

2021

청년 인포보고서

2021 성남 청소년-청년 온라인패널조사 결과



성남시청소년재단

성남시청소년재단 설립 및 운영조례 제2124호, 제2316호 및 민법 제32조에 의하여 성남시가 출자·출연하여 설립한 재단법인입니다.

건강하고 창의적인 청소년과 청년정책의 기틀을 마련하고 활동·보호·복지·상담, 학교 교육과정 연계 및 평생학습 등 전반에 대한 효율성을 높여 성남시 청소년과 청년성에 이바지하고 있습니다.



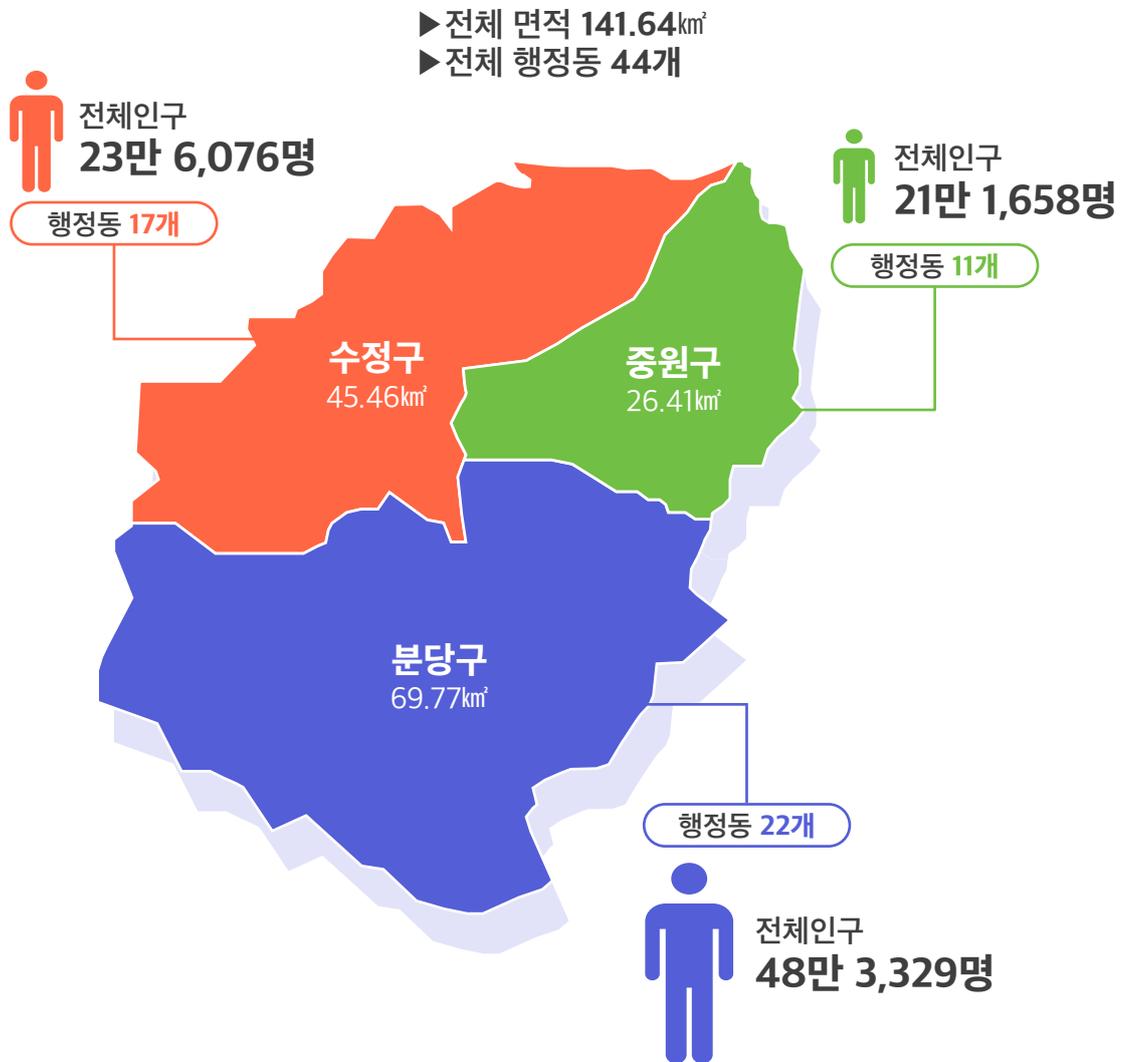
1. 성남시 주요정보

- 1. 성남시 인구 주요통계..... 3
- 2. 지역별 청소년-청년 인구현황..... 4
- 3. 성남시 청소년-청년 인구 비교..... 5
- 4. 성남시 청소년-청년 시설 현황..... 7

1. 2021년 성남시 주요 정보

성남시 인구 주요통계

성남시 인구현황

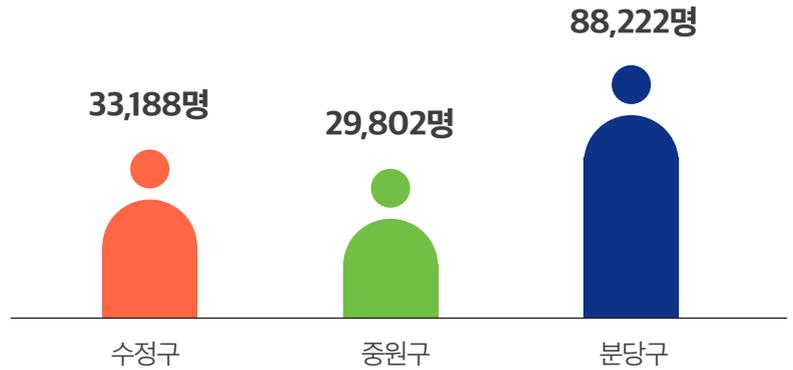


출처: 행정안전부 주민등록인구통계(2021년11월기준)

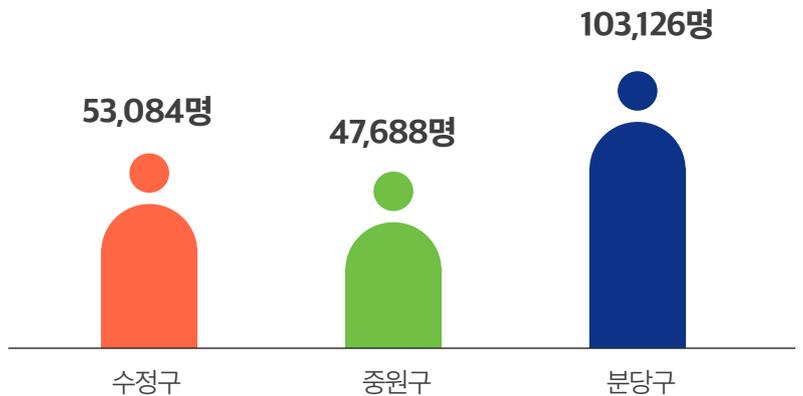
2. 2021년 성남시 주요 정보

지역별 청소년-청년 인구현황

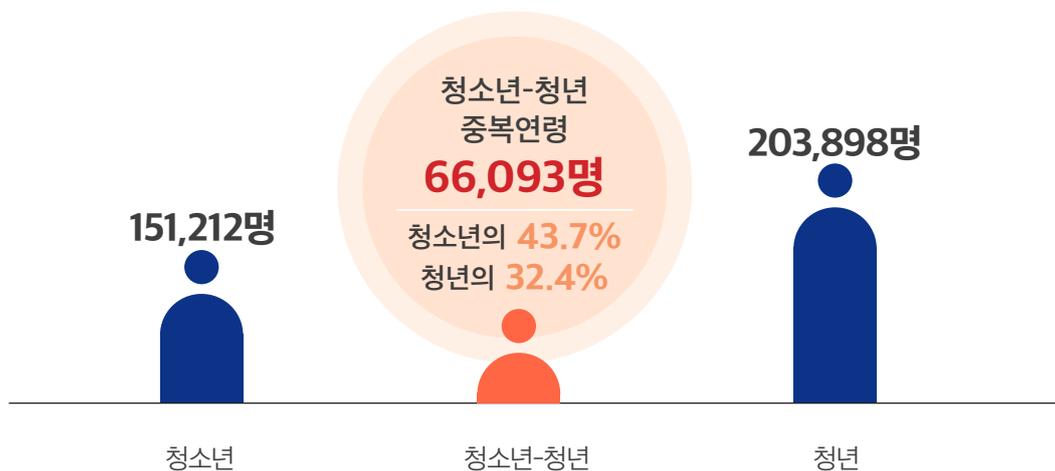
성남시 청소년 인구현황 (만9세~24세)



성남시 청년 인구현황 (만19세~34세)



성남시 청소년-청년 중복연령 (만19세~24세)

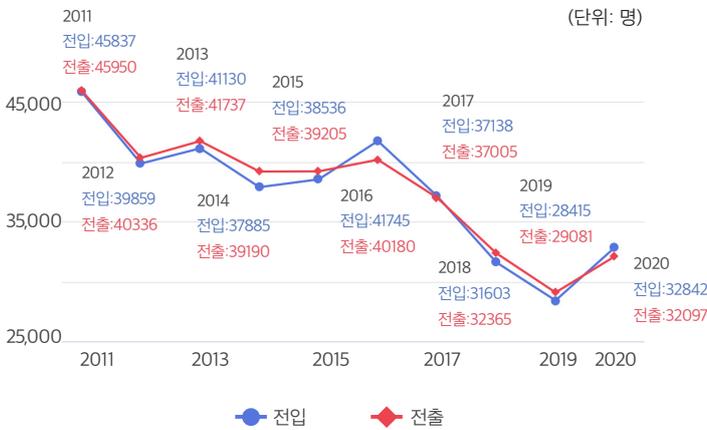


3. 2021년 성남시 주요 정보

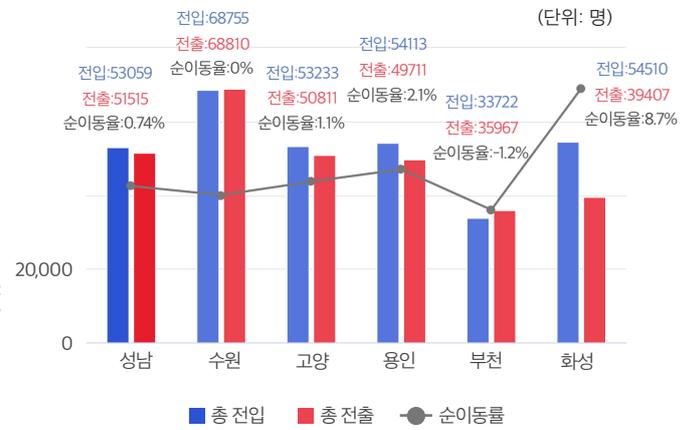
성남시 청소년-청년 인구 비교

(출처 : 행정안전부 주민등록인구통계)

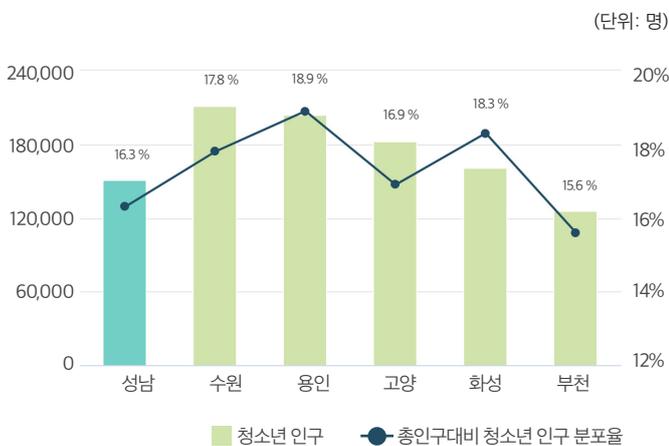
성남시 청소년 인구가동



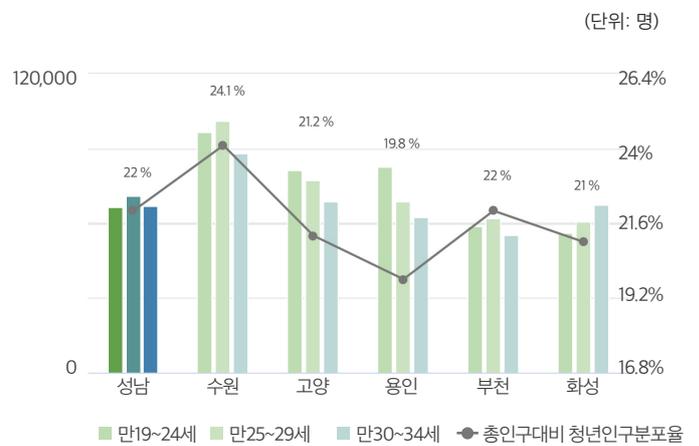
성남시 청년 인구가동



성남시 청소년 인구비교



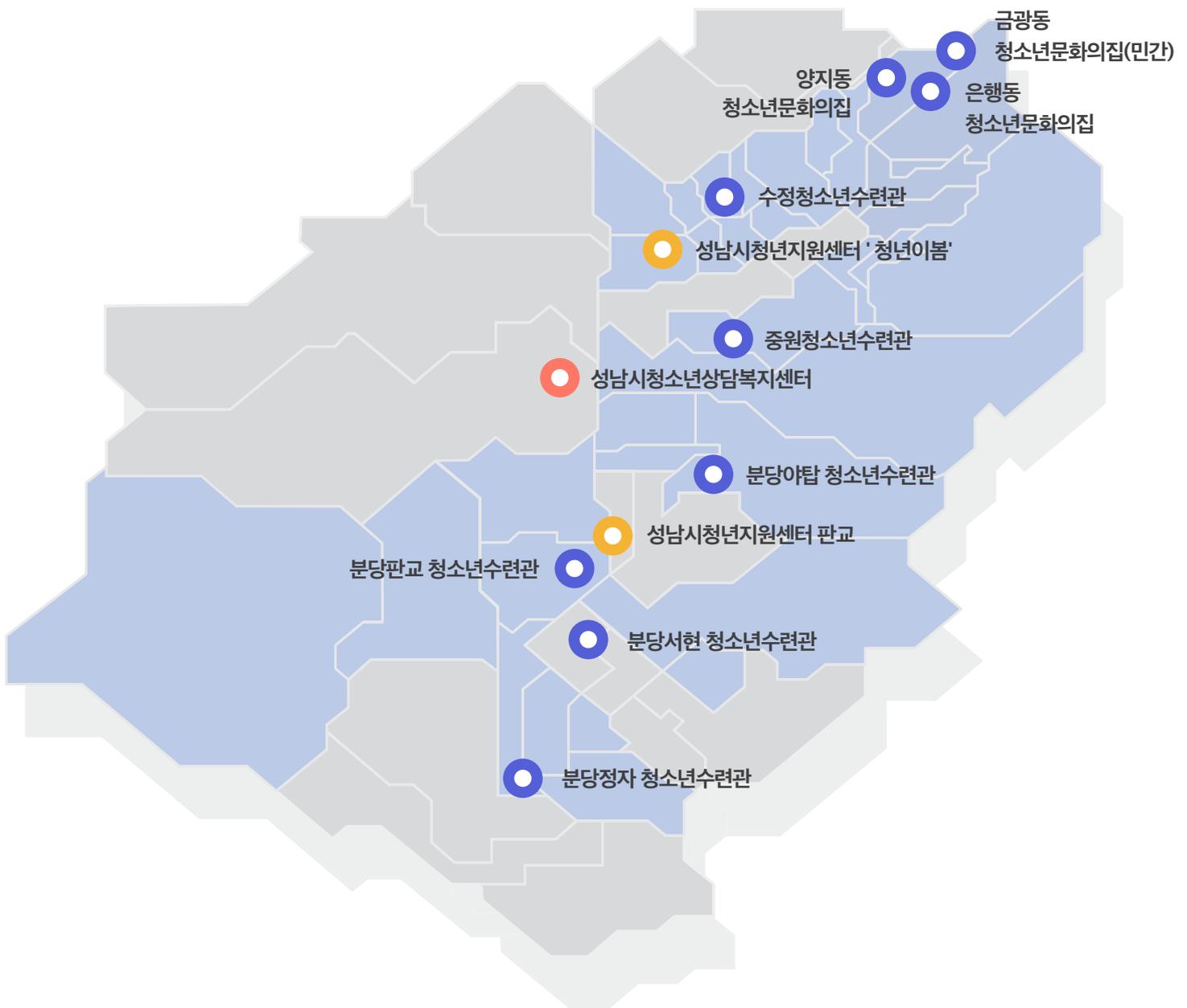
성남시 청년 인구비교



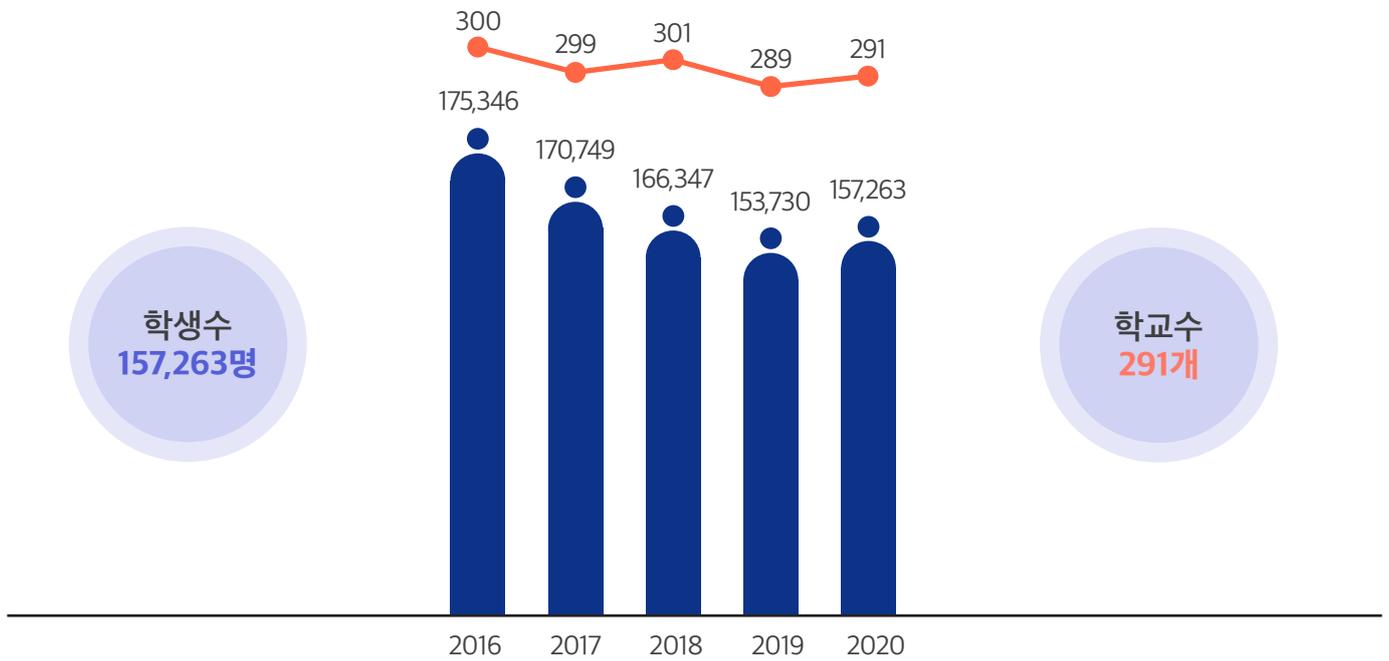
4. 2021년 성남시 주요 정보

성남시 청소년-청년 시설 현황

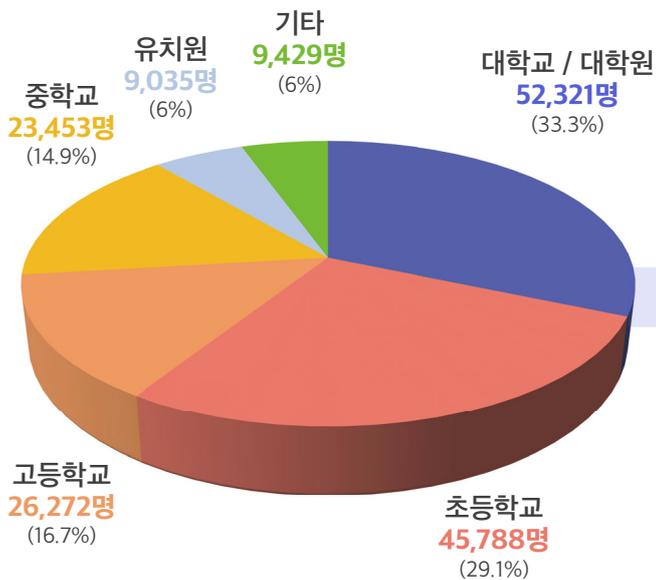
성남시 청소년재단 운영 시설현황



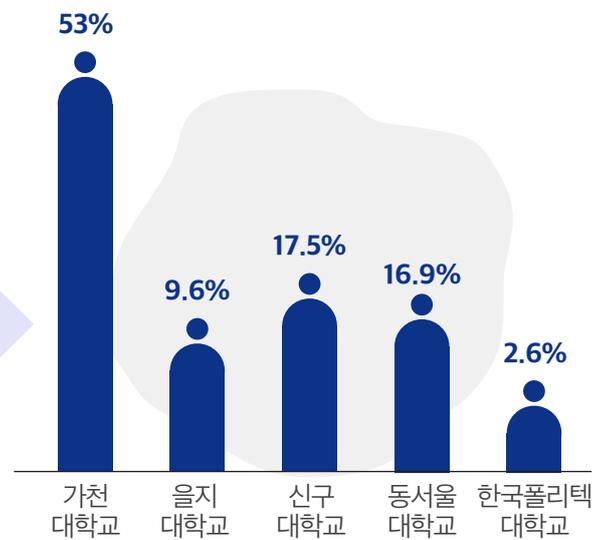
학생 및 학교수



학교별 학생수



관내 대학교 재학생 수



(경기도교육청 2020. 04. 01 기준)

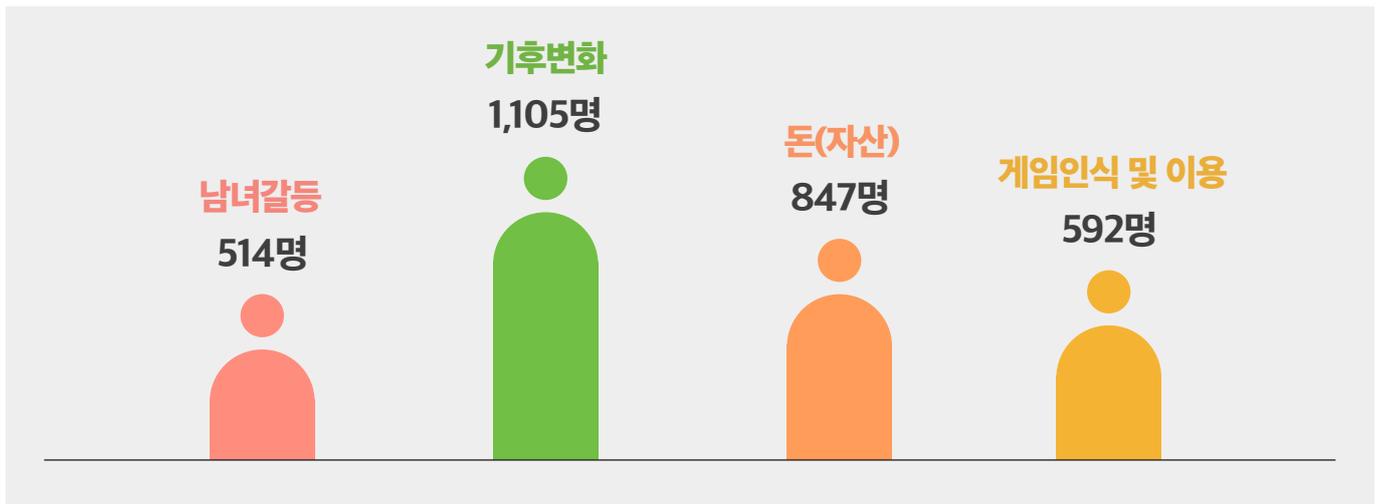


*성남 청소년-청년 온라인패널

성남 청소년과 청년의 의견을 직접적으로 듣고 정책에 반영하기 위해 모집된 여론조사의 참여자들로서 **다양한 사회적 이슈에 대해 모바일 기반의 설문조사를 통해 참여함**

2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 여론조사 운영현황

- 조사방법 : 알림톡 등을 이용한 모바일 설문조사
- 조사대상 : 성남 내 거주하거나 활동(재학, 재직 등)하는 청소년과 청년(만15세~34세)
- 조사주제 및 응답인원



2021년 성남 청소년재단 온라인여론조사 반영시스템

성남 청소년-청년
온라인패널조사



청소년-청년 공론장
성남 청-청포럼



분석보고서 발간
SN.UTH 이슈페이퍼



청소년-청년
정책 반영



1. 2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 1차 조사

남녀갈등

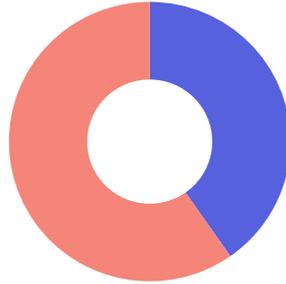
- 조사기간 : 2021년 5월 20일~ 6월 3일(3주간)
- 응답인원 : 총 514명
- 응답자 특성



성별



여자
307명
(59.7%)



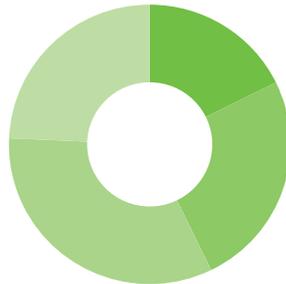
남자
207명
(40.3%)



연령

만30~34세
125명
(25.1%)

만25~29세
169명
(25.1%)



만15~18세
91명(17.7%)

만19~24세
129명
(25.1%)

현재 상태



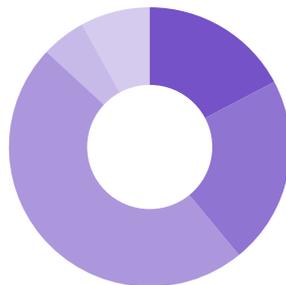
휴학/휴직/학업중단/퇴사
26명
(5.1%)



직장 재직
246명
(47.9%)



취창업 준비
41명
(8.0%)



중고교 재학
89명
(17.3%)



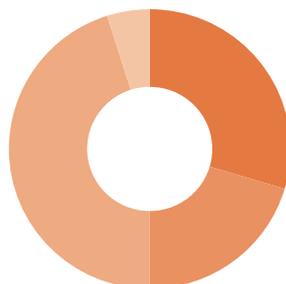
대학(원)재학
112명
(21.8%)



지역

기타
25명
(4.9%)

분당구
232명
(45.1%)



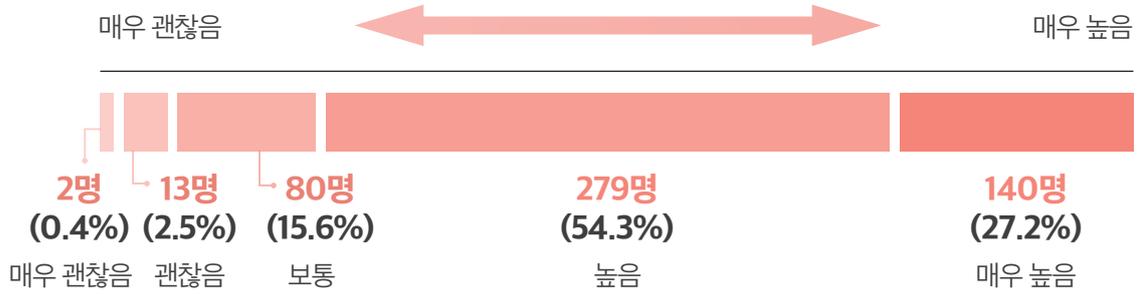
수정구
152명
(29.6%)

중원구
105명
(20.4%)

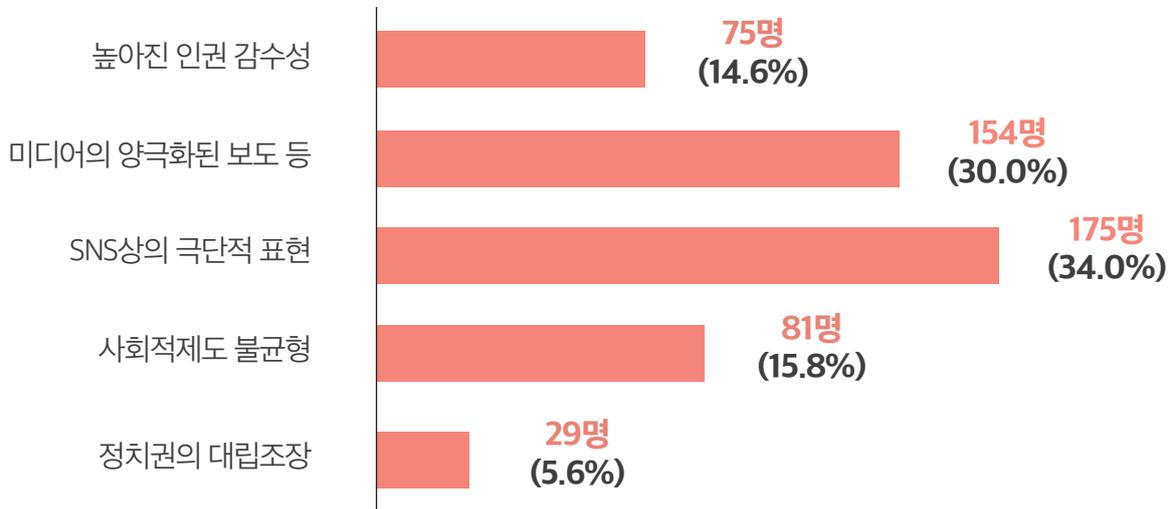
남녀갈등

2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 1차 조사

③ 남녀갈등 이슈에 대해 느끼는 피로도는?



④ 최근 남녀갈등의 주요 원인은 무엇이라고 생각하는지?

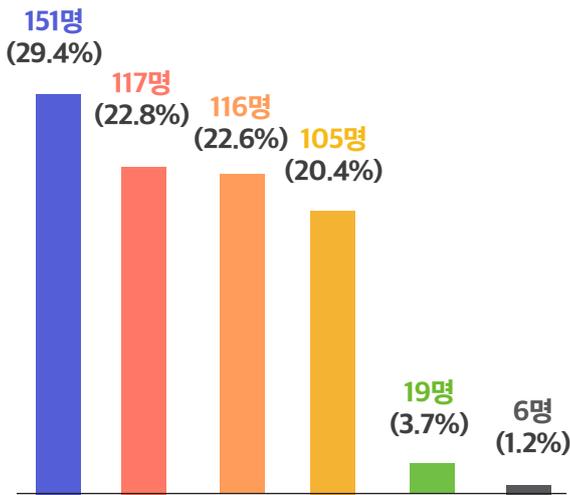


'남녀갈등해결' 을 위해 필요하다고 생각하는 단어(키워드)는 무엇인가요?



남녀갈등 해결을 위해 필요하다고 생각하는 키워드는 **교육, 이해, 대화, 존중** 등

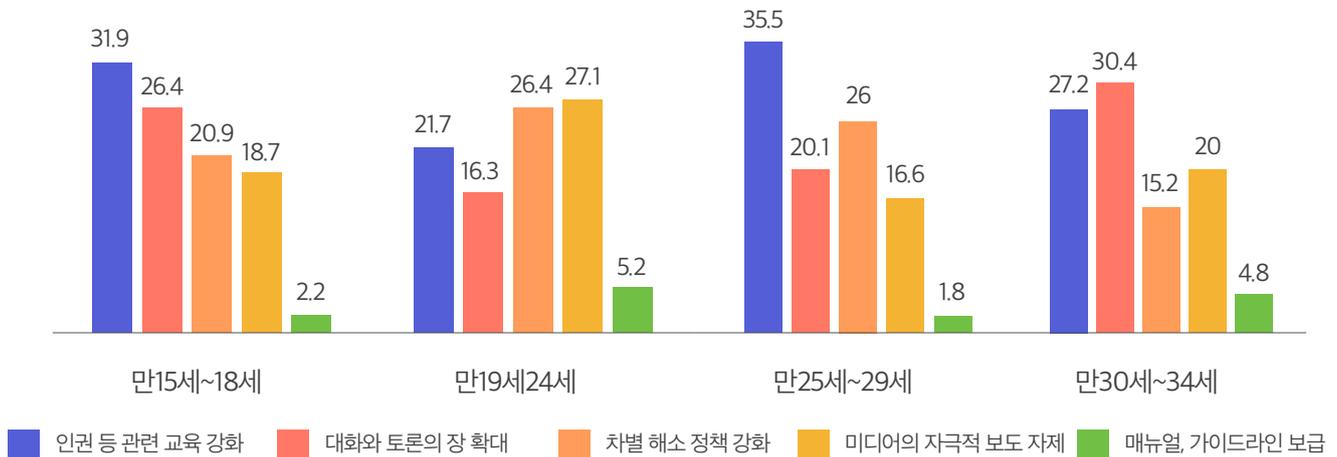
⑤ 남녀갈등 해결방안 으로 생각되는 것은?



- 인권 등 관련 교육 강화
- 대화 및 토론의 장 확대
- 차별 해소 정책 강화
- 미디어의 자극적 보도 자제
- 매뉴얼 가이드라인 보급
- 기타

- 중고교 재학생이나 사회초년생이 많은 만15세~18세, 만25세~29세는 **경험을 통해 교육 중심의 해결방안**을,
- 주로 대학 등에 재학 중인 만19세~24세는 SNS, 뉴스 등의 영향으로 **미디어 관련**을,
- 만30세 이상에서는 **대화 및 토론의 장**을 해결방안으로 가장 많이 응답

연령별 응답 (단위:%)



<조사결과>

- 개인의 성인지 관점이 혼자 습득한 것이 아닌 사회·환경에 의한 것이므로, 일괄적 교육이 아닌 또래, 지역, 다양한 세대에 대한 이해를 선행하는 것이 중요함
- 갈등은 또 다른 사회발전을 위한 원동력이 되기도 함. 맥락없는 비판이 아닌 '나'의 이해를 기반으로 한 '타인'에 대한 관심과 포용으로 또 다른 혐오가 유발되지 않는 사회를 만드는 것이 중요함
- 성남 청소년-청년 온라인패널 남녀 응답자 모두 남녀갈등에 대한 심각성과 피로감을 느끼고 있으며, 이를 위한 해결책으로 교육, 공론의 장, 정책적인 체계, 미디어의 자극적인 보도자제와 이에 대한 리터러시 필요성을 이야기함

<더 알아보기>

성남 청소년-청년 포럼 “남녀갈등, 다양성에 대한 이해와 존중”

유튜브 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=lUB3vv85q60>

성남시 청년패널을 통해 본 젠더갈등(이슈페이퍼)

https://www.snyouth.or.kr/lay1/bbs/S1T40C3767/A/66/view.do?article_seq=36480

2. 2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 2차 조사

기후변화

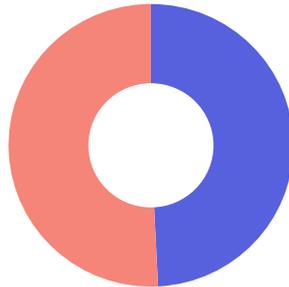
- 조사기간 : 2021년 8월 6일 ~ 22일(17일)
- 응답인원 : 총 1,105명
- 공동 협력기관 : 성남시지속가능발전협의회
- 문항설계 및 조사분석
 - 연구자문 : 이재영(공주대학교 교수), 홍성두(서울교육대학교)
 - 연구자 : 오해숙(서울교육대학교), 오현정
- 응답자 특성



성별



여자
561명
(50.8%)



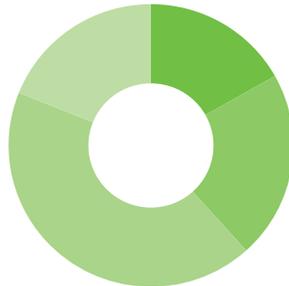
남자
544명
(49.2%)



연령

만 30~34세
209명
(18.9%)

만 15~19세
186명
(16.8%)



만 25~29세
472명
(42.7%)

만 20~24세
238명
(21.5%)

현재 상태



학업 취업,
창업 준비중
148명
(13.4%)

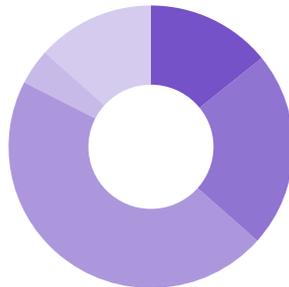


프리랜서
45명
(4.1%)

중고교 재학
157명
(14.2%)



직장 재직,
창업중
508명
(46.0%)

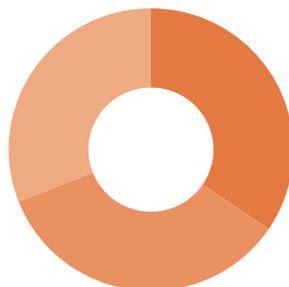


대학(원)재학
(휴학포함)
247명
(22.4%)



지역

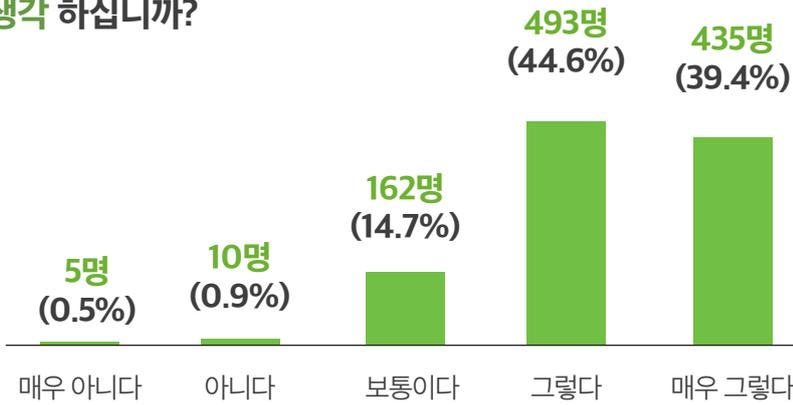
중원구
343명
(31.0%)



분당구
381명
(34.5%)

수정구
381명
(34.5%)

① 기후변화 문제가 심각하다고
생각 하십니까?



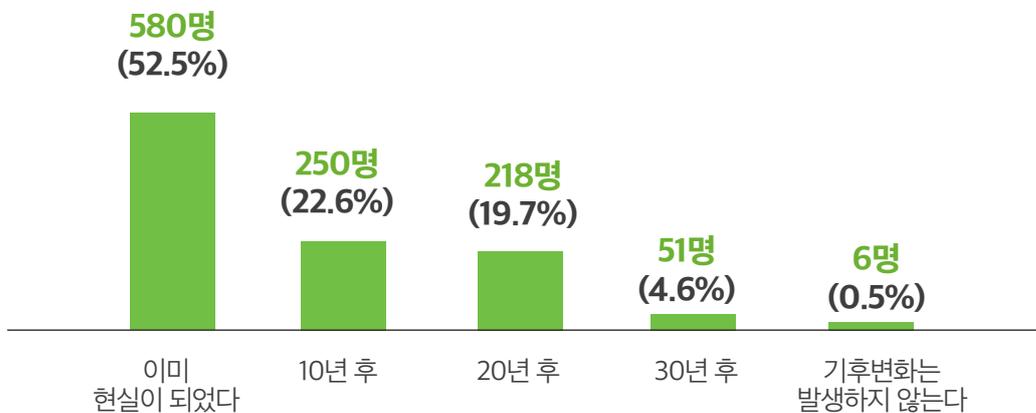
응답자의 84%가 기후위기가 심각하다고 응답했으며, 특히 여성의 88.1%가 심각하다고 응답, 남성의 79.8%에 비해 기후위기가 심각하다고 응답함

'기후위기'하면 떠오르는 단어(키워드)는 무엇인가요?



기후위기하면 지구온난화, 기온상승, 온실가스, 탄소중립 등의 단어가 떠오른다고 응답함

② 기후변화로 인한 위협이 있다면 언제쯤 현실이 될 것이라고 생각하십니까?

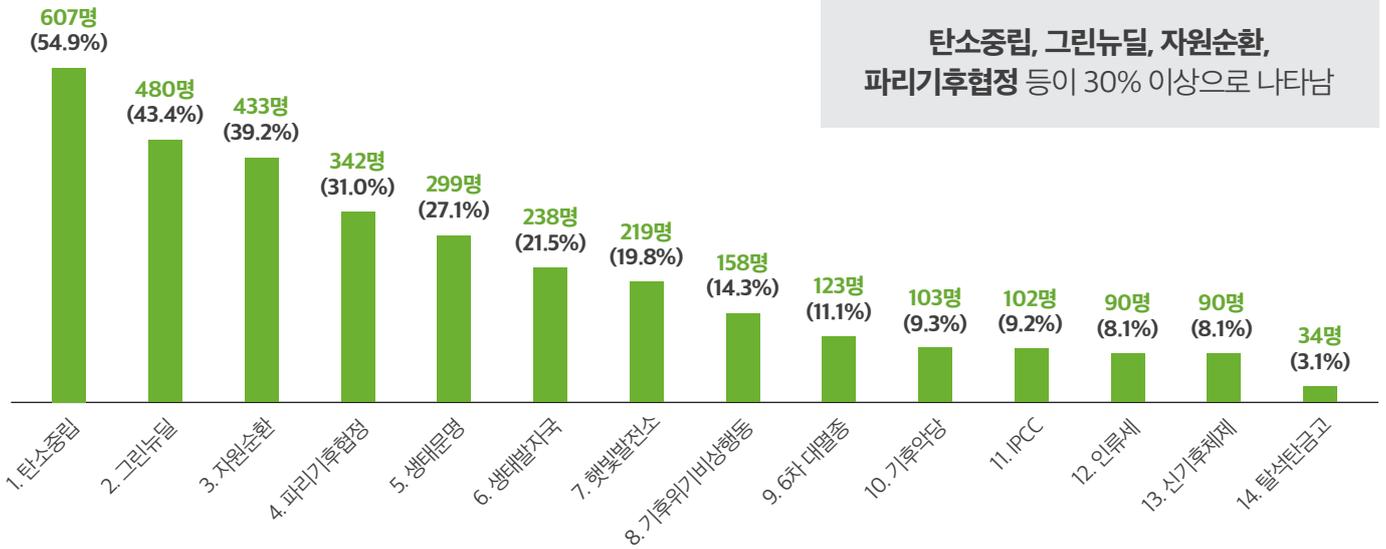


이미 현실이 되었다고 응답한 사람이 절반 이상(52.5%)이며, 연령대로는 만30-34세가 66.5%. 성별로는 여성 64.7%가 이미 기후위기로 인한 위협이 현실화 되었다고 응답함

기후변화

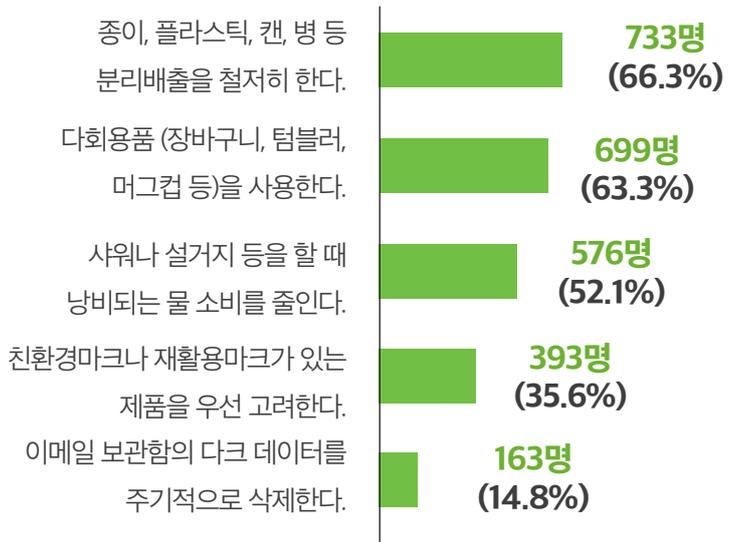
2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 2차 조사

③ 다음 용어에 대해서 알고 있습니까?

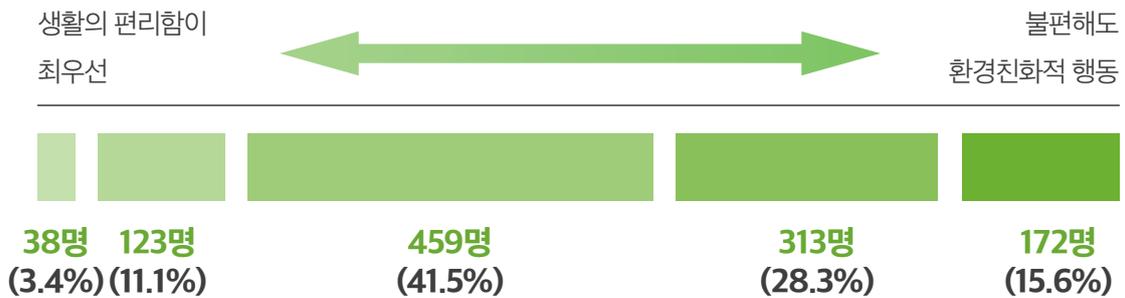


④ 환경보호를 위해 지속적으로 실천하고 있는 것은?

분리배출, 다회용품사용, 물소비 절약 등이 50%이상으로 응답함.
모든 문항은 여성이 남성에 비해 높게 응답했으며 특히 다회용품 사용은 72.4%로, 남성 53.9%에 비해 높게 나타남

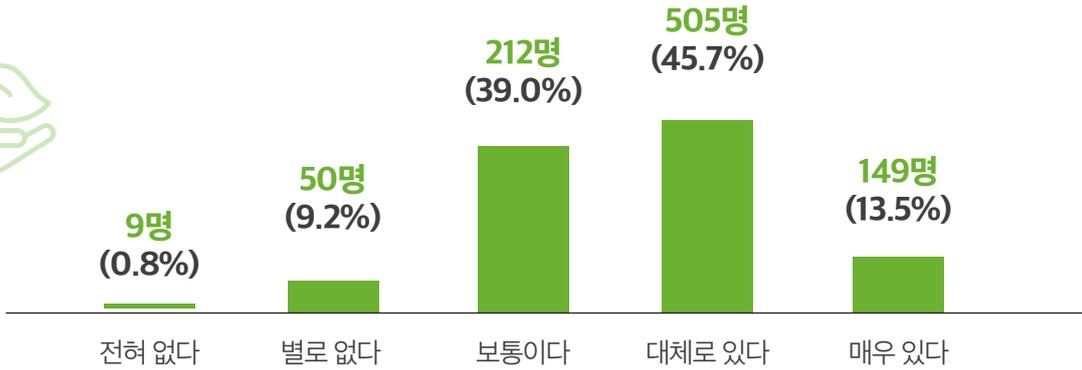


⑤ 생활의 편리함을 추구할지, 불편하더라도 환경친화적 행동을 우선 할지 자신의 생활과 가까운 항목을 선택해주세요.



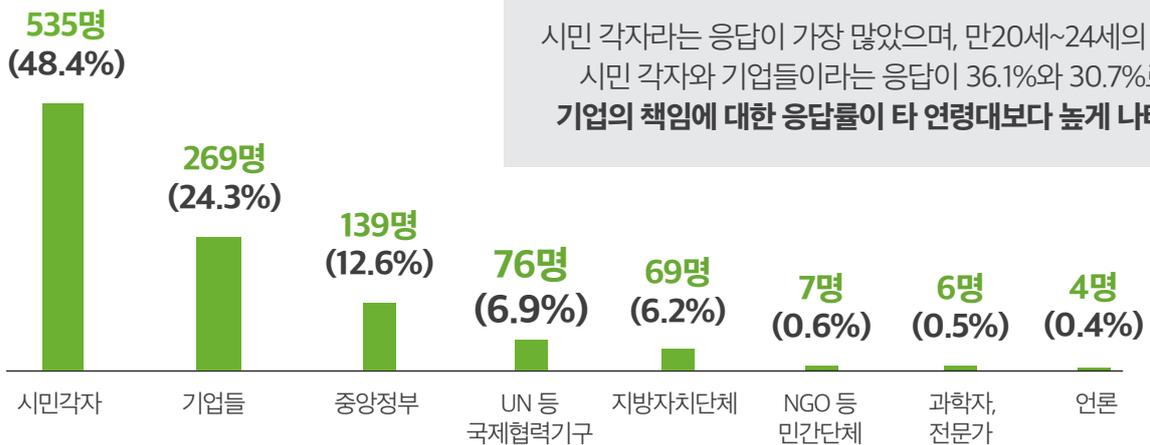
응답자의 43.9%는 불편하더라도 환경친화적 행동을 실천하겠다고 응답

⑥ 환경 문제 해결을 위해 **현재 삶의 양식을 전환** (에너지와 물질 소비량을 전반 이하로 줄이는 방향)할 의향이 있으십니까?



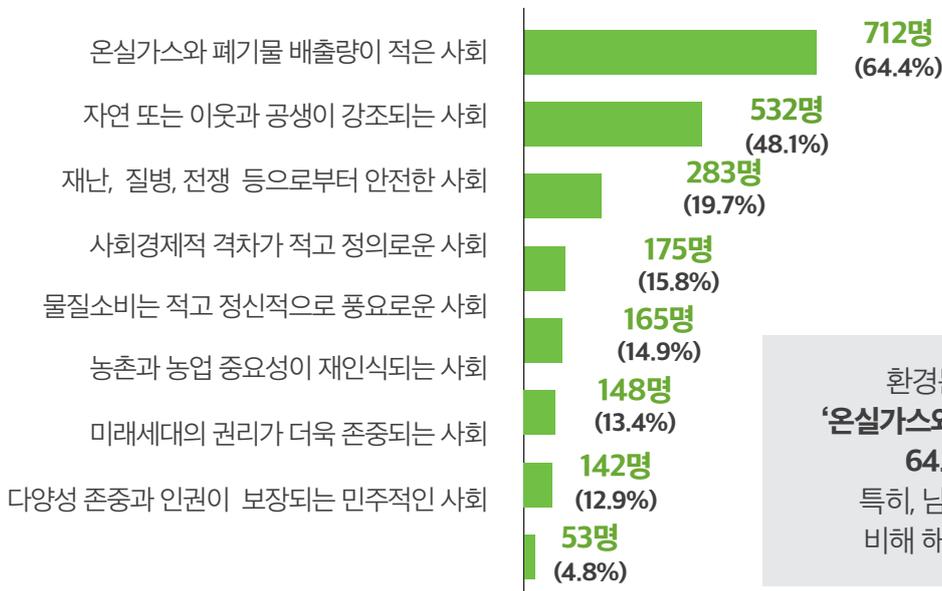
응답자의 절반 이상인 59.2%가 전환할 의향이 있다고 했으며, 여성의 경우 67.8%로 남자 50.3%에 비해 높게 나타났음

⑦ 다음 주체들 중에서 **환경보호의 책임**이 가장 큰 주체는 누구라고 생각하십니까?



시민 각자라는 응답이 가장 많았으며, 만20세~24세의 경우, 시민 각자와 기업들이라는 응답이 36.1%와 30.7%로 기업의 책임에 대한 응답률이 타 연령대보다 높게 나타남

⑧ 환경문제 해결 정책을 통해 **도달하고자 하는 새로운 사회의 대표적인 특징**이라고 생각되는 것은 무엇입니까?



환경문제 해결정책을 통해서서는 '온실가스와 폐기물 배출량이 적은 사회'가 64.4%로 가장 높게 나타남
특히, 남성의 71.5%로 여성 57.6%에 비해 해당 문항에 대해 높게 응답함

기후변화

2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 2차 조사

'기후위기 문제 해결'을 위해 필요하다고 생각되는 단어(키워드)는 무엇인가요?



절약, 재활용, 일회용품감소, 분리수거 등이 많은 응답을 나타냈음

<조사결과>

- 전체적으로 기후위기의 심각성에 대한 인식이 기후변화 영향의 현실화시기, 환경보호를 위한 실천 정도, 친환경적 생활을 향한 전환의지 등의 측면에서 일관되게 상관성이 높음.
- 기후위기와 환경재난이 심각하지 않다고 생각하는 사람은 드물며, 심각하다고 느끼는 사람들 중에도 그 정도에 따라 중요한 실천과 행동의 차이로 이어지고 있는 것을 확인할 수 있음.
- 앞으로 기후위기의 심각성에 대해 교육할 때 보다 세부정보와 생활의 다양한 사례를 제시하고, 또한 이에 대한 실천을 위해 개인 뿐만 아니라 사회적으로도 어떤 역할이 필요한지에 대한 논의가 필요함.

<더 알아보기>

성남 청소년-청년 포럼 : 기후위기

<https://www.youtube.com/watch?v=4GQ86zclBw8>

성남시 청소년-청년 글로벌 전문가포럼

<https://www.youtube.com/watch?v=0B8kLrCA3ls>

3. 2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 3차 조사

돈(자산)

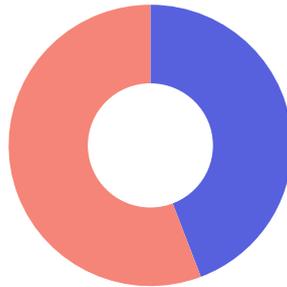
- 조사주제 : 돈(자산) 관련 인식조사
- 조사기간 : 2021년 10월 13일 ~ 27일(2주간)
- 응답인원 : 총 847명



성별



여자
473명
(55.8%)

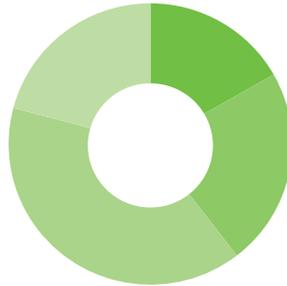


남자
374명
(44.2%)



연령

만 30~34세
177명
(20.9%)



만 15~18세
142명
(16.8%)

만 25~29세
335명
(39.6%)

만 19~24세
193명
(21.8%)

현재 상태



창업 준비중
58명
(6.8%)

결측
2명
(0.2%)

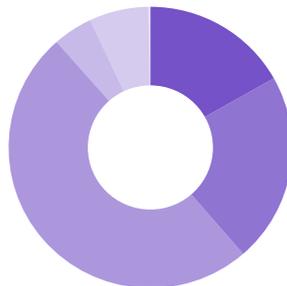


학업 취업
38명
(49.8%)

대학(원)재학
142명
(16.8%)



프리랜서
422명
(49.8%)

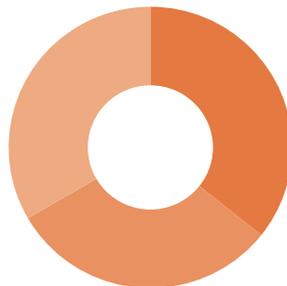


직장 재직,
창업
185명
(21.8%)



지역

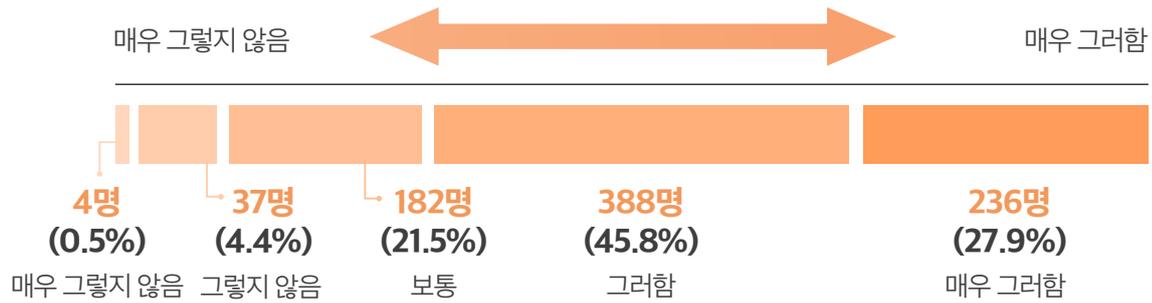
분당구
283명
(33.4%)



수정구
302명
(35.7%)

중원구
262명
(30.9%)

① 나는 나의 가계예산(재무상태)을 관리하는데 **관심**이 있다.



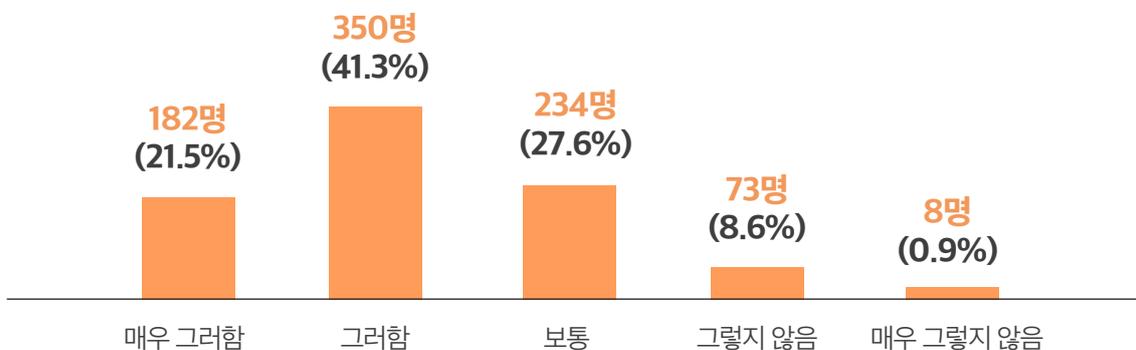
응답자의 73.7%는 돈(재무)관리에 대해 관심이 있다고 응답했으며, 남성 63.3%에 비해 **여성이 78%로 더 많은 관심을 갖고 있다**고 응답함

'돈(자산)' 하면 떠오르는 단어(키워드)는 무엇인가요?



필수와 행복이 가장 큰 응답을 차지했고, **생활/생계수단, 여유, 삶의 질** 등의 키워드를 응답함

② 나는 **적극적으로 저축을 생활화** 하고 있다.

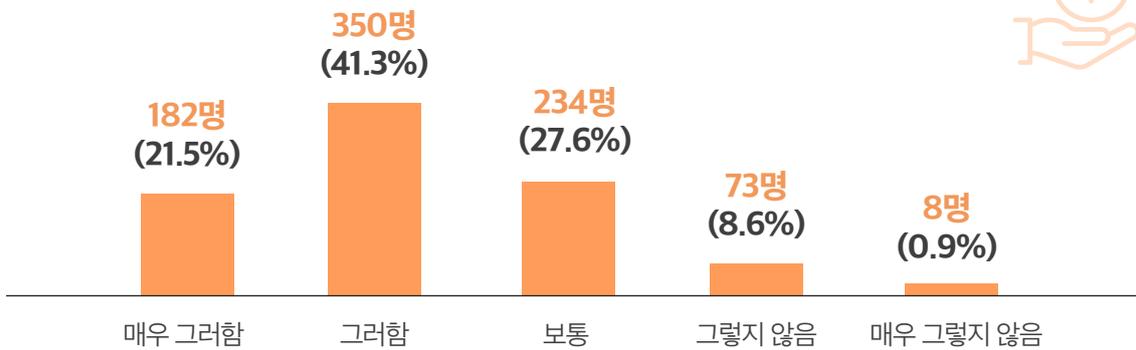


응답자의 **62.8%가 적극적으로 저축을 하고 있다**고 응답했고, 성별로는 남성은 57.8%, 여성은 66.8%, 상태별로는 사회생활을 하고 있는 직장인이 66.4%를 차지한 반면, 중고생 52.8%, 취업 등 준비생 55.1%로 사회생활을 준비하는 경우와의 차이가 있었음

돈(자산)

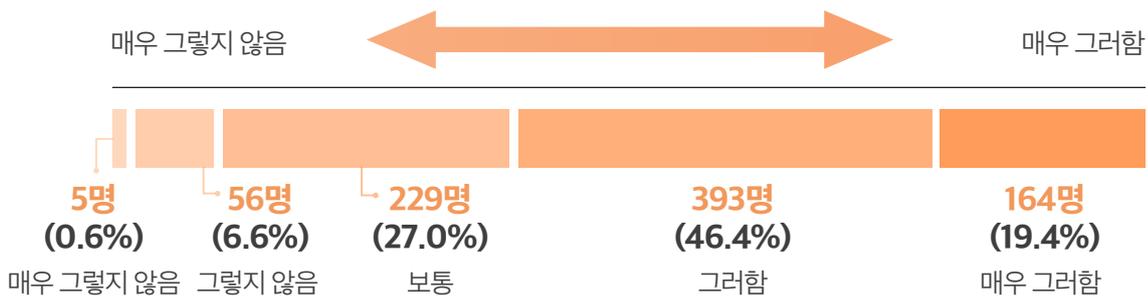
2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 3차 조사

③ 나는 물건 등을 구매할 때 매우 신중하게 검토하고 결정한다.



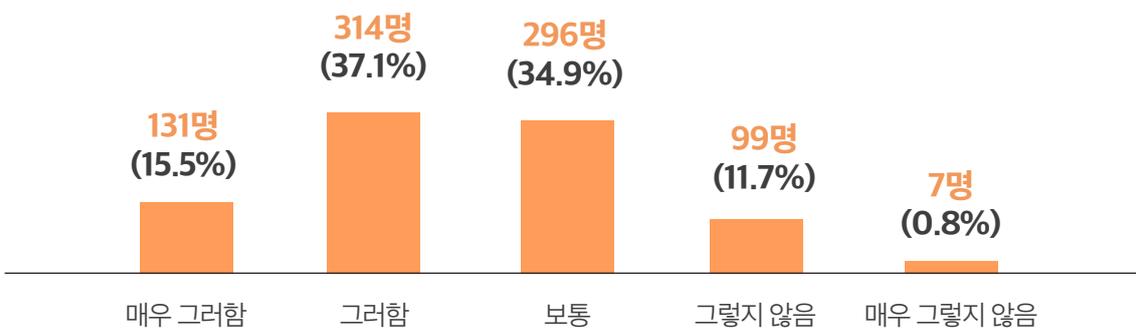
62.8%는 신중하게 검토하고 결정한다고 응답함
응답 중 매우 그러함의 경우, 여성이 31.7%로 남성 19.5%에 비해 높게 나타남

④ 나는 평소 나의 재무상황에 대해 점검 하고 있다.



응답자의 65.8%가 평소 자신의 재무상황에 대해 점검하고 있다고 함
응답 중 매우 그러함의 경우, 여성이 23.7%로 남성 13.9%에 비해 높게 나타남

⑤ 나는 장기적으로 어떻게 돈을 모을 것인가에 대한 목표(재무목표)를 갖고 있다.

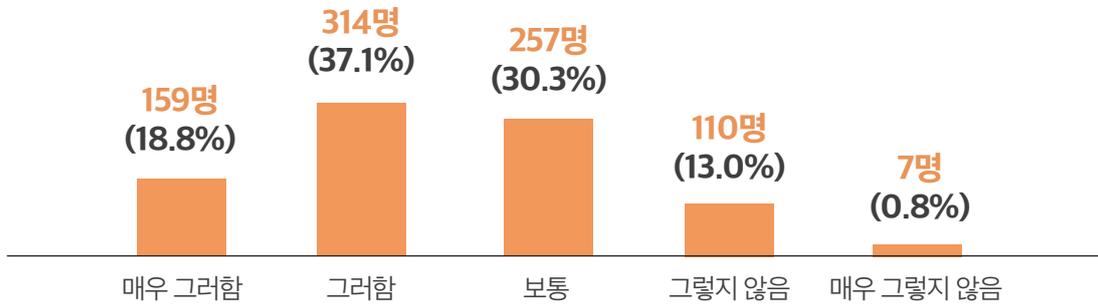


장기적인 재무목표에 대해서는 52.6%가 가지고 있다고 응답했음
반면 계획을 갖고 있지 않다는 12%로 나타남

돈(자산)

2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 3차 조사

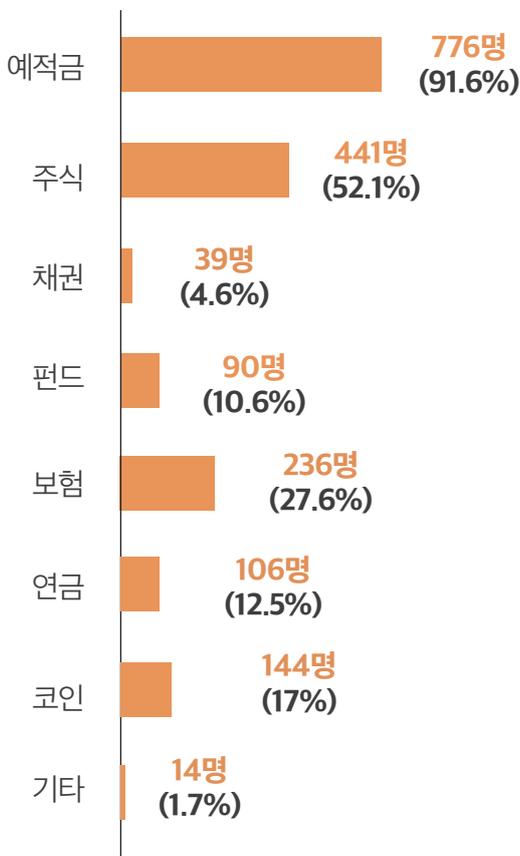
⑥ 나는 금융상품(예적금, 주식, 코인 등)을 선택할 때 많은 정보를 알아보고 선택한다.



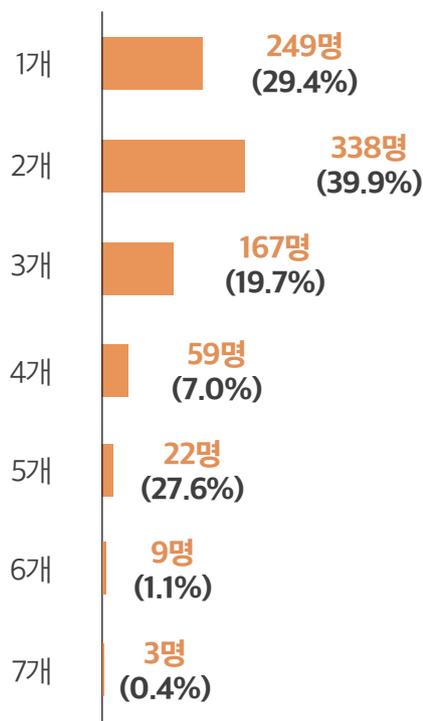
응답자의 55.9%는 많은 정보를 알아보고 금융상품을 선택한다고 응답했으며, 성별로는 남성은 49.2%, 여성은 61.1%로 나타남

⑦ 내가 현재 이용 중인 금융상품은 ()이다.

금융상품 가입여부



가입한 금융상품 수

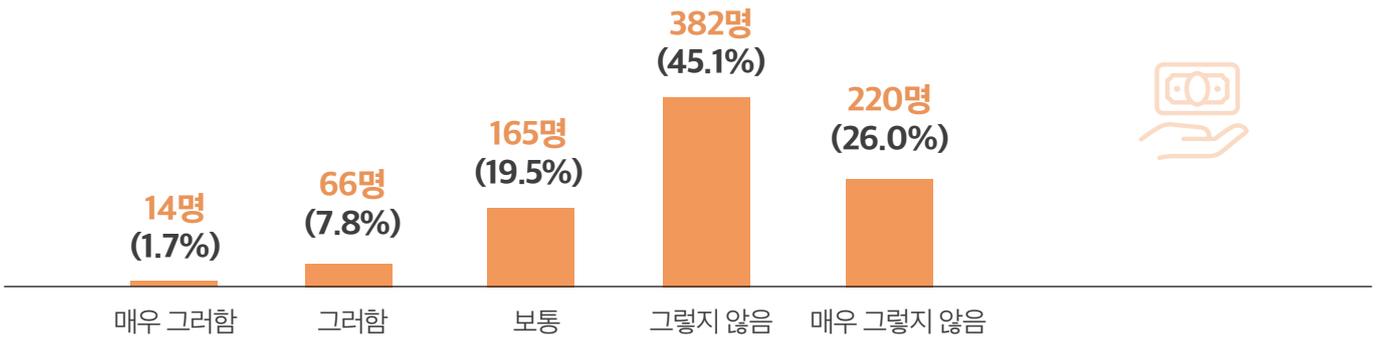


'돈(자산)'을 모으는데 필요하다고 생각하는 단어(키워드)는 무엇인가요?



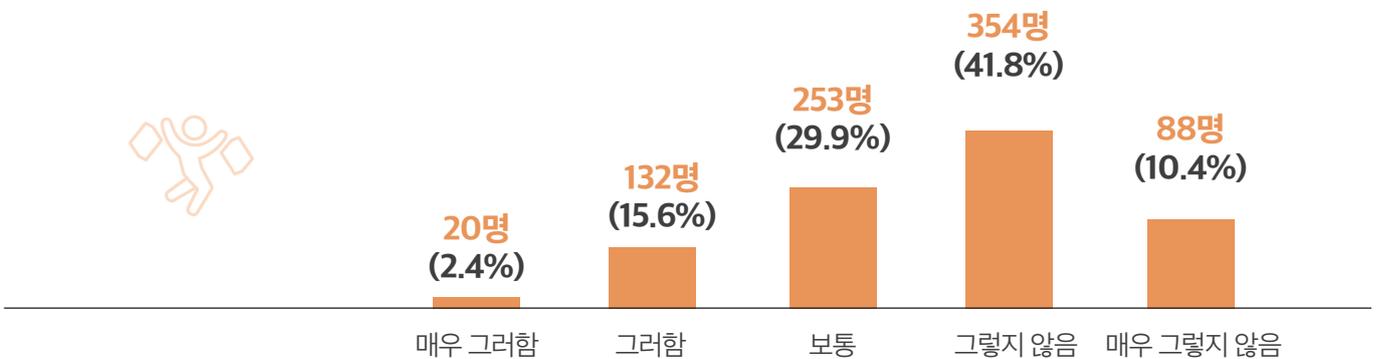
돈(자산)을 모으는데 필요한 키워드로는 **저축, 투자, 절약, 정보력, 경제공부, 적금** 등이 높은 응답을 나타냄

⑧ 나는 적자가 발생했을 때 **빚(마이너스통장, 채권, 카드론)을 통해 해소한다.**



적자발생 시 해소방법으로 **빚(부채)**을 통해 해결한다는 응답은 **9.8%**로 나타남
 응답자 중 성별로는 남성 10.1%, 여성 8.9%로 나타났으며,
 연령별로는 만30-34세가 12.4%로 가장 높게 나타남

⑨ 나의 생활에서는 **저축보다는 소비가 중요하다.**

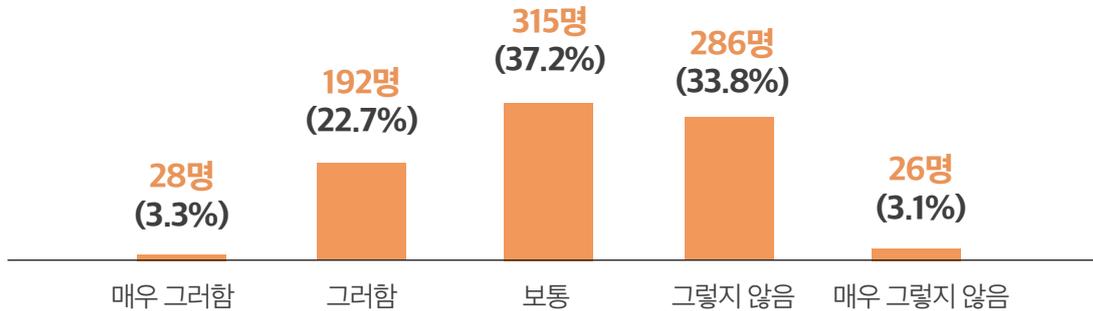


저축보다 소비가 중요하다는 질문에는 **18%**가 **그렇다**, **52.2%**가 **그렇지 않다**고 응답함. 성별로는 여성이 소비가 중요하다 18.8%, 그렇지 않다 54.3%로 남성 16.9%, 49.4% 보다 모두 높게 나타남

돈(자산)

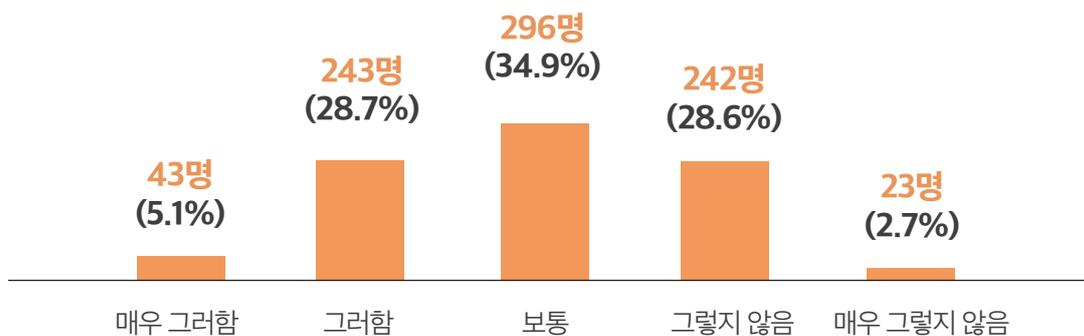
2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 3차 조사

⑩ 나는 미래보다는 현재가 더 중요하다.



미래보다 현재가 중요하다고 응답하는 비율은 26%, 그렇지 않다는 36.9%로 나타남

⑪ 나는 돈은 쓰기위해 존재하는 것이라고 생각한다.



돈은 쓰기위해 존재하는가의 질문에는 33.8%가 그렇다, 31.3%가 그렇지 않다고 응답함
성별로는 남성 29.2%에 비해 여성이 37.4%로 높게 나타났으며,
연령별에서는 만19세-23세가 44.6%로 가장 높게 나타남

<조사결과>

- 청소년-청년들은 돈(자산)관리에 대해 많은 관심을 갖고 있고, 자산의 관리 및 형성을 위해서도 많은 정보를 파악하고 있는 것으로 나타남
- 또한 저축보다는 소비가 중요하다, 현재보다는 미래가 더 중요하다는 비율이 더 높았음
- 돈은 쓰기 위해 존재하는가의 질문은 그렇다가 조금 더 높게 나타났는데 이러한 점들을 바탕으로 청소년과 청년의 금융 교육에 대한 방향을 설정하는 것이 필요함
- 정확한 돈의 가치와 관리에 대한 가치관 형성과 더불어 좋은 소비가 무엇인지 등에 대해 청소년과 청년의 눈높이에 맞는 교육과 정책이 필요로 함

4. 2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 4차 조사

게임이용 및 인식조사

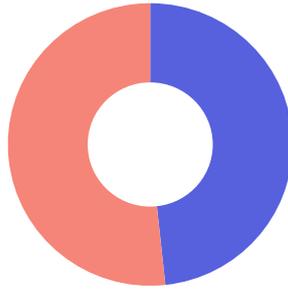
- 조사주제 : 게임이용 및 인식조사
- 협력기관 : 게임문화재단 성남게임힐링센터
- 조사기간 : 2021년 11월 29일 ~ 12월 10일(2주간)
- 응답인원 : 총 592명



성별



여자
306명
(51.7%)



남자
286명
(48.3%)



연령

결측 30명
(5.1%)

만 30~34세
73명
(12.3%)

만 15~18세
150명
(15.3%)



만 25~29세
219명
(37.0%)

만 19~24세
120명
(20.3%)

현재 상태



프리랜서
7명
(1.2%)

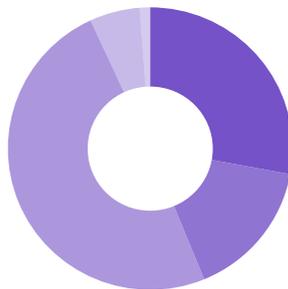


학업/취업 준비
34명
(5.7%)

중고교생
165명
(27.9%)



직장/창업인
292명
(49.3%)

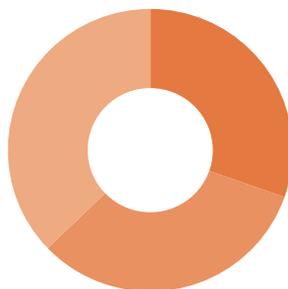


대학(원)생
94명
(15.9%)



지역

분당구
220명
(37.2%)

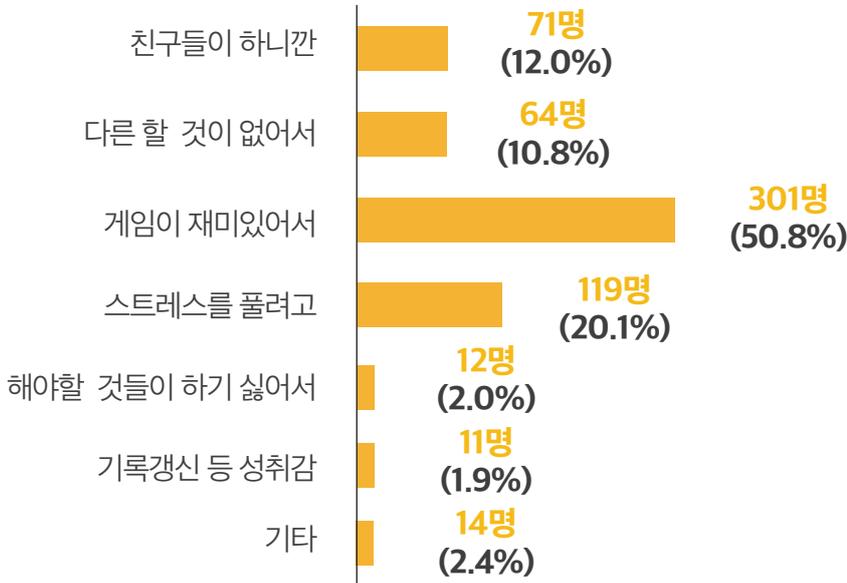


수정구
180명
(30.4%)

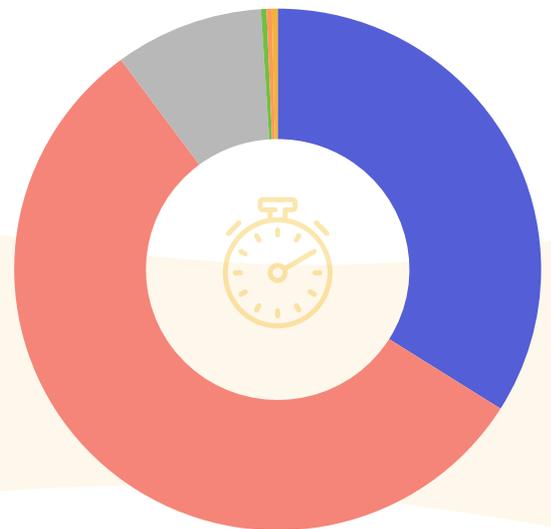
중원구
192명
(32.4%)

*게임이용

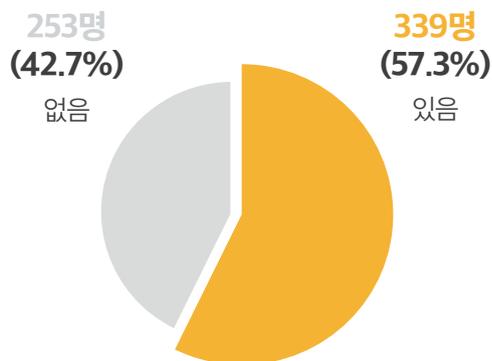
① 게임을 하는 가장 큰 이유는?



② 하루 평균 게임시간은?

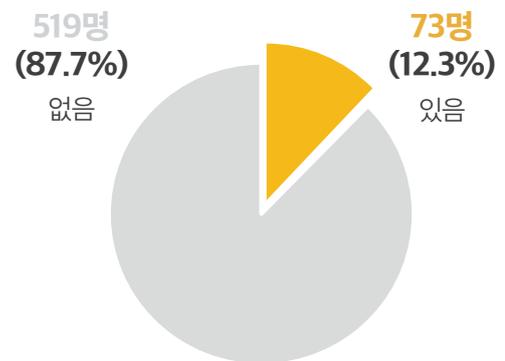


③ 게임 이용 시 현금결제(과금)경험은?



게임 이용 중 과금(현금결제)의 경험을 가진 응답자는 절반 이상(57.3%)였고, 이 중 여성 39.5%에 비해 남성이 60.5%로 높게 나타남

④ 게임 이용 시 현금결제(과금)을 조절하지 못한 경험은?



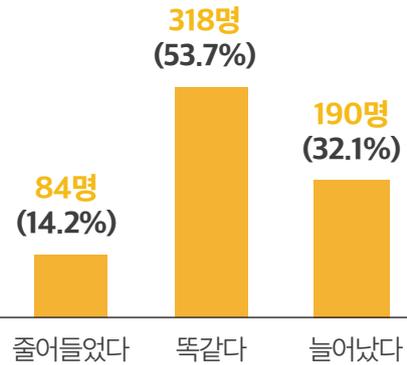
게임이용 시, 과금(현금결제)와 관련해 어려움을 가진 경험은 12.3%가 있었다고 응답했음

게임이용 및 인식조사

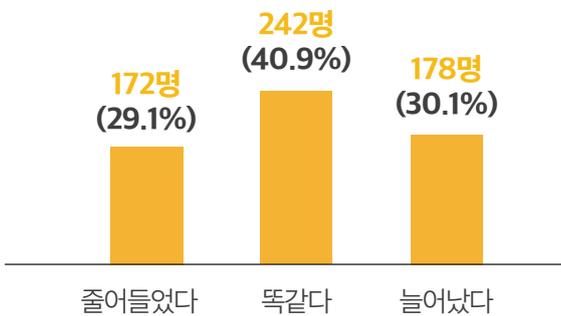
2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 4차 조사

⑤ 코로나19 이후, 게임이용시간이 늘어났는지?

코로나 19 이후, 게임시간이 늘었다고 응답한 사람은 전체의 32.1%였으며, 남성 38.4%보다 여성이 61.6%로 **코로나19 이후 게임이용이 많이 늘었다고 응답함**



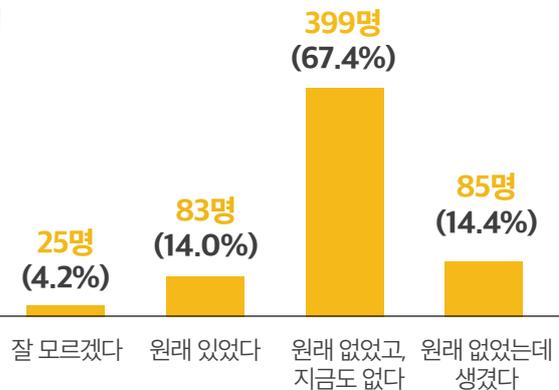
⑥ 코로나19 이후, 콘텐츠 이용(ex.게임종류 등)이 달라졌는지?



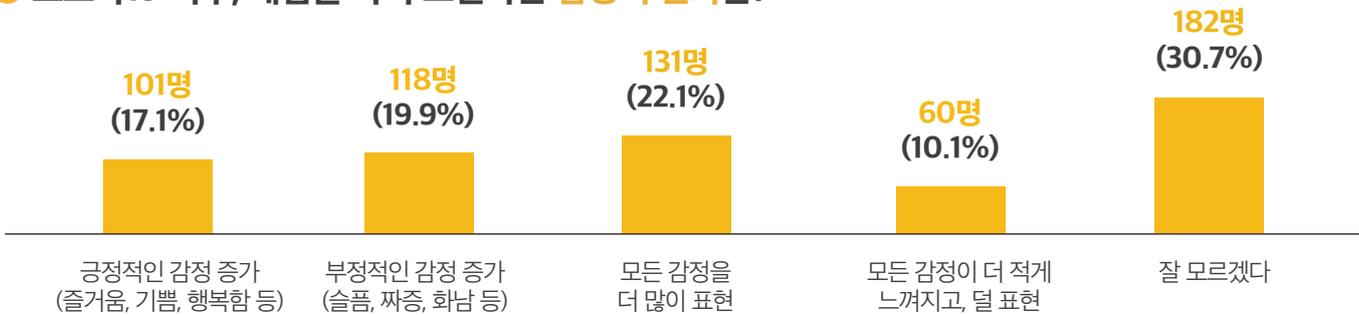
콘텐츠 이용의 변화와 관련해서는 그렇다는 응답이 29.1%였으며, 상태에 있어 **직장/창업인이 54.7%, 중고교생이 32.6%**로 가장 많은 응답을 나타냄

⑦ 코로나19 이후, 게임 때문에 가족과 주변 사람들과의 어려움이 생겼는지?

코로나19 이후, 게임 때문에 가족, 주변 사람들과의 어려움이 생겼다는 응답자는 14.4%였으며, 남성 45.9%에 비해 여성이 54.1%로 높게 나타남



⑧ 코로나19 이후, 게임을 하며 표현하는 감정의 변화는?



게임을 하며 느끼는 감정변화는 부정적 감정이 증가된 경우가 19.9%, 모든 감정이 더 많이 표현되는 경우는 22.1%였음
부정적인 감정의 경우 여성은 56.8%로 남성 43.2%에 비해 높게 나타남

게임이용 및 인식조사

2021년 성남 청소년-청년 온라인패널 4차 조사

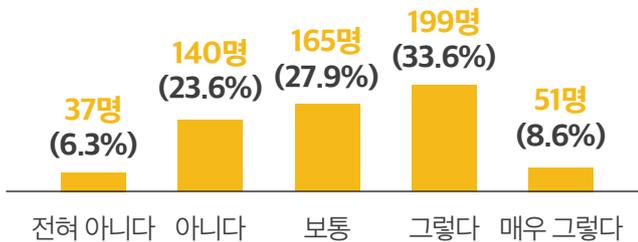
9 코로나19 이전에는 게임이용시간에 다른 여가활동을 했는지?



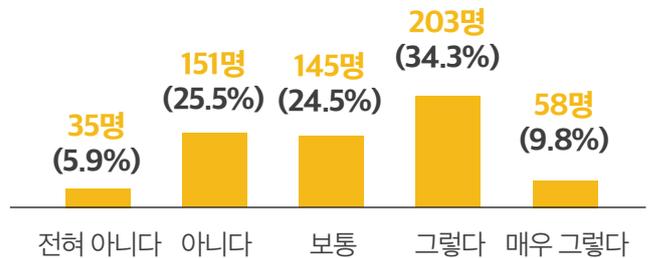
*게임 인식



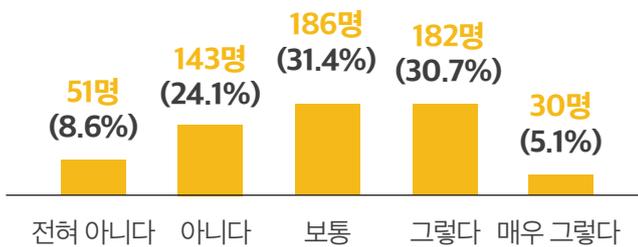
1 게임은 생활에 활기를 가져다 줄 수 있다고 생각한다.



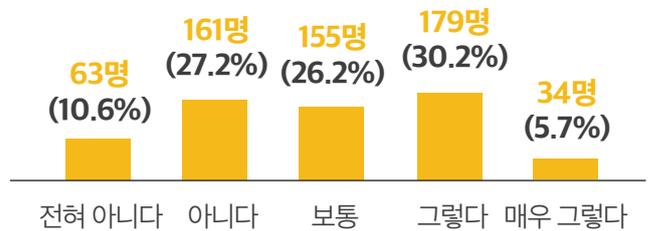
4 게임은 안 좋은 습관(욕설 등)을 만든다고 생각한다.



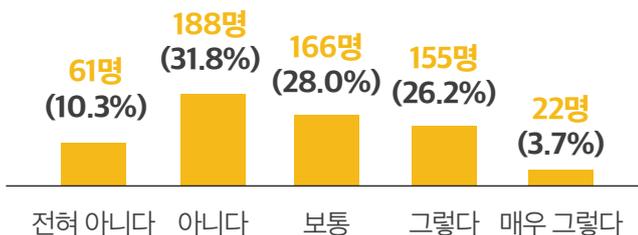
2 게임은 일상생활, 해야 할 일에 지장을 준다고 생각한다.



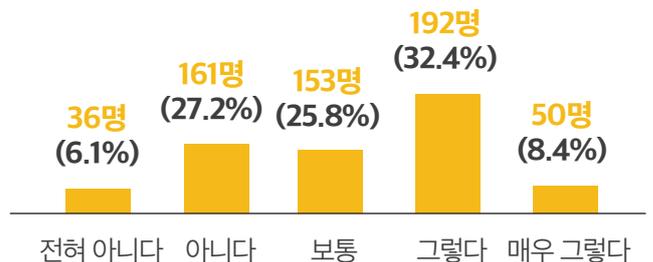
5 게임은 친구를 사귀는 등 사회성을 키우는데 도움이 된다고 생각한다.



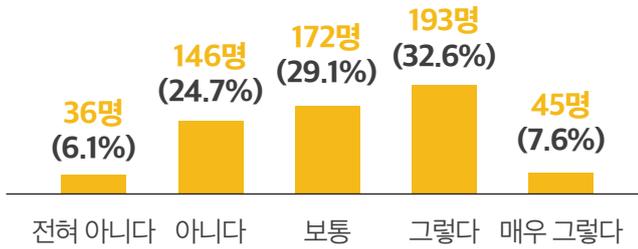
3 게임을 통해 집중력을 높일 수 있다고 생각한다.



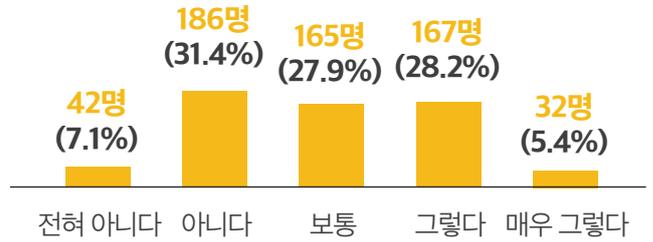
6 게임을 하면 더 충동적이 될 수 있다고 생각한다.



⑦ 게임을 통해 창의성을 키울 수 있다고 생각한다.



⑧ 게임은 친구나 가족관계 등에 마찰을 만든다고 생각한다.



<조사결과>

- 코비드 19이후, 온라인/스마트 미디어의 활용이 급부상됨에 따라 스마트 미디어 오남용, 과의존, 역기능 문제를 보고하고 있음
- 디지털 네이티브인 Z세대는 SNS와 게임을 기반으로 구축된 모바일과 미디어 환경에서 스스로 정보를 소비, 유통, 배포, 재생산하며 게임이 단순한 오락이 아닌 일상과 융합된 플랫폼으로 자리잡고 있음
- 청소년과 청년의 게임이용을 과몰입, 중독의 개념이 아닌 게임을 얼마나 광범위하게 이해하고, 게임과 디지털 매체를 잘 활용하는 리터러시 역량이 중요함을 파악하며, 또한 이로 인한 정서적 어려움이나 가족 갈등 등에 대한 해소를 위한 다양한 정책, 사업이 요구됨

<더 알아보기>

성남시청소년상담복지센터

<https://www.snyouth.or.kr/sn1388/>

성남게임힐링센터

<http://www.sghc.or.kr/>

성남시청소년재단 이슈페이퍼 2021년 4호

<https://www.snyouth.or.kr/lay1/bbs/S1T40C3767/A/66/list.do>



(우)13404 경기도 성남시 중원구 둔촌대로332 청년정책실
TEL 031-729-9030~2