

# 다자놀이 학교체육

학교체육연구 핸드북

김종성 · 방신영 · 오화정 · 차은주



## 디자인 학교체육

인 쇄 / 2015년 6월 23일  
발 행 / 2015년 6월 30일  
저 자 / 김종성, 방신웅, 오화정, 차은주  
발 행 처 / 중앙대학교 학교체육연구소  
전 화 / (02) 820 - 6371  
팩 스 / (02) 820 - 0740  
홈페이지 / <http://pelab.cau.ac.kr/>

인 쇄 처 / 레인보우북스  
주 소 / 서울시 관악구 신림로 75 레인보우B/D  
전 화 / (02)872-8151~2  
E-mail / [min8728151@naver.com](mailto:min8728151@naver.com)

ISBN 978-89-6206-332-5 93690

(비매품)

※ 이 글은 중앙대학교 학교체육연구소 2단계 1차년도 연구수행결과와 체육학술지 연구 논문의 내용을 발췌하여 재구성한 것임

**김종성**

스포츠경영학 전공으로 박사학위를 취득하였으며, 중앙대학교 학교체육연구소에서 공부하는 학생선수를 위한 학습지원 프로그램 연구를 전담하고 있다.

**방신웅**

스포츠경영학 전공으로 박사학위를 취득하였으며, 중앙대학교 학교체육연구소에서 학생선수를 위한 직업흥미검사지 개발 연구를 전담하고 있다.

**오화정**

운동심리학 전공으로 박사학위를 취득하였으며, 중앙대학교 학교체육연구소에서 청소년들의 중독행동 예방 및 치료 프로그램 연구를 전담하고 있다.

**차은주**

스포츠사회학 전공으로 박사학위를 취득하였으며, 중앙대학교 학교체육연구소에서 학생선수의 진로연구 및 일반 학생을 위한 학교생활체육과 학교스포츠클럽 연구를 전담하고 있다.





# 목 차

<b>제1장 학교체육 융성을 위한 가치 플랫폼의 변화</b>	7
1. 학교체육의 가치와 변화	9
2. 학교체육의 가치 플랫폼 분석	15
3. 미래 학교체육 가치 플랫폼 변화의 '키워드': 소통·공감·치유	30
4. 학교체육 가치 플랫폼 변화를 위한 과제	36
<b>제2장 학습권 보장제와 공부하는 학생선수</b>	41
1. 학습권 보장제 운영에 따른 3년간의 변화	43
2. 학생선수 학습지원 프로그램 분석과 활용방안	47
3. 학생선수 학업지원 프로그램 개발에 관한 연구	51
4. 운동부 일정관리에 관한 정책 제언	57





# 목 차

<b>제3장 학생선수를 위한 진로교육의 현황과 직업 탐색</b>	<b>61</b>
1. 학생선수의 진로교육 현황	63
2. 체육관련 분야의 직업 탐색	71
3. 체육관련 직업 탐색을 위한 분석 틀	79
4. 학생선수의 진로교육을 위한 제언	85
<b>제4장 청소년들의 인터넷 중독과 신체활동</b>	<b>87</b>
1. 청소년들의 인터넷 중독	89
2. 청소년들의 인터넷 중독의 위험성	96
3. 청소년들의 인터넷 중독과 신체활동	101
4. 청소년들의 인터넷 중독 문제를 해결하기 위한 제언	106





1

디자인 학교체육

## 학교체육 융성을 위한 가치 플랫폼의 변화



## 요약

학교체육 융성에 대한 필요성이 사회적·교육적으로 증대되면서 그 중추적 역할로 기대되는 학교스포츠클럽의 가치가 높아지고 있다. 이에 그동안 학교스포츠클럽 활성화에 중점을 둔 관련 정책과 사업들이 확대되어 왔으며, 지속적으로 정책의 지원에 대한 당위성 확보를 위해 학교스포츠클럽의 성과와 가치를 객관적으로 측정하고 평가하는 노력이 요구되는 시점이다. 가치는 구성원들의 행동양식으로 시대적 환경에 따라 가변적인 성격을 지닌다. 그러므로 미래 학교체육에서 추구되는 가치의 변화는 필수적일 것이며, 미래 학교체육의 가치 형성을 위한 플랫폼의 변화가 필요할 것이다. 따라서 학교스포츠클럽 관련 가치의 특징을 살펴보고 미래 가치 플랫폼의 변화에 영향을 미치는 주요 변인을 전망하였다. 이를 위해 첫째, 가치의 개념과 학교체육, 학교스포츠클럽의 가치에 대하여 살펴보았다. 둘째, 가치이론을 토대로 하여 학교스포츠클럽의 가치를 정책적 가치와 실증적 가치로 구분하고 그 특성과 구조적 변화를 살펴보았다. 또한 교육사업의 평가는 단순한 평가항목 점수 이상의 가치적 측면에서 평가할 필요가 있으므로 사회연결망분석(social network analysis)을 이용하여 정성적, 정량적인 방법으로 가치의 특성을 살펴보았다. 셋째, 사회·환경 변화에 따른 가치 변화는 학교체육의 사회적·교육적 가치에 영향을 미치게 되므로 그 변화에 영향을 미치는 요인에 대해 살펴보았다. 즉, 가치의 변화를 위한 키워드로 소통(communication), 공감(empathy), 치유(therapy)를 제안하여 미래 학교체육 가치 플랫폼의 변화에 대해 전망하였다. 넷째, 미래 학교체육 가치 플랫폼의 변화를 뒷받침하기 위한 과제로 학교체육 관련한 정책적 가치의 지속성과 실증적 가치 분석에 대한 관점과 방향에 대해 살펴보았다.



# 제 1 장

## 학교체육 융성을 위한 가치 플랫폼의 변화<sup>1)</sup>

차은주 (연구전담교수)

### 1 학교체육의 가치와 변화

#### 1) 학교체육의 가치

##### (1) 가치의 개념

가치(values)는 개인이 지닌 행동양식이나 최종적인 존재 상태를 이끌어내는 지속적인 신념이다. 이는 곧 좋다거나 싫은 것과 같이 욕구나 관심의 대상인 성질을 의미하며 혹은 옳다고 인정하고 실현해야 할 것을 의미한다. 따라서 개인이 무엇인가를 즉, 목표를 달성하기 위해 노력하는 가장 기본적이고 본질적인 욕구를 비롯하여 목표의 인지적 표현, 개인이나 집단 혹은 사회에서 중요시되고 바람직하다고 여기는 이념과 원리, 인간의 행동과 관련된 것이 모두 가치문제로부터 출발한다.

이와 같은 가치는 태도와 개념이 혼동될 수 있다. 태도는 가치가 특정 대상이나 상황에 적용된 것으로 가치와 태도의 큰 차이는 가치는 특정 대상이나 상황에 초점을 두지 않는다는 것이 중요한 차이점이다. 또한 가치는 가변적인 성격을 지니고 있으며 사람들에 의해 영향을 받으며 크게 변화한다. 따라서 사회구성원들의 가치가 변화하면 그에 따라 태도와 행동이 변화하게 된다<sup>2)</sup>.

1) 본 내용은 중앙대학교 학교체육연구소 2단계 1차년도 연구수행결과의 내용을 토대로 학교체육 가치의 변화를 전망하였음



가치는 매우 복잡한 개념으로 다양한 분야에서 가치의 개념이 정의되었다. 가치에 대한 연구는 19세기 말 철학의 분야에서 시작되어 심리학, 경제학, 문화인류학, 사회학으로 발전되었다. 철학분야에서는 가치를 도덕적으로 누구나 바라고 추구해야 할 대상, 선을 최고의 가치, 보편타당적인 절대적 가치, 윤리적 도덕으로 보았다. 문화인류학분야에서는 가치를 개인이 아닌 집단, 사회의 가치로 목적달성을 위해 구성원들이 승인, 공유하는 것으로 정의하였다. 또한 사회학분야에서 가치는 사회적 행위를 결정하는 사회의 집단적인 의식과 연계되는 것으로 보았으며, 가치는 특정사회나 집단을 특징짓는 공통의 의지로 이념, 이상, 규범<sup>3)</sup>으로 정의하였다. 또한 심리학분야에서 가치는 선호나 선택에 의해 일어날 수 있는 행동에 대해 개인이 가지는 신념으로 정의하였다.

이와 같이 가치연구에 새로운 관점 제시되었다(Rokeach, 1973)<sup>4)</sup>. Rokeach(1973)에 의하면 가치는 개인의 인지과정에 있어 핵심적인 위치를 차지하는 것이 신념체계이다. 즉, 신념체계에 의해 사물을 판단, 평가하므로 가치는 신념체계에 가장 중심적인 위치에 있다. 그러므로 가치는 인간행동의 잠재적이고 역동적인 영향력과 행동의 기준을 제공하게 된다. 이러한 가치의 이론적 방향을 토대로 Rokeach(1973)는 소비자행동에 관한 가치연구를 위해 가치척도를 개발(RVS: Rokeach Value Scale)하였다.

또한 가치는 수단적 가치와 목적적 가치로 구성된 가치체계로 구성 된다. 가치체계는 특정한 실체에 존재하는 ‘속성(attributes)’과 그 특정한 실체에 의해서 참여자에게 제공되는 ‘결과(consequences)’를 강화하는 참여자의 개인적 ‘가치(values)’를 연결하는데 초점을 둔다. 구체적으로 가치체계를 살펴보면 다음과 같다. 속성(A)은 실체의 객관적, 물리적 특성, 구성요소, 특질로 구성되고 기술하는 데 사용된다. 참여자는 올바른 결과를 얻기 위해 여러 활동 중에서 선택을 하는데, 선택하기 위해서는 어떤 실체가 바람직한 결과를 발생시키는 속성을 가지고 있는지 알아야 한다. 결과(C)는 행위로부터 발생하는 생리적, 심리적인 것으로 정의하는데 원하는 실체를 통하여 얻어지는 혜택이나 결과로 제공되는 것을 나타낸다. 또한 가치(V)는 행위자가 그 실체를 활용하는 궁극적이거나 실질적인 이유 즉, 행위자가 목표를 성취하는 데 실체가 어떻게 도움을 주는가를 나타낸다. Reynolds와 Gutman(1988)은 구체적인 가치에서 추상적인 가치로 연결되는 가치체계에 속성, 결과, 가치가 어디에 어떠한 형식으로 존재하는지를 나타냈다.<sup>5)</sup>

2) Inglehart, R., & Flanagan, S. C. (1987). Value change in industrial societies. *American Political Science Review*, 81(04), 1289-1319.

3) Parsons, T. (2010). *Essays in sociological theory*. Simon and Schuster.

4) Rokeach, M. (1973). *The nature of human values* (Vol. 438). New York: Free press.

5) Reynolds, T. J., & Gutman, J. (1988). Laddering theory, method, analysis, and interpretation. *Journal of advertising research*, 28(1), 11-31.



출처: Lin, C. F., & Yeh, M. Y. (2000). Means-end chains and cluster analysis: An integrated approach to improving marketing strategy. *Journal of Targeting, Measurement and analysis for Marketing*, 9(1), 20-35.

## (2) 학교체육 가치 변화의 패러다임

학교체육은 학교 내에서 이루어지는 정과체육과 학교 내 생활체육의 개념을 포함하는 개념이다<sup>6)</sup>. 학교 내에서 이루어지는 모든 학교체육활동의 질적 변화는 일반적인 생활체육에서 스포츠가 지향하고 있는 가치의 변화과정에 영향을 받으며 학교체육과 생활체육의 가치는 상호관련성이 높다.

스포츠는 복잡하고 다원화 되어 있는 사회의 가치를 전체 사회구성원에게 효율적으로 전달하는 사회적 축소관의 역할을 하였다<sup>7)</sup>. 예를 들면, 스포츠의 교육적 가치를 비롯하여 성장발달, 노화방지, 질병예방 차원에서의 다양한 가치로 전개되고 있다<sup>8)</sup>.

현대 사회에서 건강과 여가에 대한 관심이 높아지는 가운데 스포츠와 운동 참가자가 증가하고 있으며 이는 스포츠나 운동이 주는 유용성에 대한 인식이 증대되고 있기 때문이다. 따라서 이러한 사회구성원들의 가치 변화는 시대의 흐름이 반영된 것으로 볼 수 있으며, 사회·환경의 변화는 스포츠참여 가치에 대한 변화를 가져오고 있으며 동시에 새로운 가치를 창출하고 있다<sup>9)</sup>.

6) 체육과학연구원(2013). 국민생활체육진흥 종합계획 심포지엄. 체육과학연구원.

7) 임변장(2010). 스포츠사회학개론. 서울: 레인보우 북스.

8) Coakely, J. (2011). *Sports in Society*(10th edition)(현대 스포츠 사회학). 서울: 대한미디어.

9) 박주한(2010). 신체운동 (Sports & Exercise) 의 새로운 가치 탐색. *한국체육철학회지*, 18(3), 93-106.



이와 같은 스포츠의 가치 변화는 학교체육 분야에도 영향을 미쳤다. 학교체육교육은 기능중심의 건강 및 체력증진을 위한 스포츠 기능에서 개인의 삶을 풍요롭게 하는 생활 기술로 변화함에 따라 체육교육과정에 대한 철학이 전환되었다. 이에 따라 운동 기능 중심의 교육과정에서 신체 활동 ‘가치’ 중심의 교육과정으로 변화하였으며 이와 같은 패러다임을 전환으로 학교체육 참여에 대한 가치가 증대되고 있다.

학교체육에 대한 가치가 증대되면서 최근 학교체육은 정과체육뿐 만 아니라 학교스포츠클럽 활성화를 꾀하고 있다. 학생들이 학교스포츠클럽에 자율적인 참여를 할 수 있도록 기회를 확대하여 학생들을 둘러싼 사회·환경적 문제해결을 위한 중추적인 역할을 기대하고 있다. 즉, 행복한 아동·청소년으로의 성장이 가능하도록 사회적, 교육적, 신체적 측면에서 학교스포츠클럽의 가치 창출을 기대하고 있다.

학교스포츠클럽<sup>10)</sup> 가치는 학자들이 정의한 개념을 통해 핵심가치를 살펴볼 수 있는데 허현미와 김선희(2008)는 학교스포츠클럽의 가치를 자율성, 평등성에 두고 있으며, 박윤기(2013)는 비만해소, 체력증진, 사회성함양, 문화형성으로 제시하고 있다. 하지만 가치는 지속적인 변화의 특성을 가지고 있으므로 사회·환경의 변화로 학교체육에 대한 가치가 변화하고 증대되고 있는 시점이므로 학교체육으로서 학교스포츠클럽의 가치를 다양한 관점에서 살펴보는 것은 매우 중요하다.

또한 학교스포츠클럽에 대한 가치는 행위주체에 따른 관점에서 바라 볼 수 있는데 정책적 관점과 수요자의 관점으로 구분될 수 있다<sup>11)12)</sup>. 그러므로 학교스포츠클럽 정책은 어떤 가치를 지니고 있는가의 대상적 측면에서 가치의 구성요소와 무엇을 가치 있는 것으로 생각해야 하는가의 절대적 가치의 접근방법으로 규명할 수 있다. 또한 학교스포츠클럽은 수요자 즉, 학생에 의한 선택적 조건을 전제로 한다. 그러므로 학교스포츠클럽의 참여는 수요자인 학생에 의한 선택행동이므로 소비자행동양식으로 자신의 가치에 의거하여 선택행동을 하는 것이다. 따라서 어떤 학생은 가치를 지니고 있다는 인간적 측면 가치의 구성요소와 학생은 무엇을 가치 있는 것으로 생각하고 있는가의 상대적 가치의 접근방법으로 규명해야 한다.

10) 학교스포츠클럽은 일반학생이 참여하는 학교스포츠클럽을 의미한다. 또한 학교스포츠클럽은 엄밀히 방과 후 학교스포츠클럽과 학교스포츠클럽 활동으로 구분되지만 본 장에서는 학교스포츠클럽으로 통합하여 지칭한다.

11) 차은주, 김영재(2015). Rokeach 가치이론을 적용한 학교스포츠클럽 관련 정책 가치 구조의 연결망 분석. 한국스포츠사회학회지, 28(2), 201-224.

12) 차은주, 김영재(2015). 학교스포츠클럽 참여행동의 가치체계 분석: MEC이론과 래더링 기법. 한국체육과학회지, 23(4), 51-64.

### [ 학교스포츠클럽의 정의와 핵심가치 ]

구분	정의	핵심가치
허현미, 김선희 (2008)	학교스포츠클럽은 개인의 성, 인종, 능력, 경제적 지위 등에 상관없이 스포츠 활동에 취미를 가진 학생들이 자발적으로 참가하는 활동이며, 같은 학교 학생(학생운동선수 제외)으로 구성하고 교육청에 등록하여 학교 내에서 자율적으로 결성 및 운영되는 체계화된 조직	자율성, 평등성
박윤기 (2013)	학교 내 모든 학생들의 자율적이고 자발적인 참여를 기본으로 하고 있기 때문에 자생적인 스포츠클럽이라고 할 수 있음. 학교 내에서 다수를 차지하는 일반 학생들의 비만 해소 및 체력 증진, 사회성 함양, 학교운동부 시스템에도 긍정적인 영향을 줄 수 있는 것	자율성, 자발성 비만해소, 체력증진, 사회성함양, 건전한 학교 운동부 문화형성

## 2) 가치 플랫폼

현대 사회는 사회·문화적으로 다양한 분야에서 가치의 변화를 경험하고 있다. 우리사회는 정치·경제·사회적 안정에 따른 물질적 생활의 풍요, 교육서비스의 확대, 인터넷과 정보통신기술의 발달이라는 엄청난 발전을 경험하고 있다. 이러한 발전과정에서 가치는 새롭게 목표되고 추구되고 있으며 모든 환경과 조건인 기존의 틀의 변화 즉, 플랫폼의 변화를 통해 새롭게 창출되고 있다.

플랫폼(Platform)은 다양한 종류의 시스템이나 서비스를 제공하기 위해 공통적이고 반복적으로 사용하는 기반으로 일종의 ‘토대’라고 할 수 있다. 플랫폼은 제품·서비스·자산·기술·노하우 등 모든 형태로 가능하며, 공간, 구조물, 정치·사회·문화적 합의나 규칙 등도 해당 된다<sup>13)</sup>. 우버(Uber)<sup>14)</sup>의 최고경영자(CEO)인 트래비스 칼라닉(Travis Kalanick) 에 의하면 “플랫폼=기업+시장”이라고 정의하였다. 즉, 기업은 자신들이 만든 제품을 시장에 가져다 파는 것으로 수익을 창출하는 시대는 끝났으며, 기업이 만들어 놓은 시장(플랫폼)으로 다양한 고객들을 끌어들이고 이를 통해 만들어지는 다양한 가치를 수익으로 전환하는 시스템이 중요해 졌다는 것이다<sup>15)</sup>.

이와 같은 플랫폼은 어떤 형태도 플랫폼이 될 수 있는데, 다양한 형태를 지닌 플랫폼들의 공통

13) 위키피디아. <https://ko.wikipedia.org>

14) 우버는 승객과 운전기사를 스마트폰 버튼 하나로 연결하는 기술 플랫폼으로 2010년 6월 미국 캘리포니아 주 샌프란시스코에서 서비스를 첫 시작하여 택시를 잡기 어려운 도심에서 편리하게 고급 차량을 탈 수 있다는 장점 때문에 출시 4년 만에 37개국 140여개 도시로 진출하는 폭발적인 성장세를 보이고 있다.[출처: 네이버 지식백과]

15) 한경BUSINESS(2015. 5. 11). 플랫폼 가진 자가 ‘물’을 지배한다. 이정훈 기자.



점은 서로 다른 성질을 지닌 두 개 이상의 무엇이 만나는 장(場)으로 이를 통해 새로운 가치를 창출 한다<sup>16)</sup>. 또한 새로운 가치가 플랫폼의 전체 구조에서 요구되는 기능을 다수 포함한다면 그 플랫폼의 가치는 매우 높을 것이다. 또한 플랫폼은 반복적인 사용과 공유로 인해 경제적 가치가 높을 것이며, 네트워크 효과를 제공하여 각 가치들의 교류를 촉진할 것이다.

이와 같은 측면에서 학교스포츠클럽은 학생과 학생, 학생과 교사, 학생과 지역사회를 하나의 장(場)으로 연결하는 하나의 플랫폼의 역할을 한다고 할 수 있다. 예를 들면 학생들은 학교 안에서 저렴한 값과 빠른 시간에 좋아하는 친구들과 함께 스포츠 활동에 참여할 수 있으므로 학교스포츠클럽은 이 개념들 사이의 새로운 거래로 성립된 것이다. 학교스포츠클럽은 사용자 중심의 가치 플랫폼으로 형성된 것이다.

학교체육의 가치는 전통적인 가치 틀을 벗어나 새로운 가치를 실현시키는 가치 플랫폼의 변화 시대를 맞이하고 있으므로 학교체육의 가치 플랫폼은 새로운 가치가 실현되는 장(場)이어야 한다. 따라서 학교스포츠클럽을 선택할 때 어떤 종목을 선택할 것인가 등이 아니라 학교스포츠클럽을 선택함으로써 ‘어떤 이익’이 나에게 돌아오는지를 생각하고 선택할 수 있는 플랫폼으로의 변화가 필요하다. 그러므로 이익 즉, 가치를 제공하는 플랫폼이 제공되어야 하고 그 플랫폼에서 선택의 기준이 되어야 한다. 즉, 학교스포츠클럽의 가치는 사용자 관점에서 무엇을 경험하였는가에 초점이 맞추어져야 한다.

이와 같은 학교스포츠클럽의 가치 플랫폼의 변화는 학교체육의 발전을 위해 어떻게 변화 할 것인가를 고민해야 하는 것이며, 더욱 중요한 것은 ‘학교체육의 가치’를 성장시킬 수 있는 사회변화의 키워드를 잘 읽어내고 제시해야 한다.

한편, 제품수명주기 이론(PLC : Product Life Cycle)에 따르면 제품은 일정한 수명이 있는데 ‘도입-성장-성숙-쇠퇴’의 단계를 거치며 각 단계마다 다른 전략의 적용을 필요로 한다<sup>17)</sup>. 따라서 사용자에게 각 단계에서 원하는 가치를 충족시켜주면 지속적인 성장의 토대를 마련할 수 있다<sup>18)</sup>. 즉, 사용자 가치가 경쟁력의 기반을 마련하기 때문이다. 그러므로 학교스포츠클럽의 가치를 지속시킬 수 있는 ‘어떤 이익’에 대한 지속적인 가치 제시가 필요하며 그러한 가치 제시가 가능한 가치 플랫폼으로의 변화가 필요하다.

16) 노규성(2014). 플랫폼이란 무엇인가?. 서울: 커뮤니케이션북스.

17) Aitken, J., Childerhouse, P., & Towill, D. (2003). The impact of product life cycle on supply chain strategy. *International Journal of Production Economics*, 85(2), 127-140.

18) Hague, P. (2002), *Market Research: a Guide to Planning, Methodology and Evaluation*, London, Kogan Page Publishers.

## 2 학교체육의 가치 플랫폼 분석

학교체육의 가치 플랫폼에 대한 변화의 필요성이 요구되는 시점에서 학교스포츠클럽에 내재된 다양한 가치를 객관적으로 살펴보는 것은 새로운 가치 플랫폼으로의 변화와 그 변화를 뒷받침하는 정책의 지속적인 지원과 당위성 확보를 위해 매우 중요한 일일 것이다. 따라서 학교스포츠클럽 관련 가치에 대해 정책적 관점과 수요자의 관점으로 정책적 가치와 실증적 가치로 구분하여 각각의 측면에서 가치 플랫폼을 분석하고 변화양상을 살펴보았다<sup>19)</sup>.

교육부(2014)<sup>20)</sup>에 따르면 2013년 전국 학교스포츠클럽 17시간 이상 참여율은 54.8%로 나타났다고 제시하고 있어 학교스포츠클럽에 대한 평가는 주로 성과와 관련된 양적 항목을 중심으로 이루어져 왔음을 알 수 있다. 하지만 양적 중심의 성과평가로 인해 학교스포츠클럽의 활성화와 등록률 초과달성 이면에 다른 문제점들이 부각되기 시작하고 있다. 이러한 문제점들은 재정적 지원 부족, 자생력 부족, 프로그램의 다양성 부족 등으로 학교스포츠클럽 실행으로 나타나는 부작용과 격차를 줄이는 노력이 요구되고 있다.

따라서 정책적 측면에서의 가치와 수요자 측면에서의 가치를 파악하고 그 사이에서의 가치의 차이가 존재하는지 파악할 필요가 있다. 그러므로 학교스포츠클럽의 정책적 지지에 대한 실천적인 노력이 체계적이고 과학적인 검증에 기초하여 개선될 수 있는 시사점을 얻기 위해 학교스포츠클럽 관련 연구들의 동향을 분석하여 성장과 발전적 양상을 파악하고 정립해 나가야 한다.

이를 위한 방법으로 2007년부터 2014년 까지 학교스포츠클럽 관련 직·간접적인 정책에 대한 정부의 문헌을 수집하였다. 또한 수집된 자료를 통해 정책동향을 분석하기 위해 문헌자료에 나타난 가치를 정성적, 정량적 방법으로 분석하였다. 구체적으로 살펴보면, 학교스포츠클럽의 정책적 가치를 정책목표 가치와 정책수단 가치로 분류하고 이들 가치간의 관계를 파악하기 위해 사회연결망분석(SNA: social network analysis)을 이용하였으며, 연구동향 분석방법과 사회연결망분석을 이용하여 학교스포츠클럽의 실증적 가치를 파악하였다.

19) 본 장은 차은주, 김영재(2015). Rokeach 가치이론을 적용한 학교스포츠클럽 관련 정책 가치 구조의 연결망 분석. 한국스포츠사회학회지, 28(2), 201-224.의 연구에서 추출하여 재구성하였음

20) 교육부·문화체육관광부(2014). 학교체육 주요업무 계획.



## 1) 학교스포츠클럽 관련 정책적 가치

정책은 가치의 규범적 배분이다<sup>21)</sup>. 정책의 개념은 목표와 수단의 결합으로 인위적으로 바람직한 사회 상태를 달성하기 위하여 어떤 수단의 선택이 뒤따른다. 따라서 정책적으로 도달하고자 하는 상태에 대해 목표를 달성하기 위한 정책수단이 필요하다. 즉, 정책적 관점에서 가치는 사용자가 실제적으로 무엇을 경험하고 달성해야 하는가를 의미한다.

그동안 학교스포츠클럽 정책이 추구하는 가치가 무엇이고 이에 변화가 있었는지에 주목할 필요가 있다. 정책의 진화적 합리성 이론에 따르면 정책은 시간에 따라 단계별로 변화하는 주기성을 가지며 발전 한다<sup>22)</sup>. 하지만 정책의 혁신이 빈번하면 제도로 정착에 실패할 수 있다<sup>23)</sup>. 또한 Dunn(1994)<sup>24)</sup>에 의하면 정책평가를 ‘정책결과의 가치(value or worth)에 대한 정보를 생산하는 것’으로, 정책평가에 있어서 중요한 것은 ‘가치’에 대한 것이다. 즉, 정책의 평가는 사실 확인이 아니라 가치판단 활동이므로 학교스포츠클럽 가치 분석은 학교스포츠클럽의 지속적인 지원과 활성화 정책에 대한 근거를 마련하는데 필수적이라 할 수 있다.

Rokeach(1973)의 가치이론에 의하면, 가치는 자아에 직접적으로 기여하는 궁극적 가치(terminal values)는 잘사는 것, 행복한 삶 등의 개인중심적 가치와 평화로운 세상, 국가의 안전 등의 사회중심적 가치로 구분되며, 궁극적 가치를 실현할 수 있는 도구적인 성격으로 정직, 책임, 봉사 등과 같은 수단적 가치(instrumental values)로 분류된다. 따라서 학교스포츠클럽의 정책가치를 궁극적 가치(개인중심적 가치, 사회중심적 가치)와 수단적 가치로 분류하여 다음과 같이 살펴보았다.

### (1) 학교스포츠클럽 정책적 가치의 궁극적 가치

다음은 학교스포츠클럽의 궁극적 가치에서 개인중심적 가치를 분석한 결과이다. 학교스포츠클럽 각 가치 주제어 간의 연결정도를 살펴보면 창의성-인성의 링크(Link)가 가장 많은 것으로 나타났다. 그 다음으로 건강체력, 인성, 창의성의 링크, 건강체력-두뇌발달의 링크가 많았으며 다양한 가치들이 상호연결 된 것을 알 수 있다. 각 가치들의 연결정도를 살펴보면 건강체력과 인성이 가장

21) 김규정(1987). 정책가치에 관한 서설적 고찰. 국가정책연구, 1(단일호), 1-19.

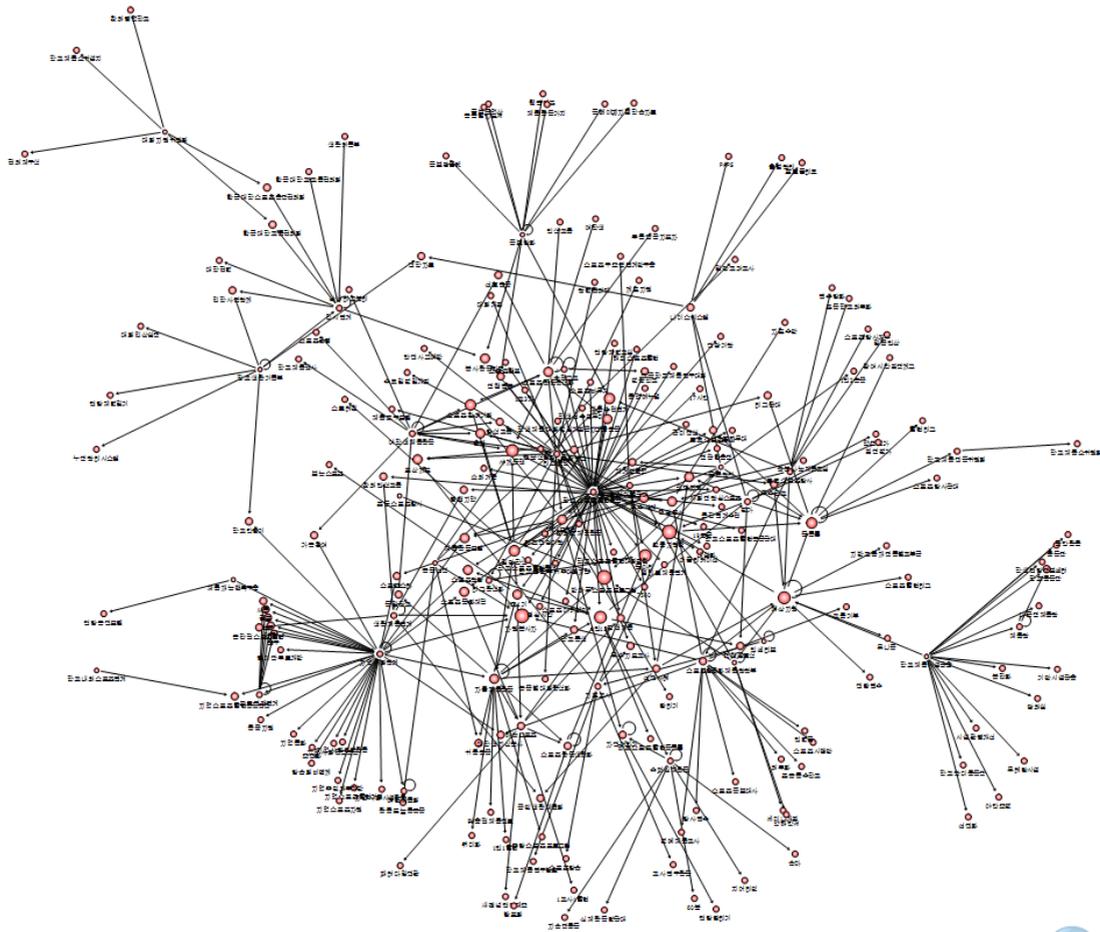
22) Simon, H. A. (1985). Human nature in politics: The dialogue of psychology with political science. American Political Science Review, 79(02), 293-304.

23) 김영평(2008). 정책이론에서 합리성의 한계와 모순의 관리. 행정논총, 46(3), 1-33.

24) Dunn, William N. (1994). Public Policy Analysis: An Introduction. Englewood Cliffs, New Jersey; Prentice-Hall International, Inc.







[ 학교스포츠클럽 정책적 가치의 수단적 가치: 중앙성 분석 ]

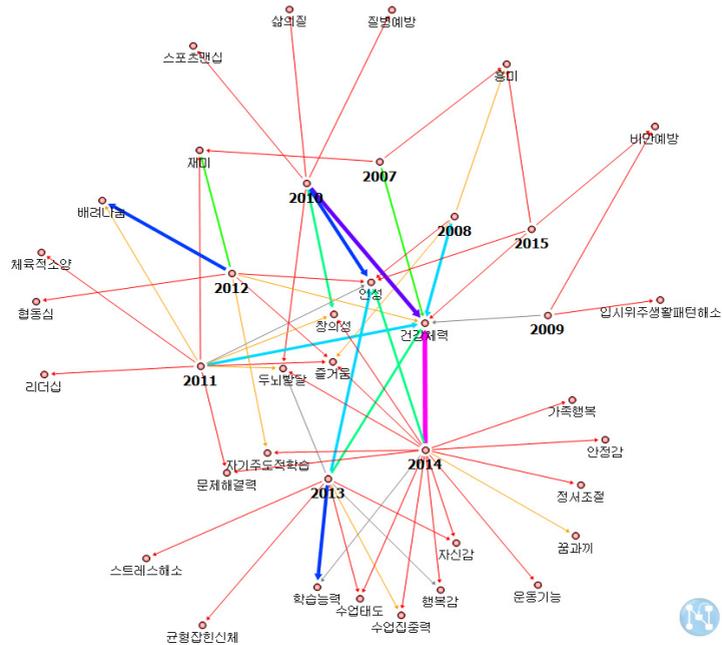
출처: 차은주, 김영재(2015). Rokeach 가치이론을 적용한 학교스포츠클럽 관련 정책 가치 구조의 연결망 분석. 한국스포츠사회학회지, 28(2), 201-224.

구체적으로 보면 학교스포츠클럽운영은 자원봉사자, 교육지원청, 방과 후 프로그램이 가장 영향력 있는 가치로 나타난 것을 알 수 있다. 즉, 이 가치들과 연결된 가치가 많은 것을 의미한다. 또한 가치의 연결성 측면에서는 교육지원청, 리그운영, 학교스포츠클럽 운영이 상호 연결성이 높은 것으로 나타났으며 전통종목과 평생체육 등의 가치와 연결성이 있음을 알 수 있다. 특히 자원봉사는 지역사회연계와 연결성이 높은 가치로 나타났다.





먼저, 학교스포츠클럽 정책적 가치의 궁극적 가치에 대한 개인중심적 가치의 변화를 살펴보면 다음과 같다. 학교스포츠클럽 시범 사업이 시작된 2007년을 살펴보면 다음과 같다. 연도별 가치 주제어의 연결성을 살펴보면 건강체력이 거의 모든 년도에서 추구된 가치로 나타났다. 그 다음은 인성, 즐거움 등으로 나타났다.



[ 학교스포츠클럽 정책적 가치의 궁극적 가치(개인중심적 가치): 연도별 변화 ]

출처: 차은주, 김영재(2015). Rokeach 가치이론을 적용한 학교스포츠클럽 관련 정책 가치 구조의 연결망 분석. 한국스포츠사회학회지, 28(2), 201-224.

하지만 2008년과 2009년의 가치의 연결성이 낮았으며, 2010년의 경우도 2011년, 2009년과 연결성이 낮았다. 2014년과 2015년의 경우도 건강체력을 제외하고 가치 주제어의 연결성이 나타나지 않았다. 또한 2007년부터 2011년까지는 건강체력의 가치가 가장 강조되었으며, 2012년에는 배려나눔, 2013년에는 학습능력, 2014년에는 건강체력의 가치가 강조되었다.

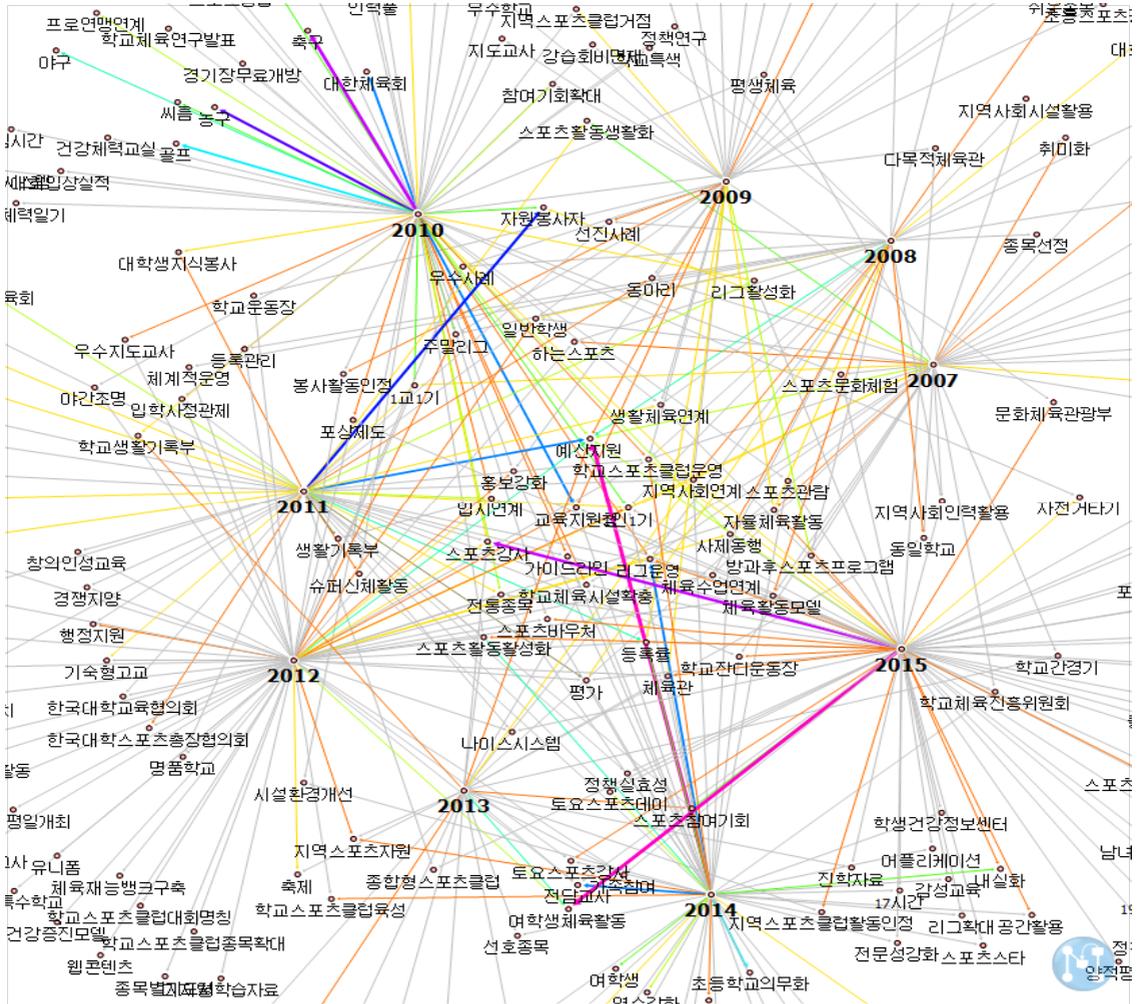
또한, 학교스포츠클럽 정책적 가치의 궁극적 가치에 대한 사회중심적 가치의 연도별 변화는 다음과 같은 흐름을 나타냈다. 즉, 학교분위기를 중심으로 연도별 가치의 연결성이 나타났으며 2008







자원봉사자, 예산지원, 2014년에는 예산지원, 리그운영, 2015년에는 스포츠강사, 여학생체육활동의 가치에 중점을 둔 것을 알 수 있다.



[ 학교스포츠클럽 정책적 가치의 수단적 가치: 레이어드 분석(중심확대) ]

출처: 차은주, 김영재(2015). Rokeach 가치이론을 적용한 학교스포츠클럽 관련 정책 가치 구조의 연결망 분석. 한국스포츠사회학회지, 28(2), 201-224.

## 2) 학교스포츠클럽 관련 실증적 가치

학교스포츠클럽 관련 실증적 가치를 양적인 결과로 정리하고 그 흐름을 파악하여 지배적인 학교스포츠클럽의 아젠다(agenda)는 무엇이고 무엇이 배제되었는지에 대해 연구동향 분석으로 학교스포츠클럽의 실증적인 가치를 파악할 수 있다.

가치는 매우 모호한 개념으로 학교스포츠클럽의 가치 분석을 위해서는 한 쪽 측면으로 치우치지 않은 정량적, 정성적 분석 방법의 혼합적 분석 방법이 필요하다. 가치를 파악하는 분석방법은 기호학, 문헌연구 등이 있으며 자료의 부여된 의미를 그대로의 진리를 파악하기 위해 사물이 지닌 본질적 의미를 파악하는 사회연결망분석(SNA) 방법을 이용하여<sup>26)</sup> 학교스포츠클럽의 가치의 구조적 특징을 형상화 하였다.

또한 학교스포츠클럽에 대한 연구 동향을 살펴보고, 지난 2007년 이후 발표된 학교스포츠클럽 관련 연구들을 분석하였다. 학교스포츠클럽 연구의 실태 및 동향을 파악하고 향후 관련 연구에 대한 방향을 제시하기 위해 국내 학술지에 게재된 학교스포츠클럽 관련 연구의 연도별 게재 동향, 연도별 연구주제 동향을 조사하였다.

학교스포츠클럽은 학교체육 활성화의 중추적 역할로 기대되면서 청소년의 긍정적인 사회적 태도와 건강한 생활태도 형성을 위한 방안으로 제시되고 있다. 즉, 신체활동은 청소년 비행의 예방과 불안·긴장을 건전하게 해소하고, 잠재능력을 개발하며 자아를 발견하는 기회를 제공한다는 의미에서 청소년 문제해결의 대안이 될 수 있다는 것이다. 따라서 학교스포츠클럽의 활성화는 국가적·사회적으로 그 중요성과 필요성이 더욱 요구되고 있다. 또한 학교체육진흥법의 발효로 청소년의 건강과 체력 개선을 위한 법적 근거가 마련되면서 학교체육 활성화에 대한 패러다임 형성으로 학교스포츠클럽 참여자의 등록률의 양적 증가로 이어지고 있다.

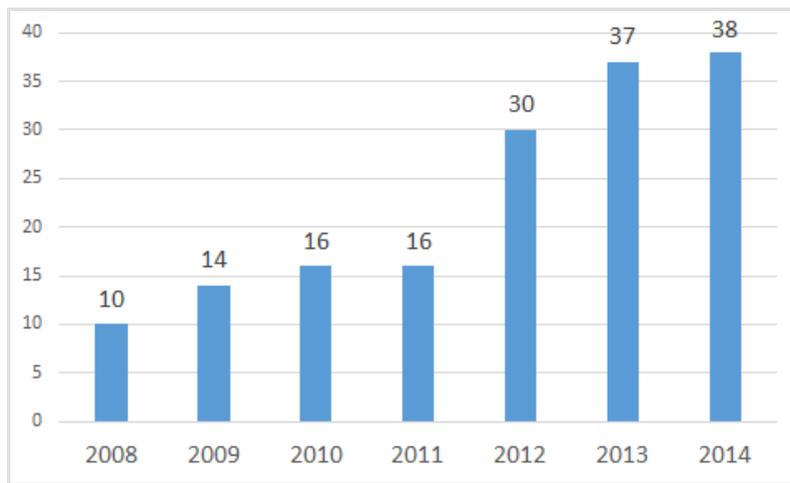
학교현장에서 학교스포츠클럽의 문화가 성숙하고 정착되기 위해서는 참여의 질적인 측면과 제도적·정책적 뒷받침이 필요하므로 학교현장에서 발견되는 성과와 가치를 지속적으로 보고하여 효과와 가치의 동향을 파악해야 한다. 학교체육 분야의 전문성을 기초로 학교스포츠클럽 활성화 환경을 향상시키는 데 의미 있는 역할을 수행할 수 있다. 본 연구의 분석범위는 학교스포츠클럽 정책이 발표된 2007년 이후부터 2014년 12월까지 한국연구재단 등재지 이상의 학술지에 게재된 학교스포츠클럽과 관련된 논문 총 161편이다<sup>27)</sup>.

26) 연결망분석은 분석 대상의 내부 구조에 초점을 둔다. 즉, 양적기법을 적용해 질서와 패턴을 발견하기 어려운 경우 연결망이론을 활용한 분석으로 모형구축을 위한 토대를 마련할 수 있다.



각 년도별로 살펴보면 다음과 같다. 2007년에는 관련 연구가 없었으며 2008년에 10편(6.2%)이 있었고, 2009년 14편(8.7), 2010년 16편(9.9), 2011년 16편(9.9)이었으며 2012년에는 30편(18.6%)으로 나타났다. 또한 2013년에는 37편(23.2%), 2014년에는 38편이 게재된 것으로 나타나 학교스포츠클럽 관련 연구가 2012년을 기점으로 높은 증가율을 보였다. 이러한 논문편수의 증가는 연구자들의 학교스포츠클럽 연구에 대한 관심이 증가하고 있다는 것으로 판단할 수 있다.

(단위: 편수)

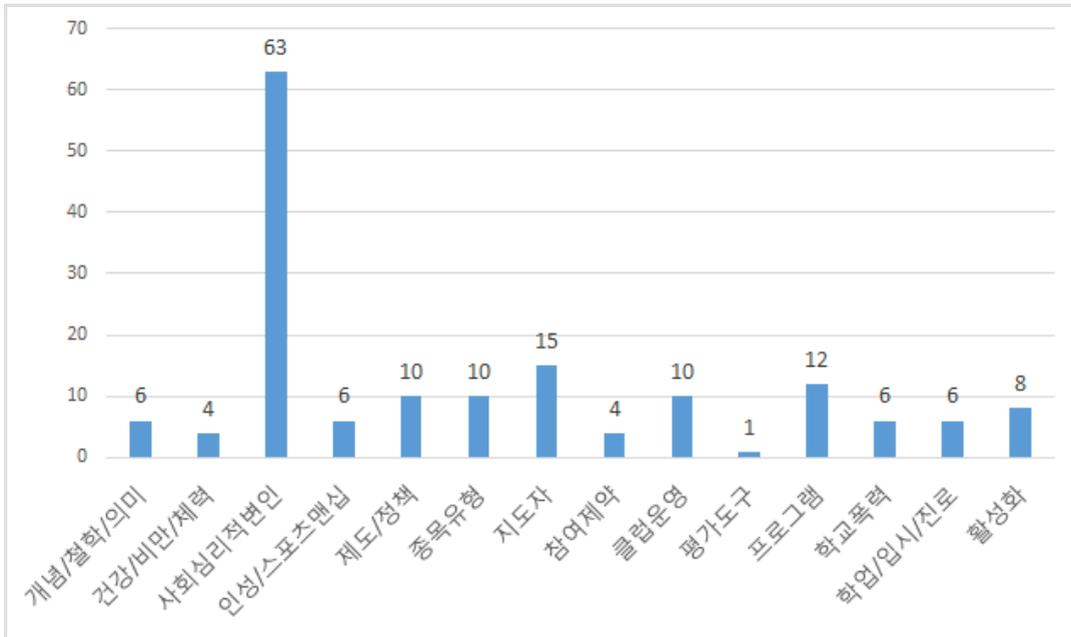


[ 연도별 학교스포츠클럽 관련 논문(실증적 가치) 증가 현황 ]

학교스포츠클럽 관련 논문의 연구주제 동향을 살펴보면 다음과 같다. 연구주제별로 살펴보면 사회·심리적 변인이 63편(39.1%)으로 가장 많았으며, 그 다음으로 지도자 15편(9.3%), 프로그램 12편(7.5%), 정책/제도 10편(6.2%), 종목유형 10편(6.2%), 클럽운영 10편(6.2%)이었다. 또한 활성화 8편(5.0%), 학교폭력 6편(3.7%), 학업/입시/진로 6편(3.7%), 개념/철학/의미 6편(3.7%), 인성/스포츠맨십 6편(3.7%)이었으며, 건강/비만/체력 4편(2.5%), 참여제약 4편(2.5%), 평가도구 1편(0.6%)으로 나타났다.

27) 이 부분은 차은주, 허정훈, 김영재(2015). 학교스포츠클럽에 관한 연구동향 분석. 한국체육과학회지, 24(2), 65-81.의 연구에서 부분적으로 추출하여 재구성하였음

(단위: 편수)



[ 학교스포츠클럽 관련 연구주제(실증적 가치) 동향 ]

이와 같이 학교스포츠클럽과 사회·심리적 변인과의 관계에 대한 연구는 가장 높은 비율을 차지하였는데, 연도별 학교스포츠클럽 연구주제의 동향을 살펴보면 다음과 같다. 2008년 6편, 2009년 8편, 2010년 10편으로 증가하다가 2011년 5편으로 감소하였다. 또한 2012년 7편, 2013년 12편, 2014년 15편으로 증가하여 전반적으로 다시 증가추세를 이어가고 있다.

연구주제 동향의 특징 중에서 인성/스포츠맨십의 주제로 한 연구 6편(3.7%)이 간헐적으로 나타났다. 인성/스포츠맨십에 대한 연구는 2008년에 1편, 2012년 1편, 2014년 4편으로 증가하였다. 또한 학교폭력 관련 연구가 6편(3.7%)으로 2012년부터 나타났다. 학교폭력의 심각성이 높아지면서 학교폭력의 예방 차원에서 인성교육을 강조하는 사회문화적 요구가 높아져 다차원적인 인성교육 시행의 필요성이 요구되었다. 즉, 청소년들의 왕따문제, 괴롭힘, 자살 등이 사회적 문제로 대두되면서 이를 예방하고 해결하기 위한 방안으로 학교스포츠클럽 활성화 정책이 발표되면서 사회적 합의가 가속화되었다.



[ 연도별 학교스포츠클럽 연구주제(실증적 가치)의 동향 ]

연구주제	년도							전체(%)
	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	
개념/철학/의미			1		4		1	6(3.7)
건강/비만/체력	1	1	1		1			4(2.5)
사회심리적변인	6	8	10	5	7	12	15	63(39.1)
인성/스포츠맨십	1				1		4	6(3.7)
제도/정책		1		1	3	3	2	10(6.2)
종목유형		2	1	2	3	1	1	10(6.2)
지도자	1	1	1	4	2	3	3	15(9.3)
참여제약				2	1	1		4(2.5)
클럽운영			1		2	4	3	10(6.2)
평가도구						1		1(0.6)
프로그램		1			4	5	2	12(7.5)
학교폭력					1	2	3	6(3.7)
학업/입시/진로					1	1	4	6(3.7)
활성화	1		1	2		4		8(5.0)

출처: 차은주, 허정훈, 김영재(2015). 학교스포츠클럽에 관한 연구동향 분석. 한국체육과학회지, 24(2), 65-81.

한편, 학교스포츠클럽의 실증적 가치에서 가장 높은 비율(63.1%)을 나타낸 사회·심리적 변인에 대한 연구주제에 대해 사회연결망분석의 중앙성 분석방법을 적용하여 구성요인을 살펴보았다. 구체적으로 살펴보면, 가장 주요한 주제로 나타난 변인은 자아탄력성, 방과후, 학교생활만족, 학교생활적응, 운동지속 등에 대한 주제였다. 또한 신체적 자기개념, 참여동기, 학교생활적응은 다른 사회·심리적 요인들과 다양한 연결성을 갖는 주제로 나타났다. 이와 같은 연결망의 구조는 주로 심리적인 변인이 주를 이루었다.

사회적 요인을 나타내는 사회적 자본, 스포츠사회화, 스포츠가치, 사회성 발달, 태도 등은 중심적인 연결성을 나타내지 못했다. 학교교육에서 심리적 요인도 매우 중요한 분야이지만 학교 현장은 작은 사회로 미래 사회구성원으로서 성장하기 위한 사회성이 발달되는 곳이기도 하다. 따라서 학교체육 분야에서 사회적 변인에 대한 연구를 통해 학교스포츠클럽의 사회적 변인을 밝히는 연구가 진행되어야 할 것이다.





### 3 미래 학교체육 가치 플랫폼 변화의 '키워드': 소통·공감·치유

앞 장에서 정책적 가치와 실증적 가치의 분석을 통해 그동안 추구되었던 학교스포츠클럽 관련 가치와 변화양상을 살펴보았다. 학교스포츠클럽 가치의 전반적인 시간적 흐름을 살펴보면 정책적 가치와 실증적 가치의 변화양상은 비슷하게 전개되었지만, 정책적 가치에서 추구된 핵심가치와 실증적 가치 사이에는 차이가 있었다. 특히, 실증적 가치는 심리적 변인으로 몰입되어 있었다. 따라서 정책적 가치와 실증적 가치의 간극을 좁혀 효율적인 학교스포츠클럽 정책이 지속될 수 있는 노력이 필요하며, 사회변화에 따른 가치의 변화양상을 반영하여 학교체육의 가치를 발전시킬 수 있는 방안을 모색해야 함을 시사하고 있다.

학교는 작은 사회로 지식적 습득 뿐 만 아니라 미래 사회구성원으로서의 다양한 사회적 역할과 기능을 배우는 곳이기도 하다. 또한 학생들의 잠재능력을 발휘하게 하는 자아실현의 장이며, 상호작용의 욕구가 실현되는 곳이다. 따라서 급변하는 사회·환경 속에서 학교체육은 다양한 사회적·교육적 가치를 실현시키는 수단이 되며, 이를 위해 효율적이고 균형 있는 가치를 추구해 나갈 수 있는 장(場)이 마련되어야 한다. 즉, 학교체육에 대한 가치를 지속적으로 실현시켜나갈 수 있는 가치 플랫폼의 변화가 필요하며, 변화를 위한 키워드로 '소통', '공감', '치유'의 개념을 제시하고자 한다.

최근 우리 사회는 미디어 콘텐츠의 발달로 감정의 공유, 소통의 경험을 극대화할 수 있는 시도가 이루어지고 있으며 소통과 공감은 현대사회의 중요한 콘텐츠이다. 또한 정보기술의 발달로 우리의 삶은 발전해 가지만, 그로 인한 사회적 문제와 갈등의 증가는 몸과 마음의 치유가 필요한 사회가 되고 있다. 이와 같이 이 세 가지 키워드는 현재 우리 사회가 직면한 사회 문제(social problem) 해결을 위한 주요 주제이다. 따라서 본 장에서는 '소통'<sup>28)</sup>, '공감'<sup>29)</sup>, '치유'<sup>30)</sup>의 개념을 살펴보고, 미래 학교체육 가치 플랫폼에 작용하여 가져올 변화를 전망해 보았다.

28) 하지현(2014). 소통, 생각의 흐름. 서울: 해냄출판사.

29) Gordon, M., & Green, J. (2008). 34 Roots of Empathy: Changing the World, Child by Child. Education Canada, 48(2), 34-36.

30) 강윤희(2015). 감성치유. 서울: 전나무숲.

## 1) ‘소통’을 위한 학교체육

최근 많은 사람들은 소통이 매우 중요하다고 인식하고 있으며, 소통의 기술은 인생도 변화시킬 수 있다고 한다(정병태, 2014)<sup>31)</sup>. 우리 사회는 IT기술과 인터넷의 발달로 가치 소통의 사회라고 할 수 있다. 이와 같은 소통(communication)의 의미는 막히지 않고 잘 통하거나 혹은 뜻이 통하여 오해가 없음의 사전적 의미를 갖고 있다. 하지만 소통의 시대에 아이러니 하게 우리 사회는 소통부재로 일어나는 부작용으로 인해 다양한 사회문제들이 발생하고 있다.

그동안 정보화 추세의 급속한 확산과 첨단 기술의 생활화는 정보기술이 주도하는 사회·환경변화를 이끌어 왔다. 이로 인한 아동·청소년의 비만, 학교폭력, 왕따, 사이버 왕따, 가출, 성매매, 자살, 디지털 과몰입, 게임중독 등의 사회문제에 직면하게 되면서 미래 사회를 책임질 아동·청소년의 역량을 저해하고 있다.

이는 소통이 너무 쉬운 사회에 나타나는 소통 부작용의 문제이기도 하다. 너무 쉽게 누구나 소통을 얘기하지만, 소통의 개념과 수준이 모두 같지는 않기 때문이다. 예를 들면 혹자는 그저 ‘말’이 소통이라고 생각하지만, 어떤 사람은 서로의 입장을 이해하고 수용하고 교감, 의견의 일치를 보는 것을 의미하기도 한다.

또한 소통의 대상에 있어서도 다른 입장에 있는 사람들 사이에서 이루어지는 것인지에 대한 부분도 생각해볼 여지가 있다. 소통은 입장이 다른 사람들 뿐 만 아니라 뜻을 같이하는 사람들이 무엇인가를 구상하고 미래를 설계하는데도 중요하게 작용한다. 따라서 모든 소통의 막힘으로 인한 문제는 자식과 부모, 학생과 교사, 학생과 학생 그리고 구성원과 사회의 소통 부재로 인한 것이다.

학교체육 관련 소통을 살펴보면 최근 학교체육관련 정책들이 지속적으로 세워지면서 정책과 교육현장의 소통이 중요하다. 정책과 교육현장의 입장에 차이가 있다면 소통의 부재 혹은 소통이 충분하지 못했기 때문일 것이다. 또한 소통의 체계도 중요하다. 학교체육관련 정책을 실행하는 교사와 학생간의 소통이 필요하고 나아가 학부모와의 소통도 필요하다. 각 소통체계가 충분하지 못하다면 교육정책의 효과적 적용도 더딜 수밖에 없다. 따라서 홈페이지, 워크숍, 세미나, 관련 공문, 신문기사 등의 다양한 소통의 채널을 통해 정책실행주체와 실행자간의 소통을 시도한다. 이에 앞서 살펴본 실증적 가치의 역할이 매우 중요하다. 정책적 가치의 실현에 대해 실제 현장의 자료를 담아내어 관련 정책이 추구하는 가치에 대해 가시적인 성과를 담아낼 수 있기 때문이다.

31) 정병태(2014). 소통의 기술. 서울: 넥스워.



또한 사회적 소통의 문제에서는 학교체육의 역할이 중요하게 작용할 수 있다. 예를 들면 학생들 간의 소통을 향상시키는 방법으로 교수학습 방법으로써 가능할 수 있다. 팀별 상호 소통이 필요한 방법을 고안하여 프로그램을 제공하거나 자율적으로 팀을 구성하게 하여 소통의 기술과 능력을 향상시킬 수 있다.

소통은 학교스포츠클럽과 같이 학생들의 자율적인 선택활동에서도 가능하다. 즉 학생과 학생이 만나서 자신들이 좋아하는 종목에 참여하면서 상호 공통적인 관심 있는 내용에 대해 토론하고 소통할 수 있는 장이 된다. 이는 매우 자연스러운 소통이 될 수 있으며 의도적인 교육적 개입 외에 자연스러운 소통의 기회가 될 수 있는 장으로서의 학교체육을 기대해 볼 수 있다.

따라서 학교체육은 학생과 학생, 학생과 교사, 그리고 학생과 지역사회 나아가 사회구성원과 사회를 포함한 소통의 장(場)으로서 가치를 추구하는 소통의 플랫폼이 된다.

## 2) ‘공감’을 위한 학교체육

소통이 원활하면 자연스럽게 기대될 수 있는 변화가 공감의 확대이다. 공감(empathy)은 다른 사람의 의견이나 감정, 생각이나 주장 등에 대해 그 사람의 입장이 되어 느끼는 기분이다<sup>32)</sup>. 이러한 공감은 상호관계의 발전에 영향을 미치며 보이지 않는 사회적 능력으로 소통 능력 향상을 위한 중요한 요소인 것이다<sup>33)</sup>. 즉, 공감은 다른 사람이 느끼는 감정을 이해하는 것이 아니라 그 감정을 공유하는 것이다.

공감은 아동·청소년들에게 있어 올바른 인성과 함께 중요시 되는 덕목이다<sup>34)</sup>. 공감을 인성의 특성과 비교하면 인성은 공감에 비해 개인의 품성과 특성으로 제한적이다. 따라서 다른 사람의 감정을 느끼고 받아들이는 공감은 긍정적인 대인관계 형성에 있어서 대인간의 매력적 요소로 작용하므로<sup>35)</sup> 또래관계를 형성하는 학교생활 문화에 중요한 요인으로 작용할 수 있다. 공감은 아동·청소년들이 분노, 공격성 등의 사회·심리적 조절능력 부족으로 나타나는 학교폭력, 사이버폭력, 집단 따돌림 등과 같은 문제를 해결하기 위한 요인이 될 수 있다.

32) Omdahl, B. L. (2014). Cognitive appraisal, emotion, and empathy. Psychology Press.

33) Decety, J., & Jackson, P. L. (2004). The functional architecture of human empathy. Behavioral and cognitive neuroscience reviews, 3(2), 71-100.

34) 김효중, 김영재, 차은주(2015). 초등학생의 방과 후 학교스포츠클럽 관여에 따른 인성과 공감의 관계. 한국초등체육학회지, 21(1), 33-45.

35) Decety, J., & Ickes, W. (2011). The social neuroscience of empathy. MIT Press.

스포츠활동 참여는 우수, 협동, 친밀감, 몰입 등 다양한 감정의 변화를 경험하게 한다. Gano-Overway, Newton, Magyar, Fry, Kim, & Guivernau (2009)<sup>36)</sup>는 스포츠 프로그램 참가로 공감에 능력을 향상시킬 수 있으며 사회적 행동을 조절할 수 있다고 주장한다. 즉, 공감은 교육에 의해 향상될 수 있음을 알 수 있다. 따라서 학생들이 체육활동에 함께 참여하여 상호간의 공감이 높아질 수 있는 기회를 제공해야 할 필요가 있으며 공감을 높일 수 있는 장(場)으로의 전환, 즉 체육교육은 공감 플랫폼으로의 변화가 필요하다.

이를 뒷받침하는 내용을 살펴보면, 현 정부는 경제부흥, 국민행복, 문화융성을 통해 문화의 가치가 스며드는 새로운 시대를 약속했다<sup>37)</sup>. 특히, 문화융성의 의미는 인문, 예술, 체육, 관광 등 각 분야에 대한 역량의 향상과 발전을 의미한다. 따라서 그동안 교육부와 문화체육관광부는 각각 학생들의 인성과 공감 능력 향상을 위해 체육·예술교육을 강화하여 왔다. 이에 체육교과에서의 의도적인 교수학습 전략으로 인성함양을 위한 체육수업모형을 만들어 개발하고 보급하고 있다<sup>38)</sup>. 또한 문화체육관광부는 문화예술을 통한 공감으로 사회를 치유하는 노력이 진행되고 있다. 이와 같은 맥락에서, 학교체육은 체육과교육과정의 변화로 체육과 예술의 특성을 모두 포함하고 있으므로 인성을 토대로 한 공감능력 향상을 위한 노력을 전개할 당위성이 있다.

따라서 학교체육은 공감가치를 높이는 플랫폼을 제공할 수 있다. 특히 아동·청소년시기의 학교 스포츠클럽 활동 참여가 긍정적인 공감 형성 및 향상을 가져 올 수 있으므로 발달단계별 공감 향상을 위한 프로그램의 전략이 필요하며, 학교스포츠클럽에서 공감향상을 위한 비경쟁적 스포츠 활동 및 예술적 표현활동 등을 통한 다양한 실증적 연구를 통해 가치를 제시해 나가야 할 것이다. 지금까지 살펴본 공감의 개념과 실천적 당위성으로 학교체육의 공감 플랫폼은 사회통합을 이루는데 중요한 요인으로 작용할 것으로 예측된다.

나아가 학교체육의 공감 플랫폼 전략으로 스포츠종목에 대한 성향을 파악하여 경쟁적 스포츠, 비경쟁적 스포츠 등의 유형으로 구분하여 상호보완적인 스포츠를 즐길 수 있는 학교스포츠클럽 가이드라인의 제공도 필요할 것이다.

36) Gano-Overway, L. A., Newton, M., Magyar, T. M., Fry, M. D., Kim, M. S., & Guivernau, M. R. (2009). Influence of caring youth sport contexts on efficacy-related beliefs and social behaviors. *Developmental Psychology*, 45(2), 329-340.

37) 문화체육관광부(2013). 2013년 업무계획: 문화가 있는 삶, 행복한 대한민국.

38) 교육부·문화체육관광부(2013). 2013년 학교체육 주요업무 계획: 꿈과 끼를 살려주는 행복교육.



### 3) ‘치유’를 위한 학교체육

앞에서 살펴본 소통과 공감의 연쇄반응 한다면 학생들에게 나타난 다양한 문제들에 대한 해결의 실마리가 풀릴 것이다. 이는 자연스럽게 ‘치유’로서 작용하게 될 것이며, 개인적인 차원을 넘어 사회적인 치유로 확산되어 진행될 것이다.

치유(therapy)의 개념은 사전적 의미로 심리적인 안정감을 주는 것 또는 그것을 주는 능력을 가진 존재의 속성이다<sup>39)</sup>. 치유는 최근 건강에 대한 관심이 높아지면서 심신의 건강 증진과 휴식에 대한 관심 증대로 이어지고 있으며 이를 위한 다양한 치유요법과 치유환경이 제공되고 있다.

이와 같이 우리는 현재 치유가 필요한 사회에 살고 있다. 사회적 갈등은 어떤 공동체라도 발생하며, 우리사회에서도 다양한 문제들로 나타나고 있다. 사회구성원들의 행복수준이 매우 낮고<sup>40)</sup>, 청소년의 행복지수는 OECD 23개국 중 23위로 가장 낮으며 학생 자살율의 증가추세도 매우 높아 그야말로 심신의 치유가 필요한 사회적 환경이다.

환경은 치유의 중요한 요소로 작용한다. 즉, 치유는 공간에 재현되며 생활에 직접적으로 적용된다. 이와 같은 환경적 치유는 다양한 견해와 이론이 적용 될 수 있다. 디자인 분야의 경우, 치유 디자인에 관한 개념을 적용하여 치유제품과 공간에 대한 개발이 시도되고 있다<sup>41)</sup>. 또한 청소년으로 인한 사회문제는 입시 스트레스와 경쟁, 또래집단 간의 대립 갈등으로 나타나는데, 교육부의 학교스포츠클럽을 활성화하는 정책은 치유를 위한 환경, 즉, 플랫폼을 조성하는 것으로 판단된다.

따라서 학교체육에서 치유의 개념은 현재를 포함한 미래에 지속적으로 추구해야할 거시적인 시각으로의 접근이 필요하다. 학교체육을 통한 치유에 대한 포용적이고 균형 있는 수용으로 치유 플랫폼으로의 변화를 꾀한다면 학교체육의 미래 가치를 확장시켜 나갈 수 있을 것이다.

학교체육 분야에서 치유 개념에 대한 수용은 학생들이 움직임을 구성할 때 심리적 상태에 대한 이해로서 가능할 수 있다. 이러한 측면에서 본다면 경쟁적인 스포츠의 요소가 강조되는 것이 아니라 비경쟁적인 신체활동의 요소가 강조되어야 할 것이다. 또한 학생들의 자유로운 상상력을 통해 각자의 특성 있는 움직임을 표현해 낼 수 있으며 자신을 이해할 수 있고 정체성을 찾아가는데 구체적인 방법으로 치유에 도움을 줄 수 있다. 그동안 무용은 비언어적 특성을 지니지만 사회적인

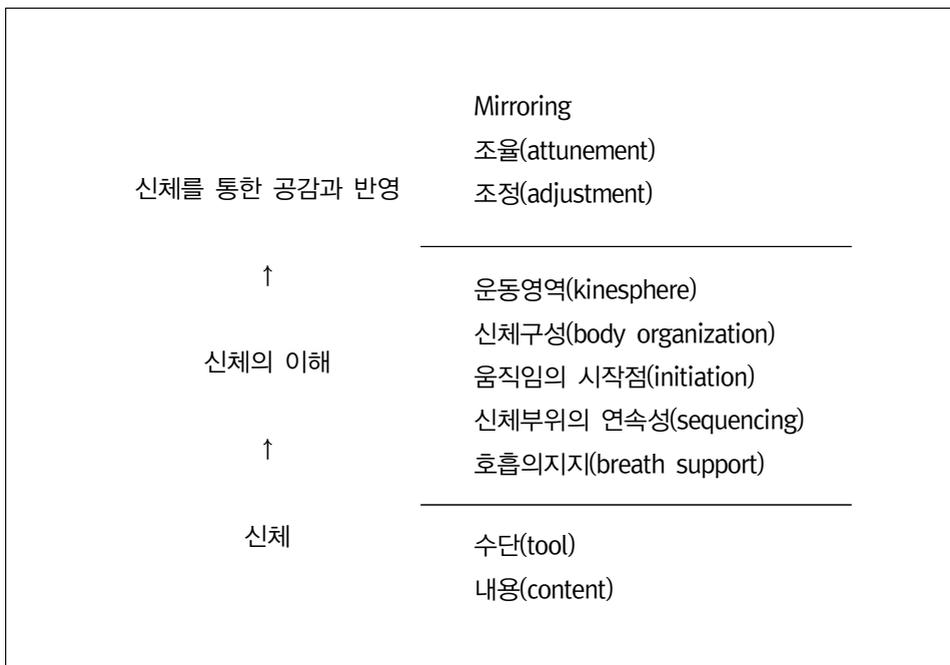
39) 위키백과사전(<http://ko.wikipedia.org>)

40) 한국일보(2013. 09. 11). 청소년 자살률 10년새 57%...증가율 OECD 2위. 정승임 기자.

41) 박수경, 문정민(2011). 치유적 환경을 위한 공간디자인 연구경향에 관한 연구. 한국실내디자인학회 논문집, 20(4), 21-28.

측면에서 소통과 공감과 치유의 기능을 해왔다<sup>42)</sup>. 다음의 그림은 김나영(2010)의 인간중심치료에서의 신체를 통한 공감에 대한 고찰에 대한 연구를 종합정리하여 재구성한 것이다. 따라서 학교체육에서 치유의 도구로서 무용 요소의 적용은 매우 적절할 것으로 판단된다.

치유는 아동·청소년에게 나타나는 다양한 문제를 감소시킬 수 있는 중요한 접근이다. 치유에 대한 개념을 적극적으로 수용하고 이에 대한 실증적 가치들의 입증을 통해 학교체육의 미래 가치를 발전시켜 나갈 수 있을 것이다.



[ 신체를 통한 공감형성의 개념도 ]

42) 김나영(2010). 인간중심치료에서의 신체를 통한 공감에 대한 고찰. 한국심리치료학회지, 2(2), 87-96.



## 4 학교체육 가치 플랫폼 변화를 위한 과제

한 사회가 형성하는 문화의 가치는 한 사회집단이 다른 사회집단으로부터 구분되어 질 수 있는 집합적인 특성을 지닌다. 즉, 문화의 가치는 개인의 특성이 아닌 동일한 교육과 생활경험에 의해 조건화된 수많은 사람들의 집단적 특성으로 정의할 수 있다. 학교체육의 가치는 문화적 가치에 포함되어 있으며, 문화적 가치는 사회에서 추구하는 가치와 맞닿아 있으므로 학교체육에 대한 가치를 형성하는 것은 미래 스포츠문화에 대한 태도와 가치형성에 영향을 미친다.

따라서 학교체육의 가치 발전은 매우 의미 있고 중요하며, 가치 플랫폼의 변화를 통해 학교체육의 가치를 지속적으로 발전시켜 나가야 할 것이다. 이를 위한 과제로 가치생성의 틀로 제시된 정책적 가치와 실증적 가치가 가치를 생성하는 플랫폼으로서 어떠한 노력이 필요한 지 살펴보았다.

### 1) 정책적 가치의 지속성 추구

앞에서 학교스포츠클럽의 정책적 가치에 대한 분석을 통해 정책적 핵심가치를 도출하고 2007년부터 2014년까지 시간적 가치의 변화를 살펴보았다. 그 결과 학교스포츠클럽 정책적 가치의 특성은 교육부가 초·중·고등학교 학생의 체육·예술교육을 강화하면서 강조해왔지만 2015년 관련 예산은 줄어 들었다<sup>43)</sup>. 즉, 학교스포츠클럽의 긍정적인 가치 목표를 달성하기 위한 다양한 수단적 가치로서 예산지원이 가장 핵심적인 가치였다. 사회적 가치가 변화하면 정책적 가치도 변화할 것이다. 따라서 지속적인 정책적 지원이 요원할 수 있으며, 앞으로 예산감소에 대한 문제가 대두될 가능성이 높다. 관련 예산이 감소될 가능성이 높고, 사회의 다른 가치가 강조되면서 형평성이 제기될 수 있기 때문이다.

하지만 이미 예산 관련된 문제로 인해 초·중등 스포츠강사들의 대량해고 문제가 수면위로 떠오르고 있다<sup>44)</sup>. 정책이 안정화되기까지 지속적인 정책적 지원과 노력이 필요하다. 따라서 학교스

43) 김재홍(2015년 3월 1일). 교육부 체육·예술교육 활성화 예산 ‘반토막’. MBC뉴스, [http://imnews.imbc.com/news/2015/society/article/3658620\\_14729.html](http://imnews.imbc.com/news/2015/society/article/3658620_14729.html)

44) 동아일보(2014년 9월 18일). 서울시교육청 “스포츠 강사비 감축” ...일선학교 “계약 다 마쳤는데 황당. 임현석 기자.

포츠클럽은 자율성을 띠면서 활성화를 꾀하는 효율적인 수단적 가치를 추구해야 할 것이다.

또한, 정책적 가치의 시간적 연결성은 낮은 것으로 나타났다. 낮은 연결성은 개발된 크고 작은 정책이 시간적으로 지속되지 않는다는 것으로, 즉, 자주 변화한다는 것이다. 하지만 자주 변화하는 정책은 정책의 현장정착을 저해하므로 정책의 성공에 부정적인 영향을 미친다.

따라서 학교스포츠클럽 정책이 성과를 이루기 위해서는 어떤 수단적 가치를 추구해야 할지, 어떠한 가치의 연결성을 가져가야 할지에 대한 고민을 통해 핵심적인 가치를 지속적으로 연결해 나가는 노력이 필요한 시점이다.

학교체육은 사회·환경의 변화를 수용하여 사회적 요구에 부합하는 새로운 가치 플랫폼을 형성해 나가야 하며, 이를 위해 합리적인 정책의 수단적 지속성이 뒷받침 되어야 할 것이다.

## 2) 실증적 가치의 다양한 관점 반영

학교체육 가치 플랫폼의 변화를 지속시키기 위해서 실증적 가치는 학교체육으로 생산되는 다양한 가치를 끊임없이 찾아내어 정책적 가치와 소통을 해야 한다. 따라서 학교스포츠클럽 참여로 나타나는 현상에 대한 다양한 관점과 새로운 접근 전략이 필요하다. 예를 들면 참여행동에 대한 참여자의 속성, 사용결과 등 개인의 가치를 어떻게 인식하고 연결되어 있는지에 대한 인지구조를 분석할 필요가 있다. 즉, 학교스포츠클럽 참여자들의 능동적 성향을 파악하여 그들이 왜 학교스포츠클럽에 참여하는지, 친구들과 부모님들에게 참여경험의 결과가 어떻게 파급되어 가는지 확산되는 과정을 파악하는 것이 중요하다.

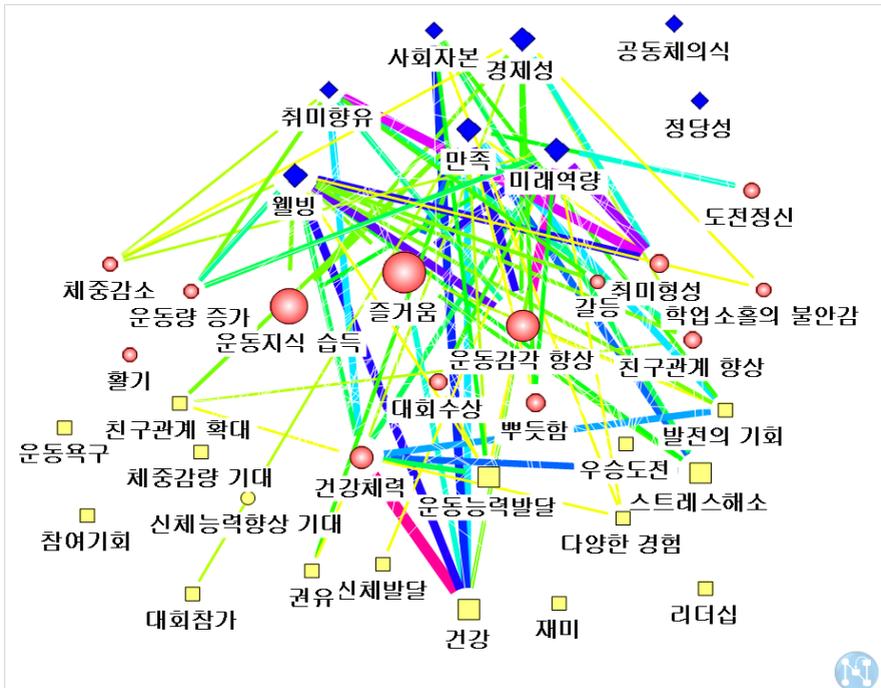
가치연구에서 가치체계는 목적적 가치와 수단적 가치(Rokeach, 1973)로 중요성의 가치를 순서화 하여 이 가치에 준거하여 행동을 나타낸다. 즉, 가치체계를 탐구하기 위한 개인의 가치결정을 위한 이론적 틀로서 수단목적 사슬(Mean-end Chain)이론을 적용할 수 있는데 이 이론은 스포츠나 여가활동에 참여하기 위한 결정조건으로 이해하는데 있어서 유용한 것으로 알려져 있다<sup>45)</sup>.

이와 같은 맥락에서 차은주와 김영재(2015)는 이와 같은 수단목적 사슬이론을 적용하여 사용자 가치체계를 살펴보기 위한 방법으로 래더링(laddering)<sup>46)</sup> 기법을 적용하여 가치체계도(HVM;

45) Gutman, J. (1982). A means-end chain model based on consumer categorization processes. *The Journal of Marketing*, 60-72.

46) 래더링 기법은 참여자가 어떤 프로그램(제품)에 대해 느끼는 생각과 선택 이유에 대한 심층적 자료를 추정해 내는 방법이다.

hierarchical values map)를 분석하였다. 다음의 그림은 학교스포츠클럽 참여행동에 대한 가치체계를 파악하기 위한 것이다. 직간접적으로 연결된 가치 사슬을 분석하여 학교스포츠클럽 참여행동의 최종 가치를 추구하는 경로(path) 즉, 가치체계도를 개발한 사례이다<sup>47)</sup>.



[ 학교스포츠클럽 가치체계도 ]

Threshold Min10-Max39: Showing links 22/169(13%)

\* □=속성(A), ○=결과(C), ◇=가치(V)

출처: 차은주, 김영재(2015). 학교스포츠클럽 참여행동의 가치체계 분석: MEC이론과 래더링 기법. 한국체육과학회지, 23(4), 51-64.

사실 정책적 가치와 실증적 가치의 소통이 잘 일어나려면 정책적 가치로 추구되는 가치에 대한 실증적 가치를 확보하는 노력이 뒤따라야 한다. 이러한 실증적인 자료는 학생들의 가치체계를 객관적으로 확인할 수 있는 자료이므로 소비자(학생)의 가치체계를 연계시키는 정책적 가치와 소통이 이루어질 수 있음을 알 수 있다. 따라서 소통, 공감, 치유의 키워드를 통해 실증적 가치에 대한 다양하고 새로운 관점을 적용해나가는 노력이 필요하다.

47) 차은주, 김영재(2015). 학교스포츠클럽 참여행동의 가치체계 분석: MEC이론과 래더링 기법. 한국체육과학회지, 23(4), 51-64.

그동안 급속한 사회의 발달로 사회적 가치의 변화가 일어났으며, 그에 따라 체육에 대한 가치 재정립의 필요성이 대두되었듯이<sup>48)</sup>, 학교체육에서도 전통적인 가치에서 새로운 가치를 추구하는 교육과정의 변화가 일어났다. 또한 미래 사회 환경의 변화는 가치의 변화를 주도할 것이며 소통, 공감, 치유의 키워드는 우리 사회의 중요한 가치로 제시되고 있으므로 이 세 가지의 소통, 공감, 치유의 키워드를 중심으로 미래 학교체육 가치 플랫폼의 전환이 필요하며 이에 따른 학교체육 가치의 새로운 변화가 예고된다.

48) 안용규, 김홍식(2009). 체육철학: 체육의 가치 담론과 자연주의 오류. 한국체육철학회지, 17(4), 173-188.



## 학습권 보장제와 공부하는 학생선수



## 요 약

공부하는 학생선수 육성을 위한 ‘학습권 보장제’ 운영과 성과를 탐색하고 이를 운동부 문화로 정착시키기 위한 행정적 기틀을 마련하여야 한다. 이를 위해 ‘온라인 학생선수 관리 시스템’의 활용을 통하여 학생선수의 인적사항, 체력, 기록, 학교생활에 관련된 사항을 관리하고, ‘기초학력 보장 프로그램’을 운영하여 최저학력 기준미달 학생들에게 사이버 가정학습과 보충수업을 제공해 주어야 한다. 또한 ‘전문상담센터’ 및 ‘멘토링 프로그램’을 활용하여 학교생활전반에 대한 방향제시와 상급학교로의 진학을 입학부터 졸업까지 진학지도 및 학습지원이 병행되어야 할 것이며 무엇보다도 학습지원 프로그램은 ‘스포츠 붐 조성’을 통한 운동부 인식 변화’를 바탕으로 운영되어야 한다. 학습권 보장에 따른 3년간의 학생선수 변화를 보면 정규수업시간의 학습태도가 꾸준히 향상되었고 수업에 참여하는 시간 또한 3년 전보다 많아진 것으로 나타났다. 학년이 올라갈수록 정해진 연습시간 이외에도 추가적인 연습시간이 늘어나고 있었지만 학업과 운동을 병행하는 현실 속에서도 학생선수들은 스스로 느끼기에 경기능력이 향상되고 있다고 인지하여 ‘공부하는 학생선수’ 문화는 점진적으로 정착되고 있다고 말할 수 있다.





## 제 2 장

### 학습권 보장제와 공부하는 학생선수 1)

김종성 (연구전담교수)

#### 1 학습권 보장제 운영에 따른 3년간의 변화

본 장에서는 2011년 3월 ‘학교체육법안’ 제정 이후 2012년부터 2014년까지 3년간의 학생선수 학업성적, 학교생활 문화, 운동부 문화 변화를 구체적으로 분석하여 제도의 실효성과 긍정적인 변화들을 탐색하고 문제점 또한 파악하여 그에 따른 개선방안과 과제를 제시해 보고자 한다.

서울, 경기, 인천지역 동일한 중학교 학생선수들의 3년간 학업성적과 학교생활, 문화의 변화를 파악하기 위하여 2012년도 1차, 2013년도 2차 설문대상에 비해 2014년 3차 설문 당시에는 학생선수들의 부상, 전학, 학교일정상의 문제, 중도포기 등의 사유로 인하여 최종적으로 61명의 학생선수를 연구대상으로 선정하였다. 학생선수들의 변화된 부분들은 아래와 같다.

1) 이 글은 중앙대학교 학교체육연구소(2015)의 ‘신한국형 학교체육모형 개발 및 평가’ 2단계 1차년도 보고서의 내용과 한국체육학회지 54(3), 한국체육과학회지 24(4) 연구 논문을 발췌하여 재구성하였다.



## 1) 2012, 2013, 2014 학교생활 문화의 변화

### 『 학습권 보장제 적용 이후 나타난 학교생활 문화의 변화 』

- 정규수업시간의 학습태도가 3년간 꾸준히 향상되었고 수업에 참여하는 시간 또한 2012년보다 많아졌다고 나타남
- 학생선수들 스스로가 느끼기에도 학업성적도 꾸준히 향상되고 있으며, 수업내용에 대한 이해도 또한 향상되고 있음
- 학생선수로서 학교생활의 만족도와 공부와 운동 병행에 관한 자신감 형성에 관하여는 점진적으로 낮아지는 것으로 나타났음
- 수업시간에 반장, 위원 등의 기회 제공 여부도 크게 높아져 '선수'가 아닌 '학생'으로의 문화가 정착되고 있음을 알 수 있음

### [ 3년간의 학교생활 문화 변화 ]

구분	2012년 (당시 1학년) (M±SD)	2013년 (당시 2학년) (M±SD)	2014년 (당시 3학년) (M±SD)
정규수업 참여도 여부	4.22±1.65	4.73±1.45	4.55±1.48
정규수업 학습태도 여부	4.33±1.41	4.40±1.38	4.80±1.40
정규수업 학습내용 이해도 여부	3.93±1.20	4.76±1.43	4.55±1.84
학업성적 향상도 여부	3.40±1.33	3.47±1.50	3.83±1.46
학생선수로서의 학교생활 만족도 여부	5.02±1.25	5.89±1.32	4.70±1.26
공부와 운동 병행에 관한 자신감 형성 여부	4.73±1.24	4.84±1.37	3.57±1.53
개별학습(학원, 과외 등) 참여 여부	4.13±1.43	4.74±1.44	4.07±1.16
시합 전(10일) 수업 참여 여부	2.21±1.60	4.22±1.41	4.43±1.49
시합 후 수업 참여 여부	4.97±1.32	4.95±1.36	4.75±1.31
기초학력프로그램 제공 여부	5.24±1.07	4.94±1.25	3.07±1.68
같은 반 친구들과의 활동시간 증가 여부	4.77±1.21	4.89±1.32	4.40±1.42
친구들과의 교우관계 형성 여부	5.27±1.03	4.94±1.25	4.49±1.32
쉬는 시간 친구들과의 활동시간 증가 여부	4.51±1.44	4.77±1.42	4.68±1.38
역할분담(반장, 위원 등) 기회 제공 여부	2.79±1.66	4.40±1.49	3.75±1.70

## 2) 2012, 2013, 2014 운동부 문화의 변화

[ 3년간의 운동부 문화 변화 ]

구분	2012년 (당시 1학년) (M±SD)	2013년 (당시 2학년) (M±SD)	2014년 (당시 3학년) (M±SD)
운동부내 면학 분위기 조성 여부	4.44±1.52	4.73±1.44	4.55±1.71
운동부실(기숙사) 환경에 대한 만족 여부	2.67±1.69	4.72±1.44	4.25±1.86
운동기구(용품) 환경에 대한 만족 여부	2.86±1.48	3.95±1.29	4.63±1.61
운동장 조명시설에 관한 만족 여부	3.98±1.63	4.37±1.48	4.55±1.79
운동부 활동(연습)시간의 변화 여부	4.62±1.29	4.79±1.42	3.32±1.68
지도자의 학습(공부)에 대한 관심 여부	4.57±1.33	4.78±1.42	3.93±1.56
훈련계획 및 지도방법 개선노력 여부	4.13±1.49	4.67±1.47	3.63±1.60
기존 과잉훈련 방식에서의 탈피 여부	2.48±1.40	4.64±1.42	4.02±1.75
경기능력 향상 여부	3.64±1.31	3.56±1.50	4.64±1.28
운동부 활동(연습) 이외의 개인훈련 여부	3.47±1.55	4.53±1.50	4.47±1.54
학업에 대한 부담으로 중도포기 친구 유무	2.57±1.54	4.75±1.43	4.18±1.92
학업이 미래에 제약을 주는가에 관한 여부	2.65±1.52	4.59±1.59	3.43±1.79

### 『 학습권 보장제 적용 이후 나타난 운동부 문화의 변화 』

- 운동부 내부의 면학 분위기가 점진적으로 나아지고 있음
- 운동부실과 기숙사 환경, 운동기구, 용품, 조명시설에 관한 만족도는 높아지는 추이를 보이고 있음
- 지도자의 학생선수 학업에 대한 관심은 학습권 보장제 도입 직후인 2012년 당시보다 낮아지고 있는 것으로 나타남
- 학년이 올라갈수록 정해진 연습시간 이외에도 추가적인 연습시간이 늘어나고 있었지만 학업과 운동을 병행하는 현실 속에서도 학생선수들은 스스로 느끼기에 경기능력이 향상되고 있다고 인지함



## 3) 2012, 2013, 2014 학업성적 변화

[ 3년간의 중간, 기말고사 학업성적 변화 ]

구분	2012년 (당시 1학년) (M±SD)	2013년 (당시 2학년) (M±SD)	2014년 (당시 3학년) (M±SD)
1학기 기말고사 성적변화	50.00±14.02	50.23±14.99	49.02±13.33
2학기 중간고사 성적변화	48.85±13.14	48.89±13.80	49.75±15.38

2012, 2013, 2014 중학교 학생선수들의 3년간 학업성적 변화 추이를 살펴보면 중간, 기말고사 성적 모두 향상되고 있다고 말할 수는 없지만, 1학년에서 3학년으로 학년이 올라감에도 불구하고 성적은 일정 수준 유지되고 있다고 판단된다. 하지만 중간고사 성적변화를 살펴보면 아주 낮은 수준으로 성적이 향상되고 있다는 긍정적인 결과를 볼 수 있다. 이는 공부하는 학생선수 육성이 불가능한 것이 아니고 일반학생과는 다른 학생선수 학력수준에 맞는 맞춤형 학력증진 프로그램의 개발이 필요하다는 점을 알 수 있겠다. 이처럼 본 장에서는 학생선수들의 3년간의 변화를 세 부분으로 나누어 살펴보았으며, 결과는 다음과 같다.

## 『학생선수들의 변화와 시사점』

- 학생선수의 학력 향상 성과
  - ▶ 공부하는 학생선수 육성이 불가능한 것이 아닐 뿐만 아니라 일반학생과는 다른 학생선수 학력수준에 맞는 맞춤형 학력증진 프로그램의 개발이 필요함
- 학교생활에 관한 인식과 태도의 변화
  - ▶ 학년이 올라갈수록 수업내용에 어려움을 느끼고 공부와 운동의 병행에 학생선수들은 학년이 올라갈수록 스트레스를 받는 것으로 판단됨
  - ▶ 따라서 운동부 지도자와 교사들은 이러한 학생선수들의 애로사항을 고려하여 지도·편달하여야 할 것임
  - ▶ 일반학생 친구들과의 교우관계 형성은 3년 전 보다 낮아져 학교 현장에서는 일반학생들과 학생선수들과의 교류를 증진시키려는 노력이 필요함
- 운동부 문화의 변화
  - ▶ 학교체육 진흥법 제정의 3년이 지난 시점에서, 운동부 지도자들의 학생선수 학습권에 관한 더 높은 관심이 필요하다고 판단됨
  - ▶ 학년이 올라갈수록 정해진 연습시간 이외에도 추가적인 연습시간이 늘어나고 있었지만 학업과 운동을 병행하는 현실 속에서도 학생선수들은 스스로 느끼기에 경기능력이 향상되고 있다고 인지하고 있음

## 2 학생선수 학습지원 프로그램 분석과 활용방안

본 장에서는 2015년 현재 전국에서 시행되고 있는 시·도별 학생선수 학습지원 프로그램들을 분석하고, 우수사례를 도출하며, 현장 학교에서 활용할 수 있는 방안과 과제를 제시해 보고자 한다.

필자는 전국의 학생선수 학습지원 프로그램들과 정부의 2010년 ‘선진형 학교운동부 운영시스템 구축 계획’에서 제시한 방안을 바탕으로, 체육교육 관련 분야 전문가로 구성된 전문가 협의회를 통해 프로그램의 필요성과 실효성을 고려하여 우수하다고 판단되는 프로그램들을 도출해 보았다. 또한 전국에서 시행되고 있는 시·도별 학생선수 학습지원 프로그램들을 정책자료, 문헌, 직접조사를 통하여 수집하고 내용을 분석해 보았다.

### 1) 2015 시·도별 학생선수 학습지원 프로그램 실시현황 (교육청)

시도	현황 및 특이사항
서울	학생선수 학습도우미 봉사활동 운영 대학생 멘토링제, 순회 학습도우미 운영
부산	학생선수 학력 신장 프로그램 운영
대구	기초·기본 학력 신장 프로젝트 학습 클리닉 센터 운영 학습상담원·학습코칭단, 학습 바우처제 운영 EBS-수능 연계 T/F팀 운영
인천	전교사와 학생 간 1:1 연결 지도 및 학생 간 멘토링제 운영 기초학력 미달학생 중심 학력향상 캠프 실시
광주	공부하는 학생선수상 확립을 위한 연구학교 운영
대전	공운방 (공부하는 학생운동선수 방과후학교) 운영 기초학력 학습 향상도 평가시스템 운영
울산	대학생 멘토링 수업 실시
경기	교과 학력 미달학생 방과 후 과목당 20시간의 수업 별도 지원 기초학력진단보정시스템, 진단평가, 두드림학교 운영 대학생 교육도우미제 운영



시도	현황 및 특이사항
세종	방과후학교 교육도우미제 운영
강원	언제, 어디서나 공부하는 학생선수 지원을 위한 e-school 구축 및 지원
충북	연구 시범학교 운영(공부하는 선수 시범사업 등)
충남	학생선수 추천 시 학습권 보장제 도달여부 확인 실시
전남	학생선수 스포츠 멘토링 캠프 실시
경남	대학생 멘토링, e 스쿨 시행
제주	기초 학력 과정, 자격증 과정, 인성 과정 운영

## 2) 2015 시도별 학생선수 학습지원 프로그램 실시현황 (학교)

시도	현황 및 특이사항
서울	학생선수 학습도우미 봉사활동 운영 공·참·실 맞춤형학습상담 지원을 통한 배움이 느린 학생 지도
부산	결, 보강 프로젝트, 교과 영역별 수능 대비반 운영 학력 신장을 위한 진로진학지도 프로젝트 학력 신장 프로그램 운영, 학생선수 보충학습
대구	기초학력 향상 지도, 표준화 검사 지원 온라인 기초학력 지원시스템 운영, 기초튼튼 행복학교 운영
인천	교과학습 진단평가 실시, 학생 선수 기초학력 향상반 편성
광주	학생선수관리시스템(SAMS)활용을 통한 학생선수 학력 신장 프로그램 운영
대전	단위학교 별 방과후 학교 운영
울산	대학생 멘토링 프로그램, 기초학력증진 프로그램 운영
경기	방과후 영어 수학 국어 지도 프로그램 운영 방과후학교, 스포피아 운영
강원	학력증진 기초반 운영
충북	‘해맞이 공부방’과 ‘달맞이 공부방’ 운영
전남	공부하는 학생선수 확립을 위한 시범학교 운영
경남	사서교사와 학생의 도서관 활용수업
제주	체육중점학교의 기초학력과정 운영

### 3) 우수 학습지원 프로그램

앞에서 조사된 바와 같이 전국에서 시행중인 프로그램들 중 체육교육 관련 분야 전문가로 구성된 전문가 협의회를 통해 필요성과 실효성을 고려하여 우수하다고 판단되는 프로그램 다섯 가지를 도출해 보았다.

#### 『우수 학습지원 프로그램』

- ▶ 멘토링 프로그램: 학업관리 뿐만 아니라 학교생활전반에 대한 방향제시와 상급학교로의 진학을 돕는 프로그램이라고 말 할 수 있으며 멘토의 대상으로는 주로 교사, 지도자, 자원봉사 대학생들로 구성됨
- ▶ 학생선수 관리 시스템: 인터넷을 활용한 학생선수들의 인적사항(종목, 경기 성적 및 기록), 학교생활(일반 성적, 체력 검사 결과), 자료실(보충지도 자료, 학생 주요 경기일정 등)로 크게 세가지 메뉴로 구성되어 있으며 성적과 체력 추이는 통계를 기반으로 한 표와 그래프로 나타내어 정기적으로 점검이 가능토록 구성된 시스템
- ▶ 기초학력 보장 프로그램: 최저학력 기준미달 학생선수들에게 방과 후 수업과 보충수업, 과제물, 온라인 학습 등을 활용하여 학기당 최소 60시간 이상을 제공해 주는 프로그램이며 최저학력 기준미달 학생들의 프로그램 참여를 의무화 하기도 함
- ▶ 전문상담센터를 통한 학업동기 관리: 학생선수들의 기초학력에 관한 관리와 보장도 중요하지만 무엇보다도 학습에 대한 동기부여가 기본적으로 뒷받침되어야 함. 그러나 학교현장에서는 심리검사나 학업동기검사를 실시하기에는 여건상 제약이 따르므로 각 시도별로 위치한 전문상담센터를 활용하고 있음
- ▶ 스포츠 붐 조성을 통한 학교 운동부 인식 변화: 일반학생들을 대상으로 한 스포츠클럽과 건강달리기 등의 체육활동 이벤트를 통하여 건전한 스포츠 분위기를 조성할 뿐만 아니라 운동부 홍보영상과 교내 방송을 이용한 운동부의 활약상을 보도하여 애교심과 자긍심을 고취시킴



### 『학습지원 프로그램 활용방안과 시사점』

- ‘온라인 학생선수 관리 시스템’의 활용을 통하여 학생선수의 인적사항, 체력, 기록, 학교생활에 관련된 사항을 관리하고, ‘기초학력 보장 프로그램’을 운영하여 최저학력 기준미달 학생들에게 사이버 가정학습과 보충수업을 제공해 주어야 함
- ‘전문상담센터’ 및 ‘멘토링 프로그램’을 활용하여 학교생활전반에 대한 방향제시와 상급학교로의 진학을 입학부터 졸업까지 진학지도 및 학습지원이 진행되어야 할 것임
- 무엇보다도 학습지원 프로그램은 ‘스포츠 붐 조성을 통한 운동부 인식 변화’를 바탕으로 운영되어야 함
- 아무리 우수한 프로그램이 있더라도 학생선수들이 활용할 수 있는 시간을 마련하지 못한다면 프로그램 자체의 의미조차 찾을 수 없게 됨. 제도적으로 연습과 수업시간 이외에 학습할 수 있는 시간을 마련해야 하며, 학사일정 중 중간기말고사와 같은 학생으로서 반드시 참여해야 하는 시기를 정하여 학교 운동부, 교육기관 및 경기주체기관에서 조정해야 할 것임

### 3 학생선수 학업지원 프로그램 개발에 관한 연구

학습권 보장제의 도입과 시행에서 나타난 긍정적인 효과를 지속시키고 이 제도가 실효성을 거둘 수 있도록 학교 현장에서 실제 학생선수들의 학업지원이 이루어 질 수 있는 토대가 마련되어야 하지만 현재 체계적인 학생선수 수업결손에 관한 지원 및 관리 프로그램은 미흡한 실정이다.

따라서 본 장에서는 전문가 델파이 조사를 통하여 ‘공부하는 학생선수’를 만들기 위한 ‘학습권 보장제’의 올바른 정착을 위해 시급히 마련되어야 할 ‘학생선수 학업지원 프로그램’의 개발에 관한 기초자료 수집 결과를 소개해 보고자 한다.

학업지원 및 관리 프로그램이란 중·고교 학생선수의 체계적인 학업관리를 위하여 인적사항, 교과성적, 경기기록, 경기일정 등을 누적·기록할 뿐만 아니라 지도자, 교사, 학부모, 학생선수 간의 의사소통과 정보공유가 인터넷 상에서(모바일 어플리케이션 포함) 이루어지도록 하는 온라인 시스템이다.

프로그램 개발을 위해 학생선수 학습권 보장제 정책에 관한 전문가 14명(유관기관 관계자, 대학 교수, 고등학교 교장, 교감, 교사, 운동부 지도자)을 대상으로 총 3회에 걸쳐 e-mail을 통한 서면조사를 시행하였다. 조사를 통한 전문가들의 응답 내용과 중요도 검증 결과는 다음과 같다.



### 『학업지원 프로그램 개발 시 가장 역점을 두어야 할 부분』

- 학생선수, 학교선생님, 운동부 지도자, 학부모들의 정보 및 콘텐츠에 대한 학교현장의 수요 조사 및 반영
- 휴대폰, 인터넷을 통한 학업지원 프로그램 제공 (접근성)
- 학생선수의 성적 및 기록내용에 대한 보안성
- 학업지원 프로그램 사용의 편리성
- 학생선수들의 흥미유도
- 인성, 학력, 경기력(운동권)을 조화롭게 신장시키도록 고려
- 프로그램 활용 후 피드백이 제공 가능토록 구성
- 선 시범사업 후 확대 적용 (프로그램 개발 보급의 단계적 적용 원칙 준수 요망)
- 일부 메이저(인기) 종목 위주가 아닌 모든 학교의 운동부 와 종목에 적용가능 하도록 고려 (현장 적용성)
- 학생선수 학업 수준과 개인차를 고려한 프로그램 개발
- 다년간의 학업 성취도 분석을 통한 학습 수준 데이터베이스 구축이 가능한 프로그램 개발
- 진로교육과 진로설계에 관한 내용 구성

## 『학업지원 프로그램 개발 시 내용 구성 부분』

- 일일 및 주당 운동시간
- 경기 및 대회 스케줄
- 학교 수업 및 경기 참여 비율
- 경기 성적 및 기록
- 특정 종목별, 지역별, 학년별, 학교별 학업 성취 평균
- 보충수업 자료 및 과제(미참여 수업에 대한)
- 학교 성적(과목별, 학년별)
- 학업 성취 만족도(학생선수)
- 운동 성취 만족도(학생선수)
- 학부모, 지도자, 교사, 학생선수 의견란(게시판)
- 훈련 일정표 (주차별, 월별, 학기별)
- 인성 함양 관련 수업자료
- 대학 입시 자료
- 학생선수 일일 시간표 (학교수업 포함)
- 스포츠 관련 외국어 자료
- 평생 활용 가능한 학업지원 자료실
- 학생선수 학업고충 센터
- 학생선수 프로파일
- 교사 및 지도자의 상담일지
- 보충수업 실시 현황
- 학생선수 취업 및 진로현황
- 체력검사 결과
- 정서 및 행동검사
- 체력검사 결과
- 진로검사
- 학생 및 학부모 학습인지도 검사



『보충학습지도 과목으로 학생선수에게 가장 필요한 과목』

- 국어
- 영어
- 진로교육
- 사회
- 의사소통 능력
- 공간 이해 능력
- 스포츠 심리학
- 감정 조절 능력
- 부상예방과 재활
- 진로교육
- 인간관계론(사회생활 및 대인관계)
- 문서작성 능력
- 독서 지도
- 해당 종목에 관한 개론서

『학업지원 프로그램이 정책으로의 공론화가 되기 위한 과제』

- 학생선수, 학부모, 지도자의 인식변화
- 교육관련 부처(교육부, 문체부, 전교조 등)간의 적극적인 참여와 지원
- 학습권과 운동권(운동 환경 포함)의 공존하는 방향으로 설정
- 학생선수들의 중도탈락 및 졸업 후 진로에 대한 분석
- 운동부 운영상의 문제와 애로사항
- 학업지원을 통한 경기력 향상의 가능성에 관한 당위성 제시
- 학업지원과 학생선수 진로와의 연계된 프로그램 제공
- 학업지원을 인권과 학습권 보장 차원으로 접근
- 장기적인 관점(향후 10년)의 접근 필요
- 현장 적용 가능성 및 실용성 우선 고려
- 학업지원의 프로그램의 홍보

## 『프로그램과 함께 연계되어 활용 가능한 기관, 프로그램, 웹사이트』

- 학생-교사(대학생, 지도자) 1 : 1 맞춤형 멘토링 프로그램
- 사이버 가정학습 교수학습지원센터
- 단위학교 Wee-Class(상담실)
- 학교 밖 청소년 지원센터(서울시 교육청 산하단체, 사회성 함양, 공동체의식 제고 등을 위한 많은 사업 전개 중)
- 각 교과서 출판사에서 제공하는 교육 동영상 사이트
- 정서 건강 관리를 위한 Wee Center

## 『프로그램이 교사와 해당 종목 지도자들에 의해 자발적으로 충실히 시행되기 위한 가장 좋은 방법』

- 지도자, 교사의 인식 전환을 위한 중장기적인 방안 마련
- 진학 및 대입제도의 변경  
(예: 전국대회성적 + 학업성적(일정 성적유지) = 진학)
- 지도자의 계약 조건 개선
- 교사, 학생 간 정규적인 면담시간 배정
- 팀 성적과 학업성적을 바탕으로 한 지도자 평가
- 지도자, 교사에게 금전적 인센티브 제공
- 학생선수 맞춤형 진도 실시 및 학사일정 제공
- 학교 운동부 체계에서 지역 센터 체계로 전환 (지역센터 체계: 각 종목별로 분산된 운동부 지도자를 지역별로 한 장소에 모아놓고 학생들이 시간 배열에 따라 지도자를 선택해 지도받는 체제)
- 인증조건 충족 시 진학 가능하도록 제도 개선  
(예: pass/fail 방식의 이수제로 운영)
- 학교체육진흥법 시행령 일부 개정
- 지도자(선수의 본분)와 교사(학생의 본분)의 분리된 책임 부여
- 운동부 운영을 교육과정 운영의 편제에 포함 (특기적성 교육, 진로진학교육으로 정상적인 교육과정 내에서 운영 될 수 있도록)



『학생선수들이 학업지원 프로그램을 활용하는데 있어 가장 큰 걸림돌이 될 요인』

- 제도적 근거
- 체육특기자 제도
- 학업에 대한 낮은 관심
- 운동으로 인해 부족한 시간
- 원칙(학업지원 프로그램의 활용)을 지키면 손해(경기력 저하)를 본다는 박탈감이나 피해의식
- 대학입시제도
- 학생선수들이 실제로 필요로 하는 학습 콘텐츠의 부재
- 공부하는 학생선수에 대한 선입견 및 인식 부족
- 학생들의 IT 활용 능력

『지도자 및 교사들이 학업지원 프로그램을 활용하는데 있어 가장 큰 걸림돌이 될 요인』

- 지도자들의 과중한 업무량 및 팀 성적에 대한 부담
- 체육특기자 제도
- 교사들의 과중한 업무량
- 대회 성적 중심의 상급학교 진학 제도
- 공부하는 학생선수에 관한 지도자의 관행적 인식 부족  
(왜 프로그램을 활용해야 하는지 철학적 해답의 부재)
- 일반학생 중심의 학교 교육과의 괴리
- 지도자의 경기 실적을 바탕으로 한 재계약 요건 개선
- 학생선수들과의 소통과 지도방향 문제
- 보충수업의 낮은 수당

학업지원 프로그램은 교과목 이외에도 중도탈락과 운동을 그만두었을 경우 진로전환에 대비하여 스포츠 산업과 체육 현장을 중심으로 한 진로교육이 반드시 포함되어야 한다. 또한 ‘공부하는 학생선수’의 개념은 단순한 정책과 제도를 뛰어넘어 인식과 문화의 변화를 요구하는 개념이기 때문에 단기적인 계획을 뛰어넘어 장기적인 안목과 초등학교를 출발점으로 한 연구와 개발이 필요하다. 표준화 된 학업지원 프로그램과 운동부 관계자를 포함한 학생선수를 위한 포털 사이트 구축이 필요하다고 사료된다.

## 4 운동부 일정관리에 관한 정책 제언

현재 체계적인 학생선수 수업결손에 관한 지원 및 관리 프로그램은 미흡한 실정이다. 또한 학생선수들이 학생으로서 학기 중 가장 중요한 시기인 중간·기말고사 시험기간 도중에도 시험이 이루어지는 경우가 빈번히 발생하고 있는 것이 현실이며, 미국(NCAA)의 경우 경기일정은 물론 학생선수 리크루팅 기간도 학사일정을 고려하여 치밀하게 짜여진 운영 일정표를 제시하고 있다.

따라서 본 장에서는 델파이 조사를 통하여 ‘공부하는 학생선수’를 만들기 위한 ‘학습권 보장제’의 올바른 정착을 위해 시급히 마련되어야 할 ‘운동부 일정에 관한 가이드라인’의 개발에 관한 기초자료를 제시해 보고자 한다. 운동부 일정 가이드라인이란 학생선수들의 학습권 침해를 막기 위하여 대회 및 리그일정이 학교의 중요한 학사일정과 겹치지 않도록 각 학교 운동부 및 경기주체기관에서 학생선수들의 학업지원이 원활히 유도될 수 있는 운동부 운영 일정에 관한 가이드라인을 말한다.

이에, 학생선수 학습권 보장제 정책에 관한 전문가 14명(유관기관 관계자, 대학 교수, 고등학교 교장, 교감, 교사, 운동부 지도자)을 대상으로 총 3회에 걸쳐 e-mail을 통한 서면조사를 시행하였다. 조사를 통한 전문가들의 응답 내용과 중요도 검증 결과는 다음과 같다.

### 『시험일정과 겹치더라도 학사일정 중 반드시 참여해야 하는 시기』

- 중간고사 (1차 지필고사)
- 기말고사 (2차 지필고사)
- 중간, 기말고사 모두
- 창의적 체험활동
- 모든 정규 수업
- 중간, 기말고사 앞뒤로 2주간
- 수학여행
- 소풍
- 체육대회



『시합에 나가게 되었을 때 이행하지 못한 일정에 관한  
대비책 혹은 보충 할 수 있는 방법』

- 재시험 실시
- 시험 후 동일 과정 진행 (필수 요건: ‘시험 기간에 동일하게 공부’ -> ‘시험 시간에 동일하게 시험지 풀기’ -> ‘열심히 푼 문제들에 대해, 결과로써 평가 받기’)
- 온라인 수업 이수 (학습일지 제출)
- 운동부 전용 집중수업 개설
- 교육청(혹은 교육지원청) 차원에서 결손 학생들의 보충수업 진행
- 정기 고사 불참 시 점수를 부여하지 않는 등의 강력한 제재 마련
- 학교차원에서의 보충수업 진행
- 보충 연수 체계 구축(운동부 지도자의 관리 하 실시)

『운동부 운영 일정에 관한 가이드라인을  
제도나 체육정책으로의 공론화 시킬 수 있는 방법』

- 학생선수 일정을 고려한 별도의 학사일정 제공
- 현재 교육부와 대한체육회에서 시행중인 각종 ‘종합대회 예고제’ 구체화
- 운동부 지도자, 학부모, 학생, 협회 관계자, 교육청 및 교육부 관계자가 참여하는 공청회 개최
- 모든 학교 운동부 스케줄(운동시간과 시업일정)에 대한 일괄적 관리 (예: 교육부 주관 관리)
- 학교운동부의 교육적 가치를 적절히 관리하기 위한 전담 조직 개설
- 학업과 경기력의 공존을 고려한 정책 개발
- 공부하는 학생선수 인식 전환 운동 전개
- 사례(문무를 겸비한 성공 인물들 소개 등) 교육광고
- 의식제고(학업이 사람에게 주는 가치, 학업을 포기하고 운동에만 전념했을 경우 발생하는 좋지 않은 상황 등) 교육광고
- 학생선수 학부모 초청 연수회 개최
- 학업 성취도 부분에서 칭찬 및 수상 제도(예: ‘올해의 공부하는 학생선수상’)
- 모든 가맹경기단체가 준수 가능한 학생선수 관리 규정 제정
- 연간 각종 대회 일정표 제시
- 근본적인 문제 해결(방과 후 시설 활용 문제, 지도자 여건 문제)
- 봄, 여름, 가을, 겨울을 나누어 연휴 기간을 주어 운영하는 학사일정 제시
- 진급 및 진학에 관한 현실적인 제도를 초등학교부터 시행
- 학교체육진흥법 개정을 통한 학생선수 학습권 보장 조항(규정) 신설

『대회일정이 학사일정 중 중요한 시기와 겹치지 않게 할 수 있는  
가장 효과적인 방법과 지침』

- 학생선수 일정을 고려한 별도의 학사일정 제공
- 종목별 협회와 학교 측의 사전 협의와 조율
- 정기고사 기간에 시험 일정을 잡는 해당 협회 패널티 부여
- 학교 차원에서 주요 학사일정 참여하지 않는 학생선수들에 대한 제재 방안 마련
- 금요일 오후에 시험과 리그 운영
- 방학 중 시험과 리그 운영
- 주말 중 시험과 리그 운영
- 시험과 대회 수 축소
- 학생선수 대회 출전 횟수를 제한
- 교육부와 문체부에서 학생선수의 학사일정을 고려한 경기단체의 대회 개최 가이드라인 마련(필수 참여 학사일정 지정)

학사일정과 겹치더라도 학사일정 중 수학여행, 체육대회, 소풍 등과 같은 학생으로서의 수업 외 활동에도 반드시 참여해야 한다는 전문가 의견이 많았으며, 이는 ‘학습권’의 개념을 넘어 ‘학생으로서의 권리’ 또한 보장하여야 한다고 생각된다. 또한 ‘대회일정이 학사일정 중 중요한 시기와 겹치지 않게 할 수 있는 효과적인 방법과 지침’으로 교육관련 부서의 정책보다도 학교차원에서 자발적으로 학사일정에 참여하지 않는 학생선수들에 대한 제재 방안을 마련해야 할 것이다. 진학에 관한 현실적인 제도를 초등학교부터 시행해야 하며, 학교체육진흥법 개정을 통한 학생선수 학습권 보장 조항(규정)을 신설해야 해야 하겠다.



## 학생선수를 위한 진로교육의 현황과 과제



## 요 약

보건복지부에서는 2015년 “행복한 아동, 존중받는 아동”을 비전으로 하는 「제1차 아동 정책기본계획(‘15~’19)」을 발표하였다. 특히 아동의 권리유형(생존권, 발달권, 보호권, 참여권)별 주요 정책과제 중 발달권 보장을 위해 초·중·고등학생을 대상으로 한 ‘맞춤형 진로 교육’을 정책과제로 제시하고 있다. 이러한 정책은 국가의 미래를 짊어지고 나갈 청소년들의 밝은 미래를 설계하는데 많은 도움을 줄 수 있는 반가운 정책들이다. 그러나 이러한 정책의 혜택이 학생선수들과 같이 특수한 상황에 놓여 있는 청소년들에게 까지 전달될 수 있을지는 의문이다. 학생선수들이 진로와 관련된 문제를 해결하고 올바른 진로를 선택하기 위해서는 자신의 적성, 흥미, 성격 등에 대한 이해와 직업에 대한 올바른 가치관 및 태도를 갖출 필요가 있다. 그러나 학생선수들을 대상으로 실제적이고 현장성 있는 진로교육을 위한 콘텐츠나 진로교육을 위한 정보는 부족한 상황이다. 본 원고는 이러한 고민에서 시작되었다. 학생선수에 대한 수요는 상급학교로 진학함에 따라 선수생활을 계속할 수 있는 기회가 줄어들 수밖에 없는 피라미드 구조를 갖고 있다. 이러한 현실에서 학생선수들이 중도에 운동을 그만 두더라도 자신에게 적합한 진로를 찾는 데 도움을 줄 수 있는 방향에 대해 고민하게 되었고 이러한 고민과정을 본 원고에 담았다. 구체적으로 먼저, 학생선수들의 진로실태와 문제점을 짚어보았고, 학생선수들이 진출할 수 있는 체육 분야의 직업에는 어떠한 직업들이 있는지를 살펴보고 학생선수들에게 자신의 흥미와 적성에 적합한 직업 유형이 무엇인지 안내하기 위한 검사도구개발의 방향성에 대해 논의하였다.





# 제 3 장

## 학생선수를 위한 진로교육의 현황과 직업 탐색 1)

방신웅 (연구전담교수)

### 1 학생선수의 진로교육 현황

#### 1) 진로교육관련 정부정책

2013년 정부에서는 국정과제 실천계획을 발표하면서 경쟁 중심의 학교환경을 탈피하고 사회가 요구하는 역량을 갖춘 인재를 양성하기 위하여 학생들의 다양한 역량 계발을 지원하는 교육을 추구할 것임을 밝힌바 있다. 이러한 교육기조 아래 ‘학생 맞춤형 진로설계 지원’을 국정과제로 선정하고 진로상담과 직업체험 기회 확대를 통한 진로탐색을 지원하고, 소질과 적성에 맞는 진로선택 역량을 강화하기 위한 프로그램을 운영할 것임을 밝힌바 있다. 구체적으로 2014년까지 모든 중·고등학교에 진로진학상담 교사를 배치하고<sup>2)</sup>(그림 1), 커리어넷(www.career.go.kr)을 통해 진로심리검사 서비스를 제공하고 있다. 커리어넷은 한국직업능력개발원이 교육과학기술부로부터 위탁받아 1999년부터 운영하고 있는 종합진로정보망으로 학과 및 직업정보, 진로심리검사, 사이버 진로상담, 진로심리검사, 커리어플래너, 진로교육자료 등의 서비스를 제공하고 있다(그림 2). 진로심리검사 서비스는 초·중등용 2종(고, 저학년)과 중·고등용 4종(직업흥미검사, 진업적성검사, 직업가치관검사, 진로성숙도검사)으로 총 6종으로 구성된다.

1) 본 내용은 중앙대학교 학교체육연구소 2단계 1차 년도 연구수행결과의 내용을 토대로 재구성 하였음.

2) 교육부(2013). 2014년도 진로진학상담교사 충원계획

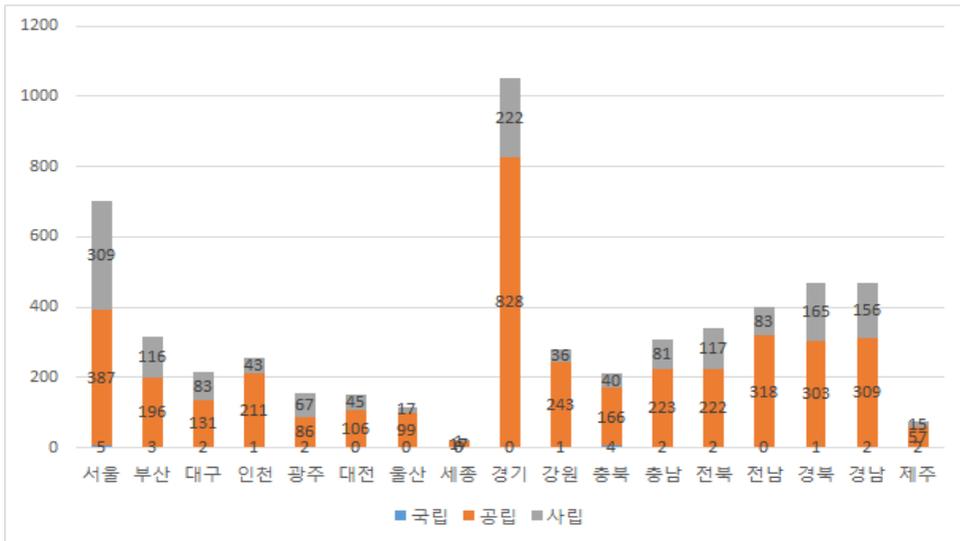


그림 1. 시·도별 진로진학상담교사 배치현황(2014.3월)



그림 2. www.career.go.kr 홈페이지

2015년도에도 보건복지부에서 “행복한 아동, 존중받는 아동”을 비전으로 하는 「제1차 아동 정책 기본계획(‘15~’19)」을 발표하였다. 아동정책기본계획은 5개 부문, 16개 중점과제, 158개의 세부과제로 구성되는데 아동의 권리유형을 생존권, 발달권, 보호권, 참여권의 다섯 가지 권리유형으로 구분하고 각 권리 유형별 정책과제를 제시하고 있다. 각 권리 유형별 정책과제에서 진로교육과 관련하여 특히 주목 할 부분은 아동의 발달권 보장을 위한 주요정책과제로 초·중·고등학생을 대상으로 한 ‘맞춤형 진로 교육’ 과제를 제시하면서 직업교육의 현장성을 강화하기 위해 노력하고 있다는 점이다. 아동 정책기본계획에 포함된 진로교육 정책에 따르면 개인의 진로를 창의적으로 설계하고 지역사회에 기여할 수 있는 진로교육 제도 구축 및 프로그램 개발과 고교 직업교육의 현장성 강화 및 기회 확대를 주요 의제로 설정하고 있다.

개인의 진로를 창의적으로 설계할 수 있는 진로교육 제도 구축 및 프로그램 개발을 위하여 진로교육법 제정을 통해 진로교육의 체계적 지원 근거를 마련하고 교사의 진로상담 능력 강화와 온라인 진로설계 지원 시스템 구축을 골자로 하는 개인 맞춤형 진로설계 지원 프로그램을 운영할 계획을 밝히고 있다. 또한 고교 직업교육의 현장성 강화 및 기회 확대를 위해서 산학일체형 도제학교<sup>3)</sup>를 시범도입하고 국가산업단지를 중심으로 확대 추진할 계획이며, 고교 입학부터 취업을 보장 받고, 미래 직업과 연계된 맞춤형 직업교육을 통해 숙련기술인으로 성장하는 ‘취업보장형 고교·전문대 통합교육 육성사업 추진’을 검토함과 동시에 일반고 학생의 직업교육을 위해 위탁직업 교육기관을 전문대, 폴리텍대, 기술교육원 등 다양한 채널로 확대할 계획이다.

이처럼 정부가 진로교육 정책을 지속적으로 확대해 가는 것은 국가의 미래를 이끌어갈 청소년들을 위한 바람직한 투자라 할 수 있다. 그러나 이러한 진로교육 정책에 있어서 학생선수들에 대한 고려가 부족하다. 이는 국가의 교육정책을 수립하는데 있어서 모두를 고려해야하는 국가 정책과제의 특성 때문에 학생선수라는 특정한 집단을 위한 별도의 정책과제를 기대하는 것은 지나친 욕심일지도 모르겠다. 그러나 학생선수들은 일반학생과 달리 특수한 교육환경에 놓여있다. 학생선수들은 과거보다 나아지고는 있으나 여전히 학교생활에서 하루일과의 많은 시간을 운동부 활동에 할애하고 있으며 때문에 일반학생들에게 주어지는 진로교육 프로그램에 참여할 수 있는 기회를 놓치는 경우가 많다. 이러한 측면에서 학생선수는 국가적 차원에서 이루어지는 진로교육 프로그램의 소외계층이라 할 수 있을 것이다. 따라서 학생선수의 이러한 상황적 특수성은 학생선수를 위한 진로교육 프로그램이 필요한 이유 중에 하나라 할 수 있을 것이다.

3) 장기간에 걸쳐 체계적으로 기업 현장, 교육훈련기관 등에서 교환적(alternating)인 교육이 이루어지는 독일·스위스 도제교육을 국내 현실에 맞게 도입한 제도



중앙대학교 학교체육연구소(2013)<sup>4)</sup>는 학생선수의 진로교육의 필요성을 우리사회의 시대적 요구이자 학생선수가 자신의 진로에 대해 합리적으로 선택할 수 있도록 하기 위해 필요하다고 주장하면서 학생선수의 진로개발 역량을 증진시킬 수 있는 진로교육 내용의 체계화가 필요하다고 하였다. 특히, 학생선수를 위한 진로교육 프로그램은 보편성과 특수성을 고려하여야 한다고 주장한바 있다. 여기서 보편성은 일반학생과 동일한 수준의 진로교육과 체험을 제공함으로써 다양한 진로설계 및 선택이 가능하도록 하는 것을 의미하며, 특수성은 체육 분야의 관심과 적성을 고려하여 자신에게 가장 적합한 체육 분야의 진로를 스스로 탐색, 설계, 선택할 수 있는 콘텐츠를 제공하는 교육을 의미한다. 다시 말하면 보편성은 학생선수를 위한 진로교육 시스템을 ‘어떻게’ 구축할 것인가의 문제라면 특수성은 학생선수를 위한 진로교육 프로그램에서 ‘무엇을’ 제공할 것인가의 문제라 할 수 있다. 학생선수의 진로개발 역량을 증진시키기 위해서 무엇보다 시급한 과제는 학생선수를 위한 진로교육 프로그램에서 ‘무엇을’ 제공할 것인가에 대한 진로교육 내용의 체계화가 부족하다는 점이다. 왜냐하면 진로교육 사이트를 구축하거나(예: [www.career.go.kr](http://www.career.go.kr)) 진로교육법 제정과 같은 제도화를 통해 진로교육의 기회의 보장은 가능하지만 ‘무엇을’ 제공할 것인가에 대한 준비가 없다면 다양한 진로교육 시스템이 구축된다 할지라도 내용이 없는 껍데기에 불과하기 때문이다. 따라서 학생선수들로 하여금 학생선수로서 운동을 지속할 수 없는 상황에 직면하게 될지라도 체육 분야에서 자신의 적성과 흥미를 발현할 수 있도록 체육 분야의 다양한 진로 방향에 대해 안내할 수 있는 학생선수를 위한 진로교육 콘텐츠의 개발이 필요하다.

학생 맞춤형 진로설계 지원을 위한 다양한 정책들이 실현되면서 일반학생을 위한 진로교육 시스템이 구축되어 가고 있음에도 특수한 교육환경에 놓여있는 학생선수들은 이러한 혜택에서 상대적으로 소외되고 있다. 또한 학생선수들이 중도에 운동을 그만두게 되더라도 체육 분야에서 자신의 흥미와 역량을 발휘할 수 있는 직업을 선택할 수 있도록 안내할 수 있는 체육 분야의 직업정보에 대한 교육 콘텐츠가 부족한 실정이다. 따라서 다음 장에서는 학생선수의 진로교육 현황을 살펴보고 학생선수들의 직업경로를 분석해 봄으로써 학생선수를 위한 진로교육 프로그램 개발의 방향성을 모색해 보고자 하였다.

4) 중앙대학교 학교체육연구소(2013). ‘신한국형 학교체육모형 개발 및 평가’ 2차 년도 연차보고서.

## 2) 학생선수의 진로교육 실태<sup>5)</sup>

중앙대학교 학교체육연구소에서는 학생선수 진로교육 실태를 분석하기 위해 전국 16개 시·도 일반학교와 체육계열 학교 운동부의 학생선수, 운동부 감독교사 및 코치, 학부모를 대상으로 설문조사를 실시한바 있다. 설문조사는 학생선수의 진로개발역량, 학생선수의 진로활동 실태, '학생선수 진로교육'에 대한 학부모, 지도교사/코치의 인식 등을 조사하여 학교유형별(일반학교/체육전문학교), 학교급별(초등/중등/고등), 종목유형(개인종목/단체종목)별로 분석하였다. 조사결과는 다음과 같다.

첫째, 학생선수의 진로개발 역량에 대한 학교유형별 비교에서 일반학교가 체육계열 학교보다 높게 나타났으며, 학교급별 비교에서는 초등학교가 중·고등학교보다 높게 나타났고 종목유형별 비교에서는 단체종목 학생선수들이 개인종목 학생선수들 보다 높게 나타났다. 이러한 결과를 통해서 자기이해<sup>6)</sup>, 진로정보탐색<sup>7)</sup>과 같은 진로역량 개발은 다양한 진로경험을 할 수 있는 환경에 노출될 때 더 효과적인 것으로 추측할 수 있다.

둘째, 학생선수들이 자신의 진로에 대해 어떻게 생각하고 있으며, 졸업 후 진로를 어떻게 결정하고 있는지에 대한 진로활동 실태를 조사한 결과 졸업 후 진로에 대해서는 대부분의 학생선수들은 아직 진로를 구체적으로 결정하지 못하고 있는 것으로 나타났다(생각해 본적 없음: 12.2%, 결정 못함: 27.8%, 대략적 결정: 43.6%). 또한, 구체적으로 결정했거나 대략적으로 결정한 학생들의 79.6%가 전문 운동선수로서의 진로로 결정한 것으로 나타났다. 다음으로 진로결정 시 중요하게 고려하는 요소의 1순위로 응답한 비율은 '본인의 적성과 흥미'가 55.9%로 가장 높았고 경기성적(16.5%), 지도교사/코치의 권유(8.5%) 순으로 나타났다. 2순위로 응답한 비율은 '경기성적(28.8%)'과 '높은 연봉(22.1%)', '부모권유(19.1%)', '지도교사/코치권유(12.8%)' 순으로 나타나 자신의 적성과 흥미와 같은 내적동기 뿐만 아니라 외적 동기도 중요하게 고려하고 있는 것으로 나타났다.

셋째, 자신의 진로결정 시 영향을 미치는 사람에 대해서 조사한 결과 1순위로 '부모(53.7%)'와 '지도교사와 코치(46.7%)'가 높게 나타났다. 이러한 결과는 초·중·고 학생선수들에게 부모와 지도교사/코치의 영향력이 크다는 것을 확인 할 수 있었다. 따라서 운동부를 담당하고 있는 지도교사와 코치들을 대상으로 한 진로교육은 학생선수들의 진로교육에 큰 파급효과를 나타낼 수 있을

5) 본 장에서 기술된 내용은 중앙대학교 학교체육연구소(2013)의 2차년도 연차보고서 내용을 일부 발췌하였음

6) 직업 선택 시 고려해야 할 자신의 특성(흥미, 성격, 가치, 태도)에 대한 지각정도와 자신을 이해하는 능력

7) 관심 있는 직업에 대한 정보를 적극적으로 탐색하고 자신의 진로 방향설정 및 선택에 적합한 정보를 활용하고자 하는 능력



것이다.

넷째, 평소 관심 있는 진로와 관련된 정보 수집 방식에 대한 조사결과 1순위로 응답한 비율은 ‘지도교사와 코치(28.7%)’, ‘TV/신문/인터넷(27.5%)’, ‘부모(16.2%)’, ‘친구/선후배(15.1%)’ 순으로 나타나 지도교사/코치 그리고 부모가 학생선수들의 진로결정에 영향을 미치는 주요 타자로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다섯째, 학생선수 진로교육시 장애요인을 조사한 결과 전체의 28.4%가 ‘진로교육 프로그램의 부족’에 응답하여 학교현장에서 학생선수의 진로교육을 위한 프로그램 및 관련 교육 자료가 부족한 실정임을 알 수 있었다. 한편, 학생선수 진로교육 활성화를 위한 여건으로 ‘다양한 정보 제공’이 전체의 40.2%로 가장 높게 나타났으며 프로그램 개발(24.4%), 교육전문성(7.5%) 순으로 나타났다. 이러한 결과는 학교현장에서 학생선수를 위한 진로교육 정보의 부족 현상을 반영하고 있는 결과로 여겨진다.

마지막으로 체육계열 학생선수의 진로경로를 조사한 결과 나타난 주요 특징으로는 주요 타자의 권유에 의해 수동적으로 진로를 선택하고 있으며 진로교육을 받은 경험이 부족하다는 점, 진로교육을 받았다 하더라도 상급학교 진학 위주의 상담 방식으로 진로교육이 이루어지고 있고 뛰어난 기량의 운동선수가 되는 것을 성공적 진로모델로 인식하고 있다는 점이다.

이러한 조사결과가 시사하는 바는 학생선수들은 진로선택에 있어서 정보가 현저히 부족한 상태에 놓여 있으며, 진로선택에 영향을 미치는 주요타자로서 많은 시간을 함께하는 운동부 감독교사와 코치, 학부모등에 많이 의존하고 있다는 점이다.

### 3) 학생선수의 진로경로 실태

2013년 체육백서에 따르면 전국적으로 학교운동부를 육성하고 있는 학교는 2011년 49.7%에서 2012년 43.5%, 2013년 41.6%(4,727개교)로 지속적으로 감소하는 추세이며, 전체 학생선수(초·중·고) 수 역시 68,308명으로 2012년 71,518명에 비해 감소하였다<sup>8)</sup>(표 1).

8) 문화체육관광부(2014). 2013 체육백서.

표 1. 연도별 학교운동부 현황 비교(2011~2013)

연도	학교수	학교운동부육성 학교수	전체 학생수 (초3~고3)	학생 선수수 (초3~고3)	학교운동부 팀수 (남+여)
2011	11,269	5,603	6,089,819	75,466	8,777
2012	11,351	5,281	6,270,287	71,518	8,859
2013	11,365	4,727	5,748,872	68,308	8,706

※ 체육백서 2012, 2013을 바탕으로 재구성함

「체육백서 2013」에서는 이러한 현상의 원인을 학교운동부 육성의 어려움과 저출산, 운동기피 등으로 인한 학생선수 수급의 어려움이 발생하였기 때문으로 분석하고 있다. 개인의 진로선택이라는 관점에서 주목할 만한 사실은 해가 갈수록 운동선수로서 진로를 포기하거나 회피하고 있다는 점이다. 이는 다시 말해 학생선수로 활동하는 것이 진로로서 매력이 없다고 인식되어지고 있다는 반증이기도 하다. 이러한 인식이 자리 잡게 된 배경에는 그동안 학교체육 현장에서 나타났던 여러 가지 폐해들을 학습함으로써 나타난 결과일 것이다. 또한 학생선수가 전문운동선수로 성장하는 경우가 매우 드물기 때문이다. 연구조사에서 중학교 1학년 학생선수가 대학 3년까지 운동선수로서 활동을 지속하는 경우는 2.5%에 불과한 것으로 조사된 바 있다<sup>9)</sup>. 이러한 현상은 피라미드 형태를 보이는 학생선수 수요 구조 속에서는 당연한 결과일지도 모른다. 2.5%의 학생선수만이 생존하고 나머지 97.5%의 학생선수들은 운동을 중단하게 된다는 사실은 많은 이들로 하여금 학생선수의 길을 선택하기를 망설이게 만든다. 이러한 구조적 문제가 운동선수의 길로 들어선 학생들로 하여금 경기성적에 집착하게 하고 학업을 포기하면서 까지 오로지 운동에만 전념하게 하는 결과를 낳았고 해도 과언이 아닐 것이다. 실제로 학생선수들이 운동 중단을 경험하고 학교로 복귀하는데 어려움을 겪는 것으로 조사되고 있다(이양구, 2011)<sup>10)</sup>.

특히, 우리가 반성하고 성찰해보아야 할 문제는 피라미드 구조 하에서 중도에 운동선수로서의 활동을 중단 또는 포기하게 되는 학생선수가 양산될 수밖에 없는 구조임을 알면서도 이들을 위한 대책마련에 소홀했다는 점이다. 학생선수를 포함해 체육관련 전공자들이 체육관련 분야에서 자신의 끼와 역량을 발휘할 수 있음에도 체육관련 분야의 진로 정보의 부재로 우리나라의 체육발전에 일익을 담당하지 못하는 것은 매우 안타까운 현실이다. 최근 학생선수 최저학력제 도입, 합숙소

9) 체육과학연구원(2009). 학생선수 진로경로 연구.

10) 중앙대학교 학교체육연구소(2011). 운동하는 일반학생과 공부하는 학생선수를 위한 학교체육정책, 제3장.



점진적 폐지, 학생선수 학습권보장제 등 학생선수의 여건 개선을 위한 정책들이 시행되고 있으나 운동을 중단하는 학생선수들이 체육에 대한 흥미와 열정을 발산하고 체육 분야에서 자신의 역량을 발휘할 수 있도록 체육관련 진로 정보를 안내할 수 있는 보다 적극적인 진로교육 지원 프로그램이 필요하다.

운동중단 학생선수들을 위해 어떠한 진로지원프로그램이 개발되어야 하는지에 대한 방향설정을 위해서 중도에 운동을 중단하는 학생선수들이 어떠한 경로로 진로를 선택하고 있는지에 대해 파악해 보았다.

중앙대학교 학교체육연구소에서는 운동중단 학생선수의 진로경로 실태 조사를 위해 학생선수 출신의 사회인을 대상으로 조사를 실시한바 있다. 운동중단 학생선수의 직업 실태를 분석한 결과 직업 분야별로 구분하여 분석할 때 일반계 직업을 가진 비율이 58.7%로 체육계열 직업을 가진 비율 41.3%보다 높았다. 특히, 이들의 취업경로는 비공식적 채널인 '인맥 추천'을 이용한 취업경로가 60.1%로 가장 높은 비율을 차지하였고 인터넷 취업사이트(9.6%), 현장실습 및 인턴십(6%), TV/신문 등 언론매체(5.3%), 학원(5.6%) 등의 순으로 나타나<sup>11)</sup> 운동중단 학생선수들이 자신의 진로를 선택하는데 전문적인 진로상담서비스를 제공받지 못하고 있는 문제점이 나타났다. 특히, 인맥 추천의 경우 지인, 친척, 친구, 감독, 코치, 부모, 업무상 지인, 선후배 등으로 전문지식에 바탕을 둔 진로상담으로 보기 힘든 경우가 많았다.

11) 차은주(2012). 운동중단 학생선수의 직업 실태 분석. 한국체육과학회지, 21(5), 513-526.

## 2 체육관련 분야의 직업 탐색<sup>12)</sup>

운동중단 학생선수의 직업 실태를 분석한 결과에서 알 수 있듯이 학생선수 출신이 운동을 중단하고 사회에 진출할 경우 체육계열의 직업을 갖는 경우보다 일반계 직업을 가진 비율이 높았다. 학생선수들이 기본적으로 체육과 관련된 분야에 흥미와 적성이 높을 것이라는 전제하에 이러한 결과를 보면 이들은 왜 자신의 흥미나 적성과 관계없는 직업을 선택하거나 갖게 되는 비율이 높게 나타났을까? 라는 의문을 갖게 한다. 이러한 질문에 대해 혹자는 실제로 체육관련 분야의 직업이 제한적이었기 때문이라고 대답할 지도 모르겠다. 하지만 체육을 전공하고 연구하는 저자로서 그러한 대답은 맞지 않다고 답할 수 있다. 이러한 대답의 근거를 찾기 위해 국내의 체육관련 직업정보들을 탐색해 보았다.

국내에서는 통계청, 한국고용정보원, 한국직업능력개발원 등에서 국내 직업에 대한 정보를 제공하고 있다. 이들 직업분류들은 각각의 목적에 따라 정보의 제공형태와 양식도 다르게 제시되고 있다.

통계청에서는 국가 통계의 목적으로 한국표준직업분류기준을 개발하여 주로 국내 취업현황이나 노동 통계 작성에 활용하고 있다. 한국고용정보원과 한국직업능력개발원에서는 진로교육의 일환으로 청소년들에게 직업세계에 대한 이해를 넓히고 직업적성검사에 활용할 목적으로 직업사전을 제작하여 직업정성검사를 비롯하여 학생들로 하여금 진로선택에 도움을 줄 수 있는 정보제공에 활용하고 있다.

그러나 이들 직업정보들에서 공통적으로 나타나는 문제점들은 체육 분야와 관련된 직업이 포괄적으로 반영되지 못하여 체육 관련 분야의 직업 정보가 부족하다는 것이다. 대부분 체육 분야와 관련된 직업은 그 정보가 제한적인 직업유형만 제시되고 있거나 제시된다 하더라도 신체·운동능력 직업군으로 국한되어 분류되고 있었다. 각각의 직업정보 유형에 대해 살펴보았다.

12) 본 장에서 기술된 내용은 중앙대학교 학교체육연구소 보고서 내용의 일부를 발췌하여 수정 보완하였음



## 1) 통계청 한국표준직업분류

한국표준직업분류는 통계조사를 목적으로 수입을 위해 개인이 하고 있는 일(경제활동)을 일의 형태에 따라 체계적으로 유형화(분류)한 것으로 직무유형을 기본으로 직능수준(직무수행능력)을 감안하여 대, 중, 소, 세, 세세 분류의 5단계 계층적 분류체계로 구성된다. 구체적인 분류체계는 대분류(10항목), 중분류(52), 소분류(149), 세분류(426), 세세분류(1,206) 5단계 계층적 분류체계로 구성되어 있다. <표 2>는 한국표준직업분류에서 체육관련 직업을 키워드로(스포츠, 체육, 무용, 레크레이션, 예체능, 선수, 경기, 프로, 실업) 검색하였을 때 나타난 체육관련 직업들이다. <표 2>에서 볼 수 있는 것처럼 체육관련 분야에도 다양한 직업들이 있다. 그러나 한국표준직업분류표에서 명시된 직업 즉, 분류코드가 부여된 직업명칭 만으로는 체육과의 관련성을 찾을 수 있는 직업은 매우 제한적이다. 이는 한국표준직업분류가 기본적으로 국내의 직업 현황에 대한 통계자료 작성을 목적으로 만들어졌기 때문에 체육관련 분야와 같은 특정분야의 직업이 쉽게 드러나지 않고 직업예시와 같은 관련 직업들을 세부적으로 살펴봐야만 체육과 관련된 직업들을 다수 찾아볼 수 있다. 그러나 여전히 한국표준직업분류에도 스포츠와 관련된 직업들이 포괄적으로 반영되고 있지 못하다는 인식을 지울 수 없다. 예를 들어, ‘그 외 스포츠 관련 종사자’로 분류되는 직업에는 체육관련 직업이라는 관점에서 볼 때 고유한 직무를 수행하는 직업들이 나타나고 있음에도 ‘기타’라는 직업에 포함시켜버리고 있다.

표 2. 한국표준직업분류에 나타난 체육관련 직업

대분류	분류명	직업예시(색인어)
1. 관리자	11103. 중앙정부 고위공무원	• 문화체육관광부차관
	13401. 문화 및 예술 관련 관리자	• 발레단 단장 • 무용단 단장
	15213. 오락 및 스포츠 관련 관리자	• 레크레이션기관 관리자 • 스포츠 협회장 • 스포츠센터운영관리자 • 스포츠에이전시관리자 • 경기장운영부서관리자(골프장, 야구장 등)
	15219. 그 외 숙박여행오락 및 스포츠 관련 관리자	• 그 외 스포츠 관련 관리자
	21216. 심리학연구원	• 체육심리학연구원, 체육심리학자

대분류	분류명	직업예시(색인어)	
2. 전문가 및 관련 종사자	22231. 응용 소프트웨어 설계분석가	• e-sports맵제작자	
	22232. 게임 프로그래머	• 게임개발프로그래머 • 온라인게임프로그래머	
	22401. 통신장비 기사	• 경기장(경륜장, 경마장 등)통신원	
	24599. 그 외 치료사	• 놀이치료사 • 다이어트플래너 • 레크레이션치료사	• 수중재활운동사 • 운동치료사 • 재활승마치료사
	25116. 교육계열 교수	• 체육교육 교수	
	25117. 예체능계열 교수	• 체육학 교수 • 경호학 교수	• 경기지도학교수 • 특수체육교수
	25126. 교육계열 시간강사	• 체육교육 강사	
	25127. 예체능계열 시간강사	• 체육학 강사 • 무용학 강사	• 경호학 강사
	25215. 예체능 교사	• 체육교사	• 무용교사
	25443. 무용 강사	• 무용강사	• 댄스강사
	27159. 그 외 경영 및 진단 전문가	• 스포츠경영기획자	
	27332. 홍보전문가	• 스포츠마케터	• 게임마케터
	28152. 출판물 편집자	• 스포츠신문편집자	
	28311. 감독 및 연출가	• 스포츠방송연출가	
	28331. 아나운서	• 스포츠캐스터 • 경기장(경주장)아나운서	• 게임방송해설가
	28423. 사진가	• 운동경기사진사	
	28442. 사진기자	• 스포츠사진기자	
	28444. 전통 예능인	• 전통 무용인 • 검술사	• 전통 무예인
	28471. 무용가	• 무용가	• 스포츠댄서
	28611. 경기감독	• (프로)스포츠 감독 • 국가대표 감독	• 실업팀 감독 • 중등 및 대학교 감독
	28612. 코치	• (프로)스포츠 코치 • 실업팀 코치 중등 및 대학교 코치	• 국가대표 코치
	28620. 직업 운동선수	• 프로 및 실업팀 운동선수	
	28631. 경기심판	• 종목별 경기심판	• 비디오판독원



대분류	분류명	직업예시(색인어)
2. 전문가 및 관련 종사자		<ul style="list-style-type: none"> <li>심판보조원</li> </ul>
	28632. 경기기록원	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기기록원</li> <li>스포츠기록분석연구원</li> </ul>
	28641. 스포츠 강사 및 트레이너	<ul style="list-style-type: none"> <li>체력훈련가</li> <li>태권도 사범</li> <li>에어로빅 강사</li> <li>검도 사범</li> </ul>
	28642. 레크레이션 기획자 및 강사	<ul style="list-style-type: none"> <li>레크레이션지도자</li> <li>캠프지도자</li> <li>사회체육지도사</li> <li>레크레이션기획자및강사</li> </ul>
	28649. 그 외 스포츠 및 레크레이션 강사	<ul style="list-style-type: none"> <li>상기 세세분류 어느 항목에도 포함되지 않은 유사한 직무를 수행하는 자(그외레크레이션강사, 기체조강사, 댄스스포츠강사 등)</li> </ul>
	28691. 바둑기사	<ul style="list-style-type: none"> <li>바둑기사(프로바둑기사)</li> </ul>
	28692. 프로게이머	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로게이머</li> </ul>
	28699. 그 외 스포츠 및 레크레이션 관련 전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>경륜선수관리위원</li> <li>마장취체위원</li> <li>골프경기진행자</li> <li>비디오분석관</li> <li>그 외스포츠관련전문가</li> <li>프로장기기사</li> </ul>
28912. 스포츠매니저	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기프로모터</li> <li>스포츠매니저</li> <li>운동선수스카우터</li> <li>스포츠에이전트</li> </ul>	
3. 사무 종사자	39109. 그 외 통계 관련 사무원	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기예상지발행원</li> <li>계시원</li> <li>경륜예상지발행원</li> <li>운동경기기록원</li> <li>경마예상지발행원</li> </ul>
4. 서비스 종사자	42231. 피부관리사	<ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠마사지사</li> </ul>
	42232. 체형관리사	<ul style="list-style-type: none"> <li>비만관리사</li> <li>운동처방사</li> <li>다이어트프로그래머</li> <li>체형관리사</li> </ul>
	43239. 그 외 오락시설 종사원	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기장전광판운영원</li> <li>스포츠관련오락시설종사원(당구장종사원, 골프연습장관리원, 골프장종사원, 사격장관리원, 헬스장관리원, 요가교실관리원, 테니스장관리인, 볼링장종사원, 게임방관리인 등)</li> </ul>
	43292. 골프장 캐디	<ul style="list-style-type: none"> <li>골프진행도우미</li> <li>골프장경기보조원</li> </ul>
	43299. 그 외 여가 및 스포츠관련 종사원	<ul style="list-style-type: none"> <li>그 외스포츠관련종사원</li> <li>경기보조원</li> <li>그 외여가관련종사원</li> <li>낚시터운영자</li> </ul>
5. 판매 종사자	52111. 의류판매원	<ul style="list-style-type: none"> <li>수영복소매원</li> <li>스포츠레저복판매원</li> </ul>
	52119. 그 외 상점 판매원	<ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠레저용품판매원</li> <li>스포츠용품소매원</li> </ul>

대분류	분류명	직업예시(색인어)
	52123. 입장권 판매원	• 경기장입장권판매원
	52205. 오락 및 스포츠용품 대여원	• 스포츠용품대여원 • 오락및스포츠용품대여원
6. 농림어업 숙련 종사자		• 해당없음
7. 기능원 및 관련 기능 종사자	72140. 제화원	• 경기용신발제조원 • 경기용신발제조지도원
	72291. 운동복 제조원	• 운동복 제조원 • 등산복 제조원
8. 장치· 기계조작 및 조립 종사자	82220. 신발제조기 조작원 및 조립원	• 스포츠용신발생산기운영원 • 스포츠용신발생산기조작원 • 승마화제조기운영원 • 승마화제조기조작원
	83229. 그 외 타이어 및 고무제품 생산기 조 작원	• 서틀록제조원                      • 서틀록조정원 • 서틀록중량측정원
	83241. 고무제품 조립원	• 공쿠션고무접착원 • 배구공조립원 • 운동경기용구조립원
	89119. 그 외 목재가공관련 기계조작원	• (목재)경기용품제조기운영원 • (목재)경기용품제조기조작원
	89190. 그 외 목재 및 종이 관련 기계조 작원	• 운동경기용구제조마무리원 • 테니스라켓손잡이감기원 • 테니스라켓완성원 • 테니스라켓조립반장 • 당구대조립원
	89901. 주입포장 및 봉합기 조작원	• 운동경기용구제조안감삽입원
9. 단순노무 종사자	93009. 그 외 제조관련 단순종사원	• 탈심원(운동경기용구제조)
	94219. 그 외 경비원	• 경기장안내원 • 체육공원관리원 • 체육공원안전요원
A. 군인		• 해당없음



## 2) 한국고용정보원 직업사전

한국고용정보원에서는 1969년 한국표준직업분류를 적용하여 우리나라 최초의 한국직업사전을 발간한 이래 매년 직종별 직업사전을 발간해오고 있다. 2011년부터는 국내의 전체 직업을 24개 직무분야로 구분한 한국고용직업분류(KECO)를 적용하여 각 직무분야에 대한 직업을 조사하여 직업사전을 발행하고 있다. 한국고용정보원에서 발행하는 직업사전에는 각 분야별 직업을 본직업, 관련직업, 유사명칭으로 구분하여 각 직업의 개요, 요구되는 정규교육수준, 숙련기간, 직업강도 등의 직업관련 정보들을 수록하고 있다.

한국고용정보원의 직업사전에서 나타난 직무분야에서 볼 수 있듯이 체육관련 직업은 '12. 미용·숙박·여행·오락·스포츠 관련직'에서만 나타나고 있다. 여기에서도 체육관련 직업들은 다양한 직무 형태가 있지만 직업사전에서는 하나의 직무분야로만 분류되고 있는 한계점이 있다.

표 3. 한국고용정보원 직종별 직업사전(2011)에 수록된 직업 수

한국고용직업분류	본직업	관련직업	유사명칭	합계
1 관리직	158	148	56	362
2 경영,회계,사무 관련직	427	207	149	783
3 금융,보험 관련직	181	112	85	378
4 교육 및 자연과학·사회과학 연구 관련직	72	619	54	945
5 법률·경찰·소방·교도 관련직	35	30	13	78
6 보건·의료 관련직	128	66	72	266
7 사회복지 및 종교 관련직	25	27	15	67
8 문화·예술·디자인·방송 관련직	233	225	180	638
9 운전 및 운송 관련직	118	75	51	244
10 영업 및 판매 관련직	137	176	63	376
11 경비 및 청소 관련직	61	16	33	110
12 미용·숙박·여행·오락·스포츠 관련직	97	127	81	305
13 음식 서비스 관련직	21	10	21	52
14 건설 관련직	265	176	186	627
15 기계 관련직	396	216	126	738
16 재료 관련직	478	244	216	938
17 화학 관련직	374	251	126	751
18 섬유 및 의복 관련직	387	97	267	751
19 전기·전자 관련직	460	323	178	961
20 정보통신 관련직	185	85	57	327
21 식품가공 관련직	323	182	98	603
22 환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	514	357	193	1064
23 농림어업 관련직	105	144	37	286
24 군인	5	0	0	5
총계	5385	3913	2357	11655

### 3) 한국직업능력개발원 직업사전

한국직업능력개발원(2011)<sup>13)</sup>에서는 직업유형을 ①신체·운동능력 직업군, ②손재능 직업군, ③공간·시각능력 직업군, ④음악능력 직업군, ⑤창의력 직업군, ⑥언어능력 직업군, ⑦수리·논리력 직업군, ⑧자기성찰능력 직업군, ⑨대인관계능력 직업군, ⑩자연친화력 직업군의 10가지 직업군으로 분류하고 10가지 직업군에 걸쳐 총 269개 직업에 대한 특성, 적성 및 흥미, 취업현황, 준비방법, 전망, 관련학과/관련자격, 문의기관 등에 대한 정보를 제공하고 있다.

커리어넷 직업사전은 직업적성검사 결과에 따른 직업탐색을 돕기 위하여 제작된 것으로 직업사전에는 269개의 직업에 대한 정보를 담고 있으나 커리어넷(www.career.go.kr)에는 총 440개의 직업에 대한 정보를 담고 있다. 직업의 분류는 개인의 적성에 따라 직업군을 분류하고 있으며 적성별 직업군은 다시 세부 직업군으로 분류되고 있다. 직업에 대한 특성, 적성 및 흥미, 취업현황, 전망 등에 관한 정보는 해당 직업을 가지고 있는 사람들의 인터뷰 및 통계자료를 근거로 개발되었다. 비슷한 적성이 필요한 비슷한 유형의 직업들을 묶어 세부 직업군으로 분류하고, 각 세부 직업군에서 가장 우선시 되는 적성을 선택하여 각 적성별 직업군으로 분류하였다. 또한, 같은 세부 직업군 내에 명시된 직업이라 할지라도 직업에 따라 요구하는 적성이 조금씩 다를 수 있다고 지적하고 있다. 그러나 한국직업능력개발원의 직업사전 역시 체육관련 분야의 직업이 제한적으로 제시되고 있으며 체육과의 관련성이 확연히 드러나지 않는 한계를 지니고 있다(표 4).

13) 한국직업능력개발원(2011). 직업적성검사 활용을 위한 커리어넷 직업사전



표 4. 커리어넷 직업사전(2011)의 직업군 분류와 체육관련직업의 예

직업군	설 명	체육관련 직업의 예
신체·운동능력	주로 신체를 활용한 움직임이 많은 직업군	레크리에이션지도자, 스포츠강사, 경호원, 스포츠트레이너, 운동감독, 운동선수, 운동경기심판, 무용가, 안무가
손재능	업무 시간 중 대부분을 손을 활용하여 작업하는 직업군	해당 없음
공간·시각능력	대체적으로 현실이나 사이버와 같은 공간 내에서 벌어지는 일들에 대한 상상력과 이것을 실제로 구현할 수 있는 능력을 요구하는 직업군	프로게이머, 프로바둑기사
음악능력	음악 관련 직업들은 상당히 높은 음악능력과 재능, 그리고 훈련을 요구하는 직업군	해당 없음
창의력	창작 활동이나 창의적 아이디어 및 표현력과 관련된 직업군	게임기획자
언어능력	기본적으로 대부분의 직업에서 필요로 하는 능력이나 그 중에서도 특히 더 말을 하거나 글을 쓰는 활동이 직업 활동에 상당부분 관여되는 직업군	초등학교교사, 특수교사
수리·논리력	상당한 수준의 계산능력, 수에 대한 감각, 논리적인 사고방식 등을 요구하는 직업군	교수, 마케팅전문가
자기성찰능력	삶의 목표를 설정하고 자신을 돌아보는 능력이 중요한 직업군	사회복지사
대인관계능력	사람들과 원활하고 정확하게 의사소통할 수 있는 능력과 사람들과 친밀해지는 능력 등의 대인관계 능력을 필요로 하는 직업군	캐디, 스포츠에이전트
자연친화력	업무 시간 동안 주로 동·식물을 다루는 직업들과 환경 관련 직업들을 포함하는 직업군	해당 없음

### 3 체육관련 직업 탐색을 위한 분석 틀

체육관련 직업정보들을 탐색해본 결과 운동중단 학생선수들이 체육계열의 직업을 갖는 경우보다 체육과 관련이 없는 일반계 직업을 갖게 되는 경우가 많은 것은 실제로 체육관련 직업이 제한적이기 때문 보다는 체육관련 직업들에 대한 정보가 부족하기 때문이라는 생각이다. 한국표준직업분류와 한국고용정보원의 직업사전, 그리고 한국직업능력개발원의 직업사전 등은 통계목적의 분류 기준이거나 직업적성검사 활용을 위해 제작된 직업사전이라 할지라도 기본적으로 체육 분야의 관점에서 접근하지 않았기 때문에 체육 분야의 직업세계에 대해 충분히 드러내지 못하고 있다. 때문에 기존의 직업정보들 만으로는 학생선수를 위한 진로교육 자료로 활용하기에는 한계가 있어 보인다. 자칫 체육 분야로 진출할 수 있는 직업이 매우 제한적이라는 오해를 불러일으킬 수 있기 때문이다. 물론 기존 직업 분류들은 직업세계에 대한 많은 정보들을 제공해준다고 하지만 기존의 직업정보자료들은 각각의 개발 목적이 다르기 때문에 이들을 그대로 체육분야의 진로교육에 활용하기에는 한계가 있다.

한국표준직업분류는 주어진 직무의 업무와 과업을 수행하는 능력인 직능(skill)을 근거로 직능수준과 직능유형을 고려하여 분류되고 있다. 직능 수준(skill level)은 직무수행능력의 높낮이를 의미하는 것으로 교육수준, 직업훈련정도, 직업경험 그리고 선천적 능력이나 사회문화적 환경 특성에 의해 결정된다. 직능 유형(skill specialization)은 직무수행에 요구되는 지식의 분야, 사용하는 도구 및 장비, 투입되는 원재료, 생산된 재화나 서비스의 종류와 관련된다<sup>14)</sup>. 이러한 직능에 따른 직업분류는 통계목적에 따라 이미 노동시장에 존재하는 산업이나 직업통계에 따라서 조사된 결과만을 분석하였기 때문에 스포츠산업과 같이 새롭게 대두되는 신생산업이나 발전 속도가 빠른 산업(예: 정보통신산업, 문화산업, 스포츠산업 등) 재의 핵심 직종을 반영하기에는 한계가 있다.<sup>15)</sup> 또한 한국고용정보원의 직업분류는 스포츠관련 직업이 매우 제한적으로 반영되고 있어 이들을 학생선수를 위한 진로상담에 활용하기에는 체육 분야의 직업정보로서 부족한 점이 많다. 따라서 스포츠산업과 같이 빠르게 성장하고 구조가 복잡한 산업영역에서 나타나는 직업들을 분류하기 위해서는 새로운 분류체계를 적용하여 스포츠산업 분야에서 나타나는 직업을 탐색할 필요가 있다.

14) 통계청(2010). 한국표준직업분류

15) 박영옥(2005). 스포츠관련 직업의 특성과 스포츠산업의 고용효과 분석. 국민체육진흥공단 체육과학연구원



지금까지 살펴본 바와 같이 기존의 직업분류 체계에서는 스포츠산업 영역 내에서 나타나는 직업들을 포괄적으로 반영하고 있지 못하다. 이는 스포츠라는 용어의 개념이 모호하기 때문에 스포츠산업 영역의 범위를 한정 짓기 어려울 뿐만 아니라 스포츠에 대한 이해의 부족에서 오는 현상이라 할 수 있을 것이다.

스포츠 관련 직업은 스포츠와 관련된 직무를 수행하거나 스포츠관련 직무와 관련된 자격이나 관련 지식을 보유하고 이를 직업생활에서 활용하는 직업으로 정의할 수 있다<sup>16)</sup>. 따라서 단순히 스포츠산업에 종사하고 있다고 해서 이들을 스포츠 인력으로 간주하기 어렵다. 즉, 스포츠관련 직업과 일반 직업을 구분 짓는 핵심 요소는 스포츠와 관련된 자격이나 지식을 필요로 하는가이다. 따라서 스포츠산업에 종사하는 사람이라도 사무 관리직, 일반영업직, 경리사무원 등과 같이 다른 산업에서 일하고 있는 동일한 직종의 인력이 갖고 있는 직무능력이나 이들이 하는 직무(일)가 별 다른 차이가 없다면 스포츠 관련 직업이라 볼 수 없다.

스포츠산업 영역에서 나타나는 스포츠관련 직업을 분석하기 어려운 또 하나의 이유는 스포츠산업이 가지는 고유한 특성 때문이기도 하다. 스포츠산업은 한국표준산업분류에서도 특수 분류되고 있는 산업영역으로 다양한 하위 산업들이 매우 밀접하고 유기적으로 연결되어 가치네트워크를 형성하고 있는 산업이다<sup>17)</sup>. 강준호(2005)는 이러한 스포츠산업의 특성 때문에 스포츠산업을 스포츠산업클러스터의 개념으로 이해해야한다고 주장하였다. 산업클러스터는 서로 밀접하게 연관되어 있는 산업들의 유기적 연결체를 의미하는 것으로 스포츠산업클러스터는 다양한 스포츠파생상품을 생산, 유통하는 이질적인 산업들의 유기적 연결체로 보았다. 그러면서 그는 스포츠파생상품의 종류와 특성, 상품공급자의 경영활동상의 특징, 산업연계성 등에 따라 <표 5>와 같이 8개의 하위산업영역으로 분류하고 있다. <표 5>는 강준호(2005)의 스포츠파생상품 매트릭스를 체육관련 직업탐색에 적용하기 위하여 학교체육과 행정서비스 영역을 추가하여 재구성한 것이다. 또한 스포츠산업 내에서는 다양한 스포츠 종목들이 존재하기 때문에 스포츠종목과 스포츠파생상품과의 관계를 스포츠파생상품 매트릭스로 이해함으로써 한 국가에서 나타나는 모든 스포츠종목 또는 활동으로 확장하여 국가의 스포츠산업클러스터를 보다 체계적으로 분석할 수 있다고 주장하였다.

이러한 스포츠산업클러스터 관점을 적용하여 스포츠산업에서 나타나는 직업을 탐색하는 것은 스포츠산업과 같이 빠르게 변화하고 새로운 스포츠가 형성됨과 동시에 새로운 직업도 함께 생겨나는 산업영역의 직업들을 체계적으로 분석할 수 있다는 장점이 있다. 미래에 새로운 스포츠가 등장

16) 박영옥(2005). 스포츠관련 직업의 특성과 스포츠산업의 고용효과 분석. 국민체육진흥공단 체육과학연구원

17) 강준호(2005). 스포츠산업의 개념과 분류. 체육과학연구, 16(3), 118-130.

하거나 하위산업간 융합으로 인해 새로운 직업이 출현할 수 있고 스포츠산업클러스터의 구조 또한 끊임없이 변화할 수밖에 없다는 점을 감안할 때 직업영역을 고정된 것으로 인식하기보다 국가와 시대상황에 따라 유연하게 분석할 수 있는 직업분류체계가 필요하다.

표 5. 스포츠산업클러스터를 적용한 스포츠관련 직업 탐색 틀

스포츠산업클러스터	축구	야구	농구	...
관람스포츠산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
참여스포츠산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
스포츠용품산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
스포츠시설산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
스포츠정보/미디어산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
스포츠복권/게임산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
스포츠관광산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
스포츠경영서비스산업	관련직업	관련직업	관련직업	...
학교체육	관련직업	관련직업	관련직업	...
행정서비스	관련직업	관련직업	관련직업	...

그러나 이러한 장점에도 불구하고 강준호(2005)의 스포츠산업클러스터는 산업적 관점에서 접근하고 있기 때문에 스포츠직업 영역에서 많은 영역을 차지하는 학교체육과 행정서비스 영역은 반영되지 못하고 있다는 한계가 있다. 따라서 체육 분야의 직업을 탐색함에 있어서 이러한 한계를 보완하기 위하여 하위클러스터에 '학교체육'과 '행정서비스' 영역을 추가하여 체육관련 직업을 분석한다면 보다 체계적으로 분석이 가능할 것이다. 다음의 <표 6>은 위와 같은 방식의 분석틀을 적용하여 체육관련 분야에서 나타날 수 있는 직업을 탐색해본 예시이다.



표 6. 스포츠산업클러스터를 적용한 스포츠 관련 직업 탐색의 예시

산업영역	대표적인 조직의 예시	스포츠 관련 직업 탐색의 예시
관람스포츠산업	KBL KBO 서울FC 한화이글스 등 프로팀 종목별 실업팀 국가대표 팀	① 선수 ② 코치 ③ 감독 ④ 심판 ⑤ 스포츠기록관 ⑥ 스포츠심리상담사 ⑦ 경기분석관 ⑧ 종목별 경기지도자 ⑨ 전문무용수 ⑩ 스포츠이벤트전문기획자 ⑪ 치어리더 ⑫ 레이싱걸 ⑬ 안무가 ⑭ 스포츠시설관리자
참여스포츠산업	헬스클럽 스포츠센터 골프장 골프연습장 수영장 스키장 유아스포츠클럽 운동클리닉센터 홍길동축구교실	① 생활체육지도자 ② 스포츠센터운영관리자 ③ 퍼스널트레이너 ④ 유아체육강사 ⑤ 놀이치료사 ⑥ 운동치료사 ⑦ 임상운동사 ⑧ 재활운동사 ⑨ 비만관리사(체형관리사) ⑩ 스포츠마사지사 ⑪ 청소년지도사 ⑫ 레크리에이션지도사 ⑬ 유소년스포츠지도사 ⑭ 노인스포츠지도사 ⑮ 장애인스포츠지도사 ⑯ 운동상해관리사 ⑰ 골프진행도우미 ⑱ 체육공원관리원
스포츠용품산업	NIKE, Adidas, K2 현대스포츠 동아스포츠 등	① 스포츠용품 디자이너 ② 스포츠용품 전문연구개발자 ③ 스포츠용품·의류 판매원 ④ 머천다이저(용품, 의류)

산업영역	대표적인 조직의 예시	스포츠 관련 직업 탐색의 예시
스포츠시설산업	스포츠시설전문개발회사 스포츠시설전문설계회사	① 스포츠시설 설계사 ② 스포츠시설 건축기사 ③ 스포츠시설 개발자 ④ 스포츠시설 전문시공자
스포츠정보 & 미디어산업	SBS Golf J Golf KBS N sports 스포츠서울 스포츠동아 일간스포츠 Sports Illustrated 종목별 월간지 등	① 스포츠아나운서 ② 스포츠리포터 ③ 스포츠기자 ④ 스포츠사진기자 ⑤ 스포츠칼럼니스트 ⑥ 스포츠프로그램 PD ⑦ 사회조사분석가 ⑧ 스포츠경기전문카메라맨
스포츠복권 & 게임산업	스포츠토토 EASports 등	① 프로그래머 ② 스포츠게임 소프트웨어 개발자 ③ 스포츠게임 하드웨어 개발자
스포츠관광산업	골프관광 전문여행사 스키관광 전문여행사	① 스포츠관광 가이드 ② 투어컨덕터 ③ 해양스포츠가이드 ④ 레저잠수사(스킨스쿠버다이버) ⑤ 익스트림스포츠전문가 ⑥ 레포츠시설안내원 ⑦ 낚시안내원 ⑧ 등산안내원 ⑨ 요트항해가이드
스포츠경영 서비스산업	제일기획 올댓스포츠 IB스포츠 금강기획 IMG	① 스포츠마케터 ② 스포츠홍보전문가 ③ 스포츠전문변호사 ④ 경호요원(보디가드) ⑤ 스포츠에이전트 ⑥ 스포츠매니저 ⑦ 스포츠마케팅전문가
행정서비스	대한체육회 종목별생활체육연합회 체육인재육성재단 스포츠인권재단	① 스포츠행정가 ② 스포츠단체 사무원



산업영역	대표적인 조직의 예시	스포츠 관련 직업 탐색의 예시
학교 및 연구기관	초등학교 중학교 고등학교 대학교 유치원 등 교육기관 스포츠개발원	① 대학교수 ② 교육·연구 조교 ③ 스포츠분야 전문연구원 ④ 중고등학교 체육교사 ⑤ 초등학교 체육전담교사 ⑥ 스포츠강사(초,중,고) ⑦ 특수체육교사 ⑧ 유아체육교사 ⑨ 학교운동부 감독 ⑩ 학교운동부 코치 ⑪ 무용 유형별 전문 강사

지금까지 학생선수 진로교육 프로그램의 일환으로 학생선수들에게 체육관련 직업정보들을 제공하기 위한 핵심 콘텐츠로서 스포츠산업 영역 내에서 학생선수들이 진출할 수 있는 직업을 체계적으로 탐색할 수 있는 분석 체계의 적용 방향성에 대해 살펴보았다. 국내의 체육관련 직업정보들을 탐색해본 결과 직업사전 등과 같은 직업정보들에서는 체육 관련 분야의 직업들이 잘 드러나지 않는 문제점이 나타났다. 따라서 체육관련 분야의 직업세계에 대한 체계적인 조사를 통해 체육관련 분야의 다양한 직업들을 수록한 스포츠 분야의 직업사전을 제작할 필요가 있다. 특히, 스포츠 분야의 직업사전을 제작함에 있어서 앞서 언급한 분석체계를 적용하여 분석한다면 스포츠산업 영역에서 나타나는 직업들은 보다 체계적으로 탐색할 수 있을 것이다. 스포츠 분야의 직업사전 제작을 통해 향후 학생선수가 체육 관련 분야의 직업을 탐색하는데 유용한 정보를 제공할 수 있을 뿐만 아니라 진로상담 기초자료로서도 활용 가치가 있을 것이다.

## 4 학생선수의 진로교육을 위한 제언

국가적 차원의 진로교육 관련 정책 수립을 통해 학생 스스로 자신의 진로를 탐색하고, 설계하고, 선택할 수 있도록 지원하기 위한 노력이 진행되고 있음은 매우 고무적인 현상이다. 그렇지만 특수한 교육환경에 놓여있는 학생선수들을 이러한 진로교육 프로그램에서 소외되고 있는 것이 사실이다. 학생선수들을 위한 진로교육 콘텐츠에 대한 정보공백은 매우 크게 느껴진다. 여러 연구조사 결과에서도 나타났듯이 학생선수들은 운동이나 대회 일정 등으로 진로교육을 받을 수 있는 기회가 상대적으로 낮다. 또한 피라미드형 운동선수 수요구조에서 운동중단 학생선수가 발생하는 것은 구조적 개혁이 없는 한 반드시 수반되게 되는 현상이다.

문제는 이러한 운동중단 선수들이 자신의 체육 분야에 대한 흥미와 적성을 살려 역량을 발휘할 수 있도록 운동선수 이외의 다양한 체육 분야의 진로를 안내할 수 있는 진로교육 프로그램이 부족하다는 것이다. 학생선수를 위한 진로교육 프로그램의 당위성은 앞서 언급한 여러 연구결과에서도 잘 드러나고 있다. 학생선수들의 진로교육의 장애요인 1순위는 진로교육 프로그램의 부족으로 나타났다. 운동중단 학생선수의 진로정보원은 부모, 감독교사, 코치, 친구 등 대부분이 개인적 인맥인 것으로 나타났다. 인맥을 통한 진로정보 탐색은 개인의 흥미와 적성에 따라 합리적인 진로를 선택하기보다 학생선수가 처한 환경에서 선택할 수 있는 최선의 선택이었을 것이다.

대부분의 진로교육 정책들이 일반학생들의 일반적인 직업선택에 대한 진로탐색을 위한 목적으로 운영되고 있기 때문에 체육 분야에 대한 다양한 진로를 안내하기에는 한계가 있어 보인다. 학생선수들은 기본적으로 체육 분야에 흥미와 적성을 보인다고 전제할 때 체육 분야의 다양한 진로 방향에 대해 안내할 수 있는 정보가 필요하다.

이러한 문제인식을 바탕으로 학생선수를 위한 진로교육 프로그램의 개발을 위해 선행되어야 할 과제로 다음 세 가지를 제안하고자 한다. 첫째, 체육 분야의 직업정보 구축이 선행되어야 할 것이다. 앞서 살펴본 바와 같이 학생선수들은 직업을 선택함에 있어서 체육 분야에서 선택할 수 있는 직업에는 어떠한 것들이 있는지에 대한 정보가 부족하다. 체육 분야의 직업들을 총망라한 직업사전을 편찬하여 배포한다면 학생선수들로 하여금 체육 분야의 직업세계에 대한 이해의 폭을 넓혀줄 수 있을 뿐만 아니라 향후 학생선수의 특성과 직업을 연결시켜 줄 수 있는 진로탐색 검사도구의 기초자료로서 활용 가치가 있을 것이다.



둘째, 학생선수가 직업을 선택함에 있어서 자신에게 적합한 직업이 무엇인지를 안내하기 위한 도구의 개발이 필요하다. 다양한 직업세계에서 어떠한 직업을 선택하는 것이 행복한 삶을 영위하는데 가장 합리적인 선택인지는 쉽지 않은 문제이다. 운동중단 학생선수들이 진로를 선택함에 있어서 지인 등과 같은 인맥에 의존하고 있다는 연구결과는 체육 분야의 진로안내 프로그램의 필요성을 부각시키는 연구결과라 할 수 있다. ‘Holland 진로적성검사’, ‘Strong 진로탐색검사’ 등 다양한 진로검사 도구들이 개발되어 일반학생들을 위한 진로교육에 활용되고 있으나 체육 분야의 진로탐색 도구로 활용하기에는 한계가 있다. 따라서 체육 분야의 다양한 직업세계를 보다 효과적이고 체계적으로 분석하여 안내할 수 있는 학생선수 맞춤형 진로검사도구의 개발이 필요하다. 특히, 학생선수들은 기본적으로 체육 분야에 흥미와 적성이 높은 학생들임을 고려하여 체육 분야의 직업세계에 적합한 흥미유형 분류체계를 개발하고 학생선수 개개인의 특성과 흥미, 적성에 따라 어떠한 직업이 자신에게 가장 적합한지를 안내할 수 있는 진로탐색 검사도구의 개발이 필요하다. 특히, 스포츠 분야에서 나타나고 있고, 미래에 나타날 수 있는 체육관련 직업들을 체계적으로 분석하여 체육관련 직업 정보를 제공하는 것은 학생선수들로 하여금 체육 관련 분야의 직업에 대한 이해의 폭을 넓히고 체육 분야로의 진로 선택의 폭을 넓혀줄 뿐만 아니라 학생선수와 직업을 연결시켜 줄 수 있는 진로교육 프로그램의 핵심콘텐츠로서 역할을 할 수 있을 것이다.

마지막으로 체육 분야 진로상담 전문가의 양성이 필요하다. 현재 이루어지고 있는 대부분의 진로상담 프로그램들은 일반적인 진로를 안내하고 있다. 즉, 체육 분야와 같이 특수한 분야에 대한 전문지식을 갖고 체육 분야로의 진로를 상담해주는 진로상담 전문가는 부재하다고 할 수 있다. 체육 분야는 국가통계에서도 특수산업으로 분류하고 있을 정도로 독특한 구조를 지니고 있다. 따라서 체육 분야의 특수한 환경과 직업특성에 대한 전문지식을 바탕으로 학생선수들에게 진로를 안내할 수 있는 체육 분야 진로상담 전문가의 양성이 필요하다. 학생선수를 위한 진로교육은 학생선수들이 체육 분야에서 자신의 끼와 역량을 발휘할 수 있도록 안내함으로써 체육인재의 외부 분야로의 유출을 막고 궁극적으로 우리나라 체육발전의 초석이 될 수 있을 것이다.

## 청소년들의 인터넷 중독과 신체활동



## 요약

정부는 2014년도 인터넷 중독 실태조사 결과 발표와 함께, 인터넷 및 스마트폰 중독 위험에 통합적, 선제적으로 대응하기 위해 2015년도 인터넷 중독 예방 및 해소 추진계획을 수립했다. 유아동, 청소년, 성인 등 대상별로 차별화된 중독 예방 교육을 제공하고, 청소년에 대한 게임 이용 시간이나 기간을 제한할 수 있는 게임시간 선택제와 부모 요청 시 심야 시간에 청소년의 인터넷 게임을 허용하는 부모선택제 등을 도입할 예정이다. 또한 인터넷 중독에 대한 효과적인 상담 대응을 위해 상담기록 표준화 매뉴얼을 제작 및 보급하고 공존질환에 대한 대책도 마련할 예정이라고 밝혔다. 이는 청소년들의 인터넷 중독 문제가 심각한 상태이며, 개인의 자기조절 수준에 의존하기 보다는 인터넷 중독 예방 및 치료를 위한 중재가 필요하고 인터넷 중독에 대한 꾸준한 관심과 대책이 필요한 상황이라는 것을 나타내고 있다. 이러한 정부의 요구 및 기대에 발맞추어 본 글에서는 인터넷 중독에 대한 전반적인 이해를 도모하고 신체활동과 인터넷 중독과의 관련성에 대해서 파악하여, 신체활동을 기반으로 하여 인터넷 중독 예방 및 해소를 위한 방안을 도출해 볼 것이다. 본 글에서 제시하고자 하는 인터넷 중독과 신체활동의 관계는 추후에 청소년들의 인터넷 중독예방 및 해소 추진계획에 신체활동을 기반으로 하는 프로그램을 구상하는데 기초자료로 활용될 것으로 생각된다.





## 제 4 장

# 청소년들의 인터넷 중독과 신체활동 1)

오화정 (연구전담교수)

### 1 청소년들의 인터넷 중독

#### 1) 청소년들의 인터넷 중독 현황

현대사회에서 정보통신의 급속한 발전은 우리 사회 전반에 걸쳐 많은 영향을 미치고 있다. 오늘날 디지털 시대에 살고 있는 우리는 아날로그 시대와는 다른 생활양식을 보이고 있으며 정보를 습득하고 처리하는 방식이 달라졌다. 급속한 정보화로 오늘날에 인터넷은 우리 생활 전반에 큰 영향을 주고 많은 혜택을 주는 생활에 필요한 문화매개체로 자리 잡고 있다. 한국정보화진흥원(2013)<sup>2)</sup>의 통계에 따르면, 우리나라의 인터넷 이용자수는 4,008만 명으로 2003년 2,922만 명에 비해서 약 10년 만에 1천만 명의 이용자수가 증가한 것으로 나타났으며, 인터넷 이용률은 65.5%에서 82.1%로 증가한 것으로 나타났다.

인터넷은 빠른 정보처리 과정이나 편리성 등으로 우리의 삶에 주는 혜택이 많다는 이점과 동시에, 인터넷의 빈번한 접촉은 자기조절에 대한 통제성을 잃고 중독의 부작용을 경험하게 되는 부정적인 측면이 있다. 2013년 만 5~54세 인터넷 이용자들 중에서 인터넷 중독위험군은 7.0%에 해당하며, 그 수는 2,286천명으로 조사대상 연령의 확대를 고려했을 때 중독위험군 수는 작년대비 83천명이 증가했다(그림 1).

1) 이 글은 2015년도 스포츠심리학회지에 제출된 연구 논문의 내용을 발췌하여 재구성하였다.

2) 한국정보화진흥원(2013). 2013년 인터넷중독 실태조사 요약본. 서울: 한국정보화진흥원.



(단위: %)



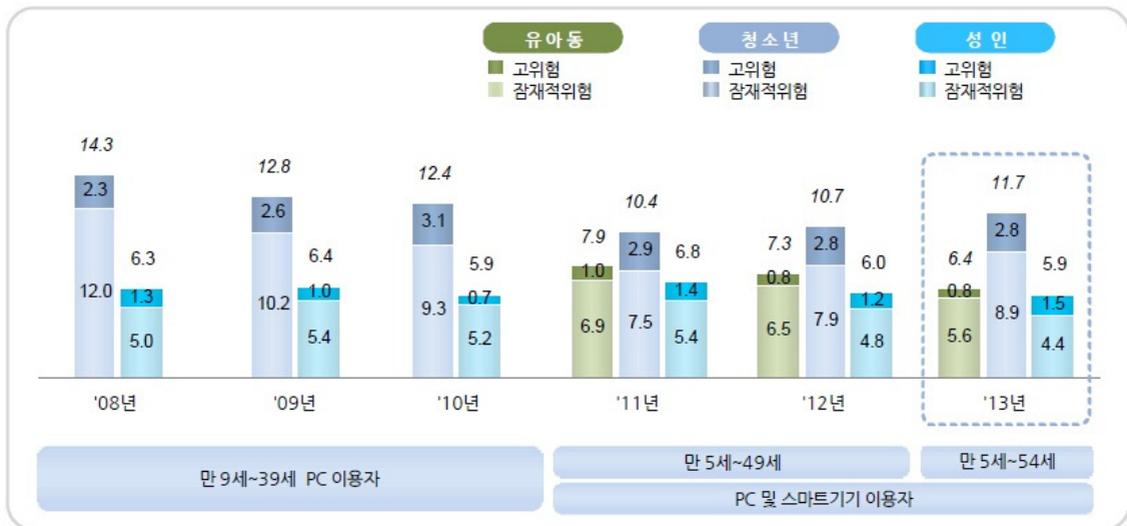
- ※ 1) 조사대상 연령 확대 2013년 : 만5~54세(유아동 만5~9세, 청소년 만10~19세, 성인 만20~54세)  
 2011년~2012년 : 만5~49세(유아동 만5~9세, 청소년 만10~19세, 성인 만20~49세)  
 2004년~2010년 : 만9~39세(청소년 만9~19세, 성인 만20~39세)
- 2) 2011년부터 스마트기기를 통한 인터넷이용 포함(2010년까지 PC기반 인터넷이용에 근거하여 조사)
- ※ 본 조사는 2006년부터 국가통계로 승인되었고, 인터넷중독 척도를 청소년용과 성인용으로 구분하여 실시  
 (2004년~2005년 : 성인용 인터넷중독 척도 미개발, 청소년용 인터넷중독 척도 공통 활용)
- ※ 인터넷 중독위험 인구수 = 만 5세 ~ 54세 인터넷 이용자 수 × 인터넷 중독위험군

출처: 한국정보화진흥원(2013)

그림 1. 연도별 인터넷 중독위험군 비율

우리나라의 인터넷 이용자 수가 매년 증가하고 있지만, 특히 우리의 미래 인적 자원이라고 할 수 있는 청소년들의 인터넷 중독은 그 심각성이 더 크다고 할 수 있다. 2013년 한국정보화진흥원의 보고에 따르면, 인터넷 위험군에 속한 청소년은 11.7%로 다른 연령 집단에 비해서 높은 것으로 나타났다. 2011년 이후 인터넷 중독위험군에 속하는 유아동의 경우 7.0%에서 6.4%로, 성인의 경우 6.8%에서 5.9%로 감소하는 추세를 보인 반면, 청소년의 경우 10.4%에서 11.7%로 상승하는 추세를 보이고 있다(그림 2). 학령별로 본 인터넷 중독위험군은 중학생(12.5%), 대학생(12.4%), 초등학생(11.0%), 고등학생(10.8%), 유치원생(3.4%) 순으로 나타났다. 특히 취약계층에 속하는 한부모 가정 또는 다문화 가정의 청소년의 인터넷 중독률이 일반 가정의 청소년들보다 높은 것으로 나타났다.

(단위: %)



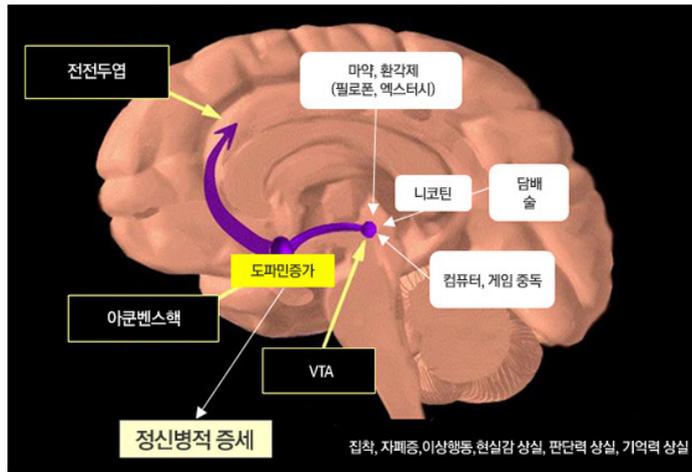
출처: 한국정보화진흥원(2013).

그림 2. 대상별 인터넷 중독위험군 비율

## 2) 인터넷 중독의 정의

인터넷 중독의 개념은 Goldberg(1996)<sup>3)</sup>가 처음 제안한 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder)에서부터 시작되었다. 인터넷 중독이란 기존의 일반적인 중독들과 유사한 증상을 보이는 것으로 강박적이고 과도한 인터넷의 사용을 의미한다. Goldberg(1996)는 인터넷 중독은 알코올 중독이나 마약 중독과 마찬가지로 지각장애, 주의력장애, 사고장애, 판단력장애, 정신운동성 행동장애 및 대인관계 장애를 유발한다고 지적하였다. 인터넷 중독은 처음 사용보다 더 많은 사용을 해야 만족을 느끼게 되는 '내성', 인터넷 사용을 중단하거나 감소했을 때 나타나는 불안이나 인터넷에 대한 강박적 사고나 환상과 같은 증상이 나타나는 '금단', 인터넷 사용을 위해 개인에게 중요한 사회적, 직업적 활동을 포기하게 되는 '일상생활장애', '가상세계지향' 등의 행동들이 지속되는 것을 말한다.

3) Goldberg, I. (1996). Internet addiction disorder. Retrieved March 11, 2002, from <http://www.cog.brown.edu/brochures/people/duchon/humor/Internet.addiction.html>



중독의 뇌 작용 메커니즘

출처: 서유현(2009)

인터넷 중독은 일반적인 중독들과 유사한 증상들을 나타내지만, 중독 물질에 대한 의존성이 강한 알코올이나 약물 중독과 같은 일반적인 중독들처럼 생리적으로 중독되지 않는다는 점에서 동일한 중독으로 보아서는 안 된다는 의견들도 많이 보고되고 있다. 그러나 다른 중독행동들과 유사하게 의존적인 행동을 보이거나 정서적인 문제를 포함하고 있다는 측면에서 중독행동의 하나로 분류할 수 있다는 의견도 있어 인터넷 중독에 대한 의견이 분분하다.<sup>4)</sup> 인터넷 중독을 넓은 의미에서 ‘충동조절 장애’의 하나로 특정 물질에 대한 중독이 아닌 도박, 소비, 텔레비전 시청과 같은 특정 행동에 대한 과도한 의존적 행동의 하나로 보기도 한다. 물질에 의한 중독만이 위험성이 있는 것은 아니며, 과식이나 컴퓨터 게임 등 인간의 모든 활동이 중독 행동으로 변화될 가능성이 있다고 할 수 있다. 근본적으로 신경생리학적 측면에서 중독행동은 비슷한 뇌 메커니즘인 복측피개부(VIA)의 도파민 신경계의 과도 활성화로 발생한다<sup>5)</sup>. 다시 말해, 모든 중독 행동은 각각의 고유한 증상들을 나타내고 있지만, 공통적으로 나타나는 비슷한 특성을 가지고 있다고 할 수 있다.

이처럼 인터넷 중독의 정의에 대한 다양한 의견들 속에서 가장 최근 개정된 미국 정신의학회의 정신질환 진단 및 통계 편람(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-V)에는 도박이나 인터넷 게임 중독이 행동중독(behavior addiction)에 포함되어 있다. 즉, 의존성이 강한 물질 중독만을 중독의 영역에 포함시켰던 과거와 달리, 오늘날에는 행동 중독도 중독의 한 영역으로 포함되고 중독의 영역이 이전보다 넓어졌다고 할 수 있다.

4) 강만철(2005). 청소년 인터넷 중독 실태 분석. 사회연구, 6(1), 249-265.

5) 서유현(2009). 뇌와 대마초. 네이버캐스트 자료 (2009.05.11.)

### 3) 인터넷 중독의 증상

앞서 언급된 중독행동의 증상들 중에서 인터넷 중독 증상과 관련된 개념은 크게 4가지로 분류해 볼 수 있다(그림 3).

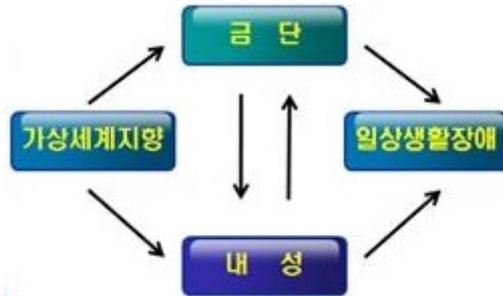


그림 3. 인터넷 중독 증상관련 개념

첫 번째 개념은 ‘가상세계지향성’으로 현실 세계에서보다 자신감이 더 생기고, 자신이 더 인정받는 온라인 세계에 대해서 긍정적인 기대를 가지고 있는 상태를 말한다. 두 번째 개념은 ‘금단’으로 인터넷을 사용하지 못하게 되었을 때 불안이나 초초 등의 감정이 유발되는 상태를 말한다. 세 번째 개념은 ‘내성’이다. 내성은 동일한 만족을 얻기 위해 인터넷 사용시간이 계속 늘어나거나 더욱 자극적인 콘텐츠를 이용하여 강도가 높아지는 것을 말한다. 마지막으로 ‘일상생활장애’ 개념은 인터넷의 과다 사용으로 인해서 일상생활에 심각한 영향을 미치는 증상을 말하며 청소년의 경우 인터넷 과다 사용으로 인해서 학교에 지각을 하거나 수업시간에 졸거나 기타 학교생활에 있어서 부정적인 문제가 생기는 상태를 말한다.

인터넷 중독의 정도는 자기보고식 설문지를 사용하여 측정할 수 있는데, 앞서 살펴본 인터넷 중독행동의 대표적인 증상들로 하위영역이 구성되어 있다. 현재까지 다양한 인터넷 중독 측정 검사가 보고되고 있다. Young(1998)<sup>6)</sup>이 개발한 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)를 한국 청소년들에게 맞게 수정된 설문지<sup>7)</sup>를 살펴보면, 인터넷 의존성, 내성, 심리적 금단, 신체적 금단 증상의 4개의 하위요인으로 구성된 총 20문항이며, 인터넷 이용시간, 인터넷 사용과 관련된 강박

6) Young, K. S. (1998). Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. New York: John Wiley & Sons, Inc.

7) 김은정, 이세용, 오승근(2003). 한국판 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. 한국심리학회지 임상, 22(1), 125-139.

적 행동이나 대인관계 성향의 변화, 학업이나 일에서의 장애 여부, 통제조절력의 여부, 행동상의 문제 및 정서적 변화에 대한 내용으로 구성되어 있다. 반면, 한국정보화진흥원이 개발한 청소년 인터넷 중독 관찰자 척도<sup>8)</sup>는 일상생활장애, 가상세계지향성, 금단, 내성의 4개의 요인으로 구성된 총 15문항이다. 각각의 질문지에 맞게 개념들은 다양한 이름으로 세분화되었으나 질문지의 하위 개념들 모두 앞서 언급한 네 가지 개념들로 분류할 수 있다.

질문지를 통해 측정된 인터넷 중독 증상에 대한 총 점수를 바탕으로 일반 사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 고위험 사용자군으로 인터넷 중독 그룹이 분류된다(그림 4). 일반 사용자군에는 인터넷을 이용 목적에 맞게 사용을 조절할 줄 아는 사람들이 속하며, 잠재적 위험 사용자군은 금단, 내성, 일상생활장애 중 한 가지 이상의 증상을 보이거나 사용조절력이 떨어지는 사람들을 말한다. 마지막 고위험 사용자군은 인터넷 사용에 있어 금단, 내성 증상을 보이며 이로 인한 일상생활 장애 및 공존질환(예, 우울, 충동, 통제장애 ADHD 등)을 경험하는 사람들을 말한다.

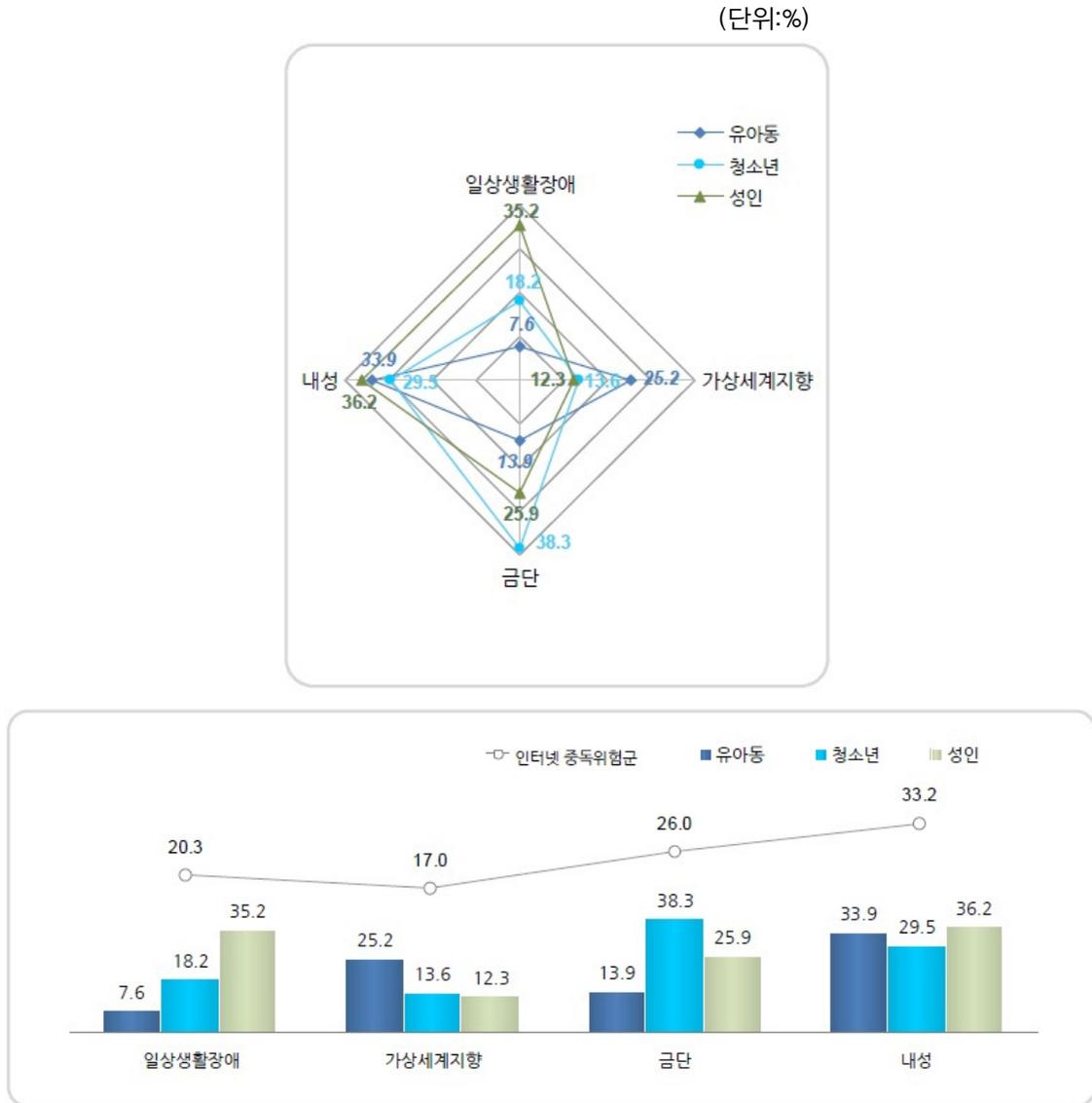


그림 4. 인터넷 중독 그룹 분류

인터넷 중독 주요 증상들 중 4개 요인인 내성, 금단, 일상생활장애, 가상세계지향을 선정하여 연령대별로 많이 경험하는 인터넷 중독 요인을 조사한 결과, 전반적으로 내성(33.2%)이 가장 높은 것으로 나타났으며, 금단(26.0%), 일상생활장애(20.3%), 그리고 가상세계지향(17.0%)의 순으로 나타났다. 또한, 유아동, 청소년, 성인 그룹으로 나뉘서 연령대별로 가장 많이 경험한 인터넷 중독 증상을 살펴본 결과, 청소년의 경우 금단(38.3%)증상을 가장 많이 경험한 것으로 나타났다(그림 5). 다

8) 한국정보화진흥원(2011). 인터넷중독 진단척도 고도화(3차)연구.

시 말해, 청소년들은 인터넷 때문에 학교 수업 시간을 소홀히 하거나 집중력이 떨어지는 경험을 했거나, 인터넷에서 무슨 일이 벌어지고 있을지가 너무 궁금해서 다른 생각을 하지 못하는 경험인 신체적, 정신적 금단 경험을 많이 한 것으로 나타났다(그림 5).



출처: 한국정보화진흥원(2013).

그림 5. 연령별 인터넷 중독특성



## 2 청소년들의 인터넷 중독의 위험성

청소년기는 아동에서 성인에 이르는 과도기로 불리는 시기로 신체적으로는 성인수준으로 발전하게 되지만, 충동적 행동을 조절하는 전두엽피질과 세로토닌 체계의 미성숙으로 다소 충동적이며 통제력이 약한 시기로 다른 연령층에 비해서 중독에 취약하다고 할 수 있다.<sup>9)</sup> 또한 인지적 발달 측면에서는 양가감정(兩價感情)이 존재하는 단계로 상반되는 두 가지의 감정과 욕구 사이의 모순된 감정을 표출하는 단계라고 할 수 있다. 예를 들어, 부모에게 의존하고 싶은 마음과 독립하고 싶은 마음 또는 순종하고 싶은 마음과 반항하고 싶은 마음을 가지고 있다고 할 수 있다. 이러한 신체적 그리고 심리적 상태의 청소년들은 자신이나 타인에게 미칠 부정적인 결과를 고려하지 못하고 내적/외적 자극에 민감하게 반응하고 무계획적으로 반응하는 경향이 있다. 예를 들어, 충동성이 높은 청소년의 경우 쉽게 기분에 의해 좌우될 수 있으며 다양한 중독행동에도 올바른 판단 없이 성급하게 빠지기 쉽다.<sup>10)</sup>

### 1) 인터넷 중독 유형별 위험성

인터넷의 사용 용도가 다양하게 나뉘어져 있듯이 인터넷 중독은 단일한 개념이 아니라 여러 개의 하위 차원으로 이루어진 복합적인 개념으로 이루어져 있으며, Young(1998)<sup>11)</sup>은 인터넷 중독은 사이버 관계 중독, 인터넷 강박증, 정보중독, 컴퓨터 중독 등으로 구분할 수 있다고 말한다.

일반적인 인터넷 중독의 경우는 인터넷 강박증이나 정보중독 등이 포함되는 경우를 말하는 것으로 주로 가상공간을 통하여 자아정체감을 실험하고 탐색하고 자신에 대한 불안정감을 통제하기 위해서 인터넷에 몰입한다.<sup>12)</sup> 이러한 행동을 통하여 친밀감이나 소속감을 갖게 되고 가족으로부터

9) Pallanti, S., Bernardi, S., & Quercioli, L. (2006). The Shorter PROMIS Questionnaire and the Internet Addiction Scale in the assessment of multiple addictions in a high-school population: prevalence and related disability. *CNS Spectrum*, 11, 966-974.

10) 박현숙(2012). 청소년의 중독성 예측 요인. *정신간호학회지*, 21(4), 263-271.

11) Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.

분리되고자 하는 욕구를 충족시키면서 청소년기의 다양한 좌절감을 발산하고자 한다. 이러한 인터넷 중독으로 인해서 나타날 수 있는 위험성을 살펴보면 신체적인 문제로는 지속적인 피로감이나 두통, 소화불량, 수면부족 등이 나타날 수 있으며, 심리적인 문제로는 우울과 조울, 외로움의 증가가 있을 수 있으며, 생활에 미치는 영향으로 학업성적의 하락 등의 부정적인 경험과 가족과 사회적 상호관계의 감소 등의 경험을 하게 된다.

인터넷 게임중독의 경우 지속적인 게임이용으로 인해 부정적인 결과가 초래되는 것을 말하며, 인터넷 게임에 대한 접근 가능성, 게임에 대한 통제감, 게임을 통해 느끼는 흥분감으로 인하여 쉽게 중독된다. 인터넷 게임중독으로 나타날 수 있는 문제로는 심각한 인터넷 사용에 대한 금단 증상, 신체 및 행동상의 문제, 현실구분의 장애, 또한 폭력 게임의 경우 모방을 통한 폭력범죄 등으로 이어질 수 있다.

마지막으로 인터넷 음란물이나 음란채팅에 강박적으로 몰입하는 것을 인터넷 섹스중독이라고 말하며, 이는 인터넷상에서 성적인 욕구를 충족시키려는 목적으로 성과 관련된 내용을 찾기 위해 인터넷을 집중적으로 이용하는 것을 말한다. 이러한 유형의 중독행동을 나타내는 청소년의 경우 다른 일에 집중력이 떨어져 일상생활과 학교생활에 지장을 받게 되고, 성에 대한 행위나 쾌락중심적인 인식의 강화로 인하여 성적 공상에 몰입하게 되고 이는 곧 청소년의 성비행으로 이어질 수 있는 등 심각한 영향을 미칠 수 있다.

## 2) 인터넷 중독과 관련된 위험인자

인터넷 중독 행동과 관련된 위험인자들에 습관적으로 노출이 된 취약그룹의 경우 그렇지 않은 일반 그룹에 비해서 중독적 경향에 빠질 위험이 높다.

인터넷 중독과 중독관련 다양한 위험 요인의 관계를 밝힌 연구에서<sup>13)</sup>, 모든 인터넷 중독 유형에 공통적으로 ‘우울, 공격성, 부모의 통제, 친구의 영향력, 자기통제력의 상실’ 요인이 인터넷 중독에 영향을 미치는 주요 위험인자라고 보고하고 있다. 우울증상의 경험과 관련하여 낮은 자아존중감, 동기 저하 등의 감정을 해소하기 위해서, 그리고 익명성이 보장되는 공간에서 다양한 감정과 내면

12) 남영옥(2002). 청소년의 인터넷 중독 및 사이버 성중독의 심리사회적 변인과 문제행동 연구. 한국사회복지학, 50, 173-207.

13) 남영옥, 이상준(2005). 청소년의 인터넷 중독유형에 따른 위험요인 및 보호요인과 정신건강 비교연구. 한국사회복지학, 57(3), 195-222.



의 공격성을 표출하는데서 오는 흥분감의 경험으로 인터넷 사용이 증가된다고 할 수 있다. 또한 청소년기는 양가감정이 존재하는 시기로 부모의 인터넷 이용에 대한 부정적 태도나 지나친 통제는 청소년을 자극하기 쉬워 오히려 중독행동에 빠질 경향성을 증가시킬 수 있다. 청소년기는 부모의 영향력이 이전보다 상대적으로 감소하고 학교에서 함께 많은 시간을 보내는 또래집단의 영향력이 확대되면서, 또래집단과의 소속감으로 사회적 지지와 정서적 안정감을 찾기 위해 또래집단의 행동을 모방하려는 경향이 있다.

그러나 인터넷 중독 관련 위험 인자는 성별에 따라서 인터넷 중독행동에 대한 영향력에 차이가 있는 것으로 보고되고 있다. 성별에 따라 건강행태(흡연경험, 음주경험, 약물경험, 주관적 건강상태, 체질량지수)와 정신건강(스트레스, 우울경험, 자살생각, 행복감, 수면충족도, 주중 평균 수면시간)이 인터넷 중독에 미치는 영향을 조사한 박민희와 전해옥의 연구<sup>14)</sup>에서, 남학생과 여학생 모두 인터넷 중독에 영향을 미치는 건강행태 요인으로 흡연경험, 약물경험, 주관적 건강상태가 유의한 관련성이 있는 변수로 나타났으며, 정신건강 요인으로는 스트레스, 우울경험, 자살생각, 행복감, 수면충족도가 관련이 있는 것으로 나타났다. 그러나, 여학생의 경우 남학생에 비해서 정신건강 관련 요인의 영향을 많이 받는 것으로 나타났으며, 남학생은 여학생보다 건강행태 관련 요인의 영향을 많이 받는 것으로 나타났다. 여학생은 정신건강 요인 중에서 스트레스를 많이 느끼는 경우 그렇지 않은 경우에 비해서 인터넷 중독 위험이 2.2배 높은 것으로 나타났다. 남학생의 경우, 건강행태 요인 중에서도 약물 경험이 있는 남학생이 인터넷 중독에 노출될 위험성이 2.4배 높은 것으로 나타났다. 전반적으로 보았을 때, 인터넷 중독 발생의 위험률을 증가시키는 요인은 남학생과 여학생 모두 비슷하게 나타났으나, 여학생의 경우 심리적 정신적 요인의 영향을 더 많이 받아 인터넷 중독 행동을 보이는 것으로 분석된다.

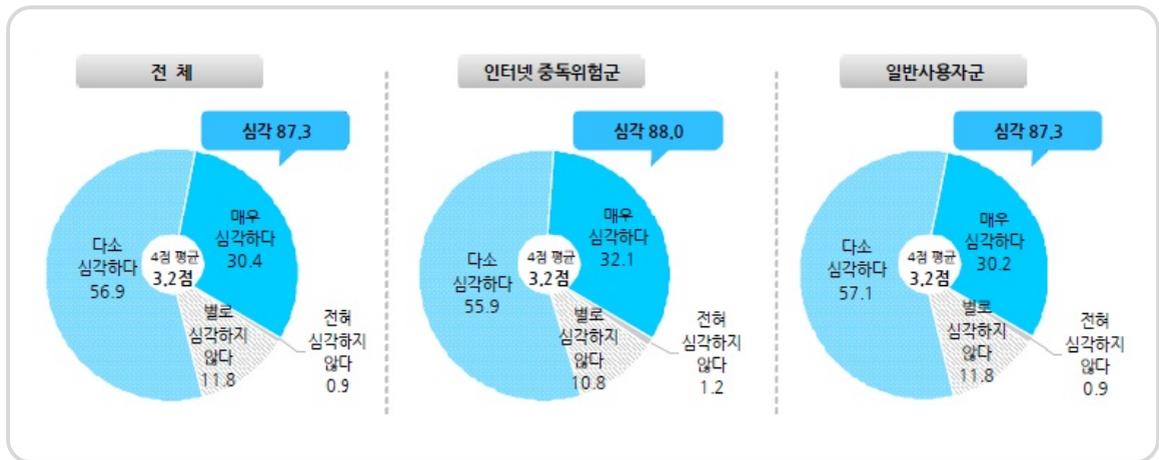
### 3) 인터넷 중독 문제의 심각성 인식

한국정보화진흥원의 2013년 보고서에 따르면, 인터넷 중독이라는 용어에 대한 인지는 응답자의 97.1%로 높게 나타났으며, 인터넷 중독 용어의 인지 경로는 주로 TV나 주변의 주요타자(예, 부모, 친구)로부터 처음 접하게 되는 것으로 나타났다.

14) 박민희, 전해옥(2013). 성별에 따른 한국 청소년의 건강행태, 정신건강과 인터넷 중독과의 관련성. 한국산학기술학회논문집, 14(3), 1283-1293

인터넷 중독 문제의 심각성에 대해서 심각하다고 생각하는 사람들은 응답자의 87.3%로 나타났으며, 인터넷 중독위험군의 인식 정도는 88.0%와 일반사용자군의 위험성 인식 정도는 87.3%로 인터넷을 사용하는 사람들 모두 인터넷 중독 문제의 심각성에 대해서 인식하고 있는 것으로 나타났다(그림 6).

(단위:%)



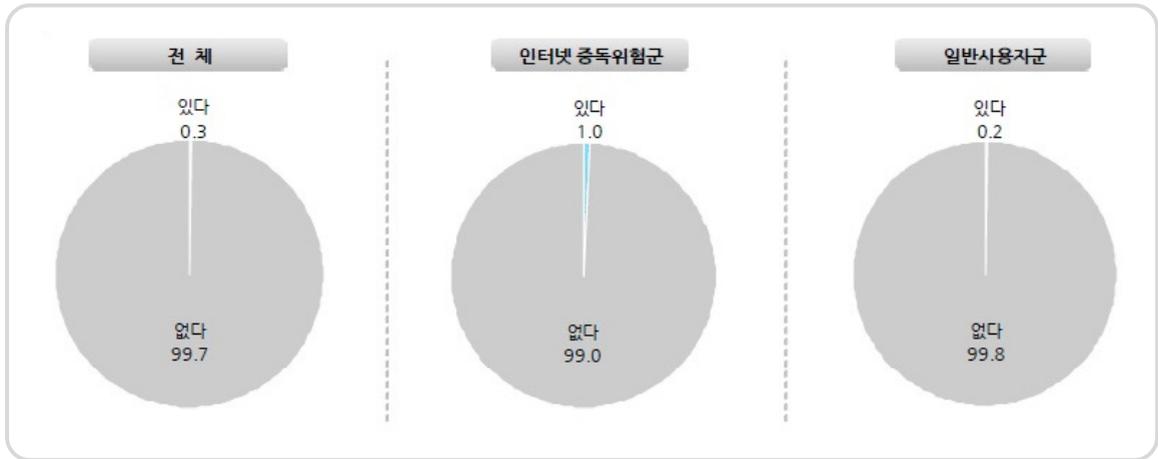
출처: 한국정보화진흥원(2013).

그림 6. 인터넷 중독 문제 심각성 인식

응답자들의 대부분은 인터넷 중독을 해소하기 위한 적절한 수단으로 인터넷 중독에 대한 예방교육을 확대하는 것(60.7%)이라고 생각하고 있었으며, 그 다음으로 적절한 수단으로는 상담기관 및 전문상담 서비스를 확대하는 것(30.4%)이라고 생각하고 있었다. 그러나, 이러한 예방교육의 확대와 상담기관 및 전문상담 서비스의 확대에 대한 필요성을 느끼고 있음에도 불구하고, 인터넷 중독 전문 상담기관에 대한 인지도는 4.2%로 전문 상담기관에 대해서 전혀 모르는 사람들이 대부분이었으며 상담서비스를 이용해본 경험은 거의 전무하다고 할 수 있다(그림 7).



(단위:%)



출처: 한국정보화진흥원(2013).

그림 7. 인터넷 중독 전문 상담기관 인식

### 3 청소년들의 인터넷 중독과 신체활동

신체활동이 중독 행동의 예방 및 치료와 중독 물질 관련 욕구에 대한 자기조절 능력의 향상에 효과가 있다는 것은 여러 연구들에서 증명된 바가 있다. 예를 들어, 일회성 중강도의 운동은 일시적으로 금연을 하는 흡연자들의 흡연 욕구와 담배와 관련된 자극에 대한 주의편향을 줄여주는 것으로 보고되고 있다<sup>15)</sup>. 인터넷 중독이 다른 중독들과 마찬가지로 중독 행동의 하나로 정의되고 있지만, 다른 중독 행동들과 달리 인터넷 중독에 대한 신체활동의 효과와 관련된 연구는 부족한 실정이다.

#### 1) 인터넷 중독과 신체활동 참여

인터넷 중독과 신체활동의 관계를 논하기에 앞서, 청소년들에게 신체활동이 어떠한 역할을 하는지에 대한 고찰이 필요하다. 앞서 인터넷 중독의 정의와 심각성에 대해서 알아보면서 청소년기의 지나친 인터넷 사용은 인터넷 중독 행동으로 이어질 수 있으며, 현실세계와 가상세계와의 분리가 어려워져 현실의 활동에 지장을 받게 되고 자아불안감이 높아지며 충동적일 수 있다는 것을 언급했다. 그러나 이처럼 정서적으로 불안정한 청소년들에게 신체활동은 긍정적인 효과를 가져올 수 있다. 예를 들어 청소년기의 신체활동은 자신감과 타인과의 원만한 관계를 배우게 하여 정서적 안정과 사회적 유대감을 강화시켜줄 뿐만 아니라 바람직한 태도를 형성하는데 중요한 역할을 한다.<sup>16)</sup>

성인에 비해 상대적으로 취약계층에 속하는 청소년들의 인터넷 중독 행동과 관련된 연구들은 청소년기의 신체활동의 중요성을 강조하고 있다. 인터넷 중독 그룹을 정상군, 잠재적 위험군, 고위험군의 세 그룹으로 분류하여 신체활동과의 상관관계를 조사한 지영주의 연구<sup>17)</sup>를 살펴보면, 인터

15) Janse Van Rensburg, K., Taylor, A. H., & Hodgson, T. (2009) The effects of acute exercise on attentional bias towards smoking-related stimuli during temporary abstinence from smoking. *Addiction*, 104, 1910-1917.

16) 서희진(2003). 청소년의 스포츠참가와 또래관계 및 일탈행동의 관계. *한국체육학회지*, 42(3), 143-152.

17) 지영주(2013). 한국 청소년의 인터넷 중독, 식생활, 신체활동, 정신·심리 상태의 분석: 2010년 청소년건강행태 온라인조사를 바탕으로. *한국산학기술학회논문지*, 14(10), 4979-4988.



넷 중독 정도가 심할수록 부적 건강관련 행동과 관련성이 높은 것으로 나타났다. 다시 말해, 인터넷을 이용 목적에 맞게 사용하는 '일반 사용자군'에 속하는 청소년의 경우 인터넷 사용에 자기조절이 되지 않고 내성과 금단 증상 등을 경험하는 '인터넷 사용 위험군'에 속한 청소년에 비해서 중등도 신체활동에 참여하는 비율이 높은 것으로 나타났다. 또한, 초등학교 고학년을 대상으로 운동참가에 따른 인터넷 중독 및 교우관계의 차이를 분석한 김영미의 연구에서는<sup>18)</sup>, 운동에 참가하는 아동의 경우 운동에 참가하지 않는 아동에 비해서 인터넷 중독 성향을 나타내는 비율이 낮은 것으로 나타났으며, 친구의 도움과 인정을 받고 있으며 친구들과의 의사소통도 더 잘 되는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 신체활동에 참여함으로써 개인의 신체적, 정신적, 사회적 발달에 기여하기 때문인 것으로 해석되며, 신체활동에 참여하는 빈도가 높을수록 사회적 관계나 친구관계가 원만하고, 친구를 만나는 횟수가 증가하기 때문에 인터넷을 사용하는 시간이 상대적으로 적은 것으로 생각할 수 있다.

## 2) 인터넷 중독과 신체활동 참여의도

인간의 행동은 합리적이고 계획적인 인지적 과정에서부터 출발한다고 할 수 있다. Ajzen<sup>19)</sup>의 계획행동이론(Theory of Planned Behavior)에 따르면, 행동에 대한 개인의 의도가 실제 행동의 실행과 지속 행동을 결정하는데 중요한 역할을 하는 것을 알 수 있다. 개인의 의도라는 것은 목표하는 행동을 향한 개인의 동기 지향성에 해당하는 것으로 행동을 실행으로 옮기려는 의사와 노력을 말하는 것이다. 따라서 의도는 행동과 의사결정에 직접적인 영향을 미치는 주요 요인이라고 할 수 있다.

그렇다면 인터넷 중독과 신체활동의 관계를 이해하기에 앞서 실제 행동에 영향을 미치는 신체활동에 참여하고자 하는 의도와 인터넷 중독과의 관계는 어떠한지 알아볼 필요가 있다. 오화정과 김영호의 연구<sup>20)</sup>에서 인터넷 중독에 노출되어 있는 청소년 387명을 대상으로 인터넷 중독과 신체활동 참여의도와와의 관계를 알아보았다. 이 연구에서는 인터넷 중독 정도를 파악하기 위해 Young

18) 김영미(2005). 아동의 운동참가와 인터넷 중독 및 친구관계. 한국체육학회지, 44(5), 205-216.

19) Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.

20) 오화정, 김영호(2015). 청소년들의 인터넷 중독, 신체활동, 자기효능감의 관련성. 한국스포츠심리학회, 26(2), 13-25.

의 인터넷 중독 검사를 김은정, 이세용, 오승근(2003)<sup>21)</sup>이 한국 청소년들에게 맞게 수정하여 제작한 설문지를 사용하여 인터넷 의존성, 내성, 심리적 금단 증상, 신체적 금단 증상의 4개의 요인을 측정하였다. 또한 신체활동 참여의도를 알아보기 위해서 '나는 건강을 위해 앞으로 적극적으로 운동에 참여 하겠다'와 같이 참여의도를 물어보는 질문으로 구성하여 설문조사를 실시하였다.

먼저, <그림 8>에서 보는 바와 같이 이 연구 결과에 따르면 인터넷 중독 정도와 신체활동 참여의도에서 남학생과 여학생의 차이가 나타났다. 남학생의 경우 여학생보다 인터넷 중독 정도가 높은 것으로 나타났으며, 신체활동 참여의도에서도 남학생이 여학생보다 높은 것으로 나타났다. 2014년 2달에 걸쳐 전국 초·중·고등학생 총 156만여명을 대상으로 인터넷·스마트폰 이용습관에 대해서 조사한 여성가족부<sup>22)</sup>의 보고에 따르면, 인터넷 중독 위험군에 속하는 남학생의 수가 여학생의 수보다 약 1.7배 높은 것으로 나타났으나, 스마트폰 중독의 경우 여학생의 수가 남학생의 수보다 약 1.6배 높은 것으로 나타났다. 인터넷 중독은 대부분 게임 중독과 관련이 있어 남자 청소년들의 비율이 높다고 할 수 있으며 스마트폰 중독의 경우 소셜네트워크서비스(SNS)를 이용하는 여학생이 많아서 이러한 성별의 차이가 드러났다고 할 수 있다.

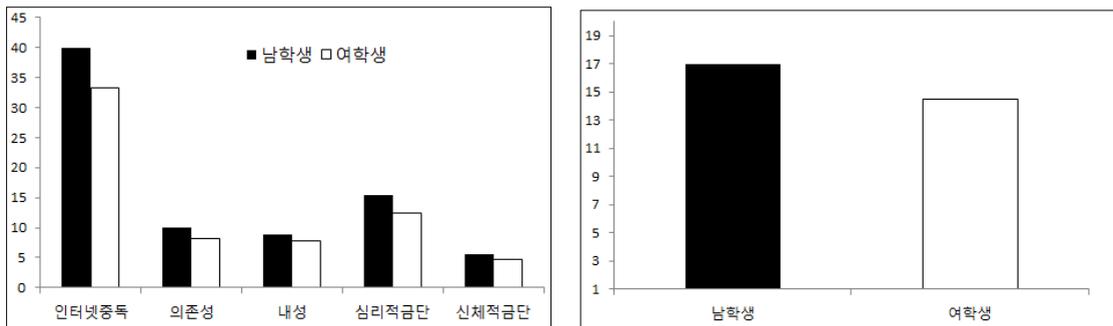


그림 8. 성별에 따른 인터넷중독(좌)과 신체활동 참여의도(우)의 차이

구체적으로 성별의 구분없이 전체적인 인터넷 중독과 신체활동 참여의도와 의 상관관계를 알아본 결과, 신체활동 참여의도는 인터넷 중독과 신체적 금단을 제외한 모든 인터넷 중독의 하위개념과 부적 상관관계를 나타냈다. 다시 말해, 신체활동에 참여하고자 하는 의도가 높을수록 인터넷

21) 김은정, 이세용, 오승근(2003). 한국관 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. 한국심리학회지 임상, 22(1), 125-139.

22) 여성가족부(2014). 2014년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단.



중독 정도는 낮은 것으로 나타났으며 인터넷 중독 증상인 의존성, 내성, 그리고 심리적 금단 증상도 낮은 것으로 나타났다.

### 3) 인터넷 중독과 신체활동 및 심리적 특성

인터넷 중독관련 위험인자에 대해서 알아보면서 인터넷 중독은 우울, 자기효능감, 자존감, 자기통제력, 충동성과 같은 심리적인 특성들과 깊은 관련이 있음을 확인하였다. 다양한 심리적 특성 중에서도 자기효능감(Self-efficacy)<sup>23)</sup>은 인터넷 중독과 관련된 연구에서 청소년들의 인터넷 중독과 함께 다루어야 할 중요한 변인으로 여겨지고 있다. 김의철과 동료 연구자들<sup>24)</sup>은 연구자들 스스로 '인터넷에 중독되어 있다'와 '중독의 위험이 있다'고 응답한 인터넷 중독 인식집단과 스스로 '인터넷 일반 사용자'이며 '인터넷에 관심이 없다'고 응답한 인터넷 비중독집단으로 구분하였다. 두 집단의 자기효능감의 차이를 비교해본 결과 인터넷 중독을 인지하고 있는 집단의 경우 자기조절학습효능감, 관계효능감, 어려움극복효능감이 비중독집단에 비해서 낮은 것으로 나타났다.

어떠한 행동이나 활동을 성공적으로 수행할 수 있다는 자신의 능력에 대한 확신이나 기대를 뜻하는 자기효능감은 인터넷 중독뿐만 아니라 신체활동 영역에서 많은 연구가 이루어져 왔다. 자기효능감은 운동 참여와 관련된 운동행동에 직접적인 영향을 미치는 요인으로 보고되고 있으며<sup>25)</sup>, 청소년을 대상으로 신체활동과 자기효능감과 관계를 알아본 연구<sup>26)</sup>에서 청소년들의 높은 자기효능감은 신체활동 의도와 행동에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고되었다.

오화정과 김영호의 연구에서도 인터넷 중독과 신체활동 참여의도의 관계에 자기효능감이 미치는 영향을 알아보기 위하여, 자신감(8문항), 자기조절효능감(11문항), 과제난이도선호(5문항)의 3개의 하위요인으로 구성된 설문지를 사용하여 자기효능감을 측정하였다. 연구 결과에 따르면, 자기효능감은 인터넷 중독과 인터넷 중독의 모든 하위 영역과 부적 상관관계를 보였으며 신체활동

23) Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84, 191-215.

24) 김의철, 박영신, 탁수연, 김정희, 오미선(2013). 청소년의 사이버 자기개념, 자기효능감, 친구관계, 주관적안녕감과 학업성취도: 인터넷 중독인식집단과 비중독집단의 비교. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 19(2), 285-318.

25) 박송근, 유진(2014). 청소년들의 운동의도와 행동: 자기효능감과 부모지지에 대한 매개 및 조절효과의 통합적 모형. *한국스포츠심리학회*, 25(3), 29-44.

26) 박중길(2011). 계획된 행동이론을 이용한 청소년의 신체활동 의도와 행동 예측: 가족의 지지와 성격특성의 역할. *한국스포츠심리학회*, 22(1), 129-144.

참여의도와는 정적 상관관계를 보였다. 즉, 자기효능감이 높을수록 인터넷 중독 정도는 낮게 나타났다. 신체활동에 참여하고자 하는 의도는 높은 것으로 나타났다. 인터넷 중독뿐만 아니라 신체활동 참여의도와도 상관관계를 나타내는 자기효능감이 인터넷 중독과 신체활동 참여의도의 부적 관계에 미치는 영향을 알아보기 위해 회귀분석을 통해 알아보았다. [표 1]에서 보는 바와 같이 인터넷 중독 정도는 신체활동 참여의도에 부적적으로 기여하였으며, 2단계에서 자기효능감의 하위요인인 자신감, 자기조절효능감, 과제난이도선호의 세 요인이 분석에 추가되었을 때 신체활동 참여의도와 인터넷 중독의 관계에 대한 설명력은 증가하는 것으로 나타났다. 특히 자기효능감의 하위요인들 중에서 자기조절효능감이 인터넷 중독 정도와 신체활동 참여의도에 더 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다시 말해, 청소년의 인터넷 중독과 신체활동 참여의도의 부적 관계에 많은 영향을 미치는 요인은 자기효능감 중에서도 자기통제력과 관련된 요인이라는 것을 알 수 있다.

[표 1] 인터넷 중독과 자기효능감의 신체활동 참여의도에 대한 회귀분석

구분	Model 1			t	Model 2			t
	B	SE	$\beta$		B	SE	$\beta$	
인터넷중독	-.03	.01	-.13	-2.47*	.00	.01	.00	.03
자신감					.11	.03	.17	3.12**
자기조절					.09	.02	.20	3.74***
과제난이도					.09	.06	.09	1.57
$\Delta R^2$			.02		$\Delta R^2$		.11	
Adjusted R <sup>2</sup>			.01		Adjusted R <sup>2</sup>		.11	
F			6.11*		F		12.25***	

\* $p < .05$ ; \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$



## 4 청소년들의 인터넷 중독 문제를 해결하기 위한 제언

앞 장에서 인터넷 중독에 대한 전반적인 이해와 인터넷 중독과 신체활동의 관계에 대해서 살펴 보았다. 청소년들의 인터넷 중독은 심각한 사회 문제로 나타나고 있으며 인터넷을 사용하는 청소년이라면 누구에게나 나타날 수 있는 중독 행동이라고 할 수 있다. 과도한 인터넷 사용은 신체적 정신적 문제를 일으킬 수 있으며 더 나아가 사회적 문제까지 이어질 수 있다. 인터넷 중독이라는 용어와 인터넷 중독의 심각성에 대해서 대부분의 사람들이 인식하고 있으나, 정작 이러한 문제를 해결하기 위한 수단은 매우 제한적이라고 할 수 있다. 많은 사람들이 인터넷 중독이 스스로 치유하기 힘들고 전문가나 전문 기관의 도움이 필요하다는 것을 인식하고 있으나, 도움을 받을 수 있는 수단에 대한 정보는 많이 부족한 실정이다. 인터넷 중독을 해결하기 위해 정부와 관련 기관에서는 다양한 상담 서비스를 제공하는 등의 노력이 있으나 중독행동을 보이는 대상들의 참여를 끌어내기란 쉽지 않다.

앞서 살펴본 인터넷 중독과 신체활동에 대한 선행연구를 종합해보면, 인터넷 중독 정도는 신체 활동 및 신체활동 참여의도와 부적 관계를 가지고 있음을 알 수 있다. 이는, 청소년들의 인터넷 중독 행동과 인터넷 중독과 관련된 부적 행동을 예방하기 위해 신체활동 참여를 높이는 전략이나 신체활동에 참여하고자 하는 의도를 높이는 전략을 사용한다면 효과적인 전략이 될 수 있음을 시사하고 있다. 인터넷 중독을 예방 및 치료하기 위한 전문적인 서비스를 받기 위해 중독 행동을 보이는 이들의 참여를 끌어내기 위한 노력 보다는, 근본적으로 움직임에 대한 욕구가 강한 청소년들에게 쉽게 접근할 수 있는 방법인 신체활동을 기반으로 한 인터넷 중독 예방 및 치료적 접근을 하는 것이 더 효과적일 것으로 보인다.

자신의 능력에 대한 확신과 자신을 유능하고 능력 있는 사람이라고 생각하는 자기효능감은 청소년들의 성장에서 가장 중요한 심리적 변인이라고 할 수 있다. 이러한 자기효능감은 인터넷 중독 정도와 신체활동 참여의도의 부적관계에서 설명력을 증가시켜주는 조절효과가 있는 것으로 보고 되고 있다. 신체활동은 인터넷 중독과 부적관계를 가지고 있을 뿐만 아니라 다양한 심리적 변인들 과도 관계가 있는 것으로 보고되고 있다. 예를 들어 신체활동은 인터넷 중독과 관련이 있는 우울, 낮은 자아존중감과 같은 심리적인 문제를 완화시켜주는 효과가 있으며 도파민과 같은 정서와 관련

된 신경전달 물질에 긍정적인 영향을 미친다<sup>27)</sup>. 따라서 인터넷 중독에 영향력을 행사하는 자기효능감을 높이기 위한 전략으로도 신체활동은 효과적이며, 이는 곧 인터넷 중독 행동에 대한 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

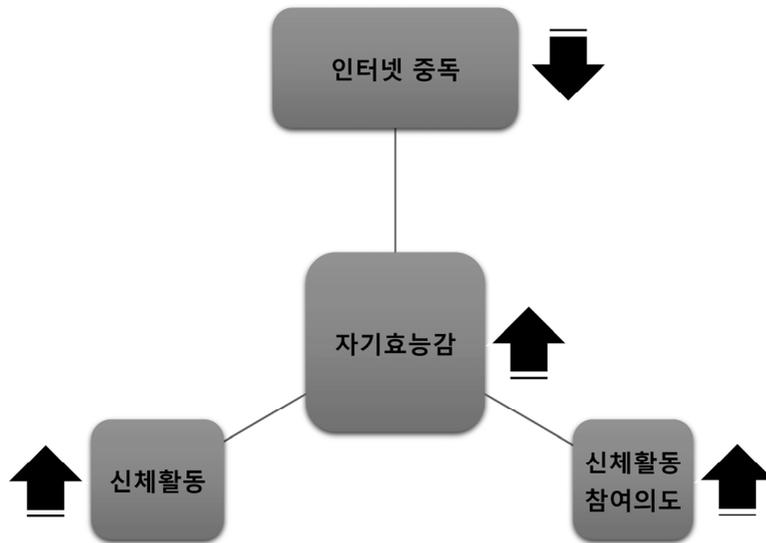


그림 9. 신체활동, 자기효능감, 인터넷 중독의 관계

이를 종합하여 보았을 때, 인터넷 중독 예방 및 해소를 위한 프로그램 구상에 있어서 신체활동을 기반으로 한 인터넷 중독 예방 및 해소 프로그램은 인터넷의 무분별한 사용에 쉽게 노출되어 있는 청소년들의 인터넷 중독 문제를 해결하고 자기효능감을 높이는데 효과적일 것으로 판단된다 <그림 9>.

27) 김지연, 정채원, 심영제, 오윤선, 안주미(2013). 12주간 요가운동 프로그램이 인터넷 중독 대학생의 심리안정과 스트레스 호르몬(neropinephrine)에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 52, 959-970.