

- 아동·청소년 인터넷·스마트폰 중독 예방을 위한 방안 -

의 정 토 론 회

- 일 시 : 2019. 9. 30.(월) 15:00 ~ 17:00
- 장 소 : 쌍용중학교 체육관
- 주 최 : 충청남도의회



충청남도의회

의 정 토 론 회 진 행 안 내

< 목적 >

- 인터넷·스마트폰 게임 및 도박 등 역기능에 대한 올바른 인식제고
- 인터넷·스마트폰 중독 예방 및 해소를 위한 대안마련과 문화형성 방안 마련

I 토론회 개요

- 일 시 : 2019. 9. 30.(월) 15:00 ~ 17:00
- 장 소 : 쌍용중학교 체육관
- 주 최 : 충청남도의회[신청 : 김은나 의원(교육위원회)]
- 주 제 : 아동·청소년 인터넷·스마트폰 중독 예방을 위한 방안
- 참석예정 : 200여명(학계 및 전문가, 관계공무원, 학부모, 학생 등)

< 토론참여자 >

좌 장

- 김은나(충청남도의회 의원)
- ※ 사회 : 충청남도의회 교육위원회 오인철 위원장

발제자 (1명)

- 이미원(천안시 청소년상담복지센터장)

토론자 (5명)

- 신재성(천안시청소년참여위원, 월봉고등학교 3)
- 이종담(천안시의회 경제산업위원회 위원장)
- 한봉균(쌍용중학교 학교운영위원장)
- 김병갑(충청남도교육청 미래인재과 장학관)
- 장효순(충남지방경찰청 여성청소년과 아동청소년계장)

시 간		내 용	비 고
< 개 회 식 >			
15:00~15:10	10 '	개회 및 국민의례 내빈소개, 개회사 등	사회자 : 교육위원회 오인철 위원장
		< 토 론 회 >	※ 좌장: 김은나 의원
15:10~15:30	20 '	주 제 발 표	■ 이미원 천안시 청소년상담복지센터장
15:30~16:20	50 '	지 정 토 론	토론자 전체(각 10분) ■ 신재성 천안시청소년참여위원(월봉고 3) ■ 이종담 천안시의회 경제산업위원회 위원장 ■ 한봉균 쌍용중학교 학교운영위원장 ■ 김병갑 충남도교육청 미래인재과 장학관 ■ 장효순 충남지방경찰청 아동청소년계장
16:20~16:35	15 '	패 널 토 론	발제자 및 토론자 상호토론
16:35~16:55	20 '	종 합 토 론 (질의, 답변)	참여자 전체
16:55~17:00	05 '	정 리 및 폐 회	진행 : 김은나 의원



목 차

■ 주제발표

- ☞ 아동·청소년 인터넷·스마트폰 중독 예방을 위한 제언 ... 1
이미원(천안시 청소년상담복지센터장)

■ 지정토론

- ☞ 우리 세대가 생각하는 스마트폰 17
신재성(천안시청소년참여위원)
- ☞ 아동·청소년의 스마트폰 과의존 실태 및 해법 21
이종담(천안시의회 경제산업위원회 위원장)
- ☞ 인터넷·스마트폰 안전하고 올바르게 사용하기 27
한봉균(쌍용중학교 학교운영위원장)
- ☞ 정보통신 윤리와 미래인재교육 39
김병갑(충청남도교육청 미래인재과 장학관)
- ☞ 청소년 인터넷·스마트폰 중독 예방 및 선도 53
장효순(충남지방경찰청 여성청소년과 아동청소년계장)



주제 발표

아동·청소년 인터넷·스마트폰 중독 예방을 위한 제언

이 미 원

천안시 청소년상담복지센터장



청소년 VS 미디어

이 미 원
천안시 청소년상담복지센터

<스마트폰 사용실태>

2018년 만 3세 이상
국민 10명 중 9명이 스마트폰을
보유하고 있습니다.

개요



연도별 스마트폰 보유율(%) - 만3세 이상
※ 출처: 2014~2017년 국민생활지식조사, 한국정보진흥원

우리나라 스마트폰 이용자
10명 중 2명이 과의존 위험 상태입니다.



연도별
스마트폰 과의존 위험군 현황(%)



한국정보진흥원(2018)

과의존 현황

전체 과의존위험군(고위험군+잠재적위험군)은 19.1% (8,278천명)로 조사

- 유아동 20.7%(615천명, '17년 대비 +1.6%p), 청소년 29.3%(1,445천명, -1.0%p)
- 성인 18.1%(5,558천명, +0.7%p), 60대 14.2%(659천명, +1.3%p)

연도별·대상별 스마트폰 과의존위험군 현황(%)



한국정보화진흥원(2018)

청소년 고위험군 3.6%, 잠재적위험군 25.7%

- ▶ 여성이 남성보다 과의존 위험에 취약
- ▶ 학령별로는 중학생 > 고등학생 > 초등학생 순
- ▶ 부모가 맞벌이인 청소년 자녀가 부모가 외벌이인 청소년 자녀보다 과의존 위험에 취약



청소년 스마트폰 과의존위험군 현황(%)

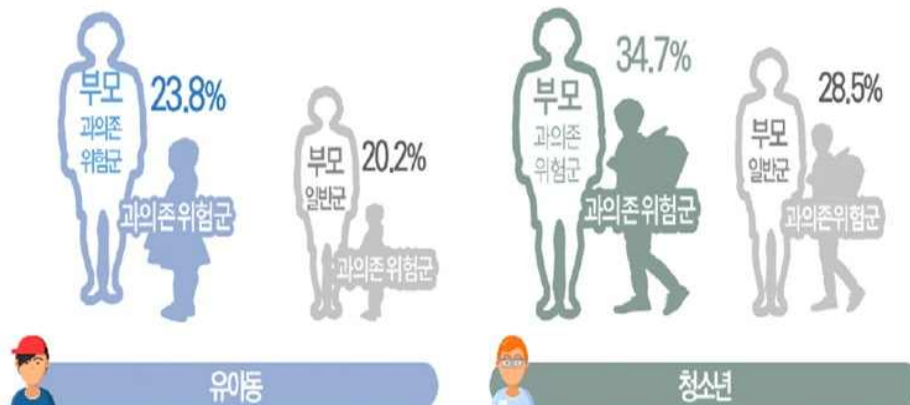


한국정보화진흥원(2018)

■ 부모-자녀(유아동/청소년)간 과의존위험성 관계

- 부모가 위험군인 경우 유아동/청소년 자녀도 위험군에 속하는 비율이 높게 나타남

부모-자녀(유아동/청소년)간 과의존위험성 관계(%)



한국정보화진흥원(2018)

■ 스마트폰 사용의 요인

유아동을 제외한 전 연령대 과의존위험군은 조절실패를 가장 많이 경험

- ▶ 유아동은 현저성 > 조절실패 = 문제적 결과 순
- ▶ 청소년, 성인은 조절실패 > 현저성 > 문제적 결과 순
- ▶ 60대는 현저성 > 조절실패 > 문제적 결과 순으로 대상별 차이를 보임

대상별 스마트폰 과의존위험군 요인 속성 (4점만점)

※(1점) 전혀 그렇지 않다 ~ (4점) 매우 그렇다



스마트폰과의존 요인별 속성

- 1) 현저성 : 스마트폰을 사용하는 것이 일상에서 가장 중요한 활동이 되는 것
- 2) 조절실패 : 스마트폰 이용 정도를 스스로 조절하기 어려운 상태
- 3) 문제적 결과 : 주변 사람들과의 관계에서 다툼과 갈등, 신체적 불편함, 가정·학교·직장 생활 등에 어려움이 있는 상태

청소년, 성인의 과의존 위험군은 '조절실패'에 대한 응답률이 가장 높음

한국정보화진흥원(2018)

■ 스마트폰 주 이용 콘텐츠

과의존위험군은 콘텐츠 이용률이 높으며,
특히 메신저, 영화/TV/동영상, 뉴스보기, 교통 및 위치정보 검색 등을 많이 이용

- ▶ 과의존위험군-일반군 간의 콘텐츠 이용률의 격차가 가장 크게 나타난 것은 영화/TV/동영상, 교통 및 위치정보 검색 등으로 조사

주 이용 콘텐츠 현황(복수응답, %)

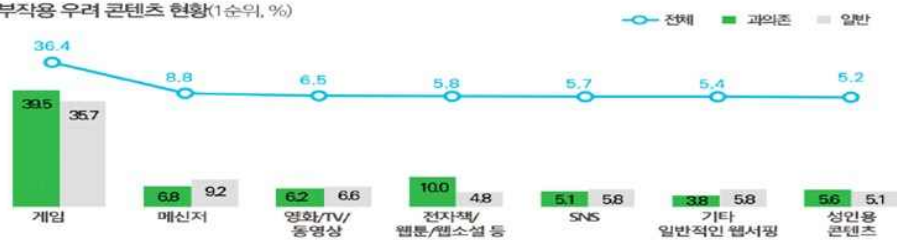


한국정보화진흥원(2018)

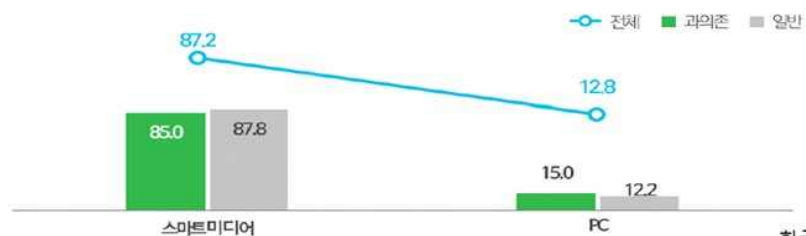
게임 이용 부작용에 대한 우려가 가장 높음

- ▶ 과의존위험군-일반군간 부작용 우려 콘텐츠 인식 격차가 가장 크게 나타난 것은 전자책/웹툰/웹소설 등이며, 다음으로는 게임, 메신저, 기타 일반적인 웹서핑 등의 순임

부작용 우려 콘텐츠 현황(1순위, %)

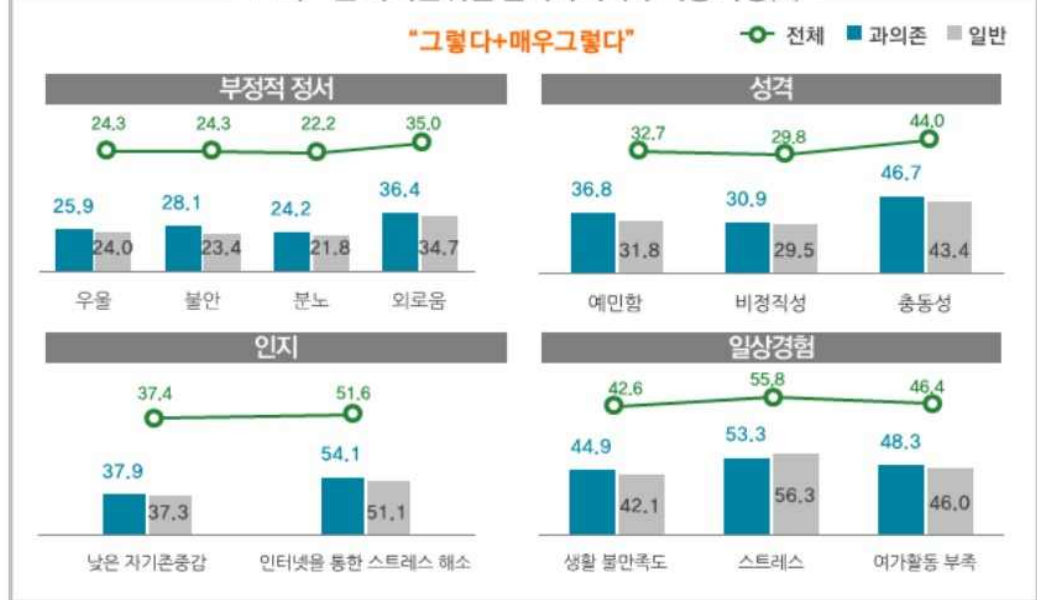


게임 주 사용 미디어기기



한국정보화진흥원(2018)

스마트폰 과의존위험 심리사회적 부작용 특성(%)



한국정보화진흥원(2018)

스마트폰 과의존 해소 노력

과의존위험군은 과의존 해소를 위해 개인적 노력으로는 대체 여가활동을, 정책요구사항으로는 과다 사용에 대한 안내/경고문 제시를 1순위로 응답

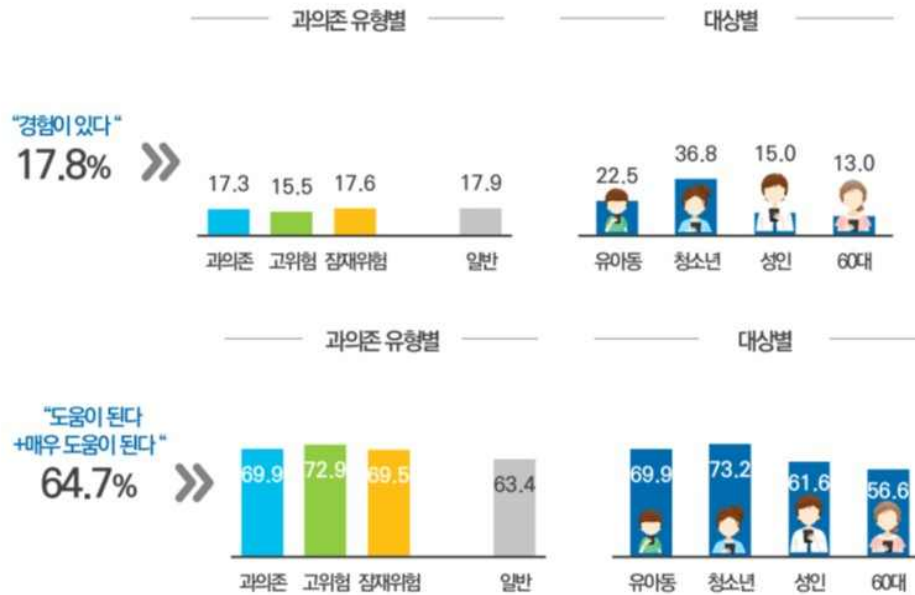
과의존 해소를 위한 방안(%)



한국정보화진흥원(2018)

■ 스마트폰 과의존 예방 교육

◦ 스마트폰 이용자 중 17.8%가 과의존 예방교육 경험이 있는 것으로 조사됨



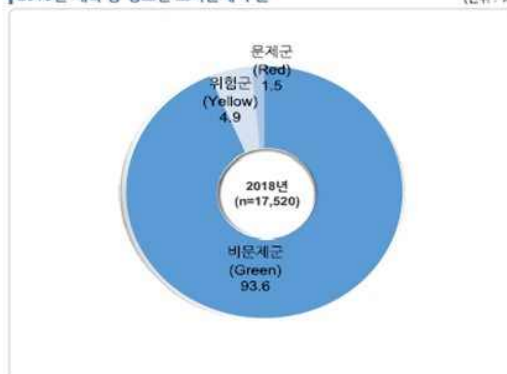
한국정보화진흥원(2018)

<청소년도박문제 현황>

- CAGI로 측정한 결과, 재학 중인 청소년 중 1.5%가 문제군(Red)으로 분류됨
- 문제군(Red) 비율은 여학생(0.8%)보다 남학생(2.2%)이, 만12세~만15세(1.0%)보다 만16세~만18세(2.3%)가 높게 나타남
- 지역별로 살펴보면, 충북(4.1%), 충남(3.1%), 경남(3.0%), 제주(3.0%) 등에 거주하는 청소년의 문제군(Red) 비율이 상대적으로 높고, 강원(0.3%), 울산(0.6%) 등에 거주하는 청소년의 문제군(Red) 비율은 상대적으로 낮음

2018년 재학 중 청소년 도박문제 수준

(단위 : %)



*재학 중 청소년 data는 교육통계서비스의 '교육통계정보'를 토대로 하여 가중치를 부여한 값임(2018년 4월 기준)

특성별 분석

(단위 : %)

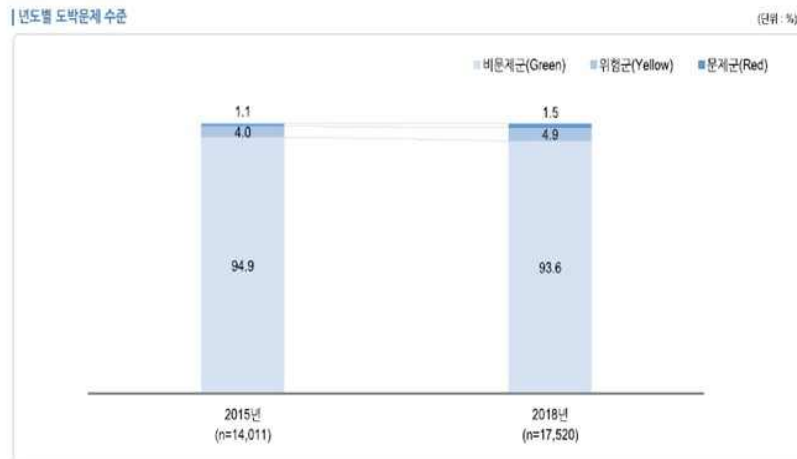
구분		비문제군(Green)	위험군(Yellow)	문제군(Red)
성별	전체	93.6	4.9	1.5
	남성	92.5	5.3	2.2
	여성	94.7	4.5	0.8
연령별	만12세~만15세	94.4	4.6	1.0
	만16세~만18세	92.3	5.4	2.3
지역별	서울	95.4	3.7	1.0
	부산	95.4	2.9	1.6
	대구	95.4	3.3	1.3
	광주	92.1	5.9	2.0
	인천	96.1	3.2	0.8
	대전	94.4	4.7	0.9
	울산	94.0	5.4	0.6
	세종	94.3	4.5	1.2
	경기	94.2	4.7	1.1
	강원	93.7	6.0	0.3
	충북	89.3	6.7	4.1
	충남	88.8	7.1	3.1
	전북	89.4	8.2	2.4
	전남	90.8	8.1	1.1
	경북	93.2	4.7	2.0
	경남	91.7	5.2	3.0
	제주	85.9	11.1	3.0

제주, 충북, 전북, **충남은 10명중 1명 이상**이 도박문제 위험 상태

한국도박문제관리센터(2018)

■ 청소년 도박문제 현황

청소년 도박문제 위험집단, 2015년 보다 1.3%p 증가한 6.4%



한국도박문제관리센터(2018)

■ 돈내기 게임 경험

① 돈내기 게임 경험률

- 재학 중 청소년의 지난 3개월 기준 돈내기 게임 경험률은 '뽑기 게임'(23.0%)이 가장 높았으며, '15년 조사(18.1%) 대비 4.9%p 상승함
- 뒤를 이어 '그 외 내기게임'(10.6%), '스포츠 경기내기'(10.2%) 등의 순으로 나타남
- 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 한 가지라도 해봤다는 청소년은 28.4%였으며 평생 기준으로는 47.8%로 나타남
- '15년 조사 대비 지난 3개월 동안 돈내기 게임 경험률은 4.2%p(24.2% → 28.4%), 평생 기준은 5.7%p(42.1% → 47.8%) 상승함



* '합법 사행산업'은 '복권 구입', '체육진흥투표권 구입', '경주용 투표권 구입', '인터넷 복권 구입', '베트맨' 이용 인터넷 스포츠 배팅'을 그룹화한 것이며 '불법 인터넷 도박'은 '베트맨'이 아닌 인터넷 스포츠 배팅, '인터넷 카지노 게임'을 그룹화한 것임

한국도박문제관리센터(2018)

■ 돈내기 경험 참여 연령

- 최초로 경험한 돈내기 게임으로 '뽑기 게임'(56.7%)이라고 응답한 청소년이 가장 많았으며, '15년 조사(50.6%) 대비 6.1%p 상승함
- 그 다음으로는 '그 외 내기 게임'(14.8%), '카드나 화투를 이용한 게임'(14.7%) 등의 순으로 비율이 높음
- 최초 참여연령은 평균 만12.6세로 '15년 조사(평균 만12.1세)와 비슷한 수준으로 나타남

평생 기준 최초 경험 돈내기 게임 및 참여 연령

(단위 : %)



* Base : 평생 기준 돈내기 게임 경험 청소년

* '합법 사행산업'은 '복권 구입', '체육진흥투표권 구입', '경주류 투표권 구입', '인터넷 복권 구입', '베트맨' 이용 인터넷 스포츠 베팅'을 그룹화한 것이며 '불법 인터넷 도박'은 '베트맨'이 아닌 인터넷 스포츠 베팅, '인터넷 카지노 게임'을 그룹화한 것임

한국도박문제관리센터(2018)

■ 돈내기 사용 총 금액

: 평균 34천원, 불법 인터넷도박 40만원

지난 3개월 기준 가장 자주 한 돈내기 게임 총 사용 금액

(단위 : 원)



* Base : 평생 기준 돈내기 게임 경험 청소년

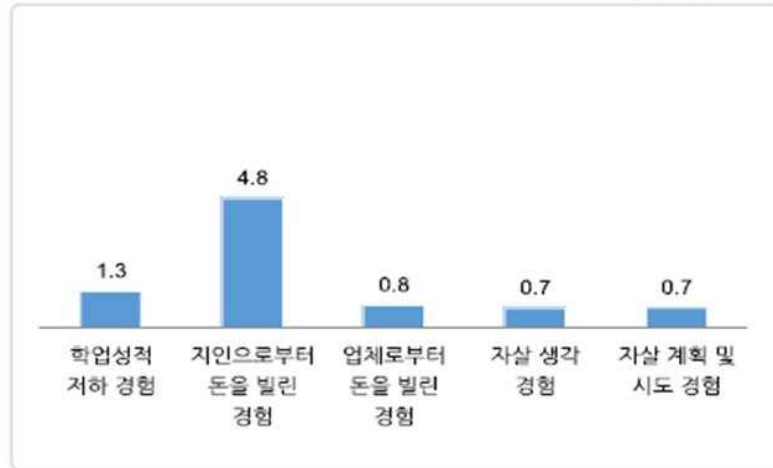
* '합법 사행산업'은 '복권 구입', '체육진흥투표권 구입', '경주류 투표권 구입', '인터넷 복권 구입', '베트맨' 이용 인터넷 스포츠 베팅'을 그룹화한 것이며 '불법 인터넷 도박'은 '베트맨'이 아닌 인터넷 스포츠 베팅, '인터넷 카지노 게임'을 그룹화한 것임

한국도박문제관리센터(2018)

■ 돈내기 게임 피해 경험

■ 평생 기준 돈내기 게임 피해 경험(경험이 '있다'는 비율만 제시)

(단위 : %, n=8,368)



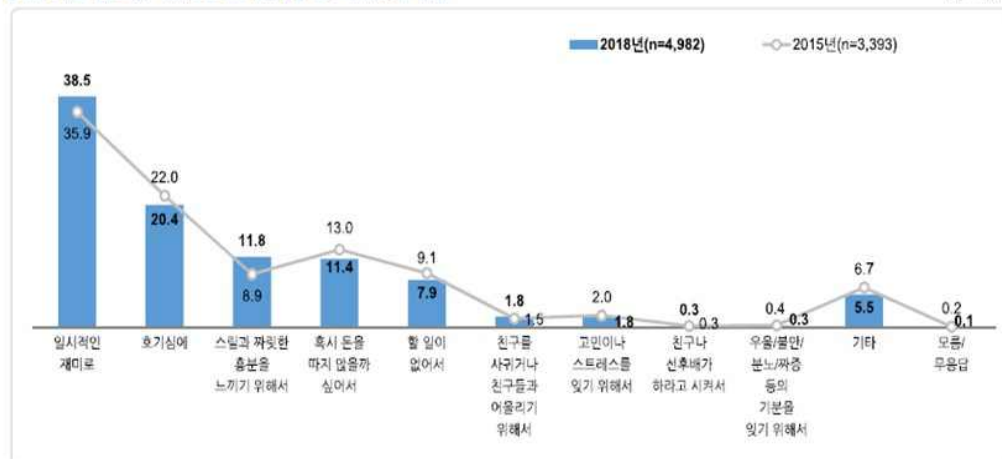
※ Base : 평생 기준 돈내기 게임 경험 청소년

한국도박문제관리센터(2018)

■ 돈내기 게임에 참여한 이유

■ 지난 3개월 기준 가장 자주 한 돈내기 게임에 참여한 이유(1순위 기준)

(단위 : %)



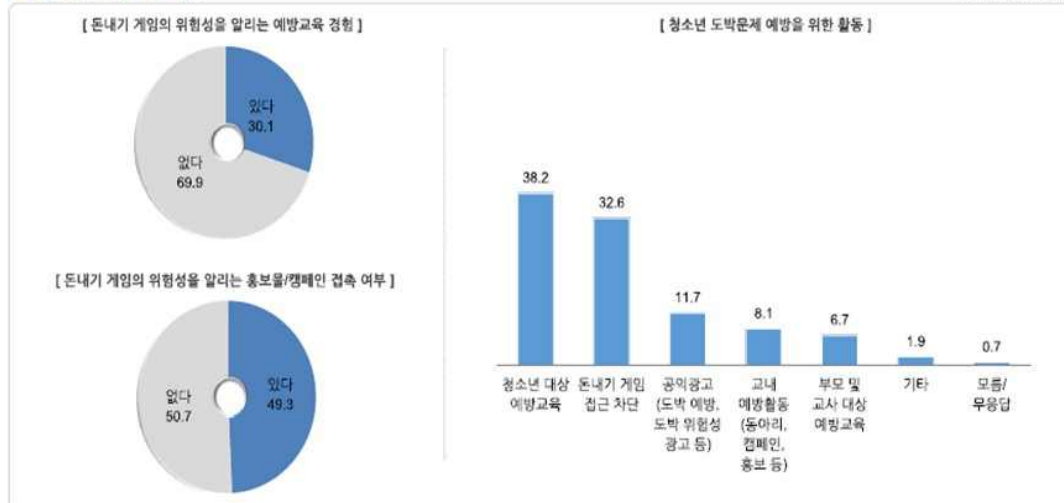
※ Base : 지난 3개월 기준 돈내기 게임 경험 청소년

한국도박문제관리센터(2018)

도박문제 예방교육 경험

도박문제 교육 경험 및 예방

(단위 : %, n=17,520)



예방교육경험(30%) 중

광주(48%)>경남>부산>제주>서울>인천>경기>충남(27.6%)>대구>대전>충북

한국도박문제관리센터(2018)

스마트폰 사용의 영향

- 대인관계 : 시공간의 한계를 넘는 폭넓은 대인관계 형성을 돕는 매개체 역할, 반면에 실제 상호작용 부족으로 **사회관계 발달 능력에 부정적** 영향
- 가족관계 악화 : 부모-자녀관계 갈등 및 소통의 부재
- 인지 : 학습목적의 제한된 사용은 언어의 이해 및 고등사고능력발달에 긍정적 영향을 주나, 무분별한 사용시 집중력 감소, 기억력 약화, 창의적 사고능력 저하와 같은 효과 초래
- 신체건강 : 건강관리 목적 사용시 식단 개선, 체력 향상에 도움됨. 그러나 바르지 못한 자세로 장시간 사용시 누적외상증후군, 시력저하 등의 질환 발생
- 정신건강 : 여가활동의 수단으로 스트레스 감소 기대, 장시간 사용은 스트레스 증대 효과, 다중처리사용은 우울과 사회적 불안과 관련이 깊음
- 인터넷 게임 : **공격성, 충동성, 불안** 등 심리적 문제 초래

미디어 사용 현상에 대한 임상적 관점

■ 행위중독의 특징(박웅기, 2003)

- 대상에 상관없이 특정 물질, 활동에 몰입
- 물질, 활동에 대항 통제력 상실
- 주위에 피해를 입힘
- 부정적 결과에도 불구하고 지속적 이용
- 게임이용장애(WTO, 2019.5)

■ 스마트폰 중독의 정의

- '지나치게 몰입한 나머지 스스로 제어할 수 없는 상태'(박용민, 2011)
- 이용에 몰두하는 시간이 많고, 이로 인해 일상생활에 지장을 초래하는 상태(황하성 등, 2011)
- 강박적 이용으로 인한 스트레스 야기, 내성으로 인한 이용시간 증가, 이용하지 않을 때의 불안과 초조함을 느껴 내외적 활동에 장애(김형지 등, 2012)

스마트폰 중독 정도에 따른 사이버일탈행동

	스마트폰 중독정도	N	평균	표준편차	t/F	p
게임중독	일반군	2034	1.41	0.52	63.611	.000
	잠재적 위험군	636	1.61	0.68		
	고위험군	90	1.97	0.85		
채팅언어폭력	일반군	2038	1.51	0.61	85.512	.000
	잠재적 위험군	635	1.79	0.79		
	고위험군	90	2.25	1.04		
사이버사기	일반군	2030	1.31	0.50	27.706	.000
	잠재적 위험군	637	1.45	0.64		
	고위험군	89	1.63	0.75		
성적일탈	일반군	2037	1.26	0.48	20.513	.000
	잠재적 위험군	639	1.36	0.61		
	고위험군	90	1.54	0.71		
불법정보유희	일반군	2036	1.27	0.47	16.342	.000
	잠재적 위험군	637	1.36	0.59		
	고위험군	90	1.50	0.67		
도박문제	일반군	2041	1.22	0.50	15.670	.000
	잠재적 위험군	639	1.31	0.69		
	고위험군	90	1.52	0.86		

스마트폰 중독 정도에 따른 청소년 정신병리

	스마트폰 중독정도	N	평균	표준편차	t/F	p
불안	일반군	2045	2.28	0.93	104.681	.000
	잠재적 위험군	641	2.79	0.95		
	고위험군	91	3.19	1.03		
우울	일반군	2045	1.74	0.76	86.205	.000
	잠재적 위험군	641	2.10	0.87		
	고위험군	91	2.55	0.95		
충동성	일반군	2045	1.87	0.75	136.876	.000
	잠재적 위험군	641	2.32	0.81		
	고위험군	91	2.86	1.03		
공격성	일반군	2045	1.86	0.80	112.528	.000
	잠재적 위험군	641	2.30	0.91		
	고위험군	91	2.79	1.06		

스마트폰 중독 정도에 따른 사회적지지

	스마트폰 중독정도	N	평균	표준편차	t/F	p
친구지지	일반군	2042	3.76	0.76	12.362	.000
	잠재적 위험군	639	3.62	0.73		
	고위험군	91	3.52	0.92		
가족지지	일반군	2041	3.95	0.84	19.740	.000
	잠재적 위험군	639	3.78	0.81		
	고위험군	91	3.54	0.98		
교사지지	일반군	2040	3.52	0.75	30.446	.000
	잠재적 위험군	639	3.30	0.70		
	고위험군	91	3.13	0.83		
지역사회지지	일반군	2040	2.73	0.85	.726	.484
	잠재적 위험군	638	2.69	0.81		
	고위험군	91	2.70	0.94		

미디어 과의존 예방을 위한 제언

▪ 고위험군에 대한 즉각적 개입지원

- 인터넷 스마트폰 이용습관 진단조사(초4, 중1, 고1)시 고위험군에 대한 적극적 치료 개입 필요 (**청소년상담복지센터에서 운영**)
- 학교 및 가정(부모)의 적극적 참여 필요
- 개인상담 및 집단상담

▪ 체계적 예방교육 마련

-인터넷, 스마트폰 과의존에 대한 의무교육화

- 단계적 예방교육 필요(초, 중, 고)
- 학급별 예방교육 운영
- 중학교 이상 도박중독 예방교육 필요
- 학교의 적극적 예방교육 운영

미디어 과의존 예방을 위한 제언

▪ 부모교육의 상설화

- 인터넷, 스마트폰과 청소년의 특징 이해
- 인터넷 게임 및 도박 등 역기능에 대한 올바른 인식
- 가족이 함께 할 수 있는 대안 활동 및 문화 형성
- 교육지원청의 상설 **부모교육에 커리큘럼 추가**

▪ 지역사회 안정망 구축 및 활성화

- 사회적 지지가 인터넷 스마트폰 과의존에 긍정적 영향을 미침
- 효과적인 치료 프로그램 및 예방프로그램 개발, 보급
- 가정-학교-지역사회의 유기적 역할을 통한 지원
- 학교, 청소년상담복지센터, 정신건강증진센터 등 지역사회 기관의 협업을 통한 청소년안전망 구축

미디어 과의존 예방을 위한 제언

▪ 충청남도교육청 교육정보화 지원 및 역기능 예방에 관한 조례(2016.5)

- 저소득층학생 교육정보화지원(컴퓨터) 근거
- 정보화 역기능 예방을 위한기술적 안전조치
- 정보화 역기능에 대한 인식 및 예방교육 부재 - 청소년 및 부모 교육 필요

▪ 충청남도교육청 학생 도박 예방교육에 관한 조례(2019. 2)

- 도박 예방교육의 근거 마련
- 도박예방교육의 활성화를 위한 노력 필요(민주시민교육과)
- 인터넷, 스마트폰 과의존과 도박문제에 대한 통합적 접근 필요

인터넷, 스마트폰 과의존 예방 .해소사업(청소년상담복지센터)

▪ 치료적 개입 및 예방교육

- 진단조사 결과 고위기 청소년에 대한 치료서비스 지원
- 개인상담 및 집단상담
- 건전한 미디어 사용에 대한 예방교육
- 치료비 지원(17개시,도 청소년상담복지센터)

▪ 인터넷 스마트폰 가족치유캠프

- 매년 1회, 초등학교 4~6학년 대상 30가족
- 청소년 대상 집단상담 침 부모대상 집단 상담 진행
- 인터넷, 스마트폰 사용조절을 위한 대안활동 진행
- 가족활동을 통해 부모-자녀 관계증진
- 중학생 대상 11박12일 치유캠프운영(17개시,도 청소년상담복지센터)



지정토론

우리 세대가 생각하는 스마트폰

신재성

천안시청소년참여위원



우리 세대가 생각하는 스마트폰

신 재 성

천안시청소년참여위원회

안녕하십니까.

저는 천안시청소년참여위원회 신재성이라고 합니다.

‘청소년이 스마트폰에 열광한다?’ 다들 그렇게 생각하시나요?

미국 리서치기관 <퓨>가 39개국 스마트폰 보급율을 조사했다고 합니다. 2018년 기준 한국은 94%를 기록하며 조사 국가 중 1위를 차지했다고 하네요.

질문을 바꿔보겠습니다. ‘요즘 세대는 스마트폰에 열광한다?’ 어떻게 생각하시나요?

이것 또한 맞는 이야기일 것입니다. 그럼 여기서 스마트폰 세대의 범위는 어느 정도로 잡아야 할 까요?----- (이질문의 답변은 열어 두도록 하겠습니다.)

여기 많은 연령층의 분들이 참석해 주셨는데 추억의 드라마 ‘응답하라’ 시리즈 다들 보셨을 것이라 생각합니다.

드라마에서 보면 각세대별 열광하는 미디어매체가 있습니다. 예를 들어 ‘삐삐, 전자사전, 마이마이’ 다들 하나씩 못 가져서 안달 났던 그런 제품들이죠?

미디어의 발전으로 편리함과 더불어 삶은 가히 비교할 수 없을 정도로 풍요로워졌습니다.

그리고 그 풍요로움의 빛을 발하게 해주는 현대 기술력이 바로 스마트폰입니다.

인간이란 편리하고 좋은 제품이 있다면 당연히 사용하고 싶어합니다. 좋은 문명을 자식들에게 선물하고 싶은 것 또한 모든 부모님들의 마음이겠죠.

저는 그렇게 생각했 보았습니다. 먼 미래에 인체에 삽입을 하면 모든 지식을

한순간 익힐 수 있고, 모든 사람과의 소통이 가능한 그런 칩이 발명이 되어 보급이 된다면 사용하지 않을 사람이 있을까요?

세대를 뛰어넘어 모든 사람들이 사용을 할 것입니다. 그 때 그것에 대한 문제점을 가지고 또 토론을 하고 있겠죠.

리스크는 항상 존재합니다. 스마트폰에 대한 리스크를 발명당시 생각했을까요? 기술이 발전함에 따라 상상하지 못한 문제점들이 발생을 했을 것입니다.

처음주제에서 많이 멀어졌지만 다시 돌아가 보겠습니다. 스마트폰세대에게 이러한 리스크 때문에 스마트폰의 사용을 억제하시겠습니까?

여기계신 부모님들 자식들에게 스마트폰을 쥐어 주지 않으시겠습니까?

그렇습니다. 리스크가 크게 작용하여 스마트폰 중독이라는 사회적 문제를 불러 일으키는 것은 사실이나, 그만큼 스마트폰 세대의 삶은 풍요로워졌습니다.

청소년들이 스마트폰에 열광하는 것은 당연한 것이라고 생각합니다. ‘청소년 유해 사이트 차단, 섷 다운제’ 이런 정책들 좋습니다. 하지만 근본적인 해결책은 사용의 억제가 아닌 더욱 발전된 기술로서 문제를 해결하는 것입니다.

몇 일전 <종교계 ‘디지털 금식’> 이라는 기사를 보았습니다. 종교적인 목적으로 휴대폰 사용을 줄이는 방법을 보고 저는 한가지 아이디어를 떠올릴 수 있었습니다.

국가와 통신사와의 계약으로 스마트폰 사용시간을 기록할 수 있는 기능이 개발되고 그 기능을 통해 스마트폰 사용시간에 한 하여 (요금제 할인, 데이터 증정) 특정 혜택을 수여하는 것입니다.

스마트폰중독 문제가 사회적 수준의 문제로 변진만큼 더욱 적극이고 실현가능한 해결책을 연구하고 실현해야 한다고 생각합니다.

지금까지 청소년참여위원회 신재성 이였습니다. 감사합니다.



지정토론

아동·청소년의 스마트폰 과의존 실태 및 해법

이 종 답

천안시의회 경제산업위원회 위원장



아동·청소년의 스마트폰 과의존 실태 및 해법

이 종 담

천안시의회 경제산업위원회 위원장

□ 스마트폰 과의존에 영향을 주는 요인

- 스마트폰을 사용해 반복적으로 뉴스 혹은 정보를 검색하거나
목적 없이 웹서핑 하는 횟수가 증가할수록 스마트폰을 통해 획득한 새로운
정보가 강화물로 작용하여 이후의 반복적인 스마트폰 사용을 촉진시킬 수
있음
- 스마트폰에 의한 SNS 사용이 사회적 정보 추구, 자기표현,
새로운 사람과의 만남 등의 다양한 욕구를 충족시킬 수 있다는 점
그리고 PC에 비해 휴대성과 접근성이 탁월한 스마트폰의 사용은 이러한
욕구에 대한 즉각적인 만족감을 제공할 수 있다는 점에서 스마트폰 과의
존으로 이어질 가능성이 있음
- 스마트폰에 의한 게임은 정보추구나 여가추구를 위한 스마트폰 사용에 비해
더 강력한 즐거움을 제공하고, 이러한 즐거움이 보상으로 작용하여 습관적인
스마트폰 사용으로 이어짐

□ 스마트폰 게임 및 도박에 대한 역기능과 향후 개선 방향

- 스마트폰의 휴대성과 개인성 및 간단한 가입 절차에 힘입어 불법 온라인
게임들이 성행하는 추세
- 시간을 내서 ‘도박장’이라는 물리적인 공간을 찾아가야 게임을 즐길 수 있던
예전과는 달리, 요즘은 누구나 휴대하고 있는 스마트폰으로 손쉽게 게임을
접할 수 있게 되었음
게임 룰도 간단해져 훌쩍 중 하나를 맞추는 ‘사다리 게임’이나 실시간 로또
숫자를 맞추는 ‘파워볼’처럼 한번 보면 직관적으로 익힐 수 있는 불법 온라
인 게임이 등장한 지 수년째임

- 2015년 공공기관인 사행산업통합감독위원회와 한국도박문제관리센터가 보고한 청소년 도박 문제 실태조사를 보면
전국의 중학교 2학년에서 고등학교 2학년까지의 1만4000명을 대상으로 한 설문 조사에서 응답자의 42.1%가 도박 경험이 있다고 응답, 최근 3개월 간 도박을 경험했다는 응답자도 24.2%에 육박함
- 청소년 도박 심각도를 그린·옐로우·레드의 세 가지 색깔로 표시하는데, 가장 심각한 레드군의 경우 재학 중인 청소년의 1.1%인 3만 명 정도가 문제 수준으로 시급한 개입이 필요한 상황이고,
고위험군이라고 할 수 있는 옐로우까지 포함하면 약 5.1% 정도의 청소년이 도박으로 어려움을 겪고 있는 것으로 파악됨
- 또한 도박중독 치료를 받은 한국도박문제관리센터 내담자 가운데 **청소년이 2015년 168명에서 지난해 1,027명으로 6배 가량 증가하는 등**
전 연령대 중 가장 가파른 증가세를 보이고 있음
- 도박에 빠진 청소년들의 가장 큰 특징 중의 하나는 **대인관계에 변화가 발생**한다는 것임
도박을 하는 청소년들은 다른 일반 청소년들과는 다른 세계관을 갖게 되고, 평범한 청소년의 삶으로부터 약간 고립되는 모습을 보임
- **학교생활에 부적응**하게 됨은 물론 공부와 관련한 집중력과 판단력도 떨어지고, 학업성적도 자연스럽게 떨어지게 됨
또한 심한 경우에는 도박으로 돈을 잃게 되어 **불안감·우울증**을 느끼게 되고, 도박자금을 마련하기 위해 돈을 훔치는 사례도 발생함
일부는 중고매물 사이트에 허위정보를 올리는 등의 **사기범죄에 연루**되는 경우도 있음
- 청소년기의 도박 문제가 성인기까지 이어지게 되면 여러 가지 **사회적 폐해**와 함께 가족의 해체와 실직, 기타 정신과적 문제로까지 확대될 수 있음
- 결국 **청소년 도박 문제 증가와 발생을 억제하기 위한 정책적·제도적 개입이 필요**하다고 할 수 있으나,
‘도박은 성인 문제’라는 인식이 뿌리 깊어 학교에서도 예방교육을 제대로 하고 있지 않은 실정

- 금연교육이 현재 전국의 모든 초·중·고등학교에서 매년 진행되고 있는데 반해, 도박중독 예방교육은 전체 학생의 5% 수준에만 실시되고 있어 미미한 수준이라고 할 수 있음
- 아직 도박과 관련해서는 정부, 지자체 및 교육기관 등의 관심이 부족한 면이 있으나, 최근 경기도를 비롯한 몇몇 지자체가 조례 제·개정을 통해 청소년 도박문제 예방교육을 시작하고 있어 긍정적인 변화로 생각하고 있음

□ 스마트폰 과의존 예방 및 해소를 위한 방법 제시

- 부모를 대상으로 한 자녀의 스마트폰 과의존을 예방하기 위한 효과적인 부모 교육이 중요함
따라서 부모교육 프로그램의 개발과 효과성 검증을 활발하게 실시하고, 효과적인 프로그램의 적극적인 확대가 필요할 것으로 보임
- 청소년 대상의 스마트폰 과의존 예방교육이 실질적으로
청소년의 스마트폰 과의존 수준을 낮추고 있지 못하고 있는 실정이므로 기존의 스마트폰 과의존 예방교육 프로그램의 효과성을 높이기 위한 노력이 필요함
현재 학교 현장에서 진행되고 있는 과의존 예방교육은 일회성에 그치거나 대규모 강의로 진행되고 있고 또한 교육시간이 짧은 경우가 많기 때문에 구조적으로 효과적인 예방교육이 이루어지기 어려움
가급적 소규모의 예방교육을 진행하되 실적 위주의 일회성 교육이 아닌 다회의 교육을 제공하고, 초·중·고 청소년의 수준을 고려한 체험 및 토론식 교육을 강화하며 더불어 예방 교육에 대한 적절한 효과성 평가가 수반되어야 할 것임
- 스마트폰을 올바르게 활용할 수 있는 역량을 키울 수 있도록 경진대회 등을 추진하고 우수사례를 확산하여
스마트폰 지식역량을 강화하는 것도 좋은 방법
학교 현장을 찾아가서 올바른 스마트폰 활용 기회를 만들어가는 ‘토크콘서트’를 개최하고, 가족 간 관계형성·학업 능력 향상을 위한 ‘바른사용 아이디어 공모전’ 개최 및 어려움을 극복한 우수사례를 발굴하여 경험을 통한 과의존 극복 기회를 제공하는 노력도 필요함



지정토론

인터넷·스마트폰 안전하고 올바르게 사용하기

한 봉 균

쌍용중학교 학교운영위원장



인터넷·스마트폰 안전하고 올바르게 사용하기

한 봉 균

천안쌍용중학교 운영위원장



인간이 생각하는 존재라고 하지만 생각의 크기와 내용까지 가지고 태어나지는 않는다. 생각과 삶의 경험을 담아 낼 삶의 주머니를 가지고 태어날 것이다. 그리고 생각의 내용과 크기는 각자 개인의 역량과 교육의 경험과 다양한 환경에 의해

달라질 것이다. 그렇다면 요즘 우리의 아이들이 경험할 수 있는 세계, 환경은 무엇이고 어떤 것들을 삶의 주머니에 무엇을 채워가고 있을까? ‘배려’, ‘공감’, ‘수용’, ‘경청’ 등 우리 사회가 지탱하고 발전하는데 매우 필요한 정서적 가치를 채워가고 있을까? 혹은 생각의 힘을 길러내는 학문적 가치를 채워가고 있을까 또는 아름다운 미래를 위해 다양한 경험을 하고 있을까?

청소년들의 게임 문제가 심각하다.

과거 본드를 붙고 부탄가스를 흡입하던 아이들이 요즘은 거의 보이지 않는다. 세상이 좋아져 그들 스스로 약물을 끊은 것이 아니다. 인터넷 게임이 보급이 되면서 굳이 법적인 처벌을 받는 약물보다는 더 안전하고, 편리하게 그리고 합법적으로 자신의 결핍과 심리적 불안 그리고 현실도피가 가능한 인터넷 게임으로 옮겨갔다. 이는 청소년들에게 게임의 중독성이 약물 중독만큼이나 강함을 증거 하는 자료이기도 하다. 더욱 우려할만한 것은 약물은 일부 소수의 비행청소년들만 하는 문제 행동이었다면 게임은 누구나 접근하기 쉽다는 것이다. 특히 스마트폰이 보급되면서 더욱 게임에 대한 접근성이 높아져 게임 중독에 대한 위기는 더욱 커졌다고 볼 수 있다.

최근 청소년들의 스마트폰 사용과 관련한 문제들이 가정과 학교 그리고 지역사회의 커다란 관심주제로 떠오르고 있다. 스마트폰은 휴대전화에 인터넷 접속 등의 데이터 통신기능을 결합시켜 휴대전화의 기능과 PC 컴퓨터 기능을 손쉽게 이용할 수 있는 지능형 단말기로 휴대전화와 통화, TV 시청, 카메라, 게임, 멀티미디어, 정보 검색 등이 어디에서나 가능할 뿐만 아니라 사용자의 다양한 욕구에 따라 원하는 애플리케이션을 통해 생활상의 많은 편리함과 다양한 분야의 문제 해결에 유용성을 보여주고 있다. 또한 사람들 사이의 의사소통방식의 변화, 사회경제문화의 다양한 패러다임 전환 등을 통해 우리의 일상생활 전반에 걸쳐 혁명적인 변화를 가져왔다. 중요한 것은 대부분의 학생이 이러한 스마트폰을 소유하고 있으며 수업시간이나 학교 일과 중에도 항상 스마트폰을 조작하기를 원한다는 것이다.

청소년들에게 있어 스마트폰은 일상생활의 중요한 영역을 차지하며 생활양식을 바꾸어놓고 있다. 직접적인 면대면의 상호작용보다 SNS를 통한 커뮤니케이션을 더욱 편하게 여기고 인스턴트 메신저를 통해 친구들과 대화를 주고받는다. 동영상을 보거나 음악을 다운받아 듣고 게임을 하며 여러 가지 모바일 앱을 다운받아 생활에 이용한다. 또한 학교 수업시간 중이나 집, 학원에서 공부나 숙제를 해야 할 때조차 손안의 스마트폰의 유혹에서 벗어나지 못하고 있는 청소년들이 점점 늘어나고 있다. 문제는 이러한 스마트폰의 과도한 활용이 청소년들이 전두엽을 활용할 수 있는 기회를 빼앗음으로써 이야기하기, 써보기, 말하기와 같은 인식능력의 가장 중요한 기능의 활성화를 방해한다는 것이다.

미국의 실리콘벨리 안에 발도로프 학교가 있다. 이 학교에는 구글이나 애플과 같은 회사의 자녀들이 다니는 학교인데 이 학교에서는 스마트폰을 가지고 등교하지 못하게 하고 있으며 그 흔한 디지털 기기들을 전혀 활용하지 않고 오직 백과사전만 활용하게 한다. 만약 스마트폰이나 디지털 기기들이 아이들의 인지능력이나 인성의 개발에 도움이 된다면 그곳의 교육이 이런 문명의 이기들을 마다할 리가 없다. 이는 우리 아이들이 자신의 몸처럼 소중하게 생각하는 스마트폰이 아이들의 인지능력과 사회성 계발에 도움을 주기보다는 오히려 악영향을 끼치기 때문이다.

상황이 이러함에도 청소년의 스마트폰 중독과 관련된 연구나 부모님들의 인식과

이에 대한 대처 방식들은 아직 초보적인 수준에 머무르고 있다. 최근 국가와 학교에서 많은 관심을 갖고 접근하고 있으나 이마저도 주로 청소년의 신체 및 정신건강에 미치는 영향력을 중심으로 제시되고 있다. 때문에 청소년의 스마트폰 중독을 예방하기 위한 가정이나 학교, 지역사회에서의 역할에 따른 접근 방법이나 다차원적인 실천적 대안 제시가 어려운 것이 사실이다. 따라서 청소년상담복지센터나 청소년의 스마트폰 중독 상황에 대한 실태조사와 스마트폰 중독 정도 그리고 스마트폰 중독과 관련된 정신건강 관련성과 정신건강 등 스마트폰 중독에 영향을 미치는 영향들을 알아보았다. 이를 통해 청소년들이 사회성을 유지 발전하면서도, 건전한 스마트폰 사용을 유도하기 위한 가정과 학교에서의 지도 방안과 교육 및 스마트폰 중독 예방 프로그램 개발 그리고 상담과 중재 방안 개입에 대한 방법을 모색하고자 하였다.

자료에 따르면 모지역 재학 중인 초 중 고 736명으로, 고등학교의 경우 인문계와 전문계 고등학교로 구분하였고, 초등생 176명, 중학생 276명, 인문계 고등학생 141명, 전문계 고등학생 143명을 대상으로 실시한 연구 결과에 따른 의미 있는 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 스마트폰 사용 시간은 본 질문지의 최대시간이었던 하루에 4시간 이상 사용자(151명, 20.6%)가 가장 많았으며 또한 사용횟수를 기준으로 하여 통신기능(문자메세지와 통화) 대 data통신 이용(인터넷, 페이스북, 블로그 등 접속) 비율이 3:7이 가장 높게 나타났다(284명, 38.6%). 이러한 결과는 스마트폰은 다른 사람과 연락용이라기보다는 혼자 즐기는 기기로 사용되고 있으며, 게임이나 오락 또는 인터넷과 같은 매체와 유사한 기능에 스마트폰이 더 많이 사용되고 있는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 스마트폰을 주로 사용하는 곳은 가정(592명, 80.4%)으로 나타났는데, 초등학생을 제외한 학생들의 경우 수면시간을 제외한다면 가정에 머무르는 시간이 많지 않음을 고려해 볼 때, 수면시간에 지장 받으면서도 사용하고 있음을 생각해 볼 수 있다. 또한 친구를 사귀는데 스마트폰의 있고 없음이 영향을 미치는가에 ‘어느 정도 그렇다’라고 보고하고 있는 비율이 가장 높게(331명, 45.0%) 나타났으며,

스마트폰이 자신의 생활에 얼마나 쓸모가 있을까 에서는 ‘어느 정도 그렇다’라고 반응한 비율이 가장 높아(450명 61.1%) 청소년들이 스마트폰을 자신의 생활에 유용한 것으로 지각하고 있음을 알 수 있다.

조사에서 스마트폰 중독 정도에서 문항 중 ‘그렇다’라고 반응한 비율이 10%이상 해당하는 문항들을 살펴보면 ‘스마트폰을 이용하는 시간 때문에 성적이 떨어졌다’, ‘원래 마음먹은 시간보다 더 오랫동안 스마트폰을 사용 한다’, ‘스마트폰을 찾지 못하면 공황 상태에 빠지는 느낌이 든다’, ‘스마트폰이 고장 나면 당황스럽고 멍해 진다’, ‘밤늦게까지 스마트폰을 사용하느라 잠을 못 잔다’, ‘스마트폰을 하다보면 눈이나 손목 등에 통증을 느낀다’, ‘무슨 일을 하기 전에 먼저 스마트폰을 확인 한다’, ‘스마트폰을 통해 친구를 만들어 보았다’, ‘스마트폰을 통해서만 알고 있는 친구와도 친하다’ 등이다.

셋째, 스마트폰 중독에 영향을 주고 있는 정신건강 하위 변인들에는 우울, 충동성 및 공격성으로 드러났고 충동성이 가장 큰 영향을 주고 있는 것으로 나타났다. 즉 충동적인 청소년들이 모든 것이 순간적으로 해결될 수 있는 스마트폰 중독에 쉽게 노출될 수 있음을 시사하는 것으로 청소년들의 자기통제력 약화나 충동성이 매우 중요한 적응변인이 될 수 있다. 특히 청소년들은 스마트폰이 보급됨에 따라 인터넷 사용이 스마트폰으로 대체되는 경향성을 보이면서 그에 따른 스마트 폰 사용 시간이 급증할 수 있다는 점을 고려하여 스마트 폰의 문제적 사용에 대한 효과적이고 신속한 개입이 요구되며, 청소년 집단의 경우 발달특성상 급격한 신체적 정서적 변화를 겪고 정체감의 위기를 느끼는 시기이며, 성인에 비해 자기 통제력이 약하기 때문에 쉽게 스마트폰 중독에 노출될 위험이 있다. 한국 청소년 정책 연구원이 발표한 ‘청소년 게임 중독 보고서’에 따르면 중학생의 9.8%, 고교생 9.3%가 게임중독에 이미 빠졌거나 빠질 개연성이 큰 것으로 나타났으며 본 연구에서도 청소년들의 스마트폰 사용 기능이 순수한 휴대폰 기능보다는 SNS 또는 게임과 같은 인터넷 사용에 더 이용되고 있음이 확인되었다.

넷째, 청소년들의 스마트폰 사용 수준이 높을수록 정신건강 문제 즉 우울, 충동, 공격성이 증가함을 보였다. 이는 스마트폰을 중독적으로 사용할수록 우울함이 증가하고 심리적 신체적 사회적으로 불편감과 불안정감을 느끼는 등의 사회적

위축을 느끼게 될 수 있다. 특히 스마트폰의 소셜미디어(SNS)의 과도한 습관적 사용이 청소년의 불안, 억압 등의 심리적인 문제를 가중시킬 뿐만 아니라 신체적 건강에도 안 좋은 영향을 줄 수 있으며, 10대 청소년에게 중독적 특징이 더 심각해질 수 있을 것으로 생각된다.

마지막으로 스마트폰 중독에 영향을 줄 수 있는 변인들 중 충동성이 가장 높게 나타나고 있는데 충동성은 청소년기의 특징임과 동시에 일시적이 아닌 지속적으로 유지될 수 있는 성격변인 중 하나임을 고려해 볼 때, 앞으로 사회를 이끌어 가야 할 세대들의 심각한 문제가 될 수 있는 변인일 수 있다.

이러한 결과에 따라 청소년들에게 바람직한 청소년들의 스마트폰 이용을 유도하기 위한 예방교육을 초등학교부터 진행되어야 하며 사용금지라는 일방적이고 단순한 규제보다는 청소년들의 능동적인 스마트폰 이용을 위한 가정 및 학교 차원의 지속적인 관심과 교육이 필요할 것으로 보인다. 나아가 청소년의 놀이문화, 여가 및 취미생활, 커뮤니케이션의 수단 등으로 청소년의 생활 대부분을 차지하고 있는 스마트폰 사용을 대체할 수 있는 도구 및 작업들이 프로그램화 되어야 할 것으로 여겨진다. 이에 따른 학교와 가정, 지역사회에서의 실천적 대처방안에 대해 이야기하고자 한다

첫째, 스마트폰의 긍정적 활용에 대한 예방교육이 필요하다.

연구 결과에서도 드러났듯이 스마트폰 사용 기능이 순수한 휴대폰 기능보다는 SNS 또는 게임과 같은 인터넷 사용에 더 이용되고 있음을 볼 때 다양한 영역에서의 활용 방안이나 적절한 사용에 대한 교육은 매우 필요하다고 생각한다. 특히 긍정적인 스마트폰 활용과 관련된 글쓰기나, 토론, 동영상 시청 등 지속적인 지도와 교육이 병행되어야 할 것이다.

둘째, 스마트폰 긍정적 활용에 대한 지도와 교육이 이루어지도록 부모교육을 강화해야 한다.

대부분의 청소년들이 학교보다는 가정에서 더 오랫동안 스마트폰을 활용하는 것으로 드러났듯이 가정에서 스마트폰의 긍정적 활용에 대한 지도가 이뤄져야 한다. 대부분의 부모님의 경우 스마트폰의 문제점만을 부각하여 야단을 치거나 비난을 하는 등 갈등이 확대되는 상황들을 많이 경험하게 된다. 그 이유는 부모님들이 스마트폰에 대한 이해부족과, 청소년을 어떻게 지도해야 하는지 그 방법에 대해 제대로 모르기 때문이다. 이러한 지도를 위하여 학교와 청소년상담복지센터, Wee센터, 건강가정지원센터 등 지역사회 청소년 상담 유관기관에서 올바른 스마트폰 활용을 위한 부모교육을 실시할 필요가 있다.

셋째, 청소년들의 정서적 안정과 성장을 위한 집단프로그램의 집중적인 보급이 이루어져야 한다.

연구 결과에서도 보여 지듯이 스마트폰 중독에 정신건강 하위 변인들의 상관성이 높은 것으로 드러났다. 이는 스마트폰의 문제로 정신적인 건강에 문제가 있을 수 있지만 반대로 정신건강의 문제가 스마트폰 중독의 주요한 원인이 될 수 있음도 고려될 수 있다. 따라서 스마트폰 중독의 직접적인 해결을 위해서는 중독 경향성이 높은 청소년의 경우 스마트폰 활용에 대한 교육뿐만 아니라 우울, 불안과 같은 정서적 변인에 대한 프로그램 실시도 고려되어야 한다. 특히 정서 행동 검사에서 우울 점수가 높은 청소년의 경우 반드시 스마트폰 활용과 관련된 개인 상담과 집단 상담이 이루어져야 한다.

넷째, 청소년들의 자기통제력을 높이기 위한 지속적인 훈련이 필요하다.

스마트 폰 중독 청소년들의 경우 “원래 마음먹은 시간보다 더 오랫동안 스마트폰을 사용 한다”, “밤늦게 까지 스마트폰을 사용하느라 잠을 못 잔다” 는 조사 결과에서도 드러나듯이 자기 스스로 사용 조절이나 통제가 어렵다. 이는 충동성이 높을 수록 자기 통제력이 현저하게 낮아지게 되고 이는 스마트폰 중독의 원인으로 작용할 수 있음을 의미한다. 따라서 청소년들에게 충동성을 극복하기 위하여 자기 통제력을 길러주는 상담 개입이나 훈련이 필요하다.

다섯째, 청소년들의 대인관계 발달을 위한 프로그램이 필요하다.

청소년기에 대인관계는 매우 중요한 발달과업이면서 동시에 개인에게 많은 영향을 미치는 영역이다. 이 시기의 스마트폰 과다사용은 사회성에 문제가 나타날 수 있으며, 사회 심리적으로 친구가 적거나 대인관계가 원만하지 않고 관계 문제를 더 많이 겪을 수 있음을 의미한다. 따라서 가정에서의 부모 자녀관계 증진을 위한 프로그램이나, 학교에서의 대인관계 향상 및 자기표현 능력을 높이기 위한 상담 개입이나 집단 프로그램을 실시할 필요가 있다.

여섯째, 청소년들의 다양한 놀이문화 여가 시간을 활용할 수 있는 공간의 제공이 이루어져야 한다.

청소년들의 스마트폰 중독에는 청소년들이 마음 놓고 뛰어놀 수 있는 공간이나 다양한 체험을 할 수 있는 공간 놀이 문화시설의 부재 또한 원인이 될 수 있으며, 학교에서 보내는 시간이 대부분이어서 같은 또래 아이들과 참 만남을 갖을 수 있는 기회가 부족하다. 따라서 청소년들에게 스마트폰 활용을 사용하지 못하게 하거나 극단적으로 억압하는 등의 통제보다는 지역사회가 청소년들에게 다양한 체험을 위한 놀이시설과 문화공간을 제공하여 청소년 스스로 스마트폰을 억제할 수 있도록 지도하는 것이 필요하다.

끝으로

스마트폰, PC 올바른 사용 실천 가이드 통해 인터넷 윤리와 올바른 사용법을 교육하기 위해선 먼저 부모의 체계적인 지식을 쌓고 논리적으로 아이들에 접근한다면 좋은 결과가 나오지 않을까 생각해 봅니다.

1. 스마트폰 과다사용 시 나타날 수 있는 부정적 결과에 대해 대화를 해보세요.

지나친 사용은 신체건강과 관계형성 등에 부정적 영향을 끼칠 수 있습니다.

잘못된 사용 자세는 나쁜 습관으로 이어져 건강에 해로움을 줄 수 있습니다.

2. 자녀가 스마트폰에 대한 과의존 증상이 있는지 살펴보세요.

자녀가 수면시간이 부족해 집중력이 떨어지는지, 가족과 다툼적이 있는지 확인 해보세요.

청소년 ‘스마트폰 과의존 척도’를 활용해 과의존 수준을 확인해보세요.

※ 스마트폰 과의존 청소년 척도 다운로드 : <http://www.iapc.or.kr>

3. 청소년의 스마트폰 이용문화를 이해하고, 자녀의 활동에 관심 갖도록 노력합니다.
자녀가 스마트폰으로 무엇을 하는지, 어떤 앱을 사용하는지 살펴주세요.
자녀의 학교생활, 친구관계, 스트레스에 대해 관심을 기울입니다.
4. 스마트폰 과의존으로 잠들지 못하는 청소년에게 수면 지도를 해주세요.
타이머, 알람 등을 통해 정해진 시간에 잠들 수 있도록 지도해주세요.
5. 진로와 학업에 ‘유용한 앱’을 함께 이용해보고 지도해주세요.
자녀가 관심을 갖는 분야 또는 학업에 도움이 되는 유용한 앱을 찾아보고 함께 이용하여 소통의 도구로 활용해보세요.
6. 자녀가 스마트폰 사용 규칙을 스스로 정할 수 있도록 격려해줍니다.
스마트폰 사용에 대하여 충분히 대화하고 실천할 수 있는 규칙을 정해보세요.
함께 정한 스마트폰 사용 규칙은 가족 모두 숙지하고 지키도록 노력해주세요.
스마트폰을 끌 때에는 강압이 아닌, 반드시 자녀 스스로 끌 수 있도록 유도합니다.
7. 가족과 함께하는 식사 시간을 마련하고, 공감할 수 있는 주제로 대화합니다.
아이가 원하는 시간에 함께 공감하며 재미있게 놀아주세요.
8. 산책, 공연관람 등 자녀와 가까워질 수 있는 활동을 함께 해 주세요.
다양한 활동을 함께 하면서 자녀의 취미나 좋아하는 것들을 공유하고 소통하는 시간을 만들어주세요.
9. (보행·이동 시) 이동 할 때는 ‘안전하게’ 가방에 꼭 넣도록 지도해주세요.
걸어 다닐 때는 스마트폰을 가방에 넣고 다니는 습관을 지도해주세요.

10. (공공장소 등) 도서관, 공연장 등 공공장소에서 ‘기본 매너’를 지도해주세요.
공공장소에서는 무음이나 진동으로 설정하고 통화, 음악 감상, 동영상 시청 시 다른 사람에게 피해를 주지 않도록 노력해주세요.

[자료출처]한국정보화진흥원 스마트침센터(www.iapc.or.kr)





지정토론

정보통신 윤리와 미래인재교육

김 병 갑

충청남도교육청 미래인재과 장학관



정보통신 윤리와 미래인재교육

김 병 갑

충청남도교육청 미래인재과 장학관

I. 현행 2015 교육과정의 SW교육과 미래인재교육

1. 기르고자 하는 인간상

우리나라 2015 교육과정은 네 가지 인간상을 제시하고 있다. ①자주적인 사람, ②창의적인 사람, ③교양 있는 사람, ④더불어 사는 사람이다. 그리고 이러한 인간상을 구현하기 위해 학교 교육 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 핵심역량을 규정하고 있다. 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량이 그것이다.

2. 4차 산업혁명시대의 필수요소인 소프트웨어(SW) 교육

가. SW교육이란? 컴퓨터, 스마트기기, 응용 소프트웨어 등의 단순한 활용에서 벗어나 알고리즘과 프로그래밍을 통해 컴퓨팅 사고력(Computational Thinking)을 함양하기 위한 교육이다.

나. 교육부의 소프트웨어운영 지침에서 목표 영역을 생활과 소프트웨어(Real-Life), 알고리즘과 프로그래밍(Algorithm), 컴퓨팅과 문제해결(Computational Thinking)의 3가지를 중요시 한다.

* 정규교과(5~6학년 실과)에서는 교육과정을 재구성하여 소프트웨어(SW)교육 17차시를 적용하고, 창의적체험활동(3~4학년)에서는 언플러그드 체험활동 중심의 소프트웨어(SW)교육 15차시를 적용한다.

다. 기존의 정보통신기술 교육에서 수행하였던 ICT 소양 및 활용 교육의 관점을 확장하여, 학습자들이 미래 사회에서 살아가는데 필요한 컴퓨팅 사고력을 기반으로 문제를 해결하는 역량을 기르는 것을 기본 방향으로 하고 있다. 초·중등학교에서 이루어지는 소프트웨어 교육은 프로그램 개발 역량보다는 정보윤리의식과 태도를 바탕으로 실생활의 문제를 컴퓨팅 사고로 해결할 수 있도록 하는 것에 역점을 두도록 되어 있다.

라. SW교육은 지식 위주의 교육보다는 수행 위주의 교육을 통하여 디지털 사회의 필수적 요소인 컴퓨팅 사고력의 의미와 중요성을 학습자 스스로 인식하고 그 가치를 확인할 수 있도록 하였다. 또한, 융합교육의 측면에서 각 교과에서는 교과교육의 목표를 달성하기 위하여 컴퓨팅 사고력을 기반으로 한 다양한 문제의 분석과 해결방안 등을 교과 활동과 연계하여 수행할 수 있도록 권장하고 있다.

3. 소프트웨어(SW) 교육 선도학교의 운영 방향

가. 2015 개정 교육과정에 따라 정규 교육과정에서 SW교육을 실시하고 다양한 수업 모델을 개발하여 일반화하는 것을 목표로 한다.

나. SW교육 선도학교의 사례

- ☐ (초등학교) 5~6학년 실과에서 17시간 이상 SW교육 편성(타교과 연계, 창의적 체험 활동 등을 통해서 추가 시수 확보 가능)
- ☐ (중학교) 정보 과목 34시간 이상(예:68시간) 편성하고, 정보·컴퓨터 자격증 소지 교사가 지도 가능한 학교 우선 선정
- ☐ (고등학교) 정보 관련 과목을 편성하고, 정보·컴퓨터 자격증 소지 교사가 지도 가능한 학교 우선 선정

4. 소프트웨어(SW) 교육 강화 전략

가. '2015 개정 교육과정'에 따라 정규 교육과정에서 SW교육 운영

나. 창의적 체험활동(자율, 동아리, 봉사, 진로 활동), 자유학기 등을 활용하여 SW소양을 배양할 수 있는 다양한 교육 프로그램 운영

다. 1개 이상의 학생 SW동아리 개설·운영(필수), 방과후 학교 프로그램 시간을 통한 SW교육 운영(선택)

라. 학생의 특성과 수준을 고려한 SW교육 교수·학습 방법 개발·적용

마. SW교육 인식제고를 위한 설명회 개최, 가정통신문 등을 통한 홍보 강화 및 다양한 SW체험활동 프로그램 운영

※ 선도학교에서는 10월 10일을 'SW교육의 날'로 지정, SW교육 관련 교내 대회, 교·내외 체험 행사, 학부모 대상 설명회, 전문가 특별 강연 등 실시

바. 학교 인근의 비선도학교 대상교원 연수, 시범 수업 등을 통해 지역 내 SW교육 활성화 선도 및 문화 조성, 우수 사례 확산

II. 2019 정보통신윤리교육 및 인터넷스마트폰 과의존 예방교육 계획

1. 추진체계도 및 관련근거

단위학교	사업 주관			
정보통신 윤리교육	충청남도교육청 미래인재과			
학교자체	위탁기관		유관기관	
10시간 이상	한국정보화진흥원 (충남스마트침센터)	충남지방경찰청 사이버수사대	청소년진흥원 (부모교육)	방송통신위원회 (사이버안심존)
대상 : 충청남도 초·중·고교 학생				

- ☐ 국가정보화기본법 제30조의 8(인터넷 중독 관련 교육)
- ☐ 2015 개정교육과정(교육부, SW교육과 정보통신윤리교육)
- ☐ 2019년 충남 정보교육 추진 계획(충남교육청)
- ☐ 방송통신위원회 개인정보보호윤리과(사이버안심존)
- ☐ 한국모바일산업협회(인터넷윤리팀)

2. 목적

- ☐ 정보통신윤리교육 강화로 건전한 정보통신문화 확산
- ☐ 인터넷 과의존 및 게임중독 예방교육 강화를 통한 올바른 정보문화 확립
- ☐ 초·중·고 학생의 인터넷·스마트폰 과의존으로 인한 부작용 해소
- ☐ 청소년의 자율적 조절능력을 강화하고 바른 사용 유도
- ☐ SGS(Smart-phone·Game·SNS)유형별 접근으로 불건전한 사이버활동을 증대시키는 잠재적·고위험군 청소년의 문제행동을 경감

3. 방침

- ☐ 인터넷 과의존 및 게임중독 예방 프로그램 강화
- ☐ 정보통신윤리교육을 통한 건전한 사이버 문화 정착
- ☐ 유관기관 연계협력 체제 강화: 스마트침터, 청소년상담복지센터, 충남지방경찰청사이버수사대, 한국모바일산업협회, 방송통신위원회 개인정보보호윤리과 등

4. 정보통신윤리교육 및 인터넷·스마트폰 과의존 예방 교육 세부 추진 계획

- ☐ 단위학교별 정보통신윤리교육 강화(10시간 이상 실시)
- ☐ 충청남도 스마트침센터와 충남지방경찰청 사이버 수사대와 연계
- ☐ 유관기관 연계협력 사업 : 청소년진흥원, 한국모바일산업협회, 방송통신위원회 등

5. 정보화시대의 역기능 관련 주요 사업 내용

① WOW 건강한 멘토링

- 가. 스마트폰 과의존 예방교육 심화과정으로 초.중.고를 대상으로 토론 등 소규모 체험형 교육 운영
- 나. (추진방법) 전문 강사를 학교에 파견, 표준강의안을 활용한 토론형 강의 진행
- 다. (교육대상) 충청남도 청소년(초.중.고 학생)
- 라. (교육시간) 1회 27명 기준, 2시간 운영(수업시간 2교시)
- 마. (교육내용) 스마트폰사용 자가 점검 및 자율조절능력 배양 등
- 바. (결과보고 및 만족도 집계) : 실적관리시스템(bizz.iapc.or.kr) 결과보고 등록, 교사 만족도조사(www.iapc.or.kr) 및 수혜자 사전사후 설문조사 실시

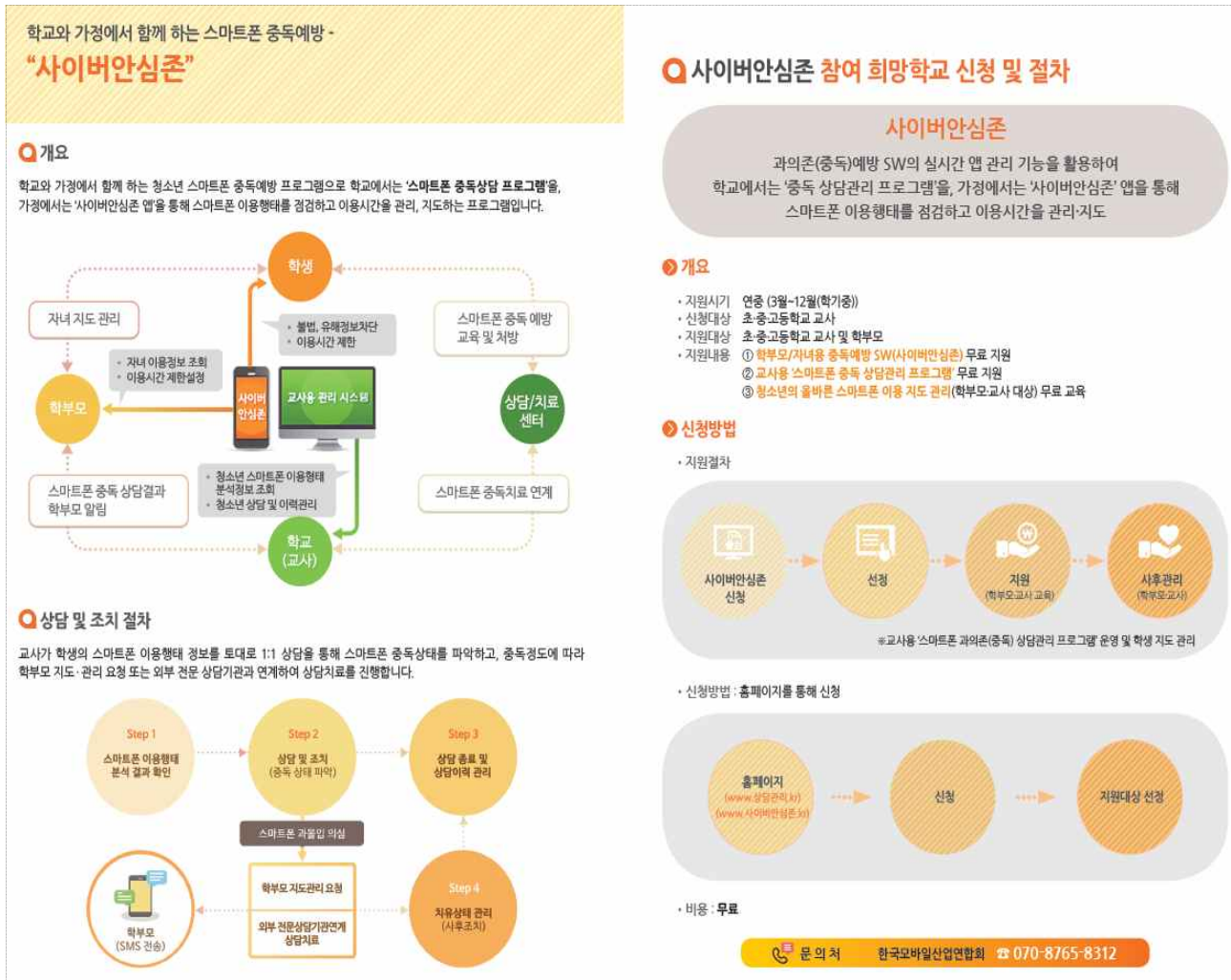
② SGS(스마트폰 · 게임 · SNS) 유형별 운영 및 관리

- 가. 스마트폰 과의존으로 잠재적·고위험군 대상자들이 사용하는 콘텐츠 유형의 순기능과 역기능을 인식하도록 소규모 집단상담 형태의 교육 운영
- 나. (추진방법) 전문강사를 학교에 파견하여 강의안을 활용한 집단상담형으로 진행
- 다. (교육대상) 충청남도 청소년(중.고)
- 라. (교육시간) 1회 12명 기준, 2시간 운영(수업시간 2교시)
- 마. (교육내용) 과의존 사례와 원인, 극복 방안 등 성장판 프로그램

③ 찾아가는 정보통신윤리교육

- 가. 최근 청소년들의 스마트폰 사용이 급증하여, 이로 인한 정보통신 윤리 의식이 심각한 사회 문제로 대두, 청소년들 대상 정보통신 윤리 교육 및 예방 필요
- 나. (추진방법) 2019 경찰청 표준강의안(PPT) 공통사용, 프레젠테이션 및 사례위주 강의 실시(1시간 내외)
- 다. (교육대상) 초·중·고 학생 전체(초등학생은 4학년 이상)
- 라. (교육시간) 1시간 단위
- 마. (교육내용) 게임중독 등 스마트폰 과의존에 대한 예방, 개인정보 보호, 해킹 등 정보통신이용·침해범죄 예방법 등

4 '사이버안심존' 사업



- * 학교와 가정에서 함께 하는 <청소년 스마트폰 중독예방 프로그램>으로 학교에서는 '스마트폰 중독상담 프로그램'을, 가정에서는 '사이버안심존 앱'을 통해 스마트폰 이용행태를 점검하고 이용시간을 지도·관리하는 서비스

□ 서비스 운영 체계

○ (학교) 교사용 스마트폰 중독 상담관리 프로그램(PC용)

- 교사가 학생의 스마트폰 이용행태 정보를 토대로 1:1상담을 통해 스마트폰 중독(과몰입)상태를 파악하고, 과몰입 정도에 따라 학부모 지도·관리 요청 또는 외부 전문 상담기관을 통한 상담치료를 연계해 주는 프로그램

○ (가정) 사이버안심존 app (스마트폰용)

- 부모가 자녀의 스마트폰 이용정보 조회 및 시간을 관리할 수 있는 SW

주요기능
○ 자녀의 스마트폰 일평균 이용시간, 주 이용시간대, 주 이용정보 카테고리 등에 대한 통계 및 분석 정보제공 ○ 학원시간, 수면시간 등에 맞춰 자녀 스마트폰 이용시간 제한 설정 ○ 게임, 채팅 등 지나친 사용이 걱정되는 특정 앱에 대한 이용시간 제한 설정 ○ 부모님 판단에 따른 자녀 이용 앱 선택적 차단/허용 기능 제공 ○ 스몸비 방지(보행중 사용금지)기능 추가 (18.3월 업그레이드)

□ 사업추진 체계

○ 서비스 신청방법 및 절차



○ 신청시기 : 학기중 (3월~11월말)

○ 신청대상 : 초.중.고등학교 교사 및 학부모

○ 지원내용

- 학부모/자녀용 중독예방 SW(사이버안심존) 무료 지원
- 교사용 [스마트폰 중독상담 관리프로그램(www.상담관리.kr)] 무료 지원
- 청소년의 올바른 스마트폰 이용지도관리(학부모·교사 대상)무료 교육

Ⅲ. 2019 정보교육추진계획

정보통신윤리교육 내실화

가. 목적

- 정보통신윤리교육 강화로 건전한 정보통신문화 확산
- 인터넷 과의존 및 게임중독 예방교육 강화를 통한 올바른 정보문화 확립

나. 방침

- 인터넷 과의존 및 게임중독 예방 프로그램 교원 연수 강화
- 학교교육과정 및 범교과적 정보통신윤리교육 강화(필수 반영 권고)
- 건전한 사이버 문화정착을 위한 학부모 연수 강화
- 유관기관 연계협력 체제 강화: 스마트쉼터, 청소년상담복지센터 등

다. 추진현황(2015-2018)

1) 추진 현황

구 분	대상	2015	2016	2017	2018	계
청소년 스마트폰 중독 부모교육	학부모	295	313	300	1,790	2,698
스마트폰 및 인터넷 과의존 치유 지원	학생	2,131	1,908	1,960	1,332	7,331
인터넷 치유 캠프	학생	25	25	68	12	130
인터넷·스마트미디어 중독예방 레몬교실 운영	학생	34,569	27,954	25,600	18,724	106,847
인터넷·스마트미디어 중독예방 WOW교실 운영	학생	1,869	2,311	2,100	1,106	7,386

2) 2018 추진 실적

- 교육과정과 연계한 정보통신윤리교육: 연간 10시간 이상 실시
- 청소년 인터넷, 스마트폰 이용습관 진단조사 실시(여성가족부 주관)
 - 대상 / 시기: 초4, 중1, 고1 전체학생 / 2018.3.19.~4.13.(온라인 설문조사)
- 스마트폰 과의존 부모교육: 1,790명
- 스마트폰 과의존 치유지원 / 캠프: 1,332명 / 12명
- 충남스마트쉼센터 연계 중독 예방 WOW교실 및 레몬교실: 19,830명

라. 2019년도 추진계획

- 스마트미디어 과의존 예방 교육
 - 공공기관의 연 1회 이상 인터넷 중독 예방교육 의무화(국가정보화기본법 제30조의 8-②)
 - 교육과정과 연계한 정보통신윤리교육 실시: 연간 10시간 이상

○ 건전한 정보문화 조성

- 스마트미디어 과의존 예방 교육 : 교육과정 중 연간 1회 이상
- 교육과정기반 스마트미디어 과의존 예방 교육 및 자료 보급
- 학생회를 통한 자율적인 스마트미디어 과의존 해소
- 교직원 연수과정에 정보통신윤리교육 포함

○ 인터넷, 스마트폰 이용습관 진단 및 상담 치료 지원(충남청소년상담센터 협조)

- 인터넷·스마트폰 과의존 이용습관 온라인 진단조사: 초 4, 중 1, 고 1 전체 학생
- 진단조사 기간: '19.3.~'19.4.
- 전수 조사 후 치료 지원: 개인상담, 집단상담, 치료연계 수시 지원
- 학부모 교육 특강: 스마트폰 주의 및 위험군 청소년 자녀를 둔 학부모
- 인터넷·스마트폰 치유크amp: 중학생(11박 12일, 25명), 초등학생(2박3일, 30가족)

○ 레몬교실 및 WOW 건강한 멘토링 프로그램(충남스마트쉼센터 협조)

- 레몬교실(기본교육): 유.초.중.고 학생, 학부모, 교원
- 전문 예방교육 강사가 유치원 및 각 급 학교에 방문하여 강의 진행
- WOW 건강한 멘토링(심화과정)
 - 대상: 초.중.고 3,240명 / 학교방문 토론 등 소규모 체험형 교육 운영
 - 내용: 인터넷 및 스마트폰 사용습관 자기조절 능력 배양, 자기점검 방법 습득 등 인터넷·스마트폰 레몬교실의 심화과정

IV. [교육자료 예시] 포노사피언스시대의 순기능과 역기능

□ 스마트폰은? 일상!

휴대폰 보급률이 90%를 돌파한 2012년 이래 지금까지 0.6%p~1%p 수준의 증가 추세를 보이며, 95.0%를 기록하였으며, 스마트폰의 경우, 84.8%를 차지하여 스마트폰은 생활의 일상이 되었습니다. 특히, 10대 청소년의 휴대폰 보유율은 2014년 이후, 꾸준히 증가했으며, 이는 스마트폰 보유율이 크게 증가한 것이 원인이 되고 있으며, 초등학교 고학년의 74.2%이상, 중학생은 92%, 고등학생의 휴대폰 및 스마트폰의 보급률도 93.5%이상 증가함으로써 스마트폰이 전 연령층에 확산되고 있음을 알 수 있습니다.

□ 청소년 절반이상 - 스마트폰 없으면 불안하다!

컴퓨터보다 접근성이 좋은 스마트폰 중독 증세는 자제능력이 부족한 10대 청소년들에게서 더 많이 나타나고 있으며, 무엇보다 청소년, 어린이가 스마트폰 자극에 자주 노출되면 뇌가 균형있게 발달하지 못해 주의력 부족과 산만함, 과잉행동장애(ADHD) 등을 일으킬 수 있습니다.

특히, 빠르고 강한 정보에만 반응할 뿐 다른 사람의 감정 또는 느끼고 무감각하게 변화하는 현실에는 무감각하게 되는 “팝콘브레인(Pop-Corn Brain)”을 유발시키기도 하여 현실과 가상세계의 혼돈에 따른 일탈행위를 야기할 수 있어 부모가 적극적으로 자녀의 스마트폰 이용행태를 점검하고, 무조건적으로 자녀 스마트폰 사용을 막기 보다는 이용시간을 관리 지도하는 것이 좋습니다.

더욱이, 부모가 과의존위험군인 경우, 유아동 및 청소년 자녀도 위험군(47.8%)에 속하는 비율이 부모가 일반사용자군인 경우(31.7%) 보다 높게 조사되어 부모의 스마트폰 사용에 따라 자녀의 스마트폰 사용에도 밀접한 영향을 주는 것을 알 수 있습니다.

□ 스마트폰 문자메시지, 메신저 등을 이용한 은밀한 괴롭힘 - 사이버불링

청소년들의 주요 소통수단으로 부상하고 있는 메신저, 문자메시지 등을 이용한 욕설, 협박 등의 언어폭력이나 집단따돌림 등 상대방을 괴롭히는 현상(사이버불링)이 늘어나고 있으며, 스마트폰을 과다 사용하는 학생일수록 사이버불링을 더 많이 경험하는 것으로 나타났습니다.

특히, 2018년 1차 학교폭력실태조사에 따르면 사이버 괴롭힘(10.8%) 비율이 신체 폭행(10.0%)보다 높아진 것으로 나타났고, 중·고등학교의 사이버 괴롭힘의 비중(약 15%)이 초등학교(9.2%)에 비해 높게 나타났습니다.

사이버상의 폭력은 자녀가 부모에게 털어놓지 않는 이상 확인이 어렵고, 청소년 스스로 해결점을 찾는 것은 한계가 있기 때문에 가정에서 자녀의 스마트폰 이용행태에 관심을 갖고 문제를 파악하여 해결하는 것이 필요하며, 자녀가 스마트폰을 스스로 조절하고 절제하여 이용할 수 있도록 가르쳐주시는 것이 중요합니다.

□ 보행 중 스마트폰 사고 최근 5년간 1.6배 증가

최근 5년간 스마트폰 관련 교통사고는 2.2배 증가, 보행자 관련 사고는 1.6배 증가하였으며, 이면도로 사고율이 높고, 시간대는 17~19시, 20대 이하 청소년의 사고율은 40.1%로 높게 나타났습니다. 사고 인식률이 현저히 떨어져 대형 사고로 이어질 수 있는 보행 중 스마트폰 사용! 언제나 조심하시고 보행 시에도 주변을 잘 살피면서 안전에 유의가 필요합니다.

□ 스마트폰 과다사용 시 나타날 수 있는 부정적 결과에 대해 대화를 해보세요.

- 지나친 사용은 신체건강과 관계형성 등에 부정적 영향을 끼칠수 있습니다.
- 잘못된 사용 자세는 나쁜 습관으로 이어져 건강에 해로움을 줄 수 있습니다.

□ 자녀가 스마트폰에 대한 과의존 증상이 있는지 살펴보세요.

- 자녀가 수면시간이 부족해 집중력이 떨어지는지, 가족과 다툼적이 있는지 확인 해보세요.
- 청소년 ‘스마트폰 과의존 척도’를 활용해 과의존 수준을 확인해보세요.(※ 스마트폰 과의존 청소년 척도 다운로드 : <http://www.iapc.or.kr>)

□ 청소년의 스마트폰 이용문화를 이해하고, 자녀의 활동에 관심 갖도록 노력합니다.

- 자녀가 스마트폰으로 무엇을 하는지, 어떤 앱을 사용하는지 살펴주세요.
- 자녀의 학교생활, 친구관계, 스트레스에 대해 관심을 기울입니다.

□ 스마트폰 과의존으로 잠들지 못하는 청소년에게 수면 지도를 해주세요.

- 타이머, 알람 등을 통해 정해진 시간에 잠들 수 있도록 지도해 주세요.

☐ **진로와 학업에 ‘유용한 앱’ 을 함께 이용해보고 지도해주세요.**

- 자녀가 관심을 갖는 분야 또는 학업에 도움이 되는 유용한 앱을 찾아보고 함께 이용하여 소통의 도구로 활용해보세요.

☐ **자녀가 스마트폰 사용 규칙을 스스로 정할 수 있도록 격려해 줍니다.**

- 스마트폰 사용에 대하여 충분히 대화하고 실천할 수 있는 규칙을 정해보세요.
- 함께 정한 스마트폰 사용 규칙은 가족 모두 숙지하고 지키도록 노력해주세요.
- 스마트폰을 끌 때에는 강압이 아닌, 반드시 자녀 스스로 끌 수 있도록 유도합니다.

☐ **가족과 함께하는 식사 시간을 마련하고, 공감할 수 있는 주제로 대화합니다.**

- 아이가 원하는 시간에 함께 공감하며 재미있게 놀아주세요.

☐ **산책, 공연관람 등 자녀와 가까워질 수 있는 활동을 함께 해주세요.**

- 다양한 활동을 함께 하면서 자녀의 취미나 좋아하는 것들을 공유하고 소통하는 시간을 만들어주세요.

(보행·이동 시) 이동 할 때는 ‘안전하게’ 가방에 꼭 넣도록 지도해주세요.

- 걸어 다닐 때는 스마트폰을 가방에 넣고 다니는 습관을 지도해 주세요.

(공공장소 등) 도서관, 공연장 등 공공장소에서 ‘기본 매너’ 를 지도해주세요.

- 공공장소에서는 무음이나 진동으로 설정하고 통화, 음악 감상, 동영상 시청 시 다른 사람에게 피해를 주지 않도록 노력해 주세요.



지정토론

청소년 인터넷·스마트폰 중독 예방 및 선도

장 효 순

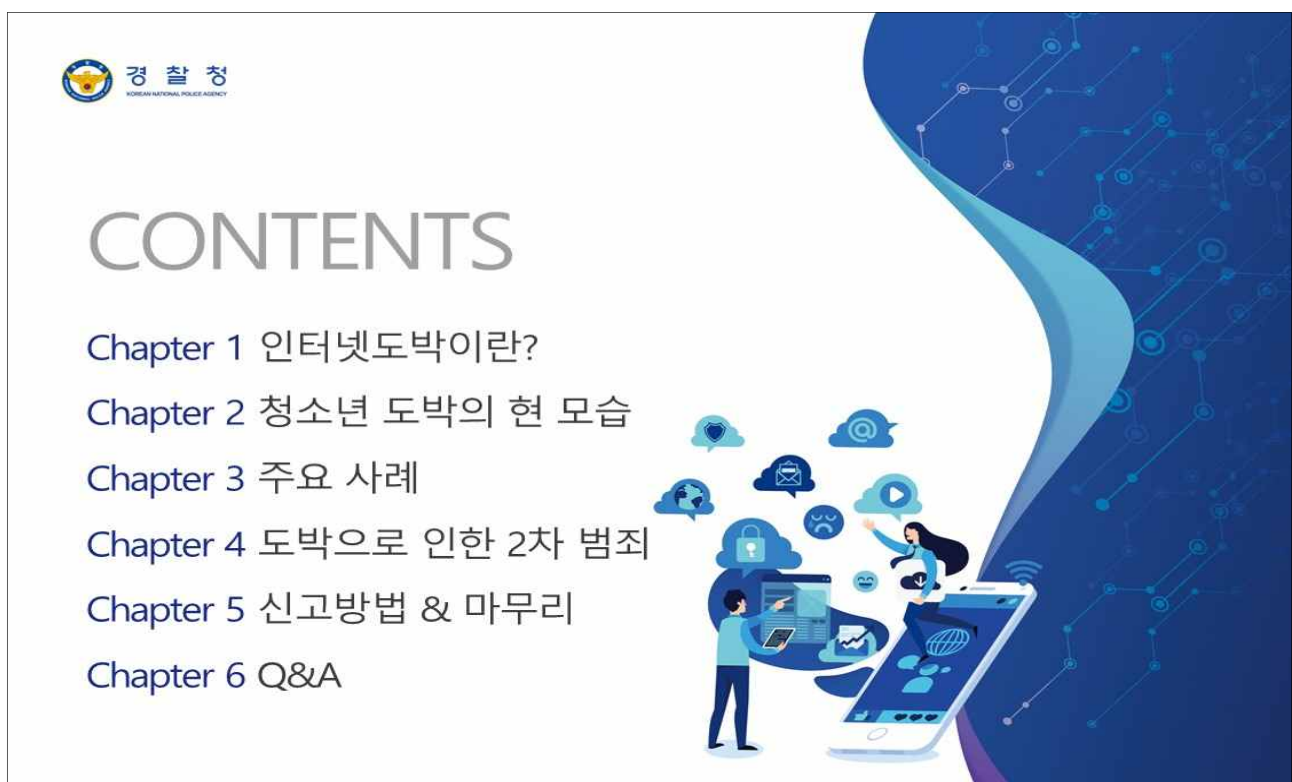
충남지방경찰청 여성청소년과 아동청소년계장



청소년 인터넷·스마트폰 중독 예방 및 선도

장효순

충남지방경찰청 여성청소년과 아동청소년계장



인터넷 도박이란?



사이버 범죄 유형 10종

1. 해킹
2. 피싱
3. 사이버 괴롭힘
4. 인터넷 사기
- 5. 인터넷 도박**
6. 개인정보 보호
7. 음란물
8. 저작권법 위반
9. 사이버 명예훼손
10. 게임중독 및 게임사기

인터넷 도박 관련 법규와 처벌조항

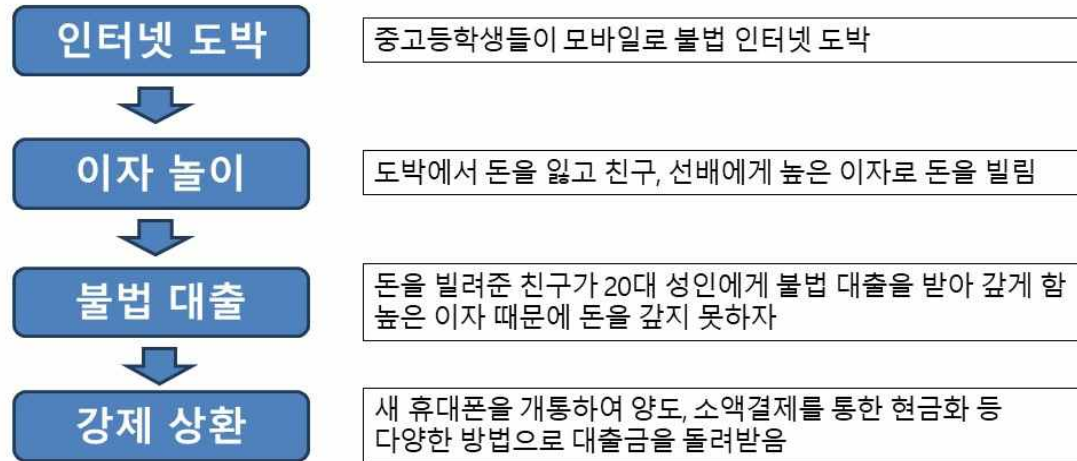
- 도박개장 및 유사행위

법률	내용	조문 및 처벌
형법	도박 개장	제247조, 5년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금
국민체육진흥법	유사 행위	제47조, 7년 이하의 징역이나 7천만원 이하의 벌금
한국마사회법	경마와 유사한 행위로 재산상 이익을 지급	제50조, 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금
경륜·경정법	경주사업자가 아닌 자의 영리행위	제27조, 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금

- 도박 행위

법률	내용	조문 및 처벌
형법	도박	제246조, 1천만원 이하의 벌금
국민체육진흥법	유사 행위를 통하여 도박을 한 자	제48조, 5년 이하의 징역이나 5천만원 이하의 벌금
한국마사회법	마사회 시행 경주를 이용하여 도박을 한 자	제50조, 7년 이하의 징역 또는 7천만원 이하의 벌금
경륜·경정법	경륜·경정법상의 경주에 관하여 도박을 한 자	제27조, 3년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금

인터넷 도박의 피해 흐름



네임드 달팽이 레이싱 게임



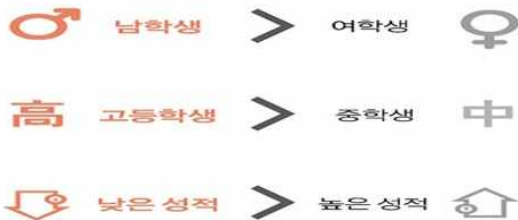
사다리 게임



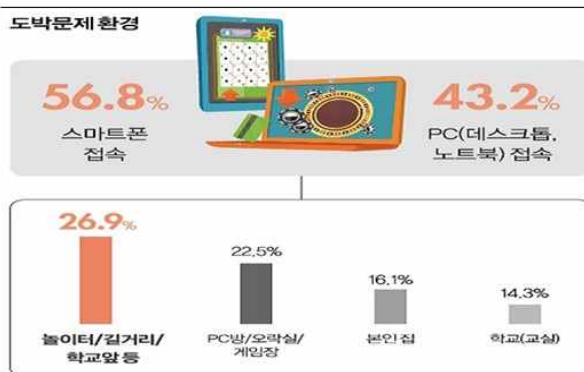
Chapter 2 | 청소년 도박의 현 모습

경찰청
경찰청 사이버범죄 예방교육

온라인 사행성 게임 참여 경험 유 **24%**



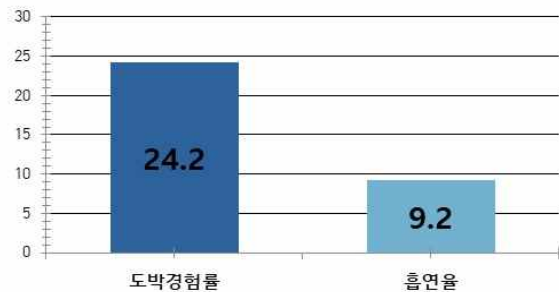
도박문제 환경



불법 도박으로 형사 입건된
청소년 피의자 수



재학청소년 사행성 게임과 흡연을 비교



Chapter 2 | 청소년 도박의 현 모습

경찰청
경찰청 사이버범죄 예방교육

청소년에게 '사이버 도박'은 게임일까? 도박일까?

'사이버 도박'을 처음 접하는 청소년은 '사이버 도박'을 '도박 범죄'라고 생각하지 않는다. 청소년들에게 '도박'은 스마트폰 보급 확대로 게임에 익숙해져 있는 중·고등학교 청소년들에게 '게임'의 종류일 뿐이다.

하지만 청소년들은 게임으로 생각했던 '사이버 도박'이 점점 돈을 잃게 되면서 어느 순간부터 자신이 도박을 하고 있다는 인식을 가지게 된다.

게임 중독X, 도박 중독 O



게임 중독X, 도박 중독 O

1년 8개월 간 도박 중독

2년 전, 친구 소개로 시작, 처음엔 3만원으로 매주 30만원 수익



그러나 가진 돈을 전부 잃고
친구에게 사채를 빌림(200만원, 선이자 70만원)
부모에게 거짓말, 할아버지 통장 절취



높은 이율의 돈을 갚지 못하고
소주병 위협, 채무변제 협박, 공공장소 집단 폭행, 감금을 당함



도박으로 인하여 범행 가해자, 피해자가 된 상황



'토사장'이 꿈인 일부 10대 아이들

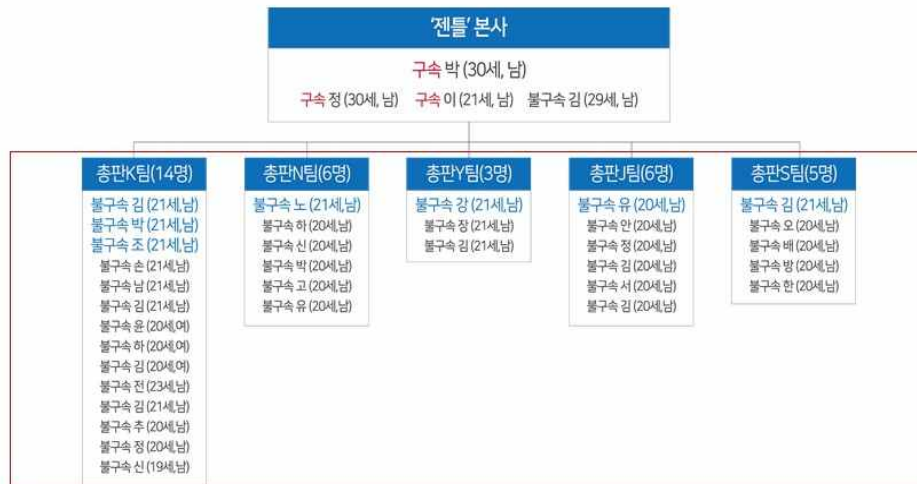


사이버도박조직 7개월간 15억원 수익...명품구입 탕진

송고시간 2015/11/05 18:50

(부산=연합뉴스) 조정호 기자 = 부산 해운대경찰서는 5월 불법 사이버도박 사이트를 운영한 혐의(국민체육진흥법 위반)로 조직의 본사 대표인 박모(30)씨 등 3명을 구속하고 사업자관리팀장 김모(23)씨 등 35명을 불구속 입건했다.

고등학교 동창, 10대때 토토 도박 중독 / 졸업 후 사이트 홍보, 관리 등 직접 운영
7개월 간 오피스텔 9개소 조직적 생활 / 수익금 15억원, 해외여행 및 명품 구입



운영자 38명 중 34명 고등학교 졸업한지 1년 정도

1차 보다 무서운 2차



지능화된 2차 범죄 ①



인터넷 도박에 빠진 19세 박OO군

도박자금 마련 위해 인터넷 사기 계획
피해자 51명에게 900만원 편취

→ 도박자금을 구하기 위해 10대들이 가장 많이 시도

지능화된 2차 범죄 ②

[다른 사람 정보 부당 사용]

고객정보 이용 소액결제 ... 휴대전화 매장 직원 구속

2016-08-09 17:10 부강민정 기자

고객의 개인정보를 이용해 수천만 원대 소액결제를 한 휴대전화 판매점 직원 2명이 경찰에 붙잡혔다.

고등학교 졸업 후 휴대폰 판매 아르바이트 / 분실로 사용정지 폰 임의 개통 유심 발급



1대당 200~250만원 결제, 20회 / 3,000만원 무단 결제, 도박자금 탕진

지능화된 2차 범죄 ③

[해킹 프로그램 판매 또는 해킹]



지능화된 2차 범죄 ④

[해킹 프로그램 판매 또는 해킹]

돈 받고 '디도스 공격' 사설 해커팀 적발... "10대들 용돈벌이 "

입력 2016.03.31 (15:41)

돈을 받고 불법 인터넷 도박 사이트 등에 디도스 공격을 가한 10대와 20대가 경찰에 붙잡혔다.

고등학생 도래 구성
DDoS 등 해킹 툴 공유 DDoS 툴 판매 및 청부 DDoS 공격
좀비 PC 원격조종, 탈취 개인정보 판매



1,500만원 부당 이득, 도박자금 탕진

- 학생 대상 인터넷 도박 예방 교육
- 학교 등 관련 기관 협업
인터넷 도박 관련 첩보수집 강화
- 적극적인 홍보
인터넷 도박 신고 활성화 유도



- 1 경찰청 사이버안전국
- <http://cyberbureau.police.go.kr>
- 2 방송통신심의위원회
- <http://www.kccsc.or.kr>
- 3 사행산업통합감독위원회
- <http://www.wingcc.go.kr>
- 4 클린스포츠 통합콜센터
- <http://cleansports.kspo.or.kr>
- 5 학교전담경찰관
- 112

감사합니다

사이버 치안! 국민과 함께 하겠습니다.
Korean National Police Agency Cyber Bureau

