

한국청소년문화연구소

ISSN 1975-2733(Print)/ 2713-797X(Online)

<청소년문화포럼>VOL.70

<http://dx.doi.org/10.17854/ffyc.2022.04.70.99>

## 중·고등학생들의 문화예술활동 경험에 대한 주관적 인식 연구

A Study on the Subjective Perception of Middle and High  
School Students' Experience in Culture and Arts Activities

이 지 성 · 이 송 이

동국대학교 일반대학원 상담코칭학과 석사과정 · 동국대학교 상담코칭학과 교수

Yi, Jiseong · Lee, Songyi

Dongguk University, Dept. Counseling & Coaching, Master course · Dongguk

University, Dept. Counseling & Coaching, Professor

## 중·고등학생들의 문화예술활동 경험에 대한 주관적 인식 연구

A Study on the Subjective Perception of Middle and High School Students' Experience in Culture and Arts Activities

이 지 성\*1)·이 송 이\*\*2)

Yi, Jiseong\*·Lee, Songyi\*\*

### 국 문 요 약

본 연구의 목적은 Q방법론을 활용하여 중·고등학생들의 문화예술활동 경험에 대한 주관적 인식 유형과 유형별 특성을 알아보는 데 있다. 이를 위해 선행연구 및 면담을 통한 Q모집단을 구성하였고 이후 40문항의 Q표본을 확정하였다. 목적표집을 통해 안양, 서울, 인천 지역 중·고등학생 22명을 P표본으로 선정하였고 Q분류과정을 거쳐 Quani 프로그램을 사용하여 주요인 분석을 실시하였다. 연구결과 네 가지 유형으로 구분되었고 유형별 주요 특성을 반영하여 유형 1은‘문화예술은 팔방미인! 긍정적 자기주도참여형’, 유형 2는‘할 거면 제대로! 발전지향 비판형’, 유형 3은‘즐거운 게 최고! 장르 중심 참여형’, 유형 4는‘왜 하는 거예요? 의욕 저하 거부형’으로 명명하였다. 본 연구를 통해 유형별 특성과 특성간의 차이를 살펴볼 수 있었으며 문화예술활동과 관련한 정부의 정책방향과 수요자이자 참여자인 실제 학생들의 문화예술활동 경험에 대한 인식의 유사점과 차이점을 확인할 수 있었다. 이를 바탕으로 문화예술활동의 질적 성장과 확장을 위한 정책적·사회적인 노력이 필요함을 제안하며, 중·고등학생들의 욕구와 이해를 기반한 문화예술활동 계획을 세우는 데 기초 자료로 활용하고자 한다.

**주제어 :** 중·고등학생, 문화예술활동, 인식유형, Q방법론

---

1) 동국대학교 상담코칭학과 석사과정

2) 동국대학교 상담코칭학과 교수

## I. 서론

인간의 역사는 문화예술의 역사이며, 인간이 인간답게 살기 위해 노력하며 무언가를 만들어 내면서부터 문화예술은 시작되었다고 할 수 있다(박소연, 홍성만, 임채홍, 2011). 『이야기의 기원』을 쓴 Boyd, Brian(2013)은 문화예술이 그저 ‘장식용’으로 존재하는 것이 아닌 인간의 진화에 적응적 요소이자, 개인과 사회의 생존에 필수적인 요소였음을 강조하였다.

문화예술활동은 통일된 정의를 갖기보다 학자, 연구, 법령 마다 조금씩 다르게 정의하고 있다. 문화예술은 문화와 예술이란 용어가 조합된 합성어로 Williams(1985)은 문화를 ‘예술과 예술적 활동’, ‘삶의 방식’, ‘과정의 발전’이란 세 가지 의미로 사용하였다. 먼저 ‘예술과 예술적 활동’으로서의 문화는 예술적 영역을 의미하며, 그 안에는 음악, 미술, 공연 등이 포함되어 있다. 삶의 방식’으로써의 문화는 사회 구성원으로서 획득한 능력이나 습관의 총체이며, ‘과정의 발전’으로써의 문화는 개인의 능력 계발 범주와 사회·역사적 과정을 모두 포함하는 개념으로 보고 있다(김소정, 2017). 한편 예술은 ‘아름다움을 표현하고 창조하며, 작품을 제작하는 모든 활동과 산물을 통틀어 이르는 말’이라는 사전적 의미를 갖고 있으며 다른 사람과 공유할 수 있는 미적 대상, 경험, 환경을 창조하는 과정이라 설명한다(김소정, 2017). 문화예술활동의 개념을 청소년 기본법과 청소년활동진흥법에서 살펴보면 청소년 기본법 제3조 제3호 및 청소년활동진흥법 제2조에서는 청소년 문화활동을 “청소년이 문화예술 활동, 스포츠활동, 동아리활동, 봉사활동 등을 통하여 문화적감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동”이라고 정의하며 문화예술활동을 문화활동의 유형 중 하나로 정의한다(김윤정, 2015). 다른 선행연구에서 정의하고 있는 문화예술활동을 살펴보면 청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필수적으로 요구되는 활동으로 문학, 미술(응용미술을 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 통한 여러 장르를 체험하여 문화적 감성과 살아가는 능력을 함양 하는 것이라 밝혔다(맹영임, 김민, 임경희, 정미나, 2005; 김윤정, 2015). 또한 문화예술활동을 교육적 관점에서 문화적인 측면(인간과 사회의 상호 연계적 이해, 문화적 다양성과 가치, 소통과 정체성의 문제를 다룸)과 예술적인 측면(표현 및 감상, 감수성 혹은 감성, 창의적 역량)의 상호 유기적 관계로 연계된 경험이자 실천임을 언급했다(조미카, 구승희, 2020). 따라서 청소년 문화예술활동은 문화예술활동과 문화예술교육이 포괄적으로 내재한 청소년의 건강한 성장을 위해 학업과 함께 함양해하는 필수적인 체험 활동이라고 정의할 수 있다(구승희, 2020).

문화예술활동의 중요성이 강조되기 시작한 것은 21세기에 들어서부터이다. 과거 산업화 사회에서는 국가의 경쟁력을 높이는 힘이 석유, 석탄과 같은 천연자원이었다면 현대 사회에서는

인간 안에 잠재된 창의적인 아이디어와 기술, 문화콘텐츠 개발이 경제의 핵심분야로 부상하였기 때문이다(이윤지, 2017). 미국과 영국, 프랑스 등 선진국 주요 국가들은 국가적인 수준의 문화예술정책을 제시하였다(송미숙, 김경은, 홍애령, 2014). 국제적인 움직임에 발맞추어 우리나라에서도 2005년 12월, 문화관광부가 「문화예술교육지원법」을 제정하여 문화예술교육 활성화를 위한 제도적 기틀을 갖추었다(최보연, 2017). 학업성취에 대한 압박과 지나친 경쟁으로 스트레스를 받고 있는 대한민국 중·고등학생들의 삶의 질 향상과 글로벌 창의·융합형 인재 육성을 위한 방안으로 문화예술활동의 필요성은 더욱 주목받기 시작했다(문화체육관광부, 2014).

청소년 문화예술활동경험 관련 선행연구를 살펴보면 Hampshire & Matthijsse(2010)은 청소년 시기의 문화예술활동은 자아정체감 확립과 정서 발달에 도움을 주며, 긍정적인 인간관계 형성을 돕고 다양한 문화적 경험을 통해 공감능력, 소통역량, 공동체 의식이 강화된다고 밝혔다. 윤지연(2019)은 아동·청소년기 문화예술 경험은 문화예술에 대한 수용도를 높여주며 향유를 위한 지식 형성을 돕고 성인이 되어서도 지속적 문화예술활동을 실천하는 동기화의 중요한 요인으로 작용한다고 밝혔다. 문화예술교육에 참여한 청소년들은 자아영역에 있어서 자아존중감, 자기효능감, 자아정체감이 향상되는 긍정적 효과를 보였고 자신감 회복의 계기가 되었다고 보고했다(정경은, 2011; 유남이, 2008; 김형심, 2007; Hampshire & Matthijsse, 2010; 장인자, 2005). 사회성 영역에서도 공동체 의식의 성장을 돕고 지역사회 속 타인을 돌보며 소통과 공감 능력이 향상되어 사회에 긍정적 영향을 주었음을 전했다(임영식, 정경은, 2017). Tony, Katherine, Jo(2001)의 연구에서는 문화예술활동의 영향을 개인, 사회, 교육의 변화로 제시하였다. '개인적 변화'로 친구관계, 행복감, 창의성, 자기확신, 소외감 감소, 예술 활동의 참여확대를 포함하였다. '사회적 변화'로 다문화에 대한 이해, 조직능력 향상, 지역성에 대한 인식변화를 '교육적 변화'로 학업성취 향상을 밝혔다. 김윤정(2015)은 청소년이 문화예술활동에 많이 참여하며 시간을 할애할수록 학업적 자기효능감과 학업성적이 높다는 연구결과를 발표하였다. 이와 같이 문화예술활동은 자아 영역, 대인관계, 공동체 의식, 학업적 측면에 긍정적 효과가 있으며, 문화 감수성 향상과 창의성 발달에도 긍정적 영향을 주고 있음을 알 수 있다.

이를 반영하듯 문화체육관광부는 2014년 2월 문화예술교육의 일상화, 지역화, 내실화의 내용을 담은 문화예술교육 중장기 발전계획을 수립, 발표하였고 교육부 차원에서도 공교육 내에서의 문화예술교육을 활발하게 지원했다(정경은, 임영식, 조영미, 2019; 최보연, 2016). '학교'라는 공간에 집중한 이유는 개인별 문화자본간 불평등을 해소할 수 있는 곳이자, 미래사회가 요청하는 창의적 인재양성에 기여할 수 있다는 차원에서 중요성을 인식했기

때문이다(최보연, 2016). 그러나 이러한 정책지원에도 불구하고 학교 및 교육계 현장에서는 양적 성장과 질적 도약 간 불균형, 공급주도·중앙집권식 지원으로 인한 문제, 문화예술활동 강사의 전문성과 교육자로서의 역량 강화를 위한 재교육 체계의 미흡함이 문제점으로 제기되었다(문화체육관광부, 2014). 이를 보완하기 위해 정부는 양질의 청소년 문화예술활동을 보장하고자 국가인증프로그램을 개발하였고 지역 내 청소년 관련 기관과 기업에서도 다양한 청소년 문화 활동을 기획하고 실행했다. 특히 전국 모든 중학교에서는 2016년 청소년들의 꿈과 끼를 발견하기 위한 자기주도 학습을 목적으로 자유학기제를 도입하였고 이어 2020년부터 부산, 대전 등 4개 지역을 제외한 모든 지자체에 자유 학년제가 도입되어 더욱 확장된 형태로 실행하고 있다. 학생 스스로 미래 탐색과 설계의 경험을 갖고 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 하는 목적에서 도입된 자유학기제는 주제 선택 활동, 예술·체육활동, 동아리 활동, 진로 탐색 활동 총 4가지 활동영역으로 이루어졌다(교육부, 2017). 이는 문화예술활동, 문화예술진로활동과 결합한 형태로 진행되었고 진로체험지원센터나 진로체험시설 관련 기관들이 2015년에서 2020년 크게 확대되어 학생들의 진로, 직업을 찾을 수 있는 지역 내-학교 간의 연계를 통한 활동들을 이어가고 있다(박초아, 2020). 그러나 다양한 단위에서 문화예술 프로그램을 적극적으로 마련하고 있음에도 청소년들의 문화예술시설 이용과 문화예술활동 의향은 시간이 지남에 따라 줄어들고 있다(김윤정, 2015). 중학교 자유학기제 역시 본래의 취지가 무색하게 효과가 미비하고 학습결손을 발생시킨다는 이유로 실효성 논란이 계속되고 있다.

이처럼 현재까지 진행되어 온 청소년 문화예술활동 관련 연구는 효과성을 입증한 양적 연구가 대부분이며 이는 연구자의 가설을 증명하는 연구들이었다. 또한, 기존의 문화예술관련 정책보고서에 따르면 질적 성장의 문제 즉, 학생 수요에 부합하는 장르 추가, 탈 장르 통합예술교육, 융합 교육, 유관 기관 간 협력 시스템 구축 등의 미흡함은 반복되는 문제로 제기되고 있다(문화체육관광부, 2014; 문화체육관광부, 2020). 이는 실 수요자이자 당사자인 청소년의 목소리를 더욱 심도 있게 살펴봐야 하는 주관적 인식연구의 필요성을 시사한다. 그러나 지금까지 청소년 문화예술활동의 당사자인 청소년이 실제 문화예술활동을 어떻게 인식하는지 알아보는 연구는 2018년 청소년들의 문화예술교육에 대한 가치 및 개선 방안 인식 연구 외 미흡한 실정이다(이은정, 2018). 이은정(2018)의 연구는 교육 당사자인 청소년에 중심을 맞춰 심층 인터뷰 방식으로 연구했다는 점에서 이전 연구들과는 다른 차별성을 보여주었으나 문화예술의 범위가 '레츠기릭 프로그램'을 경험한 학생으로 한정되어 있어 다양한 문화예술활동 경험 인식을 알아보기에는 다소 무리가 있다.

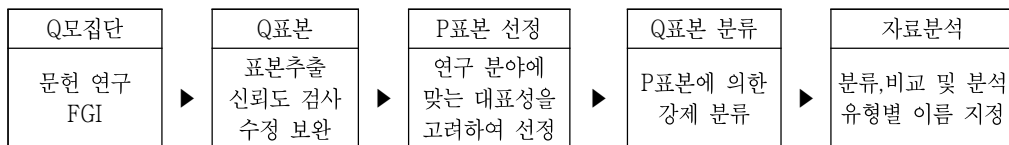
이에 본 연구에서는 2014년 이후 '문화의 일상화'란 정책 의제하에 문화예술활동의

보편화로 지역사회에서 문화예술활동을 경험할 수 있었고, 2016년 자유학기제를 통해 학교 내 문화예술활동을 체험할 수 있었던 중·고등학생을 대상으로 Q방법론을 활용하여 문화예술활동 경험에 대한 주관적 인식을 유형화하고 그 특성을 살펴보고자 한다. 이는 한국의 입시교육 시스템 속 학업과 자기 탐색을 병행해야 하는 우리나라 중·고등학생의 욕구와 이해에 기반을 둔 문화예술활동 프로그램개발에 기초자료로 활용할 수 있다. 이를 위한 연구 문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 중·고등학생들의 문화예술활동 경험에 대한 인식유형은 어떠한가?
- 연구문제 2. 중·고등학생들의 문화예술활동 경험에 따른 유형의 특성은 어떠한가?

## II. 연구 방법

양적 연구와 질적 연구방법론의 성격을 모두 갖고 있으며 상호 보완된 Q방법론은 세계를 계량적으로 설명하려는 입장과 질적으로 이해하려는 입장의 대립을 해소하기 위하여 1935년에 William Stephenson이 창안한 현상학적 연구방법이다(김순은, 1999; Mckweon & Thomas, 2013). Q방법론은 주관성, 개인의 관점, 의견, 신념, 태도 등에 대한 체계적인 연구를 위한 기초를 제공한다(Brown, 1993). Q와 R의 또 다른 점은 Q는 R과 같이 많은 수의 피험자를 필요로 하지 않는다는 점이다(Smith, 2001). 이는 Q방법론이 인구통계 추정과 비율에 대한 검증이 목표가 아니라 측정된 견해의 범위와 다양성을 표본화하는 것이 목표이기 때문이다(Kitzinger, 1987). 이러한 Q방법론은 고유한 준거를 가진 행위자의 관점에서 현상에 대한 주관적 반응 유형을 이해하려는 방법이며(김범중, 1999), 인간 개인마다 다른 주관성 구조에 따라 서로 다른 유형에 대한 이해와 설명이 가능하다(이제영, 문철수, 2015). 따라서 측정 가능한 개인의 구체적 주관성을 바탕으로 특정 환경, 특정 집단 내에서 향유하는 인식, 문화, 생각 및 태도를 살펴볼 수 있는 Q방법론은 본 연구에 적합한 방법이라 할 수 있다(김홍규, 2008). 연구 절차는 다음과 같다.



<그림 1> Q방법론 절차

## 1. Q모집단 구성과 Q표본 선정

Q방법론에서의 모집단은 개인의 표출 가능한 모든 주관적인 진술들의 집합으로 한 문화 안에서 공유되는 의견이나 느낌의 총체이며 주관적 진술은 메시지, 개념, 관념, 아이디어 등 유목화될 수 있고 의사소통 가능한 것은 무엇이든 될 수 있다(김범중, 1999). Q표본은 Q분류를 실행하는 진술문의 집합이다(김홍규, 2008). Q표본의 수는 분류의 용이성, 통계적 안정성과 신뢰성 확보를 고려하여 보통 40개에서 90개 이내로 하는 것이 적당하다(김범중, 박철용, 2001). Q모집단에서 실제 연구에 필요한 Q표본 선정 방법에는 일반적으로 구조화된 표본과 비구조화된 표본으로 나눌 수 있다(길병욱, 이소희, 이송이, 정희정, 2020). 구조화된 표본은 특정 이론 검증이 목적일 경우 많이 사용되며 비구조화된 표본은 탐색적인 연구목적에 위해 적용된다(김순은, 2007; 김범중 외, 2001). 이에 본 연구는 연구주제에 적합한 비구조화된 표본 방식을 선정하여 진행하였다.

Q표본의 설계는 다음과 같은 과정으로 이루어졌다. 먼저 중·고등학생 5인과 대면 인터뷰(중학교 3학년 남2, 여1 / 고등학교 1학년 남1, 여1), 문화예술단체 실무자 2인과의 전화 인터뷰, 문화예술관계자 1인과의 서면 인터뷰를 진행했다. 이후 "청소년 문화예술활동이 학업성적에 미치는 영향"(김운정, 2015), "통합예술교육이 청소년의 학교적응에 미치는 영향"(권은희, 2018), "자유학기 운영 실태 및 만족도 분석"(신재미, 2020), "청소년 문화예술 활동 교육에 참여한 학습자 경험의 의미와 맥락성"(오지연, 2014), "청소년 문화예술 현황 조사 및 정책 방향 연구"(양현미, 2018) 등 청소년문화예술활동과 관련한 학위논문, 학술지, 연구보고서 등의 문헌 조사와 인터넷 검색 자료조사를 통해 중·고등학생 청소년의 문화예술활동 경험과 관련한 주관적 가치, 신념, 의견, 태도 등에 관한 72개의 Q모집단을 확보하였다. 중복되거나 뜻이 모호한 것들을 제거한 후 주제에 타당하다고 여겨지는 진술문들을 임의로 선택하는 비구조화 표본 방법으로 Q표본을 선택하여 최종적으로 40문항을 선정하였다. 이후 중학교 1, 2, 3학년, 학년당 1명, 고등학교 1, 2학년 각 1명, 총 5명에게 진술문이 이해가 되는지 다시 한번 확인하였다. 2020년 10월 10일 Q방법론을 알고 있는 석사1인, 박사1인과 사전검사를 했다. 사전검사는 Q분류가 효율적으로 진행되도록 사전에 Q표본 및 안내사항에 대한 참여자의 이해와 반응을 살피기 위한 목적으로 실시했다(김홍규, 2008). 이 과정에서 Q표본 분류의 절차를 안내하여 분류할 수 있도록 했으며, 분류를 마친 후 분류과정에 대한 어려움은 없었는지, 안내 과정의 설명은 적절했는지, 진술문은 이해하기 쉬웠는지 면담하여 이를 토대로 일부 문항을 수정·보완하였고, 문화예술활동에 대한 개념 정의를 검사지 앞에 추가하였다. 이를 바탕으로 표 1과 같은 최종 40개의 Q표본을 선정하였다.

<표 1> Q진술문

문항

- 1 지역사회에 도움 될 수 있는 좋은 활동이다.
- 2 문화예술활동은 또 다른 배움인데, 음악, 춤, 연극, 미술 등, 기능적으로만 접근하는 것 같아 아쉽다.
- 3 학교 선생님의 자기 체험이 먼저 필요하다.
- 4 사회 구성원으로 뭔가 하는 것 같은 소속감을 준다.
- 5 학교 공부의 연장이라 느껴진다.
- 6 학교에서 문화예술활동을 하고 이를 시험 볼 때가 있는데, 이런 활동은 편안하고 즐겁게 했으면 좋겠다.
- 7 새로운 친구를 사귀는 즐거움을 준다.
- 8 전문적 역량을 가진 강사 선생님이 필요한데, 준비가 미흡한 선생님들이 많은 것 같다.
- 9 고정관념과 편견을 해소하는데 문화예술활동은 중요한 역할을 한다고 생각한다.
- 10 리더십을 키우는 데 도움이 된다.
- 11 할 때는 즐겁지만 공부 생각(학원, 성적, 수행평가 등)에 불안한 마음이 든다.
- 12 활동이 지속적으로 연결될 수 있도록 도와주는 선생님이 있었으면 좋겠다.
- 13 청소년이 민주시민으로 성장할 수 있도록 돕는 과정에서 필요한 활동이다.
- 14 공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께(특히 엄마) 눈치가 보인다.
- 15 음악, 미술, 댄스 등 장르 중심의 활동이 먼저 생각한다.
- 16 다양성에 대해 생각해보는 계기가 될 수 있다.
- 17 국영수사과 관련된 대회나 활동은 많은데 문화예술활동 관련한 공연이나 대회는 거의 없어서 아쉽다.
- 18 학교에서 하는 활동들은 형식적이고 보여주기식인 것 같다.
- 19 사회를 바라보는 시야를 넓혀준다.
- 20 참여하고 싶은데 정보가 너무 없어 아쉽다.
- 21 문화예술은 거창하거나 멋지게 포장된 것 같다.
- 22 새로운 나를 발견할 수 있다.
- 23 문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다.
- 24 이론적인 내용뿐만 아니라 어떻게 경험하고 감상하면 좋은지 태도를 알려주는 게 필요한 것 같다.
- 25 마음을 편안하게 해 준다.
- 26 학생 스펙 쌓기의 또 다른 과정으로 이용되는 것 같아 아쉽다.
- 27 말로 표현하지 못하는 욕구와 충동을 새로운 방식으로 풀어낼 수 있도록 도와준다.
- 28 학교에서 진행되는 활동은 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다.
- 29 새로운 생각을 하고 경험하는 과정을 갖고 결과물을 만들어 내면 원하는 만큼 결과가 나오지 않아도 뿌듯한 마음이 들고 자신감이 생긴다.
- 30 선생님들도 문화예술활동이 뭔지 제대로 모르는 것 같아 설명을 해줘도 이해가 잘 안 된다.
- 31 진로 및 전공 선택에 도움이 된다.
- 32 초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다.
- 33 나의 꿈이나 미래를 이해하는 데 도움이 된다.



문항

- 34 확일적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다.
- 35 상상력이 풍부해지는 데 도움이 된다.
- 36 학교에서 예산, 장소와 같은 지원이 부족하다.
- 37 나를 표현하는 방법을 얻게 되는 것 같다.
- 38 잠시 경험하고 끝나는 것 같아 허무하다.
- 39 시간 때우는 데 좋다.
- 40 문화예술은 일상에서 쉽게 접할 수 있지만, 이를 잘 발견하거나 자기 경험으로 연결하지 못하는 것 같다.

## 2. P표본 구성

P표본(P-Sample)은 Q표본(Q-Sample)을 분류하는 대상자이다. Q방법론은 개인 간의 차이(interindividual difference)에 관심을 두고 있기보다 개인 내의 중요성 차이(intraindividual difference in significance)를 다룬다. 이에 P표본의 수는 제한을 받지 않고 소표본을 원칙으로 하며 표본의 수는  $40 \pm 20$  표본이 적당하다고 보고한다(김홍규, 1990; 김홍규, 2007). Q방법론은 인구통계학적 일반화를 주요 목표로 두지 않기 때문에 P표본의 인구통계학적 대표성은 필요하지 않다(Hylton, Kisby & Goddard, 2018). 또한 Q방법론의 모집단은 사람이 아니라 Q진술문이기 때문에 응답자의 모집단 대표성을 가지도록 할 필요는 없다(김두환, 최상희, 김홍주, 신우재, 2013). 그러나 연구주체에 부합하는 P표본은 연구의 질을 높이는데 중요하다(길병옥 외, 2002). 이를 위해 문화예술지원 및 활동이 전체의 절반 이상으로(50.6%) 집중되어 있고, 문화예술경험이 비수도권에 비해 높은 수도권(서울, 경기, 인천)에 거주하는 중·고등학생 22명을 목적 표집하여 P표본으로 선정하였다(한국문화예술위원회, 2020; 문화체육관광부, 2018). 조사는 2020년 10월 19일부터 11월 11일까지 약 3주간 진행하였다.

## 3. Q표본 분류

Q표본 분류(Q-Sorting)는 P샘플에게 Q샘플을 분류하도록 하는 것이다. 본 연구에서는 2020년 10월 19일부터 2020년 11월 11일까지 P표본을 대상으로 Q표본 분류를 진행하였다. 방식은 본 연구자가 참여자를 직접 만나 진행한 대면 방식과 이메일을 통한 비대면 방식, 그리고 청소년들을 만나고 있는 서울 소재 동대문구, 강북구 실무자 2인을 직접 만나 그들에게 Q표본 분류를 안내하여 현장에서 아이들에게 진행할 수 있도록 협조를 구했다. 직접

대면을 하지 못한 참여자들에게는 연구 목적과 청소년 문화예술활동이 무엇인지 이해할 수 있도록 안내문을 첨부했다. 모든 참여자에게 연구 목적과 Q분류 방식을 설명하였고 참여 동의 서명을 받아 진행하였다. Q분류단계는 길병옥 외(2020)의 Q표본 분류과정을 참고하여 진행하였다. 먼저 안내문을 숙지한 후 Q표본으로 선정된 40개의 진술문 카드를 읽고 자신의 마음에서 어떻게 평가하는지에 관심을 두어 분류하도록 하였다. Q분류는 Q샘플(진술문)을 읽고 동의 정도에 따라 긍정, 중립, 부정 3단계로 분류하도록 하였다. 이후 강제 분포 방법(forced distribution)으로 정규분포를 이루도록 하였는데 강제 배분을 위해 Q표본 분류도를 제작하여 가장 동의하지 않음 1점부터 가장 동의함은 11점에 분류하도록 하였다. 이 과정을 위해 딱풀, 스카치테이프, 가위를 준비했고 분류과정이 쉽도록 넓은 테이블에서 진행했다. 참여자들에게 동의하는 진술문 중에서 가장 동의하는 진술문 2장을 놓고, 그다음 순으로 바깥에서부터 안쪽으로 분류를 진행하여 중립 부분에서 정리하도록 하였다. 동일한 방법으로 동의하지 않는 진술문 중에서 가장 동의하지 않는 2장의 진술문을 놓고 차례로 바깥에서부터 안쪽으로 분류를 진행하여 중립 부분에서 정리하도록 하였다. 카드를 배치한 모양과 Q-Sort 분포의 모양이 동일한가를 점검한 후 분류지에 카트를 붙이기 전, 다시 한번 확인할 수 있도록 안내하며 자유롭게 변경할 기회를 주었다. 또한, 같은 행의 위아래는 점수의 높고 낮음이 아니라는 설명을 추가로 했다. 양 끝에 위치한 진술문 카드인 가장 동의하는 문항과 가장 동의하지 않는 문항에 대하여 참여자에게 선택한 이유를 구체적으로 작성하도록 하였다. Q표본 분류가 끝나고 참여자에게 진술문을 선택한 이유에 대해 추가 면담을 하였는데, 그 이유는 자료의 풍성함과 질적 수준 향상에 도움이 되기 때문이다 (Gallagher & Porock, 2010). Q표본 분류에 소요된 시간은 참여자당 30~40분 정도 걸렸으며, 참여자들에게는 감사의 답례로 편의점 쿠폰을 제공하였다.

<표 2> Q분류 분포도

질문 문항수	2	3	3	4	5	6	5	4	3	3	2
점수	-5 (+1)	-4 (+2)	-3 (+3)	-2 (+4)	-1 (+5)	0 (+6)	+1 (+7)	+2 (+8)	+3 (+9)	+4 (+10)	+5 (+11)

#### 4. 자료 분석

자료 분석은 주성분 요인 분석(Principal Component Factor Analysis)방법을 사용했다. 최적의 유형분류를 위해 아이겐 값(Eigen Value) 1.0000 이상을 기준으로 하였고 각 요인 수를

다양하게 입력하여 최종 4개의 유형을 결정하였다. Q방법론에서 아이겐 값은 1.0000 이상의 요인만을 유지하면 된다. 왜냐하면, 1.0000 미만의 아이겐 값(Eigen Value)은 요인의 추출과 유지에 대한 한계 지점이기 때문이다(Guttman, 1954). 이후 적합한 문항선정을 위해 Z-SCORE를 활용하였다. 또한, 각 유형에서 가중치가 높은 대상자를 중심으로 가장동의, 비동의한 문항을 확인하였고, 선택 이유를 작성한 진술문은 유형별 특성 해석에 활용하였다.

### III. 연구 결과

#### 1. 결과 분석

결과는 아래의 <표 3> 과 같이 총 네 가지의 유형으로 도출되었다. 각 유형의 아이겐 값은 1유형이 4.6560, 2유형이 2.4138, 3유형이 1.5812, 4유형이 1.0893이며 누적변량은 .4427으로 나타났다.

<표 3> 4가지 유형 분류에서의 아이겐 값과 설명변량

내용/유형	I	II	III	IV
CHOSEN EIGENVALUES	4.6560	2.4138	1.5812	1.0893
TOTAL VARIANCE	.2116	.1097	.0719	.0495
CUMULATIVE	.2116	.3214	.3932	.4427
SOLUTION VARIANCE	.4780	.2478	.1623	.1118
CUMULATIVE	.4780	.7258	.8882	1.0000

네 유형 간의 상관관계는 다음 <표 4> 와 같다. 유형 2와 유형 3 사이는 .386으로 가장 높게 나왔으며 이어서 유형 1과 유형 4 사이는 -.042로 나타났다. 단, Q방법론에서는 각 요인간의 완전한 독립성을 전제로 하지 않고 다만 요인을 발견하는 데 초점을 두므로 상관계수의 높고 낮음에 따른 요인 추출방법의 논란은 제기되지 않는다(김홍규, 2008).

<표 4> 각 유형 간 상관관계 계수

내용/유형	I	II	III	IV
I	1.000	.260	.304	-.042
II	.260	1.000	.386	.157
III	.304	.386	1.000	.022
IV	-.042	.157	.022	1.000

총 22명의 참여자 중 유형 1은 7명, 유형 2는 6명, 유형 3은 6명, 유형 4는 3명으로 분류되었다. 4개의 유형으로 분류된 22명의 인구통계학적 특성과 요인가중치는 다음 <표 5> 와 같다.

<표 5> 4가지 유형별 사람과 인자가중치

지역 내 청소년 관련 단체에 속해 문화예술활동 경험이 지속적으로 이루어진 경우 [지역단체 소속]에 체크함.

유형	사람	적재치	성별	학년	지역	참여 경험	
						학교	지역 단체 소속
1 (N=7)	P=4	1.7846	남	중학교1	안양	○	×
	P=6	1.4599	여	고등학교2	서울	○	○
	P=9	.9322	남	고등학교 3	인천	○	×
	P=11	.7496	남	중학교 3	안양	○	×
	P=12	.6591	남	중학교 3	안양	○	×
	P=14	1.3834	남	고등학교1	서울	○	○
	P=21	.9568	여	고등학교2	서울	○	○
2 (N=6)	P=2	.9095	남	고등학교 2	서울	○	○
	P=10	.5678	남	고등학교1	안양	○	×
	P=13	.7210	여	고등학교 2	서울	○	○
	P=15	1.0612	여	중학교 3	안양	○	×
	P=16	.4529	여	고등학교 2	서울	○	○
P=17	.4524	여	고등학교 1	서울	○	○	
3 (N=6)	P=7	1.0808	여	중학교 3	안양	○	×
	P=8	1.0162	여	고등학교 1	안양	○	×
	P=18	.7606	여	고등학교 1	서울	○	○
	P=19	.6915	남	중학교 3	안양	○	×
	P=20	.4956	남	고등학교 2	서울	○	○
P=22	2.0127	남	고등학교 3	안양	○	×	
4 (N=3)	P=1	.6206	여	중학교 2	안양	○	×
	P=3	1.4404	남	중학교 3	안양	○	×
	P=5	.5435	여	고등학교 2	서울	○	×

## 2. 인식유형 특성

유형별 특성과 차이를 알아보기 위해 첫째, 각 유형의 40개 진술문 중 강한 긍정을 보인 항목(표준점수 +1.00 이상)과 강한 부정을 나타낸 항목(표준점수 -1.00 이하)을 중심으로 해석하였다. 그러나 진술문 중 표준점수가 +1.00 이상, -1.00 이하인 진술문을 중심으로 기술한다고 해서 그 외 진술문이 중요하지 않음을 의미하지는 않는다. Q방법론은 진술문이 서로 비교되어 구조화된 전체적인 의미에 관심을 갖는 것이지 특정 진술문의 점수나 특정

점수를 획득한 진술문에 관심을 두지 않기 때문이다(김홍규, 2008). 둘째, 각 유형을 대표하는 인자가중치가 높은 P표본과 의미 있는 인자가중치를 지닌 P표본이 선택한 진술문과 선택 이유 작성문을 활용하여 각 유형의 특성을 분석하였다. 마지막 타 유형 평균보다 Z-SCORE 차이가  $\pm 1.00$  이상인 진술문을 중심으로, 유형별 특성을 파악하였다.

### 1) 유형 1: [문화예술은 팔방미인! 긍정적 자기주도참여형]

**“마음 건강은 물론, 사회성 함양과 나를 위한 미래 탐색도 가능해요!”**

유형 1은 문화예술활동이 자신의 꿈과 미래에 대한 이해뿐 아니라 구체적인 진로와 전공 선택에도 도움이 된다고 인식하고 있다. 이들은 문화예술활동 과정에서 원했던 만큼의 결과가 나오지 않아도 스스로 만족감과 자신감을 경험한 바 있으며 마음의 편안함이라는 정서적 안정감을 느낄 수 있는 활동으로 인식하고 있었다. 또한 고정관념과 편견을 해소해주며 다양성을 생각해 보는 계기가 될 수 있는 활동이라 여긴다. 이들은 문화예술활동 경험이 개인의 내적·외적 성장에 긍정적 영향을 준다고 인식하였고 활동에 대한 만족도가 높으며 주체적 참여의사를 가진 유형으로 해석할 수 있다. 이에 유형 1을 ‘문화예술은 팔방미인! 긍정적 자기주도참여형’으로 명명하였다.

이와 같이 명명한 구체적인 이유와 근거는 다음과 같다. 유형 1은 <표 6>에서 제시한 바와 같이 Q33의 ‘꿈이나 미래를 이해하는 데 도움이 된다( $z=1.85$ )’에서 가장 강한 동의를 보였으며, Q29의 ‘새로운 생각을 하고 경험하는 과정을 갖고 결과물을 만들어 내면 원하는 만큼 결과가 나오지 않아도 뿌듯한 마음이 들고 자신감이 생긴다( $z=1.65$ )’와 Q25의 ‘마음을 편안하게 해준다( $z=1.49$ )’순으로 강한 동의를 보였다. 반면 가장 강한 비동의 항목은 Q23의 ‘문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다( $z=-1.94$ )’이고 Q14의 ‘공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께 (특히 엄마) 눈치가 보인다( $z=-1.90$ )’, Q5의 ‘학교 공부의 연장이라 느껴진다( $z=-1.78$ )’순으로 강한 비동의를 보였다.

유형 1을 대표하는 인자가중치가 높은 P=4(1.7846)가 가장 동의한 항목은 Q33의 진술문으로 이는 유형 1에서 표준점수가 가장 높은 Q33과 일치하였다. 이 진술문을 선택한 이유로 ‘진로 탐색 과목을 통해 고입, 대입 이후의 진로를 알아볼 수 있고 풍부한 정보를 제공받아 조금 더 구체적인 미래를 계획하고 방향을 생각해 보게 하였다.’라고 기술하며 문화예술활동 경험이 진로 탐색에 도움이 되고 있음을 표현하였다. 반면 가장 비동의한 항목으로 Q14를 선택하였고 ‘자유학년제여서 지필 평가가 없기에 공부량이 줄어 부담이 덜 된 것 같다.’

라고 기술하였다. 이에 추가 설명을 부탁하였는데 ‘자유학년제여서 지필 시험이 없다. 그래서 공부 압박이 상대적으로 적고 부모님도 눈치를 주시지 않아 나도 눈치 보지 않고 마음 편하게 활동할 수 있다.’라고 답했다. 의미 있는 인자가중치를 지닌 P=6(1.4599)도 Q14를 가장 비동의 항목으로 선택하였고 그 이유로 ‘지역 내 문화단체000에서 하는 활동은 의미 있고 뜻깊은 일들이어서 오히려 부모님께 말씀드릴 것 같다.’라고 밝혔다.

<표 6> 유형 1의 진술문과 표준점수(±1.00 이상)

번호	진술문	표준점수
33	나의 꿈이나 미래를 이해하는 데 도움이 된다.	1.80
29	새로운 생각을 하고 경험하는 과정을 갖고 결과물을 만들어내면 원하는 만큼 결과가 나오지 않아도 뿌듯한 마음이 들고 자신감이 생긴다.	1.65
25	마음을 편안하게 해준다.	1.49
31	진로 및 전공 선택에 도움이 된다.	1.31
6	학교에서 문화예술활동을 하고 이를 시험 볼 때가 있는데, 이런 활동은 편안하고 즐겁게 했으면 좋겠다.	1.26
16	다양성에 대해 생각해보는 계기가 될 수 있다.	1.14
8	전문적 역량을 가진 강사 선생님이 필요한데, 준비가 미흡한 선생님들이 많은 것 같다.	-1.03
34	확실적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다.	-1.04
2	문화예술활동은 또 다른 배움인데, 음악, 춤, 연극, 미술 등, 기능적으로만 접근하는 것 같아 아쉽다.	-1.17
21	문화예술은 거창하거나 멋지게 포장된 것 같다.	-1.20
39	시간 때우는 데 좋다.	-1.28
32	초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다.	-1.36
5	학교 공부의 연장이라 느껴진다.	-1.78
14	공부는 안 하고 딱지한다고 혼날까 봐 부모님께 (특히 엄마) 눈치가 보인다.	-1.90
23	문화예술활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다.	-1.94

유형 1이 타 유형 평균과 차이가 가장 큰 긍정 진술문은 Q9 ‘고정관념과 편견을 해소하는데 문화예술활동은 중요한 역할을 한다고 생각한다(d=1.31)’이고 가장 차이가 큰 부정 진술문은 Q23 ‘문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다(d= -1.893)’이다. 유형 1은 타 유형과 달리 문화예술활동 경험이 타문화에 대한 이해를 돕는 긍정적 활동으로 인식하고 있음을 알 수 있다.

<표 7> 유형 1에서 타 유형의 평균보다 Z-SCORE 차이가 ±1.00 이상인 진술문

번호	진술문	Z-SCORE	AVERAGE Z	DIFF.
9	고정관념과 편견을 해소하는데 문화예술활동은 중요한 역할을 한다고 생각한다.	.994	-1.065	2.059
35	상상력이 풍부해지는 데 도움이 된다.	.915	-1.086	2.001
33	나의 꿈이나 미래를 이해하는 데 도움이 된다.	1.798	-.076	1.874
25	마음을 편안하게 해준다.	1.492	-.202	1.694
16	다양성에 대해 생각해보는 계기가 될 수 있다.	1.145	-.273	1.418
31	진로 및 전공 선택에 도움이 된다.	1.313	-.092	1.405
29	새로운 생각을 하고 경험하는 과정을 갖고 결과물을 만들어내면 원하는 만큼 결과가 나오지 않아도 뿌듯한 마음이 들고 자신감이 생긴다.	1.647	.402	1.245
38	잠시 경험하고 끝나는 것 같아 허무하다	-.593	.563	-1.156
2	문화예술활동은 또 다른 배움인데, 음악, 춤, 연극, 미술 등, 기능적으로만 접근하는 것 같아 아쉽다.	-1.172	.224	-1.395
8	전문적 역량을 가진 강사 선생님이 필요한데, 준비가 미흡한 선생님들이 많은 것 같다.	-1.027	.395	-1.422
17	국영수사과 관련된 대회나 활동은 많은데 문화예술활동 관련한 공연이나 대회는 거의 없어서 아쉽다.	-.155	1.470	-1.625
23	문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다.	-1.935	-.042	-1.893

## 2) 유형 2: [할 거면 제대로! 발전지향 비판형]

“선생님! 보여주기식 활동 말고, 제대로 문화예술활동 하고 싶어요!”

유형 2는 문화예술 활동 중 학교에서 이루어지는 문화예술활동에 대한 아쉬움과 문제의식을 갖고 있으나 이를 부정적으로만 바라보지 않는다. 문화예술활동을 새롭고 재미있게 인식하고 있으며 정보를 통한 다양한 활동을 희망하고 그에 따른 긍정적 성과를 기대한다. 옳지 않다고 생각하는 것에 목소리를 내며, 발전적 변화를 희망하는 유형 2를 ‘할 거면 제대로! 발전지향 비판형’으로 명명하였다.

이와 같이 명명한 구체적인 이유와 근거는 다음과 같다. 유형 2는 <표 8>에서 제시한 바와 같이 Q17의 ‘국영수사과 관련된 대회나 활동은 많은데 문화예술활동 관련한 공연이나 대회는 거의 없어서 아쉽다(z=1.84)’에서 가장 강한 동의를 보였으며 Q18의 ‘학교에서 하는 활동들은 형식적이고 보여주기식인 것 같다(z=1.75)’와 Q28의 ‘학교에서 진행되는 활동은 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다(z=1.34)’순으로 강한 동의를 보였다. 이 유형은

Q12의 '활동이 지속적으로 연결될 수 있도록 도와주는 선생님이 있었으면 좋겠다( $z=1.11$ )'에서 그 특성을 더욱 잘 살펴볼 수 있었는데, 이들은 조력자를 통해 활동의 질과 지속성을 갖길 희망하는 특성을 보인다. 반면 가장 강한 비동의하는 진술문으로는 Q34의 '확실적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다( $z=-2.38$ )'이고 Q5의 '학교 공부의 연장이라 느껴진다( $z=-2.19$ )', Q32의 '초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다( $z=-1.52$ )' 순으로 강한 비동의를 보였다. 이는 문화예술활동에 문제 의식과 아쉬움을 갖고 있지만 즐거운 활동이라 인식하며 관심과 호감을 지니고 있는 것으로 볼 수 있다.

유형 2를 대표하는 인자가중치가 높은 P=15(1.0612)가 가장 동의한 항목은 Q28의 진술문으로 선택 이유를 '학교에서 진행되는 대부분의 활동은 의무적으로 진행되는 것 같기 때문이다.'라고 밝혔다. 다음으로 의미 있는 인자가중치를 지닌 P=2(.9095)는 Q18의 진술문에 가장 동의하였는데, 그 이유를 '말 그대로 그냥 보여주는 식으로만 하고 성과나 결과가 없어서'라고 작성하였다. 이는 문화예술활동이 의미 있는 경험이길 바라며 결과물을 통한 성취감을 느끼길 기대하는 특성으로 보여진다.

<표 8> 유형 2의 진술문과 표준점수( $\pm 1.00$  이상)

번호	진술문	표준점수
17	국영수사와 관련된 대회나 활동은 많은데 문화예술활동 관련한 공연이나 대회는 거의 없어서 아쉽다.	1.84
18	학교에서 하는 활동들은 형식적이고 보여주기적인 것 같다.	1.75
28	학교에서 진행되는 활동은 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다.	1.34
6	학교에서 문화예술활동을 하고 이를 시험 볼 때가 있는데, 이런 활동은 편안하고 즐겁게 했으면 좋겠다.	1.24
20	참여하고 싶은데 정보가 너무 없어 아쉽다.	1.13
12	활동이 지속적으로 연결될 수 있도록 도와주는 선생님이 있었으면 좋겠다.	1.11
11	할 때는 즐겁지만 공부 생각(학원, 성적, 수행평가 등)에 불안한 마음이 든다.	1.02
23	문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다.	-1.14
1	지역사회에 도움 될 수 있는 좋은 활동이다.	-1.16
9	고정관념과 편견을 해소하는데 문화예술활동은 중요한 역할을 한다고 생각한다.	-1.42
32	초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다.	-1.52
5	학교 공부의 연장이라 느껴진다.	-2.19
34	확실적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다.	-2.38

유형 2의 타 유형 평균과 차이가 가장 큰 긍정 진술문은 Q21의 '문화예술은 거창하거나 멋지게 포장된 것 같다( $d=2.007$ )'이고 이는 진술문 Q2의 '문화예술활동은 또 다른 배움인데 음악, 춤, 연극, 미술 등, 기능적으로만 접근하는 것 같아 아쉽다( $d=1.121$ )'로 발전함을



볼 수 있다. 즉, 문화예술이 기예, 장르중심의 탁월한 능력을 지닌 소수만이 경험하고 표현할 수 있는 활동이기보다, 확장된 배움으로 인식하고 있음을 나타낸다. 차이가 가장 큰 부정 진술문은 Q34의‘획일적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다( $d=-2.417$ )’이다. 다음으로 Q37의‘나를 표현하는 방법을 얻게 되는 것 같다( $d=-1.216$ )’가 타 유형과의 차이가 큰 부정 진술문으로 나타났다.

<표 9> 유형 2 에서 타 유형의 평균보다 Z-SCORE 차이가  $\pm 1.00$  이상인 진술문

번호	진술문	Z-SCORE	AVERAGE Z	DIFF.
21	문화예술은 거창하거나 멋지게 포장된 것 같다.	.895	-1.112	2.007
18	학교에서 하는 활동들은 형식적이고 보여주기식인 것 같다.	1.755	.046	1.708
28	학교에서 진행되는 활동은 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다.	1.342	-.250	1.592
2	문화예술활동은 또 다른 배움인데, 음악,춤,연극,미술 등, 기능적으로만 접근하는 것 같아 어렵다.	.716	-.406	1.121
30	선생님들도 문화예술활동이 뭔지 제대로 모르는 것 같아 설명을 해줘도 이해가 잘 안된다.	.844	-.259	1.103
5	학교 공부의 연장이라 느껴진다.	-2.190	-1.033	-1.157
37	나를 표현하는 방법을 얻게 되는 것 같다.	-.543	.673	-1.216
34	획일적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다.	-2.377	.040	-2.417

### 3) 유형 3: [즐거운 게 최고! 장르 중심 참여형]

#### “다양한 끼를 펼칠 수 있는 편하고 즐거운 장이 부족해요”

유형 3은‘문화예술활동’을 생각하면 음악, 미술, 댄스 등의 장르 중심 활동이 먼저 떠오른다고 했으며 이러한 활동을 펼칠 수 있는 공연과 대회 같은 발산의 장이 부족하다고 인식했다. 이들은 학교에서 진행되는 문화예술활동의 경우 시험으로 평가받기보다 편안하고 즐거운 활동이 되기를 바랐으며, 새로운 사회적 관계를 맺을 수 있는 즐거움의 장으로 여겼다. 이에 유형 3을‘즐거운 게 최고! 장르 중심 참여형’으로 명명하였다.

이와 같이 명명한 구체적인 이유와 근거는 다음과 같다. 유형 3은 <표 10>에서 제시한 바와 같이 Q6의‘학교에서 문화예술활동을 하고 이를 시험 볼 때가 있는데, 이런 활동은 편안하고 즐겁게 했으면 좋겠다( $z=2.16$ )’에서 가장 강한 동의를 보였으며 Q17의‘국영수사과 관련된 대회나 활동은 많은데 문화예술활동 관련한 공연이나 대회는 거의 없어서 어렵다( $z=1.88$ )’, Q15의‘음악, 미술, 댄스 등 장르 중심의 활동이 먼저 생각난다( $z=1.55$ )’ 순으로 강한 동의를 보였다. 반면 가장 강한 비동의 진술문으로는 Q32의‘초등학교 때 너무 많이

해봐서 새롭지 않고 재미가 없다( $z=-1.73$ ), Q14의‘공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께 (특히 엄마) 눈치가 보인다( $z=-1.73$ )’로 동일한 점수를 나타냈다.

유형 3을 대표하는 인자가중치가 높은 P=22(2.0127)가 가장 동의한 두 개 항목은 Q6와 Q17로, 이는 유형 3의 동의 진술문에서 표준점수가 가장 높은 두 개 항목과 일치한다. P=22(2.0127)는 Q6의 선택이유로‘대한민국의 입시 환경, 늘 사교육으로 힘든 학생들에게 시험이라는 압박감이 아닌 문화예술활동을 시험을 보려는 과정으로 느끼지 않고 또래 친구들과 어울리는 법, 내 성격, 적성, 진로 등을 더 탐색하는 것에 중점을 두어 즐거운 활동이 되었으면 한다.’라고 기술했다. Q17은‘자신의 끼를 문화예술활동으로 찾게 되었다면 좀 더 그 끼를 마음껏 펼칠 방법이나 길이 존재해야 할 텐데, 대한민국은 그 다양성이 너무 부족한 것 같다.(끼를 펼칠 수 있는 자리, 상황 등)’라고 선택이유를 밝혔다. 반면 가장동의 하지 않음으로 Q14를 선택했는데 그 이유로‘우리 부모님께선 내 적성과 흥미를 알고 서포트해 주셨으며, 공부 문제로 나와 크게 마찰이 일어났던 적은 없었다.’라고 했으며 의미 있는 인자가중치를 지닌 참여자 p=7(1.0808)은 가장 동의하지 않음으로 Q32를 선택하여‘초등학교 때와는 다른 느낌이다. 초등학교 때보다 조금은 더 성장한 상태에서 하는 활동은 더 의미가 생긴다.’라며 이유를 작성하였다.

<표 10> 유형 3의 진술문과 표준점수( $\pm 1.00$  이상)

번호	진술문	표준점수
6	학교에서 문화예술활동을 하고 이를 시험 볼 때가 있는데, 이런 활동은 편안하고 즐겁게 했으면 좋겠다.	2.16
17	국영수사과 관련된 대회나 활동은 많은데 문화예술활동 관련한 공연이나 대회는 거의 없어서 아쉽다.	1.88
15	음악, 미술, 댄스 등 장르 중심의 활동이 먼저 생각난다.	1.55
7	새로운 친구를 사귀는 즐거움을 준다.	1.55
19	사회를 바라보는 시야를 넓혀준다.	-1.12
20	참여하고 싶은데 정보가 너무 없어 아쉽다.	-1.20
28	학교에서 진행되는 활동은 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다.	-1.45
9	고정관념과 편견을 해소하는데 문화예술활동은 중요한 역할을 한다고 생각한다.	-1.46
21	문화예술은 거창하거나 멋지게 포장된 것 같다.	-1.52
5	학교 공부의 연장이라 느껴진다.	-1.58
14	공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께 (특히 엄마) 눈치가 보인다.	-1.73
32	초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다.	-1.73

유형 3의 타 유형 평균과 차이가 가장 큰 긍정 진술문은 Q7의‘새로운 친구를 사귀는

즐거움을 준다( $d=1.992$ )’이고 Q39의‘시간 때우는 데 좋다( $d=1.823$ )’, Q15의‘음악, 미술, 댄스 등 장르 중심의 활동이 먼저 생각난다( $d=1.579$ )’순으로 나타났는데 이는 문화예술활동을 축제나 행사 등 장르중심으로 인식하고 있는 유형3의 특성을 뚜렷하게 나타낸다고 볼 수 있다. 반면, 차이가 가장 높은 부정진술문은 Q28의‘학교에서 진행되는 활동은 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다( $d=-2.136$ )’, Q20의‘참여하고 싶은데 정보가 너무 없어 아쉽다( $d=-1.911$ )’ 순으로 나타났다.

<표 11> 유형 3에서 타 유형의 평균보다 Z-SCORE 차이가  $\pm 1.00$  이상인 진술문

번호	진술문	Z-SCORE	AVERAGE Z	DIFF.
7	새로운 친구를 사귀는 즐거움을 준다.	1.545	-.447	1.992
39	시간 때우는 데 좋다.	.788	-1.036	1.823
15	음악, 미술, 댄스 등 장르 중심의 활동이 먼저 생각난다.	1.552	-.027	1.579
10	리더십을 키우는 데 도움이 된다.	.972	-.224	1.196
17	국영수사과 관련된 대회나 활동은 많은데 문화예술활동 관련한 공연이나 대회는 거의 없어서 아쉽다.	1.882	.791	1.090
9	고정관념과 편견을 해소하는데 문화예술활동은 중요한 역할을 한다고 생각한다.	-1.456	-.248	-1.208
21	문화예술은 거창하거나 멋지게 포장된 것 같다.	-1.521	-.307	-1.214
19	사회를 바라보는 시야를 넓혀준다.	-1.122	.147	-1.269
26	학생 스펙 쌓기의 또 다른 과정으로 이용되는 것 같아 아쉽다.	-.809	.467	-1.276
16	다양성에 대해 생각해보는 계기가 될 수 있다.	-.915	.413	-1.328
20	참여하고 싶은데 정보가 너무 없어 아쉽다.	-1.204	.707	-1.911
28	학교에서 진행되는 활동은 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다.	-1.454	.681	-2.136

#### 4) 유형 4: [왜 하는 거예요? 의욕 저하 거부형]

“노키, 노잼 이럴꺼면 왜 하는지 모르겠어요.”

유형 4는 문화예술활동에 대해 잠시 경험하고 끝나는 것 같은 허무함을 느끼고 있었고 학교 선생님의 자기 체험이 먼저 필요하며, 문화예술활동을 교육하는 선생님들의 전문적 역량이 미흡하다고 인식하고 있었다. 문화예술활동이 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져 불편함을 경험했고, 획일적 활동으로 이루어지는 것에 대해서도 부정적 감정을 경험한 특성이 있다. 반면 자발적 선택으로 참여한 활동의 경우 주체적 자기표현의 경험이 있어 긍정적으로 인식하는 특성을 나타냈다. 또한 유형 4는 유형 1이 인식한 문화예술활동의 긍정적 기능과 반대로 정서적 안정감, 상상력, 진로 선택에 도움이 되지 않는다고 인식하는

특성을 보였다. 이에 4번 유형을 ‘왜 하는 거예요? 의욕 저하 거부형’으로 명명하였다.

이와 같이 명명한 구체적인 이유와 근거는 다음과 같다. 유형 4는 <표 12>에서 제시한 바와 같이 Q37의‘나를 표현하는 방법을 얻게 되는 것 같다( $z=1.53$ )’의 긍정 진술문을 제외하고 가장 강한 동의를 보인 진술문 Q38의‘잠시 경험하고 끝나는 것 같아 허무하다( $z=1.77$ )’, Q3의‘학교 선생님의 자기 체험이 먼저 필요하다( $z=1.69$ )’, Q23의‘문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다( $z=1.21$ )’의 진술문처럼 문화예술활동을 부정적으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 반면 가장 비동意的인 진술문으로는 Q14의‘공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께(특히 엄마) 눈치가 보인다( $z=-1.68$ )’이고 Q35의‘상상력이 풍부해지는 데 도움이 된다( $z=-1.65$ )’순으로 강한 비동의를 보였다.

유형 4를 대표하는 인자가중치가 높은 P=3(1.4403)은 Q37진술문을 가장 동의하였고 선택 이유로‘자발적 선택으로 참여한 다른 문화예술활동의 경우 문화예술이란 것 자체가 스스로를 탐색하고 표현하는 수단이라 생각한다.’라고 진술하였다. 반면‘문화예술활동 취지를 모르고 들어오시는 선생님들도 많다. 취지에 대한 이해나 설명도 없고 역량이 부족한 선생님이 들어오시면 정말 최악이다. 게다가 원하지 않는 활동을 강요받으면 진짜 최악이다.’라며 자기 경험을 기반으로 문화예술의 긍정적 인식과 함께 강요된 활동, 질적 성장의 부재로 인한 불신감을 표현하였다.

<표 12> 유형 4의 진술문과 표준점수( $\pm 1.00$  이상)

번호	진술문	표준점수
38	잠시 경험하고 끝나는 것 같아 허무하다.	1.77
3	학교 선생님의 자기 체험이 먼저 필요하다.	1.69
37	나를 표현하는 방법을 얻게 되는 것 같다.	1.53
20	참여하고 싶은데 정보가 너무 없어 아쉽다.	1.43
23	문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다.	1.21
8	전문적 역량을 가진 강사 선생님이 필요한데, 준비가 미흡한 선생님들이 많은 것 같다.	1.16
34	획일적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다.	1.14
6	학교에서 문화예술활동을 하고 이를 시험 볼 때가 있는데, 이런 활동은 편안하고 즐겁게 했으면 좋겠다.	1.08
36	학교에서 예산, 장소와 같은 지원이 부족하다.	1.07
31	진로 및 전공 선택에 도움이 된다.	-1.06
32	초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다.	-1.23
39	시간 때우는 데 좋다.	-1.30
25	마음을 편안하게 해준다.	-1.47

번호	진술문	
7	새로운 친구를 사귀는 즐거움을 준다.	-1.50
27	말로 표현하지 못하는 욕구와 충동을 새로운 방식으로 풀어낼 수 있도록 도와준다.	-1.62
35	상상력이 풍부해지는 데 도움이 된다.	-1.65
14	공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께 (특히 엄마) 눈치가 보인다.	-1.68

유형 4의 타 유형 평균과 차이가 가장 큰 긍정 진술문은 Q23의 '문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다(d=2.298)'이고 반면, 차이가 가장 큰 부정진술문은 Q25의 '마음을 편안하게 해준다(d=-2.251)'로 이들은 강요와 획일성에 대한 거부감을 갖고 있고, 정서적 안정과 만족감을 느끼지 못하는 특성을 보인다.

<표 13> 유형 4에서 타 유형의 평균보다 Z-SCORE 차이가 ±1.00 이상인 진술문

번호	진술문	Z-SCORE	AVERAGE Z	DIFF.
23	문화예술 활동이 아니라 직업을 정하라고 강요하는 활동처럼 느껴져서 하기 싫다.	1.208	-1.090	2.298
34	획일적으로 이루어져서 숙제처럼 귀찮은 일로 여겨진다.	1.143	-1.133	2.276
38	잠시 경험하고 끝나는 것 같아 허무하다.	1.768	-.224	1.993
20	참여하고 싶은데 정보가 너무 없어 아쉽다.	1.430	-.171	1.601
37	나를 표현하는 방법을 얻게 되는 것 같다.	1.526	-.017	1.543
8	전문적 역량을 가진 강사 선생님이 필요한데, 준비가 미흡한 선생님들이 많은 것 같다.	1.155	-.333	1.488
3	학교 선생님의 자기 체험이 먼저 필요하다.	1.687	.334	1.353
26	학생 스펙 쌓기의 또 다른 과정으로 이용되는 것 같아 아쉽다.	.922	-.110	1.032
40	문화예술은 일상에서 쉽게 접할 수 있지만, 이를 잘 발견하거나 자기 경험으로 연결하지 못하는 것 같다.	-1.056	.111	-1.167
35	상상력이 풍부해지는 데 도움이 된다.	-1.651	-.231	-1.420
27	말로 표현하지 못하는 욕구와 충동을 새로운 방식으로 풀어낼 수 있도록 도와준다.	-1.622	.137	-1.759
31	진로 및 전공 선택에 도움이 된다.	-1.061	.700	-1.761
7	새로운 친구를 사귀는 즐거움을 준다	-1.495	.567	-2.062
25	마음을 편안하게 해준다.	-1.466	.785	-2.251

### 3. 일치항목

일치항목(consensus items)이란 각 요인이 공통으로 합의한 항목들을 말한다(김홍규, 2008).

각 유형에서 일치한 항목은 <표 14>의 6개이다. 그중 Z-SCORE  $\pm 1.00$  이상인 진술문은 Q14의 ‘공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께 눈치가 보인다( $z = -1.58$ )’, Q32의 ‘초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다( $z = -1.46$ )’이다.

<표 14> 각 유형의 일치항목

번호	진술문	표준점수
36	학교에서 예산, 장소와 같은 지원이 부족하다.	.83
24	이론적인 내용뿐만 아니라 어떻게 경험하고 감상하면 좋은지 태도를 알려주는 게 필요한 것 같다.	.34
4	사회 구성원으로 뭔가 하는 것 같은 소속감을 준다.	-.21
13	청소년이 민주시민으로 성장할 수 있도록 돕는 과정에서 필요한 활동이다.	-.32
32	초등학교 때 너무 많이 해봐서 새롭지 않고 재미가 없다.	-1.46
14	공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께 (특히 엄마) 눈치가 보인다.	-1.58

#### IV. 논의 및 제언

본 연구는 개인이 다르게 인식하는 태도와 경험을 객관화하기에 유용하고 인간의 주관성을 심층적으로 측정할 수 있는 Q방법론(김홍규, 1990)을 적용하여 중·고등학생들의 문화예술활동 경험에 대한 인식을 유형화하고, 유형별 특성을 살펴보는 데 목적을 두었다. 연구결과 네 가지 유형으로 구분되었고 유형별 주요 특성을 반영하여 유형 1은 ‘문화예술은 팔방미인! 긍정적 자기주도참여형’, 유형 2는 ‘할 거면 제대로! 발전지향 비판형’, 유형 3은 ‘즐거운 게 최고! 장르 중심 참여형’, 유형 4는 ‘왜 하는 거예요? 의욕 저하 거부형’으로 명명하였다.

연구 결과에 따르면 네 유형 모두 문화예술활동이 청소년들에게 도움이 되는 활동이라고 인식하고 있었다. 하지만, 활동 경험에 따라 문화예술활동에 대한 정의, 참여 의지, 효과성에 대한 인식 정도가 상이하게 나타났다.

유형 1로 분류된 P표본은 22명 중 7명으로 ‘문화예술은 팔방미인! 긍정적 자기주도참여형’이다. 이들은 문화예술활동이 정서적 안정과 즐거움 그리고 자기효능감 향상에 도움이 된다고 인식하고 있다. 이는 문화예술활동이 인간의 흥미, 태도, 감상, 가치관, 감정, 신념 등을 포괄하는 정의적 영역인 자아존중감, 자기 신뢰, 자기효능감을 향상시킨다는 기존 연구들과 흐름을 같이 한다(김형심, 2007; 류한별, 2013; 유남이, 2008; 장인자, 2005; Hampshire & Matthijsse, 2010). 이들은 질 높은 문화예술활동 경험이 배움에 대한 만족감과 배움이란

자체를 긍정적으로 인식하는 데 영향을 준다고 밝혔다. 또한 고정관념과 편견을 해소하는데 중요한 활동이며 다양성을 생각해보는 계기가 될 수 있다고 인식했다. 이러한 결과는 문화예술활동의 사회적 측면 효과성 연구결과와 맥락을 같이 한다(주동범, 2010; 맹영임 외, 2005; 김셋별, 2012). 또한 이들은 문화예술활동을 진로와 전공 선택에 도움이 되는 것으로 여기고 있으며 자유학년제의 시행은 학부모와 학생 모두에게 입시공부에 대한 부담감을 감소 시켜 문화예술활동을 긍정적으로 인식하는 데 영향을 주고 있음을 알 수 있었다. 신현석, 이예슬, 정양순 (2018)은 자유학년제의 '진로교육 프로그램'이 문화예술활동과 접목하여 체계적이고 내실 있게 운영된다면 자유학년제에 대한 학생과 학부모의 긍정적인 인식이 형성됨은 물론 정책의 효과가 더욱 높아질 수 있음을 보고하였다. 유형 1의 특이사항으로 인자가중치가 높은 P=3, P=6, P=14는 자기 주도성을 통한 기획의 경험, 다른 영역과 융합하며 스스로 결과물을 만들어냈던 경험이 있었고, p=3은 친구를 통한 학교 밖 문화예술활동의 경험을, P=6, P=14는 지역 내 단체에 속해 청소년 활동을 지속해서 경험하고 있었다. 윤지연 (2019)은 문화예술 경험은 문화예술 향유를 위한 지식을 형성하고 문화예술에 대한 수용도를 높여, 문화예술활동을 지속하게 하는 중요한 요인으로 작용함을 보고하였다. 참여시간이 많고 참여기간이 길수록 청소년 문화예술활동과 교육에 긍정적 효과가 있다는 선행연구 역시 이를 지지한다(배영직, 2005; 설민희, 2009; 조영미, 임영식, 김설아, 황용재, 신혜선, 2018; 김윤정, 2015). 이렇듯 지속적인 문화예술활동은 주도적 삶에 대한 이해를 돕는데 영향을 주고 있음을 확인할 수 있다.

유형 2에 분류된 P표본은 22명 중 6명으로 '할 거면 제대로! 발전지향 비판형'이다. 유형 2는 학교에서 이루어지는 문화예술활동이 형식적이고 보여주기식이며, 하다 마는 것 같아 안 하느니만 못하다고 인식했다. 이러한 인식 저변에 문화예술활동이 하는 행위에만 머물러 자신의 결과물을 스스로 완성하고 이를 통해 성취감을 체득해본 과정이 부족했음을 확인할 수 있었다. 하지만 이들은 문화예술활동의 긍정적 측면을 잘 인식하고 있었고 적극적 참여 의사를 보이며, 질적 성장을 통해 더 나은 방향으로 나아가길 희망했다. 유형 2에서 주목할 만한 특성은 이들은 확장된 배움을 원하며, 활동이 지속해서 연결되기를 기대했다. 또한, 문화예술을 거창하거나 멋지게 포장된 활동이 아닌 일상에서 쉽게 발견하고, 향유 할 수 있는 활동이라 인식하였다. P=13의 '문화예술이라는 것을 학교에서는 제대로 알려준 적도 없고, 너무 어렵고 복잡한 것이라 생각하는 학생들이 많다. 하지만 일상생활에서 문화예술은 매우 많다. 그런데 그게 문화예술이라는 생각을 하지 않는다.'라는 진술이 이를 뒷받침한다. 이렇게 이들은 확장성, 지속성, 일상성이 결여된 문화예술활동에 문제의식을 느끼고 있었고 이 세 가지 키워드는 실제 2014년 '문화예술교육의 일상화'부터 시작하여 2020년 '삶과

함께하는 문화예술 교육'을 비전으로 정부에서 추진한 문화예술 정책의 핵심 방향이기도 했다(문화체육관광부, 2014, 2017, 2020). 이는 수요자인 청소년들이 문화예술정책의 중요성과 방향성을 인식하고 있지만, 그들의 실제 경험과는 괴리감이 있다는 점에서 시사하는 바가 크다. 이러한 차이가 발생한 원인에는 여러 요소가 있겠지만, 본 연구를 통해 확인해 볼 수 있는 점은 다음과 같다. 유형 2에 속한 6명 중 2명을 제외한 학생들은 지역단체에 속해 문화예술활동을 지속하고 있는 청소년들이었다. 학교 밖 단체에서 경험한 문화예술활동과 학교에서 이루어지는 문화예술활동의 질적 차이를 경험한 이들이라 할 수 있다. 정경은 외(2019)는 학생들의 욕구와 흥미에 대한 고려가 학교문화예술교육이 상대적으로 학교 밖 문화예술교육보다 적어 학교 밖 청소년의 만족도가 학생보다 높게 나타났다고 보고하였는데 이는 위와 같은 유형 2의 특성을 이해하는 데 도움을 준다. 또한 이윤지(2017)는 학교문화예술교육의 경우, 교육담당자가 인식하고 있는 목표가 교육적 성과에 영향을 미치고 있음을 보고하며 학교문화예술교육 목표의 중요성을 강조하였다. 이는 문화예술교육담당자들의 소통을 통한 학교문화예술교육 목표를 바르게 이해하고 인식하는 것이 참여대상자인 학생들에게 긍정적 영향을 주는 중요한 요소임을 보여준다.

유형 3번에 분류된 P표본은 22명 중 6명으로 '즐거운 게 최고! 장르 중심 참여형'이다. 이들은 문화예술활동 경험에 음악, 댄스, 미술 등 장르 중심 활동을 먼저 생각했고 유형 2의 '삶으로서의 문화예술', '일상성'이란 측면보다, '장르중심의 기능적이고 단발적인 비일상성'에 더 초점을 두었다. 이는 문화예술이 정책목적달성을 위한 방법론을 간과한 결과 기존 '장르기반 기능중심' 예술교육의 한계를 극복하지 못했다고 평가한 문화예술교육 지원정책 분석 및 개선 방향에 제시된 비판점과 내용을 같이한다(최보연, 2017). 유형 3은 활동의 질보다 즐겁고 편하면 좋다고 생각하는 경향이 강했고 끼를 발산할 수 있는 열린 장과 무대를 필요로 했다. 이들은 축제, 경연대회, 연합활동처럼 즐거운 일탈을 경험할 수 있는 문화예술활동을 기대했다. 인구학적 배경으로 살펴본 특징은 유형 3의 인자가중치가 높은 P=22, P=8, P=18은 학교문화예술활동과 교내 동아리 활동을 중심으로 경험했다는 점이다. 물론 장르기반 기능중심의 예술교육이 의미 없는 것은 아니다. 그러나 정책적 지향점과 현장엔 거리감이 있음을 확인 할 수 있었고 따라서 다음과 같은 질문을 다시 던져 볼 필요가 있다. "왜 청소년들에게 문화예술활동이 필요한가?", "문화예술활동으로 청소년들에게 전달하고 싶은 것은 무엇인가?"이다. 선행연구에서는 기술적, 체계적 학습에 중점을 둔 기능주의적 문화예술교육이 전문가와 아마추어라는 구분, 일상과 예술을 분리시키는 결과를 낳을 뿐 아니라 아동 청소년기에 예술적 목표에 도달하지 못한 다수는 포기과 좌절의 경험을 내면화하여 예술과 거리 두기를 하게 만든다고 하였다(Bamford, 2009; 김지웅, 2017).



따라서 학생들이 자신의 일상에서 문화예술을 향유하고, 또 다른 배움으로 확장할 수 있도록 돕는 프로그램에 대한 고민과 실천이 필요하다.

유형 4로 분류된 P표본은 22명 중 3명으로 ‘왜 하는 거예요? 의욕 저하 거부형’이다. 이들은 학교 선생님의 자기 체험과 문화예술활동 선생님의 전문적 역량이 중요하다고 인식하였고 다른 유형에 비해 강요와 획일성에 큰 거부감을 드러냈다. 반면 다양한 선택지와 자발적 선택권이 주어졌을 때 경험한 문화예술활동의 경우 만족도가 높았고 긍정적 자기 변화를 경험한 특성도 보였다. 이들은 즐기는 것에서 끝나는 게 아닌 자기 탐색과 표현력 같은 성장이 있기를 바랐다. 또한 학교에서 진행되는 문화예술활동은 다양하지 못하고 선택을 강요받으며, 활동의 질적 수준이 낮다고 인식하였다. 청소년활동 참여 실태조사 연구Ⅴ 보고서에 따르면 청소년활동의 활성화 요인에 흥미로운 프로그램 구성과 시간 확보가 가장 중요하게 강조되었다. 또한 프로그램 선택의 폭이 넓어져야 한다는 의견과 프로그램 선택 시 청소년의 의사가 더 많이 반영되어야 한다는 의견도 중요하게 평가되었다(임희진, 문호영, 정정호, 김평화, 2018). 주성혜(2018)는 학교문화예술교육의 성과 관리 측면에서 실질적 수요자인 학생들의 측면은 중요하게 고려되지 않았음을 밝혔는데 이와 같은 선행연구는 유형 4의 인식을 이해하는데 도움을 준다. 문성호, 박승곤, 윤동엽, 정지윤(2015)의 연구에서는 청소년들이 자발적으로 참여할수록 프로그램 효과가 더 높은 것으로 나타났는데, 자발성을 끌어내기 위해서는 참여하고 싶은 매력적인 프로그램을 기획할 수 있어야 하고 청소년의 트렌드와 욕구를 읽어낼 수 있어야 한다고 제시하고 있다.

이러한 인식유형의 공통된 특성과 차이에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 문화예술활동에 대한 이해도가 높고 활동에 적극적이며 긍정적인 태도를 지닌 유형은 유형 1과 유형 2라 할 수 있다. 두 유형은 공통으로 문화예술활동을 자신들에게 도움이 되는 활동으로 인식하고 있으며, 적극적 참여의지를 보인다. 무엇보다 흥미로운 점은 경험을 통해 이들이 인식하고 있는 문화예술활동의 정의가 정부에서 추진하고 있는 문화예술정책의 핵심 내용인 일상성과 지속성을 지닌 삶의 문화와 맞닿아 있다는 점이다. 이는 지금까지 진행해온 문화예술정책의 효과성이 유의미함은 물론, 앞으로의 방향성을 제시한다. 주목할만한 차이점은 사회성 측면이다. 유형 1과 유형 2는 학교 문화예술활동의 경험과 더불어 지역 단체에서의 문화예술활동 경험이 지속적으로 이루어졌다는 공통점을 갖고 있다. 하지만 유형 1은 공동체 의식과 타 문화 수용 등의 사회성 측면에 도움이 되는 긍정적 활동으로 인식하였으나 유형 2는 도움이 되지 않는다고 인식하는 특성을 보였다. 이는 문화예술활동 경험의 주관성에 따라 사회적 측면의 효과는 상이하게 나타날 수 있음을 보여준다. 유형 2는 지역사회와 학교 내 문화예술활동의 만족도 차이로 인해 혼란스러움을 경험하였고,

문화예술활동 자체는 긍정하나, 학교에서 경험한 활동에 대해서는 부정적으로 평가하고 있었다. 반면 문화예술활동의 질적 성장을 적극적으로 바라며 일상에서의 연결과 지속성을 기대했다. 조한혜정(2002)은 그의 책 『왜 지금 청소년?』에서 문화는 자신의 성찰 능력이며, 예술은 자기표현의 형태가 가장 집약된 것이라고 말했다. 하지만 지금까지 우리 사회에서 문화예술은 자기표현을 돕기보다 기능을 익히기 위한 노력으로 자기표현을 할 시간을 오히려 빼앗기는 식으로 작용했다고 전했다. 삶의 문화를 경험하고 문화예술적 인간이 된다는 것은 자기 언어를 구체화한다는 의미이며 세상과 유연하게 소통하고 일상을 지키며 가꾸는 자신만의 또 다른 표현방식을 획득하는 것이라 할 수 있다. 이는 결국 자신이 선 자리에서 일상의 문제들을 발견하고 목소리를 내며 건강한 민주시민으로 성장할 수 있는 발판이 된다. 김주희,곽성현(2015)은 청소년복합문화예술활동 프로그램 개발, 참여와 체험을 강조한 교육활동 운영의 활성화가 필요하며 특히 지역사회와 학교 교육과정이 연계하여 통합적 활동과 배움이 가능할 수 있도록 해야 함을 제시했다. 이처럼 문화예술활동의 질적 성장과 지속적 경험을 위해서는 학교문화예술활동과 지역사회와의 연계가 필수적이고 중요한 일이라 하겠다.

둘째, 문화예술활동에 문제의식을 느끼고 있으며, 활동의 질적 성장을 원하는 유형은 유형 2와 유형 4라 할 수 있다. 네 유형 중 문화예술활동에 대해 가장 부정적 인식을 가진 유형은 유형 4였다. 그러나, 유형 4 역시 문화예술활동의 본질적 속성을 인식하고 있었다. 이들은 자기 탐색과 성장을 가능하게 하며 나다움의 표현을 할 수 있는 활동이라 인식했다. 이는 자신이 원했던 활동을 자발적으로 선택했을 때의 경험이 중요하게 작용한 것으로 볼 수 있다. 하지만 이들은 자신들이 경험한 대부분의 문화예술활동이 강압적이고 획일적으로 이루어졌다고 인식했고, 그에 대한 강한 거부감을 갖고 있었다. 이에 유형 4의 문제의식은 활동에 대한 회의감과 실망감으로 더 이상의 기대가 없는 상태로 보여진다. 반면 유형 2는 문제의식을 느끼고 있지만, 문화예술활동 경험을 긍정적으로 인식하며 활동에 대한 기대를 갖고 있고 문제점이 개선되기를 희망했다. 따라서 이들의 문제 제기는 더 나은 방향을 위한 탐색과 제안으로 해석할 수 있다. 이를 통해 고려해봐야 하는 것은 문화예술활동이 만족스럽지 않은 상태가 지속된다면 유형 4의 특성을 보일 수 있다는 점이다. 따라서 학생들의 욕구와 기대가 더 좌절되지 않도록 청소년들의 욕구에 기반한 재미있고 흥미를 느낄 수 있는 프로그램 개발이 요구된다. 또한, 문화예술활동의 질적 성장을 위한 측면에서는 문화예술활동의 지향점과 가치, 새로운 담론을 탐색하며 매개자와 협력자가 내실을 다질 수 있는 연구와 체험이 이루어져야 한다. 김도윤, 류승완(2019)은 그동안 문화예술교육이 질적인 측면에서 성과를 이루지 못하였고 이 문제를 해결하기 위해 공급자 위주가 아닌 실제로 교육받는

수요자 중심의 관점이 필요함을 제시했다.

셋째, 문화예술활동 자체에 거부감을 느끼지 않고 긍정적이고 개방적 태도를 지닌 유형은 유형 1과 유형 3이라 할 수 있다. 유형1은 네 유형 중 문화예술활동을 가장 긍정적으로 인식하였고, 유형 3은 새로운 관계를 경험할 수 있고, 즐겁게 시간을 보낼 수 있는 활동으로 재미와 즐거움, 그리고 ‘끼’발산의 장으로 문화예술활동을 인식하였다. 활동을 통해 긍정적 감정을 느낀다는 것이 두 유형의 가장 큰 공통점이라 할 수 있다. 하지만 두 유형의 가장 큰 차이점은 문화예술활동을 바라보는 관점이다. 유형 1은 문화예술을 장르적인 것에만 국한된 것이 아닌 탈 장르 융합활동, 나다움의 표현이 이루어지는 총체적 활동, 삶과 연결되는 활동이며 또 다른 배움의 과정으로 바라보고 있다. 반면 유형 3은 장르기반의 비일상적이고 단발적인 이벤트로 문화예술을 이해하고 있다. 이러한 관점은 경쟁 방식의 공연문화를 만들고, 무대를 서는 자와 그를 바라보는 자로 구분하게 하며, 주체적 참여자와 수동적 구경꾼의 경계를 가르게 한다. 앞선 선행연구를 통해 문화예술활동의 지향점과 목적이 기능향상과 일상의 일탈만이 아님을 확인하였다. 그러나 여전히 많은 문화예술활동이 장르 중심의 단기 프로그램으로 이루어지고 있으며 더 큰 아쉬움은 문화예술진흥법에서 역시 문화예술을 “문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 말한다.”라고 정의하고 있다는 점이다. 또한, 문화예술 전문인력 자격제도에서 제시한 문화예술교육사의 자격요건 역시 장르 중심으로 한정하고 있다. 문화체육관광부에서 제시한 문화예술교육의 일상화(2014년)와 삶과 함께하는 문화예술교육(2020)으로 나아가기 위해서는 무엇보다 문화예술이 일상화된다는 것, 삶과 함께하는 것의 의미를 실현케 할 ‘문화예술’의 개념과 관점의 재정의가 위한 논의가 필요하다. 이것이 선행되어야 청소년들이 자기 삶에서 문화예술을 향유하고 감각하는 문화예술의 주체적 생산자가 되며 진정한 의미의 삶과 함께하는 문화예술이 될 수 있다고 본다.

공통으로 합의한 일치항목을 통해 확인할 수 있었던 사실은 다음과 같다. 과거 청소년 문화예술활동은 개인의 경쟁력, 즉 학업성취와 같은 부분에는 도움이 되지 않는다고 생각하여 부모님의 눈치와, 반대를 경험하는 청소년들이 많았다(맹연임 외, 2005). 하지만 본 연구의 모든 유형에서 ‘공부는 안 하고 딴짓한다고 혼날까 봐 부모님께 눈치가 보인다.’에 비동의했는데 이는 2008년과 2016년 한국인의 자녀양육관의 변화를 살펴본 문무경(2017)의 연구에서 근거를 찾을 수 있다. 연구결과 2008년과 비교했을 때 2016년 한국 부모는 자녀의 학습능력 이외에 예체능과 자녀의 재능과 꿈을 살려주고자 했다. 이는 부모의 역할이 학습 지원에만 주력하지 않고 더 다양화되었음을 의미한다. 또한 신현석 외(2018)의 연구에서는 학부모들이 자유학년제로 인해 학생들의 진로 의식이 향상, 교우관계 개선, 성취감과 적극성의

향상 등 긍정적인 효과를 인지하고 있음을 밝혔다. 본 연구의 참여대상자인 중·고등학생들은 문화예술정책의 확장기(2009-2013년)를 거쳐 문화예술 일상화, 지역화, 내실화 등 3대 키워드 제시하였던 과도기(2013~2017)와 자유학기제 및 자유학년제(2016~현재)를 경험하며 성장한 이들이며 그들의 부모 역시 이를 직·간접적으로 체험하였다. 따라서 위와 같은 두 정책이 문화예술활동에 대한 부모의 인식변화에 기여했음을 알 수 있다.

본 연구는 Q방법론으로 중·고등학생들의 문화예술활동에 대한 주관적 인식을 유형화하고, 각 유형별 특성을 탐색하였다는 점에서 의미를 지닌다. 이를 통해 중·고등학생들의 문화예술활동경험에 대한 다각적 관점을 제시할 수 있었고 유형별 특성에 따라 다양한 접근방안이 필요함을 시사하며 실천방안을 제시하였다. 이에 본 연구는 추후 입시교육 시스템 속 학업과 자기 탐색을 병행해야 하는 중·고등학생들의 욕구와 이해가 반영된 문화예술활동 프로그램 개발과 청소년문화예술정책 연구를 위한 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구의 제한점과 제언은 다음과 같다. Q방법론은 소수의 피험자를 대상으로 주관성에 초점을 두기 때문에 분석 결과를 우리나라 중·고등학생으로 일반화할 수 없다는 한계점이 있다(Brown, 1993). 따라서 이러한 연구 결과를 일반화하기 위해서는 후속 연구로 학생들의 배경, 지역의 특성 및 다양한 요인들을 종합적으로 다룬 양적 연구가 필요하다.

## ■ 참고 문헌

- 구승희 (2020). 청소년 문화예술 활동의 사회적 효과가 감성지능 및 친구관계에 미치는 영향 연구. *예술교육연구*, 18(3), 81-102.
- 권은희 (2018). 통합예술교육이 청소년의 학교적응에 미치는 영향, 용인대학교 문화예술대학원 석사학위 논문.
- 길병옥, 이소희, 이송이, 정희정 (2020). Q방법론의 이해와 적용, 대전: 충남대학교출판문화원.
- 김도윤, 류승완. (2019). 학교 문화예술교육 서비스 품질 측정과 교육 효과에 관한 연구. *문화예술교육연구*, 14(3), 47-73.
- 김두환, 최상희, 김홍주, & 신우재. (2013). Q-방법론을 통한 살고 싶은 마을 유형 분석: 사람들은 어떤 마을에 살고 싶어 할까?. *국토계획*, 48(5), 51-66.
- 김범중, 박철용 (2001). Q 방법론의 특성과 적용. *춘계학술대회 발표논문집*, 109-127.
- 김범중 (1999). Q 방법론의 이해와 소비자 연구에의 적용. *ASIA MARKETING JOURNAL* (구 한국마케팅저널), 1(3), 120-140.
- 김셋별 (2012). 정기적인 문화예술활동이 가출 청소년의 내재화·외현화 문제 행동에 미치는 영향, 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- 김소정 (2017). 청소년 문화 예술 활동 만족도가 내면화 문제행동과 정서지능에 미치는 영향. *건국대학교 교육대학원, 석사학위논문*.
- 김순은 (1999). Q 방법론의 이론적 배경과 비판적 고찰. *정책분석평가학회보*, 9(2), 201-216.
- 김순은 (2007). Q 방법론과 사회과학. 서울: 금정.
- 김윤정 (2015). 청소년의 문화예술활동이 학업성적에 미치는 영향, 홍익대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 김주희, 광성현 (2015). 청소년 복합문화예술활동과 시민역량에 관한 정책 연구. *한국과학예술융합학회*, 21, 153-163.
- 김지웅 (2017). 일상을 기반한 문화예술교육에 관한 연구. *성공회대학교 문화대학원 석사학위논문*.
- 김형심 (2007). 청소년의 문화활동경험이 자아정체감에 미치는 영향. *인제대학교 석사학위논문*.
- 김홍규 (1990). Q 방법론의 이해와 적용. *西江大言論文化研究所*.
- 김홍규 (2007). Q 표본의 특성연구: 특성, 종류, 준비과정. *주관성 연구*, (14), 19-39.

- 김홍규 (2008). Q-블럭과 Q-도구의 일치도 연구. 주관성 연구, 5-16.
- 류한별 (2013). 학교 문화예술교육이 중학생에게 미치는 영향에 관한 실증분석. 서울시립대학교 도시과학대학원 석사학위논문.
- 맹영임, 김민, 임경희, 정미나 (2005). 청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구. 한국청소년정책연구원 연구보고서, 1-333.
- 문무경 (2017). 한국인의 자녀양육관 변화와 정책적 시사점. 육아정책포럼, 51, 6-16.
- 문성호, 박승곤, 윤동엽, 정지운 (2015). 한국 청소년활동 실태 및 요구의 특성. 청소년학연구, 22(4), 133-157.
- 박소연, 홍성만, 임채홍 (2011). 학교문화예술교육의 속성에 대한 정책 이해관계자들의 인식 탐색. 문화예술교육연구, 6(4), 111-132.
- 박초아 (2020). 청소년 문화예술 진로 탐색 프로그램 활성화를 위한 기초연구. 경희대학교 경영대학원 석사학위논문.
- 배영직 (2005). 청소년지도자의 리더십유형과 구성원만족도가 청소년단체활동의 효과에 미치는 영향. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 설민희 (2009). 청소년의 문화 활동이 심리사회적 적응에 미치는 영향. 청소년 문화포럼, 21, 140-172.
- 송미숙, 김경은, 홍애령 (2014). 문화예술교육의 이론과 실제. 서울: 레인보우북스.
- 신재미 (2020). 자유학기 운영 실태 및 만족도 분석, 한국교원대학교 교육정책전문대학원 석사학위논문.
- 신현석, 이예슬, 정양순 (2018). '자유학년제'에 대한 학생, 학부모들의 참여경험에 대한 분석. 교육문제연구, 31(3), 53-98
- 양현미 (2018). 청소년 문화예술 현황조사 및 정책방향 연구. 한국문화예술교육진흥원
- 오지연 (2014). 청소년 문화예술활동 교육에 참여한 학습자 경험의 의미와 맥락성. 추계예술대학교 대학원 박사학위논문.
- 유남이 (2008). 방과 후 무용 특기·적성교육이 초등학생의 자기효능감에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이윤지 (2017). 학교문화예술교육 지원사업에 대한 문화예술 담당자들의 인식. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이은정 (2018). 청소년들의 문화예술교육에 대한 가치 및 개선 방안 인식 연구. 부산교육대학교 국내석사학위논문.

- 이제영, 문철수 (2015). 미디어를 통한 청소년 인성교육의 효율성 인식 연구- 교사와 학생의 의견을 중심으로 -. 언론과학연구, 15(2), 165-196.
- 임영식, 정경은 (2017). 청소년 문화예술교육의 사회적 효과 척도개발: 토요문화학교 프로그램을 중심으로. 청소년문화포럼, 52, 103-132.
- 임희진, 문호영, 정정호, 김평화( 2018). 청소년활동 참여 실태조사 연구 V. 한국청소년정책연구원 연구보고서, 1-387.
- 장인자 (2005). 청소년 사회 문화예술교육의 활성화 방안 연구. 서강대학교 교육대학원 석사 학위논문.
- 정경은, 임영식, 조영미 (2019). 청소년의 문화예술교육 경험 차이와 효과 연구: 학생 청소년과 학교 밖 청소년 비교. 청소년문화포럼, 115-143.
- 정경은 (2011). 청소년활동프로그램의 효과성에 영향을 미치는 운영요인 분석: 문화예술 인 증수련활동 참여자를 중심으로. 청소년문화포럼, 28, 165-188.
- 조미카, 구승희 (2020). 문화예술 활동이 청소년의 사회적 확장에 미치는 영향 연구-부산진구 청소년 예술학교를 중심으로. 한국예술연구, (27), 311-342.
- 조영미, 임영식, 김설아, 황용재, 신혜선 (2018). [한국문화예술교육진흥원] 청소년 문화예술 교육 현황조사 및 정책방향 연구. 국립중앙도서관 연계자료, (15), 0-0.
- 조한혜정 (2002). 왜 지금, 청소년?. 서울: 또 하나의 문화.
- 주동범 (2010). 청소년 문화예술교육의 사회적 기능과 역할 탐색. 상담평가연구, 3, 61-70.
- 주성혜 (2018). 문화예술교육, 학교예술교육의 대안으로서의 고찰. 한국예술연구, (21), 31-51.
- 최보연 (2016). 유소년 문화예술활동 증진을 위한 기초연구. 서울: 한국문화관광연구원.
- 최보연 (2017). 문화예술교육 지원정책 분석 및 개선방향. 서울: 한국문화관광연구원활동, 고려대한국어사전, 고려대학교 민족문화연구원 (2009).
- 교육부 (2017.11.6.). 중학교 자유학기제 확대 발전 계획 시안.
- 문화체육관광부 (2014). 문화예술교육 중장기발전계획
- 문화체육관광부 (2017). 문화예술교육 중장기발전계획
- 문화체육관광부 (2018). 2018 문화향수실태조사
- 문화체육관광부 (2020). 문화예술교육 시행계획
- 한국문화예술위원회 (2020). 2019 문예연감
- Guttman, L. (1954). Some Necessary Cnditions for Common Factor Analysis. Psychometrika, 19(2). 149-161.

- Bamford, A (2009). 예술이 교육에 미치는 놀라운 효과(백령, 역). 서울: 한길아트.(원본출간년도: 2006).
- Boyd, Brian (2013). 이야기의 기원:인간은 왜 스토리텔링에 탐닉하는가(남경태, 역). 서울: 휴머니스트.
- Brown, S. R. (1993). A primer on Q methodology. *Operant subjectivity*, 16(3/4), 91-138.
- Gallagher, K., & Porock, D. (2010). The use of interviews in Q methodology: card content analysis. *Nursing research*, 59(4), 295-300.
- Hampshire, K. & Matthijsse, M. (2010). "Can arts projects improve young people's wellbeing? A social capital approach". *Social Science & Medicine*, 71, 708-716.
- Hylton, P., Kisby, B., & Goddard, P. (2018). Young people's citizen identities: a q-methodological analysis of english youth perceptions of citizenship in Britain. *Societies*, 8(4), 121.
- Kitzinger, C. (1987). *The Social Construction of Lesbianism*. Sage, Bristol.
- McKeown, B., & Thomas, D. B. (2013). *Q methodology (Vol. 66)*. Sage publications.
- Smith, N. W. (2001). *Current systems in psychology: history, theory, research, and applications*. Wadsworth/Thomson Learning.
- Tony, N., Katherine, C., & Jo, S. (2001). Do community-based arts projects result in social gains? A review of literature. Barnardo, London. <http://www.barnardos.org.uk/resources>
- Williams, R. (1985). *A vocabulary of culture and society*. New York: Oxford.
- 윤지연. (2019.2). 아동·청소년 대상 문화예술바우처 사업의 국내외 사례. 웹진 문화관광. [http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue\\_count=94&menu\\_seq=5&board\\_seq=1\(2019.02\)](http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=94&menu_seq=5&board_seq=1(2019.02))



# A Study on the Subjective Perception of Middle and High School Students' Experience in Culture and Arts Activities

Yi, Jiseong\*<sup>3)</sup>·Lee, Songyi\*\*<sup>4)</sup>

## Abstract

This study aims to investigate the subjective perception types and characteristics regarding culture and arts activities experiences of middle and high school students by using the Q methodology. Q population was formed through previous research and interviews, and Q sample of 40 questions was gathered. Through purposive sampling, 22 middle and high school students from the region of Anyang, Seoul and Incheon were selected as P-samples, followed by Q classification process, and major factor analysis was performed using the Quanl program. This study finds that the subjective perception types are divided into four types; Type 1 is 'Culture and arts activities' experiences are useful in diverse ways! Positive self-directed participation type', Type 2 is 'If I should be joined, please give me a chance of the good quality class! Development-oriented critic type', Type 3 is 'Fun is best! Genre-focused participation type' and Type 4 is 'No interest, why do I have to join? Motivation-decreasing refusal type'. This study reveals the characteristics of the subjective perception types and the differences between above four types, and shows the similarities and differences between the government's policy direction and the perceptions of the students who are consumers and participants in culture and arts activities. This study suggests that policy and social efforts are necessary for the qualitative growth and expansion of culture and arts activities. The result of this study can be used as a fundamental data for planning culture and arts activities based on the needs and understanding of middle and high school students.

**Key words:** Middle and high school students, culture and arts activities, Perception types, Q methodology

---

3) Dongguk University, Dept. Counseling & Coaching, Master course

4) Dongguk University, Dept. Counseling & Coaching, Professor

2022. 02. 28 투고  
2022. 03. 21 심사완료  
2022. 03. 28 게재확정