



# 계층적 구조로 인해 발생하는 청년들의 사회적 어려움 : 박물관의 형식으로

「사회학이란 무엇인가」과 「살아있는 박물관」강의페어링  
경영학과, 양명규, 201821365, 이찬우 교수님 지도

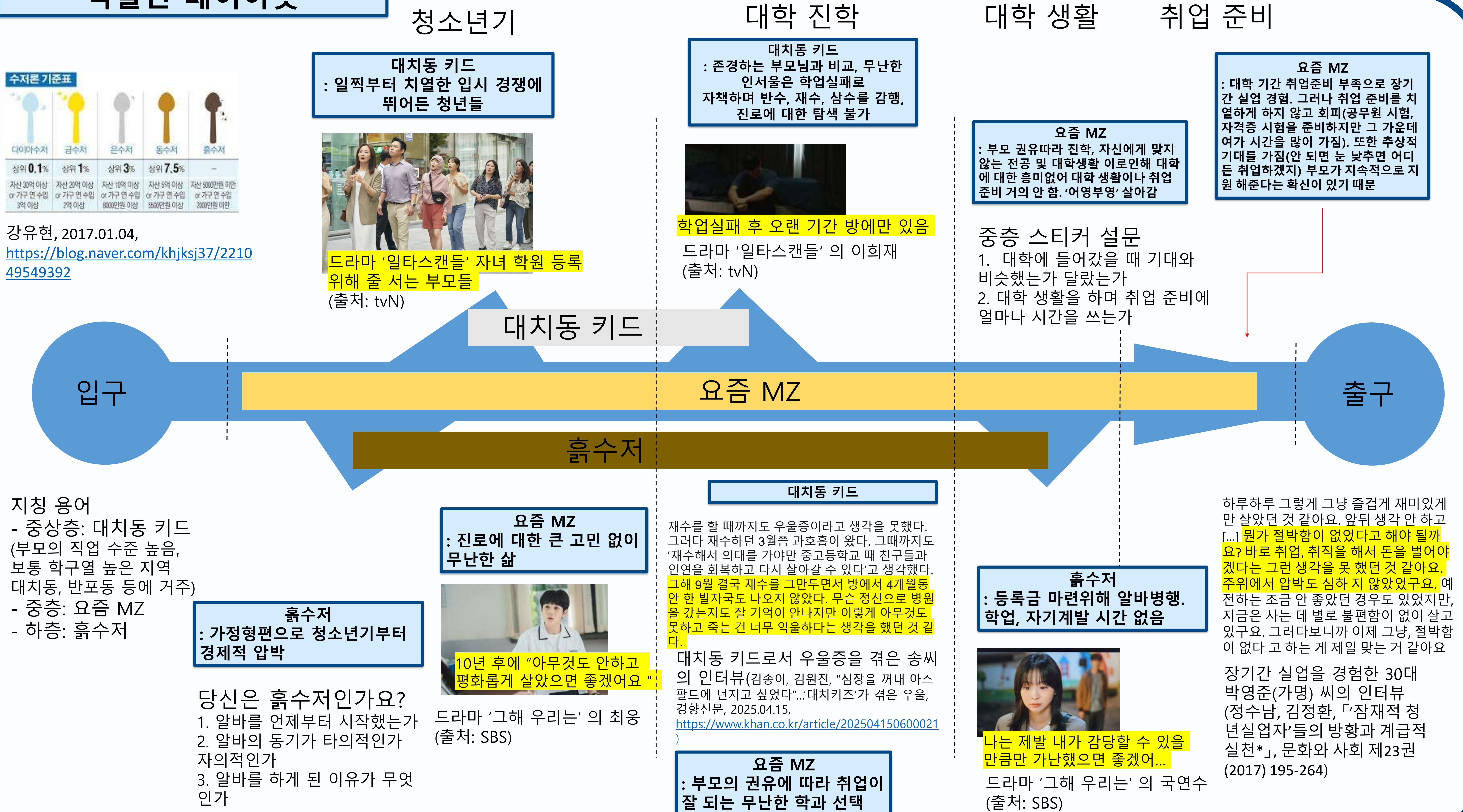
## 목적

본 연구는 계층별로 나타나는 현재 청년 문제가, 개인의 문제를 넘어 계층적 구조의 의한 영향도 있음을 알리고자 한다. 먼저 가정의 소득수준, 부모의 직업수준, 거주지를 기준으로 청년을 중상층, 중층, 하층 세 가지의 계층으로 구성한다. 또한 청소년기, 대학 진학 시기, 대학 생활, 취업 준비 4가지로 시기를 구분하여, 시기별 각 계층에서 나타나는 청년 문제를 차례 차례 순서에 따라 박물관의 형식을 통해 보여준다. 실제로 동일한 계층에 속한 청년들은 시기별로 비슷한 문제를 겪는다. 이를 통해 현재 대두되는 여러 청년 문제가 개인의 문제인지, 계층적 구조의 문제인지 생각해볼 수 있다.

## 왜 하필 박물관인가

유튜브, 인스타 등 sns를 통해 많은 정보를 쉽게 접할 수 있는 상황 가운데 왜 '박물관'을 통해 청년 사회 문제를 보여주고자 했는지 이유는 다음과 같다. 앞서 설명한 것처럼 청년 문제는 자칫하면 개인의 게으름, 의지부족 등 개인의 문제로 인해 발생했다고 치부해버릴 수 있다. 따라서 청년 문제는 그 원인을 정확히 알기 위해서 심층적인 탐구가 필요하다. 이런 점에서 정보를 전달하기만 하는 sns보다 다양한 체험 활동을 통해 청년 문제를 와닿게 전하는 박물관의 형식이 필요하다. 그 근거로 구성주의 학습이론을 들 수 있다. 이 이론은, 학습이란 단순한 지식 획득으로 이루어지는 것이 아닌 주어진 상황에서의 개인의 경험과 사회적 상호작용을 통해 의미를 구성할 수 있음을 이야기한다.(안정은, 「구성주의 학습이론에 기초한 3차원 자전거 박물관 학습 코스웨어」,부경대학교 교육대학원,교육학석사학위논문(2007-08)) 그렇기 때문에 실제 청년 문제의 원인을 정확히 학습하려면 sns의 단순한 정보 전달을 넘어 박물관을 통한 체험 학습 활동이 더욱 효과적임을 알 수 있다. 따라서 박물관의 형식을 통해 청년 사회 문제를 보여주고자 한다.

## 박물관 레이아웃



## 결론

청년 문제를 계층에 따라 시기별로 조사하였고, 이를 '박물관'의 형태로 표현하였다. 박물관의 이점을 살려 계층별 청년 문제의 특징을 담고 있는 미디어 자료(드라마 인물, 인터뷰)와 활동('당신은 흙수저인가요?' 체크하기, '중층 스티커 설문' 참여하기)을 포함하여 전시를 구성했다. 이와 같은 요소들을 통해 청년 문제를 간접적으로 체험하게 함으로써 관람객들은 스스로에게 청년 문제를 어떻게 생각하고 있는지 질문을 던져보게 된다. 더 나아가서 사람들이, 우리가 사는 사회에 대해 이 전보다 더 깊이 생각해볼 수 있는 하나의 시간을 제공한다.

## 참고자료

- 정수남, 김정환, 「잠재적 청년실업자'들의 방향과 계급적 실천\*', 문화와 사회 제23권(2017) 195-264  
이경희, 민인식, 「직업 및 소득 계층의 세대 간 이전에 관한 연구」, 한국노동연구원, 정책연구(2016-08)  
강유현, 2017.01.04, <https://blog.naver.com/khikjsj37/221049549392>  
김송이, 김원진, "심장을 꺼내 아스팔트에 던지고 싶었다"...대치키즈'가 겪은 우울, 경향신문, 2025.04.15, <https://www.khan.co.kr/article/202504150600021>  
안정은, 「구성주의 학습이론에 기초한 3차원 자전거 박물관 학습 코스웨어」,부경대학교 교육대학원,교육학석사학위논문(2007-08)