

2024-CR-01

작은연구 좋은서울 24-02

안전한 도시, 건강한 장소: 청소년의 감각으로 읽어낸 도시의 공간들

박지희



**안전한 도시, 건강한 장소:
청소년의 감각으로 읽어낸 도시의 공간들**



연구책임

박지희 서울대학교 환경대학원

연구진

고하정 경희대학교 예술디자인대학

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

목차

01 연구 개요	1
1_연구 배경 및 목적	1
2_연구 방법	4
02 이론적 고찰	13
1_청소년의 삶과 행복	13
2_청소년의 공간 경험	15
3_소결 : 청소년 공간 복지 연구의 필요성과 쟁점	17
03 청소년은 지금,	18
1_어떤 모습인가	18
2_어떤 공간을 사용하는가	24
3_어떻게 사용하는가	29
04 청소년의 감각으로 읽어낸 도시의 공간들	39
1_청소년의 공간 경험 및 감각	39
2_청소년이 원하는 도시 공간	54
05 결론 및 제언	62
1_연구 요약	62
2_정책제언 및 연구 결과 활용 방안	67
참고문헌	69

표 목차

[표 1-1] 법령 정의 청소년 연령규정	5
[표 1-2] 연구 진행 절차	8
[표 1-3] 연구 참여자 개요	9
[표 3-1] 학급 내 그룹 구분기준 및 소속	20
[표 3-2] 청소년 생활 기초조사	23
[표 3-3] 청소년 방과 후 일과(예시)	24
[표 3-4] 청소년이 촬영한 자주 방문하는 도시 공간들	26
[표 3-5] 청소년의 도시 활동 유형	31
[표 3-6] 청소년 도시 공간 이용 현황(방문빈도, 시간, 비용, 동행, 주요활동)	35
[표 4-1] 청소년 연구자가 촬영한 체육시설	40
[표 4-2] '편의점'을 한마디로 표현한다면?	42
[표 4-3] 청소년이 공간에서 주로 사용하는 감각과 이유	43
[표 4-4] 공공공간에서 느끼는 감각들	44
[표 4-5] 소비공간에서 느끼는 감각들	45
[표 4-6] 무인상점 촬영 사진	47
[표 4-7] 단골 가게 촬영 사진	48
[표 4-8] 어른과 아이 사이 존재로 이용하는 도시 공간	50

그림 목차

[그림 1-1] 무인점포를 차지하고 있는 청소년들	2
[그림 1-2] 오리엔테이션 PPT자료	10
[그림 1-3] 포토 보이스 인터뷰 진행 현장	11
[그림 1-4] 포커스 그룹 인터뷰 활동지	11
[그림 1-5] 연구의 틀	12
[그림 3-1] 학급 내 그룹 짓기(청소년C)	21
[그림 3-2] 학급 내 그룹 짓기(청소년F)	21
[그림 3-3] 청소년 하루 시간 사용	24
[그림 3-4] 청소년이 자주 방문하는 도시 공간별 사진촬영 횟수	25
[그림 3-5] 청소년이 자주 방문하는 공간 지도	28
[그림 3-6] 공간별 소비비용(공공/민간)	33
[그림 4-1] '편의점'을 필요한 공간으로 언급한 비율(좌) 및 촬영 이유(우)	41
[그림 4-2] 청소년들이 촬영한 식음시설 위치	42
[그림 4-3] 청소년이 도시 공간에서 느끼는 감정들	52
[그림 4-4] 청소년이 언급한 주요한 감정들	53
[그림 4-5] 촬영한 공간 선호-필요 순서대로 나열하기	54
[그림 4-6] 청소년의 공간 선호-필요에 따른 도시 공간 분류	55

01. 연구 개요

1_연구 배경 및 목적

1) 연구의 배경

이 연구는 청소년의 도시 공간 이용에 대한 심층적인 이해를 통해 청소년 공간 복지의 개선 방향을 제시하는 것을 목적으로 한다. 청소년은 도시 공간을 단순한 여가나 휴식의 장으로 활용하는 것을 넘어, 개인의 정체성을 표현하고 사회적 관계를 형성하며 심리적 안정감을 느낄 수 있는 장소로 인식한다. 청소년이 이용하는 도시 공간의 실태와 공간 경험의 특수성을 파악하여 그들이 실질적으로 원하는 도시 공간은 무엇인지 밝혀내는 것이 이 연구의 목표이다.

현재 우리나라 청소년들은 학업 외 도시 공간을 이용할 수 있는 시간적 여유도 없을 뿐더러, 그마저도 소비 공간에 집중되어 있어 일상에서 경험하는 도시 공간의 다양성이 제한되어 있다. 무인상점과 편의점 등과 같은 소비 공간은 기능적 편리함과 일시적인 즐거움을 제공하지만, 본질적인 사회적 교류와 자아 형성을 위한 다양한 경험은 부족하다. 청소년 고유의 방식을 통한 일상 공간의 감각적 해석과 다채로운 삶의 경험에는 지역사회와 유기적인 연계가 필수적이다. 청소년들이 도시의 다양한 자원을 활용하여 배움과 성장을 경험하고 사회적 관계를 확장할 수 있도록 안전하고 개방적인 도시 환경이 갖춰질 때 진정한 의미의 청소년 공간복지가 실현될 수 있다.

(1) 10대들의 아지트가 된 무인점포

얼마 전 한 온라인 커뮤니티에서 ‘24시간 무인점포 근황’이라는 제목의 CCTV 화면이 공개됐다. 새벽 2시 무인 아이스크림 판매점에 누워 휴대폰 삼매경에 빠진 여학생의 모습이 뉴스를 탔다. 최근 코인노래방, 빨래방 등 무인으로 운영되는 업소가 청소

년의 아지트가 된 모습을 종종 볼 수 있다. 청소년보호법에 따라 밤 10시 이후 청소년 유해업소로 지정된 PC방, 숙박업소, 노래연습장 등에 출입이 어려워지자, 감시의 눈이 적은 무인점포를 이용하는 청소년이 증가한 것이다. 이는 청소년들의 무인점포 절도 범죄의 증가 및 지역 주민의 불안감 증대로도 이어진다.

그러나 이에 대한 청소년들의 답변은 ‘갈 곳이 없다’이다. 2022년 통계청 <국민여가실태조사>조사에 따르면 학업적 목적 이외에 청소년들이 가장 많이 이용하는 공간은 카페(29.2%), 영화관(16.4%), PC방(15.7%), 노래방(10.9%)으로 성인의 상위 순위가 ‘집 근처 공터(28.8%)’ 또는 ‘생활권 공원(24.6%)’으로 조사된 것과 사뭇 대조적이다. 경제 능력이 부족한 청소년들의 상업시설 이용빈도가 높게 나타났다. 청소년들이 삶의 경험을 확대하고, 안전하게 시간을 보낼 수 있는 도시 공간이 부족하다.



자료: 조선일보. <https://chosun.com/>

[그림 1-1] 무인점포를 차지하고 있는 청소년들

(2) 청소년기, 그 특별함과 위기

청소년기는 성인기 이행의 과정이며, 신체적·정신적으로 큰 변화를 겪는 시기이다. 무엇보다 청소년기에 다져진 행복한 경험의 누적이 인생의 전반적인 삶의 태도를 결정하는 데 중요한 역할을 한다(한국청소년정책연구소, 2022). 그러나 2021년 조사된 한국 청소년들의 주관적 행복지수는 OECD 22개 국가 중 22위로 최하위이고 청소년

자살률도 11년째 1위로 가장 높다(연세대 사회발전연구소, 2023; 통계청, 2022). 우리나라 청소년의 경우 과중한 학업으로 인해 균형 있는 생활을 누릴 공간적, 시간적, 심적 여유도 없고 하교 후 시간의 대부분을 핸드폰 등 디지털 기계를 통해 온라인 세상에 접속하여 온라인에서 시간을 보낸다. 어린이행복지수연구(2023)에 따르면 행복 지수가 낮은 아이들은 ‘늦은 수면’, ‘집콕’, ‘저녁 혼밥’, ‘온라인 여가 활동’ 등 불균형한 생활패턴과 디지털 기계에 의존하는 고립된 실내 생활의 특징을 보였다. 아이들이 학교 밖 활동을 통해 자기 정체성 확립, 타인 인정, 교량적 사회관계 형성 등 학교에서 배울 수 없는 다양한 것들을 배운다는 사실을 생각해 본다면, 청소년들이 안전하게 사회를 경험할 수 있는 도시 환경을 조성하는 것은 미래세대를 위한 중요한 과제라고 볼 수 있다(권일남, 2001). 청소년들이 신체적·정신적으로 건강하게 삶을 꾸리며, 일탈로 인한 학교폭력, 마약, 자살 등 심각한 도시 안전 문제로 확장되지 않도록 하기 위한 다각적 측면의 고찰이 필요한 때이다.

(3) 청소년들에게 필요한 학교 밖 도시 공간은 어디일까?

정부나 지자체는 이에 대한 대안으로 청소년을 위한 전용 시설인 ‘청소년센터(청소년 수련시설)’ 건립을 추진했다. 청소년을 위한 놀이 및 학업 공간 등을 적극적으로 도입했지만, 정작 청소년들은 센터의 존재 자체를 모르거나 비선호 등의 이유로 저조한 이용률을 보였다(손진희 외, 2022). Connell(1957)의 연구에 따르면 청소년들은 여가시간의 대부분을 어른들도 자주 가는 장소에서 보내며, 특별히 청소년을 위해 마련한 장소는 기피하는 현상을 보였다. 아이들은 어른들의 ‘좁은 공간(straited space)’을 지속적으로 자신들의 ‘매끈한 공간(smooth space)’로 바꾸어 놓으며 자신들의 가치를 투영한 새로운 공간을 생산해 내는 것이다(질 들뢰즈, 1980). 청소년들을 단지 아무것도 모르는 어린 존재로 취급했을 때 그들의 삶을 진정으로 고려한 대안을 내놓기 어렵다.

Ittelson(1995)는 청소년기의 공간적인 경계나 행동반경이 아동기에 반해 확대되기 때문에 청소년들에게 외부 생활공간은 1차적인 주거 공간 못지않게 중요한 공간이 됨을 밝혔다. 청소년들은 자신들만의 독특한 감각과 문화로 도시를 사용하기 때문에 청소년들의 도시 경험 방식에 대한 탐색은 그들을 위한 안전하고 건강한 도시 환경 조성에 중요한 열쇠가 될 수 있다. 한국 청소년들의 삶에서 학업을 제외하고 논할 순 없지만, 청소년들의 삶의 질을 재고하기 위한 공간 복지적 차원의 새로운 성찰이 필요한 때이다.

2) 연구의 목적

우리나라 청소년들의 도시 공간 이용과 경험을 파악함으로써 청소년 공간 복지의 공백과 그에 대한 방향성을 논의하는 것을 목적으로 한다. 청소년기는 아동기와 성인기 사이의 전환점으로서, 전반적인 삶의 태도에 영향을 미칠 수 있는 중요한 시기이다. 그러나 청소년을 중심으로한 도시 공간에 대한 연구는 부족한 실정이다. 따라서 청소년의 실질적인 목소리를 통해 청소년 공간 복지 연구의 공백을 파악해 보는 것이 이 연구의 주요한 목적이다.

따라서 우리나라의 일반적 청소년이라 생각되는 아이들의 삶의 태도와 그에 따른 도시 공간을 인지하는 방식과 감각에 대해 밝혀내고자 한다. 이는 청소년기라는 특수한 세대에 대한 탐구뿐 아니라, Z세대로 대변하는 디지털기기의 사용이 익숙한 세대에 관해 탐구함으로써 미래세대를 위한 도시공간에 대해 탐구하고자 한다. 본 연구의 구체적인 질문은 다음과 같다:

첫째, 청소년들의 학교 밖 도시 공간 이용의 실태는 어떠한가?

둘째, 청소년들의 감각을 통한 공간 경험의 특수성은 무엇인가?

셋째, 청소년들에게 필요한 안전하고 건강한 도시 환경은 무엇인가?

2_연구 방법

1) 연구의 범위

(1) 연구 대상

청소년들의 도시 이용 경험과 안전한 도시 환경 도출에 가장 적합하다고 판단되는 인원을 연구의 대상으로 선발한다. 이를 위한 연구 대상 선정의 기준은 (1) 청소년의 범주에 속할 것, (2) 도시 환경을 이용할 시간적 여유가 있을 것, 그리고 (3) 도시 안전 환경을 도출하는 데 적합한 대상으로 한정하였다.

청소년은 청년과 소년의 중간시기를 말하는 단어로, 우리나라에서 통념되는 청소년은 중학생부터 성인 이전의 시기 즉, 13세 이상 만 18세 이하인 중·고등학생이 이에 해당한다. 하지만 이는 사회 통념상 일반적인 기준일뿐 학문적, 사회문화적인 차이로

인해 명확한 법적 단일 기준은 존재하지 않는다. 상위법인 〈청소년기본법〉¹⁾에서는 청소년은 9세 이상 24세 이하인 사람을 말하는데 이는 청소년단체의 육성, 수련 활동 등의 정책적인 필요성에 의한 정의로, 〈청소년복지 지원법〉에서도 이를 따르고 있다. 반면, 〈청소년보호법〉에서는 19세 미만인 사람을 말한다고 정의하고, 〈아동·청소년의 성보호에 관한 법률〉에서도 이를 따르고 있는데, 이는 성인 이전의 청소년을 유해 환경으로부터 보호하는 것을 목적으로 하기 때문에 성인 이전의 시기로 정의하고 있다. 이 외에 〈아동복지법〉과 〈UN아동권리협약〉에서는 아동을 만 18세 미만, 형법에서는 만 14세 미만, 민법에서는 만 19세 미만으로 정의하고 있다. 이처럼 아동·청소년 관련 법령에서의 부르는 명칭이나 연령 규정이 다양하며, 각 법의 목적에 부합하는 맥락에서 정의하고 있기 때문에 청소년의 나이를 법적으로 명확하게 규정하는 것은 어렵다(한국청소년정책연구원, 2023).²⁾

따라서 본 연구는 기존 청소년 연구가 문제 청소년을 중심으로 진행된 것에 대한 문제의식을 반영하여, 사회적 인식에서 청소년이라 일컫는 중·고등학생(13~18세)을 연구의 대상으로 삼아 그 특성을 밝히고자 한다. 그중에서도 청소년 여가시간 조사를 통해 확인한 결과 도시 환경을 이용할 시간적 여유가 더 있고 본 연구에 참여 가능한 중학생을 본 연구의 대상으로 연구를 진행하였다.

[표 1-1] 법령 정의 청소년 연령규정

근거 법령	명칭(용어)	정의
청소년기본법	청소년	9세 이상 24세 이하
청소년복지 지원법	청소년	9세 이상 24세 이하
청소년활동 진흥법	청소년	19세 미만 ³⁾
청소년보호법	청소년	만 19세 미만 (* 연 나이 기준)
아동·청소년의 성보호에 관한 법률	아동·청소년	만 19세 미만
소년법	소년	19세 미만
아동복지법	아동	18세 미만
근로기준법	연소자	15세 이상~18세 미만

1) 청소년기본법 제3조 1항에 따르면, “청소년”이란 9세 이상 24세 이하의 자를 말한다. 다만, 다른 법률에서 청소년에 대한 적용을 달리할 필요가 있는 경우에 따로 정할 수 있다고 명시하고 있다. 여기서 청소년의 종료연령을 24세 이하로 본 것은 국제연합(UN)에서 청소년은 15세에서 24세로 규정한 것을 반영한 것이다.

2) 국내에서 아동부터 청소년에 이르는 법적 연령정의를 32개 법률 35개 조항에 이른다. 소년부터 연소자, 성년, 미성년 등은 청소년보호나 비행과 관련된 법률에서 일반적으로 만 18세나 만 19세 시기까지를 지칭하는 용어로 사용된다.

근거 법령	명칭(용어)	정의
게임산업진흥에 관한 법률	청소년	18세 미만
음악산업진흥에 관한 법률	청소년	18세 미만
민법	미성년자	19세 미만
형법	형사미성년자	14세 미만
UN	청소년	15~24세
UN아동권리협약	아동	만 18세 미만

(2) 연구 대상지

연구의 대상지는 일반적 청소년 학령인구를 가지고 있으면서, 청소년들의 다양한 도시환경 이용 행태를 포착할 수 있는 지역구를 대상지로 삼았다. 구체적으로는 아래 두 가지 사항을 공간적 범위 선정의 기준으로 한다.

첫째로 청소년들의 도시 공간의 이용과 활동이 적극적으로 나타나서 청소년들의 다양한 공간 이용 모습을 포착할 수 있는 지역이다. 이를 위해 우선, 서울시 내 흔히 학군지로 불리는 학령인구⁴⁾가 많고, 학원밀집도⁵⁾가 높으며, 학업성취도⁶⁾와 교육환경만족도⁷⁾가 높아 여가 활동이 적고 학업 중심의 내부 활동이 다수일 것으로 예상되는 자치구는 본 연구의 대상지에서 제외하였다.

두 번째 기준은 일상적인 생활공간 내·외부 활동과 경험에 대해서 탐색할 수 있는 지역이다. 청소년들의 학교 밖 생활 반경 내 도시 공간과 활동에 대한 질적인 정보를 모으기 위해 지역 인프라가 잘 갖춰져 있고, 지역 주민 만족도가 높은 지역을 선정하였다. 단, 특수한 활동(해외여행, 친척 방문 등)과 비일상적 장소(스키장, 병원 등)에서 일어나는 활동은 연구의 데이터에서 제외하였다.

최종적으로 지역구의 삶 및 생활환경 만족도가 가장 높은 종로구를 연구의 대상지로 선정하였다. 삶의 질과 교육 환경은 시민참여, 교육, 안전, 주거 소득, 환경, 일과 생활의 균형 등 국민의 생활에 영향을 미치는 11개 지표를 종합한 점수로, 삶의 질이

3) 「청소년활동 진흥법」은 「청소년기본법」의 하위법으로 연령의 정의는 기본법에 준하나, 법률 내 숙박형 및 비숙박형 시설 기준은 19세 미만으로 정의하고 있어 본 연구에서는 공간에 주목하여 19세 미만으로 기재하였다.

4) 서울시 내 학령인구는 2023년 기준 송파구 65.4만, 강서구 56.3만, 강남구 54.4만, 노원구 49.8만 순으로 집계되었다.(통계청, 2023)

5) 2023.09 기준 서울시 내 학원밀집도가 높은 지역구는 강남구 밀집도 6.13, 양천구 47.9, 노원구 42.7, 강동구 36.0 순으로 조사되었다. 서울경제 <https://www.sedaily.com/NewsView/29X4PKH1HF>

6) 국가수준학업성취도평가(2022) 결과, 강남구 90.5%, 서초구 89.4%, 송파구 82.3%, 노원구 81.5%, 마포구 80.1%, 용산구 79.0%, 광진구 78.8%, 동작구 78.8%, 양천구 78.3% 순으로 나타났다.

7) 교육환경만족도는 송파구(7.26), 용산구(7.17), 광진구(6.98), 성동구(6.86), 서대문구(6.66) 순으로 나타났다.

지역일수록 자율적이며 안전한 생활환경을 통해 지역에 거주하는 주민들의 다양한 공간 이용 행태가 관찰될 수 있음을 전제한다.

2) 연구의 방법

(1) 포토보이스(Photovoice)

청소년들이 직접 연구자가 되어 자신이 경험하는 도시 공간을 사진으로 기록하고, 그 의미를 스스로 설명하는 포토보이스(Photovoice) 방법론을 사용한다. 포토보이스 방법론은 정책 우선순위에서 배제되거나 의견이 충분히 반영되기 어려운 청소년들의 목소리를 중심에 두고 그들이 경험하는 도시 공간의 이미지를 구체적으로 탐구한다. 태어날 때부터 기술문명에 익숙하고 이미지로 소통하는 것이 능숙한 Z세대 청소년들에게 사진을 통한 의견을 표출이 새로운 대안적 방법된다.

포토보이스는 경험과 인식을 사진 자료를 통해 표현함으로써 텍스트가 가진 재현의 한계를 극복하고자 하는 질적 연구 기법이다(Wang, 2006). 특히 소외되거나 불평등한 상황에 놓인 사람들이 직접 참여하여 자신들의 목소리를 내는 실천적인 연구 기법으로 평가받고 있으며(Kim et al., 2013), 사회적 서비스나 정책의 수혜자들이 자신들의 경험을 시각적으로 표현하여 드러내는 활동이라는 점에서 참여적이고 실천적인 성격을 지니고 있다(Wang & Burris, 1997).

청소년 스스로 연구자가 되어 문제의식을 가지고 학교 밖 도시 공간을 탐색하고, 촬영한 사진의 의미와 내용을 자신의 목소리로 설명하는 방식으로 진행하였다. 이 과정에서 청소년들은 단순히 관찰자가 아니라 능동적인 참여자로서 연구에 임하며, 자신이 일상적으로 접하는 공간에 대한 구체적인 의미를 정의하고, 자기 경험과 감정을 직접 표현한다. 이를 통해 청소년들이 도시 공간에서 겪는 일상과 그들의 필요를 보다 명확하게 드러내고 청소년에게 필요한 건강하고 안전한 도시가 무엇인지 도출해 보고자 한다.

(2) 연구 진행 절차

포토보이스는 [오리엔테이션]-[포토보이스 실행]-[포커스 그룹 면담(FGI)]으로 구성된다. 연구 참여자가 연구 질문에 대한 본인의 생각을 사진으로 기록하고, 그룹 면담을 통해 직접 촬영한 사진에 대해 자신의 생각, 신념, 가치관을 표현함으로써 타인과 비판적 사고를 통해 토론하는 과정으로 진행한다.

포토보이스를 실행하기에 앞서 연구의 목적과 사진으로 기록해야 할 연구 질문, 주의 사항, 연구 윤리 등을 전달하는 ① 오리엔테이션을 1회 실시하였다. 이후 평일과 주말이 포함된 ② 일주일간 본인이 활동하는 도시공간을 사진으로 기록하고, 촬영한 사진에 대해 ③ 포커스 그룹 인터뷰를 실시하였다.

인터뷰는 자료가 충분히 수집되어 더 이상 새로운 맥락이 진행되지 않을 때까지 진행하였다. 사진 데이터에 대한 분석과 인터뷰 녹취를 ‘반복적 비교분석법’을 통해 맥락화 하는 과정을 거쳤으며, 해석의 과정에서 연구자의 고정 관념, 선입견 등을 괄호 안에 넣어 판단 중지하여 놓음으로써 현상의 본질에 집중하도록 한다. 더불어 질적연구와 도시계획을 전공한 전문가들로 동료 검토(peer debriefing) 검증 절차를 적용해 질적연구의 신뢰도와 타당도를 높였다.

[표 1-2] 연구 진행 절차

	방법	내용	비고
기초	문헌연구	- 청소년과 공간에 대한 개념 논의 - 연구 대상 인문사회학적 분석 - 대상지 공간 환경 분석	
↓			
모집	연구 대상자 모집	청소년 모집	
↓			
포토 보이스	오리엔테이션	연구 목적, 연구 질문, 윤리적 문제 등 설명	
	포토보이스 실행	연구 질문과 관련된 사진 촬영(~20장)	
	포커스 그룹 인터뷰	SHOWeD 기법 및 사전 질문을 활용하여 연구 참여자들이 촬영한 사진에 대해 논의	
↓			
분석	사진 데이터 분석	사진 데이터의 질적 분석	
	인터뷰 데이터 분석	반복적 비교분석법을 통해 범주화	
↓			
해석	분석결과 해석하기	청소년의 학교 밖 도시 공간 이용 해석	

① 연구 대상자 모집

연구 대상자 모집은 대상지 지역 중학교에 직접 요청, 지역 내 전단지 부착 및 주변인 소개를 통한 눈덩이표집(Snowball Sampling)을 통해 확장했다. 종로구 내 위치한 중학교에 직접적인 요청은 성사되지 않았으며, 학교 내 연구 담당 지도 교사와 학생회 소속 학생들은 ‘연구에 대한 이해 부족’ 및 ‘연구 참여 시간 부족’을 이유로 연구 참여를 거절하였다. 해당 연구 참여자는 첫 연구 인터뷰에 참여한 학생들을 중심으로, 소개와 모집을 통해 확장되었다. 연구에 참여한 청소년들은 일주일간 도시 공간에 대한 사진 촬영과 그룹 인터뷰 이후 연구에 대한 이해가 확장되었으며, 이러한 이해를 바탕으로 연구에 참여할 만한 청소년들을 적극적으로 소개하고 모집하였다.

연구 참여 의사를 밝힌 청소년은 총 32명이었고, 마지막 포커스그룹 인터뷰까지 연구 참여를 마무리한 인원은 총 13명이다. 참여 의사를 밝힌 연락을 주고받았지만, 오리엔테이션에 참가하지 않거나, 오리엔테이션에 참가했지만, 연구에 관한 관심과 이해가 부족해 자발적으로 연구 참여 거절 의사를 밝힌 청소년들은 연구에서 제외했다. 연구에 참여한 13명은 각각 참여 의사를 밝힌 시점부터 포토보이스 연구에 참여했다.

[표 1-3] 연구 참여자 개요

번호	ID	성별	학년	거주지	거주유형
1	청소년A	여	중1	옥인동	연립/다세대주택
2	청소년B	여	중1	계동	아파트
3	청소년C	여	중1	사직동	아파트
4	청소년D	여	중1	청운동	단독주택
5	청소년E	여	중1	무악동	아파트
6	청소년F	여	중1	무악동	아파트
7	청소년G	여	중1	무악동	아파트
8	청소년H	여	중1	계동	단독주택
9	청소년I	여	중1	누하동	연립/다세대주택
10	청소년J	여	중1	필운동	연립/다세대주택
11	청소년K	여	중1	사직동	아파트
12	청소년L	여	중1	청운동	아파트
13	청소년M	여	중1	신교동	연립/다세대주택

② 오리엔테이션

연구 소개 및 진행, 주의사항에 대한 안내는 연구를 시작하기 전 오리엔테이션에서 실시하였다. 연구 참여자들은 의무적으로 오리엔테이션에 참가하도록 하였으며, 연구에 대한 구체적인 사항을 숙지한 후 연구 참여에 대한 최종적 의사를 확인하였다. 오리엔테이션은 청소년들의 개인 일정에 맞춰 희망하는 날짜와 시간에 온라인 줌(ZOOM) 회의로 실시하였다. 연구에 대한 소개와 청소년이 스스로 도시 공간 이용에 대해 밝히는 참여형 연구임을 설명하고, 구체적인 사진 촬영 방법 및 일정에 대한 소개, 사진 촬영 시 주의해야 하는 연구 윤리에 대한 설명을 진행하였다.



[그림 1-2] 오리엔테이션 PPT자료

③ 사진촬영

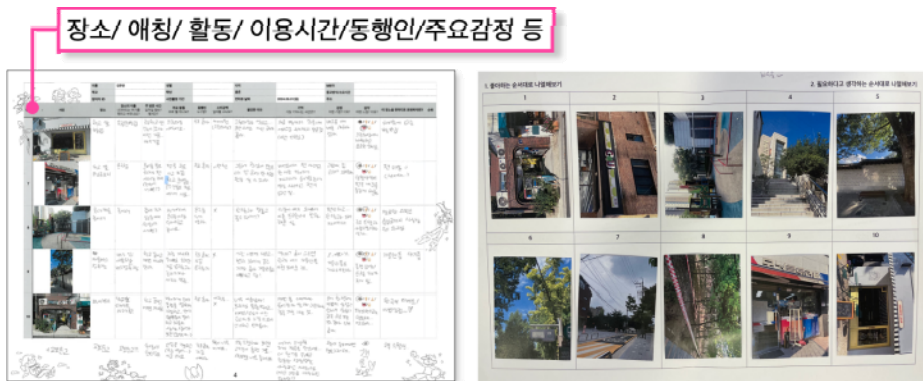
‘평소 자주 다니는 공간 중 청소년에게 필요하다고 생각하는 공간’을 촬영하도록 했다. 사진은 주말과 평일을 포함하여 평균 일주일간 청소년들의 일상 도시 공간에서 촬영되었다. 평소 자주 다니는 공간 총 10군데에 대해 공간 사진 1장, 공간을 선택한 이유 1장을 촬영하도록 하여 한 명당 총 20장의 사진을 제출하도록 하였다.

④ 포커스 그룹 인터뷰

청소년이 스스로 촬영한 20장의 사진을 바탕으로 포커스 그룹 인터뷰를 실시하였다. 포커스 그룹 인터뷰는 크게 [촬영한 사진 소개 및 토론] → [활동지 작성하기] → [공간 선호-필요 순위 작성하기]로 진행했고 약 1시간 30분 ~ 2시간이 소요됐다. 인터뷰는 참여자가 함께하고 싶은 친구들과 그룹을 만들어 자유로운 분위기에서 도시 공간들에 대한 의견을 주고받도록 했다. 인터뷰는 청소년이 선택한 공간에 대한 전반적 설명, 촬영 이유, 주요 활동, 방문 빈도, 이용 시간, 동행인, 주요 감각 및 감정 등 구체적으로 질문하여, 일상적 도시 공간에 대한 청소년들의 시각을 다각도로 수집하였다.



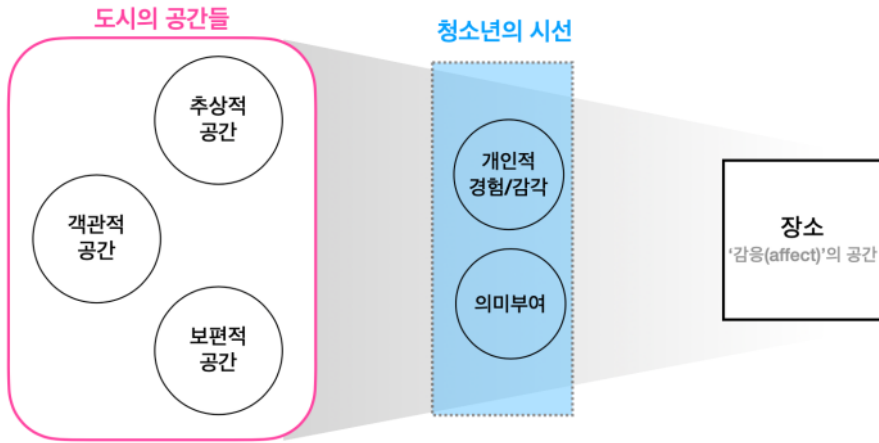
[그림 1-3] 포토 보이스 인터뷰 진행 현장



[그림 1-4] 포커스 그룹 인터뷰 활동지

(3) 연구의 틀

청소년들의 도시 공간은 직접 거닐고, 친구들과 놀이하며, 가족과 함께 시간을 보내는 등 청소년기의 삶이 이루어지는 일상 공간이다. 학교, 집, 복도, 운동장, 놀이터, 골목, 공터, 뒷산 등에서 이루어지는 청소년들의 경험은 구체적이고 직접적인 경험의 세계를 구성한다. 이들은 도시의 공간들에서 자신만의 삶의 맥락을 축적하고 각 공간에 대해 고유한 의미를 부여한다. 사회적·역사적 관점에서 규정된 공간을 바라보기보다는, 자신들의 경험과 인식, 감정 등을 바탕으로 공간을 이해하는 것이다. 이는 어른들이 정의한 공간의 의미와는 다르게 나타나며, 어른들이 만들어 놓은 공간을 그들만의 고유한 의미로 이해하고 변형한다. 이러한 공간은 소유의 대상이라기보다 각 공간이 주는 독특한 느낌, 즉 ‘감응(affect)’의 공간이다. 따라서 본 연구는 청소년의 개인적 경험과 감각의 렌즈를 활용하여 도시 내 일상의 공간을 재해석해 보고자 한다.



자료: 김영옥(2007)을 참고하여 연구자가 재구성.

[그림 1-5] 연구의 틀

02. 이론적 고찰

1_청소년의 삶과 행복

1) 우울한 한국 청소년, OECD 국가 중 행복지수 최하위

청소년기는 인간 발달의 중요한 시기로, 이 시기의 행복감은 전반적인 정신 건강과 삶의 질에 큰 영향을 미친다. 하지만 초록우산 어린이재단 아동복지연구소에서 발간한 2023년 보고서에 따르면 국내 청소년 87%가 행복지수가 낮으며, 이런 아이들은 늦은 수면, 집콕, 저녁 혼밥 등의 생활 특성을 보이고 여가 만족도도 더 낮게 나타났다(정익중 외, 2023). 또한, 우리나라 아동·청소년 행복지수는 OECD 22개 국가 중 최하위일 정도로(염유식, 성기호, 2022) 지금 청소년들은 행복하지 않다고 느끼고 있다. 청소년이 행복감을 느끼지 못한다는 점은 11년 동안 청소년 사망원인 1위인 자살(여성가족부, 2023)이라는 극단적인 현상으로 나타나고 있다. 청소년기의 행복감은 단지 일시적인 긍정적 감정뿐만 아니라 장기적인 행복감을 위한 기반이 되며, 성인기의 심리적 안정성과도 밀접한 관련이 있기 때문에(Watkins, 2018) 장기적으로 사회적 문제와도 연결된다.

중학생을 대상으로 행복감과 삶의 만족도를 조사한 연구에 따르면 중학교 1학년부터 점차 행복감과 주관적 삶의 만족도가 점차 감소하는 것으로 나타났다(강만식, 2022; 서민경 외, 2021; 김미희, 2020; 한혜림 & 이지민, 2018). 중학교 시기는 초등학교 때와는 달리 입시에 대한 압박이 시작되고 학업 스트레스가 가중되는 시기로 학업 과정에서 느끼는 심리적인 압박감과 좌절감이 행복감에 많은 영향을 준다(김선아, 2020). 청소년기 행복감은 자아 존중감, 사회적 지원, 부모와의 관계 등 여러 요인에 의해 좌우되며, 이러한 요소들이 상호작용 하여 청소년의 심리적 복지를 결정짓는다(Kelley & Robertson, 2016). 청소년의 행복과 관련된 연구에서는 영향 요인을 주로 개인적인 요인과 환경적인 요인으로 구분하고 있다. 개인적인 요인으로는 자존

감이나 자아 탄력성과 같은 요인이고 환경적인 요인은 부모, 가정, 또래, 학교, 지역사회와 같은 요인을 의미한다.

특히 친구와의 긍정적인 관계와 삶에서의 다채롭고 성공적인 경험은 청소년들의 높은 행복감을 유도하고 자존감과 사회적 인식을 강화한다. 청소년이 사회적 관계를 통해 지각하는 사회적 지지가 높을수록 주관적인 행복감을 높게 느끼며(백미숙, 2014), 또래집단 사이의 관계 행복감에 유의한 영향을 준다(권용준 & 윤현정, 2020). 더불어 사회적 지지는 행복감에 동시효과와 지연효과가 있기 때문에 부모지지와 친구지지는 장기적으로 영향을 준다(정정교 & 정혜원, 2023).

즉 청소년기는 신체적, 정신적으로 급격한 성장이 이뤄지는 시기로 개인적인 요인뿐만 아니라 학업 성취와 여가 활동, 사회적 관계와 같은 다양한 외부 요인에 많은 영향을 받는다. 그러나 청소년 행복지표 평가, 아동친화도시, 청소년이 행복한 지역사회 조성 사업 등 정책을 위한 정량 연구는 진행되었으나 청소년을 대상으로 한 질적연구는 매우 미미한 실정이다.

2) 줄어드는 청소년 여가시간...실제 세계와의 경험 제한한다

청소년기의 학업 외 활동은 외부 세계에 대한 탐색과 새로운 관계의 정립에 주요한 역할을 한다. 이러한 학업 외 여가 활동을 통해 청소년들은 자율성과 독립성을 경험하고, 스트레스를 해소하며, 자기 효능감을 증진한다(Grossman & Finlay, 2017). 자기 주도적인 활동을 통해 자아 정체성을 형성하고 또래와의 상호작용으로 긍정적인 사회적 관계를 구축한다. 여가 활동에 적극적으로 참여하는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 정신적 건강과 자존감 수준이 높은 것으로 나타났다.

하지만 현실적으로 청소년들이 여가 시간을 충분히 누리기에는 어려움이 존재한다. 서울 지역 청소년들의 여가 활동 여건 만족도는 6.84로, 전국 평균인 6.97에 못 미치는 것으로 나타났으며, 여가 활동 공간 만족도 역시 서울이 3.53으로 전국 평균인 3.60에 비해 낮았다(오해섭 외, 2019). 청소년들이 이용하는 여가 장소로는 놀이터, 친구 집, 노래방, 운동장, 카페, 도서관, PC방 등이며, 여가 공간으로 청소년 시설(예: 청소년수련관, 청소년문화의 집 등)을 이용하는 비율은 1.3%에 불과하다. 청소년들이 여가 활동을 즐기는 데 어려움을 겪는 이유는 비용 부담(29.9%), 시설이나 장소 부족(29.0%), 시간 부족(21.2%) 등으로 나타났으며(청소년정책연구소, 2022), 이는 지역사회 기반 시설의 부족과 청소년을 위한 여가문화의 부재함을 나타낸다.

학업 외 활동 시간의 비중 또한 매우 제한적이다. 초등학교에서 고등학교로 진학할수록 청소년의 여가는 점점 줄어든다. 중학생의 필수 활동 시간 하루 평균 9시간 50분, 학업 시간은 9시간 22분 중 여가는 겨우 4시간 47분에 불과하다. 미디어 기기를 사용하지 않는 여가 활동의 경우 75.2%의 청소년이 참여하며, 이 시간에는 주로 아무것도 하지 않는 휴식(20분), 운동 및 신체 활동(17분), 취미 활동(13분), 종이책 읽기(4분) 등을 한다. 반면, 미디어를 사용하는 여가 활동은 전체 청소년의 87.9%가 평균 2시간 10분 동안 사용하고 있어 미디어가 여가 생활에서 차지하는 비중이 매우 높다.

학교 및 공공에서 제공하는 청소년 활동에 참여하지 않는 이유로는 물리적 요인(참여 시간의 부족, 불편한 교통)뿐만 아니라 정서적 요인(또래의 참여, 희망 활동의 부재 등)이 중요한 요소로 작용하고 있다. 참여할 시간이 없어서(28.5%)가 가장 높게 나타났으며, 희망하는 활동이 없어서(26.6%), 활동에 대한 정보가 부족해서(14.9%) 등의 이유로 활동에 참여하지 않는 것으로 조사되었다(청소년정책연구소, 2022).

청소년기의 학업 외 활동은 그들의 정신적 건강과 자아 정체성 형성에 중요한 역할을 하지만 현실적으로 이를 뒷받침할 수 있는 여건은 충분하지 않다. 공간의 다양성 부족, 경제적 부담, 시간 부족 등은 청소년들이 여가를 충분히 누리는 것을 방해하는 주요 요인으로 작용한다. 청소년들이 자율적 여가 생활과 사회적 관계를 형성, 자기 효능감을 높일 수 있는 여가 활동의 기회를 제공하는 것이 필요하다.

2_청소년의 공간 경험

1) 스스로 공간을 만들던 아이들, 청소년기에 접어들며 더 넓은 세상과 나를 연결짓다

청소년기는 공간 인식의 발달과 관련된 중요한 시기이다. 도시 공간에서의 경험은 청소년이 자아 정체성을 형성하고 사회적 관계를 확립하는 데 중요한 역할을 한다(Greenfield, 2017). 청소년은 도시의 다양한 공간에서 개인적인 의미를 발견하고 자유, 소속감, 독립성 등 성격을 형성해 간다.

청소년기의 공간 경험은 아동기와의 연속선상에서 발전하고 변화하는 특성을 지닌다. 아동기의 공간 경험은 TV, 문학작품, 인터넷, 음악, 영화와 같은 상징적 매개를 통한 간접적 경험과 거주, 체험, 학습, 여행 등 신체적 감각에 의한 직접적 경험으로 구분

할 수 있다(김승미, 2018). 아동은 다양한 매체를 통해 공간을 인식하고 탐색할 뿐만 아니라 신체를 직접 활용하여 공간과 깊이 있게 연결되는 경험을 한다. 세상과의 유대와 자기 자신에 대한 탐색이 진행되는 시기로, “본인이 직접 만든 공간”에 대한 애착이 두드러진다(Sobel, 2002). 은신처, 요새, 덤불집과 같은 놀이공간을 새롭게 만들어내며 세상과 자신을 탐색한다. 이러한 경향은 청소년기에 접어들며 변하는데, 미국 5~15세 아동들을 대상으로 스스로 공간을 만드는 비율을 조사한 결과 청소년기에 접어들며 이러한 공간 창조 활동은 급감한다.

청소년기는 아동기의 특성에서 발전하여 본인에 대한 탐색과 타인과의 유대가 더욱 증진되는 시기이다(Pearce, 2000). 청소년들은 공간을 통해 더 넓은 세상과 자신을 연결하고, 평소 만나기 어려운 다양한 사람들과의 접촉을 통해 본인과 타인에 관한 관심과 인식을 확장한다(청소년정책연구소, 2023). 아동기와 달리 청소년기에는 가족과의 관계가 약해지고 주로 친구나 사회적 관계 속에서 공간을 경험하며 그 방식도 더 성숙하고 다차원적으로 변화한다. 학년이 높아질수록 가족과의 활동은 줄어들고 컴퓨터나 미디어를 통한 활동이 두드러지게 나타난다. 청소년들이 독립적인 활동과 외부 세계와의 관계 형성에 더욱 집중된다.

2) 청소년기 공간 경험, 성인기 삶의 만족 결정한다

청소년기는 그 자체로 중요한 성장 단계일 뿐만 아니라 성인기의 삶의 만족도에 큰 영향을 미치는 시기로, 연속적인 생애 관점에서 매우 중요한 의미를 지닌다(청소년정책연구소, 2020). 청소년기의 가족과의 여행경험, 문화예술 활동 참여, 공간 경험은 성인기의 인지발달과 정서적 행동 발달에 큰 영향을 미친다. 영국 UCL은 어린이와 청소년 3,568명을 5년간 추적 연구한 결과, 공간 경험이 아동의 인지 발달과 정신건강에 높은 연관성이 있음을 밝혔다.

청소년기의 공간 경험은 아동기와는 다르게 사회적 관계의 확장, 자율성의 강화, 감정적·정서적 안정을 도모하는 특징을 보인다. 청소년은 공간의 기존 의미를 자신의 시선으로 재해석하고 독특한 의미로 변형하여 새로운 공간 경험을 창조해 나간다. 이는 청소년이 도시 공간을 탐색하며 자신을 표현하고 타인과 관계를 맺으며, 성인기로의 전환을 준비하는 중요한 기반이 된다. 그러나 청소년기 삶 전반의 중요성에도 불구하고 청소년의 삶은 구체적이고 체험적으로 들여다보는 연구는 부족한 실정이다. 청소년 공간 복지의 측면에서 청소년의 의견과 경험을 반영한 연구가 필요하다.

3_소결 : 청소년 공간 복지 연구의 필요성과 쟁점

청소년기의 행복감은 일시적인 긍정적 감정이 아닌 장기적 행복감을 위한 기반이 된다. 특히 긍정적인 사회관계와 삶에서의 다채롭고 성공적인 경험은 청소년기의 높은 행복감을 유도하고 자존감과 사회적 인식을 강화한다. 그러나 국내 청소년의 행복감과 삶의 만족도는 매우 낮은 편이다. 과도한 학업 스트레스와 고립된 생활은 청소년기를 단편적이고 반복적인 삶으로 만든다.

청소년기는 신체적, 정신적으로 급격한 성장이 이루어지고 개인적인 요인뿐만 아니라 학업 성취와 여가 활동, 사회적 관계와 같은 다양한 외부 요인이 영향을 미치는 섬세한 과정이다. 특히 학업 외 사회에서 경험하는 다양한 자극들은 청소년 삶의 외연을 확장하고 스스로에 대한 자아정체성을 찾는 데 중요한 역할을 한다. 그러나 한국의 현실에서 이를 실현하기 위한 여건은 충분하지 않다. 시간의 부족, 공간의 다양성 부족, 경제적 부담은 청소년들의 도시 공간 경험을 방해하는 주요 요인이다. 이는 청소년의 자율적 여가 문화 및 기회의 부족뿐 아니라 청소년 다양한 지역사회 기반 시설의 부재를 나타낸다.

청소년은 도시 공간과의 실제적 경험을 통해 자아 정체성을 형성하고 사회적 관계를 확립한다. 자신을 표현하고, 타인과 관계를 맺으며 자율성을 강화하고 감정적·정서적 안정의 욕구를 가지고 있다. 공간에 대한 의미를 자신만의 시선으로 재해석하고, 독특한 의미로 변형하여 새로운 공간으로 창조해 나간다. 특히 청소년의 삶이 전개되는 도시 공간에서 지역사회와의 유기적인 연계는 필수적이다. 청소년은 지역사회의 다양한 자원을 통해 배움과 성장을 경험하고 사회적 관계를 확장한다. 이러한 공간 경험은 청소년들에게 단순히 학업 성취를 넘어 지역사회 일원으로서의 역할을 경험하게 하며, 사회적 정체성과 소속감을 강화하는 데 기여한다. 청소년이 일상생활에서 접하기 어려운 다양한 사회자원을 활용하도록 지원하여 궁극적으로 청소년들이 지역사회와 상호작용하며 사회적 자산을 구축할 수 있는 기회를 마련하도록 하는 것이다.

그러나 생애 전반에 많은 영향을 주는 청소년기의 중요성에도 불구하고 청소년의 삶을 구체적이고 체험적으로 들여다보는 연구는 부족하다. 청소년 행복지표 평가, 아동 친화도시, 청소년이 행복한 지역사회 조성 사업 등 청소년 정책을 위한 정량 연구는 진행되었으나 청소년을 대상으로 한 질적연구는 매우 미미한 실정이다. 청소년이 실제로 원하는 여가 활동과 공간, 그리고 그들이 느끼는 경험을 반영하는 정책과 연구를 통한 청소년 공간 복지 개선이 필요한 실정이다.

03. 청소년은 지금,

1_어떤 모습인가

1) 청소년기 자아 정체성

청소년기는 아동기에서 더 나아가 본인에 대한 탐색과 유대를 증진하는 시기이다 (Pearce, 2000). 이 시기에는 본인을 중심으로 하여 다양한 사람들과의 접촉을 통한 본인과 타인에 관한 관심과 의식이 중요하게 작용한다(청소년정책연구소, 2023). 대부분의 시간을 보내는 학교 내 또래 집단은 청소년기 자아 정체성 확립에 중요한 영향을 미친다. 청소년기는 또래 집단의 특성과 그 관계 속에서의 ‘나’를 찾아가며 자아 정체성을 확립해 가는 시기라 할 수 있다.

청소년이 생각하는 또래 집단의 특성과 본인에 대한 자아정체성을 알아보기 위해 포커스그룹 인터뷰 당시 (1) 학급 내 그룹들과 그 중 (2) 내가 속한 그룹에 대해 질문하였다. 이는 연구 참여 청소년들이 초등학생에서 중학생으로 신변이 변화하며 초등학교 친구 또는 동네 친구들보다 학교 친구들과 더 많은 시간을 보낸다고 응답한 것에 기초하였다.

(1) 학급 내 그룹 찾기

청소년들이 학급 내 또래 집단을 구분하는 기준은 성격, 취미, 학업, (학교에서 맡은) 역할, 거주지, 신체적 특징, 관계 형성 특징, 놀이, 중심인물 등 다양하다. 일관된 속성과 위계를 활용하기보다 여러 기준을 복합적으로 활용하여 또래 집단을 그룹 짓는다. 그 속에서 본인은 한 집단에 속하거나 여러 집단에 걸쳐 속해 있는데, 같은 집단에 속해 있다고 느끼게 하는 주요한 활동은 같이 점심을 함께 먹거나 같이 노는 데서 비롯한다.

① 성격

성격과 취미는 청소년들이 학급 내 또래 집단을 그룹 짓는 데 가장 많이 활용한 기준이다. 성격으로 그룹 지어진 또래 집단의 주요 특성은 ‘조용한’, ‘활발한’, ‘분위기 메이커’, ‘MBTI가 E(외향형)’, ‘리액션 많고 웃음이 많은’, ‘목소리가 큰’, ‘미친놈들’, ‘승부욕이 강한’ 이다. 비슷한 성격을 가진 친구들이 서로 그룹을 짓는다고 생각하는 경향이 있으며, 이때 성격은 활발하고 리액션이 좋은 외향형인지 조용하고 소극적인 내향형인지가 주를 이룬다.

② 취미

취미로 구분지는 그룹은 ‘그림 그리는 걸 좋아함’, ‘과학을 좋아함’, ‘아이돌 덕질’, ‘춤 추는 무리’, ‘만화 그리는’, ‘틱톡 또는 인스타 밈을 잘 아는 그룹’, ‘노래 부르는 그룹’, ‘게임하는 그룹’ 등 다양하다. 취미는 주요 대화 소재나 놀이로 자연스럽게 연결되기 때문에 서로 쉽게 연결되는 방법의 하나임과 동시에, 나와 다른 취미를 가진 집단에 대해 “뭐 하는 애들인지 모르겠다”고 배척 적인 평가를 하게 하는 기준이기도 하다.

③ 학업 및 역할

청소년들은 공부를 본인의 가장 주된 업무라고 생각하고 있는 만큼 학업도 또래를 구분 짓는 주요한 기준이 된다. ‘발표 많이 하는’ 친구들로 구분하기도 하고, ‘수학에 미친’, ‘쉬는 시간에도 공부하는’ 등 공부에 관심이 많거나 시간을 많이 할애하는 것으로 보이는 친구들끼리 그룹을 짓기도 한다. 학교에서 맡은 역할로 나누어진 그룹도 있다. ‘회장’, ‘서기’ 등 학급 내 역할이나 ‘방송부’ 등 현재 하는 동아리로 그룹을 구분하기도 한다.

④ 외형

청소년기는 외적인 관심이 아동기에 비해 증가하는 시기로, 외적으로 보여지는 특성으로 그룹을 표현하기도 한다. ‘화장하는 그룹’, ‘마른 애들만 있는 그룹’ 등 본인 스스로 그 그룹에 속해 있지는 않지만, 본인이 평가하는 그 그룹의 외향적 모습을 반영한 그룹 짓기를 하는 모습도 나타난다.

⑤ 관계

관계 형성의 시기와 범위로 학급 내 그룹을 설명하기도 한다. ‘소꿉친구들’, ‘국제사랑
꾼연합기구’, ‘단짝친구’, ‘두루두루 친한’, ‘다른 반 친구까지도 다 친한’, ‘어린이집부
터 친구’, ‘학기 초에 친해진’ 등 청소년이 되기 이전 시기부터 친했던 그룹부터 같은
반이 되고부터 천천히 친해진 그룹 등 관계가 형성된 시기로부터 형성된 친밀함으로
그룹을 나누기도 한다. 반에서 일찍 그룹을 형성한 친구들이 학급 내에서 기세와 분위
기를 형성해 “가오를 잡는다”고 설명하거나 초등학생에서 중학생으로 올라오며 관계
를 형성하지 못한 본인을 “남아돌고 있다”고 표현하기도 한다. 이러한 관계 형성의
특징으로 그룹을 구분 짓는 특성은 ‘OO네’ 또는 ‘나’, ‘나머지’ 등 특정 인물을 중심
으로 그룹 구분 짓는 것으로 구체화하기도 한다.

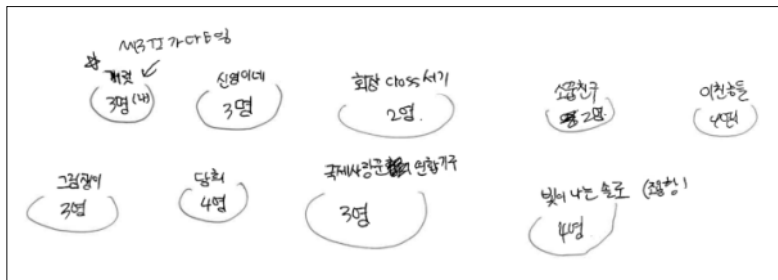
⑥ 거주지

거주하는 곳을 중심으로 학급 내 그룹을 구분 짓기도 한다. ‘독립문에 사는 그룹’, ‘경
복궁에 사는 그룹’ 등 같이 쉽게 모일 수 있고, 등하교를 같이할 수 있는 ‘동네 친구’
로 설명하였다. 이처럼 사는 곳을 중심으로 학급 내 그룹을 설명한 참여자는 1명으로,
다른 연구 참여자들은 중학교에 진학하면서 친구들이 서로 다른 동네에 거주하여 동
네 친구로 학급 친구들을 구분하기 어렵다고 언급하였다.

[표 3-1] 학급 내 그룹 구분기준 및 소속

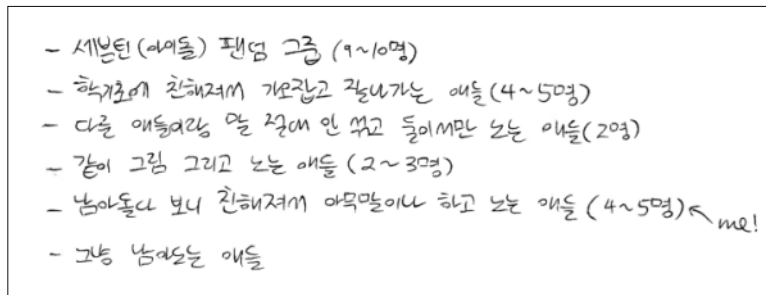
번호	ID	학급 내 그룹구분 기준								본인이 속한 그룹
		성 격	취 미	학 업	역 할	외 형	관 계	중 심 인 물	거 주 지	
1	청소년A	○	○					○		아이돌 좋아하는 그룹
2	청소년B							○		나
3	청소년C	○	○		○		○	○		아이돌 좋아하는 그룹
4	청소년D	○	○		○		○			방송부, 미친놈들
5	청소년E	○	○	○			○			아이돌 좋아하는 그룹
6	청소년F		○				○			남아돌다 보니 친해져서 아무 말이나 하고 노는 그룹
7	청소년G			○						교실 안에서 노는 그룹
8	청소년H						○			혼자

번호	ID	학급 내 그룹구분 기준								본인이 속한 그룹
		성격	취미	학업	역할	외형	관계	중심인물	거주지	
9	청소년I	○	○	○		○				목소리가 큰 그룹
10	청소년J	○		○			○			재미있는 말 많이 하는 그룹
11	청소년K	○	○							드립치기 좋아하는 그룹
12	청소년L		○	○						노래, 그림 좋아하는 그룹
13	청소년M	○							○	경복궁 쪽에 사는 그룹



자료: 연구참여자 직접 작성.

[그림 3-1] 학급 내 그룹 짓기(청소년C)



자료: 연구참여자 직접 작성.

[그림 3-2] 학급 내 그룹 짓기(청소년F)

(2) 또래 집단 속에서 ‘나’

아동기에서 청소년기로 접어드는 연구 참여자들은 중학생이 되었다는 첫 경험과 새로운 학급에 적응해 가는 시기에 놓여있어, 학급 내 집단을 구분 짓는 선명한 기준을 보이

지는 않았다. 서로를 알아가는 탐색적 시기로, 본인이 속한 뚜렷한 집단이 존재하기보다 여러 집단에 걸쳐 소속되어 있는 모습을 보인다.

공통된 취미를 중심으로 하는 ‘아이들을 좋아하는 그룹’, ‘노래, 그림 좋아하는 그룹’은 아이들에 대한 최신 정보, 앨범 구매, 좋은 노래 추천 등 본인의 정보와 취향을 공유하며 친밀도를 높여간다.

‘목소리가 큰 그룹’, ‘재밌는 이야기를 하는 그룹’, ‘드립치기 좋아하는 그룹’으로 본인이 속한 그룹을 표현하기도 한다. 외향적인 성격을 바탕으로 학급 내에서 주목받고 다른 그룹의 친구들도 쉽게 친하게 지낸다. 반드시 외향적이지 않더라도 본인들 그룹만의 소소한 일들을 재밌는 이야기와 사건들로 표현하는 참여자도 있다.

‘방송부’ 또는 ‘(수학 공부 같이하는) 미친 놈들’ 그룹은 동아리 활동에서 파생되는 과제를 함께하거나 숙제를 모여서 하기 위해 온오프라인으로 학업 외 생활을 공유하고 있다.

학기 초에는 학급 친구들을 사귀기 어려워 ‘남아돌고 있다가 두루두루 친하게 지내는’ 참여자도 있지만, 학급 친구들이 모두 같은 초등학교에서 진학하고 본인은 타 학교에서 진학하는 바람에 학급 친구들과는 어울리기 어렵고 ‘혼자’ 지낸다고 설명한 참여자도 있다.

2) 청소년의 생활상

청소년들은 하루 중 수면, 식사, 개인 유지 등에 필요한 필수 시간을 제외하고 학업에 평균 약 9.3시간(38.7%)을 할애한다. 이 중 학교에서 보내는 약 6.5시간을 제외하면 약 2.8시간을 방과 후 추가 학업 시간으로 보내고 있다. 가족과 함께 저녁을 먹는 횟수는 평균 3.8회로 일주일에 절반 정도는 혼자 또는 친구들과 저녁 식사를 해결하고 있다.⁸⁾

여가 활동에 보내는 시간은 약 3.3시간(13.7%)이고 하루 1시간 이하를 노는 시간으로 쓰는 청소년에서부터 6시간 이상까지 개인적 편차가 있는 편이다. 이 시간에는 주로 게임하기 또는 핸드폰으로 SNS 하기 등 온라인 활동이 주를 이루고 그 외 친구들과 수다 떨기, 배드민턴 치기, 노래 듣기 등을 주 여가 활동으로 언급하였다. 친구들과 또는 가족과 약속을 잡아 놀러 가거나 산책하는 특별한 날을 제외하고 청소년들의 여

8) 초록우산 어린이재단의 아동·청소년 행복지수 보고서(2023)에 따르면, 아침과 저녁을 가족과 함께 식사하는 아이들의 행복감이 7.38로 가장 높았다. 하교 후 집에 있는 시간이 긴 집콕 선호형 아이들의 행복감이 6.69로 집콕비선호형 아이들의 7.05 행복감보다 더 낮았으며, 늦은 수면 아이들의 행복감이 0.32점 더 낮게 나타났다.

가 활동은 주로 ‘학교→학원→집’으로의 이동 시간과 저녁 늦은 시간 집에서 일어난다. 학교와 집을 제외한 도시 공간을 이용하는 주 활동 시간은 학교와 학원 그리고 집을 이동하는 사이 시간에서 발생한다.

[표 3-2] 청소년 생활 기초조사

번호	ID	학업 외 공부시간 (시간/일)	노는 시간 (시간/일)	취침시간	주 여가활동	가족과 함께하는 저녁식사 (회)	평균 용돈 (원)
1	청소년A	2~3	5~6	밤12시	아이돌 덕질, 노래듣기	2회	없음 ¹⁾
2	청소년B	2~3	1~2	밤11시	수다 떨기, 노래듣기	2회	10만원
3	청소년C	3~4	3~4	밤 12시	노래부르기	5회	없음
4	청소년D	3~4	2~3	밤 11시	노래듣기	3회	2만원
5	청소년E	4~5	1~2	밤10시	아이돌 덕질	6회	3만원
6	청소년F	3~4	2~3	밤12시	그림그리기, 사진찍기	3회	2만원
7	청소년G	1~2	~1	밤11시	게임하기	3회	7만원
8	청소년H	~1	6~	밤10시	책읽기	5회	2.5만원
9	청소년I	3~4	3~4	밤 12시	게임하기	7~8회	없음
10	청소년J	3~4	3~4	새벽 2시	배드민턴	8회	5~6만원
11	청소년K	3~4	6~	밤12시	게임하기	4회	15만원
12	청소년L	3~4	2~3	새벽1시	게임, 노래듣기, 배드민턴	3회	없음/5만원
13	청소년M	1~2	2~3	새벽1시	수다떨기	3회	8~20만원
평균		약 2.8	약 3.3	-	-	3.8 회	4.3만원

주 1: 평균 용돈 ‘없음’은 필요할 때마다 부모님께 받는 경우임.



[그림 3-3] 청소년 하루 시간 사용

[표 3-3] 청소년 방과 후 일과(예시)

	활동장소	주요활동	동행인
오후 4시	학교	하교	친구
오후 5시	↓	편의점에서 저녁	혼자
오후 6시	학원가기	공부	친구
저녁 7시			
저녁 8시			
저녁 9시	↓	쉼터에서 수다	친구
밤 10시	집	귀가	혼자
밤 11시		스마트폰 게임 및 SNS	혼자
밤 12시			

2_어떤 공간을 사용하는가

1) 도시 공간 이용 실태

청소년들이 일상생활 속 자주 가는 공간으로 촬영한 130개 공간의 분포는 [그림 3-4]와 같다. 주로 학교와 학원, 학원과 집을 이동하는 사이 시간 또는 주말 동안 촬영되었다. 청소년이 방문한 도시의 공간들의 대부분은 학교와 학원 그리고 집을 중심으로 반경 0.5~2km 내에 위치하고 있다.

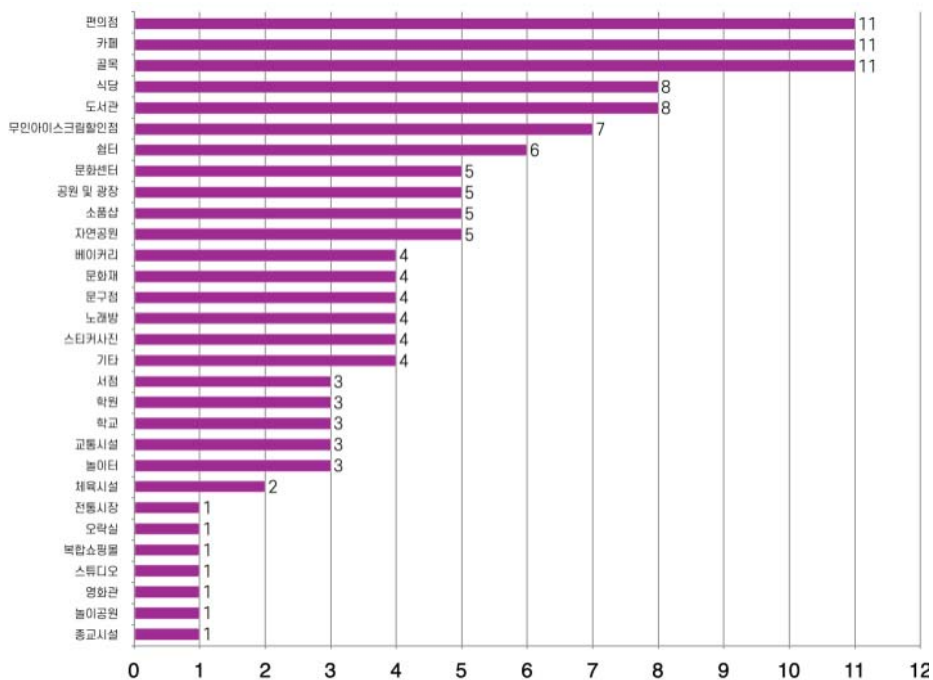
청소년에게 필요한 공간으로 가장 많이 촬영된 공간은 상업시설(총 63회, 48.5%), 공간시설(총 30회, 23.0%), 문화체육시설(총 23회, 17.7%), 학업시설(총 6회, 4.6%), 교통시설(총 3회, 2.3%), 종교시설(총 1회, 0.7%) 순이다. 청소년이 이용하는 상업시설은 카페, 식당과 같은 식음시설과 소품샵, 종합쇼핑몰 같은 소비시설 그리고 노래방, 스티커사진과 같은 유흥 시설로 나누어 볼 수 있다. 그중에서도 편의점(총 11회), 카페(11회), 식당과 같이 청소년들이 학교에서 학원, 학원에서 집으로 이동 중 간단히 끼니를 때울 수 있는 식음시설들이 가장 높은 횟수로 촬영되었다. 무인 아이스크림 상점(7회), 노래방(4회), 스티커 사진점(4회)과 같이 무인으로 운영되는 상점도 높은 이용률을 보인다.

쉼터(6회), 자연공원(5회), 공원 및 광장(5회)과 같은 공간시설은 상업시설 다음으로

청소년에게 필요한 공간으로 언급되었다. 그중에서 골목(11회)이 가장 높은 빈도로 촬영되었는데, 집으로 가는 하룻길, 학원 가는 길 등 기능적 측면의 골목길 이외에도 아기자기한 상점들이 모여있는 골목길, 돌담으로 둘러싸인 길 등 청소년의 감성을 이용한 심미적 측면의 골목길 사진도 다수 촬영되었다.

문화체육시설 중에서는 도서관(8회)과 문화센터(6회) 그리고 경복궁, 광화문과 같은 문화재(4회)가 자주 방문하는 공간으로 촬영되었다. 도서관은 학교와 학원 숙제를 하는 공간, 집에서 공부가 안될 때 가는 공간으로 대다수의 연구 참여자가 방문하는 공간으로 언급하였다.

집과 학교 그리고 학원을 제외한 도시 공간들에 대한 촬영을 부탁하였음에도 불구하고 학교(3회), 학원(3회) 그리고 집(1회)이 청소년에게 필요한 공간으로 촬영되었다. 참여 청소년은 해당 연구에 대한 요청을 이해하였음에도 방과 후 이 공간들이 방과 후 또래 집단과 놀이와 만남의 공간으로 활용된다는 점에서 청소년에게 필요한 공간이라고 설명하였다.



[그림 3-4] 청소년이 자주 방문하는 도시 공간별 사진촬영 횟수

[표 3-4] 청소년이 촬영한 자주 방문하는 도시 공간들

	방문공간		촬영횟수	세부 공간명
사업 시설	식 음 료	편의점	11	CU(6), 세븐일레븐(2), GS the Fresh(3)
		카페	11	스타벅스(2), 애견카페(1), 베스킨라빈스(2), 이디야커피(1) 등
		식당	8	짜이커리, 명원갈비집, 짱구떡볶이, 자미당 핫도그, 소풍가는 날, 만나분식 등
		무인아이스크림 할인점	7	픽마픽미아이스(4), 아이스크림스토리(1), 아이스크림할인점(1)
		베이커리	4	파리바게트(1) 뚜레쥬르, 효자동베이커리
	소 비 재	소품샵	5	다이소(3), 소품샵(2)
		문구점	4	모닝글로리(3), 재동문구점(1)
		스튜디오	1	노란벽작업실(1)
		전통시장	1	통인시장(1)
		복합쇼핑몰	1	스타필드 일산(1)
	유 휴	노래방	4	락휴노래방(4)
		스티커사진	4	Photoism(1), 인생네컷(3)
		놀이공원	1	롯데월드(1)
		영화관	1	CGV피카델리(1)
		오락실	1	짱오락실(1)
사업시설(합)			63(48.5%)	-
공간 시설	골목	11	삼청동 거리, 집 앞 돌담길, 학원가는 길, 계동 골목길 등	
	쉼터	6	CU 옆 쉼터(1), 푸르미센터 벤치(1), 통인시장 앞 정자(2), 집 앞 쉼터(2) 등	
	공원 및 광장	5	서대문독립공원(3), 청와대 사랑채 및 분수대(2)	
	자연공원	5	백운동계곡(1), 수성동계곡(1), 한강(2), 청계천(1)	
	놀이터	3	군인아파트 놀이터(1), 인왕산 청운 어린이집 놀이터(1), 롯데아파트 놀이터(1)	
공간시설(합)			30(23.0%)	-
문화 체육 시설	도서관	8	종로도서관(4), 서울시교육청 어린이 도서관(2), 이진아 도서관(1), 정독도서관(1)	
	체육시설	5	종로문화 체육센터(2), 학교 운동장(1), 실외 배드민턴장(1), 에스메이커 댄스(1)	
	문화센터	4	종로문화센터(4), YMCA(1)	

	방문공간	촬영횟수	세부 공간명
	문화재	4	경복궁(1), 광화문(2), 세종문화회관(1)
	서점	3	교보문고(2), 알라딘중고서점(1)
	영화관	1	CGV피카델리(1)
문화체육시설(합)		23(17.7%)	-
학업 시설	학원	3	MJS수학학원(1) 등
	학교	1	교실(1), 학교 후문(1), 학교 운동장(1)
학업시설(합)		6(4.6%)	-
교통 시설	교통시설	3	버스정류장(2), 지하철역(1)
교통시설(합)		3(2.3%)	-
종교 시설	종교시설	1	교회(1)
종교시설(합)		1(0.7%)	-
기타	기타	4	집, 엘리베이터 등
총합		130(100.0%)	-

2) 도시 공간 이용 특성

청소년들이 이용하는 상업시설과 문화체육시설은 학교와 학원을 중심으로 중복적으로 언급되었다. 이는 청소년들이 생활 반경 내에서 편의점, 카페, 노래방 등 자주 방문하는 공간은 대체로 고정되어 있으며 서로 비슷한 공간을 공유하기 때문이다. 식당은 구체적이고 다양한 곳이 언급되었지만, 모두가 맛집으로 인정하거나 자주 방문하는 공간으로 동의하였다.

전체 도시 공간의 68.4%(89곳)는 실내 공간이고 나머지 31.6%(41곳)가 실외 공간으로 실내에서의 생활이 실외보다 많다. 하지만 대체로 실외에 있는 광장, 놀이터, 자연공원, 골목 등은 집을 중심으로 하여 개인별로 구체적이고 또렷한 장소감을 보였다. 청소년들이 향유하는 공간시설은 서로 겹치는 경우도 많지 않다.



[그림 3-5] 청소년이 자주 방문하는 공간 지도

3_어떻게 사용하는가

1) 도시 공간에서 일어나는 주요 활동들

청소년은 도시 공간을 기반으로 다양한 활동과 경험을 만들어간다. 학교 밖 공간은 청소년들에게 새로운 세계를 경험하고 탐색할 수 있는 주요한 무대가 된다. 연구 참여 청소년에게 촬영한 도시 공간에서 하는 주요한 활동들을 질문한 결과, 청소년들의 활동은 일상적이고 필수적인 활동에서부터 여가와 같은 선택적 활동, 타인과 교류하는 사회활동까지 구체적이며, 도시의 공간들과 직접적인 연관을 맺고 있다.

조사된 청소년들의 도시 공간에서의 활동을 안 겔(Yan Gehl)의 옥외 활동 분류⁹⁾를 활용하였다. 안 겔은 도시 공간에서 일어나는 활동을 ‘필수적 활동(Necessary Activities)’, ‘선택적 활동(Optional Activities)’, ‘사회적 활동(Social Activities)’으로 분류했으며, 이를 통해 도시 공간에서 청소년이 어떻게 환경과 상호작용 하는지를 설명한다. 도시 공간은 청소년들에게 필수적 활동을 수행하고, 선택적 여가를 즐기며, 사회적 상호작용을 하는 다면적인 장소로 작용한다. 청소년들은 필수적 활동을 통해 기본적인 필요를 충족하고, 선택적 활동을 통해 자신의 흥미와 관심을 탐구하며, 사회적 활동을 통해 또래 및 가족과의 관계를 강화한다.

① 필수적 활동(Necessary Activities)

필수적 활동은 청소년들이 반드시 해야 하는 일상적 활동을 의미하고, 이런 활동이 일어나는 장소는 구체적이고 실질적인 목적으로 이용된다. 청소년은 도시 공간에서 식사, 준비물 구입, 공부하기 등 일상적인 필요를 충족하는 활동을 수행한다. 청소년의 주요한 활동이 발생하는 학교, 학원, 집을 중심으로 접근성이 좋은 공간에서 주로 필수적 활동이 일어난다. 편의점이나 무인상점에서 빠르고 간편하게 식사를 해결하거나, 도서관에서 학원가기 전 숙제를 해결하기 등으로 활용되는 것이다.

하지만 이러한 공간에서 반드시 필수적인 활동만 일어나는 것은 아니다. 도시 공간은

9) 덴마크의 건축가인 안 겔의 <삶이 있는 도시 공간(1971)>에 따르면 도시에서 일어나는 다양한 활동을 다음의 세 가지 범주로 구분할 수 있다.

① 필수적 행동: 선택의 여지 없이 해야 하는 일 예) 등교, 출근, 앉아서 쉬기, 우체국 가기, 버스 기다리기 등
 ② 선택적 활동: 적당한 기회가 주어졌을 때 하고 싶어서 하는 활동. 사람들이 원하고 시간과 장소가 허락하는 조건 예) 길거리 서성이기, 풍경 바라보기, 햇볕 쬐기 등
 ③ 사회적 활동: 공공장소에 있으므로 해서 야기되는 모든 활동 예) 아이들의 놀이, 인사와 대화, 상품의 선전, 집단 활동 등

복잡하고 다층적인 행위가 중첩되어 있다. 간식을 사 먹기 위해 방문하는 무인상점에서 친구들과의 수다와 쉬어가기 활동이 발생하기도 하고, 도서관에서 친구들과 함께 수다 떨고 게임을 하는 등 선택적이고 사회적 활동이 동시에 발생하기도 한다. 공공가로는 목적지로의 이동을 위한 물리적 기반 시설로 이용되지만, 걸어 다니면서 마주치는 골목의 풍경을 감상하거나 하늘을 바라보는 심리적 공간으로 작용하기도 하는 것이다.

② 선택적 활동(Optional Activities)

선택적 활동은 시간적, 상황적 여유가 주어졌을 때 청소년이 스스로 하고 싶은 것을 결정하여 하는 활동이다. 시간과 공간이 허락하는 조건으로 사람들이 원하는 선호로 발생하는 활동이라 할 수 있다. 소품 구경하기, 연주하기, 사진 찍기, 책 구입, 교복 수선 등 청소년 개인의 흥미와 취미의 반영된 여가 활동이 주를 이룬다. 선택적 활동의 종류가 다양한 만큼 그 활동이 일어나는 도시의 공간들도 식음시설에서부터 문화체육시설, 공간시설 등 다양하다.

얀 겔에 따르면 선택적 활동은 공간의 물리적 조건에 직접적인 영향을 받는다. 연구 참여 청소년들의 선택적 활동이 발생하는 공간을 분석해 보면 다양한 경험과 쾌적한 환경이 제공되는 도시 공간의 환경조건이 중요함이 발견된다. ‘시원하고 쾌적한’이라거나 ‘깨끗한’, ‘볼거리가 많은’과 같은 공간환경의 물리적 쾌적뿐 아니라 ‘날씨가 좋은’과 같은 기후 환경도 선택적 활동이 일어나는 동기가 되었다.

청소년들은 공원과 산책로를 걸어 다니며 운동, 명 때리기, 하늘 보기, 사진 찍기와 같이 일상적인 스트레스에서 벗어나 자연을 감상하고 회복감을 느낀다. 햇볕을 쬐거나 길고양이와 구경하기 등과 같은 소소한 활동들도 집 근처 뒷골목에서 일어난다. 청소년들은 차량이 통제되지 않은 공공가로에서 할 수 있는 선택적 활동에 제약이 발생하는 것에 불편함을 호소하면서, 차 없는 거리 또는 지나가는 사람이 많지 않은 거리에서의 자유로운 활동에 긍정적인 반응을 보였다.

③ 사회적 활동(Social Activities)

사회적 활동은 도시의 공간에서 발생하는 놀이, 대화, 인사, 집단 활동 등 모든 상호작용 활동을 의미한다. 청소년들은 도시의 공간을 무대로 하여 세상과 상호작용 하며 사회적 유대감을 형성하고 있다. 사회적 활동이 일어나는 공간은 학교, 교회 등과 같이 상호작용의 강도가 강한 공간에서부터 단골 가게, 놀이터 등 느슨하고 유연한 상호

작용이 일어나는 공간까지 다양하다.

청소년들은 학교라는 공동체 집단에 속해 있으므로 자연스럽게 필연적인 사회적 활동이 발생한다. 수다 떨기, 춤추기(릴스찍기), 같이 스터디하기 등 매주 정기적으로 방문하는 교회에서 친척과 만나 놀고 근황을 확인한다고 설명한 청소년도 있다. 반면 전통시장과 단골 가게는 사장님과 자연스러운 인사와 일상의 대화가 일어나는 사회적 교류 장소이다. 놀이터와 도서관에서는 놀이 이외에도 친구들과 만남, 수다 떨기 등 공동체와 접촉하여 다양한 사회적 활동이 발생하는 공공장소이다.

[표 3-5] 청소년의 도시 활동 유형

유형	활동	장소
필수적 활동 (necessary activity)	밥 먹기	식당, 편의점
	간식 사기	편의점, 무인 아이스크림상점
	더위 피하기	카페, 무인 아이스크림상점
	간식(빵, 음료, 아이스크림 등) 먹기	카페, 편의점
	공부하기	도서관, 학교
	책 읽기	도서관
	숙제하기	도서관, 학교
	준비물 사기	생활용품점
	학용품 구매	생활용품점
	지나가기	공공가로
선택적 활동 (optional activity)	멍 때리기	쉼터, 공공가로
	하늘 사진 찍기	공공가로
	운동하기	공원, 체육시설
	노래 부르기	노래방
	교복 수선	전통시장
	구경하기(풍경, 고양이 등)	공공가로, 공원
	빵 구경	카페
	쇼핑하기	소품샵, 생활용품점
	사진 찍기	무인상점, 공공가로
	춤추기	학교, 체육시설
	강아지랑 놀기	공원
	햇볕 쬐기	공공가로

유형	활동	장소
	더울 때 에어컨 켜기	무인상점
	도시락 먹기	도서관
	마라탕 먹기	식당
	산책하기, 걷기	공공가로, 공원, 자연공원
	자전거 타기	공원
	물장구치기	자연공원
	핸드폰 하기(유튜브/게임)	도서관
	연주하기(바이올린/플루트)	문화센터
	놀이기구 타기	놀이공원
	책 구입	서점
	만화책 읽기	서점
	핸드폰 게임하기	도서관
	경찰과 도둑, 무궁화꽃 놀이	놀이터
	핸드폰 하기	교통시설
	노래 듣기	교통시설
사회적 활동 (social activity)	예배드리기	종교시설
	친척들 만남	종교시설
	친구들과 수다 떨기	학교, 도서관, 카페, 쉼터, 편의점
	친구들과 놀기	놀이터, 학교

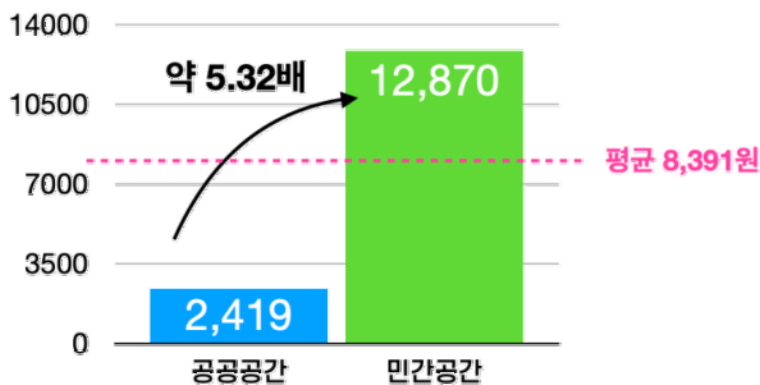
2) 공간에서 소비하는 비용

청소년들이 일주일간 도시 공간에서 소비하는 평균적 비용은 약 8,391원(최소 0원 ~ 최대 45,000원)이다. 이 중 공공공간에서 지불하는 비용은 2,419원이고 민간 공간에서 지불하는 비용은 12,870원으로 민간 공간에서 약 5.32배 더 많은 소비가 일어난다(그림 3-6). 청소년들이 주로 비용을 지불하는 공간은 카페, 식당, 편의점, 쇼핑 몰과 같은 민간 공간이다. 카페나 식당에서 맛있는 걸 사 먹는 미식 활동은 청소년의 주요한 소비 항목으로 평균 5,000~20,000원 사이의 비용이 지출된다. ‘비싼 음식은 부모님이 사줄 때만 먹는다’라거나 ‘뚜레쥬르 빵은 용돈을 받았을 때만 사 먹는 사치’라고 표현하는 등 경제적인 측면을 고려하는 모습을 보인다. 하지만 청소년들은 맛있는 음식을 먹고 사진을 찍는 활동을 여가의 중요한 부분으로 생각하고, 돈을 절약해

한 번씩 맛있는 음식을 사 먹는 것을 큰 즐거움으로 삼고 있다. 이 외에도 노래방, 영화관, 소품샵, 놀이동산 등 평균 소비 금액이 큰 공간에 대한 이용 빈도도 높다. 한편 돈을 쓰지 않고 무료로 이용할 수 있는 공공공간에 대한 이용도 적극적이다. 돈 없이도 눈치 보지 않고 오래 머무를 수 있는 공간에 대한 필요가 존재한다. 공원, 도서관, 문화체육시설과 같은 공공시설에서 청소년들이 평균적으로 소비하는 비용은 2,419원으로 민간 공간에서 소비하는 비용 대비 저렴하다. 그러나 공공공간은 민간 공간에 비해 그 다양성과 접근성이 부족함으로 인해 청소년들의 공간 이용 패턴은 민간 공간에서 소비를 통한 활동이 더 다양하고 빈번하게 일어난다.

중학교 들어와서 친구들과 카페를 처음 가보게 됐어요. 원래는 토요일 같은 시간에 매번 모이는 애들 무리가 있었는데 5시간씩도 놀고... 이제는 다들 바쁘기도 하고 그렇게 놀기가 어려운 것 같아요. [청소년J]

비싸요. 돈 안 쓰고 놀 데가 진짜 없어요. 용돈 아껴서 한 번씩 맛있는 거 사 먹고 그러는 것 같아요. 너무 비싼 건 부모님이 사줄 때만 먹고. [청소년E]



[그림 3-6] 공간별 소비비용(공공/민간)

3) 공간에 함께하는 사람

청소년들이 도시 공간을 함께 이용하는 사람은 공간 내 주요 활동과 공간의 선택에 큰 영향을 미친다. 동행인은 주로 가족, 친구, 또는 혼자인 경우로 나뉘며 누구와 함께 시간을 보내느냐에 따라 방문하는 장소와 활동의 성격이 달라진다. 청소년기는 학

교라는 공동체 집단에 속해 있으므로 자연스럽게 필연적인 사회적 활동이 일어나므로 학교 밖 도시 공간을 함께 이용하는 사람은 자유롭고 선택적이다.

청소년은 또래 집단과 함께 보내는 시간과 공통점이 늘어가며 그들과 함께하는 공간의 다양성이 증가한다. 친구와 학교 밖 도시 공간을 이용할 때 주로 카페, 놀이터, 쇼핑몰, 노래방과 같은 소비공간이 주를 이루는데, 수다를 떨거나, 사진을 찍고, 음식을 먹는 활동이 활발하게 이루어진다. 중학교에 진학하면서 친구들과 카페에 처음 가게 되었다거나, 아동기 때와는 전혀 다른 공간을 방문하게 되었다고 설명하기도 하였다. 학년이 높아질수록 또래 집단과 보내는 시간과 미디어 사용의 증가로 가족과의 활동 관계는 약해진다. 하지만 여전히 가족과 함께하는 시간을 편안하게 생각하고 안정감을 느끼기도 한다. 집 근처 동네를 산책하거나 계곡에서 놀기, 장거리 여행은 여전히 가족과 더 많이 동행하는 활동이다. 가족과의 활동은 주로 주말이나 휴일에 집중되어 있다.

청소년들이 혼자 있을 때는 주로 필수적 활동이나 휴식에 집중된다. 학교에서 필연적으로 만나는 관계가 존재하기 때문에 학교 밖에서는 혼자만의 시간 보내기를 더 선호한다고 다수가 응답하였다. 주로 도서관, 집 앞 쉼터, 길거리 벤치 등이 혼자서 방문하는 주요 공간이다. 집에 들어가기 전, 잠깐 쉬어가거나 멍 때릴 수 있는 공간, 잠깐 핸드폰을 할 수 있는 간이 공간이 혼자 있고 싶은 공간으로 자주 언급되었다.

[표 3-6] 청소년 도시 공간 이용 현황(방문빈도, 시간, 비용, 동행, 주요활동)

방문공간	촬영횟수 (회)	세부 공간명	방문빈도 (회/주)	시간 (분)	소비비용 (원)	동행인	주요활동
편의점	11	CU(6), 세븐일레븐(2), GS the Fresh(3)	3.22	10.7	4,370	혼자(7) 친구(6) 가족(3)	- 밥 먹기 - 간식사기 - 더워 피하기
카페	11	스타벅스(2), 애견카페(1), 베스킨라빈스(2), 이디야커피(1) 등	1.26	47	11,342	혼자(2) 친구(9) 가족(4)	- 간식(빵, 케이크, 음료, 빙스, 아이스크림 등) 먹기 - 강아지랑 놀기
골목	11	삼청동 거리, 집 앞 돌담길, 학원가는 길, 계동 골목길 등	4.62	10.4	1,000	혼자(8) 친구(7) 가족(3)	- 지나가기 - 햇볕 쬐기 - 멍 때리기 - 친구들과 수다 떨기 - 하늘 사진 찍기 - 운동하기 - 구경하기(풍경, 고양이 등)
식당	8	짜이커리(1), 명원갈비집(1), 짬뽕떡볶이(2), 자미당 핫도그(1), 소풍가는 날(2), 만나분식(1)	1.19	47.5	11,666	혼자(1) 친구(3) 가족(6)	밥/간식 먹기
도서관	8	종로도서관(4), 서울시교육청 어린이 도서관(2), 이진아 도서관(1), 정독도서관(1)	3.43	120	2,500	혼자(5) 친구(4) 가족(2)	- 책 읽기 - 숙제하기 - 핸드폰 하기(유튜브, 게임) - 공부하기 - 도시락 먹기
무인아이스크림할인점	7	픽미픽미아이스(4), 아이스크림스토리(1), 아이스크림할인점(1)	1.54	21.2	3,387	혼자(3) 친구(6)	- 아이스크림 먹기 - 더울 때 에어컨 쐬기 - 친구들과 수다 떨기

방문공간	촬영횟수 (회)	세부 공간명	방문빈도 (회/주)	시간 (분)	소비용 (원)	동행인	주요활동
쉼터	6	CU 옆 쉼터(1), 푸르미센터 벤치(1), 통인시장 앞 정자(2), 집 앞 쉼터(2) 등	0.91	10	0	혼자(4) 친구(2) 가족(1)	• 쉬기/ 앉아있기 • 명 때리기 • 수다 떨기 • 핸드폰 게임하기
문화센터	6	종로문화센터(4), YMCA(1)	1.12	130	3,750	혼자(2) 친구(2) 가족(1)	• 춤추기 • 바이올린/플루트 연주 • 산책하기/ 야경보기
공원 및 광장	5	서대문독립공원(3), 청와대 사랑채 및 분수대(2)	2.45	73.3	3,333	친구(5) 가족(4)	• 강아지 산책/걷기 • 구경하기 • 마라탕 먹기 • 운동하기 • 놀기 • 사진 찍기
자연공원	5	백운동계곡(1), 수성동계곡(1), 한강(2), 청계천(1)	1.05	180	8,000	친구(4) 가족(4)	• 산책하기, 걷기 • 풍경구경 • 자전거 타기 • 물장구치기
소품샵	5	다이소(3), 소품샵(2), 아이돌 굿즈샵(1)	0.35	23.3	9,500	혼자(2) 친구(3) 가족(1)	• 쇼핑하기 • 구경하기
체육시설	5	종로문화 체육센터(2), 학교 운동장(1), 실외 배드민턴장(1), 에스메이커 댄스(1)	2.03	150	6,500	혼자(1) 친구(5) 가족(1)	• 태권도 • 춤추기 • 달리기시합 • 배드민턴 치기

방문공간	촬영횟수 (회)	세부 공간명	방문빈도 (회/주)	시간 (분)	소비용 (원)	동행인	주요활동
베이커리	4	파리바게트(1) 뚜레쥬르(2), 효자동베이커리(1)	0.21	47.5	13,500	혼자(1) 친구(1) 가족(1)	• 빵 구매
문화재	4	경복궁(1), 광화문(2), 세종문화회관(1)	1.54	30	0	친구(3) 가족(1)	• 구경하기 • 산책하기
문구점	4	모닝글로리(3), 재동문구점(1)	0.77	13.3	6,000	혼자(4) 친구(1) 가족(1)	• 준비물 사기 • 학용품 구매 • 간식 구입
노래방	4	락휴노래방(4)	0.45	105	17,500	혼자(2) 친구(4) 가족(1)	• 노래 부르기
스티커사진	4	Photoism(1), 인생네컷(3)	0.63	20	4,000	혼자(1) 친구(2)	• 사진 찍기
서점	3	교보문고(2), 알라딘중고서점(1)	1.26	55	19,666	혼자(2) 가족(3)	• 책 구입 • 만화책 읽기
학원	3	MJS수학학원(1) 등	3.64	180	0	혼자(1) 친구(2)	• 공부하기
학교	3	교실(1), 학교 후문(1), 학교 운동장(1)	4.2	225	0	혼자(1) 친구(2)	• 춤추기 • 영상 찍기 • 덕질하기 • 산책하기

방문공간	촬영횟수 (회)	세부 공간명	방문빈도 (회/주)	시간 (분)	소비용 (원)	동행인	주요활동
교통시설	3	버스정류장(2), 지하철역(1)	3.99	-	450	혼자(3) 친구(2)	• 핸드폰 하기 • 노래듣기 • 친구들과 놀기 • 사진찍기
놀이터	3	군인아파트 놀이터(1), 인왕산 청운 어린이집 놀이터(1), 롯데아파트 놀이터(1)	0.63	-	0	혼자(1) 친구(3) 가족(2)	• 친구들과 수다 • 놀이(경찰과 도둑, 무궁화꽃 등) • 운동 • 놀이기구 타기
전통시장	1	통인시장(1)	3.64	-	3,500	혼자(1) 친구(1) 가족(1)	• 간식사기 • 교복수선 • 지나가기
오락실	1	짱오락실(1)		-	-	-	-
복합쇼핑몰	1	스타필드 일산(1)	0.98	180	30,000	가족(1)	• 맛있는 거 먹기 • 만화책 보기
스튜디오	1	노란벽작업실(1)	0.98	-	0	혼자(1)	• 구경하기
영화관	1	CGV피카델리(1)	0.56	270	30,000	친구(1)	• 영화감상
놀이공원	1	롯데월드(1)	0.21	-	45,000	친구(1)	• 놀이기구 타기 • 사진 찍기
종교시설	1	교회(1)	0.98	-	0	가족(1)	• 예배드리기 • 친척들 만남
기타	2	집, 엘리베이터 등		-	-	-	-

출처: 청소년이 직접 작성한 활동지를 바탕으로 평균값을 계산

04. 청소년의 감각으로 읽어낸 도시의 공간들

1_청소년의 공간 경험 및 감각

1) 신체감각을 통한 공간 경험

(1) 신체

① 줄어드는 신체 활동

청소년기의 신체 활동은 건강한 성장과 발달을 위해 필수적이다. 규칙적이고 지속적인 신체 활동은 청소년의 신체 건강에 긍정적 영향을 미칠 뿐 아니라 정신 건강에도 큰 영향을 미친다. 몸을 사용하는 경험은 스트레스 감소, 기분 개선뿐 아니라 자신을 알아가며 자아 존중감 향상에도 효과가 있다고 밝혀져 있다. 그렇다면 한국 청소년들의 신체 활동 현황은 어떠한가?

청소년기에 접어든 여중생들은 신체 활동이 현저히 줄어든다. 연구 기간 청소년에게 필요한 공간으로 '체육시설'을 촬영한 청소년은 총 3명(총 4곳)이다. 종로 문화센터, 실외 배드민턴장, 학교 운동장, 에스메이커(춤 연습실)의 '운동'을 목적으로 방문하는 도시 공간으로 언급되었다. 전반적으로 적극적으로 신체를 사용하던 활동에서 친구들과 수다 떨기, 맛있는 거 사 먹기 등의 정적인 활동으로 옮겨가는 모습을 보인다. 운동 목적 이외에 산책, 놀이와 같은 확장된 신체 활동의 공간으로 언급된 장소는 서대문 독립공원, 청와대 광장, 광화문 광장, 백운동계곡, 수성동계곡, 청계천, 한강 공원 그리고 놀이터가 있다. 이 공간들은 거주지와 인접하여 혼자 또는 가족, 친구들과 걷기 또는 강아지 산책 활동이 주를 이룬다. 한강 공원은 자전거 타기와 같이 신체 활동의 시간 및 운동의 강도 측면에서 더 적극적인 신체 활동이 일어난다.

[표 4-1] 청소년 연구자가 촬영한 체육시설

			
종로 문화센터 (청소년L)	실외 배드민턴장 (청소년L)	학교 운동장 (청소년E)	에스메이커 춤 연습실 (청소년M)

② 몸을 활용한 놀이의 변화

청소년들의 신체 활동의 변화는 놀이의 변화에서 두드러진다. 어렸을 때 주로 하던 ‘경찰과 도둑’, ‘술래잡기’와 같은 놀이는 아동기의 놀이로 인지되기 시작한다. 아이들은 여전히 적극적으로 몸을 쓰며 노는 놀이에 대한 갈증이 있으면서도, 친구들과 카페에 가고 수다를 떨며 노는 새로운 놀이에 적응해가고 있다.

기존에는 공터, 광장, 놀이터, 골목 등에서 이루어지던 복합적인 놀이 활동은 노래방, 카페, 소품샵 등 더 높은 비교우위를 가진 목적성이 뚜렷한 공간들로 옮겨간다. 친구들과 함께 어울려 긴 시간을 보내던 아동기 때와는 달리 학업으로 인해 청소년 개인의 생활이 바빠지면서 놀이 방식도 보다 정적인 형태로 변화하고 있다.

이러한 변화는 청소년들의 놀이가 단순히 신체적인 활동에만 머무르지 않고, 사회적 관계를 형성하고 감정적 교류를 중시하는 놀이로 전환하고 있음을 보여준다. 놀이터도 청소년들에게는 추억 회상의 공간, 쉼터, 수다 떠는 공간으로 변화한다. 카페에서의 수다, 쇼핑몰에서의 사진 촬영, 쉼터에서 사람 구경 등은 신체적 활동을 넘어선 사회적 경험을 더 중시하게 된 모습을 반영한다.

초등학교 때는 남자애들도 같이 노니까 훨씬 몸을 많이 움직이면서 논 느낌? 요즘은 그런 거 거의 안 해요. 사진 찍고, 맛있는 거 먹고 게임하고 그러고 놀아요. [청소년M]

그때는 매주 토요일 같은 시간에 모여 노는 동네 친구들이 있었어요. 같이 4~5시간도 놀고, 해질 때까지 놀고 그랬어요. 남자애, 여자애 다 같이 경찰과 도둑 같은 게임 하면서 놀았던 것 같아요. 이제는 온라인 게임을 더 많이 해요. [청소년L]

집 뒷산에 올라가면 놀이터가 있는데 거길 가요. 청소년에게 가장 필요한 건 노는 거라고
생각해요. 근데 사실 다들 바빠서 같이 갈 순 없고, 동생이랑 가는 것 같아요. 이제는. 거기서
도 놀이 기구를 타면서 노는 건 가끔이고 애기하고 애기들 구경하고 그래요. [청소년 N]

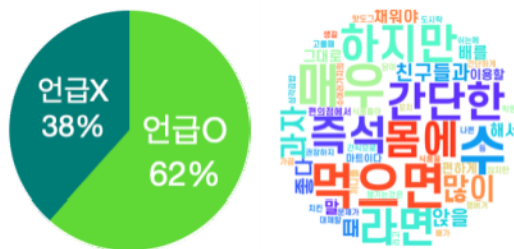
(2) 오감

① 집밥을 대신하는 미식의 경관

청소년들이 도시 공간을 이용하는 데 가장 두드러지게 사용하는 감각은 미각이다. 연구
참여 청소년들이 직접 촬영한 사진에 대한가장 빈번한 표현한 표현도 ‘배고프다’이다.
한창 자라날 시기의 청소년들은 먹을 것으로 스트레스를 풀고, 학교와 학원 사이, 혹은
학원 쉬는 시간에 간단하게 끼니를 때워야 하는 상황을 자주 맞닥뜨린다. 청소년들이
일주일간 촬영한 식음 공간을 지도에 나타내면 [그림 4-2]와 같다. 청소년들이 필요한
공간으로 꼽은 식음 공간들은 학교와 학원을 중심으로 밀집되어 분포되어 있다.

청소년이 가족과 함께 저녁 식사를 하는 횟수는 일주일에 평균 3.8회로 3회 이상은
혼자 또는 친구들과 저녁 식사를 해결한다. 이러한 상황에서 편의점, 무인 아이스크림
할인점, 분식점은 빠르게 접근할 수 있을 뿐만 아니라 다양한 선택지를 제공하여 청소
년들의 미각적 욕구를 충족시키는 장소로 자리 잡고 있다. 미각의 공간들은 단순한
끼니 해결 이상의 의미를 가지며 일상적이면서도 특별한 경험을 만들어낸다.

연구에 참여한 청소년의 절반 이상이 편의점을 청소년에게 필요한 공간으로 꼽았다.
그리고 그 이유도 ‘편리’하고 ‘간단’하게 ‘즉석’에서 끼니를 해결할 수 있다고 설명했
다. 편의점 음식이 집밥의 대안적 역할을 하며 바쁜 일상에서 허기를 달랠 수 있는
공간으로 기능한다.

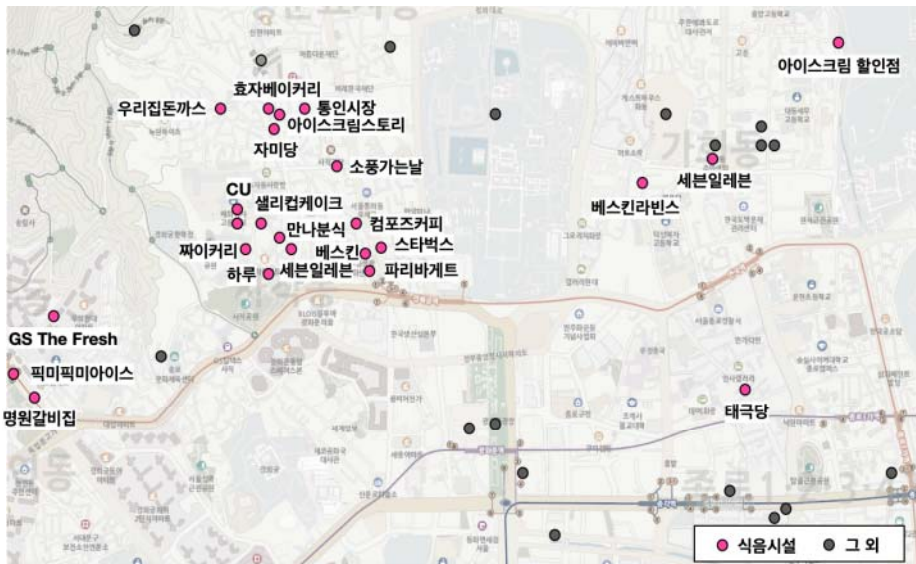


[그림 4-1] ‘편의점’을 필요한 공간으로 언급한 비율(좌) 및 촬영 이유(우)

[표 4-2] '편의점'을 한마디로 표현한다면?

유타	학원 끝나고 가는 곳	초코류 수혈실	간식 구매 장소 배달 이용 가능? 장소.	있어서는 안 될
청소년B	청소년C	청소년F	청소년H	청소년L

출처: 연구 참여 청소년 직접 작성.



[그림 4-2] 청소년들이 촬영한 식음시설 위치

② 오감을 활용한 공간 경험

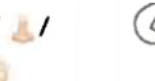
연구 참여 청소년들에게 촬영한 공간에서 주로 사용하는 감각은 무엇이며 어떻게 느끼는지 질문하였다. 청소년들은 각 공간에서 미각, 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 중 구체적으로 어떤 감각을 사용하는지 응답하였다. 그 결과 공공공간, 그 중에서도 자연공간에서 오감을 활용한 공간 경험이 두드러졌고, 소비공간에서는 시각과 미각에 대한 경험이 주를 이뤘다.

오감을 활용한 공간의 경험은 공공공간에서 더욱 뚜렷하게 일어난다. 공원, 산책로, 쉼터 등 개방되어 있는 공공공간에서 시각, 청각, 후각 등 오감을 적극적으로 활용한

공간 경험이 일어난다. 이러한 공간은 청소년에게 신체적 활력과 스트레스를 해소하는 데 도움을 준다. '시원한 바람', '나무의 상쾌한 냄새', '비 오는 날 물 떨어지는 소리', '도서관의 책 냄새' 등 구체적이고 생생하게 공간을 경험한다.

카페, 식당, 편의점, 문구점과 같은 소비공간에서 청소년의 감각은 시각과 미각에 편중되어 있다. 카페나 문구점의 디스플레이, 상품의 패키징 등 시각적 요소에 대한 탐색이 즐겁다는 의견도 있는 반면 '비싸다', '영업 당했다', '용돈 사정' 등과 같은 부정적 감정이 동시에 발생한다. 시각적 자극에 치중된 공간 경험은 청소년의 여가를 제한적이고 수동적으로 만들며 공간을 더욱 정적인 장소로 만든다. 이러한 편리하고 쾌적한 공간에 대한 소비는 청소년의 신체적 움직임의 기회를 축소시키기도 한다.

[표 4-3] 청소년이 공간에서 주로 사용하는 감각과 이유

공공 공간	 풍경을 구경 하고, 숲 냄새 맡으며 비감을 느낀다	 햇빛(햇살) 햇볕새가 좋다	 풍경이/날씨가 좋고, 여름에 들리는 풀벌레 소리/이리저리 음악, 햇볕이 좋다.	 배울 때 물 떨어지는 소리가 좋다. 이 자습을 보는 것만으로도 좋다.
소비 공간	 코끝의 상에서 비싸다고 포근한 맛이다..	 형형색색의 패키징 내 눈 즐겁게 해준다	 보는 것만으로도 행복해... 맛있다...	

출처: 연구 참여 청소년 직접 작성.

[표 4-4] 공공공간에서 느끼는 감각들

구분	장소	시각	청각	후각	미각	촉각	합
교통시설	버스정류장, 지하철역		○			○	2
전통시장	통인시장	○	○		○		3
놀이터	군인아파트 놀이터, 인왕산 청운 어린이집 놀이터, 롯데아파트 놀이터	○	○			○	3
학교	교실, 학교 후문, 학교 운동장	○	○		○	○	4
자연공원	백운동계곡, 수성동계곡, 한강, 청계천	○	○	○	○	○	5
체육시설	종로문화 체육센터, 학교 운동장, 실외 배드민턴장, 에스메이커 댄스	○	○			○	3
문화센터	종로문화센터, YMCA		○			○	2
도서관	종로도서관, 서울시교육청 어린이 도서관, 이진아 도서관, 정독도서관	○	○	○	○	○	5
공원 및 광장	서대문독립공원, 청와대 사랑채 및 분수대	○	○			○	3
문화재	경복궁, 광화문, 세종문화회관	○			○		2
골목	삼청동 거리, 집 앞 돌담길, 학원가는 길, 계동 골목길 등	○	○	○		○	4
쉼터	CU 옆 쉼터, 푸르미센터 벤치, 통인시장 앞 정자, 집 앞 쉼터 등	○	○			○	3



아파트 앞 쉼터 (청소년F)



광화문(청소년M)



인왕산 놀이터(청소년L)

[표 4-5] 소비공간에서 느끼는 감각들

구분	장소	시각	청각	후각	미각	촉각	합
학원	MJS수학학원 등	○	○				2
편의점	CU, 세븐일레븐, GS the Fresh	○			○		2
무인아이스크림할인점	픽미픽미아이스, 아이스크림스토리, 아이스크림할인점				○	○	2
서점	교보문고, 알라딘중고서점	○		○			2
카페	스타벅스, 애견카페, 베스킨라빈스, 이디야커피 등				○		1
식당	짜이커리, 명원갈비집, 짬뽕떡볶이, 자미당 핫도그, 소풍가는 날, 만나분식				○		1
스튜디오	노란벽작업실	○					1
종교시설	교회					○	1
복합쇼핑몰	스타필드 일산	○			○		2
문구점	모닝글로리, 재동문구점	○					1
스티커사진	Photoism, 인생네컷	○				○	1
영화관	CGV파카델리	○			○		1
노래방	락휴노래방	○		○			1
소품샵	다이소, 소품샵, 아이돌 굿즈샵	○					1
놀이공원	롯데월드	○		○	○	○	4
베이커리	파리바게트 두레쥬르, 효자동베이커리		○		○		2
오락실	짱오락실	○				○	2



베스킨라빈스(청소년J)



모닝글로리(청소년E)



락휴노래방(청소년D)

2) 관계를 통한 공간경험

(1) 타인과의 관계

청소년들은 무인상점과 같은 무관심의 공간과 어른들의 느슨한 관심이 존재하는 단골 가게에서의 서로 다른 경험을 통해 자주 가는 공간을 결정한다. 무인상점은 청소년에게 빠르고 간편함과 동시에 눈치 보지 않고 이용할 수 있는 자율성을 제공하는 반면, 단골 가게에서의 소속감과 사장님과의 교류는 인간적인 유대감을 느끼게 한다. 청소년들은 이런 상반된 경험을 통해 도시와의 관계를 형성하며 자신만의 애착 공간을 형성해 간다.

① 무관심을 통한 자유의 공간, 무인상점

최근 도시에 증가하고 있는 무인상점은 개인이 다른 사람들과의 직접적인 관계를 맺지 않고도 다양한 활동을 할 수 있는 환경을 제공한다. 인건비 감소라는 경제적 논리로 인해 생겨난 무인 공간들은 오히려 공간이 주는 익명성으로 청소년에게 일종의 자유로움을 준다. 무인상점의 저렴하고 다양한 상품과 타인의 시선을 의식하지 않아도 되는 특성은 청소년들이 필요로 하는 공간의 성격을 보여준다.

청소년이 주로 이용하는 무인상점은 무인 아이스크림 상점, 스티커사진관, 노래방이다. 청소년들이 이러한 무인상점을 필요한 공간이라고 한 이유에는 ‘싸다’, ‘시원하다’, ‘눈치 안 본다’가 주로 언급되었는데, 한정된 용돈 내에서 소비해야 하는 청소년들에게 적은 금액을 소비해도 머무를 수 있는 공간에 대한 수요를 보여준다. 무인 아이스크림 상점은 아이스크림 구매 이외에도 ‘여름에 잠깐 쉬어갈 수 있는 시원한 공간’, ‘친구들과 눈치 보지 않고 수다 떨 수 있는 공간’으로 사용되고 있다. 무인으로 운영되는 노래방은 청소년 전용 공간이 있거나, 음주 및 흡연이 금지되어 안전하고 깨끗하다고 느끼는 공간이 중요하다고 설명했다.

이처럼 청소년들은 어른의 시선으로부터 자유로운 공간이 필요하지만, 어른들이 지켜보지 않는 환경에서 야기 될 수 있는 문제들로부터 여전히 보호받기를 원한다.

일단 편의점보다 무인 아이스크림 상점이 종류가 훨씬 많아요. 싸기도 하고. 근데 거기서 아이스크림만 사 먹는 건 아니고, 시원하니까 친구들이랑 한참 수다 떨기도 해요. 아무래도 아무도 없으니까 눈치 보이지도 않고 [청소년C]

노래방 입구에 ‘음주 및 흡연 금지’라고 붙어있어요. 청소년 전용 방도 따로 있고. 그래서 다른 노래방보다 훨씬 깨끗해요. 저랑 친구들은 여기만 다니는 것 같아요. [청소년D]

[표 4-6] 무인상점 촬영 사진

			
아이스크림스토리 (청소년A)	픽미픽미아이스 (청소년E)	포토이즘 (청소년H)	락후노래방 (청소년G)

② 느슨한 관심이 있는 단골 가게

단골 가게는 무인상점과는 대조적으로 사회적으로 연결된 경험을 느끼게 한다. 가게 사장님의 성격과 친절함이 청소년들이 단골이 되는 데에 중요하게 작용한다. 이러한 측면에서 단골 가게는 청소년들에게 지역의 대표적인 사회적 장소로 역할을 수행하고 있다. 가게 사장님과의 교류는 깊고 친밀하지는 않지만 ‘어렸을 때부터 가던 곳’, ‘사장님이 나를 알아보는 곳’, ‘서비스를 많이 주는 곳’ 정도의 느슨한 관심 속에서 청소년들은 공간에 대한 애착과 안전함을 제공한다.

이런 동네 맛집들을 친구들과 함께 공유함을 통해 유대감을 확장해간다. 연구 참여 청소년들이 직접 해당 가게를 촬영하지 않았더라도, 포커스 그룹 인터뷰 당시 친구들이 촬영한 사진을 보며 본인도 그곳의 단골이라 설명했다. 동네의 단골 가게들은 청소년들이 공통의 경험과 기억을 공유하는 장소가 되기도 한다.

제가 애기 때부터 가던 곳이에요. 사장님도 저희 가족들을 다 알고. 그래서 그냥 뭘 사 먹지 않고 지나갈 때도 인사하고 그래요. 제가 가면 서비스도 엄청 주시고. [청소년 A]

사장님이 친절한지가 중요해요. 지난번에 어떤 소품샵은 사장님이 가격으로 사기를 쳐서 절대 안 가거든요. 사장님이 친절한 곳은 서비스도 잘 주고 해서 좋아하는 것 같아요. [청소년 C]

[표 4-7] 단골 가게 촬영 사진



(2) 나와의 관계

청소년들에게 도시 공간은 그들의 복잡하고 다층적인 정체성 형성과 긴밀하게 연결되어 있다. 아이와 어른 사이의 양면적인 자아 탐색의 과정에서 다양한 도시 공간을 경험하고 활용한다. 외부공간과 자신과의 관계를 정립해 가던 아동기에서 나아가 본인 스스로와의 관계 그리고 타인과의 관계를 맺어가며 세계를 확장해 간다(Pearce, 1977).

청소년들에게 도시는 아동기의 전반적인 추억이 있는 공간에서부터 선망하는 어른들의 공간까지 존재한다. 아직 보호받아야 하는 대상이지만, 어른의 지도나 보호 없이도 자신만의 결정을 내리고 행동하는 경험이 시작된다. 아동기의 주요 놀이공간이었던 놀이터, 또는 넓은 광장은 여전히 본인들의 주요한 놀이공간으로의 역할을 한다. 한편, 편의점이나 카페 같은 소비공간을 통해 독립적인 소비자의 경험을 하거나, 도서관이나 스터디카페에서 자신의 시간을 조절하고 관리해 보기도 한다. 어른들이 자주 가는 식당, 높은 빌딩들은 본인이 직접 그 공간을 소비하지는 않지만, 선망하고 상상하는 공간으로 여겨진다.

① 내면적 아이의 공간

청소년 시기가 되어 놀이가 변화했음에도 불구하고 여전히 놀이터는 청소년들의 공간으로 이용되고 있다. 더 이상 어린아이처럼 뛰어노는 공간이라기보다는 친구들과 모여 쉬거나 대화를 나누는 장소로 변화했지만, 여전히 청소년들에게는 필요하고 중요한 장소로 꼽았다. 놀이터에 자신보다 어린 아이들이 오면 ‘자리를 비켜줘야 한다’라거나 ‘방해되지 않게 옆에서 논다’고 하면서도, 잠시 친구들과 수다를 떨거나 돈을 쓰

지 않고도 쉬어갈 수 있는 공간으로는 놀이터를 꼽았다.

청와대 사랑채 광장은 공간은 놀이의 변화로 인해 방문 빈도가 줄어든 공간이다. 예전에는 청소년들이 뛰어놀던 공간이었으나, 지금은 주로 관람이나 사진 촬영 등 보다 정적인 활동을 위해 방문한다. 이러한 변화는 청소년들이 점차 어른의 세계로 넘어가며, 공간에 대한 인식과 활용 방식이 달라지고 있음을 보여준다.

② 자기 조율과 성장 공간

도서관은 자기 조율과 성장의 공간의 역할을 한다. 집에서 공부가 잘 안되거나 학원을 방문하기 전 사이 시간에 자율학습을 위해 도서관을 찾는다. 도서관과 같은 공공공간은 마음에 부담 없이 편하게 이용할 수 있는 공간으로 기능하며 공부 이외에도 친구들을 만나고 도시락을 먹고 게임을 하기도 하는 복합 공간이라 설명했다.

늦은 시간까지 학원에 다녀야 하는 청소년들은 하원 후 직장인들과 비슷한 퇴근의 감정을 느낀다. 저녁에 불이 켜진 독립문을 보며 ‘오늘 하루도 끝났다’는 만족감과 안도감을 느끼며, 하루를 마무리하는 경험을 한다는 응답도 있었다. 이러한 공간 경험은 청소년들에게 일상에서 벗어나 자신을 되돌아보게 한다.

③ 선풍과 상상을 통한 어른의 공간

청소년들은 본인에 대한 탐색과 유대가 증진되는 시기로 자아에 관한 생각과 나와 타인에 관한 관심이 증가하는 시기이다. 또래 친구들과의 관계뿐 아니라 평소 만나기 어려운 사람들과의 만남, 다양한 사람들과의 접촉 등을 통해 본인의 세상을 확장해 간다. 이러한 생애 단계의 청소년들에게 지하철은 타인을 탐색하는 공간이 되기도 한다. 지하철에서 평소에 만나지 못하는 사람들을 구경하며 사회적 존재로서의 타인을 이해하고, 나아가 자신을 그들 속에서 위치 지어 본다.

다른 나라에 온 듯한 이국적 분위기의 식당도 연구 참여 청소년의 관심을 받았다. 이렇듯 청소년들은 다른 나라와 어른의 세계에 대한 호기심을 가지고 있다. 비싸서 가지는 못하지만 어떤 공간일지 상상하는 그것만으로도 즐거움과 흥미를 주는 공간이라 할 수 있다. ‘상상을 깨고 싶지 않아 직접 가보고 싶진 않다’고 하면서도 가보지 않은 공간에 대한 막연한 동경심을 가지곤 한다. 광화문의 빌딩들도 이와 같은 선풍적 경험의 공간이다. 바쁘게 일하는 사람들을 관찰하고 분위기를 느끼며 본인이 어른이 되어 그 공간을 이용하는 상상을 한다. 자아 탐색과 진로 탐색의 일환으로, 청소년들이 자신이 되고 싶은 미래의 모습을 공간 안에서 구체화한다.

[표 4-8] 어른과 아이 사이 존재로 이용하는 도시 공간

	촬영사진	장소	촬영이유
아이 ↑ ↓ 어른		놀이터	추억이 많은 곳이에요. 노는 곳을 모르는 청소년들한테 알려주고 싶은 공간이었을까. 사실 동네에서 쉴 곳이 여기밖에 없어서 가는 것 같기도 해요.
		청와대 사랑채	옛날에는 여기서 엄청 뛰어 놀았어요. 이제는 여기 광장보다는 시원한 사랑채 건물 안에 들어가거나 친구들이랑 사진 찍거나 하면서 놀아요.
		독립문	독립문에 불이 켜진 걸 볼 때마다 경외감? 압도감? 같은 걸 느껴요. 그래서 그걸 가만히 쳐다보는 걸 좋아해요. 학원 끝나고 나면 항상 거길 지나가서, '아 오늘 하루도 끝났다.' 이런 느낌?
		지하철	나 혼자만의 생각을 정리할 수 있는 공간이에요. 평소에 보지 못하는 사람들을 구경하는 것도 좋아하고요.
		짜이커리	다른 나라로 간 기분? 분위기도 몽환적이고 어른들의 공간이라는 기분이 들어요. 비싸서 가지는 못해도 밖에서 보는 것만으로 너무너무 좋아요.
		광화문	광화문에 높은 건물들 보면 이상한 기분이 들어요. '나도 저런 데서 일하게 될까?' 이런 기분이요.

출처: 인터뷰를 바탕으로 재구성.

3) 감정을 통한 공간경험

청소년은 도시 공간을 이용하며 구체적이고 감각적인 감정들을 느낀다. 연구 참여 청소년에게 촬영한 공간에서 느끼는 감정에 대해 작성하도록 요청하였다. 청소년들은 동행한 사람, 공간에서 일어나는 주요 사건, 공간 이용 목적 등 감정에 영향을 주는 요소는 다양하다. 연구 참여 청소년이 응답한 도시 공간에서 느끼는 구체적 감정들을 설명할 수 있는 공통적 감정은 ‘회복감’, ‘전환과 환기’, ‘쾌적감’, ‘긍정감’, ‘불쾌감’이다.

(1) 회복감(Restoration)

주로 자연과 연관된 공간에서 경험된다. 공원, 산책로, 쉼터와 같은 자연적 요소를 포함한 공간에서 청소년들은 신체적, 정신적 피로를 해소하며 긍정적인 정서적 상태를 경험한다. 이러한 공간들은 청소년들에게 일상에서 벗어나 휴식을 취하고 자신을 재충전할 기회를 제공한다. 자연환경은 개인에게 정서적 안정감과 심리적 회복을 촉진하는 중요한 역할을 한다(Kaplan, 1989).

자연에서만 아니라 도시의 공공가로, 학교 후문 등 외부 공간에서도 ‘마음의 상처를 치유할 수 있다’, ‘힐링을 할 수 있다.’ ‘차분하고 진정되는 느낌’, ‘하늘을 봐서 편안해진다.’ ‘고양이를 봐서 마음이 풀린다.’는 것과 같이 지친 상태에서 벗어나 심리적 안정을 찾고 치유와 회복의 감정을 느낀다. 이러한 공간들은 청소년들이 외부와 접촉하며 일상 스트레스를 해소하고 긍정적인 감정으로의 전환을 돕는다.

(2) 전환과 환기(Shift & Refresh)

청소년은 도시 공간에서 외부 자극에서 벗어나 자신만의 세계로 깊이 들어가는 경험을 하기도 한다. ‘천재가 되는 기분’, ‘책의 나라에 온 기분’, ‘멍때리게 된다.’, ‘탄생 각해도 되는 기분’, ‘뽕 뚫리는 기분’과 같이 반복되었던 일상에서 벗어나 전환과 환기의 감정을 느낀다. 도시 공간을 통해 촉발되는 비일상적이고 새로운 자극은 감각적 환기와 활력을 불러온다.

이러한 감정은 타인과 공유되기보다 도서관, 집 앞 쉼터, 서점 등 청소년 스스로의 내적 자아에 집중할 수 있는 환경에서 나타난다. 자신을 재충전하며 놓치고 있던 감정이나 생각을 다시금 발견하는 과정이며 더 넓은 세상에 대한 인식뿐 아니라 청소년 고유의 창의성을 자극하는 감정이다.

‘웃기고 웃기다’, ‘추억이 많다’와 같은 긍정감이 주로 일어나는 공간이다. 도서관은 약속하지 않아도 우연한 만남이 생길 수 있는 긍정적 공간으로 인식되었으며, 노래방이나 배드민턴장 등 신체적인 활동을 발산할 수 있는 공간도 청소년에게 긍정적 공간으로 인식되었다.

(5) 불쾌감(Discomfort)

불쾌감은 청소년들이 주로 학업과 관련된 공간에서 경험하는 부정적인 감정으로, 주로 지루함, 싫음, 짜증과 같은 감정으로 나타났다. 주로 학원 또는 학원 가는 길에서 느끼는 감정이라고 설명했는데, 자유롭게 즐거운 활동을 억제되고 반복되는 학습과 규칙이 필요한 환경에서 이러한 감정들이 더 두드러진다. 청소년들은 학업 공간에서 지나치게 요구되는 집중력, 긴 학습 시간, 반복적인 과제 수행에 따라 심리적 피로를 느끼고, 이로 인해 ‘지루하다’, ‘짜증 난다’와 같은 부정적인 감정이 유발되었다. 하지만 청소년이 이러한 학업의 공간에 대한 필요를 느끼지 않는 것은 아니다. 본인의 미래와 성장을 위해 필수적인 공간이라고 생각함과 동시에 공간에 대한 불편감을 함께 느낀다. 이는 학업을 수행하는 공간 그 자체뿐 아니라 그 공간으로 향하는 공간들 모두를 스트레스 공간으로 인지하는 경향을 보였다.

모기가 많거나 더운 것과 같이 신체적 불편함을 초래하는 공간도 불쾌감을 나타내는 공간으로 언급되었다. 한낮의 공원, 쉼터 벤치 등 물리적으로 쾌적하지 않은 환경에 대해서도 ‘덥다’, ‘짜증 난다’ 등의 감정으로 표현하였다.



[그림 4-4] 청소년이 언급한 주요한 감정들

2_청소년이 원하는 도시 공간

1) 청소년 공간 선호 및 필요

청소년들이 촬영한 도시 공간 10곳을 대상으로 각 공간을 개인적으로 좋아하는 순서와 청소년에게 필요하다고 생각하는 순서로 나열해 보도록 했다(그림 4-5). 도시 공간에 대한 선호도와 필요도를 분석하고, 이를 기반으로 청소년들에게 필요한 공간이 무엇인지 알아보았다. 청소년들에게 안전한 공간은 단순히 물리적인 보호 이상의 의미를 갖고 있으며, 청소년의 사회적, 심리적 안전과 관련된 공간적 특성을 밝혀내는 데 중점을 두었다.

청소년들이 매긴 순위에 따라 일상생활에서 접하는 다양한 도시 공간들을 선호도와 필요도라는 두 축으로 두고, 이를 사분면으로 분석하였다. 1사분면은 선호도와 필요도가 모두 높은 공간, 2사분면은 선호도는 높지만 필요도는 낮은 공간, 3사분면은 선호도와 필요도 모두가 낮은 공간, 4사분면은 선호도는 낮지만 필요도가 높은 공간을 의미한다. 이를 통해 청소년이 사용하는 도시 공간의 세 가지 주요 유형의 공간이 도출되었다(그림 4-6). 그룹이 묶여진 특성에 따라 '선호여가공간', '핵심일상공간', '선택소비공간'으로 명명하였다.



[그림 4-5] 촬영한 공간 선호-필요 순서대로 나열하기



[그림 4-6] 청소년의 공간 선호-필요에 따른 도시 공간 분류

(1) 그룹A 선호여가공간

그룹 A는 청소년들이 선호하는 여가 공간들로, 청소년들의 선호도와 필요도가 모두 높은 그룹이다. 놀이공원, 영화관, 노래방과 같은 취미 공간뿐 아니라 종교 활동을 위한 종교시설, 청소년들의 방문 빈도가 높은 편의점 그리고 도서관, 서점이 이 그룹에 속해있다. 학생으로서 필수적으로 해야 한다고 여겨지는 활동 공간들 보다 놀이와 쉼 그리고 여가에 대한 필요와 선호가 더 높다. 청소년들이 이용하는 다른 도시 공간들에 비해 상대적으로 많은 비용을 지불해야 하지만, ‘재밌다’, ‘기쁘다’와 같은 긍정적인 정서 경험이 이 공간에서 이루어진다.

(2) 그룹B: 핵심일상공간

그룹 B에 속한 공간들은 선호도와 필요도 모두 평균 정도인 공간들이 속해있다. 선호도가 높지는 않지만 청소년들의 높은 방문 빈도를 보이는 공간들로, 청소년들의 일상 생활에서 필수적인 활동이 이루어지는 핵심 공간들이다. 교통시설, 공공가로와 같이 청소년들이 필수적으로 이용해야 하는 이동의 공간들뿐 아니라 자연공원, 문화센터, 쉼터 등 공공공간도 다수 포함된다. 학교 및 학원과 같은 학업의 공간도 이 그룹에 속해있는데, 학원은 청소년들의 선호는 매우 낮지만, 청소년 스스로 본인들에게 필요

한 공간이라 여기고 있다. 이 그룹은 청소년들이 규칙적인 생활을 유지하고 학습과 사회적 상호작용을 경험하는 장소로서, 일상적 삶이 일어나는 장소다.

(3) 그룹C: 선택소비공간

청소년들이 특정 소비 활동을 위해 방문하는 선택적 소비 공간들로 구성된다. 쇼핑몰, 슈퍼, 소품샵, 오락실 등 단순 소비를 목적으로 방문하는 공간들이 이 그룹에 속한다. 이러한 공간에서 청소년들은 ‘비싸다’, ‘과소비’, ‘부족하다’ 등 부정적인 감정을 경험하기도 한다. 소비 공간에서 흥미와 즐거움을 느끼는 경우도 많지만, 지나친 소비로 인한 경제적 부담과 같은 한계가 존재하며, 이러한 공간을 대체할 수 있는 다른 형태의 여가 공간에 대한 필요성도 나타났다. 그룹C의 공간들은 청소년들에게 일시적인 만족을 제공하지만, 장기적으로는 자립적인 소비 경험의 한계와 대안 공간의 필요성을 반영하고 있다.

2) 청소년이 감응(affect)하는 도시의 장소들

(1) 돈 없이도 갈 수 있는 공간

청소년들에게는 경제적 부담 없이 자유롭게 이용할 수 있는 포용적인 공간 복지가 필요하다. 대부분의 청소년들은 경제적인 부분을 보호자에게 의존하고 있기 때문에, 공간에서 소비하는 비용이 청소년들이 방문하는 도시 공간을 결정하는 데 중요한 역할을 한다. 그러나 연구를 통해서 살펴본 청소년들의 주 이용 공간들은 소비 없이 방문하는 공간이 드물다. ‘편의점’, ‘카페’, ‘노래방’ 등 필연적 소비가 뒤따르는 공간이 대부분이었으며, 누리고 있는 공간의 다양성도 부족하다. 이는 청소년들이 도시 공간을 이용하는 데 대부분 소비의 방식을 취하고 있음을 보여주며, 만약 청소년들 사이의 경제적 격차는 공간 경험에 대한 격차로 이어질 수 있음을 의미한다. 청소년들이 이러한 환경에서 보호받을 수 있는 안전한 도시란 지역 내 청소년들이 이용할 수 있는 공간의 다양성, 접근성, 포용성이 고려되어야 한다.

이러한 문제는 청소년들도 스스로 인지하고 있다. 지역 내에서 소비 공간이 ‘비싸다’, ‘과소비 하게 된다’, ‘용돈이 부족하면 가지 않는다’와 같이 부정적인 감정도 가지고 있음에도, 이런 공간 이외에는 ‘갈 곳이 없다’, ‘놀 곳이 없다’고 말한다.

청소년들의 도시 공간 이용이 소비 공간에 집중되는 이유는 첫째, 학업으로 인해 개인 여가를 즐길 시간이 없기 때문이다. 청소년들의 도시 공간 이용 패턴은 학교-학원-집

사이의 시간에 대부분 이루어졌으며, 그 시간도 아주 짧다. 바쁜 하루 중 새로운 도시 공간에 대한 탐색과 경험이 이루어지기는 턱없이 부족하다. 짧은 시간에 빠르게 이용하고 즐길 수 있는 공간에 대한 이용이 집중된다. 둘째, 청소년들이 흥미를 가질 수 있는 공간의 다양성 부족이다. 청소년들은 더 다채로운 경험을 할 수 있는 공간을 원하지만, 현재 제공되는 공공공간은 그러한 요구를 충분히 충족하지 못하고 있다. 공간의 운영 시간이나 규제도 청소년들의 이용에 걸림돌이 되고 있는데, 운영 시간이 제한적이거나 접근 규칙이 엄격하여 청소년들이 자유롭게 이용하기 어려운 경우가 있다. 청소년들에게 소비 중심의 공간 외에 대안적인 여가 공간이 필요하다. 지역사회 커뮤니티센터 및 스포츠 센터 공공도서관, 대형 쇼핑센터 등 접근성이 높고, 청소년들의 이용 편의성을 도모할 수 있는 공공시설을 청소년의 공간으로의 활용을 고려해 볼 수 있다. 지역사회에 흩어진 공간시설을 효율적으로 활용하여 청소년 이용 시설의 편의성을 높여야 할 필요가 있다.

돈 안 쓰고 갈만한 공간이 별로 없어요. 카페나 이런데도 가면 돈을 써야 하니까 자주 갈 수는 없고, 용돈 받으면 그때 한 번씩 가요. 그래서 무인 아이스크림(가게)나 그런데 가기도 하는 것 같아요. 도서관도 자주 가고. 맛있는 디저트 가게는 엄마, 아빠가 사줄 때만! [청소년E]

학교 끝나고 친구들이랑 노는 빈 교실을 좋아해요. 아지트 같은 느낌? 거기서 춤도 추고 릴스도 찍고 그러면서 한 두세 시간은 놀아요. 다른 데 가려면 돈도 써야 하고 너무 비싸잖아요. 돈 안 쓰고 놀 수 있는 공간이 필요해요. [청소년C]

가깝고 시원한 쉼터 같은 데가 있으면 좋겠어요. 요즘 버스정류장도 작은 공간에 시원하게 해주잖아요. 그렇게 곳곳에 있는 청소년 시설이 있으면 좋겠어요. 예약해서 다른 사람들이랑 겹치지 않게 친구들끼리 사용할 수 있게 해주고요! [청소년A]

(2) 안전한 먹거리 공간

청소년들이 도시 공간에서 가장 방문 빈도가 높은 공간은 식음 공간이다. 성장기인 청소년들에게 끼니를 해결할 수 있는 안전한 먹거리가 필수적이다. 청소년들이 방문하는 식음 공간은 간단한 간식을 사 먹을 수 있는 전통시장에서부터 분식집, 디저트를 먹을 수 있는 카페, 식사를 해결할 수 있는 편의점과 식당까지 다양하다. 연구대상지인 서촌은 관광지와 업무지구와 밀접해 있어 다양한 식음 공간이 존재함에도 불구하고

고, 청소년들은 ‘마땅히 식사를 할 곳이 부족하다’, ‘매일 먹기에 비싸다’라는 반응을 보였다. 관광객과 직장인을 상대로 하는 지역의 물가로 인해, 지역에서 실질적 생활을 하는 청소년들은 어려움을 느끼고 있는 것으로 보인다. 오히려 일상생활 공간으로 도시 공간을 소비하는 청소년들이 소외되거나 보호받지 못하고 있다. 가족들과 끼니를 함께하기 어려운 청소년들의 상황과 학업으로 바쁜 생활 속에서 청소년들의 기초적이고 필수적인 먹거리에 대한 안전과 복지가 필요하다.

학교 끝나고 학원 가기 전에 정말 간단히 먹고 가야 하는데, 사실 학생들이 갈만한 식당이 잘 없어요. 근처에 맛집이 많긴 한데 다 너무 비싸서 용돈으로 갈 수는 없고요. [청소년J]

편의점은 말 그대로 편하게 이용할 수 있는 간단한 마트예요. 편의점에서 끼니를 챙기는 것은 권장하지 않지만, 가끔 배가 고플 때 간단하게 간식으로 대체할 수 있는 여러 가지의 즉석식품들이 있어요. 그래도 라면, 삼각김밥, 치킨, 꼬치, 햄버거, 도시락, 핫도그같이 몸에 나쁜 즉석식품을 많이 먹으면 몸에 문제가 생길 수 있다고 생각해요. 학원 쉬는데 당이 떨어질 때 젤리나 과자, 음료수, 초콜릿 같은 것을 먹으면 당을 채울 수 있다는 장점이 있지만 당도 많이 먹으면 안 될 것 같아요. [청소년C]

(3) 유해활동으로 부터 보호받는 공간

청소년들은 음주나 흡연 등 유해 활동에 노출되고 싶어 하지 않아 했다. 공공가로에서 ‘흡연자들이 많으면 그 길로 가지 않는다’거나, ‘음주나 흡연에 대한 규칙이 있는 노래방을 이용한다’고 하는 등 본인이 하지 않는 일탈 활동에 대해서는 부정적인 반응을 보였다. 청소년들이 자주 이용하는 공원, 쉼터 등 공공공간에서는 음주와 흡연을 제한하고, 청소년 안전 구역을 별도로 마련하는 것도 고려해 볼 수 있다.

노래방에 ‘음주 및 흡연 금지’라는 팻말이 붙어있어요. 그렇게 관리되고 있는 것 같아요. 청소년 전용 방도 따로 있고. 그래서 이상한 사람들이 오지 않을 것 같은 마음도 들고 깨끗하기도 해서 그 노래방만 가고 있어요. 제 친구들도 다. [청소년D]

(4) 느슨한 관계로 이어지는 공간

청소년들은 자신을 아는 어른들이 있는 공간에서 긍정적 감정을 느끼고 있다. 이런 단골 가게는 동네나 지역의 대표적인 사회적 장소이다. 청소년의 시기는 혼자만의 시

간과 간섭받지 않는 자유로움이 중요함과 동시에, 단골 가게 사장님의 친절과 서비스, 주기적으로 관리되고 있음을 보여주는 깨끗함 등 어른들의 느슨한 관심이 필요하다. 보호자나 교사처럼 직접적인 지도자는 아니더라도, 편안하게 대화할 수 있는 어른들과의 관계가 필요함을 나타낸다. 청소년들이 자주 방문하는 공간에는 이런 느슨한 관계를 형성할 수 있는 어른들이 상주하거나, 정기적으로 청소년들과 교류하는 것도 필요하다. 청소년들은 가볍게 대화나 인사할 수 있는 어른이 그 공간에 존재한다는 것만으로 긍정적인 정서나 즐거움을 느낀다.

어렸을 때부터 단골 가게예요. 뭘 꼭 사 먹지 않더라도 지나가면 인사하는. 제가 가면 무조건 서비스 많이 주고요. 사장님이 친절해서 자주 가는 그런 가게예요. 친구들도 이 가게 모르는 애들 없을걸요? [청소년A]

경복궁역 근처에 있는 코인노래방이에요. 친구들이랑 놀 때 매번 가는 곳인데, 사장님이 한 분이 매번 노래방을 쓸고 닦고 청소하시는 중이에요. 그래서 그런지 항상 깨끗하고 안심하고 사용할 수 있어요. 친구들과 한번 갔다 온 뒤로 저랑 같은 초등학교를 나온 친구들은 이 노래방만 갈 만큼 안심하고 사용할 수 있는 곳이에요. [청소년D]

종로문화체육센터 복도에 있는 의자가 나란히 있는 그런 공간이에요. 수업하는 교실 들어가기 전에 있는 공간인데, 여기서 선생님이랑 친구들이랑 수다 떠는 걸 너무 좋아해요. 그 분위기를요. 수업 끝났는데도 한참 그렇게 떠들고 놀다 가고... [청소년E]

(5) 다채로운 자아경험의 공간

청소년은 아이에서 어른으로 성장해 가는 과정에서 다양한 정체성을 탐색한다. 이 시기의 청소년은 어린이처럼 보호받고 싶거나 놀고 싶은 욕망을 가지고 있으면서도 어른들처럼 독립적이고 자율적인 삶을 살아가기를 원한다. 이러한 경계에서 청소년은 자신의 다양한 자아를 자유롭게 탐구하고 표현할 수 있는 공간이 필요하다. 이는 연령, 성별, 직업 등 여러 측면에서 세상을 탐구하고 표현할 수 있는 건강한 심리적·사회적 환경을 말한다.

청소년들은 다양한 존재들과 접촉하고 자극받으며 세상을 탐구한다. 지하철에서 이동하며 사람들을 구경하거나 놀이터의 어린아이들을 보며 어렸을 때를 추억하기도 한다. 도심의 높은 빌딩숲이나 이국적 분위기의 식당을 보며 어른이 된 모습을 상상하거나 동경하기도 한다. 이러한 경험은 자신의 삶과 정체성을 고민하게 한다.

동시에 청소년은 학생으로서의 의무감과 책임감을 가지기도 한다. 집에서도 할 수 있는 과제지만 집을 나서서 본인만의 학습 환경을 찾아 머무는 경험은 청소년 스스로의 자기효능감과 조절감을 알아가도록 한다. 특히 도서관은 단순히 조용히 책을 읽고 공부만 하는 장소를 넘어, 친구들과 만나고, 공부하고, 휴식을 취하며 때로는 간단한 식사를 하며 일상을 공유하는 복합적인 공간으로 활용된다. 청소년들에게 학업의 책임감과 성취감을 느끼게 하는 동시에, 사회적 교류와 심리적 안정감을 제공하는 특별한 장소로 역할 한다.

이렇듯 도시의 공간들은 청소년들에게 단순히 놀이나 여가 활동을 넘어서, 자신의 존재를 탐구하고 성장할 수 있는 중요한 기반이 된다. 청소년들이 자신과 세상을 연결하고 사회적으로 교류함을 통해 타인을 이해하고 자신을 알아가는 경험을 쌓아간다.

일단 집에 있으면 방해되는 일이 많아서 밖에 나와요. 도서관 가면 일단 시원하고 하니까요. 혼자 잠깐이라도 틀러서 학교 과제 하기도 하고요. 도서관 자율학습실에 공부하는 사람들 보면 자극도 되고 조용하니까 공부가 잘되는 것 같아요. 뭐든 하게 되는 느낌? 책도 많고요. 방학 때는 그냥 와서 매점에서 점심도 사 먹고 우연히 친구들 만나면 수도도 떨고 그래요. 도서관에서는 한 번에 다 해결할 수 있으니까.[청소년D]

(6) 심리적 회복을 위한 감각의 공간

청소년들에게는 물리적 안전뿐 아니라 심리적으로 안전한 공간이 필요하다. 청소년의 시기는 혼자만의 시간과 간섭받지 않는 자유로움이 중요하다. 또래집단과 가족들과 보내는 시간에 대해서 긍정적인 감정을 느끼고 있으면서도 집 앞 쉼터, 공공가로, 공원 등에서 혼자 사색하거나 일상생활의 스트레스로부터 잠시 떨어질 수 있는 심리적 회복의 공간이 필요하다고 언급했다.

심리적 회복의 공간은 단순히 물리적 장소 이상의 의미를 가진다. 청소년이 외부와 내면의 소통을 통해 균형을 회복하는 ‘감각의 공간’이다. 자연의 소리, 노을 지는 하늘, 시원한 바람 등 감각적 자극은 스트레스를 완화하고 정서적 안정감을 제공한다. 이러한 공간은 대체로 정적이고 개인적인 성격을 띠는 동시에 청소년의 감정 상태와 필요에 따라 다양한 방식으로 활용될 수 있어야 한다. 자유롭게 앉아 사색하거나, 지나가는 사람을 구경하고 간단한 활동을 통해 에너지를 발산할 수 있는 유연성을 갖추는 것이 중요하다. 청소년에게 심리적 회복을 위한 감각의 공간은 일상에서 전환되어 스스로를 재정비하고 감정의 균형을 찾을 수 있는 쉼터 역할을 한다.

집에 들어가기 전에 입구 앞에 있는 정자에 잠깐 쉬었다가 들어가요. 집 들어가면 또 해야 하는 일들이 있으니까... 딱히 하는 일 없어도 잠깐 쉬거나 주변 구경도 좀 하고, 핸드폰도 좀 하고 그래요. 이 장소는 나만 알았으면 하는 장소예요. 누구랑 같이 있고 싶은 공간이라기보다 나 혼자 쉬고 싶은 장소요. [청소년J]

아파트 앞에 있는 계단이에요. 그냥 여기서 하늘을 보기만 해도 예뻐서 지나가다가 멈췄다가요. 사진도 많이 찍고요. 집 가기 전에 지나가는 힐링장소? [청소년F]

05. 결론 및 제언

1_연구 요약

본 연구는 청소년들이 어떻게 도시 공간을 이용는지, 어떤 감정을 느끼는지 살펴보고 청소년이 원하는 도시 공간의 특성을 도출한다. 연구에 참여한 청소년들이 직접 연구자가 되어 본인이 활동하고 있는 도시 공간을 탐색하고 스스로 필요한 공간을 찾았다. 지금까지 어른들의 시선으로 일방적으로 분석되었던 청소년의 삶을 구체적으로 분석하여 청소년의 도시 공간을 다각도로 조명한다.

이를 위해 첫째, 청소년이 이용하는 도시 공간의 객관적인 이용 실태를 파악하였다. 청소년이 이용하는 도시 공간과 해당 공간에서 보내는 시간, 방문빈도, 주요 활동, 동행인 등 공간 이용에 대한 전반적인 사항을 파악하고자 하였다. 둘째, 청소년이 도시의 공간을 인지하고 느끼는 특수한 방식을 탐색했다. 공간에서 느끼는 감정 그리고 사용하는 신체감각을 도출하여 청소년이 도시 공간을 이해하는 구체적인 방식을 이해하고 해석했다. 셋째, 청소년의 신체적, 심리적, 사회적 상황을 종합적으로 고려하여 청소년이 원하는 도시 공간의 성격을 도출했다.

청소년의 도시 공간은 단순히 시간을 보내는 공간을 넘어, 자신을 표현하고, 스트레스를 해소하며, 사회적 관계를 형성할 수 있는 장소이다. 청소년들에게 필요한 건강하고 안전한 도시 공간이란 물리적인 보호뿐 아니라 심리적 안정감과 사회적 상호작용을 통해 자신의 자아를 탐색하고 표현할 수 있어야 한다. 청소년기의 특성을 이해하고 이를 반영한 도시 공간을 마련할 필요가 있다.

1) 청소년의 도시 공간 이용 실태

청소년들의 도시의 여러 객관적이고 보편적이며 추상적인 공간들을 본인들의 반복적

인 일상으로 바뀌어간다. 본 연구는 청소년들의 관계와 일상 생활상을 통해 그들이 이용하는 도시 공간의 전반적인 실태를 파악했다. 학업에 할애하는 시간이 많은 한국의 청소년들이 학교와 학원 이외에 도시 공간에서 보낼 수 있는 여가시간은 약 3.3시간에 불과하다. 하루 1시간 이하를 노는 시간으로 쓰는 청소년에서부터 6시간 이상까지 개인적 편차가 있는 편인데, 이는 방과 후 보호자의 돌봄 여부(부모님의 맞벌이 현황)나 공부에 대한 생각의 차이 등이 크게 작용한다. 학교와 집을 제외한 도시 공간을 이용하는 주 활동 시간은 ‘학교→학원→집’으로 이동하는 사이 시간에 일어난다. 청소년이 방문한 도시의 공간들의 대부분은 학교와 학원 그리고 집을 중심으로 반경 0.5 ~ 2km내에 위치하고 있다. 청소년에게 필요한 공간으로 가장 많이 촬영된 공간은 상업시설(48.5%), 공간시설(23.0%), 문화체육시설(17.7%), 학업시설(4.6%), 교통시설(2.3%), 종교시설(0.7%) 순이다. 짧은 시간 내 도시 공간에서 식사를 해결하거나 쉬어야 하기 때문에 접근성이 좋고 시설의 편의성, 공간의 다양성이 높은 상업시설이 주를 이루고 있다. 도시 공간에서 소비하는 평균적 비용은 약 8,391원(최소 0원 ~ 최대 45,000원)이다. 이 중 공공공간에서 지불하는 비용은 2,419원이고 민간공간에서 지불하는 비용은 12,870원으로 민간공간에서 약 5.32배 더 많은 소비가 일어난다. 청소년들의 활동은 일상적이고 필수적인 활동에서부터 여가와 같은 선택적 활동, 타인과 교류하는 사회활동까지 구체적이며, 도시의 공간들과 직접적인 연관을 맺고 있다. 청소년들은 필수적 활동을 통해 기본적인 필요를 충족하고, 선택적 활동을 통해 자신의 흥미와 관심을 탐구하며, 사회적 활동을 통해 또래 및 가족과의 관계를 강화한다. 청소년들이 도시 공간을 함께 이용하는 사람은 공간 내 주요 활동과 공간의 선택에 큰 영향을 미친다. 청소년기는 학교라는 공동체 집단에 속해 있으므로 자연스럽게 필연적인 사회적 활동이 일어나기 때문에 학교 밖 도시 공간을 함께 이용하는 사람은 자유롭게 선택적이다. 동행인은 주로 가족, 친구, 또는 혼자인 경우로 나뉘며 누구와 함께 시간을 보내느냐에 따라 방문하는 장소와 활동의 성격이 달라진다.

2) 청소년의 감각으로 읽어낸 공간 경험

청소년은 사회적·역사적 맥락으로 규정된 시각보다는 개인의 경험, 인식, 느낌, 감정 등의 자신들의 삶의 맥락으로 일상 공간을 바라보고 이해하기에 어른들에 의해 형성된 장소의 의미와는 다르게 나타난다. 청소년들이 신체적, 정신적 도시 공간 경험을 분석하여 청소년들에게 필요한 ‘(신체적, 정신적으로) 건강한 장소’를 알아보았다.

청소년기의 신체활동은 건강한 성장과 발달을 위해 필수적이다. 규칙적이고 지속적인 신체활동은 청소년의 신체 건강에 긍정적 영향을 미칠 뿐 아니라 정신 건강에도 큰 영향을 미친다. 청소년기에 접어든 여중생들은 신체활동이 현저히 줄어든다. 연구 기간 동안 청소년에게 필요한 공간으로 '체육시설'을 촬영한 청소년은 총 3명(총 4곳)이다. 종로문화센터, 실외 배드민턴장, 학교 운동장, 춤 연습실의 '운동'을 목적으로 방문하는 도시 공간으로 언급되었다. 전반적으로 적극적으로 신체를 사용하던 활동에서 친구들과 수다 떨기, 맛있는 거 사 먹기 등의 정적인 활동으로 옮겨가는 모습을 보인다. 어렸을 때 주로 하던 '경찰과 도둑', '술래잡기'와 같은 놀이는 아동기의 놀이로 인지되기 시작한다. 아이들은 여전히 적극적으로 몸을 쓰며 노는 놀이에 대한 갈증이 있으면서도, 친구들과 카페에 가고 수다를 떨며 노는 새로운 놀이에 적응해 가고 있다. 기존에는 공터, 광장, 놀이터, 골목 등에서 이루어지던 복합적인 놀이 활동은 노래방, 카페, 소품샵 등 더 높은 비교우위를 가진 목적성이 뚜렷한 공간들로 옮겨간다. 친구들과 함께 어울려 긴 시간을 보내던 아동기 때와는 달리 학업으로 인해 청소년 개인의 생활이 바빠지면서 놀이 방식도 보다 정적인 형태로 변화하고 있다.

청소년이 도시 공간에서 미각, 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 중 어떤 감각을 활용하는지 분석한 결과 공공공간 그중에서도 자연공간에서 오감을 활용한 공간 경험이 두드러진다. 소비 공간에서는 시각과 미각에 대한 경험이 주를 이뤘는데, 바쁜 생활 속에서 집밥을 대신하여 간단하게 식사를 하고 끼니를 해결하는 도시 공간이 많아졌기 때문이다. 청소년들은 주로 편의점, 분식점, 무인상점 등을 식사를 해결하고 간식을 사 먹는 식음 공간으로 선택한다. 그중에서도 자주 가는 공간을 선택하게 되는데, 무인상점과 같은 무관심의 공간과 어른들 느슨한 관심이 존재하는 단골 가게에서의 서로 다른 경험을 통해 자주 가는 공간을 결정한다. 파는 물건의 종류가 많고 눈치 보지 않고 이용할 수 있는 무인상점은 청소년들에게 자율성을 제공하는 반면, 단골 가게에서의 소속감과 사장님과의 교류는 인간적인 유대감을 느끼게 한다. 청소년들은 이런 상반된 경험을 통해 도시와의 관계를 형성하며 자신만의 애착 공간을 형성해 간다.

청소년들에게 도시 공간은 그들의 복잡하고 다층적인 정체성 형성과 긴밀하게 연결되어 있다. 아이와 어른 사이의 양면적인 자아 탐색의 과정에서 다양한 도시 공간을 경험하고 활용한다. 청소년들에게 도시는 아동기의 전반적인 추억이 있는 공간에서부터 선망하는 어른들의 공간까지 존재한다. 아직 보호받아야 하는 대상이지만, 어른의 지도나 보호 없이도 자신만의 결정을 내리고 행동하는 경험이 시작된다. 아동기의 주요 놀이 공간이었던 놀이터, 또는 넓은 광장을 여전히 본인들의 주요한 놀이 공간으로

역할 한다. 한편, 편의점이나 카페 같은 소비 공간을 통해 독립적인 소비자의 경험을 하거나, 도서관이나 스터디카페에서 스스로의 시간을 조절하고 관리해 보기도 한다. 어른들이 자주 가는 식당, 높은 빌딩들은 본인들이 직접 그 공간을 소비하지는 않지만, 선망하고 상상하는 공간으로 여겨진다.

감각적이고 정서적인 경험들이 청소년들이 도시 공간에서 느끼는 전반적인 감정을 만든다. 청소년들이 도시 공간에서 가지는 다양한 감정은 구체적이고 복잡하지만 이를 '회복감', '전환과 환기', '긍정감', '쾌적감', '불쾌감'으로 크게 분류해 볼 수 있다. 자연 공간에서 스트레스로부터 회복하고 일상생활에서 전환과 환기의 감정이 두드러진다. 도시의 상점들, 서점, 맛있는 먹거리, 친구들과 함께하는 놀이의 장소에서는 긍정감과 쾌적감이 나타난다. 전반적인 학업의 시간을 보내는 학원에서는 긍정적 정서보다는 부정적 정서가 두드러져서 나타나고 있다.

3) 청소년에게 필요한 안전한 도시 공간

청소년들의 도시 공간에 대한 선호도와 필요도를 분석하고, 이를 기반으로 청소년들에게 필요한 공간이 무엇인지 알아보았다. 청소년들에게 안전한 공간은 단순히 물리적인 보호 이상의 의미를 갖고 있으며, 청소년의 사회적, 심리적 안전과 관련된 공간적 특성을 밝혀내는 데 중점을 두었다. 청소년들이 매긴 순위에 따라 일상생활에서 접하는 다양한 도시 공간들을 분류하면 청소년이 사용하는 도시 공간은 '선호여가공간', '핵심일상공간', '선택소비공간'이라는 세 가지 주요 유형의 공간이 도출된다. '선호여가공간'에 속하는 공간은 놀이터, 영화관, 노래방, 그리고 종교시설, 도서관, 편의점과 같은 장소로 청소년들의 여가 및 취미 활동에 중점을 두고 있다. 이러한 공간에서는 주로 '재미있다', '기쁘다'와 같은 긍정적인 정서 경험이 발생하지만, 동시에 타 도시 공간들에 비해 공간에서 소비하는 비용이 크다. 그럼에도 불구하고 청소년들 여가와 놀이가 일상에서 중요한 역할을 공간이다. '핵심일상공간'은 청소년들의 일상적인 활동이 이루어지는 필수적인 공간들이다. 교통시설, 공공가로, 자연공원, 학교와 학원 등이 포함된다. 선호와 필요를 인식하는 정도가 평균수준이지만 청소년들의 방문빈도가 높은 도시 내 핵심공간들이다. 학원은 청소년들의 선호도는 낮지만 본인들 스스로 필수적인 공간으로 인지하고 있다. '선택소비공간'은 쇼핑몰, 슈퍼, 오락실 등과 같이 청소년들이 소비를 목적으로 방문하는 공간들로, 이러한 공간에서 청소년들은 종종 '비싸다', '과소비한다'는 부정적인 감정을 경험한다. 소비 공간은 청소년들에

게 일시적인 흥미와 만족을 제공하지만, 지속 가능한 만족을 제공하지 못하는 경우가 많다. 청소년에게 이러한 소비 공간을 대체할 수 있는 다양한 형태 대안적 여가 공간과 경제적 부담이 적은 공공여가 공간에 대한 필요가 있다.

청소년들에게는 경제적 부담 없이 자유롭게 이용할 수 있는 포용적인 공간 복지가 필요하다. 대부분의 청소년들은 경제적인 부분을 보호자에게 의존하고 있기 때문에 공간에서 소비하는 비용이 청소년들이 방문하는 도시 공간을 결정하는 데 중요한 역할을 한다. 그러나 연구를 통해서 살펴본 청소년들의 주 이용 공간들은 소비 없이 방문하는 공간이 드물다. 필연적 소비가 뒤따르는 공간이 대부분이었으며, 누리고 있는 공간의 다양성도 부족하다.

이는 청소년들의 안전한 먹거리 공간의 부재로도 이어진다. 연구대상지인 서촌은 관광지와 업무지구와 밀접해 있어 다양한 식음 공간이 존재함에도 불구하고 관광객과 직장인을 대상으로 하는 도시 공간들이 증가하며 일상의 생활을 보내야 하는 청소년들은 그 도시 공간에서 소외되거나 보호받지 못하는 경우가 생긴다. 성장기인 청소년들에게 끼니를 해결할 수 있는 안전한 먹거리가 필수적이다.

범죄, 유해 활동 등 물리적으로 안전한 환경을 제공하는 것도 중요하다. 청소년들은 음주나 흡연 등 본인이 하지 않는 일탈 활동에 대해서는 부정적인 반응을 보였다. 청소년들이 자주 이용하는 공원, 쉼터 등 공공공간에서는 음주와 흡연을 제한하고 청소년 안전 구역을 별도로 마련하는 것도 고려해 볼 수 있다.

물리적 안전뿐 아니라 정서적, 심리적으로 안전하게 향유할 수 있는 도시 공간도 필수적이다. 청소년의 시기는 혼자만의 시간과 간섭받지 않는 자유로움이 중요함과 동시에, 자신을 아는 어른들이 있는 단골 가게를 사회적 장소로 인지한다. 혼자 생각을 정리하고 일상생활의 스트레스로부터 스스로 회복할 수 있는 심리적 쉼의 공간과 단골 가게 사장님의 친절과 서비스, 주기적으로 관리되고 있음을 보여주는 깨끗함 등 어른들의 느슨한 관심이 동시에 필요하다.

결론적으로 청소년들에게 필요한 안전한 도시 공간을 밝혀내기 위해 청소년들의 경제적, 사회적, 심리적 측면을 다양하게 고려할 필요가 있다. 경제적 부담 없이 자유롭게 이용할 수 있는 공간, 안전한 먹거리를 제공하는 공간, 그리고 유해 활동으로부터 보호받을 수 있는 공간을 포함한 다양한 공간들이 균형 있게 마련되어야 한다. 청소년들이 스스로 공간에서 느끼는 감정과 필요를 반영한 공간 계획과 청소년을 위한 대안적인 여가 공간의 확충이 중요한 과제로 나타났다.

2_정책제언 및 연구 결과 활용 방안

청소년의 생애 발달 과정은 청년의 삶으로 연장되는 것은 물론, 개인의 성장과 발달을 위한 연속적인 과정으로 이어져 있다. 그럼에도 불구하고 이제까지의 연구는 생애 과정의 연속적 측면에서 새롭게 설계되거나 기존 정책을 연계할 수 있는 방식으로 확장되지 못하고 있다. 개인의 생애 과정에서 청소년기가 연장되고 성인기 이행이 지연되고 있는 현실 상황, 그리고 정책 수요자 중심의 실효성 높은 정책 발굴의 중요성이 강조되고 있다. 청소년정책 및 청년정책이 생애 과정 단계에 따라 끊임없이 이어갈 수 있도록 ‘생애 단계 정책 고리잇기(Policy Chaining)’ 위한 논의가 필요한 실정이다. 더불어 디지털 기기에 대한 높은 의존도와 신체활동 부족, 정신적 행복과 건강에 대한 우려가 제기되고 있는 청소년기의 도시 공간 활용에 대해 탐색함으로써 정규교육 이외 학교 밖 활동 증진에 대한 가능성을 제시한다. 청소년은 사회적·역사적 맥락으로 규정된 시각보다는 개인의 경험, 인식, 느낌, 감정 등의 자신들의 삶의 맥락으로 일상 공간을 바라보고 이해하기에 어른들에 의해 형성된 장소의 의미와는 다르게 나타난다. 청소년들의 도시 공간 활용 방식 및 감각을 해석함을 통해 청소년들이 적극적으로 경험하고 활동할 수 있는 지역사회의 무대를 발굴하도록 할 수 있다.

지역사회는 청소년기의 삶이 전개되는 중요한 무대로, 청소년의 발달 과정에서 지역사회와의 유기적인 연계는 필수적이다. 청소년은 지역사회의 다양한 자원을 활용하여 배움과 성장을 경험하고 사회적 관계를 확장한다. 학교와 지역사회의 긴밀한 협력은 청소년들에게 폭넓은 학습과 사회적 교류의 기회를 제공한다. 이러한 연계 교육은 청소년들이 단순한 학업적 성취를 넘어 지역사회 일원으로 역할하게 하고 사회적 소속감을 부여한다. 이는 학교-지역기관 간의 협력 네트워크를 통해 지역사회의 여러 도시 공간, 학습센터, 청소년 지원 시설 등 다양한 공간에서 배움이 가능하게 한다. 궁극적으로 청소년이 도시 공간을 무대로 삼는 지역사회와 상호작용하며 스스로의 사회적 자산을 구축할 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

청소년의 삶의 질은 청소년 본인뿐 아니라 부모의 삶의 질에도 중요한 영향을 미친다. 인생 초기인 청소년기의 삶의 질은 인생 전반에 걸쳐서 영향을 미칠 수 있으며 정책적 노력을 통한 개선의 여지도 높기 때문에 다른 연령대보다 정책적 개입의 효과가 크게 나타날 수 있다(이희길 외, 2019). 투표권이 없는 청소년들이 정책 우선순위에 밀려나고 있는 상황에서, 청소년들의 감각을 통해 도시 공간을 읽어냄으로써 현재

실현되고 있는 청소년 공간 복지의 실태를 밝히는 연구가 계속되어야 한다. 향후 안전하고 건강한 청소년과 미래세대를 위한 도시 공간 설계의 기초자료로 활용될 수 있을 것이라 기대한다.

참고문헌

국문논문

- 권일남, 2001, “청소년지도의 학문적 방향정립 가능성에 대한 연구: 경험학습과 야외활동의 관계를 중심으로”, 『한국청소년연구』, 8(2), pp. 45-67, 한국청소년정책연구원.
- 김승미, 2018, “초등학생의 생활글에 나타난 장소경험”, 『초등교육연구』, 25(3), pp. 123-145, 한국초등교육학회.
- 김영옥, 2007, “어린이의 일상생활을 통해서 본 장소경험의 특징 - 한 어린이의 일기에 나타난 장소경험을 중심으로”, 『한국아동교육학회지』, 31(2), pp. 95-112, 한국아동교육학회.
- 박명화, 2017, “일상공간에서 어린이의 장소감-정서적 측면을 중심으로”, 『어린이연구』, 29(3), pp. 58-74, 한국어린이연구소.
- 손진희, 김지민, 2022, “청소년 여가활동 활성화 방안에 관한 연구”, 『한국청소년활동연구』, 15(1), pp. 35-60, 한국청소년활동진흥원.
- 임성호, 2022, “청소년 여가공간의 효율적 관리방안에 관한 연구”, 『한국청소년정책연구원 연구보고서』, pp. 50-72, 한국청소년정책연구원.
- 허원빈, 오영삼, 2020, “포토보이스 지식형성 구조에 관한 이해: Nonaka의 지식 창조이론 관점에서”, 『지식관리연구』, 21(2), pp. 88-110, 한국지식경영학회.
- 강만식, 이선화, 2022, “청소년의 행복감 발달궤적에 관한 연구”, 『인문사회21』, 13(4), pp. 1-13.
- 권용준, 윤현정, 2020, “청소년의 행복감과 관련 변인들의 구조적 관계 분석: 비행경험 여부에 따른 집단 간 비교”, 『한국청소년연구』, 31(1), pp. 183-210. doi:10.14816/sky.2020.31.1.183.
- 김미희, 2020, “잠재성장모델(Latent Growth Model)을 이용한 학교 청소년의 사회자본과 주관적 삶의 만족도의 관계 분석”, 『한국사회복지조사연구』, 65, pp. 247-272. doi:10.17997/SWRY.65.1.9.
- 김선아, 2020, “남녀청소년의 다양한 스트레스(부모, 학업, 친구, 외모, 경제), 학교생활 적응과 행복감의 관계성 연구: 매개관계를 중심으로”, 『한국산학기술학회논문지』, 21(9), pp. 161-169. doi:10.5762/KAIS.2020.21.9.161.
- 백미숙, 2014, “아동의 행복감과 학교생활적응의 관계: 사회적 지지의 매개효과”, 경남대학교 교육대학

원 석사학위 청구논문.

서민경, 조현경, 김재철, 2021, “중학생의 학교행복감 변화궤적과 영향요인 탐색”, 『청소년학연구』, 28(1), pp. 391-416. doi:10.21509/KJYS.2021.01.28.1.391.

정정교, 정혜원, 2023, “중학생의 행복감 변화궤적에 대한 부모지지, 친구지지, 교사지지의 동시 및 지연효과 분석”, 『한국청소년연구』, 34, pp. 35-60.

영문논문

Kim, K. & Lee, G., 2013, “Crisis in Qualitative Research and New Paradigm of Qualitative Research in Kinesiology”, The Korean Journal of Physical Education, 52(4), pp. 445-462, Korean Society of Physical Education.

Wang, C. C., 1999, “Photovoice: A participatory action research strategy applied to women's health”, Journal of Women's Health, 8(2), pp. 185-192, Mary Ann Liebert, Inc.

W. F. Connell and E.E. Skilbeck, 1957, Growing Up in an Australian City: A Study of Adolescents in Sydney, Melbourne University Press.

단행본

연세대사회발전연구소, 2021, 『한국 어린이, 청소년 행복지수 국제비교연구조사결과보고서』, 한국방정환재단.

이희길 외, 2019, 『아동·청소년 사회지표 프레임워크 구축』, 통계개발원연구보고서.

초록우산어린이재단, 2023, 『어린이행복지수 생활시간 조사결과 보고서』, 초록우산어린이재단.

통계청, 2022, 『국민여가실태조사』, 통계청.

한국청소년정책연구원, 2023, 『청소년활동 실태 및 정책방안 연구』, 한국청소년정책연구원.

G. Deleuze, F. Guattari, 1980, A Thousand Plateaus, 새물결.

Sobel, D., 2002, Children's Special Places: Exploring the Role of Forts, Dens, and Bush Houses in Middle Childhood, Wayne State University Press.

Pearce, Joseph Chilton, 1977, Magical Child, E. P. Dutton.

여성가족부, 2023, 『2023 청소년 통계』, 서울: 여성가족부. https://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbtSn=709307.

염유식, 성기호, 2022, 『한국 어린이·청소년 행복지수 국제비교연구조사결과보고서』, 서울: 연세대학교 사회발전연구소, 한국방정환재단.

오해섭, 문호영, 염유식, 2019, 「청소년이 행복한 지역사회 지표조사 및 조성사업 연구 VII」, 한국청소년정책연구원.

정익중, 이수진, 정수정, 황준협, 염선희, 김희진, 이원지, 오은영, 2022, 「2023 초록우산 어린이재단 아동행복지수」, 아동복지연구소 보고서, 2023(2), pp. 1-24.

아동정책기본계획안, 2020, 「제3차 아동정책기본계획안」, 보건복지부.

언론기사

서울경제, 2023.05.04, “한국 아동·청소년 87% ‘행복하지 않다’”, 서울경제, <https://www.sedaily.com/NewsView/29PG63EACM>.

조선일보, 2021.10.11, “새벽 2시에 드러누워 폰 삼매경… 24시간 무인점포, 10대들 아지트 됐네”, 조선일보, https://chosun.com/national/national_general/2021/10/11/GBWWSBFA2BF2HBKDOGALMKRQMI/.

인터넷사이트

Centers for Disease Control and Prevention (CDC). “Youth Physical Activity Guidelines.” Healthy Schools. Available at: www.cdc.gov.

작은연구 좋은서울 2024-02

안전한 도시, 건강한 장소:
청소년의 감각으로 읽어낸 도시의 공간들

발행인 오 균

발행일 2024년 12월 20일

발행처 서울연구원

비매품

06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

이 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.

비매품