

학업중단 없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임 활동결과 보고서



충청남도의회
[교육위원회]

ontents

제1장 연구모임 등록	1
1. 연구모임 연구활동계획서	3
2. 연구모임 사업계획	4
제2장 연구모임 활동	5
1. 연구모임 제1차 연구모임	7
2. 연구모임 제2차 연구모임	15
3. 연구모임 제3차 연구모임	37
4. 연구모임 제4차 연구모임	59
제3장 총 평	85
제4장 연구활동 결과	91

제1장 연구모임 등록



연구모임 활동계획

연구활동 계획서

연구모임명		학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성
대 표 자		전익현 의원
연구 내용	과 제	학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독예방 교육환경 모형 개발
	목 적	학생들의 중독 예방을 통한 정서적 안정과 학업중단 발생 최소화
연구활동기간		2022. 7. ~ 2022. 12.
연구방법·연구활동 내용 및 세부계획		「붙임」
연구 활동비	소 요 액	4,000,000원
	산출내역	「붙임」
기타사항		

※ 붙 임 : 연구활동 세부계획서, 연구활동비 산출내역 각 1부

「충청남도의회 의원 연구모임 구성 및 운영에 관한 규정」 제4조제1항에 따라 연구
활동 계획서를 제출합니다.

2022년 7월 일

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임 대표의원 전익현 (인)

충청남도의회의회장 귀하

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임 사업계획서

1. 연구모임명 : 학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성
2. 연구 주제 : 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육 환경 모형
3. 연구 실행 계획

기간(월)	연구실행내용
2022. 7.	연구진 구성, 연구설계 및 연구대상 선정
2022. 8.	중독관련 연수 이론적 배경을 위한 자료조사 및 실패조사
2022. 9.	대상자를 위한 면담 및 질적연구, 중간 보고
2022. 10.	예방을 위한 다양한 교육환경 모형 개발
2022. 11.	연구결과를 통한 최종모형 개발
2022. 12.	최종 연구결과 발표, 최종 연구보고서 제출

제2장 연구모임 활동



-학업중단 없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임-

발족식 및 제1차 회의 개최 안내

< 요약 >

- (일 시) [2022. 8. 19.\(금\) 14:00 ~ 15:30 \(90분\)](#)
- (장 소) [충청남도의회 2층 의회운영위원회 회의실\(205호\)](#)
- (참석대상) 전익현(대표) 의원 외 연구모임 회원 19명,
김은실 남서울대학교 교수(총21명)
- (회의내용)
 - 연구모임 구성 취지 및 활동계획 등 안내
 - 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육
환경 모형 개발



충청남도의회
(교육 위 원 회)

-학업중단 없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임- 발족식 및 제1차 회의 개최 안내

- ◆ 학생들의 중독 예방을 통한 정서적 안정과 학업중단 발생 최소화
- ◆ 스마트폰 과몰입과 게임중독을 예방하기 위해 충청남도의 교육환경에 적합한 교육 지원 방안을 모색

I 회의개요

- 일 시: 2022. 8. 19.(금) 14:00 ~ 15:30 (90분)
- 장 소: 충청남도의회 2층 운영위원회 회의실(205호)
- 참석대상: 전익현(대표) 외 연구모임 회원 19명
 김은실 교수(남서울대학교) (총21명)
- 회의내용
 - 연구모임 구성 취지 및 활동계획 등 안내
 - 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경 모형 개발

II 세부일정

시 간		내 용	비 고
14:00~14:10	10'	○ 개회, 인사말 및 회원 소개	전익현 도의원 (충남도의회) ※사회: 간사 정준모
14:10~14:20	10'	○ 연구모임 구성 취지 및 활동계획 안내	전익현 도의원 (충남도의회)
14:20~14:50	30'	○ 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경 모형 개발	발표자: 손현동 교수 (광주교육대학교)
14:50~15:20	30'	○ 자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
15:20~15:30	10'	○ 마무리 및 폐회	전익현 도의원 (충남도의회)

Ⅲ 회원명단

순	구분	성명	소속	비고
1	대표	전익현	충청남도의회	도의원
2	회원	신영호	충청남도의회	도의원
3	회원	김아진	서천군의회	군의원
4	회원	이강선	서천군의회	군의원
5	회원	김경환	전)서천군 운영협의회	회장
6	회원	김지연	전)서천군 학부모 협의회	회장
7	회원	박성자	충남학비노조서천군지회	지회장
8	회원	윤영선	장항중학교운영위	위원장
9	회원	황동희	서천군 운영협의회	회장
10	회원	홍남표	전)서천교육지원청	전)교육장
11	회원	이선형	서천군학부모연합회	회장
12	회원	남옥현	서천군자율방범연합대 사무국	사무국장
13	회원	구기봉	장항의용소방대	반장
14	회원	김기수	자영업	자영업 대표
15	회원	손현동	광주교육대	교수
16	회원	최규학	(전)부여고등학교	전)교장
17	회원	신영권	서천초등학교	교장
18	회원	이동규	장항초등학교	교장
19	간사	정준모	서천교육지원청	Wee센터 실장
20	회원	이은진	서천교육지원청	교사

학업중단 없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임 1차 회의록

연구모임 1차 회의 개요

1) 개최 개요

● 일 시: 2022. 8. 19.(금) 14:00~ 15:30(90분)

● 장 소: 충남도의회 2층 의회운영위원회 회의실(205호)

● 주 제

- 연구모임 구성 취지 및 활동 계획 등 안내
- 학업중단 예방을 위한 스마트폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경
모형 개발

● 참석인원: 20명(연구모임 회원 17명, 직원 2명 기타 1명)



● 세부 일정

시 간		내 용	담 당
14:00~14:10	10'	개회(인사말 및 회원 소개)	전익현 의원 사회: 간사 정준모
14:10~14:20	10'	연구모임 구성 취지 및 활동계획 안내	전익현 의원
14:20~14:50	30'	학업중단 예방을 위한 스마트폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경 모형 개발	손현동 교수 (광주교육대학교)
14:50~15:20	30'	자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
15:20~15:30	10'	마무리 및 폐회	사회자

2) 발제 및 토론 내용

■ 발제 주요 내용(과제발표)

○ 학업중단 위기

- 2020년 학업중단자 32,027명, 학업 중단을 06.%
- 학업중단 결과: 가출, 중독, 비행 위험 높아짐, 다양함 심리적 위험에 노출, 사회적 대인관계 유지의 어려움, 학업중단 청소년의 약 11%가 자살 시도
- 학업중단 위기 학생 정의: 외형적으로는 학업을 중단하지 않았으나 실질적으로는 학업을 포기한 학생
- 가정, 학교, 또래, 개인, 기타에서 학업중단 위기 보호 및 위험요인
 - 보호요인: 부모의 지지, 학업에 대한 흥미, 친구의 관심, 문제해결능력 증진, 학업중단예방 결과 인식
 - 위험요인: 가정내 갈등, 학업에 대한 거부감, 또래의 괴롭힘, 낮은 자기조절동기, 낮은 사회활동에 대한 욕구

○ 스마트폰 과의존과 게임중독

- 스마트폰 과의존과 게임중독 결과: 학업중단 위기
- 스마트폰 과의존과 게임중독 실태: 2021년 기준 유아(만3세~9세) 과의존위험군 비율 28.4%, 청소년(만10세~19세) 37%
- 보호/위험 요인: 학업중단 보호/위험 요인과 흡사

- 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구
 - 연구내용 흐름도: 문헌연구→조사연구→심층면담 및 포커스 그룹 인터뷰 연구
 - 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과몰입과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 도출

■ 종합 토론

- 주요 내용(연구과제 미비점 및 보완책)
 - <개념> 과의존과 과몰입 등 개념의 명확화와 통일의 필요성
 - <연구 대상> 학교급별, 학년별, 성별, 과목별 혹은 전과목 학습에 있어서 학업중단 위기학생 분류 필요
 - <인과성> 스마트폰 과몰입과 게임중독이 학업중단으로 이어진다는 인과성(통계) 규명 필요, 학습중단이 학업중단으로 이어지는 경우가 많으므로 학습중단과의 인과성을 살펴보는 것이 유의미
 - <사례연구> 자녀의 주변 사례 혹은 부모의 게임중독이 자녀(학생)의 게임중독으로 이어지는 경우도 있으므로 사례연구의 필요성 제기
 - <보완 방안> 현재 학교에서의 스마트폰 및 게임 과의존 조사 및 효과성 조사 필요
 - <매개 요인> 개인의 성향, 또래 관계 조사 필요
 - <연구 한계> 4개월이라는 짧은 연구기간, 표집인원 부족
 - <제언 내용> 지역사회와의 연계 방안 모색, 예방 외에 올바른 사용법 교육 안내 필요
 - <제언> ‘학업성적’에 따른 스마트폰 과몰입과 스마트폰 중독에 관한 연구 필요

■ 종합 평가

- 학업중단과 스마트폰 과몰입 및 게임중독 예방의 필요성 공유
 - 학업중단 실태와 결과 공유, 학업중단 예방의 필요성 인식

- 스마트폰 과몰입과 게임중독 예방을 위한 프로그램이 필요하다는 공감대 형성

○ 연구방향 재정립

- 연구방안이 현장에서 실용성이 있도록 점검 및 보강
- 학업중단위기 학생→스마트폰 과몰입 및 게임중독이 많음→학업중단 위험성 ↑(선형적)

따라서 연구의 목적은 스마트폰 과몰입과 게임중독의 실태조사 및 원인 규명을 통한 ‘교육지원 방안 마련’

- 스마트폰과 게임을 건강하게 사용할 수 있는 교육 및 예방 프로그램 개발에 연구 초점

[보도자료]

충남도의회 “스마트폰 과몰입·게임중독 예방대책 모색”

- 전익현 의원 대표 ‘학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임’ 발족 -
- 스마트폰 과몰입·게임 중독의 학업 영향 분석 및 대응 위해 전문가·교사 등 참여 -

충남도의회가 학업 중단까지 부르는 스마트폰 과몰입과 게임중독 예방을 위한 교육환경 조성을 목적으로 연구 활동에 돌입했다.

충남도의회 ‘학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임’(대표 전익현)은 19일 충남도의회 회의실에서 발족식과 첫 회의를 개최했다.

최근 교육현장과 가정에서는 학생들이 스마트폰에 중독되어 학교 부정적응 등 어려움을 경험하며 학업 중단의 위험성이 높아지는 사례가 발생하고 있다. 이번 연구모임은 학생들의 스마트폰과 게임중독을 예방하고, 충남의 교육환경에 적합한 교육 지원 방안을 모색하고자 구성됐다.

도의회 전익현 의원(서천1·더불어민주당)이 연구모임 대표를, 서천교육지원청 정준모 상담실장이 간사를 맡았고, 도의회 신영호 의원(서천2·국민의힘)·김민수 의원(비례·더불어민주당)과 서천군 의원, 대학교수, 초등학교 교장, 상담교사 등 모두 20명이 참여했다.

회원들은 이날 첫 회의에서 충남도내 학생들의 스마트폰 과몰입과 게임중독이 학업 중단에 미치는 영향에 대한 실태 분석 및 지원 방안 마련을 위한 의견을 교환했다.

전 의원은 “학생들이 학업 및 사회적 환경 변화 등으로 많은 스트레스를 경험하고 있지만 이를 해소할 수 있는 대안 활동이나 활동 공간이 부족해 스마트폰과 온라인 게임의 이용이 증가하고 있다”며 “이번 연구모임을 통해 스마트폰 과몰입과 게임중독이 학업 중단에 미치는 영향을 해소하는 교육지원 방안 모색하겠다”고 말했다.

-학업중단없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임-

착수보고회 및 제2차 회의 개최 안내

< 요약 >

- (일 시) [2022. 9. 22.\(목\) 14:30 ~ 15:50 \(80분\)](#)
- (장 소) [국립해양생물자원관](#)
- (참석대상) 전익현(대표) 의원 외 연구모임 회원 19명,
김은실 교수(남서울대학교)
오항균 장학관, 유정란 장학사(충청남도교육청 민주시민과)
서천교육지원청교육장 김병관,
교육위원회 직원 3명(총 27명)
- (회의내용)
 - 학업중단없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회
 - 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육
환경 모형 개발 착수보고회



충청남도의회
(교육위원회)

-학업중단없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임- 착수보고회 및 제2차 회의 개최 안내

- ◆ 학생들의 중독 예방을 통한 정서적 안정과 학업중단 발생 최소화
- ◆ 스마트폰 과몰입과 게임중독을 예방하기 위해 충청남도의 교육환경에 적합한 교육 지원 방안을 모색

I 회의개요

- 일 시: [2022. 9. 22.\(목\) 14:30 ~ 15:50 \(80분\)](#)
- 장 소: [국립해양생물자원관](#)
- 참석대상: 전익현(대표) 의원 외 연구모임 회원 19명
 김은실 교수(남서울대학교)
 오황균 장학관, 유정란 장학사(충청남도교육청 민주시민과)
 서천교육지원청교육장 김병관, 교육위원회 직원 3명 (총27명)
- 회의내용
 - 학업중단없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의
 - 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육 환경 모형 개발 착수 보고회

II 세부일정

시 간		내 용	비 고
14:30~14:40	10'	○ 개회, 인사말 및 회원 소개	전익현 도의원 ※사회: 간사 정준모
14:40~14:50	10'	○ 학업중단없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회	전익현 도의원 (충남도의회)
14:50~14:50	30'	○ [연구과제 착수보고] 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입 과게임중독 예방 교육환경 모형 개발	발표자: 김은실 교수 (남서울대학교)
14:50~15:10	20'	○ 자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
15:10~15:20	10'	○ 마무리 및 폐회	전익현 도의원

[회의자료]

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구 (착수보고회)

- 일시: 2022년 9월 22일 14:30
- 장소: 국립해양생물자원관 교육동
- 발표자: 손현동 (광주교육대 교수)

- 대표 의원: 전익현
- 책임연구원: 김은실 (남서울대학교)
- 연구원: 손현동 (광주교육대학교)
- 연구보조원: 신성미, 정진섭 (남서울대학교)

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

차 례

- 01 학업중단 위기
- 02 스마트폰 과의존과 게임중독
- 03 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구
- 04 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구 세부 추진 계획

01. 학업중단 위기

1 학업중단 실태



연도	전체		
	학생 수	학업 중단자	학업 중단율
'20년	5,346,874	32,027	0.6
'19년	5,452,805	52,261	1.0
'18년	5,584,249	52,539	0.9
'17년	5,725,260	50,057	0.9
'16년	5,882,790	47,653	0.8
'15년	6,088,827	47,070	0.8
'14년	6,285,792	51,905	0.8
'13년	6,481,492	60,568	0.9
'12년	6,721,176	68,188	1.0
'11년	6,966,847	74,355	1.1
'10년	7,236,248	76,589	1.1

출처: 교육부(2021). 2021년 교육기본통계 주요 내용, 교육안전정보국 교육통계과.
https://kess.kedi.re.kr/mobile/post/6732383?itemCode=04&menuId=m_02_04_02

01. 학업중단 위기

2 학업중단 결과

적응형		진학형
		전전직장 취업형
		취업준비형
부적응형	보호 및 관리체제에 소속된 청소년	소년원 수용
		보호관찰중
		요양중
	보호 및 관리체제에 소속되지 않은 청소년	방치된 비행청소년
		유용업소 취업
		가출청소년
		방치된 정신질환 청소년

- 열악한 일자리 문제 (노동력 착취, 저임금 심야노동, 비정규직 등)
 - 가출, 중독, 비행 위험 높아짐
 - 사회적 대인관계의 유지 어려움
 - 다양한 심리적 위험 (우울, 불안, 고립감 등)
- 학업중단 청소년의 약 11%가 자살을 시도 (박현주, 2021)

01. 학업중단 위기

3 학업중단 위기 학생

- 정의: 외형적으로는 학업을 중단하지 않았으나 실질적으로는 학업을 포기해 학업중단으로 이어질 가능성이 높은 학생

유사 용어:

- 집재적 중도탈락학생: 비록 현재 중도탈락을 하지는 않았지만 중도탈락을 고려하고 있거나 언제라도 중도탈락을 할 태세가 형성된 상태의 학생
- 집재적 학업중단학생: 학교에 재학 중이나 실질적으로 학업을 중단한 상태에 있으며 제도적으로 학교 중퇴로 이어질 가능성이 높은 상태에 있는 학생
- 학교 중퇴의도 학생: 학교를 그만두지는 않았지만 학교를 그만두려는 의도를 가진 학생



01. 학업중단 위기

4 학업중단 위기 보호/위험 요인



출처: 김법구 (2012), 청소년 학업중단
에 대한 연구동향 분석, 청소년학연구,
19(4), 315-337.

02. 스마트폰 과의존과 게임중독

1 스마트폰 과의존과 게임중독 결과 : 학업 중단 위기



02. 스마트폰 과의존과 게임중독

2 스마트폰 과의존과 게임중독 실태 : 스마트폰 과의존 실태

지난해 우리나라 스마트폰 이용자 중 과의존위험군(고위험군+잠재적위험군)의 비율은 24.2%로 전년(23.3%) 대비 0.9%p(포인트) 증가. 유아(만3~9세)의 과의존위험군 비율은 28.4%로 전년 대비 1.1%p 높았으며, 청소년(만10~19세)은 지난해보다 1.2%p 증가한 37.0% 조사됐다.



02. 스마트폰 과의존과 게임중독

2 스마트폰 과의존과 게임중독 실태 : 게임중독 실태

- 게임 과몰입군 0.5%, 과몰입 위험군 2.4%

- 과몰입군은 2012년 0.8%이었고, 2019년에는 0.5%이었으며, 과몰입 위험군은 2012년과 2013년에는 1.2%로 유사하게 유지되다가 2019년에는 2.4%로 증가함.



02. 스마트폰 과의존과 게임중독

3 스마트폰 과의존과 게임 중독의 특성

- 중독이란 주요한 물질이나 행위로 인한 문제가 분점함에도 불구하고 그 물질 사용이나 행위가 지속되는 것을 나타내는 인지적, 행동적, 생물학적 중후군이다(APA, 2013)
- 스마트폰 과의존이란 "과도한 스마트폰 이용으로 스마트폰에 대한 현상성이 증가하고, 이용 조절력이 감소하여 문제적 결과를 경험하는 상태"이다. Cf. 과의존(overdependence)이라는 개념은 중독과 매우 유사한 개념이나 사용자의 선택이나 역량을 강화하여 선택할 수 있도록 사용되고 있음

01

갈망

- 한 이용의 뜨거운 사막에서 느끼는 갈증처럼 강력하게 느껴지는 욕구
- 스마트폰이나 게임만 머리 속에 떠오르게 됨

02

통제력 상실

- 자신의 의지와는 반대되는 행동을 하는 것
- 자아의 통제력 상실로 사용을 중지하거나 줄이고자 하는 노력이 결국 성공하지 못함

03

문제적 결과 무시

- 일상생활에 지장을 겪게 되지만 이를 무시한 채 지속
- 신체적 불편 뿐 아니라 학업 및 학교 적응에 어려움을 가져오며, 갑작스런 분노, 우울, 불안 등의 정서적 문제를 일으키지만 이를 무시함

04

내성과 금단

- 내성 : 같은 양으로는 같은 만족을 못해 계속해서 시간과 정도가 늘어남
- 금단 : 스마트폰과 게임을 하지 않고 있으면 우울, 불안, 무욕함, 갈망이 풀려와서 견딜 수 없게 됨

번호	항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1	스마트폰이 지루한 활동으로 '화도갈라지' 떨어질다				
2	가족이나 친구들과 함께 있는 것보다 스마트폰을 사용하 고 있는 것이 더 즐겁다				
3	스마트폰을 사용할 수 있게 된다면 전자기기를 접할 것이다				
4	스마트폰 사용시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다				
5	스마트폰 사용으로 계획된 일(업무, 숙제, 휴식)을 계획대로 진행하지 못한다				
6	스마트폰을 사용하지 못하면 큰 재앙을 겪을 것 같은 생 각이 든다				
7	스마트폰이 없으면 인생무상 느끼고 초조해진다				
8	스마트폰 사용시간을 스스로 조절할 수 있다				
9	수시로 스마트폰을 사용하다가 지루함을 느낀 적이 있다				
10	스마트폰이 없어도 불안하지 않다				
11	스마트폰을 사용할 때 고맙거나 기쁘고 '생각을 정리'하는 효과가 있다				
12	스마트폰을 너무 자주 보는 것이 편하고 지루하거나 업무 효율에 영향을 줄까 걱정하지 않는다				
13	스마트폰 사용이 지루하고 있는 경우라면 사용을 하지 않 는다				
14	스마트폰을 사용할 수 있을 때 편하게 생각한다				
15	스마트폰 사용이 많은 시간을 보내는 것이 당연하다고 생각한다				

구분	비고	기준점수
고위험군	스마트폰 사용이 대한 통제력을 상실한 상태로 타인의 제약이나 일상의 역할, 문제, 건강문제 등이 심각하 게 영향을 미친다	점수 21점 이상 상 간 : 28점 이상 60 대 : 28점 이상 점수 21
중위험군	스마트폰 사용이 대한 통제력이 약화된 상태로 타인의 제약이나 일상의 역할이 용이하게 통제하기 어려운 단 점	21점~28점 상 간 : 28점~34점 60 대 : 28점~34점
저위험군	스마트폰을 조절된 형태로 사용하는 형태	28점 이하

스마트폰 과의존 척도(한국정보화진흥원, 2017)

번호	항목	전혀 그렇지 않다	조금 그렇지 않다	조금 그렇다	매우 그렇다
1	게임으로 인해 학교생활에 지장이 생기게 느낀다.	①	②	③	④
2	게임을 하는 것이 모든 일과에 우선 순위이다.	①	②	③	④
3	게임 속의 내가 실제와 다르다.	①	②	③	④
4	게임에서 사소한 일로 인해 다툼이 잦아진다.	①	②	③	④
5	게임에서 사소한 일로 인해 다툼이 잦아진다.	①	②	③	④
6	나 게임이 너무 재미있어서 그만두지 않고 계속한다.	①	②	③	④
7	게임을 하는 데 필요한 돈이 없다.	①	②	③	④
8	게임을 하는 데 필요한 돈이 없다.	①	②	③	④
9	게임을 하는 데 필요한 돈이 없다.	①	②	③	④
10	게임에 필요한 돈이 없다.	①	②	③	④
11	게임을 그만두려는 마음도 없고 그만두기가 어렵다.	①	②	③	④
12	게임 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다.	①	②	③	④
13	게임을 할 때만 집중하고 다른 일을 할 때는 집중하지 않는다.	①	②	③	④
14	게임을 하면서 정보도 배우고 있다.	①	②	③	④
15	다른 한 가지 것보다 게임을 더 좋아한다.	①	②	③	④
16	게임을 하면서 학업이나 업무가 지루해진다.	①	②	③	④
17	게임을 할 때만 집중하고 다른 일을 할 때는 집중하지 않는다.	①	②	③	④
18	게임을 할 때만 집중하고 다른 일을 할 때는 집중하지 않는다.	①	②	③	④
19	게임을 할 때만 집중하고 다른 일을 할 때는 집중하지 않는다.	①	②	③	④
20	누가 게임을 못하게 하면 화가 난다.	①	②	③	④

게임중독척도(한국지능정보사회진흥원, 2006)

02. 스마트폰 과의존과 게임중독

4 스마트폰 과의존과 게임중독 보호/위험 요인

위험요인	보호요인
● 개인 내적요인 : 우울, 불안, 충동성, 자기통제력, 자각추구 기질, 위험회피 기질 ● 가정 요인 : 가정불화, 방임, 학대, 양육태도의 불일치, 부모의 스마트폰 중독, 부모의 비밀관성 ● 또래요인 : 외로움, 소외감 ● 기타요인 : 공격동기 및 회피동기, 문제적 의사소통방식	● 개인 내적요인 : 자아탄력성, 마음챙김, 자아존중감, 자율성, 유능감 ● 가정 요인 : 자율성의 지지, 융통과 존중 수준의 가족적응력, 가족응집성 ● 또래요인 : 또래 대적 ● 기타요인 : 운동몰입, 학습몰입, 개방형 의사소통방식

02. 스마트폰 과의존과 게임중독

5 스마트폰 과의존과 게임중독에 대한 예방·치료·교육을 위한 지원 관련 법규 및 정책

• 관련 법령 :

학교보건법, 청소년기본법, 청소년보호법, 지능정보화기본법, 초·중등교육법, 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률, 게임산업 진흥에 관한 법률

예: <학교보건법>

제9조(학생의 보건관리) 학교의 장은 학생의 신체발달 및 체력증진, 질병의 치료와 예방, 음주·흡연과 마약류를 포함한 약물 오용(誤用)·남용(濫用)의 예방, 성교육, 이동통신단말장치 등 전자기기의 과의존 예방, 도박 중독의 예방 및 정신건강 증진 등을 위하여 보건교육을 실시하고 필요한 조치를 하여야 한다.

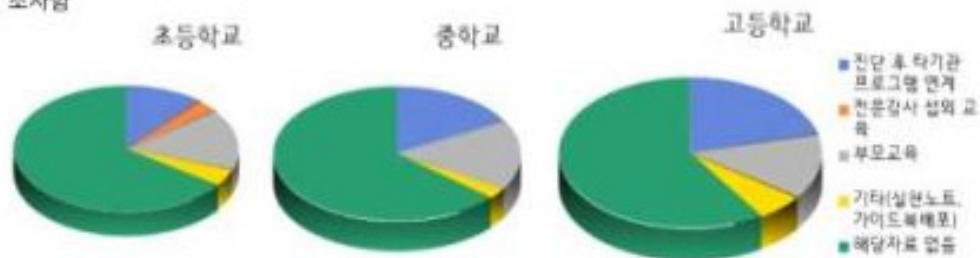
02. 스마트폰 과의존과 게임중독

6 충청남도 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원

각급 학교, 충청남도 Wee센터, 유관 기관 (상담복지센터, 스마트폰센터)

1) 각급 학교 내 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육 지원

충청남도 14개 지역 각각 초등학교 10곳, 중학교 10곳, 고등학교 10곳을 무작위로 선별하여 각 학교 홈페이지를 통해 조사함



02. 스마트폰 과의존과 게임중독

6 충청남도 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원

2) 충청남도 Wee 센터

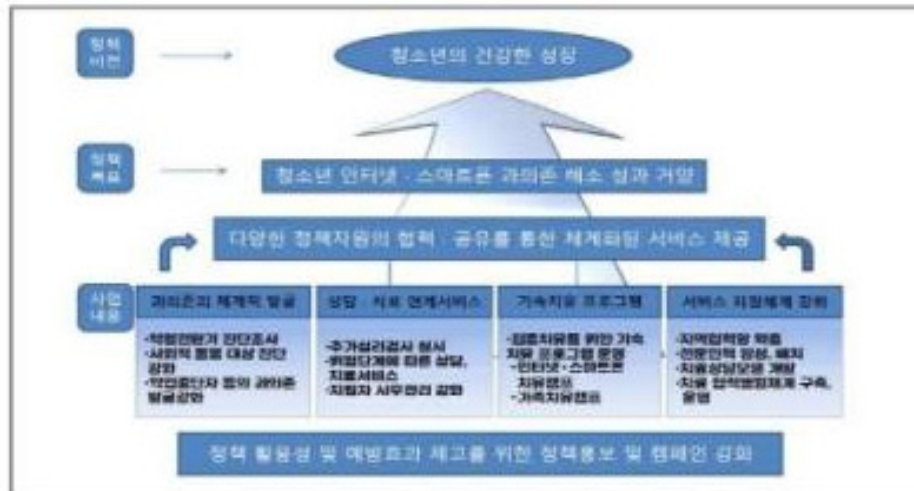
충청남도 Wee센터 프로그램 예시

지역	대상	년도	프로그램명	기타
당진Wee	인터넷, 스마트폰 중독 문제 제가 있는 청소년·성인 (13~25세)	2017	국립정신건강센터에서 진행하는 프로그램 정보제공	타기관 연계
홍성Wee	중·고등학생 초등학생	2021	가정통신 - 스마트한 스마트폰 사용법	PDF파일 자료

02. 스마트폰 과의존과 게임중독

6 충청남도 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원

3) 유관 기관 : 충청남도 청소년상담복지센터 교육지원



02. 스마트폰 과의존과 게임중독

6 충청남도 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원

3) 유관 기관 : 충청남도 청소년상담복지센터 교육지원

- 천안시 청소년 상담복지센터의 경우 인터넷, 스마트폰 과의존 관련 사업은 시간이 갈수록 커져가고 있음
- 코로나-19로 인해 스마트폰 과의존으로 인한 문제를 경험하는 사례비율이 높아지고 있음.

〈표 2〉 2021년 천안시 상담복지센터 상담실적

호소문제 유형	본제실적	개인상담	청소년전화상담
가족	10,226	404	217
학업 및 비행	3,130	61	130
학업/진로	7,810	261	304
성	163	13	7
성폭	5,349	205	191
대인관계	20,094	732	764
정신건강	16,713	247	299
생활습관(비도)	942	27	7
컴퓨터/인터넷	13,229	632	18
정보제공	1,377	0	710
방송영화	34	0	0
기타	673	0	0
합계		2,652	2,835

02. 스마트폰 과의존과 게임중독

6 충청남도 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원

3) 유관 기관 : 충청남도 스마트쉼 센터

- 충청남도 스마트쉼 센터의 이용자는 추진목표에 비해 증가하는 추세임.

구분	사업명	추진목표횟수	추진목표인원
인터넷 스마트폰 과의존 해소사업	인터넷 스마트폰 레몬교실	354	12400
	WOW건강한 멘토링	15	450
	바른 ICT특성화교실	상시	13000
	가정방문상담	640	80

02. 스마트폰 과의존과 게임중독

6 충청남도 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원

3) 유관 기관 : 충청남도 스마트 쉼 센터

• 교육지원 내용

- **레몬 교실** : 전 연령을 대상으로 과의존 실태, 바른 사용습관 형성을 위한 1교시 기본교육으로 전문강사가 유치원, 학교, 기관 등을 방문(비대면)으로 특강형 강의 진행, 반별 또는 집체 교육을 실시함.
- **WOW 건강한 멘토링** : 청소년을 대상으로 스마트폰 사용습관 자기조절 능력 배양, 자기점검 방법 습득 등 인터넷, 스마트폰 2시간 심화과정으로 학령별 특성을 고려하여, 전문강사가 학교를 방문(비대면)으로 반별 소그룹 교육 진행함.
- **e스마트예방 집단상담** : 스마트폰의 이해와 과의존 인식하고, 내적자원을 발견하여 자신감 향상을 위한 집단상담으로 12명 내외의 신청 청소년을 대상으로 진행함.
- **가정방문상담** : 인터넷, 스마트폰 과의존으로 상담이 필요한 대상자를 직접 찾아가서 상담을 실시하는 프로그램

03. 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

1 연구내용 흐름도



03. 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

2 연구 세부 내용



03. 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

2 연구 세부 내용

조사연구 (2)

- 충남도내 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 현황 조사
 - 조사 실시:
 - ▶ 대상: 충청남도 도내에서 실시하는 스마트폰 과의존과 게임중독 교육지원프로그램
 - ▶ 기간: 2022년 9월~10월에 실시
 - ▶ 내용: 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육, 프로그램, 동아리활동, 부모교육, 교사교육 등



03. 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

2 연구 세부 내용

심층면담 및 포커스 그룹 인터뷰(FGI) 연구 (1)

- 스마트폰 과의존과 게임중독 학생 심층면담
 - 목적: 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 요인 탐구 및 교육지원 효과검증
 - 실시:
 - ▶ 대상: 초등학교 10명, 중학생 10명, 고등학교 10명
 - ▶ 기간: 2022년 9~10월 내 실시
 - ▶ 방법: 1:1 심층면담 후 합의적 질적연구(Consensual Qualitative Research, CQR)로 분석
 - ▶ 내용:
 - 스마트폰 과의존과 게임중독 예방의 위험요인과 보호요인
 - 스마트폰 과의존과 게임중독 교육지원에 대한 효과성



03. 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

2 연구 세부 내용

심층면담 및 포커스 그룹 인터뷰(FGI) 연구 (2)

- 교사, 학생, 전문가 집단 대상 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview) 실시
 - 목적: 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 모색
 - 실시:
 - ▶ 대상: 교사 5명, 학생 5명, 전문가 5명
 - ▶ 기간: 2022년 11월 중 실시
 - ▶ 방법: 포커스 그룹 인터뷰 후 질적 분석
 - 현재 스마트폰 과의존과 게임중독을 위한 현 교육지원의 문제점 확인
 - 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 탐색



03. 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

2 연구 세부 내용

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육 지원 방안 도출

- 전문가 자문회의
 - 실시:
 - ▶ 대상: 충청남도 "학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성" 모임 내의 각계 전문가
 - ▶ 기간: 2022년 10월 내 실시
 - ▶ 목표: 포커스 그룹 인터뷰 결과 검토 및 실효성 있는 교육지원 방안
 - ➔ 교육 프로그램, 지역 자치법규 개선안 마련
 - ▶ 방법: 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임 중독의 실태, 중재 변인, 포커스 그룹 인터뷰 분석 결과에 대한 발제와 교육지원 방안에 대한 브레인스토밍



04. 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구 세부 추진 계획

세부내용 \ 기간	9 월		10 월		11 월		12 월	
	2주	4주	6주	8주	10주	12주	14주	16주
가. 착수보고회								
나. 현황 및 자료 수집								
다. 설문조사 및 심층면담								
라. 보고서 작성								
마. 중간보고회								
바. 검토, 보완작업								
사. 최종보고회 (정책위원회 심의)								
아. 최종성과물 제출								

감사합니다

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임
 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한
 교육지원방안 연구

학업중단 없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임 2차 회의록

연구모임 2차 회의 개요

1) 개최 개요

- 일 시: 2022. 9. 22.(목) 14:30 ~ 16:00(90분)
- 장 소: 국립해양생물자원관 교육동 1층 세미나실
- 주 제
 - 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과의존과 게임중독 예방 교육 환경 모형 개발 착수 보고회
 - 학업중단 없는 행복한 충남교육 환경조성 토론
- 참석인원: 20명(연구모임 회원 17, 직원2명, 기타 1명)



● 세부 일정

시 간		내 용	담 당
14:30~14:40	10'	개회(인사말 및 회원 소개)	전익현 의원 사회: 간사 정준모
14:40~14:50	10'	학업중단 없는 행복한 충남 교육 환경 조성 토론	전익현 의원
14:50~15:10	20'	[연구과제 착수보고] 학업중단 예방을 위한 스마트폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경 모형 개발	손현동 교수 (광주교육대학교)
15:10~15:50	40'	자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
15:50~16:00	10'	마무리 및 폐회	사회자

2) 발제 및 토론 내용

■ 발제 주요 내용(연구과제 착수보고)

○ 연구 배경

- 학업중단으로 인한 개인적, 가정적, 사회적 문제 대두(심리적 어려움으로 사회 부적응)
- 최근 학업중단의 원인으로 스마트폰 과의존과 게임중독으로 인한 사례 증가
- 스마트폰 과의존과 게임중독으로 학교 부적응 가중 → 학업 중단의 위험성 ↑

○ 연구 필요성

- 스마트폰 과의존과 게임중독이 학교생활 부적응 및 학업중단에 미치는 영향에 대해 직접적으로 알아본 연구 부족. 특히 충남 도내 학생을 대상으로 한 연구 부재
- 스마트폰 과의존과 게임중독에 영향을 미치는 각 변인의 영향 정도와 변인 간 관계를 알아보는 연구 부족
- 충남의 교육현장에 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원에 대한 종합적 고찰과 효율성 평가가 이루어질 필요성 있음

- 보호요인을 향상시키고 위험요인을 줄인다는 관점에서 교육지원에 대한 효과성 평가 결과를 바탕으로 향후 효율적인 교육지원 도출할 필요 있음

○ 연구 내용

단계	연구내용	연구방법
문헌 연구	학업중단 실태 및 학업중단 결과, 학업중단에 영향을 주는 요인 파악	문헌조사
	스마트폰 과의존과 게임중독의 실태, 결과, 원인 파악	
	스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육 지원 형태 파악	
학업중단의 위험요인과 스마트폰 과의존 및 게임중독에 대한 요인		



단계	연구내용	연구방법
조사 연구	충청남도 내의 학생들의 스마트폰 과의존 및 게임중독 현상 및 관련 요인 조사	설문조사
	충청남도 내 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 조사	
	충청남도 내 학생들의 스마트폰 과의존과 게임중독에 미치는 요인 및 교육지원 파악	



심층 면담 및 포커스 그룹 인터뷰 연구	스마트폰 과의존 및 게임중독 학생의 심층면담	질적 연구
	- 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원에 대한 효과성 검증	
	교사, 학생, 전문가 집단 대상 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview) 실시	
	- 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 모색	
스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 모색		



교육지원 방안 도출	스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육 지원 방안 도출	전문가 자문회의 브레인 스토밍
교육 프로그램 개선안 마련		

○ 연구의 기대효과

- 충청남도 내 학생들의 스마트폰 과의존과 게임중독이 학교생활 부적응 및 학업중단에 미치는 직·간접적인 영향 여부를 확인함으로써 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원의 필요성에 대한 근거 마련

- 스마트폰 과의존과 게임중독에 영향을 미치는 다양한 변인 중에서 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 시 중점을 두어야 할 영역이 무엇인지 밝혀질 것이며, 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 효율적인 프로그램 개발 시 내용 구성에 대한 근거 제공
- 현재 이루어지고 있는 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 평가를 바탕으로 효율적인 교육지원 방안 도출 가능

■ 종합 토론

○ 주요 내용(연구과제 미비점 및 보완책)

<주제> 독립변인-종속변인의 명확한 구분을 위해 ‘학업중단 위기 학생들의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육 지원 방안’으로 수정 필요

<진단> 부모의 제지가 있을 경우,

- 중독 아님: 행위를 바로 그만둘 수 있음
- 증후군: 30분만 더 한다.
- 중독: 부모와의 갈등 속에서도 계속한다.

<독립변인> 독립변인을 세분화하여 성별, 학교급별, 게임 프로그램별 이용 현황을 제시하면 연구의 설득력을 높일 수 있을 것

<변인 간 관계> 학업중단과 스마트폰 과의존 및 게임중독이 상관관계인지 인과관계인지 규명 필요. 인과관계일 경우 ‘요인’, 상관관계일 경우 ‘영향’으로 구분한 문헌 연구 활용 필요

<매개 요인> 가정 배경에 따른 연구 필요. 가정에서의 예방 및 대처 방법을 제시하는 것이 보다 유의미. 따라서 포커스 그룹 인터뷰에 학부모 그룹 포함시킬 필요 있음. 더불어 코로나 19라는 사회적 상황 역시 매개변인으로 고려되어야 함.

<인용자료> 연구의 신뢰성 향상을 위해 최신 보조자료 활용 필요(스마트폰이 상용화된 시기에 나온 연구자료 활용할 수 있도록)

<교육과정과의 연계> 미래교육과정과 연계하여 미디어 리터러시 교육과 관련지를 필요 있음

<용어> 스마트 폰 중독 → 스마트 폰 과의존(사용자 선택이나 역량 인정)

<한계> 매개요인(가정적 배경) 고려 시 연구기간이 짧고, 표집이 어려워질 수 있음

■ 종합 평가

- 학업중단과 스마트 폰 과몰입 및 게임중독 예방의 필요성 공유
 - 스마트 폰 과의존 및 게임중독 학생들에 대한 관심과 프로그램, 지원 정책의 필요성 등에 대한 공감 유도
- 연구방향 정립
 - 일반사용자군과 달리 위험군 학생들에게 일반적인 예방교육 및 프로그램이 효과성 없었다는 연구 보고가 있음. 따라서 현재 학교 현장에서 진행되는 예방교육과 프로그램이 무엇인지, 그러한 프로그램의 문제점이 무엇이 파악할 필요 있음.
 - 연구의 궁극적 목적은 과의존 아이들의 학업중단을 예방하기 위해 학교 현장에서 무엇을 해야 하는지, 그 방안을 만들어 내기 위한 것
 - ‘충남’이라는 지역의 특수성 반영한, ‘과의존’ 학생들에게 특화된 프로그램을 만들어 학업중단율을 낮추는 것이 연구의 최종 목표

[보도자료]

충남도의회 “스마트폰 과몰입·게임중독 예방 교육 모형 개발 착수”

- 스마트폰 과몰입·게임 중독 예방 교육환경 모형 개발 착수보고회 및 2차 회의 -

충남도의회 ‘학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임’(대표 전익현)은 22일 국립해양생물자원관 회의실에서 착수보고회와 2차 회의를 개최했다.

2022년에 인터넷과 스마트폰 중 하나 이상에서 위험군(과의존 위험군)으로 진단된 청소년은 127만 명 중 23만 5,687명으로 인터넷·스마트폰 과의존 청소년이 증가 추세임을 알 수 있다. 연구모임 회원들은 심각성을 인지하고, 이를 예방을 위한 교육 모형 개발 위하여 열띤 토론을 하였다.

신영호 의원은 “코로나19 장기화로 비대면 활동을 많이 하며 스마트폰에 과몰입하고 있는 경향이 빠르게 증가하고 있다”며 “이번 모임을 통해 학생이 스마트폰을 적절하게 사용하고 활용하는 데 도움이 되기를 기대한다”고 말했다.

전익현 의원은 “학교나 가정 내에서 청소년의 스마트폰을 사용을 제한하는 게 어려운 만큼 일방적인 통제가 아니라 현실적이고 구체적인 예방 모형을 만들어 청소년에게 올바른 스마트폰 사용 습관을 만들도록 노력 하겠다”고 말했다.

-학업중단없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임-

중간보고회 및 제3차 회의 개최 안내

< 요약 >

- (일 시) [2022. 11. 24.\(목\) 14:30 ~ 16:00 \(90분\)](#)
- (장 소) [서천군청소년수련관\(서천마루\)](#)
- (참석대상) 전익현(대표) 의원 외 연구모임 회원 19명
김은실 교수(남서울대학교)
오항균 장학관, 유정란 장학사(충청남도교육청 민주시민과)
서천교육지원청교육장 김병관 (총24명)
- (회의내용)
 - 학업중단 없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회
 - 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경 모형 개발 중간보고회



충청남도의회
(교육 위 원 회)

-학업중단없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임- 중간보고회 및 제3차 회의 개최 안내

- ◆ 학생들의 중독 예방을 통한 정서적 안정과 학업중단 발생 최소화
- ◆ 스마트폰 과몰입과 게임중독을 예방하기 위해 충청남도의 교육환경에 적합한 교육 지원 방안을 모색

I 회의개요

- 일 시: [2022. 11. 24.\(목\) 14:30 ~ 16:00 \(90분\)](#)
- 장 소: [서천군청소년수련관\(서천마루\)](#)
- 참석대상: 전익현(대표) 의원 외 연구모임 회원 19명
 김은실 교수(남서울대학교)
 오항균 장학관, 유정란 장학사(충청남도교육청 민주시민과)
 서천교육지원청교육장 김병관 (총24명)
- 회의내용
 - 학업중단 없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회
 - 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육 환경 모형 개발 중간 보고회

II 세부일정

시 간		내 용	비 고
14:30~14:40	10'	○ 개회, 인사말 및 회원 소개	전익현 도의원 ※사회: 간사 정준모
14:40~14:50	10'	○ 학업중단없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회	전익현 도의원 (충남도의회)
14:50~15:20	30'	○ [연구과제 중간보고] 학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경 모형 개발	발표자: 손현동 교수 (광주교육대학교)
15:20~15:50	30'	○ 자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
15:50~16:00	10'	○ 마무리 및 폐회	전익현 도의원

[회의자료]

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구모임

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구 (3차 중간 보고회)

- 일시: 2022년 11월 24일 14:30
- 장소: 서천군청소년수련관
- 발표자: 손현동 (광주교육대 교수)

- 대표 의원: 전익현
- 책임연구원: 김은실 (남서울대학교)
- 연구원: 손현동 (광주교육대학교)
- 연구보조원: 신성미, 정진섭 (남서울대학교)

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

차 례

- 01 연구 배경
- 02 연구방법
- 03 연구결과
- 04 자문회의

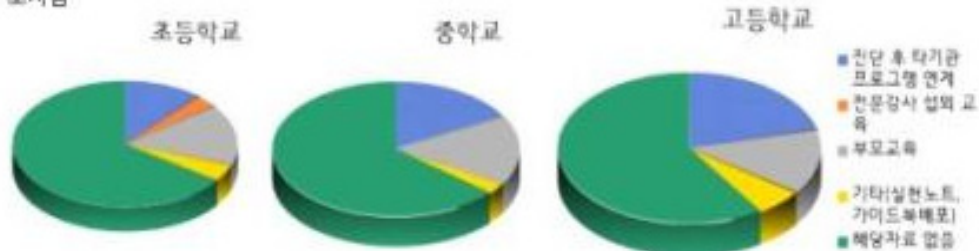
01. 연구배경



0 연구배경: 충청남도 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원

1) 각급 학교 내 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육 지원

충청남도 14개 지역 각각 초등학교 10곳, 중학교 10곳, 고등학교 10곳을 무작위로 선별하여 각 학교 홈페이지를 통해 조사함



02. 연구 내용



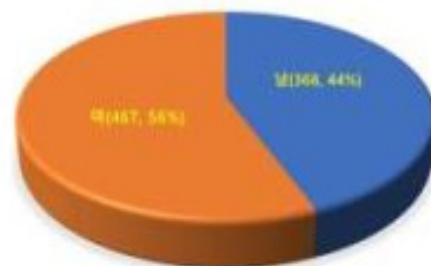
03. 연구방법 : 연구참여자

• 심층면담 : 잠재군과 고위험군 학생 20명(초 8명, 중 7명, 고 5명 / 남 16, 여 4)

• 조사연구 : 총 840

- 초등학생 229명(27.4%), 중학생 260명(31.1%), 고등학생 347명(41.6%)

- 함께 사는 가족: 부모(77.1%), 한부모(12.8%), 양육시설(5.2%), 조부모(2.2%), 기타(1.7%), 친인척(0.8%), 자매(0.1%)의 순



04. 연구결과 : 1) 스마트폰 사용 현황 : 사용시간과 빈도

- 하루 스마트폰 평균 사용 시간은 3시간 정도(20.4%)가 가장 많았고, 4시간(17.7%), 2시간(14.6%)의 순으로 많았음.
- 8시간 이상 사용하는 빈도가 11.7%로 나타났는데, 이들은 방과 후에 지속적으로 휴대폰을 사용하고 있는 것으로 보임.
- 스마트폰 사용 빈도는 매일(87.3%) 사용하는 빈도가 절대적으로 높았음.

사용 시간	1시간 미만										합계
	1시간	2시간	3시간	4시간	5시간	6시간	7시간	8시간 이상			
	n	12	73	121	109	147	103	60	48	97	
총	1.4	8.8	14.6	20.4	17.7	12.4	7.2	5.8	11.7	100.0	
사용 빈도	0일										합계
	1일	2일	3일	4일	5일	6일	매일				
	n	7	5	19	17	17	19	21	725		
총	.8	.6	2.3	2.0	2.0	2.3	2.5	87.3	100.0		

04. 연구결과 : 2) 스마트폰 사용 현황 : 주로 하는 활동

- 충남 아동청소년들 전체 : 유튜브(40.4%)–SNS(34.1%)–게임(17.0%)의 순
- 기타 활동 : 웹툰, 음악/노래 청취, 사진/동영상 촬영, 영화/드라마 시청의 순으로 많음.
- 스마트폰 과의존 위험군(잠재적 위험군+고위험군) : 유튜브, SNS, 게임의 순

Cf. 심층면담: 게임과 SNS 사용이 가장 많고 정보검색의 순임

→ (장점) "지루하지 않고 재미를 준다"
(단점) 건강상 문제, 부모님과의 갈등

순위	1순위			2순위		
	n	총	순위	n	총	순위
게임	140	16.9	3	159	19.5	3
SNS (카톡 및 인스타그램)	283	34.2	2	249	30.5	2
유튜브	334	40.3	1	279	34.2	1
정보 검색	19	2.3	5	77	9.5	4
학습 보조 도구로 사용	14	1.7	6	22	2.7	6
이러닝 / 원격 수업	4	.5	7	5	.7	7
기타	35	4.2	4	24	2.9	5
합계	620	100.0		614	100.0	

04. 연구결과 : 2) 스마트폰 사용 현황 : 주로 하는 활동

• 일반군(68.3%), 잠재적 위험군(27.5%), 고위험군(3.6%)

• 위험군 (잠재적 + 고위험) : 31.1%

vs. 2021 스마트폰 과의존 실태조사 : 고위험 5.7% + 잠재위험군 31.3%

순위	1순위			2순위		
	n	%	순위	n	%	순위
게임	140	16.9	3	159	19.5	3
SNS (카톡 및 연락)	283	34.2	2	248	30.5	2
유튜브	334	40.3	1	270	34.2	1
정보 검색	18	2.2	5	77	9.5	4
학습 보조 도구로 사용	14	1.7	6	22	2.7	6
이러닝 / 원격 수업	4	.5	7	6	.7	7
기타	35	4.2	4	24	2.9	5
합계	828	100.0		814	100.0	

04. 연구결과 : 3) 스마트폰 과의존 중단 시도

• 심층면담 참여자 20명 중 13명이 중단을 시도한 바 있음

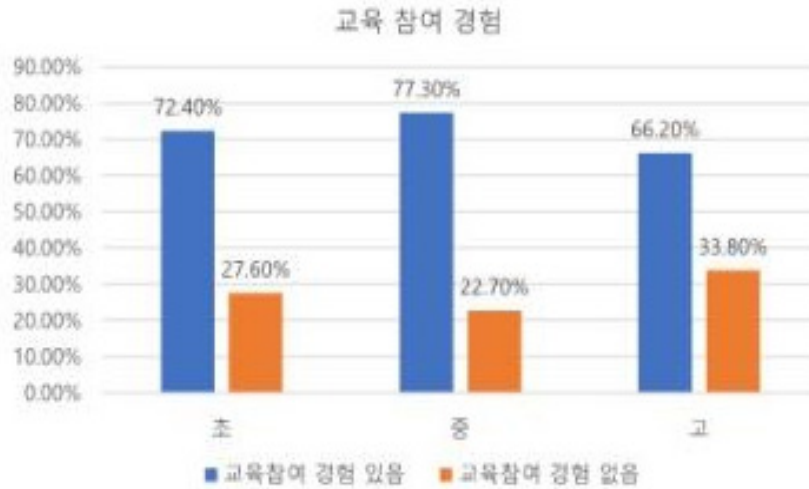
• 사유 : 건강, 시험 기간 공부 (지속적으로 중단할 의도는 없어 스스로 사용 조절이나 중단하려는 비율은 높지 않음)

• 중단 기간은 1주일을 넘기지 못함

• 중단 방법은 놀이나 대화, TV 보기 등 대체활동이 많이 사용됨

• 도움되는 요인 : 친구들과 놀기, 건강에 대한 염려, 부모님과의 대화 증가 등 대체활동이 증가할 때

04. 연구결과 : 4) 교육참여 경험 : 참여 여부 (조사연구)



04. 연구결과 : 4) 교육참여 경험 : 참여한 교육 내용 (조사연구)

연구참여자의 대다수가 강의식 예방교육에 참여하였으며, 고위험군을 위한 집단상담이나 참여식 프로그램에는 참여경험이 전무함.



04. 연구결과 : 4) 교육참여 경험 : 참여 여부 및 교육내용 (심층면담)

· 심층면담 참여자

- 보건교사나 스마트 힘 센터에서 실시하는 스마트폰 과의존 예방교육에 대부분 참여하였음.
- 교육 내용 : 스마트폰의 올바른 사용법이나 스마트폰의 피해 등에 한정되어 있으며, 스마트폰 과의존 예방을 위한 대처방법이나 활용방법에 대한 내용들은 전무함.
- 교육 형태 : 직접 강의식이 많으며 학생 참여식이나 집단상담이나 개인상담, 동아리 활동들의 형태는 전무함.

04. 연구결과 : 4) 교육참여 경험 : 교육의 효과성

기존의 스마트폰 예방 교육과 프로그램은 보통 정도의 효과를 보였을 뿐 유의함과 흥미를 충분히 주지 못하고 내용과 교육방법일 가능성이 있음.

문항 내용	구분	1	2	3	4	5	합계	M (SD)
참여했던 교육/프로그램은 스마트폰 과의존을 예방하는 데 도움이 되었다.	n	41	67	269	145	64	536	3.21
	중	7.0	11.4	45.9	24.7	10.9	100.0	(1.02)
참여했던 교육/프로그램은 스마트폰을 유용하게 사용하는 데 도움이 되었다.	n	29	69	258	166	65	537	3.29
	중	4.9	11.8	44.0	28.3	11.1	100.0	(0.98)
교육/프로그램 참여 후에 스마트폰을 과도하게 사용하지 않겠다는 마음을 가지게 되었다.	n	33	75	237	168	74	537	3.30
	중	5.6	12.8	40.4	28.6	12.6	100.0	(1.03)
교육/프로그램 참여 후에 내가 과도하게 스마트폰을 사용하고 있다는 것을 알게 되었다.	n	26	75	228	179	76	534	3.35
	중	4.5	12.8	39.0	30.7	13.0	100.0	(1.01)
다음에도 스마트폰 사용에 대한 교육/프로그램에 참여하고 싶다.	n	53	97	278	96	56	536	2.99
	중	9.9	16.6	47.5	16.4	9.6	100.0	(1.05)
다른 사람에게 스마트폰 사용에 대한 교육과 프로그램을 권하고 싶다.	n	50	55	267	140	74	536	3.23
	중	8.5	9.4	45.6	23.9	12.6	100.0	(1.06)

04. 연구결과 : 4) 교육참여 경험 : 교육의 효과성

- "스마트폰 과의존 예방에 도움이 되었다." : 일반군>잠재적 위험군과 고위험군
- "교육/프로그램 참여 후에 과도하게 스마트폰을 사용하고 있다는 것을 알게 되었다." : 고위험군과 잠재적 위험군 > 일반군
- 기존의 교육/프로그램이 잠재적 위험군과 고위험군의 학생들에게 더욱 효과성이 낮았던 것으로 보임.
- **잠재적 위험군과 고위험군의 특성이나 교육 요구에 맞는 교육 내용과 교육 방법의 개발이 필요함**

문항내용	참여했던 교육/프로그램은 스마트폰 과의존을 예방하는 데 도움이 되었다.														
문항번호	1		2		3		4		5		전체		M	SD	F(p) post-hoc
구분	n	율	n	율	n	율	n	율	n	율	n	율			
일반군	22	5.4%	39	9.7%	178	44.1%	114	28.2%	51	12.6%	404	100.0%	3.33	0.99	10,12 (.001) 일반> 잠재, 고위험
잠재적위험군	15	9.4%	24	15.0%	84	52.5%	27	16.9%	10	6.3%	160	100.0%	2.96	0.97	
고위험군	4	20.0%	4	20.0%	7	35.0%	3	15.0%	2	10.0%	20	100.0%	2.75	1.25	
전체	41	7.0%	67	11.5%	269	46.1%	144	24.7%	63	10.8%	584	100.0%	3.21	1.02	

04. 연구결과 : 4) 교육참여 경험 : 교육 효과성 (심층면담)

- 연구참여자 대부분이 거의 효과가 없다고 평가

Ⅰ (이유 1) 학생들이 원하는 교육의 욕구와 맞지 않아서 실제적인 도움이 되지 않는다고 함

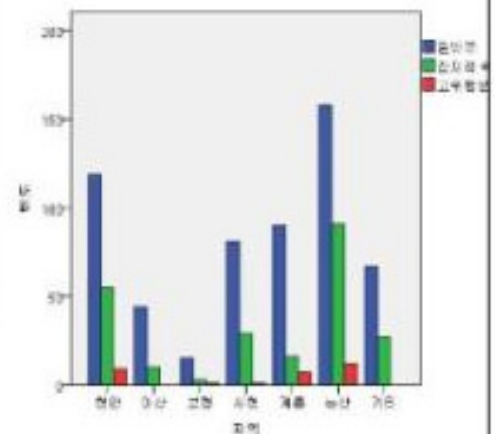
(개선점) 스마트폰 과의존을 예방하기 위한 실제적인 대안들이나 스마트폰 대신에 할 수 있는 놀이나 활동에 대한 정보들을 원함. → 대다수의 학생들에게 스마트폰의 주 기능이 놀이 기능으로 역할을 하는 것과 같은 맥락으로 스마트폰 대신 재미와 즐거움을 줄 수 있는 다양한 대체 활동들을 개발할 필요가 있음.

Ⅱ (이유 2) 흥미롭지 않아서 다시 참여하고 싶지 않음

(개선점) 학생들의 흥미를 끌 수 있는 내용과 강사 중심의 전달식 강의 형식이 아니라 학생들이 실제로 참여하고 느낄 수 있는 참여 형식의 강의형태로 변화될 필요가 있음.

04. 연구결과 : 5) 연구참여자 특성별 스마트폰 과의존 차이

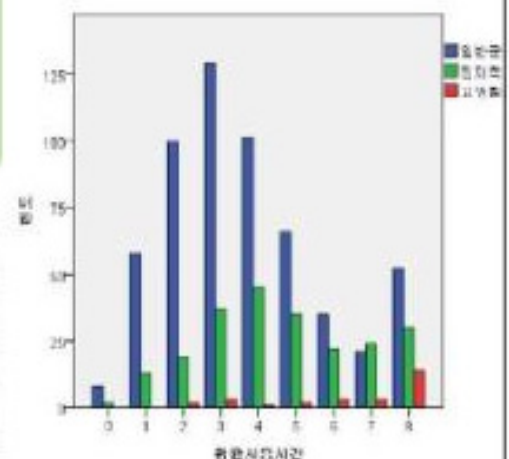
- 성별 : 유의한 차이 없음
- 학교급 : 유의한 차이는 없으나 잠재적 위험군에서 초 < 중, 고
- 지역 : 과의존 위험군이 논산, 천안, 기타의 순으로 높았음



04. 연구결과 : 5) 연구참여자 특성별 스마트폰 과의존 차이

- 사용 시간 : 6시간 이후부터 위험성 증가
- 8시간 이상에서 고위험군 급격 증가

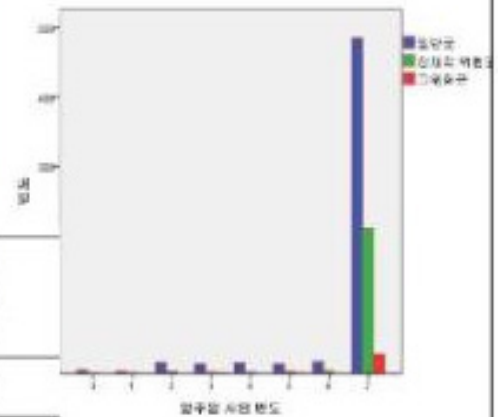
5시간	교	66	35	2	103
	율	64.1%	34.0%	1.9%	100.0%
6시간	교	35	22	3	60
	율	58.3%	36.7%	5.0%	100.0%
7시간	교	21	24	3	48
	율	43.8%	50.0%	6.3%	100.0%
8시간 이상	교	52	30	14	96
	율	54.2%	31.3%	14.6%	100.0%



04. 연구결과 : 5) 연구참여자 특성별 스마트폰 과의존 차이

- 사용 일수 : 매일 사용할 때 위험성 증가

	구분	사용 일수			
		일반군	잠재적 위험군	고위험군	전체
5일	n	14	3	1	18
	중	77.8%	16.7%	5.6%	100%
6일	n	17	4	0	21
	중	81.0%	19.0%	0.0%	100%
매일	n	485	210	28	723
	중	67.1%	29.0%	3.9%	100%



04. 연구결과 : 5) 연구참여자 특성별 스마트폰 과의존 차이

- 교육참여경험 : 유의한 차이 없음
- → 효과적인 교육이 필요함을 알 수 있음

교육 참여경험	구분	일반군	잠재적 위험군	고위험군	전체	χ^2
있음	n	411	165	20	596	0.38 (p=.827)
	중	69.0%	27.7%	3.4%	100.0%	
없음	n	161	86	10	257	
	중	67.9%	27.8%	4.0%	100.0%	

04. 연구결과 : 6) 스마트폰 과의존에 영향을 주는 변인 : 전체 학생

- 스마트폰 과의존
 - 또래관계, 학교생활만족도, 정서조절과 낮은 부적상관
 - 학업중단의도와 낮은 정적 상관
- 학업중단의도
 - 또래관계, 학교생활만족도, 정서조절과 낮은 부적상관

	스마트폰 과의존	또래관계	학교생활만족도	학업중단의도
또래관계	-.135***			
학교생활만족도	-.133***	.410***		
학업중단의도	.174***	-.259***	-.337***	
정서조절	-.231***	.405***	.383***	-.160***

04. 연구결과 : 6) 스마트폰 과의존에 영향을 주는 변인 : 위험군 학생

- 스마트폰 과의존
 - 학교생활만족도, 학업중단의도와 낮은 정적상관
 - 학교생활만족도와 학업중단 의도가 높아지면 스마트폰 과의존 수준도 같이 높아지며, 학교생활만족도가 낮고 학업중단 의도도 낮아지면 과의존 수준도 떨어짐
- 학업중단의도
 - 또래관계, 학교생활만족도와 낮은 부적상관

	스마트폰 과의존	또래관계	학교생활만족도	학업중단의도
또래관계	-.072			
학교생활만족도	.105*	.370***		
학업중단의도	.180**	-.247***	-.354***	
정서조절	-.011	.387***	.363***	-.055

04. 연구결과 : 6) 스마트폰 과의존에 영향을 주는 변인 : 중다회귀분석결과

• 스마트폰 과의존에 영향을 주는 변인

• 일반군

- 학교생활만족도와 정서조절이 유의미한 변인임

• 위험군

- 학교생활만족도와 학업중단 의도가 유의미한 변인임

일반군

종속변인	변인	β	t	p	F	R	R ²
스마트폰 과의존 (상수)			15.677	.000			
	도래관계	.069	1.469	.142	9.765***	.255	.065
	학교생활만족도	-.116	-2.412	.016			
	학업중단 의도	.018	.415	.678			
	정서조절	-.209	-4.548	.000			

위험군

종속변인	변인	β	t	p	F	R	R ²
스마트폰 과의존 (상수)			8.226	.000			
	도래관계	-.003	-1.187	.236	3.949***	.241	.053
	학교생활만족도	.199	2.681	.004			
	학업중단 의도	.190	2.976	.003			
	정서조절	-.041	-.593	.554			

04. 연구결과 : 6) 스마트폰 과의존에 영향을 주는 변인 : 중다회귀분석결과

• 학업중단 의도에 영향을 주는 변인

• 일반군

- 스마트폰 과의존과 학교생활 만족도만 유의미한 변인임

• 위험군

- 스마트폰 과의존, 학교생활만족도, 정서조절이 유의미한 변인임

일반군

종속변인	변인	β	t	p	F	R	R ²
스마트폰 과의존 (상수)			10.646	.000			
	스마트폰 과의존	-.117	-3.606	.009	22.530***	.372	.130
	학교생활만족도	-.297	-6.640	.000			
	정서조절	-.014	-.315	.753			
	도래관계	.017	.415	.678			

위험군

종속변인	변인	β	t	p	F	R	R ²
스마트폰 과의존 (상수)			5.653	.000			
	스마트폰 과의존	.176	2.976	.003	8.575***	.361	.130
	학교생활만족도	-.185	-2.810	.005			
	정서조절	-.243	-3.703	.000			
	도래관계	.106	1.626	.105			

05. 자문 회의 : 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육 지원 방안 전문가 자문

* 그간 경험하셨던 것과 연구결과 등을 참고하셔서 아래의 질문에 대한 자문 부탁드립니다.

1. 연구결과를 보시면서 들었던 생각이나 느낌을 적어주세요.
2. 기존 스마트폰 과의존과 게임중독 프로그램의 문제점이 무엇이라고 생각하시나요?
3. 스마트폰 과의존과 게임중독 예방 프로그램이나 교육지원이 개선될 점이나 향후 보완되기를 바라는 방향에 대해 제언해 주세요.

감사합니다

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임
학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한
교육지원방안 연구

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임 3차 회의

연구모임 3차 회의 개요

1) 개최 개요

- ⊙ 일 시: 2022. 11. 24.(금) 14:30~ 16:00(90분)
- ⊙ 장 소: 서천군청소년수련관 서천마루
- ⊙ 주 제
 - 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안
 중간 보고회
 - 학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 토론
- ⊙ 세부 일정

시 간		내 용	담 당
14:30~14:40	10'	개회(인사말 및 회원 소개)	전익혁 의원 사회: 간사 정준모
14:40~14:50	10'	학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 토론	전익혁 의원
14:50~14:20	30'	학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안	손현동 교수 (광주교육대학교)
14:20~15:50	30'	자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
15:50~16:00	10'	마무리 및 폐회	사회자

2) 발제 및 토론 내용

■ 발제 주요 내용(과제발표)

- 충청남도 스마트폰 과의존 및 게임중독 교육지원 현황
 - Wee센터: 개인상담과 전반적인 중독예방 교육 외 대부분 특별 프로그램이 없음
 - 학교: 자체 프로그램이나 교육이 없으며, 진단 후 타기관으로 연계하는 것이 대부분
 타기관 연계 프로그램의 경우 대부분 전문강사 섭외 및 부모교육 실시
 - 청소년상담복지센터: 인터넷·스마트 과의존 이용습관 진단, 개인 및 집단상담
 프로그램, 치료협력 병원 연계 및 치료비 지원, 부모
 교육, 치유크amp
 - 스마트 쉼 센터: 레몬교실, WOW 건강한 멘토링, 미디어 리터러시 교육,
 e스마트 예방 집단상담, 가정방문상담, 스마트 진로교육

○ 스마트폰 과의존 및 게임중독 대상 심층 면담

가. 심층 면담 참여자 기본 정보 및 스마트폰 및 게임 사용 현황

- 참여자: 스마트폰 과의존 고위험군 초등학생 8명, 중학생 7명, 고등학생 5명(총 20명)
- 스마트폰 사용 내용: 게임 및 SNS사용>정보검색>지인과의 연락
- 스마트폰 사용 시 장점: 지루하지 않음과 재미>정보검색>스트레스 해소 및 지인과의 연락
· 스마트폰 사용 시 단점: 건강상의 문제, 부모와의 갈등이 가장 많았음

나. 심층면담 참여자의 스마트폰 과의존 및 게임 중독에 미치는 요인

- 스마트폰 사용 중단을 시도 경험(13명): 건강상의 이유, 시험기간 공부
 - ※ 지속적으로 중단할 의도 없음
 - ※ 자의로 스마트폰 사용을 조절·중단하고자 하는 비율 높지 않음
- 스마트폰 중단 방법: 대체 활동(놀이, 대화, TV보기 등)
- 스마트폰 중단에 도움이 되는 요인: 친구들과 놀기, 건강에 대한 염려, 부모님과의 대화 증가 등 대체활동 증가 시 사용 중단

다. 심층면담 참여자의 프로그램 참여 경험(보건교사 및 스마트 쉼 센터에서 실시하는 예방교육)

- 내용: 스마트폰의 피해, 올바른 사용법에 한정
스마트폰 과의존 예방을 위한 대처방법 및 활용방법 전무. 강의식 교육형태
- 예방프로그램 효과: 대부분 거의 없음으로 평가
 - ↳ 이유 : 학생들이 원하는 교육의 욕구에 맞지 않아서 실제적인 도움이 되지 않는다고 판단
 - ※ 재미와 즐거움을 줄 수 있는 ‘다양한 대체 활동’ 개발 요구
 - ※ 개인 및 집단상담 활동, 동아리 활동과 같은 형태의 ‘학생 참여’ 교육 필요

○ 스마트폰 과의존 및 게임중독 실태, 교육지원, 영향을 미치는 요인

가. 연구 참여자 기본 정보 및 조사도구

- 참여자: 초등학생 229명, 중학생 260명, 고등학생 347명(총 840명)
- 조사도구: 스마트폰 과의존 S척도, 또래관계, 학교생활만족도, 학업중단의도, 정서조절

나. 스마트폰 사용 현황 실태

- 사용 현황: 3시간(20.4%)> 4시간(17.7%)> 2시간(14.6%)
8시간 이상 사용하는 빈도 11.7%, 대부분 방과후에 스마트폰 사용
스마트폰 사용 빈도는 매일(87.3%) 사용하는 빈도가 절대적으로 높았음
- 스마트폰으로 주로 하는 활동: 유튜브(40.4%)>SNS(카톡 및 연락 34.1%)>게임(17%)
고위험군 학생들의 활동내용 순위와 동일
- 스마트폰 예방 교육 내용: 대다수가 강의식 예방교육에 참여
- 스마트폰 예방 교육의 효과성: '보통'정도의 효과로 응답
↳ 유익함과 흥미를 충분히 주지 못하는 내용과 교육방법일 가능성 ↑
- 일반군에 비해 스마트폰 고위험군에게 교육의 효과성이 유의하게 떨어지는 것으로 나타남
※ 고위험군을 위한 집단 상담이나 참여식 프로그램 참여 경험 전무
→고위험군 학생들의 특성과 교육 요구에 맞는 교육 내용과 방법의 필요성

○ 연구참여자 특성별 스마트폰 과의존 차이

- 지역별 스마트폰 과의존 위험군: 논산(39.5%)> 천안(35%)> 기타(28.7%)
- 스마트폰 과의존 하위요인: 조절실패, 현저성, 문제적 결과
- 사용 시간에 따른 스마트폰 과의존: 6시간부터 위험성 급격하게 증가
8시간 이상의 경우 고위험군 비율 급격하게 증가
- 사용 일수에 따른 스마트폰 과의존: 매일 사용 시 위험성 가장 높음

○ 스마트폰 과의존 위험군별 관련 변인

- 또래관계: 잠재적 위험군과 고위험군이 또래관계에서 어려움을 경험하고 있을 가능성 ↑
- 학교생활만족도: 유의한 차이 없음
- 학업중단의도: 잠재적 위험군과 고위험군이 일반군에 비해 유의하게 높음
- 정서조절: 일반군이 잠재적 위험군과 고위험군에 비해 유의하게 높음
→ 잠재적 위험군과 고위험군의 정서조절 능력 ↓

○ 스마트폰 과의존에 영향을 주는 변인

- 전체 학생: 학업중단의도와는 낮은 정적 상관
또래관계, 학교생활만족도, 정서조절능력과는 낮은 부적 상관
학교생활만족도는 학업중단의도와는 부적상관, 정서조절과는 정적상관을 가짐
학업중단의도와 정서조절변인이 유의하게 영향을 줌,
- 스마트폰 과의존 위험 학생: 학업중단의도와 낮은 정적 상관
학교생활만족도와 낮은 부적상관
- 학업중단 의도: 잠재적 위험군과 고위험군이 일반군에 비해 유의하게 높음
- 정서조절: 일반군이 잠재적 위험군과 고위험군에 비해 유의하게 높음
→ 잠재적 위험군과 고위험군의 정서조절 능력↓

○ 학업중단의도에 영향을 주는 변인

- 학교생활만족도↑, 학업중단의도↑ → 스마트폰 과의존 수준↑
- 학교생활만족도↓, 학업중단의도↓ → 스마트폰 과의존 수준↓
- ※ 스마트폰이 기능적인 역할을 하고 있는 것으로 보임

■ 종합 토론

○ 주요 내용(연구과제 미비점 및 보완책)

<개념> 게임중독이 스마트폰에서 이루어지는 것을 말하는 것인지, 게임기를 활용한 게임중독인지 명확한 구분 필요

<연구개요> 연구의 목적 누락. 연구의 배경과 필요성은 한 카테고리로 묶기, 연구 내용은 내용과 방법으로 나누고, 기대효과는 마지막에 배치 필요

<통계자료> 2021년도 통계자료 활용하여 연구의 신뢰성 높여야 함

<교육지원 방안 제언>

- 교육현장에서 스마트폰 과의존과 게임중독의 심각성 제고→ 학생, 학부모, 교원 맞춤형 연수 및 프로그램 필요
- 지자체와 협력하여 사각지대를 없애는 방안 마련
- 방과후 시간에 스마트폰 사용 시간이 많음→마을공동체의 필요성과 역할 증대
- 무조건적 사용 제한이 아닌 긍정적 사용 방법 제시 필요(학습에 도움이 되는 게임 개발 등)

- 학생들의 놀이 욕구를 해소·충족 시켜줄 수 있는 시설 및 프로그램 필요
- 학교에서의 놀이 공간과 시간 확보 필요
- 스마트폰의 활용에 방점을 두고 과의존 문제 해소와 대안 마련
- 스마트폰 사용에 대한 사회적·문화적 인식의 변화 필요(스마트폰을 사용하지 않는 것이 타인을 배려하지 않는 것이라고 보는 것, 스마트폰 사용에 대해 무조건적으로 나쁘게 보는 것 지양)
- 가정의 정서적 지원 부족을 학교가 보완(학교의 정서적 지원과 양육의 역할 수행 필요)
- AI실을 만들어 ‘교과 내용을 바탕으로 한 VR 게임하기’ 등과 같은 게임기의 긍정적 활용 사례 참고

<제언 내용> 지역사회와의 연계 방안 모색, 예방 외에 올바른 사용법 마련

<정책 제언> 생활예술체육협회 가맹단체에 학업중단 위기학생을 연계→심신 건강을 회복할 수 있는 예술 및 스포츠 활동 프로그램 시행 시 인센티브 지급

■ 종합 평가

- 협력 체제 구축의 필요성 공유
 - 가정-학교-지역사회가 연계하지 않고서는 문제 해결이 어려움
 - 연구의 궁극적 목표는 협력 체제 구축방안 마련
- 고위험군 학생들만을 위한 특화된 대체 활동 필요
 - 고위험군 학생들에게 예방교육의 효과성이 낮기 때문에 이들의 특성과 교육적 요구에 맞는 프로그램 마련 필요
- 지역별 차별화된 교육 시스템과 교육 내용 필요
 - 충남 도내 지역별 고위험군 학생 수에 편차가 있음
 - 각 지역별 특수성을 고려한 교육적 지원에 차별화 요구

[보도자료]

충남도의회 “청소년 스마트폰·게임중독 예방 위한 교육 필요”

- 스마트폰 과의존·게임 중독 예방 연구 용역 중간보고회 및 연구모임 3차 회의 -
- 전익현 의원 “스마트폰 과의존 청소년 증가… 건강한 성장 위한 프로그램 필요” -

충남도의회 ‘학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임’(대표 전익현)은 24일 서천군청소년수련관 서천마루 회의실에서 연구용역 중간보고회에 이어 3차 회의를 개최했다.

스마트폰 과의존은 스마트폰 사용에 대한 조절력이 약해져 대인관계나 건강, 일상생활에 문제가 발생하는 잠재적 위험군과 스마트폰에 대한 통제력을 상실해 대인관계, 건강, 일상생활에 심각한 문제가 발생한 고위험군으로 분류된다.

여성가족부의 ‘2022년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단결과’에 따르면 학력전환기(초4, 중1, 고1) 청소년 127만여명 가운데 인터넷과 스마트폰 중 하나 이상에서 위험군으로 진단된 청소년은 23만5687명으로 전년 대비 6796명 늘었다. 인터넷과 스마트폰 두 가지 문제를 모두 갖고 있는 청소년은 8만8123명으로 전년 대비 4243명이 증가한 것으로 나타났다.

회원들은 이날 중간보고회에서 연구과제의 미비점 보완과 연구의 신뢰성 향상을 위한 최신 자료활용 등을 요구했다. 또한 미래교육과정 및 미디어 리터러시 교육과 연계하는 방안도 논의했다.

신영호(서천2·국민의힘) 의원은 “실태조사를 통해 상담과 교육 현장에서 발생하는 고민에 대한 해결책을 마련하고, 연구모임이 청소년들의 건강한 성장에 도움이 될 수 있기를 바란다”고 말했다.

전익현(서천1·더불어민주당) 의원은 “인터넷·스마트폰 과의존과 게임중독의 문제를 겪는 청소년이 점점 증가하고 있다”며 “예방교육 프로그램을 개발하여, 심리적 어려움을 겪고 있는 청소년들이 건강하게 성장할 수 있도록 적극적으로 돕겠다”고 밝혔다.

4차 회의

-학업중단없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임- 최종보고회 및 제4차 회의 개최 안내

< 요약 >

- (일 시) [2022. 12. 8.\(목\) 13:30 ~ 15:00 \(90분\)](#)
- (장 소) 서천군 청소년수련관 비전마루
- (참석대상) 전익현(대표) 의원 외 연구모임 회원 19명
김은실 교수(남서울대학교)
오황균 장학관, 유정란 장학사(충청남도교육청 민주시민과)
서천교육지원청교육장 김병관 (총24명)
- (회의내용)
 - 학업중단 없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회
 - 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한
교육지원 방안 연구 최종보고회



충청남도의회
(교육위원회)

-학업중단없는 행복한 충남 교육 환경조성 연구모임- 최종보고회 및 제4차 회의 개최 안내

- ◆ 학생들의 중독 예방을 통한 정서적 안정과 학업중단 발생 최소화
- ◆ 스마트폰 과몰입과 게임중독을 예방하기 위해 충청남도의 교육환경에 적합한 교육 지원 방안을 모색

I 회의개요

- 일 시: [2022. 12. 8.\(목\) 13:30 ~ 15:00 \(90분\)](#)
- 장 소: 서천군 청소년수련관 비전마루
- 참석대상: 전익현(대표) 의원 외 연구모임 회원 19명
 김은실 교수(남서울대학교)
 오항균 장학관, 유정란 장학사(충청남도교육청 민주시민과)
 서천교육지원청교육장 김병관 (총24명)
- 회의내용
 - 학업중단 없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회
 - 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구 최종 보고회

II 세부일정

시 간		내 용	비 고
13:30~13:40	10'	○ 개회, 인사말 및 회원 소개	전익현 도의원 ※사회: 간사 정준모
13:40~13:50	10'	○ 학업중단없는 행복한 충남교육 환경조성 토론 및 협의회	전익현 도의원 (충남도의회)
13:50~14:20	30'	○ [연구과제 최종보고] 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구	발표자: 손현동 교수 (광주교육대학교)
14:20~14:50	30'	○ 자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
14:50~15:00	10'	○ 마무리 및 폐회	전익현 도의원

[회의자료]

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구 (4차 최종 보고회)

- 일시: 2022년 12월 8일 13:30
- 장소: 서천군청소년수련관
- 발표자: 손현동 (광주교육대 교수)

- 대표 의원: 전익현
- 책임연구원: 김은실 (남서울대학교)
- 연구원: 손현동 (광주교육대학교)
- 연구보조원: 신성미, 정진섭 (남서울대학교)

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임

학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안 연구

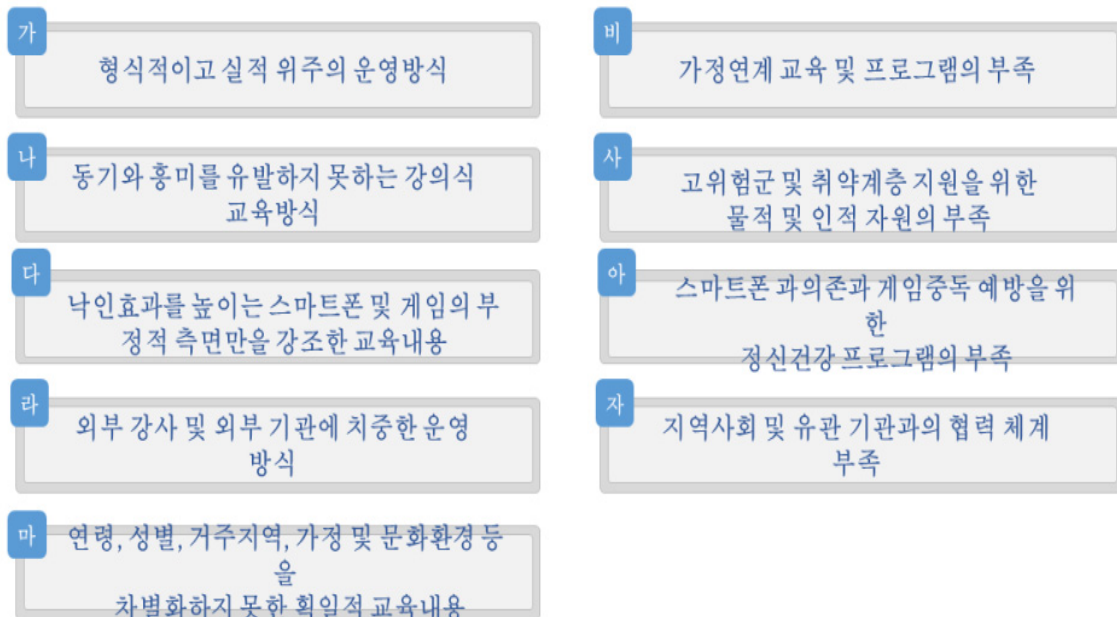
차 례

- 01 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원에 대한 문제점
- 02 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원에 대한 개선 방안
- 03 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원을 위한 정책 제언

연구 개요



01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점



01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

가 형식적이고 실적 위주의 운영방식

- 01 짧은 교육 시간과 실적 위주의 예방교육
정기적인 교육보다는 의무교육 시수를 채우기 위한 실적 위주의 교육
- 02 일회성 예방교육
예방교육에 참여한 학생 비율은 71.3%, 교육방식은 강의식 교육이 84.2%
- 03 일관적이지 못한 교육 운영방식
-현장전문가에 따라 달라지는 프로그램 운영방식
-스마트폰 사용 문제에 대해 다르게 대처하는 학교와 교사의 태도

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

나 동기와 흥미를 유발하지 못하는 강의식 교육방식

- 01 **예방교육의 효과성이 높지 않음**
“다음에도 스마트폰 사용에 대한 교육/프로그램에 참여하고 싶다”라는 항목으로 참여한 대부분 학생이 참여하고 싶지 않음을 보였음.
- 02 **주입식 교육**
4차산업의 영향으로 미디어 환경에 익숙한 학생에게 상호작용이 없는 주입식 교육이 학생들에게 지루함, 집중력 저하 등을 가져옴.
- 03 **강의식 예방교육이 84.2%를 차지**
-동아리 활동, 집단상담 등의 예방프로그램의 참여는 전무함
-개선점으로 활동지 및 토론, 영상자료, 놀이식 참여방식 등이 도움이 될 것이라고 보고함.

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

다 낙인효과를 높이는 스마트폰 및 게임의 부정적 측면만을 강조한 교육내용

- 01 **‘중독’ 측면에 집중되어 역효과를 부르는 교육내용**
교육을 듣고 난 후 우울, 자괴감 느끼며 심화 프로그램 참여를 거부함.
- 02 **스마트폰 사용을 중독으로만 바라보는 교육내용**
올바른 사용법에 대해 가르치기 어렵고, 스마트폰 사용을 권장하는 현 사회의 흐름과도 거리가 멀.
- 03 **‘미디어 리터러시 교육’의 실제 운영 부족**
디지털포용 교육을 실시하고 있으나, 체계적으로 실시한 사례 없음.

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

라 외부 강사 및 외부 기관에 치중한 운영방식

- 01 **학교에서 진단 후 타기관프로그램 연계**
학생의 개입 효과와 예후에 대한 피드백 받을 수 없으며 생활지도 및 교육에 반영되지 못함.
- 02 **교육의 질과 효과성 차이**
강사의 전문성을 객관적으로 평가할 수 있는 방법이 없어 교육의 효과성이 학교마다 차이를 보임.
- 03 **일회성 교육**
-사용습관 형성을 위해 학교 현장의 교사들에게 지도 방법에 대한 지식이 필요함.
-외부 강사에게 전적으로 교육을 의뢰한 경우 일회적이라 학생의 행동 변화를 이끌기에 한계가 있음.

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

마 연령, 성별, 거주지역, 가정 및 문화환경 등을 차별화하지 않은 획일적 교육내용

- 01 **획일적으로 개발된 교육 자료나 강사를 사용**
연령에 따른 발달수준을 고려한 교육의 내용이 차별화 필요함.
- 02 **성별 구분 없는 교육**
성별에 따라 스마트폰 사용 내용에 차이가 있어 다른 교육내용이 필요함.
- 03 **지역의 특성을 고려하지 않는 획일적 내용**
각 지역의 환경 특성을 고려한 교육 내용 및 프로그램이 필요함.
- 04 **저연령 집단의 예방 교육의 사각지대**
진단조사 결과, 과의존 연령대가 초등학생이 가장 많이 증가함.
하지만 4학년 이상부터 예방 교육에 참여하며 획일적인 내용으로 구성되어 이해에
시각이 없음.

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

바 가정연계 교육 및 프로그램의 부족

- 01 **부모교육 및 가정연계 프로그램 필요**
심층면담에 따르면 가정 내의 갈등으로 인해 스마트폰 과의존이 심화됨.
- 02 **부모의 대처방식**
스마트폰 차단, 검열 등과 같은 대처방식은 자녀와의 갈등을 심화시켜서 스마트폰 과의존을
심화시키는 위험요인으로 기능함.
- 03 **부모교육의 비활성화**
예산과 전문인력의 부족으로 가정연계 교육이 축소됨.

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

사 고위험군 및 취약계층 지원을 위한 물적 및 인적 자원의 부족

- 01 전체 학생의 31.1%가 취약군
전체 학생 중 일반군 68.3%, 잠재적 위험군 27.5%, 고위험군 3.6%
- 02 고위험군에 대한 전문적 상담 및 상담치유의 부족
학업중단의 위험 감소를 위해 고위험군을 위한 전문적 개입 필요함.
- 03 전문인력의 부족
예산 부족으로 전문인력의 육성이 부진하고 배치된 전문인력의 부족으로 원활한 운영이 어려움.
- 04 예산 부족
병원과 연계한 진단과 치료, 전문 상담, 가족캠프 등의 사업이 예산 부족으로 축소됨.
- 05 취약계층을 위한 집중적 케어의 필요
취약계층을 위한 집중적 케어가 필요하나 예산, 전문인력 부족, 협력체계 구축의 어려움으로 사각지대 발생

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

아 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 정신건강 프로그램의 부족

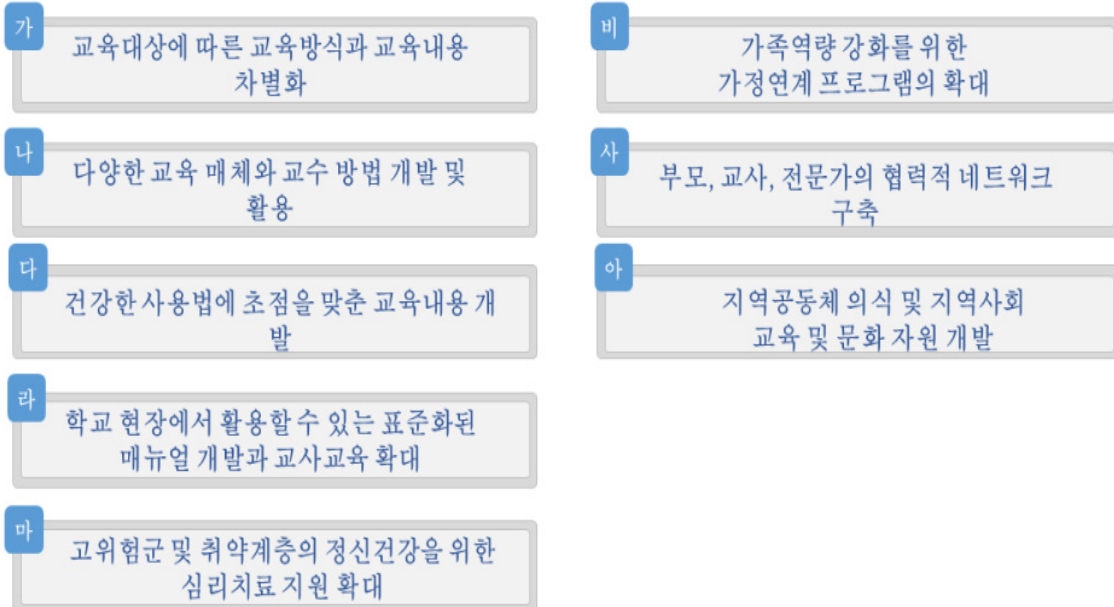
- 01 스마트폰 사용이 청소년의 정신건강과 관련
불안, 공황장애, 충동성 등 정신건강에 부정적 영향을 미침.
스마트폰 사용은 학업성취도의 저하, 가족 및 또래갈등 등으로 학업중단 의도를 증가시키며
- 02 고위험군은 학교생활 만족도의 저하 원인으로 작용함
스마트폰의 사용 시간이 증가할수록 잠재적 위험군의 비율 증가
- 03 고위험군은 비교적 정서조절 능력이 낮아 정신건강에 어려움을
정서조절을 위한 개입 또는 프로그램이 필요하나 부족한
- 04 스마트폰 사용 학생을 문제로 바라보는 시각의 교육.
자기조절력과 자기효능감을 성장시키기 위해 민주적 학교와 가정문화를 구축하는 교육 필요

01. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원 문제점

자 지역사회 및 유관 기관과의 협력 체계 부족

- 01 상이한 주관부처, 추진목표와 내용, 실무기관
학교 현장에서 지원받기에 혼란스럽고 유관기관간의 협력이 원활하지 않아 비효율적임.
- 02 놀이와 문화의 기회 부족
소도시에는 스마트폰 과의존의 보호요인인 대체활동을 제공하는 공간과 프로그램이 부족함.

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선 방안



02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

가 교육대상에 따른 교육방식과 교육내용 차별화

교육대상의
수준 고려

- 성별에 따른 스마트폰의 사용 동기, 몰입수준
- 발달단계에 따른 교육내용
- 개인 특성에 맞추어 모듈식으로 구성된 선택형 교육 프로그램 개발

» 교육대상에 따른 교육내용 차별화 개선방안 예

고위험군과 일반군의 특성 고려한 교육

문화·환경적 특성에 따른 교육(소, 대도시)

취약집단의 특성을 고려한 교육(다문화, 한부모)

스마트폰 관련 진로 선택 학생을 고려한 교육

남녀 성 차이에 따른 교육

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

나 다양한 교육 매체와 교수 방법 개발 및 활용

다양한 교육 매체,
교수 방법을 개발

- 영상이나 시청각 자료를 적극적으로 활용

학생에게 주도권을
주는 교육

- 강의식이 아닌 상호작용이 있는 교수 방법

비대면 교육 활동
개발

- 정해진 시간과 장소가 없는 접근성이 높은 교육

» 다양한 교육 매체와 교수 방법 활용의 예

뮤직비디오나 영상을 활용한 교육

메타버스 체험을 활용한 가상공간에서의 교육

인형극 및 그림책을 활용한 교육

DVD, 사이버교육, 유튜브 방송

가상현실 체험을 활용한 교육

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

다 건강한 사용법에 초점을 맞춘 교육내용 개발

건강한 사용법

- 중독보다는 건강한 사용법에 초점 맞춘 교육

» 건강한 스마트폰 사용법에 초점을 맞춘
교육내용의 예

스마트폰을 유익하게 사용하는 방법

자신감 고취

- 실생활에 도움이 되는 교육내용을 통한 자신감 고취

정확하고 신속한 정보검색 방법

사이버 폭력에 대한 대처 방법

학생의
동기 향상

- 건강한 스마트폰 사용에 대한 긍정적 사례를 통한 학생들의 동기 향상

스마트폰 과의존에서 벗어난 성공적 사례

스마트폰 및 게임과 관련된 진로에 대한 정보

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

라 학교 현장에서 활용할 수 있는 표준화된 매뉴얼 개발과 교사 교육 확대

표준화된 매뉴얼
개발

- *SBIRT-IAD적용한 표준화된 매뉴얼 적용

» 표준화된 매뉴얼 개발 및 교사 연수의 예

웹을 통한 성매매, 성폭력, 약물 사용과 관련된
불법 문제 위기개입 매뉴얼

사이버 폭력, 미디어 불법 사용에 대처하는
위기개입 매뉴얼

직무연수 및 교육

- 현장 교사들이 활용할 수 있도록 직무연수 및 교육의 기회 제공

교권보호를 위한 대처 매뉴얼

중독에 대한 원리와 이해에 대한
교사 연수 프로그램

건강한 스마트폰 사용 및 스마트폰을 통한 진로
설계 등에 대한 교사 연수 프로그램

*SBIRT-IAD: Screening, Brief Intervention, Referral,
Treatment-Internet Addiction Disorder

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

마 고위험군 및 취약계층의 정신건강을 위한 심리치료 지원 확대

예산 및 전문상담
인력 자원 확대

- 예산부족으로 기존의 심리치료가 활성화되지 못한 실정
- 고위험군과 취약계층의 정신건강을 증진하고 건강한 사회원으로 기능하도록 돕기 위해 물리적, 인적 자원의 확대 필요

구체적 지원 및
개입 확대

- 획일적인 교육, 프로그램이 아닌 취약계층의 특성을 반영한 구체적 지원 확대

» 정신건강을 위한 심리치료 지원 확대의 예

병원과 연계한 약물치료 및 입원 치료 지원

자해 및 자살 예방 심리치료 지원

학대피해 아동의 트라우마 심리치료 지원

위기가정을 위한 가족역량 강화 프로그램 진행

장애 학생을 위한 사회기술 훈련프로그램

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

바 가족역량 강화를 위한 가정연계 프로그램의 확대

부모교육

- 부모 대상의 건강한 스마트폰 사용 교육
- 자녀의 행동 및 심리 이해교육과 원인에 따른 대처 방법 교육

가정연계
프로그램

- 가정내 스마트폰 과의존을 촉진하는 위험요인 발견 및 해소를 위한 가정연계 프로그램

» 가정연계 프로그램 확대의 예

스마트폰 과의존 및 게임중독의 원리에 대한 이해교육

자녀의 심리와 행동에 대한 이해와 대처 방법에 대한 교육

감각과 지지를 위한 자녀와의 의사소통 교육

자녀의 정신건강을 위협하는 가정내 환경에 대한 교육

자녀와의 정서적 지지 체계 강화를 위한 가족공동체 프로그램

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

사 부모, 교사, 전문가의 협력적 네트워크 구축

부모, 교사, 전문가
들의 협력 필요함

- 스마트폰 과의존 및 게임중독은 복합적 원인으로 촉발됨.
- 협력과 이를 위한 제도적 장치 필요



협의체 구성

- 배움, 상담 치유, 사회가반, 소통 참여
- 정기적 프로그램 모니터링 및 피드백, 정책 및 제도에 대한 검토

02. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선방안

아 지역공동체 의식 고양 및 지역사회 교육 및 문화 자원
개발스마트폰과 게임
에 대한 대처 활동
개발

- 대처활동은 스마트폰 과의존의 보호요인
- 방화 후 프로그램 또는 가정에서의 여가활동

지역사회의
공동체 의식 고양

- 학생들의 건강한 성장과 발달을 위한 공동체 의식 고양
- 지역 사회 내에서 다양한 교육, 문화자원 등을 개발하여 학생들에게 긍정적 경험 제공

 지역공동체 의식, 지역사회의 교육과 문화
자원개발의 예

지역 사회의 문화·지역 행사에
학생의 참여기회 확대

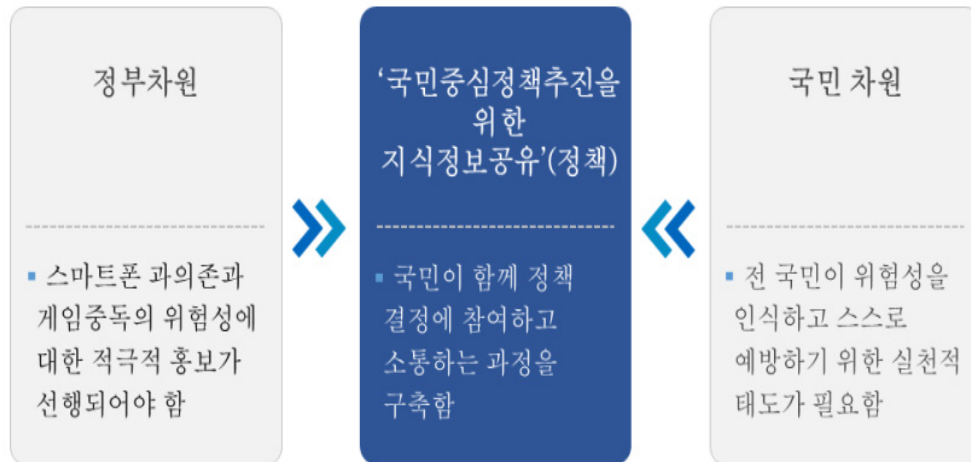
청소년의 건강한 발달을 돕기 위한
지역사회의 역할에 대한 교육

청소년수련관, 문화의 집, 지역 도서관 등에
서
학교 연계 프로그램 운영

03. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 정책

과 과

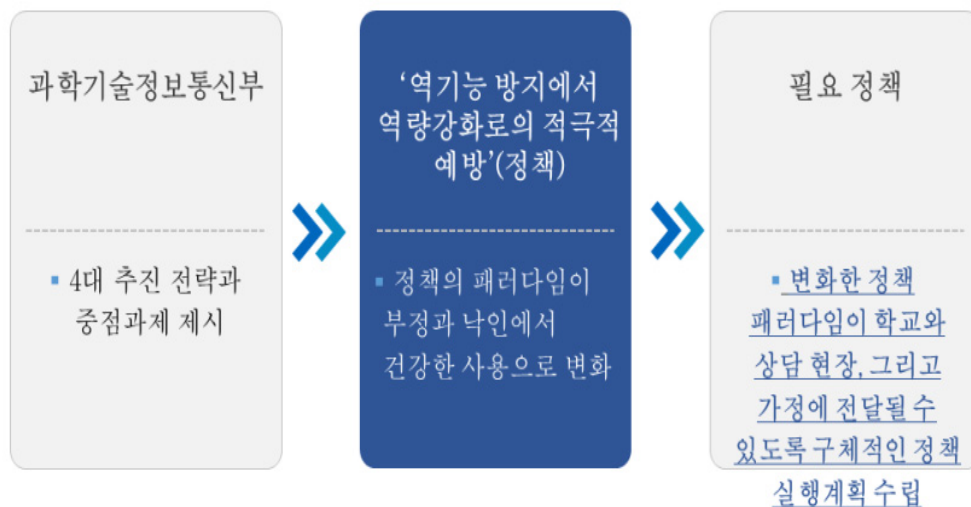
가 스마트폰 과의존 및 게임중독의 위험성에 대한 홍보



03. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 정책

과 과

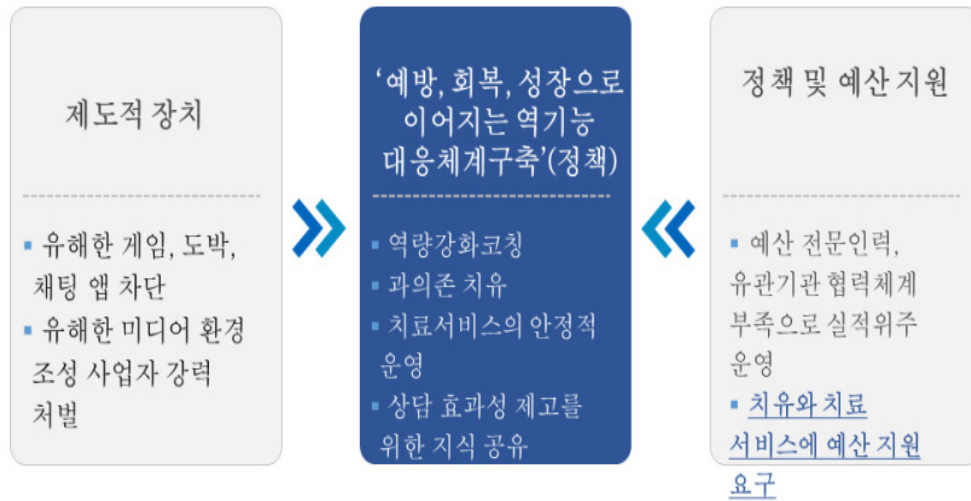
나 건강한 스마트폰 사용을 위한 정부 정책의 패러다임 변화와 전달체계 구축



03. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 정책

과 과

다 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 정부 차원 제도적 장치 요구



03. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 정책

과 과

다 지역사회 연계사업을 위한 예산지원



03. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 정책

과 과

마 관련 부처 간의 협력체계 구축

부처간 협력체계

- 스마트폰, 게임중독 담당 각 부처 간 협업 위해서 정기적 콘소시엄 또는 포럼 개최하여 협의
- 도출된 내용을 정책에 반영

전문가와 관련자 간의 협력

- 각 기관들이 협력을 통해 체계적인 로드맵 구성
- 전문가와 관련자와의 논의를 통한 실제적이고 현실적인 교안 마련

감사합니다

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모
임
학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한
교육지원 방안연구

연구모임 4차 회의록

1) 개최 개요

- ◎ 일 시: 2022. 12. 8.(목) 13:30~ 15:00(90분)
- ◎ 장 소: 서천군청소년수련관 비전마루
- ◎ 주 제
 - 학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육 지원 방안 최종 보고회
 - 학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 토론
- ◎ 참석인원: 13명(연구모임 회원 10명, 직원 2명, 기타 1명)



● 세부 일정

시 간		내 용	담 당
13:30~13:40	10'	개회(인사말 및 회원 소개)	전익현 의원 사회: 이은진
13:40~13:50	10'	학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 토론	전익현 의원
13:50~14:20	30'	학업중단 위기 학생의 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 방안	손현동 교수 (광주교육대학교)
14:20~14:50	30'	자유토론 및 질의응답	연구모임 회원
14:50~10:00	10'	마무리 및 폐회	사회자

2) 발제 및 토론 내용

■ 발제 주요 내용(과제발표)

- 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 현 교육지원에 대한 문제점
가. 형식적이고 실적 위주의 운영방식

- 짧은 교육 시간과 실적 위주의 예방교육: 대부분 의무교육 시수를 채우기 위한 교육
- 일회성 예방교육: 일회성 교육에 참여한 학생 비율 71.3%
- 일관적이지 못한 교육 내용과 운영방식: 현장 전문가에 따라 달라지는 프로그램 운영방식, 스마트폰 사용 문제에 다르게 대처하는 학교와 교사의 태도

나. 동기와 흥미를 유발하지 못하는 강의식 교육방식

- 예방교육의 낮은 효과성: 참여자 대부분이 프로그램 재참여 의사 없음
- 주입식 교육: 지루함, 집중력 저하
- 강의식 예방교육 84.2% 차지: 동아리 활동, 집단상담 등 참여식 예방프로그램 전무
→ 활동, 토론, 영상자료 활용, 놀이식 참여 방식 필요

다. 낙인효과를 높이는 스마트폰 및 게임의 부정적 측면만을 강조한 교육내용

- ‘중독’ 측면에 집중: 심화 프로그램 참여 거부로 이어짐
- 스마트폰 사용을 중독으로만 접근: 올바른 사용법에 대해 가르치기 어렵고, 스마트폰 사용을 권장하는 사회적 흐름과도 거리가 멀
- ‘미디어 리터러시 교육’의 실제 운영 부족

라. 외부 강사 및 외부 기관에 치중한 운영방식

- 학교에서 진단 후 타기관프로그램 연계: 개입에 대한 피드백을 받기 어려움
생활지도 및 교육에 반영되지 못함
- 교육의 질과 효과성 차이: 강사의 전문성에 대한 객관적 평가 난해
→ 교육의 효과성이 학교마다 다름
- 일회성 교육: 현장 교사들의 지속적인 교육을 통해 학생 행동의 변화를 이끌어내야 함

마. 다양한 상황을 고려하지 않은 획일적 교육내용

- 연령, 성별, 거주지역, 가정 및 문화환경 등을 고려한 교육내용의 차별화 필요

바. 가정연계 교육 및 프로그램의 부족

- 부모교육 및 가정연계 프로그램 필요: 가정 내 갈등이 스마트폰 과의존 심화로 이어짐
- 부모의 대처방식: 부모의 대처방식(차단, 검열 등)이 문제 행동을 심화시키는 위험요인
- 부모교육의 비활성화: 예산과 전문인력의 부족으로 가정연계 교육 축소

사. 고위험군 및 취약계층 지원을 위한 물적 및 인적 자원 부족

- 전체 학생의 31.1%가 취약군: 잠재적 위험군 27.5%, 고위험군 3.6%
- 고위험군에 대한 전문적 상담 및 상담치유의 부재
- 예산부족으로 인한 치유 사업 및 전문인력 부족

아. 고위험군 및 취약계층 지원을 위한 물적 및 인적 자원 부족

- 전체 학생의 31.1%가 취약군: 잠재적 위험군 27.5%, 고위험군 3.6%
- 고위험군에 대한 전문적 상담 및 상담치유의 부재
- 예산부족으로 인한 심리치유 사업 및 전문인력 부족

자. 지역사회 및 유관기관과의 협력 체계 부족

- 상이한 주관부처, 추진목표와 내용, 실무기관: 학교 현장에서 지원을 요청하는데 혼란
- 소도시에는 놀이와 문화 공간 및 프로그램 부족

○ 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 교육지원 개선 방안

가. 교육대상에 따른 교육방식과 교육내용 차별화

- 교육대상의 수준(성별, 사용동기, 몰입수준, 발달단계 등)을 고려→개인 특성에 맞춘 선택형 교육 프로그램 개발

나. 다양한 교육 매체와 교수 방법 개발 및 활용

- 시청각 자료의 적극 활용
- 상호작용이 있는 교수 방법 활용
- 비대면 교육활동 개발을 통해 접근성이 높은 교육 모색
⇒ 가상현실(메타버스), 뮤직비디오, 인형극 등을 활용한 교육

다. 건강한 사용법에 초점을 맞춘 교육내용 개발

- 건강한 스마트폰 사용법
 - 유익하게 사용하는 방법
 - 정확하고 신속한 정보검색 방법
 - 사이버 폭력에 대한 대처 방법
 - 스마트폰 과의존에서 벗어난 성공 사례
 - 스마트폰 및 게임과 관련된 진로정보 제공

라. 학교 현장에서 활용할 수 있는 표준화된 매뉴얼 개발과 교사 교육 확대

- 표준화된 매뉴얼 개발
 - 예) 중독의 원리와 이해에 대한 교사 연수 프로그램
 - 건강한 스마트폰 사용 및 스마트폰을 통한 진로설계 등에 대한 교사 연수 프로그램
- 현장 교사들이 활용할 수 있도록 직무연수 및 교육의 기회 제공

마. 고위험군 및 취약계층의 정신건강을 위한 심리치료 지원 확대

- 예산 및 전문상담 인력 자원 확대
- 구체적 지원 및 개입 확대: 병원 연계 약물치료 및 입원 치료 지원
위기가정을 위한 가족역량 강화 프로그램 진행

바. 가족역량 강화를 위한 가정연계 프로그램의 확대

- 부모교육: 건강한 스마트폰 사용 교육, 자녀의 행동·심리 이해와 문제에 따른 대처 방법 교육
- 가정연계 프로그램: 정서적 지지 체계 강화를 위한 가족공동체 프로그램 실시

사. 부모, 교사, 전문가의 협력적 네트워크 구축

- 부모, 교사, 전문가 협의체 구성: 정기적 프로그램 모니터링 및 피드백, 정책 및 제도에 대한 검토

아. 지역공동체 의식 고양 및 지역사회 교육 및 문화 자원 개발

- 스마트폰과 게임에 대한 대체활동 개발: 대체 활동은 스마트폰 과의존의 보호 요인
- 지역사회의 공동체 의식 고양: 지역 사회 내에서 다양한 교육, 문화자원 개발 하여 긍정적 경험 제공

○ 스마트폰 과의존 및 게임중독 중독 예방을 위한 정책 및 제도

가. 스마트폰 과의존 및 게임중독의 위험성에 대한 홍보

- 정부 차원: 스마트폰 과의존과 게임중독의 위험성에 대한 적극적 홍보
 - 국민차원: 전 국민이 위험성을 인식하고 스스로 예방하기 위한 실천적 태도 필요
- +
- ||
- ‘국민중심정책추진을 위한 지식정보공유’: 국민이 정책 결정에 참여, 소통하는 과정 구축

나. 건강한 스마트폰 사용을 위한 정부 정책의 패러다임 변화와 전달체계 구축

- 과학기술정보통신부: 4대 추진 전략과 중점과제 제시
- ‘역기능 방지에서 역량강화로의 적극적 예방’: 부정, 낙인→건강한 사용
- 변화한 정책 패러다임이 학교, 상담현장, 가정에 전달될 수 있도록 구체적인 정책 실행 계획

다. 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 정보 차원의 제도적 장치 요구

- 제도적 장치: 유해 게임·도박·채팅 앱 차단, 유해 미디어 환경 조성 사업자 강력 처벌
- +
- 정책 및 예산 지원: 치유와 치료 서비스에 예산 지원 요구
- ||
- **‘예방, 회복, 성장으로 이어지는 역기능 대응체계 구축’**
: 역량강화 코칭, 과의존 치유, 치료 서비스의 안정적 운영, 지식 공유 네트워크 강화

라. 지역사회 연계사업을 위한 예산 지원

- 지역민 대상: 스마트폰 과의존 및 게임중독 위험성 인식 교육, outreach사업, 지역 공공기관 간 연계 프로그램
- +
- 예산 지원: 공간, 프로그램 운영비, 인건비, 사업추진비 등 지자체에서 우선적 예산 지원
- ||
- **‘가정, 학교, 사회의 지원환경 기반 강화’**: 지역공동체 인식, 지역사회의 교육 및 문화자원 개발

마. 관련 부처 간의 협력체계 구축

- 부처 간 협력체계: 스마트폰, 게임중독 담당 각 부처 간 협업 위해 정기적인 컨소시엄, 포럼 개최
→도출된 내용 정책 반영
- 전문가와 관련자 간의 협력: 각 기관들이 협력을 통해 체계적인 로드맵 구성

■ 종합 토론

○ 주요 내용(연구과제 미비점 및 보완책)

<연구주제>

- 디지털 사회의 역기능을 보여주는 주제 선정은 시대적 요구에 적합
- ‘스마트폰과 게임의 긍정적인 측면을 활용한 학업중단 예방’과 같은
기발한 주제를 통해 연구에 대한 관심을 증폭시킬 필요 있음.

<연구의의> 교육이 정치와 연결되어야 교육정책을 추진 가능. 따라서
교육위원회와 함께 하는 연구라는 측면에서 본 연구의 의의가 큼

<연구내용>

- 연구 내용이 식상하여 지적충격이 약하고, 사회적 변화를 견인할
수 있을지 의구심이 듦
- 2022 개정교육과정에서 디지털 교육 환경 구축 언급. 교육과정과
연계하여 디지털 시대의 방향에 맞는 정책이 담겨야 있어야 함
- 교육과정은 계속성과 계열성이 바탕. 따라서 학교급별에 따라 대안이
달리 나와야 함
- 스마트폰 과몰입과 게임중독의 위해성을 보여줄 수 있는 객관적
자료 제시 필요
- 연구 내용이 원인과 실태 분석에 그침, 실행 단계의 후속연구 필요
- 교육 기준과 방향을 설정하여 스마트폰 과몰입과 게임중독 예방교
육의 매뉴얼 개발
→ 매뉴얼을 바탕으로 마을공동체 및 유관기관과도 연결될 수 있도록
해야함.

■ 종합 평가

○ 후속연구 필요

- 현재 구체적인 데이터가 없는 상태 학교에서 도내 학생들의 스마
트폰 과의존과 게임중독 예방 교육실시→ 데이터를 얻기 위한 실
태조사(본 연구)→ 실행 및 효과성 검증(후속연구)

○ 교육과정을 반영한 매뉴얼 개발 필요

- 학생들은 긍정적인 스마트폰 사용에 대해 도움을 받고 싶어함. 교육과정과 교육 수요자의 요구를 반영하여 교사, 부모가 즉각적으로 찾아 쓸 수 있는 매뉴얼 개발이 과제

[보도자료]

충남도의회 “학생 스마트폰 과의존 해소 위한 지원 필요”

- 스마트폰 과의존·게임 중독 예방 연구용역 최종보고회 및 연구모임 4차 회의 -
- 전익현 의원 “부모·교사 등 학생 스마트폰 과의존 예방 필요성 인식제고 기대” -

충남도의회 ‘학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임’(대표 전익현)은 8일 서천군청소년수련관 서천마루 회의실에서 연구용역 최종보고를 청취하고 토론을 실시했다.

2020학년도에 전국적으로는 3만2027명(0.6%)이, 충남에서는 1407명(0.6%)이 학업을 중단했다. 그동안 학업중단숙려제 시행 등으로 학업 중단률이 감소되고 있으나 매년 학업을 중단하는 학생 수는 3만 명 이상이다.

학업중단 문제는 개인적·가정적·사회적 차원의 다층적 요인을 내포하고 있다. 이 가운데 스마트폰 과의존 및 게임중독이 학교생활 부적응과 학업중단에 미치는 직·간접적 영향에 대한 조사·연구는 부족했다.

스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 연구에서 도내 학생 840명을 대상으로 조사한 결과 하루 평균 스마트폰 사용시간은 3시간(24.4%)이 가장 많았으나, 8시간 이상 사용하는 경우도 11.7%나 됐다.

특히 잠재 및 고위험군 학생 20명을 대상으로 한 심층면접 조사 결과, 이중 13명이 스마트폰 과의존 중단을 시도했으나, 기간은 1주일을 넘기지 못한 것으로 조사됐다. 다만 친구들과 놀기, 건강에 대한 염려, 부모님과의 대화 등 요인은 스마트폰 과의존을 해소하는데 도움되는 것으로 나타났다.

이번 충남 학생들의 스마트폰 과의존과 게임중독 요인 및 실태 연구는 위기 학생들에게 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다.

전익현(서천1·더불어민주당) 의원은 “연구용역을 통해 교사, 부모, 관련 종사자들에게 스마트폰 과의존 및 게임중독 위험성과 예방의 필요성에 대한 인식을 높여줄 수 있을 것으로 기대된다”며 “정서적 지원 등 다양한 지원체계가 학업중단 예방 정책에 반영되도록 하겠다”고 말했다.

제3장 총 평



총 평

3. 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위한 정책 및 제도

- 스마트폰 과의존 및 게임중독 예방을 위해서는 정부 차원의 정책과 홍보가 적극적으로 요구되며, 예방과 관련된 정부 차원의 사업들이 지속적으로 시행될 필요가 있음. 구체적인 내용은 다음과 같음.

가. 스마트폰 과의존 및 게임중독의 위험성에 대한 홍보

- 스마트폰 과의존과 게임중독의 문제는 학생 개인의 문제가 아니라 학업중단, 비행, 도박 및 약물중독, 사이버 폭력 등의 사회적 문제로 대두되고 있음. 스마트폰 과의존과 게임중독을 예방하기 위해서는 정부 차원에서 체계적인 조기 개입과 예방 정책들이 필요함. 이를 위해서는 전 국민이 스마트폰 과의존과 게임중독의 위험성을 인식하고 스스로 스마트폰과 게임중독을 예방하기 위한 실천적 태도가 필요함.
- 정부에서는 국민의 소통 참여를 위해 ‘국민중심정책추진을 위한 지식정보공유’라는 추진 전략을 설정하고 정책과제로 ‘국민의 정책참여 기회 확대’, ‘국제협력 및 정책전문가 의견 수렴 기능’, ‘생애 주기별 채널별 소통전략 다각화’를 설정하여 전 국민이 함께 정책 결정에 참여하고 소통하는 과정을 구축하고자 하였음. 이를 위해서는 먼저 전 국민이 스마트폰 과의존 및 게임중독에 관심을 가지고 사회에서 일어나는 사건 및 현상을 바라보며 이를 정부에 소통하는 것이 중요함. 이를 위해서는 정부 차원의 스마트폰 과의존과 게임중독의 위험성에 대한 적극적 홍보가 선행되어야 함.
- 예를 들면, 정부는 담배의 유해성을 알리기 위해, 금연교육 및 폐암의 위험성을 강조하는 공익광고 및 담배 포장에 위험성을 알리는 홍보물을 삽입하고, 각 학교에 금연과 사업과 관련된 프로그램비를 지원하며, 보건소를 주축으로 금연치료를 무상으로 제공하는 등 적극적 정책과 홍보를 펴고 있음. 이처럼 전 국민을 대상으로 스마트폰 중독의 위험성을 알리기 위해 적극적인 홍보가 필요함.

나. 건강한 스마트폰 사용을 위한 정부 정책의 패러다임 변화와 전달체계구축

- 제4차 스마트폰 인터넷 과의존 예방 및 해소 종합계획에 따라 과학기술정보통신부에서는 4대 추진 전략과 중점과제를 제시함. 그 내용으로 배움, 상담 치유, 사회기반, 소통 참여를 정책영역으로 설정하고 추진 전략으로 ‘역기능 방지에서 역량강화로의 적극적 예방’, ‘예방, 회복, 성장으로 이어지는 역기능 대응체계구축’, ‘가정, 학교, 사회의 지원환경 기반강화’, ‘국민중심정책추진을 위한 지식정보공유’ 등을 수립하였음. 특히 ‘역기능 방지에서 역량강화로의 적극적 예방’은 주요 정책과제로 디지털 콘텐츠의 건강한 이용, 데이터. 디지털 콘텐츠 리터러시, 온라인상에서의 배려와 포용, 디지털 환경의 위험으로부터 안전을 수립하였음.

- 이처럼 스마트폰 과의존과 예방의 정책의 패러다임이 부정과 낙인에서 건강한 사용으로 변화되었으나, 여전히 현장에서는 스마트폰 과의존 및 게임중독의 예방교육이나 프로그램들이 부정적 측면만을 강조한 교육내용이 주를 이룸. 또한 교사나 부모의 인식도 부정적임. 따라서 국가의 정책 패러다임이 현장이나 학교, 가정까지 전달될 수 있도록 구체적인 정책 실행계획이 필요함.

다. 스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 정부 차원 제도적 장치 요구

- 스마트폰 과의존과 게임중독을 예방하기 위해서는 유해 미디어 환경을 차단하는 정부 차원의 제도적 장치가 필요함. 특히 학생들에게 유해한 게임, 도박, 채팅 앱을 차단하기 위한 제도적 장치와, 유해한 미디어 환경을 조성하는 사업자들을 대상으로 한 강력한 처벌을 내릴 수 있는 제도가 법으로 제정될 필요가 있음.
- 과의존 및 게임중독 대상자를 위한 치료 서비스의 안정적 운영을 위한 정책 및 예산 지원이 필요함. 정부는 추진 전략으로 ‘예방, 회복, 성장으로 이어지는 역기능 대응체계 구축’을 수립하고 이를 위한 정책과제로 과의존 예방을 위한 역량강화코칭, 과의존 치유, 치료 서비스의 안정적 운영, 상담 효과성 제고를 위한 지식 공유 네트워크 강화를 수립하였으나, 일선에서는 예산 부족, 전문인력의 부족, 유관 기관들의 협력체계 부족 등의 이유로 정책과제가 실적 위주로 운영되고 있음. 이를 해결하기 위해서는 과의존 및 게임중독자를 위한 치유와 치료 서비스에 예산을 지원할 필요가 있음.

스마트폰 과의존과 게임중독 예방을 위한 정부 차원의 정책 예

- 게임 도박이나 각종 성인 채팅 앱에 접근할 수 없는 장치와 제도적 노력
- 게임 셧다운(shut down)제처럼 스마트폰 과다 사용을 방지하기 위한 어플리케이션 보급
- 유해 미디어를 제작하거나 보급하며, 사행성 게임 등을 운영하는 대상에 대한 강력한 처벌
- 사이버 수사대를 활성화하여 청소년 유해 미디어 환경의 주기적인 단속과 강력한 처벌
- 과의존 치유, 치료서비스의 안정적 운영을 위한 물적, 인적 자원 지원

라. 지역사회 연계사업을 위한 예산지원

- 정부의 추진 전략 중 ‘가정, 학교, 사회의 지원환경 기반 강화’에 해당하는 정책과제를 위해서는 지역공동체 의식과 지역사회의 교육 및 문화자원을 개발이 매우 중요함. 이를 위해서 지역민을 대상으로 스마트폰 과의존 및 게임중독의 위험성을 인식시키는 교육, 지역사회의 문화행사 및 지역행사에 학생의 참여 기회 확대, 건강한 스마트폰 사용에 대한 outreach 사업, 건강한 놀이문화조성을 위한 공간 및 프로그램 개발, 지역 공공기관인 청소년수련관, 청소년의 문화의 집, 지역 도서관 등과의 연계 프

로그램 운영 등을 추진할 필요가 있음. 이런 다양한 지역사회 연계사업을 위해서는 공간, 프로그램 운영비, 전문인력의 인건비, 사업추진비 등 국가 및 지방자치단체에서 예산으로 우선적으로 지원하며 예산지원액도 증액할 필요가 있음.

마. 관련 부처 간의 협력체계 구축

- 현재 스마트폰과 게임중독에 관련 부서는 과학기술정보통신부, 교육부, 여성가족부 등에서 담당하고 서로 다양한 사업들을 실행하고 있음. 하지만 이들 부처 간의 협업이 이루어지지 않아서 실제 현장에서는 교육 및 프로그램들이 중복되거나 부족한 영역들이 생기기도 함. 이를 해결하기 위해서는 각 부처간의 정기적인 콘소시엄이나 포럼등을 개최하고, 협의를 통해 도출된 내용을 정책에 반영할 필요가 있음.
- 또한 현장에서 교사나 전문가가 고위험군 학생들을 의뢰하거나 필요한 부분을 도움 받고자 할 때, 도움을 요청해야 하는 곳을 정확하게 모르기도 하여 혼란을 경험하기도 함. 따라서 각 기관들이 협력을 통하여 책임성을 기반으로 한 구체적이고 체계적인 로드맵이 필요함. 이를 실제로 지원할 수 있는 전문가뿐만 아니라 관련자(기관, 학교 정보화담당 및 교사, 부모, 상담자, 학생 등)와의 집중적인 논의를 통한 실제적이고 현실적인 교안 마련이 필요함.

제4장 연구활동 결과



연구활동결과보고서

연구모임명	학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성
대표자	전익현 의원
연구과제명	학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독예방 교육환경 모형 개발
연구목적	학생들의 중독 예방을 통한 정서적 안정과 학업중단 발생 최소화
연구방법	토론회, 설문조사, 현장 전문가 의견 청취
연구내용 요약	학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독 예방 교육환경 모형 개발
기타사항	

「충청남도의회 의원 연구모임 구성 및 운영에 관한 규정」 제8조제2항
에 따라 연구활동 결과보고서를 제출합니다.

2022 년 12월 일

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임 대표의원 전익현 (인)

충청남도의회 의장 귀하

연구활동비정산서

연구모임명		학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성
대 표 자		전익현 의원
연구과제명		학업중단 예방을 위한 스마트 폰 과몰입과 게임중독예방 교육환경 모형 개발
연 구 목 적		학생들의 중독 예방을 통한 정서적 안정과 학업중단 발생 최소화
연 구 활동비	지 원 액	4,000천원
	사 용 액	3,981천원
	지출내역	「붙임 참고」
기타사항		

「충청남도의회 의원 연구모임 구성 및 운영에 관한 규정」 제8조제2항에 따라 연구활동비 정산서를 제출합니다.

2022 년 12월 일

학업중단 없는 행복한 충남 교육환경 조성 연구모임 대표의원 전익현 (인)

충청남도의회 의장 귀하

붙임 연구활동비 정산내역

구 분	소요액(천원)	내역
연구모임 운영	1,478	- 연구모임 4회 운영 - 현수막, 간식, 식사비 등
연구모임 수당	1,898	참석자 수당
결과보고서 발간·배포	605	결과보고서 50부
총 계	3,981	