

# 농촌지역 청소년여가문화센터 개발계획에 관한 연구

- 거창군 청소년여가문화센터 개발계획을 중심으로 -

## A Study on Development Planning of Cultural Center of Leisure for Teenagers in a Rural Area

- Focused on Development Planning of Cultural Center of Leisure in Geochang-gun -

주 우 일\*                      권 현 철\*\*                      김 근 성\*\*\*  
Joo Woo-Il,    Kweon Hyeon-Cheol,    Kim Keun-Sung

### Abstract

This study is purposed to setting up leisure facilities for provincial teenagers. And this center will be constructed facilities considering young boys and girls's need in geochang-gun. It is carried out those as follows;(1) it is, first of all, examined architectural factors concerned about an demand of young boys and girls in geochang-gun;(2) it is, secondly, established spaces and programs that it is analyzed an alternative proposal considering merits and faults;(3) it is, finally, suggested facilities of It's.

The result of study, A development planning of 『geochang-gun leisure cultural center』 is suggested that it is induced to 'cultural building', 'physical exercise facilities' and 'a boarding house for students of the back regions'. It is, Ultimately, focused development of leisure facilities on demands and feelings of teenagers in a rural area.

키 워 드 : 농촌지역, 여가문화센터, 청소년의 욕구

Keywords: Rural Area, Cultural Center of Leisure, Demands of Teenager's Need

### 1. 서론

우리나라는 과거 경제 고도 성장기를 거치면서 청소년에 대한 인식이 지식인재를 양성하는 정책을 가지고 있었으나, 현재에 이르러서는 경제 발전과 더불어 주 5일제 수업의 정착과 같은 교육환경과 사회환경의 변화로 청소년여가에 대한 가치기준이 바뀌는 시대적인 맥락에 따라 청소년의 여가문화도 바뀌고 있다. 이에 발맞추어 청소년 여가문화 활동도 다양해지고 있고, 청소년

의 사회적 입지와 역할에 대한 기대 또한 증가하고 있다. 그러나 이러한 청소년의 여가활동을 할 수 있는 다양화된 여가문화시설이 부족한 실정이다. 아무튼 우리나라는 1990년대 초부터 청소년을 위한 시설의 설치와 지원을 위하여 관련 기구를 정립하고, 시설관련 사항에 대한 구체적 내용이 법제화<sup>2)</sup>되면서 '청소년수련관', '청소년 문화의 집' 등의 건립이 본격화되었다.

하지만, 현재 청소년은 누구나 문화, 예술, 여가활동 등에 자유롭게 참여할 권리를 가짐에도

\* 정회원, 경남도립 거창전문대학 부교수, 공학박사

\*\* 정회원, 진주국제대학교 부교수, 공학박사

\*\*\* 정회원, 진주산업대학교 전임강사, 공학박사

본 연구는 2006년 거창군의 연구비지원으로 수행된 '거창군 청소년여가문화센터 개발계획 연구' 관련 내용을 일부 보완한 연구임.

2) 청소년시설은 청소년기본법 제17조, 청소년활동진흥법 제2조에서 시설과 활동을 정의하고 있고, 청소년활동진흥법 제10조에 의하여 청소년수련관, 청소년수련원, 청소년문화의 집, 청소년특화시설, 청소년야영장, 유스호스텔 등의 시설의 구분과 설치 등에 대하여 규정하고 있음.

불구하고, 장애청소년, 저소득청소년, 농촌지역 청소년과 같은 사회적 약자는 상대적 빈곤을 겪고 있다. 또한 청소년들의 다양한 문화, 예술, 여가활동에 참여하여 지식정보와 감성적 고취를 동시에 획득하여 문화적 삶을 향유하는 창조적 방안이 요구되는데 반하여, 농촌지역의 관련시설은 청소년의 욕구를 만족하지 못하는 실정에 있다. 본 연구는 거창군을 중심으로 농촌지역의 청소년의 욕구를 수용할 수 있는 여가문화시설을 구축할 수 있는 방안을 제시하는데 있다. 그러므로 본 연구는 우선, 거창군의 청소년 여가문화시설 전반에 대한 여건을 파악하고, 이것을 토대로 청소년의 여가문화 욕구를 조사하였다. 이것을 토대로 농촌지역이 가지고 있는 공간적 특성에 적합한 ‘청소년여가문화센터’를 구축하는 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다.

## 2. 계획을 위한 기본 조건분석

### 2.1 전제조건

농촌지역의 청소년여가문화센터 구축을 위한 방안 제시는 거창군을 모델로 하여 연구를 수행하였다. 거창군의 청소년을 위한 여가문화 환경을 살펴보면, 교육환경이 우수하고, 문화향유를 하고자하는 의식은 매우 높는데 반하여, 농촌지역으로서 청소년의 여가환경을 제공하는 시설과 프로그램이 한계가 있다. 또한 거창군은 농촌지역임에도 불구하고 학업성취도가 높고, 교육열이 매우 높은 편이다. 하지만, 농촌지역이 가지는 문화소외지역에 해당되며, 더 나아가 오지의 청소년은 문화적 접근이 미흡한 실정이다. 현재 청소년을 위한 여가시설로 “청소년문화의 집”<sup>3)</sup>과 “월성청소년수련원”<sup>4)</sup>과 같은 시설이 있기는

3) 이 시설은 거창읍 김천리 31번지에 위치하고 있으며, 부지 1,013㎡(306평)에 연면적 775㎡(234평)인 구 보건소를 리모델링하여 1층에 안내데스크, 사랑방, 인터넷부스 등 문화체험공간, 2층에 공연연습실, 노래방 등 문화창작 공간 3층에 동아리방과 같은 만남과 생활공간, 4층에 탁구장, 포켓볼장, 야오테라스가 있고, 옥외공간에 간이 농구대가 있다.  
4) 이 시설은 북상면 월성리 1,608번지에 위치하고 있

하다. 다만, “청소년문화의 집”은 거창YMCA에서 위탁운영하고 있고, 과거 보건소건물을 리모델링하여 청소년시설로 운영되고 있어, 청소년의 욕구를 수용할 수 있는 공간으로는 매우 빈약하다. “월성청소년수련원”은 거창군의 중심에서 벗어나 북상면 월성권역에 있어 거창의 청소년을 대상이기보다는 인접한 도시의 청소년 수련을 위한 시설로 흥사단에서 위탁 운영되고 있다.<sup>5)</sup> 아무튼 지식교육은 정규교육과정과 사교육 과정을 통하여 어느 정도 보조를 맞출 수 있지만, 이러한 교육은 청소년의 감수성을 키울 수 있는데 한계가 있으므로 여가욕구가 강안 거창군 청소년이 항시 이용 가능한 여가환경 조성이 요청되고 있다. 따라서 청소년여가문화센터는 농촌지역의 중심지인 읍내 소재를 원칙으로 하고, 그 관내 청소년이면 누구나, 항시 이용 가능한 시설로 계획하는 것을 원칙으로 하였다.

### 2.2 청소년 여가욕구 분석

청소년의 여가문화 욕구분석 측정을 위해, 여가시설이용정도, 문화활동정도, 체육활동정도, 청소년여가시설 구축 시 가장 고려해야 할 사항, 운영프로그램에서 가장 고려해야 할 사항 등 여가시설과 프로그램 전반에 대하여 설문조사 하였다.

설문조사는 2007년 1월22일부터 1월28일까지 거창읍을 중심으로 1:1 면접조사를 원칙으로 하였다. 표본 수로는 200부로 결정하였으며, 이는 거창군내 초등학교, 중학생, 고등학교의 학생수 10,000명정도의 5%정도를 설정하여 조사하였다. 그리고 통계분석은 SPSS 통계패키지를 이용하여 빈도, 교차분석, 상관관계분석 등을 수행하였다.<sup>6)</sup>

으며, 부지 46,426㎡(14,044평), 연면적 3,619㎡(1,095평)으로 생활관, 수련관, 편의시설, 야외시설, 기타시설 등으로 구성되어 있다.

5) 거창군 청소년은 학교단체이용으로 전체 이용객 중 30%정도 차지하고, 나머지 70%정도는 인근 대구, 마산, 창원, 진주 등의 도시권 학생의 수련을 위한 시설로 이용되고 있다.

### 1) 시설환경 분석

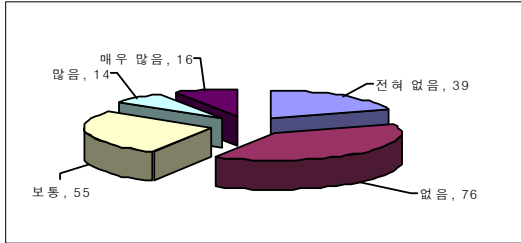


그림1. 여가시설 및 프로그램 정도

거창군내에서 청소년들이 즐길 수 있는 여가 문화 시설이나 프로그램이 어느 정도인지에 대하여 다음의 그림1에서 보는 바와 같이 많고 적음의 여부를 조사해 본 결과, 많다고 응답한 15%보다는 없다고 응답한 57.5%로 4배 이상이 부정적인 인식을 하고 있는 것으로 볼 수 있다. 이러한 결과는 여가를 즐길 수 있는 시설의 절대적으로 부족한 것으로 인식하고 있으며, 있다고 하더라도 청소년의 여가문화에 욕구를 채워 줄 수 있는 프로그램들이 빈약하다고 인식하고 있어, 청소년여가문화시설의 확충과 이에 따른 프로그램의 개발이 절실히 요구되는 것을 알 수 있다.

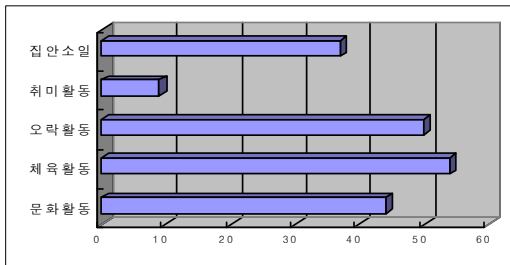


그림2. 청소년의 방과 후 주로 하는 여가활동

청소년의 방과 후 주로 하는 여가활동에 대하여 다음의 그림2에서 보는 바와 같이 조사해 본 결과, 축구, 농구, 당구 등의 체육활동이

- 6) 일대일 면접조사인 관계로 응답자 200명 모두 유효 응답자였다. 이 중 남자는 118명(59.07%)이고, 여자는 82명(41.0%)으로 조사되었다. 응답자의 학년분포를 살펴보면, 응답자 200명 중 초등학교생이 23명(11.5%), 중학생이 65명(32.5%), 고등학생이 97명(48.5%), 기타 학교에 다니지 않는 청소년 등이 15명(7.5%)으로 조사되었다.

27.0%로 가장 높게 나왔으며, 그 다음으로 댄스, 노래, 컴퓨터게임 등의 오락활동이 25.0%, 독서, 연극, 미술, 연주 등의 문화활동이 22.0%, 집안에서 소일(TV, 컴퓨터)한다고 응답한 청소년도 18.5%로 나왔다. 하지만 등산, 여행, 탐방과 같은 취미활동은 4.5%에 불과한 것으로 나왔다.

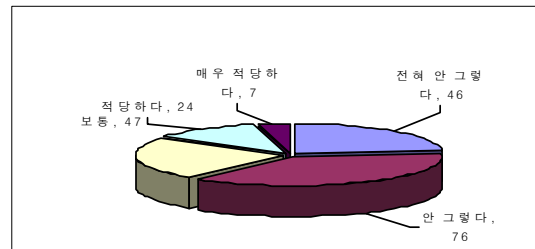


그림3. 현재 청소년여가문화시설에 대한 걱정여부

거창군내 기존 “청소년문화의 집”과 “월성청소년수련관”과 같은 시설이 청소년을 위한 여가문화시설로서의 적당한가에 대하여 그림3에서 보는 바와 같이, 적당하다고 보는 응답자 15%보다, 적당하지 않다고 보는 응답자가 61.0%로 4배정도 높게 나타나고 있어 거창군내에서 청소년을 위한 여가문화시설로서 부적당하고 볼 수 있으며, 더 나아가 앞서 분석한 것과 관련하여 볼 때, 여가문화시설이 매우 부족하고 이에 따른 확충이 필요 할 것으로 보았다.

### 2) 여가활동의 현재와 장래희망정도 분석

청소년여가문화센터의 도입시설과 프로그램 구축을 위해 청소년들은 현재의 문화활동과 장래에 희망정도에 대하여 리커트 척도법에 의한 5점 척도로 비교분석해 보았다.

우선, 청소년의 현재 문화활동과 장래의 희망정도를 남녀별, 학년별로 분석해 보면 표1, 표2, 표3, 표4에서 보는 바와 같다. 우선, 현재 문화활동에 대하여 남녀별로 오차범위에서 큰 차이는 없으나, 남자는 노래, 만화 및 컴퓨터게임 여자는 독서, 미술공예, 소품제작, 무용댄스 등에서 조금 높게 나타나고 있다. 장래 희망정도에 서도 현재 활동정도에서 보여주는 경향과 큰 차

표1. 현재 문화활동의 남·여별 분석

구분	독서	노래	영화, 연극	미술, 공예, 소품제작	무용, 댄스	답사, 여행, 관광	만화, 컴퓨터 게임
남	평균	2.5508	2.9322	2.8475	2.5085	2.5085	2.5254
	N	118	118	118	118	118	118
	표준편차	1.23757	1.12264	1.08310	1.32527	1.33170	1.20336
여	평균	2.7317	2.8537	2.8780	2.6341	2.6829	2.4634
	N	82	82	82	82	82	82
	표준편차	1.17640	.99532	.97361	1.14947	1.25588	1.15678
합계	평균	2.6250	2.9000	2.8600	2.5600	2.5800	2.5000
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.21315	1.07039	1.03720	1.25470	1.30079	1.18194

표2. 장래 희망 문화활동의 남·여별 분석

구분	독서	노래	영화, 연극	미술, 공예, 소품제작	무용, 댄스	답사, 여행, 관광	만화, 컴퓨터 게임
남	평균	3.1949	3.4237	3.5085	3.0593	3.1695	3.2119
	N	118	118	118	118	118	118
	표준편차	1.17130	1.16507	1.11513	1.26283	1.25613	1.21142
여	평균	3.0000	3.1951	3.2805	3.0976	3.1951	3.0976
	N	82	82	82	82	82	82
	표준편차	1.04231	1.04750	1.00952	1.09556	1.22161	1.13974
합계	평균	3.1150	3.3300	3.4150	3.0750	3.1800	3.1650
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.12164	1.12133	1.07637	1.19436	1.23906	1.18099

표3. 현재 문화활동의 학년별 분석

구분	독서	노래	영화, 연극	미술, 공예, 소품제작	무용, 댄스	답사, 여행, 관광	만화, 컴퓨터 게임
초등학생	평균	2.6087	2.4783	2.3043	2.6087	2.6087	2.3478
	N	23	23	23	23	23	23
	표준편차	1.26990	1.03877	.97397	1.19617	1.26990	1.07063
중학생	평균	2.6000	2.9231	2.8923	2.7692	2.7231	2.5385
	N	65	65	65	65	65	65
	표준편차	1.15650	1.13616	1.07708	1.18281	1.26971	1.10506
고등학생	평균	2.5670	2.8866	2.8763	2.4330	2.5361	2.4330
	N	97	97	97	97	97	97
	표준편차	1.19815	1.00909	.97101	1.25754	1.31547	1.19815
기타	평균	3.1333	3.5333	3.4667	2.4000	2.2000	3.0000
	N	15	15	15	15	15	15
	표준편차	1.45733	.99043	1.06010	1.59463	1.42428	1.51186
합계	평균	2.6250	2.9000	2.8600	2.5600	2.5800	2.5000
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.21315	1.07039	1.03720	1.25470	1.30079	1.18194

표4. 장래 희망 문화활동의 학년별 분석

구분	독서	노래	영화, 연극	미술, 공예, 소품제작	무용, 댄스	답사, 여행, 관광	만화, 컴퓨터 게임
초등학생	평균	3.1304	2.7826	3.0000	2.9565	2.9130	2.9130
	N	23	23	23	23	23	23
	표준편차	1.01374	1.12840	.95346	1.02151	1.08347	1.08347
중학생	평균	2.9692	3.2308	3.2154	3.2769	3.2308	3.1692
	N	65	65	65	65	65	65
	표준편차	1.06021	1.02727	.96002	.91015	1.02727	.94487
고등학생	평균	3.1649	3.4330	3.6186	2.9485	3.2577	3.1959
	N	97	97	97	97	97	97
	표준편차	1.17863	1.15386	1.13140	1.35686	1.37900	1.32790
기타	평균	3.4000	3.9333	3.6000	3.2000	2.8667	3.3333
	N	15	15	15	15	15	15
	표준편차	1.18322	.96115	1.12122	1.37321	1.35576	1.29099
합계	평균	3.1150	3.3300	3.4150	3.0750	3.1800	3.1650
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.12164	1.12133	1.07637	1.19436	1.23906	1.18099

이가 없다. 학년별로는 오차범위에서 큰 차이는 없으나, 독서, 미술공예 및 소품제작은 저학년에서, 노래, 만화컴퓨터게임 등은 고학년에 조금 높게 나타나고 있다. 장래 희망정도에서도 현재 활동정도에서 보여주는 경향과 큰 차이가 없다.

그리고 전체적으로 비교해 보면 그림4에서 보는 바와 같다. 독서와 미술 분야는 현재 각각 2.625점, 2.56점정도이지만, 장래에는 3.115점, 3.075점으로 매우 관심을 나타내고 있다. 노래(가요 포함), 영화 및 연극, 만화 및 컴퓨터게임 분야는 현재 각각 2.9점, 2.86점, 3.5점으로 나타나고 있지만 장래에는 3.33점, 3.415점, 3.465점으로 앞서 독서나 미술보다는 상대적으로 해보고 싶은 희망정도가 더 높게 나오고 있다.

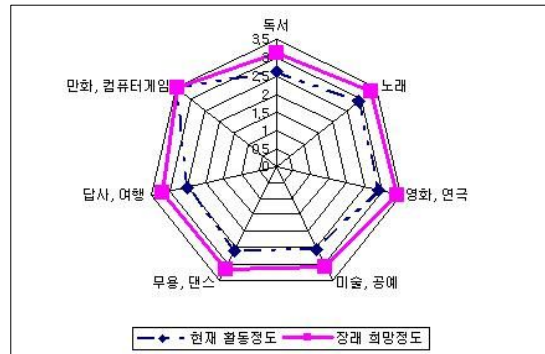


그림4. 문화활동 현재 및 장래 희망정도 비교분석

이러한 경향은 여가의 주된 특징인 정서함양보다는 오락과 같은 즐길거리에 더 많은 비중을 두고 있는 것으로 볼 수 있다. 이 중 컴퓨터관련해서는 현재 3.5점보다 장래에서 3.465점으로 조금 떨어지는 경향이 있는데, 시설개발 시 다른 부분에 참신한 시설과 프로그램을 도입한다면, 현재와 같이 컴퓨터게임과 같은 개인적인 여가환경에서 공동체적 여가환경으로 나아갈 수 있는 특징을 보이고 있다.

그리고 체육활동도 실내외로 구분하여 설문 조사를 하였는데, 청소년의 현재 실내 체육활동과 장래의 희망정도를 남녀별, 학년별로 분석해 보면 표5, 표6, 표7, 표8에서 보는 바와 같다. 우

표5. 현재 실내 체육활동의 남·여별 분석

구분	탁구	포켓볼 (당구)	스쿼시	골프	헬스	수영	
남	평균	2.1695	2.2881	2.0085	2.0254	2.4831	2.2627
	N	118	118	118	118	118	118
	표준편차	1.09626	1.22720	1.03359	1.18727	1.36334	1.17253
여	평균	2.2683	2.3415	2.2195	2.3659	2.5976	2.3171
	N	82	82	82	82	82	82
	표준편차	1.07782	1.12458	1.12244	1.24238	1.19526	1.08728
합계	평균	2.2100	2.3100	2.0950	2.1650	2.5300	2.2850
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.08711	1.18360	1.07319	1.21869	1.29518	1.13588

표6. 장래 희망 실내 체육활동의 남·여별 분석

구분	탁구	포켓볼 (당구)	스쿼시	골프	헬스	수영	
남	평균	3.0508	3.1864	2.9915	2.9237	3.3390	3.2966
	N	118	118	118	118	118	118
	표준편차	1.23238	1.20504	1.19469	1.24829	1.29575	1.24934
여	평균	2.4512	2.5244	2.5854	2.6707	3.0854	2.9146
	N	82	82	82	82	82	82
	표준편차	.97059	1.00892	1.04174	1.11172	1.19878	1.16747
합계	평균	2.8050	2.9150	2.8250	2.8200	3.2350	3.1400
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.16782	1.17245	1.14934	1.19782	1.26005	1.22798

표7. 현재 실내 체육활동의 학년별 분석

구분	탁구	포켓볼 (당구)	스쿼시	골프	헬스	수영	
초등 학생	평균	2.0870	2.2174	2.1739	2.1739	2.4783	2.6522
	N	23	23	23	23	23	23
	표준편차	.84816	.99802	.98406	1.15413	1.20112	1.11227
중학생	평균	2.2615	2.3231	2.2769	2.4000	2.4769	2.3385
	N	65	65	65	65	65	65
	표준편차	1.01976	1.06225	1.06811	1.18322	1.09127	.95651
고등 학생	평균	2.3402	2.3608	2.1031	2.1649	2.6701	2.2474
	N	97	97	97	97	97	97
	표준편차	1.17160	1.22632	1.09435	1.26393	1.40477	1.18173
기타	평균	1.3333	2.0667	1.1333	1.1333	1.9333	1.7333
	N	15	15	15	15	15	15
	표준편차	.72375	1.66762	.51640	.51640	1.43759	1.43759
합계	평균	2.2100	2.3100	2.0950	2.1650	2.5300	2.2850
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.08711	1.18360	1.07319	1.21869	1.29518	1.13588

표8. 장래 희망 실내 체육활동의 학년별 분석

구분	탁구	포켓볼 (당구)	스쿼시	골프	헬스	수영	
초등 학생	평균	2.7391	2.8261	2.8696	3.0435	3.1739	2.8696
	N	23	23	23	23	23	23
	표준편차	.96377	.88688	.86887	.87792	1.11405	1.05763
중학생	평균	2.5692	2.6462	2.6154	2.6615	3.0154	3.0000
	N	65	65	65	65	65	65
	표준편차	.93490	1.05224	.99518	1.07931	1.11092	1.06066
고등 학생	평균	3.0928	3.1443	3.0206	2.9691	3.4227	3.3814
	N	97	97	97	97	97	97
	표준편차	1.26724	1.25822	1.25814	1.27028	1.31367	1.28649
기타	평균	2.0667	2.7333	2.4000	2.2000	3.0667	2.6000
	N	15	15	15	15	15	15
	표준편차	1.22280	1.27988	1.24212	1.42428	1.62422	1.50238
합계	평균	2.8050	2.9150	2.8250	2.8200	3.2350	3.1400
	N	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.16782	1.17245	1.14934	1.19782	1.26005	1.22798

선, 현재 실내 체육활동에 대하여 남녀별로 오차 범위에서 큰 차이는 없으나, 남자보다는 여자가 모든 부분에서 조금 높게 나타나고 있다. 장래 희망정도에서는 현재 활동정도와 매우 다른 양상을 보여주는데, 여자보다는 남자가 현재 활동 정도보다 더 높게 나타나고 있어 큰 차이를 보인다. 체육에 대한 욕구가 여자보다는 남자가 더 강하다는 것을 알 수 있다. 학년별로는 오차 범위에서 큰 차이는 없으나, 수영은 저학년에서, 그밖의 실내체육활동은 고학년에서 조금 높게 나타나고 있다. 장래 희망정도에서는 중학생집단을 제외하고는 현재 활동정도에서 보여주는 경향과 큰 차이가 없다.

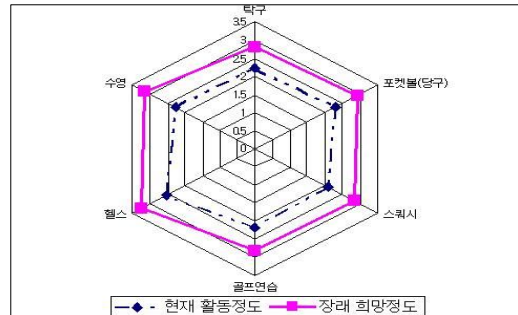


그림5. 실내 체육활동 현재 및 장래 희망정도 비교분석

그리고 전체적으로 비교해 보면 그림5에서 보는 바와 같다. 탁구, 스쿼시, 골프, 수영 분야는 현재 각각 2.21점, 2.095점, 2.165점, 2.285점 정도이지만, 장래에는 2.805점, 2.825점, 2.82점, 3.14점으로 매우 관심을 나타내고 있으나, 실내 체육활동의 타 부분보다는 매우 낮게 나타나고 있다. 상대적으로 포켓볼, 헬스 분야는 현재 각각 2.9점, 2.86점, 3.5점으로 나타나고 있지만, 장래에는 2.915점, 3.235점으로 앞서 탁구, 스쿼시, 골프보다는 상대적으로 해보고 싶은 희망정도가 더 높게 나오고 있다.

청소년의 현재 실외 체육활동과 장래의 희망 정도를 남녀별, 학년별로 분석해 보면 표9, 표10, 표11, 표12에서 보는 바와 같다. 현재 실외 체육활동에 대하여 남녀별로 오차범위에서 큰

차이는 없으나, 남자는 축구, 농구, 배구, 족구  
여자는 배드민턴, 테니스, X게임, 암벽타기, 미

표9. 장래 하고싶은 실외 체육활동의 남·여별 분석

구분	미로 게임	암벽 타기	X게임 인라인	테니스	배드 민턴	축구	농구	배구	족구	
남	평균	2.0932	2.0169	2.3390	2.1017	2.5932	2.9237	2.3814	2.8475	3.2288
	N	118	118	118	118	118	118	118	118	118
	표준편차	1.2809	1.2809	1.39118	1.19393	1.24884	1.47432	1.23288	1.43597	1.3923
여	평균	2.2561	2.1707	2.6220	2.4268	2.6341	2.3537	2.3659	2.4634	2.4390
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82
	표준편차	1.3222	1.2452	1.28275	1.22757	1.18125	1.21077	1.14947	1.15678	1.2481
합계	평균	2.1600	2.0800	2.4550	2.2350	2.6100	2.6900	2.3750	2.6900	2.9050
	N	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.2972	1.2655	1.35171	1.21539	1.21874	1.39774	1.19647	1.33898	1.3876

표10. 장래 하고싶은 실외 체육활동의 남·여별 분석

구분	미로 게임	암벽 타기	X게임 인라인	테니스	배드 민턴	축구	농구	배구	족구	
남	평균	2.0932	3.1864	3.1780	3.0254	3.1186	3.4492	3.2712	3.4576	3.7119
	N	118	118	118	118	118	118	118	118	118
	표준편차	1.2809	1.3071	1.29186	1.22273	1.13356	1.23064	1.21712	1.27195	1.2341
여	평균	2.2561	2.8415	3.0854	2.7317	3.0854	2.4634	2.5366	2.6463	2.6585
	N	82	82	82	82	82	82	82	82	82
	표준편차	1.3222	1.1912	1.16747	1.07782	1.15685	1.06800	1.11328	1.13716	1.1989
합계	평균	2.1600	3.0450	3.1400	2.9050	3.1050	3.0450	2.9700	3.1250	3.2800
	N	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.2972	1.2692	1.24020	1.17168	1.14038	1.26132	1.22745	1.27967	1.3230

표11. 현재 실외 체육활동의 학년별 분석

구분	미로 게임	암벽 타기	X게임 인라인	테니스	배드 민턴	축구	농구	배구	족구	
초등 학생	평균	2.3913	2.1739	2.5652	2.4348	2.7826	2.3043	2.5652	2.6522	3.2174
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	표준편차	1.23359	1.0292	1.03687	1.12112	.95139	1.01957	1.07982	1.19121	1.3469
중 학생	평균	2.3846	2.2923	2.6308	2.5077	2.8000	2.6769	2.4462	2.6923	2.6923
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65
	표준편차	1.3427	1.2465	1.31778	1.14732	1.10680	1.23880	1.11846	1.11696	1.1169
고등 학생	평균	2.0412	2.0000	2.4124	2.0722	2.5464	2.9072	2.3918	2.7835	3.1031
	N	97	97	97	97	97	97	97	97	97
	표준편차	1.2740	1.3228	1.42706	1.21833	1.29116	1.51439	1.24630	1.45220	1.4964
기타	평균	1.6000	1.5333	1.8000	1.8000	1.9333	1.9333	1.6667	2.1333	2.0667
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	표준편차	1.1832	1.1872	1.32017	1.42428	1.38701	1.48645	1.23443	1.64172	1.4375
합계	평균	2.1600	2.0800	2.4550	2.2350	2.6100	2.6900	2.3750	2.6900	2.9050
	N	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.2972	1.2655	1.35171	1.21539	1.21874	1.39774	1.19647	1.33898	1.3876

표12. 장래 희망 실외 체육활동의 학년별 분석

구분	미로 게임	암벽 타기	X게임 인라인	테니스	배드 민턴	축구	농구	배구	족구	
초등 학생	평균	2.3913	2.9130	3.0870	3.0870	3.0870	2.7391	2.8696	2.9130	3.3043
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	표준편차	1.2335	.94931	.90015	.79275	.90015	1.00983	.91970	.79275	1.1051
중 학생	평균	2.3846	2.7538	2.9692	2.8462	3.1077	2.7385	2.6769	2.8462	2.8615
	N	65	65	65	65	65	65	65	65	65
	표준편차	1.3427	.98474	1.10353	1.00360	.97023	1.10788	1.09127	1.07864	1.1973
고등 학생	평균	2.0412	3.3711	3.3505	2.9691	3.2062	3.3711	3.2474	3.3918	3.6598
	N	97	97	97	97	97	97	97	97	97
	표준편차	1.2740	1.3717	1.33885	1.31064	1.24112	1.32539	1.30728	1.43292	1.3454
기타	평균	1.6000	2.4000	2.6000	2.4667	2.4667	2.7333	2.6000	2.9333	2.6000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	표준편차	1.1832	1.5946	1.40408	1.35576	1.35576	1.38701	1.35225	1.38701	1.2983
합계	평균	2.1600	3.0450	3.1400	2.9050	3.1050	3.0450	2.9700	3.1250	3.2800
	N	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	표준편차	1.2972	1.2692	1.24020	1.17168	1.14038	1.26132	1.22745	1.27967	1.3230

로게임 등에서 조금 높게 나타나고 있다. 즉, 활동성이 강한 종목은 남자가 강하고, 호기심을 유발하는 종목은 여자가 강한 것을 보여준다. 장래 희망정도에서는 현재 활동정도와 매우 다른 양상을 보여주는데, 앞서 실내 체육활동에서 보는 바와 같이 여자보다는 남자가 현재 활동정도보다 더 높게 나타나고 있어 큰 차이를 보인다. 체육에 대한 욕구가 여자보다는 남자가 더 강하다는 것을 알 수 있다. 학년별로는 오차범위에서 큰 차이는 없으나, 독서, 미술공예 및 소품제작은 저학년에서, 노래, 만화컴퓨터게임 등은 고학년에서 조금 높게 나타나고 있다. 장래 희망정도에서도 현재 활동정도에서 보여주는 경향과 큰 차이가 없다.

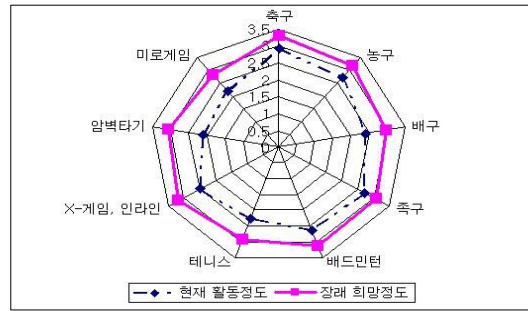


그림6.실외 체육활동 현재 및 장래 희망정도 비교분석

그리고 전체적으로 비교해 보면 그림6에서 보는 바와 같다. 축구, 농구, 족구, 배드민턴이 상대적으로 높은 2.9050점, 2.69점, 2.69점, 2.61점이 나와 축구를 제외하면 중간점수 2.5점정도로 활동정도가 간헐적으로 이루어지는 것을 알 수 있다. 그 다음으로 X게임·인라인게임이 2.455점이 나와서, 소수의 인원이 즐기고 있는 것으로 볼 수 있다. 그밖에 배구, 테니스, 암벽타기, 미로게임은 전혀 여가활동으로 이루어지고 있지 않으며, 극히 소수만이 즐기는 여가스포츠로 볼 수 있다. 하지만, 장래에 해보고 싶은 정도를 보면, 현재와 마찬가지로 축구가 3.28점으로 가장 높게 나왔으며, 그 다음으로 X게임·인라인게임이 3.14점으로 상대적으로 높게 나왔으며, 그 다음으로 농구와 배드민턴, 족구, 암벽

타기가 각각 3.125점, 3.045점, 3.045점으로 상대적으로 높게 나왔다. 배구, 테니스, 미로게임은 상대적으로 적은 2.97점, 2.905점, 2.8점이 나왔다.

여기에서 미로게임은 매우 낮설게 인식하고 있었다. 그리고 이중에서 암벽타기는 현재 활동과 장래 희망정도에서 가장 편차가 심하게 나타나고 있어 현재의 조건에서는 할 수 없지만, 만약 생긴다면 꼭해보고 싶어 하는 종목으로 볼 수 있다.

### 3) 여가활동의 상관관계분석

문화활동은 주로 실내에서 이루어지며, 다음의 표13에서 보는 바와 같이 시설구축을 위해 장래 해보고 싶은 분야의 상관관계를 분석해 본 결과, 만화·컴퓨터게임과 미술·공예·소품제작 상관계수가 낮고 또한 0.05에서 유의한 것으로 나타났고, 나머지는 대체로 상관계수가 높은 부분은 0.01에서 유의한 것으로 나타났다.

표13. 문화활동의 상관관계 분석

구분	독서	노래	영화 연극	미술 공예 소품제작	무용, 댄스	답사, 여행 관광	만화 컴퓨터 게임
독서	1						
노래	.553(**)	1					
영화, 연극	.485(**)	.623(**)	1				
미술, 공예, 소품제작	.177(+)	.308(**)	.355(**)	1			
무용, 댄스	.209(**)	.340(**)	.305(**)	.568(**)	1		
답사, 여행, 관광	.308(**)	.342(**)	.353(**)	.333(**)	.399(**)	1	
만화, 컴퓨터게임	.379(**)	.387(**)	.494(**)	.157(+)	.310(**)	.462(**)	1

주: \*\* 상관계수는 0.01에서 유의, \* 상관계수는 0.05에서 유의

앞서 장래 해보고 싶은 5점 척도에서 대체적으로 모두 3.0점이상으로 나와 전체적으로 선호되고 있으며, 이 중에서도 만화·컴퓨터게임이 가장 높고, 영화·연극, 노래(가요 포함) 등이 그 다음으로 나타나 이를 중심으로 상관관계를 분석해 보면, 만화·컴퓨터게임은 영화·연극과 상관계수가 0.5로 가장 상관관계가 있는 것으로 나왔으며, 영화·연극은 노래가 0.5이상으로 가장 상관관계가 있는 것으로 나왔다. 그밖에 무용, 댄스는 미술·공예·소품제작이 가장 상관

관계가 있는 것으로 나왔다. 따라서 만화·컴퓨터게임, 영화·연극, 노래를 하나의 시설군으로 묶어 계획이 필요하며, 미술·공예·소품제작은 무용·댄스 등과 하나로 묶어 계획하는 것이 필요한 것으로 볼 수 있다.

실내 체육활동과 관련하여 다음의 표14에서 보는 바와 같이 상관관계를 분석해 본 결과, 탁구, 포켓볼(당구), 스쿼시, 골프, 헬스, 수영 모두 0.01수준에서 유의하며, 대체적으로 모든 종목이 실내 체육활동으로 상관성이 높으나, 그 중에서도 탁구, 포켓볼(당구), 스쿼시가 상관계수 0.5이상으로 매우 밀접한 것으로 나타났다.

표14. 실내 체육활동의 상관관계 분석

구분	탁구	포켓볼 (당구)	스쿼시	골프	헬스	수영
탁구	1					
포켓볼(당구)	.777(**)	1				
스쿼시	.731(**)	.720(**)	1			
골프	.657(**)	.651(**)	.780(**)	1		
헬스	.475(**)	.473(**)	.448(**)	.478(**)	1	
수영	.468(**)	.466(**)	.487(**)	.465(**)	.635(**)	1

주: \*\* 상관계수는 0.01에서 유의

표15. 실외 체육활동의 상관관계 분석

구분	미로 게임	암벽 타기	X게임 인라인	테니스	배드 민턴	족구	배구	농구	축구
미로게임	1								
암벽타기	.627(**)	1							
X게임인라인	.457(**)	.558(**)	1						
테니스	.407(**)	.435(**)	.573(**)	1					
배드민턴	.306(**)	.410(**)	.523(**)	.572(**)	1				
족구	.421(**)	.470(**)	.423(**)	.544(**)	.496(**)	1			
배구	.459(**)	.481(**)	.332(**)	.437(**)	.440(**)	.730(**)	1		
농구	.397(**)	.461(**)	.332(**)	.494(**)	.384(**)	.700(**)	.645(**)	1	
축구	.351(**)	.537(**)	.365(**)	.458(**)	.337(**)	.657(**)	.649(**)	.633(**)	1

주: \*\* 상관계수는 0.01 수준에서 유의

실외 체육활동과 관련하여 다음의 표15에서 보는 바와 같이 상관관계를 분석해 본 결과, 축구, 농구, 배구, 족구, 배드민턴, 테니스, X게임 및 인라인, 암벽타기, 미로게임 이 모두 0.01수준에서 유의하며, 대체적으로 모든 종목이 실내 체육활동으로 상관성이 높으나, 앞서 분석내용 중 장래 선호도 떨어지는 미로게임, 테니스, 배구를 제외하면 축구, 농구, 족구가 상관계수 0.5

이상으로 매우 밀접한 것으로 나타났고, X게임, 인라인과 암벽타기 또한 매우 밀접한 것으로 나타났다. 따라서 축구, 농구, 족구를 하나로 묶어 다목적구장으로 계획이 필요하며, 암벽타기와 익스트림게임, 인라인을 하나로 묶어 모험체험장으로 계획하는 것이 필요한 것으로 나타났다.

#### 4) 여가시설 개발방향

청소년여가시설 개발 시 가장 중요하게 고려해야 할 사항은 그림7에서 보는 바와 같이, 이용하기 편리한 방향에서 36.5%, 시설, 프로그램이 참신한 방향에서 44.0%, 접근하기 편한 방향에서 18.5%, 기타 1.0%로 나왔다. 여기에서 시설이나 프로그램이 참신한 방향이 제일 높은 44% 정도 나와 청소년의 다양성과 시대적 트렌드에 민감한 특징이 잘 반영된 것을 알 수 있으며, 그 다음으로 이용하기 편리한 방향에서 36.5%정도 나와 청소년이 가장 선호하는 방향에서 시설이나 프로그램이 구축되어야 하는 것으로 보았다.<sup>7)</sup>

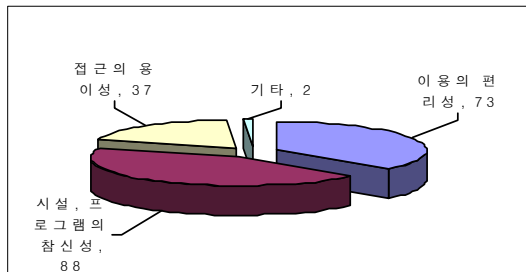


그림7. 청소년여가시설 개발 시 중요 고려사항

청소년여가문화시설 구축 및 운영프로그램 중에서 가장 고려해야 할 사항에 대하여 그림8

7) 서울시의 청소년여가시설태조사에서 여가시설의 우선조건으로 접근성이 가장 많이 고려하는 반면, 농촌지역인 거창은 접근성은 상대적으로 적게 나오고 있는데, 이것은 읍내에서 전구역이 자전거나 도보 접근이 가능하기 때문에 참신성이나, 편리성보다는 매우 떨어지는 것으로 볼 수 있으며, 이와 더불어 시설이나 프로그램이 좋으면, 거리와 상관없이 이용가능하다는 것에 암시적 내용을 담고 있는 것으로 볼 수 있다.

에서 보는 바와 같이 분석해 본 결과, 축구, 농구, 당구 등 체육활동이 37.0%로 가장 높게 나왔으며, 그 다음으로 댄스, 노래, 컴퓨터게임 등 오락활동이 28.5%, 독서, 연극, 미술, 연주 등 문화활동이 25.5%, 등산, 여행, 탐방과 같은 취미활동은 7.0%로 나왔다.

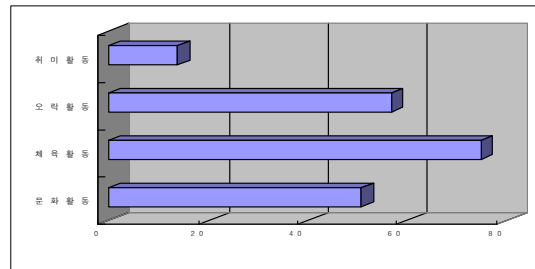


그림8. 시설 및 운영프로그램 중 가장 고려되어야 할 사항

앞서 청소년의 방과 후 여가활동 분석에서 나왔던 수치와 유사하게 나와 여가문화시설 구축 및 운영프로그램은 청소년의 여가활동과 매우 밀접하게 접근하여야 한다는 결과를 얻을 수 있었다. 그러나 현재 거창군 청소년문화의 집의 체육활동과 관련된 시설은 타 활동에 비하여 매우 빈약하므로 차후 계획되는 청소년여가문화시설은 체육활동을 중심으로 개발되어야 하는 것으로 볼 수 있다.

### 3. 개발프로그램

#### 3.1 계획방향

앞서 청소년의 여가육구 실태 조사분석을 토대로 시설과 운영프로그램을 구축하였다. 그리고 청소년여가센터는 체육활동 중심으로 하되, 방과 후 여가활동을 지원하는 '단일 목적'의 계획을 지양하고 각종, 여가문화프로그램들, 평생 교육프로그램, 농촌지역에서도 소외지역의 청소년 복지 등을 함께 개발하여 다양한 여가선용과 체험교육이 될 수 있도록 다음과 같은 전체조건이 요구된다.

첫째, 도입시설은 농촌지역 청소년의 정규교육이외의 방과 후 여가선용을 위한 공간으로 계



획하되, 이용객의 성별, 연령별, 이용특성을 고려한 시설들을 도입하고, 또한 체육시설 중심으로 청소년이 선호하는 최신의 시설 등을 다양하게 도입한다. 특히, 충분한 주차시설과 조경공간을 구축하여 쾌적한 옥외공간을 확보할 수 있도록 한다.

둘째, 농촌지역 청소년의 정규교육과 연계한 여가문화체험 교육을 위한 단체 이용객과 동아리 활동을 위한 이용계층 등을 동시에 고려할 수 있는 시설을 도입한다.

셋째, 농촌지역 청소년의 이용 목적과 교육복지차원에서 통학이 어려워 읍소재 중·고등학교에 다니는 면단위 학생들을 위한 공동숙사(생활관<sup>8)</sup>)을 계획하여 '복합 목적'을 수행할 수 있도록 시설을 계획한다.

넷째, 농촌지역 청소년여가육구를 고려하여, 이에 충족할 수 있는 유형의 시설들을 유치되어 시설운영의 효율화를 위해 위탁관리를 염두에 두고 도입시설 등을 계획한다.

### 3.2 시설계획

이상과 같은 전제조건을 토대로 청소년여가문화센터의 공간구획을 표16에서 보는 바와 같이 「문화활동구역」, 「체육활동구역」, 「기숙구역」으로 구분하여 계획을 수립하였다.

첫째, 「문화활동구역」은 음악감상, 공연, 댄스연습, 공작, 독서, 영상물제작 및 감상 등의 청소년의 정서함양을 시킬 수 있는 공간으로 본관동(수련관), 부속동(문화의 집), 강당동 등의 건축물군 구역으로 계획하였다.

둘째, 「체육활동구역」은 축구, 농구, 족구, 배드

민턴, 골프연습, X게임 등의 동적 활동을 수행하는 실외 운동시설군 구역으로 계획하였다.

셋째, 「기숙구역」은 면단위 학생의 숙사인 생활관 구역으로 다목적 잔디광장과 연계하여 타 시설로부터 방해받지 않고 조용하게 생활할 수 있는 구역으로 계획하였다.

표16. 구역별 공간계획

구분		내 용
문화활동구역	기준	◦ 음악감상, 공연, 댄스연습, 공작, 독서, 영상물제작 및 감상 등의 관련시설
	시설물	◦ 청소년수련관(문화의 집 포함) ◦ 다목적 소공연장(암벽등산 포함)
체육활동구역	기준	◦ 축구, 농구, 족구, 배드민턴, 골프연습, 익스트림게임 등의 운동시설 ◦ 여가선용 및 대규모 행사 및 이벤트
	시설물	◦ 멀티구장 ◦ 다목적 잔디광장, 골프퍼팅연습장 ◦ 익스트림게임장
기숙구역	기준	◦ 면단위 학생의 숙사
	시설물	◦ 생활관

그리고 청소년여가문화센터는 이용특성을 고려한 공간구획을 표17에서 보는 바와 같이 「정적 공간」, 「완충 공간」, 「동적 공간」으로 구분하여 계획을 수립하였다.

첫째, 정적 공간은 이곳을 이용하는 청소년들의 음악감상, 독문, 영상제작, 댄스, 회화, 동아리 등의 문화활동을 수행하는 본관동(수련관)과 부속동(문화의 집) 면단위 학생들의 생활관 중심으로 계획한다.

둘째, 완충 공간은 정적 공간과 동적 공간을 상호 연결할 수 있도록 다목적 잔디광장과 선큰광장과 같은 조경시설을 중심으로 계획한다.

셋째, 동적 공간은 인라인스케이트, 보드, 농구, 풋살, 암벽타기 등 다양한 야외의 체육활동을 위한 구역으로 X게임장, 멀티구장, 암벽타기 체험장 중심으로 계획한다.

8) 공동숙사(생활관)는 농촌지역의 일반적인 특이인 학생인구의 급격한 감소로 인하여 면단위의 초·중·고가 점진적으로 폐교가 늘어가는 실정으로 거창군도 예외가 아니며, 특히 금번 연구에서 거창군은 중고등학교의 경우 거의 읍소재지에 산재하고 있어 교육관계자, 군의원 등 관계자로부터 읍소재 중·고등학교에 다니는 면단위 학생들을 위한 공동숙사의 필요성이 제기되어 청소년여가문화센터의 생활관을 이러한 용도의 공동숙사로 계획하게 됨.

표17. 이용특성별 공간계획

구분	내 용	
정적 공간	기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 청소년들의 정서함양과 여가선용을 위한 실내에서 주로 하는 음악감상, 서, 영상제작, 댄스, 회화, 동아리 등의 문화활동 공간으로 구성</li> <li>○ 면단위 학생들의 기숙 공간으로 구성</li> </ul>
	시설물	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수련관, ○ 생활관</li> </ul>
완충 공간	기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정적 공간과 동적 공간을 연결하는 공간으로 다목적 잔디광장 중심으로 공간구성</li> </ul>
	시설물	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주차장, 다목적 잔디광장, 기타 조정시설</li> </ul>
동적 공간	기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 청소년들이 가장 왕성하게 야외 체육활동, 행사 등을 하는 공간으로 구성</li> </ul>
	시설물	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 익스트림게임장, 멀티구장, ○ 암벽타기 공간 등</li> </ul>

이상과 같은 내용으로 기본구상도를 작성해 보면 다음의 그림9에서 보는 바와 같다.

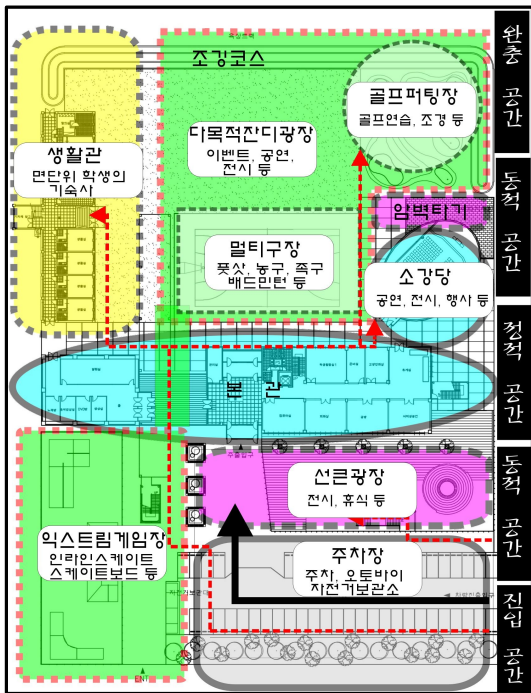


그림9. 기본구상도

#### 4. 결론

본 연구는 농촌지역의 청소년여가문화센터를 개발하기 위한 기초연구로 거창군 청소년여가문화센터 개발계획을 모델로 하였다. 거창군 청소

년 관련시설의 문제점과 청소년의 여가욕구 실태조사에 나타난 결과를 토대로 거창군에 적합한 청소년여가문화센터 개발 시, 다음과 같은 요구조건이 설정되어야 할 것으로 본다.

첫째, 체육활동을 중심으로 문화활동은 주로 실내에서 하는 것을 원칙으로 본관동(수련관), 부속동(문화의 집), 강당동으로 구분하여 청소년이 선호하는 여가시설이 요구된다.

둘째, 체육활동을 중심으로 청소년이 선호하는 멀티구장, X게임장, 암벽타기, 골프퍼팅장, 조깅트랙 등이 요구되므로 충분한 오픈스페이스를 확보되어야 한다.

셋째, 그밖에 문화활동과 체육활동을 직·간접적으로 지원할 수 있는 시설로 다목적잔디광장을 중심으로 한 완충공간을 설정하여 각 시설의 이용효율화를 위해 유기적 연결이 요구된다.

넷째, 청소년여가문화시설 이외에 복지차원에서 읍소재 중·고등학교에 재학 중인 면부 학생 중에서 통학이 곤란한 학생들의 학습의욕을 북돋기 위한 공동숙사(생활관)이 요구된다.

이상과 같은 요구조건은 거창군뿐만 아니라 농촌지역 청소년여가문화센터의 최소한의 도입 시설로 도시지역의 시설과는 큰 차이를 보이지 않지만, 소외지역에 대한 배려, 그리고 도시와 같이 권역이 크지 않기 때문에 접근성보다는 청소년의 다양성과 참신성을 바탕으로 주변 환경의 적응력이 우수한 시설의 도입이 요구된다. 또한 청소년의 창의성 개발과 민주의식 고취, 자율성 그리고 사회적 연대의식을 바탕으로 한 참여를 강조하여 교육정신에 입각한 운영프로그램을 개발하여야 한다. 무엇보다도 농촌지역의 청소년은 도시지역에 비하여 상대적으로 우수한 교육환경에 따른 혜택이 적은 사회적 약자에 속하기 때문에 농촌지역 청소년의 신체적, 정신적 성장의 균형을 유지하기 위하여 여가문화시설에 대한 지속적인 지원과 관심, 그리고 투자와 자발적인 노력이 요구된다.

## 참고문헌

1. 문화관광부, (사)한국청소년시설환경학회, 청소년여가문화시설 소재 및 모형 개발 연구, 2004.
2. (사)한국여성농민연구소, 농촌청소년을 위한 문화공간 확보방안과 문화프로그램 모형에 관한 연구, 1999.
3. 문화체육부, 청소년수련시설 설계기준 및 모형개발 연구, 1993.
4. 문화관광부, 청소년문화의집 설치 및 운영 방안연구, 2002.
5. 문화관광부, 청소년문화의 집(조성모형 및 시공사례), 1998.
6. 문화관광부, 청소년 문화의 집(시설설계 매뉴얼), 2003.
7. 서울특별시, 서울특별시 청소년시설 이용자의 만족도 조사연구, 2001.
8. 한국청소년개발원, 청소년수련관의 공간 분석을 통한 시설 개선방안에 관한 연구, 2002.
12. 서울시정개발연구원, 서울시 청소년의 문화활동 활성화 방안, 2004.
11. 거창군청소년문화의 집, 2006년도 사업보고서, 2006.

(接受: 2007. 5.14)