훈련활동(수영, 래프팅, 고무보트 등)	1	2	3	4	5
29) 무술배우기(태권도, 전통무술 등)	1	2	3	4	5
30) 롤러브레이드, 스케이트보드 등	1	2	3	4	5
31) 해양생태탐사 및 환경보존체험활동	1	2	3	4	5

35. 다른 지역과 비교해 볼 때 자신이 살고 있는 지역의 청소년을 위한 문화환경·여건은 전반적으로 어느 정도의 수준에 있다고 생각하십니까?

- ① 매우 높은수준 ② 높은수준 ③ 보통수준
 ④ 낮은수준 ⑤ 매우 낮은수준

36. 귀하가 살고 있는 지역의 청소년 관련 문화시설·공간을 이용하면서 느꼈던 가장 큰 문제점은 무엇입니까 ?
- ① 시설·공간 자체가 매우 부족하다 ② 시설·공간의 환경이 열악하다
 ③ 시설·공간이 잘 활용되고 있지 않다 ④ 참가할만한 좋은 프로그램이 없다
 ⑤ 시설·공간이나 프로그램에 대한 홍보가 부족하다 ⑥ 기타()
37. 귀하가 살고 있는 지역의 청소년관련 문화시설·공간을 이용하는 데 가장 큰 장애요인은 다음 중 어떤 것입니까 ?
- ① 이용할만한 시간이 없다 ② 집에서 너무 멀리 떨어져 있다
 ③ 이용요금이 부담이 된다 ④ 문화시설·공간에 대한 정보가 부족하다
 ⑤ 부모님이 반대하신다 ⑥ 기타 ()
38. 귀하가 살고 있는 지역의 청소년 문화환경 조성을 위해 가장 필요한 일이 무엇이라고 생각하십니까 ?
- ① 청소년을 위한 문화공간·시설 확대
 ② 청소년의 흥미와 요구에 맞는 다양한 활동 프로그램 개발
 ③ 청소년 문화에 대한 성인들의 이해 증진
 ④ 청소년의 문화활동 참여를 위한 경비보조(할인혜택 등)
 ⑤ 청소년문화 관련 전문단체·지도자의 육성
 ⑥ 프로그램에 대한 정보(시간과 장소 등)를 신속하게 홍보
 ⑦ 프로그램에 참여할 수 있는 시간과 여유 필요
 ⑧ 기타 ()
39. 청소년을 대상으로 개최되는 각종 문화관련 정보를 청소년들에게 효과적으로 전달할 수 있는 가장 좋은 방법은 다음 중 무엇이라고 생각하십니까 ?
- ① 인터넷·PC통신을 통한 홍보 ② 일반 신문·잡지를 통한 홍보
 ③ 청소년을 위한 문화정보지 발행 ④ 학교나 직장 게시판을 통한 홍보
 ⑤ 각종 공공 게시판 이용
 ⑥ 공공기관(시·군·구청 등)의 소식지 이용

V. 다음은 청소년들의 일상생활 및 친구관계, 동아리 활동 등에 대한 내용입니다. 귀하의 상황에 일치하거나 가장 근접한 항목에 V를 표시하거나 기록하여 주십시오.

40. 귀하는 청소년들이 자율적으로 조직하여 활동하는 청소년동아리에 가입하여 활동한 경험이 있거나 현재 활동하고 있습니까 ?
- ① 없다 ② 과거에 활동한 경험이 있다 ③ 현재 활동하고 있다

41. 활동 경험이 있거나 현재 활동에 참여하고 있는 동아리(동호회)는 어디에서 조직된(또는 소속된) 동아리입니까?
 ① 학교 ② 청소년단체 ③ 청소년회관 ④ 지역사회단체, 시설
 ⑤ 친구들과 자발적으로 조직 ⑥ 기타 ()
42. 귀하가 참여하고 있는 동아리(동호회)활동의 종류는 무엇입니까?
 ① 문화예술(음악, 문예 등) 관련활동 ② 사회봉사 관련활동 ③ 스포츠관련활동
 ④ 팬클럽 ⑤ 종교활동 ⑥ 친목활동 ⑦ 기타()
43. 귀하는 지난 1년 동안 자원봉사활동을 한 경험이 있습니까?
 ① 있다 ② 없다
44. 청소년단체활동이나 동아리활동은 자신에게 어떤 점에서 가장 도움이 된다고(또는 되리라고) 생각하십니까?
 ① 많은 친구들을 사귄 수 있다 ② 소질과 능력개발에 도움이 된다
 ③ 취미·여가생활에 도움이 된다 ④ 대인관계와 리더쉽 향상에 도움이 된다
 ⑤ 다양한 경험을 쌓을 수 있다 ⑥ 별로 도움이 되지 않는다
45. (직장생활을 하는 경우) 친구를 직장친구(직장에서 사귀 친구)와 동네친구(한 동네에 살면서 알게 된 친구)로 구분할 때 귀하는 직장밖에서 주로 어느 친구와 더 자주 어울리십니까?
 ① 대부분 직장친구들과하고만 어울린다 ② 직장친구들과하고 어울리는 경우가 더 많다
 ③ 동네친구들과하고 어울리는 경우가 더 많다 ④ 대부분 동네친구들과하고만 어울린다
46. (직장 생활을 하는 경우) 귀하는 직장에서의 업무가 끝난 후에 친구들과 어느정도 자주 어울려 시간을 보내십니까?
 ① 한달에 1~2일 정도 ② 일주일에 1~2일 정도
 ③ 일주일에 3~4일 정도 ④ 거의 매일
47. 귀하는 현재 사귀고 있는 이성 친구가 있습니까?
 ① 있다 ② 없다
48. 친구들과 가장 많이 나누는 대화의 내용은 무엇입니까?
 ① 돈·경제적인 문제 ② 일·직장문제 ③ 앞으로의 진로문제 ④ 이성문제
 ⑤ 자신의 성격 ⑥ 친구와의 관계 ⑦ 건강문제 ⑧ 자신의 외모
 ⑨ 종교·인생관 문제 ⑩ 가정문제 ⑪ 학업문제 ⑫ 신변잡담
49. 현재의 생활을 전체적으로 고려해 볼 때 귀하는 얼마나 행복하다고 느끼십니까?
 ① 매우 행복하지 않다 ② 행복하지 않다 ③ 행복하다 ④ 매우 행복하다

50. 당신은 다음과 같은 일을 해본 경험이 있습니까? 오른쪽에서 자신에게 해당하는 응답항목을 골라 주십시오.

	여러번 있 다	한두번 있 다	전 혀 없 다
1) 음란한 만화나 잡지, 소설을 읽은 경험	1	2	3
2) 음란 영화나 비디오를 본 경험	1	2	3
3) 컴퓨터통신이나 인터넷을 통해 음란물에 접해본 경험	1	2	3
4) 가출을 해야겠다고 생각해 본 경험	1	2	3
5) 실제로 가출을 해본 경험	1	2	3
6) 담배를 피워 본 경험	1	2	3
7) 술을 마셔본 경험	1	2	3
8) 잠 안오는 약(타이핑 등)이나 살빼는 약을 복용해본 경험	1	2	3
9) 본드, 부탄가스 등 각성제의 냄새를 맡아 본 경험	1	2	3
10) 대마초나 마약같은 환각제를 사용해 본 경험	1	2	3
11) 돈이나 물건을 빼앗긴 경험	1	2	3
12) 불량한 청소년에게 구타나 폭행을 당해본 경험	1	2	3
13) 내가 다른사람을 괴롭히거나 폭력을 행사한 경험	1	2	3
14) 물건을 훔쳐본 경험	1	2	3
15) 이성과 입맞춤을 해본 경험	1	2	3
16) 이성과 성관계를 해본 경험	1	2	3

VI. 다음은 대중매체 활용실태 및 여러가지 유행문화와 소비실태에 대한 내용입니다. 귀하의 상황에 일치하거나 가장 근접한 항목에 V를 표시하거나 기록하여 주십시오

51. 신문기사 중 귀하께서 가장 흥미있게 보시는 면은 무엇입니까? 순서대로 두가지를 선택해 주십시오 (1순위 _____ 2순위 _____)

- ① 정치 ② 경제 ③ 사회 ④ 문화·예술·연예
 ⑤ 스포츠·레저 ⑥ 국제(해외) ⑦ 생활정보 ⑧ 교육
 ⑨ 사설·논평 ⑩ 만화·만평 ⑪ 광고 ⑫ 신문을 거의 보지 않는다

52. 귀하께서 주로 보시는 텔레비전 프로그램은 무엇입니까? (순서대로 두가지를 선택해 주십시오) (1순위 _____ 2순위 _____)

- ① 뉴스 및 보도프로그램 ② 드라마(연속극, 단막극 등) ③ 오락 및 연예
 ④ 스포츠 중계 ⑤ 영화 ⑥ 교육 및 교양(다큐멘터리 등)
 ⑦ 어학·입시 등 학습 프로그램 ⑧ 기타()

53. 귀택에서는 케이블 TV나 위성TV를 시청할 수 있습니까?

	그렇다	아니다
1) 케이블 TV	1	2
2) 위성 TV	1	2

54. 귀하께서는 지난 1년 동안 대략 몇 권의 책을 읽으셨습니까? 약 _____ 권
(교과서, 참고서 등 학습용 교재 제외)

55. 귀하께서 읽으신 책은 주로 어떤 분야의 것입니까?

- ① 교양서적(과학, 종교, 철학, 문학, 소설, 역사, 지리, 예술서적 등)
 ② 직업과 관련한 서적류 ③ 잡지류(주간, 월간 등)
 ④ 생활·취미·정보서적(육아, 꽃꽂이, 등산, 낚시 등) ⑤ 기타()

56. 귀하께서는 책을 주로 어떻게 구매 보셨습니까?

- ① 직접 구입한다 ② 도서관에서 대여한다 ③ 친구·친지에게서 빌린다
 ④ 도서대여점에서 빌린다 ⑤ 기타 ()

57. 귀하께서는 만화책(만화잡지)을 한 달에 대략 몇 권이나 보십니까? 약 _____ 권

58. 귀하께서는 비디오 테이프를 한 달에 대략 몇 편이나 보십니까? 약 _____ 편

59. 귀하께서 즐겨 보시는 비디오 테이프는 어떤 내용의 것입니까? 두 가지를 선택해 주십시오.

- ① 애정·멜로물 ② 성인 애정물(애로) ③ 공포영화·미스터리물
 ④ 공상과학(SF) ⑤ 액션(모험·무협·서부·탐정·폭력) ⑥ 가족·종교
 ⑦ 만화(애니메이션) ⑧ 실록(전기, 역사, 다큐멘터리)
 ⑨ 문예물(문화·음악·예술일반) ⑩ 스포츠물 ⑪ 어학·입시 등 학습교재
 ⑫ 코메디 ⑬ 기타 ()

60. 귀하는 어떤 종류의 잡지를 주로 봅니까?

- ① 시사종합(격)주간지(한겨레 21, 주간조선, 신동아 등)
 ② 여성월간지(여성중앙, 레이디경향 등) ③ 성인용 주간지(주간경향, 선데이서울 등)
 ④ 청소년용 종합(만화)잡지(하이틴 등) ⑤ 청소년용 시사문화잡지(포브틴 등)
 ⑥ 외국 패션잡지(논노 등) ⑦ 스포츠 잡지
 ⑧ 전문잡지(자동차, 오토바이, 컴퓨터 등 관련)

61. 귀하가 가장 좋아하는 대중음악 장르는 어떤 것입니까?

- ① 록 ② 랩 ③ 발라드 ④ 댄스뮤직 ⑤ 트로트 ⑥ 제즈
 ⑦ 테크노 ⑧ 언플러그드 ⑨ 힙합 ⑩ 기타()

62. 귀하는 대중음악을 주로 무엇을 통해 감상하십니까?

- ① CD ② 카세트테이프 ③ 뮤직비디오 ④ 콘서트 ⑤ MTV
 ⑥ 라디오 ⑦ 텔레비전 ⑧ 인터넷 ⑨ MP3플레이어 ⑩ 기타()

63. 귀하가 필요한 물건을 구입할 때 가장 많이 고려하는 것은 무엇입니까?

- ① 품질 ② 가격 ③ 유행 ④ 디자인·색상 ⑤ 기타 ()

『저소득층 청소년문화 실태와 문화적 권리 신장방안 연구』 전문가 자문 자료

안녕하십니까? 한국청소년개발원은 청소년 관련 연구조사 및 정책개발 업무를 담당하고 있는 국무총리실 산하의 정부출연 연구기관입니다.

본원에서는 올해 「전국 청소년 생활실태 조사」 연구의 일환으로 ‘저소득층 청소년문화 실태와 문화적 권리 신장방안 연구’를 수행하고 있습니다. 본 연구는 첫째, 저소득층 청소년의 여가문화 실태와 의식을 파악하고, 둘째, 저소득층 청소년의 독특한 문화적 행태나 스타일의 표현 등이 갖는 문화정치적 함의를 포착해냄으로써 이들의 하위문화적 특징을 살펴보고자 하는 것입니다. 이를 통해 저소득층 청소년들의 특수한 문화적 특성과 욕구를 파악하고 그에 맞는 정책대안을 제시하고자 합니다.

여러가지 연구여건상 효과적인 연구진행을 위해서는 전문가 여러분의 조언이 필수적입니다. 바쁘시더라도 다음 사항에 대한 고견을 주시면 연구에 큰 도움이 되겠습니다.

더위에 건강 유의하시기 바랍니다. 감사합니다.

1. 자문내용은 Email을 이용하여 **8월 7일(월)**까지 보내주시면 감사하겠습니다.

2000. 7

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(137-715)

조은(객원연구원, 동국대 교수), 김영지·김희진(한국청소년개발원 연구원)

(☎ 2188-8846, 8854, FAX : 2188-8849, yjkim@youthnet.re.kr)

※ 연구에 협조해 주신 데 대해 소정의 연구자문비를 보내드리고
자 하오니 다음 사항을 반드시 기재해 주시기 바랍니다.

예금주명 _____ 연락처 _____

은행명 _____ 계좌번호 _____

주민등록번호 _____

자택주소 _____

※ 다음 문항들에 대해 선생님의 의견을 자유롭게 적어 주시기 바랍니다.
질문내용에 크게 구애받지 마시고 본 연구에 시사점을 줄 수 있는
몇 가지 주제에 대해 중점적인 의견을 주셔도 됩니다.

※ 연구주제 및 연구내용 등 연구전반에 대한 의견

1. 본 연구의 주요 연구내용은 ① 저소득층 청소년의 여가문화 실태
와 ② 계급·계층적 변인에 따른 청소년 하위문화적 특징을 밝혀
내는 것입니다. 전자를 위한 연구방법으로는 설문조사를 통한 양
적연구를, 후자를 위해서는 심층면접 및 참여관찰 등의 질적연구
를 수행하고자 합니다. 연구여건상 후자는 외부전문가께 집필을
의뢰하게 되어 두 가지 연구내용을 인위적으로 구분한 결과 연구
초점이 다소 불명확해졌을 수 있습니다. 연구전반에 있어 연구목
적을 보다 효과적이고 적절하게 달성하기 위해 유의할 사항이나
착안할 점이 있다면 어떤 것이 있을지 연구범위나 연구내용의 조
정에 대한 건의를 포함하여 자유롭게 의견을 제시해 주시기 바랍
니다.

※ 연구방법 전반에 대한 의견

2. 저소득층 청소년의 여가문화 실태와 하위문화적 특성을 알아보기
위해 양적 및 질적 연구 두 가지를 활용하고자 합니다. 각 연구
방법을 수행할 때 유의해야 할 사항이나 보완해야 할 점이 있다
면 말씀해 주시기 바랍니다.

※ 설문지 문항 개발 및 조사대상 표집에 대한 의견

3. 저소득층 청소년의 여가문화 실태를 알아보기 위한 설문조사 도구에 포함해야 할 내용들을 개략적으로 정리하면 다음과 같습니다. 저소득층 청소년의 여가문화 특성을 잘 나타내줄 수 있는 문항을 추가·보완 또는 삭제한다면 어떤 것이 있을 수 있는지 적어 주시기 바랍니다. 선생님의 의견을 반영하여 설문문항을 개발한 후 다시 한 번 자문받을 기회를 마련하고자 합니다.

- 일상생활 - 수면시간, 여가시간, 공부시간, 경제활동 시간 등 (평일, 주말 구분)
- 여가활동 유형별(여가행태별) 참여실태
 - 예 1. 학습형, 운동형, 소극형, 사교형, 오락형, 휴양형, 대중매체형
 - 예 2. 활동형, 소극형, 중간형, 부정형
 - 예 3. 정신적 활동, 신체적 활동, 사회적 활동, 오락적 활동 등
- 주로 하는 또는 선호하는 여가활동 프로그램
- 주로 가는 또는 선호하는 여가활동 시설 및 장소
- 주요 여가문화 시설에 대한 인식 및 이용실태 (공공시설, 상업시설 포함)
- 여가활동 관련 정보인식 경로
- 여가활동 유형 - 누구와 어떤형태로 주로 즐기는가
- 주요 여가활동에 대한 구체적 질문 - 자주보는 TV 프로그램, 책, 잡지, 신문, 컴퓨터 게임, 영화, 좋아하는 연예인 등 대중문화 참여실태(TV나 라디오 등 여가활동을 주로 하는 시간 등)
- 소비문화 - 용돈규모, 용돈 사용처, 갖고 싶은 물건, 하고 싶은 일
- 가족여가문화 실태 - 부모님과 함께하는 여가활동, 외식문화
- 여가활동에 대한 부모님의 관심 및 이해도
- 여가문화에 대한 인식 - 필요성, 장단점
- 여가생활 장애요인
- 여가문화생활에 대한 만족도, 불만족 이유
- 동아리활동이나 단체활동 참여 현황, 팬클럽 참가 여부
- 주요 매체소유 및 활용 실태 - 텔레비전, 라디오, 비디오, 컴퓨터, 인터넷, 위성방송, PC 통신, MP3 플레이어, 휴대폰, 핸드폰 등
- 저소득층 청소년 여가문화 활성화를 위한 건의 및 제언
- 패션, 스타일 등 유행문화 실태 - 염색, 피어싱, 악세사리 등 경험 실태, 경험해본 경우 그 느낌과 부여하는 의미, 유행문화에 대한 인식
- 비행문화, 음주문화, 길거리문화, 또래문화, 비행집단 소속 경험
- 지역사회 문화적 특성 / 문화적 불평등 인지 경험 등

4. 본 연구에서는 조사대상인 저소득층 청소년으로 서울지역의 저소득층 집단 거주지역(상계, 봉천, 가리봉 등)에 위치한 실업계 고등학교 남녀학생 500명을 표집하고자 합니다. 연구대상을 극빈층을 엄격히 규정한다면 생활보호대상자 등 정부의 공식기준에 의한 저소득층을 선정해야겠지만 한국사회 실정을 볼 때, 임대아파트 밀집지역이나 공단지역 거주자들이 주로 저소득층을 이루고 있으며 실업계 고등학교 선택 이유가 대부분 경제적 이유라는 점을 볼 때, 이와 같은 표집을 통해서도 '저소득층'의 요소를 가진 대상을 선정할 수 있으리라 생각합니다. 이에 대한 선생님의 의견과 조사대상 표집을 보다 효과적으로 할 수 있는 방안이 있다면 제시해 주시기 바랍니다.

※ 연구과제 제목에 대한 의견

5. 본 연구의 제목은 '저소득층 청소년문화 실태와 문화적 권리 신장 방안 연구(안)'입니다. 정책 연구과제 성격을 가져야 하는 기본 원칙을 지키면서 연구내용을 보다 잘 드러내줄 수 있는 다른 제목이 있다면 좋은 아이디어를 제시해 주시기 바랍니다.

※ 기타 의견 및 유용한 정보·자료 제시

6. 연구와 관련된 기타 의견이 있으시면 자유롭게 말씀해 주시고, 본 연구를 위해 유용한 자료나 정보가 있으면 제시해 주시기 바랍니다. (반드시 참고해야할 자료, 자문을 받을 만한 전문 단체나 전문가 정보 등)

※ 저소득층 청소년의 문화적 권리 신장을 위한 정책제언

7. 저소득층 청소년의 문화적권리 신장을 위해 필요한 정책대안에 대한 선생님의 아이디어가 있으시면 제시해 주시기 바랍니다. 법·제도적인 부분에서부터 인식전환까지 다양한 수준의 제언이 있을 수 있을 것입니다. (매우 부분적인 한 예이지만, 현재 문화관광부에서는 ‘찾아가는 문화활동’ 프로그램 등을 통해 소외계층이나 소외지역의 문화적 경험을 확대하기 위한 노력을 하고 있고, 청소년수련활동 프로그램에 저소득 청소년이 경제적 부담없이 참여할 수 있도록 쿠폰제를 실시하고 있기도 합니다. 이렇게 여가문화프로그램에 저소득층 청소년 참여를 확대시키는 방안 뿐만이 아니라 저소득층 청소년의 하위문화적 특성에 맞는 나름의 ‘문화적 권리’ 신장 방안이 있으리라 생각합니다)
- 저희 연구진이 정책아이디어 개발시 시사를 받을 수 있는 내용이 있다면 아주 작은 것이라도 기재해 주시면 감사하겠습니다. 혹시 외국의 사례에 대한 정보가 있으시다면 제시해 주십시오.

좋은 의견 주셔서 대단히 감사합니다.

