

성남시청소년참여위원회가 모은 성남 청소년들의 목소리

* 본 이슈페이퍼는 성남시청소년참여위원회가 직접 설계하고 조사한 「2024. 성남시 청소년 종합실태 설문조사」 결과를 기반으로 작성되었습니다.

** 청소년참여위원회: 「청소년 기본법」 제5조의2에 근거하여 설립된 제도적 기구, 정부 및 지방자치단체의 청소년정책을 만들고 추진하는 과정에서 청소년들이 주체적으로 참여할 수 있도록 마련된 조직

▶ 청소년 참여 기반 정책 제안의 새로운 접근

- 성남시청소년참여위원회가 수행한 「2024 성남시 청소년 종합실태 설문조사(10개 영역, 30개 문항)」는 기존의 성인 주도 실태조사와 달리, 청소년이 직접 설문 문항을 기획하고 토대를 대상으로 조사와 분석을 수행한 점에서 차별성을 가짐. 청소년이 정책 형성 과정에서 실질적인 역할을 하며, 문제 정의부터 해결 방안 제안까지 주도적으로 참여함.

▶ 성남시 청소년이 직면한 핵심 이슈 「청소년 45%, 여전히 진로 고민... 방향 설정 어려워」

- 청소년 10명 중 4명은 진로 미정, 직업 선택 기준은 적성(59.3%), 경제적 수입(20.8%), 안정성(12.2%) 순으로 고려함.
- 정신적 건강 불안 요소로는 수면 부족(30.6%), 스트레스(26.0%)가 주요 원인, 자살에 대해서는 최우선 해결되어야 할 과제(평균 4.05점)로 인식함.
- 디지털 기기 사용이 일상생활에 미치는 영향은 긍정적(34.4%) 영향과 부정적(43.3%) 영향 모두 미치는 것으로 나타남.
- 미래 사회에서 가장 중요한 것은 AI와 첨단 기술(38.7%), 환경 보호 및 지속가능성(22.0%), 인구감소와 고령화(10.0%) 순으로 응답함.
- 여가 시간의 경우 집(평균 4.15점), 카페/음식점(평균 2.96점), 공공시설(도서관, 수련관 등)(평균 2.73점) 순으로 나타났음.
- 청소년들은 현재의 여가 공간을 개선하는 과정뿐만 아니라, 미래 공간 설계에도 자신들의 의견이 적극적으로 반영되기를 희망함.

▶ 청소년 주도 정책 설계를 위한 지속 가능한 실행 방안

- 조사 결과를 바탕으로 AI 및 첨단 기술 역량 강화를 위한 청소년 교육 프로그램 확대 등 4가지 성남시 청소년정책 과제를 제안함.
- 과제 제안을 넘어 청소년 주도 정책 설계가 지속되기 위해서는 청소년 주도 조사·연구 프로젝트로 청소년참여위원회 역할을 지지하는 행정기관 및 정책 실행 조직 간의 협력 강화, 실질적 정책 반영 프로세스 구축이 필요함.

당사자 관점에서 조사하여 확인한 성남 청소년의 인식

- 「2024 성남시 청소년 종합실태 설문조사」는 성남시청소년참여위원회(운영: 정자유스센터) **청소년들이 직접 기획하고 실행한 조사로 단순한 설문조사가 아닌, 청소년들이 직접 질문을 만들고, 데이터를 분석하여 정책을 제안한 결과물임.**
- 이는 청소년을 단순한 조사 대상으로 한정하는 기존의 방식과 차별성을 가지며, **청소년이 직접 사회 문제를 정의하고 해결 방안을 제시한 점에서 중요한 의미**를 가짐. 청소년들은 스스로 자신들의 삶과 환경을 분석하고, 문제해결을 위한 방안을 제안하는 과정에 참여함.
- 이러한 관점은 기존의 성인 주도의 실태조사와 차별되며 **청소년이 기획과 실행을 주도하고 정책제안까지 수행했다는 점**에서, 당사자 관점에서 청소년이 주도적으로 참여하는 청소년 참여형 실행연구(youth participatory action research, 이하; YPAR) 접근(고필재, 2023)과 유사한 사례로 보여짐.

〈2024 성남시 청소년 종합실태 설문조사 개요〉

구분	내용
조사인원	성남시 거주 청소년 517명 (초등 162명, 중등 226명, 고등 129명)
조사기간	2024. 9. 2. ~ 2024. 10. 31.
조사내용	고민거리, 진로활동, 삶, 미래사회 준비, 지역사회 기여, 여가활동, 청소년 활동, 사회 및 정치 참여
조사방법	온, 오프라인 설문지 작성 (9개 분야, 30문항)
조사기관	성남시청소년참여위원회(정자유스센터)

출처: 성남시청소년청년재단(2024).
성남시청소년참여위원회 운영 결과보고

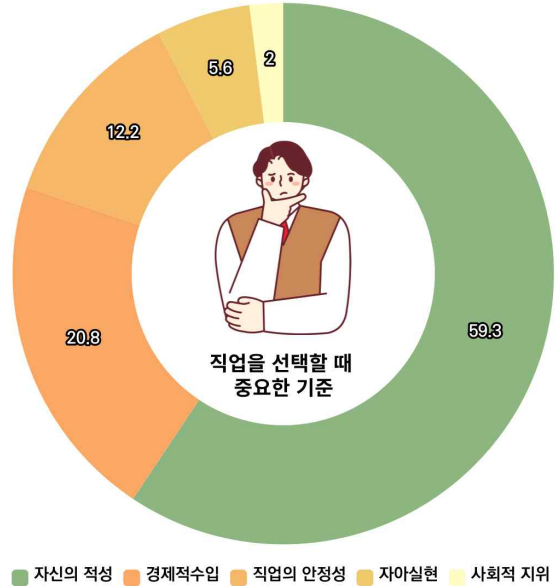


발견된 핵심 이슈 및 시사점

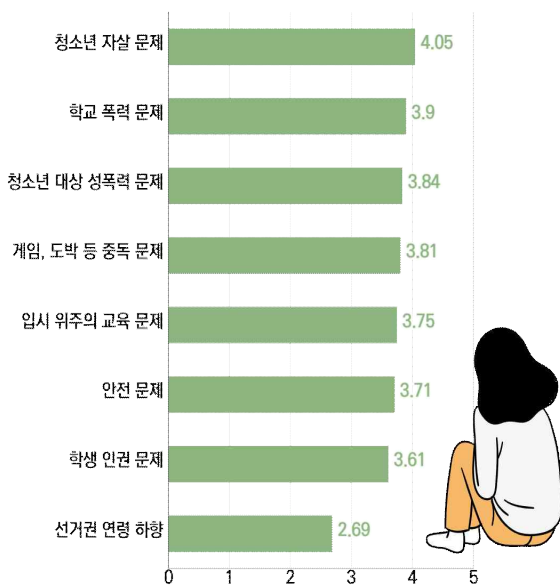
■ 진로 불안: 진로를 결정하지 못하는 청소년

- 성남시 청소년들이 1순위로 고민하는 문제는 진로(학교·직업) (32.5%), 성적 (27.5%) 순이었음. 이는 진로 문제가 청소년들에게 가장 큰 부담으로 작용하고 있음을 보여줌.
- 희망하는 진로를 결정하지 못한 청소년의 비율은 45.3%로, 절반에 가까운 수준에 이르렀음. 한편, **직업 선택 시 고려하는 주요 기준은 자신의 적성(59.3%)**이 가장 높았으며, 그다음으로 경제적 수입(20.8%), 직업의 안정성(12.2%) 순으로 나타났음.
- 따라서 진로 적성을 탐색하고 찾을 수 있는 프로그램 더욱 강화할 필요가 있음. 또한, 경제적 수입과 직업 안정성도 무시할 수 없는 고려 요인이므로, 청소년들이 원하는 직업이 실제로 안정적인 수입을 보장하는지 확인하는 방법과 같은 **실증적인 접근**을 교육 등에 포함할 필요가 있음.
- 성남시 청소년들이 최우선 정책 과제로 꼽은 항목은 대상별 맞춤형 진로 활동 내실화(38.3%)였으며, 이어서 학교 밖 청소년 대상 진로 교육 강화(23.4%), 청소년(청년) 취업 지원 기반 강화(18.2%) 순으로 나타났음.

〈직업을 선택할 때 가장 중요한 기준은 무엇인가요? 단위:%〉



〈해결되어야 할 시급한 청소년 문제는? 단위:점, 5점 만점〉



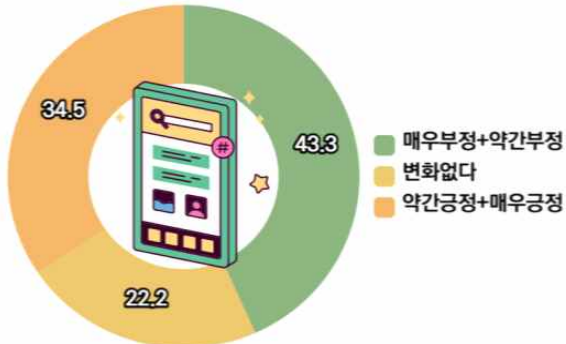
■ 정신건강 적신호: 일상 속 스트레스, 자살 문제 최우선 과제로 꼽아

- 청소년들은 신체적으로는 건강하다고 느끼지만 정신적 건강에는 불안감을 호소하고 있음. 실제 건강이 좋지 않았던 이유로 **수면 부족(30.6%)**이 가장 높았고, **다음으로는 스트레스(26.0%), 불규칙적인 식습관(20.0%), 운동 부족(16.6%)** 순으로 나타났음. 이는 일상에서 만성적인 피로와 정신적 압박을 겪고 있음을 시사함.
- 청소년들이 신체·정신 건강을 담보할 수 있는 건강한 생활 습관을 형성할 수 있도록 단순한 일회성 지원이 아닌 지속적으로 일상생활을 코칭해 줄 수 있는 프로그램과 콘텐츠(강주연, 2022)가 절실히 요구됨.
- 이러한 배경 속에서 **성남시 청소년들이 생각하는 최우선 해결과제 1위는 청소년 자살 문제(평균 4.05점), 2위는 학교 폭력 문제(평균 3.90점)**순이었음.
- 한편 ‘고립·은둔 청소년 지원을 위한 기초조사’에 따르면 10명 중 6.5명의 청소년들이 ‘친구들로부터 따돌림, 학교폭력 등을 경험해서’를 **고립·은둔** 이유로 꼽았음(한국청소년상담복지개발원, 2024).
- 이러한 사회적 **고립**은 청소년기의 **자살 생각과 밀접하게 연결됨**(Uno, Nagaoka, Usami, & et al, 2024)을 미루어 보았을 때 단순히 개인의 문제로 치부할 것이 아니라, 가족·학교·지역사회가 함께 해결 해야 할 구조적 문제로 인식하고, 이에 대한 대응책을 강화해야 함.

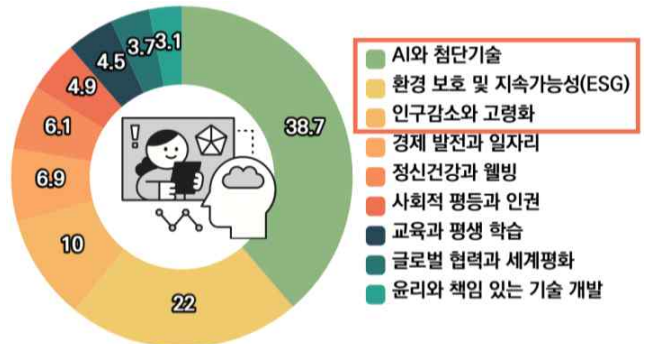
■ 디지털웰빙과 미래 기술 역량: 디지털에 관한 균형 잡힌 접근은 AI 및 미래 기술, 환경보호 및 지속가능성 등을 함께 고려해야

- 스마트폰 등 **디지털 기기의 사용**이 청소년의 일상에 미치는 영향을 조사한 결과, 청소년에게 긍정적(34.4%) 영향과 부정적(43.3%) 영향을 모두 미치는 것으로 나타남. **긍정적 활용을 극대화하면서도 부정적 영향을 최소화할 수 있는 관점이 요구됨.**
- 한편, 청소년에게 미래 사회에서 더 중요하게 될 것이 무엇인지 질문한 결과 **AI와 첨단 기술 38.7%, 환경 보호 및 지속가능성 22.0%, 인구감소와 고령화 10.0%, 경제 발전과 일자리 6.9%, 정신건강과 웰빙 6.1%** 순으로 나타남.

〈디지털 기기 사용의 일상생활 영향 정도 단위: %〉



〈미래 사회에서 더 중요하게 될 것이 무엇이라고 생각하나요? 단위: %〉



- 청소년의 삶에서 디지털은 필연적인 요소임.** 디지털 기술이 청소년의 삶에 미치는 영향을 고려할 때, 단순 기술 활용 교육을 넘어 디지털 웰빙을 위한 균형 잡힌 접근이 필요함. AI 및 디지털 기술 역량을 키우는 동시에 정보 과부하 관리, 정신건강 유지 등 교육이 강화되어야 함.
- 또한, **청소년이 주도적으로 AI와 첨단 기술을 활용하여 창작하고 문제를 해결할 수 있도록 지원**하며, 디지털 활동과 오프라인 체험의 균형을 맞출 수 있는 환경을 조성하고 **AI 및 미래 기술이 환경 보호, 지속가능성 등 사회적 가치와 연결될 수 있도록 정책적 연계를 확대**해야 함.

■ 청소년이 설계하는 여가 공간: 공간 수혜의 대상에서 공간 설계의 주체로

- 성남시 청소년들은 **대부분의 여가 시간을 집에서 보내고 있으며(평균 4.15점)**, 그 외에는 카페/음식점(2.96점), 공공시설(도서관, 수련관 등)(2.73점) 순으로 이용하는 것으로 나타남.
- 청소년 여가를 위한 정부 정책적 요구는 현재 놀이 환경의 개선과 향후 놀이 공간 설계 시 참여 보장 두 가지로 구분될 수 있었음. 즉, **청소년들은 현재의 여가 공간을 개선하는 과정뿐만 아니라, 미래 공간 설계에도 자신들의 의견이 적극적으로 반영되기를 희망함.**



- 한편 스웨덴은 청소년이 **생활·교육·놀이 환경에 대한 의견을 제시할 기회를 제도적으로 보장**하고 있음. 특히 “아동 영향 평가(Child Impact Assessment)”를 통해 도시 계획이 청소년에게 미치는 영향을 평가하며, **청소년 주도 산책 및 참여형 매핑 등을 활용하여 청소년이 직접 공간 설계 과정에 참여할 수 있도록 지원**하고 있음.
- 성남시청소년재단의 청소년과 청년 자유이용공간(은행동굴, 수진동굴, 청년이 봄)의 경우 힐링, 스트레스 해소, 통합서비스 제공 등을 수행하며, 여가 공간으로 중요한 역할을 하고 있음. 이 공간들은 이미 청소년 의견을 반영하여 운영되고 있으나, **콘텐츠를 유연하게 운영할 수 있다는 점 등의 강점을 활용하여 향후 공간 개선 및 재설계 과정, 신규 공간 확충 시 청소년들의 목소리가 보다 적극적으로 수렴할 필요가 있음.**
- 특히, **청소년이 공간 설계의 주체로 참여할 수 있는 기회를 확대**하는 것이 중요하며, 이를 위해 기획 단계부터 청소년과 직접 소통하며 협력하는 방안이 요구됨(Rodela & Norss, 2022). 이러한 접근은 단순한 공간 개선을 넘어, **청소년이 스스로 자신의 여가 환경을 설계하고 형성하는 과정에 참여할 수 있도록 하는 중요한 정책 방향**이 될 것임.

청소년이 설계하는 미래: 청소년이 주도한 조사와 정책 제안의 의미

- 이번 조사는 성남시 청소년들이 직접 기획하고 설문을 구성한 조사를 기반으로 진행되었다는 점에서 기존의 실태조사 방식과 차별성을 가짐. **청소년들은 자신이 겪고 있는 문제를 스스로 정의하고, 정책 수립을 위한 기초자료를 마련함.**
- 이는 **청소년이 단순한 의견 제공자가 아니라 정책 형성과정에서 실질적인 역할을 수행할 수 있는 역량을 갖추고 있음을 보여준 사례임.**
- 하지만, 이 과정이 단기적인 시도로 끝나지 않고 지속 가능한 구조로 자리 잡기 위해서는, 청소년이 조사·연구와 정책 형성 과정에서의 개입과 청소년참여위원회의 역할을 지지하는 체계적 지원이 필수적임.
- **청소년이 각 분야에 제안한 내용은 현재 성남시 청소년정책 개발 단계에서 당사자 의견을 더욱 반영하고 실제적인 개선 사항을 도출하는데 의미가 있음.**

〈청소년참여위원회가 제안한 성남시 청소년정책 과제〉

분야	내용	현재 상황 진단	향후 개선 사항
과학 기술 분야	AI 및 첨단 기술 역량 강화를 위한 청소년 교육 프로그램 확대	- 성남시유스센터(중원-4차산업 진로체험관, 야탑-AI체험관/코딩공작소, 서현-미래융합 디자인플레이스, 정자-메이커스페이스, 판교-코딩공작소, 은행-청소년미래놀이터)에 미래 공간 있으나 체험 콘텐츠 활성화 필요	- 기존 공간 활용하여 양질의 콘텐츠 확보가 필수적 - 기존 학교 단체 중심 체험에서 개인 역량을 강화할 수 있는 개별화된 콘텐츠 중심으로 개편
건강 및 웰빙 분야	청소년 영양교육 활성화	- 「성남시 청소년 학교급식 지원에 관한 조례», 「성남시 청소년 건강증진 지원 조례」 근거한 체계되는 정책사업 미비	- 기존 조례에 근거하여 청소년 건강권 확보를 위한 체계될 수 있는 정책사업 확보 - 「(가칭)성남시 청소년 영양교육 활성화 조례」안 제정하여 성남시 청소년들의 생애주기별 올바른 식습관 형성 및 사각지대 없는 영양교육 구제화 및 활성화
디지털 및 혁신 교육 분야	디지털 리터러시 교육 강화	- 관내 운영(도서관, 방과후 아카데미)되는 프로그램의 경우 저연령(초등 중심) 혹은 성인 중심으로 구성, 청소년 맞춤형 프로그램 부족	- 디지털 웰빙 증진, 청소년 주도 디지털 균형 프로젝트, 디지털·아날로그 활동 균형 지원 등 건강한 디지털 습관 형성 프로그램 필요
진로 분야	청년 멘토와 함께하는 청소년 진로 멘토링 프로그램	- 현재 진로멘토단(다양한 직업군 멘토단 청소년 대상 진로특강, 멘토링 진행), 미래산업 멘토단 NexterZ(기업 현직자, 청소년, 청년 간 소통 멘토링) 운영	- 기존 멘토링 확장하여 대학생, 청년 멘토단 적극 활용 - 개별 청소년, 청년의 진로 희망 사항 등을 DB화하여 장기적 멘토-멘티 매칭 프로그램, 진로 체험 및 실무 연계 기회 확대 등 연속적인 지원 체계 마련 필요

출처: 성남시청소년청년재단(2024). 성남시청소년참여위원회 운영 결과보고; 성남시청소년참여위원회 제안서

청소년 주도 정책 변화를 위한 지속 가능한 구조 구축과 재단의 역할

■ 재단 소속 청소년 참여기구의 조사·연구 프로젝트 활성화 필요

- **청소년이 직접 기획하는 조사·연구 프로젝트를 확대**하고 데이터 분석, 정책 제안 전 과정에 참여를 위한 전문가 멘토링 및 협업 지원이 필요함.
- **조사·연구 결과가 정책에 더욱 효과적으로 반영될 수 있도록, 이를 체계적으로 보관·분석하는 정책 아카이브를 구축하고 활용**할 필요가 있음.

■ 청소년의 정책 제안 실효성 강화를 위한 행정기관 및 정책 실행 조직 간의 협력 확대

- 청소년의 정책 제안이 실질적인 실행으로 이어지기 위해서는 **행정기관 및 정책 실행 조직과의 협업 체계를 정례화하고, 연계 방안을 보다 구체화할 필요가 있으며, 지속적으로 정책 실행 및 평가 과정에 참여할 수 있도록** 노력해야 함.
- 청소년 제안 정책의 실행 가능성을 높이기 위해 사전 타당성 검토, 시범사업(Pilot Program) 운영, 정책 반영 피드백 절차 공개 등 **실질적 정책 반영 프로세스를 구축**해야 함.

※ 본 조사에 대한 자세한 사항은 성남시청소년청년재단 정자유스센터에서 발행한 보고서를 통해 확인할 수 있음.

참고문헌

강주연. (2022). 2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구. 경기: 성남시청소년청년재단.

고필재. (2023). 청소년 현장에서의 GCM 방법론 적용가능성 탐색. 한국청소년활동연구, 9(1), 23~39.

한국청소년상담복지개발원. (2024). 청소년상담이슈페이퍼: 혹시... 우리 아이가 고립·은둔 청소년? 2024 Vol.02.

Rodela, R., & Norss, E. (2022). Opening up spatial planning to the participation of children and youth: the Swedish experience. *European Planning Studies*, 31(2), 252-269.

Uno A, Nagaoka D, Usami S, et al. (2024) Suicidal Thoughts and Trajectories of Psychopathological and Behavioral Symptoms in Adolescence. *JAMA Netw Open*. 2024;7(1):e2353166.