



2023

청소년연합학술대회

주제 제7차 청소년정책기본계획 및 새로운 청소년정책

일시 2023.05.26(금) 14:00~17:00

장소 인천 송도컨벤시아 113~114호
(제19회 대한민국청소년박람회장)

주관 (사)한국청소년시설환경학회

주최 (사)한국청소년학회, 한국청소년복지학회, (사)한국청소년
시설환경학회, 미래를여는청소년학회, 한국청소년활동학회

후원  여성가족부  한국청소년정책연구원

KYWA 한국청소년활동진흥원

협찬  도서출판 신정 (주) **학지사**



2023 청소년연합학술대회

- 일시: 2023년 5월 26일(금) 14시 - 17시
- 장소: 제19회 대한민국청소년박람회장(인천 송도컨벤시아) 113호~114호
- 주제: 제7차 청소년정책기본계획 및 새로운 청소년정책
- 주최: (사)한국청소년학회, 한국청소년복지학회, (사)한국청소년시설환경학회, 미래를 여는청소년학회, 한국청소년활동학회
- 주관: (사)한국청소년시설환경학회
- 후원: 여성가족부, 한국청소년활동진흥원, 한국청소년정책연구원
- 협찬: 도서출판 신정, 학지사

일정		발표 및 내용	비고
등록	13:30	등록 및 다과	
개회식	14:00	개회사 (사)한국청소년시설환경학회 홍영균 회장	사회: (사)한국 청소년시설 환경학회 정영선 (평택대학교 교수)
	14:05	축사 여성가족부 김권영 청소년정책관 한국청소년활동진흥원 손연기 이사장	
	14:15	기조강연: "청소년정책의 미래: 기본계획을 넘어" 한국청소년정책연구원 김현철 원장	
	14:35	기념사진	
주제 발표	14:45	"국가청소년중장기계획과 청소년지도자" (사)한국청소년학회 배정수(한국청소년지도사협회 협회장)	사회: (사)한국 청소년시설 환경학회 송원일 (평택대학교 교수)
	15:00	"제7차 청소년정책기본계획 청소년복지정책의 과제" 한국청소년복지학회 조성희(서울신학대학교 교수) · 조규필 (세종사이버대학교 교수) · 정경은(초당대학교 교수)	
	15:15	"청소년시설공간의 디지털 전환과 지속가능한 발전" (사)한국청소년시설환경학회 강영배(대구한의대학교 교수)	
	15:30	"청소년 참여 방향과 과제" 미래를여는청소년학회 정건희(청소년자치연구소 소장)	
	15:45	"ChatGPT를 활용한 청소년 지도 사례연구" 한국청소년활동학회 김세광(Evangelia University 교수)	
쉬는시간(16:05~16:15)			
종합 토론	16:15	학회별 지정토론 유금봉((주)세종청소년 대표), 황여정(한국청소년정책연구원 실장), 곽지숙(평택시청소년문화센터 센터장), 백수연(화성시누 림청소년문화의집 관장), 한지유(건국대학교 대학생), 윤여원 (분당판교청소년수련관 관장), 김예준(엘드림학교 고등학생)	사회: (사)한국 청소년학회 김민 (순천향대학교 교수)
	16:45	종합토론/질의응답	
폐회	16:55	폐회사 한국청소년복지학회 유성렬 회장 기념사진	

개 회 사

안녕하십니까? 오늘 2023 청소년연합학술대회의 주관을 맡은 사단법인 한국청소년시설환경학회의 홍영균 회장입니다.

처음 2008년에 청소년학술대회를 같이 시작한지 15년이 되었습니다. 올해는 특히 지난 40개월의 코로나 비대면사회가 끝나고, 제19차 대한민국청소년박람회와 함께 같은 장소에서 학술대회를 개최하게 되어 더없이 기쁘게 생각합니다.

이 자리를 마련해주신 여성가족부 김현숙장관님과 김권영국장님, 한국청소년정책연구원 김현철원장님, 한국청소년활동진흥원 손연기이사장님에게 감사드립니다. 또한 함께 공동주최를 하는 5개 학회 회장님들과 발표, 토론 및 준비를 맡아 수고하신 모든 분들에게 진심으로 감사드립니다.

개회의 변은 초대의 글에 있는 같은 말을 다시 한번 반복하고 싶습니다.

“올해는 제7차 청소년정책기본계획이 시작됩니다. 많은 수고와 노력 덕분에 다듬어진 청소년정책들이 성공적으로 안착되는 원년이 되기를 희망합니다. 이번 7차 기본계획이 일반 국민들과 청소년관련 기관 및 단체들을 선도하여 청소년에 대한 우리의 생각과 청소년 사업들이 획기적으로 변화되기를 바랍니다.

그러나 무엇보다 여성가족부 부처의 존재 여부가 여전히 미해결 상태입니다. 아동, 중도입국 다문화청소년, 탈학교정책 등 많은 문제와 어려움이 있겠지만 이런 와중에 청소년에 대한 국가적인 차원의 배려는 실종된 것처럼 보여서 안타깝습니다. 새정부의 청소년업무가 빨리 정착되어, 신명나는 청소년관이 움직이게 되면 좋겠습니다.

현재 쓰나미같이 밀어닥친 4차산업사회, 저출산·초고령사회, 다문화·국제화사회속의 청소년들은 엄청난 시련과 도전이 기다리고 있습니다. 탈학교, NEET족의 증가 및 1인 가구의 증대 등 사회환경의 급속한 변화는 막중한 혼란을 가중시키고 있습니다. 이제는 우리 모두가 가정, 학교, 사회에서 무한책임으로 청소년을 포용하고 지원해야 합니다. 이는 청소년을 위해 서라기보다도, 청소년의 미래만이 우리 인생의 소망이기 때문입니다.”

국가와 지자체 그리고 공공기관과 민간단체에서 청소년을 위한 각종 사업과 지원 그리고 연구과제가 넘쳐나는 남은 2023년 그리고 2024년을 기대하며, 이 자리에 참석하신 여러분 모두에게 진심으로 감사드립니다.

감사합니다.

(사)한국청소년시설환경학회
홍영균 회장

축사

5월은 청소년의 달입니다. 2023년 청소년의 달은 더욱 의미가 있는 듯 합니다.

코로나 팬데믹으로 위축되어 있던 청소년활동이 본격적으로 재개되고 있으며 4년 만에 대면으로 청소년박람회가 실시됩니다. 특별히 5대 청소년학회 연합학술대회를 통해 청소년정책과 청소년분야의 발전에 대한 의미있는 자리가 마련된 것 같습니다. 이 자리를 통해 청소년계의 일상으로의 회복과 소중한 자리를 마련하심에 진심으로 축하드립니다.

‘어린 왕자’로 유명한 작가인 생텍쥐페리(1900~1944)는 프랑스의 작가이자 시인, 기자이자 비행사였습니다. 어린 왕자의 삽화 일부도 그가 그린 그림이었다고 하니 미술가적 재능도 충분했던 것 같습니다. 1900년대 초반부터 이미 여러 개의 직업을 가지고 있었던 그는 요새말로 하면 ‘프로 n잡러’였습니다.

“만약 당신이 배를 만들고 싶다면, 사람에게 나무를 모아오라거나 일을 나눠주거나 명령을 내리지 마라. 대신 그들에게 광활하고 끝없는 바다에 대한 동경심을 심어줘라.”

생텍쥐페리의 말처럼 우리는 간절한 동경심, 즉 꿈을 갖게 되면 원하는 것을 이루기 위해 잠재력을 끌어올리고 창의력을 발휘합니다. 배를 만드는 방법을 가르쳐 줄 필요가 없는 것입니다.

하지만 청소년들에게 막연히 “꿈을 찾아라, 꿈을 가져라”라고 말한다면, 청소년들은 “꿈을 어떻게 찾아요?” 하고 반문할 것입니다. 4차 산업혁명의 물결 속에서 초 단위로 발전하는 기술의 혁신, 예측하기 어려운 불확실한 미래, 도전해 본 적 없는 영역, 우리가 아직 가보지 않은 세계... 이러한 세계에 적응하면서 ‘꿈’을 찾기 위해서는 변화하는 환경에 대한 탐색과 직·간접적인 체험이 필요하다고 생각합니다.

올해로 제19회를 맞는 청소년축제 ‘대한민국청소년박람회’는 ‘디지털 시대를 선도하는 글로벌 K-청소년’을 주제로 청소년들에게 ‘미래혁신, 진로드림, 행복동행, 창의재능, 안전누리, 국제교류’ 등의 다양하고 새로운 체험의 장을 마련해주기 위해 기획되었습니다.

‘메이커스페이스, 드론존, 인공암벽, 소화전체험, 캠핑안전교육, 지진안전체험’ 등이 청소년들을 맞이하고 있습니다. 디지털 시대를 선도해 나갈 우리 청소년들에게 변화에 적응하는 능력과 새로운 체험의 장과 함께 학술제가 운영됨을 다시 한번 축하드립니다.

올해는 제7차 청소년정책기본계획이 시작되는 해이기도 합니다. 계획된 정책 방향과 수립된 과제가 차근차근 추진되어 우리 청소년들이 활동하기에, 또 건전하게 성장할 수 있도록 지원하는 기반이 더욱 단단해질 것을 기대합니다.

금번 연합학술대회의 주제도 제7차 청소년정책기본계획과 관련하여 청소년의 참여와 복지의

과제, 활동 공간의 변화.... 그 변화와 과제 추진에 추진체가 되는 청소년지도자에 관한 논의와 2023년 전 세계를 뒤흔들고 있는 사람보다 똑똑하다는 인공지능(AI)인 챗 GPT(ChatGPT-3.5)를 활용한 청소년지도 사례연구에 대한 발표와 토론이 진행되는 것으로 알고 있습니다.

앞으로의 청소년활동, 미래 청소년을 논하면서 디지털, AI를 빼놓을 수는 없을 것입니다. 불과 얼마 전까지만 하더라도 세계는 인더스트리 4.0에 대한 개념을 논했지만, 최근에는 이보다 한 단계 더 확장된 개념인 ‘인더스트리 5.0’의 도입을 검토하고 있다고 하니, 그 변화의 속도가 놀랍습니다. 인더스트리 5.0은 인간중심, 지속가능성, 탄력성의 핵심 요소가 추가되어 로봇과 공존하는 삶을 의미합니다.

우리나라가 새로운 시대를 선도하기 위해 청소년에게 변화에 적응하는 능력을 함양시켜주어 조만간 “K-청소년, 디지털 시대를 선도하다!” 라고 외칠 수 있는 날을 기대해 봅니다.

미래 청소년활동은 현재와는 매우 다른 모습으로 진화할 것입니다.

금일 청소년연합학술대회에서 논의되는 의미 있는 한마디 한마디가 그 진화에 한걸음 한걸음이 될 것이라 생각합니다. 감사합니다.

한국청소년활동진흥원
손연기 이사장

목 차

I. 기조강연

- 청소년정책의 미래: 기본계획을 넘어 1
- 김현철(한국청소년정책연구원 원장)

II. 주제발표

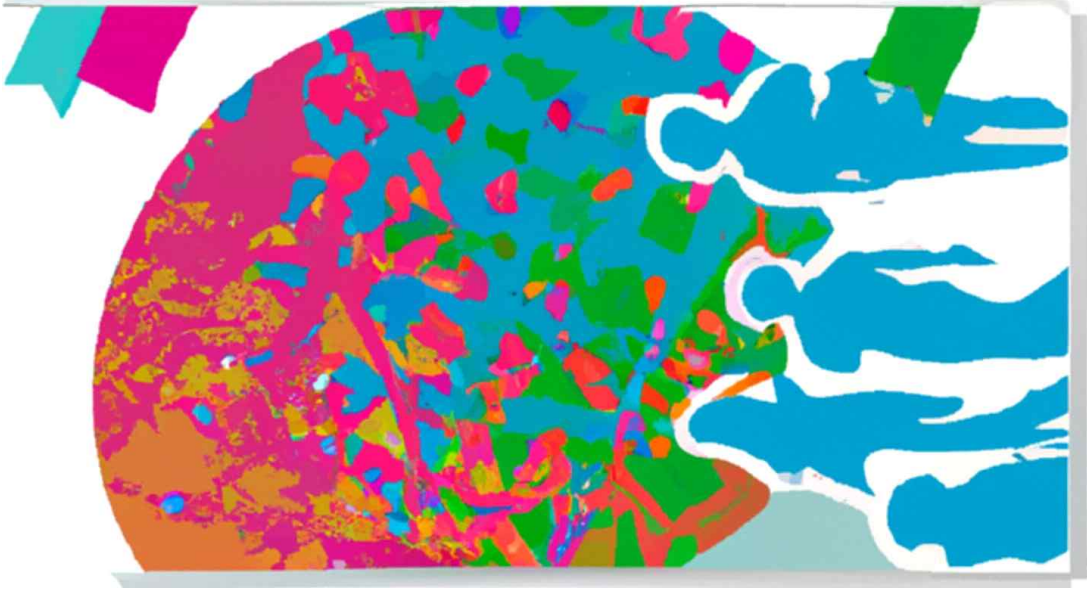
1. 국가청소년증장기계획과 청소년지도자 11
 - 배정수(한국청소년지도사협회 협회장)
2. 제7차 청소년정책기본계획 청소년복지정책의 과제 25
 - 조성희(서울신학대학교 교수)
 - 조규필(세종사이버대학교 교수)
 - 정경은(초당대학교 교수)
3. 청소년시설·공간의 디지털 전환과 지속가능한 발전 45
 - 강영배(대구한의대학교 교수)
4. 청소년 권한 부여가 요체인 청소년참여 정책 67
 - 정건희(청소년자치연구소 소장)
5. ChatGPT를 활용한 청소년 지도 사례연구 95
 - 김세광(Evangelia University 교수)

III. 종합토론

1. 청소년지도사 경력개발 관점에서 123
 - 유금봉(㈜세종청소년 대표)
2. 「제7차 청소년정책기본계획과 청소년복지의 과제」에 대한 토론 127
 - 황여정(한국청소년정책연구원 실장)
3. 청소년시설·공간의 디지털 전환과 지속가능한 발전 131
 - 박지숙(평택시청소년문화센터 센터장)
4. 청소년과 함께 만드는 변화의 시작 137
 - 백수연(화성시누림청소년문화의집 관장)
5. '청소년참여 방향과 과제'에 대한 토론문 141
 - 한지유(건국대학교 대학생)
6. 챗 GPT와 AI 드로잉 활용한 청소년현장 사례 145
 - 윤여원(분당판교청소년수련관 관장)
7. ChatGPT를 활용한 청소년 지도 사례연구에 대한 토론문 149
 - 김예준(엘드림학교 고등학생)

기 조 강 연

- 청소년정책의 미래: 기본계획을 넘어
| 김현철(한국청소년정책연구원 원장)



청소년정책의 미래: 기본계획을 넘어

AI 교육시대의 '학교밖의 가치'

2023.5.26

김현철 (한국청소년정책연구원 원장)

by DALL · E 2

◎ AI는 100 차원의 정체성, 우려와 가능성



The Default Tech Settings You Should Turn Off Right Away
 뉴욕타임즈(July 29, 2022)



“IT 회사는 우리가 사용하는 장치, 앱 및 웹 사이트 깊숙이 기본 설정을 해두어 우리들의 활동 및 위치에 대한 데이터를 공유하게 한다. 우리는 이 데이터 수집 선택을 해제할 수 있지만 메뉴와 버튼을 찾기 어렵게 해두었다. 우리가 즉시 수정하지 않기를 바라는 것이다.

Apple, Google, Amazon, Meta 및 Microsoft는 일반적으로 알고리즘을 혼란하고 버그를 잡아서 제품을 더 쉽게 사용할 수 있도록 일부 기본 설정을 그대로 두기를 원한다. 그러나 불필요한 데이터 공유가 항상 우리의 최선의 이익은 아니다.”

(뉴욕타임즈, July 29, 2022)

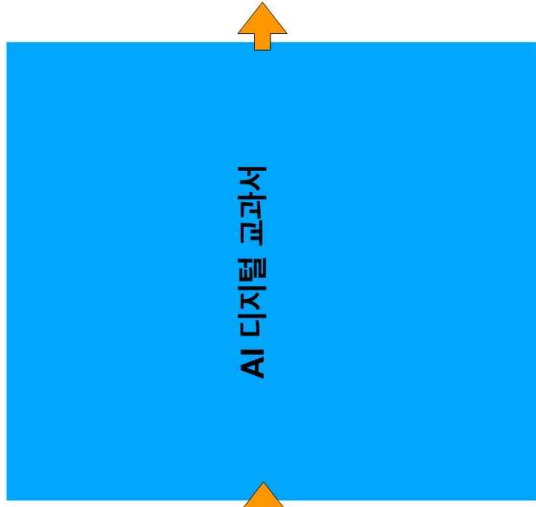
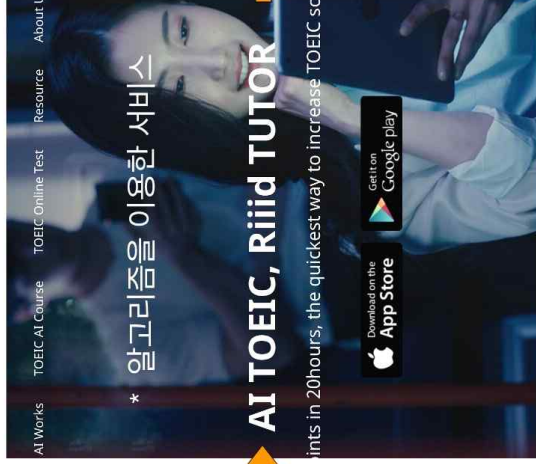
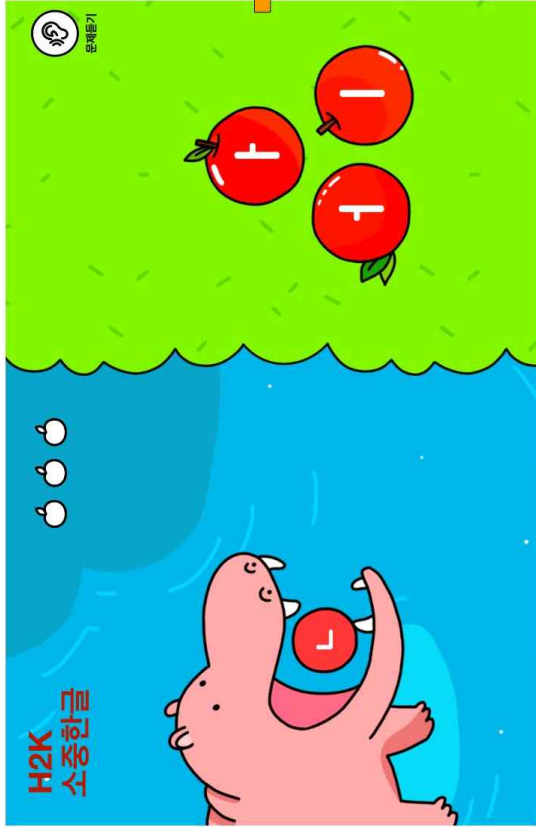
“당신이 페이스북, 인스타그램, 스냅챗, 트위터, 기타 소셜미디어 사이트를 일상적으로 이용한다면, 당신은 숫자에 압도되어 있는 것이다. 당신은 당신의 성격이 수백 차원의 공간 안에 한 점으로 놓이는 상황을 허용하고 있는 것이며, 당신의 감정이 수치화되고 당신의 미래 행동이 모형화되고 예측되는 상황을 허용하고 있는 것이다. 그 모든 일은 효율적으로 이루어질 뿐 아니라 자동으로, 우리 대다수가 거의 이해할 수 없는 방식으로 이루어진다.”

《알고리즘이 지배한다는 착각》, 셉티어 2018

◎ AI 맞춤형 교육, ‘알고리즘이 다 할 수 있는 착각’

◎ Edtech와 AI를 넘어

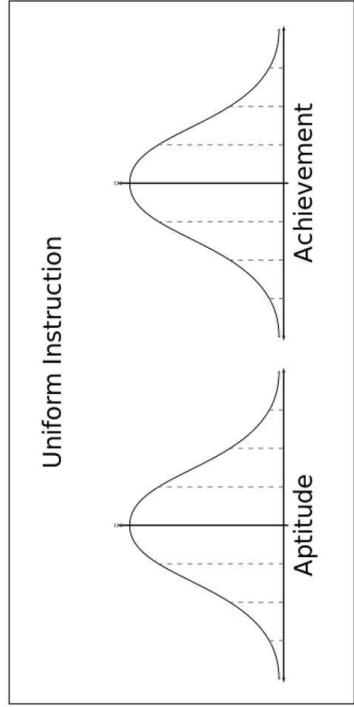
- AI 기반 반응형(맞춤형) 학습



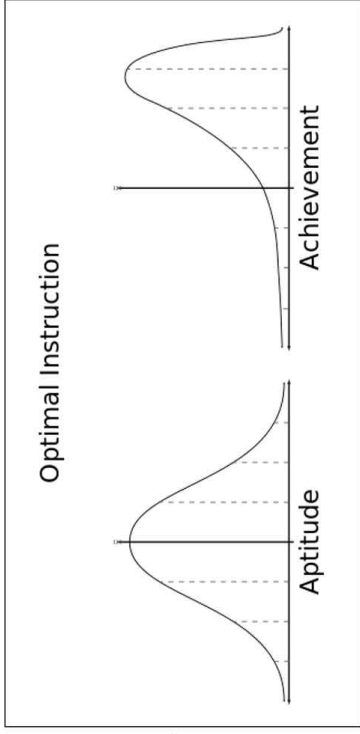
◎ AI 맞춤형 교육은 무엇을 지향하나?

◎ 완전학습(Mastery Learning)의 테자부?

학급 안의 95%의 학생들이 주어진 학습과제의 약 90% 이상을 완전히 학습해 내는 학습(Benjamin Bloom, 1968)



https://en.wikipedia.org/wiki/Mastery_learning



https://en.wikipedia.org/wiki/Mastery_learning



e.g.

1. 다음 그림은 어떤 동물의 그림일까요?
① 강아지 ② 노루 ③ 토끼 ④ 호랑이
2. 다음 그림은 ()이다.
3. 다음 그림은 ()가 눈을 부릅뜨고 있는 그림이다.
4. 나는 동물원에서 그림과 같은 ()를 본 적이 있다.

by DALL·E 2

AI 디지털 교육은 무엇을 지향하나?
개인적 또는 전교과적?

◎ AI 시대에 청소년지도자는 살아남을 수 있을까?

팻테크 시대
수의사는 살아남을 수 있을까?



by DALL • E 2

핀테크 시대
세무사는 살아남을 수 있을까?

2022년 귀속 종합소득세 지방소득세 신고 안내문 모두채움(남부)

김현철: _____ 님, 안녕하십니까.
종합소득세의 개인지방소득세를 미리 계산하여 안내해 드립니다.

납부할 세액	종합소득세(세무사)	개인지방소득세(지방자치단체)
	_____	_____

연도/기분	2022년	합계
세목명	납부금액	납부할 세액
종합소득세	410	지방소득세
교육/생위세	0	_____
동아론특별세	0	_____
기산금	0	_____
계	410	640

에듀테크 시대
교사는 살아남을 수 있을까?



◎ 맞춤형 교육을 위한 학교와 학교밖 자원의 협력

성취기준 영역

- ① 자아이해와 사회적역량 개발
- ② 일과직업세계이해
- ③ 진로탐색
- ④ 진로디자인과준비

중학교 마을진로교육 성취기준

[M-①-1] 진로적성 검사와 마을축제 등 지역

[M-①-2] 마을축제 등 지역

[M-①-3] 지구시민되기, 마을체험활동을

[M-①-4] 마을체험활동을

2022 개정 교육과정 개정방향 그리고 그 이후

- * 삶과 연계한 역량 교육 강화
- * 국가교육과정, 지역교육과정, 학교교육과정의 조화, 분권화, 자율화
- + **교과학점제**
- * 디지털, AI 교육 학습 환경 조성
- * 민주시민교육, 생태교육, 진로교육의 교과통합형 교육
- * 학교복합화시설

[M-①-1] 진로적성 검사와 마을축제 등 지역

[M-①-2] 마을축제 등 지역

[M-①-3] 지구시민되기, 마을체험활동을

[M-①-4] 마을체험활동을

의 과정과 절차를 구체적으로 이해함

대회와 소통에 참여함

기존 사회에 대한 존중감을 세움

적 의사소통의 방법을 배우고 익힘

고등학교 마을진로교육 성취기준

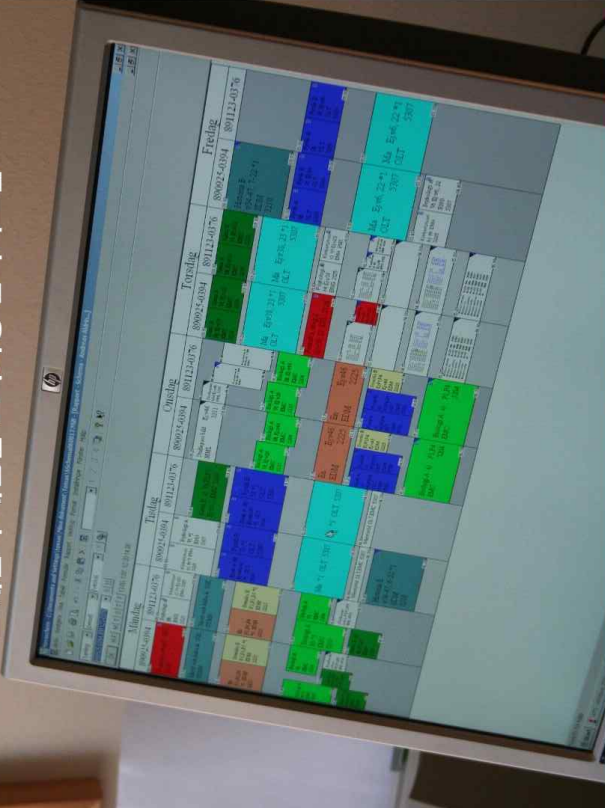
[H-①-1] 진로적성검사 결과

[H-①-2] 진로동아리활동을

[H-①-3] 마을축제 등 행사를

[H-①-4] 동아리활동을 통해 각

스웨덴의 개인별 교육과정 관리시스템



[H-①-1] 진로적성검사 결과

[H-①-2] 진로동아리활동을

[H-①-3] 마을축제 등 행사를

[H-①-4] 동아리활동을 통해 각

의사결정 이유를 설명할 수 있음

하고 해결방안을 제시하고 이를 실천함.

과를 탐색하고, 자신의 진로계획을 점검·수정함

간을 점검하고 이를 갖추기 위해 실천함

◎ AI 시대의 ‘학교밖의 가치’

◎ “탈학교 사회” (이반 일리치) VS “학교화 사회” (우에노 치즈코) 그리고 학교밖의 가치

◎ 학교와 학교밖의 경계선에서

- 학교와 학교밖의 경계선의 의미(사람, 공간, 프로그램...)
- 학교밖 사람들...(Moon, Jang, Jobs, Gate...)
- 쉼터, 머물곳은 어디에...
- 학교 같은 공간, 학교 같은 사회 그리고 학교밖의 학교, 학교 안의 학교밖???

◎ 학교와 학교밖의 연계

- 커리큘럼 연계 (교과, 동아리, 자유학기제, 진로연계학기, 전환기 교육 연계, 고교학점제...)
- 사업연계: 늘봄(돌봄) 연계 (학교내 청소년방과후 아카데미 설치 운영), 청소년성취포상제...
• 찾아가는 서비스: 유스 버스, 동반자...
• 전문가의 상호 성장: “다함께 레벨업”

감사합니다



대한민국청소년박람회 한국청소년정책연구원 부스

주제 발표

- 국가청소년증장기계획과 청소년지도자
| 배정수(한국청소년지도사협회 협회장)
- 제7차 청소년정책기본계획 청소년복지정책의 과제
| 조성희(서울신학대학교 교수), 조규필(세종사이버대학교 교수), 정경은(초당대학교 교수)
- 청소년시설·공간의 디지털 전환과 지속가능한 발전
| 강영배(대구한의대학교 교수)
- 청소년참여 방향과 과제
| 정건희(청소년자치연구소 소장)
- ChatGPT를 활용한 청소년 지도 사례연구
| 김세광(Evangelia University 교수)

국가청소년증장기계획과 청소년지도사

배정수

한국청소년지도사협회 협회장

1. 문제의 제기 (2003년 9월 어느 날 오후)

청소년지도사 자격제도 혹은 양성에 대한 언급은 1991년 수립된 한국청소년기본계획이 그 시초라고 할 수 있으며, 청소년지도사의 정의, 양성과 배치, 연수 등 구체적인 사항은 청소년기본법에 근거하고 있다. 청소년지도사 자격제도 도입 후 꼬박 30년, 청소년지도사 종합정보시스템에 따르면 2022년 12월 현재 청소년지도사 자격 취득자는 66,095명이며, 연간 배출 인원은 4,000여 명에 이른다. 더불어 청소년정책의 발전과 전문적인 청소년지도인력의 양성 및 확보를 위해 1991년부터 신설되기 시작하였던 청소년 관련 학과(대학 및 대학원 포함)도 전국 13개 시·도에 총 56개교에 설치되었다(2021 청소년백서, 2022). 매년 발행되는 청소년백서는 청소년지도사의 응시자격을 설명하면서 청소년지도사 양성의 필요성에 대해 ‘급격한 사회변화에 따라 심화되고 있는 청소년문제를 적극적으로 해결하고 체계적인 청소년활동을 제공하기 위해서는 청소년수련활동에 대한 전문지식과 지도기법 및 자질을 갖춘 청소년지도사의 양성이 필요하다.’ 라고 안내하고 있다. 30년의 세월이면 그것이 개인의 삶이든 조직의 운영이든 어느 정도 안정기에 들어서야 할 것이다. 청소년지도사들의 30년은 어떠할까?

2003년 9월의 어느 날 오후는 엄청나게 특별한 의미를 가지는 날은 아니다. 다만 그날 진행된 한 간담회의 내용을 살펴보는 것으로 오늘의 이야기를 시작하고자 한다. 2003년 9월 20일 오후 2시, 한국청소년문화연구소의 주관으로 세종문화회관 오페라하우스에서 5명의 전문가가 모여 ‘한국사회의 청소년지도사’ 라는 주제로 간담회를 가졌고, 그 자세한 내용이 동연구소가 발간하는 청소년문화포럼(2003) 제8권에 자세히 나와 있다. 대학교수, 한국청소년개발원(현 한국청소년정책연구원)의 연구위원, 청소년현장 전문가들이 참석하여 일정한 형식이 없는 자유로운 분위기에서 진행된 이 간담회에서 참가자들은 청소년지도사의 위상과 역할, 청소년지도사의 배출현황, 청소년지도사의 전문성, 청소년지도사의 양성과 자격검정, 청소년지도사를 둘러싼 문제들, 청소년지도사의 처우와 사회적 위상, 청소년분야 시장의 확장(청소년 영역의 개발), 교육의 대안적 영역 개발의 가능성 등 다양한 주제의 많은 이야기를 나눈다. 구체적으로 살펴보면 당시 1년에 약 850명 정도 배출되던 청소년지도사의 일자리 문제, 전문적인 조력자로서 전문성 확보의 문제, 자격 도입 후 10년 동안의 청소년지도사 양성 및 배치 결과에 대한 진단과 문제, 지도사의 현장 배치 소홀 문제, 전문가로서 청소년지도사에 대한 개념 정의, 전문성 확보를 위한 자격검정 기준 강화, 교과목 내용의 표준화, 우선순위가 떨어지는 청소년정책 예산 확보를 위한 대안, 청소년지도사의 급여, 청소년시설의 청소년지도사 근무 비율, 평생노동이 가능한 근무환경으로의 개선, 봉사가 아닌 노동으로의 인식 전환, 청소년지도사 노동시장의 불안과 비전의 부재, 현안을 공론화 할 통로의 부재. 청소년시

설 운영 경비의 공적 부담 등이 포함되어 있다.

같은 해 11월 어느 날에는 같은 연구소의 주최로 청소년학과 재학생들과 청소년 현장 근무자 등 8명이 모여 ‘청소년지도사의 현재와 미래’ 라는 주제로 논의의 자리를 가진다. 청소년학 전공이 생기고 청소년지도사가 배출된 지 10년째를 맞아 청소년학을 공부하는 전공생들과 전공 후 현장에 진출한 지도사들의 대화를 통해 의미를 찾고자 했던 이 자리에서는 청소년학 선택의 계기, 청소년학에 대한 기대와 실제, 청소년지도사에게 요구되는 전문성, 청소년학의 필요성, 실습제도의 문제들, 청소년지도사 자격검정의 문제들과 대안, 청소년지도사의 차별적 전문성, 청소년지도사에 대한 현장의 요구, 청소년 ‘지도’ 의 개념, 청소년지도사의 미래를 주제로 대화가 이루어진다(한국청소년문화연구소, 2003).

2023년 5월 오늘. 그날의 논의 이후 20년이 흐른 지금, 그때 그 전문가들이 논의하고 제기했던 문제들은 얼마나 해결이 되었을까? 전공생과 현장 지도사들이 안타까워하고 고민했던 것들은 얼마나 변하였을까? 오늘 이 현장에는 그날 진지하게 포부와 다짐을 밝히던 그들 중 몇 명이 남아있을까? 청소년지도사와 관련된 내용을 기술 하였지만 그 범위를 청소년지도자로 확장하여도 여전히 같은 의문이 남는다. 세월이 많이 흘렀고, 상당한 수준의 양적인 성장에도 불구하고 오늘날 우리가 청소년지도사와 관련하여 논의하는 주제들은 20년 전 그날과 놀랍도록 비슷하다. 그 이유는 무엇일까? 본고에서는 그 영향 요인 중 하나로 국가의 청소년 분야 중장기계획을 지목하며 이 글을 통해 개선 방향을 제시해 보고자 한다. 정책 전반이 아닌 청소년지도사에 한정하여 살펴볼 것이며, 청소년지도사의 소진, 이직 의도, 직무만족 등에 영향을 미치는 것으로 나타나고 있는 청소년지도사의 처우를 중심으로 논의를 전개하고자 한다. 처우에 관한 개별 법안을 가지고 있는 사회복지사의 사례를 살펴보고 이를 차용하여 앞으로의 추진 방향을 제시하고자 한다.

2. 국가청소년중장기 계획과 청소년지도사

국가는 국가의 미래에 중대한 영향을 미치는 사안들에 대해 즉각 대처하기도 하지만 대체로 중장기계획을 통해 예측하고 추진계획을 수립하여 안정적으로 대응하려고 한다. 이러한 중장기계획은 그 비전이나 전략, 세부 추진과제들을 통해 중앙정부와 지방자치단체에 방향을 제시하고, 관련기관이나 단체, 개인 등 이해관계자에게 영향력을 행사한다(김민, 2008). 그런 의미에서 한 분야의 국가 중장기계획에 포함된다는 것은 국가가 의지를 가지고 그 주제나 분야를 바라보고 있음을 나타내는 것이라고 할 수 있다.

청소년정책과 관련된 최초의 중장기계획은 1991년 수립되어 1992년부터 2001년을 그 시행 시기로 하는 한국청소년기본계획이다. 이 계획은 ‘장기적’ 이고 ‘종합적’ 인 그리고 ‘독자적인’ 청소년정책의 기틀을 마련하였으나(김민, 2008) 10개년 계획으로 기간이 너무 길고, 수련활동을 지나치게 강조하고 구체성이 부족하다는 비판을 받았다(조혜영, 2018). 이후 한국청소년기본계획의 보완을 위해 제1차 청소년육성5개년계획이 수립되었고 이후 명칭의 변경 과정을 거쳐 현재의 제7차 한국청소년정책기본계획(2023-2027)으로 이어진다. 한국청소년기

본계획과 이의 보완계획으로 이어진 제1차 및 제2차 청소년육성5개년계획과 명칭을 바꾼 제3차 청소년육성기본계획은 청소년지도사와 관련하여 양성에 주안점을 두고 언급되고 있을 뿐 지도자의 복지나 처우를 주요 과제로 다루고 있지 않다. 그러나 2008년 발표된 제4차 청소년정책기본계획은 국가 청소년중장기계획 중 처음으로 청소년지도사의 복지 개선을 언급한다. 즉 청소년의 자기주도적 역량증진, 가족기능 및 사회안전망 강화, 건강하고 안전한 성장환경 조성과 함께 5대 분야 중 하나로 제시된 ‘청소년정책 추진체계 정비 분야’의 중점과제 중 하나인 청소년시설·단체·전문인력의 역량 제고의 세부과제로 청소년지도사·청소년상담사 복지 개선을 포함한다. 그 실천 방안도 아래의 <표 1>과 같이 국가표준임금기준표 마련, 경력인정기준표 마련, 활동진흥센터 등 관련 시설과 기관의 인력 배치기준 마련과 강화로 제시되고 있다. 그러나 아쉽게도 최초로 언급되었다는 의미부여만 했을 뿐 이 과제와 실행방안은 실현되지 못하고 만다.

<표 1> 제4차 청소년정책기본계획의 청소년지도사 복지 개선 관련 내용

분야	중점과제	세부추진과제	실행방안
청소년정책 추진체계정비	청소년시설·단체·전문인력의 역량제고	청소년지도사·청소년상담사 복지개선	-국가표준임금기준표 마련 -경력인정기준표 마련 -활동진흥센터 등의 인력 배치기준 마련·강화

출처: 여성가족부(2010)제4차 청소년정책(수정·보완)기본계획에서 정리

2013년부터 2017년을 범위로 만들어진 제5차 청소년정책기본계획은 기존 복지개선이라는 단어 대신 처우개선이라는 단어를 사용하여 그 의지를 조금 더 강화한 느낌을 준다. 5대 영역 중 하나인 청소년정책 추진체계 강화의 중점과제 중 하나인 청소년지원 인프라 보강의 세부추진과제로 청소년단체 활동 활성화 지원 강화, 청소년정책 전달체계 정비와 함께 청소년지도자 역량 강화 및 처우개선이 제시되었다. 그러나 안타깝게도 실행방안으로 제안된 연수와 보수교육 지원은 일부 이루어졌으나 직무표준화나 표준임금기준 마련, 배치기준 강화와 국비지원 확대는 이루어지지 못하고 제6차 청소년정책기본계획을 맞이하게 된다.

<표 2> 제5차 청소년정책기본계획의 청소년지도사 처우 개선 관련 내용

분야	중점과제	세부추진과제	실행방안
청소년정책 추진체계강화	청소년지원 인프라 보강	청소년지도자 역량 강화 및 처우개선	-전문연수, 보수교육 지원 및 포상강화 -직무표준화, 표준임금기준 마련 등 처우개선 -청소년지도사 배치기준 강화 및 국비지원 확대추진

출처: 여성가족부(2012)제5차 청소년정책기본계획에서 정리

2023 청소년연합학술대회

2018년부터 2022년을 시행기간으로 하는 제6차 청소년정책기본계획은 5차 청소년정책기본계획의 한계 및 향후 과제의 하나로 청소년지도자 현실적인 처우개선 노력 미흡을 적시하며 4대 정책목표 아래 12대 주요 과제로 청소년지도자 역량 강화를 포함하고, 144개 세부 과제 중 하나로 청소년지도자 처우개선을 명시하였다. 이전과 다른 점은 우선 전차 기본계획에 대한 평가에 지도자 관련 부분을 포함한 것과 단독과제로 처우개선을 제시한 점이다. 시행방안도 보다 더 보강되었는데 처우개선을 위한 합리적 기준 마련 목표에 임금기준표 마련뿐 아니라 지자체 청소년정책 성과평가 도입 시 임금기준표 적용 여부의 지표화를 제시하였고, 청소년지도자의 생활안정과 복지증진 도모라는 목표 아래 시설 종사자를 위한 ‘쉽과 치유’ 프로젝트 운영, 청소년지도자 공제회 설립 방안 모색 등을 포함시켰다. 제4차 청소년정책기본계획에 처음 언급되어 제6차 청소년정책기본계획까지 이어온 표준임금안은 2019년 한국청소년정책연구원의 연구와 각계의 노력으로 여성가족부를 통해 권고안으로 발표되어 그 결실을 맺게 되고 현재까지 매년 제시되고 있다.

<표 3> 제6차 청소년정책기본계획의 청소년지도자 처우 개선 관련 내용

정책목표	중점과제	세부추진과제	실행방안
청소년정책 추진체계혁신	청소년지도자 역량 제고	청소년지도자 처우개선	-처우개선을 위한 합리적 기준 마련 -청소년지도자의 생활안정과 복지증진 도모 -청소년지도자 배치지원 확대

출처: 여성가족부(2018)제6차 청소년정책기본계획에서 정리

2023년 시행을 시작한 제7차 청소년정책기본계획은 청소년지도자에 대한 내용은 제6차 청소년정책기본계획에서 크게 나아가지 못한 아쉬움이 있다. 청소년지도자의 직무분석이나 배치실태와 직무현황에 대한 데이터 집적·관리와 처우개선과 복리후생 강화를 위한 정책방안 마련을 내세우기는 했으나 6차까지의 방안을 반복하는 느낌을 지울 수 없다. 제6차에서 지방자치단체 정책 성과평가 지표로 활용할 것을 제안하였던 표준임금 적용여부가 사라졌고, 수립단계에서 제안되었던 2년 혹은 3년 주기의 지도자 처우 실태 조사와 관련된 내용도 검토단계에서 포함되었다가 최종안에서는 누락 되었다.

<표 4> 제7차 청소년정책기본계획의 청소년지도자 처우 개선 관련 내용

대과제	중과제	소과제	실행방안
청소년정책 총괄 조정 강화	청소년정책 인프라 개선	청소년지도자지원 및 전문성 제고	-청소년지도자 역량강화 -청소년지도자 직무현황 분석 및 처우 개선

출처: 여성가족부(2023)제7차 청소년정책기본계획에서 정리

지난 30여 년간 국가의 청소년분야 중장기계획에 포함된 청소년지도사의 처우와 관련된 부분을 살펴보았다. 부정할 수 없는 사실은 지난 시간이 아주 의미 없거나 아무런 발전이 없었던 것은 아니라는 점이다. 아쉬운 점이 없지 않으나 청소년지도사의 위상과 처우, 사회적 관심과 지원은 꾸준히 개선되어왔고 지금도 변화하고 있다. 그러나 지금까지의 개선과 변화가 법과 제도의 기반에 의한 것이 아닌 정책결정자나 입안자의 선의에 기대온 바가 크다는 것도 사실이다. 청소년기본법(제23조)은 ‘청소년지도자의 보수가 청소년육성 전담공무원의 보수 수준에 도달하도록 노력하여야 한다’ 라고 명시하고 있으나 그 전담공무원의 지위나 보수 등이 제시되지 않았고, 임용 등에 필요한 사항은 조례로 정하도록 하고 있어 실효성이 떨어진다. 실제 국가법령정보센터를 통해 검색되는 지방자치단체의 관련 조례는 광주광역시, 대구광역시 수성구, 순천시 등 3곳에 불과하다. 광주광역시와 대구광역시 수성구는 전담공무원의 신분을 임기제공무원으로 명시하고 있고, 순천시는 임용 등에 필요한 사항을 시장이 정하도록 하고 있다. 이는 청소년기본법의 보완이나 별도의 명확한 법률제정의 필요성을 잘 말해주는 것으로 법률 제정 혹은 개정의 필요성은 유사한 과정을 거쳤던 사회복지사의 사례를 통해 확인할 수 있다.

3. 사회복지사의 사례를 통해 보는 처우 관련 법률 제정의 필요성

국내에서 특정 직종을 의해 개별 법률을 제정한 예는 총 4건으로, 1991년 제정된 「교원의 지위 향상 및 교육활동 보호를 위한 특별법」, 2011년 제정된 「사회복지사 등의 처우 및 지위향상을 위한 법률」, 2015년 제정된 「전공직의 수련환경 개선 및 지위향상을 위한 법률」, 그리고 2018년 개정된 대학 강사의 처우개선을 위한 「고등교육법(일명 강사법)」 등이다(권부천, 2022). 이 중 사회복지사는 청소년지도사와 여러 가지 면에서 유사성을 가진다. 종사 기관, 수행 업무는 다르지만 첫째, 국가의 사무를 사실상 위임받아 수행한다는 점, 둘째, 업무를 수행하는 주체가 공공과 민간으로 구분되며 각각의 공공과 민간도 지역별, 시설별로 차이가 있다는 점, 셋째, 보수 등 처우가 공무원 동일 직종이나 사회일반과 비교할 때 상대적으로 낮다는 점, 넷째, 상이한 임금체계 등으로 인해 지역 간, 시설 간 임금 편차가 나타난다는 점이 그것이다.

사회복지사의 처우에 대한 논의는 1970년대 후반부터 시작되었다. 산발적인 문제 제기 수준이던 논의가 1983년 「사회복지사업법」에 사회복지사에 관한 조항이 등장하면서 본격적으로 시작된다. 당시 처우개선에 대한 주요 골자는 임금이었다 하고, 국가 공무원과 동등한 대우를 해줄 것을 주장 하였으며 이 논의는 1990년대까지 이어졌으나 개선은 미미한 수준이었다(김아래미 외, 2019). 2000년대에 들어서서는 논의의 초점이 임금에서 노동조건, 직무로 확장되었고, 관련 토론회나 공청회 등이 활발하게 진행되었으며 2010년 이후에는 처우의 대상이 사회복지사에서 사회복지종사자로 확대되었다. 이러한 노력에 힘입어 2011년 「사회복지사 등의 처우 및 지위 향상을 위한 법률」이 제정되어 오늘에 이르게 된다. 허수정(2017)은 Kingdon의 정책흐름모형을 통해 이 법률 제정과정을 분석하였는데 이 과정을 살펴보면

청소년지도사 처우 관련 법의 제정이나 개정과 관련하여 앞으로 대면하게 될 상황을 일부분 예측할 수 있다. 정책흐름모형이란 문제의 흐름, 정책의 흐름, 정치의 흐름들이 상호 독립적인 경로를 따라 진행되다가 어떤 계기로 서로 교차될 때 정책의 창이 열리고 정책변동이 이루어진다고 보는 이론이다. 문제의 흐름은 문제의 심각성을 나타내는 관련 통계현황 등 지표와 문제의 심각성이 표출된 극적인 사건, 이해당사자의 정책대안과 의견제시를 말하는 환류로 구성되고 정책의 흐름은 문제와 관련된 정책공동체의 형성(사회복지사협회 등)과 공동체 내에서 문제 해결을 위해 논의하는 대안의 흐름을 말하는 정책대안으로 구성된다. 정치의 흐름은 관련 사안을 다루는 국회 구성의 변화 등 관련 행위자의 위치변화를 나타내며 이 요소들이 모여서 만들어진 정책의 창은 정책 결정과정에서의 결정에 영향을 미치는 정책 혁신가의 역할과 관련이 있다. 다음의 <표 5>는 정책흐름모형의 세부 분석요소를 정리한 것이다.

<표 5> 정책흐름모형의 각 흐름별 세부 분석요소

		세부 요인	분석자료
문제의 흐름	지표	문제의 심각성을 나타내는 관련 통계, 지표	연구자료, 신문기사
	극적인 사건	문제의 심각성이 표출된 사건	신문기사 등
	환류	문제해결을 위한 기존의 대안 및 행위자의 의견	
정책의 흐름	정책공동체	문제와 관련된 정책공동체의 형성	연구자료, 신문기사, 공청회 자료집, 인터넷 정보검색 등
	정책대안	정책 공동체 내에서 문제 해결을 위해 논의되고 있던 대안의 흐름	
정치의 흐름		국회 구성의 변화 등 관련 행위자의 위치 변화	
정책의 창		정책 결정과정에서의 요소 정책혁신가의 역할	국회 회의록

출처: 허수정(2012)정책흐름 모형을 통해 살펴본 사회복지사 등의 처우 및 지위향상을 위한 법률 제정과정 분석

이 분석틀에 따라 사회복지사 등의 처우 및 지위향상을 위한 법률의 제정과정을 정리하면 다음의 <표 6>과 같다. 우선 문제의 흐름으로 사회복지 종사자의 이직을 증가에 대한 보도와 문제제기, 사회복지사업의 지방이양으로 인한 지역 간 격차 문제, 인근 직종 종사자와의 임금실태 및 근로환경 비교 연구 등을 통한 심각성 부각과 같은 지표가 나타나고 사회복지종사자의 1인시위, 포럼 등을 통한 지속적인 문제 제기가 계속되었다. 더불어 2007년과 2010년 이미 제시되고 있던 사회복지시설 종사자 임금가이드라인의 적용율이 절반에도 미치지 못하다는 연구와 가이드라인 적용이 어려운 이유는 지자체 예산의 부족이라는 연구 등을 통해 기존 대안에 대한 평가와 의견들이 제시된다. 빈번해진 의견의 개진과 논의는 사회복지사협회 등 유관 협회와 정치권의 관심을 불러오고 그 결과 2002년 노무현 후보와 2007년 이명박 후보의 대선 공약으로 포함되는 정책의 흐름을 일으킨다. 보수체계의 단일화, 보수 수준의 현실화를 위한 단계적 보수상향, 가이드라인 현실화, 보수 현실화를 위한 특수기금의 마련, 보조금 지급방식의 변경, 업무 평가를 통한 적절한 보수적용 관련 제도적 검토, 급여 조정위원회 설치 등 다양한 대안들이 논의되고 별도의 법률을 제정할 것인지, 기존의 법을 개정할 것인지에 대한 다양한 의견들은 6개의 서로 다른 법률로 발의되게 되고 소위의 조정과 통합, 최종안 도출을 거쳐 결국 2011년 3월 11일 제298회 국회 임시회 제2차 본회의에서 230명 재

석의원 중 299명의 찬성, 1명의 기권으로 원안 통과라는 결과를 얻게 된다.

<표 6> 정책흐름모형으로 분석한 사회복지사법 과정

		세부 내용
문제의 흐름	지표	<ul style="list-style-type: none"> 92년 연합뉴스 사회복지 종사자 이직률 증가 보고 및 문제제기 2005년 사회복지사업의 지방이양으로 기존 처우 문제가 지역 간 격차 문제로 확산 교사, 간호사, 공무원과 사회복지사의 임금 실태 및 근로환경 비교를 통해 심각성 부각
	극적인 사건	<ul style="list-style-type: none"> 2003년 처우개선 주장 사회복지사 1인시위 각종 포럼과 연구를 통하여 사회복지사 처우관련 문제의 심각성 환기
	환류	<ul style="list-style-type: none"> 2007년 사회복지시설 종사자 임금가이드라인 적용율 50% 미만 2010년 사회복지시설 종사자 임금가이드라인 적용율 30% 가이드라인 적용이 어려운 이유는 지자체 예산 부족 가이드라인 준용은 관련 행정체계의 문제와 관련성을 가진다는 환류
정책의 흐름	정책공동체	<ul style="list-style-type: none"> 사회복지사의 근로환경에 대한 실태조사가 빈번해지면서 사회복지사협회 등 유관 협회의 관심 증가 관련 문제가 지역사회 포럼들을 통해 제기되고 언론에 보도되면서 정치권이 관심 2002년 노무현, 2007년 이명박 후보의 공약 2003년 지방선거 일부 후보자의 공약으로 포함 학계, 협회, 관료들이 상호작용하면서 정책공동체로 활동
	정책대안	<ul style="list-style-type: none"> 보수체계의 단일화, 보수수준의 현실화를 위한 단계적 보수 상향, 가이드라인 현실화, 보수 현실화를 위한 특수기금의 마련, 보조금 지급 방식의 변경, 업무 평가를 통한 적절한 보수적용 관련 제도적 검토, 급여조정위원회 설치 등 제안 간접적인 방식으로 사회복지사 공제회 도입 논의 정책공동체의 논의를 통해 다양한 대인들이 18대 국회에서 각각의 법률안으로 논의 사회복지관협회는 제정안을 선호, 사회복지사협회는 개정안을 선호
정치적 흐름		<ul style="list-style-type: none"> 2002년 노무현후보 공약: 참여복지 5개년 계획 수립되나 변화 부족 2007년 이명박후보 공약: 전재희 장관 통해 논의 지속 18대 국회 보건복지상임위 뿐 아니라 다른 상임위에서도 법안 상정 5명의 의원 중심 논의 진행, 한나라당 신상진의원의 상임위 변경으로 더욱 활력
정책의 장		<ul style="list-style-type: none"> 18대 국회에서 총 6개의 개정 및 제정안이 상정 법안의 구성 내용에는 모두가 동의했으나 기존 법안을 개정할 것인지 새로운 법안으로 제정할 것인지를 두고 숙의의 과정 정책혁신가로서 상임위 위원장인 신상진 의원의 강력한 추진으로 제정안 통과 특정 직업군을 위한 개별 법률안의 제정은 원칙에 맞지 않는다는 문제 제기가 있었으나 폐기시 발생하는 문제점을 들어 소위 통과후 본회의 통과

출처: 허수정(2017)의 논문에서 발췌하여 정리

청소년지도사의 입장에서 보면 개별 법률을 가진 사회복지사의 상황이 매우 부러울 법 하지만 법률의 제정이 모든 것을 해결해 주는 것은 아니다. 사회복지사법 제정 후 10년이 넘은 지금에도 여전히 처우의 열악함을 호소하는 기사와 조사 결과가 나타난다. 법률에 근거하여 보건복지부가 조사하여 발표한 2020년 사회복지시설 종사자 인건비 가이드라인 준수율 조사를 보면 서울, 광주, 제주, 대전, 세종을 제외한 12개 시도의 평균 준수율이 보건복지부 인건비 가이드라인 대비 낮은 것으로 나타났고, 보수체계의 문제점을 묻는 설문에 응답자의 49.7%가 ‘보수 수준 자체가 낮음’ 이라고 응답하였으며, 16.1%는 복지부 인건비 ‘가이드라인이 의무가 아닌 권고사항’ 인것 이라고 응답하였다(박영민·문진영, 2022). 그럼에도 불구하고 법 제정 이후 전국 230개 지방자치단체에서 사회복지사 등의 처우 및 지위 향상에 관한 조례가 제정되어 시행되고 있는 것(박영민·문진영, 2022), 3년 주기로 실태 조사가 시행되고 있다는 것, 보건복지부와 각 지방자치단체에 처우개선위원회를 설치하도록 한 점 등은 긍정적인 변화의 과정이라고 할 수 있다. 더불어 이제 단순히 임금을 중심으로 한 처우의 문제에서 일자리의 질을 중심으로 처우의 재개념화를 시도하는(김아래미 외 3, 2019) 연구나 지방자치단체의 조례를 분석하여 그 실효성을 확보하려는 노력(박영민·문진영, 2022; 김광병, 2018), 처우 개선을 요구하는 것에서 벗어나 이를 보장하거나 강제화 하기 위한 논리적 타당성을 확보하려는 노력(김광병, 2016) 등은 눈여겨볼 만하다.

4. 청소년지도사의 처우개선과 지위향상을 위한 법률(안)의 마련

사실은 이 법률(안)은 청소년지도사가 아니라 청소년지도사 등이나 청소년지도자가 되어야 할 것이다. 그러나 청소년지도자라는 큰 틀에서 연대하고 협조해야 한다는 흐름에는 당연히 찬성하지만 오늘의 이 논의의 자리에서는 청소년지도사의 한 사람으로서 의견을 제시할 뿐 청소년상담사나 다른 자격을 가진 지도자들의 입장을 대표할 수도 없거니와 그들의 의견을 조사해 본 바가 없어 우선 청소년지도사로 한정했음을 밝힌다.

청소년지도사의 처우와 관련된 내용을 법률에 포함시키는 방법은 기존의 법률을 개정하는 것과 새롭게 법률을 제정하는 두 가지 방법이 있다. 또는 일부는 개정을, 일부는 제정을 하는 방안도 있을 수 있다. 사회복지사법의 제정과정에서도 추진의 용이성이나 특정 분야만을 위한 별도의 법 제정에 대한 부담감 등으로 기존법의 개정과 새로운 법의 제정에 대한 의견이 갈려 각각의 입법안이 제출된 바 있다.

1) 기존 청소년기본법의 개정(안)

기존법을 개정하자는 의견은 한국청소년정책연구원이 실시한 공공청소년수련시설 청소년지도사 보수체계 개선방안(최창욱·김기현·김인규, 2018)에 잘 나타나 있다. 연구자들은 공공청소년수련시설을 대상으로 청소년지도사의 보수현황을 조사하여 제시하고 타 직종과의 보수체계 비교를 통해 청소년수련시설 종사자 최소 인건비 가이드라인을 3개의 안으로 제시하고 정책제언으로 안정적 보수체계 유지를 위한 법·제도 완비를 제안하고 있다. 그 내용을

살펴보면 첫째로 청소년지도사 보수수준의 책정조향을 개정하는 것을 권고한다. 구체적으로 청소년기본법 제23조(청소년지도사·청소년상담사의 배치 등)의 3항을 적극적인 조향으로 개정하는 것을 제시한다. 이는 청소년육성전담공무원이 별정직으로 되어 있어 법률의 실효성이 떨어질 수 있으므로 보수 수준을 일반직 공무원의 수준으로 변경하는 안이다.

청소년기본법 제23조(청소년지도사·청소년상담사의 배치 등)	
개정 전	개정 후
③국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 청소년지도사 및 청소년상담사이 보수가 제25조에 따른 청소년육성전담공무원의 보수 수준에 도달하도록 노력하여야 한다.	③국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 청소년지도사 및 청소년상담사의 보수가 일반직 공무원 보수 수준에 도달하도록 노력하여야 한다.

두 번째는 청소년지도사 보수수준 및 지급실태 등에 관한 조사 조향 신설을 제안하였다. 즉, 청소년기본법 제23조의 4항을 신설하여 청소년지도사 보수수준 및 지급실태 파악을 위한 근거조향을 마련하고자 하였다.

청소년기본법 제23조(청소년지도사·청소년상담사의 배치 등)	
개정 전	개정 후(신설)
관련 조항 없음	④여성가족부장관과 지방자치단체의 장은 청소년지도사 등의 보수 수준 및 지급실태 등에 관하여 3년마다 조사하여야 한다.

마지막으로 청소년기본법 시행령에 보수 수준 및 지급실태 등의 조사에 관한 규정을 추가하는 것을 제안하였다.

청소년기본법 시행령	
개정 전	개정 후(신설)
관련 조항 없음	제0조(보수수준 및 지급실태 등의 조사)① 여성가족부장관과 지방자치단체의 장은 청소년기본법 제23조 제3항에 따른 청소년지도사 등의 보수수준 및 지급실태 등에 관한 조사에 필요한 경우 관계 공공기관 또는 청소년단체 등의 장에게 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다. ②제1항에 따른 요청을 받은 관계 공공기관 또는 청소년단체 등의 장은 부득이한 사유가 없으면 요청에 따라야 한다. ③실태조사의 시기, 대상, 방법 등에 관하여 필요한 사항은 여성가족부장관이 정한다.

더불어 지방자치단체 평가 및 청소년수련시설평가에 보수수준 지표 반영, 조례 제정 및 개

2023 청소년연합학술대회

정을 통하여 표준보수체계에 따른 보수지급을 위한 예산편성의 근거마련, 각종 수당의 산출과 지급이 근로기준법 또는 관련법에 따라 명확히 지급되도록 지도 감독을 강화할 것을 제안하고 있다. 또한 청소년정책 현장의 자발적인 노력의 필요성도 강조하였는데 청소년지도사 협의체의 구축과 운영, 정당한 보수 체계 확보를 위한 활동 강화와 보수교육 및 전문교육 적극 참여, 학습동아리를 통한 개별역량 증대 등이 포함되어 있다. 이 제안은 청소년지도자 등의 처우에 대한 법률개정안이 구체적으로 제시되었다는 의미가 있으나 신분보장이나 처우개선위원회 등 몇 가지 사안에 대한 보완이 검토되어야 할 것으로 보인다.

2) 별도 법률 제정(안)

여러 가지 제약사항과 어려움이 예상되나 별도의 관련법률을 제정하는 것도 방안이 될 수 있다. 현재까지 별도의 법률 제정에 대한 의견은 나왔으나 구체적인 성안이 되어 제시된 경우는 없었다. 사회복지사법을 참고하여 다소 영성하나 그 안을 제시해 본다.

청소년지도사 등의 처우 및 지위 향상을 위한 법률(안)

제1조(목적) 이 법은 청소년지도사 등에 대한 처우를 개선하고 신분보장을 강화하여 청소년지도사 등의 지위를 향상하도록 함으로써 청소년지도사 등이 청소년 활동, 보호, 복지 등 관련 업무에 전념할 수 있도록 하는 것을 그 목적으로 한다.

제2조(정의) “청소년지도사 등”이란 「청소년기본법」 제23조 제1항에 따라 청소년시설과 청소년단체에 배치된 사람을 말한다.

제3조(청소년지도사 등의 처우개선과 신분보장) ① 국가와 지방자치단체는 청소년지도사 등의 처우를 개선하고 복지를 증진함과 아울러 그 지위를 향상시키고, 외부의 부당한 압력으로부터 보호하기 위하여 적극적으로 노력하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 청소년지도사 등의 보수가 일반공무원의 보수 수준에 도달하도록 노력하여야 한다.

③ 국가는 청소년지도사 등의 적정 인건비에 관한 기준을 마련하여야 하며, 지방자치단체는 해당 기준을 준수하기 위하여 노력하여야 한다.

④ 여성가족부장관과 지방자치단체의 장은 청소년지도사 등의 보수 수준 및 지급실태, 제3항에 따른 기준의 지방자치단체별 준수율 등에 관하여 3년마다 조사·공표하여야 한다.

⑤ 청소년지도사 등은 청소년시설, 청소년단체 및 청소년 관련 기관 등의 운영과 관련된 위법·부당 행위 및 그 밖의 비리 사실 등을 관계 행정기관과 수사기관에 신고하는 행위로 인하여 징계 조치 등 신분상 불이익이나 근무조건상 차별을 받지 아니한다.

제4조(처우개선위원회) ① 청소년지도사 등의 처우개선 등에 관한 사항을 심의하기 위하여 여성가족부와 특별시·광역시·특별자치시·도·특별자치도(이하 “시·도”라 한다) 및 시·군·구(자치구를 말한다. 이하 같다)에 각각 처우개선위원회를 둔다. 다만, 시·군·구에 두는 처우개선위원회는 그 기능을 담당하기에 적합한 다른 위원회가 있는 경우에는

<p>시·군·구의 조례로 정하는 바에 따라 그 위원회가 처우개선위원회의 기능을 수행할 수 있다.</p> <p>② 여성가족부에 두는 처우개선위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 청소년지도사 등의 처우개선에 관한 사항 2. 제3조제3항에 따른 적정 인건비 기준에 관한 사항 3. 그 밖에 청소년지도사 등의 처우개선 등에 관한 사항으로서 위원장이 필요하다고 인정하여 회의에 부치는 사항 <p>③ 여성가족부에 두는 처우개선위원회의 기능과 구성·운영 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>④ 시·도 및 시·군·구에 두는 처우개선위원회의 기능과 구성·운영 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정하는 바에 따라 조례로 정한다.</p> <p>제5조(한국청소년지도자협회) ① 청소년지도자는 청소년지도에 대한 전문지식과 기술을 개발·보급하고, 청소년지도자의 자질 향상을 위한 교육훈련을 실시하며, 청소년지도자의 복지증진을 도모하기 위하여 한국청소년지도자협회(이하 “협회”라 한다)를 설립한다.</p> <p>② 제1항에 따른 협회는 법인으로 하되, 협회의 조직과 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>③ 협회에 관하여 이 법에서 규정한 사항을 제외하고는 「민법」 중 사단법인에 관한 규정을 준용한다.</p> <p>제6조(청소년지도자공제회) ① 청소년지도사 등은 생활 안정과 복지증진을 도모하기 위하여 여성가족부장관의 인가를 받아 한국청소년지도자공제회(이하 “공제회”라 한다)를 설립할 수 있다.</p> <p>② 공제회는 법인으로 하고, 주된 사무소는 서울특별시에 둔다.</p> <p>③ 공제회의 정관 기재 사항은 대통령령으로 정하고, 정관의 변경은 대의원회의 의결을 거쳐 여성가족부장관의 인가를 받아야 한다.</p> <p>제7조(유사명칭의 사용 금지) 이 법에 따른 공제회가 아니면 한국청소년지도자공제회 또는 이와 유사한 명칭을 사용하지 못한다.</p> <p>제8조(회원의 자격) ① 공제회의 회원은 청소년관련업에 종사하는 자 중 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람으로 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「청소년기본법」 제3조 제7호에 따른 청소년지도자 2. 그 밖에 공제회 정관으로 정하는 사람 <p>② 회원이 되려는 사람은 가입신청서를 제출하고 최초의 부담금을 납입한 날에 공제회의 회원이 된다.</p> <p>제9조(조직 등) ① 공제회는 의결기관으로서 대의원회와 이사회를 두고, 집행기관으로서 이사와 이사를 두며, 감사기관으로서 감사를 둔다.</p> <p>② 공제회 대의원의 선정, 대의원회의 구성과 권한, 이사회 구성과 권한, 임원의 정수, 임원의 선출 및 임기, 임원의 직무, 직원의 임면 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>제10조(사업) ① 공제회는 그 목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 회원에 대한 공제급여의 지급

<p>2. 청소년관련시설의 안전·화재 등에 대한 공제사업</p> <p>3. 자금조성을 위한 사업</p> <p>4. 회원의 복지·후생을 위한 사업</p> <p>5. 제1호부터 제4호까지의 사업에 부대되는 사업 중 정관으로 정하는 사업</p> <p>② 공제회는 그 목적을 달성하기 위하여 필요한 범위에서 수익사업을 할 수 있다.</p> <p>③ 이 법에 따른 공제회의 사업에 대하여는 「보험업법」을 적용하지 아니한다.</p> <p>제11조(재원) 공제사업에 필요한 자금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 재원으로 조성한다. 다만, 여성가족부장관은 공제회의 주된 사무소의 설치 및 운영에 필요한 비용의 일부를 지원할 수 있다.</p> <p>1. 회원의 부담금</p> <p>2. 정부 또는 지방자치단체 외의 자의 출연금</p> <p>3. 공제사업의 운영으로 발생하는 수익금</p> <p>4. 그 밖의 수입금</p> <p>제12조(예산과 결산, 준비금의 적립 등) ① 공제회는 다음 회계연도의 총수입과 총지출을 예산으로 편성하고 다음 회계연도가 개시되기 1개월 전에 대의원회의 의결을 거쳐 여성가족부장관의 승인을 받아야 한다.</p> <p>② 공제회는 회계연도가 경과한 날부터 3개월 이내에 결산보고서, 재산목록, 대차대조표 및 손익계산서를 작성하여 대의원회의 승인을 거쳐 여성가족부장관에게 제출하여야 한다.</p> <p>③ 공제회가 장래 지급할 급여에 총당하기 위한 준비금, 결산상 순이익금 등에 대한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>제13조(행정조치 등) ① 여성가족부장관은 공제회의 운영이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에 기간을 정하여 운영 및 업무의 시정, 그 밖에 필요한 조치를 명할 수 있다.</p> <p>1. 회계 또는 업무집행이 법령, 정관, 그 밖의 공제회 규정을 위반한 때</p> <p>2. 공제회를 현저하게 부당 운영한 때</p> <p>3. 정당한 사유 없이 공제사업의 전부 또는 일부를 중단한 때</p> <p>② 공제회에 대하여는 이 법에서 규정된 것 외에는 「민법」 중 사단법인에 관한 규정을 준용한다.</p> <p>제14조(과태료) ① 제7조를 위반한 자에게는 300만원 이하의 과태료를 부과한다.</p> <p>② 제1항에 따른 과태료는 대통령령으로 정하는 바에 따라 여성가족부장관이 부과·징수한다.</p> <p>부칙</p> <p>이 법은 공포한 날부터 시행한다.</p>
--

이 법률안은 당연히 많은 문제점과 한계를 가지고 있다. 사회복지사법이 사실상 사회복지공제회법이 아니냐는 비판을 받는 것처럼 이 법안도 공제회에 대한 내용을 제외하면 한 장짜리 매우 단순한 법안이 된다. 또한 사회복지사의 경우 사회복지사업법에 나와 있는 협회와 관련된 내용이 이 법률에 포함되어 있어 매우 어색한 상황이다. 그러나 부족하고, 보완할 점이 많지만 공론의 장에서 토론을 시작하는 것이 중요하다.

누군가 시작하지 않으면 아무것도 이루어지지 않는다. 앞서 사회복지사법의 제정과정에서 살펴본 것처럼 문제의 흐름과 정책의 흐름이 정치의 흐름과 만나 정책의 창이 펼쳐질 수 있다고 본다.

5. 정리하며

2013년 9월 어느 날 가졌던 간담회의 내용을 살피는 것을 시작으로 국가의 청소년중장기 계획 속에 언급된 청소년지도사 관련 부분을 탐색하는 한편 우리보다 앞서 유사한 상황을 겪고, 대처해 가고 있는 사회복지 영역의 사례를 살펴보았다. 어설프게 법률안도 제시해 보았다. 이제는 의무화되어 2년마다 참석하게 되는 청소년지도사 보수교육 참가자를 분석하여 청소년지도사의 배치 현황 변동을 조사한 연구(이은숙, 2018)에 따르면 매 2년마다 현업 종사자(보수교육대상자)의 10~15%가 퇴사하는 것으로 나타나고 있다.

원고를 쓰면서 책장 구석에 쌓여 있던 오래된 자료들을 들춰보았다. 1999년 국립평창청소년수련원에서 함께 했던 자격연수 자료집과 참가자명단, 2004년 문화관광부가 배부한 제3차 청소년육성기본계획 안내책자, 한국청소년학회가 주최한 제41회 21세기 청소년포럼 토론회 발표자료, 2003년 일본의 4개 지역 6개의 청소년시설을 방문했던 기록을 담은 청소년지도자 해외연수 보고서, 2003년 한국청소년개발원이 펴낸 청소년정책론 교재 등. 명단 속에는 아직도 현장에 남아 땀 흘리는 분도 있고 이미 고인이 되신 분도 있고 지금은 어디 있는지 알 수 없는 분들도 있다. 현실에 대한 실망, 좌절, 비판 속에서도 우리는 조금씩 변하여 왔고 발전해 왔다. 얼마의 시간이 지나고 현재의 세대가 은퇴하고 새로운 세대가 청소년현장에 들어올 때는 조금 더 괜찮은 상황이었으면 좋겠다는 생각을 한다. 청소년지도사 등의 처우개선을 통해 일자리의 질을 개선하기 위해 더 많이 토론하고 더 많이 논쟁하고 더 많이 부딪치자.

참고문헌

- 권부천(2022). 사회복지사 등의 처우 및 지위향상을 위한 법률 제정과 사회복지시설 종사자 보수수준에 관한 연구. 석사학위논문, 서울시립대학교.
- 김광병(2016). 사회복지시설 종사자의 처우 및 지위보장 논거, 사회복지법제연구 제7권 제2호, pp.33-52.
- 김광병(2018). 사회복지사 등의 처우 및 지위향상에 관한 조례의 역할에 관한 연구, 사회복지법제연구 제9권 제1호, pp.203-231.
- 김민(2008). 한국중장기 청소년기본계획에 대한 진단과 평가, 인문과학논총, 제21호, pp.155-185. 논문
- 김아래미 · 김민정 · 김영우 · 김진석(2019). 사회복지 종사자 처우의 재개념화: 일자리 질을 중심으로. 비판사회정책, 제65호, pp.7-42.
- 박영민 · 문진영(2022). 사회복지사 등의 처우 및 지위향상에 관한 조례 분석, 사회복지법제연구 제13권 제2호, pp.323-351.
- 조혜영(2018). 한국의 청소년정책 중장기계획 변화 동향과 과제, 인문사회21, 제9권5호, pp.1125-1140.
- 여성가족부(2010). 제4차 청소년정책(수정·보완)기본계획.
- 여성가족부(2012). 제5차 청소년정책기본계획.
- 여성가족부(2018). 제6차 청소년정책기본계획.
- 여성가족부(2022). 2021 청소년백서.
- 여성가족부(2023). 제7차 청소년정책기본계획.
- 이은숙(2018). 청소년수련시설의 청소년 지도사 배치현황 조사, 다문화아동청소년연구 제3권 제1호 통권 제7호, pp.46-68.
- 최창욱 · 김기현 · 김인규(2018). 한국청소년학회 2018년 가을 학술대회 자료집, pp.97-117.
- 한국청소년문화연구소(2003). 한국사회의 청소년지도사. 청소년문화포럼, 제8권, pp.32-70
- 한국청소년문화연구소(2003). 청소년지도사의 현재와 미래. 청소년문화포럼, 제8권, pp.85-121.
- 허수정(2017). 정책흐름모형을 통해 살펴본 사회복지사 등의 처우 및 지위향상을 위한 법률 제정과정 분석. 한국사회복지행정학회 추계학술대회 자료집, pp.171-183.

제7차 청소년정책기본계획과 청소년복지의 과제

조성희, 조규필, 정경은

서울신학대학교 교수, 세종사이버대학교 교수, 초당대학교 교수

1. 들어가며

1990년 전까지 청소년정책은 그 목표를 보호·선도·교화로 정하고 청소년을 미래의 주역에 중점을 두으로써 청소년들의 현재의 삶이 유보되어 청소년 문제와 청소년의 삶의 질을 근원적으로 해결하기 어려웠다(문화관광부, 1998). 1984년 「청소년 문제 개선 종합대책(1985~1987)」 추진방안이 청소년의 정책계획의 첫 수립이라고 볼 수 있는데, 이 추진방안 제목에서 사용된 용어에서도 사회가 바라보는 청소년에 대한 관점을 짐작할 수 있다. 이후 1991년에 청소년기본법의 제정과 한국청소년기본계획(1992~2001)이 수립되었으며, 1993년부터는 5년 단위의 청소년육성 계획이 수립되어 시행되었다.

이러한 정부정책에 따라 2022년까지 총 6차례의 걸친 청소년육성기본계획을 발표하였다. 청소년정책기본계획은 청소년기본법 제 13조에 의거하여 5년마다 수립해야 하는 청소년육성 기본계획이다. 여성가족부 장관이 관계 중앙행정기관의 장과 협의한 후 청소년정책위원회의 심의를 거쳐 확정한다. 그리고 2023년 3월 여성가족부 장관이 “디지털 시대를 선도하는 글로벌 K-청소년”이라는 제목의 제7차 청소년정책기본계획(이하 기본계획)을 발표하였다. 7차 기본계획은 2023~2027년에 정부에서 추진할 청소년정책의 주요 내용을 담고 있으며, 향후 중앙부처, 시도, 기초자치단체에서 수행할 세부 정책의 방향성을 제시한다는 점에서 의미와 중요성이 있다.

이번에 발표된 7차 기본계획의 목표는 “청소년 성장 기회 제공”과 “안전한 보호 환경 조성”이며 1) 플랫폼 기반 청소년활동 활성화, 2) 데이터 활용 청소년 지원망 구축, 3) 청소년 유해환경 차단 및 보호 확대, 4) 청소년의 참여·권리 보장 강화, 5) 청소년정책 총괄 조정 강화의 5개의 대과제에 14개의 중과제를 제시하였다. 7차 기본계획의 내용을 검토하는 것은 향후 5년 동안 어떤 청소년정책이 연차별 실행계획에서 구체적으로 수립되고 시행될 것인지를 전망하는 데 필수적이다. 또한 실천현장에서 청소년정책을 참고하여 실제 사업을 적용함에 있어 정보를 제공하고 청소년정책 실행 과정 중 드러날 수 있는 문제점을 사전에 검토하여 예방, 적용시킬 수 있다.

본 발표문은 7차 기본계획이 지향하는 향후 5년의 청소년정책 가운데 청소년 복지 영역을 중심으로 검토하여, 기본계획이 가지는 한계와 문제점을 비판적으로 고찰하는 것이다. 따라서 정부에서 2023년 발표한 7차 기본계획과 6차 기본계획의 비교·분석을 통해 청소년복지 영역이 정책적 발전 방안을 제안하고자 한다.

2. 제7차 청소년정책기본계획의 관점과 내용

7차 기본계획은 「청소년기본법」상 ‘기본이념’에 따른 4개 분야와 정책기반을 포함한 총 5개 분야 기준으로 5개 대과제, 14개 중과제, 39개 소과제 및 108개 세과제로 구성되어 있다(정부부처합동, 2023). 7차 기본계획의 비전 및 목표, 5개의 대과제에 14개의 중과제의 주요 내용은 [그림 1]과 같다.

비전	디지털 시대를 선도하는 글로벌 K-청소년	
목표	청소년 성장기회 제공	안전한 보호 환경 조성
정 책 과 제	대과제(5개)	중과제(14개)
	① 플랫폼 기반 청소년활동 활성화	1-1. 청소년 디지털역량 활동 강화 1-2. 청소년 미래역량 제고 1-3. 다양한 체험활동 확대 1-4. 학교안팎 청소년활동 지원 강화
	② 데이터 활용 청소년 지원망 구축	2-1. 위기청소년 복지지원체계 강화 2-2. 청소년 자립 지원 강화 2-3. 청소년 유형별 맞춤형 지원
	③ 청소년 유해환경 차단 및 보호 확대	3-1. 청소년이 안전한 온·오프라인 환경 조성 3-2. 청소년 범죄 예방 및 회복 지원 3-3. 청소년 근로보호 강화
	④ 청소년의 참여·권리 보장 강화	4-1. 청소년 참여 활동 강화 4-2. 청소년 권익 증진
	⑤ 청소년정책 총괄 조정 강화	5-1. 청소년정책 인프라 개선 5-2. 지역 맞춤형 청소년정책 추진체계 구축

[그림 1] 제7차 청소년정책기본계획의 비전, 목표, 정책과제

출처: 관계부처합동 제7차 청소년정책기본계획, p. 19.

<표 1> 제1~7차 기본계획 비교

대과제	1차	2차	3차	4차	5차	6차	7차
과제1	건전한 청소년활동 지원	청소년이 권리보장과 자율적인 참여확대	청소년 권리신장 및 자발적 참여 기반 구축	청소년활동 기반 보강	청소년의 다양한 역량강화	청소년 참여 및 권리 증진	플랫폼 기반 청소년활동 활성화
과제2	청소년보호 및 선도 강화	청소년이 주체가 되는 문화체육 중심의 수련활동 체계 구축	주5일제 대비 창의적 청소년활동 여건 조성	청소년복지와 인권향상	청소년 참여 및 권리 증진	청소년 주도의 활동 활성화	데이터 활용 청소년 지원망 구축
과제3	가정과 학교의 역할 증대	청소년의 복지증진 및 자립지원	취약계층 청소년복지 지원 강화	청소년친화적 환경조성	청소년 복지 및 자립 지원	청소년 자립 및 보호지원 강화	청소년 유해환경 차단 및 보호 확대
과제4	청소년교류 확대사업	가정과 지역사회의 역할강화와 참여 확산	청소년건강 보호 및 유해환경 정화	청소년정책 추진체계 강화	청소년 친화적 환경조성	청소년정책 추진체계 혁신	청소년의 참여·권리 보장 강화
과제5	국민참여 확산 및 추진체계 강화	추진체계 정비	추진체계 정비 및 범국민적 참여 확산	-	청소년정책 추진체계 강화	-	청소년정책 총괄 조정 강화

통상적으로 정부의 정책 기본계획에는 정부가 가장 역점을 두어 추진하고자 하는 과제가 가장 먼저 제시된다(진미정, 2021). 7차 기본계획에서는 활동-지원- 보호- 참여 순으로 확인할 수 있다. 기존 기본계획에서 복지 용어는 1차 기본계획에서는 과제로 언급되지 않고, 2차부터 6차까지는 2번째 혹은 3번째 과제로 언급되었다.

7차 기본계획의 비전은 ‘디지털 시대를 선도하는 글로벌 K-청소년’이며 청소년 성장기 회 제공과 안전한 보호 환경 조성이라는 목표 아래, 복지 영역은 데이터 활용 청소년 지원망 구축이 정책과제를 제시하고 있다. 7차의 과제의 복지 영역 특징은 복지라는 용어 대신 지원이라는 용어를 사용하는 특징을 지닌다. 7차 기본계획의 복지 영역은 무엇보다 복지 지원 체계를 더욱 촘촘하게 정비한다는 의미를 지니며, 그 지원 체계는 근거 기반의 정책 지원이라는 의미로 해석해 볼 수 있다.

7차 기본계획에서 복지 영역은 데이터 활용 청소년 지원망 구축 정책과제 하위에 ‘위기 청소년 복지지원체계 강화’, ‘청소년 자립 지원 강화’, ‘청소년 유형별 맞춤형 지원’의 3가지 과제 추진을 명시하고 있다.

<표 2> 데이터 활용 청소년 지원망 구축의 과제

정책과제	구분	내용
데이터 활용 청소년 지원망 구축	과제1 위기청소년 복지지원체계 강화	• 위기청소년 발굴 및 치유지원 강화
		• 지역 중심 위기청소년 지원 확대
		• 정보시스템 기반 위기청소년 지원체계 운영
	과제2 청소년 자립 지원 강화	• 학교 밖 청소년 지원 사각지대 해소
		• 가정 밖 청소년 보호 및 자립지원 확대
		• 후기 청소년(19~24세) 안정적 삶 지원
	과제3 청소년 유형별 맞춤형 지원	• 다문화 청소년 지원 강화
		• 청소년(한)부모 생활·양육 지원
		• 신 소외 청소년 발굴 및 지원
		• 장애 및 경계선지능 청소년 지원

3. 제6차 기본계획과 제7차 기본계획의 비교 분석결과와 결과

1) 기본계획 연구분석 틀

이경호, 조대연, 장은하(2023)가 평생교육진흥 기본계획의 비교 분석틀로 제시한 Mintzberg, Ahlstrand, & Lampel(1998)의 전략적 사고 모형(Strategic Thinking Model), Cooper, Fusarelli & Randall(2004)의 4차원 정책분석 모형(The Four Dimension Model), 그리고 Stufflebeam(1973)의 CIPP모형을 조합하여 제시한 정책 연구분석 틀을 참고로 분석하고자 한다. Mintzberg, 외(1998)의 전략적 사고 모형은 다음과 같이 세 쌍의 요인으로 구성되어 있다. 첫째, Above와 Below로 숲과 나무를 바라보는 것과 같이 전체와 부분에 대한 균형 잡힌 고려를 의미한다. 둘째, Ahead와 Behind로 미래에 대한 비전과 과거에 대한 이해를 의미한다. 셋째, Beside와 Beyond로 기존의 정책에 대한 대안적 접근과 정책 형성의 맥락과 관련된다. 이러한 세 쌍의 요인은 평생교육정책 분석과 관련하여 정책 이념 목표, 정책 구조 영역, 정책 주체 대상이라는 측면에서 분석 요인으로 활용될 수 있다(이경호 외, 2023). Cooper 등(2004)은 기존의 정책 분석이 특정 이론 중심으로 협의적으로 보는 경향성을 지적하면서 여러 관점들을 포괄하는 다차원적 정책분석 모형을 제시하였다. 다차원의 분석요소를 구체적으로 살펴보면, 규범적 차원(Normative Dimension)에서는 정책이 추구하는 가치, 이념, 철학 등 이데올로기적 측면을 분석하고, 구조적 차원(Structural Dimension)에서는 정책 형성과 실행을 위한 조직구조가 어떻게 이루어져 있는가에 관심을 두면서 이러한 측면을 지원하는 과정을 분석한다. 그리고 기술적 차원(Technical Dimension)에서는 체계이론(Systems Theory)적 관점에서 일련의 자원 투입(Input), 실행 과정(Process), 평가(Evaluation)라는 과정을 분석하며, 구성적 차원(Constituent

Dimension)에서는 조직 구성원들의 역할 및 활동에 관심을 두고 이들이 어떠한 상호관계를 맺고 활동하는가를 분석한다(이경호 외, 2023). CIPP모형은 상황(Context), 투입(Input), 과정(Process), 산출(Product)이라는 요인으로 구성되어 있다.

이경호 등(2023)의 연구에서는 위에서 언급한 Mintzberg 외(1998)의 전략적 사고 모델과 Cooper 외(2004)의 4차원 정책분석 모델, 그리고 Stufflebeam(1973)의 CIPP 모형을 조합하여 정책 분석의 틀을 제안하였다. 본 연구는 이경호 등(2023)에서 사용한 기본적인 틀은 유지하되 정책 목표, 영역, 정책 대상은 청소년정책기본계획에 맞게 연구자가 범주를 재구분하였으며 그 내용은 <표 3>와 같다.

<표 3> 연구분석틀

분석차원	이념- 목표	과정	영역	대상
분석요인	<ul style="list-style-type: none"> 개인성장 환경조성 	<ul style="list-style-type: none"> 환경(상황) 기회확대(투입) 질 제고(과정) 결과인증(산출) 	<ul style="list-style-type: none"> 추진체계 발굴 지원·치료 자립 	<ul style="list-style-type: none"> 일반청소년(청년) 위기청소년 소외(취약)청소년 제공자

첫째, 분석준거인 정책 이념 목표 분석차원에서는 청소년정책이 추구하는 이념 및 목표를 분석의 차원으로 고려한다. 제6차 기본계획에서는 ‘현재를 즐기는 청소년 미래를 여는 청소년’, ‘청소년을 존중하는 사회’이며 정책목표는 청소년 자립으로 설정되어 있다. 제7차 기본계획의 목표는 ‘디지털 시대를 선도하는 글로벌 K-청소년’으로 비전을 제시하였고, 목표는 ‘청소년 성장기회 제공’과 ‘안전한 보호 환경 조성’으로 설정되어 있다. 따라서 이념- 목표 차원에서는 청소년 개인의 성장과 이러한 성장을 뒷받침해 줄 환경 조성이 어떻게 분포되어 있는지를 확인하고자 한다. 둘째, 정책 영역은 추진체계, 청소년 복지 대상의 발굴, 지원 및 치료, 청소년 자립의 영역으로 구분하여 분석해 본다. 셋째, 분석준거인 정책 대상 분석차원에서는 기본계획의 복지 영역 수혜 대상을 구분하여 일반청소년(청년), 위기청소년, 소외(취약)청소년, 제공자로 구분하여 분석하였다. 넷째, 정책 과정 분석에서는 Cooper 외(2004)의 다차원분석모형과 Stufflebeam(1973)의 CIPP모형에서 제안하는 분석요인들의 어디에 해당하는지를 분석한다. 정책 과정을 분석하는 구체적 요인들은 환경(상황), 기회확대(투입), 질 제고(과정), 결과인증(산출)인데, 환경(상황)은 시스템과 인프라 구축, 기반 강화에 해당하며, 기회확대(투입)는 직접적 서비스 제공, 질 제고(과정)는 그간 진행된 계획의 질 제고 차원의 내실화 강화, 결과(산출)는 청소년복지의 최종적인 투입에 대한 결과 분석이 포함되는지 등으로 구분하여 분석하였다.

2) 분석결과

제6차와 제7차 기본계획에 제시된 각 정책과제들이 본 연구분석 틀의 어느 영역에 해당하는지를 체크하고 분석틀에 맞게 분석 요인들이 선정되었는지 확인하는 과정을 거쳤다.

2023 청소년연합학술대회

제6차 기본계획의 분석결과는 <표 4>와 같다. 이념 목표 차원에서 개인 성장과 환경 조성을 목표로, 개인성장 목표 20개 항목, 환경 조성 목표 9개 항목의 세부 과제가 추진되었다. 정책과정을 살펴보면 환경(상황) 측면에서 6개의 세부 과제, 기회확대(투입) 측면에서 19개의 세부 과제, 질 제고(과정) 측면에서 4개의 세부 과제가 추진되었다. 또한 정책영역으로는 추진체계 영역에 5개, 발굴 영역에 2개, 지원 및 치료 영역에 16개, 자립 영역에 5개의 세부 과제가 추진되었다. 그리고 정책대상의 경우에는 일반청소년(청년)을 대상으로 한 세부 과제가 3개, 위기청소년 대상 9개, 소외(취약)청소년 13개, 제공자 4개의 세부 추진과제가 확인되었다.

제7차 기본계획의 분석결과는 <표 5>에서와 같이, 이념 목표 차원에서 개인 성장과 환경 조성을 목표로, 개인성장 목표 19개 항목, 환경 조성 목표 10개 항목의 세부 과제가 추진되었다. 정책과정을 살펴보면 환경(상황) 측면에서 10개의 세부 과제, 기회확대(투입) 측면에서 17개의 세부 과제, 질 제고(과정) 측면에서 2개의 세부 과제가 추진되었다. 또한 정책영역으로는 추진체계 영역에 9개, 발굴 영역에 6개, 지원 및 치료 영역에 7개, 자립 영역에 7개의 세부 과제가 추진되었다. 그리고 정책대상의 경우에는 일반청소년(청년)을 대상으로 한 세부 과제가 4개, 위기청소년 대상 10개, 소외(취약)청소년 7개, 제공자 8개의 세부 추진과제가 확인되었다.

<표 4> 제6차 기본계획 분석 결과

구분	이념, 목표		정책과정			정책영역				정책대상				
	개인 성장	환경 조성	환경 (상황)	기회 확대 (투입)	질제고 (고정)	결과인증 (산출)	추진 체계	발굴	지원 치료	자립	일반 청소년 (청년)	위기 청소년	소외 청소년	제공자
지역사회 청소년통합지원체계(CYS-Net)*을 활용, 위기 청소년 종합적인 사회안전망 구축, 운영	0	0				0					0			
위기청소년 발굴-진단-분석평가 체계 고도화 및 혁신	0	0				0								0
사회안전망과의 조기 연결을 위한 현장 아웃리치(거리·사이버) 활성화	0			0			0				0			
위기청소년에 대한 맞춤형 심리·정서 상담 서비스 제공	0		0					0			0			
주거우선(Housing First)의 자립 여건 마련을 위한 청소년(청년) 맞춤형 주거지원 방안 마련	0		0						0	0				
비진학, 미취업 청소년(19~24세) 사회진출 지원	0		0						0	0				
학교 부적응 초기부터 위기청소년에 대한 조기 개입을 통한 학업 중단 예방	0			0				0			0			
관계부처 및 유관기관 협력으로 학교 밖 청소년 적극 발굴·연계	0	0					0				0			
청소년 특성을 고려한 학업·취업·자립 등 맞춤형 서비스 지원	0		0					0		0				
‘가출 청소년’에 대한 관점과 접근방식 전환	0	0												0
청소년쉼터 전문화·특성화 및 이용 문턱 낮추기	0	0				0					0			
주거 취약 ‘가정 밖 청소년’에 대한 지원으로 위기의 회전문 차단	0		0					0			0			
비행 예방 및 회복 지원 프로그램 강화	0		0					0			0			
보호처분 청소년 지원 강화	0			0				0			0			
학교에서의 다문화 청소년 지원 강화	0		0					0				0		
학령기 다문화 청소년 대상 맞춤형 프로그램 제공	0		0					0				0		
다문화 청소년 한국어 교육 및 학습 지원	0		0					0				0		
북한이탈청소년 교육지원 및 사회적응 지원	0		0					0				0		
청소년 한부모 자녀 양육 지원	0		0					0				0		
청소년 한부모 자립기반 지원			0						0			0		
청소년 한부모 학습권 보장 강화	0		0					0				0		
경제적으로 어려운 학생* 대상 각종 교육비 지원 확대	0		0					0				0		
‘소득연계형 국가장학금’ 지원 확대	0		0					0				0		
저소득층 위기청소년 특별지원 강화	0		0					0				0		
미취업 저소득 청소년 구직활동비용 지원	0		0						0			0		
저소득층 취업 청년에게 청년내일채움공제 제도를 통해 자산형성 지원 등 자립기반 지원		0	0						0			0		
초등돌봄서비스 단계적 확대		0	0			0								0
취약계층 돌봄공백 해소 지원 강화	0		0					0				0		
지역아동센터 서비스 내실화 및 공공성 강화 추진		0		0		0								0
합계	20	9	6	19	4	5	2	16	5	3	9	13	4	

2023 청소년연합학술대회

<표 5> 제7차 기본계획 분석 결과

구분	이념, 목표		정책과정				정책영역				정책대상			
	개인성장	환경조성	환경(상황)	기회확대(투입)	질제고(조정)	결과인증(산출)	추진체계	발굴	지원치료	자립	일반청소년(청소년)	위기청소년	소외청소년	제공자
추진과제														
위기청소년 조기 발굴 및 상담 지원 확대	0		0				0				0			
고위기 청소년 조기 발굴 특화서비스 제공	0		0				0				0			
정서행동문제 청소년 치유인프라 확대 및 지원		0	0					0			0			
지역사회 청소년안전망 활성화	0		0				0				0			
지자체 청소년안전망팀 확대 운영		0	0				0						0	
전문기관-학교 간 청소년 위기 공동대응 협력		0	0				0						0	
위기청소년통합지원정보시스템 구축 운영		0	0				0						0	
청소년상담1388 시스템 고도화		0	0				0						0	
학교 밖 청소년 발굴 연계 협력 강화		0	0				0				0			
학교 밖 청소년 학업 진로지원 확대	0			0			0				0			
학교 밖 청소년 활동 지원 강화	0		0				0				0			
학교밖청소년지원센터 인프라 확대		0	0				0						0	
가정 밖 청소년 보호 및 자립지원 확대	0		0						0		0			
가정 밖 청소년 경제 및 주거지원 확대	0		0						0		0			
가정 밖 청소년 자립지원 기반 강화	0		0						0				0	
가정 밖 청소년 쉼터 이용 지원 내실화	0			0		0					0			
후기 청소년 진로 직업교육 실시	0		0						0	0				
후기 청소년의 창업시장 진입 지원	0		0						0	0				
후기 청소년 취업 지원	0		0						0	0				
후기 청소년 건강 및 주거 지원	0		0						0	0				
다문화가족 청소년 학습 및 사회 적응 지원	0		0					0				0		
이주배경 청소년 종합 통계 구축 및 지원		0	0					0					0	
청소년(한)부모 사례관리 및 학업 지원	0		0					0				0		
청소년(한)부모 양육비 지원 강화	0		0					0				0		
가족돌봄청(소)년 실태파악 및 지원체계 마련		0	0				0						0	
가족 위기 청소년 지원 강화	0		0					0				0		
은둔형 청소년 발굴 및 지원		0	0				0					0		
채무상속 위기청소년 법률지원 제공	0		0					0				0		
장애청소년 부모 지원 및 경계선지능 청소년 지원방안 마련	0		0				0					0		
합계	19	10	10	17	2		9	6	7	7	4	10	7	8

제6차 기본계획과 제7차 기본계획의 분석틀에 따른 분석결과는 <표 6>과 같다. 제6차 기본계획과 제7차 기본계획 모두 환경 조성보다 개인 성장에 대한 과제 비율이 높은 편이다. 7차는 6차에 비해 환경 조성에 대한 과제 비율이 높아, 정책과정에서도 환경(상황)에 대한 과제

비율이 6차 기본계획에 비해 70% 향상되었다. 정책영역에서는 제6차 기본계획은 지원·치료의 직접적 개입의 비율이 높게 나타났으나 제7차 기본계획은 추진체계 영역이 가장 높은 비율을 나타냈다. 정책대상은 제6차 기본계획은 소외청소년과제가 가장 많았으나, 제7차 기본계획은 위기청소년 과제가 가장 많았고, 시스템 구축 부분의 강화로 복지 서비스 제공자에게 고도화된 정보활용 및 데이터 기반에 따른 서비스 제공을 위한 과제 비율이 제6차 기본계획에 비해 향상되었음을 확인할 수 있다.

<표 6> 제6차 기본계획과 제7차 기본계획의 분석결과

구분		6차 기본계획	7차 기본계획
이념 및 목표	개인성장	20	19
	환경조성	9	10
정책과정	환경(상황)	6	10
	기회 확대(투입)	19	17
	질 제고(과정)	4	2
	결과인증(산출)	-	-
	추진체계	5	9
정책 영역	발굴	2	6
	지원·치료	16	7
	자립	5	7
	일반 청소년(청년)	3	4
정책대상	위기청소년	9	10
	소외청소년	13	7
	제공자	4	8

4. 제6차 기본계획과 제7차 기본계획 복지 영역 정책 내용 비교를 통한 향후 정책 제안

4장에서는 제6차 기본계획과 제7차 기본계획의 복지 영역의 과제별 주제 주요 키워드를 비교해 보고 각각의 과제에서 구체화할 필요가 있는 정책과제를 제안해보고자 한다.

1) 과제1 위기청소년 복지지원체계 강화

(1) 치유 인프라 확대 추가

- 위기스크리닝 척도의 경우 기존 상담복지센터 지원 위기청소년 대상으로 실시해왔으나, 쉼터 가정 밖 청소년에게도 확대 적용한 것이다. 고위기 청소년이 다수 이용하는 쉼터에서 조기발견의 통로가 될 것으로 기대되지만, 스크리닝 수준에서 심도있는 상담 및 치료가 이루어지기 위해 고위기 문제 관련 전문인력의 확충 및 정신건강복지센터 등 전문기관과의 원활한 연계가 요구된다.

- 정서행동특성검사는 기존에 실시해 오던 것을 기본계획에 포함한 것으로, 검사 자체보다는 검사 후 실질적인 고위기 치료가 가능하도록 하기 위해서는 제7차 기본계획에 반영된 임

2023 청소년연합학술대회

상심리사의 배치 및 심리외상 지원에 대한 법제화를 추진하는 것이 중요할 것이다.

※ 정서행동특성검사 : CPSQ(초등생), AMPQ(중고생)

- 문화관광부 문화예술교육 내 “약자 프렌들리 사업”의 예술치료 프로그램이 학교 밖 청소년(꿈드림) 및 가정 밖 청소년(쉼터) 대상으로 운영되고 있으므로, 단순히 부처 협력사업으로 연계운영하는 것이 아닌 예술치유사 파견 등을 제공하는 치유 프로그램으로의 실시를 제안한다. 현재 문화체육관광부는 교육부 협력으로 위센터, 위클래스, 위스쿨 등을 대상으로 치유 문화예술교육 사업을 실시하고 있다.

(2) 청소년동반자의 맞춤형 사례관리 및 위기수준별 상담

- 청소년동반자(YC)는 6차 계획 시기에 1,146명('17) → 1,363명('22)으로 5년간 19% 증가하여 수요가 입증되어 왔다. 제7차 계획에는 맞춤 사례관리 및 위기수준별 상담을 위해 동반자 확대 및 처우개선을 제시했으나, 동반자의 역할 수행을 위한 인과성이 다소 모호한 제안인 것으로 보여진다. 따라서 위의 역할 수행을 위해 최소한 어느 정도의 인원 확대와 전문성 증진이 요구되는지 구체적인 대안이 제시될 필요가 있다.

※ 청소년동반자 인원 : 1,146('17) → 1,261('18) → 1,313('19) → 1,349('20) → 1,354('21) → 1,363('22)

(3) 지자체 청소년안전망팀의 확대

- 지자체 청소년안전망팀 선도사업은 청소년복지지원법 제9조의2(통합지원체계 전담기구)에 따라 지자체에서 고위기 청소년을 대상으로 운영되고 있으나, 지자체가 위기청소년 보호라는 공적 사무를 시행할 주체임에도 초기 시범사업 형태로 일부 지역에서만 시작되었기 때문에(김지연, 2021) 운영지역이 아직 전국 지자체의 10%에 못 미치고 있는 실정이다.

※ 청소년안전망팀 운영 지자체 : 9개('20) → 15개('21) → 20개('22) → 22개('23)

- 지자체 합동평가시 가점을 부여하고, 사업예산을 지원하며(국비와 지방비 각 50%), 운영지역 확대를 유도하고 있으나, 법조문이 “~전담기구를 설치할 수 있다”로 임의조항 성격이므로 7차 시기에도 역시 전국적인 확대에 한계가 있을 것으로 판단된다.

- 또한 기존의 청소년안전망 협의체(운영위원회, 실행위원회)가 2021년 법개정을 통해 ‘청소년복지심의위원회’로 2021년 변경되었으나, 그에 따른 역할 변화로 어떻게 청소년안전망 운영을 활성화할 것인지에 대해 위기사례 발굴뿐만 아니라, 구체적인 역할 개선이 명시되어야 할 것이다.

(4) 지역중심의 청소년안전망을 통한 위기 사례관리

- 6차 계획에 따라 대부분의 지자체로 확대 설치된 청소년안전망이 7차 시기에는 내실을 기하고, 고위기 청소년 대응에 특화될 필요가 있다.

※ 청소년안전망 설치 : 224개('17) → 226('18) → 231('19) → 236('20) → 238('21)

→ 240('22) ☞ 전국 243개 지자체 중 240개소 설치

- 그러기 위해서는 위기유형별 지원기관 연계 및 공동대응이 필요한데, 이를 통제 조율할 거버넌스 역할이 요구되지만, 제7차 계획에는 그에 대한 구체적인 언급이 없다. 지자체 청소년안전망팀이 그 역할을 어느 정도 할 수 있을 것으로 기대되지만 설치된 지역이 제한적이라 한계가 있을 것으로 예상된다.

- 따라서 7차 기본계획에 '단계적 확대' 라는 모호한 표현보다 좀 더 구체적인 설치 목표를 제시하여 매년 실행계획을 통해 예산 확보 노력이 이루어질 수 있어야 할 것이다.

(5) 위기청소년 통합지원정보시스템

- 한국청소년상담복지개발원에 시스템을 관리하는 청소년안전망데이터센터가 설치되어 '23년 상반기 오픈 예정으로, 위기청소년 지원 시설(기관)별 분절적으로 제공되던 서비스 이력이 통합적으로 관리되어 중복서비스를 방지하고, 위기유형에 따른 맞춤형 통합 사례관리가 가능할 것으로 기대된다.

※ 법적 근거 : 청소년복지지원법 제12조2항 (위기청소년통합지원정보시스템의 구축 및 운영 등) 신설('21.3.23)

- 현재까지 주로 여성가족부 지원 시설들 간의 DB 연동이 구현되어 있는데, 제7차 기본계획에는 위기청소년 발굴단계에 있는 타 부처 연계 대상에 대한 DB 연동계획이 구체적으로 제시되어 있지 않다.

- 따라서 드림스타트 및 아동보호전문기관(보건복지부), 학업중단 학생(교육부), 심리취약 병역의무자(병무청), 선도프로그램 이수자(경찰청) 등 타 부처 연계 대상 DB와의 연동 계획을 구체적으로 반영할 것을 제안한다.



[그림 2] 위기청소년 통합지원정보시스템 이미지

2) 과제2 청소년 자립 지원 강화

(1) 학교 밖 청소년 지원 사각지대 해소

① 학교 밖 청소년 발굴 연계 협력 강화

- 학교 밖 청소년에 대한 제도적인 연계와 연계 역량 강화를 위하여 사전 정보제공 동의 없이 정보 연계 가능 대상을 고등학생까지 확대 및 고교 미진학 청소년에 대한 정보 연계 방안의 검토되며, 교육행정정보시스템(National Education Information System, NEIS)과 위기청소년통합지원정보시스템 연계가 추진되었다. 또한 학교를 그만두는 경우 관련 정보가 곧장 연계되도록 교원연수활성화 및 정보연계 모니터링 강화와 학교밖청소년 지원센터에 대한 홍보 활성화가 추진되었다.

- 그동안 학교 밖 청소년이 학교밖청소년지원센터에 연계될 수 있도록 하는 방안이 모색되고 추진되어 온 것에 비해 연계 가능 대상의 확대, 현재 추진되고 있는 위기청소년통합지원정보시스템에 학교 밖 청소년과 직접적으로 관련성을 갖는 교육행정정보시스템의 연계를 통해 학교 밖 청소년의 사각지대발굴에 있어 제도인 토대가 마련될 것으로 기대되며, 학교밖청소년지원센터의 활용 가능성을 높이고, 실질적인 연계를 강화하기 위한 정보 제공의 차원에서 교원연수활성화 및 정보연계 모니터링 강화 및 센터 홍보 활성화는 지속적으로 이루어져 온 것으로 실효성을 높이기 위한 노력이 필요하다.

① 학교 밖 청소년 학업진로지원 확대

- 학교 밖 청소년 학습지원 위한 방안으로 온라인 학습 콘텐츠 및 사회성 훈련 프로그램 개발 운영, 온라인 교육플랫폼 구축, 학자금 지원대상에 학교 밖 청소년이 포함될 수 있도록 하는 제도 개선 추진, 청소년생활기록부 인정 반영하는 대학 단계적 확대를 통해 학교 밖 청소년 학업과 진로 지원 강화가 추진되었다.

- 학교 밖 청소년의 심리적 어려움과 진로탐색과 개발을 통한 취업 강화, 청소년 작업장, 내일이룸학교 활성화, 청년을 포함한 취업 지원 강화의 방향에 더하여 코로나19 이후 나타난 비대면 교육 강화와 학교 밖 청소년들의 학습 및 사회성 증진을 위한 프로그램 개발 및 온라인 교육플랫폼 구축은 학교 밖 청소년들의 학습권 보장의 수준을 높일 수 있을 것으로 판단되며, 학자금 지원 제도의 개선, 대학 입시에서의 차별 완화 역시 학교 밖 청소년들이 자신들의 계획에 따라 학습을 지속할 수 있는 토대를 마련하는데 기여할 것이다.

- 제7차 기본계획을 중심으로 학교 밖 청소년 지원 정책을 추진함에 있어서 학교 밖 청소년들의 특성을 고려하여 학업을 지원함에 있어서 그동안 주요하게 관심을 두고 추진해 온 심리적 지원과 진로 탐색이 지속될 수 있도록 하는 노력이 필요하며, 프로그램 개발과 교육 콘텐츠 개발에 있어서 학교 밖 청소년들의 수요와 학습 역량을 충분히 감안한 교육 내용이 개발될 필요가 있다. 온라인 학습이 가지는 다양한 제약을 극복하기 위한 방안에 대한 모색의 병행과 학자금 지원 제도의 개선 및 청소년생활기록부의 경우에는 해당 부처와의 충분한

협력을 통해 조기에 정착될 수 있는 노력과 실제 성과에 대한 모니터링이 중요하다.

③ 학교 밖 청소년지원센터 인프라 확대

- 학교 밖 청소년지원센터의 인프라 강화를 위한 전용 공간 및 메타버스를 활용한 온라인 플랫폼 고도화, 종사자의 단계적 확충 및 청소년복지시설과의 연계 강화가 추진되고 있으며, 이를 통해 학교 밖 청소년들이 온오프라인에서 서비스를 활용할 수 있는 인프라가 확대될 것으로 기대되며, 종사자의 확충과 서비스 연계 강화를 통해 서비스 제공의 역량도 증대될 것으로 판단된다.

- 학교 밖 청소년지원센터의 시설 및 인적 인프라의 제약에 대한 전국적인 실태를 기반으로 한 구체화된 목표가 제시될 필요가 있으며, 종사자의 단계적 확충과 함께 현재 청소년지도자들의 처우에 대한 다양한 문제제기가 이루어지고 있는 상황이므로 전문 인력의 확충 및 유지를 위한 방안도 함께 모색될 필요와 함께 메타버스를 활용한 온라인 플랫폼 운영 성과와 발전 방안에 대한 명확한 검토를 기반으로 콘텐츠의 개발과 고도화가 추진되어야 한다.

(2) 가정 밖 청소년 보호 및 자립지원 확대

① 가정 밖 청소년의 자립을 위한 안정적 토대 마련

- 가정 밖 청소년의 진로지원 강화 및 안정적 자립의 토대 마련을 위하여 대학 장학금 및 행복기숙사 우선 지원, 맞춤형 프로그램 및 지원금 제공, 복지시설 퇴소 후 자립지원수당 확대 및 지자체 자립정착금 확대, 자산형성 및 관리 사업 연계, 공공임대주택 지원이 추진되어 가정 밖 청소년의 주거 안정성과 학업 및 취업을 포함한 진로지원이 강화될 것으로 예상된다.

- 이전에 추진되었던 청소년자립지원관을 통한 주거 우선 지원 미 복지시설 이용의 병행에 비해 주거지원의 강화가 이루어질 것으로 판단되나 지자체 자립정착금의 경우 실제 지원 규모가 안정적 주거 형성에 부족한 경우가 많고, 지자체간 지원금의 차이가 크게 나타나고 있어 실효성 있는 주거 안정 방안으로의 추가적인 검토가 필요하다. 학업 및 취업 등의 진로지원 강화에 있어 지원 대상에 대한 모니터링을 통해 실제 학업 유지의 상황에 기반한 제도 보완과 프로그램 참여 이후 실질적인 취업으로 연계될 수 있는 방안에 대한 모색이 필요하다.

② 가정 밖 청소년의 자립지원 기반 형성

- 가정 밖 청소년의 자립지원 기반 형성을 위하여 청소년복지지원법 개정을 통한 복지시설 입퇴소 청소년에 대한 지원 구체화, 자립지원관의 전국적 확대를 추진하게 되어 가정 밖 청소년에 대한 자립지원의 제도적 접근의 토대 형성과 지원 인프라의 확대에서 긍정적인 효과가 예상된다.

- 복지시설 입퇴소 청소년에 대한 지원에 대한 제도적 근거를 마련함에 있어서 보호종료

2023 청소년연합학술대회

아동과 차이를 보이는 심리적 자립에 영향을 주는 가족 관련 이슈 및 심리정서적 이슈에 대한 지원 방안이 추가적으로 모색될 필요가 있으며, 청소년자립지원관의 경우 전국적인 확대와 함께 해당 기관이 충분히 기능할 수 있도록 하는 인력과 예산 지원이 함께 고려되어야 한다.

(3) 후기 청소년(19~24세)의 안정적 삶 지원

① 후기 청소년의 진로·직업 교육 및 취창업 지원

- 후기 청소년의 안정적인 삶을 형성하는 소득활동과 관련하여 청소년활동 공간을 중심으로 한 진로프로그램 및 교육 지원, 기업이 정신 육성을 위한 프로그램 및 청소년창업사관학교 운영, 일자리 경험 및 청년내일채움공제, 청년일자리도약장려금 지원이 지속적으로 추진되어 후기 청소년들의 경제적인 안정을 높일 수 있는 기본적인 토대를 형성할 것으로 예상된다.

- 후기 청소년의 경제적인 안정을 높이기 위한 진로·직업 교육 및 취창업 지원에 있어서 후기 청소년들의 수요와 노동시장의 격차를 충분히 고려한 교육 및 취창업 지원 프로그램의 운영과 창업에 있어서 지속적인 모니터링과 환류의 과정을 통해 안정적 정착을 지원하기 위한 방안이 함께 모색되어야 한다.

② 후기 청소년 건강 및 주거 지원

- 후기 청소년의 심리·정서적 건강과 주거의 안정성을 높이기 위하여 청년마음건강바우처 및 청소년상담복지센터를 통한 상담과 군상담관 제도를 활용한 군복무 후기 청소년 지원, 공공임대 및 청년유형 전세임대를 통한 주거지원을 통해 후기 청소년의 심리·정서적 건강과 주거의 안정성을 높일 수 있을 것으로 판단된다.

- 후기 청소년의 심리·정서적 건강과 관련하여 청소년상담복지센터와 군상담관의 경우 지속적인 인력 부족 문제와 처우와 관련된 이슈가 지속되고 있는 상황이므로 후기 청소년을 지원하는 역량을 충분히 갖출 수 있도록 하는 제도적인 지원과 함께 상담에 대한 충분한 슈퍼비전을 통해 실효적인 상담이 이루어질 수 있도록 해야 한다. 공공임대 및 청년유형 전세임대의 경우 정책에 대한 충분한 홍보를 통해 후기 청소년들이 실제 해당 정책을 인지하고 활용할 수 있도록 해야 함과 동시에 해당 정책 수요를 토대로 성과 목표를 설정하여 이를 달성하기 위한 제도 개선이 지속적으로 추진되도록 해야 한다.

3) 과제3 청소년 유형별 맞춤형 지원

(1) 다문화 청소년 지원 강화

- 가족실태조사(2018년)에 따르면 다문화 가족에 대한 사회적 차별이 여전히 존재하고 다문화 가족 자녀의 차별은 증가(2015년 6.9%→ 2018년 9.2%)하기에 인종차별과 관련된 부분의

법과 정책을 강화할 필요가 있다.

- 이주배경청소년들에게 한국어교육과 사회적응 프로그램을 제공하는 레인보우스쿨은 2022년 기준 15개 지역, 27개 기관에서 시행하고 있다. 가족센터에서 진행하는 결혼이민자 자녀성장 프로그램은 2020년 196개소에서 시행하고 있지만 아동에 초점을 맞추고 있다.

가족센터는 전국 2023년 기준 243개소가 운영 중이다(가족센터 홈페이지 참고). 전국의 가족센터에 중도입국 청소년 대상 한국어교육을 실시하는 것으로 기본계획에 명시되어 있고 찾아가는 교육과 원격학습 콘텐츠 제공 등이 제시되어 있다. 중도입국 청소년의 가장 큰 어려움은 한국어 사용이지만 이 언어 문제만의 접근으로 이 청소년들의 문제를 해결하기에는 역부족이다. 가족센터의 접근성과 인적, 물적 자원의 문제 등을 고려하여 지역사회 내 유관 기관들과 협업하여 중도입국 청소년문제를 종합적으로 해결하는 방안을 강구해야 할 것이다.

(2) 청소년(한)부모 생활양육 지원

- 청소년한부모 가정에게는 일반 가정의 아동수당(2023년 만 8세 미만 10만원)보다 소득을 기준(중위소득 60% 이하)으로 아동양육비를 2023년 자녀 1인당 20만원을 1년간 지급하고, 이후 중위소득 65% 이하 청소년한부모에게 자녀 1인당 월 35만원이 지원되는 정책을 추진한다. 아동 양육 수당의 차별적 제공 외에 청소년한부모들에게 필요한 부분이 무엇인지에 대한 부분을 고민해야 할 것이다. 청소년한부모는 자녀 돌봄과 생계에 대한 책임을 혼자서 감당해야 하는 이중고에 시달리고 있다. 제7차 기본계획에 제6차 기본계획에서는 제시되지 않은 통합사례관리가 정책으로 제시되어 있기는 하지만 청소년한부모들의 각 가정을 월 1회 방문 케어할 수 있는 전문가를 파견하여 자녀 양육 및 실질적 지원을 파악할 수 있는 제도적 시행이 필요하리라 본다.

(3) 신 소외 청소년 발굴 및 지원

- 신 소외 청소년 발굴 및 지원은 제7차 기본계획의 새로운 정책과제이다. 신 소외 청소년이라는 지원은 청소년복지의 사각지대 발굴이며 소외받지 않고 촘촘하게 정책을 실행하려는 노력이라 환영하는 정책 방향이다. 하지만 새로운 영역이다 보니 신 소외 청소년의 발굴 조사 및 정부의 데이터 연계를 통해 발굴한 후 지원체계 마련 및 운영이라고 대부분 명시되어 있지만 실태조사가 이루어지지 않고 구체적인 지원 내용은 살펴보기 어렵다.

- 신 소외 청소년을 포함하여 복지적 지원이 필요한 청소년의 통합 사례 관리를 할 수 있는 기구 마련이 필요하다. 이 기구는 기존 조직을 활용한다면 청소년 영역에서는 일시청소년 쉼터가 될 수도 있고, 청소년상담복지센터나 청소년지원센터가 될 수 있을 것이다. 혹은 청소년복지센터로 기존 시설들을 통합 구성하여 사업들을 유기적으로 연계하여 운영할 수 있도록 하는 방안을 제안한다. 이 센터는 청소년 자녀가 있으면 보호자이든지, 청소년이건 상관없이 누구든지 자신이 처한 상황에 대해 상담할 수 있는 창고이며, 사례관리대상자가 될 수 있다.

- 사례관리를 포함하여 복지적 지원을 통합적으로 수행할 수 있는 숙련된 인력은 필요 조

건이 된다.

(4) 장애 및 경계선지능 청소년 지원

- 장애청소년의 경우도 많은 어려움이 있지만 경계선 지적 기능(Borderline Intellectual Functioning: BIF)의 출입말인 경계선 지능은 최근 많은 관심의 대상이다. 경계선 지능의 출현율은 전체 인구의 13%(서해정, 박현숙, 이해수, 2019)이다. 학교에서는 느린 학습자며 학습적 지원이 이루어지겠지만, 이들이 성장하여 중·후기 청소년이 되면 범죄의 피가해자, 고용과 남자 청소년의 입대 문제를 비롯한 사회적 고립과 피해가 예상된다. 생애주기별 맞춤 접근이 가능하도록 정책이 촘촘하게 마련되어야 한다.

- 최근 청소년복지시설에 경계선 지능 청소년의 입소가 증가하고 있는 상황인데, 청소년복지시설 등에서 경계선 지능 청소년을 사례관리하고 있다. 따라서 사례관리를 지원하는 것보다 경계선 지능 청소년은 다른 청소년 투입의 1.5~2배 실무자들의 노력이 요구되기에 실질적인 지원비 증액이 요구된다.

복지영역에서는 청소년이 우선적으로 학업을 중단하기 전엔 학생이기에, 학교에서 초기 지원 청소년을 발굴할 수 있는 시스템이 가동되는 것이 필요하다. 학교사회복지사 운영 강화와 청소년지도사 학교 파견을 제안해 볼 수 있다. 또한 청소년에 대한 개입으로 청소년문제를 해결하기 어렵다. 청소년이 속한 가족 단위의 개입을 할 수 있도록 하는 법률적, 정책적 대안들이 마련될 필요가 있다.

<표 7> 6차 기본계획과 7차 기본계획의 복지 영역의 과제별 주제 주요 키워드

구분	6차	7차
위기 청소년 발굴 및 치유	조기발굴	○ 아웃리치+사이버아웃리치 학교전담경찰관(경찰청) 유해환경감시단 연계 광역 아웃리치 위한 거점 쉼터 지정 랜덤채팅앱, 검색포털 이용자 대상 위기 개입
	고위기 치료지원	○ 고위기청소년 조기발견 및 개입 위기진단 및 연계 * 쉼터 등 위기스크리닝 척도 검사(자 살, 학교폭력, 학대 등) * 초·중·고생 정서행동특성검사 상담복지센터 내 고위기 집중 심리클리닉 운영, 임상심리사 배치 전문기관 연계 청소년 심리외상 지원 추 진(법제화 추진)
	치유 인프라	○ 정서행동문제 치유인프라 확대 - 디딤센터 : 중앙('12 용인), 경상권 (' 21 대구), 호남권('26 익산, ' 27 광 주) 산림(숲)교육·치유 인프라 확충 : 행위중독 예방특화 프로그램, 생활권

구분	6차		7차
	상담채널	○ 1388, 문자, 사이버상담, 성매매피해 상담 등 초기개입	주변 산림교육·치유 인프라 확대 ○ 청소년상담 1388 시스템 고도화 - 비대면 상담채널(전화, 모바일, 사이버) 시스템 통합 * 도서산간 화상상담 구축 24시간 전문상담인력 확충 : 상담 대기 시간 단축
지역중심 위기 청소년 지원확대	청소년 안전망	○ CYS-Net 전국 확대 ○ 상담복지+활동 통합운영 유도	○ 위기청소년 사례관리 아동학대, 가정폭력, 재소자가정, 보호관찰, 자살 유가족 등의 복합문제 해결을 위한 고위기 청소년 사례관리 위기유형별 지원기관 연계(상담복지센터, 학교밖센터, 쉼터, 드림마을 등) ○ 전문기관-학교 위기 공동대응 - 상담복지센터, 정신건강복지센터, 학교, 교육청 협업체계 구축
	청소년 동반자	○ 고위기청소년, 학교 밖 청소년, 군장병 등에 대한 찾아가는 상담서비스 제공	○ 맞춤형 사례관리 및 위기수준별 상담 청소년동반자 확대 및 처우개선을 통해 안정적·지속적 서비스 기반 구축
	지자체 청소년 안전망	○ CYS-Net 운영 활성화 학교 안팎의 청소년폭력이나 위기 사안에 대해 협의체(운영위원회, 실행위원회) 작동 ○ 사회·심리적 외상 대응 광역단위 긴급지원팀 구성	○ 지자체 청소년안전망팀 확대 : 22개('23)-> 단계적 확대 : 전담공무원, 청소년통합사례관리사 배치 확대 ○ 학교 안 위기사례 발굴을 위해 협의체(청소년복지심의위원회) 등에 교육청 적극 참여
위기 청소년 정보 시스템	위기 청소년 DB	○ 위기청소년 빅데이터 수집 및 분석 시스템 구축 - 상담복지개발원 중기 정보화전략 추진('18년~) - 빅데이터 분석기반 상담복지센터 이용자 특성분석을 통한 상담서비스 질 제고	○ 위기청소년 통합지원정보시스템 구축·운영('23 오픈예정) : 서비스이력 관리 - 상담복지센터, 꿈드림, 쉼터, 자립지원관, 회복지원시설 등 - 개발원 내 청소년안전망데이터센터 설치 - 사후관리 추진 ○ 위기청소년 DB 통계분석 기능 - 위기청소년 정형·비정형 통계 생산으로 맞춤형 분석
청소년 자립 지원 강화	학교밖청 소년	[학교 밖 청소년 대상 진로교육 강화] - 학교 밖 청소년을 위한 '청소년 작업장' 활성화 : 직업 역량 강화를 위한 청소년 작업장 운영 - 학교 밖 청소년을 위한 '내일이룸학교' 운영 활성화 : 직업 교육의 연계 체계 강화 및 맞춤형 교육 지원 - 학교 밖 청소년 취·창업기반조성 및 자립동기 강화 : 진로탐색 및 설계 지원 및 진로 체험 강화	[학교 밖 청소년 지원 시각지대 해소] - 학교 밖 청소년 발굴 연계 협력 강화 : 고등학생까지 확대 및 고교 미진학 청소년에 대한 정보 연계 : 교육행정정보시스템과 위기청소년통합지원정보시스템 연계 학교 밖 청소년 학업진로지원 확대 : 온라인 학습 콘텐츠 및 사회성 훈련 프로그램 개발 : 온라인 교육플랫폼 구축 : 학자금 지원 확대 : 청소년생활기록부 인정 대학 확대 학교밖청소년지원센터 인프라 확대

2023 청소년연합학술대회

구분	6차	7차
		: 전용 공간 및 메타버스를 활용한 온라인 플랫폼 고도화 : 종사자의 단계적 확충 및 청소년복지시설과의 연계 강화
가정밖청소년	[가출 청소년 지원 강화] 가출 청소년에 대한 관점과 접근방식 전환 : 가정 밖 청소년으로의 명칭 변경 : 가정밖 상황에 맞춘 지원보호대책 마련 : 입소기간 중심의 시설 구분을 기능 중심으로 개편 청소년쉼터 전문화·특성화 및 이용 문턱 낮추기 : 보호청소년의 욕구에 따른 맞춤형 서비스 제공 : 청소년 수요를 반영한 청소년쉼터 확대 : 거리상당 현장전문인력 확보 : 길거리 배회 및 성매매 유입 등의 유해 환경 노출 방지 주거 취약 가정 밖 청소년 지원 : 청소년자립지원관을 통한 주거 우선 지원 : 시설 퇴소 청소년을 대상으로 한 상담·직업훈련	[가정 밖 청소년 보호 및 자립지원 확대] 가정 밖 청소년의 자립을 위한 안정적 토대 마련 : 대학 장학금 및 행복기숙사 우선 지원 : 복지시설 퇴소 후 자립지원수당 확대 및 지자체 자립정착금 확대 : 자산형성 및 관리 사업 연계 가정 밖 청소년의 자립지원 기반 형성 경제 및 주거지원 확대 : 청소년복지지원법 개정을 통한 복지시설 입 퇴소 청소년에 대한 지원 내용 구체화 : 자립지원관의 전국적 확대
후기청소년	[청소년(청년) 취업 지원 기반 강화] 청소년(청년)이 체감할 수 있는 취업지원 인프라 확충 : ‘워크넷’ 과 연계한 정보제공 및 참여 신청 편의성 제고 : 청소년(청년) 특화 “청년내일찾기패키지” 등을 통한 맞춤형 지원 강화 : 취업 인프라 개선을 통해 경력단절여성 취업 확대추진 : 공공기관·민간기업의 고졸채용 유도 청소년(청년)고용의무제 확대 및 중소기업 청소년(청년) 추가 고용장려금 도입 : 청소년(청년)구직촉진수당 확대 개편 : 블라인드 채용 등 청소년(청년)의 구직 활동 지원 : 공기관 및 지방공기업 청소년(청년)의 무 고용제 내실화 [청소년(청년) 창업 활성화] 체계적 창업 준비 교육 및 지원 내실화 : 창업교육 및 동아리 활동 내실화, ‘대학창업펀드’ 조성 : 창업교육 수료 후 부처간 연계를 통해 단계별 창업 지원 창업 생태계 조성을 위한 스타트업, 벤처기업 자생력 제고	[후기 청소년(19~24세)의 안정적 삶 지원] 후기 청소년의 진로·직업 교육 및 취창업 지원 : 청소년활동 공간을 중심으로 한 진로프로그램 및 교육 지원 : 기업가 정신 육성을 위한 프로그램 및 청소년창업사관학교 운영 : 청년내일채움공제 : 청년일자리도약장려금 지원 지속 후기 청소년 건강 및 주거 지원 : 청년마음건강바우처 및 청소년상담복지센터를 통한 상담 : 군상담관 제도를 활용한 군복무 후기 청소년 지원 : 건설형 공공임대 및 청년유형 전세임대 등을 통해 주거지원 강화

구분		6차	7차
		: 청년 스타트업, 중소 벤처기업의 R&D 역량 강화를 위한 지원 확대 : 창업 노하우 공유·축적 될 수 있는 협동조합 형태의 창업 모델 확산 청소년(청년) 창업 활성화를 위한 국내외 환경 조성 : 대학 및 연구소의 스타트업, 벤처투자 환경 개선 : 글로벌 스타트업 성장채널 구축 및 현지 진출 활성화 : 창업실패에 따른 위험부담을 감소시키기 위한 제도적 지원 마련 사회적 경제활동 지원 : 학교협동조합 활동 지원 방안 모색 : 청소년시설 내 청소년협동조합 활동 장려 : 청소년시설의 청년 사회적 경제활동 거점화	
청소년 유형별 (대상별) 맞춤형 지원	다문화 청소년	[다문화 청소년 지원 강화] 다문화교육 교원의 다문화 역량 다문화가족 자녀성장 한국어 교육 학습지원 사회적응 진로지원 멘토링	[다문화 청소년 지원 강화] 학습 지원 사회적응 이주배경청소년 종합 통계 구축 한국어 교육 심리상담 진로지도
	청소년(한)부모	[청소년 한부모 지원 강화] 양육비 지원 양육환경 개선 무료법률지원 취업 및 자립지원 임대주택 지원 학습지원	[청소년(한)부모 생활·양육 지원] 자립지원 통합사례관리 학습(학업)지원 양육비 지원
	저소득층-신소외 청소년	[저소득층 청소년 자립기반 마련] 생활비, 치료비, 학업 및 교육비, 구직활동, 자립 지원 [나홀로 청소년 활동·돌봄 지원 강화] 돌봄서비스 지원	[신 소외 청소년 발굴 및 지원] 가족돌봄청(소)년 실태조사 및 지원 가족 위기 청소년 지원- 수용자 자녀 현황 조사 및 지원, 자살사고자 유족 청소년 사례관리 은둔형 청소년-실태조사 및 지원 채무상속 위기청소년 법률지원
	장애 및 경계선지능 청소년	-	[장애 및 경계선지능 청소년 지원] 발달장애인 부모 상담 중증장애아동 가족지원 경계선지능 학생 조기 확인 및 지원(학교 및 쉼터 등)

5. 나오며

본 발표문은 제6차 기본계획과 제7차 기본계획의 정책 내용을 분석틀에 따라 분석해 보며, 함께 과제의 내용분석을 실시하여 시사점을 도출하고 향후 시행계획을 수립하는데 방향 설정을 위한 기초 작업을 제공했다는 의의를 지닌다.

다만 기본계획을 분석함에 있어 서두에서 언급했듯이, 본 발표문은 청소년육성의 범주를 활동, 보호, 복지로 구분하는 청소년기본법의 구분에 따라 기본계획 내 청소년복지 타이틀로 구분되는 영역으로 제한하여 분석하였다. 청소년복지 분야의 범위는 학자마다 바라보는 관점이 달라 범위 설정의 적절성 등은 재검토할 필요가 있다. 또한 본 연구에서는 제6차 기본계획과 제7차 기본계획 비교만 이루어졌기에, 제1~7차 기본계획의 복지, 보호, 활동을 포괄하는 전체적인 기본계획의 분석이 이루어진다면 좀 더 거시적으로, 통합적인 시각에서 정책 방향과 시사점을 제시할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 관계부처합동(2023). 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027).
- 관계부처합동(2018). 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022).
- 김지연(2021). 포용국가 청소년정책의 추진 현황과 과제: 핵심 추진과제 ‘지자체 청소년안전망팀 선도사업’을 중심으로. 한국청소년정책연구원.
- 문화관광부, 1998. 청소년육성 5개년 계획.
- 문화체육관광부(2023). 제2차 문화예술교육 종합계획(2023~2027).
- 서해정, 박현숙, 이혜수(2019). 아동양육시설 퇴소 후 경계선지적기능 아동의 지원방안연구. 한국장애인개발원.
- 여성가족부(2023). 2023년 청소년사업안내.
- 여성가족부(2022). 2021년 청소년백서.
- 여성가족부(2018). 2018년도 시행계획(중앙부처).
- 여성가족부(2019). 2019년도 시행계획(중앙부처).
- 여성가족부(2020). 2020년도 시행계획(중앙부처).
- 여성가족부(2021). 2021년도 시행계획(중앙부처).
- 여성가족부(2022). 2022년도 시행계획(중앙부처).
- 이경호, 조대연, 장은하(2023). 평생교육진흥 기본계획 비교·분석 연구: 평생교육진흥 기본계획 수립에 주는 시사점을 중심으로. 한국교육학연구, 29(1), 77-106.
- 진미정(2021). 제4차 건강가정기본계획의 비판적 검토와 가족정책의 과제. 가족정책연구, 1(2), 1-13.

청소년시설·공간의 디지털 전환과 지속가능한 발전

강영배

대구한의대학교 교수

1. 서론

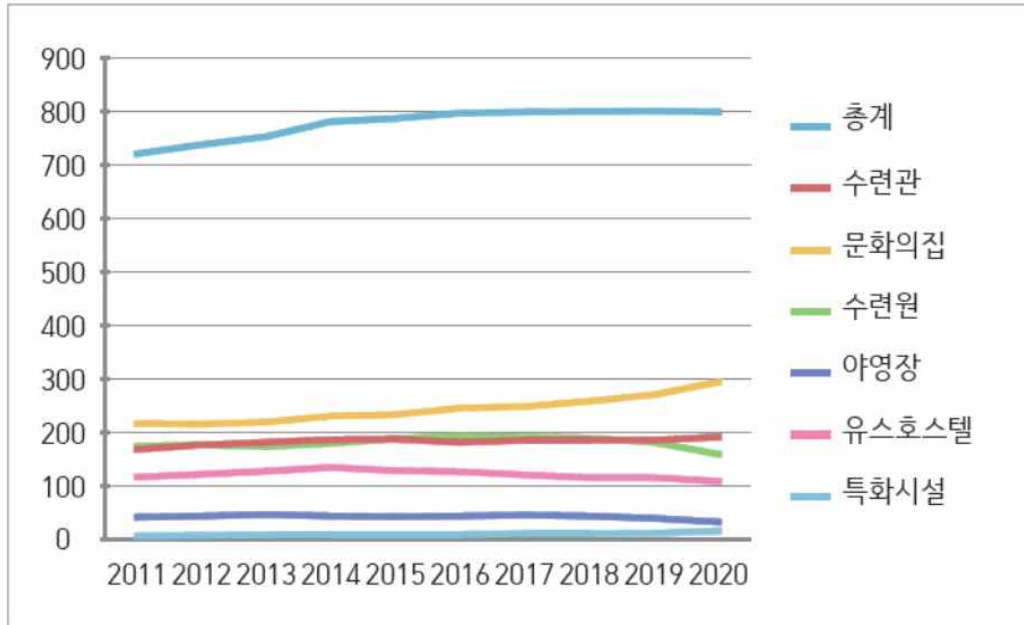
시간을 거슬러 올라가 생각해 보면, 청소년계에는 주기적으로 시련의 역사적 경험들이 존재해왔다. 1999년 경기도 화성 씨랜드 청소년수련원 화재로 인해 유치원생 19명과 인솔교사 및 강사 4명이 사망한 사고, 2013년 충남 태안 안면도에서 실시된 사설 해병캠프에 참가한 고등학생 5명이 사망한 사고, 2014년 4월 16일, 수학여행을 가던 세월호의 침몰로 인해 성남 단원고 고등학생 325명을 포함한 299명의 목숨을 앗아간 참사, 그리고 2022년 봄부터 시작한 코로나19 팬데믹으로 인해 대면 접촉 제한 등과 같은 요인이 작용하여 청소년수련시설 이용률이 급감하였으며, 청소년수련시설은 심각한 경영 악화, 존재감 약화 등과 같은 고난의 시간을 경험하였다.

긴 터널을 지나온 느낌이 이런 것일까? 2020년 봄부터 시작된 암울했던 코로나19 시대가 최근 들어 엔데믹(endemic)의 상황으로 전환되면서 서서히 코로나19 이전의 일상으로 돌아가고 있다. 몇 년에 걸쳐 팬데믹(pandemic) 상황을 극복하는 과정에서 코로나19는 청소년시설 생태계를 획기적으로 변화시켰다고 해도 과언이 아니다. 청소년시설 및 종사자들은 코로나19 이전과 이후로 대비될 만큼 커다란 변화를 경험하고 있다(강영배, 2023). 특히, 코로나19가 확산되기 이전 청소년활동 영역에서는 ‘오프라인(off line)에 기반을 둔 대면(face to face) 활동’이 상수였으나, 청소년시설에서는 본의 아니게 오프라인과 대면을 대체할 수단을 강구해야 하는 상황에 내몰리게 되었다. 코로나19의 초기 단계였던 2020년에는 청소년시설들이 기존의 시설 및 공간으로는 비대면 활동을 진행하기 어려웠지만, 시간이 지남에 따라 온라인으로 활동을 진행할 수 있는 여건을 갖추기 시작하였다. 이처럼 청소년시설과 종사자들은 변화하는 시대 및 사회 환경에 대한 대응 노력과 경험을 토대로 이제는 본격적으로 포스트 코로나 시대, 즉, 4차 산업혁명의 시대를 살아남기 위한 생존전략을 마련해야 하는 과제를 안게 되었다.

여성가족부와 한국청소년수련시설협회(2022)가 발간한 『2022 청소년수련시설 통계편람』에 따르면, 2021년 12월 31일 기준으로 공식적으로 등록된 청소년수련시설은 총 813개소이며, 이 가운데 청소년수련관이 195개소(24.0%), 청소년문화의집 313개소(38.5%), 청소년수련원 156개소(19.2%) 그리고 청소년야영장 32개소(3.9%), 유스호스텔 103개소(12.7%), 특화시설 14개소(1.7%)인 것으로 조사되었다. 이들 시설 가운데 청소년수련관과 청소년문화의집은 각각 4개소, 18개소 증가하였으나, 청소년수련원과 유스호스텔은 각각 4개소, 5개소로 감소한 것으로 나타났다. 아마도 이러한 결과는 숙박을 동반하는 청소년수련시설인 청소년수련원과 유스호스텔이 코로나19의 영향을 받은 것으로 짐작된다. 앞에서 언급한 청소년 관련 안전사고로

2023 청소년연합학술대회

인해 일부 자연권 청소년수련시설의 수가 감소한 경우는 있으나, 추세적으로는 매년 청소년수련시설의 수가 증가하는 경향을 보이고 있다.



[그림 1] 청소년수련시설 연도별 설치 현황

출처: 김경준 외(2021)에서 재인용

그럼에도 불구하고 현재 운영되고 있는 청소년시설의 64%는 1990년대 후반과 2000년대 초반에 건립된 상태로, 청소년시설의 디지털전환 관련 인프라 확충은 일부 신축건물에 위치한 청소년시설을 중심으로 이루어지고 있다(여성가족부, 2022). 또한 디지털 전환 관련 인프라 확충은 국립시설과 수도권을 중심으로 공간 및 시설 재구조화에 필요한 재원을 조달할 의지와 역량이 갖추어져 있는 기관 및 지역을 중심으로 이루어지고 있는 실정이다. 청소년시설의 디지털 전환을 위한 공간 및 시설 재구조화는 이제 더 이상 선택이 아닌 필수라고 해도 과언이 아닐 것이며, 청소년시설의 지속가능한 발전을 위해서도 반드시 필요한 조치라고 생각한다.

올해는 제7차 청소년정책 기본계획이 실행되는 첫 해이다. 비전을 비롯하여 주요 정책과제에 디지털이라는 표현이 다수 등장하는데, 이를 통해 제7차 청소년정책 기본계획의 핵심 키워드가 ‘디지털’인 것을 알 수 있다. 그만큼 디지털 네이티브, 디지털 역량, 디지털 기반 활동, 디지털 교육, 디지털·미디어 문해력, 디지털 플랫폼, 디지털 윤리규범, 디지털활동 공간 구축 등 청소년시설 및 활동과 관련하여 디지털이라는 표현을 빼놓고서는 청소년시설과 활동을 논할 수 없는 상황이다. 이에 본 논문에서는 제7차 청소년정책 기본계획의 다섯 가지 대과제 가운데 하나인 ‘플랫폼 기반 청소년활동 활성화’에 제시된 중과제를 중심으로 청소년수련시설의 공간 및 시설의 재구조화, 디지털 전환 그리고 지속가능한 발전의 관점에서 청소년계가 안고 있는 문제와 과제 등에 대해 살펴보고자 한다.

2. 청소년수련시설과 정책환경

먼저, 청소년수련시설과 관련하여 청소년수련시설은 1992년 청소년기본법 시행 이래 현재까지 양적 성장을 이룩해 온 것이 사실이다. 그렇다면 질적 측면에서의 성장은 어떠한가? 앞서서도 언급한 바와 같이, 청소년수련시설의 수는 1991년 12월, 청소년기본법이 제정된 이래 지속적으로 증가하여, 2021년 현재 전국에 813개소의 청소년수련시설이 설치, 운영되고 있다. 한국청소년수련시설협회의 자료¹⁾에 따르면, 청소년기본법이 제정되기 이전인 1992년 이전 청소년수련시설은 총 155개에 불과하였으나 1999년에는 560개로 증가하였으며, 2004년 청소년활동진흥법 제정 이후 꾸준히 증가하여 2021년 기준 전국에 813개의 청소년수련시설이 설치, 운영되고 있다. 이 가운데 생활권에 위치한 청소년수련관과 청소년문화의집은 숙박을 동반하지 않기 때문에 청소년수련원에 비해 안전사고의 위험성이 낮아 운영에 어려움을 덜 겪는 편이다. 즉, 생활권 청소년수련시설은 자연권 수련시설에 비해 비교적 안정적으로 운영될 수 있는 조건을 갖추고 있으며, 시설 이용률의 변동폭도 그다지 크지 않다는 것을 알 수 있다.

한편, 시간적 흐름에 따른 청소년수련시설의 운영방향을 살펴보기 위해서는 청소년정책 기본계획의 내용을 살펴보는 것이 가장 적절할 것이다. 이에 본 논문에서는 제5차 청소년정책 기본계획, 제6차 청소년정책 기본계획 그리고 올해부터 적용되는 제7차 청소년정책 기본계획 상에 제시된 청소년시설 운영 관련된 사항에 대해 살펴보고자 한다.

<표 1> 청소년정책기본계획(5차-7차)에 언급된 청소년시설·공간 관련 내용

	주요 내용
제5차 청소년정책 기본계획 (2013-2017)	<ul style="list-style-type: none"> • ‘청소년문화의집’을 ‘지역사회청소년센터’로 개편하고 종합지원 기능 강화 및 설치 확대 추진 • 특성화된 국립청소년시설 확충 • 수련시설 안전점검·종합평가 주기 강화(3년→2년) • 지역사회 청소년 직업체험장(community workplace) 추진(제6차 기본계획에 반영, 지자체 주도) • 청소년 직업체험으로 특화된 청소년 수련시설 신규 건립 추진
제6차 청소년정책 기본계획 (2018-2022)	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년수련시설 등 청소년 관련 시설을 놀이·여가 공간 개선 및 확충 • 청소년수련시설 등 STEAM·메이커 활동을 위한 인프라 구축 지원 확대 및 활동모형, 프로그램 개발·보급 • ‘디지털플랫폼’을 통한 청소년활동 성과의 집적 및 공유기반 마련 • 수요자 중심으로 청소년활동 인프라 재구조화(청소년센터, 청소년자유공간, 청소년아카데미) • 청소년수련시설 등에 진로탐색 및 직업체험 공간 확충 • 청소년인구, 지역여건 등을 고려한 국·공립 청소년수련시설 확충
제7차 청소년정책 기본계획 (2023-2027)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기반 활동 기회 확대(청소년 수련시설 등을 통해 코딩, 드론체험, V·R·AR 등 디지털 관련 청소년 활동 프로그램 확대 등) • 청소년활동 디지털 플랫폼 구축 • 국립 청소년 수련시설에 메타버스를 활용한 디지털 활동공간 구축 • 청소년 수련시설 내 체육관 등을 활용하여 시설 이용 청소년들의 스포츠 및 생활체육 활동 지원

1) 출처: 한국청소년수련시설협회 홈페이지(http://youthnet.or.kr/?page_id=80&page=4)

	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년수련시설 정보관리 체계화 • 지역 내 소규모 청소년활동 공간 설치·운영 • 청소년문화의집 등 지역 내 청소년활동 공간을 활용하여 후기청소년 진로프로그램 지원 • 청소년지도자 대상 디지털 전문교육 역량 제고 지원 • 청소년수련시설 용어 개선 및 맞춤형 사업 추진
--	--

출처: 제5차, 제6차, 제7차 청소년정책 기본계획에서 발췌

먼저, 제5차 청소년정책 기본계획에서 청소년시설 관련 과제의 핵심은 안전점검 강화, 국립청소년수련시설의 확충 그리고 청소년수련시설의 역할의 재검토라고 할 수 있다. 청소년수련관, 청소년문화의집 그리고 청소년수련관의 역할상 차이의 모호성에 대한 문제의식에 기반하여 청소년수련시설을 재편하고자 하는 시도가 이루어졌으며, 이는 제7차 청소년정책 기본계획까지 이어지게 된다. 또한 이 시기에는 청소년수련시설을 활용한 진로체험 프로그램의 요구가 강해지면서 조리공간 등 진로체험이 가능한 공간을 확충하는 시도들이 있었다.

다음으로, 제6차 청소년정책 기본계획에서는 청소년수련시설내 공간의 재구조화에 대한 시도가 이루어지게 된다. 기존의 청소년수련시설 공간 내에 청소년들이 자유롭게 이용할 수 있는 휴게 및 힐링 공간의 조성과 더불어, 메이킹, 미디어 콘텐츠 제작 체험 등 4차 산업 혁명 시대의 기술을 체험하거나 이러한 기술을 활용한 프로그램의 도입이 이루어진 시기라고 할 수 있다. 아울러 이 시기에는 청소년활동 관련 정보 및 데이터를 디지털 플랫폼에 탑재하여 관리, 활용하기 위한 시도가 이루어진다. 아울러, 유튜브의 보급, 확산과 더불어 2020년 이후 코로나19로 인해 대면 접촉이 제한되면서 비대면 형태로 프로그램 운영이 가능한 공간구성 및 설비 확충, 미디어 콘텐츠 제작을 위한 공간 조성 등의 노력들이 이루어졌다.

마지막으로, 올해부터 적용되는 제7차 청소년정책 기본계획에서는 청소년시설의 가장 큰 책무로 청소년들의 디지털 역량 강화를 강조하고 있다. 하지만, 제시된 내용에는 국립청소년수련시설을 중심으로 디지털 활동 공간을 구축한다는 내용만 언급되어 있을 뿐, 지자체에서 운영하는 청소년시설의 디지털 공간 구축에 대한 지원을 포함한 구체적인 내용은 언급되어 있지 않다. 또한 디지털을 기반으로 하는 활동을 확대하겠다는 부분에서 기존의 시설 및 공간으로는 이러한 활동을 실시하는데 한계가 있다. 특히, 지방의 소규모 도시에 설치된 청소년시설의 경우, 디지털 기술을 기반을 둔 프로그램을 운영할 시설, 공간 그리고 장비의 준비가 갖추어져 있지 않는 실정이다. 이런 지역의 경우, 재정적 여력의 부족으로 디지털 기반 프로그램을 운영할 공간을 재구조화하는데 소요되는 재원을 충당하기 어려운 것 또한 현실이다. 이에, 중앙정부 차원에서 이러한 문제를 어떻게 풀어나가야 할지에 대해서도 진지한 고민이 필요하다. 아울러, 기존의 청소년활동역량지표에는 디지털 관련 역량이 포함되어 있지 않기에 지표를 수정하거나, 별도의 디지털역량지표를 개발할 필요가 있다.

3. 청소년시설·공간과 디지털 전환

한편, 정부는 청소년기본법 제13조의 규정에 의거하여, 5년마다 청소년육성에 관한 기본계

획을 수립하고 있다. 지난 2월 2023년부터 2007년까지 적용되는 제7차 청소년정책 기본계획이 발표되었다. 앞서도 언급한 바와 같이, 제7차 청소년정책 기본계획에서 제시하고 있는 다양한 과제들을 관통하는 키워드로 ‘디지털(digital)’을 꼽을 수 있을 것이다. 디지털이라는 용어는 일반적으로 아날로그와 대비되는 개념으로 컴퓨터가 보급되면서 널리 알려지게 되었으며, 정보를 처리하는 방법의 한 가지라고 할 수 있다. 현대인들이 사용하고 있는 거의 모든 전자적 장비들의 정보처리방식이 디지털의 형태로 이루어지고 있다고 해도 과언이 아니다. 즉, 현대사회는 디지털의 사회이며, 청소년들은 디지털 환경이 상수인 디지털 네이티브 세대인 것이다. 최근 들어 기업을 중심으로 디지털 전환(digital transformation), 디지털 역량(digital literacy)라고 하는 용어들이 널리 사용하고 있는데, 이는 앞서도 언급한 바와 같이 현재 그리고 앞으로 청소년들이 살아갈 시대에서는 디지털 기술의 활용 정도, 방식 등이 삶의 질을 좌우하게 될 것이다.

<표 2> 디지털 전환 개념 정의

연구	용어	정의
Bounfour (2015)	디지털화	• 디지털 기술 활용하여 정보저장 방법 전환하는 것
Dalenogare et al. (2018)	산업 4.0 (Industry 4.0)	• 디지털 기술을 생산현장에 도입함으로써 촉발되는 경쟁질서 및 시장수요 포괄하는 산업구조 변화
Gotsch et al. (2019)	디지털화	• 생산 현장 내 이익창출, 비즈니스 모델 개선, 생산 공정 전환시키는 디지털 기술 도입
Hinings et al. (2018)	디지털 전환	• 다양한 디지털 혁신 통한 조직, 시스템, 산업 및 분야의 변화, 위협, 대체 및 보조 현상
장윤종·김석관 (2017)	디지털 전환	• 사회의 디지털 및 ICT 기술 적용으로 인한 생산성 향상, 신 비즈니스 형성, 소비자 편의 증진 등
김준연 외. (2017)	디지털 전환	• 기존 활용되던 디지털 기술의 고도화 및 적용범위 확장에 따른 사회구조 변화

출처: 신기운, 여영준, 이정동(2020), p. 4

이에 정부 차원에서도 청소년들의 디지털 역량을 함양하기 위한 다양한 정책 과제들을 제시하고 있다. 청소년분야에서 이들의 디지털 역량을 함양하기 위한 중요한 정책적 수단은 청소년시설 및 공간이라고 할 수 있는데, 기존의 시설, 공간 그리고 장비 수준으로 현대 사회가 청소년들에게 요구하는 디지털 역량 함양을 지원할 수 있을까? 이에 대한 고민이 필요한 시점이다. 2010년대 후반부터 등장한 디지털 전환의 요구가 3년간에 걸친 코로나19 상황을 거쳐 제7차 청소년정책 기본계획이 적용되는 2013-2017년의 핵심적 화두가 되는 것은 지극히 상식적인 시대적 흐름이라고 할 수 있을 것이다.

한편, 디지털 전환과 더불어 청소년분야에 있어 중요한 화두는 ‘지속가능한 발전(sustainable development)’ 일 것이다. 2015년 UN에서 2030년까지 성취해야 할 지속가능한

2023 청소년연합학술대회

개발 목표 17가지를 제시하였고, 각 국가, 지자체 그리고 기관별로 지속가능한 개발 목표를 설정하고 이를 실천하기 위한 노력을 경주하고 있다. 청소년분야에서도 이와 관련된 다양한 프로그램의 개발 및 적용 노력을 기울이고 있다. 이를 통해 우리 사회가 안고 있는 저출생, 급격한 인구감소의 문제는 청소년시설의 지속가능성에 치명적인 영향을 미치게 될 것이라는 점을 알 수 있다. 2022년 우리나라의 합계출산율은 0.78, 통계청의 자료에 따르면, 2017년까지는 합계출산율이 1점대(1.52)를 유지하다 2019년부터(0.918) 0점대로 진입한 이래 매년 감소하고 있는 추세를 보이고 있다.²⁾ 청소년수련시설의 주요 이용자가 청소년이란 점에서 인구의 감소는 청소년 이용률의 감소로 이어질 수밖에 없으며, 청소년수련시설의 감소는 청소년 분야 생태계에도 직, 간접적인 영향을 미치고 있다.

청소년들의 청소년수련시설 이용률 제고를 위해서는 무엇보다 청소년수련시설의 공간과 설비 등이 청소년들의 요구에 적절하게 부응하여 구축되어 있는 지에 대해서도 살펴보아야 할 것이다. 이와 관련하여 청소년활동진흥법 시행규칙 제8조에는 청소년수련시설의 시설기준을 제시하고 있는데, 그 구체적인 내용은 [별표 3]과 같다. 법에서 제시되어 있는 설치 기준(개별 기준)은 청소년시설의 공간 구성의 일반적인 사항을 제시하고 있을 뿐, 시대적, 사회적 상황을 반영하거나 개별 시설의 재량권을 부여하고 있지 않는 것으로 보인다.

<표 3> 청소년수련시설 설치 기준(개별 기준)

청소년수련관	청소년문화의집	청소년수련원
실내집회장	활동시설	생활관
체육활동장	휴게시설	식당
자치활동실	위생시설	실내집회장
특성화수련활동장	기타시설	야외집회장
상담실		체육활동장
휴게실		수련의 숲
위생시설		강의실
지도자실		특성화수련활동장
기타설비		지도자실
		휴게실
		비상설비
		기타시설

출처: 청소년활동진흥법 시행규칙 [별표 3]

한편, 김경준 외(2021)는 청소년들을 대상으로 청소년시설 내 가장 필요한 시설·공간이 무엇인지 그리고 청소년시설 내 추가 설치가 필요한 시설·공간이 무엇인지에 대해 조사한 결과, 먼저 필요한 시설 및 공간으로는 공통적으로 활동시설과 휴게실이라고 응답하였다. 여기서 말하는 활동시설의 개념이 매우 포괄적이기 때문에 청소년들이 구체적으로 어떠한 활동

2) 출처: 통계청 e-나라지표(https://www.index.go.kr/unity/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=1428) 2023년 4월 24일 인출

이 가능한 공간 및 시설을 희망하는 지를 파악하기는 어렵다. 그리고 추가로 필요한 시설 및 공간으로는 휴게실과 댄스 및 악기 연주 연습이 가능한 공간을 희망하고 있는 것으로 나타났다. 흔히, ‘인식은 경험을 넘어서지 못한다’ 라는 표현이 있다. 즉, 청소년들은 디지털 기술이 접목된, 힐링이 되는 그리고 창의적이며 영감을 주는 공간적 체험을 한 경험이 부족하기 때문에 이러한 공간의 필요성에 대한 인식이 제한될 수밖에 없다고 할 수 있다.

<표 4> 청소년수련시설 내 가장 필요한 시설·공간

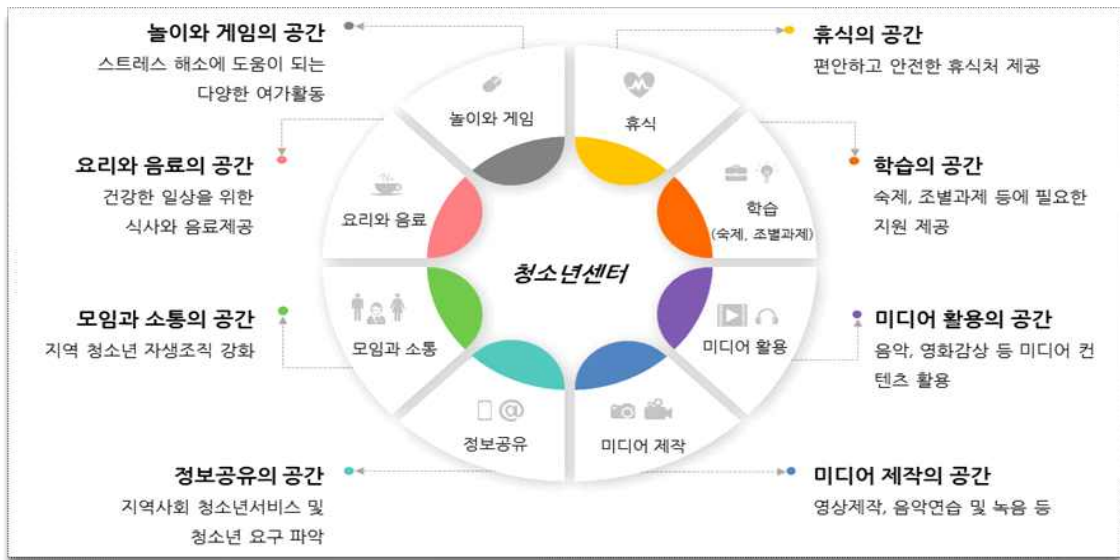
청소년수련관	위생시설, 실내 체육시설, 휴게실, 자치활동실, 실내집회장과 특성화 수련활동장, 상담실 등의 순서임.
청소년문화의집	활동시설과 휴게시설, 위생시설, 물품보관시설의 순서임.
청소년특화시설	활동시설, 휴게실, 방송설비, 냉난방시설, 지도자실과 물품보관시설 등의 순서임.
청소년수련원	생활관, 식당, 체육활동장, 휴게실, 실내집회장과 강의실, 냉난방시설과 야외 집회장 등의 순서임.
유스호스텔	숙박실, 휴게실, 난방시설과 방송설비, 자가취사장과 비상설비, 대화정보실과 지도자실 등의 순서임.
청소년야영장	대피시설과 체육활동장, 야영지 등의 순서임.

출처: 김경준 외(2021)

<표 5> 청소년수련시설 내 추가 설치가 필요한 시설·공간

청소년수련관	체육시설, 휴게공간, 독서실과 댄스/음악연습실, 매점/카페, 청소년공간 등의 순서임.
청소년문화의집	휴게실, 연습실, 독서실, 음식 및 음료 취식 공간, 카페 등의 순서임.
청소년특화시설	동아리활동실과 컴퓨터/인터넷실습공간, 넓은 강당, 휴게실, 열람실, 체험시설, 샤워실 등의 순서임.
청소년수련원	휴게실, 화장실과 샤워실, 매점, 체육관, 체험공간, 공원/식물원, 독서실, 놀이 시설, 스포츠시설 등의 순서임.
유스호스텔	매점, 놀이시설, 운동장, 화장실, 편의점, 휴게실, 취식공간, 간단한 운동 공간, 대규모 강당, 독서실, 카페 등의 순서임.
청소년야영장	화장실, 편의시설, 에어컨, 숙박시설, 공동 식기세척 공간, 샤워시설, 식당 등의 순서임.

출처: 김경준 외(2021)



[그림 2] 청소년센터 주요 기능(예시)

출처: 여성가족부(2020), 보도자료(2020. 5.11)

마지막으로, 여성가족부는 코로나19가 확산되기 시작한 시점인 2021년 5월 11일 발표한 보도자료에서 ‘청소년 친화적 시설환경 구축’의 필요성을 강조하였다. 보도자료³⁾에 따르면, ‘청소년 관련 시설을 디지털·글로벌화 등 시대적 흐름을 반영한, 청소년의 눈높이에 맞는 시설환경으로 개선하여 청소년 스스로 찾아가고 싶은 공간으로 변모를 추진한다’라고 언급하면서, 국립청소년수련원을 중심으로 디지털 기술을 기반으로 하는 디지털 체험 공간을 구축하겠다고 발표하였다. 그리고 각 지역에 설치된 청소년시설을 미디어 제작 및 활용이 가능한 공간으로 재구성해야 한다는 점을 강조하고 있다. 앞서서도 언급한 바와 같이, 국립청소년수련시설의 경우 시설재구조화에 필요한 예산을 국비를 통해 조달이 가능하지만, 공립시설의 경우 지자체가 그 비용을 부담해야 하는 상황이기 때문에 현실적으로 실현 가능한지에 대해 의문을 가질 수밖에 없다.

4. 청소년시설·공간의 디지털 전환에 대한 요구분석

1) 조사개요

대구시 지역에 소재한 청소년센터 공간 및 시설 재구조화의 일환으로 디지털 스마트 센터 모델 개발을 위한 수요조사를 실시하였다. 조사기간은 2023년 3월-4월이며, 조사대상은 대구시 지역에 거주하는 청소년과 성인이다. 조사대상자의 선정은 임의표집방식으로 이루어졌으며, 조사방식은 설문지를 통한 자기기입식이다. 조사도구는 백기웅 외(2021)가 청소년센터의 스마트 모델 개발 구축 연구에서 사용한 문항을 토대로 연구자가 일부 문항을 추가하여 사용하였다. 조사대상자의 인구통계학적 특성은 아래의 <표 6>과 같다.

3) 출처: http://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbtSn=707007(인출일: 2023년 4월 26일)

<표 6> 조사대상자의 인구통계학적 특성

구 분		빈도수(명)	구성비율(%)	
청 소 년	성별	남	145	43.4
		여	189	56.6
	연령	초등학생	98	29.5
		중학생	131	39.5
		고등학생	98	29.5
		대학생	4	1.2
		기타	1	0.3
	시설이용 경험	이용경험 있음	170	52.6
이용경험 없음		153	47.4	
합 계		334	100.0	
성인	성별	남	19	18.6
		여	83	81.4
	연령	30대	18	17.5
		40대	78	75.7
		50대	7	6.8
	시설이용 경험	이용경험 있음	77	77.8
		이용경험 없음	22	22.2
합 계		103	100.0	

2) 조사결과

청소년 및 학부모들에게 청소년센터에 향후 개선 사항에 대해 질문한 결과, 청소년들의 경우 ‘시설과 장비의 현대화’, ‘청소년활동 프로그램의 현대화’에 대한 개선 요구가 높은 것으로 나타났다. 학부모 대상 조사에서도, ‘시설 및 장비의 현대화’에 개선 요구가 매우 높으며, ‘온라인 플랫폼을 통한 관심주제에 대한 자유로운 의견 교환’, ‘온라인 청소년활동 연결플랫폼의 간편성’ 등에 대한 요구도 높은 것으로 나타났다. 응답결과를 종합해 볼 때, 청소년 및 학부모의 청소년시설에 대한 현대화 및 온라인 플랫폼 구축은 거스를 수 없는 시대적 요구라고 해도 과언이 아니다. 세부적인 사항은 <표 7>, <표 8>에 제시되어 있다.

2023 청소년연합학술대회

<표 7> 청소년센터 향후 개선 사항(청소년)

(단위 : %/점)

번호	문항	매우 충분	조금 충분	보통 이다	조금 필요	매우 필요	평균
1	시설과 장비의 현대화	20.1	16.9	31.7	16.9	14.4	2.89
2	청소년활동 프로그램의 현대화	21.3	17.6	30.7	15.0	15.4	2.86
3	청소년의 요구에 대한 신속한 응답	24.5	18.9	34.6	12.3	9.7	2.64
4	청소년의 질문사항에 대한 정확한 응답	24.5	17.6	34.8	13.2	10.0	2.67
5	나의 정보를 활용한 맞춤형 서비스 제시	23.3	22.0	34.3	13.5	6.9	2.59
6	나의 질문에 대한 1:1 대화 이상의 정보제공	22.9	22.9	36.4	10.3	7.5	2.57
7	온라인 청소년활동 연결플랫폼의 간편성	25.2	17.0	32.7	14.5	10.7	2.69
8	온라인 플랫폼을 통한 관심주제의 자유로운 정보교환	23.3	17.4	34.7	12.3	12.3	2.73
	전체 응답률 및 평균	23.14	18.79	33.74	13.50	10.86	2.71

<표 8> 달성군청소년센터 향후 개선 사항(학부모)

(단위 : %/점)

번호	문항	매우 충분	조금 충분	보통 이다	조금 필요	매우 필요	평균
1	시설과 장비의 현대화	4.9	19.6	40.2	18.6	16.7	3.23
2	청소년활동 프로그램의 현대화	8.9	22.8	34.7	16.8	16.8	3.10
3	청소년의 요구에 대한 신속한 응답	17.0	18.0	29.0	20.0	16.0	3.00
4	청소년의 질문사항에 대한 정확한 응답	14.9	17.8	35.6	15.8	15.8	3.00
5	나의 정보를 활용한 맞춤형 서비스 제시	12.7	13.7	39.2	20.6	13.7	3.09
6	나의 질문에 대한 1:1 대화 이상의 정보제공	13.9	21.8	30.7	19.8	13.9	2.98
7	온라인 청소년활동 연결플랫폼의 간편성	12.0	19.0	31.0	13.0	25.0	3.20
8	온라인 플랫폼을 통한 관심주제의 자유로운 정보교환	11.9	13.9	31.7	16.8	25.7	3.31
	전체 응답률 및 평균	12.03	18.33	34.01	17.68	17.95	3.11

청소년시설 이용 시 희망하는 공간에 대한 설문조사 결과, 청소년의 경우 방송 ‘콘텐츠 공간’, ‘문화예술 공간’에 대한 요구도가 높게 나타났으며, 학부모의 경우 ‘4차 산업혁명 공간’, ‘방송 콘텐츠 공간’ 그리고 ‘문화예술 공간’에 대한 요구도가 높은 것으로 나타났다. 청소년 및 학부모 모두 영상을 제작 및 편집할 수 있는 공간이 필요하다고 느끼고 있으며, 학부모의 경우 앞에서 언급한 ‘청소년 시설 및 장비의 현대화’와 같은 맥락에서 청소년시설 및 공간에 AR, VR 그리고 IT 관련 기술 등과 같이 4차 산업 혁명의 시대가 요구하는 기술들이 접목된 프로그램의 개발, 운영을 요구하고 있는 것으로 보인다. 아울러, 학부모들은 청소년들이 이러한 ‘현대적’ 체험을 통해 디지털 역량의 함양과 더불어 진로탐색에도 도움을 받고자 하는 것을 알 수 있다.

<표 9> 청소년시설 이용 시 희망하는 공간(청소년)

(단위: %/점)

번호	문항	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다	평균
1	4차 산업혁명 공간(IT관련 활동 공간)	4.8	5.2	38.2	18.8	33.0	3.70
2	방송 콘텐츠 공간(유튜버, 영상장비 등)	2.7	4.8	33.5	19.3	39.6	3.88
3	문화예술 공간(댄스, 밴드, 연극 등)	4.5	5.2	28.2	22.4	39.7	3.88
4	소모임 및 동아리활동 공간	4.2	5.8	30.6	24.8	34.5	3.80
5	학습 공간	8.5	8.2	32.9	19.6	30.8	3.56
	전체 응답률 및 평균	4.94	5.84	32.68	20.98	35.52	3.76

<표 10> 청소년수련시설 이용 시 희망공간(학부모)

(단위: %/점)

번호	문항	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다	평균
1	4차 산업혁명 공간(IT관련 활동 공간)	2.0	3.0	18.8	28.7	47.5	4.17
2	방송 콘텐츠 공간(유튜버, 영상장비 등)	1.0	5.8	23.3	30.1	39.8	4.02
3	문화예술 공간(댄스, 밴드, 연극 등)	4.9	5.8	20.4	32.0	36.9	3.90
4	소모임 및 동아리활동 공간	4.9	2.9	31.1	31.1	30.1	3.79
5	학습 공간	7.0	6.0	28.0	30.0	29.0	3.68
	전체 응답률 및 평균	3.96	4.70	24.32	30.38	36.66	3.91

2023 청소년연합학술대회

다음 질문에서는 청소년 및 학부모에게 만약 청소년센터가 기존의 공간을 디지털 스마트 공간으로 재구조화한다면, 어떠한 것들을 기대하고 있는 지에 대해 물었다. 먼저, 청소년의 경우 미래 직업이 체험 가능한 공간과 더불어 학교에서 체험하지 못하는 새로운 체험이 가능할 것을 기대하고 있는 것으로 나타났다. 한편, 학부모 대상 조사에서는 미래 직업 체험이 가능하며, 학교에서 체험하지 못하는 새로운 체험이 가능할 것을 기대하고 있는 것으로 나타났다. 또한, 이러한 체험들을 통해 청소년들이 진로를 탐색하고 진로설계를 하는데 도움을 받을 수 있을 것으로 기대하고 있다는 것을 알 수 있었다.

<표 11> 청소년센터 디지털 스마트 공간 구축 시 기대항목(청소년)

(단위: %/점)

번호	문항	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다	평균
1	미래 직업을 체험 가능	0.9	3.3	19.9	24.4	51.5	4.23
2	진로탐색 및 진로설계에 도움을 받을 수 있음	0.9	3.3	24.2	27.8	43.8	4.10
3	창의적인 문제해결 능력 함양	1.2	4.8	24.8	26.6	42.6	4.05
4	학교에서 체험하지 못하는 새로운 체험 가능	0.9	3.0	18.2	23.3	54.5	4.28
5	맞춤형 청소년서비스 제공	0.9	4.8	28.6	23.5	42.2	4.01
6	온라인/비대면의 장점을 극대화한 청소년활동	2.4	4.2	31.4	23.9	38.1	3.91
	전체 응답률 및 평균	1.20	3.90	24.52	24.92	45.45	4.10

<표 12> 달성군청소년센터 디지털 스마트 공간 구축 시 기대항목(학부모)

(단위: %/점)

번호	문항	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다	평균
1	미래 직업을 체험 가능	1.0	3.9	11.7	17.5	66.0	4.44
2	진로탐색 및 진로설계에 도움을 받을 수 있음	1.9	1.9	8.7	21.4	66.0	4.48
3	창의적인 문제해결 능력 함양	2.0	3.9	6.9	20.6	66.7	4.46
4	학교에서 체험하지 못하는 새로운 체험 가능	2.0	3.9	6.9	13.7	73.5	4.53
5	맞춤형 청소년서비스 제공	2.0	2.9	11.8	22.5	60.8	4.37
6	온라인/비대면의 장점을 극대화한 청소년활동	2.9	5.8	10.7	23.3	57.3	4.26
	전체 응답률 및 평균	1.97	3.72	9.45	19.83	65.05	4.42

청소년과 학부모를 대상으로 청소년센터 디지털 스마트 공간이 청소년의 역량 함양에 기여하는 정도에 대해 조사한 결과, 청소년의 경우 창의력, 상상력, 문제해결 역량 등의 함양에 도움이 된다고 응답하였으며, 학부모들은 창의력, 응용력, 상상력, 인지력, 문제해결 역량 등 역량 전반에 걸쳐 도움이 될 것으로 기대하고 있었다.

<표 13> 청소년센터 디지털 스마트 공간이 청소년 역량 함양 기여 정도(청소년)

(단위: %/점)

번호	문항	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다	평균
1	창의력 향상	0.9	2.5	23.1	23.8	49.7	4.19
2	응용력 향상	1.2	0.9	24.6	31.8	41.4	4.11
3	상상력 향상	0.6	1.9	23.8	23.1	50.6	4.21
4	인지력 향상	0.6	0.9	27.8	27.8	42.8	4.11
5	비판력 향상	0.6	4.0	32.1	25.5	37.7	3.96
6	사회성 향상	0.9	3.1	27.7	20.9	47.4	4.11
7	문제해결력 향상	1.2	1.9	22.7	25.2	48.9	4.19
	전체 응답률 및 평균	0.86	2.17	25.97	25.44	45.50	4.13

<표 14> 청소년센터 디지털 스마트 공간 청소년 역량 함양 기여(학부모)

(단위: %/점)

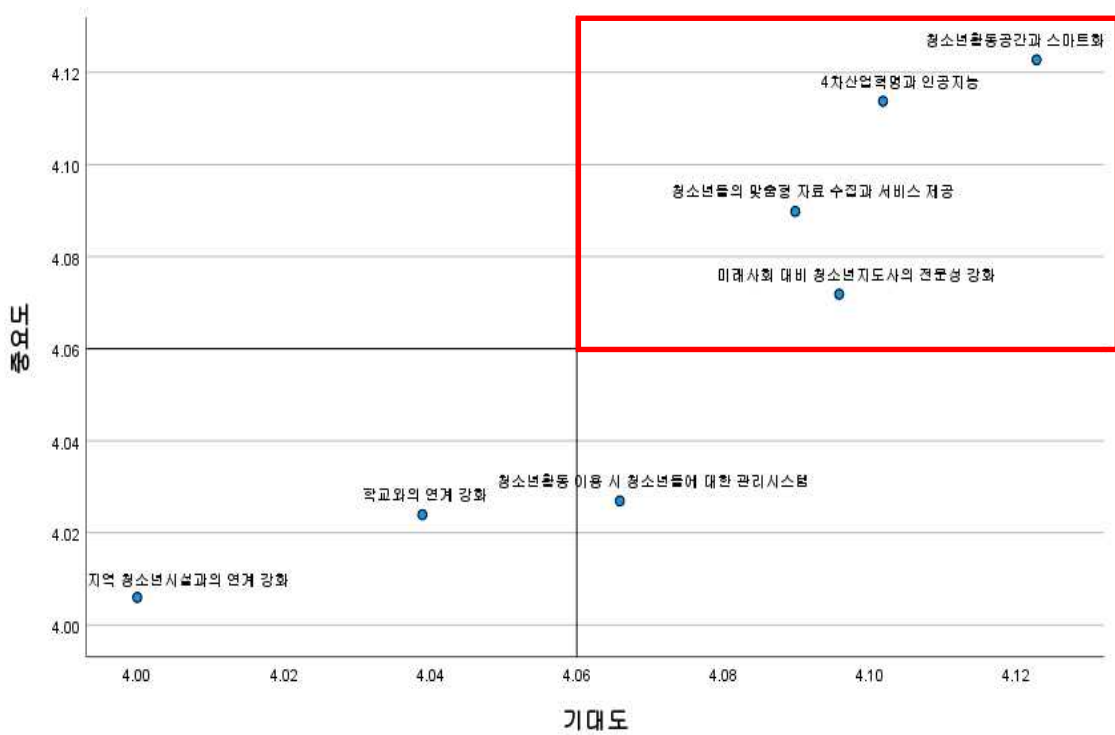
번호	문항	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	보통이다	조금 그렇다	매우 그렇다	평균
1	창의력 향상	-	3.1	11.3	23.7	61.9	4.44
2	응용력 향상	-	1.0	10.4	24.0	64.5	4.52
3	상상력 향상	-	2.1	13.5	31.3	55.2	4.39
4	인지력 향상	-	1.0	10.4	33.3	55.2	4.43
5	비판력 향상	-	3.1	24.7	24.7	47.4	4.16
6	사회성 향상	1.0	2.1	18.6	30.9	47.4	4.21
7	문제해결력 향상	1.0	3.1	9.3	27.8	58.8	4.40
	전체 응답률 및 평균	0.29	2.21	14.03	27.96	55.77	4.36

2023 청소년연합학술대회

마지막으로, 중요도-기대도 분석(IEA, Importance-Expectation Analysis)을 활용하여 청소년 센터의 디지털 스마트화 관련 과제의 중요도-기대 정도를 파악하였다. 일반적으로 기관의 운영전략 및 교수전략 수립 과정에서는 중요도-성과도 분석(IPA, Importance-Performance Analysis)을 주로 사용하는데, 본 조사에서는 청소년 및 학부모의 요구를 파악하는데 주안점을 두었기 때문에, 성과(Performance) 대신 기대(Expectation) 정도를 평가하는 형식으로 질문을 구성하였다. 질문은 청소년들의 맞춤형 자료 수집과 서비스 제공, 청소년활동공간의 스마트화 그리고 4차산업혁명과 인공지능 등 기술변화에 대응하는 프로그램을 비롯한 총 7개 항목으로 구성되어 있다. 조사결과, 청소년과 학부모 모두 총 7개 항목 모두에서 중요도-기대도간에 통계적으로 유의미한 차이가 존재하지 않는 것으로 나타났다. 이 가운데, 중요도와 기대 수준 모두가 높게 나타난 항목에 대해 살펴보면, 청소년의 경우, 청소년활동공간의 스마트화, 4차산업혁명과 인공지능 등 기술변화에 대응하는 프로그램, 청소년들의 맞춤형 자료 수집과 서비스 제공, 미래사회에 대비한 청소년지도사의 전문성 강화의 4가지 항목이 중요하며, 기대수준도 높은 것으로 나타났다. 다음으로 학부모 대상 조사에서는 4차산업혁명과 인공지능 등 기술변화에 대응하는 프로그램, 청소년활동공간의 스마트화, 미래에 대비한 청소년지도사의 전문성 강화를 중요시하며 기대 수준도 높은 것으로 나타났다. 청소년 대상 조사 결과와는 달리 학부모들은 학교와 청소년시설의 사업연계 강화를 중요하게 여기고 있으며, 향후 청소년센터가 디지털 스마트화되었을 경우, 학교와의 사업연계 강화에 대해서도 크게 기대하고 있는 것으로 나타났다.

<표 15> 청소년센터 디지털 스마트화에 대한 영역별 중요도-기대도 분석(청소년)

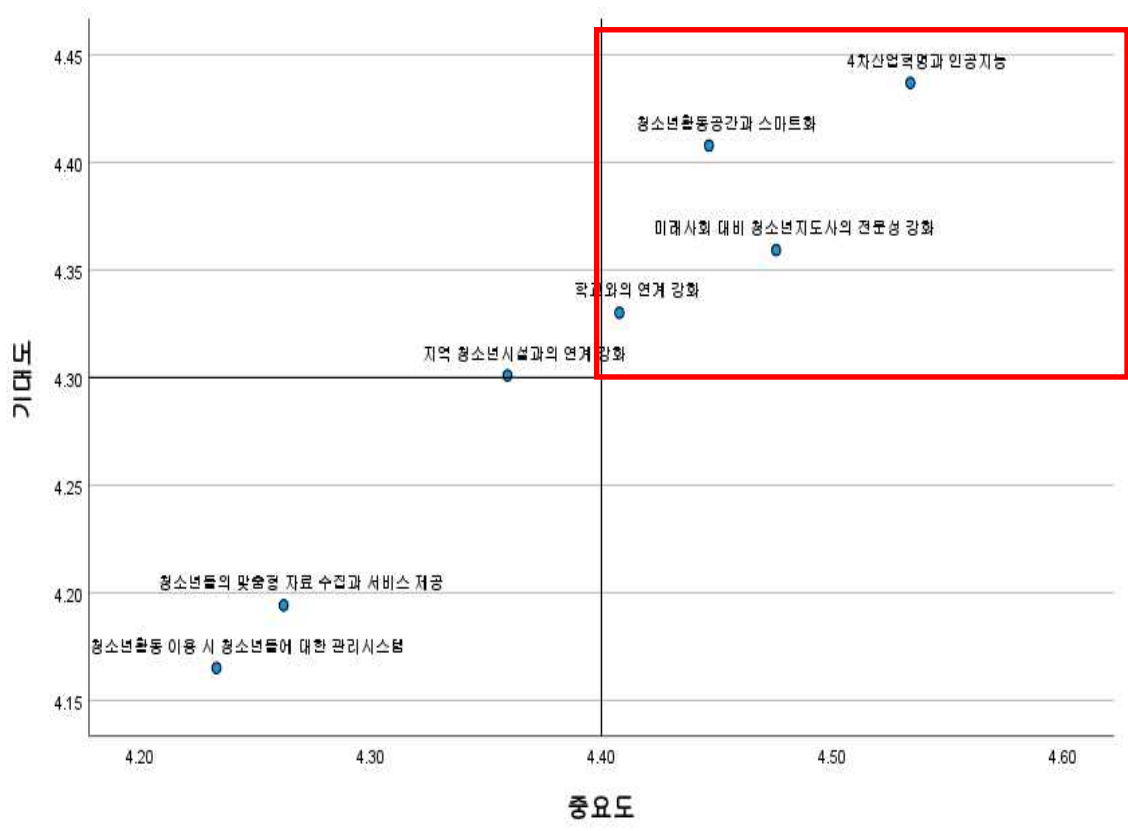
영역	중요도		기대도		중요도-기대도		
	M	SD	M	SD	평균차	t	p
청소년들의 맞춤형 자료 수집과 서비스 제공	4.09	.98	4.09	.99	.00	.000	1.000
청소년활동 이용시 청소년들에 대한 관리시스템	4.03	1.01	4.07	.99	-.04	-.936	.350
청소년 활동공간의 스마트화	4.12	.95	4.12	.97	.00	.000	1.000
4차산업혁명과 인공지능 등 기술변화에 대응하는 프로그램	4.11	.96	4.10	.98	.01	.322	.748
학교와 청소년시설의 사업연계 강화	4.02	.97	4.04	.98	-.01	-.359	.719
달성군 지역과 청소년시설의 사업연계 강화	4.01	.97	4.00	.97	.00	.148	.882
미래사회에 대비한 청소년지도사의 전문성 강화	4.07	.94	4.10	.98	-.02	-.609	.543



[그림 3] 청소년 대상 청소년센터 디지털 스마트화에 대한 중요도-기대도(IPE) 차이 분석 결과

<표 16> 청소년센터 디지털 스마트화에 대한 영역별 중요도-기대도 분석(학부모)

영역	중요도		기대도		중요도-기대도		
	M	SD	M	SD	평균차	t	p
청소년들의 맞춤형 자료 수집과 서비스 제공	4.26	.97	4.19	.96	.068	.943	.348
청소년활동 이용시 청소년들에 대한 관리시스템	4.26	.93	4.17	1.02	.068	1.044	.299
청소년 활동공간의 스마트화	4.45	.72	4.41	.80	.039	.533	.595
4차산업혁명과 인공지능 등 기술변화에 대응하는 프로그램	4.53	.71	4.44	.79	.097	1.393	.167
학교와 청소년시설의 사업연계 강화	4.41	.76	4.33	.76	.078	1.269	.207
달성군 지역과 청소년시설의 사업연계 강화	4.36	.80	4.30	.83	.058	1.029	.306
미래사회에 대비한 청소년지도사의 전문성 강화	4.48	.75	4.36	.83	.12	1.974	.051



(그림 4) 학부모 대상 청소년센터 디지털 스마트화에 대한 중요도-기대도(IPE) 차이 분석 결과

5. 청소년수련시설의 지속가능한 발전

2015년 UN 총회에서는 2030년까지 달성하기로 결의한 의제인 ‘지속가능한 개발목표 (SDGs, Sustainable Development Goals)’ 17가지 과제가 제시된 이래, 다양한 분야에서 지속가능한 발전목표에 대한 이해와 실천을 위한 노력이 이루어지고 있다. 정부 차원에서도 지속가능한 개발목표가 설정되었으며, 각 지자체 그리고 대학 차원에서도 지속가능한 개발 목표를 설정하고 이를 실천하고자 하는 노력을 기울이고 있다.

예를 들어, 강원대학교의 경우⁴⁾, 학내에 지속가능혁신센터를 설치하고, 대학에서 실천 가능한 지속가능한 개발목표를 설정하고 이를 실천하고 있는데, 구체적으로는 3번 과제인 건강증진과 웰빙 과제 달성을 위해 학생 대상 자살예방, 성범죄 예방 및 금연 교육 실시, 9번 과제인 산업·혁신과 사회기반시설 과제의 실천을 위해서는 도시재생뉴딜사업 추진을 위한 지역 사회와의 연계 사업 추진, 지역에서 생산된 농산물을 활용한 제품 개발 등과 같은 과제를 설정, 실행하고 있다.

청소년분야에서는 지속가능한 개발 목표의 개념적 이해와 이를 주제로 하는 활동프로그램을 개발하였으며 그리고 청소년들의 지속가능한 개발목표 달성을 위한 노력 방안을 모색하

4) 출처: [https://www.kangwon.ac.kr/www/selectBbsNttlList.do?bbsNo=369&key=2271&searchCtgr=SDG9\(2023년 4월 21일 인출\)](https://www.kangwon.ac.kr/www/selectBbsNttlList.do?bbsNo=369&key=2271&searchCtgr=SDG9(2023년 4월 21일 인출))

기 위한 연구(황세영, 김남수, 2016) 등이 이루어졌다. 그렇다면, 청소년시설의 지속가능성을 확보하기 위한 세부 과제의 설정과 실천 노력에 대한 논의는 어떠한가?

위의 질문에 대하여 우선 청소년수련시설의 경우 공공성의 관점에서 지속가능한 개발에 대한 논의가 이루어지고 있다. 먼저, 김형주 외(2017)의 연구에서는 지속가능한 청소년수련시설의 유지를 위해서는 청소년수련시설 설치 시 운영한 필요한 충분한 예산과 인력의 확보, 설치 시 접근성을 고려한 입지 선정, 이용의 편의성을 고려한 공간설계 등이 필요하다는 점을 지적한다. 부산지역에서도 2020년 청소년수련시설의 지속가능한 발전과제 도출을 위한 연구(이진숙, 김성순, 2020)를 진행하였는데, 이 연구에서는 청소년수련시설 공간의 재구조화가 지속가능한 발전에 있어 매우 중요한 요소임을 강조하고 있다. 세부적인 과제로는 4차 산업혁명 관련 활동이 가능한 공간 및 설비 구축, 비대면활동을 위한 설비 추가, 온라인 접근의 용의성을 확보하기 위한 온라인플랫폼의 구축 등과 같은 과제가 수행되었을 때, 청소년수련시설의 지속가능한 발전이 가능할 것으로 보고 있다. 마지막으로, 경상남도 지역에서도 2021년 공공성의 관점에서 청소년수련시설 활성화를 방안을 모색하기 위한 연구(강영배 외, 2021)를 진행하였는데, 이 연구에서는 청소년들의 청소년수련시설에 대한 요구를 조사한 결과, 청소년들이 VR, AR 등과 같은 현대적 장비가 갖추어진 공간과 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있는 공간 및 설비가 필요하다고 응답하였다.

이상의 결과를 종합해 볼 때, 청소년수련시설의 지속가능한 발전의 핵심은 지역의 보다 많은 청소년들이 청소년수련시설을 이용할 수 있는 여건을 조성하는 것과 이를 위한 공간 및 설비의 재구조화, 시대적, 사회적 흐름과 청소년의 요구를 반영한 콘텐츠의 개발 및 운영이라고 할 수 있을 것이다.

6. 결론

이상의 검토내용을 바탕으로 제7차 청소년정책 기본계획에 명시된 청소년시설 및 공간 관련 내용과 관련하여 향후 청소년시설의 디지털 전환과 더불어 지속가능한 발전을 위한 과제를 제시하면 다음과 같다.

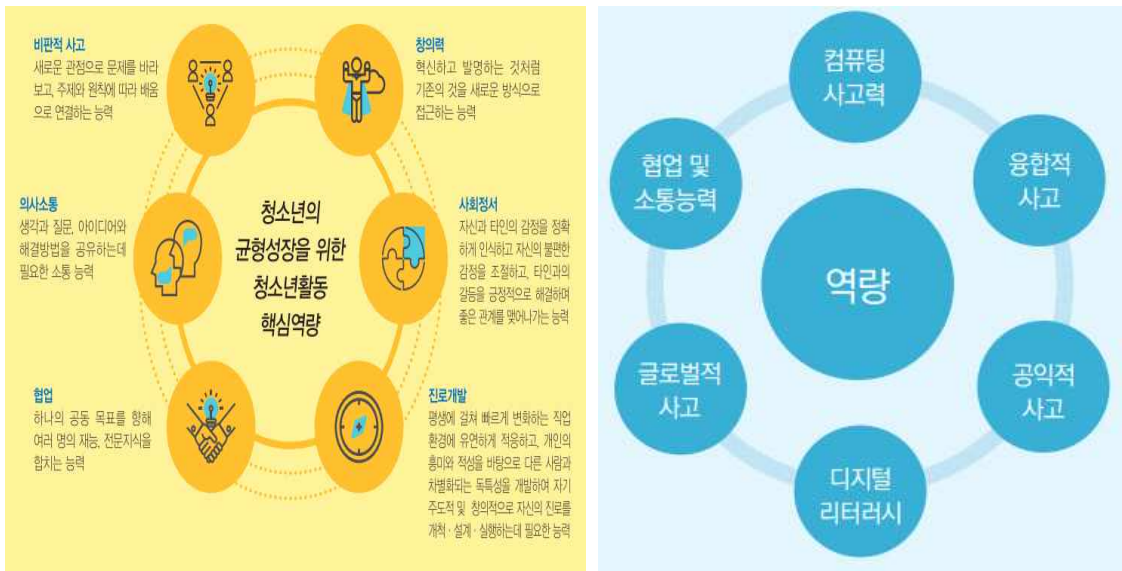
첫째, 현 시점에서 청소년시설의 디지털 전환은 선택이 아닌 필수라고 할 수 있다. 청소년시설 및 공간도 시대적, 사회적 환경 변화를 적극적으로 수용하여 변모, 혁신을 거듭하지 않으면 살아남기 어려울 수 있다. 청소년 및 학부모 대상 설문조사에서도 나타난 바와 같이, 청소년과 학부모는 청소년시설의 현대화를 원하고 있으며, 청소년시설에서 4차 산업 관련 기술을 접목한 체험을 희망하고 있다. 코로나 19기 초기에 비대면 프로그램 진행을 위해 설치한 미디어 제작 관련 공간 구축 및 장비 마련만으로는 시설 이용자의 니즈를 충족할 수 없다는 냉정한 현실을 받아들여야 할 것이다. 이용료가 무료 또는 저렴하니까, 댄스 또는 밴드 연습을 할 공간이 없기 때문에 청소년시설을 제공하는 것만으로 존재의 이유를 찾는데 안주해서는 안될 것이다.

둘째, 현재 사회 상황을 반영한 청소년역량 개념의 재구조화가 필요하며, 이에 디지털 역

2023 청소년연합학술대회

량을 핵심역량에 포함시킬 필요가 있다. 특히, 청소년활동에 적용할 수 있는 디지털 역량의 개념 및 지표 개발이 시급하다. 경제개발협력기구(OECD)(2005)의 DeSeCo(Definition and Selection of Key Competency) 프로젝트에서 핵심 역량(Key Competency)이 제기된 이래 청소년 분야에서도 청소년들에게 필요한 핵심역량 지표 개발을 위해 노력해왔다. 김기현 외(2005)의 연구를 계기로 한국에서도 한국의 청소년에게 필요한 핵심역량의 개념에 관한 논의가 활발해졌으며, 김기현 외의 연구에서는 지적도구활용, 사회적 상호작용, 자율적 행동 그리고 사고력의 4개 하위요인으로 구성된 생애핵심역량을 개발하였다. 또한, 2018년 한국청소년활동진흥원에서는 청소년활동 핵심역량을 ‘급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로문제를 청소년 스스로가 해결해나가며 균형 있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력’ 이라고 정의하고, 비판적 사고, 창의력, 사회정서, 진로개발, 협업, 의사소통, 비판적 사고의 6개 요소로 청소년활동 핵심역량을 정의하였다.

한편, 비슷한 시기에 이경상 외(2018)의 연구에서는 현대사회를 지능정보사회로 보고, 청소년들이 이러한 사회를 살아가는데 디지털 역량이 필요하다고 판단했으며, 컴퓨팅 사고력, 융합적 사고, 공익적 사고, 디지털 리터러시, 글로벌적 사고, 협업 및 소통능력의 6개적 요인으로 구성된 디지털 역량을 제시하고 있다. 결론적으로, 2018년 한국청소년활동 핵심역량에 2018년 이경상 외가 개발한 청소년디지털역량을 접목한 언데믹 시대에 청소년들에게 필요한 청소년활동 핵심역량 지표를 개발할 필요가 있다.



[그림 5] 청소년핵심활동역량 및 디지털역량

출처: 한국청소년활동진흥원(2019), 김민(2022)

셋째, 디지털 전환에 필요한 청소년시설·공간의 구축에 있어 ‘지역간 격차(regional divide)’, ‘시설간 격차(facility divide)’, ‘예산 격차(budget divide)’ 등의 문제를 해소하기 위한 행정적, 재정적 지원이 필요하다. 청소년시설의 재구조화, 특히 디지털 전환으로의 재구

조화에는 상당한 비용이 소요된다. 코로나19 이후 서울을 비롯한 수도권 지역에서는 자자체가 비용을 부담하여 청소년시설 및 공간을 디지털화하는 작업을 추진했거나, 추진하고 있는 것으로 알고 있다. 제7차 청소년정책 기본계획에서 디지털 전환, 디지털 역량, 미래역량 등을 강조하고 있고, 주요 정책과제로 설정하고 있다. 하지만, 이러한 과제를 충실하게 수행하기 위해서는 기존의 시설, 공간만으로 대응이 힘들며, 상당한 수준의 예산을 투자하여 공간을 재구조화할 수밖에 없다. 이 과정에서 지자체별, 운영주체별로 예산 투자 여력에 격차를 보이고 있는 게 현실이다. 특히, 중소도시 및 농어산촌 지역 등에 설치된 청소년시설의 경우, 공간 구성 및 청소년지도사 배치기준이 법정 최소기준만을 충족하고 있는 실정에서, 수도권 수준의 공간 및 설비를 갖춘다는 것은 ‘언감생심(焉敢生心)’이라고 해도 과언이 아니다. 중앙정부의 역할과 더불어 지자체의 적극적인 개입이 필요한 시점이다. 중앙정부에서도 실행과제를 숙제처럼 제시하고 검사를 하는 구조가 아닌, ‘선지원, 후평가’의 입장에서 청소년시설의 디지털 전환을 적극적으로 지원해야 할 것이다.

넷째, 청소년시설의 지속가능성을 위해서는 청소년수련시설의 청소년지도사 배치기준을 현실화할 필요가 있다. 즉, 청소년기본법 제23조, 청소년기본법 시행령 제25조의 규정에서 명시하고 있는 ‘청소년지도사 배치 기준’을 현실화해야 할 것이다. 「2023년 청소년수련시설 종합편람」 평가지표 ‘4.1 직원 확보율’, ‘4.1.2 수용정원대비 청소년지도사 확보율’에서는 법정 최소기준을 충족할 경우, 보통 수준(3)으로 보고 있다. 최우수 점에 해당하는 5점을 받기 위해서는 편람에서 제시한 계산식을 적용한 결과, ‘2.5%’ 이상을 충족해야 하는 것으로 되어 있다. 편람상의 계산식을 적용하면 시설등록증상 수용인원 500명인 청소년수련관의 경우 청소년지도사 법정 최소충족인원은 4명인데, 최우수 수준인 5점을 받기 위해서는 12-13명 정도의 청소년지도사가 필요하다. 쉽게 설명해서 필자는 4명과 12-13명의 괴리를 어떻게 처리할 것인지의 여부를 청소년수련시설에만 맡기는 것이 타당한가에 대한 문제를 제기하는 것이다. 개인적인 의견으로는 수용인원의 구간을 100명단위로 구분하여 청소년지도사 배치기준을 설정하거나, 최소기준 자체를 상향 조정할 필요가 있다고 생각한다.

마지막으로, 청소년시설에도 지속가능한 개발 목표(SDGs)를 적용하고 실천 가능한 목표를 설정하고 실행하여야 한다. 지속가능한 개발 목표라고 하는 주제는 학습하는 것에서 그치는 것이 아니라 실천하는데 더 큰 의의가 있다고 생각한다. 지금까지 청소년시설에서는 지속가능한 개발목표가 무엇인지, 본인 거주 있는 지역에서 실천 가능한 지속가능한 개발 목표를 찾아 실천하려는 시도는 있었던 것으로 보인다. 하지만, 청소년시설에서 17개 실행과제를 청소년시설 버전으로 설정하여 실천한 사례를 찾아보기 힘들었다. 향후 지방 중소규모도시, 농산어촌 지역 등에서 인구소멸, 인구급감으로 인한 청소년시설 이용률의 감소는 필연적으로 발생하는 현상일 것이며, 이를 위한 대책 마련이 시급한 상황이다. 이에 디지털 전환은 청소년시설의 지속가능성을 확보함에 있어 반드시 실현되어야 할 과제임과 동시에 아울러, 청소년지도사의 디지털 역량 함양, 디지털 관련 콘텐츠의 개발 등과 동반해서 수행되어야 할 과제이자 과업이라고 생각한다.

2023 청소년연합학술대회

<표 17> 청소년수련시설 종류 및 수용정원별 청소년지도사 배치기준표

시설종류	수용정원 500명 이하				수용정원 250명 당 배치기준(추가)			
	소계	1급	2급	3급	소계	1급	2급	3급
수련관	4명	1명	1명	2명	1명	1명		
	4명	1명	2명	1명				
	4명	1명	3명	-				
	4명	2명	2명	-				
	4명	3명	1명	-				
수련원	2명	-	1명	1명	1명	1명 ※ 최초 500명 초과시 1급 배치		
	2명	-	2명	-				
	2명	1명	1명	-				
	2명	1명	-	1명				
	2명	2명	-	-				
유스호스텔	1명	1명			1명	1명*(1급 또는 2급)		
야영장	1명	1명			-	-		
문화의집	1명	1명			-	-		
특화시설	2명	-	1명	1명	-	-		
	2명	-	2명	-				
	2명	1명	1명	-				
	2명	1명	-	1명				
	2명	2명	-	-				

출처: 여성가족부(2022)

참고문헌

- 강영배, 하중래, 서영옥, 김고은(2021). 경상남도 청소년수련시설 공공성 제고 및 활성화 방안 연구, 경상남도청소년지원재단, 대구한의대학교 산학협력단.
- 강영배(2023). 청소년지도사의 회복탄력성이 조직몰입에 미치는 영향에서 청소년수련시설 공공성 인식의 조절효과, *청소년시설환경* 21(1), 53-63.
- 관계부처협동(2013). 제5차 청소년정책 기본계획(2013-2017)
- 관계부처협동(2018). 제6차 청소년정책 기본계획(2018-2022)
- 관계부처협동(2023). 제7차 청소년정책 기본계획(2023-2027)
- 김경준, 강경균, 변나향(2021). 미래지향적 청소년시설 및 공간 혁신 방안 연구, 연구보고 21-R05, 한국청소년정책연구원.
- 김기현, 맹영임, 장근영, 구정화, 강영배, 조문흠(2009). 청소년 생애핵심 역량 개발 및 추진방안 연구 II, 서울: 한국청소년정책연구원.
- 김민(2022). 미래 인재 양성 및 교육을 위한 청소년활동 활성화 방안, *청소년정책리포트* 2022년도 제3호, 여성가족부.
- 김형주, 김정주, 김혁진(2017). 청소년수련시설의 공공성 제고를 통한 운영 활성화 지원방안 연구, 세종시: 한국청소년정책연구원.
- 백기웅, 최용환, 김민주(2021). 스마트 유스센터 모델 개발 연구, 서초유스센터·한국청소년정책연구원.
- 송영근, 박안선, 심진보(2022). 디지털 전환의 개념과 디지털 전환 R&D의 범위, *기술정책 트렌드* 2022-02. 한국전자통신연구원.
- 신기운, 여영준, 이정동(2020). 디지털 전환에 따른 경제 및 노동시장 파급효과: 산업연관 및 사회계정 행렬 분석을 중심으로, *한국혁신학회지*, 15(3), 1-28.
- 여성가족부(2021). 2022년도 청소년수련시설 관리·운영 지침
- 여성가족부(2022a). 2023년도 청소년수련시설 관리·운영 지침
- 여성가족부, 한국청소년정책연구원(2022b). 2023년 청소년수련시설 종합평가 편람: 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년특화시설,
- 여성가족부, 한국청소년수련시설협회(2022c). 2022 청소년수련시설 통계편람. 한국청소년수련시설협회.
- 이경상, 이창호, 김민(2018). 제4차 산업혁명시대 청소년활동정책 전략 연구, 세종: 한국청소년정책연구원.
- 이진숙, 김성순(2020). 부산지역 청소년수련시설 현황 및 발전방안, 부산: (재)부산여성가족개발원.
- 한국청소년활동진흥원(2019). 역량기반 청소년활동 가이드, 서울: 한국청소년활동진흥원
- 황세영, 김남수(2016). 지속가능발전목표(SDGs) 달성을 위한 청소년 삶의 질 실태와 지원방안 연구, 세종시: 한국청소년정책연구원.

청소년참여 방향과 과제

- 청소년 권한 부여가 요체인 청소년참여 정책 -

정건희

청소년자치연구소 소장

1. 들어가며

본고는 청소년참여에 대한 몇 가지 주요 관점과 현재 정책 참여를 진행하고 있는 국내 청소년참여조직과 현장의 주요 사례를 안내하고 현재 추진 중인 국가의 제7차 청소년정책기본 계획에서 제시되었던 내용 중 청소년참여와 관련한 내용을 근거로 몇 가지 과제를 제안하고자 한다.

2. 청소년참여 관점과 개념

1) 청소년참여 관점

참여(participation)라는 말의 사전적 의미는 ‘같이 한다(share)’ 혹은 ‘부분을 취한다(take part)’는 것이다. 일반적으로 참여(participation)의 개념은 두 가지로 해석된다. 우선 어떤 활동에 단지 ‘참가하는 것’을 의미하거나 임파워먼트(empowerment)의 한 형태로서 자신에게 영향을 미치는 ‘의사결정에 진짜 참여하는 것’을 의미할 수 있다. 의사결정에 관여하거나 영향을 주는 과정으로 보는 것이다. 청소년참여 논의의 주요 관심은 두 번째 정의에 있지만, 첫 번째 것도 쉽지 않은 일이다. 예컨대 장애 청소년들의 경우에는 일상적 활동에 참여하기도 쉽지 않기 때문이다(McNeish & Newman, 2002; 천정웅, 2021 재인용).

청소년 또한 자신들에게 영향을 미치는 의사결정에 참여해야 하며, 필요한 경우에는 스스로 행동을 주도해야 한다는 개념이 점차 가치 있게 받아들여지고 있다. 인터넷과 SNS 사용을 일상화하는 디지털시대를 살고 있는 오늘날의 청소년참여는 정보와 소통, 그리고 표현권의 실현 등과 관련하여 더욱 중요하게 이해되고 있다. 세계 각국에서 청소년들이 사회적, 정치적 생활에 활발히 참가하는 수 많은 사례를 찾아 볼 수 있으며, 의사결정 과정에서 청소년 참여를 촉진하는 일은 국가의 청소년정책에서 우선순위로 자리잡고 있다(Clark & Percy-Smith, 2006; Hart, 1997; Landown, 2001; O' Kane, 2003).

청소년이 연령범주이든 세대의 효과이든 간에 참여는 청소년 연구의 주요 개념이며 연구와 정치 어젠다의 핵심으로 부각되고 있다(Kovacheva, 2005). 하지만 그동안 청소년의 사회 참여는 매우 제한적으로 허용되어 왔으며, 청소년의 참여 담론은 대체로 부정적인 견해가 지배적이었다. 청소년은 단순가담자, 감정적 동조자 혹은 부재자로 간주 되어 왔으며, 기성세대

의 지배질서에 대한 청소년의 반감이나 집단적 저항, 대안적 역량의 기획 등은 쉽게 간과되어 왔다. 청소년의 참여 및 공공 담론에서도 이러한 경향은 예외가 아니었다(장경섭, 2005). 부정적 관점은 청소년을 보호의 대상으로 간주하는 경향을 띤다. 이러한 청소년 보호 담론에서 청소년세대는 주로 문제의 차원에서 이해 된다(윤명희, 2009). 이러한 문제적 차원과 함께 한편에서는 선거나 정당, 전통적 사회조직에 대해서는 관심이 줄어들고 청소년참여가 감소하여 민주주의가 위기라고 보는 시각이 있는 반면, 청소년 정치참여의 변화된 형태는 이전 세대들과는 다르게 새로운 참여방식으로 증가하고 있다는 관점이 양립하고 있다(Gauthier, 2003; Forbrig, 2005).

2) 청소년참여의 개념

청소년참여의 개념에 대해 Winter(1997)는 청소년들이 능동적으로 자신의 생활환경에 참여하는 기회라고 정의했으며, Hart(1997)는 자신의 삶에 영향을 주고, 자신이 살고 있는 지역사회에 영향을 주는 의사결정을 공유하는 과정으로 정의하였다. 유럽평의회 (Council of Europe, 1993)에서는 책임과 의무를 갖고 스스로 의사결정을 할 수 있도록 포함하고, 허용되고, 조장되어야 할 청소년의 권리라고 정의하였다. 참여는 의사결정에 있어서 청소년의 직접적인 관여를 의미한다. 이러한 의미에서 참여는 자문과 다르다. 자문은 전형적으로 성인 의사결정자가 동원하는 다양한 수단들을 활용하여 청소년의 견해를 구하는 것으로 정의된다. 반면 참여는 청소년의 삶과 청소년이 생활하고 있는 지역사회에 영향을 미치는 결정에 있어서의 공유의 과정으로 정의할 수 있다(Hart, 1997). 참여는 성인들이 책임을 포기하고 청소년 스스로 의사결정을 하는 것이라기보다는 청소년이 궁극적인 권위를 지닌 성인의 지지와 지도를 통해 의사결정 과정에 적극적으로 관여하는 것으로 볼 수 있다(문성호, 2006). 한편, 청소년참여는 그들의 삶의 공간에 그들의 의사가 반영되어 권리와 책임이 함께 수반되는 것이라고 할 수 있다. 지역 사회에서 청소년이 참여한다는 것은 지역의 권리와 책임을 가진 시민으로서 그들의 다양한 의사가 실질적으로 반영되는 것을 의미한다. 기성세대는 청소년들이 지역사회에 참여할 수 있도록 격려와 지지, 전문적 기술을 통해 도와야 한다(정건희, 2014).

또한 청소년참여는 정부 주도로 이루어지는지, 비정부기관에 의해 이루어지는지에 따라 정부 주도와 비정부기관 주도의 참여 형태로도 분류된다. 또한 참여활동과 조직 구성 그리고 운영 측면에서 제도화된 참여의 형태와 비제도화된 참여의 형태로 구분되기도 한다(김형주 외, 2003; 조혜영·최창욱, 2008). 참여와 관련된 관여, 개입, 권한부여 등 유사한 관점과 개념적 정의를 연구자들마다 다른 특성과 관점으로 해석했다. 예를 들면 청소년개입(youth involvement)은 청소년참여(youth participation)의 한 형태로서 청소년서비스 제공기관이나 행정기관 등에서 청소년참여의 과정을 주도하는 경우를 의미한다. 또한 청소년 권한부여(youth empowerment)는 일반적으로 고도로 구조화된 경험을 통하여 청소년들이 특정한 문제를 사고하는 능력을 개발하고 그러한 문제에 대해 개인으로서뿐만 아니라 집단의식을 갖고 대응할 수 있도록 개인을 개발하는 데 중점을 두고 있다(천정웅, 2011). 이러한 청소년참여와 관여, 권한부여 등을 규정하는 데에도 차이가 존재하며 연구자마다 참여의 수준을 계층적 또는

순환적(비계층적)으로 정리하기도 했다.

청소년참여의 계층과 유형의 다양한 관점에서 청소년들에게 참여할 수 있는 방법을 배우는 환경과 기회를 강조하며, 특히 성인들이 가진 힘을 나누는 것에 중점이 있음을 알 수 있다. 특히 청소년참여의 용어적 개념에서도 관여(engagement)와 참여(participation), 개입(involvement), 권한부여(empowerment) 등이 복합되어 사용되는 현상이 나타나며 학문적 배경 및 연구 주체에 따라 청소년참여의 다양한 개념적 접근을 확인할 수 있다.

3) 청소년시민참여와 시민적관여

시민적 관여(civic engagement)라는 용어는 성인들의 경우에는 시민적 영역(civic domain)에 영향을 주는 지역적, 국가적, 지구적 활동에 참여(participation)함으로써 초래될 수 있는 행동들을 포함한다(Sherrod & Lauckhardt, 2008). 그러나 청소년은 이러한 활동에의 참가가 제한되는 발달적 사회적 제약조건들을 가지고 있기 때문에 청소년의 사회적 관여에 대한 개념 정의는 정치학자와 발달심리학자들 간에 논쟁거리가 되어 온 것이 사실이다.

정치학자들은 청소년의 형식적 정치제도에 대한 투입(investment)과 기여(contribution)를 관여(engagement)로 본다. 그리고 이러한 관여를 증대하기 위해서 청소년들은 정치에 대한 기술과 지식을 습득해야 한다고 주장한다(Galston, 2001). 반면 발달심리학자들은 관여를 보다 넓게 정의하여 지역사회 청소년단체 등과 같은 집단들에 대한 청소년들의 투입과 기여를 관여로 본다. 따라서 청소년들이 이러한 단체에 가입하는 기회를 증대시키고 책임을 느끼게 하는 것이 필요하다고 믿는다(Sherrod, 2007).

시민적 관여는 여러 가지 요소들을 가진 다차원적인 구성임을 알 수 있다. 실제로 시민적 관여의 구성요소는 여러 가지로 이야기될 수 있지만, 대체로 네 가지 구성요소를 가지는 것으로 논의할 수 있다(Flanagan & Faison, 2001; Sherrod & Lauckhardt, 2008). 첫째는 시민적 지식(civic knowledge)과 문해(literacy)이다. 민주적 과정과 개념에 대한 지식을 갖는 것을 말한다. 둘째는 시민적 기술(civic skills)과 의견(voice)으로, 정보를 얻고, 비판적으로 사고하며, 아이디어를 논의하는 능력을 말한다. 셋째는 시민적 태도(civic attitude)와 애착(attachment)이다. 사회 또는 지역사회에 정서적인 연결을 갖는 것을 의미한다. 넷째는 시민적 행태(civic behaviors)와 참여(participation)이다. 지역사회의 일에 개입(involvement)하거나 시간과 재정을 들여 문화적, 사회적, 정치적 또는 종교적 명분에 기여하는 것이다. 좋은 시민(good citizens)이란 정치, 민주주의 그리고 현재 일어나고 있는 사건들에 대해 잘 알고 있을 필요가 있다. 좋은 시민은 의사소통능력과 분석적 능력을 가지고 있어야 하고, 공공선(common good)에 대해 관심을 가지고 있어야 하며, 변화를 신봉하고 여러 가지 일에 관련을 맺고 있어야 한다는 것이다.

최근에 우리 사회에서 청소년들의 사회적 발언과 참여 현상이 다양한 형태로 나타나고 있다. 이에 대해 다양한 해석과 견해가 존재할 수 있지만, 그 주요한 이유는 청소년 스스로 시민으로서의 존재 가치를 드러내고 시민으로서 지위와 권한을 요구하는 것이라 할 수 있다. 자신의 삶과 관련된 정책과 공공의사결정에 있어서 주체임을 사회참여와 발언을 통해서 드

러내고 주장하는 것이다. 시민은 공동체 구성원으로서 의사결정의 주체이다. 공동체 의사결정의 주체로서 지위와 권한을 지니는 시민에는 포함과 배제의 문제가 수반된다. 민주주의가 보편화된 오늘날 국가를 중심으로 볼 때, 성인들은 시민범주에 포함된 반면 청소년들은 제외되어 있다. 이런 기성세대 중심의 사회 구조에 이의를 제기하고 자신들도 시민임을 주장하는 것이 오늘날 청소년들의 다양한 참여와 발언 현상이다(김영인, 2010). 현재 우리 사회에서 나타나는 이러한 청소년의 다양한 시민참여적 현상은 피할 수 없는 시대적 흐름이기도 하다. 결국 청소년들의 시민참여 현상은 이 사회의 발전에 긍정적 작용이 일어날 수 있도록 이끌어 내는 과정으로서 필요한 것이다. 즉, 청소년이 능동적인 시민이 되도록 기회와 도전의 제공이 이루어져야 함(김영인, 2010; Holden & Clough, 1998; Winter, 1997)과 동시에 청소년의 삶에 직·간접적으로 영향을 주는 영역에서 시민으로서 청소년을 인정하고 그들의 목소리를 경청하는 것이 매우 중요한 일임을 인식할 필요가 있다(The World Bank, 2006). 따라서 청소년들의 적극적 시민성을 강화하는 일이 청소년의 참여와 발언에 대한 부정적인 견해를 불식시키는 지름길일 수 있다. 청소년의 일반적인 부정적 견해는 대부분 청소년의 미성숙함을 근거로 하기 때문이다. 청소년이 시민성을 강화하는 과정에 민주국가에서의 실제적인 사회변화를 이루는 정책 제안과 실현은 그 무엇보다도 중요한 청소년 참여의 과정일 수 있다. 이는 청소년 시민성을 향상시키는 활동 뿐만 아니라 장기적으로 시민참여의 확산과 함께 민주주의 발전을 이루는 과정이며 경제와 문화 등의 성장하는데 중요한 토대가 될 수 있다.

즉, 청소년은 문화활동이나 소비행동, 사이버활동 등 다양한 형태의 정서적·표현적 참여를 통해 정체성을 형성해 가고 있다. 그러나 청소년들이 앞으로 개별화되고 다원화되어 가는 사회에서 적극적 시민성을 갖춘 시민으로 성장하기 위해서는 그들에게 다양한 참여와 정체성 형성의 기회를 제공할 수 있는 새로운 패러다임의 장이 필요하다고 볼 수 있다(최윤진, 2011; Siurala, 2002).

3. 청소년참여기구 및 지역사례

1) 청소년참여기구

여성가족부는 청소년의 눈높이에 맞춘 청소년정책을 추진하기 위하여 청소년참여기구인 ‘청소년특별회의’, ‘청소년참여위원회’, ‘청소년운영위원회’를 운영·지원하고, 온라인 매체를 활용하여 청소년의 의견을 수렴하는 등 다방면에서 청소년의 시민역량 강화를 위한 지원을 확대하고, 내실화하고자 노력해 왔다. 특히, 청소년들의 사회참여 기회를 확대하는 한편, ‘청소년에 관한 UN총회 특별 세션’과 ‘UN 세계 청소년포럼’ 그리고 ‘UN 세계 청소년 장관회의’에서 채택한 ‘리스본 선언’ 등을 통해 확인된 청소년 사회참여의 가치를 정책에 반영하여 정책수요자인 청소년이 정책과정에 직접 참여하는 한국형 ‘청소년참여기구’를 운영하여 왔다.

UN에서는 각 정부 및 산하기관을 대상으로 효율적이고 획기적인 정책들을 홍보하고 격려하고자 ‘공공행정상(Public Service Awards: UN PSA)’을 시상하고 있다. 위와 같은 노력의

결실에 따라 2012년 6월 ‘공공행정상’의 정책결정 참여부문에서 한국은 청소년참여기구 중심의 청소년정책으로 수상하는 성과를 거두었다. 이를 통해 주무부처인 여성가족부의 청소년정책이 체계화·활성화 되는 가운데, 기관·단체·학계 등 현장의 지지와 추진동력을 확보하여 청소년정책 도약의 발판을 마련하게 되었다(여성가족부, 2021).

(1) 청소년참여위원회

‘청소년참여위원회’는 여성가족부 및 지방자치단체에 설치·운영 중인 청소년참여기구이다. 정부는 청소년참여위원회를 통해 청소년정책의 형성·집행·평가과정에 청소년이 주체적으로 참여할 수 있도록 제도화함으로써 청소년 친화적 정책을 구현하고 청소년의 권익증진 도모를 목적하고 있다. 청소년참여위원회는 1998년 「제2차 청소년육성 5개년 계획」에서 ‘청소년의 정책참여 기회 확대’ 분야의 세부 사업으로 제시되면서 시작되었다. 동 계획에 따라 1998년 11월 ‘문화관광부’ 내에 청소년위원회가 설치된 이후 전국으로 확산되었다. 2012년 2월에는 기본적 권리로서 청소년 참여권의 중요성을 강조하여 「청소년복지 지원법」에 있던 ‘청소년의 자치권 확대’ 근거법령을 「청소년 기본법」으로 이관하였으며, 이후 국가 및 지방자치단체의 청소년참여위원회 구성·운영 의무가 법제화되었다(「청소년 기본법」 2017. 12. 12. 개정, 2018. 6. 13. 시행)(여성가족부, 2021)

청소년참여위원회는 운영 주체별로 다소 차이가 있으나, 정기·임시회의를 통한 청소년정책 모니터링, 청소년 의견 제안과 정책자문, 각종 토론회·워크숍 개최 및 리더십 훈련 프로그램 참여 등 다양한 활동을 하고 있으며 2021년 10월 기준 청소년참여위원회는 여성가족부, 특별시·광역시·도 및 시·군·구(자치구)에 총 240개가 운영 지원되고 있으며, 지방자치단체에 따라 ‘청소년자치위원회’, ‘차세대위원회’ 등의 명칭으로도 운영되고 있다. 위원회별 운영규모는 10~30명 내외이며, 공개모집, 기관추천, 청소년 선거 등 다양한 방식을 통해 구성된 4,100여 명의 청소년이 2021년 현재 활동하고 있다. 2021년 청소년참여위원회 운영예산은 17개 시·도에서 각 1천만 원(국비 5백만 원, 지방비 5백만 원), 216개 시·군·구에서 각 2백 80만 원(국비 1백 40만 원, 지방비 1백 40만 원)을 지원받고 있다(여성가족부, 2021).

<표 1> 2021년 지역 청소년참여위원회 현황(중앙참여위원회 제외)

(단위: 개)

서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주
22	17	9	10	6	6	6	1	32	19	9	16	15	23	24	20	1

자료: 여성가족부(2021)

(2) 청소년운영위원회

전국의 생활권 청소년수련시설(‘청소년수련관’, ‘청소년문화의집’)에는 「청소년활동 진흥법」 제4조에 따라 시설의 사업, 프로그램 운영과 관련된 의사결정 과정에 청소년이 참여할 수 있도록 ‘청소년운영위원회’가 설치·운영되고 있다. 1998년도 「제2차 청소년

2023 청소년연합학술대회

육성 5개년 계획」의 정책기조가 청소년의 자율·참여를 장려하는 방향으로 변화함에 따라 2000년도부터 전국 청소년수련시설 설치·운영을 사업 지침에 담아 권장함으로써 운영되기 시작하였다. 이후 2004년 「청소년활동 진흥법」 제정으로 법적 근거가 마련되면서 급속도로 확대 설치되었다.

위원회의 설치 목적은 청소년수련시설을 이용하는 청소년의 의견과 욕구를 반영하여 청소년수련시설이 청소년 중심으로 운영될 수 있도록 하기 위함이다. 현재 청소년 운영위원회는 청소년수련시설의 심의·평가 등을 통해 시설 운영 전반에 참여함은 물론 프로그램을 직접 기획·운영하고, 청소년 대표로서 각종 지역사회 청소년 관련 행사에 참가하는 등 다양한 활동을 전개하고 있다. 청소년운영위원회는 10인에서 20인 이내의 청소년으로 구성되며, 위원의 임기는 1년이다(「청소년활동 진흥법 시행령」 제3조). 2021년 현재 청소년운영위원회는 전국 331개소에서 청소년이 참여하여 활동하고 있다. 청소년운영위원회는 수련시설의 전용공간 확보 및 환경 개선, 프로그램 모니터링 및 관련 정책 제안·참여·평가, 홍보활동 등 다양한 성과를 내고 있다. 또한, 2012년부터 매년 전국 청소년운영위원회 대표자 워크숍을 개최하여 청소년운영위원회 활성화 방안을 함께 모색하고, 참여 청소년들의 리더십 역량 강화를 도모하고 있다. 한편, 청소년운영위원회 활성화를 도모하고자 2013년부터 전국 청소년운영위원회를 대상으로 매년 5개소씩 우수 청소년운영위원회를 선발하고, 그 운영 결과와 성과를 전국 청소년운영위원회가 공유하고 있다(여성가족부, 2021).

<표 2> 2021년 청소년운영위원회 운영 현황

(단위: 개)

서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	계
45	15	10	13	7	11	8	2	64	34	17	15	18	16	15	17	24	331

자료: 여성가족부(2021)

(3) 청소년특별회의

청소년특별회의는 「청소년 기본법」 제12조에 의하여 17개 시·도 청소년과 청소년 분야의 전문가가 토론과 활동을 통해 청소년이 바라는 정책과제를 발굴하고, 정부에 제안하여 정책화하는 전국 규모의 청소년참여기구이다. 2004년 시범사업을 거쳐 2005년 「청소년 기본법」에 근거 규정이 마련되면서 매년 정기적으로 개최되고 있으며, 매년 선정된 정책의제에 따라 청소년 의견수렴과 토론, 워크숍, 캠페인 등을 통해 정책과제를 발굴한 후 본회의에서 이를 최종적으로 정부에 보고·제안한다.



[그림 1] 청소년특별회의 추진절차

여성가족부(2001)

2021년에는 청소년위원 등 500여 명이 참여하여 5~10월까지 예비회의, 본회의를 통한 논의 및 온라인 정책제안 활동을 거쳐 선정된 5개 영역 30개의 정책과제를 결과보고회에서 보고하였다. 2005년부터 2021년까지 15년간 583건의 정책과제를 제안한 결과 약 89.4%인 521건의 정책과제가 정부의 청소년정책에 수용된 것으로 나타났다(여성가족부, 2021).

2017년 제6차 청소년정책기본계획에 따른 청소년참여제도의 공고화를 위해 모든 시·도 및 시·군·구가 청소년참여제도를 내실 있게 운영하도록 컨설팅, 운영모델 제공, 모니터링 등 체계적 지원을 명시하면서 전국 모든 시·도 및 시·군·구가 ‘청소년참여위원회’ 운영, 전국 모든 청소년수련시설이 ‘청소년운영위원회’ 운영을 한다고 명시했다. 다만 이전과 다른 것은 시도 청소년참여위원회 구성에 있어서 당연직으로 해당 시도의 모든 시군구 청소년참여위원회 대표(위원장 또는 부위원장)가 참여해야 하고, 위촉직으로는 관내 교육(지원)청과 학교 추천(학생회 대표 등), 지역 청소년 선거 등을 통해 위촉이 가능하다. 다문화, 북한이탈, 근로, 장애, 학교 밖 청소년 등 소수 청소년을 10% 이상의 비율로 구성해야 한다. 청소년특별회의는 17개 시도 청소년참여위원회 위원을 청소년특별회의 위원으로 위촉해야 한다(여성가족부, 2018).

2) 청소년의회

(1) 민간단체 주도의 청소년의회

민간 주도의 청소년의회는 청소년을 대상으로 모집한 선거인단이 선출한 청소년의원으로 구성된 모의 의회를 통칭해 이르며 실질적으로 국가기관이 지니는 역할을 가지지는 않는다. 현 시점에서 가장 오래 운영하는 민간단체 청소년의회는 비영리법인(비영리민간단체등록) 청소년의회와 한국청소년단체협의회 청소년의회가 있다. 2000년 들어 서울특별시, 광주광역시와 같은 지방자치단체에서 지방의회 산하에 청소년의회를 시험적으로 운영한 것이 시

작이다. 한국청소년단체협의회에서 운영하는 의회 조직인 한국청소년단체협의회 청소년회의를 시작으로, 민간에서는 최초로 출범했다. 한국청소년단체협의회 청소년회의는 회의체로서 총 구성인원은 50명 내외다. 선발방식은 회원단체 및 기타 청소년자치위원회 임원 등 청소년 위원이나 각 대학 청소년(지도)학과 재학생 및 일반청소년 중에서 청소년을 선발해 위원으로 삼는다. 의장과 부의장 등 의장단은 위원의 호선으로 선발했다.

민주주의사회에서 필요한 청소년의 인권신장과 정치참여, 시민성 함양 등이 청소년 의회라는 틀로 가능할 수 있고, 청소년의회라는 참여의 틀이 지니는 시민교육적 가치가 큼을 인식한 전국사회교과모임은 2003년 들어 준비위원회를 구성하여 본격적인 활동에 나서게 되었다. 준비위원회 활동 결과 청소년의회는 2003년 5월에 전국사회교과모임, 흥사단교육운동본부, 정의교육시민연합, 유니세프 한국위원회, 민주화운동기념사업회의 주관으로 전국 온라인 선거를 통해서 출범하였다. 이렇게 출범한 청소년의회는 활동의 목적으로 전자민주주의 실현을 통한 디지털 시대에 맞는 청소년의 민주적 참여의식 고양 및 또래지도자 양성, 청소년의 자율적 의사표현과 정책 반영, 청소년 인권의 보호와 주체적인 문제해결 능력 신장 등을 내세우고 있다(대한민국청소년의회 홈페이지).

대한민국청소년의회는 2003년 출범하고 2010년 비영리법인(비영리민간단체)으로 등록된 단체로서, 사회적 의사결정구조의 사각지대에 있는 선거권이 없는 19세 이하 청소년들이 자신들의 존재를 상기시키고 이들의 목소리가 사회에 전파될 수 있도록 하고, 청소년의 의견이 주장에 그치지 않고 정책에 반영될 수 있도록 다양한 활동들을 전개 함으로써 청소년의 삶의 질을 제고하며, 전자민주주의(e-democracy)의 실현으로 디지털 시대에 맞는 청소년의 민주적 참여의식 고양하는 것을 목적으로 설립되었다(대한민국청소년의회 홈페이지).

초기 민간단체들이 연대하여 청소년의회 활동을 함으로써 대한민국청소년의회는 관 주도의 청소년단체들과 차별되는 장점을 지니고 있다. 최초에 의회를 구성하려는 목적에서부터 청소년의 참여의식 고양, 또래 지도자 양성, 자율적 의사표현과 정책 반영, 청소년 인권의 보호와 주체적 문제해결 능력 신장이라는 교육적 목적을 분명히 하였고 이러한 취지에 뜻을 같이하는 민간단체들의 주도하에 구성되었다는 점에서 공공기관으로부터의 자율성이 부각되었다(김영인, 2007).

민간의 청소년의회의의 가장 큰 장점은 의회의 형태를 채택하고 있다는 것이다. 의회는 다양한 민주주의 제도들 중에서 시민의 의사를 전사(轉寫)하는 법률을 제정하는 역할을 담당하기 때문에 가장 중요한 지위를 갖는다(조지형, 2007). 민간의 청소년의회의의 의원들은 직접 선거를 통해 선출되기 때문에 참여 동기의 자발성 측면에서 다른 유형의 참여보다 장점을 갖는다. 그뿐만 아니라 의정활동을 통해 청소년들의 문제를 공론의 장으로 끌어들이고, 심의와 의사결정과정을 청소년들이 주도하며 이를 정책으로 반영하기 위한 다양한 행동을 실천한다(김명정, 2009). 그렇지만 그동안의 활동 속에서 많은 문제점과 한계를 노출시키기도 하였다. 구체적으로 국회의 조직과 활동 방식을 모방함으로써 나타나는 지나친 형식주의, 대부분이 학생·청소년이라는 신분 제약 속에서 나타나는 활동의 한계, 의원들 간의 소모적 갈등 양상, 2년마다의 주관 단체 변경으로 인한 지원시스템의 불안정, 전국적으로 흩어져 있는 의원

들의 분포로 인한 의사소통과 대면 활동의 한계, 일부 의원과 전문위원이 보인 권위주의적 태도, 비법제 임의기구에서 나타나는 정책 투입과 정부 지원의 한계, 의원 리더십 형성을 위한 자체 연수 기회 부족 등을 들 수 있다. 청소년의회가 지속적으로 발전되기 위해서는 이런 문제점이 극복되어야 할 것이다(김영인, 2007). 결국 주관 단체의 대한민국청소년의회에 지나친 간섭 등의 문제로 인해 제4대 대한민국청소년의회는 주관 단체와 결별을 선언하였다(위키백과).

대한민국청소년의회는 2010년 2월 제12회 임시회의 시점부터 의원들이 자체적으로 사무처를 구성하였다. 현재 단체 등록 명칭은 공히 대한민국청소년의회로서 과거 의원들이 구성한 사무처(성인)로 구성되어 주관 단체에서 독립된 하나의 법인단체로 활동하고 있다. 과거 5개 단체가 운영하였던 청소년의회는 대한민국 국민 중 만 14~18세의 국민이라면 선거권과 피선거권을 가졌다. 이때의 대한민국청소년의회는 정원은 총 100명이었다. 현재 대한민국청소년의회는 대한민국 국민 중 만 13~18세의 국민이라면 선거권과 피선거권을 가진다. 2017년 기준으로 대한민국청소년의회는 제9대 청소년의원 200여 명이 활동 중이다(대한민국청소년의회 홈페이지).

(2) 지방자치단체 주도의 청소년의회

‘청소년의회’란 시 관내에 거주하고 「청소년 보호법」에 따른 만 19세 미만 청소년들이 시의회에서 지방의회 운영 방식과 유사하게 진행하는 모의회의를 말하고, 어린이와 청소년들이 자신과 관련된 정책과 문제에 대해 자유롭게 의견을 표현하고 참여할 수 있는 권리를 보장하는 것을 목적으로 한다(군산시 어린이·청소년의회 조례). 어린이·청소년의회는 어린이와 청소년의 정치·사회 참여의식을 높이고, 정책 결정에 참여함으로써 어린이와 청소년의 참여권을 보장하며, 건전한 토론 문화, 민주적 의사결정 체험으로써 민주시민으로서의 역량을 습득하고, 어린이와 청소년들이 의회 활동을 통하여 스스로의 목소리를 당당히 드러낼 수 있는 권리 주체로서의 능력과 자질을 함양하는 것을 운영목적으로 하고 있다(군산시, 2017c).

유니세프로부터 아동친화도시를 인증 받기 위한 지자체에서 청소년의회를 조례 통해서 만들고 있다. 최근 수년간 아동친화도시를 추진하는 지방정부가 증가하고 있다. 성북구는 2013년 국내 최초로 ‘유니세프 아동친화도시’ 인증을 받은 후 이후 군단위 완주군, 시단위 군산시가 최초로 인증을 받는 등 2022년 12월 현재 79개 지방자치단체가 인증을 받았고, 37개 지역이 추진하고 있다(<http://www.unicef.or.kr>). 아동친화도시는 아동이 건강하고 안전하게 성장하고 발달하여 아동·청소년의 핵심역량을 개발하고 잠재력을 극대화할 수 있는 지역사회 환경을 마련하여 행복한 삶을 영위할 수 있도록 조성하는 도시다(UNICEF, 2005). 유니세프로부터 아동친화도시 인증을 받기 위해서는 10가지 기본 원칙을 충족해야 하는데 아동과 청소년의 참여와 정책 등을 실제화하기 위한 주요한 역할로서 각 지자체별로 아동·청소년의회 조례를 만들어 운영하고 있다.

청소년의회 운영은 군산시, 완주군 등 아동친화도시 인증 받은 대다수 지자체에서는 홍보

를 통하여 청소년을 모집하여 구성하는데, 서울의 금천구, 광주광역시 등 몇 지자체는 청소년들의 선거를 통하여 구성하기도 한다. 청소년의회가 본래의 자치적인 조직으로서 어느 수준 의회의 역할을 하기 위해서는 시군구에서 대표성을 확보할 수 있도록 하여 청소년정책 중심으로 예산안감사, 행정사무감사, 조례제정 등에 대한 어느 정도의 권한을 부여해야 한다. 특히 청소년의회의 특수성을 감안하여 청소년자치활동 전문가들이 참여하여 청소년의회 활동을 지원할 수 있는 방안도 요구된다.

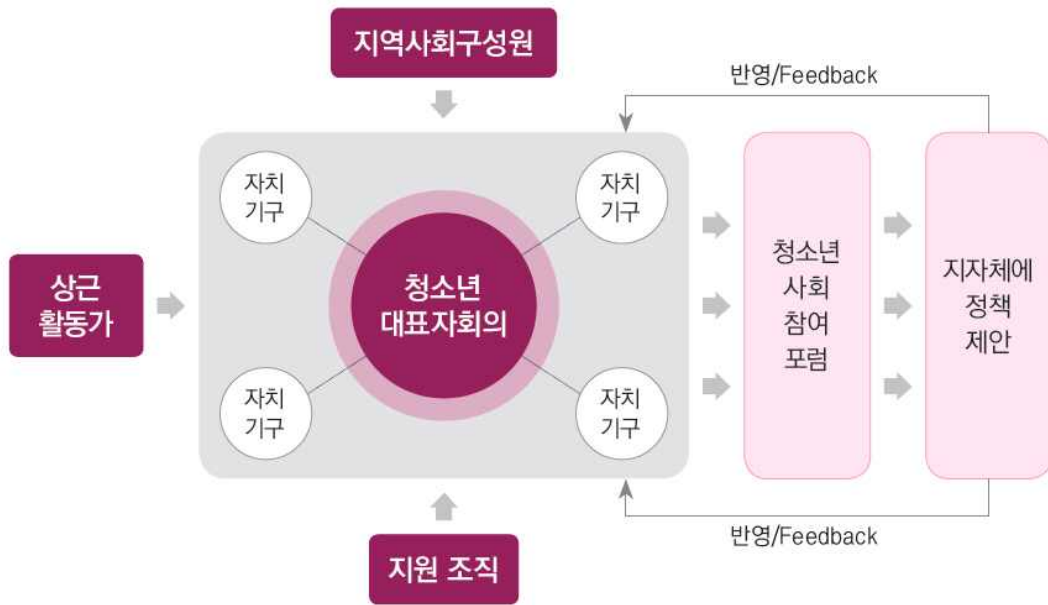
3) 지역사회 중심의 청소년 참여조직

(1) 청소년자치공간 달그락달그락

청소년자치공간 ‘달그락달그락’은 청소년들이 자치할 수 있도록 돕기 위해 시민들이 자발적으로 십시일반하여 세운 청소년들의 자발적인 참여 공간이다. ‘달그락달그락’에서의 청소년자치란 “청소년들이 자신의 삶에 참여하고 모든 생명과 공존하는 것”이라고 의미를 부여했으며, 청소년참여를 넘어 자치하여 청소년친화적인 사회를 목적으로 민간단체가 운영하는 청소년자치 플랫폼이다.

‘달그락달그락’을 통해 청소년들은 다양한 분야에서 자치활동을 하고, 스스로를 대표하는 조직을 선거로 선출한다. ‘달그락달그락’의 활동들은 기본적으로 1년 단위로 이루어지는데, 활동의 후반기에는 ‘청소년참여 포럼’을 통해서 그간의 활동 내용들을 토대로 지역사회에 구체적인 정책들을 제안한다.

‘달그락달그락’에는 이러한 청소년들의 참여활동을 돕기 위한 비청소년인 기성세대의 지원조직이 구성되어 있다. 지원조직은 청소년위원회와 실천연구위원회, 미디어위원회, 교육자치연구회 등으로 이루어져 있으며, 광범위한 후원자 그룹이 있다. 상근활동가들은 청소년과 지역사회구성원들과 연결하여 지원하는 일을 하는데, 주된 역할은 달그락의 비전을 나누고 함께 하고자 하는 청소년들을 자치기구로 조직화하여 그들의 삶과 지역사회에 참여하도록 돕는 활동을 주로 한다. 아울러 이러한 활동을 지지하는 지역사회의 다양한 구성원들과 연대하여 청소년과 지역사회구성원들이 함께 지역사회를 만들어 가도록 돕는 데 주력한다(정건희, 2017; 황여정, 2017). 이를 그림으로 나타내면 [그림]과 같다.



[그림 2] 청소년자치기구 ‘달그락달그락’ 운영 지원체계

이를 기반으로 그 동안 달그락달그락의 청소년들의 정책제안 활동을 요약하면 다음과 같다).

2015년 4월부터 진행된 달그락 자치기구 활동을 바탕으로 한 첫 달그락 청소년참여포럼이 열렸다. 청소년들이 제안한 정책 중 상당수가 지자체에 실제 반영되었다. 군산시에서는 청소년들이 포럼에서 논의하고 토론한 내용을 시의원과 군산시의 관련 과에 내용을 보내어 받은 답변을 청소년자치연구소에 보내왔다. 2016년에는 청소년들의 제안에 따라 청소년 의회 조례가 통과되어 청소년 의회가 운영되었으며 자전거 도로가 확충되었고 10대 청소년들도 의견 개진할 수 있는 홈페이지를 개설 운영하기도 했다.

2016년 청소년자치연구소에서 ‘18세 선거권 공동행동 네트워크’를 구성했고 사무국 운영을 맡았다. 이후 전국 146개 기관단체가 연대하여 만 18세 선거권 통과에 나름의 기여를 하게 된다. 지역에 청소년들도 총력을 다해 18세 선거권을 얻기 위해 활동을 진행했다. 이 당시 달그락 청소년은 지역의 청소년들도 자신들과 같이 지역 정책에 시민으로서 참여할 수 있는 방법을 모색했다. 청소년이 참여하고 자치할 수 있는 관련 조례 추진위를 구성하였고 조례를 만들었고 시의원의 도움을 받아 전국 유일의 ‘군산시 청소년 자치권 확대를 위한 조례’를 통과시킨다.

2017년에는 ‘청소년이 상상하는 행복한 마을’을 주제로 군산시 청소년 친화 정책개발 프로젝트를 시작한다. 2018년 제7회 전국동시지방선거를 앞두고 연초에 청소년 추진위원회를 구성했고, 인권참여, 문화, 경제, 복지와 안전, 교육과 진로 영역을 나누어 관련 주제를 가지고 여러 차례 포럼을 진행했다. 각 포럼에는 해당 분야의 전문가, 실제 꾸준히 활동했던

1) 청소년자치이야기. <https://babogh.tistory.com/13747945>

2023 청소년연합학술대회

청소년, 지역 전문가들이 자신의 경험과 전문성을 바탕으로 발제를 하고 토론했다. 이 과정에서 약 120여 개의 청소년 의제를 발굴하였고, 우선순위를 정하기 위해서 군산지역 약 1,000명의 청소년 대상으로 본 의제를 대상으로 설문조사를 실시했다. 이렇게 정리된 5개 영역 45개 정책을 시장 후보들에게 전달하고 실제 당선 후 진행하겠다는 협약도 맺게 된다. 이후 당선된 강임준 군산시장은 달그락 청소년 제안 정책을 상당수 반영하였다. 그동안 발표한 청소년과 전문가, 학계 연구자, 정치인의 글을 모두 취합 정리해서 “청소년이 상상하는 행복한 마을”이라는 정책제안집을 출간하게 된다.

2018년과 2019년 진행된 달그락 청소년 참여 포럼의 주된 방향은 그동안 제안하여 반영한 다고 했던 정책들이 제대로 시행되고 있는지에 대한 확인과 재요청이 있었다. 이를 위해 군산시장 및 군산 교육장과의 간담회도 이어졌으며, 민선 7기 청소년 공약 정책질의문서를 작업하여 지자체의 담당 주무 부서에 제출했다. 아동·청소년과에서는 질의에 관련된 군산시 관련 과에 내용을 보냈고 받은 답변을 달그락에 보내왔다.

2020년에는 제21대 총선이 있었다. 달그락 청소년참여포럼 추진위를 중심으로 그동안 달그락에서 발굴하고 제안해 온 피선거권 연령 하향 등 전국 단위의 이슈나 정책을 정리하면서 교육 기본수당 등 당시 상황에 따른 정책들도 개발했다. 이를 기반으로 만든 정치, 교육, 복지, 경제, 환경 영역의 정책 우선순위 내용을 토라 청소년들에게 의견을 물어 정리했다. 관련해서 코로나19 이후 청소년정책이 변화해야 하는 점을 모임, 자료조사, 설문조사 등을 진행했다. 이를 기반으로 교육, 안전, 문화, 경제 영역에서 코로나19 이후 바뀌어야 할 청소년 정책들을 중심으로 지역사회에 안내했고 중앙정부 차원에 관련 정책을 정리해서 국회의원 후보들을 직접 찾아가 제안했고, 달그락에 초대하여 결과에 관한 내용을 안내하는 청소년 마을 방송도 진행했다.

2021년은 청소년의 정당 가입과 피선거권 연령 하향을 중심으로 지역의 환경, 경제, 교육, 교통 문제를 실질적으로 해결할 수 있는 대안들을 2021년 달그락 청소년 제안 정책으로 발굴 제안하는 활동을 펼쳐왔다. 더불어 코로나19 이후 여러 사회적 문제 가운데 청소년의 정신건강 문제를 해결하기 위해서 추진위가 구성되었다. 연구소의 실천연구위에서 매달 주제를 가지고 포럼을 하면서 관련 전문가들의 의견을 취합하면서 건강권에 대한 의제를 청소년추진위가 받았다. 관련 전문가들의 의견과 청소년 간 토론, 자료조사를 진행했다. 청소년정책에 관심이 있는 시의원이 달그락 청소년추진위에 도움을 주면서 청소년들이 만들어 가고 있는 코로나 관련한 조례에 대한 검토가 시작되었고 최종 ‘청소년 외로움 방지를 위한 조례’가 만들어져 통과되었다.



3. 9개 영역, 19대 달그락 청소년 정책 과제, 49개 세부정책

영역	제안사항	세부정책	주요내용	시도별
I 분야	청소년 참여 기회 확대	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	국립
	청소년 참여 기회 확대	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	국립
	청소년 참여 기회 확대	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	국립
II 분야	청소년 참여 기회 확대	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	국립
	청소년 참여 기회 확대	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	국립
	청소년 참여 기회 확대	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	· 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련 · 정책 결정 과정에 청소년의 의견 반영	국립

달그락 청소년 10대 정책 제안에 대한 후보자의 공약 실천 답변서

이제부터는 청소년정책제안집을 구성한 10대 정책 제안에 대한 후보자들의 공약 실천 답변서를 소개합니다. (단, 답변은 5월 18일 기준으로 작성된 답변이며, 5월 25일 오전까지 답변을 받은 후보자는 제외하고 표구함)

영역	제안사항	전홍선	김영애	김영애	김영애	김영애	김영애
I 분야	1. 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련	○	○	○	○	○	○
	2. 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련	○	○	○	○	○	○
	3. 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련	○	○	○	○	○	○
II 분야	4. 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련	○	○	○	○	○	○
	5. 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련	○	○	○	○	○	○
	6. 청소년의 의견 수렴·정책 제안을 위한 제도적 장치 마련	○	○	○	○	○	○

[그림 3] 2022년 달그락청소년정책 제안집

출처: 청소년자치이야기. <https://babogh.tistory.com/13747945>

7년여 청소년 정책 제안 활동은 청소년 친화적인 지역사회를 만들어 가기 위한 달그락 구성원의 실질적인 청소년 참여 과정이었다. 2022년 대선을 거쳐 교육감 선거와 지방선거가 연속해서 있었다. 그동안 제안했던 청소년의 많은 정책 중 미진한 부분과 반영되지 않은 의제와 보완할 부분을 다시 정리했다. 코로나19 상황과 심각한 환경 문제에 맞추어 현시대에 맞는 정책들을 개발하여 6월 선거에 출마하는 후보들에게 직접 제안하고 공약에 반영되도록 하는 것을 목적으로 ‘달그락 청소년 친화 정책추진위’를 구성했다. 추진위는 두 개 조직으로 달그락 대표자회의 청소년 중심으로 중심적인 활동을 진행할 추진위를 구성했고, 이들을 지원하는 비청소년 추진위를 따로 구성했는데 구성원은 연구소에 각 위원회와 자원활동가 대표가 참여했다.

청소년들은 달그락의 담당 활동가와 그동안의 정책내용을 검토하여 진행된 내용과 미진한 것을 분류 검토했다. 이를 기반으로 최근에 이동권과 청소년 기본소득 등 주요 내용을 포함하여 정책을 만들어 냈고 이를 지역사회 청소년들에게 설문하고 추진위에서 토론했다. 우선 순위를 설정하여 최종 10개의 정책을 뽑아내, 10대 달그락 청소년 친화 정책을 개발하게 된다. 이를 중심으로 추진위에서 지역에 출마한 대부분 주요 도지사 후보, 시장 후보, 교육감 후보들을 만나서 정책을 제안했고 당선 후 진행하겠다고 협약을 맺었다. 이 내용을 중심으로 정책 제안집이 만들어지게 되었다. 달그락 청소년정책 제안집은 부록과 함께 두 권으로 이루어져 있다. 10대 정책에 대한 구체적인 내용이 앞권에 수록되어 있고 부록은 그동안 청소년들이 작성한 정책 제안에 대한 바탕이 되는 글과 자료들이 나름 정리해서 가능한 한 옮기려고 노력했다.

4. 제7차 청소년정책기본계획에서 청소년 참여정책

1) 제7차 기본계획 수립 방향 및 비전 목표에서의 청소년참여

제7차 청소년정책기본계획의 정책수립 방향²⁾은 첫째, 청소년의 역량 강화를 위한 플랫폼 기반 청소년 활동 활성화를 과제로 청소년의 수요 다양화와 디지털 역량 중요성 확대에 따라 관련 청소년 역량 제고와 활동을 적극 확대하고, 청소년활동이 활성화될 수 있도록 학교 안팎 연계 강화, 둘째, 지원이 필요한 청소년을 촘촘히 지원할 수 있도록 데이터를 활용한 청소년 지원망 구축을 대과제로 청소년의 새로운 위기 심화와 복지 수요 증가를 반영하여, 데이터를 기반으로 한 기존 정책대상 지원은 더욱 촘촘하게 하고 사각지대 해소를 위해 새로운 위기 유형 발굴 및 지원 추진, 셋째, 증가하는 유해환경으로부터 청소년을 안전하게 보호할 수 있도록 유해환경 차단 및 보호 강화를 대과제로 디지털 환경 확산에 따라 유해환경 접근 가능성이 높아지고 있어 다양한 유해환경과 행위로부터 청소년 보호를 강화하고, 근로 형태 다양화에 따른 보호 내실화, 넷째 청소년참여정책으로 청소년이 건강하고 균형있게 성장할 수 있도록 참여 권리 보장 강화를 대과제로 청소년의 주도적 참여를 위해 다양한 참여 기회를 확대하고 청소년의 건강 증진 및 권리 보장 강화를, 다섯째, 청소년정책의 효과성과 실효성을 높일 수 있도록 총괄 조정 기능 내실화를 청소년정책이 효과적으로 작동하기 위해 정책 인프라를 개선하고 현장감 제고를 위한 지역 맞춤형 청소년정책 활성화를 과제로 했다.

비전은 디지털 세대를 선도하는 글로벌 K-청소년, 목표는 청소년 성장기회를 제공, 안전한 보호 환경 조성하는 것으로 앞에 방향에 따른 대과제를 기반으로 중과제가 14개 설정되었고 그 중 청소년참여-권리 보장은 중과제로 청소년참여활동 강화, 청소년 권익 증진을 제시하였다. 이에 따라 5년 후 주요 전망에서 참여-권리의 성과지표는 청소년 참여 보장 인식 수준을 72.6%(2021)에서 2027년에는 84.6%로 끌어 올리는 것을 목표치로 잡았다.

이 중 7차 계획으로 발표된 청소년참여에 관한 정책과제는 다음과 같다.

4-1. 청소년 참여 활동 강화

- ◆ 법제, 예산 등 다양한 청소년 참여 기회를 제공하고 교류를 통해 참여 활성화
- ◆ 청소년 참여 역량 강화, 소통 활성화를 통해 청소년 참여활동의 실효성 제고

① 청소년의 다양한 참여기회 활성화

- 청소년 자치활동 참여 확대(여가부, 지자체, 교육청)
 - 활동프로그램 등 개발 시 청소년 자치조직 제안 및 참여 보장
 - 청소년활동 프로그램 설계단계부터 청소년 주도의 자치조직 참여 및 의견수렴이 이뤄지도록 지원
 - 청소년수련시설 운영위원회에 청소년 참여 및 확대를 위한 관련지침 개정 등 추진

2) 관계부처합동(2023). 제7차 청소년정책 기본계획(2023-2027)

- 학생회·학급회의 등 학교 내 학생 자치 참여기회 확대

□ **지역사회 청소년 참여활동 확대(여가부, 지자체, 교육부(교육청))**

- 지역 내 청소년이 자신과 밀접한 환경에서 다양한 의사결정과정에 직접 참여하고 소통할 수 있도록 참여모델 확대 운영*
 - * 지역사회 청소년 참여활동 활성화 사업 대상 지자체 확대
- 지역 내 청소년 참여활동 간 교류 및 소통 지원
 - 지역 내 청소년 참여기구 연합체 구성, 정책제안 교차검토 등 참여기구 간 교류 및 연계 활성화
 - 청소년 특별회의의 참여위원회 구성 시 학생회 등 학교자치회 청소년이 참여할 수 있도록 연계 및 지원
 - 학교와 지역 내 청소년 참여 관련 활동정보 공유방안 마련
- 청소년의 정책 참여활성화를 위한 지자체 조례 제정 권고
 - * (사례) 「목포시 청소년 참여활동 활성화 및 운영에 관한 조례」
- 지자체 청소년참여위원회 등에 대한 정책 환경에 맞는 운영 가이드라인 제공 및 모니터링 지원
- **청소년정책 참여활동 지원(지자체, 여가부, 법제처)**
 - 지자체가 운영하는 청소년의회 운영 실태 파악 및 활성화 지원
 - * (사례) 「서울특별시 종로구 청소년의회 구성 및 운영에 관한 조례」 등
 - 청소년이 법적 관련 업무를 체험할 수 있도록 어린이·청소년 법제관 운영
 - * (어린이법제관) 초등학교 4~6학년 대상 법 퀴즈 대회 등 입법활동과 법제교육 지원 (청소년법제관) 중·고등학생 및 학교 밖 청소년 대상 법안 만들기, 진로탐방 간담회 등 입법활동 지원
 - 청소년참여예산제 정착 확산 위한 제도적 지원
 - * 청소년참여예산제 ‘표준 조례 모델안’ 제시, 참여예산학교 활성화 등

② **청소년 참여 역량 제고 및 소통 강화**

- **청소년 참여역량 강화(여가부, 지자체)**
 - 참여기구 청소년 역량 강화를 위해 실천적 참여 학습 프로그램개발 운영
 - 참여기구 활동 인재 DB를 구축하고 멘토링의 밤 개최 등 참여기구 청소년과 사회 진출 선배와의 네트워킹 지원
 - 청소년지도사 연수과정 내 정책제안교육 등 참여 관련 교육 운영 확대, 참여 지도인력에 대한 컨설팅 등 통해 참여 전문인력 양성 지원
- **청소년 간 소통 강화 및 공동체 역량 함양(여가부, 지자체)**
 - 청소년 참여포털*을 통한 청소년 의견 상시수렴 통로 활성화
 - * 청소년 참여포털 : youth.go.kr/ywith
 - 청소년 주도의 권역별 청소년 원탁회의, 청소년 축제, 포럼 등 개최 등 통해 청소년 참여 관련 소통 및 협력 확대
 - 관계 맺기에 어려움을 겪는 청소년 등 대상으로 관계성 역량 함양을 위해 단체활동 프로그램 개발 운영
 - * 청소년이 상호 이해 및 존중의 자세를 배우고, 공동체 의식을 함양할 수 있는 소통 중심 단체 활동 및 체험 프로그램 등

○ 양성평등 인식 제고를 위한 온라인 콘텐츠 확산

6차 청소년정책기본 계획(2018~2022)의 평가 및 향후 과제(여성가족부, 2022)에서 ‘청소년 활동’ 영역에서 최근 급변하는 사회 여건과 수요 등에 적시성 있게 대응하기 활동프로그램·시설운영 다변화 등 필요성이 증대되었다. 이에 따라 첫째, 청소년 규모 감소와 코로나 19로 청소년 활동 관련시설 수요·이용률 감소 추세, 청소년시설 확충사업의 지방이양으로 지자체의 역할이 확대되었고, 둘째, 기후환경 변화 등 청소년들에게 직접적인 영향을 미치는 이슈에 청소년들이 직접 선제적으로 대응해 나가야 한다는 요구가 증가했다. 셋째, 청소년 참여활동이 ‘청소년참여기구’에 대부분 한정되어 있음에도 불구하고 여전히 해당 기구에 대한 인지도·참여도마저 낮은 상황이다. 이에 따라 여건변화 및 수요 대응을 위한 활동프로그램 및 참여기제 개편, 활동 인프라 수요제고를 위한 개선방안을 모색해야 한다고 안내했다. 2022년 12월 7차 기본계획에 대한 공청회에서 정책의 기본방향은 “현재의 주인공으로서의 청소년 성장을 함께 하는 기본계획”, 추진전략은 “변화에 시의성 높게 대응하고 청소년 목소리에 귀 기울이는 정책 추진으로 설정했다(여성가족부, 2022). 관련해서 청소년참여 정책은 ‘활동’ 분야에 ‘청소년 역량강화 및 성장지원’에서 네 번째 ‘청소년 자치 및 정책참여 활동 확대’에 명기되어 있다. 그 세부 내용(여성가족부, 2022)은 다음과 같다.

1-1-4. 청소년 자치 및 정책참여 활동 강화

□ 청소년 자치 참여활동 활성화

- 활동프로그램 등 개발 시 청소년 자치조직 제안 및 참여 보장
 - 프로그램·사업의 대상으로서의 청소년을 넘어 청소년 활동 프로그램 설계단계부터 청소년 주도의 자치조직 중심 참여가 이뤄지도록 지원
- 청소년활동 시설 내 청소년자치조직 운영 확산
 - 청소년활동 시설 내 다양한 청소년자치조직이 활성화되도록 지원
 - 청소년활동 시설 평가 기준에 청소년자치조직 운영에 대한 항목 추가 및 구체적 평가 기준 마련 검토

□ 청소년 정책참여 관련 활동 지원

- 지자체에서 운영하는 청소년의회 운영 실태 파악 및 활성화 지원
 - * 「서울특별시 종로구 청소년의회 구성 및 운영에 관한 조례」 등 일부 지자체에서 청소년의회 구성·운영 관련 조례 운영 중
- 청소년이 법제 관련 업무를 체험할 수 있도록 어린이·청소년 법제관 운영
- 청소년참여예산제 정착 및 확산 위한 제도적 지원

□ 청소년참여기구 실효성 확보

- 청소년 참여기구 운영 내실화를 위한 지역단위 전문인력 양성 지원
 - 청소년지도사 연수과정 내 정책제안교육 등 참여 관련 교육운영 확대, 참여 지도인력에 대한 컨설팅 등 지원

- 청소년 참여기구 간 활동교류 및 연계체계 마련
 - 지역 내 청소년 참여기구 연합체 구성, 정책제안 교차검토 등 참여기구 간 연합활동 기반 구축
 - 학교와 지역 내 청소년 참여 관련 활동정보 공유방안 마련
- 청소년 참여역량 제고를 위한 교육 등 지원
 - 참여기구 청소년 역량강화 교육 및 선배위원 멘토링 등 교류 지원
- 지자체가 청소년특별회의 등 참여기구를 내실있게 운영하도록 관련 가이드라인 제공 및 모니터링 등 지원

이에 대해 2022년 12월23일 한국방송회관 회견장에서 여성가족부 주최로 열린 “제7차 청소년정책 기본계획 수립을 위한 공청회”에서 청소년 정책참여와 관련된 내용에 대한 토론으로 유성렬(2022)은 특히 주목해야 할 점은 “제7차 청소년정책 기본계획(안)에서 아쉬운 것은 제6차 기본계획에서는 별도로 구성되어 있던 청소년 권리·참여 관련 계획이 추진기반의 하위 영역으로 편성되어 있다는 것”을 강조하고, 특히 청소년권리와 관련한 계획은 디지털 저작권 인식교육 강화, 디지털 환경 내 윤리원칙 내재화, 유엔아동권리협약 이행을 통한 권리 확산, 청소년 대표성 강화의 4개 과제로 구성되어 있는바, 제6차 기본계획의 청소년 참여 및 권리 영역의 내용과 비교해 볼 때 상당히 제한적인 수준에 그치고 있어 이를 확대할 수 있는 방안에 대한 검토가 필요할 것으로 판단된다. EU는 물론 미국의 청소년정책의 주요 아젠다 가운데 하나는 시민으로서의 청소년의 (지역)사회참여를 강조하고 있는 상황이며, 우리나라의 경우도 최근 투표연령의 하향 조정 등 청소년의 정치·사회 영역에서의 참여를 중요시하고 있음을 감안할 때, 청소년의 참여 및 민주시민으로서의 역량을 갖출 수 있도록 하는 전략에 대해서도 보다 심도 있는 검토와 접근이 필요할 것으로 사료된다고 주장했다.

공청회 이후 현장에서 자발적으로 정책 제안에 대한 논의가 이어졌다. 특히 지난 1월 더불어민주당 양이원영·장경태 국회의원, 국민의힘 조은희 국회의원 등이 주최한 청소년정책참여와 관련한 국회 토론회에서는 청소년특별회의 의장단, 청소년정책위원, 각 시도 대표 청소년 등이 제안한 토론회가 열렸고 정책 관계자들이 참여했다. 이 때 정건희(2023)는 청소년참여 정책에 대한 후퇴에 대해서 비판하며 청소년참여 정책의 보완을 요청했고, 참여한 대표 청소년들 또한 적극적인 청소년들의 참여를 위한 정책 보완과 제안을 이어 갔다.

2) 제7차 기본계획에서의 청소년참여 정책 분석

최종 발표된 7차 기본계획에서는 공청회에서 비판 받았던 청소년참여권리 정책을 상위 영역으로 올렸으나 오히려 청소년참여, 특히 정책 참여와 주도적 활동 등의 계획은 이전과 크게 변한 것은 없고 오히려 이전 정책에 비해 후퇴한 것은 아닌가?

7차 기본계획 공청회 이후 청소년참여에 대한 정책이 지난 6차 기본계획 이전까지 꾸준히 상징적으로라도 별도로 구성되어 있던 추진 기반의 하위 영역으로 편성되었다는 것을 비판하였고 이 후 현장에서도 다양한 목소리가 나온 바 상위 영역(대과제에 네 번째 청소년의 참여·권리보장 강화)으로 올라 갔으나 공청회에서 제안한 수준의 하위정책에서 오히려 더 후

퇴한 것으로 보인다. 청소년자치조직을 활성화하기 위한 구체적인 제안이 보이지 않는 등 변화 없이 정책이 발표되었다.

7차 기본계획에서 본래 활동, 참여, 권리를 제안 했던 연구진들은 청소년활동의 정체성에 ‘참여’를 두고 활동 전반에 청소년의 권리, 주도성, 참여, 자치를 체계화 시키는 것을 목적으로 하고자 논의가 이어 졌다. 청소년참여 관점과 개념에서 대부분 공통된 의견은 청소년이 존재하는 공간(학교, 지역사회, 국가 등)에 의사결정 구조에서 최대한 권한을 부여하는 것으로 인식하고 있는 바, 청소년참여활동에 대한 구체적인 권한 부여가 요체임을 인식하고 설정해야 하나 이전보다 청소년의 권한이 더 부여되거나 높아진 정책 내용을 찾기 어렵다.

청소년참여는 단순히 ‘청소년참여기구’로서의 역할에서 국한되는 게 아닌 청소년활동, 보호, 복지 등 모든 영역에서 청소년 주도의 참여를 중심으로 정책을 체계화해 나가야 하지만 이번 7차 계획에서도 이전과 다르지 않게 참여기구를 넘어선 기조로 한 정책을 찾기 어렵다. 오랜 시간 앵무새처럼 대너었던 청소년프로그램 설계에서부터 참여해야 한다는 상징적 수준에서 머문 점도 아쉽다. 더군다나 지난 12월 공청회에서 7차 기본계획에서 청소년참여 부분에서 제안했던 “청소년활동 시설 내 다양한 청소년자치조직이 활성화되도록 지원하고 특히, “청소년활동 시설 평가 기준에 청소년자치조직 운영에 대한 항목 추가 및 구체적 평가 기준 마련 검토”에 대한 내용이 삭제 되었다(못 찾은 건가?). 청소년자치활동은 청소년참여 수준이 높은 청소년조직을 구성하고 운영하는 것이 핵심이다. 청소년기관에서 동아리, 참여기구 등 자치조직의 활성화를 중심으로 사업이 이루어져야 전반적인 청소년 참여 수준이 상승 함에도 이러한 내용을 삭제한 것 또한 아쉬운 부분으로 남는다.

또한 <청소년 참여 역량 제고 및 소통 강화>에서 ‘참여기구 청소년 역량 강화를 위해 실천적 참여 학습 프로그램개발 운영’, ‘참여기구 활동 인재 DB를 구축하고 멘토링의 밤 개최 등 참여기구 청소년과 사회 진출 선배와의 네트워킹 지원’, ‘청소년지도사 연수과정 내 정책제안교육 등 참여 관련 교육 운영 확대, 참여 지도인력에 대한 컨설팅 등 통해 참여 전문인력 양성 지원’ 등은 이미 진행하고 있는 내용이 대부분이다. ‘청소년 간 소통 강화 및 공동체 역량 함양(여가부, 지자체)’을 위해서 ‘청소년 참여포털을 통한 청소년 의견 상시 수렴 통로 활성화’ 또한 이미 가동되어 실질적인 효과가 있는지 의문인 정책과, 지역 별 청소년 주도의 청소년 원탁회의, 청소년 축제, 포럼 등 개최 등 통해 청소년 참여 관련 소통 및 협력 확대한다고 했는데 그 구체적인 내용을 찾기 어려울 뿐더러, 이미 지자체나 관련 기관단체에서 꾸준히 원탁토론회 등은 진행이 되고 있다. 그 가운데 “관계 맺기에 어려움을 겪는 청소년 등 대상으로 관계성역량 함양을 위해 단체활동 프로그램 개발 운영”, “양성평 등 인식 제고를 위한 온라인 콘텐츠 확산”은 청소년참여활동과 어떠한 관계가 있는가?

5. 과제 및 제언

본고는 청소년참여의 관점과 개념, 참여기구 및 최근 확산되고 있는 지자체 중심의 청소년 의회와 청소년 중심의 민간 지역청소년참여 사례를 살피고 제7차 청소년정책기본계획에서 제시되었던 정책 중 청소년참여와 관련한 정책을 분석하고 다음과 같이 몇 가지 과제를 제언하고자 한다.

1) 청소년활동 전(全) 영역에 참여권 강화 및 확대

청소년활동에 ‘참여’ 정체성 강화하고 활동 전반에 참여수준을 향상하며, 청소년이 활동하는 모든 기관에 청소년 참여권을 실제적으로 부여하는 것을 목표로 한다.

세부과제는 다음과 같다.

첫째, 청소년활동 전반에 ‘참여’ 정체성을 강화한다. 청소년활동에 청소년참여라는 정체성을 명확히 부여하고 참여 수준을 강화한다. 그 동안 청소년참여는 청소년참여기구에 한정되어 운영되어 온 바 오히려 청소년활동에 실제적인 ‘참여’를 포괄적으로 적용시키는데 방해한 측면이 있으므로, 청소년참여는 활동 전반에 정체성의 한 부분으로 인식하고 강화하는 것이다. 청소년활동에 포함된 다양한 프로그램과 사업에 청소년의 참여를 담보하며, 활동 전반에 청소년이 어떻게 참여하고 있는지에 대한 평가체계를 마련한다.

둘째, 청소년활동의 모든 과정에 청소년참여에 따른 보편적 가치를 적용한다. 청소년 체험활동의 양만이 문제가 아니라 체험활동의 질이 중요한 요소로 작용한다. 청소년활동의 ‘질’을 담보하는 핵심적 요소로서 청소년참여, 참여시간, 참여빈도와 프로그램 특성과 연결 되는 바, 청소년참여로서 활동의 질을 담보할 수 있도록 활동 프로그램의 기준을 청소년 참여로 설정해야 한다.

셋째, 청소년기관·단체 운영에서의 청소년 실질적 권한 부여해야 한다. 청소년기관시설에 청소년의 운영에 관련한 실제 권한을 부여·확대 해야 한다. 청소년활동시설의 청소년운영위원회는 대부분 프로그램에 대상으로 참여나 단순한 제안에 그치고 있어 실제적인 운영 권한이 없다. 청소년활동시설에 청소년운영위원회 등 대표성 있는 청소년에게 어느 정도의 예산권 등 기관 운영에 따른 구체적 권한을 부여해야 한다. 예를 들면 청소년센터에 성인으로 구성된 운영위원회에 청소년 대표를 몇% 이상은 참여하도록 하고, 센터를 운영하는 청소년단체 법인 이사회 또한 대표성 있는 청소년들이 참여하여 구체적인 권한을 부여할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다.

이에 따른 성과지표로 청소년활동 전반에 청소년참여를 명시하는 평가체계 마련 및 시행하고, 청소년활동 기관에 예산운영 등 실제 권한을 청소년에게 부여할 수 있는 법안 등 방안을 마련한다.

2) 청소년자치활동의 다변화 및 자치조직 권한강화

청소년자치조직을 강화하고 체계화하여 청소년참여수준을 향상하고, 지역에 다양한 청소년 참여조직을 네트워크하여 대표성 확보하며, 마을 중심의 청소년활동과 시설의 다양화·특성화를 통한 활동의 활성화를 목표로 한다.

세부과제는 다음과 같다.

첫째, 청소년자치조직을 중심으로 청소년활동을 체계화한다.

① 청소년자치조직 중심으로 청소년활동의 지원체계 구축하는 것³⁾이다. 이는 청소년활동이 동아리, 참여기구, 의회 등 자치조직 중심으로 이루어지지 않기 때문에 청소년이 프로그램과 사업의 대상으로 치부되는 경향이 크므로 가급적 청소년활동은 청소년자치조직 중심으로 이루어지도록 지원체계 확립한다. 예를 들면 청소년활동 전반에 청소년을 위한 프로그램을 청소년지도자 중심으로 개발 지원하는 활동 뿐만 아니라, 청소년에 의한 프로그램 개발로서 청소년과 지도자가 함께 활동을 펼쳐 나가기 위해서도 동아리, 참여기구, 의회, 단체회원 등 다양한 자치조직 청소년의 활동이 기반이 되어야 한다. 또한 청소년활동시설과 함께 지역에 다양한 청소년자치조직 또한 활성화 될 수 있도록 지원하여 확대한다.

② 청소년활동시설에 자치조직 활성화를 통해 운영이 되도록 체계화하고, 활동시설에 자치조직 운영에 대한 평가 기준 마련한다. 7차계획 과정에 반영하였으나 단순 양적평가로서 청소년 수로 평가하는게 아닌 실제 참여수준을 측정할 수 있는 구체적인 내용이 포함되어 있어야 한다. 이를 위해 청소년동아리 등 자치조직이 자발적으로 운영 되는 과정을 해석하고 변화를 안내할 수 있도록 체계를 구축하고 청소년활동시설에 청소년자치조직에 대한 구체적인 평가 기준을 마련해야 한다.

둘째, 청소년참여기구의 개편 및 연대를 통한 대표성을 확보한다.

① 청소년 참여기구의 명칭을 참여기구가 아닌 청소년정책제안 기구로 변경하여 본래의 활동에 집중할 수 있도록 지원한다. 이는 청소년활동 전체가 ‘참여’가 중요한데 청소년참여기구라는 명칭 때문에 다른 활동은 참여를 하지 않아도 된다는 오해를 부르기도 하므로 본래의 목적대로 청소년정책을 제안하는 기구로서의 의미를 명확하게 부여한다. 또한 청소년자치조직도 정책제안할 수 있으나 본래 참여기구에 대한 정체성을 강화하는 의미로 정책제안기구로서의 명칭 부여하는 것이다.

② 청소년참여를 위한 조직과 영역을 다각화하고 확대하여 대표성 확보한다. 이는 청소년활동 시설을 기반으로 운영되는 기존의 참여기구뿐만 아니라 민간이나 교육청 소속의 기관, 지자체에 조례로 만들어진 청소년의회 등 지역사회 전체를 볼 때 청소년정책 제안 활동을 활발하게 펼치고 있는 기구가 다수 있어 이를 모두 연대하여 대표성을 확보하도록 지역의 청소년자치기구 연합회를 구성 지원한다. 예를 들면 교육청에 학생참여위원회, 지자체 조례를 통해 구성되는 어린이(아동)의회, 청소년의회, 민간의 청소년단체와 학교밖청소년연합회,

3) 형식적으로 자치조직 회원이 몇 명이 구성되어 있다는 수준을 넘어서서 실제 기관에서의 자치조직의 참여수준과 활동 내용을 근거로 평가기준을 구체화 해야 한다. 단순 숫자로서의 양적 평가에서 질적평가로 한 단계 넘어갈 필요성이 있다.

장애청소년 조직 등 다양하게 구성 운영 중인 청소년참여 조직이 연대하도록 지원체계를 구성한다.

셋째, 소규모 청소년활동시설 특성화 및 확대다.

청소년센터(청소년수련관, 문화의집 등)의 활동을 재정립하고, 지역에 다양한 소규모 청소년활동 공간을 지원하여 공공의 청소년활동 영역을 적극적으로 확대한다. 이는 지역사회에 청소년활동시설은 청소년수련관, 청소년문화의집, 수련원 등의 공간뿐만 아니라 민간단체와 교육 관련 영역에서도 다양한 형태로 만들어 운영하며 활동이 활발하게 되고 있으므로 이를 포괄적으로 수용하여 지원할 수 있도록 한다. 예를 들어 전북 군산에 민간의 ‘사)들꽃청소년세상’에서 운영하는 ‘청소년자치공간 달그락달그락’과 교육청에 운영지원하는 청소년자치배움터 자몽, 완주군청에서 운영하는 고래, 전주시에서 운영하는 야호학교와 익산에 최근 지역 중장기 정책에 따라 만들어 가고 있는 청소년자치공간 다꿈, 지리산에 명황성 등 전국에 다양한 청소년활동 공간이 이미 폭넓게 진행 되고 있음을 알수 있다. 소규모 청소년활동시설이 기존의 센터 운영에 비해 작은 예산으로 청소년활동 본래의 성과를 낼 수 있도록 설계 운영할 수 있다. 이는 청소년들의 플랫폼 형태를 띠는 작은 활동 공간으로서 청소년자치조직에 집중하여 참여수준이 높아질 수 있도록 공간 혁신이 가능하도록 설계 확산한다. 기존의 청소년활동시설의 문제 중 청소년수련시설임에도 불구하고 성인중심의 시설이용 행태를 보임으로써 불만의 목소리 역시 상대적으로 높았으며, 방학 프로그램에서 초등 저학년 위한 강사 중심의 학원식 프로그램이 다수 운영되는 현실의 문제 해결하기 위해서는 소규모 저예산 공간과 지도자 지원을 위한 활동 공간을 혁신하여 설계하고 확산하는 것이다. 규모의 대형화가 역설적으로 청소년 간의 자연스러운 관계를 맺기 어려운 환경을 만들기도 하는데, 이는 대형 청소년활동시설이 대부분 프로그램실 형태로 운영되고 있는 바 자신이 자유롭게 안정적으로 소속감을 가지고 활동하기 어렵다. 이에 청소년활동 공간은 청소년문화의집보다도 규모가 작게 하고 시설을 새롭게 건축하지 않아도 기존의 50평 내외의 공간에 청소년활동이 일어날 수 있도록 하여 청소년지도자와 청소년이 긴밀한 관계 형성할 수 있도록 설계 운영한다. 청소년이 마을, 동네 곳곳에 있는 이러한 작은 청소년 활동시설을 거점으로 청소년지도자와 밀접하게 만나면서 청소년자치조직을 강화해서 활동의 목적을 성취하며 청소년의 역량강화와 함께 지역사회 참여를 통한 긍정적인 변화가 일어날 수 있도록 안내한다.

넷째, 청소년활동의 탈시설화 및 마을중심 활동을 강화하는 것이다.

① 마을중심으로 청소년활동 영역을 확장이다. 이는 소규모 활동 공간과 다양한 거점, 청소년조직을 중심으로 활동 공간을 시설에서 마을 중심으로 이동한다. 또한 청소년활동은 가급적 탈시설화 하고 지역의 다양한 청소년조직을 지원 또는 조직화 활성화하고, 청소년과 관련한 다양한 민간 조직과 연대할 수 있도록 청소년활동 직무를 지원한다.

② 청소년지도자의 직무에서 청소년동아리, 참여기구, 청소년의회 등 다양한 자치조직의 조직화에 집중하면서 청소년이 마을에서 활동할 수 있도록 지원하는 것이다.

성과지표로 첫째, 청소년자치조직 중심으로 청소년활동의 지원체계 재편 여부, 둘째, 지역 청소년자치조직이 활성화 될 수 있도록 예산을 포함한 정책적 지원 여부, 셋째, 청소년활동

시설에 자치조직 운영에 대한 새로운 평가 기준 마련 여부, 넷째, 청소년참여기구의 명칭을 청소년정책제안 기구로 변경하는 법률개정, 다섯째, 지역사회 청소년참여 조직을 전체를 네트워크할 수 있는 연합회 구성하여 대표성 확보할 수 있는 지자체별 법 및 정책 시행여부, 여섯째, 소규모 청소년활동시설 시스템 설계 및 매뉴얼 작업 및 배포여부, 일곱째, 청소년센터(청소년수련관, 문화의집 등)의 활동을 재정립(기존의 청소년센터의 역할을 현재 사업과 함께 진행하며 지역에 소규모 청소년활동시설을 지원하고 네트워크 하는 형태)할 수 있는 매뉴얼 개발 및 배포, 여덟째, 청소년지도자 직무를 청소년자치조직 활성화에 맞추고 이들 자치조직이 마을(지역사회) 중심의 활동이 되도록 운영체계 보완 및 매뉴얼 작업하여 배포이다.

3) 청소년정책 참여예산제의 내실화⁴⁾

청소년 참여예산제의 실현을 통하여 청소년이 제안한 정책에 대한 예산을 반영하고, 청소년이 원하는 정책에 예산 편성권을 통하여 참여수준을 향상하는 것이 목표다.

추진 세부과제는 다음과 같다.

첫째, 청소년참여예산제의 실제화다. 청소년참여위원회 등 참여기구에서 정책을 제안하나 현장에서 대부분 프로그램 수준에서 머물러 있어 정책에 반영되는 경우는 미미하므로, 청소년의 정책 제안 활동이 실제화 되기 위해서는 청소년이 제안한 정책에 대한 예산 반영을 이루어야 하므로 청소년 참여예산제가 실제적으로 시행되어야 한다.

① 청소년 참여예산제도 도입에 필요한 법적 근거 마련해야 한다. 청소년기본법에 청소년의 예산편성 과정에 대한 청소년 참여권 부여하고, 주민참여예산제 분과위원회에 청소년분과 구성할 수 있는 구체적인 대안을 마련해야 한다.

② 청소년 참여예산제 운영 조례안 개정 등 지원방안 마련하는 것이다. 정부 차원에서 청소년 참여예산제 운영 조례안 제정을 위한 표준 모델안 제시해야 한다. 또한 청소년 참여예산제 도입에 필요한 운영 매뉴얼 개발하며, 청소년 참여예산학교(프로그램) 지원하다.

둘째, 지역 및 중앙정부 청소년예산 편성권 부여하는 것이다.

이를 위해 청소년의 예산편성 참여 및 권한 강화를 위해 청소년 예산 배정을 보장하는 조항을 조례안에 포함시켜 청소년의 예산편성 권리를 강화하기 위한 법적 근거를 마련한다. 지자체 청소년정책 예산에 매년 청소년의 의견을 반영할 수 있도록 법적 지원방안 마련하고, 모든 청소년기관에서 청소년사업 예산 중 몇 %를 임의로 설정하여 각 기관의 대표성 있는 청소년들이 기관 청소년의 의견을 충분히 수렴하여 매년 사업 예산으로 반영할 수 있도록 제도화 한다.

성과지표로 첫째, 청소년기본법에 청소년의 예산편성 과정에 대한 청소년 참여권 명시 여부하고, 둘째, 지자체별 청소년 참여예산제 운영 조례안 개정 여부, 셋째, 청소년 참여예산제 운영 조례안 제정을 위한 표준 모델안 개발 및 배포 여부, 넷째, 청소년 참여예산제 도입에

4) 7차 기본계획에 포함되어 있으나 참여예산제는 이미 5차계획부터 포함되어 있던 정책임을 알아야 한다. 형식적으로 포함하여 아무런 정책 활동이 없을 경우 유명무실해 지기에 실질적인 정책이 구체적으로 마련되어 지원될 수 있도록 해야 한다.

필요한 운영 매뉴얼 개발 및 배포 여부, 다섯째, 지자체 청소년정책 예산에 매년 청소년의 의견을 반영할 수 있도록 법적인 지원방안 마련 여부, 여섯째, 청소년기관에서 청소년사업 예산 중 청소년이 원하는 사업 예산에 반영할 수 있는 법적 명시 여부다.

4) 청소년 참여 방식의 확장 및 내실화

청소년 의견을 수렴할 수 있는 실제적인 시스템 구축하고, 청소년 정책참여를 내실화하여 관련된 모든 정책에 청소년의 의견이 반영될 수 있도록 체계화하는 것을 목표로 한다.

추진 세부과제는 다음과 같다.

첫째, 청소년 의견을 적극적으로 수렴할 수 있는 시스템을 구축해야 한다.

① 청소년 의견을 다양한 온·오프라인 도구를 통하여 적극적으로 수렴할 수 있도록 각 지자체별 청소년과 관련된 기관단체를 모두 알 수 있는 홈페이지 개설하고, 어플 및 소셜미디어 등의 온라인미디어를 활용한 청소년 의견 상시수렴할 수 있는 구조를 마련한다.

② 청소년 의견을 정책계획 당사자들이 적극 수렴할 수 있는 구조를 확립한다. 청소년 정책반영이 가능한 관계자들이 꾸준히 청소년의견 청취를 할 수 있는 시스템 마련하여 청소년의 정책참여 활성화하는 것이다. 정책반영이 가능한 교육장, 지자체장, 시도의원 등이 학교 및 청소년관련 기관시설 등을 정기적으로 방문하여 청소년 대표단과 간담회 등을 통하여 의견 청취의 장을 마련해야 한다. 청소년 정책반영이 가능한 관계자들이 오프라인으로 직접 찾아가서 청소년을 만나고 소통할 수도 있으나 줌(Zoom)이나 메타버스 등 다양한 도구를 활용해서 청소년의 의견을 청취할 수 있는 지속적인 시스템을 마련한다. 지자체별 청소년이 정책 제안하고 반영할 수 있는 어플을 개발하여 적극적으로 청소년이 제안 할 수 있는 방안 마련. 청소년이 제안한 정책이 가능한지, 불가능한지에 대한 이유를 어플을 통해 안내 받을 수 있도록 체계화한다.

둘째, 청소년 정책참여의 내실화다.

① 청소년 관련 정책의 심의·협의 조정 등을 위한 위원회에 청소년(15세~24세) 위원 위촉 권고⁵⁾해야 한다. 청소년의 정책참여 활성화를 위한 지자체 조례 제정을 권고하고, 중앙행정기관 및 지자체 위원회 청소년 참여 현황 파악, 청소년 분과 위원회 운영 권고해야 한다.

② 지역 청소년조직을 네트워크하여 대표성 있는 청소년의 지속적인 참여활동을 보장하는 것이다. 청소년참여위원회와 시설 중심의 청소년운영위원회는 전국 모든 시·도 및 시·군·구가 운영하고 있으며, 최근 청소년의회가 각 지역 조례를 통해서 조직되고 있고, 교육청 산하에 학생참여위원회도 조직되어 있으며, 학교밖청소년과 각 청소년단체 등의 청소년 대표성을 띠고 있는 조직을 연대하여 가칭) 청소년 정책네트워크 구성되도록 지원하는 것이다. 각 지역별 대표성을 가지고 있는 모든 청소년기구의 대표들이 연합한 가칭) 청소년 정책네트워크를 구성해서 지역에 청소년정책을 정기적으로 제안할 수 있는 시스템 구축하다. 가칭) 청소년정책 네트워크에 대표성 있는 청소년들의 전국적인 네트워크 구축하여 중앙정부 차원의 정책 제안 시스템 마련하고, 지자체 및 중앙정부는 가칭) 청소년정책 네트워크가 제안하는

5) 청소년정책 6차 기본계획에서 청소년위원의 연령은 19세에서 15세로 수정

정책제안의 적극적인 검토와 수용할 수 있도록 한다.

③ 청소년 참여활동 지원을 위한 프로젝트 공모·지원의 적극적인 확대 추진한다. 그 동안 청소년참여활동에 대한 정책적 중요성은 계속해서 부각되어 왔으나 실제적인 예산은 반영하지 못하고 있는게 현실이다. 청소년참여활동은 공공시설 뿐만 아니라 민간의 청소년단체와 비정부기구(NGO)와 비영리단체(NGO) 등 관련 기관을 포괄적으로 열어서 프로젝트 형태로 지원함으로써 기존의 청소년참여활동의 폭을 전폭적으로 확대할 수 있다. 예를 들어 청소년 인권, 지역사회문제 개선, 세대통합 활동 등의 사업지원이다.

성과지표로 첫째, 각 지자체별 청소년과 관련된 기관단체를 모두 알 수 있는 홈페이지 개설여부, 둘째, 청소년정책을 제안하고 반영 여부를 알 수 있는 어플 제작 배포율, 셋째, 각 지자체장, 교육장, 시도의원 등이 청소년의 의견을 반영할 수 있는 조례 등 법적 틀이나 관련 정책과 사업의 진행 여부, 넷째, 각 부처 및 지자체에 청소년관련 정책의 심의·협의 조정 등을 위한 위원회에 청소년 당사자의 참여율, 다섯째, 지역의 다양한 청소년조직을 네트워크하여 대표성 있는 가칭)청소년정책네트워크 구성 및 활동 여부, 여섯째, 청소년참여활동을 위한 프로젝트 등 관련 지원사업 예산 반영비율이다.

5) ‘청소년참여와 권리’ 정책영역을 7차 청소년정책기본계획의 상위 영역으로 편성한 만큼 그만큼의 위상과 세부적인 정책 계획이 마련

제7차 청소년정책 기본계획 수립을 위한 공청회 자료집에서 청소년 정책참여와 관련하여 특히 주목해야 할 점은 제6차 기본계획에서는 별도로 구성(그 이전 청소년정책 5차 기본계획에서도 ‘청소년 참여 및 권리 증진’ 포함)되어 있던 청소년 권리·참여 관련 계획이 추진기반의 하위 영역으로 편성되어 있음을 확인했다. 이에 현장의 다양한 곳에서 비판 제안하여 상위영역으로 나왔으나 이전보다 더 강화된 정책이 무엇인지 살피면서 세부 정책 실현에서 구체화 할 수 있는 내용을 최대한 보완 해야 한다.

그 동안 청소년의 참여와 권리가 국가 정책적으로 긍정적인 성과가 있었다면 당연히 정책내용이 이전 수준이어도 무방하나 현실은 그렇지 않다. 심지어 7차 청소년정책 기본 계획에서 지난 2018~2022년 평가 및 향후 과제에서 “청소년 참여활동이 ‘청소년참여기구’에 대부분 한정되어 있음에도 불구하고 여전히 해당 기구에 대한 인지도·참여도마저 낮은 상황” 라고 결과를 설명하고 여건변화 및 수요 대응을 위한 활동프로그램 및 참여기제 개편, 활동 인프라 수요제고를 위한 개선방안을 모색해야 한다고 안내했다.

6. 마치며

청소년은 시민이다. 청소년은 시민참여 주체로서 청소년활동·보호·복지·교육 등의 관련 정책에 실질적으로 참여할 수 있는 최우선의 방안을 찾아야 옳다. 한국 사회에서 오랜 시간 청소년관의 주류 담론은 ‘질풍노도기’ 등 문제 관점으로 학생의 위치권만을 강조하고 있다. 이는 청소년의 인권을 보호하기보다는 그들의 자유권, 시민권, 참여권 등을 침해하는 인권 침해로도 나타나고 있으며 우리 사회의 정치, 경제 발전에 가장 큰 걸림돌 역할을 하고 있다. 청소년의 인권이 보호되고 국가의 정치, 경제가 발전하기 위해서는 청소년 또한 시민 참여 주체로서 참여할 수 있는 환경이 조성되어 있어야 한다. 청소년은 미성숙한 존재가 아니라 자주적이고 독립적인 인격체이자 우수한 역량을 지닌 책임 있는 사회의 한 구성원으로 이해되어야 한다는 말이다. 이는 나와 같은 현장 활동가나 연구자들만 주장하는 말이 아니다. 국제사회의 청소년 참여 정책과 사업에서 알 수 있듯이 삶의 모든 영역에 청소년의 참여를 보장하고 증진시키는 노력은 더 이상 주저할 수 없는 시대적 요청이자 실현 시켜야 할 중요한 과제로 부각되어 있다.

따라서 청소년 정책 참여뿐만 아니라 청소년의 전반적인 참여권 강화는 청소년정책의 주요 이념으로 최우선으로 인식하고 추진해야 한다. 하지만 국가의 주요 정책에서(심지어 청소년정책에서까지) 청소년의 참여는 요원한 과제다. 가장 핵심적인 문제는 ‘청소년의 권한 없음’에서 기인한다. 권한이 없음에 대부분의 청소년 정책 참여와 같은 참여 활동이 이벤트나 행사에 머무른다. 청소년이 정책 제안을 해도 무시당하는 경우가 지배적이다. 청소년에게 권한이 없으니 그들에게 실질적인 정책을 안내하거나 중요한 정보를 제공하지도 않는다. 그렇다 보니 청소년이 제안하는 프로그램에서 나오는 정책의 내용을 살펴보면 CCTV 설치나 버스 노선변경, 거리 쓰레기를 없애야 하거나, 학교 급식 수준의 단편적인 민원 수준에 머무는 경우가 많다. 청소년환경과 부처와 지역 정책을 잘 알고, 주요 사례를 분석하고 자기 삶에 대한 고민과 성찰 과정에서 나오는 정책이 아니라는 뜻이다. 관련 내용을 알면서 참여할 기회를 주지 않는 상황에서 형식적 이벤트만 활성화 되어 결과가 숫자로만 남는 경우가 많다.

그럼에도 최근 20년간 대한민국의 청소년들은 꾸준히 사회에 참여해 왔다. 두발자유화 운동부터 18세 선거권 운동, 미군 장갑차 여중생 압사 사건에 대한 촛불집회, 미국산 쇠고기 수입 반대를 위한 집회, 대통령 탄핵에 대한 집회, 학생인권조례 등 다양한 영역에 참여한 것을 알 수 있다. 오랜 시간 참여한 청소년과 주요 시민사회단체, 정당과 관련 기관들의 노력으로 2019년 12월 27일, 공직선거법 개정안이 국회를 통과하면서 국내 선거 연령도 만 18세로 하향되었다. 이후 2021년 12월 31일, 총선·지방선거 피선거권 연령 기준을 만 25세에서 만 18세로 낮추는 내용의 공직선거법 개정안도 의결됐다. 2022년 1월 11일, 정당 가입이 가능한 연령을 만 18세에서 만 16세로 하향, 18세 미만인 사람이 정당에 가입할 때 부모 등의 법정대리인의 동의서를 함께 제출하도록 하는 내용의 ‘정당법’ 개정안을 통과시켰다. 불과 5, 6년 내외에 정치적으로 상당히 진일보했음을 알 수 있다. 그러나 여전히 우리 사회의 정치 사회적 담론은 청소년들은 입시 대상으로서의 학생이라는 위치에서 벗어나지 못하고 있

음을 알 수 있다.

청소년의 정책 참여 활동은 프로그램 수준에서 머물러 형식적인 참여가 이루어져서는 안 된다. 18세 국회의원이 있는 독일, 19세 시장이 나오는 미국 등 이미 선진국에서는 10대 때 부터 정당 가입부터 정치활동까지 대부분의 활동이 개방되고 장려되어 왔음을 알 수 있다. 18세 선거권뿐만 아니라 몇몇 주요 나라는 16세 선거권까지 논의하거나 법이 만들어지는 현실이다. 즉, 18세 선거권 하향뿐만 아니라 10대의 자유로운 정당 가입 등 정치참여를 위한 구체적인 정책 또한 요구된다. 학교에서 학생회가 법제화 되어 학생을 대변할 수 있는 구체적인 법적 권한도 부여해야 한다.

오랜 시간 청소년 정치, 정책 참여와 인권 보장에 대한 활동을 계속해서 이어 오면서 가장 큰 걸림돌을 알게 됐다. 그것은 진보나 보수 등 다른 이념을 가진 정치집단이나 청소년이 주로 활동하는 학교나 청소년시설 등 그 어떤 공간에서도 청소년에게 실질적인 권한을 부여하는 것을 대부분 부정적으로 본다는 것이다. 나는 이 부분이 청소년들의 정치, 정책 참여에 가장 큰 문제로 보인다. 청소년에게 어느 수준의 법적 권한이 부여되는 순간 우리 사회는 많은 환경이 변화될 것임을 확신한다. 청소년도 시민이며 그들의 공간에서 주도적으로 참여할 수 있는 권리가 있는 존재임을 반드시 기억해야 할 일이다.

참고문헌

- 김영인(2007). 청소년의 대한민국청소년의회 참여경험과 시민성 변화. 청소년학연구, 14(6), 99-127.
- 김영인(2010). 청소년 시민 역량 개념과 강화 방안 탐색. 시민청소년학연구, 1(2), 29-60.
- 김형주, 김옥순, 김민, 송창석, 손의숙, 심한기, 김남정, 이현숙(2003). 청소년참여의 권익증진 제도화방안 조사·연구. 서울: 한국청소년단체협의회.
- 문성호(2006). 정책과정에서의 청소년참여 확대방안의 모색. 청소년학연구, 13(6), 201-219. 윤명희(2009). 청소년과 디지털 참여. 한국 사회학, 43(5), 210-244
- 여성가족부(2022). 제7차 청소년정책 기본계획 수립을 위한 공청회 자료집. 여성가족부, 한국청소년정책연구원
- 여성가족부(2018). 청소년백서. 여성가족부.
- 여성가족부(2021). 청소년백서. 여성가족부.
- 장경섭(2005). 정보화와 한국의 청소년기: 국가, 산업자본, 매체의 역할. 디지털 시대 청소년기의 가치관과 행동 양식. 서울: 한국청소년개발원
- 정건희(2014). 청소년지원을 위한 지역사회네트워크 제안-청소년지도사 보수교육 자료집. 한국청소년활동진흥원, 여성가족부.
- 조지형(2007). 헌법에 비친 역사. 서울: 푸른역사.
- 조혜영, 최창욱(2008). 청소년참여활동의 성과 및 활성화 방안에 대한 탐색: 청소년참여기구 청소년들과의 심층면담을 중심으로. 미래청소년학회지, 5(1), 111-140
- 천정웅(2011). 청소년참여의 유형화 연구. 미래청소년학회지, 8(4), 27-47.
- 천정웅(2021). 청소년인권과 참여. 경기:공동체
- 최윤진(2011). 청소년 시민참여와 비형식교육. 시민청소년학연구, 2(1), 31-59.
- 황여정(2017). 청소년의 지역사회 참여 모형개발 연구. 한국청소년정책연구원 연구보고서.
- Chark, A., & Percy-Smith, B.(2006). Beyond consultation : Participatory practices in everyday spaces. Editorial introduction to global special issue : Pusing the boundaries : Critical perspectives on child and youth participation. Children, Youth and Environment, 16(2), 1-9
- Council of Europe (1993). European Charter on the Participation of Young People in Municipal and Regional Life. Online: <http://www.coe.fr>
- Falngan C. A., & Faison, N.(2001). Youth civic development : Implications of research for social policy and programs. Social Policy Peport, 15(1), 1-15. Civic Engagement. Paper 11.
- Forbrig, J. (2005). Introduction: Democratic politics, legitimacy and youth participation. In Joerg Forbrig(ed.), Revisiting Youth Political Participation: Challenges for Research and Democratic Practice in Europe(pp.7-18). Council of Europe Publishing.
- Hart, R. A. (1997). Children' s participation: The theory and practice of involving young citizen in community development and environmental care. UNICEF. Earth scan Publications Ltd,

- London.
- Kovacheva, S. (2005). Will youth rejuvenate the patterns of political participation? In J. Fobrig(ed.), Revisiting youth political participation: Challenges for research and democratic practice in Europe(pp.19-28). Council of Europe Publishing.
- Landown, G.(2001). Promoting children’ s participation in democratic decision-making. Florence: Innocenti Research Center
- Lasse Siurala (2002). Can Youth make a difference?. Strasbourg: Council of Europe Publishing
- McNeish, D., & Newman, T.(2002). Involving children and young people in decision making. In D. McNeish, T. Newman, & H. Roberts(Eds.), What works for children? Effective services for children and families(pp. 186-204). Philadelphia, MA: Open University Press.
- O’ kane, C.(2003). Exploring concepts: Children and young people as citizens. Karhmandu : Save the Children
- Sherrod, L. (2007). Civic engagement as an expression of positive youth development. In R. K. Sil\-bereisen & R. M. Lerner (Eds.), Approaches to positive youth developmnet. 59-74. Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Sherrod, L. R., & Lauckhardt, J. (2008). Civic engagement: The development of citizenship. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.). Handbook of adolescent psychology(3rd ed.). Hoboken, NJ: Wkley.
- The World Bank (2006). World developenet report 2007: development and the next generation. Washington: The World Bank.
- Winter, Micha De. (1997). Children as fellow citizens: Participation and commitment. Oxford: Radcliffe Med\-ical Press

청소년자치이야기. <https://babogh.tistory.com/13747945>

ChatGPT를 활용한 청소년 지도 사례연구

: 청소년 주제탐구 프로젝트를 중심으로

김세광 · ChatGPT-4

에반겔리아 대학교 교수 · AI language model based on the GPT-4

1. 들어가며

“특이점“이란 인공지능(AI)이 인간의 지능을 초월하는 순간을 가리키며, 미국의 컴퓨터 과학자인 레이먼드 커즈와일이 이 개념을 주도적으로 발전시켰다. 그의 2005년 저서 “특이점이 온다“에서는 2045년까지 AI가 모든 인간의 지능을 합친 것보다 강력해질 것이라 예측했다.¹⁾ 이러한 예측은 지금 우리가 경험하는 AI의 발전, 특히 초대형 언어모델 기반의 생성형 AI 챗봇인 ChatGPT의 상용화를 예견한 것이다.

현대 사회에서 AI와의 협업은 다양한 분야에서 혁신과 생산성 향상을 가져온다. 하지만 AI의 한계와 윤리적인 측면에 대한 고려도 필요하다. 기술의 장점을 활용하면서 인간의 역할과 책임을 잊지 않아야 한다. AI의 발전은 청소년들에게 다양한 기회와 도전을 제공하지만, 그로 인한 긍정적 및 부정적 영향에 대한 대응 전략이 필요하다.

이처럼 특이점이라는 개념은 인공지능의 발전을 의미하며, 본 연구는 그 중심에 ChatGPT를 두고 있다. 이 특이점에 도달함에 따라, 우리는 인공지능이 만들어내는 연구 결과를 이해하거나 통제하는 데 어려움을 겪을 수 있다. 그러나 이러한 가능성에도 불구하고, 본 연구는 ChatGPT를 청소년 주제 탐구 프로젝트에 전략적으로 활용하는 방법을 모색하는 도전적이고 실험적인 연구이다.

이 시대의 청소년들은 이미 디지털 생태계에 익숙하며, 인공지능 환경에도 빠르게 적응할 것으로 예상된다. 그러나 이러한 새로운 환경에서 청소년들을 어떻게 지도해야 하는지, 그리고 이러한 첨단 기술을 어떻게 청소년 지도에 통합할 수 있는지에 대한 질문은 여전히 미해결 상태이다. 이러한 질문에 대한 답을 찾는 목적으로 연구가 진행 되었다. 선행 연구와 이론적 배경을 통해 이 주제에 대한 이해를 높이고, ChatGPT의 활용 가능성을 탐색하였다. 그러나 ChatGPT와 청소년에 대한 연구는 아직 초기 단계에 있다. 본 연구는 이러한 초기 연구 상황에서 인공지능이 청소년 지도를 위한 역할로서 가능성을 갖고 있다는 것을 제시하고자 한다.

연구자는 00학교의 교육연구소에서 청소년들의 다양한 프로젝트 활동을 지도하고 있었기에, 2023년 1학기에 “청소년주제탐구“ 프로젝트를 진행할 수 있었다. 이 프로젝트를 통해 ChatGPT를 전략적으로 활용하는 방안을 모색하게 되었다. 연구의 윤리성을 위해 참여한 청

1) <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3346960&cid=42107&categoryId=42107> (한경경제용어사전. 2016). 2023.04.25. 검색함

소년들과 보호자들의 동의를 얻어 연구를 진행하였다.

선행 연구를 확인한 결과, 'ChatGPT와 청소년'을 주제로 한 등재지에 발간된 국내학술논문은 찾아보기 어려웠다. 'kiss'와 'Riss'에서는 한 건도 검색되지 않았고, 'DBpia'에서는 이진옥(2023)의 'ChatGPT 시대에 이루어지는 청소년 사목'이라는 천주교 신학 전문잡지에서 한 건이 검색되었다.

ChatGPT의 상용화가 2022년 11월에 시작되었기 때문에, 이에 대한 인식이 아직 높지 않은 시점이다. 또한 청소년 지도가 현장 활동 중심으로 실시되는 특성상, 디지털 공간에 대한 접근성이 상대적으로 낮을 수 있다. 하지만 디지털 환경과 인공지능의 발전은 가속화 될 것으로 예상되며, 이런 상황에서 청소년 활동 영역에서도 인공지능을 활용하는 대응 방안을 모색할 필요성이 있다. 특히 인공지능과 디지털 환경의 발전은 가속화되고 있다. 이로 인해 청소년들의 삶은 크게 변화하고 있다. 이러한 변화를 이해하고 적절하게 대응하는 것은 청소년들이 이 새로운 시대에서 성공적으로 적응하고 발전하는 데 중요하다.

본 연구의 목적은 청소년들이 ChatGPT와 협업하는 과정에서 얻을 수 있는 효과를 분석하고, 인공지능 시대에 ChatGPT가 청소년 지도의 역할로서 어떠한 잠재력을 가지고 있는지 조사하는 것이다. 이를 위해 ChatGPT를 청소년들의 삶과 관련된 주제 탐구를 능동적으로 할 수 있는 디지털 환경을 조성하였고, ChatGPT, 또래 집단, 청소년 지도자 간의 실제 상호작용 및 시너지를 분석하는 실험연구를 실시하였다.

연구 방법은 인공지능 시대의 청소년 지도와 관련한 이론적 배경을 조사하고, 2023년 3월부터 엘00학교의 청소년 8명과 함께 '주제탐구 프로젝트'의 과정을 사례 연구로 진행하였다.

본 연구는 대안교육을 받고 있는 청소년 8명이 사례이므로 일반화할 수 없으며, 연구의 진행상 12회기 중 8단 단계까지의 결과를 분석한 것이므로 완성된 결과물이 아니다. 이것이 본 연구의 한계라고 할 수 있다.

2. 이론적 배경

1) 주제탐구 글쓰기를 통한 청소년 역량 개발의 중요성

연구자는 지난 15여 년 동안 청소년들과 창의적 독서활동과 글쓰기 활동을 진행해 왔다. 이 같은 경험을 바탕으로 본 연구에서 청소년들의 주제탐구 프로젝트를 실시하였다. 특히 주제탐구 글쓰기는 청소년들의 비판적 사고력, 정보 수집 및 조직화 능력, 커뮤니케이션 및 협업 능력, 창의력, 그리고 자기주도 학습 능력에 긍정적 영향을 미침을 여러 연구를 통해 알 수 있다.

주제탐구 글쓰기는 청소년의 다양한 역량 개발에 큰 도움이 되는 교육 방식이다. 주제탐구 글쓰기는 청소년들의 비판적 사고력을 향상시키는 효과 뿐 아니라 청소년들의 학문적 성장, 협동 학습능력, 창의력, 그리고 자기주도 학습능력에 미치는 영향에 대해 다양한 연구자들이 연구하였다. 김성훈(2018)의 연구에 따르면 주제탐구 글쓰기는 청소년들의 정보 수집 및 조

직화 능력, 학문적 호기심, 그리고 주제에 대한 깊이 있는 이해를 향상시킨다. 최현정(2015)의 연구에서는 주제탐구 학습이 중학생들의 협동 학습능력을 향상시키는 것으로 나타났다. 이은정(2017)의 연구는 주제탐구 학습이 청소년들의 창의력을 어떻게 개발할 수 있는지에 대해 탐구하였다. 박진원(2015)의 연구에서는 주제탐구 학습이 중학생들의 자기주도학습능력과 문제해결능력을 향상시키는데 기여하였으며, 이러한 능력 향상이 학업성취도에도 긍정적인 영향을 미쳤다.

주제탐구 글쓰기는 청소년들의 다양한 역량을 향상시키는 효과적인 방법임을 확인하였다. 따라서 주제탐구 글쓰기는 청소년의 전인적인 역량의 함양을 위한 청소년 지도의 한 방식으로서 중요하게 고려되어야 할 요소라고 볼 수 있다.

2) 인공지능의 교육적 활용

21세기는 인공지능(AI)의 시대로 널리 인식되고 있으며, 이는 교육 분야에서도 예외가 아니다. AI의 교육적 활용은 학습 개인화, 학습 결과 개선, 교육 불평등 해소에 대한 가능성을 제시하고 있다(Luckin et al., 2016). AI의 교육적 활용은 프로그래밍 교육에서부터 컴퓨터 지원 협업 학습까지 발전해 왔다(Zhu & He, 2020). 또한 지능형 튜터링 시스템, 적응형 학습, 학습 분석 등 다양한 AI 기술이 교육 경험 향상에 기여하고 있다(Zhu & He, 2020; Chen & Yao, 2020). AI 기반 교육 도구는 형성 및 스텔스 평가를 통해 학습자와 교사 모두에게 귀중한 피드백을 제공하여 학습 결과를 최적화하는 데 도움이 될 수 있다(Shute & Kim, 2014).

AI의 교육적 잠재력은 학생 참여 촉진, 학습 결과 향상, 개별화된 교육 지원 등 다양한 영역에서 구체화되고 있다(Chen & Yao, 2020). 또한, 사회적 학습 분석을 통해 학습자의 행동, 지식 습득, 사회적 상호작용에 대한 귀중한 통찰력을 제공하며, 이는 교육자가 보다 효과적인 학습 환경을 설계하는 데 도움이 될 수 있다(Buckingham Shum & Ferguson, 2012).

AI의 부상과 그것이 교육에 미치는 영향은 EdTech 개발의 중요한 이정표로서 논의되고 있다(Weller, 2018). AI 개발자, 교육자, 정책 입안자 간의 협력은 교육에서 AI의 성공적인 통합을 보장하는 데 중요하다(Luckin et al., 2016). 이는 교육의 미래에서 AI의 역할을 결정짓는 중요한 요소로 간주된다. 이를 위한 실제적인 교육적 접근으로서 ‘ChatGPT를 활용하여 하이테크 하이테크 미래교육’이 가능함을 정제영외(2023)의 “챗GPT교육혁명”에서 살펴볼 수 있다. 인공지능과 함께 발전할 미래 교육의 비전을 제안하며 교육 현장에서 AI와 챗GPT를 활용하는 교수법과 교사의 역할, 교육의 미래를 설명하고 있다.

교육 분야에서 AI의 활용은 개인화된 학습 경험 제공, 학습 결과 개선, 교육 불평등 해소 등 다양한 가능성을 제시하고 있다. AI의 교육적 활용은 계속해서 발전하고, 그 과정에서 교육자, 학생, 그리고 정책 제안을 위해 이 변화를 이해하고 적응하는 방법을 배워야 한다. AI의 발전은 교육 분야에서 미래를 바라보는 새로운 시각을 제공하며, 그 중심에는 개별화 학습, 학습결과의 효과성, 그리고 교육의 형평성 등이 있다.

3) ChatGPT의 개념

OpenAI, 공동 창립자로 샘 알트만, 일론 머스크, 그리고 리드 호프먼이 있는 기업은 인공지능(AI) 기술의 독점을 방지하고 인류를 위한 AI 발전을 촉진하는 것을 목표로 2015년에 설립되었다(OpenAI, 2015). 이 비영리 조직은 2018년과 2019년에 GPT-1과 GPT-2 모델을 각각 출시하였으나, AI 연구와 발전에 필요한 컴퓨팅 파워, 데이터, 그리고 인력 자원에 대한 필요성을 인식하였다. 이에 따라 2019년 7월에 영리법인으로 전환하고, Microsoft로부터 10억 달러를 투자받아 대규모 학습 인프라에 투입하였다(OpenAI, 2019). 이러한 전환은 약 1년 후 가시적인 연구 성과를 이루는 데 중요한 역할을 하였으며, 2020년에는 GPT-3 모델을, 2021년에는 GPT 기술을 기반으로 한 이미지 생성 AI인 DALL-E를 출시하였다(OpenAI, 2020; OpenAI, 2021). 이어서 2022년에는 DALL-E 2를 출시하였고, 같은 해 11월에는 GPT-3.5를 기반으로 한 대화형 AI인 ChatGPT를 발표하여 이 분야에 대한 사람들의 관심을 집중시켰다(OpenAI, 2022). 이 AI 서비스는 사용자가 입력한 질문에 응답하도록 설계된 언어 모델로서, 사용자와의 대화에서 추가적인 질문에 답하고, 실수를 인정하며, 정확하지 않은 전제에 대해 이의를 제기하고, 부적절한 요청을 거부하는 등의 역할을 수행하고 있다.

4) 인공지능 시대의 청소년 지도

청소년 발달과 그들의 사회적, 정서적, 행동적 그리고 학업적 성과에 대한 이해는 다양한 연구 분야에서 활발한 관심을 받아왔다. 이러한 분야에서는 특히 청소년들이 환경적 요인과 상호작용하는 방식에 대한 통찰력을 증가시키는 데 중점을 두었다. DuBois 등 (2011)은 청소년 멘토링 프로그램의 효과에 대한 체계적인 평가를 수행하였으며, 이러한 프로그램이 사회적, 정서적, 행동적, 학업적 측면을 포함한 다양한 결과에 긍정적인 영향을 미치는 것을 발견하였다.

Wentzel과 Watkins (2002)은 학업 지원자의 역할과 동료 관계와 협력 학습의 중요성에 대해 강조하였다. 이들의 연구 결과에 따르면, 긍정적인 동료 관계와 협력 학습 경험은 학업 성취도를 촉진하는 데 중요한 역할을 한다. Gifford-Smith 등 (2005)은 또래 영향력에 대한 이해가 문제 행동을 줄이고 긍정적인 발전을 촉진하는 데 중요하다고 강조하였다. 이들의 연구 결과는 Viner 등 (2012)의 연구와 잘 일치하며, 이들은 교육, 소득, 사회적 지원 등의 사회적 요인이 청소년기의 건강 결과에 상당한 영향을 미친다는 것을 발견하였다. 마지막으로, Tolan 등 (2008)은 청소년 비행을 줄이기 위한 멘토링 개입의 중요성을 강조하였다.

그러나 청소년들이 현재 기술 중심의 세계에서 살아가고 있음을 고려할 때, 이러한 연구는 이들의 디지털 경험과 온라인 행동에 대해 더욱 깊이 이해하는 데 중요한 통찰력을 제공한다. Boyd (2014), Buckingham (2008), Greenfield & Yan (2006), Ito 등 (2009), Livingstone (2009), Palfrey & Gasser (2008), Rideout 등 (2010), Subrahmanyam & Šmahel (2011), Turkle (2011), 그리고 Valcke 등 (2011)은 청소년들의 디지털 미디어 사용, 온라인사용 경험, 그리고 이러한 환경에서의 학습과 사회화 과정에 대한 다양한 측면을 조사하였다. 이들 연구는 모두

청소년들이 디지털 환경에서 자신의 정체성을 구성하고 표현하는 방식, 온라인 커뮤니케이션과 개인 정보 보호 문제, 그리고 디지털 미디어의 사용이 학습과 발달에 미치는 잠재적인 영향에 대한 통찰력을 제공한다.

Boyd (2014)의 연구는 청소년들이 온라인 세계에서 어떻게 사회화하고, 그 과정에서 어떠한 문제에 직면하는지를 탐구하였다. 비슷하게, Buckingham (2008)은 청소년들이 다양한 디지털 플랫폼을 통해 자신의 정체성을 어떻게 구성하고 표현하는지 조사하였다. 이러한 연구는 청소년들의 디지털 경험을 이해하는 데 중요한 통찰력을 제공한다. Subrahmanyam & Šmahel (2011)은 청소년 발달에서 미디어의 역할을 분석하였고, 온라인 커뮤니케이션, 개인 정보 보호 및 중독과 같은 주제를 다루면서 부모와 교육자를 위한 지침을 제공하였다.

Turkle (2011)은 디지털 연결이 늘어나면서 생기는 역설적인 문제를 탐구하였다. 그녀는 기술이 약속하는 연결 증가가 실제로는 고립감과 진정한 인간 상호작용의 감소를 초래할 수 있다는 주장을 제기하였다. 이러한 연구는 우리가 디지털 기술을 채택하고 사용하는 방식이 우리의 사회화, 학습, 그리고 정체성 구성에 어떠한 영향을 미치는지를 이해하는 데 중요한 통찰력을 제공한다. Valcke 등 (2011)은 어린 아이들의 안전한 인터넷 사용에 대한 장기 연구를 수행하였다. 이 연구는 아이들의 온라인 행동에 대한 중요한 통찰력을 제공하며, 교육자와 부모에게 아이들의 안전을 보장하기 위한 권장 사항을 제공하였다.

인공지능 시대의 청소년들은 다양한 도전과 기회에 직면하고 있다. 멘토링, 동료 관계, 협력 학습, 사회적 결정 요인 등이 청소년들의 발달과 학업 성취, 그리고 사회적, 정서적, 행동적 결과에 중요한 영향을 미치는 것으로 보여진다. 또한 디지털 미디어와 인터넷 사용은 청소년들의 정체성 구성, 사회화, 그리고 학습에 중요한 역할을 하고 있지만, 이로 인해 발생하는 여러 문제들도 함께 고려해야 한다. 이러한 연구들은 교육자, 부모, 그리고 정책 결정자들에게 청소년들을 이해하고 지원하기 위한 중요한 통찰력을 제공한다.

더 나은 청소년 지도를 위해서는 이러한 연구들을 더욱 심화하고, 새로운 연구 방향을 모색하는 것이 필요하다. 특히, 디지털 미디어 사용에 대한 연구는 교육자와 부모가 청소년들의 온라인 활동을 이해하고, 그들의 안전을 보장하는 데 중요한 역할을 할 수 있다. 또한, 청소년들이 디지털 기술을 통해 자신의 정체성을 어떻게 구성하고 표현하는지, 그리고 이것이 그들의 사회적, 학업적, 그리고 정서적 발달에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구는 청소년들의 디지털 세계에 대한 우리의 이해를 높이는 데 크게 기여할 것이다.

멘토링 프로그램과 협력 학습, 또는 동료 관계와 같은 전통적인 청소년 지도 방법에 대한 연구는 물론, 디지털 기술과 인터넷이 청소년들의 삶에 어떻게 통합되는지에 대한 연구 역시 중요하다. 이런 연구는 청소년들이 디지털 시대에 적응하고, 성공적으로 성장하고 발전하는 데 필요한 지원과 도구를 제공하는 데 도움이 될 것이다. 청소년 지도는 복잡하고 다양한 요소들이 상호 작용하는 과정이며, 이를 이해하고 지원하기 위해서는 광범위한 연구와 이해가 필요하다. 이러한 이해를 바탕으로 청소년지도자, 부모, 그리고 정책 결정자들은 청소년들이 인공지능 시대에 성장하고 발전하는 데 필요한 지원을 제공하는데 기여할 수 있을 것이다.

4. 연구 방법

1) 사례연구

본 연구는 사례 연구 방법을 사용하여 청소년들의 인공지능 활용에 대한 이해와 체험을 탐색한 과정을 분석하였다.

(1) 연구 질문의 정의: : 해결하려는 연구 질문이나 문제를 식별하는 것부터 시작하여 명확하고 구체적이며 교육 활동에 초점을 맞추는 과정이다(Yin, R. K., 2018).

- 인공지능, 특히 ChatGPT가 청소년의 주제탐구 활동에 어떻게 적용될 수 있는가?
- 청소년들이 ChatGPT를 사용하여 탐색한 청소년기의 삶과 관련된 구체적인 주제는 무엇인가?
- 주제탐구 프로젝트 과정에서 ChatGPT, 동료 그룹 및 청소년 지도자 간의 상호 작용의 역동은 어떠한가?
- 주제탐구 활동에서 ChatGPT의 어떤 측면이 참가자들에게 유익을 주는가?
- ChatGPT의 사용은 동료 그룹 내에서 그리고 청소년 지도자와 참가자 사이의 역학 관계에 어떤 영향을 미칠 것인가?
- 인공 지능에 대한 참가자의 태도는 연구 과정에서 어떻게 변화될 것인가?

(2) 사례선택

: 연구 질문에 답하는 데 도움이 될 특정 사례를 선택하는 과정이다(Flyvbjerg, B.,2006).

- 인공지능 ChatGPT를 활용한 청소년 지도의 사례로 ‘청소년의 주제탐구 프로젝트’ 사례를 선택하여 사례 연구를 진행하였다.

(3) 문헌 검토

: 사례 연구를 맥락화하고 기존 연구의 잠재적 격차를 식별하는 데 도움이 되는 과정이다 Creswell, J. W. (2012).

- 본 연구를 위해 청소년주제탐구, 인공지능의 교육적 활용, ChatGPT의 이론, 인공지능시대의 청소년지도에 대한 이론적 배경을 검토하였다.

(4) 이론적 프레임워크 개발

문헌 검토를 바탕으로 연구를 안내할 이론적 프레임워크를 개발을 한다. 이 프레임워크는 사례 연구에서 조사할 주요 개념, 변수 및 관계를 말한다(Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J., 2014).

- 주요개념 : 인공지능을 활용한 청소년지도, 청소년지도의 가능성
- 변 수 : ChatGPT, 동료집단, 청소년지도자의 각각의 시너지 차이

(5) 결과 삼각 측량(Denzin, N. K., 1978).

- ① 다양한 출처에서 데이터 수집: 문헌연구, 연구참여자들의 성찰보고서
- ② 다양한 렌즈를 통한 데이터 분석: 연구자의 참여관찰, 연구자의 참여관찰, 동료피드백
- ③ 결과 통합 및 종합: 연구참여자들의 결과 피드백

(6) 결론 도출(Creswell, J. W., & Poth, C. N., 2017)

데이터 분석 및 삼각 측량을 기반으로 연구 질문에 대한 결론을 도출을 한다.

이 과정은 반복적인 데이터 검토를 통해 이루어졌으며, 모든 연구 질문에 대한 답변이 충분히 제공될 때까지 진행되었다.

2) 연구 참여자

본 연구의 참여자는 부산의 대안교육을 받고 있는 엘00학교 청소년 8명이다. 참여자들은 연구 내용에 대해 충분히 이해하고 자발적으로 참여를 결정하였다. 이들은 모두 엘00학교 고등과정에서 실시되는 '주제탐구' 수업을 선택한 학생들이다. 참여자들의 일반적 특성(나이, 성별, 학년 등)은 다음과 같다. (연구 참여자들의 동의에 의해 밝힘)

<표 1> 연구참여자의 일반적 특성

구분	이름	나이	성별	비고
1	김0준	17	남	중등 공교육 > 고등대안교육 1. > 고등대안교육2.
2	박0균	17	남	중등 공교육 > 고등공교육 > 고등대안교육
3	한0음	16	남	중등부터 대안교육
4	오0현	16	남	3회기 이후 영국거주온라인으로 진행 중
5	이0후	15	남	중등부터 대안교육
6	김0본	15	여	중등부터 대안교육
7	이0연	15	여	홈스쿨링 > 대안교육
8	김0한	14	남	중등부터 대안교육

3) 윤리적 고려사항

연구윤리를 위해 청소년 연구 참여자들의 동의서를 받았다. 미성년자이기 때문에 법정 대리인의 서명도 함께 받았고 개인정보의 유출 혹은 이와 관련된 사항에 대하여 연구자가 주의를 기울일 것을 서면으로 전달하였다.²⁾

2) 부록. 2 청소년 연구참여자 동의서 참조.

4) 신뢰성과 타당성 확보

- 본 연구에서 신뢰성과 타당성을 확보하기 위해 몇 다양한 방법을 사용하였다.

(1) 데이터 수집 및 분석연구

데이터는 다양한 방법을 통해 수집되었다. 첫째, 연구 참여자들의 직접적인 피드백과 인터뷰를 통해 데이터를 수집하였다. 둘째, 연구 참여자들이 작성한 주제탐구 보고서, 그룹 토론 내용, 그리고 ChatGPT와의 상호작용 내용 등을 분석하였다. 이러한 다양한 데이터 수집 방법은 연구의 신뢰성을 향상시키는데 기여하였다.

(2) 이론적 삼각 측량: 이론적 삼각 측량은 다양한 이론적 관점을 통해 동일한 현상을 이해하는 방법이다. 이 연구에서는 인공지능의 교육적 활용, ChatGPT의 이론, 인공지능 시대의 청소년 지도 등 다양한 이론적 배경을 활용하여 데이터를 분석하였다. 이는 연구 결과의 타당성을 확보하는 데 도움이 되었다.

(3) 참여자 검증: 연구 결과의 타당성을 높이기 위해, 연구 참여자들에게 자신들의 경험과 생각이 정확하게 반영되었는지 확인하는 과정을 거쳤다. 이 과정은 참여자들의 피드백을 통해 이루어졌으며, 연구 결과의 해석과 결론에 참여자들의 목소리가 적절히 반영되었는지 확인하였다.

(4) 반복적 검토 및 수정: 연구 과정은 반복적인 검토와 수정 과정을 거쳤다. 이는 데이터 수집, 분석, 해석 및 보고 단계에서 모두 적용되었다. 이를 통해 연구의 신뢰성과 타당성을 높이는 데 기여하였다.

이러한 방법들을 통해 본 연구는 청소년들의 인공지능 활용에 대한 심층적인 이해를 제공하고, 청소년들의 주제탐구 활동에 인공지능을 어떻게 통합할 수 있는지에 대한 통찰을 제공하고자 하였다.

5. 연구 결과

ChatGPT를 활용하여 청소년 주제탐구 프로젝트의 진행은 새로운 도전이자 실험이었다. 2023년 3월 첫 주부터 12주로 진행되는 청소년주제탐구³⁾ 프로젝트 활동의 시작 단계에서는 인공지능ChatGPT의 이해와 활용법, 질문법에 대한 논의로 시작하였다. 이후 청소년들이 주제를 탐구하고자 4개의 팀으로 만들어 4개의 주제를 구상하게 하였다.

이 과정을 통해 청소년들의 관심사, 고민거리, 흥미 등을 고려해 4가지 주제를 확정하였다.

- 1) 청소년의 친구관계
- 2) 청소년의 대학 진학 문제
- 3) 청소년의 자아정체성
- 4) 청소년 진학 - 중, 고등학교 대안교육을 중심으로

특히 본 활동에 참여한 청소년들은 대안교육시설⁴⁾에 소속된 청소년들이다. 그들이 선택한

3) 연구의 전개와 관련 되어 있는 교육과정은 부록.1을 참고

대안교육에 대한 이해와 대안교육을 받고 있는 청소년들의 인식을 알 수 있다. ChatGPT 활용을 원활하게 하기 위해 디지털기기 활용이 수월할 수 있는 공간과 참가자들의 능동적 참여를 위한 환경으로 구성하였다.



[그림 1] 디지털 환경 조성

1) 디지털 기기와 인공지능 활용에 대한 생각과 인식 : 인공지능의 '노예'가 아닌 '주인'되기

본 연구를 위하여 진행한 청소년주제탐구 프로젝트 첫 회기에서 인공지능에 대한 이해와 윤리적인 접근을 다루었다. 특히 인공지능 ChatGPT 활용과 관련하여 긍정적인 면과 부정적인 면을 함께 토론하고 이후 각자의 생각을 성찰일지로 기록했다. 다음은 성찰일지를 통해 도출한 디지털 기기와 인공지능 활용에 대한 참여자들의 생각과 인식을 정리한 것이다.

요즘 사람들이 가장 관심 있어 하는 것 중에 하나가 인공지능 chat gpt이다. chat gpt를 뉴스나 기사로 접했을 때는 그냥 그런가 보다는 생각만 들었고 **인공지능에 대해 큰 관심이 없었는데 수업을 통해 chat gpt를 사용해 보니 내 생각보다 정말 대단한 거 같았다.** chat gpt는 우리 삶에 정말 많은 도움과 편리함을 준다. 그렇기에 나도 모르게 인공지능에 조금 의존하는 거 같다는 생각도 들었다. 우리가 인공지능 chat gpt를 아무런 생각 없이 그냥 받아들이면 인간만의 가치를 잃게 될 수도, 우리의 모든 일들을 인공지능이 대신할 수도 있다. 편리한 부분에 있어선 좋은 거지만 인간만의 가치를 빼앗기는 것이기에 어떻게 보면 많이 위험한 것이다. **우리 삶에 큰 도움을 주는 인공지능이지만 한편으로 좀 위험한 것일 수 있기에 앞으로 인공지능에 너무 의존하지 않고, 나만의 가치를 잘 드러내며 사용해야겠다는 생각이 들었다.**

- 16세. 여. 김0본

4) 대안교육기관에 관한 법률 제 2조 2항에 따라 “대안교육기관” 이란 「초·중등교육법」 제4조에 따른 인가를 받지 아니하고 이 법제5조에 따라 등록하여 대안교육을 실시하는 시설·법인 또는 단체(이하 “시설등” 이라 한다)를 말한다. 이에 따라 본 연구에 참여하는 청소년들은 미등록 기관에 속한 대안교육기관이기에 대안교육시설이라고 할 수 있다.

인공지능 또는 chat gpt는 문제해결 속도는 매우 뛰어나지만, 어떻게 해결하는지가 너무 일방적일 수도 있다. 그렇기 때문에 우리는 우리가 원하는 문제해결을 못 얻어 낼 수도 있다. 또 인공지능 chatgpt는 일차원적인 생각으로 편견 또는 현실적으로 답을 할 수도 있다. **문제해결능력이 창의력을 이용하는 문제라면 아마 문제를 해결하는데 어려움이 있을 것 이라고 생각한다.** 하지만 단순 계산, 또는 조사하여 문제를 풀어 내는 것에 대해서는 엄청난 속도와 정확성을 나타낼 것 이라고 생각한다.

- 15세. 남. 김0한

프로젝트의 시작점에서 도출된 연구의 개개인의 디지털 기기와 인공지능, 특히 GPT-4 기반의 ChatGPT를 활용한 문제해결 활동에 대한 생각을 담고 있다. 모두 인공지능이 제공하는 편리함과 효율성, 그리고 높은 문제해결능력을 긍정적으로 인식하고 있다. 하지만 그들은 동시에, 이러한 기술에 너무 의존함으로써 생길 수 있는 문제에 대해서도 신중하게 고려하고 있다.

긍정적인 면에서, 이들은 ChatGPT가 실용적인 도구로서 뛰어난 속도와 정확성으로 문제해결에 도움을 줄 수 있다는 점을 인지하고 있다. 이는 단순 계산이나 조사 등의 정보검색 작업에 있어서 특히 그렇다.

그러나 부정적인 면에서, 이들은 ChatGPT에 너무 의존하게 되면 개인의 독립적인 사고력이나 창의력이 저하될 수 있음을 우려한다. 또한, 이러한 기술이 악용될 가능성도 있다는 점을 경계하고 있다.

따라서 연구참여자들은 ChatGPT와 같은 인공지능 기술을 지혜롭게 활용하며, 이를 이용함에 있어서의 적절한 균형을 유지하는 방법에 대해 고민하고 있다. 이는 인공지능의 '노예'가 되지 않고 '주인'이 되어야 함을 의미한다.

결국 이들은 인공지능이 제공하는 편리함과 효율성을 적극 활용하되, 그것에 너무 의존하지 않고 자신만의 가치와 독립적인 사고력을 유지하려는 노력을 계속하고 있다. 이는 디지털 기기와 인공지능을 활용하는 현대 사회에서 중요한 태도라고 할 수 있다.

위 내용으로 도출한 통찰은 다음과 같다.

① 인식과 사용의 긍정적 면과 부정적 면: 대부분의 참여자들은 AI와 ChatGPT의 편리함과 실용성을 인정했다. 그러나 그들은 또한 이러한 기술에 과도하게 의존하는 위험성을 인식하고 있었으며, 이는 창의적 사고 능력을 약화시킬 수 있다는 우려를 가지고 있다.

② AI와 창의적 문제해결: 참여자들은 AI가 단순 계산과 데이터 조사에는 뛰어나지만, 창의적인 문제 해결에는 한계가 있다는 점을 인식하고 있다. 이는 AI가 아직 인간의 창의적 사고를 완벽하게 모방할 수 없다는 현재의 기술 한계를 반영하고 있다.

③ 자기통제와 책임감: 참여자들은 AI를 지혜롭게 사용하는 방법에 대해 고민하며, 그들 자신이 주도적인 역할을 유지해야 하고, AI에 너무 의존하지 않아야 한다는 자각을 보였다. 이는 디지털 시대의 중요한 기술 윤리 문제를 반영하고 있다.

2) 메타버스에서의 프로젝트 활동과 ChatGPT : 새롭고 재미있는 경험

청소년들의 다양한 디지털 환경 경험을 위해 메타버스⁵⁾ 공간에서 프로젝트 활동을 진행했다. 각자의 디지털 기기를 통해 메타버스 공간에서 진행한 프로젝트 활동에 대한 피드백은 메타버스 환경에서 수업을 받는 경험과, ChatGPT를 이용하여 학습 자료를 정리하는 과정에 대한 그들의 의견과 반응을 통해 다음과 같은 결과를 도출해 볼 수 있었다.

공부를 한다는 느낌이 아니라 같이 놀면서 공부를 하는 느낌이어서 새로웠습니다. 챗 지피티는 마인드맵을 만들 때 사용 하였습니다.

17세. 남. 박0균

메타버스를 통해 영국에 있는 0현이형과도 같은 공간에서 수업하는 느낌이어서 좋았습니다. 또한 목적 정리하는 과정에서 chat gpt가 어떤 내용이 들어가야 하는지 잘 알려줘서 정리를 잘 할 수 있었던 것 같다. 16세. 남. 이0후

메타버스는 재미없는 거라 생각했는데 생각보다 신기하기도 했고 미래에 어떻게 수업을 할까에 대해 조금 생각해보는 거 같아서 좋았습니다. 또 chat gpt를 통해 나의 생각을 잘 정리하고 편리하게 무언가를 마무리 할 수 있었습니다.

16세. 여. 김0본



[그림 2] 메타버스에서 프로젝트 활동

메타버스는 디지털 정보가 가상 공간에서 3D로 표현되어 사용자가 실제 세계처럼 행동하고 상호작용할 수 있는 가상 환경을 말한다. <그림 2>의 메타버스에서 프로젝트 활동은 청소년들은 메타버스를 이용한 프로젝트 활동한 경험에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 메타버스

5) 활용한 메타버스 플랫폼은 네이버에서 제작한 ZEP이다.

환경에서의 수업은 새롭고 재미있는 경험이었으며, 특히 멀리 떨어진 사람들과도 함께 수업을 들을 수 있다는 점이 긍정적으로 평가되었다. 또한, 미니 게임과 같은 활동을 통해 학습이 훨씬 더 즐거운 경험이었다.

또한, 학생들은 “ChatGPT”라는 인공지능을 이용해 수업에 필요한 목차를 만드는 데 도움을 받았다. 이를 통해 더 쉽게, 효과적으로 목차를 구성하고, 개인적인 생각을 정리하고, 주제에 관련된 정보를 얻는 데 도움이 되었다는 것을 알 수 있다.

이러한 피드백은 학생들이 새로운 기술, 특히 메타버스와 인공지능을 어떻게 수용하고 이를 학습 도구로 활용하는지를 보여준다.

위 내용에 대한 결과를 도출한 통찰은 다음과 같다.

① 메타버스에서의 수업 경험: 학생들은 메타버스에서의 수업이 신선하고 재미있는 경험이었다고 말하고 있다. 메타버스에서 수업을 받음으로써, 그들은 전통적인 교실 환경에서는 경험할 수 없는 유니크한 경험을 하였다. 또한, 일부 학생들은 메타버스를 통해 먼 거리에 있는 다른 학생들과 함께 수업을 들을 수 있다는 점을 긍정적으로 언급하였다.

② 미니게임과 같은 활동: 메타버스 환경에서의 수업은 학생들에게 미니게임과 같은 상호작용 가능한 활동을 제공했다. 이러한 활동은 학습 경험을 더욱 흥미롭고 즐거운 것으로 만들었다.

③ ChatGPT의 활용: 많은 학생들이 ChatGPT를 이용하여 학습 자료의 목차를 만드는 데 도움을 받았다. 이는 학생들이 자신의 생각을 구조화하고, 주제에 대한 깊이 있는 이해를 돕는 도구로 사용되었다.

④ 메타버스에 대한 초기 인식과 경험의 차이: 일부 학생들은 처음에는 메타버스가 재미없을 것이라고 생각했지만, 실제로 수업을 경험하고 나서는 그것이 흥미롭고 즐거운 경험이었다는 것을 발견했다.

⑤ 학습 방식의 변화: 전통적인 학습 방식과는 다르게, 메타버스 환경에서는 '놀면서 배우는' 느낌을 받았다고 학생들이 언급하였다.

3) ChatGPT, 동료 협업, 그리고 지도교사의 역할: 주제탐구를 향상시키는 세 가지 요소

본 연구에서 사례로 채택한 ‘주제탐구활동’의 만족도 높은 결과물을 위한 주요한 역동은 인공지능 ChatGPT, 청소년동료 집단, 청소년 지도자 간의 상호작용이다. 이 세 가지 요인이 어떠한 시너지를 창출하는지가 중요한 질문 중에 하나였다. 참여자들의 성찰을 통해 분석한 세 가지 요소의 역동을 살펴볼 수 있었다.

chat gpt는 내 의견을 들어주고 적절한 답과 믿을 수 있는 답을 주어 글을 쓰는데 큰 틀을 잡는데 많은 도움을 주었고, 또 큰 제목을 잡고 안에 내용을 채우는데 많은 도움을 주었다.

함께 프로젝트를 하고 있는 0음 형은 같은 주제 안에서 서로 다른 역할을 하여 서로 협동해 조금 더 시간을 줄일 수 있고 서로 모르는 것이 있으면 도움을 줄 수 있었다. 서로 부족한 부분이 있다면 서로 도움을 주고, 서로 피드백도 해줄 수 있다. 교수님은(엘리쌤) 제가 주제를 잘 파악하지 못 했을 때 주제에 대하여 제대로 이해시켜 주시고, 제대로 된 주제를 파악시켜 주셔서 제대로 된 글을 쓸 수 있었다. 옆에서 피드백도 해주셔서 잘 못된 부분이나 잘 안된 부분도 적극적으로 도와주셔서 글을 잘 쓸 수 있었다.

- 15세 남 김0한

Chat gpt를 이용하여 자료를 쉽게 찾을 수 있어서 시간적으로 되게 도움이 되었습니다. 비록 먼 거리에 있는 정현이지만, 매번 꾸준히 저와 영상으로 협력해서 너무 고마웠고 확실히 혼자 하는 게 아니라 함께 한다고 생각하니 부담감이 적게 느껴졌습니다. 목차를 짜는 부분에 있어서 선생님께서 우리들의 경험을 바탕으로 제작해 보라는 좋은 아이디어를 제공해 주셔서 그 아이디어를 바탕으로 쉽게 글을 써내려가고 있는 것 같습니다.

17세 남 박0균

도출된 참여자들의 성찰일지를 분석해 보면, ChatGPT, 동료 협업, 그리고 지도교사의 역할이 주제탐구에 어떤 역할을 하는지에 대한 내용을 알 수 있다.

위 과정으로 도출한 통찰은 다음과 같다.

① ChatGPT의 역할: 참여자들은 ChatGPT를 이용하여 주제탐구에 필요한 정보를 쉽고 빠르게 얻을 수 있었다고 평가하였다. 또한, ChatGPT의 도움으로 주제에 대한 흐름을 잡는데 도움이 되었으며, 글 쓰는 과정에서 막히는 부분이나 새로운 아이디어를 얻는데 유용했다는 의견을 보였다.

② 동료 협업의 중요성: 참여자들은 동료와의 협업을 통해 서로 다른 시각을 이해하고, 서로의 부족한 부분을 채우는 데 도움이 되었다고 평가하였다. 또한, 동료와의 협업을 통해 주제탐구 과정에서 서로 피드백을 주고받아서 글의 완성도를 높일 수 있었다고 말하였다.

③ 청소년지도자의 역할: 지도자는 참여자들이 주제를 올바르게 이해하고, 효과적으로 주제탐구를 진행할 수 있도록 도와주었다. 특히, 지도자는 참여자들이 막히는 부분에서 방향성을 제시하고, AI를 효율적으로 사용하는 방법에 대한 가이드라인을 제공하였다. 이는 참여자들이 주제탐구 과정에서 어려움을 겪지 않도록 도와주었다.

4) 주제를 탐구를 통한 성찰

모든 참여자들이 각자의 주제를 탐구하면서 새로운 깨달음과 느낌을 경험했고 다음과 같은 성찰을 얻었다. 요약하여 정리하면 다음과 같다.

- 김0한: '친구'라는 주제를 탐구하면서 친구의 중요성과 친구와 싸우지 않는 방법을 배웠습니다. 그는 이를 자신의 삶에 적용하려고 다짐했습니다.

- 박0균: '정체성'이라는 주제를 탐구하면서 정체성이 고유하고 변하지 않는 것임을 새롭게 알게 되었습

니다.

- 김0본: '대안학교'라는 주제를 조사하면서 많은 사람들이 대안학교를 이용하고 있으며, 그에 대한 긍정적인 시각이 많다는 것을 깨달았습니다. 또한, 이를 통해 자신의 미래에 대해 생각해보는 시간이었습니다.

- 이0후: '수능 외의 대학 입학 방법'에 대해 조사하면서 다양한 대안이 존재함을 알게 되었습니다. 이 다양한 방법들을 많은 청소년들에게 알리고 싶다는 생각을 했습니다.

- 한0음: '친구와의 관계'라는 주제를 탐구하면서 친구 사이에서의 이해와 신뢰의 중요성을 깨달았습니다. 그는 친구를 중요하게 생각해야 한다고 느꼈습니다.

- 김0준: '대안학교'에 대해 조사하면서, 현재 대안학교에 재학 중인 자신의 경험을 되돌아보며 여러 장 단점을 더욱 자세히 느꼈습니다.

- 이0연: '수능 외의 대학 입학 방법'에 대해 조사하면서, 수능 외에도 다양한 방법이 있다는 것을 새롭게 알게 되었습니다. 이를 통해 당연하게만 느껴졌던 것을 다른 시각으로 바라볼 수 있게 되었습니다.

- 오0현: '청소년 정체성'에 대해 조사하면서, 정체성 형성에 안정적인 환경의 중요성을 다시 한 번 느꼈습니다. 이를 통해 나중에 자식을 기를 때 안정적인 환경을 제공해야겠다는 생각을 했습니다.

위 사례를 바탕으로 한 사례를 분석하면 다음과 같다.

① 학습자 중심의 교육 접근법의 효과: 학생들은 각자가 관심 있는 주제를 선택하고 그것을 깊이 있게 탐구함으로써 주제에 대한 이해를 깊게 하였다. 또한, 이런 접근법은 학생들이 자신의 학습에 대한 책임감을 가지고, 적극적으로 참여하도록 만들었다.

② 실생활과의 연결: 선택한 주제들은 대부분 학생들의 실생활과 직접적으로 관련이 있었고, 이를 통해 학생들은 자신들의 삶을 더욱 깊이 이해하고, 그것을 어떻게 개선할 수 있는지에 대한 통찰을 얻었다.

③ 사고력과 표현력의 향상: 학생들은 자신들이 얻은 지식을 자신의 말로 표현하면서, 사고력과 표현력이 향상되었다. 또한, 자신의 느낌이나 생각을 글로 표현하면서 감정 표현 능력도 향상되었다.

④ 다양한 학습 경로의 인식: '수능 외의 대학 입학 방법'이나 '대안학교'와 같은 주제를 탐구함으로써, 학생들은 전통적인 학습 경로 외에도 다양한 학습 경로가 존재함을 인식하였다. 이는 학생들이 자신에게 맞는 학습 경로를 선택하는 데 도움이 될 수 있다.

⑤ 자기반성 및 계획 설정: 주제 탐구를 통해 학생들은 자신의 생활이나 미래에 대해 다시 한 번 생각해보고, 그에 따라 자신의 계획을 설정하였다. 예를 들어, '친구'라는 주제를 탐구한 학생은 친구와의 관계를 개선하기 위한 다짐을 했고, '청소년 정체성'을 탐구한 학생은 나중에 자신의 자식에게 안정적인 환경을 제공하겠다는 계획을 세웠다. 이는 학생들이 자신의 삶을 개선하는데 필요한 자기반성과 계획 설정 능력을 향상시킨다.

⑥ 공감 및 상호 학습: 모든 학생들이 자신의 학습 경험을 공유함으로써, 학생들은 서로의 경험을 통해 학습하고, 서로에 대한 공감 능력을 향상시킬 수 있다.

이 결과를 통해 볼 때, 주제탐구와 같이 청소년 참가자 중심의 활동은 창의성, 문제 해결 능력, 독립적 사고, 그리고 공감 능력과 같은 21세기 핵심 역량을 향상시키는 중요한 방법임

을 확인할 수 있다. 이는 참여자의 관점에서 보았을 때, 개인의 관심사와 생활에 맞는 주제를 선택하고 깊이 있게 탐구하는 과정을 통해 학습에 대한 자기 주도성과 의미를 느끼게 하며, 이를 통해 효과적인 학습 경험을 제공한다.

6. 나가며

본 연구는 인공지능(AI), 특히 대화형 AI인 ChatGPT와 청소년들의 협업에 초점을 맞추었다. 현재 AI와 청소년들 사이의 연구가 부족하고 이에 따른 청소년들의 기회와 도전을 파악하려는 목표를 설정했다. 이 연구의 목적은 청소년들이 ChatGPT와 협업하는 과정에서 얻을 수 있는 잠재적 이점을 분석하고, AI 시대에 ChatGPT가 청소년 지도에 어떤 역할을 할 수 있는지, 청소년 주제탐구 과정의 의미를 분석하는 것이다.

이를 위해, 연구자는 청소년들이 ChatGPT를 적극적으로 활용할 수 있는 환경을 조성하고, ChatGPT, 청소년들, 그리고 청소년 지도자 간의 상호작용 및 시너지를 분석하는 실험 연구를 실시했다. 이 연구는 2023년 3월부터 엘00 학교의 청소년 8명과 함께 12주 동안 진행된 주제탐구 프로젝트 활동을 사례로 삼았다. 그러나 이 연구는 대안교육을 받는 특정 청소년 8명을 대상으로 했기 때문에 일반화하기 어렵다는 한계가 있다. 또한 이 연구는 아직 진행 중이므로 완전한 결과를 제공하지는 못했다⁶⁾.

본 연구의 시사점은 다음과 같다. 청소년활동에 인공지능 ChatGPT 같은 디지털 기술을 활용해 청소년 지도의 영역을 개발할 필요성이 있다. 이를 위해서는 청소년 지도자들의 AI 활용기술 향상이 필요하다.

메타버스 혹은 다양한 디지털, AI 환경에서 청소년 활동을 진행하면 학생들이 더욱 적극적으로 참여하고, 그로 인해 학습 경험이 향상될 수 있다. 디지털 환경을 통한 청소년지도의 다양한 공간 개발이 필요하다는 것을 보여주었다.

ChatGPT, 동료 협업, 그리고 청소년 지도자의 역할이 주제탐구에서 중요하다. 이들 간의 상호작용과 시너지가 청소년 활동의 효과적인 진행에 매개가 되기 때문이다. 청소년들이 각자의 활동에 적극적으로 참여하고 주도하는 청소년 주도의 환경이 중요하다. 이는 주제탐구나 청소년 활동에 대한 동기를 증진시키고, 활동의 깊이와 효과를 높일 수 있습니다.

청소년활동이 청소년들의 일상생활과 연결될 때, 더욱 의미 있고 효과적일 수 있다. 이는 청소년 활동 프로그램 계획에 있어서 청소년들의 실제 생활과 연관된 주제를 다루는 것이 중요하다는 것을 의미한다. 전통적인 학습, 활동 경로 외에도 다양한 경로를 인식하고, 이를 활용하는 것이 효과를 높일 수 있다. 이는 청소년 개개인의 특성과 상황에 맞는 방식을 선택하고 적용할 수 있게 한다.

6) 2023.5.24.일 까지 활동이 마감됨에 따라 본 연구는 12회기 중 9회기 까지 진행된 과정을 분석한 것이다.

본 연구의 제언은 다음과 같다.

첫째, 디지털 기술 교육 강화: 청소년 지도자들이 AI와 같은 디지털 기술을 효과적으로 활용할 수 있도록 교육을 강화하는 것이 필요하다. 이를 통해 청소년들이 AI를 활용한 학습 환경에서 더욱 적극적으로 참여하고, 디지털 기술을 활용한 새로운 학습 방법을 발견할 수 있을 것이다.

둘째, 메타버스 환경의 활용: 메타버스 환경에서의 학습은 학생들이 더욱 적극적으로 참여하게 만들며, 새로운 학습 경험을 제공한다. 이러한 환경을 적극 활용하면, 청소년 활동의 동기를 증가시키고, 새로운 경험을 제공하는 등의 효과를 볼 수 있을 것이다.

셋째, 협업 기반의 학습 환경 구축: ChatGPT, 동료 협업, 그리고 청소년 지도자의 역할의 중요함을 인식하고, 이들이 함께 협력하고 상호작용하는 환경을 구축하는 것이 중요하다.

다섯째, 청소년 주도의 학습 환경 조성: 청소년들이 각자의 활동에 적극적으로 참여하고 주도하는 학습 환경을 조성하는 것이 중요하다. 이를 통해 청소년들은 스스로 학습의 주체가 되어, 그들의 관심사에 따른 활동을 추진하고, 주제탐구에 대한 동기를 증진시키며, 활동의 깊이와 효과를 높일 수 있다.

여섯째, 청소년의 일상생활과 연결된 활동 구성: 청소년 활동이 청소년들의 일상생활과 연결될 때, 더욱 의미 있고 효과적일 수 있습니다. 따라서 청소년 활동 프로그램 계획에서 청소년들의 실제 생활과 연관된 주제를 다루는 것이 중요합니다.

일곱째, 다양한 학습 경로 인식과 활용: 전통적인 학습, 활동 경로 외에도 다양한 경로를 인식하고, 이를 활용하는 것이 효과를 높일 수 있다. 청소년 개인의 특성과 상황에 맞는 방식을 선택하고 적용할 수 있게 하여, 활동의 효과를 극대화하는 것이 중요하다.

여덟째, AI와의 협업 경험 확대: AI와의 협업 경험은 청소년들에게 큰 도움이 될 수 있습니다. AI는 정보를 탐색하고, 문제를 해결하고, 창의적인 아이디어를 구상하는 데 도움을 줄 수 있다. 이런 경험은 청소년들이 미래의 사회에서 요구되는 기술을 배울 수 있는 기회를 제공한다.

아홉째, AI의 윤리적 사용에 대한 교육: AI 기술의 발전은 다양한 이슈를 제기한다. AI의 윤리적 사용, 데이터 프라이버시, AI의 잠재적 위험 등에 대한 이해가 필요하며, 이를 교육 프로그램에 포함시키는 것이 중요하다.

이상의 내용에서 청소년지도는 청소년들이 현재와 미래의 디지털 사회에서 능동적인 참여자가 되도록 돕는 방향으로 진행되어야 함을 볼 수 있다. 이를 위해, 청소년들의 흥미와 필요성을 고려한 교육 프로그램 개발, 적절한 기술 활용, 그리고 청소년들의 디지털 능력 향상을 위한 지속적인 지원이 필요하다. 급속하게 바뀌는 디지털 환경에서 청소년활동의 다양성을 고려하고 다양한 디지털 환경을 조성하고 청소년지도자들의 적극적인 도전이 요구된다.

참고문헌

- 김성훈. (2018). 주제탐구 글쓰기가 청소년의 학문적 성장에 미치는 영향. *문학교육학회지*, 64, 141-163.
- 문호영(2021). 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구. 한국청소년정책연구원 연구보고서 .21-R22.pp.1 - 137.
- 박진원. (2015). 주제탐구 학습이 중학생의 자기주도학습능력, 문제해결능력 및 학업성취도에 미치는 영향. *교육문제연구*, 33(1), 1-26.
- 이은정. (2017). 주제탐구 학습과 창의력 강화를 위한 적용 방안. *창의교육연구*, 7(3), 25-54.
- 이진옥(2023). [“착한 그리스도인, 정직한 시민”을 양성하는 청소년 사목] ChatGPT 시대에 이루어지는 청소년 사목. *사목정보*.16(3).pp.40-45.
- 이현정(2022). AI와 인간 공생의 시대를 위한 디지털휴먼공감지표 개발. *한국콘텐츠학회논문지*.22(3).pp. 1-16.
- 정제영 외(2023). 챗GPT교육혁명, 포르체.
- 최현정. (2015). 주제탐구 학습이 중학생의 협동 학습능력 향상에 미치는 영향. *교육공학연구*, 31(2), 233-253.
- Bengio, Y., Ducharme, R., Vincent, P., & Jauvin, C. (2003). A neural probabilistic language model. *Journal of Machine Learning Research*, 3(Feb), 1137-1155.
<https://www.jmlr.org/papers/volume3/bengio03a/bengio03a.pdf>
- Blikstein, P., & Worsley, M. (2016). Multimodal learning analytics and education data mining: Using computational technologies to measure complex learning tasks. *Journal of Learning Analytics*, 3(2), 220-238.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., ... & Amodei, D. (2020). Language models are few-shot learners. In *Advances in Neural Information Processing Systems* (Vol. 33).
<https://proceedings.neurips.cc/paper/2020/file/1457c0d6bfc4967418bfb8ac142f64a-Paper.pdf>
- Buckingham, D. (2008). *Youth, identity, and digital media*. MIT Press.
- Conati, C., & Kardan, S. (2013). Student modeling: Supporting personalized instruction, from problem solving to exploratory open-ended activities. *AI Magazine*, 34(3), 13-26.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications.
- Denzin, N. K. (1978). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*.

McGraw-Hill.

DuBois, D. L., Portillo, N., Rhodes, J. E., Silverthorn, N., & Valentine, J. C. (2011). How effective are mentoring programs for youth? A systematic assessment of the evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 12(2), 57-91. <https://doi.org/10.1177/1529100611414806>

Flyvbjerg, B. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative inquiry*, 12(2), 219-245.

Gifford-Smith, M., Dodge, K. A., Dishion, T. J., & McCord, J. (2005). Peer influence in children and adolescents: Crossing the bridge from developmental to intervention science. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 33(3), 255-265. <https://doi.org/10.1007/s10802-005-3563-7>

Greenfield, P. M., & Yan, Z. (2006). Children, adolescents, and the Internet: A new field of inquiry in developmental psychology. *Developmental psychology*, 42(3), 391-394.

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Cody, R., Stephenson, B. H., Horst, H. A., ... & Lange, P. G. (2009). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT Press.

Livingstone, S. (2009). *Children and the Internet: Great expectations, challenging realities*. Polity.

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.

Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. Jossey-Bass.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage Publications.

Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. Basic Books.

Radford, A., Narasimhan, K., Salimans, T., & Sutskever, I. (2018). Improving language understanding by generative pre-training. OpenAI.

https://s3-us-west-2.amazonaws.com/openai-assets/research-covers/language-unsupervised/language_understanding_paper.pdf

Radford, A., Wu, J., Child, R., Luan, D., Amodei, D., & Sutskever, I. (2019). Language models are unsupervised multitask learners. OpenAI.

https://cdn.openai.com/better-language-models/language_models_are_unsupervised_multitask_learners.pdf

Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8-*

- to 18-year-olds. Kaiser Family Foundation.
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital youth: The role of media in development*. Springer Science & Business Media.
- Tolan, P., Henry, D., Schoeny, M., & Bass, A. (2008). Mentoring interventions to affect juvenile delinquency and associated problems. *Campbell Systematic Reviews*, 4(16), 1-112. <https://doi.org/10.4073/csr.2008.16>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Valcke, M., De Wever, B., Van Keer, H., & Schellens, T. (2011). Long-term study of safe Internet use of young children. *Computers & Education*, 57(1), 1292-1305.
- Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., ... & Polosukhin, I. (2017). Attention is all you need. In *Advances in Neural Information Processing Systems* (Vol. 30). <https://proceedings.neurips.cc/paper/2017/file/3f5ee243547dee91fbd053c1c4a845aa-Paper.pdf>
- Viner, R. M., Ozer, E. M., Denny, S., Marmot, M., Resnick, M., Fatusi, A., & Currie, C. (2012). Adolescence and the social determinants of health. *The Lancet*, 379(9826), 1641-1652. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(12\)60149-4](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(12)60149-4)
- Weller, M. (2018). Twenty years of EdTech. *Educause Review*, 53(4), 34-48.
- Wentzel, K. R., & Watkins, D. E. (2002). Peer relationships and collaborative learning as contexts for academic enablers. *School Psychology Review*, 31(3), 366-377. https://www.researchgate.net/publication/234607517_Peer_Relationships_and_Collaborative_Learning_as_Contexts_for_Academic_Enablers
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Sage Publications.
- Zhu, Z. T., Yu, M. H., & Riezebos, P. (2016). A research framework of smart education. *Smart Learning Environments*, 3(1), 4.

“특이점 [singularity].“ *한경 경제용어사전*. 네이버 지식백과. (검색일 2023.04.28)
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3346960&cid=42107&categoryId=42107>

부록1. 주제탐구 프로젝트 계획서

* 개인별 10페이지 / 팀별 20페이지 분량의 탐구보고서 작성

* 각 회기 당 참여자 성찰일지 작성

회기	주제탐구 프로젝트 활동과정	진행방법	비고
1	인공지능 시대와 챗GPT의 이해	강의 / 토론	청소년지도자 중심
2	챗GPT의 윤리적 문제	강의 / 토론	윤리적 문제에 대한 개인적 과제 제출
3	연구윤리 주제탐구를 위한 주제선정	챗GPT를 활용한 주제선정활동	각 주제별 팀 선정
4	주제탐구 목차 구성하기 1.	- 참고도서 찾기 - 유사 주제 도서의 목차 벤치마킹	
5	주제탐구 목차 구성하기 2.	주제탐구 목차 구성하기	챗GPT, 지도자, 동료토론 종합적 반영
6	주제탐구 서론 쓰기	독자, 흥미, 서론의 요소를 반영하여 글쓰기	
7	메타버스 ZEP에서 만나는 우리 - 디지털 공간에서 단합회	메타버스 ZEP 교실 속 수업진행	
8	주제탐구 서론 이어 쓰기 - 웹DB활용하기	동료피드백, 코칭	
9	데이터 분석과 축적을 위한 대형서점 나들이	서점방문 관련도서탐색	챗GPT의 한계 극복을 위한 활동
10	주제탐구에 데이터 반영하기	동료피드백, 코칭	
11	주제탐구 작성	동료피드백, 코칭	
12	주제탐구 발표	각 주제별 프레젠테이션	

부록2. 청소년 연구 참여자 동의서

[엘00학교 교육연구소]

■ 연구 프로젝트 제목 : ChatGPT를 활용한 청소년 지도와 상호작용
- 챗GPT를 활용한 청소년 주제탐구 프로젝트를 중심으로

■ 연구자 : 김세광
(교육학박사/ 에반젤리아 대학교 교수 / 엘드림학교 교육연구소 소장/ 010 5671 1777)

■ 본 동의서는 [엘00학교 교육연구소]에서 수행되는 [ChatGPT를 활용한 청소년 지도와 상호작용]에 참여하는 청소년과 그 부모(법정 대리인)가 이해하고 동의하기 위한 목적으로 작성되었습니다.

1. 연구 목적 및 절차본 연구의 목적 [청소년들이 ChatGPT와 협업하는 과정에서 얻을 수 있는 효과를 분석하고, 인공지능 시대에 ChatGPT가 청소년 지도의 역할로서 어떠한 잠재력을 가지고 있는지 조사하고자 한다.] 입니다. 참여자는 다음과 같은 연구 절차에 참여할 것으로 예상됩니다.

- 연구 절차 - 2023년 3월 1째 주 ~ 7월 3째 주 매주 목요일 오후 2시 ~ 4시
엘드림학교 7층에서 주제탐구 프로젝트 수업 진행함

2. 참여자의 이익 연구에 참여함으로써 청소년 참여자는 [문제해결능력, 창의력, 미래역량강화, ChatGPT활용능력, 커뮤니케이션 능력] 등 의 향상을 얻을 것으로 예상됩니다. 2023년 한국청소년박람회 참여의 기회와 교통비, 숙박비가 지원 됩니다. 진행 중 발생하는 갈등이나 재해, 개인의 건강상의 문제로 필요한 경우 연구자가 적절한 조치를 취할 것입니다.

3. 익명성 및 기밀성 보장 참여자의 개인 정보는 기밀로 처리되며, 연구 결과 발표 시 익명으로 제공됩니다. 연구 데이터는 보안된 장소에 저장되며, 연구 종료 후 일정기간이 경과한 후 파기됩니다.

4. 참여자의 권리 참여자는 연구에 대한 추가 정보를 요청할 권리가 있으며, 연구 참여를 거부하거나 언제든지 연구 참여를 중단할 수 있습니다. 연구 참여를 거부하거나 중단하는 것이 참여자에게 불이익을 가져오지 않습니다.

5. 연구 결과 공유 연구가 완료되면 참여자 및 법정 대리인은 연구 결과에 대한 요약을 요청할 수 있습니다.

6. 동의서 서명 아래에 서명함으로써 본 연구에 대한 설명을 이해하였으며, 자녀(또는 법정 대리인)의 연구 참여에 동의합니다. 서명은 연구 참여에 동의함을 의미하며, 참여자와 그 법정 대리인이 동의서 사본을 받을 것임을 확인합니다.

▷ 청소년 참여자 이름: _____

▷ 청소년 참여자 서명: _____

▷ 법정 대리인 이름: _____

▷ 법정 대리인 서명: _____

▷ 날 짜: _ 2023. _____



부록3. 연구에 활용한 주요 Chat.GPT4. 대화 내용 예시

1) ChatGPT에 대한 개념이해를 위한 질문

- ChatGPT의 개념과 탄생 그리고 사람들에게 끼치는 영향력에 대해 알려줘

Model: GPT-4

S

chatgpt의 개념과 탄생 그리고 사람들에게 끼치는 영향력에 대해 알려줘



ChatGPT의 개념:



ChatGPT는 OpenAI에서 개발된 인공지능 대화 모델로, GPT-4 아키텍처를 기반으로 합니다. 이 모델은 인간처럼 자연스러운 언어를 생성하고 이해하는 데 탁월한 능력을 가지고 있어, 사용자와 대화를 나누거나 다양한 주제에 대한 정보를 제공할 수 있습니다. ChatGPT는 대규모 언어 모델이며, 인터넷에서 수집한 방대한 데이터로부터 학습한 지식을 활용합니다.

탄생:

ChatGPT는 OpenAI의 연구와 개발 노력의 결과물로, 이전 세대의 GPT 모델들이 기반입니다. 초기 모델인 GPT-2가 출시된 이후, 연구자들은 모델의 크기와 성능을 향상시키기 위해 지속적인 개선 작업을 수행했습니다. 이 과정에서 GPT-3가 등장하였고, 이후 GPT-4로 발전하면서 더욱 정교한 언어 처리 능력을 갖추게 되었습니다. 이러한 발전 과정은 빅데이터, 컴퓨팅 파워, 알고리즘 개선 등 다양한 분야의 발전에 기반합니다.

사람들에게 끼치는 영향력:


ChatGPT는 다양한 분야에서 사람들의 삶에 영향을 미치고 있습니다. 이 모델은 언어 번역, 텍스트 생성, 질문 응답, 콘텐츠 추천 등 다양한 분야에서 활용되며, 기업 및 개인의 업무 효율성을 높이고 더 나은 의사결정을 돕는 데 기여합니다.

또한, 교육 및 연구 분야에서도 ChatGPT는 학생들에게 개별적인 피드백을 제공하거나, 연구자들이 논문을 작성하는 과정에서 도움을 줌으로써 유용하게 활용되고 있습니다. 이 외에도 여러 산업에서 인공지능 비서, 고객 서비스, 기술 지원 등으로 활용되어 있습니다.

2) 청소년 연구참여자 동의서 작성에 도움

챗GPT가 제시한 기본 틀을 참조하여 연구참여자 동의서 작성함
(부록.2 참조)

Model: GPT-4

 청소년을 위한 연구 참여자 동의서를 작성해줘



[기관명]



청소년 연구 참여자 동의서

연구 프로젝트 제목: [연구 프로젝트 제목]

연구자: [연구자 이름 및 연락처]

본 동의서는 [기관명]에서 수행되는 [연구 프로젝트 제목]에 참여할 청소년과 그 부모(법정 대리인)가 이해하고 동의하기 위한 목적으로 작성되었습니다.

1. 연구 목적 및 절차

본 연구의 목적은 [연구 목적 설명]입니다. 참여자는 다음과 같은 연구 절차에 참여할 것으로 예상됩니다.

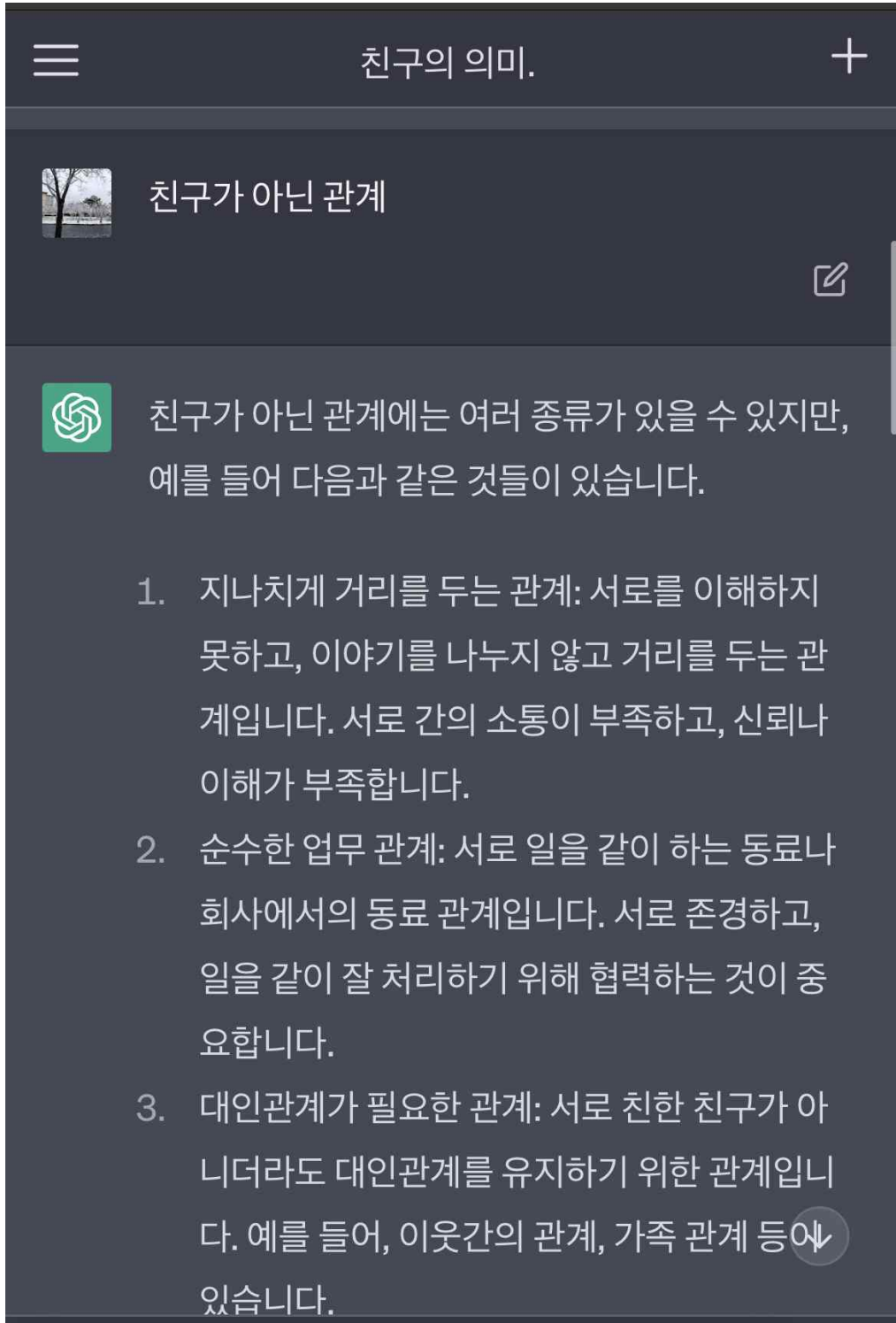
- [연구 절차 상세 설명]

2. 참여자의 이익과 위험

이하생략.

3) 청소년들의 주제탐구 과정에서 도움이 된 대화의 예시


(1) 친구의 의미 >> 친구가 아닌 관계에 대한 설명



이하생략.

(2) 수능 말고 대학가는 방법 >> 친구가 아닌 관계에 대한 설명

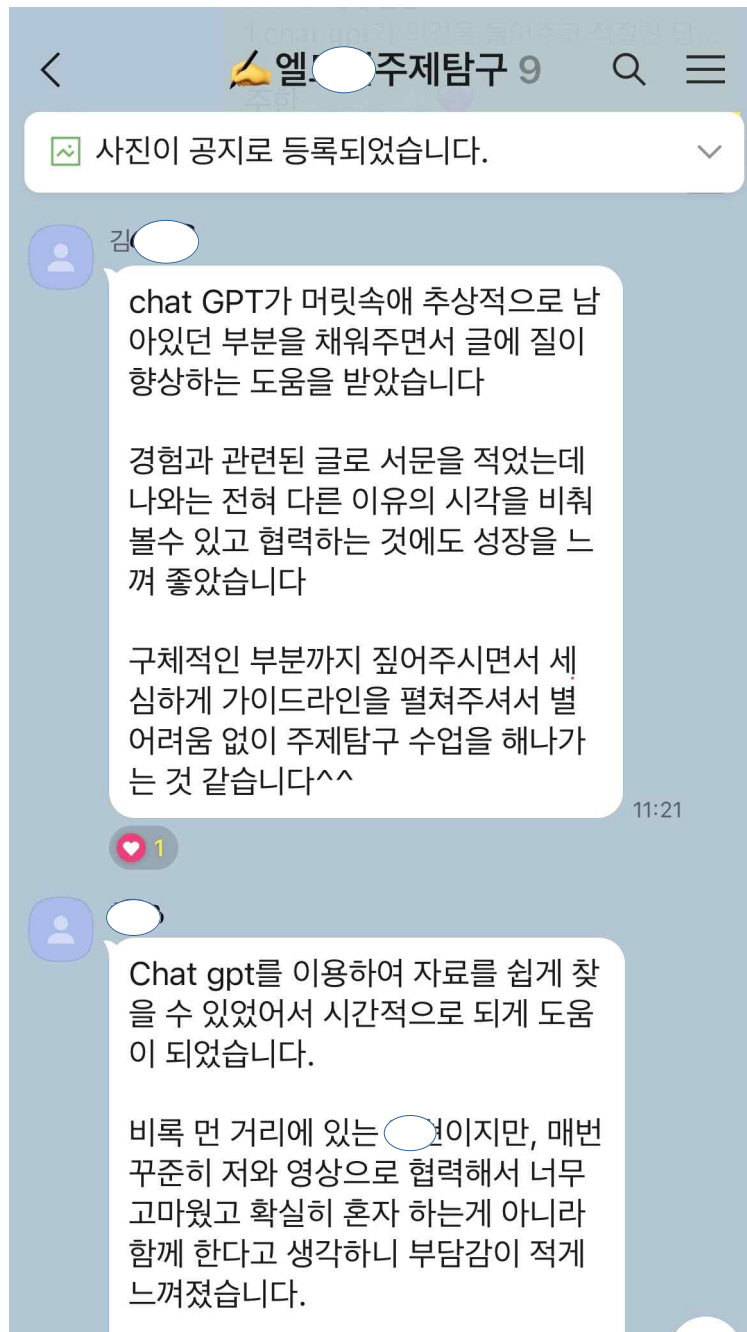
지후 수능을 제외한 대학교 입학 방법을 알려줘

 수능 이외의 대학교 입학 방법은 다양하지만, 일반적으로는 다음과 같습니다.

1. 내신 성적으로 입학: 대학교에서는 수능 성적 외에도, 고등학교에서의 학교 내신 성적을 인정하는 경우가 있습니다. 이 경우, 대학별로 내신 성적의 가중치와 인정 기준 등이 다르므로, 학생들은 각 대학의 입시정보를 꼼꼼히 파악하고 대비해야 합니다.
2. 특수 입시: 대학교에서는 특수한 경우(예: 우수한 인재, 예술, 스포츠 등)에 한해 특수 입시를 실시하기도 합니다. 이 경우, 대학별로 입시방식과 인정 기준 등이 다르므로, 학생들은 해당 대학의 입시정보를 꼼꼼히 파악하고 대비해야 합니다.
3. 전문학교나 산업기술대학 입학: 대학 입학을 위해 전문학교나 산업기술대학에 진학하여 학점을

이하생략.

부록. 연구참여자 성찰일지 내용 예시 : 카카오톡 단톡방을 활용함



이하 생략.

종합토론

- **청소년지도사 경력개발 관점에서**
| 유금봉((주)세종청소년 대표)
- **「제7차 청소년정책기본계획과 청소년복지의 과제」에 대한 토론**
| 황여정(한국청소년정책연구원 실장)
- **청소년시설·공간의 디지털 전환과 지속가능한 발전**
| 곽지숙(평택시청소년문화센터 센터장)
- **청소년과 함께 만드는 변화의 시작**
| 백수연(화성시누림청소년문화의집 관장)
- **‘청소년참여 방향과 과제’에 대한 토론문**
| 한지유(건국대학교 대학생)
- **챗 GPT와 AI 드로잉 활용한 청소년현장 사례**
| 윤여원(분당판교청소년수련관 관장)
- **ChatGPT를 활용한 청소년 지도 사례연구에 대한 토론문**
| 김예준(엘드림학교 고등학생)

청소년지도사 경력개발 관점에서

유금봉

(주)세종청소년 대표

1. 발제에 관한 의견

2003년 9월 어느 날 오후 지금은 세종특별자치시로 이름이 바뀐 충남 연기군에서 청소년 단체에 발을 들이고 활동하던 2년 차의 순간을 기억한다. 만 20세의 청소년 시기이자 사이버 대학을 통해 청소년학 공부를 하던 시기였다. 자료 정리를 하다 2003년도 연기군 청소년자치 위원회(현 청소년참여위원회) 위원장 위촉장을 발견했고, 문득 당시에 위원장 이름으로 자치 위원회 예산 교부신청을 했던 기억이 났다. 당시에 교부신청 했던 자료가 아직 저장돼 있어 파일을 열어보니 연간 사업비가 250만원이었다. 여성가족부 지침에 따르면 2023년 시·군·구 청소년참여위원회 예산이 280만원이니 12개월로 나누면 월 25만원의 예산이고, 정기회의에서 밥 한 끼 지출하면 소진될 예산 수준이다.

단편적으로 청소년참여위원회 예산을 언급했지만 타 사업들도 마찬가지로 말이다. 청소년들도 이리 박한 예산 내에서 잘 견뎌주는 것에 경쟁의식을 느껴서인지 크게 변하지 않는 ‘청소년지도자’의 보수 기초선과 복지 수준에도 잘 견디고 계신 전국 청소년지도자들에게 감사와 응원의 박수를 보낸다.

발표자께서 언급한 청소년지도자의 처우개선에 관한 30년이 넘는 시간이란 노력에 대해 적극 공감하고, 청소년분야 중장기계획에서 첫 언급 이후 여러 단위에서 노력한 덕분에 7차 청소년정책기본계획 내 ‘청소년지도자지원 및 전문성 제고’라는 소과제가 자리하고 있다는 것 또한 박수받아 마땅하다고 본다.

국가 차원의 노력이 전개되어 온 것만큼 지역별 노력도 다양했고, 그로 인해 상대적으로 안정된 상황을 가지고 있는 지자체들도 있다. 그러나 많은 지자체의 공공 청소년지도자 보수 기초선이 낮고, 처우개선비 정도로 부족함을 보전하는 형태가 많은만큼 근본적인 해결책이 속히 수반되어야 한다.

이에 사회복지사의 사례를 통해 가야 할 부분의 맥을 짚고 실천해야 하는 시사점을 제시한 것은 사회복지 영역에서도 긴 기간에 걸쳐 법제를 이룬 부분과 그럼에도 여전히 개선의 필요성을 가지고 있다는 부분에서 가져올 접근방법을 제시했다고 본다. 이후 기존 청소년기본법 및 시행령의 개정을 통해 접근하는 방법과 ‘청소년지도사의 처우개선과 지위향상을 위한 법률(안)’에서 본 것처럼 넘어야 할 산들이 많지만 ‘지자체에 예산이 있는가’와 ‘지자체에 실현하고자 할 의지가 있는가’에 관해 전략적으로 접근할 방법들을 고민해야 할 것이다. 사회복지사에 비해 현저히 적은 청소년지도사의 수 하나만 봐도 사회복지사들이 해 온 노력들보다 더 많은 어려움이 있을 것이기에 전략적인 실행이 조속히 이뤄져야 한다.

2. 청소년지도사 경력개발

그간 청소년뿐만 아니라 청소년들을 위해 일하는 청소년지도자의 임금·보수, 고용안정성, 취직기회 및 자격유지발전 기회 등이 위협을 받은 것이 사실이고, 임금보수 체계 안정화, 고용안정성 보장을 위한 조치의 필요성은 지속적으로 제시됐다. 코로나19로 노동환경이 불안해짐에 따라 이의 근본적인 해결을 위한 청소년지도 분야 사업 현장의 붕괴방지를 위한 제도적 장치 마련이 필요하다(상담ISC 이슈리포트, 2021(7). 1-23).

얼마 전 세계보건기구(WHO)가 코로나19 국제 공중보건 비상사태를 3년 4개월만에 해제했다. 코로나19 이후 청소년활동 분야는 매 순간이 어려움의 연속이었다. 이 과정에서 축소되거나 없어진 사업들 또한 다수였다. 최근 모 지자체에서 청소년기금 매칭으로 운영되는 방과후아카데미 사업에 대해 지방비가 부족해 국고를 부족한만큼 덜 받고 교부하는 사례가 생겼다. 청소년들에게 직접 사용해야 할 예산도 부족해지는 상황에서 청소년지도사의 보수 기초선을 강하게 이야기할 수 있을까? 역설적으로 청소년지도사가 행복해야 청소년도 행복하지만 이제 그마저도 청소년이 없고 여전히 청소년분야 예산은 많은 지자체에서 삭감 0순위이다. 어쩌다 이렇게 된 것일까.

이에 보수의 기초선의 확보 및 처우개선과 더불어 청소년지도사의 커리어 개발에 대해 고민을 해야 한다. 발표자께서 언급해주신 것처럼 매년 청소년지도사가 배출되고 있고 그간 누적된 자격취득자가 7만 명에 근접했다. 그러나 배출되는 청소년지도사가 실질적인 활동 현장(수련시설 및 청소년단체 등)으로 진입하는 과정에서 덜 매력적이고 불안정한 시작 조건은 차치하더라도 이후 전문성을 갖춰 경력을 쌓을 수 있는 체계가 있는가를 살펴봤을 때 이는 분명히 현장 진입을 저해하는 요인이다. 민간기업처럼 커리어를 쌓아 더 나은 조건으로 이직할 수 있는 환경이 아직은 없지만, 청소년지도사 개인으로서의 경력개발과 청소년활동 현장에서의 경력관리체계의 일관성을 갖출 수 있도록 해야 한다. 이러한 일관성이 전문성을 만들고 우리 전문영역을 인정받을 수 있게 한다고 본다.

3. 마치며

우리 청소년활동 현장은 청소년지도사들의 이직에 얼마나 관대한가. 어렵게 공부한 것만큼 청소년활동 현장은 그들에게 얼마나 친절한가. 현재 청소년활동 현장은 청소년지도사들에게 친절하지 못하고 매력적이지 못하다. 개별적 헌신과 희생을 여전히 기대할 수 밖에 없는 구조와 상황들은 빠른 소진과 이직, 나아가 다른 업계로의 진출을 빈번하게 만든다.

역설적이게도 이런 고민을 하는 소수의 사람만 다시 고민하는 상황이 전승되는 구조 또한 우리를 성장하지 못하고 머무르게 만드는 요인일 수 있다. 우리 분야의 전문가는 누구인가? 전문가는 충분한 지식과 경험을 가지고 있으며 문제해결 능력을 갖춘 사람이다. 우리는 아직 스스로 문제를 해결하지 못하다는 점에서 모두가 더 노력해야 한다. 그리고 새롭게 진입하는 이가 맞이할 앞으로 10년 이후에, 40년 전의 이야기를 되풀이해 하지 않아야 하고, 그들이

전문가가 될 수 있도록 함께 만들어야 한다.

참고문헌

여성가족부(2023). 2023 청소년사업안내.

상담인적자원개발위원회(2021). 이슈리포트(2021-7).

「제7차 청소년정책기본계획과 청소년복지의 과제」에 대한 토론

황여정

한국청소년정책연구원 실장

2023년~2027년까지 향후 5년간 적용되는 ‘제7차 청소년정책기본계획(이하 제7차 기본계획)’이 발표된 지 얼마 지나지 않은 시점에 이렇게 학회에서 제7차 기본계획 내용에 대해 심도 있게 분석·검토하고 논의하는 기회가 마련되어 매우 뜻깊게 생각한다. 제7차 기본계획은 이미 수립되었지만, 법령에 근거해 매년 중앙행정기관 및 지방자치단체는 기본계획에 따른 시행계획을 수립하도록 규정하고 있다. 따라서 여기에서 논의된 내용은 향후 중앙부처 및 지자체 시행계획 수립에 유용한 참고자료가 되는 것은 물론, 실제 정책현장에서 기본계획 내용을 추진하는 데 실질적인 도움을 줄 것으로 기대된다.

특히 발표자들께서 다양한 분석틀을 적용해 다각적인 차원에서 제6차 기본계획과 비교·분석해주셔서 제7차 기본계획의 차별점을 확인하는 데 도움이 되었고, 제7차 기본계획이 지향하는 방향성을 독자들이 이해하는 데도 유용한 정보가 될 것으로 생각된다. 짧은 시간 동안 방대한 자료를 검토하고 밀도 있는 논의를 제공해주신 발표자들에게 감사드리며, 이 자리를 빌려 제7차 기본계획 중 청소년복지정책이 지향하는 방향 등을 중심으로 몇 가지 내용을 부연해보고자 한다.

1. 기본계획의 기능 및 범위 관련

기본계획은 그 특성 상 청소년정책 전(全) 영역을 아우르는 방대한 내용을 담아야 하므로, 개별 영역의 측면에서 보면 내용의 구체성이 다소 부족할 수 있다. 이에 대해서는 제7차 기본계획을 수립하는 과정에서 각계의 의견을 수렴했을 때, 일정 부분 입장이 나뉘었다. 먼저, 그간 기본계획이 중장기 국가정책으로서 지나치게 구체적이고 때로는 정책이 아닌 사업 수준에 해당하는 내용까지 포괄해왔다는 지적이 제기되었다. 따라서 새롭게 수립되는 기본계획은 지나치게 구체적으로 세세한 내용을 담기보다는 향후 정책추진의 큰 방향과 틀을 제시하는 데 집중할 필요가 있다는 것이다. 반면, 전술한 입장도 일리가 있지만, 실제 정책이 구현되는 일선 현장에서는 어느 정도 구체성이 담보된 정책계획이 제공되어야 효용성이 있으며, 큰 방향과 틀만 제시되면 오히려 혼란이 야기될 수 있다는 의견도 제기되었다.

기본계획 수립에 참여한 연구진과 집필진, 각 분과별 TF 위원들은 이러한 입장과 문제를 고려해 정책계획을 수립했다. 이 과정에서 기존에 추진해 온 정책을 수정·보완 및 발전시킨 과제들은 비교적 구체적인 내용이 제시되었으나, 신규 발굴 과제들은 상대적으로 구체성이 부족했을 수 있다. 또는 타 부처 협조나 협업이 필요한 과제는 해당 부처와 사전 조율이 완료되어야 하므로, 이 과정에서 제안한 과제의 내용이 일부 조정되는 경우도 발생할 수 있다.

기본계획 내용에서 충분히 충족하지 못한 사항들은 앞으로 시행계획 등 부처와 지자체의 자체 추진계획을 통해 상세화될 필요가 있을 것이다.

2. 제7차 기본계획 내 청소년복지정책의 방향성

이전 기본계획과 비교했을 때, 제7차 기본계획의 틀과 구성에서 가장 눈에 띄는 차이는 대과제가 4개에서 5개로 증가했다는 점이다. 발표문의 <표 2>에서 상세히 분석해주신 바와 같이, 6차 기본계획에서는 참여·권리, 활동, 자립 및 보호, 추진체계 등 4개 영역에서 대과제가 제시된 반면, 제7차 기본계획에서는 활동, 복지, 보호, 참여·권리, 추진체계 등 5개 영역으로 바뀌었다. 대과제 수의 변화는 이전 기본계획에서 복지·보호 영역이 1개로 다루어졌던 것을 구분했기 때문인데, 이는 그만큼 제7차 기본계획에서 향후 청소년 복지정책과 보호정책의 역할과 중요성을 강조한 것으로 볼 수 있다.

제7차 기본계획에서 청소년복지정책의 대과제명은 ‘데이터 활용 청소년 지원망 구축’으로, 지원이 필요한 청소년을 촘촘히 지원할 수 있도록 데이터를 활용해 청소년 지원망을 구축하는 데 목적이 있다. 청소년의 새로운 위기 심화와 복지 수요 증가를 반영하여, 데이터를 기반으로 한 기존 정책대상 지원은 더욱 촘촘하게 하고, 사각지대 해소를 위해 새로운 위기 유형 발굴 및 지원을 추진하는 것이 주된 방향이다(관계부처 합동, 2023.2). 발표문의 <표 7>에 제시된 제6차 및 제7차 기본계획 비교 내용에서도 일부 나타나지만, 이러한 정책 방향을 강조하는 과정에서 제7차 기본계획에서 ‘환경조성’, ‘추진체계’, ‘발굴’ 관련 내용이 이전보다 강조된 것으로 이해할 수 있다.

제7차 기본계획 초안을 작성하는 단계에서 복지영역에서 지향했던 정책 방향은 “공정하고 실용적인 복지, 생애 전(前)반기를 아우르는 자립 지원”이었다. 그리고 이를 위해 내부적으로 3개의 세부목표를 설정했는데, ‘차별과 배제 없는 청소년 지원’, ‘청소년 사회안전 체계 및 연계·협력 강화’, ‘생애 자립 지원’이 그것이었다. 최종 검토 및 수정 과정에서 구체적 표현은 조정되었지만, 생애 전(前)반기에 해당하는 청소년~청년 시기에, 누구나 차별과 배제 없이 정책적 지원을 받고, 이를 통해 성공적인 자립을 경험하도록 하는 것이 이번 기본계획의 복지 정책이 지향하는 큰 방향으로 볼 수 있다.

3. 제7차 기본계획 내 청소년복지 영역 주요 내용 관련

제7차 기본계획 복지영역에 포함된 중과제 내용과 관련하여, ‘2-1. 위기청소년 복지지원 체계 강화’에서는 위기청소년 발굴-지원-치유 단계별 지원을 강화하는 방안들을 담고 있다. 이러한 취지에서 지역 청소년안전망 강화 및 유관기관 협력을 통한 위기청소년 대응체계 내 실화, 위기청소년통합지원정보시스템 구축운영 등 데이터 중심 지원체계 강화 등의 내용이 포함되어 있다(관계부처 합동, 2023.2). 이 같은 정책 취지를 달성하는 데 발표문에서 제안해주신 구체적 방안들이 도움이 될 것으로 생각된다. 예컨대 문화관광부 문화예술교육 내 ‘약

자 프렌들리 사업'의 예술치료 프로그램을 위기청소년 지원사업에 연계하는 방안도 유용할 것으로 생각된다. 청소년동반자 확대 및 전문성 증진을 위한 구체적 대안 등은 별도의 연구 또는 논의를 통해 세부적 방안이 모색될 것으로 예측된다.

'2-2. 청소년 자립 지원 강화'는 이전에 추진해 온 정책의 연속선 상에서 이를 확대·보완·발전 시킨 내용들이 주종을 이루고 있다. 제6차 기본계획에서 일정 부분 성과를 거둔 것으로 평가되는 학교 밖 청소년 지원을 정교화하기 위해 발굴·연계 협력을 강화하고, 학업·진로지원을 확대하며, 학교 밖 청소년의 다양한 활동을 지원하고, 학교밖청소년지원센터 인프라를 확대하는 것이 그것이다. 이 과정에서 발표문에서 제안해주신 바와 같이, 학교 밖 청소년의 수요와 학습 역량을 감안한 교육내용 모색, 온라인 학습이 가지는 다양한 제약을 극복하기 위한 방안 모색 등이 병행되어야 할 것으로 생각된다. 학교 밖 청소년 지원은 국정과제에서도 명시된 과제이므로, 정책추진의 동력을 확보할 수 있지 않을까 기대된다. 그 밖에 지난 수 년간 조명되었던 가정 밖 청소년 지원을 위한 정책지원의 보완점들과 후기청소년의 안정적 삶을 지원하기 위해 필요한 과제들도 구체적으로 언급하고자 하였다.

'2-3. 청소년 유형별 맞춤형 지원'에서는 다문화 청소년의 사회적응을 위한 다양한 지원 방안들과 청소년 (한)부모 특성을 고려한 학업 및 경제지원 등 내실화, 은둔형, 수용자 자녀, 가족돌봄 청소년, 채무상속 청소년 등 쉽게 드러나지 않는 유형의 위기청소년 발굴 및 지원, 장애, 정계선지능 청소년 대상 지원체계 강화 등의 내용이 포함되었다. 특히 이 가운데 '신소의 청소년 발굴 및 지원' 과제의 경우, 발표문에서 설명된 바와 같이 7차 기본계획의 신규 정책과제로서, 그간 정책지원에서 사각지대에 있던 청소년들도 '차별과 배제 없이' 지원받을 수 있도록 보다 넓고 촘촘한 복지체계를 갖추는 데 기여할 것으로 기대된다. 다만, 이들 청소년에 대한 지원 논의가 초기 단계에 있기 때문에, 체계적인 지원체계를 갖추기 위해서는 앞으로 대상별로 구체적인 지원 방안들이 마련되어야 할 것으로 생각된다.

기본계획은 그 자체로 정책 백서라기보다는 중장기 방향을 담은 정책 가이드라인으로서의 성격이 강하다고 본다. 기본계획에서 세부적으로 구체화 되지 못한 내용은 정부 부처와 지자체의 시행계획과 세부 정책들을 통해 상세화될 수 있을 것이며, 관계 부처와 지자체에서 현장 적합성 있는 세부 정책들을 발굴하는 데는 학계 및 현장과의 소통이 큰 힘이 될 것으로 생각된다. 학계, 현장, 그리고 정책추진 주체 간 긴밀한 소통과 협력을 통해 기본계획이 지향하는 방향과 정책목표가 성공적으로 실현되기를 기대해본다.

참고문헌

관계부처 합동(2023.2). 제7차 청소년정책 기본계획(2023-2027).

청소년시설·공간의 디지털 전환과 지속가능한 발전

곽지숙

평택시청소년문화센터 센터장

청소년시설·공간이 갖는 의미가 무엇인가? 그 의미는 다양하다. 먼저, 청소년과 지도자가 만나는 공간이다. 그리고 청소년이 또래 또는 선후배, 지도자와 만나서 하고 싶은 활동을 궁리한다. 그리고 실현하고 평가한다. 이렇게 대면할 수 있는 청소년 공간의 의미는 사람을 빼고는 생각하기 어렵다. 서로 얼굴을 마주하고, 손을 맞잡고, 표정과 행동을 읽고, 자신의 의견을 내면서 조화를 이루어간다. 이러한 공간에는 때때로 내용이 채워져 있기도 하지만, 많은 부분 내용을 함께 채워가면서 많은 경험을 쌓아간다. 서로 공간에 흐르는 공기를 체감하며, 서로의 정서를 나눈다. 하여 온라인보다 대면하는 즐거움이 크다. 대면하는 공간에서 함께 경험하는 모든 것, 신나고 즐거운, 많은 실패의 경험은 청소년 활동에 담긴 큰 의미이고 특성이다. 그러나 4차 산업 혁명의 시대적 요구를 따라 대면을 대체할 수 있는, 생존을 위한 ‘디지털 전환’의 방안을 찾아야만 한다.

강영배 교수의 발제 덕분에 학습 할 수 있는 기회가 되었다. 발제자의 의견에 대부분은 동의하며 토론자의 질문과 의견을 정리해 보고자 한다.

1. 청소년시설·공간의 변화

발제자는 청소년시설의 디지털 전환을 위한 공간 및 시설의 재구조화는 선택이 아닌 필수라고 밝힌다. 제7차 청소년정책기본계획 5대 과제 중에서 ‘플랫폼 기반 청소년활동 활성화’에 제시된 중과제 중심으로 청소년수련시설의 공간 및 시설의 재구조화, 디지털 전환 그리고 지속가능한 발전의 관점에서 청소년계가 안고 있는 문제와 과제를 제시한다.

제7차 청소년정책기본계획에서 청소년들의 디지털 역량 강화를 강조하지만 청소년시설의 디지털 공간 구축에 대한 지원에 관하여 구체적인 내용이 없다고 지적한다. 무엇보다도 디지털 기반의 활동을 확대하겠다는 계획을 실현하기 위해서는 공간의 재구조화를 위한 재원이 마련되어야 한다는 것이다. 동시에 디지털역량지표개발의 필요성을 제안한다. 이에 청소년의 디지털 역량이 무엇인지를 명료화하고, 이에 맞는 공간, 장비, 역량이 마련되어야 할 것이다. 과거를 돌아보며 현재의 문제와 한계, 미래를 위한 과제를 풀어야 한다.

여기에서 토론자는 질문이 생겼다. 청소년지도자의 역량으로 가능한가?

청소년지도자가 청소년의 디지털 환경에 대한 경험의 한계를 확장하고 미래를 준비해 갈 수 있도록 지원할 수 있는가? 청소년이 지도자보다 앞서 빠르게 변화하는 디지털 환경에 적

극적이고, 신속하게 대응하고 있다. 하지만 발제자의 의견대로 청소년은 아직은 디지털 공간의 필요성에 대한 인식이 낮고, 제한되어있다. 청소년이 4차 산업혁명, 디지털 전환에 대하여 대응할 수 있도록 지원해야 한다. 이를 위해서는 청소년지도자의 한계를 넘어서서 전문역량을 갖춘 지도자(전문요원)가 협업할 수 있는 시스템을 구축해야 한다.

2. 청소년시설·공간 & 디지털 전환

디지털 전환(Digital Transformation)이 무엇인가? 디지털 전환을 추진하는 배경, 분야, 목적, 환경, 대상 등과 전략들에 따라서 매우 다양하고 다르게 정의할 수 있을 것이다.

<표 1> 다양한 디지털 전환의 정의

구분	정의
세계 경제포럼	디지털 기술 및 성과를 향상 시킬 수 있는 비즈니스모델을 활용하여 조직을 변화시키는 것
IBM	기업이 디지털과 물리적인 요소들을 통합하여 비즈니스모델을 변화시키고, 산업에 새로운 방향을 정립하는 전략
AWS	조직이 디지털 기술을 모든 비즈니스 영역에 통합시켜 고객 서비스 방식을 근본적으로 바꾸기 위해 적용하는 프로세스, 기업은 혁신적인 디지털 기술을 채택하여 진화하는 고객의 요구에 보다 잘 대응할 수 있도록 문화적 및 운영적 변화를 실행
Mckinsey	예측으로 계획하고 자동으로 생산하며 정황을 인지해 고객을 대응하는 등 사업의 핵심을 바꾸고 새로운 가치를 개척하는 것, 그리고 조직문화, 정보시스템, 신기술 활용역량 등 이러한 변화를 가능하게 하는 근본적인 디지털 역량(Fundamental Digital Capabilities)을 구축하는 것
s-core	새로운 고객 경험을 창출하기 위해 사업모델, 제품과 서비스, 프로세스(운영 방식), 정책, 제도, 문화(경영방식)등 사업 체계 전반을 디지털 기술을 활용해 바꾸는 것, 전통적인 기업이 디지털 기업으로 전환하는 것, 그 전환의 과정
정보통신 정책 연구원	기업이 주체로 강조되면서 기업들이 최신의 디지털 기술을 활용하여 끊임없이 변화하는 환경에 적응하여 경쟁력을 확보하려는 노력
한국 정보통신 기술협회	디지털 기술을 사회 전반에 적용하여 전통적인 사회구조를 현식시키는 것, 일반적으로 기업에서 사물 인터넷(IoT), 클라우드컴퓨팅, 인공지능(AI), 빅데이터 솔루션 등 정보통신기술(ICT)을 플랫폼으로 구축·활용하여 기존 전통적인 운영방식과 서비스 등을 혁신하는 것을 의미

자료: 이현증(2023)부분 발췌

앞선 정의의 디지털 전환에 대한 공통적인 의미는 디지털 기술을 적용한 혁신이다. 국내외 디지털 전환은 사회 전반으로 그 영향력이 확장되고 있고, 디지털 기술의 적용은 청소년 활동 영역에서의 필수적인 과제다. 발제자의 언급대로 청소년이 살아갈 시대는 디지털 활용 역량이 삶의 질을 가늠할 것이기 때문이다.

그렇다면 청소년시설의 ‘디지털 전환’을 어떻게 정의할 수 있는가? <표 1>을 활용, 단순 대입 적용·치환하여 청소년시설 ‘디지털 전환’을 <표 2>로 정의해 보았다.

<표 2> 청소년시설의 디지털 전환에 대한 정의

적용	청소년시설의 ‘디지털 전환’ 정의
세계 경제포럼	디지털 기술 및 성과를 향상 시킬 수 있는 청소년 활동 모델을 활용하여 청소년 시설(조직)을 변화시키는 것
IBM	청소년시설이 디지털과 청소년 활동의 요소들을 통합하여 청소년 활동의 내용과 방법을 변화시키고, 청소년의 성장에 필요한 역량을 개발하는 활동의 새로운 방향을 정립하는 전략
AWS	청소년 시설이 디지털 기술을 모든 활동 영역에 통합시켜 청소년지원 방식을 근본적으로 바꾸기 위해 적용하는 프로세스, 청소년시설은 혁신적인 디지털 기술을 채택하여 진화하는 청소년의 요구에 보다 잘 대응할 수 있도록 문화적 및 운영적 변화를 실행
Mckinsey	청소년시설로서 미래변화 예측으로 계획하고, 주체적으로 생산하며, 상황을 인지해 청소년의 요구에 대응하는 등 청소년 활동 목적의 핵심과 새로운 가치를 개척하는 것, 그리고 청소년시설의 조직문화, 정보시스템, 신기술 활용역량 등 이러한 변화를 가능하게 하는 근본적인 디지털 역량(Fundamental Digital Capabilities)을 구축
s-core	새로운 청소년의 경험을 확장하기 위해 청소년 활동 모델을 개발하고, 활동의 내용과 지원, 프로세스(운영 방식), 정책, 제도, 문화(경영방식)등 청소년활동 체계 전반을 디지털 기술을 활용해 바꾸는 것, 전통적인 시설이 디지털 기반으로 전환하는 것, 그 전환의 과정
정보통신 정책 연구원	청소년(시설)이 주체로 청소년들이 최신의 디지털 기술을 활용하여 끊임없이 변화하는 환경에 적응하여 경쟁력을 확보하려는 노력
한국 정보통신 기술협회	디지털 기술을 청소년 활동 전반에 적용하여 전통적인 청소년 활동 환경과 구조를 혁신시키는 것, 일반적으로 시설에서 사물 인터넷(IoT), 클라우드컴퓨팅, 인공지능(AI), 빅데이터 솔루션 등 정보통신기술(ICT)을 플랫폼으로 구축·활용하여 기존 전통적인 청소년 활동 시설의 운영 방식과 서비스 등을 혁신하고 재구조화 하는 것을 의미

조금 엉뚱한 발상으로 산업에서 정의한 디지털 전환의 개념을 청소년시설의 디지털 전환 개념으로 치환해 보니 그 의미가 조금 다가온다. 하지만 여전히 가야 할 방향은 희미하다. 청소년시설·공간의 디지털 전환의 개념과 과제가 무엇인지 명확하게 기술되어야 한다. 그래야 청소년시설의 디지털 전환이 발전적인 방향을 찾아 앞으로 나아갈 수 있다.

코로나 시기, 청소년 현장에서는 메타버스를 활용한 온라인 행사가 대안이 되었다. 2021년 대한민국 청소년박람회, 각 지역의 청소년어울림마당, 인증 활동 등의 행사가 진행되었다. 토론자가 속한 기관에서도 비대면 공연, 메타버스를 활용한 교육공간 설계를 시도했다.

‘안하는 것 보다는, 그래도 ... 시도라도...’ 라며 위로하고 스스로 다독이며 ‘아니 청소년 활동은.... 대면해야.. 맛이 나지, 찌이지’ 라며 코로나가 풀리기를 간절하게 바랐다.

청소년수련관에는 체험형 목직판 디지털 장비가 설치되었다. 아쉽게도 체험은 중단되었고 공간만 넓게 차지하고 있는 폐물이 되었다.

여성가족부는 2022년 ‘디지털 기반 청소년 활동’ 을 주요 업무 중 하나로 제시했다. 여성가족부의 대표적인 디지털 전환 사업은 6개 국립 청소년시설을 메타버스로 구현하여 청소년이 가상으로 체험할 수 있게 하거나, 디지털 기술을 기반하여 코딩가상현실(VR), 증강현실(AR), 무인 비행체(드론) 등 다양한 디지털 체험프로그램을 확대하는 것이다(최창욱 외)

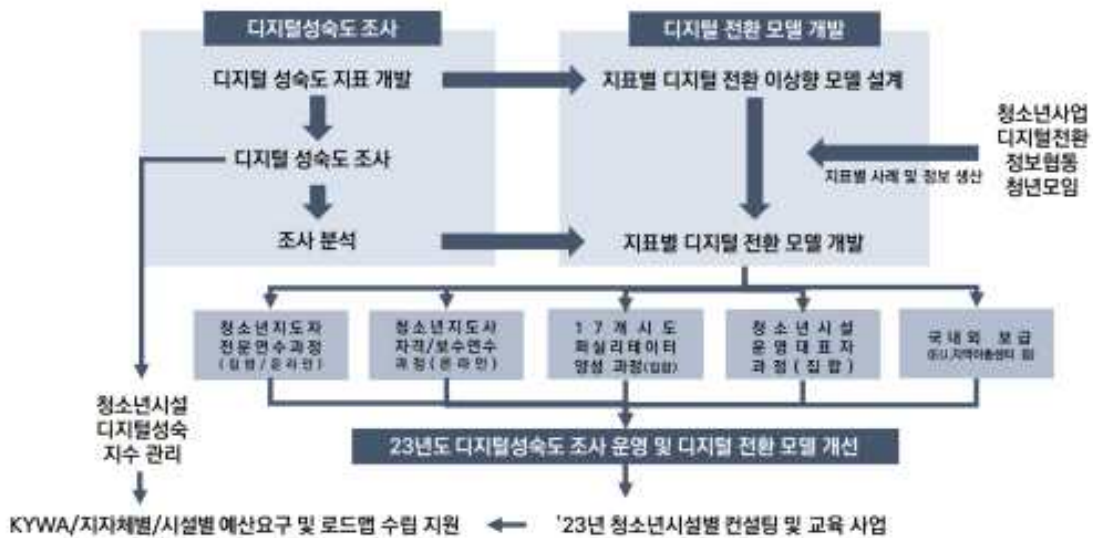
교육부는 ‘2022년 교육 정보화 시행 계획’ 을 발표하고, 디지털 기반의 수업과 교육 정보 서비스 혜택 확대 방안을 포함했다. 4대 정책목표와 851개 세부 과제를 제시하였는데 ① 미래형 정보통신기술(ICT)기반 교육 연구 환경 조성 ② 지속 가능한 교육 정보화 혁신 ③ 정보통신기술 통한 맞춤형 교육 서비스 실현 ④ 공유형 교육 정보화 자원확대 등이다. 예산 규모는 1조 5,577억이다(류현주 외, 2022).

OECD Education 2030에서도 디지털 역량은 미래에 필요한 교육과 기술 중 하나로 강조하고 있고, 유럽연합과 유럽평의회 회원국들은 2010년 이후 디지털 청소년 활동의 개념을 사용하기 시작했다(류현주 외, 2022).

청소년시설·공간의 ‘디지털 전환’ 이라는 과제 앞에서 활동 변화의 당위성을 이해하려고 노력하는 청소년지도자로서 자신을 완전히 설득하지 못하고 있다. 좀 더 솔직하게 토론자는 디지털 전환을 위한 준비가 덜 되었다. 청소년시설의 디지털 전환에 대한 이해는 물론 인적·물적 자원의 한계가 더 큰 과제로 다가온다. 정책적인 선언은 존재하나 실효성을 높일 대안이 미약하게만 보인다.

토론자가 속한 청소년수련관은 공사 중이다. 21년이 지난 청소년시설의 리모델링이 한창인데 디지털 전환은 멀기만 하다. 의견은 많았지만 예산 맞춤형으로 공사는 완료될 것이다.

한국청소년활동진흥원은 연구(2021)를 통해 청소년수련시설 디지털 전환 모델 개발 사업 체계도를 <그림 1>과 같이 제시했다.



[그림 1] 청소년수련시설 디지털 전환 모델 개발 사업 체계도: 청소년활동진흥원(2021)

차현숙 외(2021)의 연구에 따르면 청소년 사업의 디지털 전환은 국가마다 다르게 이해되고 있다. 핀란드(2010~)의 디지털 청소년 활동은 디지털 기술을 활동의 수단과 콘텐츠로 활용하는 것이다. 유럽의 디지털 청소년 가이드 라인에 의하면 디지털 전환이 가속화되는 사회에서 청소년이 적응할 수 있는 역량을 기를 수 있도록 하고, 디지털 사회에서 중요한 역할을

하는 인재로 성장할 수 있도록 지원하는 것이다.

청소년활동진흥원(2021)의 보고에 따르면 청소년시설의 ‘디지털 전환’을 위해서는 ① 정부 차원의 청소년시설 디지털 전환 종합 계획 수립 ② 청소년시설 대상 디지털 전환 컨설팅 시스템 구축 ③ 디지털 전환 환경에 적합한 조직 운영으로의 전환 ④ 디지털성숙도 정기적 조사 수행 및 가이드라인 고도화 ⑤ 청소년시설 종사자의 디지털 역량 진단 도입 ⑥ 청소년 지도사 및 기관의 역량 제고를 위한 아카이브 구축 ⑦ 국가간 협력을 통한 청소년 사업 디지털 전환 강화를 해야 한다고 한다.

3. 청소년시설의 지속가능한 발전

청소년 활동에서 디지털 전환이 적절하게 이루어지고 있는가? 과연 앞으로 어느 정도의 지속 가능한 발전이 가능할까? 청소년시설의 지속가능성을 확보하기 위한 세부 과제의 설정에 대한 논의가 필요하다는 발제자의 의견에 동의한다.

세부 과제의 설정은? 공간의 지속가능성인가? 내용의 지속가능성인가?

둘 다이다. 공간의 지속가능성은 공간설계, 장비와 관련된다. 내용은 청소년의 요구를 반영한 콘텐츠의 개발과 운영이다. 물론 공간과 콘텐츠는 유기적으로 연결되어야 한다. 청소년시설의 변화가 요구된다. 하지만 아직은 청소년의 주체성을 기본으로 하는 청소년 활동의 경험 이 시공간의 변화 안에서 어떻게 경험의 내용이 달라져 갈지 그려지지는 않는다.

발제자는 대구지역의 디지털 스마트 센터 모델 개발을 위한 수요조사 결과를 제시했다. 이 결과는 적용 가능성을 준다. 대구지역 청소년과 학부모들은 시설과 장비 활동의 현대화 요구가 높았다. 온라인플랫폼의 간편성으로 청소년 활동, 관심 주제에 대한 자유로운 의견 교환, 4차 산업 혁명의 시대가 요구하는 기술(AI, VR, IT)이 접목된 프로그램을 통해 진로 탐색에도 도움을 받고자 했다. 미래직업체험이 가능한 공간. 학교에서 체험하지 못하는 새로운 체험이 가능한 것을 기대하는 것으로 나타났다. 기대하는 청소년역량은 창의력, 상상력, 문제해결 역량 등이다. 청소년은 미래직업체험이나 진로 탐색에 대한 욕구가 크다.

발제자는 결론으로 청소년시설·공간의 디지털 전환과 지속 가능한 발전을 위한 6과제를 제안한다. ① 청소년시설·공간의 시대적 변화를 수용한 혁신: 디지털 전환 ② 청소년의 디지털 역량 개념 및 지표 개발과 청소년역량 재구조화(핵심역량 포함) ③ 디지털 전환에 따르는 행정적·재정적 지원으로 지역·시설·예산 간 격차 해소 ④ 청소년지도사의 배치기준 현실화 ⑤ 지속가능한개발목표(SDGs)의 목표설정, 적용과 실천 ⑥ 청소년지도사의 디지털 역량 함양이다.

발제자가 제안하는 6과제는 필수적인 요소이다. 토론자는 청소년지도사의 배치기준 현실화의 문제는 상향하는 방향에 동의한다. 교육 현장에서는 교사 1인이 30명 안팎의 학생을 지도한다. 물론 그 형편은 지역 간 차이가 있다. 학교밖청소년과 만나는 현장은 더욱 열악하다. **시는 매년 500여명의 청소년들이 학교를 떠나고 있다. 하지만 그 일을 담당하는 청소년지

2023 청소년연합학술대회

도자는 5명이다. 청소년수련관은 규모가 있어 많은 청소년이 활동한다. 하지만 평가 기준을 고려하여 적정 수의 인원으로 조정하는 사례도 있다. 청소년지도사의 배치기준 현실화가 필요하다. 청소년시설의 지속가능한개발목표(SDGs)를 적용하고 실천하는 것은 피할 수 없는 과제이다. 디지털 전환이 제공하는 공간에서 교육·토론·체험을 통해 새로운 경험의 변화가 일어나기를 희망한다.

차현숙 외(2021)의 연구 결과를 제시하면서 토론을 마치고자 한다. 청소년시설의 ‘디지털 전환’ 가이드 라인은 청소년시설의 디지털 전환을 지원하기 위해 개발되었으며, 2022년에 개발된 청소년시설 ‘디지털 성숙도’ 진단 지표를 기반으로 작성된 것이다. 디지털 전환의 영역은 4개(경영, 인적 자원, 서비스, 인프라)이며, 디지털 전환 수준을 측정 할 수 있는 지표를 제공 한다. 이에 대한 논의는 지속되어야 할 것이다.

경영	인적자원	서비스	인프라
지표1 디지털전환 전략수립	지표4 디지털 수용성	지표9 디지털기반 청소년활동의 운영	지표13 데이터베이스 관리
지표2 디지털 업무환경 조성	지표6 디지털 역량 교육	지표10 디지털기반 청소년활동을 위한 인프라	지표14 데이터보호
지표3 디지털 기술 장려	지표7 인적역량 보유	지표11 데이터기반 운영	지표15 데이터 접근성
지표4 디지털전환 예산 마련	지표8 디지털전환 정보 공유	지표12 디지털 기기 접근성	지표16 정보공개

[그림 2] 청소년시설의 디지털전환 가이드라인 구성: 청소년활동진흥원(2021)

참고문헌

- 한국청소년활동진흥원(2022). 2022년 청소년수련시설 디지털 성숙도 조사 및 디지털 전환 가이드라인 개발 결과보고서(2022-059-14).
- 이현중(2023). 정보와 통신 디지털 공공서비스를 중심으로 본 공공부문 디지털 전환 동향. 정보와 통신. 22-32
- 이소은 외(2023). 디지털 전환은 우리의 경험을 어떻게 바꾸는가. 현상과 인식 봄. 49-72

‘청소년참여 방향과 과제’ 토론편 - 청소년과 함께 만드는 변화의 시작 -

백수연

화성시누림청소년문화의집 관장

1. 들어가며

최근 5년 간 청소년정책의 목표와 전략을 담은 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027)이 발표된 시점에서 이번 주제발표는 청소년정책의 핵심요소이자 본질이라 할 수 있는 청소년참여에 대한 관점과 사례를 전반적으로 살펴보고, 제7차 청소년정책기본계획에서 제시한 청소년참여와 관련된 내용에 대해 함께 고민해볼 수 있다는 점에서 매우 의미 있다고 생각한다. 발제문을 읽으면서 발제자의 의견에 깊이 공감하며, 현장의 의견을 대표해서 나눌 수 있는 기회를 주셔서 감사드린다. 현장에서 청소년참여활동을 담당해온 청소년활동가의 입장에서 발제문에서 공감되는 내용을 토대로 함께 고민하고 강조하고 싶은 몇 가지 의견을 덧붙이고자 한다.

2. 우리가 꿈꾸는 청소년참여의 방향

1) 청소년참여는 모든 청소년활동의 토대가 되어야 한다.

청소년활동 전 영역에 참여권이 강화되고 확대가 되어야 한다는 발제자의 의견에 적극 공감한다. 우리가 하는 청소년활동의 목적은 무엇인가? 청소년기본법에 의하면, 청소년활동의 목적은 수련활동·교류활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동을 통해 청소년의 균형 있는 성장을 돕는 것이다. 청소년기본법의 기본이념 중 1호는 ‘청소년의 참여보장’이다. 다시 말해, 청소년활동 전반에 기본이념이 되는 추진방향이자 모든 청소년활동의 토대이라 할 수 있다. 현장에서 대다수의 청소년참여는 청소년참여위원회, 청소년운영위원회 등 법적 청소년참여기구 또는 일부 청소년자치기구로 한정되어 운영되어 왔다. 그렇다면 ‘청소년참여활동’을 하나의 사업 형태로 인식하고, 청소년참여활동의 과정보다는 결과물과 실적이 목적이 되는 일이 많다. 이는 단순히 참여활동 담당자 개인의 노력과 역량으로 변화에 한계가 있다. 전국적으로 청소년참여를 토대로 한 청소년활동이 활성화 될 수 있도록 개인을 넘어 기관차원의 변화와 움직임이 필요하다고 생각한다.

2) 청소년자치조직을 중심으로 청소년활동을 체계화한다.

앞서 말한, 기관차원의 변화를 위해서는 발제자의 의견처럼 청소년자치조직 중심으로 청소년

년활동의 지원체계 구축이 필요하다고 생각한다. 청소년운영위원회, 청소년참여위원회, 청소년동아리 등의 청소년참여기구 외에 대부분의 청소년활동은 청소년이 프로그램의 대상자로 치부되거나, 일회성 프로그램으로 청소년지도자와 청소년 간에 소통을 하거나 밀접한 관계를 맺기 어렵다. 청소년 프로그램 기획, 청소년지도자가 아니어도 누구나 할 수 있다. 하지만 청소년지도자, 우리의 차별성, 강점은 무엇일까? 청소년을 동료시민으로 이해하고, 밀접하게 소통하면서 그들의 성장을 돕는 일이 우리의 차별성이자 자부심이라고 생각한다. 그렇기에 우리는 청소년자치조직을 중심으로 다양한 청소년활동을 하나의 수단으로 활용하여 본질에 집중할 필요가 있다고 생각한다.

예를 들어, 미디어 사업을 기획할 때 단순히 ‘미디어교육’을 위해 수강생을 모집하고 교육을 진행하는 것이 메인이기보다는, 그 활동에 참여하는 청소년들이 ‘미디어’를 수단으로 자치조직을 조직하고 자발적으로 참여활동을 할 수 있도록 지원하는 형태처럼 말이다.

청소년자치기구를 조직하고, 그들이 자발적인 참여활동을 지원하는 일이 청소년지도자들에게 가장 중요하고 가치 있는 일로 그 비중이 커질 수 있는 구조가 되었으면 하는 바램이다.

3) 청소년에게 실질적 권한을 부여·확대해야 한다.

청소년은 미성숙한 존재가 아니라 독립적인 인격체이자 사회의 한 구성원이라는 것을 인정함에도 불구하고, 아이러니하게도 여전히 청소년의 실질적인 권한 부여에 대해서는 다소 모순적인 경향을 보인다. 예를 들어, 청소년수련시설의 청소년운영위원회는 대부분 프로그램에 대상으로 참여나 단순한 제안에 그치고 있어 실제적인 운영 권한이 없다. 청소년참여위원회의 정책제안도 제대로 반영되기보다는 상징적인 이벤트 행사나 프로그램 수준에 머무르는 등 형식적인 참여에 그치는 경우가 많다. 이에 청소년 참여예산제도 도입에 필요한 법적 근거나 청소년 참여예산제 운영 조례안 개정 등 지원방안 마련해야 된다는 의견에 적극 동의한다. 현재 현장에서도 청소년참여예산제나 청소년기관에서 청소년사업 예산 중 몇 %를 임의로 설정하여 매년 사업 예산으로 청소년의 의견을 반영하려는 노력을 하고 있다. 청소년들에게 실질적으로 권한을 부여할 수 있는 구체적인 방안과 현실화에 대해 현장에서 함께 고민해야 할 필요가 있다.

3. 마무리하며

7차 청소년정책기본계획에서 제시된 청소년의 참여와 권리에 관련된 계획들을 읽으면서 이전의 계획과 크게 변한 것은 없고, 향후 5년간 오히려 후퇴하는 것은 아닌지 아쉬움이 남는다. 한편으로는 7차 기본계획의 내용이나 변화를 떠나 내 자신, 그리고 우리 기관은 청소년의 참여보장과 청소년참여활동 활성화를 위해 그동안 어떤 노력을 해왔는지 냉정하게 돌아보며 반성해볼 필요가 있다.

청소년에게 어느 수준의 법적 권한이 부여되는 순간 우리 사회는 많은 환경이 변화될 것

이라는 발제자의 의견이 현실로 이뤄지기 위해서는 정책도 중요하지만 청소년참여에 대한 인식의 변화는 청소년지도자, 청소년기관의 우리 모두 함께 움직이고 변화해야 가능한 일이다. 우리의 동료시민인 청소년과 함께 만드는 변화의 시작, 내 자신부터 오늘부터 실천해보자.

‘청소년참여 방향과 과제’에 대한 토론편

한지유¹⁾

건국대학교 정치외교학과 학생

여성가족부 청소년정책위원회 민간위원

1. 들어가며

본고는 정건희 청소년자치연구소 소장의 ‘청소년참여 방향과 과제 : 청소년 권한 부여가 요체인 청소년참여 정책’ (이하 주제발표)을 기반으로 추가적인 논의가 필요한 사항을 토론편하고자 한다.

2. ‘청소년참여 방향과 과제’에 대한 토론

주제발표는 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027, 이하 기본계획)의 참여·권리 영역에서 나타난 청소년참여 정책 방향성과 과제를 담고 있다. 청소년참여 관점과 개념, 청소년참여기구 및 지역사회에 이르기까지 청소년참여 정책을 논하기에 앞서 필요한 선행개념이 잘 정리됐다.

주제발표에서는 기본계획의 청소년참여 정책을 두고, 이전과 크게 변한 것 없이 도리어 이전 청소년참여 정책보다 더 후퇴한 것은 아닌지 되물고 있다. 특히, 무엇보다도 구체적 권한 부여가 요체인 청소년참여에 이와 관련해 강화된 내용을 찾기 어렵다는 입장이다. 더불어, 세부내용이 이미 진행 중인 것이 대부분이고, 세과제인 ‘청소년 간 소통 강화 및 공동체 역량 함양’은 청소년참여와는 크게 상관이 없다고 지적했다. 이 주장들에 전적으로 동의하며, 타당한 지적이라 사료된다.

배정수(2022)는 ‘청소년활동 신성장 정책과제 TF’에서 청소년 사회참여 활성화를 과제로 두고 있다고 제시한 바 있다. ‘청소년참여위원회 고유활동에 대한 활동 및 지침 재정립’과 ‘참여위원회를 중심으로 지역 청소년참여기구 연구 구축’과 같은 세부과제가 논의됐다고 밝혔지만, 기본계획에는 관련 내용이 모두 제시되지 않아 기본계획이 청소년참여 개념과 틀을 다시 재정립할 필요가 있는 시대 상황을 면밀히 포착하지 못했다.

1) 청소년활동 전(全) 영역에 참여권 강화 및 확대

첫 번째 과제에서는 △청소년활동 전반에 ‘참여’ 정체성 강화 △활동의 질 담보를 위한 프로그램 기준으로 ‘청소년참여’ 적용 △청소년기관·단체 운영에서의 청소년에게 실질적 권한 부여를 제시했다.

1) jiyuhan@konkuk.ac.kr

전반적으로 참여를 ‘참여활동’을 통해서만 추구할 수 있는 것이 아닌, ‘참여’가 청소년 활동프로그램 전반에서 근본적으로 추구할 수 있는 가치로의 전환이 필요하다는 논지다. 청소년 참여활동에 국한되지 않고 ‘참여’의 가치가 청소년 활동프로그램 전반에서 중요하게 다뤄져야 한다는 데 동의한다. 아울러, 청소년기관·단체 운영에서의 청소년에게 실질적 권한을 부여해야 한다는 주장에 대해서도 기본계획의 ‘청소년 자치활동 참여 확대’ 흐름 속에서 충분히 이뤄질 수 있을 것으로 예상한다.

2) 청소년자치활동의 다변화 및 자치조직 권한강화

두 번째 과제에서는 △청소년자치조직 중심 청소년활동 체계화 △청소년참여기구의 개편 및 연대를 통한 대표성 확보 △소규모 청소년활동시설 특성화 및 확대 △청소년활동의 탈시설화 및 마을 중심 활동 강화가 제시됐다.

전반적으로 방향성 측면에서는 동의할 수 있는 주장들이었으나, 청소년참여기구 개편을 두고는 일부 의문이 있다. 주제발표에서는 청소년 참여기구 명칭을 청소년정책제안 기구로 변경해서 해당 명칭이 다른 청소년활동에서는 ‘참여’가 중요하지 않다는 인식의 빌미를 주지 말자고 주장한다. 그러나 해당 명칭의 변경은 청소년 참여기구가 ‘정책제안’만을 수행한다고 인식하게 될 여지가 있으므로, ‘청소년 정책참여기구’와 같은 명칭으로의 변경이 더 타당하다. 학술모임 도란도란(2023)은 기본계획(안) 의견서에서 “청소년참여위원회와 청소년특별회의의 경우, 청소년 정책제안 이외에 참여·권리 증진 사업 운영, 정책 모니터링의 기능을 수행하고 있으므로, 정책제안기구 등으로 한정짓지 말아야 한다”고 제안한 바 있다.

무엇보다도 청소년자치활동을 다룸에 있어 청소년참여를 대표하는 위상을 갖는 청소년 참여기구조차 활성화되지 못하고 있는 상황에서 ‘청소년자치조직에 대한 일방적 강조’는 도리어 청소년 참여기구의 기반을 더 약화할 가능성이 있다. 이를 고려했을 때, 청소년참여를 수행하는 기구로 ‘청소년자치조직’과 ‘청소년 정책참여기구’를 두는 양면(two-track) 전략을 모색해야 한다. 청소년자치조직은 시민사회와 NGO를 중심으로 이뤄지는 비제도권 영역에서, 청소년 정책참여기구는 행정기관과 청소년수련시설을 중심으로 법적 근거를 바탕으로 이뤄지는 제도권 영역에서 활동할 필요가 있다.

3) 그 외의 과제 및 제언

세 번째 과제인 ‘청소년정책 참여예산제의 내실화’에서는 △청소년참여예산제의 실제화 △지역 및 중앙정부 청소년예산 편성권 부여가 제시됐다. 이 가운데서는 주민참여예산 중에서 청소년 몫으로 할당된 별도의 ‘청소년참여예산’ 마련이 제일 중요하다고 보인다.

네 번째 과제인 ‘청소년 참여 방식의 확장 및 내실화’에서는 △청소년 의견 적극 수렴 시스템 구축 △청소년 정책참여 내실화가 제시됐다. 청소년 의견 적극 수렴 시스템 구축에서는 ‘정책계획 당사자들이 청소년 의견을 적극 수렴할 수 있는 구조를 확립’하는 것이 중요하다고 논한 만큼, 대표자와의 수평적 소통 토론이 이뤄지는 타운홀 미팅(town hall meeting) 등의 정례화도 도입될 수 있다고 본다. 청소년 정책참여 내실화에서는 ‘지역 청소

년조직을 네트워크하여 대표성 있는 청소년의 지속적인 참여활동을 보장’ 할 필요가 있다고 제시되고 있다. 이는 지난 양이원영·장경태·조은희 국회의원 주관으로 이뤄진 ‘청소년 대표와 함께 하는 정책 간담회’에서 필자도 주장한 내용이다. 당시 난립하는 청소년 참여기구의 상황과 행정기관의 미온적 태도에 대응하기 위해 각각 청소년 참여기구 간 연합체와 네트워킹, 행정기관의 지역 네트워킹이 필요하다고 제시한 바 있다. 특히, 해당 네트워크를 통해 피드백(feedback)을 통한 실제적인 정책제안 실현을 추구해야 한다고 주장했다.

3. 나가며

주제발표는 청소년참여의 방향을 ‘실제적인 권한부여’와 ‘청소년자치활동’을 중점적으로 살펴봤다. 주제발표에 담기지 못한 청소년참여의 한계를 추가적으로 토론편에서 논의한다.

코로나19 팬데믹 이후 다른 청소년활동과 함께 청소년참여 활동도 침체기를 맞고 있다. 지방자치단체로부터 사업을 위탁받은 청소년기관들은 활동 참여자를 찾기조차 쉽지 않은 상황이며, 선발인원보다도 지원자가 적어 지원 미달 사태가 나타나는 곳도 여럿 나타났다. 이와 동시에 청소년에게 중요한 교육부의 대입정책 방향이 수시에서 정시로 바뀌고 있다. 대입 수시에 영향을 미치는 생활기록부도 2019학년도부터 외부 기관 활동 기재금지, 2021년부터는 고등학교의 청소년단체 활동 전체 입력금지가 이뤄지고 있다. ‘상황적 한계’가 청소년참여 활동에 있어서 큰 제약으로 뒤따르고 있는 점은 분명한 현실이다.

아울러, 청소년참여를 둘러싼 ‘행정적 한계’도 선명하다. 비협조적인 행정기관의 태도와 정책제안서의 피드백 부재는 여전히 문제지만, 최근 한 광역자치단체는 청소년참여위원회 정책제안서 회신을 거부하면서 과연 청소년참여가 법제화와 제도화가 이뤄진 것이 맞나 하는 의구심까지 든다. 더불어, 지방자치단체, 교육청, 교육지원청 등 행정기관에 의해 다양한 청소년참여 관련기구가 난립하면서 관심 있는 한정된 수의 청소년이 도리어 더 분산되고 있다.

마지막으로 청소년참여를 둘러싼 청소년 스스로의 ‘의식적 한계’도 나타나고 있다. 참여 청소년의 참여동기가 점차 비주도적으로 변화하고 있고, 정책 개념과 인식이 미약해 현장 일선에서는 민원 수준의 정책제안서가 양산되고 있다.

이러한 상황적, 행정적, 의식적 한계를 살펴보면, 여전히 청소년참여는 법제화의 영역도, 제도적 영역에도 제대로 편입되지 못했음을 깨닫는다. 청소년참여의 양적 확대보다도 질적 개선과 법적 근거 마련에 따른 행정기관의 성의 있는 태도와 협치(governance)를 강력히 요청할 때다. 청소년참여 스스로는 과연 청소년들의 ‘정치적 효능감(political efficacy)’를 어떻게 증진해 과정상의 즐거움을 깨닫게 할 것인지에 대한 구체적인 고민이 있어야 한다. 부수적으로 올해 교육부가 학교생활기록부에 ‘시·도교육감이 승인한 학교 밖 교육기관에서 주최하고 주관한 체험활동 중 학교교육계획에 따른 체험활동’은 기재할 수 있도록 변경한 만큼, 청소년활동진흥법에 기반한 청소년참여 활동과 학교현장의 민주시민교육 간의 연계도 적극적으로 모색되어야 한다.

추가적으로, 청소년참여를 둘러싼 간접적 요인을 두고도 논의가 이뤄질 필요가 있다. 2020 청소년 정치참여 실태조사(한국청소년정책연구원)에서는 정치적 견해 형성에 영향을 미친 정도에서 언론매체가 43.3%로 가장 크게 영향을 미치고 있고, 정치활동경험의 역량 강화 도움 정도에서는 ‘서로 다른 정치적 견해를 수용하는 태도’가 54.6%로 가장 크게 나타났다(모상현, 2022). 서로 정치적 양극화가 심해지고 있는 상황에서 언론매체를 어떻게 바라봐야 하는지를 살펴보는 ‘미디어 리터러시(media literacy)’와 다른 사람을 아우르는 ‘포용성(tolerance)’은 청소년참여의 또 다른 간접요인으로 작용할 여지가 많다.

참고문헌

- 고필재 · 백승훈 · 김용진(2022). 중앙행정기관의 청소년정책 시행 분석: 「제6차 청소년정책기본계획」 참여 · 권리영역을 중심으로. 한국청소년활동연구. 8(1), pp.1-28.
- 관계부처합동(2023). 제7차 청소년정책 기본계획(2023-2027)
- 교육부(2019). 2019학년도 중 · 고등학교 학교생활기록부 기재요령
- 교육부(2021). 2021학년도 고등학교 학교생활기록부 기재요령
- 교육부(2023). 2023학년도 고등학교 학교생활기록부 기재요령
- 모상현(2022). 청소년 참여 실태와 활성화 방안. 한국청소년정책연구원 2022년 제3회 청소년정책 토론회 자료집 (pp. 1-24).
- 정건희(2023). 청소년참여 방향과 과제 : 청소년 권한 부여가 요체인 청소년참여 정책 [주제발표]. 2023 청소년연합학술대회, 인천.
- 학술모임 도란도란(2023). 「제7차 청소년정책기본계획안(’23~’27)」 의견서
- 한지유(2023). 제7차 청소년정책기본계획에서의 ‘참여’ 영역 제언 [자유발언]. 청소년 대표와 함께 하는 정책 간담회, 서울.

챗 GPT와 AI 드로잉 활용한 청소년현장 사례

윤여원

분당판교청소년수련관 관장

1. 들어가는 글

안녕하세요, 저는 성남시청소년재단 분당판교청소년수련관 윤여원 관장입니다. 저는 청소년현장에서 챗 GPT와 AI 드로잉을 활용하여 책 출간과 진로교육에 대한 경험담을 여러분들과 공유하고자 합니다.

요즘은 ‘ChatGPT’와 구글의 ‘Bard’가 “검색 키워드”에서 1위를 차지하고 있습니다. 인공지능 시대가 도래한다는 이야기를 들었지만, 저에게도 이렇게 빠른 사용 기회가 올 줄은 몰랐습니다. 코로나 3년 동안의 비대면 활동의 사회 변화는 ‘메타버스’와 ‘인공지능’의 발전을 거듭하면서 점차 더 빠르게 변화하고 있습니다.

영국의 생물학자 「찰스 다윈」의 말씀을 빌리면 “살아남는 종은, 가장 강하고 영리한 종이 아니라 환경 변화에 가장 잘 적응하는 종”이라고 합니다. 저도 청소년계에서 강함보다 “환경 변화에 가장 잘 적응하는 사람”으로 살아남고자, 메타버스마을, AI, 챗 GPT 등을 청소년 현장에서 활용하고 있으며, 이렇게 청소년활동 있어 다양한 변화를 적용하고자 노력 중입니다.

많은 분들이 ‘ChatGPT’의 학문적인 부분에 대해 이야기하고 계십니다. 그래서 저는 일반 유저로서 제 경험을 바탕으로 한 실제 사용 사례를 말씀드리고자 합니다.

2. ChatGPT 활용한 플랫폼 청년 창업 책 출판

저는 서현청소년수련관(前)과 판교청소년수련관(現)에 근무하면서, 청년 플랫폼 창업 관련 사업인 “와디즈와 함께하는 뽀Fun한 펀딩 프로젝트”를 3년 동안 진행하고 있습니다. 이 플랫폼 창업 사업과 경험이 청소년기관에서는 국내 최초이기에 각자의 경험을 공유하고자 책을 출간하자는 의견이 모아졌습니다. 그래서 2023년 4월 21일 청년 창업동아리팀, 청년 기업 대표 멘토, 성남시청소년재단 크라우드펀딩 담당자, 와디즈 기업 부대표와 함께 각자의 경험을 담은 “와디즈와 함께하는 뽀Fun한 펀딩 프로젝트”를 공저로 출간하였습니다.

2023 청소년연합학술대회

공저를 준비하면서 플랫폼 청년창업에 대한 사업의 전문 지식은 갖고 있었지만, 글쓰기에 있어서 문장의 오타나 문맥의 세련미가 어법에는 어색한 부분이 있었습니다. 그래서 포털사이트의 ‘맞춤법 검사기’를 활용하여 계속해서 수정·검토하고 있었습니다.

그런데, 작년 12월에 새로운 인공지능 언어 모델인 ChatGPT라는 친구를 만나게 되었고 그 ChatGPT 친구에게 아래와 같은 질문을 했습니다.

“챗 GPT야 글쓰기 수정 어디까지 가능해요” 그러자 그 친구는 이렇게 답변해 주었습니다.

챗 GPT는 일반적인 글쓰기 수정 작업에 도움을 줄 수 있습니다. 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다:

문법 및 맞춤법 교정: 문장 구조, 문법, 맞춤법 등에 대한 수정 제안을 할 수 있습니다.

문장 재구성: 글의 흐름을 더 잘 전달하기 위해 단어 선택 및 대체: 특정 단어의 선택이나 대체에 도움을 줄 수 있습니다.

요약 및 정리: 긴 글을 요약하거나 중요한 내용을 정리하는 데 도움을 줄 수 있습니다.

하지만, ChatGPT는 모델의 훈련 데이터에 기반한 예측을 수행하므로 완벽한 수정을 보장할 수는 없습니다.

저와 공저 팀은 위와 같은 내용을 인지하고, 원고작성에 활용하여 “뽀Fun한 펀딩 프로젝트” 책 편집과 수정을 원활하게 진행하였고, 공저 팀의 최종 확인을 거쳐 2023년 4월 21일 드디어 책을 출간하게 되었습니다.



챗 GPT를 활용한 책 출판



AI 드로잉을 활용한 웹툰 제작중

3. AI 드로잉을 활용한 웹툰 그리기

두 번째로, 저는 현재 “운동선수였습니다” 라는 책을 통해 전국적으로 책 기부 및 재능 기부 강의를 진행하고 있습니다. 이러한 청소년활동에는 청소년들에게 책 읽기를 권장하고자 함도 있습니다. 그러나 역시 청소년들은 학업과 학원 등 바쁜 스케줄과 책보다는 핸드폰을 더 많이 사용하며, 일반 대중서에 대한 관심과 접근이 점차 줄어들고 있다는 사실을 더욱 실감하게 되었습니다.

그래서 “운동선수였습니다” 책의 내용을 기반으로 웹툰을 제작하여, 책에 대한 이해를 돕고 쉽게 메시지를 전달하고자 현재 관련 웹툰을 연재하고 있습니다. 그러나 그림이 전공이 아닌 저에겐 웹툰의 회차가 늘어날수록 스토리에 따른 이미지 작업과 그림 그리기는 쉽지 않은 작업이었고, 고민하던 차에 ‘미리캔버스’ 라는 디자인 작업 사이트의 AI 드로잉을 알게 되었습니다. AI 드로잉은 청소년들에게 웹툰이 더 친숙하다는 사실을 고려하기에 안성맞춤이었으며, 원작의 내용을 챗 GPT를 활용하여 재구성하고, 일부는 그림은 AI 드로잉으로 추가하여 현재까지 작업을 지속하고 있습니다.

이렇게 “운동선수였습니다” 책의 내용을 부족한 웹툰으로 변환하여 현재까지 17화를 연재 중입니다. 만약 인공지능을 활용한 문맥 정리와 AI 드로잉이 없었다면, 저와 같은 초보자는 시작과 동시에 계속 난관에 부딪혀 활동을 이어나갈 수 있었을까? 싶습니다.

앞으로 인공지능 언어 모델인 챗 GPT와 AI가 지속적으로 발전하고, 청소년들을 대상으로 한 활동에도 이를 적용하여 알맞게 발전하길 기대합니다. 예를 들어 청소년들에게 청소년활동에 대한 정보를 각자의 성향과 활동에 맞게 인공지능을 적용하여 제공한다면 청소년들은 더 쉽게 스스로가 정보에 접근할 수 있을 것입니다. 더 나아가 청소년지도사의 활동 영역은 그에 따라 더욱 확대될 것으로 예상됩니다. 이는 청소년활동에 대한 다양한 데이터의 축적으로 쌓여 더 원활한 공유 사회가 가능하게 될 것입니다.

4. 마무리 하기

단, 챗 GPT 모델이 제공하는 제안을 확인하고 또 확인하는 검수자(사람)와 사용자의 역할이 클 것입니다. 인공지능이 제공하는 정보 있어 검토하고 수정하는 것은 매우 중요합니다. 또한, 인공지능이 제공하는 정보는 일부 제한 사항이 있을 수 있으므로 윤리적, 법적, 기술적인 측면을 고려하여 사용해야 한다는 것을 잊으시면 안 됩니다.

ChatGPT를 활용한 청소년 지도 사례연구에 대한 토론문 - 연구참여자의 시선으로 -

김예중

(엘드림학교 고등학생)

저는 엘드림학교 고등학생 김예중입니다. 김세광 교수님의 챗지피티를 활용한 청소년 지도 사례연구에 연구 참여자의 한 사람으로서 본 연구에 대한 논의를 하고자 합니다.

현재 많은 학자들과 연구진들이 인공지능의 위대한 전망과 가능성을 열어 두었고 급진적인 발전을 논하고 있는 중입니다. 그리고 이에 따른 위험성과 예측할 수 없는 불확실함 때문에 불안감도 빈번히 논의 되고 있습니다.

챗지피티는 open ai가 개발한 대화형 인공지능 챗봇 입니다. 챗지피티가 활성화 된 이후 직업, 교육, 경제, 사회 등 전반적인 분야에 큰 변동이 생겼습니다. 이렇게 챗지피티는 여러 가지 논쟁거리를 안겨주며 핫이슈로 떠오르고 있습니다. 본 연구는 청소년이 미래사회에 주역이 될 수 있는 필수적인 역량인 &인공지능과의 협업을 실제로 실행했다는 점에서 의의가 있습니다. 또한 청소년들이 각자의 지성에 챗지피티의 정보와 신속함을 활용하여 능률적인 프로젝트 활동을 전개하는 것과 더불어 청소년동료, 지도자와의 역할에 초점을 맞추었습니다.

청소년주제탐구 프로젝트는 정형화 된 틀 없이 청소년들이 주체가 되어 자신의 삶에 관한 고민을 풀어나가는 과정입니다. 대안학교에 재학 중인 8명의 청소년들이 각각 청소년의 친구 관계, 대학진학문제, 자아정체성, 대안교육의 선택을 주제로 책을 공동집필하는 프로젝트를 수행하는 과정에서 챗지피티와 협업하였고 이를 통한 성찰과 진행을 분석한 연구 입니다.

본 연구의 결과에서 가장 인상적인 것은 챗지피티와 협업하는 과정에서 효과적인 결과를 내기 위해서는 챗지피티만 활용해서는 안 된다는 것입니다. 청소년 동료 간의 협업, 지도교사가 필요합니다. 각각의 상호작용이 일어나 밸런스가 골고루 잡힌 상태에서 시너지가 제대로 창출됩니다. 챗지피티는 필요한 정보를 쉽고 빠르게 제공해주며 글을 쓰며 막힌 부분에서 새로운 아이디어를 제시합니다. 청소년 동료들은 서로간의 협업에서 다른 시각들을 교류하며 이해와 공감을 필요로 하는 협업을 잘 해나가야 합니다. 그 과정에서 주고받는 피드백 또한 중요합니다. 마지막으로 지도교사의 적절한 지시입니다. 참여자들에 진도에 맞추어 가이드라인을 제시하며 잘 이해하고 있는지 막힌 부분은 없는지 원활한 소통을 계속해서 해주어야 합니다. 또한 우리가 인공지능을 통해 누릴 수 있는 이점이 많다는 것입니다.

저는 메타버스나 인공지능 같은 것들은 실제로 제 일상과는 동 떨어져 있다고 생각하고 살아왔습니다. 하지만 본 프로젝트에 참여하면서 디지털 활용에 대한 새로운 시각을 가졌고 특히 챗지피티는 인공지능과의 거리감을 단숨에 좁혀주었습니다. 챗지피티는 시간적 여유와 정보를 제공해주기 때문에 더 많은 것을 도전해 볼 수 있었고 다양한 분야의 넓은 자료를

2023 청소년연합학술대회

사용 할 수 있었습니다. 이처럼 본 연구의 과정을 통해 인공지능 시대에 필요한 AI 협업능력이 향상 되었다는 알게 되었습니다.

그럼 이제 연구 참여자로서의 느낀 점을 읽고 발표를 마무리 하겠습니다. 인공지능이 인류에게 안겨주는 편리함과 유용성은 가히 제가 상상하는 그 이상일 것입니다. 챗지피티의 실용화로 인해 더욱 가속화 되고 있음을 느낍니다. 그러나 이러한 안락함에 속아 모든 것을 인공지능에게 내어주는 것이야 말로 인류가 노예가 되는 지름길입니다. 스티븐 호킹, 빌게이츠, 일론머스크는 인공지능이 가장 위험한 적이 될 줄도 모른다고 말합니다. 심지어 스티븐 워즈니악은 인간은 로봇의 애완동물이 될 것이라고 말했습니다. 그러나 청소년 세대는 할 수 있습니다. 넓게 꿈꾸고, 더 창의적으로 생각하고, 우리 앞에 다가온 아군일지 적군일지 모르는 인공지능을 최대한 활용 해야 합니다. 그 꿈과 가능성을 기대하며 발표를 마치겠습니다.

감사합니다.

청소년연합학술대회 연혁 (2023.5.26.)

회	일시	장소	대회명/주제	주관·주최·후원	자료집
1	2008.05.23 13:30~ 18:00	홍익대학교 와우관	2018 봄 아동 청소년공동학 술대회	한국청소년시설환경학회 한국청소년복지학회 후원:보건복지부	
2	2010.08.18 13:30~ 18:00	한국언론진 흥재단 국제회의장	2010 청소년 관련 4개 학회 공동정책토론 회-제4차 청소 년정책기본계 획의 방향과 과제	한국청소년시설환경학회 한국청소년학회 한국청소년복지학회 미래를여는청소년학회 후원: 여성가족부	
3	2011.08.26 13:00~ 18:00	서울 YMCA 대강당	2011년 청소 년 4대학회 정 책대토론회-제 4차 청소년정 책 기본계획평 가및추진방향	한국청소년복지학회 한국청소년학회 한국청소년시설환경학회 미래를여는청소년학회	
4	2012.06.15 13:00~ 17:30	서울 YMCA 대강당	2012년 청소 년 4대학회 정 책대토론회	미래를여는청소년학회 한국청소년학회 한국청소년복지학회 한국청소년시설환경학회	
5	2014.05.29 13:00~ 18:00	서울 청소년수련 관	청소년정책의 새 로운 지평	(사)한국청소년학회 미래를여는청소년학회 한국청소년복지학회 한국청소년활동학회 한국청소년시설환경학회 한국청소년시민학회	

2023 청소년연합학술대회

6	2015.05.22 13:00~ 17:00	구미코 (구미컨벤션센터) 3층 대회의실	2015년도 청소년 관련 연합학술대회 - 청소년과 안전	(사)한국청소년학회 한국청소년복지학회 한국청소년시설환경학회 미래를여는청소년학회 한국청소년활동학회 한국청소년정책연구원 후원: 여성가족부 한국청소년활동진흥원	
7	2016.05.13 13:00~ 17:30	창원 컨벤션센터 3층 대회의실	2016년 청소년 관련 춘계 연합학술대회 - 제6차 청소년 정책기본계획 의 방향과 추진과제	한국청소년복지학회 (사)한국청소년학회 (사)한국청소년시설환경학회 미래를여는청소년학회 한국청소년활동학회 한국청소년정책연구원 후원: 여성가족부 한국청소년활동진흥원	
8	2017.05.19 13:00~ 18:30	서울 역사박물관 야주개홀	2017 청소년 관련학회 연합 학술대회 - 청소년 기 건강한 발달을 위한 환경조성	(사)한국청소년시설환경학회 (사)한국청소년학회 한국청소년복지학회 미래를여는청소년학회 한국청소년활동학회 후원: 여성가족부 한국청소년활동진흥원	
8	2018.05.18 13:30~ 17:30	티마크그랜드 호텔명동 그랜드홀	2018년 청소년 관련학회 연합 학술대회 - 청소년 의 건강한 자립을 위한 정책방향	한국청소년복지학회 (사)한국청소년학회 (사)한국청소년시설환경학회 미래를여는청소년학회 후원: 여성가족부	
9	2019.05.24 13:00~ 18:00	수원 컨벤션센터	변화와 혁신, 청소년계의 새 로운 조망	한국청소년활동학회 한국청소년학회 미래를여는청소년학회 한국청소년복지학회 후원: 여성가족부 한국청소년활동진흥원 한국청소년정책연구원 경기청소년활동진흥센터	

10	2021.06.11 13:30~ 17:10	온라인생중계 (서울시립 청소년미디어센터)	새로운 시대에 맞는 청소년관 련 법규의 개 편 방향 탐색	미래를여는청소년학회 (사)한국청소년학회 한국청소년복지학회 한국청소년활동학회	
11	2022.06.17 14:00~ 18:00	하이 유스호스텔 지하1층 대강당	2022년 청소년 5대학회 연합학 술대회 - 새정 부의 청소년정 책 방향과 과제	한국청소년활동학회 한국청소년학회 한국청소년복지학회 (사)한국청소년시설환경 학회 미래를여는청소년학회 후원: 여성가족부 한국청소년정책연구원	
12	2023.05.26 13:30~ 17:00	송도 컨벤시아 (제19차 대한민국청 소년박람회 장)	2023 청소년연 합학술대회 - 제7차 청소년 정책기본계획 과 새로운 청 소년정책	(사)한국청소년시설환 경학회 (사)한국청소년학회 한국청소년복지학회 미래를여는청소년학회 한국청소년활동학회 후원: 여성가족부 한국청소년정책연구원 한국청소년활동진흥원	
13	2024.05.	미정	미정	한국청소년복지학회 (사)한국청소년학회 (사)한국청소년시설환 경학회 미래를여는청소년학회 한국청소년활동학회 후원:	