
		<h1 style="margin: 0;">보도자료</h1> <p style="margin: 0;">2021. 8. 24.(화) 배포</p>				
보도일	<p style="color: red; font-weight: bold;">2021. 8. 25.(수) 10:00 이후부터 보도하여 주시기 바랍니다</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">인터넷·방송·통신 8. 25.(수) 10:00 이후 보도 가능</p>					
담 당	교육부	사회정책총괄담당관	과장 강정자	서기관 이용욱 (☎ 044-203-7275)	사무관 윤여진 (☎ 044-203-7256)	
		사회정책조정지원팀	사무관 이재신	(☎ 044-203-7272)		
	문화체육관광부 게임콘텐츠산업과		과장 정윤재	사무관 조원정	(☎ 044-203-2448)	
	여성가족부 청소년보호환경과		과장 김성벽	사무관 장유남	(☎ 02-2100-6292)	
	보건복지부 차세대사회보장정보시스템 구축추진단		팀장 홍화영	사무관 조성원	(☎ 02-6261-2883)	

제15차 포용국가 실현을 위한 사회관계장관회의 개최

- ◆ 역량 중심의 합리적 채용문화 정착을 위한 관계부처 합동 과제 추진
- ◆ '게임 섯다운제' 폐지 및 '게임시간 섯택제'로 제도를 일원화하여, 청소년의 자기결정권을 존중하는 게임이용 문화 조성
- ◆ 「공정성 향상을 위한 사회정책 보완방안」 이행상황 점검 및 신규 과제 발굴 등 국민이 체감할 수 있는 '공정성 향상'을 위한 노력 지속
- ◆ 복지멤버십 도입 등 차세대 사회보장정보시스템 1차 개통(9월~)

교육부(부총리 겸 교육부장관 유은혜)는 8월 25일(수) 정부세종청사에서 제15차 사회관계장관회의를 개최한다.

역량기반 채용 확산에 따른 직무역량 함양 향후과제

구직자의 직무역량 함양을 돕고 역량에 기반한 채용이 이루어지도록 「역량중심 채용 확산에 따른 직무역량 함양 향후과제」를 관계부처 합동으로 수립하고 4대 분야에 걸쳐 11개 과제를 추진한다.

① 학생·구직자를 위한 진로탐색 및 역량개발 지원을 강화한다.

- 대학생 맞춤형 진로탐색 모형(모델)을 개발·보급하고, 「진로교육법」 개정*을 통해 대학 내 진로교육 전담조직 설치 근거를 마련한다.
* 주요내용(안) : 진로교육 전담조직 설치, 대학진로교육협의회 구성 등(2021.하반기)
- 코로나19로 실습교육과 자격증 취득에 어려움을 겪는 특성화고* 및 전문대 졸업(예정)자**에 대해 자격증 취득비용 등을 지원한다.

직업계고 · 전문대학 학생의 자격취득 비용지원 개요

• 직업계고 자격증 취득 지원사업

- 대상 : 직업계고 3학년 및 졸업생 등 총 2만 4천 명
- 내용 : 자격증 소요비용(교육비·응시료 등) 50만 원 지원

• 전문대학생 취업역량 강화 사업

- 대상 : 2021년 전문대 미취업 졸업자 및 2022년 졸업예정 재학생 등 총 3만 명
- 내용 : 교육비·자격증 소요비용 최대 70만 원 지원

② 직무역량 중심 교육과정을 확대한다.

- 산업구조 변화에 따라 새롭게 요구되는 기술·역량을 반영하여 계약학과 교육과정을 신설하고,
- 산업체의 교육과정 참여와 프로그램 간 연계·융합 활성화를 통해 산학연계 교육과정을 내실화한다.

3단계 산학연협력 선도대학 육성사업(LINC 3.0, 2022~) 추진(안)

- 대학 간 멘토-멘티 연결(매칭)·컨설팅 등 산학연협력 후발대학 재학생의 직무역량 함양 지원
 - 산업구조 변화를 반영하여 산업분야 중심으로 전공교육을 융합·재구조화하고, 산업체 인사의 교육 참여 확대를 통해 교육-취·창업 간 연계성 제고
 - 교원업적평가 고도화 등을 통해 전임교원 참여 확대 등 교원의 적극적인 참여 유도
- 그간 재학생 중심으로 운영되던 대학 직무역량 교육 및 산학연계 프로그램에 휴학생·졸업생도 참여할 수 있도록 대상을 확대*한다.
* 대학재정지원사업(LINC 3.0 등) 및 대학일자리플러스센터 취업지원 프로그램 활용

③ 배움터와 일터 간 소통을 활성화한다.

- 교육과정과 직무역량 간 연계성을 강화하기 위해 **학력 - 자격 - 교육훈련 간 연계**를 **활성화***하고, 산 - 학 - 연 간 **정보공유 기반 구축****과 **민-관 협력 직무역량 경진대회 확대** 등을 추진한다.
 - * 한국형 국가역량체계(KQF) 제도 운영 기반 마련 및 연계 사례 발굴·확산
 - ** 산업별 인적자원개발위원회, 산학협력단장협의회, 상공회의소 등으로 '(가칭)산업교육 협의회'를 구성·운영하여 기술·산업동향, 지역/산업 인재수요·공급 현황 등 정보공유
- 재직 중에도 직무역량을 꾸준히 개발할 수 있도록 대학의 평생교육 체제 지원 사업 등을 활용한 **성인학습자 전담 과정 확대**와 **유연한 학사 운영**을 지원하고, **사내대학 설립 규제 완화*** 등을 추진한다.
 - * **(현재)** 종업원 200인 이상 단독 사업장만 학위취득 가능한 사내대학 설치 가능(8개소)
⇒ **(개선)** ①설립주체 : 산업별협의체, 산업단지입주기업도 포함
②입학자격 : 산업별 협의체, 산업단지 입주기업체, 동종분야 업종 기업체 종업원까지 가능(「평생교육법」 개정 추진 중)
- 공공·민간 채용 플랫폼 간 연계를 강화하고, '워크넷'(고용노동부 고용정보시스템) 자료를 기반으로 **주요 직무역량, 채용 동향 변화**를 분석하여 **교육기관의 진로·취업 지원프로그램**과 연계한다.

④ 공공기관으로부터 민간부문까지 역량기반 채용 문화를 확산한다.

- 공공기관이 **채용 합격선, 평가점수**를 공개하는 등 채용 탈락자를 지원하도록 권고한다.

채용탈락자 지원 우수사례 : 한국남부발전 "보듬채용"

- 탈락자 대상 점수 공개, 강·약점 분석보고서와 맞춤형설팅, 채용정보 알림서비스 제공
- 채용 프로세스 표준화와 챗봇을 활용한 자주묻는질문(FAQ) 운영 등으로 효율성 제고
- 외모, 성별, 나이 등 **직무역량과 무관한 정보**를 차단할 수 있도록 "(가칭)확장가상공간면접(Metaview)" 운영 방안을 모색한다.
- 공공기관의 **공정채용 문화**가 민간으로 지속해서 확산될 수 있도록 **사립대학에 대해 블라인드 채용**을 권고하고, **중소기업**을 대상으로 **공정채용 모델 보급**과 **담당자 교육**을 강화한다.

셋다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안

- 이번 방안은 게임 이용환경 변화를 반영하여 게임 셋다운제*를 폐지하고, 청소년의 자기결정권을 존중하는 자율적 방식을 통해 건강한 게임 여가문화가 정착되도록 지원하려는 것이다.

* 심야시간대(0~6시) 16세 미만 청소년 대상 인터넷게임 제공 제한(「청소년 보호법」 제26조)

- 이는 지난 6월 게임 셋다운제가 국무조정실 규제철폐 과제 선정된 이후, 이해관계자 의견수렴과 관계부처 협의 등을 거쳐 실효성 있는 청소년 게임이용 환경 개선 방안을 논의한 결과이다.

① '셋다운제' 폐지 및 가정 내 자율적 선택권 부여

- '게임 셋다운제'는 폐지하고 '게임시간 선택제*'로 제도를 일원화하며, 게임문화재단이 일괄신청 및 민원처리를 지원하여 게임시간 선택제의 이용 편의성을 강화할 계획이다.

* 만 18세 미만 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시, 원하는 시간대로 게임 이용시간 설정 가능(「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3)

- 또한, '찾아가는 게임문화교실'을 확대*하여 청소년의 게임이용 조절능력 향상을 지원하고, 다양한 매체를 건강하게 이용할 수 있도록 매체 문해력(미디어 리터러시) 교육도 강화한다.

* 꿈드림 청소년지원센터(25개) 연계, 학교밖 및 소외계층 청소년 대상 교육 확대 추진

② 보호자·교사 인식 개선 및 소통역량 강화

- 보호자·교사를 위한 게임 이해도 제고 및 게임이용 지도법 교육을 확대하고, 2022 개정 교육과정에 '게임 과몰입'을 포함하는 등 가정과 학교에서 게임 이용을 지도할 수 있는 환경을 조성한다.

- 아울러, 보호자 커뮤니티와 인기 게임에 대한 콘텐츠를 활용하여 게임에 대한 이해도를 높이고, 플랫폼 사업자가 제공하는 '자녀 보호기능'을 안내한 게임이용지도서를 교육부와 함께 보급한다.

③ 청소년 권익보호 강화 및 게임의 순기능 확산

- 게임물관리위원회의 게임물사후관리(모니터링) 기능을 강화하고, 빅데이터·인공지능 등 신기술 기반 사후관리시스템을 개발·도입(2023년~)하여 청소년 유해요소를 신속하게 차단한다.
- 또한, 게임의 사행성·선정성 요소를 최소화하도록 확률형 아이템 정보공개, 청소년 유해광고 차단 등을 위한 법 개정을 추진한다.
- 게임을 활용한 교육(Gamification*)을 지원하기 위해 교육현장에서 활용할 수 있는 교육용 게임에 대한 제작 및 유통을 지원하고, 질병의 예방·관리·치료를 목적으로 하는 디지털기술 기반의 게임('디지털 치료제') 연구개발도 새롭게 추진한다.

* 게임화(化) : 게임의 재미·보상·경쟁 등의 요소를 다른 분야에 적용하는 기법

④ 게임 과몰입으로부터의 일상 회복 및 청소년 여가활동 지원

- 게임 과몰입 실태조사(모든 청소년)를 통해 과몰입 청소년에 대한 특성을 분석하고, 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사(학령전환기 청소년)를 통해 과의존 위험군을 발굴, 상담·치유 지원으로 연결한다.
- 학생이 희망하는 경우에는 위(Wee)센터나 게임과몰입힐링센터를 통해 전문상담을 제공하고, 인터넷·스마트폰 과의존 집중치유를 위한 기숙형 치유캠프 및 인터넷 치유학교*도 확대 운영한다.

* 국립청소년인터넷드림마을 → (가칭)국립대구청소년치료재활센터 추가(2021.하반기)

- 청소년의 다양한 여가활동을 위해서 학교·지역단위 문화예술교육 및 스포츠클럽 활동을 지원하고, 웹툰·1인 미디어·인공지능(AI) 등 청소년의 관심을 반영한 동아리·프로그램도 지원한다.
- 특히, 저소득층 청소년을 대상으로 발급되는 통합문화이용권 및 스포츠강좌이용권* 지원을 확대할 예정이다.

* (2021) 매월 8만 원, 최대 8개월 지원 → (2022) 매월 8.5만 원, 최대 10개월 지원

※ 문화체육관광부, 별도 보도자료 배포(8월 25일) 예정

<공정성 향상을 위한 사회정책 보완방안> 점검결과 및 향후계획

- 지난해 사회관계장관회의에서 발표한 「공정성 향상을 위한 사회정책 추진현황 및 향후 보완방안」(2020.10.30)의 이행상황을 점검하고, '공정문화' 정착을 위한 과제를 추가 발굴하였다.

주요 추진실적

- **(국민 삶 속 불공정 해소)** 사회관계망서비스(SNS) 부당광고(일명 '뒷광고')에 대한 집중 점검(모니터링, 2021.4월~)을 실시하고, 국가전문 자격시험 응시수수료 제도 개선을 위해 지침을 개정*하였다.

* 차수별 분리징수, 사후환불제도 도입 등 미응시자의 불합리한 비용 지불 방지

- **(공정한 경쟁기회 보장)** 국토교통부 산하 23개 공공기관 채용 실태를 특별점검(2021.3~4월)하고, 사립학교 사무직원 공개 채용과 부정행위자 조치를 위한 법적 근거를 마련하였다.(「사립학교법」 개정, 2021.8월)

- **(공정한 근로환경 조성)** 공정계약 문화 확산을 위해 관계부처 합동으로 문화예술계 서면계약 현장점검*을 실시하고, 대학생 현장실습생도 현장실습 지원비를 받을 수 있도록 법령을 정비**하였다.

* 2020.11월~2021.2월, 문화체육관광부 · 고용노동부 합동 실시

** 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」(2020.12월) 및 같은 법 시행령(2021.6월), 「대학생 현장실습학기제 운영규정」(교육부고시, 2021.7월) 개정 완료

향후 추진계획

- **(공공부문 공정성 확립)** 공직을 이용한 부동산 투기 등 공직자의 부당한 사익추구 행위를 근절하기 위해 제정된 「공직자의 이해충돌 방지법」(2022.5.19.)과 개정 「공직자윤리법」(2021.10.2.) 시행에 대비한 하위법령 정비 등 후속조치를 차질 없이 추진한다.

- 이와 함께, 공공기관 청렴도 평가제도를 전면 개편하고 공공기관 사규에 대한 부패영향평가를 통해 공직비리를 빈틈 없이 예방한다.

- **(공정한 근로환경 조성)** 애니메이션(2종)·국제회의(1종) 분야 표준계약을 개발하고, 표준계약서 의무 사용 확대*와 사용 점검·컨설팅을 통해 도입된 표준계약서가 널리 활용되도록 지원한다.

* 프로스포츠 5개 연맹(한국배구·프로농구연맹 등) 사용 추진(2021.하반기~)

- 또한, 더 많은 특수고용직 종사자가 산업재해 보험의 혜택을 받을 수 있도록 적용범위를 확대*하고, 종사자 전속성 기준을 폐지하기 위한 「산업재해보상보험법」 개정도 추진한다.

* (2021.7월) 소프트웨어 프리랜서 적용, (2022년) 마트·물류 유통기사 등 적용 검토

- **(불공정행위 사전예방 및 적발 강화)** 공연예술분야 공모·지원 사업, 지자체 사회복지시설 민간위탁 사업 등의 대상기관 선정 시 공정성·투명성을 확보를 위한 방안을 마련한다.

- 장기요양보험·건강보험 등 사회보험의 부정수급 근절을 위해 실태조사를 실시하고, 사립학교 종합감사*를 추진하는 등 불공정 행위 적발을 위한 노력도 강화한다.

* 개교 이후 종합감사 미수감 대규모 대학 4교 종합감사 실시(~2021.12월)
종합감사 미수감 중·소규모 대학 94개교 대상 종합감사 추진(2022~2026년)

차세대 사회보장정보시스템 1차 개통 추진계획

- 이번 방안은 국민의 복지 체감도를 높이고 일선 현장의 업무 효율성을 개선하기 위해 추진 중인 ‘차세대 사회보장정보시스템’ 1차 개통(9월 6일 오전 9시 예정) 계획에 관한 내용을 담고 있다.

- **[복지멤버십 도입] 생애주기별 찾아주는 복지서비스 구현**

- 소득·재산·인적 정보 분석을 통해 개인 또는 가구별로 받을 수 있는 사회보장급여를 선제적으로 안내하는 ‘맞춤형 급여 안내’, 즉 ‘복지멤버십’을 도입한다.

* (예) △65세를 앞둔 국민 중 기초연금 수급가능성이 있는 경우 기초연금 사업 신청 안내
△출산을 앞둔 부부에게 아동수당 등 복지사업 안내

- 오는 9월, 1차 개통에서는 15개 복지사업*의 기존 수급자 및 신규 신청자 등 일부를 대상으로 우선 도입하고, 2022년부터 모든 국민을 대상으로 확대할 예정이다.

* 기초생활보장제, 기초연금 등 소득·재산조사를 실시하는 15개 사업으로 한정

□ [복지로 개편] 복지정보포털의 사용자 편의성 강화

- ‘복지로’ 누리집(<http://www.bokjiro.go.kr>) 또는 앱을 통해 복지멤버십 가입 및 판정 결과를 안내하는 기능을 마련한다.
- 개인별 복지수급 현황과 받을 수 있는 복지서비스를 한눈에 확인하고, 신청 및 관련 증명서 출력까지 간편하게 연결되는 ‘복지지갑’ 기능을 도입한다.
- 필요한 정보를 손쉽게 확인하고 각종 기능을 편리하게 이용할 수 있도록 화면 디자인과 메뉴 구성을 개편하고, 사용자 의견을 반영하여 검색기능도 대폭 개선할 예정이다.

