

# 방과후아동지도연구

제 15 권 제 2 호 / 2018. 12.

경주지역 지진 경험 아동의 놀이치료 사례 분석

..... 이영숙 / 1

한국의 마을기반 방과후돌봄 사례 분석

..... 안지혜 · 서혜전 / 19



**한국방과후아동지도학회**



## 경주지역 지진 경험 아동의 놀이치료 사례 분석

이 영 숙\*

---

### 〈요 약〉

---

본 연구는 2016년 경주지역에서 발생한 지진을 경험한 만3와 만4세 아동의 놀이치료에서 놀잇감의 구성과 놀이에 나타난 의미를 분석하였다. 아동은 지진에 대한 경험을 놀이에서 지진을 직접 표현하기도 했고, 위험한 상황에서 보다 안전하고 싶은 욕구를 표현하였으며, 두려움과 공포의 표현을 가장 많이 하는 것으로 나타났다. 뱀과 공룡의 공격으로 모든 놀잇감이 초토화되었는데, 아동의 놀이에서 공룡과 뱀은 아동이 제어하거나 예상할 수 없는 존재였고, 아동의 집을 망가뜨리며 아동을 위협하는 존재였다. 지진에 대한 두려움을 인간보다 자연의 비밀에 민감한 공룡이나 뱀으로 표현하였다. 영웅의 등장은 아동을 대신하여 공룡과 싸워주는 역할과 지친 영웅에게 음식을 먹이는 행위, 다친 영웅을 치료하는 행동으로 나타났다. 공룡은 힘이 너무 세서 아동은 공룡의 공격에 저항할 수 없어서 상황을 통제하거나 도움을 주는 영웅의 필요하였다. 안전과 보호에 대한 욕구의 표현에는 공격을 당한 후 집을 자주 확인하거나, 집을 아동의 가까이에 가지고 오는 반복행동, 가구의 정리, 넣었다, 빼기의 반복, 다친 인형을 치료하거나 음식을 먹이는 행동의 반복, 놀잇감에서 가족인형을 찾는 행동을 하는 주제를 확인할 수 있었다.

주제어 : 지진, 놀이치료, 뱀과 공룡, 영웅, 안전욕구

---

· 논문접수: 2018. 10. 28 / 수정본접수: 2018. 11. 29 / 게재승인: 2018. 12. 17

\* 남서울대학교 아동복지학과 박사과정 수료, 두원공과대학교 외래강사, skyrain0531@hanmail.net

## I. 서 론

### 1. 연구의 목적성 및 필요성

우리는 주변에서 일어나는 많은 재해의 위협을 느끼며 살아간다. 우리나라에서 2016년에 발생한 재해 중 가장 큰 규모의 지진은 9월 12일 경북 경주시 남남서쪽 8.7km 지역에서 발생한 규모 5.8의 지진이다. 이 지진은 1978년 기상청의 관측 이래 역대 최대 규모의 지진이 기록되었고, 이 지진의 영향으로 여진을 포함하여 252회가 기록되었다. 2017년도에도 규모 2.0이상의 여진이 223회 발생하는 등(기상청, 2018) 이렇게 예상치 못하게 발생하는 자연재해는 자원의 피해를 주기도 하지만 심리적인 피해를 주기도 한다. 지진을 겪은 포항시민 500명을 대상으로 조사한 결과 86%가 더 큰 지진이 일어날까 두려워하고 있으며, 42%가 외상후 스트레스장애를 겪고 있고 불면증 29%, 12%는 우울증으로 시달리고 있다(동아일보, 2018. 11.14). 특히 아동은 성인의 표현보다 미숙하기 때문에 아동의 심리적인 영향에 대해 주의 깊은 관심을 두어야 하는데, 성인이 재난 후에 경험하는 PTSD 뿐 아니라 두통, 위통 등의 신체적 증상과 자다가 깜짝 놀라는 현상, 불길한 일이 일어날 것만 같은 예상을 갖게 되는 전조형성 등을 갖게 된다(이운주, 2004).

Nebrosky(2003)는 아동의 외상을 Small t와 Large T로 구분하였는데, 큰 외상은 위협적이고 너무나 강력해서 쉽게 움직일 수 없는 감정을 남기는 일련의 사건이며, 작은 외상은 회복되지 않은 불안, 수치심, 죄책감, 공포 같은 감정을 불러일으키는 어린 시절의 사건들로 정의하였고, 지진의 경험은 아동에게 감각기관을 통해 안전 패러다임을 발달시키고 대처 구성물(coping constructs)을 급성장시키면서 세상에 대한 신뢰감을 위협할 수 있기 때문에 지진의 경험은 외상후 장애를 겪게 할 수 있다고 볼 수 있다. 그러나 성인들은 아동이 언어의 정교함이 부족하기 때문에 아동의 경험을 과소평가 하게 되며, 아동의 내적 경험을 과소평가되는 경향이 있다. 외상후 장애는 재해와 같이 그 효과가 오랜 기간 지속될 수 있는 더욱 극단적인 경험을 포함하고, 이미 존재하는 심리적인 어려움들이 있었던 경우 외상후 장애의 증상을 더 중폭 시킬 수 있다. 외상사건을 통해 아동의 기본적인 신뢰감이 무너지면, 아동은 부적응적인 대처양식과 외상 유발적 사고 양식 그리고 행동적 증상을 나타내기 시작하는데 외상증상이 나타나는 방법을 이해하면 다양한 외상의 형태를 구별하고 치료하는 것을 도울 수 있다. 통제의 상실과 자신을 보호할 수 있는 능력에 대한 문제는 외상의 핵심 증상이며, 외상 후 증상을 가진 아동들은 스스로를 치유할 수 있는 힘이 없다는 것에 주목해야 한다(Goodyear-Brown, 2012). 외상 후 장애의 한 가지 흔한 특징은 사건을 재경험하며, 고통스럽고 마음속으로 파고들어 힘들게 하는 기억들 그리고 재발되는 꿈이나 악몽이 흔히 나타나고, 이런 증상이 나타날 때 사람들은 정서적으로 무감각해지고 사건에 대한 생

각이 밀려드는 것을 멈출 수 없게 된다. 사건이 끝났을지라도 매일 다시 경험하게 되고 다시 일어날 것 같은 비합리적인 공포가 있고, 과도하게 경계하거나 초조감을 경험하게 된다(Sarason, Barbara R. & Sarason, Irwin G. 2010). 놀이상황에서 사건과 관련된 부정적인 경험이 반복되는 재현놀이가 나타나면 놀이에 묘사된 것과 관련된 외상을 겪은 것으로 추정할 수 있다(Mordock, 2001). 어린 아동의 경우에 외상과 관련된 사건의 재현은 놀이 또는 해리 상태에서 나타날 수 있고, 아동은 외상을 직접적으로 또는 상징적으로 언급하는 놀이를 통하여 재경험 증상을 표현하는 경우가 많으며, 노출 순간 또는 재경험을 하는 동안에는 공포 반응을 보이지 않을 수 있다(APA, 2013).

Carolyn(2016)의 연구에서도 재해의 경험한 아동에게 적극적인 대처를 위한 접근이 필요하다고 주장한다. 재해의 경험은 아동에게 직접적인 신체의 위해와 정신적인 충격을 유발시킬 수 있고, 스트레스를 유발하며, 재해가 멈춘 후에도 그 영향이 계속 될 수 있다고 보았다. 만약 재해의 경험이 아동의 결정적 발달지점에서 경험되었다면 그 영향은 평생 지속될 수도 있으며, 다음 세대까지 전이 될 수도 있다고 하였다. 허리케인 카트리나의 폭풍을 경험한 사람들은 이전에 없던 감정적이거나 행동상의 어려움을 보이고 있고, 높은 비율의 PTSD 증상을 보이고 있으며, 어린이의 28%는 3년 후에도 증상을 보일 수 있지만, 이러한 심각한 재해의 영향에서 부모나 부모와 같은 지지하는 요인이 그것으로부터의 영향을 감소시키고 회복탄력성을 증진시킬 수 있다고 보았다. 이윤주(2004)의 연구에서도 재난이 피해자들에게 주는 심리적인 증상과 종류, 범위, 영향을 주는 기간, 시기 등이 매우 다른 양상으로 나타나며, 그 영향은 평생 동안 지속될 수 있다고 하였다. 재난에 노출되는 과정에서 아동들은 심리적인 충격을 받고 위협당하는 느낌을 받는 심리적인 고통을 겪게 되지만, 아동 개인의 특성에 따른 사회적 접근과 대처전략으로 심리적인 영향을 덜 받을 수 있도록 해야 하는데, 연령이 어릴수록 신체화 하는 경향이 강하고, 인지적인 미성숙함 때문에 여러 가지 증상과 장애가 진행되는 과정이 성인보다 훨씬 복잡해지는 경향이 있다. 아동은 재난의 경험을 통해 미래를 부정적이며 왜곡하게 되는 경향을 가지며 비현실적인 경향을 갖게 된다. 모래놀이치료에 표현된 네팔 아동복지시설 거주 청소년의 지진경험 이미지(이세화, 2016)의 연구에서 뱀에 관련된 꿈을 꾸거나, 모든 놀이에 뱀과 용이 등장하였으며, 김혜영(2016)의 네팔 지진 피해 아동의 모래놀이치료의 연구결과에서도 지진외상에 대한 표현, 구원, 신, 투쟁, 죽음에 대한 범주화의 결과를 나타내었다.

아동에게 놀이는 현실세계에서 다룰 수 없는 것들을 상징적 표현을 통해 다룰 수 있는 상황으로 변화시키고, 자기의 방식대로 탐구에 몰두하면서 모방을 학습할 수 있는 기회를 얻게 하는 것이다. 따라서 재해를 경험한 아동에게는 놀이치료적 접근이 매우 합리적인 접근방법이 될 수 있으며(Landreth, 2009), Shen(2002)은 1999년 지진을 경험 한 대만의 중국 어린이들과 함께 초등학교에서 단기 아동 중심 놀이 치료를 시행한 결과 실험 그룹의 어린이

는 대조 그룹의 어린이보다 놀이 치료 후 불안 수준과 자살 위험이 유의하게 낮았다고 보고한다. 놀이치료의 특별함은 아동의 놀이경험이 그 순간에 자신이 누구인지에 대하여 자신의 방식으로, 자신의 시간에 맞추어 정확하게 스스로의 용어로 설명할 수 있는 자유와 여유를 가질 수 있도록 도와주기 때문이다. 아동이 아동 자신의 삶에 영향을 미칠 수 있는 현재와 미래의 문제에 대처하는 문제에서 인간으로서 좀 더 적절해지려는 아동의 노력을 촉진하는데 강점을 두기 때문에 아동의 심리치료에 놀이치료가 효과적인 방법임을 알 수 있다(Schaefer, 2009). 자발적이고 자생적인 아동의 활동은 그들 자신을 개념화하고, 구조화하고, 그의 경험과 감정을 실제 활동 수준으로 이끌 수 있도록 한다. 이런 의미에서 놀이는 아동을 방해하고 갈등에 쌓이게 하며, 혼란스럽게 하는 행동 상황에서 표현의 기회를 제공한다. 또한 놀이경험이 치료적인 이유는 그것이 아동과 성인 사이에 안전한 관계를 제공하여 아동이 자신의 용어로, 정확히 자신의 방식으로 자신의 시간에 자신을 설명할 수 있는 자유와 여유를 주기 때문이다. 아동은 놀이를 통해서 계속적으로 현재 자신의 위치를 똑바로 알게 되고 과거와 자신을 연결하게 되고, 과거의 경험을 되풀이하고, 새로운 지각과 관련시킴으로써 동화하게 한다. 이러한 경험으로 아동은 그 스스로를 새롭게 지속적으로 발견하고 그가 할 수 있고 해야만 하는 자신의 이미지를 교정할 수 있게 된다. 아동은 놀이에서 자신의 문제와 갈등을 해결하려고 하고, 놀이도구와 성인이 사용하는 도구를 가지고 놀면서 자신의 난처함과 혼란을 놀이로 발산하거나 새롭게 인식하게 된다. 본 연구에서 놀이감의 구성은 실생활 놀이감, 공격성을 표출할 수 있는 놀이감, 창의적 표현과 정서적 해소를 위한 놀이감 등으로 구성하여 준비하였으며, 인형, 소꿉놀이, 음식모형, 총, 칼, 각종 동물, 할리갈리, 부루마블, 젠가, 뱀, 공룡, 병원놀이, 자동차, 나무 집, 동전, 영웅, 경찰차, 소방차, 군인차, 불도저 등의 중장비 자동차, 전화기 등을 매회기 마다 준비하였다(Landreth, 2009).

우리나라 아동의 지진경험이나 재해에 대한 심리적 영향에 대한 연구는 미비한 상태이며, 본 연구는 지진을 경험한 경주지역 만 3세와 만4세 아동의 놀이치료를 통해 지진이라는 혼란스러운 경험에 대한 아동 자신의 경험을 재해석 할 수 있도록 하였고, 불안을 감소시키고 안정적인 정서발달에 영향을 미칠 것으로 본다.

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

#### 1) 대상자 선정

본 연구는 지진 발생지역의 인근에 있는 경주지역의 어린이집과 유치원을 대상으로 전

화, 우편물, 이메일을 통해 대상자를 모집하였다. Y 어린이집의 만3세 아동과 만4세 반 아동을 대상으로 모집하였고, 어린이집의 원장, 담임교사의 동의, 부모의 동의 후에 사전교육이 이루어졌으며 모두 이루어진 아동 8명을 대상으로 선정하였다. 어린이집 내에 있는 교실에서 연구자 1명과 대상아동 1명의 일대일 놀이치료가 진행되었고, 아동의 월령은 2017년 4월을 기준으로 하였으며, 2016년 11월 11일부터 12월 2일까지 시설 기관 내에 있는 교실을 이용해 연구자와 일대일의 놀이치료가 4회기씩 진행되었고, 놀이치료는 매회기 40분씩 진행하였다. 모든 과정은 사전에 연구에 대한 충분한 설명과 함께 부모와 교사의 서면 동의하에 기록, 녹화, 녹음이 이루어졌다.

2) 대상자의 연령과 성별은 <표 1>과 같다.

<표 1> 대상자의 연령과 성별

구분	성별	나이
A	여	만 4년 2개월
B	남	만 4년 2개월
C	남	만 3년 8개월
D	여	만 4년 6개월
E	여	만 4년 6개월
F	남	만 4년 4개월
G	남	만 5년 2개월
H	남	만 4년 11개월

3) 분석

사전에 녹화와 녹음된 연구대상 아동의 놀이치료의 과정의 동영상을 반복해 보면서 아동의 언어와 표정, 놀잇감 선택, 언어 등을 전사하였고, 기록이 모두 마쳐진 후에 각 전사된 내용을 축약해가면서 아동의 놀이에 나타나는 특징과 놀잇감의 선정 등에 대한 범주화를 하며 아동이 표현하는 놀이의 의미를 분석하였고, 분석하는 과정에서 연구자가 놀이치료 장면에서 알아채지 못하던 아동의 표현과 행동들을 조금 더 세밀하게 분석하는 과정을 가졌으며, 동료와 슈퍼바이저의 점검과 지도를 받으며 분석하는 과정을 가졌다.

### Ⅲ. 연구결과

본 연구는 지진을 경험한 아동에게 놀이치료를 실시한 후 놀이에 나타나는 공통적인 주제와 놀잇감의 선택과 놀이에 나타나는 의미를 분석하였다. 아동들의 놀이치료에서는 첫째, 두려움과 공포에 대한 표현 둘째, 영웅의 등장 셋째, 안전과 보호에 대한 욕구의 표현의 세 가지 주제를 확인할 수 있었다. 아동은 모든 회기마다 뱀이나 공룡의 공격을 받고 저항하였으며, 뱀이나 공룡과 싸울 때는 영웅이 출현해 도움을 주었다. 아동은 뱀과 공룡이 공격해오면 칼과 총 등을 이용해 공격하였고, 치료실 밖으로 던져버리기도 하였다. 아동은 영웅에게 도움을 주거나 음식을 만들어 먹이고, 집을 열고서 확인하거나 영웅과 가까운 곳으로 집을 옮기고, 집 위에 영웅을 올려놓는 등 뱀과 공룡의 공격으로부터 집과 인형들을 보호하는 행동을 보였다. 아동이 놀이에서 사용한 뱀과 공룡은 불안과 공포의 경험의 상징적인 표현으로 이해가 되며, 위험한 상황에서 영웅의 도움으로 구원받기를 원한다는 것을 알 수 있었다. 위험한 상황 즉, 지진이 일어났던 상황에서 아동은 안전해지기를 원한다는 것을 알 수 있었다. 김혜영(2016)의 네팔 지진에 피해 아동의 모래놀이치료 상징과 주제연구의 결과와 같이 경주지역에서 발생한 지진을 경험한 아동의 놀이치료의 분석결과도 뱀과 용, 영웅이 등장하며, 지진에 대한 직접적인 표현과 안전과 보호에 대한 욕구에 대해 표현하였으며, 지진을 경험한 아동의 놀이에 나타나는 특징으로 볼 수 있다.

1) 놀이치료 과정에서 아동에게 유의미했던 놀잇감의 구성은 <표 2>와 같다.

2) 각 아동의 주제별 놀이의 과정은 다음과 같다.

(1) A 아동

아동은 지진의 경험에 대한 직접적인 표현을 하지 않았다. 2회기에서 다른 동물들을 밟고 다니는 공룡을 칼로 치는 놀이를 하였고, 영웅들을 집으로 데려 오고, 먹을 것을 나눠주며 영웅들은 공룡에게 공격당한 인형들을 치료하여 주었다. 공룡의 공격이 시작되기 전에 집의 문을 닫고 확인하였지만, 공격을 당한 후에도 집 안에 있는 동물들을 꺼내서 자리를 바꾸거나, 모두 꺼내서 다시 넣고 문을 닫는 놀이를 반복하였고, 놀이가 끝나고 나갈 때 다시 집을 확인하였다.

(2) B 아동

아동은 지진의 경험에 대한 직접적인 표현을 하지 않았다. 그러나 공룡의 공격에 대한 불안함, 공포에 대한 놀이를 가장 많이 표현 하였는데, 공룡은 꼬리로 집 안까지 공격하였고, 아동이 쌓은 울타리를 무너뜨렸으며, 호랑이, 악어, 사자와 공룡이 대결하였다. 아동은



〈표 2〉 놀이치료 과정에서 아동에게 유의미했던 놀이감 구성

A 아동	1회기	집/ 동물/영웅 / 전화기/ 총/ 공룡
	2회기	집/ 전화기/ 소꿉놀이/ 총/영웅 / 공룡/ 전화기
	3회기	집/ 자동차/영웅 / 병원놀이/ 칼/ 돼지
	4회기	영웅/ 공룡/ 칼/ 뱀/ 인형/ 가구/ 헬리콥터
B 아동	1회기	집/ 공룡/ 영웅/ 젠가
	2회기	집/ 호랑이/ 공룡/ 악어/ 영웅/ 칼/ 불도저/ 코끼리/ 괴물
	3회기	결석
	4회기	부루마블/ 공룡/ 뱀
C 아동	1회기	공룡/ 영웅/ 소방차/ 군인차/ 헬리콥터/ 배
	2회기	공룡/ 칼/ 공룡/ 총/ 병원놀이
	3회기	뱀/ 칼/ 공룡/ 인형/ 병원놀이/ 마녀
	4회기	뱀/ 마차/ 병원놀이/ 인형
D 아동	1회기	집/ 젠가/ 영웅/할리갈리 / 병원놀이/ 칼/ 공룡/ 소방차
	2회기	집/ 영웅/ 소꿉놀이/ 트럭/ 소방차
	3회기	집/할리갈리 / 소꿉놀이
	4회기	집/ 뱀/ 인형
E 아동	1회기	집/ 인형/ 공룡/ 동전/ 돈/ 음식
	2회기	집/ 돈/ 젠가/ 우주선/ 영웅/ 칼
	3회기	집/ 영웅/ 칼/ 음식/ 동전/ 괴물
	4회기	약/ 영웅/ 음식/ 돈/ 칼/ 병원놀이
F 아동	1회기	집/ 동전/ 영웅/ 공룡/ 뱀/ 소방차/ 비행기
	2회기	집/ 소방차/전화기 / 공룡/칼
	3회기	집/ 소방차/ 칼/ 공룡/영웅 / 돈
	4회기	뱀/ 비행기/ 부루마블/ 할리갈리/ 주사위
G 아동	1회기	공룡/ 젠가/ 지진
	2회기	공룡/ 땅/ 비행기/ 경찰차/ 헬리콥터
	3회기	뱀/ 소방차/ 헬리콥터/ 블루마블/ 개구리/ 공룡/ 영웅
	4회기	집/ 황금열쇠/ 돈/ 공룡/ 진흙/ 땅/ 영웅/ 불/ 경찰서/부루마블
H 아동	1회기	젠가/ 지진/ 부루마블
	2회기	젠가/ 도둑/ 경찰출동/ 사마귀/ 병원놀이 / 공룡
	3회기	집/ 공룡/ 할리갈리
	4회기	집/ 공룡/뱀 / 경찰/ 큰 공룡

공룡의 공격에 놀라고 흥분하며 “괴물이 왔어, 괴물이 왔어”라고 말하였다. 4회기에는 뱀을 선택하였다. 아동은 뱀을 잡아서 밖으로 던져버리거나, 뱀이 다시 공격해오면 공룡이 뱀을 공격하고, 뱀과 공룡의 싸움에서 뱀을 밖으로 쫓아내는 놀이를 하였다. 영웅은 1회기와 2회기만 등장하는데 공룡과 공룡이 싸울 때 등장하였으며, 집을 공격하는 공룡과 대결하는 영웅으로 등장한다. 공룡과의 싸움에서 영웅이 다치지만 살아나서 집을 지켜내는 힘을 발휘한다. “공룡은 싸우다가 다시 돌아 갈거야.”라고 말하면서 놀이를 끝낸다. 이 때 아동 옆으로 집을 가까이 가져오고 공룡이 공격으로 모든 걸 부술 때마다 집을 공격하지 않아도 아동은 집을 가까이 놓고 놀이를 하였다.

### (3) C 아동

아동은 아기를 보호하는 놀이를 가장 많이 하였으며, 놀이를 진행하는 동안 분홍색 아기 인형을 안고 있거나, 놀이 후 다시 인형을 계속 돌보았다. 지진의 경험에 대한 직접적인 표현은 하지 않았다. 아동은 다른 아동과 비교할 때 주로 공룡이 공격을 해오는 대상이었지만 아동은 뱀을 주로 공격하는 대상으로 하였다. 2회기에는 “공룡들이 빨리 공격”을 하고 공룡에게 총과 칼로 공격을 하고, “도둑이 나타나서” 열심히 싸워야 했다. 3회기에는 “나쁜 애들도 있는데 그건 동물들”이라고 말하면서 “뱀은 무서운 동물”이라고 말하며 뱀을 칼로 공격하다가 밖으로 던져버린다. 전체 4회기 중에서 영웅은 1회기에 1번 등장하는데 영웅이 집을 확인하고 “음, 됐네.”라고 확인 후 놀이에 다시 나타나지 않았다. 한편 “가재는 겁이 난다.”라고 아동이 말하였고, “애들을 구해주는 소방차”가 나타나기를 바랐지만 소방차는 나타나지 않았으며, “마녀 없어 마녀 없어 이제 안 나타나”라고 말하며 공룡에게 공격을 당해 쓰러진 인형을 안아주며 말하였고, 이때 집을 확인하였다. “애기가 놀라서 일어났어.”라고 안아주며 우유를 먹이고 주사를 놓으며 “이제 뱀 없다.”라고 인형에게 말해준다.

### (4) D 아동

아동은 지진의 경험에 대한 직접적인 표현을 하지 않았으며, 영웅에 대한 불신감을 드러냈다. 공룡을 총으로 공격하고, 공룡을 밖에 던지고, 옆에 있던 뱀을 칼끝으로 들어 올리며 “으 징그러”라고 말하고, 밖으로 던진다. 아동은 영웅에 대한 불만을 표현하였는데 “번개 파워 숨었어, 번개 파워 자고 있어, 죽을 수도 있어”라고 말하였다. 아동은 공룡의 격렬한 공격을 잠깐 멈추고 집의 문을 열어서 정리를 반복하는데 많은 시간을 할애하였다. 음식을 만들어 쓰러진 인형에게 먹이고, 놀이를 하는 동안 집을 항상 아동과 가까이 놓았다가 공룡의 공격이 오면 문의 방향을 바꾸기도 하고 아동의 뒤쪽에 놓기도 하였다.

(5) E 아동

아동은 지진의 경험에 대한 직접적인 표현을 하지 않았다. 아동은 영웅에 대해 양가적인 감정을 표현했다. 2회기에서 공룡과 우주선이 집의 바닥까지 흔들어서 공룡과 칼로 싸웠으며, 동전을 사용하여 공룡과 대결하였다. 아동은 공룡과 우주선이 집을 공격할 때 소방차와 영웅의 도움을 받았으나 이후로는 영웅이 등장하지 않았다. 대신 아동은 자신이 영웅의 역할을 하였으며, “물 파워 불 파워”를 외치며 공룡과 대결하였다. 아동은 집을 열어서 가구를 넣었다 빼기를 반복하였으며 공룡의 공격을 받은 인형들을 안아주고 치료해주며 음식을 먹였다.

(6) F 아동

아동은 지진에 대한 직접적인 표현을 하지는 않았다. 아동은 놀이를 하는 전체 회기동안 집의 안전을 수시로 확인하였다. 1회기에는 공룡의 공격에 동전을 던지며 대결하였고, 티라노사우르스는 아동의 가족이 타고 있는 차 문을 꼬리를 이용해 가족을 공격하는데, “괴물이 불을 냈어, 괴물이 불을 냈어.”라고 외치며 영웅을 불렀다. 공룡의 공격에 소방차의 도움으로 영웅이 승리한다. 3회기에서 집에 불이 났는데 소방차가 다른 곳에 불을 끄러 가서 못 오는 상황이 벌어지기도 하였다. 아동은 공룡이 공격할 때, 집에 불이 날 때 집의 가구를 옮기고 다시 넣는 놀이를 반복하였다.

(7) G 아동

아동은 놀이에 가장 적극적으로 참여하고 자신의 감정을 몸으로 표현하며 놀이하였다. 아동은 지진의 경험에 대한 직접적인 표현을 가장 많이 하였다. 1회기에서는 “지진 날 때는 공룡이 빨리 못 나가게 울타리를 만들어요.”라며 공룡 주위에 성을 쌓았고, “말랑말랑한 진흙에 들어가면 다 죽어요.”라며 위급한 상황을 표현하였다. 2회기에서는 “뱀았는데 갑자기 땅이 깨졌어요.”라고 하였고, “공룡 발생, 공룡 발생”외치며 인형들을 모두 집 뒤로 가져다 놓았다. “여기 구멍이 두두두 뚫려서 죽었어.”라고 말하고 작은 공룡을 구해냈다. 4회기에는 “땅이 흔들흔들 한다.”라는 표현을 하였다. 1회기에서 아동은 공룡을 보면서 “애는 전체가 다 잡아먹어”라고 하였고, “공룡은 그냥 사람을 다 잡아먹기 때문에”라고 말하였다. 3회기에는 “시간을 부서뜨려도 애는 살아요.”라고 말하며 공룡을 관찰하였다. 하지만 “애한테 당할 수는 없어요.”라고 말하며 한숨을 쉬고 “애는 엄청나게 빠르고 힘도 세요.”라고 말하며 공룡을 바닥에 던졌다. 공룡과 싸우던 영웅이 다치고, 힘들어하자 “근데 큰 공룡은 한방에 다 부수고 갈 수 있어.”라고 말하였다. 2회기에서도 “공룡이 갑자기 완전히 무서운” 존재가 되었으며, “왕 공룡이 오면 집이 부서진다.”라고 말하며 울타리를 신중하게 쌓았다. 아동은 공룡을 보며 “작은 공룡이 오면 안 무너지는데 큰 공룡이 오면 무너지다.”라고 말하

였다. 3회기에서 아동은 뱀을 발견하고 “가장 무서운 뱀이 나타났다.”라고 외친다. 4회기에서는 “공룡들이 사는 진흙땅에서 티라노가 모든걸 잡아먹는다.”라고 말했는데 더욱 사나워진 공룡은 놀잇감 전체를 무차별하게 공격한다. 그러나 아동은 공룡에 대한 양가적 감정을 표현하는데 1회기에서는 공룡의 공격을 당하고 있을 때 작은 공룡이 와서 아동을 구해주었으며, 2회기에서는 왕공룡의 공격에 군인들이 폭탄을 던져 아동을 구해준다. 아동은 공룡의 공격에서 벗어나고자 한다. “왕 공룡이 못 나가게 막을 수 있게”라고 말하며 울타리를 쌓는다. 4회기에서는 “그때 바람이 불어서 모든 동물들이 살아난다.”라고 말하며 놀이를 끝냈다.

#### (8) H 아동

아동은 1회기에 놀이를 시작하면서 “지진이 날 때는 여진이 나”라고 말하며 치료사에게 “선생님 집에도 지진 났어요?”라고 물었다. 아동은 “우리 집에도 지진이 났어요.”라고 말하며 “선생님은 대피 했어요? 친구들까지도요?”라고 걱정하며 불안감을 표현하였다. 4회기에는 “사고가 났다. 사고가 났다”고 외치며 공룡의 공격에 대해 말해준다. 아동은 2회기에서 치료사의 머리를 만지며 “사마귀가 나타났다.”라며 위험을 알려준다. “애벌레가 무한대 나왔어” “계속 나와” “애벌레가 100개가 나왔어”라고 말하며 불안을 표현하는데, “공룡이 힘이 엄청 쎄서, 화나면 힘이 엄청 쎄”라고 말하며 공룡을 한 바퀴 돌린다. 2회기에서 아동에게 공룡은 착한 공룡으로 출현하는데 공룡끼리 싸울 때 착한 공룡을 도와주러 친구들이 왔고, 다친 착한 공룡을 치료하였다. 공룡은 대결하던 영웅을 잡아먹는다. 공룡이 “발자국이 나서 죽었어.”라고 영웅에게 말한다. 4회기에서는 뱀과 공룡이 싸우는데 착한 공룡을 밟고 있는 큰 공룡을 뱀이 물리쳐준다. “공룡은 여기서 산다.”라고 말한다. 큰 공룡이 나타나자 인형들에게 “뱀뱀뱀”을 외친다. 나쁜 애들이 착한 공룡을 공격할 때 영웅이 나타나는데 “내가 힘차게 물리쳐서 하강하고 있어”라고 말하며 놀이하였다.

### 3) 놀이에 나타난 주제의 분석 결과는 다음과 같다.

#### (1) 두려움과 공포에 대한 표현

연구에 참여한 아동은 놀이 중에 뱀과 공룡을 가장 많이 사용하였다. 용과 뱀은 집을 공격하거나 발자국을 남길 정도로 큰 힘을 가지고 있는 존재이면서 착한 동물이기도 하였다. 아동들은 공룡이나 뱀을 선택할 때 관찰 후 조심스럽고 신중하게 선택했고, 먹이를 주면서 공룡이 화를 내지 않도록 주의하였다. A아동은 “다른 동물들을 밟고 다니는 공룡”으로 표현하였고, B아동은 공룡이 꼬리로 집안을 공격하고, 공룡이 아동이 만든 소중한 것들을 무너뜨렸으며, 많은 동물들과 대적하지만 동물들은 공룡을 이길 힘이 없는 존재로 표현되었다. 그래서 “괴물, 괴물이 왔어”라고 크게 알려준다. 4회기에는 공룡을 선택하지 않고 뱀을 선택하여 놀이하는데 뱀을 공룡과 싸우게 하다가 뱀을 밖으로 던져버린다. C아동은 “공룡

들의 뱀의 공격”을 외치고 공룡을 칼로 공격하거나, 총으로 공격하는데, 공룡을 가운데 놓고 지켜보기도 하였다. 아동은 총과 칼로 주변을 돌면서 공격하였다. 공룡을 공격하는 이유는 “도둑이 나타나서”이다. “뱀은 무서운 동물인데”라고 말하며 칼로 뱀을 공격하고, “나쁜 애들도 있는데 그건 동물들”이라고 말하며 뱀을 밖으로 던져버린다. D아동은 총으로 공룡을 공격한다. 공격하다가 공룡과 뱀이 죽지 않고 다시 살아나자 공룡을 밖에 던져버린다. E아동은 공룡을 발견하고 공룡을 가운데로 데리고 온다. 우주선이 와서 집과 바닥을 흔들때 영웅과 함께 칼을 들고 공룡을 향해 “물 파워 불 파워”를 쏘며 싸운다. F아동은 공룡이 공격해올 때 동전을 던지며 싸운다. 공룡은 가족이 함께 타고 있는 차 문을 열려고 공격하다가 꼬리를 이용해 차 문을 열려고 한다. “괴물이 불을 냈어.”라고 말하고 괴물에게 동전을 쏘고, 뱀을 만져본다. G아동은 “공룡이 오면 집이 부서진다.” 공룡이 나타나자마자 “애는 전체가 다 잡아먹어”라며 흥분하였고, “공룡은 그냥 사람을 잡아먹기 때문에”라는 이유를 말하였다. 너무나 엄청난 힘을 가진 공룡은 “시간을 부서뜨려도 애는 살아요.”의 힘을 가지고 있고, “애는 엄청나게 빠르고 힘도 세요.”라고 말하였으며, “근데 큰 공룡은 한방에 다 부수고 갈 수 있어”의 힘을 가지고 있는 존재였다. “공룡이 갑자기 완전히 무서운” 공격을 하였으며, “왕 공룡이 오면 집이 부서진다.”고 하였다. 호랑이와 공룡은 아동을 지켜주는 영웅까지 공격하고, “작은 공룡이 오면 안 무너지는데 큰 공룡이 오면 무너진다.”라며 한숨을 쉬었다. 3회기에는 공룡을 아동의 옆에 가져다 놓기만 하였고, 뱀을 선택하면서 “가장 무서운 뱀이 나타났다.” 라고 큰 소리로 말하였다. “공룡들이 사는 진흙땅에서 티라노가 모든 걸 잡아먹는다.”라고 공룡의 힘을 표현하였으며 아동을 도와주러 오던 고장 난 경찰차까지도 공격하는 무서운 힘을 가진 존재로 표현하였다. H아동의 놀이에는 사마귀와 애벌레가 출현하였는데, 사마귀 피규어를 선택하지 않고 치료사의 머리와 귀를 만지며 손으로 사마귀를 표현하였는데, “사마귀가 나타났다.”고 말하며 아동은 치료사의 머리를 만지며 “애벌레가 무한대 나왔어.”라고 말하고, 귀를 보면서 “애벌레가 100개가 있어.”라고 말하였다. 그러다가 공룡을 선택하고서 “공룡이 힘이 엄청 세서, 화나면 엄청 세”라고 공룡의 힘에 대해 치료사에게 알려주었다. 그러나 공룡끼리 싸우고 있을 때 힘이 약한 착한 공룡을 도와주러 친구들이 오기도 했지만 결국 공룡은 도와주러 온 영웅마저 잡아먹는다. 영웅이 죽은 이유는 “발자국이 나서 죽었어.”라며 영웅의 죽음을 애도한다. 그리고 뱀과 공룡이 싸우는데 착한 공룡을 밟고 있는 큰 공룡을 뱀이 나타나서 물리쳐준다. 그 공룡은 “여기서 산다.” 그래서 언제 다시 쳐들어올지 모르는 불안을 갖게 되며. 큰 공룡이 나타날 때 “뱀뱀뱀”을 크게 외치며 공룡의 공격에 대항한다. 공룡은 힘이 너무 세서 아동은 공룡의 공격에 저항할 수 없어서 영웅의 도움이 필요했고, 지진에 대한 위험한 상황에서 보다 안전하고 싶은 욕구를 표현하였다. 이것을 인간보다 자연의 비밀에 민감한 공룡이나 뱀으로 표현했다는 것을 알 수 있다.

본 연구에서 아동은 뱀이나 공룡에 대한 양가적 감정을 보이기도 하였다. 아동들은 뱀과 공룡을 무섭다고 표현하기도 했지만, 영웅의 역할처럼 뱀은 공룡을 물리치고 공룡은 뱀을 물리치고 가족을 돌보는 역할을 하는 것을 알 수 있었다. C아동의 놀이에서 뱀은 이중적 역할을 한다. “뱀은 무서운 동물인데”, “착한 알록달록한 뱀이 아기 머리 위로 지나가서 아기를 낫게 한다.” 그러나 곧바로 인형을 돌보다가 “이제 뱀 없어”라고 안심시키기도 한다. B 아동의 놀이에서 3회기까지는 공룡이 등장하고, 공격을 하는 대상이었는데, 4회기에서는 공룡의 역할을 하는 뱀이 등장한다. 뱀이 영웅과 싸우고 나서 아동은 공룡에게도 “공룡 밥 먹어”라고 말하기도 하였다.

뱀은 아주 복잡한 의미를 가진 보편적 상이다. 뱀과 용은 호환성을 가지며, 특히 극동에서는 둘 사이의 구별이 없다. 뱀은 살인자로서는 죽음과 파괴의 상징이다. 보존자와 파괴자이며, 지하에 사는 뱀은 명계(冥界)와 접촉하며, 죽은 자가 가지는 전지의 힘이나 마력을 사용할 수 있다. 지하계에 속하는 뱀은 하계와 암흑의 신들의 공격적인 힘을 나타낸다. 용은 복잡한 의미를 가진 보편적인 상징으로서, 서로 호환성을 가진다. 괴물로서의 용은 지하 세계의 원래 주인으로 ‘저승의 왕’이며, 지하 세계를 지배하거나 점령하려고 하는 영웅, 정복자, 창조자는 용과 싸우지 않으면 안 된다. 이집트에서 용(뱀)은 암흑과 혼돈이다(Copper, 2014). 괴물들을 형상화 하는데 사용된 요소들을 살펴보면 위대한 어머니 여신의 대표적인 상징 동물인 뱀과 새의 특성을 많이 가지고 있는 것을 알 수 있다. 뱀의 특성은 주로 어머니 여신의 대표적인 특성인 땅과 지하세계의 물과 관련이 있다(장영란, 2014). 또는 거의 모든 고대 문화들이 처음에는 지상과 자연 자체를 어머니 여신으로 내세웠는데, 뱀의 출현은 땅, 대지가 흔들리는 공포를 느끼도록 하고 때로는 희생물을 태우거나 차갑게 하고 열게 만든다(Oeri, 2012). 김혜영(2016)의 연구결과와 네팔 아동의 지진의 경험을 공격적인 공룡, 호랑이, 망치나 톱을 든 남자들이 집을 파괴하고 사람들을 죽이는 상징으로 표현하였는데, 경주지역 지진발생 인근에 사는 아동의 지진의 경험에서도 공룡이나 뱀은 지진을 표현하는 것으로 볼 수 있다. 본 연구에서 뱀과 공룡은 아동이 상대하기에는 너무나 거대한 공포, 불안, 두려움을 유발하는 요소로 부정적인 의미로 표현되었다.

## (2) 영웅의 등장

공룡이나 뱀의 공격을 받은 후에는 영웅이 나타나서 아동을 도와주고, 집을 지키며 인형을 치료한다. 아동은 영웅에게 자동차나 핸드폰을 주는 것으로 지금의 상황에서 구원해 줄 것을 요구하였다. 영웅은 공룡과 싸워주고 아동은 영웅에게 음식을 먹이며 힘을 준다. A아동은 영웅들을 데리고 와서 집 앞에 세워놓고 집을 지키게 하였으며, 영웅은 동물들에게 먹이를 줄 수 있는 존재로 등장하면서, 다친 인형들을 치료해주는 역할을 한다. B아동의 놀이에서는 영웅이 직접 공룡과 싸우는 존재이고, 힘이 세다. 영웅은 공룡의 머리 위에 올라

가서 공격하기도 하며, 아동은 젠가를 던져서 영웅과 함께 공룡을 공격한다. 집을 공격하려는 공룡을 영웅이 나타나서 도와주고, 공룡과 싸우다가 영웅이 다치지만 다시 살아나서 영웅과 함께 집으로 들어갈 수 있었다. C 아동은 영웅을 데리고 와서 집의 안전을 확인한다. 아동은 지붕 위에 올라가서 집을 지킨다. 공룡이 가해를 할 때는 영웅이 나타났는데, 1회기에만 영웅이 등장하고 이후에는 영웅이 등장하지 않는다. D아동의 놀이에서 영웅은 힘이 없는 존재로 등장한다. 공룡과 싸우고 있어서 도움이 필요할 때 “번개 파워 숨었어”라거나 “번개파워 자고 있어”라고 말하며 영웅의 도움을 받지 못한다. “아기 번개맨이 죽을 수도 있는데”의 정도로 아동에게 영웅은 도움을 주러 오는 존재가 되지 못했다. E아동의 놀이에서 영웅은 2회기와 3회기에 등장하는데 우주선이 집과 바닥을 흔드는 공격을 할 때 영웅이 나타나서 공룡과 대결하며 도움을 주는 역할을 한다. 영웅은 “물 파워와 불 파워”를 쓰면서 공룡과 싸워준다. F아동의 놀이에서 영웅은 영웅끼리 싸우고 오히려 집을 공격한다. 그때 공룡의 공격을 받는데, 소방차와 영웅이 힘을 합쳐서 공룡을 물리친다. G아동의 놀이에서 영웅의 역할은 작은 공룡이었는데 공룡의 공격을 받고 있는 아동을 구해주며, 군인들이 공룡에게 폭탄을 던져서 아동을 구해준다. H아동은 3회기에서 영웅은 영웅끼리 싸워서 아동에게 도움을 줄 수 없는 존재이다. 영웅은 갈등 상황에 나타나서 자동차가 질서 있게 움직이도록 도와주며, 움직일 수 있는 방향을 가르쳐 주기도 한다. 영웅이 지붕 위로 잘 올라오도록 사다리를 연결시켜주기도 하고 “영웅이 나타나 우리는 살 수 있다.”며 안도를 느끼고 공룡과 같이 음식을 먹는다. 음식을 많이 준비해서 영웅에게 먹이며 힘을 갖기를 원하고, 영웅은 집을 공격하려는 공룡을 막다가 다치기도 하고, 다시 살아나서 집으로 들어온다. 영웅은 공룡의 머리 위에 올라가서 공룡을 공격하려고 하는데, 힘이 센 공룡을 이길 수 없었다. 아동은 계속되는 여진의 상황에서 아동들은 자신을 안전하게 보호하고 구해줄 영웅이 필요하다.

영웅이나 여결은 <구세주>의 원형이며, 기적적인 존재이며(Copper, 2014), 영웅은 자신의 자존심, 미덕, 아름다움, 삶을 팽개치고 도저히 용납할 수 없는 이 적대자에게 절을 하거나 복종하기도 하고 영웅은 용을 죽여야 하고 몇 번이고 위험한 장애물을 넘어야 한다. 그 동안 영웅은 몇 차례의 예비적인 승리를 거두고, 일시적이긴 하나 무아의 경지를 체험하며, 이상향을 엿보게 된다. 영웅은 용을 죽여야 하고 몇 번이나 위험한 장애물을 넘고 과업을 수행하고 괴물을 물리쳐야 한다. 영웅이 위대한 것은, 사람들이 상상 속에서나 할 수 있리라 하고 헤아리던 일을 현실적으로 바로 해치우는 데 있다(Campbell, 1999). 아동은 공룡이나 뱀의 공격을 받을 때 영웅의 도움을 간절히 원했다. 영웅은 어려움을 겪는 상황에 가족을 구하고, 집을 안전하게 지키고, 아픈 인형들을 치료해 주는 구세주이다. 영웅은 홀로 집단의 터부를 깨는 용감한 개인이다. 영웅의 위대함은 괴물에 결코 잡아먹히지 않고 오히려 괴물을 처치함으로써 집단적인 심성을 정복하는데 있다(이유경, 2008).

(3) 안전과 보호에 대한 욕구의 표현

아동은 공격을 당한 후에 집을 확인하였고, 집을 아동과 가까이 놓거나, 가구를 정리하고 가구를 넣었다 빼기를 반복하고, 인형에게 음식을 먹이고, 공룡과 대결이 끝나고 나면 가족을 찾는 공통점이 있다. A아동은 놀이가 시작되면서 아동은 집의 문을 닫고, 집에 있는 동물과 인형을 꺼내고, 가구를 넣었다 빼기를 반복하고, 집 주변에 울타리를 만들고, 안전판을 설치한다. B아동은 공룡이 나타날 때마다 집 가까이에 영웅을 데려다 놓거나, 집 안의 가구를 정비하고, 인형에게 “공룡이 싸우다가 다시 돌아갈거야”라며 안심시킨다. 집을 공격해오는 공룡을 피해 집을 이리저리 옮긴다. C아동은 자신의 감정을 “가재는 겁이 난다.” “애들을 구해주는 소방차”라고 표현하였다. 3회기에서는 “마녀 없어, 마녀 없어, 마녀 이제 안 나타나.”라고 인형을 안심시키며 치료해주고, 안아주고, 우유를 먹인다. “애기가 놀라서 일어났어.”라고 말하며 “이제 뱀이 없는데”하면서 안심시키려고 한다. D아동은 집의 가구를 넣고 빼고, 다시 넣는 놀이를 반복하였다. 음식을 만들어 인형에게 먹이며, 위험한 상황이 벌어질 때마다 집을 아동의 가까운 쪽으로 옮겨 놓았다. E아동도 집의 문을 열어서 가구를 옮기고 다시 넣고, 인형의 자리를 안쪽으로 바꿔주는 놀이를 반복하였고 음식을 만들어서 인형에게 먹이는 놀이를 하였다. F아동은 1회기에서 놀이를 시작하자마자 공룡을 발견하고 곧바로 집의 가구들을 옮기는 놀이를 하였고, 이리 저리 옮기며 가구를 넣고, 빼는 놀이를 반복하였다. 2회기에는 “소중한 집”에 불이 났는데 소방차가 다른 곳에 가서 도움을 받지 못하는 일이 벌어졌다. 아동은 괴물이 불을 내서 위험하고 도움이 필요할 때 동전으로 괴물에게 공격하는 놀이를 반복하였다. G아동은 공룡이 울타리 밖으로 나가려고 할 때 “공룡이 못 나가게 막을 수 있게”라며 적극적으로 공룡의 공격에 대처하는 모습을 보였다. 2회기와 3회기에는 안전에 대한 욕구를 표현하지 않았으며, 4회기에서 놀이가 끝날 때, “그 때 바람이 불어서 모든 동물들이 살아난다.”라고 말하며 놀이를 끝냈다. H아동은 “선생님은 대피했어요?”라며 불안감을 표시하였고, 공룡의 공격 후에 쓰러진 놀잇감 중에서 가족을 하나씩 찾아내었다. “그때 바람이 불어서 모든 동물들이 살아난다.”는 희망을 표현한다. 계속되는 여진으로 인한 불안을 “마녀 없어, 마녀 없어, 이제 마녀 안 나타나”라고 말하며 동물을 공격한다. 마녀는 재앙과 사회적 갈등에 대하여 그 책임을 뒤집어씌울 수 있는 희생양이다 (Fontana, 1999).

#### IV. 결 론

본 연구는 결과 경주 지역에서 지진을 경험한 아동은 놀이치료에서 놀잇감의 구성과 놀이에 나타나는 주제의 의미를 분석하였다. 그 결과 첫째, 두려움과 공포의 표현을 놀이 중



에서 가장 많이 하였는데 공룡의 공격으로 모든 놀잇감이 초토화되는 경우도 있었고, 아동을 공격하는 두려운 존재였다. 아동에게 뱀과 공룡은 “그냥 사람을 잡아먹기 때문에” 두려움과 공포를 만드는 존재였다. 그러나 뱀이나 공룡에 대한 “착한 공룡” “아기 뱀”의 이중적인 메시지를 표현하기도 하였다. 둘째, 영웅의 등장에 대한 표현은 현재의 상황을 통제하거나 자신을 보호해 줄 수 있는 공룡과 싸워주는 역할과 지친 영웅에게 음식을 먹이는 행위에 대한 보상으로서 다친 영웅을 치료하는 행동을 보였다. 공룡과 싸우던 영웅은 뱀과 공룡에게 공격을 당해 쓰러질 때도 있고, 지붕 위에 올라가서 안전하게 집을 지켜주는 역할을 하였다. 셋째, 안전에 대한 욕구의 표현에는 공격을 당한 후 집을 확인하고, 집을 아동 가까이에서 가지고 오는 행동을 자주하였고, 집 안의 가구를 정리하거나, 넣었다, 빼기의 반복행위, 다친 인형을 치료하거나 음식을 먹이는 행동의 반복, 놀잇감에서 가족인형의 안전을 확인하는 놀이를 하는 세 가지 주제를 확인할 수 있었다. 아동은 지진에 대한 경험을 놀이에서 직접 표현하기도 했고, 뱀과 공룡의 공격으로 인한 두려움으로 표현하기도 하였다.

본 연구는 단기간의 연구로 인해 아동의 가족배경과 아동 성격의 발달적 특성이나 개별적 특성을 고려하지 못한 점이 있고 추후 아동의 변화에 대한 관찰이 이루어지지 않았지만, 통제할 수 없는 경험으로 인한 불안, 공포, 두려움으로 나타나는 통제할 수 없는 자연의 힘, 지진의 경험을 아동이 재해석할 수 있도록 제시하였으며, 노은선, 유미숙(2018)의 연구결과와 같이 자연재해가 아동에게 심각하고 장기적인 손상을 입힐 수 있으며, 아동의 발달특성에 따른 PTSD의 취약성을 가진다는 연구결과에 주목해야 할 점은 우리나라의 경우 재해로 인한 피해 지원은 재해구호나 물질적인 복구 등의 단기적인 지원을 주로 하였지만, 앞으로는 재해의 피해를 경험한 아동의 심리적 조력을 위한 장기적이고 적극적인 대처가 요구되며, 재해의 특성에 맞는 다양한 지원과 연구가 이루어져야 할 것으로 보며, 지진을 경험한 아동에 대한 추적연구가 계속 되어야 할 것으로 본다.

## 참고문헌

- 이유경 (2008). **원형과 신화**. 서울: 분석심리학연구소.
- 장영란 (2014). **위대한 어머니 여신**. 파주: 살림.
- Copper, J. C. (2014). **그림으로 보는 세계 문화 상징 사전**. 이윤기 옮김, 서울: 까치.
- Schaefer, Charles. E. 편저 (2009). **놀이치료의 기초**. 김은정 옮김. 서울: 시그마프레스.
- Fontana. David. (1999). **상징의 비밀**. 최승자 옮김. 서울: 문학동네.
- Landreth. G. (2009). **놀이치료 치료관계의 기술**. 유미숙 역, 서울: 학지사.

- Sarason, Barbara R. Sarason, Irwin G (2010). **이상심리학**. 김은정, 김향구, 황순택 옮김, 서울: 학지사.
- Campbell. J. (1999). **천의 얼굴을 가진 영웅**. 서울: 민음사.
- Goodyear-Brown. Paris (2012). **외상장애 아동을 위한 놀이치료-규정적인 접근 방법**. 유미숙, 이상희, 홍라나, 김세영 공역, 서울: 학지사.
- Oeri, Sibylle Birkhäuser- (2012). **민담의 모성상**. 이유경 옮김. 서울: 분석심리학연구소.
- American Psychiatric Association. DSM-5 (2013). American Psychiatric Association. 대표역자 권준수, 김재진, 남궁기, 박원명, 신민섭, 유범희, 윤진상, 이상익, 이승환, 이영식, 이현정, 임효덕 옮김. 서울: 학지사.
- 김혜영 (2016). 네팔 지진 피해 아동의 모래놀이치료 상징 및 주제연구. **아동복지연구**, *Journal of Child Welfare and Development*, 14(1), 39-56.
- 노은선, 유미숙 (2018). 지진이 아동에게 미치는 심리적 영향에 관한 문헌 고찰. **숙명여자대학교 아동연구**, 30(1), pp. 49-62.
- 이세화, Prajash Shahi (2016). 모래놀이치료에 표현된 네팔 아동복지시설 거주 청소년의 지진 경험 이미지, *Journal of Symbols & sandplay Therapy*, 7(1), 81-96.
- 이윤주 (2004). 재난피해의 심리적 영향과 재난극복을 위한 심리적 조력의 방법: 아동을 중심으로. *The Korea Journal of Youth Counseling*, 12(1), pp.28-40.
- Carolyn Kousky. (2016). The Future of Children. Vol. 26, No. 1, *Children and Climate Change* (SPRING 2016), pp. 73-92.
- Shen, Y. J. (2002). Short-term group play therapy with Chinese earthquake victims: Effects on anxiety, depression and adjustment. *International Journal of Play Therapy*, 11(1), 43-63.
- Mordock, J. B. (2001). Interviewing Abuse and Traumatized Children. *Clinical Child Psychology and psychiatry*, 6(2), 271-291.
- Nebrosky, R. J. (2003). A clinical model for the comprehensive treatment of trauma using an affect experiencing-attachment theory approach. In M. F. Solomon, & D. Siegel (Eds.) *Healing trauma: attachment, mind, body, and brain*. New York: Norton & Co.
- 동아일보. 2018. 11. 14.  
[http://www.weather.go.kr/weather/earthquake\\_volcano/domestictrend.jsp](http://www.weather.go.kr/weather/earthquake_volcano/domestictrend.jsp)(기상청, 2018)

ABSTRACT

## A Case Study on the Playground Treatment of Children with Earthquake Experience in Gyeongju

Lee young-sook

This study analyzed the composition and meaning of play in the play therapy of children aged 3 and 4 who experienced an earthquake in Gyeongju in 2016. Children expressed their own experiences of earthquakes, expressed their desire to be safer in dangerous situations, and expressed their fear and fear the most in play. Snakes and dinosaur attacks devastated all playfulness, which in children's games were controlled and unpredictable by the children, destroying children's homes and threatening children. The fear of earthquakes is expressed as dinosaurs or snakes that are more sensitive to nature's secrets than humans. The hero's appearance resulted in his role in fighting dinosaurs on behalf of children, feeding tired heroes and treating wounded heroes. Dinosaurs were so powerful that children could not resist the attack that they needed heroes to control or help the situation. Expressions of the need for safety and protection often identified topics such as repetitive actions that bring a house closer to a child after being attacked, cleaning up and inserting a household, repeating the process of treating and feeding an injured doll, and finding a family doll in play.

*Key words : earthquakes, play therapy, snakes and dinosaurs, heroes, safety needs*



## 한국의 마을기반 방과후돌봄 사례 분석

안 지 혜\*

서 혜 전\*\*

---

### 〈요 약〉

---

본 연구의 목적은 마을기반 방과후 돌봄 사례를 분석하여 한국의 마을기반 방과후 돌봄 유형을 도출하고 우리 방과후 돌봄 체제 운영 방향에의 함의점을 제시하는 것이다. 본 연구에서는 2015년부터 최근 까지 마을기반 방과후 돌봄을 수행하는 지자체에서 발간된 문헌들, 국가 수준의 마을기반 방과후 돌봄에 대한 설명회 자료집 및 보고서, 중앙정부의 보도자료 등의 공적 문헌들을 수집하여 질적인 내용 분석(content analysis)의 방법을 사용하여 분석하였다. 본 연구 결과 현재 한국에서 수행되는 마을기반 방과후 돌봄 유형은 크게 지자체와 지역교육청 연계형, 지자체 주도형, 교육청 주도형, 정부 주도형 마을기반 방과후 돌봄으로 구분되었다. 교육청과 지자체가 협력하여 운영하는 마을기반 방과후 돌봄에는 서울시 도봉구에서 운영하는 ‘도봉형 방과후 학교’가 대표적이며, 지자체 중심의 마을기반 방과후 돌봄형의 대표적 사례는 대구시의 ‘우리마을 교육나눔 사업’을 들 수 있다. 교육청 주도 마을기반 방과후 돌봄형의 대표적 사례는 경기도의 ‘경기 마을교육공동체’를 들 수 있고, 정부가 선정하고 예산을 지원하는 정부 주도 마을기반 방과후 돌봄은 2017년에 시작한 보건복지부와 행정안전부의 ‘다함께 돌봄 시범사업’과 2018년에 시작한 관계부처 통합의 ‘온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업’을 들 수 있다. 한국은 여러 형태의 공적 방과후 돌봄 체제가 마련되어 있음에도 여전히 방과후에 방치되는 아동이 많기 때문에 방치되는 아동이 최소화될 수 있도록 어떤 유형이든 마을기반의 방과후 돌봄이 확대되는 것은 아주 필요하다. 단, 마을기반 방과후 돌봄은 지역사회가 가진 자원을 활용하는 차원에서 벗어나 마을기반의 방과후 돌봄을 매개로 지역사회가 가진 다양한 문제를 해결하고 지역사회에 활력을 도모하는 방향으로 나아가는 것이 필요하다. 또한 지역사회 자원간의 협력 체제를 구축하기 위한 중앙정부 차원에서 제도적 기반을 구축하고 재정지원을 체계적으로 확대하는 것이 필요하다.

주제어 : 방과후, 마을 기반, 한국

---

· 논문접수: 2018. 10. 30 / 수정본접수: 2018. 11. 30 / 게재승인: 2018. 12. 15

\* 국립목포대학교 아동학과 교수

\*\* 대구한의대학교 아동복지학과 교수, 교신저자, child@dhu.ac.kr

## I. 서론

역사적으로 보면 한국의 방과후 돌봄의 운영 방향이나 목표 등이 당시 사회적 상황, 국가의 주요 이슈에 따라 계속 변화해왔다. 현재 한국은 저출산이라는 국가의 주요 사안과 여성의 사회 진출 확대 등으로 인한 국가의 돌봄기능 강화라는 사회적 상황 등으로 온종일 돌봄 체계 구축을 위한 방과후 돌봄기관간의 연계가 강조되고, 더 나아가 마을이 함께 나서서 지역의 아동을 보호하고 돌보아야 한다는 공동체 의식이 강조되면서 마을공동체형 방과후 돌봄이 강조되고 있다.

한국의 방과후 돌봄의 변화를 시기적으로 분류해보면 자생했던 공부방 시기, 제도권의 공공서비스로서의 시기, 공적 방과후 돌봄 서비스와 마을기반 방과후돌봄의 공존 시기로 구분할 수 있다. 우선, 한국은 1960년대 이후 산업화가 본격적으로 추진되면서 도시로의 산업인구 유입이 크게 늘었고 대규모 도시 빈민지역이 형성되었다. 지역의 아이들은 가족의 생계를 위해 일하러 나갈 수 밖에 없었던 부모로 인해 방치되었고, 이런 아이들의 방과후 돌봄을 위해 당시 빈민운동과 노동운동하는 사람들 주축으로 자생적으로 공부방이 생겨나게 되었다(서혜전, 2018). 당시 방치된 아동에 대한 국가적 제도와 정책이 거의 전무했기 때문에 도시 빈민지역에서 자연적으로 생겨난 공부방은 도시 빈곤 근로자들과 그 자녀들에게는 오늘날 공부방 이상의 의미이기도 하였다. 이렇게 방과후 돌봄에 대한 국가의 제도와 지원이 거의 전문했던 이 시기를 ‘자생했던 공부방 시기’로 볼 수 있다.

이후 학교 공간에서의 방과후 돌봄에 대한 요구가 증가하게 되면서 1995년 시범적으로 교육부 주관의 방과후 학교(초등돌봄교실 포함)가 시작되었다. 제도권 내에서 방과후 돌봄이 논의되는 시기였다. 그러다 2004년을 기점으로 교육의 양극화 해소, 사교육비 경감 그리고 저출산과 맞물린 학생 수 감소 해소, 이에 따른 유휴교실 활용을 목적으로 학교 안에서의 방과후돌봄(초등돌봄교실) 운영을 권장하면서 점차 확대되었다(서영숙 외, 2014). 또한 2004년 보건복지부는 저녁을 먹지 못하는 저소득층 아동의 저녁급식의 전달체계로서 기존의 공부방을 지역아동센터로 법제화시킴으로써 저소득층 아동의 방과후 돌봄을 위한 제도권의 공공서비스로 포함되었다(서혜전, 2017b). 비슷한 시기인 2005년에는 청소년 방과후 돌봄을 위한 청소년방과후아카데미가 국가청소년위원회의 국가정책 사업 과제로 시작되어 현재 여성가족부 주관으로 260개소로 확대 운영되고 있다(청소년방과후아카데미 홈페이지, 2017.8 인출). 이렇게 하여 현재 한국의 공적 방과후 돌봄은 교육부, 보건복지부, 여성가족부 3개 부처 담당 하에 방과후 학교, 지역아동센터, 청소년방과후아카데미 등 3가지 형태로 운영되고 있다. 이렇게 방과후 돌봄에 대한 국가의 개입이 확대되었던 이 시기를 ‘제도권의 공공서비스로서의 시기’로 볼 수 있다.

2014년 이후부터는 기관내 공적 방과후 돌봄 외에 마을과 지역사회가 함께하는 돌봄에

대한 필요성이 강조되면서 지자체별로 또는 정부의 행정부서별로 다양한 형태의 마을 공동체 돌봄이 시행되고 있다(서혜진, 2018). 마을 공동체 돌봄의 시행은 여전히 돌봄을 받지 못하는 초등학생이 많이 존재한다는 것에 기인한다고 본다. 실제 교육부와 통계청 자료(2018)에 따르면 2018년 전국 초등학생 수는 271만명이고 이 가운데 맞벌이 가정의 초등학생은 51.2%인 138만명 규모로 추산된다. 이들 중 26만명이 초등돌봄교실(교육부, 2018)에, 9만 6,000명이 지역아동센터(보건복지부, 2018)에, 5,000명이 청소년방과후아카데미(청소년방과후아카데미 홈페이지, 2018)에 각각 맡겨져 상시 돌봄을 받는다. 또 6만5,000여명이 여가부 아이돌봄서비스와 공동육아나눔터, 복지부 다함께돌봄센터를 통해 시간제 돌봄을 받았다(서울경제신문, 2018. 12.). 이들 데이터를 토대로 볼 때 상시 돌봄과 시간제 돌봄을 모두 합쳐도 정부가 포괄하는 초등돌봄 인원은 43만명에 그쳤기 때문에 여전히 방과후에 공적 돌봄을 받지 못하는 아동이 많다는 것이다. 아동이 부모가 없는 방과후 시간대에 안전한 공간에서 안전한 돌봄을 받도록 하는 것은 아동의 권리 측면에서 꼭 해결되어야 할 사항이다.

마을 기반 방과후 돌봄은 지자체별로 운영 방식과 주체는 조금씩 다르지만 마을기반 방과후 돌봄은 2017년 문재인 정부가 들어서면서 부총리 주재 사회관계장관 회의의 1호 안건으로 방과후 저녁까지 방치되는 아동이 없도록 오후 10시까지 운영하는 온종일 돌봄체계를 갖추겠다고 발표하였고, 100대 국정과제 중 ‘교육 공공성 강화’ 실천과제 중 하나로 발표되면서 더더욱 활성화되고 있다. 이는 문재인 대통령 공약 중 ‘온종일 마을학교 실시’와 관련된 것으로 마을이 직접 나서서 학생들을 돌보고 기존 마을방과후학교와 연계하여 전국적으로 확산하겠다고 발표한 바 있다. 지역의 우수 주민을 활용하여 문화, 예술, 체육, 컴퓨터 등 다양한 교육을 제공할 뿐 아니라 경력단절 여성, 유능재능 가지고도 휴식 취하고 있는 마을 주민들을 직접 강사로 채용함으로써 새로운 일자리 창출도 함께 도모한다는 계획이다. 방과후, 방학 중 나홀로 방치되는 아동청소년이 없도록 돌봄에 대한 국가 책임을 강화할 뿐 아니라 지자체의 돌봄기능을 강화하여 지역사회가 우리 모든 아이를 함께 돌보는 공동체 역할을 수행할 수 있도록 한다는 것이다. 이처럼 기관내 공적 방과후 체제는 그대로 유지되면서 마을기반 방과후 돌봄을 강조하는 방향으로 나아가고 있는 현 시점을 ‘공적 방과후 돌봄 과 마을기반 방과후돌봄의 공존 시기’로 볼 수 있다. 특히 2018년 5월 정부관계 부처 합동으로 ‘온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업’을 공고하고 6월 9개의 지자체가 선정되면서 마을기반 방과후 돌봄은 더욱 활성화될 것으로 보인다. 이 사업은 초등학생 대상 돌봄 지원이 영유아보육 지원에 비해 상대적으로 부족하여 방과 후 및 방학 중 돌봄 사각지대가 발생하고 돌봄기관 간 분절적 사업들을 연계하는 것이 필요하여 학교 안팎의 다양한 자원을 활용한 마을(지역사회) 기반 돌봄 생태계 구축이 필요하다고 보았기 때문에 추진되고 있다. 이 사업은 전국 226개 시군구 등 기초지자체 중심으로 학교, 교육지원청, 지역사회 관련 기관·단체 등과 연계·협력을 통해 신청할 수 있으며, 초등학생 대상의 마을 기반

(방과후, 방학 중) 돌봄 체제 구축에 대해 정부차원에서 관심을 가지고 지원하겠다는 것을 말해준다. 이 공모사업을 통해 지역(마을) 특성을 반영하고 우수 지역 자원을 연계한 온종일 돌봄 체계 구축 및 운영 모범 우수 모델을 발굴하고 그것을 발전시켜 다른 지역으로 확산하겠다는 정부의 사업 목적과 의지도 분명히 제시된 바 있다.

우리보다 앞서 정부 차원에서 마을형 방과후학교 운영에 대한 지원을 하고 있는 일본의 경우 마을공동체와의 협력을 통해 ‘학교형 방과후학교’가 아닌 ‘마을형 방과후학교’에 대한 운영을 확대하고 있다. 학교와 지역사회 간의 양방향 협력을 통해 아동의 교육에 국한되지 않고 가족문제 등에 대한 사회통합시스템을 구축하려 하고 있으며, 지역사회에 대한 협력은 중앙정부에서도 제도적으로 재정지원을 확대하고 있다. 미국 방과후 돌봄의 운영 형태는 주체와 장소에 따라 여러 형태로 운영되고 있는데(서혜진, 2018), 특히 지역사회 기반 단체가 학교라는 장소에서 방과후 돌봄 프로그램을 운영하는 유형은 학교와 지역단체가 공동으로 파트너십을 통해 운영되며 지역단체의 운영담당 직원이 학교에 상주하면서 학교 교사 및 교장과 지속적인 관계를 갖고 운영한다. 미국은 마을기반 방과후 돌봄은 아니지만 마을의 다양한 지역단체가 학교와 연계하여 방과후 돌봄을 운영하고 있다.

이처럼 외국에서도 마을기반의 방과후 돌봄에 대한 국가적 관심이 커서 점차 확대되고 있고, 한국에서도 기관내 공적 방과후 체제에서 마을기반 방과후 돌봄을 강조하는 방향으로 나아가고 있는 현 시점에서 한국의 각 지자체별로 이뤄지고 있는 마을기반 방과후 돌봄의 사례를 고찰해보는 것은 의미있는 일이라 할 수 있다. 한국에서 지자체별로 운영되고 있는 마을기반 방과후 돌봄 사례는 어떤 유형을 띠고 있는지, 마을의 다양한 단체와 자원이 아이들의 방과후 돌봄에 어떻게 연계·협력되고 있는지를 알아보고 그 함의를 도출하는 것은 지금 우리에게 꼭 필요한 일이라 할 수 있다.

마을기반 방과후 돌봄은 각 지자체 차원의 조례와 제도를 토대로 운영되고 있다. 제도를 분석한 연구들은 주로 문헌분석의 방법을 활용한다. 본 연구에서도 각 지자체에서 발간한 마을기반 방과후 돌봄 관련 문서와 자료들을 수집하여 분석하였다. 이 연구방법을 통해 본 연구에서는 한국의 마을기반 방과후 돌봄 사례를 분석하여 한국의 마을기반 방과후 돌봄 유형을 도출하고 우리 방과후 돌봄 체제 운영 방향에의 함의점을 제시하고자 한다.

## II. 연구방법

본 연구에서는 한국의 마을기반 방과후 돌봄 사례를 분석하여 마을기반 방과후 돌봄 유형을 도출하는데 초점이 있기 때문에 각 지자체에서 발간한 마을기반 방과후 돌봄 관련 문서와 자료들을 수집하여 분석하는 방법을 취했다. 이 연구에서 활용한 구체적인 분석 대상,



방법, 절차 등을 제시하면 다음과 같다.

## 1. 분석 대상

한국에서 마을기반 방과후 돌봄을 시작하고, 정부 차원에서 관심을 가지게 된 것도 근래이기 때문에 이 연구에서는 2015년부터 최근까지 마을기반 방과후 돌봄을 수행하는 지자체에서 발간된 문헌들, 국가 수준의 마을기반 방과후 돌봄에 대한 설명회 자료집 및 보고서, 중앙정부의 보도자료 등의 공적 문건들로 그 대상을 제한하였다.

자료 수집 과정은 다음과 같다. 먼저 포털사이트에서 ‘마을 기반 & 방과후’, ‘마을형 & 방과후’ 등의 키워드로 검색한 후, 마을기반의 방과후 돌봄을 수행한 지자체와 단체들을 확보하고 각 지자체와 단체들의 홈페이지에서 검색하여 보고서 등을 수집하였다. 대구시(2017)의 ‘2017년 우리마을교육나눔사업 평가 및 개선방향’ 보고서와 도봉구에서 발간한 전정훈 외(2016)의 ‘도봉구 아동·청소년 방과후활동 활성화 방안 연구. 2016년 도봉구 주민참여 교육정책 연구보고서’ 등이 이에 해당한다. 둘째는 공적 방과후 돌봄기관인 초등돌봄교실, 방과후학교, 지역아동센터, 청소년방과후아카데미의 주무부처인 교육부, 보건복지부, 여성가족부의 홈페이지에서 위의 검색어와 ‘온종일 돌봄’ 등의 키워드로 검색한 후, 이와 관련된 정책 자료들을 선별하여 수집하였다. 다음으로 수집된 자료에 담겨진 참고 문헌을 통해 새로이 알게 된 정책이나 보고서를 정책연구정보서비스 사이트인 프리즘(<http://www.prism.go.kr>)이나 구글([www.google.co.kr](http://www.google.co.kr))을 통해 검색하여 수집하였다.

## 2. 분석 방법

본 연구에서는 수집된 문서를 질적인 내용 분석(content analysis)의 방법을 사용하여 분석하였다. 이 분야의 대표적 방법적 이론화를 시도한 Krippendorff(2004)가 개발한 내용 분석의 과정이 내용분석 연구에서 가장 보편적으로 활용되고 있다. 그는 내용분석을 크게 단위화(Unitizing), 표본 추출(Sampling), 기록과 코딩(Recording/Coding), 간소화(Reducing), 가추적 추론(Abductively inferring), 서사화(Narrating)의 6단계로 제시하였고 최대한 이 내용 분석 단계에 따라 분석하였다. 중요한 것은 이 6단계는 순차적으로 진행되는 과정이 아니고 반복과 회귀가 가능한 순환적 과정이다.

본 연구에서는 Krippendorff(2004)의 내용분석의 일부 단계를 활용하여 수행하였다. 우선 ‘단위화’ 과정에서 수집된 자료를 연구자가 구체적으로 어떤 부분을 바라볼 것인가에 대해 규명하였고, ‘표본추출’의 과정에서는 대표성을 필수 있는 단위를 선택하였다. 즉 연구자는 마을기반 방과후 돌봄 관련 자료들의 어떤 부분을 구체적으로 볼 것인가 규명하고, 수집된

자료들을 반복적으로 읽으면서 유사한 운영의 형태를 띠는 것끼리 묶어 대표성을 띠는 단위와 몇 가지 잠정적인 범주를 발견하였다. 그리고 많은 양의 자료를 대표적 내용으로 줄이기 위한 자료의 ‘간소화’ 작업을 통해 재진술하고 요약하는 과정을 거쳤고, 본 연구자들이 도출한 연구 결과를 다른 사람들이 이해할 수 있도록 표현하는 ‘서사화’의 단계를 거쳤다. 이러한 분석의 결과와 해석은 이 글의 III장에서 제시된다.

### III. 한국의 마을기반 방과후 돌봄 사례

최근 방과후돌봄 서비스는 기관내 돌봄에서 마을형 돌봄으로 확대되고 있다. 마을기반 방과후 돌봄 사례를 분석해보면 지자체와 지역교육청 연계형, 지자체 주도형, 교육청 주도형, 정부 주도형 마을기반 방과후 돌봄으로 구분할 수 있다.

#### 1. 지자체와 지역교육청 연계형 마을기반 방과후돌봄

##### 1) 서울시 도봉구 ‘도봉형 방과후 학교’

교육청과 지자체가 협력하여 운영하는 마을기반 방과후 돌봄에는 서울시 도봉구에서는 운영하는 ‘도봉형 방과후 학교’가 대표적이다. 도봉형 방과후 학교는 ‘학교는 정규교육과정 에 충실하고, 방과후는 자치구와 마을이 책임지는 새로운 교육협력 모델’ 로서, 현행 단위 학교의 방과후학교 운영을 지자체 단위의 마을형으로 운영하는 것을 말한다. 이 모델의 시작 근거는 몇가지 있다. 우선, 사교육비 경감차원에서 시작된 학교 중심의 방과후학교는 학교의 과중한 업무와 책임, 부족한 교육공간 확보문제, 외부위탁문제, 단위학교별로 계획수립, 강사선발, 학생모집, 프로그램 진행 등 유사한 업무의 중복수행, 예산 등의 문제가 발생하고 있으며, 그 원인은 방과후학교의 공공성, 공익성, 투명성을 견지하지 못한데서 찾을 수 있다. 상업화·영리화를 막고 각종 이권개입이나 편법운영에서 벗어날 수 있기 위해서 방과후활동 운영을 지자체가 맡아서 진행하는 것은 공공성과 공익성, 그리고 지자체의 책무를 보더라도 현실적인 방안이 될 수 있다고 보았기 때문이다. 둘째, 방과후학교의 운영 및 관리를 학교장이 책임지고 있다 보니 방과후학교 운영을 보수적으로 운영할 수밖에 없어, 학교시설 개방문제같은 경우 사고발생시 학교장이 책임져야 하기에 외부인·주민들에게 적극적으로 개방을 하지 않는다는 것이다. 셋째, 시교육청은 방과후학교 운영 및 관리 권한을 학교(학교장)에서 지자체 또는 지역사회 교육기관으로 확대 이관이 가능하도록 허용하여 학교의 책임과 부담을 덜어내야 하고, 향후 학교는 방과후학교 운영주체가 아니라 지원주체로 지위와 역할을 대폭 축소시키는 방향으로 가야한다는 것이다(전정훈 외, 2016).

도봉구는 혁신교육지구 사업으로 마을의 교육력을 제고시키기 위해 마을학교를 지속적으로 확대하고 있고, 마을교사 500명을 목표로 발굴 및 양성 진행 중에 있고, 교육주체별 네트워크 사업을 통해 교육인프라를 구축하고 있어 지역교육청과 도봉구 지자체간의 합의와 시범사업을 통해 현재는 학교라는 공간에서 방과후학교의 운영은 도봉구 지자체가 맡고 있는 것이다.

이를 위해 단위학교에서 운영되고 있는 방과후학교, 도봉혁신교육지구 사업으로 운영되고 있는 주민설계(거점) 마을학교(교육지원과), 지역아동센터(여성가족과), 방과후 교실(여성가족과), 동주민센터에서 운영하는 아동·청소년 교육프로그램, 종합사회복지관 교육프로그램, 구립 및 작은도서관 프로그램, 청소년기관에서 운영하는 교육프로그램 및 동아리 활동, 도봉문화원 프로그램, 방과후 놀이 활동 등 학령기 학생들의 방과후 활동이 의미 있는 교육적 경험으로 조직되기 위해서는 현재의 전달체계를 일원화할 필요가 있으며, 종합적인 계획수립과 지역교육자원간의 연결 등 총괄 조정 역할을 수행할 전문적인 센터가 필요하여 ‘도봉구 방과후활동운영센터’를 설립하여 운영하고 있다(박동국, 2018).

도봉형 방과후학교는 2016년 5월 아동청소년 방과후활동 활성화 방안 연구를 통해 구에 적합한 방과후활동 방향성을 수립하였고, 2017년 2월에는 도봉구-서울북부교육지원청-도봉초, 방학초, 신방학초, 월천초, 방학중학교(5개교)와 도봉형 마을방과후활동 시범운영 관련 MOU를 체결하였으며 2017년 2월에 마을방과후활동 운영센터 신설하여 강사선발, 수강료징수, 환급, 강좌개설, 프로그램 질 관리 등을 담당하고 있다. 또한 학교 밖 공공기관에서 운영하고 있는 방과후 활동 교육프로그램에 대한 조사를 통해 중복 프로그램을 최소화 하고 기관마다 가지고 있는 장점을 살리는 방향에서 특색 있는 프로그램을 마련 운영하고 있다.

도봉구는 2017년 시범사업에 참여한 5개 학교 운영결과, 4개 초등학교에서 68개 프로그램 운영 총 1400명의 학생이 참여했고 1개 중학교에서는 120명의 청소년이 다양한 흥미와 적성을 반영한 18개의 학생 주도적 동아리 활동을 했으며, 처음으로 시범학교 간 마을방과후활동 수업 교차지원을 가능하게 하여 선택의 폭을 넓힌 것을 가장 큰 성과로 보고하였다(동북일보, 2018.3.13일자). 이런 성공적 경험을 토대로 2018년 3월 관내 8개 초등학교가 참여하겠다고 하여 마을방과후학교에 예산 약 14억원을 편성하여 운영하고 있으며, 지역마을 교육자원과 유기적 협조체계를 유지하여 시범운영기간 동안 발생한 법.제도적 문제점을 정책적으로 보완하여 현재 학교에서 이루어지고 있는 방과후학교를 완전히 지자체로 이관하려는 노력을 지속적으로 추진할 것이라고 밝혔다(도봉구홈페이지, 2018.6월 인출).

이런 유형이 성공적으로 운영되기 위해서는 지자체와 교육청간의 원활한 협력과 조정이 가장 중요하다. 이를 위해 도봉구처럼 지자체에서 운영되는 모든 방과후 활동의 전달체계를 일원화하고 지역의 교육자원간의 연결 등을 총괄 조정하는 ‘도봉구 방과후활동운영센터’ 같은 기구가 필요할 수 있다. 또한 마을 아동 돌봄에 대한 지자체장과 공무원들의 강한 의

지와 열정이 필요하고, 이미 그 전부터 마을학교와 마을교사를 발굴하여 운영했던 경험과 네트워크의 인프라를 토대로 지역교육청과 도봉구 지자체간의 연계 합의를 이끌어내는 원동력이 되었을 것이라 본다. 이러한 유형을 확산시키기 위해서 시교육청은 방과후학교 운영 및 관리 권한을 학교(학교장)에서 지자체 또는 지역사회교육기관으로 확대 이관이 가능하도록 허용하고 향후 학교는 방과후 학교 운영 주체가 아니라 지원주체로 가는 것이 적절하다고 본다. 또한 지자체와 학교가 어떻게 협업하는지, 안전관리 책임은 누가 지는지, 예산을 어떻게 분배하는 지 등 자세한 세부 운영 사례에 대해서 논의가 활성화된다면 교직원의 업무 증가로 방과 후 학교 활성화에 어려움을 겪고 있는 많은 방과후 돌봄 체제에 적지 않은 시사점을 제공할 것이다.

## 2) 경상북도의 ‘마을밀착형 방과후돌봄-굿센스’ (경상북도청-경상북도교육청)

경북도청과 경북교육청이 협력한 ‘마을밀착형 지역특화사업(굿센스)’은 교육청과 지자체가 협력하여 운영하는 마을기반 방과후 돌봄으로, 같은 마을 내에 있는 지역아동센터와 학교(초등돌봄교실)가 협력하여 센터와 학교의 마을 아동들이 함께 방과후 프로그램을 수행하는 사업을 말한다. 마을 내 지역아동센터와 초등학교가 밀착하여 방과후 또는 방학 중 돌봄 및 교육이 이루어질 수 있도록 운영되는 권역단위의 지역특화사업을 말한다. 사업 기획 단계에서부터 센터-학교가 함께 하는 것을 원칙으로 두 기관의 전체 이익이 있는 사업을 지향하고 보편적 복지를 위한 지역아동센터 아동과 초등학교 아동 다수가 참여하는 것을 지향한다. 마을밀착형 지역특화사업은 지역에 소재하는 자원을 활용한 사업을 권고하고 지역아동센터와 초등학교 등이 주도하는 사업이어야 하고, 다만 행정 및 예산은 지역아동센터에서 관리한다.

도청과 교육청의 예산으로 2018년부터 시작된 이 사업은 지역아동센터 경북지원단을 통해 공고되고 30개 제출된 사업계획서를 심사하여 최종 27개 지역아동센터-학교가 선정되어 현재 운영되고 있다.

이 사업은 여러 유형의 마을기반 방과후돌봄이 확대되고 있는 상황에서 지역아동센터가 주축이 되어 운영되는 점, 지역아동센터가 마을내의 학교와 연계를 맺기 위해 나서고 마을의 돌봄이 필요한 아동들에게 마을의 자원을 활용한 사업을 협력하여 추진한다는 점에서 다른 돌봄유형과는 차이점이 있다. 2018년 선정된 주제를 보면, 지역아동센터가 센터에 소속된 아동들만이 아니라 마을의 아동들에게 야간이나 방학 중 돌봄을 실시하는 것, 사업기간동안 함께 합창, 우쿨렐라, 난타, 우리 가락 등을 배워 공연을 한다거나 함께 스포츠(컬링, 배드민턴 등) 활동을 해본다든지, 우리 마을 보물찾기, 마을 투어, 안전한 마을만들기 프로젝트, 마을 어르신과 공동타일벽화 그리기 등 내 마을의 주민으로서 마을에 대한 자긍심을 높일 수 있는 프로그램들이 주를 이룬다. 어떤 주제는 이미 지역아동센터에서 하고

있는 프로그램이거나 이미 알고 있는 프로그램이라고 얘기할 수 있다. 중요한 것은 같은 마을내에 있는 지역아동센터와 학교가 기획단계부터 완료할때까지 함께 협력하여 운영한다는 점, 마을의 주요 자원의 역량을 활용한다는 점, 함께 합의 기쁨과 가치 실현이라는 것이다. 프로그램을 통해 마을에 대한 자긍심을 높일 수 있다는 점 또한 이 사업의 중요한 목적이다.

## 2. 지자체 주도형 마을기반 방과후 돌봄

지자체 중심의 마을기반 방과후 돌봄형의 대표적 사례는 대구시의 ‘우리마을 교육나눔 사업’을 들 수 있다. 대구시의 우리마을 교육나눔 사업은 2015년부터 지자체 예산으로 운영하는 것으로 대구시 동 단위 중심으로 지역사회내 다양한 교육주체들(학교와 경찰서, 복지관, 청소년 시설 등)이 소통과 공유를 통해 마을 교육협력 네트워크를 구축하고, 배움과 돌봄, 교육과 나눔이 있는 안전하고 행복한 마을 공동체 만들기를 하는 사업을 말한다. 아동·청소년의 건전한 돌봄을 위하여 마을(동 단위)에서 자율적으로 추진위원회를 구성해 마을내의 인적·물적 자원을 활용하여 마을 아동·청소년을 위한 프로그램을 기획·운영하는 민간 주도형 사업이다.

대구시가 이 사업을 추진한 배경은 첫째, 최근 가정기능의 약화, 마을공동체의 붕괴, 학교폭력의 증가함에 따라 청소년의 건강한 성장을 위한 환경 부족 등의 문제를 마을에서 해결을 하고자 하는 사회적 요구가 증대되었다는 것 둘째, 2016년부터 중학생 대상으로 자유학기제를 전면 실시하므로 “청소년 꿈찾기”를 위해 마을자원(주민, 미용실 등)을 활용할 수 있도록 마을 배움터로 활용하여 청소년 건전육성이 필요하였으며, 셋째, 교육부, 여가부 등 중앙부처의 Top-down 방식 청소년 정책이 아닌 주민과 청소년이 주인공이 되는 생활밀착형 청소년 건전육성 방안의 필요성 증대되어 민·관·학이 협업하여 건전한 청소년 육성을 할 필요가 있었기 때문이다(대구시, 2017).

우리마을 교육나눔 사업은 지역의 자원을 활용하고 주민들의 자율적 역량을 이끌어 내는 최소한의 지원(동단위로 매년 1000만원)으로 운영하고 있으며, 동단위로 지역주민 중심의 추진위원회를 구성하여 마을 주민들의 자율적 참여를 바탕으로 아동·청소년의 방과후와 주말 프로그램을 개발 수행하고 학교, 도서관, 복지관, 주민센터 등 지역 자원을 활용하여 아동·청소년 생활 근거지인 마을에서 돌봄을 시행하고 있다. 특히 2015년부터 구 내의 동단위로 운영되는 사업을 조정하고 성과 확산을 위해 구단위로 1~2명의 청소년 전문지도사(코디네이터)를 두고 있으며, 구·군에 배치되어 활동한다.

이 사업의 추진 근거는 2016년에 제정한 대구광역시 우리마을 교육나눔 운영 및 지원에 관한 조례, 여가부의 청소년활동진흥법 제5조이다(소영성, 2018). 이 사업을 통한 대구시의

정책 목표는 마을 교육공동체 회복, 지역 커뮤니티 재생, 청소년의 건강한 인성 함양이며, 사업의 목적은 첫째는 마을 주민들의 자율적 참여를 바탕으로 지역자원 등을 활용하여 아동청소년을 위한 사업을 추진함으로써 마을을 배움터로 하여 교육자원간 네트워킹을 강화하는 것이며, 둘째, 지역주민과 아동청소년간 소통과 교류를 통해 인성 제고와 세대간 차이를 해소하면서 공동체의식을 회복하고자 하는 것이다.

우리마을 교육나눔 사업은 2015년에는 7개 자치구 19개 마을, 2016년에는 8개 자치구의 38개 마을, 2017년에는 대구시 전체의 38%에 해당하는 8개 자치구의 53개 마을, 2018년에는 8개 자치구의 63개 마을(중구 8, 동구 5, 서구 9, 남구 9, 북구 10, 수성구 7, 달서구 9, 달성군 6)이 참여하였고, 청소년 전담인력을 15명이다. 이 사업을 위해 대구시는 2018년 기준 총 13억 400만원 예산( 8개 구·군 우리마을 교육나눔 전담인력 1명당 33백만원, 63개 동(마을)별 각 10백만원, 구군 발대식 2백만원 ~ 2.6백만원, 보험료 10백만원 등)을 투입하여 구·군에서 사업추진 동을 추천하면 구·군에 보조금을 지원한다(대구시 홈페이지, 2018년 3월 인출). 대구시는 우리마을 교육나눔 사업 추진 마을을 순차적으로 확대하여 2025년까지 대구시 모든 마을(8개 자치구 139개 마을)이 참여하도록 할 계획이며, 향후 전국 최초 모델인 우리마을 교육나눔 전담지도사(코디네이터)의 정규직화를 실시할 것이라고 발표한 바 있다.

소영성(2018)의 발표자료에 따르면 2018년 본 사업 운영방향은 첫째, ‘지역을 활용한 교육’으로 마을 주민들이 자율적으로 참여하여 마을자원을 활용, 마을상황에 적합한 프로그램을 기획하는 주민주도형 사업을 추진하고 마을 내 재능기부자가 청소년에게 인성 교육 및 직업체험을 제공할 뿐 아니라 마을에 산재한 문화·체육시설, 역사자원이 청소년의 배움터가 되도록 연계하는 것이다. 둘째, ‘지역에 관한 교육’으로 청소년들이 마을에 대한 이해를 높이고 마을에 대한 관심을 가질 수 있는 방안을 강구하여 마을에 소재한 역사·자연·문화·산업적 특수성에 대해 배우고 마을에 대한 이해를 통해 지역에 대한 자긍심과 자존감을 높이도록 하는 것이다. 셋째, ‘지역을 위한 교육’으로 주민, 학교, 청소년들 간 소통을 통해 소외 청소년 돌봄 기능 및 마을공동체 강화하여 청소년이 학업복귀와 사회진입, 정서적 지지 등을 지원하는 것이다.

이 유형은 마을 자원을 활용하여 마을 상황에 적합한 프로그램을 기획하고 운영할 수 있다는 점, 마을에 대해 배움으로써 마을에 대한 이해와 관심을 높이고 내 마을에 대한 자긍심을 높이는데 기여할 수 있다는 점에서는 효과적이라 할 수 있다. 그러나, 지자체 주도형 마을기반 방과후 돌봄이 성공적으로 정착되고 확산되기 위해서는 마을 주민들의 적극적이고 자발적인 참여가 중요하다. 주민들의 자율적 역량을 어떻게 이끌어 낼 것인지에 대한 다양한 방안 강구가 필요하고, 참여한 주민들의 역량 향상을 돕는 컨설팅을 통해 마을 활동가로서의 양성해나가는 프로그램도 함께 이뤄질 필요가 있다. 그리고 마을 단위의 활동

을 서로 공유하고 벤치마킹할 수 있는 성과 교류회 등을 함으로써 활동이 활성화될 수 있도록 지원해야 할 것이다.

### 3. 교육청 주도형 마을기반 방과후 돌봄

교육청 주도 마을기반 방과후 돌봄형의 대표적 사례는 경기도의 ‘경기 마을교육공동체’를 들 수 있다. 경기마을교육공동체에서 진행하고 있는 사업은 꿈의 학교, 교육협동조합, 교육자원봉사, 학부모 지원이다. 즉 지역 단위의 마을교육공동체를 만들고, 마을교육공동체 주체를 육성하며, 꿈의학교-교육협동조합-학부모참여지원 사업을 원활하게 하기 위한 사업으로 마을교육공동체 정책에 대한 실질적인 소통과 다양한 연수(연구)와 의미 있는 홍보 및 기록을 통해 마을교육공동체 활성화를 지원하고자 하는 것이다. 활성화 지원사업으로는 마을교육공동체동아리 운영, 마을교육공동체 정책 협의, 마을교육공동체 연수 실시, 마을교육공동체 홍보 및 기록 등이다. 이미 교직원, 학부모, 주민 등이 참여하고 학생 10명 이상의 무결합한 ‘마중물 꿈의학교’란 이름으로 마을교육공동체 동아리 100개가 운영되고 있다(경기도교육청 마을교육공동체기획단, 2017).

경기마을교육공동체에서 진행하고 있는 사업 중에서 ‘경기 꿈의 학교’가 마을기반 방과후 돌봄과 관련된다. 경기 꿈의 학교는 마을의 인적 물적 자원이 교육의 장 안으로 들어와 학생들의 다양한 꿈을 실현시켜야 한다는 사회적 요구가 커지면서, 경기도 내 학생들이 직접 프로그램을 기획하여 진로를 탐색하고 꿈 실현을 위해 학교밖에서 스스로 운영하고 자율적으로 참여하는 교육 활동을 말하는 것으로, 학생을 교육의 주체로 세우는 ‘학생중심교육’ 철학을 토대로 하고 있다. 즉 경기도 내 학교 안팎의 학생들이 자유로운 상상력을 바탕으로 무한히 꿈꾸고 질문하고 스스로 기획·도전하면서 삶의 역량을 기르고 꿈을 실현해 나가도록 학교와 마을교육공동체 주체들이 지원하고 촉진하는 학교 밖 교육활동이다.

경기 꿈의학교의 유형은 크게 3가지 기준에 따라 분류된다(경기도교육청 마을교육공동체기획단, 2018). 첫째, 운영주체에 따른 분류로 학생이 운영주체인 경우 ‘학생이 만들어가는 꿈의학교’와 ‘마중물 꿈의학교’이며, 교사, 학부모, 비영리단체 및 개인이 운영주체인 경우는 ‘학생이 찾아가는 꿈의학교’이다. 둘째, 예산지원에 따른 분류로 경기도청, 경기도교육청이 지원하는 꿈의 학교는 마을교육공동체기획단이 중심이 되며, 시·군 지자체와 교육지원청이 지원하는 꿈의 학교는 교육지원청이 중심이 된다. 셋째, 운영형태에 따른 분류로 방과후(주중/주말)과정 운영은 ‘방과후 꿈의학교’이며, 방학기간 운영하는 것은 ‘쉽표형 꿈의학교’, 경기 남부/북부 각 1교씩 심화형 꿈의 학교를 운영하는데 이는 ‘심화(전문)형 꿈의학교’라고 부른다.

꿈의 학교의 운영 원리는 첫째, 학생 스스로 기획하고 도전한다 둘째, 무학년제로 운영한

다. 셋째, 온마을이 함께 운영하며, 넷째, 문턱이 없는 마을학교를 만들고 다섯째, 더불어 배우고 나누며 민주주의를 실천하는 것에 초점을 두고 있다. 이 꿈의 학교가 활성화되는 이유는 학생들이 직접 만들었던, 운영주체가 학생이 아닌 모든 프로그램은 마을교육공동체 홈페이지에 공고하고 신청할 수 있기 때문이라고 본다. 경기도도 지역적 분포가 넓기 때문에 학생모집방법에서 경기도내 참여 시를 공지하고 있다.

경기마을교육공동체 사례의 큰 장점은 학생들 스스로 프로그램을 기획하여 실행하는 프로그램이 있다는 것이다. 이는 학생들이 꿈을 실현하기 위해 자신의 진로를 탐색할 수 있는 다양한 길을 열어주고 학생들의 자율적 참여를 높이는 계기가 된다는 점에서 높이 살만한 사례이다. 단 이 사례는 학생들이 진로와 꿈을 탐색하는 학교 밖 교육 활동이라는 점에서 방과후 돌봄이라는 볼 것이냐는 논의도 있을 수 있으나 정규교육과정인 아닌 방과후나 학교에 가지 않는 주말 시간에 주로 이뤄진다는 점 등 때문에 방과후 돌봄으로 볼 수 있다고 본다. 또한 마을의 인적 물적 자원과 마을교육공동체 주체들이 아동의 탐색을 지원하고 촉진하는 점에서 마을기반 방과후 돌봄으로 볼 수 있을 것이다.

이런 유형이 성공적으로 운영되기 위해서는 학생들이 직접 만들었던, 운영주체가 학생이 아닌 모든 프로그램은 마을교육공동체 홈페이지에 공고하고 신청할 수 있어야 한다. 타 지역의 기관과 학생들은 어떤 프로그램을 기획하여 운영하고자 하는지 공유하는 의미도 크고 어디에 있든 관심있는 프로그램에 참여할 수 있는 기회가 열려지기 때문이다.

#### 4. 정부 주도형 마을기반 방과후 돌봄

정부가 선정하고 예산을 지원하는 정부 주도 마을기반 방과후 돌봄은 2017년에 시작한 보건복지부와 행정안전부의 ‘다함께 돌봄 시범사업’과 2018년에 시작한 관계부처 통합의 ‘온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업’을 들 수 있다.

##### 1) ‘다함께 돌봄’ 사업 (보건복지부, 행정안전부)

다함께 돌봄사업은 정부 부처인 보건복지부-행정안전부 공동 주관으로 돌봄이 필요한 아동에게 지역 맞춤형 돌봄서비스를 제공하는 지자체에 지자체당 최대 3500만원을 지원하는 사업이다. 이 사업은 2017년 다함께 돌봄 시범사업으로 시작하였고, 주민센터, 도서관, 학교, 아파트 커뮤니티센터 등 접근성이 높고 개방된 안전한 시설의 지역 유휴공간을 리모델링하고 경력단절 보육교사나 은퇴교사, 자원봉사자 등 지역내 다양한 인적자원을 활용, 돌봄이 필요한 0~12세 아동에게 일시·긴급돌봄, 방과후 프로그램 연계, 등·하원 지원, 정보 제공 등 다양한 돌봄서비스를 제공하는 것을 말한다. 온 마을이 나서서 아이를 돌보고 키우는 ‘마을 돌봄 공동체 복원’을 기대하는 것으로, 우리나라가 향후 30년 내 84개의 시군구



가 없어질 것이라는 ‘지방소멸’위기에 처해 있어 이런 다함께 돌봄사업이 초저출산을 탈피하는 국가책임돌봄 체계 확립의 마중물이 될 것으로 기대한다(보건복지부, 행정안전부, 2017)고 밝힌 바 있다.

2017년 5월 전국 지방자치단체 대상으로 사업을 공모하고, 시도 자체심사를 통해 제출된 14개 시군구 20개 사업 대상으로 사업계획 우수성, 타지자체로의 확산가능성, 주민체감도 등을 고려해 총 10개 지역, 10개 지자체 사업이 최종 선정되었다(보건복지부, 행정안전부, 2017). 선정된 지자체(사업명)는 울산 북구(꿈나무 그루터기), 경기 과천시(마을돌봄나눔터), 충북 청주시(언제든 돌봄 나눔터), 충북 단양군(아이키움 온(溫)마을), 충남 보령시(틈새돌봄 놀이터), 충남 서천군(송아리 돌봄센터), 전북 익산시(토요일 및 야간 일시·긴급 돌봄), 전남 여수시(아이나래 행복센터), 경남 창원군(또바기 돌봄), 경남 함양군(꾸러기들의 건강놀이터)이다. 경기도 과천시의 ‘마을돌봄나눔터’는 공무원 관사를 리모델링하여 마을돌봄나눔터를 설치하고 주변 단독주택 및 인근 아파트 주민 초등학생 대상 방과후(13-19시) 일시·긴급돌봄, 숙제·생활지도, 등·하원 및 학원 통원 지원, 간식제공 등을 하며, 충북 청주시의 ‘언제든 돌봄 나눔터’는 아파트 유휴공간을 리모델링하여 12세이하 아동 대상으로 일시·긴급돌봄, 야간·공휴일 돌봄, 문화·예술·체육 프로그램, 현장학습 등을 지원한다(보건복지부, 행정안전부, 2017). 또한 경남 함양군의 ‘꾸러기들의 건강놀이터 사업’은 보건소를 리모델링하여 6~12세 아동 대상으로 긴급돌봄, 야간돌봄(~22시), 숙제지도 및 음악·미술·체육 프로그램 운영하고 상시 건강관리를 한다고 하였다.

대부분의 사업들을 보면 학교에서 운영하는 초등돌봄교실과 방과후 학교가 마치는 이후 야간시간, 공휴일이나 주말에 돌봄공백 시간에 돌봄을 하거나 일시 긴급 돌봄의 형태가 많다. 이는 현재 초등돌봄교실이나 지역아동센터와 같은 공적방과후 돌봄기관의 운영시간, 대상 기준과는 차이를 두고 운영하고자 하였으나, 숙제지도, 생활지도, 건강 지원 등 프로그램은 지역아동센터와 비슷하다. 이와 관련하여 지역아동센터에서는 서비스의 중복성 때문에 이 사업에 대해 반대하고 지역아동센터에 지원을 확대하여 지역내 돌봄이 더 잘 이뤄질 수 있도록 해야 한다고 주장한다. 특히 다함께 돌봄사업을 위해 다함께 돌봄센터(communit child care center)를 구축해야 하므로 명칭에 있어서도 지역아동센터와 차별성이 있다고 보긴 어렵다. 그럼에도 불구하고 그간 지속적인 보육 및 돌봄서비스 확대에도 자녀양육 부모 설문조사 결과(육아정책연구소, 2016), 급할 때 돌봐줄 사람 찾기가 어렵다는 것이 가장 큰 어려움으로 나타났고 출퇴근 시간, 방과후, 부모 병원 이용시 등 아동을 일시, 긴급하게 맡길 수 있는 인프라 등이 부족하였으며, 지역 주민의 수요와 지역자원 등 지역상황을 고려한 맞춤형 돌봄서비스 제공에는 한계가 있었다. 이에 다함께 돌봄사업은 지역 수요와 상황에 맞는 서비스를 발굴하여 제공할 수 있어 지역의 돌봄 수요에 탄력적으로 대응할 수 있다는 점, 기존의 지역공동체 자원을 활용하여 인프라를 구축하고 지자체와 지역사회가 협력하여

돌봄 사각지대를 해소하고 돌봄 수요에 탄력적으로 대응할 수 있다는 점은 큰 장점으로 볼 수 있다.

정부는 시범사업 선정 지자체에 1곳당 2000만원 이내의 사회서비스 사업 예산(지특회계, 복지부, 사회서비스투자사업으로 추진시)과 1500만원 이내의 리모델링 비용(특교세, 행안부)을 지원하였고, 이 시범사업의 내실화를 위해서 전문가 컨설팅을 시행하였고 시범사업 모니터링 및 결과 바탕으로 다양한 모델을 마련하여 전국에 확산하겠다는 계획도 발표하였으나, 2018년 범정부 공동주관의 온종일 돌봄 생태계 구축 사업의 시행으로 시범사업이 마무리되었다.

## 2) 온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업 (정부관계부처 통합)

온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업은 범정부 공동 주관으로 온종일 돌봄 사업을 시행하는 지자체를 선정하여 지원하는 사업이다. 이 사업은 2018년 시작하였으며 지자체 중심으로 학교, 교육지원청, 지역사회 관련 기관·단체 등과 연계·협력하고 지역사회의 다양한 인적·물적 자원을 활용하여 지역내 돌봄 사각지대 해소 및 지역 간 돌봄서비스 격차 해소를 위해 학교와 지역사회가 연계하여 아동중심의 돌봄 서비스를 제공하는 것을 말한다(정부관계부처 합동·한국교육개발원, 2018). 본 사업은 2017년 시행한 다함께 돌봄사업과 그 맥을 같이 한다. 지역 수요와 상황에 맞는 서비스를 개발하여 지역의 돌봄 수요에 탄력적으로 대응하고, 지역공동체의 기존 자원을 활용하여 인프라를 구축하고 지자체와 지역사회가 협력하여 사업을 추진해야 한다는 점은 거의 같다. 그러나 두 사업간의 차이점은 운영 부처가 달라졌다는 것이다. 다함께 돌봄사업은 보건복지부와 행정안전부 주관으로 복지적 차원에서 방과후 돌봄이 사업의 주 내용이었다면, 이 사업은 교육부와 관계부처(복지부, 행안부, 여가부)지원으로 수행되는 것으로 교육부 특별교부금 65억 원, 행정안전부 특별교부세 15억 원 등 총 80억원을 선정된 지역에 3년간('18~'20) 차등 지원한다. 지난 6월 27일에 총 9개 지자체가 <표 1>과 같이 선정되었다(교육부 보도자료, 2018년 6월 27일자).

이 사업은 2018년 4월 4일에 문재인 대통령의 온종일 돌봄정책 발표 이후, 정부가 범정부 공동추진단을 중심으로 '온종일 돌봄체계 구축·운영 실행계획'을 확정하고, 이후 제4차 추진단 회의(6.26.)를 개최하여 선정평가단(추진단 자문위원 및 학계, 연구원 등 관계부처 추천 등 7인으로 구성)의 서면·대면 평가 결과를 바탕으로 사업계획의 구체성·모델화 가능성 등을 종합적으로 심사하여 9개를 최종 선정하여 시작되었다. 정부는 선도사업의 성과 극대화를 위해 이번 선도사업으로 선정된 지역에 '다함께 돌봄' 센터의 설치를 우선적으로 지원할 계획이다. 이와 더불어 17개 광역지자체는 2019년부터 대폭 확대 운영되는 '다함께 돌봄' 사업의 차질 없는 준비를 위해 지역 여건에 맞는 4개년 추진계획('19년~'22년)을 수립할 예정이며, 추진단은 수요자(아동) 중심의 질 높고 지속 가능한 돌봄 서비스를 제공할

〈표 1〉 온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업 2018년 선정 지자체(마을)

시도	시군구	주요 내용
		<b>다함께 행복한 ‘온(溫)’ 돌봄공동체 만들기</b> - (지역여건) 다문화 학생 비율이 높고 서민 주거지역이 밀집되어 방과 후 돌봄 수요 높으나 돌봄 공급기관 부족 - (사업내용) 통합돌봄지원센터 운영을 통해 초등학생 걸음으로 15분 안에 24시간 돌봄이 보장되는 돌봄지원체계 구축·운영
서울	구로구	
	노원구	<b>아동 친화 돌봄 생태계 구축 및 “우리동네 아이 休 센터” 조성</b> - (지역여건) 중위소득 맞벌이가정 비율이 높아 소득에 무관한 돌봄 확충 필요 - (사업내용) 집중돌봄(종일), 시간돌봄(일시), 공간나눔(유희공간 리모델링), 시간나눔(돌봄기관의 빈시간 활용, 저녁) 등 운영
	성동구	<b>온 마을 행복돌봄 한울타리 네트워크</b> - (지역여건) 초등돌봄 대상 아동 비율이 상대적으로 높고(31.1%), 청계천·서울숲 등 자연자원 활용 활발 - (사업내용) 돌봄 포털시스템 구축, 주민 센터, 종교시설, 아파트, 교실 등 다양한 지역자원을 활용
	성북구	<b>아이를 돌보는 마을, 아동친화도시 성북</b> - (지역여건) 초등아동 수 및 취약계층 아동 수가 서울시 내 다른 자치구에 비해 높음 - (사업내용) 폐업 어린이집 등 보육시설을 활용한 돌봄망 확대, 시간별 이원적* 돌봄체계 구축 * 울타리형(방과 후~17시), 등지형(17~21시)
대전	서구	<b>온 마을이 함께 돌보는 우리 아이들, 서구 C.C.C(Children Care Center) 구축 사업</b> - (지역여건) 신도시 개발지역, 공동화로 인한 쇠퇴지역, 농촌지역 등 다양한 권역 존재, 돌봄의 질적 향상 필요 - (사업내용) 아파트 관리사무소(도서관) 유희공간 활용 * 3개소 시범 운영 후 → 23개 행정동 전역으로 확산
경기	시흥시	<b>함께 키우는 시흥아이</b> - (지역여건) 구도심과 신도심이 공존하여 권역별*(북부, 중부, 남부) 맞춤형 돌봄 공급 필요 * 북부: 중노년층↑, 중부: 아동인구↑, 남부: 외국인·청년↑, 출생률↑ - (사업내용) 평생교육도시 사업 등으로 양성한 지역 내 인력(마을강사, 학교강사 등 250여 명) 활용, 자체 개발한 돌봄 모형(8개)을 통한 서비스 확대
	오산시	<b>오산형 돌봄 “함께자람”</b> - (지역여건) 시민 평균연령 36.4세의 젊은 도시, 도시곳곳 어디든지 30분 이내 이동 가능한 콤팩트 도시 - (사업내용) 온라인 포털 추가하여 지역사회 풍부한 돌봄 인프라를 활용한 돌봄 통합지원
충남	홍성군	<b>지역사회가 함께하는 도농복합형 돌봄 생태계 구축</b> - (지역여건) 도청 이전으로 인구가 급증하는 도시지역과 기존의 농촌지역이 복합적으로 존재하는 도농복합도시(농산어촌 맞벌이 가정 증가 추세) - (사업내용) 읍 지역은 교실을 활용, 신도심은 아파트 단지 내 돌봄센터 설치·운영(LH 무상임대), 아이돌봄지원사업을 통해 틈새돌봄 지원
전남	광양시	<b>“해아 돌봄 센터” 운영</b> - (지역여건) 도농복합도시(읍 1, 면 6, 동 5)이며 평균연령 39.5세로 전국 대비 젊음 - (사업내용) 청소년방과후아카데미와 연계하여 지역 내 유희공간을 리모델링한 돌봄센터 운영 * 돌봄 취약지역(읍면)을 중심으로 우선 시행 → 도시지역으로 단계적 확산

수 있도록 선정 지역에 컨설팅을 지원할 계획이고, 선정된 지자체는 전담조직을 갖추고 교육(지원)청과 협업을 통해 지역 내 초등학생의 돌봄 수요를 유형별로 촘촘하게 조사하고 돌봄 공급계획을 수립·조정하여 맞춤 서비스를 제공할 예정(교육부 보도자료, 2018년 6월 27일자)이라고 발표하였다.

이 사업을 통해 출·퇴근시간 돌봄, 실직·질병 등으로 인한 긴급 돌봄, 일시적 돌봄 등이 마을 기반으로 활성화될 것으로 보인다. 다만 지역아동센터, 청소년방과후아카데미, 초등돌봄교실과 같은 기존의 공적 방과후 돌봄기관의 서비스들과 중복의 문제를 어떻게 해결할 것인지 고민할 필요가 있다. 현재 공적 방과후 돌봄기관이 돌봄을 수행하지 못하는 시간, 기관과 기관을 이용하지 못하는 대상자들의 욕구 등을 바탕으로 그 틈새를 메움으로써 온종일 돌봄 체계를 구축하겠다는 것인데, 제시하는 프로그램이나 서비스들은 유사하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 공적 방과후 돌봄기관을 다니지 못하는 많은 아동들의 방과후 돌봄이 가능할 수 있게 되었고, 특히 지역 특성에 맞는 방과후 돌봄의 형태와 사례(도시형, 도농복합형, 농산어촌형 등)로 발전하여 점점 모든 지자체로 확산될 필요가 있을 것이다.

#### IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 한국에서 운영되고 있는 마을기반 방과후 돌봄 사례를 분석하여 한국의 마을기반 방과후 돌봄 유형을 도출하였다. 이 결과를 중심으로 논의할 사항은 다음과 같다.

첫째, 한국은 저출산과 여성의 사회진출로 돌봄에 대한 지원을 마련하여 공적 방과후 돌봄기관이 확대되었음에도 불구하고 여전히 방과후 방치되는 아동들은 많았다. 이에 방과후 돌봄의 틈새를 메꾸는 방안에 대한 논의가 활발히 이루어졌고, 그 대안으로 2013년부터 집중적으로 마을기반 방과후 돌봄에 대한 논의가 있었고 각 지자체별로 다양한 형태의 마을기반 방과후 돌봄이 운영되고 있는 상황에서 가장 대표적인 것이 지자체와 지역교육청 연계형 마을기반 방과후돌봄 유형이다. 이 유형에는 서울시 도봉구에서는 운영하는 ‘도봉형 방과후 학교’가 대표적이다. 도봉형 방과후 학교는 ‘학교는 정규교육과정에 충실하고, 방과후는 자치구와 마을이 책임지는 새로운 교육협력 모델’로서, 현행 단위학교의 방과후학교 운영을 지자체 단위의 마을형으로 운영하는 것을 말한다. 이런 유형이 성공적으로 운영되기 위해서는 지자체와 교육청간의 원활한 협력과 조정이 가장 중요하다. 이를 위해 도봉구에서는 도봉구 방과후활동운영센터를 설립하여 지자체에서 운영되는 모든 방과후 활동의 전달체계를 일원화하고 지역의 교육자원간의 연결 등을 총괄 조정하고 있다. 또한 지자체가 나서서 교육청 및 학교와 연계를 도모하기 위해서는 마을 아동 돌봄에 대한 지자체장의 강한 의지와 지자체 공무원들의 관심과 열정이 중요하다는 것을 알 수 있다. 도봉구는 지

자체와 지역교육청 연계형 마을기반 방과후돌봄을 하기 전 혁신교육지구 사업의 일환으로 마을학교를 발굴하고 마을교사 500명을 목표로 발굴 및 양성하였으며, 교육주체별 네트워크 사업을 통해 교육인프라를 구축하고 있었다. 이러한 관심과 기존 활동 인프라를 토대로 지역교육청과 도봉구 지자체간의 합의와 시범사업을 통해 현재는 학교라는 공간에서 방과후학교의 운영은 도봉구 지자체가 맡고 있는 것이다. 이러한 유형을 확산시키기 위해서 시교육청은 방과후학교 운영 및 관리 권한을 학교(학교장)에서 지자체 또는 지역사회교육기관으로 확대 이관이 가능하도록 허용하고 향후 학교는 방과후 학교 운영 주체가 아니라 지원 주체로 가는 것이 적절하다고 본다.

향후 지자체와 지역교육청 연계형 마을기반 방과후돌봄 유형의 세부적 운영 사례를 분석하는 연구가 이뤄질 필요가 있다. 지자체와 학교가 어떻게 협업하는지, 안전관리 책임은 누가 지는지, 예산을 어떻게 분배하는 지 등 자세한 운영 방법에 대해서 향후 연구가 이루어진다면, 교직원의 업무 증가로 방과 후 학교 활성화에 어려움을 겪고 있는 많은 방과후 돌봄 체제에 적지 않은 시사점을 제공할 것이다.

둘째, 지자체 중심 마을기반 방과후 돌봄 유형이 있다. 이 유형의 대표적 사례는 대구시의 ‘우리마을 교육나눔 사업’을 들 수 있다. 대구시의 우리마을 교육나눔 사업은 2015년부터 지자체 예산으로 운영하는 것으로 대구시 동 단위 중심으로 자율적으로 추진위원회를 구성해 마을 내의 다양한 교육주체들이 소통과 공유를 통해 마을 교육협력 네트워크를 구축하고 마을 아동청소년을 위한 프로그램을 기획·운영하는 사업으로 궁극적으로 안전하고 행복한 마을 공동체 만들기를 위한 것이다. 이 사업은 마을 주민들이 추진하고 운영하기 때문에 민간주도형 사업이라고도 하나, 대구시가 지원금(동단위로 매년 1000만원)을 지원하고 있고, 동단위로 운영되는 사업을 조정하고 성과 확산을 위해 구단위로 1~2명의 청소년 전문지도사(코디네이트)를 배치해 두고 있다는 점, 이 사업을 위한 대구광역시 우리마을 교육나눔 운영 및 지원에 관한 조례가 있다는 점 등을 토대로 볼 때 지자체 주도형이라고 말할 수 있다.

이 유형은 마을 자원을 활용하여 마을 상황에 적합한 프로그램을 기획하고 운영할 수 있다는 점, 마을에 대해 배움으로써 마을에 대한 이해와 관심을 높이고 내 마을에 대한 자긍심을 높이는 데 기여할 수 있다는 점에서는 효과적이라 할 수 있다. 그러나, 지자체 주도형 마을기반 방과후 돌봄이 성공적으로 정착되고 확산되기 위해서는 주민들의 자율적 역량을 어떻게 이끌어 낼 것인지, 마을의 아동 청소년이 주인이 되어 참여하는 프로그램을 개발하는 것이 필요하며 무엇보다 마을과 가정의 문제를 마을기반 방과후 돌봄을 통해 어떻게 해결해 나갈 것인지를 고민하는 노력이 더 필요할 것이다.

셋째, 교육청 주도 마을기반 방과후 돌봄 유형이 있다. 이 유형의 대표적 사례는 경기도의 ‘경기 마을교육공동체’를 들 수 있다. 경기마을교육공동체에서 진행하고 있는 사업 중에

서 ‘경기 꿈의 학교’가 마을기반 방과후 돌봄과 관련된다. 경기도 내 학생들이 직접 프로그램을 기획하여 진로를 탐색하고 꿈 실현을 위해 학교밖에서 스스로 운영하고 자율적으로 참여하는 교육 활동을 말하는 것으로, 학생을 교육의 주체로 세우는 ‘학생중심교육’ 철학을 토대로 하고 있으며, 학생들이 자유로운 상상력을 바탕으로 무한히 꿈꾸고 질문하고 스스로 기획·도전하면서 삶의 역량을 기르고 꿈을 실현해 나가도록 학교와 마을교육공동체 주체들이 지원하고 촉진하는 학교 밖 교육활동이다. 경기마을교육공동체 사례의 큰 장점은 학생들 스스로 프로그램을 기획하여 실행하는 프로그램이 있다는 것이다. 이는 학생들이 꿈을 실현하기 위해 자신의 진로를 탐색할 수 있는 다양한 길을 열어주고 학생들의 자율적 참여를 높이는 계기가 된다는 점에서 높이 살만한 사례이다. 단 이 사례는 학생들이 진로와 꿈을 탐색하는 학교 밖 교육 활동이라는 점에서 방과후 돌봄이라는 볼 것이냐는 논의도 있을 수 있으나 정규교육과정인 방과후나 학교에 가지 않는 주말 시간에 주로 이뤄진다는 점 등 방과후 활동으로 볼 수 있기 때문에 방과후 돌봄으로 볼 수 있다고 본다. 또한 마을의 인적 물적 자원과 마을교육공동체 주체들이 아동의 탐색을 지원하고 촉진하는 점에서 마을기반 방과후 돌봄으로 볼 수 있을 것이다.

넷째, 정부 주도형 마을기반 방과후 돌봄 유형이다. 이 유형은 정부가 마을형 아동 돌봄을 수행하는 지자체를 선정하고 예산을 지원하는 형태로서, 2017년에 시범사업으로 시작한 보건복지부와 행정안전부의 ‘다함께 돌봄 시범사업’과 2018년에 시작한 범정부 공동 주관의 ‘온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업’을 들 수 있다. 다함께 돌봄 시범사업으로 10개 지자체 사업이 최종 선정되어 1년간 지원받아 운영되었고, 온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업은 총 9개 지자체 사업이 선정되어 80억 예산을 3년간 차등 지원받아 운영될 예정이다. 이 두 사업간의 차이점은 운영 부처가 달라졌다는 점과 예산 규모가 확대되었다는 점이다. 이는 2018년 4월 4일에 문재인 대통령의 온종일 돌봄정책 발표 이후, 정부가 범정부 공동추진단을 중심으로 ‘온종일 돌봄체계 구축·운영 실행계획’을 확정하고 추진하는 등 온종일 돌봄 체계 구축과 지역 특성에 맞는 방과후 돌봄 확산에 관심이 증대되었기 때문이다.

이 사업을 통해 출·퇴근시간 돌봄, 실직·질병 등으로 인한 긴급 돌봄, 일시적 돌봄 등이 마을 기반으로 활성화될 것으로 보인다. 다만 지역아동센터, 청소년방과후아카데미, 초등돌봄교실과 같은 기존의 공적 방과후 돌봄기관의 서비스들과 중복의 문제를 어떻게 해결할 것인지 고민할 필요가 있다. 현재 공적 방과후 돌봄기관이 돌봄을 수행하지 못하는 시간, 기간과 기관을 이용하지 못하는 대상자들의 욕구 등을 바탕으로 그 틈새를 메움으로써 온종일 돌봄 체계를 구축하겠다는 것인데, 제시하는 프로그램이나 서비스들은 유사하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 공적 방과후 돌봄기관을 다니지 못하는 많은 아동들의 방과후 돌봄이 가능할 수 있게 되었고, 특히 지역 수요와 상황에 맞는 서비스를 발굴하여 제공할 수 있어 지역의 돌봄 수요에 탄력적으로 대응할 수 있다는 점, 기존의 지역공동체 자원을

활용하여 인프라를 구축하고 지자체와 지역사회가 협력하여 돌봄 사각지대를 해소하고 돌봄 수요에 탄력적으로 대응할 수 있다는 점은 큰 장점으로 볼 수 있다. 향후 지역 특성에 맞는 방과후 돌봄의 형태와 사례(도시형, 도농복합형, 농산어촌형 등)가 잘 개발되고 마을기반 온종일 돌봄 우수 모델이 발굴되어 타 지역으로 확산 발전시킬 수 있어야 할 것이다.

한국은 여러 형태의 공적 방과후 돌봄 체제가 마련되어 있음에도 여전히 방과후에 방치되는 아동이 백만명 가까이 될 정도로 많다(서혜전, 2018). 방치되는 아동이 최소화될 수 있도록 어떤 유형이든 마을기반의 방과후 돌봄이 확대되는 것은 아주 필요하다. 단, 마을기반 방과후 돌봄은 지역사회가 가진 자원을 활용하는 차원에서 벗어나 마을기반의 방과후 돌봄을 매개로 지역사회가 가진 다양한 문제를 해결하고 지역사회에 활력을 도모하는 방향으로 나아가는 것이 필요하다. 맞벌이 부부의 방과후 아동 돌봄의 문제, 돌봄의 방치로 나타나는 아동과 가족의 문제 등을 마을기반 방과후 돌봄을 통해 해결하고 지역공동체의 사회 통합에도 기여할 수 있도록 해야 한다는 것이다. 마을기반 방과후 돌봄이 성공적으로 자리매김을 하기 위해서는 지역사회 자원간의 협력 체제를 구축하기 위한 중앙정부 차원에서 제도적 기반을 구축하고 재정지원을 체계적으로 확대하는 것이 필요하다고 본다.

우리보다 앞서 정부 차원에서 마을형 방과후학교 운영에 대한 지원을 하고 있는 일본의 경우 마을공동체와의 협력을 통해 ‘학교형 방과후학교’가 아닌 ‘마을형 방과후학교’에 대한 운영을 확대하고 있다. 학교와 지역사회 간의 양방향 협력을 통해 아동의 교육에 국한되지 않고 가족문제 등에 대한 사회통합시스템을 구축하려 하고 있으며, 지역사회에 대한 협력은 중앙정부에서도 제도적으로 재정지원을 확대하고 있다. 또한 미국 방과후 돌봄의 운영 형태는 주체와 장소에 따라 여러 형태로 운영되고 있는데(서혜전, 2018), 특히 지역사회 기반 단체가 학교라는 장소에서 방과후 돌봄 프로그램을 운영하는 유형은 학교와 지역단체가 공동으로 파트너십을 통해 운영되며 지역단체의 운영담당 직원이 학교에 상주하면서 학교 교사 및 교장과 지속적인 관계를 갖고 운영한다. 미국과 일본의 사례를 통해 한국의 마을기반 방과후 돌봄이 안정적으로 정착하고 아동이 안전하게 돌봄받을 수 있는 체제로서 자리매김하기 위해서는 마을의 다양한 지역단체가 학교와 연계하는 것, 중앙정부가 제도적 기반을 마련하고 재정지원을 확대하는 것이 반드시 필요하다고 본다.

본 연구는 한국의 마을기반 방과후 돌봄 사례를 분석하여 한국의 마을기반 방과후 돌봄 유형을 도출하는데 초점이 있기 때문에 각 지자체에서 발간한 마을기반 방과후 돌봄 관련 문서와 자료들을 수집하여 분석하는 방법을 취했다. 집중적 논의되고 지자체별로 추진된 기간이 짧기 때문에 지자체별로 보고서나 자료들이 발간된 지자체만을 분석 대상으로 삼았다는 것은 본 연구의 한계이다. 또한 마을기반 방과후돌봄은 올해 시작한 사업도 있고, 대부분의 사례들이 운영 초창기이기 때문에 현재 발간되고 수집된 자료만으로는 기준을 정해 장단점을 분석하기는 한계가 있었다. 그럼에도 불구하고 우리나라 마을기반 방과후 돌봄이

확대되어 가고 있지만 관련 연구가 거의 없는 현 상황에서 한국에서 운영되고 있는 마을기반 방과후 돌봄 사례를 분석하여 유형을 도출하였다는 점에서 본 연구의 의의가 있다고 본다. 향후 지자체의 마을기반 방과후 돌봄을 찾아가 인터뷰를 하거나 관찰하는 등의 방법을 통해 지자체의 특성과 여건에 부합되는 마을기반 방과후 돌봄 유형에는 어떤 것이 있는지 밝혀내는 연구, 그리고 마을기반 방과후 돌봄을 하고 있는 외국의 사례들과 비교 분석하는 연구, 마을기반 방과후 돌봄 사례별 비교분석한 연구 등이 추후에 이뤄질 필요가 있음을 제안한다.

## 참고문헌

- 경기도교육청 마을교육공동체기획단 (2017). 우리 아이들의 꿈.
- 경기도교육청 마을교육공동체기획단 (2018). 2018 경기꿈의학교 공모 사업설명회.
- 경기도교육청, 경기도올곡교육연수원 (2017). 2017 학생이 만들어가는 꿈의학교 꿈지기 교사 연수자료집.
- 경기도마을교육공동체 홈페이지 <https://village.goe.go.kr/about/school> 2018.4월 인출
- 경기마을교육공동체 (2018). 2018 학생이 만들어가는 꿈의학교 꿈지기 워크숍 자료.
- 공공디자인연구소 (2017). 2017 우리마을 교육나눔사업 평가 및 개선방향. 대구공공디자인연구소.
- 교육부 보도자료 (2018). 온종일 돌봄 선도사업, 9개 지자체 선정. 2018년 6월 27일자.
- 교육부 (2018). 방과후 학교 운영 현황. 교육부홈페이지
- 대구광역시 홈페이지 <http://www.daegu.go.kr/> 2018.3월 인출
- 대구시 (2017). 2017년 우리마을교육나눔사업 평가 및 개선방향 보고서.
- 도봉구홈페이지 (2018) 도봉구 게시판. 2018 .6월 인출.
- 동북일보 (2018). 도봉구 8개 학교와 마을방과후활동 업무협약 맺어. 2018.3.13일자 기사
- 박동국 (2018). 서울시 도봉구 마을방과후 활동운영 사례. 2018한국방과후아동지도학회 춘계 학술대회 자료집. 33-54.
- 보건복지부 (2018). 지역아동센터 운영 현황. 지역아동센터 중앙지원단 홈페이지.
- 보건복지부, 행정안전부(2017). 온마을이 나서서 아이를 돌봅시다. 7월 28일 보도자료.
- 배상훈 (2017). 창의융합교육 선도, 마을과 함께 하는 방과후 학교. 행복한 교육 2017년 9월 호.
- 보건복지부·행정안전부 보도자료 (2017). 온 마을이 나서서 아이를 돌봅시다. 2017년 7월 28일자.



- 서영숙, 서혜전, 이향란, 김현자, 노성향, 안소영, 양윤이, 김진숙 (2014). **방과후 이동지도** 양서원.
- 서영숙, 박진옥, 서혜전 (2009). 방과후 이동지도. **아동학회지**, 30(6), 281-295.
- 서울경제신문 (2018). 방학이 두려워. 맞벌이 부모들에게는... 2018. 12.기사
- 서혜전 (2017a). 마을밀착형 방과후 돌봄. 경북도청 주관 마을밀착형 방과후 돌봄 사업 설명회 자료집(pp. 45-68). 12월18일. 포항: UA컨벤션.
- 서혜전 (2017b). 한국의 방과후 돌봄 현황과 쟁점. 2017 한국보육지원학회 추계학술대회 자료집(pp. 11-37). 9월22일. 서울: 가천대학교 글로벌센터.
- 서혜전 (2018). 한국과 미국의 방과후 돌봄 체제 비교 - 출발배경, 운영형태, 참여규모에서 -. **열린부모교육연구**, 10(2), 327-354.
- 소영성 (2018). 마을형 방과후 돌봄의 운영사례 - 대구시 우리마을 교육나눔 사업 운영사례 -. **2018한국방과후이동지도학회 추계학술대회 자료집**. 55-68.
- 전정훈, 이명승, 성지윤, 봉현경 (2016). 도봉구 아동·청소년 방과후활동 활성화 방안 연구. 2016년 도봉구 주민참여 교육정책 연구보고서. 책을타고날다.
- 정부관계부처 합동 · 한국교육개발원 (2018). 온종일 돌봄 생태계 구축 선도사업 설명회 자료집.
- 청소년방과후아카데미 (2018). 청소년방과후아카데미 운영. 청소년방과후아카데미 홈페이지. 청소년방과후아카데미 홈페이지, 2017.8 인출
- 통계청 (2018). 가계동향조사. 국가통계포털 홈페이지 <http://kosis.kr>
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology* (Second Edition). Sage Publications.

ABSTRACT

## **Analysis of Village based Afterschool Care Case in Korea**

Ahn, Jee Hye · Suh, Hye Jeon

The purpose of this study is to analyze the village based after school caring cases and to draw out the type of afterschool care in Korea and to suggest implications for the direction of the afterschool care service system. In this study, we collected public documents such as literature published by local governments performing village-based afterschool care from 2015 up to the present, briefing materials and reports of government on village-based afterschool care, and analyzed them using a method of content analysis. As a result of this study, the types of village - based afterschool care performed in Korea were divided into village - based afterschool care of leading local government and regional education office, of leading Local Government, of leading Office of Education, of leading Government. A typical example of the village-based afterschool care leading Local Government and Regional Education Office cooperate with is of the afterschool program run by Dobong-gu, Seoul. A typical example of leading Local Government is 'Our village education sharing project of Daegu'. A typical example of leading Office of Education is 'Gyeonggi Village Education Community'. A typical examples of leading Government are 'All-in-one caring demonstration project' and 'Ecosystem construction project for all day care'. Although there are many types of public after - school care systems in Korea, there are still many children left after school, so it is very necessary that the village - based afterschool care of any type is expanded so that neglected children are minimized. However, village - based afterschool care needs to move away from the utilization of the resources of the local community, to solve various problems of the community through the village - based afterschool care and to revitalize the community. In addition, it is necessary to establish institutional basis and systematically expand financial support at the central government level to establish a cooperation system between community resources.

*Key words : afterschool, community based, Korea*