

팬데믹 상황 속 청소년 옥외 복합문화체험공간에 대한 인식 분석

- 부산 서면 놀이마루를 중심으로 -

박희진* · 김아연**

*서울시립대학교 대학원 조경학과 석사과정 · **서울시립대학교 조경학과 교수

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

2020년도부터 접어든 코로나19(COVID19)의 대유행은 공공 문화시설의 잠정 휴관과 청소년 문화시설 프로그램의 원격 축소 운영 등 청소년들의 문화 경험의 매체를 변화시켰다. 코로나19 팬데믹으로 인하여 국내 대다수의 문화체험센터가 체험 공간의 축소에 따른 제한적인 프로그램을 공급하면서, 청소년의 자기 이해의 중심이 되는 체험의 기회도 비대면 시대로 변화를 맞이했다. 유리 브론펜브래너(Bronfenbrenner)의 생태학적 이론에 따르면 가족, 또래, 학교, 이웃과 같이 청소년을 둘러싸고 있는 직접적 환경인 미시체계는 청소년의 발달에 영향을 준다(정옥분, 2015에서 재인용). 따라서 코로나19 팬데믹 상황으로 인한 체험공간의 활용 변화 양상은 청소년의 성장기에도 중요한 영향을 미칠 수 있다.

우리나라를 비롯한 미국 일부 주, 프랑스, 중국 등이 휴업과 함께 원격수업을 진행(한국교육과정평가원, 2020)하듯이, 코로나19 팬데믹으로 인한 비대면 문화의 시대를 개척하고 있다고 하지만, 체험 환경과 체험 프로그램 공급의 제약에 따른 청소년 정서 발달의 한계가 우려되었다.

본 연구는 청소년 문화 체험공간이 팬데믹 상황에 대응하여 운영된 프로그램의 현황과 이를 경험한 청소년들의 인식을 파악하여 포스트 코로나 시대의 유연한 체험 공간의 개선 전략을 위한 시사점을 도출하려는 목적을 가진다.

2. 연구의 대상지와 방법

1) 연구 대상지

폐교를 재생한 청소년복합문화센터 중 전국적으로 벤치마킹의 모범 사례로 꼽히는 부산광역시의 서면 놀이마루를 대상으로 선정하였다.

2) 연구의 방법

놀이마루의 현지 관계자와 2020년 9월부터 2021년 2월까지 3

Table 1. 대상지 기본 개요

위치	부산광역시 부산진구 전포대로209번길 26
대지면적	14,273m ²
건축면적	1,972.22m ²
주용도	교육연구시설
건축물 수	3

자료 : 민원24, 토지대장 열람

회의 면담을 통해 팬데믹 중 변경된 프로그램의 구성과 운영, 체험방식, 놀이마루 이용 현황 및 만족 조사를 파악하였다.

면담의 내용과 팬데믹 중 시행된 프로그램 만족 조사 결과를 취합하여 코로나19로 인한 청소년 복합문화체험환경에 대한 개략적인 인식을 파악하였다.

2020년도 놀이마루 프로그램 참여 학생들을 대상으로 파악된 인식의 실증적인 시사점을 도출하기 위해 ZOOM을 통해 2회의 비대면 화상 포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 시행하였다. 본 연구의 참여자는 문화 체험 환경과 옥외공간에 대한 견해를 얻을 수 있는 '코로나19 팬데믹 중 놀이마루 프로그램을 접한 청소년' 9인을 선정하여 체험 환경 및 소속에 따라 두 그룹으로 이분하여 인터뷰를 진행했다.

인터뷰의 의견을 취합하여 수집된 내용으로부터 청소년들의 인식을 총괄적으로 파악하기 위해 개념 간의 관계를 고찰해 핵심주제를 분석하는 방법(Braun & Clarke, 2006)으로 개념 / 범주 / 주제의 속성 단위로 개방코딩을 하여 구조화하고, 옥외 체험공간에 대한 청소년들의 시사점을 도출하였다.

II. 놀이마루 운영 프로그램 분석

1. 프로그램 운영 체계

부산 서면 놀이마루는 중앙중학교가 폐교되고, 부산시교육청의 관할 하에서 2016년 9월 청소년 복합 문화센터로 개관하였다. 부산광역시교육청을 운영 주체로, 학생들의 문화예술활동과 진

로체험 프로그램으로 꿈과 끼를 찾는 '움', 문화를 향유하는 '쉽', 학교교육 '틈', 운동장 야간 개방을 통해 부산 시민들이 스포츠를 즐길 수 있는 '꿈', 이상 4가지 주제로 구성되어 있다.

민간기관으로부터 프로그램의 지원을 받고 교육청이 입찰하는 방식을 채택하고 있으며, 프로그램 운영 전문기관 대행 용역을 통해 운영된다. 2020년부터 현재까지 드림교육센터에서 프로그램 운영을 이행하고 있으며, 2021년 3월경부터 문화예술교육의 전문성 개선을 위하여 부산시교육청에서 민간 센터로 운영 주체가 이관될 예정이다.

Table 2. 놀이마루의 운영 프로그램

명칭	내용
움	공연예술 (공연기획, 뮤지컬 댄스, 연기, 타악연회), 음악예술활동 (뮤지컬 노래, 힙합랩뮤직), 시각예술활동 (무대디자인, 의상디자인, 분장디자인, 웹툰만들기), 창의융합예술 (쿠키메이커, 비주얼 생킹 공작, 1인 미디어, 빛그림 영상제작)
쉽	북카페, 전시실, 행사, 지역축제, 스포츠체험, 이동청소년 쉼터
틈	동아리 지원, 문화예술 진로융합 심화특강, 인문학 콘서트
꿈	미디어토크버스킹, 마술버스킹, 댄스 퍼포먼스, 행위미술 버스킹, 인라인 스케이트, 음악예술버스킹, 농구, 갤러리

2. 코로나19 팬데믹 중 놀이마루 운영현황

2020년 09월부터 2021년 02월 10일까지 놀이마루의 프로그램 계획 및 기획을 총괄하는 현장 관계자와 3회의 면담을 통하여 코로나19 팬데믹 상황 중 변경된 운영현황을 확인하였고, 면담 내용과 더불어 놀이마루에서 자체적으로 실시한 만족조사 결과를 취합하여 운영현황 및 청소년들의 야외 활동에 대한 통합적인 경향을 파악하였다. 본 연구자는 현장 관계자로부터 제공되는 정보를 본 연구 주제와 더불어 연구 이외의 목적으로 사용되지 않음을 사전에 고지하였다.

1) 프로그램 운영 현황

현장 관계자의 언급에 따르면 프로그램 기존 편성 방식의 경우, 프로그램 시행 후 만족도 조사를 하여 학생들의 만족도가 높았던 강좌들을 가지고 선정 과정을 거쳤다.

학생들의 수요와 문화예술 트렌드, 만족도 조사에서 높은 만족도가 나왔거나 건의사항을 고려하며 재편성되는 경우가 있으며, 기존의 수요가 많았던 프로그램으로는 대표적으로 운동장 야간 개방 프로그램을 꼽았다.

코로나19 상황으로 변화된 프로그램 운영과 시행 방식 측면에서는 움 프로그램만 운영하는 중으로 나타났다. 수업 방식의 경우 집단형, 모둠형, 교류형에서 개인별 체험방식으로 변경되었고, 기존에는 놀이마루로 방문해 14개 강좌 중 학생이 원하는 강좌를 진행했으나, 현재 학교 형편에 따른 강좌를 구성하며, 놀이마루 강사들이 학교로 직접 찾아가 시행을 하기도 한다.

그 외의 프로그램 운영 및 시행 계획에 있어서 기초학력이 절실한 학생이나 가족 단위 프로그램 개설 계획이 있으나, 필수적인 강좌 밖의 행사로는 결정이 어려운 실정이라고 담당자는 설명하였다.

또한 강연을 비롯한 특수한 프로그램에 대해서는 인문학 콘서트나 전시 프로그램의 경우 온라인으로 진행되었으며, 놀이마루 유튜브 계정을 개설하여 강연 영상을 공급하였다.

2) 옥외공간 이용 현황

운동장 개방 여부의 경우, 불특정 다수의 방문객 출입에 따른 감염병 위험의 우려로 프로그램의 지원이 절실한 학생들이나 가족들 외에는 폐쇄 조치했으며, 꿈 프로그램을 비롯한 야간 운동장 프로그램도 마찬가지로 시행이 불가능해졌다.

또한 놀이마루 운동장의 주차장 개방 민원이 꾸준히 신청되는 실정을 언급하였으며, 야외 프로그램을 중단하자 외부인의 관점에서 운동장이 빈 공터로 인식되는 점을 민원의 요인으로 꼽았다.

3) 청소년의 야외활동 욕구

코로나19 이전부터 놀이마루 시설을 자발적으로 이용하는 청소년들의 동향으로는 체육 활동 목적의 방문 빈도가 잦았고, 코로나19 중에도 여전히 방문을 원하는 청소년들은 있으나, 운동장 폐쇄 조치에 따라 이용이 불가능해졌다.

하지만 코로나19 중에도 꾸준히 청소년들의 옥외공간에 대한 수요가 잇따르며 놀이마루의 시설을 요구하거나 야외 활동을 더욱 선호하는 경향을 보이고 있다고 밝혔다. 특히 초등학교들의 경우, 바깥 활동을 좋아할 것이며, 중학생부터는 성별에 따라

Table 3. 관계자 지문을 통해 파악된 코로나19 전/후 운영 요약

구분	코로나19 이전	코로나19 중
프로그램 운영	움, 쉽, 틈, 꿈 네 가지 테마로 구성된 다양한 진로 및 문화, 야외 체험 프로그램의 운영	① 움(예술가를 동반하는 문화 체험 프로그램)만 운영 ② 인문학 콘서트, 전시, 강연 등 특수한 프로그램의 경우 온라인 플랫폼으로 변경
체험방식	현장 체험 학습 중심 집단형, 모둠형	개인형 및 비대면
운영중심	학생 중심	학교 중심
옥외공간 이용	야외 프로그램 운영, 청소년들의 자발적인 체육 활동	운동장 일체 폐쇄로 인한 이용 불가
옥외공간 요구	운동장 야간 개방 프로그램	주차장 개방 등 시설의 취지 및 용도와 무관한 요구
청소년 옥외공간 수요 경향	꾸준히 놀이마루의 시설을 요구하거나, 야외활동을 더욱 선호하는 경향이 잇따르고 있음	
향후 프로그램 계획	기초학력이 절실한 학생 및 가족 단위 프로그램 개설 계획이 있으나, 필수적인 강좌 밖의 행사로는 결정을 못함	

Table 4. 월 별 시설 이용 통계

구분	1	2	3-5	6	7	8-10	11	12	계
북카페	443	278	0	20	18	0	0	0	721
운동장	2,935	191							4,494
문화예술 교육행사 대실	180	114							190
문화예술 일반행사 대실	80	1,659							152
벤치마킹	0						0		38

자료 : 2020놀이마루 결과자료집

Table 5. 프로그램 참여학생 만족조사

구분	좋은 점	아쉬운 점
찾아가는 옴 프로그램	-체험활동이 흥미로움. -직업 진로에 대한 정보를 알 수 있었음. -정부가 유익함. -새로운 것들을 배울 수 있음.	-이론보다 다양한 체험활동이 추가되었으면 좋겠음. -코로나라서 체험에 제약이 생겨 아쉬움. -좀 더 많은 것을 하고 싶음. -학교에서 진행되어 아쉬움.
시설	시설이 편리했음.	-가림막이 불편했음.

자료 : 2020놀이마루 결과자료집

극명한 편차를 드러낼 것으로 설명하였다.

관계자 자문 및 공간 이용 통계와 만족조사 결과를 통해 코로나19 팬데믹 상황 중 운영현황을 파악한 결과, 프로그램의 운영 측면에서는 옴 프로그램만 시행하며 체험 방식의 경우 개인형으로 변경되었다. 체험 주체의 측면에서는 학생 개개인의 희망을

Table 6. 포커스 그룹 인터뷰 질문 내용

질문과정	적용	발문
시작질문 (Opening questions)	자기소개 및 인터뷰의 목적과 관련된 간단한 질문을 통해 자유로운 분위기로 시작하였다.	자기 소개를 해볼까요? 코로나19 전/후 생활면에서 가장 크게 와닿는 변화가 무엇인가요?
도입질문 (Introductory questions)	인터뷰의 핵심 질문과 연관된 경험을 상기하며, 체험 환경에 대한 인식을 도출할 수 있도록 유도하였다.	코로나19 중 어떤 문화진로 프로그램에서 무슨 활동을 하였나요? 활동을 하며 기억에 남는 좋았던 점과 아쉬운 점이 있나요?
전환질문 (Transition questions)	참여자들이 토론 주제에 관해서 자신의 생각을 충분히 열 수 있는 정보를 제공하고, 그에 대한 의견을 구했다.	- 놀이마루는 북카페, 야간 버스킹, 야외 공연을 비롯한 시설과 프로그램이 풍부하게 구비되어 있습니다. 코로나19로 인해 이러한 다양한 공간과 프로그램의 제약에 있어서 어떻게 느끼시나요?
주 질문 (Key questions)	인터뷰의 핵심 목적이 되는 질문을 하여 참여자들이 자유롭게 의견을 말할 수 있는 토의 환경을 유도하였다.	- 코로나19 중 옥외공간하면 어떤 생각이 드나요? - 코로나19로 인하여 변화된 일상이나 체험 환경에 대하여 어떻게 느끼시나요? - 코로나19로 인해 야외활동의 제약을 겪으며 아쉬웠던 기억이 있나요? 주로 어디서 아쉬움을 느끼시나요? - 코로나19로부터 충분히 대응가능한 옥외공간을 조성할 수 있다고 가정해 봅시다. 이때 ① 활용 의향이 있으며, ② 어떤 체험과 활동을 하고 싶고, ③ 어떤 시설이 마련된다면 좋겠나요?
마무리 질문 (Ending questions)	인터뷰의 내용을 요약하고, 참여자들에게 본인의 의견이 충분히 전달되었는지 확인하였다.	- 지금까지 코로나19 중 복합문화체험 환경과 옥외공간에 대한 의견을 나누었습니다. 본인의 의견이 충분히 전달되었다고 생각하시나요?

반영하여 취사 선택하는 학생 중심에서 학교 형편에 따른 학교 중심으로 변경된 현황으로 파악되었다.

또한 운동장을 자체 폐쇄하면서 야외 프로그램도 시행이 불가능해졌다. 그러나 이러한 실정에도 청소년들의 시설이용 및 옥외활동 욕구 측면에서 코로나19로 인한 체험 환경과 프로그램의 제한적 공급에 따른 아쉬움과 자발적인 활동 욕구의 실현이 어려운 바가 심증되었다.

III. 청소년 인식 분석

관계자 면담과 만족조사, 시설 이용 통계를 통해 체험 환경 및 체험 프로그램의 제약에 따른 고충, 팬데믹 중에도 옥외공간에 대한 지속적 욕구가 억제된 상태가 고착되고 있다는 점이 전반적인 경향으로 유추되었다. 이에 초점하여 청소년의 인식을 실증적으로 도출하기 위해 포커스 그룹 인터뷰를 진행하였다.

포커스 그룹 인터뷰(focus group interview)는 질적 연구 방법 중 그룹 상호 작용을 연구 주제에 대한 자료를 수집하는 방법으로(Morgan, 1996), 주제와 연관 있는 참여자들을 대상으로 토론방식으로 진행하고, 특정한 주제에 대한 합일점을 찾는 것이 아니라, 선택된 주제에 대하여 참여자들의 심도있는 생각이나 의견을 이끌어내고, 그 경향이 어떤지를 알아보는 것이다(최선남·박미형, 2015).

Kruger(1998)가 제시한 인터뷰 단계를 적용하여 코로나19중 복합문화체험 환경 및 옥외공간에 대한 인식을 핵심주제로 시작 질문, 도입 질문, 전환 질문, 주 질문, 마무리 질문의 5단계를 구성하여 진행하였고, 모든 그룹에게 동일한 질문 내용을 적용하였다.

포커스 그룹은 주제에 대해 정보와 견해를 제공해줄 수 있는

사람들 5명 내지 10명으로 구성하는 것이 적절하나, 형편에 따라 4명에서 12명까지 가능한 것으로 허용하고 있다. 그 이유는 이러한 그룹 크기가 상호작용을 나누기 적절할 뿐 아니라, 다양한 견해를 수집하는데 적절하기 때문이다(윤숙희, 2013). 이러한 근거에 따라 <2020 놀이마루 결과자료집>에 공개된 참여 기관에 연락하여 담당자에게 인터뷰의 연구 주제와 목적, 대상, 인원, 일정, 진행 방식 및 방법, 내용을 설명하고, 청소년의 인터뷰 참여 모집을 요청하였고, 이에 학교로 찾아가는 놀이마루 옴 프로그램을 체험한 12세의 청소년 5인(남 1, 여 4)을 [그룹1]로 설정했다. 그리고 연구자 본인의 인적 네트워크를 활용하여 설문 지표로 파악할 수 없는 유튜브 영상 및 온라인 인문학 콘서트 등 놀이마루 프로그램을 온라인 플랫폼으로 접한 경험이 있는 17세 2명, 18세 2명 구성의 청소년 4인(남 4)을 [그룹2]로 자발적인 신청을 받아 총 9인의 대상자를 모집하였다.

1. 분석의 틀

개방코딩(open coding)은 텍스트를 열어젖혀서 그 안에 포함되어 있는 생각과 사고 및 의미가 드러나도록 하는 작업으로 (Anselm Strauss and Juliet-Corbin, 1998), 면밀한 자료검토를 통해 현상에 이름을 붙이고 범주화시키는 일종의 분석 작업이다 (최지영, 2012). 본 연구의 핵심 목적은 '팬데믹 상황에 따른 복합문화체험 환경 및 옥외공간에 대한 청소년 인식 파악'이다. 이를 위해 추상적인 의견들을 검토하고, 유사성을 갖는 내용을 묶어 중심 의견 도출 및 직관적인 색인을 위하여 이와 같은 분석의 틀을 활용하였다.

본 연구자는 그룹별 인터뷰 내용을 수집하여 경험, 감상, 상호성을 검토하며 면밀하게 읽은 뒤, 서로 비교하여 연구 주제와 연관성이 있는 내용을 추렸고, 맥락적으로 연결되어 있다고 판단되는 텍스트들을 개념으로 묶어 개념들을 관통하는 범주를 명명하였다.

2. 분석의 결과

코로나19 중 변화된 일상 인식 측면에서는 두 그룹이 공통적으로 활동 영역의 축소에 따른 친목 및 소통 기회 제한, 야외 활동 불가로 인한 스트레스 대처방식의 한계에 대하여 고충을 겪는 것으로 나타났다. 특히 [그룹1]은 가족 및 친구 모임과 놀이 공간의 제약, [그룹2]의 경우 운동장의 폐쇄를 주 요인으로 파악되었다.

코로나19 중 문화예술 체험 환경에 대한 인식 측면에서는 [그룹1]은 체험공간의 고정과 더불어 체험 프로그램 선택의 자유가 제한되는 부분을 아쉬운 점으로 언급하면서 새로운 체험 자체는 긍정적으로 인식하나, 놀이마루 시설을 비롯한 다양한 체험 환경을 희망하였고, 주제적인 선택에 따른 프로그램 공급에 대한

욕구가 두드러지는 경향으로 보고되었다. [그룹2]의 경우, 참여자 본인의 관심 분야와 별개로 체험 프로그램의 현장성과 현실감이 흥미 요인에 있어 우선되는 경향이 나타났고, 코로나19로 인하여 온라인 플랫폼으로 전환된 콘텐츠에 대하여 프로그램 내용 전달 수준의 한계 측면에서 회의적인 시각을 드러냈다.

옥외공간 및 야외 체험 활동에 대한 인식 측면에서는 [그룹1]은 코로나19로 인한 취미, 친목, 놀이, 진로 실현 기회의 축소가 심리적 안정을 방해하는 요인으로 나타났다. 또한 야외공간 이용 욕구와 코로나19로 인한 위험 의식이 상충되어 자발적인 활동 실현에 대한 어려움을 겪으며 팬데믹 상황의 공포감으로 인해 심리적으로 위축된 상태로 파악되었다. [그룹2]는 놀이마루의 야외 프로그램을 비롯한 옥외공간 이용에 대한 주제적인 활동 의지를 강조하였고, 옥외공간의 개방된 구조적 측면에서 코로나19 상황 중 대응 가능한 공간 개선 가능성에 대하여 고무적인 시각을 드러냈다.

팬데믹으로부터 대응 가능한 옥외공간 조성에 대한 인식 측면에서는 [그룹1]은 코로나19의 위험 요인을 확실하게 배제할 수 있다는 전제하에 이용 용의를 드러냈고, 진로체험과 자아실현이 가능한 시설 및 활동 의지가 두드러졌다. [그룹2]의 경우는 적극적인 이용 의지를 드러냈으며, 취미 및 레크리에이션 시설에 대한 수요가 보고되었다.

IV. 연구의 결론 및 한계

본 연구는 팬데믹 상황 중 청소년 문화체험공간의 운영 현황과 이를 경험한 청소년들의 인식을 파악해 코로나 시대의 체험공간 개선 전략의 시사점을 도출하기 위한 목적으로 진행되었다. 관계자 면담 및 운영현황, 만족 조사를 통해 파악된 심증을 실증적으로 도출하기 위해 옴 프로그램에 참여하였거나 온라인 플랫폼의 프로그램을 접한 청소년 9인을 대상으로 진행한 포커스 그룹 인터뷰 내용을 개방 코딩한 결과, 공통적으로 체험 프로그램 영역의 제약 및 체험 환경 축소에 따른 고충을 겪는 상태로 나타났고, 초등학생 연령으로 구성된 [그룹1]의 경우 놀이와 자아 실현 및 진로 체험을, 고등학생 연령으로 구성된 [그룹2]의 경우 체험 프로그램의 현장성을 강조하여 취미와 레크리에이션 활동에 대한 수요와 옥외공간의 개방적 구조를 이유로 들어 팬데믹 상황의 대응 가능한 공간 개선 가능성에 대하여 고무적인 시각으로 확인되었다.

그러나 교육 기관의 방학 일정 및 관계자 인사변경으로 인하여 포커스 그룹 구성에 있어서 체험 플랫폼, 연령, 성별 별 다양한 참여자를 모집하기에는 현실적인 어려움이 있었다. 즉, 본 연구의 결과를 포커스 그룹에 미포함된 유형의 청소년에게까지 적용하기 어려워 표본 면에서 아쉬운 부분이 있으며, 이러한 점을

Table 7. 포커스 그룹 인터뷰 내용 개방코딩 결과(그룹1)

개념	범주	주제
학교로 놀러간 적이 없음. 집에만 있고 가족끼리 놀러도 못가고 외식도 못 했음. 가족끼리 밖에서 단란하게 놀러다니지 못 해 아쉬움. 친구들끼리 밖으로 못 놀러다니서 답답함. 활동할 수 있는 범위가 좁혀져서 아쉬움. 선생님이 배정한 프로그램만 할 수 있어서 아쉬웠음. 프로그램 선택의 폭이 넓어졌으면 좋겠음. 진로를 고민하는데 있어 도움이 될 수 있는 체험의 기회가 자유롭게, 다양해졌으면 좋겠음. 프로그램의 제약이 있어서 많은 생각을 하지 못해서 아쉬웠음. 새로운 걸 알게 되어 좋았지만, 더 많은 체험에 깊이 파고들지 못해서 아쉬웠음. 정해진 환경에서만 체험을 할 수 있어서 아쉬웠음. 직접 놀이마루로 가서 그곳의 시설을 이용하여 체험해보고 싶음. 학교를 벗어나서 체험하고 싶음. 학교 수업 중 체육을 운동장에서 못 하고 강당에서만 활동해서 아쉬움. 가족들끼리 쇼핑을 가거나 다양한 가족 활동을 못해서 아쉬움. 친한 친구들이랑 물러장을 다니고 싶은데, 친목 활동에도 제약이 생겨 안타까움. 빨리 코로나가 풀려서 놀이공원을 가고 싶음. 코로나로 인해 참가하려고 하였던 대회가 취소되어 슬펐음. 코로나 이전보다는 취미생활의 폭이 좁아져서 스트레스를 풀 수 없음. 빨리 나가고 싶음. 잘 나갈 수가 없는 곳. 그리운 곳. 나가고 싶지만 많이 걱정해야 하는 곳. 많이 나갈 것 같음.	변화된 환경에 따른 참여자의 기억에 남는 개인적 경험 변화된 환경에 따른 개인적인 감상 코로나19로 인한 제한적인 프로그램 공급을 아쉬운 점으로 꼽으며, 선택의 제약에 따른 심도있는 진로 체험의 어려움을 느껴 프로그램 선택의 폭과 자율성의 보장을 바랍. 다양한 체험 환경을 원함.	코로나19로 인한 변화된 환경에 대한 경험 코로나19로 인해 변화된 문화예술 프로그램 체험 방법 및 체험환경에 대한 인식
코로나19의 위협으로부터 안전할 수만 있다면 열심히 나갈 것 같음. 나가고 싶지만 여전히 무서울 것 같음. 하지만 방역수칙만 확실하게 보장된다면 괜찮을 것 같음. 풍경화를 그려서 내 그림을 사람들에게 직접 보여주고 싶음. 무엇이 되었든 특이하고 이색적인 체험을 해보고 싶음. 공원에서 산책해보고 싶음. 뚜렷한 장애회망이 없어 진로에 도움이 되는 여러 가지 체험 활동을 하면서 장애회망을 정해보고 싶음. 내 춤을 선보이고 싶음. 영화같은 영상을 찍어보고 싶음. 아외 퍼포먼스 시설, 산책로, 정원, 여러 운동을 할 수 있는 복합적인 체육 공간, 공작소, 갤러리	주체적인 진로, 친목, 자아실현, 오락 활동에 대한 욕구 실행의 현실적인 어려움을 겪으며, 심리적 안정의 방해 요인이 됨. 욕외공간에 대한 욕구는 있으나, 코로나19로 인한 위협과 염려 의식이 상호 배반적임. 코로나19의 위협으로부터 제한 요인을 확실하게 개선할 수만 있다면 아외 활동을 할 것임. 욕외공간에 대한 놀이 및 진로 체험, 자아 실현의 의지가 있음. 놀이 및 자아실현이 가능한 시설이 조성되었으면 좋겠음	욕외공간 및 아외 체험 활동에 대한 욕구와 인식
집에서만 계속 생활함. 집-학교만 다님. 가족 간의 여행 계획을 모두 취소함. 모든 활동에 있어서 따르는 제약이 불편함. 바닷가나 거리의 활기가 많이 죽어 있음. 축구나 운동도 못하고 운동장도 막혀서 답답함. 학업 스트레스를 풀 데가 없어 막막함. 사회적 거리 유지와 5인 이상 집합 금지로 인해 가까운 사람과 소통의 제약이 생겨 아쉬움. 프로그램을 앞으로도 꼭 온라인 플랫폼으로 전환한다면 솔직히 더는 안 접하려 할 것 같음. 가정에서 접할 수 있는 점이 편하기는 하나, 그래도 친구들과 함께 할 수 없는 면에서 아쉬움이 있음. 재미가 없었음. 집중이 안 되었음. 굳이 온라인으로는 더 안 볼 것 같음.	변화된 환경에 따른 참여자의 기억에 남는 개인적 경험 변화된 환경에 따른 개인적인 감상으로, 학업 스트레스 대처방식 및 모든 활동과 사회적 소통의 제약이 따르며 고충을 겪음 관심 분야의 프로그램이라도 온라인 플랫폼 전환에 있어 집중 및 흥미 수준 저하로 인하여 회의적인 시각임	코로나19로 인한 변화된 환경에 대한 경험 온라인 플랫폼을 통한 복합문화예술 프로그램 경험에 대한 인식

Table 8. 포커스 그룹 인터뷰 내용 개방코딩 결과 (그룹2)

개념	범주	주제
집에서만 계속 생활함. 집-학교만 다님. 가족 간의 여행 계획을 모두 취소함. 모든 활동에 있어서 따르는 제약이 불편함. 바닷가나 거리의 활기가 많이 죽어 있음. 축구나 운동도 못하고 운동장도 막혀서 답답함. 학업 스트레스를 풀 데가 없어 막막함. 사회적 거리 유지와 5인 이상 집합 금지로 인해 가까운 사람과 소통의 제약이 생겨 아쉬움. 프로그램을 앞으로도 꼭 온라인 플랫폼으로 전환한다면 솔직히 더는 안 접하려 할 것 같음. 가정에서 접할 수 있는 점이 편하기는 하나, 그래도 친구들과 함께 할 수 없는 면에서 아쉬움이 있음. 재미가 없었음. 집중이 안 되었음. 굳이 온라인으로는 더 안 볼 것 같음.	변화된 환경에 따른 참여자의 기억에 남는 개인적 경험 변화된 환경에 따른 개인적인 감상으로, 학업 스트레스 대처방식 및 모든 활동과 사회적 소통의 제약이 따르며 고충을 겪음 관심 분야의 프로그램이라도 온라인 플랫폼 전환에 있어 집중 및 흥미 수준 저하로 인하여 회의적인 시각임	코로나19로 인한 변화된 환경에 대한 경험 온라인 플랫폼을 통한 복합문화예술 프로그램 경험에 대한 인식

Table 8. Continued

개념	범주	주제
직접 체험하면서 호응하는 걸 좋아하기에 아무리 관심있는 분야라도 관심도가 저하됨. 온라인 플랫폼 만으로는 프로그램의 내용이 마음에 와닿지 않았음. 실제 현장을 더 보고 싶음. 편하기는 하나, 친구들과 생생하게 체험하고 소통하는 게 더 좋음. 뭘 하더라도 친구들과 밖에 나가서 뛰노는 게 제일 좋음. 어디든지 놀러가고 싶음. 밖을 나갈 수만 있다면 좋겠음. 놀이마루의 꿈 프로그램, 특히 스포츠와 댄싱 프로그램을 해보고 싶음. 밖으로 못 나가 굉장히 아쉬움. 밖에서 할 수 있는 체험이라면 다 하고 싶음. 실내보다는 안전하다고 생각함. 실내는 막혀 있으나 야외는 공기와 바람이 있어 순환이 되는 점에서 안전할 수 있다고 생각함. 많은 활동이 이루어질 수 없어 안타까움. 축구나 운동 등의 활동을 할 수 있다면 무조건 활용할 것임. 충분히 나갈 의향이 있음. 철인 3종 경기, 풋살, 키보드를 비롯한 여러 체육 활동을 하고 싶음. 탁 트인 곳에서 그때그때 흥미가 생기는 활동으로 휴식을 취하고 싶음. 해의 문화를 체험하고 싶음. 친구들과 공원에서 돛자리 깔고 좋은 경치를 보며 놀고 싶음. 예쁜 곳으로 가서 사진을 찍고 싶음. 축구장, 공원, 다문화 박람회장, 야외 영화관, 다목적 운동공간, 야외 도서관, 농구골대, 캠핑장, 풋볼장, 수상 카페	관심 분야와 별개로 현장성과 현실감을 중요시 여김 오랫동안 주체적인 활동 욕구를 해소하지 못하여 놀이마루의 꿈 프로그램을 비롯한 야외 활동에 대한 의지가 강함 코로나19 중 야외공간에 대한 인식 위험 요인을 개선할 수만 있다면 적극적으로 활용할 것임	온라인 플랫폼을 통한 복합문화예술 프로그램 경험에 대한 인식 야외공간 및 야외 체험 활동에 대한 욕구와 인식 코로나19로부터 대응 가능한 옥외공간 조성을 가정하였을 경우의 인식
	체육 및 흥미 분야의 면에서 옥외공간에 대한 특정한 의지가 있음 여러 취미와 체육, 레크리에이션 시설이 조성되었으면 좋겠음	

보강하기 위해 추후 교육 기관의 일정을 고려하여 추가적인 인식조사를 시행하는 편이 바람직할 것으로 판단된다.

참고문헌

- 김리영, 허창호(2020) 코로나19와 도시-도시회복력과 도시정책 방향, 고양시장연구원.
- 윤숙희 (2013), 청소년 미술치료사의 경험에 대한 연구 - 포커스 그룹 인터뷰를 이용하여 -.
- 이경진(2009), 문화예술회관 옥외공간 경관구성요소의 이용만족도 연구.
- 정옥분(2015), 청소년 발달의 이해.
- 조영애(2020), 2020놀이마루 결과자료집.
- 최선남 '박미형(2015), 미술치료 집단수퍼비전 경험에 대한 연구 - 포커스 그룹 인터뷰를 중심으로 -.
- 최지영(2012), 근거이론의 개념과 연구방법.
- 한국교육과정평가원(2020.04.20), COVID-19 대응 원격교육 방안 사례.
- Anselm Strauss&Juliet-Corbin(2001), 질적연구 근거이론의 단계.
- Viner, R. M., S. J. Russell, H. Croker, J. Packer, J. Ward, and C. Stansfield(2020), School closure and management practices during coronavirus outbreaks including COVID-19: a rapid systematic review. The Lancet Child & Adolescent Health.
- 민원24 홈페이지 <https://www.gov.kr/portal/main>
- 부산광역시교육청 놀이마루 홈페이지 <https://nrmr.beccs.kr/>
- 부산광역시교육청 홈페이지 <https://www.pen.go.kr/index.pen>