

발간번호

MYF21-05-개

ISSUE BRIEF

이주 배경 — 924

거리두기와
공간 문제

1호

*

9세에서 24세의 청소년,
그중에서도 이주배경을 가진
청소년과 관련된 이슈를 모아 발간합니다.

•

1호

기획의도

이주배경청소년*이 낯선 지역에 적응하기란 쉽지 않습니다. 언어가 통한다고 해도 기본적으로 ‘아는 사람이나 장소’에 대한 정보가 부족해 ‘정불일 곳’이 마땅치 않기 때문입니다. 그래서 마음 편히 공부하고 놀며 친구를 만들 수 있는 ‘지역기반 네트워크 공간’은 매우 중요한 의미를 갖습니다.

그러나 코로나19 이후 다문화가족지원센터, 청소년시설, 평생학습시설 등 대부분의 지역 공간이 휴관하면서 이주배경청소년이 혼자 집에 머무는 시간이 늘어나는 등 고립된 상황에 놓이게 됩니다. 문제 해결을 위해 실무자는 변화를 받아들이고 빠르게 대처했지만 처음 겪어보는 과정에서 우왕좌왕하기도 하였습니다.

1호에서는 코로나19 이후 활성화된 ‘온라인 비대면 프로그램’ 혹은 ‘소규모 대면 프로그램’ 운영 시 이주배경청소년 및 관련 실무자가 현실적으로 필요로 하는 지원책을 알아보고 사회 이슈로 부각되고 있는 가상공간 및 현실 공간과 관련된 현안에 대한 전문가 의견을 구하여 시급한 의제를 도출하고자 합니다.

* 본인이나 부모 중 1인 이상이 이주의 배경을 가진 청소년을 말합니다.

여는글

위기의 전환, 이주배경청소년과 새로운 기회

김윤영 | 이주배경청소년지원재단 소장

현장 리뷰

오색 빛깔 다문화가정 청소년, 방역 위기 대응도 다양하게

정문순 | 경남이주민센터 연구실장

누리보듬의 상상은 현실이 되다!

류보배 | 대구 달성군청소년센터 방과후아카데미 팀장

결국 아기 거북이는 잘 헤쳐 나갔다!

양소정 | 前이주배경청소년지원재단 진로한국어 강사

비대면으로도 감수성 교육이 되나요?

송소라 | 이주배경청소년지원재단 대리

우리는 얼마나 다가가고 있을까?

김미숙 | 인의상호소통문화연구소 소장

이슈 발굴

가상공간과 메타버스

청소년활동 메타버스 타야 할 것인가?

더 기다려야 할 것인가?

김용대 | 한국청소년활동진흥원 정책사업1부 부장

거리두기와 공간의 재구성

청소년의 마음과 주도성을 담은 제3의 공간

지정우 | 건축가, EUS+ Architects ‘이유에스플러스건축’ 공동대표

위기의 전환, 이주배경청소년과

새로운 기회

이주배경청소년지원재단은
청소년복지지원법 제18조에 따른
이주배경청소년(탈북청소년, 다문화청소년,
중도입국청소년 등)을 지원하는 여성가족부
산하 비영리 재단법인입니다. 더불어
살아가는 다문화사회를 만들어가기
위해 이주배경청소년 역량개발, 청소년
다문화감수성 증진, 정책 및 프로그램
개발을 주요 과제로 하고 있습니다.
재단은 2021년 <이주배경924> 1호
발간을 시작으로 이주배경청소년 관련
최근 이슈 및 현장 사례 등을 파악하여
지역의 사업 수행을 지원하고 정책 과제를
발굴하여 현안에 능동적인 대응 체계를
구축하고자 합니다.

- 이주배경청소년지원재단

<http://www.rainbowyouth.or.kr/>



김윤영

이주배경청소년지원재단

소장

2020년은 코로나19 사태 발생으로 인해 그전과 후를 가늠하는
전 인류 문명사에 중요한 해로 기억되고 있습니다. 바이러스 감염과
전파에 대한 두려움 속에서 각 국가들은 외국인의 입국이나 내국민의
이동을 막는 강력한 봉쇄 조치를 단행했습니다. 사람 간의 접촉과 만남이
단절되어 일상은 마비되었고, 온라인 플랫폼이 안착되어 생활화되면서
학교 교실이나 운동장, 직장 사무실, 음식점이나 카페 등 우리가 일상을
누려왔던 공간들은 텅 빈 상태로 유명무실해지기도 했습니다. 백신이
개발되어 희망을 갖기는 하지만 여전히 변이 바이러스가 출현하고,
이러한 예측 불가능하고 불안정한 시대 속에 이주배경청소년지원재단은
다양한 이주배경을 지닌 청소년들의 안정적인 한국사회 정착과 적응에
힘을 쏟고 있습니다. 이들을 위한 한국어 및 진로교육, 심리상담 지원,
이주민과 선주민의 사회통합을 위한 인식개선 사업, 유관기관 실무자
양성, 기초연구 등 재단에서 야심 차게 준비한 모든 사업들이
코로나19 사태 이후 그 효과성을 고려할 틈도 없이 비대면 온라인
방식으로 전환되어 다소 힘겹게 진행 중에 있습니다.

위기는 변화의 기회를 만듭니다. 그리고 그 기회는 고민 속에서
열매를 맺습니다. 이주배경청소년재단은 여러 가지로 고민하기
시작했습니다. 고민의 핵심은 ‘삶의 영역이 현실 공간에서
온라인 공간으로 점차 확대되는 시점에, 이주배경청소년들을 위한
각종 사업의 방법 및 내용은 어떻게 변화해야 할 것인가?’ 하는 것입니다.
답을 찾아가는 과정으로, 거대한 시대적 변화에 따라 최전방에서
이주배경청소년을 위해 고분분투하고 있는 현장의 경험을 듣고,
이 시대를 바라보는 가상과 현실공간에 대한 전문가의 고견을
들어야겠다고 생각했습니다. 이것이 이슈브리프 기획의 시작 배경입니다.

본 재단에서 발간하는 이슈브리프는 사회문화적 변화에 주목합니다.
시대적 변화에 발 빠르게 대처하여, 현안에 대해 현장 전문가 및
이슈 전문가의 아이디어와 생각들을 수집하고 공유하여 현장에
적용하고자 합니다. 사회 변화에 따라 제기되는 문제들을 발굴하고
그에 따른 해결안을 모색해내는 데 선도적 역할을 담당함으로써
궁극적으로 이주배경청소년을 위한 지원 제도 및 정책 발전에 실질적으로
기여하고자 합니다. 여러분의 많은 관심과 성원 부탁드립니다. 첫 문을
연 이슈브리프 ‘이주배경924’를 통해 코로나 이후 전환의 시대 속에
이주배경청소년 관련 정책 및 과제에 대한 새로운 효율적인 방안들이
마련될 수 있기를 기대합니다.

1 — 현장 리뷰

오색 빛깔 다문화가정 청소년, 방역 위기 대응도 다양하게
정문순 I 경남이주민센터 연구실장

누리보듬의 상상은 현실이 되다!
류보배 I 대구 달성군청소년센터 방과후아카데미 팀장

결국 아기 거북이는 잘 헤쳐 나갔다!
양소정 I 前이주배경청소년지원재단 진로한국어 강사

비대면으로도 감수성 교육이 되나요?
송소라 I 이주배경청소년지원재단 대리

우리는 얼마나 다가가고 있을까?
김미숙 I 인의상호소통문화연구소 소장

오색 빛깔 다문화가정청소년, 방역 위기 대응도 다양하게

정문순

경남이주민센터 연구실장
저술가, 이주민 지원 활동가, 칼럼니스트
saluju20@gmail.com

이주민, 이방인에서 지역주민으로

1998년 창립한 경남이주민센터는 비영리민간단체로서 경남 창원을 중심으로 이주민 지원 활동을 펼치고 있다. 창립 이후 이주노동자 인권 운동에 집중해 온 경남이주민센터는, 2000년대 중반 국내 체류 이주민이 100만 명을 넘고 한국에 정착하는 이주민이 늘면서 변화의 계기를 맞았다. 이주민 구성도 이주노동자 일색에서 결혼 이주민, 유학생, 전문직 외국인 등으로 다양한 유형을 띠게 되었다.

한국을 방문한 손님에서 한국에 거주하는 주민으로서 이주민의 성격이 변화함에 따라, 경남이주민센터도 이주민과 그 가족이 지역사회에서 순조롭게 정착하고 내국인과 동등한 주민으로 살아가도록 지원하는 운동으로 방향을 틀었다.

인권 운동을 넘어 적응, 교육, 사회통합 등을 지원하는 복지운동에 초점을 맞추게 되었다. 다문화가정과 이주노동자 한국어교육을 각각 따로 진행했던 기존 ‘한국어 교실’을 통합한 ‘경남이주민한국어학교’(2009년) 개교, 복합 문화 정보 공간으로서의 ‘창원다문화어린이도서관’(2009년) 개관, 다문화가정 자녀들의 음악 활동을 이끄는 다문화소년소녀합창단 ‘모두’(2010년) 창단, 중도입국청소년 교육(2014년 이후) 등이 그 결과물이다. 이 글에서는 ‘모두’와, 중도입국청소년 교육 관련 프로그램을 중심으로 경남이주민센터 활동을 소개한다.



창원다문화어린이도서관



창원다문화어린이도서관 서가



2019년
합창단 ‘모두’의
중국 공연

모두 모여라! 다문화 합창단 ‘모두’

‘모두’는 음악 활동을 통한 다문화가정 자녀의 자존감 향상, 건강한 인성 발달, 자기 정체성에 대한 애착 강화, 자신감과 학습 의욕 고취 등을 목표로 삼았다. 창단 초기에는 초등학교로만 구성했지만 이후 중학생과 고등학생까지 참여 폭을 넓혔고, 내국인 자녀에게도 문화를 개방하여 구성의 다양성을 꾀했다. 부모 중 한 사람이 이주민인 가족의 자녀들이 대부분이지만, 부모 모두 이주민이거나, 외국인이 한국인과 재혼하면서 함께 온 중도입국 자녀도 참여하고 있다. 스텝은 음악전문가들로 꾸렸고, 60여 명의 단원들은 겨울방학을 제외하고는 매주 토요일 집합하여 음악 훈련이나 공연 연습을 하는 것이 원칙이다. ‘모두’의 활동 폭은 매우 넓다. 정부, 지자체, 방송국 등의 초청공연에 참가할 뿐 아니라 2013년 이후 ‘엄마의 나라’에서도 공연을 개최하고 있다. 큰 무대에 서는 경험은 단원들에게 큰 자국이 되며 ‘모두’가 표방한 자존감 높은 청소년 되기에도 부합하는 효과를 낳는다.

입단 초기에만 해도 긴장을 못 이겨 무대에서 입만 움직이는 모습도 더러 나왔지만, 실무 활동가들은 단원들이 경험을 치를수록 짧은 시간 안에 달라지는 모습을 보이더라고 말한다. 주눅 들거나 자신감 없는 단원이 의욕이 생기고 교우 관계가 발전하는 경우가 많다는 것이다. 아울러 합창이 주는 음악적 교육 효과인 협응력도 기대할 수 있다. 합창은 소리를 함께 내야 하기 때문에 서로 간의 협력과 조율이 필수다. 여기에서 나아가, 고학년 단원이 저학년 단원을 챙겨주거나, 공

연을 앞두고 자기들끼리 만나 연습을 하기도 한다. 부모들도 이구동성으로 큰 만족감을 드러낸다. 단원들과 부모들의 만족감은 상당수 단원이 입단할 때부터 고등학교 때까지 활동을 지속하는 것으로도 나타난다. 초등학교 때 활동을 시작한 단원들은 지금은 대학생이 되거나 사회에 진출하였다. 해외 공연의 경우 그곳이 부모의 모국인 단원들에게는 자신의 문화적 뿌리를 확인할 수 있고, 연고가 없는 단원들에게는 체험의 폭을 넓히는 데 도움을 준다. 그동안 필리핀, 베트남, 중국에서 공연을 치러냈고 가장 최근인 2019년 중국 선양에서는 현지인들로부터 케이팝 스타를 방불한 환호를 받기도 했다. 이런 경험들은 단원들의 성장에 각별한 자국이 되었다는 평가를 받는다.

화상 합창 연습 가능할까?

‘모두’에게 코로나19는 이제껏 경험하지 못한 극복 과제요 도전이었다. 지난해 확진자가 쏟아지면서 집합이 어려워져 자 한동안 모임을 멈출 수밖에 없었다. 그러나 언제까지 중단할 수는 없어서 고심 끝에 화상 모임을 도입하기로 했다. 다행히 스텝 중 웹지기 조작에 능숙한 분이 있었다. 스텝, 단원들, 부모들 모두 처음 해보는 일이니 시행착오를 겪는 일은 어쩔 수 없었다. 처음에는 화면이나 목소리가 제대로 나오지 않기도 했다. 그러나 화상 시스템이 합창의 고유한 특성이거나 단원들의 섬세한 마음을 반영하지 못하는 것은 더 큰

문제였다.

발화와 송출 사이 몇 초쯤 시간이 벌어지는 줌 화상 플랫폼에서는 단원들이 동시에 목소리를 낼 경우 우스꽝스럽게도 메아리처럼 들렸다. 스텝들은, 아무리 애를 써도 미세하게라도 소리의 차이가 나더라고 말했다. 또 자신의 모습이 다른 단원들에게 고스란히 노출되는 것을 쑥스러워하거나 가족들로부터 노래 실력을 평가받게 되는 것을 꺼리는 단원들도 많이 나왔다. 공간의 제약이 없는 비대면 교육의 한계를 발견하게 되었다. 화상교육 방식에 의존하는 것은 아이들의 감수성을 포용할 수 없다는 결론에 이르렀고 계속해서 해결책을 찾아야 했다.

그해 6월, ‘모두’는 가을에 경남이주민센터가 개최할 문화다양성 축제 공연 준비에 들어갔다. 대면 축제가 불가능하여 그 대안으로 유튜브로 축제 플랫폼을 옮기면서 ‘모두’의 공연 활동도 온라인이 주요 무대가 되었다. 유튜브에 자신의 모습이 동영상으로 속속 올라오자 단원들의 반응은 뜨거워졌다. 영상에 예쁘게 나오고 싶어서 옷차림에 관심을 기울이거나 연습을 더욱 열심히 하는 단원들이 많아졌다. 유튜브는 단원들의 의욕을 이끌어내면서 ‘모두’의 새로운 활로가 되었다. ‘모두’의 활발한 비대면 활동은 올해 5월에 유튜브에 생중계된 방송국 프로그램에 출연하는 등 최근까지 이어지고 있다. 비대면 활동의 전환이 ‘모두’에게는 오히려 좋은 열매를 거두게 했다고 볼 수 있을 것이다. ‘모두’의 지휘자 천홍아 씨는 장기적으로도 비대면 교육이 단원들에게 자긍심을 높이도록 방법을 마련하는 것이 과제라고 말했다.

도서관 활동 프로그램 모습



중도입국청소년을 위한 소규모 대면 교육

교육을 재개한 지 한 달 지난 8월, 방학 기간과 석면 공사로 몇 달 동안 등교가 어려워진 ○○초등학교 중도입국 청소년들이 합류했다. 그들 중 상당수는 고려인 후손이었고 한국어 구사 능력은 아주 낮았다. 등교를 하지 않는 기간 교육 공백의 발생을 걱정한 해당 학교 교사의 주선으로 이루어졌다. 그때만 해도 코로나19가 다소 누그러져 있었지만 9월로 접어들며 2차 유행이 시작되었다. 다시 고민거리가 생겼다. 아무리 따져보아도 중도입국청소년들에게는 온라인 비대면 교육의 전환이 맞지 않았다.

대면 활동을 최소화하는 것을 고려하고 고심 끝에 방역수칙을 철저히 준수하여, 참여자들을 4개 반으로 편성하고 1층 창원다문화어린이도서관과 4층 한국어교실에서 공간을 나누어 교육을 진행했다. 한 번 할 교육을 두 번 하는 등 업무가 더 늘어난 강사들에게는 미안한 일이었다. 그러나 땀방에도 강사들은 오히려 만족감을 드러냈다. 한 반에 참여하는 인원을 줄인 덕분에 참여자들에게 훨씬 더 밀도 높은 교육을 할 수 있었다고 말했다. 대면교육을 어떻게든 유지하려는 자구책이 거꾸로 1:1 교육에 가까운 효과를 냈다는 것이다.

아이들도 교육에 참여하는 5시간 동안 마스크를 벗을 수 없는 상황을 이해했고 한 데 모여 노는 것을 자제하는 등 사회적 거리 두기를 잘 지켰다. 아이들의 적응력은 놀라웠다. 학부모들도 높은 만족감을 드러냈다. 부모 모두 대부분 일을 하는 중도입국청소년들은 개학 이후 한동안 등교하지 못했을 때는 집에서 방치 당하다시피 한 상태였다. 아이를 놔두고 이른 아침 일터에 나가는 부모를 처지에서 아이들이 갈 ‘학교’가 있다는 사실이 얼마나 다행스럽게 느껴졌는지 충분히 짐작할 수 있다.

중도입국청소년의 국내 적응과 노력

아직은 사람들의 귀에 익숙하지 않은 ‘중도입국청소년’이라는 존재는 다문화가정 유형의 다양화가 낳은 산물이다. 2010년대 이후 외국에서 태어나 자라다 한국인과 재혼한 부모를 따라 동반 입국한 청소년들이나, 한국에 정착한 외국인 부모 사이에서 태어난 자녀가 증가하면서 이들도 다문화가정의 유형에 합류하게 되었다. 중도입국청소년에는 결혼 이민자가 한국인과 결혼하면서 본국에서 데려온 자녀뿐 아니라, 한국인과 외국인 부모 사이에서 태어난 일반적인 유형의 다문화가정 자녀 중 부모의 본국에서 성장하다가 학령기에 입국한 경우도 포함된다. 어느 경우든 개인의 문화적 정체성이 한국이 아닌 나라에 있다는 것이 공통점이다.

자신의 문화적 뿌리는 외국에 있지만 성장기 이후의 삶은 한국에서 전개할 중도입국청소년의 교육 문제는, 온 사회가 관심을 기울여야 할 사안이다. 경남이주민센터가 중도입국청소년 지원을 시작한 것은 기록상 2014년이고 그 해에 경남이주민한국어학교에서 우즈베키스탄 중도입국자 반을 편성하여 한국어를 가르쳤다. 이후 중도입국청소년이 포함된 다문화가정청소년에게 한국어교육과 체험활동을 실시하였으며, 2017년부터는 해마다 경상남도교육청의 학업중단 학생 지원 사업 중 하나로 선정되어 재정 부담을 덜었다. 강사진은 자원활동가들로 꾸렸고 교육과정은 한국어, 영어, 놀이·체험으로 편성했다. 그러다 2020년 상반기에는 코로나19의 여파로 6월까지 진행에 차질이 빚어졌다. 줌 화상 도입을 검토하지 않은 것은 아니지만 강사들 중 이 분야에 능한 사람이 없었다.

유창한 한국어 습득을 위한 선결과제

학교의 온라인 비대면 교육이 학생들에게 얼마나 교육적 효과가 있는지에 대해서는 다양한 의견이 나오고 있다. ‘모두’와 중도입국청소년 사례에 국한하여 본다면, ‘모두’는 비대면 체제에 잘 적응했지만 중도입국청소년들에게는 비대면 교육을 시도조차 하지 못했다. 평소 대면 교육에 익숙한 ‘모두’에게 비대면 교육의 전환은 대면교육의 연장이 될 수 있지만, 중도입국청소년들에게 비대면 교육은 대면교육을 대체할 수 없었다.

한국이 아직은 낯선 남의 나라일 뿐인 중도입국청소년들에

게 가장 필요한 것은 한국어에 하루빨리 익숙해지는 것이다. ‘외국어’가 빨리 늘려면 책이나 인터넷이 아니라 현지인과 가까이 만나 상대의 말을 듣거나 입모양이나 표정을 익히는 활동이 필수적이다. 이는 대면 활동이 요구되는 일이다. 특히나 어른이 없는 빈집에서 아이 혼자 줌 수업에 집중하기를 기대할 수 있을까. 중도입국청소년들에게 줌 화상은 서로 간의 체온을 전혀 느낄 수 없는 먼 세상일 뿐이다. 중도입국청소년들에게 화상 교육을 진행한 경험이 있는 한 교사는 고개를 절레절레 흔들기도 했다. “나부터도 재미가 없었어요. 학생들이 알아듣는지도 도무지 알 수 없었고.”

사회적 거리 두기가 아무리 높은 단계로 강화되더라도 우리 사회가 대면이 필요한 학습자들의 처지를 어떻게든 감안하면 좋을 것이다. 물론 중도입국청소년도 적응할 수 있는 온라인 교육방법을 개발하는 것은 필요하다. 그러나 한국어 능력을 포함하여 학습능력이 크게 떨어지거나 부모의 지원을 기대하기 어려운 중도입국청소년을 원격교육체제에 정착시키려면 별도의 교육적 지원 등 선결할 과제가 산적할 것이다. 방역 위기는 새로운 위기를 만들어낸 것이 아니라 이미 해결했어야 할 과제나 잠복하고 있던 위기를 절실하게 도드라지게 했다는 생각을 하게 된다.

코로나19로 교육취약계층의 위기가 가중되었다는 진단이 나오고 있으며, 그 사례 중 하나로 다문화가정청소년이 거론되고 있다. 그러나 경남이주민센터의 사례는 다문화가정청소년이 똑같이 코로나19에 취약하다고 일률적으로 말하는 것을 경계하고 있다. 일반적인 다문화가정청소년과 중도입국청소년을 통칭하여 ‘이주배경청소년’이라고도 하지만, 이렇게 묶어버리기에는 그들은 닮은 점 못지않게 다른 점이 드러나는 존재들이다. 어떤 유형의 청소년은 내국인 청소년과 별반 다르지 않기도 하고, 또 다른 유형의 청소년은 매우 취약한 환경에 있기도 하는 등 처지가 서로 같지 않다. 이러한 차이가 비대면 교육의 성패에까지 영향을 미친다고 말할 수 있다.

각자의 유형이나 처지에 따라 정책적 접근도 달라야 함을 잊지 않는 것, 그것이 인간을 관념이 아닌 현실적 존재로 대하는 태도이며 정책의 성공을 이끄는 열쇠라고 생각한다. 방역 위기는 우리 사회가 협심하여 함께 대응해야 하지만, 그 대응 방식은 처지에 따라 달라질 수 있는 것이다.

도움이 되는 링크

- 1 **경남이주민센터**
<http://mworker.or.kr/xe>
- 2 **창원다문화어린이도서관**
<http://www.mlibrary.or.kr/>
- 3 **다문화소년소녀합창단 ‘모두’ 코로나19 극복을 위한 댄스 챌린지**
https://www.youtube.com/watch?v=tC_sJ-OjeWk

누리보듬의 상상은 현실이 되다!

류보배

달성군청소년센터

다문화청소년 방과후아카데미

누리보듬 팀장

2020년 1월에 입사하여 현재까지

청소년들의 행복하고 긍정적인 성장을 위해

담임선생님들과 주야장천 열심히 운영 중

nrbd1388@naver.com

아크릴판이 설치된 누리보듬 교실



달성군청소년센터 누리보듬 방과후아카데미

달성군청소년센터 누리보듬 방과후아카데미는 정원의 50%이상이 다문화가정 청소년으로 이루어진 특별형 청소년 방과후아카데미입니다. 달성군 지역 특성상 공단에 근무하는 외국인 근로자 가정의 청소년이 많으며 청소년의 부모님은 대부분이 맞벌이입니다. 상당수의 부모님이 주·야간 교대 근무를 하고 있어 방과 후에 돌봄이 필요한 상황입니다. 그래서 누리보듬 청소년 방과후아카데미는 다양한 나라의 청소년에게 방과 후 생활 관리, 정서지원, 보호 등의 종합 서비스를 지원하고 있으며 이를 통해 청소년 스스로 자립할 수 있는 역량을 배양할 수 있도록 돕고 있습니다. 또한 청소년들이 다양한 나라의 또래들과 소통하며 서로의 언어와 문화를 이해하고 이 과정에서 '배려하는 긍정적 사고'를 형성하여 행복하게 성장할 수 있도록 노력하고 있습니다.

2021년 누리보듬 방과후아카데미는 '누리보듬의 상상은 현실이 되다'라는 슬로건을 기반으로 청소년들에게 새로운 경험의 기회를 제공하고자 합니다. 특히 이주배경을 가진 청소년들의 삶의 질 향상을 돕고자 변화하는 시대에 발맞춘 산업 기술 체험(3D프린팅 및 IOT 기술 등)과 모국어가 아닌 언어를 사용하는 다문화가정 청소년 언어 촉진 프로그램(이중언어 동아리 활동, 한국어 멘토링 프로그램 등)을 계획 및 실시하고 있습니다. 이렇듯

타 지역의 방과후아카데미 운영 환경과는 조금 다른 상황 속에서도 누리보듬 청소년들은 지역사회 안에서 나눔의 기쁨과 함께하는 즐거움을 배우고 서로 존중하며 긍정적으로 자라나고 있어 보람을 느낍니다.

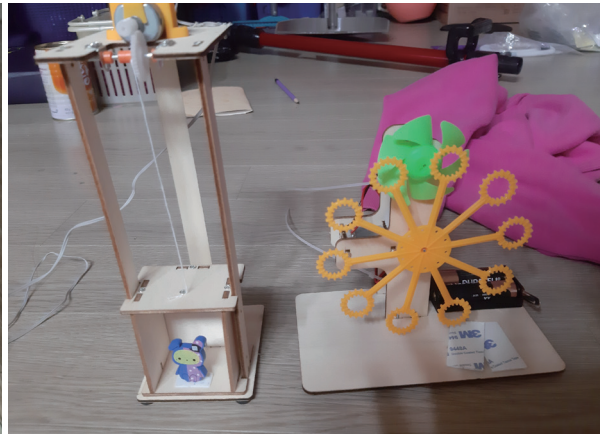
비대면 온라인 교육과 소규모 대면 교육

지난해 2월부터 코로나19의 영향으로 누리보듬 방과후아카데미는 짧은 기간이지만 휴관을 실시하였습니다. 휴관과 동시에 돌봄 공백이 찾아왔고 이를 조금이라도 해결하기 위해 먼저 총 111일(2020년도 91일분, 2021년 20일분)에 해당하는 간편식 및 간식거리를 각 가정에 제공하여 돌봄 공백을 해소하였습니다. 그럼에도 집에서 긴 시간을 보내야 했던 청소년들은 하루빨리 센터에 오고 싶다는 센터 재개관을 손꼽아 기다렸습니다.

코로나19로 인해 활동적인 대면활동은 힘들었지만 지역사회 연계 프로그램(달성군 건강가정다문화가족지원센터 연계 다문화청소년 재능성장지원사업) 및 비대면 실내 프로그램(식물키우기, 나노블록조립, 과학실험키트 활동)을 제공하여 창의역량개발 및 학습지원도 꾸준히 하였습니다. 가정에서 할 수 있는 실내 프로그램의 경우 코로나19 여파로 집안에 머무르는 시간이 많고 상대적으로 외부활동 시간이 줄어들어 따라 나타날 수 있는 무

코로나19 긴급 간식꾸러미





표고버섯 기르기
과학키트
과일청만들기

기력증을 해소하는 데 초점을 맞추어 기획하였습니다. 그래서 여가활동 위주로 프로그램을 구성하였고 키트 프로그램의 경우 박스로 포장하기보다는 종량제 봉투를 활용하여 배달하니 쓰레기도 줄일 수 있었습니다. 또한 코로나로 인해 침체되어 있는 청소년들의 마음을 어루만지기 위해 달성군청소년상담복지센터와 연계하여 1:1 동반자 상담 프로그램을 운영하여 청소년들의 심리 안정을 지원하였고 학부모님들로부터 누리보듬 방과후 아카데미에 대한 신뢰 얻기도 하였습니다.

그러나 대부분의 비대면 프로그램이 한국어로 운영되고 또 한국 문화에 기초하여 만들어진 프로그램이다 보니 아직 한국어 실력이 유창하지 않고 한국 문화가 낯설게만 느껴지는 이주배경청소년들의 흥미를 불러일으키기엔 한계가 있었습니다. 온라인 프로그램에 접속하는 단

계부터가 한국어로 표기되어 있는데, 전화 통화를 통해 각 가정에 있는 청소년들에게 접속 방법을 설명하기란 쉽지 않은 일이었습니다. 요약하자면 청소년들의 한국어 실력이 높지 않은 상황에서 비대면 온라인 프로그램을 운영할 시 그 효과성이 낮았다는 것입니다.

그래서 고심 끝에 소규모 비대면 프로그램을 운영하기로 하였고 아이들과 안전하게 대면 프로그램을 진행할 수 있도록 방역수칙을 준수하는 데 집중하였습니다. 하루에 두 번 열 체크를 하였고 쉬는 시간엔 화장실조차 담임선생님의 지시 아래 가게 되었습니다. 방역수칙에 따라 2M 거리 두기를 위해 더 큰 공간으로 모든 짐을 들고 이동을 하여 수업을 진행하였습니다. 더불어 모든 교실의 책상 위에 아크릴 판을 설치하여 청소년들이 안전하게 프로그램에 참여할 수 있었습니다.

도움이 되는 링크

① 달성군청소년센터
<http://www.dsyc.kr>

② 누리보듬 아카데미 인스타그램
https://instagram.com/nrbd_bc?utm_medium=copy_link

아크릴판으로 조금은 답답한 교실 상황 속에서도 누리보듬 청소년들은 또래 청소년들과 어울리며 즐겁고 적극적으로 프로그램에 참여하였고 재미있다고 해주어 선생님들을 뿌듯하게 하였습니다.

누리보듬 방과후아카데미 미래와 지원책

다문화형 청소년 방과후아카데미를 운영하면서 이주배경청소년 유형별 특징을 고려한 실질적인 지원이 많이 필요하다는 것을 느낍니다. 특히 중도입국청소년의 경우 한국어가 서툴고 한국문화를 상대적으로 낯설게 느끼기 때문에 별도의 지원이 필요하다고 봅니다. 비대면 온라인 프로그램의 경우에도 언어적·문화적 문제로 참여가 어려워 대면 프로그램으로 전환하였기 때문입니다. 또한 대면 프로그램을 운영하기 위해 작년에 교실을 이동하여 수업을 하였는데, 관련하여 거리두기 지침을 지키기 위한 공간 재정비 혹은 증축을 해야 할 필요성도 보입니다.

그리고 중도입국청소년 프로그램의 경우 실무자가 중도입국청소년들과 쉽게 연락하고 소통할 수 있도록 즉시번역이 되는 채팅 앱이 있으면 매우 도움이 될 것이라는 생각도 하였습니다. 더불어 중도입국청소년이 한국에 잘 적응할 수 있도록 한국에서 주로 사용하는 앱을 소개

하는 교육을 진행한다면 중도입국청소년들에게 실질적인 도움이 되리라 생각합니다. 추가적으로 언어 지원(통·번역) 서비스, 외국인 부모의 경제적·정서적 지원 등을 통해 청소년들이 조금 더 원활하고 수월하게 한국에 정착하며 살 수 있었으면 합니다.

다양한 문화와 함께 어울려 살아가는 누리보듬 방과후 아카데미 청소년들은 대한민국을 이끌어갈 미래의 주역들이기에 지역사회의 많은 관심과 사랑 속에서 바르고 행복하게 성장하도록 노력하겠습니다.

결국 아기 거북이는 잘 헤쳐 나갔다!

양소정

前이주배경청소년지원재단 진로한국어 강사

이주배경청소년재단과의 인연으로

주로 이주배경청소년 대상

한국어교육을 해오고 있으며

현재 용산교육복지센터에서

초등 한국어 강의에 집중하고 있다.

zlato77@hanmail.net

끊임없이 몰아치는

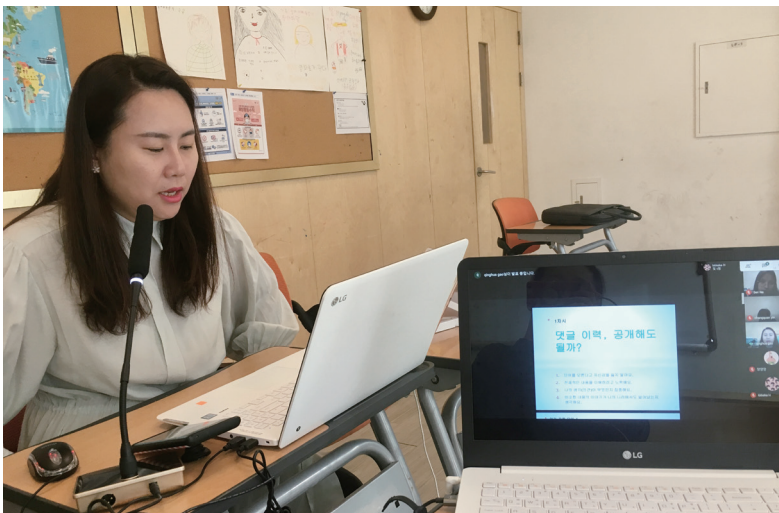
거센 파도와 아기 거북이

거침없이 바닷가로 향하던 아기 거북이가 거센 파도의 힘에 다시 모래사장으로 쓸려 자꾸만 제자리로 돌아오는 것처럼, 한국 사회로 향한 문을 두드려도 답이 나오지 않아 이 길이 내 길이 아닌가 하며 매일, 매시간을 고민하는 사람들이 이주배경청소년들이 아닌가 싶습니다. ‘한국어를 잘하게 되면 내게 기회가 올까’, ‘어렵다는 토픽 6급을 따면 내게 기회가 올까’, ‘대학을 가면, 직장을 얻으

면 내게 기회가 올까’ 학생들은 늘 고민을 합니다. 그러나 어디서, 무엇부터 시작해야 하는지 몰라 헤매는 경우가 있습니다. 이렇듯 대한민국 국민이라면 누구나 받을 수 있는 기본 교육을 이주배경청소년들은 받지 못했거나, 받을 기회를 놓쳤거나, 혹은 받았다고 해도 이곳은 내 나라가 아니기에 새롭게 시작해야 하는 부분들이 많습니다. 학생들의 이러한 고민을 해결해 준 것이 바로 ‘진로한국어교육’과 ‘진로직업교육’을 목표로 한 이주배경청소년재단의 ‘진로직업프로그램’입니다.

아무도 예상하지 못했던 코로나19로 학생들의 교육 공

‘비대면 수업’ 상상이 현실이 된 순간



난관과 문턱을 넘어가며 열중!



백을 막기 위해 시작한 비대면 수업은 처음엔 기관, 강사, 그리고, 학생 모두에게 도전이었습니다. 우리가 상상만 해 왔던 온라인 비대면 수업을 하루아침에 구축해야만 했습니다. 기관과 강사는 어떤 플랫폼을 써야 할지, 어떤 디바이스가 필요한지, 어떤 식으로 수업을 해야 효과적인지, 수업과 과제의 비율은 어떻게 해야 할지, 그리고 수업에서 중요한 비언어적 요소들을 어떤 식으로 풀어내야 할 것인지 등등 수업 시작 전 많은 토론과 고민을 하였습니다. 이러한 토론과 고민은 가장 최선의 결과를 낼 뿐 최고의 결과를 낳는 것은 아니었습니다. 평생 이메일 주소조차 없고, 정보 획득을 위한 인터넷 검색조차 할 기회가 없었던 학생들이 새로운 환경의 첨단 수업에 바로 적응하지 못했기 때문입니다. 컴퓨터 수업은커녕 이메일, 전자서류 작성조차 경험이 없는 학생들은 온라인 수업의 가장 기본인 플랫폼 접속을 위한 계정 만들기부터 난관에 부딪혔습니다. 온라인 수업 첫날 강사와 학생들의

전반적인 관리를 맡으신 프로그램 담당 선생님은 숨죽이며 학생들을 모니터 앞에서 기다렸습니다. 한 명 한 명 온라인 수업 장소로 모여드는 모습이, 수업은 시작도 안 했는데 벌써 큰 문턱을 넘고 있는 느낌이었습니다. 학생들 모두 ‘무사히’ 구글 미트 수업에 참여했을 때의 그 뿌듯함을 지금도 잊을 수가 없습니다.

온라인 수업의 관건! 집중을 위한

환경 조성

수업의 구성은 ‘비즈니스 한국어’, ‘한국어 말하기’ 그리고 ‘바리스타 필기 수업’으로 이루어져 있습니다. 작년에는 짝 활동 등 ‘쌍방향’ 소통에 어려움이 있는 온라인 수업의 단점을 보완하기 위해 ‘온라인 맞춤 말하기 수업’을 개설하였고 해당 수업은 학생들의 한국어 수준과 집중력 향상을 위하여 두세 명의 학생으로 이루어진 소규모 형태로 진행하였습니다. 반면, 바리스타 필기 수업은 2급 자격증을 준비하고 있는 학생 전원을 대상으로 수업을 진행했습니다.

온라인 수업의 어려움은 생각지도 못한 크고 작은 문제로 이어졌습니다. 첫 번째는 수업 중 원활하지 않은 음성 지원 문제였습니다. 1:1 수업은 괜찮았지만, 두 명 이상 수업 시 음소거를 해 놓지 않으면 잡음과 소리 울림 등 음성 지원에 문제가 생겨, 수업 진행을 방해하였습니다. 두 번째는 학생들의 과제 수행의 문제였습니다. 온라인 수업의 한계로 학생과 강사의 소통 부족이 생길 수밖에 없는 환경에서, 과제는 학생들의 학습 결과물과 관련하여 매우 중요한데, 대면 수업 때와는 달리 학생들에게 과제에 대한 피드백과 과제 수행 중 발생한 의구심 해결 등에 적절하게 대응하기 어려웠고, 이러한 것들이 과제 수행 결과에 반영되어 학생 간 성취도 편차가 발생하는 경우가 있었습니다.

특히 온라인 수업의 특성상 로그인을 하면 소통이 시작되고, 로그아웃을 하면 강사와의 소통이 완전히 차단되므로 학습 성취도를 높이기 위해서는 교육 이후 개인의 복습 및 예습이 매우 중요하다고 생각합니다. 그러나 체계적인 교육 환경에 노출된 기간이 상대적으로 짧은 이주배경청소년들의 경우 의지를 발현하기가 쉽지 않았습니다. 마지막으로 외부적 환경에 의한 수업 집중도 저하 문제가 있었습니다. 구체적인 사례별로 정리하면, 다음과 같습니다.

사례 1. 인터넷 환경 불안

학생들은 수업 참여 의지가 강하고 적극적이었으나, 인터넷 연결이 안 되는 경우, 와이파이 구역이 아니면 수업이 어려운 경우 등 시스템 문제가 발생하여 수업의 집중도가 떨어지는 경우가 있었습니다.

사례 2. 독립된 수업 공간 미확보

온라인 수업의 큰 장점은 집에서 편하게 교육을 받을 수 있는 것인데, 수업 중 부모님 심부름을 가는 경우, 수업 중 가족들이 대화를 거는 등 가족들의 지지를 받지 못한 환경에서 수업을 진행하는 경우도 있었습니다.

사례 3. 최적화된 디바이스 부족

온라인 수업을 진행하기 위해 절반 이상의 학생들이 노트북이나 태블릿 컴퓨터보다 상대적으로 작은 화면을 가진 핸드폰을 이용했는데, 한국어가 미숙한 상태에서 작은 화면을 이용하여 수업자료를 보다 보니, 집중도가 급격히 저하되는 것을 느꼈습니다. 심지어 어떤 학생은 침대에서 핸드폰을 이용하여 수업을 듣다가 잠이 든 사례도 있었습니다.

거센 파도를 헤엄쳐 가는 데

필요한 것?

이 같은 온라인 교육의 문제점을 극복하고 효과적인 온라인 수업을 위한 방안을 몇 가지 제안드리고자 합니다. 첫째, 외부적 환경에 의한 학습 방해를 최소화하기 위해 '지역, 권역별 온라인 수업을 위한 인터넷 수업 장소 제공'입니다. 안정적인 와이파이 지원과 독립된 공간은 이주배경청소년 온라인 수업에서 가장 기본이 되는 부분이 아닐까 싶습니다. 둘째, '기본적인 컴퓨터 활용교육'입니다. 요즘 '인터넷 중독, 핸드폰 중독'이라는 말이 있지만, 학생들이 오랜 시간 IT 환경에 노출되었다는 것만으로 컴퓨터 활용이나 인터넷 활용능력이 좋다고 볼 수는 없을 것입니다. 이메일 계정조차 만들어본 적이 없는 학생들에게 우리나라의 포털 사이트를 활용하는 방법, 한국어 사전 이용법 등 기초적인 인터넷 교육을 실시하면, 학습을 위한 보조수단이 될 것입니다. 또한, 대면 수업의 부재로 학생들 간의 상호 교류가 없는 상황에서 위와 같은 교육은 상호 교류의 밑바탕이 되어 줄 것입니다. 셋째, 프로그램 참가 학생의 보호자를 대상으로 하는 '프로그램 이해 교육'입니다. 학생들의 교육목적 달성과 효과적인 온라인 수업을 위해 보호자의 도움은 필수 요소라고 생각합니다. 이 교육으로 학생의 학습의지 향상 및

온라인 수업환경 조성에 도움을 줄 것으로 생각합니다. 넷째, 온라인 교육에 맞는 시스템의 발전입니다. 한국어에 미숙한 학생들은 작은 스피커로 듣는 강사의 말이 잘 들리지 않거나 이해가 되지 않을 수 있습니다. 강사의 말이 동시통역되어 자국어로 자막으로 볼 수 있다면 귀로는 한국어를 듣지만 이해되지 않는 경우 자막을 참고한다면 효과적인 수업이 이루어지지 않을까 합니다. 알을 갓 깨고 나온 거북이에게 '잘할 수 있어'라고 외쳐주 기보다는 파도를 헤치고 나갈 수 있는 현실적인 도움이 되는 사안들을 하나하나 해결해 주는 것이 우리가 해줄 수 있는 가장 큰 선물이지 않을까 싶습니다. 코로나19로 인하여 어렵게 시작하고 마무리된 수업의 마지막 날 우리는 이야기했습니다. '그럼에도 불구하고 우리는 모두 잘 해냈다'라고. 온라인 수업에 대한 기관의 전폭적인 지지와 강사의 고뇌는, 코로나19 보다 더 어려운 상황이 올지라도 '결국 우리는 잘 헤쳐 나갔다'라고 자평할 것입니다.

도움이 되는 링크

① 중도입국청소년을 위한 진로교육 한국어 교재가 필요하다면?



중도입국청소년을 위한
진로교육 한국어1
<http://www.rainbowyouth.or.kr/bbs/board4/16346>

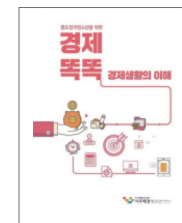


중도입국청소년을 위한
진로교육 한국어2
<http://www.rainbowyouth.or.kr/bbs/board4/16347>



중도입국청소년을 위한
진로교육 한국어3
<http://www.rainbowyouth.or.kr/bbs/board4/16348>

② 중도입국청소년을 위한 경제 교육 교재 및 매뉴얼이 필요하다면?



중도입국청소년을 위한
경제똑똑 경제생활의 이해(교재 및 매뉴얼)
<http://www.rainbowyouth.or.kr/bbs/board4/16341>



'그럼에도 불구하고
우리는 모두 해냈다'

비대면으로도 감수성 교육이 되나요?

송소라

이주배경청소년지원재단 개발협력부에서
'청소년 다문화감수성 증진 프로그램'
사업운영을 담당하고 있다.
'다가감'을 통해서 나를 포함한 모두가
있는 그대로 존중받고, 스스로를 사랑하며
살 수 있는 사회가 되기를 꿈꾼다.
ssr1436@rainbowyouth.or.kr

다양성+감수성=“다가감(多加感)”은?

청소년 다문화감수성 증진 프로그램(줄여서 '다가감')은 민족, 국가, 성, 계층, 장애, 연령 등
'다양한 문화=다문화'에 대한 '감수성' 증진을 통해 청소년들이 시민역량을 강화할 수 있는 활동형
교육 프로그램이다. 초등 고학년생과 중학생을 대상으로 하며, 다양성·관계성·보편성의 3가지 상위 영역과
9가지 하위 핵심 역량을 단계적으로 키울 수 있도록 12차시의 모듈형으로 구성되어 있다. 2013년 개발된 이래,
2014년부터 7년간 누적 약 1만 7천여 명의 학생들이 참여했다. 다양한 문화적 배경을 가진 사람들을 이해하고
소통하는 연습을 할 수 있도록, '다가감'은 게임, 역할극, 토론 등 다양한 활동과 체험으로 진행되며,
이는 참여자들의 만족도가 높은 가장 큰 이유이다.

부딪히고 깨지며 성장한

지난 1년

사회 전반을 강타한 코로나19의 영향은 '다가감'도 피할 수 없었다. 참여자 간의 상호작용을 통한 정서적 경험, 행동 훈련은 감수성 교육의 가장 핵심적인 요소인데, 원격 수업으로의 전환, 거리 두기 방침은 가히 치명적이었다. 특히 학교 현장의 원격 수업 도입 초반에는 녹화된 동영상 강의를 요청하는 경우가 많았는데, 프로그램 취지와 효과성을 고려하면 적절한 방식은 아니었다. 작년 한 해는 최선의 방식을 찾기 위해 부딪히고 깨지는 것을 반복했다.

2020년은 실시간 원격 수업 환경이 갖추어지지 않은 교육 환경을 고려하여 주로 강의 녹화 영상을 제공하였고

비교적 환경이 갖춰진 학교에 한해서는 zoom, google meet 등을 활용한 실시간 온라인 수업을 진행하였다. 2021년이 되고 학교에서도 실시간 원격 수업 환경이 갖춰지면서 실시간 온라인 수업을 주로 진행하고 있다. '다가감'은 12차시의 긴 호흡의 프로그램인 만큼 학교의 등교 일정에 따라 대면 교육과 온라인 교육을 병행하여 유연하게 진행되고 있다. 작년 경험과 참여 후기를 바탕으로 강의 녹화 영상 제공은 지양하고 있지만 여전히 요구하는 기관에게는 재단 유튜브 채널을 통해 영상을 제공하여 댓글을 통해 강사와 참여 학생 간의 소통이 이루어질 수 있도록 변경하여 운영하고 있다.

강사 보수교육을 통한

유연한 대처

작년 초여름 코로나19 장기화가 예상되면서 '다가감'도 대비를 해야 했다. 당장 프로그램 내용을 대대적으로 개편하기는 어려운 상황이니, 일단 할 수 있는 것은 매년 진행하는 강사 보수교육이었다. 코로나19 확산 초기 '다가감' 온라인 비대면 교육 운영을 검토하면서 강사를 대상으로 설문조사를 진행했을 때, 과반의 강사(62.5%)들은 온라인 비대면 교육 방식이 '다가감'에 적합하지 않다고 했고, 온라인 비대면 교육을 온전히 진행해본 경험이 있는 강사(22.5%)도 적었다. 특히 실시간 온라인 수업을

다가감 운영강사 보수교육 안내문

청소년 다문화감수성 증진 프로그램

운영강사 보수교육

2020. 8. 27. (목) 13:30~17:20

☒ 주제1: 코로나19 시대의 '낙인찍힌 몸'
☒ 주제2: 다가감 프로그램의 비대면 교육방식 적용 사례

실시간 온라인 교육으로 운영됩니다.
세부 일정과 온라인 강의실 입장은 추후 공지합니다.

온라인 비대면 교육의

질적 성장과 노력

운영해본 경험이 있는 강사는 10%밖에 되지 않았다. 온라인 비대면 교육으로 '다가감'이 운영되었을 때 얼마나 효과적일지, 적합한 교육 방식인지 근본적인 논의가 먼저 이루어질 수 있었다면 좋았겠지만, 강사 보수교육의 내용은 실제로 활용할 수 있는 것이 우선이라는 판단이 들었다. 담당자로서의 판단과 강사의 수요를 바탕으로 8월과 12월 2회의 보수교육에서 1)'다가감'의 온라인 비대면 교육 운영 경험 공유, 2) 영상 편집 기초 교육 3) 발음과 목소리 톤 교육을 기획했다. 보수교육은 온라인 비대면 교육 방식에 빠르고 유연하게 대응하기 위한 실천 교육이었다는 점에 대해 좋은 평가가 있었다. 발음과 목소리 톤 교육은 청각적 요소가 중요해지는 온라인 수업 환경에서는 물론 마스크를 상시 착용해야 하는 대면 수업에서도 유용한 교육이었다는 평가가 있어 보람이 있었다. 다만 보수교육을 진행한 온라인 회의 플랫폼이 낡아서 풍부한 교류의 장을 만들지 못했다는 점, 교육 콘텐츠 부분을 크게 다루지 못했다는 점은 아쉬운 점으로 남는다.

급격한 온라인 비대면 교육으로의 전환에도 불구하고 2019년 개정된 중등용 프로그램 매뉴얼, 강사 보수교육, 강사 아이디어(대체 활동 관련)를 기반으로 하여 여전히 '다가감'은 인기리에 운영되고 있다.

한 강사님께서 중학교에서 진행하신 관계성 영역 소통 차시의 ‘소통, 어떻게 할까’ 활동이 좋은 예이다. 활동은 몇 가지의 상황 카드를 제시하고 대표 학생 2명이 상황의 당사자가 되어 역할극을 진행한다. 나머지 학생들은 관찰자가 되어 두 대표 학생의 소통이 잘 이루어졌는지 아닌지, 이유는 무엇인지 등 자신의 생각을 채팅창에 자유롭게 쓴다. 대면 수업이었다면 대표 학생들에게 집중하지 못하고 중간에 끼어들거나 소란스러웠을 가능성이 컸겠지만, 온라인 환경에서는 관찰자들이 마이크를 끄고, 역할극에 참여하는 2명의 대표 학생에게 집중할 수 있어, 좀 더 느끼고 생각할 수 있는 효과적인 활동이었다. 한편 증등 프로그램 관계성 영역 협력 차시에는 다양한 사람들과 함께 살아가기 위해 필요한 시설, 서비스를 기획하여 전지에 도시를 그리고 도시 규칙을 만드는 ‘공존 도시 만들기’ 모둠 활동이 있다. 해당 활동 온라인 수업에서는 워크북 작성 형식으로 개별 진행하는 경우가 많다. 개별 활동이더라도 모두의 생각을 공유하는 시간을 통해 협력과 공존의 가치를 전달할 수는 있지만, 실제 모둠 활동을 통해서 하나의 결과물을 만드는 과정에서 몸으로 느끼는 ‘협력’이라는 측면에서는 한계가 있어 아쉬움이 많은 차시다.

이와 같이 온라인 비대면 교육이 가진 장점과 단점을 경

험하며 강사 저마다 노력하고 계시지만, 프로그램 담당자로서는 어떤 강사가 프로그램을 운영하더라도 균등하고 질 높은 효과적인 프로그램을 제공할 수 있도록 지원하고 참여자의 만족도를 높이는 것이 중요하다. 이를 위해 온라인 교육 환경을 분석하고 이에 적합한 매뉴얼, 프로그램 개발·보완을 할 수 있도록 지원하려 노력하고 있다.

온라인 비대면 교육의 무한한 가능성

그렇기에 온라인 수업 환경을 표준화할 필요가 있다고 본다. 하드웨어적인 면에서는 온라인 수업을 위한 표준화된 기자재 목록을 만들거나 소프트웨어적인 면에서는 교육 현장에서 사용하고 있는 온라인 플랫폼을 통일하는 것이다. 그러나 여전히 기관 및 강사마다 제각각 다른 환경에 처해 있기 때문에 재단에서는 제한된 자원을 기자재와 플랫폼 사용을 위한 강사 교육에 더 많이 할애해야 하거나 강사의 개별 노력에 기댈 수밖에 없다. 만약 온라인 수업 환경의 표준화가 이루어진다면 온라인 운영 관련 기술보다는 교육 콘텐츠에 집중한 강사 교육을 기

획할 수 있고 ‘다가감’의 질적 향상과도 연결될 것이다. 콘텐츠가 개발되고 온라인 교육 환경이 개선되면, 온라인 다가감 교육은 앞으로 무한한 가능성이 있다고 생각한다. 대면 수업에서는 발표에 소극적인 학생들도 온라인 수업 환경에서는 채팅을 통해 적극적으로 자신의 생각을 이야기하고 참여한다. 지리적 제한이 없으니 강사 파견이 어려운 지역의 기관에도 프로그램 보급이 가능하다. 여기에서 더 나아가 온라인 교육 환경에서 실시간 통역 프로그램을 도입해서 한국어 능력과 상관없이 ‘다가감’에 자유롭게 참여할 수 있다면? 메타버스 세계에서 운영할 수 있는 ‘다가감’이 개발된다면? 상상에 현실적인 지원과 기술이 접목된다면 ‘다가감’이 추구하는 이주배경청소년과 선주민 청소년 간의 통합 교육에 한 발 더 다가갈 수 있을 것이다.



도움이 되는 링크

1 2021년 청소년다문화감수성 증진 프로그램(다가감) 운영기관 모집 공고
<http://www.rainbowyouth.or.kr/bbs/rwdboard/16367>

2 다문화 인식개선 온라인 콘텐츠 교육 자료가 필요하다면?

[다(多)가치 모여라! 무지개스타그램]
1화 내가 좋아하는 건(다양성)
<https://youtu.be/~NCSnJP3wsY>



[다(多)가치 모여라! 무지개스타그램]
2화 편견과 배려 사이(보편성)
https://youtu.be/P6kYh_il6KM



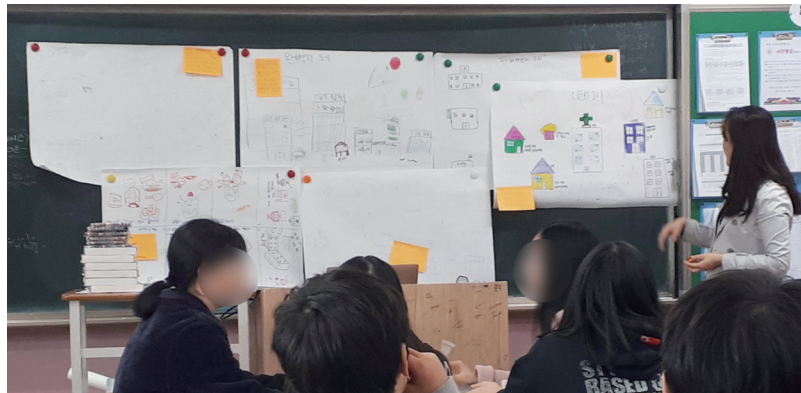
[다(多)가치 모여라! 무지개스타그램]
3화 한 걸음 가까이(관계성)
https://youtu.be/fi_w9GaWzww



공존을 위한 사칙 연산



공존도시 만들기 조별 활동



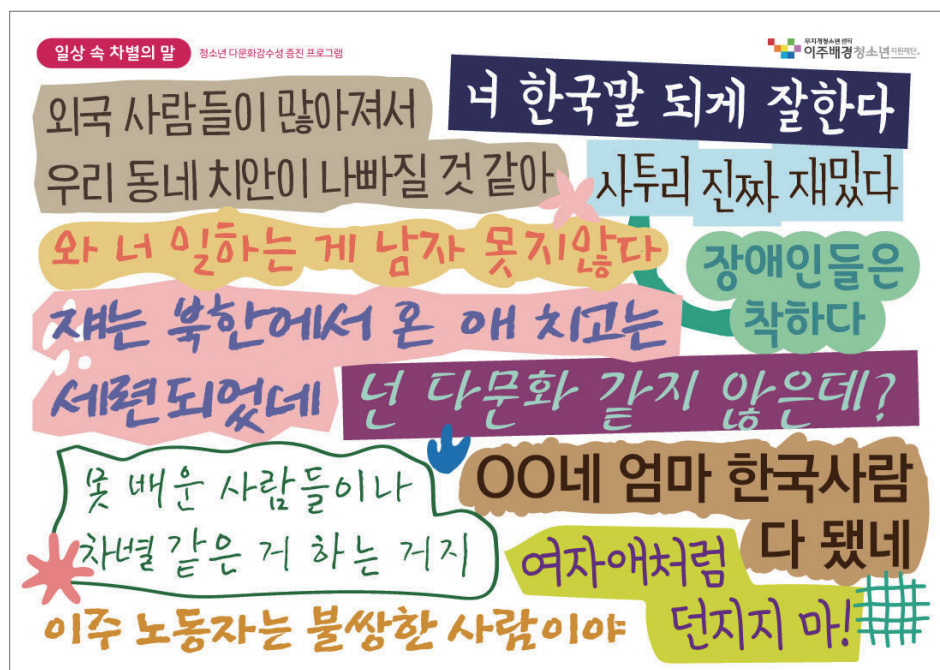
공존도시 만들기 오프라인 대면 수업

우리는 얼마나 다가가고 있을까?

김미숙

인희상호소통문화연구소 소장이자
광운대 평생배움연구소 수석연구원으로
이주배경청소년지원재단의
다가감 프로그램 강사로 활동 중이다.
jsw7138@hanmail.net

다가감 교구 은근한 차별의 말 스티커



어느새 7년, 그 처음을 떠올리며

2015년부터 시작된 이주배경청소년지원재단과의 인연은 올해 7년째로, 나는 청소년들의 다문화감수성 증진을 위해 활동 위주의 교육을 하고 있는 다가감 프로그램 강

사이다. 처음으로 다가감을 통해 청소년을 만났던 것은 ○○중학교 자유학년제 주제 선택 활동의 일환으로, 다가감을 선택한 1학년 36명의 다양한 학생들을 만났다. 다가감은 체험과 의미를 바탕으로 하는 경험 교육 기반 활동형 프로그램으로 활동 시 적절한 참여 인원과 공간, 그리고 참여 학생의 참여에 대한 자발적 의사가 기본

적으로 필요하다. 당시 ○○중학교에서 진행된 다가감 활동으로는 1차시 ‘취향별로 모여요’, 6차시 ‘한 발 앞으로’, 8차시 ‘협력의 탑 쌓기’ 등이 있었는데, 예상보다 모둠 활동을 구현할 장소가 협소하고 활동 대비 참여 인원이 많아 한 명의 강사가 모둠별 활동을 진행하고 결과를 의미화하여 나누기엔 시간이 부족하였다. 이와 같은 상황은 다가감 프로그램 공통 매뉴얼이 있었음에도 불구하고 각 학교별로 공간 및 인원 상황이 매우 상이하여 강사와 재단, 그리고 해당 학교에 커다란 숙제처럼 다가왔다. 프로그램 운영상에 드러나는 문제들은 고스란히 프로그램 수혜자에게 할 학생들에게 돌아가게 되어 반드시 개선이 필요했다. 재단과 강사는 학교에 다가감 프로그램에 필요한 적정 공간 및 인원 그리고 활동형 프로그램의 특성에 관한 안내를 다시 하였으며, 학생들에게도 프로그램에 활동 참여가 많이 있음을 안내하여 선택 시 고려할 수 있도록 요청하였다. 더불어 ‘활동 공간이 부족할 때’, ‘비자발 참여가 많을 때’, ‘구성 인원이 많을 때’ 등으로 상황을 나누어 다양한 상황에 최적화된 교육이 가능할 수 있도록 기본 다가감 프로그램을 재구성하였다. 어려움이 있었던 만큼 감동도 컸던 ○○중학교 사례는 강사인 나에게 환경과 상황에 따라 움직이는 다가감 프로그램이 만들어져야 함을 깨닫게 해주었다.

다가감 활동을 담아낸 동영상 교육의 의미

코로나19 상황과 함께 다가감은 또 다른 움직임을 만들어 내야 했다. 코로나19는 동영상 강의와 실시간 화상강

의 등 ‘비대면 온라인’에 적합한 강의 기법과 프로그램의 재편성을 촉발케 하였다. 코로나19라는 어려움 속에서 나는 동영상 강의로 2020년 5월 □□중학교 청소년들과 다가감 프로그램을 통해 만나게 되었다. 총 6회차 과정 중 5회차는 동영상을 제작해 제공하였고, 마지막 1회차는 학교에서 학생들을 만나 프로그램을 진행하였다. 강사로서 동영상 제작 시 크게 고민이 되었던 지점은 학생들의 집중력과 활동형 프로그램 목표 구현이었다. 그래서 동영상은 학생들의 집중도를 고려하여 30분짜리 2개로 나누어 제작하였으며 각 차시 필수 활동을 동영상 이기에 생략하는 것이 아니라 동영상을 통해 인지적으로 활동을 의미화할 수 있도록 간단하면서도 쉽게 최소화하여 담아내고자 노력하였다. 마지막 6회차 대면교육에서는 5회차 동안 실시된 동영상 교육에 대한 리마인드 작업과 동영상 교육으로는 함께 할 수 없었던 7차시 소통 주제의 ‘귀를 열자: 미로게임’을 진행하였다. 대면교육으로 만난 학생들은 다소 낯설어 하면서도 각 차시별로 재미있었던 점과 공감되었던 점, 새로 알게 된 점 등을 공유하였으며 당일 함께 한 ‘귀를 열자’ 활동을 통해 활동의 목표인 입장의 차이와 다름에 대해 열린 마음으로 수용하는 모습을 보였다.

‘다가감 동영상 수업은 □□중학교 학생들에게 어떤 느낌으로 다가갔을까?’ □□중학교 담당 선생님께서는 동영상 수업 후 참여 학생들의 수업 후기를 수집하여 보내 주셨고, 강사인 나는 이를 통해 비록 일방적인 동영상 수업이었음에도 다가감의 지향점이 구현되고 있음에 감사하였다. 다음은 □□중학교 1학년 학생들의 참여 후기이다. 동영상 교육의 경우 적극적인 활동 교육이 불가했기에 시청각 미디어 자료를 주로 활용하였는데 그에 대한 반응이 좋았다.

<1차시> 사람들은 비슷하면서도 달라

목표

개인 간의 다양성을 인식하고 존중할 수 있다

참여 후기

“새로운 선생님과 함께했던 첫 수업에서 다양성에 관련된 노래가 나왔는데 정말 와닿았고 감동받았다. 나도 은연중에 외모로만 판단했던 경험이 있었던 것이 생각나서 나를 되돌아보게 되는 시간이었다.”
-J학생(1회차)

수업 방식

다양성 관련 노래는 ‘바람의 빛깔’로, 가사의 특정 부분을 PPT로 옮겨와 연관 뉴스 기사와 함께 의미를 나눔

<3차시> 있는 그대로도 괜찮아

목표

내 기준이 아닌 상대의 있는 그대로를 인정하고 존중할 수 있다

참여 후기

“선생님이 이해가 잘 되게 잘 설명해 주시고 자료들도 재미있어서 꼭 다시 한번 더 보게 된다.”
-K학생(2회차)

수업 방식

영화 자료를 활용하여 질문과 입장별 옹호 의견 나누기 진행

도전!

지금은 블렌디드 러닝 시대

코로나19가 해결되지 않은 2021년 나는 비대면(ZOOM)을 통한 실시간 화상)과 대면 강의를 섞은 블렌디드 러닝 방식을 통해 △△중학교 1학년 22명의 학생들을 만나고 있다. 카메라를 모두 켜고, 필요할 땐 마이크로 아니면 채팅창을 소통 창구로 활용하며 학생들과 함께 프로그램을 진행 중이다. 실시간 화상 강의는 장점도 있지만 단점도 있다. 예를 들면 10차시에 반차별감수성 관련하여 ‘손가락 접기’ 활동이 있는데, 강사가 ‘모든 사람이 손가락을 접을 수 있도록 조건을 제시하기’라는 미션을 제시하고 릴레이 지목하기로 하면 지목당한 학생들은 자신의 차례에 마이크를 열거나 채팅을 통해 미션을 수행하였다. “△△중 학생 접어”, “지구에 살고 있는 사람 접어”, “숨 쉬고 있는 사람 접어” 등 다른 친구들의 눈치 봄 없이 자신이 하고 싶은 표현을 편하게 하는 모습을 보인다. 비대면 수업의 강점이다. 실제 교실수업에서 이 활동을 진행하면 몇몇 학생들은 다른 학생들의 발언에 야유를 하거나 이의 또는 비난을 하기도 한다. 듣고 싶지 않아도 들리게 되고 눈치를 보게 되는 일이 생기는 것이다. 그러나 기본적으로 음소거가 되어 있고 카메라를 통해 보이는 다른 학생들의 모습은 크게 위협적이지 않으므로 비대면 수업에서 학생들은 자신의 의사 표현에 비교적 자유롭다.

그런가 하면 비대면 수업에서 일부 학생은 수업 시작 시 또는 활동 시작 전에 “저는 마이크 설치가 되어 있지 않아 어려우니 활동에서 빠주세요” 라거나 ZOOM 강의실에 입장은 하였으나 그 이후에는 어떠한 반응도 하지 않는 모습을 보이기도 한다. 작은 카메라 화면 1대를 통해 참여 학생 모두를 일일이 챙겨 보기란 어렵다. 이처럼 비대면 수업 진행 시 장비의 개선과 지원은 앞으로 반드시 개선되어야 되는 지점으로 보인다.

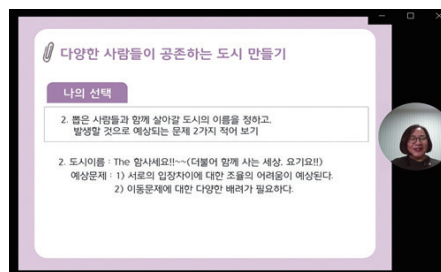
움직이는

다가감의 미래

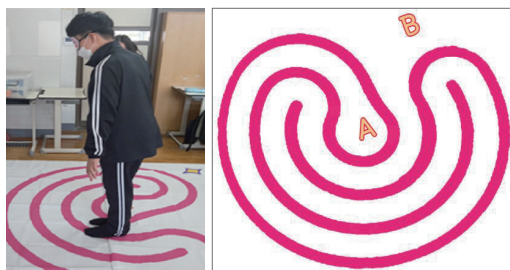
어느덧 코로나19 2년 차가 되어가는 상황 속에서 다가감은 역동적인 움직임이 필요해 보인다. 그러기 위해 어떤 것들이 필요할까? 다가감 프로그램 강사는 변화하는 환경과 세대를 이해하고 신기술의 흐름에 탄력적으로 적응하여 강사의 스킬을 Up-Road 할 수 있어야 하며, 이를 바탕으로 변화하는 다가감 프로그램을 구성할 수 있어야 하겠다. 이를 위해서는 특히 최신 교육 기술과 관련된 강사 보수 교육이 필수적일 것이다. 그리고 재단은 다가감 프로그램 활동이 이상적으로 구현될 수 있도록 대면 교육에서 기준이 될 만한 공간의 조건, 참여 인원수 등을 표준화하고, 시대에 걸맞은 새로운

교육 플랫폼을 발굴 및 활용한다면 운영 시 도움이 될 것이다. 또한 실시간 화상 교육이 가능한 스튜디오와 장비 등을 재단에 마련하여 강사 및 수혜 기관과의 보다 구체적인 협조가 이루어지길 바란다. 더불어 다가감 관련 월례회나 소식지 등 강사 간 직접적인 정보교류의 장을 만들어 사회 이슈 및 강사 경험 공유 등을 통해 함께 성장하는 다가감 공동체를 만든다면 다가감의 미래가 더욱 밝을 것으로 예측된다.

공존도시 만들기 비대면 온라인 수업



귀를 열자 활동과 교구 미로현수막



소통하면 좋은 점 활동



2 — 이슈 발굴

가상공간과 메타버스

청소년활동 메타버스 타야 할 것인가?

더 기다려야 할 것인가?

김용대 | 한국청소년활동진흥원 정책사업1부 부장

거리두기와 공간의 재구성

청소년의 마음과 주도성을 담는 제3의 공간

지정우 | 건축가, EUS+ Architects '이유에스플러스건축' 공동대표

청소년활동 메타버스 타야 할 것 인가? 더 기다려야 할 것인가?

김용대

한국청소년활동진흥원 정책사업1부 부장

2021년 제17회 대한민국

청소년 박람회 총괄을 담당하고 있다.

kydnim@kywa.or.kr

요즘 10대 청소년들이

가장 많은 시간을 보내는 곳은

어디일까?

청소년과 만나는 청소년지도자 입장에서 메타버스를 과연 얼마나 많은 청소년들이 이용하고 있고 또 어디까지 실무에 활용해야 할지 고민이다. 대한민국청소년박람회를 준비하면서 처음 접한 메타버스의 세계가 솔직히 궁금하고 낯설고, 아직은 초기 단계에 그치고 있는 청소년 분야로의 도입은 쉽지 않은 과제이고 어렵게 느껴진다. 그러나 알아야 하고 도전해야 하고 체험해야 하기에 용기를 내어 조심스레 살펴보고 청소년활동에 적용할만한 것들을 찾아보고자 한다.

요즘 청소년들은 자신의 아바타가 존재하는 가상현실 '메타버스(metaverse)'에서 살고 있다. 2018년 개봉한 스티븐 스필버그 감독의 '레디 플레이어 원'의 스토리는 2045년을 배경으로 한 현실과 가상 세계에서 벌어진다. 경제적으로 어려움에 처한 주인공은 현실과 유사한 형태로 구성된 가상사회에서 새로운 캐릭터로 등장, 친구들과 모험을 즐긴다. 가상현실(VR)·컴퓨터 그래픽 기술 등이 발전하면서 이런 영화 속 장면이 현실이 되고 있다. 미국의 반도체 기업인 엔비디아의 젠슨 황 최고경영자도 지난해 "앞으로 20년은 공상과학(SF) 영화에서 보던 일이 시작될 것"이라며 "메타버스(초현실 사회)의 시대가 왔다"고 전했다. 특히 디지털 환경에 익숙한 Z세대들은 유튜브, 인스타그램, 넷플릭스보다 메타버스 서비스에 열광하면서 새로운 트렌드를 만들고 있다고 했다.

메타버스는 '초월, 그 이상(beyond)'을 뜻하는 그리스어 메타(meta)와 세상 또는 우주를 뜻하는 유니버스(universe)의 합성어이다

이용자들은 아바타를 이용해 그저 게임이나 가상현실을 즐기는 데 그치지 않고 실제 현실과 마찬가지로 사회, 문화적 활동을 한다. 새로운 소셜 공간인 셈이다. 나아가 경제적 가치도 창출하고 소유, 투자, 보상받을 수도 있다. 『메타버스-디지털지구, 뜨는 것들의 세상』의 저자인 김상균 강원대 교수는 일반적인 인터넷 서비스, 모바일 플랫폼과 비교해 메타버스가 가진 특징을 Seamlessness(연결성), Presence(존재감), Interoperability(상호운용성), Concurrence(동시 발생), Economy(경제) 등 다섯 가지로 요약해 '스파이스(SPICE) 모델'이라 말한다. 메타버스에서는 모든 경험이 단절되지 않고 연결되며(S), 물리적 접촉이 없는 환경이지만 사용자가 사회적·공간적 실재감(P)을 느껴야 한다. 또 현실 세계와 메타버스

대한민국청소년박람회 메타버스 체험관에 입장한 제페토 슈퍼용



메타버스 체험관 중 '여성가족부'관 전경



'여성가족부'관 1층에 있는 카페. 참가자가 모여 이야기를 할 수 있는 공간이 구현되어 있다.

는 경험이 연결되고(I), 여러 명의 사용자가 동시에 활동하며(C), 자유롭게 거래하는 경제 흐름(E)이 존재해야 한다. 즉 메타버스에서 이용자들은 자신의 아바타를 통해 직접 물건을 만들어 팔고, 가상현실에서 통용되는 화폐로 쇼핑도 하며 때로는 유명 연예인의 콘서트를 보러 가기도 한다.

이곳에서 할 수 있는 것은 몇 가지 예시로 축약하기 어려울 정도로 다양하다. 코로나19 팬데믹으로 갈 곳이 없어진 아이들은 메타버스에서 자신들만의 세계를 건설하고 있는 것이다. 특히나 VR 기기 기술이 빠르게 발전하면서 메타버스 시대가 더욱 빠르게 다가오고 있으며, 지난해 10월 페이스북의 자회사인 오кул러스가 출시한 VR 기기 '오кул러스 퀘스트2'는 전 세계적으로 2020년 말 기준 100만대 이상 판매되면서 메타버스 대중화를 앞당기고 있다.

국내에서도 5세대(5G) 이동통신 덕분에 대용량 콘텐츠의 실시간 전송이 가능해지면서 현실과 같은 서비스가 구현되고 있다. 유튜브, 넷플릭스 등 동영상 서비스가 4G 시대의 킬러 콘텐츠였다면, 5G 시대에서는 메타버스 서비스가 떠오를 것이라는 전망이 나오는 배경이다.

대표적인 메타버스 서비스는 '포트나이트'나 '로블록스'같은 게임 관련 서비스이다

포트나이트 게임에는 '파티로얄'이라는 3차원 사회관계망서비스(SNS) 공간이 있는데, 이용자들은 게임이 아니라 다른 이용자와 영화를 보거나 음악을 함께 듣는 등

새로운 세상을 살아간다. 파티로얄이 호응을 얻자 에픽 게임즈는 지난해 미국의 힙합 가수 트래비스 스콧의 콘서트를 진행하기도 했다. 가상공간에서 열린 콘서트에 약 1,230만명이 동시접속하면서 수익만 무려 2,000만 달러(약 221억원)에 달했다.

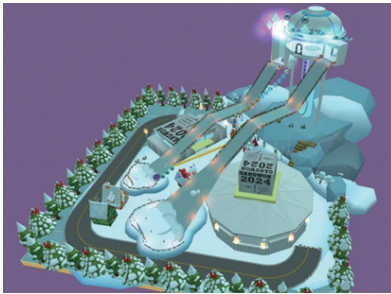
최근 미국 10대 사이에선 '로블록스'라는 메타버스 서비스가 신드롬 수준의 인기를 얻고 있다. 로블록스에서는 '나'를 상징하는 3D 아바타가 등장해 다른 사람이 만들어놓은 게임을 즐기거나, 본인이 직접 게임이나 콘텐츠를 만들어 판매를 할 수도 있다. 전 세계 1억 5,000만명 이용자가 로블록스를 즐기고 있으며, 미국 만 9~12세 어린이의 3분의 2가 로블록스의 팬이다. 응용 소프트웨어(앱) 분석업체인 센서타워에 따르면 지난해 미국의 10대들은 하루에 156분 로블록스에 접속하면서, 유튜브(54분), 인스타그램(35분)을 크게 앞섰다.

한국에는

이번 청소년박람회에서 구현을 준비 중인

'제페토'가 있다

네이버제트가 운영 중인 제페토는 AI 얼굴 분석과 모델링 기술을 활용하여 아바타를 만들고, 다양한 가상현실의 경험을 할 수 있는 서비스다. 현재(2021년 2월 기준) 누적 가입자가 2억 명을 넘어섰고 이 가운데 80%는 10대 청소년 이용자다. 해외 이용자 비중이 90%에 달해 국내보다 해외에서 더 유명하다. 지난해 제페토에서 진행된 블랙핑크 가상 사인회에는 무려 5,000만 명에 달하는 이용자가 참여해 블랙핑크 아바타와 사진을 찍는



메타버스로 구현된
'2024 강원동계청소년 올림픽 대회
조직위원회'관



메타버스로 구현된
'성남시청소년재단 중원청소년수련관'

모습을 연출했다. 이런 인기로 빅히트엔터테인먼트와 YG엔터테인먼트는 지난해 제페토에 120억 원을 투자하기도 했다. 메타버스의 시장 전망도 밝다. 시장조사업체 스트래티지 애널리틱스에 따르면 메타버스 시장은 올해부터 급격히 성장해 2025년 관련 매출이 2,800억 달러(약 310조 원)에 이를 것으로 전망된다. 정보기술(IT) 업계 관계자는 “모바일 기반의 사회관계망 서비스(SNS), 게임 등 콘텐츠들이 더욱 현실 같은 VR 기반으로 자연스럽게 넘어가고 있다”라며 “글로벌 IT 기업들이 메타버스 서비스에 관심을 갖는 이유”라고 말했다.

이처럼 사회 경제적으로 성장해가고 있는 메타버스 과연 문제점은 없을까?

메타버스에서는 명품 옷을 입고 눈썹에 피어싱을 뚫거나 총을 쏘는 등 실제와 동떨어진 체험이 자유롭기 때문에 경계심도 필요하다는 지적이 나온다. 김상균 강원대 교수는 “현실 세계에서는 접근성이 어려운 패션과 체험 등이 메타버스에선 너무 쉽다”면서 “너무 어린 나이서부터 명품 소비심리를 조장하거나 범죄 욕구를 자극할 수 있는 콘텐츠들이 많다. 기업들이 스스로 자정적인 노력이 필요한 부분”이라고 말했다.

무한 정보의 소통 속에서 AI 윤리, 프라이버시 침해 등에 대한 대비는 꼭 필요할 것이며, 국경 없이 세계인들과 만나기 때문에 범죄 발생과 이용자들의 불법행위에 대한 대응 방안 모색들이 필요하다. 앞에서의 지적과 같이 청소년의 경우 무방비한 소비와 청소년기에 있어서는 안 될 행위를 예방하기 위한 인터넷 예절이나 윤리 교육은 반드시 필요하다.

그럼에도 청소년활동에서 긍정적인 측면은 분명 있다고 보인다. 이번 박람회를 통해 청소년들이 제페토 맵에 구현된 청소년기관의 시설들을 경험하면서 청소년 시설을 이해하고 다양한 지역의 참가자와 친숙한 관계 형성이 가능할 것이기 때문이다. 이렇듯 메타버스 공간 속에서는 여러 활동을 할 수 있다. 예를 들어 청소년들이 메타버스 기술을 활용해 수련관에 모여 회의를 한다든지(제페토의 경우 실시간 대화가 가능) 행사를 알린다든지 청소년과 지도자가 함께 가상공간에서 게임을 할 수도 있는 것이다. 특히 이번 박람회에서 다양한 이벤트 등으로 청소년들의 적극적인 참여를 유도한다면 청소년 눈높이에 맞는 다양한 활동이 가능할 것으로 보인다.

더불어 청소년활동 현장에서 메타버스 기술 활용은 아직은 초보단계로 시작에 불과하지만, 프로그램 초기 단계부터 청소년을 모집하여 교육하고 스스로 기술을 습득할 기회를 제공한다면 가상현실에서 청소년이 주도적으로 청소년활동을 기획하고 운영할 수 있는 등(청소년

운영위원회 운영 등) 청소년들의 주도적 참여를 기대해 볼 수 있을 것이다. 그리고 이러한 과정을 통해 실제적 자아와 이상적 자아에서 오는 현실적 제약을 가상공간에서 극복함으로 인해 자아정체성을 새롭게 만들어갈 수도 있을 것으로도 보인다.

청소년지도자들도 현실 세계에서 운영 중인 프로그램들을 점차 전환하여 가상세계와 현실의 경계를 허물어가는 노력들을 기울인다면 청소년활동 현장에서도 새로운 변화가 찾아올 것으로 기대된다. 하나씩 알아가고 배우며 직접 경험해 본다면 새로운 변화는 먼 미래의 일이 아닐 것이다.

덧붙여, 메타버스 기술이 이주의 경험으로 인해 사회 적응 및 학업 수행에 어려움을 겪고 있는 국내 이주배경청소년을 위한 프로그램에 활용된다면 효과성이 있을 것으로 보인다. 특히 코로나19 사태 이후 이주배경청소년을 대상으로 하는 비대면 온라인 활동은 사실상 효과가 크지 않다고 한다. 한국어를 습득하고 한국 사회에 적응하기 위해서는 비언어적 표현의 습득 및 반복적인 말하기 학습 그리고 현장 체험 활동이 필요한데, 비대면 온라인 활동은 한계가 있기 때문이다. 메타버스 기술은 이와 같은 한계를 극복할 수 있는 잠재력이 있기에 그 활용 가치에 대해 논의해볼 만하다고 본다.

도움이 되는 링크

❶ 2021년 제17회 대한민국 청소년 박람회

<http://www.koreayouthexpo.com/>

❷ 2021년 제17회 대한민국 청소년 박람회 메타버스 체험관

<http://www.koreayouthexpo.com/sub/display02.php>

참고 기사

<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01344806628950848&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>
(최종검색: 2021. 5. 31.)

<https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2021/04/333917/>
(최종검색: 2021. 5. 31.)

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=202103082159015
(최종검색: 2021. 5. 31.)

다양한 이벤트가 진행되는 메타버스 체험관



제17회 대한민국청소년박람회 청소년 주제관



청소년의 마음과 주도성을 담은 제3의 공간

지정우
 건축가, EUS+ Architects
 숙명여대와 고려대 겸임교수
 ‘이유에스플러스건축’ 공동대표
 어린이, 청소년 등 다음세대를 위한
 공간을 설계하는 건축가
 놀이풍경부터 배움의 공간, 도서관, 뮤지엄 등을
 설계하며 사용자 참여설계 과정을
 적극적으로 개발하고 있으며
 어린이, 청소년 건축교육 프로그램을
 기획하고 있기도하다.
 청소년 도서관 공간으로 2020년
 대한민국 공간문화대상 대통령상,
 2020 대한민국 공공건축상 최우수상 수상.

감염병 시대, 제3의 공간의 중요성

감염병 확산 시대에 모든 일상 공간의 변화는 어쩔 수 없이 전개되고 있는 것이 현실이다. 제1의 공간인 주거공간부터 업무, 상업, 학업 공간 같은 제2의 공간도 물리적 환경 변화뿐만 아니라 이용의 방식 등이 유연하게 바뀌고 있다. 그러나 아무리 비대면 학습, 업무, 활동이 확산되어도 물리적 활동의 배경인 공간이 모두 비대면화 하긴 어려운 상황이다. 신체 활동을 넘어서 정서와 감성 또한 공간은 담고 있기에 비대면 상황이 확산될수록 공간의 중요성이 더 대두되고 있고 특히 삶에 필수적인 공간이라기보다는 더 많은 가치와 가능성을 담은 공원, 도서관, 뮤지엄, 청소년센터 같은 제3의 공간이 의미하는 바가 커지고 있다고 생각한다.

하지만 현실적으로는 필수 공간이 아니라는 이유로 이러한 제3의 공간은 아예 문을 닫아 두는 경우가 많은 것이 사실이다. 감염병 확산이 짧게 지나가는 것이 아니기도 하고 앞으로 백신의 확산 속에서 코로나 19 이외에도 변종 바이러스가 공존하는 미래 상황을 고려해볼 때 제3의 공간은 오히려 우리 사회의 백신과 같은 역할을 할 수 있도록 유연해지고 다변화할 필요가 있다고 판단된다. 특히 공간의 활용이나 선택 등이 수동적일 수밖에 없는 어린이와 청소년 입장에서 제2의 공간인 학교가 문을 닫

고 비대면 활동 위주로 오랜 시간이 지나갈 때 제1의 공간인 집에 갇힐 수밖에 없고, 우리나라 주거 타입의 천편 일률적인 상황을 고려할 때 오히려 공간적으로는 더 열악한 피시방, 카페, 편의점 등 상가 시설 대안밖에 없다면 큰 문제가 아닐 수 없다. 이럴 때 놀이터, 도서관, 청소년센터, 뮤지엄 같은 제3의 공간이 그들을 담을 수 있어야 한다. 이는 당장의 신체적, 심리적, 정신적, 감수성 측면의 영향뿐 아니라 이들이 성장하여 건강한 시민이 되어 더 나은 도시와 시민사회를 꿈 꾸려는 것에도 중요한 지점이다. 어린이와 청소년은 다음 세대, 즉 미래 우리 사회를 변화시킬 주인이기도 하기 때문이다. 다행히도 도서관이나 청소년센터 등은 인원 제한이 있지만 조금씩 닫았던 문을 열고 다음 세대들의 이용을 허용하고 있다. 그렇다면 그러한 공간들은 어때야 할까?

다양성을 인정해야 한다

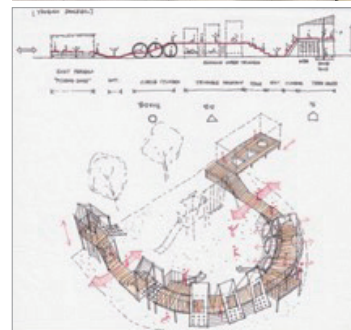
한국에서 정규 교육도 받고 직장 생활도 했지만 미국에서 약 20년간 공부와 회사, 대학교에서 근무도 했었다. 스스로는 그렇게 한 번도 생각한 적이 없지만 미국 사회에서 나는 내가 원하지 않아도 ‘비주류’에 속했다. 주류 백인, 주류 미국인 속의 타문화와 인종으로 ‘분류’ 당하는

것이 어처구니없기도 했지만 보이지 않는 차별과 배척도 무수히 겪었다. 여러 문화가 섞여 구성된 그 사회에서도 그랬는데 우리의 경우는 어떤가, 성인이 아닌 청소년인 경우는 어떤가.

이주배경은 절대로 청소년들을 분류하는 잣대가 되어선 안 된다고 생각한다. 이주배경청소년들이 우리 사회와 문화, 공간에 ‘적응’하는 것으로 인식해선 안 되고, 서로가 다른 다양성을 인정하고 청소년들과 시민들의 인식을 넓힐 계기라는 것을 우선해야 한다. 청소년들의 세계는 아무래도 성인들보다는 좁을 수밖에 없다. 가는 곳, 갈 수 있는 곳이 한정될 수밖에 없다. 이주배경이 없는 청소년도 우리 사회에서는 비주류로 분류 당하는 면도 있다. 전 세계로 폭을 넓히면 이주배경이 있든 없든 여러 문화적 배경을 갖고 있는 고유한 인격체라는 점을 잊지 말아야 한다.

공간만 놓고 봐도 ‘수동적’으로 적응할 것을 목표로 공간을 구성하기보다는 ‘적극적’으로 자신이 선택할 수 있는 영역들이 있고 다양한 활동과 감성을 담을 수 있어야 진정한 청소년 공간이 될 것이다. 9세에서 24세의 청소년들은 국내뿐 아니라 전 세계적으로도, 자아가 넓어지고 자신의 세계를 탐험하는 시기이다. 그런 청소년들의 공간 중 우리가 설계 작업을 했던 몇몇 사례를 다음에 설명하도록 하겠다.

학생들과의 워크숍
 용암초 놀이둘레길 스케치



놀이둘레길 완공 모습



다양한 문화권의 어린이들과 워크숍을 통한 ‘놀이둘레길’

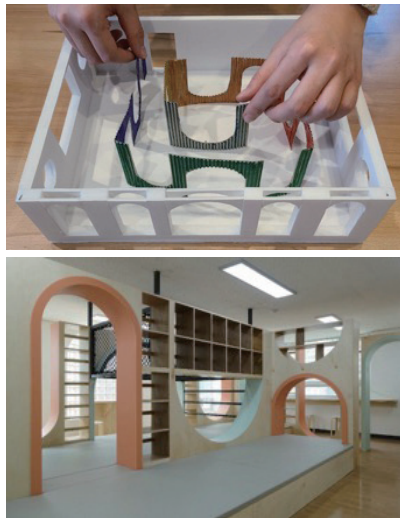
서울 남산 인근 용산의 용암초등학교에는 다양한 나라에서 다양한 문화와 인종적 배경을 가진 어린이들이 다닌고 있다. 그 친구들과 학교 내 새로운 놀이풍경을 설계하기 위한 워크숍을 기획하는 것부터 우리의 설계였다. 진행하며 각자의 놀이집을 그려보기도, 만들어보기도 했다. 각자의 그림은 서로 연결해서 이어질 수 있도록 서로 조정하기도, 덧붙여 그리기도 하며 이야기를 만들어 갔다. 각자의 놀이집 모형은 서로 빙 둘러앉아서 발표하며 서로 잘 듣기로 했다. 우리가 한 실제 놀이풍경 디자인도 기존 조합 놀이터 구조물을 남겨두고 그 둘레를 빙 둘러서 새로운 놀이집들을 연속시켰다. 마침 인근에 남산 둘레길이 있다. 이곳은 다양한 문화를 아우르는 새로운 ‘놀이둘레길’이 되었다.

공공공간에 있는 나의 방, 시흥 '시스'와 '방가방가'

경기도 시흥시 정왕동은 다문화 주민들이 많이 모여 사는 곳이다. 또한 주거의 상황도 열악하여 다닥다닥 붙은 건물들에는 아주 작은 평수의 집들이 모여있고 그러다 보니 그곳의 청소년들은 자신의 방이 없는 경우가 많다. 그 지역 내에 두 곳의 복지 기관에서 운영하는 어린이 청소년 공간을 설계하게 되었다. 아주 작은 예산으로 설계하게 된 '시스'는 '시흥 스펙트럼'의 준말이다. 소통/나눔/존중/문화/보호/예술이라는 가치관을 작은 공간에 담기 위해 아치형의 구조물을 위아래로 반복하며 구성하여 다양한 활동을 할 수도, 그날그날 내가 원하는 공간을 선택할 수도 있게 하였다.

멀지 않은 곳에 위치한 '방가방가'는 좀 더 넓은 공간에 구성하게 되었고 자기 방이 없는 그 지역의 어린이와 청소년들이 쉽게 방문할 수 있는 공원 옆에 위치하게 되었다. 그래서 행하게 넓게 트인 공간보다는 여러 개의 작은 집들로 개념을 잡고 설계를 했다. 자신의 집에는 자기 방이 없지만 공공의 이 장소에는 내 기분에 맞는 방이 생기게 되는 것이다. 각각의 집들은 밖에서 들어오는 자연광과 높이, 위치의 차이, 시선의 열리고 닫히는 차이 등이 있어서 역시 다양성을 담아낼 수 있게 되었다.

시스 개념 모형
시스 완공사진



우리가 주인인 '우주로 1216'

전주 시립도서관 내 한 개 층은 오로지 청소년들만 사용할 수 있는 영역이 되었다. 우리가 설계하면서 전주의 이 세대 친구들과 실제 사이즈 공간을 느껴볼 수 있는 워크숍도 진행했고 그들의 공간에 대한 일상을 엿볼 수 있는 '공간 노트'를 한 달 동안 작성하여 우리에게 전달해 주기도 했다. 전주 성곽을 모티브 삼아 철과 나무 프레임으로 된 길이 이어지면서 공간을 구분하기도 연결하도록 설계했다. 이 공간 사용자들의 에너지 레벨에 따라 '톡톡' (이야기 나누는 곳), '쿵쿵' (신체적발산하는 곳), '속속' (무언가를 만들어볼 수 있는 곳), '곰곰' (책을 읽고 공부를 하고 사색할 수 있는 곳) 네 개의 존을 만들어서 주제적으로 자신이 하고 싶은 일을 하고 있고 싶은 곳을 골라 시간을 보내며 탐험하며 서로에게 영향을 주기도 받기도 하는 곳이 되었다. 이곳에서 아이들은 눈치를 보지 않는다. 철봉을 넘나드는 아이들 사이에서도 곳곳하게 그림을 몇 시간째 그리는 친구도 있다. 마치 유럽의 어느 도시 광장 한 구석에서 계속 스케치를 하는 예술가 처럼. 공간이 그런 아이들의 세계들을 받아줄 수 있게 설계되었기에 가능한 곳이다.



방가방가 공간 디자인



곰곰 존 스케치
우주로 1216 완공사진

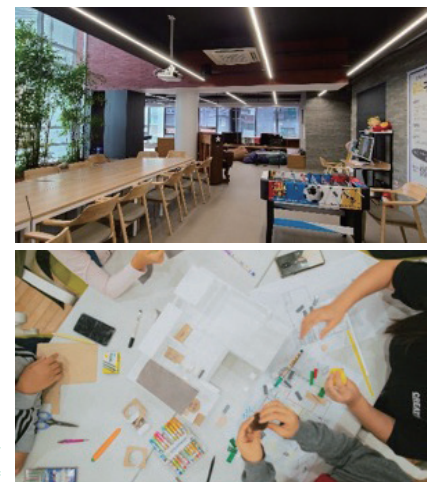
수직화된 마을, '공터'

서울 노원구 공릉동에는 공릉청소년문화정보센터 (줄여서 '공터')가 있고 이곳을 중심으로 학생들, 학교 밖 청소년들의 자치 문화가 활발하고 그들을 지원하기 위한 마을 커뮤니티 조직이 잘 갖춰져 있다. 그 공간을 우리가 리모델링 하면서 주 사용자들인 청소년들과 3번의 공간 워크숍을, 운영자분들과는 2번의 워크숍, 주민 설명회까지 수차례의 사용자 참여 설계의 과정을 가졌다. 그것을 통해 우리는 외부와 단절된 기관의 공간이 아닌 마을의 연장으로서 수직화된 마을로 개념을 잡고 설계를 했다. 충분한 자연광과 외부 경관을 느낄 수 있게 하며 자치 활동을 담을 수 있으면서도 외부 같은 느낌을 줄 수 있는 벽돌 재료를 주로 사용했다. 벽으로 칸칸이 막기보다 공간의 높낮이와 구성의 차이로 각기 다른 영역을 제공하여 역시 사용자인 청소년들이 활동에 따라 감성에 따라 다양하고 적극적으로 이용할 수 있게 되었다.

청소년 공간은 미래의 유연한 도시여야 한다

위에 예로 든 우리가 설계한 공간들도 다양성과 유연함을 기본으로 하고 있다. 즉, 공간을 주도적으로 선택할 수 있을 뿐 아니라 필요에 따라 변형해서 다양하게 사용할 수도 있게 설계했다. 감염병 확산 시대를 지나오면서 방역 상황에 따라 공간을 섣다른 하거나 다시 이용하게 하거나 하는 이분법으로 나누게 되면 다음 세대들인 어린이, 청소년들이 갈 곳이 없어진다. 그들의 활동도, 마음도 담을 곳이 없어진다. 그것은 그들이 만들어갈 미래에 더 큰 영향을 미치게 될 것이다. 감염병이든 어떤 상황이든 그곳을 열고 변형해가며 사용할 수 있도록 공간적 유연함을 갖춰야 할 것이다. 그곳에서 성장할 청소년들이 유연한, 포용적인 도시를 만들고 채워갈 것이다.

본문 사진 크레딧: EUS+ Architects



공터 어린이도서관
청소년 공간 워크숍

발간번호

MYF21-05-개

펴낸곳

이주배경청소년지원재단(무지개청소년센터)

이사장

이상덕

펴낸이

김윤영

기획 및 편집

박태준, 이지은, 박현정

발행일

2021년 5월 31일

주소

서울특별시 종로구 자하문로 24길 20, 이음빌딩 2층(03042)

T 02-733-7587 / F 02-733-7586

<http://www.rainbowyouth.or.kr>

디자인 및 인쇄

더디앤씨(thednc)

