
셋다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안

2021. 8. 25.



목 차

I. 추진배경	1
II. 정책 개선 방향	5
III. 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안	
1. 셋다운제 폐지, 가정 내 자율적 선택권 부여	6
2. 보호자·교사의 인식 개선 및 청소년과의 소통역량 강화	7
3. 청소년 권익보호 강화 및 게임의 순기능 확산 ...	8
4. 게임 과몰입 청소년의 일상 회복 지원	10
5. 다양한 여가활동 지원	11
IV. 추진 계획	13

I. 추진배경

□ 청소년 게임이용 관련 사회적 갈등 발생, 섯다운제 도입

- 세계 최고 수준의 초고속 인터넷 보급률과 함께 게임산업 급속 성장, 청소년의 주요 여가 생활로 게임이용 증가
 - * 국내 게임시장 성장률: 17.4%('09)→12.9%('10)→18.5%('11)→10.8%('12)
- 청소년의 수면권을 보호하고, 게임 과몰입에 따른 역기능 예방을 위해 청소년 보호법에 '섯다운제' 도입('11.11.20)
- 아울러, 청소년과 보호자가 자율적으로 게임이용 제한시간을 정하는 '게임시간 섯택제'를 게임산업진흥법에 도입('12.1.22)

< 게임 이용시간 제한 제도 현황 >

구분	섯다운제 (여가부)	게임시간 섯택제 (문체부)
근거법	「청소년 보호법」 제26조 (심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한)	「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3 (게임과몰입·중독 예방조치 등)
주요 내용	만 16세 미만 대상 심야시간(00~06시)대에 인터넷게임 제공 금지	18세 미만 본인 및 법정대리인의 요청 시, 원하는 시간대로 인터넷 게임이용 시간 조절
방식	국가 일률적 적용	청소년(보호자)에게 자율권(교육권) 부여

□ 청소년 게임 과몰입 대응을 위한 정책 병행 추진

- 게임 이용시간을 제한하는 법적 제도 외에도, 사전 예방을 위한 리터러시 교육 및 진단조사, 사후 치유를 위한 검사 및 상담 지원 등 게임 과몰입 관련 정책 병행 추진('07~)
- 관계부처의 법적·정책적 지원으로, 청소년 게임 과몰입* 비율은 '11년 6.5%에서 '12년 ~ '20년까지 1.9~2.9% 수준 유지
 - * 게임이용에 문제가 많이 발견되는 집단으로 강박적 사용, 일상생활 무시, 조절기능 손상 등의 특성을 보임

< 청소년 게임 과몰입 비율(초4,5,6·중·고 대상) >

구분	'11년	'12년	'13년	'14년	'15년	'16년	'17년	'18년	'19년	'20년
과몰입 비율	6.5%	2.0%	1.9%	2.2%	2.5%	2.5%	2.6%	1.8%	2.9%	1.9%

* 자료 : 게임 과몰입 종합실태조사(각 년도, 한국콘텐츠진흥원)

□ 환경변화에 따른 섯다운제의 한계 및 개선 필요성

- (미디어 이용환경 변화) 청소년의 주 이용 매체가 모바일로 전환, 이용 분야도 게임보다는 SNS 및 동영상 시청이 다수 차지

< 청소년 게임이용 분야 >

(총 345명, 중복 응답)

모바일 게임	PC 인터넷게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임
90.1%	64.3%	11.3%	4.4%	4.5%

* 자료 : 2020 대한민국 게임백서

< 청소년 인터넷 서비스 이용 분야 >

(총 9,193명, 중복 응답)

대화하기	사진, 동영상	음성 및 영상통화	게임	지도 및 위치공유	구매하기	제휴 서비스	투표하기	택배 배송정보 확인
100%	82.8%	68.6%	59.2%	29.1%	28.9%	20.9%	18%	17.2%

* 자료 : 2020 인터넷 이용실태조사

⇒ 게임만을 규제하는 것이 적절한지 논란 발생

- (부모세대 변화) 스타크래프트를 즐기던 게임 세대가 부모가 되면서 자녀와 함께 게임을 하는 등 게임에 대한 이해가 높음
 - EU, 미국, 일본 등 주요 선진국은 개인·가정의 자율적 조절을 원칙, 중국을 제외하고는 국가 차원의 강제적 규제는 없음
- ⇒ 가정 내 부모의 게임이용 지도가 가능한 환경으로 변화

< 자녀와 함께 게임이용 여부 >

연령 구분	전혀 안한다	거의 안한다	가끔 한다	자주 한다	상당히 자주 한다
30대(90명)	11.9%	19.7%	51.5%	11.6%	5.3%
40대(382명)	19.5%	20.5%	47.4%	11.1%	1.4%
50대(162명)	30.1%	28.3%	36.4%	4.5%	0.6%

* 자료 : 2020 대한민국 게임백서

- (청소년 권리 침해) 청소년 보호라는 취지와는 달리 국가가 일방적으로 게임이용을 제한하여 청소년의 자기결정권 및 문화권 침해 소지
 - 강제·일률적 제한으로 인해 규제 회피 유도, 제도 실효성 저하
- ⇒ 청소년 여가생활에 대한 자기결정권 존중 필요

- (게임에 대한 낙인효과) 게임이 부정적인 활동이란 인식을 재생산하여, 게임이용을 두고 보호자와 자녀 간 갈등을 심화
- (이중규제) 게임시간 선택제로 가정의 자율적 조절이 가능함에도 불구하고, 국가의 강제·일률적 규제는 과도·기본권 침해

□ 청소년의 자기결정권 존중, 자율적 방식으로 전환 필요

- (자기결정권 지원) 청소년의 자기결정능력 및 자발적 합의에 기반을 둔 게임이용은 청소년 자기조절 역량을 내재화시키고 지속적으로 강화하여, 건강한 여가활동의 기초로 작용
 - * 청소년(초(4~6)·중·고등학생) 69.6%가 청소년의 의사결정 능력이 부족하다는 견해에 동의하지 않음('21, 청소년 통계)
- (인식변화로 소통 활성화) 게임이용을 청소년이 건강하게 즐길 수 있는 여가활동으로 인식하고, 가정 및 학교 내 소통이 일상화되는 선순환 구조 필요

청소년의 자기결정권 및 행복추구권 존중, 국가의 강제적 규제가 아닌

가정 및 학교 내 자율적 조율을 통한 건강한 게임 활동 지원



- ① 섯다운제를 폐지하되, 게임시간 선택제로 가정 내 선택권을 지원하고
- ② 보호자·교사와 청소년 간 게임 관련 소통역량을 제고하는 동시에,
- ③ 과몰입 청소년의 일상 회복을 위한 보호장치 강화

참고 : 현장의 목소리

▪ 중학생

- 섯다운제도는 청소년 보호 차원에서 시행된 정책이나 별로 실효성이 없다고 생각. 부모님과 상의하여 일주일 단위 계획표를 세워서 조율하고 있음. 법으로 강제하기보다 가족과 자율적으로 결정하는 방안이 좋다고 생각

▪ 고등학생

- 섯다운제는 청소년의 자율권을 고려하지 않는 제도, 게임시간 선택제를 부모와 청소년에게 효과적으로 안내하는 것이 실효적일 것(A군)
- 게임 시간을 강제로 통제한다는 것은 게임을 부정적으로 인식한다는 것임. 보호자 대상은 기존 언론 매체를 통해, 청소년에게는 유튜브 등을 통해 게임 시간 선택제의 긍정적인 측면에 대한 홍보 필요(B군)

▪ 대학생

- 부모와 갈등이 있는 이유는 부모가 자녀의 통제력을 의심하기 때문임. 본인은 스스로 통제할 수 있다는 것을 보여주기 위해 자율적으로 게임이용시간을 정하여 실천하였음. 게임시간 선택제는 게임에 대한 과도한 집착 등을 보이는 청소년에 한해서 적용해야 한다고 생각함

▪ 학부모

- 자녀들이 올바르게 게임을 즐길 수 있도록 인도해야 하는 부모의 역할이 있음(30대)
- 게임을 부정적으로 보는 큰 이유는 보호자가 게임에 대한 두려움이 있기 때문. 보호자의 인식 개선을 목표로 하는 게임 리터러시 교육 확대 필요(40대)

▪ 교사

- 게임이용 문제는 가정 내에서 조율되어야 할 문제임. 청소년이 자아실현을 할 수 있는 하나의 매개체로서 게임을 인정하고 안내해주는 것이 필요(고등학교 교사)
- 게임 과몰입 예방을 위해서는 게임을 규제하는 것이 아니라 학생들이 다양한 탈출구를 찾아갈 수 있도록 지원하는 것이 필요(초등학교 교사)

▪ 전문가

- 게임 리터러시 교육은 기존 1회성의 역기능 대응 차원이 아닌, 게임 전반의 이용 안내 및 가정 내 소통 활성화 안내로 보완 필요(미디어교육 전문가)
- 일방적인 섯다운제 보다는 선진국과 같이 올바른 게임문화 조성을 지원하는 등 게임에 대한 새로운 패러다임이 제시되어야 함(청소년정책 전문가)
- 변화된 미디어 환경에 적합한 청소년 보호정책 필요. 다만 보완방안 없는 일방적 폐지는 우려스러움. 게임시간 선택제 운영 내실화를 위해서는 부모에게 게임에 대한 정보제공이 제대로 되어야 할 것(시민단체 대표)
- 보호자 교육을 통해 좋은 게임을 많이 소개하고 게임을 교육에 접목한 사례(Gamification)를 공유하는 것이 필요(보호자 게임 리터러시 교육 강사)

II. 정책 개선 방향

비전	청소년의 건강한 게임 여가활동 문화 정착
목표	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 청소년의 자율적인 게임이용 조절능력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 과몰입 비율 1% 수준으로 유지 ◇ 가정 및 학교에서 게임이용 관련 소통 일상화 ◇ 게임을 포함하여 다양한 여가활동이 가능한 환경 구축
추진 전략	<ol style="list-style-type: none"> <li style="background-color: #d9ead3; padding: 5px;">1 셋다운제 폐지, 가정 내 자율적 선택권 부여 <ul style="list-style-type: none"> 1-1. 셋다운제 폐지 1-2. 안전장치로서 '게임시간 선택제' 운영 내실화 1-3. 청소년의 자기조절능력 향상을 위한 교육 확대 <li style="background-color: #d9ead3; padding: 5px;">2 보호자·교사의 인식 개선 및 청소년과의 소통역량 강화 <ul style="list-style-type: none"> 2-1. 게임 이해 제고를 위한 보호자 및 교사 교육 확대 2-2. 게임 정보비대칭 해소를 위한 게임 정보 제공 <li style="background-color: #d9ead3; padding: 5px;">3 청소년 권익 보호 강화 및 게임의 순기능 확산 <ul style="list-style-type: none"> 3-1. '게임물관리위원회' 대응 기능 강화 3-2. 게임 관련 사행·선정성 요소 최소화 3-3. 게임을 활용한 교육(Gamification) 지원 3-4. 게임을 통한 사회공헌 활성화 <li style="background-color: #d9ead3; padding: 5px;">4 게임 과몰입 청소년의 일상 회복 지원 <ul style="list-style-type: none"> 4-1. 신속한 대응을 위한 실태 파악 지원 4-2. 게임 과몰입 청소년에 대한 사후 지원 강화 <li style="background-color: #d9ead3; padding: 5px;">5 다양한 여가활동 지원 <ul style="list-style-type: none"> 5-1. 청소년 문화예술 활동 지원 5-2. 청소년 스포츠 및 체험 활동 지원

III. 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안

1. 셋다운제 폐지, 가정 내 자율적 선택권 부여

- ① 셋다운제 폐지(여가부, 문체부)
 - (법령 개정) 청소년보호법의 '셋다운제'는 폐지하고 게임산업법의 '게임시간 선택제'로 제도 일원화
 - (게임이용 조절방식 전환) 청소년의 자기결정권 및 보호자의 교육권에 기반을 둔 자율적 방식으로 패러다임 변화
 - * '게임시간 선택제'는 만 18세 미만 청소년 본인이나 보호자가 필요시 원하는 시간대(요일별 설정 가능, 24시간 대상)로 게임이용시간 설정 가능
- ② 안전장치로서 '게임시간 선택제' 운영 내실화(문체부)
 - (인지도 제고) 게임업계 및 인플루언서, 게임유튜버와 협업하여 이용방법 안내 콘텐츠 제작, 온·오프라인 적극 배포
 - (편의성 강화) 현재 게임별 신청→게임문화재단*이 일괄 신청대행 및 민원처리 전담, 웹페이지와 모바일 앱 서비스 병행 지원
 - * 문체부 산하 비영리법인(08.2~), 게임사 기금 및 국고로 건강한 게임문화 조성 사업 추진
 - (사각지대 청소년 보호) 법정대리인 외 교사·사회복지사 신청도 접수·처리*, 고령층 보호자를 위한 전화·팩스 신청 병행
 - * 법령상 의무는 아니나, 게임사의 협력하에 신청 가능 보호자의 범위 확대
 - (사후관리 강화) 제도 이행 점검 계획 수립 및 시행(게임물관리위원회), 시민참여(학부모, 청소년보호단체 등) 모니터링 적극 활용
- ③ 청소년의 자기조절능력 향상을 위한 교육 확대(문체부, 교육부, 여가부)
 - (게임 리터러시) '찾아가는 게임문화교실'을 통해 자기조절적 게임이용 및 게임예절 교육 지원, 1회성→주기적 교육 실시
 - 꿈드림 청소년지원센터(25개)와 연계하여 학교밖 청소년 및 소외계층 청소년 대상 교육도 확대 실시
 - ☞ 교육 전후로 중학생 78점→85점, 학교 밖 학생 75점→85점 게임이해 수준 증가('18, 게임 리터러시 효과성 분석)
 - (미디어 리터러시) 다양한 미디어매체를 건강하게 이용할 수 있도록 미디어와 관련한 학생의 정책 이해·참여 활동 지원

2. 보호자·교사의 인식 개선 및 청소년과의 소통역량 강화

1 게임 이해 제고를 위한 보호자 및 교사 교육 확대(문체부, 교육부)

- (게임 리터러시) 게임의 장단점, 게임 관련 청소년과의 소통방법 등 보호자·고령층·교사 대상 게임 이해 제고 및 지도법 교육 확대
 - * 국가평생교육진흥원 전국학부모지원센터, 노인복지센터, 교육지원청 등 연계
 - ⇒ 교육 전후로 학부모 60점→86점, 고령층 48점→86점, 교사 66점→84점 게임이해 수준 증가('18, 게임 리터러시 효과성 분석)
 - 부모-자녀가 한 팀이 되어 참여하는 이스포츠대회를 포함한 '게임문화 가족캠프(1박2일)' 전국 확대 추진
- (학교 내 지도환경 구축) '22년 개정 교육과정에 '게임 과목입' 포함, 정보교사 직무교육연수*를 통한 이용 지도 전문성 신장
 - * 초·중·고등학교 교원 대상, 15시간/1학점(생활지도 부문) 인정
- (지침 보급) 쉽게 따라할 수 있는 게임지도 지침(가칭 '이럴 땐 이렇게')을 섹터 콘텐츠 등으로 제작, 보호자 커뮤니티 배포

2 게임 정보비대칭 해소를 위한 게임 정보 제공(문체부)

- (커뮤니티 활성화) 게임문화재단 내 보호자 커뮤니티 구축·운영 지원, 맞춤형 정보제공 및 집단지성 활용 지원
- (게임 내용·이용내역) 등급 등 기본 정보(게임물관리위원회 홈페이지) 및 자녀의 이용내역(게임사 홈페이지 및 보호자 이메일 통보) 등 제공
 - 청소년이 즐겨하는 게임의 내용, 특성, 장단점 등을 유튜버 등과 협업하여 보호자가 이해하기 쉬운 콘텐츠로 제작, 배포
 - * 게임산업협회, 게임위 공동으로 인기 게임에 대한 동영상 제작('22~)
 - 추리력·연산력·순발력 등 게임 이용시 기대되는 효과에 등급을 부여하는 '(가칭)좋은 게임 인증제도' 신규 추진 및 홍보
- (모바일 이용 관리) 플랫폼 사업자가 제공하는 '자녀보호기능'을 안내하는 '게임이용지도서'를 책자·동영상으로 제작, 교육청 연계 보급

▶ 자녀보호기능 : 구글 패밀리 링크, 애플 스크린 타임, 마이크로소프트 Family Saftey 등
⇒ 자녀의 모바일 이용현황 확인, 특정 앱 사용 제한, 일일 이용시간 한도 설정 가능

3. 청소년 권익 보호 강화 및 게임의 순기능 확산

1 '게임물관리위원회'의 대응 기능 강화(문체부)

- (청소년 유해게임 관리) 게임물관리위원회의 '게임물사후관리' 기능 강화를 통해 사행적·선정적인 유해게임 모니터링 및 차단
 - * 모니터링 전문인력(30명)과 더불어 경력단절 여성 등 재택 모니터링단(200명)운영

◆ 실제 유통되는 온라인 게임 대상으로 청소년 유해요소 상시 모니터링 실시
◆ 청소년 유해 게임을 확인시 직권재분류 및 등급취소를 통해 청소년 접근차단

- 모니터링 전문인력(30명)뿐만 아니라 경력단절 여성, 청년 등을 포함한 모니터링단(200명)을 통해 청소년 유해요소 신속 차단
- (신기술 기반 사후관리시스템 도입) 신기술(빅데이터*, 인공지능** 등) 기반 모니터링 체계 개발, 사후관리 효율성 강화
 - * 웹사이트·SNS에 유통되는 청소년 유해 게임에 대한 자동 검색 및 자료 수집, 신고에 의한 수동적 모니터링이 아닌 능동적 모니터링 체계 구축('21. 下)
 - ** 학습된 인공지능이 게임정보(이미지·영상, 게임설명 등)를 수집·분석하여 자체등급분류된 등급의 적합 여부를 1차 판단, 국제등급분류연합(IARC) 차원에서 개발 및 도입 검토 중('23~)

2 게임 관련 사행·선정성 요소 최소화(문체부)

- (확률형 아이템* 정보공개) 막연한 기대감에 따른 반복결제 등 청소년의 게임 아이템 과소비를 막기 위해, 게임 내에 포함된 유료 확률형 아이템의 확률정보에 대한 표시의무 부과 추진**
 - * 일정 금액을 지불하고 구매하지만, 실제로 얻을 수 있는 아이템의 종류와 효과, 성능이 우연적 요소(확률)에 의해 결정되는 아이템
 - ** 확률형 아이템 관련 정보표시를 의무화 하는 게임산업법 개정안 국회 계류 중
- (유해광고 차단) 건전한 인격형성을 보호하기 위해, '음란·사행심 조장 등' 청소년에게 유해한 게임 광고·선전 제한 추진*
 - * 청소년에게 유해한 게임 광고 제한 및 위반 시 시정명령 부과 등을 내용으로 하는 게임산업법 개정안 국회 계류 중

③ 게임을 활용한 교육(Gamification) 지원 (문체부, 교육부, 여가부)

- ▶ (게이미피케이션, 게임화(化)) 게임의 재미·보상·경쟁 등의 요소를 다른 분야에 적용하는 기법. 재미없어하거나 번거로워하는 일에 게임 요소를 도입해 더욱 즐겁게 할 수 있도록 유도
- (예시) '윈도우즈(Windows)'에 기본적으로 설치되어있는 '프리셀(FreeCell)'은 여가활동 목적뿐만 아니라 마우스 사용법을 숙달시키기 위해 개발된 게임

- (제작지원) 오락적 요소와 공익요소가 결합된 **기능성 게임*** 및 교육현장에서 활용 가능한 **교육용 게임 개발**** 지원 확대
 - * (예시) 게임 보상으로 이용자 이름을 딴 나무를 실제로 심어주는 프로젝트 진행
 - ** 기획단계부터 교사 참여, 인문자연예체능창의 4개 영역 200개 개발 중(21. 신규)
- (수업모델 개발) 교사가 주도하여 **게임화 수업모델** 및 **교육 콘텐츠를 기획할 수 있도록 교사연구회*** 지원 강화
 - * 교사연구회 30개 및 선도 교사 15명 지원(21) → 확대 추진
- (코딩교육) 소외지역·취약계층, 학교밖 청소년 대상 **무료 코딩 교육 지원 확대**(게임사 협업) 및 **청소년 게임개발 대회 개최·시상**
- (공유 확대) 자유유통플랫폼(문체부) 구축 검토 및 '잇다(교육부)' 플랫폼을 통한 **개인제작 교육게임 유통 활성화 추진**(22~)

- ▶ (미국 사례) 브레이크아웃에듀(BreakoutEDU)
 - 교육과정과 관련된 게임 제공 플랫폼(수학, 과학, 예술, 언어 등 1,500개 이상의 게임 공유)

④ 게임을 통한 사회공헌 활성화 (문체부, 교육부)

- (디지털 치료제) 질병의 예방·관리·치료를 목적으로 하는 디지털 기술 기반의 **게임 개발을 위한 연구개발(R&D) 신규 추진**(22~)

- ▶ (美 FDA) 미국 아키리사의 모바일게임 '인데버RX'를 **아동의 ADHD 치료제**로 승인(20.6.)
- ▶ (식약처) 국내기업 뉴냅스사의 VR활용 뇌졸중 시야장애 치료소프트웨어 '뉴냅비전' 임상 승인(19.6.)

- (장애학생 이스포츠 대회) 이스포츠를 통해 장애학생, 학부모, 지도교사 간 **소통 확대** 및 **장애학생의 문화향유 기회 제공**

전국장애학생 e페스티벌



- ▶ (주최) 국립특수교육원, 한국콘텐츠진흥원, 넷마블문화재단
- (후원) 교육부, 문체부 (협조) 17개 시도교육청 (참가대상) 17개 시도 특수학교(급) 학생 1,500여명
- ▶ (21년 개최) '21.9.7~9.8. / 2,500여명 참가 예정

4. 게임 과몰입 청소년의 일상 회복 지원

① 신속한 대응을 위한 실태 파악 지원 (여가부, 문체부)

- (진단조사) 전국 학령전환기 청소년(초4, 중1, 고1) 대상 **인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사** 시행, **위험군 청소년 발굴·치유 지원**
 - * 매년 130만 여명 대상 전수 진단조사, 과의존 위험군 청소년 발굴 및 상담치유 연결
- (실태조사) 전국 청소년 대상 **게임과몰입 실태조사 고도화***, 특성 분석에 기반한 '**게임 과몰입 자가진단 프로그램**' 보급 확대
 - * 게임 리더러시, 이용문제 및 게임을 통한 욕구 충족 등을 종합 측정하는 진단도구 개발, 게임이용실태 입체적 파악을 통한 자가진단 고도화

② 게임 과몰입 청소년에 대한 사후 지원 강화 (교육부, 문체부, 여가부)

- (전문상담) 학교에서 **의뢰한 학생 및 상담 희망 학생**을 전국 239개 위(Wee) 센터와 연결, 전문적 상담·치유 지원
 - **청소년상담복지센터** 내 인터넷·스마트폰 과의존 **전담상담사 확대** 배치 추진, **미디어 이용 전반에 대한 상담·검사·치료*** 등 연계 지원
 - * 기준중위소득 50%이하는 60만원, 그 외 40만원 이내에서 진료·검사비 지원
- (병원 연계 치유) 전국 7개소의 **게임과몰입힐링센터***를 통한 **검사·상담 제공**, 필요시에는 **치료 연계**
 - * 문체부, 게임문화재단 및 게임사 협업으로 운영. 게임사는 게임문화재단에 기부금을 출연하여 치료지원비 및 운영비 등 지원
 - ** 중앙대병원(11~), 대구카톨릭대병원(14~) 등 / 상담 3,843건, 진료 1,567건(20)
- (집중치유) 인터넷·스마트폰 과의존 **집중치유**를 위한 **주말 및 방학 이용 기숙형 치유캠프**와 **인터넷 치유학교(상설)*** 확대 운영
 - * 국립청소년인터넷드림마을 1개소→(가칭)국립대구청소년치료재활센터 추가(21.12)
 - 청소년상담사·동반자 연계, **3~6개월간 사후관리** 지속 지원
- (취약계층·소외지역 지원) **저소득층 치료비 지원**(게임과몰입힐링센터, 현 최대 50%) **확대** 및 **소외 지역 대상 순회 방문상담 병행**(22~)
 - **교사 및 사회복지사를 동반한 이용이 가능한 게임힐링센터***를 통해 **보호자의 관여가 어려운 청소년에 대한 보호시스템** 구축
 - * 병원 진입장벽 고려 접근이 용이한 지역 내 문화시설과 연계하여 교육상담 프로그램 진행 / 현재 '성남게임힐링센터' 1개소 시범운영 중(성남시·게임문화재단, '19~)

5. 다양한 여가활동 지원

1] 청소년 문화예술 활동 지원(교육부, 문체부)

- **(1학생1예술활동)** 다양한 예술분야를 체험할 수 있도록 뮤지컬, 오케스트라, 연극, 미술, 합창 등 **학교예술동아리 활성화** 지원
 - * 학생예술동아리 운영학교 : ('17) 980교 → ('20) 4,819교
- **(문화예술교육)** 음악(국악), 미술, 체육(무용) 등 **교과 연계한 학교문화예술교육 지원**, 비대면 수업에 활용할 수 있도록 동영상 형식의 콘텐츠 개발 및 활용안내문과 함께 배포
 - 웹툰 및 SW·AI, STEAM 교육 등 시대변화와 청소년의 새로운 문화콘텐츠 관심을 반영한 **방과후학교 프로그램** 운영 지원
 - '꿈다락 토요문화학교', '꿈의 오케스트라', '문화예술 직업체험' 등 가족과 함께하는 **학교 밖 사회문화예술교육 지원**(546개소)

꿈다락 토요문화학교



* (대상) 아동·청소년 및 그 동반가족

꿈의 오케스트라 10주년 공연



* (대상) 사회취약계층 60% 이상 포함한 지역 내 아동·청소년

- **(통합문화이용권)** 저소득층 청소년 대상 **문화예술·여행·체육관람**에 이용할 수 있는 '통합문화이용권' **발급 확대**(수혜율 75%('21)→80%('22))
 - * 기초생활수급자·차상위계층 청소년만 6세 이상 대상 연간 10만원 지원(약 33만 명('20))

2] 청소년 스포츠 및 체험 활동 지원(교육부, 문체부, 여가부)

- **(생활 속 체육 활동)** 방과 후 프로그램* 및 스포츠클럽** 지원, 마을·지역단위 스포츠클럽 활동 참여기회 제공
 - * **(학교안)** 지역교육청을 통해 전국 초·중·고·특수학교별 수요 접수, 2,400개교 대상 프로그램 운영('21), **(학교밖)** 시·군·구 체육회 주관으로 지역체육시설 및 민간체육시설 활용, 1,490개 프로그램 운영('21)
 - ** '20년 학교스포츠클럽(20,212교, 160만여명), 마을지역단위 스포츠클럽 리그 200개 운영

- **(체험활동)** 웹툰·1인 미디어 등 청소년이 선호하는 다양한 동아리 활동(2,500여 개) 및 **문화예술·스포츠·AI 등 청소년이 스스로 기획하고 참여하는 온·오프라인 청소년 축제*** 지원

* 16개 시도 및 110개 시군구에 **청소년어울림마당** 지원('21)

- 청소년생태센터, 산림센터, 진로직업체험수련원 등 청소년의 현장 체험을 지원하는 **특성화 국립청소년수련시설*** 확대

* 5개소(평창, 천안, 고흥 등) → 3개소 추가 확충(부산, 봉화, 대구)

- **(또래활동 등)** 등교 확대와 함께 **또래활동·교외체험학습 등 운영 지원***, 학교 내·외 다양한 경험을 통한 사회성 함양 도모

* ('21.下) 「교육회복 종합방안」 내 특별교부금 48억원

▶ 교육회복을 위한 집중지원 필요 사항으로, 학생들은 '또래활동, 교외체험학습 지원 등 학생활동 활성화'를 가장 많이 선택(66.4%) (교육부, '21.6.)

- **(스포츠강좌이용권)** 저소득층(기초, 차상위) 유·청소년 대상 **스포츠강좌이용권 지원 확대**, 스포츠 참여기회 지원

* 유청소년(5~18세) 대상 매월 8만원, 최대 8개월간 지원(65천명, '21) → 매월 8.5만원, 최대 10개월간 지원(69천명, '22)

IV. 추진 계획

세부 과제	소관 부처	추진 일정
셋다운제 폐지, 가정 내 자율적 선택권 부여		
▪ 셋다운제 폐지	여가부, 문체부	'21~
▪ 게임시간 선택제 운영 내실화	문체부	'22~
▪ 청소년 교육 확대	문체부, 교육부, 여가부	'21~
보호자·교사의 인식 개선 및 청소년과의 소통역량 강화		
▪ 보호자 및 교사 교육 확대	문체부, 교육부	'21~
▪ 게임 관련 정보 제공	문체부	'21~
청소년 권익 보호 강화 및 게임의 순기능 확산		
▪ '게임물관리위원회' 대응 기능 강화	문체부	'22~
▪ 게임 관련 사행·선정성 요소 최소화	문체부	'22~
▪ 게임을 활용한 교육(Gamification) 지원	문체부, 교육부, 여가부	'21~
▪ 게임을 통한 사회공헌 활성화	문체부, 교육부	'21~
게임 과몰입 청소년의 일상 회복 지원		
▪ 신속한 실태 파악 지원	여가부, 문체부	'21~
▪ 게임 과몰입 청소년 사후 지원 강화	교육부, 문체부, 여가부	'21~
다양한 여가활동 지원		
▪ 청소년 문화예술 활동 지원	교육부, 문체부	'21~
▪ 청소년 스포츠 및 체험 활동 지원	교육부, 문체부, 여가부	'21~