

■ 2025년 제22회 대한민국아동총회 결의문 및 제안이유

제22회 대한민국아동총회 결의문

- 모든 아동이 디지털환경 속에서 행복한 그날까지, 아동권리 Update! -



■ 일시 : 2025년 8월 5일(화) ~ 7일(목)

■ 장소 : 국회의원회관 대회의실, 국제청소년센터



보건복지부



아동권리보장원



한국아동단체협의회

제22회 대한민국아동총회 전국대회 결의문

2025년 8월 5일부터 7일까지 2박 3일 동안
보건복지부와 아동권리보장원, 한국아동단체협의회가 국회와 국제청소년센터에서 함께 마련한
제22회 대한민국아동총회에 참가한 아동대표들은
'디지털 세상 속 아동의 권리보장'을 위해 다음과 같이 정부에 제안합니다.

1. 정부는 온라인 채팅을 제공하는 기업에 욕설, 폭력적인 발언을 감지하고 자동 검열할 수 있는 시스템을 의무화하게 제안해 주세요.
2. 유해한 텍스트에 대한 대처, 아동맞춤상담플랫폼에 관심 가져 주세요.
3. 디지털 역량 교육 주간을 전국적으로 확대하여 강사 초청 교육 및 토의 실시를 의무화해 주세요.
4. 개인정보보호위원회는 정부기관과 기업들이 아동청소년 개인정보보호 가이드를 잘 지키도록 법을 강화해 주세요.
5. 과학기술정보통신부는 스마트폰에 다운로드하면 우리에게 불건전한 게시물을 보여주지 않는 필터링앱을 만들어 주세요.
6. 정부에서는 모바일 청소년증을 도입해 주세요.
7. 딥페이크 예방교육을 실과 교육과정에 수록해 주세요.
8. 부모가 '의사결정 능력이 없는 아동'을 SNS에 올릴 때, 피해가 발생할 수 있다는 내용의 팝업창이 보이게 해 주세요.
9. 교육부는 학생들이 과제에 AI 사용 시 AI 사용 여부 및 사용 비중을 공개하게 하여 공정한 평가에 참고할 수 있게 해 주세요.
10. 아동들이 AI를 활용할 수 있도록 교육과정과 연계해 교육부에서 아동가이드북을 제작해 주세요.
11. 방송통신위원회에서 모든 아동(게스트 유저 포함)이 유해콘텐츠에 노출되지 않도록 알고리즘을 검열해 주세요.
12. 디지털 기술과 멘토링 제도로 취약계층 아동의 학습 격차를 해소해 주세요.
13. 과학기술정보통신부는 아동 대상 애플리케이션에 자막 기능을 의무화해 차별 없는 디지털 환경을 조성해 주세요.
14. 행정안전부는 AI 로봇을 활용하여 국민청원 사이트에 아동들이 쉽게 청원할 수 있는 아동전용 국민청원 페이지를 만들어 주세요.

2025년 8월 7일

제22회 대한민국아동총회 참가자 일동

제22회 대한민국아동총회 전국대회 결의문 및 제안이유

1

정부는 온라인 채팅을 제공하는 기업에 욕설, 폭력적인 발언을 감지하고 자동 검열할 수 있는 시스템을 의무화하게 제안해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 욕설과 혐오 표현으로 인한 정신적 피해가 발생한다.

■ 개선방안

- AI 검열 시스템 구축: 정부가 인공지능(AI)을 활용하여 문맥에 따라 부적절한 발언을 탐지·차단하는 검열 시스템을 마련한다.
- 검열 프로그램 개발·보급: 정부가 기업에서 적용 가능한 검열 프로그램을 개발하여 보급한다.
- 신고 기관 범위 확대: 욕설·혐오 표현 등 부적절한 발언을 신고할 수 있는 기관의 범위를 확대한다.

■ 기대효과

- 건전한 커뮤니케이션 환경 조성: 부적절한 발언이 줄어들어 온라인·오프라인 모두에서 안전하고 존중하는 의사소통 문화가 확산된다.
- 브랜드 이미지 보호 : 혐오 표현 및 욕설로 인한 부정적 인식이 감소하여, 기관·기업의 신뢰도와 긍정적 이미지를 유지할 수 있다.
- 고객 만족도 향상 : 쾌적하고 안전한 소통 환경이 제공됨으로써 이용자와 고객의 만족도가 높아진다.
- 법적 리스크 예방 : 욕설·혐오 표현으로 인한 명예훼손, 차별 등의 법적 분쟁 발생 가능성을 사전에 줄일 수 있다.

2

유해한 텍스트에 대한 대처, 아동맞춤상담플랫폼에 관심 가져 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 사이버불링 피해 연령층 확대: 사이버불링 피해자가 점점 더 어린 연령층으로 확산되고 있다.
- 대처 능력 부족 : 디지털 공간에서 발생한 괴롭힘에 대해 어린이들이 상처를 입고도 적절한 대처 방법을 알지 못하는 경우가 많다.

■ 개선방안

- 아동이 비대면·익명·대면 중 원하는 상담 방식을 직접 선택할 수 있는 아동 맞춤상담 통합 플랫폼을 구축한다.
- 교육부와 관련 부처가 협력하여, 사이버불링 피해 아동에게 적극적으로 맞춤형 지원과 상담을 제공하는 체계를 마련한다.

■ 기대효과

- 피해 예방 : 사이버불링 등으로 인한 어린이들의 정신적 상처를 사전에 예방할 수 있다.
- 자기 결정권 강화 : 어린이들이 선호하는 상담 형태를 스스로 선택함으로써, 자신의 의견에 따라 주도적으로 상담에 참여할 수 있다.

3

디지털 역량 교육 주간을 전국적으로 확대하여 강사 초청 교육 및 토의 실시를 의무화 하세요.

■ 현 상황과 문제점

- 학교 현장에서 디지털 역량 교육이 충분히 이루어지지 않아 아동의 정보 활용 능력과 온라인 참여 역량이 부족하다.
- 강사 초청 교육이나 토의 기회가 제한적이어서, 아동이 실질적으로 디지털 기술을 배우고 활용할 수 있는 환경이 미흡하다.

■ 개선방안

- 디지털 역량 교육 주간을 전국적으로 확대하여 모든 학교에서 운영하도록 한다.
- 교육 기간 동안 강사를 초청해 학생 대상의 디지털 역량 교육과 토의를 의무적으로 실시한다.

■ 기대효과

- 전국적인 디지털 역량 교육 확대로 아동의 정보 접근 능력과 온라인 참여 역량이 향상된다.

4

개인정보보호위원회는 정부기관과 기업들이 아동청소년 개인정보보호 가이드를 잘 지키도록 법을 강화해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 아동은 인터넷 사이트 이용약관을 읽는 데 불편을 겪고 있다. 약관이 지나치게 길고 글씨가 작아 가독성이 떨어지며, 어려운 단어로 작성되어 이해하기 어렵다.
- 회원가입이나 개인정보 수정 시 마주하는 이용약관은 아동의 개인정보 처리와 관련된 중요한 정보를 제공하지만, 내용이 아동 눈높이에 맞지 않아 디지털 정보 접근을 방해한다.
- 「개인정보 보호법」 제22조의2 제3항에서는 만 14세 미만 아동에게 개인정보 처리 관련 사항을 고지할 때, 이해하기 쉬운 양식과 명확한 언어를 사용할 것을 규정하고 있다.
- 법에 근거한 ‘아동·청소년 개인정보 보호 가이드’(2022. 7.)에서는 아동 친화적 단문과 시청각 자료 예시를 제시했으나, 실제 현장에서는 해당 기준이 제대로 준수되지 않고 있다.

■ 개선방안

- ‘아동·청소년 개인정보 보호 가이드’에 따라, 아동용 개인정보 처리방침을 별도로 제공하여 청소년 눈높이에 맞게 개인정보 관련 사항을 안내하도록 한다.
- 청소년이 개인정보에 관한 사항을 스스로 결정할 수 있도록 지원하는 환경을 조성한다.
- 해당 가이드의 내용을 정부기관과 기업이 철저히 준수하도록 국가 차원에서 관리·감독을 강화한다.
(출처: 아동·청소년 개인정보보호 가이드라인, 개인정보보호위원회, 2022. 7.)

■ 기대효과

- 아동이 자신의 개인정보와 관련하여 더 많은 정보를 제공받을 수 있다.
- 디지털 정보를 올바르게 활용하고 정보의 흐름을 이해할 수 있다.
- 스스로 필요한 정보만 선택하여 이용할 수 있다.
- 쉬운 단어와 양식을 통해 이해도를 높일 수 있다.
- 디지털 환경에서 개인정보 보호와 확인의 중요성을 인식할 수 있다.

5

과학기술정보통신부는 스마트폰에 다운로드하면 우리에게 불건전한 게시물을 보여주지 않는 필터링앱을 만들어 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 유해 콘텐츠로 인해 아동의 발달권이 침해되어, 아동이 건강하게 성장하기 어렵다.
- 유해 콘텐츠를 원하지 않는 아동에게도 피해가 발생한다.
- 유해 콘텐츠를 보고 자란 아동이 타인에게 피해를 줄 가능성이 높다.

■ 개선방안

- 과학기술정보통신부는 스마트폰에 다운로드하면 불건전한 게시물을 차단하는 필터링 앱을 개발한다.
- 필터링 시스템을 모든 애플리케이션에 적용한다.
- 10세 미만 아동에게 영상 필터링 시스템을 적용하여 현실적으로 문제를 해결한다.

■ 기대효과

- 초등학교 3학년까지 필터링을 적용하면 필터링 사용이 습관화되어 스마트폰 중독 인구가 줄어든다.
- 필터링을 통해 스마트폰 사용 시간이 감소한다.
- 스마트폰 사용을 줄이면 오프라인에서 지식을 쌓을 기회가 늘어나고, 국가에 필요한 인재를 양성할 수 있다.

6

정부에서는 모바일 청소년증을 도입해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 성인은 모바일 신분증을 사용할 수 있지만, 청소년은 청소년증을 모바일 형태로 사용하지 못해 형평성이 떨어진다.
- 아동이 디지털 환경에서 아동 친화적인 시스템을 접하지 못하고 있다.
- 청소년증을 분실하면 재발급 절차가 번거롭다.
- 청소년증 사용 시 개인정보가 유출되거나 해킹될 위험이 있다.

■ 개선방안

- 정부는 청소년이 디지털 환경에서 편리하고 안전하게 신분을 확인할 수 있도록 모바일 청소년증을 도입한다.

■ 기대효과

- 모바일 청소년증 도입으로 분실 위험이 줄어들고, 휴대가 편리해진다.
- 청소년증을 통한 아동의 참여권이 향상되며, 대중교통 할인·시험료 할인 등 다양한 혜택을 누릴 수 있다.
- 아동이 안전한 디지털 환경에서 성장할 수 있다.

7

딥페이크 예방교육을 실과 교육과정에 수록해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 딥페이크 피해자의 92%가 10~20대에서 발생하고 있다.
- 초등학교 5~6학년 과정에서 미디어 기술에 대해 배우지만, 딥페이크·미디어 리터러시·미디어 범죄 등 심화 내용은 충분히 다루지 않고 있다.
- 현행 교육과정의 '전기·전자' 영역 중 '로봇(AI)의 이해' 단원은 있지만, AI 기술의 위험성과 범죄 예방 관련 내용은 부족하다.

■ 개선방안

- 소단원 신설: '전기·전자' 영역에 소단원 3을 추가하여 AI와 딥페이크 관련 내용을 별도로 수록한다.
- 기존 단원 보완: 소단원 2 '로봇(AI)의 이해'에 딥페이크에 대한 내용을 포함하여 교육 내용을 강화한다.

■ 기대효과

- 교육과정에 예방 교육을 포함함으로써 10대 학생들에게 경각심을 심어줄 수 있다.
- 단순히 기술을 배우는 것을 넘어, 이를 안전하게 활용하는 방법까지 익힐 수 있다.

8

부모가 '의사결정 능력이 없는 아동'을 SNS에 올릴 때, 피해가 발생할 수 있다는 내용의 팝업창이 보이게 해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 개인정보 유출이 유괴나 성범죄로 이어질 수 있다.
- 아동의 초상권과 개인정보 자기결정권이 침해되고 있다.
- 아동의 삶이 경제적 목적으로 이용될 위험이 있다.

■ 개선방안

- 온라인에 콘텐츠를 업로드할 때, “업로드 시 아동의 권리가 침해될 수 있습니다. 그래도 업로드하시겠습니까?” 라는 안내 문구를 팝업창으로 표시하여 경각심을 높인다.

■ 기대효과

- 자녀 개인정보 보호에 대한 사회 전반의 경각심이 향상될 것이다.
- 의사결정 능력이 부족한 아동의 개인정보 유출 사례가 감소할 것이다.

9

교육부는 학생들이 과제에 AI 사용 시 AI 사용 여부 및 사용 비중을 공개하게 하여 공정한 평가에 참고할 수 있게 해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 수행평가 과정에서 AI 활용 여부와 관계없이 동일한 기준으로 채점이 이루어지고 있다.
- AI를 사용하지 않은 학생이 상대적으로 불이익을 받는 등 평가 공정성이 저하된다.

■ 개선방안

- 과제 수행 시 AI 사용 여부와 사용 비율을 명확히 기재하도록 한다.
- AI를 사용한 경우, AI에게 입력한 명령어(프롬프트)를 함께 제출하도록 평가 기준에 반영한다.

■ 기대효과

- 학습 과정에서의 공정한 평가 체계를 확립할 수 있다.
- 인공지능 등 기술을 학습 보조 도구로 올바르게 활용하는 문화를 조성할 수 있다.
- 학습자의 자기주도학습 역량이 강화된다.

10

아동들이 AI를 활용할 수 있도록 교육과정과 연계해 교육부에서 아동가이드북을 제작해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 학생별 AI 활용 능력 차이가 커 학습 과정에서 불공평함이 발생한다.
- 교과서 속 AI 관련 내용이 생활과 동떨어져 있고, 개념 설명 위주로 실제 활용 사례를 알기 어렵다.
- 교사 또한 AI를 수업에 연결하고 지도하는 데 어려움을 겪으며, 체계적인 활용 가이드가 부족하다.
- AI 활용 역량은 미래 사회에서 필수적이지만, 이를 배울 수 있는 기회가 부족하다.
- AI 도구의 결과물 중에는 허위 정보나 광고성 내용이 포함될 수 있어 신뢰성 문제가 존재한다.

■ 개선방안

- 교육부는 현행 교육과정과 연계하여 일선 교육현장에서 활용할 수 있는 AI 활용 가이드북을 제작한다.
- 가이드북에는 초등학교 '실과', 중학교 '기술·가정' 및 '정보', 고등학교 '정보' 및 '인공지능' 교과와 연계한 학습 내용을 포함한다.
- AI를 처음 접하는 아동을 위해 사례와 방법 중심의 기초 사용법을 학습하도록 한다.
- 효과적인 AI 활용을 위해 명령어 작성과 원하는 결과를 도출하는 방법을 학습하도록 한다.
- AI가 생성한 허위정보를 구분하고 팩트체크하는 방법을 학습하도록 한다.
- 그림, 음악 등 다양한 분야에서 활용 가능한 AI 도구와 그 활용법을 학습하도록 한다.
- 수행평가 등에서의 무단 복사 방지, 안전한 이용 등 AI 정보 활용 윤리를 학습하도록 한다.

■ 기대효과

- 유엔아동권리협약의 비차별 원칙을 실현하여 모든 아동의 평등한 교육 기회를 보장한다.
- 아동의 발달권을 보장하고 잠재력을 실현한다.
- 디지털 환경에서의 아동권리 보장을 강화한다.
- 아동 간 정보 격차를 해소하고 디지털 시민성을 함양한다.

■ 현 상황과 문제점

- 검색 포털 사이트에서 아동이 보기에 부적절한 검색어가 노출되고, 이를 클릭하면 온라인 뉴스 등으로 연계된다.
- 부적절한 검색어에 대한 검색이나 공감 표시를 하면 알고리즘이 유사한 주제를 지속적으로 추천하여 아동이 부적절한 내용에 반복적으로 접근하게 된다.

■ 개선방안

- 아동에게 유해한 광고와 콘텐츠를 추천하는 알고리즘의 문제점을 분석하고 개선한다.
- 아동에게 부적절한 콘텐츠를 노출하는 문제를 방지하기 위해 알고리즘을 검열한다.
- 게스트 유저에게는 검색 전 어떠한 영상도 추천되지 않도록 한다.

■ 기대효과

- 중독성이 강한 자극물 대신 교육·창의 콘텐츠를 더 많이 접함으로써 학습 집중력이 향상된다.
- 아동이 유해 콘텐츠에 노출되지 않아 올바른 가치관과 판단력을 형성한다.
- 자극적인 영상에 노출되지 않아 자신이 시청하고 싶은 영상만 선택하여 시청할 수 있어 스마트폰 중독을 예방할 수 있다.

12

디지털 기술과 멘토링 제도로 취약계층 아동의 학습 격차를 해소해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 취약계층 아동(저소득층 아동과 농어촌 아동 포함)은 학습 환경과 조건이 충분히 갖춰지지 않아 또래보다 학습에 어려움을 겪고 있으며 취약계층 아동과 또래 아동 간 학습 격차가 발생하고 있다.
- 전국적으로 다양한 지원 애플리케이션이 존재하나, 홍보 부족 등으로 인해 실효성이 떨어지고 있다.

■ 개선방안

- Zoom 등 디지털 매체를 활용하여 다수를 위한 양질의 학습 환경을 마련한다.
- 대학생이 멘토가 되어 멘티인 학생과의 멘토링 학습을 진행한다.
- AI 기술을 활용하여 개인별 학습 수준을 파악하고 심층적인 심화 학습을 지원한다.
- 멘티(학생)가 학기 중에도 학습을 지속할 수 있도록 무료 인터넷 강의를 지원한다.
- 교육청과 학교 차원에서 적극적으로 홍보를 지원하고, 수업 후 만족도 설문을 진행한다.

■ 기대효과

- 디지털 세상 속에서 소외되는 아동 없이 양질의 교육을 받으며 교육 격차를 해소할 수 있다.
- 교사와 아동에게 동반성장의 기회를 제공하여 인건비 절약, 봉사시간 확충 등 다층적인 목표를 달성할 수 있다.
- 디지털 시대를 선도하는 바람직한 아동으로 성장할 수 있다.

13

과학기술정보통신부는 아동 대상 애플리케이션에 자막 기능을 의무화시켜 차별 없는 디지털 환경을 조성해 주세요.

■ 현 상황과 문제점

- 청각장애 아동을 위한 애플리케이션이 홍보성과 접근성이 부족하다.
- 홍보 부족과 복잡한 이용 방식으로 인해 실제 사용자가 접근하기 어렵다.
- 보조 기능이 있는 애플리케이션의 수가 적어 청각장애 아동을 위한 자막 등 보조 기능을 갖춘 애플리케이션의 선택 폭이 매우 제한적이다.

■ 개선방안

- 자막 접근성을 높이기 위해 UI를 개선하여 자막 설정이 직관적으로 보이도록 한다.
- 음성인식 기반 실시간 자막 시스템을 도입하고, 자막 배치를 직관적으로 구성하며 자막 크기·색상 등 사용자 맞춤형 기능을 강화한다.
- 자동 자막의 오역 문제를 개선하기 위해 발음 오류, 배경음 등으로 인한 정확도 저하를 최소화하여 의미 전달의 혼선을 줄인다.

기대효과

- 자막 의무화를 통해 청각장애 아동이 다양한 앱과 콘텐츠를 자유롭게 이해·활용할 수 있는 환경을 조성하여 정보 접근성을 보장한다.
- 비장애 아동도 자막 활용을 통해 어휘력, 읽기 능력, 집중력 등 학습 능력을 향상시킨다.
- 「장애인차별금지법」과 아동권리의 실현을 통해 법적 기준을 일상에 반영하고, 모든 아동이 동등하게 디지털 환경을 이용할 수 있는 배리어프리 환경을 구축한다.

■ 현 상황과 문제점

- 아동이 공식적으로 의견을 낼 수 있는 온라인 소통 창구가 없다.
- 아동 관련 정책이 시행될 때에도 아동의 의견이 반영되지 않는 경우가 많다.
- 현재 아동도 국민청원을 올릴 수 있으나, 사이트 구조와 절차가 복잡해 실제로 접근하고 참여하기 어려운 환경이다.
- 아동용 청원 페이지가 마련되더라도, 연령이 낮은 아동은 자신의 생각을 논리적으로 정리해 청원 형태로 표현하는 데 어려움을 겪을 수 있다.

■ 개선방안

- 국민청원 페이지 내에 아동용 국민청원 페이지를 추가 개설하여 아동이 공식적으로 의견을 표현할 수 있는 공간을 마련한다.
- 기존 국민청원 페이지보다 아동 눈높이에 맞춘 시각 자료와 직관적인 디자인을 적용해 접근성과 참여도를 높인다.
- 아동이 청원 글을 작성하기 전에 글쓰기를 도와주는 AI 도우미봇을 도입하여, 보다 쉽게 의견을 정책에 반영할 수 있도록 한다.

■ 기대효과

- 아동의 참여권을 존중하고 보장할 수 있다.
- 아동들의 적극적인 참여가 늘어남에 따라 사회 전반에 대한 관심이 확대된다.
- 아동용 청원 페이지 개설로 진입장벽이 낮아져 아동이 쉽게 참여할 수 있는 환경을 제공한다.
- 기존 청원 페이지와 아동용 청원 페이지를 구분함으로써 아동의 목소리에 집중하고 의견을 효과적으로 반영할 수 있다.
- AI 도우미봇을 활용하여 아동이 자신의 의견을 쉽게 표출하고 논리적으로 글을 작성하는 데 도움을 받을 수 있다.