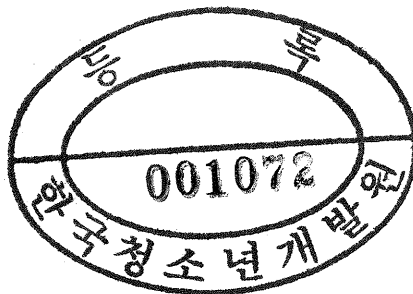


청소년의 행동유형에 관한 연구

— 청소년 선도위원 등의 선도의무와 후견활동 강화를 위한 기초조사 —

연구자 : 고 성 혜

이 용 교



한국청소년개발원

목 차

제1장 서 론	1
1. 연구목적	3
2. 연구의 범위와 방법	4
제2장 이론적 기초	7
1. 학교주변의 환경	9
2. 청소년의 유형	17
3. 청소년문화의 특성	23
4. 청소년의 일상생활공간	30
제3장 연구방법	35
1. 연구문제	37
2. 조사대상자의 선정	38
3. 조사도구 구성과정	38
4. 자료수집 및 분석방법	42
5. 조사대상자의 일반적 특성	43
제4장 연구결과 및 해석	55
1. 행동반경의 전반적 경향	57
2. 청소년의 행동유형별 특성	70
3. 청소년의 행동유형과 관련변수와의 관계	93

제5장 결론 및 제언	99
1. 요약	101
2. 결론	104
3. 청소년문화 이해를 위한 제언	113
참고문헌	116
부 록	119
1. 통계표	121
2. 설문지	122

표 목 차

<표1> 조사대상자의 일반적 특성	45
<표2> 자아상관련 문항간의 상관관계	46
<표3> 성별에 따른 심리적 특성	48
<표4> 관련변수에 따른 심리적 특성	50
<표5> 놀이장소 이용 학생 수 및 이용빈도	53
<표6> 평일과 토요일의 행동유형 비교	65
<표7> 평일과 토요일의 귀가시각 비교	65
<표8> 행동유형별 응답자 특성	85
<표9> 행동유형별 일상생활권 : 학교나 집근처인 경우	86
<표10> 행동유형별 친구만나는 장소	87
<표11> 짜증날 때 가는 장소	88
<표12> 행동유형별 특별히 할 일 없어 가는 장소	89
<표13> 행동유형별 놀이지역	90
<표14> 행동유형별 놀이장소	91
<표15> 행동유형별 놀이시간	92
<표16> 성별에 따른 평일의 행동유형	94
<표17> 학업성적별 행동유형	95
<표18> 노는 친구 유무에 따른 행동유형	95
<표19> 용돈에 따른 행동유형	96
<표20> 평일의 행동유형별 따른 심리적 특성	97

그림 목 차

<그림1> 청소년 출입금지 장소	52
<그림2> 친구만나는 지역	59
<그림3> 또래가 많아 가는 지역	59
<그림4> 친구만나는 장소	60
<그림5> 짜증날 때 자주 가는 장소	61
<그림6> 할 일 없을 때 가는 장소	62
<그림7> 평일 방과 후 행동유형	63
<그림8> 평일 귀가시각	63
<그림9> 토요일 방과 후 행동유형	64
<그림10> 토요일 귀가시각	64
<그림11> 놀고난 뒤의 귀가시각	67
<그림12> 놀기 위해 가는 장소	68
<그림13> 놀고난 뒤의 귀가 시각(평일)	69
<그림14> 놀고난 뒤의 귀가 시각(토요일)	69

제 1 장 서 론

1. 연구목적

일반적으로 청소년기는 신체적, 심리적 발달에서 오는 독립성에 대한 욕구가 증가하고, 자아정체감 확립을 위해 자신의 외부 세계와 투쟁과 타협을 하는 시기이다. 물질적으로는 풍요로우나, 윤리나 도덕적인 면에서 부정과 비리가 적지 않게 드러나 혼란을 가중시키고, 자극적인 성인문화에 여과없이 노출되어 있는 생활여건 속에서 청소년의 의식과 행동은 과거와 달라질 수 밖에 없다. 그들의 부모 세대나 기존의 사회가 중시했던 가치에 대해 회의적이기 쉽고, 무엇이 옳고 그릇된 지에 대한 갈등을 경험하며, 가족이나 사회의식, 인생관등에 있어서 진보적이고 변화지향적이거나 동시에 자극적이고 충동적인 것을 지향하는 행동 패턴을 보일 수 있다.

청소년은 자신이 직면한 문제에 대해 합리적인 방법으로 해결하고자 하나, 건전한 사회상을 제시하지 못하는 환경적 여건 속에서 이들은 보다 쉽고 간단한 방법의 자기중심적인 해결책을 취함으로써 문제행동 나아가서는 범죄행위를 할 가능성이 많다.

따라서 범죄를 조장하는 사회의 여건을 고려할 때, 경미한 범죄를 저지른 청소년에 대한 무조건적 처벌주의는 또 다른 범죄자를 양산할 수도 있으므로 재고의 여지가 있다. 따라서 아직은 가능성이 있는 청소년을 위한 사회적 관용제도의 일환으로, 보호관찰제도가 시행되고 있으며, 교내 문제청소년 대상으로 사회봉사명령을 활용하는 방안등 다각적으로 검토되고 있다. 그 작업의 일환으로 경찰이 비행청소년을 처리하기 전에 청소년지도자가 신병을 인수하여 선도할 수 있도록, ‘청소년지도자’들의 선도의무와 후견권리를 제도화하는 방안을 제시할 연구 또한 필요하다.

올해는 청소년비행을 예방하고, 청소년 선도위원의 역할을 효율적으로 하기 위한 연구의 기초작업으로 청소년의 생활권역에 대한 연구를 하고자 한다. 청소년의 일상생활은 청소년의 의식과 밀접하게 연관되어 있을 뿐 아니라 청소년 행동에 대한 예측을 가능하게 한다. 한 집단의 생활유형은 그 집단의 정체성과 밀접한 관계를 가지기 때문에 삶의 공간을 통해 행위자의 선호, 욕구등 심리적 측면을 파악할 수 있으며, 행위의 빈도 수를 통해 친숙 공간 파악은 물론, 사회적 속성에 따른 소집단 간 차이를 찾아낼 수 있다는 점에 의의가 있다.

본 연구에서는 청소년의 일상적 행동 공간과 빈도, 시간대를 파악하여 청소년층이 주로 많이 선호하는 생활권역에 대한 정보를 얻고자 한다. 문제청소년이 많이 이용하는 지역과 업소에 대한 이용 학생의 빈도등 노출 경험과 이용 학생의 특성을 살펴봄으로써, 청소년지도 관계자에게 청소년 지도에 도움이 되는 기초 자료로 제시하고자 한다.

2. 연구의 범위와 방법

돈암동 등에 형성된 특정 소비공간은 화려하고 과소비를 조장하는 업소, 유행첨단의 파격적인 옷차림과 모양새를 한 청소년들로 붐비고 탈선 청소년의 행동등이 보고되면서 많은 기성세대와 대중매체의 주목을 받게 되었다. 일부 대중매체의 청소년문화에 대한 시각은 이 지역을 선호하고, 이 지역의 놀이문화에 노출된 청소년을 모두 문제시하거나, 청소년의 문화공간을 향락과 퇴폐적 자본주의 산물이 넘치며, 청소년의 일탈과 비행을 부추기는 곳이라는 부정적 이미지를 연상하게 되기도 하였다. 이러한 분위기는 청소년이 선호하는 문화의 다양성을 파악하고, 어떤 지역에 어떻게 조성해야 하는지를 제시하기에 앞서, 일반인에게 청소년의 문화공간은 퇴폐와 탈선의 온상지이므로 이러한 문화공간에 청소년의 노출을 막고, 심지어는 이를 폐쇄해야 한다는 강경론을 제시하는 여론이 일부 형성되기도 했다.

따라서 본 연구에서는 일반적으로 문제 소지가 많다고 보는 돈암동을 중심으로 인접한 남·여 고등학생을 대상으로 청소년의 일상생활 반경에 대한 설문조사를 하고자 한다. 일반 청소년의 일상생활 행동반경의 공간적 범위와 빈도 및 시간 분포, 이러한 행동 특성과 관련 변수와의 관계 및 행동유형별 청소년의 특성을 파악함으로써, 청소년이 어떤 지역의 어떤 공간을 어떤 시간대에 이용하며, 청소년문화환경 중 기성세대의 우려를 자아내는 공간에 노출되어 있는 청소년의 특성은 어떠한지를 알 수 있다. 다양하게 제공되는 문화의 노출경험에 대한 정보는 청소년 선도위원 등이 청소년 의식과 행동을 이해하고 이를 지도하기 위한 정보와 방향 제시에 주요한 기초자료로 제시될 것이다.

이를 위해 설문조사에 앞서 먼저 학교주변 정화구역 내에 소재한 유해환경 규제에 대한 규정을 정리하고, 신세대의 여가, 가치 추구를 통해서 본 신세대 특성과 문화에 대한 자료를 수집하여 정리하고자 한다.

제 2 장 이 론 적 기 초

1. 학교주변의 환경

학교는 지역 사회의 중심으로 지역 주민의 관심이 집중되어 있으며 전체 인구의 1/4 이상을 차지하고 있는 학생들이 성장발육기의 대부분을 학교와 그 주변환경 속에서 보내고 있다. 최근 각급 학교 주변에는 학교보건 위생에 유해한 업소의 범람으로 청소년 교육에 악영향을 초래하는 경우가 적지 않게 보고되고 있다.

물론, 학교보건법의 규정에 따라 모든 학교에 학교환경위생 절대 정화구역과 상대 정화구역을 설정하고 학생 보호와 학교 주변 유해업소의 정비를 위한 노력과 시책을 기울이고 있다. 절대 정화구역은 학교 출입문으로부터 직선거리가 50M까지의 지역이고 상대 정화구역은 학교 경계선으로부터 직선거리로 200M까지의 지역 중 절대 정화구역을 제외한 지역을 말한다.

법적으로 정화구역 내에는 도축장이나 화장장, 오물매립장등의 설립이 금지되며, 전문음식점, 유흥음식점, 간이주점, 호텔, 여인숙, 당구장, 경마장등의 설립이 허가되지 않는다. 그러나 학교환경위생 정화구역은 교육장이 설정하는데 반해 건축허가, 영업허가와 유해시설의 방지 철거 명령은 시·군·구청장 소관이므로 허가 심사 후 사후관리가 미흡할 수 밖에 없다. 또한, 학교보건법에 따라 학교 정화구역내 유해업소 설치를 제한하고 있으나 규제 이전에 이미 설치된 상당 수의 유해업소가 산재되어 있어 학생탈선과 범죄유발의 요인이 되고 있을 뿐만 아니라, 규제 대상이 아닌 업종이지만 실제로 교육환경을 해치는 영업행위를 하는 업소가 상존하고 있어 문제점으로 지적되고 있다.

1995년 학교환경위생 정화구역 내 유해업소에 대한 단속 결과 총 5,425건이 적발되었고, 경찰은 학교주변 유해업소, 즉, 유흥업소, 대중음식점, 전자유기장, 만화가게 등에 대해 술·담배 제공행위, 음란물 판매·대여행위, 남녀혼숙등 불법퇴폐 영업, 영업시간 위반, 미성년자 불법고용 및 출입목인 행위 등을 한 것으로 총 48,332건을 적발하였다(청소년백서, 1996).

국회사무처의 보고에 의하면, 유해업소의 영업을 규제되는 학교환경위생 정화구역 안에 전국적으로 1996년 3월 기준 1,465개 유해업소가 남아있다고 하였다(국민일보, 1996. 6.11).

서울 지역 5개 고교생 200명으로 구성된 청소년 유해환경 조사단이 최근 4개 중학교의 200m 이내 정화구역내의 유해업소 실태조사 결과에 의하면 유해업소는 339개로 나타났다. 이 가운데 단란주점, 소주방, 호프등 주점이 38.0%로 가장 많았고, 노래방이 20%, 당구장 14.4%, 비디오방 7%, 오락실 5.9%, 담배자판기 5.3% 등 순으로 나타났다.

이러한 경향은 아직도 학교 주변에 호텔, 여관, 유흥음식점, 당구장, 전자유기장등 법정 규제 대상에 해당되는 업소가 잔존하여 불법, 탈법 영업행위가 근절되지 않고 있음을 나타내 주는 것이다.

유흥접객업이나 일반음식점은 선정적인 조명과 영상, 광고, 가무행위, 퇴폐, 변태 영업행위 등으로 청소년의 퇴폐적인 호기심을 유발하고 전자유기장이나 이·미용업소는 환기 및 조명등이 불량한 실내환경과 사행적 영업, 폭력이나 선정적인 불건전한 프로그램 설치, 퇴폐영업 행위 및 불량잡지 비치 등으로 청소년의 정서와 건강을 해치는 경우가 많다. 만화방, 비디오 가게, 노래 연습장, 당구장도 성인과 청소년이 동시에 이용되어 청소년이 성인물의 내용을 간접적으로 접촉할 수 있고, 여관이나 여인숙등 숙박업소도 학생들의 하교 시간대인 주간에 소위 러브호텔의 영업행위를 함으로써, 학생들의 정서에 악영향을 초래할 수 있을 뿐 아니라 이들 업소가 또 한 폭력의 무대가 되고 있는 실정이다. 소위 일컫는 ‘청소년 유해환경’의 방치는 청소년들을 유인하는 강한 자극이 된다. 유해환경은 직접 비행의 계기를 제공하기도 하고, 청소년의 비행이나 문제행동의 장소를 제공하기도 한다.

청소년 유해환경이란, 청소년의 건전한 성장을 저해할 수 있는 모든 부분 요소들, 즉, 사회심리적 요소, 문화적 요소, 물리적 요소 및 구조적 요소들로 상호작용하는 사물, 외부적 기대와 압력, 상황, 조건등을 개념 규정에 포함시킬 수 있다. 따라서 청소년의 건전육성을 저해하는 유해환경이란 청소년의 성적 감정을 자극하거나 폭력성을 조장하고 비행을 촉진하는 등의 인간적 발달을 저해할 우려가 있는 환경의 총체를 의미하는 것이다. 다시 말해 유해환경이란 현대 산업사회의 발달에 따라 심각한 사회문제로 대두되고 있는 대기, 수질오염 등의 ‘자연공해’와 대비되는 청소년의 정서적, 정신적 성장에 비교육적 힘을 발휘하는 청소년에 대한 사회적 또는 교육적 공해로 규정할 수 있다.

유해환경은 유해행위, 유해물품, 유해시설, 그 자체는 유해환경이 아니지만 보는

시각에 따라 청소년에게 유해한 환경으로 간주할 수 있는 것으로 분류될 수 있다. 청소년의 심신 발달에 유해한 영향을 미치는 유해물품으로는 유해완구, 유해도서(도색잡지, 만화등), 유해광고물, 유해약품, 술, 담배(자판기), 각종 포르노 비디오, 성인 영화, 성인용 피임구 등을 지적하고 있다. 유해시설은 음란출판물이나 성도구를 판매하는 노점상과 학교 주변의 각종 위험물과 쓰레기 하치장, 도축장 등처럼 각종 소음이나 악취를 풍기는 시설을 말한다. 그 자체는 유해환경이 아니지만 보는 시각에 따라 청소년에게 유해한 환경으로 간주할 수 있는 것은 대표적으로 청소년 비행이나 문제행동을 유발할 수 있는 장소 즉, 역 주변, 동네의 어둡고 한적한 장소, 농촌의 빈 집이나 버려진 비닐하우스 등과 디스코장, 전자오락실, 각종 분식점, 불량 집단이나 폭력단 및 각종 정보공해를 꼽을 수 있다.

이렇게 청소년 유해환경 범주에 청소년의 건전성장에 유해한 모든 것을 포함시킬 수 있는 바이나, 실질적으로는 이에 대한 논의가 많다. 예를 들면, 법적으로 미성년 청소년의 출입을 금하고 있는 여러 시설에 대해 행정당국과 청소년 유관단체 등의 유해성 여부에 대한 시각에 차이가 나고, 이에 대한 법적 해석을 묻는등 논란의 여지가 많아서 청소년을 지도하는 입장에서나 시설에서의 혼란이 야기되고 있다.

노래방의 경우를 보면, 전국에 11,961개소가 있으며, 단란주점(21,961)까지 포함하면 총 33,922개 업소에 달하고 있다. 헌법재판소에서 18세 미만의 노래방 출입금지에 대해 합헌 결정을 내린 바 있는데, 이에 대한 청소년 및 관련자들의 불만이 거세게 제기된 바 있다. 헌법재판소의 결정에 의하면 노래방은 취객의 출입이 잦고, 공간이 폐쇄적이며, 선정적인 영상 화면을 사용하는 곳이 많아 감수성이 예민한 18세 미만의 청소년에게 출입을 허용하면 범죄나 비행을 유발할 우려가 있다고 밝혔다. 그러나 이에 대해 거부적인 견해와 비현실적인 처사라는 비난의 소리가 많았다. 놀이 공간에 목마른 청소년들에게 노래방은 비교적 건전하게 스트레스를 풀 수 있는 장소로 이미 자리잡아 왔고, 일반화되어 있다는 현실을 감안할 때, 18세 미만 청소년의 출입을 금지하고 이를 강화한다는 방침은 당연히 부작용이 예견되는 바이다. 또한, 법적 대응을 함으로써 많은 청소년들로 하여금 범법자가 되게 하며, 오히려 법률 위반에 대해 무감하게 만든다. 따라서 무조건 법을 제재하고 이를 강화할 것이 아니라 노래방의 물리적 환경을 개선하고 이를 단속하는 법이 우선되어, 청소년

년에게 건전한 오락장으로서의 기능을 할 수 있도록 해야 할 것이다.

이 외에도 논란의 대상이 되는 곳은 비디오방, 당구장과 오락실이다.

현재 비디오방은 전국에 1,961개 업소가 있는데, 이들 업소들은 풍속영업의 규제에 관한 법률에 의거해 18세 미만의 미성년자 출입이 금지되어 있다. 그럼에도 불구하고 이 곳을 출입하는 청소년의 수는 적지 않아, 청소년 탈선과 비행의 온상이 되고 있다고 일반적으로 보고 있다. 비디오방에 대해 우려하는 입장에서는 비디오방 이용료가 여관보다 싸고, 취침까지 해결할 수 있어 가출청소년의 은신처가 되기도 하고 일부 청소년의 성관계를 조장한다는 것이다. 기독교 윤리실천 운동본부에서 서울 지역 비디오방을 조사한 결과에 의하면, 70.4%의 비디오방 시청실이 폐쇄형 밀실로 되어 있고, 54.6%가 출입문에 잠금장치를 설치하였고, 75%는 침대형이나 누울 수 있는 의자를 비치하였다고 한다. 미성년자 출입금지 표시를 한 업소는 29%에 불과했으며, 비디오물을 성인용과 청소년용으로 구분한 곳은 37.9%에 그쳤다. 비디오방 출입문의 폭이 정부가 정한 기준인 0.9m보다 좁은 업소가 전체의 41%에 달해 화재가 발생할 경우 대형 인명 피해의 우려도 제기되었다. 현행 법체제는 18세 미만 미성년자의 출입을 금하고 있어 잘 지켜지지만 한다면 문제가 될 것이 없으나, 1996년 6월 7일에 시행된 음반 및 비디오물에 관한 법률에 속칭 비디오방인 '비디오물 감상실업'이 규정, 실시되고 있으므로, 법정신을 살려 노래방과 마찬가지로 물리적인 환경을 개선하여 건전한 오락의 장으로 탈바꿈시켜야 하며, 유해정도가 심각한 경우에만 법적 제재를 하는 것이 좋다는 제의도 있다.

당구장의 경우, 오락실로 볼 것인가 스포츠 시설로 볼 것인가에 대한 논란이 많다. 1993년 5월에 18세 미만의 청소년들에 대한 당구장 출입을 금지한 체육시설법 시행규칙 5조에 대해 헌법재판소에서는 헌법상 보장된 평등권과 직업선택권에 위배된다고 위헌 결정을 내린 바 있다. 그러나 학교 행정의 기준이 되고 있는 학교보건법에서는 당구장을 청소년 유해시설에서 해금시키지 않고 학교시설 정화구역 내에 당구장이 들어서는 것을 금지하고 있다. 교육계의 이유는 아직 당구장은 사행오락적 성격이 짙다는 것이다. 그러나 88년 장애인 올림픽 때와 92년 올림픽에서 시범 종목으로 채택된 바 있고, 서울과 부산의 일부 학교에서 특별활동 과목으로 당구교실을 운영하고 있는 실정이어서 당구장을 더 이상 청소년 탈선장으로 분류해서는

안 된다는 입장이 지배적이다. 같은 행위나 현상에 대한 적용법간의 일관된 적용과 일치가 중요한 것은 분명하다. 그러나 보다 중요한 것은 시대적 변화를 어느 정도 수용하는 현실성 있는 규칙이 적용되어야 하며, 결국 어떻게 운영할 것인가가 보다 중요하다.

오락실의 경우는 어떠한가. 개정 공중위생법에 의하면, 오락실의 청소년·성인용 구분이 없어지고, 컴퓨터 게임장으로 통합된 데 따라서 종전까지는 청소년용의 경우 오후 9시, 성인용은 자정까지 제한했던 오락실 영업을 1996년 8월 20일부터 오후 10시까지 단일화했다. 이에 대해 현재 서울시의 오락실 가운데 92.6%를 차지하고 있는 청소년용 오락실의 영업 시간만 1시간 늘려준 셈이라는 비난도 받고 있다 그러나 영업 시간 연장 보다 더 문제되는 것은 청소년·성인 공간을 구분없이 혼재토록 한 것이라고 지적하기도 한다. 저질·불법 컴퓨터 프로그램이 제재없이 유통되고 있는 가운데 건전한 청소년 오락 프로그램조차 구분이 안된 채, 청소년들과 어른들을 함께 섞이도록 한 것은 유해환경에 접할 가능성을 높여 주는 성급한 조치라는 것이다.

이렇듯 청소년들이 자주 출입하는 장소에 대한 유해성 여부의 시각 차이는 청소년 선도를 위한 관계 당국과 업주, 청소년들 모두에게 혼란을 야기시킬 수 있다. 따라서 시대 변화와 현실을 수용하는 입장에서의 절충안이 마련되어야 할 것이다.

물론, 이러한 청소년 유해환경에 청소년의 노출을 막기 위한 규제 법령이 있다. 미성년자 보호법, 풍속영업 등에 관한 규제법, 식품위생법과 공중위생법등이 그것이다.

① 미성년자 보호법 (1961. 12. 31 법률 제834호로 공포)

미성년자보호법은 청소년을 각종 사회적 유해환경으로부터 보호하고 건전한 성장을 위하여 그들 자신의 일정한 행위를 규제하는 유해환경 관련 규제법의 가장 기본이 되는 법규이다.

제1조에서 미성년자의 객연, 음주 및 선량한 풍속을 해하는 행위를 금지하고 아울러 미성년자의 보호에 필요한 사항을 규제함으로써 미성년자의 건강을 보호하며 그들을 선도 육성함을 목적으로 하고 있다. 1961년 보호법이 제정될 당시에는 미성년자의 행위만을 규제했다. 즉 미성년자의 객연, 음주, 선량한 풍속을 행하는 행위

를 제한 금지했으나 79년 2차 개정을 통해 완전금지 조항으로 강화했으며 미성년자의 폭력성 조장이나 성적 감정 자극, 범죄 유발 우려가 있는 각종 만화 도서 물건 등의 제작, 판매를 금지하는 조항의 신설이 되어 결국 미성년자보호법은 규제의 범위와 목적을 시대의 변천에 따라 확대 강화시켰다.

규제의 내용을 보면 제2조 제1항에서 미성년자의 금지사항을 규정하고 있는데 흡연이나 음주, 선량한 풍속을 해할 염려가 있는 흥행장, 유흥접객업, 사행행위장, 유키장 등에 출입하는 행위, 숙박업소, 해수욕장, 수영장, 공원, 명승지 기타 유원지 등에서의 성도덕 등 풍기를 문란하게 하는 행위, 경찰서장이 설정하는 미성년자 출입제한 구역에 출입하는 행위 등을 금지하고 있다.

미성년자 출입제한 구역은 1991년 3월 8일 법률 제4351호로 개정시 법제화되어 신설된 항목으로, 설정 목적은 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위하여 각 지역별 미성년자 출입제한 구역을 설정, 청소년의 비행화를 예방코자 함에 있으며 미성년자의 출입이 금지된 풍속영업 장소가 밀집되어 있는 유흥가라든지 윤락행위가 행하여질 우려가 있는 역전 사창가 혹은 기타 경찰서장이 미성년자 보호를 위하여 출입제한 구역으로 설정할 필요가 있다고 인정되는 지역을 선정하여 청소년들이 이 지역에는 들어가지 못하도록 설득 귀가시키고 유흥업소의 퇴폐행위를 단속하고 있다.

미성년자 출입제한 구역은 서울의 21곳을 비롯 전국 주요도시 65개 지역을 미성년자 출입제한 구역으로 설정 운용 중이며 제한구역에는 출입로 등 눈에 잘 보이는 곳에 청소년의 출입을 제한한다는 경고판을 설치하고 경찰과 선도단체의 위원들이 주로 취약 시간에 순찰하면서 청소년의 출입을 자제하거나 귀가를 종용하고 있다. 이 지역에 대한 청소년의 출입제한 시간은 저녁 8시에서 다음 날 5시까지이며 경찰에서는 입간판 및 현수막 등의 홍보시설물을 통해서 청소년의 출입을 금지시키고 있으며 관계 행정기관, 선도단체원, 교사 등과 합동으로 주로 취약 시간대에 순찰을 강화하면서 청소년들에게 귀가를 종용함으로써 지역 주민으로부터 좋은 반응을 얻고 있다.

법 제2조 2항에서는 불량만화등의 판매를 금지하고 있다. 미성년자에게 음란성, 포악성, 잔인성을 조장할 우려가 있거나 범죄 행동을 일으킬 수 있게 하는 만화를 미성년자에게 공포, 판매, 증여, 대여하거나 관람시키는 행위와 이러한 행위를 1알

선하거나 또는 이에 제공할 목적으로 불량만화를 소지, 제작, 수입, 수출하는 행위 등을 금하고 있다.

법 제3조에서는 친권자의 의무를 규정하고 있는데 미성년자에 대하여 친권을 행사하는자 또는 친권자를 대신하여 이를 감독하는 자는 제21조 1항의 내용을 알았을 때는 이를 제지하여야 한다는 내용을 다루고 있다.

법 제4조에서는 영업자의 의무를 규정하고 있는데 연초 또는 주류판매자 및 그 고용인은 미성년자에게 그가 깃용 또는 음용할 것을 알고 이들을 판매하거나 공여해서는 안 된다. 업소의 영업자는 미성년자를 그 영업장 내에 출입하게 하여서는 아니되며 미성년자에 대하여 성도덕등 풍기를 문란하게 하는 영업행위를 하거나 그를 목적으로 하는 장소를 제공해서는 안 된다는 내용을 담고 있다.

이러한 법률은 미성년자보호라는 법의 취지에 따라 청소년의 금지위반 행위에 대해서는 벌칙을 두고 있지 않고 미성년자의 유해행위를 억제하고 각종 유해환경의 영향으로부터 청소년을 보호하기 위한 의도가 있다. 또한 청소년에게 법에 금지되어 있는 위반행위를 하였을 때 종업원과 업소주인을 동시에 벌하려는 입법 취지를 담고 있다. 즉, 미성년자에게 불량만화 등을 판매 제공하는 행위에 대해서는 2년 이하의 징역이나 200만원 이하의 벌금, 구류 또는 과태료를 부과하고 있으며 미성년자에게 술이나 담배판매 혹은 유흥장출입 목인행위, 숙박업소 등에서의 풍기문란 행위에 대해서는 1-2년 이하의 징역이나 100-200만원의 벌금, 구류, 과태료에 처하는 벌칙 조항을 두고 있으며 대리인이나 종업원 등 행위자 뿐만 아니라 법인, 개인을 같이 벌하는 양벌 규정을 두어 명문화해 둔 것이 그것이다.

한편, 미성년자 출입제한 구역 내에서의 유해업소 단속 실적을 보면 풍속영업소의 미성년자 출입 목인, 윤락행위 또는 남녀혼숙 목인 등 총 5,314건을 적발하여 구속 158건, 불구속 입건 3,450건, 즉심회부 1,706건 등의 조치를 취하였고 3,286건에 대해서는 별도의 행정처분을 내렸다고 보고하고 있다(청소년백서, 1996).

② 풍속영업 등에 관한 규제법

선량한 도덕과 미풍양속에 해로운 영향을 미치는 행위와 관련된 영업을 풍속영업이라고 하는데, 청소년의 성적 감정이나 폭력성을 자극하여 문제행동이나 범죄행위를 조장할 위험이 있기 때문에 규제를 받아야 한다.

풍속영업의 규제에 관한 법률은 식품위생법에 의한 식품접객업 중 유흥접객업(유흥주점 영업: 카바레, 나이트클럽, 극장식당, 요정등) 공중위생법에 의한 숙박업, 이용업, 목욕장 중 터키탕과 같은 특수목욕장업, 공연법에 의한 소극장업, 만화대여업, 무도학원업, 무도장업, 노래연습장업등 사회 일반의 미풍양속이나 도덕성을 해할 우려가 있다고 판단되는 영업을 별도 지정하여 이들의 행위나 시설을 규제하기 위해 제정된 법령이다.

이 법은 범인성 환경정화와 선량한 풍속의 유지 및 청소년의 건전 육성을 위해 입법화된 것으로, 제 1조에서는 풍속영업을 영위하는 영업자에게 윤락, 음란 행위의 알선, 제공하는 행위, 각종 음란물(도서, 도화, 영화, 음반, 비디오물, 기타 물건)을 반포, 판매, 대여하는 행위(관람, 열람,보관, 진열하는 행위) 등 성문란 행위를 비롯한 도박 등 사행행위를 금지 사항으로 규제하고 있으며 18세 미만의 미성년자 고용이나 청소년의 출입, 술, 담배 제공 등을 금지하고 있다. 또한 경찰공무원에게는 풍속영업의 준수 상태와 시설을 출입하여 검사할 수 있는 기능을 부여하여 단속하도록 하고 있다.

한편, 1995년 소년풍기사범 단속건수는 총 199,745건으로, 깃연과 음주가 각각 22.5%를 차지하고, 싸움이 13.8%를 점유하였다(청소년백서, 1996).

③ 공중위생법

공중위생법은 국민보건을 위한 위생수준을 향상시켜 공공복리의 증진에 기여함을 목적으로 제정되었다. 위생접객업자가 준수해야 할 사항의 내용을 보면 윤락, 음란 행위 및 도박과 사행행위등 풍속을 해할 우려가 있는 행위를 알선, 제공하는 행위를 금지하고 있다. 여관, 여인숙, 숙박업자는 미성년의 혼숙을 방지해야 할 의무가 있고, 유기장업자는 성인용 시설인 경우 18세 미만의 청소년의 출입 금지를 지켜야 할 의무가 있다. 이에 대한 제 42조에 벌칙 조항을 1-3년 이하의 징역, 200만원-1천만원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다.

④ 식품위생법

식품영업의 질적 향상을 도모하기 위한 식품위생법에서도 공익상 또는 선량한 풍속을 유지하기 위해 필요한 경우,다방, 단란주점, 혹은 유흥주점영업 등 식품접객업

자에 대한 영업시간 및 행위에 대한 필요한 제한을 할 수 있도록 규정하고 있다.

제 7조에서 대중음식점 영업과 유흥접객업으로营业을 분류하여, 유흥접객업은 유흥종사자를 둘 수 있는 영업으로서 일반 유흥접객업(노래, 연주, 충동을 즐길 수 있는 극장 식당, 빠, 룸싸롱, 요정과 무도장을 두고 입장료를 받을 수 있는 카바레, 나이트클럽, 고고클럽, 디스코클럽등) 및 외국인전용 유흥접객업으로 분류한다.

제 31조 및 시행규칙 제 42조에서는 영업자 등의 준수사항으로 유흥접객업에 한하여 출입자의 연령을 확인하되 미성년자의 출입을 금지해야 하며 주류제공을 해서는 안 되고 업소 내에서 선량한 미풍양속을 해치는 내용의 영화, 비디오, 음반을 사용치 말아야 하며 지정된 영업 시간을 준수해야 한다. 업소 내에서는 도박, 기타 사행행위나 풍기문란 행위를 방지해야 하며, 18세 미만의 자를 유흥접객원으로 고용해서는 안 된다는 내용이 있다.

이러한 법적 규제가 있기는 하나, 전국적으로 편법으로 운영 또는 판매되고 있는 유흥업소 및 유흥 인쇄물 관리에 모든 공권력이 집중될 수 없다는 점과 청소년기에는 특히 주변 자극에 쉽게 이끌리어 충동적으로 행동하기 쉽다는 점을 고려할 때, 무엇보다도 유해환경 유발 업주의 각성이 요구되는 바이다.

2. 청소년의 유형

같은 또래의 사람들은 역사적 사건이나 상황을 생애 주기의 동일한 단계에서 경험하기 때문에, 이러한 역사적·문화적 경험의 공유는 다른 세대와 구분되는 그 세대 특유의 사고방식이나 행위유형을 형성시키는 기초로서 작용할 가능성이 높다. 따라서 유사한 정서, 의식구조, 행위유형, 생활양식을 갖는 경우가 많고, 이러한 사람들의 집합을 같은 세대로 규정지을 수 있다(박재홍, 1995).

한국의 청소년 세대는 대부분이 절대빈곤 상태를 체험하지 못했고, 뮤직비디오나 외국영화, 위성방송등 영상매체와 컴퓨터를 비롯한 뉴미디어에 매우 익숙한 세대라고 할 수 있다. 물자가 풍부하고 다양해지면서 소비를 부추기는 선정적, 자극적 광

고에의 노출, 교육과 사회화 부문에서 통제와 자율이라는 상호모순적인 환경은 청소년 세대의 소비지향적, 개인지향적, 탈권위주의적 특성을 조성하고 부추겨 왔다고 볼 수 있다(박재홍, 1995).

기존의 경험적 연구결과(한국사회학회,1990; 임성희, 1994; 이광호외,1994; 박재홍, 1995)에 따르면 흔히 청소년 세대를 신세대라고 칭하고 있고, 이들은 소비지향적, 개인지향적, 탈권위지향적 특성을 지닌 세대로 요약된다. 이들은 충동적으로 소비하고, 물질주의를 중시하고, 유행을 쫓는 낭비 성향을 보이고, 일보다 여가를 중시하는 특성이 강하다. 학자들 중에는 이러한 특성이 보편화되지만 않을지 우려하는 자도 많다. 청소년들은 자신의 개성과 다양성을 음악, 옷, 장신구, 음식의 취향, 여가 활용 방식에 표출하여 매우 자유분방하고 남을 의식하지 않는 채, 소비하는 특성을 보인다. 또한 준거집단에의 소속감을 나타내기 위해서 또는 보다 높은 지위 또는 이상적인 집단을 준거로 삼아 자신의 집단과는 구분하기 위해서 소비한다(임성희,1994). 이들 청소년은 권위주의적 인간관계, 통제, 전통적 예절이나 격식에 대한 저항과 거부등을 탈권위주의적 특성을 갖는다고 본다(박재홍, 1995).

이러한 기본적 특성을 지닌 청소년 세대라도 그들이 처한 환경에 대한 적응력이나 학업 성적등에 따라 차별화된다.

김소희(1991)는 현재 대학입시를 위한 준비교육에 치중하고 있는 학교교육의 파행성 때문에 많은 청소년 문제를 양산하고 학업성적은 학생들의 모든 행동을 평가하는 제일의 잣대로 본다고 기술하고 있다. 김소희는 학업성적에 따라 학생들의 행동반경이 달라진다고 하면서 다음과 같이 정리하고 있다.

공부 잘 하는 아이들은 모범적인 일상생활로 선생님으로부터 인정받으며, 공부하는 것과 상반된 모든 욕구와 기회에 대해 항상 공부하는 것에 일차적인 관심과 목표를 갖는다고 한다. 학교에서 기세등등한 생활을 하며 학업성취에 대한 주변의 압력에 대해 스트레스를 많이 받으며, 매사에 자기중심적인 면이 두드러지는 경향을 보인다고 한다.

노는 아이들은 옷, 가방, 신발, 머리스타일등 유행의 첨단을 걷고, 술이나 담배를 상습적으로 하고, 은어를 사용하지만 의리를 매우 중시하는 아이들이다. 이들은 교사에게 찍혀서 이미지나 이미 쳐져버린 성적을 회복하기에는 현실적으로 어려움이 많다. 소위 노는 애들의 학교 안팎의 생활은 크게 대비된다. 이들은 학교생활을 하

는 동안 답답함과 억눌린 마음을 학교 밖 생활에서 어른들이 금기시하는 일을 실제 해 봄으로써 해소하고자 한다. 그러나 이들 중에는 학교 안팎의 생활이 대비되어 혼란을 느끼는 경우도 있다고 한다. 이들이 학교에 가는 이유는 친구를 만나기 위해서 가는데 가장 큰 비중을 두고 있다. 수업시간에 주로 잠을 자거나 잡담을 한다. 외형상으로 수업에 참여하지 않더라도 전혀 심리적 압박을 받지 않는 모습을 보이려 하나 마음 속으로는 답답함과 자신의 무능에 대한 불만이 많아서 괴롭다. 즉각적인 즐거움을 추구하며, 평일 방과 후에도 놀러 다닌다. 이들이 가기 좋아하는 곳은 당구장, 레스토랑, 호프집, 디스코텍, 만화방, 탁구장, 전자오락실 등이다.

중간층 아이들은 한 마디로 요약하면 어정쩡한 생활을 한다고 볼 수 있다. 이들은 공부 잘하는 아이들과 소위 노는 아이들로부터 주눅들고, 학교 선생님으로부터 주눅든 생활을 한다. 중간층 애들은 학교의 공식적 요구와 기대에 대하여 선택적으로 수용하며 학교 생활을 한다. 이들은 공부를 포기할 수도 없고 안 할 수도 없는 어정쩡한 위상이 한층 더 강한 갈등을 일으키게 한다. 주말에 해방감을 느껴, 특히 토요일은 주로 학교 밖 멀리 놀러 간다. 이들이 주로 다니는 장소는 떡볶이집, 분식집, 공원, 산, 친구집, 레스토랑, 당구장, 호프집, 라이브 콘서트장등 폭 넓다. 시간이 흐를수록 대학교 포기집단(대포집단)이 증가 추세를 보인다. 학교에서 공부 이외의 다른 능력으로 자신의 가치를 확인하고자 하나, 현행 우리 학교교육의 현실을 감안할 때, 공부 이외의 것으로 인정받기는 어렵다는 현실에 좌절을 경험하기 쉬운 층이라고 볼 수 있다.

이창진(1994)은 김소희(1991)와 비슷하게 신세대 청소년을 세 집단으로 나누었다.

첫번째는 ‘공부 잘하는’ 집단으로, 학교 내의 위계질서와 학교 규칙에 동조하면서 학교제도에 자기자신의 정체감을 짜 맞추는 집단이다.

두번째는 ‘들러리’ 집단으로, 대다수 학생들은 학교 경쟁에서 실패를 맛보게 되고, 학교생활의 모든 것을 공부와 시험에 가치를 두고 있는 교사로부터 별로 인정받지 못하고 학교에서 ‘그럭 저럭’ 생활하고 있다. 이들은 스스로 ‘능력 없는 자’ 혹은 ‘들러리’로 인식하는 부정적인 자아상이 내면화되어 있다. 학업 이외의 다양한 흥미와 욕구를 가지고 있는 ‘들러리’ 집단은 학교에서 그들의 욕구, 흥미를 충족시키지 못하고, 자기들의 욕구를 억제하여야 하고 또한 학업에 대한 열등의식이 형성되어 무력감, 무능감, 소원감 등의 정서적 감정을 겪게 된다.

세번째는 ‘노는 애’ 집단으로 대체로 학교 안팎에서 볼 때, 문제행동을 일으키는 집단을 말한다. 여자 고등학교에서의 노는 애들은 대개 외모에서 파마 머리, 노랗게 혹은 빨갛게 염색한 머리, 귀를 뚫고 짧게 말아 올린 교복치마를 입고 있다. 학교에 자주 결석, 지각하거나, 수업에 참여하지 않고, 교사에 대한 반항심이 크고, 흡연, 이상한 은어와 독특한 말씨를 사용하며 카페, 레스토랑, 노래방, 락카페, 나이트 등에 자주 출입하는 학생들을 지칭한다. 노는 애들은 자신에 대한 교사들이나 동료 학생들의 평가를 자신의 논리로서 거부한다. 노는 애들은 스스로 자신들이 교사들에게 ‘찍혔다’, ‘문제아’로 보인다는 것을 민감하게 인지하고 있으나 교사들의 평가를 중요하게 여기지도 않는다. 또한 다른 급우들과 친밀하게 지내지도 않으므로 급우들의 평가에 전혀 관심을 갖지도 않는다. 그들은 착실하고 순진한 학생보다 사회를 더 많이 경험했고 더 많은 것을 알고 있다는 우월감을 느끼고 있다.

‘노는 애’들은 학교에서 배우는 교과목이 실용적이지도 않고 자신의 미래와 전혀 관계가 없다고 생각한다. 그래서 대학이라는 환상 속에서 자신에게 아무런 쓸모가 없는 공부를 함으로써 자신들이 즐길 수 있는 놀이등을 유보시키는 일은 억울한 행위라고 생각하고 있다. 이러한 모습은 학교에서 시험을 볼 때 잘 나타나고 있다. 심지어 문제지 읽는 것 까지도 포기하고 답안지를 채우는 학생도 있다. ‘노는 애’들은 일찍 귀가할 수 있는 시험 기간을 좋아한다. 다른 학생들처럼 시험에 대한 부담이 없으면서 놀 수 있는 시가닝 그 만큼 많기 때문이다.

이처럼 공부나 시험의 억압으로부터 벗어나 ‘노는 애’들은 공식적인 학교활동에서 보상을 받기보다 친구 집단과 함께 하는 학교 안팎에서의 비공식 활동에 의해 보상 받는다. ‘노는 애’들은 자신과 비슷한 처지에 있는 학생들과 어울리게 된다. 학교 현장에서 ‘노는 애’들은 3명에서 10명 정도로 집단을 이루고 있다. 이들은 옷차림, 머리모양, 말씨, 은어 등을 서로 공유하고 있으며 서로 간에 결속력이 강하다.

자신의 성숙함을 과시하려는 몸에 대한 치장, 음주, 흡연, 이성교제, 도박, 폭력, 유흥업소 출입 등과 같은 일탈행동 즉, 학교에서 요구하는 가치와 행동에 반하는 반학교적 행동을 스스로 없이 하는 집단이다.

이 외에도 신세대인 청소년의 유형을 기성세대의 가치관과 신세대의 가치관에 대하여 청소년들이 대처하는 방식에 따라 청소년을 크게 적응적 청소년, 갈등적 청소년, 아노미적 청소년으로 구분하기도 한다(서울대학교 교육연구소, 1996).

첫째, 적응적 청소년은 자신의 신세대적인 가치관과 기존 사회의 가치관 사이에서 가치관의 차이를 극복하려고 노력하는 집단이다. 따라서 이들은 기성세대의 가치를 무조건 구세대적인 것으로 치부하여 배격하지 않고, 비판적으로 수용하려는 자세를 보인다. 또한 이들은 신세대적인, 새로운 가치체계에 대해서도 무조건적인 추종이나 주장을 자제하고, 새로운 가치와 기존의 가치를 잘 융화시켜 조화를 이루려고 노력한다. 따라서 이들의 가치관과 의식은 점진적인 성향을 보인다. 적응적 청소년은 사회전체의 질서유지, 진보발전이라는 차원에서 볼 때 긍정적 기능을 행사할 것으로 예견되는 청소년 유형이다. 특히 이 부류에 속하는 청소년은 그 개인의 정신 건강 측면에서나 도덕적 측면에서나 모두 사회에 적응적이다. 이들은 청소년의 감각과 가치지향성을 충실하게 가지고 있으면서도, 기성세대가 요구하는 전통적 가치규범과 행위방식에 비판적이거나 반성적 태도를 가져서 두 가치지향 사이의 갈등과 충돌을 진지하게 화해시키려고 노력하며, 결국 기성세대의 가치와 신세대의 가치 사이의 화해에 성공한 청소년들이다. 이런 화해에 성공한 청소년은 기성세대의 세계 속에서 인정받고, 성공과 출세의 가도를 달릴 수 있다.

둘째, 갈등적 청소년은 기존 사회의 가치관에 대하여 비판적인 입장을 보이고, 새로운 가치관으로 기존의 가치관을 대체하려는 집단이다. 이들도 적응적 청소년과 마찬가지로 전통적인 가치체계와 새로운 가치체계를 조화시키고 화합시키려고 부단한 노력을 하지만, 결국에는 만족스러운 해결을 보지 못하고 새로운 가치체계를 주장하게 된다. 따라서 이들의 가치관과 의식은 급진적인 성향을 보인다. 갈등적 청소년은 청소년 특유의 가치지향성에 집착하여 부모와 교사 및 기타 기성세대의 전통적인 가치지향적 요구에 저항하고 비판하며 도전하는 반항적이고 공격적인 태도를 갖는다. 그러나 반항적이라고 해도 비행적이거나 반도덕적이거나 일탈적인 범죄적 성향은 결코 아니다. 오히려 기성세대의 요구와 지시가 불합리하다는 지적을 하면서 이에 용감하게 저항한다. 부모의 편파적인 자식사랑 혹은 교사의 학생들에 대한 불공평한 대우에 비판적인 시각을 가지고 대드는 젊은이들이 이 갈등적 유형의 청소년들이다. 이들 갈등적 청소년은 결코 퇴영적이거나 퇴폐적인 청소년은 아니다. 오히려 사회 진보의 물꼬를 올바르게 트고 돌리는 혁신적인 기운의 발생지라고 볼 수 있다. 기성세대의 보수가치 지지자에게는 문제시되는 집단으로 보일지 모르나, 개방된 비권위적 사회에서는 오히려 건전한 사회비판 세력으로 바람직한 집단이다.

셋째, 아노미적 청소년은 특정한 가치를 신념화하여 지향하지는 않으며, 그때 그때 상황에 따라 자신에게 유리한 입장을 취한다. 이들이 내면화하고 있는 유일한 가치는 이기주의이라고 본다. 아노미적 청소년은 신세대의 가치를 지향하면서도 동시에 전통적 가치에도 깊이 함몰되어 있다. 신세대적인 합리주의를 추구하면서도 동시에 기성세대적인 안전성이나 의존성을 추구한다. 예컨대 자신에게 편한 대로 가치지향성을 변형시킨다. 기회주의적으로 가치지향성을 활용하며 자기에게 이익이 된다면 어느 것이든 마다 않고 행동에 옮긴다. 따라서 아노미적 청소년은 사회 전체의 질서유지나 진보발전이라는 차원에서 상당히 위험한 집단이며, 상황에 따라서는 비도덕적 탈법적인 행동을 취하기도 한다. 예를 들어 이들은 돈이 생기면 ‘청소년 담배’ 잘 놓고 잘 쓰지만, 그렇게 즐기는데 소용이 되는 돈을 부모한테 받아다 쓰는 것에 대해 반성적이거나 비판적 사고를 하지 않는다. 무엇이 옳고 무엇이 그른가에 대한 자기 자신의 판단 기준이 없다는 것이다. 아노미적 청소년은 자신의 욕구에 충실하려고 하며, 그런 욕구 충족에 전통적 가치관에 입각한 의식과 행동이 도움이 되기만 하면 만족해 한다.

청소년을 이러한 세 유형으로 나누어 볼 때, 우리 사회에 갈등적 청소년이 다수를 점하고 있다면, 이들이 구성하는 청소년문화는 기성세대의 문화와 갈등을 일으킬 소지가 높게 되나, 적응적 청소년과 갈등적 청소년의 가치 지향이 서로 조화를 이루면서 사회의 발전에 일조할 가능성이 높다. 한편, 아노미적 청소년의 존재는 그 수가 아무리 작다고 하여도 청소년문화의 발전에 도움을 주지 못하고 오히려 건전한 청소년문화의 형성을 방해할 가능성이 많다고 본다.

이상 살펴본 바, 이데올로기 논쟁 속에서 갈등하지 않고, 풍요로운 물자 속에서 절대 빈곤을 경험하지 않았으며, 영상매체의 자극적이고, 즉각적이며 속도감 있는 것에 익숙한 청소년 세대는 이데올로기 배치에 갈등하고, 상대적으로 빈곤했던 시대를 살아온 기성세대와는 차별화된 그들만의 유사한 정서, 의식구조, 행위유형, 생활양식을 갖는 경우가 많다. 그럼에도 불구하고 청소년 세대의 삶의 형태는 차이가 난다. 그 이유는 청소년을 둘러싸고 있는 환경을 모든 청소년이 다 누릴 수 있지 않기 때문이다. 청소년 마다 갖고 있는 욕구가 차별화되기 때문이라기 보다는 청소년이 갖고 있는 욕구는 같을지라도 욕구를 지연시킬 수 있는 환경에 처해 있는가에 따라 개인이 외형적으로 취하는 행위가 다를 수 있기 때문이다. 인간이면 누구나

긴박한 경쟁을 피하고, 휴식을 취하고 싶어 하며, 심각한 것 보다는 즐거움을 주는 것을 누리려고 한다. 청소년의 경우도 예외는 아니다. 그러나 우리의 교육현장은 학생의 개성과 진로를 중시하여 특화시킬 만한 여건이 갖추어지지 못하였으며, 융통성 없이 고교 과정에 정해진 교과목을 일률적으로 적용함으로써 더 많은 비진학자와 낙오자를 양산시키고 있다. 소위 대학진학을 꿈꿀 수 있거나 미래의 삶에 대해 계획을 갖고 있는 학생은 자신의 목표 달성을 위해 하고 싶은 욕구를 지연시키고자 노력하지만, 그렇지 못한 청소년의 경우 학교에서의 생활은 무의미하고 건조할 수밖에 없다. 이들에게는 학교 밖의 생활이 더욱 재미있어, 이를 동경하게 되고, 외부의 자극과 유혹을 물리치기가 쉽지 않다. 이들을 지도하는 교사의 입장에서도 학교 수업은 이들의 흥미를 끌지 못하며, 의미가 없으리라는 것을 알기 때문에 공부하는 학생에게 크게 방해만 하지 않는다면 비진학자 집단이 잠을 자거나 딴 짓을 하고 있는 것에 대해 제재를 가할 수 없다고 한다. 비진학자 청소년 중 일부는 교사나 부모와 마찰하는 것이 귀찮고, 부딪쳐서 괴로운 것 보다는 부딪치지 않고, 하고 싶은 일을 하는 식으로 행동지침을 정하여 부모나 교사의 바람, 즉 고등학교 졸업장 만이라도 따려고 한다. 학교에 안 다니면 안 된다는 막연한 탈락에의 공포 속에서 학교를 습관적으로 오가면서도, 진학이나 취업을 위해 절대량의 시간을 할애해야 할 필요도 없으므로, 그들에게는 주체할 수 없을 만큼 많은 시간을 어떻게 보내야 할지 막막해하고, 무력감에 빠져 들기도 한다. 그러나 이 시간을 보낼 만한 소위 청소년문화는 미미하고, 청소년의 욕구나 선호를 반영하지 못한 수준이다. 따라서 청소년은 보다 재미있고 다양한 성인문화를 누릴 수 있는 곳으로 유입되고, 기존의 성인문화 공간은 수입 증대만을 목적으로 학교 안에서 적응을 하지 못하는 청소년을 유인하고 있다. 이러한 맥락으로 인해 신세대 청소년은 앞서 살펴본 바대로 여러 유형으로 분류될 수 있는 것이다.

3. 청소년문화의 특성

청소년문화란 청소년이 공유하고 있는 청소년 세대 특유의 방식으로 청소년 집

단간에 명시적, 잠재적 사회화를 통해 형성, 전수되어지는 청소년 세대의 행동방식과 정신적 지표라고 이해될 수 있다.

권이중(1992)은 청소년문화를 청소년만이 갖고 있는 유일한 사고와 이념, 감정, 포부, 이상을 나타내는 수단으로서 그들로 하여금 청소년문화를 통해 독자적인 생활과 세계를 경험하게 하고 자기가 누구인지를 발견하게 하고, 자아정체감을 확립하게 하며 내부의 사상, 감정, 잠재능력을 자유롭게 표현하고 창조토록 한다는 점에서 매우 중요한 의미를 갖는다고 보았다. 또한 청소년문화는 가족과 사회, 아동과 성인의 중간 매체로서의 역할을 하며, 문화간 갈등에 의해 청소년문화가 발생되기도 한다. 다시 말해서 기성문화에 동의할 수 없는 데서 비롯되는 내면적 갈등은 새로운 문화 창출을 요청, 격려하게 되기도 하며, 상업문화와 학교교육문화가 전개되어 가는 과정 속에서 청소년문화가 창출되기도 한다. 즉, 이들은 상업성과 체제유지 이데올로기라는 두 가지 형태를 취한 지속적인 메아리 과정으로, 소모품 형식에 있어서는 문제 상업문화에 의한 부분문화적 기호(복장, 음악 등)가 대량 생산품에로의 전환이 가능하게 하고, 새로운 청소년문화는 그것에 상응하는 새로운 조류를 만들어 내게 된다. 반면 학교교육의 이데올로기 양식에 있어서는 그런 것을 일탈행위로 몰아붙이는 낙인 과정과 제재 과정이 지배 집단의 협조와 더불어 즉, 경찰, 언론매체, 법률구조의 협조에 의해 확일적으로 창출되고 감시된다. 따라서 청소년문화는 문화간 갈등에 의해 발생된다는 것이다. 이렇게 청소년문화는 대중문화와 주도문화 사이에 잠재하는 긴장을 창조적으로 해소하여 조화를 이루게 하고 주류 문화의 발전, 민주화, 인간화를 촉진하게 된다고 보는 경향이 있다. 방황하는 젊은이에게 인생의 안내자 역할을 하고 규범과 가치관을 제시해 주며 젊은이의 걱정과 낭만을 건설적으로 승화시킬 수 있도록 하며 안정감과 소속감을 제공하여 이탈 행위를 줄여주는 기능을 갖는다는 것이다.

그런가 하면, 캔니스턴은 청소년문화를 강요된 소외문화라고 하였다. 청소년은 진정한 의미에서 부모, 학교, 도덕, 지식에서 소외되고 있다. 지배적인 사회적 요구를 감당할 수 없다는 데서 소외는 발생하고 이 소외는 그들의 독특한 직관과 인식 그리고 행동성향에 의해 더욱 심화되어 가는데 청소년문화가 발생된다는 것이다.

이와 같이 청소년문화는 청소년의 사고와 인식세계, 행동방침등에 중요한 영향을 미치고 있음에도 불구하고, 우리의 청소년문화는 어떤 상태이고, 어떤 특성을 갖고

며, 어떻게 이해해야 할 것에 대한 숙고가 미흡한 상태이다. 따라서 우리의 청소년 문화는 어떤 특성이 있고, 일반적으로 청소년문화를 어떻게 받아들이고 있으며, 어떤 시각이 있는가를 살펴보고자 하며, 특히 부정적인 측면의 청소년문화에 대한 시각을 정리해 봄으로써 청소년문화에 대한 실질적인 이해의 폭을 넓힐 수 있을 것이다.

청소년문화의 필요성에 대한 논란 속에서, 우리의 청소년이 안심하고 누릴 수 있는 문화적 공간은 거의 부재한 편이다. 청소년의 미래에 대해 관심을 갖고 있는 많은 관계자들은 청소년 또래가 모여 동질감을 느끼면서 학업생활이나 가족생활 중의 스트레스를 해소하고, 함께 의지하고 고민을 나눌 수 있는 그들의 공간이 필요하다는 것에 대해 의견을 같이 하면서도, 동시에 우려의 목소리 역시 크고, 어떻게 구성·운영되어야 하는지에 대한 의견은 분분하다. 결국 청소년문화에 대한 상이한 시각이 있다는 것을 의미한다.

청소년문화에 대한 다양한 시각이 존재한다는 것이 곧 청소년에게 제공되는 문화 자체가 차별화된다는 의미는 아니다. 제공되는 청소년문화의 차별화로 보기 보다는 오히려 청소년의 특성, 예를 들자면 학업성취도, 성별, 경제적 능력등 자원에 따라 향유되는 문화가 다를 수 있다고 본다. 특히, 학교 현장에는 다양한 학생집단의 문화가 존재한다. 학생집단은 주로 학업성적에 따라 유형화되어 있고, 각 하위집단은 서로 다른 가치패턴과 집단 규범을 갖고 학교생활에서 요구하는 가치와 태도에 대해 대처하는 문화를 형성해 낸다. 한 예를 들자면, 입시 문화의 가치를 적극적으로 받아들여 “일반계 고등학교는 대학입시 준비 과정”이라는 보편적 신념을 갖고 학교가 이루고자 하는 목적과 바람직하다고 생각하는 가치와 태도를 적극적으로 받아들이는 학생 집단과 학교에 적응하지 못해 자기의 잠재력을 발휘하지 못하거나 학교가 요구하는 가치와 태도를 적극적으로 거부하면서 독자적으로 삶을 만들어 내는 학생 집단이 형성될 수 있다. 특히, 학업성취에 높은 가치를 부여하는 학교 현장에서 일부 학생들은 학교가 요구하는 가치와 태도를 거부하는 반학교 문화를 형성한다. 현실적으로 학업성취만을 강조하는 학교는 그 목적을 효과적으로 수행하기 위해 학생들을 학생다움으로 통제하려고 한다. 학업성적이 나쁜 학생들은 결국 반학교 성격의 비행문화를 형성한다. 이들은 학업성적을 향상시켜 우등생 집단에 들어갈 수 없고, 교사의 기대에 부합한다 하더라도 좋은 지위를 부여받을 가능성이 거의 없으며, 학교에서 동등한 가치를 지닌 주체로 인정받지 못하고, 장차 미래 사회

에서 직업을 볼 때에도 그 영역이 심각할 정도로 축소되어 있다. 이들은 더 좋은 직업을 획득할 수 있는 수단으로 생각되는 자격증을 획득하려고 공부하지만 수업 시간에 무질서한 행동을 하고, 장난치기를 더 좋아한다. 하그리브스는 학업성적이 부진한 학생들이 지위 좌절에 빠져 있다고 보았다. 학생들은 이러한 비행 문화를 유지하면서 교사들의 교육과정 운영의 역할을 방해하고, 훈육 지도에 곤란을 겪게끔 하는 여러가지 방안을 발견해 내려고 노력할 뿐이다. 노는 애들은 교사나 부모의 공부에 대한 압력과 경쟁주의를 무시하고 학교에서나 가정에서 비슷한 경험을 하는 친구들과 함께 하는 친구들과 함께 하는 집단적 행동에 우선 순위를 두고 음주, 흡연, 유흥업소 출입 등과 같은 성인문화와 유행, 패션, 음악, 춤 등의 상업적 청소년문화 속에서 자신의 놀이성을 충족시킨다.

Willis(1977)에 의하면 반학교 학생 문화를 형성하는 이들은 학교의 상징과 공간을 심분 활용하여 자기들의 독특한 집단적 반항 행동을 표출해낸다고 한다. 즉 수업시간 빼먹기, 수업시간에 딴전 피우기, 몰래 잠자기, 익살떨기 등을 통해 학교에서는 단순히 출석 부르는 것만을 하며, 독특한 옷차림과 머리 모양, 흡연, 음주행위, 폭력, 성적 매력 과시, 소수민족 집단의 배척 등을 통해 학교의 공식적 명칭, 의미, 교육과정, 현실 등을 의식적으로 강력하고 활발하게 거부한다.

반학교 문화의 표출양식을 정리해 보면 다음과 같다.

① 배타적 집단성

‘노는 애’들 집단은 다른 학생집단에 비해 ‘우리’라는 감정(We-feeling)이 강하고, 그들 자신의 규칙이 있고 집단 성원간에 강한 영향력을 행사하고 있다. 그리고 이 집단에게는 의리가 가장 중요한 조건이 되고, 그 의리가 집단을 계속적으로 유지시켜 주는 역할을 한다.

‘노는 애’들 집단에 몸담게 됨으로써 학교 안팎 생활에 획기적이고 특별한 변화가 온다. 그것이 쉽게 인지될 수 있는 것은 학교규정에 어긋난 머리와 복장에서서의 변화이다.

독립적인 동료 문화(peer culture)를 가지면서 학교에서 보상받기 보다는 학교 밖에서 친구들과 다양한 활동에 적극 참여함으로써 보상받고 있다. 이들은 학교의 공식적 권위를 지탱하게 하는 복종이나 존경심 같은 가치를 무시하게 된다.

학교에 적응하지 못한 노는 애들은 부모나 교사의 눈을 피해 학교 안팎에서 새롭고 흥미있는 경험을 얻고자 하므로, 배타적이 된다. 배타성은 그들만의 언어세계를 갖는다는 것으로 표현되기도 하는데, 그 중 하나가 은어 사용¹⁾을 한다는 점이다.

② 놀이 지향성

‘노는 애’들 대부분은 대학 진학을 포기한 ‘대포기’들이다. 그들은 자신이 대학에 갈 수 없으리라는 사실을 알고 있다. 그리고 자신이 앞으로 학교 공부와 관련이 없는 직업을 갖게 될 것이라고 생각하고 있다. 그래서 더 이상 학교는 그들에게는 의미가 없는 장소가 된다. 단지 그들에게 졸업장을 줄 수 있는 장소일 뿐이며 빨리 벗어나야 하는 곳이다. 이들은 다양하게 놀며, 마시며, 현재의 주어진 시간을 즐기려 한다. 이 경우, 흡연과 더불어 음주는 노는 행위에서 빠질 수 없다.

③ 과시성

소위 노는 애들은 부모나 학교가 요구하는 학생다움의 행동양식, 복장, 용모에 반대하면서 어쩔 수 없이 순응한다. 가능한 범위 내에서 교복 상의를 꼭 끼게 입고 치마를 길게 입거나, 머리를 염색하거나 무스를 바르고 머리 모양을 다르게 하고 귀를 뚫는 등으로 여자다움을 과시하려는 경향이 있다. 또한, 이들은 학교 방과 후나 주말이면 교복을 벗고 성숙하게 보이기 위해 세련되고 야한 옷을 입고, 화장을 진하게 한다.

이러한 반학교 문화를 비롯하여 퇴폐적이고 쾌락적으로 보이는 청소년문화에 익숙한 무목적적인 청소년이 대다수는 아니다. 그러나 다른 청소년문화보다 눈에 잘 띄고, 세인의 우려를 자아내어, 청소년문화는 곧 청소년 탈선과 비행의 온상이라는 부정적인 이미지를 심어 주었기 때문에 청소년문화에 대한 그릇된 선입관부터 갖게 된 것으로 보인다. 특히, 압구정동, 돈암동, 이대 입구 등에 형성된 특정 소비공간은 화려하고 씩씩이가 큰 소비, 유행침단의 과격적인 옷차림, 휘황하게 치장된 유흥업소등으로 많은 사람의 주목을 받았고, 이 문화 현상은 곧 대중매체의 큰 관심거리가 되었다. 이 지역은 절대적 궁핍에서 벗어난 신세대 청소년의 거리, 심지어는 향

1) 청소년들이 은어를 사용하는 동기는 자기들끼리의 만족스러운 의사전달, 무미건조하고 억압적인 생활을 벗어나려는 욕망, 일시적인 쾌감의 발로나 욕구불만의 표출 등이다.

락과 서구·왜색 문화가 넘치는 이방 지대라는 상징적 의미를 부여받게 되었다. 그 거리에는 다른 곳에 비해 청소년층의 인구가 많고, 청소년만이 즐길 수 있어 거리낌 없이 드나들 수 있는 장소가 많다. 그 곳에서 적지 않은 청소년이 성인의 행동을 모방하며 술과 담배를 즐기기도 한다. 청소년을 둘러싼 문화 공간 중에는 타락의 나락으로 이끌 만큼 우려될 만한 경우도 있고, 동시에 성인의 우려를 불식할 만한 건전한 문화 공간도 있다. 다만, 건전하지 못한 문화 공간과 청소년은 더 주위의 눈에 띄고, 그 문화를 누리는 청소년이 적더라도 파생효과가 크다는 점, 그리고 성인문화를 누리고 있다는 점에 우월감을 갖고 경험하지 못한 다른 청소년들에게는 힘을 행사하고, 막연한 동경심을 일으키게 한다는 점에 문제의 소지가 크다고 볼 수 있다. 따라서 모든 청소년이 이 공간에서 퇴폐적인 행동을 익숙하게 하고, 그 곳을 배회하는 청소년은 모두 문제시하는 단순한 결론은 청소년을 위한 문화 공간이 필요한 현실에서 지양해야 할 바이다.

그렇다면 우리는 청소년문화를 어떻게 이해해야 하는가. 먼저 청소년문화를 바라보는 시각을 정리해 볼 필요가 있다. 김신일(1992)은 5가지 시각으로 청소년문화를 정리한 바 있다.

첫째, 청소년문화를 미숙한 문화로 보는 입장이다. 이 경우에는 청소년문화를 거의 간과하거나 무시하여 청소년들에게는 독특한 그들 나름대로의 문화가 있는 것이 아니라 다만 기성의 성인문화를 모방한 미숙한 부분 문화만이 일부 존재한다고 보는 관점이다.

둘째, 청소년문화를 비행의 문화로서, 부정적 시각에서 문제시하여 바라보는 입장이다. 이 때 청소년문화란 단지 바람직하지 못한 문제투성이의 문화로서 또는 기존 질서를 파괴하거나 무시함으로써 수많은 사회적 문제를 야기하게 되는 심각한 일탈과 비행의 부정적인 문화로 규정된다. 청소년은 의식적으로 사회적 규범을 깨뜨리는 것에서 쾌감을 느끼고, 규범적 질서에 따르지 않아야 그들 사이에서는 영웅 대접을 받는 그릇된 의식을 가지고 있다.

셋째로, 청소년문화를 저항의 문화 또는 반문화로 보려는 입장이다. 즉, 대항문화는 기성의 문화를 주류 문화라고 보고 비주류 문화인 청소년문화를 이에 반하는 저항의 문화로 보려는 것이다. 청소년은 기성 세대의 문화를 일단 거부하고 자신들의 새로운 문화를 대안으로 내세우면서 개혁과 변화를 요구한다. 새로운 세대가 기성

세대에게 비판을 가하는 것은 그들이 미숙하고 빼뚫어졌기 때문이 아니고, 기성 세대와는 다른 인생관과 역사관을 갖고 있어 다른 삶의 방식을 추구하기 때문이다. 청소년들은 기존의 질서와 기성 세대의 모든 문화적 틀을 송두리째 거부, 부정하며 무시하는 그러한 반문화가 청소년문화로, 성인들이 도저히 이해하거나 받아들일 수 없는 옷차림, 행동이 실은 기성문화에 대한 대항과 반대의 표현이라는 것이다.

네번째 입장은, 하위문화로서의 청소년문화를 인정하는 입장이다. 청소년문화가 사회전체의 문화 가운데 한 부분을 이루는 문화라는 뜻이다. 그러나 이 때 하위문화로서의 청소년문화란 대체로 독립적이고 주류적인 즉 기성문화와 대등한 ‘또하나로의 문화’가 아니라 단지 기성문화의 아류 문화로 보려는 시각을 지닌다. 여타의 사회집단 모두가 하위문화를 나름대로 형성하고 있듯이 하위문화로서 청소년문화가 존재한다고 보는 입장이다.

마지막으로 청소년문화를 전혀 새롭고 독립적 영역을 지니는 또하나의 문화로서, 즉 기성의 성인문화와 대등한 또 하나의 영역을 형성하고 있는 새로운 문화로 보려는 입장이 있다. 이 시각은 청소년문화를 기성의 문화 감각이나 기성문화의 틀에 비추어 부정적으로 보는 것이 아니라 새로운 대안적 문화로 인정하고 수용하려는 입장을 취하게 된다. 사회는 세대를 거듭하면서 핵심적인 문화 요소는 크게 변하지 않고 항상 유지 보존되지만, 세대가 바뀌어 감에 따라 새로운 문화 요소가 생성되어 문화에 변화를 가져온다. 청소년문화는 바로 한 사회의 생동적 발전을 위하여 없어서는 안 될 귀중한 자극인 동시에 활력소로 보고 있다.

이상 살펴본 바를 요약해 보면, 청소년문화에 대한 시각은 다양하며, 청소년문화는 유행의 수용에 적극적이고 제일 민감하고 빠르며, 부분 문화를 돌출시키는 태도가 유별나며 유별난 표현, 언어적 진술을 통해 서로의 의미를 주고 받는 특징이 있다.

현재 한국사회의 청소년문화에 대한 평가나 진단은 단순한 작업은 아니나, 청소년문화에 대해 관심을 갖고 있는 몇몇 학자들에 의하면, 청소년문화의 중요성은 인정하는 가운데, 아직은 문화 접촉과 변용·전이의 과도기적 단계에 있으며 한국화된 새로운 청소년문화를 전형화하려고 노력하며 그 모습을 형성해나가고 있는 단계로 평가하고 있다. 이러한 과정 속에서 부분적으로는 맹종과 무비판적 수용, 왜곡과 편견, 문화적 사대주의 등의 문화적 해독과 부작용이 나타나기도 한다. 이 두 가지 요소가 병존하는 우리 청소년문화의 전형들은 다음과 같은 독특한 모습들로 나타나

며, 이는 긍정, 부정의 양면성을 동시에 지니고 있다. 학교공부와 대학입시가 그들 인생의 전부를 차지하는 문화가 팽배하고 있으나 동시에 순수한 이성애의 호기심과 정, 사랑의 수줍음 속에 승화시키며 시와 편지 음악과 연상예술을 통해 고귀한 감성을 풍요롭게 하는 낭만과 감성의 문화가 융해되어 있다.

이 외에도 윗사람 지향의 문화, 지불유예적 문화, 타인지향적 레이저 문화, 저항의 문화, 길들여진 문화, 사대주의적 아류 문화, 이상주의적 정열의 문화 등이 동시에 존재하며 책에서 배운 근검과 절약 대신 사회가 보여 주는 가두 전시문화와 소비풍조 속에서 향락과 한탕주의적 문화에 오염되기도 하고 매스컴이 유혹하는 팝과 디스코 문화, 정치풍자와 해학, 유행은어의 문화에 몰입되기도 한다(권이중, 1992).

또한 한국의 청소년문화 현실을 거론할 때 무규범 현상이 일어나고 있음에 대체로 동의하는 경향이 있다. 무규범 현상은 기성 전통의 붕괴나 무력화, 급속한 생활환경 변화 (산업화, 인간의 도구화, 물량주의, 과열경쟁과 편의주의), 청소년 특유의 정체意識의 미확립, 창조적인 문화모델의 부재, 절대가치의 부재 등 여러 원인에 의해 발생된다고 본다. 이상과 같은 여러 요인들은 정치, 경제, 사회 그리고 문화예술의 모든 분야에 파급되어 질서의 무력화를 초래하며, 탈가치화와 실용성에 입각한 집합이산으로 하여 부도덕 강요함으로써 소위 3D와 같은 현상을 일으키는데 이것은 청소년의 내적 긴장과 갈등에 목표부재와 부도덕한 현상이 합작을 일으킨 쾌락주의에 입각한 저속한 문화 타락이요, 문화적 반란이다. 이러한 현상은 색, 냄새, 감각, 경험을 현재적 관심에서만 추구함으로써 미래적 비전보다는 현재적 환각에 몰아나는 퇴폐문화로 치달을 수 있다.

결국 한국의 청소년문화는 현재 문화 접촉시 야기될 수 있는 혼란 상태를 경험하고 있는 상태라고 볼 수 있다.

4. 청소년의 일상생활 공간

한 집단의 생활유형은 그 집단의 정체성과 밀접한 관계를 가져 즉, 삶의 공간과 인간의 의식은 서로 연관되어 있다. 청소년의 일상생활에 대한 파악은 청소년의 의

식과 밀접하게 연관되어 있을 뿐 아니라 청소년 행동에 대한 예측을 가능하게 한다. 행동공간은 행위자의 선호, 욕구 등 심리적 측면을 파악할 수 있으며, 행위의 빈도 수를 통해 친숙 공간 파악은 물론, 사회적 속성에 따른 소집단간 차이를 찾아낼 수 있다는 점에 의의가 있다.

또한 청소년을 대상으로 방과 후 생활을 파악함으로써 이들이 어떠한 환경에, 어떠한 시간대에 노출되며, 그로 인해 청소년을 어떻게 지도할 수 있을지에 대한 정보를 얻을 수 있고, 청소년을 위한 유익환경 조성에 대한 방향을 시사받을 수 있다.

특히 청소년 문제를 양산한다고 보고되는 문제 지역에 청소년의 노출이 심한 경우, 이를 어떻게 받아들여야 할 지에 대해 일상생활/기회이론(이현희, 1994)에서는 지역이라는 생활단위가 범죄를 예방하고 범죄 기회를 제공하는 측면에서 갖는 중요성을 강조하고 있다. 일상생활/기회이론에서는 범죄에 대한 동기에 초점을 두는 것이 아니라 범죄적 동기가 행위로 전환되는 ‘상황’을 강조하고 있다. 지역 사회가 지닌 매력 요인과 방어력 약화로 인한 범죄 기회 증가, 범죄 발생을 하나의 사건 측면에서 이해하고 있다. 범죄 행위의 대상인 피해자의 입장에서 접근하여 범죄자를 유인할 만한 가치있는 목표들을 제공하고, 범죄자의 잠재적 동기가 실행에 옮겨지는 것을 저지시키는데 작용하는 지역 사회의 사회구조적인 힘, 통제를 강조한다. 청소년의 여가생활 증가는 개인이 집 밖에서 보내는 시간을 증가시키고, 자연히 집에 비어 있는 시간이 많아져서 범죄 대상이 범죄자에게 더 많이 노출되거나 범죄를 막을 수 있는 방어력이 약화됨으로써 범죄 발생이 증가된다고 보고 있다. 개인의 사회인구학적 특성이나 생활양식의 차이에 따라 특정 개인이 위험한 시간과 위험한 장소에 위치할 가능성이 높아짐으로써 범죄 피해의 위험 또한 증가하는 것으로 설명한다. 젊은층은 노년층에 비해 가족보다는 또래 집단의 활동에 더 많이 참여하므로 위험한 시간과 장소에 더 많이 노출되며, 데이트 등으로 밤시간에 집 밖에서 활동하는 시간이 많아지므로 범죄 피해의 가능성 또한 높아진다. 이러한 사회인구학적 변수 뿐만 아니라 개인의 경제활동 유형이나 일상생활 유형을 중심으로 한 독특한 생활양식 -친교, 외식, 유흥 등-은 범죄피해 가능성에서의 차별화를 가져 온다. 공간에 노출되고, 잠재적 범죄자군에 가까이 거주할수록 범죄 피해의 위험이 증가한다. 가까이 거주하게 되면 그만큼 잠재적 범죄자와 일상적으로 접촉할 수 있는 기회가 많게 되고, 따라서 상호작용도 증가하게 된다. 목표물에 대한 매력성은 도구

적 매력과 표출적 매력으로 나누어 볼 수 있는데, 전자는 대상 자체가 주는 물질적, 정신적 가치에 의해서 범행 동기가 촉발되는 경우이고, 이에 반해 후자는 범죄를 행하는 '행위' 그 자체에 범행 동기가 있는 경우이다. 특히, 청소년비가 높은 지역일수록 그 지역 청소년에 의해 저질러지는 범죄가 더 많을 것이며, 인구밀도가 높은 지역일수록 잦은 사회적 접촉에서 발생할 수 있는 스트레스등으로 인해 범죄가 더 빈번하게 발생할 것으로 예측하고 있다.

이러한 점을 고려할 때 청소년의 일상생활권에 대한 파악은 청소년의 의식 및 행동 이해는 물론, 청소년의 비행 예방에도 중요한 정보를 제공할 수 있다.

그렇다면 청소년의 일상생활 환경 및 특징은 어떠한가.

관련 연구의 탐색 결과에 의하면, 청소년을 대상으로 여가생활을 어떻게 보내고 있는가에 대한 연구는 적지 않게 시행되어 왔으나, 흔히 문제 지역으로 간주하는 곳을 중심으로 구체적인 장소와 시간대를 조사한 경험적인 연구는 없다. 또한, 청소년의 일상생활 환경의 특징은 청소년이 선호하는 대중음악, 락카페, 충동적 소비행동을 다룬 연구나 돈암동이나 신촌 지역을 중심으로 한 문화기술지적 접근을 통해 파악되고 있다. 임성희(1994)의 연구에 의하면, 청소년들이 선호하는 브랜드 의류, 머리모양, 즐겨 피우는 담배, 생활방식은 매우 유사하며, 자신이 입은 옷으로 자신의 신분적 위치를 드러낸다고 생각하기 때문에 청소년은 이것을 중시하고 있으며, 일부 청소년 중에는 자신의 수중에 있는 돈은 즉시 충동적으로 소비를 하고, 스타일에 몹시 신경을 써서 자신의 옷이나 치장하는데 아낌없이 돈을 쓰고, 유흥비등으로 다 써버리는 등 무계획적인 소비 행동을 하는 것으로 보고되었다.

김기현(1994)에 의하면 돈암동에 오는 다수의 10대들은 낮에는 학교에 가고 방과 후에는 돈암동으로 오는 경향을 보인다고 한다. 이들은 학교나 가정에 적응하지 못한 채, 이 곳 생활에 정을 붙이고, 그것을 낙으로 삼는다는 점에서 하나의 공통 분모를 형성하고 있다고 한다. 돈암동에 드나드는 청소년을 대상으로 면접한 결과에 의하면, 청소년들 사이에 유행인 머리모양, 옷차림, 구두, 가방, 음악, 여러가지 종류의 악세사리를 동시에 구경하고 구매할 수 있으며, 비슷한 또래의 청소년이 드나드는 카페나 호프집, 락카페등이 있고, 구경거리가 많고 재미있기 때문에 이 곳을 선호한다고 한다.

소비자 행동의 행위적 접근에 의하면 일상생활에서 각각의 취향이 드러나는 소비

가 이루어지는 사회적 공간들을 하나의 문화의 장으로 본다. 청소년의 소비는 준거 집단에의 소속을 나타내기 위해서든, 아니면 보다 높은 지위 또는 이상적 집단을 준거로 삼아 자신의 집단과는 구분하기 위해서 행해진다. 도시내 소비 행동 중 식료, 정육, 야채를 구매하는 행위는 거주지로부터 거리증대에 따라 이용 빈도가 급격히 감소하지만, 세탁, 미용, 은행은 크게 좌우되지 않는다는 것을 밝힌 연구결과(정원일, 1991)를 통해 청소년의 행동반경을 예측할 수도 있다. 즉, 청소년의 일상생활 중 식사나 간식을 사먹는 곳은 거주지나 학교로부터 거리가 멀수록 이용빈도가 급격히 감소하지만 의상, 미용등 치장관련 문화는 거리증대에 크게 좌우되지 않을 것으로 예측된다.

청소년의 행동반경에 영향을 미칠 수 있는 것은 또래집단의 성격이다. 청소년의 친구집단은 취미, 의복, 은어, 가치를 공유하고 여가활동을 같이 하며, 독특한 하위 문화를 형성하기도 한다. 특히, 여가는 의무로부터의 해방을 포함하므로, 이해관계에 얽매이지 않고, 즐거움과 만족, 기쁨을 구할 수 있다는 점에 누구에게든지 매력적 활동이며, 청소년에게는 현실의 모순이나 학업에 대한 과도한 긴장에서 벗어날 수 있다는 점에 더욱 필요로 하는 활동으로, 또래 집단은 동참하는 경향이 있다.

서울대 교육문제연구소(1994)의 연구결과를 통해서도 청소년의 행동을 파악할 수 있다. 이 연구결과에 의하면 고등학생들은 한달에 1-3회 오락실에 가는 경우가 27.7%, 10회 이상 간다는 경우는 12.5%이며, 노래방의 경우는 1-3회가 50.5%, 10회 이상이 2.9%로, 오락실과 노래방은 청소년들이 가장 보편적으로 이용하는 곳으로 나타났다. 만화방은 1-3회가 15.5%, 10회 이상이 2.7%이며, 비디오방은 1-3회가 20.2%, 10회 이상이 1.4%이고, 카페는 1-3회가 12.2%, 10회 이상이 2.6%, 술집은 1-3회가 10.9%, 10회 이상이 1.4%로, 당구장의 경우는 1-3회가 12.2%, 10회 이상이 1.2%로 보고되어 적지 않은 청소년들이 기성세대들이 우려하는 술집이나 비디오방, 만화방을 출입하는 것으로 나타났다.

청소년의 여가활동을 조사한 김현기(1990)의 연구에 의하면, 고등학생들이 평일에 가장 많이 하는 여가활동은 라디오/텔레비전 시청(39.7%), 낮잠(5.0%)이며, 잡담, 음주, 전자오락, 당구치기등에 이르기까지 다양하게 나타났다. 주로 이들이 이용하는 시설은 학교운동장이나 도서관과 체육시설장이었으며, 친구와 함께 보내는 경우가 58.0%로, 청소년들은 자신의 또래들과 함께 시간을 보내는 것을 좋아하였다. 결국

청소년은 성인의 간섭과 압력이 뒤따르지 않는 여가시간을 통해 독자적인 자기세계를 만들어 가고 자기를 발견하며 자기가 한 행동에 대해 책임질 수 있는 기회를 갖는 것으로 나타났다.

청소년의 행동반경에 대한 정보는 청소년의 의식 이해 및 행동 예측은 물론, 청소년의 비행 예방에도 중요한 정보를 제공할 수 있다는 점에 필요한 작업이다. 그러나 청소년의 일상생활의 행동반경과 시간대등에 대해 다룬 연구는 거의 없고, 일부 다룬 내용도 미흡한 상태이다. 따라서 본 연구에서는 어떠한 요인이 이들 청소년을 학교나 가정 밖으로 몰아내고, 청소년들이 밀집된 거리를 배회하게 하는지, 행동반경에 영향을 미치는 요인은 무엇인지 파악하고자 한다.

제 3 장 연 구 방 법

청소년의 일상생활 행동반경을 파악하기 위한 연구에 적합하고 가능한 자료수집 방법은 크게 청소년의 실제 행동을 직접 참여 관찰하여 기술하는 문화기술적 연구와 그들을 대상으로 한 설문조사가 상정될 수 있다. 두 방법을 병행하는 것이 효율적이겠으나 조사대상자의 협조를 구하기 어려워 본 연구에서는 설문조사를 통해 자료수집을 하였다. 신세대 청소년의 행동반경에 대한 정보도 미흡하고, 설문조사 방법을 보완하기 위해 돈암동 지역에서 방과 후 시간을 보내는 청소년들을 만나 3회에 걸쳐 사전면접을 하였고 이 결과를 토대로 본 연구에서 사용할 설문을 구성하였다. 본 장에서는 설문조사를 통해 구체적으로 알고자 하는 연구문제의 기술, 조사방법 및 대상선정 방법등을 다루고자 한다.

1. 연구문제

사회환경의 급격한 변화에 따른 청소년의 의식과 행동을 바르게 이해하고, 이들을 지도하기 위한 시대에 뒤떨어지지 않는 정보와 방향 제시를 위한 기초자료를 파악하기 위해 청소년 일상생활 행동반경 관련 연구문제를 설정하였다.

(연구문제 1)

청소년의 일상생활 행동반경의 공간적 범위와 빈도 및 시간 분포는 어떠한가.

(연구문제 2)

청소년행동의 유형별 경향은 어떠한가.

(연구문제 3)

청소년의 행동유형과 관련 변수(청소년의 성별, 주관적 경제수준, 소득, 노는 친구의 유무, 학업성적, 심리적 변수)와의 관계는 어떠한가.

2. 조사대상자의 선정

조사대상자를 선정하는 데 있어서 주요하게 고려했던 사항은 다음과 같다.

첫번째는 조사지역 선정에 관한 것이었다. 본 연구목적에 부합하는 조사지역을 선정하기 위해 돈암동, 화양리 일대, 신촌, 강남역 주변 등을 후보 지역으로 삼았다. 여러 지역적 특성을 고려한 후, 돈암동을 조사지역으로 선정하였다. 다른 지역이 성인문화와 청소년문화가 공존하고 주 이용층도 혼재되어 있는데 반해, 돈암동은 10대 청소년이 주 이용층으로 그들 중심의 독자적인 공간을 만들고 있고 사회적 관심과 연구의 대상이 되어 왔기 때문이다.

이차로 돈암동 지역을 중심으로 주변에 소재한 고등학생을 주 대상으로 선정하였다. 고등학생은 중학생과 비교해서 성별과 학교의 유형에 따라 상대적으로 다양한 생활조건을 가지고 있고, 놀이문화에 대한 노출 경험이 보다 보편적이기 때문이다. 고등학교 3학년생들은 조사대상 학교의 협조를 구하기가 현실적으로 어렵기 때문에 조사대상 학년은 1, 2학년생을 대상으로 삼았다. 이 지역 부근의 고등학교를 파악한 후, 돈암동과 소재한 학교간의 거리를 기준으로 하여, 표집대상의 대표성을 높이기 위해 성별, 학교 종류(인문계와 실업계)의 비율을 고려한 채 설문조사 협조를 의뢰하였다. 거리적으로 매칭될 만한 학교간 섭외가 이루어지지 않은 현실적인 제약 하에 협조가능한 학교만을 대상으로 선정하였다. 또한 돈암동 지역을 벗어난 지역 소재의 학교 학생을 조사대상에 포함시켜 돈암동 주변 학교 학생의 행동반경을 해석하는데 주요 기준으로 삼고자 하였다.

3. 조사도구 구성과정

본 조사용 설문을 제작하기에 앞서 사전에 청소년의 행동반경에 대한 아이디어를 얻기 위해 돈암동 지역을 자주 드나드는 학생과 그 곳에서 아르바이트를 하는 청소년을 대상으로 3번의 기초면담을 하였다.

만났던 장소는 청소년들이 요구하는 바 대로 청소년들이 자주 어울리는 레스토랑

을 겸한 카페였으며, 연구자가 방문했을 때 모두 다른 청소년들도 많이 있었다. 만났던 날 중 평일의 경우 카페 안에는 청소년이 많이 눈에 띄지 않았으나, 토요일에는 청소년들이 많았다. 카페 안은 담배 연기로 자욱했고, 여기저기 교복을 입은 고등학생이 모여 앉아 줄담배를 피웠다.

3차례 면담결과에 의하면, 면접대상 학생들은 인문계 고등학생 보다 실업계 고등학생이 돈암동에 드나드는 경우가 많고, 인문계 고등학생의 반 정도가 돈암동에 와본 적이 있을 것이라고 말하였다. 당구장이나 전자오락실은 학교 앞에 있는 곳을 자주 가고, 전자오락실은 어린 친구들이나 가는 곳이기 때문에 가지 않는다고 했고, 돈암동의 카페나 마음먹고 가는 경우에는 소주방 정도에 간다고 했다.

면담한 5명의 남학생 중 외모로 보아 불량해 보이는 경우는 2명으로 최신 유행의 옷차림새와 머리를 했고, 귀를 뚫었으며, 나머지 3명은 매우 수줍거나 얌전해 보이며, 말수가 적은 친구들이었다. 시간이 경과하면서 무언가 마음에 있는 것을 털어놓지 않은 경우도 느껴졌지만, 그보다 이들 청소년이 착하다는 느낌이 많이 들었다. 면담자 앞에서 여자 친구와 매우 가까이 안은 채, 면담에 응한 한 고 2남학생(A)은 지금 생활은 문제가 없고, 이 곳에 오는 청소년을 이상하게 볼 필요가 없다고 말했다. 이 청소년은 장차 대학에 진학하는 것이 꿈이라고 했고, 동성한 여자 친구는 자신의 남자 친구는 모범생이라고 자랑스러운 듯이 말했다. 연구자가 1년 뒤의 자신의 모습이 어떨 것 같느냐고 묻자, 앞서와는 달리 아마 대학에 가지 못할 것 같다고 덤덤하게 응답했다. 이 곳에 오게 되는 이유는 그냥 온다면서, 집에서 내버려두면 좋을텐데 갑갑하다고 응답했다. 그렇다고 집에 문제가 있는 것은 아니라고 했다. 한 학생(B)은 장차 신부가 되고 싶고, 미술가가 되고 싶다는 친구(C)도 있었고, 체육대에 진학이 꿈인 친구(D)도 있었다. 한 학생(E)은 부모 모두와 관계가 좋고, 옷도 어머니와 함께 구입하며, 자신을 잘 이해해 주신다고 했다. 이 학생은 외박만은 하지 않는다는 선에서 부모와 행동규제의 타협을 보았다고 했다. 대체로 이들 청소년은 집안에 문제가 없다고 응답하면서 열심히 운동하거나 화실에 다니고 있으며 짬짬이 돈암동에 와서 스트레스를 풀고 간다고 했다. 면담한 5명의 남학생의 경우, 용돈이 부족해 보이지는 않았고, 어머니와의 관계는 좋다고 했으며, 문제는 아버지에게 더 있다고 했다. 학교에서 폭력을 행사해서 문제를 일으켰던 경우도 있지만, 자신들은 학교의 주목 대상이 아닌 보통 학생이라고 했다. 노는 학생들은 학교

에서 문제를 일으키지 않고 밖에서 드러나게 행동하기도 하고, 또는 위협적이어서 어느 누구도 그들의 행동을 문제삼지 못하게 하는 경우로 나누어 볼 수 있다고 했다. 이러한 집단에 속하지 않기 때문에 자신들은 평범한 학생일 뿐이라고 했다. 소주방에서 아르바이트를 해 본 적이 있다는 학생도 돈이 부족해서 한 것은 아니고 자주 드나드는 소주방에 일손이 부족해서 해 봤었다고 말하면서 여학생들이 더 문제라고 했다. 함께 여관에 가는 애들도 있고, 방과 후 돈암동으로 출근하여 놀다가 아침에 학교로 가는 경우도 있다고 했다. 짧은 시간 동안의 만남을 통해 단언할 수는 없지만, 면담 결과 느낀 바는 소위 노는 청소년들이라고 해도 성인들이 우려할 만큼의 파격적인 행동을 모두 하는 것 같지는 않고, 개인적으로 착해 보이며, 행동 기제에 대해 이해할 수 있었다. 청소년 나름대로 자신은 괜찮은 사람이라고 생각하고 미래의 꿈도 있지만, 꿈을 실현하기 위한 노력이 미흡하고, 경우에 따라서는 막연한 꿈을 갖고 있는 점은 문제점으로 지적할 수 있었다.

다른 시간대에 같은 장소에서 만났던 4명의 여학생의 경우는 인문계 남학생보다 현실에 대해 다소 무기력하고 부정적인 반응을 보였다. 미래에 대한 꿈이 있어 착실하게 미용학원에 다니고 있는 경우도 있었지만, 아무런 생각없이 집에 들어가 보아야 특별히 할 일이 없기 때문에 시간을 보내기 위해 방과 후면 자동적으로 이 곳을 오게 된다고 했다. 이 곳에 놀다가 보통 10시 쯤에 집으로 향하며, 집에 가서 밥을 먹는다고 했다. 주말이나 방학 때에는 좀 더 멀리 야외로 나가기도 하고, 돈이 생기면 강남에 가고 싶다고 했지만 제일 마음이 편한 곳은 돈암동이라고 했다. 그들은 자신의 친구들 중 단란주점에서 일하는 친구가 있는데, 재미있게 놀면서 돈을 많이 벌 수 있으니까 얼마나 좋겠냐면서, 신체적 조건이 좋은 애들만 할 수 있다고 말했다. 한편, 이들은 학교생활에 대해 매우 불만이 컸다. 학교 수업 내용이 지리하고 전혀 도움이 안 되며, 차라리 미용, 의상관리, 운동, 춤 등을 배웠으면 좋겠다고 했다. 선생님들이 학생들을 너무 많이 때리고 이유없이 때리는 경우도 많은 것 같다고 했다. 똑같이 잘못을 해도 공부 잘하는 아이에게는 관대하고, 그렇지 못한 경우는 모욕적이고 여학생으로서 수치심을 불러 일으킬 만한 추한 행동을 한다고 하면서 분개했다. 물론, 자신들을 이해해주시는 선생님도 계시기도 한데, 그 수업시간에는 수업에 방해하지 않고 잘 있는 편이라고 했다. 이들은 실업계 여상이라는 점도 있겠지만, 가정환경이 어려워 보였다. 앞서의 남학생보다 경제적으로 여유가 없

어 보였으며, 용돈은 늘 부족하고, 카페나 패스트푸드점, 락카페에 자주 가고 싶지만 돈이 없어 학교 끝난 후 자주 모이는 아지트인 카페에 모여 차를 마시면서 담배를 피우고, 잡담을 나눈 후 거리로 나간다고 한다. 포장마차 같은 곳에서 허기를 때우고 거리 구경을 하다가 운이 좋아 부킹이 들어오면 돈이 있어 보이는 남학생들과 함께 소주방이나 드물게 락카페에 간다고 했다. 4명 중 호출기를 갖고 있는 여학생은 1명 뿐이었고, 이 학생을 중심으로 서로 연락을 하고 있는 것으로 보였다. 공교롭게도 이들은 대체로 가정적으로 문제가 있어 부모가 서로 이혼한 뒤 할머니의 손에 키워진 경우도 있었고, 부모 사이가 나쁜 경우, 부모와 자녀가 서로 떨어져 사는 경우도 있었다. 그렇지만, 선생님이 부모를 들먹거리면서 꾸중을 할 때 가장 반발심이 크게 일어난다고 했다. 자신들에게는 마음에 맞는 친구가 많고 친구들 사이에 인기도 있으며, 스스로 볼 때 괜찮은 사람이라고 했다. 이들을 면접한 결과 느낀 바는 남학생에 비해 다소 우울해보이며, 미래에 대한 막연한 꿈조차 없는 것 처럼 보였으며, 가정의 구심력이 없어 다소 위태해 보였다.

이러한 면접조사 결과를 토대로 본 조사용 설문지를 만들었다. 본 조사용 설문지는 총 43문항이며, 크게 세 부분으로 구성되었다.

하나는 종속변수라고 할 수 있는 학생의 행동반경을 파악하기 위한 문항으로 그들의 일상생활과 특히 방과 후의 생활을 파악할 수 있도록 지역 x 장소 x 시간을 동시에 포착할 수 있도록 문항을 만들었다. 구체적으로는 소비생활, 유흥 및 여가생활 등의 지역과 장소 · 시간, 그리고 방과 후의 생활 방법과 귀가 시간 등에 대한 질문과 유해업소에 대한 청소년 준거집단의 이용도등이 여기에 포함된다.

두번째는 청소년을 놀이공간으로 내모는 요인과 관련된 것으로, 가정 · 부모, 학교 · 교사와 자기자신에 대한 평가, 또래관계에 대한 문항 등 각각 5문항씩 5점 척도로 제시하였다. 청소년은 아이도 성인도 아닌 주변인으로서의 존재적 특징 때문에 많은 양가적인 상황에서 자신의 역할이나 위치 설정등의 문제에 어려움을 경험하게 되며, 결정을 내려야 할 사항이 많은 시기로 혼란스러움을 경험하게 된다. 청소년의 사고와 행동에 영향을 미칠 수 있는 주된 요인으로 자아상, 부모, 교사, 학교생활, 가정생활, 또래와의 관계등이 언급된다. 본 연구에서는 청소년의 행동유형에 영향을 미칠 수 있는 요인을 4가지로 나누어 심리적 변수라 명명하였다.

청소년기의 자아상은 생득적으로 주어진 개체의 특성을 바탕으로 환경과의 상호

작용으로 인해 형성된다(이춘재, 1989). 자아상은 사회적 상호작용등을 통해 형성, 발달되는 것으로써 자기를 묘사해주는 자기참조적인 심상들의 복합체로 볼 수 있다. 자기참조적 심상은 자신이 지각한 것을 포함해 중요한 타인, 즉, 부모와 자녀, 친구, 선생님등의 심상이 포함될 수 있다. 이러한 자아상은 청소년의 정서적, 사회적 발달에 영향을 줄 뿐만 아니라 자신의 장래에 영향을 준다. 자아상은 다양한 하위영역 별로구성될 수 있으나, 본 연구에서는 자신에 대한 스스로의 태도, 미래에 대한 계획이나 시각을 중심으로 자아상을 살펴보고자 하였다.

부모와의 관계를 포함한 가족분위기에 대한 요인은 청소년 자녀가 문제삼고 있는 부모의 방임과 무관심을 다루고, 청소년 자녀의 가족에 대한 결속력등을 파악할 수 있는 문항으로 구성하였다.

학교생활 관련 요인에는 학교에 대한 응집력을 파악할 수 있는 문항을 비롯해 교사와의 관계에 대한 문항이 포함되어 있다.

또래관련 요인에는 또래로부터의 인기도, 또래관계의 성격을 파악할 수 있는 문항을 포함시켰다.

마지막으로 조사대상자의 일반적인 사회인구학적, 경제적 배경과 관계된 문항으로 설문지를 구성하였다.

4. 자료수집 및 분석방법

돈암동 인근에 있는 10개 고등학교의 1, 2학년을 대상으로 7월 1일부터 7월 21일 까지 각 학교를 방문하여 자기기입식 설문지를 배포 · 수거하는 방식으로 조사가 진행되었다. 조사대상 지역내의 고등학교 중 협조를 해 준 학교는 인문계 5개교, 실업계 5개교가 선정되었다. 각각 학교의 2개 반에 104부를 배포하였으며, 수거된 1040매의 설문지 중 부실하게 작성된 것을 제외한 총 967개의 설문지를 분석자료로 삼았다.

사용된 분석방법으로는 청소년의 사회인구학적 변수 및 행동반경의 전반적 경향은 빈도분포와 평균등의 기술적 통계로 분석하고, 행동반경 및 자아상과 사회경제

적 배경 변수와의 관계는 차이검증과 상관관계 분석을 하며, SPSS PC+를 이용하여 분석하였다.

5. 조사대상자의 일반적 특성

최종 분석자료로 채택된 967명 조사대상자의 특성을 사회인구학적 변수와 자아상 및 출입제한 구역에 대한 의견을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 사회인구학적 특성

전체 응답청소년 967명 중 여학생(55.5%)이 남학생(44.5%)보다 약간 많이 표집되었다. 이는 총 10개교 중 여학생이 6개교에서 표집된 반면, 남학생은 5개교에서 표집된 결과에서 비롯된 것이다.

학교종류별은 각각 5개교씩 할당되었으나 실업계의 학생 수가 인문계보다 많아 실업계 511명, 일반계 456명이 표집되었다. 학년별로는 1학년이 275명(28.6%), 2학년이 688명(71.4%)으로 각각 나타났다.

한달 용돈은 3-4만원대가 29.9%로 가장 많았고, 5-6만원대가 22.3%였다. 한편 3만원 미만인 경우가 19.8%이며, 10만원 이상인 경우도 19.4%로 나타나 개인별 편차가 심했다.

아르바이트 유무별 분석에 의하면 아르바이트를 하지 않는 학생이 87.4%인데 반해 아르바이트를 하는 학생이 12.6%(111명)로 나타났다. 이들이 일을 하는 장소로 가장 많이 지적된 곳은 카페나 소주방 19.8%, 패스트푸드점 15.3%, 중국집이나 분식집 9.0%, 공사장 8.1%로 나타났다. 아르바이트를 하는 경우, 월평균 아르바이트 수입액은 10만원 이하가 18.0%, 20만원 이하가 15.3%, 30만원 이하가 27.0%이며, 40만원 이하는 22.5%, 50만원 이하는 9.0%이며, 그보다 많은 수입을 갖는 학생이 8.1%였다. 아르바이트를 하는 청소년의 성별 분포는 남학생 58.4%, 여학생 41.6%이며, 학업성적별 분포에 의하면 전체응답자 중 1-5등 사이가 9.1%, 6-15등 사이가

11.6%인데 반해, 31-50등 내외는 38.8%로 나타났다. 아르바이트를 하는 청소년 중 13명이 편부모 자녀라는 것은 전체 응답자의 편부모 자녀가 47명인 점을 감안한다면, 결코 적은 비율이 아닌 것으로 나타났다.

응답자의 부모 형태는 친부모가 모두 생존해 있는 경우가 92.7%로 가장 많고, 편부모는 4.9%(편모3.4%, 편부1.5%)이며, 재혼한 상태인 경우는 2.4%(친부·계모 1.6%, 계부·친모 0.8%)로 보고되었다.

주관적 귀속계층에 대한 응답에서는 75.4%가 보통수준으로 산다고 응답해 중간수렴 현상이 뚜렷하고, 잘사는 편(11.6%)과 어려운 편(10.6%)이라는 반응은 비슷하게 나타나고 있다. 월별 가계소득에 있어서는 25.6%가 200만원 이상을, 150-200만원은 29.3%가, 100-150만원은 27.3%, 그리고 100만원 미만도 17.8%에 달했다.

<표1> 조사대상자의 일반적 특성

(단위 : 명, %)

변 수	범 주	빈 도(%)
성 별	남자	430(44.5)
	여자	537(55.5)
학교종류	일반계	456(47.2)
	실업계	511(52.8)
학 년	1학년	275(28.6)
	2학년	688(71.4)
한달 용돈	3만원 미만	182(19.8)
	3-4만원대	275(29.9)
	5-6만원대	205(22.3)
	7-9만원대	80(8.7)
	10만원 이상	179(19.4)
아르바이트 월소득	아르바이트 안함	773(87.4)
	30만원 미만	46(5.2)
	30-50만원	50(5.7)
	50만원 이상	15(1.7)
'노는 애'와의 친교유무	그런 편	164(17.0)
	반반	323(33.6)
	그렇지 않은 편	475(49.4)
부모 상태	친부모	894(92.7)
	친부, 계모	15(1.6)
	계부, 친모	8(0.8)
	편모	33(3.4)
	편부	14(1.5)
주관적 귀속계층	잘산다	22(2.3)
	잘사는 편이다	110(11.6)
	보통이다	716(75.4)
	어려운 편이다	101(10.6)
가계 월소득	100만원 미만	155(17.8)
	100-150만원	238(27.3)
	150-200만원	255(29.3)
	200만원 이상	223(25.6)
전체 사례수	967(100.0%)	

(2) 심리적 변수에 표출된 응답자 특성

앞서 4영역을 통해 청소년의 심리적 특성의 전반적 경향을 살펴보고자 하였으며, 4영역과 관련 변수와의 관계를 다루었고 그 결과는 다음과 같다.

자신이 지각한 자아상 관련문항의 결과에 의하면, 자신을 올바르게 정직하다고 보는 청소년은 28.7%이며, 그렇지 않다는 경우는 20.9%이고, 자신을 문제가 많은 사람이라고 생각하는 청소년은 20.8%이고, 그렇지 않다는 청소년은 47.9%로 나타났다. 자신이 잘 할 수 있는 것은 별로 없다고 생각하는 경우는 29.2%이며, 그렇지 않다는 경우는 38.9%였다. 이러한 결과에서 현격한 차이는 아니지만, 자신에 대해 부정적 태도 보다 긍정적 태도를 보이는 청소년이 더욱 많았다. 부모, 교사나 또래들이 보는 자신의 모습에 대한 반응을 살펴보면, 물론 같은 문항에 대한 비교가 아니라는 점이 있기는 하나, 자신에 대한 스스로의 평가보다 주변인의 평가가 더 좋을 것으로 생각하고 있다. 부모가 자신을 형편없이 본다는 경우(7.7%)는 경우보다 그렇지 않은 경우(76.2%)가 현저히 많고, 학교 선생님은 나를 형편없는 사람으로 보는 것 같다는 경우는 9.5%인 반면 그렇지 않다는 경우가 61.4%였다. 반 친구들은 자신을 형편없는 사람으로 보는 것 같다고 보는 경우는 5.0%인 반면, 그렇지 않다는 경우는 69.3%로 나타났다.

<표2> 자아상 관련 문항간의 상관계수

	부모의 평가	교사의 평가	친구의 평가	문제아인지도	능력 부재
부모의 평가	1.00				
교사의 평가	.32***	1.00			
친구의 평가	.26***	.39***	1.00		
문제아인지도	.23***	.31***	.41***	1.00	
능력 부재	.23***	.25***	.39***	.53***	1.00

*** p < .001

자아상 관련 문항간의 상관관계 분석 결과에 의하면, 중요한 의미있는 타자의 평

가간에 정적 상관관계를 보이고, 특히 자신의 역량감과 친구의 평가간의 상관관계는 높게 나타났다.

친구들 사이에 인기가 있다고 응답한 경우는 14.9%, 힘이 들 때 믿고 의지할 만한 친구가 있다는 경우는 63.7%, 친구들 중 부모가 싫어하는 친구가 많다는 경우는 15.4%이다.

가족관련 문항을 통한 청소년의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

집 생각만 하면 가슴이 답답하다는 설문에 그렇다고 응답한 청소년은 15.4%이며, 집을 떠나고 싶은 충동을 느끼는 청소년은 29.7%로 나타났다. 또한 부모가 자신에게 무관심하다는 경우는 4.9%인 반면 지나치게 간섭을 하는 경우는 20.9%로 응답했다. 가족이 편안한 안식처로서의 기능을 하지 못한다고 보는 청소년이 적지 않고, 부모의 관여를 지나치다고 보는 청소년이 10명에 2.2명 정도나 된다는 면, 가족으로부터 벗어나고 싶어 하는 청소년이 10명에 3명꼴이라는 결과를 통해, 청소년 자녀를 둔 가족이 제 기능을 하기가 매우 어려울 것이라는 것을 엿볼 수 있다.

학교생활 관련 문항의 분석 결과는 다음과 같다.

학교에 오면 가슴이 답답해진다는 경우는 19.0%이고, 학교를 그만 두고 싶은 충동을 느낀다는 청소년은 23.9%로 가족에 대한 반응과 유사했다. 관련 문항간의 상관관계 분석을 한 바, 집 생각만 하면 가슴이 답답해진다는 문항과 학교에 오면 가슴이 답답해진다는 문항간의 상관계수가 $r=.31(p<.001)$ 이고, 집을 떠나고 싶은 충동과 학교를 그만 두고 싶은 충동을 느낀다는 문항간의 상관계수는 $r=.52(p<.001)$ 로 나타났다. 학교에서의 부적응과 가정에서의 부적응간의 정적 상관, 즉, 학교에서의 생활이 힘들고 어려운 경우 동시에 집에 대해서도 역시 어려움을 경험하고 있다는 결과는 청소년의 건전한 성장을 위한 주된 지원 체계의 기반을 동시에 잃음으로써 더욱더 청소년의 적응상 어려움을 가중시켜 우려되는 바가 크다는 것을 시사하고 있다.

한편, 학교에 자신과 친한 선생님이 있다는 경우 20.3%, 그렇지 않은 경우는 59.1%로 나타났으며, 학교에서 배우는 내용이 사회생활하는데 도움이 되지 않는다고 응답한 경우는 36.4%였다. 1/3 이상의 학생이 현행 교과내용에 대한 불만이 적지 않은 것으로 나타난 이러한 결과를 놓고, 단순한 해석을 내리기는 위험하나, 모든 학생이 상급학교에 진학을 하는 것도 아닌 이상에 학생들의 학교에 대한 구심력을 갖게 하여 이탈을 막기 위한 방편의 하나로 학생의 진로 및 수업 내용에 대한

욕구도를 조사하여 내용을 분화시킬 필요가 강하게 제기된다. 물론 이를 위해서는 학교의 재정적, 인적 자원이 뒷받침되어야 하는 바로 간단한 문제는 아니지만, 사회인으로 갖추어야 할 상식을 생활화할 수 있는 기회가 마련된다면 적어도 적지 않은 청소년의 학교 적응에 기여하는 바가 있을 것이다.

자신의 역량과 미래에 대한 계획을 조사한 결과는 다음과 같다.

졸업 후의 생활에 대해 구체적인 계획을 갖고 있는 경우는 33.3%로 3명 중 1명꼴로 자신의 삶에 대해 목표가 있는 반면, 구체적인 계획을 갖고 있지 못한 경우도 32.6%에 달한다. 졸업 후 사회생활을 제대로 할 수 있을지 모르겠다고 응답한 청소년(33.7%)에 비해 그렇지 않다고 응답한 청소년(47.9%)이 더 많게 나타나 사회생활에 대한 다소의 불안감보다는 자신감을 보이는 경우가 보다 많았다.

이러한 청소년의 심리적 특성은 사회인구학적 변수에 따라 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 청소년의 심리적 특성은 청소년의 성별에 따라 유의한 차이를 보여 남학생이 더 부정적인 경향을 보였다. 특히 남녀간의 성차가 두드러지는 영역은 또래집단과의 관계로 남학생의 경우 친구들의 자신에 대한 평가, 인기도 등에 대해 더 부정적으로 나타나 또래집단을 통한 자신의 모습이 더 나쁜 것으로 나타났다.

<표 3> 성별에 따른 심리적 특성

하위영역 성 별	가 족	학 교	자 아 상	또 래	전 체
남	18.17	15.67	12.74	13.77	60.35
여	18.58	16.01	12.93	14.38	61.91
T 값	-1.74	-1.49	-.93	-4.24***	-2.67**

청소년의 심리적 특성은 청소년의 학업성적에 따라 유의한 차이를 보여 학업성적이 낮은 경우에 가장 부정적인 경향을 보였으며, 학업성적이 좋은 경우 보다 긍정적이었다. 이러한 결과는 4개의 영역에서 일관되게 나타났다. 다시 말해 학업성적이 나쁜 경우, 부모나 가족분위기, 학교생활에 대한 지각이 부정적이며, 자신의 역량이나 미래에 대해 자신감이 결여되고 또래와의 관계도 부정적으로 지각하는 것으로

나타났다. 이러한 결과는 선행 연구의 결과와 일치한다. 학업성적을 중시하는 우리의 교육현실을 감안할 때, 학업성적이 좋다는 것은 청소년 스스로 자신감을 갖는데 영향을 미칠 뿐 아니라 주변의 부모나 교사, 친구들로부터 좋은 대접을 받음으로써 주변에 대해 긍정적으로 지각하게 된다고 볼 수 있다.

청소년의 심리적 특성은 노는 친구의 유무에 따라 유의한 차이를 보였다. 노는 친구가 있는 경우는 없는 경우보다 심리적 특성은 더 부정적으로 나타났으며, 4개의 영역에 대해서도 일관된 결과가 나타났다. 청소년기는 특히 비슷한 연령과 상황에 처해 있는 또래들과 가장 많이 어울리고, 많은 영향을 받으며, 성장 발달해 가는 시기이다. 또래 집단은 자신의 사고와 행동을 비교해 볼 수 있는 준거 집단이며, 비슷한 또래가 지닌 독특성에 견주어 봄으로써 사회·심리적 지지를 받을 수 있다. 따라서 청소년기에는 동조행동이 높아진다. 이러한 점에서 볼 때, 청소년기의 또래 집단의 성격은 중요한 의미를 갖는다. 또래 중에서 소위 말하는 노는 친구가 있는 경우, 부모나 교사에 대해 부정적으로 지각하고, 가정생활이나 학교생활, 자신의 역량과 미래에 대해 부정적으로 지각하고 있다는 것은 주변인 중의 주변인이 되어버린 자신의 모습에 부정적인 청소년들이 학교나 가정 밖으로 돌면서 놀이 문화에 젖어 들어 있기 때문에 나타난 결과일 수 있다.

청소년의 심리적 특성은 주관적 가정경제에 따라 유의한 차이를 보여 집안의 경제사정이 어렵다고 지각하는 경우 심리적 특성상 더 부정적이었다. 그러나 자아상 영역은 유의한 차이를 보이지 않았다. 경제적인 가정형편이 어렵다고 지각한 청소년의 부모, 가족분위기나 교사, 학교생활, 또래 관계에 대한 지각은 부정적으로 나타났다. 청소년기는 주변 환경에 대해 민감해지는 시기로, 가족의 경제적 곤궁함은 청소년의 부적응을 초래하는 원인으로 지적된 바 있듯이(이영숙, 고성혜, 1994) 집안 형편이 어렵다고 지각할수록 자신을 둘러싼 중요한 의미있는 타자에 대한 여유 있는 태도를 갖기 어렵고 자신이 극복할 수 없는 상황에 대한 불만이 반영되어 부정적으로 지각한 것으로 보인다.

청소년의 심리적 특성은 가계소득에 따라 유의한 차이를 보이지 않았지만, 4영별 분석결과에 의하면, 객관적인 소득의 고저는 청소년의 가족에 대한 지각에 의미있는 차이를 가져오지 않았고, 소득이 낮은 경우 교사나 학교생활, 자신의 역량과 미래, 또래 집단과의 관계에 대해 더 부정적으로 지각했다.

<표 4> 관련 변수에 따른 심리적 특성

		가 족	교 사	자 신	친 구	전 체
학업성적	상/중상	19.15	16.55	13.36	14.36	63.42
	중	18.45	15.95	12.80	14.21	61.41
	하	17.44	14.89	12.21	13.57	58.11
F 값		16.82***	17.39***	10.00***	10.12***	27.04***
노는친구	유	17.13	14.73	12.48	13.85	58.20
	보통	17.69	15.49	12.51	13.90	59.59
	무	19.30	16.51	13.21	13.34	63.36
F 값		31.76***	19.19***	6.01**	5.04**	28.88
주관적 가정경제	잘사는편	18.47	16.05	13.24	14.47	62.23
	보통	18.55	15.95	12.85	14.13	61.48
	못사는편	17.42	15.12	12.37	13.57	58.48
F 값		4.79**	3.08*	2.33	5.30**	6.49**
소 득	중상	18.25	15.97	12.45	13.77	60.45
	중중	18.04	15.83	12.58	13.80	60.26
	중하	18.49	16.01	12.96	14.05	61.50
	하	18.69	15.52	13.30	14.51	62.02
F 값		1.29	0.86*	2.95*	4.88**	1.84

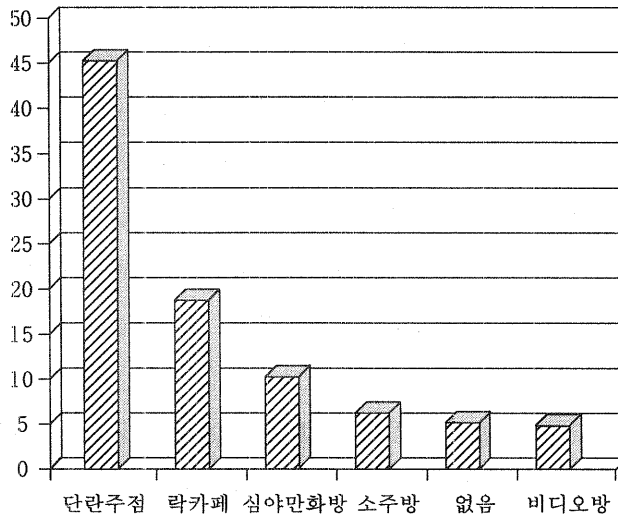
* p < .05 ** p < .01 *** p < .001

(3) 청소년의 출입제한 지역에 대한 경험을

일반적으로 청소년 출입제한 지역은 청소년의 성적 감정을 자극하거나 폭력성조장하고 비행을 촉진하는 등의 인간적 발달을 저해할 우려가 있는 지역을 의미한다. 출입제한 지역에는 청소년 비행이나 문제행동을 유발하는 유해행위, 유해물품, 유해시설과, 그 자체는 유해환경이 아니지만 보는 시각에 따라 청소년에게 유해한 환경으로 간주할 수 있는 것, 즉, 역 주변, 동네의 어둡고 한적한 장소, 농촌의 빈 집이나 버려진 비닐하우스 등과 디스코장, 전자오락실, 각종 분식점, 불량집단이나 폭력단 및 각종 정보 공해등이 있다.

일반적으로 청소년들이 출입함으로써 문제삼고 있는 장소 10곳 중 청소년이 출입해서는 안 된다고 가장 많이 지적된 곳은 단란주점으로 45.3%의 응답자가 지적했다. 단란주점은 이용료가 비쌀 뿐 아니라 주로 성인들을 대상으로 술과 퇴폐적인 영업을 하는 곳이라는 인식을 갖고 있기 때문인 것으로 보인다. 그 다음으로 많이 지적된 곳은 락카페로 17.8%, 심야만화방 10.5%, 소주방 6.3%, 비디오방 4.9%의 순으로 나타났다. 소주방이나 비디오방보다도 심야만화방이 유해하다고 응답한 것은 두 곳에 비해 출입하기가 용이하고 시간을 보내기 쉬워서 청소년의 외박을 부추길 수 있고 실제로 적지 않은 청소년이 탈선 행위를 하기 때문인 것으로 보인다. 한편, 청소년의 출입을 금해야 할 장소가 없다고 응답한 경우도 6.1%에 이른다. 이러한 결과는 유해시설 및 장소의 이용경험, 유해도 및 비행과는 연관성이 있다고 주장한 김현수(1994)의 연구결과, 즉, 디스코장, 당구장, 성인오락실, 심야만화가게, 퇴폐 이발소등을 유해한 장소로 청소년이 평가하였다는 결과와 유사하게 나타났다.

<그림 1> 청소년 출입금지 장소



앞서 언급된 장소에 대해 또래집단 청소년의 출입 경험에 대해 알아보았다. 대체로 유해한 장소에 대한 자신의 경험율은 우리 학교의 분위기상으로 솔직한 응답을 얻기가 어렵다고 판단되기에, 한 학급생(50-55명) 중 어느 정도의 학생이 어느 빈도로 갈 지에 대한 의견을 물었다. 이 결과에 의하면(표4 참조), 미성년의 출입에 대해 문제삼는 대부분의 지역에 적어도 한 반에 10명 이상이 가봤을 것으로 지각했다. 가장 많은 또래들이 출입해 본 경험이 많다고 보는 장소는 노래방, 전자오락실, 당구장, 비디오방이었다. 특히 노래방은 한반 친구 중 거의 70% 정도는 출입했을 것이며, 최근 들어 문제삼고 있는 비디오방 역시 한 반 중 40% 이상이 가 보았을 것이며, 한 학급의 23% 정도가 심야만화방에 갔으리라 추측했다. 미성년 출입제한 장소로 가장 많이 언급한 단란주점의 경우도 10명 정도의 급우들이 가 보았을 것으로 예측하고 있어 청소년의 놀이 문화는 기존의 생각보다 훨씬 성인의 문화에 근접하며, 모방적인 것으로 보인다. 한편, 급우들의 이용 빈도는 전자오락실이 가장 잦아 일주일이면 평균 3.6회 방문할 것이며, 당구장도 2.7회 정도 갈 것으로 보았다. 한편, 청소년의 신분과 경제력을 고려할 때 출입하기 부담스러운 단란주점이나 락카페의 경우 이용 빈도가 적을 것으로 보았다.

<표 5> 놀이장소 이용 학생 수 및 이용 빈도

장 소	한 학급내 이용 학생	일주일 평균빈도	장 소	한 학급내 이용 학생	일주일 평균빈도
카 페	18.4 명	2.2 회	전자오락실	29.6 명	3.6 회
소 주 방	15.1 명	1.8 회	심야만화방	12.3 명	2.2 회
단란주점	10.0 명	1.6 회	노래방	36.1 명	2.2 회
호 프 집	16.1 명	1.8 회	비디오방	19.5 명	1.7 회
락 카 페	10.2 명	1.5 회	당구장	20.2 명	2.7 회

제 4 장 연구결과 및 해석

청소년의 일상생활권 및 행동유형을 파악하기 위해 연구문제에 따른 분석을 하고자 한다. 설문조사 결과 중 청소년들의 의·식관련 행위가 일어나는 지역과 사용시간, 놀이관련 행동반경에 대한 전반적 경향을 일차적으로 살펴보고자 한다. 두번째 작업으로는 청소년의 행동유형별 응답자의 특성의 빈도분포 비교를 한다. 세번째는 행동유형별 특성과 관련 변수와의 관계를 탐색함으로써 행동유형에 따른 청소년의 의식을 이해하고 이들을 지도하기 위한 지침을 마련하고자 한다. 연구문제별 분석 결과는 다음과 같다.

1. 행동반경의 전반적 경향 (연구문제1)

학교수업을 마친 청소년들이 귀가하기 전에 어떤 곳에서 언제까지 시간을 보내며, 여가활동을 하게 되는 범위등에 대한 전반적 경향은 다음과 같다.

(1) 일상생활과 관련된 생활권

의·식생활 관련 문항을 통해 청소년의 행동반경을 살펴본 결과는 다음과 같다. 일상생활이라는 것이 사소하고 특별한 변화가 없으며, 그 부분 부분은 시간에 의해 연결되어 있고 평범하게 일과가 진행되는 것이다. 이러한 일상생활은 다분히 무목적적인 성격을 띠기도 하고, 일상생활 행위를 통해 행위의 목적, 가치, 의식을 파악할 수도 있다.

이러한 관점하에 의·식생활 관련 소비활동권역을 살펴보면, 대부분의 경우 학교나 집 근처에서 많은 것을 해결하고 있는 것으로 나타났다.

다수의 학생은 학용품 구입(74.7%)이나 머리를 자르는 행동(76.5%)을 학교나 집 근처에서 하였고, 테이프나 CD 구입을 학교나 집 근처에서 하는 경우는 51.4%였다. 반면, 햄버거나 피자를 먹으러 가거나(34.9%) 청바지나 신발, 가방 등의 구입(10.9%)을 학교나 집 근처에서 해결한다는 청소년이 상대적으로 적었다. 청소년들에게 인기가 있는 지명도가 높은 패스트푸드점을 이용하는 경우가 많아서인지 햄버

거나 피자를 돈암동에서 사먹는다는 경우는 16.4%, 미아삼거리에서 사먹는다는 경우는 11.3%로 나타났다.

청바지나 신발, 가방은 유행에 민감한 물품으로, 다양하게 구비되어 있고, 청소년의 취향을 반영하는 물건을 접하기 쉬운 성신여대 앞에서 구입하는 경우가 30.5%로 많았고, 명동에서 구입하는 경우는 19.7%로 나타났다.

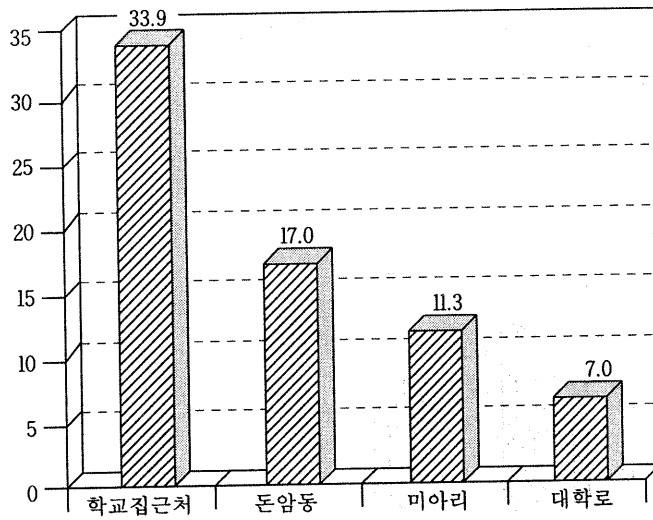
즉, 대부분 청소년은 학교나 집 근처에서 일상생활의 많은 부분을 해결하고 있으며, 유행과 관련된 물건의 구입이나 친교 장소로는 상대적으로 돈암동 지역을 선호하는 청소년이 적지 않았고, 자주 이용하는 지역적 분포 역시 유사한 경향을 나타냈다.

또한 청소년들의 일상생활 중 또래들과 모여 친교를 하거나 스트레스를 풀러 갈 때 선호하는 지역, 장소와 빈도등에 대해 살펴보았다.

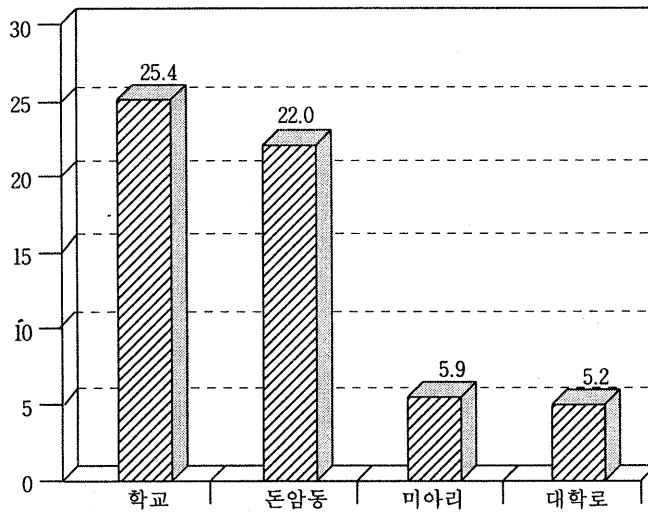
그 결과 친구를 만나기 위해 자주 이용하는 지역은 학교나 집 근처가 33.9%, 돈암동이 17.0%였다. 또래들이 많이 있어서 가는 지역 역시 학교나 집 근처가 25.4%이며, 돈암동이 22.0%, 미아삼거리 5.9%, 대학로 5.2%이며, 행동이 자유롭고 편해서 자주 가는 지역으로는 학교나 집 근처가 29.0%, 돈암동이 11.0%, 대학로 10.6%로 나타나 전반적으로 유사한 경향을 보였다.

앞서 물건을 구매관련 소비활동권역이 학교나 집 근처에 집중된 것에 반해 친교나 사교 관련 행동권역은 학교나 집 근처에 한다는 비율이 현저히 낮게 나타났다. 이는 소비활동 자체가 목적이 분명한 행위인데다 소요되는 시간이 적게 걸려서 학교나 집 근처에서 하더라도 부담이 적은데 반해 사교활동이나 스트레스를 푸는 행위를 하기에는 교사나 부모나 친지등이 가까이 있는 학교나 집 근처는 부담스러운 지역이 될 수 있고, 많은 시간이 소요될 수 있기에 이러한 결과가 나타났을 것으로 보인다.

<그림 2> 친구 만나는 지역

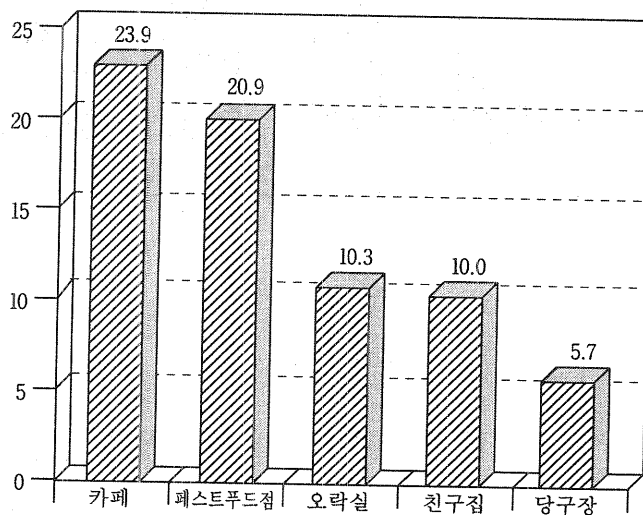


<그림 3> 또래가 많아 가는 지역



청소년들이 자주 이용하는 장소 중 친구를 만나기 위해 자주 가는 장소는 카페가 23.9%로 가장 많았으며 패스트푸드점이 20.9%, 청소년들이 보편적으로 이용하는 곳으로 나타났다. 이 외에도 전자오락실 10.3%, 자신의 집이나 친구집이 10.0%, 당구장/볼링장이 5.7%로 나타났다. 위 장소에 친구들을 만나기 위해 일 주일에 1-2번 가는 학생이 46.2%로 가장 많았다.

<그림 4> 친구만나는 장소

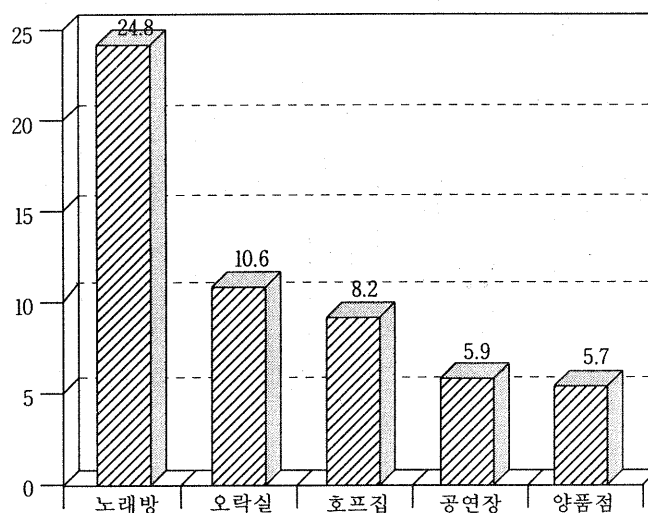


학교생활이 짜증날 때 자주 가는 곳은 노래방 24.8%, 전자오락실 10.6%, 호프집/소주방이 8.2%, 공연장/극장이 5.9%, 옷이나 신발가게 5.7%로 나타났다. 스트레스는 노래를 부르거나 전자오락을 하고, 술을 마시는 등 다양한 방법으로 해소하는 것으로 나타났으며, 한달에 1-2번 정도 가는 학생이 47.6%로 가장 많았다.

이러한 결과 중, 주목할 바는 법적으로 청소년의 노래방 출입을 금하고 있음에도 불구하고, 스트레스가 쌓일 때 가장 많은 청소년들이 노래방에 간다는 것이다. 청소년을 위한 놀이공간이 다원화되지 않은 현 상황에서 여타의 문화적 출구를 가지지 못한 청소년에게 대중음악은 가장 쉽게 접할 수 있는 문화일 수 있고, 그것을 누릴

수 있는 곳 중 하나가 노래방이다. 노래방은 청소년에게 있어서 학업위주의 일상적 삶으로부터 벗어나는 출구이며, 그들만의 세계를 구축하는 영역으로 자리잡아 가고 있다. 따라서 노래방에 대한 무조건적 규제는 청소년들의 억압된 욕구의 출구를 막을 수 있고, 오히려 왜곡된 방향으로 나아갈 수 있으므로 현실화시켜야 할 것이다.

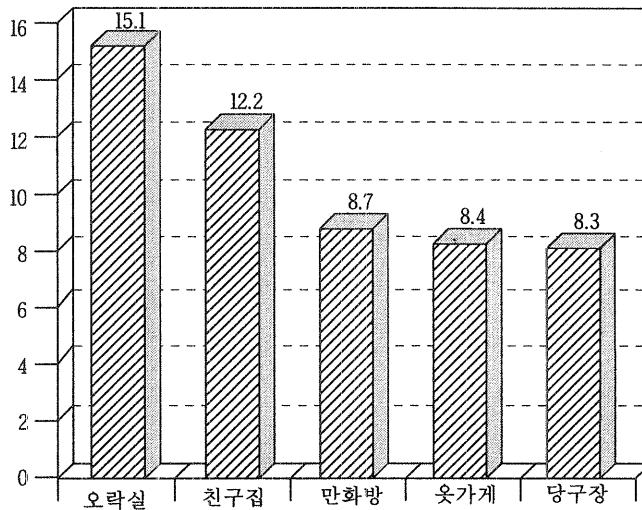
<그림 5> 짜증날 때 가는 장소



특별히 할 일이 없을 때 가는 곳은 전자오락실이 15.1%로 가장 많았으며, 친구집이 12.2%, 만화방이 8.7%, 옷가게/ 신발가게가 8.4%, 당구장/ 볼링장이 8.3% 순이며, 일 주일에 1-2번(31.2%)과 한 달에 1-2번(36.1%) 간다는 학생의 비율이 유사하게 나타났다. 적은 비용으로 오랜 시간을 보낼 수 있기 때문에 전자오락실이나 만화방에 간다는 학생이 많은 것으로 보이며, 옷가게는 실제 구매를 하기보다는 구경삼아 가고, 일부 학생들은 오락실보다 좀더 놀이 문화에 익숙한 학생들이 찾는 당구장등에서 시간을 보내는 것으로 나타났다. 청소년을 위한 다양한 여가 시설이 구

비되지 못한 현실 때문이기도 하지만, 이러한 결과는 대부분의 학생들이 여가선용을 제대로 하지 못하고 있다는 것을 의미하는 바이다.

<그림 6> 특별히 할 일이 없을 때 가는 장소

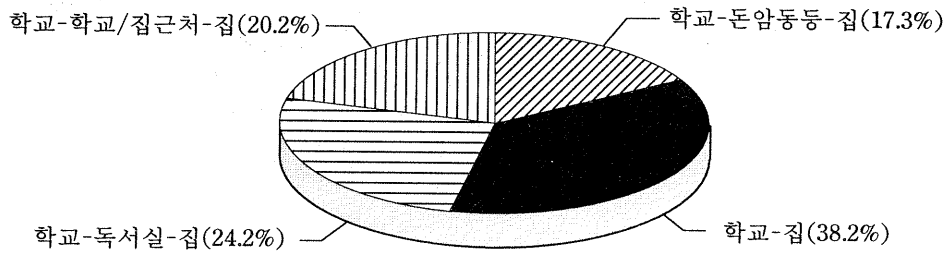


(2) 방과 후 행동유형

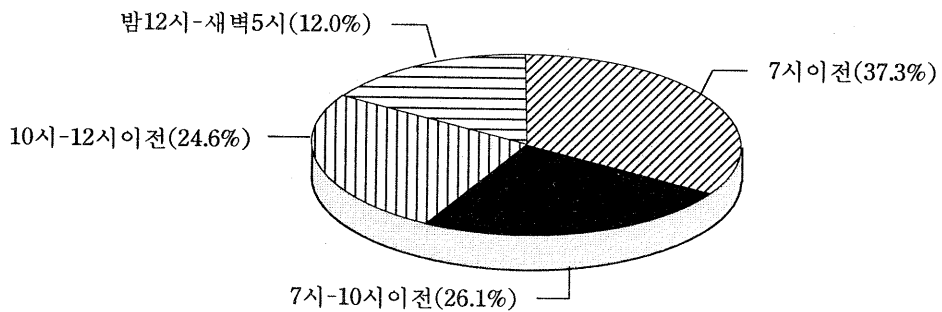
방과 후부터 귀가하기 전까지 저녁 시간사용에 대한 분석 결과에 의하면, 다양한 행동패턴을 보이고 있다. 그 가운데 큰 범주를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

평일의 경우, 방과 후 곧장 집으로 돌아가는 경우가 38.1%, 학교 방과 후 독서실이나 학원을 들러 집으로 가는 경우가 24.2%, 학교 방과 후 학교나 집 근처에서 놀다가 가는 경우가 20.2%이며, 미아삼거리나 대학로, 돈암동등에서 놀다가 귀가하는 경우는 17.3%로 나타났다. 오후 7시 이전에 집에 도착하는 청소년은 37.3%, 오후 7시부터 밤 10시 이전에 도착하는 청소년은 26.1%, 밤 10시부터 12시 이전까지 24.6%이며, 밤 12시부터 새벽 5시까지는 12.0%로 나타났다.

<그림 7> 평일 방과 후 행동유형

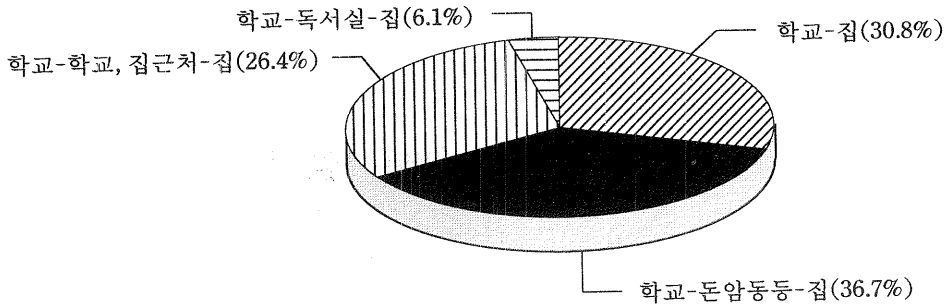


<그림 8> 평일 귀가 시각

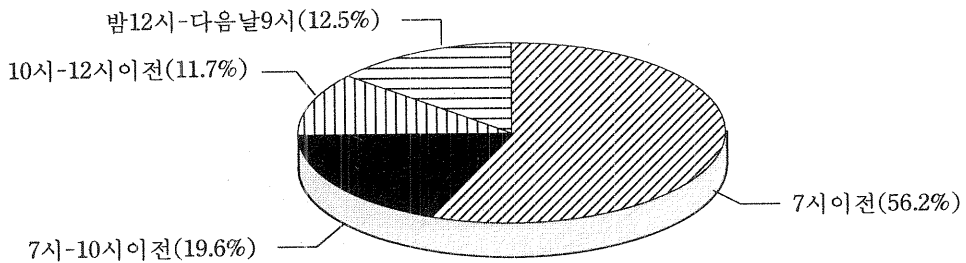


토요일의 경우, 방과 후 곧장 집으로 돌아가는 경우가 30.8%, 학교 방과 후 독서실이나 학원을 들러 집으로 가는 경우가 6.1%, 방과 후 학교나 집 근처에서 놀다가 가는 경우가 26.4%이며, 미아삼거리나 대학로, 돈암동등에서 놀다가 귀가하는 경우는 36.7%였다. 또한 집에 도착하는 시각은 오후 7시 이전은 56.2%, 오후 7시부터 밤 10시 이전에 도착하는 청소년은 19.6%, 밤 10시부터 12시 이전까지 11.7%이며, 밤 12시부터 다음 날 9시까지 12.5%로 나타났다.

<그림 9> 토요일 방과 후 행동유형



<그림 10> 토요일 귀가 시각



이상의 결과에 의하면, 학생들은 평일에 비해 토요일 방과 후에 학교나 집 근처 돈암동등의 지역에서 놀다가 귀가하는 경우가 보다 많았다. 방과 후 곧바로 귀가하는 비율이 평일과 토요일간의 차이는 7.3%인데 반해, 방과 후 학원이나 독서실에 갔다가 집에 간다는 경우는 토요일과 평일 간에 차이가 17.6%였다. 일반적으로 토요일에는 학원을 하지 않는다는 점을 감안할 때, 평일에는 학원이나 독서실에 다녔던 학생들이 학교나 집 근처, 또는 돈암동등의 지역에서 놀다가 귀가하는 것으로 유추된다. 또한 토요일에 돈암동이나 대학로, 미아삼거리등의 지역에서 놀다가 귀가하는 청소년이 평일에 비해 19.4%나 많다는 것은 평일 학교나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 학생과 학원등에 다녔던 학생의 일부가 행동반경을 넓혀 돈암동등 청소년들이 많이 드나드는 곳으로 나가 휴식 시간을 갖는 것으로 나타났다.

<표 6> 평일과 토요일의 행동유형 비교

(단위 : %)

행 동 유 형	평 일	토 요 일
학교-집	38.1	30.8
학교-독서실/학원-집	23.7	6.1
학교-학교/집근처-집	18.7	26.4
학교-돈암동등-집	17.3	36.7

한편, 표 7에 명시되어 있듯이 평일과 토요일의 행동유형별 귀가 시각을 비교해 보면, 오히려 평일의 귀가 시각이 더 늦은 것으로 나타났다. 앞서 행동유형상의 차이를 고려할 때, 토요일에 놀러 다니는 비율이 많아 오히려 토요일에 마음 편하게 지내다가 귀가 시각이 늦으리라 예상했으나, 마음먹고 놀 때를 물은 것이 아니라 평소 토요일의 귀가 시각을 물었기 때문에 예상을 빗나간 결과가 나타났다고 본다. 또한 평일에는 도서관이나 학원에 다니는 학생들이 많아 귀가 시각이 늦을 수 있고, 토요일의 하교 시각이 평일에 비해 빠르기 때문에 이러한 결과가 나타났을 수 있다.

<표 7> 평일과 토요일의 귀가시각 비교

(단위 : %)

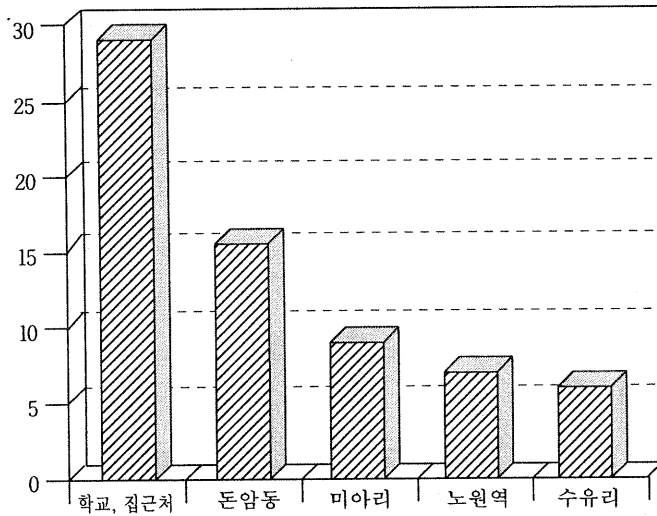
귀 가 시 각	평 일	토 요 일
오후 7시 이전	37.3	56.2
오후 7시 부터 10시 이전	26.1	19.6
밤 10시 부터 12시 이전	24.6	11.7
밤 12시 부터 다음 날 아침	12.0	12.5

(3) 놀이 관련 생활권

인간의 생활에 있어서 놀이는 매우 중요한 의미가 있다. 우리가 행하는 많은 행동을 분석해 보면, 누구나 그 행동이 자신의 욕구를 충족시켜 주는 면이 있기 때문에 행한다. 예를 들면, 즐거움을 느끼기 위해서 또는 타인이나 주변 환경을 통제하기 위해 행동을 하게 된다. 특히, 청소년에게 있어서 놀이는 학업 부담, 경쟁과 부모나 교사의 압력등의 스트레스로부터 벗어나기 위해 반드시 필요한 활동이다. 청소년의 놀이를 통한 표현은 어른들과의 기호 차이를 잘 드러나게 된다. 대체로 청소년들은 자신의 기호에 맞는 공간을 선호하고 유익한 장소로 여긴다. 비슷한 나이, 비슷한 차림새의 청소년이 모여 있는 공간에 들어 가 앉아 있는 것 만으로도 동질감을 얻고 어딘가에 소속되어 있다는 느낌을 받는다. 집보다 마음이 편하다거나 달리 놀 곳이 없어서이든, 스트레스나 욕구불만을 해소하기 위해서든 마음먹고 놀기 위해 청소년들은 어느 공간에서 어느 정도의 시간을 보내는가를 알아 보았다.

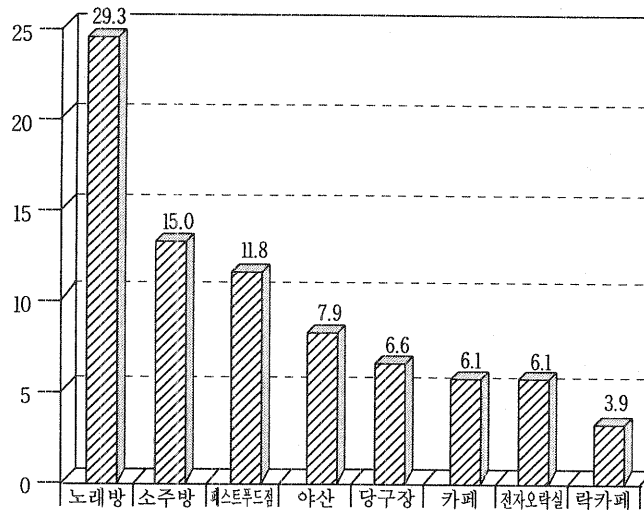
친구들과 마음먹고 놀 때 자주 가는 지역은 학교나 집 근처가 29.3%, 돈암동은 15.0%, 대학로는 11.8%, 미아삼거리는 8.3%로 나타났다. 노원역(7.3%)과 수유리(6.8%)를 포함하면 49.2%의 학생이 강북 지역에서 자주 어울리는 것으로 나타났다. 대상 학생의 학교 소재지가 돈암동을 중심으로 한 강북 지역이기 때문에 이러한 결과가 나타났으리라 예측되며, 결국 청소년을 위한 문화공간은 지역 단위별로 조성되어야 한다는 것을 시사해주는 결과이다.

<그림 11> 놀기 위해 가는 지역



한편, 조사대상 학생들이 놀려고 마음먹고 가는 장소로 많이 언급된 곳은 노래방이 24.7%, 호프집, 소주방은 12.8%, 패스트푸드점은 11.8%였다. 이 외에도 공원이나 야산(7.9%), 당구장/볼링장(6.6%), 카페(6.1%), 전자오락실(6.1%), 락카페(3.9%)등이 있다. 청소년들의 놀이 공간은 앞서 여러 차례 언급된 장소들로, 특히 노래방은 청소년들의 놀이 공간으로 자리잡아 가고 있는 것으로 보인다. 소주방이나 단란주점, 락카페 등 다른 공간보다도 노래방은 청소년들에게 덜 자극적이며, 건전 공간으로 자리잡을 수 있다고 본다. 관계 당국의 노래방에 대한 관리 소홀과 몇몇 업주들의 몰지각한 영업행위가 청소년의 문제행동을 유발할 뿐이며, 청소년의 출입제한만 노래방에 대한 문제를 해결하지는 못한다고 본다.

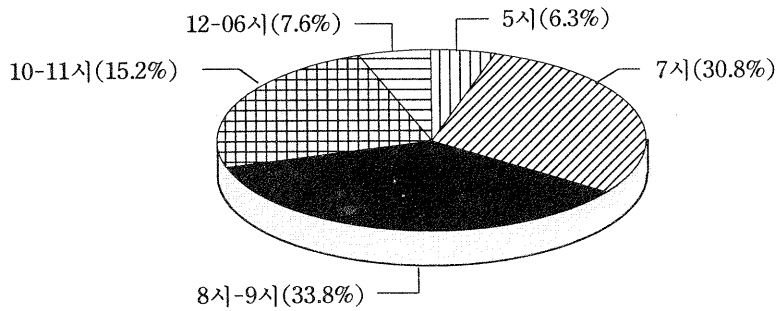
<그림 12> 놀기 위해 가는 장소



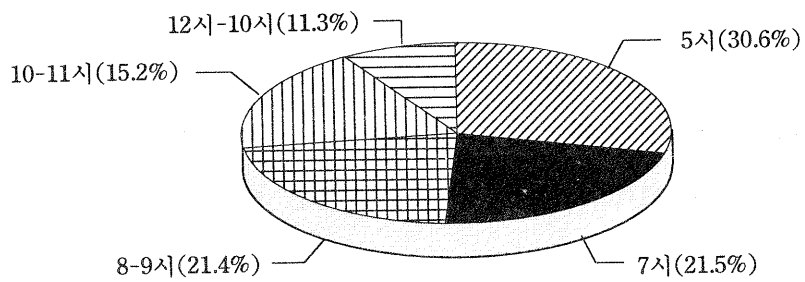
친구들과 마음먹고 노는 경우, 놀이 시간에 대한 분석 결과는 다음과 같다. 평일에는 평균 오후 5시 35분에 놀기 시작하여 밤 8시 20분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 5시부터 노는 경우가 가장 많고(27.1%) 6시부터 노는 경우는 25.6%, 7시부터는 14.6%, 4시부터 노는 경우는 14.5%였다. 놀이종료 시각은 밤 8시부터 반 10시까지 고른 분포를 보였다. 밤 8시까지 노는 경우는 17.7%, 7시까지는 16.6%, 9시까지는 16.2%, 10시까지는 15.1%였다. 밤 12시부터 다음 날 새벽 6시까지 노는 경우도 7.6%에 이른다. 한편, 이 시차를 분석해 보면, 위의 지역에서 2시간 동안 노는 경우가 35.6%, 3시간이 19.9%, 4시간이 14.2%이며, 7시간 이상 머무는 경우는 2.9%였다.

토요일의 경우는 평균 오후 3시 30분부터 놀기 시작해서 오후 7시 30분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 2시부터 놀기 시작하는 경우가 가장 많고(25.0%) 3시는 20.9%, 1시는 12.2%였으며, 오후 6시(13.5%), 5시(12.1%), 9시(11.4%)까지 노는 경우가 많은 것으로 보고했다. 밤 12시가 넘어 다음 날 새벽 6시까지 노는 경우도 11.4%에 이른다. 총 노는 시간은 2시간인 경우가 23.8%, 3시간이 19.0%, 4시간이 15.5%로 나타났으며, 7시간 이상인 경우는 평일과 비교해 볼 때 월등히 많은 12.5%였다.

<그림 13> 놀고 난 뒤의 귀가 시각(평일)



<그림 14> 놀고 난 뒤의 귀가 시각(토요일)



2. 청소년의 행동유형별 특성

(1) 행동유형 1(학교 - 집)

평일의 경우, 학교에서 집으로 곧바로 귀가하는 학생들의 일상생활 관련 행동반경 및 환경적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

① 사회인구학적 및 심리적 특성

해당청소년 367명 중 여학생(60.8%)이 남학생(39.2%)보다 약간 많아, 전체 응답자의 성별 구성에 비해 여학생의 비중이 다소 높게 나타났다.

학교는 인문계가 59.3%, 실업계가 40.7%이며, 한달 용돈은 평균 46,072원으로, 3-4만원대가 35.9%, 5-6만원대가 21.0%, 10만원 이상이 11.2%로 나타났다.

학업성적별 분포에 의하면 1-5등 사이는 12.7%, 6-15등은 24.6%인데 반해 31등 이상은 24.8%로 나타났다.

아르바이트 유무별 분석에 의하면 아르바이트를 하지 않는 학생이 90.4%인데 반해 아르바이트를 하는 학생이 9.6%로 나타났다.

응답자의 부모 형태는 친부모가 모두 생존해 있는 경우가 94.0%로 가장 많고, 편부모는 3.6%(편모2.2%, 편부1.4%)이며, 재혼한 상태인 경우는 2.4%(친부·계모 1.6%, 계부·친모 0.8%)로 보고되었다.

주관적 경제사정에 대한 응답에서는 77.9%가 보통 수준으로 산다고 응답해 중간수렴 현상이 뚜렷하고, 잘사는 편은 12.6%, 어려운 편은 9.5%로 나타났다. 월별 가계소득에 있어서는 70만원 미만이 3.9%, 100만원 미만이 12.1%, 100-150만원은 29.6%, 150-200만원은 31.7%, 200만원-300만원 미만이 14.8%, 300만원 이상이 7.9%에 달했다.

해당 청소년 중 노는 친구가 있는 경우는 9.3%인데 반해 노는 친구가 없는 편이라는 경우는 63.2%를 차지하고 있다.

청소년 출입금지 장소에 대한 지적에서는 단란주점이 40.6%, 락카페가 10.9%, 심

야만화방이 10.9%로 나타났다.

이들의 심리적 특성 관련 문항을 살펴보면, 가족생활 영역은 평균 19.49, 학교생활 영역은 16.45, 자아상은 13.25, 또래관계는 14.29, 전체적으로 63.48점으로 나타났다.

② 일상생활과 관련된 생활권

학교 방과 후 집에 귀가하는 편인 청소년의 일상생활관련 권역을 살펴보면, 대부분의 경우 학교나 집 근처에서 많은 것을 해결하고 있음을 알 수 있다.

다수의 학생은 학용품 구입(75.1%)이나 머리를 자르는 행동(80.3%)을 학교나 집 근처에서 하고 있었고, 테이프나 CD 구입을 학교나 집 근처에서 하는 경우는 54.3%였다. 반면, 햄버거나 피자를 먹으러 가거나(36.7%) 청바지나 신발, 가방 등의 구입(15.6%)은 학교나 집 근처에서 해결한다는 청소년이 상대적으로 적었다. 청바지나 신발, 가방은 유행에 민감한 물품으로, 다양하고 청소년의 취향을 반영하는 물건을 접하기 쉬운 성신여대 앞에서 구입하는 경우가 27.7%로 많았고, 명동에서 구입하는 경우는 17.0%로 보고했다.

친구를 만나기 위해 자주 이용하는 지역은 학교나 집근처가 35.3%, 돈암동이 18.4%, 미아삼거리 11.0%이며, 또래들이 많이 있어서 가는 지역 역시 학교나 집 근처가 22.9%이며, 돈암동이 25.1%, 수유리가 8.2%로 나타났다.

이상의 경향을 살펴볼 때, 대부분의 청소년은 학교나 집 근처에서 일상생활의 많은 부분을 해결하고 있으며, 유행과 관련된 물건의 구입이나 친구 장소로는 상대적으로 돈암동 지역을 선호하는 청소년이 적지 않았고, 자주 이용하는 지역적 분포는 유사한 경향을 보였다.

이들이 자주 이용하는 장소 중 친구를 만나기 위해 자주 가는 곳은 패스트푸드점이 26.5%로 가장 많았고, 카페 15.7%, 자신의 집이나 친구집이 14.2%, 전자오락실 9.9%, 노래방이 6.3%로 나타났다. 학교생활이 짜증날 때 자주 가는 곳은 노래방 23.9%, 전자오락실 10.6%, 공연장/극장이 9.0%로, 스트레스가 쌓일 때 노래를 부르거나 전자오락을 하고, 공연을 보는 등 다양한 방법으로 스트레스를 푸는 것으로 나타났다.

특별히 할 일이 없을 때 가는 곳은 전자오락실이라는 학생이 16.3%로 가장 많았

으며, 친구 집이 14.7%, 만화방이 9.8%, 옷가게/신발가게가 8.5% 순이었다.

③ 놀이관련 생활권

평일 방과 후 다른 곳에 가지 않고 집으로 돌아가는 학생들의 경우, 친구들과 마 음먹고 놀 때 자주 가는 지역과 장소를 알아보았다.

학교나 집 근처가 32.6%, 돈암동은 16.8%, 대학로는 9.8%, 종로/광화문은 6.7%로 나타났다. 자주 가는 장소는 노래방이 23.1%, 패스트푸드점은 17.5%, 친구집이나 자 신의 집이라고 응답한 경우는 11.9%였다. 이 외의 장소로 언급된 곳은 전자오락실 (6.2%), 당구장/볼링장(5.6%), 카페(5.9%)로 나타났다. 평일의 경우, 평균 5시 21분에 놀기 시작하여 평일 밤 7시 50분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 5시부터 노는 경 우는 24.8%, 6시부터 노는 경우는 25.7%, 7시부터는 14.2%, 4시부터 노는 경우는 13.3%였다. 한편, 이들이 노는 시간은 평균 2시간 29분이며, 오후 6시 부터 밤 9시 까지 고른 분포를 보였다. 밤 6시까지 노는 경우는 17.9%, 7시까지는 18.3%, 8시까 지는 18.3%, 9시까지는 18.3%였다. 밤 10시 이후까지 노는 청소년은 17.4%로, 밤 12시부터 다음 날 새벽 6시까지 노는 경우도 4.7%에 이른다. 한편, 이 시차를 분석 해 보면, 위의 지역에서 1시간 동안 노는 경우는 25.7%, 2시간 동안 노는 경우가 36.2%, 3시간이 18.8%, 4시간이 10.6%이며, 7시간 이상 머무는 경우는 1.4%였다.

토요일의 경우는 평균 오후 3시 3분부터 놀기 시작해서 오후 6시 39분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 2시부터 놀기 시작하는 경우가 가장 많고(27.8%) 3시는 21.0%, 1시는 15.1%였으며, 오후 4시까지 노는 경우는 10.5%, 5시는 13.3%, 6시는 17.9%, 8시는 11.7%로 나타났다. 밤 10시 이후 까지 노는 경우는 14.9%이며, 밤 12 시가 넘어 다음 날 새벽 6시까지 노는 경우도 6.2%에 이른다. 총 노는 시간은 평균 3시간 36분 정도이며, 2시간 동안 노는 경우는 25.0%, 3시간은 19.1%, 4시간은 14.5%로 나타났으며, 7시간 이상인 경우는 평일과 비교해 볼 때 월등히 많은 8.6% 였다.

(2) 행동유형 2 (학교-독서실/학원- 집)

평일의 경우, 학교에서 독서실이나 학원에 갔다가 집으로 귀가하는 학생들의 일상생활 관련 행동반경 및 환경적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

① 사회인구학적 및 심리적 특성

해당 청소년 233명 중 여학생(70.4%)이 남학생(29.6%)보다 많으며, 이는 전체 응답자의 성별 구성에 비해 여학생의 비중이 훨씬 높게 나타났다.

학교는 인문계가 39.9%, 실업계가 60.1%이며, 한달 용돈은 평균 55,176원으로, 3-4만원대가 29.8%, 5-6만원대가 22.6%, 10만원 이상이 14.4%로 나타났다.

학업성적별 분포에 의하면 1-5등 사이는 13.6%, 6-15등은 32.3%인데 반해 31등 이상은 16.8%로 나타났다.

아르바이트 유무별 분석에 의하면 아르바이트를 하지 않는 학생이 91.1%인데 반해 아르바이트를 하는 학생이 8.9%로 나타났다.

응답자의 부모 형태는 친부모가 모두 생존해 있는 경우가 94.8%로 가장 많고, 편 부모는 4.3%이며, 재혼한 상태인 경우는 0.9%로 보고되었다.

주관적 경제사정에 대한 응답에서는 74.6%가 보통 수준으로 산다고 응답해 중간 수렴 현상이 뚜렷하고, 잘사는 편은 13.8%, 어려운 편은 11.6%로 나타났다. 월별 가계소득에 있어서는 70만원 미만이 7.1%, 100만원 미만이 13.1%, 100-150만원은 27.3%, 150-200만원은 27.3%, 200-300만원 미만이 16.7%, 300만원 이상이 8.6%에 달했다.

해당 청소년 중 노는 친구가 있는 경우는 8.2%인데 반해 노는 친구가 없는 편이라는 경우는 62.2%를 차지하고 있다.

청소년 출입금지 장소에 대한 지적에서는 단란주점이 42.5%, 락카페가 18.8%, 심야만화방이 9.7%로 나타났다.

이들의 심리적 특성 관련 문항을 살펴보면, 가족생활 영역은 평균 19.03, 학교생활 16.70, 자아상은 13.11, 또래관계 14.33이며, 전체적으로 63.17점으로 나타났다.

② 일상생활과 관련된 생활권

방과 후 독서실이나 학원에 들러 공부들을 하다가 집에 귀가하는 경우, 청소년의 일상생활 관련 권역을 살펴보면 다음과 같다.

다수의 학생은 학용품 구입(74.1%)이나 머리를 자르는 행동(76.3%)을 학교나 집 근처에서 하고, 테이프나 CD 구입을 학교나 집 근처에서 하는 경우는 53.0%였다. 반면, 햄버거나 피자를 먹으러 가거나(35.3%) 청바지나 신발, 가방 등의 구입(10.8%)은 학교나 집 근처에서 해결한다는 청소년이 상대적으로 적었다. 청바지나 신발, 가방은 유행에 민감한 물품으로, 다양하고 청소년의 취향을 반영하는 물건을 접하기 쉬운 성신여대 앞에서 구입하는 경우가 32.8%로 많았고, 명동에서 구입하는 경우는 21.1%로 보고했다.

친구를 만나기 위해 자주 이용하는 지역은 학교나 집근처가 32.2%, 돈암동이 14.1%, 미아삼거리 10.6%이며, 또래들이 많아서 가는 지역 역시 학교나 집 근처가 24.1%이며, 돈암동이 20.7%, 수유리가 10.3%로 나타났다.

이상의 경향을 살펴볼 때, 대부분의 청소년은 학교나 집 근처에서 일상생활의 많은 부분을 해결하고 있으며, 유행과 관련된 물건의 구입이나 친구 장소로는 상대적으로 돈암동 지역을 선호하는 청소년이 적지 않았고, 자주 이용하는 지역적 분포는 유사한 경향을 나타냈다.

이들이 자주 이용하는 장소 중 친구를 만나기 위해 자주 가는 곳은 패스트푸드점이 27.7%로 가장 많았고, 카페 17.0%, 자신의 집이나 친구집이 10.7%, 전자오락실 8.7%, 노래방이 6.8%로 나타났다. 학교생활이 짜증날 때 자주 가는 곳은 노래방 25.6%, 전자오락실 11.1%, 옷가게/신발가게가 10.6%로, 스트레스가 쌓일 때 노래를 부르거나 전자오락을 하고, 가게 구경을 하하는 등 다양한 방법으로 스트레스를 푸는 것으로 나타났다.

특별히 할 일이 없을 때 가는 곳은 친구집이나 자신의 집에 간다는 경우가 14.9%로 가장 많고, 옷가게나 신발가게에 간다는 경우는 11.9%, 전자오락실은 11.3%, 노래방 3.2%로 나타났다.

③ 놀이관련 생활권

평일 방과 후 독서실이나 학원에 다녀 집으로 귀가하는 학생들의 경우, 친구들과 마음먹고 놀 때 자주 가는 지역과 장소를 알아보았다.

학교나 집 근처가 29.9%, 돈암동은 13.2%, 미아삼거리 10.8%, 대학로 10.3%, 수유리 10.3%로 나타났다. 자주 가는 장소는 노래방이 30.7%, 패스트푸드점은 14.2%, 친구집이나 자신의 집이라고 응답한 경우는 9.6%였다. 이 외의 장소로 언급된 곳은 호프집/소주방이 6.0%, 전자오락실 5.5%, 카페 5.0%로 나타났다. 평일의 경우, 평균 5시 32분에 놀기 시작하여 평일 밤 8시 17분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 5시부터 노는 경우는 31.1%, 6시부터 노는 경우는 23.0%, 7시부터는 10.4%, 4시부터 노는 경우는 17.0%였다. 한편, 이들이 노는 시간은 평균 2시간 45분이며, 오후 6시부터 밤 10시까지 고른 분포를 보였다. 밤 6시까지 노는 경우는 16.3%, 7시까지는 17.0%, 8시까지는 17.0%, 9시까지는 15.6%였다. 밤 10시 이후까지 노는 청소년은 26.7%로, 밤 12시부터 다음 날 새벽 6시까지 노는 경우도 8.1%에 이른다. 한편, 이 시차를 분석해 보면, 위의 지역에서 1시간 동안 노는 경우는 23.0%, 2시간 동안 노는 경우가 36.3%, 3시간이 15.6%, 4시간이 14.1%이며, 7시간 이상 머무는 경우는 5.2%였다.

토요일의 경우는 평균 오후 3시 21분부터 놀기 시작해서 오후 7시 9분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 2시부터 놀기 시작하는 경우가 29.9%로 가장 많고, 3시는 23.0%, 1시는 10.3%였으며, 오후 4시까지 노는 경우는 6.4%, 5시는 10.3%, 6시는 14.2%, 8시는 9.3%로 나타났다. 밤 10시 이후 까지 노는 경우는 20.6%이며, 밤 12시가 넘어 다음 날 새벽 6시까지 노는 경우도 9.3%에 이른다. 총 노는 시간은 평균 3시간 49분 정도이며, 2시간 동안 노는 경우는 25.0%, 3시간은 16.7%, 4시간은 21.6%로 나타났으며, 7시간 이상인 경우는 평일과 비교해 볼 때 월등히 많은 8.8%였다.

(3) 행동유형 3 (학교-돈암동등- 집)

평일의 경우, 학교 방과 후 돈암동등 지역에서 놀다가 집으로 귀가하는 학생들의 일상생활 관련 행동반경 및 환경적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

① 사회인구학적 및 심리적 특성

해당청소년 167명 중 남학생(56.9%)이 여학생(43.1%)보다 많으며, 이는 전체 응답자의 성별 구성에 있어서 여학생의 비중이 남학생에 비해 높다는 점을 고려할 때 여학생보다 남학생이 놀러다니는 경우가 많다고 볼 수 있다.

학교는 인문계가 39.6%, 실업계가 60.4%이며, 한달 용돈은 평균 109,683원으로, 3-4만원대가 16.8%, 5-6만원대가 26.1%, 10만원부터 20만원 미만은 24.0%로, 10만원 이상의 용돈을 쓰는 학생은 41.0%로 나타나 앞서의 두 집단에 비해 사용하는 용돈이 많았다.

학업성적별 분포에 의하면 1-5등 사이는 6.3%, 6-15등은 15.7%인데 반해 31등 이상은 44.0%로 나타났다.

아르바이트 유무별 분석에 의하면 아르바이트를 하지 않는 학생이 69.9%이며, 아르바이트를 하는 학생이 30.1%로 나타났다.

응답자의 부모 형태는 친부모가 모두 생존해 있는 경우가 86.2%이며, 편부모는 10.2%이며, 재혼한 상태인 경우는 30.6%로 보고되었다.

주관적 경제사정에 대한 응답에서는 67.1%가 보통 수준으로 산다고 응답했으며, 잘사는 편은 16.2%, 어려운 편은 16.8%로 나타났다. 월별 가계소득에 있어서는 70만원 미만이 7.7%, 100만원 미만이 13.5%, 100-150만원은 23.9%, 150-200만원은 25.8%, 200-300만원 미만이 18.1%, 300만원 이상이 11.0%에 달했다.

해당 청소년 중 노는 친구가 있는 경우는 34.5%인데 반해 노는 친구가 없는 편이라는 경우는 19.4%를 차지하고 있다.

청소년 출입금지 장소에 대한 지적에서는 단란주점이 55.5%, 락카페가 10.2%, 가지 못할 곳이 없다는 경우는 8.8%, 심야만화방이 8.0%로 나타났다.

이들의 심리적 특성 관련 문항을 살펴보면, 가족생활 영역이 평균 16.29, 학교생

활 14.11, 자아상은 12.09, 또래관계는 13.81이며, 전체적으로 56.30점으로 나타났다.

② 일상생활과 관련된 생활권

학교 방과 후 대체로 돈암동등 또래들과 어울려 놀다가 귀가하는 경우, 청소년의 일상생활 관련 권역을 살펴보면 다음과 같다.

다수의 학생은 학용품 구입(71.9%)이나 머리를 자르는 행동(71.3%)을 학교나 집 근처에서 하고, 테이프나 CD 구입을 학교나 집 근처에서 하는 경우는 43.1%였다. 반면, 햄버거나 피자를 먹으러 가거나(26.3%) 청바지나 신발, 가방등의 구입(4.2%)은 학교나 집 근처에서 해결한다는 청소년이 상대적으로 적었다. 청바지나 신발, 가방은 유행에 민감한 물품으로, 다양하고 청소년의 취향을 반영하는 물건을 접하기 쉬운 성신여대 앞(34.7%)이나 명동(24.0%), 이대 앞(11.4%)에서 구입하는 경우가 많았고, 햄버거나 피자를 먹으러 돈암동(24.6%)이나 미아삼거리(13.6%)등으로 가는 경우가 많이 보고되었다.

친구를 만나기 위해 자주 이용하는 지역은 학교나 집 근처가 22.1%, 돈암동이 24.2%, 미아삼거리 16.1%이며, 또래들이 많이 있어서 가는 지역 역시 학교나 집 근처가 21.9%이며, 돈암동이 21.9%, 미아리가 12.6%로 나타났다.

이상의 경향을 살펴볼 때, 대부분의 청소년은 학교나 집 근처에서 일상생활의 많은 부분을 해결하고 있으며, 유행과 관련된 물건의 구입이나 친교 장소로는 상대적으로 돈암동 지역을 선호하는 청소년이 적지 않았고, 자주 이용하는 지역적 분포는 유사한 경향을 나타냈다.

이들이 자주 이용하는 장소 중 친구를 만나기 위해 자주 가는 곳은 패스트푸드점이 14.0%로 가장 많았고, 카페 37.8%, 당구장이 10.4%, 전자오락실 8.5%로 나타났다. 한편, 다른 행동유형을 보이는 학생들에 비해 자신의 집이나 친구 집에서 만난다는 비율은 4.3%로 낮았다.

학교생활이 짜증날 때 자주 가는 곳은 노래방 26.2%, 호프집/소주방이 15.9%로 높게 나타났다. 두 곳을 제외하고 가는 곳은 고른 분포를 보이는데, 당구장이 8.5%, 전자오락실 6.7%, 극장 7.3%, 락카페 5.5% 등이다. 스트레스가 쌓일 때 청소년들이 가장 많이 이용하는 곳은 역시 노래방으로 일반화되어 가는 추세를 보이며, 다른

행동유형의 청소년에 비해 술로 푼다거나 전자오락이나 당구를 하는 등 다양한 방법으로 스트레스를 푸는 것으로 나타났다.

특히 할 일이 없을 때 가는 곳은 당구장이 18.1%로 가장 많고, 노래방 10.6%, 만화방 10.0%, 전자오락실 10.0%, 극장 8.1%로 보고되었으며, 친구집이나 자신의 집에 간다는 경우는 현저히 떨어져 3.8%에 불과하다.

③ 놀이관련 생활권

평일 방과 후 돈암동등 지역에서 놀다가 귀가하는 학생들의 경우, 친구들과 마음 먹고 놀 때 어떤 곳을 자주 가게 되는가를 알아보았다.

학교나 집 근처가 22.2%, 돈암동은 15.7%, 대학로 15.7%, 미아삼거리 12.4%, 노원역 10.5%로 나타났다. 자주 가는 장소는 호프집/소주방이 24.2%로 가장 많고, 노래방이 22.3%, 당구장 10.2%, 카페 9.6%, 락카페 8.3%로 나타났다. 한편 다른 행동유형을 보이는 학생이 자주 가는 장소인 패스트푸드점은 5.1%, 친구집이나 자신의 집은 1.3%에 불과해 대조를 보인다.

평일의 경우, 평균 5시에 놀기 시작하여 평일 밤 9시 8분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 5시부터 노는 경우는 27.3%, 6시부터 노는 경우는 27.3%, 7시부터는 17.5%, 4시부터 노는 경우는 11.2%였다. 한편, 이들이 노는 시간은 평균 3시간 8분이며, 오후 6시부터 밤 10시까지 고른 분포를 보였다. 오후 6시까지 노는 경우는 9.8%, 7시까지는 16.1%, 8시까지는 13.3%, 9시까지는 12.6%였다. 밤 10시이후까지 노는 청소년은 46.2%로, 밤 12시부터 다음 날 새벽 6시까지 노는 경우도 12.6%에 이른다. 한편, 이 시차를 분석해 보면, 위의 지역에서 1시간 동안 노는 경우는 11.2%, 2시간 동안 노는 경우가 34.3%, 3시간이 19.6%, 4시간이 17.5%이며, 7시간 이상 머무는 경우는 3.5%였다.

토요일의 경우는 평균 오후 4시 18분부터 놀기 시작해서 오후 9시 2분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 2시부터 놀기 시작하는 경우가 17.8%, 3시는 17.8%, 5시는 11.5%였으며, 오후 4시까지 노는 경우는 6.4%, 5시 7.6%, 6시 7.6%이며, 8시는 6.4%로 나타났다. 밤 10시 이후 까지 노는 경우는 51.6%이며, 밤 12시가 넘어 다음

날 새벽 6시까지 노는 경우도 19.7%에 이른다. 총 노는 시간은 평균 4시간 48분 정도이며, 2시간 동안 노는 경우는 20.5%, 3시간은 20.5%, 4시간이 12.2%로 나타났으며, 7시간 이상인 경우는 평일과 비교해 볼 때 월등히 많은 23.7%였다.

(4) 행동유형 4 (학교-학교나 집 근처- 집)

평일의 경우, 학교 방과 후 학교나 집근처에서 놀다가 귀가하는 학생들의 사회인구학적 특성, 일상생활 관련 행동반경, 놀이공간 및 시간을 살펴보면 다음과 같다.

① 사회인구학적 및 심리적 특성

해당 청소년 196명 중 남학생(62.2%)이 여학생(37.8%)보다 많았다.

학교는 인문계가 39.3%, 실업계가 60.7%이며, 한달 용돈은 평균 69,893원으로, 3-4만원대가 29.5%, 5-6만원대가 21.3%, 10만원 이상이 22.5%로 나타났다.

학업성적별 분포에 의하면 1-5등 사이는 11.5%, 6-15등은 21.5%인데 반해 31등 이상은 39.2%로 나타났다.

아르바이트 유무별 분석에 의하면 아르바이트를 하지 않는 학생이 85.3%인데 반해 아르바이트를 하는 학생이 14.7%로 나타났다.

응답자의 부모 형태는 친부모가 모두 생존해 있는 경우가 93.3%로 가장 많고, 편 부모는 3.6%이며, 재혼한 상태인 경우는 3.1%로 보고되었다.

주관적 경제사정에 대한 응답에서는 71.9%가 보통 수준으로 산다고 응답해 중간 수렴 현상이 뚜렷하고, 잘사는 편은 13.8%, 어려운 편은 14.3%로 나타났다. 월별 가계소득에 있어서는 70만원 미만이 5.4%, 100만원 미만이 10.3%, 100-150만원은 25.9%, 150-200만원은 29.2%, 200-300만원 미만이 22.2%, 300만원 이상이 6.5%에 달했다.

해당 청소년 중 노는 친구가 있는 경우는 27.0%인데 반해 노는 친구가 없는 편인 경우는 33.2%를 차지하고 있다.

청소년 출입금지 장소에 대한 지적에서는 단란주점이 48.5%, 락카페가 16.4%, 심야만화방이 12.3%, 가지 못할 곳이 없다는 경우가 8.8%로 나타났다.

이들의 심리적 특성 관련 문항을 살펴보면, 가족생활이 평균 17.36, 학교생활은 15.26, 자아상은 12.42, 또래관계는 13.77이며, 전체적으로 58.81점으로 나타났다.

② 일상생활과 관련된 생활권

학교 방과 후 대체로 학교나 집 근처에서 또래들과 어울려 놀다가 귀가하는 경우, 청소년의 일상생활관련 권역을 살펴보면 다음과 같다.

다수의 학생은 학용품 구입(77.8%)이나 머리를 자르는 행동(75.3%)을 학교나 집 근처에서 하고 있었고, 테이프나 CD 구입을 학교나 집 근처에서 하는 경우는 52.1%였다. 반면, 햄버거나 피자를 먹으러 가거나(39.2%) 청바지나 신발, 가방등의 구입(9.3%)은 학교나 집 근처에서 해결한다는 청소년이 상대적으로 적었다. 청바지나 신발, 가방은 유행에 민감한 물품으로, 다양하고 청소년의 취향을 반영하는 물건을 접하기 쉬운 성신여대 앞(29.0%)이나 명동(19.2%), 이대 앞(11.4%)에서 구입하는 경우가 많았고, 햄버거나 피자를 먹으러 돈암동(12.4%) 등에 가는 경우가 많이 보고되었다.

친구를 만나기 위해 자주 이용하는 지역은 학교나 집 근처가 29.4%, 돈암동이 12.9%, 대학로 12.9%, 노원역 8.8%이며, 또래들이 많이 있어서 가는 지역 역시 학교나 집 근처가 34.5%이며, 돈암동이 18.1%로 나타났다.

이상의 경향을 살펴볼 때, 대부분의 청소년은 학교나 집 근처에서 일상생활의 많은 부분을 해결하고 있으며, 유행과 관련된 물건의 구입이나 친교 장소로는 상대적으로 돈암동 지역을 선호하는 청소년이 적지 않았고, 자주 이용하는 지역적 분포는 유사한 경향을 나타냈다.

이들이 자주 이용하는 장소 중 친구를 만나기 위해 자주 가는 곳은 카페가 33.9%로 가장 많고, 전자오락실이 14.5%, 당구장이 10.2%, 패스트푸드점이 9.1%로 나타났다.

학교생활이 짜증날 때 자주 가는 곳은 노래방 24.7%, 전자오락실 14.0%, 호프집/소주방이 13.4%로 높게 나타났다. 세 곳을 제외하고 가는 곳은 고른 분포를 보이고 있다. 스트레스가 쌓일 때 청소년들이 가장 많이 이용하는 곳은 역시 노래방으로 일반화되어 가는 추세를 보이며, 다른 행동유형의 청소년에 비해 솔로 풍다거나 전

자오락이나 당구를 하는 등 다양한 방법으로 스트레스를 푸는 것으로 나타났다.

특별히 할 일이 없을 때 가는 곳은 전자오락실이 22.0%로 가장 많았고, 친구집이나 자신의 집에 간다는 경우가 12.6%, 당구장 11.5%, 만화방 10.4%, 카페 8.8%로 보고되었다.

③ 놀이관련 생활권

평일 방과 후 학교나 집근처에서 놀다가 귀가하는 학생들의 경우, 친구들과 마음 먹고 놀 때 어떤 곳을 자주 가게 되는가를 알아보았다.

학교나 집 근처가 29.4%, 돈암동은 12.9%, 대학로 12.9%, 노원역 8.8%로 나타났다. 자주 가는 장소는 호프집/소주방이 24.5%로 가장 많고, 노래방이 22.8%, 당구장 8.7%, 전자오락실이 8.7%, 락카페 6.0%로 나타났다. 한편 다른 행동유형을 보이는 학생이 자주 가는 장소인 패스트푸드점은 3.8%, 친구집이나 자신의 집은 4.3%, 카페는 4.9%에 불과해 대조를 보인다.

평일의 경우, 평균 5시 34분에 놀기 시작하여 평일 밤 8시 23분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 5시부터 노는 경우는 27.2%, 6시부터 노는 경우는 26.5%, 7시부터는 17.5%, 4시부터 노는 경우는 11.2%였다. 한편, 이들이 노는 시간은 평균 2시간 48분이며, 오후 6시부터 밤 10시까지 고른 분포를 보였다. 오후 6시까지 노는 경우는 11.8%, 7시까지는 14.5%, 8시까지는 21.1%, 9시까지는 16.4%였다. 밤 10시이후까지 노는 청소년은 30.1%로, 밤 12시까지 노는 경우도 5.9%에 이른다. 한편, 이 시차를 분석해 보면, 위의 지역에서 1시간 동안 노는 경우는 13.2%, 2시간 동안 노는 경우가 35.8%, 3시간이 25.2%, 4시간이 15.9%이며, 7시간 이상 머무는 경우는 2.0%였다.

토요일의 경우는 평균 오후 3시 58분부터 놀기 시작해서 오후 8시 4분까지 노는 것으로 나타났다. 오후 2시부터 놀기 시작하는 경우가 20.6%, 3시는 20.6%, 5시는 11.1%였으며, 오후 4시까지 노는 경우는 6.1%, 5시 10.6%, 6시 10.0%이며, 8시는 10.6%로 나타났다. 밤 10시 이후 까지 노는 경우는 35.0%이며, 밤 12시가 넘어 다음 날 새벽 2시까지 노는 경우도 17.2%에 이른다. 총 노는 시간은 평균 4시간 4분 정도이며, 2시간 동안 노는 경우는 23.5%, 3시간은 20.7%, 4시간이 12.8%로 나타났다.

으며, 7시간 이상인 경우는 평일과 비교해 볼 때 월등히 많은 14.0%였다.

(5) 행동유형별 비교

① 사회인구학적 및 심리적 특성

각 행동유형별 사회인구학적 구성을 비교해 보면 다음과 같다.

학교 방과 후 곧바로 귀가하는 학생의 성별 구성과 돈암동등의 지역에서 놀거나 학교나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 학생의 성별 구성을 비교해 보면, 여학생의 경우 집에 곧장 가거나 독서실에서 공부하다 귀가하는 비율이 많은데 반해, 남학생의 경우는 학교나 집 근처에서 놀거나 돈암동등의 지역에서 놀다가 귀가하는 비율이 여학생보다 훨씬 많았다. 전체 응답자의 성별 구성 중 여학생의 비중이 많았다는 점을 상기해 볼 때, 이러한 결과는 남학생이 놀이문화에 더 밀착되어 있음을 보여주는 바이다.

각 행동유형별 학업성적의 분포를 비교해 보면, 학교 방과 후 집이나 도서관으로 가는 학생 중 학업성적이 5등 이하인 경우는 12-13%이며, 놀이문화에 밀착되어 있는 학생 중 31-55등 사이의 학업성적이 낮은 경우는 39-44%에 이르러 대조적인 결과를 보였다. 학업성적을 중시하고 있는 현행 교육적 현실에서 반에서 학급 성적이 31등을 넘어서게 되면, 대표적인 대학포기 집단으로 분류되며, 학업생활의 부적응자로 낙인되는 경우가 흔하다. 대학입시를 위해 시간을 투자해야 하는 것도 아닌 이들에게 주어진 시간은 많고 무료하며, 신나는 무언가를 찾게 되고, 놀러 다니면서 자연스럽게 비슷한 또래를 사귀는 기회도 갖고, 노는 동안 미래에 대한 부담도 잊을 수 있으며, 즉각적인 즐거움을 추구하려는 경향을 보인다는 것으로 알 수 있다.

아르바이트 유무별 분석에 의하면, 방과 후 집이나 도서관으로 가는 학생 중 8-9% 정도가 아르바이트를 하는데 반해, 돈암동등에서 놀다가 가는 학생 중 30.1%가 아르바이트를 하고 있는 것으로 나타나 아르바이트 유무와 놀이문화 접촉과의 관계가 있음을 예측해 볼 수 있다. 학생들의 아르바이트는 자생력을 키울 수 있고, 현실에 대한 감각, 노동력의 댓가를 몸소 체험할 수 있다는 점에서 긍정적인 면도 있고, 생존 차원에서 아르바이트를 할 수 밖에 없는 상황에 처해 있는 경우도 있다. 그러나

아르바이트를 하는 이유에 대한 조사가 미비한 상태에서 단언할 수는 없지만, 절대적인 생존 차원에서 일하기 보다는 청소년들의 아르바이트는 용돈 조달이 주된 목적으로 보인다. 나름대로 친구들과 어울리게 되는 지역에서 놀다 보면, 시시각각으로 변하는 옷, 가방, 신발을 보게 되는 경우가 많고, 유행에 뒤지지 않기 위해서 또는 이곳 저곳을 다니면서 즐겁게 놀기 위해서는 용돈이 부족하므로, 아르바이트를 하면서 놀이 문화로의 노출을 자연스럽게 여겨 이러한 결과가 나타났을 것으로 보인다.

노는 친구가 있는지에 대한 4집단간 비교를 해 보면, 유형별로 차이가 나타난다. 돈암동등이나 학교 앞, 집 근처등에서 놀다가 집에 가는 경우, 주위에 노는 친구가 있는 편이라는 청소년은 27.0-34.5%로 1/3정도 되지만, 소위 모범생 집단으로 분류될 수 있는 학생 중 노는 친구가 있는 편은 8.2-9.3%로 큰 차이가 났다. 소위 말하는 노는 애들은 독립적인 또래 문화를 가지면서 학교에서 보상받기 보다 학교 밖에서 친구들과 다양한 활동에 적극 참여함으로써 보상받으려 한다. 이들은 방과 후 끼리끼리 어울려 어떻게 시간을 보낼 것인지를 의논하며, 함께 음식을 사 먹고, 기분을 내기도 하고, 물건 구경을 하며, 이성 친구와 만날 기회를 갖기 위해 거리를 배회한다고 한다. 이러한 행동을 혼자서 하는 경우는 거의 없으며, 이러한 행동을 공유함으로써, 또래간의 동질감과 친밀감을 갖게 되는데, 10대가 주를 이루고, 성인의 문화를 누릴 수 있는 곳을 찾아 가게 되기 때문에 다른 청소년보다 돈암동을 드나드는 청소년에게 있어 노는 친구가 많은 편으로 보고되었다고 본다.

청소년이 사용하는 용돈 역시 각 행동유형에 따라 차이가 났다. 학교에서 곧바로 집으로 가는 경우나 독서실등에 갔다가 귀가하는 경우 평균 용돈은 4-5만원대이다. 그러나 학교나 집 근처에서 놀다가 가는 경우는 평균 7만원 정도이며, 특히 돈암동등에서 놀다가 집에 가는 경우는 평균 11만원 정도로 다른 집단과는 현저한 차이를 보이고 있다. 이 집단의 경우, 10만원 이상의 용돈을 쓰는 학생은 41% 정도로 나타났는데, 결국 놀이 공간에서 당구를 친다거나 카페에서 차나 식사를 하고, 가끔은 술을 마시려면 학생 신분으로는 적지 않은 용돈을 사용했을 것으로 예측된다.

4가지 행동유형에 따른 각각의 주관적 경제사정과 가계소득 분포를 살펴본 바에 의하면, 분포상 큰 차이가 발견되지 않는다. 우리가 예상할 수 있는 바는 경제적으로 어렵기 때문에 현실의 고통을 배출하고자 놀이공간으로의 유입이 쉬울 것이라거

나, 경제적으로 여유가 없어 놀이공간에서 즐길 만한 자원이 부족하여 오히려 중산층의 놀이공간 유입이 가능할 것이라는 바이다. 그러나 각 행동유형별 분포를 살펴볼 때, 이러한 어떠한 설명도 가능하지 않아 보인다. 이는 다음의 후속 분석결과를 통해 입증될 것이다.

각 행동유형별 가족생활, 학교생활, 또래관계와 자아상의 평균을 살펴보면, 일관되게 돈암동등에서 놀다가 집에 가는 경우가 가장 낮게 나타났다. 그 다음으로 낮은 경우는 학교나 집 근처에서 놀다가 집에 가는 학생 집단이었다. 가족생활에 대해 부정적으로 지각하고, 학교생활에 대해 만족도도 낮고, 또래와의 관계를 부정적으로 지각하며, 자아상이 낮은 학생은 방과 후 집이나 독서실에 가기 보다는 돈암동등이나 학교나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 것으로 나타났다. 청소년의 행동에 영향을 미칠 수 있는 중요한 준거집단을 포함하여 총칭한 심리적 특성과 행동유형과의 인과관계를 다룬 것은 아니나, 중요한 준거집단에 대해 의미없게 느끼고, 자아상이 부정적인 학생들은 가족이나 학교로부터 이탈을 시도하면서, 보다 단순하고 익명성이 보장되며 신나는 놀이문화에 한 번 접하게 되며, 이에 중독되어 습관적인 행위로 연결될 수 있는 것이다.

청소년들이 놀이공간에서 일상생활을 보낸다 함은 놀이공간이 갖는 유입 요소가 있을 수 있고, 청소년의 행동권의 중요한 장으로부터의 배출 요인이 있을 수 있다고 본다. 그런데 본 연구는 놀이공간의 유입 요소보다는 중요한 장으로부터의 배출 요인에 대한 정보를 제공할 수 있다.

청소년의 행동유형별 비교를 통한 앞서 결과를 요약해 보면, 우리 사회가 성별에 따른 행동기대가 다르다는 것을 반영이라도 하듯 여학생보다는 남학생이 놀이문화에 접하게 되는 경우가 많다고 볼 수 있다. 또한 용돈을 많이 쓰고, 아르바이트를 하며, 학업성적이 낮고, 노는 친구가 있는 청소년이 놀이문화를 취한다는 결과는 학업 중심의 학교로부터 소외되고, 자연히 노는 애들 집단에 속하게 되는 등 청소년에게 의미있는 중요한 장으로부터의 배출 요인이 놀이문화에 접하게 만들 뿐 아니라, 놀이문화를 누릴 만한 경제적 여건, 즉 용돈이 뒷받침되어야 한다는 것을 알 수 있다. 동시에 습관적으로 놀이문화에 젖어 있는 청소년의 경우 가족, 학교, 또래에 대한 지각과 자아상에 대한 부정적이라는 점은 중요한 생활환경의 장으로부터의 배출 요인으로 인해 놀이공간을 찾게 된다는 것을 시사해 주고 있다.

<표 8> 행동유형별 응답자의 특성비교

(단위 %)

변 수 \ 행동유형		학교→집	학교→독서실/ 학원→집	학교→돈암동등 →집	학교→학교/집 근처→집
성 별	남	39.2	29.6	56.9	62.2
	여	60.8	70.4	43.1	37.8
학 교	인문계	59.3	39.9	39.6	39.3
	실업계	40.7	60.1	60.4	60.7
학업성적	1 - 5등	12.7	13.6	6.3	11.5
	6 - 15등	24.6	32.3	15.7	21.5
	16 - 30등	37.9	37.3	34.0	27.9
	31등 - 이상	24.8	16.8	44.0	39.2
아르바이트 유 무	함	9.6	8.9	30.1	14.7
	안함	90.4	91.1	69.9	85.3
노는친구	그런편	9.3	8.2	34.5	27.0
	보 통	27.5	29.6	46.1	39.8
	아닌편	63.2	62.2	19.4	33.2
용 돈		46,072원	55,176원	109,683원	69,893원
주 관 적 경제수준	잘사는편	12.6	13.8	16.2	13.8
	보 통	77.9	74.6	67.1	71.9
	어려운편	9.5	11.6	16.8	14.3
가계소득	70만원미만	3.9	7.1	7.7	5.4
	100만원미만	12.1	13.1	13.5	10.3
	100-150만원	29.6	27.3	23.9	25.9
	150-200만원	31.7	27.3	25.8	29.2
	200만원이상	22.7	25.3	29.1	28.7
심 리 적 특 성 평 균	가 족	19.49	19.03	16.29	17.36
	학 교	16.45	16.70	14.11	15.26
	자기지각	13.25	13.11	12.09	12.42
	또 래	14.29	14.33	13.81	13.77
	전 체	63.48	63.17	56.30	58.81

② 일상생활권

청소년의 학교 방과 후 일상생활을 전반적으로 다루고 있지 못하나, 각 행동유형별 부분적인 일상생활권을 살펴보면 다음과 같다.

행동유형에 따른 차별없이 다수의 학생은 학용품 구입이나 머리를 자르는 행동을 학교나 집 근처에서 하고 있었고, 테이프나 CD 구입을 학교나 집 근처에서 하는 경우는 43.1%-54.3%였다. 반면, 햄버거나 피자를 먹으러 가거나 청바지나 신발, 가방 등의 구입을 학교나 집 근처에서 한다는 청소년이 상대적으로 적었다. 특히, 청바지나 신발, 가방은 유행에 민감한 물품으로, 다양하고 청소년의 취향을 반영하는 물건을 접하기 쉬운 성신여대 앞이나 명동, 이대 앞에서 구입하는 경우가 많아 학교 앞에서 해결한다는 경우는 극히 적었다.

<표 9> 행동유형별 일상생활권 : 학교나 집 근처인 경우

(단위 %)

	학교→집	학교→독서실/학원 →집	학교→돈암동→집	학교→학교/집근처 →집
학용품구입	75.1	74.1	71.9	77.8
머 리	80.3	76.3	71.3	75.3
CD 구입	54.3	53.0	43.1	52.1
햄버거, 피자	36.7	35.3	26.3	39.2
청바지, 신발구입	15.6	10.8	4.2	9.8

방과 후 집으로 곧바로 귀가하거나 방과 후 학원이나 독서실에 들렀다가 귀가하는 경우, 친구를 만나기 위해 학교나 집 근처를 이용한다는 경우가 가장 많은 (32.2-35.3%) 반면, 방과 후 놀다가 집에 간다는 청소년의 경우 학교 앞이나 집 근처에서 만난다는 가장 낮게(22.1%) 나타났다. 특히 습관적으로 놀러 다니는 청소년 중에는 돈암동이나 미아삼거리에서 친구를 만난다는 경우는 40.3%로 나타나 다른 집단에 비해 두드러지게 차이가 났다.

청소년들이 친구를 만나기 위해 자주 가는 곳은 행동유형에 따라 차이가 나타났다. 방과 후 집으로 가거나 학원이나 독서실로 가는 경우, 친구만나는 장소로 가장 많이 언급된 곳은 패스트푸드점이고, 그 다음이 카페, 친구집으로 나타났다. 학교

<표 10> 행동유형별 친구만나는 장소

(단위 : %)

	학교-집	학교-독서실/학원-집	학교-돈암동외-집	학교-학교/집근처-집
패스트푸드점	26.5	27.7	14.0	9.1
카페	15.7	17.0	37.8	33.9
친구 집	14.2	10.7	4.3	7.0
전자오락실	9.9	8.7	8.5	14.5
노래방	6.3	6.8	8.5	7.2
당구장/볼링장	3.0	2.4	10.4	10.2

나 집 근처에서 놀다 가고, 돈암동등의 지역에 놀다가 집에 가는 청소년은 친구를 카페에서 만난다는 경우가 33.9-37.8%로 다수인 반면, 패스트푸드점이나 친구집에서 만난다는 경우는 앞서 두 집단에 비해 상대적으로 적었다. 앞서 두 집단에서는 상대적으로 적게 지적된 당구장에서 친구를 만난다는 청소년은 10명에 1명꼴로 나타났다.

학교생활이 짜증날 때 가는 곳으로 가장 많이 지적한 곳은 행동유형에 따른 차별 없이 노래방으로 나타났는데 응답자의 25% 정도가 스트레스가 쌓일 때 노래방에 가서 해소한다고 했다. 돈암동 등이나 학교 앞, 집 근처에서 놀다가 귀가하는 청소년은 호프집이나 소주방에 간다는 경우가 13.4-15.9%인데, 집으로 곧바로 귀가하거

나 독서실에 가는 청소년은 오락실에 간다는 경우가 10.6-11.1%였다. 특히 돈암동 등에서 놀다가 귀가한다는 청소년의 경우는 다른 행동유형을 보이는 집단과 달리 오락실보다 당구장에 간다는 경우가 조금 많아 8.5%를 점유했다.

<표 11> 짜증날 때 가는 장소

(단위 %)

	학교-집	학교-독서실/학원-집	학교-돈암동등-집	학교-학교/집근처-집
노 래 방	23.9	25.6	26.2	24.7
전자오락실	10.6	11.1	6.7	14.0
공 연 장	9.0	5.3	7.3	1.6
호프집/소주방	5.0	1.9	15.9	13.4
카 페	2.5	1.9	4.3	5.9
락 카 페	0.3	0.5	5.5	5.4
친 구 집	4.3	3.4	2.4	4.3
옷/신발가게	4.7	10.6	4.3	3.2
당구장/볼링장	3.1	1.9	8.5	3.8

방과 후 집이나 독서실에 가는 청소년의 경우, 특별히 할 일이 없을 때 가는 곳은 전자오락실이 11.3-16.3%, 친구집이 14.7-14.9%로 많았으나, 돈암동등이나 학교 앞이나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 경우, 많이 가는 곳은 전자오락실, 당구장, 만화방등으로 나타났다. 특히 돈암동등에서 놀다가 귀가하는 경우, 친구집에 간다는 경우는 3.8%로 다른 집단에 비해 극히 적었다.

<표 12> 행동유형별 특별히 할 일 없이 가는 장소

(단위 : %)

	학교-집	학교-독서실/학원-집	학교-돈암동등-집	학교-학교/집근처-집
노 래 방	3.9	8.2	10.6	6.0
전자오락실	16.3	11.3	10.0	22.0
당구장/볼링장	3.9	4.1	18.1	11.5
친 구 집	14.7	14.9	3.8	12.6
만 화 방	9.8	4.6	10.0	10.4
옷/신발가게	8.5	11.9	6.3	6.6
극장/공연장	5.2	5.2	8.1	2.7
카 페	3.3	3.66	8.1	8.8

③ 놀이관련 생활권

친구들과 마음먹고 놀 때 어느 지역으로 가게 되는지 행동유형별로 비교해 보면 유사한 경향이 발견되고 있다. 노는 아이들이라고 해서 특정 지역에 가고, 학교 방과 후 집에 곧바로 가는 집단이라고 해서 놀러고 마음먹을 때 가는 지역이 다르지 않았다. 오히려 평소에 방과 후 곧바로 귀가하는 청소년이 돈암동으로 놀러 간다는 비율이 다른 집단에 비해 다소 높았다.

물론, 응답 청소년이 응답을 얼마나 솔직하게 했는가에 대해 의문을 제기할 수도 있지만, 그 보다는 청소년들이 선호하는 문화공간 또는 청소년들이 접근가능한 공간이 제한되어 있어 이러한 결과가 나타났다고 볼 수 있다. 단지 방과 후 여기저기서 놀다가 귀가하는 청소년의 경우, 놀이 지역이 다른 집단에 비해 다양하게 나타나서 돈암동, 대학로, 미아리, 노원역등이라고 응답한 청소년은 54.3%였다.

<표 13> 행동유형별 놀이지역

(단위 %)

	학교-집	학교-독서실/학원-집	학교-돈암동등-집	학교-학교/집근처-집
학교/집근처	32.6	29.9	22.2	29.4
돈암동	16.8	13.2	15.7	12.9
대학로	9.8	10.3	15.7	12.9
미아리	5.5	10.8	12.4	7.1
수유리	6.1	10.3	4.6	5.9
노원역	5.5	6.9	10.5	6.6

가는 지역에 따른 차별화가 되지 않은 것에 비해 청소년이 놀기로 마음먹고 가는 장소는 행동유형에 따라 다소 달랐다. 방과 후 집이나 독서실에 가는 집단의 경우, 자주 이용하는 장소는 노래방, 패스트푸드점, 친구 집 순으로 나타났고, 평소 학교나 집 근처, 돈암동등에서 놀다가 집에 가는 청소년의 경우, 노래방(22%)보다 호프집/소주방(24%)에 가서 노는 경우가 더 많았다. 이 외에도 당구장(10.2%)에서 논다거나, 특히 다른 집단과는 달리 평소에 돈암동등의 지역에서 놀러다니다가 집에 가는 청소년의 경우 친구들과 락카페로 놀러 간다는 경우는 8.3%로 나타나 다른 집단에 비해 다소 파격적인 행동을 하는 것으로 나타났다. 한편 다른 행동유형을 보이는 학생이 자주 가는 장소인 패스트푸드점, 친구 집은 극히 적어 대조를 보인다.

<표14> 행동유형별 놀이장소

(단위 : %)

	학교-집	학교-독서실/학원-집	학교-돈암동등-집	학교-학교/집근처-집
노 래 방	23.1	30.7	22.3	22.8
패스트푸드점	16.3	14.2	5.1	3.8
친 구 집	11.9	9.6	1.3	4.3
전자오락실	6.2	5.5	3.8	8.7
당구장/볼링장	5.6	3.7	10.2	8.7
카 페	5.9	5.0	9.6	4.9
소주방/호프집	7.7	6.0	24.2	24.5
락 카 페	3.3	3.66	8.1	6.0

청소년의 행동유형에 따른 놀이시간을 비교해 보면 현격한 차이를 발견할 수 있다. 평일 노는 경우, 평균 시간을 기준으로 할 때, 가장 일찍부터 놀기 시작하여 가장 늦게 까지 노는 집단은 평소 돈암동등에서 놀다가 귀가하는 집단으로 총 3시간 8분간 노는 것으로 나타났다. 반면, 가장 짧은 시간동안 노는 청소년은 평소 방과 후 곧장 집으로 가는 청소년들로, 오후 5시 21분부터 7시 50분까지 2시간 29분 동안 노는 것으로 나타났다.

토요일에 노는 경우, 모든 집단에서 평일보다 오래 노는 것으로 나타났으며, 가장 오랜 시간동안 노는 청소년은 역시 평소 돈암동등에서 놀다가 귀가하는 청소년들로 나타났다. 평일에서와는 달리 가장 늦은 시각인 오후 4시 18분부터 놀기 시작하여 평일과는 다름없이 9시 2분까지 4시간 48분 동안 노는 것으로 나타났다. 다른 세 행동유형을 보이는 집단간의 차이는 귀가 시간상 차이가 눈에 띄이게 다르다는 점이다. 평소 방과 후 집으로 귀가하는 경우 6시 39분까지 논다고 하였고, 독서실이나

학원에 들렀다가 귀가하는 경우 7시 9분, 학교나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 청소년의 경우 8시 4분에 귀가하는 것으로 나타나, 놀이문화에 노출되어 있을수록 귀가 시간도 늦고, 놀이시간도 긴 것으로 나타났다.

<표 15> 행동유형별 놀이시간

		학교-집	학교-독서실/학원-집	학교-돈암동등-집	학교-학교/집근처-집
평 일	놀이시작 시각	17:21	17:32	17:00	17:34
	놀이종료 시각	19:50	20:17	21:08	20:23
	총놀이 시간	2시간 29분	2시간 45분	4시간 8분	2시간 48분
토요일	놀이시작 시각	15:03	15:21	16:18	15:58
	놀이종료 시각	18:39	19:09	21:02	20:04
	총놀이 시간	3시간 36분	3시간 48분	4시간 48분	4시간 4분

3. 청소년의 행동유형과 관련 변수와의 관계

앞서 살펴본 대로 청소년의 행동유형은 다양하게 나타났다. 각 행동유형별로 청소년의 특성을 살펴봄으로써 행동양식의 차별화 요인을 알 수 있었으나, 본 절에서는 청소년의 행동유형에 차이를 가져오는 유의한 변수를 탐색해보고자 한다.

요즘 청소년이 추구하는 면이 기성세대와는 다른 동질적인 면이 없는 바는 아니지만, 청소년이 처한 환경적 요인과 자신이 지각한 자아상에 따른 행동 양상이 다를 수 있다. 어떤 청소년은 방과 후 집으로 귀가하는 경우가 있는가 하면, 돈암동등을 배회하다가 귀가하거나 학교 방과 후 독서실이나 학원에 갔다가 귀가하는 경우, 학교나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 경우등 다양하다. 이에 행동유형에 영향을 미치는 관련 변수를 탐색하기 위해 응답자의 성별, 학업성적, 노는 친구의 유무, 주관적 경제수준, 가계소득과 심리적 특성과의 관계를 살펴보았다. 그 결과는 다음과 같다.

청소년의 행동유형은 청소년의 성별에 따라 유의한 차이를 보였다. 여학생의 경우, 집으로 곧바로 가거나 독서실이나 학원에 가는 비율이 전체 여학생의 84.4%인데 반해 남학생은 여학생보다 학교나 집 근처에서 놀고, 돈암동등의 지역에서 놀다가 귀가하는 청소년이 50.5%로 과반수를 차지하였다. 이는 앞서의 행동유형별 빈도분포 결과와 일치하는데, 놀이문화 속에서 구체적인 어떤 행위가 어떤 정도로 이루어지는지 알 수 없지만, 외형적으로 드러나는 것만으로는 여학생보다는 남학생이 놀이공간에 드나드는 경우가 많은 것으로 나타났는데, 이것은 남자가 보다 유흥업소에 드나들기가 쉽기 때문인 점도 있으리라 본다.

<표 16> 성별에 따른 평일의 행동유형

	남	여	계
학교 → 집	144	233	367
학교 → 독서실 → 집	69	164	233
학교 → 돈암동외 → 집	95	72	167
학교 → 집근처 → 집	122	74	196
계	430	533	963

$$\chi^2 = 60.34^{***} (***) \quad p < .001$$

청소년의 행동유형에 영향을 미치는 또 다른 변수는 **학업성적**으로 나타났다. 학업성적이 낮은 청소년 중 돈암동동의 지역에서 놀다가 귀가하는 비율이 26.1%인데 반해 학업성적이 중, 상인 경우는 16% 정도를 상회하였다. 학교나 집 근처에서 놀다 귀가하는 비율도 학업성적에 따라 차이가 나서 학업성적이 낮을수록 집 근처에서 놀다가 귀가하는 비율이 높게 나타났다. 즉, 학업성적에 따른 행동유형은 통계적으로도 유의한 차이를 보였다. 학업성적이 낮은 학생 중 대부분은 학교에서 문제아로 인식되기 쉬우며, 교사의 낙인이나 체벌 등에 대해 강한 반발심을 갖고 학교에서 지시하는 규범에 대해 공공연한 이탈 행위를 하기도 한다. 학교에서의 불인정과 학교에 대한 반발은 이들을 학교 밖으로 몰게 되는 요인이 될 수 있다. 학교 밖의 생활은 학교내의 생활과는 달리 자신의 가치를 확인할 수 있고 학교생활에서 느끼는 단조로움과 지리함, 억압과 스트레스를 학교 밖의 신나는 생활을 통해 보상받을 수 있는 경향이 반영되었다고 볼 수 있다.

<표 17> 학업성적별 행동유형

학업성적	상	중	하	계
학교 → 집	129	131	86	346
학교 → 독서실 → 집	101	82	37	220
학교 → 돈암동의 → 집	35	54	70	159
학교 → 학교/집근처 → 집	63	53	75	191
계	328	320	268	916

$$\chi^2 = 52.73^{***} (***) p < .001)$$

청소년의 행동유형은 노는 친구의 유무 정도에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 노는 친구가 있는 편인 경우, 돈암동이나 학교나 집 근처에 놀다가 귀가 하는 청소년이 많은 것으로 나타나 청소년 행동에 영향을 미치는 또래의 위력을 다시 확인할 수 있었다. 또래의 동조를 얻기 위해서 또는 배척당하지 않기 위해 어울리게 되는 경우도 있으며, 노는 친구가 있음으로 인해 청소년의 놀이문화에 보다 익숙해져 놀이공간을 찾게 되는 것으로 보인다.

<표 18> 노는 친구 유무에 따른 행동유형

노는친구	그런편임	보통	아닌편임	계
학교 → 집	34	100	230	364
학교 → 독서실 → 집	19	69	145	233
학교 → 돈암동의 → 집	57	76	32	165
학교 → 학교/집근처 → 집	53	78	65	196
계	163	323	472	958

$$\chi^2 = 142.18^{***} (***) p < .001)$$

청소년의 행동유형은 사용하는 용돈에 따라 유의한 차이가 나타났다. 사용하는 용돈이 3만원 이하인 경우 돈암동등에서 어울리는 청소년이 8.0%, 6만원 미만인 경우 14.9%인데 반해, 용돈이 10만원 이상인 경우 돈암동등에서 어울리는 청소년은 37.0%로 나타났다. 물론, 이는 역으로의 설명이 가능하다. 돈암동등의 지역에서 어울리게 되면 용돈이 많이 필요로 하게 되어 이러한 양상을 부추기게 될 수도 있다. 놀이공간으로 갈 수 있는지 아닌지를 결정짓는 요인으로 앞서 빈도 분포의 비교를 통해서 엿볼 수 있었듯이 자신이 사용가능한 자원이 될 수 있다. 돈의 여유가 없으면 놀이 공간에서 당구를 친다거나 카페에서 차나 식사를 하고, 가끔은 술을 마실 수도 없기 때문에, 학생 신분에 걸맞지 않게 적지 않은 용돈을 사용했을 것으로 예측된다.

<표 19> 용돈에 따른 행동유형

행동유형 \ 용돈	~3만원이하	3-6만원미만	6-10만원미만	10만원이상	계
학교-집	163	105	42	39	349
학교-독서실/학원-집	92	67	31	32	222
학교-돈암동등-집	26	40	29	66	161
학교-학교/집 근처-집	46	57	42	42	187
계	327	269	144	179	919

$$\chi^2 = 102.84^{***}$$

청소년의 행동유형과 청소년이 지각하는 심리적 특성과의 관계를 파악하기 위해서 앞서의 경우와는 달리 분석했다. 그 이유는 심리적 특성 각각의 변수를 점수화할 수 있기 때문에 콧이 변수의 범주화 작업을 하지 않고 두 변수간의 관계를 파악할 수 있기 때문이다. 행동유형별로 각각 변수의 평균값을 파악한 결과, 유형별로 유의한 차이를 보였다. 전반적으로 방과 후 집으로 곧바로 가거나 독서실이나 학원

에 갔다 귀가하는 경우, 청소년의 심리적 특성에 대한 지각이 긍정적으로 나타난 반면, 돈암동등의 지역에서 노는 생활이 일상화된 청소년의 경우, 자신이나 가족, 학교생활, 또래와의 관계등에 대해 상대적으로 가장 부정적이었다. 또한, 일상적으로 학교나 집 근처에서 놀다가 집에 가는 청소년의 자아상에 대한 지각이 그 다음으로 부정적인 것으로 나타났다.

각각의 변수별로 살펴보면, 돈암동등의 지역이나 학교나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 학생들의 경우, 다른 집단에 비해 집을 뛰쳐 나가고 싶거나 집 생각에 가슴 답답해하며, 부모가 자신을 형편없이 보는 것 같다고 지각하는 것으로 나타났다. 결국 가족에 대한 부정적 내지 가족에의 구심력이 낮다는 것은 청소년을 집 밖으로 내모는 요인으로 작용할 수 있음을 시사한다. 또한 학교생활에 대해 답답해하고, 학교생활이 스스로의 삶에 도움이 안된다고 생각하며, 학교 선생님과 친하지 않은 경우, 또래와의 결속력이 적고, 친구 사이에 인기가 없는 경우, 돈암동등 지역을 배회하며 학교 밖의 생활을 더 많이 즐기는 것으로 나타났다. 이러한 결과 역시 학교생활이나 또래관계에 대해 의미를 찾지 못하는 경우 역시 이들을 학교 밖의 신나는 놀이문화로의 유입을 부추기는 배출 요인으로 작용할 수 있음을 시사해 준다. 스스로 자신을 문제가 많다고 보고 자신의 역량에 대해 회의적인 경우에 청소년들이 몰려 있는 곳에 어울려 다니다가 귀가한다는 점을 통해 자신에 대한 자존감이 낮은 청소년은 놀이문화 접촉의 일상화와 관련이 있음을 알 수 있다.

<표 20> 평일의 행동유형에 따른 심리적 특성

	가 족	학 교	또 래	자 아	전 체
학교→집	19.49	16.45	14.29	13.25	63.48
학교→독서실-집	19.03	16.70	14.33	13.11	63.17
학교→돈암동외-집	16.29	14.11	13.81	12.09	56.30
학교→학교/집근처-집	17.36	15.26	13.77	12.42	58.81
F 값	40.84***	25.64***	4.20**	6.86***	35.22***

(** p < .01, *** p < .001)

즉, 가족, 학교와 또래등 청소년에게 의미있는 중요한 타자에 대한 소외나 자기역량감 부족등은 청소년들로 하여금 놀이문화에 습관적으로 젖어 생활하게 하는 배출요인으로 작용됨을 시사한다. 청소년들이 생활상의 스트레스를 풀고, 심신과 지적인 면의 균형잡힌 발전을 위해 나름대로의 청소년 문화를 향유해야 함은 당연하나, 청소년이 마음놓고, 경제적인 부담을 느끼지 않고, 누구나 누릴 만한 공간이 확보되지 않은 상태에서 배출 요인들로 인해 성인의 퇴폐적 문화에의 노출이 유발된다함은 청소년을 지도하는 입장에서 볼 때, 우려되는 바가 크다.

한편, 청소년의 행동유형은 가족의 주관적 경제수준이나 가계소득에 따라 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 즉, 방과 후 돈암동으로 놀러간다거나 학교나 집 근처에서 놀다가 가는 행동유형의 차이에 가족의 경제적 지위는 영향을 미치지 않는 것으로 나타나 앞서 빈도 분포를 통한 경향과 일치되었다. 다시 말해서 집안의 경제력에 대한 불만으로 인해 놀이공간으로의 유입이 쉬울 것이라거나, 반대로 경제적으로 여유가 없어 놀이공간에서 즐길 만한 자원이 부족하여 오히려 중산층 청소년의 놀이 공간 유입이 가능할 것이라는 설명이 설명력이 없었다.

이상 살펴본 바 대로 청소년의 행동유형은 자아상, 가족, 학교, 또래관계, 용돈, 학업성적, 성별, 노는 친구의 유무등에 따라 다르게 나타나지만 가족의 경제상태는 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

제 5 장 결 론

1. 요약

본 연구에서는 청소년비행을 예방하고 청소년 선도위원의 역할을 효율적으로 하기 위한 연구의 기초 작업으로 청소년의 일상생활권역에 대한 연구를 하였다.

한 집단의 행동유형은 그 집단의 정체성과 밀접한 관계를 가진다는 점에서 청소년의 삶의 공간, 시간에 대한 파악은 청소년의 선호도, 욕구, 가치 등의 심리적 측면을 파악할 수 있으며, 어느 정도 행동에 대한 예측을 가능하게 한다. 또한, 행위의 빈도 수를 통해 친숙공간의 파악은 물론, 사회적 속성 차이를 파악할 수 있다. 바로 이러한 점에 착안하여 청소년지도 관계자에게 현실성 있는 유익한 정보를 제공하고자 청소년의 일상생활권을 조사하였다.

조사대상은 “10대들의 거리”로 널리 알려진 서울의 돈암동 주변에 있는 10개 고등학교 1~2학년생이었다. 후보 지역으로 신촌, 화양리, 강남역 주변 등도 검토되었으나 다른 지역이 대학문화, 성인문화와 청소년문화가 공존하고 주 이용층도 혼재되어 있는데 반해, 돈암동은 10대 청소년이 주 이용층으로 그들 중심의 독자적인 공간과 여가문화를 만들고 있으며, 사회적 주목을 받았기에 선정하였다. 돈암동과 학교간의 거리를 기준으로 하여, 표집대상의 대표성을 높이기 위해 성별, 학교 종류(인문계와 실업계)의 비율을 고려하여 표집하였다.

본 연구에서는 청소년의 일상생활 실태 파악이 주된 작업이었기 때문에 청소년의 습관적인 놀이 문화에의 유입 요인을 집중적으로 다루지 못하였다. 그러나 관련 변수와의 관계를 파악함으로써 청소년들이 놀이공간을 찾게 되는 요인을 유추해 보고자 하였다.

10개교의 학생을 대상으로 설문조사를 하여 수거된 1,040매의 설문지 중 부실하게 작성된 것을 제외한 총 967개의 설문지를 분석자료로 삼았다. 전체 967명 중 여학생(55.5%)이 남학생(44.5%)보다 약간 많이 표집되었고, 실업계는 511명이고, 일반계 456명이었다. 학년별로는 1학년이 275명(28.6%), 2학년이 688명(71.4%)이었다.

본 조사의 결과를 간략히 살펴보면 다음과 같다.

조사대상 학생의 평일 방과 후 행동유형을 살펴보면, 방과 후 곧바로 귀가하는 경우는 38.1%, 독서실이나 학원에 갔다가 집에 가는 경우는 23.7%, 학교나 집 근처

에서 놀다가 귀가하는 경우 18.7%, 돈암동등의 지역에서 놀다가 귀가하는 경우는 7.3%였다. 반면, 토요일의 경우를 살펴보면, 방과 후 곧바로 귀가하는 경우는 30.8%, 독서실이나 학원에 갔다가 집에 가는 경우는 6.1%, 학교나 집 근처에서 놀다가 귀가하는 경우 26.4%, 돈암동등의 지역에서 놀다가 귀가하는 경우는 36.7%로 토요일은 휴식의 시간을 갖는 경우가 보다 많았다.

행동유형별 청소년의 행동상의 특징 및 생활권 차이는 각기 다르게 나타났다. 의·식·여가관련 일상생활권은 행동유형에 따른 차이가 비교적 적었다. 70-80%의 학생은 학용품 구입이나 머리를 자르는 행동을 학교나 집 근처에서 하고 있었고, 테이프나 CD 구입을 학교나 집 근처에서 하는 경우는 50% 내외 였다. 반면, 학교 근처에서 햄버거나 피자를 먹거나 청바지나 신발, 가방 등을 구입한다는 경우는 현저히 적었다. 특히, 청바지나 신발, 가방은 유행에 민감한 물품으로, 청소년의 취향을 반영하는 품목이어서인지 물건이 다양하게 구비되어 있는 성신여대 앞이나 명동에서 구입하는 경우가 많았다.

청소년들이 스트레스를 풀거나 특별히 할 일이 없을 때, 친구 만나기 위해 자주 이용하는 장소는 행동유형에 따라 다르게 나타났다. 방과 후 곧바로 집에 가거나 학원이나 독서실에 갔다 귀가하는 경우, 패스트푸드점이나 친구 집에서 친구를 만나고 오락실이나 노래방에 가서 시간을 보내고 스트레스를 풀었다. 방과 후 놀러다니는 집단은 카페에서 친구를 만나고 노래방 이외에 소주방이나 호프집을 가고 당구장에 가서 시간을 보내는등 다소 달랐다.

마음먹고 놀기 위해 청소년들이 가는 지역은 행동유형별로 큰 차이가 없는 반면, 가는 장소와 놀이시간은 다소 달랐다. 놀이문화에 취한 집단은 다른 집단에 비해 상대적으로 노래방보다는 호프집이나 소주방을 선호하고, 락카페에 간다는 경우도 나타나 다소 파격적인 행동을 하였다. 놀이시간 역시 놀이문화가 일상적인 집단은 평일의 경우 4시간 8분인데 반해 그렇지 않은 집단은 2시간 29-45분대로 차이가 났다. 토요일의 경우는 평일보다 총 놀이시간이 길어 노는 집단의 경우 모두 4시간 8-48분인데 반해 그렇지 않은 집단은 3시간 36-48분대로 나타났다.

청소년의 행동유형 중 남학생은 여학생보다 놀이문화에 더 친숙하고, 노는 친구가 있는 학생과 학업성적이 낮은 학생이 성적이 좋은 학생보다 놀이문화에 노출되어 있었다. 아직도 우리의 교육현장에서는 학업성적을 중시하며, 이를 기준으로 교

사나 친구로부터 평가받는 경우가 흔하다. 학업부진아는 문제아로 인식되기 쉽고, 교사의 낙인과 처벌에 대한 반발심으로 인해 비슷한 처지의 친구들끼리 소속감을 느끼며 학교 밖의 생활에 흥미를 갖게 되기 쉬운데 이 점이 드러난 것으로 보인다. 또한 청소년의 행동유형은 용돈에 따라서 차이가 났다. 놀이문화에 익숙한 청소년은 모범생 집단에 비해 거의 2배 이상의 용돈을 쓰는 것으로 나타났는데, 놀이 공간에서 당구를 치거나 술마시기 위해서는 적지 않은 돈이 필요로 했을 것으로 보인다. 청소년의 행동유형은 청소년이 자아상, 가족, 학교, 또래등에 대해 부정적으로 인식할 경우 놀이문화에 익숙한 것으로 나타났다.

놀이문화에 친숙하고 놀이가 일상적이 되어버린 이유는 여러가지가 있을 수 있는데, 위 결과를 종합해 볼 때, 놀이공간이 주는 편안함, 즐거움, 시간보내기 용이함, 자극등도 원인이 될 수 있음을 예측할 수 있다. 그러나 보다 더 예측하기 쉬운 바는 또래와의 결속력이 적고, 친구사이에 인기도 적으며, 학교생활의 의미를 갖지 못하며, 가족에 대한 구심력도 낮고, 자신의 역량에 대해 문제가 있고 자신감이 결여 등 주요한 주변 환경과 자신에 대한 태도는 청소년을 학교나 가족 밖의 놀이 공간으로 밀어내는 요인이 된다는 것이다. 아울러 청소년 스스로 통제할 수 있는 자원이 얼마나 있는가, 기성세대가 갖고 있는 청소년을 평가할 수 있는 기준에 얼마나 부합하는가 역시 청소년의 행동을 결정짓는 주요 요인이 되어 자원이 적고, 기성세대의 기준에 부합되지 못할수록 놀이문화로의 유입이 용이할 것으로 예측된다.

한편, 가장 많은 청소년이 갔을 것으로 추정된 곳은 노래방으로, 한 반의 36.1명, 전자오락실은 29.6명, 당구장은 20.2명일 것이라고 했다. 비디오방에 갔을 것으로 예측된 수 역시 적지 않아 19.5명이고, 심야만화방 12.3명, 소주방 15.1명, 락카페 10.2명, 단란주점 10.1명으로 추정된 점은 적지 않은 청소년이 먹고 마시는 유흥문화와 퇴폐적인 문화에 젖어 있음을 반영한 것으로 보인다.

2. 결론

이상의 본 조사의 연구결과를 통해 다음과 같은 결론을 제시할 수 있다.

미성년 출입제한 장소에 대한 재고가 요구된다.

○ 미성년 출입제한 장소 중, 적지 않은 청소년이 이미 이용하고 있다고 보고되었고, 본 연구의 이용실태 추정 결과에서도 많은 청소년이 가본 적이 있는 것으로 나타난 비디오방이나 심야만화방은 대부분의 경우 물리적 환경이 열악하고 퇴폐적이라고 알려져 있으며 적은 비용으로 밤을 지낼 수 있기 때문에 청소년의 가족이탈 및 청소년 혼숙등을 부추길 소지가 많은 곳이다. 이 곳에서 방영, 대여되는 자료 중에는 불법유통된 것도 많고, 선정적인 내용의 자료도 많으나, 이에 대한 관리가 거의 부재한 상태이므로, 자극에 민감한 청소년에게 부정적 영향을 미칠 여지가 많다. 따라서 이미 청소년 일탈의 온상으로 사회의 주목을 받아 온 비디오방과 심야만화방에 대한 청소년의 출입을 제한해야 한다는 시각이 지배적이다. 그러나 청소년을 위한 놀이공간이 미흡하고, 이미 적지 않은 청소년이 이용하고 있으며, 비디오방이나 만화방을 거치지 않고도 어떠한 비디오나 만화에의 접촉이 용이한 현실을 감안한다면, 비디오방이나 만화방에 대한 일괄적 규제는 무의미할 수 있다. 따라서 심야영업을 할 수 없도록 영업 시간을 제한하고, 한 개인이나 집단이 1회에 이용하는 시간을 제한하며, 각실 내부를 밖에서 볼 수 있도록 하고, 조도를 제한하는 등 물리적 환경을 개선하고, 청소년용과 성인용으로 구분하여 비디오방 설치를 허가해 주는 방안등을 고려한다면, 그나마 청소년의 다양한 관심을 수용하고 스트레스를 해소할 수 있는 공간 역할을 할 수 있을 것이다.

○ 노래방은 청소년들의 스트레스 해소 공간으로 자리잡아 있고, 이용빈도가 많은 현실을 무시하고, 18세 미만 청소년의 출입을 금지하고 이를 강화한다는 방침은 현실을 도외시한 처사로, 상당히 많은 부작용을 양산할 것이다. 강제적인 법적 대응은 청소년 범법자를 양산하고, 오히려 법규 위반에 대해 무감하게 만든다. 따라서

무조건 법을 제재하고 강화할 것이 아니라 노래방의 조명을 제한하고 방 내부가 들여다 보이도록 하는등 물리적 환경을 개선하고, 관리하여 건전한 오락장 기능을 할 수 있는 방향으로 가야 할 것이다.

○ 당구장 출입 역시 문제가 되고 있는데, 헌법재판소에서는 18세 미만 청소년의 당구장 출입을 금지한 체육시설법 시행규칙에 대해 위헌 결정을 내린 바 있으나, 학교보건법에서는 아직도 당구장을 청소년 유해시설에서 해금시키지 않고 있어 같은 행위나 현상에 대한 법적용이 일치되지 않는다. 아마도 그 이유는 소위 노는 집단이 당구장에 자주 가고 술과 담배를 피우면서 내기 당구를 하는 경우도 있어 당구장에 대한 부정적 시각이 남아 있기 때문인 것 같다. 그러나 당구는 이미 학교에서 특별활동 과목으로 당구교실을 운영하고 있고, 올림픽 시범종목으로 채택된 바 있다. 청소년들이 갈 만한 공간이 부재한 상태에서 이에 대한 강력한 규제보다는 관리를 제대로 할 필요가 있다. 예를 들면, 당구장 출입 시간의 제한, 당구장에서의 음주, 흡연을 금하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 또한, 당구장의 경우, 체육시설법과 학교보건법상의 불일치로 인해 혼선을 야기시키므로 이에 대한 통일된 법규 적용이 뒷받침될 때, 당구장 이용자나 업주, 지도 감독기관의 혼선을 줄일 수 있다.

청소년을 위한 놀이공간이 확보되어야 한다.

본 연구결과에서 밝혀졌듯이 적지 않은 학생들이 성인의 여가문화에 많이 노출되어 있다. 평일의 경우 상습적으로 돈암동 등에서 여가를 보내는 청소년이 17.3%이고 특히 주말에는 1/3 이상인 점을 고려할 때, 이들이 선호하는 공간에 대한 규제라는 단순 처방으로 발생가능한 문제를 막아보려 한다면 현재의 노력보다 더 큰 노력을 경주해도 문제를 더 어렵게 한다. 청소년에게 있어서 놀이공간은 휴식이나 여가공간 뿐 아니라 자기표현의 놀이공간이 된다. 이런 공간이 일상적인 공간이 되면 집 만큼 편안 곳으로 느끼게 되는 주거공간이 되기도 하고, 비슷한 또래들이 봄비게 되어 유대감과 소속감을 얻는 준거공간이 되기도 한다. 동시에 어른들과 차별성을 갖는 공간이라는 면에서 어른들에 대한 불만과 거부감을 드러내는 공간이 된다.

청소년을 위한 놀이공간에 대한 몰이해는 기존의 청소년문화가 성인문화로 대체되어 청소년이 있을 만한 공간이 부재하게 되며, 성인문화가 주도하는 공간으로 내몰리게 되어, 심각한 문제를 야기시킬 수 있다. 따라서 청소년들이 마음놓고 즐길 만한 문화공간의 확보와 기존의 청소년 공간의 정화 및 개방화가 이루어져야 한다. 그러나 문제는 청소년이 즐기는 놀이공간 중에는 청소년의 건전 성장을 저해하는 유해환경이 공존하고, 기성세대의 시각으로는 이해가 안되는 문화적 요소가 있어 청소년의 문화공간을 사회병리적인 공간으로 간주하는 경우도 있다는 점이다. 따라서 청소년을 위한 놀이공간의 필요성을 느낀다해도 놀이공간 확보를 위한 노력을 경주하지 않게 되기도 한다. 그렇지만 어떠한 시각을 갖는다 해도 청소년문화는 존재할 수 밖에 없으며, 청소년들이 기성세대의 문화를 모방하기 전에 정부의 적극적인 방법으로 그들의 생활에 찾아가서 그들만의 공유할 수 있는 보다 바람직하고 도움이 될 수 있는 문화 형성에 관심을 가져야 한다. 1회적인 문화행사, 과시적인 행사로는 다양한 청소년의 욕구를 충족시킬 수 없다. 청소년들만의 독특한 감각과 마음의 변화를 인정하면서 청소년이 즐길 수 있는 참여문화 공간은 물론 청소년이 중심이 되는 작은 놀이공간이 조성되어야 할 필요가 있다.

성인문화 중심의 놀이공간으로의 청소년 유입을 줄이기 위한 방안을 모색해야 한다. 즉, 청소년 개인 대상으로 자신감을 고취시킬 수 있는 방안을 마련해서 자신의 모습을 직시, 수용해야 할 것이며, 가족의 일관성 있는 훈육, 규칙의 탄력적 적용, 균형적인 결속력등을 강화시켜 줄 수 있는 방안 역시 마련되어야 한다. 학교에서는 자기표현을 할 수 있는 다양한 특별활동을 활성화하여 독립성·자율성·창의성·민주성을 함양할 수 있도록 해야 한다

본 연구의 결과에서 나타났듯이 청소년의 자아상, 가족생활, 학교생활과 또래관계에 대한 부정적 태도를 지니거나 청소년 스스로 통제할 수 있는 경제적 자원이 적고, 노는 친구들이 있고, 기성세대의 청소년에 대한 평가 기준에서 먼 경우, 청소년

은 놀이공간에서 습관적으로 시간을 보내고 귀가하고 있었다. 바로 이러한 요인은 청소년을 학교나 가족 밖의 놀이공간으로 밀어내는 힘을 갖게 된다. 따라서 이들의 학교나 가족 이탈을 막기 위해서 다음의 요소들을 고려해야 한다.

첫째, 선정적이고 퇴폐적인 유흥공간이 공존하는 놀이공간에 노출이 되면, 일상생활 속에서 이루어지는 여타 행위의 학습과정 특히 접촉의 빈도나 기간의 영향에 의해 선정적 유흥공간에의 접촉을 자연스럽게 여겨 익숙해질 수도 있고 무감하게 될 수도 있다. 그러나 이러한 환경적 조건이 동일해도 어떤 사람은 환경의 영향을 받는가 하면 별 영향없이 잘 지내는 경우도 있다. 그 이유는 바로 사람마다 자아개념이 다르기 때문이라고 한다(Reckless와 Dinitz, 1994). 즉, 자아개념이 긍정적이면 비행적 문화 및 비행적 접촉에 대해 일종의 저항력으로 작용하며, 자아개념이 부정적인 경우는 그것이 비행적 문화에 대해 일종의 친화력으로 작용하기 때문이라는 것이다. 본 연구결과에 의해서도 시사된 바 있듯이 청소년의 놀이공간으로의 유입을 줄이기 위해서는 자신의 모습을 직시하고, 자신감 고양 방안을 마련해야 할 것이며, 긍정적인 자아상을 가질 수 있도록 함이 중요하다.

둘째, 가족생활에 대한 불만족 역시 청소년의 놀이공간으로의 유입을 부추기는 요인이 된다. 가정철학 및 가치기준의 부재와 가족으로의 구심력 결여는 청소년으로 하여금 냉담, 공허, 자신의 능력권 밖의 힘이 압도한다는 무의미성을 느끼게 한다. 가치체계를 상실한 결과로 현재에만 급급하는 생활, 도덕적 기준에 따르지 않는 수단과 방법으로 권력과 재력을 얻으려는 생활, 절망적인 혼돈 속에서 불안을 안고 사는 생활을 보인다. 이를 해소하기 위해 가족 밖으로 안주할 수 있는 공간을 찾아 헤매게 된다. 따라서 가족의 일관성 있는 훈육, 규칙의 탄력적 적용, 균형적인 결속력등을 회복 또는 강화시켜 줄 수 있는 방안이 마련되어야 할 것이다.

셋째, 아직도 우리 사회에 풍미하는 학벌, 학력을 중시하는 사조는 학교교육을 전인교육이 아닌 입시위주의 교육을 시행하고 있다는 것은 누구나 다 주지하는 바이다. 학교에서는 성장과정과 가정환경, 지능, 학습동기가 다양한 각계각층의 학생들의 전반적인 지적 수준을 발전시키지 못하고, 뛰어난 일부 학생의 지도에 역점을 둬으로써 학습이 미진하고 상급학교에의 진학을 원하지 않는 학생들로 하여금 학습에 대한 좌절감과 학교나 교사에 대한 혐오감을 갖게 한다(윤덕중, 1987). 기존의 제도교육과 학교교육의 지배적 가치와 교육방침 면에서 볼 때, 과반수 이상의 학생

들이 나오되고 소외되어 단지 졸업을 위해 학교를 오가며, 학교생활에 대한 별 다른 의미를 찾지 못한 채, 철저히 주변인으로서의 생활을 하면서 학교 밖의 생활에서 자신의 존재를 확인하고자 하며, 흥미거리를 찾는다. 일단 임시응변적 쾌락적 유흥에 호감을 갖게 됨은 전형적인 비행행위의 초기 과정이라고 할 수 있다. 이러한 경향을 줄여 학교 밖으로의 이탈을 막기 위해서는 학교의 체질 개선이 시급하다. 물론, 이미 여러 관련 연구에서도 지속적으로 제안했음에도 불구하고 현실화되지 못하고 있는 바로, 단기간에 실현가능하지는 않다.

먼저 다양한 욕구와 관심을 지닌 청소년들을 수용하기 위해서는 다양한 교육과정이 개발되어야 하고 선택성이 높아야 한다. 독일의 학교 교육과정에는 연극장 방문 · 예술회관 방문 · 음악감상 등을 학교외에서 의무적으로 체험하도록 명시하고 있으나 우리의 청소년들은 청소년문화를 체험할 학교 내외의 교육과정이 거의 부재하다. 현행 교육과정에는 자율학습과 보충수업 시간이 너무 많고 문화활동이나 특별활동이 너무 적다. 여러층의 청소년을 수용하기 위해서는 특별활동이 다양하게 구비되어서 정규 수업에는 자신을 발휘할 수 없어도 자신의 관심사를 살려나가기야 한다. 소영화 제작, 재미있는 축제 풍물, 락그룹, 연극반, 좌선이나 기체조와 예술적 창작을 통한 자기표현을 할 수 있는 다양한 특별활동을 적극적으로 활성화하여 많은 학생들이 참여활동을 통하여 독립성 · 자율성 · 창의성 · 민주성을 함양할 수 있도록 해야 한다.

개별학습을 강화하고, 수업방법을 바꾸어 운영하며, 교사와 학생간의 인간관계 증진이 필요하다. 학교에서의 유대감 약화나 적응 실패는 결국 무규범 상태로 이어지는데 학생과 교사와의 친밀감 역시 학생들의 학업생활 적응에 기여하는 바가 크다. 따라서 교사의 학업부담을 줄여, 학생상담 및 개별학습이 가능할 수 있는 여건을 마련해 주어야 한다.

고도의 산업사회에서 생활하는 현재의 학생과 청소년들에게 필요한 것은 산업사회에 적절히 대응해나갈 수 있는 인간의 행위양식을 가르쳐주는 것이다. 즉, 여유와 놀이의 중요성을 가르치고 놀이의 장소를 제공해주는 일이 필요하다. 학생에게 합법적인 공간은 학교로, 진정한 의미의 놀이 공간은 부재하다. 각 학교별로 특수 교실이나 특수 여가공간을 설치하도록 고려해야 할 것이다. 하루 중 특정 혹은 일정 시간동안 청소년이 자유롭게 쓸 수 있는 특별 공간이 교육기관 속에 확보되어야 한

다. 현실적으로 과반수 이상 학생이 미진학자로, 현행 수업내용에 대한 만족도가 낮 으면서 욕구가 다양한 청소년을 학교 내에 수용하기 위해서는 그들의 욕구를 최대한 반영할 수 있도록 직업세계에 대해 알려 줄 필요가 있다. 다양한 영역의 직업훈련과 성공적인 일의 경험을 제공하여 성취감을 맛볼 수 있는 프로그램이 개발·시행되어 졸업 후의 현실세계에 대비할 수 있어야 한다. 물론, 이를 뒷받침하기 위해서 학교내에 이를 운용할 만한 인적 자원, 재정적 자원이 확보되어야 한다.

청소년을 부추기는 퇴행성 소비풍조, 사회불평등, 관과 업소간의 결탁등이 팽배해져 있는 굴절된 사회상은 어떠한 형태로든 쇄신되어야 한다.

언제부터인지 모르게 우리 사회에는 노동의 신성함이 빛을 잃어가게 되고 순간적인 기회 포착으로 일확천금을 얻으려는 한탕주의적 행동방식이 만연하게 되었다. 유행성 향락산업의 확산, 일부 부유층의 무분별한 사생활, 사치풍조는 재산 축적의 과정보다 그것이 가져다 주는 결과만을 맹목적으로 동경하는 사행심을 자극하게 되었다. 여기에 졸부들의 무절제한 과시성 소비로 인하여 중류층 이하 계층 사람들의 상대적 빈곤감이 증폭됨과 동시에 사치성 욕구에 의한 범법을 유발하고 있다. 대다수의 국민이 경제적 목표감을 상실하고 좌절하게 됨에 따라 퇴행성 소비풍조가 유발되고 있다. 청소년 집단은 이러한 굴절된 사회의 모습에 대해 강한 저항심을 보이지만, 동시에 어느 집단보다도 이 모습에 쉽게 빠르게 동화되어 소비주의와 쾌락주의가 반영된다.

또한, 청소년들은 계급에 따라 구별되는 문화소비 논리에 강한 거부감을 갖고 있어서 자신의 경제적 형편이 되지 않더라도 적어도 문화소비에 있어서는 남에게 뒤떨어지기 싫어하는 경향을 보이기도 한다. 자본주의 사회의 물리적 경쟁 속에서 성장의 그늘에 버려진 소외계층의 증가, 무력감과 패배감에 사로잡힌 미성년층의 충동적, 파괴적 행동양상은 밀집된 교실 속에서 입시 경쟁에 시달려 허무주의적 감상에 사로잡혀 있는 민감한 중고등학생들에게 암적으로 번져나가고 있음을 부정할 수 없다. 게다가 죄를 지어도 처벌을 받을 것 같지 않으리라는 미숙한 범죄 심리, 법을

지키면 오히려 손해를 본다는 인식이 팽배해져 가고 있다. 이러한 사회의 무규범적 분위기는 청소년들로 하여금 자신의 지위상승을 표현하고자 또는 또래의 문화를 표현하기 위한 지위불일치적 과시 행동을 하는 등 청소년의 일탈행동을 조장한다.

현재 성인의 퇴폐적 유흥문화가 공존하는 놀이공간에서 습관적으로 노는 청소년의 경우, 환경적 요인에 의해 일탈행동을 하게 될 가능성이 높고, 일탈행동 자체에 대해 무감해질 가능성이 높다. 따라서 무허가 유흥업소, 심야영업, 유키장의 변태영업을 강력히 단속해야 하고, 음란출판물, 외설공연물 등에 대해서 철저한 지도와 단속이 이루어져야 한다. 청소년 관계업소와 청소년 선도기관 및 기관 종사자간에 벌어지는 이해관계 중심의 밀착관계는 청산되어야 한다. 자질이 부족한 사람들에 의한 돌발적 사고와 부조리 사례가 빈발하게 되면 경찰에 대한 시각이 부정적으로 될 수 밖에 없다. 경찰의 범죄대응 능력이 저하되는 악순환이 반복될 수 밖에 없다(조병인, 1992). 이것이 현실화되기 위해서는 우수인력 확보 방안이 마련되고, 예산이 확보되어야 하며, 근무여건이 개선되어야 한다.

지역 단위로 청소년을 지도할 수 있는 체제를 구축해야 한다.

본 연구의 지역 청소년의 일상생활 관련 행동권이나 놀이권역은 다른 지역과의 비교가 불가능했지만, 청소년의 행동은 학교 소재지 부근의 지역 사회에 밀집되어 있다고 볼 수 있다. 결국 지역 사회 중심으로 청소년을 지도할 수 있는 체제를 구축해야 한다.

그러나 청소년의 비행을 방지하고 선도하기 위한 지역통제는 매우 중요한 작업임에도 불구하고 우리나라의 경우 거의 불모에 가깝도록 간과되어 왔다.

그렇다면 어떻게 대처해야 하는가.

각 지역이 안고 있는 문제의 실태와 그에 대처한 제 자원 및 환경은 각기 다르기 때문에 그 정확한 실태 파악은 대단히 주요한 초기 단계 작업이다. 지역 사회가 안고 있는 다양한 청소년문제에 대해 철저하고 심도있는 조사가 이루어져, 지역의 문제 발생의 역사와 최근의 사건에 대해 이해해야 한다. 지역 진단을 통해서 지역사회의 구조, 주민과 청소년의 욕구, 주민의 청소년문제에 대한 의식, 태도, 이

용될 수 있는 제 시설, 법 집행기관 및 그 협력단체의 통제활동 실태 등을 알 수 있게 된다. 예를 들면, 일차적으로 그 지역사회내에 빈번하게 발생하는 사건을 토대로 사건별 분류작업을 하고, 그 지역사회내 위험 지역과 위험 요소를 정리하며, 사건을 지원해 줄 수 있는 기관의 소재, 상태를 파악한다. 이를 근거로 하여 문제 발생 지도를 작성하도록 한다. 계절별, 요일별, 시간대별로 빈도를 나누어 표시하고, 지역사회내 청소년 회관, 도서관, 공원, 놀이터등의 청소년 이용시설과 경찰관서, 동사무소, 학교, 선도위원회, 청소년단체등 청소년 지도기관을 표시하는 지도를 그리고 전자오락실, 극장, 심야극장, 공터, 락카페, 우범 여인숙, 비디오방, 소주방 등을 표시한 지도를 만들어 참고함이 좋을 것이다.

그 다음 지역사회 조직사업을 효과적으로 수행할 수 있도록 목표를 세우고, 추진해나가야 할 사업을 구체화시켜야 한다. 그러기 위해서는 무엇보다도 지역 자원과 청소년의 욕구간의 효과 적응을 목표로 하여 욕구와 실용 자원간의 차이를 줄여나가는 것도 하나의 방법이다. 지역주민의 청소년 문제에 관한 태도를 살펴보고, 문제해결 방안 및 주민들의 역할에 대한 의견을 수렴하여 청소년 선도사업에 지역주민을 참여시키는 것도 책임감을 부여하는 것도 사업을 지속성있게 할 수 있는 방법 중 하나이다. 지역사회 문제해결 및 바람직한 지역사회 환경을 위해서는 지역주민의 자주적 참가와 자발적 협동이 사업활동 성취의 기반이 될 수 있으며, 이에 못지 않게 지역사회를 변화, 촉진시키는 전문적인 위커의 역할이 중시되어야 한다. 동시에 지역사회 환경 조성을 위한 청소년의 의견조사가 뒷받침되어야 한다. 청소년을 위한 정책이나 사업을 실현함에 있어서 그 공간을 이용하는 청소년 당사자의 의견은 늘 무시되어 온 것 또한 사실이다. 시대의 변화에 따라 청소년의 욕구와 관심, 행동양식은 크게 변하였다. 청소년들은 여가시간에 무엇을 하고 지내기를 바라며, 어떤 기술을 배우고자 하는지, 어떤 환경, 어떤 시설이 조성되기를 바라며, 어떻게 운영되기 바라는지를 알아보고 가능한 범주안에서 이를 반영할 수 있어야 할 것이다. 이러한 인적 자원의 동원 및 의견 수렴을 통해 설립되는 복지시설 및 문화공간에서는 청소년이 건전한 여가생활을 보낼 수 있도록 여가활동 공간을 배치하고, 청소년의 취향과 욕구에 맞게 개발된 프로그램을 활용함으로써 청소년 활동을 장려하며, 자연스럽게 문화정보를 수집·교류하고 배울 수 있게 하여야 한다. 청소년의 탈선이 주로 여가 시간에 생활권에서 이루어진다는 점에서 볼 때, 생활권 단위로

청소년 시설을 설치하고, 방과 후의 시간까지 공개되어 청소년이 쉽게 이용할 수 있어야 한다. 아울러 시설내에는 청소년들이 선호하는 노래방, 당구장, 비디오 감상실 등을 설치하고, 체력을 증진할 수 있는 청소년 헬스센터라든가 수영장, 오락장 또는 게임장등을 설치해서 청소년의 욕구를 반영하고, 청소년이 경제적 부담을 느끼지 않고 시설을 이용할 수 있는 비용을 지역 사회별로 책정·시행하는 것이 바람직하다.

지역사회내 청소년지도 관계기관은 계획 기간 중에 자기소관 업무로 무엇을 해야 하는지 인지하며, 기관은 물론, 지역 주민들도 이러한 정보를 공유해야 한다. 정보의 공유를 통해, 지역 주민의 소속감과 책임감을 고취시킬 수 있고, 관계 기관간에 교류를 용이하게 할 수 있다는 점에 의의가 있다. 아울러 지역 주민의 청소년 문제에 관한 의식태도를 변용하여 청소년문화를 개선할 수 있는 홍보교육 담당자 역할을 할 수 있게 된다.

비행다발 지역 및 비행청소년 밀집 지역에 대한 특별활동이 강화되어야 한다. 네덜란드에서는 청소년 선도위원들과 협력하여 청소년들을 위한 새로운 오락시설을 마련하고, 범법 행위를 집중감시하고 특히 공원이나 거리를 범법 행위 감시가 용이하도록 정비하고 건물출입구 등에 대한 방비를 강화함으로써 실효를 거두었다고 한다. 우리의 경우에도 청소년 지도위원등이 청소년을 선도할 때에는 생활권 단위로 청소년이 흔히 접하는 유해한 업소의 종류, 업소의 물리적 환경이나 프로그램의 음란성과 폭력성 등에 비추어 유해성의 정도를 고려하고 이용 청소년의 연령, 출입 시간대와 여가 행태등을 종합적으로 고려하여 합리적인 선도대책을 강구하여야 한다. 청소년 지도위원, 선도위원, 보호위원 등으로 나뉘어져 있으면서도 그 역할이 활성화되어 있지 않은 청소년 지도위원의 활동을 기초 자치단체(시·군·구)별로 통합관리하고 학부모의 참여를 장려한다. 또한, 동일생활권에서 특히 문제시되는 유흥지역을 중심으로 경찰과 합동으로 야간 시간대에 매일 순회지도, 미성년자의 출입/취업여부의 감시, 유해업소와 변태영업의 고발 등으로 청소년 유해환경을 지속적으로 규제해야 한다. 청소년 관계 업소 및 유관업체에 대한 자체 규제를 강화하되, 어떤 업계도 자기의 업계보다 더욱 더 나쁜 영향을 주는 업계가 있다는 식으로 청소년 선도문제를 책임전가 시킬 수 없도록 자율 규제가 구체성과 현실성을 지녀야 한다.

나아가 청소년을 건전하게 지도하는 것은 단순히 유해환경을 접하는 것을 규제하는 소극적인 방식에서 벗어나 청소년에게 꿈을 심어주고 그 꿈을 이룰 수 있는 구체적인 능력을 키워주려는 적극적인 청소년육성 정책이 절실하다. 졸업 후 사회생활에 대해서 구체적인 꿈을 가지지 못하고 불안감에 싸인 청소년들이 모이기 쉬운 곳이 바로 술, 오락, 그리고 성(sex)이 혼재되어 있는 유흥업소와 그 주변이다. 최근 일부 10대 청소년들은 유흥업소를 단순히 출입하는데 그치지 않고 그 곳에서 돈을 벌면서 삶을 즐기려 하기 때문에 더욱 요즘의 청소년 선도사업은 어렵다. 따라서 청소년에게 다양한 진로를 제시하고 구체적 방안을 장려하는 적극적인 청소년육성 정책 없이는 청소년 선도사업은 요원하다.

3. 청소년문화 이해를 위한 제언

청소년문화에 대한 이해를 높이고 건전한 청소년문화의 육성을 위하여, 나아가서는 청소년의 의식과 행동을 이해하기 위해서 청소년문화에 대한 입장을 정리할 필요가 있다.

첫째, 무엇보다도 먼저 신세대 청소년의 특성에 대한 이해가 앞서야 한다. 그들이 무엇을 추구하고, 무엇을 선호하며, 어떠한 삶을 살아가고자 하는지에 대한 이해가 있어야 한다. 청소년은 성인의 간섭과 압력이 뒤따르지 않는 여가시간을 통해 독자적인 자기세계를 만들어 가고 자기를 발견하며 자기가 한 행동에 대해 책임질 수 있는 기회를 갖고자 한다거나 성인의 경우에 비해 자신들의 이익과 비밀을 지키기 위해 생성되어 사용되는 은어를 사용하여 청소년들의 세계를 반영하고 자기표현의 고유한 상징으로 삼고, 음악이나 의상을 통해서도 청소년은 독특한 개성을 발휘하고 싶어하고 소속감과 동시에 차별화를 꾀한다는 등의 특징을 이해해야 할 것이다.

둘째, 청소년문화의 존재를 인정하고 청소년문화의 특성에 대한 이해를 해야 한다. 청소년문화의 존재를 무시하거나 부정적 또는 왜곡되게 보는 관점은 피해야 하며, 다양성을 인정해야 한다. 한국 사회의 청소년문화는 아직은 문화접촉과 변용·전이의 과도기적 단계에 있으며 한국화된 새로운 청소년문화의 모습을 형성해 나가

고 있는 단계로 평가받고 있다. 이러한 과정 속에서 부분적으로는 맹종과 무비판적 수용, 왜곡과 편견, 문화적 사대주의 등의 문화적 하독과 부작용이 나타나, 청소년 문화의 전형들은 긍정, 부정의 양면성을 동시에 지니며 무규범(아노미) 상태라고 진단한다. 성인들은 이러한 청소년문화에 대해 잘못된 관점을 갖기 쉽다. 그 중 하나는 청소년문화에 있어서 주요 특징이 놀이에 관계된다는 것을 무시한다는 점이다. 놀이는 여가라는 말로 대체될 수 있는데, 청소년문화 그 자체가 놀이이며, 청소년은 놀이를 통해 소속감을 갖고 자신의 인성과 세계관을 표현하고자 함을 인식해야 한다. 성인들이 범하기 쉬운 오류의 또 다른 점은 청소년문화를 성인들의 틀과 행동 규범에 입각하여 이해하려고 하고, 청소년의 문화를 통제·지시하려 한다는 점이다. 이러한 점은 청소년들의 여가·의상·음악·춤 등을 부정적으로 보고 있는 것이다. 청소년은 그들 나름대로의 새로운 문화를 창조 형성해 살아가므로, 기성 세대의 시각에서 이상해 보이는 옷차림, 머리모양, 한심해 보이는 가치관 등도 청소년들에게는 자연스럽고 정상적인 행동인 것이다. 누구나 살아감에 있어서 재미있는 삶을 영위하고자 하며, 자신을 표현하고자 하므로, 기성세대가 추구하는 양식과 당연히 다를 수 있으므로, 바로 그 세대의 문화로 인정해야 한다.

세째, 청소년간의 문화불평등이 존재한다는 점을 고려하여 청소년문화 조성에 힘써야 할 것이다. 청소년들만의 공통적인 특성이 없는 바는 아니지만, 단일의 동질집단이 아니라 청소년들 사이에서 많은 이질성이 엄연히 존재하고 불평등이 나타난다. 따라서 청소년문화의 육성 차원에서 볼 때, 집단간의 불평등을 해소하여 여러 층의 청소년이 향유할 수 있는 방향으로 방안을 세워야 한다. 현실적으로 우리사회의 문화환경은 성인중심의 퇴폐, 쾌락적 소비적 문화가 팽배되어 청소년이 건전한 문화생활을 할 수 있는 사회적 여건과 환경이 조성되지 못하고 있다. 청소년을 위한 배려 없이 청소년이 그들만의 건전하고 독창적 문화를 형성하게 되기도 전에 저질적 대중, 성인문화에 오염되고 있다. 정부에서는 청소년이 여가생활을 절대적으로 필요로 하는 동절기, 하절기 방학 또한 주변환경이 변하는 졸업진학기에 청소년을 위한 각종 행사를 마련해야 하며, 청소년에게 다양한 문화접촉 및 향수의 기회를 마련함으로써 이들에게 문화의 꿈과 상상력을 심어 주고 건전한 여가생활을 통한 정서함양을 도와야 할 것이다. 특히 청소년문화의 지방화와 소외계층 청소년의 문화참여권 확대에 기여해야 한다. 지역사회내 사회교육 기관, 청소년과 학생을 위한

놀이공간을 제공 마련해야 하며 건전한 청소년문화 형성을 위한 전담반의 설치도 고려해 볼 수 있을 것이다.

청소년이 건전한 가치관, 올바른 인생관을 형성하는데 주요한 영향력을 미치는 것은 그 사회의 문화이며, 문화의 접촉 및 수용과정을 통해서이다. 이를 위해 무엇보다도 중요한 것은 유해환경으로부터 청소년을 보호하는 일이다. 청소년은 단순히 춤을 출 수 있는 장소를 필요로 하는 것이 아니라 함께 웃고 울고 느끼기 위해서 즉, 정신적 긴장을 풀고 회복하기 위해 서로 필요한 장소를 찾는다는 것을 고려한다면 유해업소가 아닌 유익한 환경조성을 위한 배려도 있어야 한다. 현재 청소년 문화형성을 위한 공간이 절대 부족하다. 주로 도시계획, 대형건축, 대형다리, 대형터널 등 다른 정책에 밀려 청소년 문화정책이 항상 소외되어 왔다. 독일과 일본 등에는 청소년을 위한 참으로 훌륭한 문화공간이 많이 있음은 잘 알려진 사실이다. 예를 들면 독일의 개방의 집, 청소년 여가센터와 유스호스텔, 일본의 청소년 자연의 집, 청년의 집 및 유스호스텔을 들 수 있다. 따라서 청소년의 건전한 여가생활을 향유하고 체력 증진을 위한 체육활동, 집회, 전시회등으로 활용될 수 있는 공간을 지역사회 내에 확충해야 한다.

그러기 위해서는 청소년문화의 광장(센터)을 대도시 및 중소도시에 많이 설립하여야 한다. 성인들의 경우 몇 명만 모여도 갈 곳·놀 곳이 많이 있으나, 막상 청소년들은 갈 곳이 없다. 그러므로 청소년을 위한 문화공간 건립이 무엇보다 먼저 실행되어야 한다. 청소년 빌딩을 세워 청소년들을 대상으로 하는 백화점, 극장, 체육시설, 오락실, 음악실, 다방, 디스코장, 음식점, 서점 등을 만들어 주어야 한다. 그러나 현실적으로 이러한 공간확보를 하기에는 시간을 요한다. 따라서 이에 대한 보완책으로 지역사회에 있는 기존 시설과 공간을 청소년에게 개방해야 한다. 어느 지역이나 학교, 문화권, 각종 회관, 교회 등이 있으나 사용하는 시간보다 비어 있는 시간이 많다. 이는 국가나 사회적으로 볼 때, 공간 및 재정적 낭비이다. 따라서 각 지역사회에서 이들 시설을 통하여 청소년들이 공동체를 형성할 수 있는 기회를 제공해 주어야 한다.

문화공간 제공 외에도 청소년문화를 지도할 수 있는 지도자 양성 및 재교육이 절실히 필요하고, 또한 청소년이 적극적으로 참여하는 가운데 청소년문화 발달을 위한 다양한 프로그램이 개발되어야 한다.

참 고 문 헌

- 국민일보. 1996. 6. 11.
- 권이중(1991). 청소년문화의 연구 동향과 발전과제. 1991년도 청소년학대회 자료집 87-96.
- 김기현(1996). 떠도는 아이들. 우리교육 2월호, 80-86.
- 김소희(1991). 인문계 고등학교 학생의 생활과 성적의 의미. 서울대학교 석사학위 논문.
- 김신일(1992). 청소년문화의 의미와 성격. 청소년개발원편 청소년문화. 1-16.
- 김현기(1990). 청소년 지도를 위한 여가실태 조사연구. 중앙대 석사학위논문.
- 문화체육부(1995). 청소년백서.
- 문화체육부(1996). 청소년백서.
- 박재홍(1995). 신세대의 일상적 의식과 하위문화에 관한 질적 연구. 한국사회학 제 29집 가을호, 651-683.
- 박재환·일상성 일상생활 연구회편(1994). 일상생활의 사회학. 한울.
- 서울대학교 사범대학 교육연구소(1996). 신세대의 이해-그들의 의식과 유형-. 삼성복지재단.
- 윤덕중(1987). 최신사회학. 형설출판사.
- 이광호외(1994). 국제화 시대의 청소년 : 신세대의 특성과 역할. 한국청소년개발원.
- 이영숙·고성혜(1994). 청소년기 가족문제. 한국청소년개발원.
- 이창진(1994). 고교생의 반학교 문화에 관한 문화기술적 연구. 성균관대학교 석사학위 논문.
- 이춘재외(1989). 청년심리학. 중앙적성출판부.
- 이현희(1994). 범죄발생율의 지역별 차이에 관한 연구-사회해체이론과 일상활동 /기 회이론의 통합모델을 적용하여-. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 임성희(1994). 90년대 새로운 소비주의 문화의 성격. 서울대학교 석사학위논문.

정원일(1991). 대전시의 인지와 행동공간. 경희대 박사학위 논문.

조병인(1992). 범죄대책론. 한림원.

한국청소년개발원편(1993). 청소년관계 법과 행정.

한국사회학회편(1990). 한국사회의 세대문제. 나남.

부 록

1. 통 계 표

2. 설 문 지

1. 통계표

<표 1> 주관적 경제수준에 따른 행동유형

주관적 경제수준 행동유형	잘사는 편	보통	못사는 편	계
학교-집	46	286	35	367
학교-독서실/학원-집	32	173	27	232
학교-돈암동등-집	27	112	28	167
학교-학교/집근처-집	27	141	28	196
계	132	712	118	962

$$\chi^2 = 8.79$$

<표 2> 가계소득에 따른 행동유형

가계소득 행동유형	~100만원미만	100~150만원 미만	150~200만원 미만	200만원이상	계
학교-집	53	98	105	75	331
학교-독서실-집	40	54	54	50	198
학교-돈암동외-집	33	37	40	45	155
학교-집/학교근처-집	29	48	55	53	185
계	155	237	254	223	869

$$\chi^2 = 8.30$$

2. 설문지

			—		
--	--	--	---	--	--

청소년의 행동반경에 관한 조사

안녕하십니까?

저희 한국청소년개발원은 청소년육성에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 지도자 양성을 위하여 지난 1989년에 설립된 정부출연 연구기관으로서 청소년에 관한 다양한 연구개발사업을 수행하고 있습니다.

올해 저희는 청소년 여러분의 일상생활 행동반경을 알아보고자 합니다.

설문의 응답은 맞고 틀리는 것이 없고, 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구목적만을 위해 사용되며 비밀이 보장됩니다.

끝까지 읽고 솔직하게 응답하여 주시기 바랍니다. 감사합니다.

1996. 6.

한국청소년개발원

연락처 : 서울시 서초구 양재동 60번지(우 137-130)

한국청소년개발원 복지환경실 복지증진부(전화 576-2891)

아래에 제시된 보기1, 보기2, 보기3은 옆 페이지의 질문 1~8까지 응답하는데 참고로 할 것들입니다.

(보기1 - 지역)

①학교나 집 근처	②돈암동 성신여대부근	③대학로	④미아삼거리	⑤명동
⑥종로/광화문	⑦이대입구/신촌	⑧노원역	⑨강남/압구정동	⑩기타지역

(보기2 - 장소)

①공연장/극장	②카페/커피전문점	③노래방	④단란주점
⑤당구장	⑥락카페	⑦만화방	⑧문방구/서점/팬시점
⑨분식점/중국집	⑩비디오방	⑪옷가게/신발가게	⑫운동경기장/공연장
⑬전자오락실	⑭패스트푸드점	⑮편의점/제과점	⑯학원/독서실
⑰호프집/소주방	⑱우리집/친구집	⑲고원/야산	⑳놀이동산(드림랜드)

(보기3 - 빈도)

①일주일에 5~6번	②일주일에 3~4번	③일주일에 1~2번 또는 주말	④한달에 1~2번
------------	------------	------------------	-----------

▷ 다음은 여러분의 일상생활 습관에 대해 알아보려고 합니다. 아래 질문 (1~7번)을 잘 읽고, 자신의 생활에 가장 근접하다고 생각되는 번호를 옆의 보기1(지역), 보기2(장소), 보기3(횟수)에서 골라 써 주십시오.

1. 햄버거나 피자를 먹으러 주로 어디로 갑니까? 보기 1 : _____

2. 학용품은 주로 어디에서 구입합니까? 보기 1 : _____

3. 청바지나 신발, 가방 등은 주로 어디에서 삽니까? 보기 1 : _____

4. 머리는 주로 어디에서 자릅니까? 보기 1 : _____

5. 테이프나 CD는 주로 어디에서 구입합니까? 보기 1 : _____

6. 친구들과 마음먹고 놀 때, 가장 자주 가는 곳이 어디인지 보기1, 보기2에서 해당되는 지역과 장소를 골라 한 곳만 써 주기 바랍니다. (예) 성신여대 입구의 소주방 또는 대학로의 락카페)

6-1. 대체로 그곳에서 몇시부터 몇시까지 머뭍니까?

평일 : _____시부터 _____시까지 / 토요일 : _____시부터 _____시까지

7. 다음은 학교주변 이외의 곳에 청소년들이 많이 모이는 이유를 기술한 것입니다. 여러분이 다음과 같은 이유로 다른 곳에 비해 상대적으로 많이 가는 지역과 장소를 보기1, 보기2에서 골라 써 주기 바랍니다. 또한 그 곳을 가게 되는 빈도를 보기3에서 골라 써 주기 바랍니다.

이	유	지역 (보기1)	장소 (보기2)	횟수 (보기3)
	재미있는 일들이 많아서 간다			
	친구를 만나기 위해 자주 이용한다			
	분위기가 좋아서 특별히 간다			
	행동이 자유롭고 편해서 간다			
	또래가 많이 있어서 간다			
	학교생활 중 짜증이 날 때 간다			
	특별히 할 일이 없을 때 간다			
	집에 일찍 들어가기 싫어서 간다			

▷ 다음 질문에 대해 자신의 생활과 가장 가까운 응답번호에 ✓표를 하거나 그 내용을 써 주기 바랍니다.

8. 평일 방과 후 부터 귀가하기 전까지 저녁시간을 어떻게 보내는 편입니까?
적당한 응답이 없는 경우 ⑦번에 써 주기 바랍니다.

- _____ ① 학교→집 _____ ② 학교→독서실/학원→집
 _____ ③ 학교→학교 주위→집 _____ ④ 학교→집→집 근처→집
 _____ ⑤ 학교→미아삼거리, 대학로, 돈암동 등등→집
 _____ ⑥ 학교→학교 주위→미아삼거리나 돈암동 등등→집
 _____ ⑦ 기타 : 학교→()→()→()→집

8-1. 이 경우, 대체로 집에 도착하는 시각은? _____ 시 _____ 분

9. 토요일 방과 후부터 귀가하기 전까지 시간을 어떻게 보내는 편입니까? 적당한 응답이 없는 경우 ⑦번에 써 주시기 바랍니다.

- _____ ① 학교→집 _____ ② 학교→독서실/학원→집
_____ ③ 학교→학교주위→집 _____ ④ 학교→집→집 근처→집
_____ ⑤ 학교→미아삼거리, 대학로, 돈암동 등등→집
_____ ⑥ 학교→학교주위→미아삼거리나 돈암동 등등→집
_____ ⑦ 기타 : 학교→()→()→()→집

9-1. 이 경우, 대체로 집에 도착하는 시간은? _____ 시 _____ 분

10. 여러분 반(50~55명 기준)학생 중 아래의 장소를 자주 가는 학생은 몇 명 정도 되고, 또한 자주 가는 학생은 일 주일에 몇 번 정도 간다고 생각하는지 그 숫자를 써 주기 바랍니다.

장 소	한 학급내 이용 학생	일주일 평균빈도	장 소	한 학급내 이용 학생	일주일 평균빈도
카페	명	회	전자오락실	명	회
소주방	명	회	심야만화방	명	회
단란주점	명	회	노래방	명	회
호프집	명	회	비디오방	명	회
락카페	명	회	당구장	명	회

11. 위 장소 가운데 학생이 출입해서는 안된다고 생각되는 곳을 하나만 적어 주십시오. _____

▷ 다음 내용을 읽고 자신의 상태와 가장 비슷한 것을 골라✓표를 하시오.

	매우 그렇다	반반 그렇다	반반 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 집 생각만 하면 머리가 무겁고 가슴이 답답해진다.	1	2	3	4	5
2. 집을 뛰쳐 나가고 싶은 충동을 느낀다.	1	2	3	4	5
3. 우리 부모는 나에게 무관심하다.	1	2	3	4	5
4. 우리 부모는 내 생활에 지나치게 간섭한다.	1	2	3	4	5
5. 우리 부모는 나를 형편없는 사람으로 보는 것 같다.	1	2	3	4	5
6. 학교에 오면 가슴이 답답해진다.	1	2	3	4	5
7. 학교에서 배우는 내용이 앞으로 사회생활을 하는데 별 도움이 안된다.	1	2	3	4	5
8. 우리 학교에 나와 친한 선생님이 있다.	1	2	3	4	5
9. 학교선생님은 나를 형편없는 사람으로 보는 것 같다.	1	2	3	4	5
10. 학교를 그만 두고 싶은 충동을 느낀다.	1	2	3	4	5
11. 학교졸업 후 사회생활을 제대로 할 수 있을지 모르겠다.	1	2	3	4	5
12. 나는 문제가 많은 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
13. 내가 잘 할 수 있는 것은 별로 없다.	1	2	3	4	5

14. 나는 학교졸업 후의 생활에 대해 구체적인 계획을 갖고 있다. 1 2 3 4 5
15. 나는 올바르게 정직한 사람이라고 생각한다. 1 2 3 4 5
16. 반 친구들은 나를 형편없는 사람으로 보는 것 같다. 1 2 3 4 5
17. 나는 친구 사이에 인기가 있다. 1 2 3 4 5
18. 친구 만나는 즐거움에 학교에 간다. 1 2 3 4 5
19. 내가 힘이 들 때, 믿고 의지할 친구가 있다. 1 2 3 4 5
20. 내 친구 중에는 부모님이 싫어하는 친구가 많다. 1 2 3 4 5

▷ 다음 질문에 자신의 생각과 가장 가까운 것에 √표를 하거나 그 내용을 써 주기 바랍니다.

1. 성별은? ____ ① 남 ____ ② 여
2. 지금 다니는 학교는?
 ____ ① 일반계여고 ____ ② 일반계남고 ____ ③ 실업계여고 ____ ④ 실업계남고
3. 몇 학년입니까? ()학년
4. 집에서 학교까지 통학을 어떻게 합니까?
 ____ ① 걸어다님 ____ ② 버스(마을버스 포함) ____ ③ 지하철 ____ ④ 자가용 ____ ⑤ 기타
5. 집에서 학교까지 등교하는데 시간이 얼마나 걸립니까? _____분

6. 한달에 자신이 사용하는 돈(용돈+아르바이트 수입)은 대략 얼마나 됩니까?
_____ 원

7. 반에서 학업성적은 어느 정도입니까?
___①1~5등 ___②6~15등 ___③16~30등 ___④31~45등 ___⑤46~55등

8. 부모님은?
___① 친부모 ___② 친부, 계모 ___③ 계부, 친모 ___④ 편모 ___⑤ 편부

9. 집안 경제 사정은 어떻습니까?
___① 잘 산다 ___② 잘 사는 편이다 ___③ 보통이다
___④ 어려운 편이다 ___⑤ 매우 어렵다

10. 월평균 가계소득이 얼마 정도 됩니까?
___① 70만원 미만 ___② 70~100만원미만 ___③ 100~150만원미만
___④ 150~200만원 미만 ___⑤ 200~300만원 미만 ___⑥ 300만원 이상

11. 현재 아르바이트를 하고 있는 곳에 √표를 하시오. 해당되는 곳이 없는
경우, 기타란에 써 주세요.
___① 자동차세차 ___② 주유소 ___③ 중국집, 분식집 ___④ 카페나 소주방
___⑤ 패스트푸드점 ___⑥ 신문배달
___⑦ 판매(악세사리, 카세트테이프 등 노점 포함) ___⑧ 공장 ___⑨ 공사장
___⑩ 기타 _____ ___⑪ 하지 않음

11-1. 아르바이트를 하는 경우, 한 달 수입은 어느 정도입니까? _____ 원

12. 자주 어울리는 친구 중에는 '노는 애'들이 많습니까?
___① 그런 편이다 ___② 반반이다 ___③ 그렇지 않은 편이다

연구보고서 96-25

청소년의 행동유형에 관한 연구

인 쇄 1996년 12월 일

발 행 1996년 12월 일

발행인 한국청소년개발원 원장

발행처 한 국 청 소 년 개 발 원

서울특별시 서초구 양재동 60번지

137-130

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 문 영 사

전화 739-2172

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전제, 복제를 금함
구독문의:(02) 578-7924(자료실)

ISBN 89-7816-145-6

