

A study on the Experience of Youth Utilization in Youth-only Space

Chang, Yo Ok¹⁾ · Im, Yang Ji²⁾

¹⁾Visiting Professor, Graduate school of Counseling, Welfare and Policy, Kwangwoon University

²⁾Director, Youth-only Space

Background: Leisure activities help youth grow and develop, but it is not easy for youth to spend enough leisure time due to excessive entrance examination education. Despite this situation, it is worth noting that there are youth who voluntarily use youth-only space and spend their leisure time.

Purpose: This study attempted to find out what kind of experiences youth have here using youth-only spaces and to explore the meaning of youth-only spaces for them.

Methodology: Ten elementary, middle, and high school youth using a youth-only space located in Jungnang-gu, Seoul, was selected and in-depth interviews were conducted between December 2021 and January 2022. Semi-structured questionnaires were used for data collection, and qualitative data were analyzed using repetitive comparative analysis methods.

Findings: As a result of the analysis, 5 major topics, 9 sub-themes, and 11 semantic units were derived. First, it was found that youth use smart phones, play games, and watches YouTube, read books, and listen to music in their spare time. Second, the youth-only space provides a comfortable environment and atmosphere for youth to enjoy, where teenagers were spending time freely playing their favorite games. Third, in the youth-only space, which is a resting place of my mind, teenagers were receiving comfort and healing, and making precious memories to remember with their friends. Youth have learned that there are adults who can trust and rely on them through youth workers who treat them with warm attention and consideration. Fourth, in order to create a better youth space, it is important for youth to comply with the rules on their own, and it is also necessary to rearrange the space to create a comfortable space. Fifth, in a youth-only space where self-growth takes place, youth were growing on their own with various attempts and experiences while taking the initiative in planning activities or events.

Conclusions: This study presented implications for ways to revitalize youth-only space so that youth can freely use them while enjoying leisure time.

Keywords: Youth-only space, Spare time, Leisure activity, Experience of use, Qualitative study

Corresponding Author: Im, Yang Ji

Director, Youth-only Space

42, Yongmasan-ro, 117-gil, Jungnang-gu, Seoul, Republic of Korea

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7692-7089>

Email: yangji0918@jn.go.kr

Received: May, 26, 2022 Revised: June, 19, 2022 Accepted: June, 19, 2022 Publication: June, 30, 2022

청소년 전용공간에 대한 청소년의 이용경험 연구

장여옥¹⁾ · 임양지²⁾

¹⁾광운대학교, 상담복지정책대학원 아동청소년전공 초빙교수

²⁾청소년 전용공간, 센터장

배경: 여가활동은 청소년의 성장과 발달에 도움을 주고 있지만 과도한 입시교육으로 인해 청소년들은 충분한 여가 시간을 보내기 쉽지가 않다. 이러한 상황 속에서도 자발적으로 청소년 전용공간을 이용하며 여가시간을 보내는 청소년들이 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

목적: 본 연구는 청소년 전용공간을 이용하는 청소년들이 이곳에서 어떠한 경험을 하는지 알아보고, 이들에게 청소년 전용공간의 의미가 무엇인지를 탐색하고자 하였다.

방법: 서울시 중랑구에 위치한 청소년 전용공간을 이용하는 초·중·고등학교 청소년 10명을 선정하여 2021년 12월에서 2022년 1월 사이에 심층면담을 실시하였다. 자료 수집은 반구조화된 질문지를 사용하였으며, 반복적 비교분석법을 사용하여 질적 자료를 분석하였다.

결과: 분석결과는 5개의 대주제와 9개의 하위주제, 11개의 의미단위가 도출되었다. 첫째, 그냥 보내는 방과후 여가 시간으로 청소년들은 여가시간에 스마트폰 사용, 게임, 유튜브 시청, 독서, 음악 감상 등을 하고 있는 것으로 나타났다. 둘째, 무료 이용할 수 있는 숨이 트이는 청소년 전용공간은 청소년들에게 편안하게 즐길 수 있는 환경 및 분위기를 제공하며, 여기에서 청소년들은 원하는 놀이를 자유롭게 하면서 시간을 보내고 있었다. 셋째, 내 마음의 안식처인 청소년 전용공간에서 청소년들은 위로와 힐링을 받고 있었으며, 친구들과 함께 기억할 수 있는 소중한 추억을 만들고 있었다. 청소년들은 따뜻한 관심과 배려로 자신들을 대해주는 청소년지도자들을 통해 믿고 의지할 수 있는 어른들이 있다는 것을 알게 되었다. 넷째, 더 나은 청소년 공간을 만들기 위해서 청소년들은 스스로 규칙을 잘 준수하는 것이 중요하며, 안락한 공간 조성을 위한 공간의 재배치도 필요하다고 하였다. 다섯째, 자기성장이 이루어지는 청소년 전용공간에서 청소년들은 주도적으로 활동이나 이벤트를 기획하면서 다양한 시도와 경험을 하고 스스로 성장하고 있었다.

시사점: 본 연구는 청소년들이 여가시간을 즐기면서 자유롭게 이용할 수 있도록 청소년 전용공간의 활성화 방안에 대한 시사점을 제시하였다.

주요어: 청소년 전용공간, 여가시간, 여가활동, 이용경험, 질적 연구

교신저자: 임양지

청소년 전용공간 센터장

서울시 중랑구 용마산로 117길 42

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7692-7089>

Email: yangji0918@jn.go.kr

투고일: 2022. 5. 26.

심사일: 2022. 6. 19.

게재확정일: 2022. 6. 19.

발행일: 2022. 6. 30.

I. 서 론

청소년기는 발달과정 중 신체적 성장과 성숙, 정서적 및 사회적 발달과 함께 사회구성원으로서의 정체성을 확립해 나가는 중요한 단계이면서 부모관계 및 또래관계, 학업 스트레스로 인한 다양한 갈등이나 긴장을 경험하는 시기이다[1, 2]. 이 시기에 경험하는 갈등이나 문제로 인해 청소년들은 우울이나 불안, 자살 등의 부정적 심리상태를 느끼거나 학교폭력, 비행 및 가출 등을 시도하기도 한다[3]. 과도한 입시위주의 경쟁적 교육환경 속에서 청소년들은 행복감과 만족감을 느끼며 생활하기 쉽지 않으며, 자신의 강점을 찾아서 역량을 발휘할 수 있는 기회를 찾기도 어렵다[4]. 따라서 혼란과 불안을 경험하는 청소년들에게 일상생활의 어려움, 학업에 대한 부담감 및 입시 경쟁으로 인한 스트레스, 진로에 대한 걱정 등을 해소할 수 있도록 충분한 여가시간이나 여가활동을 제공하는 일은 매우 중요하다.

여가는 모든 사회구성원의 기본 권리이며, 인간은 여가활동을 통해 자유와 행복을 추구한다[5, 6]. 한국 사회에서 삶의 행복과 가치의 기준이 지식습득이나 재산형성 등과 같은 양적인 부분에서 생활전반에 대한 질적인 부분으로 변화가 이루어지면서 다양한 욕구를 충족할 수 있는 여가활동이 강조되었다[7]. 여가활동은 학교 수업시간이나 근무시간 및 노동시간 이외에 오락이나 취미를 위해 자발적인 참여로 이루어지는 활동을 의미한다[8]. 성인들이 일과 여가의 균형을 맞추면서 삶의 질을 누리하고자 하는 것처럼 청소년들도 학업과 여가활동의 균형 잡힌 삶을 통해서 삶의 행복을 누리면서 살아가는 것이 필요하다[9].

휴식과 즐거움을 제공하는 여가시간 및 여가활동은 청소년들에게 인지적, 정의적, 심동적 학습기회를 제공하여 이들의 건강한 발달과 성장에 도움을 준다[10, 11]. 청소년들은 여가활동을 통해 학업으로 인한 스트레스와 지루한 일상을 벗어나 새로운 체험과 재미를 경험할 수 있으며, 우울이나 불안을 벗어나 심리적인 안정을 찾을 수 있다[12, 13]. 여가활동은 청소년의 학업 성취도 향상[14], 올바른 인격형성과 정체성 확립, 능동적인 자세와 태도형성, 삶의 질, 행복수준, 성인기의 여가활동에 긍정적인 영향을 미친다[9, 12, 15, 16].

이처럼 여가활동은 다양한 측면에서 청소년의 긍정적인 발달에 영향을 주고 있지만 학교와 학원을 다니면서 학습에 많은 시간을 할애하고 있는 청소년들에게 여가시간을 누릴 수 있는 시간적 여유는 충분하지 않다. 청소년 통계자료[17]에 따르면, 2020년 초·중·고등학교 청소년의 평일 여가시간은 1-2시간(27.2%)이 가장 많았으며, 다음으로 2-3시간(22.0%), 1시간미만(16.2%), 3-4시간(14.2%)의 순으로 나타났다. 학교급별 여가시간으로 초등학생은 2-3시간, 중·고등학생은 1-2시간으로 나타나 학교급이 높을수록 평일 여가시간이 적은 것을 알 수 있었다[17]. 또한 청소년들은 여가시간에 주로 컴퓨터 게임이나 인터넷 검색을 가장 많이 하는 것으로[17] 나타났으며, 이는 서울시 청소년을 대상으로 한 연구결과[18]와 유사하다. 서울시 청소년들이 평소 주로 하는 여가활동은 게임(16.2%), 스마트폰 SNS(14.3%), 디지털 콘텐츠 감상(14.2%), 음악감상

(11.2%), 스포츠활동(7.4%) 등의 순이었다[18]. 이처럼 대부분의 청소년들은 적극적이며 활동적인 여가활동보다는 인터넷이나 스마트기기 등의 미디어 매체를 활용한 정적이며 수동적인 여가활동을 하고 있었다. 쉽게 사용할 수 있는 스마트폰이나 인터넷을 이용한 SNS활동, 디지털 콘텐츠 감상, 게임 등의 오락성이 강한 미디어 매체를 활용하여 여가시간을 보내는 청소년들은 다른 청소년 집단에 비해서 높은 우울과 공격성을 보였으며, 주관적 삶의 수준과 학업성적이 낮았다[19]. 반면에 친구들과 함께 여가시간을 많이 보내는 청소년들은 높은 수준의 만족도와 행복감을 보였다[20, 21].

따라서 부족한 청소년의 여가시간을 충분히 확보하기 위해서는 입시 제도를 개선하여 청소년들이 자유롭게 여가활동을 할 수 있도록 해야 한다. 그리고 다양한 분야의 여가활동이 언제든지 가능하도록 지역사회에 기반 한 청소년을 위한 여가공간도 필요하다[22]. 청소년들이 규칙적으로 여가활동에 참여하면서 미래에 대한 불안이나 학업 스트레스를 완화하고, 자신의 삶에 대한 즐거움과 긍정적인 에너지를 형성할 수 있도록 하는 환경조성이 우선적으로 이루어져야 한다[23]. 청소년들이 학업에서 벗어나 방과후에 안전하고 건전하게 여가시간을 보낼 수 있는 공간으로는 청소년활동시설이 있다. 「청소년활동 진흥법」 제10조에 따르면 청소년활동시설은 청소년수련관, 청소년수련원, 청소년문화의 집, 청소년특화시설 등을 포함한 청소년수련시설과 청소년이용시설로 구분된다. 이 중에서도 청소년이용시설은 수련시설이 아닌 시설로서 그 설치 목적의 범위에서 청소년활동의 실시와 청소년의 건전한 이용 등을 제공할 수 있는 시설을 의미한다. 대부분의 청소년수련시설이 가정이나 학교에 인접해 있지 않기 때문에 청소년들이 접근하기에 용이하지 않은 측면이 있으며, 이로 인해 청소년들이 방과후에 청소년시설을 자주 이용하기가 쉽지 않다. 이런 문제점을 해결하고 청소년들이 자주 방문하여 여가와 쉼을 누릴 수 있도록 하기 위해서 서울시를 비롯한 일부 지방자치단체에서는 청소년들의 일상적인 이용이 가능한 청소년 전용시설을 설치하여 운영하고 있다. 청소년 이용시설인 전용시설은 청소년들의 만남과 소통이 가능한 공간으로서 지역적 특성을 반영한 다양한 활동을 경험해 볼 수 있는 곳이다. 이곳에서 청소년들은 누구나 자유롭게 여가시간을 보낼 수 있으며, 자신들의 생각이나 의견을 개진하고 스스로 기획하는 다양한 활동에 참여하면서 긍정적인 민주시민으로서 성장할 수 있는 기회를 갖는다.

지금까지 살펴본 바와 같이 청소년에게 학업과 여가의 균형은 이들의 건강한 성장과 삶의 만족에 긍정적인 영향을 준다. 하지만 대학입시를 강조하는 교육환경 속에서 청소년들은 마음껏 여가를 누릴 수 있는 시간적 여유가 없으며, 이들이 여가시간에 편안하게 즐길 수 있는 여가문화나 장소를 찾는 일도 쉽지가 않다. 따라서 청소년들에게 접근성이 용이한 청소년 전용공간을 통해 다양한 놀거리를 제공하고 쉼과 여가를 즐길 수 있도록 하는 일은 필요하다. 하지만 다른 청소년시설에 비해서 청소년 전용공간을 설치 및 운영하고 있는 지자체가 많지 않기 때문에 청소년 전용공간을 이용하는 청소년을 대상으로 한 연구도 활발히 이루어지고 있지 않다.

또한 청소년 전용공간을 이용하는 청소년의 경험을 탐색한 질적 연구는 전무한 상황이다. 이에 본 연구에서는 청소년 전용공간에서 여가시간을 보내고 있는 청소년들을 대상으로 심층면담을 실시하여 이들이 청소년 전용공간에서 무엇을 경험하며, 그 의미가 무엇인지를 탐색하고자 하였다. 이를 위한 연구문제는 다음과 같다. 청소년 전용공간에서 여가시간을 보내는 청소년은 어떠한 경험을 하는가? 청소년 전용공간은 청소년에게 어떤 의미를 부여하는가? 이를 바탕으로 청소년들의 건전한 여가활동이 가능한 청소년 전용공간의 활성화 방안을 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구 참여자

본 연구에서는 서울시 중랑구에 설치된 D 청소년 전용공간을 연구대상 시설로 선정하였다. 이곳은 청소년들이 쉬어가고, 소통하고, 놀다가는 청소년을 위한 전용공간으로 소규모 휴식공간과 모임 공간, 게임장과 당구장, 포토존과 노래방이 설치되어 있으며, 독서나 영화감상이 가능하다. 청소년의 자율놀이공간을 위한 목적으로 설립된 이곳에는 청소년운영위원회와 문화기획단이 있으며, 월별로 청소년들의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 여러 테마로 이루어진 이벤트 중심의 청소년활동을 실시하고 있다. 청소년운영위원회에서 청소년들은 기관 운영 및 활동을 자문하고 평가함으로써 청소년의 욕구와 의견이 반영될 수 있도록 설치한 자치기구이다. 청소년들은 문화기획단에서 하고 싶은 문화 활동을 스스로 기획 및 실행하면서 창의적이며 즐거운 청소년활동을 경험한다. 코로나 방역지침으로 인해 현재(2022년 1월 기준) 하루 이용 시간이 3시간으로 제한되어 있으며, 동시간대 15명 입장으로 인원을 제한하고 있다.

본 연구는 D 청소년 전용공간을 이용하고 있는 초·중·고 청소년을 대상으로 청소년 전용공간의 이용경험을 살펴보기 위하여 연구 참여자를 유의표집(purposive sampling) 하였다. 연구 참여자는 평일 방과후 또는 주말에 청소년 전용공간에서 주로 여가시간을 보내고 있는 청소년으로 이용기간이 6개월 이상인 청소년을 연구대상으로 선정하였다. 본 연구의 연구 참여자는 총 10명으로 이루어졌으며, 이들의 일반적 특성은 <표 II-1>과 같다.

2. 자료 수집

본 연구의 자료를 수집하기 위하여 서울시 중랑구에 위치한 D 청소년 전용공간을 이용하고 있는 청소년을 대상으로 연구 참여를 의뢰하였다. 연구자들은 자발적으로 연구에 참여하기를

〈표 II-1〉 연구 참여자의 특성

연구 참여자	성별	학년	이용기간
A	남	초등학교 6학년	6개월
B	여	고등학교 1학년	11개월
C	여	초등학교 5학년	8개월
D	남	중학교 3학년	1년 2개월
E	남	중학교 2학년	11개월
F	여	고등학교 1학년	11개월
G	여	중학교 3학년	1년 3개월
H	여	초등학교 6학년	8개월
I	여	초등학교 6학년	6개월
J	남	초등학교 6학년	8개월

동의를 한 청소년과 학부모를 대상으로 연구의 목적, 방법, 진행절차 등을 상세히 설명하였다. 본 연구에서는 연구 참여자들이 편안한 분위기에서 충분히 자신의 생각과 의견을 발언할 수 있도록 하기 위하여 심층면담을 실시하였다. 심층면담은 2021년 12월 18일부터 2022년 1월 28일에 이루어졌으며, 휴관일인 월요일과 화요일에 D 청소년 전용공간의 다목적실을 이용하였다. 면담 시간은 평균적으로 약 40분 동안 이루어졌다. 연구자는 연구 참여자들의 동의를 얻은 후 면담 내용을 녹음하였으며, 정부의 코로나19 방역지침에 따라 마스크 착용, 손소독제 비치, 환기실시, 일정한 거리 유지 등을 준수하면서 안전하게 인터뷰를 진행하였다.

본 연구는 연구자와 참여자가 만나서 면대면 방식으로 실시하는 심층면담을 통해 방과후 여가시간에 청소년 전용공간을 이용한 청소년들의 이용경험과 의미를 살펴보고자 하였다. 심층면담은 선행연구를 바탕으로 반구조화된 심층면담 질문지를 활용하여 청소년 전용공간의 이용 이유, 참여 경험, 장점 및 개선할 점 등에 대해 질문하였다. 자료 분석은 질적 연구에서 사용하는 반복적 비교분석법을 사용하였으며 개방 코딩, 범주화, 범주 확인 과정을 거쳐서 내용을 분석하였다[24]. 분석과정을 살펴보면, 심층면담과정의 녹음 파일은 전사한 자료와 관찰자료 등을 읽으면서 코딩작업을 진행하였다. 전사한 자료를 반복적으로 읽으면서 유사 구절이나 문장에 밑줄 치기 과정을 거쳐 유사 개념의 유목화 작업을 실시하였다. 유목화 작업을 거친 목록으로 비슷한 내용을 모아 하위범주를 구성하였으며, 하위범주는 다시 유사한 내용을 모아 범주를 생성하였다[24]. 분석과정을 거쳐서 최종적으로 주제, 하위주제, 의미단위를 도출하였다.

3. 연구의 타당성 및 윤리적 고려

본 연구는 질적 연구에서 발생할 수 있는 오류와 편견을 최소화 하고자 자료의 엄격성과 타당성을 확보하기 위해 일관성, 사실적인 가치, 적용성, 중립성을 활용한 Lincoln과 Guba[25]의 평가기준을 사용하였다. 먼저 일관성을 확보하기 위해 전사자료 및 코딩에서 청소년 관련 질적 연구 경험이 많은 교수 1인에게 자문과 조언을 구하였다. 사실적 가치를 높이기 위해 연구 참여자에게 해석 결과를 보여주면서 참여자의 경험과 의미가 일치하는지를 확인하였다. 적용성은 다양한 배경을 가진 연구 참여자를 확보함으로써 연구결과를 일반화하고자 하였다. 마지막으로 선행연구를 통해 전반적인 청소년 전용공간의 설립목적, 청소년의 여가시간 및 여가활동에 대해 이해하면서 중립성을 확보하기 위해 노력하였다. 본 연구는 연구윤리를 고려하면서 연구주제 및 연구 참여자 선정, 자료수집 및 자료 분석을 실시하였다. 연구 참여자를 대상으로 연구목적 및 연구절차, 자료 활용, 동의 철회, 비밀 보장 등을 정확히 안내하였고, 사전 동의를 받아 녹음 전사를 실시하였으며, 연구 참여자가 누구인지 알 수 없도록 자료 분석 과정에서 고유 대체 번호를 부여하였다.

Ⅲ. 연구결과

본 연구는 서울시 중랑구에 위치한 D 청소년 전용공간을 이용한 청소년을 대상으로 청소년 전용공간에 대한 청소년의 이용경험을 살펴보기 위해 심층면접을 실시하고 반복적 비교분석법으로 분석하였다. 본 연구의 결과는 <표 III-1>과 같으며, 5개의 대주제와 9개의 하위주제, 11개의 의미단위를 도출하였다.

1. 그냥 보내는 방과후 여가시간

가. 게임과 유튜브 시청

연구 참여자들은 방과후 여가시간에 주로 스마트폰을 이용하여 게임이나 유튜브를 시청하는 것으로 나타났다. 코로나19 확산으로 인해 청소년들은 친구를 만나거나 자유롭게 놀 수 있는 외부활동이 제한되면서 대체적으로 가정에서 시간을 보내는 것으로 보였다. 청소년들은 가장 안전한 가정에서 시간을 보내고 있었지만 마땅히 누릴만한 여가활동이 부재하여 게임이나 유튜브 시청, SNS를 하고 있었다.

〈표 III-1〉 중심주제 및 하위주제

의미단위	하위주제	주제
줍비고, 오버워치, 게임, 카톡, 유튜브, 틱톡	게임과 유튜브 시청	그냥 보내는 방과후 여가시간
추리소설, 음악 감상, 자전거 타기	나만의 시간활용	
편안, 행복, 자유, 쉼, 즐거움, 억압 없음	자유롭게 쉬며 노는 공간	숨이 트이는 청소년 전용공간
보드게임, 당구, 놀이, 책, 스트레스 해소	무료 이용 가능	
무료, 용돈, 와이파이, 절약	위로와 힐링	내 마음의 안식처인 청소년 전용공간
다락방, 아지트, 친구, 추억, 우정, 여가시간	따뜻한 선생님	
친절, 관심, 환영, 따뜻함, 포근함, 안전	반드시 준수해야 하는 규칙	더 나은 청소년 공간 만들기
욕, 고함, 기분 나쁨, 불편, 규칙, 제재	안락한 공간 조성	
가벽제거, 다양한 보드게임, 스탠드, 노래방	다양한 시도와 도전 경험	자기성장이 이루어지는 청소년 전용공간
한들 축제, 오징어게임, 기획, 재미		
학생회, 꿈, 경험		

집에서 주로 친구들과 카톡으로 보이스트록을 하거나 줍비고나 로블록스 게임을 해요. 줍비고는 친구들이랑 줍비 죽이면서 하는 게임이라서 재미있고 시간도 잘 가요. (C)

학교와 학원 다녀온 후 주로 핸드폰 해요. SNS, 유튜브, 틱톡 그런 거요. (D)

저는 여가시간에 폰을 하던가. 요즘에 약간 군대에 빠져가지고 더 솔져스 그런 프로그램 많이 봐요. (F)

친구들이랑 함께 좋아하는 음식 먹으러 다니고 pc방에 가서 게임을 자주하는 편이 예요. 오버워치해요. (G)

나. 나만의 시간활용

학교생활과 학원생활을 함께하는 청소년들 중 일부는 틈틈이 자신들이 좋아하는 여가활동을 즐기기도 하였다. 한 참여 청소년은 여가시간에 다양한 소설책을 읽으면서 재미를 느끼고 있었으며, 또 다른 청소년은 자신이 선호하는 장르의 음악을 듣고 있었으며, 다른 청소년은 친구들과 함께 자전거를 타면서 여가시간을 활용하고 있었다. 청소년들은 자신의 호기심과 관심 분야에 따라 여가시간을 활용하는 방식에도 차이가 있었다.

저는 동네 친구들과 밖에서 자전거 타고 놀아요. 자전거 타는 게 취미예요. (A)

책을 많이 읽어요. (어떤 책을 읽는 거니?) 일본 작가가 쓴 추리소설을 많이 읽어요. 일본 작가의 소설이 제 기억 속에 강렬하게 남아있어요. (F)

음악 듣는 거 좋아해요. 친구들은 발라드 듣는 걸 좋아하는데, 저는 힙합 듣는 걸 더 좋아해요. (D)

2. 숨이 트이는 청소년 전용공간

가. 자유롭게 쉬며 노는 공간

연구 참여자들은 청소년 전용공간의 자유로운 분위기와 편안하게 쉴 수 있는 환경에 대해 호감을 보이고 있었다. 청소년들이 충분하지 않은 여가시간을 의미 있게 쓰기 위하여 다양한 활동이나 공간을 찾는 일은 쉽지가 않다. 하지만 청소년들은 잠깐이라도 성인들의 눈치 없이 자유롭게 쉬면서 친구들과 시간을 보낼 수 있는 최적의 공간으로 청소년 전용공간을 떠올리고 있었다. 청소년들이 이용하는 일반 카페의 경우 성인들의 따가운 시선 때문에 불편하고 억압을 받는 느낌이 든다고 하였다. 반면에 청소년들만이 이용할 수 있는 전용공간은 잔소리하는 사람, 눈치 주는 사람이 없기 때문에 편안하게 쉴 수 있는 장소이며, 자주 머물고 싶은 아늑한 공간이라고 하였다.

여기는 좀 아늑해요. 살짝 뭔가 아지트 같은 느낌이 있어요. 여기 구조가 나만의 공간이 있다는 느낌이 들어요. (F)

부모님이나 어른들 눈치 없이 억압 없이 자유롭게 놀 수 있어서 좋아요. 어른들은 우리가 떠들면 시끄럽다는 듯이 쳐다보는 눈빛이 싫어요. 어린애들이 왜 저렇게 놀고 있냐며 속닥거리는 사람도 있어요. (C)

여기서는 그냥 편하게 쉴 수 있어요. 잠자는 시간 빼고 여기가 집보다 좋아요. (A)

여기는 청소년들이 편안하게 와서 편안하게 놀고 그런 공간이에요. 공부보다 중요한 게 휴식하고, 쉬면서 즐겁고 행복한 게 가장 중요하니까. 그런 거를 주는 여기가 정말로 좋아요. 아이들이 좋아하는 것들이 여기에 있는 것 같아요. (G)

또한 집 주변에 청소년들이 놀고 즐길 수 있는 마땅한 공간이 없어서 늘 아쉬움이 있었는데 청소년 전용공간에는 보드게임, 당구, 노래방, 책읽기 등과 같은 소소하게 즐길 거리가 있어서 좋다고 하였다. 다른 청소년시설과 다르게 청소년 전용공간은 특별한 목적을 가진 다양한 활동과 프로그램이 활발히 이루어지는 곳은 아니지만 소박하게 휴식을 취하며 놀 수 있는 장점이 있는 것으로 보였다. 작은 공간이지만 테마가 있는 각각의 층을 이용하면서 청소년들은 자신이 원하는 여가를 즐기고 있었다. 연구 참여자들은 지하 1층에서 당구를 치고, 1층에서 보드게임을 하며, 2층에서 책을 읽거나 그림을 그리는 등 자신이 원하는 시간에 원하는 놀이나 활동을 자유롭게 하면서 청소년 전용공간만의 고유한 매력을 느끼는 것으로 나타났다.

밖에서는 별로 놀게 없는데, 이곳은 보드게임도 있고, 여러 가지 책도 있고, 좀 사용하기 편해요. 저는 2층에서 태블릿으로 그림을 그리거나 1층에서 친구들이랑 브루마블, 루미큐브, 할리갈리, 컵스 같은 보드게임해요. (B)

저는 놀이 공간, 스트레스 풀 수 있는 공간이 좋아요. 저는 공부를 많이 하지는 않지만 공부에 대한 스트레스가 있어요. 미래에 대한 고민도 있고, 수행평가도 힘들고. 그런데 여기에서는 친구들이랑 당구도 치고, 보드게임도 하면서 스트레스가 풀리는 것 같아요. (E)

여기는 프로그램이 없어도 자주 와요. 저희도 체험이나 프로그램을 너무 많이 하면 힘들잖아요. 여기에서는 여러 게임을 하면서 미션을 주고 도장을 받고 경품을 주는 이벤트를 해요. 코로나 때문에 평소에 게임을 밖에서 할 수가 없잖아요. 그런데 여기에서는 코로나이지만 인원 제한하면서 게임도 하고 상품도 받고 이런 게 재미있어요. (G)

여기 와서 시험공부도 많이 했고, 2021년에 학업 때문에 스트레스도 많았지만 여기가 그런 걸 많이 해소시켜 준 것 같고. 그리고 심심할 때도 이용하기 좋았고, 성인이 되어서도 이곳의 추억은 잊지 못할 것 같아요. (D)

나. 무료 이용 가능

무료로 이용할 수 있는 청소년 전용공간은 용돈이 넉넉하지 않은 청소년들에게 부담 없이 마음껏 이용할 수 있는 유익한 공간이었다. 연구 참여자들은 주로 PC방, 노래방, 간식 등을 위해 용돈을 지출하고 있어서 용돈이 부족한 경우가 많으며, 정해진 용돈으로 다양한 여가활동을

즐기는 일이 쉽지 않은 것으로 보였다. 하지만 청소년 전용공간은 무료로 모든 것을 자유롭게 이용할 수 있기 때문에 비용에 대한 부담이 전혀 없고, 이곳 이용으로 용돈 절약이 가능해져서 좋다는 연구 참여자도 있었다.

만화카페가 7000원, 8000원이에요. 책을 읽다보면 배가 고프니까. 소스 뿌려진 양념 감자가 4000원, 5000원이거든요. 너무 비싸요. 보드게임 카페도 비싸요. (중략) 그래서 여기 와서 보드게임 하는 게 너무 좋아요. 친구가 “우리 어디 놀러 가자”할 때, 제가 “아휴, 용돈 다 떨어졌어, 우리 그냥 청소년 전용공간에 가서 당구 치고 놀자” 하면서 자연스럽게 여기에 와서 노는 것 같아요. (G)

애들이 놀려면 나가서 놀아야 하는데 귀찮기도 하고, 돈도 많이 들고 해서. 여기서 놀면 돈도 절약되니까 좋아요. 위층에는 공부할 수 있는 분위기라서 멀리 독서실 안 가고 여기서 공부하면 여기 좋다고 말하고 싶어요. (F)

재미있어요. 돈도 안내고, 와이파이 되고, 간식도 먹을 수 있고, 놀 수 있는 거 다 있고, 새롭고. 매일 오고 싶은 곳이에요. (I)

재미있는 곳. 보드게임이나 당구나 그런 것도 할 수 있고, 노트북까지 빌려주는데 무료로 이용할 수 있어요. 무료라서 더 좋아요. (E)

이곳은 시설이 깨끗하고 무료로 이용하는 곳이라 좋아요. 친구들한테 여기는 무료라고 하니 깜짝 놀라했어요. (J)

3. 내 마음의 안식처인 청소년 전용공간

가. 위로와 힐링

부모 및 또래, 학업 등으로 갈등을 경험하는 청소년들에게 전용공간은 위로와 힐링의 공간이었다. 이곳은 친구들과 함께 놀면서 스트레스를 해소하고 서로를 힐링 할 수 있는 곳이며, 자기들만이 간직할 수 있는 소중한 추억을 하나씩 쌓아갈 수 있는 추억의 장소였다. 이곳은 친한 친구들과 우정을 돈독하게 쌓아가고 친구들과의 서먹한 감정도 해소할 수 있는 곳이면서 새로운 친구들을 만나서 서로를 알아가는 공간이라고 하였다.

편안함. 소소한 추억을 만들 수 있는 공간. 나만의 친구들과 놀 수 있는 다락방 같은 곳. (중략) 초반에는 저와 친구들만 아는 곳에서 논다는 게 저는 정말 좋았어요. 아지트의 느낌이 있어요. 여가시간을 보내기에 이곳은 좋은 곳이에요. 여기에서는 4명이 2대 2로 나누어서 게임하고 서로 벌칙해서 사진도 찍고 그러면 재미있어요. 제 생일날 친구들이 케이크이랑 선물을 준비해줬고, 선생님들이 폴로라이드 카메라로 사진을 찍어주시고 이런 것들이 추억이 될 것 같아요. (G)

친구들이랑 여기서 그림을 그리거나 자유롭게 놀 수 있어서 좋아요. 원래 친구들이랑 친하기도 하지만 친구들이랑 서먹해졌을 때 여기서 자연스럽게 놀면서 친해지거든요. 친구들이랑 좀 더 친해지면서 여기서 추억을 만들고, 추억 만들기로 돈돈하게 사이가 더 좋아질 수 있어서 좋아요. 다른 곳에 가면 사람들에게 억압을 받는데, 여기는 억압을 안 받으니까 애들이랑 돈돈하게 지낼 수 있어서 좋아요. (C)

여기는 여가시간을 보내기 좋아요. 여기서 책도 읽을 수 있고, 친구도 만나서 놀 수 있고, 친구들끼리 와서 우정 쌓고, 친구들하고 돈독해지고, 지하에서 당구치거나 탁구치고 보드게임하고. 혼자서 오든, 여럿이서 오든 할 수 있는 게 많은 것 같아요. (D)

다 같이 좋은 추억을 보낼 수 있는 곳이에요. 친구들이랑 사진으로 추억을 남기고, 게임하면서 친구들이랑 더 친해지는 것 같아요. 또 저번 크리스마스에 친구들에게 편지쓰기 했거든요. 친구한테 못 다한 얘기를 편지에 쓰고 주고받았을 때 그런 게 기억에 남고, 친구들이랑 추억을 쌓을 수 있어서 좋아요. (H)

나. 따뜻한 선생님

연구 참여자들에 따르면 청소년 전용공간에서 근무하는 청소년지도자들은 기존에 알고 있던 어른들과 다른 점이 많다고 하였다. 청소년들은 자신들을 늘 반갑게 맞이해주는 청소년지도자들에게서 환영 받고 대접 받는 느낌을 받았다. 또한 청소년지도자들은 다른 성인들과 다르게 편견 없이 자신들을 바라보면서 관심을 갖고 챙겨주기 때문에 따뜻함이 느껴진다고 하였다. 이로 인해 부모님이나 친구들에게 속 시원히 말 할 수 없는 고민을 청소년지도자들에게는 편하게 상담할 수 있다고 하였다. 청소년들은 형식적인 웃음과 친절함이 아닌 진정으로 자신들과 대화하고 소통하는 청소년지도자들을 보면서 감사함과 고마움을 느끼는 것으로 보였다. 더불어 층별로 선생님이 상주하기 때문에 안전하게 공간을 이용할 수 있는 점이 좋다고 하였다.

다양한 선생님들이 있는데. 1층에 계신 선생님은 저희들 이름을 다 외우셔서 저희들이 들어오면 밝고 반갑게 맞이해주셔서 너무 감사해요. 2층에 계신 선생님은 여기서도 질서가 있어야 하잖아요. 그래서 친절할 때는 친절하시고 엄격할 때는 엄격하게 하세요. 또 다른 선생님도 엄청 친절하게 다 도와주시고. 남자 선생님도 처음에는 불편할 줄 알았는데. 그런 거 없이 잘 챙겨주셔서. 선생님들은 진짜 최고인 것 같아요. (G)

선생님들이 친구 같을 때도 있고, 뭔가 자꾸 챙겨주려고 하니깐 엄마 같기도 해요. 부담스럽기도 하지만 그래도 누군가가 저에게 관심을 가져주니까 좋아요. (F)

엄마는 일하러 가서 늦게 오고 이모가 집에서 돌봐주기는 하는데. 그래도 여기가 더 좋아요. 여기 오면 선생님도 친절하게 잘해주고 마음이 편해요. 심심할 때 놀아주시고 그래서 좋아요. (A)

선생님들은 친절하시고 제재할 때는 제재를 하니깐 저는 좋아요. 선생님들도 뭐라고 안하고, 같이 어울려줄 때 좋아요. 선생님들이랑 젠가랑 오징어게임이랑 구슬치기했을 때 재미있었어요. 여기에서는 선생님들이 하고 싶은 거 다 하게 해주시잖아요. 자유롭게 하라고. 집에서 엄마는 하지 말라는 게 너무 많은데, 여기에서는 하라고 하는 게 많아서 좋아요. (C)

4. 더 나은 청소년 공간 만들기

가. 반드시 준수해야 하는 규칙

12세에서 19세 청소년이면 누구나 이용할 수 있는 청소년 전용공간은 방과후에 다양한 청소년들이 모여드는 공간이다. 이곳은 모든 청소년들에게 열린 공간이지만 이 안에서는 ‘언어폭력 NO, 소란행위 NO, 태도불손 NO, 방역위반 NO’ 등과 같이 다른 친구들을 위해 반드시 준수해야 할 규칙들이 존재한다. 대부분의 연구 참여자들은 이곳의 건전한 문화 및 환경 조성을 위해서 반드시 규칙이 필요하고, 모든 청소년이 상대방을 배려하고 존중하는 태도를 가져야 한다고 하였다. 또한 일부 연구 참여자들은 규칙을 위반한 청소년들에게는 청소년지도자가 좀 더 엄격한 제재를 가해야 한다는 의견도 있었다.

다른 애들이 말하는 게 좀 세고, 욕도 하고 조금 듣기에는 기분이 나빴어요. 좀 센

친구들이 와서 겁도 나고. 이런 애들에 대해서는 선생님들이 조금 세계 나갈 필요가 있어요. (B)

2층에서 게임하던 오빠들이 욱하면서 시끄럽게 해서, 소리 지르거나 뛰어다니는 오빠들 때문에 불편했어요. 선생님들이 제재를 해도 말을 안 듣고. 이런 행동들은 사회에서도 하면 안 되는 거잖아요. (C)

애들이 살짝 욱을 해요. 이런 걸 강력하게 제한했으면 좋겠어요. 어떤 남자애가 욱하고 그러니까 살짝 무섭기도 하고 그래서 좀 더 강한 규칙이 필요해요. (F)

여기에는 저보다 어린 친구들도 있고, 언니 오빠들도 있잖아요. 여러 명이 모여서 욱을 할 때가 있거든요. 그럴 때는 선생님들이 주의를 주는 게 좋은 거 같아요. 저희 같은 학년들도 저학년 애들도 모두 규칙을 지켜야 할 것 같아요. (G)

나. 안락한 공간 조성

규모적인 측면에서 청소년 전용공간은 다른 청소년시설에 비해서 작은 편이다. 하지만 연구 참여자들은 대체적으로 이곳의 규모나 공간 구성에 대해 큰 불편함을 느끼고 있지 않았다. 다만, 이곳의 안락한 공간 조성을 위한 몇 가지 개선점을 언급하였다. 먼저 청소년들은 더 다양한 보드게임을 할 수 있도록 보드게임을 추가하고, 당구를 편하게 칠 수 있도록 지하 1층에 설치된 가벽을 제거했으면 좋겠다고 하였다. 그리고 코로나19 때문에 입장이 불가능한 노래방도 사용할 수 있도록 해주고, 2층에는 사용자의 용도에 따라 편리하게 이용할 수 있도록 스탠드 조명을 설치해야 한다고 하였다. 또한 청소년만의 자유로운 공간이 유지될 수 있도록 구청의 적극적인 지원이 계속적으로 이루어졌으면 좋겠다는 의견도 있었다.

자주 오다 보니까 보드게임이 조금 바뀌었으면 좋겠어요. 지하 1층의 중간에 있는 가벽이 좀 불편해요. 당구를 칠 때 불편해요. (E)

코로나라서 노래방 사용이 불가능하잖아요. 다른 곳은 혼자 들어가서 노래를 부를 수 있도록 하는데. 여기는 아예 사용이 불가능하니까 아쉬운 점이 있어요. (F)

컴퓨터를 여기 2층에서 사용해요. 물론 여기에 책상이 많아서 컴퓨터를 쓰는 게 맞지만 만약에 공부를 하러 오거나 책을 읽을 때는 옆에서 막 게임하고 그런 소리가 나

면 조금은 불편해요. 여기도 유리창으로 가려져 있기는 하지만 서로 보이잖아요. 이게 살짝 저는 좀 그랬어요. 서로 눈이 마주치니까. 근데 막아놓으면 답답할 것 같아요. (G)

2층에 스탠드 조명을 책상에 놓으면 불을 밝게 하고 싶은 친구들과 불을 끄고 싶은 친구들이 자유롭게 사용할 수 있을 것 같아요. 그리고 청소년들이 억압받지 않고 놀 수 있도록 구청에서 노력해줬으면 좋겠어요. 자유롭게 놀고 싶은데 (중략) 놀이터도 다 어린이들 위주로 바뀌어서 재미가 없어요. (C)

5. 자기성장이 이루어지는 청소년 전용공간

가. 다양한 시도와 도전 경험

청소년 전용공간에서 청소년들은 다양한 시도와 도전을 하면서 자기성장을 경험하고 있었다. 여기에서는 월별로 작은 이벤트를 진행하면서 청소년들의 참여를 유도하고 소통할 수 있는 시간을 마련하고 있었다. 청소년지도자들이 일방적으로 이벤트나 축제를 기획하고 진행하는 방식이 아니라 이벤트나 문화 관련 축제를 주도적으로 기획해보고 싶어 하는 청소년들이 중심이 되어 다양한 활동을 시도하고 도전하였다. 청소년들은 이벤트나 축제를 기획하는 과정에 참여하면서 준비과정, 진행 절차 및 방법, 운영방법 등에 대해 알아가고, 자신이 맡은 역할에 대한 책임감의 중요성을 깨닫고, 친구들이나 선후배와 소통하면서 문제를 해결하는 방법을 배우고, 새로운 도전에 대한 성과에 대해 성취감을 느끼면서 자신감도 키워나가는 것으로 보였다. 청소년 전용공간은 청소년들에게 자신만의 작은 변화를 느낄 수 있는 곳이며, 새로운 경험을 통해 꿈과 미래를 위한 성장과 발전의 기회를 경험할 수 있는 공간이었다.

11월 28일에 진행한 한돌 축제랑 오징어게임이 생각나요. 11월 28일은 제가 기획한 게임을 할 수 있어서 좋았어요. 한돌 축제 준비과정에서 다 같이 모여서 회의 할 때 좋았어요. 자신의 의견을 공유하고 그걸 동의해주면서 같이 하는 게 좋았어요. (C)

저는 청소년꿈축제가 기억에 남아요. 코로나 때문에 사람을 많이 못 만나는 게 조금 아쉬웠지만 그래도 그런 부스를 운영하는 게 저는 좋았어요. 이야기도 하고 웃놀이도 하고 재미있게 놀았던 기억이 나요. 저희가 만들고 저희가 진행하다보니까 더 좋았어요. 뭔가 이거해라 이런 분위기 보다는 자유롭게 할 수 있어서 좋았어요. (F)

여기에서 활동을 하면서 학생회 활동도 해보고 싶다는 마음이 더 커진 것 같아요. (어떤 점에서) 이곳의 활동이 너무 재미있었고, 학생회도 이런 활동이랑 비슷할 것 같고. 그래서 여기에서의 경험이 학생회 활동을 하고자 하는 계기가 된 것 같아요. (E)

여기서 다른 사람들이랑 함께하면서 제 꿈이 한 계단 한 계단 올라갈 수 있는 느낌이 들어서 좋았어요. 저는 글 쓰는걸 좋아하고, 자기주도적으로 혼자서 주인공이 된 것처럼 다른 사람들을 이끌어 가는 걸 좋아해요. 저는 작가 아니면 PD가 되고 싶어요. 기획하는 과정이 작가나 pd가 되는데 도움이 되는 것 같아요. PD는 원래 기획하면서 영상을 촬영하는 사람이니까. 기획도 할 수 있었고, 글을 써서 전시를 하는 것도 작가랑 비슷해서요. (C)

IV. 결론 및 제언

본 연구는 서울시에 위치한 D 청소년 전용공간을 이용한 경험이 있는 청소년 10명을 대상으로 이들의 청소년 전용공간에 대한 이용경험을 살펴보고, 청소년 전용공간에서 보내는 여가시간 및 여가활동에 대한 의미를 알아보고자 하였다. 본 연구에서 도출된 결론 및 시사점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 청소년 전용공간은 숨이 트이는 공간으로서 청소년들이 자유롭게 편히 쉴 수 있으면서 언제나 즐길 수 있는 마음이 저절로 가는 곳이었다. 코로나19 확산으로 청소년들은 제한적으로 외부활동을 하면서 가정에서 시간을 보내는 경우가 많아졌지만 대부분 가정에서 즐길 수 있는 여가활동은 스마트폰을 이용한 게임, 유튜브 시청, SNS 활동으로 청소년들은 다양한 여가문화를 즐기지 못하였다. 이는 서울시 청소년들이 게임, 스마트폰, 디지털 콘텐츠 감상을 하면서 여가시간을 보내고 있다는 선행연구와 유사한 맥락이다[18]. 하지만 청소년들에게 청소년 전용공간은 누구의 강요나 간섭 없이 보드게임, 당구, 독서 등을 자유롭게 하면서 즐겁게 시간을 보낼 수 있는 최적의 공간인 것으로 보였다. 이곳에서 여가시간을 보내는 청소년들은 행복, 편안함, 쉼을 느끼면서 일상생활이나 학업으로 인한 스트레스를 풀어가고 있었으며, 이런 결과는 여가시간이 청소년의 스트레스 감소와 행복수준에 긍정적인 영향을 준다는 선행연구와 동일한 맥락이다[13, 16]. 또한 청소년 전용공간은 모든 시설을 무료로 이용할 수 있는 장점이 있었다. 용돈이 충분하지 않은 청소년들에게 이곳은 이용료 걱정 없이 보드게임을 하고, 당구를 치고, 책읽기 등이 가능한 매우 유용한 공간으로 보였다. 이런 결과는 비용부담이 청소년의 여가활동을 제한한다는 선행연구와 유사하다[24].

둘째, 청소년 전용공간은 청소년들에게 마음의 안식처 같은 공간이었다. 친구들과 함께 자유

롭게 시간을 보낼 수 있는 청소년 전용공간은 청소년들에게 위로와 힐링의 공간이면서 다락방이자 아지트였다. 이곳에서 청소년들은 평생 잊지 못할 자신들만의 소중한 추억을 만들어 가고 있었다. 그리고 청소년 전용공간에 종사하는 청소년지도자들의 따뜻한 관심과 배려가 청소년들을 감동시키고 있었다. 청소년 전용공간에 문을 열고 들어가는 순간 자신들을 반갑게 맞이해주는 청소년지도자들의 환영에 깜짝 놀랐으며, 청소년지도자들은 누구에게도 말할 수 없는 고민이나 어려운 점에 대해 편견 없이 경청해주기 때문에 편하게 이야기 할 수 있어서 좋다고 하였다. 또한 자주 방문하는 청소년들은 자신의 이름을 기억하고 불러주는 청소년지도자들의 애정과 배려에 감사함을 느꼈으며, 거리낌 없이 소통하고 게임도 하는 청소년지도자들의 진정성에 고마움을 느끼고 있었다.

셋째, 청소년들은 더 나은 청소년 공간과 환경을 유지하기 위하여 청소년 전용공간에 필요한 개선점도 언급하였다. 다양한 청소년들이 이용하는 청소년 전용공간에서는 상대방을 배려하기 위해 언어폭력, 소란행위, 태도불손 등의 부적절한 행동을 제한하고 있으며, 청소년들에게 정해진 규칙을 반드시 준수하도록 하고 있다. 대체적으로 이용 청소년들은 정해진 규칙을 잘 준수하고 있지만 일부 청소년들이 욕을 하거나 소리를 지르는 경우들이 목격되고 있으며, 이처럼 규칙을 준수하지 못하는 청소년들에게는 더 강력한 제재가 필요하다는 의견도 있었다. 청소년 전용공간을 이용하는 모든 청소년들에게 적용되는 규칙에 대해서 청소년들은 스스로 정해진 규칙을 잘 지켜나갈 수 있도록 노력해야 하며, 이는 건전한 청소년 전용공간의 문화조성을 위해 반드시 필요하다고 하였다. 또한 이용자가 공간을 효율적으로 활용할 수 있도록 불필요한 가벽을 제거하고, 책을 읽는데 도움이 되는 스탠드 설치 등을 요구하였다.

마지막으로, 청소년 전용공간은 청소년 스스로 자신의 변화를 느낄 수 있는 자기성장이 가능한 곳이었다. 여기에서는 다른 청소년시설과 다르게 다양한 청소년활동이나 프로그램을 운영하는지는 않았지만 청소년 주도의 월별 이벤트나 축제 등이 다양하게 실시되었다. 이벤트나 축제 등과 같은 기획에 참여한 청소년들은 모든 청소년들이 다 함께 즐길 수 있는 활동이 되도록 아이디어 회의, 기획 및 운영, 영상 제작 등에 대한 역할을 분담하면서 청소년 주도의 문화 활동 및 놀이 등을 실시하였다. 또한 청소년들은 주도적으로 이벤트나 축제를 기획하면서 성취감과 만족감을 느끼고 있었으며, 자신이 잘 파악하지 못했던 자신의 역량을 발견하기도 하였으며, 이를 바탕으로 꿈과 진로를 생각하기도 하였다. 이런 결과는 유익한 여가활동이 청소년의 인지적 및 정의적 발달에 효과가 있다는 선행연구와 유사하다[11]. 청소년 전용공간에서의 작은 기회와 경험들은 청소년의 삶에 변화를 주고 있으며 자신이 원하는 활동에 대한 관심도 불러일으키는 것으로 보였다. 이는 여가시간이 청소년에게 새로운 경험과 재미를 즐길 수 있는 다양한 기회를 제공하여 긍정적인 삶의 태도와 삶의 질에 영향을 준다는 선행연구[9, 12]와 동일하다.

지금까지 살펴본 연구결과를 토대로 청소년 전용공간을 위한 시사점을 제시하면 다음과 같다. 먼저, 청소년 전용공간의 설립 취지와 목적에 맞게 이곳은 청소년들이 언제든지 무료로 이

용할 수 있는 자유롭고 편안한 공간이어야 한다. 청소년 전용공간은 다른 청소년시설과 유사하게 다양한 프로그램을 제공하기 보다는 청소년들이 언제나 편하게 출입하면서 자유롭게 설 수 있는 공간, 소소한 놀거리를 제공하여 청소년들의 스트레스를 해소할 수 공간, 친구와 소통할 수 있는 아지트 같은 공간으로서의 역할을 충실히 하는 것만으로도 청소년 전용공간의 존재 이유가 명확해지는 것으로 보인다. 따라서 청소년 전용공간은 청소년에게 안식처와 같은 느슨하지만 섬세하게 편안함을 제공하는 공간으로서의 역할에 충실할 필요가 있어 보인다. 또한 청소년 전용공간에서는 청소년 주도의 이벤트나 활동 기획이 가능도록 청소년들에게 다양한 도전과 기회를 제공해야 한다. 청소년들이 기대하는 청소년 전용공간은 다양한 프로그램을 무조건 체험하는 공간이라기보다는 자신들이 기획하고 참여한 소소한 활동을 통해서 친구들과 추억을 쌓고, 다른 청소년들과 교류를 할 수 있는 공간으로 보인다. 따라서 청소년 전용공간이 청소년의 관심 분야, 원하는 이벤트, 축제, 활동 등을 주도적으로 기획 할 수 있는 참여 기회를 제공한다면 청소년들은 자신의 잠재력이나 역량을 발휘해 볼 수 있을 것이며, 이들이 시도해 본 주도적인 경험들은 자신의 진로 및 직업과도 연계하여 생각해 볼 수 있을 것이다. 즉, 청소년 전용공간은 성인 중심의 입장에서 무엇인가를 채우려 하지 말고, 청소년이 중심인 공간, 청소년이 주인인 공간, 청소년을 위한 공간이 될 수 있도록 비워두고 청소년이 스스로 공간을 채워가며 활용할 수 있는 환경 및 문화가 조성되도록 해야 한다. 마지막으로 청소년들이 자유롭게 이용하면서 휴식 및 소통을 할 수 있는 전용공간의 필요성 및 설치 확대를 위한 제도적·정책적 보완이 필요하다.

본 연구는 청소년 전용공간에 대한 실증적인 연구를 했다는 점에서 의의가 있으며, 향후 청소년 전용공간의 발전 방향을 모색하는데 기초 자료로 활용될 수 있다. 이와 같은 연구의 의의에도 불구하고 제한점을 제시하면 다음과 같다. 본 연구는 청소년 전용공간 중에서도 서울시에 위치한 청소년 전용공간을 이용한 일부 청소년만을 대상으로 면담을 실시하였기 때문에 연구결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 따라서 추후에는 전국에 설치된 청소년 전용공간을 대상으로 청소년들의 이용경험을 확대하여 연구할 필요가 있다. 또한 양적연구를 통해 청소년 전용공간 이용에 대한 전반적인 청소년의 이용실태를 파악하여 청소년의 여가시간 활용 공간으로서 청소년 전용공간의 의미 및 역할을 재확인 할 필요도 있다.

참고문헌

1. 김민수, 이현지 (2019). 청소년이 인지한 지역사회 사회자본이 자아존중감에 미치는 영향: 잠재성장모형을 적용한 종단연구. 복지상담교육연구, 8(2), 153-173. (Kim MS, Lee HJ (2019). Effect of Korean adolescents' community social capital on self-esteem: The longitudinal research using latent growth model. The Journal of Welfare and Counselling Education, 8(2), 153-173)
2. 송진숙 (2019). 청소년의 가족여가활동이 가족관계 및 학교생활적응에 미치는 영향. 관광연구저널, 33(1), 83-96. (Song JS (2019). A study on the effect of family relationship and school adjustment in family leisure activities of adolescents. International Journal of Tourism and Hospitality Research, 33(1), 83-96)
3. 김남정, 임영식 (2012). 청소년 스트레스와 삶의 만족도 관계에서 청소년활동의 중재효과. 청소년학연구, 19(8), 219-240. (Kim NJ, Lim YS (2012). The verification of intervening effect of youth activity on the relationship between stress and life satisfaction of adolescents. Korean Journal of Youth Studies, 19(8), 219-240)
4. 김경미, 염유식 (2018). 청소년의 매체중독과 주관적 행복-성별에 따른 신체활동의 조절효과를 중심으로. 보건과 사회과학, 48(1), 121-142. (Kim KM, Youm YS (2018). Korean adolescents' addiction to media and subjective happiness: Focusing on gender difference in the moderating effects of physical activity. Health and Social Science, 48(1), 121-142)
5. 이명우, 홍윤미, 윤기웅 (2016). 여가 활동이 국민 행복에 미치는 영향: 여가만족의 매개효과를 중심으로. 문화정책논총, 30(2), 264-287. (Lee MW, Hong YM, Yoon KW (2016). Impacts of leisure activities on individual happiness: Focusing on the mediating effects of leisure satisfaction. The Journal of Cultural Policy, 30(2), 264-287)
6. 허중욱, 김홍렬 (2016). 여가활동 참여자의 여가만족도 결정요인. 관광연구저널, 30(3), 227-240. (Heo CU, Kim HR (2016). Determinants of leisure satisfaction among participants in leisure activities. International Journal of Tourism and Hospitality Research, 30(3), 227-240)
7. 홍상욱, 조현주 (2017). 여성의 감성지능과 자기효능감이 여가적 삶의 질에 미치는 영향. 동북아관광연구, 13(2), 147-171. (Hong SW, Cho HJ (2017). The Effect of Female Emotional Intelligence and Self-Efficacy on Quality of Life. Tourism Institute of Northeast Asia, 13(2), 147-171)
8. 이진혁, 송인환 (2021). 여가시간과 아동·청소년 삶의 만족도 관계에 관한 종단 연구: 고정효과모형 분석. 청소년학연구, 28(2), 323-351. (Lee JH, Song IH (2021). A longitudinal study on the relationship between leisure time and life satisfaction among children and adolescents: A fixed effect model Analysis. Korean Journal of Youth Studies, 28(2), 323-351)

9. 김보람, 김매이 (2020). 청소년들의 학업과 여가의 균형에 따른 여가시간, 여가비용 및 행복수준. 여가학연구, 18(3), 41-61. (Kim BR, Kim ME (2020). Adolescents' leisure time, leisure expense, happiness and study-leisure balance. Journal of Leisure Studies, 18(3), 41-61)
10. Leversen, I., Danielsen, A. G., Birkeland, M. S., & Samdal, O. (2012). Basic psychological need satisfaction in leisure activities and adolescents' life satisfaction. Journal of Youth and Adolescence, 41(12), 1588-1599.
11. Steinberg, L. (1993). Adolescence. New York: McGraw-Hill.
12. 김예성 (2011). 청소년의 여가활동유형과 개인 및 가족 관련 특성 연구. 청소년학연구, 18(7), 115-138. (Kim YS (2011). The study on the types of leisure activities of adolescents and personal and family related characteristics. Korean Journal of Youth Studies 18(7), 115-138)
13. 허 준, 이윤희 (2012). 청소년의 여가활동과 비행의 관계에 대한 연구. 한국범죄심리연구, 8, 213-240. (Heo J, Lee YH (2012). A study on the relationship of juvenile leisure activities and delinquency. Korean Criminal Psychology Review, 8, 213-240)
14. 박영신, 김의철, 한기혜, 박선영 (2012). 청소년이 지각한 행복의 수준과 요인: 가정, 학교, 여가생활을 중심으로. 청소년학연구, 19(9), 149-188. (Park YS, Kim UK, Han KH, Baak SY (2012). Factors influencing the perceived level of happiness among adolescents: With specific focus on family, school and leisure life. Korean Journal of Youth Studies 19(9), 149-188)
15. 이유진, 황선환, 김재운 (2020). 행복에 영향을 미치는 여가자원 요인. 여가학연구, 18(1), 19-33. (Lee YJ, Hwang SH, Kim CW (2020). Leisure resource factors affecting happiness. Journal of Leisure Studies, 18(1), 19-33)
16. Sacker, A., & Cable, N. (2006). Do adolescent leisure-time physical activities foster health and well-being in adulthood? Evidence from two British birth cohorts. The European Journal of Public Health, 16(3), 331-335.
17. 통계청 보도자료 (2020. 4. 27). 2020 청소년 통계. (National Statistical Office press release (2020. 4. 27). 2020 Youth statistics)
18. 서울시청소년활동진흥센터 (2021). 2021 서울특별시 청소년정책지표 조사. 서울: 서울시청소년활동진흥센터. (Youth Service Center (2021). 2021 Seoul Youth Policy Indicators Survey. Seoul: Youth Service Center)
19. 박현선 (2016). 초록우산 어린이재단 아동권리지수 개발연구: 아동 균형생활시간지표의 활용을 중심으로. 아동복지연구소 보고서, 1, 45-83. (Park HS (2016). A study on the development of the child rights index of the child fund Korea: Focusing on the use of child balance living time indicators. Report of the Child Welfare Research Institute, 1, 45-83)
20. 김정은, 류진석 (2018). 아동의 방과 후 생활시간과 삶의 만족도, 행복감과의 관계. 사회과학

- 연구, 34(4), 123-146. (Kim JE, Ryu JS (2018). The relationship between life time and life satisfaction, happiness in the children. *Social Science Research Review*, 34(4), 123-146)
21. 임혜림, 김서현, 정익중 (2018). 가정 및 학교 내 대인관계와 아동의 행복감 간 구조적 관계: 학교급 차이를 중심으로. *한국사회복지학*, 70(2), 145-170. (Yim HR, Kim SH, Chung IJ (2018). Structural relationship between interpersonal relationships in family, school and children's happiness: Focused on differences by the level of school. *Korean Journal of Social Welfare*. 70(2), 145-170)
22. 하상희, 박정아 (2020). 청소년들의 여가활동요구를 통한 여가공간 활성화 방안. *생활과학연구논총*, 24(3), 11-18. (Ha SH, Park JA (2020). Revitalization methods through the actual condition of adolescents' leisure activities. *Journal of Human Ecology*, 24(3), 11-18)
23. 손진희, 김지민 (2020). 청소년 여가활동 활성화 방안에 관한 연구. *한국청소년활동연구*, 6(4), 71-94. (Son JH, Kim JM (2020). A study on the promotion of youth leisure activities. *The Journal of Youth Activity*, 6(4), 71-94)
24. 유기웅, 정종원, 김영석, 김한별 (2018). 질적 연구방법의 이해(2판). 박영스토리. (Ryu KU, Jung JW, Kim YS, Kim HB (2018). *Understanding qualitative research methods(2nd edition)*. Seoul: Parkyoungsa)
25. Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. sage.