

이 책을 사용하는 사람들에게

□ 수련활동의 기본철학과 방법론

◎ 수련활동의 기본철학

지금까지 우리는 청소년을 문제의 시각에서 그 증상을 진단하고 처방하려는 소위 원인(cause) → 결과(effect)의 환원주의적 접근으로 일관해 왔다. 물론 원인 → 결과의 정형화된 시각으로 인간현상을 밝히려는 시도가 전적으로 잘못된 것은 아니라고 할지라도, 총체적인 시각이 요청되는 청소년문제에 원인 → 결과의 패러다임을 적용할 경우 그 패러다임에 내재된 오류가 명백히 드러남을 볼 수 있다.

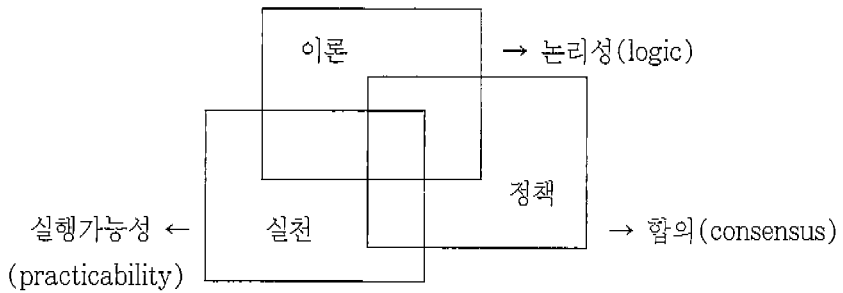
검은색 안경을 쓰면 온세상이 검게 보이는 것과 같이 청소년에 대한 이와 같은 정형화된 시각은 청소년의 삶을 왜곡시킨다. 이 패러다임으로 현상을 들여다보면, 현상을 파악하려는 주체(subject)와 파악되는 대상인 객체(object)간의 엄격한 상호분리를 전제로 인식의 과정이 시작된다. 예컨대, 청소년문제를 인식할 경우에 어른이 주체가 되고 아이들은 탐구의 객체로 분리되어 문제의 원인을 아이들에게서 찾게 되는 잘못을 범하게 된다.

수련활동은 청소년문제가 본질적으로 원인 → 결과의 정형화된 시각으로는 해결되지 않는다는 기본가정을 갖는다. 청소년문제는 본질적으로 실천과 정책지향적이어서 이론적 논의를 중시하는 원인 → 결과의 접근으로는 해결이 불가능하기 때문이다. 정말 청소년문제는 학자(이론가)들의 전문적 논의로 해결되는 문제라기 보다는 이해 당사자(청소년, 어른, 사회)들의 이해관계가 대립되어 그 조정이 요구되는 정책지향적인 동시에 실제적인 장면에서 행동이 시급히 요구되는 실천지향의 문제이다.

실천적 맥락에서 청소년에 대한 문제인식과 해결을 전제하는 수련활동의 기본철학은 다음과 같이 설명될 수 있다.

청소년문제는 본질적으로 실천지향이다.

흔히 인간사는 [그림 1]과 같이 이론, 실천, 정책 등 세가지 문제영역으로 구



[그림 1] 세 영역과 해결의 준거

분된다. 대체로 이론의 영역은 해결의 관건이 논리적 타당성에, 실천의 영역은 실행가능성에 그리고 정책영역은 관련 당사자들의 합의에 있다.

청소년문제가 이론적 성격의 문제가 아니라 본질적으로 실천과 정책적 성격이라고 주장하는 것은 청소년문제가 원인 → 결과의 단순한 인과관계로는 분석해 낼 수 없는 복잡한 인간행위라는 점에서 뿐 아니라 청소년문제의 대부분이 이해 당사자들의 이해관계가 대립되어 그들의 합의도출과 즉각적인 실천이 해결의 관건이 되는 문제라는 점에서 그렇다.

지금껏 우리 사회는 청소년에 관한 문제를 해결하는 데 국민의 광범위한 합의와 즉각적인 실천으로 해결을 모색치 않고 선-이론적 논의, 후-실천의 잘못을 범해왔다. 실행 가능성과 합의가 청소년 문제해결의 관건이기 때문에 실천의 현장에 있는 사람들(청소년지도자)의 역할이 학자나 전문가의 역할보다 강조되어야 함은 당연한 것이다.

청소년문제는 아이들이 만들어내는 한편의 드라마와 같이 이해해야 한다.

실천의 사태는 이론적인 삶의 세계와는 달리 불확실하고 불안정하며, 독특성과 가치의 갈등을 특징으로 하는 지극히 상황지향적인 장면이다. 어떤 문제상황이 발생하면 그곳에서 즉시 대처해야 하는 일상의 삶의 사태인 것이다. 따라서 어떤 문제에 대처하는 데 유일한 해결책은 찾을 수 없다. 마치 테니스 선수가 자기 코트에 공이 넘어왔을 때 공식에 대입하여 공을 쳐 넘길 수 없는 것 처럼, 우선 넘겨 보내고 나중에 따져 보는 것과 같은 상황지향적인 것이다. 사실 어떤 상황에서 어떻게 판단·행동해야 하는가 하는 문제는 유일한 정답(true)을 찾는 이론

의 문제가 아니라 사려깊은 판단에 따라 행동해야 하는 실천지향의 문제인 것이다. 이런 점에서 청소년문제는 사실(facts)을 만들어 내는 예술적 행위의 삶이라는 표현이 보다 적절할 것 같다.

의미는 상황지향적이며, 상황은 주체와 객체간의 상호작용에 의해 만들어진다. 바로 청소년문제는 어른과 아이들의 상호작용을 통해 만들어지는 한편의 드라마 처럼 이해해야 하는 것이다. 청소년들의 삶을 이해한다는 것은 이미 시작된 영화를 감상하는 것에 비유할 수 있다. 그들의 삶을 이해하기 위해 다음의 질문을 던지는 것이 필요하다. 이 영화의 줄거리는? 이 영화는 어디서부터 시작되었나? 어떤 부분이 중요하고 어떤 부분은 중요치 않은가? 이런 시각으로 아이들의 삶을 들여다 볼 때 비로소 그들의 인간다운 삶을 만들어 줄 수가 있을 것이다.

청소년문제의 해결은 현장 실천가들의 몫이다.

청소년문제의 본질이 실천과 정책지향이라는 점은 바로 청소년문제의 궁극적인 해결이 현장 실천가들의 몫이라는 것을 의미한다. 현장에서 청소년들을 지도하는 사람들은 어떤 문제상황에 부딪혔을 때, 전문가나 학자들로부터 정답을 받아 적용할 여유가 없다. 신중한 판단과 사려깊은 행동만이 불확실한 상황에 대처하는 유일한 해결책인 것이다. 실천의 상황에서 현장 지도자들의 역할이 얼마나 중요한 지를 최첨단 기기를 갖춘 최신형 비행기의 추락사건, 즉 악천후에도 불구하고 보다 경제적인 운항을 추구하려는 기장의 판단에 의해 시설이 낙후한 비행장에 몇번의 착륙을 시도하다가 추락한 사건을 상정해 생각해보자.

이 사건에서 얻을 수 있는 교훈은 조종사의 기술이나 조종팀의 지휘 그리고 컴퓨터화된 첨단 기기들의 성능보다도 조종사가 상황에 대처하는 판단능력이 항공기 안전에 훨씬 중요한 것임을 보여준다. 조종사의 행위는 매순간마다 그가 내리는 판단에 의해 좌우되며, 또 그의 판단은 그가 처한 상황 때문에 겪는 온갖 개인적·직업적 스트레스나 걱정거리 같은 것들에 직접·간접으로 영향을 받는다. 여기서 상정한 추락사고는 조종사가 직업적으로 받게 되는 압력이 적어도 간접적 요인인 것은 분명하다. 제대로 기기도 갖추지지 않은 비행장에 몇번의 착륙을 시도하다 실패했고 사고가 일어날 징후가 있는데도 불구하고 그는 끝까지 착륙을 시도했다. 만일 그가 아무런 압력을 받고 있지 않았더라면 왜 그렇게 위험스런 착륙을 시도했겠는가? 아마 첫번째 착륙 시도에서 실패한 뒤 기상 등을 고려하여 다른 공항으로 회항했어야 했을 것이다.

악천후에도 목적지에 착륙해야 한다는 압력은 무엇인가? 많은 사람들은 이를 항공사가 요구하는 「경제운항」의 압력이라고 생각한다. 조종사는 이 경우에 「이윤을 위한 비행」과 「안전을 위한 비행」의 갈등적인 사태에 처하게 된다. 안전을 위해 조종사는 무리한 비행을 하지 말아야 한다. 조종사의 판단과 상반되는 것을 항공사가 강하게 요구하더라도 최후의 상황판단과 행동의 수행은 실천의 사태에서 사려깊게 행동할 것을 요구받고 있는 조종사의 몫인 것이다.

청소년문제에 대처하는 현장지도자들에게도 그 실천자로서의 역할은 불확실한 상황에 대처하는 조종사의 역할과 마찬가지로 사려깊은 판단과 행동이 요구되는 것이다. 청소년 지도의 문제는 어떤 정형화된 정답이 있는 문제가 아닌 것이다. 이론가나 학자들이 실천의 현장지도자들에게 그 상황에 대한 유일한 해결방안을 제공해 줄 수도 없을 뿐만 아니라 현장지도자들 또한 그것을 기다릴 여유가 없는 시급한 실천의 문제인 것이다. 실천의 최전선에 있는 청소년지도자를 제외하고서 실천 가능성을 판단할 수 있는 사람은 없다고 해도 지나친 과장은 아닐 것이다.

이런 과정에서 청소년 지도자들은 수련활동의 의미와 그 적용에 관한 기본틀(안경)을 가져야 할 것이다. 그리고 청소년 지도자들은 이 틀을 바탕으로 보다 많은 창의성과 융통성을 발휘해야 한다. 실천의 장면에서 수련활동을 하는 모든 상황에 적용할 수 있는 유일한 방법은 없기 때문에 수련활동을 자신이 처해있는 상황에 적절하게 변형하고 수정하는 것은 당연히 현장지도자들의 일이 되어야만 한다. 청소년들의 문제를 다루는 일은 하나의 정답을 발견해 내는 과학적인 활동이라기 보다는 그들에게 의미있는 삶을 안내해 주거나 만들 수 있도록 도와주는 예술과도 같은 일이기 때문이다.

◎ 수련활동의 방법론

흔히 수련활동을 지도하는 데에는 실습, 답사, 견학이나 봉사활동 등과 같은 구체적인 경험적 방법으로부터 강연이나 강좌 또는 토론과 같이 추상적이고 전달적인 방법까지 다양한 지도기법이 사용된다.

수련활동지도를 위해서 전성연(1983)이 제시한 청소년 교육기법의 분류모형 [그림 2]은 지도하는 활동의 목적과 여러 상황에 따라 다양한 기법을 활용할 것을 제안해 준다.

이 모형에 의하면, 「전달—수용적 방법」은 흔히 지적인 학습을 요하는 경우나

- 현지답사
- 워크숍
- 구안법

위 10개 지도기법에 대해 각각의 특징과 준비 그리고 진행절차를 살펴보자.

○ 강의(Lecture)

○ 특징 :

강의는 짧은 시간내에 많은 내용을 많은 사람에게 동시에 전달할 수 있는 장점은 있지만, 참여자들이 수동적으로 강의에 참여하는 약점이 있다. 강사는 참여자들이 강의에 적극적으로 참여하도록 하기 위해서 간결한 언어 표현을 사용하고, 말의 속도와 고저를 적절히 구사하여 참여자들의 주의를 환기시키고, 관심과 흥미를 갖도록 유도해야 한다. 또한 강사는 강의 내용을 체계적이고 논리적으로 정리해서 참여자들에게 전달해야 한다.

○ 사전준비 :

- 지도자는 주제를 선정하고 주제에 알맞는 강사를 선정한다.
- 강사에게 집단의 욕구와 흥미, 시간제한 등에 대해 설명한다.

○ 진행절차 :

- 강사는 주제를 소개하면서 참여자들의 관심을 모은다.
- 준비된 내용의 진행순서에 따라 정해진 시간동안 주제에 대해 이야기한다.
- 강의가 끝난 후 질의 응답 시간을 갖는다.
- 강사는 중요점을 강조하고 최종적인 결론을 내리면서 강의를 마무리 짓는다.

○ 강연식 공개토론(Seminar)

○ 특징 :

주제나 의제에 대해 여러가지 견해를 가진 몇몇 연사들이 자기의 의견이나 준비한 내용을 발표한다. 청중은 발표자들의 발표를 듣고 난 다음 질문을 하고, 발표자는 그것에 답하는 식으로 진행시키며 토의에 청중이 적극적으로 참여하도록 유도한다. 발표자 중에서 좌장을 선정한다. 좌장은 주제를 제시하고 강사를 소개하며 논의를 명확히 해주고 청중들의 질문을 받아 토론을 주재한다.

○ 사전준비 :

- 특정한 주제에 대한 의견을 발표할 4~5명의 발표자를 선정한다.
- 발표자 중에서 사회자를 선출한다.

○ 진행절차 :

- 좌장은 참가자들에게 강연의 진행절차를 설명한다.
- 좌장은 논의 주제를 설명하고 발표자를 소개한다.
- 발표자들은 준비된 내용을 발표하고 좌장은 발표자들의 내용이 적절히 연결되도록 사이사이 발언을 한다.
- 발표가 끝나면 좌장은 청중들로부터 질문을 받는다. 질의와 응답 이후에 논의가 이루어지도록 한다.
- 좌장이 논의된 주제의 핵심과 결론을 요약한다.

○ 시청각(Audio-Visual)

○ 특징 :

시청각교육은 눈이나 귀를 통해 전달되는 시청각자료(VTR, 슬라이드, 차트, 모형 등)를 효과적으로 사용하여 참여자들의 흥미와 관심을 이끌어 낼 수 있다. 참여자들은 언어라는 추상적 전달매체 이외에 구체적 경험에 의해 제공되는 정보를 접함으로써 내용을 더 쉽게 이해하게 된다. 자료는 정보전달에 필요하다고 판단될 때 사용해야 한다. 단순하게 참여자의 흥미를 유발한다고 관련없는 자료를 사용하는 것은 오히려 활동내용을 이해하는데 혼란을 일으킬 수 있다.

○ 사전준비 :

- 필요한 정보를 선정한다.
- 참고자료를 검토하여 적절한 자료를 선택한다.
 - 청 각 : 녹음테이프, 음반 등
 - 시 각 : 흑판, 차트, 도표, 실물 및 모형, 환등기 등
 - 시청각 : TV, VTR, 슬라이드 등
- 발표자를 미리 선정한다.
- 장비를 설치하고 자료를 미리 검토한다.

○ 진행절차 :

- 지도자는 주제와 발표자를 소개한다.
- 발표자는 시청각자료를 소개하고, 주의해서 볼 점을 지적한다.

- 발표가 끝나면 질의 응답시간을 갖는다.
- 지도자는 논의 주제를 요약하고 모임을 마무리 짓는다.

○ 게시 및 전시(Demonstration)

○ 특징 :

게시 및 전시는 참여자들의 학습욕구를 유발시키는 방법으로 정보를 전달하고 내용을 설명하며 요약하는 데 도움을 줄 수 있다. 전시장소는 참여자들이 쉽게 접할 수 있는 곳으로 선정하고, 전시내용은 참여자들의 관심을 끌 수 있고 이후 활동과 관련되는 것으로 한다.

○ 사전준비 :

- 전시의 목적과 내용을 결정한다.
- 시각적으로 잘 전달될 수 있는 실물이나 모형·그림 등의 자료를 구한다.

○ 진행절차 :

- 전시의 목적에 따라 자료를 전시(혹은 게시)한다.
- 참여자들에게 전시의 목적과 전시물을 볼 때 유의해야 할 점 등을 알린 후 전시물을 관람하도록 한다.
- 관람후에는 참여자들이 경험에 대해 이야기하고, 전시나 게시에 대해 평가하도록 한다.

○ 토론(Debate)

○ 특징 :

토론은 문제를 해결하기 위해 집단이 해결방법을 체계적으로 모색해 가는 것이다. 참여자들이 자신의 의견을 자유롭게 발표하고 타인의 의견을 주의깊게 들으면서 협동적으로 문제를 해결해 가도록 한다. 토론에서는 참여자가 모두 참여하여 여러가지 생각과 정보에 대해 적극적으로 사고하고 새로운 방법을 개발하는 태도를 익히게 할 수 있지만, 참여자들이 주제에 대한 사전경험과 지식이 있어야하고, 너무 인원이 많으면 원활하게 토론이 진행될 수 없고 주제에서 자주 이탈되는 단점이 있다.

○ 사전준비 :

- 주제를 참여자들에게 알려주고 자료를 제공한다.
- 주제 발표할 사람을 선정한다.

- 의장을 선출한다.
- 진행절차 :
 - 의장은 참여자들의 관심을 환기시키고 토의목적과 진행방법 등에 관해 간단히 설명하면서 모임을 시작한다.
 - 의제를 발표하게 한다.
 - 주제에 관하여 참여자 전원이 토의에 참가하도록 유도한다.
 - 한사람이 너무 오래 이야기하거나, 반대로 이야기하지 않는 방관자나 소외자가 없도록 참여자들을 통제한다.
 - 토의가 의제에서 이탈되지 않도록 한다.
 - 의견이나 제안을 정리하면서 결론을 유도한다.
 - 문제의 처리방법, 실천방법들이 제시되었다면 이후의 실천으로 이행될 수 있도록 실천의욕을 고취시킨다.
 - 의장은 토론의 내용을 요약하고 중요점을 강조하면서 모임을 종결한다.

○ 분임토의(Group Discussion)

○ 특징 :

소규모의 공개토론으로 모든 구성원이 토론에 참여하도록 하는 데 효과적인 방법이다. 한 집단을 3~8명의 소집단을 편성하여 각 집단별로 과제를 맡겨 토론하게 하고 그 결과를 전체집단에 발표하게 하는 방법이다. 분임토의는 시간이 제한되어 있기 때문에 주제를 완전히 살펴볼 수는 없지만 짧은시간 동안 모든 참여자들이 토론에 참가하여 많은 의견을 낼 수 있는 장점이 있다. 하지만 분임토의는 장난으로 흐르기 쉬우며 토의 내용이 주제에서 벗어나기 쉽고 넉넉한 토의 장소가 필요하다는 단점이 있다.

○ 사전준비 :

- 다른 활동방법의 일부분으로 사용될 수 있으며, 지도자는 논의될 주제를 명확히 하고 질문을 준비한다.

○ 진행절차 :

- 토의 목적과 분임토의에 대해 참가자들에게 설명하며, 분임토의가 시작되면 분임토의 집단으로 모이도록 한다.
- 각 분임집단은 사회자와 서기를 선출하도록 한다.
- 토론의 주제를 소개하고 참여자들이 토론에 적극적으로 참여하도록 한다.

- 각 분임의 서기는 토론의 내용을 기록한다.
- 분임의 수가 적으면 모든 분임이 전체 앞에서 토의 내용을 간략히 보고하도록 하고, 그 수가 많으면 원하는 분임만 발표하도록 한다.
- 지도자는 전체 내용을 요약하면서 모임을 마무리 짓는다.

○ 역할연기(Role Play)

○ 특징 :

역할연기 및 극화는 집단구성원들 자신이 설정된 구체적 상황이나 희곡대본에 따라 정해진 역할을 실연해 보는 것이다. 연기자는 자신이 맡은 배역이나 역할에 따라 행동하고 반응함으로써 그 배역이나 역할의 의무나 느낌을 알 수 있게 된다. 연기에 참여하는 사람들은 다른 사람의 역할을 수행하기 때문에 보다 자유롭게 감정과 태도를 표현할 수 있게 되어 개방적이 되고 참여를 즐기게 된다. 극화는 기존의 희곡대본을 사용하거나 참여자들이 짠 촌극에 따라 배역을 맡고 연기를 하지만, 역할 연기는 특정 상황이 기술되면 그 상황에 맞게 연기자들이 연기를 해낸다.

○ 사전준비 :

- 문제에 관련된 구체적 상황을 설정하거나, 희곡 대본을 선정한다.
- (극화일 경우) 배역을 선정하고 대본을 나눠주어 대본에 따라 연습을 하도록 한다.

○ 진행절차 :

- 지도자는 상황과 인물에 대해 간단히 묘사한다.
- (역할연기일 경우)지도자는 설정된 상황에 대해 자세히 소개하고 연기자를 선출한 다음 역할과 대사를 스스로 구성해 보도록 한다.
- 극을 상연한다.
- 참여자들은 극을 본 다음 느낀 점들을 이야기하고, 주제에 대해 토론하는 시간을 갖는다.
- 지도자는 토론의 내용을 정리하고 연기자들에게 감사를 표한다.

○ 관찰·현지답사(Field Trip)

○ 특징 :

관찰과 현지답사는 목표는 서로 다르지만 활동진행 절차는 유사하다. 이러한

활동은 참여자들의 적극적인 참여를 요구하므로 참여자들의 참여의욕을 높여주어야 성공적으로 활동을 이끌 수 있다. 관찰과 현지답사 전에 목표에 대한 논의가 이루어져야 하고 방문 후에는 경험을 정리하고 논의하는 시간을 마련해야 한다.

○ 사전준비 :

- 시간과 장소를 정한다.
- 관찰대상 기관으로부터 방문 허가를 받는다.
- 관찰대상 기관에서 요구하는 절차를 숙지한다.
- 관찰해야 할 점과 배경지식에 대해 알아둔다.

○ 진행절차 :

- 방문 목표에 대해 논의하고, 지도자는 관찰대상 기관에서 요구하는 절차나 주의점 등을 참여자들에게 알린다.
- 관찰이나 현지답사를 실시한다.
- 방문경험을 논의하고 방문을 마친다.

○ 워크숍(Workshop)

○ 특징 :

워크숍은 프로그램이나 특정주제(예 : 신문만들기)의 과정을 설명하기에 유용한 방법으로, 참여자들이 직접 활동을 해보도록 하기 때문에 참여자들은 과정을 보다 쉽게 이해하게 된다. 참여자들은 하위집단별로 모여 전과정의 일부분을 맡아 수행한다. 활동이 끝나면 하위집단별로 각 과정을 설명하도록 하여 서로의 경험을 공유하도록 한다. 워크숍은 집단이 작으므로 상호작용이 활발히 일어나고 자유로운 형태의 활동이므로 참여자들의 긴장이나 불안을 감소시킬 수 있다.

○ 사전준비 :

- 참여자들이 참여할 다양한 주제 영역을 선택한다. 참여자들이 여러과정에 참여하도록 할 경우에는 시간제한을 둔다.
- 교재와 준비물을 분배한다.
- 완성된 작품을 예시로 보여준다.

○ 진행절차 :

- 참여자들이 원하는 워크숍 내용이나 과정을 선택하도록 한다.
- 선택한 워크숍에 참여하도록 하고 시간이 허락되면 여러 워크숍에 참여해

보도록 한다. 여러 워크샷에 참여하도록 할 경우에는 시간제한을 두고 신호에 따라 다음 워크샷으로 옮겨가도록 한다.

- 워크샷이 끝나면 전체가 모여서 경험을 서로 이야기해 보도록 한다.

○ 구안법(Project Method)

○ 특징 :

참여자들이 자발적으로 과제를 선택, 계획, 추진하여 문제를 해결하는 방법으로 참여자들은 이러한 경험을 통해 스스로 과제 내용을 익히게 된다. 일종의 실습이라고 볼 수 있지만 일반적인 실습과 다른 점은 실습기간 동안 할 일을 참여자들이 자치적으로 선택하고 해결해 나간다는 점이다. 따라서 구안법에서 수행되는 과제는 참여자들이 관심을 갖고 능동적으로 처리할 수 있는 것이어야 한다.

○ 사전준비 :

- 과제를 선택한다. 과제의 선택은 지도자가 임의로 선택하거나, 참여자들이 자유롭게 선택하도록 하거나, 지도자가 몇가지 과제목록을 제시하고 참여자들이 그 중에서 선택하도록 하는 방법이 있다.

○ 진행절차 :

- 과제 수행계획을 세운다. 계획을 수립할 때는 다음 사항을 고려한다.
 - 과제의 개요, 세부일정
 - 과제에 필요한 내용, 설비
 - 과제 수행 순서
 - 과제 진척도 기록방법
 - 평가방법과 평가시기
- 과제를 수행한다.
- 과제를 평가한다.

위에서 제시한 10개의 수련활동 방법은 지극히 일반적인 것이다. 수련활동 지도자는 이 방법들을 상황에 적절하게 변형시킬 수 있어야 한다. 앞서 지적한 것처럼 청소년 문제는 원인→결과와 환원주의적 시각으로는 해결할 수 없는 복잡한 인간행위의 문제이기 때문에 어떤 단일한 정형을 기대해서는 안된다. 인간(청소년)은 목적과 감정을 가지고 있으며 계획을 구상하고 문화를 만들며, 가치를 가지며 인간의 행위는 여러가지 계획, 가치, 목적들에 의해 상호 영향을 주고

받는다. 한마디로 인간은 자신에게 의미로운 세계 속에서 살고 있으며 그 행동이 의미를 가지기 때문에 인간 이외의 대상들과 구분이 된다. 인간에 대한 이러한 특징은 인간을 부분의 합으로써가 아니라 분리될 수 없는 통합적인 전체로 이해하여야 함을 의미한다.

실천지향의 청소년문제는 사실(facts)을 발견해 내는 기술적이고 과학적인 사고가 지배하는 삶이 아니라 의미(meaning)를 만들어 내는 예술적 행위의 삶이라는 표현이 보다 적절하다. 의미는 상황지향이며 상황은 주체와 객체간의 상호작용에 의해 만들어진다. 바로 청소년문제는 어른과 아이들의 상호작용을 통해 만들어지는 한편의 드라마를 보는 것처럼 이해되어야 한다. 수련활동 속의 청소년 지도자와 청소년들의 관계 역시 마찬가지인 것이다.

□ 프로그램의 구성

이 책은 청소년들이 흥미를 가지고 가치관정립활동을 할 수 있는 내용으로 꾸며져 있습니다. 현대사회는 다양한 가치가 존재하고 있지만, 이러한 가치중에서 특정가치(예를 들면 금전적 성공, 좋은 학교)만을 수용하거나 이러한 가치의 다양성을 인식하지 못하는 청소년에게 바람직하고 구체적인 가치관 형성방법을 모색하기 위해 다음과 같은 단계적인 활동 프로그램으로 구성되어 있습니다.

1. 가치관정립활동이란?
2. 가치관정립활동 인식하기
3. 가치관정립활동 이해하기
4. 가치관정립활동 실행하기

‘가치관정립활동이란’은 활동과 병행하여 가치관 및 이를 위한 활동의 필요성에 대한 이론적인 배경을 담고 있으며, 열거한 세가지의 단계적인 활동프로그램의 과정을 통해 청소년들은 보다 많은 관심과 흥미를 지니고 프로그램에 참여할 수 있습니다. 그러나 각 단계는 하나 하나가 독립적으로 짜여있기 때문에 부분적으로 어느 하나의 프로그램만 선택하여 실행하여도 가치관정립활동에 대한 이해와 체험이 가능하도록 만들어져 있습니다. 현장에서 충분히 응용이 가능하도록 만들어진 이 책이 언제 어디에서나 가치관정립의 효과적인 지도서의 역할을 다하기 위한 노력의 일환으로 창의적인 방법으로 사용되는 것이 본 개발진의 바람입니다.

청소년 가치관정립활동은 독립적이면서 상호연관이 있는 순차적으로 심화되는 세개의 과정으로 구성되어 있습니다. 이 세개의 단계들은 각각 네가지의 단위활동으로 구성되어 있으며, 각 단위활동은 ① 개요, ② 활동목표, ③ 활동과정, ④ 활동내용, ⑤ 유의사항, ⑥ 참고의 순으로 구성되어 있습니다.

- ▷ 개요는 각 활동에 대한 일반적인 소개와 내용을 설명합니다.
- ▷ 활동목표는 각 활동이 추구하는 목적과 필요성을 담고 있습니다.
- ▷ 활동과정은 각 과정의 개관과 주요 활동내용을 그림과 더불어 요약한 것입니다.
- ▷ 활동내용은 각 과정에서 실시하게되는 구체적인 세부활동으로 구성되어 있

습니다. 일반적으로 각 과정은 세가지의 세부활동들로 구성되어 있으며, 이 세부활동들은 각 활동의 과정과 지도요령, 활동방법, 예시로 구성되어 있습니다.

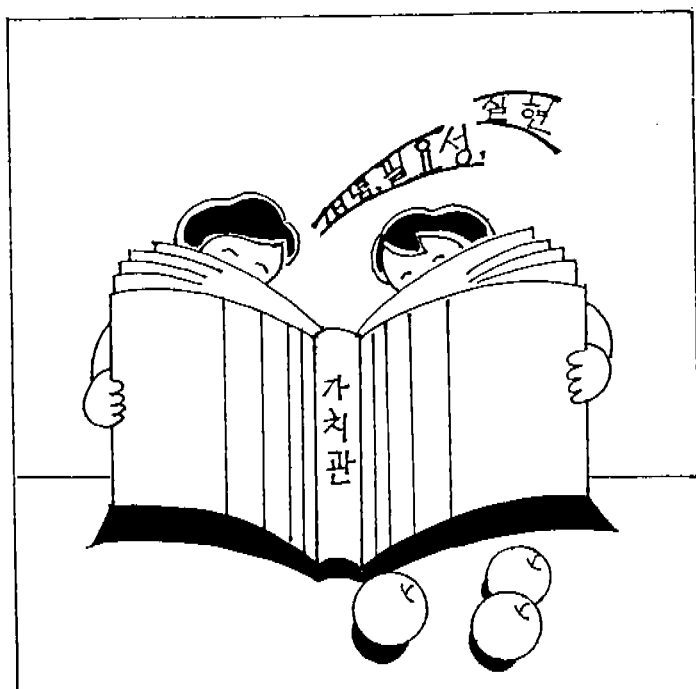
- ▷ 유의사항은 각 과정의 바람직한 진행을 위한 주의사항을 제시한 내용입니다.
- ▷ 참고에는 각 과정의 진행에 필요한 전문적이고 시사적인 내용과 심화된 참고자료를 수록하였습니다.

이러한 가치관정립활동의 전체구성은 다음의 표와 같습니다.

가치관정립활동의 프로그램 구성

단계	단위활동	활동내용
인식하기	눈감으면 떠오르는 내가 본 나 가치선택 나와 우리	가치관정립을 위한 첫째 과정은 가치관의 혼란과 갈등의 유도이다. 청소년으로 하여금 다양한 가치가 있고 또한 사람마다 각자의 가치기준이 있다는 것을 인식시킴으로써 자신의 판단과 생각을 정리하고 표현할 수 있게 한다.
이해하기	나는 어디로부터 혼란속에서 우리는 이렇게 달라요 우리는 하나	인식보다는 좀더 구체화된 활동과정이다. 청소년이 일상생활에서 겪게되는 가치갈등과 선택 상황에서 자신이 갖는 가치관에 대한 객관적인 이해 및 보다 바람직한 가치를 형성할 수 있게 도와준다.
실행하기	가치저울 나의 미래 다른 사람이 되어 우리 안의 나	가장 심화된 과정으로써 자신이 지니는 가치관이 과연 사회적인 맥락에서는 어떻게 나타나게 되는지 까지 파악해 본다. 청소년이 내리는 가치판단이 자신의 현재와 미래에 어떤 영향을 미치며 주위의 사람과 더불어 살기위해서 어떤 가치를 가져야 하는지 참여를 통하여 정립한다.

가치관정리활동이란? N O B R O N



가치관의 개념
가치관정리의 필요성 및 선결요건
가치관의 실현

가치관의 개념

하나의 사회가 건전하게 그 생존을 유지하려면 그 속에 살고 있는 개인들의 가치관이 바로 서야 한다. 특히 우리 인간들을 미래지향적인 존재라고 생각한다면 자라나는 세대로서의 청소년들의 가치관이 어떠하냐 하는 것이 그 사회의 건전한 발전에 깊은 영향을 미친다고 할 수 있다.

가치관이란 가치에 대하여 사람들이 가지고 있는 일반적인 관점이나 생각을 말한다. 사람들은 가치 또는 가치관이라는 말을 많이 사용하고 있다. “가치관이 잘못 되어 있다”든지, “가치관을 바로 잡아야 한다”든지, 혹은 “올바른 가치관을 수립해야 한다”는 말들을 우리는 주변에서 흔히 듣거나 사용하고 있다.

그러나 우리는 그 말의 정확한 뜻을 파악하지 못하고 있거나 그 말의 뜻을 다른 사람에게 설명하려 할 때에 어려움을 겪는 경우가 많다. 우리가 가치 또는 가치관이라는 말을 바르게 이해하지 못하거나 잘못 사용하고 있다는 사실이 우리로 하여금 바른 가치관의 수립을 어렵게 만들어 주고 있다. 따라서 가치에 대한 우리의 생각을 바르게 가지는 일이나, 가치관의 문제를 논할 때, 우리가 우선적으로 고려할 과제는 가치와 가치관의 의미를 검토하고 밝히는 일이라는 생각이 든다. 물론 여기에서 우리는 철학적 논변으로서 ‘가치론’을 연구하기 보다는 실천적 차원에서 ‘가치관의 정립’에 일차적인 목적을 두고 있다. 따라서 우리의 논의는 후자의 견지에서 가치관의 개념을 살펴 보기로 한다.

일상적·사전적 용어로서 가치관의 의미

가치관이란 것이 무엇인지는 연구의 필요에서 느끼는 만큼 확연하게 드러나 있는 개념이 아니다. 가치관이란 우리 말의 문법구조로 본다면 ‘가치를 보는 관점’이라고 할 수 있다. 따라서 가치관이라는 우리 말은 학술상의 용어가 아니라 일상용어로서는 ‘가치를 보는 관점, 또는 시각’이다. 사전적 정의에 따르면 가치관이란 ‘가치를 중심으로 보는 관점, 또는 ‘자기를 포함한 세계나 그 속의 만물에 대하여 가지는 평가의 근본적 태도나 보는 방법’을 말한다. 가치관에 대한 이

와 같은 사전적 개념정의에 의하면 가치는 그것을 보는 시각이나 관점을 가지지 아니하고는 볼 수 있는 것이 아니다. 즉 가치를 보는 일정한 ‘시각’이나 ‘관점’을 가지고 있을 때 인간은 대상이나 현상에 대한 가치를 볼 수 있다.

그것은 가치의 세계만이 그런게 아니다. 인지의 세계에 있어서도 마찬가지이다. 이 세계의 만물이나 현상은 육안으로 볼 수 있는게 아니고, 세상을 보는 ‘안목’이 있어야 볼 수가 있다. 역설적으로 말한다면 세상의 만물이나 현상이 ‘있는 그대로’ 우리에게 보이는 것이 아니라 우리가 현상을 ‘보는대로’ 보이는 것이라고 할 수 있다. 즉 사람이 현상의 세계를 보려고 하면 육안이 아니라 세상을 보는 안목을 가지고 있어야만 비로소 그것을 볼 수 있다. 말하자면 현상을 바라 볼 수 있는 개념이나 개념체계를 가지고 있어야 비로소 현상을 참으로 볼 수 있는 것이다. 예컨대 ‘개’와 ‘고양이’, ‘집’이나 ‘학교’라는 개념을 가지고 있을 때 인간은 그것들을 볼 수가 있다. 그러한 개념이 없이 인간은 그러한 사물들을 진정한 의미에서 볼 수가 없다.

‘인지의 세계’가 그러하듯이 ‘가치의 세계’도 마찬가지이다. 가치를 보는 가치 개념이나 가치체계가 없이 ‘가치의 세계’를 볼 수 없다. 따라서 가치관이라는 이 말은 ‘가치를 보는 시각’, 또는 ‘관점’이라고 하지만, 따지고 보면 이 말은 ‘가치를 볼 수 있는 안목’을 의미하는 것이다. 즉 이것은 가치를 볼 수 있는 가치의 개념과 체계, 또는 가치를 보는 ‘틀’을 의미한다. 그러므로 가치관이라는 것은 구체적으로 ‘가치를 보는 안목’, ‘가치체계’, 쉽게는 ‘가치를 보는 틀’을 의미한다.

‘가치관’이란 이 말은 개인적인 수준에서만 활용되는 개념이 아니라 사회적인 차원에서도 자주 쓰이는 개념이다. 즉 가치관이라는 이 말은 개인적인 차원에서 가치를 보는 안목(틀)을 의미하기도 하고, 사회적인 차원에서 한 사회가 가치를 보는 안목(틀)을 의미하기도 한다. 실제로 대부분의 사람들이 그러한 가치의 안목을 가지고 있으며, 한 사회에서도 공통적으로 가지고 있는 가치의 안목이 있다. 그러나 이 두 가치관은 별개의 것이 아니라 서로간에 영향을 미치는 깊은 관련성을 가지고 있다.

이상에서 살펴 본 일상용어로서의 가치관이란 이 말이 가지는 논리적인 가정과 의미분석에 의하면 그것은 ‘가치를 보는 관점으로 가치를 보는 가치체계’를 말한다. 그렇다면 ‘가치’란 무엇인가?

가치란 무엇인가?

인간이란 말이 나타내 주고 있는 바와 같이 인간은 본질적으로 사회적 존재, 즉 ‘관계적 존재’이다. 인간은 실로 관계속에서 태어나 관계속에서 자신의 존재 의미와 존재가치를 지니고 사는 존재이다. 실지로 인간은 삼라만상과의 관계를 형성해 가면서 삶을 살아간다. 이와 같은 삶의 과정을 통해서 인간이 대상과의 관계를 형성해 갈 때 인간주체와 그 대상간에는 ‘의미’가 발생한다. ‘가치’란 다른 것이 아니라 한 인간 주체와 어떤 대상과의 관계에 있어 그것이 지니는 ‘의미’이다. 그 의미는 인간주체가 ‘선호’하는 것이다. 따라서 ‘가치’란 인간주체와 대상간의 관계에서 우러 나오는 ‘선호하는 의미’를 말한다. 그러므로 인간이 대상에 대해 선호하는 기본적인 성향이 없다고 하면 인간이 대상과의 관계지움 속에서 가치는 발생할 수 없는 것이라고 하겠다. 다행하게도 인간은 바르지 못한 것보다는 바른 것을, 거짓보다는 참을, 추한 것보다는 아름다운 것을, 불의보다는 의로운 것을, 바람직하지 못한 것보다는 바람직한 것 등을 선호하는 ‘기본적인 성향’을 가지고 있다. 즉 인간은 대상과의 관계 속에서 의미를 평가하는 기본적인 성향을 가지고 있다. 그리고 보면 ‘가치관’이란 일차적으로는 가치를 보는 관점이고, 심층적으로는 한 개인이나 사회가 가지고 있는 의미를 가늠하는 틀, 즉 ‘의미평가체계’라고 하겠다.

대표적인 학술적 개념의 검토

다음으로 ‘가치’ 내지 ‘가치관’을 심도있게 연구하는 사람들의 대표적인 정의를 살펴보면 다음과 같다.

F. Kluckhohn에 의하면 “가치관이란 자연 속에서의 인간의 위치, 인간관계, 인간 대 환경, 그리고 대인관계 등과 관련되는 바람직한 것과 바람직하지 못한 것에 대한 개념으로서 행동에 영향을 주는 일반화되고, 조직화된 개념이다.”

황용연에 따르면 “가치관이란 행동의 표준, 또는 태도군의 대상이 되는 목표 내지 표준, 가치판단의 규칙, 규범적 판단의 근거, 객체에 대한 주체의 가치판단의 기준이다. 가치관은 태도나 가치보다 더욱 일반적이고, 조직적인 것으로 보다 내면적이고, 복합적이며, 추상적인 행동영역을 차지하는 개념이다.”

정범모의 정의에 의하면 “가치관이란 한 사람이나 한 사회의 동기와 포부, 지

각과 해석, 만족과 의의를 좌우하고 정-부정, 진-위, 미-추, 의-불의의 평가기준이며, 행동의 준칙이다.”

김태길에 의하면 “가치관이란 첫째, 가치에 관한 사람들의 이상 내지 생각을 뜻한다. 다시 말해서 무엇이 좋고 나쁜가에 관해서 사람들이 일반적으로 가지고 있는 관념과 생각이다. 그리고 둘째로, 사람들의 행동을 어떤 방향으로 이끌어가거나 일으키게 하는 심리적 요인, 즉 행동의 동기를 가리키는 경우가 있다. 이것을 행동의 원동력으로서의 가치관이라 한다.”

이돈희는 “가치관이란 개인이나 집단이 생활과정에서 행사해 온 온갖 행동의 선택을 포괄적으로 지배하는 원리를 신념화한 것을 뜻한다. 즉 자신이 살고 있는 세계, 자신을 포함한 인간관계, 자신이 속한 사회에 대한 스스로의 관점을 가지고 생애의 전반적인 과정에서 주어지는 생활의 장을 의미있고 가치로운 선택에 의해서 전개되는 것을 비추어 보는 준거이다.” 또한 “그것은 개인의 경우 인격을 지배하는 신념의 원리이며, 사회의 경우 공동체의 생활을 지배하는 의식수준의 문화이다.” 따라서 “가치관은 자아의 완성을 위한 조건이고, 인간의 완성은 인격의 완성을 의미하며, 인격의 완성은 가치관의 통합을 전제로 한다.”

이상에서 살펴 본 가치관에 대한 대표적인 정의들에 의하면 가치관은 가치나 태도보다는 일반화되고, 체계화된 개인이나 한 사회의 행위의 준칙이며, 평가기준이고, 행동을 유발하게 하는 원동력이다. 그리고 그것은 개인이나 사회의 심층에 내면화된 복합적이고, 추상적인 개념이며, 개인에게 있어서는 인격을 지배하는 전일하게 통합된 신념체계이다. 따라서 개인적인 측면에서 보면 그것은 ‘인격의 실체’라고 할 수 있다.

일상용어로서의 ‘가치관’이란 이 말의 의미는 가치를 보는 안목이요, 가치를 평가하는 틀이다. 가치관에 대한 대표적인 정의에 의하면 그것은 가치나 태도보다는 심층에 내면화된 복합적이며, 체계화된 추상적인 개념으로서 개인이나 사회의 행위의 준칙이고, 평가기준이며, 행동을 유발하는 원동력이다. 또한 그것은 개인에게 있어서는 인격의 실체라고 할 수 있다. 따라서 가치관이란 이 말은 ‘가치를 보는 안목’인 동시에 ‘가치를 평가하는 틀’로서 첫째, 개인이나 사회의 심층에 내면화된 복합적인 행위의 준칙이고, 둘째, 평가의 기준이며, 셋째, 행동을 유발하는 원동력이라 하겠다. 따라서 한 개인에 있어서나 한 사회에 있어서나 가치관은 개인이나 사회의 복된 삶에 지대한 영향을 미친다고 하겠다.

가치관의 변화

그러나 가치관이란 것이 개인이나 사회의 심층에 내면화된 복합적으로 체계화된 행위의 준칙이고, 평가의 틀이기 때문에 쉽사리 변화하는 것은 아니지만 그렇다고 일정불변하게 고정되어 있는 것도 아니다. 개인의 가치관은 인격의 성장과 발달에 따라 변화하고, 한 사회의 가치관은 사회문화적인 환경의 변화와 변모에 따라서도 변화한다. 따라서 개인이나 사회의 가치관은 ‘고정되어 있는 것’이라기 보다는 시대와 사회문화적인 환경의 변화에 따라서 ‘변한다’고 말할 수 있다. 그렇다고 하더라도 그 가치관을 이루는 기본적인 틀, 다시 말하면 바람직하지 못한 것보다는 바람직한 것을, 옳지 못한 것보다는 옳은 것을, 거짓보다는 참을, 추한 것보다는 아름다운 것을, 악한 것보다는 착한 것을 선호하는 가치관의 기본적인 틀이 변하는 것은 아니다. 다만 무엇을 바람직한 것으로, 무엇을 악이 아니라 선으로, 무엇을 정이 아니라 부정으로, 무엇을 거짓이 아니라 참으로, 무엇을 추가 아니라 미로 보느냐고 하는 것 등이 변하는 것이다. 위에서 열거한 가치관의 기본적인 틀을 ‘형식’으로 본다고 하면 그 틀 속에서 변하는 것은 ‘내용’이라 할 수 있다.

개인적 수준에서의 가치관의 변화

인간의 인격성장과 발달에 따른 가치관 변화의 양상을 살펴보면 인격이 발달하면 할수록 ‘자기 중심적’인 가치관에서 ‘탈 자기 중심적’으로 가치관이 변화한다. 인격의 세가지 요소를 이루는 지·정·의(知·情·意)가 발달해 가는 양상을 살펴보면 제 몇대로 성장발달하는게 아니라 일정한 향성(向性)을 가지고 발달해 간다. 지는 객관화의 향성을, 정은 이타화와 애타화의 향성을, 의는 자율화의 향성을 따라 발달한다. 그리고 인격발달의 전체적인 발달은 상대적인 가치관에서 절대화의 향성을 따라 발달한다. 이와 같은 인격발달의 향성모형에 따르면 개인에 있어서의 가치관은 인격의 성장발달에 따라 주관적인 것보다는 객관적인 것을, 이기적인 것보다는 이타적인 것을, 자애적인 것보다는 애타적인 것을, 타율적인 것보다는 자율적인 것을 선호하는 경향으로 변화해 간다.

사회적 수준에서의 가치관의 변화

사회의 가치관도 일정하게 고정되어 있는 것이 아니라 시대의 흐름에 따라 변화하고 있음을 알 수 있다. 특히 한 사회가 공유하고 있는 가치관은 정치, 경제, 사회, 교육, 문화 등의 여건에 지대한 영향을 받으면서 변화해 간다. 한 개인의 인격성장과 발달 정도에 따라 한 개인의 가치관이 일정한 향성을 쫓아 발달하듯이 한 사회의 가치관이 변화하는 것은 아니지만 한 사회의 삶을 이끌고 나아가는 중심세력이 무엇이냐에 따라 그 사회가 가지는 가치관이 크게 영향을 받으면서 한 사회의 가치관도 변화한다. 전체주의적인 이데올로기가 삶을 지배하는 경우에는 전체주의적 가치관이, 자유 경쟁적인 이데올로기가 한 사회의 삶을 지배하는 경우에는 자유 경쟁적인 가치관이 팽배해 가는 것을 볼 수 있다. 조선사회가 억불숭유정책으로 사회를 500년간이나 지배하여 온 결과로 한국인의 전통적인 가치관은 유가(儒家)의 가치관으로 변했음을 우리는 알고 있다. 이처럼 한 사회의 가치관은 그 사회의 삶을 지배하고 있는 이념중심으로 변화되어 감을 알 수 있다.

1945년 해방 이후 우리 사회는 민주적인 삶의 양식과 자본주의의 영향으로 전통적인 가치관이 크게 변화해 가고 있음을 느낄 수 있다. 즉 정치, 경제, 사회, 교육, 문화 환경의 급격한 변화로 전통적인 가치관이 크게 흔들거리고 있음을 알 수 있다. 나아가 오늘날 우리 사회의 현상은 가치관 혼란의 혼란 상태에 놓여 있다고 해도 과언이 아니다. 특히 우리 사회의 가치관의 변화와 혼란 상태는 자라나는 청소년들의 가치관의 형성에도 지대한 영향을 미치고 있다. 바로 여기에서 ‘가치관정립활동의 필요성’이 제기되고 있는 것이다.

가치관정립의 필요성 및 선결요건

가치관정립의 필요성

사회적 차원에서 가치관정립의 필요성

경제개발 5개년 계획의 지속적인 추진으로 한국사회는 수천년간 지속해 온 농경사회에서 공업사회로 급격하게 탈바꿈해 가고 있다. ‘우리도 한번 잘 살아 보자’는 한국인의 집요한 노력과 현대의 과학기술문명에 힘입어 우리 사회는 20-30년만에 산업혁명을 성공적으로 추진함으로써 ‘농업중심’의 사회에서 ‘상공업중심’의 사회로 급격하게 탈바꿈을 했다. 그리하여 이제는 국민소득 5,000달러를 넘어 중진국을 벗어나 선진국 대열에 들어서고 있는 중이다.

그림자 없는 실체가 없듯이 급격하게 추진된 우리의 산업혁명의 뒤편에는 과정이 급격했던 만큼 그림자가 짙게 드리워져 있다. 급격한 사회변화에 가장 짙게 드리워진 그림자는 우리 모두가 잘 알고 있듯이 ‘빈부의 격차’와 ‘가치관의 혼란’이라고 하는 것이다. 이러한 경제의 급성장이 빚어 놓은 짙은 그림자는 80년대 말부터 ‘노사분규’로 나타났고, ‘범죄와의 전쟁’을 선포하게 하였다. 경제개발 정책의 성공적인 추진으로 인하여 우리 사회는 농경사회에서 급격하게 산업기술문명의 사회로 변모를 했지만 한국 국민의 의식구조는 사회변화와 병행하여 급격하게 변화를 시키지도 못했고 변화하지도 못했다. 한 사회에 전통적으로 내려오는 가치관이란 것은 초가집이 몇 달만에 양옥집으로 바뀌듯이 그렇게 쉽사리 변화될 수 있는 그런 성질의 것이 아니다. 그 결과 농경사회를 중심으로 확고하게 이어져 온 전통적인 가치관은 깨어지고, 산업기술문명에 상응하는 새로운 가치관은 채 형성되지도 않은 상태에 놓여 있다. 즉 가치관의 혼란상태, 가치관의 상실상태에 놓여 있다. 이러한 우리 사회의 가치관의 혼란, 또는 가치관의 상실상태에서 빚어지는 문제의 심각성을 우리는 매일매일의 일상생활에서 뼈저리게 느끼고 있다.

이상의 논의에 따른다고 하면 우리가 이루어 놓은 산업기술문명 사회에 상응

하는 새로운 가치관이 우리의 국민들에게 확고하게 형성되기까지는 가치관의 혼란상태, 또는 가치관의 상실상태가 빚어 놓은 우리 사회의 병리현상은 쉽사리 가시지 않을 것이다. 가치관의 혼란, 또는 가치관의 상실로 인하여 가시적으로 나타나는 가장 대표적인 사회 병리현상은 우리의 사회가 보여 주듯이 각종 범죄행위, 폭력과 비리들이다. 질서의식과 공중도덕의 문제는 말할 것도 없고, 살인, 강도, 인신매매 행위, 마약중독 등의 천인공노할 폭력과 범죄행위가 사회 곳곳에서 겹잡을 수 없이 발생하고 있다. 특히 세인의 눈길을 끄는 것은 현재의 우리 사회를 이끌고 나아가는 기성세대가 아니라 장래의 우리 사회를 이끌고 나아갈 청소년들의 폭력과 범죄가 급증하고 있는 현상이다. 바로 여기에서 그 어느 때보다도 ‘가치관정립의 필요성’이 제기되고 있는 것이다.

특히 콜버그(L. Kohlberg)의 도덕성발달 이론에 입각하여 본다면 사회적 차원에서의 가치관 정립활동은 더없이 중요함을 알 수 있다. 주지하듯이 콜버그는 사람들의 도덕성 발달을 다음과 같이 3수준 6단계로 분류하고 있다. 인습이전수준(因習以前水準)에서 〈단계 1〉은 처벌과 복종에 의한 도덕성, 〈단계 2〉는 욕구충족수단으로서의 도덕성이며, 인습수준(因習水準)에서 〈단계 3〉은 대인관계의 조화를 이룬 도덕성, 〈단계 4〉는 법과 질서준수로서의 도덕성이고, 인습이후수준(因習以後水準)에서 〈단계 5〉는 사회계약수준으로서의 도덕성, 〈단계 6〉은 보편적 도덕원리에 대한 확신으로서의 도덕성을 지적하였다. 이 이론에 의하면, 인습수준 3, 4단계가 13세까지 증가하다가 안정되며, 인습이후수준 5, 6단계가 13세부터 16세까지 계속하여 증가한다고 하였다. 여기서 청소년기를 좀 넓게 잡는다면 이들의 도덕성 발달단계는 인습수준 4단계로부터 인습이후 5, 6단계까지를 포함시킬 수 있을 것이다. 따라서 이들에게 있어 올바른 행위란 법과 질서의 준수에서부터 점차 사회전체가 합의한 도덕기준으로부터 스스로 선택한 도덕적 원리에 따른 양심에 따라 결정한 행위로 옮겨가게 되는 시점에 놓여 있다고 할 수 있다. 그런데 위에서 본 것과 같이 사회적 차원에서의 가치관의 혼란, 또는 가치관의 상실상태로 본다면 청소년 시기에 발달과업인 도덕성 내지 가치관이 제대로 정립되기는 만무한 것이다.

청소년 가치관정립활동의 필요성

오늘날 우리 사회와 같이 가치의 혼란이 나타나는 시기가 아니라 하더라도 청

소년들의 가치관을 정립해 주는 활동은 매우 중요하다. 청소년기는 매우 독특한 생리적·사회심리적 특성을 나타내는 시기이기 때문이다.

무엇보다 청소년기는 어린이도 어른도 아닌 과도기적인 위치에 놓여 있음이 주목된다. 이러한 과도기적인 위치는 청소년의 발달적 특징에 밀접히 관련하여 긍정적이거나 부정적인 측면을 나타내게 된다. 긍정적인 면에서 조명해 본다면, 개인의 정신적이거나 사회적인 성장을 임태하고 있는 시기라고 할 수 있다. 즉 여러 가지 유예적 특징(猶豫的特徵)들이 모두 성장을 전제한 것이기 때문에 창조적 긴장의 시기로 특징지을 수 있다. 그러나 한편으로는 아동도 성인도 아닌 중간적 위치가 불안정성을 내포하고 있음을 지적하지 않을 수 없다. 이와 같은 불안정함은 생활 장면에서 모순적인 행동으로 표출되기도 한다. 예를 들면 청소년들은 부모로부터 간섭받는 것을 거부하고 독립하기를 원하지만, 그와 동시에 안정되게 보호받고 관심이 자기에게 기울여지기를 무의식적으로 기대하는 양면적 모순을 갖고 있다.

청소년이 처한 과도기적 상황은 청소년의 신체·생리적 변화에 의해 더욱 증폭되는 효과를 갖는다. 청소년기의 시작이 생리적 변화와 더불어 시작되며, 신체 생리적 변화에 따른 성적 성숙이 심리적 변화에 영향을 준다. 물론 청소년의 발달적 특징은 신체적인 면에만 국한되는 것은 아니다. 인지적 능력, 도덕성, 가치관, 자아 정체감 등 지적이고 정의적인 특성에 있어서도 확연한 변화가 일어난다.

피아제(Jean Piaget)는 인지발달에 대해 ① 감각운동 지능기(0-2세), ② 전조작적 사고기(2-6세), ③ 구체적 조작적 사고기(7-12세), 그리고 ④ 형식적 조작적 사고기(12-16세)의 네가지 발달단계를 제시하고 있다. 이 이론에 의하면, 약 12세 이후는 인지적으로 형식적 조작능력이 발달하는 시기이다. 형식조작적 사고란 추상적이고 가설적 수준에서도 체계적으로 사고할 수 있는 능력을 의미하는데, 이러한 인지적 특징은 과학적 추리에 대해서 뿐만 아니라 사회생활의 면에서도 나타난다. 즉 자유, 정의, 사랑과 같은 추상적인 개념들을 이해할 수 있게 되며, 추상적이고 이상주의적 사고의 틀은 새로운 종류의 자아중심성을 수반하게 된다.

아동기까지 비교적 평온한 시기를 보내다가 청소년기에 접어들어 신체적·정신적 변화들이 급격히 진전되는 가운데, 청소년들은 심리적 부적응 상태를 경험한다. 이러한 상태에서 때로는 청소년 비행이나 범죄 행동이 나타나기도 한다.

또한 비행이나 범죄행위는 아니더라도 이들은 기존의 윤리적 가치기준을 거부하려는 등 여러 가지 부정적 의식의 특성을 보이기도 한다. 몇 가지 부정적 의식의 예를 들어보면 다음과 같다.

① 이유 없는 반항 : 청소년의 윤리적 자세나 가치는 성인의 것에 대하여 무조건 도전적인 경우가 많다. 성인 사회의 고정된 윤리적 가치기준을 거부하며, 객관적 기준 없이 새로운 대안을 찾으려는 욕구가 강하다. 자의식의 성장에 따라 세계를 독자적인 시각으로 바라보며, 자신들의 가치체계를 창조하려는 욕구를 지닌다.

② 동료집단의 윤리적 기준 내지 가치 중시 : 성인이나 사회의 가치를 거부하고, 동료집단의 가치를 중시하여 그것에 일치되지 않거나 반대되는 것은 배척하려는 경향이 있다. 이는 청소년들이 외부로부터 단절되어 자신들의 집단 내에서 심리적 보상을 받으려는 데에서 나타나는 자위적 현상이다.

③ 지나친 이상적 가치 추구의 경향 : 청소년기에는 실재하는 현실세계를 부정하고 이상적인 세계를 추구하는 경향이 있다. 이는 청소년기의 자기 중심주의를 뜻하는 것으로, 도덕적 판단의 기준을 설정해 나가는 과정으로 볼 수 있다.

④ 불명확한 윤리적 자세와 가치판단의 기준 : 윤리적 자세나 가치판단의 기준이 불명확하여 행동의 일관성이 결여되기 쉬우며, 일반화된 가치의 적용이 없기 때문에 선택의 기복이 크다.

그러나 청소년들의 고독, 갈등과 방황, 그리고 반항과 부정의식 등은 에릭슨(Erikson)이 지적한 바처럼, 궁극적으로 자아정체감을 확립하고자 하는 시도로 해석할 수 있다. 즉 에릭슨은 사회심리적·인성적 발달에 관한 8단계 이론을 제시하였는데, ① 유아기(1세), ② 아동초기(2세), ③ 놀이기(3-5세), ④ 학령기(6-12세), ⑤ 청소년기(13-18세), ⑥ 성인초기(19-25세), ⑦ 성인기(26-40세), ⑧ 성숙기(41세 이후)가 그것이다. 이 단계 중 ⑤ 청소년기의 특징을 정체성 대 역할혼미로 규정지으면서, 이 시기에는 새로이 발견된 통합적 능력이 주어짐으로 해서 그의 과업은 자식, 학생, 친구, 운동가로서 많은 것들과 함께 하는 것이고, 미래를 준비하면서 과거와의 연속성을 보여주는 다양한 자신에 대한 이미지를 통합해 나간다. 청소년이 이러한 노력에 성공하게 될 때 심리사회적 정체감에 도달하지만, 불운한 아동기와 곤란한 사회적 환경때문에 개인적인 정체감이 획득에 실패할 경우 자신이 누구인지 어디에 속하고 있는지를 모르고 방황하는 심각한 역할혼미에 빠진다는 것이다.

인생의 각 발달단계마다 발달과업이 있고, 발달적 위기는 있기 마련이다. 특히 청소년기는 아동기의 미성숙한 상태로부터 자율 및 책임을 지닌 독립된 존재로서의 정체성을 찾아 나가는 시기인 만큼 인생에서 중요한 전환점이 되는 시기이다. 따라서 이 시기에 청소년들의 온갖 방황과 갈등을 이겨내고 올바른 가치관을 정립할 수 있느냐 하는 것은 매우 중요한 일이라 하겠다. 앞서 우리는 콜버그의 이론에서도 청소년기는 인습이후의 도덕성 내지는 가치관을 정립해 나가는 시기임을 보았다. 이상과 같은 청소년기의 발달적 특징에서 볼 때 청소년 가치관정립 활동은 매우 중요하고도 필요한 일이라 할 것이다.

가치관정립의 선결요건

가치관이란 ‘가치를 보는 안목’이요 ‘가치평가의 틀’이다. 그러나 보다 구체적이고 현실적인 의미에 있어서 가치관이란 인간이 그의 구체적인 가치선택의 상황에 처하여 어느 가치를 우선적으로 고려하느냐의 문제와 관계되어 있다. 이때 행위 주체자가 확고한 가치관을 정립하고 있다면 가치선택의 상황에서 어느 가치를 택할 것인가는 비교적 쉬운 가능성이 있다. 그러나 가치관이 정립되어 있지 못하거나 그릇된 가치관을 가지고 있는 경우에는 행동의 자체모순을 일으키고 사회적 비난의 대상이 될 수 있다. 이러한 점에서 올바른 가치관을 수립하고 가치선택의 상황에서 올바른 선택을 해나가기 위해서는 몇 가지 고려되어야 할 과제가 있다고 하겠다.

또한 가치관을 정립한다는 것은 결국 크게는 ‘인생을 어떻게 살 것인가’하는 삶의 설계에 다름 아니다. 인간은 본질적으로 사회적인 동물이며, 인간의 삶은 사회 속에서 다른 사람과 더불어 살아가는 과정을 통해서만 완성될 수 있다. 인간은 현재의 다른 사람과 더불어 과거와 미래를 염두에 두고 그의 삶을 설계하고 경영해 나갈 때, 그의 궁극적인 목적이 성취될 수 있다. 인간이 사회 속에서 타인과 더불어 그의 삶을 원만하게 이루어 나가기 위해서는 사회로부터 어떤 형태의 제약과 권고를 받게 되는 경우가 생기고, 싫든 좋든 간에 인간은 그것을 받아들여야 한다. 사회가 인간에게 권고와 제약을 가할 때, 그것이 도덕적인 차원에서 이루어지는 경우 이른바 도덕적 가치, 즉 윤리적 가치가 펼쳐지게 되는 것이다. 따라서 이러한 사회가 요구하는 윤리적 가치도 가치관을 정립해 나감에 있어서 중요하게 고려되어야 할 점이다.

가치관을 정립해 나감에 있어서 우리가 고려하여야 할 과제로, 그 하나는 목적 가치와 수단가치를 구분하는 것이고, 다른 하나는 가치위계에 관한 것이다.

목적가치와 수단가치의 구분

가치에는 수단의 가치와 목적의 가치가 있다. 수단의 가치는 도구적 가치로서 어떤 목적을 달성함에 있어서 도움이 되는 방편으로서의 가치를 말한다. 그러므로 수단의 가치는 그 자신으로는 어떤 가치도 가질 수가 없다.

이에 반해서 목적의 가치는 본래적인 가치라고도 하는데, 그것은 그것 자체가 가치를 가진다. 다시 말해서 목적의 가치는 그것이 추구할 어떤 다른 것 때문에 가치를 가지는 것이 아니라, 자신이 스스로 가치를 가지고 있다는 특징이 있다. 그러므로 목적의 가치는 앞에서 말한 수단의 가치가 가치를 갖는 근거가 된다고 말할 수 있다. 왜냐하면 수단의 가치는 자기가 가치를 가지게 될 어떤 목적을 필요로 하는데, 여기서 취급하는 목적의 가치가 바로 그 역할을 담당하고 있기 때문이다.

요컨대 수단의 가치는 바로 이와 같은 목적의 가치를 성취하기 위해서 그 방편의 역할을 수행하고 있는 것이다. 여기서 우리가 수단의 가치와 목적의 가치를 구분하는 것은 그 구분이 도덕적인 가치관의 문제와 밀접한 관련을 가지고 있기 때문이다. 가치관은 가치끼리 충돌하는 상황에서 행위자가 어느 하나를 우선적으로 선택하는 문제와 관계되어 있다. 가치관이란 우리로 하여금 가치갈등의 선택적 상황에서 어느 가치를 우선적으로 선택해야 하는가, 왜 그런가를 밝혀주는 문제라고 할 수 있다. 우리가 여기서 수단의 가치와 목적의 가치를 구분하는 것은 그 두 개의 가치가 충돌할 때 어느 가치를 우선해야 할까를 결정하는 데 중요한 시사점을 던져주고 있다. 수단은 목적을 위해서 존재하고 그것이 추구하는 목적 가치와의 관계에서 수단의 가치가 가치로 받아들여지기 때문이다.

수단의 가치와 목적의 가치가 충돌할 때 수단의 가치를 목적의 가치에 앞세우는 것은 그릇된 가치관을 가진 증거로 볼 수 있다. 오늘날 우리 사회는 가치관의 혼란으로 큰 진통을 겪고 있다. 그리고 그 원인을 우리는 목적가치와 수단가치의 잘못된 질서 세움에서 찾을 수 있다. 황금이나 돈은 그것을 가지고 우리가 원하는 그 무엇을 구입할 수 있기 때문에 그것이 가치로 받아들여진다. 그런 의미에서 돈은 하나의 수단적 가치에 불과하다. 그럼에도 불구하고 우리가 돈으로 구입

하려 하는 어떤 것보다 돈을 더 귀하게 여길 때, 우리는 거기에서 가치관이 잘못 되어 있는 가장 생생한 사례를 찾아보게 된다. 심지어는 돈 때문에 사람의 목숨을 빼앗는 경우를 신문보도에서 읽을 때, 우리는 인간으로서 부끄러움을 느낄 뿐만 아니라, 극도로 비겁한 인간짐승을 대하는 기분이 든다. 그것은 아예 가치가 사라져 버린 무가치의 세계를 보여 주는 것이며, 홉스의 자연상태가 그리려 한 상태가 바로 이것이 아닌가 여겨지기도 한다.

어떤 것은 언제나 수단의 가치만을 가지고 있고, 또 어떤 것은 언제나 목적의 가치만을 가지는 것은 아니다. 이 사회에서 하나의 가치로 여겨지고 있는 물건(가치담지자)은 수단의 가치이기도 하고, 동시에 목적의 가치이기도 하는 경우가 보통이다. 그것은 자기보다 상위의 대상에 대해서는 수단의 가치로 작용하지만, 자기를 성취하려는 하위의 가치 대상에 대해서는 목적의 가치로 작용하기 때문이다. 아리스토텔레스는 모든 사물의 운동을 윤리적인 관점에서 목적과 수단의 위계질서로 표현한 바 있다. 목적과 수단의 위계배열에 있어서 우리는 최고위에 있는 가치를 최고의 가치 혹은 궁극적인 가치라고 부른다. 윤리학과 가치관의 연구에는 언제나 이같은 궁극적인 가치를 찾아내는 것이 필요하고 그것과의 관계에서 윤리학의 체계가 가능해진다. 그리고 그 궁극적인 가치는 언제나, 어디서나 그리고 누구에게나 목적으로만 작용하게 되는 것이다. 예컨대 윤리적인 관점에서 인간이 추구해야 할 최고의 궁극적인 가치들은 좋음(good)과 옳음(right), 정의(justice), 행복(happiness) 등을 들 수 있을 것이다.

가치의 위계(Hierarchy of Values)

가치관을 수립하는데 있어서 또 한가지 참고해야 할 중요한 문제는 ‘가치의 위계’에 관한 것이다. 가치들이 그들 사이에 위계를 형성하고 있다는 사실은 가치의 매우 특이한 특징들 가운데 하나이며, 그것이 가치관의 형성에 중요한 역할을 수행하고 있다. 왜냐하면 가치의 위계질서는 그것들 간에 중요성의 서열을 매겨 주고 있으며, 우리가 당면한 가치충돌의 상황에서 우리에게 어떤 가치를 우선적으로 선택할까를 지시해 주기 때문이다. 그러므로 가치관의 문제는 궁극적으로 가치서열의 객관적인 기준과 그것에 의한 가치들의 서열의 도표를 만들어 내는 문제로 귀결된다고 할 수 있다.

가치의 서열을 매김에 가장 중요한 역할을 담당한 철학자는 막스 쉐러(Marx

Sheller)이다. 막스 셸러는 가치서열의 표준과 그것을 통해서 가치서열 매김의 도표를 제시함으로써, 실질적 가치윤리학 체계를 수립하는데 결정적인 역할을 수행한 철학자이다. 가치의 위계에 관한 막스 셸러의 설명에 귀를 기울여 보기로 하자. 그에 의하면, 가치에는 높은 가치와 낮은 가치의 구분이 확연하게 존재한다. 그러나 가치의 높고 낮음을 가리는 표준이 존재하는가? 그것들은 도대체 어떤 것들이며, 그것을 옳은 것으로 받아 들여도 좋을 어떤 객관성이 존재하는가? 무엇이 그것을 뒷받침해 주는가? 셸러는 가치의 서열을 매김에 있어서 우리가 사용할 가치의 표준으로 다섯 가지를 들고 있다. 그것을 요약하면 다음과 같다.

① 가치의 서열을 매기는 데 사용할 수 있는 제1의 표준은 ‘지속성의 표준’(the criterion of duration)이다. 그에 의하면 오래 지속되는 가치 대상은 언제나 일시적이고 변화 가능한 가치물보다 선호되는 경향이 있다. 다시 말해서 가치는 영속적인 것일수록 그 서열이 높다는 것이다. 예컨대 쾌락의 감정은 그것이 존재하는 형편이 계속되는 동안만 존속하는데 반해서, 희열은 그 조건이 사라져도 그 존재를 지속할 수 있다. 따라서 희열은 쾌락보다 높은 가치라고 할 수 있다. 그러므로 영원한 가치는 최고의 가치가 되는 것이다.

② 가치의 서열을 결정해 주는 두번째 표준은 ‘분할가능성’(divisibility)의 표준이다. 가치의 높고 낮음은 그것의 분할가능성에 반비례한다. 다시 말해서 가치는 그 담지자가 분할되어도 감소하지 않을수록, 연장해도 증가하지 않을수록 높다. 예컨대 물질적 재화는 그 물질이 분할될수록 개인들이 차지할 몫이 감소하나, 정신적 재화는 그것을 차지하는 사람의 수에 무관하다. 고기나 술은 여러 사람이 먹기 위해서는 나누지 않으면 안되지만 ‘모나리자의 미소’는 아무리 많은 사람이 감상하더라도 나눌 필요가 없다. 그러므로 물질적인 재물은 사람들을 분열시키고 이해관계의 대립을 초래하지만, 정신적인 가치는 사람들을 하나로 결합시켜 협동하게 만드는 것이다.

③ 가치서열에 활용할 세번째 표준은 ‘근거성’(foundation)의 표준이다. 만일 하나의 가치가 다른 가치의 근거가 되면, 그것은 다른 가치보다 높은 가치를 가진다. 가치의 본질관계에 있어서 높은 가치는 낮은 가치의 근거가 된다는 것이다. 예컨대 유용성의 가치는 유쾌함의 가치나 생활가치 및 사회적 가치에 기초하고 있다. 셸러에 의하면 모든 가치들은 종교적인 궁극적 가치들에 기초해 있다. 이런 의미에서 셸러는 모든 가치를 종교적 최고 가치에 기초 세움으로써 가치일원론으로 복귀하고 있다는 인상을 준다.

④ 가치서열의 네번째 표준은 ‘만족의 심도’(the depth of satisfaction)의 표준이다. 셀러에 의하면 가치의 심정적 지각에 수반된 만족의 깊이와 가치들의 위계질서 사이에는 본질적인 관계가 있으나, 가치의 위계질서는 그것이 생산한 만족의 깊이 안에 존재하는 것은 아니다. 예컨대 물질적인 만족은 강렬하기는 하나 표면적인 데 그치지만, 예술의 감상에서 오는 만족은 깊은 내적 경험인 것이다.

⑤ 가치의 서열 매김에 활용할 표준으로 셀러가 지정한 다섯번째 표준은 ‘상대성’(relativity)의 표준이다. 이 표준은 가치는 그것이 어떤 일정 가치감에 의존하는 정도에 반비례한다는 것이다. 다시 말해서 가치란 그것이 무엇에 의존하는 정도가 적을수록 그 가치의 서열은 그에 반비례하여 높아진다. 따라서 최고의 가치는 그 무엇에도 의존하지 않는 절대적인 가치인 것이다. 예를 들면 쾌락의 가치는 관능적인 것에 한하여 의의를 가지며, 생명의 가치는 생명감을 가지는 자에게만 존재하지만, 도덕적 가치는 이를 느끼는 사람과 독립적으로 절대적인 가치를 가진다는 뜻이다. 따라서 도덕의 가치는 쾌락이나 생명의 가치보다 서열이 높은 가치인 것이다.

셀러는 앞에서 열거한 다섯 가지 표준을 적용하여 가치선택의 상황에 적용할 수 있는 하나의 가치 서열의 표를 만들었다. 그것은 가치의 높고 낮음을 단계적으로 나타내주고 있기 때문에 가치끼리 충돌하고 개인이 그 상황에서 선택의 기로에 설 때에 활용할 수 있는 지침의 역할을 행한다. 이 가치서열의 표가 언제, 어디서, 누구에게나 적용되어야 할 절대 불변의 가치표가 될 수 없을는지 모른다 또 인간은 누구나 이 표에 따라 가치의 서열을 매기고 있거나 또 매겨야 하는 것은 아니다. 왜냐하면 사람은 누구나 자기의 고유한 상황이 있고 그것에 따라 자기 나름의 고유한 선택을 해야 할 경우도 있을 것이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 이 가치표는 사람이 자기의 선택의 상황에서 선택을 강요당할 때 참고할 지침이 되어줄 수는 있다. 그것은 어떤 객관적인 표준에 의하여, 이해관계에 얽매이지 않고, 인간이 본질과 가치의 특성을 다각적으로 고려한 바탕 위에서 만들어진 귀중한 가치서열표이기 때문이다. 셀러의 가치서열표는 다음과 같다.

- ① 감성적인 감정의 가치들(the values of sensible feeling)로서 구체적으로 쾌와 불쾌의 감정에 대응하는 것이며, 서열상 최하위를 차지한다.
- ② 정신적인 가치들(the spiritual values)로서 그것은 다시,
 - 미(美)와 추(醜)의 가치 (순수한 미학적 가치)

- 정당함(the just)과 부당함(the unjust)의 가치(옳음과 그름의 가치와 혼동하지 말 것)
- 진리에 관한 순수한 지식의 가치(the values of pure knowledge of truth)로서 철학이 추구하는 가치이며, 과학과 문화의 가치들이 이에 속한다.
- 성스러움(the holy)과 불경스러움(the unholy)의 가치로서 종교적 가치가 이에 해당되며, 절대적인 가치라고 할 수 있다.

셀러에 의하면 위의 가치표는 가치의 높고 낮음의 단계를 표시하고 있으며, 궁극적으로 선형적이기 때문에 현실적으로 존재함직한 그 어떤 관계보다도 선행하는 것이다.

칸트(I. Kant)는 윤리적인 가치 중 최고의 가치를 인간의 인격의 존엄성에서 찾고 있다. 앞에서 지적한 바와 같이 가치관의 올바른 정립이 최고의 가치를 찾아내어 객관적인 가치의 서열을 확립하는 것이라고 한다면, 칸트의 가치관은 인간의 인격의 가치를 최상점으로 하는 가치서열의 도표를 마련해 줄 것을 기대해 봄직하다. 칸트는 말한다. “너는 행위할 때 네 인간성 속에 있는 인격을 오직 한 것 수단으로만 대하지 말고 동시에 목적으로 대하도록 그렇게만 행동하라.”

이것이 칸트가 그의 인격존중 사상을 극적으로 표현하고 있는 가치관의 최고 형태인 정언명령인 것이다. 셀러의 가치서열의 도표나 칸트의 인격존중의 사상은 오늘 우리가 겪고 있는 가치관의 혼란을 극복할 도덕적인 원천을 제공하고 있다고 하겠다. 왜냐하면 그것은 오늘날 우리 사회의 도덕적 타락의 근본인 물질적 가치가 마땅히 차지해야 할 자리를 지정해 주고 있기 때문이다. 뿐만 아니라 가치에는 쾌락과 불쾌의 가치와 같은 물질적 가치이외에도 정신적이고 종교적인 가치와, 무엇보다도 인격의 존엄성을 숭양하게 하는 도덕적 가치들이 가치 단계의 상위에 위치하고 있음을 지적해 주고 있기 때문이다.

미래사회의 인간상과 가치관

이상에서 살펴본 가치관 정립의 선결요건은 우리가 가치관을 정립해 나가는데 있어서 필요한 지침을 제공해 주는 것이며, 한마디로 그것은 가치관 정립의 틀이요 형식이라 보아도 될 것이다. 앞선 장의 가치관의 개념에서 우리는 이러한 가

치관의 틀 내지 형식은 변하지 않는 것임을 지적한 바 있다. 어느 시대, 어떤 가치 상황에서도 목적가치와 수단가치의 구분은 필요한 것이며, 그것을 기초로 보다 더 높은 가치위계에 있는 최고 가치를 인생의 목적으로 삼고 삶의 설계를 해 나가야 할 것이다.

그러나 가치관의 내용은 그것이 특성상 쉽사리 변하는 것은 아니지만 인격의 성장발달에 따라, 또한 사회의 중심적 가치의 이동에 따라 변화하는 것이다. 따라서 우리가 삶을 영위하고 있는 장으로서의 사회가 요구하는 도덕적 가치가 무엇인지를 간파하고, 그것을 삶의 설계와 가치관의 정립에 고려하는 것은 매우 중요한 일이다.

기성세대가 현재의 한국사회를 이끌고 나아가는 세대라고 하면 청소년들은 미래의 우리 사회를 이끌고 나아갈 세대이다. 또한 인간이 미래지향적인 존재라고 하면 미래의 한국사회를 짊어지고 나아갈 청소년들은 다가오는 미래사회의 제 특징에 맞는 가치관이 정립되어 있어야 한다. 이러한 점에서 이하에서는 다가오는 21세기적 미래사회의 특징은 무엇이고, 그에 따른 가치들은 어떤 것이 있는지 고찰해 보고자 한다.

미래사회에 대비해 길러야 할 인간상의 문제는 그동안 여러 면에서 제안되었다. 예컨대, 교육개발원(1986)은 주체적, 지성적, 도덕적, 민주적, 창조적, 국제적 인간과 건강한, 그리고 학습하는 인간을, 교육개혁심의회(1987)는 자주적·도덕적·창조적 인간이라 하여 크게 세가지 면으로 포괄하였고, 최근 교육정책자문회의(1992)에서는 [교육발전의 기본구상]에서 ① 공동체의식을 갖춘 도덕적인 사람, ② 인간을 존중하는 사람, ③ 열림 마음과 창조적 능력을 지닌 사람, ④ 세계 시민적 자질과 미래투시적 안목을 지닌 사람, ⑤ 정서적으로 안정되고 아름다움을 추구하는 사람을 들어 한마디로 ‘건강한 한국인’이라고 규정한 바 있다. 한명희는 제6차 교육과정의 개정방향이라는 논고에서 2000년대 한국사회의 미래상을 “정치적으로 민주화·자유화되고, 경제적·문화적으로 고도산업, 정보화 사회, 복지·문화사회를 추구하게 될 것이며, 국제화 추세와 함께 통일을 지향하는 여건이 성숙될 것”이라 전제하면서, 이러한 사회여건을 고려하여 우리의 교육이 추구해야 할 인간상으로 “① 자주적 인간 : 개성 있고 자율적인 사람, ② 창조적 인간 : 창의성을 가지고 실천하는 사람, ③ 협동하는 사람 : 더불어 살며 협동하는 사람, ④ 건전한 인간 : 몸과 마음이 건강한 사람”으로 요약하고 있다.

한편, 이순형은 지난 한국교육학회 창립 40주년기념 학술대회의 주제발표에서

미래사회의 특징을 안정된 민주사회, 고도산업·정보화사회, 풍요로운 복지사회, 윤택한 삶을 창조하는 문화사회, 국제화사회, 지구촌사회로 유형화하고 각기 그에 따른 인간상을 ① 투철한 민주의식을 지닌 사람, ② 창조적인 능력을 지닌 사람, ③ 성숙한 도덕의식을 지닌 사람, ④ 심미적이며 정서적으로 안정된 사람, ⑤ 주체적인 사람, ⑥ 자유와 평화를 사랑하는 사람 등을 제시하고 있다. 특히 그는 길러야 될 각 인간상에 따라 ‘복돋우어야 할 행동특성’을 구체적으로 도표화하여 제시하고 있어 주목된다. 특히 그의 구체적 제안은 우리의 논의를 진전시켜 나가는데도 도움이 될 것으로 사료되어 그것을 다음에 소개하기로 한다.

이상에서 제 학자들이 제시하는 21세기적 미래사회의 인간상과 가치관을 살펴 보았거니와, 주지하듯이 21세기적 인간상에 대한 제 학자들의 견해는 거의 일치하고 있음을 보여주고 있다. 그러나 이상의 견해들은 몇 가지 결정적인 단점을 가지고 있는 것으로 판단된다. 이를 이순형의 제안을 중심으로 제기하기로 하면, 기술·정보화시대는 분명 창조적인 사람을 요구하고 있으나, 이에 못지 않게 중요한 것은 ‘과학의 인간화를 추구할 줄 아는 사람’을 길러내는 것이다. 또한 과학과 인간중심주의적 사고에서 비롯된 지구의 환경문제를 치유하기 위해서는 지금까지 우리의 관념을 근본적으로 바꿔 접근하는 인간관의 변화가 필요하다고 본다. 그리고 성숙한 도덕의식은 21세기적 문화논리가 무시된 채 이룩될 수 없는 것이며 거기에는 각 개인들의 실존적 공존을 추구하는 윤리성이 뒷받침되어야 한다. 이러한 몇 가지 보완점들은 특히 가치관정립활동에 힘쓰는 실천가들이 관심을 가져야 할 사항들이라 할 수 있다.

21세기가 요구하는 인간상과 가치관

미래사회의 특징	길러야 할 인간상	복돋우어야 할 가치관
안정된 민주사회 변영된 통일국가	투철한 민주의식을 지닌 사람	○자주자립의 주인정신 ○자신의 가치와 능력에 대한 자신감 ○공동체의식과 그 발전에 헌신하는 태도 ○참여의식

미래사회의 특징	길러야 할 인간상	북돋우어야 할 가치관
고도산업사회 과학기술사회 정보화사회	창조적인 능력을 지닌 사람	○ 미래 지향성 ○ 과학적인 사고방식 ○ 합리성과 독창성 ○ 진취적인 개척정신 ○ 성취지향성
풍요로운 복지사회	성숙한 도덕의식을 지닌 사람	○ 정직하고 성실함 ○ 투철한 책임의식·직업윤리 ○ 타인에 대한 관용 ○ 공익을 위한 봉사 ○ 사회정의에의 민감성 ○ 검소한 소비생활
윤택한 삶을 창조하는 문화사회	높은 심미적 안목을 지닌 사람	○ 자연과 예술의 사랑 ○ 정서적 안정성
국제화 사회 개방 사회	국제적인 안목을 지닌 사람 주체적인 사람	○ 국제적 시야 ○ 세계시민의식 : 호혜·평등·협력 ○ 자아정체감 ○ 강한 민족문화의식과 투철한 역사 의식
지구촌 국제경쟁사회	자유와 평화를 사랑하는 사람	○ 건전한 민족주의 의식 ○ 상호존중감 ○ 평화주의 ○ 공생사회의식

가치관의 실현

가치관이란 어느 날 갑자기 정립되는 것이 아니라, 어렸을 때부터 가정에서, 또래집단에서, 학교에서, 사회에서 등 여러 매개 수단을 통하여 서서히 정립되어 나가는 것이다. 특히 우리들 행동의 대부분은 우리가 가정과 또래집단에서 사회화하던 어렸을 때에 습득한 기본적인 기저의 가치에 의해서 영향을 받는다. 즉 가정과 또래집단은 기본적인 기저의 가치관 형성에 관련되는 중요한 집단인 것이다. 모든 학자들이 이러한 초기사회화의 중요성에 동의하고 있음은 주지하는 바이다.

특히 최근 우리 사회의 가치관의 상실상황과 관련하여 가정의 역할의 중요성을 강조하는 목소리가 높아지고 있다. 그도 그럴 것이 가정은 인간의 가장 최초의 교육의 장이며 부모, 형제와의 관계를 통하여 인간의 욕구를 표시하고 충족하고, 적응하는 방법과 습관을 익힌다. 또한 가족 구성원의 인간관계를 통하여 사회성을 발달시키며, 가족문화 속에서 성격의 형성과 가치관을 배워가게 되는 가장 기초적 장이기 때문이다. 그러나 불행하게도 현대 산업사회에서의 가족구조의 변화, 사회조직 및 기관의 확대는 가정교육의 기능을 사회화 기관이나 집단에 이관 시킴으로써 가정교육 기능 자체가 약화되어 가고 있는 실정이다. 그리하여 이제는 가정과 사회가 유기적인 연관 속에서 청소년들의 가치관 형성을 도와야만 하게 되었다.

우리는 앞에서 청소년들이 가치관의 정립을 위해서 이해하여야 할 가치관정립의 방법과 제반 가치들에 대해서 고찰하여 보았다. 이러한 가치관정립의 이해를 바탕으로 이제는 실제 생활의 장에서 여하히 이들 가치관을 실현해 나갈 것인가 하는 점을 사색해 보아야 할 때가 되었다.

가치관을 실현해 나간다는 함은 사실상 어떻게 ‘윤리공동체’를 만들어 나가고, ‘도덕적인 인간’이 되게 하느냐 하는 것과 관련이 된다고 할 것이다. 여기서 전자는 바로 사회적인 차원에서 가치관을 실현해 나가는 것이며, 후자는 청소년들 개 개인의 차원에서 가치관을 실현해 나가는 것을 말한다. 그리고 이 두 가지 차원에서의 가치관의 실현은 동시적으로 이루어져 나가야 할 것이다. 왜냐하면 아무

리 도덕적이고자 하는 사람도 비도덕적인 사회 속에서는 도덕적 결단을 내릴 수 있는 도덕적 의지가 약화되거나 좌절될 수 밖에 없기 때문이다. 이러한 점에서 우리는 비교적 최근에 윤리학의 새로운 분과로서 논의되고 있는 ‘사회윤리학’적 접근에 귀 기울이게 된다.

사회적 차원에서의 가치관의 실현

미국의 철학자 니버(R. Niebuhr)는 그의 저서 『도덕적 인간과 비도덕적 사회』(Moral Man and Immoral Society, 1932)에서 개인윤리와 사회윤리를 구분할 필요성을 처음으로 역설했다. 니버에 의하면 사회의 많은 중요한 문제들은 개인의 도덕적 판단에 의해서 해결되는 것이 아니라, 그 개인이 속해 있는 사회의 구조나 제도 자체의 개선에 의해서만 비로소 해결될 수 있다는 것이다.

개인은 홀로 고립되어 살아가고 있는 것이 아니라 다른 사람들과 더불어 사회의 한 구성원으로 살고 있다. 그리고 사회는 개인들의 단순한 집합체 이상의 것이며 그 자체의 독자적인 논리에 따라 움직일 뿐 아니라, 그러한 사회의 움직임이 개인의 행위와 선택을 좌우할 수도 있다. 그러므로 이제는 단지 개인의 양심이나 행위만을 도덕적 가치판단의 대상으로 삼을 것이 아니라, 사회의 구조나 제도도 도덕적 가치판단의 대상으로 삼지 않을 수 없다. 그리하여 우리 사회가 보다 더 도덕적이고 건전한 사회가 되도록 만들어 나가야 하는 것이다. 이처럼 잘못된 사회의 구조나 제도 및 정책 등을 도덕적 가치판단의 대상으로 삼으면서 보다 나은 도덕적인 공동체로 만들어 가는 과정 자체가 바로 사회적 차원에서의 가치관을 실현해 가는 과정이다.

다가오는 미래사회도 보다 나은 도덕공동체를 실현해 보고자 하는 염원을 담고 있는 것으로 볼 수 있다. 여기서 우리는 미래사회의 모습에 대해 재론할 필요는 없을 것이지만, 특히 우리 사회가 추구해 나가야 할 윤리 공동체는 어떤 것이어야 하는가 하는 관점에서 몇 가지를 제시하기로 하면 다음과 같다. 첫째, 정의로운 사회이다. 둘째, 삶의 질을 추구하는 사회이다. 셋째는 창조적 문화사회이다.

정의로운 사회

사회의 구성원들은 누구나 외부의 제약이나 압력없이 자기가 원하는 바를 행

할 수 있는 자유를 원한다. 그러나 인간을 둘러싼 자연적·사회적 조건이 그런 모든 욕구를 만족시키지는 못하게 되어 있다. 그래서 한 사람의 지나친 욕구충족은 다른 사람의 자유를 방해할 수 밖에 없게 된다. 한 사람이 큰 소리로 노래를 부를 수 있는 자유는 옆의 사람이 조용히 독서할 자유나 잠을 잘 수 있는 자유를 빼앗고 만다. 따라서 모든 사회에서 그 구성원 모두의 자유를 최대한 보장하기 위해서는 그 구성원 모두의 자유를 어느 정도 제한하지 않으면 안된다. 바로 여기에서 가장 초보적인 사회정의 문제가 대두된다고 하겠다.

사실 여하히 정의로운 사회를 만들 것인가 하는 문제는 플라톤 이래로 수많은 철학자 윤리학자들이 줄기차게 제기하여 온 고전적인 주제이다. 그리고 인간 역사상 수많은 국가들이 모두 이 정의로운 사회를 건설하기 위하여 노력하여 왔다. 그러나 사실상 아직까지 그 어떤 국가도 완벽하게 정의로운 사회를 완성해 보인 사례는 없었다. 우리는 가장 최근에 ‘계급없는 사회’를 만들어 보이겠다고 분투하던 공산주의 국가도 스스로 그것을 포기하고 허무러져 버리는 것을 경험하였다. 이런 것으로 보아 어쩌면 완벽한 정의로운 사회를 건설한다는 것은 유토피아일지 모른다. 그럼에도 불구하고 인간들이 사회를 경영해 나가는 한 그들은 계속하여 보다 완벽한 정의로운 사회를 건설하고자 시도할 것이다. 그러나 이제 그러한 시도는 열린 이념을 바탕으로 보다 현실적인 차원에서 접근되어야 할 것이다. 민주주의 사회가 완벽한 최고의 모습은 아니지만 현재까지는 정의로운 사회로 가는 길이 열려있는 가장 현실적인 제도로 보인다. 이러한 전제하에 우리는 현대 사회정의론의 가장 주요한 흐름을 대변하는 사람이 롤즈(John Rawls)라고 생각되기에 그의 논의에 귀 기울여 보기로 하자.

롤즈에 있어 정의의 제1차적인 주제는 ‘사회의 기본구조’이다. 그의 사회의 기본구조란 주요한 정치·사회·법률·경제체제를 말한다. 그는 우리 사회의 주요 체제들로서 헌법, 생산수단의 사유제, 자유경쟁적 시장체제, 일부일처제 등을 열거한다. 그리고 사회의 기본구조는 사회성원들 상호간의 사회협동에서 파생된 여러 이익 및 부담을 분배하는 역할을 한다. 롤즈가 이 기본구조를 정의론의 제1차적 주제로 삼은 이유는 사회의 일반적인 기회나 불평등의 문제가 그것에 의해 구조적으로 조건지워지기 때문이라고 한다.

롤즈의 정당한 기본구조의 배경이 될 수 있는 정의의 원칙과 그 의미는 다음과 같다.

① 최대의 동등한 자유의 원칙 : 최대의 동등한 자유의 원칙은 두 가지의 내

용을 포함한다. 첫째, 각각의 사람은 기본적 자유의 동일한 전체 체계에 대해 평등한 권리를 가지며, 둘째, 기본적 자유의 전체 체계는 가능한 포괄적이어야 한다. 즉 사람들은 기본적 자유에 대한 권리의 측면에서 평등해야 하며, 동시에 그들이 누릴 기본적 자유의 측면에서 그 체계는 포괄적이어야 함을 의미한다. 여기서 롤즈가 제안하고 있는 ‘기본적 자유’란 정치적 과정에 참여할 자유, 언론의 자유, 양심의 자유, 신체의 자유, 임의 구속 및 체포로부터의 자유, 사유재산권 등이다.

② 차등의 원칙 : 차등의 원칙은 사회·경제적 불평등이 가장 불행한 층에 최대의 이익이 되도록 조정되어야 한다는 것이다. 여기서 ‘가장 불행한 층’의 기준으로 롤즈는 두 가지를 든다. 첫째, 미숙련 노동자의 평균소득을 갖는 사람, 둘째, 사회의 중간층을 설정하여 이들이 갖는 소득 및 재화의 절반에도 못 미치는 소득 및 재화를 갖는 사람들이다. 이 둘 중 하나 또는 두 가지를 절충하여서 ‘불행한 층’을 규정하면 좋을 것이라 롤즈는 제안한다.

③ 공정한 기회균등의 원칙 : 공정한 기회균등의 원칙은 유사한 기술·능력·동기 등을 가진 사람은 모두 평등한 기회를 향유한다는 종래의 형식적 기회균등 이상의 것을 의미한다. 이것은 일종의 ‘적극적 기회균등론’이라 할 수 있을 것이다. 예컨대 A와 B라는 두 사람이 모두 기술습득을 필요로 하는 어떤 지위의 획득을 원한다고 할 때, A는 가정형편상 기술습득을 위한 비용을 마련할 수 없고 B는 그렇지 않은 경우다. 이 경우 공정한 기회균등의 원칙은 A의 기회 상실을 방지하는 재정적 후원책을 마련하는 근거가 된다. 공정한 기회균등의 원칙은 A가 B와 유사한 기회를 소유할 수 있다는 점만을 소극적으로 규정짓지 않고, B와 유사한 기회를 가질 수 있도록 적극적인 제도적 조정장치를 요구한다.

한편 이상의 세 원칙 사이에 상충이 있을 때에는 다음의 우선순위에 의한다.

첫째, 세 원칙 또는 ‘최대의 동등한 자유의 원칙’이 포함된 두 원칙이 경합할 경우 제1원칙 ‘최대의 동등한 자유의 원칙’이 우선한다.

둘째, 제2원칙과 제3원칙, 즉 차등의 원칙과 공정한 기회균등의 원칙이 경합할 때는 제3원칙이 우선한다.

이것은 사람의 기본적 자유가 그 어떤 물질적 혜택이나 이익의 명분으로도 제한될 수 없다는 롤즈의 가치관단을 보여준다. 롤즈에 의하면, ‘자유는 오직 더 큰 자유를 위해서만 제한될 수 있다’는 것이다.

이상에서 우리는 롤즈의 사회정의론의 주요 제안들을 살펴보았거니와, 그의 제

안보다 더 훌륭한 정의로운 사회건설 방안이 있을 수도 있다. 그러한 방안을 우리는 더 연구해 볼 과제이지만 그 보다도 더 우선적인 것은 과연 오늘날 우리 사회는 롤즈의 제안에 비추어 볼 때 어느 정도 정의로움을 달성하고 있는지 돌이켜 보는 일이다. 우리 사회의 가치관 상실의 원인이 바로 정의로움의 부족에서 비롯된 것은 아닌가?

삶의 질을 추구하는 사회

사람들은 어느 정도 경제적·사회적 안정을 얻게 되면 삶의 질을 추구하게 마련이다. 인간이란 끝없는 가치추구의 존재일 수밖에 없기 때문이다. 우리는 그동안 성장위주의 경제개발 전략에 힘입어 물량적인 측면에서는 어느 정도의 부를 축적하게 되었다. 그리하여 이제 우리 국민들은 보다 나은 분배의 공정과 복지의 혜택을 요구하는 목소리가 높아지고 있다. ‘우리도 한번 잘 살아보자’가 배고픔을 이겨보자는 구호였다면 이제는 ‘인간답게 살아보자’는 삶의 질을 외치는 구호로 바뀌고 있는 것이다. 국민들의 욕구에 맞추어 국가의 정책도 바뀌어야 한다. 국민들의 삶의 질을 생각하는 국가 시책을 펴 나가야 한다. 그러지 않고는 이제 어느 정권도 지지를 얻지 못할 것이다.

원래 ‘삶의 질’이란 보다 행복한 삶, 보다 가치로운 삶을 위한 기준과 만족에 관계되는 비교적 주관적인 개념이다. 그러나 삶의 질이란 사회적·환경적 영역과 관계없이 추구될 수 없는 게 사실이다. 그리하여 이제 삶의 질이란 두 가지 측면에서 접근되고 있다. 예컨대, 유네스코는 1982년 「삶의 질과 인구」문제에 관한 회의에서 ‘삶의 질’은 사회복리수준과 인간의 필요충족 및 만족성에 관계되는 개념이라고 정의하고 있다. 즉, 1) 개인의 차원에서 행복하고 가치로운 삶을 위한 개인의 생활방식 수준과, 2) 사회적 생활수준과 관계되는 인간의 복지수준이다.

그러나 삶의 질에 관한 개념 진술에서 제시된 인간의 행복이나 복리라는 용어는 매우 주관적이고 때로는 규범적인 것이어서 사람들에게 따라 커다란 인식차가 있기 때문에 과학적 측정과 검증을 위하여 지표분석을 하게 된다. 예컨대, 유네스코는 삶의 질에 관한 여러 가지 이론을 종합하여 다섯 가지의 통합적인 지표를 만들고 있는데 그 영역과 요소는 다음과 같다.

삶의 질에 관한 지표

삶의 영역	내용요소
A. 생물학적 영역 생존을 위한 질적 요소	식량의 충족 맑은 공기의 가능성 맑은 물의 가능성 질병으로부터의 해방 주거조건 위생상태
B. 사회적 요소 선택의 자유, 차별의 폐지 등과 같은 사회적 조화와 진보에 필요한 요소	가정생활의 질(주택 등) 사회화 과정 의사결정의 자유 공공생활 참여의 정도 차별이 없음 사회사업의 혜택가능 문화활동의 참여가능 법률의 혜택정도
C. 경제적 여건 개인적 측면과 사회적 측면에서 이해 될 수 있는 것으로 개인적인 면에서는 직업, 수입과 적절한 물건구입의 기회 와 사회적 측면에서는 경제기회의 균 등한 분배를 통한 효과 등	직업, 수입의 기회 재정적 안정 자기실현의 기회 부의 공정한 분배 시설, 설비 등의 공정
D. 인간적 영역 개인의 가치와 같은 심리적 분야로서 어디까지나 행복감, 내적 조화와 정신 적 성취가 중요한 요소	행복의 수준 정신적 조화의 정도 정신적 충족 마음의 평화와 만족 충성, 윤리, 관용
E. 환경영역 자연환경 및 자원과 인위적 환경 등	자연환경(자원) 인간환경(인구)

창조적 문화사회

‘삶의 질’의 문제는 개인의 주관적인 요소가 많이 개재된 개념인 것이 사실이다. 그래서 사람마다 삶의 질이라는 것은 처해있는 상황과 환경에 따라 추구하는 바가 다르게 마련이다. 그러나 ‘문화’는 개인들이 모여서, 즉 사회구성원들이 공동적으로 해서 만들어지는 생활의 질이다.

높은 삶의 질도 사실 윤택한 문화에 의해서 향상되는 것이라 할 수 있다. 사람이 모여 사는 사회 속에는 문화가 이루어지게 마련이다. 그리고 그 문화란 가치 실현 그 자체이다. 우리가 보다 창조적인 문화사회를 실현해 나가야 할 필요성이 여기에 있다.

역사상 문화의 창조는 외래문화를 주체적으로 받아들임으로써 이루어져 왔던 것으로 보인다. 그래서 외래문화의 창조적 수용이라는 문제가 주요 과제로 제기되곤 한다. ‘창조적 수용’이란 단순히 외래의 가치나 문화를 단순히 ‘피동적으로 받아들여짐’과는 거리가 멀다. 이를 단순히 ‘피동적으로 받아들여짐’에만 국한될 경우 우리는 정체성을 잃어버린 민족이 되고 말지도 모를 일이다. 여기서 먼저 ‘수용’ 혹은 ‘받아 들임’과 ‘받아 들여짐’사이에는 개념적으로 큰 차이를 내포하고 있음에 주의해야 한다. 예컨대, 내가 손님을 마중하는 행위는 그를 받아들이는 일과 같다. 손님을 잘 받아들이는 행위는 주인 스스로의 생각에 어떤 능동적 ‘예비규정’을 전제로 해서 가능하다. 나는 손님을 잘 청소된 안방이나 응접실 또는 여름철에 정원에서 맞이하지 아무런 예비규정이 없이 들판이나 쓸쓸한 곳에서 수용하지 않는다. 내가 스스로 예비규정을 준비하지 않고 불시에 손님의 내방을 받으면 그것은 엄밀한 뜻에서 손님을 받아들임(receiving)이 아니고 손님에 의하여 내방당함(undergoing)이 된다. 이처럼 외래문화를 수용하든 또는 손님을 맞이하든 모든 수용은 결코 피동이 아니고 어떤 주체적 능동성에 입각한 예비규정이 있을 때만 가능하다고 여겨진다.

다음으로 ‘창조적 수용’이라 했을 때, ‘창조성’의 논리는 무엇인가. 그것을 우리는 ‘나무접붙이기’에 비유해 볼 수 있지 않을까 한다. 예컨대, 우리가 보다 품질이 좋은 단감을 얻으려는 목적에서 돌감나무와 단감나무를 접목시킨다고 하자. 이때 대목은 어떤 나무이어야 하고 가지는 또 어떤 것이어야 하겠는가? 당연히 대목은 돌감나무이어야 하고 가지는 단감나무이어야 한다. 그리고 이때 얻게 되는 감은 어떤 것인가? 물론 외형이나 맛이 모두 단감이다. 그러나 사실 얻어진

단감의 맛은 이전의 맛에 알파가 더해진 품질이 향상된 것임은 말할 것도 없다. 이것이 바로 외래문화를 수용하는 자세이고 문화창조의 논리가 아니고 무엇인가?

만약 단감을 얻으려 돌감나무와 접붙이지 말고 단순히 단감나무만 들여왔다고 해 보자. 이 때 단감을 얻기는 커녕 생리에 맞지 않은 단감나무는 말라죽든지 단감이 열린다 하더라도 품질은 더 형편없이 떨어질 것이 명약관화하다. 이를 외래문화의 수용이라는 각도에서 본다면 외래의 표피문화만 들려오고 내용과 본질이 빠져버린 꼴이 되는 것이다. 또 단감나무를 대목으로 하고 돌감나무를 가지로 한다고 하면 어떨까? 이 때도 마찬가지로 얻으려는 돌감은 열리기도 전에 나무가 말라죽든지 더 형편없는 돌감이 열려 먹을 수조차 없을 것이다. 우리의 예전의 외래문화 수용이 혹시 이런 형국은 아니었는지 생각해 볼 일이다. 특히 해방후 우리는 전래의 대목은 무시한 채 가지만을 들여 오든지 아니면 가지와 대목을 뒤바꿔온 것은 아닌가? 오늘날 우리 사회의 가치혼란의 원인이 여기에 있다.

여기서 우리가 주의하여 볼 것은 ‘생리’라는 용어이다. 우리의 ‘생리’나 ‘결’에 맞지 않은 외래문화를 단순히 받아들여진다는지 우리의 생리에 맞도록 가공하지 않고 외래문화를 받아들일 경우 우리는 다가오는 국제화·세계화 속에서 다시 한번 허우적대는 무주제성의 민족이 되고 말 것이 뻔하다. 따라서 무엇보다도 대목에 해당하는 ‘우리 것’에 대한 철저한 자기성찰이 요구되는 것이다. 이러한 바탕 위에서 국제화의 흐름이 맞닿을 때 비로소 창조는 이루어질 수 있다. 이 때 ‘우리 것’의 국제화·세계화도 모색된다.

개인적 차원에서의 가치관의 실현

우리는 지금까지 아무리 도덕적이고자 하는 사람도 비도덕적인 사회에서는 도덕적인 의지가 약화되거나 상실되어 버릴 위험성이 있기에 무엇보다도 우선 도덕적인 사회환경을 만들어 가야 한다는 전제하에 사회적 차원에서 우리 사회의 가치관의 실현 방향을 제시하여 보았다. 오늘날 우리 사회의 가치관의 혼란상을 치유해 나가기 위해서도 그러한 구조적인 처방은 매우 중요하고 적절하다고 생각한다.

그러나 이에 못지 않게 우리는 문제의 초점을 우리 ‘자신’에게 돌려볼 필요가 있다. 즉 오늘의 우리 사회의 문제가 남의 탓, 사회구조의 탓만이 아니라 바로 우리 개개인의 탓, 우리 ‘자신’에게 놓여있음을 자각할 필요가 있다는 말이다. 왜

냐하면 이론의 분야에 있어서나 실천의 분야에 있어서나 문제를 의식하는 것은 ‘개인’이기 때문이다. 사회는 의식을 가진 개인들의 집단이기는 하나, 집단 그 자체는 의식이 없다. 문제 의식의 주체는 항상 개인이다.

인간은 본래 사회적 존재이고, 인생의 문제는 대부분 개인의 힘만으로는 해결할 수 없는 공동의 문제임에 틀림이 없다. 그러나 그 공동의 문제를 의식하는 것은 어떤 집단이 아니라 그 집단에 포함된 개인 또는 개인들이다. 따라서 비록 ‘공동의 문제’로서 성격이 강한 문제라 하더라도 그것은 그 문제를 의식하는 개인들의 ‘나의 문제’로서의 성격도 강하게 띠게 마련이다. 문제라고 하는 것은 일차적으로 그것을 의식하는 존재의 문제라고 보아야 하는 까닭에, 문제의식의 주체가 개인이라는 사실은 개인이 모든 문제의 당사자 또는 주인으로서 무거운 비중을 차지한다는 의미를 강하게 함축하는 것이다. 따라서 결국 도덕적인 사회를 만들어 가는 것도 그 출발은 개인들의 도덕성에 기초를 둘 수 밖에 없다. 사회의 모든 구성원들 개개인이 보다 더 도덕적이고 가치로운 삶을 살아가고자 노력할 때 도덕적인 사회를 건설하는 문제도 훨씬 쉽게 가까이 갈 수 있을 것이다. 그리고 이처럼 개개인들이 보다 도덕적인 삶을 살아가고자 하는 노력 자체가 바로 개인적 차원에서의 가치관을 실현해 나가는 과정에 다름 아니리라.

가치 실현과정으로서의 삶

사람이 일평생을 살아간다는 것 자체가 곧 가치의 실현 과정이다. 물론 모든 사람이 다 가치있는 삶을 살아가는 것은 아닌 것 같다. 왜냐하면 우리는 신문의 사회면을 장식하는 비인간적이고 비도덕적이며 몰상식한 사람을 종종 경험하기 때문이다. 또 신문의 사회면에 나오지는 않더라도 무계획하게 되는대로 인생을 살아가는 사람도 사실 우리는 주변에서 만나게 된다. 그러나 이처럼 아무렇게나 살다가 가기를 원하는 사람은 적으며, 정상적인 경우라면 누구나 자기의 삶이 가능한 한 값있는 것이 되기를 열망한다. 그때 그때의 충동을 따라서 계획성 없이 사는 길은 가능한 최선의 삶을 실현하기에 적합한 길이 아니다. 따라서 웅대하고 예술적인 건축을 위해서는 설계도가 있어야 하듯이 값지고 보람된 삶을 실현하기 위해서는 적합한 삶의 설계가 길잡이의 구실을 해야 한다. 사회적 제약이 허용하는 범위 안에서는 어떠한 인생을 설계하든 각 개인의 자유이나, 가능한 한 값지고 보람된 삶을 가질 수 있도록 설계함이 바람직함에는 이론이 여기가 없다.

생각할 수 있는 여러 가지 인생 설계 가운데서 가장 적합한 것 또는 가장 우수한 것을 선택해야 하는 것이다. 그리하여 이러한 설계에 따라서 인생을 살아갈 때 우리는 가장 가치있는 삶을 실현하는 것이 될 것이기 때문이다.

삶의 설계

그런데 여기서 우리는 무엇을 기준으로 삼고 인생 설계의 적부 또는 우열을 평가할 것이냐 하는 물음에 부딪친다. 만약에 선(goodness)의 양적 측정이 어렵지 않다면, 우리는 선을 인생설계의 평가기준으로 삼을 수 있을 것이다. 선의 측정을 위한 보편적인 척도가 있다면, 한 개인의 생애 가운데 실현되는 선의 총량으로 그의 삶의 값을 매길 수가 있을 것이며, 그의 인생 설계도 같은 원리에 준하여 평가할 수 있을 것이다.

그러나 한 사람의 생애 속에 담겨 있는 선의 양을 측정한다는 것은 거의 불가능한 일이다. 예컨대, 백곡의 음악과 몇 편의 로맨스를 남기고 죽은 음악가와 열권의 저술과 많은 제자를 남기고 죽은 학자를 비교하여 누구의 생애가 더 값진지를 판단한다는 것은 결코 용이한 문제가 아니다. 같은 계통의 길을 밟은 사람들이 실현한 선을 비교하기도 어렵거늘, 종류가 다른 여러 가지 인생설계를 그것의 실현 속에 담긴 가치의 총량으로 비교하기는 더욱 어려운 일이다.

롤즈(J. Rawls)는 합리성(rationality)을 인생설계 평가의 기준으로 삼을 것을 제안하고 있다. 합리성이 높은 삶의 설계일수록 잘된 인생설계이며, 잘된 인생설계가 실천됨에 따라서 그 개인의 선이 실현된다는 생각이다. 그는 합리적 선택의 대상이 갖는 가치를 선으로 보고, 삶의 설계와 삶 자체의 가치도 그 선택의 합리성 여부를 따라서 평가할 수 있다고 보았다. 따라서 롤즈에 의하면, 내가 처해 있는 상황과 조건들에 대한 충분한 지식에 입각하여 합리적 선택의 원칙에 따라서 인생을 설계할 때, 나의 인생설계는 나무랄 데 없는 것이 된다. 그리고 여러 가지 좋은 조건의 혜택을 받는 행운 아래서 합리적으로 짜여진 나의 인생설계가 순조롭게 실천될 때, 나의 선이 실현되는 동시에 나는 행복을 얻게 된다. ‘합리적 선택의 원칙’을 어떻게 규정하느냐 하는 어려운 문제가 남아 있기는 하나, 이러한 롤즈의 견해는 인생 설계의 문제를 다루는 출발점으로서 일단 받아들여도 좋으리라.

전생애에 걸친 정확하고 세밀한 계획을 세운다는 것은 사실상 불가능하다. 왜

나하면 우리는 인생설계를 하는데 필요한 정보를 극히 적은 부분밖에는 모르고 있기 때문이다. 또한 삶의 설계를 세운다 해도 그것을 실천에 옮기는 데는 수십 년의 세월이 걸리게 마련인데, 그 기간 동안에 어떤 변화가 일어날지 아무도 알 수 없기 때문이다. 따라서 우리의 인생설계란 겨우 삶의 목표와 그 접근 방안의 대강만을 정하는 것으로 만족해야 한다.

삶의 설계에 있어서 가장 중요한 것은 삶의 목표를 정하는 일이다. ‘자아의 실현’ 또는 ‘행복’과 같은 추상명사를 사용함으로써, 삶의 목표를 하나로 묶어서 표현할 수도 있으나, 구체적으로 여러 가지 목표를 아울러 추구하는 것이 삶의 현실이다. 그리고 한 사람이 여러 가지 목표에 도달하기를 희구할 때, 그것들을 모두 달성하기는 일반적으로 어려운 일이며, 경합하는 복수의 목표 가운데서 하나만을 택하고 다른 것은 포기해야 할 경우가 흔히 생긴다. 이럴 경우에 그때 그때의 순간적 충동이나 기분을 따라서 취사선택을 결정하는 것은 바람직한 처사가 아니며, 일정한 원칙을 따라서 항상 일관성 있는 결정을 내려야 그의 생애 전체가 정합성을 가진 체계를 이루게 된다. 경합하는 목표들 가운데서 일정한 원칙에 의하여 일관성 있는 선택을 하기 위해서는 여러 목표들의 체계적 우선 순위가 정해져야 한다. 따라서 삶의 목표를 정하는 문제는 여러 목표들의 체계를 정하는 문제가 된다. 그것은 단순한 하나의 목표를 정하는 문제이기보다는 우선 순위를 따라서 체계적으로 연결된 일군의 목표를 정하는 문제이다. 물론 이렇게 우선 순위를 체계적으로 정해 놓고 있다고 하더라도 그것을 실천에 옮기는 과정에서는 그 체계의 수정도 얼마든지 있을 수 있을 것이다. 그러나 중요한 것은 삶의 최고의 목표를 무엇으로 정하느냐 하는 문제라 하겠다.

삶의 설계에 있어서 둘째로 중요한 것은 설정한 목표의 달성을 위한 방법을 강구하는 문제이다. 목표 또는 목표들의 체계가 저절로 달성되는 경우는 거의 없으며, 그 목표가 어느 정도 달성되느냐를 결정함에 있어서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 당사자 자신의 행위이다. 목표의 달성 여부가 운수나 타인의 협조 또는 방해의 영향을 받는 바도 없지 않으나, 가장 중요한 것은 당사자 자신의 행위이다. 일정한 목표의 달성을 위해서 가장 적합한 행위가 무엇이냐는 문제는 곧 그 목표 달성을 위한 방법의 문제에 해당한다.

삶의 목표의 달성을 위한 방법의 문제 가운데서 가장 기본적인 것은 정력과 시간을 안배하는 문제이다. 한 개인이 소유하는 정력과 시간에 한도가 있다는 사실은 한정된 정력과 시간을 적절한 계획에 따라서 선용할 것을 요구하며, 시간과

정력을 어떠한 우선 순위에 의하여 안배하느냐 하는 문제는 삶의 설계에 있어서 중요한 위치를 차지한다. 한 개인이 생애를 통해서 사용할 수 있는 정력과 시간의 총량은 고정불변하게 미리 정해져 있는 것이 아니라 노력 여하에 따라서 상당한 신축성을 갖는다. 이러한 사실은 건강관리를 어떻게 하느냐 하는 문제가 삶의 설계에서 차지하는 비중이 작지 않다는 것을 의미한다. 건강하게 오래 산다는 것은 그 자체가 삶의 목표의 일부가 될 수 있을 뿐 아니라 다른 목표의 달성을 위한 조건으로서도 중대한 의의를 갖는다.

목표의 체계를 정하고 그것의 달성을 위한 수단을 강구하는 것을 주축으로 삼는 삶의 설계는 무수한 선택을 통하여 이루어 진다. 한 개인이 추구할 수 있는 목표의 체계에는 무수하게 많은 종류가 있고 정해진 하나의 목표에 도달하는 데도 여러 가지 방도가 있을 수 있다. 그들 여러 가지 가능성 가운데서 반드시 어느 것을 택해야 한다는 법이 미리 정해져 있다고는 생각되지 않으며, 개인들은 각각 자기가 원하는 생애를 선택할 자유가 있다. 그러나 이 자유는 무제한의 자유가 아니며, 허용된 자유의 범위 안에서 행한 선택에도 잘된 것과 잘못된 것의 구별이 있다.

삶의 선택에 있어서 개인의 자유를 제한하는 것이 무엇인지는 개인이 처한 상황에 따라 더 고찰을 요하는 것이지만 몇 가지를 예시적으로 간단히 제시해 보기로 하면 다음과 같다. 첫째, 인생을 설계하는 출발은 나를 아는 것에서부터 시작되어야 한다. 나의 능력과 가능성을 이해한다는 것은 대단히 중요한 일이 된다. 둘째, 우리의 삶 자체가 사회적인 관계 속에서의 삶 이상이 아니다. 내가 중요하고 존중받아야 하는 만큼 남도 존중받아야 한다. 따라서 나의 멋있는 삶의 계획도 남의 삶을 방해하지 않는 범위 내에서 고려되어야 하는 것이다. 셋째, 우리는 우리의 삶을 영위해 나갈 수 있는 공동의 장(場)이 있어야 한다. 그 가장 기본적인 장이 국가임은 말할 필요도 없거니와, 우리가 삶을 영위하는 공동의 장에는 나름대로의 규율과 법이 존재하기 마련이다. 규율과 법을 무시하고 우리의 인생을 설계할 수 없으며, 국가를 위해(危害)하는 삶도 용납될 수 없다.

· 허용된 자유의 범위 안에서 행한 선택에도 잘된 것과 잘못된 것의 구별이 있다. 이것의 판단 기준을 우리는 앞에서 ‘합리성’을 받아들이는 바 있다. 삶의 목표와 그 접근방안을 정함에 있어서 우리는 그것이 얼마나 합리적인가를 고려해야 한다. 예컨대, 목표들의 체계를 세움에 있어 목적가치와 수단가치가 뒤바뀐다면 결코 그것은 합리적이라 하지 못할 것이다. 그리고 자신이 앞으로 살아갈 사회적

· 시대적 특징을 무시하여 맹목적으로 수립된 계획도 그리 합리적이지는 못한 것이라 할 수 있다.

가치탐구적 사고

삶의 설계가 체계적이고 합리적으로 수립되었다고 하더라도 그것은 우리의 삶의 계획에 있어서 중장기적이며 삶의 큰 방향의 대강일 뿐이다. 우리의 일상 생활의 순간 순간 모든 행동이 어찌면 가치 선택의 생활이다. 삶의 설계에는 이러한 구체적인 일상 생활의 수단적 가치를 모두 고려할 수는 없는 것이다. 삶의 목표들 간에도 서로 갈등을 일으키고 불가피하게 선택을 해야만 하는 상황이 있거니와, 그러한 목표를 달성하기 위하여 하루 하루의 삶을 살아감에 있어서는 너무나 많은 가치갈등과 선택의 기로에 놓이기 마련이다. 이러한 점에서 일상 생활 간의 행동 하나 하나가 합리적이고 삶의 목표와 정합되기 위해서는 항상 가치탐구적 사고와 자세가 더없이 필요하다. ‘청소년 가치관정립활동’도 이러한 가치탐구적 사고를 길러 주는데 목적을 두어야 할 것이다.

여기서는 익히 알려진 가치탐구적 사고를 길러 주는 교수 학습 모형의 몇 가지를 소개하고자 한다.

① 도덕적 발달이론

이 모형은 피아제나 콜버그와 같은 인지 발달 심리학자들의 이론과 연구 결과에 따른 것으로 학생들로 하여금 복잡한 도덕적 추리능력을 신장시키려는 것이다. 이 모형을 뒷받침하고 있는 것은 콜버그의 도덕적 추리능력의 발달의 3수준, 6단계에 관한 공식이다.

이 모형에서 사용하는 교수방법은 학생들에게 가언적인 가치딜레마 이야기를 제공한 후 소집단 토론을 하게 하는 것인데 한 모형의 예를 들면 다음과 같다.

(가) 한 도덕적 딜레마에 직면

a) 딜레마 소개

b) 딜레마에서 사용되는 용어를 정의하게 함

c) 딜레마의 성질에 관한 진술

(나) 본래의 혹은 대안적 딜레마에 관한 한 입장의 진술

- a) 학생들로 하여금 행위에 대한 개별적 입장을 세우도록 도와줌
- b) 행위에 대한 입장에 대한 교실 반응 유도
- c) 학생들로 하여금 개인적 입장에 대한 이유를 세우게 함
 - (다) 도덕적 딜레마에 대한 한 입장의 이유에 대한 검사
 - a) 학생들을 의견을 같이 하는 집단별로 모으게 하는 적절한 전략 선정
 - b) 학생들로 하여금 개인의 이유를 검사하게 함
 - c) 추가적인 추론을 하도록 발문함
 - (라) 추론에 대한 반성적 사고
 - a) 학생들에게 그들이 들은 다른 이유들을 요약하게 함
 - b) 도덕적 딜레마에 가장 우수한 답변이라고 느껴지는 이유를 선택하도록 격려
 - c) 이 문제에 최상의 답이 존재한다고 믿느냐는 질문을 함
 - d) 학생들의 토의에서 나타나지 않은 추가적인 이유를 보충함

② 가치분석모형

이 모형은 학생들로 하여금 논리적 사고와 과학적 조사를 통하여 가치관 문제를 해결토록 도와주는 것이다. 이 모형에서는 도덕적 발달모형과 마찬가지로 합리성을 강조하고 현상의 선이나 가치관에 대해서 입증할 만한 사실들을 제공토록 요구한다. 그러나 이 모형에서는 개인적 도덕적 딜레마보다는 사회 가치문제에 관심이 집중된다. 이 모형의 정당화는 인간은 합리적 행위자이기 때문에 감정이나 걱정을 논리나 과학적 방법에 복속시킴으로써 최고의 선에 도달할 수 있다고 생각하는 것이다.

이 모형에서의 수업방법으로는 사회적 가치문제에 대한 개별적이고 집단적인 연구, 도서관과 현장연구, 합리적인 교실토론 등이 포함된다. 이 모형에 속하는 예를 들면 다음과 같다.

- (가) 가치 문제의 확인과 명료화
- (나) 목적적인 사실의 수합 : 가치판단을 하는데 적절한 사실을 수합, 조직하게 함
- (다) 목적적인 사실의 진위 평가
- (라) 사실의 적절성 명료화

- (마) 임시적인 가치 결정에의 도달
- (바) 결정에 내포된 가치원리의 검사
 - a) 새 사례 검사
 - b) 포함 검사
 - c) 역할교환 검사
 - d) 총체적 결과 검사

③ 가치명료화 모형

이 모형은 학생들로 하여금 합리적 사고와 정서적 의식을 통하여 개인의 행동 유형을 조사하고 그들의 가치를 현실화시키게 하는 것이다. 학생들은 자신의 가치관을 확인하고 가치간의 상호관계를 인식하여 개인의 가치갈등을 해결하고 자기가 선택한 가치관에 따라 행동하게 하는 것이다. 따라서 가치화는 어떤 면에서는 자아실현의 과정이라고도 할 수 있다. 이 모형은 근본적으로 인간주의 심리학에 뿌리를 두고 있어 가치명료화 과정은 전체 인간 유기체의 지혜에 의존하고 있다.

이 모형에서 사용하는 수업방법이나 기법은 매우 다양하며 집단토의, 게임, 시뮬레이션에서부터 집단활동까지를 포함하고 있고 또 자기분석평가지의 활용도 이에 속한다. 이 모형에 속하는 한 예는 다음과 같다.

- (가) 여러 대안으로부터의 선택 : 학생들로 하여금 여러 대안적 가치 속에서 자기의 것을 선택하게 함
- (나) 심사숙고 후의 선택 : 학생들로 하여금 자기가 선택한 가치의 결과를 생각한 후 선택하게 함
- (다) 자유로운 선택
- (라) 자기가 선택한 가치를 아끼고 존중함
- (마) 자기가 선택한 바를 여러 사람 앞에서 확언함
- (바) 선택한 바에 따라 행위를 나타낼 수 있게 격려함
- (사) 오랜 시일에 걸쳐 반복적 행위 : 계속되는 행위 유형을 세울 수 있도록 도와줌

④ 행위학습모형

이 모형은 교실 안에서 벌어지는 학습활동이라기 보다는 지역사회 활동과도

연결되는 것이다. 이 모형의 특징은 학습자들로 하여금 자기의 가치관에 따라 행위를 할 수 있는 기회를 제공하여 주는 것이다. 행위학습에서는 특히 가치관 형성의 근원을 단순히 사회나 개인으로 보는 것이 아니라 개인과 사회의 상호작용 속에서 찾으려고 하는 것이다.

이 모형에서 사용하는 수업방법은 집단조직과 상호관계 속에서의 기능훈련과 학교 및 지역사회에서 개인과 집단 행위에 참여하는 기회를 제공할 수 있는 계획을 수립하는 것이다. 이에 속하는 한 예는 다음과 같다.

- (가) 문제의 의식 : 학생이 문제점을 느끼게 함
- (나) 문제를 이해하고 한 입장을 취함
- (다) 행위 여부를 결정함
- (라) 전략을 세우고 행위의 단계를 결정함 : 학생들로 하여금 브레인스토밍을 거쳐 가능한 행위를 조직하게 함
- (마) 전략을 실행에 옮기고 행위를 취함 : 계획을 수행하는 기회를 줌
- (바) 취해진 행위를 반성적으로 사고하고 다음 단계를 고려함

⑤ 이론적 근거수립모형

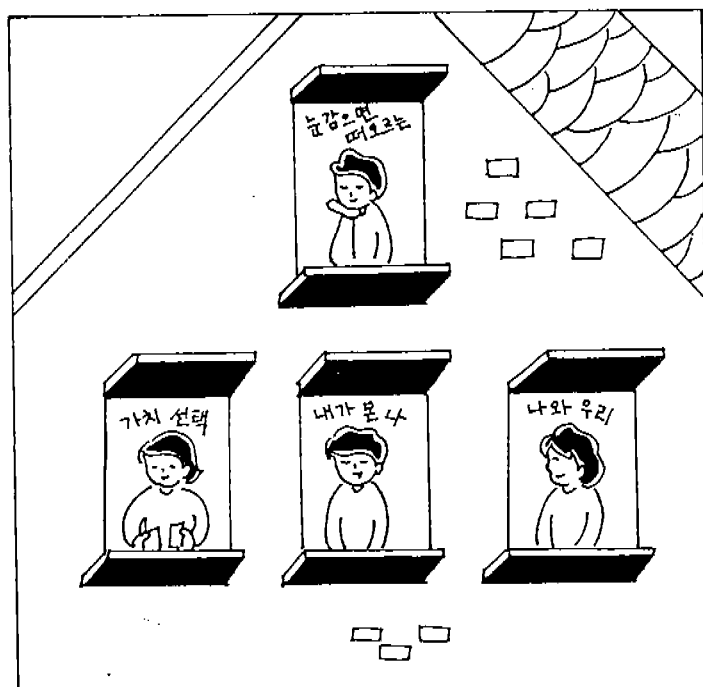
이 모형은 셰이버(James Shaver)에 의하여 개발된 것인데 그는 이 모형에서 교사들이 하나의 기술자라기 보다는 철학자의 역할을 해주기를 바랐다. 그는 학생들에게 민주시민에게 결정적으로 필요하다고 생각되는 특수한 분석적 기능을 가르치는 것이 필요하다고 생각하였다.

이 모형에서 사용하는 주 방법은 토론법이 될 수 있는데 그 외에도 다양한 방법들이 구사될 수 있다. 셰이버 모형의 핵심과정은 다음과 같다.

- (가) 가치의 확인과 명료화 : 토론에 부칠 가치의 의미를 학생들에게 밝히게 함
- (나) 일반화를 붙임 : 학생들로 하여금 민주사회에서의 도덕적 용어와 원리로 자기의 가치를 규명하게 함
- (다) 가치갈등 분석 : 가치갈등을 일으키는 원리에 초점을 맞추고 기초적인 민주적 규범에 의하여 가치문제를 보게 함
- (라) 제한된 의사 결정 : 주어진 제한된 상황하에서 학생들에게 의사결정의 경험을 갖게 함

가치관정리활동 인식하기

눈감으면 떠오르는



눈감으면 떠오르는
내가 본 나
가치선택
나와 우리

눈 감으면 떠오르는

개 요

청소년들은 그들 생활의 특성상 단순 반복적이면서도 바쁘게 살아가고 있다. 그렇기 때문에 청소년들은 자신을 돌아볼 시간이 절대적으로 부족하고 때로는 입시에 도움이 되지 않는다고 주위에서 혼자만의 시간을 권하지 않는 상황이다. 가치관정립을 위하여 몸과 마음의 긴장을 이완하는 것이 가치관정립활동의 기초가 될 수 있다.

활동목표

명상활동을 통하여 심신의 안정과 참된 가치를 찾는 것이 주 목표이다. 다양한 명상법의 인식과 실행을 함으로써 자신을 다스리는 기초를 길러줄 수 있다. 이러한 활동은 토론과 발표를 통하여 다양한 직·간접적인 인식을 구할 수 있다.

활동과정

▷ 명상에 대하여 배우고 필요성을 인식한다.



▷ 주제를 정해 명상하고 느낀점을 정리한다.



▷ 명상을 통해 느낀점을 발표하고 토론한다.



활동내용

과정 1 명상법익히기

- 명상의 종류는 수 없이 많지만 크게 세 가지의 범주로 나눌 수 있다. 첫째는 단전 호흡이나 참선과 같은 일반적으로 생각하는 명상법이 있다. 둘째는 궁도나 검도같이 동적으로 신체를 움직이면서 한 곳에 정신을 집중시키는 방법이고, 세번째는 첫째와 둘째의 중간적인 방법으로 한 곳으로 시선을 집중시키고 집중을 함으로써 마음을 가다듬는 것이다. 예를 돌면, 다도, 서예, 그림을 그리는 방법이 있다.
- 명상활동을 할 때 특별히 모둠을 만들 필요는 없다. 하지만 명상법의 종류에 따라서 그 효과나 흥미를 비교할 수 있으므로 지도자는 큰 모둠으로 나누어 실행할 수도 있다.
- 명상을 하기 위해서는 방법에 따라서 편안한 의복이나(참선이나 다도) 필요한 의복을(검도) 준비한다. 특히 단전호흡이나 참선을 할 때에는 조용한 환경과 편한 마음가짐이 전제가 되어야 한다.
- 첫째와 둘째의 경우는 전문지도자가 필요하거나 도구가 필요하다. 특히 흥미를 유발시키기가 세번째에 비하여 다소 어렵기 때문에 마지막 명상법을 실행하는 것이 손쉽게 할 수 있다.

〈연필로 명상하기〉

- 도화지와 연필을 준비한다. 연필은 아주 가늘게 깎아서 미세한 표현도 나타나게끔 준비한다.
- 청소년들은 각자 그리고 싶은 물건을 구해오거나 특정 장소를 선택할 수 있다.
- 지도자는 청소년에게 충분한 시간을 주고 (3-4시간) 그리고 싶은대로 마음껏 그리도록 격려한다. 특히 구도와 같은 미술기법이나 인공미를 강조하지 않도록 지도한다(도입단계).
- 청소년이 그림을 그리기 전에 선택한 사물에 대하여 집중하여 청소년이 느끼거나 특징이라고 생각하는 요소를 포착하여 그리

도록 한다. 지도자는 세상에서 무엇을 보느냐보다 어떻게 보느냐하는 측면을 강조함으로써 자기 속안으로 눈을 돌려서 새로운 세상을 본다는 것을 청소년들 사이를 돌아다니면서 강조한다(전개단계).

- 다 된 그림을 차례로 가지고 나와 설명을 하고 다른 청소년들의 평을 들어본다. 그림으로 청소년의 상태를 알 수 있다. 기교에 충실한 그림은 인공적이고 의례적인 경향이 있는 것이고, 선이 빠치거나 날카로운 그림은 긴장한 상태이다. 또한 기분에 따라서 그림이 세부적이고 자연스럽거나 어둡고 뭉개져 있을 수 있다(정리단계).
- 청소년에게 자신이 마음을 집중시키고 느낀 것을 표현함으로써 자신의 기본가치 성향을 인식할 수 있다는 것을 일깨워줌으로써 스스로도 자기성찰을 할 수 있는 효과를 가져온다.

과정 2 주제를 정해 명상하기

- 명상은 무념무상의 방법이 일반적이지만 초보자에게는 쉽지 않으므로 주제를 정하여 상상을 하거나 수자를 셈으로써 정신을 집중하도록 한다.
- 자연에 대하여 명상하기(자연환경에 대한 명상 또는 자연소리 명상), 종교적인 주제로 명상하기, 그리고 자기자신이 마음 등이 주제가 될 수 있다.

〈자연환경에 대한 명상〉

- 청소년들과 풀밭 위에 누워서 옷을 느슨하게 하고 금속물질을(시계, 반지, 또는 안경) 풀어놓는다.
- 자연에서 일어나는 소리에 모든 생각을 비우고 지도자의 말에 따라 상상하려는 준비를 한다.
- 지도자는 청소년들이 자연 속에서 지냈던 좋았던 기억들이 되살아나도록 유도한다. 자연을 묘사하는 표현은 푸른 들판, 예쁜 꽃, 노랑나비, 종달새, 맑은 시냇물, 파란하늘, 유리 같은 개울

물, 바다 위의 그림 같은 배 등이 될 수 있다 (예를 들면, 푸른 들판에 누워보자, 하늘에는 뭉게구름이 떠있다 등등).

- 명상을 끝내면서 청소년의 기분이 어떨가에 대한 질문을 함으로써 명상의 반응을 물어본다.

과정 3 명상에 대한 토론

- 지도자는 명상활동에서 느낀 점과 효과에 대하여 발표하기를 원하는 청소년을 4-5명 정도를 선정하여 10-15분 정도에 걸쳐서 발표를 시킨다.
- 토론은 두 가지로 진행될 수 있는데 한가지는 발표한 사람끼리의 질의응답과 청중으로 있는 청소년들과의 질문과 대답이다. 다른 한가지는 지도자가 질문을 하고 발표자가 대답을 하는 것이다.
- 첫번째 범주의 토론은 서로 느낀점을 솔직하게 토론할 수 있는 다양성이 있으며 두번째는 지도자가 과연 명상활동이 의도한대로 되었는지를 확인할 수 있는 좋은 기회이다.

유의사항

- ▷ 지루해지기 쉬우므로 명상의 필요성을 강조하여 청소년의 적극적인 참여를 유도한다.
- ▷ 처음 시도해 보는 청소년에게는 지도자는 충분한 시간을 준다.
- ▷ 명상을 통한 자기모습의 관찰이므로 느낀점을 있는 그대로 표현할 수 있도록 가능하면 모두가 발표를 하도록 한다.

참 고 명상법

□ 명상의 종류

- 명상의 종류는 그 근거(출처)를 살펴봄으로써 그 방안이 모색될 수 있다. 즉 명상의 양상은 한국, 중국, 인도, 일본, 미국, 기타(종교적인 것)로 나누어 살펴볼 수 있으며 다음과 같다.
- 한국에서 발생, 사용되는 명상법은 단전호흡이 대표적인 것인데 우리 민족의 기원과 같이하는 정기로 출발한 단전호흡법이 있다

며, 단군 사상에 근원을 둔 단학(丹學) 등이 있다.

- 중국에서 시초를 둔 명상으로는 도가의 명상법이 있는데 이 명상법은 여러 가지로 분류될 수 있으나 유아 스트레스 대처방안으로는 소주천축공법의 하나인 운기법과 육자결(六字訣) 명상법을 들 수 있다.
- 인도에서 시작된 명상법으로는 요가를 들 수 있다.
- 일본에서는 카미쿠라 송무관도장(松武館道場)에서 시작한 마음건강도인술을 들 수 있다. 그 중에서 근육긴장해소법, 불안초조를 가라앉히는 법이 있다.
- 미국의 명상법으로는 실바(Jose Silva)가 창설한 마인드콘트롤(Mind Control)법이 있는데 유아들의 스트레스 대처방안으로 몰입법이 있다.
- 현대 심리학에서 실시하고 있는 자기 암시법이 있다.
- 기타 종교적으로 기독교 명상의 일부로 볼 수 있는 자연환경 명상, 자연소리 명상을 들 수 있다.
- 위와 같이 명상에 의한 스트레스 대처방안을 모색한 바 종합해보면 단전호흡, 운기법, 명상법, 요가, 마음건강도인술 중 근육긴장해소법, 불안초조를 가라앉히는 법, 몰입법(집중법), 자기암시법, 기독교 명상인 자연환경 명상, 자연소리 명상으로 요약될 수 있다.

□ 눈으로 하는 명상수련

‘연필로 명상하기’는 눈으로 하는 수련이다. 즉, 오로지 첫번째 찰나 속에서 보는 훈련을 쌓아나가는 수련이며, 망막에 맺히는 상이 막바로 손으로 건너 뛰어가게 하기 위한 수련이다. 머리가 끼어들어 해석을 내리는 그 세번째 찰나를 잘라내 버리고 있는 그대로를 정확히 그려 나가기 위해서다. 생각에 방해받지 않고, 재빠르게, 하지만 조용히 이들 첫번째 찰나 속에서 보는 것들이 제자리에 놓인다.

내가 굿는 선은 첫번째 찰나에서 두번째 찰나로 움직여 나가는 운동의 자국이다. 아니면 이렇게 말할 수도 있다. 내가 굿는 획과

점들 속에 첫번째 찰나가 하나하나 녹아들어가 있다. 이들 점과 획들은 첫번째 찰나가 찍어 내는 것들을 받아 계속해서 이어지는 모자이크를 형성해서는 하나의 상으로 나타나게 한다.

세번째 찰나, 즉 ‘나’가 약간만 끼어들어도 이 일은 엉망이 되고 모자이크는 뒤죽박죽이 되고 만다. 모든 구도들이 뒤틀어지고, 조각 그림 맞추기는 종잡을 수 없게 된다. 내가 긋는 선들은 의미없이 뒤엎키고, 그렇게 되면 나는 그리기 교과서들에서 배운 바를 적용해서라도 그 상황을 전혀 내려고 발버둥친다. 나는 쟁쟁게 이리저리 궁리하고, 날랜 손재주를 써먹으려 안간힘을 써보기도 하며, ‘연필로 명상하기’에서 ‘도안’이니 ‘구성’이니 하는 쪽으로 방향을 바꾼다. 아니면, 나는 지금 멋있는 디자인을 하고 있다든가 ‘추상화’를 그리고 있다고 중얼거린다... 아니면 대충대충 특징만을 잡아 그리는 스케치로 끝내자는 유혹에 지고 만다. 어떤 지푸라기를 잡든간에, 나는 이미 내가 보고 있는 것과 하나가 아니다. 나는 과거에서 빛나가기 시작했고, 생각으로 정리하는 데에만 정신이 팔려 있는 것이다.

□ 연필로 명상하기 십계명

‘연필로 명상하기’에 대한 이 십계명은 산길을 걸어갈 때나 풀밭에서 그림을 그리고 있을 때, 또는 해변가나 지하철 속에서 떠오른 것들이다. 모두가 한꺼번에 떠오른 건 아니고, 주로 놀랍고 신성한 대지에서 그림에 열을 올리고 있을 때, 여러 해에 걸쳐 하나씩 얻어진 것들이다. 그리고 있을 때는 어느 곳이나 다 놀랍고 거룩해 보인다. 세상 만물과 내가 따로 떨어져 있지 않기 때문이다.

하나, 하루도 쉬지 말고 눈에 보이는 것은 다 그려라.

둘, 영감이 떠오를 때까지 기다리지 마라. 영감이란 기다린다고 해서 오는 게 아니라, 일을 해나가는 가운데에서 찾아오는 것이니까.

셋, 자기가 안다고 생각하는 것이나 지금껏 배워온 것에 대해서는 모조리 잊어라.

넷, 좋은 그림을 그렸다고 해서 자꾸만 들여다보거나 사람들에게

자랑하지 말며, 형편없는 그림이 되었다고 해도 그 자리에서 잊어라.

다섯, 남에게 보여줄 욕심으로 그리지 마라. 자기 자신 이외에 그 누구도 자기 그림에 대한 비평가가 될 수 없으니.

여섯, 오로지 자기 자신의 눈만을 신뢰하라. 그리고 손으로 하여금 눈이 보는 대로 따르도록 하라.

일곱, 세상 천지 그 어떤 박물관에 있는 금은보화보다 자신이 지금 그리고 있는 이 생쥐 한 마리를 더 소중하게 여겨라.

여덟, 세상 만 가지 사물을 온 마음을 다해 사랑하라. 그리고 풀대궁 하나라도 자기의 몸만큼 아껴라.

아홉, 언제나 처음인 것처럼 그려라. 그리는 그림마다가 깨어 있는 눈에 대한 찬송이 되게 하라.

열, 시대에 맞는 사람이 되려고 애쓰지도 말며, 시대에 맞는 작품을 만들려고 애쓰지도 마라. 당신 자신이 바로 당신의 시대이다.

이 만큼 지키기 쉬운 계율이 또 어디 있는가...

□ 기독교 명상 : 하느님께 이야기하기

- 교사 참고 : 방해받지 않을 만큼 조용한 곳으로 나무, 숲이나 식물들을 바라볼 수 있는 곳이라면 더욱 좋다. 이 명상법은 매일 규칙적으로 짧은 시간을 활용해서 습관을 들이고 방법을 익히면 효과적이다. 기독교 유아들에게 더욱 효과적이다.
- 자, 이제부터 하느님께 이야기해보는 시간을 갖도록 해보자. 선생님의 말씀을 잘 듣고 따라해 보자.
- 1단계 : 하느님, 나는 당신이 주시고자 하시는 용서와 친구들의 뜻을 마음에 받아 들이려 합니다. (손바닥을 무릎에 올려놓고) 영원하신 사랑을 제게 주십시오. 받아들이겠습니다. (손바닥을 무릎 위에 덮어놓은 다음) 나의 화난 것(분노)이나 다른 사람의 미움, 기타 잘못된 습관 등을 밖으로 내보내도록 기도합니다. 하느님 아버지, 제 마음 속에 있는 남을 미워하는 마음을 버립니다. 남을 사랑하는 마음을 갖도록 하겠습니다.
- 2단계 : 호흡집중
(손바닥을 무릎에 올려놓고)

주님, 나는 당신의 빛과 생명을 들이마십니다.

(손바닥을 뒤집어 놓고)

숨을 내쉬면서 나의 나쁜 습관, 불안, 기분 나쁜 것 등을 모두 밖으로 뱉어냅니다.

(이렇게 손바닥을 뒤집기와 호흡에 관심을 두면 마음이 평정된다.)

• 3단계 : 하느님의 창조물 상상하기

위에서 얻은 집중력으로 5-10분 동안 하느님의 창조물을 명상하며 감사함을 느낀다.

나무, 새, 구름 땅과 하늘, 바다에 있는 모든 것에 감사함을 갖겠습니다. 그리고 사랑합니다.

• 4단계 : 주기도문을 외운다.

주기도문— 하늘에 계신 우리 아버지. 아버지 이름이 거룩히 빛나시며 그 나라가 임하시며 아버지의 뜻이 하늘에서와 같이 땅에서도 이루어지소서. 오늘날 우리에게 일용할 양식을 주시고 우리가 우리에게 잘못된 자를 용서하듯이 우리 죄를 용서하시고 우리를 유혹에 빠지지 않게 하시고 악에서 구하소서. 아멘.

* 자료 : 프레드릭 프랑크, 류시화 옮김, 연필로 명상하기, 1991.
임갑빈, 인간관계론, 1993.

내가 본 나

개 요

가치관 정립활동에서 자기자신에게 솔직해지는 것은 청소년 자신의 가치를 파악하고 실천으로 옮겨가기 위한 도약대가 된다. 평소에 생각하던 것과는 달리 자기 자신을 글로 나타내봄으로써 인식하지 못하였던 가치의 전도 내지는 모순을 인식함으로써 정립(定立)뿐만이 아니라 정립(正立)할 수 있는 기회가 될 수 있다.

활동목표

자기소개서를 써봄으로써 자기의 가치를 판단할 수 있는 기회를 제공하고, 더 나아가 솔직한 심정에서 청소년 자신의 가치에 바탕한 행위의 현실적인 측면과 이상적인 측면의 차이를 표로 만들어 보다 포괄적으로 자신의 가치를 인식하며, 눈을 돌려서 주변에서 생길 수 있는 상황을 설정하여 안목을 한단계 끌어올릴 수 있도록 한다.

활동과정

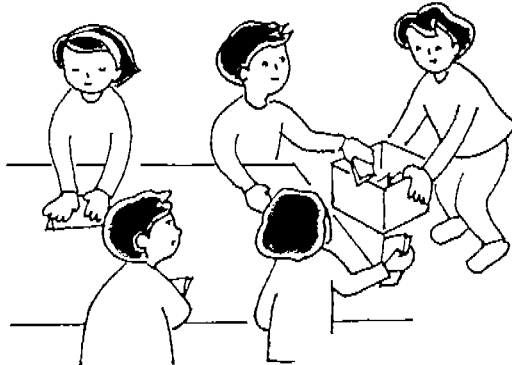
▷ 자기소개서를 통해 자신의 가치를 표현한다.



▷ 현실가치와 이상가치의 차이를 인식한다.



▷ 자신에게 보내는 글을 통해 원하는 가치관정립을 꾀한다.



활동내용

과정 1 자기소개서 쓰기

- 이 활동은 가치를 주제로 하는 모든 활동의 기초가 되는 것이다. 자기를 스스로 관찰하여 담담히 표현할 수 있는 것이 청소년으로 하여금 가치관정립에 필요한 자기가치의 인식이다.
- 지도자는 청소년의 관심을 유발할 수 있는 주제와 상대를 정하여 청소년에게 자기의 특징과 성향을 가능하면 구체적으로 글로써 표현하도록 한다. 예를 들면, 여자(또는 남자)친구에게 자신을 설명하는 글, 또는 좋아하는 선생님께 자신을 표현하는 글이거나 취직을 위한 자신의 소개가 있을 수 있다.
- 지도자는 청소년들의 되도록이면 솔직한 자기소개서 작성을 유도하기 위해서는 잘된 자기소개서를 미리 준비하여 청소년에게 보여주거나 읽어줄 수 있다.
- 자기소개서는 무기명으로 작성하되 별명이나 번호 등으로 작성자의 신분을 표시할 수 있다.
- 6-10명 정도로 모둠을 구성한다.
- 지도자는 자기소개서를 모아서 모둠에게 읽어준다. 각 모듬은 이 소개서의 주인공이 누구인지 맞춘다. 지도자는 정답이 나올 때까지 기다려도 되고 세번까지 기회를 주어도 된다.
- 게임이 끝난 뒤 과정에서 느낀 점이나 자기 자신을 얼마나 제대로 표현했었는지 편안하게 이야기해 본다.

과정 2 현실과 이상 가치의 차이 알아보기

- 지도자는 낱말카드를 준비한다. 이때 꼭 카드가 아니라 공이나 주사위 등을 사용하여도 된다.
- 낱말카드를 통속에 집어 넣고 10장가량 뽑는다. 시간의 제한에 따라 뽑는 낱말의 숫자는 줄이거나 늘릴 수 있다.
- 뽑힌 낱말에 대하여 청소년들이 생각하는 바람직한 가치와 현실

적인 가치를 각각 표를 만들어 적는다.

〈가치표의 예시〉

	이상적인 가치	현실적인 가치
학교 성적	인생의 경제적인 성공가치	점수의 굴레, 비인간적 가치
이성 교제	만남을 통한 이성의 이해	학업에 지장, 비교육적
돈	현실을 물리적으로 편하게 살 수 있는 한 도구적 가치	사회적 신분을 나타내는 위세적 가치
정직	신용사회의 기본적 가치	때로는 비능률적이고 어리석은 가치
성실		
결혼		
외모		

- 지도자는 카드를 모아서 유사한 표끼리 모은 다음 표를 작성한 청소년들을 모둠으로 나눈다.
- 모둠끼리 30분 가량 시간을 주어 의견을 정리하게 하고 대표로 하여금 자기모듬의 가치에 대하여 발표를 하게 한다.
- 지도자는 발표가 옳고 그름을 가리는 토론회가 되지 않고 한 가치에 있어서 다양한 의견이 나올 수 있고 특히 현실적인 가치와 이상적인 가치의 차이를 일깨워준다.

과정 3 자기에게 보내는 편지

- 5개의 모둠으로 나눈다. 인원은 6-8명정도가 좋다.
- 이 활동은 과정 1과 2를 시행한 이후에 더욱 효과적일 수 있다.
- 각 모듬은 10대, 20대, 30대, 40대 및 50대의 나이라고 가정하여 그 나이의 자신의 모습을 상상하여 편지를 쓴다. 또는 역할로

구분하여 할 수도 있다. 예를 들면, 학생, 직장인, 부모 또는 교사 등의 구체적인 신분으로 표현할 수 있다.

- 자기가 숨기고 싶거나 밝히고 싶은 가치관이나 바람직하다고 생각하는 가치관을 중심으로 솔직하게 편지를 쓰도록 한다. 본인의 이름을 밝히고 싶지 않으면 무기명이나 별명으로 대신할 수 있다.
- 지도자는 편지를 모두 수거하여 검토한 후에 가치관정립에 제일 도움이 될 것같은 편지를 뽑아 읽어주고 수상을 할 수 있다.

유의사항

- ▷ 각 활동을 할 때 분위기를 안정시키면 좋다. 예를 들면 조용한 음악을 틀어주거나 시낭송 테이프를 들려준다.
- ▷ 청소년이 가치를 주장할 때 다른 사람이나 지도자의 영향을 받지 않도록 자유스러운 분위기를 조성한다.

참 고 내가 본 나

□ 별명 : 순호박

나는 고정관념을 버리지 못하는 어리석은 사람이다. 왜냐하면 시대가 변화하면 그 흐름을 따라야 함에도 불구하고 모든 것을 내 생각에 맞추어서 행동하고 생각하기 때문이다.

이기적인 생각, 이것이 현실 속의 나인 것이다.

물은 아무런 표현 없이 흘러가는 대로 따라서 간다. 하지만 이런 물을 보고 그 누가 아무 생각 없이 자신의 주관은 벗어 던지고 그저 남 가는 대로 간다고 말할 자신이 있겠는가.

물은 살아 있는 생명체요, 형태를 갖춘 생명체가 아니던가.

나는 이렇게 물과 마찬가지로 세월의 흐름을 따라 한없이 흘러가는 생명체인 것이다.

그것이 바로 고정관념을 버리지 못하는 나인 것이다. 물이 얼면 우리들 입맛을 돋구는 아이스크림이 될 수 있고 또는 액체 그 상태로 사이다로도 변할 수 있다. 하지만 순수한 물 그 자체가 좋다.

어떤 힘에 의해서가 아니고 그 무엇인가에 의해 형태가 변하고 쓰임이 달라지는 것보다 순수한 물 그 자체가 좋은 것이다.

지금까지는 아무런 변화가 없다. 내가 설정한 목표가 바다라면 빗방울로 시작한 나는 이제 갓 시골 웅달샘과 개울을 지나 좀더 넓은 개천을 지나가고 있다.

빨리 강에 도착하고 싶은 생각은 없다. 그것은 내 인생의 종착점 이기에, 더이상 바라볼 수가 없고 갈 데가 없는 곳이기에...

나는 지금 조그만 개천을 지나가고 있다. 비록 남들에게 강물처럼 깊고 바다처럼 넓지는 못하고 웅장해 보이지는 못해도 동네 아낙네들의 사랑을 받으며 내 갈 길로 흘러간다.

□ 별명 : 곰

나는 누구인가? 국민학교 때만해도 전혀 생각지 못했던 질문, 중학교를 졸업하고 사회생활을 하면서부터야 비로소 나는 누구인가라는 것에 대해서 조금씩 자각하기 시작했고 군대에서 체대하면서 대답할 수 있다라는 확신이 서기 시작했다. 그런데 최근에 와서는 내가 지금까지 생각했던 나 외에 또 하나의 전혀 다른 나라는 것이 존재하고 있다는 것을 알았다.

토끼라고 생각했는데 호랑이가 있었고, 여우라고 생각했는데 곰이 있었다. 개미라고 생각했는데 베짦이가 있었고, 꿀벌이라고 생각했는데 거미가 있었다. 백로라고 생각했는데 까마귀가 있었으며 소라고 생각했는데 웅달새가 있었다. 그러면 지금의 나는 과연 누구인가라고 묻는다면 반은 사람이고 반은 짐승인 야누스의 얼굴에, 동틀 때의 미미한 햇살을 사람의 얼굴에 머금은 자라고 할까? 다시 해가 지면 짐승의 얼굴 쪽에 햇살이 비치겠지만, 죽을 때는 제발 미미한 외줄기 햇살이나마 사람의 얼굴 쪽에 머물 때 죽음을 맞이하고 싶은 나라고 말할 수 있을 것이다.

□ 별명 : 짜장면

나는 가끔 어릴 적 꿈을 생각해 본다. 다시 말해 자기에적인 희망사항이 누구나 마찬가지이겠지만 적어도 몇 번쯤은 그 꿈에 가슴 설레이며 자신을 주인공으로 해서 멋지게 공상의 나라를 펼쳐본 기억이 있을 것이다.

“너 몇 살이니”하고 물었을 때 마음대로 꼽아지지 않는 손가락을 접으려 무척이나 애쓰면서 나는 이런 사람이라고 자기 주체적인 자아의 표현을 멋적어하며 P.R.을 하는 인간과 인간의 의사표현의 첫 만남, 그 받고 건넌을 시작으로 어느 정도 세상을 보고 느낄 수 있으며 그 느낌을 서슴없이 남에게 건낼 수 있을 때, 바로 그 시기에 우리는 또다시 어른들한테 질문을 받는다. 정확하지는 않지만 삼학년으로 알고 있다. 앞줄서부터 한 사람씩 일어서서 “너 다음에 커서 뭐할래”라는 질문에 어떤 삶을 살 것이다 하는 자기 미래를 얘기하는 것이다.

대통령, 장군, 의사, 과학자, 축구선수, 선생님 등등...

그 외에도 무수히 많다.

드디어 나의 차례가 왔다.

“나는 짜장면 집 주인이 되겠습니다.”

“왜냐하면 짜장면이 너무 맛있습니다.”

나는 짜장면이라면 사족을 못 썼다. 사실 그랬다. 그것을 먹는 순간이 나에게서 가장 행복했던 것이다.

곧이어 터진 같은 반 아이들의 웃음소리.

그 말의 대가로 난 짱계라는 별명을 갖게 되었다. 즉 닉네임이 되어버린 것이다.

그 후로도 별명은 무수히 바뀌었다. 이제는 생의 한가운데에 섰다. 그리고 꿈도 많이 바뀌었다.

난 이렇게 생각한다.

이 세상에서 가장 행복한 사람은 자기가 하고 싶은 일에 종사하며 사는 사람이라고, 결과야 어떠하든 남을 위하는 길이든, 아니면 자신을 위하는 길이든, 사회악이 아니라면 밥을 굶든 잠자리가 나쁘든 그것에 연연하지 않고 묵묵히 자기 일에 보람을 가지고 일할 수 있는 사람이 참 부럽다. 특히 전문성이 있는 분야에는 더더욱 욕심이 생긴다.

문제는 거기에 있다.

과연 우리 가운데 하고 싶은 일을 하며 사는 사람이 얼마나 될까? 높을 고에 배울 학자, 더이상 배울 것이 없는 고등학교 교육을

받고서도 부족해 대학까지 진학해 전문분야에 더 깊이 파고든다. 하지만 현실은 어떤가? 자기의 꿈과 전공과는 상관없이 대다수가 전혀 원치 않았던 일에 종사하며 산다.

지금도 하고 싶은 일을 하는 것이 나의 꿈이다. 꿈의 실체는 생에 있어서 최대의 보람이자 희열이라 생각한다. 그 꿈을 위해 나는 얼마나 노력하며 살았던가 대답은 쉽게 나온다. 부족이다. 노력부족.

언젠가 큰아버지가 돌아가시기 몇 해 전에 하시던 말씀이 기억난다.

“지금 내 나이가 만수 녀의 나이라면 하늘의 별이라도 따라면 따오겠다.” 그 말은 본인이 젊다면 할 수 있는 의욕이 있는데 이젠 몸이 따라주지 못한다는 것이다. 젊음은 모든 것의 근원이며 희망이다.”

* 자료 : 임갑빈, 인간관계론, 1993.

개 요

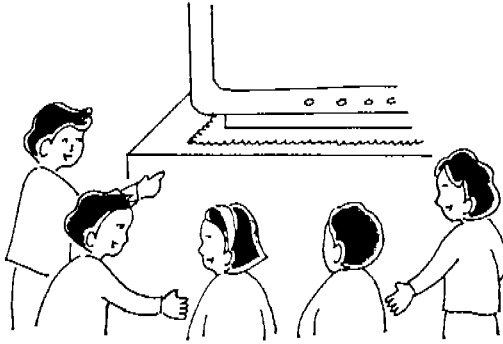
가치선택은 청소년들이 살아가면서 매순간 접하는 과정이다. 이러한 다양한 가치를 접하는 것은 청소년에게 혼란과 갈등만을 유발하는 역기능적인 것이 아니라 그들에게 판단능력을 길러주고 융통성을 길러주는 비옥한 토양이 되는 것이다. 학생이나 직장인으로서의 가치나 행위에 국한된 판단보다는 한 사회의 일원으로 개인적 가치의 사회적 특징을 일깨울 수 있게 한다.

활동목표

다양한 판단을 내릴 수 있는 영상자료를 통하여 제 삼자로서 복수가치에 대하여 인식을 하고 일상생활에서 발생할 수 있는 가치갈등 상황과 가치선택의 다양한 요소를 인식할 수 있도록 한다.

활동과정

▷ 가치선택에 관한 비디오를 시청한다.



▷ 가치갈등 상황에 관해 토론한다.



▷ 가치선택 기준표를 만든다.



활동내용

과정 1 가치관에 관한 비디오보기

- 지도자는 교육적인 프로그램 이외에도 내용이 건전하다면 청소년의 취향에 맞게 인기 연예인이 출연하거나 관심주제와 연관된 비디오를 선정한다. 비디오는 가치라는 딱딱한 주제라는 인식을 불식시킬 수 있는 훌륭한 매체이다.
- 비디오를 선택할 때는 한눈에 교육자료같은 것 즉 옳고 그른 것이라든지 권선징악적인 것은 피하고 시각과 감정이입에 따라서 인식이 달라지는 상황적인 것을 고려한다.
- ‘눈높이 교육’이라는 표현처럼 청소년들과 비디오내용을 토론하려면 그들의 언어나 몸짓 같은 것은 지도자가 미리 습득하는 것이 바람직하다.

과정 2 가치갈등 상황에 대한 토론

- 청소년을 6-8명 정도로 모둠을 구성하는데 반드시 짝수의 모둠으로 만들어야 한다. 모둠을 구성한 후 각 두 모둠을 한쌍으로 만들어 토론에 참가시킨다.
- 상반된 선택을 가져오는 주제를 설정하여 찬반토론을 유도한다.
- 30분 정도의 시간을 각 모둠에 주어 왜 주어진(또는 선택한) 상황이 바람직한 가치관을 정립하는데 필요한지 의견을 수렴하도록 한다.
- 각 모둠의 대표는 의견을 발표할 때 모둠원은 보조 설명을 할 수 있지만 진행을 위하여 지도자는 그 회수를 제한할 수 있다.
- 지도자는 청소년으로 하여금 절대적인 가치라는 것이 존재하지 않고 사회적으로 영향을 받는다는 것을 인지시켜서 발표에 청소년들이 적극적으로 참여할 수 있도록 한다.

〈주제의 예〉

○ 예시 1

- 대학에 갈 것인가 : 가지 않을 것인가?
- 교실청소를 할 것인가 : 하지 않을 것인가?
- 부모의 의견을 따를 것인가 : 친구의 의견을 따를 것인가?

○ 예시 2

- 뇌사인정
- 남세의 의무
- 환경보전

과정 3 가치선택 기준표 만들기

- 10명으로 한 모둠으로 구성한다. 하지만 인원수는 고려하여야 할 요소에 따라 가감될 수 있다. 다시 두모둠을 한쌍으로 구성하여 같은 주제에 대한 찬반의 의견을 제시할 수 있는 요소를 수집하도록 한다.
- 각 쌍(두 모둠을 의미)에게 각각의 사실을 주고 가치평가를 위하여 고려될 요소에 대하여 표를 작성한다.

〈평가할 요소표의 예〉

○ 주제 : DDT의 사용

평가 요소	긍정적	부정적
생태학적 측면		먹이사슬의 균형을 파괴한다 동물과 인간에게도 영향을 미친다
경제성	시장이 넓다 다른 방법보다 저렴하다	해충이 면역성이 생긴다 효율적이지 못하다
실용성	지속성이 있다 분해가 잘 되지 않는다	해충을 죽이는 힘이 줄어든다 대체물이 가능하다
건강	말라리아를 퇴치한다	신진대사에 영향을 줄 수 있다

- 모둠 구성원은 지도자의 진행에 따라 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 발표 및 토론하고 바람직하고 생각하는 요소를 부각시키고 실천가능성과 바람직한 요소사이의 차이에 대하여 이야기 해 본다. 이때 지도자는 한두 가지의 가치의 중요성을 강조하기보다는 청소년에게 다양한 가치가 항상 존재하고 있다는 것을 인식시켜주는데 주력해야 한다.

유의사항 ▷ 지도자는 청소년의 자발적인 발표와 적극적인 참여를 강조한다.

참 고 가치관에 관한 비디오 목록

- 새시대의 희망(1990/8분/국립영화제작소/단체대여)
 국가의 미래를 주도할 청소년들의 건전한 가치관 정립을 위하여
 건전한 청소년상과 청소년활동 등을 수록하였다.
- 전환기 시대의 가치관과 윤리의식(1990/60분/KBS/판매)
 진교훈(서울대교수), 김과일(한양대교수)의 문화강좌
- 인간의 존엄성과 가치관(1988/90분/KBS/판매)
 김용기의 청년 문화강좌

가치 갈등, 선택 및 판단관점의 예시

□ 가치갈등상황 예시문

- 상황 1 : 돈이 급히 필요하고 구해볼 곳이 없는 난처한 상황에서,
 우연히 택시에서 고액의 현금이 잔뜩 들은 가방을 습득하였고,
 주인이 누군가 현재로서는 알 수 없을 때, 우선 급한 일에 이 돈
 을 써도 될까? 아무리 급해도 쓰지 말고 언젠가는 주인이 누구인
 지 알게 될 것이므로 기다려야 할까.
- 상황 2 : 학교성적이 계속 떨어져서 부모님과 담임선생님으로부터
 심한 꾸중을 듣고 있는 처지에서, 우연히 교무실에 들어갔다가
 프린트된 시험지가 책상 위에 있는 것을 보았을 때 이것을 한 장
 슬쩍 들고 나올까, 그냥 참고 나와야 할까.

- 상황 3 : 이성친구를 만나러 가기 위해 나가려 할 때, 나보다 훨씬 더 멋있고 재치 있는 친구라고 평소 느끼고 있던 친구가 같이 따라가 보고 싶다고 말한다면 싫지만 같이 가야 할까, 거짓말로 따돌려 보내놓고 나만 살짝 나갈까.
- 상황 4 : 평소에 내가 미워하던 친구가 억울한 일을 당해 궁지에 빠져 있는데 나가서 도와줄 사람은 나밖에 없는 상황에서 나서서 도와줄까, 그냥 모른 척할까.
- 상황 5 : 친한 친구가 부정행위를 하고 있음을 알았을 때 이를 말려야 하나, 그냥 둘까, 혹은 담임선생님이나 친구의 부모님께 알려야 하나.
- 상황 6 : 경제적 여유가 충분할 때, 새로 유행하는 멋진 물건이 있다면, 쓰던 물건이 튼튼하고 아직 새것이라도 버리고 다시 살까, 아니면 꼭 참고 쓰던 것을 계속해서 그대로 쓸까.
- 상황 7 : 대학을 진학하기에 실력이 충분하다고 할 때, 인기 없고 전망이 불투명한 학교라도 내가 관심과 적성을 가진 분야를 선택할까, 그렇지 않으면 전망이 밝고 경제성은 좋으나 내 적성과 거리가 먼 분야를 선택할까.
- 상황 8 : 직장을 선택할 때 직장에서 동료와 상사와의 인간관계는 좋고 직종이 나의 적성과 잘 맞으나 보수가 형편없는 경우와, 전망과 보수는 좋으나 비인간적인 취급을 하고 분위기가 좋지 않는 직장을 택할까.
- 상황 9 : 배우자를 선택할 때, 한 쪽에는 부모님이 좋아하시는 배우자로서 외적인 조건 즉, 가문이나 학벌, 직업, 경제력, 외모 등은 모두 좋으나, 성격이 좋지 않고, 마음에 내키지 않는 배우자 후보가 있고, 또 한 쪽에는 외적조건은 형편없으나 오랫동안 알고 사귀어 서로간의 성격이 잘 맞고 내 맘에 드는 배우자 후보가 있을 때 어느 쪽을 선택할 것인가.

☐ 가치선택 예시문

- 친구관계(우정)에 있어 가장 중요한 점은?
- 충실

- 관용
- 정직
- 믿음
- 애정
- 14세의 청소년의 부모라면, 주말 저녁에 몇 시까지 밖에 있도록 허락하는 것이 좋겠는가?
 - 밤 10시
 - 밤 12시
 - 그들 자유에 맡긴다.
- 만일 100만원을 내마음대로 쓸 수 있는 여건이 된다면 그 돈을 어디에 쓰겠는가?
 - 저축한다
 - 자선단체에 회사한다
 - 자기를 위해 무엇인가 계획해서 쓴다.
- 정착하여 살고 싶은 곳은?
 - 농촌
 - 어촌
 - 대도시
- 다시 태어난다면 출생순위별로 어디에 속하고 싶은가?
 - 막내
 - 맏이
 - 중간
 - 독자
- 가장 이상적인 배우자의 유형은?
 - 지적인 사람
 - 개성이 뚜렷한 사람
 - 외모가 매력적인 사람
 - 온화하고 따뜻한 사람
- 내가 우리 나라의 차기 대통령이 된다면 국가예산을 어떤 일에 가장 많이 투자할 것인가?
 - 국민교육 육성

- 빈민퇴치
- 중소기업 육성
- 국가방위
- 암에 걸린 환자가 있다면 어떻게 해 주는 것이 최선의 방법일까?
 - 직접 이야기를 해준다.
 - 익명의 편지를 보낸다.
 - 아무말도 하지 않는다.
- 시험점수가 나쁠 때 맨 먼저 생각나는 것은?
 - 나 자신
 - 부모님
 - 진학이나 취업에 관하여
- 다음과 같은 삶 중에서 하나만 골라야 한다면?
 - 출세를 못하고 평범하게 살더라도 오래도록 사는 것
 - 젊어서 죽더라도 명성을 날리는 것
- 자녀와 함께 살고 있는 양친 중 한 분이 돌아가시고 한 분만 남으셨다면?
 - 부모님을 모시고 함께 산다.
 - 심심치 않으시도록 나이든 사람을 위한 곳에서 함께 사시게 한다.
 - 따로 집을 얻어드려 혼자 편히 지내시도록 한다.
- 생일선물을 받게 된다면 가장 좋은 것으로는?
 - 돈으로 주어 내가 필요한 물건을 사는 것
 - 시주고 싶은 사람의 성의껏 물건을 사는 것
 - 상대방이 나를 위해 만든 물건으로 주는 것
- 맘에 들지 않는 선물을 받았을 때는 ?
 - 싫어도 좋은 척하며 감사하다고 한다.
 - 싫다고 이야기한다.
 - 아무말도 말고 나중에 가게에 가서 바꾼다.
- 나는 평화주의자인데 친한 친구가 어떤 불의의 집단에게 도움을 주고 있음을 알았을 때
 - 친구관계를 지속하지 않는다.

- 친구의 불의가 아니란 점을 용인하고 관대히 봐 준다.
- 그의 태도를 바꾸고자 노력한다.
- 서로 다른 종교를 가진 사람들이 한가족으로써 함께 살게 되었을 때, 식사시간에 자신의 종교를 찬양하고 전도하는 이야기를 계속 한다면?
 - 같이 찬양한다.
 - 묵묵히 앉아 있다.
 - 불쾌하여 따로 식사를 한다.
 - 찬양을 공통적이고 보편적인 것으로 바꾸도록 노력한다.

□ 가치판단의 관점

- 어떤 관점에서 가치판단을 해야 하는지를 분명히 알고 있으면 가치판단을 내리기 수월하나 불분명할 경우에는 가치판단을 하기가 곤란해진다. 토론을 할 때나 글을 읽을 때 어떤 관점에서 가치판단을 하고 있는지를 파악할 수 있어야 한다. 관점에는 대체로 도덕적인 관점, 경제적인 관점, 법률적인 관점, 미적 관점 등을 생각할 수 있으나, 그 밖에도 여러 가지 관점이 있을 수 있다.
- 예1 : 부산 어느 지역의 재개발문제에 관한 토론
 - 창수 : 우리만 이렇게 낙후된 생활을 할 수 없어. 재개발을 해야 돼.
 - 지호 : 그러면 저 삼백년 된 사당이나 느티나무 그리고 전통가옥을 없애야 하잖아. 그럴 순 없어.
 - 선영 : 재개발하면 이 지역에 아파트도 들어서고 공장도 생기기 때문에 한 가구당 적어도 일년에 천만원이상 수입이 늘어날 수도 있고.
 - 해숙 : 좋은 환경에서 잘 사는 것도 좋지만 우리의 전통이나 문화유산을 보존하는 것은 그에 못지 않게 더 중요하다고 생각해.
 - 민철 : 이렇게 하면 어떨까? 사당이나 느티나무 그리고 전통가옥 대여섯채 정도는 그대로 두고 개발하면 좋지 않을까?
 - 순자 : 그러면 누구는 재개발의 혜택을 받고, 누구는 혜택을 받지 못하는 경우가 생기잖니?

영회 : 사당과 느티나무가 마을 한 가운데 있기 때문에 재개발을 할 경우 그 곳이 중심지가 될 자리인데 그냥 다 없애고 새로운 도시를 건설하는 것이 좋아.

• 예2 : 면세혜택을 받아 온 목회자들에 대한 징세검토

갑들 : 목회자들은 세금을 낼 필요가 없다고 생각합니다. 왜냐하면 그들은 성직자니까요.

을순 : 왜 성직자면 세금을 내지 말아야 하나요?

갑들 : 그들은 영적이고 무형적인 성직활동을 하는 사람들인데 일반 근로자의 노동과 같이 취급하면 안된다고 생각합니다.

을순 : 그것이 면세특권의 근거가 된다고 생각하지 않습니다. 납세는 국민의 기본 의무입니다.

갑들 : 그들은 하느님의 종입니다. 일반 근로자나 공무원이 아닙니다. 목회자들이 받는 것은 봉급이 아니고 사례금입니다.

을순 : 목회자도 하나의 직업입니다. 직업의 종류와는 관계없이 봉급을 받으면 세금을 내야합니다.

갑들 : 비영리법인단체에게는 과세하지 않는다는 규정도 있습니다.

을순 : 비영리법인단체의 직원의 소득에 대해서 과세하지 않는다는 규정은 없습니다.

갑들 : 목회자가 받는 사례금에 과세한다면 개인간에 수고비로 받는 사례비도 과세해야하지 않습니까?

을순 : 일부 대형 교회의 월급제 목사들은 자진해서 근로소득세를 내고 있습니다. 목회자들은 국민의 한사람이라는 생각을 해야 합니다.

갑들 : 종교의 자유가 허용되는 민주국가에서 목회자들이 받는 사례금에 과세하는 것은 종교탄압입니다.

* 자료 : Metcalf, L.E. 편, 정선심·조성민 역, 가치교육, 1994.

정선심·조성민, 논리와 가치탐구, 1994.

한국교육개발원, 청소년 자아개념 및 가치관 확립프로그램 개발연구, 1986.

나와 우리

개 요

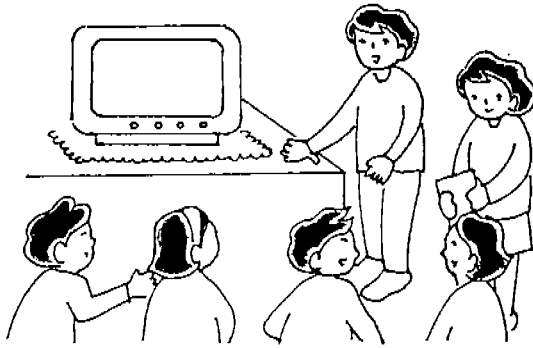
가치관정립은 청소년 자신이 갖는 상반된 가치 때문에 겪는 개인적인 갈등도 있지만 사회 속에서 다른 사람과의 관계에서 비롯되는 바람직하다고 여겨지는 가치의 혼란 때문에 가치관정립이나 기대된 가치의 수용이 용이하지 않다. 개인적인 가치의 정립을 바탕으로 사회적인 가치의 성숙이 가능할 수 있도록 상황을 연출하여 청소년의 사회적 가치에 대한 인식을 도와준다.

활동목표

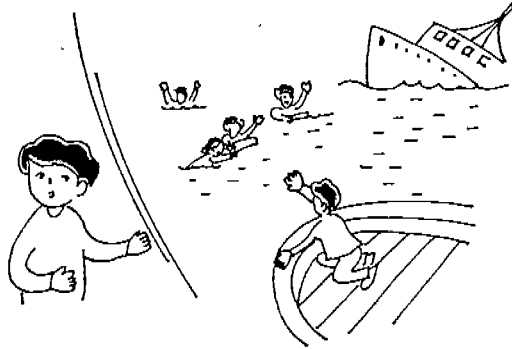
작고 비공식적인 사회단위인 가족과 비교적 큰 단위인 사회에서 다른 구성원과 상호작용하면서 발생할 수 있는 가치 상충의 바람직한 해결을 청소년 자신이 이끌어 낼 수 있도록 인식의 전환 내지 확립을 꾀할 수 있도록 한다.

활동과정

▷ 사회적 가치에 관한 비디오를 시청한다.



▷ 사회적으로 가치있는 사람의 기준을 정한다.



▷ 사회적 가치의 중요성에 관해 의견을 수렴한다.



활동내용

과정 1 사회적 가치에 관한 비디오보기

- 비디오의 주제 선택은 사회적인 상황에 맞게 선정한다. 예를 들면, 1994년이 ‘가족의 해’이니 가정을 주제로 한 내용을 택할 수 있고, 한편으로는 ‘방문의 해’에 맞게 여행에 필요한 가치를 주제로 삼을 수 있다. 보통 가치에 관한 시청각 자료는 도덕적이고 교훈적인 내용이 대다수이기 때문에 잘못하면 지루해지기 쉽다. 따라서 인기 있는 TV프로그램이나 영화 중에서 선정할 수도 있다.
- 비디오시청후 지도자가 청소년에게 소감을 발표시키거나 토론을 유도한다. 이때 지도자는 가능하면 권선징악적인 논조를 지양시키고 상황과 사람에 따라서 다른 가치관을 보일 수 있고 청소년 자신도 다중적인 가치를 가지고 있음을 인식시키고 더 나아가 일관성 있는 가치관정립을 위하여 어떤 노력이 필요한가를 일깨워 준다.
- 이러한 가치의 인식을 바탕으로 활동2의 가치명료화 시뮬레이션 게임과 상황의 가치판단의 근거로 삼는다.

〈권장할 만한 비디오의 예〉

○ 교훈적인 프로그램

— 전환기 시대의 가치관과 윤리의식

제작 : KBS

판매 : KBS

제작연도 : 1990

상영시간 : 60분

내용 : 진교훈(서울대 교수)과 김과일(한양대 교수)의 문
화강좌

— 새시대의 희망

제작 : 국립영화제작소

판매 : 단체대여

제작연도 : 1990

상영시간 : 8분

내용 : 국가의 미래를 주도할 청소년들의 건전한 가치관 정립을 위하여 건전한 청소년상과 청소년활동 등을 수록하였다.

○ 인기있는 프로그램

— 사랑이 꽃피는 교실(KBS1) — 매주 월요일 저녁 7:35-8:30

주연 : 이민우 외

— 대추나무 사랑걸렸네(KBS1) — 매주 화요일 저녁 7:35-8:30

주연 : 김상순, 고현정, 전언주 외

과정 2 사회적으로 가치있는 사람 알아보기

- 시뮬레이션게임을 통하여 사회적으로 가치 있는 사람과 그 이유를 인식한다.
- 6-10명으로 한 모둠을 구성하여 등굴게 앉는다. 지도자는 각 모둠에게 상황을 읽어주거나 복사한 내용을 나누어준다.
- 청소년들은 이성적인 판단을 근거로 하여 상황을 풀어나가야 한다.
- 얼마나 청소년의 가치가 다른지를 나타낼 수 있는 극적인 예가 제시되면 좋다.
- 게임을 통하여 객관적인 최고의 선택을 하기가 얼마나 힘든지를 인식할 수 있다.
- 다른 사람의 신념과 가치가 우리와 얼마나 다른지를 또 얼마나 수용하기가 어려운 지를 배울 수 있다.
- 보조지도자는 종이를 청소년에게 나눠주고 30분의 시간을 주고 제일 먼저 구할 사람부터 적도록 한다. 지도자는 15분, 10분, 5분, 1분 남았음을 큰 소리로 알려준다.
- 모듬구성원은 다시 30분에 걸쳐서 의견을 모은다. 가능하면 타협이 아니라 서로의 가치관을 수용하여 전체적인 인식을 꾀한다.
- 각 모듬의 대표는 자기가 속해 있는 모듬의 가치관의 우선순위를

밝히고 그 이유를 설명한다.

- 지도자는 청소년에게 어떻게 의견이 모아졌는지의 과정에 대하여 물어본다. 그 외에 얼마나 남의 의견을 청취를 했는지, 남의 주장을 어느 정도 수용했는지, 또 자신은 맞은 답을 갖고 있었는지 등을 물어 본다.

〈시물레이션게임의 예 - 난파선〉

부산에서 제주를 왕복하는 웨리호가 있다. 어느 때와 같이 예정된 시간에 부산을 떠난 배는 떠난지 두시간만에 급격한 기상변화로 인해 몹시 흔들리더니 마침내 엔진고장을 일으키고 배에 물이 차 오르기 시작하였다. 구명보트는 내려지고 사람들이 너도나도 할것 없이 바다로 뛰어내려 보트로 모여들기 시작하였다. 보트의 정원은 6명인데 10명이 보트주위를 잡고 모두 오르려고 하였다. 6명만을 구한다면 누구를 구하겠는가? 10명에 대한 정보는 다음과 같다.

1. 여자고등학생(17세)
2. 개척교회 목사님
3. 국가대표 체육선수(어느 종목이나 상관없음)
4. 의대학생(본과 4학년)
5. 국회의원
6. 영화배우겸 가수
7. 평범한 사람의 부인(임신 6개월된 상태)
8. 경찰관(총을 갖고 있음)
9. 대학교수
10. 제주도 어민

과정 3 사회적 가치의 중요성에 관한 상황게임

- 상황게임으로 청소년에게 다양한 의견의 창출과 이 다양성을 수렴할 수 있는 능력을 길러준다. 게임을 통하여 인식의 변화를 가져올 수 있다.
- 약속을 내용으로 한 이야기를 청소년에게 들려주고 6-8명 정도

로 모둠을 구성하여 각자 의견을 수렴한다. 청소년에게 의견을 밝히는 것 자체의 중요성을 부각시키고 옳고 그름은 이 게임의 목적이 아님을 반드시 알려준다.

〈상황의 예〉

오래 전 삼국시대를 배경으로 한다. 어려서부터 친형제처럼 지내던 두 청년(득수와 만석)은 농사일이 끝나고 여느 때와 마찬가지로 동네 어귀에서 인사를 하였다. “잘 가게, 내일 또 보게나”라는 득수의 인사에 “오늘은 득남턱을 낼 터이니 식후 술이나 한잔하지”라고 만석이 제안하였다. 이에 득수는 “조오-치, 삼거리에 내가 잘 아는 주막이 있으니 거기로 가지”하면서 달갑게 답을 하면서 “그럼 김부자집 앞에 있는 다리 밑에서 해지기 바로 전에 보세나”라고 덧붙였다.

그렇지만 득수가 집에 와보니 미처 생각지도 못한 일들이 기다리고 있었다. 비올 때 입을 도롱이도 손을 봐야하고 소여들도 충분치가 않은 것을 발견하였던 것이다. 잠시 득수는 망설였기는 하지만 친구와의 약속 때문에 아내의 잔소리를 뒤로하고 집을 나섰다. 한편 만석이를 식후 하늘을 보니 먹구름이 급하게 동네로 밀려오는 것이 큰 비가 올듯 싶었다. 그리하여, 만석이는 머뭇머뭇 거리면서 약속을 곱씹어 보다가 집에서 비를 맞이하게 되었다. 득수가 억수같은 비를 뚫고 다리 밑에 도착하여 하염없이 만석이를 기다릴 때 만석이는 비가 그치기를 집에서 기다리고 있었다.

득수는 상당히 오랜 시간을 기다리면서 억수같은 비를 바라보니 많은 생각이 들었다. ‘집에서 잡일이나 할 걸’ ‘심한 비 때문에 집은 웬쨌을까’라는 걱정을 ‘아니야, 친구와의 약속이 중요하지’라는 신념이 덮어버리기는 하지만 마음 한구석에는 뭔지 모를 불안함이 자리잡고 있었다. 하지만 친구 만석은 오질 않고 개울물은 불어 득수의 다리를 적시더니 조금씩 차 올라와 무릎을 넘기기 시작하였다. 아주 어두어진 후에 다리는 물 속에 잠기고 득수의 모습은 찾을 수가 없었다. 고지식한 약속이 득수의 목숨을 가져간 것이다.

- 질문 1 : 득수의 행동은 과연 어리석은 것인가?
- 질문 2 : 약속이라는 것이 상황적인 것인가?
- 질문 3 : 만약 여러분이 득수였다면 어떻게 했을 것인가?
- 질문 4 : 만약 여러분이 만석이였다면 어떻게 했을 것인가?
- 질문 5 : 생명에 대한 가치와 약속에 대한 가치는 어느 것이 더 중한가?
- 질문 6 : 내 가치와 사회적 가치는 무엇이 더 중요한가?

유의사항

- ▷ 지도자의 의견이 반영되지 않도록 주의한다.
- ▷ 청소년들은 자기가치관을 밝힐 때 소신껏 이야기하고 또 남의 의견도 가슴을 열고 들도록 한다.

참 고 시뮬레이션게임의 예시

- 네 가지 상황(A-D)에 대한 윤리적 가치판단을 내린다. 각 모둠에 주어진 상황은 서로 다르나 성격은 다음과 같이 유사한 상황이다.
- 상황 A : 5,000원 상당의 소액 현금이나 물품과 관련된 상황으로 훔친다는 것이 종류에 따라서는(예, 가난한 자가 아니고, 부자에게서, 개인이 아니고, 회사에 서, 돈이 아니고 시간이나 물품) 용납될 수 있는지의 여부문제.
- 상황 B : 영향력이나 지위의 남용문제로써, 돈의 액수, 동기 등에 따라서 사례품도 되고 뇌물도 되는지의 여부.
- 상황 C : 개인과 정부와의 관계 문제로써 과연 정부를 속이고, 탈세를 하는 것이 옳은지의 여부.
- 상황 D : 행동의 결과가 부정적으로 나타나지 않았다고 해서 옳지 못한 행동이나 위 법행위가 용납될 수 있는지의 여부.

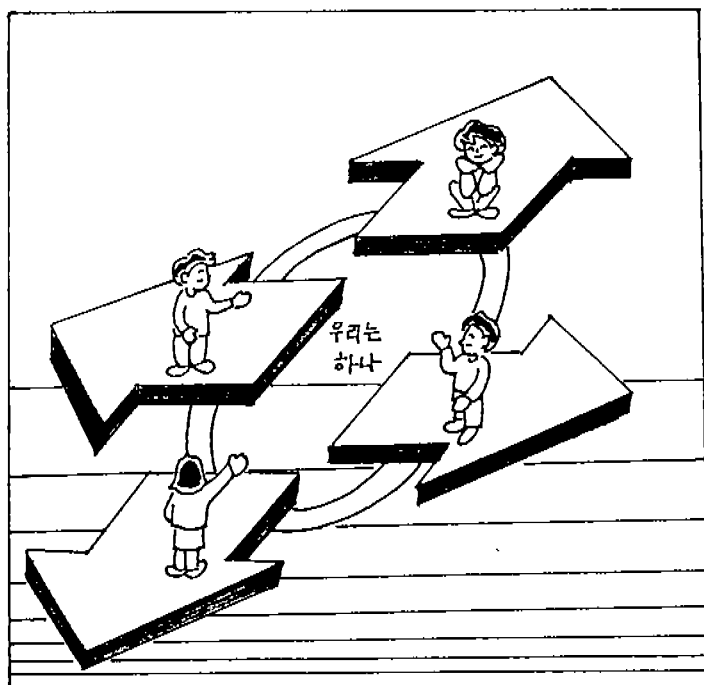
		A군	B씨	C양	D양
사업가들은 이 행동을 어떻게 판단하리라고 생각합니까?	용납할 수 있음				
	어느정도 용납				
	어느정도 용납불가				
	용납할 수 없음				
일반대중은 이 행동을 어떻게 판단하리라고 생각합니까?	용납할 수 있음				
	어느정도 용납				
	어느정도 용납불가				
	용납할 수 없음				
당신의 모듬은 이 행동을 어떻게 생각 합니까?	용납할 수 있음				
	어느정도 용납				
	어느정도 용납불가				
	용납할 수 없음				

* 자료 : Howe, Simon S.L. and Kirschenbaum, H., Values Clarification, 1972.

허운나, 교수-학습도구로서의 씨물레이션 게임, 교육연구과정 제3집, 1983.

가치관정리활동 이해하기

난 영남관영



나는 어디로부터
혼란속에서
우리는 이렇게 달라요
우리는 하나

나는 어디로 부터

개 요

청소년기는 자신이 어디에서 왔으며 어떻게 살아갈 것인가에 대한 많은 혼란을 겪는 시기이다. 따라서 역사적 시점에서 나의 존재를 이해하는 것은 가치관을 정립하기 위한 첫걸음이라고 할 수 있다.

활동목표

단군의 탄생을 재현해 봄으로써 역사의 시초가 어떠했는가를 이해하고, 각 시대의 역사적 상황을 극으로 표현해 봄으로써 역사의 흐름을 이해하고, 나의 역사를 신문형식으로 만들어 봄으로써 현재의 나에 대한 정체감을 형성한다.

활동과정

▷ 단군의 탄생을 재현해 본다.



▷ 우리 역사의 흐름을 상황극으로 꾸며본다.



▷ 나의 역사를 신문형식으로 만들어 본다.



활동내용

과정 1 “단군”의 탄생 재현극

- 이 극은 우리 나라 건국신화를 직접 재현해 봄으로써 우리의 뿌리를 알도록 하기 위한 것이다.
- 이 극에 필요한 인물은 환인, 환웅, 곰, 호랑이, 단군이며 그 외 엑스트라가 필요하다.
- 환웅이 아버지 환인의 도움과 허락을 얻어서 하늘에서 태백산으로 내려온다.
- 환웅은 신의 도시를 만들고 스스로 환웅천왕이라 칭하면서 인간 세상을 다스리게 된다.
- 곰이 호랑이와 함께 사람되기를 원하였다가 호랑이는 3×7일간 마늘과 쪽만을 먹으면서 인고의 세월을 견디지 못하여서 곰만 사람인 여자로 다시 태어나게 된다.
- 웅녀가 사람의 몸으로 현신한 환웅과 혼인한다.
- 둘 사이에 아기가 태어난다. 여기서 태어난 아이를 단군왕검이라 한다.
- 단군왕검이 자라 평양에 도움을 정한 뒤에 나라 이름을 조선이라 한다.
- 극을 진행할 때 지도자는 장난이 아니라 그 상황에 맞게 진지할 수 있도록 유도하여야 한다.

과정 2 우리 역사 상황극

- 모둠(10-15명)을 구성한다.
- 게시판에 쓰여진 역사 연대표 순서대로 상황극을 구성한다. 상황극은 역사 연대표에 표시된 시기의 사람들의 삶에 대해 상상한 것을 내용으로 한다.
- 역사 연대표의 예는 아래와 같다. 아래의 예중 일부를 골라서 해도 무방하다.

- 구성원들에게 각본을 짤 시간을 준다. 각본을 짤 때에는 각 시대에 사람들은 어떤 생각을 가지고 어떤 상황이 벌어졌을 때 어떻게 행동했을 것이라는 내용을 넣어야 한다.
- 게임의 의미는 역사가 흘러와서 현재에 이르렀다는 것을 생각해보는 시간을 갖는 것이다. 따라서 역사를 흐름을 이해할 수 있는 내용으로 구성해야하고, 지도자는 흐름을 놓치지 않도록 지도해야한다.
- 각 모둠이 구성한 각본대로 극을 전개한다.
- 제한 시간 안에 가장 잘 내용을 구성하고, 극을 연출한 모둠이 우승한 것으로 한다.

〈역사연대표〉

1. 구석기 시대(약 70만년전)→2. 신석기 시대(6000년전)→3. 신라 첨성대 건립(647년)→4. 신라 삼국통일(676년)→5. 고려 과거 제도실시(958년)→6. 강화천도(1232년)→7. 고려멸망, 조선의 건국(1392년)→8. 호폐법 실시(1402년)→9. 임진왜란(1592년)→10. 동의보감 완성(1601년)→11. 최제우 동학창시(1860년)→12. 독립신문 발간(1896)→13. 한일의정서 맺음, 경부선 준공(1904년)→14. 국채보상 운동(1907년)→15. 3·1운동→16. 한글 교육 금지(1938년) 17. 8·15 광복(1945)→18. 6·25 전쟁(1950년)→19. 새마을운동(1970년)→20. 이산가족 찾기 TV생방송(1983년)→21. 제 6공화국 출범, 제 24회 서울올림픽대회(1988)

과정 3 나의 역사신문 만들기

- 4절지 도화지를 나누어 준다. 종이에 적을 수 있는 필기도구(사인펜, 색연필, 크레파스 등)를 준다.
- 참가자들은 살아오면서 중요한 사건, 잊을 수 없던 일, 그리고 자기가 앞으로 어떻게 살아갈 것인가를 도화지 위에 신문형식으로 꾸며본다.

- 도화지위에 내용을 넣을 때, 자신이 지금까지 살아온 삶을 인생곡선과 같은 그림의 형태로 넣어본다. 좋았던 일이 많았던 시기는 상향곡선으로 표시되고, 안 좋았던 시기와 위기의 시기는 하향곡선으로 표시해 본다.
- 또 다른 내용 중에서 가장 중요한 일은 커다랗게, 조그만 일이지만 의미를 가지고 있었던 일은 소제목으로 처리한다.
- 화려한 내용보다는 솔직한 내용을 싣도록 유도하는 것이 중요하다. 이 게임은 개별적인 것으로 해도 좋고, 모둠을 구성하여 커다란 도화지에 칸을 나누어 해도 좋지만, 모둠을 구성하여 할 경우에는 솔직히 표현할 수 있도록 하는 것에 특히 유의하여야 한다.
- 자신이 만든 광고나 친구들에게 알리고 싶은 내용을 넣어 보는 것도 좋다.
- 자신의 역사가 완성되면 돌아가면서 설명하는 시간을 갖는다.
- 잘된 사람에게 상품을 준다. 잘된 것을 판단하는 기준에 솔직성, 미래를 위한 신념 등을 포함시킨다.

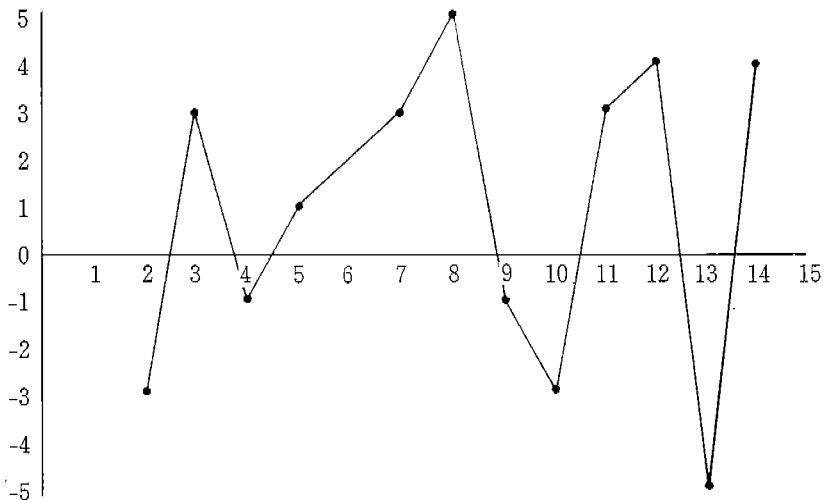
〈인생곡선의 예〉

○ 가로와 세로선의 그래프를 나누어 주고 이 그래프의 가로축에는 행복도를 표현하게 한다. 먼저 차분히 기억을 더듬어서 자기가 태어나서부터 지금까지의 과정을 짚어 가며 그 시절의 행복도를 찾아 점을 찍게 한 후 그 점들을 이어 하나의 곡선을 그리게 한다. 가장 행복했다면 5, 잘 모르겠거나 보통이면 0, 가장 불행했다 싶으면 -5가 되는 것이다.

- 2 살 — 동생이 태어나 내가 독차지하던 귀여움을 나누게 되었다.
- 3 살 — 동생과 친해졌다.
- 4 살 — 친구들이 없어서 외롭다.
- 5 살 — 내 또래의 친구들을 사귀게 되었다.
- 6 살 — 가족들과 어린이 대공원에 놀러 갔었다.
- 7 살 — 학원에 들어가 대회에 나가서 상을 타게 되었다.
- 8 살 — 국민학교에 입학했다.
- 9 살 — 기억에 남는 좋은 일이 없다.

- 10살 — 친구를 못 사귀었다.
 11살 — 선생님이 너무 좋았다.
 12살 — 전학을 갔지만 재미있는 좋은 선생님을 만나게 되었다.
 13살 — 재미있는 친구들도 만났고, 수학 여행도 다녀왔다. 친한 친구인 순영이가 전학을 갔다.
 14살 — 중학생이 되어 중학교에 입학했다.

○ 인생곡선



유의사항 ▷ 모든 게임이 진지함을 담을 수 있도록 하고, 특별히 나의 역사
 신문 만들기 시간에는 자신에 대해서 솔직하게 표현할 수 있는
 분위기를 만들어야 한다.

참 고 우리나라 건국신화

☐ 단군신화(재현활동)

- 참가자들중 환웅을 정하고, 나머지는 사람이 되고자 하는 꿈과 호랑이가 된다.

- 곰과 호랑이의 형상을 하고 참가자들은 “원화위인(願化爲人)! 원화위인(願化爲人)!”이라 외치면서 넓은 무대로 네발로 기면서 입장한다.
- 풍악을 울리면서 천부인(天符人) 3개를 들고 풍백(風伯)과 우사(雨師)와 운사(雲師)를 거느리고 보무도 당당하게 환웅(桓雄)이 입장한다.
- 참가자들은 엎드려서 “원화위인!”이란 축문(祝文)을 외운다
- 풍악이 그치면서 환웅이 외친다. “너희들은 듣거라! 내가 주는 이 신령스런 쑥과 마늘을 먹고 동굴에서 100일을 기(忌)하라. 그리하면 너희들은 사람이 되리라!”고 약속한다.
- 참가자들은 엉금엉금 기어 나와서 쑥과 마늘로 된 음식을 받아 가지고 각자 정해진 밀폐된 장소로 기어들어 간다.
- 일정시간동안 참가자들은 동굴 안에 들어가 있다. 이것은 쓰고, 맵고, 어둡고, 답답한 인고의 기간이 계속됨을 상징한다.
- 3×7일 후(일정시간 후)에 요란한 풍악이 울리면 참가자들은 환호성을 지르면서 동굴에서 밝고 맑은 광장으로 뛰어 나온다.
- 이것을 축복하기 위해서 마련한 술과 음식을 들고 풍악 속에 축제가 펼쳐진다.
- 단군의 탄생이라는 활동을 하면서 지도자는 왜 환웅이 천상을 마다하고 아사달에 왔으며, 왜 백수의 왕자이고 신성한 동물인 지상의 곰과 호랑이도 사람이 되기를 원했는가와 왜 곰과 호랑이는 사람이 되기 위해서 쑥과 마늘을 먹고 어둠 속에서 100일을 거쳐야 하고, 그것을 감내하지 못한 호랑이는 왜 사람이 될 수 없었는지를 설명해 줌으로써 이 활동의 의미를 확인시켜 준다.

* 자료 : 이계학, 한국인의 전통교육사상과 가정교육, 1993.

□ 박혁거세 신화

신라의 창건시조 신화. 상고대 왕국에 관한 건국신화의 하나이다. 이 신화가 수록되어 있는 문헌은 <삼국유사>와 <삼국사기>이다. <제왕운기>에는 조금 언급되어 있을 뿐이다.

진한의 땅의 여섯 마을 우두머리들이 알천상류에 모여 군황을 정하여 받들고자 하여 높은 곳에 올라 멀리 남쪽을 바라보았다. 그러자 양산 기슭의 나정 우물가에 번개와 같은 이상한 기운이 드리워진 흰 말이 옆드려 절하고 있었다. 찾아가서 그곳을 살폈더니 자줏빛 말이 있었고 말은 사람들을 보자 길게 울고는 하늘로 올라갔다. 그 말을 깨뜨리자 사내아이가 나오매, 경이롭게 여기면서 동천샘에 목욕시키니 온 몸에서 빛살을 뿜는 것이었다. 이때 새와 짐승이 더불어 춤추고 하늘과 땅이 흔들리고 해와 달이 청명하였다. 이로 말미암아 혁거세왕이라 이름짓고 위호는 거슬한이라고 하였다. 그 즈음에 사람들은 다투어 치하드리며 배필을 구하라고 하였다. 같은 날에 사랑리 알영우물가에 계룡이 나타나 그 왼쪽 겨드랑이로 딸아이를 낳으니 그 용모가 수려하였으나 입술이 꼭 닭부리와 같았다. 이내 월성의 북천에서 미역을 감기자 입부리가 떨어졌다. 궁실을 남산 서쪽 기슭에 세우고 두 신성스런 아이를 봉양하였다. 사내아이는 알에서 태어났으니, 말이 박과 같으므로 그 성을 박씨로 삼았다. 딸아이는 그녀가 태어난 우물 이름을 따서 그 이름으로 삼았다. 그들 나이 열셋이 되매 각기 왕과 왕후로 삼고 나라이름을 서라벌, 서벌, 사라 혹은 사로라고 일컬었다. 왕이 계정에서 태어났으므로 더러 계림국이라고도 하였으나 뒤에 신라로 고쳐서 전하였다. 혁거세왕은 예순 한해 동안 나라를 다스리다 하늘에 올랐는데 칠일 뒤에 그 주검이 땅에 떨어져 흩어졌다. 왕후 또한 죽으매, 나라 사람들이 합쳐서 묻고자 하였으나 큰 뱀이 나타나 사람들을 쫓으면서 방해하였다. 따라서 5체를 다섯 능에 묻고 사릉이라고 이름지었다.

□ 김수로왕 신화

금관가야의 시조신화이며 건국신화. 삼국유사의 권 2 〈가락국기〉에 전하는데, 건국자인 수로왕의 탄생과 혼사, 그리고 즉위에서 죽음에 이르기까지의 내력을 줄거리로 삼고 있다. 이 점에서 김수로왕신화는 단군신화나 혁거세 신화 혹은 동명왕신화와 그 맥락을 같이한다. 건국시조신화로서 김수로왕 신화는 왕국에 신성함을 부여하고, 아울러 왕권 자체를 신성화하고 있다. 하늘에서 내려와 하늘

의 뜻대로 지상을 다스리는 첫 군왕이 곧 김수로왕이고, 그러한 왕을 받들고 있는 거룩한 왕국이 곧 금관가야라는 이념이 다른 건국 시조 신화와 마찬가지로 강하게 투영되어 있다. 그러나 이 신화는 몇 가지 점에서 특성을 지니고 있다. 첫째, 여러 씨족이 연합되어 이룩된 통합적인 왕국의 창건에 관한 신화라는 점에서 각별한 성격을 드러내고 있다. 즉, 개벽한 뒤로 국호도 없이 다만 아도간, 여도간등 아홉 사람의 추장이 백성들을 통솔하고 있는 땅에 김수로왕은 하늘의 신으로서 강림하였다. 주인공이 이같이 씨족연합사회의 통합된 군장으로서 하강했다는 점에서는 혁거세신화와 공통성을 지니고 있다. 둘째, 신화 내용이 직접 신에게서 주어졌다는 점에서 특이하다. 3월 계육일에 즈음하여 구지봉에 2백-3백인의 무리를 거느리고 모인 구간은 직접 하늘에서 들려오는 신의 목소리에 응답하였고, 그 결과 신 내림을 받았다는 것이다. 그 목소리는 “황천이 나로 하여금 이곳을 다스려 새로이 나라를 세우고 임금이 되라고 하기에, 내 여기에 내리고자 하노라”고 하면서 구간들에게 춤추고 노래하며 그를 맞이하기를 요구했고, 하늘의 신이 시키는 대로 실행하여 신을 맞이한 부분이 김수로왕 신화에서 가장 중요한 부분이다. 세째, 이 신화는 ‘신맞이 신화’라는 것이다. 신내림을 받드는 신맞이 신화라는 성격은 혁거세 신화도 마찬가지이다.

□ 동명성왕 신화

성은 고씨. 이름은 주몽 또는 추모, 상해, 추몽, 중모, 도모라고 기록되어 전한다. 이들 일련의 한자표기는 모두 동명을 다른 글자로 표기한 것이라는 견해가 있다. 아마도 동명을 시조로 모시는 전통은 부여에서 고구려와 백제에 이르기까지 공통된 현상이었던 것으로 보인다.

〈삼국사기〉나 〈삼국유사〉에 의하면 주몽의 아버지는 천제의 아들인 해모수였으며, 해모수는 동시에 북부여의 왕이었다. 이것은 그가 동부여에서 태어났음에도 불구하고, 고구려 왕실의 법통의 근원을 북부여에 두고 있음을 보여주고 있다. 즉, 주몽의 어머니인 하백의 딸 유화부인이 천제의 아들이라는 해모수와 정을 통한 뒤 집에서

쫓겨났다. 이때 동부여의 금와왕이 태백산 남쪽 우발수에서 유화부인을 만나 이야기를 듣고 이상히 여겨 방속에 가두었더니 햇빛이 따라다니며, 비치어 태기가 있어 큰 알을 하나 낳았다. 금와왕은 그것을 개와 돼지에게 주었으나 먹지 않았고 길에 버려도 소나 말이 피해 갔다. 또 들판에 버렸더니 새들이 모여 날개로 덮어주었으며 알을 깨뜨리려 하였지만 깨어지지 않아 드디어 유화부인에게 되돌려 주었다. 이에 알을 덮어 따뜻한 곳에 두었더니 한 사내아이가 껍데기를 깨뜨리고 나왔다. 골격과 생김새가 영특하고 기이하였다. 7살에 스스로 활과 살을 만들어 쏘는데 백발백중이었다. 부여의 말로 활을 잘 쏘는 사람을 주몽이라 하므로 이름을 주몽이라 하였다. 금와왕에게는 일곱왕자가 있었는데 큰아들 대소가 “후환이 두려우니 제거함이 옳다”고 하였으나 왕이 듣지 않고 주몽에게 말을 기르게 하였다. 그는 날랜 말에게는 먹이를 적게 주어 여윌게 하고 둔한 말에게는 먹이를 많이 주어 살찌게 하니 왕이 살찐 말을 골라 타고, 여윈 말은 주몽에게 주었다. 그러나 왕자들과 신하들이 주몽을 죽이려고 꾀하니, 유화부인이 “멀리 도망가서 큰 일을 도모하라”고 이르니 오이, 마리, 협보 등 세 사람으로 벗삼아 엄체수에 이르렀다. 이때 주몽이 강물에 말하기를 “나는 천제의 아들이요, 하백의 외손인데 오늘 도망하다가 뒤쫓는 군사가 닥치는데 이를 어찌하면 좋겠는가”하니 물고기와 자라들이 떠올라 다리를 이루었다. 주몽이 건너자 곧 흩어져 뒤쫓는 군사들은 건널 수 없었다. 한편 어머니 유화부인이 비둘기 한 쌍을 보내어 보리씨를 전해 주었다. 그리고 모둔곡에서 재사, 무골, 수거등 세 사람의 신하를 얻었다. 졸본에 이르러 도움을 정하고 비류수 위에 집을 짓고 살면서 서기 전 37년에 나라를 세워 고구려라 하였다.

* 자료 : 한국정신문화연구원, 한국민족문화대백과사전, 1991.

인천도덕교사모임, 아이들과 함께하는 도덕수업, 1994.

혼란 속에서

개 요

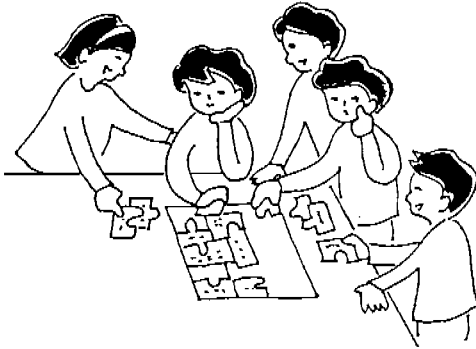
현대사회의 청소년들은 가치관의 혼란 속에 살고 있다. 가치관을 정립하려면 가치관을 혼란스럽게 하는 어떤 문제상황의 원인이 되는 것과 결과가 되는 것을 파악하는 것이 중요하다. 또한 하나의 문제상황은 반드시 부정적인 측면만을 가지고 있는 것이 아니라 긍정적인 면을 아울러 가지고 있다. 긍정적인 것과 부정적인 것중 어느 것에 더 가치를 부여하느냐에 따라서 행동은 다르게 표출될 수 있다. 긍정적인 상황과 부정적인 상황에서 가치판단을 하는 과정을 이해하는 것이 중요하다.

활동목표

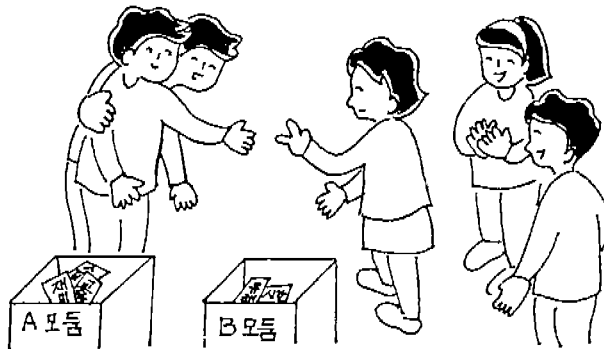
문제에는 원인과 결과가 있으며, 또한 긍정적인 면과 부정적인 면이 공존함을 이해하고 가치관 정립을 위해서 거쳐야 하는 순서를 이해한다.

활동과정

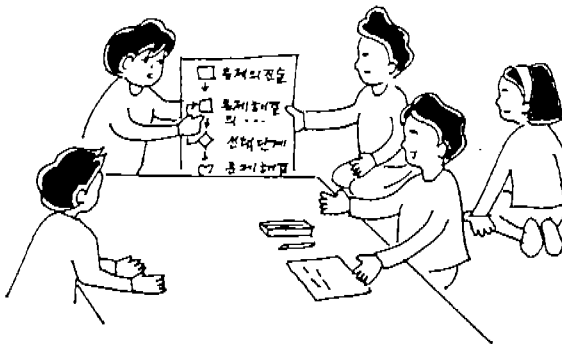
▷ 가치관 퍼즐게임을 한다.



▷ 가치교환게임을 한다.



▷ 가치관단순서도를 만들어 본다.



활동내용

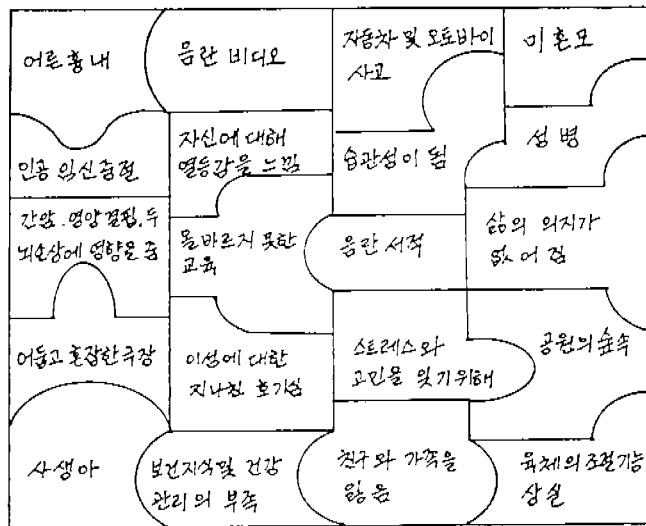
과정 1 가치관 퍼즐게임

- 참가자를 세 모둠으로 나눈다. 한 모둠의 인원은 10-15명으로 한다. 모둠의 대표를 선출한다.
- 지도자는 요즈음의 청소년들이 직면하고 있는 가치혼란의 문제들을 제시해준다. 예를 들면, 흡연, 음주, 성, 약물남용, 가출, 진로 등의 문제가 있다.
- 지도자는 각 모둠의 대표에게 미리 준비한 가치관 퍼즐을 주고, 그 퍼즐을 맞추도록 한다. 퍼즐의 내용은 가치관 정립을 어렵게 하는 혼란스러운 문제들의 원인 또는 결과가 되는 내용으로 한다. 퍼즐의 예는 아래와 같다.
- 퍼즐을 다 맞춘 모듬은 퍼즐의 내용이 어떤 문제의 원인 또는 결과가 되는 것인지 모듬끼리 의논해서 결정한다.
- 퍼즐을 빨리 맞추고, 원인 결과를 빨리 정확하게 분류한 모듬을 우승모듬으로 한다.
- 퍼즐을 빨리 맞춘 순서대로 30점, 20점, 10점을 주고, 어떤 일의 원인과 결과인지를 맞춘 순서대로 30점, 20점, 10점을 준다.
- 지도자는 우리들이 살아가면서 많은 가치혼란속에 살고 있음을 이야기 해줌으로써 매순간 판단의 상황에서 가치관을 명확히 갖고 있어야 한다는 사실을 강조한다.

〈퍼즐의 예시-음주, 성에 관한 문제〉

- 정답 : 성
- 원인 : 어른홍내, 음란비디오, 음란서적, 어둡고 혼잡한 극장, 공원의 숲속, 올바른지 못한 교육, 이성에 대한 지나친 호기심
- 결과 : 미혼모, 인공임신중절, 성병, 사생아
- 정답 : 음주

- 원인 : 어른홍내, 자신에 대해 열등감을 느낌, 스트레스와 고민을 위해, 보건지식 및 건강관리의 부족, 삶의 의지가 없어짐
- 결과 : 육체의 조절기능 상실, 간암·영양결핍·두뇌손상에 영향을 줌, 자동차 및 오토바이 사고, 습관성이 됨, 친구와 가족을 잃음



과정 2 가치교환 게임

- 지도자는 참가자들이 요즘 많이 혼란스러워 하는 문제를 하나 정해서 지정해 준다.
- 정숙한 분위기를 만들고 모둠들은 그 문제의 양 측면을 생각해 본다. 즉, 어떤 점이 긍정적이고 어떤 점이 부정적인지 생각해 보는 시간을 갖는다.
- 모둠의 구성원들은 긍정적인 것과 부정적인 것을 각각 카드에 적는다. 예를 들어 “TV 시청”이라는 문제를 놓고 생각해 보자.
- 각 목록을 모둠의 고유한 색깔종이에 하나씩 적는다. 이 때 주의할 점은 카드 위에 자신의 이름을 적지 않도록 하는 것이다.

- 각 카드 항목에 긍정적인 것의 위계로, 그리고 부정적인 것의 위계로 점수를 부여한다(10점에서부터 100점까지). 적힌 종이를 두루 섞어 통에 넣는다.
- 각 모둠 구성원들은 각 모듬을 대표해 한 명씩 나와서 가위, 바위, 보를 한다. 이긴 사람은 상대모듬의 통에서 한장을 가져올 수도 있고, 자기 모듬의 통에서 한장을 가져가도록 할 수도 있다.
- 모듬의 구성원이 두루 한 번씩 참여했으면 자기모듬의 통속에 있는 종이를 모두 펴보고 점수를 계산한다.
- 높은 점수를 얻은 모듬이 이긴다.
- 가치관의 긍정적인 면과 부정적인 면을 모듬끼리 교환해 봄으로써 가치관을 정립하는데는 타인에 의해서 영향을 받을 수 있음을 이해한다.

〈가치교환 카드 예시문—TV 시청〉

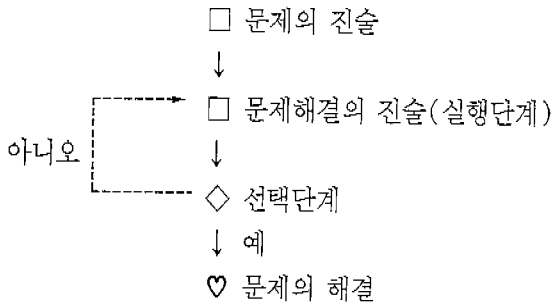
긍정적인 것	부정적인 것
재미	시간을 빼앗김
유익한 정보획득	소비를 자극(광고)
교육적 효과	마보상자
간접 경험	유행어 남발(언어순화를 저해)
유행경향 파악	계층간의 갈등유발
스트레스를 해소	가족간 대화 방해

과정 3 가치판단 순서도 만들기

- 모듬을 구성한 후 요즘 가장 많이 혼란스러운 문제를 선정한다.
 - 문제의 예 : 우정, 도둑질, 사랑, 데이트, 가난, 성차별, 정직, TV, 범죄, 음주, 약물남용, 지각, 결석 등등
- 모듬이 정한 문제를 놓고 모듬 구성원들끼리 해결을 위한 여러가지 바람직한 방법을 논의한다. 방법은 많을수록 좋다.

- 논의한 결과를 가지고 순서도를 만들어 본다. 순서도를 만드는 요령은 다음과 같다.

- □◇는 여러 번 사용해도 무방하다. 그러나 ♥는 문제의 해결이기 때문에 한번만 나와야 한다.
- □는 화살표가 밑으로만 가야 하고, ◇는 화살표가 예와 아니오의 양방향으로 가야 한다. ◇는 그 해결점을 선택해야 하는지 아닌지를 결정하는 단계이기 때문에 선택을 해서 예로 가면 상관이 없지만, 만일 선택하지 않고 아니오로 가면 선택하지 않은 이유를 아울러 써주어야 한다.
- ♥는 바람직한 해결점에 이르러 문제가 종결되고 그 해결점은 모두가 하나가 되는 지점이기 때문에 사랑을 상징하는 하트로 표시한다.
- 여러 가지 의견이 포함되면서도 가장 논리적으로 순서도를 만드는 모듬이 이긴 것으로 한다.



유의사항 ▷ 각 활동은 활동의 순서가 정확히 지켜지도록 지도해야 한다.

참 고 가치분석을 가르치는 과정

- 단계 1 주제의 선택
주제의 범위를 정할 때는 학습에 허용된 시간을 고려해 주제를 제한해야 한다.
- 단계 2 적합한 자료의 제공

지도자는 청소년들을 위해 자료를 알려주지 말아야 할 것이다. 오히려 지도자는 청소년들이 어디에서 자료를 구할 수 있는지를 알도록 해주어야 한다. 또한 각 청소년의 필요에 맞게 적합한 자료를 제안할 수 있도록 주제에 뒤떨어지지 않도록 하는 것이 지도자의 책임이다.

- 단계 3 적합한 분위기 조성

청소년들은 동료청소년들의 권리를 침해하지 않는 한 주제의 어떠한 면에 대해서도 동료청소년 또는 지도자와 토론할 수 있도록 허용되어야 한다. 청소년들이 교육이 실시되는 곳 밖에서 정보자료를 찾도록 조장되어야 한다.

- 단계 4 긍정적 진술과 부정적 진술의 목록작성과 순위결정

청소년은 주제에 대한 긍정적 진술과 부정적 진술의 목록을 작성하고 나서 청소년 자신에게 중요한 순서에 따라 진술들의 순위를 정한다. 이 단계에서 요구되는 것은 청소년들이 주제의 양측면을 잘 보도록 하는 것이며, 청소년들이 좀더 분명한 시각에서 문제들을 보도록 돕는 것이다. 각 청소년이 도표를 만드는 것이 이 단계와 대부분의 다음 단계를 위해 도움이 된다는 것이 발견되었다.

- 단계 5 증거카드 작성

단계 4에서 순위가 결정된 긍정적 진술과 부정적 진술을 하나하나씩 3×5 카드에다 옮겨서 증거카드를 작성한다.

- 단계 6 긍정적 증거카드와 부정적 증거카드의 분석

이 부분은 지도자의 재량이 마음껏 발휘되는 부분이다. 이 단계에서 중요한 것은 각 청소년을 이 과정을 하는 동안 여러 번 개인적으로 면담을 하는 것이다. 그러므로 이 단계를 시작하면서 지도자는 개인면담을 통해 청소년에게 가장 필요한 것을 지도할 수 있는 유익한 질문을 하기 위해 청소년의 도표를 자세히 검토해야만 한다.

- 단계 7 증거카드에 대한 토론

증거카드에 대한 토론은 제 1번의 긍정적 증거카드를 모두 제출하는 것으로 시작한다. 모든 청소년들이 읽을 수 있도록 투사기 같은 것으로 증거카드를 확대한다. 믿을 만한 정보자료인지, 사실

의 정확성, 증거의 적합성 같은 문제에 관해서 카드를 하나하나씩 토론한다. 다음에는 제 2번의 긍정적 카드를 제출하고 토론을 한다. 이것은 지도자와 청소년들이 부정적 증거카드를 할 때에도 똑같은 과정으로 진행된다. 하지만 시간을 절약하기 위하여 똑같은 것들은 제외시킨다. 이 단계에서 중요한 특징은 카드에 이름을 적지 않는 것이다.

• 단계 8 원인에 대한 목록작성과 순위결정

청소년들은 부정적 진술 각각에 대한 원인의 목록을 작성하고 순위를 결정한다. 따라서 청소년은 첫번째 부정적 진술 또는 증거카드를 택하여 그가 할 수 있는 한 그것에 대한 원인을 많이 찾아내도록 한다. 예를 들면, 만약 주제가 대기오염이고 부정적 진술이 8,000만 톤의 오염물질이 해마다 대기 속으로 유출된다고 한다면, 청소년은 비행기, 자동차, 공장, 쓰레기 태우는 것과 같은 원인들을 열거할 수 있다. 그 다음, 청소년은 두번째 부정적 진술 또는 증거카드를 택하여 그것에 대한 원인들을 알아낸다. 이것을 지도자와 청소년이 다음으로 넘어가기를 결정할 때까지 계속한다. 청소년은 원인을 찾는 데 대체로 하나나 또는 두 개의 진술을 다룬다. 다음에는 각 진술이나 증거카드의 원인들을 중요도에 따라 순위를 정한다. 대기오염의 예에서 청소년은 자동차, 공장, 쓰레기 태우는 것, 비행기 순으로 원인들의 순위를 정할 수 있다. 끝으로, 청소년은 각 원인에 대한 긍정적 진술과 부정적 진술의 목록을 작성한다. 이 단계에서 청소년은 그가 선택한 진술이 왜 부정적인가에 대한 단서나 원인을 발견하는 기회를 갖도록 한다.

• 단계 9 개인면담

개인면담의 기본적인 목적은 정보를 제공하고 질문을 하는 것이다. 첫번째 목적은 소중한 시간과 정력을 낭비하지 않고 정보를 알아내고, 기록하고, 조직하는 방법뿐 아니라 추가 정보자료를 제시하는 것이다. 두번째 목적, 즉 질문하는 것은 청소년이 알고 있는 것에 대하여 자세히 검토, 조사하는 것이다. 다시 말하면 지도자는 청소년이 심사숙고하고 의문을 갖게 하는 질문을 해야 한다.

• 단계 10 가능성 있는 해결안의 목록작성과 순위결정

청소년은 시간이 허락하는 한 많은 원인들에 대하여 가능성 있는 해결안의 목록을 작성하고 순위를 정한다. 각 해결안의 긍정적인 측면과 부정적인 측면도 기록한다.

- 단계 11 해결안에 대한 긍정적 증거카드와 부정적 증거카드의 작성
 청소년은 그가 제안한 해결안에 대한 증거카드를 작성한다. 여기에서 기본적인 과정은 단계 5, 증거카드 작성단계와 같다. 청소년은 순위가 정해진 긍정적 진술과 부정적 진술을 3×5 카드에 옮겨 적고 각 진술에 따른 준거를 적어 넣는다.
- 단계 12 가능성 있는 해결안의 증거카드에 대한 그룹토론
 이 단계의 목적은 제안한 해결안을 검사하고, 바라건대 해결안을 개선하는 자유로 토론을 장려하는 것이다. 이 단계에서 만족스럽게 답할 수 없는 문제들이 많이 제기될 것이다.
- 단계 13 초청 전문가와의 질의응답 시간
 질의응답 시간에 초청 전문가는 청소년들의 질문에 가능한 한 간단하고도 빨리 답변한다. 만약 어떤 청소년이 초청 전문가가 주제에서 벗어났다는 것을 느끼면, 그 전문가가 얘기하고 있는 것을 중단시키고 많은 청소년들에게 다른 질문으로 넘어갈 준비가 되어 있는지를 물어 볼 권리가 있다.
- 단계 14 관찰과 제안
 마지막으로, 청소년들은 관찰과 제언을 준비한다. 관찰과 제언은 써서 제출한다. 관찰이란 기본적으로 청소년이 13단계까지 진행되는 동안 배운 중요한 것 모두를 기록한 것이다. 한편 제언이란 청소년이 실행되기를 바라는 것을 제언한 것들이다.

* 자료 : Metcalf, Lawrence E. 편, 정선심 · 조성민 역, 가치교육-가치분석의 이론적 근거 · 교수전략 · 교수과정, 1994.

우 리 는 이 러 기 에 다 라 요

개 요

현대를 살아가는 사회인은 개인생활보다는 집단생활을 주로 한다. 집단생활에서 내가 나를 보는 시각과 타인이 나를 보는 시각은 상당히 다를 수 있다. 따라서 어떤 점에 차이점이 나는가를 이해하고 그 합리적인 수용방안을 생각해 보는 것이 필요하다고 본다.

활동목표

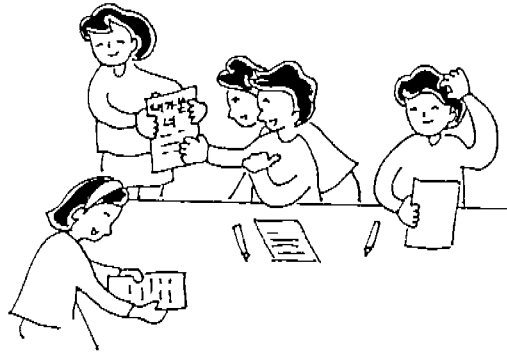
여러 가치문제에서 내가 본 나와 타인이 본 나를 평정해 보고, 차이점과 일치점을 발견하고 차이점의 합리적인 수용방안을 생각해 본다.

활동과정

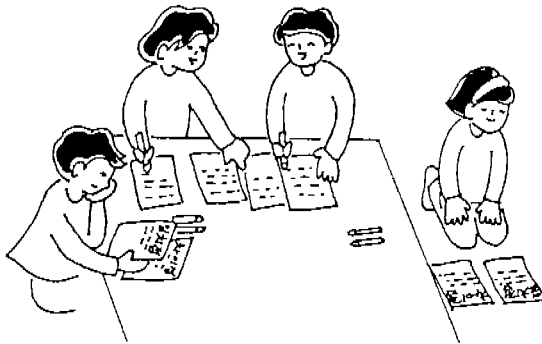
▷ 내가 본 나의 가치 점수를 매겨본다.



▷ 내가 본 타인의 가치점수를 매겨본다.



▷ 내가 보는 나와 타인이 보는 나의 차이점을 찾아본다.



활동내용

과정 1 내가 본 나

- 두명씩 짝을 짓는다.
- 예시와 같은 가치질문지에 내가 그 문제를 보는 시각에 대해서 중요도에 따라 평정을 해본다.
- 총점을 계산한다.
- 전체를 적은 후 읽어보고 느낀점을 적어본다.
- 자신이 생각하기에 자신의 자랑스러운 부분과 고쳐야 할 점이 무엇인지를 정리해 본다.

〈가치질문지의 예〉

	중요도 높음			중요도 낮음		
	5	4	3	2	1	
○ 물질적 부족함이 없는 편안한 생활	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 자극적이고 활동적인 신나는 생활	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 평화로운 세상	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 자연과 예술의 아름다움을 감상하는 생활	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 모든 사람이 공평한 기회를 가득 갖는 것	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 가족의 안전	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 남에게 의지하지 않는 자유로운 삶	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 행복감	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 걱정이나 고민이 없는 편안한 마음	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 이성과의 완전한 사랑	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 외부의 침입으로부터 나라를 지키는 것	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 즐거움을 마음껏 누리는 생활	: —	: —	: —	: —	: —	:

○ 종교를 통한 영원한 삶	: — : — : — : — : — :
○ 자기 존중	: — : — : — : — : — :
○ 남들로부터 존경과 인정을 받는 것	: — : — : — : — : — :
○ 진실한 우정	: — : — : — : — : — :
○ 지혜(슬기)	: — : — : — : — : — :

과정 2 타인이 본 나

- 다음과 같은 가치 질문지에 상대방이 우선순위를 두리라 생각되는 것에 대해 평정해 본다.
- 총점을 계산한다.
- 총점을 계산해 읽어보고 내용에서 자신이 상대방에 대해서 어떻게 생각하고 있는지 정리해 본다.
- 서로 교환하여 읽어보고 느낀점을 정리해 본다.

〈가치질문지의 예〉

	중요도 높음			중요도 낮음		
	5	4	3	2	1	
○ 물질적 부족함이 없는 편안한 생활	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 자극적이고 활동적인 신나는 생활	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 평화로운 세상	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 자연과 예술의 아름다움을 감상하는 생활	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 모든 사람이 공평한 기회를 갖는 것	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 가족의 안전	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 남에게 의지하지 않는 자유로운 삶	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 행복감	: —	: —	: —	: —	: —	:
○ 걱정이나 고민이 없는 편안한 마음	: —	: —	: —	: —	: —	:

○ 이성과의 완전한 사랑	: — : — : — : — : — :
○ 외부의 침입으로부터 나라를 지키는 것	: — : — : — : — : — :
○ 즐거움을 마음껏 누리는 생활	: — : — : — : — : — :
○ 종교를 통한 영원한 삶	: — : — : — : — : — :
○ 자기 존중	: — : — : — : — : — :
○ 남들로부터 존경과 인정을 받는 것	: — : — : — : — : — :
○ 진실한 우정	: — : — : — : — : — :
○ 지혜(술기)	: — : — : — : — : — :

과정 3 일치점과 차이점 찾기

- 자신이 본 자기와 타인이 본 자기의 총점의 차이를 계산한다.
0-10 점 차이 : 거의 일치함
11-20 점 차이 : 일치함
20-30 점 차이 : 차이가 약간 있음
30-40 점 차이 : 차이가 있음
41점 이상 차이 : 많이 차이남
- 지도자는 총점의 차이점수에 커다란 의미를 부여하지 않도록 주의를 준다.
- 내가 본 나와 타인이 본 나에서 일치점이 무엇이 있는지 정리해 본다(파란색으로 표시).
- 내가 본 나와 타인이 본 나에서 차이점이 무엇이 있는지 정리해 본다(붉은 색으로 표시).
- 다음과 같이 차이에 대한 순위표를 만들어 본다. 차이가 많이 나는 순서대로 1위부터 순위를 준다.
- 일치점과 차이점이 발생하는 이유가 무엇인지 생각해 본다.
- 차이점을 극복하고 더불어 살아가기 위해서 우리가 해야 할 일을 생각해 본다.

〈차이에 대한 순위표의 예〉

항목	1위	2위	3위	4위	비고
차이점					

유의사항 ▷ ‘우리는 이렇게 달라요’ 게임은 일정한 친숙 단계에 들어선 이후에야 가능하다. 지도자는 너무 자신이나 상대방에 대해서 좋은 점만을 혹은 나쁜 점만을 들추지 않도록 주의를 준다.

참 고 가치차이를 명확히 인식하기 위한 선행조건

□ 인간은 집단생활을 하며, 집단생활을 하는데 필수적으로 발생 하는 것이 인간과의 관계이다. 인간관계는 서로를 아는 데서 시작 된다. 서로를 알기 위해서는 각자 자신을 상대방에게 개방해야 한다. 우리는 자신을 상대방에게 개방함으로써 나를 상대방에게 알릴 뿐 아니라, 상대방의 신뢰를 얻을 수 있게 된다. 나도 마찬가지이다. 상대방이 자신을 나에게 개방할 때 내가 상대방을 이해할 수 있고 또 신뢰할 수 있게 된다. 따라서 의미 있는 인간관계를 형성 하기 위해서는 자기를 상대방에게 개방하는 것이 필수조건이다.

그러나 우리가 자신을 자신 있게 상대방에게 개방하기 위해서는 적어도 두 가지 조건이 선행되어야 한다. 우선은 자기 자신을 이해 해야 하고(self-understanding), 다음에는 자신을 있는 그대로 인정하고 받아들이는 자기수용(self-acceptance)을 해야 한다.

이렇게 자기 자신을 현실적으로 이해하고, 있는 그대로의 자기를 수용하고, 있는 그대로의 자기 모습을 상대방에게 개방할 수 있는 태도와 능력을 갖는 것은 바로 있는 그대로의 일치된 인간이 되는 것이다.

□ 자기이해

인간관계는 우선 내가 다른 사람과 관계를 형성하는 것이기 때

문에 관계의 주체가 되는 나를 바로 알아야 한다. 나의 여러 가지 신체적인 조건, 능력, 생각, 감정, 태도, 가치관 등 모든 것에 대해서 정확하게 알고 이해해야 한다.

요즘의 청소년들이 인기 연예인이나 운동 선수의 신상에 관한 것은 세세한 것까지 다 알고 있으나 막상 자신의 취미나 흥미, 가치관, 인생의 목표 등에 대해서는 자신 있게 답변을 하지 못한다.

이렇게 자신에 대한 이해가 부족하게 되면 자신의 행동에 일관성이 결여된다. 행동의 일관성이 결여되면 상대방을 당황하게 만들고 나에 대한 신뢰감을 발전시키지 못하게 된다. 이런 상태에서는 인간관계를 제대로 발전시켜 나갈 수가 없다.

자기를 정확하게 이해하기 위해서는 우선 자신의 경험에 대해서 개방적이고 수용적이어야 한다. 즉 어떠한 가식이나 허식을 가지고 현실을 왜곡해서 받아들이서는 안된다. 현실을 있는 그대로 받아들이고 경험할 수 있어야 한다. 이렇게 거짓과 왜곡됨이 없이 자기 경험을 그대로 탐색하는 과정을 통해서 자신의 정확한 모습을 보게 되는 것이다.

이렇게 자신을 정확하게 이해하게 되면 상대방에게 가식적이거나 거짓된 자신의 모습을 보일 필요없이 나의 참모습을 그대로 내보일 수 있게 된다. 그런 상황에서는 신뢰로운 관계가 발전될 수 있는 것이다.

나를 정확하게 이해하게 되면 상대방도 아울러 이해하게 된다. 나나 상대방도 다 같은 인간이기 때문에 나를 이해한다는 것은 결국 인간을 이해하는 것이기 때문에 아직 깨닫거나 발견하지 못했던 인간의 새로운 측면을 인식하게 되는 계기가 된다. 이렇게 되면 아직 이해하지 못했던 다른 사람의 행동까지도 이해하게 되는 결과물을 가져오게 된다. 따라서 자신을 이해하는 것은 인간관계 형성의 기본 요건이라고 할 수 있다.

자기이해와 관련해서 다루어야 할 것은 자아상(self-image)과 자아개념(self-concept)이다. 사람은 누구나 자신에 대한 상을 가지고 있다. 이는 자신이 지각한 자신의 모습이라고 할 수 있다.

경우에 따라서 자신의 모습을 긍정적으로 지각할 수도 있고 부

정적으로 지각할 수도 있다. 또한 자기가 지각한 자신의 모습이 자기가 바라고 원하는 모습과 일치하거나 가까울 수도 있고 전혀 다를 수도 있다.

우리가 우리 자신과 자신의 행동을 정확하게 이해하기 위해서는 우리가 어떤 자아상과 자아개념을 가지고 있는지 정확히 파악해 볼 필요가 있다. 그래서 부정적인 자아상이나 자아개념을 가지고 있는 것이 발견되면 긍정적인 자아상이나 자아개념을 발전시키도록 노력해야 한다. 그래야 바람직한 인간관계를 형성할 수 있게 된다.

□ 자기수용

자기수용은 자기 자신의 신체적 조건이나 생리적 현상 또 자신의 느낌, 생각, 행동, 가치관, 성격 또 자신이 처한 상황 등을 다 그대로 받아들이는 태도인 것이다. 즉 아무 조건없이 있는 그대로의 나의 모습을 인정하는 것이다. 이렇게 자기를 수용하는 것은 나를 하나의 독립된 개체로 인정하는 것이며 나의 인간으로서의 존재가치를 인정하는 것이다. 이는 나의 존재의미를 인정하게 되는 것을 의미한다.

이렇게 나의 존재와 특성을 인정하게 되면 상대방도 하나의 독립된 인격체로 인정하고 그 사람의 존엄성을 인정하게 되는 것이다. 이렇게 상대방을 존중하고 그 사람의 개성을 인정하면 서로를 이해하게 되고 따라서 원만한 인간관계를 발달시킬 수 있게 된다.

□ 자기개방

자기개방은 자기노출이라는 용어로 사용되기도 한다. 자기개방은 자기 자신을 있는 그대로 다른 사람에게 내 보이는 것을 의미한다. 즉 나의 생각, 느낌, 선호, 사상등 모든 것에 대해서 있는 그대로 솔직하게 상대방에게 나타내 보이는 것이다.

우리가 자기개방을 할 수 있게 되면 우리는 진지하고 일치된 인간이 되는 것이다. 즉 우리가 속으로 생각하거나 느끼는 것과 믿는 것을 가식없이 그대로 다른 사람들이 볼 수 있게 행동으로 내보일

수 있게 된다.

이러한 자기개방은 나뿐만 아니라 상대방을 개방하는 수단이 되기도 한다. 사람들은 아직 상대방을 알기 전에는 상대방에 대해서 매우 방어적이다. 즉 자신을 꼭 닫아놓고 상대방에게 조금도 자신의 실체를 보여주려고 하지 않는다. 이 쪽에서 개방하는 것만큼은 아주 조심스럽게 개방한다. 따라서 이 쪽에서 나를 상대방에게 개방하지 않으면 상대방도 자신의 모습을 나에게 보이지 않게 된다. 이렇게 되면 더 이상의 친밀한 관계로 발전되기는 어렵다. 그러나 내가 과감하게 나를 개방하면 상대방도 내가 개방한 것만큼 개방하게 된다. 이렇게 되면 개방의 상승작용으로 인해서 서로를 개방하게 되고 따라서 서로를 이해하고 신뢰하게 되며, 깊은 인간관계를 발전시켜 나갈 수 있게 된다.

그러나 현대사회에 살고 있는 많은 사람들은 나를 다른 사람에게 공개하는 것을 매우 두려워하고 있다. 이는 우선 현대사회의 특성상 서로 자주 접촉할 기회가 없고, 또 나 자신을 상대방에게 공개하면 상대방이 나의 부정적인 측면을 알고 나를 싫어하거나 나를 불리하게 만들 것이라는 우려 때문인 것으로 생각된다. 이러한 생각을 가지고 있는 한 자기개방은 어렵게 되고 원만한 인간관계의 형성과 발전도 어렵게 된다.

* 자료 : 이재창, 자기성장과 인간관계, 1992.

나와 상대방의 가치차이를 보는 측정도구

• 다음 항목 중 되고 싶은 사람 순서대로 번호를 기입하도록 한다.
그 후 상대방의 것과 순위에 있어서 어떤 차이가 있는지 비교해 본다.

- 커다란 꿈과 희망을 가지고 열심히 일하는 사람 ()
- 마음이 넓고 숨김이 없는 사람 ()
- 능력 있고 쓸모 있는 사람 ()

- 쾌활하고 명랑한 사람 ()
- 깨끗하고 단정한 사람 ()
- 자신이 믿는 바를 밀고 나가는 용기를 가진 사람 ()
- 남의 잘못을 용서할 수 있는 너그러운 사람 ()
- 남을 도와주려고 애쓰는 사람 ()
- 정직하고 성실한 사람 ()
- 상상력이 풍부하고 창의성이 있는 사람 ()
- 자주적인 사람 ()
- 지적인 사람 ()
- 사리를 분별할 수 있는 사람 ()
- 남을 사랑할 수 있는 사람 ()
- 순종적인 사람 ()
- 예의바른 사람 ()
- 책임감 있는 사람 ()
- 자신을 스스로 다스릴 수 있는 사람 ()

* 자료 : 이재창, 자기성장과 인간관계, 1992.

우 리 는 하나

개 요

여러 개성을 지닌 사람들이 모여 사는 지구촌에는 가치관이 다양하고 그에 따라 차이가 존재할 수 있다. 대표적으로 남녀간의 차이, 지역간의 차이, 국가간의 차이로 크게 나눌 수 있다. 이들 간에 어떤 차이가 있을 수 있는지를 발견하고, 이들 차이를 청소년들이 어떻게 받아들여야 하는지를 아는 것이 자신을 이해하고, 다른 사람을 이해하고, 세계를 이해하는 데 필수적인 일일 것이다.

활동목표

흔히 접하는 잡지책 속에서 다양한 가치관 차이를 발견해 보고, 다른 사람들이 발견한 차이를 들어보고 이런 차이를 어떻게 받아들이고 극복할 것인지 토론해 본다.

활동과정

▷ 잡지책 속에서 인간의 차이점을 발견한다.



▷ 차이점을 가지고 주제잇기 게임을 한다.



▷ 가치관차이 극복을 위한 종합토론을 한다.



활동내용

과정 1 잡지책에서 차이점 찾기

- 남성과 여성이 적절히 섞여서 이야기할 수 있는 모둠을 구성한다.
세 모둠 정도가 적당하다.
- 우리 나라에서 나온 잡지책과 외국에서 발간한 잡지책을 준비한다.
- 잡지책 안에는 여러 가지 차이점을 발견할 수 있다.
 - 남·여간의 역할의 차이
 - 국가간의 가치관 차이
 - 지방간의 가치관 차이
- 여러 가지 차이점을 많이 발견할 수록 좋다.
- 모둠이 발견한 차이점들을 마음속으로 정리한다.

과정 2 주제잇기게임

- 지도자가 사회자가 된다.
- 각 모둠은 기본점수 100점을 가지고 시작한다.
- 사회자가 지정해주는 노래를 부르다가 사회자가 한 모둠을 지정하면서 “남녀차이”라고 말하면 그 모둠은 잡지책에서 발견한 남녀차이를 이야기 해야한다. 또 “지역차이”라고 말하면 지역차이를 이야기해야 한다.
- 사회자가 지적했을 때 차이점을 이야기하지 못하는 모둠은 10점을 감점한다. 모둠은 소리를 맞추어 말해야 하고 상대방에게 의미를 잘 전달해야 한다. 의미전달이 안되면 사회자의 재량껏 벌칙으로 5점을 감한다.
- 사회자는 상대모둠이 이야기하는 것을 잘 들어야 함을 지적해 준다.
- 활동은 모둠 전체가 참여해도 좋고, 대표를 뽑아서 해도 좋다.

과정 3 종합토론 및 정리

- 모둠끼리 모여서 차이점이 발생하는 원인에 대해서 이야기해 본다. 차이점이 발생하는 기준은 다음과 같은 것들이 있을 수 있다.
 - 국가간
 - 지역간
 - 남녀간
- 차이점을 어떻게 받아들여야 하는지 이야기해 본다. 지도자는 이 시점에서 차이가 나는 것은 당연한 것이며 차이를 어떻게 긍정적으로 받아들여야 할지를 이야기 해준다.
- 어떤 의미에서 우리를 하나라는 말로 묶을 수 있는지 이야기해 본다. 우리라는 개념안에는 국가, 지역, 남녀라는 테두리가 포함된다.

유의사항

- ▷ 잡지책으로 해도 좋고, 비디오나 슬라이드를 이용해도 좋다.
- ▷ 구성원을 남녀로 하는 이유는 남녀차이를 발견할 때 구성원의 대부분이 남자인기 때문에 보는 시각에 있어 손해 보는 모둠이 없도록 하기 위함이다.

참 고 가치차이의 해결과정

- 단계 1 최초의 가치판단을 기록하기
가치판단에 차이가 있을 때 우선 자신들의 가치판단을 기록한다. 여기서 명료하게 하기 위하여 조언을 할 수도 있다.
- 단계 2 긍정적 진술과 부정적 진술을 비교하고 수정하기
가치판단에 차이가 나는 두 사람은 간과했거나, 같은 자료를 읽지 않았거나 또는 그 밖의 것으로 생길 수 있는 의견차이를 줄이기 위하여 미리 준비된 긍정적 진술과 부정적 진술의 순위를 비교한다. 이 단계에서는 두 사람이 가능한 공통된 진술로 시작할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 이 단계는 5분 내지 10분 걸린다.
- 단계 3 수정된 긍정적 진술과 부정적 진술의 순위를 정하기

두 번째 단계의 결과로서 두 사람은 수정된 긍정적 진술과 부정적 진술을 가질 수 있다. 세 번째 단계에서는 각자 자신의 수정된 진술들의 순위를 정한다.

• 단계 4 갈등의 중요한 원인들을 찾아내기

아마 가능적 사실들에서 가장 중요한 갈등의 원인은 한 사람에게서 긍정적인 값이 되고 다른 사람에게서는 부정적인 값이 되면서 두 사람에게 높은 순위가 되는 가능적 사실들이다. 그러한 가능적 사실은 긍정적 진술과 부정적 진술의 목록을 자세히 검사해서 한 사람에게서는 긍정적인 값이 되고 다른 사람에게서는 부정적인 값이 되면서 순위가 높은 진술을 찾아냄으로써 알 수 있다. 가능한 사실들에서 두 번째로 중요한 갈등의 원인은 한 사람에게서는 긍정적인 값이 되고 다른 사람에게서는 아무런 값이 되지 않는 가능적 사실이거나, 또는 한 사람에게서는 부정적인 값이 되고 다른 사람에게서는 아무런 값도 되지 않는 가능적 사실이다. 그런 것들은 얼마 되지 않기 때문에 각자 다른 사람에게서는 없는 것으로서 자신의 가장 높은 순위의 진술을 알아내면 시간을 절약할 수가 있다. 그러므로 첫 번째 사람은 두 번째 사람의 목록에 전혀 없는 것으로서 순위가 가장 높은 긍정적 진술을 찾아낸 다음, 두 번째 사람의 목록에 없는 것으로서 순위가 가장 높은 부정적 진술을 찾아낸다. 그 다음에는 두 번째 사람이 첫 번째 사람의 목록에는 없는 것으로서 순위가 가장 높은 긍정적 진술을 찾아낸 후, 첫 번째 사람의 목록에 없는 것으로서 순위가 가장 높은 부정적 진술을 찾아낸다. 갈등의 원인이 되는 진술들을 확인하는 과정에서 재 형식화해야 할 때가 있다.

• 단계 5 갈등의 가장 중요한 원인들에 대한 증거카드를 비교하고 수정하기

가능적 사실들이 참인지를 평가하고 그 사실들의 관련성을 분명히 함으로써 가능적 사실들을 완벽하게 하려면, 전 단계에서 확인한 진술들 각각에 대한 증거카드(또는 이것과 동등한 것)를 쓰는 것이 좋을 것이다. 증거가 거의 없거나 아주 없는 진술들을 삭제하고, 선택된 진술에 반영되어 있는 관심을 명료화하고, 가

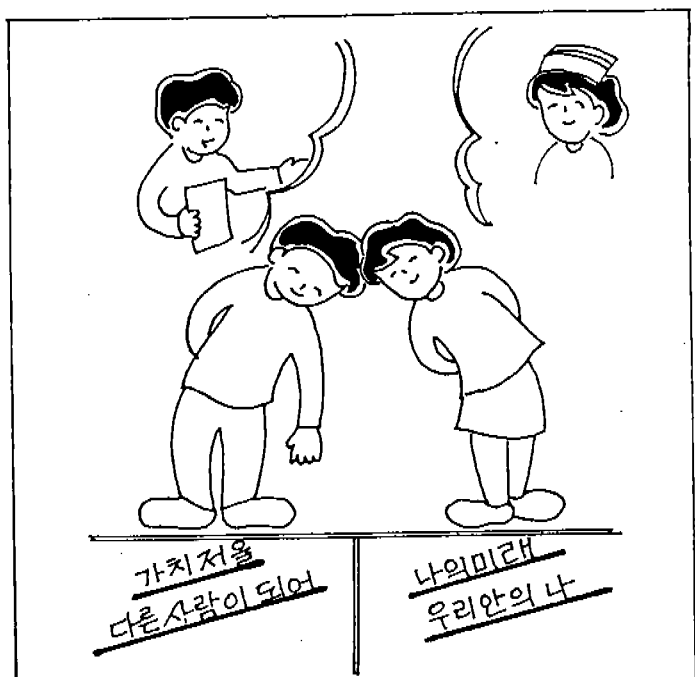
능적 사실들의 순위를 정한다면 의견차이를 줄이는 데 도움이 될 수 있다. 준거에 대한 토론은 여러 가지 수정을 하게 되므로 갈등을 줄일 수 있다.

- 단계 6 수정된 긍정적 진술들과 부정적 진술들의 재순위를 정하기
전 단계가 끝난 후 두 사람은 그들의 긍정적 진술들과 부정적 진술들의 순위를 다시 정하기를 원할 것이다. 이것은 그들이 가치 원리를 수정해야 하는지를 결정하는 데 도움이 될 것이다.
- 단계 7 가치원리를 비교하고 수정하기
이 과정에 이르기까지 상당히 많이 했던 토론은 각자의 가치원리를 수정하는 것과 관련이 있었다. 분명히 수정된 것들도 있었지만, 이 단계에 이르기까지 있었던 중요한 요점들을 종합하고, 가치원리로 초점을 맞추으로써 중요한 요점을 더 제기할 수 있는 기회가 이 단계에서 주어진다.
- 단계 8 수정된 가치원리를 비교, 검사하기
갈등해결 과정을 통해 가치원리를 검사했던 검사와 수정된 가치원리에 대하여 둘이서 노력한 결과로 나온 새로운 검사를 이용하여 두 사람은 수정된 가치원리를 검사한다. 다른 사람의 원리에 대한 역할교환 검사에서 가장 반대되는 사례를 찾는 것과 같은 방법으로 두 사람은 서로 검사하는 것을 도울 수 있다.
- 단계 9 가치원리를 개정하기
수정된 가치원리를 검사한 후 각자의 가치원리를 개정할 수 있는 마지막 기회이다.
- 단계 10 최종 가치판단을 비교하기
이 마지막 단계에서는 가치판단 자체에서 어느 정도 갈등이 해결됐는지를 마지막으로 검토한다. 다시 말하면, 앞에서 사실, 준거, 원리를 비교하고 수정한 결과로서 가치판단에 어떤 변화가 생겼는지를 알아보는 것이다. 사실 갈등해결 과정에서 가치갈등에 변화가 있었다.

* 자료 : Metcalf, Lawrence E. 편, 정선심·조성민 역, 가치교육-가치분석의 이론적 근거, 교수전략, 교수과정, 1994.

가치관정리활동도 실행하기

나 오 보 겠 으 겠 으



가치저울
나의 미래
다른 사람이 되어
우리 안의 나

개 요

자신의 가치관이 올바른 것인지 혼자의 판단으로는 알기가 쉽지 않으므로 다른 사람과의 비교를 통해서 알아볼 필요가 있다. 따라서 가치갈등을 일으키는 상황에 처하게 될 때 어떻게 가치판단을 하여 자신이 취할 행동을 결정할 것인지 그에 관해 올바른 가치관을 세울 수 있도록 자신의 가치관과 타인의 가치관을 비교해 보는 가치저울을 만들어 구체적인 가치갈등 상황을 제시하고 그에 대한 가치관을 저울질해 본다.

활동목표

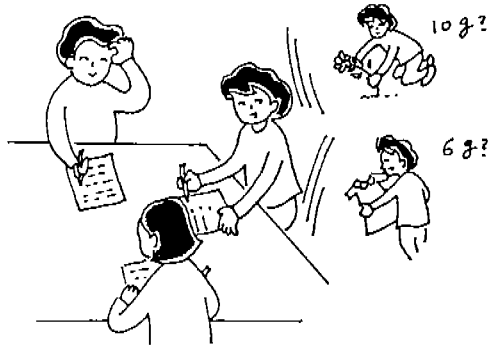
똑같은 가치갈등 상황에 대해 자신의 판단과 타인의 판단에 얼마나 차이가 있는지 비교해 봄으로써, 갈등상황에 대처하는 분명한 가치관을 정립하도록 한다.

활동과정

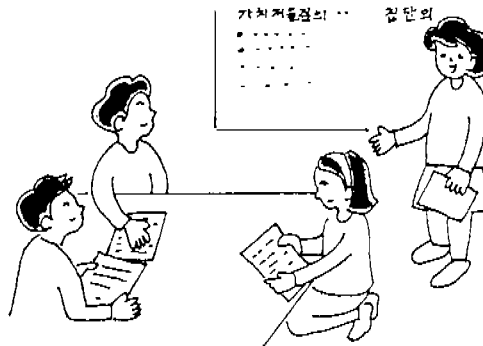
▷ 가치관 예시문을 만든다.



▷ 각 예시문에 가치무게를 정한다.



▷ 집단과 개인의 가치무게를 비교한다.



활동내용

과정 1 가치관 예시문 만들기

- 참여자들을 10명 이내로 나누어 모둠을 구성한다. 모둠 구성원들은 가치판단이 개입되는 문제들을 중심으로 앞으로 살면서 반드시 가치관을 정립해야 한다고 생각되는 사안들을 문장으로 만들어 본다.
- 지도자는 우선 다음과 같은 몇 개의 예시문을 제시하고, 각각의 예시문에 따르는 삶에서 일어날 수 있는 가치갈등 상황에 대해 설명해 준다.
- 참여자는 자신이 만든 문장과 지도자가 제시한 예시문을 비교해 보고, 예시문보다 더 좋은 의견이 있는 경우 발표한다.

〈가치관 예시문〉

- 위험없는 안전한 생활
- 완전한 인간평등
- 자연과 더불어 사는 삶
- 공부를 열심히 하여 좋은 성적을 받는 것
- 용돈을 많이 받아 유명제품의 옷을 사 입는 것
- 수업시간을 줄이고 특별활동 시간을 늘이는 것
- 외모를 가꾸 매력적인 사람이 되는 것
- 지혜로운 생활
- 무조건적인 사랑
- 다른 사람들을 돕는 일

과정 2 가치무게 정하기

- 지도자는 참여자들에게 ‘가치관 예시문’을 나누어 준다.
- 참여자 각자 총 100g씩의 저울추를 가졌다고 가정하고, ‘가치관 예시문’ 항목 중에서 비중을 두고 싶은 정도에 따라 무게를 할당

하도록 한다.

- ‘나의 무게’란에 비중을 두는 정도의 무게를 적거나, 전혀 중요하지 않다고 생각하면 무게를 적지 않는다.
- 전체가 다 쓰고 나면, 지도자는 종이를 걷는다.

과정 3 가치 저울질하기

- 지도자는 참여자들이 적어 낸 각 항목의 가치무게를 합산하여 평균을 낸다.
- 평균의 계산이 끝나면, 이를 모조지 전지에 항목별로 적어 게시한다.
- 참여자들이 적어 낸 ‘가치관 예시문’을 다시 돌려 주고, 각 항목에 대해 자신이 적은 무게와 모듬의 평균 무게에 얼마 정도의 차이가 있는지 저울질해 본다.
- 모듬별로 자신이 두고 있는 가치의 비중과 다른 사람의 비중이 왜 차이가 있는지 이야기해 본다.

〈가치 저울질의 예시〉

	나의 무게	모듬의 평균무게
○ 위험없는 안전한 생활	10g	12g
○ 완전한 인간평등	5g	4g
○ 자연과 더불어 사는 삶	14g	15g
○ 공부를 열심히 하여 좋은 성적을 받는 것	10g	18g
○ 용돈을 많이 받아 유명제품의 옷을 사 입는 것	10g	7g
○ 수업시간을 줄이고 특별활동 시간을 늘이는 것	18g	12g
○ 외모를 가꾸 매력적인 사람이 되는 것	6g	7g
○ 지혜로운 생활	7g	10g
○ 무조건적인 사랑	10g	7g

○ 다른 사람들을 돕는 일

10g

9g

유의사항

▷ 가치 저울질이 합리적으로 이루어 지려면 예시문이 폭넓은 내용을 포함하고 있어야 하므로 다양한 가치판단의 요소들을 고려하여야 한다.

참 고 가치관 예시문

□ 예시문 1

- 원하는 것을 할 수 있는 자유(개인적 자율성)
- 나라의 운명을 좌우할 수 있는 권력
- 삶을 긍정적으로 볼 수 있는 차분한 심성(정서적 안정)
- 행복한 가족관계(가정)
- 아주 매력적인 사람으로서 인정받음(용모)
- 병없이 오래 사는 것(건강)
- 개인 전용의 아담한 도서관(지식)
- 만족스러운 종교적 신앙(종교)
- 마음편히 즐길 수 있는 한달간의 휴가(여가)
- 일생동안의 경제적 안정(안정)
- 부정과 속임이 없는 세상(정직)
- 질병과 궁핍을 떨쳐버리는 세상(애타심)
- 국제적 명성과 인기(인정)
- 진정한 사랑의 관계(사랑)
- 선택한 직업에서의 성공(직업적 성취)

□ 예시문 2

- 물질적 부족함이 없는 편안한 생활
- 진취적이고 활동적인 신나는 생활
- 자신이 한 일에 보람을 느끼며 사는 것
- 자연과 예술의 아름다움을 감상하는 생활
- 모든 사람이 공평한 기회를 갖는 것

- 가족의 안전
- 남에게 의지하지 않는 자주적인 삶
- 걱정이나 고민이 없는 편안한 생활
- 이성과의 완전한 사랑
- 외부의 침입으로부터 나라를 지키는 것
- 종교를 통한 영원한 삶
- 자기존중(자기를 훌륭한 사람으로 생각함)
- 남들로부터 존중과 인정을 받는 것
- 진실한 우정
- 지혜(슬기)

□ 예시문 3

- 이상과 희망을 가지고 열심히 일하는 사람
- 마음이 넓고 솔직한 사람
- 능력있고 쓸모있는 사람
- 쾌활하고 편안한 사람
- 깨끗하고 단정한 사람
- 자신이 믿는 바를 밀고 나가는 진취성 있는 사람
- 남을 도와주는 것을 보람으로 여기는 사람
- 정직하고 성실한 사람
- 상상력이 풍부하고 창의성이 있는 사람
- 자주적인 사람
- 지적인 사람
- 사리를 분별할 수 있는 현명한 사람
- 유순하고 인간관계가 좋은 사람
- 책임감이 있는 사람
- 자신을 스스로 다스릴 수 있는 사람

* 자료 : 한국교육개발원, 청소년의 자아개념 및 가치관 확립 프로그램 개발연구, 1986.

개 요

가치갈등과 판단의 문제는 살아가면서 지속적으로 부딪치는 문제이다. 따라서 현재의 가치관을 정립하는 것이 중요할 뿐 아니라 미래에도 어떠한 가치를 가지고 무슨 일을 하면서 살아갈 것인지 미리 고민하는 시간을 가질 필요가 있다. 지금까지 인식하고 이해한 가치관을 바탕으로 앞으로 다가올 미래에 달성하고자 하는 목표와 그 목표를 달성하기 위하여 준비해야 할 일들을 계획하고, 어떠한 직업에 종사하면서 살 것인지 자신의 진로를 설계해 본다.

활동목표

앞으로 살아갈 인생계획을 설계해 보고, 구체적으로 어떤 직업에 종사할 것인지 다양한 직업에 관한 정보를 조사하여, 자신에게 적합한 직업을 선택하도록 한다.

활동과정

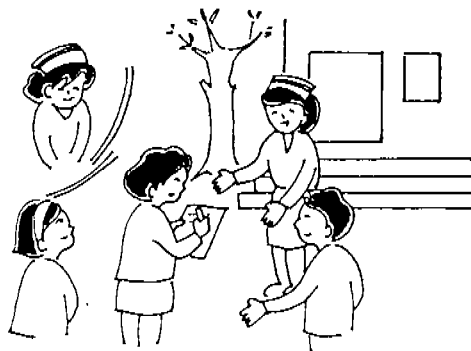
▷ 인생계획표를 만든다.



▷ 직업 관련 정보를 수집한다.



▷ 자신의 가치관에 부합하는 직업을 선택한다.



활동내용

과정 1 인생계획표 만들기

- 앞으로 남은 인생을 어떻게 살아갈 것인지 계획표를 만들기 위하여, 먼저 인생에서 중요한 몇가지 사안을 중심으로 평생계획표를 세우고, 그 다음에는 앞으로 5년 동안 달성하고자 하는 목표를 중심으로 구체적인 5개년계획표를 세운다. 마지막으로 계획을 실행하기 위해 당장 해야 할 일들을 중심으로 1개년계획표를 만든다.
- 평생계획표는 진로결정시기, 진학 및 취업시기, 결혼시기, 출산 및 단산 시기, 집장만시기, 자녀출가시기, 노후시기 등 중요한 결정을 해야 하는 시기를 도표에 표시하는 형식으로 만든다.
- 5개년계획표에는 구체적으로 진학에 관한 목표, 취업에 관한 목표, 가족관계에 관한 목표, 타인과의 관계에 관한 목표, 정신적인 성숙에 관한 목표, 신체적인 성장 및 건강에 관한 목표, 취미활동에 관한 목표 등 분야별로 나누어 5년동안의 목표를 세우고, 그 목표를 달성하기 위하여 실천해야 할 하위목표를 기록한다.
- 1개년계획표에는 앞으로 1년동안의 생활계획을 월 단위로 짜고, 매 달마다 반드시 지켜야 할 주제를 한가지 정해 그 주제에 따른 하위목표를 정한다. 예를 들면, '8월은 문화의 달'로 정하고, 하위 목표로 매주 한편의 영화나 연극을 관람하도록 하거나, 매일 한국의 고전음악을 듣기로 하는 것이다.

과정 2 직업정보 조사하기

- 지도자는 참가자들에게 종이를 한장씩 나누어 주고, 1분 또는 2분간의 제한시간 동안 알고 있는 직업명을 적도록 하고, 제한시간이 되면 이름을 적어 제출하도록 한다. 가장 많이 적은 사람과 가장 적게 적은 사람을 가려 낸 후, 참가자들의 의사를 물어 상을 주거나 벌칙을 준다.

- 참여자의 성격에 따라 적합한 직업을 알아 보기 위하여 ‘성격특성에 따른 직업분류표’를 나누어 주고, 먼저 자신의 성격이 어떤 유형에 속하는지 정하도록 한 후에 관련 직업란을 보도록 한다.
- 참여자의 흥미에 맞는 직업이 무엇인지 알아 보기 위해 ‘흥미검사’를 실시하고, ‘흥미분야별로 본 직업군’의 유인물을 나누어 준다. 직업군을 살펴본 후, ‘직업과 흥미와의 관계 검사’ 유인물을 나누어 주고 해당란에 표시하도록 한다.
- 자신의 성격이나 흥미에 맞는 직업들이 평소의 자신의 생각과 일치하는지 비교해 보고, 한명씩 느낀점을 이야기한다.

과정 3 직업 결정하기

- 지도자는 참여자들에게 종이를 나누어 주고, 직업을 선택함에 있어 관련되는 가치들을 20개 정도의 항목으로 적도록 한다. 이때 지도자가 우선 10개 정도의 항목을 제시해 준다.
- 참여자들이 지금까지 조사한 직업들 중에서 각 가치 항목에 일치하는 직업과 일치하지 않는 직업을 적는다.
- 가치 항목별로 자신에게 중요한 의미를 갖는 순서를 매겨 1순위부터 3순위까지 정한다.
- 3순위안에 들은 항목에 일치하는 직업을 토대로 하여, 자신의 성격검사, 흥미검사, 지능검사, 적성검사 결과 및 학교성적 등을 고려하여 자신의 능력에 맞는 직업들을 선택한다.
- 그렇게 해서 남은 직업들에 대해 각 직업이 필요로 하는 교육수준, 교육기회, 교육경비 등을 알아보고, 자신이 처한 환경에 적합한 직업을 3개만 선택한다.
- 3가지 직업에 대한 좀더 구체적인 정보를 알고 결정하기 위해서 그 직업에 종사하고 있는 친지나, 관련 전공을 한 교사 등과 상담을 한다.
- 상담을 토대로 최종적으로 다시 한번 자신의 능력, 흥미, 가치관 등과 조화를 이루 수 있는 직업의 순위를 매겨 보고, 가장 순위가 높은 직업을 결정한다.

유의사항

- ▷ 직업의 결정은 인생과정에서 매우 중요한 사안이므로 여기에서 결정한 직업은 절대적인 것이 아니고 당장의 검사결과나 흥미 검사에 의해 잠정적으로 결정된 것이며, 좀더 진지하게 생각해 보고 자신에게 적합한 직업을 찾으도록 한다.

참 고 인생계획표

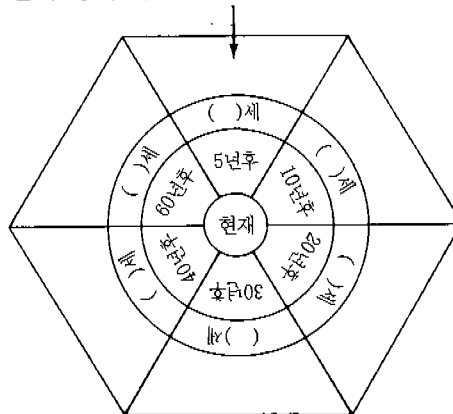
□ 평생계획표

◎ 생애설계표

구 분	연 령	소망목표	목표달성을 위한 계획
현 재	()세		
5년 후	()세		
10년 후	()세		
20년 후	()세		
30년 후	()세		
50년 후	()세		

◎ 생애설계도

이 난에 생애 목표를 나타내는 그림을 그린다.



◎ 생애선

- 직선의 생애선에 출생에서부터 10년단위로 구분한다.



출 생 10세 20세 30세 40세 50세 60세 70세

- 현재 자기 나이 위치를 찾아 표시하게 한다.
- 자신이 예상하는 사망연령 위치를 표시하게 한다.
- 출생에서 지금까지의 시간에 비해 남은 시간이 많음을 확인하게 된다.
- 지금까지의 삶을 반성하고 보다 훌륭한 삶을 위하여 남은 생애기간을 어떻게, 무엇을 위하여 살아가야 할 것인가를 깊이 탐색, 토의·발표하게 한다.
- 생의 목적의식, 구체적인 생애설계, 노력에 따라 밝은 앞날을 기대할 수 있으며 자신감을 갖도록 한다.

□ 5개년계획표

5개년 계획목표	목표 달성을 위한 1차년도 활동	목표 달성을 위해서 지금 취해야 할 활동
1. 2. 3. 4. 5.		

□ 1개년계획표

목 표			계 획			
내 용	달성과업	장애요인	1-3월	4-6월	7-9월	10-12월

* 자료 : 서울특별시 교육연구원, 집단경험학습의 이론과 실제,
1993.

이재창, 자기성장과 인간관계, 1992.

성격과 직업선택

□ 성격의 종류와 특성별로 본 관련직업

성 격	성격의 특성	관련직업
사 고 형	대체로 이론적이고 사물에 대한 깊은 사색과 논리적인 두뇌로 문제를 신중히 처리하며, 반성과 책임감이 강하다.	물리학자, 화학자, 수학자, 생물학자, 인류학자
내 성 형	사람 앞에 나서기를 수줍어하고 매사에 소극적이다. 의사표명을 제대로 하지 않고, 안으로 축적하며, 혼자 행동하기를 좋아한다.	디자이너, 재단사, 미용사, 기사, 사진업, 문방구업
냉 담 형	누가 봐도 차갑다고 느낀다. 감정의 표현이 별로없고 싸늘하여, 오만하다는 오해를 받기 쉽다.	의사, 변호사, 판사, 검사, 경찰관, 요리사, 간호사
흥 분 형	다혈질로 다정다감하여 곧잘 소리치고, 감정 노출이 심하다. 흥분하면 앞뒤를 가리지 않는 기분파에 속한다.	옹원단장, 치어리더, 스포츠맨
순 종 형	복종하기를 좋아하고 누구에게나 고분고분하다. 암전하고 차분하여 어디서나 잘 어울린다.	회사, 관공서 등의 단순 봉급생활자
독 립 형	의지가 강하고 간섭을 싫어한다. 신념이나 행동이 뚜렷하여 매사를 독단적으로 판단하고, 언제나 자기 주장대로 해나간다.	등산가, 탐험가, 항해사, 선장, 기관사, 승무원, 비행사

민 감 형	감정이 예민하여 조그만 일에도 회비의 쌍곡선이 뚜렷하다. 직감력이 강하여 이성보다 감정에 치우치기가 쉽다.	형사, 연출가, 텔런트, 배우
사 교 형	매사에 적극적이며, 능란한 사교술로 여기저기를 누비고 다닌다. 활달하고 화술이 뛰어나며, 환경에의 순응이 빠르다	외교관, 사업가, 임상심리학자, 교육자, 목사, 상담자
행 동 형	말보다 행동이 앞서며 현실적 감각이 강하고, 앞에 서기를 좋아한다. 신중히 처리하며, 반성과 책임감이 강하다.	비행사, 운전자, 사회사업가, 농부, 낙농가
고 독 형	말이 없고 혼자 있기를 좋아하며, 매사에 조심스럽다. 조용한 곳을 찾아가기 도취에 빠지기 쉽다.	작가, 소설가, 시인, 화가
태 평 형	덜렁거리고 신경이 둔하여 너글너글한 낙천가로서 매사를 좋은 쪽으로만 생각하며 별로 걱정을 하지 않는다.	농부, 농장 경영인
안 정 형	신중하고 침착하여 감정을 잘 나타내지 않는다. 어디서나 뿌리내린 듯한 믿음직한 모습을 지닌다.	은행원, 출판원, 통계학자, 아나운서
지 배 형	남으로부터 지시받는 것을 기피하며, 유아독존적으로 관장하기를 좋아한다. 남을 이끌고 지배하기를 좋아하며, 언변적 기술이 탁월하다.	정치가, 군인, 회사의 경영주
예 술 형	낭만적 사색을 즐기며, 홀로 명상하기를 좋아한다. 감정이 풍부하다.	시인, 소설가, 음악가, 화가, 극작가, 연출가, 성악가

□ 나의 성격

◎ 다음 질문에 대해 동의하는가, 하지 않는가를 솔직하게 V표로 답하면 됩니다. 여기에는 맞는 답도, 틀린 답도 없습니다. 답을 고르는데 너무 시간을 지체하지 않도록 하고 하나도 빠뜨리지 말고 답하세요. 답 옆에 쓰여 있는 알파벳에 신경쓰지 않도록 하세요.

V

예) 행동하기 전에 먼저 생각한다. E 예 아니오 C

: 이 사람은 생각하지 않고 행동에 옮깁니다. 그러므로 ‘아니오’란 답을 V표로 표시한 것입니다.

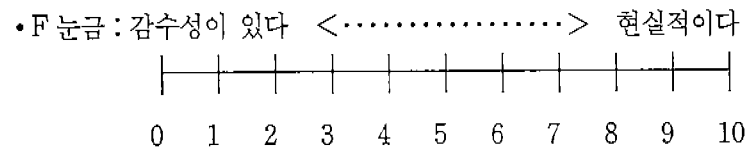
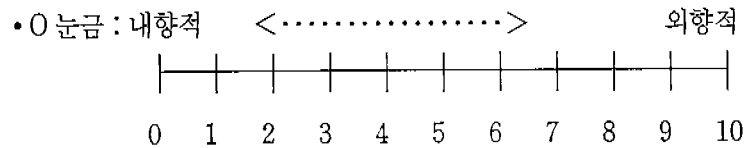
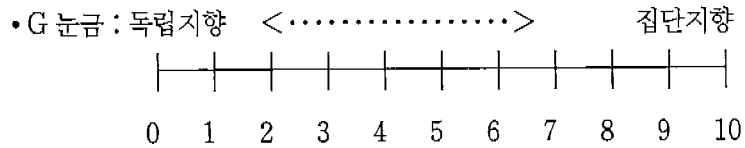
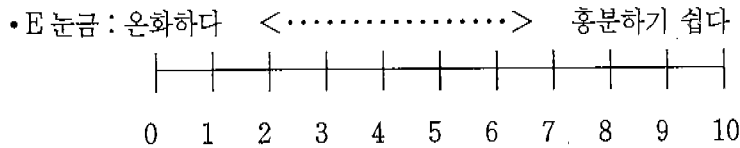
- 대개의 경우, 나는 자신의 방법 I 예 아니오 G
 으로 혼자 일하는 것을 좋아한다.
- 나는 누구하고도 금방 알고 지 O 예 아니오 R
 낸다.
- 사소한 실패를 언제까지나 마음 S 예 아니오 F
 에 둔다.
- 나는 잘 생각하지 않고 행동으 E 예 아니오 C
 로 옮기는 일이 종종 있다.
- 나는 자신의 걱정스런 일을 좀 S 예 아니오 F
 처럼 잊어버릴 수가 없다.
- 나는 망설임 없이 어려운 일에 E 예 아니오 C
 뛰어들 수 있다.
- 비록 아무도 찬성하여 주지 않 O 예 아니오 R
 아도 내가 생각한 것을 말한다.
- 나는 리더가 되고 싶지 않다. R 예 아니오 O
- 나는 모든 사람과 같은 일을 하 G 예 아니오 I
 고 싶다.
- 나는 남의 기분을 상하지 않게 하 S 예 아니오 F
 기 위해 끊임없이 신경을 쓴다.

•나는 무슨 일을 할 때, 확실히 빈틈없게 할 수 있도록 주의를 기울이고 싶다. 비록 그일 때문 에 다른 어떤 일을 포기하게 될 지라도.	C	예	아니오	E
•책이나 신문을 읽을 때, 얼핏 슬 픈 기사에만 눈이 간다.	S	예	아니오	F
•쉽게 자신의 잘못을 인정하지 않는 성격이다.	F	예	아니오	S
•나는 대개 인생을 있는 그대로 받아들인다.	C	예	아니오	E
•나는 팀을 짜서 일을 하면 힘을 발휘할 수 있는 형이다.	G	예	아니오	I
•모임에 참석하기 보다는, 집에 있는 쪽을 좋아한다.	R	예	아니오	O
•나는 최신 유행의 패션에 항상 관심을 갖고 있다.	E	예	아니오	C
•이 세상에는 괴로움과 불행이 너무 많다고 생각한다.	S	예	아니오	F
•오랫동안 가만히 앉아있는 것은 싫다.	E	예	아니오	C
•나는 언제나 새롭고 재미있는 일에 달려들려고 하는 편이다.	E	예	아니오	C
•나는 대개 어떠한 상황에 있어 서도 자신을 갖고 있다.	F	예	아니오	S
•나는 매사에 다른 사람들만큼 그 렇게 간단히 움직이지 않는다.	F	예	아니오	S
•나는 어떠한 일에서나 친구들의 힘이 된다.	G	예	아니오	I
•때때로 남이 나를 어떻게 생각 하고 있는가에 신경을 쓴다.	R	예	아니오	O

•토론하는 곳에서는 나는 거의 항상 무엇인가 말한다.	O	예	아니오	R
•때때로 사소한 실패가 이것저것 머리에 떠올라 잠을 설치는 일이 있다.	S	예	아니오	F
•자신의 개인적인 기분이 남에게 알려져도 나는 별로 신경을 쓰지 않는다.	G	예	아니오	I
•만약 친구가 없다면 나는 어떻게 하여야 좋을지 모른다.	G	예	아니오	I
•종종 나는 남에게 알리지 않고 일을 저지른다.	I	예	아니오	G
•나의 사고방식에 반대하는 사람들을 이기고 싶다.	O	예	아니오	R
•하나의 일을 한창 하고 있을 때 나는 옆길로 빗나가는 일이 종종 있다.	E	예	아니오	C
•한번 결심한 후에라도 생각을 바꾸어 버리는 일이 종종 있다.	E	예	아니오	C
•나는 사람들을 소개하여 서로 사이 좋게 지내는 것을 좋아한다.	O	예	아니오	R
•비밀을 갖는 일의 즐거움은 그것을 누군가에게 전달할 수 있기 때문이다.	G	예	아니오	I
•무엇을 결정할 때, 그것이 남을 놀라게하는 일이라면 결심이 흔들린다.	S	예	아니오	F
•나는 스스로 말하기보다 듣는 입장이 되는 것이 더 좋다.	R	예	아니오	O
•나는 싸움을 해도 금방 화해를 할 수 있다.	O	예	아니오	R

- 나는 지금의 나 자신에 대해 대 C 예 아니오 E
체로 만족하고 있다.
- 내 물건을 빌리려고 하는 사람 I 예 아니오 G
은 나에게 미리 물어보고 나서
빌려가면 좋겠다.
- 고민이 있을 때 친구에게 털어 G 예 아니오 I
놓고 이야기하고 싶다.

◎ 성격 그래프



흥미와 직업선택

☐ 나의 흥미 알아보기

- 다음의 여러 가지 내용을 자신이 평소 느끼는 항목에 V표 하고, 그 외에 다른 사항이 있으면 직접 기록하세요.

구 분	즐거하는 활동
다른 사람 돌보기	어린아이 돌보기() 노인 방문하기() 어떤 것을 가르치기() 방문객 안내() 자선단체에서의 봉사() 자원봉사활동() 기타()
다른 사람 설득하기	자선 단체 조직() 토론·논쟁() 청소년 단체 참여() 신문이나 잡지 등에서 논쟁 참여() 게임의 고안() 기타()
언어와 아이디어 사용하기	문학 서적 읽기() 철학 서적 읽기() 역사 서적 읽기() 단어의 어원 찾기() 외국어 사용() 출판물 편집() 기사 작성() 단어 게임() 기타()
과학에 관한 학습하기	화학공부() 물리공부() 생물공부() 천체와 별에 관한 관찰() 새, 꽃 등에 관한 관찰() 기타()
계산하기	예산 작성() 회계 관리() 돈관리() 표 판매() 장부정리() 신문의 경제면 읽기() 기타()
연장을 가지고 일하기	시계나 자전거 등의 수리() 전기·기구의 설치 및 수리() 가구제작() 기타()
재료를 가지고 일하기	가구에 칠하거나 닦기() 식물 재배() 옷수선 및 재단() 재봉() 조리() 주변장식() 기타()
예술적인 활동하기	음악 연주() 시 쓰기() 그릇 만들기() 춤추기() 그림 그리기() 사진찍기() 기타()
실외에서 활동하기	야구() 수영() 등산() 자전거 타기() 축구() 기타()

□ **흥미 분야별로 본 직업군**

흥미분야	의미	직업군
문학적 흥미	시, 문학 등 문예활동을 위주로 한 것이나 아이디어의 창조적 표현을 중심으로 한 흥미	감정 저술, 번역, 편집, 교정, 출판, 문인, 인쇄소, 기자, 영화 관련 분야
물리과학적 흥미	자연과학 중에서 물리학, 화학, 지구과학 등에 대한 흥미	자연 과학 계열 학자, 공학계열 학자 및 기사
생물과학적 흥미	생물학, 생리학, 의학, 동물학, 식물학, 미생물학, 기타 생태계와 관련된 흥미	생물학자, 의사, 보건관계 전문 종사자, 농학자, 심리학자
사회과학적 흥미	정치, 선전, 광고, 법률, 외교 등 사회과학에 관한 흥미	사회과학 연구직, 교수, 법관
기계적 흥미	기계, 금속, 조선, 섬유, 교통수단, 전기 등 기계공학적 원리를 이용하여 실제 생활에 적용시키는 흥미	기술자, 기사, 건축사, 운수회사, 기계조작 관련직
전자적 흥미	전자공학 기술 및 기타 전자분야를 다루는 활동에 관한 흥미	전자 기술자, 전자 공학자, 연구직(전자), 컴퓨터기기 관련직
상업적 흥미	경제, 경영, 무역관리 등 기업운영과 경제적 활동에 관한 흥미	경영인, 제조업자, 경제학자
봉사적 흥미	사회사업, 사회복지, 교육, 종교 등의 활동에 관한 흥미	교사, 성직자, 사회사업가, 경찰, 소방대원, 간호사

사무적 흥미	회계, 계산, 경리, 서기직 활동에 관한 흥미	은행원, 사무원, 회계사, 법조인, 공무원, 법률가, 사서
육외운동적 흥미	체육 활동 또는 야외 활동에 관한 흥미	스포츠 관련 직업, 건축, 운동선수, 심판, 코우치
음악적 흥미	성악, 기악, 작곡, 감상, 평론 등 음악활동에 관한 흥미	음악 평론가, 성악가, 작곡가, 지휘자
미술적 흥미	회화, 조각 등 미술활동, 디자인, 감상, 평론 등 미술적 활동에 관한 흥미	미술 평론가, 조각가, 화가, 공예가, 보석감정사, 가구제작사

□ 직업과 흥미와의 관계검사

- 다음은 직업과 흥미와의 관계를 알아보기 위한 검사입니다. 잘 생각해 보고 자신에 알맞은 곳에 V표 하세요.

영역	전혀 별로 다소 매우				직업분야
	흥미 없다	흥미 없다	보통 있다	흥미 있다	
기계					기계 제작, 수리, 전기기사
사무					회계, 경리, 서기
문학					어학, 편집, 저술, 번역
물상					물리, 화학, 지구과학
생물					동물학, 식물학, 생명공학, 미생물학, 의료계

사 회	설득적 활동, 관리직, 법무직
전 자	전자공학, 기술, 전자분야
경 제	기업운영, 경제활동, 무역관리
봉 사	봉사적인 일, 사회복지 관계, 간호사,
음 악	성악, 기악, 작곡, 감상, 평론
미 술	그림, 공예, 디자인, 화가
운 동	체육활동, 스포츠 관계

* 자료 : 서울특별시 교육연구원, 집단경험학습의 이론과 실제, 1993.

가치관과 직업선택

□ 직업선택을 위한 가치목표

- 직업 목록에 수록된 각 직업을 다음과 같은 자신의 가치목록을 갖고 하나 하나 검토해서 각 직업이 충족시키는 가치 항목을 각 직업에 표시한다. 예컨대 직업 A가 10개의 가치 항목 중 9개를 충족시키면 9, 6개를 충족시키면 6 등으로 표시한다. 이렇게 해서 가치관을 하나나 둘만 충족시키는 직업은 제외시켜야 한다. 그러나 직업목록의 직업이 10개 이하가 되어서는 안된다.

가 치 항 목	일치하는 직업	불일치하는 직업
1. 타인에 대한 봉사	카운슬러	
2. 옥외에서 일할 수 있는 기회		사서
3. 직업의 안정성	교사	
4. 사회적인 안정		
5. 경제적 보상(수입)		

6. 창의력 발휘 기회	작가	타자수
7. 권력	정치가	
8. 여가시간		
9. 일의 자유		전화 교환원
10. 타인을 사랑	목사	
11. 사회적 접촉		
12. 높은 도덕수준	간호원	
13. 소도시에서 거주		
14. 일의 다양성		
15. 승진기회		
16.		
17.		
18.		
19.		

□ 직업 선택을 위한 최종 평가표

- 끝으로 남은 세 개의 직업을 다음과 같은 기준에 의해서 평가한다. 각 평가 항목마다 세 직업 중 ‘가장’에 해당하는 직업 하나만을 V표 하도록 한다.

평 가 항 목	직업1	직업2	직업3
1. 나의 능력과 가장 상관이 높은 직업은			
2. 나의 적성·재능·특성에 가장 적합한 직업은			
3. 내가 감당할 교육비에 가장 적합한 직업은			
4. 가장 흥미가 있는 직업은			
5. 나의 생활 양식을 가장 허용하는 직업은			
6. 나의 신체적 조건에 가장 적합한 직업은			

7. 경제적 보상이 가장 큰 직업은
8. 내가 원하는 지역에 살 수 있도록 허용하는 직업은
9. 나의 성격에 가장 적합한 직업은
10. 나의 가치관과 가장 조화를 이루는 직업은

계

- 이렇게 해서 V표한 수와 자신의 신중한 판단에 의해서 1·2·3위의 최종 순위를 정한다.
- 여기에서 유의해야 할 것은 1위의 직업이 절대적인 것이 아니고 이는 잠정적인 결정이며 경우에 따라서 2위나 3위의 직업을 택할 수 있다는 것을 학생에게 주지시키는 일이다.

* 자료 : 이재창, 자기성장과 인간관계, 1992.

다른 사람이 되어

개 요

인간은 태아때에는 어머니 태내에서 10개월을 살다가 세상에 태어 나고, 태어나서는 부모, 형제와 더불어 살다가, 성인이 되면 배우자를 만나 자식을 낳고 살아간다. 부모, 형제, 배우자, 자식 등 가족과의 관계는 모든 인간관계 중에서도 가장 기초적이고 소중한 관계이다. 따라서 여기에서는 가정내에서의 현재의 내가 아닌 다른 사람의 입장이 되어 보는 역할놀이를 통해 가족 공동체의 일원으로서 다른 가족들에 대해 인식하고 이해한 것을 실천으로 보여주기 위한 훈련을 해본다.

활동목표

나 이외의 가족 구성원의 역할을 해보는 역할극의 대본을 꾸미고 준비하여 발표하고, 다른 사람의 역할극을 관람하면서 느낀점을 이야기함으로써 가족들에 대한 이해를 넓히고, 그들에 대한 사랑을 실행하도록 한다.

활동과정

▷ 역할놀이 준비를 한다.



▷ 2명씩 짝을 지어 역할극을 발표한다.



▷ 역할놀이를 통해 느낀 가족사랑을 실천한다.



활동내용

과정 1 역할극 준비하기

- 참여자들을 2명씩 짝을 정하여 모둠을 구성하고, 모둠별로 일인당 5분정도의 역할극을 준비하도록 한다.
- 각 모둠별로 2명이 상의하여 어떤 가족 구성원에 대한 역할극을 할 것인지 결정한다.
- 각자 어떤 가족에 대해 어떤 주제로 꾸밀 것인지 결정이 되면, 상대방과 의논하여 대본을 만든다.
- 각자 자신이 맡은 역할과 상대방의 역할을 대신해 주는 나의 역할에 대한 연습을 하고, 의상, 분장, 소품 등을 준비한다.

〈역할극 준비의 예시〉

- 모둠 구성원 : 김민영, 이영희
- 김민영과 엄마의 역할바꾸기
 - 엄마역 : 김민영
 - 김민영역 : 이영희
- 이영희와 오빠의 역할바꾸기
 - 오빠역 : 이영희
 - 이영희역 : 김민영

과정 2 다른 가족 되어보기

- 준비한 역할극을 발표한다.
- 실제 역할극의 내용은 아래 예시의 내용을 참고한다.
- 다른 사람들이 발표하는 역할극을 관람하고, 자신의 실제 가족 구성원과 비교해 본다.

〈역할극의 실제 예시〉

거실. 민영이와 부모님이 마주보고 있다. 민영이가 성적표를 가지고 와서 부모님께 보여 드린다.

민영 : (기가 죽은 목소리로) 엄마, 요번에 시험본 성적표예요. 등수가 조금 떨어졌어요. 하지만 10등 안에는 들었어요.

엄마 : 뭐라고, (화를 낸다) 성적이 떨어졌다고? 그래 네가 요즘 소설책을 많이 읽더니 그럴 줄 알았다. 당장 소설책 모두 갖다 버려!

민영 : 그건 너무해요. 어떻게 하루종일 책상에 앉아서 교과서만 볼 수 있어요. 엄마도 학창시절에는 문학소녀였다고 늘 말씀하셨잖아요?

엄마 : 엄마때야 그러한 낭만을 즐기면서 공부를 해도 되었지만, 지금은 그렇지 않잖니. 밤새우면서 공부해도 모자라는 실정인데. 소설책은 모두 창고에 갖다 넣을테니 대학에 들어가면 읽어라.

민영이가 너무하다고 소리치며 자기방으로 들어간다.

* 자료 : 한국청소년개발원, 부모와 함께하는 역할놀이활동, 1993.

과정 3 다른 가족 이해하기

- 참여자는 역할극을 실연해 봄으로써 나 아닌 다른 가족이 나에게 그렇게 할 수 밖에 없는 이유에 대해 생각해 보고, 그 사람의 입장이 되어 이해하도록 노력해 본다.
- 지도자는 참여자들에게 종이를 나누어 주고, 자신의 가족에 대한 평소의 불만을 적고, 다양한 가족역할에 대한 역할극을 관람한 결과 가족의 입장에 대해 느낀점을 적도록 한다.
- 적은 내용을 돌아가면서 발표하고, 가족 구성원을 이해하는 방법에 대해 의견을 교환한다.
- 두명이 하는 역할극 외에도 여러 사람이 여러 가족 구성원의 역할을 각각 맡아 연기해 보는 가족극도 꾸며 본다.

유의사항 > 여기에서의 역할놀이는 연기력을 보여 주기위한 것이 아니고

가족들의 입장을 이해하여 그들과의 관계를 개선하려는 것에 목적이 있으므로 남에게 연기를 보여준다는 생각보다는 혼자서 독백을 하는 듯한 기분으로 임하게 할 필요가 있다.

참 고 역할놀이

□ 역할놀이란 무엇인가?

역할놀이란 말 그대로 어떤 특정한 역할을 담당하여 직접 해보는 것을 말한다. 우리 사회에는 다양한 역할놀이 있다. 직업을 기준으로 해서는 선생님의 역할, 학생의 역할, 주부의 역할 등이 있고, 나이를 기준으로 하자면, 노인의 역할, 청년의 역할, 청소년의 역할 등이 있다. 그러나 한 사람이 반드시 한가지 역할만 하게 되는 것은 아니다. 청소년들은 집에서는 자녀의 역할을 하지만, 학교에서는 학생의 역할을 하게 되고, 친구의 역할, 선배의 역할, 후배의 역할을 하게 된다. 이러한 각각의 역할, 선배의 역할, 후배의 역할을 하게 된다. 이러한 각각의 역할에는 독특한 행동방식에 대한 기대가 따라오게 된다. ‘학생다운 행동은 이러 이러한 것이다’, ‘선생님이 어떻게 저런 행동을 할 수 있을까’라고 말하는 것이 바로 역할에 대한 기대이며, 사람들은 그러한 기대를 기준으로 평가를 받게 된다. 그래서 그들의 행동에 대한 역할 기대를 잘 알지 못하거나 충족시키지 못하는 사람, 다른 사람의 역할기대를 이해하지 못하는 사람들은 ‘내가 왜 그래야 돼’, ‘나는 도저히 저 사람을 이해할 수 없어’라고 말을 한다. 이러한 사고의 역할을 바꾸어 상대방의 역할을 담당한다면, 서로의 어려움을 좀 더 잘 이해할 수 있게 될 것이고, 상대방에 대한 불만도 많이 없어질 것이다.

□ 역할놀이의 구성과 단계

- 역할놀이를 하기 위해서는 몇 단계의 준비절차를 거쳐야 한다. 여기에 제시된 단계는 B. Joyce & M. Weil(1989)의 책에서 인용한 것이다.
- 단계 1. 집단활동을 위한 준비단계

- 문제를 규명하거나 안내하기
- 문제를 명백히 하기
- 예화를 해석하고 문제점들을 탐색하기
- 역할놀이를 설명해 주기
- 단계 2. 참여자의 선정단계
 - 역할 분석하기
 - 역할 연기자 선정하기
- 단계 3. 무대 설치단계
 - 행동순서 설정하기
 - 역할들을 다시 설명해 주기
 - 문제상황에 들어가 보기
- 단계 4. 관찰자를 준비시키는 단계
 - 무엇을 관찰한 것인가 정하기
 - 관찰과업 분담시키기
- 단계 5. 실연단계
 - 역할놀이 시작하기
 - 역할놀이 계속 진행하기
 - 역할놀이 중단시키기
- 단계 6. 토론과 평가하는 단계
 - 역할놀이 동작을 검토하기
 - 주요 초점을 토론하기
 - 다음 실연 구상하기
- 단계 7. 재실연하는 단계
 - 수정된 역할을 연출하고 대안적 행동을 제안하기
- 단계 8. 토론과 평가단계
 - 역할놀이 동작을 검토하기
 - 주요 초점을 토론하기
 - 다음 실연 구상하기
- 단계 9. 경험을 교환하고 일반화 시키는 단계
 - 문제상황을 실제 경험과 현존하는 문제들에 재조명해 보기
 - 일반적 행동원리 탐색하기

□ 역할놀이의 진행요령

- 주제 정하기 : 장면이 여러번 바뀌면 혼란을 주므로, 주제가 뚜렷하게 잘 드러나도록 2개 정도의 장면으로 구성함이 좋다.
- 내용 꾸미기 : 내용은 전 구성원들 이야기의 극적인 효과를 생각하면서 연결되도록 짠다.
- 배역 정하기 : 배역은 가급적 희망대로 정하고 대사는 내용에 맞도록 즉흥적으로 각자 구상한다.
- 공연시간 : 발표는 10분 이내로 하도록 하고 서로 연습하면서 협동해서 보완해 주고 수정한다.
- 연습하기 : 총 준비시간은 꼭 길어야 잘 되는 것은 아니다. 어떻게 집중하고 협력해 가느냐에 달렸다.
- 토론하기 : 발표 공연 후는 준비할 때의 이야기와 활동을 마치고 난 후의 자신의 느낌을 대집단에서 각 조원이 몇 명씩 발표한다.

□ 역할놀이 대본

- 배경 : 어느 가정 거실
- 나오는 인물 : 할머니-박인옥, 아빠-박경은, 엄마-김현희, 수지-한수진, 연지-김여진, 곤지-이연

거실을 배경으로 둘째 연지가 음악을 듣고 있다.

연지 : 아! 환상적이야!

그러자 곤지가 다가온다.

곤지 : 흥, 놀고 있네. 비켜!

하며 다른 테이프를 듣다.

연지는 화가나서 곤지를 쫓아 보자 곤지는 엉뚱한 말만 한다.

곤지 : 어, 왜 하늘이 까맣지? 엄마 빨래 다 걸었어요?

연지는 다시 자기가 좋아하는 음악을 듣다.

하지만 곤지도 질 수 없다는 듯이 자기가 좋아하는 음악을 듣다.

연지 : 너, 정말 까블래?

곤지 : 내가 뭘 까블었다고 그래!

연지 : 이게 정말

쿵쿵 쿵쿵 우당탕탕!

싸우는 소리가 들리고 첫째 수지가 나타난다.

수지 : 애들아, 나 내일 모레 시험 본단 말이야. 시험 못보면 책임
질거야? 질겨냐구!

연지·곤지 : 아니 뭐 그냥....

둘은 말을 머뭇거리다.

수지 : 니들 앞으로 떠들기만 해봐. 그냥 안 돌 거야!

그때 엄마가 화를 내며 들어온다.

엄마 : 아이구 힘들어라. 그놈의 빨래는 왜 그렇게 많은지 원. 아니
근데 연지랑 곤지는 왜 얼굴이 그래? 누가 혼냈어?

연지·곤지 : 있잖아요, 언니가 내일 모레 시험 본다고 조용히 하지
않으면 가만 안둔대요.

수지 : 내일 모레가 시험이란 말이에요. 그런데 연지랑 곤지가 막
떠드는데 어떡해요. 그건 성적에 들어가는 건데....

엄마 : (연지, 곤지를 째려 보며) 연지, 곤지 너희들은 조용히 하고
수지는 얼른 들어가 공부해. 다음부터는 이런 일 없도록 하고.
그때 할머니 등장

할머니 : 무슨 일들이냐?

엄마 : 아니예요. 어머니.

할머니 : 뭐? 그래. 나만 빼놓고 니들 끼리만 얘기해라. 에잉, 꽤심
한 것들 같으니라구. 에미 나좀 보자.

엄마 : 어, 어, 어머니....

수지·연지·곤지 : 할머니....

배경이 안방으로 바뀌고, 할머니와 엄마 둘만 있다.

수지, 연지, 곤지는 바깥에서 엿듣고 있다.

할머니 : 너, 애비한테 잘좀 해줘라. 보약도 먹이고.... 그리고, 애
들한테 화내지 좀 말아라. 집에 있으면서 그게 뭐냐?

엄마 : 어머니, 그건 요즘 아이들이 버릇이 없어서 버릇 고쳐 줄려
고 그러는 거예요. 그러니 어머님 좀 참아 주세요.

할머니 : 뻘다. 나가라. 니 방식대로 하는 거겠지. 어서 가거라.

엄마가 나오는데 초인종이 울린다.

평동 평동 평동 평동 평동 평동 평동

아빠가 술에 취해서 소양강 처녀를 부르며 들어온다.

아빠 : 열 여덟 딸기 같은 어린 내 순정. 너마저 몰라주면 나는 나는 어찌나….

엄마는 아빠와 같이 춤을 춘다.

그러다가 아빠를 밀치면서 췌려본다.

엄마 : 지금이 몇 시죠? 토요일은 5시까지 들어오라고 그랬잖아요!

아빠 : (하품을 하면서) 아함, 미안, 미안. 지금 몇 시지? 어 시계가 없네?

엄마 : 저기 있잖아요. 눈이 빠졌어요?

아빠 : 그렇게 화내지 말아. 미안하다구 했잖아. 아함, 쏘려. 직원들이 같이 마시자고 해서 꼭 한 잔만….

엄마 : 그럼 직원들이 따라 죽으라면 따라 죽을 거예요?

아빠 : 그건 아니지. 내가 죽긴 왜 죽어!

아빠와 엄마가 싸우고 있을 때, 할머니가 얼굴을 찌푸리며 들어온다.

할머니 : 아니 왜 이렇게 시끄러워?

엄마 : (화들짝 놀라며) 아, 아니예요. 어머님.

아빠 : 이렇게 다정한데 시끄럽긴요.

엄마 : (할머니를 문쪽으로 밀며) 피곤하실텐데 어서 들어가 주무세요.

할머니 : 듣기 싫다. 노인네가 뭐 밤잠이 있다고….

할머니가 나와서

할머니 : (관객을 향해) 다음 날이에요.

하고 말하며 들어간다.

수지, 연지, 곤지 등장

수지 : 엄마 배 고파요.

연지 : 배고파 죽겠어.

곤지 : 나도 배고파.

엄마가 나오자 수지, 연지, 곤지는 엄마의 치맛자락을 붙들

고 애원한다.

엄마 : (뿌리치며) 이거 봐! 엄마가 뭐 너희들 식모니? 허구헌날 밥 짓고, 빨래하고, 청소하고.... 그런데 너희들은 도와준 적 있니?

엄마는 안방으로 들어간다.

할머니 : 예, 에미야.

아빠 : 여보

수지·연지·곤지 : 엄마....

그래도 엄마는 나오지 않고, 안방에서 운다.

곤지 : 엄마가 정말 화났나봐.

연지 : 어떡하지? 다 아빠 책임이야.

아빠 : 내가 거기 왜 들어가냐?

수지 : 이렇게 싸우고만 있을 게 아니라 무슨 좋은 생각 없을까?

모두들 잠시 생각하고 있다. 그때 아빠가 무릎을 탁 치며

아빠 : 아하! 이렇게 하면 어떨까? 오늘 기분도 좋지 않은데 외식이나 하러 갈까?

수지·연지·곤지 : 좋아요!

수지 : 아빠, 어서 엄마를 데리고 와요.

연지 : 그래요. 아빠.

아빠 : 그래 알았다(안방쪽으로 가서). 여보 문 좀 열어요.

엄마 : 저리 가요.

아빠 : 내가 잘못했어. 이제 늦게 들어오지도 않고, 술도 끊을게.

곤지 : 엄마, 저희가 엄마 도와드리고 청소도 각자 할게요.

엄마 : 정말이니?

수지·연지·곤지 : 예, 그럼요.

엄마는 그때서야 방에서 나와 외식하러 갈 준비를 한다.

곤지 : 아빠 오늘 기분 좋으신가 보지?

연지 : 그래 맞아.

수지 : 아빠 오늘 근사한 걸로요.

아빠 : 그래 좋다, 좋아요. 좋아부렀어요.

그때 할머니가 나타나며

할머니 : 나는 안데리고 가냐?

온 가족 : 어, 정말 그렇네.

모두 웃는다.

우리네요, 이런 가정이 좋아요.

* 자료 : 한국청소년개발원, 부모와 함께하는 역할놀이, 1993.

인천도덕교사모임, 아이들과 함께하는 도덕수업, 1994.

우리 안의 나

개 요

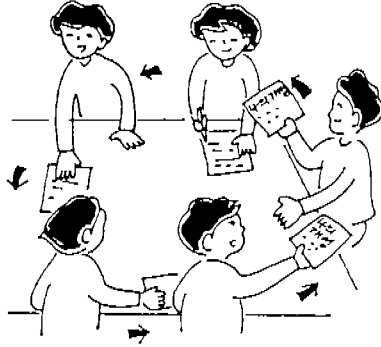
인간은 세상에 태어나 죽을 때까지 수없이 많은 사람과 만난다. 지속적인 만남속에서 인간은 서로의 만남을 필요로 하고 타인을 필요로 한다. 우리 사회에는 내가 있고 네가 있고 또 우리가 있다. 나는 나 혼자 존재하는 것이 아니고, 우리안에 더불어 존재하는 것이며, 우리라는 공동체는 서로간의 사랑으로 유지된다. 따라서 여기에서는 청소년들이 공동체의 일원으로서의 자신의 존재에 대해 인식하고 이해한 것을 직접 타인과의 만남과 관계 형성을 통해 실행해 본다.

활동목표

함께 활동하는 구성원들의 개성을 알려 주고, 그 중의 한 친구의 특징을 집중적으로 조사해 소개하며, 한 친구를 정해 놓고 일정 시간동안 몰래 도움을 줌으로써 공동체의 일원으로서 타인과의 만남을 실행하도록 한다.

활동과정

▷ 다른 사람의 개성을 알려 준다.



▷ 구성원중 한명의 특성을 조사해 발표한다.



▷ 구성원중 한명을 아무도 모르게 도와준다.



활동내용

과정 1 개성 알려주기

- 지도자는 참여자들을 둥글게 앉도록 지도하고, 종이를 한장씩 나누어 준다.
- 종이에 자신의 이름을 적고, 이름 밑에 자신의 특징을 성격적인 면과 신체적인 면으로 나누어 가급적 자세히 적도록 한다.
- 전원이 다 적으면, 종이를 오른쪽 옆의 사람에게 전달한다.
- 옆의 사람은 종이의 여백에 자신의 이름을 적은 후, 그 종이 주인의 특징을 읽어 보고 자신의 생각과 일치하면 ‘일치한다’고 적고, 그렇지 않으면 자신의 생각을 기입한다. 또한 그 사람만이 갖고 있는 개성을 적는다.
- 다 적었으면 다시 오른쪽 옆의 사람에게 전달하여 전원이 의견을 모두 적고, 마지막으로 본인에게 돌아올 때까지 계속한다.
- 전원이 자신의 개성이 적힌 종이를 받게 되면, 구성원을 10명 이내로 모둠을 구성한다.
- 모둠별로 자신이 생각하는 개성과 타인이 자신의 개성이라고 지정한 것이 차이가 있을 때, 그 이유에 대해 다른 모둠의 구성원들과 구체적으로 이야기해 본다. 이때 대화의 초점은 이 활동이 타인과의 관계형성을 위한 것이므로 자신의 문제를 파고 드는 것보다는 되도록이면 타인의 문제에 대한 답변에 치중해야 한다는 것이다.
- 대화를 통해 다른 사람들이 자신의 개성을 발견하고 개발하는데 도움을 주도록 한다.

〈개성 알려주기 예시〉

○ 이 종이의 주인

이름 : 삼지창

성격적 특징 : 남의 앞에 나서기를 좋아하는 활발한 성격
신체적 특징 : 얼굴이 남자답게 생기지 못하고 말랐다.

○ 친구들의 의견

이름 : 김인종

의견 : 일치한다.

개성 : 웃는 모습이 매력적이다.

이름 : 소희진

의견 : 일치하지 않음

개성 : 성격적인 개성 - 여자에게 친절하다.

신체적인 개성 - 다리가 길다.

과정 2 친구 소개하기

- 함께 집단활동을 하는 구성원 중에서 한 사람을 선정하여 집중적으로 조사하도록 한다.
- 먼저 그 사람을 선정한 데에는 이유가 있어야 하며, 무엇을 알아볼 것인지 조사표를 만든다.
- 조사표를 만든 결과 당사자에게 직접 알아보아야 할 내용은 인터뷰를 신청해 알아 보고, 그 사람의 행동양식에 대해 알고자 할 때는 주위에서 관찰을 하도록 한다. 또한 그 사람에 대한 타인의 평가를 알기 위해서는 그 사람과 잘 아는 다른 친구와의 인터뷰를 통해 알아 본다.
- 조사한 결과를 사실적이고 구체적으로 상세하게 기록한다. 전원이 모여 한사람씩 돌아가면서 특정 친구에 대해 조사를 한 이유와 조사한 내용을 발표한다.

과정 3 일일 천사되기

- ‘친구 소개하기’가 드러내 놓은 관계 형성이라면, ‘일일 천사되기’는 드러내 놓지 않은 관계 형성이라고 할 수 있다. 함께 집단활동을 하는 구성원 중에서 마음이 끌리거나 도움을 주고 싶은 한 사람을 선정하여 일정기간 동안 그 사람이 알아채지 못하도록 몰래 도움을 주는 것이다.
- 도움을 주는 기간은 하루로 정하든지 수련기간 동안으로 정하든지 자유롭게 결정할 수 있다.
- 도움을 주는 방법은 사탕을 나누어 먹는다거나, 토론시간에 그 사람의 의견 발표를 거들어 준다거나, 무거운 물건을 들어 준다거나 어떤 것이든지 집단활동을 하는 동안에 해줄 수 있는 것이면 무엇이든지 제한이 없다.
- 자신이 누군가의 천사였다는 것은 활동이 끝난 이후에도 비밀로 하도록 하여 타인에 대한 무조건적인 사랑을 실천하는 기회로 삼도록 한다.
- ‘일일 천사되기’는 개별적인 활동이라고 할 수 있으므로 단체활동으로써 참가자 전원이 공감할 수 있도록 무조건적인 사랑의 실천에 관해 간단한 연극대본을 만들어 연기해 본다.

유의사항

- ▷ 이 활동에서는 각각의 참여자들이 혼자 존재하는 것이 아니고 우리 안에 더불어 존재하고 있다는 공동체의식을 심어주는데 중점을 두도록 한다.

참 고 사랑에 관한 연극대본 자료

맑게 갠 여름날 아침입니다.
 환한 해가 지붕 위로 방긋 솟았습니다.
 담장을 기어오르는 호박 덩굴이
 고개를 살래살래 흔들며
 옆에 있는 나팔꽃에게 인사를 합니다.
 진보라 나팔꽃도 고개를 까딱까딱.
 두 송이 꽃이 마주 보며.

7월의 아침을 맞았습니다.
 게으름뱅이 고양이는 아침부터
 마루 끝에서 졸고 있습니다.
 아이들은 모두 밖으로 놀러 나가고
 엄마만 부엌에서 설거지를 하시는 모양입니다.
 산들바람이 살랑살랑 두 꽃을 스쳐 갑니다.
 귀찮은 듯 나팔꽃은 고개를 돌리고,
 간지러운 듯 호박꽃은 고개를 저읍니다.
 바람이 지나간 뒤,
 담장위엔 햇살만 눈부시게 흐릅니다.
 이때, 웅 하는 소리와 함께
 꿀벌이 날아왔습니다.
 “나팔꽃 아가씨, 꿀 좀 얻읍시다.”
 놀란 나팔꽃은 고개를 번쩍 치켜 듭니다.
 “당신 같은 도둑한테 줄 꿀은 없어요.”
 “아니! 도둑이라니요?”
 “공짜로 남의 것을 가져가겠다는 심보가 도둑의 심보가 아니고 뭐
 가요?”
 “그렇지만, 나팔꽃 아가씨.”
 꿀벌은 나팔꽃의 가냘픈 꽃잎에 앉으려 합니다.
 “엄마야!”
 나팔꽃이 깜짝 놀라 파르르 땀니다.
 “안돼요, 안돼. 다른 꽃에게 가 봐요.”
 “정말 한 모금도 주지 못하겠어요?”
 “그래요. 아이 징그러워라.”
 “좋아요.”
 꿀벌은 뒷걸음질로 나와서
 옆에 있는 노란 호박꽃으로 웅 날아갑니다.
 “어서 오세요. 꿀벌 도령님.”
 호박꽃은 웃으며 꿀벌을 반깁니다.
 “안녕하세요? 호박꽃 아주머니.”

“그래, 그 동안 꿀은 얼마나 모았수? 부지런둥이 도령님.”
 “저, 꿀 좀 주시겠어요?”
 “주고말고. 얼마나 남았는지 모르겠지만 있는 대로 다 가져 가세요.”
 옆에 있는 나팔꽃이 입을 뻐죽거렸다.
 “에그, 이 바보 같은 호박꽃아!”
 “고마워요. 호박꽃 아주머니.”
 꿀벌은 먼 데로 날아갔습니다.
 “헛, 바보 같은 게 괜히 맘 좋은 체하네.”
 나팔꽃은 다시는 호박꽃 따위는 거들떠보지도
 않겠다는 듯이 고개를 싸악 돌립니다.
 하루가 지나고, 또 하루가 지났습니다.
 호박꽃도 시들고 나팔꽃도 시들었습니다.
 그런데 이상한 일이 일어났습니다.
 호박꽃 품속엔 귀여운 아기 호박이 있는데,
 나팔꽃 품속엔 아무것도 없었어요.
 ‘참 이상하다. 나한테는 귀여운 아기가 있는데,
 어째 저 나팔꽃에겐 없을까?’
 어찌된 일인지 아무도 알 수가 없었습니다.
 얼마 전, 꿀벌이 꿀을 모으면서 슬그머니
 아기 호박을 만들어 준 걸 아무도 몰랐어요.

* 자료 : 인천도덕교사모임, 아이들과 함께하는 도덕수업, 1993.

참 고 문 헌

- 고범서(1992), 가치관연구, 나남.
- _____ (1993), 사회윤리학, 나남.
- 권일찬(1988), “한국인의 경제발전지향적 가치관에 대한 연구”, 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 김선임(1988), “기독교학생과 비기독교 학생들의 이성교제 및 성의식에 관한 가치관 비교연구”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김은숙(1989), “학생수련활동을 통한 가치관 변화의 효과분석”, 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김태길(1990), 변혁시대의 사회철학, 철학과 현실사.
- 김홍균(1991), “국민학교·중학교 학생의 성의식에 관한 조사연구”, 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 민혜란(1991), “전통가치관에 대한 한국대학생의 의식에 관한 연구”, 성균관대학교 유학대학원 석사학위논문.
- 서울특별시 교육연구원(1989), 가치관교육, 서울특별시 교육연구원.
- _____ (1993), 집단경험학습의 이론과 실제, 서울특별시 교육연구원.
- 소흥렬 외(1989), 후기 산업시대의 세계 공동체—가치, 우석.
- 신인호(1988), “고등학교 학생의 가치관에 관한 조사연구”, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안귀덕·황정규 외(1992), 청소년문화의 실상과 문제, 한국정신문화연구원.
- 이경숙(1990), “대중매체가 국민학교 고학년 학생들의 가치관에 미치는 영향”, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 이계학(1993), “한국인의 전통교육사상과 가정교육”, 한국인의 전통 가정교육사상, 한국정신문화연구원.
- 이순희(1986), “고등학생이 지각한 부모관 및 자녀관에 대한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재창(1992), 자기성장과 인간관계, 한국가이던스.
- 이종만(1989), “청소년 가치관 형성을 위한 교회교육 프로그램에 관한 연구”,

- 한남대학교 지역개발대학원 석사학위논문.
- 인천도덕교사모임(1994), 아이들과 함께하는 도덕수업, 내일을 여는 책.
- 임갑빈(1993), 인간관계론, 동문사.
- 임희섭(1994), 한국의 사회변동과 가치관, 나남.
- 정세구(1978), 가치이론과 가치교육, 교육출판사.
- 정세구(1979), 가치, 태도교육의 이론과 실제, 배영사.
- 정세구 외(1984), 도덕과·국민윤리와 지도법, 교육과학사.
- 조성민·정선심(1993), 논리와 가치탐구, 철학과 현실사.
- 조춘국(1987), “청소년들의 노인관 및 가족관에 관한 조사연구”, 서울대학교 보
건대학원 석사학위논문.
- 조한구(1988), “토의학습의 모형적용이 민주적 가치관형성에 미치는 효과”, 경
희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최두환(1988), “사회계층에 따른 청소년의 가치관 연구”, 인하대학교 대학원 석
사학위논문.
- 프랑크, 프레드릭(1991), 류시화 역, 연필로 명상하기, 정신세계사.
- 한국교육개발원(1977), 가치관 교육의 개선을 위한 조사연구, 한국교육개발원.
- _____ (1986), 청소년의 자아개념 및 가치관 확립 프로그램 개발연구,
한국교육개발원.
- _____ (1990), 청소년 경제가치관 조사연구, 한국교육개발원.
- 한국정신문화연구원(1985), 선진국민자세 생활화 프로그램, 한국정신문화연구
원.
- _____ (1991), 한국민족문화 대백과사전, 한국정신문화연구원.
- _____ (1994), 한국의 교육과 윤리 제3집, 한국정신문화연구원.
- 한국청소년개발원(1993), 청소년 가치관변화의 국제동향, 한국청소년개발원.
- _____ (1993), 부모와 함께하는 역할놀이, 한국청소년개발원.
- 허운나(1983), 교수-학습도구로써의 씨들레이션게임, 교육 연구과정 제 3집.
- 헤센, J.(1992), 진교훈 역, 가치론, 서광사.
- 황정규·이계학 외(1992), 청소년문화의 변화과정, 한국정신문화연구원.
- 웨이스은 외 2인(1992), 김교환 외 4인 역, 가치와 사회, 교육과학사.
- Fraenkel, Jack R.(1985), 송용의 역, 가치탐구수업을 어떻게 할 것인가?, 교육
과학사.

Howe, Simon S. L. and Kirschenbaum, H.(1972), Values Clarification, New
York : Hart Publishing Company, Inc.

Metcalf, Lawrence D. 편, 정선심 · 조성민 역(1994), 가치교육, 철학과 현실사.