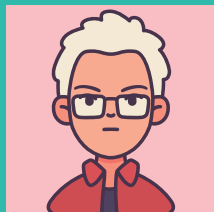
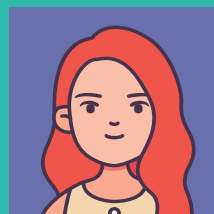
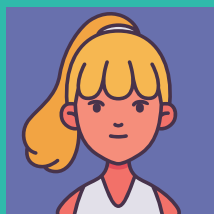
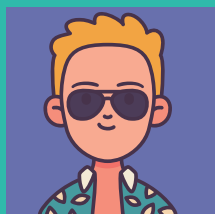
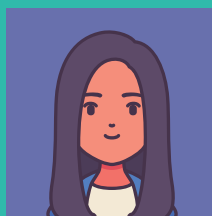


2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이드 보고서



2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구설계 흐름도

연구목적 성남시 청소년의 행복한 삶에 관한 변화 추이, 재단 이용 실태 등을 종합적으로 분석

데이터 수집 및 분석

혼합 연구 방법

양적

- 1) 조사대상: 초등학교 5학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년 총 1,434명
(분석 시 성남시 청소년 모집단에 기반하여 가중치 적용)
- 2) 조사기간: 2022년 6월 28일 ~ 2022년 7월 20일
- 3) 조사방법: 미백서베이 조사툴 활용
- 4) 조사내용: 활동/참여, 보호/복지, SDQ-kr, 배경변인 등
- 5) 분석방법: 기술통계 및 교차검증, t-test, ANOVA
- 6) 분석 및 시각화 도구: SPSS Statistics 23, Excel 2016

질적

- 1) 조사대상: 청소년 13명, 지도자 13명(총 26명)
- 2) 조사기간: 2022년 5월 12일 ~ 2022년 6월 4일
- 3) 조사방법: 1:1 대면 인터뷰
- 4) 조사내용
청소년과 지도자가 경험한 일상, 인생의 우선순위와 만족감-기대감, 청소년과 지도자가 인식한 청소년의 행복, 청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 상황, 청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 극복 방안, 지역사회 청소년 사업에 관한 입장
- 5) 분석방법
단어빈도분석, 의미연결망, 토픽모델링을 활용한 질적분석
- 6) 분석 및 시각화 도구: python 3.8.3, Gephi 0.9

논의 및
결과, 제언

성남시 청소년의 행복을 건인하기 위한
성남시 청소년 재단의 서비스 정책적 방향과 실천적 과업 제시

2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트 보고서 구성

2020*- 2022년 성남시 청소년 행복 실태조사 연도별 변화 추이

2020년, 2022년 행복도, 삶의 만족도, 스트레스, 여가, 아르바이트, 재단 인식 등 문항에 대하여 연도별 추이를 살펴봅니다.



SDQ를 통해 분석한 2022년 성남시 청소년의 삶



2022년에 새롭게 조사된 청소년 SDQ-kr(청소년 강점, 난점 검사)를 토대로 인구학적 특성, 삶의 만족도, 스트레스, 코로나19 이후 삶 등의 변화에 대해 차이를 확인합니다.

텍스트마이닝을 통해 본 성남시 청소년과 지도자가 생각하는 행복한 삶

지역사회 청소년 사업을 경험한 청소년 13명, 이들과 함께한 지도자 13명을 인터뷰한 데이터를 중심으로 텍스트마이닝을 실시하고, 청소년과 지도자가 생각하는 행복한 삶과 관련한 잠재된 주제가 무엇인지 파악합니다.



* 본 인사이트 보고서는 2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구보고서 내 주요한 데이터 분석 결과를 추출하여 시각화함

* 2020, 2022 연도별 평균치, 백분율 비교시 2020년 데이터는 2020 성남시 청소년 행복 실태조사의 1,681명의 데이터를 활용하여 재분석을 실시함, 2020년 데이터 또한 모집단을 기준으로 가중치를 부여하여 분석함

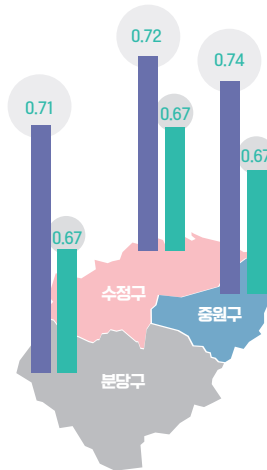
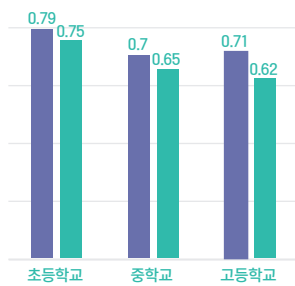
2020-2022년 성남시 청소년 행복 실태조사 연도별 변화 추이

성남시 청소년의 행복지수*

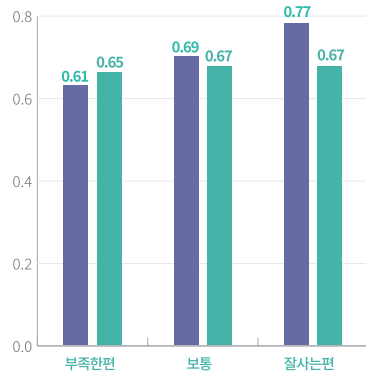


2020년에 비해 2022년 성남시 청소년의 행복지수는 감소 추세
여자보다 남자가, 학교급이 낮을수록, 주관적 가정경제사정이 잘산다고 인식할수록 행복지수가 높은 기조 유지
그러나, 거주구의 경우 2022년에 들어 행복지수의 차이가 거의 없었음

■ 2020
■ 2022
(단위: 점, 1점 만점)



■ 2020
■ 2022
(단위: 점, 1점 만점)



* 자기만족도, 자기참점인정, 주변과의관계, 주관적건강, 안전감, 참여기회충분도, 전반적여가생활만족도, 학업 스트레스, 외모 스트레스, 경제적 여건 스트레스, 진로 불확실 스트레스 문항 데이터를 기반으로 정규화(고등만 외, 2020) 하여 지수 측정

현재와 미래 주관적 행복감



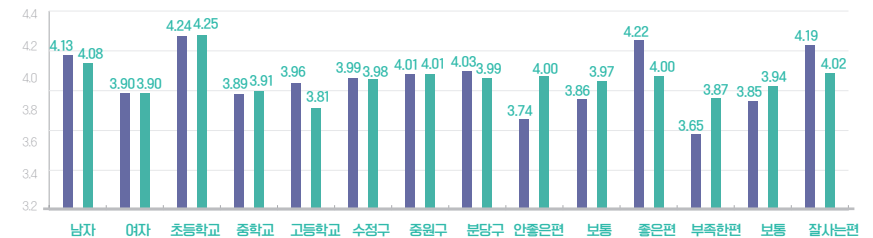
성남시 청소년의 현재, 미래 주관적 행복감 추이를 비교한 결과,
현재 주관적 행복감, 미래 주관적 행복감 모두 2020년에 비해 감소
2020년에는 현재 보다는 미래 주관적 행복감이 높았으나,
2022년에는 미래 보다는 현재 주관적 행복감이 더 높음

(단위: 점, 5점 만점)



현재 주관적 행복감

■ 2020 현재 주관적 행복감
■ 2022 현재 주관적 행복감
(단위: 점, 5점 만점)



성별

학교급

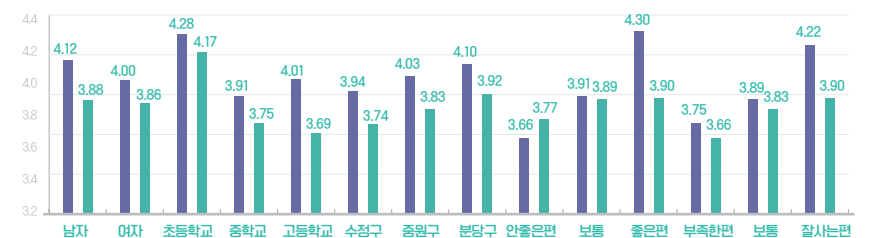
거주구

주관적 학교성적

주관적 가정경제 사정

미래 주관적 행복감

■ 2020 미래 주관적 행복감
■ 2022 미래 주관적 행복감
(단위: 점, 5점 만점)

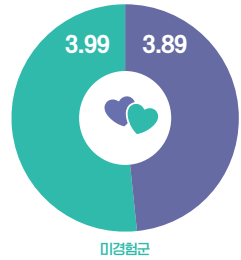


재단 제공 서비스 경험 개수에 따른 행복감 변화



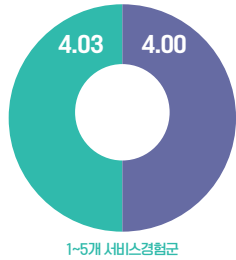
재단 제공 서비스 경험 개수*에 따라 청소년들의 현재, 미래 주관적 행복감에 차이가 있었음
2020, 2022년 모두 '미경험군'에 비해 6~9개 '서비스경험군'이 통계적으로
유의미하게 현재, 미래 주관적 행복감이 높았음

■ 2020
■ 2022
(단위: 점, 5점 만점)

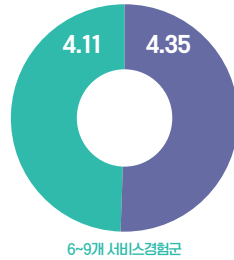


미경험군

현재 주관적 행복감



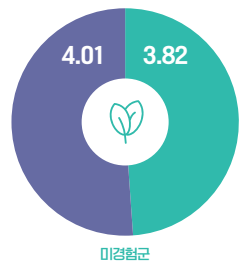
1~5개 서비스경험군



6~9개 서비스경험군

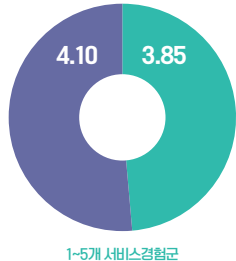
재단 제공 서비스경험 개수

■ 2020
■ 2022
(단위: 점, 5점 만점)

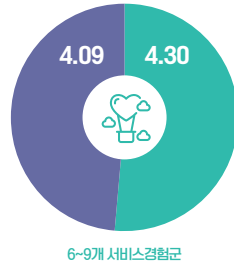


미경험군

미래 주관적 행복감



1~5개 서비스경험군



6~9개 서비스경험군

재단 제공 서비스경험 개수

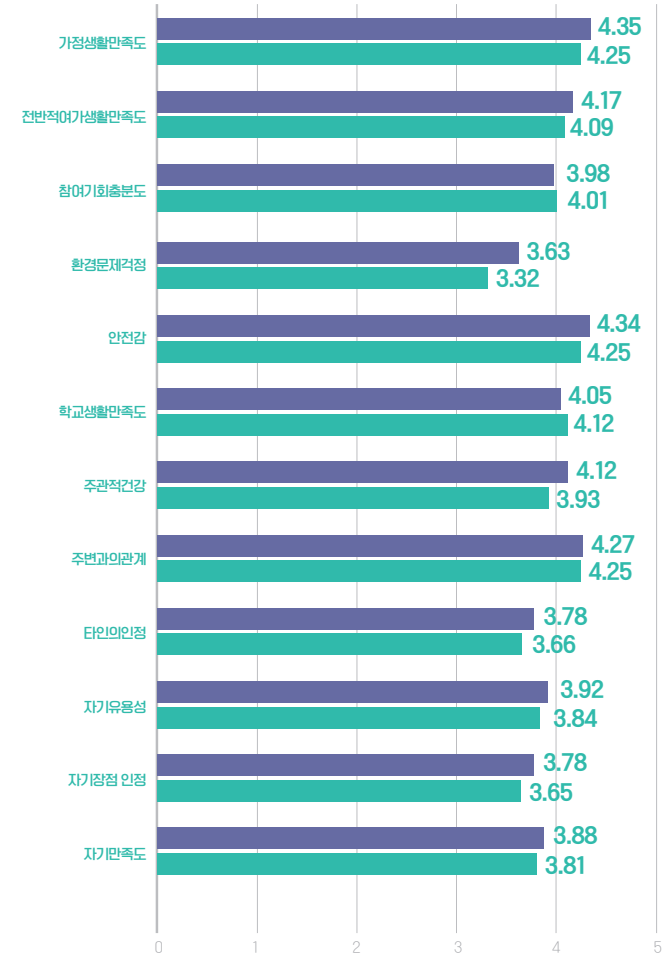
삶의 만족도



성남시 청소년 삶의 만족도는 중상 이상 수준이나 2020년에 비해서 2022년 삶의 만족도는 감소 추세

■ 2020
■ 2022
(단위: 점, 5점 만점)

삶의 만족도



* 재단 제공 서비스 경험 개수

1) 작문도서관, 2) 각종 강좌 수업, 3) 방과후 프로그램, 4) 동아리 활동, 5) 놀이문화 공간 사용, 6) 학교 연계, 7) 심리지원, 8) 축제 등 행사 참여, 9) 청소년 참여기구 중 경험한 개수로 규정

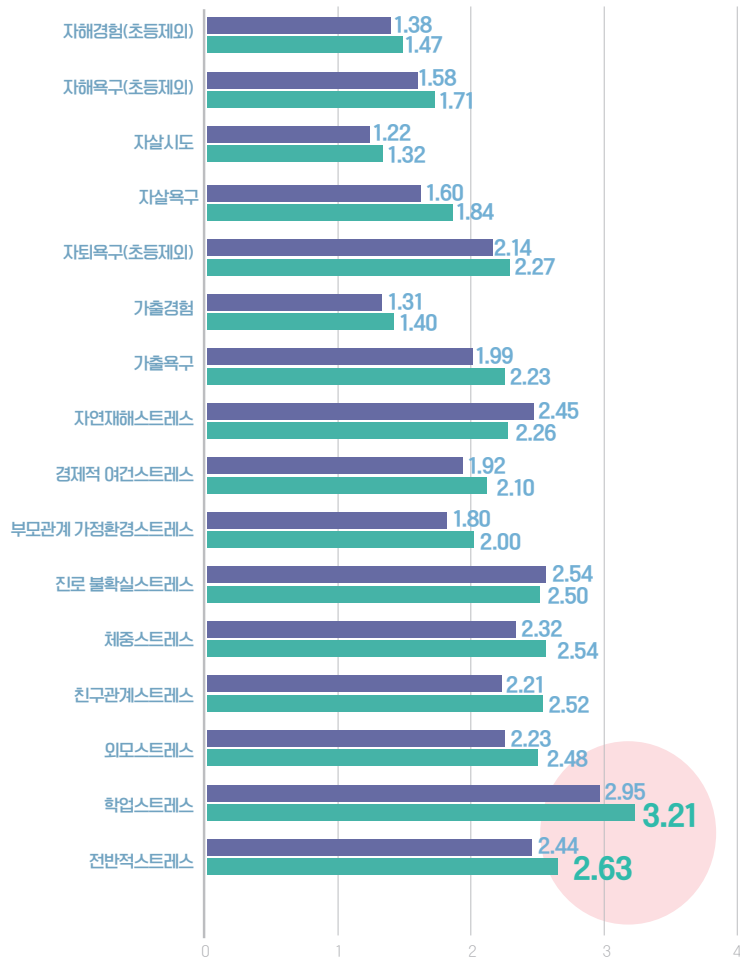
스트레스 부적응



스트레스 부적응은 중하 수준이나 자연재해, 진로 불확실 스트레스를 제외하고는 증가 추세

2020
2022
(단위: 점, 5점 만점)

스트레스 부적응



여가 생활



여가시간 충분도는 2020년에 비해 감소
여가장소 충분도와 여가프로그램 충분도는 2020년에 비해 증가

2020
2022
(단위: 점, 5점 만점)



여가시간 충분도

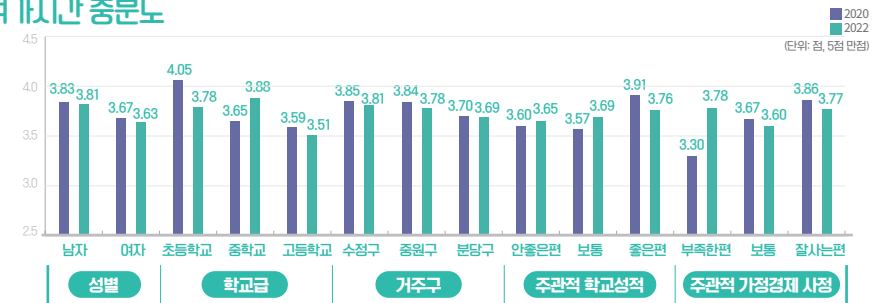


여가장소 충분도

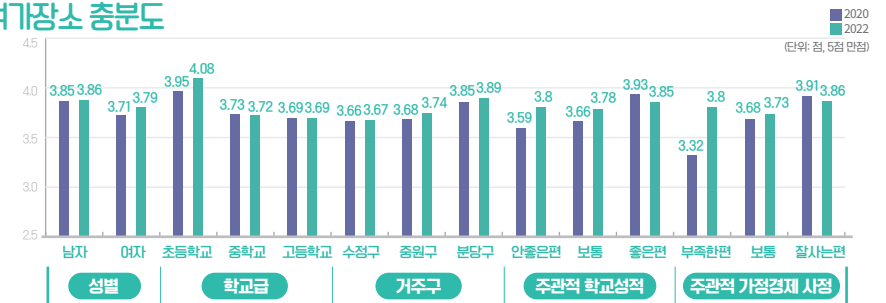


여가프로그램 충분도

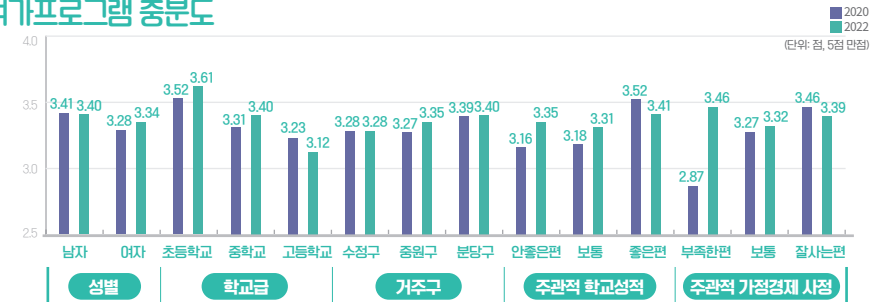
여가시간 충분도



여가장소 충분도



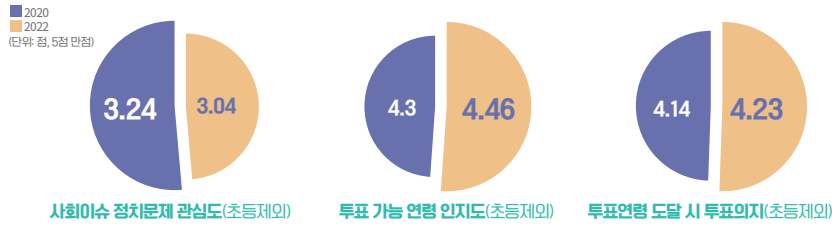
여가프로그램 충분도



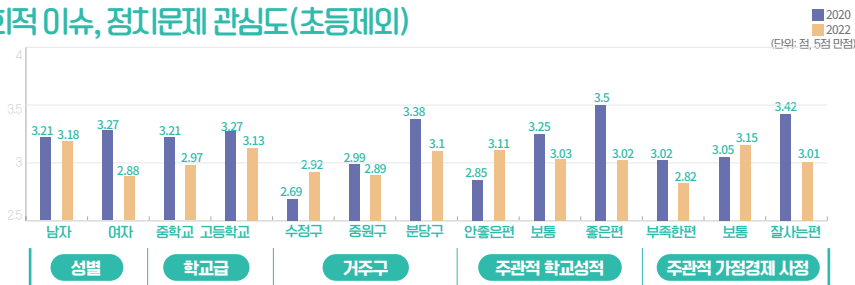
사회참여



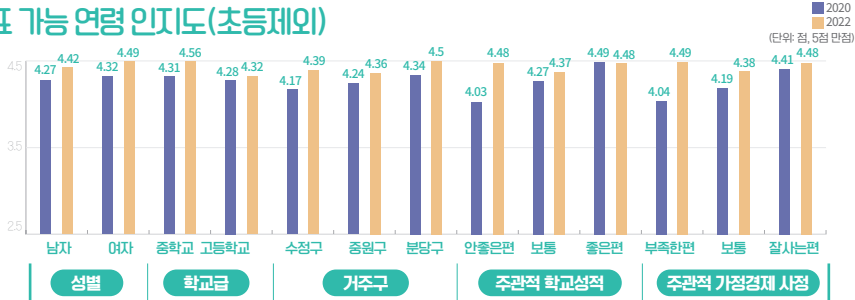
사회적이슈, 정치문제관심도는 2020년에 비해 감소
투표 가능 연령 인지도, 투표연령 도달 시 투표의지(초등제외)는 2020년에 비해 증가



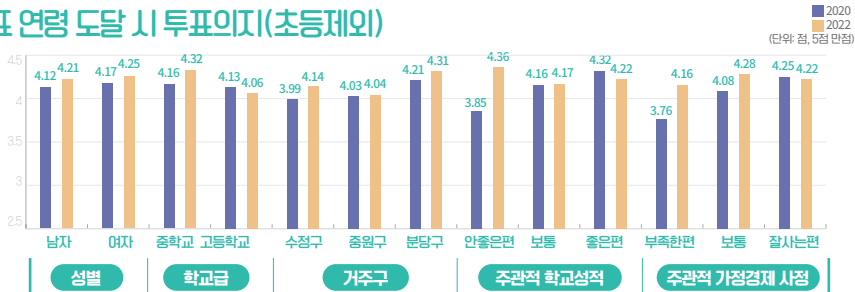
사회적 이슈, 정치문제 관심도(초등제외)



투표 가능 연령 인지도(초등제외)

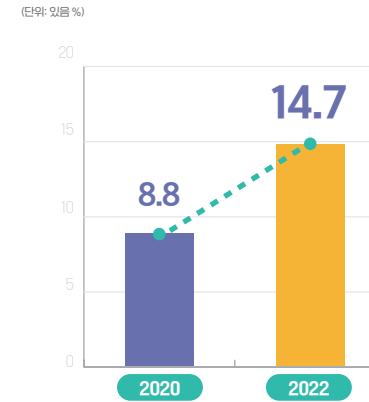


투표 연령 도달 시 투표의지(초등제외)



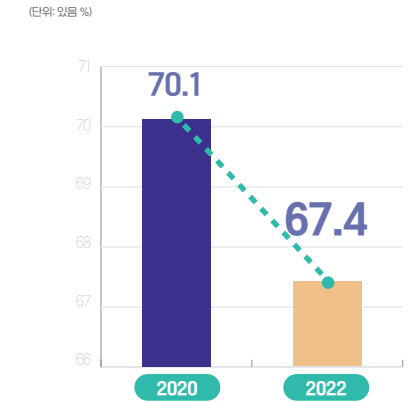
아르바이트 경험 있음 응답률

· 아르바이트 경험 있음 응답률 2020년에 비해 증가



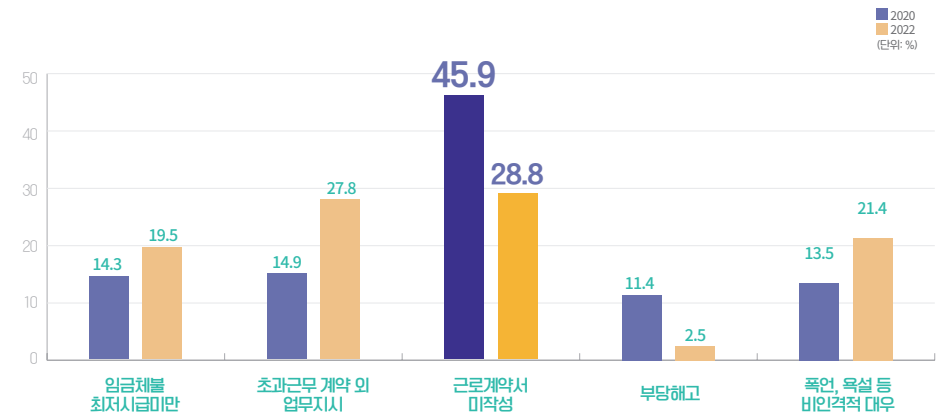
노동, 인권 교육 경험 있음 응답률

· 노동, 인권 교육 경험 있음 응답률 2020년에 비해 감소



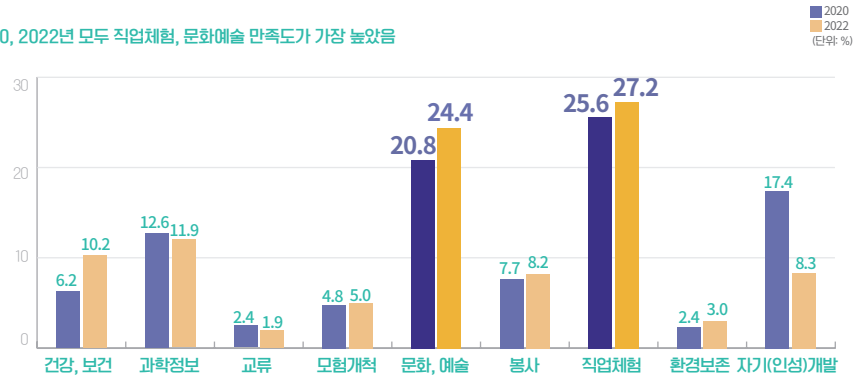
아르바이트 부정적 경험

· 아르바이트 부정적 경험은 2020, 2022년 모두 근로계약서 미작성이 가장 높았음



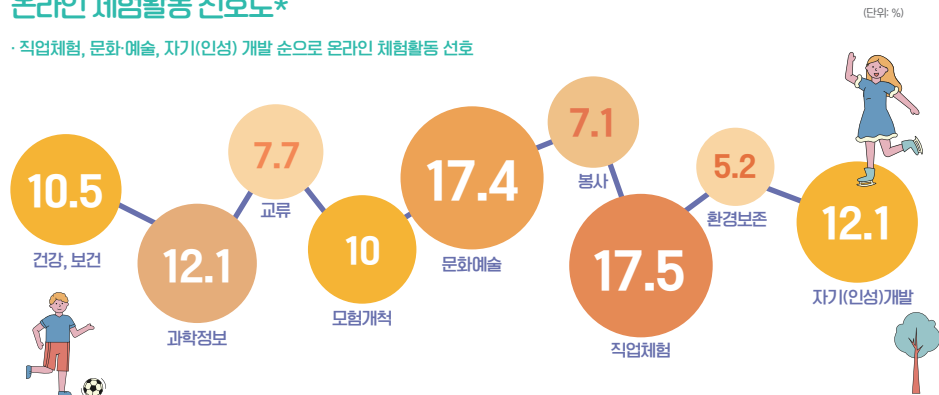
체험활동 만족도

· 2020, 2022년 모두 직업체험, 문화예술 만족도가 가장 높았음



온라인 체험활동 선호도*

· 직업체험, 문화-예술, 자기(인성) 개발 순으로 온라인 체험활동 선호



오프라인 체험활동 선호도*

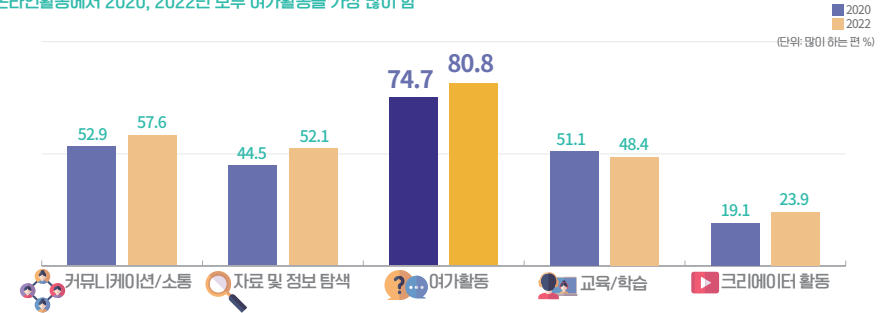
· 직업체험, 문화-예술, 모형개척 순으로 오프라인 체험활동 선호



* 2022년 선호도 기준

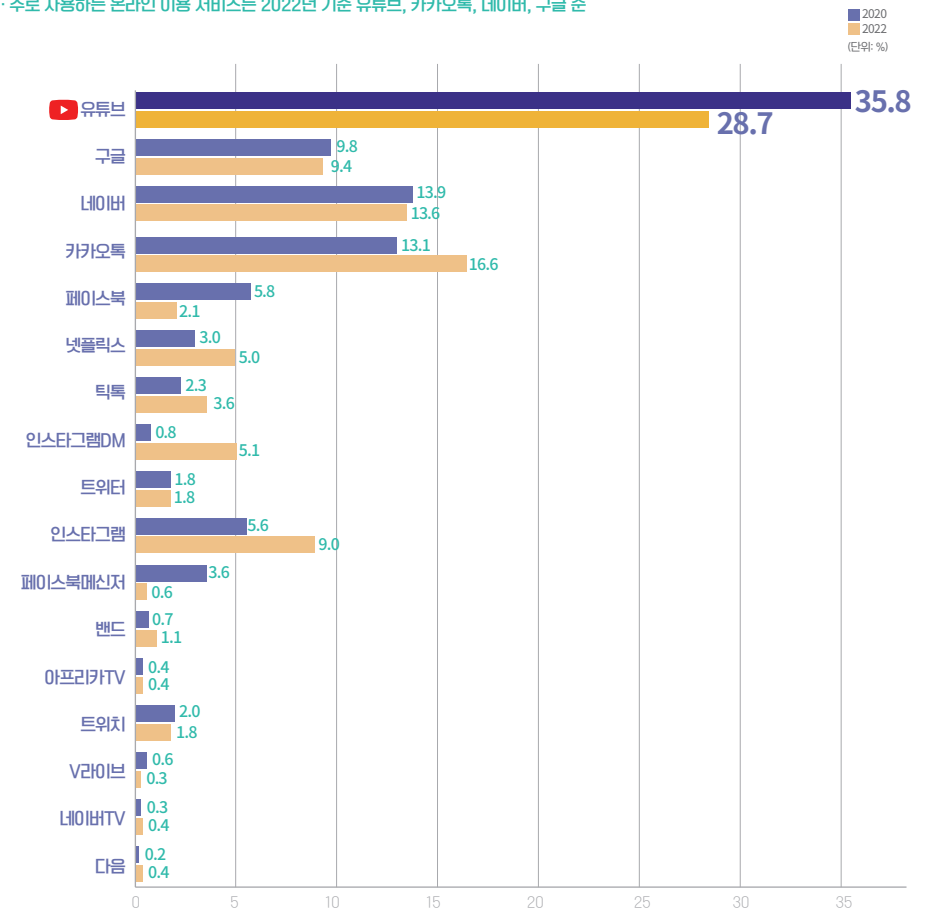
온라인활동

· 온라인활동에서 2020, 2022년 모두 여가활동을 가장 많이 함



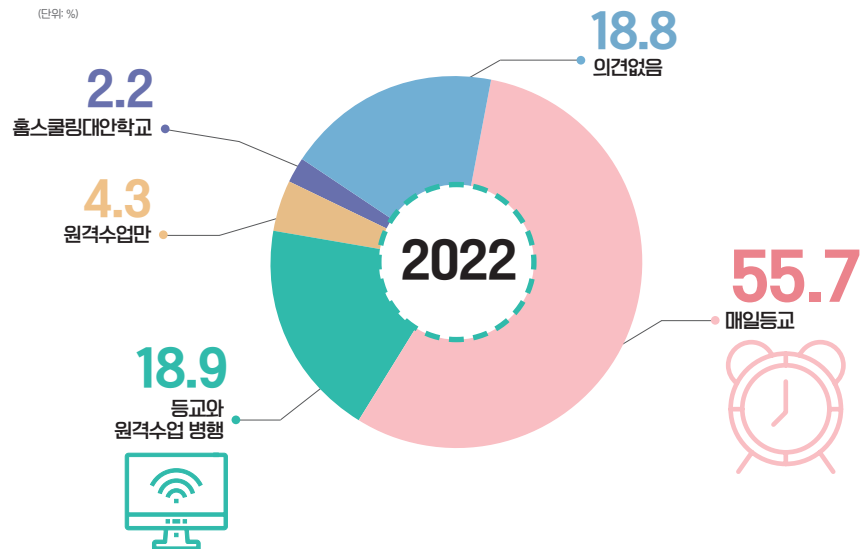
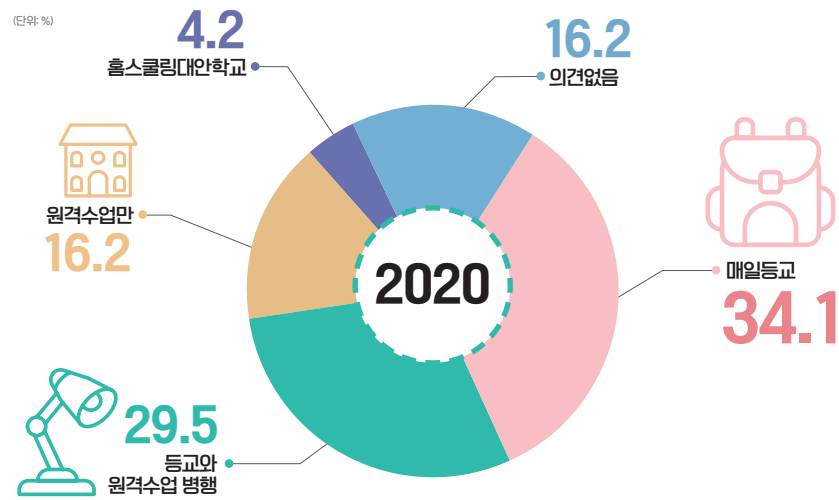
주로 사용하는 온라인 이용 서비스

· 주로 사용하는 온라인 이용 서비스는 2022년 기준 유튜브, 카카오톡, 네이버, 구글 순



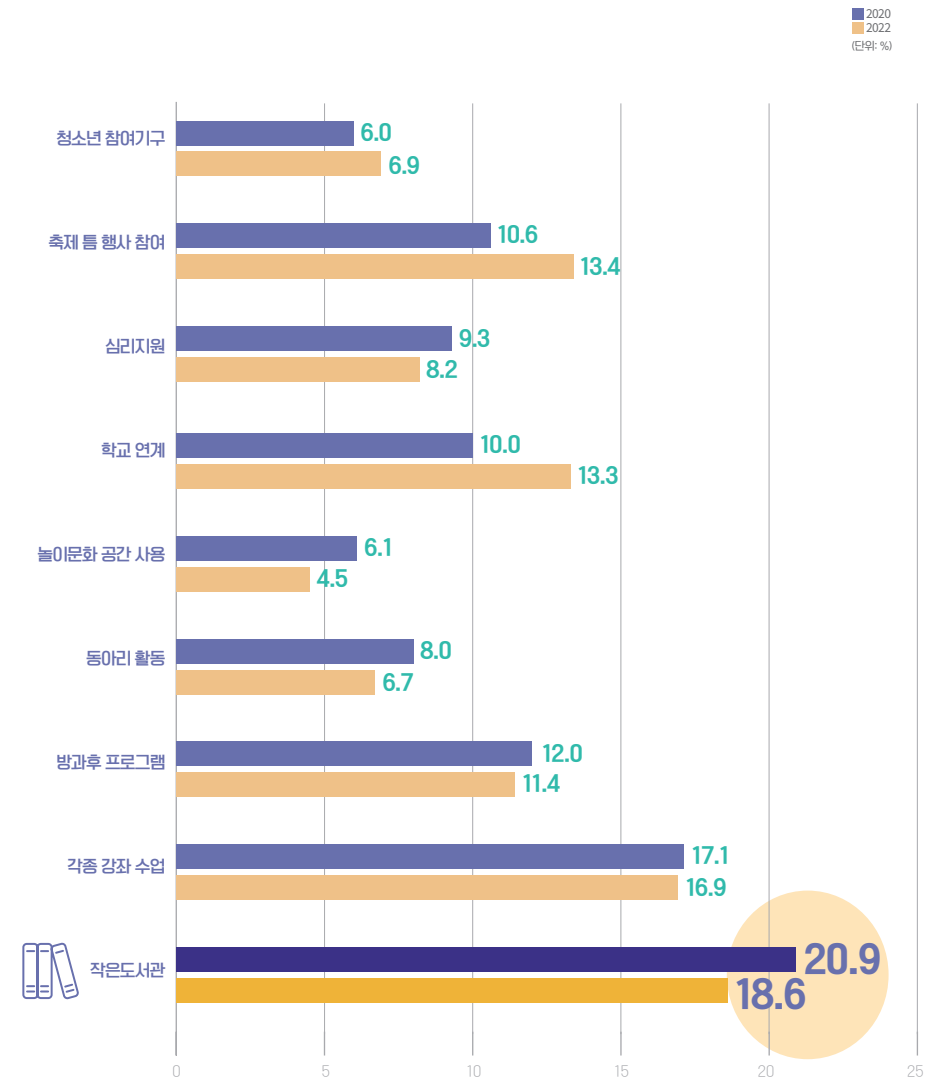
코로나19와 학교생활

· 전면등교 이후 청소년들은 2020년에 비해 매일등교에 대한 선호도가 20%이상 높아짐



청소년시설 서비스 경험 비율

· 2020, 2022년 모두 작은 도서관, 각종 강좌수업의 경험 비율이 가장 높았음



SDQ*를 통해 분석한 2022년 성남시 청소년의 삶

66.1 정상군 경계개입군 33.9

여자 48.3% 48.2% 여자
남자 51.7% 51.8% 남자

초등 34.1% 32.7% 초등
중등 35.0% 31.6% 중등
고등 30.9% 35.7% 고등

수정구 16.1% 17.0% 수정구
증원구 16.7% 18.9% 증원구
분당구 66.6% 64.1% 분당구

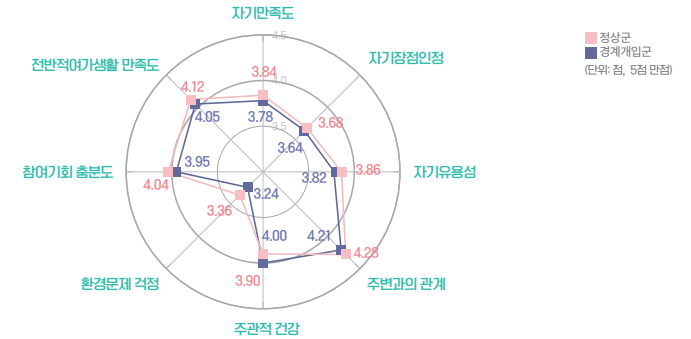
행복지수
0.75 0.59



* SDQ는 지역사회 내에서 청소년의 일상적인 평가를 위한 도구로 실용적인 이점이 있다고 보고됨(Lundh, Wångby-Lundh, & Bjärehed, 2008).
SDQ에서 정의하는 강점은 사회지향행동이며, 난점은 과잉행동, 정서증상, 행동문제, 또래문제이며 강점 점수는 높을수록 난점점수는 낮을수록
정상군에 해당함. 본 연구에서는 총난점을 기준으로 정상군, 경계개입군을 구분함(SDQ 한국어판인 SDQ-Kr 활용
(The strengths and difficulties questionnaire, SDQ-Kr; Ahn, Jun, Han, Noh, & Goodman, 2003))

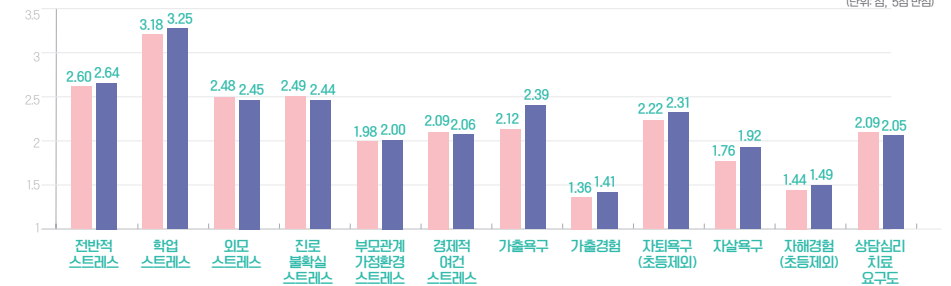
SDQ 집단에 따른 삶의 만족도

· 대체로 정상군이 경계개입군에 비해 삶의 만족도가 높음



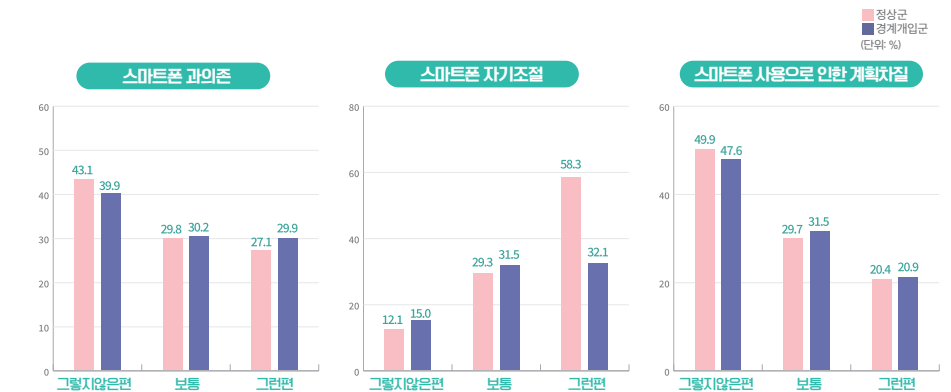
SDQ 집단에 따른 스트레스 부적응

· 스트레스 부적응의 경우 경계개입군이 정상군에 비해 높은 것으로 나타남



SDQ 집단에 따른 스마트폰 사용 실태

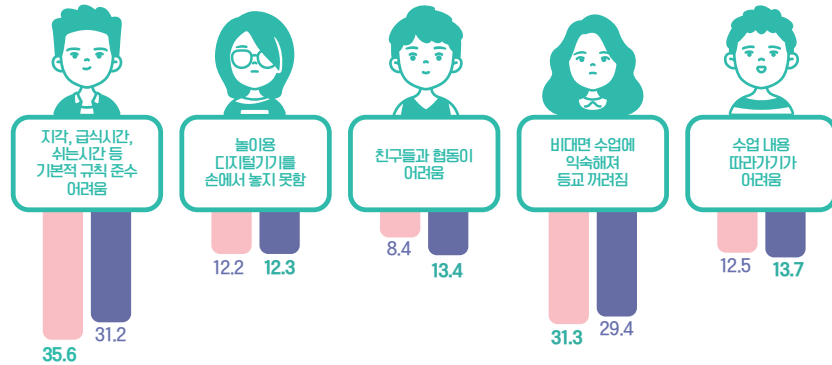
· 스마트폰에 과의존하거나, 자기조절에 어려움을 겪거나, 일상의 계획에 차질을 겪는 경우가 정상군에 비해 경계개입군이 더 높음



SDQ 집단에 따른 코로나19 이후 등교 시 힘든 점

· 경계개입군의 경우 친구들과의 협동이 어렵거나, 수업 내용 따라가기의 어려움의 비율이 정상군에 비해 높았음

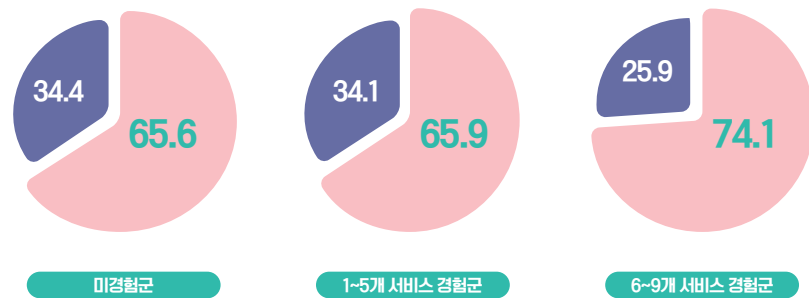
■ 정상군
■ 경계개입군
(단위: %)



SDQ 집단에 따른 재단 제공 서비스 경험

· 경계개입군에 비해 정상군이 재단 제공 서비스 경험 비율이 높은 것으로 나타남

■ 정상군
■ 경계개입군
(단위: %)



렉스트레이닝 통해 본 성남시 청소년과 지도자가 생각하는 행복한 삶



청소년과 지도자가 경험한 일상

- 청소년은 가정과 학교 영역의 관계, 일상 속 공간, 행위와 관련된 단어 주로 언급
- 지도자로서 느끼는 감정, 사업을 운영하면서 연결되는 관계 중심의 단어 주로 언급

청소년과 지도자가 경험한 일상과 관련한 최빈도 상위 30개 핵심어

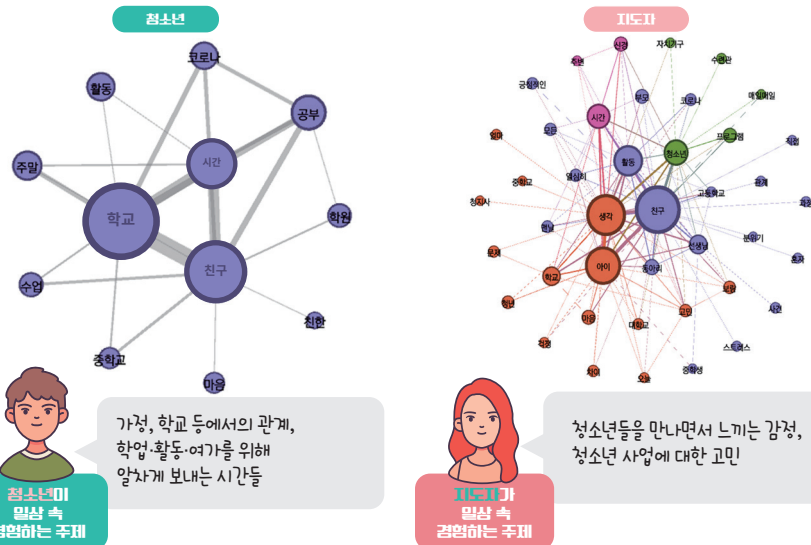
청소년						지도자					
순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도
1	친구	184	16	항상	19	1	친구	204	16	청년	16
2	학교	114	16	중학교	19	2	아이	122	17	학교	15
3	공부	96	18	평일	18	3	생각	68	17	연락	15
4	시간	70	18	선생님	18	4	청소년	66	19	전화	14
5	활동	59	20	아침	17	5	활동	48	29	회의	14
6	학년	44	20	유투브	17	6	선생님	41	21	사업	13
7	코로나	40	20	처음	17	7	시간	35	22	성과	10
8	학원	37	23	가족	16	8	동아리	26	22	걱정	10
9	수업	35	23	수련	16	9	지도자	22	22	개인	10
10	생각	32	25	아빠	15	10	지원	19	22	학년	10
11	주말	29	25	생활	15	11	고민	18	22	시작	10
12	엄마	29	27	보통	14	11	마음	18	22	진심	10
13	청소년	25	27	집중	14	11	사람	18	22	스트레스	10
14	토요일	24	29	준비	13	14	프로그램	17	29	부모님	9
15	게임	19	29	혼자	13	14	보람	17	29	변화	9

주: 단어 빈도가 동일한 경우 공동 순위로 배정, 청소년·지도자 공통으로 도출된 단어 연한 황색 표기

청소년과 지도자가 경험한 일상 관련 워드클라우드



청소년과 지도자가 경험한 일상 관련 중심성 수치 기반 시각화



청소년과 지도자가 경험한 일상 관련 토픽모델링 분석결과

연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명	연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명
1 (35.2%)	친구, 공부, 학교, 시간, 코로나, 학원, 활동, 수업, 성적, 게임, 중학교, 선생님, 청소년, 대면, 혼자	코로나 상황 속 학교 생활 및 교우관계	1 (62.4%)	친구, 아이, 생각, 선생님, 청소년, 활동, 동아리, 마음, 보람, 연락, 지도자, 시간, 지원, 사람, 전화	청소년 사업으로 청소년을 만날 때 겪는 감정과 행위
2 (30.0%)	학교, 활동, 친구, 시간, 공부, 토요일, 수업, 처음, 학원, 청소년, 항상, 생각, 운동, 선생님, 느낌	학업과 병행하는 주말 시간의 다양한 활동	2 (37.6%)	아이, 친구, 생각, 청소년, 시간, 활동, 선생님, 고민, 지도자, 사업, 지원, 사람, 청년, 프로그램, 업무	청소년 사업 운영에 관한 무게감
3 (19.3%)	친구, 학교, 엄마, 공부, 수업, 생각, 활동, 오빠, 아빠, 대화, 주말, 수련, 항상, 가족, 시간	청소년 사업 참여를 권유하는 주변 관계			
4 (13.1%)	시간, 사춘기, 주말, 언니, 엄마, 보통, 일상, 가족, 평일, 생활, 아빠, 사람, 방학, 소셜, 게임	혼자 또는 가족과 함께하는 여가 시간			
5 (2.5%)	학교, 학원, 기간, 시험, 생각, 친구, 일요일, 토요일, 생활, 초등학교, 주말, 발표, 수석학원, 교육, 나머지	부족한 학업 보충을 위한 주말 학습			

- 청소년은 가정, 학교 영역에서의 관계, 내면적 상황, 인생의 방향성과 관련된 단어 주로 언급
- 지도자는 관계, 내면적 상황을 주로 언급 함. 청소년사업으로 인연을 맺는 청소년을 인생에서 주요한 대상으로 인식

인생의 우선 순위와 만족감·기대감과 관련한 최빈도 상위 30개 핵심어

청소년			지도자		
순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도
1	친구	42	14	성격	6
2	사람	39	14	취업	6
3	생각	28	18	자존감	5
4	가족	26	18	안정감	5
5	공부	20	18	직업	5
6	행복	11	18	도움	5
7	혼자	10	18	준비	5
8	모습	9	23	스트레스	4
9	부모님	8	23	감정	4
9	고민	8	23	관리	4
11	미래	7	23	문제	4
11	인생	7	23	마음	4
11	관계	7	23	여유	4
14	진로	6	23	학업	4
14	생활	6	23	어른	4
1	생각	52	15	개인	7
2	사람	34	15	현재	7
3	가족	31	15	만족감	7
4	행복	32	15	가정	7
5	시간	20	15	생활	7
6	아이	19	15	사업	7
7	친구	16	22	즐거움	6
8	거짓말	13	22	회사	6
9	안정감	12	24	결혼	5
10	상황	10	24	주변	5
11	사람	9	24	운동	5
11	청소년	9	24	인간관계	5
13	건강	8	24	인생	5
13	마음	8	24	영향	5
15	직장	7	24	개발	5

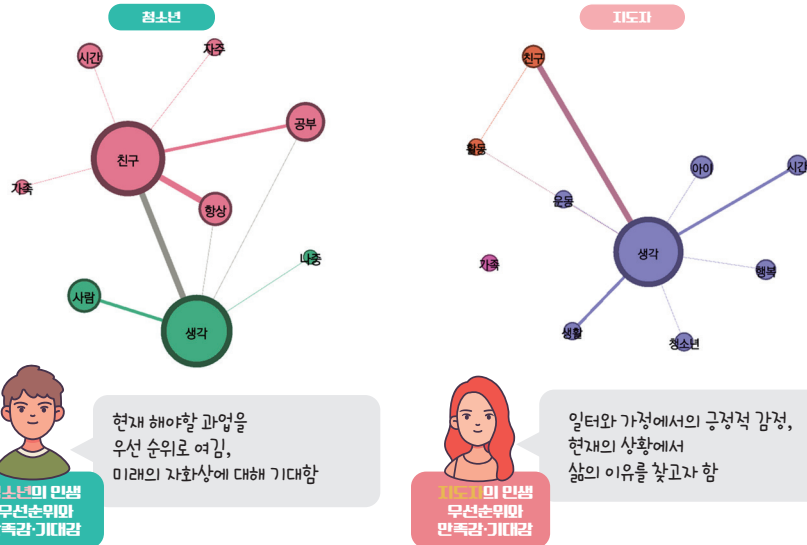
주: 단어 빈도가 동점인 경우 공통 순위로 배정, 청소년·지도자 공통으로 도출된 단어 연한 황색 표기

인생의 우선 순위와 만족감·기대감과 관련한 워드클라우드



인생의 우선 순위와 만족감·기대감

인생의 우선 순위와 만족감·기대감 관련 중심성 수치 기반 시각화



인생의 우선 순위와 만족감·기대감 관련 토픽모델링 분석결과

청소년			지도자		
연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명	연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명
1 (54.3%)	친구, 생각, 사람, 가족, 공부, 모습, 고민, 진로, 처음, 생활, 자존감, 관계, 안정, 스트레스, 혼자	현재 해내야 할 과업과 마음가짐	1 (49.0%)	행복, 가족, 친구, 안정감, 가정, 청소년, 생활, 상황, 직장, 회사, 운동, 즐거움, 건강, 현재, 개발	일과 가정에서의 긍정적 경험
2 (45.7%)	사람, 친구, 가족, 공부, 생각, 행복, 혼자, 부모님, 미래, 이유, 인생, 여유, 직업, 관계, 성숙	미래의 나에게 바라는 점	2 (33.4%)	행복, 커리어, 청소년, 개인, 축제, 개발, 상황, 현재, 직장, 자아, 건강, 주말, 짜증, 동아리, 문제	직장에서 느끼는 감정과 상황
			3 (17.7%)	가족, 안정감, 만족감, 신앙, 관심, 행복, 건강, 완성, 즐거움, 회사, 재정, 인간관계, 방향, 인생, 재미	해내고자 하는 인생의 과업과 삶의 이유

청소년과 지도자가 인식한 청소년의 행복

- 청소년은 관계, 여가와 감정 및 가치관에 대한 단어를 주로 언급
- 지도자는 관계, 청소년 사업과 관련된 단어들을 주로 언급

청소년과 지도자가 인식한 청소년의 행복 관련한 최빈도 상위 30개 핵심어

청소년						지도자					
순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도
1	친구	60	14	여행	8	1	친구	262	16	동아리	20
2	사람	43	14	언니	8	2	아이	176	17	사람	19
3	생각	32	18	고민	7	3	선생님	76	18	상담	18
4	공부	20	18	마음	7	4	생각	74	18	학원	18
5	행복	19	18	처음	7	5	활동	67	18	노래	18
6	가족	18	18	스트레스	7	6	학교	62	18	혼자	18
7	엄마	13	18	모습	7	7	부모님	36	22	도움	17
8	혼자	12	18	학년	7	8	시간	31	23	어른	16
8	주변	12	18	항상	7	9	청소년	26	23	재미	16
10	시간	11	25	공감	6	10	가정	25	25	주말	15
10	게임	11	25	음식	6	11	프로그램	24	26	도래	14
12	학교	10	25	성격	6	11	연락	24	26	학년	14
13	부모님	9	25	경험	6	11	엄마	24	26	학습	14
14	노래	8	25	인생	6	14	가족	23	26	경험	14
14	맛있는	8	30	기준	5	15	관계	22	30	감정	13

주: 단어 빈도가 동점인 경우 공동 순위로 배정, 청소년·지도자 공통으로 도출된 단어 연한 색상 표기

청소년과 지도자가 인식한 청소년의 행복 관련 워드클라우드





지도자

연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명	연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명
1 (42.3%)	공부, 생각, 게임, 음식, 혼자, 기존, 공감, 경험, 기본, 성격, 예전, 여행, 해결, 문제, 주말, 긍정	나만의 만족감을 경험할 때	1 (29.8%)	친구, 활동, 가정, 가족, 장난, 어머니, 연락, 주말, 관계, 특성, 부모님, 재미, 혼자, 감정, 행동	가족, 친구들과 보내는 시간
2 (31.6%)	엄마, 부모님, 언니, 공부, 학교, 할머니, 마음, 아빠, 친대, 스트레스, 낯장, 가족, 카페, 여행, 게임	가족과 함께 보내는 시간	2 (27.0%)	선생님, 학교, 부모님, 가족, 노래, 어른, 엄마, 동아리, 관계, 도움, 영향, 학습, 진로, 연극, 경험	주변 사람들에게 지지받는 진로 관련 경험
3 (26.1%)	친구, 가족, 행복, 시간, 인생, 고민, 영화, 산책, 여행, 선생님, 공감, 도움, 안정, 강아지, 조언	위로와 안정감을 느끼는 순간	3 (20.1%)	노래, 부모님, 시간, 동아리, 상당, 노래, 연극, 필요, 공간, 준비, 학원, 도움, 고등학교, 자각증, 어른	새로운 경험을 통해 성취감을 느끼는 순간
			4 (15.6%)	친구, 부모님, 가정, 관계, 상당, 행복감, 개인, 경험, 청소년, 스트레스, 안정감, 도움, 지역, 격차, 표현	주변 사람들에게 도움과 안정감을 느낄 때
			5 (7.5%)	프로그램, 활동, 재미, 체험, 학교, 강사, 다양, 참여, 주말, 입시, 도움, 순간, 신청, 변화, 마음	입시를 벗어나 재미있는 활동을 할 때



- ### 청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 상황 관련한 최빈도 상위 30개 핵심어

지도자

순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도
1	스트레스	69	16	느낌	8	1	친구	88	16	시간	10
2	친구	36	16	관계	8	2	아이	39	16	동아리	10
3	생각	25	16	언니	8	3	선생님	27	18	어른	9
4	선생님	19	16	학원	8	4	생각	26	19	청소년	8
5	고민	16	20	공부	7	5	부모	24	20	진로	7
6	학교	14	20	부모	7	6	스트레스	18	20	해결	7
7	사람	12	20	혼자	7	6	학교	18	20	가정	7
7	처음	12	23	시간	6	8	상황	14	20	도움	7
7	수학	12	23	학년	6	8	지도자	14	20	지원	7
10	문제	10	23	새로운	6	10	어머니	13	25	역할	6
10	짜증	10	26	금방	5	10	고민	13	25	인사	6
10	기분	10	26	걱정	5	12	프로그램	12	25	조직	6
10	항상	10	26	상처	5	12	사람	12	28	직접	5
14	상황	9	26	과제	5	14	활동	11	28	소통	5
14	청소년	9	26	영어	5	14	마음	11	28	상담	5

청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 상황 관련 워드클라우드



청소년



지도자



도움과 지지를 얻지 못할 때,
진로 고민에 직면할 때

지도자

연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명	연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명
1 (88.0%)	스트레스, 고민, 수학, 짜증, 문제, 상황, 공부, 혼자, 걱정, 영어, 느낌, 상처, 학원, 입장, 과제	주요과목이 풀리지 않을 때	1 (54.7%)	생각, 고민, 시간, 동아리, 활동, 개인, 학원, 재미, 마음, 도움, 가정, 공부, 직접, 도래, 역할	청소년이 하고자 하는 것에 주변인들과 고민을 나누기 어려울 때
2 (12.0%)	처음, 친구, 언니, 선생님, 학원, 스트레스, 고민, 학교, 전환, 혼자, 관계, 수련, 스케줄, 무리, 공부	소속된 환경에서의 인간관계	2 (30.5%)	스트레스, 고민, 해결, 마음, 동아리, 진로, 지원, 사정, 어머니, 상담, 방법, 대진, 진행, 정보, 시간	희망하는 진로와 관련하여 정보를 얻지 못할 때
			3 (14.4%)	친구, 어머니, 선생님, 소통, 감정, 예의, 가정, 마음, 관심, 역할, 문화, 추억, 차이, 짜증, 걱정	주변 사람들과 갈등이 있을 때
			4 (0.4%)	스트레스, 역할, 취업, 동아리, 역량, 고민, 결정, 상황, 성향, 가정, 마음, 개인, 집안, 대상, 고등학생	취업 등 과업을 진행할 때



- ## 지도자

순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도
1	스트레스	38	15	학업	8	1	생각	59	16	S시	12
2	친구	37	17	마음	7	2	진구	58	16	기회	12
3	창각	23	17	상황	7	3	활동	56	18	체육	11
4	선생님	19	19	활동	6	4	청소년	46	18	필요	11
5	부모님	16	19	항상	6	5	프로그램	42	18	재미	11
6	언니	15	19	느낌	6	6	학교	41	18	기업	11
7	학교	13	19	학년	6	7	아이	37	22	스트레스	10
8	문제	12	19	동아리	6	8	공간	26	23	동아리	9
8	엄마	12	19	시험	6	9	사업	21	23	해소	9
8	가족	12	25	아빠	5	9	자원	21	23	문화	9
11	도움	11	25	사회	5	11	선생님	20	23	직업	9
11	사람	11	25	중학교	5	12	시간	19	23	청년	9
13	기분	10	25	노래	5	13	진로	17	23	직접	9
14	해결	9	25	이사	5	14	게임	16	29	기본	8
15	공부	8	30	조언	4	14	체험	16	29	활용	8

청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 극복 방안 관련 워드클라우드

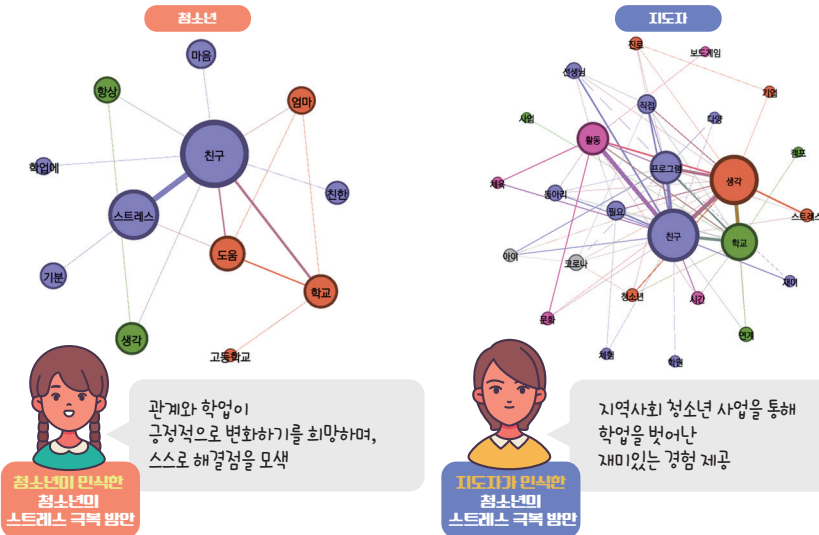


지도자



청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 극복 방안

· 청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 극복 방안 관련 중심성 수치 기반 시각화 ·



· 청소년과 지도자가 인식한 청소년의 스트레스 극복 방안 관련 토픽모델링 분석결과 ·

청소년			지도자		
연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명	연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명
1 (51.4%)	친구, 문제, 도움, 가족, 동아리, 학업, 시험, 기분, 마음, 공부, 감정, 긍정, 느낌, 경험, 노력	학업과 관계의 긍정적 변화	1 (61.7%)	활동, 공간, 진로, 체험, 자원, 직업, 체육, 해소, 기쁨, 재미, 기회, 게임, 의미, 동아리, 학원	학업을 벗어난 재미있는 경험
2 (48.6%)	가족, 기분, 공부, 도움, 이사, 문제, 학업, 마음, 정리, 해결, 수련, 배려, 전환, 저녁, 주말	스트레스 극복을 위한 다각적인 노력	2 (38.3%)	자원, 프로그램, 공간, 게임, 기회, 청년, 교육, 문화, 공연, 재미, 기쁨, 협의, 인맥, 동아리, 상담	지역 자원을 활용한 청소년 사업



지역사회 청소년 사업에 관한 입장

- 청소년은 관계, 학업과 청소년 사업을 함께 경험하는 본인의 상황, 느끼는 감정과 관련된 단어 주로 언급
- 지도자는 청소년 사업의 관계적 대상, 지역사회 청소년 사업에 관한 내면적 요소, 운영 시 어려움과 관련된 단어 언급

· 지역사회 청소년 사업에 입장 관련한 최빈도 상위 30개 핵심어 ·

청소년						지도자					
순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도	순위	핵심어	빈도
1	친구	55	15	간사	11	1	친구	162	16	사람	27
2	생각	51	15	체험	11	2	아이	134	17	봉사	24
3	활동	40	18	다양	10	3	생각	125	18	운영	23
4	사람	35	18	경험	10	4	활동	124	18	교육	23
5	선생님	30	20	아빠	9	5	청소년	85	20	고민	22
6	시간	29	21	주말	8	6	학교	59	20	재미	22
7	학교	25	21	언니	8	7	사업	54	22	대면	21
8	공부	16	23	교육	7	8	프로그램	54	22	체험	21
9	수업	16	23	대화	7	9	모집	40	24	의미	20
10	스트레스	15	23	개인	7	10	코로나	39	25	시작	19
11	청소년	14	23	주변	7	11	선생님	38	25	직원	19
11	동아리	14	23	아이	7	12	청년	33	27	공간	18
11	의견	14	28	생활	6	13	동아리	32	28	경험	17
14	재미	13	28	만들기	6	13	시간	32	28	참여	17
15	고민	11	28	혼자	6	15	지도자	29	30	신경	16

주: 단어 빈도가 동점인 경우 공통 순위로 배치, 청소년·지도자 공통으로 도출된 단어 연한 색상 표기

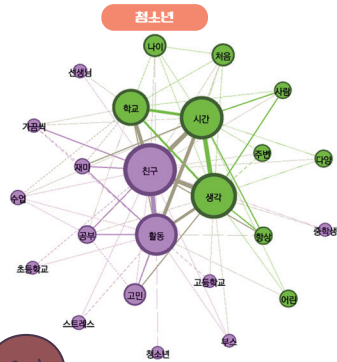
지역사회 청소년 사업 입장 관련 워드클라우드





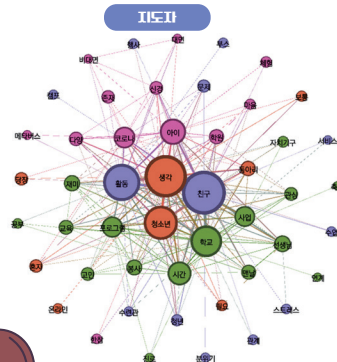
지역사회 청소년 사업에 관한 입장

지역사회 청소년 사업에 입장 관련 중심성 수치 기반 시각화



지역사회 청소년
사업에 관한
청소년의 입장

주변 관계인들이 청소년 사업 참여를
권유함. 참여 시 새로운 관계 확장,
경험을 함



지역사회 청소년
사업에 관한
지도자의 입장

지역사회 청소년 사업 기획부터
실행까지 진중한 고민 수반,
진정성 있는 마음가짐

지역사회 청소년 사업에 입장 관련 토픽모델링 분석결과

청소년

지도자

연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명	연번 (비중)	상위 15개 핵심어	토픽명
1 (57.5%)	친구, 활동, 시간, 학교, 선생님, 재미, 공부, 체험, 동아리, 수업, 간사, 고민, 아빠, 언니, 주변	주변인들이 권하는 다양한 경험	1 (59.5%)	아이, 학교, 시간, 모집, 코로나, 동아리, 청년, 교육, 봉사, 고민, 대면, 의미, 영어, 참여, 구조, 경험, 신경, 재미, 관심	지역사회 청소년 사업 기획 시 현재 주로 신경 쓰는 부분
2 (42.5%)	친구, 스트레스, 의견, 대화, 경험, 공부, 동아리, 우리, 회의, 상담, 수련, 생활, 차이, 관장, 해소	지역사회 청소년 사업에서 접 하는 요소	2 (17.3%)	생각, 활동, 학교, 동아리, 사업, 친구, 코로나, 체험, 선생님, 공간, 상담, 고민, 의지, 지역, 시간	지역사회 청소년 사업 진행 시 고려 되어지는 것 시간
			3 (12.5%)	학교, 청년, 모집, 청소년, 활동, 코로나, 시간, 대면, 공간, 연락, 고민, 체험, 학원, 중점, 평일	지역사회 청소년 사업 대상자 모집에 관한 고민
			4 (10.8%)	재미, 코로나, 수업, 직업, 걱정, 전문, 학습, 교육, 도전, 노력, 직장, 전망, 열정, 신경, 문화	청소년 사업 변화를 위해 가지는 마음가짐

2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트 보고서

발행 2022년 12월

발행인 최원기

발행처 성남시청소년재단

(13404) 경기도 성남시 중원구 둔촌대로 332

홈페이지 <http://www.snyouth.or.kr>

전화 1577-8088

팩스 031-751-4627

전체총괄 정상수(전략기획실장)

운영총괄 김화자(전략기획실 기획조정팀 팀장)

연구책임 강주연(전략기획실 기획조정팀 팀원)

연구자문 이강주(한국교육개발원)

ISBN 978-89-94517-37-7

