

I. 서론

1. 문제의 제기

“학교를 떠나서는 청소년들이 놀 만한 공간이 없다.” 이것은 도시사회에서 청소년들의 전인적인 발달을 바라는 사람들의 공통된 견해다. 고도 산업사회로 들어서면서 청소년들이 뛰놀던 들에는 상가와 공장이 들어서고 산은 “입산금지”라는 뜻말이나 철망과 함께 금지구역이 되고 청소년들의 마지막 놀이터로 남아 있던 골목길마저 아스팔트와 콘크리트로 덮힌 채 차량이 오가는 위험한 장소가 되거나 아예 주차장으로 변해 버렸다.

산업화·도시화과정에서 먼저 이루어졌던 선진 각국의 경우 이러한 상황을 극복하기 위해 지역사회 단위로 청소년들이 마음껏 뛰놀 수 있는 공간을 확보해 놓고 도시설계나 각종 시설설계 등에 청소년들을 위한 배려가 큰 몫을 차지하고 있는데 반해서 우리나라의 경우 전국민의 삼분의 일을 차지하는 청소년에게 대단히 인색하여 학교 밖의 거의 모든 공간은 기성세대가 차지하고 있다고 해도 과언이 아니다.

학교를 떠나 놀 터를 찾는 청소년들은 성인들의 위락시설이 밀집해 있는 곳을 방황하거나 호기심에 들어가 본 “미성년자 입장불가” 업소가 또래집단 사이에서 자랑거리가 되고 청소년일탈의 주요원인으로 등장한다. 요즘에는 성인들의 위락지구에서 청소년들의 일탈심리를 이용한 업소들이 곳곳에 등장하여 청소년들을 유인하면서 재미를 보고 있다. 문제는 그들 업소들이 청소년들에게 유익한 프로그램이나 환경을 제공한

다기 보다는 청소년들이 안전하게 술도 마시고 담배도 피우면서 즐기는 장소가 되고 있다는 것이다.

다음에 발췌한 르포기사들은 청소년들의 놀이충동을 이용하여 불법영업을 하고 있는 디스코장, 전자오락실, 물러스케이이트장 등에서 일어나는 실태의 심각성을 생생하게 보여 준다.

어설픈 화장기에 플라스틱 귀고리를 낀 소녀들은 입장료만 내주면 같이 춤을 추며 놀 남자 파트너를 찾고 있음이 분명했다.. 실내에는 귀청을 찢는 디스코 음악과 험란한 사이키 조명 속에서 광란에 가깝도록 춤을 추어대는 모습들이 정신을 차릴 수 없을 정도이고, 탈패되다시피한 실내는 담배 연기로 목이 아플 지경이었다... 돈이 없는 10대들은 평일 1천 5백원 토·일요일에는 2천원만 내면 입장시켜준다. 이 경우 콜라 한잔 등 음료가 제공되지만 테이블이 모자랄 경우 일반손님에게 양보를 하게 되있어 자연스럽게 합석을 유도하고 있다. 입장료조차 없는 10대들이 업소앞에서 회사원 등에게 접근한다는 소문이 퍼진 뒤부터 이를 노리고 배회하는 몰지각한 어른들까지 늘어났다(한국일보, 1986. 7. 12).

S중 2년 김모양(14)은 지난 20일 이 곳에서 [압구정동 D카페즉석]미팅을 해 남학생과 어울려 술을 마신뒤 이태원 디스코 택으로 애프터를 갔다가 술에 취해 토하는 등 추태까지 벌여 경찰에 적발되 학부모에게 인계되기도 했다(한국일보, 1987. 12. 26).

10대 탈선의 현장은 서울시내만도 1백 개소가 넘는다는 디스코 클럽, 이들 무허가 디스코 클럽은 대개 저녁 7~8시경부터 새벽 4시까지 영업을 하며 1인당 1~2천원의 음료권 또는 입장권을 구입해 들어가거나 기본술값 1만~1만 5천원을 내고 맥주 3병과 안주 1개를 주문하도록 되있다... 이같은 디스코장에서는 10대들이 학부모나 학교의 간섭과 감시에서 완전히 벗어나 꺼리질 것 없이 담배를 피우고 술을 마시며 스트레스를 풀다(동아일보, 1988. 8. 4).

전자오락기 20여대가 빼곡이 들어선 8평 남짓의 비좁은 오락실 안에는 뿌연 담배연기가 가득차고 전자오락기의 소음이 신경을 극도로 곤두서게 하고 있는 가운데 국민학생 10여명과 중고생 30명 등 10대 40명이 정신없이 오락기의 버튼을 눌러대고 있었다... 그런가 하면 이 오락실 카운테 옆 한쪽 구석에는 성인 전자오락실에나 설치돼 있어야할 전자 파친코 1대가

놓여 있었고 장발머리에 양쪽 어깨가 드러나는 조끼식 상의를 입은 고교생 2명이 열심히 동전을 쏘서 넣고 있었다(동아일보, 1988.8.2).

비디오·오디오 시설이 완비된 신중 롤러스케이트장이 청소년의 새로운 탈선과 유흥의 장소로 변해가고 있다. 여중생 13명을 인신매매한 사건이 롤러스케이트장에서 벌어져 급기야는 사회 각 계층에서 “폐쇄”와 “제도개혁”까지 거론돼 충격을 주고 있다(시사문화, 1990.6.13).

이밖에도 청소년들이 즐기기 위해 모여드는 극장, 만화가게 등도 시간이 갈수록 청소년들이 가서는 안될 금지구역으로 평가되고 있다. 실제로 청소년 출입 놀이공간들이 탈선의 온상이 되고 있는 예는 앞에서 나타난 것 이외에도 수년 전 부터 여러차례 신문, 잡지, 방송 등에 보도된 바 있지만, 그것이 시정되지 못하고 이런 유형의 업소들이 계속 늘어나는 이유는 청소년들이 건전하게 사교하고 즐길 수 있는 놀이공간의 확보라는 근본적인 문제를 해결하지 못하는 데 있는 것으로 보인다. 청소년들이 자발적이고 독립적으로 만들어 나가는 놀이의 세계에 대한 기성세대의 배타적인 시각때문에 우리사회에는 청소년의 금지구역만이 늘어날 뿐 청소년들의 놀이충동을 자연스럽게 해소할 만한 공간은 점점 줄어들고 거기에 비례해서 청소년들을 그릇되게 유인하는 불법 음성놀이공간이 많아지는 것은 심각한 문제가 아닐 수 없다.

정책당국에서도 최근에 이같은 점을 고려하여 청소년진흥 놀이 공간의 확보에 진지한 노력을 기울이기 시작했다. 그것이 구체화된 예가 1989년부터 정부의 시설지원 아래 도심에 상설 청소년전용 놀이마당을 청소년단체에서 운영토록 할 것과 매월 마지막 토요일을 청소년의 날로 정해 청소년 광장을 운영하도록 한 점이다.

이같은 일련의 조치는 당장의 효과를 기대하기 보다는 기존의 청소년 정책의 방향전환을 암시하는 뜻깊은 시도라고 볼 수 있다. 즉, 청소년 정책을 관장하는 전담 행정부서에서 놀이에 대한 사회 일반의 부정적인 시각을 탈피하여 청소년의 건전한 놀이문화 정립이 그들의 심신성장에 지대한 영향을 미치고 있다는 사실을 인정한 점이며, 흔히 비행청소년의 놀이행태로 간주해 온 디스코 등과 같이 오늘날 청소년에게 매우 인

기가 있는 놀이 등에 대해서도 무조건 금지만 할 것이 아니라 청소년들의 일반적인 놀이문화의 유형으로 간주하여 이를 양성화하려는 정책의 지를 반영하고 있는 것이다.

그러나, 이같은 조치에 대한 사회의 반응이 순탄하지만은 않았다. 한참 공부할 시기의 청소년들에게 놀이공간을 마련하는 것에 정책적 배려까지 할 만큼 중요한 사항인가 하는 보수적 기성세대들의 냉담한 반응 또한 적지 않았고 실제로 입시와 과외에 묶여 있는 청소년들을 전전한 놀이공간으로 인도하는 것도 적지 않은 어려움이 있었기 때문이다.

이러한 상황에서 청소년들의 건전한 심신의 성장을 위해서는 학교를 중심으로 한 지식교육 못지 않게 그들의 여가를 선용할 수 있는 놀이활동이 중요하다는 이론적 근거와 그 실제적 효과를 제시할 필요에 직면하게 된 것이다. 따라서 이 연구에서는 다음과 같은 세부과제를 정해 청소년 놀이마당 발전 방향에 따른 제반사항을 검토하려는 것이다.

첫째, 놀이의 본질은 무엇이며 인간생활 특히, 청소년 발달에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 현대인들은 놀이를 어떻게 인식하고 있으며 그에 따른 청소년 놀이의 유형은 어떻게 분류될 수 있는가?

셋째, 오늘날 우리사회의 청소년들이 여가를 보내는 일반적인 실태는 어떠한고 그들에게 인기 있는 놀이 행태는 무엇인가?

네째, 사설 청소년 출입 유흥시설(음성 놀이마당)의 실태는 어떠하며 이에 대한 대응책은 무엇인가?

다섯째, 정책당국에서 지원해온 기존의 청소년전용 놀이마당과 청소년 광장의 운영실태는 어떠하며 그 문제점은 무엇인가?

여섯째, 향후 청소년 놀이마당 발전을 위한 바람직한 정책방향은 어떻게 나타날 것인가?

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구의 내용은 앞에서 제기된 문제에 따라 크게 6가지로 구성되어 있다.

첫째, 놀이의 기능과 본질의 문제로 놀이가 일(work)과 더불어 인간 생활에 중요한 영향과 의미를 주는 활동임을 밝혀내는 데 초점이 맞추어져 있다. 놀이의 신체적·심리적 기능을 설명하는 생물·심리학적 이론으로부터 출발하여 그것의 사회적·문화적 기능을 보여주는 여러분야의 학설을 고찰함으로써 놀이가 감수성이 예민한 청소년기에 반드시 필요한 활동임을 드러내고자 한다.

둘째, 청소년기의 놀이를 어떻게 유형화할 것인가의 문제로 놀이의 현대적 개념을 고찰하고 오늘날 청소년들의 놀이로서 인식될 수 있는 갖가지 활동들을 분류하여 전자오락, 디스코, 플러타기 등 청소년들에게 최근에 인기를 모으고 있으나 문제성 있다고 판단되는 놀이들이 어떠한 기준으로 놀이의 일반적 범주에 포함되는지 확인한다.

세째, 청소년들의 여가생활실태를 밝히는 문제로 오늘날 도심 청소년들의 일반적 여가활동상황을 조사하고 문제성 여가활동에 대한 청소년들의 관심 정도를 밝히는 데 초점이 있다.

네째, 청소년들을 유인하는 음성놀이마당의 실태를 확인하는 문제로 문제성 놀이를 즐기는 청소년들의 심리상태, 이탈가능성, 문제행동의 정도 등을 직접방문, 참여관찰을 통해 드러내려는 것이다. 매스컴을 통하여 기사화되었다고는 하나 매스컴이 가지고 있는 특유의 과장성으로 인하여 그 진위를 확인할 필요가 있기 때문이다.

다섯째, 정책당국이 지원해 온 기존의 놀이마당을 평가하는 문제로 운영상의 어려움과 실질적 문제점을 알아내려는 데 초점을 두고 있다. 이 연구에서는 학교운동장이나 야영장 등 일반 여가시설은 제외하고 문제의 초점이 되고 있는 정부지원 전용 놀이마당을 집중적으로 검토한다.

여섯째, 이 연구의 결론에 해당하는 부분으로 앞의 다섯항목에 대한 조사연구결과를 토대로 향후 청소년 놀이마당의 발전방향과 구체적인 정책대안을 제시한다.

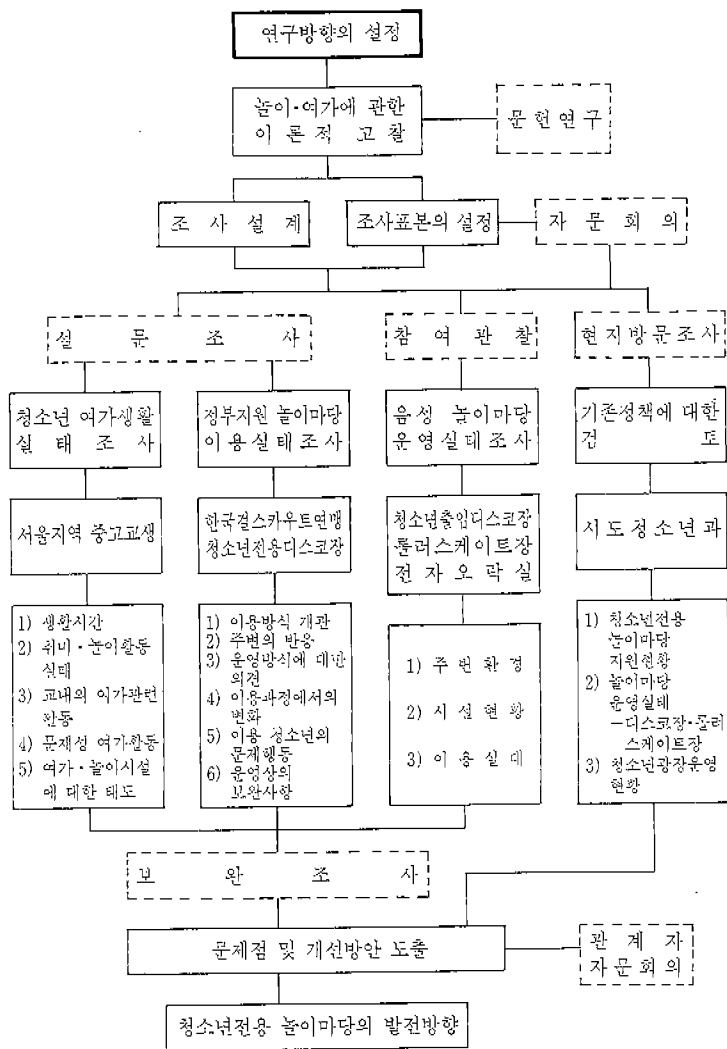
이 연구에서 다루는 내용이 위에서와 같이 다양할 수밖에 없는 이유는 놀이에 대한 인식상의 문제에 기인한다. 놀이는 분명히 현실에서 탈피하고자 하는 시도로서의 형식을 갖지만 그 형식의 본질과 의미는 상이한 사회·문화적 배경의 영향을 받는다. 따라서 그 형식은 자발적이고 개별적인 창조물일 수도 있고 사회적 경험으로부터 우러나오는 문화적 산물일 수도 있다. 이러한 이유때문에 놀이에 대한 연구는 항상 기본적인 역설이 따라 다닌다. 즉, 놀이가 인간활동의 자율적이고 자발적인 측면을 나타내는 동시에 종속적이고 규제적인 측면을 보이고 있다는 점이다.

이렇게 놀이의 연구가 가지고 있는 역설적 측면을 고려하여 이 연구에서는 다양한 방법을 통하여 연구내용을 접근해 나갈 수밖에 없었다. 그 방법들은 문헌연구, 참여관찰, 현장면접, 설문조사 등이다.

문헌연구를 통해서 놀이의 개념과 기능을 파악하기 위해 기존의 놀이이론들의 비평적 고찰이 먼저 이루어졌고 연구주제와 관련된 선행연구 즉 청소년의 여가생활에 관한 기존의 조사들이 면밀히 검토되었다. 또한 신문이나 잡지에 나온 르뽀기사들을 수집·분석하여 청소년의 여가활동, 특히 문제성 놀이가 안고 있는 여러가지 문제점을 파악하였다.

참여관찰과 현장면접은 이 연구에서 중요한 비중을 차지하는 접근방법으로 문헌연구나 기존의 설문조사로는 드러나지 않는 청소년들의 음성놀이마당 실태를 파악하고자 시도되었다. 이밖에도 정부의 지원하에 청소년단체에서 이루어지는 전전 놀이마당의 실태도 이와같은 접근방식으로 조사되었다.

본 연구의 내용과 방법을 연구과정에 따라 체계적으로 나타내면 (그림 I-1)과 같다.



II. 연구의 이론적 배경

1. 놀이의 본질과 기능

놀이란 무엇인가? 왜 인간은 놀이를 즐기는가? 인간이 모여사는 곳에는 나름대로의 문화가 형성되고 문화가 형성되는 곳에는 놀이가 존재한다. 이렇게 볼 때 놀이란 적어도 인간의 역사만큼 오래된 것이라고 볼 수 있다. 놀이가 인간발달에 필요한 기본적인 행동양식으로 인식된 것은 어제 오늘의 이야기가 아니지만 이러한 문제에 대한 구체적인 연구가 시작된 것은 그리 오래된 일이 아니다.

이 연구에 필요한 이론적 배경을 살펴보기에 앞서 우리는 어쩌서 철학자나 행동과학자들이 인간의 가장 기본적인 행동양식중의 하나인 놀이의 문제에 진지한 학술적 노력을 해오지 않았는지 주목할 필요가 있다.

놀이에 대한 학술적 연구가 부진한 이유로서 그 첫째는 놀이가 인간의 발달과정상 너무나 당연한 것으로서 받아들여졌기 때문이라는 것이다. 놀이를 하는 데 문제가 되는 것은 놀이의 규칙이나 방법 혹은 놀이를 하는 데 필요한 기능정도이지 “왜 놀이를 하는가” “그 본질이 무엇인가”하는 측면의 학구적 노력은 불필요하게 느껴져왔다고 볼 수 있다. 실제로 유아나 청소년, 성인 모두가 놀이를 즐기지만 노는 이유나 그 본질에 관한 문제는 관심 밖의 일이다. 도서관이나 서점에서 놀이에 관한 문헌을 찾아보면 놀기를 원하는 사람들의 실제적인 관심, 즉 놀이의 기술이나 방법 등이 대부분을 차지하고 있는 데서 이러한 사실을 엿볼

수 있다.

두번째로는 놀이의 가치에 대한 문화적 편견이 놀이에 대한 학술적 노력을 꺼리도록 만들었을 것이라는 견해이다. 개미와 베짖이 이야기가 윤리교육의 상징적 테마로 등장하는 일 중심(work-centered)문화권에 서는 놀이활동의 내재적 가치가 유보된 채 비생산적인 필요악정도로 인식될 수 있다. 여기에 동서양 윤리학에 뿌리깊은 금욕주의(asceticism) 또한 이러한 사고방식의 형성에 가세된 것으로 보인다. 정신분석학자 Freud는 사람들에게 쾌락을 주는 활동에 대해 진지한 연구가 회피되고 있음을 오래전에 간파하면서 성(sex)에 관한 연구, 사랑에 관한 연구, 그리고 놀이에 관한 연구가 이 카테고리에 든다고 지적하였다.

세번째, 가장 학문적인 견해로, 놀이가 논리적 설명이나 과학적 분석을 통하여 이해될 수 없는 특성을 지니고 있기 때문에 학자들에 의해서 기피되었다는 것이다. Kretchmar와 Harper는 놀이의 이러한 성질을 인간의 불가해성(incredible complexity of man)중의 하나로 표현하면서 놀이가 기존의 환원주의(reductionism)를 바탕으로 한 과학이나 철학에 의해서 외면된 이유를 설명하고 있다.¹⁾ 가령, 놀이에 대해서 실증적 연구를 하고자 할 때 그 현상 혹은 내용이 설명될 수 있는 문자나 기호로 환원되어야 하는데 그 환원의 과정에서 이미 놀이의 본질적 의미가 상실되어 실제적으로는 무의미한 분석을 하게 되는 경우가 허다하다고 본 것이다.

이렇게 제한된 배경 속에서 본 연구의 필요에 의해 고찰하고자 하는 기존의 놀이이론은 크게 2가지로 분류될 수 있다. 첫째는 “놀이는 왜 하는가”하는 질문에 초점을 맞춘 초기 고전 놀이론이다. 초기의 놀이론은 주로 생물학자나 심리학자에 의해 형성된 것이 특색이다. 둘째, “놀이란 무엇인가”라는 놀이의 본질에 초점을 맞추어 놀이의 행태를 분류하는데 주력했던 인류학자, 심리학자, 사회학자, 체육학자 등의 이론이다.

1) 놀이는 왜 하는가

놀이에 대한 학구적 노력이 매우 제한적인 상황에서도 인간이 놀이하는 동기(motivation)에 대한 의문은 몇몇 철학자에 의해 제기되었다. 이론이라고 말하기는 어려우나 Aristotles는 이미 오래전에 놀이를 통하여 인간이 감정에 숨어 있는 적개심이나 위험한 요소가 순화된다고 지적함으로써 심리학적인 관점에서의 견해를 피력하고 있다.

근대에 와서 생물학자들이나 심리학자들에 의해 발전된 놀이의 고전 이론들은 내재가 놀이는 인간행동의 목적이 아니며 수단이고 생물적 기본욕구를 충족시킨다는 기본적인 가정 아래 만들어지고 있다. 이러한 맥락에서 놀이는 궁극적으로 놀이 이외의 어떤 것에 의해 결정된다는 전제로부터 출발하는 경향을 보인다.

가. 생활에너지 재창조이론(Recreation Theory)

인간은 놀이를 통하여 생활에너지를 재창조한다는 이론이다. 일상적인 일에서부터 생겨난 피로(fatigue)는 놀이를 함으로써 경감되고 기분 전환의 효과와 함께 일을 할 수 있는 에너지가 재충전된다는 것이다. 그러나 이 이론에 대한 생리학적인 근거는 아직 발견되지 못하고 있고, 다만 많은 사람들이 놀이 후에 나타나는 신체적, 심리적 효과에 대해 보고해 온 것을 토대로 일(work)과의 관계에서 놀이를 규명하려 하였다.

놀이를 일에너지의 재창조과정으로 인식하려는 이론은 진화론의 영향 아래 독일학자 Schaller와 Lazarus에 의해 체계화되었다. 즉 “생명체가 생명과 종족보존의 기본적 욕구를 충족시키는 방향으로 존재한다면 놀이는 어떠한 기능을 수행하고 있는 것일까?”하는 질문에 대하여 Schaller는 놀이가 일에서 고갈되는 힘을 회복한다고 보았다. 더 나아가 Lazarus는 놀이를 일과 태만(idleness)과 대조하면서 단순히 쉬는 피동적인 태만에서 벗어난 적극적인 놀이활동이 진정한 레크레이션 효과를 가져올 수 있다고 주장하였다.²⁾

현재까지 이 이론에 근거하여 적극적인 레크레이션 활동으로서 스포츠와 같은 신경·근육계통을 광범위하게 사용하는 신체활동이 장려되고

있는데, 아직까지 어째서 이러한 신체활동 후에 사람의 기분이 전환되고 생동감을 얻게되는지에 대한 만족스러운 이유는 밝혀지지 않고 있다.

나. 초과에너지이론(Suplus Energy Theory)

놀이이론 가운데 가장 널리 알려져 있고 많이 적용되는 이론이다. 이 이론에 의하면 인간은 생존에 필요한 에너지를 초과하는 에너지를 보유하고 있어 놀이는 이 초과에너지를 해소하는 기능을 수행하고 있다는 것이다. 이 이론의 기본적 가설은 (1) 인간(혹은 동물)의 에너지는 일정한 비율에 의해 공급·사용되어지고 있고 (2) 이것이 저장될 때 그 용량이 한정되어 있고 (3) 초과된 에너지 양은 반드시 소비되어야 하며 (4) 그 초과량의 사용으로 나타나는 현상이 “놀이”라고 규정된다는 것이다.

상등동물일수록 놀이행태가 발달하는 이유는 이 이론에 근거하여 설명되는데, 상등동물들은 생존을 위해 그만큼 적은 에너지와 시간을 사용하면서 놀이를 위한 에너지를 축적시키고 있다는 것이다. 또한 오늘날과 같은 기계문명사회에 생계를 위한 인간의 에너지가 절감될 때 축적되는 에너지가 그만큼 늘게 되어 놀이를 통한 초과에너지의 사용이 더욱 더 필요하게 된다는 것이다.

영국의 Spencer는 19세기 중엽 그의 명저 심리학의 원리(*Principle of Psychology*)에서 이 이론을 체계화하여 어린아이들이 놀이를 통하여 에너지를 발산함으로써 신체내의 에너지 균형을 맞추어 나간다고 주장하였다. 또한 동시대의 독일 철학자 Schiller 역시 놀이를 “넘치는 열기의 표출”(expression of exuberant energy)이라고 규정하면서 이것이 모든 예술의 근본이 되고 있다는 심리론을 전개하여 후세의 학자들에게 많은 영향을 미쳤다.³⁾ 이들의 주장은 청소년들을 위한 체육관이나 놀이터의 필요성을 역설하는 데 주효하였으며 이러한 관점에서 놀이의 도구적 가치(instrumental values)가 더욱 강조되었다.

그러나 이 초과에너지 이론은 널리 알려져 있는 만큼 그 이론에 대한 비판도 적지 않다. 첫째, 이 이론은 전제 자체의 오류를 범하고 있다는

것이다. 즉 생리학적인 견지에서 에너지가 저장되는 경우가 발견되지 않고 설사 초과에너지가 존재한다고 하더라도 그것이 놀이를 통하여 포출되는 과정에 대한 근거가 미약하다는 것이다. 둘째, 실제의 놀이에서 볼 때 어린이들이 놀이에 열중하고 있을 때 먹는 것까지 잊어버리고 놀이에 빠져있는 현상을 자주 목격할 수 있는데, 이러한 현상에서 놀이가 반드시 초과에너지에 의해 이루어지고 있다고 단정하기는 어렵다는 견해다.

다. 본능이론

이 이론은 19세기 말엽에 유아와 어린아이들의 행태를 설명하는 소위 본능심리학(instinct psychology)이 성행할 때 나온 것으로 놀이는 인간의 본능적 욕구에 의해 결구한 행태라는 주장을 담고 있다. 이렇게 놀이를 충동적 욕구의 표현으로 규정하는 것은 인간행태의 결정인자가 선천적으로 부여되어 있으며 이러한 유전인자에 의해 인간행태의 구조가 결정된다는 전제에서 출발한다. 따라서, 놀이도 이러한 선천적 결정인자에 의한 행태로서 설명할 수 밖에 없다는 것이다.

본능이론은 놀이의 충동성이 생물학에 기초한 심리학적인 입장에서 체계화된 관계로 놀이행태에서 나타나는 환경의 영향이나 후천성이 간과되어 있어 비판을 받고 있다. 이 이론으로는 인간놀이의 다양한 형태나 더우기 놀이에서 보여지는 상징적 표현(symbolic expression)같은 것을 설명할 길이 없는 것이다. 이 이론에 대한 비판론자들은 인간의 본능에 대한 이해를 주로 동물행태의 관찰에서 얻고자 했던 본능심리학의 한계로 인하여 인간 특유의 놀이행태는 규명하지 못했다고 주장한다.

라. 생활준비이론

이 이론은 놀이론에서 가장 오래된 것 중의 하나로 인간이든 동물이든 놀이가 실제 삶에 대한 준비로서 이루어지고 있다는 주장이다. 어린 동물이나 유아가 놀이를 통해 본능적인 기술을 연마하는 과정을 유희적 탐구(playful exploration)라고 하여 이러한 과정을 통해서 인간이나

동물은 “생존의 감각”(sense of survival)을 익혀 나간다는 이론이다.

이 “유희적 탐구”이론은 Groos가 진화론적 입장에서 더욱 체계화하여 놀이의 가치를 규명하는 자료로서 많이 활용되고 있다.⁴⁾ 즉, 놀이는 실제적인 삶에 적응하기 어려운 어린아이들의 미숙한 기량을 보완하는 기회가 되는 것이어서 다양한 형태의 게임을 통하여 어린아이들은 실제 삶을 연습하고 있다고 본 것이다.

이 이론의 결정적인 결점은 실제 삶에 준비가 되어 있는 어른들 역시 놀이를 하고 있다는 사실을 설명하지 못하는 점이다.

마. 반복이론(Recapitulation Theory)

Darwin의 이론으로 아동연구에 지대한 영향을 미친 또하나의 것은 반복이론으로 종의 개체발달은 종 전체의 발달을 반복한다는 것으로 이 이론을 근거로 하여 아동은 놀이를 통하여 조상의 생활행태를 반복하고 있다는 주장이다. 예를 들어, 오늘날 놀이에서 나타나고 있는 현상들 — 등산, 스윙, 던지기, 반기, 달리기, 고함치기 등 — 은 선조들의 행태의 잔재로서 볼 수 있다.

교육학자이며 아동심리학자인 Hall은 진화론의 배경 아래 유아기에서부터 청소년기에 이르는 놀이의 행태를 추적하면서 그 놀이의 행태가 지난 세대, 원시인, 심지어 유인원의 행태를 반복하고 있음을 발견하였다.⁵⁾ 선조들의 문화적 경험이 당세대로 끝나는 것이 아니라 그것이 놀이의 형태로써 재현되고 있는 다양한 실례로부터 이 이론은 다른 놀이 이론 보다 풍부히 놀이의 내용을 설명하고 있다.

이 이론의 문제점은 최근에 급격히 증대되고 있는 테크놀로지를 이용한 놀이를 어떻게 설명할 수 있느냐 하는 점이다.

바. 긴장완화이론

이 이론은 재창조이론과 유사한 맥락에서 20세기 초반에 Patrick에 의해 체계화되었다.⁶⁾ 그 이론적 근거는 (1) 모든 놀이자는 일을 하고 (2) 놀이는 일과 다른 반응을 방출하며 (3) 이러한 반응효과로 인하여 일에서 생긴 스트레스가 해소된다는 가설로부터 시작되었다. 패트릭은

놀이와 일을 상반된 현상으로 파악함으로써 이들의 상쇄반응을 설명하고자 한듯하다. 즉, 일의 진지성을 놀이의 재미에, 일이 목표지향적이라면 놀이는 과정중심적으로, 일의 강제성을 놀이의 자율성에 비교함으로써 일에 의해서 창출된 스트레스가 놀이에 의해서 만들어지는 쾌감으로 인하여 경감되는 과정을 그렸다. 따라서 놀이는 일하는 사람에게 반드시 필요한 회복기능을 수행하고 있다고 보았다.

이 이론의 맹점은 일하고는 관계없이 노는 어린이들의 놀이성향을 설명할 수 없다는 점이다.

사. 경쟁-지배이론(Competition-Domination Theory)

인간은 스스로를 시험해 보기를 원하며 경쟁적인 상황에 기꺼이 자신을 몰아넣고자 한다. 놀이는 인간의 이러한 경쟁적 심리를 수용하는 장으로서 성립한다는 것이다. 인간이 어째서 놀이를 즐기는지, 이 이론에 따르면 자명해진다. 모형놀이의 설계나 게임, 스포츠 등에 경쟁적 원리가 쉽게 이용되고 있음으로 놀이와 경쟁은 떼어놓을 수 없는 관계를 시사하기도 한다. 그러나 인간이 경쟁적 상황이 아닌 경우에 놀이를 즐기는 경우는 이 이론으로 설명되지 않는다. 역으로 놀이라고 불리워질 수 없는 갖가지 인간행태(입학시험 등)에도 경쟁이 있다고 해서 놀이로 인식되기는 어렵다.

아. 카타르시스이론(Catharsis Theory)

이 이론에 의하면 놀이가 인간의 공격성(aggression)에 대하여 안전판 역할을 하고 있다는 것이다. 놀이에 참여하면서 인간의 공격성이 순화될 뿐만 아니라 공격적 행태를 의식적으로 자제하는 연습이 되어 교육적 효과까지 얻을 수 있다고 보는 견해이다. 동물행동학자들에 의하면 이러한 놀이활동을 통한 감정 순화현상이 동물에게서 발견되며 인간의 행태로까지 발전시켜 적용할 수 있다고 본다. 카타르시스 효과에 대하여 심리·생리적 변화와 적응(adjustments)상황을 측정함으로써 설명되어지곤 한다. 그러나 경쟁적 놀이상황, 특히 스포츠 활동중 공격성이 가중되는 듯한 현상은 이 이론으로 설명하기 어려울 것이다.

2) 놀이란 무엇인가

20세기에 와서 놀이이론은 심리학뿐만 아니라 사회학, 인류학, 체육학, 교육학 등 다양한 분야에서 발달하였다. 놀이가 단순히 생리, 심리적 동기에 의해 이루어진다는 초기의 생물학적, 심리학적 놀이론에서 벗어나 놀이의 본질에 관한 문제에 학자들의 관심이 모아지고 이에 대한 연구결과는 놀이의 개념을 체계화한 형태로 나타나고 있다.

가. 놀이의 사회학적 분석

놀이에 대한 사회학적 연구의 대부분은 놀이활동의 형태와 사회계급, 연령, 거주지, 직업, 신분 등 사회적 변인과의 관계를 규명하는 데에 초점이 맞추어져 있다.

놀이에 관한 사회학적 연구에 지대한 영향을 미친 사람으로는 네덜란드의 사회학자이며 인류학자인 Huizinga를 들 수 있다. Huizinga는 놀이가 여러 형태의 문화에 깊숙이 연루되어 있음을 통찰하면서 놀이의 특성에 관하여 기존의 생리·심리학적 견해와는 다른 차원의 놀이론을 제시하였다.⁷⁾

첫째, 놀이가 자발적인 활동(voluntary activity)이라는 것이다. 여기서 자발적 활동이라 함은 놀이에 참여하는 사람이 먹고살기 위해 혹은 도덕적 의무를 다하기 위해 마지못해 하는 활동과 대별된다. 즉, 놀이가 생리적 욕구를 충족시키는 인간의 본질적인 활동이라는 기존의 생물학적 견해와는 달리 놀이는 참여자의 자발적 의사에 따라 이루어지고 있으며 이러한 자발성은 일상생활의 욕구나 규범에 예속되지 않는다고 보았다. 따라서 놀이의 기본적 조건은 자유이며 놀이에 참여하는 사람이 이 놀이를 하도록 강요된다는 것은 있을 수 없는 일이다.

둘째, 놀이가 일상생활과 분리되어 존재한다는 것이다. 어떠한 형태의 놀이든지간에 놀이에 참여하는 동안 놀이자(player)는 일상생활의 시간과 공간으로부터 이탈하여 놀이의 세계에 들어선다. 이 놀이의 세계에 들어가 있는 동안 놀이하는 사람은 일상생활의 모든 욕구나 만족을 초월하여 놀이 그 자체를 즐기는 데 몰두하게 된다.

세계, 놀이의 세계에는 놀이에 참여하는 사람의 행동을 지배하는 규칙(regulation)이 존재한다는 것이다. 이 규칙은 놀이의 종류에 따라 다르지만 전개될 상황에 대한 불확실성과 이에 따른 참여자 혹은 관람자의 긴장을 야기시키도록 짜여지는 것이 보통이다. 또한 이 규칙은 일상생활의 윤리적 상황과는 별개의 질서를 구성하여 놀이의 세계를 절대적으로 지배한다. 이 규칙이 깨어질 때 놀이의 세계는 파괴된다.

이러한 특징을 지닌 놀이는 우리가 놀이라고 부르는 특정 활동 이외에 인간이 구성하고 있는 기본적인 사회현상이나 제도, 이를테면 전쟁, 정치, 법, 종교 등에 내재적 요소로 작용해왔다는 것이 Huizinga의 주장이다. 그러나 근래에 와서 이러한 놀이성(play spirit)이 실용주의나 일 중심사상에 의해 위협을 받아 왔으며 그 위협으로 말미암아 인간의 문화 자체가 위협을 받고 있다는 것이 그의 결론이다. 이러한 Huizinga의 놀이론은 비단 사회학자뿐만이 아니라 인류학자, 심리학자, 철학자, 체육학자 등 여러 분야의 학자들에게 놀이에 대한 진지한 연구의 필요성을 고취시키는 계기가 되었으며 그의 저서 호모 루덴스(*Homo Ludens*)는 놀이연구의 바이블처럼 읽혀지고 있다.

Huizinga에게 많은 영향을 받은 프랑스 사회학자 Caillois는 놀이에 관한 Huizinga의 업적에 관해 놀이 평가하면서도 그의 연구가 놀이의 특징을 설명하는 데 미흡한 점이 있다고 지적하였다. 이에 Caillois는 Huizinga가 제시한 놀이의 3가지 특성, 자유성(freedom), 분리성(separateness), 규칙성(regulation) 이외에 비생산성과 허구성을 놀이의 특성으로 첨가하였다.⁸⁾ 여기서 비생산성이란 놀이가 어떤 형태의 상품이나 재화 또는 새로운 종류의 물질을 창조하지 않으며 따라서 물질적인 가치로 환원되지 않음을 의미한다. 또한 허구성이란 현실과 유리된 다른 차원의 현실이 참여자의 특수한 인식, 즉 허구적 인식에 의해 구성된다는 것이다.

Caillois는 또한 다양한 문화의 게임형태를 분류하면서 놀이경험 자체를 연구하여 놀이의 기능과 가치를 규명하고자 하였다. 그는 놀이와 게임활동을 네카테고리로 나누고 있는데 이는 경쟁(agon), 확률 혹은 기회(alea), 모방(mimicry), 모험 혹은 어지러움(ilinx)을 추구하는

놀이로 표현된다.

여기서 아곤(agon)이란 우월성(excellence)을 겨루는 놀이형태로 기
회균등의 원리가 기본적 배경이 된다. 물론 놀이에 있어서 이 원리는
인위적으로 규정된 것이지만, 이 원리가 없으면 경쟁이란 무의미하게
된다. 경쟁의 도구를 명시적으로 나타낼 수 있는 신체적 기량 — 스피
드, 지구력, 근력, 기억력, 숙련도, 정밀도 등 — 이 대부분을 차지하
고 있으나 단체놀이의 경우 개개인의 신체적 기량을 초월해서 팀의 응
집력, 협동정신 등과 같은 팀워크(teamwork)도 중요한 도구가 되고
있다.

이러한 경쟁적 놀이형태의 표본이 되는 게임이나 스포츠는 인위적으
로 설정된 규칙에 의하여 통제되면서 놀이에 참여하는 사람들의 계속적
인 주의력, 적절한 훈련 및 준비를 요구하고 있어 일단 경쟁의 틀안에
들어간 참여자들은 놀이에 몰입하는 경향이 있다.

두번째 카테고리인 알레아(alea)는 뚜렷한 결과를 추구하거나 공통의
규칙에 의한다는 점에서는 아곤(agon)과 유사한 면이 있으나 그와는
정반대로 참여자의 의지가 개입되지 않고 운이나 우연에 결과를 맡기는
놀이형태를 말한다. 주사위던지기, 룰렛(roulette), 복권 등이 그 좋은
예가 된다.

세번째 카테고리인 미미크리(mimicry)는 의태, 모방의 놀이로 환상
이나 가정의 세계를 전제로 구성된다. 이러한 놀이에 참여하는 사람은
자기 자신이 가지고 있는 실제적인 상황을 벗어나는 쾌감을 수반하면서
놀이에 빠져들게 된다. 아곤(agon)과 알레아(alea)의 인위적 규칙과는
달리 허구의 세계를 믿고 인정해 주는 과정 자체가 일종의 규칙성을 내
포한다. 가령 의자 몇개를 나란히 세워놓고 맨앞 의자에 앉아 기차놀이
를 하는 어린아이가 있다 하자. 그 광경을 바라본 어린아이 엄마가 하
도 예뻐서 그 어린아이를 와락 껴안았을 때 그 아이가 하는 말이 “엄마!
엔진에 손을 대면 기차가 못가지 않아”하고 응답하였다. 이 경우 어린
아이에게는 그 의자들을 실제 기차인 것처럼 가정하고 있다고 볼 수 있
다. 유아기 어린아이들의 놀이들 — 장난감놀이, 소꿉놀이 등 — 은 대
부분이 미미크리(mimicry)유형에 속해 있다고 해도 과언이 아니다.

어른의 경우에도 이러한 모방형 놀이가 많이 있는데 대표적인 것으로는 연극을 들 수 있고 대다수의 경쟁놀이 — 레슬링, 축구, 폴로(polo) 게임 등 — 도 실제상황을 의태해서 만들어졌다고 볼 수 있다.

마지막 카테고리인 일링스(ilinx)는 어지러움이나 현기증을 유발하면서 쾌감을 느끼는 놀이의 형태로 그네, 미끄럼, 회전목마 등이 여기에 속한다. 이 놀이유형의 특징은 일시적으로 현실과의 관계를 통제하면서 가벼운 공포(panic)를 즐기는 것으로 어지러움에 이르기 위해 다양한 방법이 동원된다. 운동효과에 의한 방법, 화학적 약물에 의한 방법, 선이나 명상에 의한 방법 등이 여기에 속하는데 놀이의 결과에 대하여 참여자가 통제능력을 상실한 위험을 수반하기 때문에 이를 저지할 장치나 훈련 및 특별한 준비가 필요하다.

Caillois는 또한 놀이를 특징지을 수 있는 두가지 양태를 소개하였는데 그 중 하나는 파idia(Paidia)라 하여 비조직적이고 자유스러우며

<표 II-1>

놀이의 분류¹⁰⁾

	Agon	Alea	Mimicry	Ilinx
Paidia	경주	일정한 동전앞뒤 규칙에 맞추기 홀짝 통제되 흥짜 지않은 돈내기 놀이	어린이들의	스윙
떠들썩함	격투		모방놀이	회전목마
등요현상	운동			그네
(agitation)	경기		가면놀이	왈츠 (waltz)
웃음거리		로렛 (roulette)		
춤추기				야외모험
	권투			스포츠
인내를 요하	펜싱			등반
는 놀이	축구			
글자맞추기	장기			
수수께끼	기타—고도			
	로 통제된	복권	연주	
Ludus	쿠테스트나			
	스포츠			

인위성이 덜 가미된 것이고, 다른 하나는 루두스(Ludus)라고 하여 조직화되고 인위적으로 통제되는 측면의 많은 성숙된 놀이양태이다. 앞서 언급한 네가지 카테고리의 게임은 단순하고 자생적인 어린이의 놀이양태인 파이다(Paidia)로 부터 복잡하고 인위적인 성인의 놀이양태인 루두스(Ludus)로 변화해 나간다는 것이다.

Kenyon은 놀이를 사회심리적 현상으로 분류하면서 모든 형태의 놀이가 신체활동을 통하여 이루어지며 신체활동 자체는 구체적인 구성요소로 환원될 수 있다는 전제하에 논리적 분류가 가능하다고 보았다.¹¹⁾ Caillois의 패러다임 <표 II-1>에 특별한 관심을 가지고 출발한 Kenyon의 연구는 그 패러다임이 놀이에 참여하는 사람들의 심리적 동기가 나타나 있지 못한 점을 주시하고 놀이의 도구적 가치(instrumental values)를 시사하는 6개 영역을 제시하고 있다.

- (1) 사회경험 : 놀이는 사회경험의 연습장이다. 이것은 놀이가 일반적으로 둘 이상의 그룹에 의해 이루어지고 따라서 놀이가 이루어지는 장에는 일종의 사회적 가치가 형성되고 있다고 본 것이다.
- (2) 건강이나 체력 : 대부분의 놀이는 신체적 활동을 수반하고 있기 때문에 참여자의 건강이나 체력을 증진시키는 데 도움을 준다. 여기서 건강이란 반드시 신체건강만을 뜻하는 것이 아니고 놀이 활동을 통한 여러가지 심리적 효과에 의한 정신건강까지도 포함된다.
- (3) 모험주의 : 놀이는 모험심리에서 출발하는 경우가 많다. 놀이의 모험성은 특히 Caillois의 분류중 일링스(Ilinx)에 해당하는 놀이에서 잘 나타나는데 이것은 참여자가 여러가지 형태의 위기의식이나 물리적 위험 — 방향이나 속도의 급격한 변화 등 — 을 경험함으로써 얻어지는 일종의 쾌락(vertigo)이 수반된다.
- (4) 심미경험 : 놀이는 놀이하는 사람의 즐거움으로 끝나는 활동이 아니라 그것을 구경하는 사람에게 감정의 이입(empathy)효과를 가져와 심미적 욕구를 충족시킨다.
- (5) 카타르시스 : 놀이는 인간의 적개심이나 공격성을 순화시키는 역할을 한다. 이미 19세기 놀이론에서 심리학자들에 의해 주장된

것이지만 여기서는 놀이가 카타르시스 효과를 실제로 가져오느냐의 문제보다 놀이에 참여하는 사람에 어떻게 카타르시스를 경험하느냐 하는 문제에 초점이 맞추어진다.

- (6) 인내심 : 놀이는 인내심을 함양하는 기능을 수행한다. 놀이에 참여하는 사람들, 특히 Caillois의 분류중 아곤(agon)의 조직화된 놀이들은 대개가 연습과정중 인내심을 요구하게 되는데 이 현상은 우월성을 표현하고자 하는 최종의 목표에 도달하기까지 즐거움을 유보한 채 오랜기간 연습에 몰두하게 되면서 발생한다.

이상에서 고찰한 바와 같이 놀이의 사회학적 연구는 매우 제한적인 상황속에 이루어지고 있다. 그 첫번째 이유는 놀이가 일상생활의 합리성을 초월하여 행해지고 있어 논리적 분석이 어려운데다, 둘째로 놀이 활동은 환원주의(reductionism)를 배격하고 있어 행태론자(behaviorist)의 접근이 용이하지 않기 때문으로 사료된다.

나. 놀이의 인류학적 분석

인류학자들의 놀이에 대한 관심은 초기 인류사회에서 사람들의 생활 가운데 놀이가 차지한 막대한 비중을 연구하면서 클로즈업되기 시작되었다. 이들은 인간의 놀이를 단순히 아동기에 발생하는 발달기적 행태나 단순한 재미를 추구하는 활동이라기 보다는 인간생활의 전체를 지배하고 인간을 가장 인간답게 만드는 활동으로 파악하였다. 인간은 “최상의 놀이자”(supreme player)라는 인류학자 Norbeck의 표현처럼 인간이 모든 포유동물 가운데 가장 놀이를 즐기고 다른 동물에게서는 찾을 수 없는 고유한 놀이활동을 보유하고 있는 점이 인간에게 있어서 놀이의 중요성을 부각시키는 요인으로 작용한다는 것이다.

실제로 연령이나 직업을 불문하고 조직화되고 교양된 갖가지 놀이 — 스포츠나 게임, 무용, 음악, 코메디, 드라마 등 — 을 즐기고 있지만 인류학적인 관점에서 놀이가 행해지는 때를 살펴보면 종교의식, 일과 일 사이, 사회적 신분의 변화가 일어나는 시기임이 밝혀졌다. 대부분의 놀이행태가 관혼상제 등 인간의 특별한 의식과 더불어 발생했다는 점은 놀이의 개념을 확인하는 데 간과할 수 없는 사실이라는 것이다. 이러한

측면에서 Norbeck은 놀이를 사회문화적 현상으로 규정하면서 다음과 같이 말하고 있다.

놀이는 인간실존의 의미를 부여하는 보편적인 인간행태이다. 그렇지만 놀이가 보편성에 입각하여 취급되지는 않는다. 어떤 사회는 놀이를 중요한 자리에 놓고 명예롭게 취급하면서 유용하기도 하고 또 어떤 사회는, 특히 지난 몇세기 동안의 사회는 놀이를 불명예스러운 행태로 여기며 억제하기도 하였다. 최근들어서 어떤 사회는 놀이를 비생산적 활동이라고 간과하기도 하고 또 어떤 사회는 놀이가 일을 효과있게 하는 데 도움을 준다고 보아 놀이를 권장하기도 하는 반면 사회적 문제를 발생시키는 요인으로도 보고 있다.¹²⁾

미개사회를 집중적으로 연구한 인류학자 Malinowski 역시 미개사회 구성에서 놀이의 중요한 역할을 간과하지 않았다. 미개사회의 종족들이 놀이를 수반하는 여러가지 의식(ritual)을 통하여 공동체적 삶을 추구하고 있는 현상은 종족들간의 분쟁과 분열을 막는 실제적인 도구로 파악될 수 있다는 것이다. 이때의 의식은 일(work)과는 엄격히 분리되어 있는 것을 볼 수 있는데 의식이 행해질 때 일을 타부(taboo)시키는 현상은 놀이에 일 이상의 가치를 부여한 초기 인류사회의 단면을 보여주는 것이라고 Malinowski는 지적하고 있다.¹³⁾

Keesing은 미개문화에서의 놀이의 주요기능을 분류함으로써 놀이의 개념을 파악하고자 하였는데 이것은 놀이의 현대적 의미를 이해하는 데에도 도움을 주고 있다.¹⁴⁾

- | | |
|------------------------|---------------------|
| (1) 쾌락효과 | (2) 긴장완화 또는 에너지저장기능 |
| (3) 응집효과 | (4) 치료기능 |
| (5) 기술혁신과 자기표현의 창조적 기회 | (6) 의사소통기능 |
| (7) 상징적 가치구현 | |

Keesing의 놀이의 기능에 의한 인류학적 분석은 전술한 고전이론에서 놀이를 수단으로 보는 관점과는 구별될 필요가 있다. 즉, 그가 연구한 것은 “놀이를 왜 하는가”의 관점이 아니라 단지 미개사회 특히 아메리칸 인디안의 놀이행태를 조사하면서 나온 결과를 분석한 것이기 때문

이다. 결국 그는 놀이에 대한 연구가 종족의 사회문화적 변화와 발달의 분석에 주요역할을 하고 있음을 발견하였다.

놀이의 인류학적 분석은 Huizinga의 놀이론에 영향을 받은 것은 사실이지만 다른 사회과학의 실증적 접근을 초월하여 문화로서의 놀이를 이해하는데 기폭제 구실을 해 온 것이 사실이다. 앞에서 기술한 몇몇 학자의 놀이에 대한 연구 이외에도 최근 이 문제에 활발한 연구가 이 분야의 학자들에 의해 이루어지고 있는 데에는 문화기술적 방법론(ethnomethodology)을 통한 놀이의 연구가 실효를 거두고 있기 때문으로 분석된다.

다. 놀이의 심리학적 분석

놀이의 사회학적, 인류학적 연구가 활발히 진행되는 동안 초기 놀이론에서 벗어나 놀이의 본질과 가치를 연구하는 심리학자들이 많이 생겨나게 되었다. 여기에는 발달심리학자 Piaget를 비롯 Bruner, White, Ellis 등 다수가 포함되어 있다.

어린이들의 놀이를 연구한 Piaget는 그의 발달이론에서 “왜 놀이를 하는가”라는 기존의 심리학자들의 쟁점과는 달리 놀이는 어린이들의 마음에 실제하고 있으며 놀이행태에 의해서 그것이 외시적으로 나타나고 있다고 보았다.¹⁵⁾ 이러한 아이디어는 놀이행태가 마음의 활동 — 이를테면 사유나 상상 — 과 고립된 기능적이고 신체적인 것이 아니라 그 활동자체의 표출이라는 Huizinga의 견해와 일치한다. 이러한 맥락에서 어린이들의 마음이 계발될 때 그들의 놀이는 보다 구조화되고 복잡한 양상을 띠게 된다.

Piaget는 발달론적 입장에서 마음의 발달이 여러 단계가 거치는 것과 꼭 같이 놀이도 발달단계를 거친다고 주장한다. 즉, 놀이의 발달단계는 혼자서 하는 단순한 놀이로부터 여럿이 경쟁적으로 하는 놀이로 발전하는 과정으로 나타나는데 어린이들이 자연스럽게 비구조화된 놀이에서 성인으로 갈수록 구조화되고 사회성이 짙은 복잡한 활동을 즐기는 것을 볼 때 이러한 단계를 설명할 수 있다는 것이다.¹⁶⁾

그러나 Piaget의 이론에 결정적인 문제점은 놀이의 발달을 일차선형

의 개념(linear concept)으로 증명할 만한 증거가 부족한 데에 있다. 만약 그의 주장대로 놀이의 발달단계가 마음의 발달단계와 일대일로 대응한다면 지력의 발달이 멈춘 아동이 계속해서 놀이의 발달을 이루어나가고 있는 현상을 설명하기는 어려운 것으로 보인다. 그러나 이러한 이론상의 결점에도 불구하고 Piaget의 발달론은 아동의 놀이를 연구한 여러 학자에게 영향을 끼쳤다.

Bruner는 Piaget의 이론을 학습이론으로 발전시켜 아동의 일상적인 놀이표현이 규칙에 의해 구조화되고 통제되는 현상을 파악하고 놀이를 통한 아동학습의 실질적 효과를 역설하였다.

어린이가 놀이의 유추를 통하여 세계에 대한 자신의 스키마(schema)를 형성하는 과정을 통찰한 Piaget의 이론 이후, 현재 놀이에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다. 우리는 지금 놀이가 어린이들에게 심각한 활동이며 주된 활동이라는 것을 의심하지 않는다. 놀이는 규칙체제로 들어가는 첫번째 관문이며 이 놀이를 통하여 어린이들의 충동의 세계는 문화적 구속(cultural restraint)의 세계로 대체된다.¹⁷⁾

White는 어린이 놀이의 탐구행태(exploration behavior)가 충동의 차원에서 설명될 수 없다고 지적하여 초기 심리학의 놀이론을 반박하였다.¹⁸⁾ 그의 주장에 따르면 놀이가 생리적 욕구를 충족시키기 위해 이루어지는 것이 아니라 어린이의 생활에 일부로서 그 자신과 환경의 관계를 발달시키는 과정으로 보아야 한다는 것이다. 모든 어린이는 충동적 에너지(libidinal energy)를 소유하고 있지만 이와는 별개로 자아인식적 에너지(ego energy)를 갖고 있어 어린이의 놀이현상에는 후자가 활동의 원동력이 된다는 것이다. 예를 들어, 어린이가 초보단계의 단순한 놀이에 만족하지 않고 더욱 어렵고 복잡한 놀이를 추구하려는 현상이 이를 뒷받침하고 있다. 그러나 이렇게 놀이가 충동적 동기에서 이루어지는 것이 아니라 탐구동기에서 이루어진다는 White의 주장은 놀이에 참여하는 사람이 놀이에 신선감을 잃은 후에도 계속해서 같은 놀이를 반복하는 현상을 설명하기 어렵다.

Piaget, Bruner, White의 이론들은 놀이가 아동의 인지발달(cognitive development)과 밀접한 관계가 있다는 것을 보여주고 있지

만 놀이가 인간의 총체적인 발달(holistic development)¹⁹⁾에 고루 영향을 미치고 있음을 간과하고 있다. 이에 비하여 최근에 발표된 두 이론은 놀이에 참여하는 사람을 보다 총체적 측면에서 고려하기 시작해서 실존적 가능성으로서의 놀이, 이를테면 놀이가 내재적 가치를 수반하고 놀이활동 그 자체가 놀이의 수단이며 동시에 목적이라는 개념에 초석을 깔아 놓았다. 그 하나는 Ellis의 자극추구(arousal-seeking)이론이고 또 하나는 적응능력(competence)이론이다.

Ellis는 놀이의 본질 및 동기를 규명하기 위해 기존의 놀이이론들을 평가하고 대부분의 고전, 현대 놀이론들이 일반적으로 객관적인 데이터를 토대로 만들어졌다고 보다는 각각의 관점에서 놀이의 본질이나 동기를 추론하는 데 그쳤다고 지적하고, 기본적인 욕구를 충족시키는 행태를 넘어서 인간행태에 관한 보다 객관적인 연구의 필요성을 역설하였다. 그가 제시한 자극추구이론은 인간의 생물적 욕구를 초월한 행태, 즉 탐구와 놀이를 축적으로 이루어지고 있다. 이 이론의 기본적인 전제는 인간이 적정수준의 자극(optimal arousal level)을 유지하려고 하고 환경이 자극요인으로 작용한다는 것이다. 일상생활에서 처럼 동일한 혹은 유사한 자극이 계속될 때 자극이 무디어지며 인간은 새로운 환경과 접촉을 통해서 적정수준의 자극을 유지하기 위해 자극추구 동기(arousal-seeking motivation)가 유발된다. 그러므로 인간이 일상생활의 궤도에서 벗어나 놀이활동에 참여하는 동기가 이것에 의해 설명될 수 있다는 것이다.²⁰⁾

Ellis는 또한 지적 추구도 일종의 자극추구 활동이라고 규정하여 Piaget의 인지발달(cognitive development)과도 접목을 시도하였다.

자극추구와 지적추구의 동기 사이에는 형평적 관계가 존재한다. 자극추구란 단순히 외부의 자극에 대하여 수동적으로 노출되는 것을 뜻한단기 보다 새로운 자극을 찾아서 능동적으로 움직이는 행태를 뜻한다. 여기서 자극은 항상 인지적 잠재력을 지닌다.²¹⁾

자극추구이론의 관점에서 볼 때 인간이 추구하는 여러가지 상황, 이를테면 약물, 도박, 알콜, 성(sex), 록(rock)음악 등 최근의 사회현상

들도 결국은 적정수준의 자극을 요구하는 일종의 자극추구 행태로 설명할 수 있다. 결국 놀이는 부정적인 결과를 갖는 여러 형태의 자극추구 행태의 대체제로서 역할을 할 수 있다는 결론에 도달한다.

적응능력(competence)이론은 자극추구이론이 더욱 발전된 형태의 것으로 놀이의 교육적 효과를 설득력있게 설명하고 있다. 이 이론은 인간이 놀이를 통하여 환경에 적응하고 그것을 통제하는 능력이 배양된다는 것이다. 자극추구이론과 같이 이것은 모든 놀이가 문제해결(problem-solving)의 기초에서 출발한다고 보았다. 즉, 놀이가 앞에 전개되어 있는 여러가지 문제 — 불확실성, 갈등, 불균형, 위험 등 — 를 해소하면서 지속되는 데, 이 과정에서 놀이에 참여하는 사람은 상황에 따라 적응능력을 배양하게 된다는 것이다. 가령 어린아이가 숫자맞추기 놀이를 할 때 그것이 통달하여 능력이 완전히 배양될 때까지 같은 놀이를 계속하게 되는데, 여기서 숫자맞추기를 통달한다는 것은 결국 그것에 대한 적응능력이 배양된다는 것을 뜻한다.

놀이가 아동의 심신발달에 미치는 영향에 관한 심리학적 분석은 다양하지만 다음과 같이 종합될 수 있다.

- 놀이는 성장을 돕는다.
- 놀이는 자발적인 활동이다.
- 놀이는 문제해결을 위한 상상의 세계를 제공한다.
- 놀이는 그 안에 모험적 요소를 갖는다.
- 놀이는 언어체계의 기초를 제공한다.
- 놀이는 인간관계를 형성시키는 원동력이다.
- 놀이는 신체적 기술을 통달한 기회를 제공한다.
- 놀이는 흥미와 집중력을 더해준다.
- 놀이는 어린이가 물질적 세계를 탐구하는 방법이 된다.
- 놀이는 성인의 역할을 배워가는 수단이다.
- 놀이는 어린이의 판단력을 배양한다.

놀이에 관한 최근의 심리학적 연구들은 이상과 같이 놀이가 아동발달에 필수적이며 어떻게 보면 가장 바람직한 교육형태라고 말할 수 있을

정도로 놀이활동의 교육적 효과를 긍정적으로 평가하고 있다. 이러한 교육적 효과 이외에도 놀이를 통한 심리치료방법(play therapy)들이 Freud와 그의 후계자들에 의해 개발되어 놀이가 인간의 총체적 발달에 기여한다는 주장을 뒷받침하고 있다.

라. 놀이의 체육학적 분석

놀이에 관한 연구의 마지막 주자라면 체육학분야를 들 수 있다. 인간 의 신체활동과 놀이가 이 분야 연구의 주요과제가 됨에도 불구하고 뒤늦게 학문적 공동체(academic community)에 참여한 관계로 체육학자들은 놀이에 관한 연구의 상당부분을 타학문에 의존하면서 놀이의 본질과 동기를 살펴볼 수밖에 없었다. 사실 체육학자들의 그동안에 주요관심은 놀이를 왜 하는가 혹은 놀이란 무엇인가 하는 문제보다는 놀이를 어떻게 하는가 하는 문제에 더욱 관심이 있었다고 말할 수 있다.

이러한 가운데 Mitchell과 Mason은 자아표현(self-expression)이론이라는 독자적인 놀이론을 개발하여 체육학분야뿐만 아니라 다른 분야에도 영향을 미쳤다. 그들은 놀이를 인간의 자아표현 충동(drive for self-expression)의 결과로서 간주하면서 그 배경에는 인간이 에너지의 분출구를 찾으며, 그 분출구를 통하여 그 자신의 능력을 사용해 자신의 인간성을 표출하려는 고급충동을 가지고 있다고 전제하고 있다. 놀이라는 특정형태의 활동에 참여하는 인간은 신체의 생리적·해부적 구조, 체력수준(physical-fitness level), 환경, 가족이나 사회적 배경에 영향을 받고 있다고 보고 놀이의 태도와 습관을 결정하는 인간의 5가지 기본욕구를 제시하였다.²²⁾

- (1) 새로운 경험을 추구하는 욕구
- (2) 단체모임에 참가하려는 욕구(사회적 욕구)
- (3) 안전에 대한 욕구
- (4) 타인에게 인정을 받고자하는 욕구
- (5) 심미적 욕구

Mitchell과 Mason의 분석은 놀이의 종류와 놀이에 참여하는 사람의

연령에 관계없이 적용할 수 있어 기존의 이론들이 가지고 있는 맹점으로부터 벗어나 있다. 또한 그것은 다른 이론들과 대립되는 것이 아니라 오히려 보완적 역할을 하고 있어 최근 미주지역의 학자들에게 일반적으로 받아들여지고 있다.

2. 현대의 청소년 놀이

앞 단원에서 고찰한 놀이 일반에 관한 선행연구들을 통하여 놀이가 인간생활에서 간과될 수 없는 중요한 기능을 수행한 뿐만 아니라 놀이에 참여하는 사람에게는 놀이 그 자체가 활동의 목적이 되는 내재적 가치를 수반하고 있음을 살펴보았다. 더구나 Piaget의 발달론을 비롯하여 최근에 나온 여러가지 심리학적, 교육학적 놀이론들은 인간의 발달기(유아기·청소년기)와 놀이는 불가분의 관계에 있음을 보여주고 있다. 이들의 일관된 주장은 청소년의 사고나 감정을 이해하기 위해서 그들의 놀이행태를 이해하지 않고서는 불가능하다는 것이며 청소년들은 놀이를 통하여 그들 나름대로의 문화를 형성하고 있다는 점이다. 놀이가 청소년 스스로 자신의 사고나 감정을 자연스럽게 표현하는 활동임을 고려할 때 이같은 주장은 강한 설득력을 지니고 있다. 또한 놀이에 대해 매우 긍정적인 견해를 가진 학자들은 “놀이를 최상의 교육”(ultimate education)으로까지 표현하고 놀이활동에서 발생하는 총체적 교육효과를 강조하면서 교육방법으로서 놀이를 발전시킬 것을 주장하기도 한다.

그러나 청소년의 놀이를 긍정적인 측면에서 이해하는 학자들의 견해와는 달리 놀이가 청소년 발달에 미치는 역기능을 염려하여 놀이의 장으로부터 청소년을 격리시키고자 하는 사고방식 또한 현대사회에 팽배해 있는 것이 사실이다. 이러한 파라독스를 설명하기 위하여 본 단원에서는 놀이의 현대적 특성과 이러한 놀이가 형성되는 사회문화적 배경을 고찰하고 현대놀이의 문제점을 검토하려고 한다. 아울러, 이 연구의 초점이 되고 있는 청소년 놀이마당 발전의 필요성에 관한 이론적 배경을 제시하고자 한다.

1) 청소년 놀이의 현대적 개념

기존의 놀이론에서 놀이의 일반적인 특성이 고찰되었지만 그 일반론

에 입각해서 “이것은 놀이이고 저것은 놀이가 아니다”라고 말하기 어려울 정도로 현대사회는 갖가지 놀이나 유사놀이활동(playlike activity)의 존재하고 있다. 가령 전통적으로 놀이에서 출발된 오락, 예술, 스포츠활동들을 보면 그것이 발전해 오는 동안 놀이의 본질에서 벗어나 생업(work)의 성격을 띠고 있는 것들이 많고 놀이라는 이름으로 행해지는 활동들도 제도화되어 그것의 자율성(voluntariness)이나 임의성(discretion)이 파괴된 예가 적지 않다. 또한 놀이라는 언어적 표현과는 관계없이 사회문화적 배경에 의해서 놀이라고 인식되는 경우도 허다하다.

이러한 개념상의 혼란에도 불구하고 현대사회에 형성되어 있는 놀이의 개념체계는 크게 세가지로 구분된다. 첫째는 일(work)의 상반개념으로서 형성된 체계이고, 둘째는 발달론적 입장에서 놀이의 교육적 효과를 겨냥한 교육방법으로서의 개념체계이고, 마지막으로 “인간의 위기”로 표현되는 현대에 문화적 활력소로서 기능하는 놀이의 개념체계이다. 물론 이 셋은 따로따로 존재하고 있는 것이 아니라 서로 밀접한 관계를 맺고 형성되어 현대인, 현대의 청소년에게 복합적으로 작용하고 있다고 보는 것이 타당하다.

가. 여가활동으로서의 놀이

여가(leisure)에 대한 사람들의 관심은 비단 현대에서 뿐만이 아니라 예로부터 지속적으로 있어 왔다. 우선 계급사회에서 여가는 귀족계급의 표상으로 존재하고 있었고, 일 혹은 노동은 노예계급의 활동을 대표하는 것이었다는 사실을 부인하기 어렵다. 귀족주의의 대가이며 철학자인 Aristoteles는 이미 오래전에 여가를 일과 엄격히 분류하여 여가활동을 명상이나 철학적 토론, 정치적 토론, 예술에 대한 추구 등과 같이 귀족들의 전유물로 평가하였다. 이같은 사상적 배경에서 하류계급이 전담했던 노동이 불가치한 활동으로 평가된 것이 계급사회에서 형성된 여가와 노동의 이원적 개념의 시초라고 볼 수 있다.

계급사회가 붕괴되면서 귀족들의 표상이며 전유물이었던 여가는 점차 하류계급으로 확산되어 갔고 종교개혁과 산업혁명 이후 여가는 시간에

대한 개념으로 발전하였다. 즉, 여가의 잔여적 의미(residual meaning)는 이때부터 형성되었다고 볼 수 있다.

농본사회로 발달한 우리나라에서는 “농자천하지대본”(農者天下之大本)이라는 표현에서처럼 일의 중심이 되었던 농업을 본가(本暇)라 하고 그 외의 시간을 여가(餘暇)라 하여 이미 오래전 부터 여가를 시간적인 의미에서 쓰고 있었다. 서양에서 시간적인 의미로 통용되는 레저라는 의미와 동양의 여가라는 의미는 산업사회 이후 일 중심 가치체계에 의해 합일을 이루는 것을 볼 수 있다.

현대사회에 이르러 여가의 개념은 더욱 발전하여 동서양을 막론하고 사람들은 여가의 질에 관심을 갖게되었다. 여가의 질이란 시간적인 개념을 초월한 것으로 결국 여가의 본원적 의미에 가까운 “활동이 행해지는 어떤 상태”(a state of being)를 말한다. 현대사회에서는 자유시간을 누구나가 가질 수 있으나 여가는 여가의 의미를 충분히 파악하고 즐길 수 있는 사람이 소유하게 된다고 할 때, 여가는 더 이상 잔여시간이라는 개념으로 머물러 있지 않고 활동상태라는 개념을 형성하고 있다고 보아야 할 것이다.

Kraus는 오늘날 쓰이고 있는 여가의 개념을 다음과 같이 시간적 개념과 질적 개념의 두가지로 구분하였다.

여가란 일이나 일과 관련된 책임 또는 어떤 다른 형태의 의무가 부과되지 않고 따라서 임의적(discretionary)이거나 제약되지 않은(unobligatory)시간으로 간주되는 개개인의 시간이다.

여가는 선택의 자유라는 의미를 내포하고 있으며 일하는 사람이든 일을 전혀하지 않는 사람이든간에 모든 사람에게 유용하다. 그것은 자신을 풍요롭게 하거나 긴장을 풀거나 즐기거나 하는 개인적인 욕구를 충족시키거나 또는 사회의 안녕에 공헌하는 등 다양한 방법으로 존재한다.²³⁾

이같은 시간적, 질적 개념 이외에도 여가는 오늘날 활동형태로서 개념화되기도 한다. 예를 들어 여가와 사회과학의 국제 연구모임(International Study Group on Leisure and Social Sciences)이 밝힌 바에 의하면, “여가란 직업이나 가정, 사회적 의무에서 풀려나 개인이 자유의사에 따라 하는 활동을 말하는데, 여가에는 단순히 쉬는 것으로

부터 갖가지 위락활동, 흥미를 가지고 지식을 쌓거나 기술을 연마하는 취미활동, 공동체에 봉사하는 자원봉사활동까지 포함된다”고 정의된다.²⁴⁾

이와 유사한 맥락에서 프랑스 사회학자 Dumazedier는 여가를 다음과 같이 정의한다.

여가는 사회적으로나 가정 혹은 일에 대한 책임에서 벗어난 활동이며 참가자의 의사에 따라 휴식, 기분전환, 지식을 넓히는 교양활동, 자발적 사회참여, 또한 개인의 창조적 가능성을 자유롭게 펼칠 수 있는 활동 등이 포함된다.²⁵⁾

여가와 놀이는 동의어는 아니지만 이상에서 고찰한 여가의 개념은 놀이의 개념과 밀접하게 연루되어 있음을 알 수 있다. 첫째, 여가와 놀이는 일에 대한 상반개념으로서 인식되고 있다는 점이고(<표 II-2>) 둘째, 여가의 질적, 활동적 개념은 결국 놀이의 현대적 개념을 형성하고 있다는 점이다.

<표 II-2>에서와 같이 여가활동과 놀이의 중복성 내지는 유사성으로 인해 여가를 보내는 방법의 문제는 “어떠한 놀이를 선택하여 여가를 즐길 수 있는가”하는 문제로 생각되며 그것은 사회문화적인 관점에서 “어떻게 하면 건전한 놀이문화를 정착시키는가”하는 것으로 귀착된다. 왜냐하면 놀이는 오늘날 여가활동의 주종을 이루고 있을 뿐만 아니라 본

<표 II-2> 일과 놀이의 특성비교

일	놀	이	
강 제 성	자발성 (임의성)	}	여가활동의 속성과 중복
생 산 성	비 생 산 성		
실 용 성	심 미 성		
긴 장 성	긴 장 완 화 성		
생계와유관	생 계 와 무 관		
심 각 성	오락성 (기분전환)		
현 실 성	허 구 성		

질상 놀이라고 생각되는 어려운 여가활동도 이미 사람들에게 놀이로 인식되기 때문이다. 예를 들어, 단순히 TV시청을 하고 있는 어린이에게 어머니가 “예야 그만 ‘놀이’ 공부해라”라고 말할 때 TV시청은 어머니에게나 아이에게나 이미 “놀이”라는 의미로 받아들여지고 있음을 볼 수 있다.

이같은 맥락에서 놀이의 현대적 특성을 여가활동에 준해서 살펴보는 것은 무의미한 일이 아닐 것이다. 먼저 놀이는 여가활동과 같이 하루중 인간으로서 필요한 수면, 식사, 위생 등의 시간과 학업이나 직업적 행위를 위하여 투자한 시간을 제외한 나머지 시간에 존재하는 것이라고 보아야 한다. 이것은 이미 현대 놀이론에서 놀이의 본질을 파악할 때에 제시된 내용이다.

두번째로 놀이는 전통적으로 내려오는 각종 게임이나 스포츠 활동을 나타내고 여가활동의 필요로 새로 만들어지는 오락이나 게임이 포함되지만, 전문적으로 이러한 활동을 하는 경우에는 놀이라고 볼 수 없다. 다시 말하면 여가시간에 이러한 활동을 하는 경우만이 놀이로 인식된다는 것이다.

세번째로 놀이는 오늘날 자신의 표출방법으로서 존재하고 있다는 것이다. 가령 골프나 스키, 승마 같은 소위 귀족 스포츠의 경우 그러한 활동을 즐길으로써 스스로가 상류층에 속하고 있다고 느끼는 경우가 많다. 이러한 현상은 귀족주의에 입각한 여가의 본원적 개념에서 파생된 것으로 경제적인 과시욕이나 유행에 선두를 달리고 있다는 일종의 특권의식으로 인해 발전된 놀이의 개념이다.

네번째로 현대의 놀이는 수동적 여가활동을 포함한다. TV시청이나 전자오락 같은 경우가 여기에 속하는데 인간이 주체적으로 논다기 보다 기계에 의해 “놀아진다”라는 표현이 적합하다. 이러한 활동은 청소년들에게 창의성과 활동적인 면에서 도움을 주지 못한다는 비판을 받지만 오늘날 상업주의와 함께 크게 늘어나는 활동이 되고 있다.

나. 교육방법으로서의 놀이

오늘날 놀이의 개념을 형성하고 있는 또하나의 맥은 유아나 청소년의

발달에 놀이가 미치는 영향을 신중히 관찰해 온 심리학자와 교육학자들에 의해 이어져 왔다. 심리학자들에 의해서 주장된 초기 놀이론에서는 놀이의 기능적·수단적 측면이 강조되어 있지만, 구체적인 교육방법으로서의 놀이는 아동의 흥미존중과 자발적 참여가 교육적 효과를 크게 높이고 있다는 현대의 심리학자와 교육학자들의 연구에서부터 개념화되었다고 보아야 할 것이다.

발달기의 놀이의 역할을 연구한 심리학자들은 유아기에 나타나는 놀이의 초기형태를 “감각·쾌감형 놀이”(sense-pleasure)로 보고 이러한 활동을 통하여 유아들이 외부의 환경자극을 경험하고 자신의 몸을 탐색하며 감지력과 적응력을 발달시키고 있는 면을 확인하였다. 유아기에서 벗어나 아동기가 되면 놀이의 형태는 “감각·쾌감적 놀이”에서 “기술적 놀이”(skill-play)보다 많은 관심을 갖게 되는데 그것은 행동능력을 발달시키는 요인이 된다. 또한 이 아동기에는 “연극적 놀이”(dramatic

〈표 II-3〉

놀이의 발달단계

연령		특 성	놀 이 의 종 류
유 아 기	1~3	가정을 중심으로하는 놀이, 감각을 발달시키는 놀이	인형놀이, 리듬놀이, 모방놀이, 실험적 동작놀이(exploratory play)
			기술적 놀이:구성놀이, 동작놀이
아 동 기	4~8	상상력을 통해 세계와 만나는 가상의 놀이	연극적 놀이:상상놀이, 역할 놀이
			경쟁적 놀이:각종게임, 스포츠, 콘테스트
청소년기	9~14 15~24	자아상(self-image)을 표출하는 놀이—신체 이미지가 영향을 미침 자존중(self-esteem)과 타인과의 관계를 형성하고 자하는 욕구로부터 출발하는 놀이	사회적 놀이:레크레이션 활동, 디스코장 가기, 롤러스케이트타기, 클럽 활동 등

play)에도 깊은 관심이 나타나며 이를 통하여 아동들은 장난감이나 동물들을 이용하여 실제 삶 속의 기능적 관계나 역할을 연습한다.

청소년기의 놀이를 집중적으로 연구한 심리학자나 교육학자들은 놀이를 통하여 청소년들의 사회적·정서적 능력을 발달시키고 있는 현상을 주의깊게 관찰하였다. 청소년기에는 자아인식이 시작되면서 자아상(self-image)을 표출하는 놀이가 점차 많아지고 자아상을 확인하는 수단으로서 단체놀이와 같은 “사회적 놀이”와 “경쟁적 놀이”에 많은 관심을 갖게된다. 청소년기의 후반으로 갈수록 놀이의 참여동기로서 자아존중(self-esteem)과 이성을 포함한 타인과의 관계를 형성하고자 하는 욕구가 추가되는 현상은 여러 심리학적 연구에서 밝혀지고 있다. “사회적 놀이” “경쟁적 놀이”를 통하여 청소년들은 소속감에 의한 심리적 안정(psychological security)을 추구할 뿐 아니라 긍정적인 자아개념, 독립심, 자신감 등이 배양된다는 것은 발달심리학자들 뿐만 아니라 현장에서 청소년들을 접하는 교사나 청소년 지도자들에게 이미 일반화된 사실이다.

인간의 발달기와 놀이는 <표 II-3>에서 보는 바와 같이 불가분의 관계에 있다고 해도 과언이 아니다. 그러나 놀이를 교육의 방법으로 이해하는 데에는 여전히 어려움이 남아있다. 발달론적인 입장에서 놀이의 교육적 효과를 얻고자 하는 교사의 계획이나 의도에 의해 놀이에 참여하는 아동이나 청소년들의 자발성과 임의성이 침해받지 않는다는 보장을 할 수가 없다. 교육목적에 의해 놀이가 제도화될 때 기존의 놀이론에서 주장되는 놀이의 본질이 어느 정도 파괴되고 사실상 놀이가 아닌 학업으로 간주되는 경우가 있다. 예를 들어 놀이나 게임을 주요과제로 하는 체육수업의 경우 학생들이나 교사에게 그 활동 자체는 “놀이”로 인식되지만 같은 활동이 수업이 끝난 후 학생들에 의해 자율적으로 행해질 때의 순수한 놀이와는 개념상 큰 차이가 있게 된다.

청소년의 자아상과 놀이의 관계를 연구한 최근의 보고서에 의하면 자아존중의식이 강한 청소년들이 각종 놀이활동에 적극적으로 참여하는 경향이 있고 청소년들은 수업활동에서 보다 수업외 활동에서 그들의 자아표출이 가능하다고 믿고 있는 것으로 나타났다.²⁶⁾ 결과적으로 교육방

법으로서의 놀이는 가능한 한 비제도적일 때 아동중심 교육론자나 발달 심리학자가 기대하는 교육적 효과가 많이 나타난다고 보는 것이 타당하다.

결국 놀이의 교육적 기능을 연구한 학자들에 의해 형성된 이같은 놀이의 개념은 그자체가 새로운 것이라기 보다는 놀이가 결코 교육적이지 못하고 오히려 교육을 방해한다고 믿고 있는 전통적 교육론자를 비롯한 많은 사람들에게 놀이의 새로운 의미를 전달해주는 실증적이고 논리적 근거를 마련했다는 데 의의를 찾을 수 있을 것이다. 또한 놀이가 훌륭한 교육방법이라는 이해를 통하여 우리나라와 같이 청소년들의 수업외 놀이활동을 입시준비라는 명목으로 최소화시키는 현행 교육제도를 재검토할 필요가 있을지 모른다.

다. 문화적 활력소로서의 놀이

문화라는 말은 많이 사용되면서도 폭넓은 의미로 사용되기 때문에 한마디로 규정하기는 어렵다. 놀이와 마찬가지로 사람들이 존재하는 곳에 문화는 존재하고 사람들은 그 문화 속에서 살기 때문에 정의할 필요가 없다고 생각했을지도 모른다. 우리는 다만 인간과 문화가 불가분의 관계에 있다고 느끼고 그 정도의 관계만큼 문화와 놀이도 밀접한 관계에 있는 것을 경험한다.

미개사회를 연구한 인류학자들에 의해 놀이가 문화 속에서 이루어가는 중추적 기능이나 역할이 밝혀진 바 있고, Huizinga는 우리가 놀이라고 부르는 특정한 활동 이외에도 놀이와 거리가 있는 것처럼 보이는 문화적 산물들 — 정치, 경제, 종교, 예술 등 — 속에도 놀이의 정신이 존재해 왔다고 보았다. 그러나 현대에 가까이 올 수록 문화 속에 놀이 정신이 쇠퇴해 가고 있으며 이것은 곧 문화의 위기이고 나아가서는 인간의 위기를 초래하고 있다.

놀이정신이 결여된 현대문화는 인간자체를 위해서 존재한다기 보다 인간을 구속하고 수단화하여 메카니즘의 구성요소로 전락시킨다. 가령 공산주의 문화에서 이데올로기를 지나치게 강조하여 인간활동의 자발성을 무시한 나머지 사람들이 참다운 삶의 의미를 상실하고 노동수단화되

는 경우나 자본주의 문화에서 돈이나 물질같은 외재적 가치들만을 지나치게 강조하여 도덕성, 심미성, 건강과 같은 인간활동의 내재적 가치들이 무시되는 현상들은 모두 놀이정신의 부재에서 출발한다고 볼 수 있다.

이러한 예가 다소 비약적이라면 놀이와 밀접한 관계를 맺고 현대사회에 급팽창한 스포츠 문화의 경우를 예를 들어보자. 스포츠문화란 놀이정신을 바탕으로 형성된 대표적인 문화적 산물이라는 점에는 이견이 없을 것이다. 예나 지금이나 스포츠에는 “페어플레이”정신이 그 근간을 이루고 있다. 그간 오늘날 스포츠가 정치적 혹은 다른 목적으로 사용되어 생존경쟁의 차원에서 이루어지고 있는 것은 이미 놀이정신을 상실한 예라고 말할 수 있다. 경쟁에서 이기기 위해 코치나 선수들은 갖은 수단과 방법을 통하여 활동에 임한다. 거기에 그들의 생계가 걸려있는 이상 심각한 활동(serious business)이지 놀이라고 말하기 어렵다. 반칙이 이기기 위한 전략으로 등장하고 경기장은 종종 격투장으로 변하는 현상을 우리는 흔히 목격한다. 더구나 승부를 위해 약물을 복용하고 선수들의 몸은 단지 승부를 위하여 생체과학실험의 대상으로 사용될 때 놀이정신이 결핍된 스포츠 문화가 얼마나 비인간적이고 탈도덕적일 수 있는가를 보여주는 단적인 증거가 된다.

이러한 맥락에서 놀이정신의 결핍, 문화의 위기, 비인간화(dehumanization)현상은 별개의 것이 아니고 현대사회의 속성을 대변하는 일련의 과정으로 파악될 수 있다. 현대인의 사고방식을 지배하는 획일주의와 인간을 기계처럼 다루고 인간의 모든 문제를 자연과학적 차원에서 설명해 보려는 과학주의, 실리만을 추구하는 현실주의 등은 현대사회가 안고 있는 인간상실이라는 문제점의 원인이자 놀이정신을 파괴하고 문화의 몰락을 촉진하는 요인으로 작용하고 있다.

문화의 활력소로서의 놀이라고 할 때 현대사회에 만연되어 있는 비인간화 현상들로부터 인간을 인간답게 주체적 인간으로 회복시키려는 움직임으로 보아야 한다. 비인간화현상이란 인간이 인간으로 살려는 능동적 에너지가 환경적 요인 혹은 심리적 요인에 의해 저해되고 있는 상태로 “인간의 위기”로 불리는 현대 산업사회에 특히 번창하고 있다.

오늘날과 같은 오토메이션의 시대, 정보화시대에는 인간이 능동적으로 생활에 참여하는 시간이 더욱 필요하게 된다고 볼 때, 전통적으로 인간의 주체적·자발적 활동의 상징이 되어 왔던 놀이의 역할이 더욱 중요시 될 수 있다.

2) 청소년 놀이의 분류

오늘날 놀이라는 개념은 일에서 떠나 단순히 즐기는 활동이라는 소극적인 개념으로부터 여가선용을 통하여 청소년을 신체적·정신적·인지적으로 발달시키고 나아가 자아실현(self-actualization)에 이바지하여 현대사회에 만들어진 인간소외현상을 극복할 수 있는 활동이라는 적극적인 개념에 이르기까지 다양하다. 또한 놀이는 시간과 장소 그리고 각 개인의 태도에 따라 달라지므로 결국 개인 각자가 이루는 활동에 따라 놀이 혹은 놀이가 아닌 것으로 정의하게 되어 보편타당한 놀이의 개념 정의는 어려울 수밖에 없다.

더우기 청소년 놀이의 특징은 이성에 따라 혹은 장시간의 계획에 의해 이루어지기 보다는 감정적이고 즉흥적으로 이루어진다는 것이다. 거기에는 부모로부터, 학업으로부터 일탈하려는 발달기적 욕구와 또래 집단의 영향들이 복합적으로 작용하여 청소년 놀이를 일정한 개념으로 규정하는 것은 간혹 무의미할 경우가 많다. 그러므로 여기서는 실제로 청소년들이 여가시간에 노는 양태를 분류하여 그 특징을 살펴보고자 한다.

가. 휴식분산형 놀이

학업이나 기타 심신을 제약하는 갖가지 활동으로부터 오는 스트레스를 풀기 위하여 하는 행위로 청소년들이 활동자체에 몰두된다고 보다는 육체적 회복이나 정신적 평형을 유지하는 정도의 활동으로 엄밀한 의미에서는 놀이로 보기는 어렵지만 노는 활동으로 인식되는 활동이다.

여기에는 공상, 음악감상, 특별한 용건이 없는 대화, 풀것사기, 음주, 흡연 등이 포함된다. 그 특징을 활동별로 살펴보면 다음과 같다.

- (1) 공 상 : 청소년기에는 공상하는 것이 주요한 긴장완화의 수단

으로 사용된다. 현실과 이상 사이의 갈등을 순간적으로 해소시켜 주며 실제 삶에서 해소되지 않는 욕구를 충족시키기도 한다. 남자 청소년의 경우 사춘기에 주로 공상을 하고 여자 청소년들은 청소년기 전반에 걸쳐 공상을 통한 현실도피나 자기합리를 이루어 나간다. 그러나 지나친 경우 신데렐라 콤플렉스 같은 심리적 문제를 야기시킬 수도 있다.

(2) 잡담 : 특별한 용건이 없이 친구들과 모여서 혹은 전화를 통하여 나누는 대화 활동으로 일상생활의 지루함과 무료함으로부터 탈피하기 위하여 쉽게 이용된다. 성별, 나이, 교육수준에 관계없이 청소년기 전반에 걸쳐 행하여지는 활동으로 청소년들 사이의 관심교환에 큰 역할로 하지만 일반적으로 말로 그치는 것이 대부분이다.

(3) 물건사기 : 최근의 과소비풍조와 연결된 현상으로 스트레스 해소의 방법으로 백화점이나 쇼핑센터를 돌아다니며 물건을 구입하기도 하고 눈으로 즐기면서 돌아다니기도 한다. 사는 물건들은 옷이나 악세사리 종류 등으로 반드시 필요한 물건에 돈을 지출하는 것이 아니고 산다는 자체의 행위로 기분을 전환하거나 스스로를 과시하는 방법으로 등장하고 있다.

(4) 군것질 : 본래 먹는 것은 여가활동이나 놀이의 범주에서 제외되지만 청소년들에게 군것질은 식욕을 충족시키기 위한 생물적 활동이라기보다 스트레스를 풀기 위해 이용되는 경우가 많다. 지나칠 경우 영양의 불균형을 가져와 비만이 되는 청소년이 종종 발생한다. 소비패턴이 선진국형에 가까와 올수록 경계를 요하는 활동이다.

나. 관람집중형 놀이

관람·집중형 활동이란 단순히 스트레스를 푸는 차원의 휴식분산형 활동보다는 다소 적극적인 활동으로 관람을 통해 관람대상 자체에 집중하는 경우의 활동을 말한다. 각종 스포츠, 영화관람을 비롯하여 각종 예술전시나 공연 관람이 여기에 포함된다.

(1) 스포츠 관람 : 초기단계에는 경기결과에 집착하여 스포츠를 관람하는 경우가 보통이다. 특히 청소년들의 경우, 일반적으로 자신과 관련이 있는 지역이나 학교의 팀, 선수들을 응원하고 싶어서 경기 관람을 하는 관객로 승부에 지나친 집착을 갖고 있다. 그러나 관람의 수준이 높아질수록 경기의 결과보다 선수들의 퍼포먼스(performance) 감상하는 능력이 길러지고 스포츠 관람을 통하여 심리적 욕구를 충족할 수 있게 된다.

(2) 예술관람 : 청소년기에는 누구나 예술가가 되고 싶어하고 음악, 미술, 연극 등 예술의 세계를 동경하며 즐길 만큼 감수성이 예민한 시기이다. 그러나, 그들의 꿈을 피어나게 할 문화적 토양이 너무 적박해 청소년들은 예술을 사랑하지만 이해할 능력과 기회가 부족해서 그들의 이상을 뿌리없이 떠다니고 방황하기 쉽다. 이러한 청소년들에게 각종 예술관람은 무엇보다도 중요한 여가활동이 되고 있다.

(3) 테크놀로지를 이용한 관람활동 : 영화로 시작된 테크놀로지를 이용한 관람활동이 최근에는 테크놀로지가 더욱 발달하면서 TV와 비디오 등을 통한 관람이 청소년들에게 격증하게 되었다. 이같은 관람활동은 일상생활의 여러가지 문제로부터 손쉽게 도피할 수 있는 장점이 있으나 지나치게 흥미위주로 흐르는 내용들이 난무하고 있어 선택적 관람이 요구된다. 더구나 이들 활동은 청소년들에게 창의적인 면이나 활동적인 면에 도움을 주지 못해 수동적 놀이활동이라는 비판을 받는다.

전자오락실의 경우 관람과 함께 참여자의 의지를 화면에 투시시킬 수 있어 청소년뿐만 아니라 성인들에게도 무척 인기가 있다. 그러나 이 경우도 프로그램 내용이 폭력적·선정적인 것들이 많아 청소년에게는 선택적 이용이 요구된다. 또한 참여자가 능동적으로 참여할 수 있다는 이점때문에 장시간 게임에 매료되는 것이 보통인데 이 경우 아무리 좋은 프로그램이라도 창의력과 집중력에 도움을 주지 못하고 오히려 시력약화 등 신체적 면에 악영향을 미칠 수 있다.

다. 활동몰입형 놀이

활동몰입형 놀이란 진정한 의미에서 놀이라고 볼 수 있고 전통적으로 놀이로 인식되고 있는 각종 게임, 여가활동으로 즐기는 스포츠와 예술 활동이 여기 포함된다. 그 범주는 워낙 광범위하고 다양하여 일정한 기준을 가지고 세분하기가 어려운 실정이다. 하지만 이 부류에 속하는 놀이들은 대개의 경우 준비단계와 주의력 집중단계 그리고 활동몰입단계의 3단계를 거쳐 이루어진다.

여기서 준비단계란 초보자들이 놀이를 배우는 단계로 이 활동몰입형에 속하는 놀이들은 대개가 놀이활동에 필요한 지적, 신체적 기술을 먼저 요구하는 것이 보통이다. 기술을 익혀나가는 과정에서 초보자들은 자신의 활동이나 활동에 관련 지적, 신체적 기술을 객관화하기 때문에 자율성이 상실되는 경우가 종종 있어 활동자체에 흥미를 잃고 중단하는 사례도 적지 않다. 특히 고도로 조직화된 놀이인 스포츠의 경우 이 단계를 필수적으로 거치게 되어 있어 끈기가 부족한 청소년들은 다음 단계로 넘어가지 못하고 행동적 참여가 이루어지지 못하고 인지적 참여(cognitive involvement)에 그쳐 다른 사람들이 하는 것을 관망하고 이해하는 정도에 그치게 된다.

주의력 집중단계(attention stage)란 활동의 지적, 신체적 기량이 어느정도 수준이 되었을 때 주관적 의지와 객관적 행위 사이의 긴장이 다소 소멸되는 단계로 이 단계에서는 놀이에 참여하는 사람이 활동 자체에 주의력을 집중할 수 있다. 가령 공튀기는 놀이를 하는 아동이 어느정도 공튀기는 기술을 익힌 후 몇번이나 튀기나 셀 수 있는 단계가 되면 자신의 행동을 의식적으로 고려할 필요없이 활동에 주의력을 집중할 수 있다. 또는 피아노를 연주하는 사람이 피아노치는 기술을 어느 정도 익힌 후 건반을 볼 필요가 없이 악보만 보고 연주를 하게 될 단계에서 손가락이 저절로 움직이는 것같이 느껴지지만 활동 자체에 주의력이 집중되었기 때문에 나타나는 현상이다.

활동몰입단계(commitment stage)는 놀이의 극적 체험이 일어나는 단계로 활동몰입형에 속하는 놀이에 참가하는 대부분의 사람들은 이러

한 체험을 즐기기 위해 반복해서 놀이에 참여한다. 이 단계에서 놀이활동에 참여하는 사람들의 주관적 의지와 놀이활동 사이의 긴장이 완전히 소멸되어 놀이하는 사람은 활동에 몰입하게 된다. 이렇게 몰입이 된 단계에서 사람들은 현실과의 유리현상이 극대화되고 놀이의 참 맛을 즐기게 되는 것이다. 전통적으로 내려오는 각종 게임이나 스포츠는 이러한 극적 체험을 도출해내기 위해 인위적으로 조직된 놀이라고 볼 수 있다. 또한 연극과 같은 예술활동의 경우도 형식이 이미 정해져 있는 것은 아니더라도 참여자나 관객을 이같은 절정체험으로 유도하는 데에는 스포츠 게임의 조직원리와 일맥상통하는 면이 있다.

활동몰입형 놀이에는 길을 가다가 깡통 걷어차기, 목욕하면서 노래부르기 등과 같은 특별한 준비단계를 거치지 않고 이루어지는 즉흥적이고 비형식적인 놀이에서부터 약간의 준비단계를 통하여 기본적인 형식을 배우고 쉽게 즐길 수 있는 각종 레크레이션 활동, 나아가서는 고도로 조직화되고 체계화되어 충분한 준비단계를 거쳐야 하는 게임이나 스포츠와 같은 형식적인 놀이에 이르기까지 다양하다. 그러나 고도로 체계화되고 제도적으로 규정된 게임이나 스포츠의 경우 사회적 실천이라는 본질때문에 자주 과잉규제되어 도구적이어서 종종 명목적으로만 놀이로 남아있는 경우가 있다. 게임이나 스포츠에는 놀이의 자발성과 창조적 표출성이 거의 사라져 놀이의 범주를 벗어나는 활동으로 규정하는 학자들이 적지 않다. 즉, 일이나 현실로부터의 분리된다는 점에서는 놀이로서 인정되지만, 고도로 체계화된 게임이나 스포츠 혹은 예술활동은 그것을 준비해야 하는 단계가 너무 길어 순수한 놀이로서 평가되지 못하기도 한다.

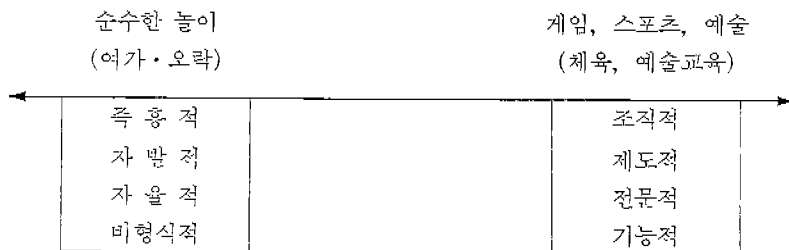
결국 순수한 놀이와 고도로 체계화되고 기능화된 게임이나 스포츠, 예술활동은 놀이라는 우산 밑에 있으나 한 직선상의 양극에 놓여있다고 볼 수 있다. 이를 도형화하면 [그림 II-1]과 같다.

3) 현대 청소년의 문제성 놀이

오늘날의 청소년들이 즐기는 놀이의 행태는 앞에서 나타난 바와 같이

광범위하고 다양하지만 유독 문제가 되는 놀이행태들이 있다. 일반적으로 청소년의 놀이문화라고 할 때에 디스코, 전자오락, 롤러타기 등 소위 문제성 놀이가 자주 언급되는 이유는 그만큼 그 놀이들이 청소년들의 선호대상이 되고 한편으로는 청소년의 일탈에도 밀접한 관계가 있다는 우려 때문이다. 기성세대들은 기존의 형식화된 놀이들을 건전놀이로서 규정하고 청소년들이 그 틀에서만 놀아줄 것을 기대하지만 청소년들은 많은 경우 문제성 놀이에 더욱 관심이 많다.

[그림 II-1] 순수한 놀이와 고도로 체계화·기능화된 게임이나 스포츠의 연속성 및 상반성



[그림 II-1]에서 보는 바와 같이 이미 형식화된 게임이나 스포츠, 활동예술(performing arts)들은 건전하다고 판단되어 학교 교과과정에게까지 들어가지만 이미 순수한 놀이로서의 성향을 벗어난 점이 많기 때문에 청소년들을 보다 자발적이고 새로운 형태의 놀이에 끌린다. 현대의 청소년들을 보다 심도있게 이해하기 위해서는 그들이 자발적으로 흥미를 가지고 하는 놀이의 세계를 들여다 볼 필요가 있는데, 일반적으로 기성세대들은 단편적으로 나타나는 일탈현상만을 문제시하여 무조건 그러한 놀이를 억제하려는 데에는 문제가 있다. 문제성 놀이들에 대한 비판적 시각은 또한 대부분이 놀이 자체의 문제에서 보다 놀이환경의 문제 때문에 발생하고 있다. 따라서, 오늘날 청소년들이 출입하여 문제가 되고 있는 3가지 형태의 놀이마당을 중심으로 현대 청소년의 놀이문화를 이해할 필요가 있다.

가. 디스코장

디스코는 1970년대에 우리나라에 소개된 춤의 형식으로 비트제열의 음악과 함께 청소년을 매혹시키는 활동몰입형의 놀이이다. 이것을 기존의 형식화된 활동몰입형의 놀이들처럼 준비단계가 많이 필요하지 않고 음악에 맞춰 자유롭게 스텝을 밟거나 몸을 움직이고 때로는 격렬한 신체활동을 수반하기 때문에 청소년들이 쉽게 절정체험을 하게 된다. 한 준상은 다음 두가지 입장에서 디스코장이 청소년들을 유인하고 있다고 설명한다.

첫째, 기본적으로 음악의 물결은 젊은이에게 어머니 자궁에서의 양수와 같은 역할을 담당한다. 인간이 가장 편안함을 느끼며 살아가는 곳이 바로 어머니 자궁에서의 양수 속이듯이 인간은 음악의 물결 속에서는 편안함을 갖게 된다. 둘째, 디스코 텍의 음악이 모든 젊은이들중 특정 젊은이에게 더욱더 호소력이 있는 것은 정신분석학적인 의미에서의 타당성을 포함한 사회 심리적인 이유 때문이다. 즉, 근로 젊은이들은 하루종일 단순 소음으로 구성되는 기계소리의 소음 그 자체가 “록 앤 롤”의 단조로운 비트성과 흡사하다. 학교부적응 학생들에게 학교에서 강요하는 일상적으로 매초마다 전개되는 칭찬과 낙오, 칭찬과 꾸중의 두사회 현상은 록 앤 롤의 무간격성과 기능적인 비트성과 흡사하다. 바로 이런 이유때문에 디스코 텍의 비트제열의 록 앤 롤은 노동계층이나 학교부적응 젊은이들에게 정서적인 흡인력을 갖게 되며 이것은 체제를 때리는(to beat the system)상징적 효과도 갖는 것이다.²⁷⁾

이와 같은 사회심리학적 요인 이외에도 디스코가 청소년들을 열광시키고 있는 이유는 신체의 움직임을 통하여 자유롭게 자기표현의 기회가 만들어지고 그 움직임이 격렬해질 때 활동 자체에 흡수되어 현기현상(vertigo)이 수반되는 거의 완벽하게 현실로부터의 격리가 체험되기 때문이다. 또한 주로 여성이 함께 활동에 참여하게 됨으로 이성에 대한 진지한 관심이 나타나기 시작하는 사춘기의 청소년들에게는 이성과 사회의 기회를 만들기 위해 이 활동에 적극 참여하기도 한다.

디스코 자체는 활동몰입형 놀이에 속하지만 대부분의 디스코장은 청소년들의 다양한 놀이양태를 동시에 수용할 수 있도록 설계된다. 즉,

활동무대에서는 음악에 맞추어 활동몰입형 놀이가 전개되지만 벅캣(banquet)식의 객석에서는 춤추는 모습을 감상하거나 음주, 흡연을 하면서 잡담을 즐기는 관람집중형 놀이와 휴식분산형 놀이가 동시에 전개된다.

이러한 디스코장에서 형성되는 청소년의 놀이문화는 도시화, 산업화 과정에서 사회나 학교에서 청소년에게 제대로 제공되지 않는 물리적 공간, 휴식공간, 사교공간, 놀이활동 공간을 종합적으로 제공하는 놀이 집약적인 청소년 놀이문화가 되고 있다.

나. 롤러스케이트장

롤러타기는 겨울철에 즐기는 스케이팅과 같이 활동몰입형 놀이로 빙판 위에서 스케이트를 타는 것 같은 효과를 롤러에 의해서 단단한 지면 위에서 내는 활동몰입형 놀이이다. 스케이팅과 같이 한 방향으로 서클을 돌게 되어 있어 활동에 몰입될 때 회전에 의한 어지러움(vertigo)이 이 활동에 참여하는 사람들에게 절정체험을 안겨준다. 약간의 준비단계와 주의력 집중단계가 필요하지만 미끄러지는 기본때문에 아동들은 타는 기술을 흥미를 가지고 쉽게 연마하여 국민학교 초기 정도의 아동들이면 자연스럽게 이 활동에 참여하게 된다.

도시화과정에서 흙길이나 콘크리트나 아스팔트로 덮히면서 과거의 흙에서 이루어지던 구슬치기, 땅따먹기, 잣치기 등과 같은 아동들의 놀이가 이같은 롤러타기, 스케이팅 보드 등과 같이 롤러를 이용한 놀이로 대체되는 현상이 주목된다. 그러나 행길에서의 이러한 활동은 위험을 수반하는 관계로 롤러스케이트장이라는 실내외 공간이 전국 곳곳에 마련되고 있다.

롤러타기는 70년대 말 “롤러부기”라는 미국의 청소년 오락영화가 우리나라에 소개되면서 단순한 롤러타기가 아닌 디스코를 동반한 신종 놀이활동으로 전국 주요도시에서 급속도로 확산되었다. 시멘트 바닥에 충격완화용 고무를 벽에 붙이는 정도의 시설에서 운영되던 롤러장은 뮤직박스나 디스코 무대까지 서클의 중앙에 마련되어 청소년들의 집약적 놀이마당화되고 있다. 따라서 신종 롤러스케이트장이 청소년들을 끄는 이유

는 앞서 언급한 디스코장과 일치하는 면이 많다. 서울의 M중학교 학생은 롤러장에 가는 이유를 다음과 같이 설명한다.

디스코장에 갈 필요가 없어 자주 찾습니다. 여기서는 롤러스케이트와 디스코 및 전자오락과 식사가 거의 해결이 되지요. 디스코 음악은 나를 항상 즐겁게 하고 예쁜 여학생도 주위에 많아 두루두루 마음에 꼭 들어서 찾습니다.²⁸⁾

이 청소년의 말은 우리나라의 신종 롤러스케이트장 놀이문화를 단적으로 보여주고 있다. 발달기의 이성교제를 금기시해 온 전통문화와 청소년들은 공부만 해야 한다는 기성세대의 시각에서 볼 때 롤러스케이트장에서 이루어지는 청소년 놀이문화는 결코 바람직한 것이 되지 못할지는 모르나 청소년의 기본적인 놀이충동을 해소할 방법과 공간이 부재한 우리나라에서 이렇게 집약적으로 이루어지는 청소년 놀이문화에 대한 기성인의 배려와 이해가 선행될 필요가 있을 것이다.

다. 전자오락실

전자오락실은 놀이로서의 역사는 짧지만 현대의 청소년들에게 엄청난 파급효과와 함께 현대놀이의 주종목으로 등장하고 있다. 지난 89년 한 해동안만도 국내에 보급된 전자오락기는 25만대로 추산되고 올 해는 60만대 정도가 팔릴 것으로 예상돼 89년 이전에 이미 보급된 오락기와 합하면 100만대 가까운 오락기가 가정에 보급될 전망이다. 새로운 형태의 휴대용 전자오락기도 수입되어 전자오락의 보급추세는 더욱 확산될 전망이다.

전자오락은 화면을 보고 즐기는 관람집중형 놀이지만 놀이에 참여하는 사람들의 능동적 의지를 화면에 투사시킬 수 있어 활동몰입형 놀이로도 분류될 수 있다. 전자오락이 청소년들을 매료시키는 이유는 손쉽게 현실로부터 떠나 기분전환을 할 수 있다는 점이지만 프로그램이 경쟁(agon), 기회(alea), 모방(mimicry)과 같은 놀이의 일반적 특성을 이용하여 구성되고 있어 더욱 청소년들의 흥미를 가중시킨다. 경쟁 프로그램에는 자동차 경주, 각종 스포츠의 시뮬레이션(simulation)프로그

램, 전수를 올리기 등과 같이 청소년의 경쟁심리를 이용한 것들이 많고 기회형 프로그램은 성인놀이 파친코를 흉내내거나 각종 도박의 시뮬레이션 프로그램들이 청소년의 기회형 놀이심리를 자극한다. 또한 대부분의 시뮬레이션 프로그램들은 놀이의 모방적 욕구를 충족시키고 있어 결국 거의 완벽한 놀이효과를 내고 있을 것이 전자오락의 특징이다.

이러한 전자오락은 청소년들의 사고력과 판단력을 증진시켜 지적 발달에 좋은 영향을 주고 스트레스를 풀 수 있는 등 순기능도 가지고 있지만 상대적으로 청소년의 신체적 움직임을 손가락과 눈으로 국소화시키고 있어 신체적 발달에 역기능을 가져올 수 있다.

사실 전자오락장은 청소년의 흥미를 가중시키기 위해 프로그램의 내용들을 전쟁, 폭력물에 치중, 청소년들이 파괴적인 성격을 형성하는 데 도움을 주거나 정서생활에 악영향을 미치는 선정적 프로그램이나 “꽃놀이” “에잇라인”등 도박성 프로그램들을 보유하고 있어 문제가 되고 있다.

III. 청소년 여가생활의 실태

1. 조사의 개관

1) 조사의 내용과 경과

우리사회에서 청소년들의 여가생활 및 놀이활동이 입시준비 위주의 학교교육, 여가와 놀이에 대한 사회적 인식의 부족, 청소년들이 부담없이 이용할 수 있는 여가·놀이시설의 미비 등으로 인하여 많은 문제점을 안고 있다는 점에 대해서는 이미 폭넓은 사회적 공감대가 형성되어 있다고 할 수 있다. 그러나 그동안 우리사회에서 전개되어 온 청소년들의 여가생활·놀이활동에 관한 논의들은 대부분 개인적인 경험, 매스컴의 보도 등 단편적인 자료와 사실에 기초하고 있어 단순히 문제제기적인 차원에만 머물렀을 뿐 그 해결을 위한 구체적인 대안의 제시로 연결되지는 못하였다.

따라서 이 장에서는 청소년들의 바람직한 여가생활의 방향모색을 위한 기초작업으로서 현대 한국사회의 대도시에 거주하는 학생청소년들을 대상으로 그들의 여가생활실태를 설문지조사의 방식으로 체계적으로 조사하고 그 문제점을 진단해 보고자 한다.

설문조사의 실시경과를 개관하면, 1990년 4월부터 설문문항 구성작업을 거쳐 조사표본 선정작업을 완료한 후 5월 한달 동안 선정된 학교를 대상으로 설문조사를 실시하고 6월부터 회수된 설문지에 대한 통계처리 작업에 들어갔다. 설문지의 문항은 청소년들의 여가 및 여가관련

활동을 크게 다섯가지의 영역으로 세분하여 구성하였는데 설정된 조사 영역과 영역별 조사내용은 대략 다음과 같다.

(1) 학생청소년의 생활시간 : 학생청소년들의 일상생활을 몇개의 주요 행동영역으로 구분하여 그 행동이 이루어지는 시간대를 조사하며 특히 전체 생활시간 속에서 여가시간이 차지하는 비중을 파악한다.

(2) 취미·놀이활동의 실태 : 여가생활의 본질적 부분을 구성하는 취미활동의 내용과 취미활동을 하는 데 있어서의 장애요인들을 검토하고, 청소년들이 즐기고 있는 대표적인 놀이활동들을 예시한 뒤 각각의 놀이활동이 청소년들 사이에서 얼마나 일반화되어 있는지(놀이능력과 빈도)와 그 놀이활동에 대한 청소년들의 태도(놀이의 건전성)를 조사한다.

(3) 교내의 여가관련활동 : 교내 또는 교외에서 학업과 관련하여 이루어지는 여가관련활동, 즉 특별활동, 학교행사, 교외 단체활동, 과외활동 등에 학생들이 어떤 방식으로, 얼마나 많이 참여하고 있는지를 파악한다.

(4) 문제성 여가활동 : 청소년들의 여가활동중에서 사회에서 이른바 문제행동으로 간주되고 있거나 특별한 관심의 대상이 되고 있는 몇몇 활동들에 대한 학생들의 의견과 경험정도를 파악한다.

(5) 여가·놀이시설에 대한 태도 : 청소년들의 건전한 여가생활을 위해서 마련된 청소년 전용시설에 대한 학생들의 인지여부와 이용경험을 조사하고, 근년에 체육부의 지원하에 운영되고 있거나 설립예정으로 있는 놀이시설에 대한 학생들의 의견을 묻는다.

조사표본의 선정은 서울지역의 학생청소년들을 ① 성별(남·녀) ② 고교급별(중학교·고등학교) ③ 고등학교의 경우 계열별(인문교·실업교) ④ 학년별 ⑤ 학교소재지역별(강남·강북)의 다섯가지 범주로 층화하여 각 범주별로 실제 모집단의 크기에 비례하여 표본을 추출하는 할당표집(quota sampling)의 방법을 채택하였다.

표본집단의 크기는 600명으로 정하고 각 범주별 하위집단의 구성비는 1:1로 동수를 이루도록 하였으나 고등학교 계열별 편인의 경우는 인문교와 실업교가 6:4의 비율을 이루도록 조정하였다.

설문조사 대상학교는 위의 표본집단 범주별 구성비를 지침으로 서울

교급별	성별	학 교 소재지	표집수 (명)	조사대상학교 (소재지)
중 학교	남	강 남	60	잠신중 (송파)
		강 북	120	상신중 (은평), 휘경중 (동대문)
	여	강 남	120	중대부여중 (동작), 세화여중 (강남)
		강 북	60	수유여중 (도봉)
인문고	남	강 남	60	여의도고 (영등포), 반포고 (서초)
		강 북	30	보성고 (종로) *
	여	강 남	30	중대부여고 (동작)
		강 북	60	풍문여고 (중구), 이화여고 (종로)
실업고	남	강 남	30	동서울상고 (강동)
		강 북	30	성동공고 (성동)
	여	강 남	30	경복여상 (강서)
		강 북	30	동구여상 (성북)

* 현재 강남지역으로 이전하였으나 본조사의 표본집단이 된 3학년들은 모두 강북지역 거주 학생들임.

의 각 지역별로 가능한 한 많은 학교가 안배되도록 유의하여 총14개 행정구의 16개 중·고교를 선정하였다. 조사대상 학교가 선정된 뒤에는 연구자가 대상학교를 직접 방문하여 학교장의 양해를 얻은 후 학급단위로 설문응답요령을 설명하고 조사를 실시하였다.

조사실시 후 회수된 설문지는 부호화작업(coding)과 오류자료 검토작업(error checking)을 거친 뒤 SPSS프로그램을 활용하여 전산처리하였다. 전산처리는 우선 각 문항의 항목별 응답빈도를 산출하여 필요한 경우 항목들을 재조정(recoding)한 뒤 선정된 독립변인별로 교차분석(cross-tabulation), t-test, 변량분석(ANOVA) 등의 통계처리를 하였다.

각 문항의 통계처리에서 활용된 독립변인은 주로 성별, 교급별, 계열

별, 학군별, 사회경제적 지위별 (SES : socio-economic status) 변인의 다섯가지이며 이밖에 각 문항의 특성에 따라 학습성적별 변인 등을 추가하여 분석하였다.

본 조사에서 사용한 주요 독립변인들의 설정기준과 내용은 다음과 같다.

(1) 계열별 변인은 인문계 고등학교와 실업계 고등학교로 구분된다. 고등학교의 계열별 구분을 독립변인으로 설정한 이유는 양 고교의 재학생들이 각기 상급학교 진학과 취업이라는 상이한 목표하에 학교생활을 영위하고 있기 때문에 여가생활을 포함한 일상생활양식과 의식구조에 있어서 유의미한 차이를 나타내리라고 예상했기 때문이다.

양 집단간의 차이를 진학율과 취업율 현황을 통해 살펴보면 1989년의 경우 인문계 고교생의 약 절반이 상급학교(대학)에 진학한 반면 실업계 학생들의 진학율은 5.6%에 불과하고, 취업율에 있어서는 실업계 학생들은 대부분이 취업하였지만 (93.6%) 인문계 학생중에서 취업자의 비율은 10% 남짓했다.²⁹⁾

실업계 고등학교는 공업고등학교와 상업고등학교만을 조사대상에 포함하였다. 실업계 고등학교는 상고 및 공고 이외에도 농업고등학교, 종합고등학교, 수산 및 해양고등학교 등이 포함된다. 그러나 재학생 수에 있어서 1989년 현재 전국의 상고와 공고의 재학생이 각각 377,218명, 197,080명으로서 이 양자를 합치면 전체 실업계 고등학교 재학생 (736,522명)의 약 78%를 점하고³⁰⁾ 특히 서울 등 대도시에는 상고와 공고 이외의 실업계 학교가 드문 관계로 기타 실업계 고등학교는 설문조사대상에서 제외하였다.

(2) 학군은 ① 학교의 소재지역 ② 학생들이 거주지별로 유형화할 수 있는데 본 설문조사에서는 학교의 소재지역에 따라 서울지역에서 흔히 통용되고 있는 강남, 강북학군의 두가지로 구분하였다.

(3) 가족의 사회경제적 지위는 보호자(부친)의 학력, 가족의 월평균 수입, 보호자의 직업 등 세가지 변인의 응답내용을 각각 점수로 환산하여 합산한 값을 기준으로 상위집단, 중간집단, 하위집단으로 구분하였다. 각 항목별 점수환산에 있어서 응답자의 고의적 또는 부정확성에 의

거한 오류를 보완하기 위하여 응답항목을 3, 4가지 범주로 재분류하였다. 즉, 먼저 부친의 학력은 고위관직에 오를 수 있는 최소학력이라고 할 수 있는 고등학교 졸업을 기준으로 중학교 졸업이하, 고등학교 졸업, 대학교 졸업이상으로 3분하였다. 부친의 직업은 우리사회에서 육체노동과 정신노동이 직업위세도에서 현격하게 차이가 남을 감안하여 자영업을 기준으로 육체노동직(무직, 일용·상근 육체노동직)과 사무직으로 3분한 뒤, 특히 관리·전문직중 종사자는 수입·학력과는 무관하게 높은 사회적 평가를 받고 있음을 반영하여 가장 높은 점수(4점)를 부여하였다. 월수입은 부정확한 응답의 가능성이 높은 문항으로서 당초 8개 항목으로 세분되어 있던 것을 서울시 근로자 월평균 소득인 90~110만원선을 중심으로 하여 70만원 미만, 70~130만원선, 150만원 이상으로 3분하였다.

이상의 기준에 의거하여 재분류한 항목별 환산점수는 다음과 같다.

〈표 III-2〉 SES 측정문항의 항목별 환산표

점 수	학 력	직 업	월 수 입
1	무 학	무 직	30만원 미만
	국민학교 졸업	일용노동자	30~50만원
	중학교 졸업	상근노동자	50~70만원
2	고등학교 졸업	자영업	70~90만원
			90~110만원
			110~130만원
3	대학교 졸업	사무직	130~150만원
	대학원 졸업		150만원 이상
4		관리직	
		전문직	

각 문항별 점수를 합산하면 한 사람이 최저 3점에서 최고 10점까지 얻을 수 있는데 합산점수별 응답분포도를 고려하여 3~4점을 하위집단,

5~8점을 중간집단, 9~10점을 상위집단으로 유형화하였다. 그 결과 표본집단의 사회경제적 지위별 분포는 상집단이 12.6%, 중집단이 69.0%, 하집단이 18.6%를 차지하였다.

〈표 III-3〉 SES별 환산점수와 분포

	하집단			중집단			상집단	
환 산 점 수(점)	3	4	5	6	7	8	9	10
응 답 비 율(%)	7.1	11.5	15.7	17.6	18.9	16.6	8.5	4.1
집단별비율(%)	18.6			69.0			12.6	

(4) 학급성적은 가장 최근에 치른 시험에서의 학급석차를 10등을 단위로 1~10등부터 51등 이하의 모두 다섯가지의 항목을 제시하여 응답케 한 뒤, 분석의 편의상 응답분포도를 고려하여 ① 1~10등까지의 상위집단 ② 11~30등까지의 중간집단 ③ 31등 이하의 하위집단으로 3분하였다. 서울지역 중·고등학교의 한 학급당 평균인원을 50~60명으로 간주하면 본 설문조사에서 학생들이 자신의 성적을 다소간 상향조정하여 응답한 것으로 나타났다.

〈표 III-4〉 학급성적별 분포

	상집단	중집단	하집단
	1~10등	11~30등	31등 이하
예 상 응 답 빈 도	16.7~20.0	33.3~40.0	40.0~50.0
실 제 응 답 빈 도	26.1	44.3	29.6

2) 응답자의 일반적 특성

여기서는 조사결과의 분석에 들어가기에 앞서 표본집단의 특성을 기술하기 위해 주요 독립변인들간의 교차분석 결과와 기타 배경변인들에

대한 응답결과를 살펴보기로 한다.

먼저 성별 변인에 대한 교급별, 계열별, 학군별 변인의 교차분석 결과를 보면, 무응답 사례를 제외시킬 경우 남학생 : 여학생, 중학생 : 고등학생, 강남 : 강북이 1 : 1, 인문고 : 실업고가 6 : 4의 비율을 나타내어 당초의 표집설계의 원칙이 그대로 지켜졌음을 알 수 있다.

<표 III-5>

응답자의 변인별 분포

(단위 : 명, %)

		남		여		사례수
		실수	비율	실수	비율	
전	체	300	50.5	300	50.5	600
교 급 별	중 학 교	150	50.0	148	50.0	297
	고등학교	150	50.0	151	50.0	300
계 열 별	인 문 고	90	60.0	90	60.4	180
	실 업 고	60	40.0	60	40.0	126
학 군 별	강 북	158	52.7	142	47.3	300
	강 남	141	47.0	159	53.0	300

사회경제적 지위를 구성하는 각 분항의 응답결과를 기타 주요 독립 변인들과 교차분석해 본 결과 성별 변인을 제외한 교급별, 계열별, 학군별 변인에서 모두 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다. 먼저 부친의 학력에서는 고등학생보다는 중학생이, 실업계 고교생 보다는 인문계 고교생이, 강북학군보다는 강남학군 학생들이 일관되게 높은 수준을 기록하였다. 이들 변인중에서도 특히 학군별 하위집단간의 학력차이가 가장 현격하여 강남학군 학생들의 부친 중에서는 대졸이상 학력자가 과반수를 넘는 53.1%에 달하는 반면 강북학군에서는 고졸학력자가 52.4%로서 다수를 차지하고 대졸이상 학력자는 21.4%에 불과한 것으로 나타났다.

〈표 III-6〉

부친의 학력

(단위 : %)

		중학교졸업이하	고등학교졸업	대학교졸업이상	
전	체	20.9	42.0	37.2	
교 급	중	17.7	39.8	42.5	$\chi^2=8.68$
	고	24.4	44.3	31.4	$p<.05$
계 열	인 문	9.1	45.1	45.7	$\chi^2=72.29$
	실 업	48.2	42.9	8.9	$p<.001$
학 군	강 북	26.2	52.4	21.4	$\chi^2=67.73$
	강 남	15.5	31.4	53.1	$p<.001$

〈표 III-7〉

부친의 직업

(단위 : %)

		무직·노동	자영업	사무직	관리·전문직	
전	체	26.0	25.5	38.0	10.5	
교 급	중	23.3	21.6	44.2	11.0	$\chi^2=11.52$
	고	29.0	29.4	31.5	10.1	$p<.01$
계 열	인 문	14.2	32.4	39.2	14.2	$\chi^2=52.19$
	실 업	52.7	24.5	19.1	3.6	$p<.001$
학 군	강 북	33.2	29.5	33.9	3.4	$\chi^2=46.07$
	강 남	18.7	21.5	42.2	17.6	$p<.001$

각 하위집단별 부친의 직업은 앞서 살펴본 학력상의 차이와 동일한 경향성을 나타내고 있다. 이것은 우리사회에서 직업을 결정하는 가장 중요한 요인이 학력임을 감안할 때 당연히 예상되는 결과라고 할 수 있다. 한편 부친의 직업에 있어서도 학군별 하위집단간의 차이가 가장 현저하여 강남학군 학생들이 부친의 경우 17.6%가 회사·관청의 부장, 국장급 이상의 관리직 또는 변호사, 판·검사, 의사 등의 전문직종에

종사하는 반면, 강북지역은 같은 직종에 종사하는 부친의 비율이 3.4%에 불과하고 무직·노동종사자의 비율은 강남지역의 2배에 달하여 전체적으로 강남학군 학부모들이 강북학군 학부모들에 비해 사회적 위세도가 높은 직종에 종사하고 있음이 확인되었다.

가족의 월평균 소득은 앞서의 부친의 학력과 직업에서 중학생들이 고등학생들보다 일관되게 높은 수준을 기록한 데 비해 고등학생들의 가족이 보다 많은 수입을 올리고 있는 것으로 나타났다. 중학생의 부친이 학력과 직업수준이 높음에도 불구하고 소득수준이 낮은 것은 직업종사연한이 고등학생의 부친에 비해 상대적으로 짧은 데서 기인하는 것으로 추정된다.

〈표 III-8〉

가족의 월평균 소득

(단위 : %)

			70만원미만	70~130만원	130만 이상	
전체	교급	전체	34.6	46.7	18.7	
		중	40.5	45.0	14.4	$\chi^2=12.34$
		고	28.3	48.8	22.9	$p<.01$
계열	인문 실업	인문	16.3	51.7	32.0	$\chi^2=37.19$
		실업	45.5	44.6	9.9	$p<.001$
학군	강북 강남	강북	38.4	49.3	12.3	$\chi^2=16.00$
		강남	30.8	44.1	25.1	$p<.001$

학군별로는 역시 강남학군의 가족이 강북학군에 비해 소득수준이 높은 것으로 되어 있으나 양 학군간의 소득차이가 앞서의 학력·직업수준의 차이처럼 현격하지는 않았다.

이상의 세가지 변인의 응답결과를 앞절에서 설명한 방식대로 합산하여 SES별 하위집단을 유별해낸 뒤 이것을 다시 기타 독립변인과 교차분석해 본 결과는 〈표 III-9〉와 같다. 성별, 교급별 하위집단간에는 SES별로 의미있는 차이가 발견되지 않았고 계열별, 학군별, 학급성적

〈표 III-9〉

변인별 SES 분포

(단위 : %)

		상	중	하	
전	체	12.5	69.0	18.5	
계열	인 문	20.2	70.2	9.5	$\chi^2=42.50$
	실 업	3.6	57.3	39.1	$p<.001$
학군	강 북	3.5	72.4	24.0	$\chi^2=46.70$
	강 남	21.5	65.5	13.0	$p<.001$
성적	상	38.2	44.1	17.6	$\chi^2=16.75$
	중	26.2	46.3	27.5	$p<.01$
	하	19.4	37.9	42.7	

별 차이가 두드러지게 나타났다. 즉 실업고 학생보다는 인문고 학생, 강북학군보다는 강남학군, 학급성적 중·하위권 학생들보다는 상위권 학생들의 사회경제적 지위가 일관되게 높은 것으로 확인되었다.

다음으로 응답자들의 가족구성에 대해서 살펴보기로 한다. 먼저 부모님의 생존여부에 대해서는 95.2%의 학생들이 양친 모두 생존해 계신 것으로 나타나 결손가정의 비율은 5%에도 못미쳤다. 인문고 학생과

〈표 III-10〉

부모님 생존여부

(단위 : %)

		양친 모두 생존	아버지만 생존	어머니만 생존
전	체	95.2	1.2	3.7
계열	인 문	97.2	1.1	1.7
	실 업	89.3	0.8	9.9
SES	상	98.6	1.4	—
	중	99.0	0.8	0.3
	하	94.3	2.9	2.9

SES 중·상위집단이 각각 실업고, 하위집단보다 결손가정의 비율이 다소 적었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

가족의 세대별 구성에 있어서는 2세대 가정이 86.9%로서 압도적인 다수였고 조부모님을 모시고 있는 3세대 가정은 13.1%에 불과했다. SES 상위집단의 경우 3세대 가정이 18.6%로서 중·하위집단에 비해 높게 나타났는데 이와같은 사회경제적 지위별 세대구성의 차이는 가족의 경제적 부양능력과 관련되어 있는 것으로 볼 수 있다.

〈표 III-11〉

세대별 가족구성

(단위 : %)

		2세대 가족	3세대 가족		
전	체	86.9	13.1		
SES	상	81.4	18.6	$\chi^2=2.33$ $p>.05$	
	중	87.0	13.0		
	하	89.3	10.7		

〈표 III-12〉

모친의 학력

(단위 : %)

			중졸이하	고	졸	대졸이상		
전	체		39.7	43.9	16.3			
교급	중		33.6	48.1	18.3	$\chi^2=10.11$ p<.01		
	고		43.6	39.9	13.9			
계열	인	문	26.6	51.4	22.0	$\chi^2=73.03$ p<.001		
	실	업	75.6	22.7	1.7			
학군	강	북	51.2	42.8	6.1	$\chi^2=58.14$ p<.001		
	강	남	28.3	45.1	26.6			
SES	상		—	41.4	58.6	$\chi^2=192.09$ p<.001		
	중		35.2	52.2	12.6			
	하		81.6	16.5	1.9			

한편, 본 연구에서는 부친의 학력·직업과 더불어 모친의 학력과 취업 관계를 설문문항에 포함하였다. 각 하위집단별 모친의 학력은 부친의 경우와 거의 유사한 분포를 나타내어 고등학생보다는 중학생, 실업고보다는 인문고, 강북학군보다는 강남학군 학생들의 모친의 학력이 월등히 높게 나타났다.

모친의 직업은 주부의 취업인구가 소수인 점을 감안하여 직업별로 세분하지 않고 직업이 없는 전업(専業)주부와 취업주부로 응답항을 제정하여 각 변인별 응답분포를 검토하였다. 그 결과 35.7%가 취업중(파출부 등 일용직 포함)인 것으로 나타났는데 SES점수가 낮을수록 취업율이 높아져서 SES 하위집단의 과반수가(51.0%) 취업중인 반면 상위집단은 그 절반에도 못미치는 24.3%에 불과하여 3/4이상이 전업주부인 것으로 밝혀졌다. 취업직종에 있어서도 SES 상위집단이 자영업, 사무직 중심인 데 비해 하위집단은 육체노동직이 주종을 이루었다.

〈표 III-13〉

모친의 취업유무

(단위 : %)

		전업주부	취업주부	
전	체	64.3	35.7	
계열	인 문	71.8	28.2	$\chi^2=9.16$
	실 업	54.6	45.4	$p<.01$
SES	상	75.7	24.3	$\chi^2=17.15$
	중	68.6	31.4	$p<.001$
	하	49.0	51.0	

응답자들의 주거양식은 먼저 가옥형태에 있어서 단독주택과 아파트, 연립주택을 포함한 집단주택이 거의 1:1의 비율로 나타나 서울지역의 주거양식이 점차 아파트 중심의 서구적인 형태로 옮겨가고 있음을 확인할 수 있다. 특히 강남학군, SES 상위집단 학생들중 집단가옥에 거주하는 비율은 60%를 상회하였다.

〈표 III-14〉

가옥형태

(단위 : %)

		단독주택	집단가옥 (아파트 · 연립주택)	
전	체	52.7	47.3	
계열	인 문	50.8	49.2	$\chi^2=8.16$
	실 업	67.5	32.5	$p<.01$
학군	강 북	66.2	33.8	$\chi^2=44.10$
	강 남	39.1	60.9	$p<.001$
SES	상	23.9	76.1	$\chi^2=31.76$
	중	54.4	45.6	$p<.001$
	하	66.3	33.7	

거주형태에 있어서는 부모님과 함께 살고 있는 경우가 98.2%의 압도적인 다수로서 친척집 거주, 하숙·자취 등 가족과 떨어져서 살고 있는 경우는 극소수에 불과 했다.

〈표 III-15〉

주거형태

(단위 : %)

		부모님과 함께	친척집	하숙·자취	기숙사
전	체	98.2	0.7	1.0	0.2

마지막으로 응답자의 종교별 분포에서는 기독교(신교)신자가 40.9%로서 가장 많았고 그 다음이 불교, 카톨릭, 기타 종교의 순이었으며 종교가 없는 학생도 31.9% 달하였다. 각 하위집단별로는 강남학군이 강북학군에 비해 기독교(신교)와 카톨릭 신자의 비율이 높고 SES 상위집단에서 카톨릭 신자의 비율이 매우 높은 점이 주목된다.

		없다	기독교 (신교)	가톨릭	불교	기타
전	체	31.9	40.9	8.5	18.0	0.7
학군	강 북	37.3	35.3	5.7	20.7	1.0
	강 남	26.4	46.5	11.4	15.4	0.3
SES	상	23.9	45.1	22.5	8.5	—
	중	32.1	41.5	6.4	19.5	0.5
	하	39.0	34.3	4.8	20.0	1.9

2. 청소년의 생활시간

이 절에서는 학생청소년들의 일상생활을 주요활동영역별로 범주화한 뒤 그러한 활동들이 이루어지는 구체적인 시간대를 파악하여 그들의 전체 생활시간 속에서 여가시간이 차지하는 비중을 검토해 보기로 한다.

1) 수면 및 기상시간

가. 수면시간

하루 생활시간 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 수면시간은 전체 학생들의 하루평균이 6시간 55분(이하 “6.55시간”으로 표기), 평일날에 국한시키면 6.43시간으로서 일반적으로 청소년들의 적정 수면시간으로 간주되고 있는 7~8시간에 못 미치고 있다. 평일날과 일요일로 나누어서 수면시간을 살펴보면 학교 등교시간에 맞추어야 하는 평일날에는 6.39시간, 일요일은 8.09시간으로서 학생들은 일요일에야 비로소 적절한 수면을 취할 수 있음을 알 수 있다.

각 독립변인별 평균 수면시간의 차이는 먼저 성별로는 여학생의 수면시간이 남학생에 비해 다소 길었으나 의미있는 차이는 아니었다. 한편 일반적으로 성적이 우수한 학생일수록 수면시간이 짧으리라는 일반의 예상과는 달리 각 성적별 하위집단의 수면시간은 거의 동일하였다. 이것은 성적이 우수한 학생일수록 보다 많은 시간을 공부에 할애하고 있음을 감안하면(〈표 III-21〉참조) 이들은 주로 수면시간을 줄여서 공부하기 보다는 다른 학생들이 TV시청 등 여가활동으로 보내는 시간을 활용하여 공부하고 있는 것으로 추정된다.

교급별, 계열별, 학군별 하위집단간에는 수면시간에 있어서 모두 유의미한 차이가 확인되었다. 중·고교생간의 평균수면시간의 차이는 52분, 인문·실업고 학생간의 차이는 27분으로서 가장 수면시간이 짧은 집단인 인문고 학생들은 하루에 불과 6.18시간, 평일날에는 6.04시간

(단위 : 시간)

	전체	성		교급		계열		학군		성적		
		남	녀	중	고	인문	실업	강남	강북	상	중	하
평 일	6.43	6.39	6.47	7.11	6.15***	6.04	6.31**	6.36	6.50*	6.43	6.44	6.45
일요일	8.09	8.04	8.15	8.23	7.55**	7.45	7.10*	7.57	8.21**	8.13	8.10	8.10
평 균	6.55	6.51	6.59	7.21	6.29***	6.18	6.45**	6.48	7.03*	6.56	6.56	6.57

비고 : * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$ 임. 이하 <표 III-23>까지 동일한 부호를 사용함.

정도만 수면을 취하고 있다고 응답하였다. 학군별로 학생들의 평균 수면시간이 통계적으로 유의미한 차이를 보인 것도 주목되는 점이다. 양집단간에는 수면시간 등 생활시간 뿐만 아니라 다양한 설문영역에서 응답결과의 유의미한 차이가 발견되고 있음을 감안하면 서울지역의 학군간의 차이는 단순한 지역적 구분을 넘어선 유의미한 분석의 단위로 고려될 수 있다.

나. 기상시간

평일날을 기준으로 학생들이 기상하는 시간은 학교까지의 거리, 학교의 등교시간, 통학에 이용하는 교통수단의 종류 등에 따라 좌우된다. 이 중에서 학교의 등교시간이 가장 결정적인 요인으로서 등교시간이 상이한 교급별, 계열별 하위집단간의 기상시간의 차이가 가장 두드러졌으며 성별로도 유의미한 차이가 확인되었다.

즉 남학생의 기상시간은 6시에서 7시까지의 1시간 사이에 집중되어 있는 반면, 여학생들은 5시반 부터 7시 반까지 2시간 사이에 폭넓게 분포되어 있어 남학생들에 비해 개인적인 편차가 심한 것으로 드러났다. 교급별 변인에서는 중학생들은 대부분 6시에서 7시 반 사이에, 고등학생들은 5시반에서 7시 사이에 일어난다고 응답하여 양집단간의 기상시간은 거의 1시간 이상의 차이가 나타나 중·고교간의 등교시간의 차이를 반영하고 있다.

	평균	성별**		교급***		계열***	
		남	여	중	고	인문	실업
5시 이전	1.8	0.7	3.0	2.0	1.7	0.6	3.3
5:00~5:29	6.5	4.3	8.6	2.7	10.3	7.3	14.9
5:30~5:59	18.0	14.7	21.3	8.8	26.7	36.4	36.4
6:00~6:29	28.3	31.4	25.2	23.9	33.0	38.0	25.6
6:30~6:59	29.2	33.1	25.2	35.0	23.3	30.2	13.2
7:00~7:29	14.2	13.0	15.3	24.2	4.3	3.4	5.8
7:30~7:59	1.2	1.3	1.0	1.7	0.7	0.6	0.8
8시 이후	0.9	1.3	0.3	1.6	—	—	—

같은 고등학생의 경우에도 계열에 따른 기상시간의 차이가 현저하였다. 즉 인문고 학생들은 5시반에서 7시 사이에 기상시간이 집중되어 있고 특히 6시에서 6시 반 사이에 일어나는 학생들이 38.0%로서 다수를 차지하였으나, 실업고 학생들의 기상시간은 5시부터 6시반까지로 보다 분산되어 있었으며 인문고보다 30분 이른 시간인 5시 반에서 6시 사이에 기상하는 학생들이 가장 많았다. 이것은 등교시간의 차이에서 기인하기 보다는 학군별로 배정되는 인문고와는 달리 실업고는 학군 제한 없이 진학할 수 있는 관계로 상대적으로 인문고보다 원거리에서 통학하는 학생이 많기 때문인 것으로 추정된다.

2) 학업관련 시간

가. 통학 소요시간

학생들이 통학에 보내는 시간을 등교시간만을 기준으로 조사해 보았다. 전체적으로 모든 하위집단에 걸쳐서 등교에 소요되는 시간이 10~40분대에 집중되어 있었으나 특히 교급별, 계열별로 심한 편차가 발견되었다. 성별로는 여학생이 남학생보다 통학에 소요되는 시간이 다

	평균	성별***		교급***		계열***	
		남	여	중	고	인문	실업
10분미만	13.0	17.4	8.6	18.9	7.3	10.6	2.5
10~20분	27.0	27.1	26.9	35.4	18.7	25.1	9.1
10~30분	23.8	19.1	28.6	30.0	17.7	20.1	14.0
30~40분	14.5	12.0	16.9	9.4	19.7	20.7	18.2
40~50분	9.3	8.7	10.0	5.1	13.7	10.1	19.0
50~60분	5.2	5.0	5.3	0.7	9.7	5.0	16.5
1시간이상	7.2	10.7	3.7	0.7	13.3	8.4	20.7

소 길었으나 전체 평균과 큰 차이는 없었다. 반면 교급별로는 중학생은 84%정도가 10분 이상~30분 미만으로 비교적 동일한 시간대에 집중되었으나 고등학생은 10분 미만에서 1시간 이상까지 거의 모든 시간대에 고르게 분포되어 있었다. 고등학생들의 통학시간상의 편차는 특히 실업고 학생들간에 현저하여 인문고 학생들이 10분~40분대에 집중된 반면 20분~1시간 이상 시간대에 폭넓게 분산되어 있었고 특히 1시간 이상 걸리는 학생이 20.9%로서 전체 하위집단 중 가장 높은 빈도를 보여 주었다.

나. 수업시간

학생들이 수면시간 다음으로 하루생활에서 많은 시간을 할애하고 있는 것은 학교수업시간이다. 중·고교생 전체의 수업시간은 하루 평균 6.44시간으로서 등·하교에 소요되는 시간을 포함하면 학생들은 수면시간보다도 많은 시간을 학교에서 보내고 있다. 중학생과 실업고 학생의 평균수업시간이 각각 6.26시간, 6.29시간으로 거의 동일한 반면, 상대적으로 입시부담이 큰 인문고 학생은 이보다 약 1시간 많은 7.25시간을 학교 수업으로 보내고 있었으며 특히 월~금요일의 평일날 수업시간은 하루의 거의 1/3에 달하는 8시간에 이르렀다.

	전체	교급		계열	
		중	고	인문	실업
평 일	7.18	7.01	7.35***	8.01	6.56***
토요일	3.55	3.30	4.19***	4.23	4.14
평 균	6.44	6.26	7.02***	7.25	6.29***

다. 공부시간

학생들이 하교후에 자율적으로 학과공부에 할애하는 공부시간은 교급별 변인을 제외한 모든 독립변인에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 중·고교생의 하루 평균 공부시간이 각각 2.23시간, 2.30시간으로서 큰 차이가 없는 것은 고교생 표본집단의 약 40%에 달하는 실업고 학생들의 공부시간이 중학생 평균에도 훨씬 못미치는 1.29시간에 불과하여 전체 평균치를 하향시킨 데서 기인하고 있다. 인문고 학생의 하루 평균 공부시간은 3.11시간으로서 중학생과는 48분, 실업고 학생과는 무려 1시간 42분의 차이를 나타내어 상급학교의 입시부담이 높은 집단일수록 공부시간이 큰 폭으로 증가하고 있다.

성별, 학군별 하위집단의 평균공부시간에서도 유의미한 차이가 발견된 것은 다소 의외의 결과인데 평일, 토요일, 일요일에 걸쳐 일관되게 여학생보다는 남학생이, 강북학군 학생보다는 강남학군 학생들의 공부시간이 10~20분 가량 많은 것으로 확인되었다. 이것은 우리사회에서 자녀의 상급학교 진학에 대한 가족의 기대가 성별, 사회경제적 지위별로 차별화되어 있음을 간접적으로 시사하고 있다.

학급성적별 변인에서는 예상대로 상위집단 학생일수록 공부시간이 긴 것으로 나타났다. 그런데 상위집단과 중간집단간의 평균 공부시간의 차이가 6분에 불과한 반면 중간집단과 하위집단의 차이는 27분에 달하여 학급에서 31등 이하의 학생들 중 상당수가 학업에 대한 노력을 포기하고 있음을 암시하고 있다.

〈표 III-21〉

평균 공부시간

	전체	성별		교급		계열		학군		성적		
		남	녀	중	고	인문	실업	강남	강북	상	중	하
평 일	2.17	2.25	2.10*	2.13	2.21	2.58	1.28***	2.26	2.09*	2.33	2.22	2.00**
토요일	2.31	2.45	2.18**	2.33	2.28	3.22	1.09***	2.38	2.24	2.41	2.38	2.11*
일요일	3.10	3.24	2.57*	3.05	3.15	4.11	1.54***	3.21	3.01	3.20	3.27	2.41**
평 균	2.26	2.36	2.17*	2.23	2.30	3.11	1.29***	2.36	2.18*	2.40	2.34	2.07**

3) 여가시간

가. 여가시간

학교수업, 공부시간 이외에 자신의 의사대로 활용할 수 있는 여가시간은 전체 학생들의 하루평균이 2.57시간에 머물고 있다. 여가시간의 길이는 특히 요일별 차이가 현격하여 월~금요일에는 2.04시간에 불과한 반면 토요일은 그 두배가 넘는 4.22시간, 일요일에는 거의 6시간(5.59)에 달한다.

여가시간은 학교 수업시간, 수면시간과는 달리 산정기준이 불분명하고 개인별 차이가 심한 관계로 계열별 변인을 제외한 각 변인별 하위집단간에 그다지 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

〈표 III-22〉

평균 여가시간

	전체	성별		교급		계열		학군		성적		
		남	녀	중	고	인문	실업	강남	강북	상	중	하
평 일	2.04	2.04	2.05	2.01	2.08	1.44	2.43***	2.01	2.07	1.57*	1.57	2.23*
토요일	4.22	4.29	4.12	4.09	4.34*	4.15	5.03**	4.13	4.29	4.21	4.21	4.30
일요일	5.59	6.11	5.45	5.33	6.25**	5.55	7.08**	5.45	6.11	6.07	5.43	6.26
평 균	2.57	2.59	2.54	2.48	3.06*	2.42	3.41***	2.52	3.02	2.53*	2.49	3.15*

인문고 학생과 실업고 학생간의 평균 여가시간의 차이는 약 1시간에 달하는데 이것은 양 집단의 학교 수업시간, 공부시간의 차이와 밀접한 상관관계를 맺고 있는 것으로 보인다. 학급성적별로는 앞서의 평균 공부시간의 경우와 동일하게 상위·중위그룹간 차이보다는 중위·하위그룹간의 차이가 더욱 두드러졌다. 교급별 변인에서 예상과는 달리 중학생보다 고등학생들의 여가시간이 더 길게 나타난 것은 고교생 중 실업고 학생의 평균 여가시간이 중학생보다 53분 가량 길어서 전체 고교생 평균을 증가시킨 결과로 볼 수 있다.

나. TV 시청시간

TV시청은 다양한 여가활동 중에서 우리나라 학생들 사이에서 가장 보편화되어 있는 형태이다. 대부분의 학생들이 여가시간을 활용하여 거의 매일 TV를 시청하고 있는 현실을 감안하여 각 하위집단별 하루 TV시청시간의 차이를 살펴 보았다.

그 결과 학생들의 하루 평균 TV 시청시간은 2.02시간으로서 하루 평균 여가시간(2.57시간)의 68%에 달하였다. 각 요일별로 여가시간 중에서 TV시청시간이 차지하는 비율을 산정해 보면 월~금요일의 평일 날이 66%, 토요일이 75%, 일요일이 69%로서 토요일은 여가시간의 3/4을 TV시청으로 보내고 있음이 확인되었다.

<표 III-23>

평균 TV시청시간

	전체	성별		교급		계열		학군		성적		
		남	녀	중	고	인문	실업	강남	강북	상	중	하
평 일	1.22	1.18	1.25	1.34	1.10***	0.54	1.34***	1.10	1.33***	1.07	1.19	1.37**
토요일	3.18	3.15	3.20	3.38	2.58***	2.47	3.15*	2.57	3.38***	2.51	3.18	3.42***
일요일	2.02	4.01	4.13	4.26	3.49**	3.44	3.58	3.35	4.40***	3.32	4.14	4.30**
평 균	4.07	1.58	2.05	2.16	1.49***	1.35	2.09***	1.46	2.18***	1.42	2.01	2.20***

각 변인별 하위집단의 차이를 검토해 보면 먼저 성별에 있어서는 여학생의 TV시청시간이 남학생보다 다소 많았으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다. 기타변인에서는 각 하위집단별로 모두 의미있는 차이를 나타내어 고등학생보다는 중학생이, 인문고 학생보다는 실업고 학생이, 강남학군 학생보다는 강북학군 학생이 보다 많은 시간을 TV시청에 보내고 있음이 확인되었다.

3. 취미·놀이활동의 실태

취미·놀이활동은 여가생활의 가장 본질적인 구성요소라고 할 수 있다. 여기서는 먼저 학생청소년들이 어떤 취미활동을 즐기고 있으며 무엇을 취미활동의 장애요인으로 간주하고 있는지를 알아본다. 다음으로 는 우리사회에 일반화되어 있는 다양한 놀이활동들을 예시한 뒤 각각의 놀이활동이 학생들 사이에서 얼마나 일반화되어 있는지, 또한 그 놀이활동의 건전성에 대한 그들의 평가를 검토해 보기로 한다.

1) 취미활동

가. 본인의 취미활동

취미생활의 내용을 묻는 문항은 다양한 취미활동 중에서 서로 유사한 성격의 것들을 묶어서 모두 8개의 항목으로 제시한 뒤 그중에서 자신이 가장 즐기는 활동을 하나 선택하게 하고 자신에게 해당하는 항목이 없을 경우에는 직접 기재하게 하였다. 본 설문조사에서 제시한 취미생활의 항목들과 그 구체적인 내용은 다음과 같다.

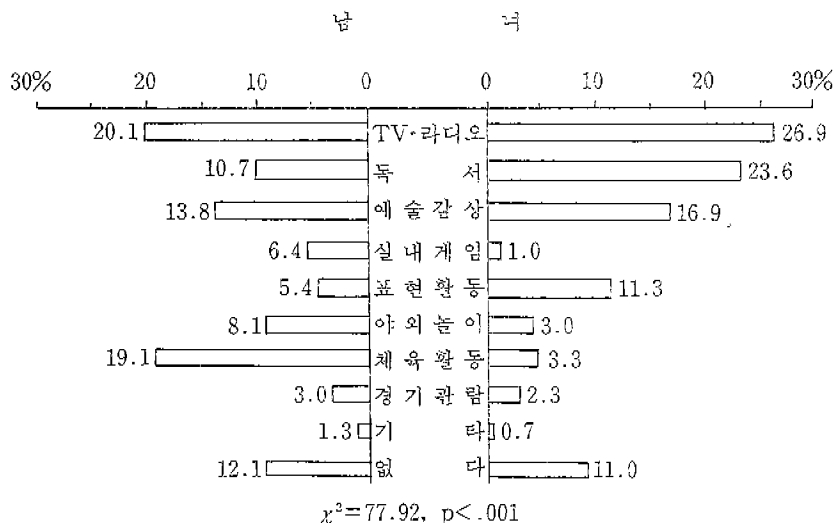
① 별다른 취미가 없다 ② TV시청·라디오청취 ③ 독서활동:신문, 잡지, 소설 읽기 등 ④ 예술감상:영화, 음악, 미술 감상 등 ⑤ 실내게임:바둑, 장기, 트럼프, 화투 등 ⑥ 표현활동:글쓰기, 미술창작, 악기연주 등 ⑦ 야외놀이:등산, 낚시, 산책 등 ⑧ 체육활동:신체단련을 위한 운동 ⑨ 운동경기 관람 ⑩ 기 타

응답결과를 보면, 서울지역 전체 학생청소년들이 즐기고 있는 취미활동의 분포는 TV시청·라디오청취(23.5%), 독서활동(17.2%), 예술감상(15.4%), 체육활동(11.2%), 표현활동(8.3%), 야외놀이(5.5%), 실내게임(3.7%), 운동경기 관람(2.7%)의 순으로 나타났다. 취미활동에 있어서는 교급별, 계열별 각 하위집단간에는 의미있는 차이가 발견되지 않았으나 성별로는 뚜렷한 차이를 확인할 수 있었다.

[그림 III-1]

남녀별 취미활동

(단위 : %)



남녀별 취미활동의 분포를 도식해보면 위의 그림과 같다.

위의 분포를 검토해 보면 남성중심의 취미활동과 여성중심의 취미활동이 확연히 구분됨을 알 수 있다. 즉 상대적으로 남학생이 즐기는 활동으로는 실내게임, 야외놀이, 체육활동, 운동경기 관람 등이 있고 여학생이 선호하는 활동은 TV시청·라디오청취, 독서활동, 예술감상, 표현활동 등이다. 이와 같이 다양한 취미활동들을 남녀별 선호도에 따라 양분해 놓고 보면 양그룹의 취미활동들이 어떤 성격상의 유사성을 공유하고 있음을 발견하게 된다. 즉 남학생들은 상대적으로 많은 육체적 활동을 요구하고 실내보다는 야외지향적인 활동을 즐기는 반면, 여학생들은 실내에서 행하는 활동이 대부분이고 승부를 겨루기 보다는 혼자서 즐길 수 있는 활동 위주로 되어 있다.

보다 구체적으로 성별·교급별 취미활동의 분포를 살펴보면 다음의 표와 같다

(단위 : %)

	TV· 라디오	독서 활동	예술 감상	실내 게임	표현 활동	야외 놀이	체육 활동	운동 관람	기타	없다
남중	20.8	12.1	11.4	6.0	5.4	8.1	20.8	2.7	2.0	10.7
여중	24.3	25.0	14.2	0.7	12.8	5.4	4.1	—	1.4	12.2
남고	19.6	9.5	16.2	6.8	5.4	7.4	17.6	3.4	0.7	13.5
여고	29.0	22.5	19.9	1.3	8.6	0.7	2.6	4.6	—	9.9
전체	23.5	17.2	15.4	3.7	8.3	5.5	11.2	2.7	1.0	11.5

$\chi^2=95.77, p<.001$

학생들 사이에서 가장 일반화되어 있는 활동인 TV시청·라디오청취는 남학생들은 고등학교를 올라가면 다소 감소하는 경향을 보이나 여학생들은 상당한 비율로 증가하고 있다. 이에 따라 여고생의 약 30%가 자신의 취미로 TV시청과 라디오청취를 들고 있다. TV시청과 라디오청취는 매스컴을 통해 새로운 지식과 정보를 얻을 수 있다는 긍정적인 기능도 갖고 있지만 흥미위주의 쇼나 오락 프로그램을 무비판적으로 수용할 경우 건전한 정서적 발달을 저해할 수도 있다는 문제점을 안고 있다. 우리사회의 현실에서 청소년들이 달리 여가를 즐길만한 시간적 여유가 없을 뿐만 아니라 여가시설, 장소, 프로그램이 미비하기 때문에 시간과 장소에 구애받지 않고 손쉽게 접할 수 있는 TV와 라디오에 몰두하는 것으로 추정된다.

자신의 취미를 독서라고 응답한 학생은 여학생이 남학생의 약 배에 이르고 남녀 모두 중학교에서 고등학교로 올라갈수록 그 비율이 감소하는 경향을 보이고 있다. 이것은 독서가 비교적 오랜 시간을 요하는 취미활동이기 때문에 입시의 중압감이 심해질수록 점차 멀리하게 되는 것으로 추정된다.

고등학교를 올라갈수록 그 비율이 감소하는 취미활동은 독서 이외에도 야외놀이, 체육활동, 표현활동 등이 있는데 모두 상대적으로 시간과 장소의 제약이 심한 활동이라고 할 수 있다. 반면에 고등학교로 올라갈수록 그 비율이 증가하는 것은 예술감상, 실내게임, 운동경기 관람으로

서 이들 활동은 모두 공부하는 도중의 휴식시간을 활용할 수 있다는 점에서 고등학생 사이에서 선호되고 있는 것으로 보인다.

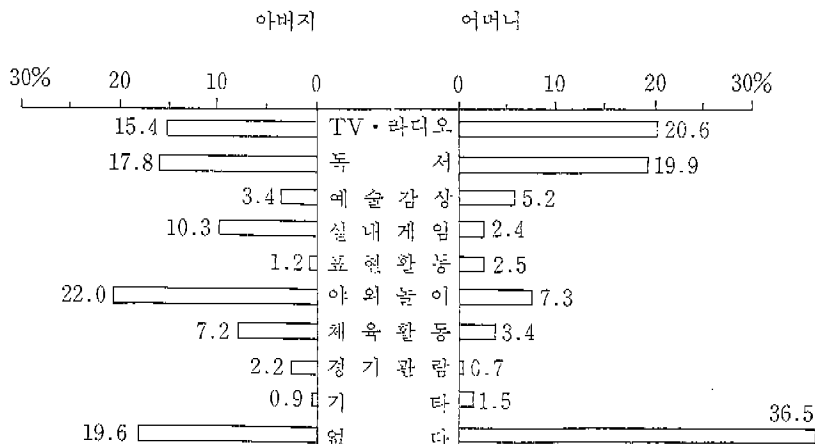
나. 부모의 취미활동

청소년들의 취미활동은 그 가정의 분위기, 특히 부모의 취미생활과 밀접한 관련을 맺고 있으리라는 가정에서 부모세대가 즐기고 있는 취미 활동도 설문문항에 포함하였다. 그 응답결과는 다음과 같다.

[그림 III-2]

부모님의 취미활동

(단위 : %)



부모세대의 취미활동에서 주목되는 점은 자녀들에 비해서 취미생활을 즐기고 있는 비율이 현격하게 낮다는 점이다. 특히 모친은 별다른 취미가 없다는 비율이 36.5%에 이르고 있고 취미가 있는 경우에도 TV시청·라디오청취와 독서가 압도적인 비중을 차지하여 극히 제한된 범위의 취미생활을 영위하고 있었다.

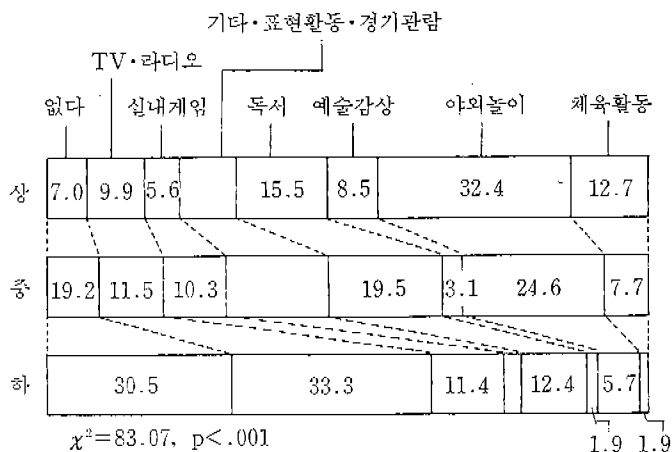
한편 부모세대의 취미생활은 그들의 사회경제적 지위와 긴밀한 상호 관련을 맺고 있음이 확인되었다. 즉 사회경제적 지위가 올라갈수록 취미생활을 즐기는 비율이 현격히 증가하였고, 예술감상, 야외놀이, 체육

활동은 주로 상위집단이 즐기고 있는 반면 TV시청·라디오청취, 실내 게임은 사회경제적 지위가 낮을수록 그 비율이 증가하고 있다. 취미생활 인구가 극히 소수인 표현활동과 운동경기 관람(모두 3%미만)을 제외 하면 대부분의 취미활동이 사회경제적 지위와 의미있는 관련을 보여주고 있다.

[그림 III-3]

부친의 취미활동-SES별

(단위 : %)



이와 같은 취미활동에 있어서의 계층적 차별화현상은 여가생활을 위한 각 계층별 경제적·시간적 부담능력의 차이가 그 주요인으로 생각할 수 있다. 즉 상류층들이 주로 즐기는 예술감상, 체육활동, 야외놀이 등은 생계유지를 위한 생업활동에 쫓기는 하류층으로서는 감당하기 힘든 경제적·시간적 투자를 요하기 때문에 이들은 주로 집안에서 부담없이 즐길 수 있는 TV시청·라디오청취나 실내게임으로 소일하고 있는 것이다.

부모와 자녀의 여가생활의 관련성, 즉 부모의 취미활동과 자녀의 취미활동의 유사성을 파악해본 결과 부분적으로 유의미한 결과를 얻을 수 있었다. 즉 별다른 취미가 없다고 응답한 남학생중에서 약 52.8%가 자신의 아버지도 취미생활을 즐기지 않는다고 하였으며, 61.1%의 학생

들이 어머니도 취미가 없는 것으로 응답하였다. 이러한 통계결과는 청소년시절의 적절한 취미생활이 그들의 정서적·육체적 성장에 불가결한 요소임을 감안할 때 부모들이 솔선해서 건전한 취미생활을 영위함으로써 자녀에게 모범을 보여주고 그들의 취미활동을 지도해야 함을 시사해 주고 있다.

특히 오늘날 일부 부유층의 무분별한 행락성 여행, 급속도로 사회에 확산되고 있는 투기성의 게임 등은 사회의 계층적 위화감을 조성할 뿐만 아니라 자녀세대의 여가생활에 직·간접적으로 부정적인 영향을 미칠 수도 있다는 점에서 자제되어야만 할 것이다.

다. 취미생활의 장애요인

다음으로 청소년들이 취미생활을 하는 데 있어서 장애요인으로 작용하는 것이 무엇인가를 알아보기로 한다.

본 설문조사에서는 취미생활의 장애요인으로서 시간부족, 공부에 방해, 경제적인 부담, 주위의 이해부족, 마땅한 장소의 결여 등 4가지를

[그림 III-4]

취미생활의 장애요인

(단위 : %)

	매우 그렇다	다소 그렇다	그렇지 않다
시간적 여유가 없다	46.6	40.7	12.9
공부에 방해가 된다	17.1	49.4	33.5
경제적으로 부담이 된다	14.1	38.9	47.1
주위사람들의 이해가 부족하다	12.8	41.4	45.8
적당한 장소가 없다	20.5	31.5	48.0

들과 강한 긍정(“매우 그렇다”), 약한 긍정(“다소 그렇다”), 부정(“그렇지 않다”)의 3점척도를 제시하여 선택하게 하였다. 그 전체적인 응답결과는 앞의 그림과 같다.

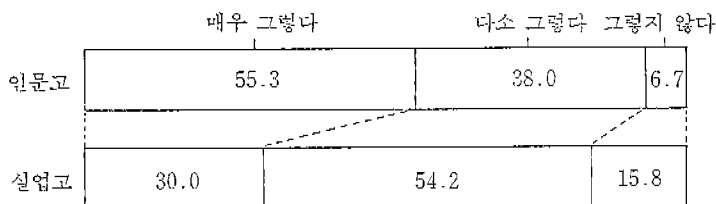
앞의 그림을 보면 학생들이 생각하는 취미생활의 장애요인은 시간부족과 공부에 방해가 된다는 것이 단연 두드러지고 기타의 요인은 서로 비슷한 비중을 차지하고 있다.

취미생활의 장애요인에 대한 인식에 있어서 각 독립변인별 차이를 구체적으로 검토해 보기로 한다. 먼저 시간부족을 지적하는 경우는 교급별, 계열별로 의미있는 차이가 나타났고 특히 인문고, 실업고간의 차이가 현저하였다. 즉 인문고 학생의 과반수 이상인 55.3%가 강한 긍정을 나타내고 있는 반면 실업고 학생의 강한 긍정율은 1/3에도 못처치고 있는데, 이것은 물론 인문고 학생들의 상대적으로 긴 수업시간과 학과과의 등이 그 요인으로 간주된다.

[그림 III-5]

취미활동 : 시간부족-계열별

(단위 : %)



$$\chi^2=20.19, p<.001$$

한편 각 취미활동 그룹간에도 통계적으로 유의미한 응답결과가 나왔는데 독서와 예술활동 취미그룹이 시간부족에 대한 긍정율이 각각 94.2%와 93.5%에 이른 반면 운동경기 관람 그룹은 46.2%에 불과했다.

공부에 방해가 된다는 지적은 앞서의 시간부족 문항과 동일하게 성별, 교급별로는 의미있는 차이가 없었으나 역시 계열별로 유의한 차이가 나타났다.

[그림 III-6]

취미활동 : 공부에 방해-계열별

(단위 : %)

	매우 그렇다	다소 그렇다	그렇지 않다
인문고	26.8	49.2	24.0
실업고	10.0	54.2	35.8

$$\chi^2=13.95, p<.001$$

경제적인 부담을 취미생활의 장애요인으로 꼽은 경우는 교급별, 계열별로 유의미한 차이가 나타났으며 특히 사회경제적 지위별로 가장 현저한 차이가 확인되었다. 즉 SES 상위집단의 38.0%만이 경제적인 부담을 취미생활의 장애요인으로 응답한 반면 하위집단의 경우에는 과반수를 훨씬 넘는 68.2%에 이르렀다. 취미활동 그룹별로는 체육활동을 즐기는 학생들 중 58.6%가 이 문항에 긍정적인 응답을 하여 가장 높은 긍정율을 보였으나 다른 그룹들은 평균치와 큰 차이가 없었다.

[그림 III-7]

취미활동 : 경제적인 부담-SES별

(단위 : %)

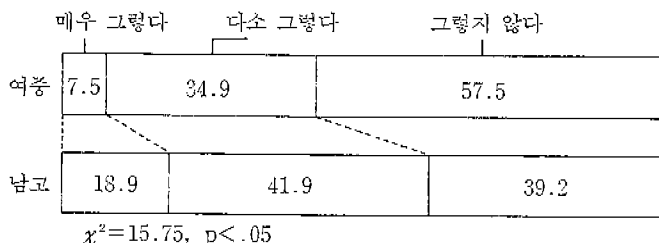
	매우 그렇다	다소 그렇다	그렇지 않다
상	18.3	19.7	62.0
중	11.1	40.4	48.6
하	24.0	44.2	31.7

$$\chi^2=26.98, p<.001$$

주위사람들의 이해부족이 취미생활에 장애가 된다고 응답한 비율은 성별, 교급별로 의미있는 차이가 나타났다. 대체로 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이 긍정적인 응답이 많아서 긍정응답율이 가장 높은 남고생은 61.8%에 달하였고 가장 낮은 여중생은 43.5%에 불과했다. 이것은 각 집단의 취미활동의 종류와 긴밀한 관계가 있는 것으로 추정되는데, 취미활동 그룹중 실내게임, 체육활동 그룹이 주위의 이해부족에 대해 가장 강한 긍정율을 나타내었다.

[그림 III-8] 취미활동 : 주위의 이해부족-성별·교급별

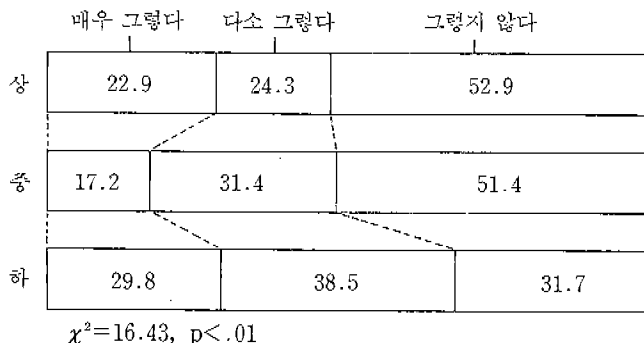
(단위 : %)



*남중생, 여고생 생략

[그림 III-9] 취미활동 : 장소없음-SES별

(단위 : %)



장소의 문제에 있어서는 성별, 교급별, 사회경제적 지위별로 유의미한 차이가 확인되었다. 앞서의 문항과 유사하게 남학생, 고등학생일수록 취미활동을 할 만한 장소가 없다는 항목에 대한 긍정적인 응답이 많았는데, 특히 SES 하위집단 학생의 장소에 대한 불만이 가장 높게 나타났다. 이것은 독립된 자기방이 없고 여러 식구와 함께 기거하는 열악한 주거환경이 그 주된 요인의 하나로 추정된다.

2) 놀이활동

청소년들이 여가시간을 활용하여 즐길 수 있는 다양한 놀이와 운동을 제시하여 각 놀이와 운동에 대해서 자신이 얼마나 잘 할 수 있다고 생각하는지, 얼마나 자주 하는지, 또한 그 놀이와 운동이 어느 정도 건전하다고 생각하는지를 각각 3점척도를 제시하여 질문하였다. 설문대상이 된 17항목의 놀이와 운동을 실내오락형, 스포츠·레저형으로 구분하면 그 내용은 다음과 같다.

- 1) 실내오락형 놀이 : 바둑, 장기, 화투, 트럼프, 전자오락(5항목)
- 2) 스포츠·레저형 놀이 : 탁구, 당구, 볼링, 수영, 롤러스케이트, 농구, 축구, 야구, 배드민턴, 테니스, 조깅, 등산(12항목)

가. 실내오락형 놀이

본 설문에서 실내오락형 놀이로서 제시한 5개 항목의 놀이능력과 놀이빈도에 대한 응답분포는 아래의 <표 III-25>와 같다.

<표 III-25>

실내오락형 놀이 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 령			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀 못함	거의 안함 가끔 한다 자주 한다				
2.3	52.8	44.9	바	둑	70.7	28.6	0.7
22.9	47.2	29.9	장	기	46.3	44.5	9.2
13.9	49.7	36.4	화	투	72.6	23.3	4.1
13.5	66.3	20.2	트	럼 프	56.6	38.5	4.9
28.6	53.0	18.4	전	자오락	38.8	39.0	22.3

먼저 놀이능력에 있어서는 전자오락이 가장 높게 나타나 전체 학생의 80%를 넘는 학생들이 다소라도 할 수 있는 것으로 나타났다. 그 다음이 트럼프, 장기, 화투의 순으로 할 수 있다고 응답한 학생들이 많았으며 바둑이 가장 낮은 비율을 나타내어 전체 학생들의 절반에 가까운 44.9%의 학생들이 전혀 할 줄 모른다고 응답하였다. 실제로 일상생활에서 자주 하는 빈도는 전자오락>장기>트럼프>바둑>화투의 순으로 나타나 놀이능력의 경우와 상이한 응답경향을 보였다.

각 놀이에 대해서 얼마나 건전하게 생각하고 있는가를 살펴보면 바둑, 장기는 70% 이상이 “매우 건전”하다고 평가하였으며 트럼프와 전자오락은 “다소 건전”하다고 응답한 비율이 가장 높았고 화투의 경우에는 70%이상의 학생들이 불건전하게 생각하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-26〉

실내오락형 놀이 : 건전성

(단위 : %)

		매우건전	다소건전	불 건 전
바	둑	76.3	23.1	0.7
장	기	75.7	23.5	0.9
화	투	4.1	23.6	72.3
트	럼 프	8.3	53.6	38.1
전	자 오 락	8.8	56.2	35.1

이상의 응답결과를 종합하여 각 놀이형태별 특징을 개관하면 다음과 같다.

바둑은 학생들 사이에서 가장 건전한 놀이형태로 간주되고 있으나 조금이라도 할 줄 아는 학생들은 절반 정도에 불과하며 (50.1%) 일상생활에서는 소수의 학생들만이 즐기고 있다.

장기는 놀이능력의 면에서는 트럼프에 뒤지지만 바둑과 더불어 가장 건전한 놀이형태로 간주되어 과반수 이상의 학생들이 (53.7%) 일상생활에서 즐기고 있다고 응답하였다.

트럼프는 80%정도의 학생들이 할 줄 안다고 응답하였으나 불건전한

다고 생각하는 비율이 상대적으로 높아서 (38.1%) 놀이빈도에 있어서는 장기에 이어서 세번째를 기록하였다.

화투의 경우에는 대다수의 학생들이 불건전한 놀이로 인식하여 63.6%의 학생들이 할 줄은 알지만 실제로 일상생활에서 이를 즐기는 학생들의 비율은 30%에도 못미쳐서 가장 낮은 수치를 기록하였다.

다음은 각 놀이형태에 대한 응답결과의 변인별 특성을 살펴보기로 한다.

(1) 바둑

바둑은 능력과 빈도의 면에서 성별, 교급별로 유의미한 차이가 나타나 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이 할 수 있다는 응답이 많았으며 또한 이들 집단이 자주 하고 있는 것으로 나타났다.

각 하위집단별 응답을 살펴보면 놀이능력과 빈도에서 모두 남중생이 가장 높게 나타나 70.5%의 학생들이 할 줄 안다고 응답하였지만, 바둑을 즐기는 빈도에서는 60.4%가 거의 안한다고 응답하여 비교적 낮은 분포를 보였다. 빈도의 면에서 남고생이 여중생과 비슷하게 낮은 분포를 보인 것은 바둑이 오랜 시간을 요하는 놀이로서 입시준비에 쫓기는 고교생들에게는 부적합한 놀이형태로 간주되기 때문인 것으로 보인다. 여고생들은 능력과 빈도 양면에서 가장 낮은 수치를 나타내고 있다.

<표 III-27>

바둑 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력				빈 도		
잘한다	조금 한다	전혀 못함		거의 안함	가끔 한다	자주 한다
2.7	67.8	29.5	남 중	60.4	38.3	1.3
2.0	52.4	45.6	여 중	68.3	30.9	0.7
3.4	55.0	41.6	남 고	70.5	29.5	—
1.3	35.8	62.9	여 고	84.4	15.0	0.7

$\chi^2=35.36, p<.001$

$\chi^2=22.96, p<.001$

이외에 계열별, 학군별, 사회경제적 지위별 변인에서는 각 하위집단에 유의미한 차이가 발견되지 않는다. 바둑의 건전성을 묻는 문항에서는 모든 하위집단에서 불건전하다고 응답한 비율은 1% 남짓하여 바둑이 매우 건전한 놀이형태로 인식되고 있음을 알 수 있다.

(2) 장 기

장기를 할 수 있는 능력에 있어서는 전혀 못한다는 응답이 남학생이 8.1%, 여학생이 51.5%로서 여학생들이 현저하게 높았다. 놀이의 빈도에서도 남학생의 약 3/4 장기를 즐기고 있다고 응답한 반면 여학생은 32.0%에 불과했다. 교급별로는 중·고교생간에 장기를 할 줄 아는 학생의 비율은 큰 차이가 없었으나 빈도에서는 “가끔 한다” “자주 한다”의 응답비율이 중학생이 높게 나타났다.

〈표 III-28〉

장기 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력				빈 도		
잘한다	조금 한다	전혀 못함		거의 안함	가끔 한다	자주 한다
41.9	49.3	8.8	남 중	23.0	56.1	20.9
7.4	36.5	56.1	여 중	67.4	27.0	5.7
33.1	59.5	7.4	남 고	27.2	63.9	8.8
9.3	44.4	46.4	여 고	68.2	30.4	1.4

$$\chi^2=161.67, p<.001$$

$$\chi^2=125.12, p<.001$$

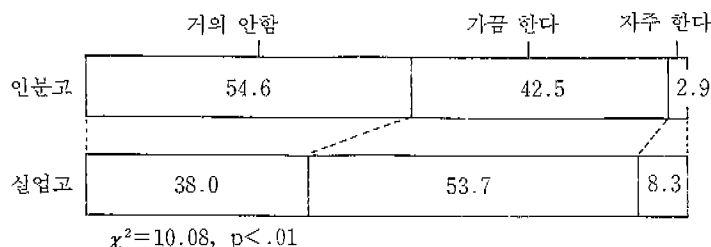
이에 따라서 능력과 빈도의 양면에서 남중>남고>여중생>여고의 순서를 나타내고 있다. 바둑과는 달리 장기를 즐기는 학생중에서 남고생이 남중생에 상당히 근접한 비율(남중생 : 77.0%, 남고생 72.7%)을 보인 것은 장기가 비교적 짧은 시간에 즐길 수 있는 오락으로서 학업에 큰 지장을 주지 않기 때문인 것으로 보인다. 한편 여중생, 여고생들도 장기를 즐기는 학생이 30%이상으로 나타나 바둑보다는 장기가 여학생들에게 일반화된 놀이형태임을 알 수 있다.

기타 변인에서는 놀이능력의 면에서는 각 하위집단간에 유의미한 차이가 없었다. 단지 빈도에서 실업고가 인문고보다 자주하는 학생의 비율이 현저하게 높았으며, 사회경제적 지위에서는 하위집단으로 내려올수록 장기를 즐기는 학생들의 비율이 조금씩 증가하는 경향을 나타내었다.

[그림 III-10]

장기 : 빈도-계열별

(단위 : %)

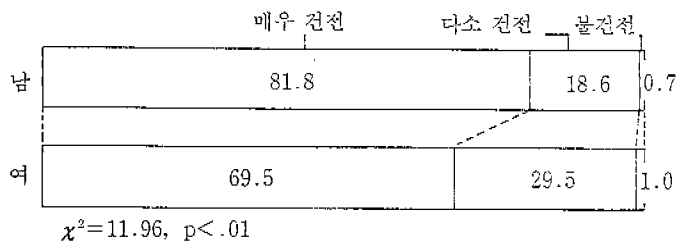


장기의 건전성에 대해서는 성별로만 유의미한 차이가 나타나 남학생들이 여학생들에 비해 장기를 보다 건전한 놀이로 간주하였다.

[그림 III-11]

장기 : 건전성-성별

(단위 : %)



(3) 화 투

화투의 경우에는 놀이능력과 빈도의 양면에서 성별, 교급별로 현저한 차이가 발견되었다. 즉 여학생보다는 남학생, 중학생보다는 고등학생이 화투를 할 줄 아는 학생의 비율이 높고 또한 실제로 보다 많은 학생들이 즐기고 있다고 응답하였다.

화투를 할 수 있는 능력에서 특히 남고생들이 “잘한다”고 응답한 비율이 30.2%로서 타집단과 현격한 격차를 보이고 있고 그 다음이 여고생, 남중생, 여중생의 순서이다. 놀이의 빈도에서도 역시 남고생이 가장 앞서고 남중생이 여고생보다 화투를 즐기는 비율이 다소 높게 나타나 놀이능력과는 상반되는 응답경향을 나타내고 있다. 이것은 화투가 일반적으로 불건전한 놀이형태로 간주되어 여고생들의 경우 할 줄 아는 사람은 많지만 여자라는 제약조건 때문에 자주 즐기지는 못하기 때문인 것으로 보인다.

〈표 III-29〉

화투 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력				빈 도		
잘한다	조금 한다	전혀 못함		거의 안함	가끔 한다	자주한다
12.8	43.2	43.9	남 중	74.0	21.1	4.1
3.4	43.2	53.4	여 중	85.3	13.2	1.5
30.2	53.0	16.8	남 고	53.7	36.9	9.4
8.6	60.3	31.1	여 고	77.9	21.5	0.7

$$\chi^2=81.09, p<.001$$

$$\chi^2=46.54, p<.001$$

기타변인에 있어서는 능력의 면에서 계열별, 학군별, 사회경제적 지위별로 유의미한 차이가 나타나 실업고, 강북학군, 하류층으로 내려올 수록 화투놀이를 할 줄 아는 학생들의 비율이 큰 폭으로 증가했으나 빈도에서는 학군별 차이만이 두드러지게 나타났다.

[그림 III-12]

화투 : 능력-계연별, SES별

(단위 : %)

	전혀 못함	조금 한다	잘 한다
인문고	26.8	50.3	22.9
실업고	19.8	66.1	14.0

$\chi^2=7.58, p<.05$

	전혀 못함	조금 한다	잘 한다
상	43.7	38.8	22.5
중	37.1	49.6	13.3
하	29.8	57.7	12.5

$\chi^2=11.14, p<.05$

[그림 III-13]

화투 : 능력과 빈도-학군별

(단위 : %)

	전혀 못함	조금 한다	잘 한다
강북	29.8	55.5	14.7
강남	43.0	44.0	13.0

 $\chi^2=7.58, p<.05$

	거의 안함	가끔 한다	자주 한다
강북	66.8	30.2	3.1
강남	78.5	16.3	5.2

 $\chi^2=16.37, p<.001$

우리나라의 교육현실에 비추어 볼 때 강북학군, 실업고가 강남학군, 인문고보다 상대적으로 가정의 사회경제적 지위가 낮은 학생들이 많이 분포되어 있음을 감안하면, 화투는 주로 SES 하위집단에서 선호하고 있는 것으로 추정된다. 그러나 실제 놀이빈도에서는 계열별, SES 별로 큰 차이가 없고 유독 학군간에만 유의미한 차이가 발견되는 것은 매우 흥미있는 점인데, 이것은 강남지역의 실업계 또는 하류층학생들의 화투놀이를 억제하는 어떤 요인이 존재하고 있음을 암시해 준다. 그 요인에 구체적으로 무엇인가는 또 다른 분석이 요구되지만 아무튼 청소년들이 즐기고 있는 놀이유형이 성별, 교급별 못지 않게 학군별로도 차별화되고 있음을 화투에 대한 응답결과 분석을 통해 시사받을 수 있다.

화투의 건전성에 대한 학생들의 의견은 교급별, 학군별로만 유의미한 차이가 발견되어 고등학생보다는 중학생, 강북학군보다는 강남학군에서 화투를 불건전하다고 평가하는 학생들의 비율이 월등히 높았다.

(4) 트럼프

트럼프의 경우에는 놀이능력의 면에서 성별, 교급별로 뚜렷한 차이가 나타나지 않는다. 빈도에 있어서도 성별로는 유의미한 차이가 발견되지 않으나 교급별로는 중학생이 고등학생보다 트럼프를 즐기는 학생의 비율이 높게 나타났다. 트럼프에 대한 성별·교급별 하위집단의 응답분포를 보면, 다른 실내오락형 놀이가 주로 남학생중심이었음에 비해 여중

〈표 III-30〉

트럼프 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력				빈 도		
잘한다	조금 한다	전혀 못함		거의 안함	가끔 한다	자주 한다
17.4	59.1	23.5	남 중	55.7	34.9	9.4
13.5	70.9	15.5	여 중	47.6	46.9	5.6
14.8	64.4	20.8	남 고	58.8	37.8	3.4
8.6	70.2	21.2	여 고	63.1	35.6	1.3

$\chi^2=9.11, p>.05$

$\chi^2=17.52, p<.01$

생이 놀이능력·빈도의 양면에서 다른 하위집단들을 앞서고 있는 점이 주목된다. 반면에 같은 여학생이지만 여고생들은 빈도에서 남중생, 남고생보다 뒤져서 트럼프는 특히 여중생들이 선호하는 놀이형태임을 알 수 있다.

기타변인에서는 사회경제적 지위에서만 각 하위집단간에 유의미한 차이가 나타났다. 즉 상위집단 학생일수록 트럼프를 할 줄 아는 학생들의 비율이 높고 또한 자주 트럼프놀이를 하는 것으로 밝혀졌다. 서로 비슷한 놀이유형으로 간주되는 화투와 트럼프는 전자가 주로 SES 하위집단 중심의 놀이인 반면 후자는 상위집단에서 선호되고 있어 대조적인 특성을 보여주고 있다.

[그림 III-14]

트럼프 : 능력과 빈도-SES별

(단위 : %)

	전혀 못함	조금 한다	잘 한다
상	18.3	66.2	15.5
중	18.2	66.8	15.1
하	31.4	62.9	2.9

$\chi^2=13.15, p<.05$

	거의 안함	가끔 한다	자주 한다
상	41.4	51.4	7.1
중	54.7	39.9	5.4
하	68.9	28.2	2.9

$\chi^2=13.39, p<.01$

전전성에 대한 평가에서는 여학생(성별), 인문고(계열별), 상류층(SES별)집단이 다른 집단들에 비해 트럼프를 전전한 놀이유형으로 간주하는 비율이 높았다.

(5) 전자오락

전자오락의 경우에는 성별로만 의미있는 차이가 나타나 남학생들이 놀이능력과 빈도에서 모두 여학생을 앞지른 반면, 중·고교생간에 큰 차이점은 발견되지 않았다. 따라서 전자오락은 남자 중·고등학생들이 주로 선호하는 오락형태로서 남학생의 92.6%가 조금이라도 할 줄 안다고 응답했으며 전자오락을 거의 안하는 학생은 전체 남학생 중 1/5 남짓한 숫자에 불과했다.

〈표 III-31〉

전자오락 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력				빈 도		
잘한다	조금 한다	전혀 못함		거의 안함	가끔 한다	자주 한다
48.3	45.6	6.0	남 중	21.5	40.3	38.3
13.6	56.5	29.9	여 중	59.7	29.2	11.1
39.2	52.0	8.8	남 고	24.2	50.3	25.5
13.2	57.6	29.1	여 고	50.3	36.2	13.4

$$\chi^2=92.31, p<.001$$

$$\chi^2=81.20, p<.001$$

기타 변인에서는 놀이능력에서 계열별, 사회경제적 지위별 변인만이 의미있는 차이를 보여주었다. 즉 인문고 학생이 실업고 학생보다 전자오락을 할 줄 안다는 응답비율이 높았고, SES 상위집단 학생들의 경우 거의 1/2에 가까운 학생들이 “잘한다”고 응답하여 다른 집단과 현격한 차이를 나타내었다. 그러나 실제로 하는 빈도에서는 의미있는 차이가 나타나지 않았다.

전자오락의 건전성에 대한 평가에서는 남학생보다는 여학생이, 고등학생보다는 중학생중에서 불건전한 놀이라고 응답한 비율이 높았으며, 다른 변인에서는 각 하위집단간에 의미 있는 차이가 발견되지 않았다.

[그림 III-15]

전자오락 : 능력-계열별, SES별

(단위 : %)

	전혀 못함	조금 한다	잘 한다
인문고	20.7	48.6	30.7
실업고	16.7	64.2	19.2

$$\chi^2=7.45, p<.05$$

상	18.3	35.2	46.5
중	18.2	54.9	26.9
하	16.2	56.2	27.6

$$\chi^2=12.85, p<.05$$

나. 스포츠·레저형 놀이

스포츠·레저형 놀이는 운동장·수영장과 같은 특정한 놀이공간이 필요하고 비교적 활발한 육체적 활동을 요하는 놀이형태로서 놀이활동 그 자체에 대한 흥미 못지않게 체력의 증진을 추구하고 있다는 점에서 실내오락형 놀이와 구분된다.

본 설문에서는 우리사회에서 비교적 일반화되어 있다고 생각되는 모두 12개 종류의 스포츠·레저형 놀이를 문항으로 선택하여 응답결과를 분석하였다.

먼저 각 종목별 놀이능력과 빈도에 대한 응답결과는 다음의 표와 같다.

능 력				빈 도			
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
13.2	52.7	34.1	탁 구	62.5	32.2	5.3	
2.8	8.7	88.5	당 구	90.6	4.0	5.4	
1.8	13.4	84.7	볼 링	90.3	8.3	1.4	
10.4	56.9	32.7	농 구	52.3	34.0	13.7	
10.4	53.8	35.8	축 구	56.8	33.4	9.8	
11.6	40.4	48.1	야 구	75.0	21.6	3.5	
3.2	65.3	31.5	배 드 민 턴	33.3	54.4	12.3	
4.4	33.1	62.6	테 니 스	82.5	15.1	2.4	
13.4	50.4	36.2	수 영	63.4	32.5	4.1	
15.5	52.3	32.2	롤러스케이트	68.9	26.3	4.8	
20.0	67.8	12.2	조깅	42.7	47.6	9.6	
15.1	55.8	29.1	등 산	56.7	37.2	6.1	

먼저 놀이능력의 면에서 “잘한다”와 “조금 한다”를 합산한 종목별 순위를 살펴보면,

조깅(87.8), 등산(70.9), 배드민턴(68.5), 롤러스케이트(67.8), 농구(67.3), 탁구(65.9), 축구(64.2), 수영(63.8), 야구(51.9), 테니스(32.4), 볼링(15.3), 당구(11.5)이며,

한편 “자주한다”와 “가끔 한다”를 합산한 놀이빈도의 순위는,

배드민턴(66.7), 조깅(57.3), 농구(47.7), 등산(43.3), 축구(43.2), 탁구(37.5), 수영(36.6), 롤러스케이트(31.1), 야구(25.0), 테니스(17.5), 볼링(9.7), 당구(9.4)로 나타나 있다.

위의 통계에 기초하여 스포츠·레저형 놀이를 ① 놀이능력에 있어서 50%이상이 할 수 있는 종목과 그 이하의 종목, ② 놀이빈도에 있어서 50%이상이 즐기는 종목, 1/4이상에서 1/2에 가까운 학생들이 즐기는 종목, 그 이하 소수의 학생들만이 즐기는 종목으로 각각 하위분류하여 양 카테고리를 조합해보면 다음의 세가지 하위그룹으로 나눌 수 있다.

A그룹 : 과반수 이상의 학생들이 할 줄 알며 또한 과반수 이상의 학생들이 일상생활에서 즐기고 있는 종목—배드민턴, 조깅

B그룹 : 과반수 이상의 학생들이 할 줄 알지만 실생활에서는 1/4~1/2 정도의 학생들만이 즐기고 있는 종목—농구, 등산, 축구, 탁구, 수영, 플러스케이트, 야구

C그룹 : 일부 학생들만이 할 줄 알고 실생활에서도 소수의 학생들만이 즐기는 종목—테니스, 볼링, 당구

스포츠·레저형 놀이를 이와 같이 유형화하여 각 그룹별 특성을 살펴보면, 가장 많은 학생들이 즐기고 있는 A그룹의 놀이들은 놀이방식이 간단하고 비교적 공간적 제약을 받지 않으며 장비도 저렴하고 간편한 특성을 갖고 있고, B그룹은 놀이를 하기 위해서는 몇가지의 기본적인 룰에 대한 이해가 전제되고 시간적·공간적 제약이 상대적으로 심한 편이며, C그룹은 놀이방식이 가장 복잡한 편이며 공간적 제약이 심하고 경제적 부담이 상대적으로 크다는 특성을 갖고 있다.

〈표 III-33〉

스포츠·레저형 놀이 : 건전성

(단위 : %)

		배우전전	다소전전	불전전
A그룹	배드민턴	89.5	9.8	0.7
	조깅	91.2	8.1	0.7
B그룹	농구	82.1	16.5	1.4
	등산	88.8	9.7	1.5
	축구	79.0	19.5	1.5
	탁구	75.5	23.0	1.5
	수영	85.0	12.9	1.4
	플러스케이트	30.9	56.4	12.8
	야구	75.5	22.3	2.2
C그룹	테니스	73.8	24.7	11.5
	볼링	41.5	48.1	10.3
	당구	13.3	32.8	53.9

따라서 청소년들이 스포츠·레저형 놀이의 행태는 주로 ①놀이방식의 난이도 ②시간적·공간적 제약 ③경제적 부담의 세가지 요인을 변수로 하여 결정되고 있음을 알 수 있다.

한편 스포츠·레저형 놀이의 각 종목에 대해서 학생들이 평가한 건전성의 정도는 앞의 표에서 나타나 있듯이 A그룹의 경우 “매우 건전”하다는 응답율이 약 90%정도, B그룹은 70%~90%, C그룹의 경우 가장 낮게 나타나 각 놀이형태의 능력과 빈도가 학생들이 생각하는 그 놀이의 건전성 여부와 매우 유의미한 상관관계를 갖고 있음을 알 수 있다.

다음으로 각 스포츠·레저형 놀이에 대한 변인별 하위집단의 차이를 검토해보기로 한다.

(1) 배드민턴

배드민턴은 집주변의 공터나 야외에서 큰 공간적 제약없이 간편하게 즐길 수 있는 종목으로서 스포츠·레저분야의 12항목중 가장 많은 학생들이 할 줄 안다고 응답하였고 또한 실제로 자주하고 있는 것으로 나타났다.

배드민턴을 할 수 있는 능력의 면에서는 “잘한다”는 응답에 남학생이 여학생의 거의 배에 이르렀으나 (남학생 40.5%, 여학생 22.6%) 조금이라도 할 줄 아는 학생들만 계산하면 남녀 모두 95%를 넘었다. 교급별로는 고등학생이 “전혀 못한다”는 응답이 다소 적었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

배드민턴을 즐기는 빈도에서는 남녀간에는 별 차이가 없었으나 교급별로는 중학생이 고등학생보다 배드민턴을 즐기는 학생수가 많았고 또한 “자주 한다”는 응답율이 10%이상 높게 나타났다. 이것은 배드민턴은 경기방식이 매우 간단하여 경기능력면에서는 중·고교생간에 큰 차이가 없음에도 불구하고 고교생들은 학교수업시간, 입시준비때문에 중학생보다 즐기는 빈도가 적기 때문인 것으로 생각된다.

성별·교급별 하위집단의 응답결과를 보면 놀이능력과 빈도의 양면에서 남중생이 가장 높게 나타났고, 여중생은 놀이능력의 면에서는 “전혀

능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
45.0	53.7	1.3	남	중	27.4	54.1	18.5
20.3	73.0	6.8	여	중	32.4	50.3	17.2
35.6	61.7	2.7	남	고	38.3	55.7	6.0
24.5	56.9	73.5	여	고	35.1	58.3	6.6

$$\chi^2=32.28, p<.001$$

$$\chi^2=20.17, p<.01$$

못한다”는 응답이 가장 많은 반면 빈도에서는 남고생, 여고생집단을 앞서고 있다.

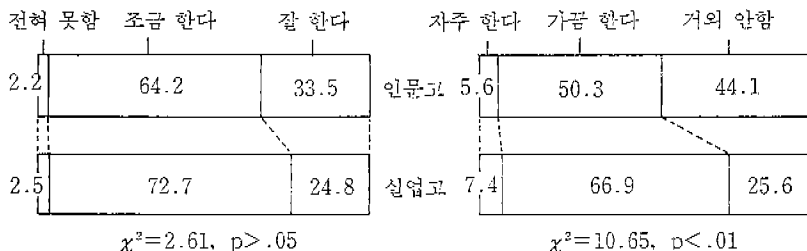
기타 변인에서는 계열별로만 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 놀이능력의 면에서는 인문고가 다소 앞서 있는 반면 빈도에서는 실업고 학생들이 현저하게 높게 나타났는데, 인문고 학생들의 상대적으로 높은 입시부담이 그 요인으로 추정된다.

배드민턴의 전전성에 대한 평가에서는 모든 하위집단에 걸쳐 90%내외의 학생들이 “매우 전전”하다고 응답하였다.

[그림 III-16]

배드민턴 : 능력과 빈도-계열별

(단위 : %)



(2) 조깅

조깅은 생활주변에서 별다른 장비나 도구없이 짧은 시간에 누구나 손쉽게 즐길 수 있는 대표적인 생활스포츠의 하나이다. 이러한 특성상 능력과 빈도의 양면에서 남고생만이 비교적 낮은 수치를 나타냈을 뿐 성별, 교급별로 통계적으로 유의미한 차이가 발견되지 않았다.

〈표 III-35〉

조깅 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
20.1	67.1	12.8	남	중	37.8	50.7	11.5
13.8	69.7	16.6	여	중	43.4	51.3	5.6
22.1	69.1	8.7	남	고	42.3	47.0	10.7
24.0	64.7	11.3	여	고	47.7	41.6	10.7
$\chi^2=8.47, p>.05$					$\chi^2=6.78, p>.05$		

〔그림 III-17〕

조깅 : 능력과 빈도-SES별

(단위 : %)

전혀 못함	조금 한다	잘 한다		자주 한다	가끔 한다	거의 안함
11.8	52.9	35.3	상	19.1	48.5	32.4
11.5	70.3	18.2	중	8.5	46.3	45.2
17.1	70.5	12.4	하	7.6	50.5	41.9
$\chi^2=16.67, p<.01$				$\chi^2=9.87, p<.05$		

기타 변인에서는 능력과 빈도의 양면에서 사회경제적 지위별 차이만이 확인되었다. 즉 SES 상위집단이 중·하위집단보다 조깅을 더욱 즐기고 있는 것으로 나타났는데 이것은 건강에 대한 가족의 관심도, 조깅하기에 적합한 주거환경 등의 요인과 밀접한 관련이 있는 것으로 추정된다.

한편 배드민턴의 경우와 동일하게 조깅에 대한 전전성의 평가에서도 모든 변인별 하위집단에서 90%내외의 학생들이 “매우 건전”하다고 응답한 반면 “불건전”하다는 응답은 1%에도 못미쳤다.

(3) 농 구

농구는 축구, 야구 등과 더불어 활발한 신체적 활동을 요하는 남성 중심의 운동종목이기 때문에 놀이능력과 빈도의 양면에서 남학생들이 월등히 높은 응답율을 기록하였다. 그러나 여학생의 경우에도 47.5%의 학생들이 조금이라도 할 줄 알고 16.6%의 학생들이 가끔씩 즐기고 있다고 응답하여 축구, 야구보다는 여학생들 사이에서 선호되고 있는 놀이형태로 확인되었다. 교급별로는 놀이능력과 빈도의 양면에서 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

〈표 III-36〉

농구 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력					빈 도		
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
14.1	72.5	13.4	남	중	24.3	51.4	24.3
2.1	47.9	50.0	여	중	79.1	17.3	3.6
23.1	64.6	12.2	남	고	19.3	54.5	26.2
2.0	43.0	55.0	여	고	87.9	11.4	0.7

$$\chi^2=132.39, p<.001$$

$$\chi^2=229.78, p<.001$$

기타 변인에서는 계열별 차이만이 유의미하게 나타났다. 실업고 학생들이 인문고 학생들보다 능력의 면에서 다소 뒤지고 빈도에서도 “거의 안한다”는 비율이 현저하게 높았다.

[그림 III-18]

농구 : 능력과 빈도-계열별

(단위 : %)

전혀 못함 조금 한다 잘 한다			자주 한다 가끔 한다 거의 안함			
33.3	49.7	16.9	인문고	18.5	32.9	48.6
34.7	59.5	5.8	실업고	5.8	32.2	62.0
$\chi^2=8.53, p<.05$			$\chi^2=11.05, p<.01$			

농구의 전진성을 묻는 문항에서는 각 하위집단별로 일관되게 80~85%의 학생들이 “매우 전진”하다는 응답을 나타내었다.

(4) 등 산

등산의 경우에는 능력에서는 여자보다는 남자가, 중학생보다는 고등학생이 “조금 한다” “잘 한다”는 응답이 현저하게 높았으나 빈도에서는

<표 III-37>

등산 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
17.4	51.0	31.5	남	중	60.3	32.9	6.8
7.5	54.4	38.1	여	중	62.1	31.4	6.4
20.9	59.5	19.6	남	고	51.7	41.6	6.7
14.7	57.3	28.0	여	고	54.1	54.1	4.1
$\chi^2=19.59, p<.01$					$\chi^2=6.82, p>.05$		

성별, 교급별로 별 차이가 없었다. 이것은 등산이 자신의 능력에 맞게 운동량을 조절하기가 용이하기 때문에 상대적으로 체력에서 뒤지는 중학생, 여학생들도 고등학생, 남학생에 못지 않게 즐기고 있기 때문인 것으로 보인다.

각 하위집단별로는 남고생이 등산을 가장 선호하는 집단으로 확인되었으며, 여고생이 능력과 빈도의 양면에서 모두 남중생을 다소 앞서고 있는 것으로 나타났다.

기타 변인에서는 사회경제적 지위에서 중·상위집단이 하위집단에 비해 등산을 할 줄 안다는 응답과 실제로 즐기고 있다는 응답율이 모두 높게 나타났다. 이것은 등산이 축구, 농구 등 다른 종목들보다 상대적으로 많은 경제적 부담을 요하는 것이 그 요인으로 추정된다.

[그림 III-19]

등산 : 능력과 빈도-SES별

(단위 : %)

전혀 못함 조금 한다 잘 한다			자주 한다 가끔 한다 거의 안함		
21.7	56.5	21.7	8.7	43.5	47.8
28.2	57.2	14.6	6.3	36.0	57.7
40.0	46.7	13.3	3.8	32.7	62.0
$\chi^2=9.47, p<.001$			$\chi^2=4.77, p>.05$		

등산의 건전성에 대해서는 각 변인별 하위집단에서 90%에 조금 못미치는 학생들이 “매우 건전”하다고 응답하였고 “불건전”하다고 생각하는 학생은 1% 남짓하였다.

(5) 축구

축구는 다른 구기종목에 비해 상대적으로 많은 운동량을 요하는 운동

으로서 역시 여학생들이 경기능력과 빈도의 양면에서 “전혀 못한다” “거의 안한다”는 응답이 현저하게 많았다. 교급별로는 중학생들이 고등학생보다 축구를 더욱 즐기고 있는 것으로 나타나 축구는 주로 남학생, 특히 남자중학생들이 선호하고 있는 운동임이 확인되었다. 여고생의 경우에는 축구를 “거의 안한다”는 비율이 95.2%로서 모든 구기종목 중 가장 높은 수치를 기록하였다.

기타 변인에서는 농구의 경우와 동일하게 인문고와 실업고간의 차이가 현저하게 나타났다. 농구, 축구가 주로 생활현장보다는 학교에서의 교과과정과 공간을 활용하여 전개되는 체육활동임을 감안하면 상대적으로 입시부담이 적은 실업고 학생들이 오히려 이들 종목에서 인문고 학

〈표 III-38〉

축구 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함		거의안함	가끔한다	자주한다	
17.4	77.9	4.7	남	중	24.5	55.8	19.7
—	44.1	55.9	여	중	87.8	10.1	2.2
22.8	67.1	10.4	남	고	23.0	61.5	15.5
—	26.5	73.5	여	고	95.2	4.1	0.7

$\chi^2=249.23, p<.001$
 $\chi^2=276.25, p<.001$

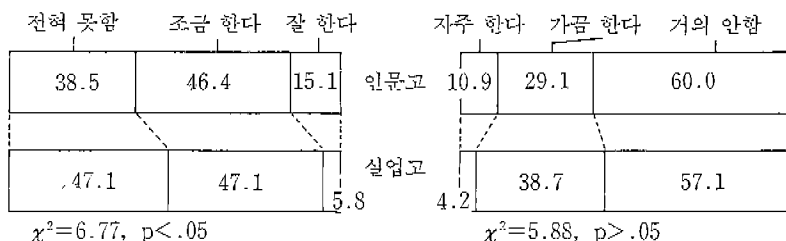
$$\chi^2=249.23, p<.001$$

$$\chi^2=276.25, p<.001$$

〔그림 III-20〕

축구 : 능력과 빈도-계열별

(단위 : %)



생들보다 운동능력과 빈도에서 낮은 분포를 보이는 것은 매우 주목할만한 현상이라고 할 수 있다.

(6) 탁 구

탁구의 경우에는 경기능력과 빈도의 양면에서 남녀간의 차이만이 현저하였고 교급별로는 의미있는 차이가 발견되지 않았다. 즉 남학생들은 87.6%의 학생들이, 여학생은 과반수에 조금 미달되는 44.1%가 할 줄 안다고 응답하였는데 이 수치는 여학생들의 운동능력으로서는 다른 종목에 비해서 높은 편에 속한다고 할 수 있다. 빈도에서는 남학생들은 58.4%의 학생들이 탁구를 즐기고 있다고 응답한 반면 여학생들은 “거의 안한다”는 응답이 84.0%에 달하였다.

성별·교급별 하위집단간의 차이는 다른 구기종목과는 달리 남고생이 능력·빈도 양면에서 중학생보다 “잘한다” “가끔 한다”는 응답의 비율이 비교적 높게 나타나고 있다. 이것은 탁구가 다른 구기종목에 비해 상대적으로 운동량이 적기 때문에 시간적 여유가 없는 고등학생들도 손쉽게 즐길 수 있기 때문인 것으로 보인다.

<표 III-39>

탁구 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
20.1	64.4	15.4	남	중	43.5	46.3	10.2
2.1	39.0	58.9	여	중	84.2	13.7	2.2
28.2	62.4	9.4	남	고	39.9	52.7	7.4
2.0	45.0	53.0	여	고	84.4	14.3	1.4

$$\chi^2=156.67, p<.001$$

$$\chi^2=115.04, p<.001$$

기타 변인에서는 SES 상위집단보다는 중·하위집단 학생들이 탁구를 선호하는 비율이 다소 높은 편인데 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

(7) 수 영

수영은 능력의 면에서는 할 줄 아는 남학생이 82.6%인 반면, 여학생은 55.0%로서 현저한 차이가 나타났으나 빈도에서는 남녀 모두 40%를 다소 넘는 학생들이 수영을 하고 있다고 응답하여 여학생들도 남학생 못지 않게 수영을 즐기고 있음이 확인되었다. 교급별로는 능력에 있어서는 중·고교생간에 별 차이가 없었지만, 빈도에서는 수영을 가끔씩이라도 즐기는 학생의 비율이 중학생 42.0%, 고등학생 31.1%로서 약 10%정도 차이가 나서 역시 시간적 여유가 있는 중학생들이 수영을 즐기는 학생이 많은 것으로 합계되었다.

성별·교급별 하위집단에서는 수영을 할 줄 아는 능력에서는 남고>남중>여중>여고의 순서이나 실제로 하는 빈도에서는 남중생과 여중생이 거의 같은 비율로 앞서 있고 남고생은 여고생과 큰 차이없이 낮은 수치를 기록하고 있다.

〈표 III-40〉

수영 : 능력과 빈도

(단위 : %)

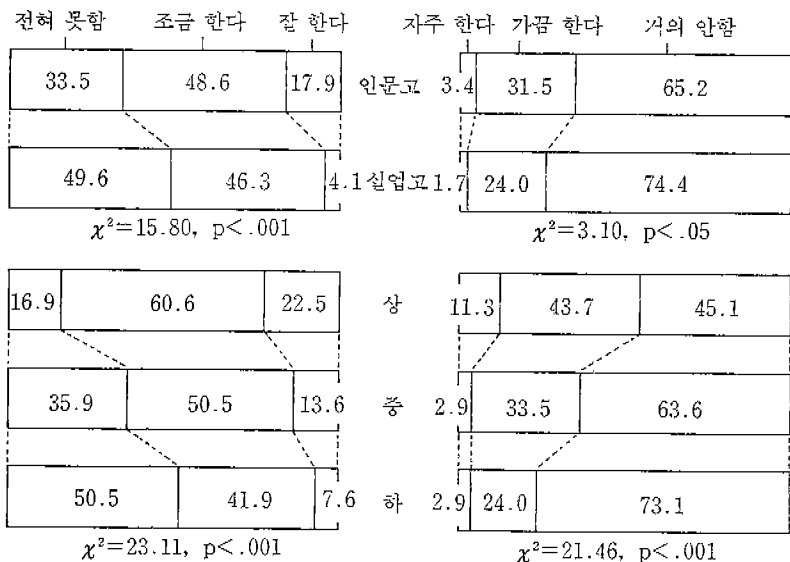
능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
18.8	51.7	29.5	남	중	57.8	37.4	4.8
9.5	54.4	36.1	여	중	58.2	35.5	6.4
15.4	59.1	25.5	남	고	63.1	34.9	2.0
9.3	36.4	54.4	여	고	74.7	22.0	3.3

$$\chi^2=36.02, p<.001$$

$$\chi^2=14.93, p<.05$$

기타 변인에서는 계열별, 사회경제적 지위별 하위집단간의 차이가 두드러지는데 실업고보다는 인문고, SES 하위집단보다는 상위집단일수록 수영을 할 줄 아는 학생이 많이 분포되어 있고 또한 실제로 즐기는 학생의 비율이 높게 나타나고 있다.

수영의 능력과 빈도에 있어서의 사회경제적 지위별 하위집단간의 현저한 차이는 우리사회에서 스포츠·레저 분야에서의 계층적 차별화현상



이 진행되고 있음을 암시하고 있다. 상위집단에서 83.1%에 달하는 학생들이 수영을 할 줄 안다고 응답하는 반면 하류층에서는 불과 49.5%만이 수영을 할 수 있는 것으로 나타나 학생들 사이에서 수영은 상대적으로 부유한 가정의 학생들 사이에서 집중적으로 선호되고 있음을 알 수 있다.

한편 수영이 얼마나 건전한 운동인가 하는 평가에서도 계층간의 격차가 현저하여 상위집단 학생의 93.0%가 “매우 건전”하다고 응답한 데 비해서 하류층 학생들은 10%가 낮은 89.5%가 건전한 것으로 평가하고 있다($p<.01$). 이러한 응답결과는 성인세대 못지않게 청소년들 사이에서도 여가생활에 있어서 계층간의 위화감이 조성될 수도 있음을 시사하는 것으로서 주목을 끌고 있다.

(8) 롤러스케이트

롤러스케이트를 즐기는 학생들은 다른 스포츠·레저 종목과는 달리 여학생이 남학생보다 많은 분포를 보였다. 즉 롤러스케이트를 탈 수 있는 학생의 비율이 여학생이 72.0%로서 남학생(43.2%)보다 약 10% 많으며, 실제로 롤러스케이트를 타는 빈도에서도 이와 유사한 차이를 보여주었다. 교급별로는 롤러스케이트를 탈 줄 아는 학생비율에서는 별 차이가 없었으나 실제로 즐기는 빈도에서는 중학생이 다소 높은 분포를 나타내었다.

성별·교급별 하위집단의 응답결과를 보면, 롤러스케이트를 탈 줄 아는 학생의 비율이 여고생이 가장 높은 73.5%, 그 다음이 여중생의 70.9%로서 남중생과 남고생 집단에 앞서고 있다. 롤러스케이트를 즐기는 학생의 비율에서도 여중생과 여고생이 각각 38.3%와 31.8%로서 남학생들보다 다소 높은 것으로 나타났다.

〈표 III-41〉

롤러스케이트 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력					빈 도		
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
16.1	45.0	38.9	남	중	69.6	25.0	5.4
16.9	54.1	29.1	여	중	61.7	29.8	8.5
14.1	51.0	34.9	남	고	76.6	21.2	2.7
14.6	58.9	26.5	여	고	68.2	29.1	2.7

$$\chi^2=7.83, p>.05$$

$$\chi^2=11.55, p>.05$$

기타 변인에서는 인문고·실업고 학생간에 롤러스케이트를 즐기는 빈도에서 현저한 차이가 나타났다. 즉 롤러스케이트를 탈 줄 아는 학생의 비율에서는 큰 차이가 없었으나 롤러스케이트를 실제로 즐기는 빈도에서는 인문고 학생의 17.2%만이 “가끔” 또는 “자주” 탄다고 응답한 반면, 실업고 학생은 그 비율이 43.4%에 이르렀다.

[그림 III-22]

롤러스케이트 : 능력과 빈도-계열별

(단위 : %)

	전혀 못함	조금 한다	잘 한다	자주 한다	가끔 한다	거의 안함
인문고	31.8	52.0	16.2	1.7	15.5	82.8
실업고	28.9	59.5	11.6	4.2	39.2	56.7

$\chi^2=2.82, p>.05$ $\chi^2=24.04, p<.001$

롤러스케이트의 전전성을 묻는 문항에서도 계열별 하위집단간에만 의미있는 차이가 나타났다. 즉 인문고 학생들 중 32.4%가 “매우 전전” 15.1%가 “불전전”하다고 응답하여 각각 24.0%, 7.4%인 실업고 학생보다 높은 응답율을 나타내었다.

[그림 III-23]

롤러스케이트 : 건전성-계열별

(단위 : %)

	매우 건전	다소 건전	불건전
인문고	32.4	52.5	15.1
실업고	24.0	68.6	7.4

$\chi^2=8.45, p<.05$

(9) 야 구

야구는 운동공간이 제약되어 있고 장비타련이 필수적이기 때문에 축구, 농구, 탁구 등의 다른 구기종목에 비해 상대적으로 즐기는 인구가 제한되어 있는 편이다.

야구를 할 줄 아는 능력과 빈도에 있어서 남학생들이 여학생을 압도

하고 있으며 교급별로는 경기능력에서는 별차이가 없으나 실제로 즐기는 빈도에서는 중학생이 고등학생보다 높게 나타났다.

성별·교급별 하위집단 중에서 남중생들이 야구를 할 줄 안다는 응답이 87.8%, 가끔씩 또는 자주 즐기고 있다는 응답이 57.8%로서 가장 높고 남고생은 능력상으로는 중학생과 비슷한 분포를 보이고 있으나 실제로 즐기는 빈도에서는 현저하게 낮은 비율을 나타내고 있다.

〈표 III-42〉

야구 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 령			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
20.3	67.6	12.2	남	중	49.7	42.2	8.2
0.7	19.2	80.1	여	중	93.3	5.2	1.5
24.2	61.7	14.1	남	고	63.5	32.4	4.1
0.7	13.2	86.1	여	고	95.2	4.8	—

$$\chi^2=300.76, p<.001$$

$$\chi^2=118.28, p<.001$$

야구의 건전성에 대한 질문에서는 75.5%의 학생들이 “매우 건전”하다고 응답하여 축구의 79.0%, 농구의 82.1% 등 유사 구기종목에 비해 다소 낮게 나타나고 있는데, 이것은 경기 그 자체의 속성에서 기인한다기 보다는 근년에 성행하고 있는 프로야구에 대한 사회일차의 부정적인 시각을 반영하고 있는 듯이 생각된다.

(10) 테니스

테니스를 즐기는 학생들은 비교적 소수로서 성별, 교급별로 분산되어 있는 관계로 능력과 빈도의 면에서 남녀간, 중고교생간의 의미있는 차이가 나타나지 않았다. 성별·교급별 변인의 4개 하위집단 중에서는 여중생과 남고생이 능력과 빈도의 면에서 다른 집단들에 앞서 있는 경향을 나타내고 있다.

<표 III-43>

테니스 : 능력과 빈도

(단위 : %)

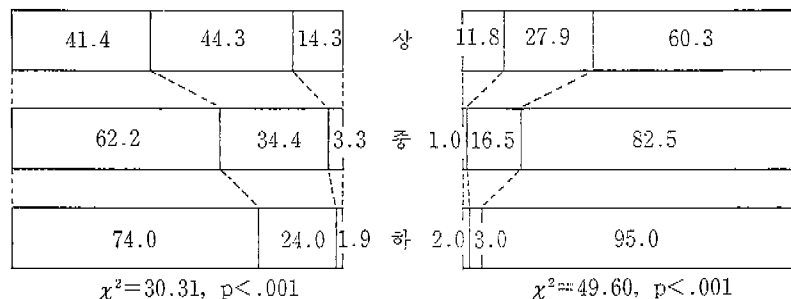
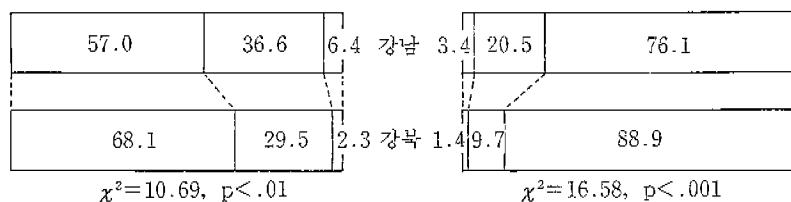
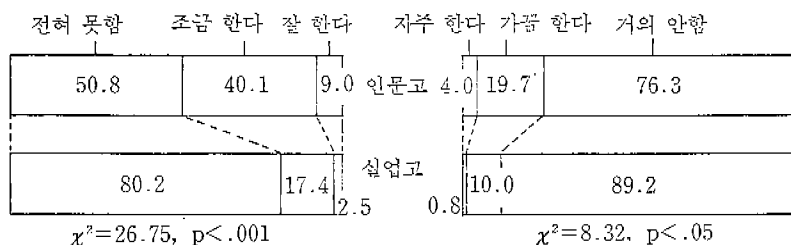
능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
2.7	28.9	68.5	남	중	89.8	8.8	1.4
2.1	40.4	57.5	여	중	77.0	20.1	2.9
11.4	28.9	59.7	남	고	77.2	18.8	4.9
1.3	32.9	65.8	여	고	86.1	12.5	1.4

$$\chi^2=29.53, p<.001$$

$$\chi^2=13.40, p<.05$$

[그림 III-24] 테니스 : 능력과 빈도-계열별, 학군별, SES별

(단위 : %)



성별, 고급별 변인을 제외한 기타 변인에서는 능력과 빈도의 양면에서 모두 현저한 차이가 발견되었다. 즉 테니스를 할 줄 아는 학생의 비율, 실제로 즐기고 있는 학생의 비율이 실업고보다는 인문고, 강북학군보다는 강남학군, SES 중·하위집단보다는 상위집단에 많이 분포되어 있었다.

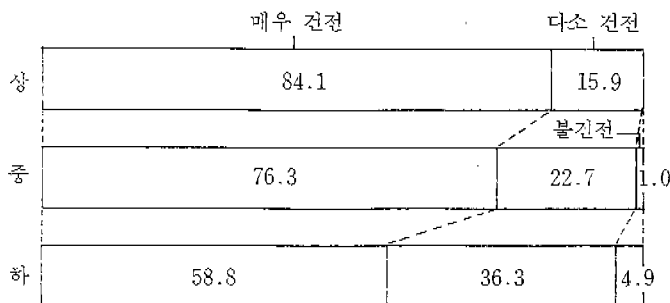
유의미한 차이를 나타내고 있는 위의 세가지 변인중에서 특히 사회경제적 지위별 하위집단간의 차이가 현저하였다. 즉 상위집단 학생들 중 39.7%가 여가활동의 일환으로서 테니스를 즐기고 있는 반면 하위집단 학생들은 5.0%에 불과하여 심한 격차를 나타내고 있다. 이것은 우리사회에서 테니스가 완전히 대중화되지 않은 상태에 있어 경제적 여유가 있는 소수계층을 중심으로 선호되고 있음을 보여주고 있다. 강남학군, 인문고 학생들이 다른 집단에 비해 테니스를 즐기는 비율이 높은 이유도 궁극적으로 이들 집단의 학생들이 사회경제적 지위의 면에서 강북학군, 실업고 학생들에 비해 상대적으로 높기 때문인 것으로 추정된다.

테니스를 즐기는 인구의 계층적 고정화현상은 테니스의 건전성에 대한 평가에서도 그대로 반영이 되어 SES 상위집단 학생중 84.1%의 학생들이 테니스를 “매우 건전”한 운동으로 평가했으나 하위집단 학생은 58.8%에 머무르고 있다. 하위집단 학생들 중 5.0%정도의 학생들만이

[그림 III-25]

테니스 : 건전성 - SES별

(단위 : %)



$$\chi^2=21.49, p<.001$$

실제로 테니스를 즐기고 있음을 감안하면 테니스의 건전성에 대한 이와 같은 부정적인 시각에는 자신들이 할 수 없는 여가활동에 대한 일종의 상대적 박탈감이 적지 않은 영향을 주었으리라 짐작된다.

(11) 볼링

볼링은 테니스와 더불어 비교적 소수의 학생들만이 즐기는 운동이지만 테니스와는 달리 능력과 빈도에 있어서 성별, 교급별 차이가 모두 유의미한 것으로 나타났다. 즉 여학생보다는 남학생, 중학생보다는 고등학생들 사이에서 선호되고 있으며, 특히 남고 집단이 다른 집단에 비해 볼링을 할 줄 아는 학생과 실제로 즐기는 학생의 비율이 현저하게 높았다. 남중생, 여중생, 여고생 집단은 볼링을 할 수 있는 학생의 비율이 모두 10%남짓하여 약 30%에 이르는 남고생과 큰 차이를 보이고 있으며, 남고생중 약 20%가 볼링을 실제로 즐기고 있다고 응답한 반면 이들 집단에서는 6~7% 수준에 머물렀다.

<표 III-44>

볼링 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			적의안함	가끔한다	자주한다
1.3	9.4	89.7	남	중	93.8	5.5	0.7
0.7	9.6	89.7	여	중	95.4	3.1	1.5
5.4	23.5	71.1	남	고	80.4	17.6	2.0
—	10.7	89.3	여	고	93.0	5.6	1.4

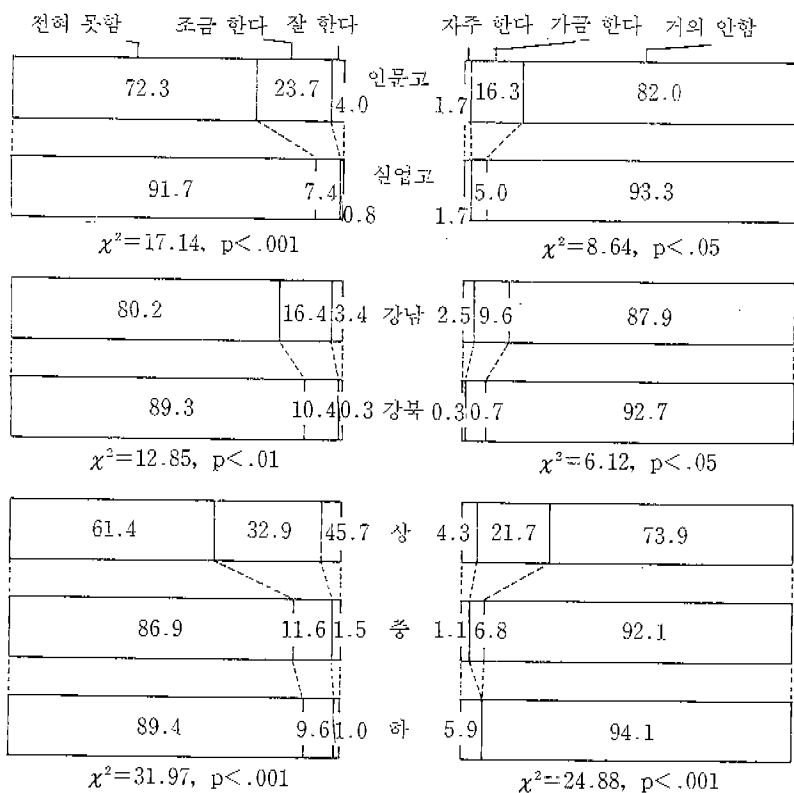
$$\chi^2=33.92, p<.001$$

$$\chi^2=12.98, p<.001$$

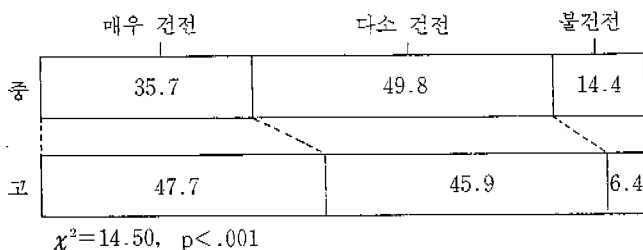
학년 계열별, 학군별, 사회경제적 지위별 하위집단간의 차이도 모두 의미있는 것으로 나타났고 그 응답경향이 테니스의 경우와 완전히 일치하여 볼링도 청소년들 사이에서 일종의 부유층의 스포츠로 자리잡고 있음을 확인할 수 있다.

[그림 III-26] 볼링 : 능력과 빈도-계열별, 학군별, SES별

(단위 : %)



볼링의 전진성에 대한 평가에서는 교급별로만 유의미한 차이를 보였는데 고등학생들은 거의 과반수에 가까운 47.6%의 학생들이 “매우 전진”한 운동으로 응답하였으나 중학생은 35.7%였고, “불전진”한 운동이라고 응답한 학생도 고등학생의 배 이상에 달하였다.



(12) 당 구

당구는 본 조사의 설문대상이 된 12가지의 스포츠·레저 종목중에서 가장 소수의 학생들이 즐기고 있는 것으로 나타났다.

남자 고등학생중 34.2%의 학생들이 당구를 조금이라도 할 줄 안다고 응답한 반면 중학생, 여고생 그룹은 거의 대부분의 학생들이 전혀 못한다고 응답하였다. 이것은 당구가 성인용 스포츠라는 인식이 학생들 사이에서도 보편화되어 있고 또한 현실적으로 학생들의 당구장 출입에 대한 규제가 심하기 때문에 신분을 감추기 쉬운 일부 남고생들 사이에서만 성행하고 있는 것으로 보인다.

〈표 III-45〉

당구 : 능력과 빈도

(단위 : %)

능 력			빈 도				
잘한다	조금한다	전혀못함			거의안함	가끔한다	자주한다
1.3	6.7	91.9	남	중	95.2	2.7	2.1
—	2.1	97.9	여	중	98.5	0.8	0.8
9.4	24.8	65.8	남	고	70.3	12.2	17.6
—	1.3	98.7	여	고	100.0	—	—

 $\chi^2=107.86, p<.001$ $\chi^2=102.17, p<.001$

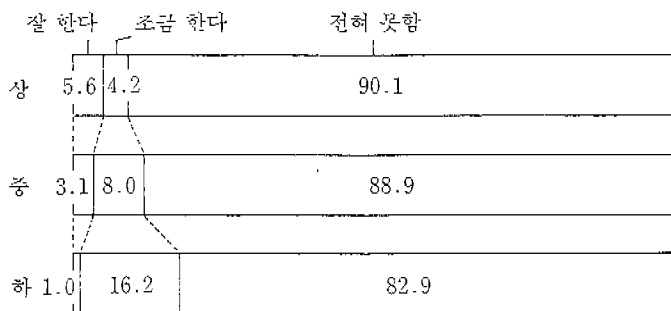
남고생들 중에서 당구를 “가끔” 또는 “자주”하고 있다고 응답한 학생은 29.7%로서 당구를 할 줄 아는 남고생이 34.2%임을 감안하면 일단 당구를 배운 학생들은 심한 규제에도 불구하고 계속 당구장을 출입하고 있음을 알 수 있다.

기타 변인에서는 사회경제적 지위에 있어서 하위집단 학생들이 중·상위집단 학생들보다 당구를 할 줄 아는 학생들의 비율이 높게 나타났는데 실제 당구장 출입빈도에서는 유의미한 차이가 발견되지 않았다.

[그림 III-28]

당구 : 능력 - SES별

(단위 : %)

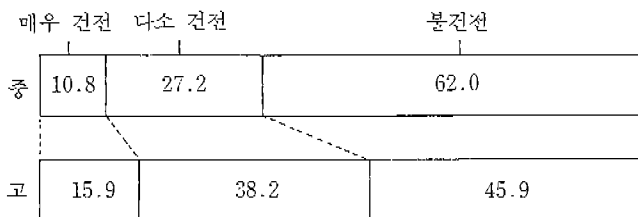


$$\chi^2=11.76, p<.05$$

당구가 얼마나 건전한 운동인가라고 질문에서는 교급별 변인에서만 유의미한 차이가 나타나, “불건전”하다고 응답한 비율이 고등학생은 과반수에 못미치는 45.9%임에 비해 중학생은 62.0%에 이르렀다.

[그림 III-29]

당구 : 건전성 - 교급별



$$\chi^2=15.17, p<.001$$

4. 교내외 여가관련 활동

이 절에서는 교내 또는 교외에서 학업과 관련하여 이루어지는 청소년들의 여가관련활동의 실태를 살펴보기로 한다. 설문조사의 대상이 된 활동영역은 먼저 교내활동으로서 특별활동과 교내행사 참여, 교외활동으로는 단체 및 모임활동과 과외활동의 모두 4부분으로 구성되어 있다.

1) 특별활동

오늘날 우리 학교교육의 커다란 병폐로 지적되고 있는 임시위주의 교육풍토는 정상적인 교과과정의 편성과 운영을 저해하여 학습활동 이외에 학교교육이 추구해야 할 학생들의 적성개발 및 생활지도의 측면을 경시하는 결과를 낳고 있다.

하루중 일과의 대부분을 학교에서 생활해야 하는 학생들에게 있어서 특별활동은 학교수업을 통해서는 얻기 힘든 다양한 정서적 능력을 계발하고 자신의 적성을 살릴 수 있는 기회이다. 그러나 현행 학교교육과정에서 특별활동은 먼저 시간편성에 있어서 일주일에 한두시간에 불과하고 그나마 형식적으로 운영되고 있다. 특히 진학을 앞둔 3학년의 경우에는 아예 수업시간표에서 제외되거나 자습시간으로 활용되고 있는 사례가 많다. 또한 대부분의 학교에서는 특별활동반의 개설이 학생들의 요구에 따라 신축성있게 이루어지지 않고 있어서 학생들의 선택의 폭이 극히 제한되어 있는 실정이다.

현행 학교교육에 있어서 특별활동시간 운영의 실태와 문제점을 본 설문조사의 응답결과를 중심으로 살펴보기로 한다.

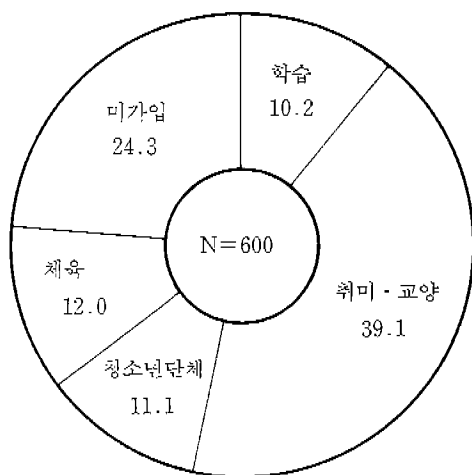
학교의 특별활동반은 그 성격상 학과 교과과정의 연장선상에 있는 학습활동(수학반, 과학반, 영어회화반 등), 체육활동(배구반, 축구반 등), 교양 및 취미활동(독서반, 음악감상반, 수예반 등), 청소년단체활동(보이

스카우트, 걸스카우트, RCY 등), 종교활동(종교반)의 5개분야로 분류될 수 있다. 이 분류기준에 의거하여 본조사의 표본이 된 서울지역 중고교생의 특별활동반 가입실태를 보면 [그림 III-30]과 같다.

[그림 III-30]

특별활동 가입실태

(단위 : %)



위의 그림을 보면 취미·교양관련 특활반에 가입한 학생들이 가장 많으며 학습활동, 체육활동, 청소년단체활동이 비슷한 분포를 보이고 있다. 여기서 주목되는 것은 특별활동반에 가입하지 않았다는 응답이 전체의 1/4에 달하고 있다는 점이다. 이것은 현행 학교의 특별활동이 상당수의 학생들을 도외시킨 채 파행적으로 운영되고 있음을 나타내고 있다.

학생유형별로 보면 고등학교 중에서는 실업고보다는 인문고에서 특별활동반 미가입학생들의 수가 많은데, 이것은 인문계 고교가 실업계보다 상대적으로 입시부담이 높은 데서 기인한 것으로 보인다. 또한 실업고 학생들은 인문고에 비해 취미·교양반보다는 학습활동을 선호하여 실업고 학생들이 특별활동시간을 실기위주의 학교교육을 보완하는 수단으로 고려하는 경향이 있음을 암시하고 있다.

[그림 III-31]

특별활동반 가입실태-계열별

(단위 : %)

	미가입	학습	취미·교양	체육	청소년단체	종교
인문교	20.3	4.7	45.3	11.5	14.2	4.1
실업교	10.8	23.3	35.8	10.8	10.8	8.3

$$\chi^2=25.32, p<.001$$

학교의 특별활동반 운영실태의 문제점을 구체적으로 파악하기 위해 특별활동운영과 관련된 모두 4가지의 항목을 설정하여 학생들의 반응을 조사하였다.

먼저 “특별활동시간을 학과수업이나 다른 활동으로 대체하는 경우가 많다”라는 항목에 대해서 “그렇다”고 응답한 비율을 보면 중학교보다는 고등학교에서 다소 높게 나타나 있고, 고등학교중에서도 인문교가 실업교에 비해 거의 배이상에 달하고 있다. 이러한 응답결과는 상대적으로 임시부담이 높은 학교일수록 특별활동시간을 다른 학과수업으로 대체하는 사례가 많음을 말해주고 있다.

〈표 III-46〉

특활시간 : 학과수업으로 대체

(단위 : %)

		그렇다	아니다	모르겠다	
교 급	중	34.8	47.3	17.9	$\chi^2=7.40$
	고	42.7	45.6	10.8	$p<.05$
계 열	인 문	53.3	36.7	10.1	$\chi^2=19.35$
	실 업	27.7	60.5	11.8	$p<.001$

각급학교의 특별활동에 대한 경시현상은 담당교사의 배치에 있어서도 잘 드러나고 있다. 즉 학생들이 평가하기에 자기학교의 특별활동 지도

교사가 해당분야의 관심이나 흥미를 갖고 있는 분인가를 묻는 문항에 대해서 절반에 가까운 학생들이 부정적 또는 모르겠다는 유보적 태도를 보이고 있다. 응답에 있어서 변인별 차이를 보면 교급별, 계열별로 의미있는 차이는 없었으나 인문고가 실업고에 비해 약 10%정도 부정적 응답율이 높은 것이 눈에 띈다. 한편 성별로는 매우 유의미한 차이가 나타나고 있는데 지도교사가 그 분야에 관심과 흥미를 가진 분이라는 응답율에 있어서 남학생이 여학생들보다 약 20%정도 낮게 나타났다.

〈표 III-47〉 특활 지도교사 : 그 분야에 관심과 흥미가있는 분

(단위 : %)

		그렇다	아니다	모르겠다	
성 별	남	45.9	20.1	34.1	$\chi^2=19.97$
	녀	64.2	11.5	24.3	$p<.001$
교 급	중	54.2	12.3	33.6	$\chi^2=7.80$
	고	55.9	19.1	25.0	$p<.01$
소 속	학 습	69.0	5.2	25.9	$\chi^2=36.40$
	취미·교양	57.2	16.7	26.1	$p<.001$
반 별	체육·운동	57.4	11.8	30.6	
	청소년단체	54.0	20.6	25.4	
	종 교	78.9	10.5	10.5	
미 가 입		32.7	20.9	45.4	

특히 어떤 분야의 특활반 학생들이 해당 지도교사의 자질에 대해서 회의감을 갖고 있는가를 살펴보면 취미·교양반, 청소년단체에 소속한 학생들이 지도교사에 대한 불만이 상대적으로 높은 반면, 종교반 학생들의 지도교사에 대한 만족도가 가장 높게 나타났다.

특활반 배정에 있어서는 비교적 학생들의 의사가 잘 존중되고 있는 것으로 나타났다. 즉 80%의 학생들이 “나는 내 의사와 상관없이 특별 활동반을 배정받았다”는 문항에 대해 “아니다”라고 응답하였고 특히 종교반의 경우에는 약 95%의 학생들이 자신의 의사대로 배정받았다고 응

답하였다. 자신의 의사와 무관하게 배정받았다는 응답은 취미·교양반에서 가장 높게 나타났지만 그 비율은 18%에 불과했다.

다른 학과수업에 비교하여 특활시간의 중요성에 대한 인식에 있어서는 과반수의 학생들이 긍정적으로 응답하였다. 교급별, 계열별로는 학생들간에 의미있는 차이가 나타나지 않았으나 성별로는 여학생들이 남학생들에 비해 상대적으로 특활시간을 중요하게 생각하고 있는 것으로 나타났다. 가입특활반별로는 청소년단체에 소속된 학생들이 특활시간을

〈표 III-48〉

특활반 배정 : 자신의 의사대로

(단위 : %)

		그렇다	아니다	모르겠다	
전	체	13.2	80.0	6.7	
학	습	69.0	5.2	25.9	$\chi^2=22.36$ $p<.05$
취미·교양		57.2	16.7	26.1	
체육·운동		57.4	11.8	30.9	
청소년단체		54.0	20.6	25.4	
중	교	78.9	10.5	10.5	
미	가	32.7	20.9	46.4	

〈표 III-49〉

특활시간 : 다른 시간같이 중요

(단위 : %)

		그렇다	아니다	모르겠다	
전	체	64.6	13.7	21.8	
성	남	58.1	18.3	23.7	$\chi^2=12.91$ $p<.01$
	녀	79.8	9.3	19.9	
소속반	학	74.1	13.8	12.1	$\chi^2=18.98$ $p<.05$
	습	59.0	15.8	25.2	
	취미·교양	59.0	15.8	25.2	$p<.05$
	체육·운동	70.6	14.7	14.7	
	청소년단체	76.2	3.2	20.6	
	중	73.7	5.3	21.1	
	미	56.6	15.9	27.4	

중요시하는 비율이 가장 높았으며 취미·교양반 학생들이 가장 낮게 나타났다.

현행 교과과정 편제상 특별활동시간만이 유일하게 학생들이 자신의 적성과 취미를 고려하여 능동적으로 참여할 수 있는 과목임을 감안하여 특별활동에 대한 보다 높은 교육적 관심이 기울여져야 할 것이다. 그 구체적인 개선방안으로는 ①최소한 특별활동의 법정 수업일수는 충실히 지켜져야 하고 ②가능한 한 많은 특별활동반을 편성하여 학생들의 선택의 폭이 확대되어야 하며 ③그 분야에 관심과 자질이 있는 교사를 배치하여 학생들의 활동욕구를 충족시킬 수 있는 방향으로 특별활동에 대한 인식의 전환이 요구된다.

2) 교내행사

매년 각급학교에서 정기적 또는 부정기적으로 개최되는 다양한 교내 행사들은 지식전달 위주의 학과수업에서 결여되기 쉬운 학생들의 정서 교육과 체력단련 또는 동료들간의 우애심과 협동심을 기를 수 있는 좋은 기회이다. 그러나 각급학교에서는 수업결손과 경비문제 등을 이유로 각종행사의 개최에 소극적인 태도를 나타내고 있는 것이 일반적인 추세이며, 행사를 개최할 경우에도 학생들의 욕구와 원망사항을 적절히 수렴하지 않은 채 진행하는 사례를 목격할 수 있다.

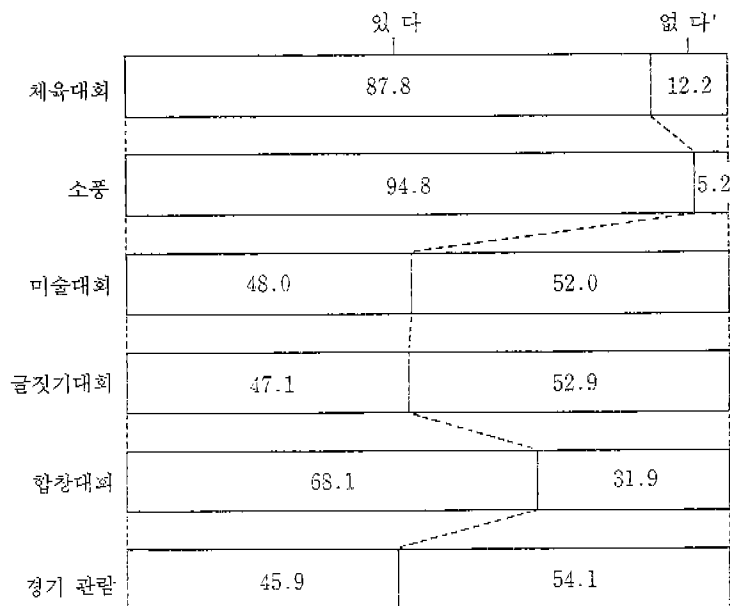
본 조사에서는 학과수업 이외의 학생들을 위한 각종 행사들이 학생들의 건전한 여가활동을 조장하고 그들의 자질과 능력을 개발하는 중요한 계기가 될 수 있음에 착안하여, 각종 교내행사에 대한 학생들의 참여실태와 그 행사에 대한 학생들의 호응도를 묻는 문항들을 설정하였다.

먼저 대부분의 학교에서 매년 개최하리라고 예상되는 체육대회 등 모두 6가지 행사를 나열하고, 지난 한해 동안 본인이 직접 참여한 경험인 있는가를 알아보았다. 그 결과 체육대회와 소풍은 대부분의 학생들이 직접 참여한 경험이 있다고 응답하였고 합창대회는 과반수를 넘는 학생들이, 미술대회, 글짓기대회(백일장), 단체 운동경기 관람은 과반수에 다소 못미치는 학생들만이 참여한 경험이 있는 것으로 나타났다.

[그림 III-32]

각종 교내행사 참여경험

(단위 : %)



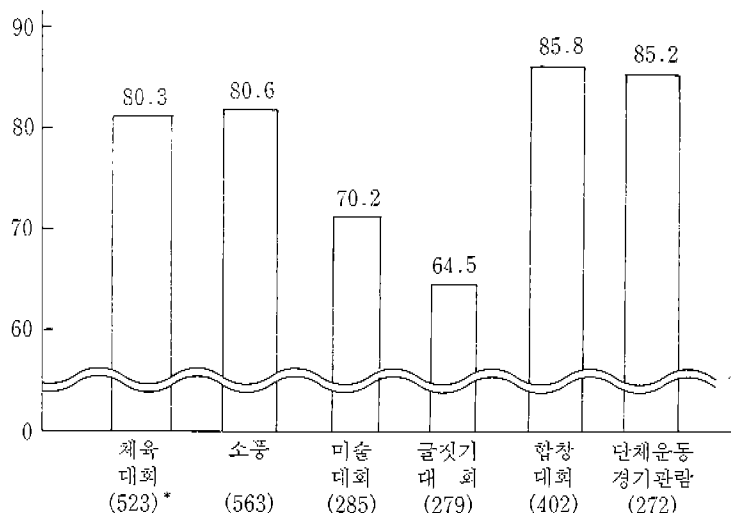
행사의 개최 못지 않게 중요한 것은 이들 행사가 과연 학생들에게 얼마나 유익한 것으로 받아들여지고 그들이 이러한 행사에 얼마나 즐겁게 참여하고 있는가 하는 문제이다. 각종행사에 대한 학생들의 호응도를 “매우 즐거웠다” “다소 즐거웠다” “즐겁지 않았다”는 3점척도를 제시하여 조사하였는데 전자의 두 항목의 응답비율을 합산하여 각종행사에 대한 학생들의 호응도를 도식해 보면 [그림 III-33]과 같다.

[그림 III-33]을 보면 합창대회와 단체 운동경기 관람은 실제 참여인원은 비교적 소수임에 비해서 학생들의 호응도는 가장 높은 것으로 나타났다 많은 인원이 참여한 체육대회와 소풍에 대한 호응도가 그 다음으로 높은 그룹을 형성하고 있으며 미술대회와 글짓기대회는 참여한 인원도 소수일 뿐더러 학생들의 호응도도 비교적 낮은 것으로 나타났다.

그러나 각종 행사들에 대한 학생들의 호응도가 결코 그 행사의 교육

[그림 III-33] 각종 교내행사에 대한 학생들의 호응도

(단위 : %)



* ()안의 수치는 참여경험이 있는 학생수

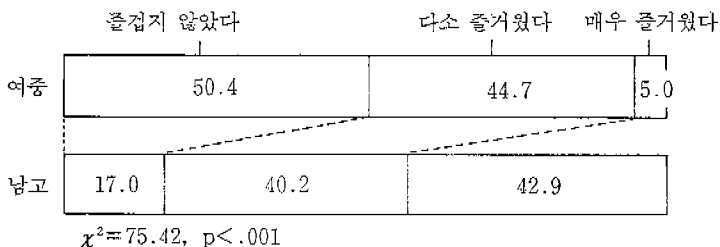
적 효과를 측정하는 기준이 될 수 없으며, 학생들의 집단유형에 따라서 호응도도 다양한 편차를 보이고 있다. 각종 교내행사에 대한 집단유형별 차이를 구체적으로 검토해 보기로 한다.

먼저 체육대회에 대한 호응도는 성별, 교급별로 유의미한 차이가 확인되었다. 흥미있는 점은 남학생들이 체육행사를 선호하리라는 일반적인 예상과는 달리 여학생들이 체육대회를 더욱 즐기고 있는 것으로 나타났다, 고등학생보다는 중학생이 체육행사에 대해서 호의적인 태도를 나타내었다. 따라서 체육행사를 가장 선호하는 집단은 여중생, 가장 싫어하는 집단은 남고생인 것으로 밝혀졌다. 양 집단에서 체육행사를 “즐겁지 않다”고 평가한 비율은 각각 5.0%와 42.9%로서 그 차이도 매우 현격하였다. 남고생의 경우 취미활동으로 체육을 즐기는 인원이 다른 집단에 비해서 많음에도 불구하고 학교내에서의 체육활동을 기피하는 것은 주목할 만한 점으로서, 교과과정 또는 교내행사로서의 체육활동이 그들의 욕구를 적절히 충족시키지 못하고 있음을 반영하고 있다.

[그림 III-34]

체육대회 : 호응도 - 성별 · 교급별

(단위 : %)



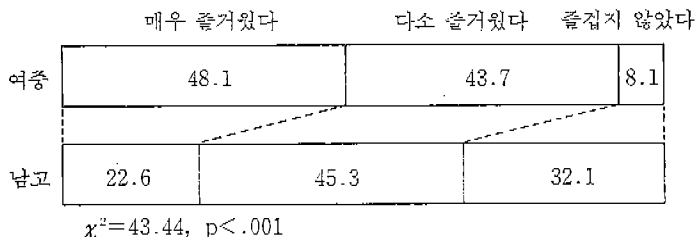
*남중생과 여고생은 생략

소풍에 대한 호응도도 역시 성별, 교급별로 통계적으로 의미있는 차이가 확인되었다. 체육대회와 동일하게 소풍에 대한 호응도에서도 남학생보다는 여학생이, 고등학생보다는 중학생이 월등히 높게 나타나 여중생과 남고생이 각각 호응도의 양 극단에 위치해 있었다.

[그림 III-35]

소풍 : 호응도 - 성별 · 교급별

(단위 : %)



*남중생과 여고생은 생략

미술대회의 경우에는 성별에 있어서는 남녀간의 큰 차이가 없었으나 교급별로 유의미한 차이가 나타나 중학생이 고등학생보다 미술대회를 선호하였다. 성별 · 교급별 호응도에 있어서는 남중>여중>남고>여고생의 순으로 높게 나타나 상대적으로 예술적 감수성이 높으리라고 추정되는 여고생이 오히려 교내의 미술행사를 가장 싫어하는 결과를 보여주고 있다.

[그림 III-36]

미술대회 : 호응도-성별·교급별

(단위 : %)

	매우 즐거웠다	다소 즐거웠다	즐겁지 않았다
중	23.7	50.7	25.7
고	9.9	55.0	35.1

$\chi^2=10.03, p<.01$

글짓기대회는 성별, 교급별로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 단지 성별·교급별 하위집단에 있어서 통계적으로 의미있는 차이가 발견되었는데 여중>남고>남중>여고생의 순으로 호응도가 높게 나타나, 여학생의 경우 중학생은 약 80%정도가 글짓기대회를 선호하는 반면 고등학생의 경우에는 그 비율이 대폭 감소하여 과반수를 다소 넘는 56.5%의 학생들만이 글짓기대회에 대해서 호의적인 태도를 나타내었다. 반면 남학생의 경우에는 오히려 고등학생이 중학생보다 글짓기대회를 더욱 선호하고 있었다.

[그림 III-37]

글짓기대회 : 호응도-성별·교급별

(단위 : %)

	매우 즐거웠다	다소 즐거웠다	즐겁지 않았다
여중	32.7	45.5	21.8
여고	10.8	45.8	43.4

$\chi^2=15.14, p<.05$

*남중, 남고생은 생략

합창대회는 성별, 교급별로 의미있는 차이가 나타났다. 즉 남학생보다는 여학생이, 고등학생보다는 중학생들이 합창대회를 즐기고 있는 것으로 나타났는데, 가장 부정적인 반응을 보인 남중생의 경우에도 “즐겁지 않았다”는 비율이 20%남짓으로서 교내행사중 부정적 응답율이 가장 낮은 행사라고 할 수 있다. 특히 여중생의 긍정적 응답율은 92.4%에 달하였다.

[그림 III-38]

합창대회 : 호응도-성별

(단위 : %)

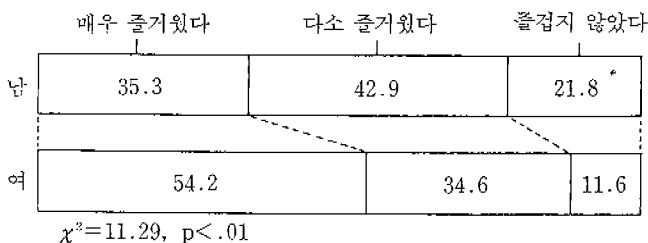
	매우 즐거웠다	다소 즐거웠다	즐겁지 않았다
남	35.1	45.7	19.2
여	45.4	43.4	11.2

$$\chi^2=6.83, p<.05$$

학교에서 개최되는 행사들이 대체적으로 매년 같은 시기에 되풀이되는 정기적인 행사임에 비해서 단체 운동경기 관람은 운동부서가 있는 학교에 한해서 부정기적으로 거행되는 행사인 관계로 학생들의 참여경험율이 가장 낮은 수치(45.9%)를 기록하고 있다. 그럼에도 불구하고 그 호응도는 합창대회와 더불어 가장 높은 수치를 기록하여 학교에서 단체로 운동경기를 관람할 수 있도록 배려하는 것이 학생들의 여가선택에 매우 효과적인 수단이 될 수 있음을 알 수 있다. 각 하위집단별 호응도를 살펴보면 다른 행사들과 유사하게 남자보다는 여자가, 고등학생보다는 중학생집단의 호응도가 현저하게 높았다. 긍정적인 응답을 보인 비율은 여중>남중>여고>남고생의 순서였다. 체육대회에서와 동일하게 여학생들의 운동경기 관람에 대한 선호도가 높은 것은 일반적인 예상을 벗어난 것으로서 매우 흥미있는 점이라 할 수 있다.

[그림 III-39] 단체 운동경기 관람 : 호응도-성별

(단위 : %)

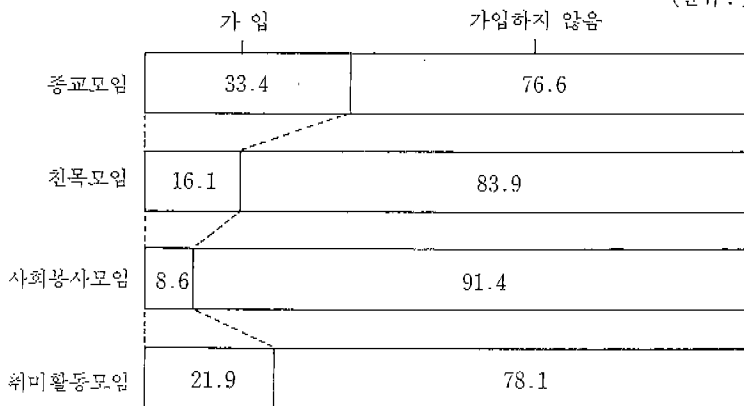


3) 교외 단체활동

학교밖의 각종모임이나 단체에 대한 학생들의 가입율을 살펴보면 종교모임이 33.4%로서 가장 높은 것으로 나타나 있고 그 다음이 취미활동모임(21.6%), 친목모임(16.1%)이며 사회봉사모임의 가입율이 가장 낮아서 8.6%에 불과하다. 종교모임에 가입한 학생들의 수가 상대적으로 높게 나타난 것은 본 설문조사 대상학생 중 종교가 있는 학생들이 60%정도에 달하고, 기독교(개신교)신자가 40.9%로서 이들 중 상당수가 교회의 학생부활동에 참여하고 있기 때문으로 추정된다.

[그림 III-40] 교외모임·단체의 가입실태

(단위 : %)



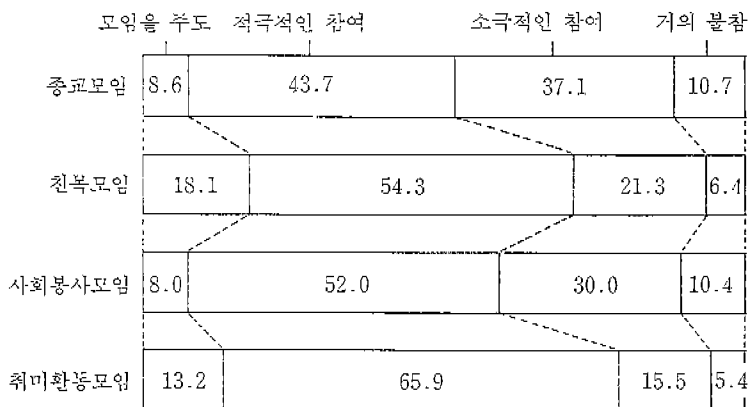
각종 모임별로 학생들의 참여정도, 즉 모임에서 얼마나 적극적으로 활동하고 있는가를 알아보기 위해 모임에 대한 참여정도를 “모임을 주도” “적극적인 참여” “소극적인 참여” “거의 불참”의 4점 척도를 제시하여 모임에 가입한 학생들을 대상으로 응답하게 하였다.

각 모임에 대한 참여정도는 가입율과는 다소 상이한 결과가 나타났다. 전체적으로 보면 과반수 이상의 학생들이 “모임을 주도”하고 있거나 “적극적인 참여”를 하고 있다고 응답하여 활발한 단체활동을 하고 있는 것으로 밝혀졌지만, 각 모임간에 상당한 편차가 있는 것으로 확인되었다. 즉 “모임을 주도”한다는 응답과 “적극적인 참여”를 합산한 응답율을 보면 취미활동모임이 79.1%로서 가장 높고, 그 다음이 친목모임(72.4%), 사회봉사모임(60.0%)이며 가입율이 가장 높았던 종교모임은 과반수를 다소 상회하는 52.3%에 머물렀다.

[그림 III-41]

각종모임에의 참여정도

(단위 : %)



이와 같은 각 모임별 참여정도의 차이는 회합의 빈도, 구성원의 유형 등 다양한 요소들이 상호작용하여 나타난 결과라고 볼 수 있지만, 특히 종교모임의 경우에는 교회학생부 등의 예에서 미루어 짐작할 수 있듯이 일반적으로 그 규모가 다른 모임에 비해서 상대적으로 비대하기 때문에

모든 성원들이 완전한 소속감을 느끼기가 힘들기 때문에 나타난 결과라고 볼 수 있다.

다음으로는 각 모임별로 학생유형별 가입실태와 그들의 참여정도를 구체적으로 검토해 보기로 한다.

종교모임의 가입율에서는 여학생들이 남학생보다 다소 높았으나 유의미한 차이가 나타나지 않았고 교급별로는 중학생이 남학생보다 가입율이 높게 나타났다. 성별·교급별 하위집단 중에서 종교모임에 가장 많이 가입한 집단은 여중생으로서 이들은 참여정도에 있어서도 적극적인 참여율(“모임을 주도”와 “적극적인 참여”를 합산)이 57.9%로서 가장 높고, 그 다음이 여고생의 55.0%로서 전체적으로 가입율과 참여정도의 양면에서 남학생보다는 여학생들이 종교모임의 주축을 이루고 있는 것으로 밝혀졌다.

〈표 III-50〉

종교모임 : 가입율과 참여정도

(단위 : %)

가 입 여 부			참 여 정 도			
가입	미가입		모임을 주도	적극적인 참여	소극적인 참여	거의불참
34.2	65.8	남 중	3.9	43.1	43.1	9.8
41.0	59.0	여 중	10.5	47.4	31.6	10.5
31.5	68.5	남 고	12.8	38.3	40.4	8.5
26.5	73.5	여 고	7.5	47.5	30.0	15.0

$$\chi^2=7.24, p>.05$$

$$\chi^2=5.71, p>.05$$

한편 학군별로 강남지역 학생들이 종교모임에 가입한 비율이 현저하게 높게 나타났는데(강남 39.3%, 강북 27.5%), 이것은 강남지역에 대형교회들이 많이 분포되어 있고 기독교 신자수에 있어서도 강남지역 학생들이 많은 것(본 설문조사에서는 기독교 신자가 강남 46.5%, 강북 35.3%)과 관련이 있는 것으로 볼 수 있다. 계열별로는 실업고 학생들이 인문고 학생들보다 종교모임이 가입율이 높고 참여율에서도 적극적

인 참여율이 상대적으로 높게 나타났다.

친목모임의 경우에는 다른 모임과는 달리 고등학생들의 가입율이 21.0%로서 중학생 가입율(10.9%)을 배 이상 상회하고 있는 점이 주목된다. 고등학생들은 중학생들에 비해 상대적으로 많은 수업시간, 입시 부담으로 말미암아 각종모임의 가입율이 저조한 상태인데 친목모임은 다른 모임에 비해서 뜻을 같이하는 친구들간에 자생적으로 결성되어 비교적 제약조건이 적기 때문에 고등학생들이 선호하고 있는 것으로 볼 수 있다. 고등학생중에서도 여고생들의 가입율이 22.5%로서 남고생에 비해 현저하게 높은 비율을 보이고 있다. 참여정도에 있어서도 중학생 보다는 고등학생들의 적극적인 참여율이 높게 나타나고 있다.

<표 III-51>

친목모임 : 가입율과 참여정도

(단위 : %)

가 입 여 부			참 여 정 도			
가입	미가입		모임을 주도	적극적인 참여	소극적인 참여	거의불참
7.4	92.6	남 중	27.3	54.5	18.2	—
14.5	85.5	여 중	10.5	47.4	31.6	10.5
19.5	80.5	남 고	20.7	55.2	13.8	10.3
22.5	77.5	여 고	14.7	58.8	23.5	2.9

$\chi^2=14.58, p<.01$

$\chi^2=6.11, p>.05$

사회봉사모임은 각종 모임·단체중 가장 저조한 가입율을 나타내고 있으며, 가입학생들의 참여정도의 면에서도 적극적인 참여율이 60.0%로서 다른 모임에 비해 비교적 낮은 편에 속한다. 각 하위집단별로 가입율과 참여정도에 있어서 통계적으로 유의미한 차이는 발견되지 않았다.

〈표 III-52〉

사회봉사모임 : 가입율과 참여정도

(단위 : %)

가 입 여 부			참 여 정 도			
가입	미가입		모임을 주도	적극적인 참여	소극적인 참여	거의불참
9.4	90.6	남 중	14.3	35.7	50.0	—
7.6	92.4	여 중	10.8	60.0	10.0	20.0
6.0	94.0	남 고	11.1	44.4	33.3	11.1
11.3	88.7	여 고	—	64.7	23.5	11.8

 $\chi^2=2.97, p>.05$ $\chi^2=9.60, p>.05$

취미모임은 가입율에 있어서는 종교모임보다 낮은 분포를 보이고 있으나 참여정도에서는 가입학생들이 가장 적극적으로 활동하고 있는 것으로 나타나고 있다(적극적인 참여율 79.1%). 가입율에 있어서 남녀간의 차이는 발견되지 않지만 교급별 차이는 현저하여 중학생들의 가입율이 26.2%로서 고교생보다 10%정도 상회하고 있다. 특히 여중생의 가입율이 30.3%로서 성별·교급별 하위집단 중 가장 높으며, 가입율이 가장 낮은(15.2%) 여고생들이 가장 적극적으로 활동(적극적인 참여율 86.9%)하고 있는 점이 흥미롭다.

〈표 III-53〉

종교모임 : 가입율과 참여정도

(단위 : %)

가 입 여 부			참 여 정 도			
가입	미가입		모임을 주도	적극적인 참여	소극적인 참여	거의불참
22.1	77.9	남 중	12.1	63.6	18.2	6.1
30.3	69.7	여 중	2.4	71.4	21.4	4.8
20.1	79.9	남 고	26.7	56.7	10.0	6.7
15.2	84.8	여 고	13.0	73.9	8.7	4.3

 $\chi^2=10.25, p<.05$ $\chi^2=11.63, p>.05$

4) 과외활동

학생들의 교외 과외활동은 학과수업의 미진한 부분을 보충하고 상급 학교의 진학을 대비하기 위한 과외학습, 자신의 취미나 특기를 신장시키기 위한 과외활동, 체력의 단련을 위한 체육활동으로 그 종류를 크게 세가지로 나눌 수 있다. 편의상 본고에서는 이들 과외활동의 종류를 각각 학과과외, 취미·특기과외, 체육과외로 지칭하기로 한다.

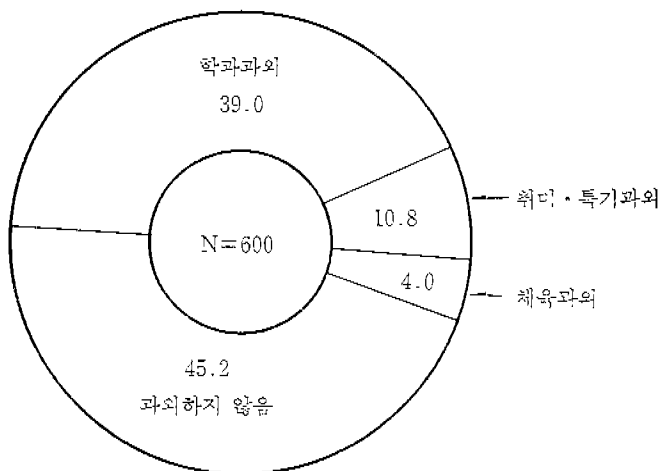
먼저 현재 얼마나 많은 학생들이 위와 같은 과외활동에 참여하고 있는가를 알아보았다.

총 600명의 설문대상 학생중 과반수인 54.8%(323명)의 학생들이 각종 과외활동에 참여하고 있는 것으로 나타났다. 과외활동 종류별로 살펴보면 상급학교 진학에 대비하기 위한 학과과외를 하고 있는 학생들이 전체학생들 중 39.0%인 234명으로 압도적인 다수를 차지하고 있는데, 이 수치는 전체 과외활동 학생중 72.5%로서 우리나라의 청소년들에게 학과공부와 상급학교 진학이 얼마나 중요시되고 있는가를 입증하고 있다.

[그림 III-42]

과외활동 참여실태

(단위 : %)



구체적으로 과연 어떤 학생들이 과외활동을 하고 있는가를 살펴보면 학생유형별로 통계적으로 유의미한 차이는 발견되지 않으나, 학과과외를 하고 있는 학생의 비율이 중·고교간에 현저한 차이가 발견되지 않는다는 점, 실업고에서도 적지 않은 학생들이 상급학교 진학을 위한 학과과외를 하고 있다는 점이 주목된다. 이것은 학기기간 중 고등학생들은 과다한 학과수업시간으로 말미암아 중학생들에 비해 별도의 과외를 할만한 시간적 여유가 없는 데서 기인한다고 볼 수 있으며, 만약 방학 중의 과외경험까지 포함한다면 고등학생들의 학과과외 참여율이 중학생을 월등히 상회할 것으로 추정된다. 실업고 학생중에서도 약 1/3에 달하는 인원이 대학진학을 위해 학과과외를 하고 있다는 사실은 기업체에서의 학력간, 직종간의 임금상, 신분상의 차별대우에서 기인하는 것으로 볼 수 있다. 현재 정부에서는 고등학교에서의 실업제의 비율을 상향조정하는 정책을 추진할 예정으로 있는데 고졸자, 기술직에 대한 신분상의 부당한 불이익이 근본적으로 시정되지 않는 한 이러한 정책은 새로운 문제점을 낳을 소지를 안고 있다.

〈표 III-54〉

변인별 과외참여율

(단위 : %)

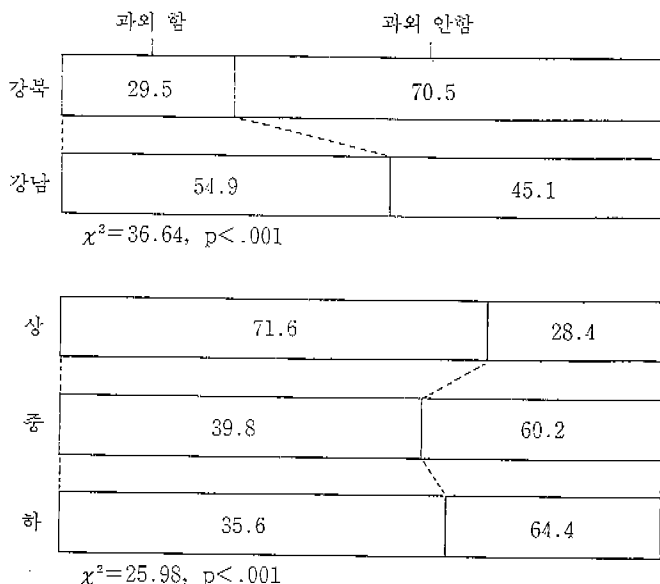
		과외안함	과 외 참 여		
			학과과외	취미·특기	체육과외
성 별	남	45.7	39.3	8.7	6.3
	여	46.6	38.7	13.0	1.7
교 급	중	41.0	41.3	13.0	4.7
	고	52.0	36.7	8.0	3.3
계 열	인문	49.4	41.7	7.2	1.7
	실업	55.8	29.2	9.2	5.8

과외활동에 있어서 학군별, 사회경제적 지위별 차이를 살펴보면 매우 흥미있는 결과가 발견된다. 취미·특기과외, 체육과외의 경우에는 학군

별, 사회경제적 지위별로 의미있는 차이가 나타나지 않으나 학과과외의 경우에는 강남학군, 상위집단 학생들의 과외참여율이 강북, 중·하위집단 학생들에 비해 현저하게 높은 것으로 나타나고 있다.

[그림 III-43] 학습과외 참여실태-학군별, SES별

(단위 : %)



학생들이 어떤 방식으로 과외활동을 하고 있는가는 개인지도, 그룹지도, 학원수강의 세가지 형태로 대별된다. 과외종류별 과외형태의 분포를 보면, 학과과외와 특기과외는 모두 학원에서 수강하는 경우가 과반수 이상을 점유하며 체육과외의 경우에만 그룹지도가 가장 높은 비중을 차지하나 위낙 실수강인원이 적은 관계로 이것을 일반화하기에는 무리가 있다.

[그림 III-44]

과외종류별 수강방식

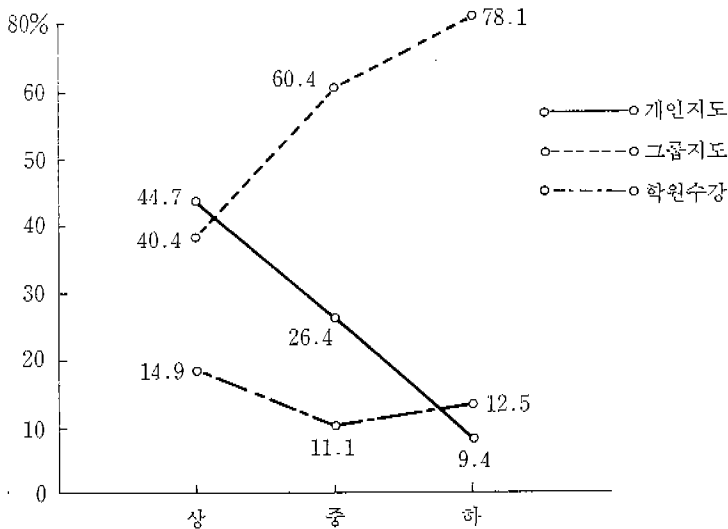
(단위 : %)

	개인지도	그룹지도	학원수강	1.3기타
학과과외	27.3	13.4	58.0	
특기과외	17.2	25.0	57.3	
체육과외	17.4	56.5		26.1

[그림 III-45]

학습과외 수강방식 - SES별

(단위 : %)



과외의 수강방식에 있어서 각 집단유형별로 의미있는 차이가 발견되지는 않으나 학과과외의 경우 수강방식과 가족의 사회경제적 지위가 상당히 밀접한 관련을 맺고 있음을 확인할 수 있다. 즉 상류층일수록 개인지도를 선호하고 있으며 하류층일수록 학원수강의 비율이 높아가는

경향이 나타났다. 이것은 계층별 과외비 부담능력과 직접적인 관련을 맺고 있는 것으로서 과외비 부담이 가장 큰 개인지도의 경우 경제적인 여유가 있는 상류층 학생들이 집중되어 있고, 반면 경제적인 여유가 없는 하류층 학생들은 과외비가 가장 저렴한 학원수강을 택한 결과라고 할 수 있다.

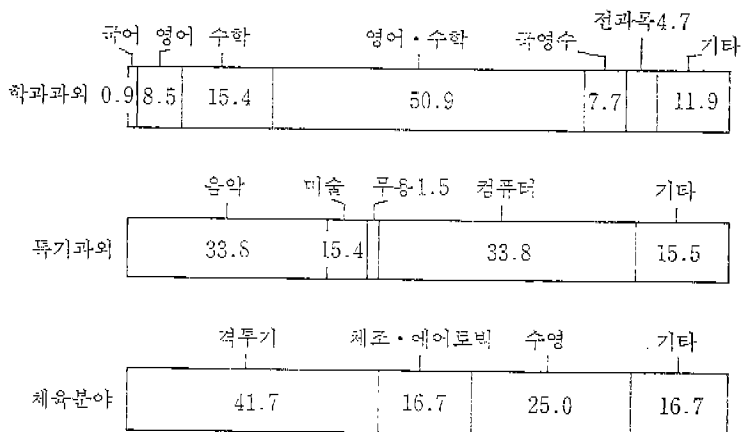
상류층 학생 중 약 7할과, 강북지역의 거의 2배에 달하는 강남지역 학생들(82명 : 152명)이 학습과외를 하고 있다는 사실은 학군간·계층간 생활환경의 차이와 상급학교 진학에 대한 관심도의 차이를 반영하고 있는 것으로서 매우 주목되는 통계수치이다. 학과과외의 비용이 다른 과외활동에 비해 월등히 높다는 점을 감안하면 이러한 학군간·계층간 학과과외 현황의 차이는 경제적 부담능력의 차이가 그 주요인으로 볼 수 있으며, 아울러 상급학교 진학에 대한 학군별 관심도, 계층별 부모세대의 자녀교육에 대한 열의의 차이도 간접적인 요인으로서 영향을 미치고 있다고 볼 수 있다.

과외활동을 통해 학생들이 어떤 과목 또는 분야를 배우고 있는가를 살펴보면 아래의 그림과 같다.

[그림 III-46]

과외종류별 학습 과목·분야

(단위 : %)



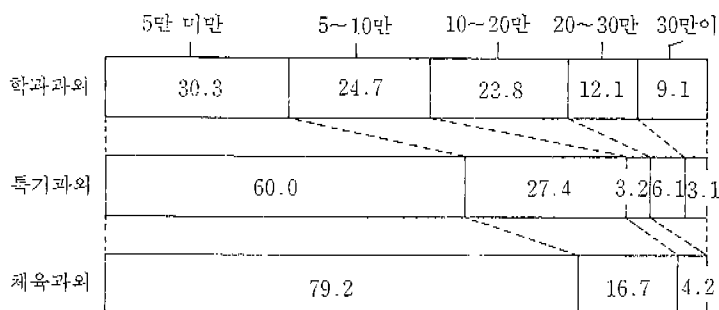
학과과외의 경우에는 입시에서 커다란 비중을 차지하고 있는 국·영·수 세과목에 집중되어 있는데, 특히 영어, 수학 두과목을 동시에 수강하고 있는 학생이 전체의 과반수를 점하였다. 특기과외에 있어서는 컴퓨터분야가 33.8%로서 음악분야와 함께 가장 많은 비율을 차지하고 있는데 중학생의 수강비율이 고등학생의 두배 이상을 점하고 있어서 최근의 컴퓨터 교육의 열기를 반영하고 있다.

과외유형별 한달 평균 과외비 지출액을 보면 예상대로 학과과외가 가장 많은 비용을 지출하는 것으로 나타났다. 즉 전체 과외학생중 학과과외를 하는 학생의 45.0%, 취미·특기과외생의 12.4%가 매달 10만원 이상의 과외비를 지출하고 있었으며 체육과외생은 이 범주에 속하는 인원의 비율이 4.2%에 불과했다.

[그림 III-47]

과외유형별 한달 과외비

(단위 : %)

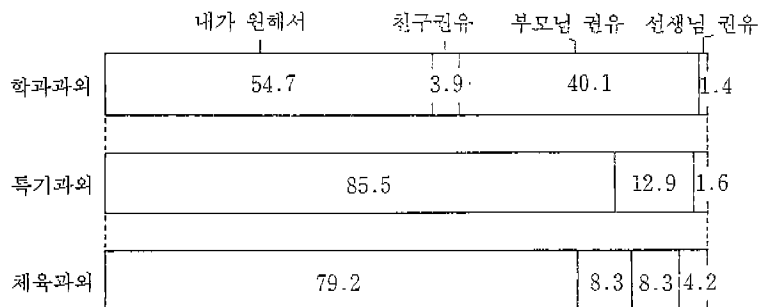


과외를 하게 된 동기를 알아보기 위해 ① 자신이 원한 경우 ② 친구가 권해서 ③ 부모님의 권유 ④ 선생님의 권유의 네가지 선택항목을 주고 백일하게 하였는데 전자의 2항목을 포괄하여 자발적 선택으로 간주하면 특기과외의 경우가 자발적 선택율이 가장 높은 것으로 나타났고 학과과외생의 약 40%에 달하는 학생들이 자신의 뜻보다는 부모님이나 선생님의 권유로 과외를 시작한 것으로 확인되었다.

[그림 III-48]

과외유형별 과외를 하게 된 동기

(단위 : %)



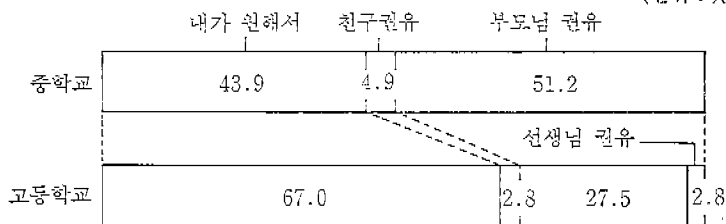
이와 같이 학과과외를 하게 된 동기에서 부모의 역할이 두드러지는 것은 우리사회의 부모세대가 자녀들이 예능이나 체육방면에서 성공하기 보다는 우선 당면한 입시에 대비하여 학과성적을 올리는 데 지대한 관심을 쏟고 있음을 의미하고 있다.

과외를 하게 된 동기에 있어서 각 하위집단별 차이를 학과과외의 경우에만 한정시켜서 살펴보면, 성별, 계열별로는 의미있는 차이가 발견되지 않으나 교급별로는 고등학생에 비해 중학생들이 자신의 의사보다는 부모님의 권유로 과외를 하게 된 비율이 월등히 높게 나타나 있다. 이것은 점차 격심해지고 있는 대학입시의 열기가 중학교 학부형들에게까지 파급되어 있음을 입증하는 것으로서 앞으로 과외를 받는 학생들의 비율이 계속 점증할 것임을 암시하고 있다.

[그림 III-49]

학과과외의 동기-교급별

(단위 : %)



$$\chi^2=97.77, p<.001$$

5. 문제성 여가활동

1) 문제성 여가활동에 대한 의견과 경험

오늘날 우리사회에서 이른바 문제행동으로 간주되고 있는 청소년들의 여가활동을 “문제성 여가활동”으로 지칭하고, 그중 대표적인 것들을 선정하여 그와 같은 행동에 대한 청소년들의 의견과 자신이 직접 경험한 적이 있는지, 있다면 얼마나 많이 경험했는지를 조사해 보았다.

본 조사에서 설문대상으로 설정한 문제성 여가활동은 만화읽기·영화관람, 청소년전용 디스코장 출입 등 비교적 사회적인 허용도가 높은 행동에서부터 음란비디오 관람·환각제 흡입 등 청소년들에게 절대적으로 금지되고 있는 행동에 이르기까지 모두 11항목에 이른다.

이들 문제성 여가활동에 대한 의견은 “절대로 해서는 안된다” “경험 삼아 한두번은 가능하다” “지나치지 않으면 가능하다” “해도 무방하다”의 4점 척도로, 그러한 행동에 대한 경험은 “전혀 없다” “몇번 있다” “자주 한다”의 3점 척도를 제시하여 응답하게 하였다.

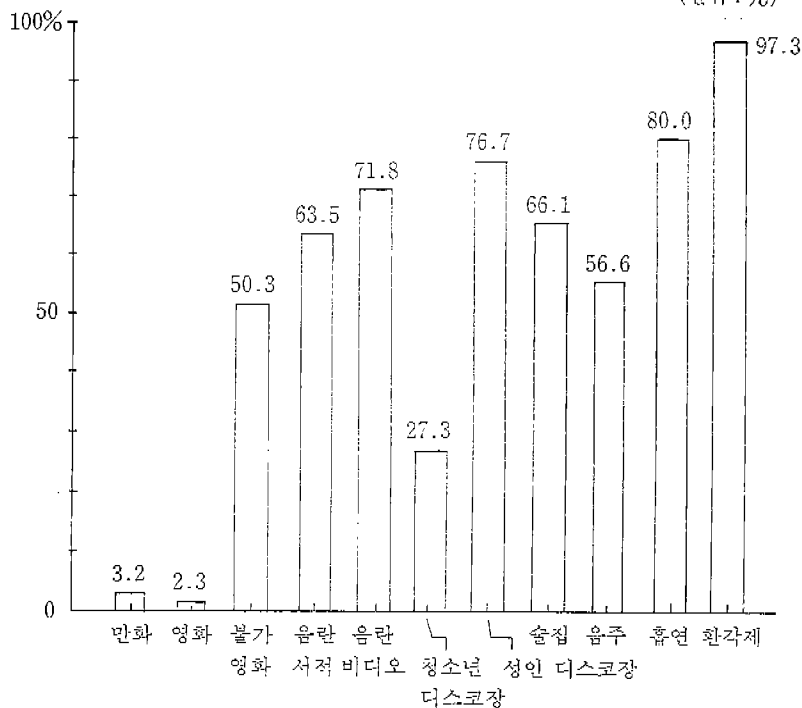
먼저 각각의 행동에 대한 학생들의 관용도를 “절대로 해서는 안된다”고 응답한 비율을 기준으로 도시해 보면 [그림 III-50]과 같다.

이 그림을 통해서 보면 각각의 문제성 여가활동에 대한 관용의 수준은 영화와 만화가 가장 높아서 절대로 안된다는 비율이 5%에도 못미치고 있고, 그 다음이 청소년전용 디스코장 출입의 27.3%로서 다소 낮아지며, 불가영화 관람, 음주, 음란서적읽기, 술집 출입, 음란비디오 관람, 성인디스코장 출입이 중간그룹을 형성하고 있다. 흡연은 80%의 학생들이, 환각제의 경우에는 97.3%의 학생들이 절대로 안된다고 응답하여 가장 낮은 관용도를 보이고 있다. 문제성 여가활동에 대한 학생들의 의견을 총화하여 파악하기 위해 응답빈도가 가장 높았던 응답항목 별로 각 행동들을 정리해 보면 <표 III-55>와 같다.

[그림 III-50]

문제행동에 대한 의견 - “절대 불가”

(단위 : %)



〈표 III-55〉

문제행동에 대한 관용도

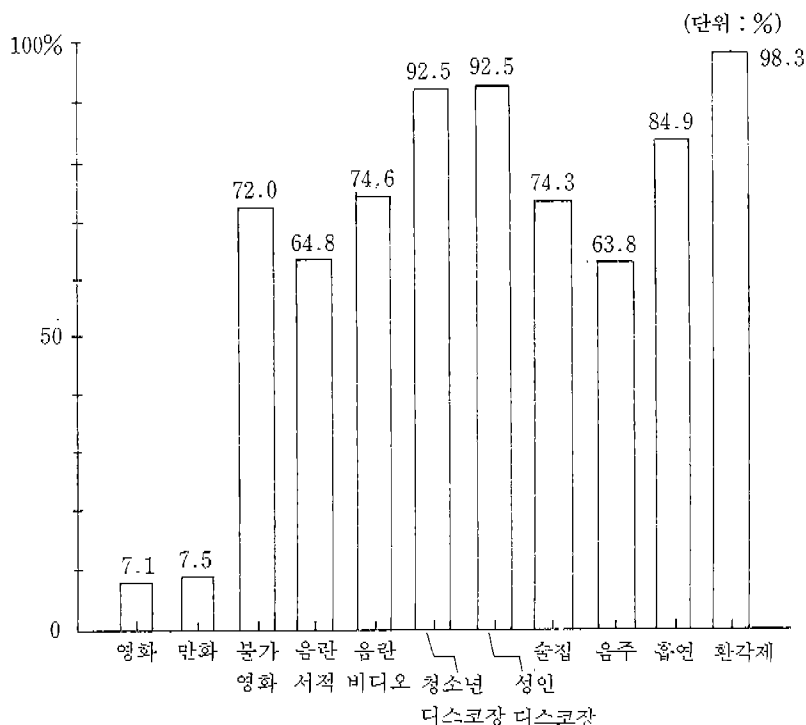
관 용 도	문 제 행 동
해도 무방하다	
지나치지 않으면 가 능하다	만화읽기 (64.7) 영화관람 (55.5)
경험삼아 한두번은 가능하다	청소년전용 디스코장 출입 (36.2)
절대로 해서는 안된 다	불가영화 관람 (50.3) 음란서적 읽기 (63.5) 음란비디오 관람 (71.8) 성인디스코장 출입 (76.7) 술집출입 (66.1) 음주 (56.6) 흡연 (80.0) 환각제 흡입 (97.3)

* ()안의 수치는 해당항목에 대한 응답비율 (%)

위의 표에서 알 수 있듯이 학생들이 본 설문조사에서 제시한 11개의 문제성 여가활동에 대해서 “해도 무방하다”는 완전한 관용도를 보인 항목은 하나도 없으며, 만화읽기와 영화관람에 대해서는 과반수 이상의 학생들이 지나치지 않을 정도면 무방하다고 응답하였고, 청소년전용 디스코장에 대해서는 경험삼아 한두번 가볼 만하다고 응답한 비율이 가장 높았다. 그밖의 8가지의 문제행동에 대해서는 불가영화 관람의 50.3%에서 환각제 흡입의 97.3%에 이르기까지 과반수 이상의 학생들이 절대로 해서는 안된다고 응답하였다.

그러나 이들 문제성 여가활동에 대한 학생들의 태도가 그들의 실제 생활에서 그대로 지켜지고 있는 것은 아니다. 실제로 그와 같은 행동을 자신이 직접 행한 경험이 있는가의 여부를 알아본 결과 각 행동에 대해서 “전혀 없다”고 응답한 비율의 분포는 다음과 같다.

[그림 III-51] 문제행동에 대한 경험을 —“전혀 없다”



각 문제성 여가활동에 대한 경험학생의 비율은 만화와 영화가 가장 높은 편에 속하여 불과 7% 남짓한 학생들만이 한번도 경험해 본 적이 없다고 응답하였으며, 그 다음이 음주와 음란서적 읽기로서 각각 36.2%, 35.2%의 학생들이 경험한 것으로 나타났고, 불가영화 관람, 성인디스코장 출입, 음란비디오 관람은 30%에 채 못미치는 학생들이 경험하였으며 흡연, 청소년디스코장 출입, 성인디스코장 출입 경험에 있는 학생들은 15.1%, 7.5%, 7.5%였고 환각제에 대한 경험율이 가장 낮아서 불과 1.7%의 학생들만이 경험한 적이 있다고 응답하였다.

문제성 여가활동에 대한 관용도에 비해서 학생들이 직접 경험한 비율은 모든 항목에 걸쳐서 낮은 것으로 확인되었는데 특히 몇몇 행동이 경우에는 그 차이가 현저하였다.

<표 III-56>

잠재적 문제행동 성향

(단위 : %)

	만화 읽기	영화 관람	불가 영화	음란 서적	음란 비디오	청소년 디스코장	성인 디스코장	술집 출입	음주	흡연	환각제
A 전혀 해본적 없음	7.1	7.5	72.0	64.8	74.6	92.5	92.5	74.3	64.8	84.9	98.3
B 절대로 해서는 안됨	3.2	2.3	50.3	63.5	71.8	27.3	76.7	66.1	56.5	80.0	97.3
A-B	3.9	5.2	22.3	1.3	2.8	65.20	15.80	8.2	7.2	4.9	1.0

문제성 여가활동에 대한 관용도와 그 경험율을 비교해서 얻은 위의 A-B값은 아직 그런 행동을 경험하지는 않았지만 그와 같은 행동에 대해서 경험삼아 해보는 것은 괜찮다는 개방적인 태도를 지닌 학생들의 비율을 나타내는 수치이다. 따라서 A-B값이 클수록 그만큼 기회가 주어진다면 앞으로 그러한 행동을 할 가능성이 높다는 것을 의미한다. 위의 통계를 검토해 보면 청소년전용 디스코장의 출입에 대한 의견과 경험율의 차이가 65.20%로서 가장 현격한 차이를 나타내고 있다. 이것은 현재 청소년전용 디스코장이 학생들의 이용목구에 비해서 시설이 워낙 부족한 데서 기인하는 것으로서 이와 같은 잠재적 이용자를 감안한다면 적절한 숫자의 청소년전용 디스코장이 개설될 경우 그 호응도는

매우 높으리라 추정된다.

그 다음으로 높은 비율을 나타내는 것이 불가영화 관람과 성인디스코장 출입으로서 각각 22.3%와 15.8%에 이르는데 이것은 다른 행동에 비해 영화관, 디스코장의 출입이 상대적으로 많은 규제를 받고 있다는 이용상의 문제점에서 기인한다고 볼 수 있다. 따라서 만약 출입에 대한 통제가 대폭 완화될 경우 이 양 업소를 이용하는 청소년의 숫자는 현저히 늘어날 것으로 전망된다.

다른 문제행동들에 비해서 음란서적 읽기와 음란비디오 관람에 대한 관용도와 경험율의 차이는 극히 낮은 것으로(각각 1.3%와 2.8%) 나타났다. 이것은 이들 행위가 개인적으로 또는 몇몇 친구들과 사이에서 은밀히 행할 수 있는 가능성이 매우 높기 때문에 현실적으로 원하는 학생들 중 상당수가 경험했기 때문이라고 볼 수 있다.

이상을 통해서 우리는 각각의 문제성 여가활동에 대해서 기회가 주어지면 그러한 행동을 감행할 의사가 있는 학생들의 비율을 추정할 수 있었다. 그 결과 청소년전용 디스코장과 성인디스코장의 출입, 불가영화 관람은 상당수의 학생들이 의사를 갖고 있으나 현실적 제약조건 때문에 실행하지 못하고 있다는 것, 그리고 성인용 음란서적과 음란비디오의 관람은 이미 그에 대한 호기심을 갖고 있는 많은 학생들이 경험한 바 있어서 그 잠재적 수요가 그다지 크지 않음을 확인하였다.

그러나 이러한 분석결과가 곧 청소년들의 성인디스코장 출입, 불가영화 관람에 대한 규제는 더욱 강화되어야 하고 성인용 음란물에 대해서는 통제가 완화되더라도 우려할 만한 새로운 사태가 야기되지는 않으리라는 결론으로 유도되는 것은 아니다. 문제의 본질은 오히려 성인용 디스코장 출입과 불가영화 관람에 대해서 청소년들이 높은 관용도를 보이는 원인은 무엇이며 이들의 잠재적 이탈성향이 현재화하는 것을 방지하기 위해서는 어떤 대책이 강구되어야 하는가를 모색하는 데 있다고 할 수 있다.

다음으로는 각 문제성 여가활동에 대한 의견과 경험율에 있어서 각 하위집단별로 어떠한 차이가 나타나는가를 구체적으로 검토해 보기로 한다.

2) 활동별 의견과 경험

가. 만화읽기

만화읽기는 영화관람과 더불어 학생들의 행위에 대한 관용도와 경험율이 가장 높은 편에 속하는 행동이다. 만화에 대한 학생들의 관용도와 경험율은 성별, 교급별 변인에서 모두 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 구체적으로 만화읽기에 대한 성별·교급별 하위집단의 응답결과를 제시하면 아래와 같다.

〈표 III-57〉

만화읽기 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도					경험 율		
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
13.5	62.2	18.2	6.1	남 중	6.8	60.8	32.4
18.2	66.0	25.2	2.0	여 중	10.3	75.9	13.8
18.2	66.9	10.8	4.1	남 고	4.8	59.9	35.4
23.2	63.6	12.6	0.7	여 고	6.6	63.6	29.8
$\chi^2=33.33, p<.001$					$\chi^2=21.58, p<.01$		

만화읽기에 대한 관용도는 남자보다는 여자가, 중학생보다는 고등학생이 높은 것으로 나타났다. 따라서 하위집단별 관용도의 정도는 여고>여중>남고>남중생의 순서로 높게 나타났으나 경험율에 있어서는 남고>남중>여고>여중생의 순서로 이루어 관용도와는 대조적인 결과를 나타내었다. 즉 만화읽기에 대한 의견에 있어서는 여학생이 남학생보다 개방적이었으나 실제로 만화를 자주 읽는 그룹은 남학생집단이었다. 위의 통계에서 눈길을 끄는 것은 여고생의 29.8%가 만화를 자주 읽는 것으로 나타나 남학생집단과 거의 비슷한 분포를 보이고 있다는 점이다.

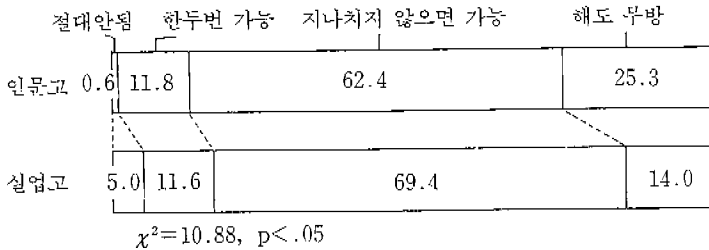
기타 변인에서는 만화읽기에 대한 의견에 있어서 계열별 하위집단간

에 의미있는 차이가 나타나고 있다. 즉 인문고 학생이 실업고 학생들보다 관용도가 월등히 높아서 인문고 학생중 절대불가로 응답한 학생은 거의 전무한 반면, 무방하다고 응답한 학생의 비율은 실업고 학생의 거의 배에 달하고 있다. 그러나 만화읽기의 경험율에 있어서는 양 집단간에 아무런 차이점도 발견할 수 없다.

[그림 III-52]

만화읽기 : 관용도-계열별

(단위 : %)



나. 영화관람

영화관람의 경우에는 관용도에 있어서는 남녀간에 응답비율에서 큰 차이가 나타나지 않았으나 교급별로는 고등학생 집단이 훨씬 개방적인

<표 III-58>

영화관람 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도				경험 율			
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
18.2	55.4	24.3	2.0	남 중	8.8	71.6	19.6
8.8	68.9	18.2	4.1	여 중	15.6	76.9	7.5
38.3	53.7	4.7	3.4	남 고	3.4	57.0	39.6
51.0	45.7	3.3	—	여 고	2.0	62.7	35.3

$\chi^2=107.15, p<.001$

$\chi^2=66.20, p<.001$

태도를 나타내어 약 45%에 이르는 고교생들이 해도 무방하다고 응답하였다. 경험율에 있어서는 남학생이 여학생보다 영화를 보는 학생의 비율이 다소 높은 것으로 밝혀졌으며 교급별로는 고등학생집단이 높게 나타났다.

각 하위집단별 응답비율은 먼저 관용도에 있어서 여고생이 가장 높고 그 다음이 남고>남중>여중생의 순서인데 경험율에 있어서는 이와 유사한 분포를 보이고 있다. 본 조사에서 설문항목으로 제시한 11개의 문제성 여가활동 중에서 영화관람은 여고생이 관용도와 경험율의 양면에서 다른 하위집단에 앞서 있는 유일한 사례이다. 이것은 남학생들에 비해 행동에 제약이 많은 여고생들이 통제의 정도가 비교적 약한 영화관람을 집중적으로 선호하기 때문에 나타난 결과라고 보여진다. 여중생은 허용도와 경험도에 있어서 모두 가장 낮은 편에 속하나 잠재적 행동의 가능성을 의미하는 관용도와 경험율의 차이가 네집단중 가장 높아서 만약 학생들의 영화관람에 대한 제약조건이 완화될 경우 상당수의 여중생들이 영화관을 찾게될 것으로 예상된다.

기타 계열별, 학군별, 사회경제적 지위별 변인에 있어서는 의미있는 차이가 발견되지 않았다.

다. 불가영화 관람

미성년자 불가의 영화관람은 전체 문제성 여가활동 중에서 관용도나 경험율의 면에서 중간수준에 속하고 있다. 각 하위집단별 응답비율은 관용도, 경험율의 양면에서 모두 통계적으로 의미있는 차이를 나타내고 있다. 즉 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이 불가영화 관람에 대해서 개방적인 태도를 보이고 있으며 또한 실제로 이들 집단이 자주 관람하고 있다고 응답하였다.

앞서 영화의 경우에 높은 관용도와 경험율을 보였던 여고생집단이 불가영화의 경우에는 관용도는 높은 편이나 경험율에서 남중생보다 낮은 비율을 나타내고 있다. 각 하위집단별 응답비율의 서열은 관용도에서는 남고>여고>남중>여중생이며, 경험학생 비율에서는 남고>남중>여고>여중으로서 남고생이 가장 높은 응답비율을 보이고 있다. 앞으로의 잠재적

(단위 : %)

관 용 도				경험 율			
해도 무방	지나치게 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
3.4	10.1	22.1	64.7	남 중	76.7	21.2	2.1
0.7	4.1	15.5	79.7	여 중	92.4	6.9	0.1
6.8	20.4	30.3	22.4	남 고	38.3	55.7	6.0
0.7	15.2	49.0	35.1	여 고	80.7	19.3	—
$\chi^2=133.66, p<.001$				$\chi^2=123.27, p<.001$			

행동가능성을 예상할 수 있는 관용도와 경험율의 차이는 여고생집단이 45.6%로서 현실적 제약조건때문에 관람이 불가능할 뿐 이들의 불가영화에 대한 관심과 용인도는 다른 하위집단들과 비교하여 매우 높은 것으로 나타나고 있다.

라. 음란서적 읽기

성인용 음란서적 읽기는 관용도와 경험율의 양면에서 성별, 교급별로 모두 유의미한 차이가 확인되었다. 즉 성별에서는 남학생이 여학생보다, 교급별로는 고등학생이 중학생보다 음란서적 읽기에 대해서 높은 관용도를 나타냈으며 경험학생의 비율도 배이상 높은 것으로 확인되었다. 타집단에 비해 남고생들의 응답성향이 매우 두드러지게 나타났는데, 먼저 음란서적 읽기에 대한 의견에서 절대로 해서는 안된다는 비율이 전체평균 63.5%의 절반도 안되는 30.9%에 머물렀으며 경험율에 있어서도 한번 이상 경험한 비율이 81.5%로서 전체평균 64.8%를 훨씬 상회하고 있다.

각 하위집단별 응답결과에서 특이한 점은 음란서적 읽기가 사회적으로 매우 금기시되는 행위임에도 불구하고 절대로 해서는 안된다는 응답 비율에서 여고생이 남중생과 비슷한 분포를 보이고 있다는 점이다. 그

러나 실제 경험율에 있어서는 남중생이 여고생보다 월등히 높게 나타나고 있다.

〈표 III-60〉

음란서적 읽기 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도					경험 율		
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
4.7	4.7	22.1	68.5	남 중	62.4	34.2	3.4
1.4	2.7	9.5	86.5	여 중	94.6	4.8	0.7
4.7	16.8	47.7	30.9	남 고	19.5	73.8	6.7
—	1.3	30.5	68.2	여 고	82.1	17.2	0.7
$\chi^2=124.73, p<.001$					$\chi^2=211.97, p<.001$		

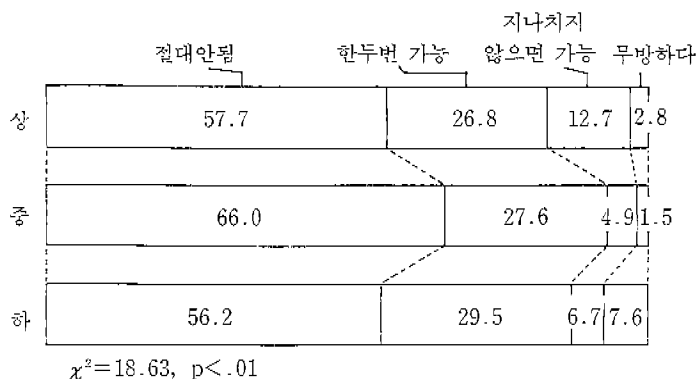
음란서적 읽기에 대한 관용도와 경험율의 차이는 다른 문제행동들에 비해서 비교적 작은 편으로서 남학생들의 경우에는 모두 마이너스의 수치를 기록하였다. 이것은 이미 음란서적을 읽은 경험이 있는 학생들도 음란서적 읽기에 대한 의견에는 절대로 해서는 안된다고 응답한 비율이 상당수에 달하기 때문으로서 다른 문제행동에 비해 음란서적 읽기는 행동을 하고난 뒤에 후회하게 되는 경우가 많음을 암시해 주고 있다.

음란서적 읽기에 대한 관용도는 남고>여고>남중>여중생의 순서이고, 실제 경험율은 남고>남중>여고>여중생의 순서이다. 경험학생 비율이 가장 높은 남고생집단과 여중생집단간의 경험학생 비율의 차이는 무려 75%에 이르고 있다.

음란서적 읽기에 대한 응답결과에서 독특한 점은 관용도나 경험율에 있어서 사회경제적 지위별로 통계적으로 유의미한 차이가 나타나고 있다는 점이다. 즉 SES 상위집단과 하위집단은 관용도와 경험율에서 유사한 응답경향을 나타내고 있는 반면, 중간집단 학생들은 이들보다 현저하게 낮은 관용도와 경험율을 나타나고 있는 점이 주목된다.

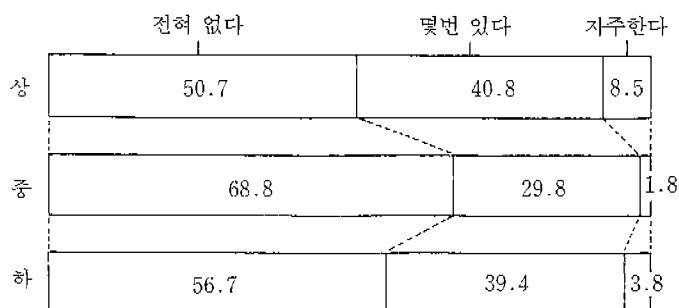
[그림 III-53] 음란서적 읽기 : 관용도 - SES별

(단위 : %)



[그림 III-54] 음란서적 읽기 : 경험율 - SES별

(단위 : %)



이처럼 SES 중간집단 학생들이 다른 집단에 비해서 금욕적 성향을 나타내는 것은 대부분의 문제행동들에 있어서 공통적으로 나타나는 현상인데, 계층별 가정의 분위기, 부모-자녀관계, 교우관계 등 다양한 요인들이 고려되어야만 그 원인을 구명할 수 있을 것이다.

마. 음란비디오 관람

음란비디오 관람에 대한 각 하위집단별 응답결과는 대체로 음란서적

읽기에 대한 응답결과와 유사한 경향을 나타내고 있다. 여기서도 성별, 교급별로 유의미한 차이가 발견되는데 여자보다는 남자, 중학생보다는 고등학생이 상대적으로 높은 관용도와 경험율을 보여주고 있다. 한편 음란비디오 관람은 음란서적 읽기에 비해 각 하위집단별로 모두 관용도나 경험율이 다소 낮은 것으로 나타나 같은 음란물임에도 불구하고 비디오 관람이 더욱 사회적으로 금기시되고 있음을 알 수 있다.

〈표 III-61〉

음란비디오 관람 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도				경험 율		
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다
				자주 있다		
4.0	2.7	17.4	75.8	남 중	76.5	21.5
2.0	1.4	6.8	89.9	여 중	92.5	6.1
3.4	14.1	43.0	39.6	남 고	38.9	34.4
—	0.7	17.2	82.1	여 고	90.1	9.9
$\chi^2=125.12, p<.001$				$\chi^2=245.19, p<.001$		

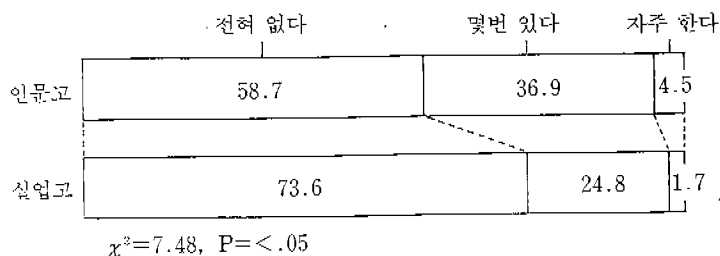
하위집단별 관용도, 경험율의 순서는 사회적으로 금기시되는 다른 문제행동들의 경우와 동일하게 남고>남중>여고>여중생이다. 한가지 주목할 만한 점은 관용도와 경험율의 차이가 남녀 모두 매우 낮은 수준에 머물러 있다는 것이다. 이것은 비디오 관람에 호기심을 가졌던 학생들——주로 남학생——은 이미 대부분 이것을 경험했으며, 여학생들의 경우에는 음란비디오 관람을 금기시하는 사회의 분위기를 내면화하여 대부분 음란비디오 관람에 대한 부정적인 의견을 가지고 있기 때문으로 추정된다.

음란비디오 관람의 경우에도 관용도와 경험율에 있어서 SES 중간집단 학생들이 다른 계층의 학생들에 비해 급속적인 성향을 나타내고 있고, 계열별 하위집단에서 실업고 학생들이 인문고 학생들에 비해 음란비디오 관람에 대한 부정적인 의견을 가진 것으로 나타났다.

[그림 III-55]

음란비디오 관람 : 경험율-계열별

(단위 : %)



바. 청소년전용 디스코장 출입

청소년전용 디스코장은 개설된 지 불과 2년 남짓하며 그 시설도 소수에 지나지 않아 아직 일반 청소년들의 이용율이 극히 낮은 실정이다. 따라서 관용도에 국한해서 각 하위집단별 응답결과를 살펴보면, 성별로는 여자가 남자보다 다소 높은 것으로 나타났으나 통계적으로 의미있는 차이는 없으며 고급별로는 고등학생이 중학생에 비해 현저하게 높았다.

청소년전용 디스코장에 대해서 가장 호의적인 태도를 나타내고 있는 여고생의 경우 오직 9.3%만이 청소년전용 디스코장 출입에 대해서 절대불가의 의견을 나타낸 반면, 이들의 실제 이용율은 0.6%불과하여 여

〈표 III-62〉 청소년전용 디스코장 출입 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도				경험 율			
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
5.4	16.8	29.5	48.3	남 중	94.0	2.0	4.0
2.7	18.2	39.2	39.9	여 중	98.0	2.0	—
11.4	41.6	34.2	12.8	남 고	84.5	12.8	2.1
15.2	34.4	41.1	9.3	여 고	94.0	6.0	—

$\chi^2=105.81, p<.001$

$\chi^2=32.58, p<.001$

고생들이 가장 가능성이 높은 청소년전용 디스코장의 잠재적 이용층으로 밝혀졌다. 반면 남자중학생은 거의 과반수에 달하는 48.3%, 여자중학생은 39.9%가 절대불가의 의견을 나타내고 있다.

각 하위집단별 관용도는 크기는 여고>남고>여중>남중생의 순서를 나타내고 있다.

사. 성인디스코장 출입

청소년들의 성인디스코장 출입은 최근에 들어서 특히 사회적인 이슈로 부각되고 있는 문제행동의 하나이다. 본 설문조사에 따르면 성별·교급별 하위집단 중 성인디스코장을 출입하는 층은 주로 남고생에 국한되고 중학생과 여고생은 매우 드문 것으로 밝혀졌다. 성인디스코장 출입에 대한 관용도와 경험율은 성별, 교급별로 모두 유의미한 차이가 나타났다. 특히 관용도에서 여고생이 남중생보다 개방적인 점이 주목된다. 경험율에 있어서는 남고생을 제외한 다른 집단들은 모두 5%미만에 머무르고 있다.

〈표 III-63〉 성인디스코장 출입 : 관용도와 경험율

				(단위 : %)			
관 용 도				경험 율			
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
2.0	3.4	8.7	85.9	남 중	96.6	3.4	—
1.4	0.7	6.1	91.9	여 중	99.3	—	0.7
3.4	10.1	36.2	50.3	남 고	76.4	18.2	5.4
0.7	2.6	17.9	78.8	여 고	97.4	2.0	0.7
$\chi^2=88.81, p<.001$				$\chi^2=74.70, p<.001$			

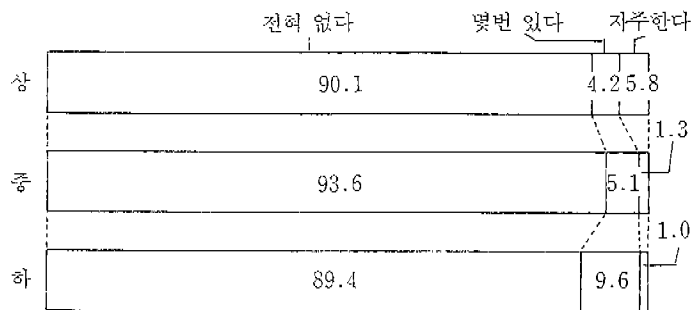
각 하위집단별 응답분포의 차이를 검토해 보면 계열별 변인에서는 관용도, 경험율에서 모두 유의미한 차이가 나타났다. 한가지 흥미있는 점은 성인디스코장 출입에 대한 관용도에 있어서는 실업고 학생이 다소

보수적인 반면 실제 출입경험에서는 인문고 학생의 비율이 낮게 나타났다는 점이다. 아울러 사회경제적 지위에서는 경험율에서만 유의미한 차이가 발견되었다. 대체로 SES 하위집단 학생들의 출입경험이 가장 높았고 그 다음이 상위집단 학생으로서, 역시 중간집단 학생들이 상대적으로 보수적인 생활태도를 견지하고 있음을 확인할 수 있다.

[그림 III-56]

성인디스코장 : 경험율 - SES별

(단위 : %)



$\chi^2=10.28, p<.05$

아. 술집 출입

술집출입은 최근 음료와 주류를 같이 판매하는 경양식집 등이 주책가와 학교 주변에 성행하여 경험학생의 비율이 비교적 높게 나타났다. 학생들의 응답비율에 있어서 교급별, 성별로 모두 유의미한 차이가 발견되었으나 특히 남년간 보다는 교급별 차이가 두드러졌다. 이에 따라 관용도·경험율 모두 남고>여고>남중>여중생의 패턴을 나타내었다.

기타 변인중 학군, 사회경제적 지위에서는 각 하위집단별로 모두 유사한 응답경향을 보였으나 계열별 변인에서 실업고 학생이 인문고 학생들보다 술집출입의 관용도와 경험율에서 모두 높은 비율을 보여주었다.

관 용 도				경험 율			
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
4.0	1.3	4.7	89.9	남 중	94.9	2.0	3.4
0.7	2.0	4.8	92.5	여 중	98.6	1.4	—
8.7	24.8	32.2	34.2	남 고	47.3	37.8	14.9
6.0	13.2	32.5	48.3	여 고	57.0	36.4	6.6

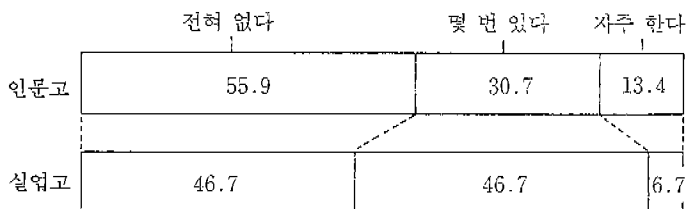
$$\chi^2=182.44, p<.001$$

$$\chi^2=165.98, p<.001$$

[그림 III-57]

술집출입 : 경험율-계열별

(단위 : %)



$$\chi^2=7.97, p<.05$$

자. 음 주

음주행위는 흡연이나 환각제 흡입 등 비슷한 유형으로 분류되는 문제 행동과 비교해 볼 때 학생들이 훨씬 개방적인 태도를 나타내고 있으며 실제 경험율도 비교적 높게 나타났다. 다른 문제행동들과 동일하게 응답결과에서 성별·교급별로 현격한 응답비율의 차이가 확인되었으며 성별보다는 교급별 차이가 더욱 두드러졌다. 음주행위에 대한 의견에서 주목되는 점은 여고생들 중 36.4%만이 절대불가의 입장을 나타내어 80%내외인 중학생, 여중생들보다 개방적인 태도를 보이고 있으며 실제

경험한 학생들의 비율도 거의 50%에 달한다는 것이다. 그러나 자주 음주하는 학생의 비율이 남고생의 16.2%에 대해서 2.6%의 극소수에 불과하여 대부분 단순한 호기심에서 음주를 경험한 것으로 추정된다.

<표 III-65>

음주행위 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도					경험 율		
태도 부방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
3.4	2.7	14.2	79.7	남 중	79.7	19.6	0.7
0.7	2.1	13.7	83.6	여 중	89.0	11.0	—
5.4	31.3	36.1	27.2	남 고	33.8	50.0	16.2
2.6	8.6	52.3	36.4	여 고	52.3	45.0	2.6
$\chi^2=199.70, p<.001$					$\chi^2=199.70, p<.001$		

음주행위에 있어서는 의견과 경험수준에서 각 하위집단별로 유의미한 차이가 발견되지 않았다.

차. 흡 연

음주에 비해 흡연에 대한 학생들의 태도는 매우 보수적인 것으로 나타났다. 이것은 근년에 사회각계에서 활발하게 전개되어 온 금연캠페인이 국민들 사이에서 어느정도 정착되었음을 반영해 주고 있다. 관용도와 경험을 양면에서 교급별보다는 남녀간의 차이가 더욱 두드러져서 여성흡연을 금기시하는 사회인식이 청소년층에도 내면화되어 있는 것으로 확인되었다.

기타 변인에서는 사회경제적 지위에서 중간집단, 계열별로는 인문고 학생들이 다른 집단에 비해 다소 보수적인 태도를 보였으나 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지는 않았다.

〈표 III-66〉

흡연행위 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도				경 험 율			
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다
2.7	0.7	8.1	88.6	남 중	88.5	9.5	2.0
0.7	0.7	2.7	95.9	여 중	98.6	1.4	...
5.4	20.8	22.1	51.7	남 고	54.7	23.0	22.3
—	4.0	11.9	84.1	여 고	97.4	2.0	0.7
$\chi^2=123.68, p<.001$				$\chi^2=154.30, p<.001$			

카. 환각제 흡입

청소년들이 환각제 흡입은 다양한 문제행동들 중에서 가장 최근에 대두되고 있는 것으로서 그 사회적 관심도도 매우 지대하다고 할 수 있다. 특히 환각제 흡입은 그 폐해가 여타 문제행동에 비해 훨씬 심각한 것으로 알려져 있고 그 내용이 학교를 중심으로 청소년층 사이에서 비교적 상세하게 홍보되어 있기 때문에 본 조사에서도 관용도나 경험율의 양면에서 매우 보수적인 응답결과가 나타났다.

〈표 III-67〉

환각제 흡입 : 관용도와 경험율

(단위 : %)

관 용 도				경 험 율				
해도 무방	지나치지 않으면 가능	한두번 가능	절대로 안됨		전혀 없다	몇번 있다	자주 있다	
2.0	0.7	0.7	96.6	남 중	98.7	1.3	—	
0.7	—	—	99.3	여 중	100.0	—	—	
0.7	2.0	2.7	94.6	남 고	94.6	4.7	0.7	
—	—	0.7	99.3	여 고	100.0	—	—	
$\chi^2=16.08, p>.05$				$\chi^2=17.93, p<.01$				

6. 여가·놀이시설에 대한 태도

이 절에서는 청소년들의 건전한 여가생활을 위해서 마련된 청소년 전용시설에 대한 학생들의 인지도, 이용경험을 조사하고 근년에 체육부의 예산지원하에 청소년유관단체에서 운영하고 있거나 앞으로 설립예정으로 있는 놀이시설에 대한 학생들의 의견을 살펴보기로 한다.

1) 청소년 전용시설

청소년 전용시설은 정신적·신체적으로 성장과도기에 있는 청소년들의 기본적 욕구를 수용할 수 있는 청소년들만의 고유한 문화·여가활동 공간이다. 청소년 육성법에서는 청소년 전용시설을 “청소년회관(학생회관, 근로청소년회관을 포함시킨다), 야영장, 심신수련장, 자연학습원, 학생과학관, 학생극장, 유스호스텔, 청소년오락시설, 기타 청소년의 전용에 제공되는 시설로서 체육부장관이 정하는 시설”로서 규정되어 있다. 현재 우리나라에는 야영장 등 모두 7개 종류의 시설이 청소년 전용

〈표 III-68〉

청소년 전용시설 현황

(단위 : 개소)

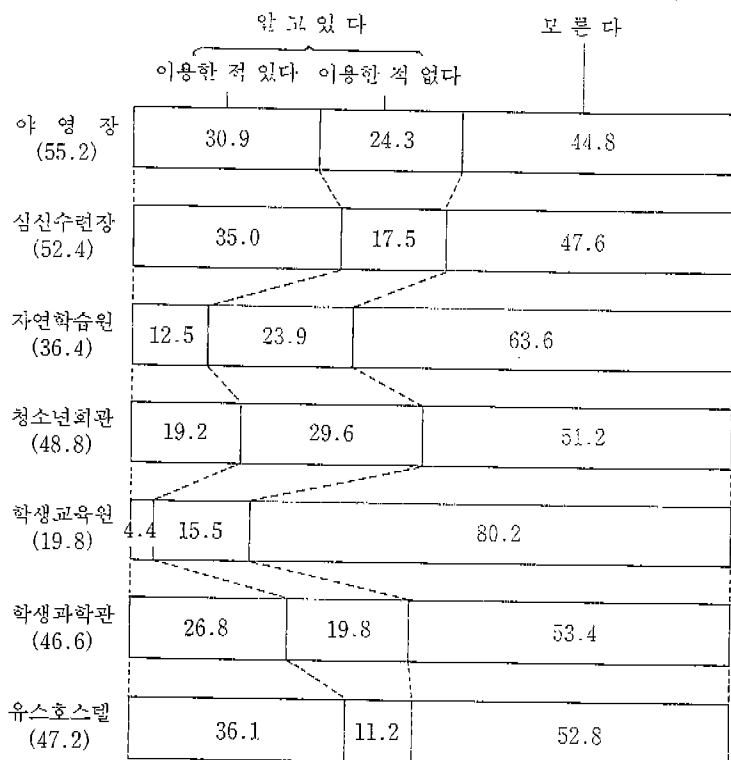
운 영 자 별 시 설 별	총계	공공기관	종교단체	기타단체	개인
합 계	205	122	18	38	27
야영장	69	49	4	13	3
심신수련장	44	13	7	14	10
자연학습원	9	7	—	1	1
청소년회관	43	29	7	7	—
학생교육원	11	11	—	—	—
학생과학관	13	13	—	—	—
유스호스텔	16	—	—	3	13

시설로 지정되어 공공기관, 종교단체 등에 의해서 운영되고 있는데 각종시설의 '89년말 현재 설치현황을 보면 <표 III-68>과 같다.

위의 표에서 보면 전체 청소년 전용시설은 전국적으로 모두 205개소로서 야영장이 69개소로 가장 많고 설치시설수가 가장 적은 자연학습원은 9개소에 불과하여 현재 우리나라의 청소년인구를 감안하면 절대수가 부족한 상태이다. 이들 청소년 전용시설은 대부분 전담지도자가 배치되어 청소년들의 생활지도와 각종 프로그램을 진행하고 있어서 청소년들의 건전한 여가생활에 적지 않은 기여를 하고 있으나 앞으로 보다 많은 청소년들에게 시설이용의 혜택이 돌아가기 위해서는 시설의 대폭적인

[그림 III-58] 청소년 전용시설의 인지도와 이용경험

(단위 : %)



* () 안에 수치는 알고 있는 학생의 비율

확충과 아울러 보다 합리적인 홍보·운영방안이 모색되어야 할 것이다.

본 설문조사에서는 서울지역의 학생청소년들이 기존의 각종 청소년전용시설에 대한 인지도여부, 또한 알고 있다면 직접 이용해 본 경험이 있는지를 설문문항화하여 조사해 보았다. 그 결과 기존의 7개 종류의 청소년 전용시설에 대한 인지도와 경험율은 [그림 III-58]과 같이 나타났다.

모두 7종의 청소년 전용시설들 중에서 관반수를 넘는 학생들이 알고 있다고 응답한 경우는 야영장과 심신수련장 두곳에 불과했고 자연학습원과 학생교육원은 각각 36.4%, 19.8%의 학생들만이 인지하고 있는 것으로 확인되었다. 실제 이용경험에 있어서는 인지도에서 세번째에 머물렀던 유스호스텔이 36.1%로서 가장 높은 비율을 보였는데 이는 학생들의 수학여행시 유스호스텔에 숙박하는 사례가 많기 때문인 것으로 보인다. 인지도에서 1,2위를 기록했던 야영장과 심신수련장은 이용경험율도 상대적으로 높은 빈도를 나타내어 30%를 초과하였다. 이들 세 시설외의 다른 시설들은 학생들의 이용율이 극히 저조하여 청소년회관, 자연학습원이 각각 19.2%와 12.5%를 기록했고 학생교육원의 경우에는 4.4%에 불과했다.

다음으로는 각 청소년전용시설에 대한 학생들의 인지도와 이용경험여부를 하위집단별로 살펴보기로 한다.

가. 청소년야영장

청소년을 위한 야영장은 크게 학생야영장과 국립공원야영장으로 나뉜다. 학생야영장은 야영수련활동을 통해 심신의 단련과 정서의 순화도를 도모하고 집단생활을 통한 연대의식과 일체감을 길러 주기 위해 설립된 시설로서 1990년 3월 현재 전국에 31개소가 건립 운영되고 있는데, 지리적으로 서울과 인접해 있는 시설수는 서울 3개소, 경인지역 6개소로서 모두 9개소이다. 국립공원야영장은 국립공원을 찾는 청소년들을 대상으로 한 시설로서 서울·경인지역에는 인천 용유도 야영장 등 8군데에 설립되어 있다.

야영장에 대한 인지도에 있어서는 일반적으로 남학생들이 보다 많이

알고 있으리라는 예상과는 달리 여학생들의 인지율이 훨씬 높았으나 (남학생 47.2%, 여학생 63.2%), 실제 이용경험에서는 남녀간에 큰 차이는 없었다. 이것은 여학생들도 남학생 못지 않게 야영장을 인지하고 있고 그에 대한 이용욕구도 갖고 있지만 여자라는 제약조건때문에 남학생들에 비해 상대적으로 야영활동의 기회가 적은 데서 비롯된 결과라고 할 수 있다. 교급별로는 이용경험에서 중학생이 10%정도 많았는데, 이것은 야외에서 야영활동을 할만한 시간적 여유가 고등학생에 비해 상대적으로 많은 데서 비롯된 것으로 보인다.

[그림 III-59]

야영장 : 인지도와 이용경험

(단위 : %)

(1) 인지도

	모른다	안다
남중	57.0	43.0
여중	36.1	63.9
남고	48.3	51.7
여고	37.7	62.3

$$\chi^2=17.36, p<.001$$

(2) 이용경험

	있다	없다
남중	28.2	71.8
여중	38.1	61.9
남고	30.2	72.8
여고	69.8	27.2

나. 심신수련장

심신수련장은 청소년들에게 대자연속에서 각종 모험·운동시설을 이용하여 체력을 단련하고 진취적인 기상을 배양하기 위해 설립된 시설로서 보통 2박3일간의 일정으로 자연학습, 교양강좌, 레크리에이션 등 다양한 프로그램을 운영하고 있다.

심신수련장은 인지율, 이용경험의 양면에서 타 시설에 비해 비교적

높은 비율을 나타내고 있다. 먼저 인지도에서는 여학생들이 남학생보다 훨씬 높았고 (남자 47.6%, 여자 57.2%) 고등학생보다는 중학생들이 많이 알고 있는 것(중학생 60.1%, 고등학생 44.8%)으로 확인되었다. 이용경험이 있는 학생도 고교생보다는 중학생이 월등히 많았다. 특기할 만한 사실은 여중생의 70.3%가 심신수련장을 알고 있고 그중 78.4%가 직접 이용해 본 적이 있다고 응답하여 인지도, 이용경험에서 가장 높은 비율을 나타낸 반면, 여고생은 불과 44.0%의 인지도를 나타내었고 그중에서 20.0%의 학생만이 이용해 본 경험이 있어 가장 낮은 비율을 보이고 있다는 것이다. 이것은 심신수련장의 이용은 학교단위의 단체이용이 대부분으로서 여학생도 참여의 폭이 넓지만 고등학생은 임시 부담때문에 상대적으로 이용경험이 적은 데서 비롯된 것이라고 할 수 있다.

[그림 III-60]

심신수련장 : 인지도와 이용경험

(단위 : %)

(1) 인지도

	모른다	안다
남중	50.0	50.0
여중	29.7	70.3
남고	54.4	45.6
여고	56.6	44.0

$$\chi^2=26.27, p<.001$$

(2) 이용경험

	있다	없다
남중	39.2	60.8
여중	54.0	46.0
남고	27.2	72.8
여고	20.0	80.0

다. 자연학습원

자연학습원은 청소년들로 하여금 대자연과의 접촉을 통해 자연에 대한 이해와 자연애호 정신을 증진시키고 각종 모험·운동시설을 활용하여 체력을 단련시킬 목적으로 설립된 청소년 전용시설이다. 1982년부터 각 도별 1개소씩 총 7개소가 설립되었으나 서울·경인지역에는 설립되어 있지 않은 상태이고 각 시설의 수용능력도 소규모여서 서울지역 학생들의 인지도와 이용율이 매우 저조한 실정이다.

성별·교급별 하위집단간의 인지도와 이용경험의 차이를 보낸 인지도에서 여학생이 월등히 앞서고 있고 이용경험에 있어서도 여학생이 남학생보다 많은 것으로 나타나 있다. 그러나 이용경험 학생수가 워낙 소수인 관계로 이것을 전체 학생에게 일반화시키기에는 무리가 있다.

[그림 III-61]

자연학습원 : 인지도와 이용경험

(단위 : %)

(1) 인지도

	모른다	안다
남중	69.6	30.4
여중	51.7	48.3
남고	70.3	29.7
여고	63.3	36.7

$$\chi^2=14.00, p<.01$$

(2) 이용경험

	있다	없다
남중	12.8	87.2
여중	20.0	80.0
남고	7.4	92.6
여고	9.3	90.7

라. 청소년회관

청소년회관은 청소년들이 건전하게 여가를 선용할 수 있도록 국가나 지방자치단체 등에서 각종 시설을 설치하여 취미, 독서, 체육, 문화활동 등의 프로그램을 실시하는 청소년전용의 시설이다. 서울지역에는 현재 목동 청소년회관 등 총 11개 회관이 서울시 전역에 분포되어 지역의 특성에 맞는 각종사업을 활발하게 전개하고 있다. 특히 대부분의 청소년회관이 오랜동안 청소년사업을 추진해온 종교기관 등 청소년유관단체에 위탁운영되고 있는데 이들 기관의 축적된 경험을 바탕으로 다양한 사업과 프로그램이 실시되고 있어서 청소년들의 호응도가 비교적 높은 것으로 알려져 있다. 청소년회관은 청소년들의 생활주변에 설치된 곳이 많아서 인지도에 있어서 다른 전용시설을 보다 월등히 높으리라는 예상과는 달리 알고 있는 학생의 비율이 야영장, 심신수련장의 인지도에도 못미치는 48.8%에 머물렀다. 인지도에 있어서 성별로는 10%이상의 현격한 차이가 나타났으나 교급별로는 큰 차이가 없었다. 모든 전용시설에 있어서 여학생들의 인지도가 남학생들을 앞서고 있는 것은 주목할

[그림 III-62] 청소년회관 : 인지도와 이용경험

(단위 : %)

(1) 인지도

	모른다	안다
남중	58.4	41.6
여중	45.9	54.1
남고	54.7	45.3
여고	44.7	55.3

$$\chi^2=7.99, p<.05$$

(2) 이용경험

	있다	없다
남중	14.8	87.2
여중	25.7	74.3
남고	18.3	81.7
여고	18.7	81.3

만한 점인데 이러한 현상은 아영장, 심신수련장 등 인지도가 높은 시설일수록 두드러지게 나타났다.

이용경험 학생의 비율에서도 다른 시설들에 비해서 비교적 낮게 나타났다는데 이것은 다른 시설들은 대부분 학교에서 단체로 이용하는 데 비해 청소년회관은 관심있는 몇몇 학생들이 개별적으로 이용하기 때문인 것으로 보인다.

성별·교급별 하위집단간의 차이를 보면 인지도, 이용경험율의 양면에서 여중생집단이 가장 높게 나타났다.

마. 학생교육원

학생교육원은 학생들에게 민주시민교육과 심신단련 및 생활훈련을 실시함으로써 조화로운 인격을 도야하고 강건한 체력을 연마하여 건전한 학생상을 정립하기 위해 설립된 시설이다. '89년말 현재 서울 등 전국에 모두 13개소가 운영되고 있으며 '89년도의 학생수련실적은 총 77,086명에 이르고 있다. 서울지역에는 2개소가 설치되어 학생수에 비해 수용능력이 절대적으로 부족한 실정이다.

[그림 III-63]

학생교육원 : 인지도와 이용경험

(단위 : %)

(1) 인지도

	모른다	안다
남중	83.8	16.2
여중	76.0	24.0
남고	79.9	20.1
여고	80.7	19.3

$$\chi^2=2.81, p>.05$$

(2) 이용경험

	있다	없다
남중	3.3	96.7
여중	6.1	93.9
남고	4.0	96.0
여고	4.0	96.0

학생교육원은 인지도와 이용경험에서 7개 청소년 전용시설중 가장 낮은 비율을 나타내고 있는데 이는 부족한 수용능력으로 말미암아 간부학생들에 대한 교육을 중심으로 운영되고 있기 때문으로 보인다.

인지도와 이용경험자가 워낙 소수인 관계로 각 하위집단간의 의미있는 차이는 발견되지 않았다.

바. 학생과학관

학생과학관은 전국에 불과 13개소만 설치되어 있음을 감안하면 인지도와 이용경험율이 매우 높은 편에 속한다. 인지도에 있어서는 여중생이 60.5%로서 현저하게 높고 다른 그룹들은 40%남짓한 유사한 분포를 보이고 있다. 이용경험의 경우에도 여중생이 38.9%로서 다른 집단들을 10%이상 앞서고 있다.

[그림 III-64]

학생과학관 : 인지도와 이용경험

(단위 : %)

(1) 인지도

	모른다	안다
남중	58.1	41.9
여중	39.5	60.5
남고	59.1	40.9
여고	57.3	42.1

$$\chi^2 = 15.65, p < .01$$

(2) 이용경험

	있다	없다
남중	25.0	75.0
여중	38.9	61.1
남고	22.8	77.2
여고	20.7	79.3

사. 유스호스텔

유스호스텔은 청소년의 숙박 및 체제에 적합한 시설제공을 목적으로 운영되고 있는 청소년시설로서, 여행을 즐기는 청소년들이 부담없이 이용할 수 있도록 관계당국의 재정지원하에 다른 숙박시설보다 저렴한 가격으로 운영되고 있다. '89년 12월말 현재 전국에는 모두 14개소가 설립되어 운영되고 있고 5개소가 건설중에 있다.

유스호스텔은 학생들의 인지율과 이용경험의 격차가 가장 작은 편에 속하며 또한 중학생과 고등학생간의 이용자 비율도 다른 전용시설에 비해서는 큰 차이가 없는 것으로 나타나 있다. 이것은 대부분의 중·고등 학생들이 수학여행 등의 기회를 통해 유스호스텔에 숙박을 하게 되면서 비로소 유스호스텔이 어떤 곳인지 알게 되기 때문인 것으로 추정된다.

[그림 III-65]

유스호스텔 : 인지도와 이용경험

(단위 : %)

(1) 인지도

	모른다	안다
남중	55.0	45.0
여중	46.6	53.4
남고	51.0	49.0
여고	58.0	42.0

$$\chi^2=4.38, p>.05$$

(2) 이용경험

	있다	없다
남중	37.6	62.4
여중	43.4	56.7
남고	34.9	65.1
여고	29.3	70.7

2) 정부지원 놀이시설

현재 정부에서는 청소년들이 이용하고 있는 놀이시설로서 사회에서 비판적인 시각을 받아왔던 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실을 부분적으로 양성화하여 몇몇 청소년 유관단체에 재정지원을 하여 시험적으로 운영토록 하고 있고 앞으로 그 결과를 보아 더욱 확대할 방침으로 있다. 이것은 그동안 사회에서 청소년 유해업소로 규정하여 규제와 단속으로만 일관해 오던 청소년 놀이시설일지라도 청소년 관련분야에 종사해 온 지도자가 배치되고 적절한 시설기준을 충족시킬 경우 이를 양성화하겠다는 정책의지에서 비롯된 것이다. 우리사회의 청소년들이 생활주변에서 여가를 즐길만한 시설이 절대적으로 부족한 상태에 있고 또한 상당수의 청소년들이 이들 놀이를 즐기고 있음을 감안하면 이와 같은 시도는 종래의 청소년 놀이행태에 대한 부정적인 시각에서 벗어나 청소년들의 현실적인 놀이욕구를 인정하고 합리적인 해결방안을 모색하려는 획기적인 정책전환이라고 할 수 있다. 그러나 학부형들을 중심으로 일각에서 그에 대한 우려의 소리도 적지 않는 등 정책시행과정에서 다소의 부작용도 나타나고 있는 것이 현실이다.

본 설문조사에서는 이와 같은 시설이용의 주체가 될 학생청소년들을 대상으로 정부의 놀이시설 지원에 대한 그들의 의견을 물어보기로 하였다. 즉 전자오락실, 롤러스케이트장, 청소년전용 디스코장을 정부의 재정지원으로 청소년 유관단체에서 운영하는 것에 대해서 어떻게 생각하는지 “바람직하다” “모르겠다” “바람직하지 않다”의 세 응답항을 제시하여 선택하게 하였다. 그 응답결과는 [그림 III-66]과 같다.

[그림 III-66]을 보면 청소년들은 정부지원 놀이시설 중 롤러스케이트장에 대해서 절반에 가까운 학생들이 찬성함으로써 가장 높은 호감을 나타내고 있고, 그 다음이 청소년전용 디스코장의 35.7%, 전자오락실이 가장 낮은 29.0%를 기록하고 있다. 바람직하지 않다고 응답한 비율을 보면 역시 전자오락실이 가장 높은 37.3%이며, 청소년전용 디스코장은 36.5%로서 찬성율과 반대율이 비슷한 분포를 보이고 있으며 롤러스케이트장은 찬성하는 비율에 1/2도 못미치는 20.5%의 학생들만이 반대하

[그림 III-66]

정부지원 놀이시설에 대한 의견

(단위 : %)

	바람직하다	모르겠다	바람직하지 않다
청소년 디스코장	35.7	27.8	36.5
롤러 스케이트장	48.0	31.5	20.5
전자오락실	29.0	33.7	37.3

고 있다. 그러나 전체적으로 약1/3에 달하는 학생들이 “모르겠다”고 응답하여 상당수의 학생들이 유보적인 태도를 갖고 있는 것으로 확인되었다.

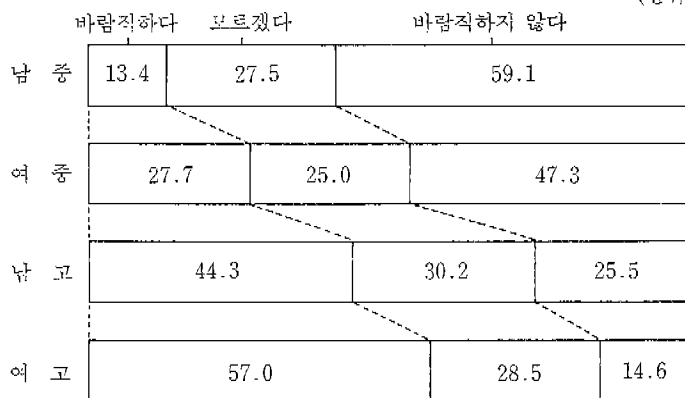
전체학생들의 찬성율에 있어서는 롤러스케이트장>청소년전용 디스코장>전자오락실의 순서로 나타났으나 성별, 교급별 하위집단별로는 많은 차이가 발견되었다. 즉 성별, 교급별 하위집단의 찬성율의 분포를 살펴보면 성별로는 여학생들이 청소년전용 디스코장, 롤러스케이트장에 대한 찬성율이 남학생들에 비해 매우 높았으나 전자오락실은 남학생들의 찬성율이 다소 높게 나타났다. 이에 따라서 남학생들의 선호도는 전자오락실이 디스코장을 근소하게 앞서는 롤러스케이트장>전자오락실>청소년디스코장의 순서로 나타내었다. 교급별로는 중고교생 모두 롤러스케이트장>청소년디스코장>전자오락실의 순서로 찬성율이 높았으나 그 찬성 비율에 있어서 고교생들이 중학생을 압도하였다. 특히 중학생들은 청소년전용 디스코장에 대한 찬성율이 20.5%로서 가장 낮은 전자오락실의 찬성율과 별반 차이가 없었으나 고등학생들의 청소년전용 디스코장에 대한 찬성율은 과반수를 넘는 50.7%에 이르러 중학생의 배 이상에 달하였다. 이와 같은 놀이시설에 대한 찬성율의 차이는 곧 앞으로 설치될 정부지원 놀이시설의 예상 이용자층의 집단별 분포도의 차이를 암시하는 것으로 볼 수 있다.

		청소년디스코장	롤러스케이트장	전자오락실
전 체		35.7	48.0	29.0
성별	남	29.1	44.1	30.4
	여	42.2	51.8	27.6
교급	중	20.5	41.1	19.9
	고	50.7	55.0	38.3

가. 청소년전용 디스코장

그러면 보다 구체적으로 각 놀이시설에 대한 성별·교급별 하위집단 간의 응답율의 차이를 살펴보기로 한다. 먼저 청소년디스코장에 대한 반응은 “모르겠다”는 유보적 응답이 가장 적고 대부분의 학생들이 찬성과 반대의 의사를 뚜렷이 표시하였다. 또한 각 하위집단별로 찬성과 반대 의견 비율의 편차가 매우 심하여 찬성하는 비율이 남중생은 13.4%에 불과한 반면 찬성율이 가장 높은 여고생은 과반수를 넘는 57.0%에 이르렀다. 찬성율에 있어서 남녀별 차이보다는 교급별 차이가 두드러져서 중학생들은 남녀를 불문하고 디스코를 자신들의 성장단계에는 맞지 않는 성인들의 놀이로 간주하고 있음을 알 수 있다.

[그림 III-67] 정부지원 청소년전용디스코장에 대한 의견 (단위 : %)



$$\chi^2=96.65, p<.001$$

나. 롤러스케이트장

롤러스케이트장에 대해서는 남중생, 여중생, 남고생의 찬성율이 모두 과반수에 못미치는 수준에서 엇비슷한 반면 여고생들의 경우 과반수를 훨씬 초과하는 62.9%가 찬성하고 반대율은 불과 11.3%에 지나지 않아서 좋은 대조를 이루고 있다. 여고생을 제외한 다른 하위집단들도 반대하는 비율이 찬성율의 절반 남짓하여 설문에서 제시된 세가지 놀이시설중에서 모든 하위집단에 걸쳐서 찬성율이 반대율을 상회하고 있는 응답율을 보이고 있다. 이는 일반적으로 롤러스케이트는 단순한 흥미위주의 여가놀이라기 보다는 체력단련을 위한 스포츠의 일종으로 간주되고 있어서 학생들 사이에서도 거부감이 상대적으로 적은 데서 비롯된 결과로 보인다.

[그림 III-68]

정부지원 롤러스케이트장에 대한 의견

(단위 : %)

	바람직하다	모르겠다	바람직하지 않다
남 중	41.6	34.9	23.5
여 중	40.5	34.5	25.0
남 고	47.0	30.9	22.1
여 고	62.9	25.8	11.3

$$\chi^2=21.14, p<.01$$

다. 전자오락실

전자오락실은 정부가 예산지원을 고려하고 있는 세가지 놀이시설중 학생들의 찬성율이 가장 낮은 시설이다. 특히 여중생들의 반대율이 현저하여 과반수를 훨씬 넘는 59.5%가 반대한 반면 찬성의사를 표시한

경우는 12.2%에 불과하다. 전자오락실 출입이 가장 잦으리라고 추정되는 남중생의 경우에도 반대율이 찬성율을 상회하고 있고 40.9%에 이르는 학생들이 “모르겠다”는 의견을 제시하여 자신들이 즐기고 있는 놀이이기는 하지만 정부가 정책적으로 지원하는 데 대해서는 상당수의 학생들이 회의적 또는 유보적인 태도를 갖고 있음을 암시하고 있다.

[그림 III-69]

정부지원 전자오락실에 대한 의견

(단위: %)

	바람직하다	모르겠다	바람직하지 않다
남 중	27.5	40.9	31.5
여 중	12.2	28.4	59.5
남 고	33.6	36.2	30.2
여 고	43.0	29.1	27.8

$$\chi^2=57.11, p<.001$$

정부가 그동안 사회적으로 부정적으로만 평가받아오던 각종 놀이시설들을 지원하는 데 대한 학생들의 반응은 각 놀이시설에 대한 학생들의 인지도, 이용경험 등의 변인에 따라서도 유의미한 차이가 나타날 것으로 예상된다. 여기서는 세가지 놀이시설 중 청소년들의 이용에 대해서 성인들이 가장 민감한 반응을 나타내고 있는 디스코장에 한정해서 그 인지여부와 이용경험에 따른 학생들의 반응의 차이를 검토해 보기로 한다.

먼저 현재 정부의 지원하에 청소년유관단체에서 운영하고 있는 청소년전용 디스코장을 각종 매체를 통해서 알고 있는 그룹과 그곳이 어떤 성격과 목적을 가진 시설인지 이해하지 못하고 있는 그룹간에 의견차이를 조사해 보았다. 그 결과 <표 III-70>에 나타난 바와 같이 현재 운영

되고 있는 청소년전용 디스코장을 인지하고 있는 그룹은 그렇지 못한 그룹에 비해 배 이상 높은 찬성율을 나타내어 전체학생 평균치인 35.7%를 훨씬 상회하는 51.1%를 기록하였다. 이것은 정부가 그동안 음성적으로 운영되어 오던 놀이시설을 지원하는 근본취지와 실제의 운영실태가 일반시민과 학생들에게 적절히 홍보될 경우 상당수의 학생들이 이에 공감하고 호의적인 태도를 나타낼 것임을 암시해 주고 있다.

다음으로는 정부가 지원하는 청소년전용 디스코장을 자신이 직접 이용해 본 경험이 있는 학생들의 경우에는 단순히 인지만하고 있는 그룹보다도 훨씬 높은 찬성율을 나타낸 점이 주목된다. 즉 이용경험이 있는 그룹은 인지하고 있는 그룹의 찬성율 51.5%에 비해 10%이상인 62.2%의 학생들이 정부의 청소년전용 디스코장 지원을 바람직한 것으로 평가하고 있었다. 그러나 소수이기는 하지만 청소년전용 디스코장의 이용경험이 있는 학생의 1/3에 달하는 숫자가 바람직하지 않다고 응답한 것은 기존시설의 운영방식에 있어서 다소의 문제점이 있음을 암시하고 있다고 볼 수 있다.

<표 III-70> 정부지원 청소년전용 디스코장에 대한 의견

		바람직 하다	모 르 다	바람직 하지않다	
전	체	35.7	27.8	36.5	
청소년디스코장 알고있다		51.1	27.5	21.5	$\chi^2=50.48$
인 지 여 부 모 른 다		25.3	28.4	46.3	$p<.001$
청소년디스코장 없		33.5	28.8	37.8	$\chi^2=15.11$
이 용 경 험 있		62.2	17.8	20.0	$p<=.01$
성인 디 스 코 장 없		33.5	28.8	37.8	$\chi^2=15.11$
이 용 경 험 있		62.2	17.8	20.0	$p<.01$

청소년전용 디스코장의 중요한 기능중의 하나는 일반청소년들의 건전한 여가시설의 확대에 못지 않게 디스코를 즐기면서도 마땅한 시설·공

간의 부족으로 부득이 성인용 디스코장을 출입하는 청소년층을 흡수하는 데 있다고 할 수 있다. 문제는 이들이 과연 정부가 지원하는 청소년 전용 디스코장의 존재를 알게 될 경우 실제로 이곳을 찾게 될 것인가의 여부인데, 이것을 알아보기 위해서 성인디스코장 출입경험이 있는 학생들의 반응을 조사해 보았다. 그 결과 62.2%에 달하는 학생들이 정부의 청소년전용 디스코장의 개설·지원에 찬성의사를 표시하여, 적절한 홍보와 지도가 선행된다면 이들 중 상당수가 디스코를 즐기기 위해 성인 디스코장보다는 청소년전용 디스코장을 찾을 가능성이 있음을 확인할 수 있었다.

라. 청소년디스코장의 인지도

앞서의 설문분석 결과에서도 시사받을 수 있듯이 청소년전용 디스코장에 대해서 부정적인 의견을 나타내는 비율중 상당부분은 그 성격이나 취지, 실제 운영방식에 대한 몰이해에서 비롯된 결과이다. 따라서 청소년전용 디스코장이 건전한 청소년여가시설의 일환으로 우리사회에서 조속히 정착될 수 있기 위해서는 청소년전용 디스코장에 대한 사회일반과 학생청소년들의 이해의 폭을 넓힐 수 있도록 적극적인 홍보에 노력을 기울여야 할 것이다. 이러한 관점에서 현재 서울지역에서 운영중에 있는 3개소의 청소년전용 디스코장에 대해서 얼마나 많은 학생들이 이를 인지하고 있고 또한 알고 있다면 어떠한 경로를 통해서 알게 되었는지 그리고 직접 이용해 본 경험이 있는지를 조사해 보았다.

[그림 III-70] 청소년전용 디스코장에 대한 인지도

(단위 : %)

	알고 있다	모른다
걸스카우트 디스코장	23.6	76.4
Y W C A 디스코장	28.8	71.2
시립청소년 사업관 디스코장	12.7	87.3

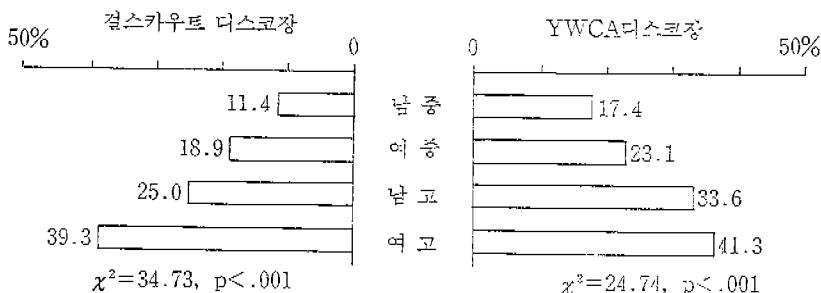
먼저 인지도에 있어서는 [그림 III-70] 과 같이 YMCA디스코장이 28.8%로서 가장 높게 나타났고 시립 청소년사업과 디스코장은 12.7%에 불과하여 가장 낮았다. 이것은 시립 청소년사업관 디스코장은 다른 두곳과는 달리 이용층이 주로 근로청소년인 관계로 학생청소년들 사이에서는 인지도가 낮게 나타난 것으로 생각된다.

각 하위집단별의 인지도의 차이를 확인하기 위해 비교적 인지도가 높은 YMCA디스코장과 걸스카우트디스코장에 대한 각 집단별 인지도의 차이를 조사하였다.

그 결과 두곳 모두 인지도에 있어서 성별, 교급별 차이가 현저하여 남학생보다는 여학생이, 중학생보다는 고등학생들의 인지율이 높았다. 각 하위집단별 인지도의 순서는 여고>남고>여중>남중생인데 이것은 정부지원 청소년디스코장에 대한 찬성율의 순위 (여고>남고>남중>여중생)와 거의 일치하고 있음을 알 수 있다.

[그림 III-71] 걸스카우트디스코장, YMCA디스코장의 인지도

(단위 : %)

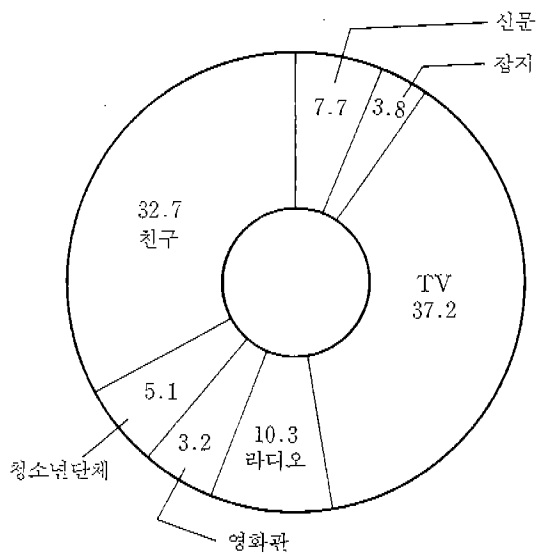


학생들이 청소년전용 디스코장을 알게 된 경로로는 YMCA디스코장의 경우 TV(37.2%), 친구 (32.7%), 라디오 (10.3%)가 높은 비중을 차지하여 이 세가지 경로를 통해서 알게 된 비율이 80.2%를 점하고 있다. 걸스카우트 디스코장, 시립 청소년사업관 디스코장의 경우에도 이와 거의 동일한 분포를 보이고 있다.

[그림 III-72]

YWCA디스코장을 알게 된 경로

(단위 : %)



IV. 청소년 놀이마당의 실태

1. 청소년 음성놀이마당 운영실태

1) 조사개관

산업사회로 들어서면서 인간은 기계와 함께 대량생산의 주체로서 획일화된 노동에 익숙해지고 동시에 놀이도 더 나은 노동생산을 위한 재창조의 준비행위로서 관심을 가지게 된다. 이와 같은 인식은 산업의 발달로 인간이 담당할 수 있는 역할이 줄어들고 자원이 풍족해지면서 놀이 자체가 하나의 의미있는 인간생활의 주요한 면으로 받아들일 수 있는 정도까지 변화한다. 이것은 또 다른 측면에서 시장성있는 상업대상으로 부각되며 사회변화와 함께 유행에 민감한 갖가지 형태로 나타나고 있다. 레저산업의 대규모화와 대중화 그리고 삶을 즐기려는 인간의 행태 등이 이와 같은 현상을 잘 대변해 주고 있다.

이러한 맥락에서 영리목적의 청소년 놀이공간과 시설도 청소년 놀이문화 형성의 주요한 배경이 되고 있다. 사실 청소년을 위한 놀이시설과 공간은 성인들의 놀이공간과 문화와 밀접한 관계가 있다. 상업적으로 운영되고 있는 놀이공간에서 청소년들이 이용할 수 있는 시설은 매우 제한되어 있으나 현실적으로 청소년은 일부 성인들의 놀이공간에 큰 고객이 아닐 수 없다. 이와 더불어 불법행위이지만 청소년층을 대상으로 한 음성 놀이공간이 적지 않게 있다. 따라서 여기서 발생하는 청소년놀이문화는 성인 놀이문화의 한 부분을 나타내면서도 나름대로의 독

특한 놀이환경과 문화를 형성하고 있다. 그리고 분명 많은 선행연구에서도 제기하고 있는 바와 같이 청소년들이 즐겨 출입하는 놀이시설의 운영과 주변여건 또한 그속에서의 행동양식 등은 청소년들을 비행에 빠저들게 하는 많은 요인을 제공하고 있다. 그러나 청소년 놀이공간과 비행, 불건전성과의 관계를 단지 사회의 부도덕성이나 불건전성 또는 청소년기에 갖는 사회심리적 동인에서만 찾기는 석연치 않은 면이 있다. 이미 청소년 놀이문화가 단순히 성인 놀이문화의 한 부분으로서의 모방과 어른들이 제시하는 놀이에 대한 왜곡된 선택의 순환을 통해 형성되기에는 산업발달로 인한 청소년기의 연장과 그에 따른 청소년이 갖는 사회에서의 비중이 너무 크다. 이와 함께 대중매체의 발달로 인한 각 연령층의 독창적인 문화확보 또한 매우 역동적이다.

따라서 본 연구에서는 청소년 음성놀이마당이 청소년들에게 많은 비행을 유발할수 있는 조직과 환경을 가지고 있다는 인식에 동의하면서 그들의 행동과 시설의 운영실태를 순수히 놀이라는 시각을 가지고 파악함으로써 청소년들이 갖는 독특한 놀이문화 욕구와 그에 따른 적절한 환경의 제시하는 데 기본자료로 삼고자 한다. 그리고 이러한 노력은 청소년전용 놀이마당 발전에 따른 정책제안에도 의미있게 투영될 수 있을 것이다. 이와 같은 관점에서 청소년들의 주된 놀이형태가 되고 있는 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등의 운영실태와 이용청소년들의 행동을 참여관찰 및 면접을 통해 청소년 음성 놀이마당의 현황에 접근하고자 한다.

본 연구에서 참여관찰한 음성놀이마당의 수는 디스코장 18개소, 롤러장 9개소, 전자오락실 18개소 이다. 참여관찰은 조사원이 해당지역의 음성놀이마당을 직접방문하여 주변환경과 놀이실태 등을 관찰하였으며 또한 비구조화된 질문지를 통해 이용청소년과 면접을 시도하였다. 그리고 음성놀이마당 운영관계자, 주변의 성인들에 대한 면접은 조사원의 참여관찰과정에서 필요에 따라 이루어졌다(부록 참조).

	디스코장	롤러장	전자오락실	정부지원 건전놀이마당
서울, 안양	12	6	12	3
대구	4	2	4	1
전주	2	1	2	1

항	목	내	용
주	변	경	인근에 성인 위락시설들이 분포, 경찰서 등 감독기관의 위치
시	위 치 의 특 성	청소년들 이용의 편리성, 입구의 은닉성 등	
내	부 시 설	조명, 음향시설, 탈의실, 화장실 등	
설	기타 주목할 만한 시설이나 장비	청소년들의 일탈을 유도하는 내용의 시설이나 장비	
종	업	원	태도, 수, 역할 등
이	이 용 청 소 년	수, 남녀비율, 대체적인 연령분포, 행동방식	
용	운 영 방 식	음료의 판매 방식, 합석 유도여부, 프로그램	
실		내용, 출입통제사항 등	
태		기타 특이한 사항	

따라서 여기서는 참여관찰 내용을 디스코장, 롤러장, 전자오락실(유기장)로 나누어 사례의 공통사항을 분석하여 일반화한다.

2) 디스코장

디스코는 오늘날 청소년뿐만 아니라 성인들의 규격화된 놀이형태 중에서 매우 큰 호응을 얻고 있는 놀이문화라고 해도 과언이 아니다. 청소년들이 출입하는 디스코장이 특별히 존재해 왔다기 보다는 청소년들이 자주 왕래하면서 그들의 문화환경이 형성된 지역에 자연스럽게 자리

잡았다고 볼 수 있다. 일부 청소년들이 디스코장을 자주 찾고 그에 따라 디스코장에서는 음악이나 시설, 조명 등을 보다 청소년 취향에 가깝게 맞추어감으로써 청소년 디스코장이 음성적으로 생기고 있으며 또한 몇몇 디스코장은 아예 성인들의 출입을 통제하고 청소년전용 회원제로 운영하기도 한다. 알려진 바와 같이 디스코는 단순한 춤의 차원을 넘어서 우리사회 청소년문화에 적지 않은 영향을 미치고 있다는 사실을 부인하기 힘들다. 따라서 디스코장도 청소년들의 현분화를 쉽게 접하고 알 수 있는 장소이다. 이러한 청소년 음성디스코장의 영업은 박리다매를 목적으로 하고 있는 경우가 많다. 많은 청소년들의 출입을 유도함으로써 어른들에 비해 지출이 많지 않은 청소년을 대상으로 수지를 맞추고 있다. 그러나 일부 청소년 음성디스코장은 성인디스코장 이상의 가격과 퇴폐적인 서비스를 제공하기도 한다. 보통 청소년 음성디스코장은 2만원에서 3만원 사이의 술과 안주가 나오는 기본이라고 불리우는 음식을 팔지만 거의 대부분은 2~3천원 안팎의 음료권을 팔고 입장시킨다.

A디스코장의 문을 여는 순간 많은 청소년들이 요란한 음악에 맞추어 춤을 추고 있었다. 그러나 시간이 흐른 후 분위기에 익숙해진 연구자의 눈에 재미있는 현상이 발견되었다. 모두가 춤을 추는 데 흥미를 갖는 것이 아니었다. 몇몇은 음료를 마시면서 자신들의 의자에 앉아 계속 이야기를 하기도 하고 어떤 청소년은 혼자서 매우 숙연하고 고독한 모습으로 묵묵히 춤추는 광경만 쳐다보고 있었다. 생각보다 술을 마시는 소위 기본을 갖고 테이블에 앉아 있는 청소년은 많지 않았으며 남녀가 같이 있는 경우도 매우 드물었다. 술과 음료를 가져다주는 종업원도 모두 청소년들이었으며 입구에서 돈을 받는 이도 청소년으로 보였다. 출입문쪽에서 잘 보이지 않게 왔다갔다하는 어른들 몇명 이외에는 모두 청소년들이었다. 청소년의 세계였다. 그 곳에서 만난 청소년 중 한명은 이런 이야기를 해주었다. “우리끼리만 있어서 좋아요. 이런 곳이 좋은 장소라고는 생각하지 않지만 실제 그리 나쁘다는 생각도 없어요. 어른들하고 방송에서 자꾸 그러니까 좋지 않다고는 생각하지만요. 또 제가 모든 디스코장을 다녔던 것도 아니고요. 그 래요 많은 아이들이 여기서 술도 마시고 담배도 피워요. 그리고 여자도 꼬 시고요. 그러나 이런 곳에 자주 오는 아이들 중에 그렇지 않은 친구도 많 아요. 저도 신기할 때가 있어요. 가만히 보면 그냥 음악과 춤이 좋아서 오 는 경우예요. 어른들이 없는 곳에서 이렇게 놀면 신나요. 그리고 밖에 나

가면 괜히 좋잖아요. 아마 주택가 한가운데 이런 디스코장이 있으면 장사가 안될거예요. 저희들을 나쁘게 보지 않았으면 좋겠어요. 여기에서도 싸우는 아이들만 싸우고, 나쁜 짓하는 아이들은 따로 있어요. 그냥 기분 좋아서 우리끼리 술한잔 마시는 것도 나쁜 것이라고 하면 할 말이 없지만요. 어른들이 여러 성격의 사람들이 있는 것처럼 우리도 다양해요. 꼭 같지는 않다고요.” 실제 면접한 청소년이 말한 다양성은 몇 시간 앉아 있는 동안 비록 피상적이지만 발견할 수 있었다. 그들은 자기들끼리 시간을 맞추어보며 춤을 추다 나가기도 하고 한번도 춤을 안추고 같이 온 친구와 같이 이야기하다 일어서기도 하며 연신 담배만 피우며 주위를 두리번 거리다가 나가기도 한다. 시끄러웠지만 무언가 보이지 않는 질서와 다양성이 있었다. 그들을 서로 타인이었지만 청소년이었고 쉽사리 알 수 없는 질도를 지키고 있었다.

디스코장을 운영하는 업소의 주인이나 종업원들은 디스코장이 비행의 온상이 될 가능성은 있지만 음성디스코장 자체가 청소년비행을 말하는 것은 아니라고 했다. 그들은 영업을 위해서도 청소년들의 비행을 방관하지 않는다는 논리를 펴나갔다. 즉 싸우고 이상한 행동을 하는 청소년이 많다는 소문이 나면 고객이 준다고 말했다. 그러나 청소년들의 행동을 통제하기 힘들고 운영상의 큰 문제만 없으면 그들의 비행행위에 대해서 상관하지 않는다고 고백했다. 음성디스코장의 안과 밖에는 분명히 어른이 있었지만 그들은 결코 청소년들에게 가까이 있지도 않았고 그런 노력도 하지 않았다. 어른들에게 피해가 오기 전까지 또한 자신의 업무가 될 때까지 청소년들의 디스코장내에서의 행위에 대해선 무관심했다. 어쩌면 모든 청소년 음성디스코장 지역에서 그것은 불문율로 되어 있는 것 같았다. 경찰, 업주, 종업원, 주변의 어른들은 모두 자신의 일에 충실하고 있었지만 청소년들에게 큰 관심을 두지 않았다. 어른은 겉돌고 청소년들은 나뭇대로의 문화영역을 구축하고 있다.

디스코장의 참여관찰을 통해 가진 두 가지 인상은 다음과 같다.

청소년 음성디스코장이 건전하지는 않았지만 그곳에는 청소년 특유의 심리와 상상의 문화가 존재하고 있는 것처럼 보였다. 그것을 이해할 수 없고 청소년들도 설명할 수 없는 그 환경과 상황은 그들이 성인에게 바람직한 방향으로 노출되고 행동화되며 성장할 수 있기를 바라는 무언의

항의였다.

다른 하나는 디스코장내의 청소년 비행문화의 침투였다. 놀라운 사실은 음성디스코장의 세계에도 하나의 청소년비행과 폭력이 존재하고 있다. 그러나 그것은 매우 간접적으로 또한 은밀하게 나타나며 성인의 비행과 긴밀한 관계를 유지하고 있다. 싸움하는 청소년은 따로 있다. 춤을 즐기는 일반 청소년들을 건드리지 않지만 디스코장의 전체 분위기는 비행과 문제청소년들의 보이지 않는 손에 의해 움직이는 듯한 인상이다. 어떤 의미에서 보면 이것이 청소년들의 순수한 디스코문화를 왜곡시키고 있다. 결국 청소년들은 음성디스코를 흥미있게 즐기면서도 결코 자신이 만들지 않은 바람직하지 못한 문화에 의해 교육당하고 있다. 그러나 청소년들에게는 별다른 대안이 없는 것처럼 보였다.

3) 롤러스케이트장

디스코장 등 다른 놀이시설과 마찬가지로 롤러스케이트장도 청소년들의 출입을 제한하고 있는 성인 위락시설이 밀집한 지역 가운데 또는 그 근처에 분포되어 있다. 그러나 롤러스케이트장이 하나의 독립된 건물을 가지고 있는 경우는 매우 드문 편이며 일반청소년들이 쉽게 찾을 수 있는 곳에 위치하고 있지도 않다. 롤러스케이트장은 대부분 건물외관이 허술하고 조잡한 간판 등을 달고 있어 외형적으로는 볼품없어 보이지만 안에는 많은 시설과 설비를 하고 있으며 대규모의 형태로 운영되고 있다.

롤러스케이트장은 별로 돈을 들이지 않은 듯한 건물 지하에 위치하였고, 입구계단을 내려가자 음악소리가 울렸다. 1,200원의 입장료를 받고 있었으며 들어가자 마자 신발빌려주는 곳이 있었고 매우 화려한 치장을 하고 있었다.

극장 지하에 내려가자 마자 롤러스케이트장이 나왔다. 안으로 들어가서 여기저기를 둘러보았다. 기둥 두개를 중심으로 해서 타원형으로 된 스케이트장 안쪽으로 반층 정도의 높이에 아주 큰 DJ박스가 보인다. 스케이트장 둘레에는 화장실, 신발대여소, 그리고 스낵 바가 있다.

어느 롤러스케이트장에서나 롤러를 탈 수 있는 시설외에 강한 음악이 흘러나오며 현란한 조명이 번쩍인다. 청소년들은 롤러보다는 디스코 춤에 더 많은 관심을 가지고 있는 듯이 보였으며 많은 롤러장이 음악을 담당하는 젊은 사람을 두고 청소년들의 호기심과 흥미를 유발하고 있다. 또한 전자오락기 등을 구비하고 있는 롤러장도 상당수 있으며 청소년들은 그 속에서 소위 그들의 퇴폐문화를 마음껏 즐기고 있는 듯하다. 물론 이러한 시설 자체가 청소년들의 비행을 일으키는 요인이 되는 것 같지는 않으나 그것을 즐기는 청소년들의 행동과 태도와 분위기를 보면 매우 좋지 않은 환경이라는 사실을 쉽사리 알 수 있다. 그럼에도 불구하고 청소년들을 통제할 수 있는 업주나 종업원의 태도는 방관적인 자세로 일관하고 있으며 일부 롤러장은 간접적으로 청소년들의 비행환경을 조장하고 있다.

신발을 교환하는 장소앞에는 초보자가 연습할 만한 조그만 장소가 있고 더 들어가면 시끄러운 음악이 들리고 번쩍번쩍 불빛이 반짝이고 있다. 조명은 밝은 편이고 DJ가 신나는 음악에 맞춰 춤을 추고 있었고 15~20여명이 의자에 앉아 멍하니 구경하고 있다. 역시 이런 곳에는 DJ가 동경의 대상인가 보다. 롤러장은 정면 중앙에 뮤직박스가 있고 이것을 중심으로 조그만 트랙과 외곽에 그보다 큰 트랙이 있다. 트랙의 구분은 코너부분만 둥근 봉을 세워 놓고 안쪽에 길게 의자를 배치하여 간간이 쉴 수 있는 공간을 만들어 놓았다. 뮤직박스 앞쪽에 조그만 공간을 두고 그 둘레에도 의자를 배열해 놓았다.…… 장소는 꽤나 넓어서 400~500명 가량 수용가능하였고 그 날은 일요일이라서 정오가 지나면서 점점 증가하여 300명 이상이 모인 듯 했다. 종업원들의 태도는 대체적으로 친절하였고, DJ들은 30분마다 교체되었고 율동도 하면서 신나는 디스코 음악을 틀어주었고 중간중간에 사잇말을 넣었다. 언어사용은 반말이 많아서 듣기에 거북했으나 청소년들은 친근감도 들어 별로 나쁘게 들리지 않는다는 이야기였다.

롤러장 중간에는 누군가가 춤시범을 보이고 있다. 춤의 형태는 디스코장에서 본 나미의 춤 형태이다. 주위에는 남녀 10여명이 구경을 하고 있다. 롤러장에서 앉아있는 상당수의 청소년도 그것을 보는 듯하다. 그것이 대충 끝나고는 DJ가 가요종 어떤 곡을 틀어주겠노라 말하니 여학생들이 소리를 지른다. 연구자가 아는 여학생을 찾으려 보이지만 보이지 않는다. 이제는 여학생들 7, 8명이 일렬로 기차놀이물 하면서 즐거워한다. 반 정도는 이곳을 나

간 것 같다. 연구자도 나오려는 순간 반응 위에 있는 여학생과 그 밑에 남학생이 손을 뻗어 잡고는 무슨 이야기를 하고 있다. 느낌에 무슨 약속을 하는 것처럼 보인다. 현관 표판은 아저씨는 누군가와 장기를 두고 있다.

롤러장에서 일어나는 주된 일은 롤러타기이다. 그러나 롤러스케이트장에 오는 고객이 다양한 만큼 이곳에 와서 이들이 하는 일은 롤러타기, 디스코추기, 음악듣기, 친구 기다리기, 친구 사귀기, 시간때우기, 담배피우기, 시비걸기, 뽕뜯기 등으로 다양하다³⁰⁾.

이렇듯 롤러스케이트장은 롤러타는 일외에 많은 놀이가 진행되고 있으며 청소년 유해환경을 형성하고 있다. 처음에는 롤러를 타기 위해 친구와 함께 온 아이는 한번, 두번 드나들면서 롤러스케이트장에서 일어나는 여러 일들을 보게 되고 자신도 모르게 그런 일들을 당연하게 받아들이고 경우에 따라서는 직접하게 된다. 아이들이 이와 같은 행동들을 자연스럽게 받아들이고 경우에 따라서는 직접하게 되는 데에는 이들의 호기심과 모방심리가 주된 요인으로 작용하고 있다.³¹⁾

롤러스케이트장이 청소년 유해환경을 가장 많이 조성하는 장소라는 점외에 10대 초반의 청소년이 드나드는 곳이라는 데 더 큰 문제가 있다. 이들은 처음에는 서먹하지만 롤러장에 자주 가면서 자연스럽게 유해환경에 몰입하게 되고 시간이 지남에 따라 자신도 그 환경을 만드는 일원이 되고 만다.

결국 롤러스케이트장은 체육시설 기준에 따른 설치와는 달리 분명치 않은 운영과 지도단속, 그리고 다양한 청소년 놀이문화의 혼재와 그 곳에서 발생하는 바람직하지 못한 형태의 하위문화, 이와 더불어 문제되는 업주와 종업원의 방임 또는 조장, 많은 성인들의 무관심 속에 청소년 비행문화의 대표적인 온상으로 변하고 있다. 또한 발견할 수 있는 사실은 청소년기가 시작하는 10대 청소년의 하위 모방문화가 다양하고 활발하게 형성되며 움직이지만, 그것의 발현기회가 롤러장을 찾는 성인이나 청소년기 후반층의 강한 억제와 퇴폐적인 유혹으로 인해 좌절되고 있는 점이다.

4) 전자오락실

청소년 전자오락실이 위치하고 있는 지역의 일반적인 특성을 찾아보기는 힘들지만 대체로 학교주변이나 학원가에 많이 분포되어 있다. 이러한 청소년 전자오락실은 성인오락실과는 구분이 되어 있으나 실제로 그 의미를 찾기란 매우 힘들다.

참여관찰을 통해 나타난 청소년 전자오락실은 세가지 유형을 드러내고 있다. 첫째는 성인용 오락기와 청소년을 위한 오락기가 같이 섞여 있는 경우이다. 대부분의 청소년 전자오락실에서는 폭력적이고 외설적인 성인용오락기가 여러 대 보유하고 있으며 아무런 규제없이 청소년들에게 공개되어 있다. 사실 청소년들은 성인용과 청소년용의 차이를 구분하지 못한다. 그리고 그들은 아무런 감정이나 생각없이 오락을 즐긴다.

둘째는 청소년들을 위한 오락기만 설치되어 있는 오락실이다. 당연한 것임에도 불구하고 실제 이런 오락실을 찾아보기란 매우 힘들다. 이들 오락실은 법적인 제재에 앞서 업주의 생각과 태도에 따라 자율적으로 청소년용 오락기만 설치하고 있다. 이런 경우에는 오락실의 위치나 주변환경에 따라 틀리지만 대체로 많은 이익을 얻지 못하고 있다. 아직 청소년을 위한 오락기 프로그램이 많이 개발되어 있지 않기 때문에 다양한 오락기종이 구비되어 있지 않고 비록 10대 초반의 청소년들이라 할지라도 단순한 프로그램에 흥미를 느끼지 못하는 까닭이다.

세째는 성인용 오락기와 청소년용 오락기가 함께 있을 뿐만 아니라 성인오락실에서도 금지되어 있는 사행성이 강한 오락기가 불법설치되어 있는 경우이다. 음성적으로 많은 청소년오락실이 전자오락기뿐만 아니라 도박성이 있는 오락기를 설치하여 청소년들의 사행심을 유발하고 있다. 간혹 법에 의해 강력한 제재를 받고 있음에도 불구하고 이러한 오락기가 청소년오락실에 만연하는 이유는 청소년들의 무분별성을 자극하여 많은 이익을 얻고자 하는 업주의 빗나간 생각때문이다. 이와 같은 오락실에서는 오락외에 담배를 피우는 등 청소년 비행문화가 산재되어 있고 또한 오락의 특성상 순간적이고 지속적으로 금전을 필요로 한다. 이로 인해 청소년들 사이에 의도적이지는 않지만 절도와 갈취 등의 행

위가 빈번히 일어남으로써 상습적인 비행이 일어나는 장소가 된다.

일반적으로 많은 오락실이 소규모로 운영되고 있고 업주 또는 종업원 1~ 2명이 청소년들에게 오락을 하기 위한 돈을 바꾸어주는 역할외에는 별다른 운영방침을 가지고 있지 않다. 그리고 청소년오락실은 청소년뿐만 아니라 성인들도 자주 이용하고 있으며 일부에서는 금전의 강압적 요구도 있어 힘없는 청소년들이 위협의 대상이 되고 있는 예가 있다.

많은 청소년들이 스트레스를 풀기 위해 오락실에 나오고 재미도 느끼지만 주변환경에 대해선 큰 불만을 가지고 있다. 그러면서도 그 환경에서 벗어나지 못하는 이유는 건전한 오락기구는 재미없다는 인식이 뿌리박혀 있기 때문이다.

이러한 청소년오락실은 오락에 몰입하는 청소년과 오락실 주변환경에 관심을 갖고 담배 등을 피우며 비행문화의 장소로 삼는 일부 청소년들로 나누어져 기묘한 분위기를 자아내고 있는 경우가 많다.

청소년 음성 놀이마당은 청소년들을 비행으로 이끌 수 있는 많은 환경요인을 제공하고 있지만 또 다른 측면에서 청소년문화의 독특성을 창출해내는 장이기도 하다. 음성 놀이마당에서의 청소년들은 비록 성인 놀이문화를 모방하는 차원에서 크게 벗어나고 있지는 않지만 그럼에도 불구하고 그들 나름대로의 문화를 가지고 있다. 또래집단으로 모이려는 청소년기의 심리적 특성을 논의할 필요없이 그들은 자신들의 놀이문화 세계를 스스로 만들며 공유한다. 그렇다고 이러한 청소년 놀이문화가 사회에 대해 폐쇄적이지는 않다. 그들은 청소년기가 하나의 성인으로 성장하는 유예기간으로 생각하지 않는다. 청소년 놀이문화를 청소년 성장과 발달에 필요한 하나의 과정으로 판단하는 성인들의 시각과는 달리 그들의 삶을 살아가는 의미있는 모습이라고 생각한다.

청소년들은 자신들만의 놀이세계·문화를 가지고 싶어한다. 이러한 독특성은 성인들에 의해 자행되는 불건전문화의 논리나 비행환경의 조성 등에 의해 매장되어지고 있다. 따라서 청소년을 위한 청소년 음성놀이마당의 규제와 발전에 대한 다각적인 접근이 면밀히 모색되어야 하며 이와 동시에 청소년들의 놀이문화 창출욕구와 다양한 공유심리를 파악하며 그 놀이세계를 보호·육성·개발하는 방법을 찾아야 한다.

2. 정부지원 청소년 놀이마당의 이용실태

1) 조사의 목적과 경과

우리는 앞절에서 오늘날 우리사회에서 다수의 청소년들이 즐기고 있음에도 불구하고 사회적으로 문제시되어 음성적인 형태로 운영되고 있는 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실의 운영사례를 살펴보았다. 그 결과 이들 음성적인 놀이마당은 열악한 시설환경, 업주와 종업원의 방임에 의한 일부 청소년들의 탈선과 비행, 사행성 오락, 음주·흡연 등 왜곡된 성인 놀이문화의 침투 등으로 인한 많은 문제점을 안고 있음을 확인할 수 있었다.

그러나 행정당국과 일선 교육기관의 지속적인 단속과 규제에도 불구하고 이들 업소를 찾는 청소년층이 줄어들지 않고 있다는 사실은 이른바 청소년들의 음성놀이마당에 대한 새로운 인식의 필요성을 제기하고 있는 것으로 생각된다. 즉 디스코, 전자오락 등 우리사회에서 청소년 비행의 온상으로 간주되고 있는 일부 놀이행태의 문제점은 놀이 그 자체의 속성에서 기인한다기 보다는 그 놀이가 이루어지고 있는 구체적인 환경과 밀접한 관련을 맺고 있다는 것이다.

이러한 의미에서 체육부의 예산지원하에 한국걸스카우트연맹에서 시험적으로 운영하고 있는 청소년전용 디스코장은 기존의 청소년정책의 방향전환을 암시하는 매우 뜻깊은 시도라고 할 수 있다. 즉 본 디스코장의 개장은 청소년정책을 관장하는 전담 행정부서에서 놀이에 대한 사회일반의 부정적인 시각에서 탈피하여 청소년의 건전성장을 위한 그 불가결한 중요성을 인정하였으며, 또한 흔히 비행청소년의 놀이행태로 간주되어 온 디스코를 청소년들의 일반적인 놀이문화의 한 유형으로 간주하여 이를 적극적으로 양성화하려는 정책의지를 반영하고 있는 것이다.

한국걸스카우트연맹의 디스코장은 1989년 1월의 개장 이후 현재에 이르기까지 1년 반 남짓한 기간 동안 주로 중·고등학생을 중심으로 한

일반 청소년들의 전전한 놀이공간으로서의 역할을 수행해 왔다. 그러나 체계적인 준비작업의 결여로 말미암아 운영과정에서 당초에 예기치 못했던 시행착오가 유발되기도 했으며, 이에 따라 아직도 사회 일각에서는 행정당국이 정책적으로 이를 육성·지원하려는 데 대한 회의적인 시각이 적지 않음도 부인할 수 없는 사실이다. 따라서 본 디스코장이 당초의 설립목적에 걸맞게 청소년들의 전전한 놀이공간으로 정착되기 위해서는 운영현황에 대한 본격적인 실태조사를 토대로 장기적인 안목에서의 발전방향을 모색하는 작업이 추진되어야 할 것이다.

본 설문조사는 이와 같은 문제의식에 입각하여 한국걸스카우트연맹의 청소년전용 디스코장에 출입하는 청소년들의 일반적인 특성과 이용실태를 파악하는 데 그 목적을 두고 있다. 청소년들을 위한 전용 놀이마당에 대한 정부 및 민간부문의 관심이 점증하고 있는 현황을 감안하면, 본 연구의 조사결과는 기존 청소년 놀이마당의 운영방식의 개선과 장기적인 발전방향을 설정을 위한 기초자료로서 활용될 수 있을 것이다.

조사의 표본집단은 1990년 5월 6일부터 6월 31일까지 매주 토, 일요일 총 8회에 걸쳐 한국걸스카우트연맹의 디스코장을 찾은 166명의 청소년들을 대상으로 하였다.

설문지의 문항구성은 이용청소년들의 배경변인에 대한 질문과 구체적인 디스코장 이용실태를 파악하기 위한 문항의 두 부분으로 이루어졌다. 전자의 문항은 일반 학생청소년들과 청소년전용 디스코장을 이용하는 청소년들의 특성을 비교하기 위해 앞장에서 기술한 청소년 여가생활 조사의 배경변인에 관한 문항을 그대로 사용하였다. 디스코장의 이용실태를 묻는 문항은 (1) 전반적인 이용방식의 개관 (2) 주변의 반응 (3) 운영방식에 대한 의견 (4) 이용과정에서의 변화 (5) 이용청소년의 문제행동 (6) 운영상의 보완사항 등으로 구성되어 있다.

2) 이용청소년의 특성

청소년전용 디스코장의 전반적인 운영현황을 파악하고자 할 때 가장 먼저 제기될 수 있는 의문은 과연 어떤 청소년들이 이 시설을 이용하고

있는가 하는 문제일 것이다. 원칙적으로 청소년전용 디스코장은 한국사회의 모든 청소년들에게 개방되어 있는 시설이다. 그러나 현실적으로 이 시설을 이용하는 청소년들의 수는 극히 제한되어 있다. 이것은 우리 사회에서 청소년들의 디스코장의 출입을 가로막는 다양한 요인들이 상호작용하여 그들에게 영향력을 발휘한 결과라고 볼 수 있다. 따라서 이와 같은 다양한 억제요인의 존재에도 불구하고 디스코장을 이용하는 소수의 청소년들은 대다수의 평범한 일반청소년들과는 구분되는 어떤 독특한 특성들을 공유하고 있을 것으로 추정된다.

본조사에서는 이용청소년들의 일반적 특성을 파악하기 위하여, 그들의 생활환경을 묻는 문항을 설정하여 각 변인들에 대해서 일반청소년들과의 비교를 시도하였다.

이용청소년의 성별분포에 있어서는 총 166명의 표본집단 중에서 남자가 약 55%인 91명을 차지하여 여자(74명, 45%)보다 많았다. 교급별로는 학교를 다니지 않고 있는 2명을 제외한 164명중 중학생이 38명(23%), 고등학생이 124명(76%), 대학생이 2명으로서, 고등학생들이 주로 이용하고 있는 것으로 나타났다. 고등학교의 인문계와 실업계의 비율은 약 7 : 3으로서 현행 우리나라의 인문계와 실업계의 학생비율과 거의 유사한 분포를 보이고 있다.

〈표 IV-3〉

이용청소년의 성별·교급별 분포

(단위 : 명, %)

남			여		
중 학교	인 문 고	실 업 고	중 학교	인 문 고	실 업 고
10(6.17)	54(33.33)	25(15.43)	27(16.66)	31(19.13)	15(9.25)

이용청소년과 일반청소년의 학교성적을 알기 위해 가장 최근에 치른 시험에서의 학급성적을 물어보았다. 응답항목은 우리나라 중·고등학교의 학급당 평균인원이 50~60선임을 감안하여 10등 단위로 모두 6항목을 설정하였다. 일반학생들의 경우 표본집단이 학급단위로 전수가 추출되었기 때문에 각 응답항마다 10%내외의 응답빈도를 나타낼 것으로 예

상하였다. 그러나 실제 응답내용을 보면 상당수의 학생들이 자신의 석차를 실제보다 상향조정하여 응답하는 경향을 보였다.

따라서 이와 같은 한계를 인정하더라도 <표 IV-4>에서 확인할 수 있는 바와 같이 이용청소년과 일반학생간에는 학급석차에 있어서 유의미한 차이가 있음을 확인할 수 있다. 즉 이용청소년들의 경우 상위집단과 하위집단이 상대적으로 드문 반면 10등에서 30등 사이의 중간그룹에 집중적으로 분포되어 있다.

<표 IV-4>

학급성적

(단위 : 명, %)

	1~10등	11~20등	21~30등	31~40등	41~50등	51등이하	
이용 청소년	23(14.5)	51(32.1)	49(30.8)	25(15.7)	7(4.4)	4(2.5)	$\chi^2=21.89$ $p<0.01$
일반 청소년	150(26.1)	132(23.0)	123(21.4)	88(15.3)	63(11.0)	19(3.3)	

한편 이용청소년의 남녀간의 성적분포는 일반학생들과 거의 동일한 경향을 보이고 있어서 유의미한 차이가 없는 것으로 확인되었다.

다음으로는 가족구성과 사회경제적 지위를 살펴보기로 한다. 먼저 부모님중 어느 한분 또는 두분 모두 돌아가신 결손가정의 비율에 있어서 양 집단은 동일한 수치(약 8%)를 나타내었다. 가족의 유형에 있어서도 양 집단간의 의미있는 차이는 발견되지 않았다.

<표 IV-5>

가족구성

(단위 : 명, %)

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
이용 청소년	122(75.3)	15(9.3)	22(13.6)	—	5(0.8)	2(1.2)	1(0.6)	$\chi^2=8.43$ $p>0.05$
일반 청소년	476(79.6)	35(5.9)	77(12.9)	—	1(0.2)	4(0.7)		

비고 : (1) 부모+형제 (2) 부모 (3) 조부모+부모+형제 (4) 조부모+형제
(5) 조부모+본인 (6) 형제 (7) 본인 혼자

부모님의 학력은 이용청소년들의 부친의 학력이 일반청소년들의 부친에 비해 고학력인 것으로 나타났으나 통계적으로는 거의 무의미하였다. 흥미로운 점은 모친의 학력의 경우 이용청소년들이 일반청소년들보다 일관되게 높은 점수를 나타내어 통계적으로 유의미한 차이($p < .01$)를 나타내고 있다는 점이다.

<표 IV-6>

부친의 학력

(단위 : 명, %)

	무 학	국 졸	중 졸	고 졸	대 졸	대학원이상
이용 청소년	-	7(4.3)	9(30.8)	72(44.7)	55(34.2)	11(6.8)
일반 청소년	3(0.5)	34(5.8)	85(14.6)	245(42.0)	171(29.3)	46(7.9)

$$\chi^2=4.71, p>.05$$

<표 IV-7>

모친의 학력

(단위 : 명, %)

	무 학	국 졸	중 졸	고 졸	대 졸	대학원이상
이용 청소년	-	11(6.7)	31(19.0)	86(52.8)	29(17.8)	6(3.7)
일반 청소년	8(1.3)	85(14.3)	143(24.1)	261(43.9)	89(15.0)	8(1.3)

$$\chi^2=15.97, p<.01$$

부모님의 직업에 있어서도 부친의 직업은 양집단간에 거의 동일한 분포를 나타내고 있으나, 모친의 경우 양집단간에는 큰 차이를 확인할 수 있다. 즉 이용청소년들의 모친은 일반청소년들에 비해 전업주부의 비율이 낮으며 직장을 가진 경우에도 육체노동직과 같은 상대적으로 사회적 평가가 낮은 직업보다는 사무직종에 근무하는 비율이 월등히 높다.

〈표 IV-8〉

부친의 직업

(단위 : 명, %)

	무 직	일 용 노 동	상 근 노 동	자영업	사무직	관리직	전문직
이 용 청 소년	9(5.7)	7(4.5)	24(15.3)	39(24.8)	56(35.7)	9(5.7)	13(8.3)
일 반 청 소년	13(2.2)	35(6.0)	103(17.7)	148(25.5)	221(38.0)	37(6.4)	24(4.1)

$$\chi^2=22.15, p<.01$$

〈표 IV-9〉

모친의 직업

(단위 : 명, %)

	무 직	일 용 노 동	상 근 노 동	자영업	사무직	관리직	전문직
이 용 청 소년	87(54.4)	3(1.9)	9(5.3)	33(20.6)	23(14.4)	1(0.6)	4(2.5)
일 반 청 소년	380(64.3)	28(4.7)	36(6.1)	108(18.3)	33(5.6)	2(0.3)	4(0.7)

$$\chi^2=22.15, p<.01$$

따라서 위의 두 문항을 종합하면, 절스카우트 디스코장을 출입하는 청소년들의 모친은 일반청소년들의 모친에 비해 보다 높은 학력을 갖고 있으며 직업을 가진 직장여성인 경우가 많다고 할 수 있다.

〈표 IV-10〉

월평균소득

(단위 : 명, %)

	70만원 미만	70~110만원	110~150만원	150만원 이상
이 용 청 소년	43(27.2)	53(33.5)	22(13.9)	40(25.3)
일 반 청 소년	203(34.6)	205(34.9)	107(18.2)	72(12.3)

$$\chi^2=19.22, p<.01$$

월평균소득에 있어서도 이용청소년들의 가정이 일반청소년들의 가정
에 비해 상당수준 고소득인 것으로 나타났는데 이는 모친의 직업유무가
중요한 매개변인으로 작용했으리라 추정된다.

3) 이용현황의 개관

가. 이용양식 개관

이 장에서는 청소년들이 걸스카우트디스코장을 이용하는 과정에서 나
타나는 구체적인 특성들을 개관하기로 한다. 설정된 문항은 (1) 본 디
스코장의 이용회수 (2) 본 디스코장까지 오는 데 소요되는 시간 (3) 동
반자 여부 (4) 머무는 시간 (5) 끝난 뒤 들리는 곳의 모두 5가지이다.

(1) 이용회수

본 디스코장을 얼마나 자주 이용했는가 하는 문항에 대한 응답항의
빈도는 아래의 <표 IV-11>와 같다. 작년의 개장 이후 지금까지의 총 이
용회수를 합산해야 하기 때문에 정확한 응답을 도출해 내기가 어려운
관계로 10회 이용을 기준으로 각각 구분하여 모두 6개의 척도를 제시하
여 이용회수의 전반적인 경향을 파악하고자 하였다.

<표 IV-11>

이용회수 I

(단위 : 명, %)

처 음	2~5회	6~10회	11~20회	21~30회	31회이상
42(24.5)	58(35.2)	24(14.5)	15(9.1)	11(6.7)	15(9.1)

위의 표에서 주목되는 점은 1년 반 남짓한 개장기간 동안에 총 이용
회수 10회를 넘는 청소년의 수가 약 25%에 달한다는 점이다.

이들 이용회수가 잦은 청소년들의 실체를 규명하기 위해 이용회수를
4개의 척도로 재분류한 뒤 성별, 교급별 변인과 각각 교차시켜 빈도를
추출해 본 결과는 다음과 같다.

〈표 IV-12〉

이용회수 2

(단위:명, %)

		처 음	2~5회	6~10회	11회이상			
전	체	42(25.3)	55(32.9)	29(17.4)	41(24.6)			
성 별	남	23(25.3)	33(36.3)	11(12.1)	24(26.4)	$\chi^2=1.50$ $p>.05$		
	녀	19(26.8)	22(31.0)	18(18.3)	17(23.9)			
교	중 학 교	11(30.6)	10(27.8)	6(16.7)	9(25.0)			
	인 문 고	24(28.9)	30(36.1)	11(13.1)	18(21.7)			
급	실 업 고	7(17.5)	14(35.0)	7(17.5)	12(30.0)			

위의 표를 보면 성별, 교급별 하위집단간에는 이용회수에 있어서 그다지 의미있는 차이를 발견할 수 없다. 단지 설명의 편의상 이용회수 6회를 기준으로 이용빈도가 낮은 그룹을 서열화하면 ① 중학교 여학생(46.20%) ② 실업고 여학생(39.6%) ③ 인문고 남학생(39.6%)의 순이며 중학교 남학생이 30.0%로 가장 낮은 빈도를 나타내었다.

(2) 소요시간

청소년들의 디스코장까지 오는 데 걸리는 시간의 평균치를 변량분석을 통해서 계산해 본 결과 (1) 집에서 출발했을 때 평균 33.43분 (2)

〈표 IV-13〉

디스코장까지의 소요시간

(단위:명, %)

	집에서 출발	학교에서 출발
10분 이내	12(7.31)	14(10.29)
10~20분	32(19.51)	22(16.17)
20~30분	62(37.80)	32(23.52)
30~40분	24(14.63)	18(13.23)
40~50분	11(6.70)	20(14.70)
50~60분	20(12.19)	18(13.23)
60분 이상	3(1.82)	12(8.82)

학교에서 출발했을 때 평균 38.95분으로 나타나 서울시의 교통사정을 감안하면 이용청소년들의 거주지역이 주로 본 디스코장이 위치해 있는 강북지역에 집중해 있음을 추정할 수 있다.

이용청소년집단을 세분하여 각 하위집단의 평균 소요시간(집에서 출발했을 때)을 계산한 결과 평균 소요시간은 성별, 교급별로는 의미있는 차이가 나타나지 않으나 이용회수와 밀접한 관련이 있음이 밝혀졌다. 즉 이용회수가 11회 이상인 학생들의 평균 소요시간이 상대적으로 이용회수가 잦은 집단의 학생들에 비해 거의 10분 이상 적은 것으로 나타났다.

<표 IV-14>

이용회수별 소요시간

(단위: 명, %)

이용회수	평균소요시간(분)	
처 음	35.73	F=3.54
2~5회	36.18	p<.05
6~10회	35.83	
11회 이상	26.62	

(3) 동반자 유무

대부분의 학생들은 걸스카우트디스코장을 친구와 함께 찾는 것으로 나타났다. 즉 표본이 된 총 166명의 학생중에서 오직 7명만이 혼자 왔을 뿐 나머지 학생들은 모두 친구와 동반하였다. 간혹 학교교사의 인솔 하에 단체로 방문하는 경우도 있으나 본 조사기간 동안에는 그런 사례가 없었다.

동반자의 수는 1명에서 15인 이상에 이르기까지 다양하였는데 1~5명까지가 약 80%에 이르렀으며 성별, 교급별로는 차이가 나타나지 않았다.

〈표 IV-15〉

디스코장에 오는 형태

(단위 : 명, %)

		혼자서	친구와 함께	단체로	
전	체	9(4.2)	158(95.2)	1(0.6)	
성	남	7(7.6)	85(92.4)	—	$\chi^2=7.04$
별	여	—	93(98.6)	1(1.4)	$p<.05$
	중 학 교	—	38(100.0)	—	$\chi^2=5.17$
교	인 문 고	4(4.7)	81(95.3)	—	$p>.05$
급	실 업 고	2(5.0)	37(92.5)	1(2.5)	
이	처 음	2(4.8)	39(92.9)	1(2.4)	$\chi^2=7.75$
용	2 ~ 5 회	1(1.8)	54(98.2)	—	$p>.05$
회	6 ~ 10 회	—	24(100.0)	—	
수	11 회 이 상	4(9.8)	37(90.2)	—	

〈표 IV-16〉

동반자 수

(단위 : 명, %)

1명	2명	3명	4명	5명	6~10명	11~20명
28(17.7)	35(22.2)	34(21.5)	26(16.5)	11(7.0)	19(12.02)	5(3.16)

(4) 머무는 시간

디스코장에 머무는 시간에 있어서는 개장시간인 4시간이 다 끝날 때까지 남아있는 학생은 약 1/4에 불과하여 대부분의 학생들이 2~3시간 즐기다 가는 것으로 응답하였다. 오래 머무는 순위를 보면 여자>남자, 실업고>인문고>중학교의 순으로 되어 있으나 그 차이는 매우 미약하다고 볼 수 있다.

(5) 끝난 뒤 들리는 곳

질스카우트 디스코장이 끝난 뒤 적지 않은 수의 학생들은 다른 곳에서 시간을 보낸 뒤 귀가하는 것으로 밝혀졌다. 바로 귀가하는 가의 여부에 있어서 성별, 교급별로 의미있는 차이가 없었으나 이용회수가 잦아질수록 집 이외에 다른 곳에 들리는 비율이 높게 나타나고 있다.

〈표 IV-17〉

끝난 뒤 즉시귀가 여부

(단위 : 명, %)

		바로 집으로	다른 곳으로	
전	체	108(65.5)	57(34.4)	
성	남	60(65.2)	32(34.8)	$\chi^2=0.00$
별	여	48(65.8)	25(34.2)	$p>.05$
교	중 학 교	26(70.3)	11(29.7)	$\chi^2=3.12$
	인 문 고	59(69.4)	26(30.6)	$p>.05$
급	실 업 고	22(55.0)	18(45.0)	
이	처 음	35(83.3)	7(16.7)	$\chi^2=20.03$
용	2 ~ 5 회	38(69.1)	17(30.9)	$p<.01$
회	6 ~ 10 회	18(75.0)	6(25.0)	
수	11 회 이 상	16(39.0)	25(61.0)	

바로 귀가하지 않은 학생들을 대상으로 주로 들리는 곳을 물어본 결과 남학생들은 과반수가 다른 디스코장으로 간다고 응답하였고, 여학생들은 제과점이라고 응답한 비율이 가장 높았다. 교급별로 보면 중학생은 제과점을, 고등학생은 다른 디스코장을 선호하였으며, 이용회수가 많아질수록 다른 디스코장을 찾는 비율이 증가하였다.

〈표 IV-18〉

귀가 전 들리는 곳

(단위: 명, %)

제과점		다 른 전 자 길 거리 사 설 기 타		디스크장 오 략 실 에 서 독서실			
전 체	12(21.4)	21(37.5)	3(5.4)	5(8.9)	3(5.4)	12(21.4)	
성 남	3(9.7)	16(51.6)	1(3.2)	2(6.5)	1(3.2)	8(25.4)	$\chi^2=10.44$
별 여	9(36.0)	5(20.0)	2(8.0)	3(12.0)	2(8.0)	4(16.0)	$p>.05$
교 중 학교	5(45.5)	1(9.1)	—	2(18.2)	2(18.2)	1(9.1)	$\chi^2=22.49$
인 문 고	5(20.0)	11(44.0)	2(8.0)	3(12.0)	1(4.0)	3(12.0)	$p>.05$
급 실 업 고	2(11.1)	7(38.9)	1(5.6)	—	—	8(44.4)	
이 처 음	1(14.3)	1(14.3)	—	1(14.3)	1(14.3)	3(42.9)	$\chi^2=14.59$
용 2~5회	4(25.0)	4(25.0)	1(12.5)	1(6.3)	1(12.5)	4(25.0)	$p>.05$
회 6~10회	3(50.0)	1(16.7)	1(16.7)	—	—	1(16.7)	
수 11 회	3(12.0)	14(56.0)	1(4.0)	2(8.0)	1(4.0)	4(16.0)	

나. 주위사람들의 반응

우리사회의 통념에 비추어 볼 때 아직까지 놀이형태로서의 디스크에 대한 일반인의 인식은 결코 긍정적이라는 할 수 없다. 이와 같은 디스크에 대한 부정적인 사회인식에 직면하여 청소년들이 자신의 디스크장 출입사실을 주위사람들에게 공개하는가의 여부, 그리고 주위사람들이 그 사실에 대해서 어떠한 반응을 보이는가가 관심의 쏠점으로 부각될 수 있다. 여기서는 청소년들에게 가장 큰 영향력을 발휘하고 있는 주위의 인물로서 담임선생님과 부모님을 선정하여 (1) 청소년들이 이들에게 걸스카우트디스크장 출입사실을 알려드렸는가 (2) 그에 대한 이들의 반응은 어떠한가를 살펴보기로 한다.

(1) 담임선생님의 인지여부

담임선생님께 걸스카우트디스크장 출입사실을 알려드린 경우는 응답자의 약 16%에 불과하였다. 고등학생보다는 중학생이, 실업고 학생보

다는 인문고 학생들이 출입사실을 비밀로 하는 비율이 다소 높게 나타났다. 흥미있는 점은 실업고 여학생의 경우 전체 평균치의 거의 3배에 달하는 43%의 학생들이 선생님께 알려드렸다는 점이다.

이러한 응답경향은 상대적으로 상급학교(대학) 입시부담이 적은 학생 집단일수록 공개적으로 여가를 즐길 수 있는 보다 많은 재량권을 부여 받고 있는 것으로 해석할 수 있다.

〈표 IV-19〉

담임선생님의 인지여부

(단위 : 명, %)

		알고 계신다	모르고 계신다	
전	체	25(16.0)	131(84.0)	
성	남	13(15.1)	93(84.9)	$\chi^2=0.15$
별	여	12(17.1)	58(82.9)	$p>.05$
교	중 학 교	2(5.7)	33(94.3)	$\chi^2=4.32$
	인 문 고	15(18.3)	67(81.7)	$p<.05$
급	실 업 고	8(21.6)	29(78.4)	
이	처	5(12.5)	35(87.5)	$\chi^2=10.00$
용	2 ~ 5 회	3(5.7)	50(94.3)	$p<.05$
회	6 ~ 10 회	5(23.8)	16(76.2)	
수	11 회 이 상	11(28.2)	28(71.8)	

(2) 담임선생님의 반응

본인의 절스카우트 디스코장 출입사실에 대한 담임선생님의 반응(알려드리지 않은 경우에는 예상되는 반응으로 응답)은 반대한다는 응답이 과반수를 넘어서서 찬성한다는 응답보다 높게 나타났다. 각 하위집단별로 유의미한 차이는 확인되지 않았으나 여학생들이 남학생보다 반대한다고 응답한 비율이 월등히 높았고, 중학생보다는 고등학생이, 고등학생 중에서도 실업고 학생이 인문고 학생들보다 찬성한다는 응답의 비율이 높았다. 이용회수와 담임선생님의 반응과는 거의 관계가 없는 것으로 나타났다.

〈표 IV-20〉

담임선생님의 반응

(단위 : 명, %)

		관	성	무	관	심	반	대		
전	체	40	(27.0)	31	(20.9)	77	(52.0)			
성별	남	27	(33.3)	16	(17.8)	38	(46.9)	$\chi^2=3.65$		
	여	13	(19.4)	15	(22.4)	39	(58.2)	$p>.05$		
교급	중 학 교	9	(27.3)	5	(15.2)	19	(57.6)	$\chi^2=7.13$		
	인 문 고	18	(23.7)	17	(22.4)	41	(53.9)	$p>.05$		
	실 업 고	11	(29.7)	9	(24.3)	17	(45.9)			
이용 회수	처 음	10	(27.0)	7	(18.9)	20	(54.1)	$\chi^2=4.06$		
	2 ~ 5 회	14	(27.5)	8	(15.7)	29	(56.9)	$p>.05$		
	6 ~ 10 회	4	(20.0)	4	(20.0)	12	(60.0)			
	11 회 이 상	11	(29.7)	11	(29.7)	15	(40.5)			

(3) 부모님의 인지여부

청소년들이 걸스카우트디스코장 출입사실에 대해서 담임선생님보다는 부모님들이 더욱 많이 알고 있는 것으로 나타났다. 구체적인 응답비율을 보면 부모님께 알려드린 경우가 약 1/3을 차지한다. 성별, 교급별로는 의미있는 차이가 나타나지 않으나 중학생이 고등학생보다 알려드린 비율이 10%이상 높게 나타나 앞서의 선생님에 대한 응답과는 반대의 경향을 나타내고 있다. 한편 이용회수별로 보면 역시 걸스카우트 디스코장 출입회수가 많을수록 부모님이 그 사실을 알게 되는 비율이 높았는데 이중의 상당부분은 본인이 직접 알려드렸다고 보다는 갖은 이용과정에서 자연적으로 알려진 것으로 추정된다.

		알려 드렸다	알려드리지 않았다	
전	체	52(32.1)	110(67.9)	
성별	남	28(31.5)	61(68.5)	$\chi^2=0.66$
	여	24(32.9)	49(67.1)	$p>.05$
교급	중 학 교	8(21.6)	29(78.4)	$\chi^2=5.22$
	인 문 고	26(31.3)	57(68.7)	$p>.05$
	실 업 고	17(43.6)	22(56.4)	
이용 회수	처 음	8(20.0)	32(80.0)	$\chi^2=14.34$
	2 ~ 5 회	13(23.6)	42(76.4)	$p<.01$
	6 ~ 10 회	7(29.2)	17(70.8)	
	11 회 이 상	22(55.0)	18(45.0)	

(4) 부모님의 반응

겔스카우트 디스코장에 출입하는 사실에 대한 부모님의 반응은 찬성하는 비율이 32%로서 담임선생님의 찬성비율(27.0%)보다 다소 높은 것으로 나타났으나, 전반적으로 담임선생님의 반응과 거의 유사한 응답 경향을 나타내고 있어서 양집단이 동일한 기성세대로서 대체적으로 디스코에 대한 부정적인 의식을 공유하고 있음을 짐작할 수 있다.

겔스카우트 디스코장 출입사실에 대한 담임선생님과 부모님의 반응에서 확인되는 특징적인 경향은 반대의 응답이 남학생보다는 여학생, 고등학생보다는 중학생, 실업고보다는 인문고 학생들이 일관되게 높다는 점이다. 이것은 디스코가 여자나 연소한 학생들에게는 금기시되고, 학업에 지장을 초래하는 불건한 놀이행태로 간주하는 일반인의 인식을 그대로 반영하고 있는 것으로 추정된다.

		찬	성	무	관	심	반	대	
전	체	51	(32.1)	24	(15.1)	84	(52.8)		
성별	남	27	(31.0)	19	(21.8)	41	(47.1)	$\chi^2=7.04$	
	여	24	(33.3)	2	(6.9)	43	(59.7)	$p>.05$	
교급	중 학 교	10	(27.8)	5	(5.6)	24	(56.7)	$\chi^2=10.48$	
	인 문 고	23	(28.4)	13	(16.0)	45	(55.6)	$p>.05$	
	실 업 고	17	(43.6)	9	(17.9)	15	(38.5)		
이용 회수	처 음	16	(41.0)	4	(10.3)	19	(48.7)	$\chi^2=2.21$	
	2 ~ 5 회	17	(30.9)	9	(16.4)	29	(52.7)	$p>.05$	
	6 ~ 10 회	6	(27.3)	4	(18.2)	12	(54.5)		
	11 회 이 상	12	(30.0)	7	(17.5)	21	(52.5)		

다. 현행 운영방식에 대한 의견

걸스카우트 디스코장을 이용하는 청소년들이 현행의 디스코장 운영방식에 대해서 어떻게 생각하고 있는지를 파악하기 위해 (1) 개장회수 (2) 개장시간 (3) 담당직원 및 (4) 기타의 사항에 대한 그들의 의견을 물어보았다.

(1) 개장회수

걸스카우트디스코장이 일주일에 이틀(토, 일요일)씩만 개장되고 있는 사실에 대해서 과반수의 학생들이 부족하다는 반응을 나타내었다. 즉 현행 개장일수에 불만족을 느끼고 더 연장해야 한다는 의견을 가진 학생이 약 52%에 이르렀으며 하루로 줄여야 한다고 주장하는 학생은 2%에도 못미쳤다. 하지만 일주일에 이틀 개장이 적당하다고 평가하는 학생도 약 42%라는 적지 않은 수에 달하였다.

개장일수에 대한 의견에 있어서 성별, 교급별로는 큰 차이가 없었는데 남학생보다는 여학생이, 인문고 학생보다는 실업고 학생들이 연장을

원하는 비율이 높았다. 반면에 이용회수의 차이는 매우 유의미한 것으로 확인되었다. 즉 이용회수가 잦을수록 연장을 원하는 비율이 점증하여 11회 이상 이용한 학생들의 경우에는 약 72%가 연장을 원하였다.

〈표 IV-23〉

개정일수에 대한 의견

(단위: 명, %)

		늘려야 한다	지금이 적당	줄여야 한다
전	체	86(52.1)	76(46.1)	3(1.8)
성별	남	45(49.5)	46(50.5)	$\chi^2=0.37$
	여	40(55.6)	32(44.4)	$p>.05$
교급	중 학 교	21(55.3)	17(44.7)	$\chi^2=1.75$
	인 문 고	40(47.1)	45(52.9)	$p>.05$
	실 업 고	23(59.0)	16(41.0)	
이용 회수	처 음	15(36.6)	26(63.4)	$\chi^2=11.78$
	2 ~ 5 회	26(47.3)	29(52.7)	$p<.01$
	6 ~ 10 회	12(50.2)	12(50.0)	
	11 회 이 상	30(73.2)	11(26.8)	

구체적으로 학생들이 원하는 개정일수를 적게 한 결과 일주일에 3회 내지 4회 개장을 원하는 학생들이 높은 비율로 나타났고 일주일 내내 개장을 원하는 학생도 약 29%에 달하였다.

〈표 IV-24〉

원하는 개정일수

(단위: 명, %)

주 3회	주 4회	주 5회	주 6회	매 일
31(37.8)	19(23.2)	7(8.5)	1(1.2)	24(29.3)

(2) 개장시간

개장시간에 대한 불만족의 비율은 개장일수의 불만족 비율보다 높게 나타났다. 개장시간에 불만족을 느끼는 학생들은 개장회수의 경우와 동일하게 현행의 방식에서 감축하기보다는 연장을 원하는 비율이 월등히 높았다.

개장일수에 대한 의견에서는 남자보다는 여자가 연장을 원하는 비율이 높았으나 개장시간의 경우에는 남학생들이 연장을 원하는 비율이 다소 높은 것으로 나타났다. 교급별로는 연장을 원하는 의견이 중학생 > 실업고 > 인문고의 순으로 확인되었다. 이용회수별 분포에 있어서는 6회 이상 이용한 학생집단이 5회 이하로 이용한 학생들보다 연장을 원하는 의견이 많았으나 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지는 않았다.

<표 IV-25>

개장시간에 대한 의견

(단위 : 명, %)

		늘려야 한다	지금이 적당	줄여야 한다
전	체	95(58.3)	65(39.9)	3(1.8)
성별	남	55(60.4)	36(39.6)*	$\chi^2=0.22$
	여	40(55.6)	32(44.4)	$p>.05$
교급	중 학 고	25(69.4)	11(30.6)	$\chi^2=5.10$
	인 문 고	43(50.6)	42(49.4)	$p>.05$
	실 업 고	26(66.7)	13(33.3)	
이용 회수	처 음	20(50.0)	20(50.0)	$\chi^2=3.33$
	2 ~ 5 회	31(56.4)	24(43.6)	$p>.05$
	6 ~ 10 회	15(65.2)	8(34.8)	
	11 회 이 상	28(68.3)	13(31.7)	

*“지금이 적당” “줄여야 한다”를 합산한 수치임.

개장시간을 늘려야 한다고 응답한 사람들에게 구체적으로 원하는 개장시간을 적게 한 결과 6~8시간으로 응답한 비율이 압도적으로 많았다.

〈표 IV-26〉

원하는 개장시간

(단위 : 명, %)

4시간	5시간	6시간	7시간	8시간
5(5.7)	7(8.0)	37(42.0)	18(20.5)	21(23.9)

(3) 담당직원

현재 걸스카우트디스코장에 배치되어 있는 담당직원(걸스카우트 상근 지도자)에 대한 이용청소년의 평가는 매우 긍정적인 것으로 나타났다. 즉 이용청소년의 과반수가 친절하다고 지적한 반면, 불친절하다고 응답한 비율은 10%에도 못미쳤다. 이들 직원에 대한 태도에 있어서 각 하위집단별로 유의미한 차이는 확인되지 않았으나, 주목되는 점은 이용빈도가 가장 높은 11회 이상 이용청소년들의 친절하다는 평가의 비율이 다른 하위집단들에 비해서 현격하게 떨어진다는 점이다. 이것은 그들이 걸스카우트 디스코장에서 금지하는 행위를 함으로써 담당직원으로부터 제재를 받는 경험이 직·간접으로 영향을 미쳤을 수도 있다는 예상을 가능케 한다.

〈표 IV-27〉

담당직원의 태도

(단위 : 명, %)

		친절하다	보통이다	불친절하다	
전	체	82(51.6)	65(40.9)	12(7.5)	
성별	남	48(54.5)	33(37.5)	7(8.0)	$\chi^2=0.93$
	여	34(47.9)	32(45.1)	5(7.0)	$p>.05$
교급	중 학 교	19(51.4)	15(40.5)	3(8.1)	$\chi^2=2.17$
	인 문 고	42(51.2)	32(39.0)	8(9.8)	$p>.05$
	실 업 고	19(51.4)	17(45.9)	1(2.7)	
이용 회수	처 음	21(53.8)	15(38.5)	3(7.7)	$\chi^2=2.17$
	2 ~ 5 회	33(60.6)	21(38.2)	1(1.8)	$p>.05$
	6 ~ 10 회	12(57.1)	7(33.3)	2(9.5)	
	11 회 이 상	15(37.5)	21(52.5)	4(10.0)	

(4) 기타사항

결스카우트 디스코장의 전반적인 운영방식에 대한 의견을 묻기 위해 디스코장의 원활한 운영을 위해서 중요한 요인이라고 생각되는 실내크기, 조명상태, 입장료, 음악 등의 문항을 설정하고 각 문항마다 3점의 서열척도를 제시하여 응답하게 하였다.

먼저 실내크기에 있어서는 너무 크다고 응답한 청소년은 전무하였고, 대부분이 너무 좁다는 의견을 제시하였는데, 이러한 응답경향은 실업고 학생, 이용회수가 잦은 학생일수록 두드러졌다. 디스코장의 조명상태에 있어서는 만족하는 비율이 각 집단별로 과반수를 넘었다. 조명상태에 불만족을 느끼는 응답의 경우 너무 밝다는 응답이 어둡다는 응답의 2배 이상의 분포를 보였는데, 11회 이상 이용경험이 있는 학생들이 특히 가장 불만족을 느끼고 있는 것으로 나타났다.

〈표 IV-28〉

기타사항에 대한 의견

(단위 : 명, %)

	너무 좁다	적당 하다	너무 넓다
실내 크기	110(68.8)	50(31.3)	-
조명 상태	너무 밝다 39(24.2)	적당 하다 105(13.7)	너무 어둡다 17(10.6)
음악의 볼륨	너무 크다 17(10.7)	적당 하다 129(81.1)	너무 작다 13(8.2)
음악의 종류	마음에 든다 43(27.0)	보통 이다 67(42.1)	마음에 안든다 49(30.8)
입 장 료	비 싼 편 33(20.6)	적당 하다 112(70.0)	싼 편이다 15(9.4)

음악의 크기에 대해서는 성별, 교급별, 이용회수별 하위집단에서 모두 80% 이상의 압도적인 비율로 만족하다는 반응을 나타내었다. 결스

카우트 디스코장에서 틀어주는 음악의 종류에 대해서는 약 69%의 학생들이 만족 또는 적당하다는 응답을 나타내었는데, 여학생보다는 남학생이, 이용회수가 잦은 학생일수록 불만을 나타내는 비율이 높았다. 현행 걸스카우트 디스코장의 입장료(1,000원)에 대해서는 약 79%의 학생들이 만족하다는 응답을 나타내었는데 이러한 응답경향은 각 하위집단별로 거의 공통적이었다.

이상 걸스카우트 디스코장의 현행 운영방식에 대한 이용청소년들의 의견을 종합해보면, 개장회수와 개장시간에 대해서는 연장을 원하는 의견이 비교적 많이 제시되었으나 현행대로가 적절하다는 응답도 무시할 수 없는 비율을 나타내었다. 담당직원에 대한 평가는 매우 호의적인 편이었으며, 기타 사항에 있어서는 만족도에 있어서 실내크기만을 제외하고는 전반적으로 큰 불만을 나타낸 사항이 없었다.

라. 이용후의 변화

청소년들은 디스코장을 이용하는 과정에서 고정된 일상생활의 구속에서 벗어나 여러가지 새로운 경험을 쌓으면서 다양한 변화를 겪게 될 것으로 예상된다. 여기서는 이와같은 디스코장 이용을 통해 나타나는 변화양상을 (1) 청소년전용 디스코장에 대한 시각 (2) 생활양식상의 변화로 나누어서 살펴보기로 한다.

(1) 디스코장에 대한 시각의 변화

청소년들은 일반적으로 걸스카우트 디스코장을 이용하기 전보다 직접 이용해본 뒤에 걸스카우트 디스코장에 대해서 보다 긍정적으로 생각하게 되는 경향을 나타내었다. 즉 이용전에는 걸스카우트 디스코장을 부정적으로 평가하던 학생들의 비율이 약 23%에서 이용후에는 14%로 감소하였고, 걸스카우트 디스코장을 매우 긍정적으로 생각하는 비율은 약 31%에서 49%로 증가하여, 전체적으로 큰 폭으로 긍정적인 방향으로 시각의 변화를 겪었음을 알 수 있다.

〈표 IV-29〉

디스코장에 대한 시각의 변화

(단위 : 명, %)

	매우 긍정적	다소 긍정적	다소 부정적	매우 부정적
이용전	50(30.9)	75(46.3)	26(16.0)	11(6.8)
이용후	79(49.4)	58(36.3)	16(10.0)	7(4.4)

이와 같은 변화가 개별 청소년들 사이에서는 어떠한 양상으로 전개되었는가를 파악하기 위해 “매우 긍정적”~“매우 부정적”의 각 응답항에 1~4점까지의 점수를 부여한 뒤 이용전의 응답항의 점수에서 이용후의 응답한 점수를 마이너스하여 ① 그 값이 (-)인 경우에는 “긍정적 변화” ② 0인 경우에는 “무변화” ③ (+)인 경우에는 “부정적 변화”로 간주하였다. 이와 같은 방법으로 얻은 세가지 범주에 대한 각 하위집단별 빈도는 아래의 표와 같다.

〈표 IV-30〉

이용전과 이용후의 느낌 변화

(단위 : 명, %)

		무변화	긍정적 변화	부정적 변화	
전	체	77(49.0)	57(36.3)	23(14.6)	
성별	남	39(45.3)	30(34.9)	17(19.0)	$\chi^2=4.04$
	여	38(53.5)	27(38.0)	6(8.5)	$p>.05$
교급	중 학 교	19(54.3)	14(40.0)	2(5.7)	$\chi^2=4.42$
	인 문 고	42(51.2)	26(31.7)	14(17.1)	$p>.05$
	실 업 고	16(40.0)	17(42.5)	7(17.5)	
이용 회수	처 음	24(60.0)	11(27.5)	5(12.5)	$\chi^2=14.60$
	2 ~ 5 회	19(35.8)	27(50.9)	7(13.2)	$p<.05$
	6 ~ 10 회	10(43.5)	11(47.8)	2(8.7)	
	11 회 이 상	22(57.9)	7(18.4)	9(23.7)	

위의 표를 보면 걸스카우트 디스코장에 대한 시각에 있어서 긍정적인 변화를 겪은 청소년의 비율이 부정적인 생각을 갖게 된 청소년의 비율

을 월등히 상회하며, 남자보다는 여자가, 인문고 학생보다는 실업고 학생들이 보다 긍정적으로 변모함을 알 수 있다. 이용회수와 이러한 시각 변화는 통계적으로 유의미한 관련을 맺고 있는데, 특히 주목되는 점은 유독 이용회수가 매우 잦은 11회이상 이용청소년 집단에서만 긍정적인 방향으로 시각이 변한 사람보다 부정적인 시각변화를 겪은 학생들이 더 많다는 사실이다. 그 요인은 여러가지를 거론할 수 있으나 이들의 성인 디스코장 출입과 밀접한 상관관계가 있을 것으로 추정된다.

(2) 생활양식상의 변화

걸스카우트 디스코장의 이용이 계기가 되어 나타난 구체적인 생활양식상의 변화를 알아보기 위해 모두 5문항을 선정하여 4점척도로 측정하였다.

먼저 걸스카우트 디스코장을 출입하게 됨으로써 예전보다 공부에 소홀하게 되었는가라는 문항에 대해서는 긍정의 응답과 부정의 응답이 각각 30%와 70%로 나타나 대부분의 학생들이 걸스카우트 디스코장의 이

<표 IV-31>

“공부에 소홀하게 되었다”

(단위 : 명, %)

		매우 그렇다	다소 그렇다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	
전	체	7(4.3)	41(25.5)	76(47.2)	37(23.0)	
성 별	남	3(3.3)	26(28.9)	50(55.6)	11(12.2)	$\chi^2=14.72$
	여	4(5.6)	15(21.1)	26(36.6)	26(36.6)	$p<.01$
교 급	중 학 교	2(5.6)	10(27.8)	12(33.3)	12(33.3)	$\chi^2=9.16$
	인 문 고	3(3.6)	21(25.3)	39(47.0)	20(24.1)	$p>.05$
	실 업 고	2(5.1)	9(23.1)	24(61.5)	4(10.3)	
이 용 회 수	처 음	-	8(19.5)	16(39.0)	17(41.5)	$\chi^2=18.94$
	2 ~ 5 회	3(5.5)	11(20.0)	29(52.7)	12(21.8)	$p>.05$
	6 ~ 10 회	2(9.1)	6(27.3)	13(59.1)	1(4.5)	
	11회이상	2(5.0)	15(37.6)	17(42.5)	6(15.0)	

용과 학업과는 무관한 것으로 느끼고 있음을 알 수 있다. 각 유형집단 별로 반응을 비교해 보면 교급별, 이용회수별로는 의미있는 차이가 나타나지 않았고, 성별로만 의미있는 차이를 보였다. 즉 남학생보다 여학생들이 걸스카우트 디스코장의 출입과 공부와는 관계가 없다는 응답비율이 높았고 특히 전혀 그렇지 않다는 강한 부정의 응답은 36.6%로서 남학생(12.2%)의 3배에 달하였다.

걸스카우트 디스코장의 이용을 통해 이성친구에 관한 관심이 높아졌는가라는 문항에 대해서도 전반적으로 부정적인 응답비율이 높았다(65.2%). 이용회수별로는 의미있는 차이가 나타나지 않은 반면 성별, 교급별로 응답에 있어서 큰 차이를 보였다. 즉 그렇다는 긍정응답의 비율은 강한 긍정(매우 그렇다), 약한 긍정(다소 그렇다)을 합하여 남학생이 36.3%로서 여학생의 32.9%보다 다소 높게 나타났고 강한 부정응답(전혀 그렇지 않다)의 경우에는 여학생보다는 남학생이, 실업고 학생보다는 인문고 학생이 걸스카우트 출입을 통해 이성친구에 관심을 갖게 되었다는 응답의 비율이 높게 나타났다.

〈표 IV-32〉

“이성에 대한 관심이 높아졌다”

(단위 : 명, %)

		매우 그렇다	다소 그렇다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	
전	체	20(12.4)	36(22.4)	71(44.1)	34(21.1)	
성 별	남	13(14.3)	20(22.0)	45(49.5)	13(14.3)	$\chi^2=6.58$
	여	7(10.0)	16(22.9)	26(37.1)	21(30.0)	$p<.05$
교 급	중 학 고	5(13.9)	12(33.3)	8(22.2)	11(30.6)	$\chi^2=15.98$
	인 문 고	9(10.8)	12(14.5)	45(54.2)	17(20.5)	$p<.05$
	실 업 고	6(15.4)	11(28.2)	16(41.0)	6(15.4)	
이 용 회 수	처 음	2(4.9)	8(19.5)	19(46.3)	12(29.3)	$\chi^2=9.60$
	2 ~ 5 회	10(18.2)	9(16.4)	25(45.5)	11(20.0)	$p>.05$
	6 ~ 10 회	3(13.6)	3(13.6)	12(54.5)	4(18.2)	
	11회이상	5(12.5)	13(32.5)	15(37.5)	7(17.5)	

걸스카우트 디스코장을 출입하면서 특히 몸치장에 신경을 쓰게 되었는가 라는 문항에 대해서는 긍정과 부정의 응답에 거의 동일한 분포를 보였는데 (46% : 54%) 하위집단별로는 성별, 이용회수별에 있어서 매우 의미있는 차이를 나타내었다. 즉 남자는 공히 약한 긍정과 약한 부정에 응답이 집중되었는데 여성의 경우에는 강한 긍정과 강한 부정의 응답비율이 남성들의 거의 배에 이르는 것으로 나타나 여학생들은 걸스카우트 디스코장의 이용을 계기로 몸치장에 신경을 쓰는 정도에 있어서 남학생들에 비해 양극화되는 현상을 보여주고 있다. 이용회수별로 보면 이용 초기에는 몸치장에 무관심하다가 점차 이용회수가 늘어나면서 점진적으로 몸치장에 대한 관심이 높아가는 것을 확인할 수 있다.

〈표 IV-33〉 “몸치장에 더욱 신경을 쓰게 되었다”

(단위 : 명, %)

		매우 그렇다	다소 그렇다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	
전	체	20(12.4)	54(33.5)	59(36.6)	28(17.4)	
성 별	남	8(8.8)	36(39.6)	35(38.5)	12(12.2)	$\chi^2=6.80$
	여	12(17.1)	18(25.7)	24(34.3)	16(22.9)	$p<.05$
교 급	중 학 교	8(22.2)	10(27.8)	11(30.6)	7(19.4)	$\chi^2=10.06$
	인 문 고	7(8.5)	27(32.9)	32(39.0)	16(19.5)	$p>.05$
	실 업 고	5(12.5)	17(42.5)	13(32.5)	5(12.5)	
이 용 회 수	처 음	2(5.0)	13(32.5)	13(32.5)	12(30.0)	$\chi^2=15.77$
	2 ~ 5 회	7(12.7)	15(27.3)	21(38.2)	12(21.8)	$p>.05$
	6 ~ 10 회	4(17.4)	10(43.5)	9(39.1)	-	
	11회이상	7(17.5)	16(40.0)	14(35.0)	3(7.5)	

다음으로 걸스카우트 디스코장의 이용이 그동안 누적되었던 욕구불만을 해소하는 계기가 되었는가 라는 질문에 대해서는 긍정과 부정의 응답비율이 각각 약 84%와 16%로 집계되어 긍정의 비율이 압도적으로 높게 나타났다. 특히 이 문항에 있어서는 모든 하위집단별로 통계적으로

로 유의미한 차이가 확인되었다. 즉 성별에 있어서는 이용빈도가 잦을수록 긍정적인 응답의 비율이 다른 집단보다 높은 것으로 확인되었다.

〈표 IV-34〉 “옥구불만을 해소시킬 수 있는 계기가 되었다”

(단위 : 명, %)

		매우 그렇다	다소 그렇다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다	
전	체	70(42.7)	67(40.9)	19(11.6)	8(4.9)	
성	남	41(45.1)	37(40.7)	12(13.2)	1(1.1)	$\chi^2=6.71$
별	여	29(39.7)	30(41.1)	7(9.6)	7(9.6)	$p<.05$
교 급	중 학 교	16(43.2)	14(37.8)	2(5.4)	5(13.5)	$\chi^2=17.21$
	인 문 고	38(45.2)	30(35.7)	13(15.5)	3(3.6)	$p<.05$
	실 업 고	15(37.5)	22(55.0)	3(7.5)	-	
이	처 음	11(26.2)	22(52.4)	3(7.1)	6(14.3)	$\chi^2=22.22$
용	2 ~ 5 회	26(47.3)	17(30.9)	10(18.2)	2(3.6)	$p<.01$
회	6 ~ 10 회	14(60.9)	8(34.8)	1(4.3)	-	
수	11회이상	18(43.9)	18(43.9)	5(12.2)	-	

다음으로는 걸스카우트 디스코장애의 참여를 통해 즐거운 주말을 보낼 수 있게 되는가라는 문항에 대해서는 약 72%의 학생들이 그렇다고 응답하여 긍정적인 응답비율이 높게 나타났다. 대체로 성별, 이용횟수 별로 는 그다지 의미있는 차이가 발견되지 않았고, 단지 실업고 학생들의 긍정적 응답의 비율이 중학생과 인문고 학생들에 비해서 월등히 높은 것으로 확인되었다.

〈표 IV-35〉

“즐거운 주말을 보낼 수 있게 되었다”

(단위 : 명, %)

		매우 그렇다	다소 그렇다	별로 그렇지않다	전혀 그렇지않다		
전	체	54(33.3)	64(39.5)	34(21.0)	10(6.2)		
성 별	남	28(30.8)	41(45.1)	20(22.0)	2(2.2)	$\chi^2=7.44$ $p>.05$	
	여	26(36.6)	23(32.4)	14(19.7)	8(11.3)		
교 급	중 학 고	18(50.0)	9(25.0)	5(13.9)	4(11.1)	$\chi^2=17.45$ $p>.05$	
	인 문 고	19(22.9)	36(43.4)	22(26.5)	6(7.2)		
	실 업 고	17(42.5)	17(42.5)	6(15.0)	-		
이 용 회 수	처 음	12(29.3)	17(41.5)	8(19.5)	4(9.8)	$\chi^2=13.91$ $p>.05$	
	2 ~ 5 회	12(21.8)	25(45.5)	14(25.5)	4(7.3)		
	6 ~ 10 회	12(52.2)	9(39.1)	2(8.7)	-		
	11회이상	18(45.0)	10(25.0)	2(5.0)	-		

마. 이용청소년의 문제행동

걸스카우트 디스코장의 실무자들의 견해에 따르면 디스코장 내에서 발견되는 문제행동의 사례로서 여학생들의 지나친 화장, 청소년신분에 어울리지 않는 의상착용, 흡연과 말다툼 등이 지적되고 있다. 본 조사에서는 특히 이용청소년들의 (1) 흡연경험 (2) 성인디스코장 출입경험을 질문하여 일반청소년들의 경우와 비교하였다.

(1) 흡 연

흡연경험에 있어서는 이용청소년의 약 50%가 있다고 응답하여 일반 청소년의 15.1%보다 월등히 높은 수치로 나타났다.

이들 흡연경험이 있는 이용청소년들 중에서 걸스카우트 디스코장내에서 담배를 피워본 일이 있는 학생은 16.6%이며, 특히 여학생 중에서도 12.5%가 본 디스코장내에서 흡연경험이 있다고 응답한 점이 주목된다. 교급별로는 인문고보다 실업고 학생의 흡연율이 높게 나타났다. 중학생

〈표 IV-36〉

흡연경험

(단위 : 명, %)

	있	다	없	다
일 반 청 소 년	96(15.1)		506(84.9)	
이 용 청 소 년	73(49.7)		74(50.3)	

이 인문고 학생보다 높게 응답한 것은 과소한 표집규모에서 기인한 것으로 추정되어 이를 이용청소년 전체로 일반화하기는 어렵다고 할 수 있다.

〈표 IV-37〉

흡연경험 : 디스코장 내에서

(단위 : 명, %)

		있	다	없	다
전	체	27(16.6)		136(83.4)	
성 별	남	18(19.8)		73(80.2)	$\chi^2=1.54$
	여	9(12.5)		63(87.5)	$p>.05$
교 급	중 학 교	7(18.9)		30(81.1)	$\chi^2=3.39$
	인 문 고	10(12.0)		73(88.0)	$p>.05$
	실 업 고	8(20.0)		32(80.0)	
이 용 회 수	처 음	2(4.8)		40(95.2)	$\chi^2=21.81$
	2 ~ 5 회	5(9.3)		49(90.7)	$p>.01$
	6 ~ 10 회	3(13.0)		20(87.0)	
	11 회 이 상	16(39.0)		25(61.0)	

(2) 성인디스코장 이용

성인디스코장의 이용경험에 있어서는 예상대로 일반청소년보다 이용 청소년이, 이용청소년중에서도 이용회수가 많은 청소년의 경험율이 높게 나타났다.

〈표 IV-38〉

성인디스코장 이용경험

(단위 : 명, %)

	있	다	없	다
일 반 청 소 년	45 (7.5)		553(92.5)	
이 용 청 소 년	63(38.9)		99(61.1)	

이용청소년의 성인디스코장 출입경험을 살펴보면 성별로는 의미있는 차이가 나타나지 않으나 교급별, 이용회수별 하위집단간의 차이는 현저하였다. 즉 인문고 학생들에 비해 실업고 학생들의 출입경험이 두배 이상에 달하였고 걸스카우트 디스코장 출입회수가 잦은 학생집단에서 일반 성인디스코장 출입경험율이 높게 나타났다.

〈표 IV-39〉

이용청소년의 성인디스코장 이용경험

(단위 : 명, %)

		있	다	없	다
전	체	63(38.9)		99(61.1)	
성 별	남	39(42.9)		52(57.1)	$\chi^2=1.02$
	여	24(33.8)		47(66.2)	$p>0.5$
교 급	중 학 교	6(16.2)		31(83.8)	$\chi^2=24.22$
	인 문 고	28(33.7)		55(66.3)	$p<.01$
	실 업 고	27(69.2)		12(30.8)	
	치 음	8(20.0)		32(80.0)	$\chi^2=24.57$
이 용	2 ~ 5 회	16(29.1)		39(70.9)	$p<.01$
회 수	6 ~ 10 회	10(41.7)		14(58.3)	
	11 회 이 상	28(70.0)		12(30.0)	

바. 프로그램 증설에 대한 의견

마지막으로 이용청소년들이 걸스카우트 디스코장을 이용하면서 운영상의 개선사항으로 지적하는 문제점들을 문항화하였다. (1) 디스코 이

외의 다른 프로그램이 개설여부 (2) 부모님과 함께 참여할 수 있는 프로그램 신설에 관한 의견을 조사하였고 (3) 걸스카우트 디스코장과 유사한 시설을 증설하는 데 대하여 어떻게 생각하고 있는지도 알아 보았다.

(1) 다른 프로그램 개설

먼저 디스코 이외의 프로그램을 개설하는 것에 대해서 모두 약 73%의 학생들이 찬성하여 대다수의 학생들이 운영프로그램을 다양화하는데 대해서 긍정적으로 응답하였다. 각 하위집단별로는 의미있는 차이가 나타나지 않았으나 대체적으로 여자보다 남자가, 중학생이나 실업고 학생보다는 인문고 학생이 반대하는 의견이 높았다. 이용회수별로 보면 이용회수 6회 이상의 그룹이 5회 이하의 그룹에 비해 반대하는 비율이 높은 것으로 나타났다.

<표 IV-40> 디스코 이외의 프로그램에 대한 의견

(단위 : 명, %)

		찬	성	반	대
전	체	121(73.3)	44(26.7)		
성 별	남	65(70.7)	27(29.3)	$\chi^2=0.49$ $p>.05$	
	여	56(76.7)	17(23.3)		
교 급	중 학 교	29(76.3)	9(23.7)	$\chi^2=2.61$ $p>.05$	
	인 문 고	58(69.0)	26(31.0)		
	실 업 고	32(80.0)	8(20.0)		
이 용 회 수	처 음	32(78.0)	9(22.0)	$\chi^2=3.10$ $p>.05$	
	2 ~ 5 회	43(78.2)	12(21.8)		
	6 ~ 10 회	15(62.5)	9(37.5)		
	11 회 이 상	28(68.3)	13(31.7)		

디스코 이외의 프로그램 신설에 찬성한 학생들을 대상으로 원하는 프로그램을 조사한 결과는 다음과 같다.

〈표 IV-41〉

희망 프로그램 (복수응답)

(단위 : 명, %)

프로그램 종류	전체 (%)
(1) 사회 저명인사 초청강연	5(2.63)
(2) 인기연예인 초청공연	54(28.42)
(3) 음악감상 프로그램	18(9.47)
(4) 노래자랑 또는 장기자랑	26(13.68)
(5) 디스코 경연대회	61(32.10)
(6) 연극(심리극) 공연	10(5.26)
(7) 탈춤 한마당	11(5.78)
(8) 기 타	5(2.63)

(2) 부모님 참가 프로그램

한편 부모님과 함께 참여할 수 있는 프로그램을 신설하면 부모님을 모시고 올 의향이 있는가라는 질문에 대해서는 약 39%의 학생이 찬성하였다. 찬성응답율에 있어서는 남학생보다는 여학생이 높게 나타났고,

〈표 IV-42〉

부모님 동반의사

(단위 : 명, %)

		있	다	없	다	
전	체	60(36.8)		103(63.2)		
성 별	남	31(34.1)		60(65.9)		$\chi^2=0.43$
	여	29(40.3)		43(59.7)		$p>.05$
교 급	중 학 교	16(43.2)		21(56.8)		$\chi^2=2.40$
	인 문 고	32(58.6)		51(61.4)		$p>.05$
	실 업 고	11(27.5)		29(72.5)		
	대 학 교	1(50.0)		1(50.0)		
이 용	처 음	23(54.8)		19(45.2)		$\chi^2=12.50$
	2 ~ 5 회	21(38.9)		33(61.1)		$p<.01$
	6 ~ 10 회	3(13.0)		20(87.0)		
	11 회 이 상	12(29.3)		29(70.7)		

교급별로는 중학교>인문고>실업고의 순으로 나타나 실업고 학생들의 긍정적인 응답율은 평균에 훨씬 못미치는 약 28% 남짓했다. 이용회수 별로는 매우 의미있는 차이를 나타내었는데 처음 걸스카우트 디스코장을 이용해본 학생들의 과반수(54.8%)가 긍정적으로 응답한 반면 이용 빈도가 잦은 학생일수록 부모님을 모시고 올 의향이 없다고 응답하였다.

V. 기존정책의 실태와 분석

1. 청소년전용 놀이마당 지원현황

1) 지원배경

청소년육성의 기본목표는 청소년에게 건전한 인격과 유능한 자질, 그리고 진취적 기상을 길러 앞으로 믿음직한 후계세대로 육성하는 데 두고 있다. 이 목표는 1988년 청소년정책의 기획·조정업무가 총리실에서 체육부로 옮겨진 이후에도 변함이 없다.

체육부는 이전의 청소년정책이 청소년을 위한 시설확충, 문화공간 확보 등은 착실히 추진되었으나 청소년들이 젊음을 발산할 장소와 기회 제공, 일부 청소년의 탈선 방지 등에 있어서는 더 많은 정책적 배려가 필요하다고 평가하였다. 즉 이제까지 청소년정책의 중점사업이었던 청소년을 위한 시설이나 공간의 확충과 함께 그들의 요구에 부응하는 프로그램 개발과 여건조성이 이루어져야 한다고 보았다. 따라서 이러한 평가를 바탕으로 청소년 건전활동 여건조성을 하나의 역점과제로 제시하게 된다.

청소년정책의 목표달성을 위해 청소년 건전문화 발전과 여가선용의 중요성을 강조하고 청소년이 바라는 정책내용을 수립하여 자발적으로 건전하게 자랄 수 있도록 도와주어야 한다는 관점에서 체육부는 오늘날 많은 청소년들이 관심을 갖고 있는 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실을 선정하여 건전하게 활용하는 방안을 모색하게 된다.

그간 청소년이 즐겨 찾는 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등은 성인위주로 되어 있어 청소년이 이용하는 데에는 부적합할 뿐만 아니라 대부분 오염지대에 위치하여 탈선의 온상이 되고 있는 실정이며 따라서 청소년들이 발산할 만한 오락시설은 거의 없는 형편이다. 그러므로 어른들의 보호와 보다 나은 환경 아래 디스코춤과 롤러스케이트, 전자오락을 즐길 수 있도록 청소년회관, 공단복지관, 대학로 등에 동시시설 설치토록 권장하고 청소년단체, 사회단체, 기업체 등에도 권장할 제책이다.³³⁾

이와 같은 청소년 건전활동을 위한 여건의 조성은 1989년 두가지 정책으로 나타났다. 하나는 건전오락실 설치·운영이고 다른 하나는 청소년광장의 운영이다. 건전오락실(청소년전용 놀이마당)³⁴⁾은 청소년관련단체에 예산을 지원하여 설치·운영하도록 권장하였고, 청소년광장은 매월 마지막 토요일을 청소년의 날로 정해 청소년과가 있는 각 시·도에서 지역실정에 맞게 운영하도록 하고 있다.

2) 지원실태 및 분석

1989년도 시범사업은 청소년디스코장, 청소년 롤러스케이트장, 청소년전자오락실의 3개 유형의 각 1개소를 수도권 지역에 민간(법인) 또는 청소년단체가 운영하는 청소년회관 등에 병설 설치·운영토록 할 계획이며 오락실 설치비용은 국고보조로, 시설부대비용은 사업자 부담으로 지원할 방침이며, 시설별 지원기준은 <표 V-1>과 같다.³⁵⁾

1989년도에 체육부는 시범으로 청소년 건전오락실을 설치·운영하기로 결정하고 그 대상을 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등을 선정하여 청소년 유관단체에 위탁운영 여부를 타진하였다. 그 결과 걸스카우트 중앙연맹과 서울YWCA에서는 청소년전용 디스코장을, 서울청소년지도육성회에서는 롤러스케이트장을 설치·운영하게 된다. 그러나 전자오락실은 설치를 원하는 단체가 없는 관계로 시범사업 대상에서 제외되고 있다.

이에 따라 걸스카우트 중앙연맹내에 1,800만원의 국고지원을 통해 청소년 건전디스코장을 1989년 1월 30일 개장하였고, 서울 YWCA에

	건물규모	지원설비	오락실 규모	예 산	설치수
디스코장	건평300평 이상	조명시설 음향시설	100평 내외	1,800만원	1개소
롤러 스케이트장	건평300평 이상	바닥포장 (우레탄)	150평 내외	1,400만원	1개소
전자 오락실	건평300평 이하	전자 오락기	오락기 10대	400만원	1개소

자료 : 체육부

는 1989년 7월 22일 문을 열어 운영하고 있다. 또한 서울청소년지도육성회에는 1,400만원의 예산을 지원하여 롤러스케이트장을 설치·운영하고 있다.

이러한 지원은 1990년도에는 지방에 확산되어 대구, 전주지역 결스카우트연맹에 청소년 건전디스코장 설치지원을 하였다.

앞으로 정부는 청소년들이 안심하고 건전한 여가활동을 즐길 수 있는 건전놀이 공간으로 정착할 수 있는 제반여건이 성숙되었다고 판단이 된다면, 청소년육성법상의 청소년전용 건전오락시설로 확정하여 설치·운영할 계획이며, 향후 건설되는 청소년 전용시설에는 청소년 건전오락시설을 포함한 다목적 청소년시설로 건립토록 권장해 나갈 것이다³⁶⁾.

이와 같은 정부의 청소년전용 놀이마당에 대한 지원은 획기적인 생각이다. 지금까지 청소년을 문제시하고 그들의 행동을 금지하려는 입장에서 건전육성의 목표 아래 그들이 보다 잘 놀 수 있는 문화를 적극적으로 조성하려는 시각의 전환은 매우 바람직한 현상이다. 왜냐하면 이것은 우리의 사회·경제·문화의 변화물결에 늘 도외시당한 상태에서 스스로 문제집단으로 전락된 청소년들의 불이익을 조금이나마 보상하려는 성인들의 노력의 시작으로 볼 수 있기 때문이다.

이러한 청소년전용 놀이마당의 지원은 주로 시설물 설치에 대한 예산 지원으로부터 시작되고 있다. 물론 체육부가 향후 추진방향에서 밝힌 바와 같이 앞으로 세워지는 청소년 전용시설에 청소년전용 놀이마당을 설치하면 운영 등의 제반 문제가 개선되겠지만 현재 정부예산지원으로 설치한 각 청소년전용 놀이마당이 개설초 한번 외에는 어떠한 형태의 지원도 이루어지지 않아 지속적인 운영을 평가하고 새로운 계획을 수립 하는데 많은 제약을 받고 있다.

또한 청소년전용 놀이마당 지원유형에서 전자오락실의 경우에는 개설을 신청한 청소년기관이 없었을 뿐만 아니라 전자오락실의 여러 특성상 건전놀이문화를 정립하는 데 어려움이 크다고 보여진다. 전자오락실은 청소년이 피로감을 해소한다는 측면 외에는 바람직한 면을 발견하기 힘들다. 알려진 바와 같이 청소년기는 자아정체감을 확립해가는 시기이다. 따라서 자기발견을 위한 지·덕·체의 겸비와 함께 타인을 통해 나를 아는 일은 매우 중요하다. 그러나 전자오락실은 극히 개인적이고 폐쇄적인 놀이형태이다. 물론 간단히 스트레스를 해소할 수 있는 장점이 있지만 그것을 정책적인 차원에서 청소년에게 제공해주는 데에는 무리가 따른다. 따라서 지원유형에서 전자오락실을 제외시켜야 하며 이와 동시에 청소년들이 즐기는 다른 놀이유형을 적극적으로 찾아 지원가능성을 검토해야 한다.

그러므로 청소년전용 놀이마당의 운영 및 성과에 대한 논의 대상은 건전디스코장과 롤러스케이트장이 되겠지만 롤러스케이트장의 경우에도 그리 활발하게 운영되고 있지 못한 실정이므로 여기서는 청소년전용 디스코장을 중심으로 기술하고자 한다.

2. 청소년전용 놀이마당 운영실태 및 성과

1) 청소년 디스코장

기성세대들의 이해부족으로 무조건 불건전한 것으로 금지, 규제되어 오면서도 많은 청소년들 사이에 가장 일반적인 청소년 놀이문화 유형의 하나가 된 디스코를 양성화하고 바람직한 운영방법으로 청소년전용 디스코장을 건전한 오락장소로 정착시키는 물론 다양한 프로그램을 제공하여 청소년들의 바른 성장을 돕고, 청소년 문화를 올바르게 선도한다. 라는 걸스카우트 청소년 디스코장 설치목적에도 있는 바와 같이 디스코는 단순한 춤의 차원을 넘어서 현재 청소년 놀이문화를 상징적으로 대변하며 또한 가장 많이 즐기는 놀이이다. 따라서 청소년전용 놀이마당 설치운영에 있어 가장 큰 관심을 기울이는 분야이다.

이에 따라 체육부의 지원을 받아 한국걸스카우트연맹과 서울 YWCA에서는 청소년전용 디스코장을 설치 운영하고 있으며 또한 서울 청소년시립사업관에서는 자체적으로 디스코장시설을 설치운영하고 있다. 이와 함께 다른 청소년유관단체에서도 디스코장을 운영하고 있으나 대부분 비상설 프로그램 또는 기본적인 시설여건이 마련되어 있지 않은 상태이기 때문에 상설로 운영되는 청소년 전용디스코장이라고 보기는 어렵다. 따라서 여기서는 한국걸스카우트연맹과 서울 YWCA, 그리고 서울청소년시립사업관의 청소년 전용디스코장 운영실태를 살펴보고자 한다.

가. 한국걸스카우트연맹 청소년전용 디스코장

걸스카우트는 1909년 영국의 B. 파월에 의해 걸 가이드 운동으로서 조직된 것으로 우정을 다지고 정치에 관여하지 않으며 인종·국민·종교를 초월하여 수양과 봉사를 목적으로 삼고 있다. 한국에서는 1946년 여성지도자들이 모여서 대한소녀단을 설립하였고 1951년 8월 사단법인 대한소녀단으로 설립인가를 받았다. 이러한 걸스카우트의 주요사업내용

은 지도자 양성, 단원들의 사회교육, 봉사활동, 출판사업, 걸스카우트 프로그램 개발 등이다.

(1) 설립개요

1986년 창립 40주년을 맞이한 걸스카우트는 그간 회원을 중심으로 실시해 오던 취미교실 등 각종 프로그램을 일반여성과 청소년들에게 공개하여 자유로운 교육과 휴식의 공간을 마련하고자 초록마당을 개설하게 된다.

이와 같은 초록마당은 청소년들에게 흥미를 불러 일으켰으며, 한편 자체조사와 현장경험을 통해 많은 청소년들이 디스코를 즐긴다는 사실을 발견하고 양성화방안을 논의하던 중 정부의 청소년 건전오락실 지원 제책과 때 맞추어 청소년전용 디스코장을 만들게 된다. 추진과정에서 걸스카우트 자체에서도 디스코장 설치에 찬·반 양론이 비슷했으나 많은 청소년들이 즐기고 있는 디스코가 더 이상 음성화되는 것을 방지하고 필요하다면 기성세대가 그 독특성을 인정해주고 건전하게 육성해야 한다는 취지로 1989년 1월 30일 문을 열게 된다.

서울 종로구 안국동소재 걸스카우트회관 2층에 자리잡고 있는 청소년 전용디스코장은 총 91평의 면적에 130명을 수용할 수 있으며 디스코장 휴게실 음악실 및 준비실 안내 및 물품보관소 주방 창고 남녀화장실 등이 설비되어 있다. 또한 디스코를 추기에 적합한 음향 및 특수 조명시설도 갖추고 있다.

이러한 디스코장은 개관 이래로 기획 및 특별프로그램을 제외하고는 전용디스코장시설로 현재까지 이용되고 있다.

(2) 운영현황

디스코장은 일주일에 토요일과 일요일 두차례 토요일은 오후 5시부터 9시까지, 일요일은 오후 3시부터 7시까지, 그리고 방학기간 중에는 화요일에서 일요일까지 여름방학은 오후 3시부터 7시, 겨울방학은 오후 2시부터 6시까지 운영하고 있으며, 운영위원, 대학생 자원봉사자, DJ봉사자, 상근근무자 각 2명씩 총 8명의 요원으로 움직이고 있다.

운영위원은 걸스카우트 교육분과위원회 위원으로 프로그램을 계획하며 안전지도를 하고 이용자들의 상담 등을 담당하며, 상근자는 시설 및 자원봉사자를 관리한다. 또한 자원봉사자들은 두종류로 구분되어 봉사활동을 하는데 이 중 DJ봉사자는 디스코시간에 음악을 담당하며 대학생봉사자는 안내, 물품보관, 청소 등의 업무를 담당한다.

디스코장은 청소년들에게 입장시 1,000원의 입장료를 받고 음료권을 지급하고 있으며 1시간 간격으로 10분간의 휴식을 갖는다. 휴식시간에는 명언 및 격언 낭독, 퀴즈 등을 통해 이용청소년들의 올바른 가치관 형성을 돕는다.

디스코장은 영리를 목적으로 하지 않는 청소년이나 일반단체에 정기적인 디스코시간외에 디스코장 또는 일반놀이마당으로 대여하고 있다. 그리고 대여를 통해 얻은 이익금은 디스코장 운영에 쓰고 있다.

(3) 프로그램

디스코장은 항상 춤을 출 수 있는 여건과 환경을 조성하여 운영하는 외에 특별프로그램과 기획프로그램을 실시하고 있다.

특별프로그램은 디스코시간 중간에 청소년심리극, 요들발표회, 탈춤 공연 등을 마련하기도 하며 또한 노래경연대회, 각 학교 써클 초청공연 등으로 구성된다. 그러나 이러한 특별프로그램은 많은 청소년들에게 호응을 받지 못하고 있다. 기획프로그램은 어린이날, 성년의 날 등 청소년과 관련된 특별한 날을 기념하거나 수시로 자체 기획하여 실시한다. 이러한 기획프로그램은 강습, 심성계발훈련, 공연, 레크레이션 등의 내용으로 다양하게 구성되어 있다.

(4) 재정

디스코장은 자체회관에 설치되어 있으므로 별도의 임대금을 지불하지 않는다. 급료, 특별프로그램 운영비용, 자원봉사자 교통비, 시설보수비 등 정기적인 비용은 1인당 1,000원씩 받는 입장수입으로 대부분 충당한다. 한편, 비영리단체에서의 회관임대 수익금은 큰 재정적 도움이 된다. 따라서 디스코장의 공간을 제공하는 자체가 전체 재정운영상 많

은 부담을 안을 수밖에 없다. 또한 디스코장 운영에 있어 청소년들의 요구에 부응하기 위해서는 시설 및 다양한 프로그램이 요청되므로 많은 재정이 필요하나 외부의 지원이나 수익사업 등이 전두한 실정이다.

(5) 지원 및 홍보

개설 당시 정부의 시설 예산지원 외에 각종 비품은 자체수급하였고 외부단체나 기관으로부터 큰 지원은 받지 못하고 있다. 그 이유는 여러 가지 있겠으나 디스코장 운영이 사회적으로 큰 반향을 일으킬 만한 관심사가 아니며 외형적 성과가 쉽게 나타나지 않는데 있다는 추측이 가능하다. 더우기 아직 청소년문제의 예방과 사후관리에 더 많은 사회적 관심이 쏠려 있는 실정에서 부정적 시각이 적지 않게 남아 있는 디스코가 놀이문화 육성의 차원에서 많은 지원을 얻기란 매우 힘들것이다.

한편, 걸스카우트는 디스코장 설치 이래로 자체 신문·방송 등 각종 언론매체에 총 68회 홍보하였으며 회관내 게시판과 학교등 걸스카우트 조직을 통해서도 홍보하고 있다.

나. 서울 YWCA 청소년 디스코장

기독교정신 함양을 위해 1855년 영국에서 시작된 YWCA(여자기독교 청년회)운동은 여성의 권리향상을 위한 사회운동으로 세계 각국에 확산 발전하게 된다. 이에 따라 우리나라에도 대한 YWCA연합회가 생겼고 지부인 서울 YWCA는 1922년 12월에 설립하게 된다.

초창기 여성계몽운동 등으로 시작한 우리나라 YWCA은 오늘날 어린이에서 종신연령층에 이르기까지 다양한 층을 프로그램 대상으로 삼고 활동하고 있다. 신앙의 생활화, 여성의 직업개발, 어린이 복지향상, 책임있는 소비생활 등 여성참여를 통한 사회운동을 벌이고 있는 서울 YWCA는 청소년 건전활동에도 많은 투자를 하고 있다. 특히 조직내 Y틴부는 청소년집단활동에 본보기를 보여주고 있다.

(1) 개 요

Y틴부를 조직하는 등 청소년문화와 건전활동에 관심을 기울여온 서

울YWCA는 정부의 예산지원을 받아 기존시설인 서울YWCA 중흥당에 청소년디스코장을 설치하게 된다. 1989년 7월 개장한 이 디스코장은 서울 중심가인 명동에 위치하고 있다.

서울 YWCA는 청소년디스코장의 설치목적은 청소년들에게 건전하게 활용할 수 있는 문화공간을 제공하여 건전한 정서순화의 기회를 접하게 하고 다양한 프로그램을 통해 창의력과 건강한 정신력을 키우고 인격의 조화를 갖추어 성장하도록 하여 바람직한 청소년문화에 기여한다고 밝히고 있다.

총 120평의 면적에 음향, 조명, 방음, 냉방시설 등을 갖춘 디스코장은 200명을 수용할 수 있으며 현재 1회 평균 20여명의 Y틴 청소년회원 및 일반청소년이 이용하고 있다.

(2) 운영현황

디스코장은 매주 토요일 오후 5시부터 8시까지, 방학기간중에는 매주 화 목 토요일 오후 4시부터 7시까지 개장한다. 디스코장은 중·고 Y틴부 위원회를 청소년디스코장 운영을 위한 특별위원회로 구성하고 있으며 Y틴부 간사와 지도자가 운영을 담당한다. 또한 음악담당 봉사자 3명 장내담당 봉사자 2명 장내관리자 1명 등 총 6명의 자원봉사자를 활용하고 있다. 디스코장은 이용시 1,000원의 입장료를 받고 음료를 제공하며 Y틴회원들의 활동프로그램의 장으로도 활용되고 있다.

(3) 프로그램

Y청소년놀이마당은 디스코장으로서의 기능을 주로 하고 있으며 아울러 매회 다함께 노래부르기를 실시하고 매달 1회 생일축하파티 등을 상설프로그램으로 운영한다. 그리고 추석, 성탄절 등 특별한 기간을 맞이해서는 청소년축제 등 특별프로그램을 개최하고 있으며 온가족이 함께 참여하는 가족놀이마당, 청소년들의 디스코경연대회등도 비상설 프로그램으로 열고 있다.

(4) 재 정

디스코장은 서울YWCA회관내에 설치되어 있어 임대료 등은 지불하지 않고 있으나 1인당 1회 1,000원의 입장료 수입이외의 엔 외부의 재정 지원이 거의 없는 형편이다. 서울YWCA 자체 결산자료에 따르면 연간 지출이 수입의 두배가 되는 적자운영을 해오고 있다. 그러므로 부족한 예산은 서울 YWCA 전체 재정에서 청소년활동비용으로 충당하고 있는 실정이다. 따라서 기본운영 외에 새로운 시설의 설비나 프로그램 개발 등에 많은 어려움을 겪고 있다.

(5) 지원 및 홍보

한국걸스카우트연맹 청소년전용디스코장과 마찬가지로 디스코장 설비에 따른 재정지원외에는 정부나 다른 단체로부터 별다른 지원을 받지 못하고 있다. 다른 YWCA사업이 기업이나 외부기관으로부터 많은 형태의 지원을 받고 있는 데 반하여 디스코장에 대한 지원이 미흡한 것은 아직 디스코에 대한 일반인들의 인식이 좋지 않고 어떤 편견이 있다는 사실을 입증해 준다.

한편, 서울 YWCA조직을 통해서 자체 회원에게 지속적으로 홍보하고 있으며 특별한 행사기간 중에는 각 신문과 방송사에 보도자료를 배포한다.

다. 서울시 청소년사업관 토요 놀이마당

서울시 청소년사업관은 서울시 가정복지국산하 사업소로 서울시 관내 청소년의 건전활동을 돕고 지역사회자원을 활용하여 청소년을 지도, 육성하기 위해 설립된 프로그램 중심으로 운영하는 기관이다. 1982년 7월 개관한 청소년사업관은 청소년상담 및 비행예방, 청소년 사회교육훈련, 지역사회자원 육성 활용 등을 사업내용으로 하는 한편, 청소년 여가선용을 위한 프로그램도 꾸준히 개발 실시하고 있다.

(1) 개 요

1989년 9월 30일 문을 연 사업관내 청소년 토요일이마당은 서울시 청소년사업관이 청소년 여가선용사업의 하나로 개발한 사업이다. 청소년 토요일이마당은 30평규모의 디스코장에 음향 조명 방음 무대 냉난방시설이 되어 있으며 그 외에 물품보관실, 영사실, 휴게실 등이 있다. 디스코중심 프로그램으로 운영하고 있는 놀이마당은 서울 남영동소재 서울시 청소년사업관 1층에 자리잡고 있다. 이 지역은 인근에 학원과 학교가 많이 분포되어 있고 청소년이 이용하기 쉬운 서울역에서 삼각지로 향하는 대로변에 위치하고 있는 특성이 있다.

(2) 운영현황

놀이마당은 매주 토요일 오후 4시부터 6시까지 2시간 동안 디스코와 놀이지도로 통한 레크레이션을 함께 실시하고 있다. 놀이마당 운영에 관련된 직원은 3명이며 음악 DJ 레크레이션 장내 및 물품 보관 등은 자원봉사자를 활용하고 있다. 운영을 위한 특별위원회는 조직되어 있지 않으나 특이한 사항은 연 4회 놀이마당 자원봉사자의 간담회를 실시하고 새롭놀이문화연구회라는 모임을 통해 새로운 놀이 프로그램과 진행방법을 개발하고 있다는 점이다. 입장료는 없으며 매주 200명 정도 이용하고 있다.

(3) 프로그램

디스코 이외의 프로그램에는 큰 반응을 나타내지 않기 때문에 디스코 프로그램 위주로 진행되고 있으며 연 4회 특별프로그램을 실시하고 있다. 연초에는 정월 대보름 민속잔치를 하고 5월 청소년의 달에는 청소년광장 연합축제를 개최하며 가을에는 청소년 스스로 참여하는 건전가요제를 연다. 또한 연말에는 한해를 결산하는 송년 촛불축제를 마련하고 있다.

(4) 재 정

모든 재정은 시비로 충당하며 놀이마당 연간예산은 200만원 정도로 매우 빈약한 실정이다. 물론 직원의 급여, 시설유지 및 보수비 등의 지출에는 큰 문제가 없으나 자원봉사자 대우와 프로그램 진행의 다양성을 꾀하기는 매우 힘든 형편이다.

(5) 지원 및 홍보

사업관내 사업으로서 외부지원을 기대하기는 쉽지 않다. 홍보는 사업관내 다른 청소년사업과 마찬가지로 각 언론기관에 보도자료를 배포하고 특별한 행사가 있을 경우는 홍보용 티켓을 배부하고 있다.

이러한 청소년 디스코장은 대구와 전주 지역에도 설치되어 있다. 대구는 걸스카우트대구연맹 내에 54평 규모에 150명을 수용할 수 있는 디스코장이 1990년 5월 31일 개관하였고, 전주에는 걸스카우트 전북연맹이 200명이 들어갈 수 있는 89평의 디스코장을 개설하고 있다. 그러나 이들 디스코장은 아직 기본체제나 홍보가 되어 있지 않는 상태이고 개설 초기단계이기 때문에 그 현황을 나타내는데 큰 의미가 없다. 아직 지역의 청소년문화특성과 디스코를 중심으로 한 놀이마당 운영가능성을 탐색하고 있는 실정이다.

2) 롤러스케이트장

롤러스케이트장은 아이들(청소년들)이 누구나 한번쯤 가보고 싶어하지만 쉽게 출입할 수 없는 곳이기도 하다. 학교에서 롤러스케이트장 출입을 금하고 있기도 하지만 보통의 아이들이 선뜻 들어서기에는 부담스럽게 느껴지는 롤러스케이트장의 분위기 때문이다. 롤러스케이트장은 주변환경과 이곳에 오는 사람들 신분의 다양함에 의해 유흥적 분위기를 형성하고 있다. 롤러스케이트장의 주 고객이 학생이긴 하지만 이들 또래의 청소년 및 직공, 회사원 같은 다양한 직종의 사람들이 롤러스케이트장을 드나들으로써 롤러스케이트장에서 롤러를 하는 일만 일어나지는

않기 때문이다.

직지 않은 롤러스케이트장은 일부 청소년들 비행의 온상이 되고 있다. 롤러 자체는 전국체전 학생부시범종목으로 선정되는 등 청소년들 심신건강 유지에 바람직한 영향을 주고 있다. 그러나 롤러스케이트장에서 상당한 수의 청소년들이 롤러를 타는 일보다 어두운 실내와 현란한 조명 아래서 좋지 않은 음악을 듣고 춤을 추며 담배를 피우는 등 불건전한 환경을 형성하고 있다. 따라서 비교적 저연령층의 청소년(국민학교 고학년에서 중학생)들도 많이 이용하는 롤러스케이트장에서의 바람직하지 못한 환경여건은 놀이를 통한 청소년 건전육성에 큰 장애가 되고 있다.

이에 따라 체육부에서는 청소년들에게 많은 호응을 받고 있지만 시설이나 환경여건 그리고 운영에 문제를 안고 있는 롤러스케이트장을 청소년들의 건전놀이 공간으로 제공하고자 건전오락실 지원대상에 포함하게 된다.

이러한 취지와 배경을 이해한 서울청소년지도육성회는 청소년 건전여가공간의 제공과 체력단련이라는 자체목적으로 체육부의 지원을 받아 1989년 11월 서울 중구 수포동 소재 청소년회관에 청소년 롤러스케이트장을 개장하게 된다.

가. 서울청소년지도육성회

서울청소년지도육성회는 청소년 비행의 예방 선도활동과 요보호 및 청소년 유해환경의 정화활동을 전개하고, 청소년문제 연구 및 문화행사를 주도하여 정신교육과 질서생활을 정립시킴으로써 청소년들의 건전한 지도육성에 이바지함을 목적으로 하고 있다. 이러한 서울청소년지도육성회는 1965년 중앙청소년보호대책위원회의 청소년회관 건립결의부터 태동해 1982년 7월 서울청소년지도육성회로 개칭되면서 청소년회관 운영을 통해 청소년지도사업, 교육사업, 조사연구사업, 상담 및 출판사업 등을 전개하고 있으며 특히 청소년의 집단 여가선용 지도에 많은 노력을 기울이고 있다.

(1) 운영현황

서울청소년지도육성회는 롤러스케이트장을 청소년회관에 설치 자체프로그램으로 운영해본 경험이 있는 단체이다. 따라서 청소년전용 놀이마당으로서 롤러스케이트장 설치는 자연스러운 일이라고 볼 수 있다. 1989년 7월 체육부의 지원금으로 롤러스케이트장 공사를 착공하여 1989년 10월 준공한 뒤 11월 19일 개장식을 갖게 된다. 청소년회관 옥상에 설치된 롤러스케이트장은 180평의 면적에 우레탄바닥으로 되어 있고 환형트랙으로 영리를 목적으로 하는 일반 롤러스케이트장과 시설에 있어 큰 차이는 없다. 그런데 롤러스케이트장은 서울청소년육성회가 운영을 주관하고 있지만 관리는 삼보기업에 위탁하고 있다. 이 위탁관리업체에서는 관리원과 롤러스케이트 코치 1명을 두고 실제 운영하고 있다. 이와 함께 서울청소년지도육성회에도 운영을 위한 별도 조직을 두고 있지 않으며 교양지도부 체육지도담당자가 전체 관장하고 있다.

롤러스케이트장은 200명정도의 인원을 수용할 수 있으나 쾌적한 환경에서 롤러를 타기 위해서는 100명 정도가 적당하다. 매일 동절기에는 오전 10시에서 오후 6시까지, 하절기에는 오전 10시에서 오후 7시까지 개장하는 롤러스케이트장은 국민학생에게는 500원, 중학생 이상 일반 청소년에게는 800원의 입장료를 받는다.

초, 중등학생들이 주로 이용하고 있는 이곳은 95%이상이 청소년회관의 다른 프로그램을 이용하고 있는 청소년들로서 개장초부터 1990년 10월말 현재 4,356명이 이용하였다.

(2) 프로그램 및 기타현황

청소년들이 롤러스케이트를 자유롭게 즐길 수 있도록 롤러스케이트장을 항상 개방하는 외에 특별한 상설프로그램은 없지만 연 2회 롤러스케이트경연대회 등을 개최하고 비정기적으로 롤러스케이트 교실을 운영하고 있다.

청소년 롤러스케이트장은 서울청소년지도육성회에서 책정한 예산은 없으며 외부의 지원도 전무한 실정이다. 또한 시설의 미비로 인해 장마

자오락실은 운영성과를 파악할 수 없고 또한 그 기능으로 보아 정책지원사업대상이 되기는 힘들다.

그러므로 여기서는 청소년전용 디스코장의 운영성과 및 문제점을 중심으로 분석한다.

가. 운영성과

청소년전용 놀이마당 운영성과는 놀이마당을 설치·운영하는 기관의 여건과 차지하는 비중, 그리고 관리능력에 따라 그 평가는 다를 수 있다. 그리고 기관마다 설립·운영의 시차가 있으므로 동등하게 성과를 분석하기에는 어려움이 있다. 따라서 놀이마당의 구체적인 운영성과 이전에 놀이마당 설치로 일어난 변화와 영향을 통해 파악하고자 한다.

첫째, 청소년전용 놀이마당은 “논다”라는 개념을 실제 정책프로그램으로 현실화시킴으로써 청소년과 기성세대에 놀이문화의 새로운 인식을 심어주게 된다. 지금까지 우리의 사고방식에서 “논다”라는 부정적인 면이 적지 않은 개념속에 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등이 자리잡아 왔다. 그러나 이러한 구체적인 놀이형태를 정책프로그램으로 개발하여 정부가 지원함으로써 놀이문화 나아가 청소년 전진여가활동에 대한 청소년과 일반인의 시각을 다양화할 수 있는 계기를 만들게 된다.

둘째, 청소년들에게 실제 놀 수 있는 프로그램의 폭을 넓히게 하였다. 놀이를 원하는 청소년들에게 비행의 강박관념 속에서가 아닌 자율적인 사회의 보호아래 놀이를 즐길 수 있는 공간을 마련하여 그들에게 정도의 차이는 있으나 놀 수 있는 자유로움과 놀이에 대한 선택의 폭을 넓혀준다.

세째, 청소년 관련단체에 새로운 프로그램 개발의욕을 불어넣는 촉진 역할을 하였다. 지금까지 대부분의 청소년관련단체들은 청소년 여가선용 프로그램을 교육 및 훈련과 단체에서 목적하는 청소년 전진선도사업의 일부분으로 또는 일시적인 방법으로 운영해 왔다. 따라서 청소년전용 놀이마당의 정책사업으로서의 제안과 계획 그리고 실시는 이들 청소년관련단체에 새로운 프로그램 개발을 유도하는 자연스러운 계기가 될 수 있다.

철이나 흑한기에는 개장이 어려운 형편이다. 그리고 회관내에 포스터나 안내장 등을 부착 배포하는 이외에 특별한 홍보활동은 별이고 있지 않다. 따라서 롤러스케이트장은 이용자 확보 및 시설, 제정, 홍보 등 전체 운영상 매우 어려움을 겪고 있다.

3) 운영성과 및 문제점

앞서 기술한대로 청소년전용 놀이마당은 청소년들의 욕구에 맞는 프로그램을 통해 그들에게 건전한 여가활동여건을 조성해 주는 데 설치·운영의 목적이 있다. 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등은 오늘날 많은 청소년들이 즐기고 있는 놀이형태이다.

따라서 정부는 이 세가지 프로그램을 시범사업으로 정해 청소년전용 놀이마당을 정착시키고자 하였다. 1989년부터 실시한 사업지원 및 운영결과에 따르면 이 중 청소년전용 디스코장만이 어느 정도 성과를 나타내고 있다. 전자오락실은 지원대상에서 처음부터 제외되고 롤러스케이트장은 그다지 활성화하지 못한 상태로 운영되고 있다. 여기서 청소년들이 좋아하는 놀이형태가 정책 프로그램으로 정착하는 데에는 적지 않은 변수가 있다는 사실을 발견할 수 있다.

청소년전용 놀이마당 운영을 정부가 주관할 수는 없다. 따라서 민간 단체나 공공기관에 위탁 또는 지원 운영해야 한다. 이에 따라 위탁단체의 성격이나 기관의 목표에 의해 정책프로그램의 수용여부가 결정되며 또한 사업실시결과가 기관의 기대수준과 정책프로그램이 지향하는 방향과 기본적으로 일치하여야만 성공할 수 있다. 사실상 롤러스케이트장의 경우 성격상 시설조건이 까다로울 뿐만 아니라 저연령층 청소년들에게만 호응을 얻는 프로그램이기 때문에 활성화에 문제를 안고 있다. 또한 실제 운영하고 있는 서울청소년지도육성회도 롤러스케이트장의 지속적인 운영에 회의를 갖는 상황에 이르고 있다. 그러나 아직도 롤러스케이트장의 성패를 단정하기는 힘들다. 지방에는 설치해 본 경험이 없고 단 한곳의 운영으로 성과여부를 단정짓기에는 무리이다.

처음부터 어떤 청소년관련기관으로부터도 설치지원요청이 없었던 전

나. 문제점

청소년전용 놀이마당은 기본 시설과 프로그램의 기준이 설정되어 있지 않은 상태에서 놀이문화와 건전 여가활동의 필요에 의해 개발됨으로 인해 적지 않은 문제를 안고 있다. 그러나 이것은 놀이마당의 지속적인 발전에 좋은 지침이 될 수 있다는 관점에서 설치 및 운영의 문제를 기술한다.

첫째, 놀이마당의 효용성 문제이다.

앞에서 기술한 놀이마당 현황에서 알 수 있듯이 청소년전용 놀이마당은 상설시설이지만 아주 제한된 시간만 운영하고 있다. 청소년관련기관에서 자체회관내에 한 장소를 마련하는 일은 쉽지 않다. 그런데 이 장소를 일주일에 몇시간 이용하는 데 사용한다는 것은 다른 프로그램 진행에 큰 지장을 준다. 상설 놀이마당 시간 이외에 다른 프로그램을 실시할 수 있으나 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등의 시설물 설치상 다른 형태의 사업을 진행하기는 쉽지 않다. 따라서 몇시간을 위해서 장소와 시설의 투자가 효용성이 있는지의 문제는 고려해 볼 필요가 있다.

둘째, 기성세대의 인식부족이다.

청소년전용 놀이마당 운영기관의 성과분석에 따르면 지역주민들이 디스코장설치로 인해 지역사회 우범화의 염려를 안고 있다. 또한 디스코에 대해 부정적 편견을 가지고 있는 일부 성인들은 디스코장에 찾아와 향의하기도 한다. 이와 같은 일부 성인들의 디스코, 롤러스케이트 등을 불건전한 놀이문화로 보는 시각은 놀이마당 운영단체의 사기를 떨어뜨린다. 또한 청소년전용 놀이마당 확립을 위한 여론형성에 부정적인 영향을 미쳐 단체내에서의 놀이마당운영관계자들의 입지를 어렵게 한다.

세째, 청소년전용 놀이마당 운영상의 문제이다.

놀이마당 프로그램편성의 다양화를 위해서 청소년전용 놀이마당을 운영하는 기관에서는 디스코나 롤러스케이트 장으로서의 기능 이외에 청소년 건전놀이를 위한 각종 프로그램을 실시하고 있다. 이러한 프로그램은 청소년의 달 등 특별한 기간에 대규모 또는 기획프로그램으로 제공되고 있으나 실시결과 청소년들의 호응이 저조한 편이다. 특히 기관

에서 교육적 효과를 목적으로 시행하는 프로그램보다 연예인들의 초청 공연이나 디스코경연대회 등의 청소년전용 놀이마당과 직접적으로 관련 되는 행사에 많은 관심을 나타내고 있다. 따라서 기관의 청소년 건전 놀이육성·발전과 청소년들의 욕구를 어떻게 일치시키느냐의 문제는 앞으로의 숙제이다.

네째, 재정부족 및 전문성 미비이다.

앞서 지적한 바와 같이 청소년전용 놀이마당은 수익사업이 거의 없는 민간 청소년관련단체에서 운영하고 있으나 정기적인 재정보조 등이 이루어지고 있지 않다. 또한 단체내에서 청소년전용 놀이마당이 차지하는 비중이 크다고 볼 수 없다. 따라서 운영상 커다란 곤란을 받고 있으며 이로 인해 각종 시설 및 운영에 따른 전문가의 확보와 역할도 매우 미흡한 실정이다. 그리고 청소년전용 놀이마당 프로그램 운영에 많은 도움을 주고 있는 자원봉사자에 대한 기본적인 대우마저도 쉽지 않은 형편이다.

다섯째, 놀이마당 정체성 확립의 문제이다.

특히 청소년전용 디스코장은 디스코춤을 추는 장소의 제공이라는 면 이외에 이용 청소년의 미약한 호응도 등으로 인해 다른 프로그램실시에 효과가 거의 없다는 사실이 드러났다. 그러나 청소년단체에서 운영하는 디스코장은 일반 사설 디스코장과는 달라야 한다. 따라서 청소년 건전 놀이문화 발전이라는 측면에서 놀이마당 운영단체는 청소년전용 놀이마당에 대한 뚜렷한 대안이 제시되어 있지 못하는 상태에서 많은 갈등을 겪는다. 이는 놀이마당이 청소년문화에서 차지하는 비중 등의 문제와도 깊은 관련이 있다.

3. 청소년광장 운영현황

1) 운영실태

가. 개 요

청소년광장은 건전오락실 지원·설치와 함께 여가활용 프로그램의 하나로 정책개발한 사업으로서 청소년들에게 여가를 즐길 수 있는 기회와 장소를 정기적으로 제공한다는 취지 아래 각 시도별로 운영하고 있다. 특히 체육부는 매월 네째주 토요일을 “청소년의 날”로 정해 청소년광장 운영의 활성화를 도모하고 있다. 또한 청소년회관, 체육관, 공원, 운동장을 청소년광장으로 지정하여 청소년들 취향에 맞는 건전하고 유익한 프로그램을 개발, 제공함으로써 청소년 여가선용의 정책목표를 달성하고자 하고 있다.

실제 청소년광장은 각 시도의 특색에 맞게 청소년관련단체 또는 청소년지도자에게 프로그램과 진행을 위탁운영하고 있으며 시도 청소년과는 행정·재정지원과 종합평가작업을 하고 있다. 현재 청소년광장은 서울특별시 및 각 직할시 관내는 구를 중심으로 각 시·도에서는 시와 군단위로 매월 70~90개소씩 상황에 따라 운영하고 있으며 약 30,000명 정도가 이 행사에 참여해 연간 400,000명 가까운 청소년들이 청소년광장에 함께 하고 있다.

이러한 청소년광장은 지역내 이용가능한 시설과 매월 가변적인 프로그램으로 청소년들 욕구에 대응하고 있다. 이렇듯 다양한 프로그램 중심으로 운영하는 청소년광장은 청소년전용 놀이마당으로 전환할 수 있는 가능성을 탐색하는 욕구조사의 성격도 지닌다.

따라서 여기서는 각 시도 청소년광장의 프로그램, 조직운영체계, 재정관리체계, 지원 및 협조체계 등 현황을 파악함으로써 청소년광장의 발전 방향과 청소년 전용놀이마당과의 관계를 살펴보고자 한다.

나. 프로그램

청소년광장에서는 청소년들이 가장 관심을 갖는 음악, 문학, 디스코, 연극 등 즐겁고 유익한 프로그램과 아울러 저명인사와의 대화, 만남 등 청소년들의 정신적 성장에 도움을 줄 수 있는 청소년 교양강좌 프로그램 등을 병행 운영할 것이며 그 기본 운영프로그램은 다음과 같다.³⁷⁾

〈표 V-2〉

청소년광장 운영 기본프로그램

(기준소요시간 : 120분)

순서	프로그램명	내 용	소요시간
1	도 입	○사회자 소개	5분
2		○운영취지 등 개요설명	
3	전 개 (분위기 조성)	○노래와 모션을 통해 일체감 형성 ○리더와 마음이 일치되도록 정신집중 ○코믹한 모션을 통해 즐거운 마음으로 일할 수 있도록 유도	10분
4	무대게임	○지도자의 재량으로 선발된 사람을 모시고 게임을 운영 ○직접 참석자로 하여금 즐거움과 자아발견의 계기 부여	15분
5	명 사 와 의 대화, 만남	○지역명사를 초청, 청소년과 대화 및 만남을 통해 건전한 삶의 의미 부여 및 가치관형성 기여	10분
6	주제별·학 교별 단체 별·장기 자 랑 및 콘테 스트	○주제별 학교 및 단체별로 장기 자랑 및 콘테스트를 개최 - 발표력 및 자기표현의 계기부여 - 학교에 대한 자부심과 긍지고취	20분

7	연예인과 함께	○지역출신 가수, 배우, 개그맨 등 연예인을 초청 함께 즐거움을 나누 는 시간	10분
---	------------	---	-----

8	한마음 공 동체 시간	○마지막 프로그램으로서 고조된 분 위기를 유지하면서 참가자 전원이 젊음을 마음껏 발산토록 운영	35분
---	----------------	--	-----

	끝맺음	○참석자의 의견 청취 및 다음 프로 램 제시 등	5분
--	-----	-------------------------------	----

자료: 체육부

청소년광장은 운영 초기 위와 같은 프로그램 중심으로 진행되도록 각 지역별로 프로그램을 편성하였다. 그러나 실행과정에서 2시간 동안 8개 부문의 프로그램을 소화하기에는 무리가 따랐다. 따라서 현재 각 시·도에서는 체육부에서 제시한 청소년광장 운영 기본프로그램을 한 예시로 각기 변형된 별도의 프로그램을 개발, 적용하고 있다.

청소년광장을 운영하고 있는 지역중 서울, 부산, 대구, 광주, 대전, 전북, 춘천 등의 1990년 상반기 프로그램의 분석결과는 다음과 같다. 각 시·도마다 실시회수와 장소, 그리고 프로그램의 중복성때문에 정확히 분류하기는 어렵지만 전체비율로 보아 서울과 춘천은 레크레이션, 부산은 민속놀이마당, 대구와 전북은 노래부르기, 광주는 포크댄스, 대전은 문화강좌가 가장 실행빈도가 높은 프로그램이다. 이렇듯 지역적 특성이 나타나는 이유는 청소년광장의 실제 프로그램 작성과 진행을 맡은 청소년 판단단체의 성격 또는 청소년지도자의 성향, 그리고 시·도 청소년과의 추진방향과 밀접한 관련이 있다. 가령 대전의 예를 보면 문화강좌가 전체 프로그램의 19%를 차지하고 있다. 이는 자체운영목표와 방침, 그리고 지역사회 가용자원 동원여부에 큰 영향을 받는다. 실제로 대전 청소년광장 운영목적에는 건전한 여가선용과 취미 생활 태도의 향상으로 청소년의 건전한 인격도야 및 진취적 기상을 함양하는 데 있다고 밝혀 청소년 문화강좌개최의 배경설명을 하고 있다.

이와 같이 각 지역마다 청소년광장 프로그램의 특색이 있으나 기본구성은 3개부분으로 대부분 비슷하게 나누어져 있다. 약간의 차이는 있으나 시·도에서는 청소년광장 기본프로그램에서 제시된 1, 2, 3 순서의 도입·전개부분을 식전행사 또는 앞마당(앞풀이)이라고 이름짓고 4, 5, 6, 7 순서의 프로그램을 본 행사로, 그리고 8, 9의 한마음 공동체시간과 끝맺음을 식후행사 또는 뒷마당(뒷풀이)으로 명칭하여 구성하고 있다.

식전행사에서는 본행사가 잘 이루어질 수 있도록 전체 분위기를 고조시키며 친숙감을 나누기 위해 레크레이션이나 다함께 노래부르기 순서로, 식후행사는 다함께 하는 놀이나 디스코 한마당 등으로 이어진다. 또한 청소년광장 본행사 프로그램은 노래, 춤, 게임, 장기자랑, 초청공연, 초청강좌, 연극, 사물놀이, 심성계발훈련, 레크레이션, 에어로빅, 영화감사, 뮤지컬공연, 가곡대회, 마임공연 등 다양하게 이루어진다. 여기서 노래중심의 프로그램은 대부분 식전행사에서 이어져 노래지도를 통한 노래배우기와 싱어롱, 그리고 간단한 게임을 곁들인 노래 등이 대부분이다. 춤은 매우 다양한 형태로 이루어 지는데 디스코, 브레이크댄스, 허슬 등 최근 청소년들이 즐겨 추는 춤과 탈춤 등과 같은 우리의 민속춤, 포크댄스 등으로 구성되어 있다. 초청공연은 연예인들의 공연을 중심으로 연극단체의 공연이 짜여져 있다. 초청강좌는 문화, 예술, 교양에 관련된 교수등 전문가를 초청하여 청소년들의 건전한 인격수양을 도모하는 프로그램이며 이밖에 연극과 장기자랑, 가요제 등을 통하여 직접 청소년들이 참여하기도 한다. 또한 이외에도 연극·영화감상, 에어로빅, 레크레이션, 심성계발훈련 등 청소년문화를 발전시키며 스스로 교양을 쌓고 직접 참여활동하는 다양한 성격의 프로그램이 펼쳐지고 있다.

그러나 이러한 프로그램은 계절과 장소에 따라 많은 변화가 있으며 또한 청소년광장을 위탁받은 단체의 사업성격의 하나로 프로그램을 구성하는 경우가 많기 때문에 청소년단체의 일부사업의 확대라는 측면도 부인할 수 없다. 또한 현재 각 시·도에서 진행하는 각종 프로그램이 다양성을 넘어서 백화점식으로 일관성없게 나열되어 있다는 인상도 줄

수 있다.

다. 운영체계

청소년광장은 서울시에서는 각 구청, 청소년회관 등을 중심으로 운영하고 있으며 지방에서는 시·도별로 실시 가능한 지역을 선정, 시범 운영하고 있다.

청소년광장은 시·도 청소년과나 각 구청에서 직접 프로그램을 작성하여 운영하기도 하지만 실제 매우 드문 일이며 대부분 사회 및 청소년 관련 단체나 지도자를 선정하여 적절하게 위탁, 운영하고 있다. 이 경우 시·도 청소년과는 운영에 관한 재정 및 행정지원을 하고 있으며 청소년광장을 위탁받은 관련단체나 지도자는 프로그램을 선정하여 구성·진행하고 또한 평가를 담당하고 있다. 이렇듯 청소년광장 운영을 위탁받은 단체나 청소년지도자들은 각 단체의 성격에 맞는 프로그램과 예산을 편성하여 시행한다. 즉 단체의 시설, 물적·인적 가용자원을 동원하여 시기와 지역상황을 고려하여 운영하고 있다.

여기서 청소년광장의 실질적 운영을 맡고 있는 각 지역 청소년관련단체를 분석해 본 결과 매우 다양한 형태의 기능과 조직을 가진 사회단체로 구성되어 있다. 대표적으로 분류하여 보면 걸스카우트나 청소년연맹과 같이 직접 청소년과 관련되어 있고 청소년조직을 가지고 있는 단체와 근로청소년회관, 청소년 수련원 등 청소년활동단체, 그리고 종합사회복지관, 사회봉사관 등 사회복지단체, YWCA와 같은 여성단체나 레크레이션센터 등 여가활동을 위한 임의단체나 개인으로 나누어져 있다. 이들 단체는 상당히 많은 수요가 있지만 지역적으로 편중되어 있어 지역내 청소년관련단체가 없는 시·도에서는 실제 운영상 적지 않은 어려움을 갖고 있다. 또한 이들 청소년관련단체는 청소년광장 운영에 있어 자체에서 운영계획을 수립하고 단체근무 요원들이 프로그램을 진행하며 초창공연이나 강좌 등 특별한 프로그램에 있어서는 외부강사나 지도자를 선정하여 활용하기도 한다. 그리고 청소년광장 운영방안에 자원봉사자의 활용계획이나 방법은 제시되어 있지 않으나 프로그램을 담당하는 각 청소년관련기관에서는 기관내 자원봉사자를 운영요원으로 활용

하고 있다. 그렇지만 청소년광장을 위해 지속적인 봉사활동 인원은 확보되어 있지 않고 또한 필요성도 느끼고 있지 않은 실정이다.

전반적으로 보아 청소년광장 운영은 시·도 청소년과의 행정지원으로 청소년관련 단체에서 운영계획과 프로그램 진행방안을 편성 제출하고 홍보 및 인원동원 등을 상호협조하며 운영 후 성과를 보고하는 형식으로 이루어지고 있으나 매월 운영방침과 위탁단체 선정은 매우 가변적이며 또한 위탁단체의 재정참여와 관심에 따라 청소년광장의 프로그램과 진행의 질은 달라진다.

라. 재 정

청소년광장은 매월 중앙정부에서 각 운영소에 지원하는 500,000원의 예산과 각 시·도의 청소년을 위한 지원예산, 그리고 위탁운영단체의 보조예산 등으로 이루어진다. 그러나 각 시·도의 청소년광장을 위해 책정되어 있는 예산은 미미한 편이고 위탁운영단체들도 청소년광장 운영에 거의 재정부담을 하고 있지 않아 대부분 중앙정부에서 지원하는 500,000원의 예산으로 운영하고 있는 형편이다.

한편, 청소년광장의 예산은 운영형태에 따라 다양하게 지출되고 있다. 예를 들어 초청공연의 경우에는 초청연예인이나 극단의 사례비로 대부분의 예산이 쓰여지며 근로청소년을 위한 레크레이션 프로그램 등에는 청소년들에게 간식을 제공하거나 기념품을 제작하는 일에 지출된다. 그리고 청소년의 달이나 연말, 연시 등 특별한 달에는 청소년잔치와 같이 특별한 청소년광장을 외부기업이나 단체에 협찬을 받아 운영한다.

이와같은 청소년광장은 지역내 모든 청소년에게 건전놀이문화를 접할 수 있게 한다는 취지 아래 전 청소년을 대상으로 홍보 계획하지만 예산의 부족으로 그 규모가 의도와는 달리 축소되거나 프로그램 자체가 변형되기도 한다. 실제 많은 청소년들에게 간식이나 기념품을 제공하는 경우에는 기본 프로그램 편성마저도 어렵게 한다.

마. 지원 및 홍보

청소년광장은 체육부의 정책지원으로 이루어지는 사업이다. 따라서 각 시·도 청소년과에서는 정책 및 예산의 지원을 받아 자체의 가용한 자원을 활용하여 지역청소년들에게 놀이공간과 프로그램을 제공하고 있다. 이 과정에서 시·도 청소년과는 청소년광장을 실제 운영하는 청소년관련단체에 예산 및 홍보, 그리고 지역 청소년에게 프로그램에 대한 관심을 유발시키는 행정지원을 하고 있다. 우리나라 현행 여건상 청소년 광장을 운영하는 날이 매월 마지막주 토요일이긴 하지만 물리적으로 학생 청소년이 대다수인 청소년들이 와서 즐기기는 쉽지 않다. 따라서 각 시·도에서는 시교육위원회나 학교 등에 도움을 받고 있으며 또한 그곳을 통해 홍보하기도 한다.

2) 운영성과 및 문제점

가. 운영성과

같은 또래 청소년과의 자연스러운 만남과 놀이는 청소년들에게 새로운 사고방식과 가치를 형성시키는 데 필요한 요소이자 청소년기의 특권이다. 그동안 전통가치관과 국가발전에 필요한 지식의 확보, 이로 인한 제도교육의 지적 편중화는 이와같은 놀이문화의 중요성을 크게 살피지 않았다. 더우기 놀이문화와 청소년문제를 연관시키는 논리의 전개는 청소년 성장에 놀이가 부정적인 영향을 미친다는 뼈뿔어진 시각까지 있어 왔다.

이와 같은 상황아래서 청소년광장 프로그램의 개설은 그 자체만으로도 청소년들에게 스스로 선택할 수 있는 놀이문화 접촉의 기회와 자유로운 성장 및 청소년기 의미있는 생활을 가질 수 있게 한 첫 정책적 시도라는 데 의의가 있다. 또한 전국적으로 확산한 청소년광장의 운용은 모든 성인이나 청소년들에게 정책의지를 통한 청소년 놀이문화의 중요성을 설득하지는 못하였지만 그럼에도 불구하고 청소년 사회교육과 문화를 이끌어가는 많은 청소년지도자와 관련단체 그리고 참여 청소년에게 놀이공간과 프로그램의 지속적 제공으로 일관성있는 의지를 보여주

고 있다는 점에서 시사하는 바가 크다. 따라서 이로 인해 청소년들이 자신의 놀이문화공간을 재인식, 정립하게 하고 성인들에게 청소년 건전육성의 다양한 방법을 제시하고 있다.

이러한 청소년광장의 본래 의도가 운영단체의 불성실 또는 환경여건의 미비로 빛나는 예가 많았지만 그 프로그램의 다양성과 매월 이루어지는 지속성은 청소년 놀이문화의 새로운 방향을 모색하는 데 좋은 밑거름이 되고 있다.

나. 문제점

청소년광장 프로그램의 개설취지와 실행은 의미가 있으나 실제 운영이나 프로그램, 제정 등 여러 방면에서 큰 문제점을 나타내고 있으며 사실상 청소년 놀이문화, 놀이마당을 정립하는데 하나의 사전조사 프로그램의 기능마저도 효용성이 있는지 재고해 볼 필요가 있다.

(1) 프로그램상의 문제

청소년광장 프로그램은 매우 다양하다. 그러나 프로그램 편성의 기준이 없다. 어느 범위까지 청소년광장에서 제공해야 할 프로그램인지, 또한 실시 이전에도 아무런 사전평가없이 위탁단체나 기관이 기존 프로그램의 하나를 확대 또는 변형시켜 진행하는 예가 많으며 일부에서는 형식적이고 편의적으로 프로그램을 제공하여 무성의하다는 인상을 준다. 청소년광장의 기본의의나 운영목표에 극히 부분적인 단순한 영화감상이나 지역 연예인들의 콘서트 등은 청소년들에게 단편적인 흥미만을 유발시키는 결과를 나타낸다. 또한 프로그램 선택기준의 모호함은 청소년광장에 어떤 프로그램도 적용된다는 해석으로 인식되어 무리한 생각과 엉뚱한 상상력까지 동원되고 있다.

(2) 운영상의 문제

각 시·도에서 청소년광장을 청소년관련단체에 맡겨 운영하는 일은 바람직하다. 그러나 일부에서는 청소년단체나 지도자가 청소년광장의 기본목적을 이행하기보다는 단체운영의 활성화를 기하는 하나의 수단으

로 활용하고 있다. 물론 전혀 의미가 없는 활동은 아니지만 전체적으로 보아 정책적 지원의 필요성을 유명무실하게 할 우려가 있다. 또한 시·도의 행정, 재정지원에 따른 위탁단체의 평가는 거의 이루어지고 있지 않은 실정이다.

(3) 재정상의 문제

대부분의 시·도나 청소년광장을 위탁운영받은 단체는 중앙정부의 청소년광장 운영지원금으로 프로그램을 작성, 실행하고 있다. 따라서 500,000만원으로 시, 군, 구 지역의 청소년을 위한 프로그램을 실시하는 일에는 많은 제약이 따른다. 그럼에도 불구하고 지역 관내 기업체나 뜻있는 유지들의 참여를 유도하는 어떤 적극적 계획도 마련되어 있지 않고 대부분 수동적인 입장에서 청소년광장을 운영하고 있다.

전체적으로 보아 청소년광장은 각 시도에서 청소년을 위해 매우 다목적으로 활용되고 있다. 청소년광장이 앞서 지적한 바대로 청소년놀이문화 발전을 위한 최초의 적극적인 정책의지와 시도라는 데에서 갖는 의의는 매우 크다.

그럼에도 불구하고 실행상 치밀한 계획과 운영방법을——물론 청소년광장의 운영목표가 많은 청소년들에게 자유롭게 놀 수 있는 공간을 제공한다는 매우 단순하고 공개적인 자리를 유도하는 일이지만——정립하지 못한다면 단순히 청소년광장이라는 이름 아래 기존의 청소년관계 프로그램을 변형 또는 답습하는 결과가 될 수 있다.

따라서 이와같은 정책의지와 목표가 달성되기 위해서는 청소년전용 놀이마당과의 관계를 분명히 하는 한편, 청소년광장의 기본운영목표와 과정, 기대성과 등을 좀 더 구체적으로 제시하는 작업이 선행되어야 할 것이다.

VI. 요약 및 결론

1. 연구의 개요

1) 연구의 내용과 방법

산업화·도시화와 함께 청소년들의 자연적 놀이공간이 현저하게 줄어들고 있음에도 학교이외의 도시설계에 전국민의 3분의 1에 해당하는 청소년 여가활동에 대한 배려가 대단히 미흡한 실정이다. 더우기 성인들의 위락시설은 급증하여 “청소년 출입금지”의 놀이공간을 형성, 학교 밖의 청소년 놀이활동이 크게 위축을 받거나 음성적으로 이루어져 청소년의 일탈을 유도하고 있다. 이같은 배경에서 1989년부터 청소년 놀이공간 마련을 위한 정책당국의 진지한 노력이 시작됐으나 청소년들이 자발적이고 독립적으로 만들어 나가는 놀이활동에 대한 기성세대의 배타적인 시각과 청소년들의 자유시간 절대부족 등의 이유로 운영에 많은 어려움을 안고 있다.

본 연구는 이러한 문제의식에 입각하여 청소년기에 있어서 놀이활동이 갖는 의미와 기능을 분석하고 오늘날 우리 청소년 놀이문화의 실태를 파헤쳐 국가정책적 차원에서 고려될 수 있는 바람직한 청소년 놀이마당의 종합적 발전방향을 제시한다.

청소년 놀이문화의 다각적 검토를 요하는 본 연구의 내용은 앞에서 제기된 문제에 따라 (1) 놀이의 기능과 본질, (2) 현대 청소년 놀이의 유형화, (3) 청소년의 여가생활 실태, (4) 음성적으로 운영되는 문제

성 놀이마당의 실태, (5) 정부지원 건전놀이마당의 운영실태, (6) 청소년 놀이마당의 종합적 발전방향을 밝히는 과정으로 구성된다.

연구의 방법은 본 연구내용의 성격에 따라 문헌연구, 현장조사 및 참여관찰, 설문조사, 전문가 자문 등의 방법을 사용하였다.

2) 연구의 이론적 배경

가. 놀이의 기능과 본질

초기의 놀이이론들은 “놀이를 왜 하는가”하는 질문과 함께 놀이가 주로 인간생활의 목적이 아니라 기능으로 작용하여 생물적·심리적 욕구를 충족시킨다는 가정 아래 만들어졌다. 초기의 이론들이 전제로 했던 놀이에 대한 가정과 놀이의 기능을 요약하면 다음과 같다.

① 생활에너지이론(recreation theory) : 일과 놀이는 인간활동의 대조적인 측면이어서 서로 상쇄해주는 효과가 있다. 놀이는 일에서 생긴 피로를 경감시키고 에너지를 재충전해 주는 기능을 담당한다.

② 초과에너지이론(surplus energy theory) : 인간의 에너지는 일정한 비율로 공급 사용되고 인간이 저장할 수 있는 에너지의 용량은 한정되어 있으므로 생존에 필요한 에너지 이외에 초과분이 생길때 이를 없앨 필요가 있다. 놀이는 생존에 필요한 에너지의 초과분을 상쇄시키는 기능을 담당한다.

③ 본능이론(instinct theory) : 인간은 선천적으로 놀고자하는 유전인자를 지니고 태어난다. 놀이는 이처럼 본능적으로 타고난 놀이충동을 해소시키는 행위이다.

④ 생활준비이론(preparation theory) : 놀이는 실제의 삶을 영위하기 위한 일종의 준비과정이다. 어린이들은 유희적 탐구를 통해 생존의 감각을 익히고 실제의 삶을 준비한다.

⑤ 반복이론(recapitulation theory) : 놀이는 선조들의 문화적 경험을 새로운 형태로 재현·반복하는 행위이다. 따라서 오늘날 놀이에 타나나는 현상들(등산, 수영, 던지기, 받기, 고함치기 등)은 생존을 위

해 행해졌던 선조들의 행위를 유희적 형태로 재현하는 것이라고 할 수 있다.

⑥ 긴장완화이론(relaxation theory) : 일은 distress를 만들어내고 놀이는 eustress를 창출한다. 놀이는 일에서 오는 긴장을 상쇄하는 기능을 담당한다.

⑦ 경쟁지배이론(competition-domination theory) : 인간은 스스로의 탁월성을 입증하기 위해 경쟁적 상황에 기꺼이 몰입하는 욕구를 갖고 있다. 놀이는 이와같은 인간의 경쟁욕구를 충족시키는 기능을 담당한다.

⑧ 카타르시스이론(Catharsis theory) : 인간은 감정이 격해질 때 공격적 적대감이 형성되는데, 이것은 정신적·생리적 스트레스를 줄이는 다른 활동으로 해소될 수 있다. 놀이는 바로 이와같은 인간의 공격성을 순화시키는 역할을 한다.

20세기에 와서 놀이이론은 심리학뿐만 아니라 사회학, 인류학, 체육학 등 다양한 분야에서 발달하였다. 놀이가 단순히 심리적 동기에 의해 이루어진다는 초기의 생물학적, 심리학적 놀이론에서 벗어나 놀이의 본질에 관한 문제에 학자들의 관심이 모아지고 이에 대한 연구결과는 놀이의 개념을 체계화한 형태를 나타내고 있다. 이를 분야별로 보면 다음과 같다.

① 사회학 : 놀이를 사회현상으로 보고 놀이활동의 형태를 중심으로 개념의 파악을 시도함.

—놀이의 본질 : 자발성, 분리성, 규칙성(Huizinga)

자발성, 분리성, 규칙성, 비생산성, 허구성(Caillois)

—놀이의 형태별 특성 : 경쟁성, 기괴성, 외태성, 모험성(Caillois)

—놀이의 기능, 가치 : 사회경험, 건강이나 체력함양, 모험을 통한 쾌감 생성, 심미경험, 카타르시스, 인내심이나 자제력 배양(Kenyon)

인류학 : 놀이를 사회문화적 현상으로 보고 미개사회에서 놀이가 발생하는 시점을 중심으로 놀이의 개념을 파악함.

—놀이의 본질 : 탈현실성, 여가성, 계급신분성, 관습성(Norbeck, Malinowski)

—놀이의 기능 : 쾌락효과, 긴장 또는 에너지 저장기능, 응집효과, 치료기능, 기술혁신과 자기표현의 창조적, 기회제공, 의사소통 기능, 상징적 가치표현 (Keesing)

② 심리학(교육학) : 놀이를 학습의 수단으로 보고 주로 아동의 지적 발달과정과 놀이행태의 발달단계를 연계해서 놀이의 개념을 파악함.

—놀이의 본질

- 사상표출성 : 놀이는 마음의 활동과 고립된 신체적이고 기능적인 것이 아니라 지적 활동 자체의 표출임 (Piaget).
- 발달성 : 놀이는 혼자서 하는 단순한 놀이로부터 여럿이서 하는 복잡한 놀이로 발달함 (Piaget).
- 유추성 : 놀이는 유추를 통하여 세계에 대한 자신의 스키마 (schema)를 형성하는 과정임 (Piaget, Bruner).
- 규칙성 : 놀이는 규칙세계로 들어가는 관문이며 이러한 놀이를 통하여 어린이들의 충동의 세계는 문화적 구축의 세계로 대체됨 (Bruner).
- 탐구성 : 놀이는 새로운 자극을 찾아서 능동적으로 움직이는 활동임 (Ellis).
- 문제해결성 : 놀이는 앞에 전개되어 있는 여러가지 문제——불확실성, 갈등, 불균형, 위험 등——를 해결하면서 지속됨 (Ellis).

—놀이의 기능 : 성장발달, 자발성, 문제해결능력, 언어능력, 신체감각발달, 판단력, 집중력, 책임감, 탐구능력, 용기, 인간관계 등의 매양에 긍정적인 영향을 미침 (Caplan)

③ 체육학 : 놀이를 학습의 수단으로 보고 인간의 총체적 발달의 측면에서 놀이의 개념을 파악함.

—놀이의 본질 : 놀이는 신체활동을 통한 인간의 자아표현 충동의 분출구임 (Mitchell, Mason)

—놀이의 기능 : 다음과 같은 자아표현 충동(고급충동)의 해소와 함께 인간을 총체적(지적, 정서적, 역동적)으로 발달시킴.

- 새로운 경험을 추구하려는 충동
- 단체모임에 참가하려는 욕구(사회적 욕구)

- 안정에 대한 욕구
- 타인에게 인정받으려는 욕구
- 심미적 충동

나. 현대의 청소년 놀이

(1) 청소년 놀이의 현대적 개념

기존의 놀이론에서 놀이의 일반적 특성이 고찰되었으나 그 일반론에 입각해서 놀이를 규정짓기 어려울 정도로 현대사회에서 청소년이 즐기는 놀이는 다양하게 존재하고 있다. 현대사회에 형성되어 있는 청소년 놀이의 개념체계는 일(work)과 상반된 기능을 하는 여가활동으로서, 교육방법으로서, 인간의 주체성 상실로 표현되는 현대문명의 위기에 문화적·활력소로서 등으로 나누어지지만 그것들이 독립적으로 존재하는 것이 아니라 서로 밀접한 관계를 맺고 형성되어 현대인, 현대의 청소년에게 복합적으로 작용하고 있다.

교육방법으로서 놀이라는 개념은 아동의 흥미존중과 자발적 참여가 교육적 효과를 크게 높이고 있다는 현대의 심리학자, 교육학자의 연구에서 비롯된 것으로, 놀이가 비교육적이고 오히려 교육을 방해한다고 믿고 있는 전통적 교육론자를 비롯한 놀이의 비판론자들에게 놀이를 통한 총체적 교육효과의 실증적·논리적 근거를 제시한다.

문화적 활력소로서의 놀이라는 개념은 현대사회에 만연되어 있는 “비인간화 현상”——인간이 인간으로서 살려는 능동적 에너지가 환경적 요인 혹은 심리적 요인에 의해 분출구를 찾지 못하는 상태——을 극복하는 움직임의 원동력을 뜻하는 것으로, 청소년들의 주체적이고 자의적인 활동의 상징인 놀이가 그들의 능동적 에너지를 분출하는 통로가 되어 나아가서는 그들이 이루는 문화의 활력소가 된다는 것을 의미한다.

(2) 청소년 놀이의 분류

현대의 청소년 놀이는 청소년들이 여가시간에 노는 양태에 따라 휴식 분산형, 관람집중형, 활동몰입형으로 나누어진다.

휴식분산형 놀이란 학업이나 기타 심신을 제약하는 갖가지 활동으로부터 생기는 스트레스를 풀기 위한 행위로 청소년들이 놀이 자체에 몰두한다기 보다는 육체적 회복이나 정신적 평형을 유지하는 정도의 활동으로 엄밀한 의미에서는 놀이로 보기 어렵지만 오늘날 노는 행위로 인식되는 활동이다. 여기에는 공상, 라디오 청취, 잡담, 물건사기, 군것질, 음주, 흡연 등이 포함되어 있다.

관람집중형 놀이란 단순히 스트레스를 푸는 차원의 휴식분산형 놀이 보다는 다소 적극적인 활동으로 관람을 통해 관람대상 자체에 정신을 집중하는 활동을 말한다. 각종 스포츠, 영화관람을 비롯하여 예술전시나 공연관람이 여기에 포함된다. 최근에 테크놀로지, 즉 TV나 비디오, 전자오락기 등을 이용한 관람집중형 활동이 크게 늘고 있다.

활동몰입형 놀이란 전통적으로 놀이로서 불려지는 활동으로 각종 게임이나 여가활동으로 즐기는 스포츠, 예술창작 활동 등이 여기에 포함된다. 그 범주는 워낙 광범위하고 다양해서 일정한 기준을 가지고 세분화하기가 어려운 실정이나 이 부류에 속하는 체계화된 놀이들은 대개의 경우 준비단계와 주의력 집중단계 그리고 활동몰입단계의 세 단계를 거치는 것이 보통이다. 오늘날의 청소년들은 준비단계와 주의력 집중단계가 비교적 짧고 가능한 한 빨리 몰입할 수 있는 놀이를 선호하는 경향이 있다.

기성세대들은 기존의 체계화된 놀이들을 건전놀이로 규정하고 청소년들이 그 틀에서만 놀아줄 것을 기대하지만 청소년들이 디스코, 롤러타기, 전자오락 등 소위 문제성 놀이에 관심을 갖는 이유는 그 놀이들이 특별한 준비단계를 거치지 않고 정신적 무중력상태, 즉 활동몰입단계에 쉽게 접근할 수 있기 때문이다.

청소년들을 쉽게 정신적 무중력상태로 몰아가는 현대의 문제성 놀이 문화는 현대인의 사고방식을 지배하는 획일주의, 인간을 기능화시키는 제도주의, 실리만을 추구하는 현실주의 등과 같은 현대사회가 안고 있는 “인간상실”이라는 병폐에 대한 도전으로 볼 수 있는데, 청소년에게는 그것들이 문화적 통로가 되어 청소년 놀이문화를 형성하고 있는 데 반하여 기성세대의 시각에서는 반문화 혹은 일탈문화로 규정되는 경향

이 있다. 그러나 문제성 놀이에 대한 비판적인 시각은 대부분의 경우 놀이 활동 자체의 문제보다 놀이가 이루어지는 놀이환경 문제에서 비롯되고 있다.

3) 청소년 여가생활의 실태

우리는 앞에서 놀이의 본질과 기능에 관한 다양한 이론적인 논의를 통해 놀이가 청소년들의 조화로운 성장을 위한 불가결한 요소임을 확인하였다. 그러나 우리사회에서 청소년들의 놀이활동은 놀이에 관한 사회적 인식의 부족, 입시준비 위주의 학교교육 등으로 말미암아 많은 문제점을 안고 있다. 본 연구에서는 우리사회의 청소년 놀이활동과 관련된 문제점을 진단하고 그 개선방안을 모색하기 위해 놀이활동을 포함한 청소년 여가생활 전반의 실태를 설문조사의 형식을 조사하였다. 조사는 서울지역의 16개 중·고교에 재학중인 총 600명의 학생들을 표본으로 하여 1990년 5월부터 약 두달간에 걸쳐서 실시되었다. 설문내용은 청소년들의 여가생활과 관련된 문항들을 ① 청소년의 생활시간 ② 취미·놀이활동의 실태 ③ 교내외 여가관련 활동 ④ 문제성 여가활동 ⑤ 여가·놀이시설에 대한 태도의 다섯가지 영역으로 세분하여 구성하였다. 각 영역별로 설문응답결과를 요약하면 다음과 같다.

가. 생활시간

전체 학생들의 하루 평균수면시간은 평일날의 경우 6.43시간으로서 적정수면시간인 7~8시간에 못미치고 있다. 각 하위집단별로는 중학생보다는 고등학생, 실업고 학생보다는 인문고 학생들의 수면시간이 짧은데 이것은 상급학교 진학을 위한 입시준비와 밀접한 관련이 있는 것으로 추정된다.

수업시간은 하루에 평균 6.44시간, 평일날에는 7.18시간에 달하고 있다. 특히 인문고 학생들은 평일날 수업시간이 8.01시간으로서 점심시간, 통학소요시간을 합치면 하루에 약 10시간 가량을 학교에서 생활하고 있다. 하교후의 공부시간은 인문고(3.11), 중학생(2.33), 실업고

(1.29)의 순으로서 임시부담에서 상대적으로 자유로운 집단일수록 짧아지는 경향을 나타내고 있다.

여가시간은 평균 2.57시간이지만 요일별 편차가 매우 심하다(2.04, 토요일 4.22, 일요일 5.59). 하루 TV시청시간은 평균 2.02시간으로서 대부분의 학생들이 전체 여가시간중 약 70%를 집에서 TV시청으로 소일하고 있다.

나. 취미·놀이활동

(1) 취미활동

청소년들이 즐기고 있는 취미활동의 본포는 TV시청·라디오청취(23.5%), 독서활동(17.2%), 예술감상(15.4%), 체육활동(11.2%), 표현활동(8.3%), 야외놀이(5.5%), 실내게임(3.7%), 운동경기 관람(2.7%)의 순서이다. 남학생들은 야외놀이, 체육활동, 운동경기 관람 등 실내보다는 야외지향적이며 상대적으로 많은 육체적 활동이 요구되는 활동을 선호하는 반면, 여학생들은 TV시청·라디오청취, 독서, 예술감상, 표현활동 등 정적이며 실내에서 할 수 있는 활동을 즐기는 편이다. 중학생에 비해 고등학생들은 야외놀이, 체육활동, 표현활동 등 시간과 장소의 제약을 받는 활동보다는 실내게임, 예술감상, 운동경기 관람 등 휴식시간을 활용해서 간단히 즐길 수 있는 활동들을 선호하고 있다.

부모세대의 경우에는 자녀들에 비해서 취미활동을 즐기고 있는 비율이 현격하게 낮다. 특히 모친은 36.5%가 취미가 없으며 취미가 있는 경우에도 TV시청·라디오청취가 압도적인 비중을 차지하여 극히 제한된 취미생활을 영위하고 있다. 부친의 취미활동은 계층별로 차별화 현상이 뚜렷하여 야외놀이, 체육활동은 SES 상위집단에서, TV시청, 라디오청취, 실내게임은 SES 하위집단에서 집중적으로 선호하고 있다. 또한 부모세대의 취미활동은 자녀에게도 부분적으로 영향을 미치고 있음이 확인되었는데, 예전대 부모가 취미생활을 즐기지 않는 경우 그 자녀들도 별다른 취미가 없다고 응답한 비율이 현저하게 높다.

학생들이 생각하는 취미생활의 장애요인으로서는 시간적 여유가 없음> 공부에 방해>경제적 부담>주위의 이해부족>적당한 장소가 없음의 분포를 나타내고 있다. “공부에 방해” “시간적 여유가 없다”는 응답은 인문고 학생, “경제적인 부담이 된다”는 응답은 SES하위집단, “주위의 이해부족”은 남학생 및 고등학생집단의 응답비율이 다른 집단에 비해 상대적으로 높았다.

(2) 놀이활동

설문에서 제시한 다섯가지의 실내오락형 놀이 중에서 가장 많은 학생들이 할 줄 안다고 응답한 놀이는 전자오락으로서 81.6%에 달한다. 그 다음이 트럼프(79.8%), 장기(70.1%), 화투(63.6%)의 순서이며 바둑은 절반에 가까운 44.9%의 학생들이 전혀 할 줄 모른다고 응답하였다. 실제로 놀이를 즐기는 빈도는 전자오락>장기>트럼프>바둑>화투의 순서로서 전자오락은 실내오락형 놀이중 학생들에게 가장 일반화된 놀이형태이다. 놀이의 건전성에 대한 평가에서는 바둑과 장기는 대부분의 학생들이 매우 건전하다고 응답하였고 화투는 72.3%의 학생들이 불건전하다고 응답하여 대조를 이루었다.

실내오락형 놀이에 대한 각 변인별 하위집단 응답결과와 특징적인 면을 살펴보면, 바둑과 장기는 남중생, 화투는 남고생, 전자오락은 남학생 전체가 자주 즐기는 것으로 응답하였으나 트럼프는 여중생들이 가장 즐기는 것으로 나타났다. 계열별로는 전자오락은 인문고, 장기와 화투는 실업고 학생들이, SES별로는 하위집단이 장기, 화투, 상위집단이 트럼프를 상대적으로 자주 즐기고 있다.

12개의 스포츠·레저형 종목중에서 그 운동을 할 줄 아는 학생이 많이 분포되어 있는 순위는 조깅(87.8%), 등산(70.9%), 배드민턴(68.5%), 롤러스케이트(67.8%), 농구(67.3%), 탁구(65.95%), 축구(64.2%), 수영(63.8%), 야구(51.9%), 테니스(32.4%), 보울링(15.3%), 당구(11.5%)이며, 한편 실제로 일상생활에서 즐기고 있는 빈도의 순위는 배드민턴(66.7%), 조깅(57.3%), 농구(47.7%), 등산(43.3%), 축구(43.2%), 탁구(37.5%), 수영(36.6%), 롤러스케이트

(31.1%), 야구(25.0%), 테니스(17.5%), 보울링(9.7%), 당구(9.4%)이다.

위의 통계를 토대로 스포츠·레저형 놀이는 다음 세가지 범주로 유형화될 수 있다.

① 과반수 이상이 학생들이 할 줄 알고 또한 과반수 이상의 학생들이 일상생활에서 즐기고 있는 종목: 배드민턴, 조깅. 이 종목은 놀이방식이 비교적 간단하고 공간적 제약이 적은 편이며 장비도 간편한 특징을 갖고 있다.

② 과반수 이상의 학생들이 할 줄 알지만 실생활에서는 1/4~1/2 정도의 학생들만이 즐기고 있는 종목: 농구, 등산, 축구, 야구, 수영, 롤러스케이트, 탁구. 이 범주에 속하는 운동을 하기 위해서는 몇가지 기본적인 물에 대한 이해가 전제되며 놀이를 위한 시간적·공간적 제약이 상대적으로 심한 편이다.

③ 일부 학생들만이 할 줄 알고 실생활에서도 소수의 학생들만이 즐기는 종목: 테니스, 보울링, 당구. 이 종목들은 경기방식이 복잡한 편이며 공간적 제약이 심하고 경비부담이 상대적으로 크다는 특성을 갖고 있다.

이와 같은 유형화를 통해 학생들의 스포츠·레저형 놀이의 형태는 주로 ① 놀이방식의 난이도 ② 시간적·공간적 제약 ③ 경제적 부담의 세가지 요인을 변수로하여 결정되고 있음을 알 수 있다.

스포츠·레저형 놀이에 대한 각 변인별 응답결과중 통제적으로 유의미한 차이가 나타난 것들을 종합하면 다음과 같다.

먼저 성별·교급별 하위집단의 각 종목별 선호도는 남고생집단은 놀이능력과 빈도의 양면에서 농구, 등산, 축구, 탁구, 수영, 볼링, 당구의 7개 종목에서 다른 집단들을 월등히 앞서고 있고 배드민턴, 야구는 남중생들이 가장 많이 즐기고 있다. 반면에 남학생보다 여학생들 사이에서 보다 일반화된 종목은 롤러스케이트 하나에 불과하다. 계열별로는 수영, 테니스, 볼링, 농구는 인문고 학생이 실업고 학생들보다 놀이능력, 빈도의 양면에서 앞서 있었고, 실업고 학생은 롤러스케이트 한 종목에서만 인문고 학생들보다 즐기는 학생의 비율이 현저하게 높았다.

사회경제적 지위에 있어서는 테니스, 볼링, 등산, 수영, 조깅의 다섯 종목은 SES 상위집단 학생들 사이에서만 집중적으로 선호되어 놀이행태에 있어서 일종의 계층적 고정화현상이 나타났으며 중·상위집단보다 하위집단 학생들이 즐기는 비율이 높은 종목은 당구뿐이었다. 학군별 하위집단의 응답은 사회경제적 지위변인과 거의 유사한 형태를 보여주었는데, 특히 테니스, 볼링을 즐기는 학생의 비율은 강남학군 학생들이 강북학군학생보다 현저하게 높은 것으로 나타났다.

다. 교내외 여가관련활동

학생들이 여가생활의 본질적인 구성부분이라고는 할 수 없지만 교내외에서 여가생활과 직·간접적으로 관련되어 이뤄지는 활동의 실태를 조사하였다. 여기에는 교내활동으로서 특별활동과 학교행사 참여, 교외활동으로서 학생들이 자발적으로 참여하는 단체 및 모임활동, 일정한 교습비를 내고 수강하는 과외활동의 네 영역이 포함된다.

(1) 특별활동

학생들의 특별활동반 가입실태를 보면 취미·교양관련 특활반이 압도적으로 많고 그 다음으로 학습활동반, 체육활동반, 청소년단체가 비슷한 분포를 보이고 있으며 종교반이 가장 적게 나타나 있다. 한편 특별활동반에 가입하지 않았다는 응답도 전체의 1/4에 달하여 현행 특별활동시간의 운영이 비정상적으로 이뤄지고 있음을 알 수 있다. 각 하위집단 별로는 실업고보다는 인문고에서 특별활동반 미가입자 수가 많은데 이것은 상대적으로 높은 입시부담때문에 인문고에서 특별활동시간이 다른 학과목으로 대체되고 있기 때문인 것으로 보인다. 실업고 학생들은 인문고 학생들에 비해 취미·교양반보다는 학습활동반을 선호하여 특별활동시간을 실기위주의 학교교육을 보완하는 수단으로 고려하는 경향이 있음을 암시하고 있다.

특별활동의 운영현황을 검토하기 위해 특활반 운영현황과 관련된 4가지 항목을 제시하여 응답하게 된 결과 “특별활동을 다른 학과수업으로 대체하는 경우가 많다”는 항목에 대해서 “그렇다”는 응답이 38.7%,

“특활반의 담당교사가 해당분야에 관심이나 흥미를 갖고 있는 분이다”에 대해서는 “아니다”는 응답이 15.8%, “자신의 의사와는 상관없이 특활반을 배정 받았다”는 학생이 13.2%, “특활시간이 다른 시간같이 중요하다”는 항목에 “그렇다”는 응답이 64.6%에 달하였다. 응답결과를 종합하면 학생들은 특활시간을 매우 중시하고 있으며 그 운영에 있어서 특활반의 배정, 담당교사의 선정 등은 적절하게 이뤄지는 편이나 입시 준비와 관련하여 다른 학과시간으로 대체하는 사례가 잦은 것으로 밝혀졌다.

(2) 교내행사

학교에 매년 거행되는 대표적인 행사를 6가지 나열하고 각 행사에 대한 학생들의 참여경험과 호응도를 조사하였다. 가장 많은 학생들이 참여했던 행사는 소풍(94.8%)이었고, 그 다음이 체육대회(87.8%), 합창대회(68.1%), 미술대회(48.0%)의 순이었으며 학교에서 단체로 운동경기를 관람한 경험이 있는 학생이 가장 적어서 45.9%에 불과했다.

각 행사에 대한 학생들의 호응도는 합창대회와 단체 운동경기 관람은 실제 참여인원은 비교적 소수임에 비해서 학생들의 호응도는 가장 높았으며, 많은 인원이 참여한 체육대회와 소풍에 대한 호응도가 그 다음이었고 미술대회와 글짓기대회는 참여한 인원도 적을 뿐만 아니라 학생들의 호응도도 비교적 낮은 것으로 나타났다.

(3) 교외 단체활동

학교밖의 각종 모임이나 단체에 대한 학생들의 가입율은 종교모임이 33.4%로서 가장 높았고 그 다음이 취미활동모임(21.6%), 친목모임(16.1%)이며 사회봉사모임의 가입율이 가장 낮아서 8.6%에 불과했다. 이들 모임에서의 가입학생들의 활동정도를 살펴보면 “모임을 주도”하거나 “적극적으로 참여”한다는 응답비율에서 취미활동모임이 가장 높았고(79.1%), 친목모임(72.4%), 사회봉사모임(60.0%)이 그다음이었으며 가입율이 가장 높았던 종교모임은 적극적으로 활동하는 학생들의 비율이 가장 낮은 52.3%에 머물렀다.

(4) 과외활동

학생들의 과외활동 현황은 전체의 과반수가 넘는 54.8%의 학생들이 현재 각종 과외활동을 하고 있음이 확인되었다. 과외종류별로 살펴보면 상급학교 진학을 위한 학과과외를 하고 있는 학생이 39.0%로서 다수를 차지하였고, 취미·특기신장을 위한 과외활동과 체력단력을 위한 과외활동을 하는 학생은 각각 8.7%, 6.3%에 불과했다.

각 하위집단별 과외활동의 참여율을 학과과외의 경우에만 국한해서 비교해 보면 중·고교생간에 큰 차이가 없으며(각각 41.3%와 36.7%), 실업고 학생들 중에도 적지 않은 수가 상급학교 진학을 위한 과외공부를 하고 있다는 점이 주목된다(29.2%). 기타 변인에서는 강남학군, SES상위집단 학생들의 강북, 중·하위집단에 비해서 과외를 하는 비율이 현저하게 높게 나타났고, 특히 SES 상위집단 학생들 중 약 7할이 현재 학과과외를 받고 있는 것으로 확인되었다. 과외의 동기는 취미·특기과외가 자신이 원해서 하게 된 비율이 가장 높았고(85.5%), 학과과외를 받고 있는 학생들 중 약 40%는 자신의 뜻보다는 부모님의 권유로 과외를 시작하게 되었다고 응답하였다.

라. 문제성 여가활동

청소년들이 여가활동 중에서 문제행동을 간주되고 있거나 특별한 사회적인 관심의 대상이 되고 있는 활동들을 선정하여 그러한 행위에 대한 학생들의 의견과 경험정도를 조사하였다.

설문에서 제시한 11개의 문제성 여가활동에 대한 학생들의 의견을 종합해 보면 영화관람과 만화읽기가 “절대로 해서는 안된다”는 응답비율이 5%에도 못미쳐서 가장 높은 관용도를 보여주고 있고, 그 다음이 청소년전용 디스코장 출입의 27.3%이며 불가영화 관람(50.3%), 음주(56.6%), 음란서적 읽기(63.5%), 술집출입(66.1%), 음란비디오 관람(71.8%), 성인디스코장 출입(76.7%)은 과반수 이상의 학생들이 절대로 해서는 안된다고 응답하였다. 가장 낮은 관용도를 보인 것은 흡연과 환각제 흡입으로서 각각 80%, 97.3%의 절대 다수의 학생들이 해서는

안된다는 의견을 제시하였다.

각 문제성 여가활동에 대한 경험학생의 비율은 만화읽기와 영화관람이 가장 높은 편에 속하여 7% 남짓한 학생들만이 한번도 해본 적이 없다고 응답했다. 그 다음이 음주와 음란서적 읽기로서 각각 35.2%의 학생들이 경험한 것으로 나타났고 그밖에는 불가영화 관람(28.0%), 술집 출입(25.7%), 음란비디오 관람(25.4%), 흡연(15.1%), 청소년 디스코장 출입(7.5%), 성인디스코장 출입(7.5%)의 순이었으며, 환각제 흡입 경험이 있는 학생의 비율이 가장 낮아서 불과 1.7%의 학생들만이 경험한 적이 있다고 응답하였다.

문제성 여가활동에 대한 관용도와 경험비율의 통계를 종합하여 검토해 보면 각 활동에 대해서 기회만 주어진다면 그러한 행동을 간행할 의사가 있는 학생들의 비율을 추정할 수 있다. 그 결과 청소년디스코장과 성인디스코장의 출입, 불가영화의 관람은 상당수의 학생들의 의사를 갖고 있으나 현실적 제약조건때문에 실행하지 못하고 있다는 것, 그리고 성인용 음란서적과 음란비디오의 관람은 이미 그러한 행동에 대한 호기심을 갖고 있는 학생들 중 상당수가 경험한 바 있어서 그 잠재적 수요가 그다지 크지 않음을 확인할 수 있다.

각 문제성 여가활동의 관용도에 있어서 변인별 하위집단간의 차이를 살펴보면 불가영화 관람, 음란서적 읽기, 성인디스코장 출입, 술집 출입, 음주, 흡연 등의 활동에 대한 허용도는 성별 차이보다는 교급별 차이가 현저하게 남고>여고>남중>여중의 순서로 나타났다. 만화읽기, 영화관람, 청소년디스코장 출입 등 사회적으로 묵인되거나 인정되고 있는 형태의 활동은 여고생집단의 허용도가 가장 높았고, 음란비디오 관람의 경우에는 성별 차이가 두드러져 남고·남중생이 여고·여중생보다 허용도가 높았다.

문제성 여가활동의 경험정도는 영화관람을 제외한 모든 활동에서 남고생들의 경험학생의 비율이 가장 높게 나타났다. 남고>남중>여고>여중생의 순서로 경험학생의 비율이 높은 활동들은 만화읽기, 불가영화 관람, 음란서적 읽기, 음란비디오 관람, 흡연활동 등인데 술집출입, 음주, 영화관람의 경우는 여고생이 남중생보다 경험한 학생의 비율이 많

았다.

기타 통계적으로 유의미한 차이가 나타난 변인별 하위집단간의 차이를 보면 성인디스코장 출입, 음란비디오 관람에 대해서는 인문고 학생이 실업고 학생들보다 허용도가 높았고 성인디스코장 출입의 경우 실제 경험학생의 비율에서도 인문고가 앞서 있다. 반면, 술집 출입은 관용도와 경험학생의 비율에서 모두 실업고가 인문고보다 높게 나타나고 있다. 사회경제적 지위변인에서 유의미한 차이가 발견된 것은 음란서적 읽기, 음란비디오 관람으로서 관용도와 경험학생 비율의 양면에서 중간 집단학생들이 상·하위집단 학생들에 비해 현저하게 보수적인 태도를 나타내고 있는 점이 특징적이었다.

다. 여가 및 놀이시설에 대한 태도

(1) 청소년 전용시설

7가지 종류의 전용시설에 대한 학생들의 인지도를 조사해 본 결과, 과반수를 넘는 학생들이 알고 있다고 응답한 경우는 야영장과 심진수련장 두곳에 불과했고 자연학습원과 학생교육원은 각각 36.4%, 19.8%의 학생들만이 인지하고 있는 것으로 확인되었다. 실제 이용경험에 있어서는 인지도에서 세번째에 머물렀던 유스호스텔이 36.1%로서 가장 높은 비율을 보였으며 인지도에서 1,2위를 기록했던 야영장과 심진수련장은 이용경험율도 상대적으로 높아서 모두 30%를 초과하였다. 이들 세시설외의 다른 시설들은 학생들이 이용율이 극히 저조하여 청소년회관과 자연학습원이 각각 19.2%와 12.5%를 기록했고 학생교육원은 4.4%에 불과했다.

각 변인별 하위집단의 인지도와 이용경험의 차이를 살펴보면 인지도와 이용경험의 양면에서 여학생이 남학생보다, 중학생이 고등학생보다 높게 나타나고 있다.

(2) 정부지원 놀이마당

체육부의 예산지원하에 청소년관련단체에서 디스코장, 롤러스케이트

장, 전자오락실의 상설 놀이마당을 운영하는 데 대한 학생들의 의견을 물어보았다. 이들 놀이시설 중에서 롤러스케이팅장은 절반에 가까운 48.0%의 학생들이 찬성하여 가장 높은 찬성율을 나타내었고 디스코장은 35.7%, 전자오락실은 29.0%의 학생들이 찬성하였다. 바람직하지 않다고 응답한 비율을 보면 역시 전자오락실이 가장 높은 37.3%이며 디스코장은 36.5%로서 찬성과 반대가 비슷한 비율을 보이고 있으며 롤러스케이팅장은 찬성하는 학생의 1/2에도 못미치는 20.5%의 학생들만이 반대하였다. 그러나 전체적으로 약 1/3에 달하는 학생들이 “모르겠다”고 응답하여 상당수의 학생들이 유보적인 태도를 갖고 있는 것으로 확인되었다.

성별·교급별 하위집단간의 차이를 살펴보면 먼저 성별로는 여학생들이 디스코장, 롤러스케이팅장에 대한 찬성율이 높은 반면 남학생들은 전자오락실을 선호하였다. 교급별로는 중·고교생 모두 롤러스케이팅장>디스코장>전자오락실의 순서로 높은 찬성율을 보였으나 그 찬성비율에 있어서 고교생들이 중학생을 압도하였다. 특히 중학생들은 청소년 디스코장에 대한 찬성율이 20.5%에 불과했으나 고등학생들은 과반수를 넘는 50.7%에 이르러 중학생의 배 이상에 달하였다.

현재 서울지역에서 운영중에 있는 3개소의 청소년전용 디스코장에 대해서 얼마나 많은 학생들이 이를 인지하고 있는가를 조사해 보았다. 그 결과 YWCA디스코장의 인지율이 28.8%로서 가장 높았으며 그 다음이 걸스카우트 디스코장의 23.6%, 시립청소년사업관 디스코장의 인지율은 12.7%에 불과하여 가장 낮았다. 성별·교급별 하위집단별로는 남학생보다는 여학생, 중학생보다는 고교생의 인지율이 현저하게 높았다. 학생들이 청소년전용 디스코장을 알게된 경로는 TV(37.2%), 친구(37.2%), 라디오(10.3%)가 높은 비중을 차지하여 이 세가지 경로를 통해서 알게 된 비율이 80.2%를 점하였다.

4) 청소년 놀이마당의 실태

앞에서의 설문조사결과 분석을 통해 우리는 우리사회 청소년들의 여

가생활의 전반적인 실태와 문제를 개관해 보았다. 여기서는 청소년들의 여가생활 양식을 보다 구체적으로 파악하기 위해 최근에 청소년을 대상으로 성행하고 있는 놀이공간(시설)의 운영실태와 문제점을 조사해 보기로 한다.

일반적으로 기성세대는 청소년들의 놀이활동을 그들의 놀이욕구의 충족활동으로 간주하기 보다는 학업을 위한 단순한 보조수단으로 간주하는 경향이 있다. 이에 따라 청소년들이 여가생활에서 즐길 수 있는 놀이의 종류와 방식은 기성세대의 이른바 “교육적 배려”에 의해서 재단되어 청소년들은 기성세대가 획정한 틀 속에서만 그들의 여가생활을 보내도록 허용받고 있다. 그 결과 상당수의 청소년들은 그들의 현실적인 놀이욕구의 충족을 위해서 청소년들에게는 금지되어 있거나 규제되고 있는 음성적인 놀이활동에 탐닉하여 사회적인 문제가 되고 있다.

여기서는 먼저 오늘날 우리사회의 청소년들 사이에서 성행하고 있는 대표적인 음성 놀이마당——디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실——의 이용실태와 문제점을 면접조사의 방식으로 개관해 보기로 한다. 아울러 종래에 청소년들에게 금지되어 오던 놀이활동을 정부의 정책적인 지원하에 청소년전용 놀이마당으로 양성화하였을 경우 기대할 수 있는 효과와 파생되는 문제점들을 한국걸스카우트연맹의 청소년전용 디스코장 이용청소년들에 대한 설문조사를 통해 파악해 보기로 한다.

가. 청소년 음성놀이마당 운영실태

산업의 발달로 놀 수 있는 기회가 많아지고 이와 더불어 놀이도 하나의 상품으로 대규모화되고 다양한 형태를 이루고 있다. 이것은 청소년 놀이문화에도 적용되어 영리목적의 청소년 놀이공간과 시설은 청소년놀이문화 형성에 주요한 배경이 된다.

본 연구에서는 선행연구에서 많이 제기되었듯이 청소년 음성놀이마당이 청소년들에게 비행을 유발시킬 수 있는 소지가 있다는 인식에 동의하면서 그들의 행동과 시설의 운영실태를 놀이라는 시각을 가지고 파악함으로써 청소년들이 갖는 독특한 놀이문화 욕구와 그에 따른 적절한 환경을 제시하는 데 기본자료로 삼고자 한다.

참여관찰을 통해 조사된 음성놀이마당은 디스코장 18개소, 롤러스케이트장 9개소, 전자오락실 18개소이다. 구체적인 조사방법은 선정된 조사원이 직접 업소를 방문하여 주변환경을 관찰하고 비구조화된 면접지를 통해 업주 및 종업원 그리고 경찰 등 주변 성인과 이용청소년의 실태를 파악하였다.

(1) 디스코장

청소년 음성디스코장이 건전하지는 않았지만 그곳에는 청소년 특유의 심리와 상상의 문화가 존재하고 있으며 청소년들은 그것이 성인이나 사회에 바람직한 방향으로 노출되고 행동화될 수 있기를 바라고 있다. 그리고 음성디스코장내에 침투한 청소년 비행문화는 성인들의 폭력과 비행과 맞물려 좋지 않은 질서를 이루고 있으며 이것은 순수한 청소년 디스코문화를 왜곡시키고 있다.

(2) 롤러스케이트장

롤러스케이트장은 체육시설 기준에 따른 설치와는 달리 분명치 않은 운영과 지도단속, 이와 함께 다양한 청소년 놀이문화가 혼재되고 또한 바람직하지 못한 비행문화의 범람 속에서 업주와 종업원의 방임 또는 일부 조장이 청소년비행의 온상으로 변해가고 있으며 깊은 비행환경의 뿌리를 내리고 있다.

그러나 그속에서도 10대 초반 청소년의 다양하고 활발한 하위문화를 발견할 수 있다.

(3) 전자오락실

대부분의 청소년 전자오락실이 성인용 오락기를 설치·운영하여 많은 청소년들이 이것을 즐기고 있으며 심지어는 성인오락실에서도 불법으로 되어 있는 사행심을 조장하는 오락기까지 갖춘 곳도 상당수 있다. 그러나 이러한 오락실에서 청소년은 오락의 폐해에 대한 감각과 관심이 없으며 일부 청소년들은 술, 담배 등을 즐기는 유해환경의 지역으로 인식하고 있다. 또한 끊이지 않는 금전 갈취와 폭력 등이 은연중에 일어나

고 있다.

참여관찰의 결과 이러한 청소년 음성놀이마당의 규제와 발전방향에 대한 다각적인 접근이 면밀하게 모색되어야 하며 이와 동시에 청소년들의 놀이분화를 창출하려는 욕구와 다양한 공유심리를 파악하고 그 놀이 세계를 보호 육성 개발하는 방법이 이루어져야 한다는 공통된 인식을 도출한다.

나. 정부지원 놀이마당의 실태

(1) 이용청소년의 특성

한국청소년카우트연맹에서 운영하고 있는 청소년전용 디스코장을 이용하는 청소년은 성별로는 남자가 55%로서 여학생보다 다소 많았고 교급별로는 고등학생이 76%로서 중학생(23%)의 거의 3배에 달하였다. 고등학교 계열별로는 인문고 대 실업고의 비율이 7:3이었다.

일반학생들과 비교하여 이용청소년들의 학교성적은 상위집단과 하위집단이 드문 반면 10등에서 30등까지의 중간집단에 집중적으로 분포되어 있었다. 부친의 학력과 직업은 양 집단간에 거의 동일한 분포를 나타내었으나, 모친의 경우에는 이용청소년들의 모친이 상대적으로 고학력이고 전업주부의 비율이 낮으며, 직업을 가진 경우에도 단순노동직보다는 사무직종에 근무하는 비율이 높았다. 가족의 월 평균소득도 이용청소년 집단이 보다 많은 것으로 나타났는데 이것은 부친의 소득차이보다는 직업을 가진 모친의 비율이 상대적으로 높기 때문인 것으로 보인다.

(2) 이용현황

청소년전용 디스코장의 출입빈도가 잦은 학생집단을 서열화하면 여중생>실업고 여학생>인문고 남학생의 순이며 남중생의 출입빈도가 가장 낮게 나타나고 있다. 이용청소년들이 집에서 디스코장까지 오는 데 걸리는 시간은 평균 33분 정도이며 거의 대부분의 이용청소년들이 1~5명 정도의 친구들과 함께 디스코장을 찾는다고 응답하였다. 디스코장이 끝

난 뒤 바로 귀가하지 않고 다른 곳에 들리는 학생의 비율은 약 34%였으며 남학생들은 주로 다른 디스코장, 여학생은 재파점 등에 들렀다가 귀가하는 것으로 밝혀졌다.

이용청소년들이 자신의 청소년 디스코장의 출입사실을 담임선생님께 알려드린 경우는 16%, 부모님께 알려드린 경우는 32%로서 대부분이 주위의 어른들에게 비밀로 하고 있었다. 또한 이들의 청소년전용 디스코장 출입에 대해서 담임선생님의 27%, 부모님중 32%만이(예상 포함) 찬성하는 것으로 나타나 청소년전용 디스코장에 대한 일반인의 인식은 대체로 부정적인 편이었다.

현행 청소년전용 디스코장의 운영방식에 대한 이용청소년들의 의견은 개장회수와 개장시간에 대해서는 연장을 원하는 의견이 다수였으나 현행대로가 적절하다는 응답도 무시할 수 없는 비율을 나타내었다. 담당 직원에 대한 평가는 매우 호의적인 편이었으며, 기타사항에 있어서는 실내크기에 대한 불만을 제외하고는 조명상태, 음악, 입장료 등에 대체적으로 만족하고 있었다.

청소년전용 디스코장에 대한 평가는 이용전보다 직접 이용해 본 뒤 긍정적인 생각을 갖게 되는 경우가 많았는데 이용회수가 잦은 집단의 경우에는 점차 부정적으로 시각이 변하는 비율이 더 높았다. 한편 청소년들은 청소년전용 디스코장을 출입함으로써 공부를 소홀히 이용하게 된다고거나 이성에 대한 관심이 높아졌다는 진술에 대해서는 부정하는 태도를 나타내었고 대부분의 청소년들이 욕구불만을 해소하는 계기가 되어 즐거운 주말을 보낼 수 있게 되었다고 응답하였다.

청소년전용 디스코장의 이용과 관련된 문제행동으로서 디스코장내에서 흡연한 경험에 있는 학생의 비율은 16.6%였으며 특히 여학생 중에서도 12.5%가 디스코장내에서 담배를 피운 경험이 있다고 응답하였다. 이용청소년 중 성인디스코장 출입경험이 있는 학생의 비율은 38.9%로서 일반 학생의 7.5%에 비해 월등히 높았다.

청소년전용 디스코장에서 디스코 이외의 프로그램을 운영하는 데 대해서는 73%의 학생들이 찬성을 표시하였고 이들이 원하는 프로그램은 디스코경연대회(32.1%) 연예인 초청 공연(28.4%)이 높은 비율을 차지

하였다. 그러나 부모님과 함께 하는 프로그램이 개설될 경우 부모님을 모시고 오겠다는 학생은 39%에 불과했다.

5) 기존정책의 실태와 분석

근년에 접어들어 청소년들의 건전한 여가활동의 중요성에 대한 사회적 인식이 높아짐에 따라 정부에서는 청소년들의 여가활동을 정책적으로 지원하기 위한 방안을 수립하여 청소년관련단체와 일선 행정기관을 통하여 시행해 오고 있다. 여기서는 그중에서 대표적인 사업이라고 할 수 있는 청소년전용 놀이마당(전자오락실) 지원사업과 청소년광장 운영사업의 실시현황을 개관해 보고 각 사업이 안고 있는 문제를 진단해 보기로 한다.

가. 청소년전용 놀이마당 지원현황

(!) 청소년전용 놀이마당 지원배경

청소년전용 놀이마당은 1988년 청소년정책의 기획·조정업무가 총리실에서 체육부로 옮겨지는 것을 계기로 청소년 건전문화발전과 여가선용이 하나의 주요한 정책목표로 등장하면서 구체적인 정책대안으로 대두된다.

이에 따라 체육부에서는 청소년들이 많은 관심을 갖고 있는 디스코, 롤러스케이트, 전자오락 등을 건전하게 즐길 수 있도록 하기 위해 1989년에 청소년 건전오락실(청소년전용 놀이마당)을 시범설치·지원하였다. 또한 이와 함께 각 시도의 청소년 놀이문화를 활성화시킬 수 있도록 매달 마지막주 토요일을 청소년의 날로 지정하여 청소년광장의 운영·지원을 하고있다.

(2) 청소년전용 놀이마당 지원실태 및 분석

체육부에서는 한국걸스카우트중앙연맹과 서울 YWCA에 디스코장을, 서울청소년지도육성회에는 롤러스케이트장을 설치·운영토록 함으로써 청소년전용 놀이마당으로서의 역할을 담당하게 하였다. 이와 같은

청소년전용 놀이마당에 대한 정부의 지원은 주로 시설물 설치에 대한 예산지원으로 이루어지고 있다. 한편, 전자오락실의 경우에는 설치하고자 하는 청소년관련기관이나 단체가 없어 운영하고 있지 못한 실정이다.

나. 청소년전용 놀이마당 운영실태 및 성과

(1) 디스코장 운영실태

청소년전용 디스코장은 정부의 예산지원을 받아 설치된 걸스카우트중앙연맹, 서울 YWCA 디스코장 이외에 서울청소년시립사업관 등 청소년관련단체나 조직에서 관심을 갖고 자체 운영계획을 세워 개장한 곳도 있다.

청소년전용 디스코장은 영리를 목적으로 한 사설디스코장과 비슷한 무대 및 조명, 음향시설 등을 갖추고 있으며 학생증이 주된 고객이므로 주말이나 휴일에 시간의 제한을 두고 운영하고 있다. 또한 상근담당자와 함께 자원봉사자를 활용하여 운영요원으로 각종업무를 담당하게 하고 있다. 청소년전용 디스코장은 디스코 이외에 청소년을 위한 각종 프로그램을 개설하기도 하지만 이러한 프로그램은 학생들로부터 많은 호응을 받지 못하고 있다.

이 중 정부지원을 받아 설치한 디스코장은 일인당 1,000원의 입장료와 자체 예산으로 재정을 충당하고 있으며 홍보는 언론매체나 운영조직을 통해 간헐적으로 이루어지고 있다.

(2) 롤러스케이트장 운영실태

현재 롤러스케이트장은 서울청소년지도육성회가 자리잡고 있는 청소년회관 옥상에 설치되어 있다. 우레탄바닥, 환형트랙의 설치 등 일반 롤러스케이트장과 외형적인 면에서의 큰 차이는 없으나 롤러스케이트장에 오는 청소년들이 기대하는 음악이나 기타 내적인 설비는 미흡한 상태이며 또한 옥상에 설치되어 있어 장마철이나 혹한기에는 개장이 어려운 실정이다.

롤러스케이트장을 이용하는 주 대상층은 국민학교 고학년과 중학교 저학년 연령에 해당하는 청소년들이다. 이밖에 홍보가 잘 되어 있어 편이 아니고 대상인원의 호응도 적어 전체 운영상 어려움을 겪고 있다.

(3) 운영성과와 문제점

청소년전용 놀이마당은 특색있는 청소년단체에서 위탁운영하는 형태이므로 기관의 성격에 따라 운영방식 등에 있어서 적지 않은 차이가 있다. 그럼에도 불구하고 청소년전용 놀이마당의 설치와 운영에 따른 일반적인 성과를 기술하면 다음과 같다.

첫째, 청소년전용 놀이마당은 “논다”라는 개념을 정부의 정책프로그램으로 현실화시킴으로써 청소년과 기성세대에 놀이문화의 새로운 인식과 방향을 제공해 주게 된다.

둘째, 청소년들에게 실제 놀 수 있는 프로그램의 폭을 넓힌 계기가 될 수 있게 하였다.

세째, 청소년 관련단체에 새로운 프로그램 개발의욕을 불어넣는 촉진제의 역할을 하였다.

한편, 청소년전용 놀이마당은 기본시설과 프로그램의 기준이 설정되어 있지 않은 상태에서 놀이문화와 건전 여가활용의 필요에 따라 개발됨으로써 적지 않은 문제를 안고 있다.

첫째, 청소년전용 놀이마당은 상설시설이다. 또한 디스코장, 롤러스케이트장 등 놀이마당 시설설치의 특성상 다른 프로그램을 진행하기는 어렵다. 한편, 청소년 놀이마당은 실제 많은 시간을 운영하고 있지 않음으로 몇시간을 위해 장소와 시설의 투자가 효율성이 있는지의 문제는 고려할 필요가 있다.

둘째, 청소년 놀이문화에 대한 기성세대의 인식부족이 무조건 놀이문화를 불건전한 시각으로 봄으로써 청소년전용 놀이마당의 확립을 위한 여론형성에 좋지 않는 영향을 미쳐 운영기관이나 단체에서 놀이마당의 위상을 어렵게 만든다.

세째, 청소년전용 놀이마당이 청소년 건전놀이 육성과 욕구를 어떻게 조화시켜 나가느냐 하는 문제를 안고 있다.

네째, 수익사업이 거의 없는 청소년전용 놀이마당 위탁운영단체의 재정부족 및 전문성의 미비이다.

다섯째, 아직 시범적으로 운영하고 있는 놀이마당의 정확한 정체성 확립의 문제이다.

다. 청소년광장 운영현황

(1) 개요

청소년광장은 건전오락실(청소년전용 놀이마당)의 지원·설치와 함께 여가활용 프로그램의 하나로 정책개발된 사업이다. 청소년광장은 각 시도의 실정에 맞게 청소년 관련단체 또는 지역내 청소년지도자를 활용하여 프로그램과 진행을 위탁하고 있으며 시도 청소년과는 이에 따른 행정 및 재정지원을 하고 있다.

이러한 청소년광장은 지역내 활용가능한 시설과 대달 가능한 프로그램으로 청소년들의 욕구에 대응하고 있다.

청소년광장은 서울특별시 및 각 직할시 관내는 구를 중심으로 그밖에 각 시·도에서는 시와 군단위로 매월 70~90개소씩 상황에 따라 운영하고 있으며 평균 30,000명 정도가 이 프로그램에 참여하고 있다.

(2) 프로그램

청소년광장은 운영초기에 정책적으로 제시된 도입, 전개, 무대개입, 명사와의 만남, 주제별 장기자랑, 연예인과 함께 한마음 공동체시간, 끝맺음 등 기본프로그램을 중심으로 각 지역실정에 맞게 다양하게 변형하여 운영하고 있다.

이러한 프로그램은 식전행사, 본행사, 식후행사 등으로 나누어 식전 행사에서는 본행사를 위해 전체 분위기를 고조시키는 프로그램으로 레크레이션이나 다함께 노래부르기 등으로 구성되어 있으며, 식후행사는 다함께 하는 놀이나 디스코한마당으로 편성 끝맺는 형태가 대부분이다.

그리고 본 행사에서는 노래, 춤, 장기자랑, 연예인 초청공연, 문화강좌, 연극, 사물놀이, 심성계발훈련 등 지역사정이나 시기에 맞게 짜여

지고 있다.

이러한 프로그램은 매우 다양한 한편, 때로는 이 다양성을 넘어서 백화전식으로 일관성없게 나열되기도 하고 또한 청소년광장을 위탁받은 단체의 사업의 한 부분으로 프로그램을 구성하는 예가 많기 때문에 나름대로의 의미는 있으나 청소년단체의 한 프로그램의 확대라는 측면도 없지 않고 때로는 매우 자의적 프로그램이 제공되어 청소년광장 운영의 의미를 모호하게 한다.

(3) 운영체계

청소년광장의 운영은 시·도 청소년과의 행정지원으로 청소년관련단체에서 운영계획과 프로그램 진행방안을 편성, 제출하고 홍보 및 인원 동원을 상호협조하며 운영 후 성과를 보고하는 형식으로 이루어지고 있으나 매월 운영방침과 위탁단체 선정은 매우 객관적이며 또한 위탁단체의 제정참여와 관심에 따라 청소년광장의 프로그램과 진행의 질 또한 달라진다.

(4) 재정

청소년광장은 일반적으로 매월 중앙정부에서 각 운영소에 지원하는 50만원의 예산과 각 시·도에서 편성한 지원예산 그리고 위탁운영단체의 보조예산 등으로 이루어진다.

이러한 청소년광장은 지역내 모든 청소년들에게 건전놀이문화를 접할 수 있게 한다는 취지아래 전 청소년을 대상으로 홍보하지만 예산의 부족으로 그 규모가 생각과는 달리 축소되거나 이로 인해 프로그램 자체가 변형되기도 한다.

(5) 지원 및 홍보

청소년광장은 체육부의 정책지원으로 이루어지는 사업이며 각 시도에서는 자체의 활용가능한 지원을 동원하여 지역청소년들에게 놀이공간과 프로그램을 제공하고 있다. 또한 현실적으로 학생청소년이 대부분인바, 각 시·도에서는 시교육위원회나 학교 등의 도움을 받고 있으며 그

곳을 통해 홍보하고 언론매체나 반사회를 이용하기도 한다.

(6) 운영성과 및 문제점

청소년광장은 전국적인 규모로 청소년들에게 스스로 선택할 수 있는 놀이문화를 접촉할 수 있는 기회와 자유로운 성장 및 청소년기에 의미 있는 생활을 가질 수 있게한 첫 정책적 시도라는데 의의가 있으며 많은 청소년단체나 지도자를 활용개발하여 지역에 맞는 청소년놀이문화를 정립할 수 있는 바탕이 되고 있다는데 매우 큰 의미가 있다. 그러나 청소년광장 프로그램의 개발취지와 실행이 큰 의미가 있음에도 불구하고 실제 운영이나 프로그램, 제정등에서는 적지않은 문제를 노출하고 있다.

첫째, 프로그램의 편성은 매우 다양하지만 기준이 설정되어 있지 않다. 프로그램실시이전에 어떤 평가없이 위탁단체의 기존프로그램을 확대 또는 변형시켜 진행하는 예가 많으며 일부에서는 형식적이고 편의적으로 프로그램을 제공하여 무성의하다는 인상을 준다.

둘째, 청소년광장을 청소년관련단체나 지도자에게 위탁운영하는 것은 매우 바람직하지만 이에 따른 평가는 형식적으로 이루어지고 있는 상태이다.

셋째, 상당한 수의 청소년광장 운영단체나 기관 또는 청소년과에서 50만원의 예산으로만 운영방안을 모색함에 따라 적극적이고 능동적인 재정 및 자원의 개발이 요청된다.

2. 결론 : 청소년전용 놀이마당의 발전방향

1) 연구 분석결과와 종합

결론 1 : 놀이의 억제는 청소년들의 조화로운 성장을 위협한다.

놀이는 인간실존의 의미를 부여하고 인간의 자발성의 바탕이 되어있는 활동이다. 청소년들에게 놀이를 하지 말라는 것은 그들의 실존의 의미를 박탈하는 것으로 행복하게 살지 말라는 것과 마찬가지이다. 따라서 놀이의 지나친 억제는 청소년들이 밝고 건강하게 성장하는 데에 큰 위험이 된다. 놀이의 억제로부터 발생할 수 있는 부작용을 본 연구에서 고찰한 놀이이론을 중심으로 나열해 보면 다음과 같다.

- 자발성이 위축되어 피동적이고 내성적 성향을 갖게 된다.
- 사회경험의 통로가 차단되어 이기적인 성격이 형성된다.
- 여가를 효과적으로 보내는 능력이 배양되지 못한다.
- 상상력과 문제해결 능력이 감퇴되고 위축된다.
- 신경질적이고 콤플렉스를 가진 성인으로 성장하기 쉽다.
- 지나치게 현실적이 되어 모험을 피하는 무사안일의 성향이 길러진다.
- 스트레스를 풀 수 있는 분출구가 막혀 술, 담배, 환각제 복용 등 쉽게 정신적 무중력상태로 빠지는 행위를 하기 쉽다.
- 다양한 자기표현의 능력이 감퇴된다.
- 신체적 기량이 발달하는 기회가 박탈된다.

이상에서 언급한 부작용 이외에도 카타르시스 기능을 가진 놀이의 지나친 억제는 청소년들을 공격적으로 만들어 극단적인 경우 자살, 폭력 등 청소년비행을 유발하는 원인이 되기도 한다.

결론 2: 현재의 청소년 놀이활동은 그들의 조화로운 성장을 저해할 만큼 위축되어 있다.

오늘날 우리사회의 청소년 놀이활동은 앞의 조사연구에서 나타난대로 여러가지 요인에 의해 위축받고 있다. 첫째는 놀이활동을 할 수 있는 시간의 문제로 우리나라 중고생들은 하루 평균 2.57시간(평일 2.04, 토요일 4.22, 일요일 5.59)밖에 여가시간을 갖지 못하며 조사대상의 87%의 청소년들이 놀이활동의 장애요인을 부족한 여가시간때문으로 여기고 있다.

두번째는 입시위주의 과열된 교육풍토가 그 원인이 되고 있는데 대부분의 학생(66.5%)은 놀이활동이 공부에 장애를 줄 염려 때문에 적극적으로 활동에 참여하지 못하는 것으로 나타났다. 특히 인문고 학생의 경우 공부에 대한 부담과 시간이 실업고 학생보다 많이 나타나고 상급학교로 올라갈수록 그 부담을 크게 느끼는 것은 입시위주의 과열된 학업 경쟁의 결과이며 이에 따라 청소년들의 놀이활동은 크게 위축을 받는 것으로 보인다.

세번째로 청소년을 위한 놀이공간의 부족이 원인이 된다. 조사대상의 과반수 이상의 학생이 놀고 싶어도 놀 공간이 없어서 놀지 못한다고 하는 것은 두가지로 생각해 볼 수 있다. 하나는 청소년들의 여가시간이 극히 제한되어 있는데 그들의 생활권 내의 놀이공간은 대부분 성인위주로 형성되어 있어서 청소년들이 마땅히 가서 놀 곳이 없다고 해석될 수 있고, 다른 하나는 오늘날 청소년들이 마땅히 가서 놀 곳이 없다고 해석될 수 있고, 다른 하나는 오늘날 청소년들을 위한 건전 놀이공간이 그들의 흥미와는 관계없이 교육성만을 강조하는 공간으로 형성되어 있어 그들의 자발적 참여를 유도하지 못하고 있다고 볼 수 있다.

네번째로 부모들의 과보호 또한 청소년들의 놀이활동을 위축시키고 있다. 조사대상의 54%의 청소년들은 부모들이 그들의 놀이를 이해하지 못하고 있다고 응답했다. 여기에서 일 중심 문화권에서 살아온 기성세대가 가지고 있는 청소년 놀이에 대한 비관적인 시각에 의해 여가중심 시대에 자라온 오늘날 청소년세대의 놀이에 대한 욕구가 제재당함을 엿볼 수 있다.

결론 3 : 청소년들의 여가교육에 근본적인 문제점이 있다.

청소년들이 여가시간에 가장 즐기는 활동은 TV시청으로 나타났다. 평균 2.57시간의 여가시간 가운데 약 70%가 되는 2.02시간을 TV시청으로 소일하는 현상은 우리나라 청소년 여가교육의 중대한 문제점을 시사하고 있다.

중등학교 여가교육으로 마련한 특별활동시간은 진학을 앞둔 3학년의 경우 학과 자습시간으로 활용되고 있고 학생들의 선택폭이 극히 제한되어 있어 청소년들의 다양한 욕구를 충족시키지 못하고 있다. 조사대상의 86.3%에 이르는 청소년들은 여가관련 특별활동이 필요하다고 느끼고 있으나 공부 혹은 입시에 대한 압박감이 그 장애요인으로 나타나고 있다.

또한 자연스러운 여가교육의 학습장이 되는 학교밖의 단체활동 모임에도 자발적인 전지에서 취미나 특기를 신장시키지 못하고, 한편 학교밖의 과외활동도 과열 학업경쟁때문에 있는 것으로 나타났다. 조사대상의 과반수가 넘는 학생(54.8%)이 현재 각종 과외활동에 참여하고 있는데 이중 입시준비를 위한 학과과외가 72%를 점하고 있고 취미나 특기를 신장하기 위한 과외활동은 28%에 지나지 않았다. 또한 여가의 자연스러운 학습장이 되는 학교밖의 자율적 활동모임에 참여한 학생들의 비율은 취미활동모임과 친목모임이 각각 21.6%와 16.1% 그리고 사회봉사모임이 8.6%에 불과해 우리나라 청소년 여가교육의 근본적인 문제점을 시사하고 있다.

이같은 여가교육의 부재에서 청소년들이 주말이나 방학에 시간적 여유를 갖게될 때에도 TV시청 등 피동적 놀이활동으로 시간을 보내거나 무엇을 하며 어떻게 시간을 보내야 할지 모르는 상태에서 거리를 방황하다가 유혹에 빠지는 경우를 볼 때 생산적이고 적극적인 여가보내기를 위한 근본대책이 시급히 요구된다.

결론 4: 현대 청소년들의 문제성 여가활동은 잠재적 수요를 가지고 있다.

과다한 학업경쟁, 부모의 지나친 기대나 무관심, 현실과 이상의 괴리 등으로 발생하는 스트레스를 풀기 위해 요즘 청소년들은 가능한 한 짧은 시간에 정신적 무중력상태에 이르기를 원한다. 여기서 우리사회의 상당수의 청소년들은 즉흥적이고 수동적인 놀이에 몸을 내어맡기는 일이 종종 일어난다. 이때에 발생하는 정신적 무중력상태에서 쉽게 일탈 행동에 빠지는 것을 본다.

오늘날 청소년들의 일탈과 밀접한 관계를 갖고 있는 문제성 여가활동은 그 종류에 따라 청소년들의 경험정도나 관용수준이 다양하게 분포되어 있는데, 본 연구의 설문조사에서 나타난 바에 의하면 환각제 흡입의 경험정도(관용도)는 1.7%(2.7%), 성인디스코장 출입이 7.5%(23.3%), 흡연이 15.1%(20%), 음란비디오 관람이 25.4%(28.2), 입장불가 영화관람이 28%(49.7%), 음란서적 읽기가 35.2%(36.5%), 음주가 36.2%(43.4%) 등으로 사회윤리적 차원에서 청소년들에게 금지되어 있는 문제행동들의 경우 청소년 개개인의 활동에 대한 관용수준이 대체로 그 경험정도를 상회하고 있다. 이것은 이러한 문제행동들이 잠재적 수요를 가지고 있는 것으로 해석될 수 있다.

이들 중 음란비디오 관람이나 음란서적 읽기, 환각제 흡입, 흡연 등은 매우 음성적으로 이루어져 있어 그 통제가 어려운 대신 이러한 활동에 호기심을 갖고 있는 청소년들의 상당수가 경험한 바 있어 잠재적 수요가 크지 않음을 알 수 있다. 그러나 관용수준과 경험정도의 차가 비교적 큰 성인디스코장 출입, 입장불가 영화관람, 음주 등은 상당수의 청소년들이 의사를 갖고 있으나 현실적 제약때문에 실행하지 못하고 있는 것으로 나타나 잠재적 수요가 큰 것으로 보여 이에 대한 구체적 대책이 요구된다.

결론 5 : 요즘 청소년들이 출입하는 문제성 놀이마당(디스코장, 물러스케이트장, 전자오락실 등)은 음성적으로 발달하여 그들의 일탈을 조장하고 있다.

청소년들의 놀이욕구를 발산할 통로가 “미성년자 출입금지”라는 이름으로 봉쇄된 상황에서 청소년들을 주고객으로 하는 사설 청소년 놀이마당이 대도시의 중심가와 청소년인구가 밀집해 있는 일부 중소도시에서 번창하고 있다. 문제성 놀이마당을 출입하는 청소년들은 처음에는 호기심에서 몇몇이 둘러보지만 이곳에 형성되어 있는 집약적 놀이문화에 끌려 상당수 반복적으로 이용하는 경향이 있다.

가령, 사설청소년 디스코장의 경우 디스코를 추는 활동으로 그치는 것이 아니라 음주와 흡연 등 청소년에게 금지되어 있는 활동도 공공연히 묵인되고 있으며 “청소년 전용”이라는 구실로 일반 성인들의 출입을 통제하여 청소년들의 문제행동이 발각되지 않도록 보호장치까지 해두고 있다. 이용청소년들은 업주 혹은 종업원의 보호아래 마음놓고 술·담배를 즐기며 때로는 불량배들의 폭력과 비행에 맞물려 좋지 않은 질서를 이루고 있다. 또한 이곳을 출입하는 청소년들은 이성교제를 목적으로 하는 경우도 많이 나타나는데 서로가 질나쁜 활동을 하고 있다는 생각 때문에 장기적이고 진전한 교제는 이루어지지 않고 잠시 서토를 즐기는 것으로 끝나는 것이 보통이다. 그러나 때때로 디스코, 음주, 흡연, 이성과의 만남 등 집약적 놀이의 결과 발생하는 정신적 무중력상태에서 벗어나지 못하고 분별력과 자제력을 잃은 상태에서 인근 숙박업소에서 혼숙을 하는 등 치유되기 어려운 일탈행동을 하는 경우도 발생하고 있다.

전자오락실의 경우, 제도적으로 청소년용과 성인용이 구분되어 있지만 실제로 청소년들을 위한 오락기만을 설치하고 있는 경우는 찾아보기 어렵다. 대부분의 청소년 전자오락실에는 폭력적이고 외설적인 성인용 오락기를 보유하고 있고 아무런 규제없이 청소년들에게 공개되고 있다. 또한 대부분의 전자오락실은 업주 또는 종업원 1~2명이 청소년들에게 오락을 하기 위한 돈을 바꾸어 주는 이외에 별다른 감독이나 운영방침

이 없어 오락에 몰입하는 청소년들이 가방을 잃어버리거나 불량배들에게 위험을 당하는 사례도 종종 발생하고 있다.

청소년들은 대개 기분전환을 하기 위해 혹은 시간을 보내기 위해 그곳을 들르지만 오락에 몰두하다 보면 프로그램의 조작에 의해 사행심이 유발되어 계속하지 않으면 못배기는 중독증세까지 나타나는 경우도 허다하다. 결국, 성인들이 도박에 중독되는 것같이 청소년들은 오락에 지나치게 몰두하여 오락을 즐기는 차원을 넘어서 오락기에 의해서 놀아지는 일종의 도박성 중독에 걸리는 예가 장시간 전자오락을 하는 청소년에게 나타나게 된다. 이러한 경우 청소년들은 기분전환은 커녕 심리적 무력감과 또 다른 형태의 스트레스를 갖게 되어 생활의 리듬을 깨는 부작용을 낳고 있다.

문제성 놀이마당의 최종주자인 롤러스케이트장 또한 많은 문제점을 안고 있다. 최근 인기를 끌고 있는 신종 롤러장은 체육시설로서 청소년 활동장이라는 일반 인식과는 달리 디스코장과 같이 집약적 놀이마당화하고 있어 기성세대의 촉각을 곤두서게 하고 있다. 그곳에서는 청소년들이 롤러타기만을 즐기는 것이 아니고 친구들과 만나고 스벅코너에서 군것질도 하고 디스코음악과 함께 춤도 즐기는 등 다양한 놀이활동이 전개된다. 이러한 상황에서 일부 불량청소년들에 의해 담배피우기, 핑퐁기, 시비걸기 등 비행문화가 형성되고 있는데 업주측의 감독소홀로 이러한 문제행동이 방치되고 있어 롤러장을 찾는 전전한 청소년들에게 영향을 미치고 있어 문제가 된다. 즉, 처음에는 롤러를 타기 위해 친구들과 함께 오던 청소년들이 또래집단에서 일어나는 이러한 비행문화를 자주 접하게 될 때 자신도 모르게 그러한 행동들을 당연하게 받아들이고 경우에 따라서는 직접 하게 되기도 한다.

결과적으로 이들 문제성 놀이마당에서 조성되는 청소년일탈의 원인은 크게 세가지로 분석될 수 있다. 첫째는 대부분의 문제성 놀이마당들이 성인 위락시설이 밀집해 있는 유해환경 지역에 위치하고 있어 청소년의 일탈을 조장하고 있고, 둘째는 업주측이 영리추구만을 목적으로 하는 나머지 그곳에서 형성되는 청소년 비행문화를 방임하여 이러한 문제가 발생한다.

끝으로 가장 근본적인 원인이 되는 것은 청소년들이 즐겨 찾는 문제성 놀이마당들을 무분별하게 “탈선의 온상”으로 규정하여 억제하기만 하는 것이다. 청소년들이 모이는 곳에는 다소간의 문제가 있게 마련인데 이것이 침소봉대되어 나타날 때에 그만큼 청소년들의 건전한 놀이활동까지 위축되어 많은 청소년들은 불안과 긴장 속에서 음성적으로 놀이를 즐기고 이같은 음성적 놀이마당이 번창하게 되는 것이다.

결론 6: 기존의 청소년 전용시설들은 취약한 재정과 전문성 결여로 운영상의 문제점을 안고 있다.

1988년 청소년 정책의 기획·조정업무가 체육부로 이관되면서 청소년들의 조화로운 성장을 도모해야 한다는 취지 아래 정부는 청소년들의 여가공간과 기회의 마련에 부심해 온 것으로 나타났다. 우선, 이 시기에 제정·공포된 “청소년육성법 시행령”에 의하면 청소년 출입시설을 전용시설과 이용시설로 나누어 기존에 산재해 있는 야영장, 심신수련장, 자연학습원, 학생과학관, 학생극장, 유스호스텔, 청소년 오락시설 등을 청소년 전용시설로 분류하고 기타 청소년이 많이 이용하는 시설들을 청소년 이용시설로 규정하여 청소년들의 여가활동 공간을 합력적으로 계획, 운용하고자 하는 노력을 기울여 왔다.

그러나, 본 조사에 의하면 청소년 오락시설을 제외한 나머지 7가지 청소년 전용시설 가운데 조사대상의 과반수 이상이 인지하고 있는 시설은 야영장과 심신수련장에 불과했고, 이용경험면에 있어서는 유스호스텔이 36.1%로 가장 높았고 야영장과 심신수련장이 30%를 조금 웃도는 정도로 이용되고 나머지 시설들, 즉 청소년회관과 자연학습원이 각각 19.2%, 12.5%를 기록했을 뿐 그 이외의 시설들은 이용면에 있어서나 인지도에 있어서 유명무실한 상태에 있는 실정이다.

이렇게 청소년 전용시설에 대한 청소년들의 인지도와 경험정도가 낮은 데에는 해당시설의 절대수가 부족하고 유사한 시설에 이름만 달리 붙여져 있어 그 정체성이 확립되지 못한 데 원인이 있다. 그러나 청소년 전용시설들이 전체적으로 청소년들의 연간 이용률이 낮은 점을 고려

해 볼 때 보다 근본적인 원인이 있는 것으로 사료된다. 즉, 대부분의 청소년 전용시설들이 취약한 재정으로 시설 및 프로그램의 전문성을 기하지 못한 관계로 청소년들의 관심을 끌지 못하고, 청소년회관을 제외하고는 대개가 청소년들의 생활권 밖에 위치하고 있어 학업이나 일에 묶여 넉넉한 시간을 만들지 못하는 청소년들에게는 관심이 있어도 접근이 용이하지 않은 것이 원인이 되기도 한다.

생활권내에 있는 청소년회관의 경우도 재정의 부족 및 전문가의 결여 등으로 인해 청소년들의 바쁜 욕구변화에 대응하고 있지 못한 실정이며, 또한 회관내 시설의 연계성없는 단편적인 운영이 청소년회관의 독특성을 상실하여 청소년 건전육성을 위한 전문적 활동공간으로서의 의미를 축소시킨다. 예를 들어 일부 청소년회관에 설치되어 있는 독서실, 탁구실 등 청소년 이용시설은 일반시설에 비해 이용가격이 저렴하다는 점 외에는 어떤 특이성도 찾기 힘들다. 물론 많은 청소년들에게 쉼의 공간으로 그들이 원하는 놀이 및 기타활동시설을 제공한다는 의미는 있으나 그것만으로 청소년회관의 본래 기능을 다한다고 평가하기는 어렵다.

결과적으로 청소년회관이나 기타 청소년 전용시설의 대부분이 시대에 따른 청소년들의 급격한 변화에 비해 각종 설비 및 재정 등의 상황이 개선되지 못함으로써 낙후된 운영을 하게 됨으로 많은 청소년들에게 외면당하고 있는 것으로 보인다.

결론 7: 기존의 정부지원 청소년전용 놀이마당은 이용청소년들의 놀이욕구를 충분히 해소시키지 못하고 있다.

청소년 전용시설 중 정책차원의 배려로 가장 뒤늦게 시작된 것은 청소년 오락시설이다. 정부는 청소년들이 즐겨 찾는 사설 디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등 문제성 놀이마당들이 성인 위주로 되어 있어 청소년들이 사용하기에 부적합하며 대부분 오염지대에 위치하여 청소년 이탈의 원인이 되고 있다는 판단 아래, 1989년부터 청소년 건전오락실(청소년전용 놀이마당)을 청소년단체 등에 시범설치·지원하였다. 또한 각 시도에 청소년 건전 놀이문화를 활성화하기 위해 매달 마지막

주 토요일을 “청소년의 날”로 지정하고 “청소년광장”을 운영하기 시작하였다.

이같은 청소년 놀이문화 정립을 위한 정책당국의 일련의 조치는 당장의 효과를 기대하기 보다는 기존의 청소년정책의 방향전환을 암시하는 뜻깊은 시도로서 청소년문제에 대한 지금까지 대중적 정책에서 벗어나 보다 근원적으로 청소년문제를 해결하고자 하는 정책의지가 반영되어 있다. 더구나 사회일반의 놀이에 대한 부정적인 통념을 탈피하여 청소년들에게 인기있는 놀이행태인 디스코나 롤러타기, 전자오락과 같은 소위 문제성 놀이활동에 정부차원의 지원이 고려되었다는 것은 우리나라 청소년 정책사상 획기적인 사건으로 받아들여질 수 있다.

그러나 이렇게 기존의 틀을 벗어난 정책적 배려에 대한 비판적 시각도 적지 않고 예산상의 어려움 등으로 실제 지원은 놀이마당의 경우 지금까지 서울에 2개소, 대구와 전주에 각각 1개소씩의 청소년 건전 디스코장 설치와 서울에 1개소의 롤러스케이트장 설치를 위한 시설지원에 그쳤다. 청소년광장은 서울특별시와 각 직할시는 관내의 구를 중심으로 그밖의 각 시도에는 시와 군 단위로 매월 70~90개소씩 상황에 따라 운영하게 되어 중앙정부에서는 단위당 매월 약 50만원 정도의 예산을 지원하고 나머지는 각 시도에서 편성한 예산과 위탁운영 단체의 보조예산 등으로 충당하는 실정이어서 지역사정에 따라 프로그램의 내용과 운영 성과가 큰 차이를 보이고 있다.

이렇게 청소년들을 위한 놀이공간과 기회를 확보하기 위한 정책당국의 지원이 다소 지역적이라는 하지만, 본 연구에서는 앞으로 청소년전용 놀이마당 발전의 틀을 마련하기 위해서 정부지원 놀이마당을 집중조사, 심층분석을 시도하였다.

그 결과를 종합해 볼 때 우선적으로 나타나는 사항은 현재의 청소년 전용 놀이마당으로는 청소년들이 가지고 있는 놀이욕구를 충분히 해소시키지 못한다는 점이다. 최초로 설립되어 비교적 홍보가 잘 되어 있는 청소년전용 놀이마당인 걸스카웃의 디스코장의 경우 실내의 크기를 제외하고서는 조명상태, 음악, 입장료, 봉사자의 태도 등에 이용청소년들은 대체로 만족하고 있었으나 개장횟수나 개장시간이 현재의 1.5~2배

가량으로 늘어나길 희망했고 이용청소년의 약 34%가량이 그곳에서 놀이욕구를 충분히 발산하지 못하고 다른 디스코장 등을 들르고 있는 것으로 나타났다. 그러나, 운영주체의 관점에서 볼 때 예산의 부족과 운영요원의 확보의 어려움 등으로 인하여 시간을 연장하는 것이 쉬운 일이 아니었고, 더구나 디스코활동에 대한 학부모의 몰이해로 인하여 청소년들이 원하는 만큼 충분히 놀 여건을 마련하기는 어려웠다.

실제로 이용청소년들이 자신의 청소년전용 디스코장의 출입사실을 담임 등 교사에게 알리고 있는 경우는 16%에 지나지 않고 부모에게도 32%의 청소년들만이 알리고 있어 대다수가 주위의 이성세대에게 청소년전용 디스코장 출입을 비밀로 하고 있고, 또한 청소년전용 디스코장 출입에 대하여 교사의 경우 27%, 부모의 경우 32%만이 찬성하고 있는 것으로 나타나 놀이마당화한 신종 사설 청소년디스코장에 비해 청소년들의 호감도가 크게 떨어지고 있어 입장료가 다소 싼 정도로는 청소년들의 관심을 모으지 못하는 것으로 평가된다.

청소년들에게 전전한 놀이활동의 기회를 제공하기 위해서 정부차원에서 마련된 “청소년광장”의 경우도 프로그램의 개발 취지와 실행의 큰 의미가 있음에도 불구하고 실제 운영이나 프로그램 내용이 행정편의로 되어 있고, 취약한 예산 등의 문제로 일부지역을 제외하고는 단순히 한 달에 한번 실시되는 행사성 놀이마당화하여 청소년들의 자발적 참여가 원활히 이루어지고 있지 못한 것으로 나타났다.

2) 대책의 기본방향

본 연구의 분석결과에 나타난 바와 같이 우리나라 청소년들은 여러가지 요인에 의해 전전한 놀이풍토를 마련하기 어려운 처지에 놓여 있다. 우선, 청소년들이 즐겁게 놀 수 있는 시간과 공간의 부족이 그 주된 요인이 되지만 본 조사에서 나타난 청소년들의 놀이의식과 행동양태를 기초로 한다면 단순히 시간과 공간의 제공만으로 그들의 건전 놀이문화정립을 기대하기는 어려울 것이다. 더구나, 놀이가 인간의 자발성에 토대를 두고 자유시간에 이루어지는 활동임을 고려할 때 활동선택의 주체

인 청소년들의 관심 밖에 있는 놀이공간은 무용지물이 되어 종래에 음성적으로 발달하고 있는 불건전 놀이문화를 바로 잡는 데에 아무런 기여를 하지 못할 것으로 사료된다.

청소년 놀이문화 정립의 차원에서 청소년전용 놀이마당은 청소년 건전활동의 장으로서의 공간개념뿐만 아니라 청소년들의 자발적 참여를 유도할 수 있는 프로그램 및 각종 조직·운영의 형태까지 포괄하는 개념으로 받아들여져야 하고 이러한 개념적 틀 안에서 발전방향이 모색되어야 할 것이다. 아울러 그 발전방향은 청소년들의 놀이가 음성적으로 이루어지고 있는 유해환경으로부터 청소년들을 적극적이고 능동적인 방법으로 보호하고 구제하려는 정책적 노력이 병행해야 한다.

그러나 여기에는 가장 큰 장애요인이 있다. 기성세대의 관점에서 건전하고 바람직하게 보이는 놀이들이 반드시 요즈음 청소년들의 놀이욕구를 충족시키는 놀이의 본질로서의 역할을 다하지 못한다는 것이다. 흔히 기성세대들에 의해서 건전하다고 평가된 놀이들은 재미없는 놀이라는 등식이 아직도 많은 청소년들의 사고에 자리잡고 있으며 이러한 놀이만으로는 그들이 생활에서 받는 스트레스가 쉽게 해결되지 못한다는 의식이 저변에 깔려 있다. 따라서 기성세대는 물론 청소년 스스로가 느끼기에 다소 불건전한 놀이들이 청소년들의 호기심과 모험충동, 기존의 것에 대한 반항심 등을 자극하는 가운데 청소년들 사이에 재미있는 놀이들로서 부각된다.

이같은 상황에서 현재 정책당국이 빠질 수밖에 없는 딜레마는 자명하게 나타난다. 청소년들의 특별한 흥미를 도출해 내기는 어렵지만 사회의 일반적인 여론을 참작하고 교육성이 다분히 강조된 놀이마당을 발전시키려고 할 때 실질적인 놀이의 주체자인 청소년들에게 외면당하게 되고 청소년들의 흥미에 따른 놀이시설이나 프로그램을 고려하다 보면 청소년들의 불건전 놀이문화의 형성을 촉진할지 모른다는 우려를 피하기 어렵다. 그 명백한 증거는 1989년부터 청소년들을 유해환경으로부터 격리시키고 건전한 여가교육을 시키고자 정책당국의 지원하에 마련된 청소년전용 놀이마당과 청소년광장의 운영과정상 잘 나타나고 있다. 즉, 청소년들의 흥미에 초점을 맞춘 청소년전용 놀이마당의 경우 상당

수의 청소년들이 그것에 만족하지 않고 청소년들에게 유해하다고 판단 되는 사설 음성놀이마당을 이용하고 있는 것으로 드러났고, 청소년들이 흥미보다는 건전 여가교육에 초점을 맞춘 청소년광장은 청소년들의 관심을 크게 끌지 못해 매월 이루어지는 이 행사에 청소년들을 동원시키는 일에도 큰 어려움을 겪는 것으로 나타났다.

이러한 딜레마를 극복하고 청소년전용 놀이마당을 활성화시키기 위해 본 연구에서는 다음과 같은 대책의 기본방향을 설정하고자 한다.

첫째, 청소년전용 놀이마당은 청소년들의 여가교육의 학습장이 되어야 한다. 현재 우리나라 청소년들에게 여가교육의 기회가 극히 제한되어 있고 그나마 이루어지는 것이 취미나 특기신장을 위한 과외학습 등으로 자율성이 침해되고 있어 청소년들의 생생한 여가경험이 되지 못하고 있는 실정이다. 이러한 점을 고려할 때 청소년전용 놀이마당은 청소년들의 능동적이고 자율적인 참여를 진작시킬 수 있는 다채롭고 흥미있는 시설과 프로그램으로 청소년들에게 살아있는 여가경험의 기회를 제공하여야 할 것이다. 이를 위해서 청소년전용 놀이마당은 시대에 따라 급변하는 청소년들의 놀이양상 및 방식들을 유연성있게 포용할 수 있는 제반여건을 갖추는 필요가 있다.

둘째, 청소년전용 놀이마당은 청소년 지도자 등과 같이 청소년 유관 기관에서 일하는 사람들이 청소년들에 대한 이해를 도모하는 기회로서 제공되어야 한다. 인간이나 동물의 놀이행태를 연구해 온 학자들에 의하면 놀이는 인간이나 동물의 참모습을 드러낸다고 한다. 실제로 청소년들이 자유롭게 노는 행태에 대한 관찰은 청소년들에 대한 왜곡되지 않은 이해에 큰 도움을 준다. 이러한 관점에서 청소년전용 놀이마당은 놀이를 통한 청소년지도에 관심이 있는 실무자들이 직접 참여하여 청소년문화를 접하고 올바른 놀이행태를 형성하도록 도움을 주는 실무교육의 장이 되어야 한다.

세째, 청소년전용 놀이마당은 이용청소년들의 놀이욕구를 충족시킬 수 있도록 마련되어야 한다. 현재 청소년들을 위해 마련된 놀이마당은 그 수가 절대부족하고 취약한 재정과 전문성 미비로 인하여 청소년 놀이문화의 구심체 역할을 하기에는 요원한 상태에 있다. 이러한 상황에

서 대다수의 청소년들은 그것의 존재까지 인지하지 못한 채 TV시청 등 피동적인 놀이활동으로 그들의 귀한 여가시간을 낭비하고 있는 것이다. 따라서, 청소년전용 놀이마당은 놀이마당의 유해화를 막고 건전한 놀이공간이 재미없다는 인식을 불식시키며 청소년 건전 놀이문화 정립이라는 목표를 달성하는 방법으로 단편적이고 일회적인 놀이형태의 제공보다는 청소년들의 다양한 놀이욕구를 충족시킬 수 있는 집약적인 놀이 프로그램을 마련해야 한다.

네째, 청소년전용 놀이마당은 문제청소년들이 놀이를 통하여 치유 받을 수 있는 기회로서 제공되어야 한다. 오늘날에는 상당수의 청소년들이 시험에 대한 압박감이나 현대사회의 메카니즘 안에서 발생하는 인간 소외현상 등으로 인해 심리적 무력감에 빠져 있어 자살, 폭행, 음주, 흡연 등 문제행동을 일으키는 경우가 종종 있다. 정부차원에서 지원이 이루어지는 청소년전용 놀이마당은 문제청소년들의 이같은 비행의 사전에 예방하고 교정하는 놀이치료(play therapy)의 실습장으로 역할을 할 수 있도록 배려하여야 한다.

다섯째, 청소년전용 놀이마당은 유해한 놀이문화로부터 청소년들을 격리시키기 보다는 유해하다고 판단되는 놀이문화를 제거하려는 노력과 함께 그 발전방향이 모색되어야 한다. 우리사회에 유해한 놀이문화가 상존하는 한 청소년들을 그것으로부터 격리시키는 것은 어렵다는 것이 우리의 경험이며 본 연구의 결과 확인된 사실이다. 즉, 청소년들의 놀이욕구를 충족시킬 공간이 마련되지 않은 채 “미성년자 출입금지”의 정책만으로 청소년들을 격리시키고자 할 때에 오히려 그들의 음성적 놀이마당만을 활성화시키는 결과를 초래하였고 지도감독이 어려운 음성놀이마당 안에서 성인들의 눈을 피해 청소년들은 불건전한 비행문화를 만들어 나가고 있는 것이다.

3) 정책과제로서의 제안

청소년전용 놀이마당의 역할을 중심으로 살펴본 대책의 기본방향을 통해 청소년들의 건전 놀이문화를 정립하기 위한 정책대안은 여러가지

로 나타날 수 있다. 여기에는 청소년들이 안심하고 즐길 수 있는 시간과 공간을 제공하는 문제에서부터 청소년들의 관심을 모을 수 있는 프로그램의 개발, 나아가 청소년들에게 유해하다고 판단되는 문제성 놀이 형태를 예방하는 정책에 이르기까지 다양한 대안이 포함된다.

본 연구에서는 정책수행의 효율성을 감안하여 청소년전용 놀이마당을 발전시키기 위한 방안을 크게 세가지 단계로 나타내고 있다. 그 첫단계로서는 놀이욕구를 충족시키고자 하는 청소년들이 안심하고 활동에 참여하게 하는 것이고, 두번째 단계는 청소년전용 놀이마당의 기능을 강화하여 청소년 놀이문화의 구심체 역할을 할 수 있도록 지원하는 것이다. 그리고 마지막 단계는 청소년들이 학교나 직장에서 필요에 따라 다양한 여가활동을 할 수 있는 보편적인 기회를 제공하는 것이다.

가. 청소년 출입 문제성 놀이마당의 감독 강화

최근에 대도시와 중·소도시에는 청소년들을 대상으로 하는 영리목적의 문제성 놀이마당이 자생해 있다. 이 업소들의 상당수는 제도적으로 청소년의 출입이 금지되어 있지만 영리적 목적에 의해 실상 청소년들을 출입시키고 흡연, 음주 등을 허용하면서 청소년들의 문제행동을 방치 혹은 조장하고 있어 문제가 되고 있다. 이러한 업소들에 대하여 현재 정책당국은 다른 성인전용의 유흥업소와 같이 간헐적인 단속으로 일관하고 있어 당국의 눈을 피한 이 업소들의 불법적인 영업행위는 제거되기 어려운 실정이다. 더구나 이러한 청소년들의 음성 놀이마당이 성인 위락지구에 위치하고 있어 청소년들의 탈선이 우려되고 있다.

기존의 청소년전용 놀이마당의 설치에 이러한 문제점을 고려하여 계획된 것이다. 그러나, 본 조사에서 나타난 바와 같이 몇개 안되는 청소년 건전디스코장으로 청소년들의 일탈심리를 교묘히 이용하는 음성놀이마당들에 청소년들의 출입을 억제시키기는 불가능할 것으로 보인다. 더구나, 이들 업소들은 청소년들 실수요자를 확보하고 있어 때때로 적발되어 영업정지를 당한 후에도 계속 번창하고 있는 것이다.

따라서, 이러한 문제성 놀이마당에 대한 정책은 이들에 대한 청소년 실수요자가 상존하고 있다는 전제에서 출발하여야 한다. 또한, 이러한

문제성 놀이마당의 감독과 규제는 문제의 일시적 해결보다는 청소년 건전 놀이문화 확립의 차원에서 이루어져야 할 것이다. 이러한 관점에서부터 본 연구가 제시하는 구체적인 정책대안은 다음과 같다.

첫째, 현재 청소년 대상으로 영업을 하는 청소년 출입 음성 놀이마당 중 성인 위락지구에 있는 업소들은 허가 취소되어야 하고 그 이외에 있는 놀이마당을 특별한 기준에 의해 양성화하여 청소년 출입을 공식적으로 인정하되 감독을 강화함으로써 청소년들이 안심하고 즐길 수 있도록 한다.

둘째, 지역에 산재해 있는 청소년들의 음성놀이마당을 양성화하는 기준은 지역자치단체, 청소년육성단체, 업소대표들이 공동으로 참여하여 지역실정에 맞게 마련하여야 한다.

셋째, 청소년 출입이 인정된 놀이마당은 청소년 건전육성의 차원에서 업주와 종업원 등에게 청소년 문제행동을 방지하거나 조장하지 않겠다는 서약을 받도록 한다.

넷째, 청소년 출입이 인정된 놀이마당에 대한 조직적이고 체계적인 감독과 지도를 위하여 간헐적인 단속을 지양하고 국가가 인정하는 1인 이상의 상시상담원의 배치를 의무화한다.

나. 청소년전용 놀이마당의 기능 강화

현재의 청소년전용 놀이마당은 청소년 놀이문화의 구심체 역할을 하기에는 너무나 빈약한 상태에 있다. 그 이유는 본 조사연구에서 나타난 바와 같이 단편적이고 일회적인 놀이형태의 제공에 그치고 있기 때문이다. 현재 청소년 여가교육의 일환으로 마련된 청소년광장이 일반청소년들의 큰 관심을 끌지 못하고 청소년 동원에 애를 먹고 있는 현상이 이러한 면을 단적으로 시사한다. 본 연구에서는 기존의 청소년전용 놀이마당이 청소년 놀이문화의 구심점 역할을 수행할 수 있도록 하기 위하여 다음 몇가지 구체적 제안을 하고자 한다.

첫째, 청소년전용 놀이마당을 중심으로 기존 청소년단체에서 실행하는 놀이시설과 프로그램을 효과적으로 운용하는 방안을 사안별로 마련해야 한다. 청소년전용 놀이마당은 정책지원을 통해 설치한 청소년을

위한 새로운 놀이문화시설인 동시에 기존 청소년단체나 기관 또는 청소년지도자들이 실행하는 놀이마당이나 프로그램 등을 총칭한다. 따라서 이미 청소년관련단체나 지도자들이 지도하고 있는 청소년을 위한 놀이문화와 형태 등을 효과적으로 운영할 수 있는 방안을 마련하는 일은 매우 중요한 사업의 하나가 된다. 왜냐하면 이제까지의 청소년들의 놀이요구를 충족시키고 그들의 놀이문화를 파악하는 전문적인 시설이나 프로그램이 거의 없었던 바, 청소년전용 놀이마당의 놀이중심사업과 이로써 나타나는 각종의 개선방안 등이 기존 청소년단체에 적합한 수준으로 제시되어 선택할 수 있도록 해야 한다. 이를 통해서만 청소년전용 놀이마당의 포괄적인 사업이 성공할 수 있을 것이다.

둘째, 청소년전용 놀이마당의 운영을 위해 놀이의 구심체 역할을 할 수 있는 상설공간과 조직이 생겨야 한다. 청소년전용 놀이마당은 각 시도에 한곳 정도 상설공간으로 설치되어야 한다. 여기에는 청소년전용 놀이마당에 따른 놀이마당회관 등이 독립형태의 공간의 설치·확보가 바람직하나 정책지원상 현실적인 어려움이 있다면 기존 청소년관련전물을 이용하거나 앞으로 짓게 될 청소년회관 등의 일정 평수를 청소년전용 놀이마당 시설로 운영하는 것도 한 방법이다. 또한 청소년전용 놀이마당은 지역내의 놀이마당 운영과 프로그램을 각 단체와 기관과 협의하고 새로운 놀이형태와 방법을 제공하는 중앙센터로서의 기능과 청소년 건전육성을 위한 지속적인 놀이개발 또는 시범사업의 장으로서 적합한 조직과 운영체계를 갖추어야 한다.

셋째, 매월 1회 각 시도별로 실시하는 청소년광장을 청소년전용 놀이마당에 흡수하는 방안을 마련해야 한다. 매월 마지막 주 토요일 청소년의 날에 지역실정에 맞게 프로그램 중심으로 편성·운영해 오고 있는 청소년광장은 청소년 놀이마당에 수용되어야 한다. 사실 기존 청소년 건전오락실(청소년 건전 놀이마당)은 하나의 특정한 놀이형태를 주제로 상설공간을 설치하여 청소년관련단체에서 위탁운영하고 있는 시설 및 프로그램인 반면, 청소년광장은 다양한 놀이 및 문화활동을 중심으로 월1회 제공되는 놀이프로그램 위주의 사업이다. 이러한 청소년광장은 그 지역의 정책실행과 프로그램을 진행하는 청소년관계자에 따라 그 형

태와 방법이 매우 다양하다. 그러나 이렇듯 지역실정에 맞게 운영하게끔 하는 프로그램 및 방법의 융통성이 실제 왜곡되어 대부분의 지역에서 일관성있고 체계적인 성격의 사업으로 정착하지 못하고 있다. 청소년광장은 시간이 흐를수록 지역의 일부청소년을 대상으로 한 일회성사업으로 변하고 있다. 이것 자체가 전혀 무의미하지는 않지만 청소년광장의 운영목표와 기본적으로 제시된 과정의 목적에 적지 않은 혼선을 계속 빚게 될 소지가 많다. 따라서 기존 청소년광장의 운영 및 프로그램 체계와 시범적으로 실시하여 얻은 경험 및 재정 등은 청소년전용 놀이마당으로 흡수되어 효율성을 기해야 한다.

다. 과외자율활동의 체계화

놀이는 인간의 자발성에 기초를 둔 활동인 만큼 청소년들이 자율적으로 안전하게 활동할 수 있는 공간의 마련이 시급하게 요구된다. 현재 우리나라 학생청소년들의 경우 과도한 교육열과 입시위주의 교육풍토로 인해 청소년의 자율성에 기초를 둔 놀이공간의 마련과 운영은 대체로 우선순위에서 밀려 국가정책적 차원에서 지원이 되지 않는 이상 본 궤도에 오르기가 어려운 실정이다.

과외자율활동(intramural activity)이란 구미 선진국에서는 이미 오래전에 제도화된 학교내의 청소년 자율활동으로 교과과정에는 포함되어 있지 않지만 학생들뿐만 아니라 교사, 학부모들도 이 활동의 중요성을 인식하여 교과수업만큼 중요한 비중을 두고 있다. 학교에서 성적이 우수한 학생들만을 모범생으로 생각하는 차원을 떠나 이러한 활동을 통하여 폭넓은 취미와 교양을 갖추고 있는 학생들의 능력이 높이 평가되는 풍토가 선진각국에 조성되어 있는 것에는 이 제도가 기여한 바가 크다. 가령, 입시와 취업에 이 활동의 참여정도가 중요하게 작용하고 학생들 사이에서도 활동에 적극적으로 참여하는 학생이 공부만 열심히 해서 성적이 우수한 학생들보다 높이 평가되는 것이 보통이다. 이러한 과외자율활동은 처음에 주로 스포츠클럽을 중심으로 발달이 되었지만 시간이 지나면서 청소년들에게 유익한 각종 취미나 교양, 사교활동들까지 포함하면서 다양한 청소년의 놀이욕구를 충족시키고 있다.

현재 우리나라에는 특별활동반이라고 하여 일주일에 1회 인위적으로 정해진 활동에 중등학교 학생들이 참여토록 되어 있으나 본 조사의 연구결과에서 밝혀진 바와 같이 제 기능을 수행하지 못하고 있으며 클럽에 들어 있는 극히 일부 학생들만이 방과후에 활동에 참여하는 것이 고작인데 그 시설이나 프로그램의 내용이 극히 제한되고 낙후되어 있어 참여하는 학생들의 실질적 놀이욕구를 충족시키지 못하고 있다.

본 연구에서 정책과제로서 건의하는 과외자율활동제도는 현재 우리나라에서 형식적으로 실시되는 특별활동반 활동이나 클럽활동과는 다른 것으로 가능한 한 많은 학생들의 자의에 의해서 활동에 참여할 수 있도록 시설이나 프로그램의 체계적이고 합리적 운영에 기반을 둔 제도이다. 그리고 이것은 대규모의 신규시설 설치보다는 기존의 학교나 인근 지역사회에 분포되어 있는 시설들을 활용할 수 있어 예산의 절감에는 크게 기여할 수 있다. 그러나 이 제도는 그 개념부터 우리에게 생소하여 당장의 시행을 어렵고 우리나라 실정에 맞는지 세심한 조사가 선행될 필요가 있다. 따라서 본 보고서에서는 과외자율활동제도의 도입과 관련된 체계적이고 구체적인 대안을 소개하는 데 그치고자 한다.

- (1) 우리나라 실정에 맞는 과외자율활동센터의 운영모델 개발
- (2) 과외자율활동 운영실무자 교육 및 자격 부여
- (3) 각급 학교에 시범설치·운영, 문제점 보완
- (4) 전체 학교에 확대 운영
- (5) 학생 이외의 청소년집단에 확대 운영

- 1) R. Kretchmar and W. Harper, "Why does Man Play?" *Journal of Health, Physcial Education and Recreation*, March 1969.
- 2) Susanna Miller, *The Psychology of Play*, Middlesex England: Penguin Books, 1968, p.14.
- 3) Miller, p.15.
- 4) Karl Groos, *The Play of Man*, New York: Appleton-Century, 1901.
- 5) G. Stanley Hall, *Youth*, New York: Appleton-Century, 1920.
- 6) George T.W. Patrick, *The Psychology of Relaxation*, Boston: Houghton Mifflin, 1916, p.13.
- 7) Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*, Boston: Beacon Press, 1950.
- 8) Roger Caillois, *Man, Play and Games*, London: Thames and Hudson, 1961, pp.9~10.
- 9) Caillois, pp.14~26.
- 10) Caillois, p.36 참조.
- 11) Gerald S. Kenyon, "A Conceptual Model for Characterizing Physical Activity," *Research Quarterly*, 39, 1968, pp.96~175.
- 12) Edward Norbeck, "Man at Play", in *Play: A Natural History Magazine Special Supplement*, December 1971, p.5.
- 13) Bronislaw Malinowski, *Magic, Science and Religion*, New York: Doubleday-Anchor, 1955, p.29.
- 14) Felix M. Keesing, "Recreative Behavior and Culture Change," *Papers of the 5th Congress of Anthropological and Ethnological Sciences*, 1956, pp. 130~131.
- 15) Jean Piaget, *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, tr. C. Gattegno and F.M. Hodgson, New York: Norton, 1962, p.147.
- 16) Piaget, pp.147~150.
- 17) Jerome S. Bruner, "Child Development: Play Is Serious Business", *Psychology Today*, January 1975, p.83.
여기서 놀이가 심각한 활동 (serious business)이 아니고 그저 재미 (fun) 정도라는 Huizinga의 주장과 비교해서 놀이는 어린이에게 어른들의 일 (work)만큼 심각하고 주된 활동이라는 주장을 펴고 있어 주목할 필요가 있다.
- 18) Robert White, *Ego and Reality in Psychoanalytic Theory: A Proposal Regarding Independent Ego Energies*, Monograph II, New York: International University Pressity, 1963.
- 19) 총체적 발달 (holistic development)이란 인간의 인지적 (cognitive), 정서적 (affective), 역동적 (psychomotor) 측면이 고루 발달하는 것을 의미한다.

- 20) M.J. Ellis, *Why People Play*, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1973, pp. 80~111.
- 21) Ellis, p.99.
- 22) Richard Kraus, *Recreation and Leisure in Modern Society*, Santa Monica, California: Goodyear Publishing Co., 1978, p.24.(이 부분에서 Kraus는 Elmer Mitchell과 Bernard Mason의 저서 *The Theory of Play*를 요약 분석하고 있다.)
- 23) Kraus, p.44.
- 24) Isobel Cosgrove and Richard Jackson, *The Geography of Recreation and Leisure*, London: Hutchinson University Library, 1972, p.13.
- 25) Joffre Dumazedier, *Toward a Society of Leisure*, New York: Free Press, 1967, pp.16~17.
- 26) Kraus, p.50.
- 27) 한준상, 「청소년문제와 학교교육」, 연세대학교 출판부, 1989, p.250.
- 28) 시사문화, 1990. 6. 23, p.85.
- 29) 체육부, 「청소년백서」, 1990, pp.87~89.
- 30) 체육부, 같은 책, p.53.
- 31) 이해정, “노는 아들의 세계”, 서울대학교대학원 석사학위 논문, 1989, p.36.
- 32) 이해정, 같은 책, p.38.
- 33) 청소년 육성위원회, 「청소년 백서」, 1988, p.2.
- 34) 본 연구에서는 체육부 자료에서 제시된 건전오락실보다 포괄적인 개념으로 “청소년전용 놀이마당”이라는 표현을 쓴다. 여기서 청소년전용 놀이마당은 체육부에서 지원하는 놀이시설이나 공간을 포함한 청소년을 위한 각종 놀이형태와 놀이광장, 프로그램 등을 총칭하는 의미로 사용한다.
- 35) 청소년육성위원회, 「청소년 백서」, 1989, p.222.
- 36) 같은 책.
- 37) 체육부, 「청소년 백서」, 1990, pp.228~230. 참조.

참 고 문 헌

1) 국내문헌

- 강대철, “국민학교 아동의 여가활동에 관한 실태분석”, 대구대 교육대학원, 1989.
- 강석준, “청소년의 여가활동에 관한 연구”, 청주대, 1989.
- 강신태, “중학생의 여가의식 및 여가활동실태의 지역차에 관한 조사연구”, 단국대 교육 대학원, 1988.
- 고정곤, “놀이 학습의 교육적 의의와 지도방침”, 「교육연구」, 1988.
- 김경현, “고교생들의 여가 의식 및 활동실태에 관한 연구”, 연세대 교육대학원, 1988.
- 김남덕, “청소년비행 예방을 위한 교회 프로그램 개선방안에 관한 연구”, 숭실대, 1989.
- 김도순, “청소년 비행원인과 그 대책”, 경희대 교육대학원, 1988.
- 김대걸, “놀이지도가 아동의 성격특성 및 존중감에 미치는 효과”, 영남대 교육대학원, 1989.
- 김미정, “청소년 비행에 관한 연구”, 경남대 교육대학원, 1987.
- 김병태, “청소년 사회문제와 여가선용에 관한 연구”, 건국대학교, 1982.
- 김영선, “농촌청소년의 여가활동행태에 관한 연구”, 한남대 개발대학원, 1989.
- 김영준, “중학생 여가활동 실태에 관한 남·녀 비교 연구”, 인하대 교육대학원, 1988.
- 김원규, “고등학교 학생의 여가활동 실태에 관한 연구”, 건국대 교육대학원, 1988.
- 김주리, “여가활동중 체육활동의 실태조사 연구”, 한양대, 1989.
- 김태복, “문제청소년의 원인분석과 선도대책에 관한 연구”, 단국대 교육 대학원.

- 김형태, “청소년기 자아정체감의 발달 및 측정에 관한 연구”, 충남대, 1989.
- 김호승, “사고놀이 프로그램이 창의중심에 미치는 효과”, 강원대 교육대학원, 1989.
- 김홍운·이광진, “한국 놀이행태에 관한 연구”, 『국학논집16』, 한양대, 1989.
- 남재화, “청소년을 위한 사회체육 모형 및 프로그램 개발에 관한 일 연구”, 연세대 교육대학원, 1989.
- 민의식, “고등학교 학생의 가치관과 행동성향에 관한 연구”, 단국대 교육대학원, 1988.
- 박영춘, “산업체부설 여고생의 가족세대, 교우관계 및 여가생활”, 영남대 교육대학원, 1989.
- 박재근, “놀이운동을 위한 학력부진아의 사회성 신장에 관한 실험연구”, 인천대 교육대학원, 1988.
- 박청자, “소집단 활동을 통한 협동성 및 사회성 신장”, 『부산교육 248』, 1988.
- 백양미, “여대생의 여가생활실태에 대한 조사연구”, 경희대 교육대학원, 1989.
- 손규홍, “심성개발 프로그램의 효과에 대한 일 연구”, 전국대 교육대학원, 1988.
- 송명근, “여가의 남녀간 인식도와 스포츠 참여도에 미치는 경향”, 인하대 교육대학원.
- 신지태, “중학생들의 놀이형태 및 생활환경에 관한 연구”, 단국대 교육대학원, 1987.
- 심규장, “놀이의 교육적 의미—플라톤의 교육론을 중심으로”, 서울대, 1988.
- 안서화, “중학생의 여가활동 실태에 관한 연구”, 인천대 교육대학원, 1989.
- 양명숙, “중학교 특별활동에 관한 일 연구”, 연세대 교육대학원, 1989.

- 오연주, “극화놀이의 효과 연구 -자아개념 중심으로-”, 이화여대
교육대학원, 1987.
- 유병희, “사회체육활동을 통한 청소년의 건전육성 정책에 관한 연구”,
연세대 교육대학원, 1988.
- 유지선, “중·고교 교사의 여가활동 실태에 관한 연구”, 건국대 교육대
학원, 1988.
- 이금화, “바람직한 레크레이션 지도방안”, 전북교육연구원, 「연구월
보」, 1988.
- 이영길, “사회심리학적 측면에서 본 일과 여가의 개념에 관한 연구”,
서울 연세대학교학원, 1984.
- 이열순, “중학생의 놀이실태 및 지도에 관한 조사연구”, 1982.
- 이재갑, “가족단위의 가정 레크레이션 활동에 관한 실태분석”, 경희대
대학원, 1987.
- 이형운, “중학생의 여가활동에 대한 실태조사: 서울시내 중학생을 중심
으로”, 단국대 교육대학원, 1989.
- 이혜정, “노는 애들의 세계”, 서울대 대학원, 1989.
- 임석제, “그룹게임을 통한 사회성 지도방안”, 전북교육연구원, 「연구월
보」, 1990.
- 장병식, “고등학생의 여가활용에 관한 조사연구-대구시내 인문계 남
·녀 고등학생 대상으로”, 영남대 교육대학원, 1988.
- 정운실, “전자오락과 청소년의 공격성에 관한 연구”, 고려대 교육대학
원, 1989.
- 정인채, “중등학교 특별활동에 관한 연구”, 단국대 교육대학원, 1988.
- 조상환, “고교생들의 여가시간을 통한 스포츠활동 실태조사 연구”, 중
앙대 교육대학원, 1988.
- 정석희, “수업의 학습시간 투입의 동기요인과 효과분석 연구”, 고려대
대학원, 1987.
- 조현호, “우리나라 전통여가에 관한 연구”, 경희대 경영대학원, 1987.
- 천순옥, “자유놀이 프로그램의 구안 적용”, 「충남교육」, 1988.
- 천영일, “사회체육활동을 통한 청소년지도”, 「청협」, 1988.

- 청소년육성위원회, 「청소년백서」, 1985~1989.
- 체육부, 「청소년백서」, 1990.
- 최고홍, “중학생의 클럽활동 운영실태에 관한 연구”, 원광대 교육대학원, 1987.
- 최락삼, “고등학생들의 여가활동 실태에 관한 조사연구”, 중앙대 교육대학원, 1988.
- 한동석, “중학교 체육시설 현황에 관한 연구”, 경희대 교육대학원, 1987.
- 한순복, “중학교 학생들의 여가활동 실태에 관한 조사연구”, 경희대 교육대학원, 1988.
- 한준상, “청소년문제와 학교교육”, 연세대학교 출판부, 1989.

2) 외국문헌

- Bruner, Jerome S., “Child Development : Play Is Serious Business,” *Psychology Today*, January 1975.
- Caillois, Roger, *Man, Play and Games*, London : Thames and Hudson, 1961.
- Cosgrove, Isobel and Jackson Richard, *The Geography of Recreation and Leisure*, London : Hutchinson University Library, 1972.
- Dumazedier, Joffre, *Toward a Society of Leisure*, New York : Free Press, 1967.
- Ellis, M.J., *Why People Play*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall, 1973.
- Groos, Karl, *The Play of Man*, New York : Appleton Century, 1901
- Hall, G. Stanley, *Youth*, New York : Appleton-Century, 1920.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens : A Study of the Play-element in Culture*, Boston : Beacon Press, 1950.
- Keesing, Felix M., “Recreative Behavior and Culture Change”, Paper of the 5th Congress of Anthropological and Ethnological Sciences, 1956.

- Kenyon, Gerald S., "A Conceptual Model for Characterizing Physical Activity, *Research Quarterly*, 39. 1968.
- Kraus, Richard, *Recreation and Leisure in Modern Society*, Santa Monica, California : Goodyear Publishing Co., 1978.
- Kretchmar, R. and W. Harper, "Why does Men Play?," *Journal of Health, Physical Education and Recreation*, March 1969.
- Malinowski, Bronislaw, *Magic, Science and Religion*, New York : Doubleday-Anchor, 1955.
- Miller, Susanna, *The Psychology of Play*, Middlesex England : Penguin Books, 1968.
- Norbeck, Edward, "Man at Play", in *Play : A Natural History Magazine Special Supplement*, December 1971.
- Patrick, George T.W, *The Psychology of Relaxation*, Boston : Houghton Mifflin, 1916.
- Piaget, Jean, *Play, Dreams and Imitation in Children*, tr. C. Gattegno and F.M. Hodgson, New York : Norton, 1962.
- White, Robert, "Ego and Reality in Psychoanalytic Theory : A Proposal Regarding Independent Ego Energies", Monograph II, New York : International University Press, 1963.

부 록

음성 놀이마당 참여관찰 기록

1. 디스코장

1) D디스코텍

관찰내용은 “D디스코텍” 주변의 경찰 방법대원 디스코텍 운영 관계자 건물 경비원등과의 면담내용으로 이루어진 것으로 2번 이상 실시된 관찰을 날짜 구분없이 기록했다. 그 이유는 날짜간에 내용의 차이가 없었기 때문이다.

연구자가 종로3가의 국일관 골목을 찾아간 것은 저녁 8시30분경이었다. 그곳은 꽤 오래전부터 청소년들을 대상으로 영업해 온 지역이므로 연구대상으로 가장 먼저 지적되어 왔었다. 길 주변의 작은 셋길마다에는 조그마한 음식점들이 즐비하게 있고 살롱, 레스토랑, 스텐드빠, 가라오케 등의 간판들이 현란하게 빛나고 있었다. 골목 입구에는 기동순찰대의 차량이 있고 그 옆에는 방범초소도 있었다.

D디스코텍으로 가기 전 S디스코텍앞 가게에서 S디스코텍으로 들어가는 입장객들의 연령을 관찰했다. 유감스럽게도 그들은 중고등학생으로는 보이지 않는 20대 초반의 젊은 층들이 대부분이었다. 그 가게 주인의 말에 의하면 청소년층이 가장 많이 몰리는 디스코텍은 역시 D디스코텍이라고 했다.

D디스코텍이 있는 건물의 현관문으로부터의 디스코텍 출입문까지는 길이가 약 30m는 되는 것 같고 그 긴 통로 위에는 붉은 양탄자가 깔려

있었다. 출입문 바로 안에 데스크가 있고 거기에 4명 정도의 웨이터들이 어슬렁거리고 있다가 연구자 일행을 안내했다. 실내는 굉장히 넓어 보였고 2층도 있었다. 연구자 일행은 2층에 자리잡고 실내를 둘러보았다. 시설은 그리 훌륭한 편은 아니었지만 춤추는 스테이지는 꽤 넓었고 1, 2층을 합해 200명 내외의 입장객을 수용할 만한 크기였다. 종업원(웨이터)의 수는 약 10명정도 되었고 화장실의 문은 누군가에 의해 발로 차인 흔적이 있었다.

건너편 자리에 4명의 남학생들이 있어 면담을 시도해보았다. 그들은 공통적으로 작은 키에 얼굴은 어려보였고 머리는 위로 치켜세워 무쓰를 잔뜩 발랐다. 다음은 그들과의 면담내용을 정리, 옮겨놓은 것이다(“면”은 면담자를 표시하고 “학”은 피면담자를 표시한다).

면: 몇학년인가?

학: 고등학교 3학년인데 야간에 다니고 있다(현재 고등학교 3학년 18세이다).

면: 디스코텍에 처음 온 것은 언제인가?

학: 중학교 1학년때 친구 생일이어서 여럿이 모여 술을 마시다가 의견이 맞아 처음으로 오게 되었다.

면: 디스코텍에 얼마나 자주 오는가?

학: 요즘은 거의 매일 온다.

면: 매일 오는 특별한 이유라도 있는가?

학: 습관적이다.

면: 디스코텍에 다니면 학업에 지장을 주지는 않는가?

학: 때때로 악영향을 미친다.

면: 이곳에 들어올 때 학생이라고 단속하지 않는가?

학: 우리 친구들은 대부분 성숙해 보이기 때문에 그런 것은 전혀 없다. 다른 친구들도 걸렸다는 얘기는 잘 못 들어봤다. 그리고 이곳은 뽕찌빨(단속)이 없다.

면: 디스코텍에 오는 것을 탈선이라고 생각하지는 않는가?

면: 탈선했다고 생각한다. 하지만 지금은 별로 그런 생각이 들지 않는다.

면 : 이 안에서 만난 여자친구는 있는가 ?

학 : 있다. 그러나 오래 가지는 않고 자주 바뀐다.

면 : 이곳에서 싸움은 일어나지 않는가 ?

학 : 우리가 먼저 싸움을 걸지는 않고 다른 사람들이 시비를 걸면 싸운다.

면 : 디스코텍을 가본 곳 중에서 가장 마음에 드는 곳은 어디인가 ?

학 : 여기가 좋다.

면 : 그 이유는 무엇인가 ?

학 : 아는 친구들도 많고 다른 곳에 가면 기가 죽어서 싫다.

면 : 디스코텍에 오지 않을 때는 무엇을 하는가 ?

학 : 주로 잠을 자거나 TV를 본다.

면 : 성인 디스코텍에 가본 적이 있는가 ?

학 : 가보았는데 여기가 더 좋다.

면 : 어른들은 청소년들과 어떻게 다르다고 생각하는가 ?

학 : 우리는 스테이지에 나가지 않고 이렇게 앉아서도 춤을 추거나 잘 추는 친구로부터 이 자리에 서서 춤을 배우기도 하는데 어른들은 춤보다는 술을 더 많이 마시는 것 같다.

면 : 이곳에 오는 것을 부모님이 아시는가 ?

학 : 어머니께 말씀드리고 왔다. 형이 차로 바래다줄 때도 있다. 어머니는 돈도 주신다.

면 : 여기 올 때마다 돈을 타서 오는가 ?

학 : 그렇다.

면 : 디스코텍에서 나가면 주로 어디를 가는가 ?

면 : 집에 가는 경우와 여기서 만난 여자친구들과 술을 마시러 가는 경우가 있고 가끔은 여관에 가서 자기도 한다.

면 : 동생이 디스코텍을 다닌다면 어떻게 할 것인가 ?

학 : 동생과 두 번 왔었는데 좋지 않은 것 같아 못 가게 하고 있다.

면 : 공원이나 오락실, 롤러스케이트장 같은 곳엔 가지 않는가 ?

학 : 거기는 애들이 노는 장소다.

면 : 본드, 환각제, 부탄 등을 해본 적이 있는가 ?

학 : 예전에는 했는데 지금은 끊었다. 나쁘다는 것을 알기 때문에 다른 친구들도 이젠 하지 않는다.

면 : 지금 고민은 없는가?

학 : 대학엘 가야 하는데 성적이 되지 않아 고민이다.

면 : 청소년들이 갈만한 전전한 놀이장소를 아는 곳이 있는가?

학 :

면 : YWCA디스코텍을 아는가?

학 : 들어보긴 했으나 재미없을 것 같아 가고싶지 않다.

면 : 춤추는 것이 재미있는가?

학 : 춤추는 것도 재미있고 이곳에서 친구들과 만나서 노는것도 재미있다.

면접을 하는 도중 그들은 계속 술을 마시거나 외제담배를 피웠다. 4명 모두 경제적 수준은 좋은 편이라고 말했고 대학 진학 문제에 대해서 가장 고민스러워했으며 한 달 용돈은 6, 7만원에서 10만원 사이라고 했다.

4명 중의 한 명이 여자친구 두명을 데려와 합석하였다. 화장은 진한 편이고 귀걸이도 했다. 남학생이 술을 권하자 얼른 받아마시는 그 여학생은 그들과 초면임에도 매우 친한 사이인 것처럼 보였다. 연구자는 그 여학생들과도 면담을 시도했다.

면 : 누구와 함께 왔는가?

학 : 친구들과 같이 왔다.

면 : 친구들중 이곳을 아는 사람이 있는가?

학 : 우리는 여기에 자주 온다.

면 : 디스코텍에 처음 간 것은 언제인가?

학 : 중학교 2학년때이다.

면 : 얼마나 자주 오는가?

학 : 일주일에 두세 번 온다.

면 : 디스코텍은 왜 오는가?

학 : 아는 사람도 보고 새로운 춤을 배우고 그러는 것이 재미있어서 온다.

면 : 공부하는 데는 지장이 없는가?

학 : 전혀 없다. 얼마전에 학교를 자퇴했다.

면 : 내가 탈선하고 있구나 하고 느낀 적은 없는가?

학 : 처음엔 그랬다.

면 : 여기에 오는 것을 부모님은 아시는가?

학 : 엄마에게 말하고 온다.

면 : 용돈은 얻어서 오는가?

학 : 엄마한테 얻어서 올 때도 있지만 주로 커피숍이나 카페에서 아르바이트를 하여 번 돈으로 쓸 때가 많다.

면 : 만약 동생이 여기에 온다면 어떻게 할 것인가?

학 : 여동생이 아직 어려 생각해보지 않았지만 내 나이쯤 되면 데리고 다니고 싶다.

면 : 동생이 언니와 함께 오지 않고 제 친구들과 어울려서 온다면?

학 : 내가 데리고 간다면 괜찮지만 처음부터 저 혼자 드나들면 용서 못 할 것이다.

면 : 청소년들이 건전하게 놀만한 장소를 아는 곳이 있는가?

학 : 우리들이 놀만한 장소가 없다. 그렇기 때문에 나이가 어리지만 카페, 디스코텍, 롤라장, 레스토랑 같은 곳에 가게 된다.

면 : 만약 그런 건전한 장소가 있다면 가보고 싶은 생각은 있는가?

학 : 아니다. 건전하게 논다는 것은 학생들이 조용히 얘기나 나누는 것을 말하는 게 아닌가. 그런 것은 원하지 않는다. 그냥 이곳이 좋다.

면 : 그것 말고 청소년들을 위한 YWCA 디스코텍이 있잖은가? 그곳에서도 춤추며 놀수 있는데.

학 : 마음놓고 춤을 멋지게 춘다거나 술을 마신다거나 담배를 피는 일이 허용되지 않을 것이다. 그런 데는 가보고 싶지 않다.

면 : 담배도 피우는가 본데 본드나 기타 환각제는 사용해본 적이 있는가?

학 : 그런 것은 절대 안한다.

면 : 술, 담배를 해도 집에서 통제를 하지 않는가?

학 : 그렇게 심하게 통제하는 편은 아니지만 어느 부모가 딸이 술먹고 담배 피고 춤추러 다니는 것을 좋아하겠는가. 그런데도 하루에 12시간을 눈뜨고 있다면 6시간은 여기 생각을 한다. 어떤 옷을 입고 갈까? 누구랑 무슨 얘기를 할까? 누구누구 올까? 만나면 어떻게 그에게 접근할 수 있나? 등등.

면 : 그러면 디스코텍에는 이성 에 대한 호기심때문에 오는가 ?

학 : 나이가 그럴 때니까...

면 : 한 달 용돈은 어느 정도인가 ?

학 : 20만원정도이다. 우리집이 잘 살아서가 아니라 씹씹이가 헤프기 때문
이다.

면 : 이곳에서 나가면 어디로 갈 것인가 ?

학 : 친구들과 술 마시며 얘기를 나누다가 나중에 정 갈 데가 없으면 집에
간다.

이 여학생은 부모님과 딸만 삼형제인데, 그중 2녀라고 했으며 지금
학교를 다니고 있다면 고등학교 2학년이고 면담 남학생들에게 “오빠”라
는 호칭을 썼다. 나라에서 청소년들을 위해 어떻게 해주었으면 좋겠느
냐는 연구자의 질문에, 학생이라면 공부를 해야하니까 편히 공부할 수
있는 도서관, 특히 출서서 한참 기다리지 않는 도서관이 있으면 좋겠다
고 말하며, 덧붙여서 등교길 만원버스, 전철에 너무 이리저리 치이므로
학교차가 있었으면 좋겠다고 말했다. 특히 자신의 입장을 감안해서 진
학을 포기한 자신과 같은 청소년들을 사회에서 무시하거나 천박하게만
보지 말고 “분위기 좋은” 놀이장소를 마련하여 선도해주었으면 좋겠다
고 말했다.

이 여학생과 면담하는 동안 연구자 1명이 다른 좌석에 가서 남학생들
과 면담을 시도 했다. 이들도 앞의 면담자들과 같은 반응을 보였다. 다
만 대학에 가고 싶다는 소망을 뚜렷이 보였다. 그들은 현재 고등학교 3
학년이고 집과 이곳과 이 거리는 대중교통 수단을 이용해서 10분 내지
30분 정도 걸리며 현재 입고 있는 복장은 집에서 갈아입고 왔다고 했
다. 이 디스코텍을 자주 이용하나 A, B, S 등에도 가끔씩 간다고 하는
데 출입에 거의 통제가 없고 또 단속이 있을 때는 현관에서 돌려보내거
나 웨이터들이 미리 말해준다고 한다.

면담 학생이 일어서서 테이블 사이에서 다른 학생에게 춤을 배우며
흥겨워했다. 밤 11시쯤 실내는 빈 좌석 없이 다 매워졌다.

연구자 일행이 D디스코텍을 나오자 호객행위를 하는 디스코텍의 종

업원들이 지나가는 군인 3명을 향해 소리쳤다.

“여기 영계택으로 오세요———”

“D디스코텍”에서 얼마 떨어지지 않은 곳에 파출소가 있어 연구팀은 이곳을 좀더 관찰해 보기 위해 경찰 두 명과 면담을 시도했다.

면: 여기 중고등학생들이 잘 가는 디스코텍이 있다는데 가르쳐 주겠는가?

경1:

경2: 여기에는 없다. 중고등학생이 디스코텍을 갈 수 있는가? 걸스카우트 회관에 가면 있을 것이다.

면: 연구팀은 조금 전에 한 디스코텍에서 많은 청소년들을 보았다. 그들이 주로 일으키는 문제는 무엇인가?

경: 전혀 문제가 없다.

연구자에 대해 배타적인 경찰의 태도로 연구팀은 종로3가 청소년 디스코텍에 대해 일단은 특별한 정보를 얻지 못하고 다음날 종로 지역 못지 않게 청소년들이 밀집해 있는 청량리로 가보았다.

2) R디스코텍

청량리 로타리를 중심으로 역 광장쪽에는 성인디스코텍이 2군데 있었고 청소년들이 즐겨 출입하는 디스코텍은 보이지 않았다. 가장 눈에 띄는 것은 맘모스호텔쪽의 네온싸인들로 대부분이 음식점과 술집들이었다. 발길을 라이프상가쪽으로 옮겨 Y여상의 여학생이 가르쳐준 R디스코텍을 찾아보았다. 상가앞에는 버스정류장이 있어 꽤 많은 사람들로 붐볐고 타동네에 비해 화려한 옷차림의 여자들도 많이 보였다. R디스코텍의 입구에서 10여명의 고등학생들이 계단을 내려가는 것을 본 후 계단 앞에 있는 경비아저씨에게 몇 가지 질문을 하였다.

면: 이 디스코텍이 청소년들이 많이 가는 곳인가?

경: 아마 그럴 것이다.

면 : 이곳의 술값은 얼마나 되는가?

경 : 음료권을 사서 들어가는 것 같다.

면 : 혹시 싸움을 일어나지 않는가?

경 : 가끔 싸움이 일어나기도 한다.

면 : 이곳을 출입하는 청소년들에 대해 어떻게 생각하는가?

경 : 한심하다 내 자식이라면 그냥 두지 않겠다.

연구자 일행은 계단을 내려가보았다. 표를 파는 사람이 앉아 있었고 그 지하에는 디스코텍 말고도 여러 가게들이 있어 연구팀은 우선 당구장에 들어갔다. 8개의 당구대 중 하나에는 6명의 고등학생들이 당구를 치고 있었다. 담배를 피우면서 천원짜리 지폐를 모으며 내기 당구를 치는 그들에게 R디스코텍에 대해 몇가지 질문한 결과, 출입연령층은 주로 중고등학생이고 입장료 삼천원을 내면 음료수를 주는데 술은 별도로 시켜먹는다는 것을 알았다.

연구자 일행은 6천원을 내고 디스코텍 안으로 들어갔다. 시방 벽면에는 세로로 작게 자른 거울들이 짝 채워져 있고 스테이지는 홀 중간에 있어 ㄷ자 형태로 좌석이 배치되어 있었다. 여자들은 거의 모두 짙은 화장을 하였고 귀걸이도 약 반 정도는 한 것 같았다. 몇명은 반바지 차림도 있었다. 기본이 만원에 술이 3명과 안주 한 접시가 나온다고 써붙인 현판 아래 “미성년자 절대 출입금지”라는 고딕체의 글씨가 보였으나 홀안의 거의 전부는 20세 미만의 청소년들이었다. 탁자 위에는 담배로 그을린 듯한 자국들이 많았다. 연구자는 옆좌석에 앉아있는 3명의 재수생에게 접근, 면담을 시도하였다.

면 : 이런 곳에 오면 재미있는가?

학 : 재미있으니까 온다.

면 : 몇 시까지 놀 예정인가?

학 : 11시에 친구들과 같이 나가기로 했다.

면 : 여기서 나가면 어디로 갈 것인가?

학 : 집으로 가거나 술을 마시기도 한다.

면 : 일주일에 몇번쯤 이런 곳에 오는가?

학 : 한번쯤 온다.

면 : 이곳의 손님은 대개 연령이 어떻게 되는가?

학 : 15, 6세부터 20세정도까지가 가장 많고 단체로 여행갔다 오는 길에 들르는 대학생들도 간혹 있다.

면 : 이곳은 누구하고 왔는가?

학 : 친구들과 함께 왔다.

면 : 출입동기는 무엇인가?

학 : 친구들이 가자고 해서 왔다.

면담도중 연구자는 그가 현재 고임 재수를 하고 있음을 알았다.

면 : 아까 이곳에 오면 재미있다고 했는데 무엇이 재미있는가?

학 : 몸을 추면 스트레스가 풀린다.

면 : 여기 오면 공부에 지장은 없는가?

학 : 자주 오면 지장이 생기겠지만 아직은 잘 모르겠다.

면 : 디스코텍에 들어갈 때 통제없이 그냥 들어갈 수 있는가?

학 : 평일에는 단속이 가끔 있지만 토요일에는 단속이 없다. 아마 경찰과 업주간에 모종의 결탁이 있는 것 같다.

면 : 이곳에서 싸움은 안 생기는가?

학 : 여기에는 기도보는 사람이 있어 못 싸운다.

면 : 디스코텍에 가지 않으면 시간을 어떻게 보내는가?

학 : 친구들과 얘기하거나 공차기, 농구 등을 한다. 비디오를 볼 때도 있다.

면 : 디스코텍에 가는 것을 누구에게 걸릴까봐 걱정되지는 않는가?

학 : 엄마한테 얘기하고 왔다.

면 : 이곳에서 쓰는 비용은 부모님한테 얻어서 오는가?

학 : 그렇다. 오늘도 오천원을 타왔다.

면 : 만약 동생이 디스코텍을 출입한다면 어떻게 하겠는가?

학 : 그냥 두겠다. 나도 출입하니까.

면 : 여기서 노는 것이 건전하다고 생각하는가 ?

학 : 학생들은 대부분 춤만 추니까 건전하다고 할 수 있지만 오히려 20살
넘은 성인들은 술에 취해 열사람을 밀고 시끄럽게 구는 것 같다.

면 : YWCA 디스코텍을 알고 있는가 ?

학 : 얘기만 들어봤다.

면 : 가보고 싶지는 않은가 ?

학 : 가보고 싶다. 그러나 혼자 가기는 쑥스럽다. 그곳에서는 술과 담배를
못하기 때문에 친구들은 아마 안갈 것이다.

면 : 이곳 말고는 어디를 가는가 ?

학 : 롤러장이나 마로니에 공원에 가끔간다. 청소년 전용 공원이 더 있었으
면 좋겠다. 어떤 때는 짝패들이 와서 때리기도 한다. 또 음악감상실도
많이 있었으면 좋겠다.

현재 16세로 고입을 재수하는 이 남학생의 집안 경제사정은 보통보다
조금 좋은 것 같다고 했고 흡연의 여부에 대해서는 피워본 적은 있으나
상습흡연은 하지 않고 환각제는 전혀 안해봤다고 대답했다. 장래에 대
해서 가장 걱정을 많이 하고 있으며 특히 진학문제가 가장 크다고 말했
다. 한 달 용돈은 오만원이고 집과 디스코텍과의 거리는 전철을 타고
15분 걸리는 정도.

연구자 일행이 학생과 면담을 나누며 그 안에 있는 동안 부르스곡은
한 번도 나오지 않았다. 이 디스코텍에서 추는 춤은 “가수 나미와 봄
봄”이 추는 춤이라고 하는데, 춤을 추는 동작들은 상당히 열정적으로
보였다. 무엇이 그토록 그들로 하여금 열정을 갖도록 하는지, 어둡고
침침한 그곳의 환경으로 파선 도저히 이해할 수 없는 현상이었으나, 이
곳에 한 번 오기 시작하면 자꾸만 오게 된다면서 일종의 중독과도 같은
것이라는 면담학생의 친구(역시 재수생)의 말은 그 열정의 일면을 드러
내주었다.

3) N디스코텍과 P디스코텍

연구자가 안양시 청소년 놀이문화 실태 파악의 일환으로 청소년 디스코장을 방문하기 위해 안양시 중심가(“일번가”라고 함)에 도착한 시간은 밤 9시40분이었다. 이곳은 같은 시내 지역에서도 오락실, 술집, 음식점, 숙박업소 등의 유난히 밝은 조명들이 즐비하여, 도로변으로부터 10~20m정도 떨어진 뒷길인데도 많은 인파로 붐비고 있었다. 연구자는 청소년들이 주로 출입하는 디스코텍을 찾기 위해 주위환경을 살펴보았으나 경찰이나 전경 등은 보이지 않았다. 달리 물어볼 곳도 없고 해서 “DD 디스코텍”이라고 쓰여진 곳을 갔다. 그 앞에 나와있는 정장차림의 업소안내원(웨이터)에게 물어보니 그곳은 성인 나이트클럽이고 좀더 가면 N과 P라는 청소년 출입 디스코텍이 있다고 가르쳐 주었다.

안양시 중심가에서도 더 외진 곳에 자리한 N과 P은 좁은 길 하나를 사이에 두고 양편에 마주하고 있었다. N는 H여관이라는 4층 숙박업소의 지하에 있고 P는 그 건너 빌딩의 지하에 위치해 있었다. 그 주위에는 전자오락실, 술집, 그리고 잡화상들이 나란히 있었다. DD와는 달리 두 개의 청소년 디스코텍은 모두 호객행위를 하는 웨이터를 세워놓고 있지 않았다.

연구자가 두 디스코텍의 외곽을 좀더 살피기 위해 인근 가게에 들어갔을 때 두 명의 여자가 물건을 사면서 바쁘게 화장을 고치고 있었다. 직감적으로 이들이 디스코텍에 갈 준비를 하는 것이라 생각했으며 연구자의 생각은 적중했다. 이 두 여학생은 17,8세 정도 되어 보였으며 가게에서 나오자 건너편에서 기다리고 있던 세 여학생과 어울려 함께 N디스코텍으로 들어갔다. 연구자도 그들을 따라 N디스코텍으로 들어갔다.

N디스코텍의 입구는 약 2m정도의 폭에 6~7m되는 지하계단을 내려가 바로 우측에 출입문이 나있는데 문 앞에는 5~6명의 웨이터가 인사를 하며 손님을 맞이하고 좌석을 안내한다. 일단 손님이 주문해야 하는 최소한의 양인 “기본”이 18,000원인데, 맥주 3병과 안주 1접시가 나온다. 웨이터에게 이곳에 들어오면 반드시 기본을 시켜야 하느냐고 묻자,

그렇지는 않고 2,500원을 내면 콜라 한 병을 준다고 했다. 연구자는 웨이터에게 몇 가지를 더 질문했다. 그 결과 다음의 사실을 알게 되었다. 이 디스코텍은 17~20세까지의 청소년들이 가장 많이 출입하고 평일에는 밤9시부터 11시 사이가 가장 붐비며 주말에는 초저녁부터 자정까지 손님이 확 찬다고 한다. 술은 제한없이 주문에 의해 판매되며 남녀를 짝지워주는 일은 하지 않는다고 한다. 종업원 수는 7명.

이 디스코텍은 가로 세로 20m 가량의 정사각형 구조로 되어있고 정면 높은 곳에서 DJ가 음악을 틀고 서있으며 그 양쪽에는 대형 스피커가 세워져 있었다. DJ바로 앞에서 사방 5m되는 곳이 춤추는 공간(플로어)이며 나머지 공간은 모두 좌석으로 배치되어 있었다. 좌석은 보통 4명이 앉을 수 있도록 놓여있는 것과 여러명이 함께 앉을 수 있도록 되어 있는 원탁의 두 종류가 있었다. 입구에서 좌측으로 길게 남·녀 화장실이 구분되어 설치돼 있고 홀 안의 천정에는 빨간색의 네온난 전등이 사각 모서리마다에 있고 둥근 모양의 백색 전등이 홀 천장에 있어 빨간색과 조화를 이루면서 번쩍거리고 있었다. 현란스런 조명과 커다란 음악소리 그리고 간헐적으로 들리는 흥을 돋구는 DJ의 외마디 소리에 남녀 청소년들이 무질서하게 섞여 춤을 추고 있었다. 연구자가 이곳에 들어온지 30여분이 지났으나 계속 디스코곡만 흘러나왔다. 간혹 자기 좌석에 들어와서 음료수나 술을 마시고 또는 담배를 한대 피운 다음 다시 춤을 추고 하는 행동의 변화만 볼 수 있었다. 전체 좌석의 3/4정도에는 맥주병이 놓여져 있었고 나머지 1/4의 좌석에는 콜라병이 놓여져 있었다. 때마침 디스코가 끝나고 조용한 음악이 흘러나오자 플로어에 있던 청소년의 대부분이 자리에 들어와 앉고 한 한쌍의 남녀만이 브루스를 추고 있었다. 남녀가 혼합된 좌석과 남녀가 각각인 좌석은 대충 비율이 같았고 모든 좌석에 공통된 사실은 남녀 모두가 담배를 피운다는 것이었다. 연구자의 앞 좌석에도 17,8세 가량이 여학생 3명이 콜라를 마시며 연거푸 담배를 피워대고 있었다. 두 좌석 떨어진 곳에 있는 남학생에게 면담을 시도해보았다. 친구들과 4명이 같이 왔다는 그는 올해 고등학교를 졸업한 뒤 공장에 다니고 있고 현재 19세라고 했다. 다음은 그 남학생과의 면담내용이다.

면 : 언제부터 디스코텍에 오게 되었는가 ?

학 : 고등학교때부터다.

면 : 얼마나 자주 오는가 ?

학 : 고등학교때는 한 달에 한 번 정도 왔고 지금은 거의 매주 한 번씩 온다.

면 : 디스코텍을 출입하는 이유는 무엇인가 ?

학 : 친구가 놀기 좋다고 해서 오기 시작했는데 적당히 놀만한 곳이 없기 때문에 오게 된 것이고 지금은 습관적이다. 내 또래의 청소년들이 많아서 좋다.

면 : 디스코텍에 올 때 통제받지는 않는가 ?

학 : 고등학교때나 지금이나 출입에 통제받은 적은 없다.

면 : 뒷사람이 알까봐 걱정한 적은 없는가 ?

학 : 선생님이나 부모님이나 이런 곳에 출입하는 것을 모르시겠지만 알까봐 걱정해본 적도없다.

면 : 이곳에서 여자친구는 사귀는가 ?

학 : 가끔 운이 좋으면 (성공율이 60%라고 한다) 여자친구를 사귀게 되는데 학생일 경우도 있고 공장에 다니는 아이일 수도 있다.

면 : 그 여자친구는 아직도 만나는가 ?

학 : 대부분 그런 여자와는 오래가지 않는다. 단지 잠시 만나서 즐기는 상대로 사귄다. 그런 여자들은 좋은 애들이 별로 없다.

면 : 그 여자쪽에서도 똑같은 생각을 하지 않을까 ?

학 : 남자와 여자는 틀리다. 이렇게 늦은 시간에 이런 곳에 오는 여자는 남자보다 훨씬 더 문제가 많아보이는 것이 일반적이지 않은가 ?

면 : 고등학교때 이곳에 음으로 해서 학업에 지장을 받지 않았는가 ?

학 : 디스코텍에 오면서부터 공부에 많은 지장을 받았다. 그 이유는 한두 번 출입하고 나니 자꾸 오고 싶어지고 나중에는 공부가 싫어졌기 때문이다.

면 : 디스코텍에서 쓰는 돈은 무엇으로 충당하는가 ?

학 : 공장에서 번 돈으로 쓰고 있다.

면: 이곳에 오면 탈선했다고 생각해 본 적은 없는가?

학: 탈선했다고 생각해본 적은 없다. 그러나 이곳에 오는 여자들은 탈선했다고 생각한다. 특히 이 디스코텍에 오는 여자들은 단골로 드나드는 경우가 많다. “노는 아이들” “죽치는 아이들” 말이다.

면: 동생이 이런 곳에 출입한다면 어떻게 하겠는가?

학: 남동생이라면 그냥 두고 여동생이라면 못가게 하겠다.

그밖에, 음주나 흡연은 하지만 약물은 복용하지 않으며 면담 학생의 집안 경제사정은 좋지 않으나 부유한 가정의 아이들도 많다고 했다. 다른 사람들과 이곳에서 싸운적은 없으며 성인 디스코텍이나 성인오락실에는 가끔 간다고 하였다. 자정이 가까와오자 대부분의 여학생들은 돌아가고 남학생들끼리 어울린 3개의 좌석과 남녀가 함께 있는 2개의 좌석만이 남았다. 연구자의 면담에 응해주던 청소년이 마지막으로 춤이나 한번 더 추고 간다며 플로어로 나갔다.

주말에 안양시 중심가를 다시 가 보았다. 며칠 전보다 더 들뜬 분위기가 감도는 것은 주말이라 그런 것 같았는데 무엇보다도 아직 이른 시간에 벌써 인파가 붐비고 디스코텍 앞에는 많은 청소년들이 오가고 있다는 것이다. 평일이나 주말이나 이 거리에서는 경찰이나 전경을 찾아볼 수가 없었다. 지난번에 알아놓았던 P디스코텍을 들어가보았다.

P디스코텍은 맞은편에 있는 N디스코텍과 주위환경과 규모, 영업형태 등이 모두 똑같았다. 다만 기본의 가격이 틀려 “P디스코텍”에서는 15,000원에 맥주 3명과 안주1접시가 나온다고 했다. 플로어는 무대위의 손님들(약 50명 내외)을 수용하기에 너무 협소했고 좋은 홀 안에 사람만 많이 수용하기 위해 좌석사이의 통로를 매우 비좁게 했다. 플로어에 비해 좌석의 불빛은 매우 어두웠으며 가끔 플로어에 연기같은 것을 피워올려 손님들의 열면 분위기를 더욱 돋구기도 하였다. 좌석의 대부분에는 맥주병이 놓여 있었고 몇몇 좌석만이 콜라병을 놓고 있었는데 나중에 안 사실이지만 그들 청소년들은 초라해보이지 않기 위해서 가능하면 맥주를 시켜먹는다는 것이었다. 이곳 역시 남녀 모두 거리낌없이 담배를 피고 있었다. 여자들 세명이 담배를 피워대고 있는 좌석이 있어 그들에게 면담에 응해줄 것을 요청했다. 처음에는 거부반응을 심하게

보이더니 몇차례의 설명에 한 명이 수궁을 하자 나머지도 모두 면담에 응해주었다. 다음은 그들과의 면담내용이다.

면 : 지금 몇 살인가?

학 : 18살이고 고등학교 2학년 다니던 중 휴학계를 냈다. 이 친구들도 마찬가지로이다.

면 : 언제부터 이곳에 오게 되었는가?

학 : 처음 이런 곳에 온 것은 중학교를 졸업하고 나서이고 고등학교 다닐 때도 이곳에 출입했다.

면 : 이곳에 자주 오는가?

학 : 일주일에 2-3회씩 온다.

면 : 그렇게 자주 오는 특별한 이유라도 있는가?

학 : 그런 건 없다. 그저 습관적이거나 혹은 남자친구를 사귄 것에 대한 기대감 때문에 오기도 한다.

면 : 이곳에서 만난 남자친구가 있는가?

학 : 지금 이 디스코텍에 애인이 있다. 하지만 또 다른 남자친구를 사귄 수도 있다.

면 : 이곳을 출입하는 것을 누가 알까봐 걱정에 보지는 않았는가?

학 : 부모님이 아실까 걱정된다.

면 : 휴학한 것과 디스코텍과는 어떤 관련이 있는건가?

학 : 이런 데에 자주 오다 보니까 학업에 지장을 받고 그 결과 휴학하게 된 것이다.

면 : 용돈은 어떻게 충당하는가?

학 : 이곳에 오면 주로 입장료만 내고 놀다가기 때문에 큰 돈은 쓰질 않으나 간혹 용돈이 생기면 맥주를 시킨다.

면 : 성인디스코텍은 가본 적이 있는가?

학 : 알고는 있으나 가보지는 않았다.

면 : 옷은 집에서부터 입고 온 것인가?

학 : 이곳에 오기 위해 특별히 다른 옷을 갈아입지는 않으나 집에서 나와 적당한 장소(화장실이나 단골분식집)에서 화장을 한다. 화장품은 용돈 중에서 내가 산다. 학교에 다니는 애들은 방과후에 옷을 갈아입고 화장을 하고 온다.

면 : 집은 여기와 가까운가 ?

학 : 집이 인덕원에 있으므로 안양시내까지는 버스로 약 30분 걸린다.

면 : 이곳에 오지 않을 때는 주로 무엇을 하는가 ?

학 : 친구들과 어울려 돌아다니거나 카페에 앉아 잡담을 하는 것으로 시간을 보낸다.

면 : 이곳에서 싸움이 일어난 적은 없는가 ?

학 : 간혹 여자때문에 또는 서로가 눈빛이 마주치거나 건드리면 단지 우월감에서 또는 과시하기 위해 싸울 때도 있다.

면 : 동생이 이런 곳에 온다면 어떻게 하겠는가 ?

학 : 못 오게 할 것이다.

면 : 이곳에 오는 것이 좋지 않다고 생각하는가 ?

학 : 좋은 것은 아니라고 생각한다.

면 : 탈선했다고 생각하는가 ?

학 :집에서는 내놓은 자식이라고 한다(웃음).

이 디스코텍에 자주 오는 이유는 청소년들이 많이 오기 때문이고 또 건너편에 있는 N디스코텍보다 값이 싸서 온다고 했다. 면담 학생과 그 친구들의 집안 경제사정은 좋지 않은 편이라고 했으나 복장을 보면 짐작하기 어려웠다.

P디스코텍을 나온 시각이 밤 11시30분경이었으나 아직도 골목에는 많은 청소년들이 귀가를 잊은 채 “편치볼” 등의 오락을 하며 왁자지껄하게 떠돌고 있었다.

다음은 안양시내 소재의 모 여상에 재직하고 있는 학생지도교사와의 면담내용이다.

문 : 학생들이 디스코텍에 출입하고 있다는 사실을 알고 있는가 ?

답 : 그 사실에 대해서는 알고 있으나 단속하는 데는 많은 어려움이 따른다. 퇴근후에 출장 대기하는 등 형식적으로 정해진 시간에 단속 점문을 하러 나갔다가 오긴 하지만 굳이 학생들을 잡아들이려 하지 않는다. 그 수도 워낙 많고

문: 재학생이 검문에 걸리면 어떻게 조치하는가?

답: 술집이나 성인 디스코텍, 청소년 디스코텍 등에 다닌다는 증거가 잡히면 (대부분 현장에서) 정학을 시키도록 되어 있지만 그런 경우는 드물다. 가끔 가방검사를 하면 외출복이나 화장품을 발견하는데 주의를 줄 뿐이다.

문: 디스코텍 등의 유흥업소를 출입하는 학생들의 환경은 어떠한가?

답: 대부분 부모문제나 경제문제 등 가정적으로 불우하다. 그들은 탈선행동이나 가출행위를 일으키면 학교에서도 이러한 결손 학생은 특별히 관심을 갖고 관찰하기도 한다. 또한 실업계 고등학교는 대학진학을 고려하지 않기 때문에 공부에 대한 중압감이 적어 인문계 고등학교보다는 유흥업소 출입학생이 더 많을 수 있다. 그들에게는 특별히 직업교육이 강화되어 대학을 진학하지 못하는 열등감을 순화시켜주어야 할 것이다.

문: 그들에 대한 선도가 가능하다고 생각하는가?

답: 학생 신분에서 크게 탈선된 행동을 하는 학생도 있다고 생각하지만 그러한 모든 문제점을 적극적으로 나서서 타개해 보려는 생각은 마음뿐이지 행동하기는 어렵다. 교사의 권위가 떨어지는 것도 우려되지만 요즘은 학생과 근로자를 구별할 수 없으므로 더욱 난감하다.

문: 청소년문제에 대한 개선책으로 청소년 전전놀이마당이 있다면?

답: 청소년 전전놀이마당이 가까운 곳에 생겨 학생들이 쉽게 참여할 수 있게 되었으면 한다. 학교측에서도 전전놀이마당에 학생들을 참여시킬 수 있는 기회를 제공하도록 해야 할 것이다. 그러나 무엇보다도 청소년 문제에서는 가정의 역할이 중요하다. 유흥업소의 업주들도 자기 자식을 생각해서라도 많은 자책을 해야 할 것이다.

4) B디스코텍

저녁 8시 30분의 이태원 거리는 밤과 낮이 바뀐 듯했다. 길에서 옷가지 등을 놓고 팔고 있는 상인들, 줄을 서있는 포장마차, 데온싸인의 화려한 손짓, 거리의 사람들도 각양각색으로 어린아이들로부터 4, 50대 성인들에 이르기까지 남녀노소 모두 즐겁고 유쾌한 표정이다. 술집 앞에는 호객행위를 하는 업소안내원의 높은 목소리가 그냥 지나치기 부색

할 정도다.

연구자는 이태원의 준비한 디스코텍 중에서 10대들이 잘 이용한다는 B디스코텍 옆에는 해밀턴 호텔이 있고 주차장은 호텔 주차장을 이용하지만 출입구는 호텔 옆에 따로 동형식의 유리문을 이용한다. B디스코텍으로 내려가는 계단 양측 벽면에는 얼굴이 알려진 연예인들의 사진이 걸려있고 계단 바닥에는 빨간 양탄자가 깔려있다. 실내로 들어가 주변을 둘러보니 생각보다도 홀 안이 무척 넓었다. 전체 모양은 ㄱ자형이며 스테이지도 ㄱ자의 꺾어진 부분에 위치해 있다. 테이블은 모두 40여개는 넘는 것 같다. 종업원 수는 15명 정도이며 각 종업원마다 밑에 보조를 고용하고 있다. 조명은 가까이 가야만 얼굴을 알아볼 수 있을 정도이며 스테이지의 조명은 무척 호화스럽다. 스테이지의 모서리에 DJ박스가 있으며 1시간마다 DJ를 교체하는데 안면이 있는 유명한 DJ도 나오곤 한다. 손님들은 각계각층으로 모여있다. 회사원, 대학생 등으로 보이는 젊은이와 간혹 나이가 어린 듯한 학생들도 보였다.

저녁 9시쯤 되자 손님들은 더욱 많아졌고 남자보다는 여자들이 훨씬 많았다. 그들은 옷을 꽤 세련되게 입었으며 구두까지도 신경을 무척 쓴 흔적이 역력했다. 여자들의 복장은 많이 파인 상의 또는 착 밀착된 상의가 대부분이었다. 그들은 남녀가 서로 껴안기도 하고 여자가 남자의 무릎위에 앉기도 하며 시종일관 웃고 떠들고 장난친다. 또한 담배를 피기도 하고 맥주도 마시다가 춤도 추곤 하는데 춤추는 것이 매우 즐겁다는 표정으로 열심히 춘다. 연구자는 고등학생으로 보이는 여자 세명의 좌석으로 가서 면담을 시도해 보았다. 처음에는 재수생이거나 “논다”고 발뺌을 하더니 차차 사실을 밝혔다. 다음은 그들 중의 한 여학생에게 시도한 면담내용의 요약이다.

면 : 몇 학년인가?

학 : 고등학교 2학년이다.

면 : 언제부터 이곳에 왔는가?

학 : 10개월 전이다.

면 : 처음에 어떻게 알고 오게 되었는가 ?

학 : 사촌언니가 이곳에 자주 온다고 해서 알게 되었고 남자친구와 함께 왔었다.

면 : 디스코텍에 자주오는가 ?

학 : 일주일에 한 번 정도. 시험때나 집에 일이 있을 때는 못온다.

면 : 시험공부도 열심히 하는가 ?

학 : 안한다. 그러나 시험때는 오기가 싫다.

면 : 이곳에 오면 몇 시에 나가는가 ?

학 : 12시쯤 나간다.

면 : 그렇게 늦게 가면 집에서 꾸중들지 않는가 ?

학 : 도서관에서 오는 줄 안다.

면 : 옷을 이렇게 입어도 도서관에서 온다고 생각하는가 ?

학 : 도서관에서 갈아입고 온다.

면 : 디스코텍에 오면 어떤 기분인가 ?

학 : 가슴이 탁 트이고 설레인다. 그냥 즐거운 기분이다.

면 : 여기서 친구들도 사귀는가 ?

학 : 사귀는 남자친구는 없고 가끔 한번씩 만나는 정도다.

면 : 다른 디스코텍을 가지 않는가 ?

학 : 서초동에 있는 “W디스코텍”에 가끔가지만 그곳에서는 금방 나온다.

면 : 디스코텍에 오지 않을 때는 무엇을 하는가 ?

학 : 카페에 주로 가고 친구집에 가기도 한다.

면 : 그럼 공부는 언제 하는가 ?

학 : 신경 안 쓴다.

면 : 대학에는 진학할 예정인가 ?

학 : 떨어지면 유학가면 된다.

면 : 부모님이 이런 곳에 출입하는 걸 알고 있는가 ?

학 : 모르는 것 같다. 그러나 언니는 알고 있다.

면 : 이곳에서 성인들이 노는 것을 보면 어떤 생각이 드는가 ?

학 : 무관심하다.

면 : 만약에 동생이 이런 곳에 오면 어떻게 하겠는가 ?

학 : 괜찮겠다. 뭐 어때냐 ?

면 : YWCA 디스코텍을 알고 있는가?

학 : 알고 있다. TV에서 본 것 같다.

면 : 그곳에 가고 싶은 생각은 없는가?

학 : 애들이나 가는 곳이다(웃음).

면담 여학생의 가족은 부모님과 언니, 오빠가 있고 경제적으로 꽤 부유한 가정이라고 했다. 대학 진학에도 별로 부담감을 갖지 않고 있었고 음주, 흡연의 경험이 많으며 디스코텍에 출입하는 것에 대해 달싹했다고 생각한 적은 없느냐는 질문에 그렇게 생각지 않는다고 단호히 대답했다.

11시가 되자 디스코텍 안의 사람들은 점점 많아지고 빈 자리가 없을 정도로 사람들로 북적거리고 있었다. 정문으로 나가려 하니 문이 굳게 잠겨 있었다. 심야영업단속때문에 비상구로 나가야 한다는 것이었다. 화장실 옆을 통해 돌아서 한참동안 가니 호텔 로비가 나왔다. 문 앞에는 건장한 체격의 디스코텍의 기도 2명이 우뚝 서서 지키고 있다.

이태원 거리는 아까와는 달리 한산해졌으나 디스코텍 안에는 오히려 활기가 넘치고 있었다.

5) R디스코텍

영등포 로타리에 있는 디스코텍 R는 일명 KK로 10대 청소년들이 자주 드나드는 곳이다. 이 KK 디스코텍은 3층 건물의 3층에 있는데 1층에는 약국 등의 상가가 있고 2층에는 의류상가가 있다. 계단을 따라 올라가면 KK디스코텍 입구가 바로 나오는데 처음에는 이곳이 롤러스케이트장이었다고 한다. 입구 옆에는 그것을 증명이라도 하듯이 진열장에 롤러스케이트를 진열해놓고 있다. 나중에 안 사실이지만 이곳은 롤러스케이트장으로 위장하여 오후 4시부터 새벽 6시까지 영업을 한다고 한다. 입구에는 3~4명의 기도와 지배인이 직접 입장료를 받고 있다. 여자는 1,000원이고 남자의 경우 평일에는 1,000원이고 주말에는 2,000원이다. 입구에는 또 군복착용자와 음주자 출입금지라고 써 있다.

홀은 직사각형의 모양이고 오른쪽 끝에 무대가 있다. 테이블은 모두 30여개이며 10명이 한 테이블에 앉을 수 있을 만한 크기다. 무대 양쪽에 대형 스피커가 있으며 그 앞에는 화장실과 매점이 붙어 있다. 매점에서는 술을 팔지 않고 음료나 아이스크림 등을 팔며 라면을 끓여 주기도 한다. 홀안에 들어서면 먼저 대형 스크린의 비디오를 볼 수 있다. 무대 우측에 DJ박스가 있고 5, 6명 되는 DJ가 시간마다 교대를 하는데 복장과 머리모양은 일류모델을 방불케 하고 그들이 지르는 외마디 소리는 손님들의 흥을 돋구긴 하지만 시종일관 저속한 말들이다. 이곳의 웨이터들은 다른 곳과는 달리 단지 그곳에서 일어나는 말썽들을 막는 기능을 한다. 그들은 매우 불친절하며 심한 경우 반말이나 욕설을 서슴지 않고 한다.

이곳은 지정좌석이 없으며 아무나 먼저 앉거나 빈 자리에 앉으면 된다. 이곳에는 음주자가 전혀없으며 손님들은 대체로 세가지 부류로 나눌 수 있다. 비디오를 보는 손님, 벽쪽으로 붙어있는 칸막이친 테이블에서 얘기하는 남녀 손님, 춤을 추는 손님 등이다. 손님들은 중학교 2학년부터 고등학교 3학년에 이르기까지 모두 청소년이다. 간혹 20대 초반의 근로자들이거나 학교를 그만둔 청소년들이 있지만 나머지는 모두 학생들이다. 이들은 입구 옆에 있는 보관소에 책가방을 맡긴다. 조명은 다른 디스코텍과 거의 비슷하다. 그러나 칸막이가 있는 테이블쪽의 조명은 어두운 편이다. 다음은 중학교 3학년 남학생과의 면담내용이다.

면 : 출입동기는?

학 : 아는 선배를 따라서 왔다.

면 : 얼마나 자주 오는가?

학 : 이곳에 다닌지는 몇 개월 됐고 매월 한 번 정도 온다.

면 : 디스코텍에 오는 이유는 무엇인가?

학 : 춤이 좋아서 춤을 배우려고 온다.

면 : 출입이 학습에 장애가 되지는 않는가?

학 : 취미로 배우는 춤이지만 전혀 없다고 할 수 없다.

면 : 출입시 통제를 받은 적이 있는가 ?

학 : 전혀 없다.

면 : 출입함으로써 자신이 탈선했다고 생각하지는 않는가 ?

학 : 그저 춤만을 추는 것이어서 탈선했다고 생각하지 않는다.

면 : 이곳에서 친구를 사귄 적이 있는가 ?

학 : 없었다.

면 : 가본 곳 중 가장 마음에 드는 곳은 어디이고 그 이유는 무엇인가 ?

학 : KK디스코텍이 가장 좋다. 아는 친구들이 많아서다.

면 : 이런 곳에 오지 않을 때는 주로 어떤 곳에서 시간을 보내는가 ?

학 : 학원이나 집에 있다.

면 : 성인 디스코장을 가본 적이 있는가 ? 가봤다면 어떻게 생각하는가 ?

학 : 가봤다. 성인과 미성년자의 차별이 있을 필요가 없다.

면 : 출입시 적발될까봐 염려해본 적은 없는가 ?

학 : 없다.

면 : 부모님이 이곳에 출입하는 것을 알고 있는가 ?

학 : 어느 정도 알고 계실 것이다.

면 : 비용은 어디서 조달하는가 ?

학 : 용돈으로 쓴다.

면 : 동생이 이런 곳에 출입한다면 어떻게 생각하는가 ?

학 : 약물, 흡연 등만 확실히 절제하고 성적에 관계가 없다면 반대하지는 않겠다.

면 : 청소년 건전 놀이마당을 알고 있는가 ?

학 : 알지 못한다.

면 : 청소년 건전 놀이마당이 있다면 이용하고 싶은 생각은 있는가 ?

학 : 호기심이 간다.

면 : 음주, 흡연, 약물 등 복용 경험이 있는가 ?

학 : 술은 많이 하는 편이나 흡연, 약물 등은 전혀 경험이 없다.

면 : 가장 고민하는 문제는 무엇인가 ?

학 : 성적문제다.

면 : 입고 있는 옷은 통학복인가 아니면 이곳에 오려고 갈아있었는가 ?

학 : 통학복이다.

면 : 나라에서 청소년을 위한 놀이마당을 어떤 형태로 해주는 것이 바람직하다고 보며 요구하고 싶은 것은 무엇인가?

학 : 우선 확실한 홍보를 해야겠다. 그리고 어른들의 간섭을 전혀 받지 않는 자율적인 분위기를 갖춰야겠다.

면담 학생은 성격이 활발하고 눈매가 초롱초롱한 비교적 똑똑해 보이는 학생이었다. 대답도 간단명료하게 해주어서 수월한 면담이었다. 다음은 연구자 1명이 여학생에게 시도한 면담내용이다.

면 : 처음에 디스코텍을 출입하게 된 동기는 무엇인가?

학 : 호기심에 친구들 따라갔다. 그때가 중3때이다.

면 : 이런 곳에 오는 주된 이유는?

학 : 친구도 사귀고 춤도 추는 것이 재미있다.

면 : 학업에 지장을 준 적은 없는가?

학 : 없다.

면 : 성인 디스코텍은 어떻다고 생각하는가?

학 : 가본 적은 없지만 재미있을 것 같으면서도 어딘가 모르게 좀 나쁘다는 생각이든다.

면 : 동생이 이곳을 출입한다면 어떻게 생각하는가?

학 : 나쁜 일에 빠지거나 불량한 친구를 사귀지 모르므로 가지 못하게 하겠다.

면 : 음주, 흡연, 약물 등의 복용여부는?

학 : 술은 먹어 본 적이 있다. 다른 것은 아직 안 해 보았다.

면 : 가장 고민되는 문제는?

학 : 고입 진학문제이다.

올해 중학교 3학년인 15살의 이 여학생은 그밖에도 디스코텍 출입이 탈선했다는 생각을 들게 한 적은 전혀 없다고 말했다. 이곳에서 친구를 사귀는 적이 있는지의 여부를 묻자 사귀기는 하지만 따로 바깥에서 만나는 않고 이곳에 올 때만 인사정도 한다고 했다. 청소년 전전 놀이

마당에 대한 이용여부에 대해 질문하자 가보고 싶지 않다고 했고 그 이유는 별 재미가 없을 것 같고 친구들이 갈 것 같지 않아서라고 밝혔다. 종류층의 가정에 1남1녀 중 1녀이고 이 KK디스코텍과 집과는 도보로 20분정도인 가까운 거리에 있다.

6) S디스코텍

천호동 구사거리에 청소년들이 잘가는 디스코텍이 있다기에 찾아가보았으나 1시간 동안 눈여겨봐도 이곳은 2, 30세의 성인들을 위한 유흥가 같았다. 동행한 연구자와 의논하여 성남으로 발길을 옮겨 도착한 시간은 밤 11시경이었다. 시내만큼 휘황찬란한 불빛은 없었으나, 여관 여인숙 간판이 많이 보였다. S디스코텍이 있는 건물의 2층에는 '극장이' 있었고 건물 앞에는 도로 여기저기에 포장마차와 잡화상이 늘어서 있었다. "S디스코텍"의 입구는 극장의 매표소처럼 생겼고 30대 후반의 3명이 돈을 받고 있었다. 건물 지하에 있는 S디스코텍의 홀 안으로 들어서니 교실 2칸, 가로 5m정도의 넓이었다. 조명도 그리 요란한 느낌보다는 단조롭다는 느낌을 주었고 콜라, 맥주박스가 쌓여있는 주방 옆에는 남녀공용의 화장실이 있었다. 홀안의 손님 연령층은 여자는 15세에서 25세정도, 남자는 15세에서 20대 초반으로 보였다. 11시부터 12시까지 부르스곡은 한번도 나오지 않았고 모두 열심히 춤추는 일에 몰두한 사람들 같았다. 한 좌석에 혼자 앉아있는 남학생이 있어 면담을 시도해보았다.

이 면담학생의 가족관계는 1남1녀이고 집안에 대해 언급을 일체 회피하고 싶어하는 눈치가 강했다. 그리고 술집이나 레스토랑에서 웨이터로 일하고 싶어하며 돈을 벌면 절반은 어머니에게 가져다 주겠다고 말했다. 유흥업소가 새벽까지 영업했으면 좋겠다는 이 면담학생은 마치 자신이 성인이라도 된 듯, 오래전부터 성인 흉내를 내온 흔적이 역력해보였다. 그는 현재 19세이다. S디스코텍의 주위에서는 경찰과 방범대원이 한 명도 눈에 띄지 않았고 지역적 특성으로는 종합시장 안에 있다는 것이다.

2. 롤러스케이트장

1) I 롤러스케이트장

신촌 일대에는 롤러스케이트장이 하나 있었는데 타산이 맞지않아서 볼링장으로 변했다고 한다. 그래서 다른 장소를 물색하던 중 서울에서는 그래도 학생들사이에 이름난 I 롤러스케이트장을 방문하기로 하였다. 일요일 오전 11시쯤 그 장소에 도착할 수 있었다. 화양리 전대입구역 주변에 위치하고 있었는데 시장골목을 따라서 50m를 직진해 가다보니 상당히 큰 3층짜리 하얀건물이 나타났다. 롤러장은 지하에 있었는데 내려가는 계단에는 페인트로 알록달록한 그림을 그려놓아 생동감을 느낄 수 있었다. 입구에 부착되어 있는 요금표를 보면 영업시간 09:00~21:00중에서 10:00이전이나 18:00이후에는 할인되는데, 평일에는 1,000원, 토요일에는 1,500원 그리고 공휴일이나 일요일에는 2,000원 등이다. 금액을 지불하면 노란색의 행운권을 한장씩 나누어 주어 15:30분쯤 열리는 디스코시간에 추첨 후 여러가지 상품을 준다.

출입구는 통과하여 들어가는 길은 좁고 한쪽에 일렬로 10여대의 오락기가 설치되어 롤러스케이트를 신은 채 열심히 두드리고 있는 청소년들(대부분 중학생같아 보임)을 볼 수 있다. 통로를 따라서 쪽 들어가니 신발을 보관하고 롤러를 빌려주는 비교적 큰 공간이 있었고 그 앞에는 신발을 신을 수 있도록 의자가 길게 준비되어 있다. 신발을 교환하는 장소 앞에는 초보자가 연습할만한 조그만 장소가 있고 더 들어가면 시끄러운 음악이 돌리고 번쩍번쩍 불빛이 반짝이고 있다. 조명은 밝은 편이고 DJ가 신나는 음악에 맞춰 춤을 추고 있었고 15~20여명이 의자에 앉아 멍하니 구경하고 있다. 역시 이런 곳에는 DJ가 동경의 대상인가 보다.

롤러장은 정면중앙에 뮤직박스가 있고 이것을 중심으로 조그만 트랙과 외곽에 그보다 큰 트랙이 있다. 트랙의 구분은 코너부분만 둥근 봉

을 세워 놓고 안쪽에 길게 의자를 배치하여 간간이 설 수 있는 공간을 만들어 놓았다. 뮤직박스 앞쪽에 조그만 공간을 두고 그 둘레에도 의자를 배열해 놓았다. 의자들이 많아서 설 수 있는 공간이 많아 좋다. 안쪽 트랙은 능숙한 사람들이 타고 바깥쪽은 서투른 사람들이 타고 있었고 뒤로 속도감있게 질주하는 사람이 의외로 많아 롤러를 잘 타는 사람이 꽤나 많음을 느낄 수 있었다.

종업원은 첫번째 출입구에 2명(표판고 돈 거슬러 주는 사람), 신발 교환장에 3명, DJ 6명, 매점 2명, 등이었고 매점옆에 화장실이 남·녀로 구분되어 있었다. 장소는 꽤나 넓어서 400~500명 가량 수용가능 하였고, 그날은 일요일이라서 정오가 지나면서 점점 증가하여 300명 이상이 모인 듯 했다. 종업원들의 태도는 대체로 친절하였고, DJ들은 30분마다 교체되었고 율동도 하면서 신나는 디스코 음악을 틀어 주었고 중간 중간에 사잇말을 넣었다. 언어사용은 반말이 많아서 듣기에 거북했으나 청소년들은 친근감도 들어 별로 나쁘게 들리지 않는다는 이야기 였다. DJ들의 연령분포는 10세후반에서 20대초반의 젊은 층이었는데 나이를 속이려고 복장이나 분장에 세심한 신경을 쓴다고 자주 다닌다는 이가 귀뜸해 주었다. 가끔 욕설도 사용하여 말이 너무 거칠구나 하는 느낌이 들었다.

연령분포는 중학생과 고등학생이 대부분을 이뤘고, 남녀비율은 4:6 정도로 여자가 수적 우세를 나타냈다. 이용청소년의 행동양식은 대체적으로 양호하나 몇몇의 청소년이 복장면, 언어사용면, 행동표현면 등에서 불량한 끼를 나타냈었다. 또한 그러한 청소년들은 남녀가 그룹을 지어 몰려다니며 행동하였다. 자주 온다는 학생의 말에 의하면 일부 청소년들은 화장실에서 담배를 피기도 한다고 한다. 다른 곳에서 만난 청소년들도 비슷하지만 말투가 거칠고 욕설도 너무나 자연스럽게 남녀 모두 사용하였다. 그것은 아마 마스크의 영향이 큰 듯 싶다. 오후 3시30분부터 30분동안 DJ의 진행아래 행운권추첨 및 디스코 경연대회를 가지고 4시부터 30분동안 디스코 시간을 주었는데 많은 청소년들이 참여하였고 흥미없는 이는 계속하여 롤러를 타면서 트랙을 돌았다. 서로 자주 충돌도 하였으나 다친 이가 없는 게 특징아닌 특징이었다. 면접대상자는 자

주 출입을 하였다는 여중 2년생 2명을 면접하였다.

면 : 누구의 소개로 여기에 오게 되었지요 ?

학1 : 친구가 좋다고 해서 같이 오게된 게 처음이었어요.

면 : 그 옆 친구는요 ?

학2 : 저는 마찬가지로 친구의 소개로 알게 되었어요.

면 : 얼마나 자주 이곳에 오나요 ?

학1 : 일주일에 두번정도요.

면 : 그 옆 친구는 어때요 ?

학2 : 한달에 한번정도요.

면 : 출입이 학습이나 일반생활에 영향을 미친다고 생각 하나요 ?

학1 : 별 영향이 없다고 생각합니다. 스트레스를 풀고 가니깐요.

면 : 옆에 친구는요 ?

학2 : 조금은 영향이 있다고 생각합니다.

면 : 이곳에 출입함으로써 자신이 탈선했다고 생각해 본적 있나요 ?

학1 : 아니요. 이상하게 생각하는 사람이 더 이상한 것 같아요.

학2 : 저도 별로 나쁘게 생각하진 않아요.

면 : 이곳에서 이성친구를 사귄적 있습니까 ?

학1 : DJ중에 좋아하는 사람이 있어요. 그 사람은 자꾸 다른 여자에게 한눈을 파는 것 같아 싫기도 하지만요.

학2 : 저는 그런 경험 없어요.

면 : 이곳에 오지 않을때는 어떤곳에서 여가시간을 보내나요 ?

학1 : 오락실이나 음식점에서요.

학2 : 저는 집에가서 그냥 텔레비전도 보고 놀아요.

면 : 부모님이 이곳에 오는지 알고 계십니까 ?

학 : 네.

면 : 그러면 여기에 오는것을 어떻게 생각하세요 ?

학 : 별로 반대하진 않으세요.

면 : 이곳에서 쓰는 비용은 어디서 조달하지요 ?

학1 : 어머니가 주세요. 일정한 용돈은 없고 그때마다 타썰요.

학2 : 저도 마찬가지로요.

면 : 한번에 얼마나 써요?

학1 : 오천원에서 만원요.

학2 : 저는 오천원 정도요.

면 : 이곳을 나가면 보통 어디로 가나요?

학1 : 집으로 바로 가요.

학2 : 저도 그래요.

면 : 청소년 놀이마당이라고 들어본 적 있나요?

학1 : 예. 걸스카우트 연맹에 있다는 걸 들어 봤어요. 그런데 한번도 못 가 봤어요.

학2 : 저는 못들어봤는데요.

면 : 청소년 놀이마당이 있다면 이용하겠습니까?

학1 : 예. 가보고 싶어요.

학2 : 저는 별로예요. 재미도 없을 것 같아요.

면 : 음주, 흡연, 약물복용을 해본 경험이 있습니까?

학1 : 없어요. 술은 한모금씩 아빠가 주신거 마셔봤어요.

학2 : 저는 경험이 없어요.

면 : 본인이 가장 고민하고 있는 문제는 무엇이죠?

학1 : 성적문제가 제일 먼저구요. 그 다음이 친구문제인데 친구는 많은데 진정한 친구는 없는것 같아요.

학2 : 저도 성적이 제일 큰 문제예요.

면 : 한달 용돈은 얼마며 누구에게 어떤 방법으로 지급받나요?

학1 : 어머니에게 받는데요. 일정한 금액은 없구요 그때 그때 타 쓰는데 부족하지는 않아요. 한꺼번에 있는 것을 다 써버려서 차비가 없을때도 있어요.

학2 : 저는 2만원 정도예요.

면 : 가족관계는 어떤가요?

학1 : 1남 4녀구요. 오빠 하나, 언니 셋 있어요. 엄마 아빠는 사업때문에 지방에 계시구 가끔 올라 오시지만 대부분은 저희끼리 살아요.

학2 : 저는 1남 2녀예요. 남동생 하나, 여동생 하나 있어요. 부모님은 늦게 들어오는 편이에요.

면 : 집안의 경제사정은 어느정도입니까?

학1 : 경제적으로는 풍족한 편인데 가족간에 정이 없어요. 집에 가도 기다려 주는 사람이 없으니깐 집에 일찍 가기도 싫어요.

학2 : 저는 중 정도되는 편이에요. 가족 분위기는 좋은 편이구요.

면 : 정부에서 청소년을 위한 놀이마당을 어떤 형태로 해 주는 것이 바람직하다고 생각하나요?

학1 : 우리들이 놀만한 장소를 많이 제공해 주었으면 해요.

학2 : 저도 마찬가지로 생각해요.

2) K롤러스케이트장

10월 15일(월) 오후 6시 경에도 여기를 왔었다. 표파는 아저씨는 끝날 때가 되었다고 했다. 그 이유는 손님이 셋밖에 없어서라 했다. 그래도 잠시 들어가 볼 수 있냐고 했더니 그는 승낙했다. 여기는 극장 지하이다. 롤러를 타는 사람의 실력은 상당히 좋았으나 옷차림은 불량기가 있어 보였다. 신발대여소에 있는 종업원과 몇마디 이야기를 나누었다.

면 : 여기 원래 이 시간에 문을 닫아요?

종 : 손님이 없으면 문을 닫는데 오늘은 곧 닫을 거예요.

면 : 그러면 문을 닫는 시간은 보통 어떻게 되나요?

종 : 6~8시 정도예요.

면 : 여기에는 싸움같은 것이 일어나지 않나요?

종 : 그런 일 없어요.

그 다음날 연구자는 다시 롤러장을 갔다. 오후 5시를 막 넘었다. 입장료는 천오백원이다. 안으로 들어가서 여기저기를 둘러 보았다. 기둥 두개를 중심으로 해서 타원형으로 된 스케이트장 안쪽으로 반층 정도의 높이로 아주 큰 DJ박스가 보인다. 스케이트장 둘레에는 화장실, 신발대여소 그리고 스벅이 있다. 오늘 여기는 상당히 북적된다. 60명 이상 되는 사람들이 있는 것 같다. 남녀의 비율은 남자가 약간 많은 것 같

다. 화장실 쪽으로 가니 1명의 남학생과 3명의 여학생이 얘기를 하고 있다. 중학생 정도로 보인다. 롤러를 타는 여학생 중 내가 아는 학생도 3명이 있다. 그들은 중학교 2학년이다. 오늘 시험이 끝난 그들은 나를 피하면서 인사를 하지 않았다. 한 학생을 붙들고 면접을 요구했다. 거북스러운 표정으로 싫다고 한다. 아무 일이 없으니까 가서 잠깐만 얘기하면 된다고 반은 억지로 그 학생을 끌고 갔다.

스벅으로 갔는데 스벅비는 아주 싼 편이다. 삼백원에서 오백원 사이의 가격이다. 나는 삼백원을 주고 오란씨 캔을 두개 사서 그 학생과 자리에 앉았다. 한개를 권하니까 학생은 괜찮다고 한다.

면 : 처음에 여기를 어떻게 오게 되었지 ?

학 : 동네 동생들에게 듣고 오게 되었어요.

면 : 그 때가 언제인데 ?

학 : 국민학교 5학년 때요.

면 : 여기에 자주 오니 ?

학 : 한달에 1-2번 와요.

면 : 여기에 오면 공부하는데 지장이 없니 ?

학 : 예.

면 : 여기는 누구나가 다 들어올 수 있지 ?

학 : 예.

면 : 롤러 타는 것이 나쁘다는 생각은 안해봤니 ?

학 : 예.

대답이 딱딱하고 적극적이지 못하게 진행되고 있다.

면 : 여자친구 있어 ?

학 : 없어요.

면 : 혹시 롤러장에서 싸움하는 것 본 적이 있나 ?

학 : 없어요.

면 : 여기보다 더 좋은 롤러장은 없니 ?

학 : 여기 밖에 봐보지 않았어요.

면 : 여기에 오지 않았을 때 남는 시간에 뭘 하니 ?

학 : 동네에서 놀아요.

면 : 어른들은 어떻게 노는 것 같냐?

학 : 모르겠어요.

면 : 여기에 오는 것을 누가 알까봐 걱정한 적은 있니?

학 : 없어요.

면 : 부모님께 말씀드리고 온거야?

학 : 예.

면 : 그럼 오늘 집에서 돈을 얻어서 왔겠네?

학 : 예.

면 : 올 때마다 항상 얻어서 오니?

학 : 얻어서 올 때도 있고 용돈으로 올 때도 있어요.

면 : 여기에서 나가면 바로 집에 가니?

학 : 예.

면 : 너 동생있니?

학 : 없어요.

면 : 형은?

학 : 1명은 있어요.

면 : 만약에 네 동생이 있다면 여기에 같이 올래?

학 : 예, 같이 올 것 같아요.

면 : 여기서 노는 것이 건전한 것 같냐?

학 : 모르겠어요.

면 : 술은 마셔본 적이 있니?

학 : 예.

면 : 담배같은 것은?

학 : 없어요.

면 : 지금 고민스러운 일이 있니?

학 : 없어요.

면 : 한달 용돈은 얼마나 되니?

학 : 이만원요.

면 : 누가 주는데?

학 : 엄마가요.

면 : 이 옷은 어디에서 입고 왔니 ?

학 : 집에서요.

면 : 집에서 학교까지는 몇 분이나 걸리지 ?

학 : 15~20분요.

면 : 집에서 여기까지는 ?

학 : 비슷해요.

면 : 집에는 부모님과 형 그리고 너만 사니 ?

학 : 예.

면 : 할머니나 할아버지는 같이 살지 않고 ?

학 : 예.

그 학생은 중학교 2학년 학생이다. 집안 형편은 보통이하..하고 15살이다. 키는 중학교 2학년치고는 상당히 큰 편이었고 상당히 내성적인 듯했으며 순박·순진하게 보인다. 나라에 요구할 청소년 놀이마당에 관해서는 많은 시간을 소비하면서 설명하고 대답을 요구했으나 생각나지 않는 것 같다. 이렇게 면담을 하고 있는 동안 옆에는 키가 작고 끼가 있어 보이는 같이 온 듯한 학생이 우리의 얘기에 관심을 보이는 것 같다. 너도 하고 싶냐고 물었더니 싫다고 한다. 나는 면담 한 학생에게 음료수 하나를 더 사오도록 시키고는 그 학생을 붙잡았다. 면담을 한 학생이 음료수도 그냥 둔 채 가려는 것을 가져가게 하고는 옆의 학생과 면담을 했다.

면 : 여기에 처음 온 것이 언제이고 어떻게 왔지 ?

학 : 동네 형들과 국민학교 때 왔어요.

면 : 너는 한달에 몇 번이나 오지 ?

학 : 한달에 2번 정도 와요.

면 : 여기에 왜 온다고 생각하지 ?

학 : 재미있어서요.

면 : 공부하는 데 지장은 ?

학 : 없어요.

면 : 여기에 다니는 것이 탈선이라고 생각하지 않니 ?

학 : 아닌 것 같아요.

면 : 여자친구 있어 ?

학 : 없어요.

면 : 여기에서 싸움하는 것 본 적이 있나 ?

학 : 한번 있어요.

면 : 여기 말고 롤러장 가본 곳이 있나 ?

학 : 동대문요.

면 : 어디가 더 좋은데 ?

학 : 여기요.

면 : 왜.

학 : 가까워서요.

면 : 어른들은 어떻게 노는 것 같아 ?

학 : 술 마시고 담배피면서 노는 것 같아요.

면 : 여기에 오는 것이 누구에게 걸릴까봐 걱정한 적은 ?

학 : 없어요.

면 : 부모님은 여기에 온 것을 아니 ?

학 : 삼천원 얻어서 왔어요.

면 : 여기에서 나가면 어디 가니 ?

학 : 동네요.

면 : 동생 있나 ?

학 : 예.

면 : 동생하고 같이 온 적은 ?

학 : 두번 있어요.

면 : 동생이 계속 여기에 온다면 너는 어떻게 할래 ?

학 : 못 오게 해요.

면 : 왜 ?

학 : 탈선하는 것 같아서요.

면 : 네가 건전한게 놀 장소가 마땅한 곳이 있을까 ?

학 : 모르겠어요..

면 : 만약 그런 장소가 있다면 가볼래 ?

학 : 예, 가보고 싶어요.

면 : 술은 마셔 보았겠고 담배는 피워 본 적이 있나 ?

학 : 국민학교 때요.

면 : 네게 고민되는 문제가 있니 ?

학 : 없어요.

면 : 한달 용돈을 얼마나 되지 ?

학 : 이만원에서 삼만원요. 매달 그렇게 받는 것은 아니고 받을 때도 있고 안 받을 때도 있어요.

면 : 지금 입은 옷을 입고 학교에 갈 것까지는 않은데 집에서 잘아입고 왔니 ?

학 : 예.

면 : 몇 학년이지 ?

학 : 중학교 1학년요.

면 : 그러면 아까 그 형하고 같은 동네에 사니 ?

학 : 같은 동네에 살아요.

면 : 너희 집에는 누구누구 사니 ?

학 : 누가 둘과 여동생 하나 그리고 부모님들요.

(14살의 중학교 1학년 남학생이고 집안 형편은 못 사는 편이라 한다.)

면 : 나라에서 우리가 놀게끔 어떻게 해줬으면 좋겠냐 ?

학 : 우리 집 뒤에 산이 있는데 거기에다가 좋은 시설들을 만들었으면 좋겠어요.

연구자는 면접이 끝나고 다시 그 곳을 둘러 보았다. 주로 청바지 등 캐주얼한 차림이다. 롤러장 중간에는 누군가가 춤시범을 보이고 있다. 춤의 형태는 디스코장에서 본 나미의 춤 형태다. 주위에는 남녀 10여명이 구경을 하고 있다. 롤러장 가에 앉아있는 상당수도 그것을 보는 듯하다. 그것이 대충 끝나고는 D.J가 가요중 어떤 곡을 틀어주겠노라 하니 여학생들이 소리를 지른다. 내가 아는 여학생을 찾으려 보이지 않는다. 이제는 여학생들 7,8명이 일렬로 기차놀이를 하면서 즐거워들 하며 반 정도는 이곳을 나간 것 같다. 나도 나오려는 순간 반층 위에 있는

여학생과 그 밑에 남학생이 손을 뻗어 잡고는 무슨 얘기를 하고 있다.
느낌에 무슨 약속을 하는 것처럼 보인다. 현관 표받는 아저씨는 누군가와 장기를 두고 있다.

3. 오락실

1) T오락실

주택가에 있는 오락실이다. 문을 들어서려는 순간 두 명의 남학생이 나오는 것을 보고 면담을 시도했다.

면 : 오락실은 어릴 때부터 다녔는가?

학1 : 국민학교 5학년 때부터다.

면 : 친구들이 잘 때 따라서 가는가?

학1 : 학교 끝나고 친구들과하고 어울려서 간다.

면 : 일주일에 몇 번 정도 가는가?

학1 : 1, 2학년들은 학교 끝나고 매일 가는 것 같다. 우리는 고3이라 자주 가지는 않는다.

면 : 일주일에 한두 번 정도 가는가?

학1 : 모임이 있을 때 가니까 일주일에 한번 정도다.

면 : 출입이유가 주로 만나기 위해서 가는 것인가?

학1 : 모임이 있으면 만날만한 다른 곳이 없다. 그밖에는 학교에서 만나기도 한다.

면 : 그외에도 스트레스가 풀린다든지 시간을 때우기가 좋다든지 하는 이유가 있을텐데?

학2 : 시간 때우기도 좋은데 만남의 장소라는 이유가 강하다.

면 : 공부에는 크게 영향을 미치는 것이 없는가?

학2 : 1, 2학년 때는 좀 지장이 있었지만 지금은 없다.

면 : 출입을 할 때 부모님들이 가지 말라고 하신 경우는 없는가?

학1 : 국민학교 때는 그랬다.

학2 : 지금은 상관하지 않는다. 나쁜 쪽으로 빠지지 않으니까.

면 : 예전에 통제를 받을 때 내가 나쁜 방향으로 가고 있구나 하는 것을 느낀 적이 있는가?

학2 : 아니다 그냥 재미있어서 갔다.

학1 : 불량한 청소년들이 있을 때는 겁이 좀 났었다.

면 : 오락실에 여자친구와 같이 간 적이 있는가?

학1 : 만날 때 오락실에서 만나는 경우가 있다.

면 : 그 여학생과 계속 잘 사귀고 있는가?

학1 : 그냥 친구다. 남녀공학이니까 주로 학교에서 보는 친구들이다..

면 : 오락실에서 싸움이 일어나는 경우를 본 적이 있는가?

학1 : 국민학교때 한 번 봤다. 고등학생쯤 되는 청소년들이 칼을 가지고 싸움을 하고 있었다.

학2 : 오락실 안에서는 안 싸우고 시비가 붙으면 끌고 나가서 싸우는데 사람들은 그들을 보고도 말리지를 않는다. 주인도 말리지는 못하고 싸우려면 나가서 싸우라고 할 뿐이다.

면 : 오락실을 가본 곳 중에서 제일 마음에 드는 곳이 있는가?

학1 : 사람들이 없는 곳이 좋고 오락기구가 꽤 많은 곳이 좋다.

면 : 다른 데는 어디 자주 가는 곳이 있는가?

학1 : 학교앞에 있는 오락실에 가끔 간다.

면 : 지금 오락실에 오지 않았다면 무엇을 하고 있겠는가?

학1 : 시험공부도 하고 라디오도 듣는다.

면 : 성인 오락실이 있는 것을 아는가?

학2 : 알고 있다.

면 : 가본 적이 있는가?

학1 : 들어가지 못하잖은가?

면 : 안을 구경해본 적은 없는가?

학1, 2 : 안을 구경한 적은 있다.

면 : 돈을 걸고 도박하는 성인오락실을 들어본 적이 있는가?

학2 : 어른들 따라서 잠깐 들어가 본 적은 있다.

면 : 어릴 때나 혹은 누구에게 걸릴까봐 걱정한 적이 있는가?

학1, 2 : 어릴 때는 선생님께 걸릴까봐 걱정했었다.

면 : 부모님이 오락실 가는 것을 알고 계신가?

학1 : 알아도 크게 꾸중하지는 않는다. 시험이 끝나면 선생님이 데리고 가기도 한다.

면 : 오락비는 용돈으로 해결하는가? 아니면 따로 얻어서 하는가?

학2 : 주로 용돈으로 해결하고 이따금 친구들이 서로 대주기도 한다.

면 : 오락실에서 만난 후에는 주로 어딜 가는가?

학1 : 학교에서 몽가지고 노는 일이 대부분이다.

면 : 만약에 동생이 오락실을 간다면 어떻게 하겠는가?

학 : 옛날에는 못가게 했는데 그래도 자꾸 몰래가니까 할 수 없이 내가 데리고 간다.

면 : 형과 함께 가는 것은 괜찮다고 생각하는가?

학 : 다른 데 갈 데가 없다. 놀이터도 요즘에는 나쁜 애들이 많아 그곳에 가도 마음이 놓이지 않는다.

면 : 청소년들이 건전하게 놀 수 있는 장소로 어디가 있겠는가?

학1 : 교회 등 그밖에는 별로 없다.

면 : 건전하게 놀 장소가 마련된다면 잘 용의가 있는가?

학1 : 나쁜 애들만 없으면 가겠다.

학2 : 그런데가 어떻게 만들어지겠는가? 실제로 있다면 좋겠다.

면 : 술 먹어본 적은 있는가?

학1, 2 : 있다.

면 : 담배는 어떤가?

학1, 2 : 안피우는 학생이 거의 없다.

면 : 자신들은 어떤가?

학1 :

학2 : 친구들 대부분이 피우니까 같이 있을 때 입담배는 피운다. 여럿이 피니까 나혼자만 피하기가 어색하다.

면 : 주위 친구들중에서 본드나 부탄같은 것 마시는 친구들은 없는가?

학1, 2 : 전혀 없다.

면 : 지금 본인에게 가장 고민되는 문제는 무엇인가?

학1 : 인문계냐 공고냐 하는 진학문제가 가장 고민이다.

면 : 지금 몇학년인가 ?

학1, 2 : 중학교 3학년이다.

면 : 현재 입고 있는 옷은 등학교 복장인가 ?

학1 : 그렇지 않다. 우리학교는 교복을 착용한다.

면 : 집과 학교와의 거리는 ?

학1, 2 : 도보로 10분내지 15분 걸린다.

면 : 가족사항은 어떻게 되는가 ?

학1 : 부모님과 누나 둘, 형이 하나 있다.

학2 : 나는 장남이고 남녀 동생이 하나씩 있다.

면 : 본인들의 가정형편은 어떻다고 생각되는가 ?

학1 : 못사는 것 같다.

학2 : 보통인 것 같다.

면 : 우리나라 청소년들에게 놀만한 장소와 프로그램들을 어떤 형태로 제공해 주었으면 좋겠는가 ?

학2 : 운동장에다 제공해 주었으면 좋겠다.

학1 : 이런 오락실을 나쁘게 생각하는데 자주 가는 것만 아니면 스트레스도 풀고 좋은 것 같다. 그러니 여기를 더 건전하게 만들었으면 좋겠다.

면접이 끝나고 연구자는 그 오락실로 들어갔다. 오락기구들은 진전한 편이며 실내에서 오락하고 있는 손님들은 15명 정도가 있었는데 남녀 반반 정도이고 그중에는 여학생들 한 무리가 있다.

2) B오락실

B오락실에 있는 사람들은 대부분이 성인들이었다. 테트리스를 잘 하는 교복을 입은 학생과 그 친구들 3명에게 면담을 시도했다.

면 : 여기 출입동기는 ?

학 : 어릴 때부터 자연스럽게 오게 되었다.

면 : 출입횟수는 ?

학 : 한달에 2~3번 정도된다.

면 : 출입이유는 ?

학 : 주로 친구들을 만나기 위한 장소로 이용한다.

면 : 공부나 생활에 지장은 없는가 ?

학 : 고3이니까 공부는 열심히 한다. 그리고 그런 쫓수로 오는데 무슨 지장이 있겠는가 ?

면 : 여자 친구가 있는가 ?

학 : 없다.

면 : 여기에 오는 것이 나쁘다는 생각을 해본 적이 없는가 ?

학 : 우리가 애들같이 오락에 빠지는 것도 아닌데 그렇게 생각할리가 없다.

면 : 이곳에서 싸움을 하는 경우는 없는가 ?

학 : 자주 가지 않으니깐 그런 곳은 없고 친구들 만나기가 편한 곳이 좋다.

면 : 여기에 오지 않았다면 무엇을 하고 있을까 ?

학 : 요즘에는 공부에만 시달린다.

면 : 성인오락실, 빠전고가 있다는 것은 알텐데 가본 적은 있는가 ?

학 : 우리는 못 들어가는 것으로 알고 있다.

면 : 성인들은 어떻게 노는 것 같은가 ?

학 : 우리보다 자유스러운 것 같다.

면 : 이곳에 오는 것을 누가 알까봐 걱정한 적은 없는가 ?

학 : 우리도 이제 스스로를 통제할 정도로 컸다고 생각한다.

면 : 부모님들께서는 오락실가는 것을 아는가 ?

학 : 상관 안한다. 우리가 알아서 해야된다고 생각한다.

면 : 여기서 쓰는 비용은 어디서 나오는가 ?

학 : 특별히 드는 비용은 없다.

면 : 만남의 장소로 주로 이용하고, 만나면 다른 장소로 갈텐데 주로 어디로 가는가 ?

학 : 야외나 사전 목적지로 간다.

면 : 동생이 오락실을 다닌다면 어떻게 할 것 같은가 ?

학 : 오락에 빠지지만 않는다면 상관없을 것 같다.

면 : 청소년들의 전전 놀이마당이 있는 곳, 아는 데가 있는가 ?

학 : 거의 없는 것 같다.

면 : 만약 그런 곳이 있다면 가고 싶은 용의는 있는가 ?

학 : 가보고 싶다.

면 : 가보고 판단해서 계속 혹은 그만 한다는 애기가?

학 : 그렇다.

면 : 술은 먹어봤을거고 담배는 피우는가?

학 : 고3이면 담배를 안피는 학생이 한반에 한두 명 있을 것이다.

면 : 부탄가스를 마시던 손가락에서 전자총이 발사된다는데?

학 : 그런 것은 하지 않는다.

면 : 가장 고민되는 문제는?

학 : 고3이니 당연히 대학입시 문제다.

면 : 한달 용돈은?

학 : 2~3만원 정도된다.

면 : 집에서 학교까지는 몇 분 걸리는가?

학 : 상계동에서 K고등학교까지 지하철, 버스를 이용해서 40분 정도 걸린다. 그리고 여기가 중간에 위치하니 학교와 여기, 집과 여기는 20분 정도 걸린다.

면 : 가족관계가 어떻게 되는가?

학 : 부모님과 형이 있다.

면 : 집안 경제사정은 어느정도인가?

학 : 보통정도 된다.

면 : 나라에서 청소년들에게 해주었으며 좋겠다 하는 것이 있는가?

학 : 우리들이 만날 수 있는 장소가 많았으면 한다.

3) K오락실

K오락실은 큰 도로에서 좀 떨어진 소방도로에 위치해 있다. 주위에는 치킨집이 두곳, 레코드가게, 만두집이 있다. 안으로 들어가니 다른 오락실보다 밝고 오락기들도 다양하다. 비행기 좌석처럼 되어서 실제로 오락의 효과를 높인 기구도 2대가 보인다. 옆에 있는 버튼을 눌러서 구슬로 점수를 올리는 외국영화에서 본 오락기구도 있고 꽃놀이도 있으나 도박성을 면것 같지는 않다. 구슬오락을 하고 있는 남학생 옆으로 가서 면담을 시도했다. 그는 중학교 2학년이라고 밝혔다.

면 : 언제부터, 어떻게 해서 오락실을 처음 오게 되었는가?

학 : 국민학교 5학년 때부터 친구들과 어울려 오락실에 다니기 시작했다.

면 : 일주일에 몇 번 정도 오는가?

학 : 2번 정도 온다.

면 : 오는 이유는?

학 : 재미있어서이다.

면 : 공부하는데 지장은 없는가?

학 : 없다. 시험때는 오지 않는다.

(출입통제는 받은 적이 없고 탈선했다거나 여자친구도 없으며 이곳에서 싸움이 일어나는 경우는 없으나 주위에는 불량 학생들이 있어서 금품을 요구하는 경우가 있다고 한다. 몇번 그렇게 당하기도 했다고 한다.)

면 : 오락실 중에서 마음에 드는 곳이 어디인가?

학 : 여기다.

면 : 이유는?

학 : 집에서 가까우니까.

면 : 집에 컴퓨터가 있을 것 같은데?

학 : 있다.

면 : 컴퓨터 오락하고 여기의 오락하고는 다른가?

학 : 여기가 좀 더 재미있다.

면 : 여가시간, 특히 오늘 여기에 오지 않았다면 무엇을 하고 있을 것 같은가?

학 : 잠도 자고 TV도 볼 것이고 공부도 하고 그럴 것이다.

면 : 성인오락실에 가본 적이 있는가?

학 : 아니다. 그러나 있다는 것은 알고 있다.

면 : 어른들은 어떻게 노는 것 같은가?

학 :

면 : 오락실 가는 것이 누구에게 걸릴까 염려한 적은 없는가?

학 : 없다. 부모님들도 알고있고 가끔은 형하고도 같이 온다.

면 : 여기는 집에서 오는 길인가?

학 : 그렇다.

면 : 오락하고는 바로 집에 들어가는가?

학 : 그렇다.

면 : 오락비는 얻어오는가?

학 : 용돈이 없으면 얻어온다.

면 : 동생은 있는가?

학 : 없다.

면 : 만약에 동생이 있다면 오락실을 다녀도 괜찮다고 생각하는가?

학 : 오락에 빠지지만 않는다면 괜찮을 것 같다.

면 : 여기가 전전하게 노는 장소라고 생각하는가?

학 : 좋지도 나쁘지도 않은 곳인 것 같다.

면 : 전전하게 놀 장소가 다른 곳이 있다면 가고 싶은 생각은 있는가?

학 : 가보고 싶다.

면 : 술은 마셔봤는가?

학 : 몇 번 정도 마셔왔다.

면 : 담배는?

학 : 못피운다.

면 : 고민되는 문제는 없는가?

학 :

면 : 한달 용돈은 얼마인가?

학 : 일주일에 오천원이다.

면 : 집에서 여기까지 몇 분이나 걸리는가?

학 : 3분정도 걸린다.

면 : 가족관계는 어떻게 되는가?

학 : 부모님과 나 그리고 형이 있다.

면 : 집안 형편은 상·중·하 중에서 어느정도인가?

학 : 중 정도된다.

면 : 나라에서 청소년들을 위해 놀만한 것을 어떤 식으로 해주었으면 좋겠
다고 생각하는가?

학 : 우리가 주로 노는 곳이 학교이니가 학교에다가 농구골대나 축구골대
등의 시설을 갖추어 주었으면 좋겠다.

4) D오락실

D오락실은 안양시 일번가에서도 중심부에 자리잡고 있으며 주위에는 옷가게, 양화점, 레스토랑 등의 건물이 있다. 그러나 안양 시내 일번가는 전체가 100~200m사이에 위치하고 있어 거의 모든 업소가 유기적 관계와 상관관계를 맺고 있는 것 같다.

D오락실은 입구가 하나로 되어 있고 출입문 양쪽에 편치볼이 설치되어 있다. 출입문에 들어서자마자 좌측에 동전교환소가 있고 내부에 화장실은 보이지 않는다.

홀은 가로, 세로가 20m 정도되는 정사각형에 벽면을 돌아가며 놀이기구가 놓여져 있고 중간홀에도 2열로 놀이기구가 놓여져 있다. 입구쪽에는 내부에 설치된 것보다 다소 덩치가 큰 기구가 2개 있는데 하나는 Attack이라는 기구로서 서서 기관단총을 쏘아 나타나는 적을 쏘러뜨리는 것이고 다른 하나는 자동차 경주인데 핸들을 틀 때마다 앉아있는 의자가 핸들쪽으로 기울어지고 있어 실감을 더해준다.

벽면쪽에 30대, 중앙에 10대, 입구쪽에 2대, 총 42대의 놀이기구에 30명이 앉아있고 연령분포는 10-20대 후반까지 다양하다. 남여 비율은 남자가 25명, 여자가 5명이다. 여자는 혼자있는 경우가 거의 없고 남·녀가 함께 앉아 있다.

요금은 100원짜리에서 300원짜리까지 있으며 요금이 많은 것은 시간적으로 오래 놀 수 있고 2명이 함께 동시에 할 수 있다(내가 이곳저곳을 기웃거리자 이 오락실 주인으로 보이는 사람이 다소 경색된 표정으로 누구냐고 묻는다. 그러면서 자기집은 놀이기구가 불량한 내용이 없다고 선수친다. 내가 그저 놀러온 사람이고 흥미있어 배우려고 한다고 하자 요즘 이상한 단속이 많대며 돌아간다).

전자오락실은 몇군데 다녀 보았지만 내용은 거의 유사하다. 이 오락실의 프로그램은 다음과 같다.

꾸러기형제

벌떼 : (비행접시 파괴)

크레이지부스타 : (우주전쟁)

스타파이터 : (우주전쟁)

겔라그 : (우주 비행접시 파괴)

테트리스 : (모양 맞추어 나가기)

(*겔라그와 테트리스는 6~7대의 기구가 있어 가장 인기있는 프로그램이다.)

팬

트윈코브라 : (우주전쟁)

오메가

야구

스노우부로스

블랙아웃

보글보글 : (물방울 모양으로 상대를

테니스

공격)

아웃런 : 자동차 경주

아파치 : (우주전쟁)

스타파이터 : (우주전쟁)

로드랜드

에어부스타 : (우주전쟁)

김형사·강형사 : (숨어서 적을 잡음)

이곳에는 몇가지 프로그램이 더 있지만 크게 세가지 부류로 나뉘어져 내용만 약간 다르게 구성한 것이다. 큰 주류의 하나는 테트리스형(모양 맞추어 나가기)과 겔라그형(비행접시 파괴), 그리고 스포츠게임형이다. 이곳에는 불량한 내용이나 놀음을 하는 놀이기구는 없다.

2군데 청소년 출입 전자오락실의 일반적 상황을 조사한 후 면접 인터뷰 자료를 얻기 위해 면접대상자를 찾아 두리번거리고 있을 때 청소년 4명(남자 2명, 여자 2명)이 오락을 마치고 나가고 있다.

면접 부탁을 하니 4명이 함께 간다는 조건이어서 4명이 함께 재과점에 들어갔다.

4명의 청소년은 모두 고등학교 1학년들이며 여학생들은 반월에 있는 실업계 학교에 다니고 남학생 한명은 안양에 있는 인문계 고등학교에 다닌다. 남학생 한명과 여자아이 2명은 생활정도가 좋이라고 하며 다른 남학생은 하라고 한다. 이곳에는 일주일에 한번정도 출입하는데 특별한 이유는 없으며 4명이 모두 시간을 보내고 달리 할 일이 없어서라고 대답한다. 이런 곳에 오지 않을 때는 남자들이들은 주로 당구장에서, 여자아이들은 카페에서 시간을 보낸다고 한다.

이곳에 있는 디스코장에 가본 적이 있다고 묻자, 청소년들이 주로 이용하는 N디스코장에 자주 간다고 하며 여자아이들은 가방에 옷을 넣고 와서 화장

실에서 주로 옷을 갈아입고 용돈을 도아 산 화장품으로 화장을 한다고 한다.

남자아이들이 인문계 고등학교를 다닌다고 하여 대학에 갈 준비를 해야하지 않겠냐고 묻자, 자기네 학교에선 1등도 대학가기 힘들다며 공부를 하긴 해야겠는데 좀처럼 책상에 앉아 있기가 싫어 이런 곳에서 시간을 보낸다고 한다.

매일 이렇게 놀자면 돈이 많이 필요할텐데 어떻게 얻냐고 묻자 모두 다 학교를 핑계대어 적당히 돈을 타낸다고 한다. 그리고 여자아이들은 일일 아르바이트로 용돈을 보태기도 하는데 유원지 등에서 일일찻집이다 카페 등에서 일일고용으로 돈을 번다.

자신은 이런 데 다니는 것이 좋지 않다고 생각하며 자신도 잘못된 아이라고 생각한다. 남·여아이 모두가 동생이 전자오락실 출입하는 정도는 괜찮지만 디스코장은 못가게 하겠다고 한다. 이런데 출입함으로써 학업에 지장을 받고 있다고 한다.

남자아이 모두와 여자아이중 1명은 성인디스코장에 가본 적이 있다고 하며 성인들이 노는 방식에 대해서 좋은건지 나쁜건지는 모르겠고 자신들도 가끔 성인처럼 논다고 한다.

청소년전전 놀이마당은 알고 있으며 가본 적은 없지만 이런 곳이든 전전 놀이마당이든 재미있게 놀 수 있는 데라면 가보고 싶다고 한다. 전자오락실 정도는 자신들이 출입하기에 전전치 못한 곳이라고 생각은 하지 않으며 용돈으로도 충분히 즐길 수 있고 이곳은 고학년이 되면 출입하는 율이 떨어진다고 한다.

자신들은(남자)대학에 가고 싶고 공부가 되지 않아 고민이지만 달리 해결 방법이 없어(공부에 대한 포기상태) 생각없이 돌러다니며 논다고 한다.

여자아이들은 실업계 고등학교에 다니기 때문에 대학갈 걱정은 하지 않는다고 한다. 전자오락실 출입은 부모님이나 선생님이 알아도 상관없으며 걱정하지 않는다.

가끔 대학이나 공부에 대한 스트레스가 쌓이기도 하는데 남자아이의 학교 90%이상의 학생은 대학을 포기한 상태이고 이런 곳에서 만날 수 있다고 하며 전자오락이나 편지볼을 치면서 잠시 스트레스나 고민을 잊을 수 있다고 한다.

남자아이들은 애인이 있다고 하며 지금 만나는 여자아이들은 그냥 친구라

고 한다. 학교 지도선생님이 가끔 조사를 나오는데 그럴 때는 대부분 통보를 받고 있으며 질리게 되면 야단맞고 끝난다고 한다.

5) G오락실

연구자가 청소년 출입 전자오락실을 방문하기 위해 안양시내 1번가에 도착했을 때는 저녁 7시반경이었다. 시내 1번가를 이곳저곳 돌아다니면서 많은 전자오락실중 가장 적절한 두군데의 청소년 출입 전자오락실을 택하여 조사해 보기로 했다.

G오락실은 술집과 음식점이 많은 골목 끝에 자리하고 있으며 바로 앞에는 다음과 같은 간판이 세워져 있다.

이지역은 청소년 선도구역으로 22:00~익일

06:00까지 청소년 출입을 통제합니다.

안양 경찰서장

그러나 실제로 이 시간에 청소년 출입을 통제하는 경찰관은 없었다.

G오락실은 이 거리에서 제법 큰 1층 건물 전체를 사용하고 있다. 건물 밖에는 2개의 편치볼이 놓여있어 지나가던 사람들이 종종 자기 편치의 위력을 시험한다. 건물 안에는 약 50대의 놀이기구가 건물벽면을 빙 둘러서 놓여져 있고 중간에 2열로 놓여져 있으며 출입문은 2개가 나있는데 정문쪽에는 다소 큰 오락기구가 2대 놓여져 있다. 안쪽에는 동전 교환소가 1군데 설치되어 있다.

조명은 대체로 밝은 편이며 화장실은 밖에 설치되어 있다. 출입자의 연령분포는 다양해 보인다(적게는 15세정도부터 많게는 20대후반까지). 현재 상태로 볼 때 남자가 30명 여자가 8명이다. 남녀가 나란히 앉아 2인용 놀이를 함께하는 모습도 보인다.

놀이기구는 100원짜리에서 300원짜리까지 다양하며 다소 비싼 놀이기구는 2인이 서로 경쟁을 하는 것이 많다. G오락실의 놀이기구 프로그램은 다음과 같다.

젤리그 : (비행접시 파괴)

형사Q : (자동차 추적)

월드컵축구

슈퍼스타 : (복싱시합)

레지스탕스 : (숨고 피하면서 나타나

볼링 : (볼링시합)

는 적을 사살)

슈퍼맨 : (나타나는 적을 쓰러 뜨리 어 택 : (화면에 나타난 적을 기관
기) 단총으로 피멸)

오 목 : (바둑두기)

테트리스* : (모양에 맞춰 끼워넣기)

(*여러가지가 있으며 이곳에서는 가장 많은 수의 기구를 가지고 있고 출
입자가 가장 선호하고 있음.)

보글보글 : (물방울로 상대를 공격) 프로야구

블럭시드

파워쓰터 : (3명이 상대를 격파)

오토바이경주

팽팽

프로당구

에어부스타 : 비행접시 파괴

꽃놀이* : (노름)

(*성인 오락실의 빠징고 게임과 같음.)

그외 몇가지 내용이 더 있었다. 그러나 자세히 관찰해보면 거의 모든
놀이내용은 비행접시나 갑작스런 공격을 피해 상대를 공격하거나 파괴
하는 내용을 약간씩 변형시킨 것이 대부분이며 테트리스라는 모양맞추
기 게임이 의외로 인기가 있고 스포츠게임, 자동차 경주 등이 주종을
이룬다. 맨구석진 곳에 꽃놀이라는 명칭으로 도박성의 기구가 3대 설치
되어 있으나 사용자는 없었다.

6) A오락실

오락실은 신촌 일대에 많이 산재해 있었는데 성인오락실이 꽤나 많은
편이었다. 오락실에 있는 기계의 대부분은 전쟁놀이가 차지했고 신중으
로는 테트리스, 화투놀이, 꽃놀이, 오토바이, 택시운전, 야구, 축구,
권투, 농구, 배구, 낱말 알아맞추기 등이 있었다. 성인오락실에는 돈놀
이를 하는 전자정마도 성행한 곳이 있었다. 연구자가 찾은 오락실은 신
촌역앞 크리스탈 백화점에서 북쪽으로 20m가량 올라가면 좌측에 긴 시

장폴록이 있는데 시작지점에 위치하고 있는 오락실이었다. 둘레의 오락실을 여러곳 둘러봤지만 청소년은 찾아볼 수 없었고 거의 대학생이 대중을 이루었다. 규모가 그리 크지 않고 길가에 근접해서 오락실에는 청소년이 많은 것 같았다. 한참을 기다리면서 대상자를 물색하다가 머리가 조금 짧고 젊게 보이는 대상자 두명을 발견하고 오락이 끝나고 나오기를 한참 기다려야 했다. 오락이 끝나고 나오는 청소년을 잡고 이야기를 시작한 시간이 여섯시 이었다. 오락실에는 아주머니가 한분이 왔다 갔다 하면서 직접 돈을 바꾸어 주면서 다녔는데, 오락기계는 30여대쯤 되었고 종류는 성인의 돈놀이 종류만 빼놓고는 앞에서 말한 내용과 거의 일치하고 있었다. 성별로는 남자가 7:3으로 우세를 나타냈고 20여명이 열심히 버튼을 누르고 방향을 이리저리 조정하고 있었다. 실내에는 각 기계에서 나는 전자음 등의 시끄러운 소음으로 정신이 없었다. 시장주변과 대로변에 위치한 이유로 지나가다가 한번씩 들러가는 들러리가 많은 편이었다. 오락을 막 마치고 나오는 두학생을 붙들고 면담을 하였다.

중학교 3학년 남학생이었다(16세).

면: 여기에 오는 주된 이유는 뭐죠? 차례로 얘기 좀 해주겠어요?

학1: 스트레스 풀러 오고……그냥 오죠 뭐.

학2: 저도 심심하던 오고 등하교 시간에 한번씩 들러요.

면: 그러면 일주일에 몇번쯤 오죠?

학1: 저는 한 일곱번이예요(웃음).

학2: 저도 마찬가지로요.

면: 졸업이 학습이나 일반생활에 미치는 영향은 있다고 봅니까?

학1: 별로 없는 것 같은데요.

학2: 스트레스 푸는전데 영향은 없죠 뭐, 그냥 잊어 버리니깐요.

면: 출입시 통제받은적이거나 출입을 함으로써 탈선했다고 생각지는 않은지요?

학1: 그런 경험은 없고 그렇게 느껴 본 적이 한번도 없어요. 친구들도 다 가니깐요.

학2: 저도 친구와 같은 생각입니다.

면 : 이곳에서 친구를 사귀거나 다른 사람과 다룬적이 있는지요?

학1 : 친구 몇명과 같이 들리기 때문에 그런 경우는 없어요.

학2 : 저도 없습니다.

면 : 이런곳에 오지 않을 때는 주로 어디서 시간을 보내는지요?

학1 : 집에가서 텔레비전도 보고 공부도 하구……그냥 그래요.

학2 : 저도 집으로 바로 가요.

면 : 부모님이 여기에 출입하는지 알고 있는지요?

학1 : 네, 알고 있구요. 자주 다니지 말라고만 하세요.

학2 : 저도 어머니가 주시구요. 300~400원 정도요.

면 : 이곳을 나간후 보통 어디로 가죠?

학1 : 집으로 바로 가요.

학2 : 저도요.

면 : 청소년 건전놀이마당이 있는지 알고 있는지요? 있다면 가보았습니까?

학1 : 텔레비전에서 한번 본 것 같아요. YMCA인가?……가본 적은 없구요.

학2 : 저는 들어본 적이 없는데요.

면 : 그러면 건전놀이마당이 있다면 이용하고 싶은 마음은 있는지요?

학1 : 한번 가보고 싶어요. 재미있을 것 같아요.

학2 : 저도 가보고 싶어요.

면 : 혹시 음주, 흡연, 약물복용을 해 본 적은 있는지요?

학1 : 저는 경험이 없어요.

학2 : 저도 마찬가지예요.

면 : 한달 용돈은 얼마죠?

학1 : 정확한 금액은 없구요. 필요할때마다 어머님께 천원 이천원씩 타세요.

학2 : 저는 이만원 정도요.

면 : 단골 오락실 있습니까?

학1 : 그때 그때 들리기 때문에 단골이라고 있나요.

학2 : 저도 마찬가지지요. 뭐.

면 : 가족관계는 어떤지요?

학1 : 부모님, 형, 저 모두 넷이구요. 가족분위기도 좋은 편입니다.

학2 : 저는 할머니, 부모님, 누나, 저, 남동생이 있어요.

면 : 집안의 경제적 사정은 어떤가요?

학1 : 그렇게 부족하지도 않고 적당하다고 생각합니다.

학2 : 저희도 중 정도는 되지요.

면 : 여기에 오면서 통제 받은적이 있는지요?

학1 : 전혀 없는데요.

학2 : 저도 그런 경험이 없습니다.

면 : 정부에서 청소년을 위한 건전놀이마당을 어떤 형태로 해주는 것이 바람직하다고 여기는지요?

학1 : 구체적으로 생각해 본적은 없구요. 많으면 좋겠조.

학2 : 저도 깊이 생각해 본 적은 없습니다.



조 사 표

— 청소년전용 놀이마당의 발전을 위한 실태조사 —

이 설문지는 청소년전용 놀이마당의 발전을 위한 기초자료의 수집을 위하여 작성되었습니다.

각 설문에는 정답이 없으므로 여러분의 생각을 있는 그대로 적어 주시면 됩니다.

여러분의 이름은 밝힐 필요가 없으며 응답내용은 컴퓨터로 통계처리되므로 비밀이 보장됩니다.

본 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구목적으로만 사용될 것이므로 모든 문항에 대하여 솔직하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

〈응답 기재요령〉

1. 별도의 지시가 없는 한 각 문항마다 여러분에게 해당되는 응답항을 하나만 선택하여 그 번호에 ○표해 주십시오.
2. 응답항이 ()로 되어 있는 경우에는 응답내용을 직접 적어주시기 바랍니다.
3. 이 설문지는 학생들을 대상으로 개발되었습니다.
여러분이 학생이 아닌 경우에는 응답이 불가능한 문항(학교생활 관계)은 공란으로 남겨두시고 나머지 문항에 대하여만 응답해 주십시오.

1990년 5월

한 국 청 소 년 연 구 원

한 국 걸 스 카 우 트 연 맹

[문 1] 평일날 아침에 일어나는 시간은?

- ① 5시 이전 ② 5:00-5:29 ③ 5:30-5:59
④ 6:00-6:29 ⑤ 6:30-6:59 ⑥ 7:00-7:29
⑦ 7:30-7:59 ⑧ 8:00-8:29 ⑨ 8시반 이후

[문 2] 하루중 통학에 소요되는 시간(등교시간만)은?

- ① 10분 미만 ② 10분-20분 미만 ③ 20분-30분 미만
④ 30분-40분 미만 ⑤ 40분-50분 미만 ⑥ 50분-60분 미만
⑦ 1시간 이상

[문 3] 당신은 다음과 같은 활동을 하는 데 (1) 평일날 (2) 토요일 (3) 일요일에 평균 어느정도의 시간을 보내고 있습니까? 오른쪽의 <보기>에서 가장 가까운 시간을 골라서 그 번호를 ()안에 찍어 주십시오.

① 학교 수업시간

- (1) 평일날() (2) 토요일()

② 잠자는 시간

- (1) 평일날() (2) 일요일()

③ 공부하는 시간(학교수업, 과외수업을 제외한 자습시간)

- (1) 평일날() (2) 토요일()

(3) 일요일()

④ 여가시간(학교수업, 잠자는 시간, 공부시간을 제외한 자유시간)

- (1) 평일날() (2) 토요일()

(3) 일요일()

⑤ 여가시간중의 TV시청 시간

- (1) 평일날() (2) 토요일()

(3) 일요일()

— <보 기> —

① 거의 안한다

① 1시간 정도

② 2시간 정도

③ 3시간 정도

④ 4시간 정도

⑤ 5시간 정도

⑥ 6시간 정도

⑦ 7시간 정도

⑧ 8시간 정도

⑨ 9시간 정도

⑩ 10시간 정도

⑪ 11시간 정도

⑫ 12시간 정도

이상

[문 4] 당신이 한달에 쓰는 용돈은 평균 얼마나 됩니까?

- ① 5천원 미만 ② 5천원-1만원 미만
③ 1만원-2만원 미만 ④ 2만원-3만원 미만

⑤ 3만원-4만원 미만

⑥ 4만원-5만원 미만

⑦ 5만원 이상

[문 5] 현재 학교 이외의 곳에서 정기적으로 교습비를 내면서 지도를 받고 있는 것이 있습니까? 없으면 (1)에, 있으면 어떤 종류의 과외활동인지 (2) (3) (4)중 해당되는 항목에 모두 ○표한 뒤 계속 아래문항 (문1-문5)에 응답해 주십시오.

(1) 없다

(2)

학과수업 보충을
위한 과외 공부

문1) 어떤 형태로?

- ① 개인 지도
- ② 그룹 지도
- ③ 학원 수강

문2) 어떤 과목을
배우고 있습니까?

- ① 국 어
- ② 영 어
- ③ 수 학
- ④ 기 타

()

문3) 한달에 교습비
는 얼마나 됩니까?
약 ()원

문4) 일주일에 몇일,
하루 평균 몇시간
씩 배웁니까?

(3)

취미, 특기를 살리
기 위한 과외활동

문1) 어떤 형태로?

- ① 개인 지도
- ② 그룹 지도
- ③ 학원 수강

문2) 어떤 분야를?

- ① 음악계통
- ② 미술계통
- ③ 무용계통
- ④ 컴 퓨 터
- ⑤ 기 타

()

문3) 한달에 교습비
는 얼마나 됩니까?
약 ()원

문4) 일주일에 몇일,
하루 평균 몇시간
씩 배웁니까?

(4)

체력 단련을
위한 체육활동

문1) 어떤 형태로?

- ① 개인 지도
- ② 그룹 지도
- ③ 학원 수강

문2) 어떤 종목들?

- ① 격투기
- ② 구 기
- ③ 건강 체조
- ④ 수 영
- ⑤ 기 타

()

문3) 한달에 교습비
는 얼마나 됩니까?
약 ()원

문4) 일주일에 몇일,
하루 평균 몇시간
씩 배웁니까?

① 일주일에 ()일 ② 하루에 ()시간	① 일주일에 ()일 ② 하루에 ()시간	① 일주일에 ()일 ② 하루에 ()시간
↓	↓	↓
5) 배우게된 주된 동기는(하나만)? ① 내가 위해서 ② 부모님의 권유 ③ 선생님의 권유 ④ 친구의 권유	5) 배우게된 주된 동기는(하나만)? ① 내가 위해서 ② 부모님의 권유 ③ 선생님의 권유 ④ 친구의 권유	5) 배우게된 주된 동기는(하나만)? ① 내가 위해서 ② 부모님의 권유 ③ 선생님의 권유 ④ 친구의 권유

[문 6] 다음은 우리가 일상생활에서 즐길 수 있는 다양한 형태의 놀이와 운동입니다. 각 놀이와 운동에 대해서 당신이 <1> 얼마나 잘 할 수 있는지, <2> 얼마나 자주 하는지, 또한 <3> 어느 정도 건전하다고 생각하는지, 해당되는 응답항의 번호에 ○표해 주십시오.

<1> 할 수 있는 능력				<2> 자주하는 정도				<3> 건전성의 정도			
전혀 못한다	조금할 줄안다	배우 잘한다	거의 안한다	가끔 한다	자주 한다	매우 건전	다소 건전	불 건전			

(1) 바둑	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(2) 장기	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(3) 화투놀이	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(4) 트럼프놀이	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(5) 전자오락	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(6) 볼러스케이트	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(7) 탁구	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(8) 당구	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(9) 농구	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3

(1) 할 수 있는 능력			(2) 자주하는 정도			(3) 전전성의 정도		
전혀 못한다	조금 줄인다	매우 잘한다	거의 안한다	가끔 한다	자주 한다	매우 건전	다소 건전	불 건전

(10) 축 구	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(11) 야 구	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(12) 수 영	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(13) 배 드 민 턴	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(14) 보 울 링	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(15) 테 니 스	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(16) 조 기	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3
(17) 등 산	—	1	2	3	...	1	2	3	...	1	2	3

[문 7] 당신은 현재 학교에서 어떤 특별활동반에 가입해 있습니까? 그 명칭을 적어 주십시오. ()

[문 8] 당신의 학교에서는 특별활동 시간을 어떻게 운영하고 있습니까? 아래의 각 항목에 대하여 해당되는 응답항의 번호에 ○표해 주십시오.

그렇다	아니다	잘모르겠다
-----	-----	-------

- | | | | |
|--|---|---|---|
| (1) 나는 특별활동 시간이 다른 수업시간 못지않게 중요하다고 생각한다 | 1 | 2 | 3 |
| (2) 특별활동 시간을 학과수업이나 다른 활동으로 대체하는 경우가 많다 | 1 | 2 | 3 |
| (3) 특별활동의 지도선생님은 대부분 그 분야에 관심이나 흥미가 있는 분이다 | 1 | 2 | 3 |
| (4) 나는 내 의사와 상관없이 특별활동 반을 배정 받았다 | 1 | 2 | 3 |

[문 9] 현재 정부(체육부)의 예산지원으로 여러분 또래의 청소년들을 위한 여러가지 놀이시설이 청소년 유관단체에 의해서 운영되고 있거나 세워질 예정에 있습니다. 다음 각 시설을 정부의 지원으로 청소년 유

관단체에서 운영하는데 대해서 당신은 어떻게 생각하는지, 해당되는
응답항의 번호에 ○표해 주십시오.

바 람 직 하 다	모 르 겠 다	바 람 직 하 지 않 다
-----------------------	------------------	---------------------------------

- (1) 전 자 오 락 실 1 2 3
(2) 룰라 스케이트장 1 2 3
(3) 청소년 디스코장 1 2 3

[문 10] 다음은 정부의 지원으로 청소년단체에서 운영하고 있는 청소년 전용
놀이마당(디스코장)입니다. 각 시설에 대해서 당신이 <1> 알고 있는
지, <2> 직접 이용해 본 경험이 있는지, 또한 <3> 어떤 경로를 통하여
알게 되었는지 각각 해당되는 응답 항의 번호에 ○표해 주십시오.

<1> 알고 계십니까		<2> 이용해 본 경험		<3> 알게된 경로
알고 있다	모르고 있 다	있다	없다	<보기>의 해 당 번호 기입

- (1) 걸스카우트 디스코장 ... 1 2 ... 1 2 ()
(2) YWCA 디스코장 1 2 ... 1 2 ()
(3) 시립 청소년 사업관
 디스코장 1 2 ... 1 2 ()

— <보기 : 알게된 경로> —

- | | | |
|----------|-------------|-------------|
| ① 신문기사 | ② 잡지기사 | ③ 텔레비전 방송 |
| ④ 라디오 방송 | ⑤ 영화관(대한뉴스) | ⑥ 청소년단체를 통해 |
| ⑦ 선생님 | ⑧ 친 구 | ⑨ 안내 팸플렛 |

[문 11] 우리 주위에는 청소년들을 위한 각종 청소년 전용시설이 마련되어
있습니다. 다음의 청소년전용시설에 대해서, <1> 그곳이 어떤 곳인지
알고 있습니까? <2> 직접 이용해 본 경험이 있습니까? 각 문항에 대
하여 당신에게 해당되는 응답항의 번호에 ○표해 주십시오.

〈1〉 어떤 곳인지 알고 있습니까?		〈2〉 직접 이용 해 본 경험은?	
알고 있다	모른다	있 다	없 다

(1) 청소년 야영장		1	2	...	1	2
(2) 심신 수련장		1	2	...	1	2
(3) 자연 학습원		1	2	...	1	2
(4) 청소년 회관		1	2	...	1	2
(5) 학생 교육원		1	2	...	1	2
(6) 학생 과학관		1	2	...	1	2
(7) 유스 호스텔		1	2	...	1	2

[문 12] 당신의 〈1〉 TV시청 〈2〉 라디오 청취 〈3〉 교양서적(학과과목 이외) 독서에 대해서 부모님은 어떠한 태도를 보이십니까? 다음의 〈보기〉에서 가장 가까운 응답항을 하나씩 골라서 그 번호를 ()안에 적어 주십시오

- 〈1〉 TV시청 () 〈2〉 라디오 청취 ()
 〈3〉 교양서적 독서 ()

— 〈보 기〉 —

- ① 교양을 쌓는 데 도움이 된다고 권장하신다
- ② 공부에 지장이 없는 범위 내에서 하도록 허락하신다
- ③ 공부에 방해된다고 하지 못하게 하신다
- ④ 내가 알아서 하도록 맡겨 두신다
- ⑤ 무관심 하신다

[문 13] 여러분 또래의 청소년들이 다음과 같은 행동을 하는 것에 대해서 〈1〉 당신은 어떻게 생각하십니까? 또한 〈2〉 당신은 이러한 행동을 직접 해본 경험이 있습니까? 있다면 어느 정도인지 해당되는 응답항의 번호에 ○표 해 주십시오

(1) 행위에 대한 의견				(2) 직접해본 경험		
절대로 해서는 안된다	경험삼아 한두번은 가 능	지나치지 않으 면 가 능	해도 무방 하다	전혀 없다	몇번 있다	자주 한다

(1) 영화 관람	1	2	3	4 ...	1	2	3
(2) 미성년자 입장불 가의 영화 관람	1	2	3	4 ...	1	2	3
(3) 만화 읽기	1	2	3	4 ...	1	2	3
(4) 성인용 음란서적 읽기	1	2	3	4 ...	1	2	3
(5) 성인용 음란비디오 관람	1	2	3	4 ...	1	2	3
(6) 성인 디스코장 출입 -	1	2	3	4 ...	1	2	3
(7) 청소년전용 디스코장 출입	1	2	3	4 ...	1	2	3
(8) 술집(카페등) 출입 ...	1	2	3	4 ...	1	2	3
(9) 담배 피우기(흡연) ...	1	2	3	4 ...	1	2	3
(10) 술마시기(음주)	1	2	3	4 ...	1	2	3
(11) 환각제(본드등) 흡입 -	1	2	3	4 ...	1	2	3

[문 14] 당신의 성별은?

① 남

② 여

[문 19] 당신의 신분은?

① 학 생

② 제수생

③ 직장인

④ 집에서 쉬고 있다

[문 16] 재학중인 학교는(졸업생인 경우는 최종학교)?

① 중학교

② 인문계 고등학교

③ 실업계 고등학교

④ 예체능계 및 특수 고등학교

[문 17] 현재 몇학년입니까?

① 1학년

② 2학년

③ 3학년

[문 18] 가장 최근에 치른 시험에서 당신의 학급성적은?

① 1-10등

② 11-20등

③ 21-30등

④ 31-40등

⑤ 41-50등

⑥ 51등 이하

[문 19] 당신의 부모님은?

① 양친 모두 생존

② 아버님만 생존

③ 어머님만 생존

④ 두분 모두 사망

[문 20] 부모님의 연세는?

20 대	30 대	40 대	50 대	60대 이상
------	------	------	------	--------

(1) 아 버 님 1 2 3 4 5

(2) 어 머 님 1 2 3 4 5

[문 21] 부모님의 최종학력은?

무학	국민학교 졸업	중학교 졸업	고등학교 졸업	대학교 졸업	대 학 원 졸업이상
----	------------	-----------	------------	-----------	---------------

(1) 아 버 님 1 2 3 4 5 6

(2) 어 머 님 1 2 3 4 5 6

[문 22] 부모님의 직업은?

〈1〉 아버지	〈2〉 어머니
------------	------------

1 1 : 무 직

2 2 : 일용근로자(육체노동, 파출부 등)

[문 26] 현재 살고 있는 가옥의 형태는?

- ① 단독주택 ② 아파트
③ 연립주택 ④ 상가·사무실에 딸린 가옥

[문 27] 당신의 종교는?

- ① 없 다 ② 기독교(신교) ③ 카톨릭
④ 불 교 ⑤ 기 타()

[문 28] 사람들마다 즐기고 있는 취미활동은 매우 다양합니다. 당신과 부모님의 경우에 평소에 즐기고 있는 취미활동이 있는지, 있다면 다음중 어떤 종류의 취미활동인지 대표적인 것을 하나만 골라서 해당되는 응답항의 번호를 ()안에 적어 주십시오.

(1) 본 인 ()

(2) 아버지 ()

(3) 어머니 ()

- 〈보 기〉 —
- ① 별다른 취미가 없다
② TV 시청, 라디오 청취
③ 독서활동(신문, 잡지, 소설읽기 등)
④ 예술감상(영화, 음악, 미술감상등)
⑤ 실내게임(바둑, 장기, 화투등)
⑥ 표현활동(글쓰기, 미술창작, 악기연주 등)
⑦ 야외놀이(등산, 낚시, 산책 등)
⑧ 체육활동(신체단련을 위한 운동)
⑨ 운동경기 관람
⑩ 기타:()안에 직접 그 내용을 적을 것

[문 29] 자신이 하고 싶어하는 취미활동을 하는 데 있어서 부담이 되는 점이 있다면 어떤 것입니까? 아래의 각 항목에 대하여 해당되는 응답항의 번호에 ○표해 주십시오.

매 우	다 소	그렇지
그렇다	그렇다	않 다

- (1) 시간적인 여유가 없다 1 2 3
(2) 공부에 방해가 된다 1 2 3
(3) 경제적으로 부담이 된다 1 2 3

매 우	다 소	그렇지
그렇다	그렇다	않 다

- (4) 주위 사람들의 이해가 부족하다 1 2 3
- (5) 적당한 장소가 없다 1 2 3

[문 30] 당신은 지난 한해 동안 학교에서 개최한 다음과 같은 행사에 <1> 참여(관람 포함)한 적이 있습니까? 참여한 경험 이 있다면 <2> 그 행사의 참여가 당신에게 얼마나 즐거웠는지, 해당되는 응답항의 번호에 ○표해 주십시오

<1> 참여한 경험		<2> 얼마나 즐거웠습니까?		
있 다	없 다	매 우 즐거웠다	다 소 즐거웠다	즐거지 않았다

- (1) 체육대회 1 2 ... 1 2 3
- (2) 수학여행 1 2 ... 1 2 3
- (3) 소 풍 1 2 ... 1 2 3
- (4) 미술대회 1 2 ... 1 2 3
- (5) 골짓기 대회 1 2 ... 1 2 3
- (6) 합창대회 1 2 ... 1 2 3
- (7) 단체 운동경기 관람 ... 1 2 ... 1 2 3

[문 31] 당신은 현재 학교락의 다음과 같은 단체나 모임에 <1> 가입해 있습니까? 가입해 있다면 <2> 그 모임에 얼마나 적극적으로 참여하고 있는지 해당되는 응답항의 번호에 ○표해 주십시오

〈1〉 가 입 여 부		〈2〉 참 여 정 도			
가입해 있 다	가입하지 않 았 다	모임을 주 도	적극적인 참 여	소극적인 참 여	거의 불참

(1) 종교적인 모임

(교회 학생부 등)

1 2 ... 1 2 3 4

(2) 친목을 위한 모임

(친목 씨름 등)

1 2 ... 1 2 3 4

(3) 사회봉사 모임

1 2 ... 1 2 3 4

(4) 취미활동 모임

1 2 ... 1 2 3 4

[문 5] 담임선생님은 당신이 걸스카우트 디스코장에 오는 사실을 알고 계십니까?

① 알고 계신다

② 모르고 계신다

문1) 당신이 걸스카우트 디스코장에 출입하는 데 대한 담임선생님의 반응은?

- ① 적극 찬성하신다
- ② 찬성하시는 편이다
- ③ 무관심하신다
- ④ 반대하시는 편이다
- ⑤ 적극 반대하신다

문1) 만약 걸스카우트 디스코장에 출입하는 사실을 담임선생님께 말씀드리면 예상되는 반응은?

- ① 적극 찬성하실 것이다
- ② 찬성하실 것이다
- ③ 무관심하실 것이다
- ④ 반대하실 것이다
- ⑤ 적극 반대하실 것이다

[문 6] 오늘 누구와 함께 왔습니까?

- ① 혼자서 ② 친구와 함께 ③ 단체로 ④ 기타()

문1) 같이 온 사람은 모두 몇 명입니까? (본인은 제외)
() 명

[문 7] 걸스카우트 디스코장에 출입하는 사실을 부모님께 알려 드렸습니까?

① 알려드렸다

② 알려드리지 않았다

문1) 걸스카우트 디스코장 출입에 대한 부모님의 반응은?

- ① 적극 찬성하신다
- ② 찬성하시는 편이다
- ③ 무관심하신다
- ④ 반대하시는 편이다
- ⑤ 적극 반대하신다

문1) 걸스카우트 디스코장에 출입하는 사실을 부모님께 알려드리면 예상되는 반응은?

- ① 적극 찬성하실 것이다
- ② 찬성하실 것이다
- ③ 무관심하실 것이다
- ④ 반대하실 것이다
- ⑤ 적극 반대하실 것이다

[문 17] 걸스카우트 디스코장의 봉사요원으로서 가장 적합하게 생각되는 사람은?

- ① 어머니 자원봉사자 ② 대학생 자원봉사자
③ 걸스카우트 상근 지도자 ④ 기 타 ()

[문 18] 걸스카우트 디스코장이 계기가 되어 당신의 생활에서 예전과 달라진 것이 있습니까? 아래의 각 문항에 관하여 해당되는 응답항의 번호에 ○표해 주십시오.

매 우	다 소	별 로	전 혀
그렇다	그렇다	그렇지 않 다	그렇지 않 다

- | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|
| (1) 그동안 쌓였던 욕구불만을
해소시킬 수 있었다 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| (2) 예전보다 공부를 소홀히
하게 되었다 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| (3) 옷매무새나 몸치장에 더욱
관심을 갖게 되었다 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| (4) 예전보다 즐거운 주말을
보낼 수 있게 되었다 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| (5) 이성에 대한 관심이 높아졌다 ... | 1 | 2 | 3 | 4 |

[문 19] 걸스카우트 디스코장과 같은 청소년전용 디스코장 이외의 사설 디스코장에 가 본 경험이 있습니까?

- ① 있 다 ② 없 다

문1) 걸스카우트 디스코장이 다른 사설 디스코장에 비해서 좋은 점이 있다면 다음중 어떤 것입니까? 대표적인 것 2가지만 골라서

○표해 주십시오.

- ① 입장료가 저렴하다
- ② 지도자가 있어서 안전하게 느껴진다
- ③ 이용하는 청소년들이 마음에 든다
- ④ 시설이 마음에 든다
- ⑤ 술, 담배 등이 금지되어 분위기가 건전하다
- ⑥ 사회적인 인식이 좋다
- ⑦ 다양한 프로그램을 즐길 수 있다

문2) 걸스카우트 디스코장이 다른 사설 디스코장에 비해서 좋지 못한 점이 있다면 다음중 어떤 것입니까? 대표적인 것 한가지만 골라서 ○표해 주십시오.

- ① 술이나 담배를 하지 못한다
- ② 개장시간이 너무 짧다
- ③ 시설이 마음에 들지 않는다
- ④ 이용하는 청소년들이 마음에 들지 않는다
- ⑤ 음악의 질이 떨어진다
- ⑥ 복장, 화장 등의 규제를 받는다

[문 20] 그밖에 걸스카우트 디스코장 담당자들에게 바라고 싶은 점이 있다면 적어 주십시오.

(

