

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정지하는 세대,
알파세대 연구」

PROJECT: ALPHA

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정지하는 세대,
알파세대 연구」

PROJECT: ALPHA

발간등록번호

KYWA-2023-111-01

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정지하는 세대,
알파세대 연구」

PROJECT: ALPHA

제 출 문

본 보고서를 한국청소년활동진흥원에서 위탁한 「2023 미래 청소년활동 전환 지원 연구: 청소년활동을 재정의하는 세대, 알파세대」의 최종보고서로 제출합니다.

2023. 10. 31.

- 연구수행기관 주식회사 진저티프로젝트
- 책임연구원 홍주은 (진저티프로젝트 대표)
- 공동연구원 서현선 (한양대학교 사회혁신융합 전공 겸임교수)
- 보조연구원 홍승현 (진저티프로젝트 연구원)
- 보조원 김명선, 김영재, 김재원, 임서현, 김이은 (진저티프로젝트 연구원)

본 보고서는 한국청소년활동진흥원에서 주식회사 진저티프로젝트에 위탁한 연구의 결과물로서
보고서에 수록된 연구 결과를 인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기를 바랍니다.

연구 요약

▶ 연구목적

본 연구는 미래사회로의 변화에 발맞춰 청소년활동에 대한 변화 요구도 증가함에 따라, 미래 청소년활동의 핵심 당사자인 알파세대를 중심으로 청소년활동을 재정의하고, 청소년 스스로 변화를 주도하는 방식으로 미래 청소년활동의 시사점을 도출하기 위한 목적으로 수행되었다.

▶ 연구내용

연구의 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 청소년활동을 새롭게 정의할 알파세대의 성장 맥락과 특징, 관심사와 욕구 등을 파악하고, 둘째, 알파세대가 원하는, 알파세대가 주도하는 청소년활동은 어떻게 디자인되어야 하는지 연구의 전 과정을 통해 모색 및 확인하며, 셋째, 이를 통해 새로운 세대가 주도해나갈 미래 청소년활동의 시사점을 도출하며, 미래 청소년활동의 주요 아젠다를 수립한다.

▶ 연구방법

본 연구에서는 특히, 새로운 세대의 욕구가 지속적으로 발견, 촉진, 반영되고 연구의 결과가 보고서에 그치지 않고 실제 청소년활동에 적극적으로 활용 및 내재화되도록 연구 과정에 알파세대 청소년 및 청소년지도사를 공동연구팀으로 초대하여, 당사자성과 현장성, 지속성을 강화하고자 하였다.

연구의 목적을 달성하기 위하여 참여실행연구(Participatory Action Research)와 사용자 경험 디자인(User Experience Design), 연구공동체(Co-Creation Team) 전략을 사용하여 연구에 참여하는 알파세대 청소년들과 청소년지도사들이 연구의 전 과정을 통해 함께 만들어가는 미래 청소년활동을 경험하고 상상하도록 설계하였다. 연구 방법으로는 문헌 조사와 자문 인터뷰, 워크숍(키오프 워크숍과 코디자인 워크숍 총 2회), 인사이트 투어(총 2회), 참여자 개별 인터뷰, 청소년지도사 인터뷰, 온라인 설문조사를 진행하였다. 인터뷰는 질적 데이터 수집을 목적으로 2023년 4월부터 9월까지 5개월간 청소년 전문가 자문 인터뷰 (초등학교 교사 4명, 청소년지도사 1명, 청소년 도서관 관장 및 운영자 3명) 및 참여자 인터뷰(알파세대 청소년 22명 및 MZ세대 청소년지도사 10명)를 실시하였다. 워크숍은 키오프 워크숍과 코디자인 워크숍 총 2회를 진행하였으며, 각 워크숍을 통해 자료를 수집하

는 한편 참여자 스스로 미래 청소년활동 방식을 모색하고 도출하도록 하였다. 인사이트 투어는 다양한 청소년활동 공간 체험을 통한 경험의 확장, 새로운 청소년활동 및 공간에 대한 인사이트 발굴을 위해 펀드라운드 진점과 라이브러리 티티섬에서 총 2회 진행하였다. 온라인 설문조사는 양적 데이터 수집을 목적으로 2023년 9월 26일부터 10월 15일까지 알파세대의 일상과 맥락(현재) 및 욕구와 필요(미래)에 대한 개방형 질문과 폐쇄형 질문을 함께 담아 반응형 설문조사 플랫폼 Typeform을 활용하여 전국의 알파세대 청소년 406명을 대상으로 진행하였다.

▶ 주요 연구결과

알파세대의 맥락과 특징, 욕구와 필요를 중심으로 연구한 결과, ‘친구’, ‘관심사’, ‘스스로’라는 3가지 키워드가 도출되었다. 먼저, 알파세대는 끊임없이 또래 ‘친구’들과 연결되는 모습을 보였다. 코로나19 팬데믹 기간을 거치며 관계의 단절을 경험하는 동시에 온라인 환경에 익숙해진 이들은 온오프라인을 넘나들며 자유롭게 친구들 혹은 새로운 또래와 연결되었다. 온라인 게임을 즐겨하는 이유로 ‘게임 자체가 좋다’기보다 친구들이 많이 하나까 같이 하는 것’이라고 응답하였으며, 현재 자유시간에 함께하는 사람으로 ‘친구’라고 응답한 청소년은 55.9%였고, 앞으로 자유시간에 함께하고 싶은 사람으로 ‘친구’라고 응답한 청소년은 64%였다. 또한, ‘새롭게 만난 또래’와 함께하고 싶다고 응답한 청소년도 21.7%로 ‘친구’는 알파세대 청소년의 현재와 미래를 이해하는 가장 중요한 키워드이다(중복응답, N=406). 한편, 이 ‘친구’와의 만남 그리고 연결은 ‘관심사’의 공유를 통해 이루어지는데, 앞선 세대보다 다양한 정보를 보다 빠르고 쉽게 얻을 수 있게 된 디지털 온리(only) 세대 청소년들은 나와 같은 관심사를 가지고 있거나 서로의 관심사를 공유할 수 있는 친구들과 함께 자유시간을 보낸다. 알파세대 청소년들은 같은 학급 친구의 이름은 정확히 몰라도 그 친구가 어떤 연예인을 좋아하고 어떤 취미를 가졌는지 ‘관심사’는 안다고 응답했다. 한편, 알파세대는 자신의 관심사를 발견하고 연결하는 일련의 과정을 ‘스스로’ 하고 싶어했다. 누가 알려주거나 가르쳐주는 것보다, 조금 어렵더라도 스스로 찾아보고 도전해보고 싶어했다. 기술의 발전에 힘입어서 자신의 관심사를 유튜브에서 스스로 검색하며 배우고, 어렵거나 막히는 순간에만 비로소 어른의 도움이 필요하다고 말하는 세대이다.

이상의 3가지 키워드를 바탕으로, 알파세대 청소년의 욕구를 ‘취향의 진화’, ‘관계성’, ‘주도성’ 3가지로 정리해보았다. 알파세대 청소년이 재미에서 취미, 취미에서 의미로 자신의 취향을 발전시켜나가는 탐험을 계속해나갈 수 있도록 관계성과 주도성이라는 두 축의 촉진적 경험이 필요하다는 것이다. 그리하여 알파세대와 미래 청소년활동을 위한 환경으로 또래, 시공간, 활동이라는 3가지를 제안하였다. 1) 또래- 함께 시도하고 배우는 비슷한 취향의 친구들, 2) 시공간- 스스로 선택하고 실험할 수 있는 안전한 실험실 3) 활동- 내 관심사를 스스로 찾고 주도하는 활동 (촉진하는 어른들). 또한, 이상의 결과를 토대로 알파세대 청소년의 청소년활동의 유형을 7가지 페르소나(persona)로 분석하였는데, 1) 수동적인 관찰자 (미발견x가능성) 2) 신나는 탐색가 (스스로x재미) 3) 자유로운 몰입가 (스스로x취미) 4) 관점있는 기획자 (스스로x의미) 5) 우정 네트워크 (친구x재미) 6) 함께하는 학습자 (친구x취미) 7) 소통하는 외교관 (친구x의미)이 그것이다.

▶ 연구의 주요 시사점: 미래 청소년활동 시사점

본 연구는 알파세대라는 새로운 세대의 등장과 미래 청소년활동으로의 전환이라는 변화의 흐름 및 요구를 토대로 다음과 같은 미래 청소년활동에의 시사점을 도출하였다.

첫째, 알파세대를 ‘탐험가 세대’로 바라보아야한다는 새로운 관점의 필요성과

둘째, 알파세대를 위한 청소년활동의 환경으로서 ‘경험하는 세상을 넘어 탐험하는 개척지로의 확장’이 필요하다는 점

셋째, 알파세대가 주도하는 미래 청소년활동의 키워드로 ‘취향의 진화’와 그것을 촉진하는 ‘주도성과 관계성’을 제시하였다.

청소년의 주도성과 관계성을 기를 수 있는 대표적인 활동 방식으로는 프로젝트 기반 활동(Project-Based Learning)이 있다. 청소년의 관심사에 맞고 청소년의 삶에 깊이 관여하는 주제를 정하고 유사한 관심사를 가진 소그룹에 맞춤형으로 운영하는 프로젝트 기반 활동은, 청소년이 스스로 주도할 수 있으며 탐구(탐험) 정신을 기르는 동시에, 협력을 경험하게 함으로써 청소년의 미래역량을 개발할 수 있다.

마지막으로, 본 연구는 알파세대 청소년이 재미에서 취미, 취미에서 의미로 자신과 타인, 세상을 탐험해나가도록 촉진하기 위한 미래 청소년활동의 3가지 핵심 아젠다로서 ‘메타인지, 공감능력, 실험정신’을 제안하였다. 메타인지(Meta-Cognition)는 나를 아는 힘이며, 공감능력(Empathy)은 관계 맺고 연결되는 힘이고, 실험정신(Experimental Spirit)은 세상을 탐험하는 힘이다.

빠르게 변화하는 세상 속에서 청소년활동의 모습 역시 변화할 것이다. 미래세대를 바라보는 관점과 청소년들을 임파워링하기 위한 청소년지도자의 역할 및 청소년시설의 활동 체계, 운영 방식들도 새롭게 전환되어야 할 필요성을 인지하고, 변화에 유연하게 대응하는 방법을 학습해야 한다.

CONTENTS

I. 연구의 배경 및 목적

[프로젝트:알파]의 시작 : 새로운 세대의 등장, 변화의 촉구 1

1. 새로운 세대의 등장 1

1) 알파세대의 등장 1

2) 알파세대의 성장기 경험 2

3) 알파세대의 성장 환경 및 맥락 3

4) Z세대와 알파세대 청소년 비교 4

2. 알파세대 관련 국내외 연구 동향 6

1) 알파세대와 디지털 리터러시 6

2) 포스트 코로나 시대, 청소년활동 변화 7

3. 교육 및 청소년 정책 변화 8

4. 미래 청소년활동에 대한 연구의 필요성 9

1) 알파세대에 대한 실천적, 질적 연구 필요 9

II. 연구 내용 및 방법

[프로젝트:알파]의 여정 : 알파세대가 주도하는 알파세대 탐구 10

1. 연구 질문 11

2. 연구 전략 및 실행 방법 11

1) 참여실행연구 (Participatory Action Research) 및 포토보이스(Photo Voice) .. 11

2) 사용자 경험 디자인(User Experience Design) 및 퍼소나(Persona) 12

3) 연구 공동체 (Co-Creation) 12

4) '우주탐험' 콘셉트 및 세계관 13

3. 연구 과정 14

1) 문헌 조사 15

2) 자문 인터뷰 15

3) 알파크루 모집 16

4) 키오프 워크숍(Kick-Off Workshop) 17

5) 인사이트 투어(Insight Tour) 1,2 20

6) 개인 인터뷰 22

7) 코디자인 워크숍(Co-Design Workshop) 23

8) 청소년지도자 회고회 26

9) 온라인 설문조사 27

4. 연구의 제한점 28

CONTENTS

III. 연구결과

[프로젝트:알파]의 탐구 결과 : 알파세대의 목소리 29

1. 알파세대의 맥락과 특징 (As-Is) : 알파세대의 일상과 인식 30

1) 알파세대의 이야기 30

2) 알파세대와 함께하는 어른들의 목소리 35

3) AS-IS 결과 37

2. 알파세대의 욕구와 필요 (To-Be) : 알파세대가 원하는 청소년활동 39

1) 알파세대의 이야기 39

2) 알파세대와 함께하는 어른들의 이야기 44

3) TO-BE 결과 45

3. 알파세대와 미래 청소년활동 (To-Do) : 알파세대를 위한 청소년활동 환경 46

1) 또래 : 함께 시도하고 배울 수 있는 비슷한 취향의 친구들 46

2) 시공간 : 스스로 선택하고 직접 실험해볼 수 있는 안전한 실험실 49

3) 활동 : 내 관심사를 스스로 찾고 주도하는 활동 (촉진하는 어른) 51

4. 알파세대 페르소나(persona) 분석 52

IV. 결론 및 제언

[프로젝트:알파]의 결론 : 미래 청소년활동 시사점 60

결론 및 제언

1. 알파세대를 바라보는 관점 : 탐험가 세대 61

2. 알파세대를 위한 환경 : 경험하는 세상에서 탐험하는 개척지로 61

3. 알파세대와 미래 청소년활동 62

1) 청소년의 주도성과 관계성 62

2) 프로그램이 아닌 프로젝트 63

3) 미래 청소년활동의 3가지 주제 : 메타인지, 공감능력, 실험정신 64

4) 진정한 의미의 지역연계 PBL 66

5) 재미에서 취미로, 취미에서 의미로, 탐험의 여정을 촉진하는 청소년지도자 67

4. 후속 연구, 활동 제안 68

V. 참고문헌 69

VI. 부록 71

1. 동사카드 내용

2. 온라인 서베이 내용

CONTENTS

〈표 1-1〉 알파세대를 부르는 명칭	1
〈표 1-2〉 알파세대 성장기 경험 (2010년 기준)	3
〈표 1-3〉 Z세대와 알파세대 비교	5
〈표 1-4〉 선행연구 정리	6
〈표 1-5〉 2022 개정 교육과정 목표1	8
〈표 1-6〉 2022 개정 교육과정 추진 배경 및 방향	8
〈표 1-7〉 2022 개정 교육과정 총론 주요사항의 신규 대비표	8
〈표 1-8〉 2023 제7차 청소년정책기본계획 (2023~2027)	9
〈표 2-1〉 [프로젝트:알파] 연구 속 단어 뜻	14
〈표 2-2〉 [프로젝트:알파]의 3가지 연구 영역	14
〈표 2-3〉 [프로젝트:알파]의 여정	15
〈표 2-4〉 사전조사 자문인터뷰	15
〈표 2-5〉 알파크루 청소년 및 청소년지도자 모집	16
〈표 2-6〉 알파크루 청소년 선발 결과	17
〈표 2-7〉 알파크루 청소년지도자 선발 결과	17
〈표 2-8〉 키포프 워크숍	18
〈표 2-9〉 행성 소개하기	19
〈표 2-10〉 인사이트 투어	20
〈표 2-11〉 공간 미션지 활동	21
〈표 2-12〉 개인 인터뷰	23
〈표 2-13〉 코디자인 워크숍	24
〈표 2-14〉 동사카드와 레고로 내가 원하는 자유시간 디자인하기	25
〈표 2-15〉 지도사 회고회	26
〈표 2-16〉 응답자의 거주 지역	28
〈표 3-1〉 자유시간에 함께 시간을 보내는 사람 As-Is	31
〈표 3-2〉 현재 자유시간의 경험 As-Is	32
〈표 3-3〉 SNS 알파세대 관심사	36
〈표 3-4〉 자유시간에 함께하고 싶은 사람 To-Be	39
〈표 3-5〉 희망하는 자유시간의 경험 To-Be	41
〈표 3-6〉 주도성 질문	43
〈표 3-7〉 청소년활동 경험이 마음에 들었던 이유	47
〈표 3-8〉 청소년 시설 유입 요인	50
〈표 3-9〉 청소년 시설 경험이 불만족스러운 이유	50
〈표 3-10〉 알파세대 분석 결과 키워드	52

CONTENTS

[그림 1-1] 세대별 구분	2
[그림 1-2] 알파세대와 미래 청소년활동	9
[그림 2-1] 참여 실행 연구	12
[그림 2-2] 연구공동체 (코크리에이션팀)	13
[그림 2-3] 알파크루 구성	13
[그림 2-4] 라이브러리 티티섬	16
[그림 2-5] 제3의 시간	16
[그림 2-6] 알파크루 모집 포스터 - 청소년	16
[그림 2-7] 알파크루 모집 포스터 - 지도사	16
[그림 2-8] 워크숍 활동 모습1	18
[그림 2-9] 워크숍 활동 모습2	18
[그림 2-10] 행성 발표 모습	19
[그림 2-11] 행성보드 모습	19
[그림 2-12] 펀드라운드 진점 활동	21
[그림 2-13] 라이브러리 티티섬 활동1	21
[그림 2-14] 미션지 사진	22
[그림 2-15] 포스트잇 조별 정리 사진	22
[그림 2-16] 워크숍 활동 사진	24
[그림 2-17] 알파크루 단체 사진	24
[그림 2-18] 동사카드	25
[그림 2-19] 완성된 레고 디자인1	26
[그림 2-20] 완성된 레고 디자인2	26
[그림 2-21] 응답자의 연령 분포 그래프	27
[그림 2-22] 응답자의 학년별 구분 그래프	27
[그림 2-23] 응답자의 거주지역	28
[그림 3-1] 자유시간에 함께하는 사람 As-Is (전체)	31
[그림 3-2] 자유시간에 함께하는 사람 As-Is (학년별)	31
[그림 3-3] 현재 자유시간의 경험 As-Is (전체)	33
[그림 3-4] 현재 자유시간의 경험 As-Is (학년별)	33
[그림 3-5] 포토보이스 알파세대 관심사	34
[그림 3-6] 알파세대의 키워드	37
[그림 3-7] 알파세대의 주요 동사	38
[그림 3-8] 자유시간에 함께하고 싶은 사람 To-Be (전체)	40
[그림 3-9] 자유시간에 함께하고 싶은 사람 To-Be (학년별)	40
[그림 3-10] 현재 자유시간과 희망하는 자유시간 경험 비교 As-Is & To-Be (전체)	41

CONTENTS

[그림 3-11] 희망하는 자유시간 경험 To-Be (학년별)	42
[그림 3-12] 주도성 질문 (전체)	43
[그림 3-13] 주도성 질문 (전체)	43
[그림 3-14] 알파세대의 욕구와 필요	45
[그림 3-15] 청소년 시설 활동이 만족스러운 이유 (전체)	47
[그림 3-16] 청소년 시설 활동이 만족스러운 이유 (학년별)	47
[그림 3-17] 청소년 시설 유입 요인 (전체)	48
[그림 3-18] 청소년 시설 유입 요인 (학년별)	49
[그림 3-19] 청소년 시설 활동이 불만스러운 이유 (전체)	50
[그림 3-20] 청소년 시설 활동이 불만스러운 이유 (학년별)	51
[그림 3-21] 알파세대 페르소나	52
[그림 4-1] 마크 프렌스키 <세상에 없던 아이들이 온다>	62
[그림 4-2] 미래 청소년활동의 3가지 주제	64
[그림 4-3] 미래 청소년활동의 3가지 주제 내용	65
[그림 4-4] [프로젝트:알파]의 운영원리	66
[그림 4-5] 탐험의 여정을 촉진하는 청소년지도자	68

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정의하는 세대,
알파세대 연구」.

PROJECT: ALPHA

I. [프로젝트:알파]의 시작 :

새로운 세대의 등장, 변화의 촉구





I. 연구의 배경 및 목적

[프로젝트:알파]의 시작 : 새로운 세대의 등장, 변화의 촉구

1. 새로운 세대의 등장

1) 알파세대의 등장

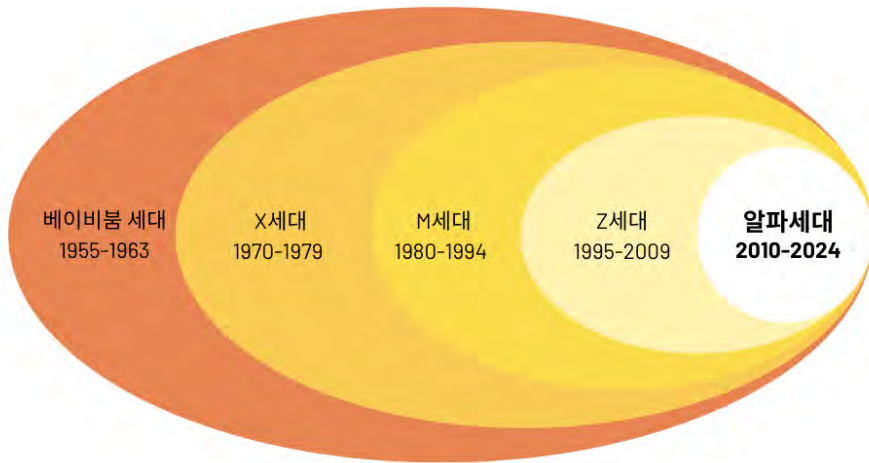
AI 기술의 발전, 직업 및 정보 선택의 다양화, 인간관계의 다변화 등 미래사회의 급속한 변화에 따라 청소년활동 또한 변화를 요구받고 있다. 시대와 세대의 변화를 이해하고 예측하며 청소년활동에 반영하는 것이 불가피해진 것이다. 미래의 청소년활동을 예측하는 단서는 여러 가지가 있는데, 기술의 발전이나 환경의 변화 등도 단서가 될 수 있지만, ‘사람’ 즉 새롭게 등장한 세대의 특성을 이해하는 것이야말로 미래를 예측하는 유의미한 단서일 것이다. 우리는 새로운 세대를 심도 있게 이해하고 분석함으로써 앞으로의 청소년활동을 예측하고 사려 깊게 준비할 수 있을 것이다.

최근 청소년활동 분야는 물론 교육, 사회, 문화, 심지어 경제 분야까지도 Z세대(1995년~2009년생) 이후 새롭게 등장한 알파세대에 대한 관심이 뜨겁다. 알파세대는 2010년 이후 태어난 세대로, Z세대의 다음 세대이자 밀레니얼 세대의 자녀 세대이다. ‘알파세대(Generation Alpha)’라는 용어는 호주의 맥크린들 연구소(Mccrindle Research)에서 처음 명명했는데, 새로운 세기에 태어난 첫 세대로 ‘처음’을 뜻하는 그리스어 알파 α를 따서 이름 붙였다. 첫 알파세대가 태어난 2010년은 전 세계적으로 디지털 산업 역사에서 중요한 해로 기억된다. 그해 1월 애플의 아이패드가 세상에 처음 선보였고, 10월에는 인스타그램이 출시되어 이미지 중심의 사회관계망서비스(SNS) 시대가 본격적으로 시작되었다.

알파세대는 이전 세대와는 다르게 태어날 때부터 디지털 환경에서 자란 인류 최초 세대, 즉 디지털 온리(only) 세대이며, 실제로 그들의 일상에서 스마트 기기의 유리 화면은 ‘세상을 보는 또 다른 눈’이 되었다. 이러한 이유로 알파세대를 ‘유리 세대(Generation Glass)’라 부르기도 한다. 한편, 알파세대는 2025년이 되면 전 세계 인구의 25%를 차지하게 될 인류 역사상 가장 큰 규모의 세대이기도 하다. 막강한 자본력과 온라인 영향력을 행사하며 뉴노멀 시대의 가장 중요한 소비 주체가 될 알파세대에게 기업을 중심으로 전 세계적인 관심이 집중되는 것은 당연하다. 호주 맥크린들 연구소를 중심으로 최근 몇 년간 이 ‘신(新) 인류’에 대한 연구와 관심이 집중되고 있다.

<표 1-1> 알파세대를 부르는 명칭

명칭	설명
α세대	X-Y(M)-Z세대의 다음 세대이나 알파벳 A로 표현하기 어려운, 완전히 새로운 세대. 때문에 그리스어 알파벳의 첫 글자 ‘알파’를 따서 이름 붙임
가장 큰 규모의 세대	2025년이 되면 전 세계 인구의 25%인 약 22억 명에 도달할, 인류 역사상 가장 큰 규모의 세대 (알파세대의 절반은 인도와 중국 등 아시아 태생)
유리 세대 (Generation Glass)	아이패드와 같은 해에 태어나, 스마트폰, 태블릿 pc, 모니터 등 유리 화면에 익숙한 세대
가상 세대 (Virtual Generation)	디지털 네이티브를 뛰어넘어, 메타버스 플랫폼에서 놀이하며, 가상현실과 생성형 AI 기술을 장착한 세대
텐 포켓 (10 Pockets)	부모와 양가 조부모, 삼촌, 이모, 지인까지 가세해 총 10명이 한 아이에게 전폭적인 지원을 아끼지 않는, 소비의 주축이 될 세대
업 에이저(Up-Agers)	정보 접근성이 좋고 신체적 발달도 빨라, 어린 나이에 아는 것도 많고 신체적으로도 조숙한 세대
크리에이터 세대	콘텐츠를 단순히 소비하는 것이 아닌, 직접 만들고 확산하는데 익숙한 세대, 크리에이터로서의 자아를 중요한 정체성으로 여김



[그림 1-1] 세대별 구분

2) 알파세대의 성장기 경험

각 세대는 그 세대의 특성을 규정하는 특별한 계기(Defining Moment)가 있는데, 알파세대의 성격을 특징짓는데 가장 큰 영향력을 미치게 될 사건은 ‘디지털 기술의 발전’과 ‘코로나19 팬데믹’ 일 것이다. 알파세대는 태어날 때부터 스마트폰과 아이패드 기기를 통해 유튜브를 친구 삼아 자랐으며, 자연스럽게 유튜브 크리에이터의 꿈을 키웠다. 한편, 코로나19 팬데믹은 일상에서부터 교육과 일의 방식은 물론, 경제, 정치, 사회, 문화 등 전 인류의 생활 방식에 영향을 미쳤다. 모든 세대가 코로나19의 영향을 받았지만, 나이가 어릴수록 그 영향력은 더 클 수밖에 없다. 본격적인 사회생활, 공동체 생활이 시작 되는 초등학교 1학년 입학부터 원격 수업이 길어지면서 학교에서 친구들과 및 선생님과 교류하며 타인과 관계 맺고 사회를 경험하는 사회화의 과정이 생략되었기 때문이다. 어린 시절에 코로나19 팬데믹을 겪은 세대는 알파세대와 후기 Z세대로 볼 수 있는데, 알파세대에게는 그 영향력이 더욱 치명적이었다. 알파세대를 ‘코로나 세대’로 부르는 이유가 그것이다. 또한, 알파세대는 유아 시절부터 초미세먼지와 폭염, 폭우 등 기후 위기를 온몸으로 느끼며 자란 데다가 메르스와 코로나19 팬데믹까지 거치며 지속 가능한 미래와 건강한 지구환경을 만드는 일에 더 적극적으로 관심을 갖게 되었다. 이러한 이유로 ‘환경 운동가 세대’로 불리기도 한다. 다음은 한국의 알파세대를 부르는 별명들이다.

크리에이터 세대 : 아이패드와 함께 태어나, 유튜브를 친구 삼아 성장하였다. 초통령 ‘도티’의 친구로 자라며 자연스럽게 유튜브 크리에이터의 꿈을 키웠다.

코로나 세대 : 메르스부터 코로나19 팬데믹까지, 전 세계적인 감염병의 유행을 겪으며, 학령기에 중요한 2년을 잃어버렸다. 장기간의 마스크 착용과 비대면 일상으로 인한, 스마트폰 의존, 언어 및 사회성 발달 지연, 학력 저하, 관계 결핍 등의 문제는 향후 이들의 성장에 지속적으로 영향을 미칠 것으로 예상된다.

메타버스, AI 세대 : 마인크래프트, 로블록스, 제페토 등 메타버스에서 놀며 영상 제작도 손쉽게 할 수 있는 플랫폼 신인류로 자랐다. 가상현실과 코딩 기술을 활용하여, 새로운 유형의 직업을 개척하고 있다. 이제 생성형 AI 기술까지 장착!

환경 운동가 세대 : 미세먼지 나쁨으로 인한 마스크 착용 및 야외 활동 제한, 폭염과 폭우로 인한 전 세계적인 기후 위기와 환경 문제의 심각성을 온몸으로 느끼며, 행동하는 기후 시민으로 자랐다.

손흥민 세대 : 손흥민의 영국 프리미어 리그 진출과 함께 성장했다. 방과 후 축구의 유행을 선도하며, 축구

선수의 꿈을 키우며 자랐다.

BTS 세대 : BTS, 블랙핑크, 뉴진스와 함께 성장하며 K-POP의 대부흥기를 경험하고 있다. 아이돌 경연 대회나 연습생 지원이 어렵지 않다.

〈표 1-2〉 알파세대 성장기 경험 (2010년생 기준)

연도	나이	공동 경험
2010년	0세	아이패드와 인스타그램 출시, 김연아 금메달
2012년	2세	유튜브 한국 애플리케이션 1위, 싸이 빌보드 진출 (K-POP 열풍)
2013년	3세	초미세먼지 주의보
2014년	4세	세월호 사건
2015년	5세	메르스 확산, 손흥민 토트넘 (EPL) 입단
2016년	6세	인공지능 시대 개막 (이세돌과 알파고 대결), 마인크래프트 출시, 촛불시위
2017년	7세	‘도티와 친구들’ 유튜브 10억 뷰, 틱톡 출시
2018년	8세	제페토 출시, 주 52시간 근무제 개시, BTS 빌보드 1위
2019년	9세	그레타 툰베리, 기후 변화 대응 학교 과업 시위
2020년	10세	코로나19 팬데믹 (원격 수업), 닌텐도 모여봐요 동물의 숲 출시
2022년	12세	대면 수업 복귀, 이태원 압사 사고
2023년	13세	학교 폭력 이슈, ChatGPT 등장, 서이초 교사 사망 사건

3) 알파세대의 성장 환경 및 맥락

태어날 때부터 디지털 기기를 통해 온라인으로 연결된 알파세대는 다른 세대보다 빠르게 미디어에 노출되었다. 환경적으로 기후 변화와 전염병으로 인해 유년시절 비대면 수업을 경험하였으며, 안전상의 문제로 대면 만남을 지양하고 비대면 만남을 지향하는 사회적 분위기 속에서 성장했다. 비대면 접촉이 일상이 되면서, 사이버 공간에서 발생하는 사이버 불링, 알고리즘으로 인한 확증 편향 등 여러 가지 부작용을 겪으며 자라왔다. 부모님의 맞벌이와 핵가족화로 인해, 양육 기관 등 대리양육 시설에서 자라는 경우가 많아지고 있는 추세이다.

미디어 조기 노출 : 알파세대의 미디어 노출 시기가 Z세대보다 평균 약 2년 정도 빠르고 (7.06세), 평균 1.14개의 온라인 게임을 한다는 연구 결과가 있을 만큼, 어렸을 적부터 미디어의 영향을 많이 받으며 성장함

사회, 기후 환경적 변화, 그로 인한 놀이 공간 변화 : 알파세대는 기후 변화, 기후 위기 가운데 태어남. 특히 서울 등 수도권에서 태어난 아이들은 미세먼지 없는 맑은 날을 보내본 날이 손에 꼽음. 또한 아파트의 발달과 치안 문제로 골목 문화가 없어지면서, 주요 놀이 공간이 야외에서 실내로 이동함. 자라면서 지속적으로 마주하는 기후 위기가 알파세대에게는 생존과 맞닿은 큰 이슈로 인식이 됨

코로나 19, 비대면 교육, 그로 인한 사회적 부작용 : 코로나19로 대면접촉이 어려워지면서, 학교 수업을 포함하여 문화/예술, 진로교육 등 다양한 청소년활동도 비대면으로 진행됨. 비대면 활동으로 인해 발생할 수 있는 알고리즘으로 인한 확증편향, 인지부조화 등의 부정적 영향과, 가짜뉴스, 명예훼손, 개인정보 노출, 사생활 침해, 사이버 불링, 저작권 문제, 디지털 격차 등 사회문제에 대한 해결책 마련의 필요성도 함께 대두되고 있음

부모의 맞벌이, 대리 양육의 증가 : 핵가족화되고, 양 부모의 경제활동이 보편화되면서 양육을 대신해주는 기관과 시설에 대한 수요가 늘어남

4) Z세대와 알파세대 청소년 비교

후기 Z세대와 알파세대는 이전 세대와는 다른 환경에서 자란 ‘디지털 세대’이고 ‘모바일 환경’에 익숙하다는 공통점이 있지만, 다음의 세 가지 측면에서 차이가 있다.

가. 디지털 환경 노출 시기 및 디지털 콘텐츠 이용 방법

Z세대는 초등학교 저학년 시기부터 스마트폰을 접한 ‘디지털 네이티브’로 불린다. 각종 디지털 기기를 원주민처럼 사용하지만, 처음부터 디지털 기기를 접한 세대는 아니다. 덕분에 부모 세대의 아날로그 문화에 대한 거부감이 비교적 적다. 반면, 알파세대는 ‘디지털 온리(only) 세대’로 구분된다. 유아 및 아동 시기부터 스마트폰과 아이패드 등 IT 기기를 끼고 살았다. 이들은 3~4살 무렵부터 시리(Siri) 혹은 지니(Genie)와 같은 인공지능 챗봇과 친구처럼 성장했다. 알파세대는 Z세대와 달리 아날로그 문화에 익숙하지 않고, 모든 것을 디지털상에서 해결하는 경향성을 보인다.

2022년 정보통신정책연구원의 ‘알파세대 등장과 미디어 이용행태 분석’ 보고서에 따르면, 알파세대(21년 만 8~11세)의 스마트폰 보유율은 89.9%로 동 연령대의 Z세대(17년 기준 만 8~11세, 80.8%)에 비해 높게 나타났다(2021년 기준). 디지털 콘텐츠 이용률 역시 알파세대가 Z세대를 압도했는데, 알파세대가 온라인상에서 디지털 콘텐츠를 이용한 경험은 68.6%로 Z세대 4.3%에 비해 매우 높게 나타났으며, 콘텐츠 종류와 상관없이 모두 이용 경험이 높게 나타났다. 알파세대는 Z세대와 비해 교육(14.2%), 포털사이트(5.9%) 앱의 이용 비중이 높게 나타났으며, 이는 코로나19로 인한 재택교육 확대 등의 영향을 배제할 수 없다. 또한, SNS의 이용 형태 면에서도 차이를 보이는데, 똑같이 틱톡과 인스타그램 등 ‘영상 기반’ SNS를 이용하지만 그 사용 행태가 다르다. SNS의 작성 및 공유, 소통 등에서 알파세대가 Z세대와 비해 훨씬 적극적이다. Z세대가 인플루언서나 미디어에서 제작한 콘텐츠를 ‘소비하는’ 것에 집중한다면, 알파세대는 본인이 직접 영상과 콘텐츠를 ‘생산한다’. Z세대가 콘텐츠를 소비한다면, 알파세대는 디지털 기술을 활용해 콘텐츠를 생산한다는 것이 큰 차이점이라고 할 수 있다.

나. 서로 다른 부모 세대, 양육 환경으로부터의 영향

한편, 두 세대 간의 차이를 만들어내는 또 다른 요인은 ‘부모 세대’이다. Z세대는 대부분 1970년대에 태어난 X세대의 자녀이다. 반면, 알파세대의 부모는 초기 밀레니얼 세대로 불리는 1980년대생이다. 부모 세대를 비롯한 양육 환경의 차이는 이들의 성향을 가르는데 적잖이 영향을 미친다. Z세대의 부모인 X세대는 아날로그 환경에서 획일화된 교육 환경 아래에서 자랐다. 좋은 대학에 가면 좋은 회사에 취업할 수 있다는 ‘과거의 성공 방식’이 통한 마지막 세대이다. 때문에 Z세대는 학업이나 취업 등 다양한 영역에서 기존 세대와 비슷한 성향을 나타낸다.

반면, 알파세대의 부모인 밀레니얼 세대는 부모 세대의 획일화된 교육관이 통하지 않는 시대를 살았다. 치열한 사교육을 버텼지만 경제 불황에서 비롯된 역대급 취업난과 고용 불안을 겪었다. 때문에 밀레니얼 세대 부모들은 자녀들의 성공보다는 행복에 집중하는 경향이 강하다. 「80년대생 학부모, 당신은 누구십니까」의 저자 이은경은, 80년대생 학부모의 달라진 특징을 여럿 제시했는데, 자기 자녀가 어디에서든 무엇을 하든 존중받았으면 하는 바람을 갖고 있다는 점과 무상 보육 첫 세대로서, 돌봄부터 교육까지 모든 서비스를 제공하는 어린이집과 유치원 체제에 익숙한 소비자 마인드



또한 크다는 점이다. 또한, ‘학교 폭력 학교생활기록부 기재’ 등 자녀의 미래에 막대한 영향을 주는 조치 때문에 자녀의 학교 내 갈등에 아주 예민하다는 점이다. 마지막으로, 이들 중 상당수가 맞벌이 가정을 이루어 돌봄의 어려움과 괴로움이 증대되었고 때문에 학교에 대한 요구가 다양해지고 수업에 대한 기대도 커졌다는 점을 지적하고 있다.

저출산으로 인한 환경의 차이도 크다. 한국의 알파세대는 전체 세대에서 차지하는 비중이 11%에 불과하고 출생률도 점차 감소하면서 외동인 경우가 많다. 부모를 비롯해서, 양가 조부모, 이모(고모), 삼촌, 지인들까지 합세해 총 10명의 소비가 한 명의 아이에게 집중되는 ‘10 포켓 현상’이 일어난다. 때문에 알파세대는 인구가 적음에도 불구하고, Z세대보다 더 큰 ‘구매력’을 자랑한다.

다. 새로운 교육 시스템과 마인드 셋

알파세대는 21세기에 태어나서 21세기에 완전하게 성장하는 첫 세대이다. 이들 대부분은 22세기를 맞이할 것이다. ‘코로나19’를 기점으로 학습과 근무의 형태가 급격히 변화하는 과도기를 겪은 Z세대와 다르게 완전히 새로운 교육 시스템(특히 입시를 중심으로 한 평가 방식) 및 직업 유형을 경험하거나 개척하게 될 알파세대는 마인드셋 자체가 다를 것이라는 연구 결과가 있다.

호주 맥크린들 연구소의 연구에 의하면, 알파세대는 스스로 본인의 목표를 설정하는 것을 장려하는 교육 시스템에서 성장할 것이고, 알파세대의 마인드셋(사고방식)은 Z세대와는 다르다고 설명한다. 어려움에 직면하게 되면 알파세대가 Z세대보다 더 끈기를 갖고 포기하지 않을 것이라고 예측했는데, 알파세대는 난관을 헤쳐 나갈 때 (타인의) 도움을 요청하고 협력을 통해 문제 해결을 할 것이라고 전망한 반면, Z세대는 다른 사람의 도움을 요청하기보다는 말없이 혼자 고군분투할 확률이 높을 것이라고 설명한다. 실패 경험과 관련해서도 알파세대와 Z세대의 반응은 다른데, 실패를 경험한 뒤 알파세대는 이를 배움의 기회로 생각할 확률이 높지만 Z세대는 실패가 개인의 결함이라고 인지할 확률이 높다고 설명한다.

〈표 1-3〉 Z세대와 알파세대 비교

구분	Z세대	알파세대
출생 연도	1995~2009년	2010~2024년
나이(2023년 기준)	14~28세	13세 이하
부모	X세대	밀레니얼 세대
생활 환경 / 디지털 경험	- 95%가 12세부터 스마트폰 사용 - 디지털이 생활의 기본이지만, 오프라인 채널 또한 중요한 소통 채널 (부모 세대의 아날로그 문화에 대한 거부감이 비교적 적음)	- 태어나면서부터 스마트폰 접함 - 디지털 온리(Only) 세대 (아날로그 문화에 익숙하지 않고, 모든 것을 디지털상에서 해결하는 경향성을 보임)
직업관 (진로)	- 사이드 허슬(Side Hustler; 본업과 부업을 병행하는, 사이드 잡의 개념), 깃 이코노미(Gig Economy; 정규직보다 프로젝트 개념의 일 자리)의 본격적인 사용자이자 서비스 제공자 - 인생 전체 기간 중 평균 18곳의 직장, 6가지 커리어를 거칠 것으로 전망됨	- 커리어의 시작과 은퇴의 개념을 근본적으로 바꿀 세대 - 아동기 때부터 마인크래프트, 로블록스 등 가상세계에서 쇼핑 및 수익창출까지 진행하는 세대로, 자신이 좋아하는 일을 적극적으로 찾고 배우며 커리어로 발전시키는 세대

구분	Z세대	알파세대
공동체 경험 및 욕구	독립적이지만 커뮤니티를 중요하게 생각함	'코로나19' 이후 관계에 대한 욕구 커짐
학습 및 평가 유형	<ul style="list-style-type: none"> - 자기주도 학습을 강조하지만 획일화된 교육 시스템 안에서 성장 - '코로나19' 이후 블렌디드 러닝 (Blended Learning) 방식의 학습 경험 - 다수의 다면적 평가 (시험, 수행 평가, 학생생활기록부 등) 	<ul style="list-style-type: none"> - 스스로 본인의 목표를 설정하는 것을 장려하는 교육 시스템에서 성장하게 될 것 - 버추얼 러닝 (Virtual Learning) - 기존의 평가 방식이 적용되지 않거나 평가 방식 자체를 바꿀 수 있음
마인드 셋 (실패 경험)	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 사람의 도움을 요청하기보다는 말 없이 혼자 고군분투할 확률이 높을 것 - 실패가 개인의 결함이라고 인지할 확률이 높음 	<ul style="list-style-type: none"> - 난관을 헤쳐 나갈 때 (타인의) 도움을 요청하고 협력을 통해 문제 해결을 할 것 - 실패를 경험한 뒤 이를 배움의 기회로 생각할 확률이 높음
이상적인 교사	협력자 (Collaborator)	촉진자 (Facilitator)

2. 알파세대 관련 국내외 연구 동향

알파세대에 대한 연구는 2020년부터 유행한 '코로나 19'로 인해 발생한 청소년의 심리 정서적 측면에서의 여파를 조사하면서, 이 기간에 유년시절을 보낸 알파세대에게 미친 영향에 대한 연구로부터 시작되었다. 비대면 접촉이 많아지고, 디지털 기기의 사용이 늘어나며 청소년에게 미치는 영향과 앞으로의 생활양식을 연구하는 동시에 디지털 네이티브로서 알파세대를 주목하기도 하였다. 호주 맥크린들 연구소를 중심으로 '알파세대'에 대한 트렌드 리포트가 처음 등장했으며, 그 이후 알파세대 소비자의 소비 행태에 대한 연구가 진행되었다. 그러나 아직까지 알파세대에 대한 통합적인 이해나 심층적인 질적 연구는 진행되지 않았다.

〈표 1-4〉 선행연구 정리

선행 연구 정리	
2020	코로나 19의 여파에 따른 초등학교 학생들의 심리 정서적 변화에 대한 논문은 약 21편 작성되어 알파세대의 심리 정서적 측면을 주목하기 시작 #코로나19 #초등학생 #심리정서
2022	알파세대와 디지털/미디어 리터러시에 대한 연구들이 증가하며 디지털 네이티브인 알파세대를 조명하기 시작. 미래세대의 생활양식과 공공시설 공급 방향에 대한 서울연구원 연구 등장 #알파세대 #미디어리터러시 #미래세대 #공공시설
2023	'알파세대' 용어를 처음 주창한 호주 맥크린들 연구소의 알파세대 연구보고서, '알파의 시대'가 번역 출판된 이후 알파세대에 대한 트렌드 리포트들이 쏟아져 나오기 시작. 그렇지만 알파세대의 소비, 트렌드 위주 보고서들이 주를 이루고 알파세대에 대한 통합적이고 깊이 있는 연구는 없음 #알파세대 트렌드 보고서 #소비 위주

1) 알파세대와 디지털 리터러시

알파세대는 모든 구성원이 21세기에 태어난 최초의 세대로, 기술과 소셜 미디어가 없는 세상을 알지

못한다. 가상 세계에 익숙하고, 소셜 미디어는 이들의 정체성 발달에 없어서는 안 될 요소가 되었다. 알파세대의 미디어 노출 시기는 Z세대보다 평균 약 2년 정도 빠르고 (7.06세) 평균 1.14개의 온라인 게임을 한다는 연구 결과가 있을 만큼, 어렸을 때부터 미디어의 영향을 많이 받으며 자라왔다.

미디어를 통해 정보 접근이 용이해지면서, 다양한 정보를 접할 수 있는 현상을 표현한 ‘다중모드’와 정보의 수용으로 조속해지는 현상인 ‘업에이징 (Upaging)’이 대표적인 키워드로 여겨지고 있다. 알파세대는 유튜브 등 다양한 콘텐츠를 알고리즘대로 소비하기보다, 자기만의 유튜브 영상을 업로드하고 온라인에서 친구들과 유대감을 쌓는 등 미디어를 선택적으로 소비하고 함께 참여하여 생산하는 주체성을 보이는 특징을 보인다. 한편, 디지털 세계나 가상 세계 속에서 살다 보니, 사회적 고립과 대인 관계를 맺는 능력의 결핍, 디지털 리터러시가 중요한 과제로 떠오르고 있다.

2) 포스트 코로나 시대, 청소년활동 변화

코로나19 팬데믹 기간을 거친 청소년들은 마스크를 낀 상태에서 소통하는 것이 익숙해져 마스크를 벗은 상태에서 상대와의 소통을 ‘새롭게’ 배워간다는 말이 있을 정도로 소통 방식이 큰 변화를 맞이했다. 마스크로 얼굴의 반을 가린 상태로 대화를 나누는 것과 마스크를 벗고 대화를 나누는 것은 전혀 다른 차원의 소통이기 때문이다. 2년여에 걸친 코로나19 팬데믹 기간 동안 원격 수업을 지속적으로 진행했음에도 학습 결손은 심화되었고, 청소년들은 친구들과 멀어졌다.

2022년 한국교육환경보호원이 전국 초·중·고교생 34만 1412명을 대상으로 시행한 설문조사에 따르면, 응답자의 31.5%는 ‘코로나19 이후 교우 관계가 멀어졌다’고 응답했다. ‘선생님과의 관계가 멀어졌다’라고 답한 학생도 전체의 20.3%를 차지했다. 코로나 경험으로 청소년들이 ‘부대끼며 친해지는’ 경험을 잃은 것으로 분석된다. 친구와 선생님과의 관계는 멀어졌고, 대인 관계에서 발생하는 갈등을 해소하는 방법을 배울 기회도 적어졌다.

「잘파가 온다」의 저자 황지영은, 팬데믹으로 소통 단절을 겪은 뒤 인간적인 연결에 대한 욕구가 폭발하고 있다고 설명했다. 대부분의 관계가 디지털 중심인 알파세대에게 ‘연결되어 있다는 감각’은 특히 중요하며, 고립감에 대한 내성이 없는 이들이 타인과의 연결성을 확인하고 착한 소통을 경험하기 위해 기꺼이 돈을 쓴다고 설명했다.

코로나19로 청소년활동 역시 위기 상황을 경험하였으며, 청소년활동에 대한 새로운 관점에서의 전환을 통해 돌파구 마련의 필요성 대두되었다. 특히, 포스트 코로나 시대의 청소년활동은 비대면 혹은 대면 활동의 대안이나 대체 활동이 아닌, 어떠한 때라도 청소년의 활동권을 보장하기 위한 미래 청소년활동 생태계 조성 방안의 일환으로 인식할 필요가 있다. 더불어 청소년기관의 활동 공간 재구조화, 미래 교육에 발맞춘 교육방법론 개발 및 미래 역량 교육 강화 등을 통해 청소년이 미래 변화에 대응하고 준비할 수 있는 다양한 활동 기회 및 탐색의 기반을 마련할 필요가 있다. 특히, 청소년시설에 대한 홍보 및 접근성을 강화하고 다양한 방식으로 청소년활동을 확장하고 접근성을 높일 필요가 있다. 청소년기관의 강점을 극대화하고 한계를 보완하면서 미래 청소년활동을 모색하고 운영하기 위한 다양하고 탄력적인 활동 방안의 개발 및 보급에 대한 요구가 증가하고 있다.

3. 교육 및 청소년 정책 변화

앞서 살펴본 세대와 시대적 특성을 반영하여 교육 및 청소년 정책 기조도 ‘미래역량 강화’에 초점을 맞추어 변화가 일어나고 있다. 2022년 개정 교육과정을 보면, 교과목을 중심으로 지식을 전달하는 방식의 기존 교육 흐름에서 나아가, 불확실하고 변화하는 미래 환경에 적절히 대응할 수 있는 기본 역량으로 변화 대응력과 자기 주도성을 기르는 방향으로 교육 정책의 기조가 전환되어 가고 있다. 청소년 정책기본 계획도 이런 흐름에 발맞추어 그 목표를 청소년 성장기회 제공, 안전한 보호 환경 조성으로 설정하고 학생이 주도적으로 미래역량을 길러갈 수 있는 장을 여는 것에 초점을 맞추고 있음을 확인할 수 있다.

〈표 1-5〉 2022 개정 교육과정 목표1

2022 개정 교육과정 (2024~2027)	
배움의 즐거움을 일깨우는 미래교육으로의 전환	
미래변화를 능동적으로 준비할 수 있도록 역량 및 기초소양 함양 교육 강화 학생의 자기 주도성, 창의력과 인성을 키워주는 개별 맞춤형 교육 강화 학교 현장의 자율적인 혁신 지원 및 유연한 교육과정으로 개선 학생의 삶과 연계한 깊이 있는 학습을 위한 교과 교육과정 개발	
추구하는 인간상 : 자기 주도성 / 창의와 혁신 / 포용성과 시민성	

〈표 1-6〉 2022 개정 교육과정 추진 배경 및 방향

추진 배경 및 방향		
예측할 수 없는 변화에 대응할 수 있는 교육혁신 필요	학령인구 감소 및 학습자 성향에 따른 맞춤형 교육기반 필요	새로운 교육환경 변화에 적합한 역량 함양 교육 필요
변동성, 불확실성, 복잡성 등 미래사회 대응	저출생, 디지털 전환에 대응하는 교육환경 구축 필요	지식, 정보의 폭발적 증가 → 문제 해결 역량 중요
새로운 인간상과 교육체제 모색	학습자의 삶과 연계한 학교 교육 혁신	미래 핵심역량을 키우는 교육 혁신

〈표 1-7〉 2022 개정 교육과정 총론 주요사항의 신규 대비표

연도	2015 개정	2022 개정
교육과정 개정방향 주요 내용	지식정보 사회가 요구하는 창의 융합 인재 양성을 위한 교육 기반 마련 모든 학생이 인문, 사회, 과학 기술에 대한 기초 소양을 함양할 수 있는 문, 이과 통합형 교육과정 필요 교육과정과 수능 및 대입 제도의 연계, 교원 연수 등 교육 전반을 개선하기 위한 교육과정 개정	미래사회의 불확실성에 대응할 수 있는 기본 역량 및 변화대응력을 키워주는 교육체제 구현 미래사회 역량 함양이 가능한 교육과정 개발 및 학습자 주도성을 강화하는 모든 학생의 개별 성장 맞춤형 교육과정 구현 교육 주체 및 국민과 함께하는 현장 적용성 높은 교육과정 개발 체제 구축

〈표 1-8〉 2023 제7차 청소년정책기본계획 (2023~2027)

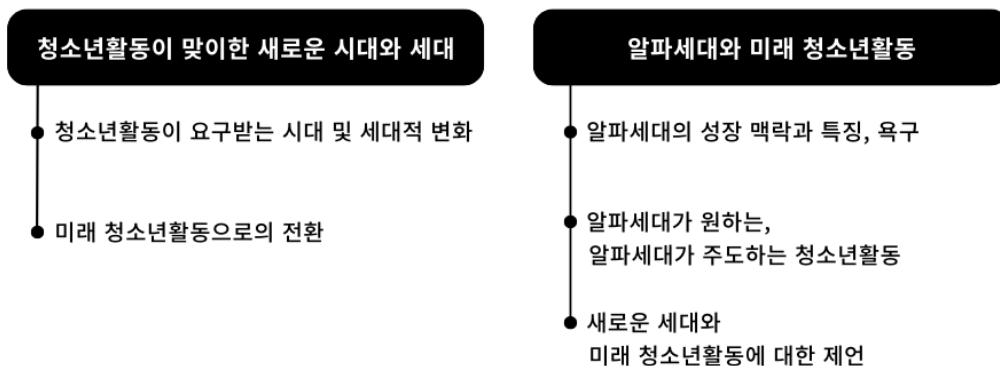
비전	디지털 시대를 선도하는 글로벌 K-청소년	
목표	청소년 성장기회 제공, 안전한 보호 환경 조성	
내용	플랫폼 기반 청소년활동 활성화	청소년 디지털역량 활동 강화 청소년 미래역량 제고 다양한 체험활동 확대 학교 안팎 청소년활동 지원 강화
	데이터 활용 청소년 지원망 구축	위기청소년 복지지원체계 강화 청소년 자립 지원 강화 청소년 유형별 맞춤형 지원
	청소년 유해환경 차단 및 보호 확대	청소년이 안전한 온, 오프라인 환경 조성 청소년 범죄 예방 및 회복 지원 청소년 근로보호 강화
	청소년의 참여, 권리 보장 강화	청소년 참여 활동 강화 청소년 권익 증진
	청소년정책 총괄 조정 강화	청소년정책 인프라 개선 지역 맞춤형 청소년정책 추진체계 구축

4. 미래 청소년활동에 대한 연구의 필요성

1) 알파세대에 대한 실천적, 질적 연구 필요

한편, 알파세대를 대상으로 한 심층적인 연구는 이제 걸음마 단계로 알파세대를 통합적으로 이해하기에는 미약한 상태이다. 알파세대의 맥락과 욕구를 자세하게 파악하기 위해서는 청소년활동의 당사자인 그들의 목소리를 직접 들어 보아야 한다. 청소년활동뿐만 아니라 미래교육의 흐름이 청소년의 다양한 참여 기회 활성화, 자기 주도적 활동(Project Based Learning), 학습자의 주도성(Student Agency)을 중요하게 여기는 것을 감안할 때, 미래 청소년활동에 대한 알파세대의 목소리와 의견을 생생하게 담아낼 필요가 있다. 청소년활동의 새로운 정의와 모델을 제시하기 위해서는 청소년활동의 수요자에서 생산자로서 활약하게 될 알파세대 청소년들의 주도적 참여가 뒷받침되어야 한다.

따라서 본 연구는, 청소년 활동이 맞이한 새로운 시대와 세대적 변화와 알파세대를 중심으로 한 미래 청소년활동을 이해하기 위해 알파세대에 대한 실천적이고 질적인 연구를 진행하였다. 특히, 새로운 시대에 걸맞은 미래 청소년활동의 주체가 될 알파세대가 연구 과정에서도 주체적으로 참여하도록 연구의 전 과정을 설계함으로써, 연구의 과정 자체가 연구의 결과가 되는 형태의 실천적, 미래적인 전략을 취하였다.



[그림 1-2] 알파세대와 미래 청소년활동

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정의하는 세대,
알파세대 연구」.

PROJECT: ALPHA

II. [프로젝트:알파]의 여정 :

알파세대가 주도하는 알파세대 탐구



II. 연구 내용 및 방법

[프로젝트:알파]의 여정 : 알파세대가 주도하는 알파세대 탐구

1. 연구 질문

[프로젝트:알파]는 아래와 같은 핵심 질문들을 중심으로 연구를 진행하였다.

- 변화하는 시대와 세대 이해: 왜 알파세대(새로운 세대)에 주목해야 하는가?
- 알파세대의 욕구과약: 알파세대는 누구인가? 어떤 맥락과 특징, 욕구를 가지고 있는가?
- 알파세대가 만드는 청소년활동(공간) 매뉴얼: 알파세대가 원하는 청소년활동은 어떻게 디자인되어야 하는가?
- 알파세대가 원하는 청소년활동(공간) 인사이트: 알파세대가 원하는 청소년활동은 어떤 모습인가?
- 알파세대와 미래 청소년활동: 미래 청소년활동에 대한 시사점은 무엇인가?

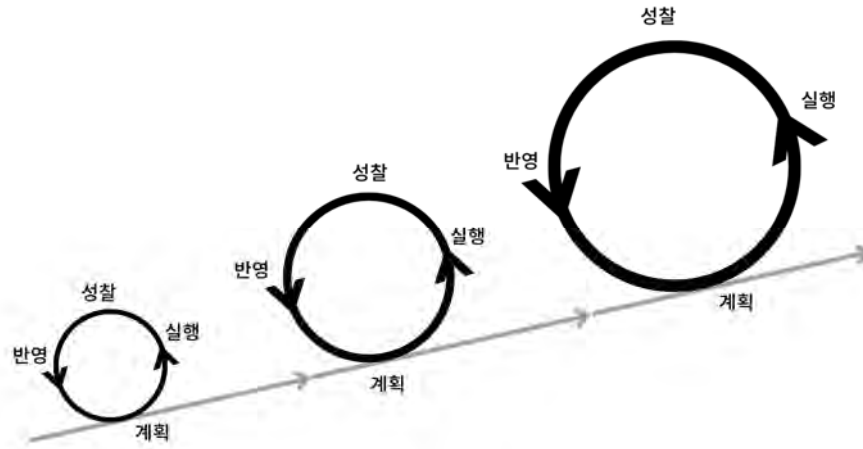
2. 연구 전략 및 실행 방법

본 연구는 알파세대의 욕구를 보다 심층적, 다각적으로 파악하기 위해, 질적 연구와 양적 연구의 방법을 모두 사용하는 혼합 연구 방법을 채택하였다. 효과적인 연구 결과의 도출은 물론, 알파세대 청소년이 직접 연구의 주체가 되어 미래 청소년활동을 함께 만들어가는 경험을 할 수 있도록 ‘참여 실행 연구(Participatory Action Research)’와 ‘사용자 중심 디자인 (User Centered Design)’, ‘연구공동체(Co-Creation Team)’, ‘우주탐험 세계관 및 콘셉트’ 전략을 사용하였다. 본 연구에서 사용한 연구 전략은 다음과 같다.

1) 참여실행연구 (Participatory Action Research) 및 포토보이스(Photo Voice)

알파세대가 주도하는 알파세대 탐구를 위해 참여 실행 연구(Participatory Action Research; 이하 PAR) 접근법을 기반으로 연구의 전체 과정을 설계하였다. 실행연구는 연구 현장과 연구 결과 간의 분리 등의 문제점을 극복하기 위해 고안된 연구 방법으로, 연구 대상이 연구에 보다 주체적으로 참여하는 방식으로, 현장 중심 연구를 진행하는 데 도움이 된다. 주로 교육학 분야에서 사용되는 PAR 기법은 ‘계획-실행-성찰-반영’의 과정을 반복하면서 점진적으로 내용을 심화시키고 확대하면서 연구 참여자들이 스스로 해결책을 찾도록 돕는다. PAR은 연구 주제와 관련된 대상들이 보다 주체적, 민주적으로 연구의 과정에 직접 참여할 수 있기 때문에 추후 도출된 결론을 받아들이기도 용이하다. 연구 대상이자 주체인 알파세대 당사자들이 연구 과정에 직접 참여하게 하는 이 전략은 청소년 활동의 주체인 알파세대를 이해하고 이들에게 적합한 미래 청소년활동을 알아보는 본 연구의 방향성과도 일치한다.

또한, ‘포토보이스(Photo Voice)’ 연구 방법은 사진이라는 도구를 통해 연구 참여자의 목소리를 수집하는 방법으로, 본 연구에서는 온라인 설문조사의 시작 부분에서 사용하여 알파세대 청소년의 설문 조사 참여에 대한 흥미를 높이고, 알파세대 청소년의 생생한 일상과 취향, 관심사를 수집할 수 있었다.



[그림 2-1] 참여 실행 연구

2) 사용자 경험 디자인(User Experience Design) 및 퍼소나(Persona)

또 다른 연구 전략으로는 사용자 중심 디자인(User Centered Design), 사용자 경험 디자인(User Experience Design, 이하 UX design)을 사용함으로써 사용자가 직접 발견, 정의, 제안하고 만들어 보는 '경험' 디자인 방식으로 연구를 진행하였다. 이 같은 전략을 활용한 이유는, 사용자의 니즈를 당사자 중심으로 구현해 볼 수 있다는 이점이 있기 때문이다. 특히, 초기 청소년을 대상으로 연구를 진행하는 데 있어서 사용자 중심, 사용자 경험에 초점을 둔 섬세한 전략을 사용함으로써 기존의 설문 조사 중심의 연구 방법이 갖는 한계를 뛰어넘을 수 있다는 점에서 장점이 있다.

특히, 사용자 경험 디자인은 사용자의 욕구와 맥락을 고려해 의미 있는 '경험'을 설계하는 것에 집중하는 디자인 방법론이다. [프로젝트 : 알파]에서는 1:1 인터뷰, 그룹 인터뷰, 코디자인 워크숍의 레고 프로토타이핑 등의 접근 방식을 활용해 알파세대의 욕구와 맥락에 대해 깊이 있고 구체적으로 이해하려 했다.

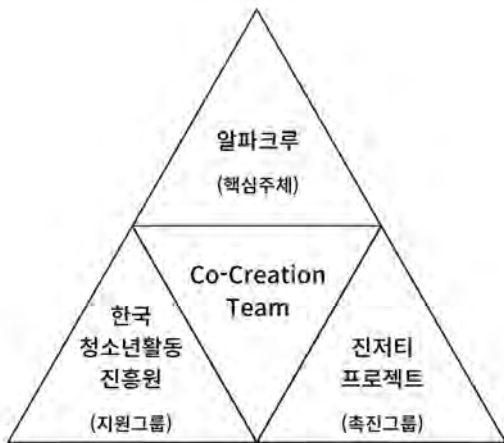
한편, 연구를 통해 얻은 질적 자료를 분석할 때는 퍼소나(Persona) 방법론을 사용하여 알파세대를 조명했다. '퍼소나'는 '극 중 캐릭터'라는 의미의 라틴어로, 다양한 성향과 취향을 지닌 알파세대를 평균적인 특징에 맞춰 획일적으로 보지 않고 중요한 특성을 기준으로 구체적인 유형으로 나누어 입체적으로 알파세대를 설명할 수 있다는 장점이 있다.

3) 연구 공동체 (Co-Creation Team)

마지막으로, 연구의 대상이 연구의 주체가 되어 연구의 전 과정을 함께 만들어가는 연구 공동체 (Co-Creation Team) 전략은 서비스 디자인 방법론의 하나로, 디자인 프로세스에 이해관계자가 직접 참여하여 문제를 정의하고 솔루션을 도출하는 모든 과정을 의미한다. 본 연구에서는 특히, 새로운 세대의 욕구가 지속적으로 발견, 촉진, 반영되고 연구의 결과가 보고서에 그치지 않고 실제 청소년활동에 적극적으로 활용 및 내재화되도록 연구 과정에 알파세대 청소년 및 청소년지도사를 공동연구팀으로 초대하여, 당사자성과 현장성, 지속성을 강화하고자 하였다.

알파세대를 깊이 이해하고, 알파세대에게 적합한 청소년활동을 연구하기 위해 당사자인 알파세대 청소년은 물론, 알파세대 청소년 가까이에서 함께하는(함께하게 될) 핵심 이해관계자인 MZ세대 청소년지도자, 그리고 연구용역을 의뢰하고 지원한 한국청소년활동진흥원과 진저티프로젝트 연구진이 하나의 연구 공동체가 되어 연구 프로세스를 함께 진행하였다.

이러한 전략을 통해 청소년활동 당사자 및 이해관계자의 참여와 협력, 집단 지성과 현장 경험을 융합함으로써 알파세대에게 적합한 미래 청소년활동을 함께 구상해 나가고자 하였다. 특히, 알파크루로 참여한 22명의 알파세대 청소년의 경우, 초등학교 5학년부터 중학교 2학년까지 서울 및 경기, 부산 등에서 자발적으로 지원한 남녀 청소년들로서, 알파세대를 대표하여 새로운 청소년활동을 탐험하는 동시에 제안하는 역할을 하였다. 10명의 MZ세대 청소년지도사의 경우, 서울 및 경기, 대구 등에서 자발적으로 지원한 다양한 연차의 남녀 지도사들로서, 연구의 전 과정에 참여하는 행위 자체가 미래 청소년활동을 위한 역량강화의 기회로 작용할 수 있도록, 사전 사후 미팅과 소그룹 퍼실리테이터로 참여하도록 하여 학습과 실습을 경험할 수 있도록 하였다.



[그림 2-2] 연구공동체 (코크리에이션팀)



[그림 2-3] 알파크루 구성

4) ‘우주탐험’ 콘셉트 및 세계관

기존 세대와는 분명히 다른 신인류 ‘알파세대’를 정의하고 알파세대가 주도하는 미래 청소년활동을 제안하기 위해, 연구진은 [프로젝트:알파]의 전 과정을 ‘우주 탐험’ 콘셉트 및 세계관으로 설계하였다. 세계관은 인문학적 개념을 뛰어넘어 최근 전 세계적으로 기업 마케팅 전략으로 활용됨으로써 소비자를 감동시키고 브랜드 가치를 구축하고 있다. 세계관의 구축은, 현실에 없는 이야기를 통해 참여자의 호기심을 자극하고 가상의 캐릭터로 공감과 재미 요소를 첨가해 지속적인 참여를 유도할 수 있다. 참여자는 세계관을 통해 한 사람이 반드시 한 가지의 일관된 모습만 유지하는 것에서 벗어나 다양한 모습이 공존할 수 있다는 것을 받아들일 수 있게 되고, 긍정적인 시각으로 미래를 바라볼 수 있게 된다.

본 연구에서는 ‘알파세대와 미래 청소년활동’이라는 미지의 세계를 ‘우주’로, 전에 시도하지 않은 실험적이고 실천적인 새로운 연구 방법 및 과정을 ‘탐험’으로, 이 ‘우주 탐험’ 여정에 자발적으로 지

원하여 함께하는 연구공동체를 ‘탐험가’로, 마지막으로 연구의 과정 자체가 연구의 결과로써 의미를 갖는 ‘여정’으로 표현하였다. 이러한 전략을 통해 알파세대 청소년들이 새로운 청소년활동이라는 미래를 긍정적인 시각으로 바라보게 하는 동시에, 알파세대 청소년들의 강점과 가능성을 기반으로 미래 청소년활동을 구상하고자 하였다.

우주탐험 세계관인 [프로젝트:알파]를 통해 ‘알파크루’는 총 3가지 영역의 우주를 탐험하였는데, 첫째, 알파세대 자신에 대한 탐구(‘나’라는 우주), 둘째, 알파세대의 관계에 대한 탐구(‘친구’라는 우주), 셋째, 알파세대의 일상과 환경에 대한 탐구(‘세상’이라는 우주)가 그것이다.

<표 2-1> [프로젝트:알파] 연구 속 단어 뜻

컨셉 (세계관)	의미
우주	알파세대와 미래 청소년활동이라는 미지의 세계
탐험	이전에 시도하지 않는 새롭고 실천적인 연구 진행 방식
탐험가	연구에 자발적으로 지원하여 함께한 연구 공동체
여정	전 과정이 곧 연구 결과로써 의미를 갖는 연구 과정

<표 2-2> [프로젝트:알파]의 3가지 연구 영역

프로젝트:알파가 탐구한 3가지 우주
‘나’라는 우주 (알파세대 자신)
‘친구’라는 우주 (알파세대의 관계)
‘세상’이라는 우주 (알파세대의 일상과 환경)

3. 연구 과정

알파세대가 주도하는 알파세대와 미래 청소년활동 탐구의 과정은 다음과 같이 진행되었다. 연구의 전반부는 문헌조사와 자문 인터뷰 (초등학교 교사, 청소년지도자, 청소년도서관 관장 등 알파세대 청소년과 함께하는 어른들 대상)를 진행함으로써 알파세대의 일상과 세대적인 특징을 파악하였다. 이어 알파세대 연구를 함께할 연구공동체로서 22명의 알파세대 청소년과 10명의 MZ세대 청소년지도사를 모집하여 ‘알파크루’를 결성하였다. 가장 먼저 진행된 키오프 워크숍에서는 ‘행성보드 그리기’를 통해 알파세대로서 자신에 대한 이해와 정체성을 다졌다. 이후 인사이트 투어에서는 청소년활동 공간 두 곳을 방문하여, 새로운 청소년활동을 직접 체험하고 인사이트를 기록 및 회고하는 시간을 가졌다. 코디자인 워크숍에서는 앞선 인사이트를 바탕으로 알파세대가 직접 자신이 원하는 청소년활동을 기획하고, 그것을 위한 환경을 레고를 활용해 디자인해 보았다.

[프로젝트:알파]의 전 과정에서 알파세대 청소년의 맥락, 특징 및 욕구를 생생한 목소리로 기록, 취합, 분석하는 질적 연구를 진행하였으며, 이후 온라인 설문조사를 통해 406명의 알파세대 청소년의 의견을 양적 데이터로 취합함으로써, 알파세대의 일상과 미래 청소년활동에 대한 욕구 등 현재와 미래에 대한 의견을 통합적으로 수렴하고 분석하였다.

〈표 2-3〉 [프로젝트:알파]의 여정(’23.6.~10월)

구분	주요내용
사전 조사	문헌조사, 자문 인터뷰 등 [프로젝트:알파]의 방향 설정 및 알파세대 현황, 현장에서의 관찰 내용 등 조사
알파크루 모집	온라인 설문조사폼(알라)을 활용한 온라인 신청 인터뷰를 통한 선발
키오프 워크숍	알파세대에 대한 이해, 지도사-청소년 간 라포 형성, 알파크루로서의 정체성(나를 이해)갖기
인사이트 투어 1,2	다양한 청소년활동 공간 체험을 통한 경험의 확장, 새로운 청소년활동 및 공간에 대한 인사이트 발굴 (인사이트 기록지 활용)
1:1 전화 인터뷰	알파크루 참여자들과 1:1 유선 소통을 통해 키오프 워크숍, 인사이트 투어 회고 및 인사이트 공유
코디자인 워크숍	알파세대가 원하는 청소년활동, 그것을 위한 환경(공간) 디자인
지도사 인터뷰	알파크루 활동 회고, 지도사의 입장에서 인사이트 기록, 알파크루 활동 이후 이어지는 연구 과정 기획 공유 및 방향 논의
알파 서베이	알파세대의 현재 상태와 욕구 조사를 통한 맥락 이해, 청소년활동 경험 관련 설문을 통한 미래 청소년활동 설계

1) 문헌 조사

연구의 전반부는 문헌조사를 통해 알파세대와 미래 청소년활동에 관한 국내외 참고 자료 및 선행 연구 결과를 조사하여 연구의 이론적 배경을 구축하였다. 국내외에서 기업들을 중심으로 알파세대에 대한 관심이 뜨거운 가운데, 알파세대에 대한 연구가 본격화되고 있으나 소비와 트렌드 리포트 위주로 조사되어 알파세대에 대한 통합적, 실천적인 연구는 부족한 실정이다.

2) 자문 인터뷰

연구 프로젝트에 앞서 알파세대의 현재 맥락을 이해하고, 알파크루 운영에 대한 자문을 구하기 위해 전문가들을 찾아가 자문 인터뷰를 시행하였다. 자문 인터뷰는 총 5번에 걸쳐 이루어졌으며, 대면 인터뷰와 온라인 화상 회의(Zoom)를 통한 비대면 인터뷰를 함께 진행하였다. 이를 통해 전문가가 생각하는 알파세대의 특징과 맥락, 고민, 청소년 기관 및 어른의 역할, 그리고 알파크루 운영에 있어서 필요한 점들에 대한 자문을 구할 수 있었다.

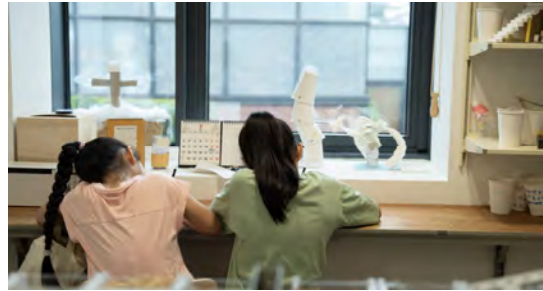
〈표 2-4〉 사전조사 자문인터뷰

자문 인터뷰	
목적	청소년 전문가들을 만나 현장에서 관찰하고 파악한 알파세대의 맥락 및 특징을 조사하고, 전반적인 연구 진행에 대한 자문을 구함
진행일자	- 1차: 2023.04.26.(수) 오프라인 - 2차: 2023.04.28.(금) 오프라인 - 3차: 2023.05.03.(수) 온라인 - 4차: 2023.05.30.(화) 온라인 - 5차: 2023.06.02.(금) 오프라인
대상	- 1차: 청소년 중심 공공도서관 <라이브러리 티티섬> 조00 관장 및 운영자 - 2차: 청소년 도서관을 위한 콘텐츠 실험실 <제3의시간> 김00 관장 - 3차: 고양시청소년재단 남00 차장

	- 4차: 서울 구일초등학교 김00 수석교사 - 5차: 경기 아람초등학교 신00, 이00, 최00 교사 (X,Z세대 교사)
진행방식	- 기관 직접 방문 및 온라인 ZOOM을 통한 온오프라인 인터뷰
주요 내용	- 알파세대의 특징, 청소년시설의 역할, 연구 진행 자문



[그림 2-4] 라이브러리 티티섬



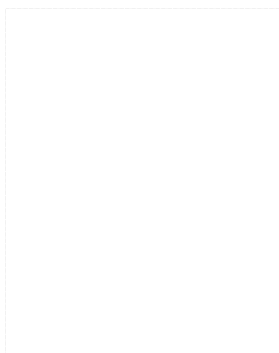
[그림 2-5] 제 3의 시간

3) 알파크루 모집

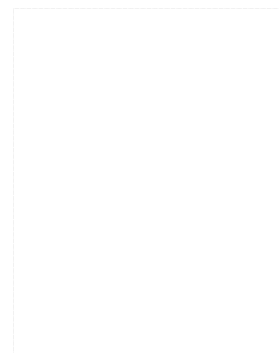
연구 진행을 위해 당사자인 알파세대 청소년과 핵심 이해관계자인 청소년지도자를 ‘알파크루’로 모집하였다. 6월 7일부터 6월 30일까지 온라인 설문조사폼(알라)을 통해 1차 지원 신청을 받았으며, 2차 전화 인터뷰를 통해 연구를 주도적으로 이끌어 갈 최종 인원을 선발하였다. 그 결과 청소년은 서울, 인천, 경기, 부산 등에서 총 22명이 모집되었고, 청소년지도자는 서울, 인천, 경기, 대구 등에서 총 10명이 모집되었다.

<표 2-5> 알파크루 청소년 및 청소년지도자 모집

구분	알파크루 모집(청소년)	알파크루 모집(청소년지도자)
모집기간	2023.6.7 (수) - 2023.6.30 (수)	2023.6.7 (수) - 2023.6.30 (수)
모집대상	청소년(2009~2012년생)	청소년지도자(20~35세 연령)
모집방법	온라인 설문조사폼(알라)을 활용한 온라인 신청	온라인 설문조사폼(알라)을 활용한 온라인 신청
선발방법	인터뷰를 통한 선발 (2023. 6. 23. - 7. 5.)	인터뷰를 통한 선발 (2023. 6. 23. - 7. 5.)
모집결과	청소년 22명	청소년지도자 10명
비고	- 성비: 50% (남성 11명, 여성 11명) - 연령대: 중학생 5명, 초등학교생 17명 - 지역: 서울 4명, 부산 2명, 인천 1명, 경기 15명	- 성비: 25% (남성 2명, 여성 8명) - 연령대: 20대 3명, 30대 7명 - 지역: 서울 4명, 대구 1명, 인천 1명, 경기 4명



[그림 2-6] 알파크루 모집 포스터 - 청소년



[그림 2-7> 알파크루 모집 포스터 - 지도자

〈표 2-6〉 알파크루 청소년지도자 선발 결과

지역	성명	성별	학년	지역	성명	성별	학년
서울	박O성	남	중 2	경기	기O재	남	초 6
	박O원	남	초 6		기O환	남	초 6
	최O희	여	초 6		박O은	여	초 6
	황O은	남	초 6		송O민	남	초 6
부산	강O영	여	초 5		이O재	여	초 6
	김O윤	여	초 5		이O유	여	초 6
인천	강O욱	남	중 1		제O현	여	초 6
경기	김O민	남	중 2		김O율	여	초 6
	유O연	여	중 2		이O원	여	초 6
	김O	남	중 1		이O윤	여	초 6
	민O홍	남	초 6		최O준	남	초 5

〈표 2-7〉 알파크루 청소년지도자 선발 결과

지역	성명	성별	기관명
서울	김O희	여	서울시립광진청소년센터
	조O훈	남	서울시립광진청소년센터
	박O민	남	강동구립천호청소년문화의집
	원O준	여	도봉동청소년문화의집
대구	김O주	여	수성구청소년문화의집
인천	조O토	여	인천서구청소년센터
경기	양O영	여	하남시청소년수련관
	유O진	여	부천여성청소년센터
	장O지	여	중원청소년수련관
	최O현	여	우정청소년문화의집

4) 키오프 워크숍 (Kick-off Workshop)

알파크루의 첫 활동이자, [프로젝트:알파] 연구의 본격적인 시작을 알리는 키오프 워크숍을 진행하였다. 키오프 워크숍은 청소년이 알파크루원이자 알파세대 당사자로서 자신을 설명해 보고, 느낀 점과 소감을 나누며 크루원이 함께 알파세대에 대해 이해하는 ‘행성 소개하기’ 활동을 중점으로 두고 진행하였다. 이 과정에서 청소년지도자, 알파세대, 진저티프로젝트 연구진이 섞여 있는 그룹 활동으로 상호 라포를 형성하고, 이후 연구의 의미와 목적을 생각하며 알파크루로서의 정체성을 가질 수 있었다.

<표 2-8> 킷오프 워크숍

킷오프 워크숍	
목적	1. 알파세대에 대한 이해: 알파세대에 대한 설명을 듣고 자신의 소감과 이야기 꺼내보기 2. 초기 팀빌딩: 그룹활동을 통한 지도사-청소년-연구진 간 라포 형성 3. 새로운 청소년활동 디자인을 위한 마인드셋: 알파크루로서의 정체성 갖기
일시	2023.07.26 (수)
장소	연세대학교 공학원 제4세미나실
참여자	- 프로그램 참여자 32명 (청소년 22명, 청소년지도자 10명) - 진저티프로젝트 진행 6명 - 한국청소년활동진흥원 담당자 1명
진행방식	1. OT: [프로젝트:알파] 소개 2. 우주인: 나 소개하기: 테이블 별로 워크시트 작성 후 자기소개하기 3. 나의 행성보드 만들기 & 소개하기: 행성보드 제작하고 팀에서 공유하기 4. 다음 탐험 준비하기: 이번 활동 회고 및 다음 일정 안내
현장의 목소리	<p>#아무 것도 없어서 할 수 있는 게 많은 저는 아무것도 없이도 할 수 있는 게 많을 거라고 생각해서 이 행성의 이름을 '자유'라고 정했어요. 아무것도 없으니까 할 수 있는 게 더 많잖아요. - 알파크루 청소년 박OO</p> <p>#레코드판에서 항상 노래가 나오는 이 섬은 평가평가 섬이고요. 레코드 판 섬인데 이게 돌아가면서 맨날 노래가 나오고, 가장 좋아하는 공간은 이 대왕 기타 안이에요. 버킷리스트는 옛날에 여기 보석이 있었다고 해서 평가평가섬을 더 파보는 거랑, 기타 줄에 가로로 눕방하면서 기타로 인삿말(새로운 사람이 행성에 놀러왔을 때 연주할)을 쳐보는 거예요. - 알파크루 청소년 강OO</p> <p>#맛있는 것을 무한대로 먹을 수 있는 저의 행성은 스위트랜드입니다. 무한대로 맛있는 거를 먹을 수 있기 때문에 스위트 랜드로 지었어요. 여기에는 초콜릿 호수가 있습니다. 거의 다 먹는 걸로 만들어져있어서 뭐든 먹을 수 있어요. - 알파크루 청소년 이OO</p>



[그림 2-8] 워크숍 활동 모습1



[그림 2-9] 워크숍 활동 모습2

가. 행성 소개하기

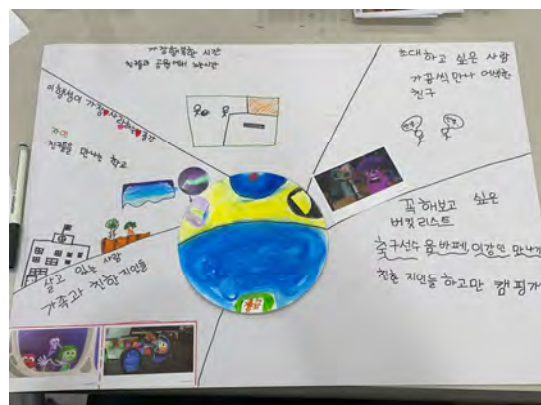
알파세대 청소년들이 더 쉽게 자신을 돌아보고 이야기를 꺼내도록 돕고, 알파세대의 현재 맥락을 알아보기 위해 ‘행성 소개하기’ 활동을 진행했다. 행성 소개하기는 가장 먼저 나를 대표하는 특징, 나를 생각할 때 떠오르는 이미지를 자유롭게 행성으로 그려보고, 하드보드지 위에 자신의 행성을 배치한 후, 주변을 둘러싸고 있는 관계, 장소, 취미, 버킷리스트를 적어보는 활동이다. 이를 통해 알파세대의 일상을 구성하는 관계, 공간, 관심사, 필요를 시각화해 보고, 청소년 저마다의 솔직한 이야기들을 들어볼 수 있었다.

〈표 2-9〉 행성 소개하기

행성 소개하기	
목적	알파세대 일상의 관계, 공간, 관심사, 필요 알아보기
활동내용	1. 보드지 위에 나를 행성으로 만들어서 표현 2. 행성 주변을 둘러싸고 있는 관계, 장소, 취미, 버킷리스트를 표현
주요 인사이트	<p>#취향 공유를 통한 관계맺기 반 애들 이름은 몰라도 취향이나 관심사는 다 알아요. 가수 누구 좋아하는지 서로 다 알고 있고요. - 알파크루 청소년 제00</p> <p>#자유롭게 다양한 경험 추구 제가 만든 행성의 이름은 쫄라섬인데요. 보시면 제가 다양한 일을 하고 있어요. 이렇게 표현한 이유는 그냥 자기가 하고 싶은 일을 마음껏 할 수 있게 하기 때문입니다. - 알파크루 청소년 기00</p> <p>#좋아하는 것에 몰입할 수 있는 나만의 공간 선호 제가 이 행성에서 가장 사랑하는 공간은 방입니다. 이 행성에서 가장 행복한 시간은 그림 그리는 것입니다. - 알파크루 청소년 김00</p>



[그림 2-10] 행성 발표 모습



[그림 2-11] 행성보드 모습

5) 인사이트 투어 (Insight Tour) 1,2

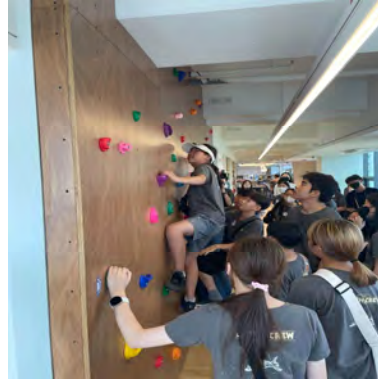
알파크루가 청소년활동과 공간을 체험하면서 경험을 확장하고 그 안에서 느낀 점과 배운 점을 적어 보며, 당사자로서 청소년활동과 공간에 필요하다고 생각하는 것이 무엇인지에 대한 인사이트를 발견하도록 하기 위해 두 차례의 인사이트 투어를 진행하였다. 인사이트 투어는 남양주에 위치한 청소년시설인 '편그라운드 진접'을 1차로 다녀왔으며, 성남에 위치한 청소년 중심 도서관 '라이브러리 티티섬'에 2차로 방문하였다. 각 회차마다 아래의 4단계를 거쳐 인사이트 투어를 진행하였다. 먼저 시설 관계자의 안내에 따라 전체 시설을 돌아보고, 그 이후 청소년이 자율적으로 공간을 이용하며 연구진이 사전에 준비한 기록지에 인사이트를 적어보았다. 공간 투어를 마친 후에는 조별로 모여 인사이트 기록지의 내용과 인사이트를 공유하고 발표하며 인사이트 투어를 마쳤다. 이 과정을 통해 알파세대가 가장 마음에 들었던 장소의 특성은 무엇인지, 누구와 함께 오고 싶은지에 대한 현장의 목소리를 들을 수 있었다.

〈표 2-10〉 인사이트 투어

인사이트 투어	
목적	1. 다양한 청소년활동 및 청소년활동 공간 체험을 통한 경험의 확장 2. 새로운 청소년활동 및 공간에 대한 인사이트 발굴 (인사이트 기록지 활용)
일시	1차 - 2023.08.02. (수), 2차 - 2023.08.09 (수)
장소	1차 - 편그라운드 진접, 2차 - 라이브러리 티티섬
참여자	1차 - 청소년 12명, 지도사 10명, 2차 - 청소년 18명, 지도사 7명
진행방식	1. 라운딩 - 시설 관계자의 안내에 따라 전체 시설 라운딩 & 시설별 이용방법 소개 2. 공간투어 - 청소년들의 자율적인 공간 투어 & 인사이트 기록지 개별 작성 3. 경험공유 - 인사이트 기록지 바탕으로 조별 경험 공유 & 이젤패드에 포스트잇 정리 4. 발표 - 작성한 이젤패드 참고하여 조별 공간 경험 내용 & 인사이트 발표
현장의 목소리	<p>#친구들과 함께 게임할 수 있는 방 편그라운드요. 방에 들어가서 애들이랑 같이 게임하고 놀 수 있어서 좋았어요. - 알파크루 청소년 이00</p> <p>#친구들과 누워서 쉴 수 있는 공간 11층에 쉴 수 있는 공간이요. 편안해서 좋았어요. 그물망 같이 사이사이 뚫려 있는 거기가 좋았어요. 애들이랑 다같이 누워있었어요. - 알파크루 청소년 기00</p> <p>#동생과 하루 종일 놀 수 있는 공간 동생을 데리고 하루 웬종일 놀아보고 싶어요. 게임을 한다던지 뛰어놀고 싶어요. - 알파크루 청소년 강00</p> <p>#혼자 와서 책 읽을 수 있는 공간 저는 혼자 와서 책을 읽고 싶습니다. 책은 아무거나 다 좋아하는 것 같은데, 여기 있는 다양한 만화책 들을 읽고 싶어요. - 알파크루 청소년 김00</p>



[그림 2-12] 펠그라운드 진접 활동



[그림 2-13] 라이브러리 티티섬 활동

가. 공간 미션지 활동

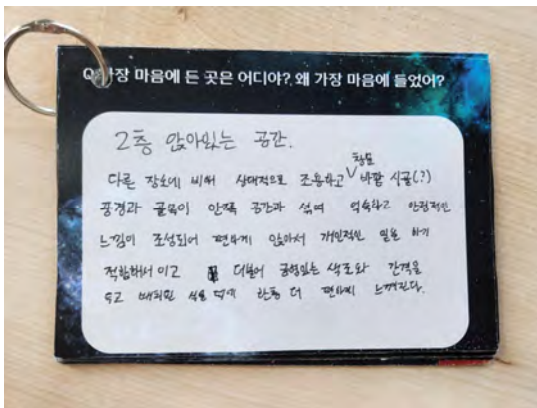
공간 미션지 활동은 청소년이 원하는 활동 및 공간(활동 환경)에 대한 인사이트를 얻기 위한 과정으로, 인사이트 투어 과정에서 청소년이 청소년 공간을 둘러보고 자율적으로 이용해 보며 연구진이 사전에 준비한 미션지에 자신의 인사이트를 작성해 보는 방식으로 진행되었다.

이 과정에서 지도사들은 청소년들의 반응이나 행동을 관찰 및 기록하는 역할을 하였다. 미션지 작성 과정에서 청소년들은 ‘공간의 느낌,’ ‘가장 마음에 드는 공간,’ ‘공간에서 경험한 활동,’ ‘공간에서 만난 사람,’ ‘함께 오고 싶은 사람,’ ‘아쉬운 점’ 등의 주제에 답변하며 다양한 관점에서 자신의 공간 경험 인사이트를 표현하였으며, 주요 인사이트는 ‘편안하고 할 게 많은,’ ‘나만의 공간이 있는,’ ‘청소년이 만들어가는,’ ‘친절한 어른이 있는,’ ‘선택권이 있는’의 5가지 특성이 있는 공간을 청소년들이 원한다는 것이었다.

<표 2-11> 공간 미션지 활동

공간 미션지 활동	
목적	청소년이 원하는 활동 및 공간(활동 환경)에 대한 인사이트를 획득
활동 내용	청소년 공간을 둘러보고 여러가지 질문에 답하며 느낀 점을 적기
주요 내용	청소년 1. 이 공간의 느낌을 #3가지 단어로 말해줘! (예시: #따뜻함 #기분좋음 #신남) 2. 가장 마음에 든 곳은 어디야? 왜 가장 마음에 들었어? 3. 오늘 너는 이 공간에서 무엇을 했어? "~다"로 써줘! (예시: 책을 "읽었다") 4. 또 다시 오면 누구랑 무엇을 하고 싶어? 5. 여기서 만난 사람은 누구야? 느낌은 어땠어? 6. 이곳의 아쉬운 점이 뭐야? 어떻게 고치면 좋을까? 예시: 이 부분을 이렇게 바꾸고 싶어, 이렇게 하면 더 편하게 올 수 있을 것 같아 7. 이 공간에서 새로웠던 건 뭐야? 너가 가봤던 청소년 센터랑 뭐가 달라?
	청소년 지도자 1. 이 공간의 느낌을 세가지 해시태그로 말한다면? 2. 가장 마음에 드는 공간은 어디인가요? 왜 그런가요? 3. 이 곳의 청소년들은 무엇을 하고 있었나요? 관찰한 것을 적어주세요. 4. 이 곳의 청소년들은 어떻게 관계를 맺고 있는 것 같나요? 5. 이 곳에는 어떤 어른들이 있나요? 그들은 어떤 느낌인가요? 6. 아쉬운 점은 없었나요? 공간이 더 나아지기 위해 필요한 것은 무엇이라 생각하나요? 7. 공간에서 느낀 새로움이 있나요? 다른 곳과 차이가 있다면 무엇이라 생각하시나요?

주요 인사 이트	<p>#편안하고 할게 많은 편하고 자유로웠어요. 할 게 많고, 몰랐던 것, 새로운 것이 있어서 흥미로웠어요. - 알파크루 청소년 김O</p> <p>#나만의 공간이 있는 공간이 사생활 보호되고, 개인적인 걸 표출 할 수 있겠다는 안정적인 느낌을 받았어요. - 알파크루 청소년 김OO</p> <p>#청소년이 만들어가는 이 공간이 되게 자유롭고 청소년들이 함께 창의적으로 만들어가는 부분이 많아서 되게 자유롭다고 느꼈어요. - 알파크루 청소년 유OO</p> <p>#친절한 어른이 있는 티티섬 영자님(운영자)께 모르는 것을 여쭙았는데 되게 친근하게 대답해 주셔서 좋았던 것 같아요. 그리고 일단 여기가 다른 청소년 공간과는 다르게, 어른들이 잘 대해줘서 좋았어요. - 알파크루 청소년 유OO</p> <p>#선택권이 있는 보통 청소년센터들은 ‘줄을 서서 여기로 갑니다~’ 이렇게 틀에 박힌 안내문이 많은데, 여기는 자기가 가고 싶은 곳에 가서 하고 싶은 것을 스스로 선택할 수 있어서 좋았어요. - 알파크루 청소년 강OO</p>
----------------	---



[그림 2-14] 미션지 사진



[그림 2-15] 포스트잇 조별 정리 사진

6) 개인 인터뷰

개인 인터뷰는 인사이트 투어가 모두 종료된 뒤에 진행된 청소년과의 1:1 인터뷰로, 지난 여정(키 오프 워크숍, 인사이트 투어)에서의 경험에 대한 청소년들과 청소년지도자들의 소감과 인사이트를 공유하기 위해 개별 유선 소통 방식으로 진행되었다. 개인 인터뷰는 알파크루 중 진행 기간 내에 인터뷰 가능했던 18명의 청소년과 7명의 지도사의 참여로 진행되었으며, ‘크루 활동 중 기억에 남는 장면,’ ‘활동을 해서 좋았던 것/새롭게 알게 된 것/아쉬웠던 것’ 등의 질문을 하였다. 그 결과 청소년들로부터 현장에서 직접 경험하고 관계 맺는 경험에 대한 필요와 그리고 함께 고민을 나눌 수 있는 친절한 어른의 필요 등의 인사이트를 얻을 수 있었다.

<표 2-12> 개인 인터뷰

개인 인터뷰	
목적	1:1 유선소통을 통해 키포프 워크숍, 인사이트 투어를 돌아보며 소감과 인사이트를 공유
일시	2023.08.10 (목) - 2023.08.14 (월)
방식	전화 인터뷰
참여자	청소년 18명, 지도사 7명
주요 내용	1. 알파크루로 이번 프로젝트에 참여해 보니 어땠나요? 지난 알파크루 활동(키포프, 인사이트 투어)에서 가장 기억에 남는 장면과 그 이유는 무엇인가요? 2. 알파크루 활동을 해서 좋았던 것/새롭게 알게 된 것/아쉬웠던 것은 무엇인가요? 3. 알파세대에게 필요한 경험은 무엇인가요? 내가 좀 더 해보고 싶은 것, 내 친구들에게 필요한 것은 무엇일까요? 4. 마지막 워크숍에 기대하는 것이 있나요?
주요 인사이트	<p>#직접 가서 만나고 체험해보는 경험 진로에 대해서 더 찾아보고 관련된 활동을 해보면 좋을 것 같아요. 저도 약간 청소년이나 아동에 관심이 많아요. 어린이집 교사분들을 만나거나 인터뷰도 해보고 싶어요. (학교에서도 진로체험 활동 하지 않나요?) 이번에 한 것처럼, 직접 어디에 가보거나 친구들이랑 같이 체험해보는 게 좋았어요. 그냥 듣거나 배우는 것보다 직접 가보거나 만났던 경험이 좋았어요. - 알파크루 청소년 이00 -</p> <p>#고민을 나눌 수 있는 친절한 어른들 친구들과의 관계에 대한 고민, 진로에 대한 고민을 나눌 수 있는 기회가 필요해요. 어른들과 함께 한다고 하면 조금 부담이 될 수는 있지만, 이번 프로젝트 알파처럼 학생들에게 관심이 있는 친절한 어른들이라면 잘 얘기할 수 있을 것 같아요. - 알파크루 청소년 이00 -</p>

7) 코디자인 워크숍 (Co-Design Workshop)

코디자인 워크숍은 알파세대가 능동적인 주체가 되어 자신이 원하는 활동과 공간(환경)을 직접 디자인하면서 각자의 맥락과 욕구 등을 구체화하는 시간이었다. 그 과정에는 청소년 18명, 지도사 10명이 참여하고 진저티프로젝트 5명이 진행하였으며, 주요 내용은 청소년 간 상호 인터뷰 Alpha Interview를 통해 인사이트 투어를 회고하고, Alpha Survey를 통해 현재 시점과 미래 시점의 알파세대 청소년의 자유시간(As-Is, To-Be) 욕구 탐색, Make Our New Planet을 통해 레고로 원하는 자유시간을 디자인했다.

<표 2-14> 코디자인 워크숍

코디자인 워크숍	
목적	연구대상인 알파세대 청소년들이 능동적인 주제로 각자의 맥락, 욕구 등을 구체화
일시	2023.08.16 (수)
장소	헤이그라운드 서울숲 10층
참여자	청소년 18명, 지도사 10명, 진저티프로젝트 진행 5명
진행 방식	<ol style="list-style-type: none"> 1. OT: 프로젝트 2. Alpha Interview: 지난 2회 차 인사이트 투어를 회고하는 알파 청소년 간 상호 인터뷰 3. Alpha Survey (As-Is, To-Be): 현재 시점에서 알파 청소년의 자유시간을 알아보고 앞으로의 자유시간에 대한 욕구 파악 4. Make Our New Planet: ‘나,’ ‘친구,’ ‘세상’ 각각의 조별 주제를 바탕으로 4가지 카테고리 동사와 6WH 가이드를 활용하여 보내고 싶은 자유시간을 레고로 표현 5. 행성 만들기 결과물 조별 발표 및 피드백 6. 프로젝트 알파 전체 회고
현장의 목소리	<p>#시작은 어른이 될 수도, 그러나 선택하고 이어가는 건 내가! <i>저는 자유시간을 왜 이렇게 보내고 있는 것 같았냐면, 처음에 엄마가 서핑이랑 SUP를 한 번만 한 달만 다녀보자 했었고요. 지금은 약간 제가 하고 싶어서 해요.</i> - 알파크루 청소년 김OO</p> <p><i>학원에서 기타랑 우쿨렐레를 배워요. 선생님이 있으니까 어른이 주도하는 거긴 한데, 내가 배우고 싶어서 하는 거니까 내가 주도하는 거 같기도 해요.</i> - 알파크루 청소년 강OO</p> <p>#내가 주도하지만 도움을 요청할 수 있는 환경 <i>내가 하고 싶은 활동을 하지만, 그게 어려울 때 나에게 도움을 줄 수 있는 환경이 필요할 것 같아요.</i> - 알파크루 청소년 황OO</p> <p>#남는게 있는 활동, 의미 있는 활동 <i>불만족스럽고. 왜냐하면 아무리 학생이 공부를 해야 한다고 해도, 공부 때문에 나의 자유시간이 사라지는 건 싫어요. 그리고 제가 자유시간에 하는 활동 자체가 좋긴 한데 의미가 없다. 남는 게 별로 없다. 이런 생각이 들어요.</i> - 알파크루 청소년 강OO</p>



[그림 2-16] 워크숍 활동 사진



[그림 2-17] 알파크루 단체 사진

가. 동사카드와 레고로 내가 원하는 자유시간 디자인하기

청소년들이 자신이 원하는 자유시간을 상상할 때 구체적이고 폭넓게 생각해 볼 수 있도록 촉진하는 동사카드를 제공했다. 동사카드는 그동안의 활동 기록 및 인터뷰 기록 전사 자료에서 도출하였으며, 4개 카테고리 50개 이상의 동사가 카드의 형태로 제공되었다. 알파크루들이 선택한 동사를 기반으로 ‘내가 원하는 자유시간, 레고로 디자인하기’ 활동을 진행하여, 알파세대가 원하는 자유시간을 레고로 구체화하였다. 이 활동을 통해 청소년이 대상이 아닌 주체로서 자신의 원하는 활동과 그것을 위한 환경을 디자인해 보며 알파세대의 욕구와 맥락을 시각화하여 확인해 볼 수 있었다.



[그림 2-18] 동사카드

<표 2-14> 동사카드와 레고로 내가 원하는 자유시간 디자인하기

목적	알파세대가 원하는 자유시간의 모습을 구체화, 시각화	
활동소개	동사카드와 레고를 활용하여, 내가 원하는 자유시간과 공간을 표현하고 디자인	
주요내용	동사카드 선택	<ol style="list-style-type: none"> 1. 즐기다 : 청소년들이 즐겁고 신나게, 또는 편안하게 할 수 있는 것과 관련된 동사 (놀다, 만들다, 게임하다, 연주하다, 요리하다, 빈둥거리다 등) 2. 함께하다 : 청소년들이 또래와 함께하는 것과 관련된 동사 (만나다, 이야기하다, 모이다, 친해지다, 공감하다, 추천하다 등) 3. 탐색하다 : 청소년들이 새로운 영역을 접하거나 알아가는 것과 관련된 동사 (구경하다, 관심 있다, 배우다, 파고들다, 관찰하다, 물어보다 등) 4. 시도하다 : 청소년들이 직접 무언가를 실행해 보는 것과 관련된 동사 (경험하다, 이끌다, 참여하다, 표현하다, 분석하다, 돈을 벌다 등)
	레고 디자인	<p>‘나,’ ‘친구,’ ‘세상’ 각각의 조별 주제를 바탕으로 6가지 카테 고리 동사와 6WH 가이드를 활용하여 보내고 싶은 자유시간을 레고로 표현</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 조별 주제 <ol style="list-style-type: none"> 1) Theme: 이 행성의 테마, 주제는 무엇인가요? (나/친구/세상) 2) Made by: 이 행성을 함께 만든 알파크루는 누구인가요?" 2. 6WH 가이드 <ol style="list-style-type: none"> 1) What: 이 행성에서는 어떤 경험을 할 수 있나요? 무엇을 해볼 수 있는 행성인가요? 2) Who: 이 행성에 오면 좋을 사람 혹은 이 행성에서 만날 수 있는 사람은 누구인가요? 3) When: 이 행성은 언제 오면 좋은가요? (방과 후, 주말 등) 4) Where: 이 행성은 실내인가요, 야외인가요? 어떤 환경을 갖추고 있나요?" 5) Why: 이 행성의 존재 이유는 무엇인가요? 알파세대 친구들이 이 행성을 탐험하면 뭐가 좋은가요? (추천 이유) 6) How: 이 행성을 보다 잘 탐험하기 위한 방법은 무엇인가요?

<p>주요 인사이트</p>	<p>#탐색을 통해 나를 발견</p> <p>이걸(버튼) 누르면 탐색을 길게 할 수 있고, 여기 도착해서 보물을 찾아요. 보물은 머니(money). 탐색하는 과정에서 자신이나 스스로의 체질을 알게 돼요. 돋보기도 보고. - 알파크루 청소년 최00</p> <p>여기는 인공 서핑장이예요. 이걸 파도를 타는 사람들이고, 여기는 샤워하는 사람들이고, 여기는 구경하는 사람이에요. 운동하는 게 체 체질이랑 맞아서, 저는 운동하면서 저를 찾는 거 같아요. - 알파크루 청소년 김00</p> <p>거울로 나 자신을 만나는 거예요. 이걸 에어컨. 여기는 다 시원해요. 그래서 열게 되는데, 얼어 죽어서 자기 자신을 만나요. 저승사자가 과거를 보여주거든요. - 알파크루 청소년 강00</p> <p>#내가 주도적으로 경험</p> <p>다양하게 보트도 타고, 동물도 보고 관찰도 하고 어디 올라가도 볼 수 있게 만들었어요. - 알파크루 청소년 황00</p> <p>여기는 구석구석 이런 초록색이 많은 게 이렇게 (초록색을) 둘러볼 수 있는 곳이라서 이렇게 표현했고, 이 돋보기는 경험하고 관찰하는 그런 의미에서 나왔고, 이 상자는 여기에 온 사람이 직접 뚜껑을 열어서 안에 보물을 찾을 수 있게 하려고 닫아 봤어요. - 알파크루 청소년 이00 -</p>
--------------------	---



[그림 2-19] 완성된 레고 디자인1



[그림 2-20] 완성된 레고 디자인2

8) 청소년지도자 회고회

알파크루로 참여한 청소년지도자들과 함께 [프로젝트:알파]의 전 과정을 회고하며, 지도자들이 활동 과정에서 느꼈던 점과 인사이트를 기록 및 공유하는 것이 주된 목적이었다. 온라인 화상회의 (ZOOM)로 진행된 지도자 회고회는 청소년지도자 4명과 진저티프로젝트 1명이 참여하였으며, 연구 방향성에 대한 논의를 나누기도 했다.

<표 2-15> 청소년 지도자 회고회

지도자 미팅	
목적	1. 알파크루 활동을 회고하며, 지도자의 입장에서 느낀 점, 인사이트를 기록 2. 알파크루 활동 이후 이어지는 연구과정 기획 공유 및 방향 논의
일시	2023.09.13 (수)

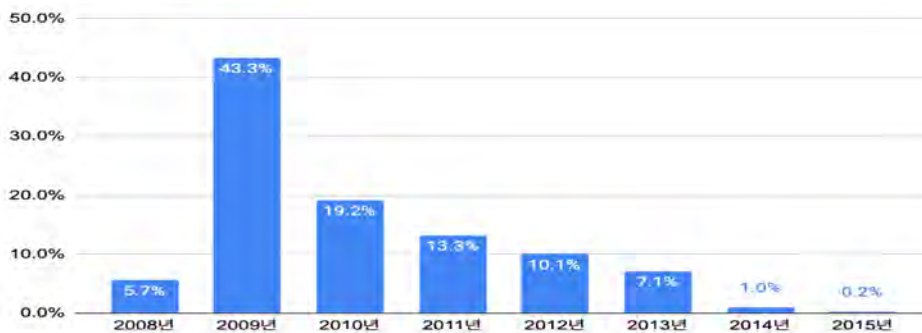
진행방식	온라인 화상회의 ZOOM 미팅
참여자	알파크루 청소년지도자 4명, 진저티프로젝트 진행 1명
주요 내용	1. 활동을 다시 돌아봤을 때, 가장 기억에 남는 장면/사람/대화는 무엇인가요? 왜 그렇게 생각하셨나요? 2. 알파크루 활동 전반을 돌아봤을 때, 어떠셨어요?

9) 온라인 설문조사

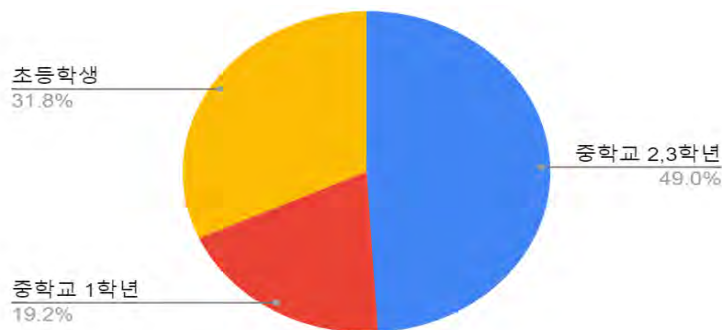
알파세대 청소년들과의 질적 연구 과정에서 얻은 인사이트와 키워드를 중심으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 2023년 9월 26일부터 2023년 10월 15일까지 약 20일간 진행된 설문조사를 통해 총 406명(초4~중2 연령)으로부터 응답을 받을 수 있었으며, 이를 통해 알파세대의 맥락과 욕구를 확인하고, 청소년활동 및 시설 이용 경험과 미래 청소년활동에 요소를 들어볼 수 있었다.

가. 응답자의 연령 분포

응답한 청소년의 연령은 2008년생부터 2015년까지 분포되어 있다. 알파세대에 대한 통합적인 이해를 위해 Z세대의 막내인 중학교 2,3학년 생 그룹(2008~2009년생)과 첫 알파세대인 중학교 1학년 생 그룹 (2010년생), 마지막으로 초등학생 그룹(2011~2015년생)으로 구분 지어 분석하였다. 설문조사에 참여한 응답자의 연령대는 중학교 2, 3학년이 가장 많았고(199명, 49%), 초등학생(129명, 31.8%), 중학교 1학년 (78명, 19.2%) 순으로 참여했다. 세 그룹으로 나누어 살펴본 이유는, 청소년의 일상과 욕구에 시험이나 자유학기제 등 학교급에 따른 영향이 있을 것으로 짐작했기 때문이다.



[그림 2-21] 응답자의 연령 분포 그래프



[그림 2-22] 응답자의 학년별 구분 그래프

나. 응답자의 거주 지역

응답자의 거주 지역은, 서울 38.7%(157명), 경기 24.9%(101명), 부산 14.0%(57명), 인천 5.2%(21명), 기타 순으로 높게 나타났다.

<표 2-16> 응답자의 거주 지역

지역	강원	경기	경남	경북	대구	대전	부산	서울	세종	울산	인천	전남	전북	제주	충남	충북	전체
인원수	7	101	10	1	17	4	57	157	4	4	21	2	14	1	3	3	406



[그림 2-23] 응답자의 거주 지역

4. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 한계를 지니고 있다. 첫째, 본 연구는 알파세대의 특징 및 욕구, 알파세대가 원하는 청소년활동을 파악하는 것에 초점을 둔 연구로 비교군인 Z세대 청소년의 특징이나 욕구를 별도로 조사하지는 못하여 알파세대와 Z세대 간의 차별점은 문헌조사상으로도만 확인하였다. 둘째, 질적 연구의 과정에서 자발성을 바탕으로 참여자를 모집 및 선정하게 되어, 연구에 참여한 알파세대 청소년의 출신 지역 선정에 한계가 있었다. 셋째, 본 연구의 진행 과정 자체가 새로운 청소년활동의 모델로서 설계 및 운영되어 연구에 참여한 청소년 및 청소년지도자들에게는 미래 청소년활동에 대한 아이디어를 얻을 수 있는 기회가 되었으나, 보다 구체적인 미래 청소년활동의 모델이나 활동안을 제시하는데에는 한계가 있었다. .

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정의하는 세대,
알파세대 연구」.

PROJECT: ALPHA

Ⅲ. [프로젝트:알파]의 탐구 결과 :
알파세대의 목소리



Ⅲ. 연구결과

[프로젝트:알파]의 탐구 결과 : 알파세대의 목소리

1. 알파세대의 맥락과 특징 (AS-IS) : 알파세대의 일상과 인식

1) 알파세대의 이야기

가. 워크숍 및 서베이 결과

[프로젝트:알파] 진행 과정에서 수집한 질적 및 양적 데이터를 통해 알파세대의 특징과 맥락을 파악할 수 있었다. 데이터 분석을 통해 현재 알파세대가 공유하고 있는 3가지 주요한 맥락을 확인할 수 있었는데, '친구들과 연결되어 보내는 자유시간', '이름보다 중요한 서로의 관심사', '내가 선택한 것이 가장 재밌는 것'으로 요약된다. 각각의 맥락에 대한 설명과 관련 응답은 아래와 같다.

- 친구들과 함께 연결되어 보내는 자유시간

알파세대의 자유시간은 주로 친구들과 함께 보내는 시간이다. 무엇을 할지, 어디서 놀아야 할 지보다 더 중요한 것은 누구와 놀지, 누가 거기에 있는지, 내 친구들이 그곳에 함께 할 수 있는지이다. 특히, 이전 세대에 비해 온라인 접근성이 좋아진 알파세대가 친구들과 만나서 어울리는 공간은 온라인과 오프라인을 가리지 않는다.

#친구들이 있는 곳에 나도 #거기에 친구들이 있다면

*평소에 온라인 게임을 많이 해요. 게임 자체가 좋다가보다 거기에 가면 친구들이 있어서요.
코로나 때 학교 안 갈 때부터 그렇게 놀았어요. - 알파크루 청소년 최00*

#마음이 맞는 친구 #스트레스 풀기

*마음이 맞는 친구들이랑 시간을 많이 보내는 편이에요. 친구들이랑 대화를 하면 스트레스도 풀리니까요.
- 알파크루 청소년 김00*

#내 맘 알지? #특별히 뭘 안해도 #일단 만나

*친구들이랑 이야기를 하면 공감이 돼요. 만나서 특별히 뭘 하는 건 아닌데
같이 대화할 수 있으니깐 좋고 그냥 놀아요. 일단 만나는 게 중요하니까. 만나야 재밌으니까요. -
알파크루 청소년 강00*

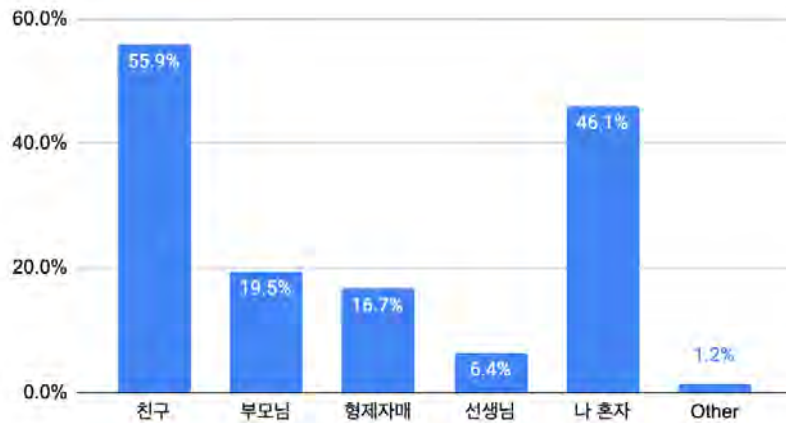
인터뷰 및 워크숍에서 확인한 위 인사이트는 온라인 설문조사를 통해서도 확인할 수 있었다. 자유 시간을 누구와 함께 보내냐는 질문에 '친구'들과 보낸다는 답변(227명, 55.9%)이 가장 많았고, '나 혼자'(187명, 46.1%) 보낸다, '부모님'(79명, 19.4%)과 보낸다는 답변이 뒤를 이었다. 1위 친구와 가장 많은 시간을 보내는 이유는 '이야기가 잘 통해서', '관심사를 공유할 수 있어서'였다. 2위 '나 혼자' (187명, 46.1%)를 선택한 이유는 '편해서', '성격이 내향적이라서', '혼자 즐기는 취미라서', '관심사를 공유할 친구가 없어서'였다. 학교급별 추가 분석에서도 유사한 결과가 나타났다.

<표 3-1> 자유시간에 함께 시간을 보내는 사람 As-Is

<N=406>

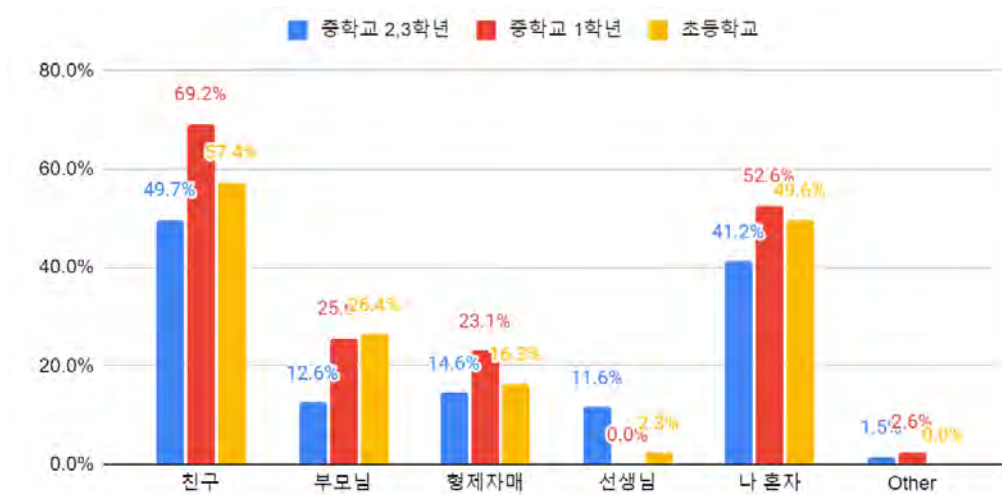
구분	친구		부모님		형제자매		선생님		나 혼자		Other	
중학교 2,3학년 (199명)	99	49.7%	25	12.6%	29	14.6%	23	11.6%	82	41.2%	3	1.5%
중학교 1학년 (78명)	54	69.2%	20	25.6%	18	23.1%	0	0%	41	52.6%	2	2.6%
초등학교 (129명)	74	57.4%	34	26.4%	21	16.3%	3	2.3%	64	49.6%	0	0%
전체(406명)	227	55.9%	79	19.5%	68	16.7%	26	6.4%	187	46.1%	5	1.2%

*중복선택허용



*중복선택허용

[그림 3-1] 자유시간에 함께하는 사람 As-Is (전체)



*중복선택허용

[그림 3-2] 자유시간에 함께하는 사람 As-Is (학년별)

- 이름보다 중요한 서로의 관심사

알파세대는 나를 소개할 때 나의 관심사를 이야기한다. 알파세대에게 있어 나를 가장 잘 표현하는 것은 내가 좋아하는 가수, 내가 구독하고 있는 유튜브 채널, 나의 소울푸드이다. 그렇기 때문에 친구들과 관계 맺을 때에도 단순히 시간을 많이 보내거나 물리적으로 가까이 지내는 것보다 중요한 것은 관심사가 공유되고, 그 키워드가 꼭 같지 않더라도 각자의 관심사에 대한 대화를 나누는 것이다. 그 대화를 통해서 서로에 대한 안전함을 느끼고, 심리적으로 가깝다고 인식하게 된다.

#이름은 몰라도 취향은 알아 #좋아하는 것으로 서로를 기억

우리 반 친구들 이름은 솔직히 잘 기억 안나도 어떤 가수를 좋아하는지는 다 알고 있어요.
- 알파크루 참여 청소년 제00

#말이 통하는 친구 #관심사로 소통

관심사가 같은 친구들끼리 이야기를 해야 말이 통하고, 재밌다는 생각이 들어요.
- 알파크루 참여 청소년 강00

#나랑 취향이 같은 사람들 #함께 시간 보내고 싶어

남동생이랑 제 친구는 책을 엄청 좋아해요. 저랑 읽는 장르도 비슷해서 새로운 공간에 가면 같이 조용히 책 읽을 수 있고 음악도 들을 수 있어서 너무 좋겠다라는 생각을 했어요.
- 알파크루 청소년 유00

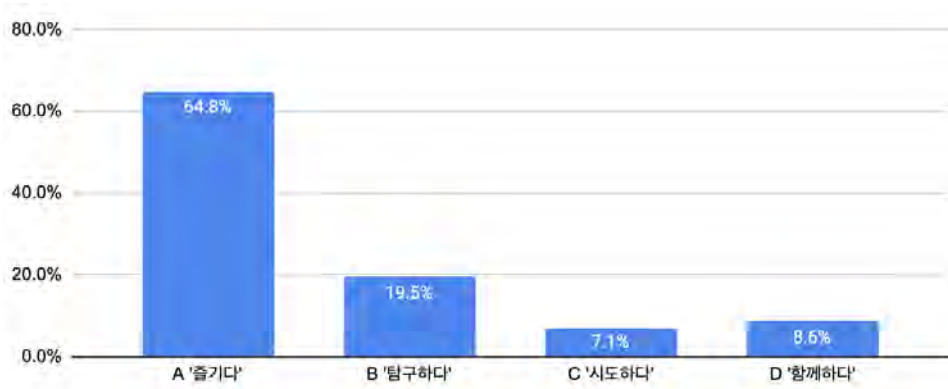
온라인 설문조사 결과도 유사하게 나타났다. 알파세대의 일상을 파악하기 위해 현재 누리고 있는 자유시간의 경험을 동사로 물어보았을 때, ‘즐기다’(263명, 64.8%)가 가장 높게 나타났다. 이 동사를 선택한 응답자들은 ‘자신을 표현하고 직접 만드는 활동’, 혹은 ‘친구와 만날 때’ 즐거움을 느낀다고 답변하였다. 구체적인 내용으로는 ‘게임을 한다’, ‘페이스 타임(화상 전화)이나 SNS로 친구와 소통한다’ 등이 있었다. 다음으로는 B’탐험하다’ (79명, 19.5%)였다. 이 동사를 선택한 응답자들은 ‘관심 있는 것에 대해 더 잘 알기 위해 스마트폰과 유튜브를 하였다’. 혹은 ‘그림 그리기, 동물 관찰하기, 혼자 나가서 걷기’ 등 정적인 활동도 함께 즐기는 모습을 보였다. 학교급별 추가 분석에서도, 모든 그룹에서 ‘즐기다’가 가장 높게 나왔으며, 특히, 초등학생 그룹이 다른 그룹에 비해 선택 비율(74.4%)이 높았다. 반면 B’탐험하다’는 중학교 2, 3학년 그룹의 선택 비율(27.1%)이 높았다.

<표 3-2> 현재 자유시간의 경험 As-Is

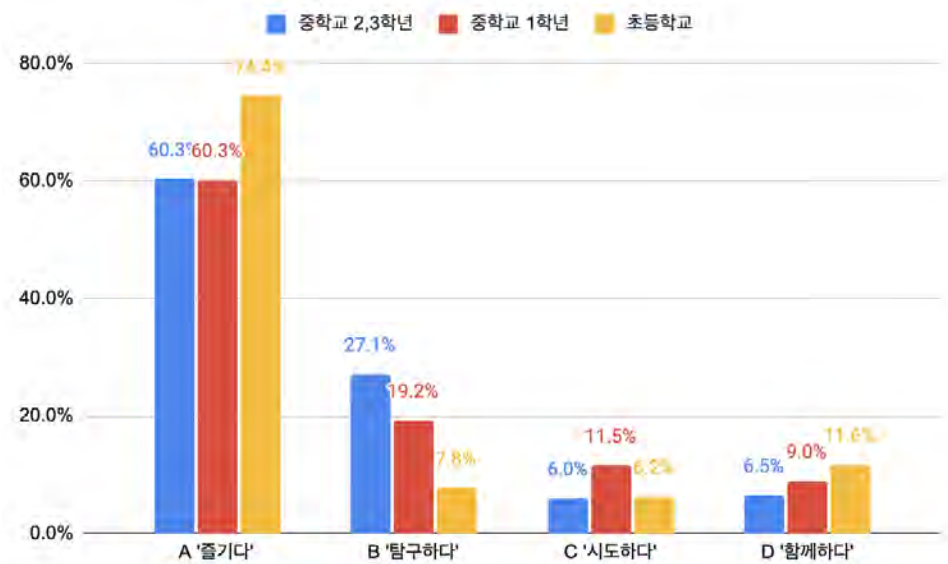
<N=406>

	A ‘즐기다’		B ‘탐구하다’		C ‘시도하다’		D ‘함께하다’	
	응답 수	비율	응답 수	비율	응답 수	비율	응답 수	비율
중학교 2,3학년 (199명)	120	60.3%	54	27.1%	12	6.0%	13	6.5%
중학교 1학년 (78명)	47	60.3%	15	19.2%	9	11.5%	7	9.0%
초등학생 (129명)	96	74.4%	10	7.8%	8	6.2%	15	11.6%
전체 (406명)	263	64.8%	79	19.5%	29	7.1%	35	8.6%

*중복선택허용



[그림 3-3] 현재 자유시간의 경험 As-Is (전체)



[그림 3-4] 현재 자유시간의 경험 As-Is (학년별)

- 내가 선택한 것이 가장 재밌는 것

알파세대는 본인이 선택하고, 자율적으로 참여하는 활동에 대해 이전 세대보다 더 큰 만족감을 보인다. 조금 어렵거나, 마음에 들지 않는 결과가 나오더라도 내가 선택해서 시도한 일들에 대해서는 긍정적으로 생각한다. 특히 저연령 청소년의 경우, 정보 탐색의 한계로 부모나 외부인으로부터 선택지를 전달받더라도, 본인이 최종 선택을 통해 해당 활동에 참여할 때 만족스러운 느낌을 받는다.

#내가 고른거니까 #내 선택이라면 괜찮아

제가 선택해서 한 것은 좀 어렵거나 잘 안 되어도 재밌어요. 일단 내가 고른거니까.

- 알파크루 청소년 최00

#내가 하고 싶어서 하는 것 #스스로 고른 것이 재미

재밌어 보이는 것도 결국에 제가 선택해야 재밌는 것 같아요.

- 알파크루 청소년 박00

#내가 선택해서 하는 활동 #추천은 부모님이 해주셨지만

정보는 부모님이 많이 있으시니까 추천해 주시기는 하죠. 그런데 그 중에서도 제가 하고 싶은 것을 선택해서 하는 편이에요.

- 알파크루 청소년 박00

#어른들이 가르쳐줘도 #내 선택이라면 스스로 하는 것

어른들이 가르쳐주는 활동이긴 하지만, 내가 배우고 싶어서 하는 거라면 내가 스스로 하는 것이라고 생각해요.

- 알파크루 청소년 강00

#학원이라도 자유시간일 수 있어 #내가 배우고 싶은 거라면

학원이라도 공부하러 가는 게 아니라 내가 배우고 싶은 거 배우러 가는 거면 자유시간에 포함되지 않나요?

- 알파크루 청소년 최00

#친구들과 함께 #직접 도전해보는 것

친구들이랑 직접 해보는 것들이 재밌어요. 누가 시켜서 하는 것 말고요.

- 알파크루 청소년 최00

나. 포토보이스 결과

알파세대의 맥락과 특징에 대해 알아보기 위해 온라인 서베이에서 포토보이스 방식을 적용하여 알파세대 청소년들의 관심사를 수집하였다. 주요 질문은 ‘요즘 나의 관심사’를 보여주는 사진과 구독하고 있는 사회관계망시스템(SNS)에 대한 내용이었다.



[그림 3-5] 포토보이스 알파세대 관심사

요즘 나의 관심사를 묻는 질문에 대한 사진 응답 중 가장 많은 응답은 ‘나의 취미’로, 각자가 보내고 있는 자유시간의 모습을 이미지로 응답하였다. 풍경과 동물, 음식, 좋아하는 연예인 등이 뒤를 이었다.

‘나의 취미’ 부분에서 특이사항은, 응답자 별로 취향이 크게 겹치지 않고 다양하게 나타났다는 점이다. 자유시간을 보내는 취미 활동이 같은 세대임에도 각자의 취향에 따라 다양하게 나타났다. 세

부적으로 분석한 결과도 마찬가지로, 게임을 좋아하는 응답자들이 실제로 즐기는 게임의 종류가 어느 한 게임에 몰리지 않고 다양하게 나타났으며, 좋아하는 연예인을 응답한 응답자들도 특정 팀에 몰리지 않고 비교적 고른 응답을 보였다. 소수의 게임이 전체 시장을 점유하고, 둘 혹은 세 팀의 특정 아이돌 그룹이 엔터테인먼트 시장을 이끌던 과거와는 달리 다양한 콘텐츠를 취향에 맞게 소비하는 알파세대 응답자들의 경향성을 확인할 수 있었다.

<표 3-3> SNS 알파세대 관심사

출연자 중심 콘텐츠	스토리텔링 콘텐츠	비스토리텔링 콘텐츠
출연자 중심	서사와 스토리	본능자극
#개인의 취향 반영 #좋아하는 #다양한	#정보를 전달하는 #스토리를 담고 있는	#오랜적인 #과정을 즐기는 #소통하는
세븐틴, 제로베이스원, 아이브, 스트레이키즈, 텍스, 조병규	곽튜브, 입시덕후, 시나몬롤, 전과장, 해수인tv	시나코, 오징, 벨라엔루카스, 더춤, 프양 웃소

한편, 구독하고 있거나 자주 확인하는 사회관계망서비스(SNS)에 대한 응답을 통해서는 응답자들의 ‘소통’ 키워드를 확인할 수 있었다. 설문조사에 참여한 알파세대 응답자들이 가장 많이 구독하거나 소비하고 있는 콘텐츠는 ‘쌍방향 소통을 중심으로 한’, 콘텐츠 공급자와 수요자 사이 다양한 상호작용이 일어나는 요소가 포함되어 있었다. 수동적인 태도로 전달되는 내용을 단순히 시청하거나 수용하는 것을 넘어서 다양하게 상호작용하는 콘텐츠를 즐겨 본다는 응답이 많았다.

또한, ‘과정’에 대한 키워드를 확인할 수 있었는데, 응답자 중에는 이른바 ‘떡방’ 채널을 즐기는 사람보다 ‘요리’를 만드는 과정을 담은 콘텐츠를 즐겨보는 사람이 더 많았으며, 기타 유튜브 채널 및 인스타그램 계정 등도 결과물을 단순 소비하는 것보다 창작 혹은 제작 과정의 전반을 관찰하고 즐길 수 있는 내용에 대한 응답이 두드러졌다.

2) 알파세대와 함께하는 어른들의 이야기

가. 자문 인터뷰

교사, 청소년 지도자 등 청소년을 둘러싼 어른들과의 자문 인터뷰를 통해서 알파세대의 공통된 특징을 파악할 수 있었다. 그중 가장 공통적인 의견은 알파세대는 ‘포레 관계’에서 큰 영향을 받는다는 점이었다. 같은 공간을 공유하고 있거나, 같은 경험을 하고 있는 포레에게 호기심을 갖고, 마음에 드는 포레와 소통하고 싶어 하는 욕구가 있다는 것이다. 반면, 그 관계를 맺고 이어가기 위한 상호작용 및 커뮤니케이션 역량은 이전 세대보다 취약한 특성도 언급되었다. 새로운 친구를 사귀기 위해 안전한 제3의 어른의 도움을 필요로 하기도 하고, 관계에 있어서 쉽게 상처받는 특징 등이 알파세대를 바라보는 전문가들의 공통적인 의견이었다. 또한, 배움의 과정에 있어서는 내가 알고 싶은 것이 있는 경우 누군가에게 가르쳐 달라고 하는 것이 아니라, 우선 유튜브나 온라인 매체를 통해 관련 정보를 직접 찾아 접근한다는 것 또한 알파세대의 특징으로 언급되었다.

- 서로 영향을 주고 받는 또래 집단

처음에는 다른 친구들의 작업을 만만하게 보는 친구들도 있어요. 저 정도는 나도 하겠는데 하다가 '대박이다' 라고 하는 친구도 있고요. 또래가 작업자로서, 혹은 동료로서 영감을 주는 것이 있는 것 같아요. 그래서 작업하는데 서슴지 않는 부분 있고. 또 이렇게 어린 친구들은 형, 누나, 오빠, 언니의 작업을 궁금해 해요. 이 나이대가 한 살, 한 살의 나이가 중요해서 자기보다 나이 많은 사람들 하는 걸 궁금해 해요. 호기심 해소할 다른 곳이 없으니까요.

- 청소년도서관 관장, 김00

- 상호작용 역량 약함

상호작용에 대한 경험이 상대적으로 적다고 느껴져요. 내가 어떤 말을 했을 때 상대가 어떤 반응을 했고, 그것에 대해 나는 또 어떻게 해야 할지 모르는 경우 많아요. 그런 것을 표현하는 것도 어려워하고, 그래서 매번 소통이 어려워요. 자기들끼리 소통 못하고 매번 한 다리 건너서 하거나. 아니면 옆에 있는 운영자를 통해서 전하고 싶어하는 모습을 많이 보여주는 것 같아요.

- 청소년도서관 운영자, 우0

이전 세대에 비해 상처를 더 많이 받는 것 같아요. 이 정도에도 상처받겠다고 싶을 정도의 상처에도 굉장히 쉽게 상처 받는 것 같아요. 마음의 근육을 만들거나 굳은 살 만드는 시기가 많지 않았던 것 같고요. 한 친구가 중1-3 모두 친구를 화면으로만 봤다고 하더라고요. 그 때는 상처 받을 일이 없다가 코로나 끝나니까 갑자기 상처를 확 받는 거죠. 학교를 못 가겠다고 하더라고요. '눈빛이 그랬다, 말하는 투가 그랬다' 라는 식으로 쉽게 상처를 받았다고 하더라고요.

- 청소년도서관 관장, 조00

- 내가 찾아서 배우기

요즘 청소년들의 학습 방법은 단연 '독학'이 대세인 것 같아요. '어떻게 배웠어?' 라고 물으면 혼자 배웠다는 이야기를 정말 많이 해요. 이전까지는 보통 우리가 학교에서 뭘 배웠다거나 특활, 학원 등에서 많이 새로운 경험을 접했는데, 요즘 친구들은 독학을 많이 했대요. '어디서 배웠어, 어떻게 알았어' 물으면 유튜브 선생님 이야기를 꼭 하죠.

- 청소년도서관 운영자, 우0

나. 청소년지도자 목소리

알파크루로 참여했던 청소년지도자들은 [프로젝트:알파] 활동 과정을 통해 알파세대를 가까이서 만나고 함께 호흡하는 시간을 가졌다. 그 시간을 통해 기존에 만났던 청소년, 혹은 몸담았던 청소년시설 현장과 비교하며 알파세대의 특징과 맥락을 파악할 수 있었다. 청소년지도자들은 알파세대의 특성을 크게 세 가지로 꼽았는데, 가장 먼저 온오프라인을 가리지 않고 끊임없이 관계 맺는 세대라는 점을 꼽았다.

- 끊임없이 관계 맺는

제가 이번에 관찰한 알파세대는 끊임없이 관계를 맺어가는 것 같아요.

오프라인에서는 당연히 앞에 있는 지도사나 다른 사람들과 관계를 맺고, 오프라인 공간에서도 테이블이나 스마트폰으로 하는 것들이 다 친구들을 만나고 다른 사람과 연결이 되는 통로들이었어요.

- 알파크루 지도사 원00

- 취향 따라 모이고 흩어지는

요즘 만나는 청소년들은 스포츠랑 프로그램으로 같이 모인다던지
아니면 게임으로 같이 모인다던지 아니면 그 좁은 공간에서도 옹기종기 모였을 때도
뭔가 공통의 관심사를 통해서 같이 모이게 되고 친해지는 것 같아요.
누가 이렇게 모이라고 시키지 않아도요. 자기가 좋아하는 것에 따라 알아서 움직이는 것이
이전 친구들과는 다른 것 같아요.

- 알파크루 지도사 조OO

- 직접 공간의 목적을 만들어가는

인사이드 투어 함께 했을 때, 행한 공간이 한 곳 있었어요.
그런데 아이들이 그 공간을 가장 인상적인 공간으로 뽑더라고요. 맘대로 쉬기도 했고,
친구들과 같이 게임을 하기도 했다면서요.
저도 공간을 운영하는 사람 입장에서, 그런 공간은 관리가 안되고 어려운 공간일 거라 생각했는데,
오히려 아이들이 자율적으로 그 공간의 목적을 스스로 만든다는 생각이 들어서,
자율성에 대해 생각해 보게 되었어요.

- 알파크루 지도사 김OO

3) As-Is 결과

가. 주요 키워드 : 친구, 관심사, 스스로



[그림 3-6] 알파세대의 키워드

알파세대의 목소리 그리고 알파세대와 함께 하는 어른들의 목소리를 통해 알파세대의 현재 맥락과 특징을 잘 드러내는 키워드로 뽑은 것은, 친구, 관심사, 스스로 세 가지였다.

먼저, 알파세대는 끊임없이 또래 ‘친구’들과 연결되는 모습을 보였다. 특히, 코로나 시기를 거치며 온라인 환경에 익숙해진 이 세대의 청소년들은 온라인 환경과 오프라인 환경을 가리지 않고 자유롭게 친한 친구들 혹은 잘 알지 못하는 새로운 또래들과 연결되었다. 온라인 게임을 즐겨하는 이유를 묻는 질문에 다수의 알파크루는 ‘게임 자체가 좋다기보다 그걸 친구들이 많이 하니까 같이 하는 것’이라는 응답을 보였으며, 온라인 서비스를 통해서도 모든 연령대의 청소년들이 현재 친구들과 자유시간을 함께 보내고 있다고 응답했다.

알파세대의 또래 경험과 연결은 ‘관심사’의 공유를 통해 이뤄졌다. 앞선 세대보다 다양한 정보를 보다 손쉽게 얻을 수 있는 알파세대 청소년들은 내가 관심 있는 분야, 내가 더 알고 싶은 것, 해보고 싶은 것이 상대적으로 뚜렷하게 나타났다. 그렇기 때문에 이들에게 심리적으로 가깝게 느껴지고 대화 하고 싶은 사람은 단순히 물리적으로 가깝게 지내거나, 많은 시간을 보낸 사람이 아닌 나와 같은 관심사를 가지고 있거나 서로의 관심사를 안전하게 공유할 수 있는 사람이다. 처음 만난 친구의 이름 혹은 사는 곳보다 중요한 것은 그 친구가 좋아하는 온라인 콘텐츠, 최애 연예인이었다.

한편, 알파세대는 관심사를 만들고 그것을 통해 연결되는 과정 전반을 ‘스스로’ 하거나, 하고 싶어 하는 세대였다. 누가 쉽게 알려주는 것보다, 조금 어렵더라도 스스로 도전해보고 싶은 세대가 바로 알파세대이다. 아직 어린 연령을 이유로 다양한 정보를 부모님이나 주위의 어른들을 통해 전달받더라도, 자신의 관심사에 따라 스스로 선택하고 주도적으로 경험하는 알파세대의 이야기를 들을 수 있었다. 이 과정에서 필요한 것은 스스로 유튜브를 찾아가면서 배우고, 어렵거나 막히는 순간에만 비로소 어른을 찾는 모습들을 통해 스스로 선택하고 실행할 수 있는 알파세대의 가능성을 보여주었다.

나. 알파세대의 주요 동사



[그림 3-7] 알파세대의 주요 동사

코디자인 워크숍에서 알파크루 청소년들은 자신이 원하는 자유시간의 모습을 상상하며, 50개 이상의 동사 카드 중 하나를 선택하고 이를 레고로 표현했다. 4개의 조에서 알파크루가 선택한 동사를 바탕으로 6개의 알파세대 주요 동사를 도출했다.

알파세대의 주요 동사 6가지

- 1) 체험하다 : 새로운 영역을 둘러보고 탐색하면서, 신나고 즐겁게 ‘체험하다’
- 2) 즐기다 : 관심 영역에 관련된 구체적인 활동(연주하다, 요리하다, 게임하다 등)을 ‘즐기다’
- 3) 직접 하다 : 청소년이 주체가 되어 하고 싶은 활동을 시도하면서 ‘직접 하다’
- 4) 만나다 : 친한 친구들과 함께 모이고 어울리며 ‘만나다’
- 5) 배우다 : 선생님, 친구들과 함께 관심 가는 활동을 경험하고 ‘배우다’
- 6) 공유하다 : 새로운 또래를 알아가고 친해지는 과정에서 ‘공유하다’

2. 알파세대의 욕구와 필요 (To-Be) : 알파세대가 원하는 청소년활동

1) 알파세대의 이야기

가. 워크숍 및 서베이 결과 : (관계성, 취향의 진화, 주도성 관련 #키워드 중심)

[프로젝트:알파] 진행 과정에서 수집한 질적 데이터와 온라인 서베이를 통해 수집한 양적 데이터를 바탕으로 알파세대의 미래 욕구와 필요를 파악할 수 있었다. 수집한 데이터를 통해 현재 알파세대가 가장 크게 필요로 하는 세 가지 욕구를 확인할 수 있었는데, 그것은 ‘또래와 함께 활동하고 연결되는 경험’, ‘나의 기호가 취향으로 연결되는 과정’, ‘주도적으로 참여하고 활동할 수 있는 기회’로 요약할 수 있다.

- 또래와 함께 활동하고 연결되는 경험

알파크루를 통해서 새로운 친구들을 만날 수 있어서 좋았어요. 새롭게 친해진 친구랑 같이 새로운 공간도 가보고 이야기 한 것이 가장 좋았던 것 같아요.

- 알파크루 청소년 김00

친구들이 있거나 같이 놀 사람이 있으면 공간이 별로여도 괜찮을 것 같아요. 누구랑 같이 노느냐가 더 중요한 것 같아요.

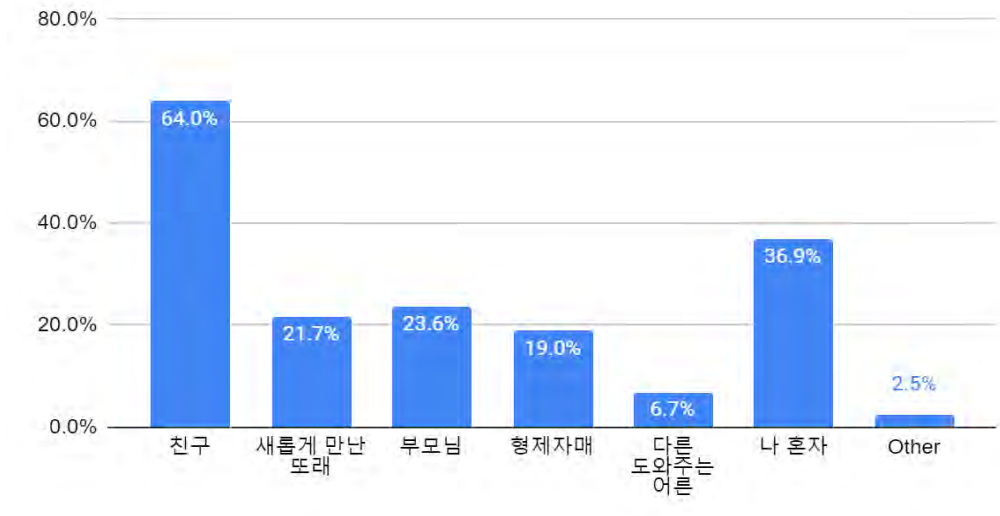
- 알파크루 청소년 황00

설문조사를 통해 ‘자유시간을 누구와 함께 보내고 싶냐는 질문에 ‘친구’와 보내고 싶다는 응답이 가장 높게 나타났다(260명, 64.0%). ‘나 혼자’ (150명, 36.9%), ‘부모님’ (96명, 23.6%), ‘새롭게 만난 또래’ (21.7%), ‘형제자매’(19.0%)가 뒤를 이었다. ‘친구’라고 답한 이유로는 ‘함께 있으면 마음이 편해서’, ‘웃음이 많아져서’, ‘힘들 때 위로가 되어서’, ‘친구와 함께하지 않으면 외롭기 때문’ 등이 있었다. 현재 자유시간에 함께하고 있는 사람에 대한 응답과 비교했을 때, ‘친구’와 보내고 싶다는 의견 비율이 약 8% 증가한 반면, ‘나 혼자’를 선택한 비율은 약 9% 정도 줄어들었다. 또한 ‘새롭게 만난 또래’ (88명, 21.7%)와 시간을 보내고 싶다고 한 답변이 약 22%로 비교적 높게 나타난 것도 눈여겨 봐야 할 지점이다. 알파세대 청소년들은 현재보다 더 친구들과 함께 자유시간을 보내고 싶어 하며, 새로운 친구를 사귀고 싶어 하는 욕구도 크다는 것을 확인할 수 있다. 학교급별로 살펴보면, 중학교 1학년 생 그룹과 초등학생 그룹에서는 ‘친구’ 비율이 82.1%를 차지한 반면, 중학교 2,3학년 그룹은 ‘친구’ 비율이 약 51.3%로 나타났으며, 특히 중 2,3학년 그룹에서 ‘다른 도와주는 어른’에 대한 응답 비율이 12.1%로 다른 그룹에 비해 높게 나타났다.

<표 3-4> 자유시간에 함께하고 싶은 사람 To-Be

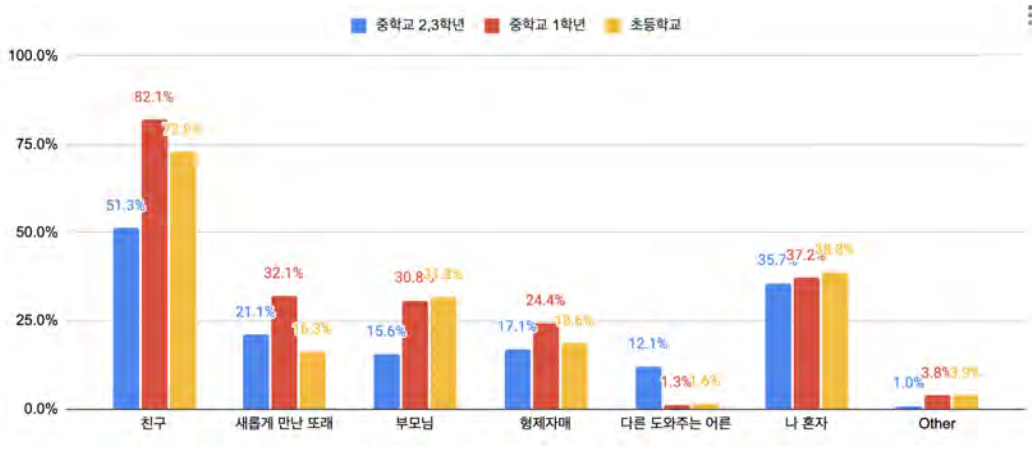
<N=406>

구분	친구		새롭게 만난 또래		부모님		형제자매		다른 도와주는 어른		나 혼자		Other	
	명수	비율	명수	비율	명수	비율	명수	비율	명수	비율	명수	비율	명수	비율
중학교 2,3학년 (199명)	102	51.3%	42	21.1%	31	15.6%	34	17.1%	24	12.1%	71	35.7%	2	1.0%
중학교 1학년(78명)	64	82.1%	25	32.1%	24	30.8%	19	24.4%	1	1.3%	29	37.2%	3	3.8%
초등학교(129명)	94	72.9%	21	16.3%	41	31.8%	24	18.6%	2	1.6%	50	38.8%	5	3.9%
전체 (406명)	260	64.0%	88	21.7%	96	23.6%	77	19.0%	27	6.7%	150	36.9%	10	2.5%



*중복선택허용

[그림 3-8] 자유시간에 함께하고 싶은 사람 To-Be (전체)



*중복선택허용

[그림 3-9] 자유시간에 함께하고 싶은 사람 To-Be (학년별)

- 관심사를 넘어 의미를 찾아보기

알파크루로 참여한 청소년들과 온라인 설문조사에 참여한 청소년들의 공통적인 특성 중 하나는 단순한 재미와 관심사를 넘어선 나만의 의미 있는 무언가를 찾고자 하는 욕구였다. 1차원적인 재미에 머무르는 것이 아니라, 과정을 통해 성장하거나 결과를 통해 타인 혹은 세상에 기여할 수 있는 방법에 대한 고민을 갖고 있는 알파세대를 만날 수 있었다. 알파세대가 경험한 환경적, 사회적 변화 등은 알파세대들에게 각 개인의 선택이 세상에 어떻게 영향을 주는지 알 수 있는 기회를 제공했다. 그렇기 때문에 알파세대는 이전 세대에 비해 나의 행동을 의미 있게 보내고, 특별히 그 의미가 타인 혹은 세상에 어떻게 영향을 주는지 고려하고 있다.

#남는 게 없는 자유시간 #의미있는 시간 보내기

제가 지금 자유시간에 하는 것들이 의미가 없는 것 같아요. 남는 게 별로 없는 것 같아요.

- 알파크루 참여자 강00

#의미있는 활동 #누군가에게 도움이 되는

의미 있는 활동을 해보고 싶어요. 그냥 노는 것도 좋긴 한데 누군가에게 도움이 될 수 있는 것을 해보는 것도 좋을 것 같아요.

- 알파크루 참여자 유00

#취향탐색 #내가 진짜 하고 싶은 것 찾기

(알파크루 안내문을 보고) 내가 진짜 하고 싶은 것을 찾을 수 있을 것 같아서 지원했어요. 아직 뭐하고 싶은지 잘 모르겠지만, 그런 걸 찾을 수 있으면 좋겠어요.

- 알파크루 참여자 박00

양적 데이터에서도 유사한 경향성을 발견할 수 있었다. 전반적으로는 현재 자유시간을 보내는 양상과 마찬가지로 '즐기다'가 가장 높은 비율을 차지하였다. 그러나 욕구(TO-BE) 조사에서 일상(AS-IS) 조사와 다른 점은, '즐기다'와 '탐구하다'의 비율이 다소 감소하고, '시도하다'와 '함께하다'의 비율이 증가하였다는 것이다. 특히 '시도하다'의 비율이 7.9% 높아졌다. 이를 통해 즐거움뿐 아니라 관심사를 찾는 새로운 경험과 관계를 맺고 싶은 욕구가 있음을 알 수 있다. 학교급별로 살펴보면, '즐기다'의 경우 연령대가 낮아질수록 점점 높아지는 경향을 보였으며, '탐구하다', '시도하다'는 반대로 연령대가 높아질수록 점점 높아지는 경향을 보였다. 연령대가 높아질수록 새로운 시도와 깊은 탐구에 관심을 가지는 경향이 있다고 해석할 수 있다.

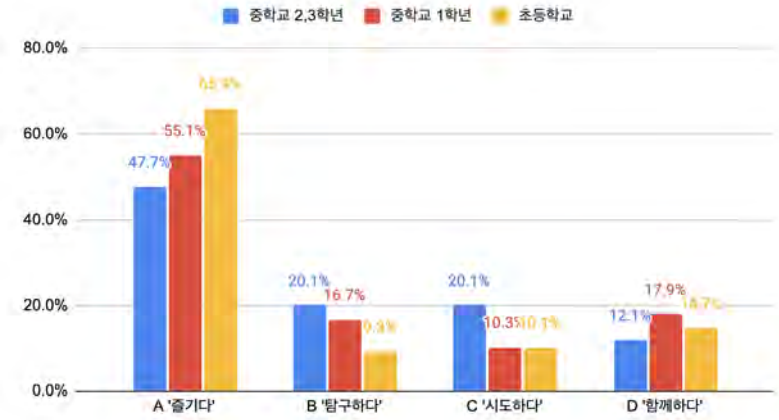
<표 3-5> 희망하는 자유시간의 경험 To-Be

<N=406>

	A '즐기다'		B '탐구하다'		C '시도하다'		D '함께하다'	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
중학교 2,3학년 (199명)	95	47.7%	40	20.1%	40	20.1%	24	12.1%
중학교 1학년 (78명)	43	55.1%	13	16.7%	8	10.3%	14	17.9%
초등학교 (129명)	85	65.9%	12	9.3%	13	10.1%	19	14.7%
전체 (406명)	223	54.9%	65	16.0%	61	15.0%	57	14.0%



[그림 3-10] 현재 자유시간과 희망하는 자유시간 경험 비교 As-Is & To-Be (전체)



[그림 3-11] 희망하는 자유시간 경험 To-Be (학년별)

- 직접 시도하고 탐색해보기

알파크루 활동에 참여한 청소년 및 서베이 응답자를 통해 확인할 수 있던 알파세대의 가장 뚜렷한 키워드 중 하나는 직접 시도하고 탐색하고자 하는 욕구였다. 알파크루는 이미 결과와 과정이 잘 디자인된 환경보다, 내가 직접 그려보고 탐색하는 과정에 대한 욕구가 있었다. 실제로 알파크루 활동 참여가 만족스럽다고 이야기한 청소년들의 경우, 많은 것들이 정해져 있지 않고 열려있는 상황에서 청소년 각자의 의견을 묻고 답하며, 또래들과 함께 주도하는 경험에 대해 만족스러웠다고 이야기하였다. 또한, 이러한 욕구를 가진 청소년들 중 다수가 함께하는 어른들의 역할에 대해서 ‘가르쳐주는 것이 아니라 함께 찾아가는’ 어른이 필요하다고 반복적으로 언급하였다.

#친구들이랑 직접 #필요할 때만 도와주세요

이번 알파크루 활동한 것처럼, 쌤들이 뭘 정해주지 않고 친구들이랑 직접 찾아보는 활동을 하고 싶어요. 필요할 때 쌤들이 도와주면 좋겠어요. - 알파크루 참여자 송00

#배우는 게 아니라 찾는 #직접 기획하는

기존에 하는 것들은 뭔가 배우는 것들이 많았어요. 그런데 이번 알파크루는 내가 직접 기획하고 찾아볼 수 있는 기회여서 좋았어요. - 알파크루 참여자 최00

#내가 찾는 진로 #어른들이 도와주세요

진로체험이라는 게, 모든 직업을 다 준비해서 제공해 줄 수 없잖아요. 그러니까 내가 관심있는 싶은 직업을 직접 찾아볼 수 있는 기회 같은 게 필요한 것 같아요. 어른들이 그런 걸 연결해주시거나 도와주는 역할을 해주시고요. - 알파크루 참여자 김00

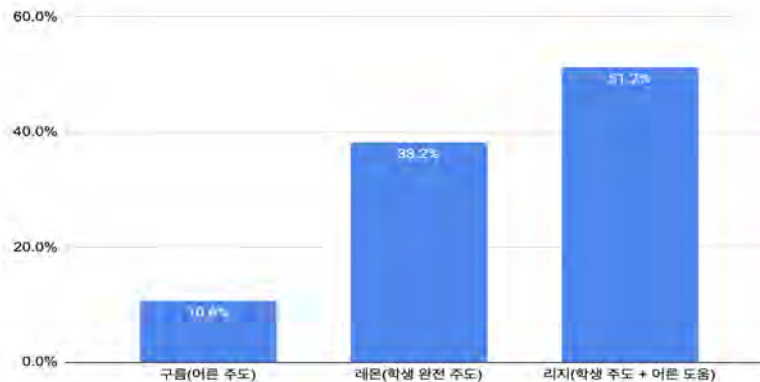
관련 온라인 설문조사를 통해서도 직접 시도하고 탐색해보고 싶은 욕구에 대한 응답을 확인할 수 있었다. <표 03-05>에 나타난 것처럼 “세 사람 중 가장 생각이 비슷한 건 누구야?”라는 질문에 대한 응답으로 “내 마음대로 하다가도 가끔 막힐 때가 있어. 그때만 딱 도와주는 사람이 있으면 좋겠어”(학생 주도, 어른 도움)가 가장 높게 나타났으며(208명, 51.2%), “내가 하고 싶은 것은 내가 제일 잘 알아. 필요한 건 스스로 찾아서 할 수 있어.”(학생 완전 주도)가 2순위 (155명, 38.1%), “혼자

서 될 해야 할지 모르겠어. 옆에서 하나씩 도와주는 사람이 있으면 좋겠어”(어른 주도)가 뒤를 이었다(43명, 10.6%). 주도성을 전제한 응답이 89.3%(학생 주도, 어른 도움 & 학생 완전 주도)를 차지한 결과를 볼 때, 전체적으로 주도성이 있는 활동에 대한 욕구가 있음을 확인할 수 있다. 학교급별로 살펴보면, 모든 연령대에 있어서 학생 주도, 어른 도움을 선택한 응답자가 가장 많았고 그다음으로 학생 완전 주도가 뒤를 이었다. 학년이 낮을수록 ‘학생 주도, 어른 도움’을 선택한 비율이 높아지는 경향을 보였다. 반대로 학년이 높을수록 ‘학생 완전 주도’를 선택한 비율이 높아지는 경향을 보였다. 이를 통해 학년이 높아질수록, 주도성이 더 높아지는 경향이 있음을 확인할 수 있다.

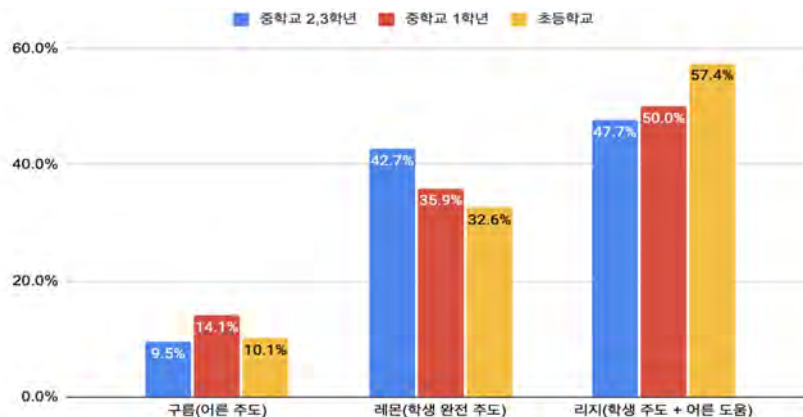
<표 3-6> 주도성 질문

(N=406)

구분	구름 (어른 주도)		레몬 (학생 완전 주도)		리지(학생 주도, 어른 도움)	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
중학교 2,3학년 (199명)	19	9.5%	85	42.7%	95	47.7%
중학교 1학년 (78명)	11	14.1%	28	35.9%	39	50.0%
초등학교 (129명)	13	10.1%	42	32.6%	74	57.4%
전체 (406명)	43	10.6%	155	38.2%	208	51.2%



[그림 3-12] 주도성 질문 (전체)



[그림 3-13] 주도성 질문 (학년별)

2) 알파세대와 함께하는 어른들의 이야기

가. 자문 인터뷰 목소리

학교와 청소년공간 등 알파세대와 가까이서 만나는 현장의 어른들과의 인터뷰에서 비슷한 특징과 욕구를 확인할 수 있었다. 알파세대가 특정한 공간에 머무는 이유 중 한 가지는 함께 경험을 공유하거나 대화하며 생각을 나눌 수 있는 또래 존재의 유무였다. 또한, 많은 선택지가 생긴 만큼 알파세대 각자는 이전 세대에 비해 개별적인 취향을 가지고 있어, 대세로서의 유행은 쉽게 나타나지 않는다는 의견 또한 존재했다. 한편 코로나 이후 온라인과 오프라인을 넘나드는 유동적인 시간과 공간의 활용을 경험한 청소년들은 고정된 시간과 장소에서 진행되는 프로그램 참여보다는 오히려 본인이 직접 기획하고 만들어 가는 유연한 활동에 대해 긍정적인 반응을 보인다는 의견도 많았다.

- 함께해야 재미를 느끼는

#관계맺기 욕구 #혼자하면 재미없어

현장에서 느낄 때, 알파세대와 이전 세대 청소년들 간의 가장 큰 차이점 중 하나는, 사람과의 교류 욕구가 크다는 거예요. 게임을 할 때도 혼자 하면 집에 가요. 같이 이야기 하거나 게임하는 친구 있으면 오래 있습니다. 함께 있고 싶은 욕구가 크고, 여기 오는 이유도 그런 부분에 대한 기대감인 것 같아요.

- 청소년도서관 관장, 조OO

#또래와 소통 #정해지지 않은 것에 대한 대화

또래와 의논하는 시간을 되게 좋아하는 것 같아요. 아이들이 자기들끼리 이야기 할 시간이 별로 없는 것 같고요. 학교 프로그램이나 동아리는 본인 이야기가 아니거나 이미 구성된 것에 따라가다 보니. 그래서 이곳의 운영자들이 잘 가르쳐주는 건 중요하지 않은 것 같아요.

유연하게 할 수 있도록 도와주고 자연스러운 분위기여야 하고, 그렇지 않으면 힘들어하기도 하는 것 같아요.

- 청소년도서관 관장, 김OO

- 각자가 갖고 있는 다양한 취향

#다양한 선택지 #유행이 아닌 취향의 문제

저희 때는 TV 밖에 없었잖아요. 친구들끼리 다 똑같은 프로그램 보면서 자랐고요. 근데 요즘은 유튜브만 봐도 채널이 무수히 많으니까 각자 자기 취향에 맞게 선택해서 보잖아요.

그러다보니 어떤 큰 유행도 없고 각자가 좋아하는 것이 다양해지는 게 있는 것 같아요.

- 초등학교사, 신OO

#따라하기는 이제 그만 #유행이라는 건 이제 없어

우리 때는 유행이라는 게 있었는데, 지금은 그게 없는 느낌. 누가 한다고 해서 다들

따라하거나 하는 느낌이 좀 줄은 것 같아요. 옷 같은 것도, 콘텐츠 경우에도 진짜 유행하는 프로그램이 아니고서는 공유되는 게 별로 없어요. 게임도 다들 다양하게 하는 것 같고요.

- 초등학교사, 신OO

- 내가 만드는 시간과 공간

#나의 선택으로 만드는 내 시간 #시간의 선택권 #고정된 시간 어려워

과거에는 시간의 선택권이 없었어요. 그런데 코로나 이후에 수업 시간에 대한 선택권(온라인 강의) 이런 것들이 생기다보니까 코로나 이후에는 아예 고정적인 시간을 어려워 하더라고요. 고정된 시간, 프로그램 이런 것들에 대해 피로감을 금방 느껴요. 시간을 더 자유롭게, 각자 자기가 원하는 속도대로 하고 싶어하는 것이 커진 것 같습니다. 저희도 여러 실험을 하는데 오고 싶을 때 와서 어떤 걸 하면 된다고 말해주는 건 잘 되지만, 처음부터 끝까지

고정적으로 뭘하는 시간은 힘들어해요.

- 청소년지도자 남OO

3) TO-BE 결과

가. 주요 키워드 : 관계성, 취향의 진화, 주도성



[그림 3-14] 알파세대의 욕구와 필요

앞선 연구 결과를 바탕으로, 알파세대 청소년들의 욕구를 관계성, 취향의 진화, 주도성 세 가지로 정리해 보았다.

먼저, 알파세대는 또래가 있는 곳에 머문다. 뜻이 맞고 생각이 맞는 친구들이 있다면, 친구들과 함께 생각하고 그려나가면서 새로운 경험을 하고 싶다고 말하는 청소년들이 알파세대이다. 이들에게는 화려한 공간과 최신식 디지털 장비보다 ‘나와 함께할 수 있는 친구들’이 있는지가 가장 중요하다.

알파세대의 욕구는 관심사를 넘어서 의미를 찾아가는 과정에 있다. 알파세대의 등장과 함께 세계는 기후위기와 재난, 전염병, 다양한 가치의 실현 등 이전 세대가 겪지 못한 새로운 이슈와 키워드들을 만나고 있다. 그 과정에서 개인의 취향이나 소비, 크고 작은 선택들이 타인과 세상에 어떻게 영향을 미치는지 관찰할 수 있었다. 그렇기 때문에 이 세대는 나의 행동이 일순간의 소비가 아닌 어떤 의미를 가진 것이길 바라는 욕구를 갖고 있다.

다양한 채널을 통해 정보를 찾고 활용하며, 본인의 시간과 에너지를 주도적으로 관리하는 것 또한 알파세대의 욕구이다. 알파세대가 선호하는 콘텐츠는 이전 세대보다 다양하고 다채롭다. 다양한 크리

에이터 개인들이 직접 기획하고 주도하며 만들어가는 것이기 때문에, 이전 세대가 접근할 수 있는 정보보다 방대하고 무한하다. 때문에 알파세대는 수동적으로 배우고 따라 하는 것보다, 직접 시도하고 경험하고 싶은 욕구가 있다. 또한 코로나19 팬데믹을 겪으며 비대면 수업을 포함하여 유연하게 시간과 공간을 활용하는 경험을 통해, 고정적인 프로그램이나 답이 정해져 있는 활동에 참여하는 것에 답답함이나 어려움을 느끼고, 본인이 직접 기획하고 탐색하는 경험에 대해 관심이 많다는 것을 확인할 수 있었다.

3. 알파세대와 미래 청소년활동(To-Do): 알파세대를 위한 청소년활동 환경

알파세대 청소년의 맥락과 특징(As-Is), 욕구(To-Be) 외에, 알파세대와 미래 청소년활동에 필요한 주요한 요소 세 가지를 확인할 수 있었다.

1) 또래 : 함께 시도하고 배울 수 있는 비슷한 취향의 친구들

알파세대 청소년은 또래에게 영향을 받고, 마음이 맞는 또래와 함께하기를 원한다. 앞서 몇 차례 언급된 바와 같이 알파세대는 팬데믹 기간 큰 관계의 단절 구간을 지났다. 그로 인해 이전 세대보다 관계를 맺고, 상호작용 하는 역량은 다소 미숙하지만 반대급부로 이전 세대보다 또래들과 연결되고 싶은 욕구가 더 강하다는 것을 확인할 수 있었다. 따라서 미래 청소년활동 현장에서는 ‘누구와’ 연결되고, 관계를 맺어갈 지에 대한 고민이 ‘무엇을’ 주제로 ‘어떤’ 활동을 할지 만큼이나 중요하게 다루어져야 한다.

#프로그램보다 중요한 #관계맺고 #신뢰쌓고 #소통하기

의지가 없는 친구들을 위한 무언가를 하는 것은 청소년수련관이나 공적인 영역에서 더 잘해주실 수 있을 거라고 믿어요. 어떤 것에 참여하는 데 예열 기간이 훨씬 긴 친구들이 있거든요. 청소년활동 참여가 특별한 의지가 있지 않은 친구들에게는 더 어려우니까요. 저희는 좀 목적을 갖고 오는 친구들이 많긴 해요. 근데 목적이 없는 친구들을 위해서는 관계를 맺고 신뢰를 쌓고 소통하는 것이 무슨 콘텐츠를 어떻게 준비하는가보다 더 중요하지 않을까 생각해요.

- 청소년도서관 관장, 김OO

#청소년기관이 가장 잘 할 수 있는 일 #사람과 사람을 연결하는 일

가끔 전문가라고 하시는 분들과 이야기 하다보면 최첨단의 무언가 있으면 아이들이 많이 올거라 생각하는 것 같아요. 아무리 돈을 들여서 그런 장비를 마련해도 3개월이면 끝나요. RNR이 계속 바뀔 수가 없어요. 새로운 무언가를 들이려고 하는 것이 아니라, 각 주체가 스스로 가장 잘하는 걸 하면 되는 것 같아요. 청소년기관이 가장 잘할 수 있는 것은 여기 모인 아이들을 연결해주고 다양한 관계를 통해 커뮤니티를 만들어주는 것이 아닐까요. 저는 그것이 우리의 경쟁력이라고 생각해요. - 청소년도서관 관장 3OO

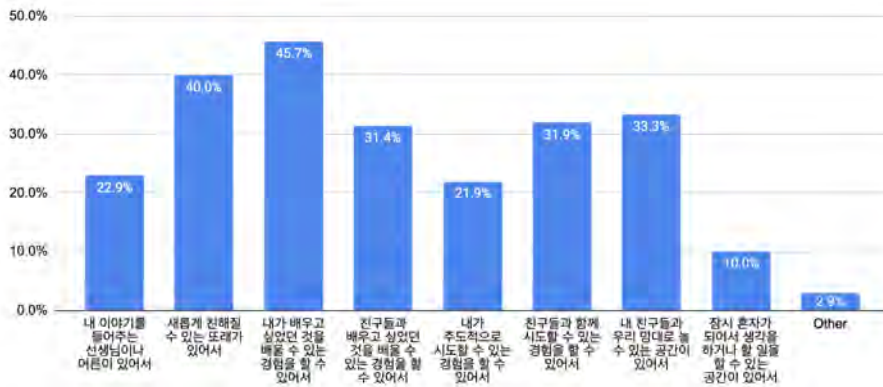
온라인 설문조사 응답에서도 같은 내용을 확인할 수 있다. 청소년시설 이용 경험이 있는 청소년 210명 중, 청소년 시설에서의 경험이 만족스러웠다고 응답한 197명을 대상으로 만족스러웠던 이유를 물어보았을 때, 또래와 관련된 이유가 전체 중 2위, 4위, 5위를 차지하였다. 세부적으로 살펴보면 "새롭게 친해질 수 있는 또래가 있어서"(84명, 40.0%)가 2번째로 높았으며, 4위는 "친구들과 함께 시도할 수 있는 경험을 할 수 있어서"(67명, 31.9%), 5위는 "친구들과 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험을 할 수 있어서"(66명, 31.4%)였다. 학년별로 구분해 보아도 '새롭게 친해질 수 있는 또래가 있어서'가 모든 그룹에서 2위를 차지하였다.

<표 3-7> 청소년활동 경험이 마음에 들었던 이유

<n=210>

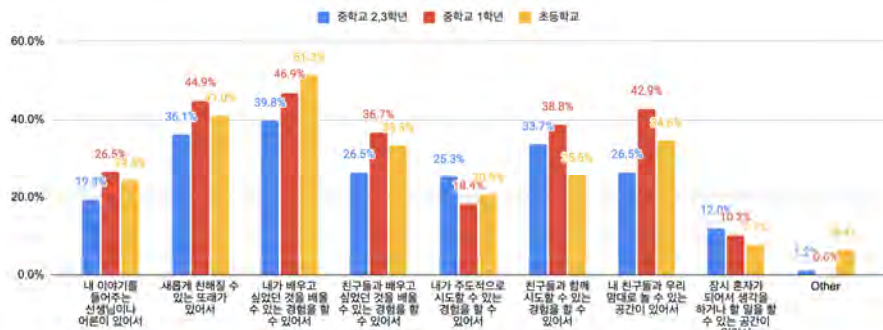
구분(보기)	중학교 2,3학년 (83명)	중학교 1학년 (49명)	초등학교 (78명)	전체 (210명)
내 이야기를 들어주는 선생님이나 어른이 있어서	16 19.30%	13 26.50%	19 24.40%	48 22.90%
새롭게 친해질 수 있는 또래가 있어서	30 36.10%	22 44.90%	32 41.00%	84 40.00%
내가 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험을 할 수 있어서	33 39.80%	23 46.90%	40 51.30%	96 45.70%
친구들과 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험을 할 수 있어서	22 26.50%	18 36.70%	26 33.30%	66 31.40%
내가 주도적으로 시도할 수 있는 경험을 할 수 있어서	21 25.30%	9 18.40%	16 20.50%	46 21.90%
친구들과 함께 시도할 수 있는 경험을 할 수 있어서	28 33.70%	19 38.80%	20 25.60%	67 31.90%
내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간이 있어서	22 26.50%	21 42.90%	27 34.60%	70 33.30%
잠시 혼자가 되어서 생각을 하거나 할 일을 할 수 있는 공간이 있어서	10 12.00%	5 10.20%	6 7.70%	21 10.00%
Other	1 1.20%	0 0.00%	5 6.40%	6 2.90%

*중복선택허용



*중복선택허용

[그림 3-15] 청소년 시설 활동이 만족스러운 이유 (전체)



중복선택허용

[그림 3-16] 청소년 설 활동이 만족스러운 이유 (학년별)

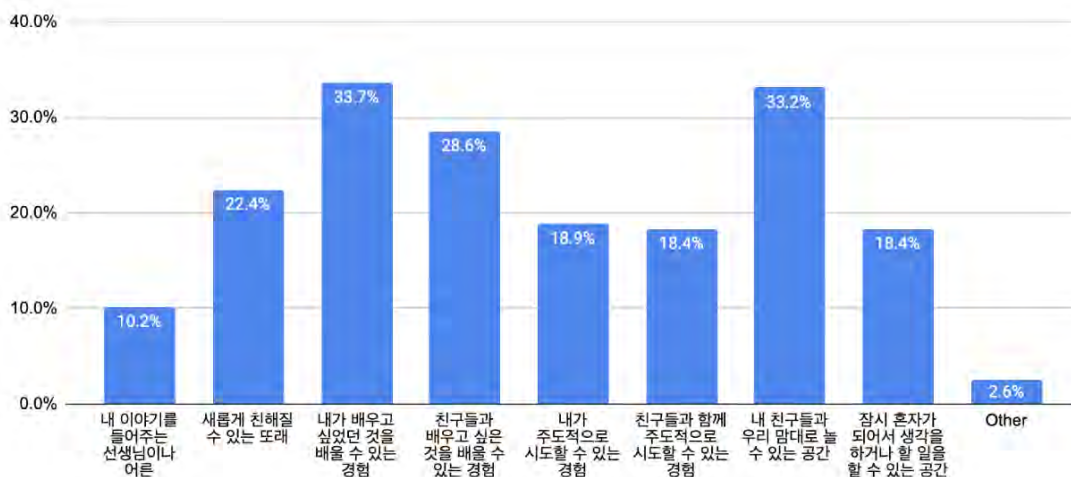
청소년시설 이용 경험이 없는 청소년 196명을 대상으로, 청소년 시설 유입 요인을 묻는 질문에서는 또래와 함께하는 경험과 관련된 답변 "친구들과 배우고 싶은 것을 배울 수 있는 경험"(53명, 27.0%)이 3순위를 차지한 것도 확인할 수 있었다. 이를 통해서 새로운 친구들과의 만남 같은 관계성의 기반한 경험 유무가 청소년활동 만족도에 큰 영향을 주며, 청소년활동 경험이 없는 청소년에게도 관계성 기반의 활동이 유입요소가 될 수 있음을 유추할 수 있다.

<표 3-8> 청소년 시설 유입 요인

<n=196>

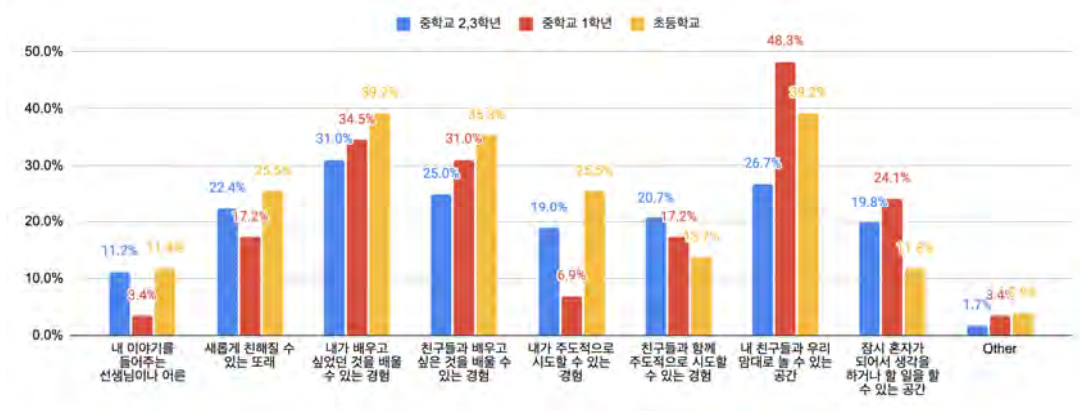
구분(보기)	중학교 2,3학년 (116명)	중학교 1학년 (29명)	초등학교 (51명)	전체 (196명)
내 이야기를 들어주는 선생님이나 어른	13 11.20%	1 3.40%	6 11.80%	20 10.20%
새롭게 친해질 수 있는 또래	26 22.40%	5 17.20%	13 25.50%	44 22.40%
내가 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험	36 31.00%	10 34.50%	20 39.20%	66 33.70%
친구들과 배우고 싶은 것을 배울 수 있는 경험	29 25.00%	9 31.00%	18 35.30%	56 28.60%
내가 주도적으로 시도할 수 있는 경험	22 19.00%	2 6.90%	13 25.50%	37 18.90%
친구들과 함께 주도적으로 시도할 수 있는 경험	24 20.70%	5 17.20%	7 13.70%	36 18.40%
내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간	31 26.70%	14 48.30%	20 39.20%	65 33.20%
잠시 혼자가 되어서 생각을 하거나 할 일을 할 수 있는 공간	23 19.80%	7 24.10%	6 11.80%	36 18.40%
Other	2 1.70%	1 3.40%	2 3.90%	5 2.60%

*중복선택허용



*중복선택허용

[그림 3-17] 청소년 시설 유입 요인 (전체)



*중복선택허용

[그림 3-18] 청소년 시설 유입 요인 (학년별)

2) 시공간 : 스스로 선택하고 직접 실험해볼 수 있는 안전한 실험실

알파세대 청소년들의 목소리와 그들과 함께하는 어른들이 공통적으로 강조하고 있는 것은 주도적으로 선택하고, 참여하고 이끌어 나가는 경험이다. 쉽고 간단하지 않더라도 직접 시도하고, 그 과정을 끝까지 마쳐볼 수 있도록 지원하는 환경의 중요성이 반복적으로 언급되었다. 이 세대의 청소년활동을 돕기 위해서는 머무는 공간에도 그러한 주도성이 반영될 수 있어야 한다. 멋지고 알차게 짜인 공간보다 만만하고 시도해 볼 수 있는 공간이 더 중요하고, 이 공간에서 하는 활동과 그 안에서 만나는 관계들이 누군가 만들어 준 것이 아닌 내 의지로 선택해서 참여하는 것이 중요한 세대라는 것을 알 수 있다.

#만만하게 시도할 수 있는 공간 #내가 직접 해볼 수 있는 공간

새로운 시도와 경험도 중요하지만 이 공간이 '편해요. 해볼 수 있는 거리들이 많은 것 같아요.' 같은 느낌이 조금 이 친구들에게도 안정감 주는 게 아닐까. 새로운 기술, 코딩 배우고, 이런 것 보다도 만만하게, 내가 시도해 볼 수 있는 공간이어야 될 것 같아요.

- 알파크루 지도사 참여자, 장00

#스스로 기획하는 기회 #기회를 주는 환경

알파세대는 스스로 활동을 기획하고, 운영하고, 결론까지 낼 수 있는 세대라는 생각이 들었어요. 현장에서든, 기관에서도 그 기회를 더 줄 수 있어야 하지 않나 고민해 봐야겠다는 것을 배웠어요.

- 알파크루 지도사 참여자, 원00

#나의 취향에 따라 #함께 만드는 모임

기존에 동아리 활동 같은 것도 돌아보면 수요 조사도 하고 나름대로 욕구 파악을 해서 만들어진 것이긴 하지만 결국 다 어른들을 통해서 기획된 것들이었어요. 앞으로는 청소년들이 진짜 하고 싶어서, 취미가 맞으면 함께 모이는 그런 방향으로 가야하지 않을까 생각했습니다.

- 알파크루 지도사 참여자, 조00

#내가 선택한 활동 #직접 해보고 성찰하는 경험

아이들이 골라서 할 수 있는 것이 중요합니다. 선택권을 주고 믿어주는 것이 중요해요. 그리고 그 과정이 잘 이뤄지기 위해서는 스스로 활동의 목적이 달성되었는지 스스로 평가하는 것이 꼭 있어야 합니다. 나의 과정과 결과물을 직접 설명해보면서 지난 나의 활동에 의미를 부여할 수 있는 경험이 필요해요. 그래야 다음 활동으로 이어지고, 자연스럽게 동기부여 될 수 있습니다.

- 초등교사, 김OO

온라인 설문조사에서 청소년활동 경험에 만족한 청소년을 대상으로 이유를 물었을 때, '내가 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험을 할 수 있어서'가 1위로 나타났다(96명, 48.7%).

<표 3-9> 청소년 시설 경험이 불만족스러운 이유

<n=13>

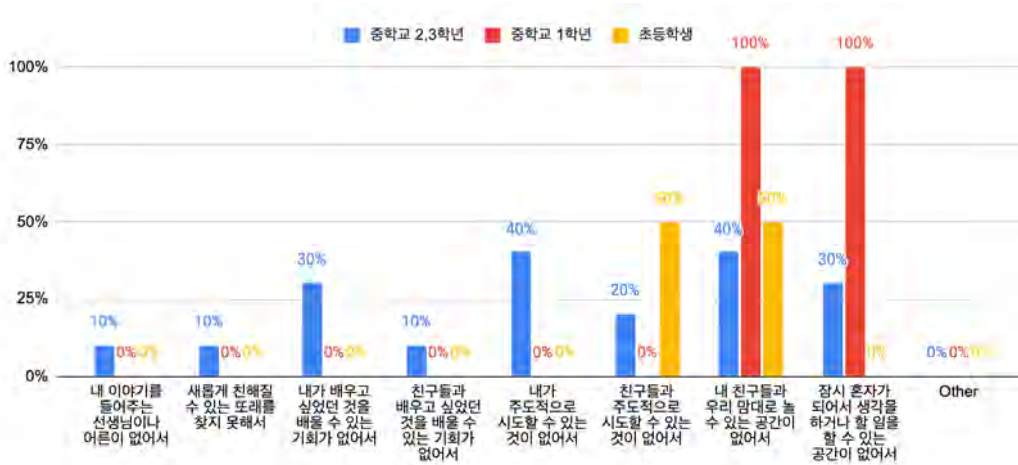
구분(보기)	중학교 2,3학년 (10명)	중학교 1학년 (1명)	초등학교 (2명)	전체 (13명)
내 이야기를 들어주는 선생님이나 어른이 없어서	1 10%	0 0.00%	0 0%	1 7.70%
새롭게 친해질 수 있는 도래를 찾지 못해서	1 10%	0 0.00%	0 0%	1 7.70%
내가 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 기회가 없어서	3 30.00%	0 0.00%	0 0.00%	3 23.10%
친구들과 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 기회가 없어서	1 10.00%	0 0.00%	0 0.00%	1 7.70%
내가 주도적으로 시도할 수 있는 것이 없어서	4 40.00%	0 0.00%	0 0.00%	4 30.80%
친구들과 주도적으로 시도할 수 있는 것이 없어서	2 20.00%	0 0.00%	1 50.00%	3 23.10%
내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간이 없어서	4 40.00%	1 100.00%	1 50.00%	6 46.20%
잠시 혼자가 되어서 생각을 하거나 할 일을 할 수 있는 공간이 없어서	3 30.00%	1 100.00%	0 0.00%	4 30.80%
Other	0 0.00%	0 0.00%	0 0.00%	0 0.00%

*중복선택허용



*중복선택허용

[그림 3-19] 청소년 시설 활동이 불만스러운 이유 (전체)



*중복선택허용

[그림 3-20] 청소년 시설 활동이 불만스러운 이유 (학년별)

청소년활동이 만족스럽지 않다고 응답한 청소년 13명에게 만족하지 못한 이유를 물어보았을 때(〈표 3-7〉)도 유사한 결과값이 나타났다. 이상의 목소리들을 통해, 알파세대 청소년들은 자신의 관심사를 주도적으로 선택하고 시도하며 배울 수 있는 활동을 원한다는 것을 확인할 수 있다.

3) 활동 : 내 관심사를 스스로 찾고 주도하는 활동 (촉진하는 어른)

본 연구 과정을 통해 만난 알파세대 청소년들은 자신의 관심사로 스스로를 소개하고, 타인을 취향이라는 키워드로 인식하는 세대이다. 이전 세대와는 달리 각자의 기호에 맞는 콘텐츠를 활용하는 이 세대는 지배적인 유행을 따르기보다는 각자의 취향에 맞는 활동을 하기 원한다. 그렇기 때문에 누군가가 과정과 결과를 꼭 채워서 정해놓은 활동보다는 자신이 하고 싶은 활동을 직접 탐색하고 시도할 수 있는 활동이 더욱 매력적으로 느껴질 것이다. 또한 그 환경이 안전하게 마련되기 위해서는 ‘가르치고 교육하는 방식’이 아닌, ‘함께 찾고 과정을 지원하는 방식’ 그리고 그것을 돕는 어른들의 존재가 필수적이다.

#NO Teaching #스스로 찾도록 돕는 역할

어른이 가르쳐야 한다는 생각을 이제 내려놔야 할 것 같아요. 어쩌면 지식은 아이들이 저희보다 더 많을 수 있어요. 이들은 그 지식을 찾는 과정을 키워주는 역량이 필요한 세대인 것 같아요.

- 알파크루 청소년지도자, 유00

#결과가 아닌 과정 #찾아가고 만들어가는 과정

프로그램에 참여하면 어떤 결과 있어야 할 것 같다는 부담이 항상 있는데, 알파세대는 그것보다는 같이 자연스럽게 함께하면서 하고 싶은 것을 찾아가고 만들어가는 과정이 중요한 것 같아요.

- 알파크루 청소년지도자, 김00

#일회성 체험을 뛰어넘는 #직접 찾고 배우는 기회

요즘 강조되는 기술중심의 일회성 체험은 한계가 있다고 생각해요. 깊이가 있는 경험이 되려면 내가 배우고 싶은 것을 직접 찾고 배우는 기회가 더 필요하다는 생각이 들어요.

- 알파크루 청소년지도자, 박00

온라인 서베이 응답 중 <표 03-07>를 통해 살펴보았을 때, 청소년시설 이용 경험이 없는 청소년이 말한 ‘있으면 가고 싶은 요인’으로 "내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간"(62명, 31.6%)가 가장 높은 순위를 차지하였다. 또 <표 03-06>의 청소년 시설이 만족스러웠던 이유를 살펴보았을 때 "내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간이 있어서"(70명, 35.5%)가 3순위였으며, <표 03-08>의 청소년 시설이 불만스러웠던 이유로 "내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간이 없어서" (6명, 46.2%)가 가장 많았다. 이를 통해 자유롭게 또래와 어울리고, 주도성을 발휘할 수 있는 환경에 대한 욕구를 확인할 수 있었다.

<표 3-10> 알파세대 분석 결과 키워드

알파세대의 맥락과 특징 (As-Is)	알파세대의 욕구와 필요 (To-Be)	알파세대에게 필요한 환경 (To-Do)
친구 #또래 # 동네친구 #보던애들 #주말마다	관계성 #친구들과 팀 맺기 #새로운 팀 만나기	또래 함께 배우고 새로운 것을 시도할 수 있는 비슷한 취향의 친구들
관심사 #로블록스 #아이돌 #자동차 #탕후루	취향의 진화 #재미에서 취미로 #취미에서 의미로	공간 직접 참여하고 선택할 수 있는 공간
스스로 #찾아서 배우기 #내가 배우고 싶은 것	주도성 #배우기 아닌 찾기 #내가 먼저 시도하기	환경 직접 해보고 다양하게 경험할 수 있도록 촉진하는 환경


4. 알파세대 페르소나(persona) 분석

알파세대의 맥락과 욕구, 필요를 중심으로 정리한 키워드 ‘관계성, 취향의 진화, 주도성’ 그리고 주요 동사 6가지, 알파크루로 참여했던 청소년들에 대한 질적 인터뷰를 바탕으로 알파세대의 활동 유형을 7가지 퍼소나로 분석한 결과는 다음과 같다.



[그림 3-21] 알파세대 페르소나

페르소나 분석 A. 수동적인 관찰자 (미발견x가능성)


	핵심동사	모르겠다
	키워드	#특별히 하고 싶은 것 없음 #자꾸 시키면 귀찮음 #그냥 쉬고 놀고 싶음
	주요 쿼트	“재밌는 거 별로 없어요. 그냥 유튜브 보고 쉬는 게 좋고요. 아직 제가 뭘 좋아하는지 모르겠어요.”

맥락과 특징 (As-Is)	‘수동적인 관찰자’ 유형에 해당하는 청소년들은 아직 내가 관심있는 대상이나 활동을 경험하거나 발견하지 못한 청소년들이다. 때문에 어떤 구체적인 활동을 하고 있거나, 찾고 있기 보다 눕고, 쉬고, 편안하게 노는 방식으로 자유시간을 활용한다.
-----------------------	---

욕구와 필요 (To-Be)	‘수동적인 관찰자’ 청소년들은 어떤 활동보다는 쉼에 대한 욕구를 해소할 수 있는 공간과 시간을 원한다. 친구들이 모여있는 곳을 기웃거리거나, 멀리서 관찰은 하지만 직접 참여할 의지는 없는 상태이다.
-----------------------	--

필요한 환경 (To-Do)	해당 유형의 청소년들은 빠르게 관심사와 활동을 찾아주는 것보다, 일상적인 환경에서 안전한 관계를 맺고 경험하는 것이 필요하다. 목적이 없음에도 청소년활동에 간접 참여하거나 시설에 방문하는 청소년들을 위해 관심을 갖고 관계를 만들어주면서 작은 대화부터 시작할 수 있는 환경이 필요하다. 일상적으로 누릴 수 있는 공간과 관계가 가장 필요한 유형의 청소년이다.
-----------------------	--

페르소나 분석 B. 신나는 탐색가 (스스로x재미)


	핵심동사	체험하다
	키워드	#내가 좋아하는 걸 하는 게 중요함 #새롭고 다양한 걸 시도하고 싶음 #지금 바로 흥미로워야 함
	주요 쿼트	“새로운 경험과 체험활동을 하고 싶어요. 선생님이 할 것을 정해주지 않고, 각자 하고 싶은 것을 돌아다니면서 해볼 수 있으면 좋겠어요.”

맥락과 특징 (As-Is)	‘신나는 탐색가’는 자신이 좋아하는 활동을 스스로 선택하고, 그 과정에서 재미나 즐거움을 추구하는 청소년이다. 자기 주관이나 성향이 뚜렷한 편이고, 새롭고 다양한 분야에 대해 호기심이 많고 체험하고 탐색하는 것을 좋아한다. 장기적인 목표를 위해 노력하기보다는 지금 당장 흥미있는 활동을 하는 걸 중요하게 여긴다.
-----------------------	--

욕구와 필요 (To-Be)	‘신나는 탐색가’ 유형에게 필요한 것은 주도성을 마음껏 발휘하며 자신의 재미를 찾을 수 있는 시간과 공간이다. 어른이 보기에 쓸데없어 보이는 활동이라도 하고 싶은대로 해보는 경험을 원한다.
-----------------------	---

필요한 환경 (To-Do)	‘신나는 탐색가’ 유형의 청소년들은 내가 해보고 싶은 것이 명확하지 않더라도, 스스로 시도해보고 탐색하는 과정에 흥미를 느낀다. 그들이 어른에게 역할은 가르쳐주는 사람이 아니라, 마음껏 탐색할 수 있도록 환경을 만들어주고 필요한 경우에만 나타나 도움을 주는 것이다. 자신만의 관심사를 찾을 수 있도록 열린 경험 환경이 필요하다.
-----------------------	---

페르소나 분석 C. 자유로운 몰입가 (스스로x취미)

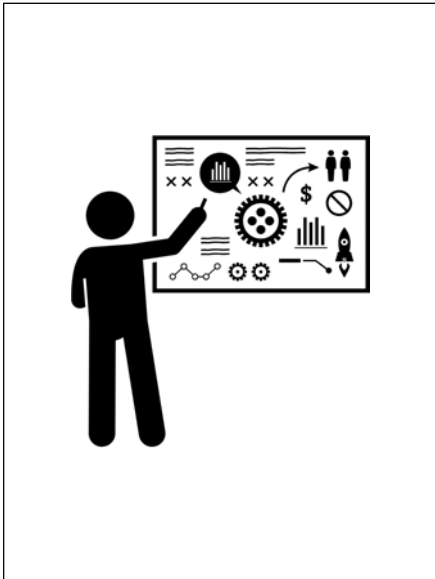
	핵심동사	즐기다
	키워드	#규칙없이 자유롭고 싶음 #내가 하고 싶은 활동을 직접 찾는 #관심있는 활동을 지속하고 싶은
	주요 쿼트	“제가 하고 싶은 것들을 배우거나 발전시킬 수 있는 기회가 필요해요. 선생님이 가르쳐주는 활동이어도 내가 하고 싶어서 한 거라면 내가 주도하는 활동이잖아요.“

맥락과 특징 (As-Is)	‘자유로운 몰입가’는 자신이 선택한 관심있는 활동에 몰입해서 즐기는 청소년이다. 유튜브나 SNS 콘텐츠를 따라하며 스스로 배우기도 하지만, 학원이나 선생님에게 배우더라도 자신이 원해서 배우는 즐거움을 놓치지 않는다. 정해진 틀에 따르거나 뚜렷한 목표를 위해 노력하기보다는 자유롭게 하고 싶은 만큼 하려 한다.
-------------------------------	--

욕구와 필요 (To-Be)	‘자유로운 몰입가’ 유형에게 필요한 것은 자발적으로 몰입할 수 있는 취미 활동을 찾기 위한 정보나 경험의 기회다. 다뤄보지 않은 악기를 배우는 것처럼 새로운 영역을 찾을 수도 있고, 기타를 치다가 우쿨렐레를 경험해보는 것처럼 취향의 범위를 넓히거나 세밀하게 다듬을 수도 있다.
-------------------------------	--

필요한 환경 (To-Do)	‘자유로운 몰입가’ 유형은 앞선 ‘신나는 탐색가’ 유형에 비해서 본인이 하고 싶은 활동, 관심사 등이 명확해 지는 과정에 있는 청소년들이다.. 그렇기 때문에 관심이 생긴 대상을 맛보고, 그 관심의 깊이와 범위를 넓혀갈 판단을 할 수 있는 환경이 필요하다. 어른들은 새로운 정보나, 다음 과정에서 할 수 있는 활동들을 찾는 과정을 함께하는 동반자의 역할을 감당하며 청소년들과의 라포, 신뢰 형성을 할 수 있다.
-------------------------------	--

페르소나 분석 D. 관점있는 기획자 (스스로x의미)




핵심동사	직접 하다
키워드	#내가 원하는 건 내가 기획 #직접 체험하고 만들어 가는 경험 #일상에서 의미있게 활용해보기
주요 쿼트	“누군가에게 배우는 활동보다는 내가 직접 기획하고 진행해보는 경험이 더 의미 있다고 생각합니다. 청소년이 참여해서 설계하고 직접 체험해 보는 게 흥미로워요.”

맥락과 특징 (As-Is)	‘관점있는 기획자’는 자신과 세상을 바라보는 관점이 어느 정도 성숙한 유형으로, 가치를 느끼는 청소년 활동을 스스로 기획할 수 있다. 책이나 영상 시청 같은 간접 경험보다 스스로 부딪히고 직접 경험하는 활동에서 더 큰 만족감을 느낀다. 배운 지식이 시험을 보기 위해서만 사용되지 않고 일상 생활에서 유용하게 사용되는 것을 지향한다.
-------------------------------	---

욕구와 필요 (To-Be)	‘관점있는 기획자’ 유형에게 필요한 것은 청소년의 눈높이에 맞는 활동을 직접 기획하고 실행해 볼 수 있는 기회이다. 단순한 재미를 느끼는 활동이나 시험점수를 위한 학습이 아닌, 청소년의 관점을 반영한 가치있고 의미있는 활동을 원한다.
-------------------------------	--

필요한 환경 (To-Do)	재미, 관심사를 넘어서 내가 하고 싶은 활동을 전반적으로 직접 기획하고 실행하면서 의미있는 경험을 만들고 싶은 욕구가 있는 청소년들을 ‘관점있는 기획자’의 범주로 볼 수 있다. 직접 시도 하는 과정을 넘어서, 그 경험 자체가 나를 둘러싼 세상에 실제로 의미있는 흔적으로 남을 수 있도록 어른들이 함께 과정을 읽어주고 회고하는 경험이 필요하다. 그런 관계를 통해 청소년들은 더 깊은 탐험을 위한 방향성과 동기부여를 얻을 수 있다.
-------------------------------	---

페르소나 분석 E. 우정 네트워크 (친구x재미)


	핵심동사	만나다
	키워드	#친구들과 함께하면 뭐든 좋음 #친구들과 함께 게임하고 대화하기 #편안하고 재밌는 게 중요
	주요 쿼트	“친구들이랑 보통 축구하고 게임해요. 축구 사실 별로 안 좋아하는데, 친구들이 하자고 하니깐 같이 가서 하는 편이에요.”

맥락과 특징 (As-Is)	‘우정 네트워크’는 친한 친구들과 함께하는 것 자체가 중요하고 그 과정에서 재미를 느끼는 유형이다. 디지털 기기를 이용해 게임을 하더라도 친구들과 한 공간에서 이야기를 하면서 같이 하는 것을 좋아한다. 자신이 크게 좋아하지 않는 활동도 친구가 하자고 하면 즐겁게 할 수 있다.
-------------------------------	--

욕구와 필요 (To-Be)	‘우정 네트워크’ 유형에게 필요한 것은 같이 있으면 재미있고 편안한 친구들과 함께 놀 수 있는 시간과 공간이다. 친구들과 자유롭게 게임을 하거나 수다를 떨고, 우리만의 친밀함을 느낄 수 있는 아지트같은 공간을 원한다.
-------------------------------	---

필요한 환경 (To-Do)	만남 그 자체가 가장 중요한 유형이 ‘우정 네트워크’이다. 무엇을 하는지 보다 누구와 하는 지가 가장 중요한 청소년들이다. 이 청소년들에게 필요한 환경은 일차원적인 연결을 넘어서 친구들과 함께 자신만의 관심사를 찾고 새로운 경험을 할 수 있는 가이드가 필요하다.
-------------------------------	--

페르소나 분석 F. 함께하는 학습자 (친구x취미)


	핵심동사	배우다
	키워드	#관심사 비슷한 또래 만나고 싶음 #팀 활동으로 함께 해보는 경험 #제안은 어른이, 선택은 내가
	주요 쿼트	또래 친구들과 팀으로 하는 활동 해보고 싶어요. 같이 이야기도 하면서 재밌게요. 관심사가 일단 맞으면 같이 재밌게 배우면서 할 수 있을 것 같아요..”

맥락과 특징 (As-Is)	‘함께하는 학습자’는 관심사가 비슷한 또래와 함께 관심있는 활동을 배우는 것을 좋아하는 유형이다. 개인적으로 배우기보다는 팀을 이뤄 함께 배우고 활동할 때 동기 부여가 되고 활동을 오래 지속할 수 있다. 부모님이나 어른의 제안으로 활동을 시작하지만 지속하는 것은 본인이 선택한다.
-------------------------------	--

욕구와 필요 (To-Be)	‘함께하는 학습자’ 유형에게 필요한 것은 자신과 비슷한 관심사를 가진 또래를 만나고, 함께 팀을 이뤄 무언가를 배우는 경험이다. 혼자서는 자신 없는 활동도 팀으로 했을 때 도전할 수 있고, 이 과정에서 자연스럽게 친밀함이 쌓이는 것을 지향한다.
-------------------------------	--

필요한 환경 (To-Do)	‘함께하는 학습자’는 관심사를 공유할 수 있는 또래들과 연결되어 있는지의 여부가 활동에 참여하는 동기에 큰 영향을 미친다. 하지만 욕구와는 별개로 알파세대 전반에 관계를 맺어가는 소프트스킬이 부족한 경우가 많기 때문에 청소년시설 등 환경에서 해당 유형의 청소년들이 안전하게 관심사를 공유할 수 있는 또래와 연결될 수 있도록 도움을 주는 것이 필요하다.
-------------------------------	--

페르소나 분석 G. 소통하는 외교관 (친구x의미)

	핵심동사	공유하다
	키워드	#새로운 친구를 알아가며 활동 #서로 다른 생각을 나누면서 친해지기 #알차고 목적있는 활동 원함
	주요 쿼트	“서로 생각이 다른 친구들과 함께 모여 의견을 주고 받는 활동이 필요해요. 그 대화를 통해서 뭔가 의미있는 일을 함께해 볼 수 있으면 더욱 좋을 것 같아요.”

맥락과 특징 (As-Is)	‘소통하는 외교관’은 친구들의 이야기를 듣고 생각을 나누는 활동에서 가치를 느끼고 진지하게 임하는 유형이다. 새로운 또래관계에 열려있고, 청소년 활동 중 진행되는 발표나 토론을 좋아한다. 단순한 수다떨기보다는 목적이 있는 활동을 함께하며 또래와 서로 배우는 경험(peer learning)을 지향한다.
-------------------------------	--

욕구와 필요 (To-Be)	‘소통하는 외교관’ 유형에게 필요한 것은 다른 사람이나 세상에 도움이 되는 활동에 참여해볼 수 있는 기회다. 도움을 주는 대상과의 연결, 함께 도움을 만드는 사람들과의 연결을 통한 의미있는 성장을 원한다.
-------------------------------	--

필요한 환경 (To-Do)	‘소통하는 외교관’ 유형의 청소년들에게는 타인과 함께 소통하고 생각을 나누는 시간이 필요하다. 특히 이 유형의 청소년들은 반드시 또래가 아니더라도, 주위 어른들과 동등한 눈높이에서 서로 다른 의견이나 아이디어를 주고 받는 것을 즐길 수 있는 청소년들이다. 무언가를 가르쳐 주는 어른보다 함께 배우고 성장하는 어른들과 함께할 때 해당 유형의 청소년들이 더 적극적으로 원하는 주제에 대해 사고하고 시도할 수 있는 동기부여가 일어난다.
-------------------------------	--

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정의하는 세대,
알파세대 연구」.

PROJECT: ALPHA

IV. [프로젝트:알파]의 결론 :
미래 청소년활동 시사점



IV. 결론 및 제언

[프로젝트:알파]의 결론 : 미래 청소년활동 시사점

1. 알파세대를 바라보는 관점 : 탐험가 세대

앞으로 우리가 마주할 시대적, 환경적 변화는 이전과는 성질도 다르고 폭도 커서 쉽게 이해하거나 받아들이기 어려울 것이다. 인구 구조 및 생활 방식의 변화는 점차 극대화되어 학령인구의 감소 및 고령화로 이어져 다양한 사회 문제들을 발생시킬 것이다. 반면, 인공지능 및 가상현실 등 신기술에 기반한 새로운 산업과 일자리가 생겨나, 현재는 존재하지 않는 완전히 새로운 유형의 직업들이 등장할 것이다. 오늘날 우주 산업의 발전 속도를 지켜보고 있으면, 머지않아 해외여행 드나들 듯 우주여행을 떠나게 될지도 모르겠다는 생각이 든다. 이러한 변화가 가속화된 세상에서는 민첩하게 변화를 감지하고 대응하여 기존에 없던 새로운 모델을 만들거나 새로운 방식으로 문제를 해결하는 미래역량이 점점 더 중요해진다.

그런 의미에서 알파세대는 이러한 시대적 변화를 개척해 나갈 진정한 의미의 ‘21세기 신(新) 인류’이다. 이들은 머지않아 다양한 영역의 흐름을 바꿀 것이고 새로운 업(業)의 방식을 만들어갈 것이다. 이미 초등학생 유튜버와 중학생 창업가들이 웬만한 성인들보다 높은 수익을 얻고 있다. 그들이 성장하는 새로운 세상에서 그들은 이전 세대보다 무엇이든 더 일찍 시작하고, 더 멀리 다다를 것이다. 미래는 미래세대가 가장 잘 안다. ‘요즘 애들’이라는 표현은 어느 시대에나 있었고, 결국 시대의 전환을 이루고 사회 변화를 이끌었던 주체는 그 ‘요즘 애들’이었다. 다음세대는 분명 새로운 아이디어, 창의성, 에너지를 불러일으키고, 사회 변화를 이끌어갈 미래의 개척자들이다.

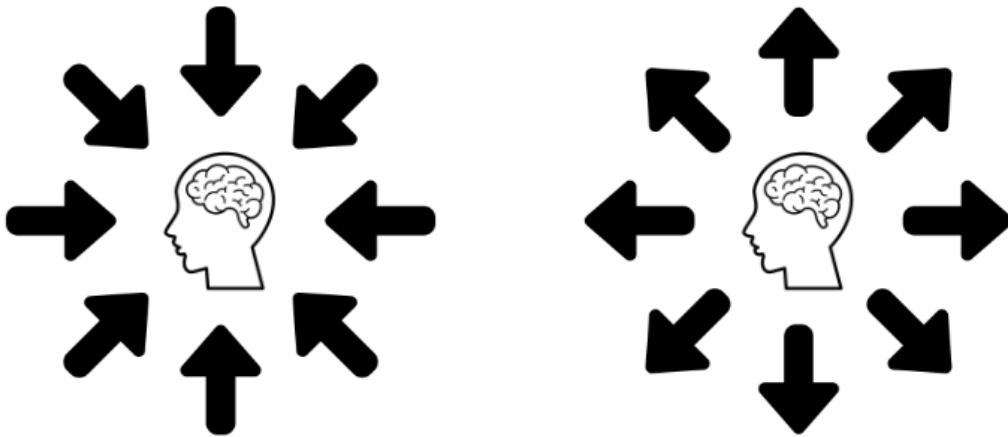
미국의 교육학자 존 듀이(John Dewey)는 “오늘의 아이들을 어제처럼 가르치면 그들의 내일을 빼앗는 것이다. 교육은 과거의 가치 전달에 있는 것이 아니라 미래의 새로운 가치 창조에 있다.”라고 말했다. 미래 세대는 과거와는 전혀 다른 방식으로 새로운 시대를 개척하며 살아갈 세대이며, 미래 청소년활동을 주도할 주체들이다. 새로운 세대를 바라보는 우리의 관점을 바꾸는 것에서부터 미래 청소년활동은 시작될 수 있을 것이다.

2. 알파세대를 위한 환경 : 경험하는 세상에서 탐험하는 개척지로

미래 학자들은 알파세대가 어른이 되기까지 걸리는 시간을 대략 10~20년 정도로 예상하는데, 이 20년이라는 시간은 현재의 청소년들이 성장해서 세상을 주도하기까지 걸리는 시간이다. 이 기간 동안 청소년들 역시 급격한 사회 변화의 흐름 속에서 완전히 새로운 역량을 얻게 될 것이다. 다가올 새 시대는 청소년들에게 무언가를 주입하기보다는 그들이 이미 가진 것을 밖으로 끌어내는 시대에 가깝다. 미래학자 마크 프렌스키는 이러한 시대 전환을, ‘가르침을 받는 여정에서, 역량을 강화하는 여정으로의 전환’이라고 설명한다.

앞선 연구 결과에서 청소년들의 목소리를 통해 살펴본 바와 같이, 관계성과 주도성 그리고 개별화된 취향이 중요한 알파세대에게 더 이상 ‘모든 청소년에게 적합한 평균적이고 획일화된 청소년활동’은

매력적이지가 않다. 각각의 청소년들이 자신의 관심사를 찾고 개발하고 관련된 경험과 지식을 구축하며 또한 선보일 수 있는 자신만의 '탐험의 경로'를 개발할 수 있도록 청소년활동과 청소년시설의 유연성과 다양성이 필수적으로 요구된다. 이 과정에서 청소년들은 자신에게 맞는 창의적인 방식으로 탐험하게 되고, 이러한 유연한 접근 방식은 강력한 자기 효능감을 제공하는 동시에 안전한 실험실을 제공함으로써, 빠르게 진화하는 세상에서 청소년들을 주도적인 미래 시민으로 육성할 수 있다. 미래 청소년활동의 환경은 청소년들로 하여금 단순히 소비하고 경험하는 세상에서, 스스로 또 함께 탐험하고 개척하는 개척지로 확장되어야 한다.



[그림 4-1] 마크 프렌스키 <세상에 없던 아이들이 온다>

3. 알파세대와 미래 청소년활동

1) 청소년의 주도성과 관계성

불확실성으로 대표되는 미래 사회에 대응하기 위해 청소년들은 지속적으로 변화하는 상황과 요구에 유연하게 대처할 수 있는 능력을 길러야 한다.

따라서 청소년의 미래역량을 길러내는 미래 청소년활동에서는 특히, 주도성과 관계성이 중요하다. 청소년의 주도성(agency)은 자신의 삶과 학교생활, 사회생활에서 스스로 목표를 정하고 그것을 주체적으로 성취하고 책임지는 역량이다. 주도성은 주도적으로 수행하는 경험을 통해 공동체의 문제를 해결하는 등 사회나 정치에 주체적으로 참여하는 시민 주도성으로 연결된다. 주도성은 미래 역량을 기르는 교육의 기본적인 토대이며, 이 주도성에 대한 논의는 <OECD 2030>와 <2022 개정 교육과정>에서 모두 공명하고 있다. 국가적, 전 세계적으로 예측할 수 없는 미래사회 변화에 대응하여 실질적 삶을 이끌어 갈 수 있는 내적 힘을 강조하며 주도성 개념을 제시하고 있고, 특히 OECD에서는 초연결사회에 조응할 변혁적이고 유연한 주체에게 필요한 것이 바로 협력적 주체성(Co-Agency)이라는 것을 강조하고 있다.

국가적 혹은 전 세계적인 정책 흐름에서 뿐만 아니라 실제로 본 연구에서 포착한 알파세대의 특징 및 욕구에서도 ‘주도성’은 중요한 키워드로 나타났다. 미래의 개척자 세대인 알파세대에게 주도성은 본능적이고 필수적인 역량이다.

한편, 2020년 3월 이후 약 2년에 걸쳐 전 세계적으로 기승을 부린 코로나19 팬데믹은, 청소년들로부터 학교에서 선생님과 친구들을 만나며 자연스럽게 관계 맺고 친해지고 사회화되는 과정을 빼앗아 갔다. 그 기간 동안 아이들에게는 새로운 (학교) 친구를 사귄 수 있는 기회는 물론, 평소 친하게 지내는 친구들과의 만남도 허락되지 않았다. 아이들은 줌 화면에 갇혀서 혹은 마스크 속에서 “친구야 보고 싶다”를 외쳤지만, 그 소리는 삼켜졌다. 아이들은 코로나19 팬데믹 덕분에 ‘외로움’이라는 감정을 알게 되었지만, 2년 여에 걸친 긴 시간동안 친구들과 만나고 노는 대신 스마트 폰을 더 들여다보게 되었다. 오랜 단절의 시간을 겪은 아이들은 그 외로움이 온라인으로 쉽게 달래 지지 않는다는 것을 알게 되었다. 친구들과 만나지 못한 것에서 비롯된 외로움, 관계의 단절에서 벗어나고 싶어 발버둥치는 듯이, 본 연구에서 만난 알파세대 청소년들 역시 ‘친구들’이라는 단어를 쉴 새 없이 꺼냈다.

관계성은 비단 ‘친구 관계’만이 아닌 ‘새로운 또래, 제3의 어른’과의 관계 맺기까지 확장되어 그 중요성이 점차 강조되어진다. 알파세대 청소년들이 살아갈 초연결사회, 미래사회에서 관계성은 핵심적인 역량이 될 것이다. 특히, 앞으로의 시대는 ‘무엇을 아는지(what you know)’보다 ‘누구를 아는지(who you know)’가 청소년의 진로 역량 개발에 영향을 미칠 수 있다. 청소년에게 지적 자본보다 사회적 자본이 주는 유익이 점점 더 커지고 있다. 예를 들면, 인맥이나 관계를 통해 얻게 되는 중요한 정보와 기회들이 그렇다.

2) 프로그램이 아닌 프로젝트

청소년의 주도성과 관계성을 기를 수 있는 대표적인 활동 방식으로는 프로젝트 기반 활동(Project-Based Learning)이 있다. 청소년의 관심사에 맞고 청소년의 삶에 깊이 관여하는 주제를 정하고 유사한 관심사를 가진 소그룹에 맞춤형으로 운영하는 프로젝트 기반 활동은, 청소년이 스스로 주도할 수 있으며 탐구(탐험) 정신을 기르는 동시에, 협력을 경험하게 함으로써 청소년의 미래역량을 개발할 수 있다. 다만, 오늘날 청소년활동 현장에서 이루어지고 있는 프로젝트 방식은 프로그램에 가까운 활동 방식으로 보인다.

본 연구의 과정에서도 알파세대 청소년들은 고정된 시간과 장소에서 이루어지는 프로그램보다 스스로 기획하고 함께 찾아가는 프로젝트 방식의 활동 경험에 대한 욕구를 반복적으로 언급했다. 따라서 미래 청소년활동은 알파세대가 소중하게 생각하는 관계성과 주도성에 기반하여, 청소년 주도 프로젝트에 좀 더 주력해야 할 것을 제안하는 바이다. 한편, 청소년 주도 프로젝트를 통해 청소년들을 만나고 그들을 미래 시민으로 키워내려면, 청소년시설이 학교를 비롯한 지역사회와 연결되고 도움을 주고받는 과정이 반드시 필요하다. 알파세대 청소년들의 청소년시설 이용 경험에 대한 설문조사 결과를 살펴보면, 청소년시설 이용 경험은 절반에 그친다. 청소년들에게 청소년시설의 존재를 알리고 매력적으로 다가가기 위해서는, 지역사회 및 학교와의 협력 지원체계를 갖추어야 한다. 청소년시설의 활동이나 공간을 지역사회 및 학교에 적극적으로 홍보 및 연계함으로써, 청소년활동의 여건을 보장하고 청소년활동을 활성화할 수 있을 것이다.

3) 미래 청소년활동의 3가지 주제 : 메타인지, 공감능력, 실험정신

그렇다면, 알파세대 청소년들에게 필요한 미래 역량, 미래 청소년활동의 핵심 주제는 무엇이 되어야 할까?



[그림 4-2] 미래 청소년활동의 3가지 주제

3-1) 나를 아는 힘 : 메타 인지 (Meta-Cognition)

무엇을 좋아하고 잘하는지, 무엇을 할 수 있고 없는지, 스스로의 강점과 약점을 제대로 파악하는 것에서부터 청소년의 변화와 성장이 시작된다. 그러나 나를 아는 힘은 혼자서는 기를 수 없다. 진짜 내 모습은 오히려 누군가를 마주하며 공동체 속에서 발견되고 자라기 때문이다.

오늘날처럼 고도화된 경쟁사회, 자기애를 강조하는 개인주의 속에서는 길러지기가 쉽지 않다. 2023년 청소년 통계에 의하면, 한국 청소년 10명 중 4명이 심한 스트레스를 호소하는 것으로 나타났다. 10명 중 3명은 우울감을 경험한다고 응답했다. 청소년들의 정신건강이 위태롭다.

자신과 현재 상황을 객관적으로 판단하는 연습이 부족하기 때문에 욕구를 지연시키는 것과 갈등을 조율하는 것이 어렵다. 오해 없이 스스로와 타인을 볼 수 있는 힘을 키워야 한다. 결국, 나를 알기 위해 남과 연결되는 관계성 및 공동체성의 회복이 사회 전반적으로 절실히 요구되는 한편, 청소년들에게 창조평판(충고, 조언, 평가, 판단) 하지 않으면서, 롤모델보다 레퍼런스가 되어주고, 그들 곁에서 성장과 변화를 읽어주는 다양한 제3의 어른들이 필요하다.

3-2) 관계 맺고 연결되는 힘 : 공감 능력 (Empathy)

새로운 시대를 이끌어 나갈 미래세대에게 필요한 또 하나의 힘은, 나와 세상을 연결하고 그에 맞게 스스로를 전환할 수 있는 역량이다. 바꿔 말하면, 세상의 다양한 사람들, 세계의 다양한 이슈에 공감하는 힘이다. 미래학자 제러미 리프킨은 '공감은 단지 정서적인 것이 아니라 세상을 하나로 묶는 접착제'라고 표현했다. 공감이 동정과 다른 점은, 구체적인 행동이 따르는 사회적 책임이기 때문이다.

학교 폭력, 혐오, 갈등, 차별, 편견, 분노로 가득 찬 최근의 사회 문제들은 결국 공감의 결여에서 비롯된 것이다. 공감은 사회 혁신을 이끌어내는 시작점이 되는 동시에 미래 사회의 핵심 아젠다가 될 것이다.

같은 맥락에서 미래 인재의 핵심적인 역량 중 하나는 ‘공감’이다. 미래 세대가 공감하는 힘을 가진, 사회 속의 책임 있는 어른으로 자라도록 그들의 성숙을 지원하는 것이야말로 청소년기관 및 청소년지도자의 역할일 것이다. 청소년활동의 주요한 주제로 공감교육을 다루며, 공감 인재 양성에 힘을 실어야 하는 이유다.

3-3) 세상을 탐험하는 힘 : 실험 정신 (Experimental Spirit)

호기심을 가지고 도전하고 시도하며 새로운 세계를 탐험하는 실험 정신은 탐험가 세대의 기본 정신이고 미래를 개척해 나가는 중요한 원동력일 것이다. 이 힘을 바탕으로 미래 세대는 새로운 기회와 문제를 포괄적으로 이해할 수 있고, 복잡하면서도 변화하는 사회 환경에 대한 비판적인 사고와 문제해결 역량을 기를 수 있다.

그러나 오늘날의 청소년들에게는 이러한 탐험과 실험의 기회나 경험이 좀처럼 주어지지 않는다. 사회 전반에 팽배한 ‘실패하면 안 된다’는 압박으로부터 미래세대를 해방시켜야 한다. 청소년기에 안전하게 시도하고 실패하면서 배우며, 자유롭게 탐색하고 탐험할 수 있는 시공간이 필요하다. 청소년시설을 중심으로 넘나드는 배움의 기회와 마음껏 시도하고 실험할 수 있는 청소년들만의 만만한 공간이 필요한 이유다.

빠르게 변화하는 세상 속에서 청소년활동의 모습 역시 변화할 것이다. 미래세대를 바라보는 관점과 청소년들을 임파워링 하기 위한 청소년지도자의 역할 및 기관의 활동 체계, 운영 방식들도 새롭게 전환되어야 할 필요성을 인지하고, 변화에 유연하게 대응하는 방법을 학습해야 한다.

나를 알고, 관계를 맺고, 세상을 탐험하다

<p style="text-align: center;">나를 아는 힘 : 메타 인지 Meta-Cognition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 무엇을 좋아하고, 잘 하는지 • 무엇을 할 수 있고, 할 수 없는지 • 스스로의 강점과 약점을 정확히 파악하여 나 사용법 인지 • 나를 아는 힘은 혼자서 기를 수 없음 • 진짜 내 모습을 누군가를 마주하며, 공동체 속에서 발견되고 성장 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • 자신과 상황을 객관적으로 바라보고 판단하는 연습 • 나를 알기 위해 남과 연결되는 관계성 및 공동체성의 회복 • 청소년의 성장과 변화를 읽어주는 다양한 어른의 존재 	<p style="text-align: center;">관계 맺고 연결되는 힘 : 공감 능력 Empathy</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나와 세상을 연결하고 그에 맞게 스스로를 전환할 수 있는 역량 • 세상의 다양한 사람들, 세계의 다양한 이슈에 공감하는 힘 • 최근의 사회문제들은 공감의 결여에서 비롯, 공감은 미래사회의 핵심 아젠다가 될 것 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • 학폭, 혐오, 갈등, 차별, 분노 등 사회 문제는 공감 결여에서 비롯 • 미래 인재의 핵심 역량은 공감능력 • 공감 교육의 필요성 인식 및 공감역량 강화 	<p style="text-align: center;">세상을 탐험하는 힘 : 실험 정신 Experimental Spirit</p> <ul style="list-style-type: none"> • 호기심을 가지고 도전하고 시도하는 힘은 미래를 개척해나가는 원동력 • 실험 정신을 통해 새로운 기회와 문제 포착, 변화하는 사회에 대한 비판적 사고와 문제해결 역량 기를 수 있음 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • 사회 전반에 팽배한 ‘실패하면 안 된다’는 압박에서 다음세대 해방시키기 • 안전하게 시도하고 실패하면서 배우고, 자유롭게 탐색하고 탐험할 수 있는 시공간 제공, 넘나드는 배움의 기회와 실험할 수 있는 환경
--	---	---

[그림 4-3] 미래 청소년활동의 3가지 주제 세부 내용

4) 진정한 의미의 ‘지역 연계 PBL’

PBL(Project Based Learning; 이하 PBL)은 학습자 중심 교육 환경을 구현하고자 하는 구성주의 학습 이론에서 비롯된 학습 모형이다. 현실적이고 실제적인 문제를 중심으로, 학습자가 개별학습과 협동학습을 바탕으로 해결안을 마련하는 대표적인 학습자 중심 교수학습 방법법이다. 기존의 주입식 교육에 대한 성찰적 대안으로 등장하여 교육 패러다임의 전환을 이끌고 있다. 답이 정해진, 암기식 교육으로는 해결할 수 없는 미래 사회의 다양한 문제를 해결 나갈 수 있도록 돕는 창의적인 문제해결 능력을 함양할 수 있는 PBL은 미래교육의 대안으로 각광받고 있다. 최근 청소년수련시설에서도 불확실성의 시대를 살아갈 창의 융합 인재를 양성할 수 있도록 PBL 사업을 지원하고 있으며, 이를 통해 ‘청소년 행위주체성(youth agency)’과 ‘청소년활동 7대 핵심역량’을 키워나가하고자 노력하고 있다.

PBL에서 학습자는 문제 해결자, 자기 주도적 학습자, 협력적 학습자의 역할을 하고, 교수자는 교수 설계자, 학습 촉진자, 학습 결과 평가자의 역할을 한다. 전통적 교육의 가르치는 자와 배우는 자의 이분 관계에서 벗어나 학습자가 보다 주도적이고 협력적인 역할을 한다는 것이 중요하다. 즉, PBL에서 탐구 활동의 주체는 청소년이며, 청소년 스스로 판단하고 결정하며 해결책을 찾아 나가야 된다. 그러나 현재 대부분의 청소년수련시설에서 이루어지고 있는 PBL은 청소년이 아닌 청소년지도자가 문제의 발견에서부터 탐구 과정에 대한 계획까지, PBL의 전 과정을 촛촛하고 완벽하게 진행하고 있어 청소년이 주도할 여지가 없고, 단순 팀 프로젝트 정도로만 운영되고 있어 진정한 의미의 PBL이라고 보기는 어렵다. 사실 PBL은 우리에게 익숙한 방식이 아니기 때문에 제대로 수행하기가 쉽지 않고, 퍼실리테이션이나 코칭 및 커뮤니케이션 기술 등 다양하고 전문적인 기술을 익히는 동시에, 인내를 가지고 PBL을 제대로 수행할 수 있도록 결과보다 과정을 중시하는 문화적 토대가 마련되어야 가능하다.

앞서 설명한 바와 같이 PBL은 학습자 중심, 문제해결 능력, 실제 삶과 연결된 배움, 소통과 협력 등 오늘날 미래교육에서 이야기하는 모든 철학들이 담겨있다. 더불어 지역사회와의 연계, 사회참여까지 확장시킬 수 있는 ‘지역연계 프로젝트 활동’ 방식을 통해 청소년들을 미래 시민으로 육성할 수 있다.

[프로젝트:알파]의 운영 원리

미래 청소년활동을 위한 PBL 가이드



[그림 4-4] [프로젝트:알파]의 운영원리

본 연구에서 진행한 [프로젝트:알파]의 운영 원리에는 PBL의 핵심 철학이 담겨있다. 청소년의 자발성과 주도성, 관심사에서 출발, 배움과 삶이 연결되고 관계 맺기를 기반으로한 과정, 경험을 확장할 수 있는 탐험의 기회를 제공하는 안전한 실험실, 누가 누구를 가르치는 것이 아닌 상호간에 소통과 협력을 통한 공동의 미션 달성, 프로세스를 설계하되 끊임없이 관찰하고 기록하고 회고하고 반영하면서 청소년의 주도성을 촉진하는 어른의 역할 등이 그것이다. 알파크루 청소년들이 스스로 주도하고 기획하며 새로운 활동과 공간을 탐험했다는 소회를 나눌 수 있었던 것은 바로 그 이유다.

5) 재미에서 취미로, 취미에서 의미로, 탐험의 여정을 촉진하는 청소년지도자

미래 사회의 특징을 이해하고 청소년들이 미래사회에 적응하면서도 새로운 탐험을 떠날 수 있도록 촉진하기 위해서 청소년지도자는 어떤 역할을 해야 하며, 어떻게 청소년을 지도해야 할까? 청소년이 주도성과 관계성에 대한 감각을 형성하기 위해서는 그러한 기회를 제공할 수 있는 어른으로서 청소년 지도자의 신념과 역할이 필수적으로 요청된다. 특히, 청소년이 주도하고 관계를 만들어가는 활동에서 청소년지도자는 촉진자가 되어야 한다. 재미에서 취미로, 취미에서 의미로, 청소년들의 탐험의 여정을 촉진자의 역할로 전환해야 한다. 이때 촉진자는 소극적인 도움을 주는 것을 넘어, 청소년이 처한 현실과 그들의 관심에 반응적인 방식으로 활동을 구조화하고 기획하는 역할을 해야 한다. 이를 위해 미래 청소년지도자들과 함께 나누고 싶은 5가지는 아래와 같다.

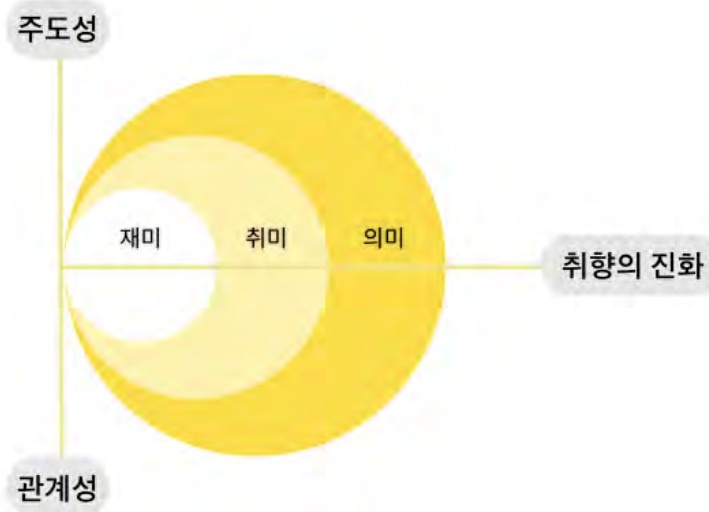
첫째, 청소년지도자 스스로도 시대 변화와 세대 변화를 정확하게 읽고 미래 변화를 예측하는 미래 대응 역량 강화에 힘써야 한다.

둘째, 새로운 상상력과 사고력을 발휘할 수 있도록, 새로운 만남과 학습을 놓치지 말아야 한다. 청소년들은 '아는 어른(knowing adult)' 아닌 '배우는 어른(learning adult)'에게서 영감을 얻는다.

셋째, 미래 청소년활동의 아이디어와 주도력은 미래의 주인공인 청소년들에게 있다. 청소년에게 주도성을 발휘할 수 있는 권한, 기회의 장을 제공하고, 적절한 타이밍에 청소년들에게 동기부여할 수 있도록 청소년들의 관심사에 레이더망을 켜두어야 한다.

넷째, 지도사와 청소년 간의 '신뢰 관계'가 바탕이 되어있지 않으면 새로운 청소년활동이 의미 있게 이루어지기 힘들다. 지도사와 청소년 간의 관계 맺기가 잘 이루어지면, 활동 역시 성공이다.

다섯째, 청소년의 취향이 진화되고, 나를 알고 관계 맺고 세상을 탐험할 수 있도록 그들의 주도성과 관계성을 촉진하기 위해서는 그들의 탐험 여정을 응원하는 조력자(facilitator)가 되어야 한다. 이 과정이 힘 있게 작동하기 위해서는, 끊임없는 관찰과 기록, 회고와 반영의 과정이 밀착되어야 한다.



[그림 4-5] 탐험의 여정을 촉진하는 청소년지도자

4. 후속 연구 및 활동 제안

2장에서 설명한 바와 같이 본 연구는 다음과 같은 한계를 지니고 있다. 본 연구는 다음과 같은 한계를 지니고 있다. 첫째, 본 연구는 알파세대의 특징 및 욕구, 알파세대가 원하는 청소년활동을 파악하는 것에 초점을 둔 연구로 비교군인 Z세대 청소년의 특징이나 욕구를 별도로 조사하지는 못하여 알파세대와 Z세대 간의 차별점은 문헌조사상으로도만 확인하였다. 둘째, 질적 연구의 과정에서 자발성을 바탕으로 참여자를 모집 및 선정하게 되어, 연구에 참여한 알파세대 청소년의 출신 지역 선정에 한계가 있었다. 셋째, 본 연구의 진행 과정 자체가 새로운 청소년활동의 모델로서 설계 및 운영되어 연구에 참여한 청소년 및 청소년지도자들에게는 미래 청소년활동에 대한 아이디어를 얻을 수 있는 기회가 되었으나, 보다 구체적인 미래 청소년활동의 모델이나 활동안을 제시하지는 못했다.

따라서 다음과 같은 후속 연구 및 활동을 제안하는 바이다. 첫째, 본 연구의 질적, 양적 질문들을 바탕으로 미래 청소년활동에 대한 보다 타당성이 확보된 연구 도구를 개발하여, 알파세대 및 Z세대 청소년들을 대상으로 폭넓은 조사를 진행할 필요가 있다. 둘째, 본 연구의 과정 및 결과를 연수 과정으로 재구성하여 미래 청소년활동에 관심 있는 전국의 청소년지도자들 및 청소년들과 공유하는 자리를 마련할 필요가 있다. 셋째, 후속 연구를 통해 미래 세대 청소년들이 선호하는 활동의 적용을 위한 보다 구체적인 활동안 및 운영안을 마련해야 한다.

알파세대는 이제 막 청소년기에 접어들었다. 미래 청소년활동의 주역인 이들에게 관심을 갖고 그 가능성을 펼칠 수 있도록 다양한 탐험의 기회를 제공한다면, 청소년활동의 미래는 밝다.

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정의하는 세대,
알파세대 연구」.

PROJECT: ALPHA

V. 참고문헌





V. 참고문헌

[도서 및 논문]

- 김용성, 「챗GPT 충격, 생성형 AI와 교육의 미래」, 프리렉, 2023.
- 김진경 외, 「대한민국 교육트렌드 2024」, 에듀니티, 2023.
- 김현수, 「코로나가 아이들에게 남긴 상처들」, 해냄출판사, 2023.
- 김현수, 「사춘기 마음을 통역해 드립니다」, 미류책방, 2023.
- 김현수, 「괴물 부모의 탄생」, 우리학교, 2023.
- 노가영, 「새로운 인류 알파세대」, 매경출판, 2023.
- 노리나 허츠, 「고립의 시대」, 웅진지식하우스, 2020.
- 노준영, 「알파세대가 온다」, 천그루숲, 2023.
- 마거릿 본, 「교사와 함께 성장하는 학생 주도성」, 학지사, 2023.
- 마크 프랜스키, 「세상에 없던 아이들이 온다」, 한문화, 2023.
- 마크 매크린들 외 2인, 「알파의 시대」, 더퀘스트, 2023.
- 문호영, 「포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구」, 한국청소년정책연구원, 2021.
- 서은정, 「포스트 코로나 시대의 미디어 리터러시 알파세대를 중심으로」, 2022 한국광고PR실학회 하반기 정기 학술대회, 2022, pp.29-32.
- 아만다 랫츠, 「포토보이스 연구방법 : 참여적 행동 연구」, 학지사, 2018.
- 윤태진 외 1인, 「코로나19 상황에서의 초등학생의 심리 정서 사회 적응에 관한 연구 동향 분석」, 초등상담연구, 2023.
- 이은경, 「80년대 학부모, 당신은 누구십니까?」, 아워미디어, 2023.
- 이정주 외 1인, 「새로운 디자인 도구들 : 관찰, 대화, 협력, 해석, 활용 도구의 원리, 사용법 그리고 사례」, 인사이트, 2018.
- 지미정, 「미래 교육 나침반」, 앤써북, 2023.
- 최은영, 「알파세대가 학교에 온다」, 지식프레임, 2021.
- 최준섭, 「코로나19 팬데믹 시대 1년, 초등학생의 내적 경험에 관한 질적 연구」, 교육학연구, 2021, 제59권 제2호 pp. 159-189.
- 김 굿원, 「인간 중심 UX 디자인: 미래를 만드는 인터렉션 디자인 프로세스」, 에이콘출판, 2013.
- 하승희, 「알파 세대의 등장과 미디어 이용행태 분석」, 정보통신정책위원회, KISDI STAT Report Vol.22-15, 2022.
- 황지영, 「잘파가 온다」, 리더스북, 2023.
- 허지연 외 2인, 「서울시 미래세대의 생활양식 변화에 따른 공공시설 공급방향」, 서울연구원, 2021.
- Julia, F. F., 「Who You Know: Unlocking Innovations That Expand Students' Networks」, Jossey-Bass, 2018.
- Kaplan-Berkley, Sharon, 「Digital tools and streaming media converge to inspire social interactions of generation alpha」, International Journal of Early Childhood 54, no.2 (2022): 185-201.
- McCrinkle Mark, 「Generation Alpha」, Hachette Australia, 2023.
- Vlasuk, Mary, 「Generation Alpha: online, dependent, and depressed」, The Lancet Child & Adolescent Health 6, no.6 (2022):363.
- Zach Hirsch, 「From Z to Alpha - A Few Tips to Help You Understand the Next Generations of Consumers」, Entrepreneur, 2023.02.27.

[인터넷 기사 및 자료]

- 김경하 외 1인, “당장은 돈 없지만 ‘미래 어젠다’ 권 세대, 친환경 등 가치 소비 제품으로 응답하라”, DBR 2022년 10월 Issue, (355호), 2022.
- 문수지 외 1인, “포스트 팬데믹 시대의 신세대”, LG경영연구원, 2022.03.29.
- 박나영, “학교 정상화 아직 멀었다…학습결손 등 과제 ‘산적’”, 시사저널, 2022.05.02.
- 반진욱, “잘파세대 특징 들여다보니”, 매일경제, 2023.07.14.
- 온정덕, “역량과 주도성을 기르는 2022 개정 교과 교육과정”, 서울교육, 특별기획 2022 겨울호 (249호), 2022.
- 윤선영, “Z와 전혀 다른 α …새 협력의 시대 연다”, 매일경제, 2023.09.06.
- 지혜진 외 1인, “[포스트MZ ‘ α 세대’] 그들은 누구인가?”, 뉴스핌, 2022.09.26.
- 최지혜, “‘10개의 포켓’을 장착한 VIP 소비자, 가족 내 구매 결정까지, 자본주의 키즈의 힘”, DBR 2022년 10월 Issue 2, (355호), 2022.
- Mccrindle.com, “Understanding Generation Alpha”, 2020.
- Mccrindle.com, “Generation Z and Alpha Infographic Updates”, 2020.
- Insider Intelligence, “3 Ways Gen Alpha is different from Gen Z- and what it means for marketers”, 2023.05.02.

미래 청소년활동 전환 지원 연구

「청소년활동을 재정의하는 세대,
알파세대 연구」.

PROJECT: ALPHA

VI. 부록



VI. 부록

1. 동사카드 내용

테마	즐기다	함께하다	탐색하다	시도하다
동사 목록	놀다	만나다	구경하다	체험하다
	만들다	이야기하다	돌아다니다	경험하다
	게임하다	토론하다	관심있다	이끌다
	연주하다	모이다	영감을 얻다	참여하다
	춤추다	공유하다	배우다	제안하다
	노래하다	공감하다	파고들다	표현하다
	요리하다	친해지다	생각하다	추진하다
	운동하다	이해하다	관찰하다	분석하다
	사진찍다	추천하다	물어보다	직접 하다
	빈둥거리다	약속하다	기록하다	돈을 벌다

2. 온라인 서베이 내용

한국청소년활동진흥원X진저티프로젝트
[ALPHA 연구 서베이]

반가워! 난 알파세대를 연구하고 있는 토니야.
지금 나는 알파세대를 위한 탐험여행을 준비하고 있어.
성공적인 여행을 위해서 알파세대의 목소리가 많이 필요한데, 나를 좀 도와주겠어?
(대화를 모두 마치면 맛있는 바나나우유도 선물할게!)

버튼: 좋아!

(1) 생각 열기

Q1. [이름/주관식]

너를 뭐라고 부르면 될까?

별명을 알려줘도 좋아. 너무 길면 어려우니까 짧은 것으로.

Q2-1. [관심사/이미지업로드]

(Q1응답-이름)! 반가워.

요즘 너는 어떤 것에 관심이 있어? 네가 좋아하는 것의 사진이나 이미지를 올려줘. 요즘 쉴 때 가장 많이 하는 것, 자주 가는 장소 뭐든 좋아!

Q2-2. [관심사/주관식]

어떤 사진인지 설명해 줄 수 있어?

Q3. [관심사/주관식]

요즘 자주 보는 유튜브 채널이 있어?

아니면 가장 좋아하는 인스타그램이나 틱톡 계정은 어떤거야?

Q3-1. [밸런스게임-관계/택1]

고마워! 간단하게 밸런스 게임부터 시작해보자. 둘 중에 더 마음에 드는 걸 골라줘.

①혼자 + 놀거리 가득 ②친구들 가득 + 놀거리 없음

Q3-2. [밸런스게임-주도/택1]

그럼 이건 어때?

①힘들더라도 처음부터 끝까지 혼자 해보기 ②우선 다른 사람이 알려주는 대로 따라해보기

Q3-3. [밸런스게임-온오프라인/택1]

하나만 더 골라줘.

①오프라인: 친구들과 같이 간식먹고 밖에서 놀기 ②온라인: 인스타그램이나 로블록스에서 친구들 만나서 놀기

(2) 알파세대의 맥락 (AS-IS)

Q1. [경험유형/객관식]

훌륭해!

(1-Q1 응답), 너라면 믿고 물어볼 수 있겠어. 너의 자유시간은 다음 중 어디에 가장 가까운 것 같아?

즐기다 게임하다 만들다 노래 & 춤추다 운동하다 A	탐구하다 관찰하다 찾아보다 생각하다 물어보다 B
시도하다 C 체험하다 도전하다 이끌다 아이디어 내다	D 함께하다 친해지다 이야기하다 만나다 돕다

①A ②B ③C ④D

Q2. [경험유형/주관식]

(Q1 응답)골랐네. 자유시간에는 보통 무엇을 해? 구체적으로 알려줄 수 있어?

(3) 알파세대의 욕구 (TO-BE)

Q1. [경험욕구/객관식] 너의 자유시간에 대해 알려줘서 고마워. 그럼 앞으로는 자유시간을 어떻게 보내고 싶어? 다음 중 어떤 것이 너의 생각에 가까운 것 같아?



①A ②B ③C ④D

Q1-1. [경험욕구/주관식]

(Q1 응답) 골랐네. 조금 더 설명해줄래? 어떤 자유시간을 보내고 싶어?

Q2. [관계성/객관식/복수]

그럼 앞으로의 자유시간은 누구랑 같이 보내고 싶어? 여러 사람을 골라도 돼

- ①친구
- ②새롭게 만난 또래
- ③부모님
- ④형제자매
- ⑤나를 도와주는 어른
- ⑥나 혼자
- ⑦기타 (직접입력)

Q2-1. [관계성/주관식] (Q2 응답) 라고 대답했네. 왜 그렇게 생각했는지 알려줄 수 있어?

Q3. [주도성/객관식] 다음 세 사람 중에, 너의 생각과 가장 비슷한 건 누구야?



① 레몬 ② 리지 ③ 구름

Q4. [느낌욕구/객관식]

그럼 네가 원하는 자유시간은 다음 중 어떤 느낌에 가장 가까운 것 같아?

재미있는 즐거움 행복한 유쾌한 기쁜	A	편안한 여유로운 힐링되는 따뜻한	B	자유로운
새로운 신기한 흥미로운 창의적인 신선한	C	가치있는 자랑스러운 뿌듯한 의미있는 칭찬할만한	D	

- ①A "기쁘고 신나는 느낌이면 좋겠어"
 ②B "편안하고 자유로우면 좋겠어"
 ③C "신기함과 새로움을 느낄 수 있는 시간이면 좋겠어"
 ④D "뿌듯하고, 스스로가 자랑스러울 수 있으면 좋겠어"

(4) 청소년활동 및 청소년시설 이용경험

Q1. [시설경험/OX]

그럼 혹시 '청소년 시설'에 가봤거나 '청소년활동(체험, 프로그램)'에 참여한 경험이 있어?

*청소년시설이란? 집이나 학교 주변, 버스나 지하철을 타고 갈 수 있는 청소년수련관, 청소년문화의집 등이야. 이곳에 가면 다양한 것을 배울 수 있고 여기에 가서 시간을 보낼 수 있고, 내가 해보고 싶었던 것을 체험해 볼 수도 있어.

- ① 응, 있어 ② 아니, 없어

(Q1 ①응답)

Q1-1. [경험만족도/객관식]

그럼 그 때 경험은 마음에 들었어?

- ① 굉장히 마음에 들었어 ② 마음에 든 편이야 ③ 별로 마음에 들지 않았어 ④ 조금도 마음에 들지 않았어

(Q1-1 ①,②응답)

Q1-1-1. [만족사유/객관식/복수] 만족스러웠던 이유는 뭐야? 여러가지를 골라도 돼

- | | |
|---------------------------------------|--|
| ① 내 이야기를 들어주는 선생님이나 어른이 있어서 | ⑥ 친구들과 함께 시도할 수 있는 경험을 할 수 있어서 |
| ② 새롭게 친해질 수 있는 또래가 있어서 | ⑦ 내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간이 있어서 |
| ③ 내가 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험을 할 수 있어서 | ⑧ 잠시 혼자가 되어서 생각을 하거나 할 일을 할 수 있는 공간이 있어서 |
| ④ 친구들과 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험을 할 수 있어서 | ⑨ 기타 (직접 입력) |
| ⑤ 내가 주도적으로 시도할 수 있는 경험을 할 수 있어서 | |

(Q1-1 ③,④응답)

Q1-1-2. [불만족사유/객관식/복수] 만족스럽지 않았던 이유는 뭐야?

- | | |
|-----------------------------------|--|
| ① 내 이야기를 들어주는 선생님이나 어른이 없어서 | ⑥ 친구들과 함께 시도할 수 있는 것이 없어서 |
| ② 새롭게 친해질 수 있는 또래를 찾지 못해서 | ⑦ 내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간이 없어서 |
| ③ 내가 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 기회가 없어서 | ⑧ 잠시 혼자가 되어서 생각을 하거나 할 일을 할 수 있는 공간이 없어서 |
| ④ 친구들과 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 기회가 없어서 | ⑨ 기타 (직접 입력) |
| ⑤ 내가 주도적으로 시도할 수 있는 것이 없어서 | |

(Q1 ②응답)

Q1-2-1. [관심요소/객관식/복수] 청소년 시설에 가보거나 활동에 참여한 적이 없구나. 그 이유는 뭐야?

- ① 청소년 시설이 있는지 몰라서 ② 무엇을 하는지 몰라서 ③ 갈 시간이 없어서
- ④ 가보고 싶다는 생각이 들지 않아서 ⑤내가 있는 곳에서 너무 멀어서 ⑥기타 (직접 입력)

Q1-2-2. [관심요소/객관식/복수]

그럼 어떤 것이 있으면 가볼 것 같아? 여러가지를 골라도 돼

- ① 내 이야기를 들어주는 선생님이나 어른
- ② 새롭게 친해질 수 있는 또래
- ③ 내가 배우고 싶었던 것을 배울 수 있는 경험
- ④ 친구들과 배우고 싶은 것을 배울 수 있는 경험
- ⑤ 내가 주도적으로 시도할 수 있는 경험
- ⑥ 친구들과 함께 주도적으로 시도할 수 있는 경험
- ⑦ 내 친구들과 우리 맘대로 놀 수 있는 공간
- ⑧ 잠시 혼자가 되어서 생각을 하거나 할 일을 할 수 있는 공간
- ⑨기타 (직접 입력)

(5) 개인정보

(5-1) 개인정보

Q1. [연령/객관식] 마지막으로 너에 대해 조금 더 알려줄 수 있어? 우선 언제 태어났는지 알려줘.

- ① 2009년 ②2010년 ③2011년 ④2012년 ⑤2013년 ⑥기타(직접입력)

Q2. [거주지역/객관식]

지금 살고 있는 지역은 어디야?

- ①서울 ②부산 ③대구 ④인천 ⑤광주 ⑥대전 ⑦울산 ⑧세종 ⑨경기 ⑩강원 ⑪충북 ⑫충남 ⑬전북 ⑭전남 ⑮경북 ⑯경남 ⑰제주

(끝)