

한국청소년문화연구소

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

<청소년문화포럼>VOL.77

<http://dx.doi.org/10.17854/ffyc.2024.01.77.15>

청소년 비대면 문화예술활동 프로그램 참여 경험 연구:

SM엔터테인먼트 스마일 뮤직 페스티벌을 중심으로

A Study on Experience of Participants in the Youth Arts and  
Culture Online Program: Focusing on SM Entertainment SMile

Music Festival

조수민·유원선·박주혜

한라대학교 사회복지학과 조교수·함께걷는아이들 국장·호남대학교

사회복지학과 조교수

Cho, Soomin·Yu, Wonsun·Park, Juhye

Halla University, Dept. of Social welfare, Assistant professor·The director of  
Walking with us·Honam University, Dept. of Social welfare, Assistant professor

# 청소년 비대면 문화예술활동 프로그램 참여 경험 연구: SM엔터테인먼트 스마일 뮤직 페스티벌을 중심으로1)

## A Study on Experience of Participants in the Youth Arts and Culture Online Program: Focusing on SM Entertainment SMile Music Festival

조수민\*2)·유원선\*\*3)·박주혜\*\*\*4)

Cho, Soomin\*·Yu, Wonsun\*\*·Park, Juhye\*\*\*

### 국문 요약

본 연구는 문화예술활동 프로그램에 참여한 청소년들의 생생한 경험을 듣고 비대면 중심의 문화예술활동 프로그램의 성과를 탐색해보고자 하였다. 특히 음악을 매개로 문화예술활동을 적극적으로 지원하고 있는 SM엔터테인먼트의 스마일뮤직페스티벌(SMF) 프로그램에 참여하였던 청소년들의 성장 및 발달 경험을 구체적으로 살펴보았다. 이를 위하여 SMF 프로그램 참여 청소년 6명을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 진행하여 사진을 매개로 이들의 참여 경험을 탐색하였다. 질적 자료 분석 결과 3개의 범주와 8개의 하위 범주, 20개의 소주제가 도출되었다. 청소년들에게 SMF 프로그램이 주는 의미는 삶에서 주어지는 단 한 번의 소중한 기회, 지속되는 설렘과 도전 의식, 자신에 대한 새로운 발견과 성장, 꿈의 발견과 확장을 가능하게 해 준 경험으로 인식되었다. 청소년들은 SMF 프로그램을 통해 진로에 대한 확신, 팀워크 증진, 내외적 성장의 변화를 경험하였다. 또한 프로그램 과정에서 서포터즈의 지지와 전문적인 코칭이 청소년들의 음악적 및 인간적 성장과 발달에 직접적인 도움을 준 것으로 확인되었다. 마지막으로 비대면 중심의 프로그램의 한계와 이를 극복하기 위한 방안들을 제시하였다. 이상의 결과를 토대로 향후 비대면 중심의 청소년 문화예술활동 프로그램의

1) 이 논문은 2022년 SM엔터테인먼트와 유스보이스의 지원을 받아 수행된 연구임.

2) 한라대학교 사회복지학과 조교수

3) 사회복지법인 함께걷는아이들 사무국장

4) 호남대학교 사회복지학과 조교수, 교신저자

질적 발전을 위한 의견들을 제시하였다.

**주제어:** 청소년 문화예술활동, 비대면 프로그램, 포토보이스, 참여 경험.

## I. 서론

청소년들의 다양한 체험활동은 지적 도구 활용 능력, 사고력, 창의력, 사회적 상호작용 역량, 자율적 역량, 신체적 역량 등의 발달에 기여한다는 점에서 매우 중요하다(김현철, 임희진, 정효진, 민경석, 2013). 국가에서는 정책적으로 청소년들이 자기 계발이나 여가 및 동아리, 자기 주도 활동을 기획·실행할 수 있는 자유공간을 확대하고 청소년들이 다양한 활동의 생산자·소비자로서 주도적으로 활동을 직접 기획·참여할 수 있는 프로그램을 지원하고 있다(보건복지부, 2019).

청소년 체험활동은 크게 보면, 수련 활동, 교류 활동, 문화예술활동으로 구분하여 볼 수 있는데 이 중 문화예술활동은 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양시키는데 목적이 있다(유성렬, 2012). 청소년 활동 연구들을 체계적으로 분석한 연구(김현철 외, 2013)에 따르면 청소년들의 문화예술활동은 자신감, 목표 지향성, 주도성, 성취 지향, 신체 발달, 사회성, 자율성, 창의성, 공동체 의식, 도덕성, 스트레스 조절 등에 긍정적으로 기여하는 것으로 밝혀지고 있다. 따라서 청소년들에게 문화예술활동의 기회를 체계적으로 제공하는 것은 사회적으로 매우 중요한 과제 중의 하나라고 할 수 있다.

그러나 한국의 경우 학교에서부터 자연스럽게 문화를 체득하기보다는 오히려 사교육과 사적 체험을 통한 문화 자본의 축적이 일반적이며(이호영, 서호석, 2011) 학교 교육에서 문화예술활동은 가치 판단과 사실 판단이 가장 불일치하는 분야 중 하나로 지적되고 있다(김인설, 정득, 이종석, 2014). 즉, 청소년의 문화예술활동은 창의성, 사회성 등을 위해 중요한 가치를 지니고 있는 것으로 인식되지만 현실에서는 입시 위주의 학습 활동에 밀려 사실 제대로 기능하고 있지 못하다는 것이다. 따라서 청소년 문화예술활동에 대한 관심과 지원은 학교 밖 공공, 민간기관을 중심으로 이루어지고 있다. 특히, 소외계층이나 소외지역의 청소년들에 대한 문화예술활동 지원이 활발하게 이루어지고 있는데 이는 이러한 청소년들의 경우 문화예술활동 경험으로부터 받을 수 있는 다양한 기회들을 제공받지 못할 가능성이 상대적으로 크기 때문이다. 이러한 공백을 메우기 위해서 국가에서는 ‘제2차 문화예술교육 중합계획(2023~2027)’을 수립하고 지역 거점 기관들을 활용하여 소외계층 청소년들을 대상으로 방과 후 프로그램을 통해 음악과 춤 등 문화예술 교육의 기회를 제공하고 참여할 수 있도록

지원하고 있다. 민간 영역에서도 기업들이 사회공헌 활동의 일환으로 오케스트라 혹은 앙상블, 문화동아리, K-POP 등을 매개로 청소년들의 문화예술 교육 및 활동 참여를 돕고 있다.

그런데, 코로나-19 팬데믹은 국가, 연령, 성별, 계층을 막론하고 사람들 삶의 많은 변화를 가져왔다. 청소년 문화예술활동도 예외일 수는 없어 대면으로 이루어지던 거의 모든 프로그램이 일시적으로 중단되는 위기를 맞이하였다. 실제로 이 시기, 청소년들은 활동 거리 제공과 활동 지원에 목말라 있었다(성남시청소년재단, 2020; 고양시 청소년상담복지센터 홈페이지, 2021.2.5.). 학교 밖 교육이나 청소년 활동 참여의 감소는 청소년에게 심각한 부작용을 끼칠 수 있는데 유엔(UN) 산하의 시민사회 연합조직(Compact for Young People in Humanitarian Action)의 보고서에 따르면 비공식적 혹은 비형식적 학습을 담당했던 청소년 활동이 코로나로 인해 축소되고 그 공백이 오래 지속될 경우, 청소년에게 신체적·정신적 건강의 문제를 초래할 것이라고 예견한 바 있다(박선영, 2020).

팬데믹 상황의 종식 시기를 예측할 수 없는 위기 상황에서 대부분의 청소년 활동 단체, 기관들은 일상적으로 수행해왔던 대면 방식에서 새로운 방법에서의 전환을 모색하지 않을 수 없게 되었다. 그 이전에도 정보통신기술 발전으로 온라인 환경이 일상화되며 전반적인 청소년 활동에 있어서도 온라인 활용에 대한 논의는 있었으나 매우 소극적이었던 반면(고필재, 김용진, 권일남, 2020) 과거와 다르게 비대면 활동으로의 전환이 필수불가결하게 되었고 적극적 시도들이 나타나게 되었다. 운영 방식은 실시간 쌍방향, 과제 중심, 전면 온라인 운영, 대면 및 비대면 혼합방식 등 상이한 측면이 있지만 온라인 그리고 비대면을 적극적으로 활용하였다는 점에서는 공통적이었다. 특히, 2020년부터 2022년까지 ‘e청소년’ 사이트에 등록된 청소년 활동들을 대상으로 분석한 연구(박수현, 고유주, 2022) 결과를 살펴보면 청소년 활동 중에서도 문화예술활동은 비대면(혼합방식 포함) 운영 방식을 매우 적극적으로 활용한 것으로 나타난다.

그러나 이와 같은 청소년 문화예술활동의 운영 방식이 과거와 다르게 변화하였음에도 불구하고 이에 대한 프로그램의 성과 관련 선행연구들은 극히 드문 실정이다. 대체로 비대면 환경에서 새로운 시도를 할 수밖에 없었던 청소년 지도사 혹은 기관 담당자들이 인식한 발전 가능성과 한계에 관한 연구들이 대부분이며 실제로 비대면 문화예술활동 프로그램에 참여한 청소년들의 발달 성과 측정 혹은 관찰을 통한 프로그램 효과성 연구는 시도되지 못한 것으로 보인다. 비대면 방식으로의 전환은 팬데믹 상황에 따라 한시적으로 운영되는 모델이 아니라 이를 계기로 청소년 문화예술활동 운영 방식의 변화를 활성화시킬 가능성이 크다. 이미 온라인에 익숙해진 청소년 세대가 대면 방식을 선호하지 않을 수 있으며(박선영, 2020) 비대면 방식이 시간과 지리적 제약이 없고(장여옥, 2021) 반복 학습에 훨씬 유리하다는 점(임은정,

권수미, 2020)에서 향후 대면과 비대면의 혼합방식이 가장 활성화될 것으로 전망된다(장여옥, 2021; 송해란, 안소영, 2022).

따라서 문화예술활동에 참여한 청소년들의 생생한 경험을 통해 비대면 중심의 문화예술활동 성과를 탐색해보으로써 향후 청소년 문화예술활동의 실천적 과제들에 대해 논의해볼 필요가 있다. 코로나-19 팬데믹과 같은 신 사회적 위험은 앞으로도 반복적으로 닥칠 가능성이 높기 때문에 이러한 과정이 더욱 의의가 있을 것이다. 특히, 본 연구는 기업사회 공헌 차원에서 2015년부터 현재에 이르기까지 음악을 매개로 문화예술활동을 적극적으로 지원하고 있는 SM엔터테인먼트의 스마일뮤직페스티벌(SMile<sup>5</sup>) Music Festival, 이하 SMF) 프로그램에 참여한 청소년들의 경험을 당사자들의 목소리를 통해 탐색해보고자 한다. 이 프로그램은 코로나-19로 인하여 20년도부터 전면 비대면 방식으로 전환하였고 22년에는 비대면 중심의 혼합방식으로 운영되었다. 3년간 비대면 중심으로 프로그램을 운영함에 따라 이에 대한 지식, 기술, 경험이 축적되어 있고 문화예술분야의 다양한 전문가 풀(pool)을 보유하고 있다는 점에서 비대면 중심의 문화예술활동 프로그램의 가능성을 논의하는데 더욱 적합하다고 할 수 있다.

## II. 선행연구 검토

### 1. 문화예술활동이 청소년에게 미치는 영향

선행연구들에 따르면 문화예술활동은 청소년의 발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 문화예술활동은 청소년들에게 자기표현의 수단이 되고 자신감의 표출이며, 이로 인해 공동체 생활에 잘 적응하게 될 뿐 아니라 타인과 원만함을 유지할 수 있는 사회성 확장으로 나타나게 된다(조미카, 2021; 배성진, 김경숙, 2020).

먼저, 개인적 차원에서 심리 정서적으로 음악은 마음속에 억압된 감정의 응어리를 비언어적 수단으로 적절하게 표현할 수 있는 기회를 제공하여 줌으로써 청소년의 자아존중감과 정서적 안정감을 향상시킨다(이선화, 1999; 배성진, 김경숙, 2020). 문화예술활동으로 인한 즐거움이 주는 효과를 연구한 황은영(2016)의 연구에서는 청소년들에게 음악이 스트레스를 감소시키고 감성을 회복하는데 긍정적인 상관관계가 나타났음을 밝혔다.

특히, 김인설 외(2014)는 다양한 집단 문화예술활동 속에서 자신의 삶 또는 친구와의

---

5) SM엔터테인먼트의 앞글자를 인용하였기 때문에 영어 대문자로 표기된 것임을 알림

관계를 재조명함으로써 긍정적인 자기 인식 사고를 하는데 도움이 되고, 타인과의 경계를 허물어 상호작용이 이루어짐으로써 청소년들의 삶의 방향성을 찾는데 영향을 미친다고 하였다. 구승희(2020) 역시 청소년들이 문화예술활동을 통하여 내면의 개성을 표현할 수 있는 능력을 길러주어 감정적 안정과 긍정적 자아를 가지게 되어 자기조절에 도움을 준다고 하였다. 즉, 청소년들이 문화예술활동을 통해 자신의 감정을 비언어로 자유롭게 표현함으로써 즐거움과 자존감이 향상되고 그 작품 속에 몰입되어 직간접적으로 자신에 대해 발견하게 되어 긍정적인 자기 인식이 가능하게 된다는 것이다(조미카, 2021).

두 번째로, 사회성 발달에 있어서 청소년의 그룹으로 함께하는 문화예술활동은 타인을 배려하고 공동체 관을 습득할 수 있으며(구승희, 2020), 개인의 성취도와 만족, 타인에 대한 수용과 소통 능력 향상에 도움을 주는 긍정적인 역할을 한다(설연옥, 2013). Hallam(2010)의 연구에서도 음악을 활용한 집단활동이 사회 기술을 습득하고 팀워크를 배우며 협동심을 발달 시키는데 긍정적 효과가 있다고 밝히고 있다. 또한 악기연주와 공연 등과 같은 문화예술활동은 청소년과 부모 간의 친밀감을 높이는데 있어 중요한 매개체 역할을 할 뿐 아니라 청소년의 상호작용, 정서 안정성, 관리 능률성 등을 증진시키며, 사회적응 능력에도 도움을 준다(지영숙, 이태진, 2001). 황희정(2013)은 지역아동센터를 중심으로 한 연구에서 문화예술활동 참여 수준 및 태도가 높을수록 사회성 역량지수가 높아진다는 연구 결과를 제시하였으며 한윤선, 전수아, 이택호, 허소담(2020)은 청소년 문화동아리 사업을 통해서 참여자의 사회적 기술 총점과 하위 요인인 주장성, 협동성에 대해서도 긍정적인 효과가 있다고 평가했다.

이러한 문화예술활동은 개인적 차원뿐 아니라 사회적 차원으로 확장되고 서로 연결되어 불가분의 관계를 가지고 있음을 알 수 있다. 정태연, 성충모, 이태현(2020)은 문화예술활동은 자존감, 행복감과 같은 개인 심리적 차원의 변화에 영향을 줄 수 있으며 더 나아가, 개인 심리적 차원의 변화는 대인 관계적 차원의 변화를 야기하고, 이러한 대인 관계적 차원의 변화는 또다시 개인 심리적 차원 및 문화예술 차원의 변화를 줄 수 있어 서로 연결되어 있음을 보고하고 있다. 즉, 문화예술을 통한 다양한 경험은 개인이 타인에 대한 이해 그리고 다른 집단과 계층에 대한 이해를 가능하게 하며, 사회적 소통의 기반을 제공하게 된다는 점에서 중요한 사회적 효과를 발휘하게 된다고 할 수 있다(임영식, 정경은, 2017). 이러한 문화예술의 사회적 효과는 오늘날과 같은 세계화 시대의 청소년들에게 필요한 공동체 의식을 함양시켜 줄 뿐 아니라 지역 상호작용을 통해 서로 소통하고 공감할 수 있는 사회 분위기를 형성하여 사회 전체에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 중요한 요소임을 알 수 있다(조미카, 2021).

## 2. 비대면 온라인 문화예술활동 프로그램 연구

비대면 중심의 프로그램이 활발하게 운영된 시기는 비교적 최근으로 이에 대한 연구들은 상대적으로 많지 않다. 선행연구들의 동향을 살펴보면 비대면 온라인 교육 콘텐츠 개발, 비대면 온라인 문화예술 프로그램의 운영에 대한 학습자 혹은 교수자의 인식, 온라인 프로그램 참여자의 성과평가로 요약할 수 있다.

첫 번째 유형인 비대면 온라인 교육 콘텐츠 개발 연구(김기화, 강선미, 이보름, 2022; 권현우, 2022)에서는 비대면 환경에서 교수자와 학습자 간의 라포 형성 어려움을 보완하기 위한 수업 운영 방식의 다각화, 실기역량 강화보다는 문화예술 향유자로서의 소양 증대 교육, 교육 성과를 가지적으로 도출하는 활동 등을 제시하고 있다.

두 번째는 비대면 중심의 문화예술 프로그램에 대한 인식 연구로 강주희, 이지연(2021)은 교수자와 학습자 모두 온라인 수업의 가능성에 대해 긍정적으로 평가하며 앞으로 블렌디드 러닝 학습이 활발해질 것을 대비하여 촉진자로서의 교수자 역할 변화 등 새로운 교수학습 전략을 마련할 필요가 있다는 것을 제시하고 있다. 유사하게 이지현, 김선영, 이경택(2022)의 경우도 텍스트 분석을 통해 온라인 문화예술 교육 프로그램 개발 필요성에 대한 사회적 인식이 제고되었으며 더불어 실제 비대면 문화예술 프로그램이 사회에 긍정적인 영향을 미치고 있다고 밝히고 있다. 손영경(2023)은 비대면 문화예술 교육 실행연구에서 교수자와 학습자 간 교수자와 학습자 간 원활하지 못한 상호작용의 문제를 발견하고 다양한 라포(rapport)형성 활동 구성, 학습자 이야기 이끌어내기 등의 방안을 제시하였다.

마지막 유형은 비대면 온라인 문화예술 프로그램 수행에 따른 참여자의 심리 사회적 인식, 태도 및 행동 변화 즉, 성과에 초점을 둔 연구(현혜연, 2020; 안령, 강인애, 이소현, 2021; 박진희, 김선아, 2020)로 볼 수 있다. 현혜연(2020)은 초등학생을 대상으로 한 비대면 문화학교 수행에 따른 아동의 긍정적 변화를 조사하였는데 예술활동에 대한 관심 증대, 집중력 향상, 자신감 및 성취감 향상 등을 보고하였다. 안령, 강인애, 이소현(2021)의 경우도 초등학생을 대상으로 지역 연계 참여적 학습에 기반을 둔 비대면 학교 문화예술교육 프로그램을 개발하고 적용하여 성과를 확인하였는데 참여자들의 자신 거주 지역에 대한 관심이 증대되었다고 밝히고 있다. 마지막으로 박진희, 김선아(2020)는 프로그램을 통해 대학생들이 자기표현 방법을 획득하고 일상적 행위 안에서 미적 의미를 발견하는 성과를 보여 비대면 프로그램 안에서도 교수자와 학습자 간의 상호작용을 경험하고 성과를 달성할 수 있는 가능성을 제시하였다. 다만, 비대면 온라인 문화예술 프로그램 수행에 따른 성과 연구들이 초등학생, 대학생으로 양분되어 대상이 한정적이고 5회기 이하의 단기 프로그램 수행 결과이거나

설문조사 방식의 결과 제시에 그치고 있다는 점을 한계로 지적할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 온라인 환경에 익숙한 중·고등학교 청소년들이 5개월 이상 장기간 진행된 비대면 온라인 문화예술활동 프로그램의 참여 경험을 심층적으로 살펴봄으로써 관련 연구 성과를 축적하고자 한다.

### III. SMF 비대면 문화예술활동 프로그램 사례

SM엔터테인먼트는 기업이 가지고 있는 인적, 물적 자원의 전문성과 차별성을 활용하여 음악을 통해 꿈을 키워나가는 청소년을 지원하는 SMF 사업을 지원하고 있다. 2015년부터 2022년까지 매해 보컬, 댄스, 밴드, 합창 등 문화예술활동 팀을 선발하여 소속 아티스트 멘토링, 전문 트레이닝, 무대 공연을 지원한다. 2020년도부터 21년까지는 코로나19로 인한 사회적 거리두기 정책으로 기존의 수도권 중심, 대면 중심의 프로그램을 전국으로 확대하고 비대면 프로그램으로 전면 전환하여 온라인을 통한 문화예술 프로그램으로 수행하였다.

2022년에는 사회적 거리두기 해제 등 코로나-19 이전의 사회 환경으로 회복하였지만 온라인 중심의 활동을 유지하되 온라인 활동의 한계를 보완할 수 있는 대면 프로그램을 혼합하여 운영되었다. 선행연구에 따르면, 비대면 청소년 활동의 진행 방식은 실시간 쌍방향 플랫폼 모델, 사전 제작된 콘텐츠 활용 중심 모델, 과제 제시 및 사후 피드백 중심의 과제수행 모델로 유형화할 수도 있다. 다른 한편으로는 온라인 공간을 활용하여 모든 활동이 비대면으로 진행되는 랜선 모델, 활동 안내, 교육, 결과 공유 등은 전적으로 온라인 공간에서 진행되며 활동은 개인이나 소그룹 단위로 활동하고 온라인에서 적용하기 어려운 활동은 최소한의 대면 활동을 병행하는 스말로그(smalogue) 모델, 기존 대면 활동을 최대한 유지하면서 불특정 다수의 접촉을 최소화하는 블렌디드(blended) 모델로 분류할 수도 있다(문호영, 2021). 이에 근거하여 살펴보았을 때, 2022년 SM엔터테인먼트의 비대면 문화활동 프로그램은 실시간 쌍방향 플랫폼 모델과 과제 제시 및 사후 피드백 중심의 과제수행 모델 그리고 스말로그 모델이 섞여 있는 형태라고 할 수 있다. 구체적인 운영 방식은 아래 표 1과 같다.

SM엔터테인먼트 프로그램의 경우, 청소년과 트레이너가 온라인 플랫폼을 통해 지도를 받는 비대면의 한계를 영상 서포터즈를 모든 팀에 배치함으로써 보완하였다. 영상 서포터즈가 10회기 트레이닝이 진행되는 동안 오프라인으로 함께 참여하여 현장에서 일어날 수 있는 온라인 시스템상의 변수에 대응할 수 있도록 하고, 영상기록을 남겨주는 역할을 담당하였다. 또한 트레이닝은 온라인으로 진행되지만 오프라인에서 오리엔테이션과 중간 워크숍을 진행하고 오프라인 트레이닝을 1회기 정도 병행함으로써 온라인의 한계를 보완하였다.



<표 1> SMF 비대면 문화예술활동 프로그램 구축 (2022년)

구분	내용	
프로그램 대상	만 13세 이상 청소년	• 지역 제한 없음
프로그램 참여 인원	총 23명(모두 여자)	• 9팀
프로그램 참여 분야	댄스, 보컬	• 댄스(14명), 보컬(8명)
프로그램 수행 인력	운영팀, 트레이너, 아티스트, 영상 서포터즈	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영팀(2인): 프로그램 실행 총괄</li> <li>• 트레이너(3인6): 온라인 트레이닝</li> <li>• 아티스트: 멘토링 진행(1회)</li> <li>• 영상 서포터즈: 각 팀별 배치(9명)</li> </ul>
프로그램 내용	참가자 모집 및 선발(6월)	• 오디션 영상 심사를 통한 선발
	영상 서포터즈 모집 및 선발(7월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 팀별 1인 서포터즈 선발</li> <li>• 온라인 트레이닝 서포팅(대면)</li> <li>• 참가팀 소개 및 트레이닝 과정 영상 촬영 및 편집(대면)</li> </ul>
	프로그램 오리엔테이션(8월)	• 오프라인
	온라인 트레이닝(9월-11월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 노트북, 웹캠, 스피커, 연습실 대여료 지원</li> <li>• Zoom 활용 실시간 쌍방향 트레이닝, 사전 과제 수행 (주 1회, 2시간 내외, 총 10회)</li> <li>• 영상 서포터즈 그룹 미팅 : 월1회 온라인 미팅, 영상 감독의 수퍼비전</li> </ul>
	중간 워크샵(10월)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자 오프라인 집합 프로그램</li> <li>• 트레이닝 중간 점검</li> <li>• 아티스트 멘토링 진행</li> </ul>
	최종 무대 공연 및 수료식(11월)	• 오프라인 집합 프로그램
	온라인 커뮤니티 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 팀별 소개 영상 업로드</li> <li>• 트레이닝 과정에 대한 스토리 게시물 공개</li> <li>• 참여자 간 교류 활동(댓글 등)</li> </ul>

## IV. 연구 방법

### 1. 포토보이스 연구

본 연구에서는 청소년의 문화예술활동 프로그램 참여 경험을 탐색하기 위해 SM엔터테인먼트의

6) 댄스 강사 1인(SMF 비대면 프로그램 지도 경력 3년), 보컬 강사 2인(SMF 비대면 프로그램 지도 경력 각각 1년, 2년)

SMF에 참여한 청소년 6명을 대상으로 포토보이스(photovoice) 방법을 실시하였다.

포토보이스는 참여자들이 연구 주제와 관련된 내용을 사진으로 촬영하고 집단 안에서 논의할 사진을 선정한 뒤, 사진의 이미지가 내포한 의미, 선택한 사진에 담긴 경험과 감정을 드러냄으로써 사회 변화를 촉진하는 참여적 행동 연구방법이다(Li, et al., 2001; Wang, Burris, 1997). 포토보이스 참여자들은 사진의 주제를 토론하고 성찰하면서 자신의 상황을 명확히 이해할 수 있으며, 정책 입안자에게 영향을 미침으로써 참여자들의 조건을 개선하고 삶을 더 나은 방향으로 변화할 수 있다(Wang, 1999). 포토보이스는 참여자들이 말로 표현하거나 묘사하기 어려운 자신의 경험을 사진으로 포착하여 당사자의 목소리를 전달한다는 점에서 다양한 환경에 처한 대상자들에게 유연하게 활용되고 있다. 지적장애가 있는 개인에게 권한을 부여하고(Povee, Bishop, & Roberts, 2014), 자살로 부모를 잃은 청소년의 애도 과정을 탐색하고(서청희, 김경미, 2017), 장애아동 어머니의 경험을 드러내면서(O' Malley & Munsell, 2019) 소외된 집단의 욕구 사항이 정책에 반영되도록 연구가 수행되었다. 최근에는 그 대상자와 범위가 확장되고 있는데, 코로나19 이후 변화한 가족의 일상생활(강선경, 최윤, 2021), 문화예술 교육에 참여한 아동의 변화(홍나미, 정익중, 2022), 자립 준비 청년의 자조 모임 참여 경험(홍나미, 박주혜, 강현주, 2023) 등 다양한 대상자의 경험을 시각적 이미지로 생생하고 입체적으로 파악하는 데 활용되고 있다(홍나미, 박주혜, 강현주, 2023).

본 연구에서는 SMF 프로그램에 참여한 청소년들의 경험을 선명하게 탐색하고자 포토보이스 질적 연구 방법을 적용하였다. 즉, 청소년 당사자들이 SMF 프로그램에 참여하면서 경험한 어려움, 성장 과정, 변화된 자신의 모습을 사진을 통해 구체적으로 형상화 시키고, 청소년 참여자들의 경험과 생각을 보다 분명하게 파악하고자 하였다. 연구참여자인 청소년들은 사진을 매개로 SMF 프로그램에 참여하는 과정에서 겪은 자신의 경험과 생각 등을 적극적으로 표현하고 나누면서 자신의 성장과 변화를 탐색하고 성찰하였다. 포토보이스 활동을 통해 수집된 사진 자료는 문화예술 프로그램이 청소년들에게 주는 의미와 프로그램 참여 경험 및 청소년들이 바라는 바를 시각적으로 표현하는 데 활용되었다. 또한 본 연구에서는 청년들의 프로그램 참여 경험에 대한 표현과 논의의 영역을 더욱 선명하게 하고, 이러한 결과를 실천이나 정책에 반영할 수 있도록 사진을 매개로 하여 초점 집단 인터뷰(Focus Group Interview)를 질적연구방법으로 채택·적용하였다.

## 2. 포토보이스 연구 절차

### 1) 포토보이스 연구참여자

본 연구는 SMF 프로그램에 참여한 청소년을 대상으로 하였다. 이를 위해 연구진에서 프로그램 운영 담당자와 소통하여 프로그램에 참여하고 있는 총 23명(9개팀)의 청소년 중 각 팀을 대표하는 팀 리더를 연구 대상으로 하였다. 총 9명의 리더들 중에서 연구 참여에 자발적 의사가 있으며, 의사 표현이 적극적인 청소년을 연구참여자로 선정하였다. 연구참여자의 일반적 특성은 다음 표 2와 같다. 연구참여자들은 총 9팀 중 6팀의 리더가 참여하였고, 6팀은 보컬 2팀, 댄스 4팀의 리더들이었다. 참여자의 나이는 16세(중3) 3명, 18세(고2) 3명이었고, 지역은 서울 2명, 인천 1명, 경기 2명, 부산 1명이었다. 참여자 성별은 모두 여성으로 이는 2022년 SMF 프로그램 참여자로 선정된 청소년들이 모두 여성이기에 따른 결과이다.

〈표 2〉 연구참여자의 일반적 특성

구분	장르	팀원	지역	나이(학년)	성별	
1	보컬	2명	서울	18세(고2)	여	
2	보컬	2명	경기	18세(고2)	여	
3	댄스	2명	인천	16세(중3)	여	
4	댄스	5명	서울	16세(중3)	여	
5	댄스	2명	부산	16세(중3)	여	
6	댄스	2명	경기	18세(고2)	여	
7 <sup>)</sup>	전화 인터뷰	보컬	4명	전북	16세(중3)	여

## 2) 포토보이스 자료수집

포토보이스 자료수집은 2022년 10월 오리엔테이션을 시작으로 12월까지 총 3회기 동안 이루어졌다. 포토보이스 진행은 6명의 참여자들이 자신이 찍은 사진에 대해 개인적 경험을 나누고 의미를 부여하며, 서로의 사진에 대해 논의 할 수 있는 FGI 방식으로 운영하였다. 포토보이스는 SM엔터테인먼트 회의실에서 진행하였으며 참여자들이 모두 모일 수 있는 토요일 오후에 2시간 정도 진행되었다. 연구진은 청소년복지 전문가, 아동 및 청소년 복지 현장 경험이 있는 사회복지학 전공 연구자 및 질적 연구 경험이 풍부한 사회복지학 전공 연구자로 구성되었으며, 포토보이스 진행은 연구자 중 포토보이스 연구 경험이 있는 연구자가 담당하였다.

포토보이스 오리엔테이션 시간에는 연구참여자들에게 연구 목적, 연구자와 연구참여자 소개, 포토보이스에 관한 설명, 사진 촬영 방법과 유의 사항 등을 안내하였고, 연구 주제인 ‘SMF 프로그램 참여 경험’ 과 관련하여 떠오른 생각, 당시의 감정 등을 이미지로 보여줄 수

7) 학업 및 거리 등의 사유로 포토보이스 인터뷰에 참여하지 못했으나 자신의 의견을 전달하기를 원하는 청소년 1인에 대해서 전화 인터뷰를 실시하여 인터뷰 내용을 자료 분석 시 포함시킴.

있는 사진을 직접 찍어서 가져오도록 하였다. 연구참여자들이 포토보이스 연구에 참여하는 동안 연구 주제를 가장 잘 아는 당사자로서 주체적으로 참여하도록 지원하였다.

<표 3> 포토보이스 진행 과정

회기	주제	진행 내용
1회기 (O.T)	포토보이스란 무엇인가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연구 목적 및 프로그램 안내</li> <li>• 사진(photo) 촬영 과업 설명</li> <li>• 사진 촬영 시 유의 사항 전달</li> </ul>
2회기 (FGI)	SMF 프로그램 참여 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회기별 주제 선정</li> <li>• 회기별 주제에 따른 사진 내용 발표 집단 토의</li> </ul>
3회기 (FGI)	SMF 프로그램을 통한 나의 변화와 바람	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회기별 주제 선정</li> <li>• 회기별 주제에 따른 사진 내용 발표 집단 토의</li> </ul>

2회에서 3회기 동안에서는 집단 토의가 진행되었다. 집단 토의에서는 PHOTO 질문기법 (Graziano, 2004; Hussey, 2006)을 활용하였다. 연구자는 참여자들이 가져온 사진을 빔 프로젝트 화면에 띄워놓고 ‘사진을 설명해 주세요. 사진 속에서 무슨 일이 일어나고 있나요? 당신은 왜 이 사진을 촬영하였나요? 이 사진은 당신의 삶과 관련하여 무엇을 이야기하고 있나요?’ 등의 질문을 하였다. 참여자들은 자신의 사진에 담겨있는 경험과 당시의 감정 등을 표현하였는데, 서로의 사진에 대해 공감하고 개인의 견해를 덧붙여 전달하면서 참여자들은 사진이 담고 있는 의미를 더욱 풍성하게 공유하였다.

본 연구의 연구 질문은 다음과 같다.

- ① 나의 프로그램 참여 경험은 어떠했나요? 프로그램이 나에게 주는 의미는 무엇인가요?
- ② 나는 프로그램 참여를 통해 어떠한 변화를 했나요?
- ③ 프로그램에 대한 앞으로의 바람은 무엇인가요?

### 3) 자료 분석

포토보이스 연구를 통해 수집된 총 48점의 사진 중에서 최종 37점의 사진을 선정하여 분석 자료로 활용하였다. 연구참여자들이 제출한 사진과 녹음한 음성자료는 모두 전사하여 언어자료로 체계화하였다. 본 연구에서는 Braun and Clarke(2006)이 제시한 주제 분석 (thematic analysis) 방법을 활용하여 포토보이스 자료를 6단계에 걸쳐 분석하였다. 1단계로 사진과 함께 수집된 녹취록을 모두 전사한 뒤, 녹음파일과 전사 자료를 반복하여 읽으면서

자료에 익숙해지는 시간을 가졌다. 2단계로 주요 개념을 코딩하며 확인하였고, 3단계로 확인된 개념이 서로 어떻게 관련되어 있는지 분석, 결합, 비교하면서 주제를 구성하였다. 4단계로 구성된 주제를 검토하였고, 5단계로 주제에 대해 범주화하면서 범주화에 관한 정의와 서술적 설명을 작성하였다. 6단계는 최종 분석 내용을 보고서로 작성하는 단계로 범주화된 내용의 의미를 계속 분석하고 해석하면서 충분히 개념을 반영하고 있는지를 검토하였다. 본 연구 결과에는 주제 분석의 의미를 충분히 담은 사진 37개를 연구참여자의 내러티브와 함께 사용하였다.

### 3. 연구의 엄격성과 윤리적 고려

본 연구에서는 연구참여자의 권리를 보장하기 위하여 연구참여자가 연구 참여 의사를 밝힌 후에 서면으로 직접 동의서를 받았다. 연구 참여에 대한 강제 또는 부당한 영향을 최소화하기 위하여 포토보이스 연구 방법과 연구의 제반 진행 과정에 대해 상세히 설명하였고, 안내문을 사전에 제공하였다. 연구참여자가 이해할 수 있는 단어와 표현 등을 활용하여 설명하였으며, 비밀보장에 관하여 안내하였다. 인터뷰는 연구참여자의 자발적 의사에 따라 진행되는 것을 원칙으로 하였다. 연구참여자와의 인터뷰 전에 자조 모임 경험에 관해 이야기를 나누면서 혹시라도 마음이 힘들 경우, 또는 인터뷰한 내용을 후회하거나 부담을 느낄 경우, 언제든지 인터뷰를 중단하거나 철회, 삭제를 요구할 수 있다고 설명하였고, 중단 의사가 표현될 경우, 즉시 인터뷰를 중단하고, 취소할 수 있으며, 만약 인터뷰를 중단할 경우, 언제든지 또한 그동안 수집된 자료는 폐기될 것임을 설명하였다.

연구자들은 연구 수행과정에서 윤리적 문제가 발생하지 않도록 유의하였으며, 연구 결과에 대한 삼각 검증을 통해 연구의 타당성을 높이기 위해 노력하였다. 모든 인터뷰는 연구참여자의 사전 동의를 얻어 녹음하였고, 인터뷰에서 수집하는 개인정보는 비밀이 엄격하게 보장되며, 공유한 사진과 내용은 연구 목적 외에는 사용되지 않을 것을 설명하였다. 연구자들은 관찰 결과와 해석을 공유하고 분석한 내용을 상호 비판적으로 검토하면서 질적 연구의 타당도를 높이고자 하였다. 분석 결과에 대하여 연구참여자와 기관 담당자들로부터 의견을 들었고, 이를 반영하여 연구 결과의 일부를 보완하여 구성하였다.

## V. 분석 결과

청소년들의 SMF 프로그램 참여 경험에 관한 연구에서는 포토보이스 참여 활동을 통해 <표 4>와 같이 3개의 범주, 8개의 하위 범주, 20개의 소주제를 도출하였다.

<표 4> SMF 프로그램 참여 경험에 관한 포토보이스 분석 결과

범주	하위 범주	소주제
SMF이 내게 주는 의미	단 한 번의 '소중한 기회'	쉽게 주어지지 않는 기회
		큰 무대에 서보는 기회
	지속되는 츠설레임	무대라는 최종 목표로 인해 설레임이 지속됨
		음악적, 인간적으로 다채롭게 발전해 나아감
		친구들과 소중한 우정과 추억 쌓기
	자신에 대한 새로운 발견과 성장	홀로 자신을 관찰하고 집중함
		친구를 통해 나를 발견함
꿈의 발견과 확장	전문의가의 아낌없는 지지와 코치를 통해 성장함	
		나의 꿈에 한 걸음 더 다가설 수 있는 발판이 됨
SMF 참여 경험	진로에 대한 확신	선명해진 꿈
		주변인들에게 꿈을 말할 수 있게 됨
		부모님의 인정과 지원을 받게 됨
	팀워크를 배워감	갈등과 차이를 좁혀가며 하나가 되어감
		서로를 비추면서 시너지를 발휘함
	내적·외적 성장	강점과 가능성 발견
하드 트레이닝을 통한 실력 향상 적극적 도전과 용기를 배워감		
SMF에 대한 기대	개선점 및 보완점	주인공의 취향과 의견이 반영된 무대
		참가자들 간 친해지는 시간이 필요함
		대면수업과의 유연한 혼합방식
		다양한 채널을 통한 적극적 홍보

## 1. SMF이 내게 주는 의미

SMF는 입시 위주의 중고등학교 시절을 보내고 있던 참여자들에게 이들이 삶에서 맞이할 수 있는 단 한 번의 소중한 기회가 되었고, 지속적으로 설레임을 주고 자신에 대해 새롭게 발견할 수 있게 해주었으며, 꿈을 발견하고 확장시킬 수 있는 기회가 되었다. 청소년들이 문화예술활동을 통해 즐거움과 자존감이 향상되고 그 작품 속에 몰입되어 직간접적으로 자신에 대해 발견하게 되어 긍정적인 자기 인식이 가능하게 된다는 선행연구 결과(조미카 2021)에도 나타났듯이, 참여자들은 SMF를 통해 목표를 향해 나아감, 성취감 및 자아의 발견과 성장을 경험하고 있었다.

## 1) 단 한 번의 소중한 기회

### (1) 쉽게 주어지지 않는 기회

연구참여자들은 SMF 합격 소식을 듣고 주위에서 부러워하는 시선을 느끼며 일반인들에게 쉽게 주어지지 않는 소중한 기회가 주어지게 된 것에 대해서 감사하는 마음을 가지게 되고, 소중한 기회를 제대로 잡아보자는 마음을 가지게 된다.



웅덩이에 해가 비치는 사진이거든요. 이게 딱 해만 비치는 게, 딱 혼자만 있는 게. 하나라는 느낌을 받게 됐어요...제가 주변 사람들에게 이걸 하게 됐다 라고 말을 했을 때. 아 신기하다, 부럽다 라고 얘기를 많이 들었거든요. 그래서 그런 걸 들으면 아 정말 이게 남들한테 쉽게 주어지지 않는 게 나한테는 주어진 거구나. 라는 생각이 들어서 소중한 기회를 한번 제대로 잡아보자. 라는 그런 마음을 깨닫게 됐던 것 같아요. (참여자2)

<그림 1> 한 번의 기회

### (2) 큰 무대에 서보는 기회

큰 무대에 서보는 것, 무대 퍼포먼스와 무대에서의 팁을 배워가는 것이 참여자들에게는 소중한 기회로 다가왔고, 무대에서 잘해야 한다는 생각이 열심히 하게끔 이끌어주기도 하였다.

*“음.. 무대를.. 무대를 잘 해야 된다는.. 생각? 좀 무대를 좋아해서 이런 기회가 흔하지 않고 사실 흔하지 않은 기회인 만큼 열심히 해야지 되지 않을까? 라고 생각해서.” (참여자1)*

## 2) 지속되는 설레임

### (1) 무대라는 최종 목표로 인해 설레임이 지속됨

반복적인 연습 과정으로 인해 지루함과 포기하고 싶은 마음이 생길 수 있으나 참여자들은 무대에 선다는 최종 목표로 인해 10번의 훈련과정에서 설레임을 지속적으로 유지하게 된다. 참여자들은 최종 공연, 멋진 무대에 대한 기대로 힘든 연습을 이겨낼 수 있었다.



이 프로그램에 합격 이메일을 받았던 날 설레는 마음으로 하늘을 찍었는데 그 설레는 마음이 계속 10회차 동안 계속되었었고, 계속 똑같은 일을 하다보면 좀 지루하고 그만하고 싶고 할 수 있는데 저희는 계속 설레는 마음을 가지고 했기 때문에 그런 지치지 않는 마음이라는 말의 의미를 알게 됐던 것 같아요. (참여자 2)

<그림 2> 기다리는 설레임

또한 참여자들은 친구들과 함께 자신이 좋아하는 것을 하기 때문에 긴 연습기간 동안 항상 웃음을 잃지 않을 수 있었다. 10번의 연습을 거듭하면서 9개의 팀이 발전하는 모습을 서로 목격하면서 기다림이 헛되지 않았음을 느끼고 서로 격려해줄 수 있었다.

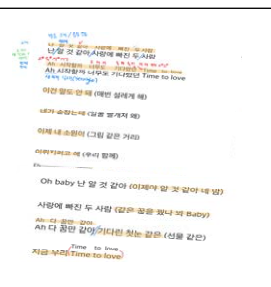


smf를 하면서 울었던 적이 없을 만큼 즐기면서 했거든요. 그래서 되게 좋아하는 춤으로 친구들과 팀을 만들어서 공연에 참가를 하게 되었고... smf 하면 스마일 밖에 안 떠올라서...아무래도 최종 공연 때문에 10회 차 동안 계속 설레는 마음을 가지고 왔던 것 같았고요. 그리고 중간에 중간 점검했을 때도 아홉팀들이 되게 잘 해줬었는데 마지막 평가 때는 더 발전한 모습을 보여 줬어서 그 열 번의 설렘과 기다림이 헛되지 않았다는 것을 느끼게 됐던 것 같아요.(참여자 4)

<그림 3> 좋아하는 일을 하며 미소를 찾게 됨

## (2) 음악적, 인간적으로 다채롭게 발전해 나감

참여자들은 하나의 목표를 가지고 가는 과정에서 음악적인 발전과 무대에서의 집중력 향상 등의 발전뿐 아니라 팀원들과 맞춰가는 과정에서 배려심 등 인간적으로도 다채롭게 성장하게 되었다고 보고하였다. 참여자들은 SMF가 단지 음악적인 측면에서의 성장 뿐 아니라 무대에서의 퍼포먼스 측면과 사람들과 서로 조화를 이루고 맞추어가는 부분에서도 발전을 하게 되었음을 인식하고 있었다.



프리즘 하면 이렇게 빛이 무지개색으로 되잖아요...색이 많다는 게... 트레이닝이랑 smf를 통해서 다채롭게 발전을 했다고 생각을 했거든요...곡을 완성시켜가면서 노래도 그렇고 화음 쌓는 거나 뭐 톤을 어떻게 쓸지 이 노래의 제 느낌을 어떻게 녹여낼지 그런.. 퍼포먼스적인 부분에서 많이 발전을 했다고 생각을 하고 무대를 준비했던 과정이 되게 팀으로서 활동하는 것도 그렇고 그런 하나의 목표를 가지고 가는 과정에서 많이 발전을 다채롭게 음악적으로도 인간적으로도 발전을 했다고 생각을 해서 (참여자 1)

<그림 4> 프리즘

“서포터즈님이랑 저희 팀원 친구랑 뭔가 셋이 같이 맞춰 나가야 되는 게 있다 보니까 그런 부분에서 서로 배려하는 거라던가, 어떻게 나의 역할을 잘 수행할 수 있을까? 에 대한 성장이 있었던 것 같아요.” (참여자 2)

## (3) 친구들과의 소중한 우정과 추억 쌓기

SMF를 준비하기 위해 친구들과 함께 연습하는 과정에서 참여자들은 깊은 우정을 경험하게



되었고, 오래도록 남을 우정과 추억을 쌓을 수 있었다. 혼자서 준비하고 참여한 공연과 달리 친구와 함께 준비하고 참여하면서 ‘함께 잘할 때 느끼는 설렘’을 느낄 수 있었다.



친구들이랑 우정도 키우고 싶고 추억을 남기고 싶어서 지원하게 되었는데, 운 좋게 합격을 해서 친구들이랑 지금은 더 친해졌고 앞으로도 계속 이 추억들이 있으니까 얘기를 많이 할 것 같아요. smf에 관해서. (참여자 4)

<그림 5> 우정



smf 준비하면서 처음 얘기도 해보고 같이 춤도 춰보고.. 네. 그러면서 계속 친해졌는데 최종 공연까지 왔을 때는 그 누구보다 친한 친구가 돼 있었어요. (참여자 3)

<그림 6> 친구와의 깊은 우정

### 3) 자신에 대한 새로운 발견과 성장

#### (1) 홀로 자신을 관찰하고 집중함

SMF에 참여하는 동안 참여자들은 자신에 대해 집중하고 관찰하는 시간을 가질 수 있었고, 그동안 해보지 않았던 것이나 자신 없었던 것들에 대해 도전해보면서 자신에 대해 새롭게 발견할 수 있는 시간을 가지게 된다. 홀로 자신을 관찰하고 집중하여 새로운 자신을 발견하는 시간은 입시에 쫓기며 바쁜 일과를 보내고 있던 청소년들에게 잠시나마 성찰과 성장의 기회가 되었다고 볼 수 있다.



smf에 참여하는 동안 저에 대해서 되게 집중하고 관찰을 할 수 있었던 시간이었다 라고 느껴져서 그렇게 제목을 붙였고요. 어쨌든 보컬로 참여를 했으니까 트레이닝을 하는 동안 제 노래 실력도 진지하게 들여다 볼 수 있었고. 좀 무대를 해보면서 해보지 않은 것들이랑 자신 없었던 것들에 대한 도전이 많았던 것 같아요. 그런 도전을 하면서 저의 장단점이나 자신 있는 거, 자신 없는 거를 발견하게 되고 그런 점에서 관찰하기였던 시간이었다라고 생각을 해서 (참여자 2)

<그림 7> 관찰하기

SMF가 자신의 내면을 비춰주는 거울과 같은 존재라고 이야기한 참여자는 거울을 통해서 자신이 잘하는 것, 자신에게 어울리는 것을 찾게 되었다고 고백하였다. SMF는 청소년들이 자신의 숨겨진 잠재력을 발견하고 긍정적 정체감을 형성해 나가는데 도움이 되었다는 것을 알 수 있다.



저희는 거울을 볼 때는 자기 자신을 보려고 보잖아요. 근데 이번 smf는 저 자신을 비춰주기도 했지만 뭔가 걸모습보다는 안에 속을 볼 수 있도록 해 준 거울 같은 존재였어요. 그래서 제목이 나,나 인 이유도 실제로 존재하고 있는 나와 거울 속에 있는 내가 있다고 생각을 해서 그래서 두 명의 저라고 생각을 했어요. smf를 하면서 굉장히 새로운 모습의 저를 많이 알아봤던 것 같아요. 어, 나는 이런 걸 되게 잘하는구나. 어? 나 여기에서는 이런 춤이 되게 잘 어울리는구나. (참여자 6)

<그림 8> 나, 나

## (2) 친구를 통해 나를 발견함

참여자들은 홀로 자신을 관찰하고 집중하는 시간을 가지면서도 팀원들과 함께 하면서 자신을 더욱 객관적으로 바라볼 수 있었다. 팀원들은 서로의 내면을 들여다볼 수 있는 거울 같은 존재가 되어 참여자들은 팀원들과의 상호작용을 통해 자신의 장단점을 발견하기도 하였고, 지칠 때마다 서로를 이끌어주면서 격려해줄 수 있었다. 이는 청소년들이 문화예술활동 속에서 자신의 삶 또는 친구와의 관계를 재조명함으로써 긍정적인 자기 인식을 하게 되고, 타인과의 상호작용이 이루어짐으로써 삶의 방향성을 찾는데 도움을 준다는 선행연구 결과(김인설 외, 2014)와도 일치한다고 볼 수 있다.

*“팀원 친구랑 같이 팀으로서 하다 보니까 사실 서로의 장점을 최대한 끌어내려고 했거든요. 그러다 보니까 제 장점에 대해서 한 번 다시 생각하게 되고 저 친구의 장점은 뭘까 다시 생각하게 되고 그 과정에서 나는 이 팀에서 어떤 역할을 해야 되나 어떻게 조율을 해야 되나 그런 걸 많이 상기시킬 수 있게 해주는 친구인 것 같아요.” (참여자2)*

## (3) 전문가의 아낌없는 지지와 코치를 통해 성장함

참여자들은 전문 트레이너의 코치와 서포터즈의 아낌없는 지지에 대해 매우 만족감을 드러냈고, 전문 인력의 도움이 없었다면 방법적인 측면에서 아쉬움이 많았을 것이라고 표현하였다. 참여자들은 전문가의 트레이닝을 받으면서 확신, 방법, 목표, 효율성 등 얻는 것들 많았다고

하였고, 이러한 도움으로 자신의 단점을 보완해 나가며 성장해나갈 수 있었다.

“트레이너 선생님이 계속 한계를 뚫으라고 시도를 하라고, 계속 말씀해 주셔서...트레이닝을 받으면서 얻어가는 거에 대해서 더 확신이 있었던 것 같아요. 트레이너 선생님이 안 계신다면 방법적인 부분에서 엄청 헤매면서 연습을 했을 것 같아요.” (참여자 1)

또한 이들은 음악적인 측면뿐 아니라 청소년들의 정신적 멘토가 되어 참여자들이 자신의 한계를 뚫고 끝까지 해낼 수 있는 버팀목이 되어주었다.

“트레이너 쌤이랑 서포터즈 님이 저희를 엄청 아껴 주셔서 열심히 했고, 서포터즈 님은 특히 저희 끝날 때 손편지를 써서 주셨거든요. 서포터즈님이 저희의 장점들 엄청 좋게 말씀해 주시고, 자기의 단점을 고칠 수 있는 말들을 해 주셔서 단점을 보완하고 장점을 더 키울 수 있는 말을 해주셨습니다.” (참여자 4)

#### 4) 꿈의 발견과 확장

##### (1) 꿈에 한 걸음 더 다가설 수 있는 발판이 됨

SMF에 참여하게 되면서 자신이 하고 싶었던 것과 자신에게 행복을 주는 일이 무엇인지를 찾게 되고 진로에 대한 확신이 생겨서 좀 더 해볼 수 있을 때까지 해보자는 싶은 마음을 가지게 된 참여자는 SMF를 ‘인생의 방향키’ 라고 표현하였다. 자신이 좋아하는 춤이나 노래를 계속하게 되는 경우 성공할 가능성이 없다고 느끼고 포기하려고 하는 찰나에 SMF는 청소년에게 좀 더 해볼 수 있을 때까지는 해볼 용기를 주었고, 앞으로 한 걸음 더 나아가도록 방향을 제시해주는 역할을 해주고 있었다.



진로에 있어서도 하고 싶은 거에 대해서 확신이 없었던 시기였어 가지고, 합격이 하게 되면서 ‘아 내가 이걸 진짜 하고 싶었던 게 맞구나’ 라는 생각이 확실히 들었고. 그렇게 생각을 했기 때문에 이 프로그램 자체는 저에게 있어서 인생의 방향키다 라는 생각을 하게 됐어요. 제가 원래도 약간 춤추고 노래 부르고 그런 걸 좋아하는데 근데 그 일로 성공하기 어려울 수도 있겠다라는 생각이 자주 드니까. 그래서 아 포기해야 되나? 약간 이런 생각을 자주 했었고. 할지 말지에 대한 고민이 좀 심했었던 것 같아요. smf에 참여하면서 그걸 했을 때 내가 행복함을 느낄 수 있구나에 대한 확신이 섰고. 그래서 좀 더 해볼 수 있을 때까지는 해보자라는 생각이 들었어요. (참여자 5)

<그림 9> 인생의 방향키

또한 연구 참여 청소년은 SMF를 꿈에 더 다가갈 수 있는 지름길이자 사막의 오아시스라고 표현하였다. SMF가 공부 중점학교에서 춤을 출 수 있는 길을 만들어 주었고, 청소년들은 SMF를 통해 더 큰 무대로 진출할 수 있는 발판을 마련할 수 있었다.



이 사진이랑 제목을 통해서 두 가지 오아시스와 지름길 두 가지의 의미를 둘 다 나타내고 싶었어요. 험한 길을 가다가 지름길을 발견하면 되게 기분이 좋잖아요. 그런 거 같이 저희 학교가 되게 공부 중점학교여서 춤을 사실 접한다는 게 쉽지는 않은 일이었는데, 그 상황 속에서도 smf라는 지름길을 발견해서 뭔가 좀 더 저희의 꿈에 다가갈 수 있고, 저희가 정말 원하고 좋아하는 것에 다가갈 수 있었던 그런 지름길이 된 것 같아요. smf가 사막의 오아시스처럼 안 좋은 상황 속에서도 저희를 더 춤추게 만들어 주고 춤을 좋아할 수 있게 만들어준 발판인 것 같고. (참여자 6)

<그림 10> 오아시스

## 2. SMF 참여 경험

SMF 프로그램 참여 전과 후의 변화에 대해 질문하였을 때 참여자들은 크게 3가지의 측면에서 변화가 있었다고 하였는데 이를 정리해보면 첫째, 진로에 있어서의 경험과 변화, 둘째, 팀워크 차원에서의 경험과 변화, 셋째, 자기 자신에 대한 경험과 변화가 있었다고 정리해볼 수 있다.

### 1) 진로에 대한 확신

#### (1) 선명해진 꿈

중고등학생들이 연구참여자들은 SMF 프로그램에 참여하기 전에는 자신이 좋아하는 것을 하면서도 혼란과 흐릿함과 헛갈림의 상태에 놓여있었다. 프로그램에 참여하면서 연습 과정과 트레이닝 과정에서 방법, 목표 등에 있어서 확신이 생기게 되었고, 목표를 향해 움직일 수 있는 힘을 경험하게 된다. 참여자들은 팀원들과 함께 연습 과정을 겪어내면서 종합적으로 바라볼 수 있는 통찰력을 가지게 되고, 목표가 선명해짐을 경험하게 된다.

SMF에 참여하면서 아직 완성되지 않았지만 자신이 되고 싶은 모습을 만들어 가고 있는 청소년들의 모습은 누가 봐도 자신이 하고 싶은 것을 하고 있는 확신에 찬 모습으로 표현되었다. 참여자들은 자신이 하고 싶은 것을 마음껏 하고 있는 모습, 꿈을 향해 나아가는 모습이 자신들이 진정으로 바라는 모습임을 인식하게 된다.



1번은 빛 번짐이라는 현상이 일어날 때 빛들이 살짝 흐리게 보이잖아요. 그것처럼 트레이닝이랑 smf를 하기 전에는 노래를 연습할 때 항상 헛갈리는 부분도 조금 있었고 연습하는 방법이나 뭘 위해서 이걸 하는지 좀 항상 헛갈렸거든요. 시간은 계속 가는데 그런 상태만 계속되니까 정신이 없고 그런 상태였어요. 2번은 트레이닝을 받으면서 연습 방법에 대해서 확신이 조금 생겼고 팀으로 어떻게 같이 연습을 해야 되는지도. 목표를 위해서 어떻게 효율적으로 움직여야 되는지 같은 부분에서도 발전을 한 것 같아요. 이 모든 과정이 다 공연까지 끝나고 그 전 과정을 짚 생각해 봤을 때 그동안 얻은 것들이 다 정리가 되더라고요. 그래서 되게 큰 그림을 볼 수 있는 능력이랑 조화롭게 생각할 수 있는 능력이 생긴 것 같아서... (참여자 1)

<그림 11> 빛번짐 ⇒ 야경



비포 사진은 채친 밀가루인데 제가 뭔가를 하긴 했는데 뭘 했는지는 잘 모르겠어요. 내가 이뤄낸 성과가 없는 것 같고 약간 그런 상태였는데 이 프로그램에 참여를 하고 나서 진로에 대한 확신을 가진 것 같은... 완성 전의 쿠키는 뭔가 모양은 만들었지만 아직은 완성 전인... 완성된 쿠키의 모습은 내가 되고 싶은 모습? 내가 봐도 남이 봐도 누가 봐도 애는 자기가 하고 싶은 걸 하고 있구나 그런 생각이 드는 모습... (참여자 5)

<그림 12> 체 친 밀가루 ⇒ 완성 전이지만 쿠키가 된 밀가루

## (2) 주변인들에게 꿈을 말할 수 있게 됨

청소년들은 프로그램에 참여하면서 자신의 내면에 있는 소리를 듣고 주변 사람들에게 자신의 꿈 이야기를 할 수 있게 된다. 청소년들은 SMF에 참여하는 과정에서 꿈에 대한 확신과 자신감을 가지게 되면서 자신이 좋아하는 것과 하고 싶은 것에 대해 말할 수 있는 용기를 가지게 되는 변화를 경험했다고 볼 수 있다.



평소에 제 꿈을 얘기를 하는 거에 대해서 좀 두려워하는 느낌이 있었거든요. 얘기를 했을 때 “네가 그걸 하고 싶다고?” 이런 얘기를 듣는 게 좀 상처여서 얘기를 할 수가 없었는데 이 프로그램을 하면서 제가 제 안에 있는 소리를 좀 더 들을 수 있게 된 것 같다는 생각이 들어서 그걸 표현하기 위해서 이 사진을 찍었습니다. (참여자 3)

<그림 13> 소리를 켤 수 없는 상황의 폰 ⇒ 여전히 같은 상황이지만 폰의 소리를 들을 수 있게 됨



### (3) 부모님의 인정과 지원을 받게 됨

춤 진로로 정하겠다고 했을 때 부모님과 사이가 멀어져서 진로에 대한 대화를 회피하고 있던 청소년들 중에 SMF를 통해 부모님과의 관계가 변화되는 경험을 한 청소년들이 있었다. 예를 들면 자녀가 SMF에 참여하는 것에 대해 그리 지지적이지 않았던 부모님이 자녀가 최종 공연을 위하여 최선을 다하고 성취해가는 모습을 보면서 점차로 자녀를 지지해주고 응원해주게 되었고, 부모님의 응원으로 참여자들은 더욱 열심히 해보자는 동기를 부여받게 된다. 이는 문화예술활동이 청소년과 부모 간의 친밀감을 높이는데 있어 중요한 매개체 역할을 할 뿐 아니라 청소년의 상호작용, 정서 안정성, 관리 능률성 등을 증진 시키며, 사회적응 능력에도 도움을 준다고 한 선행연구 결과(지영숙, 이태진, 2001)와 일치한다.



제가 이걸 합격을 했다는 걸 부모님께 말씀드렸을 때 그렇게 좋아하시지는 않으셨는데 근데 최종 공연을 하고 나니까 되게 잘했다고 엄청 칭찬도 많이 해주시고 그래서 조금은 인정받은 기분을 좀 느꼈었어요. 어머니 아버지 두 분 다 그냥 공부 쪽으로만 전념했으면 좋겠다고 생각을 하셨는데, 그래도 서울 올라오는 것도 여러 번 올라왔는데 그것도 다 보내주시고 이렇게 해 주셨다는 것부터가 좀.. 지원을 좀 해주시는구나 라는 거를 느꼈던 것 같아요.(참여자 5)

<그림 14> 달라진 주변의 시선

자녀가 자신이 하고 싶은 것을 열심히 연습하는 모습과 소극적인 성격이 적극적으로 변해가는 모습을 지켜본 부모는 자녀의 변화를 지켜보면서 점차로 자녀의 꿈을 인정하게 되고 물심양면으로 지원을 해주게 된다. 가족과 대화 없이 혼자 있는 시간이 많았던 참여자들은 프로그램 참여 이후 부모님과 꿈에 대한 대화를 많이 하고 친밀해지는 변화를 경험하였고, 인생에서 가장 소중한 기억이 되었다고 표현하였다.



부모님이 춤추는 걸 반대를 해서 가지고 집 들어가면 항상 조용히 있고 말을 잘 안 하게 되고 계속 멀어지다 보니까 저도 얘기를 안 꺼냈었는데 운 좋게 붙어서 공연을 하고 열심히 하는 모습을 보니까 부모님도 응원 많이 해주시고...정말 잘해보고 싶어서 주말마다 친구들과 이랑 연습을 하고 제가 또 먼저 리더를 하겠다고 나섰거든요. 부모님도 그걸 아시니까 응원 많이 해주시고 지원해 주셨던 것 같아요. 원래 소심하고 혼자 있던 시간이 많았던 아이였는데 smf를 하고 나서는 가족들이랑 보내는 시간도 훨씬 많아졌고 항상 자기 전에 어떤 일들이 있었는지 대화도 해보고 앞으로 나의 꿈을 어떻게 정할 건지 얘기를 해서 저렇게 가족들이 붙어 있는 사진을...(참여자 4)

<그림 15> 부모님의 반대 ⇒ 부모님의 지지

## 2) 팀워크를 배워감

### (1) 갈등과 차이를 좁혀가며 하나가 되어감

청소년들은 프로그램에 참여하면서 팀원들과의 차이를 조율해나가고 자신의 단점을 보완하고 고쳐나가면서 다양함 속에서 조화를 이루는 법을 배워가는 성장을 하게 된다. 5명의 팀원의 리더를 담당했던 참여자의 경우 팀원들끼리 서로 맞추려는 노력을 하면서 트레이너의 도움으로 각자의 개성을 버리면서 합을 맞추는 경험을 하게 된다. SMF 프로그램에서 2인 이상의 팀으로 활동하는 것이 청소년들의 리더십, 갈등 해결 능력, 팀워크 능력 향상에 긍정적 효과를 끼치고 있다는 것을 알 수 있다. 이처럼 문화예술을 통한 다양한 인간관계 경험은 청소년의 타인에 대한 이해를 가능하게 하며, 사회 기술을 습득하고 팀웍을 배우며 협동심을 발달시키는데 긍정적 효과가 있음을 알 수 있다(임영식, 정경은, 2017; Hallam, 2010). 이로 인해 청소년들은 공동체 생활에 잘 적응하게 될 뿐 아니라 타인과 원만함을 유지할 수 있는 사회성 확장으로 나타나게 된다(배성진, 김경숙, 2020).

*“처음에 의견이 너무 안 맞고 아무래도 5명이다 보니까 되게 달랐었거든요. 워낙 많이 싸우고 조금 많이 안 맞긴 했어요. 생각도 다 다르고 누구는 약간 여성스러운 춤을 더 선호하고 누구는 힙하고 약간 그런 포인트들이 다 다르다 보니까 춤선도 안 맞고....그런데 트레이너 쌤이 단점들 말해 주시면 바로바로 보완하고,, 자기의 개성이 너무 강했었던 친구들인데 자기의 개성을 버리면서 합을 맞췄거든요. 그거가 제일 생각에 남고 고마워요.” (참여자 4)*

*“서로 하고 싶은 노래도 있고, 발라드 하고 싶은 친구도 있고. 신나는 노래가 하고 싶을 수도 있잖아요. 그런 것에서 갈등이 조금 있었는데... 팀원끼리 대립됐을 때 또 갈등이 크게 나타날 수 있는데, 그런 거에서 어떻게 돌려가야되고, 우리를 위해 좋은 결정을 해야할 때 어떻게 해야할지 그런 거에서 인간적으로 성장할 수 있었던 것 같아요.” (참여자1)*

### (2) 서로를 비추면서 시너지를 발휘함

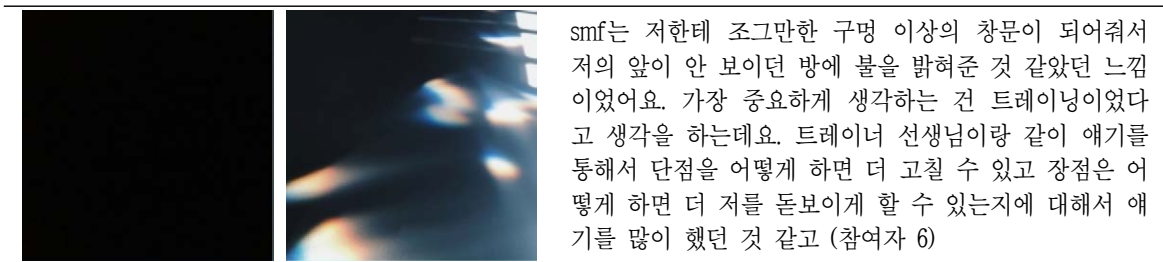
또한 연구참여 청소년들은 팀원끼리 피드백을 교환하면서 실력이 향상됨을 느끼고 있었다. 청소년들은 팀으로 참여할 때 팀원들과의 역동 속에서 시너지를 발휘하는 모습을 보여주었다.

*“저희가 보컬이 4명인데 서로 피드백을 되게 많이 해주요. 그러면서도 너네 되게 많이 늘은 것 같다. 이런 말도 되게 많이 들었고 저 때 노래가 너에게 난 나에게 넌 그 노래였는데요. 4명에서 화음도 맞추고 또 저랑 이 같이 참여한 친구랑 둘이서 고음이랑 이런 것도 맡아서 했어서 그런 거에서 더 잘한다 실력이 많이 늘었구나라는 말을 듣게 됐었어요.” (참여자 7 전화인터뷰)*

### 3) 내적·외적 성장

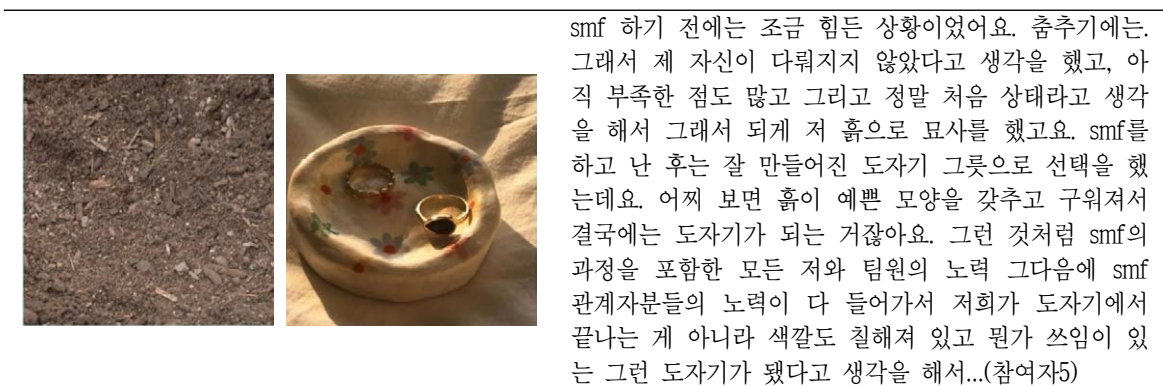
#### (1) 장점과 가능성 발견

SMF 프로그램을 통해서 자신의 단점을 보완하고, 장점을 강화시킬 수 있는 방법을 고민해나가면서 어둠에 가려져서 앞을 보지 못했던 청소년들은 자신의 잠재력과 가능성을 발견하게 된다.



<그림 16> 암흑 ⇒ 찬란한 빛

청소년들은 트레이너 선생님의 도움으로 단점을 보완하여 자신의 것으로 체화시키고 관계자와 청소년 모두의 노력으로 쓰임이 있는 도자기로 예쁘게 구워지고 쓰임있는 도자기로 성장하는 경험을 하게 된다. 또한 가시적인 성취와 결과 외에도 이러한 도전 자체가 의미 있다고 표현한 참여자도 있었다.



<그림 17> 다뤄지지 않은 처음 ⇒ 아름다운

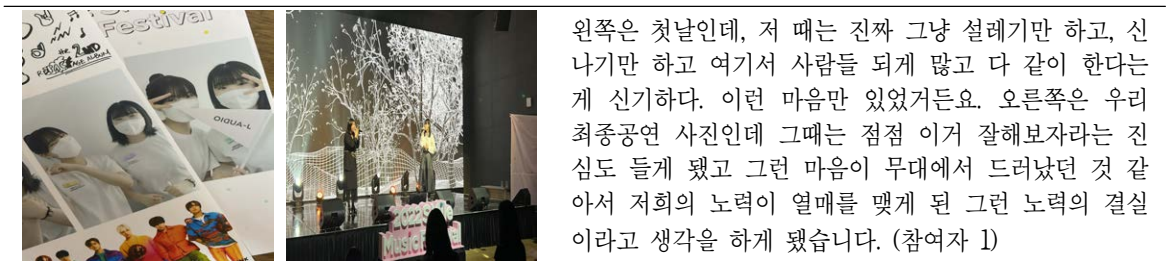
#### (2) 하드 트레이닝을 통한 실력 향상

초기에 설레임을 가지고 프로그램에 참여한 참여자는 멋진 무대에 대한 기대로 힘들고 고된 훈련기간을 이겨내고, 철저한 자기관리를 통해 실력이 향상됨을 느끼게 된다.



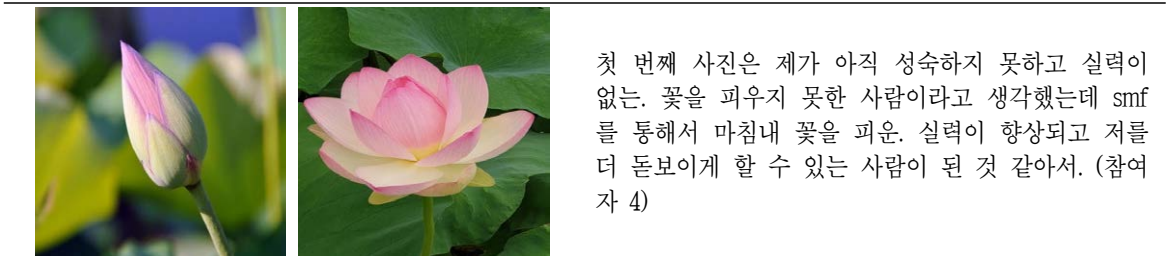
“저랑 팀원이랑 하면서 자주 넘어지기도 하고 막 무릎에 멍도 들고하면서 했어요. 저희가 처음에 선택한 곡들은 되게 엄청 어둡고 짝새고 이런 곡이었는데요. 그 곡이 되게 청량한 그런 노래로 바뀌면서 우리 이거 할 수 있을까 약간 이런 게 많았던 것 같은데 생각보다 그 안무를 하면서 많이 다치기도 했었고 힘들어서 진짜 이거 하기 싫다 하는 생각도 많이 했었던 것 같은데 오히려 그런 과정들이 있어서 저희가 마지막에 그 안무를 했을 때 우리 이거 잘 끝냈다 하는 게 크지 않았나 싶어요.” (참여자 6)

참여자들은 하드 트레이닝 과정을 통해 성취를 이루어가는 과정에서 노력의 열매를 맛보게 되었고, 마침내 꽃을 피우게 되었다고 표현하였다. 이처럼 청소년들은 힘든 훈련과정을 통해 실력이 향상되고 자기효능감이 향상되는 소중한 경험을 하게 된다.



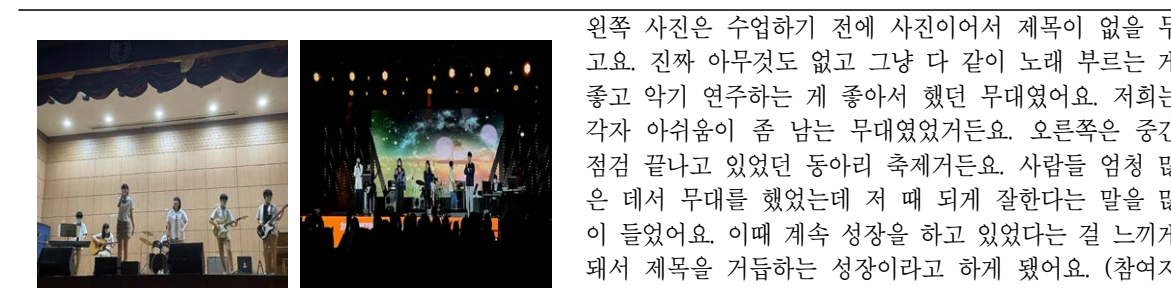
왼쪽은 첫날인데, 저 때는 진짜 그냥 설레기만 하고, 신나기만 하고 여기서 사람들 되게 많고 다 같이 한다는 게 신기하다. 이런 마음만 있었거든요. 오른쪽은 우리 최종공연 사진인데 그때는 점점 이거 잘해보자라는 진심도 들게 됐고 그런 마음이 무대에서 드러났던 것 같아서 저희의 노력이 열매를 맺게 된 그런 노력의 결실이라고 생각을 하게 됐습니다. (참여자 1)

<그림 18> 그저 설렘 ⇒ 노력의 결실



첫 번째 사진은 제가 아직 성숙하지 못하고 실력이 없는. 꽃을 피우지 못한 사람이라고 생각했는데 smf를 통해서 마침내 꽃을 피운. 실력이 향상되고 저를 더 돋보이게 할 수 있는 사람이 된 것 같아서. (참여자 4)

<그림 19> 꽃봉오리의 성장



왼쪽 사진은 수업하기 전에 사진이어서 제목이 없을 무고요. 진짜 아무것도 없고 그냥 다 같이 노래 부르는 게 좋고 악기 연주하는 게 좋아서 했던 무대였어요. 저희는 각자 아쉬움이 좀 남는 무대였거든요. 오른쪽은 중간점점 끝나고 있었던 동아리 축제거든요. 사람들 엄청 많은 데서 무대를 했었는데 저 때 되게 잘한다는 말을 많이 들었어요. 이때 계속 성장을 하고 있었다는 걸 느끼게 돼서 제목을 거둬주는 성장이라고 하게 됐어요. (참여자 1)

<그림 20> 없을 무 ⇒ 거둬주는 성장

### (3) 적극적 도전과 용기를 배워감

청소년들은 프로그램에 참여하면서 적극적 도전 정신과 용기 등 성격의 변화를 경험하게 된다. 소극적이고 사람 만나는 것을 두려워했던 참여자는 무대에 서기 위해 친구들과 만나서 접촉하고 연습하면서 성격 변화를 경험하였고, 이러한 경험은 청소년 참여자의 삶에 터닝 포인트가 되기도 하였다.



사람을 만나고 밖에 나가서 돌아다니고 이러는 걸 되게 싫어했는데 smf하면서 연습실도 가야 되고 친구랑 만나서 연습도 해야 되고 자주 밖에 나갈 일이 생기니까 자연스레 밖에 나가서 사람을 대하고 그런 걸 되게 좋아하는 성격으로 바뀐 것 같아요. (참여자 3)

<그림 21> 누워서 방 천장만 바라보던 게으르던 나 ⇒ 밖으로 나가 파란 하늘을 바라보는 부지런한 나

혼자서만 춤추고 대중 앞에서 공연하는 것에는 용기가 부족했던 참여자는 함께 참여했던 친구와 상호작용을 하면서 자신의 의견과 감정에 대한 표현을 잘하고 밝은 성격으로 변화하게 된다.



원래 항상 혼자 춤을 쳤었어요. 학원 선생님께서는 그렇게 내성적인 성격이면 사회에 나가서 춤을 추기 어려울까봐 성격을 바꿔보려고 항상 하셨는데 smf 하면서 팀원 친구를 만나면서 그런 성격이 자연스럽게 바뀌어서 되게 이제 춤을 춰야 되겠다. 진짜 열심히 해봐야겠다. smf에 도전한 용기를 그대로 가지고 학교 공연에도 참가하고 합격도 했어요. 되게 큰 반환점이 된...저는 성격이 좀 내성적이고 말도 많이 안하는 성격이었고 팀원 친구는 되게 말도 많고 장난기도 많고 되게 친해지기 어렵겠다 생각을 했는데 친해 지고 나니까 저도 이제 성격이 조금 내성적인 성격에서 말도 많아지고 장난도 치고 이렇게 좀 밝아졌던 것 같아요. (참여자 6)

<그림 22> 용기 없던 나 ⇒ 용기를 가지고 학교 공연에 참여하는 우리

## 3. SMF에 대한 기대

### 1) 프로그램의 개선점 및 보완점

청소년들이 참여 경험을 통해 제안한 SMF 프로그램의 개선점 및 보완점은 다음과 같다.

### (1) 주인공의 취향과 의견이 반영된 무대

연구 참여 청소년들은 무대를 만들 때 주인공인 청소년의 취향과 의견이 반영되기 바란다는 의견을 제시하였다. 청소년들은 무대 분위기, 의상 등을 결정할 때 당사자인 청소년들이 자신의 의견을 표현할 수 있는 기회가 좀 더 제공되기를 원하였고, 당사자의 의견이 반영되기를 원하였다.



무대에서 이제 빛나야 할 사람들 그 무대 위에 있는 주인공들이니까 좀 더 주인공들의 시선에 맞춰서 사실 무대 주인공들이 제일 잘할 거 아니에요. 본인이 이 어떤 거 했을 때 제일 예쁘고 노래의 어떤 배경에 어떤 이런 걸 했을 때 제일 예쁜지 아니까 조금 더 그런 시점에 맞춰서 준비가 되었으면 어땠을까 하는 생각인 것 같아요. (참여자 6)

〈그림 23〉 Focus

또한 참여자들은 연출이나 공연 제작 관련 이론에 대한 설명이 필요하다는 욕구를 표현하였다. 따라서 프로그램 기획 단계에서 청소년 참여자들의 다양한 욕구가 반영된 프로그램이 기획될 수 있도록 보완하는 것이 필요하다.

*“연출적인 부분이나 공연이 어떻게 제작되는지에 대해서 이론적으로라도 설명을 해 주시면 되게 재밌을 것 같다고 생각해요.” (참여자2)*

### (2) 참가자들 간 친해지는 시간

또한 참여자들은 프로그램에 참여한 청소년들 간에 보다 활발한 대면접촉과 친해질 수 있는 시간이 많아지길 원하였다. 참여자들은 프로그램 중간중간에 상호 피드백 교환 및 다른 팀원들과도 인간적으로 친해지는 시간이 마련되기를 바라고 있었다. 청소년들은 온라인 만남에는 한계가 있으므로 대면으로 만나서 생각과 마음을 교환할 수 있는 시간이 마련된다면 바쁘더라도 참석할 마음이 있다고 표현하였다. 이는 청소년들이 프로그램 참여 자체에 두는 의미뿐 아니라 같은 관심사를 가진 또래 친구들과의 인간적인 친밀감 및 상호작용에 대해 의미를 부여하고 있음을 알 수 있었다.



마지막에 수료증 받고 찍은 사진이었는데요. 저희가 첫날 보고 중간에 오리엔테이션 날 봤는데 그때보다 또 더 다들 성장을 해서 무대를 멋있게 만들었고 만들어서 좀 멋있더라는 생각을 많이 했던 것 같아요. 근데 그러면서 약간 이 모든 팀들이 다 여태동안 거쳐오면서 바뀐 마음이나 생각들이 있을 텐데 이것저를 서로 공유하고 그랬으면 더 성장할 수 있지 않았을까라는 아쉬움이 좀 남기도 했고...다 같이 시간 될 때 만나서 밥도 먹고 이 자리에 앉아서 얘기도 나눠보고 이렇게 했으면 괜찮지 않을까...이렇게 리더들만 모이는 것도 나쁘진 않지만 개인적으로 편하게 만날 수 있는 시간들이 따로 있었으면 좋겠어요. (참여자 1)

<그림 24> 빛나는 별

### (3) 대면수업과의 유연한 혼합방식

프로그램 참여 청소년들은 트레이너, 서포터즈와 더욱 친밀한 관계를 원하며 대면 수업도 병행되기를 원한다고 하였다. 온라인 수업은 시험 기간이나 바쁠 때 유용하지만 오프라인 수업의 장점이 많으므로, 지금보다 더 많아졌으면 한다는 바람을 표현하였다. 상황에 따라 대면수업과 비대면 수업을 혼합하는 것이 청소년들의 욕구에 부합하다는 것을 알 수 있었다.

“연습할 때는 사실 코로나 때문이기도 한데 대면이 한 번밖에 없어서 대면수업이. 그게 좀 아쉬웠기도 했었고 그리고 저희 팀 같은 경우에는 선생님을 한 번밖에 못 뵈어요. 그 최종공연 날에도 못 오셨어가지고. 그래서 그런 거에서도 선생님이랑 좀 대화하고 그런 것도 좀 힘들었던 것 같아서 그런 건 조금 아쉬운 것 같아요.” (참여자 1)

“대면 수업이 조금 더 많아졌으면 좋겠어요. 비대면 수업이랑 대면 수업을 해봤었는데 확실히 소통도 더 잘 되고 더 선생님께서 그 동작들을 포인트와 디테일을 짚어 주실 수 있는 기회가 됐어서 저는 대면 수업이 훨씬 좋았어요. 시험 기간에는 비대면이 조금 덜 부담이 되긴 하겠지만 어쨌든 공연을 더 멋지게 하기 위해서는 대면 수업이 더 많아졌으면 좋겠어요” (참여자4)

### (4) 다양한 채널을 통한 적극적 홍보

청소년들은 다양한 방법을 통해 프로그램이 보다 널리 홍보가 되어 보다 많은 청소년들에게 프로그램을 알려지길 바란다고 하였다. 현재의 홍보 방법 외에도 다양한 채널(sns, 케이팝 가수들의 홍보 등)을 통한 홍보 방법이 제고되어야 할 것이다.

“요즘에 케이팝이 활발히 뜨고 있으니까 좀 SM 소속 가수분들이 영상을 찍어서 퍼트리면 그 케이팝 가수들을 좋아하는 청소년들도 나도 한번 해볼까 이래서 좋은 기회가 될 수 있을 것 같아요.” (참여자 4)

## Ⅵ. 결론 및 제언

본 연구는 포토보이스를 활용하여 문화예술활동 프로그램에 참여한 청소년들의 생생한 경험을 듣고 비대면 중심의 문화예술활동 프로그램의 성과를 탐색해보고자 하였다. 특히, 기업사회공헌 차원에서 음악을 매개로 문화예술활동을 적극적으로 지원하고 있는 SM엔터테인먼트의 스마일 뮤직 페스티벌에 참여한 청소년들의 성장 발달 경험을 구체적으로 살펴보고자 하였다. 또한 이를 통하여 향후 비대면 중심의 청소년 문화예술활동 프로그램의 실천적 과제들에 대해 제언하였다. 연구 분석 결과 및 제언을 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 스마일 뮤직 페스티벌(SMF) 프로그램은 일반 청소년들에게 쉽게 주어지지 않는 소중한 기회라는 측면에서 청소년들에게 참여 동기를 부여해주고 도전하고자 하는 용기를 이끌어 내는 기회의 장으로 인식되었다. 청소년의 참여동기는 청소년 활동의 만족도 등의 성과 유의미한 영향을 미치는 것으로 알려져 있는데(진은설, 임영식, 2011) 본 연구에서도 기관의 전문성에 대한 신뢰도를 바탕으로 프로그램에 대한 참여자의 기대가 청소년의 활동 태도나 몰입에 긍정적 영향을 줄 수 있음을 다시 한번 확인하였다. 그리고 최종 공연과 큰 무대라는 목표를 향해 발전해 나가는 과정에서 청소년들은 자신의 장·단점을 발견하고, 반복적인 연습 과정을 통해 힘들지만 자신의 한계를 뚫고 실력을 향상시키며 친구들과 우정을 쌓는 등 전인적인 성장을 하게 만들었다. 특히, 2인 이상의 팀으로 활동하는 것이 청소년들의 리더십, 갈등해결능력, 팀워크 능력 향상에 긍정적 효과를 끼치고 있었다.

둘째, SMF에 참여한 청소년들은 자신이 흥미를 느끼는 분야에서 결국 자신이 해냈다는 성취감을 느끼며 자기효능감이 향상되고 꿈을 발견하는 경험을 넘어서, 혼자서만 품고 있었던 꿈을 주변인과 부모님에게 당당하게 이야기하고 인정과 지원을 받게 되는 변화를 경험을 하게 되었다. 또한 음악을 진로로 하지 않는 청소년의 경우에도 취미나 여가활동으로 참여하여 성취감 및 사회성이 향상되는 경험을 하였고 입시 스트레스 해소에 도움을 주고 있음이 확인되었다. SMF는 진로 발달단계에서 시험적 진로 선택단계에 해당하는 청소년기에 자신이 좋아하고 흥미를 느끼는 분야에 필요한 능력을 시험해 보고 현실적인 요건들을 탐색해 볼 수 있는 기회를 제공한다는 측면에서 유용하였다고 볼 수 있다. 입시 위주, 학습 위주의 교육 환경 속에서 엘리트 예술 교육이 아닌 대중문화 분야로의 진로를 꿈꾸는 것에 대한 주변인들의 응원과 지지를 느끼지 못하던 청소년들이 일상에서 벗어나 자신의 진로 개발을 위해 유용한 정보들을 획득하고 타인으로부터 역량을 인정받을 수 있는 기회를 가질 수 있었다는 점에서 의미 있으며 이러한 기회들을 보다 많은 청소년들이 가질 수 있도록 전문 인프라와 자원을 구축하여 지원할 필요가 있을 것이다. 또한 전공 혹은 진로와

무관하게 학업 스트레스로 여가를 즐기기가 어려운 청소년들을 위한 고품질의 문화예술활동들이 지역 차원에서 더 활발하게 지원될 필요가 있다.

셋째, 프로그램 참여 과정에서 트레이너와 서포터즈의 아낌없는 지지와 전문적인 코칭이 청소년들의 음악적 및 인간적 성장과 발달에 직접적인 도움을 주고 있음이 확인되었다. 체험, 경험을 토대로 또래 간, 지도자 간 상호 작용이 청소년 활동의 성과를 이끌어내는 주요한 요인으로 꼽힌다(진은설, 임영식, 2011)는 점에서 온라인 환경에서 관계를 형성하고 효율적인 지도 방법 등을 고안하여 지도한 트레이너들의 개인적 역량이 프로그램의 성과를 내는데 긍정적 영향을 미쳤을 것이라고 유추해볼 수 있다. 다만, 향후 프로그램 성과의 지속적 재현을 위해서는 트레이너 개인 역량에 의존하지 않고 체계적으로 학습과 모방이 일어날 수 있도록 프로그램 내에서 지도 강사 워크숍, 간담회 등을 마련하여 이전과 달라진 환경에서 청소년들을 지도하는 방법에 대한 지식과 기술들이 축적되게 할 필요가 있을 것이다. 더불어 영상서포터즈를 선발하여 청소년들의 트레이닝 과정에 함께할 수 있도록 운영하여 실질적으로 그들이 행정적, 정서적 지지자 역할을 하게 만든 것도 유효했던 것으로 평가할 수 있다. 즉, 트레이너와 참여 청소년들의 물리적 거리감의 한계를 메워줄 수 있는 매개체를 두어 온라인 트레이닝이라는 낯선 환경에 놓인 청소년들이 고립되지 않고 즉각적으로 도움을 받을 수 있도록 한 장치가 프로그램 내 중요한 요소 중 하나였다고 보여진다.

본 프로그램을 통해 확인된 위의 성과들은 문화예술활동이 청소년들에게 성취도에 따른 긍정적인 자기 인식(구승희, 2020; 김인설 외, 2014; 설연옥, 2013), 타인과의 소통 역량, 협동심 증진(Hallam, 2010), 부모와의 친밀감 향상(안은미, 2015; 지영숙, 이태진, 2001), 스트레스 감소 및 감성 회복(황은영, 2016), 진로 발달(정익중, 김서현, 임혜림, 2015) 등에 긍정적 영향을 미친다고 보고한 연구들과 맥을 같이 한다. 따라서 완전 대면 방식으로 진행되던 기존의 방식에서 비대면 중심의 대면 활동을 혼합한 스말로그(smalogue) 방식의 전환은 프로그램의 목적을 달성하는데 제약이 되지 않음을 보여주며 온라인 프로그램의 발전 가능성을 시사한다. 완전 비대면 방식의 경우 실제적 체험을 중시하는 문화예술활동의 경우 감각적 경험과 관련된 기술적인 한계로 인해 스말로그 방식이 교수자와 학습자 모두에게 선호되는 경향이 있다는 연구 결과(강주희, 이지연, 2021)가 이를 뒷받침한다. 특히, 지리적으로 참여 제약을 가하기 때문에 적절한 장비만 갖추어지면 온라인 중심의 프로그램이 문화적으로 소외된 지역의 청소년들에게 참여 기회를 확대할 수 있다는 측면, 그리고 지도 강사들과 물리적으로 분리되어 있어 청소년들이 스스로 해결해야 하는 과제가 많아 대면 중심 프로그램에 비해 주도성, 참여적 행동이 더 증진될 수 있다는 점(전영옥 외, 2021; SM엔터테인먼트 내부 자료, 2021)에서 향후, 청소년 문화예술활동의 주요 운영 방식으로 고려해볼 수 있다.



넷째, 청소년 참여자들은 긍정적 경험과는 별개로 사업의 질 제고를 위하여 다음의 두 가지를 제안하였다. 우선, 프로그램 참여를 통한 긍정적 경험을 더 증대시키기 위해서 최종 공연 무대를 위한 음악, 배경 화면, 조명, 의상 스타일 등에 있어 참여자들의 의견을 듣고 적극적으로 반영 혹은 설득하는 과정이 필요하다는 점을 지적하였다. 청소년들의 자기주도성, 적극적 참여가 청소년 문화예술 프로그램의 지향성이라고 볼 때, 전문가가 인식하기에 ‘최선’이 아닐지라도 의견을 들을 수 있는 기회의 장을 제공하며 반영하기 위한 과정을 프로그램 요소로 구성하는 것 자체가 교육적 효과를 줄 수 있으며 또한 프로그램의 효과성을 향상시킬 수 있다는 점(정경은, 2011; 조혜영, 최창욱, 2008)에서 향후 청소년 문화예술 프로그램 운영 시, 청소년들의 생각을 표현하고 수렴하는 과정을 좀 더 적극적으로 고려해 볼 필요가 있을 것이다.

다음으로 참여자들은 온라인 프로그램 참여를 위하여 필요한 장비를 지원받고 온라인 플랫폼에 상당 기간 적응하면서 기술적인 한계나 강사 간, 참여자 간 의사소통의 어려움은 거의 호소하지 않았지만 비대면 프로그램의 한계를 보완하기 위한 장치들도 마련되어야 함을 분명하게 제시하였다. 청소년 활동에 있어 참여자들 간의 유대감은 함께 목표를 공유하고 선의의 경쟁과 모방을 통해 몰입하게 만든다는 점에서 중요하나(조수민, 김현주, 임정기, 2017) 온라인 트레이닝만으로는 팀과 팀 간의 유대감을 증진하는데 제약이 있다. 홈페이지를 구축하여 온라인 공간에서 참여자들 간의 소통을 고취시키려는 시도는 있었지만 거리감을 충분히 해소되지 못한 것으로 보인다. 더불어 물리적 거리감으로 인한 의사소통의 지연이나 오해 등의 발생으로 학습의 완결성이 다소 떨어질 수 있기 때문에 이를 보완하기 위해 전체 프로그램 과정 중 대면 활동이 추가적으로 필요하다는 점을 강조하였다. 음악, 미술, 체육 등 문화예술활동 프로그램에서 문화의 향유를 위해 기술 습득이 전제된다는 점을 고려한다면, 교육 과정에서의 의사소통의 지연이나 오해를 줄일 수 있도록 하는 전략이 더욱 중요할 수 있다.

이러한 연구 결과들을 종합적으로 고려하면, 향후 문화예술활동 프로그램을 구축, 운영할 때 비대면 방식이 가지는 장점 즉, 지역적 경계를 넘어서 전 지역의 청소년들이 참여할 수 있고 효율적으로 시간을 활용할 수 있다는 점을 고려하여 비대면 중심의 운영을 고려해볼 수 있다. 특히, 본 연구에서 제시된 청소년들의 변화 경험을 근거로 시도해볼 수 있을 것이다. 다만, 이때 중요한 것은 참여자의 연령, 숙련도, 참여 기대 등 대상자 특성을 함께 고려하여 온라인 프로그램의 제약 사항을 보완하기 위하여 필요한 장치들, 예를 들어 본 프로그램에서의 서포터즈 지원, 온라인 환경 지원, 온라인 커뮤니티케이션 활성화 전략 등이 마련되어야 할 것이며 최소한의 대면 활동의 횟수, 시점, 시간, 방식 등에 대해서도 체계적으로 검토

할 필요 있을 것이다.

본 연구는 문화예술활동 프로그램은 지속적으로 증가하고 있지만 프로그램에 참여한 청소년들의 생생한 경험에 주목한 연구는 많지 않고 특히, 비대면 중심으로 이루어진 프로그램의 성과 연구는 부재한 상황에서 수행되었다는 데 의의가 있다. 무엇보다도 향후 청소년 문화예술활동 프로그램을 계획하고 운영하는 데 있어 비대면 중심의 프로그램 운영 방식을 검토하여 가용 자원, 지향하는 성과, 프로그램 구성 요소, 인적·물적 자원의 연결 및 활용 방안 등을 고안할 수 있는 방법들을 논의하였다는 점에서 의의를 찾을 수 있을 것이다.



## ■ 참고 문헌

- 강선경, 최윤 (2021). 코로나19 이후 변화한 가족의 일상생활에 대한 포토보이스 연구. 한국가족복지학, 68(1), 313-345.
- 강주희, 이지연 (2020). 원격문화예술 교육의 현황과 실제적 적용을 위한 제언. 문화예술교육연구, 16(3), 75-103.
- 고필재, 김용진, 권일남 (2020). 코로나 19 상황에서의 청소년 활동 방향과 과제 탐색. 한국청소년활동연구, 6(4), 21-41.
- 구승희 (2020). 청소년 문화예술 활동의 사회적 효과가 감성지능 및 친구관계에 미치는 영향 연구. 예술교육연구, 18(3), 81-102.
- 김선영 (2020). 시뮬라크르 개념을 활용한 쌍방향 원격 수목화 실기 강의 방안에 관한 연구. 조형교육, 75, 91-109.
- 김인설, 정득, 이종석 (2014). 문화예술 활동이 청소년 정서에 미치는 영향: 생태학적 관점에서의 실증연구, 문화정책논총, 28(1), 229-244.
- 김현철, 임희진, 정효진, 민경석 (2013). 국가 청소년활동정책 체계화 연구. 한국청소년정책연구원
- 문호영 (2021). 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구. 한국청소년정책연구원
- 박수현, 고유주 (2022). 코로나 19 상황에서 국내 청소년활동 프로그램 운영현황 분석: 'e 청소년' 사이트를 중심으로. 한국청소년활동연구, 8(3), 1-24.
- 박선영 (2020). 포스트 코로나 19 시대 청소년활동과 청소년정책의 과제. 한국청소년활동연구, 6(4), 173-194.
- 박진희, 김선아 (2020). 대학생 학습자의 온라인 예술치료 수업 경험에 대한 분석 연구, 조형교육, 75, 167-193.
- 배성진, 김경숙 (2020). 음악극 창작활동이 지역아동센터 아동의 자아존중감, 자기표현력, 사회성에 미치는 영향, 인간행동과 음악연구, 17(1), 62-63
- 서청희, 김경미 (2017). 자살로 부모를 잃은 청소년의 애도 과정에 관한 연구. 청소년학연구, 24(9), 55-83.
- 설연욱 (2013). 한부모가족 청소년들의 문화예술 활동 참여 경험을 통한 자아정체성 형성에 관한 연구. 부산대학교 대학원 박사학위논문
- 성남시청소년재단 (2020). 코로나바이러스감염증 등 법적 감염병 확산에 따른 청소년 활동의 대안과 전략. 이슈페이퍼, 1, 1-4.

- 손영경 (2023). 비대면 온라인 문화예술교육 운영에 관한 실행연구. *글로벌교육연구*, 15(2), 37-68.
- 송해란, 안소영 (2022). 코로나 19 상황에서 대학생 자원봉사프로그램 효과성 연구: 온라인 멘토링 프로그램을 중심으로. *청소년학연구*, 29(9), 183-207.
- 안령, 강인애, 이소현 (2021). 블렌디드 학습환경에서의 지역연계 참여적 학습기반 학교문화 예술교육 프로그램 개발 및 적용. *예술교육연구*, 19(2), 93-115.
- 안은미 (2015). 지역사회 오케스트라 교육 활동과 빈곤아동 발달에 관한 혼합 연구. 이화여자 대학교 박사학위 논문.
- 유성렬 (2012). 청소년 역량과 청소년 활동과의 관계 정립을 위한 고찰. *한국청소년정책연구원 2012년 청소년 활동정책 체계화 방안 연구 세미나 자료집, '육성, 수련, 활동, 역량: 개념의 고리를 찾아서'*, 21-46.
- 이선화 (1999). 시설청소년을 위한 음악활동 중심의 친사회적 행동 증진 프로그램의 효과. *청소년교육*, 8(1), 131-142.
- 이지현, 김선영, 이경택 (2022). 코로나 19 팬데믹 이후 온라인 문화예술교육에 대한 인식 변화 고찰-언어 네트워크 분석을 활용하여.
- 임영식, 정경은 (2017). 청소년 문화예술교육의 사회적 효과 척도개발: 토요일 문화 프로그램을 중심으로. *청소년문화포럼*, 52, 103-132.
- 임은정, 권수미 (2020). 비대면 음악 온라인 원격 수업 실태 연구. *예술교육연구*, 18(3), 165-184.
- 전영욱, 손규태, 이미나, 이지은, 정은정, 조유담, 최선미 (2021). 코로나 19 상황에서 청소년 지도자의 경험과 요구되는 역량. *한국청소년활동연구*, 7(1), 1-27.
- 정경은 (2011). 청소년활동프로그램의 효과성에 영향을 미치는 운영요인 분석: 문화예술 인증수련활동 참여자를 중심으로. *청소년문화포럼*, 28, 165-188.
- 정태연, 성충모, 이태현 (2020). 2020 문화예술교육 효과 분석 연구, *한국문화예술교육진흥원*
- 정익중, 김서현, 임혜림 (2015). 문화예술 진로교육으로 꿈을 찾은 아이들: CJ 도너스캠프를 중심으로. *한국아동복지학*, 52, 241-278.
- 조미카 (2021). 문화예술활동의 사회적 효과가 청소년의 감성지능과 사회성 확장에 미치는 영향 연구-부산진구 청소년예술학교를 중심으로], *신라대학교 일반대학원 문화예술 경영학과 박사학위논문*
- 조수민, 김현주, 임정기 (2017). 저소득 취약 계층 청소년을 위한 오케스트라 사업의 주요 성공 요인에 대한 탐색적 연구, *한국사회복지조사연구*, 54, 5-26.
- 조혜영, 최창욱 (2008). 청소년 참여활동의 성과 및 활성화 방안에 대한 탐색: 청소년참여기구 청소년들과의 심층면담을 중심으로. *미래청소년학회지*, 5(1), 111-140.

- 지영숙, 이태진 (2001). 도시가정의 가족여가 유형, 한국가정관리학회지, 19(2), 159-164.
- 한윤선, 전수아, 이택호, 허소담 (2020). 청소년 문화동아리 사업 효과성 평가-CJ도너스 캠프를 중심으로, 청소년복지연구, 22(3), 37-66.
- 함성애 (2016). 기업의 문화예술교육분야 사회 공헌활동에 관한 연구, 추계예술대학교 문화 예술경영대학원 석사학위논문.
- 현혜연 (2020). 팬데믹 시대 온라인 비대면 문화예술교육의 가능성과 과제: 꿈다락토요문화 학교 사례를 중심으로. 예술교육연구, 18(4), 99-118.
- 홍나미, 정익중 (2022). 문화예술교육에 참여한 지역아동센터 아동의 변화에 관한 포토보이스 연구. 문화예술교육연구. 17(5), 23-55.
- 홍나미, 박주혜, 강현주 (2023). 자립준비청년의 자조모임 경험에 관한 포토보이스 연구-가정위탁보호를 중심으로- 한국아동복지학, 72(2), 67-104.
- 황은영 (2016). 청소년의 음악생활 및 음악선호도, 그리고 일상 스트레스와 음악사용 전략 조사 연구, 예술심리치료연구, 12(4), 95-114.
- 황희정 (2013). 문화예술 활동이 빈곤아동의 사회적 역량에 미치는 영향: 지역아동센터 이용 아동을 중심으로, 숭실대학교 사회복지대학원.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Hallam, S.(2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Educaion*, 28(3), 73-84.
- Kiger, M. E. & Varpio, L. (2020). Thematic analysis of qualitative data. *AMEE Guide*, 131, *Medical Teacher*. 42(8), 1-9.
- Li, V. C., Wang, S. X., Wu, K. Y., Zhang, W. T., Buchthal, O., Wong, G. C., & Burris, M. A. (2001). Capacity building to improve women's health in rural China. *Social Science & Medicine*. 52(2), 279-292.
- O' Malley, L. & Munsell, S. E. (2019). Photovoice: an innovative qualitative method in reseaech and classroom teaching, *Educational Research: Theory and Practice*. 31(1), 26-32.
- Povee, K., Bishop, B.J., & Roberts, L. D. (2014). The use of photovoice with people intellectual disabilities: reflections, challenges and opportunities. *Disability & Society*. 29(6), 893-907.
- 고양시 청소년상담복지센터 홈페이지 (2021. 2. 5). 코로나19, 고양시 청소년 생활 실태조사 결과. [https://www.gcyf.or.kr/sb/bbs/board.php?bo\\_table=notice&wr\\_id=909](https://www.gcyf.or.kr/sb/bbs/board.php?bo_table=notice&wr_id=909)

# A Study on Experience of Participants in the Youth Arts and Culture Online Program: Focusing on SM Entertainment SMile Music Festival

Cho, Soomin<sup>8)</sup>\*•Yu, Wonsun<sup>9)</sup>\*\*•Park, Juhye<sup>10)</sup>\*\*\*

## Abstract

This study aimed to examine the outcome of participants in the youth arts and culture online program. We mainly focused on the growth and development of the youth who participated in SM Entertainment's Smile Music Festival. We used the photovoice method, and six youths participated. As a result of the study, the youth's experience in participating in the programs was categorized into three overarching categories, eight subcategories, and twenty themes. The meaning of the program for adolescents was recognized as a precious opportunity given in life, a sense of excitement and challenge, discovery and growth of oneself, and an experience that enabled the discovery and expansion of dreams. Adolescents experienced career confidence, teamwork promotion, and internal and external growth changes through the SMF program. Throughout the program, it was evident that the support and professional coaching from instructors and supporters significantly contributed to the musical and human growth and development. Lastly, despite these achievements, the limitations of non-face-to-face programs were pointed out, and ways to overcome them were suggested. Based on the above results, suggestions were presented to improve the quality of online youth programs for cultural and artistic activity.

**Key Words:** arts and culture program, online program, photovoice, participatory experience.

---

8) Halla University, Dept. of Social welfare, Assistant professor

9) The director of Walking with us

10) Honam University, Dept. of Social welfare, Assistant professor, corresponding author

2023. 08. 31 투고  
2023. 11. 30 재심신청  
2023. 12. 18 심사완료  
2023. 12. 22 게재확정