

청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 정책 과제

| 일 시 | 2025년 4월 29일(화) 14:00 ~ 16:30

| 장 소 | 서울역 공간모아 10홀



| 공동주최 |  여성가족부 |  한국청소년정책연구원

| 주관 | 청소년정책분석평가센터

청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 정책 과제



| 일 시 | 2025년 4월 29일(화) 14:00 ~ 16:30

| 장 소 | 서울역 공간모아 10홀

| 공동주최 |  여성가족부  한국청소년정책연구원

| 주 관 | 청소년정책분석평가센터

PROGRAM

| 사회 | 김윤희 (한국청소년정책연구원 청소년정책분석평가센터장)

시 간	내 용	
14:00-14:05	개 회	
14:05-14:15	인사말씀	✓ 황윤정 (여성가족부 청소년가족정책실장) ✓ 백일현 (한국청소년정책연구원 원장)
14:15-14:35	주제발표	청소년 디지털 시민성 현황과 과제 ✓ 배상률 (한국청소년정책연구원 선임연구위원)
14:35-15:05	사례발표	청소년 디지털 시민교육의 실제 사례 - 사이좋은 디지털 세상 ✓ 최지원 (카카오임팩트 책임)
15:05-15:15	휴식 및 자리준비	
15:15-16:30	종합토론	좌 장 임상수 (경인교육대학교 교수) 토론자 권혁도 (한국청소년활동진흥원 활동진흥본부장) 조혜련 (한국양성평등교육진흥원 교육혁신본부장) 홍남희 (서울시립대 인문학연구소 연구교수) 이종익 (서울시립청소년미디어센터 관장) 최선희 (푸른나무재단 사무총장) 김봉섭 (한국지능정보사회진흥원 연구위원)
16:30	폐 회	



Contents

■ 주제발표

- 청소년 디지털 시민성 현황과 과제 1
- 배상률 (한국청소년정책연구원 선임연구위원)

■ 사례발표

- 청소년 디지털 시민교육의 실제 사례 - 사이좋은 디지털 세상 21
- 최지원 (카카오임팩트 책임)

■ 종합토론

- 토론 1** 청소년 디지털 시민성 함양 정책지원은 선택이 아닌 필수 37
- 권혁도 (한국청소년활동진흥원 활동진흥본부장)
- 토론 2** 디지털 네이티브 청소년을 위한 성인지적 디지털 시민성 교육 방향 47
- 조혜련 (한국양성평등교육진흥원 교육혁신본부장)
- 토론 3** 청소년 디지털 시민성, 무엇을 어떻게 교육해야 하는가 53
- 홍남희 (서울시립대 인문학연구소 연구교수)
- 토론 4** 청소년 디지털 시민성 함양을 위한 현장사례 및 정책 과제 59
- 이종익 (서울시립청소년미디어센터 관장)
- 토론 5** 청소년의 디지털 시민성 교육의 현황과 과제: 지역 중심 디지털 시민성 생태계 구축을 중심으로 69
- 최선희 (푸른나무재단 사무총장)
- 토론 6** 디지털 시민성 및 디지털 리터러시에 대한 비교 75
- 김봉섭 (한국지능정보사회진흥원 연구위원)

청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 정책 과제

주제발표

청소년 디지털 시민성 현황과 과제

- 배상률 (한국청소년정책연구원 선임연구위원)



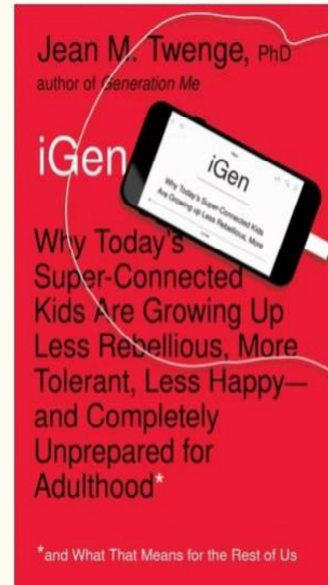
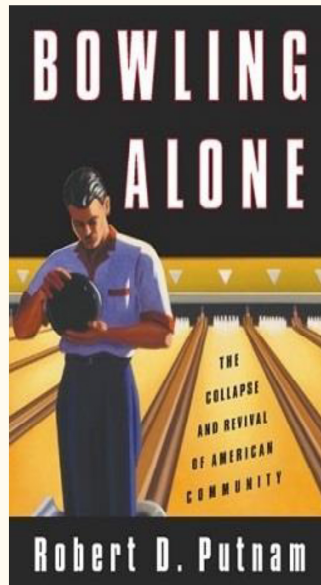
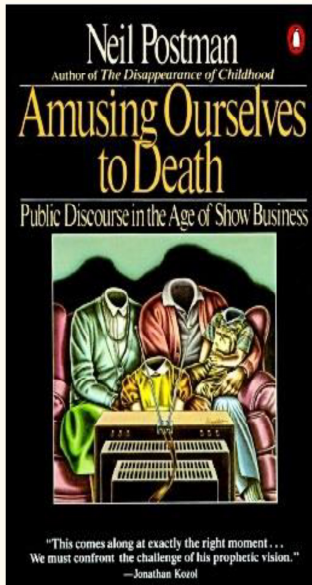
청소년 디지털 시민성 현황과 과제

배상률 선임연구위원

(한국청소년정책연구원)

1. 디지털 시민성의 이해

미디어 환경 변화와 ‘시민성’



미디어 환경 변화와 ‘시민성’

저서명	저자 (연도)	핵심 주제
Amusing Ourselves to Death (죽도록 즐기기)	Neil Postman (1985)	오락 중심 미디어가 공적 담론을 약화 (깊이 없는 정보 소비 → 비판적 사고 저하)
Bowling Alone (나 홀로 볼링)	Robert Putnam (2000)	개인화된 미디어 소비가 사회적 자본을 약화 (사회적 관계 단절 → 공동체 의식 약화)
iGen (i세대)	Jean Twenge (2017)	스마트폰 세대의 공적 영역 참여 감소 (디지털 과의존 → 시민적 참여 의지와 역량 저하)

- 미디어가 개인의 사고방식과 사회적 관계, 그리고 시민적 태도 형성에 깊이 관여하고 있다는 사실을 나타냄.
- 청소년이 디지털 환경 속에서 시민성과 공동체 의식을 형성해나가기 위해서는, 단순한 기술 습득을 넘어서는 교육적 접근과 정책적 뒷받침이 필요함.

디지털 시민성의 개념

- 시민성(citizenship): 시민이 갖추어야 할 자질, 조건, 자격
- 디지털 시민성(digital citizenship):
 1. 적절하고 책임감 있으며 주체적인 디지털 기술 사용에 관한 규범
 2. 디지털 사회에서 매우 당연하게 갖추어야 할 자질이나 능력
 3. 디지털 시대를 살아가는 시민이 갖추어야 할 디지털 역량
 4. 디지털 시대에 시민들이 더 책임감 있고 역동적으로 참여할 수 있는 역량
 5. 디지털 사회를 살아가는 시민으로 갖추어야 할 기본 역량과 자질
 6. 디지털 환경에서의 시민성

디지털 시민성을 구성하는 9가지 핵심 요소



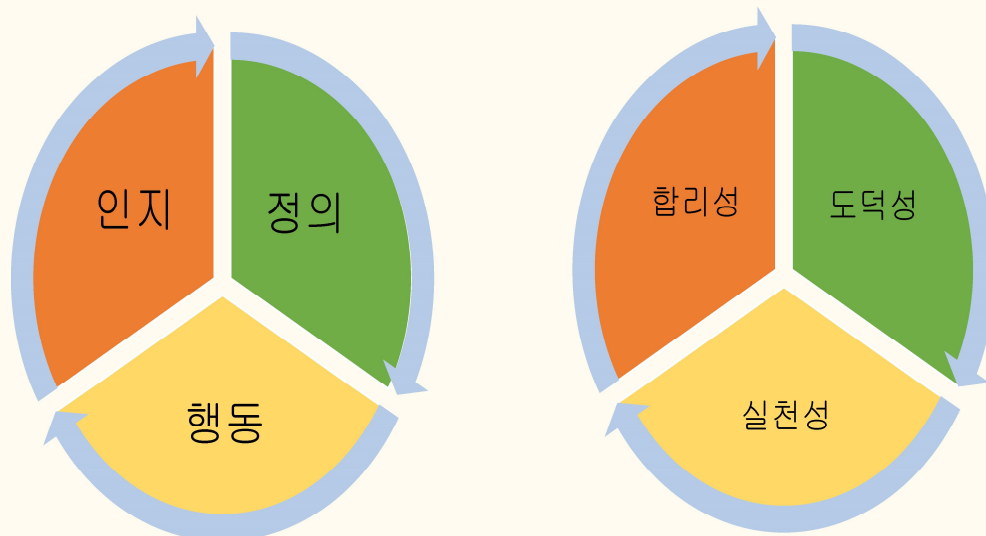
출처: Digital Citizenship Institute, <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>

디지털 시민성을 구성하는 9가지 핵심 요소



출처: Digital Citizenship Institute, <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>

디지털 시민성의 구성 요소

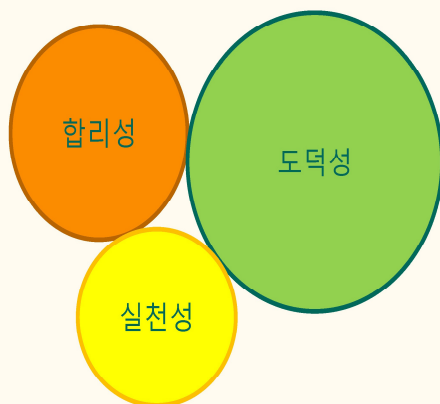


출처: 김아미 외(2019) 디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구. 경기도교육연구원

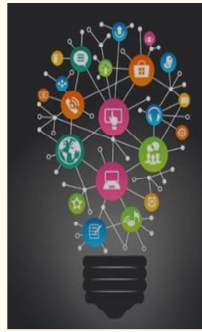
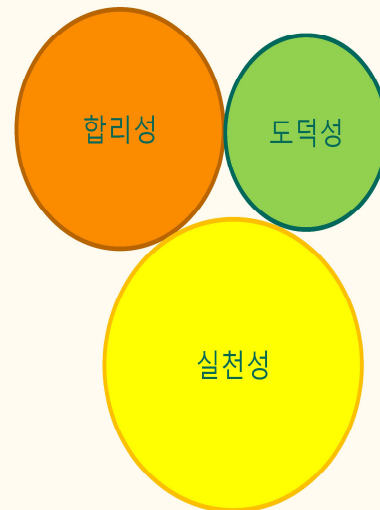
출처: 박기범(2014) 디지털 시대의 시민성 탐색

전통적 시민성과 디지털 시민성의 특징

● 전통적 시민성의 특징

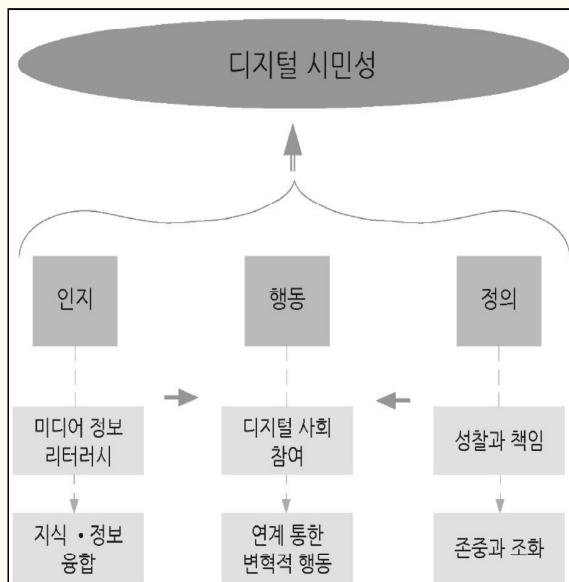


● 디지털 시민성의 특징



출처: 박기범(2014) 디지털 시대의 시민성 탐색

디지털 시민성의 3대 영역



- 디지털 시민성은 인지적, 정의적, 행동적 영역의 복합적 발현으로 이루어짐.

1. 인지적 영역:

디지털 환경을 이해하고 지식정보를 분석 및 활용하는 능력

2. 정의적 영역:

디지털 권리와 책임 의식을 갖춘 태도 형성

3. 행동적 영역:

디지털 공간과 오프라인 공간을 아우르는 사회 참여와 실천

출처: 김아미 외(2019) 디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구. 경기도교육연구원

미디어 리터러시(media literacy)

- 미디어 리터러시 교육의 핵심은 미디어가 작동하는 방식, 소통하는 방식, 세상을 재현하는 방식, 생산되고 사용되는 방식에 대해 비판적인 이해를 수반해야 한다. (Buckingham)
- 미디어 리터러시 함양은 한마디로 주도권을 잡는 것(taking control)이라 할 수 있다. (Potter)
“당신에게 위험 요소가 될 수 있는 것들에 정신을 빼기지 않고도 당신이 원하는 경험과 정보들을 얻을 수 있도록 미디어 세계에서 더 잘 길을 찾을 수 있는 분명한 지도를 갖게 되는 것이다.”
- 미디어 리터러시 교육의 궁극적인 목표는 개인이 사회적 주체로서 자신의 삶을 주체적이고 자유롭게 이끌 수 있도록 지원하는 데 있다.

출처: Buckingham, D. (2004). 미디어교육: 학습, 리터러시, 그리고 현대문화
출처: Potter, W. J. (2018). Media Literacy

2. 청소년과 디지털 환경

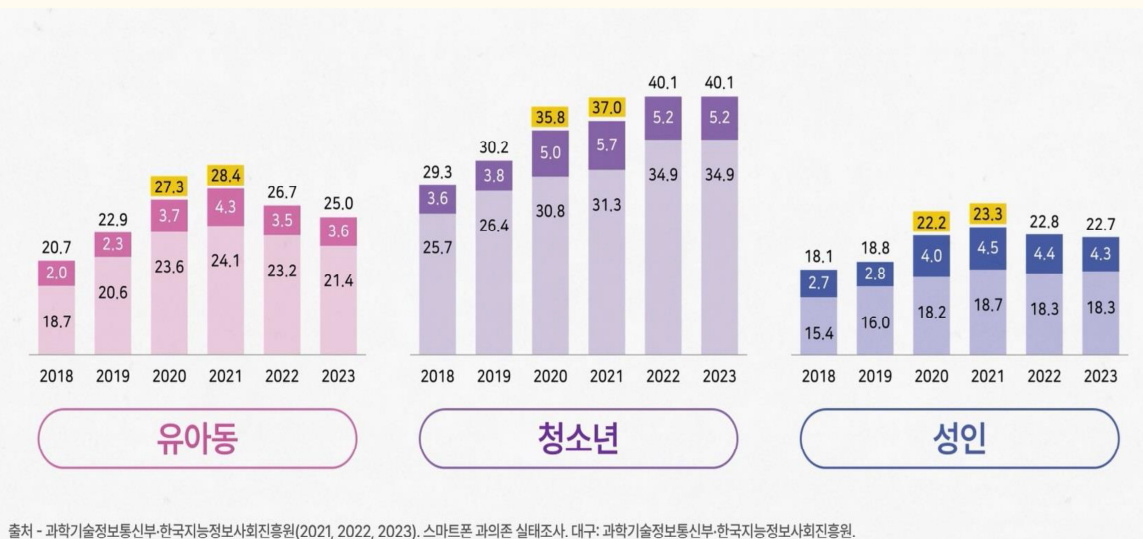
디지털 시민성 6대 주제



- 균형 잡힌 미디어 사용 습관
- 개인정보 보호와 보안 습관
- 온라인 발자국 인지와 긍정적 정체성 형성
- 긍정적이고 건전한 관계형성과 소통
- 사이버불링 예방 및 혐오 표현 대처
- 미디어 콘텐츠와 온라인 정보 비판적 평가

출처: Common Sense Media (2020), Digital Citizenship Curriculum

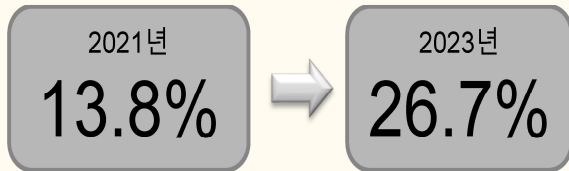
스마트폰 과의존 연도별 추이



- 타 그룹과 달리 청소년 그룹은 2024년도 조사에서 위험군 비율이 42.6%로 증가세를 보였음.

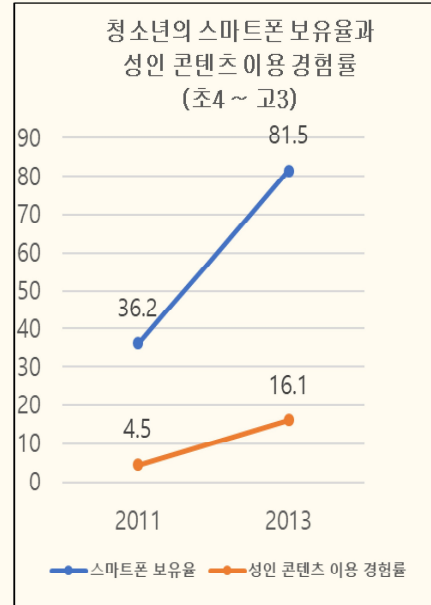
청소년의 디지털 환경 취약성

<청소년의 유튜브 이용 시간 급증>



미디어	시점	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 - 1시간 미만	1시간 - 2시간 미만	2시간 - 3시간 미만	3시간 - 4시간 미만	4시간 - 5시간 미만	5시간 이상
1) 유튜브(학습)	(2117)	20.5	24.2	21.1	17.5	8.5	4.3	1.4	2.5
2) 유튜브(비학습)	(2117)	3.7	9.1	15.3	23.4	21.9	11.0	6.3	9.4
3) SNS	(2117)	14.3	12.3	14.7	19.7	17.9	8.9	4.3	7.9
4) 온라인 게임	(2117)	30.9	17.7	15.9	14.8	10.2	4.3	1.7	4.4
5) OTT	(2117)	39.3	12.8	10.8	15.6	12.6	4.4	1.4	3.0
6) 웹툰 및 소설	(2117)	34.5	22.0	15.8	11.5	7.7	3.5	1.8	3.1

출처: 배상률 외(2021) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년
출처: 배상률 외(2023) 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구



출처: 여성가족부(2013) 청소년 매체 이용 실태 조사

청소년의 디지털 안전 이용 실태



출처: 배상률 외(2023) 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

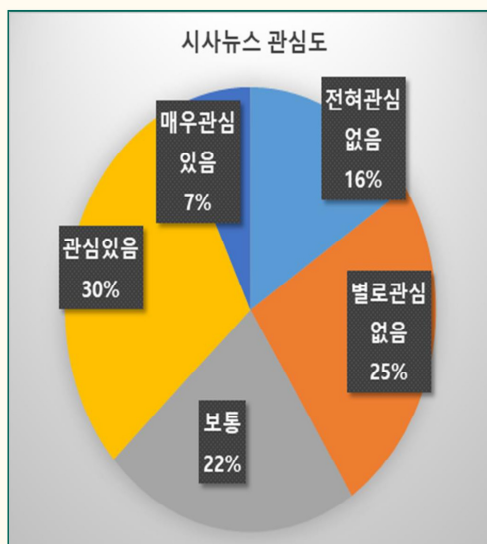
청소년이 인식하는 플랫폼별 유해 콘텐츠 노출 정도



출처: 배상률 (2023) 미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 도출

청소년의 시사 뉴스 관심도 및 뉴스 취득 채널

남성이 여성보다, 교급이 높을수록, 학교성적이 좋을수록, 소득수준 높을수록 시사뉴스 관심도 높음

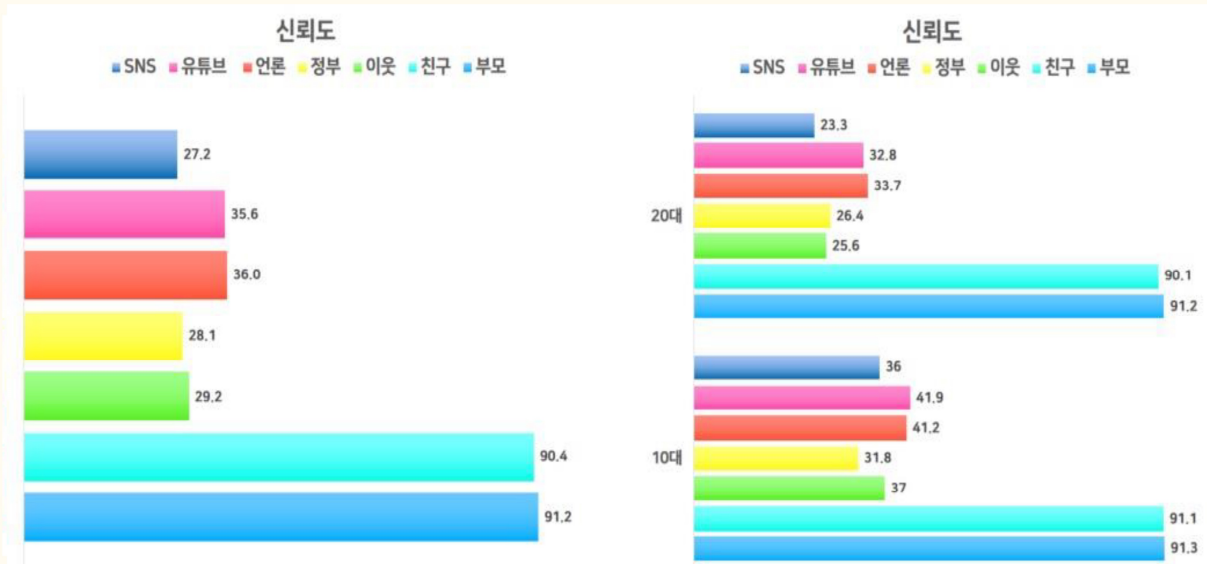


시사뉴스 고관심 집단			순위	시사뉴스 비관심 집단		
뉴스 취득 채널	1 순위 (%)	1+2 순위 (%)		1+2 순위 (%)	1 순위 (%)	뉴스 취득 채널
유튜브	35.5	52.6	1	48.9	31.1	유튜브
포털	22.2	41.6	2	45.0	22.9	부모/가족
TV	21.3	41.1	3	18.8	18.8	TV
부모/가족	10.5	27.6	4	13.1	13.1	SNS
SNS	7.4	16.6	5	7.9	7.9	포털
친구/선후배	1.8	6.5	6	4.6	4.6	친구/선후배

출처: 배상률 외(2021) 청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년

신뢰도(언론, 유튜브, 정부 등)

10대 청소년과 20대 청소년 총 1,300명 대상 2021년 9월 온라인 설문조사



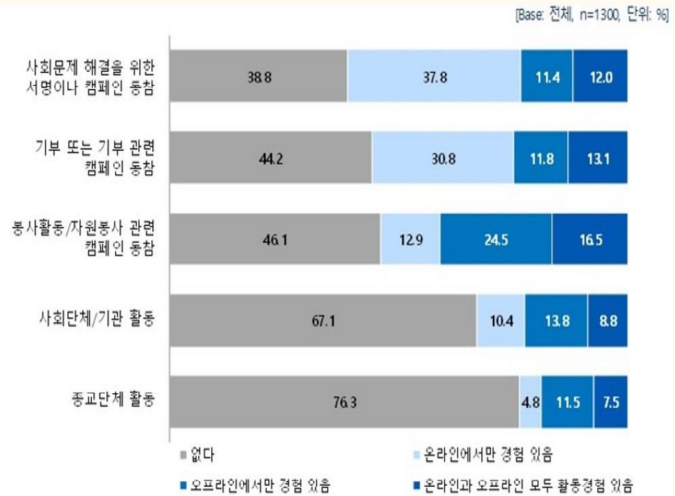
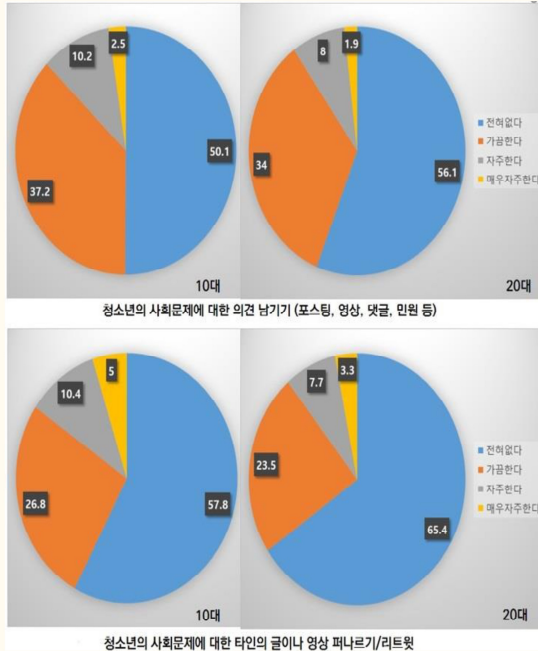
출처: 배상률 외(2021) 포스트코로나 시대의 한중 청소년 생활실태 및 가치관 비교연구

청소년의 소셜미디어를 통한 사회참여

항목	중고등학생			학교밖청소년		
	전체	남	여	전체	남	여
사회문제에 대한 의견 남기기 (포스팅, 영상, 댓글, 민원 등)	23.3	17.6	29.5	17.7	10.0	21.6
사회문제에 대한 타인의 글/영상 포스팅 퍼 나르기/리트윗	17.7	8.4	27.7	14.9	4.8	20.0
온라인 서명운동	19.3	12.3	26.9	20.1	9.2	25.7
기부 또는 기부 관련 캠페인 동참	11.9	7.3	17.0	7.9	2.6	10.6
봉사활동/자원봉사 또는 관련 캠페인 동참	9.9	7.2	12.9	4.5	2.6	5.4
학업, 친구 관계, 가정사 등으로 어려움을 겪는 친구 돕기	16.5	11.2	22.2	8.3	3.9	10.6

출처: 배상률 외(2021) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년

청소년의 온라인 사회참여



출처: 배상률 외(2021) 포스트코로나 시대의 한중 청소년 생활실태 및 가치관 비교연구

청소년의 시민참여(civic engagement) 제고를 위한 교육

Table 1. Regression analyses predicting youth civic engagement via social media.

Predictors	Social Issues		Volunteering		Donation ^a	
	β	t-value	β	t-value	Wald	Exp (B)
Gender ^b	.06 **	2.64	.02	.80	10.30 **	1.49
Grade	.06 **	2.85	.01	.55	3.47 [†]	1.09
Household Income	-.07 **	-2.95	-.08 **	-3.21	15.85 ***	.72
GPA	.12 ***	5.25	.06 *	2.30	29.69 ***	1.38
Parent's Education	.01	.49	.08 **	3.24	4.55 *	1.07
Self-esteem	-.02	-.86	.01	.23	.04	1.00
Social Media Frequency	.13 **	3.13	.05	1.07	2.23	1.24
Social Media Time	.07	1.64	.08 [†]	1.85	1.02	1.21
DL: Technical skills	-.03	-.84	-.04	-1.23	.22	.98
DL: Information Usage	.13 ***	5.25	.09 **	3.40	16.89 ***	1.10
DL: Communication	.12 ***	3.71	.06 [†]	1.88	6.11 *	1.10
DL: Creation	.08 **	3.25	.13 ***	5.01	7.04 **	1.09
R-square	.14		.08		.13 ^c	
N	1878		1878		1879	

Note: a. Logistic regression

b. 1 = Male, 2 = Female

c. Nagelkerke's R²[†]p < .1, *p < .05, **p < .01, ***p < .001

"Components of Digital Literacy as Predictors of Youth Civic Engagement and the Role of Social Media News Attention"

- 중고등학생 2,584명 대상 설문조사

- 디지털 리터러시와 시민참여 관계 분석

- 기술적 역량(technical skill)은 시민참여와 유의미한 관련 없음
- 정보활용 역량은 사회 이슈 참여 및 기부에 강한 예측 변수로 작용
- 소통 능력은 사회 이슈 참여와 관련
- 창작 역량은 자원봉사 활동과 높은 관련성
- 소셜미디어 사용 빈도와 사용 시간 자체는 시민 참여를 보장하지 않음
- 시사뉴스에 관심이 높은 그룹이 디지털 리터러시와 시민 참여 간 관계성이 높게 나타났음

출처: Moon & Bai (2020). Component of digital literacy as predictors of youth civic engagement and the role of social media news attention

청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 교육 비경험률

- 지난 3년간 교육 경험 여부 문항에 ‘교육받은 적 없음’ 응답률

항목	중고등학생		학교밖청소년	
	중	고	13-15	16-20
인터넷을 통해 유용하고 신뢰할 수 있는 정보를 찾고 비교·분석하는 교육	49.7	60.6	84.7	87.5
미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적인 시각을 갖는 교육	52.6	58.0	80.6	88.5
뉴스/기사가 공정하고 정확하게 취재되고 보도되었는지를 판단하는 교육	53.7	65.4	90.3	91.2
온라인상에서 제공된 정보가 사실인지 아닌지를 구분하는 방법에 대한 교육	46.2	61.3	90.3	91.5
온라인상에서 개인정보 보호하는 방법에 관한 교육	25.0	40.6	83.3	84.9
온라인상에서의 예절(네티켓) 교육	15.9	29.4	65.3	73.9
미디어·플랫폼 기업 등 미디어 산업에 관한 교육	63.2	69.6	95.8	94.7

출처: 배상률 외(2021) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년

중고등학생의 비판적 이해 역량 수준

항목	교급	아니다	보통	그렇다	평균
드라마나 영화가 사람이나 집단에 대한 편견과 고정관념을 갖게 한다	전체	30.7	39.2	30.1	2.9
	중	33.7	39.0	27.3	2.9
	고	27.7	39.5	32.8	3.0
드라마나 영화가 소비문화를 부추긴다	전체	30.3	40.7	29.0	2.9
	중	34.7	42.7	22.7	2.8
	고	25.9	38.8	35.3	3.1
드라마나 영화가 외모지상주의를 부추긴다	전체	24.5	35.3	40.2	3.2
	중	28.1	34.2	37.7	3.1
	고	20.9	36.4	42.7	3.3
뉴스를 취재/제작하는 사람의 성향에 따라 뉴스기사 내용이 달라질 수 있다	전체	12.8	32.1	55.1	3.5
	중	15.9	33.4	50.7	3.4
	고	9.7	30.8	59.5	3.7



출처: 배상률 외(2021) 청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년

3. 정책제언

디지털 유해환경 노출 및 인터넷 위험 행동 가능성을 높이는 요인

- 청소년, ICT, 환경적(가정, 학교, 사회) 요인을 고려한 맞춤형 정책 필요

매체 영역	1. 인터넷 사용시간이 많을수록 2. 온라인 유해 콘텐츠 노출 빈도가 높을수록 3. 오락 추구형 콘텐츠 이용 빈도가 높을수록
청소년 이용자 영역	1. 자기통제력이 낮을수록 2. 충동성이 높을수록 3. 부정적 자아감이 높을수록 4. 자기 효능감이 낮을수록 5. 여학생 보다 남학생이 6. 사이버 자아가 강할수록 7. 초등학생이나 고등학생보다 중학생이

환경적 영역	가정	1. 부모와의 부정적 관계/학대 경험률이 높을수록 2. 부모와 의사소통 빈도가 낮을수록 3. 부모의 자녀감독 수준이 낮을수록 4. 부모와의 애착정도가 낮을수록 5. 가정폭력경험이 많을수록 6. 부모의 매체 이용이 빈번할수록 7. 부모의 사이버 일탈 허용도가 높을수록
	학교	1. 학업긴장/성적긴장도가 높을수록 2. 교사와의 애착정도가 낮을수록 3. 교사의 정서적지지가 낮을수록 4. 교사의 폭언/체벌 빈도가 높을수록 5. 비행친구의 수가 많을수록 6. 비행친구의 접촉 빈도가 높을수록 7. 또래압력과 또래동조성이 높을수록
	사회	1. 건전한 여가/동아리 활동 빈도가 낮을수록 2. 사회 유대감/사회 지원 수준이 낮을수록 3. 인터넷윤리의식이 낮을수록 4. 위험행동의 발각 가능성 인지가 낮을수록 5. 위험행동으로 얻을 수 있는 기대이익 수준이 높을수록

유엔아동권리위원회 일반논평 제25호 <디지털 환경에서의 아동권리> (2021)

- 아동의 디지털 기기 사용은 부모나 보호자와의 직접적 상호작용을 대체해서는 안 된다.
- 당사국은 아동의 디지털 기술 사용이 인지, 정서, 사회적 발달에 미치는 영향을 주의 깊게 살펴야 한다.
- 아동이 디지털 기술을 사용할 때는 설계, 목적, 용도에 따라 예방조치가 필요할 수 있다.
- 초기 아동기와 청소년기에 디지털 기술이 미치는 영향에 대한 연구를 바탕으로 교육과 조언이 제공되어야 한다.
- 부모, 보호자, 교육자는 올바른 디지털 기기 사용법에 대해 교육을 받아야 한다.



디지털 시민성 함양을 위한 정책 제언

1. 디지털 시민성 함양을 위한 법적 근거 마련

- 여성가족부 주도로 청소년 디지털 시민성 교육을 체계화할 수 있는 법적 근거 마련
- 관계 부처와 협력하여 청소년 대상 디지털 시민성 정책의 부처 간 연계체계 구축
- 정책의 효과성 제고 및 사각지대 해소

2. 청소년 디지털 시민성 실태 조사 및 관련 연구 추진

- 여성가족부 주관으로 청소년 디지털 미디어 이용 실태 및 디지털 시민성 수준을 종합적으로 파악할 수 있는 조사 정례화
- 과거 여성가족부 주관으로 시행한 청소년 매체 이용 실태조사(국가승인통계, 2013년까지) 이후 정부 차원의 포괄적 조사가 중단된 상황을 고려하여, 디지털 미디어 이용 전반과 시민성 역량을 통합적으로 진단하는 체계 구축 필요
- 연령, 지역, 사회경제적 배경에 따른 디지털 시민성 격차 분석 및 디지털 과의존, 사이버폭력, 개인정보 노출, 허위정보 노출 등 교차위험(cross-cutting risks)의 발생 양상 및 상호작용 연구

디지털 시민성 함양을 위한 정책 제언

3. 청소년 대상별 맞춤형 디지털 시민성 함양을 위한 교육 강화

- 청소년시설을 중심으로 디지털 권리, 책임, 정보 이해, 온라인 사회참여를 주제로 한 체험형 디지털 시민성 교육 프로그램을 개발·운영
- 학교 밖 청소년(꿈드림센터 이용자)을 대상으로 스마트폰 과의존 예방과 디지털 권리·책임 의식 함양을 위한 맞춤형 프로그램 추진
- 이주배경 및 중도입국 청소년을 위해 언어·문화적 특성을 고려한 디지털 시민성 특화 교육을 별도로 개발·운영

4. 부모, 청소년지도자 대상 디지털 시민성 교육 강화

- 청소년 보호자 대상 ‘디지털 시민성 가정 실천 프로그램’ 개발 및 보급
- 이주배경 가정의 보호자 대상 모국어로 작성된 실천 프로그램 별도 개발 및 보급
- 청소년지도자 양성과정에 디지털 시민성 교육 과정 강화
- 청소년지도자 대상 디지털 시민성 함양을 위한 연수 상시화

디지털 시민성 함양을 위한 정책 제언

5. 미디어·플랫폼 기업 규제 및 청소년 보호 강화

- 미디어·플랫폼 기업의 청소년 보호 책임 의무 명시, 유해 콘텐츠 확산 방지를 위한 규제 및 자율규제 강화 정책 추진
- '청소년 디지털 유해환경 신고 앱(가칭)'을 개발, 스마트폰 화면이나 모니터에서 간편 신고 가능한 기능 제공, 청소년 유해매체환경보호센터로 연계하여 신속한 대응체계 구축
- 신고자가 신고 후 처리 과정과 결과를 실시간으로 확인할 수 있도록 시스템을 마련하여, 청소년의 신고 효능감을 높이고 디지털 시민성 실천 경험을 지원

6. 디지털 공간에서 청소년 사회참여 활성화

- 디지털 환경에서 청소년의 시민참여 기회 확대 및 지원 체계 구축
- 디지털 기반 청소년 공론장 및 공익 프로젝트 지원
- 디지털 플랫폼을 통한 청소년 참여 활성화 프로그램을 개발·확산

디지털 시민성 함양을 위한 정책 제언

7. 디지털 시민성 함양을 위한 가족 숙박형 프로그램 확대 추진

- 현재 전북 무주에서 운영 중인 청소년인터넷드림마을 기능을 확장하여, 청소년과 보호자가 함께 디지털 권리·책임을 체득할 수 있는 가족 숙박형 프로그램을 운영
- 전국 권역별로 접근성 높은 디지털 시민성 실천형 가족 숙박 프로그램을 구축하여, 지역 간 이용 격차를 해소하고 참여 기회를 확대
- 디지털 미디어 이용의 저연령화 추세에 대응하여 부모의 역할을 강화하고, 기존 청소년인터넷드림마을 프로그램의 효과성을 기반으로 가족 중심의 디지털 시민성 함양 모델을 정착

8. 청소년 활동 프로그램과 디지털 시민성 함양 연계 강화

- 청소년자기도전포상제, 청소년국체교류활동 등 기존 청소년 활동 프로그램에 디지털 시민성 실천 미션(예: 온라인 공익 캠페인, 디지털 권리 옹호 활동 등)을 연계
- 디지털 시민성 체험형·실천형 활동 모델을 전국 청소년시설로 확산(핀란드 사례 참고)

경청해 주셔서 감사합니다.

배상률 선임연구위원
한국청소년정책연구원
drbai@nypi.re.kr
044-415-2220

청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 정책 과제

사례발표

청소년 디지털 시민교육의 실제 사례 - 사이좋은 디지털 세상

• 최지원 (카카오임팩트 책임)



kakao!impact

청소년 디지털 시민교육의 실제 사례

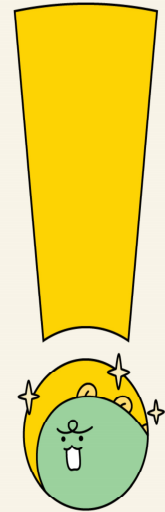
사이좋은 디지털 세상

최지원 책임

dani.choe@kakaoimpact.org

2025.04.29(TUE)

Copyright KakaoImpact.
All content can not be copied without permission



기관 소개

사이좋은
디지털 세상

kakao!impact

우리 주변에 필요한 사회 문제 해결을 위해
기술과 사람, 플랫폼으로 연결하며
소셜임팩트가 확산되도록 노력합니다.



Tech for Good

사회 문제 해결이 가속화되도록
임팩트 기술과 사람을 연결합니다.



테크포임팩트

문제해결과 혁신을 위한 길
기술은 임팩트를 가속화합니다.



임팩트 클라이밋

지구가 직면한 기후위기에 대처할
새로운 기술과 솔루션을 지원합니다.

Digital for All

일상에서 모두가 안전하고 현명한 디지털 삶을
누리도록 디지털 전환을 돕습니다.



사이좋은 디지털 세상

미래의 주인이 될 청소년들이 올바른 디지털 시민성을
함양할 수 있도록 교육합니다.



찾아가는 시니어 디지털 스쿨

50대 이상 시니어들이 일상의 꼭 필요한 순간에 쓸 수 있는
편리하고 유용한 기술을 누릴 수 있도록 교육합니다.

Platform for Impact

다양한 플랫폼과 서비스를 통해
소셜임팩트를 알리고 확산합니다.



브라이언 펠로우

더 나은 미래를 만드는 사회혁신가를 발굴하고
그들의 활동을 지원합니다.



카카오같이가치

사회변화를 위해 누구나 함께 참여하고 행동할 수 있는
카카오 사회공헌 플랫폼을 함께 운영합니다.

사업 소개



Born digital 세대의 아동·청소년들이 디지털 세상에 필요한 핵심 역량을 갖추고
건강한 디지털 시민으로 성장하도록 지원하는 카카오 그룹의 대표 사회공헌사업

디지털시민성 역량 강화



찾아가는 학교교육

아동청소년 대상
학년/학급별 교육으로
디지털 시민의식 함양

디지털시민성 이해도 확산



전문강사 양성



교사연수

아동청소년 지지체계 대상
디지털시민성 전문 교육으로
이해도 확산

디지털시민성 가치 확장



디지털 시민성 연구



사디세 플랫폼

환경 변화에 따른 시민성 개념 재정립
교육 효과성 검증
디지털시민성 정보제공

3

사업 성과



민간 최초로 탄생해 10년 동안 25만명이 선택한
청소년 디지털 시민성 교육 사이좋은 디지털 세상

255,437명

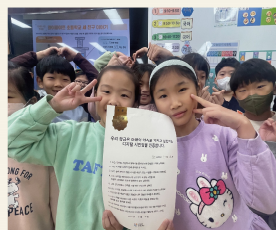
누적 참여 학생

11,457개급

누적 참여 학급

2,287개교

누적 참여 학교



'찾아가는 학교 교육' 현장 반응

96.2%

교사 만족도('24)

16.4:1

모집 경쟁률('25)

"미래세대에게 디지털 시대의
기본소양을 갖추게 하는 교육입니다"

인천 북포초등학교 박상수 교사

"올바른 시민성 교육의 방향과
현장적용법을 배웠어요"

시흥 송지초등학교 양기정 교사

"정규 교과과정으로 편성하여
수업하고 싶다는 요구가 많아요"

푸른나무재단 조성훈 센터장

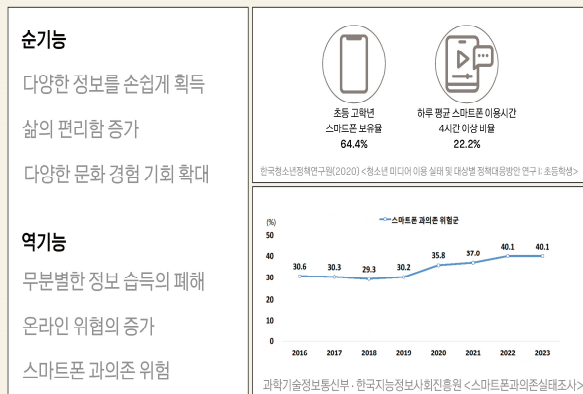
4

사업 배경

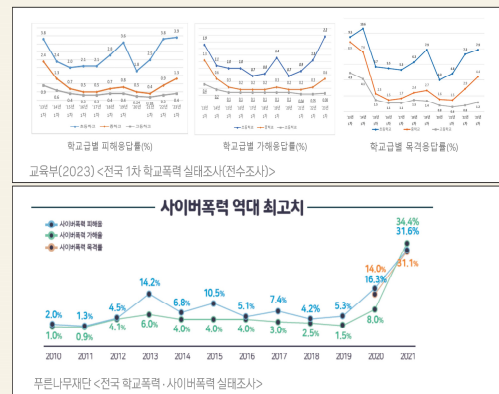


디지털 환경 속에 노출된 아동·청소년의 사회 문제 심화 변화하는 디지털 환경 속 새로운 윤리적 기준과 적절한 개입의 필요성 증대

아동·청소년 디지털 기기 이용에 따른 역기능



학교폭력 저연령화, 사이버폭력 비중 증가 추이



5

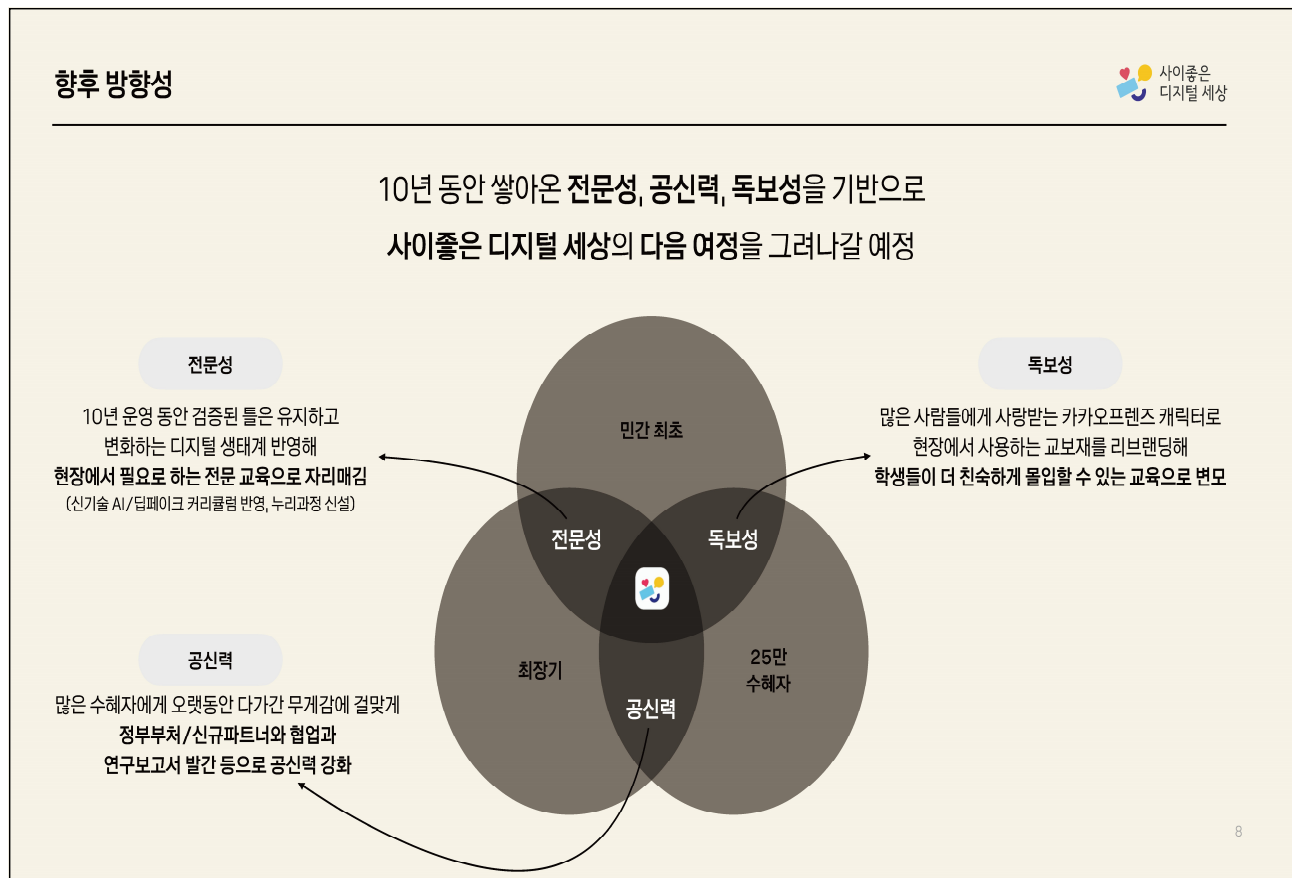
사업 구조



청소년 교육 전문 NGO단체인 푸른나무재단과 파트너십을 통해 찾아가는 학교교육, 강사양성 및 교사연수 등 프로그램 체계화 및 운영



6



사업 내용 _ ① 찾아가는 학교교육



홈페이지 통해 교육 공모 연 2회* 실시

*1학기 (모집) 3월 / (교육) 4~7월
2학기 (모집) 8월 / (교육) 9~12월

학급 선정에 따른 지역별 전문강사 매칭 출강, 사전사후 효과성 분석

교육 대상

전국 초등학교 1~6학년 대상
도서벽지 우선(30% 비율), 지역 균등 매칭



전국 초등학교 학생들을 대상으로
디지털 시민성 교육 진행, 디지털 사회의
주체적 참여자로서의 성장을 도와요

교육 방식

2차시 구성 학급 단위 진행 (1차시 당 40분)
교육방식 선택 가능 (대면/비대면, 개별/모둠 활동)



청소년 디지털 시민성 및 윤리교육을
전문적으로 이수한 강사들이
학급별 선호하는 방식으로 교육을 진행해요

교육 컨셉

가이드(강사)의 안내에 따라 미션을 수행하며
위험에 빠진 미래 세상을 구하는 모험여행 컨셉



'디지털 세상으로 떠나는 미션여행' 컨셉의
커리큘럼은 수업에 적극적으로 참여하고
협동하는 즐거움을 느낄 수 있어요

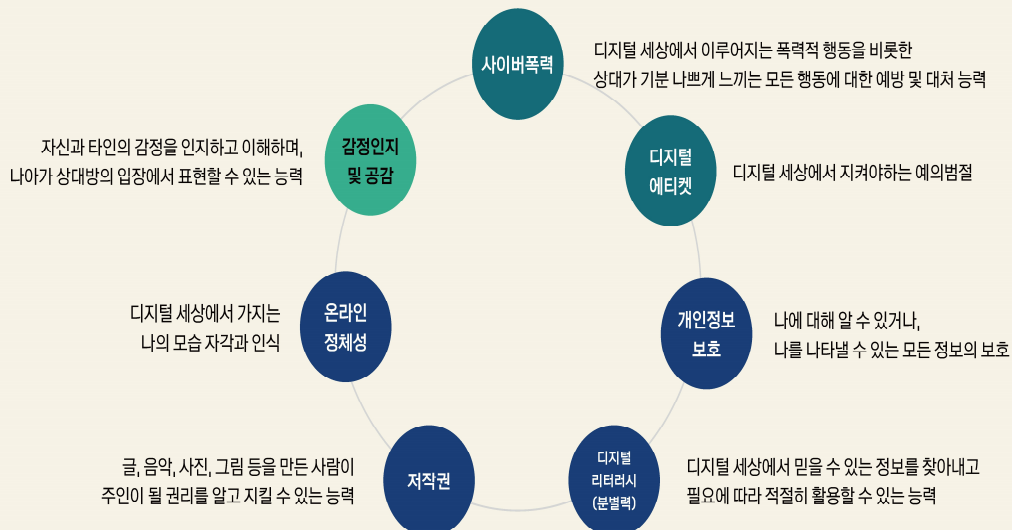
9

사업 내용 _ ① 찾아가는 학교교육



디지털 시민성을 구성하는 7개 주제를

재미있고 자연스럽게 학습할 수 있도록 교육 커리큘럼화



푸른나무재단(2023) <디지털 시민성 효과성 연구 및 인덱스 개발 연구>

10

사업 내용 _ ① 찾아가는 학교교육



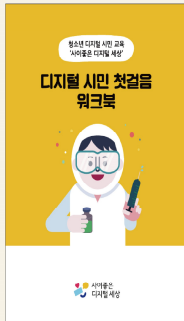
초등학교 전학년 대상 세분화된 맞춤형 커리큘럼 제공
학급의 수준에 따라 제시된 교육과정 선택 가능

가이드(강사)와 함께 나라로 여행을 떠나는 컨셉

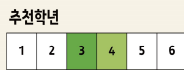
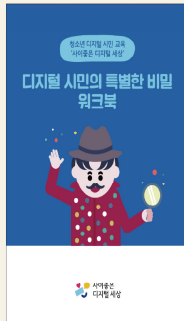
가이드(강사)와 문제 해결 미션을 수행하는 컨셉



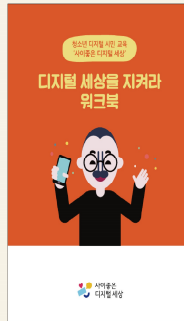
알록달록 마을의 소리
#감정 #공감



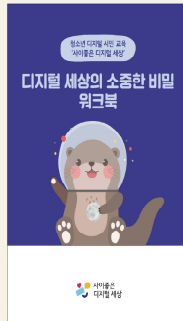
디지털 시민 첫걸음
#사이버폭력 #디지털에티켓



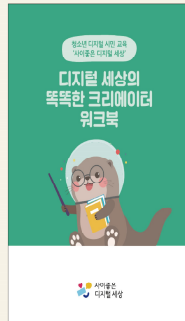
디지털 시민의 특별한 비밀
#사이버폭력 #디지털에티켓



디지털 세상을 지켜라
#디지털리터러시 #개인정보보호
#저작권 #온라인정체성



디지털 시민의 소중한 비밀
#사이버폭력 #디지털에티켓



디지털 세상의 똑똑한 크리에이터
#디지털리터러시 #개인정보보호
#저작권 #온라인정체성

11

사업 내용 _ ① 찾아가는 학교교육



전국으로 찾아가는 사이좋은 디지털 세상
생생한 교육현장 살펴보기 (영상 3:19~5:10)



사이좋은 디지털 세상(유튜브) <우리 함께 떠나요, 사이좋은 디지털 세상>

12

사업 내용 _ ① 찾아가는 학교교육



학생들 눈높이에 맞추고, 몰입감을 유도하는 놀이형 교육으로 발전을 거듭한 끝에
만족도 96.2% 재참여 의향 95.4% (참여교사 대상 2024년 기준) 모집 경쟁률 16.4:1 (2025년 3월 기준)



"(교육 이후에) 어려움에 처한 친구가 있다면 입장을 바꾸어서 생각해볼겠다, 도와주겠다'는 학생들이 많아졌더라고요."

- 전남 봉황초등학교 1학년 교사



"(교육 시간 동안) 직접 만든 디지털 에티켓이라 실천하기 더 편할 것 같다고 말해주 친구가 있었어요. 사실 어떤 것이 잘못된지 학생들이 다 잘 알지만 내면화하도록 지도하는 것이 교육의 핵심이죠."

- 제주 대정초등학교 5학년 교사



"개인정보보호, 저작권표시법 등 디지털 세상을 살고 있는 우리 아이들에게 올바르게 디지털 세상을 살아갈 수 있는 힘을 길러주셔서 감사합니다."

- 강원 봉대초등학교 6학년 교사

13

사업 내용 _ ① 찾아가는 학교교육



학교교육 사전사후 효과성 분석 실시 결과 (2023년 참여학생 대상 기준, 2024년 효과성 분석은 진행중)

교육 커리큘럼 전 과정에서 통계적으로 유의한 수준으로 디지털 시민성 역량 향상



푸른나무재단(2023) <디지털 시민성 효과성 연구 및 인덱스 개발 연구>

14

사업 내용 _ ㉔ 전문강사 양성



디지털 시민성 관련 인식 및 교육 환경 제고 위한 전문성 함양 연수 및 역량 강화 커뮤니티 운영

전문 강사 선발 및 양성

소속 전문강사 40명 내외 풀유지 목적
연 1회(6월), 5명 내외 신규 강사 모집



전문강사 양성을 위한 온오프라인 교육 및
보수교육, 간담회를 진행해요

강사 보수교육 진행

연 1회(7월) 학교 현장 필요에 따른
최신 디지털 시민성 관련 교육 진행



콘텐츠 활용 역량 강화 위한 연수 운영,
운영에 따른 변동사항을 안내해요

강사 커뮤니티 운영

연 2회(2,12월) 모니터링 결과 공유
강사 의욕 고취 위한 정례 간담회 개최



장기근속 강사 대상으로 강사장수여등
포상 통해 활동 의욕을 고취시거요

15

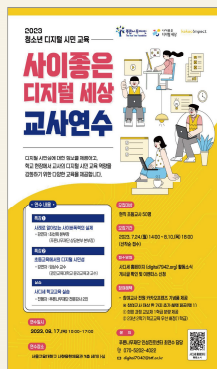
사업 내용 _ ㉕ 교사연수



전국 초등학교·중학교 교사 대상 디지털 시민성 교육 역량 강화를 목적으로 트렌드를 반영한 실제 사례 및 현장 지도법 등 연수과정 제공

교육 대상

현직 초등학교·중학교 교사 대상
연중 최대 3회 모집 및 실시



교육 내용

디지털 시민성 전문성 및 실제 사례 특강
공개 콘텐츠 활용한 교육 지도법 안내



교육 유형

교사교육 특강 (1일 90분 진행)
특수분야 연수 (3일 15시간 진행, 서울시교육청 연수기관 지정)



16

사업 내용 _ ③ 교사연수



서울시교육청 특수분야 연수기관 지정 승인, 트렌드 반영해 현장에 도움되는 내용으로 구성
참여 교사의 만족도 96.2%, 재참여 의향 82.6% (2024년 기준)



"실제 교실에서도 지도할 수 있게 자세한 설명으로
실습할 수 있어 좋았습니다. 오늘 연수에서 배운 교육을
교실에서 바로 적용해보고 싶습니다."

- 경기 소재 초등학교 교사



"해마다 참여하고 있습니다. 매해 트렌드에 맞게
더욱 발전하고 있는 모습에 정말 감탄하였습니다.
특히 아이들과 환경의 변화에 따라 교사로서 다양한 고민을 하고
발전 해야겠다는 동기가 생겼습니다."

- 전북 소재 초등학교 교사



"현장 교사가 알고 있어야 할 미래지향적인 내용에 대해
흥미로우면서도 심도있는 이야기와 실제 사례를
접할 수 있어 만족합니다."

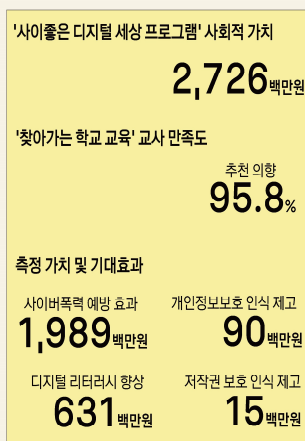
- 인천 소재 초등학교 교사

17

사업 내용 _ ④ 디지털 시민성 연구



시민성 척도 개발 및 현장연구, 사회가치 환산 등을 통해
디지털 시민성 교육의 효과성을 검증하고 해당 사업의 공신력 확보



(*)2023 카카오투 ESG 리포트 내 발췌



- (2023) 디지털 시민성 인덱스 개발 연구
- (2022) 디지털 시민성 함양을 위한 시대적 함의 연구
- (2022) 청소년 디지털 시민교육 효과성 및 개선방안 연구
- (2021) 청소년 디지털 시민교육 효과성 연구 보고서
- (2019) 청소년 디지털 시민교육 효과성 및 만족도 현장 연구
- (2018) 청소년 디지털 시민성 척도 개발

18

사업 내용 _ ⑤ 디지털 시민성 플랫폼 운영 및 홍보



사업 공모 및 경과 안내, 홍보 및 캠페인 진행, 관련 자료 및 정보 제공 통한 디지털 시민성 인식 개선과 가치 확산



사이좋은 디지털 세상 홈페이지 운영



사이좋은 디지털 세상 인스타그램



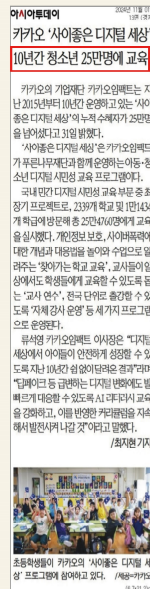
'청소년이 말하는 디지털 세상' 쇼츠 제작, 게시



언론이 본 사이좋은 디지털 세상



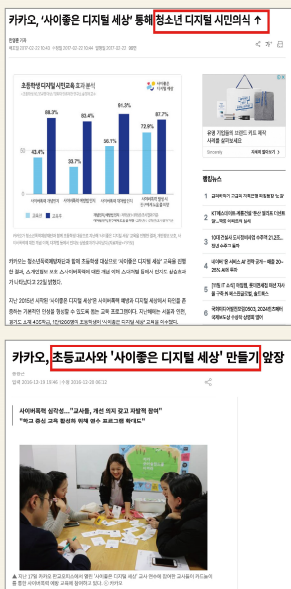
- 24.11.07. 중앙일보 공익세션 대터



- 24.11.01. 아시아투데이

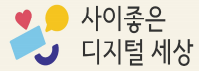


- 19.07.11. 기호일보
- 17.02.22. 연합뉴스



- 17.02.22. 월드스타
- 16.12.20. 뉴데일리

APPENDIX



웹사이트

<https://www.digital7942.org>

카톡채널

https://pf.kakao.com/_gbGaxj

유튜브

<https://www.youtube.com/channel/UC9JxQjSKFnp2TXJYMPyCiyA>

인스타그램

https://www.instagram.com/digital7942_

블로그

<https://blog.naver.com/bakbht>

21

E.O.D

kakao!mpact

Copyright Kakaoimpact.
All content can not be copied without permission

경기 성남시 분당구 판교역로 166 카카오 판교아지트 6층



종합토론

토론 1 청소년 디지털 시민성 함양 정책지원은 선택이 아닌 필수

- 권혁도 (한국청소년활동진흥원 활동진흥본부장)

토론 2 디지털 네이티브 청소년을 위한 성인지적 디지털 시민성 교육 방향

- 조혜련 (한국양성평등교육진흥원 교육혁신본부장)

토론 3 청소년 디지털 시민성, 무엇을 어떻게 교육해야 하는가

- 홍남희 (서울시립대 인문학연구소 연구교수)

토론 4 청소년 디지털 시민성 함양을 위한 현장사례 및 정책 과제

- 이종익 (서울시립청소년미디어센터 관장)

토론 5 청소년의 디지털 시민성 교육의 현황과 과제: 지역 중심 디지털 시민성 생태계 구축을 중심으로

- 최선희 (푸른나무재단 사무총장)

토론 6 디지털 시민성 및 디지털 리터러시에 대한 비교

- 김봉섭 (한국지능정보사회진흥원 연구위원)





청소년 디지털 시민성 함양 정책지원은 선택이 아닌 필수

- 권혁도 (한국청소년활동진흥원 활동진흥본부장)

토론 1

청소년 디지털 시민성 함양 정책지원은 선택이 아닌 필수

• 권혁도 (한국청소년활동진흥원 활동진흥본부장)

I. 서론

먼저, 청소년의 디지털 시민성(Digital Citizenship) 함양을 위한 청소년정책 의제 개발을 위한 공론의 장이 열린 것에 매우 뜻깊게 생각한다. 태어날 때부터 디지털 시대로 살아왔던 ‘본 디지털(Born Digital) 세대’인 지금의 청소년은 디지털 네이티브(Digital Native) 세대로서 아날로그 세상에서 태어난 이전 세대와는 **다른 방식으로 삶에 대한 태도와 반응 그리고 생각한다** 해도 과언이 아닐 것이다.

디지털 기술은 전례 없이 빠른 속도로 발전하고 있으며, 청소년들은 이 변화의 중심에 있다. 온라인 세상과 오프라인 세상이 하나인 본 디지털 세대는 스마트폰, SNS, 페이스북, 인스타그램, 유튜브, 온라인 커뮤니티 등 다양한 **디지털 플랫폼 안에서 삶을 공존**하고 있으며, 이전 세대보다 똑똑하고 빠르고, 많은 다양성을 포용하고 있다. 또한 본 디지털 세대는 광범위한 디지털 콘텐츠를 활용하여 온라인 학습, 뉴스 접근, 정보 탐색, 음악·영화 감상, 게임, 과제 해결, AI와의 공감 및 소통, 커뮤니티 조성 등 **온라인 참여활동을 다양하게 펼치고 있다**. 더 나아가 디지털 세상에서 새로운 관계 맺음을 두려워하지 않고 있으며, **스스로의 삶의 가치와 방식을 주도적으로 고민하고 찾아가고 있다**.

이러한 디지털 시대에는 청소년들에게 새로운 정보 습득과 의사소통의 장을 제공하는 순기능도 있지만, 동시에 사이버폭력, 개인정보 유출, 허위 정보의 확산 등과 같은 문제에 노출될 위험성도 매우 높다. 이에 청소년들이 디지털 사회에서 올바른 가치관과 태도, 행동을 갖춘 시민으로 성장할 수 있도록 **디지털 시민성 교육에 대한 정책지원 및 방향과 추진 방안을 논하는 자리**는 매우 중요한 선택이 아닌 필수 과제일 것이다.

본 토론에서는 주제발표와 사례발표에서 제시한 시민성 교육 방향성과 과제를 살펴보고, **청소년이 스스로 참여할 수 있는 디지털 시민성 교육의 사례중심 접근 방법, 이야기를 품은 디지털 시민성 교육 킬러 콘텐츠 개발을 위한 연구개발 투자 방향, 그리고 현재 운영되고 있는 청소년 활동 현장의 프로그램과의 연계성** 등을 살펴보고자 한다.

II. 본론

본 포럼의 주제발표에서는 청소년 디지털 시민성 현황과 정책과제를 기술하고 있다. 재미있게 살펴볼 것은 디지털 시민성 구성 요소 및 특징에서 **실천성>합리성>도덕성**을 제시한 부분이다. 이는 청소년 디지털 시민성 교육에서 **청소년 참여중심의 실천성을 포함한 교육과정 설계에** 주안점을 두어야 한다는 시사점을 주고 있다. 또한, 시민성 주제 영역에서도 **행동요소인 사회참여와 실천을 강조**하고 있으며 제언에서도 **청소년 사회참여 활성화와 청소년활동과의 연계성강화 필요성**을 제시하고 있다.

※ 함께 공감하기 I_ [주제발표 - 청소년 디지털 시민성 현황과 과제]

- ① 미디어 환경 변화와 시민성, 디지털 시민성의 개념, 디지털 시민성을 구성하는 9가지 핵심요소
- ② 디지털 시민성 구성 요소 및 특징 : 실천성>합리성>도덕성
- ③ 디지털 시민성의 3대 영역 : 인지(이해, 분석, 활용), 정의(권리와 책임 태도), 행동(사회참여와 실천)
- ④ 미디어 리터러시 : 비판적인 이해, 주도권, 사회적 주체로서의 삶
- ⑤ 청소년 디지털 시민성 주제, 스마트폰 과의존, 취약성, 디지털 안전 이용 실태, 유해 콘텐츠 노출, 시사 뉴스 관심도 및 채널, 온라인 사회참여, 교육 비경험률, 역량 수준 등
 - 시민성 주제 : 사용 습관, 정보 보호 및 보안, 온라인 발자국 인지, 관계 및 소통, 예방 및 대처, 비판적 평가
- ⑥ **정책 제언** : 디지털 시민성 함양을 위한 법적 근거 마련, 디지털 시민성 실태조사 및 관련 연구 추진, 대상 맞춤형 디지털 시민성 함양 교육 강화, 지도자 등 교육 강화, 기업 규제, **디지털 공간에서의 청소년 사회 참여 활성화, 디지털 시민성 교육과 청소년 활동과의 연계 강화** 등

청소년 디지털 시민교육의 실제 사례발표에서는 본 디지털 세대의 청소년을 위한 ‘**찾아가는 교육, 전문강사 및 교사연수, 디지털 시민성 이해도 확산, 효과성 검증, 가치 확산**’ 등과 관련하여 소개하고 있다. 눈여겨볼 것은 **청소년 성장단계를 고려한 학년, 학급 수준 맞춤형 커리큘럼과 교육방식**의 차별성과 전문성 부분이다. 이러한 노력을 토대로 **교육 사전-사후 효과성 분석**을 통해 실질적으로 **청소년 디지털 시민성 역량 향상에 도움**을 주고 있는 것으로 판단된다.

※ 함께 공감하기 II_ [청소년 디지털 시민교육의 실제 사례- 사이좋은 디지털 세상]

- ① Born digital 세대의 아동·청소년들을 위한 건강한 디지털 시민으로의 지원 사회공헌활동 소개
 - 찾아가는 아동·청소년 디지털 시민의식 함양 교육, 전문강사 및 교사연수 등 디지털시민성 이해도 확산, 시민성 개념 재정립 및 교육 효과성 검증, 디지털 시민성 정보 제공 등 디지털 시민성 가치 확장
- ② 교사 만족도 96.2%(24년), 누적 255,437명의 참여 청소년 등 기본소양 교육으로 자리매김
- ③ 디지털 환경 속 아동·청소년의 사회문제 심화(과의존, 사이버폭력 등) → 윤리적 기준과 적절한 개입 필요
- ④ 청소년 교육 전문 NGO단체 푸른나무재단과 디지털 플랫폼 카카오 기업과의 맞손 → 사이좋은 디지털 세상
- ⑤ 미래세대인 청소년을 위한 10년의 변화를 수용한 디지털 생태계 탄력 대응

- 교육 주제 : 사이버폭력 예방, 디지털 에티켓, 개인정보 보호, 디지털 리터러시, 저작권, 온라인 정체성, 감정 및 공감
- ⑥ 10년의 전문성, 공신력, 독보성을 기반으로 사이좋은 디지털 세상의 미래 발전 구상
- ⑦ 학년, 학급 수준 맞춤형 커리큘럼과 교육방식 차별성, **사전-사후 효과성 분석을 통한 시민성 역량 향상**
- ⑧ 각종 자료 및 정보 제공을 통한 가치 확산, 언론이 인정한 지난 10년의 공로 인정 등

위 주제발표와 사례발표의 시사점을 토대로 본 토론자는 세 가지의 제안을 하고자 한다.

첫째, **청소년이 스스로 참여하여 쓰고·그리고·상상하는 체험형 디지털 시민성 교육이 필요하다.**

잉어의 성장을 사람의 삶에 비유한 ‘코이의 법칙’이 있다. 잉어를 어항에서 기를 경우 5~8cm 정도로 자라지만, 큰 강에서는 최대 120cm까지 성장할 수 있다는 이야기다. 결국 **제공되는 환경에 따라 성장하는 속도와 크기가 매우 다르다**는 것이다. 제한된 공간과 자원 속에서는 성장에 한계가 있지만 스스로 자유롭게 헤엄치고 다양한 먹이를 섭취하는 공간에서는 대어로 성장할 수 있다는 것이다.

이와 마찬가지로 사람도 자신이 처한 환경에 따라 능력을 발휘할 수 있는 범위와 크기가 달라진다. 강물과 같은 디지털 세상에서 살고 있는 청소년들은 이전 세대들이 생각하는 것보다 훨씬 똑똑하고 자기 주체성을 가지고 있다. 이에 교육의 접근 방식을 고민할 때 **어항에 가두어 제공되는 콘텐츠를 통해 학습하는 수동적인 전통교육 방식에서 스스로 찾고, 질문하고, 소통하고, 분석하고, 해결해가는 능동적인 교육방식으로 디지털 시민성 교육의 방향을 잡아야 할 것**으로 사료된다.

이에 디지털 환경 안에서 생산되는 문제의 그릇을 스스로의 행복 그릇으로 전환할 수 있도록 창의성 기반의 종합력, 분석력, 실행력을 키우는 청소년 교육 정책지원이 필요해 보인다.

오랜 청소년활동 현장에서의 경험으로 볼 때, 청소년은 흥미가 있으면 관심 갖고 관심이 깊어지면 관찰한다. 관찰에서 호기심이 생기면 스스로의 삶과 환경에 관계 지우고자 한다. 이러한 과정을 통해 청소년들은 성숙하게 된다. 이렇듯 청소년들은 사실의 현장에서 진실 찾기를 반복하며 성장을 거듭한다고 할 수 있다. 이에 청소년 교육에서는 **보고·듣는 콘텐츠를 넘어 쓰고·그리고·상상하는 등 오감을 활용한 다채로운 방식의 교육 접근법**이 필요한 법이다. 디지털 시민성 교육에서 요구되는 전문성 영역이다.

디지털 시민성을 능동적으로 받아들이는 청소년들의 성장을 위해서는 체험과 참여가 있는 상호작용의 콘텐츠가 중요할 것으로 판단된다. 한국청소년활동진흥원에서 추진하고 있는 청소년 참여형 디지털행동 가이드를 사례로 소개한다.

[KYWA_청소년디지털행동 프로젝트 닷_청소년의 위풍당당 디지털 라이프 사례 → 디지털 세상과 소통하는 청소년의 이야기와 응원]

서울00고등학교 청소년은 “인스타그램을 하나의 명함이라고 표현한다” 그 이유는 지루한 인생에서 하이라이트 모음집을 인스타그램에 담을 수 있기 때문이라 말한다. 고양00학교 청소년은 “SNS에서 다루는 화제성 콘텐츠가 나쁘다고 생각하지 않지만 모든 기사와 글이 가벼워서는 안된다고 표현한다” 그 이유는 개인 PD들이 많아지면서 기존 언론사와의 경계가 무너지고 있다고 말한다.

[청소년디지털행동을 응원하는 ‘KYWA_프로젝트 닷’ 은?]

청소년의 긍정적인 디지털 활동을 발견하고 소개하며, 디지털 환경에서 청소년들이 보다 안전하고 건강하게 행동할 수 있도록 돕고 있습니다. 이를 위해 ‘디지털 행동 윤리’의 5대 지향 가치(발견, 이해, 응원, 연결, 공감)와 8대 실천 원칙(진정성, 자율성, 호혜성, 사생활 존중, 공정성, 개인정보 보호, 포용성, 책임성)을 제시하고 청소년들이 주도적으로 참여하도록 안내하고 있습니다.



둘째, 이야기를 품은 디지털 시민성 교육 킬러 콘텐츠 개발을 위한 연구개발 투자가 넘쳐나길 기대한다.

활동(活動, activity)은 ‘몸을 움직여 행동함’을 뜻하고, 체험(體驗, experience)은 ‘자기가 몸소 겪은 경험’이라고 사전적으로 정의한다. 청소년들에게 제공될 프로그램은 위에서 정의한 두 가지 개념이 포함되어야 한다고 토론자는 생각된다. 비형식 교육(informal education)의 차별성은 바로 경험으로 체득된 지식이어야 될 것이다.

몸으로 행동하여 머리와 가슴으로 체득될 수 있는 경험은 바로 이야기가 있는 프로그램이어야 됨을 강조하고 싶다. 이야기를 심어주는 방법에는 실패와 성공을 경험하게 해주는 프로그램 설계가 중요하다. 데이비드 켈리(David Kelly, 1951년 미국 출생 ; IDEO 회장, 미국스탠퍼드대학교 교수, 산업디자이너)는 실패의 경험에서 새로운 자신감을 얻는다면 자신이 세상을 바꿀 수 있다는 느낌, 새로운 자신감인 자기효능감(self-efficacy)을 얻는다고 말한다.

이야기가 있는 프로그램의 설계는 경험될 지식이 잘 전달되도록 계획적으로 구조화하는 작업이 중요하다. 사람들은 제품이름, 특징, 성능 등 단위적인 것은 오래 기억하지 못한다. 결국 사람들이 감동받고 오래 기억하는 것은 일련의 과정을 통해 성공과 실패의 ‘인상적 이야기’로 경험 지식이 쌓일 때 가능하다. 무분별한 디지털 세상에 살고 있는 청소년들에게 디지털 환경에서의 긍정 행동을 스스로 개척하게 교육과정을 차별화하기 위해서는 인상적 이야기를 심어주어야 할 것이다. 긍정과 성공의 이야기가 많이 쌓인 청소년은 어떤 문제에 봉착되었을 때 그 잠재된 역량과 지식을 끄집어 내어 해결할 수 있기 때문이다. 이를 우리는 경험지식이라 한다.

디지털 시민성 교육의 연구 주제를 설계할 때 좀 더 넓게 접근하였으면 한다. ‘자연과 인간’, ‘과학과 인간’, ‘디지털과 인간’, ‘보호와 행동’ 등과 같이 폭넓은 관점에서 프로그램을 접근할 필요가 있다. 넓고 깊게 보면 반복적 윤리교육보다 더 큰 ‘인성과 건강성’을 찾아줄 수 있기 때문이다.

이의 실천을 위해서는 교육투자에 앞서 청소년 성장단계를 고려한 역량기반 이야기가 있는 모듈프로그램을 지속적으로 연구개발하고 접목할 수 있는 연구그룹을 선행적으로 구성하고 체계적으로 운영하기를 제안해 본다. 이 과정에 청소년들과 늘 공감하고 소통하는 현장의 지도자와 본 디지털 세대인 청소년이 함께하기를 고대한다.

염두에 두었으면 하는 것은, 프로그램 개발에 있어서 지도자 스스로가 질문한 문제에 대해 직접 실험하고 체험하는 연구과정이 반드시 있어야 프로그램의 차별성과 고유성을 확보할 수 있다. 프로그램 매뉴얼 만들기가 어려운 까닭이 여기에 있다. 반드시 지도자 스스로가 매뉴얼 만들기 이전에 해당 프로그램에 대한 연구단계를 거쳐야 하기 때문이다. 질문에 대한 숙제가 풀리지 않으면 1년이 다 되어도 1개의 프로그램도 못 만드는 이유가 여기 있는 것이다. 연구가 완료되면 이론적인 부분은 전문가로부터 자문과 검증 단계를 거쳐야 하며, 청소년들에게 시범 적용하여 어떤 수준의 대상에게 적용할 것인지 판단해야 한다. 그 이후에야 개발된 프로그램은 현장에 투여되어 청소년의 가슴을 울리게 되는 것이다. 디지털 시민성 교육프로그램 연구개발 투자가 넘쳐나길 기대하는 이유다.



[청소년들에게서 어떤 감정을 볼 수 있나요?_연구단계 시 고려사항]

같은 연령이어도 청소년들이 가지고 있는 감정과 역량은 매우 차이가 있다. 주어진 사물의 현상을 보고 흥미를 느끼는 청소년, 호기심에 관찰이 깊어지는 청소년, 처음보는 현상으로 놀라는 청소년이다. 청소년 프로그램을 연구하고 설계할 때 재미와 흥미, 호기심 등의 감정과 공감이 있는 요소가 투여될 때 오래 기억되고 가슴을 울린다.

셋째, 전국의 청소년시설 및 단체에서 운영하고 있는 디지털분야 청소년활동과의 접목이 필요하다.

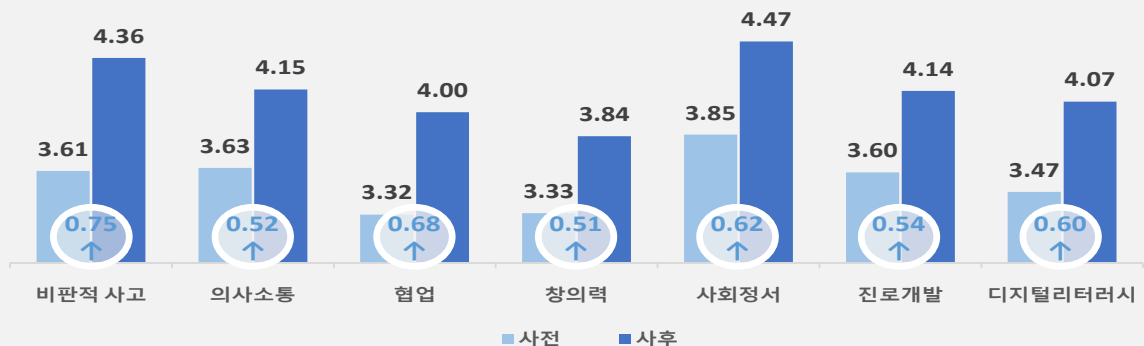
전국의 청소년수련시설(24년 기준 864개소)과 청소년단체에서는 위에서 언급한 청소년 건강 성장과 역량개발에 도움이 되는 다양한 프로그램들을 매년 운영 중에 있으며, 그간의 청소년활동 운영 노하우를 기반으로 프로그램, 지도자, 활동환경의 전문성과 안전성이 고려되어 있다. 최

근에는 디지털 시대의 발맞춤을 위해 청소년시설에서도 다양한 형태의 디지털 활동환경을 구축하고 대면·비대면의 융복합 교육과 학교안팎을 넘나드는 교육을 다채롭게 펼치고 있으며, 특히 교육과정 연계를 고려한 체험영역과 활동지도안, 교구재 등을 마련하여 장시간 참여하는 모듈화 프로그램을 선보이고 있고, 청소년의 역량을 목표로 설계한 역량기반 청소년활동도 점진적으로 확대하고 있다.

제7차 청소년정책기본계획을 토대로 수련시설의 우수프로그램 정책지원사업을 한국청소년활동진흥원에서는 추진하고 있다. 최근 2년 디지털 분야 우수 청소년활동프로그램은 50종('24년 21종, '25년 29종)이 선정되어 지원 중에 있다. 발굴된 프로그램은 아카이브 등을 통해 다양하게 보급되고 있고 매년 해당 프로그램의 효과성을 검증하고 있다. '24년 디지털 분야 프로그램의 활동지도안을 살펴보면, 도입 또는 일부 과정 중에 대부분 시민성 교육이 기본소양교육으로 내포되어 있는 것을 살펴볼 수 있다. 이러한 활동을 통해 청소년정책에서 정의하고 있는 청소년 핵심역량의 효과성은 다음과 같다.

['24년 디지털 청소년활동의 청소년 핵심역량 효과성 분석 결과]

- 청소년 디지털활동의 역량별 효과성 결과는 '비판적사고' 0.75점 증가(사전 3.61점 → 사후 4.36점), '의사소통' 0.52점 증가(사전 3.63점 → 사후 4.15점), '협업' 0.68점 증가(사전 3.23점 → 사후 4.00점), '창의력' 0.51점 증가(사전 3.33점 → 사후 3.84점), '사회정서' 0.62점 증가(사전 3.85점 → 사후 4.47점), '진로개발' 0.54점 증가(사전 3.60점 → 사후 4.14점), '디지털 리터러시' 0.60점 증가(사전 3.47점 → 사후 4.07점)한 것으로 조사됨.
- 청소년 디지털활동의 경우 모든 역량에서 그 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타남($p < 0.001$).



※ 디지털리터러시의 하위요소는 디지털 도구의 활용(7개 문항), 정보의 조직 및 창출(4개 문항), 정보 데이터 분석 및 평가(5개 문항), 디지털 안전(5개 문항) 4개 영역 21개 문항으로 구성되어 있음.

위 사례에서 살펴보았듯이 청소년 디지털활동과의 시민성 교육의 접목은 필요한 정책과제라 본다. 청소년 성장단계별 필요한 역량을 고려한 디지털 시민성활동 커리큘럼의 개발과 접목은 중요한 요소이다. 청소년활동과 디지털 시민성 교육의 접목으로 자연스럽게 청소년의 디지털 시민성 역량이 함양되기를 기대해 본다.

Ⅲ. 결론 : 청소년 디지털 시민성 함양을 위한 정책지원 여정이 멈춤 없기를

변화의 성공에는 진통과 인내, 그리고 그것을 변화시키고자 하는 선각(先覺)들이 필요한 법이다.

청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 프로그램 연구개발의 투자, 지도 및 참여 방법의 구체화, 전문가그룹의 협력, 정책 지원체계 마련의 여정이 멈춤 없이 지속되기를 기대해 보며 짧은 토론 글을 마무리한다.



디지털 네이티브 청소년을 위한 성인지적 디지털 시민성 교육 방향

- 조혜련 (한국양성평등교육진흥원 교육혁신본부장)

토론 2

디지털 네이티브 청소년을 위한 성인지적 디지털 시민성 교육 방향

• 조혜련 (한국양성평등교육진흥원 교육혁신본부장)

1. 디지털 시민이 되지 못한 디지털 세대

스마트폰, 인터넷, 소셜미디어, 디지털 학습도구가 일상인 환경에서 성장한 디지털 네이티브 세대는 기술 활용에 능숙하다. 이들은 다양한 콘텐츠를 능동적으로 소비하고 멀티태스킹에 익숙하며, 디지털 환경을 자기 세계로 체화하고 있다. 그러나 최근의 사건사례들은 이들이 디지털 환경에서 시민으로서의 권리와 책임, 특히 성인지 감수성이 결여되어 있다는 점을 드러낸다.

디지털 공간의 익명성과 비대면성은 성적 대상화, 괴롭힘, 모욕, 성착취 등 젠더 기반 폭력이 더욱 손쉽게 표출되는 장으로 기능한다. 특히 청소년 간 디지털 성범죄는 피해자와 가해자 모두 저연령화되고 있으며, 그 피해는 반복적이고 지속적이며, 신고와 구제 또한 어려운 구조를 지닌다. 이는 디지털 공간에서의 시민적 규범과 성평등 의식이 충분히 내면화되지 않은 결과라 할 수 있다.

2. 디지털 시민성과 성인지 감수성의 통합 필요성

디지털 시민성은 단순한 기술 능력을 넘어서, 디지털 공간에서 타인과 관계를 맺고 공동체에 책임 있게 참여하는 **사회적·윤리적 역량**을 포함한다. 그러나 이러한 시민성은 매체 이해나 기술 숙련만으로는 충분하지 않으며, 성별, 권력, 감정, 윤리가 얹힌 **디지털 관계 속에서 성인지 감수성**은 필수적이다.

성인지 감수성은 성별에 따른 차별 구조를 인식하고, 이를 비판적으로 해석하며 대응하는 능력으로, 디지털 공간에서 발생하는 성희롱, 디지털 성폭력, 성적 대상화 등의 젠더 이슈에 실천적으로 개입할 수 있는 기반이 된다. 특히 청소년은 성에 대한 왜곡된 정보와 성차별적 콘텐츠에 반복적으로 노출되며, 이를 ‘장난’이나 ‘놀이’로 받아들이는 경향이 있어 문제를 더 심화시킨다.

성인지 감수성은 단순한 예방 차원을 넘어, **모든 성별 정체성과 권리가 존중받는 디지털 민주주의를 실현**하는 데 필수적이다. 디지털 시민성을 성인지 관점에서 재정의하고 이를 교육에 통합하는 것은, **청소년이 공정하고 안전한 디지털 사회의 주체로 성장**하는 데 중요한 전략이다.

3. 정책과 실천 사례

한국양성평등교육진흥원은 2022년부터 아동·청소년 대상 디지털 성범죄 예방을 위한 전용 교육 플랫폼 ‘디클(Dicle: 디지털 세상을 클린하게)’을 운영하고 있다. 이 플랫폼은 초등 저학년부터 고등학생까지 **학령별로 세분화된 콘텐츠**를 제공하며, 영상, 게임, 인터랙티브 학습자료 등 다양한 형식을 통해 학습자의 눈높이에 맞는 교육을 실현하고 있다. 2025년 3월 기준으로 정규 콘텐츠, 숏폼, 타부처 연계 자료 등을 포함해 약 180건의 콘텐츠가 구축되었고, 누적 조회수는 370만 회에 달한다.

디클의 모든 콘텐츠는 학습자가 **일상 속 성별 고정관념과 성차별을 인식**하고, **성인지 감수성**을 기를 수 있도록 구성되어 있다. 존중과 소통의 원칙, 적극적 동의의 중요성, 거절에 대한 수용 등을 중심으로, **성평등한 관계 형성 능력**을 함양하는 데 중점을 둔다. 특히 피해자의 입장에서 상황을 인식하고 대처 방법을 익히는 동시에, 주변인으로서 피해자를 지지하고 2차 피해를 방지하는 실천적 태도도 함께 교육하고 있다.

무엇보다 디클은 아동·청소년을 단순히 보호의 대상이 아닌 디지털 시민으로서의 주체적 존재로 바라본다. 학습자들이 디지털 기술의 양면성을 이해하고, 위험을 인식하며, 문제 상황에 능동적으로 대응할 수 있는 능력을 기르도록 설계되어 있으며, 디지털 공간에서 콘텐츠의 생산자이자 소비자인 프로슈머(prosumer)로서 타인의 권리를 존중하고 **안전하고 평등한 온라인 문화를 조성하는 시민 역량**을 강조한다. 이를 통해 디클은 청소년이 현실과 온라인을 연결하며 **성평등한 디지털 시민**으로 성장할 수 있도록 지원하는 포괄적 플랫폼 역할을 수행하고 있다.

해외 사례로는 호주의 eSmart Digital Licence+ 프로그램, 영국 차일드넷의 **디지털 리더 포레 교육 모델**이 주목할 만하다. 호주의 아동폭력 예방 NGO인 알라나&매들린 재단(The Alannah & Madeline Foundation)에서 운영하는 eSmart Digital Licence+(alannahandmadeline.org.au)는 온라인 인터랙티브 모듈을 통해 게임처럼 디지털 면허를 획득하는 학습 프로그램으로, 디지털 리터러시와 온라인 안전기술을 함양하도록 설계되었다. 인공지능 시대에 필요한 디지털 지능(Digital Intelligence, DQ) 프레임워크 기반으로 개발되어, 모듈에서 혐오·차별 콘텐츠 식별, 이미지 기반 남용(image-based abuse), 사이버보안 및 프라이버시 등을 다룬다. 학생들은 자기조절, 친절함 등의 가치도 함께 배우며, 모든 모듈 완료 시 ‘디지털 라이선스’를 취득하게 된다.

영국 비영리단체 차일드넷(Childnet International, childnet.com)에서 운영하는 **포레 교육 프로그램**(Childnet Digital Leaders Programme)은 학생들이 디지털 리더로 훈련 받아 자신의 학교에서 온라인 안전 문화를 이끌도록 하는 것이 목표이다. 참가 학생들은 온라인 플랫폼을 통해

사이버불링, 소셜 미디어 이용, 프라이버시와 평판, 혐오 표현 등 최신 온라인 이슈에 관한 모듈 학습을 완료하고 자격을 갖춘 뒤, 교내에서 캠페인이나 멘토 활동을 전개한다. 이 프로그램을 수료한 디지털 리더들은 또래 학생들에게 안전한 인터넷 사용법을 전파하고 교사·부모와도 협력하여 학교 공동체 전체의 디지털 시민의식 향상에 기여한다.

4. 제언: 성인지 기반 디지털 시민성 교육의 조건

디지털 네이티브 세대에게 디지털 시민성은 더 이상 선택이 아닌 필수적 시민 역량이다. 그러나 이를 효과적으로 내면화시키기 위해서는 기술교육을 넘어선 성인지적 접근, 즉 디지털 공간에서의 성평등한 상호작용과 권리 인식을 기반으로 교육을 설계할 필요가 있다. 이를 위해 다음과 같은 다섯 가지 정책적 조건을 제안한다.

- 1) **디지털 시민성 교육의 역량 지표화:** 성인지 감수성을 포함한 시민적 역량을 체계화하고, 이를 바탕으로 목표와 활동을 설계할 필요가 있다.
- 2) **디지털 콘텐츠의 성인지 설계:** 성차별이나 젠더폭력은 단지 ‘정보’를 아는 것으로 예방되지 않는다. 디지털 환경에서 벌어지는 문제는 관계와 감정, 권력, 사회 구조가 얽혀 있기에, 학습자는 비판적 해석력과 감정적 공감력, 도덕적 판단을 길러야 한다. 이를 위해 디지털 시민성 콘텐츠는 스토리 기반의 상황 맥락형 교육 콘텐츠로 설계하고, 게임형 시나리오, 디지털 드라마, 인터랙티브 애니메이션 등의 디지털 참여형 콘텐츠가 적합하다.
- 3) **또래 교육자 양성:** 또래 간 전달력과 참여도를 기반으로 한 디지털 시민성 또래 교육자 시스템을 구축하여 또래의 자발적 참여와 책임을 이끌어내는 구조를 정책화할 필요가 있다. 지역 기반 디지털 시민성 리더십 프로그램으로 제도화하여 확산할 수 있다.
- 4) **게임형·대화형 학습 플랫폼 강화:** 실제 이용 패턴(예: 게임·웹드라마 선호)을 반영하여 흥미 기반의 디지털 시민성 콘텐츠를 설계하여, 단순히 수동적 수용자에서 벗어나 디지털 공간의 책임있는 참여자로 훈련받을 수 있다.
- 5) **성인 보호자의 교육 동반자 역할 강화:** 디지털 환경에서 청소년의 문제에 성인들은 종종 무지

하거나 방관자로 머무른다. 특히 보호자인 교사, 부모, 양육자가 젠더 기반 디지털 위협의 구조를 이해하지 못하면 교육적 개입이 불가능하다. 청소년 교육과 별도로, 교사·보호자 대상 디지털 시민성 교육을 제공하고 지역사회에서 청소년과 보호자가 함께 참여하는 디지털 공동체 활동 예: 젠더-디지털 포럼, 가족 미디어 실천 캠페인 등)을 통해 교육 효과를 확대할 수 있다.

5. 결론

디지털 네이티브 세대에게 디지털 시민성은 선택이 아니라 생존을 위한 필수 역량이다. 그러나 기술적 역량만으로는 충분하지 않다. 성인지 감수성을 중심으로 한 시민성 교육은 청소년들이 디지털 공간에서 타인과 공존하고 책임을 다하는 시민으로 성장하게 하는 핵심 전략이 될 것이다. 지금이야말로, 디지털 시민성을 성평등의 언어로 다시 정의할 때이다.



청소년 디지털 시민성, 무엇을 어떻게 교육해야 하는가

- **홍남희** (서울시립대 인문학연구소 연구교수)

토론 3

청소년 디지털 시민성, 무엇을 어떻게 교육해야 하는가

• 홍남희 (서울시립대학교 인문학연구소 연구교수)

1. 변화하는 미디어 환경과 디지털 시민성

오늘날 미디어는 끊임없이 변화하고 진화하는 생태계로서 우리가 새로운 환경에 적응하도록 강제하는 ‘조건’이자 ‘환경’으로 작동합니다. 디지털 시민성 논의 또한 이러한 새로운 환경에 대한 구조적 이해와 거기서 새롭게 부상하는 시민적 역량의 필요성을 강조합니다. 모두가 디지털 시민성이라는 덕목을 갖춰야겠지만 특히 청소년이라는 특수한 집단, 특수한 시기는 디지털 시민성 논의와 관련해 더욱 중요하고도 의미 있는 집단이라고 볼 수 있습니다. 최근 화제가 된 넷플릭스 영국 드라마 〈소년의 시간〉은 청소년의 사회화 과정과 미디어, 또래 집단의 관계를 매우 잘 드러내고 있습니다. ‘남성성’과 ‘여성성’이 구성되는 맥락과 어른은 모르는 디지털 미디어의 활용 방식, 학교 현장과 가정의 무력함, 방 안에 고립되어 다른 세계와 연결되는 청소년의 문제가 모두 연결되어 사회적 문제가 발생하고 있습니다. 따라서 청소년이 처한 사회적 맥락, 청소년에게 미디어가 활용되는 맥락에 대한 이해 등이 디지털 시민성 교육에서의 핵심이 된다는 것을 이해할 필요가 있습니다.

2. 디지털 시민성 교육 내용 도출을 위한 매체 환경 진단

1) 정보의 개인화된 수용과 편향된 정보에의 노출

많은 미디어 학자들은 텔레비전 시대부터 시각 매체가 청소년에게 미칠 영향을 우려해 왔습니다. 모든 연령대의 가족 구성원이 같은 프로그램을 보는 TV 시대부터 성인기와 유년기의 경계가 붕괴되고 어른의 비밀(성과 폭력 등)에 어린 세대가 노출되어 부정적인 영향을 받는다는 우려는 다양한 방식의 미디어 규제로 이어져 왔습니다. 그런데, 디지털 미디어 등장은 단순히 ‘어른의 비밀’, 즉 언젠가는 노출되어도 좋은 정보를 이른 시기에 노출시키는 것뿐만 아니라, 극단화된 정보로 우리를 유도하고 있고, 수용의 과정을 개인화하면서 아동, 청소년이 어떠한 외부적 개입 없이 무분별하게 정보에 노출되도록 하고 있습니다.

이러한 정보의 개인화는 개인의 특성이나 배경(충동성, 조절 능력, 사회 적응 정도, 가정 환경, 부모의 관심 등)에 따라 정보의 수용에 따른 영향력 또한 극대화하고 있습니다. 정당 정치에 대한 정보가 극대화되는 것은 물론이고 성별이나 인종 등에 대한 편향된 정보에 노출되고 이를 무분별하게 수용하게 될 뿐 아니라 특히 특정한 사안이나 특정한 타자에 대한 신념을 극대화한다는 점에서 사회 갈등의 씨앗이 될 요소를 갖고 있습니다.

2) 미디어 과의존과 경쟁 사회, 여가의 부재

특히 미디어와 청소년의 문제는 단순히 특정한 기기와 특정한 세대의 문제만이 아니라 다양한 사회문화적 요소를 포함하고 있기 때문에 디지털 시민성의 문제는 단순히 미디어에서의 특정한 수행성만을 의미하는 것이 아니게 됩니다. 배상률 박사님께서 제시해 주셨듯이, 스마트폰 과의존 청소년 집단이 42%에 달하고, 이러한 사례가 자기 통제력이 낮고 충동성이 높고 자아 효능감이 낮고 부정적 감정이 높으며 학업에 대한 긴장이 높은 경우, 또래 압력, 또래 동조성이 높고, 부모와 교사의 체벌이나 부모와의 관계에서의 애착 정도, 사회적 유대감이나 다른 여가 활동의 여부 등과 관련된다는 점, 또한 남자 청소년의 비중이 높게 나타난다는 점은 미디어에 대한 과의존이 한국적 맥락의 밀집도 높은 교육 환경과 경쟁과 능력주의를 우선시하는 사회적 맥락, 청소년 여가의 다양성 부재, 성별화된 여가 문화 등과 연관된다는 점을 드러냅니다.

3) 정보 극단화와 미디어 플랫폼 상업화

또한 유튜브에서 선정적, 폭력적 콘텐츠와 혐오표현에 노출되는 경우가 많은 것으로 나타났는데, 이는 미디어에 대한 공적 규제가 글로벌 미디어 환경에서 전혀 적용되지 않는다는 점을 보여줍니다. 실제로 유럽연합 등에서 디지털안전법이 마련된 맥락과 미국 여러 주에서 소셜 미디어를 금지하게 된 맥락, 한국에서 소셜 미디어나 스마트폰의 청소년 이용을 금지해야 한다는 주장이 등장하게 된 맥락에는 이러한 청소년에 대한 사회적 우려가 배경에 있습니다. 그러나 한편으로 우리는 학교 현장에서 디지털 미디어가 사회적 소통과 디지털 시대의 역량을 강화하고 참여적 경험을 강화하는 데 필수적이라는 점을 확인하고 있기도 합니다. ‘금지’가 답이 아님을 알고 있지만 ‘금지’를 주장하는 맥락도 이해하는 상황에서, 이러한 각 국의 사례들을 섬세하게 따져볼 필요가 있습니다. 특히 유럽연합에서 디지털안전법(DSA: Digital Safety Act)은 디지털 플랫폼에서 청소년 보호를 위한 안전 설계를 의무화하라는 내용을 포함합니다. 디지털 미디어가 특유의 ‘래빗 홀 효과’, 즉 어떤 주제에 대해 토끼굴을 파듯이 알고리즘 추천을 통해 결과적으로 그 주제에 대한 극단적인 정보까지 우리를 데려다 놓는 효과를 막도록 디자인해야 한다는 것입니다. 이는 실제

로 청소년 자살이나 학교폭력 등의 문제가 인스타그램 등 특정한 소셜 미디어를 통해 유발된다는 데서, 플랫폼 기업의 책임을 강조한다는 의의가 있습니다.

3. 디지털 시민성 교육의 방향성

위와 같은 매체 환경을 전제로 디지털 시민성 교육의 방향을 제시해 볼 수 있습니다. 현재 학교 현장에서 디지털 시민성 교육은 국어, 도덕, 사회 등의 일부 교과목에서 부분적으로 다루어지거나 창의적 체험활동 시간에 일회성으로 이루어지는 등으로 체계적인 교과보다는 단발적으로 이루어지고 있습니다. 특히 학교 현장을 중심으로 발생한 사건들과 그에 대한 예방교육을 중심으로 이루어졌다는 점에서 장기적인 계획이나 커리큘럼이 부재한 성격을 보입니다. 디지털 시민성 교육은 매체를 이용한 범죄적 행위에 대한 예방 교육을 포함하겠지만, 시민으로서의 역량, 권리, 도덕성, 상호 존중 등의 가치를 중심으로 한 교육으로 나아가야 할 것입니다. 또한 학교 현장에서 법적인 범죄나 아니냐의 경계는 매우 모호할 뿐만 아니라 교육의 목적이 될 수도 없을 것입니다. 어떻게 타자와 소통할 것인가, 어떻게 나를 드러낼 것인가, 나의 행위는 무엇과 연결되는가, 상업적 이윤 추구와 어떤 집단의 ‘놀이 문화’는 어떻게 누군가의 피해와 연결되는가, 주목과 명성은 어떻게 형성되고, ‘좋아요’나 ‘공유’의 확산은 어떻게 위험을 확산시키는가, 소셜 미디어는 어떻게 외모나 빈부의 차이 등을 끊임없이 비교하게 만드는가, 이러한 사례는 어떻게 성별에 따라 다르게 나타나는가 등 구체적인 청소년의 일상에서의 미디어 실천 과정을 성찰하는 경험을 제공함으로써 어떤 행위가 법의 테두리에서 해도 되는 행위인지 아닌지의 기준보다 더 근본적인 질문을 제기하는 교육이 이루어져야 할 것입니다.

연령별 세분화, 교육 과정의 체계화와 나아가서는 의무화 등이 바탕이 된 개발이 이루어져야 하고, 부처 간의 협업, 중복되지 않고 일원화된 교육 체계 마련이 필수적이라고 봅니다. 궁극적으로는 타자에 대한 이해, 소통 방식에 대한 고민에 기반을 둔 미디어 ‘환경’의 이해를 목적으로, 디지털 시민성 교육이 진척되어야 한다는 점을 강조하고자 합니다. 또 우리 사회가 청소년과 청소년기를 어떻게 보고 있는지 반추하고, 이들을 어떤 어른으로 성장시키고자 하는지를 고민하면서 교육의 기회와 공간을 늘려 가야 한다고 생각합니다. 감사합니다.



청소년 디지털 시민성 함양을 위한 현장사례 및 정책 과제

- 이종익 (서울시립청소년미디어센터 관장)

토론 4

청소년 디지털 시민성 함양을 위한 현장사례 및 정책 과제

• 이종익 (서울시립청소년미디어센터(스스로넷) 관장)

1. 들어가며

앞서 청소년 디지털 시민성 현황과 과제에 대한 주제 발표와 카카오임팩트와 푸른나무재단이 함께한 ‘사이좋은 디지털 세상’ 사례 발표 잘 들었습니다. 저도 이 프로그램을 10년전 기획하고, 총괄 운영을 함께했던 경험자로서 오늘 이 자리를 빌려 그 경험과 철학을 바탕으로, 이제는 정책으로 나아가야 할 방향에 대해 말씀드릴 수 있어 무척 의미 있게 느껴집니다.

2. ‘사이좋은 디지털 세상’에 담긴 철학

‘사이좋은 디지털 세상’이라는 이름은 단순히 예쁘고 착한 말이 아닙니다. 우리는 이 이름에 다 음과 같은 철학을 담고자 했습니다. 바로, ‘나와 타인, 그리고 공동체가 함께 살아가는 디지털 공간’, 그리고 ‘서로의 성장과 발달, 공존’을 이야기하고 싶었습니다. 그런 세상을 만들기 위해서는 당연히 공동의 규칙이 필요하고, 그 규칙은 민주적 절차와 합의를 통해 만들어져야 한다는 원칙도 함께 담았습니다. 이러한 철학이 아이들에게 교육으로 전해질 때, 디지털 공간에서도 존중과 책임, 참여의 문화가 가능하다고 믿었습니다.

3. 이제는 교육에서 정책으로

그런데 지금은 이러한 교육이 프로그램에 머무르지 않고, 공공 정책의 형태로 확장되어야 할 때라고 생각합니다. 그래서 오늘은 ‘청소년 디지털 시민성’을 왜 정책적으로 접근해야 하는가, 그리고 어떤 과제가 필요한지를 중심으로 말씀드리겠습니다.

4. 왜 지금 디지털 시민성인가?

먼저 이런 질문으로 시작해 보겠습니다. “왜 지금 디지털 시민성인가?” 지금 청소년은 말 그대로 ‘디지털 네이티브’입니다. 하지만 디지털 환경에 익숙하다고 해서, 그것을 건강하고 책임 있게 사용할 줄 아는 시민성까지 함께 갖추고 있는 것은 아닙니다. 우리는 지금까지 디지털 교육을 말할 때 주로 기술적 역량, 예를 들면 기기 사용법이나 코딩, 정보 검색 능력에 집중해 왔습니다. 하지만 정작 중요한 질문은 이런 겁니다.

“그 기술을 가지고 무엇을 할 것인가?”

“누군가를 해치지 않고, 자신도 해치지 않으면서 어떻게 소통할 것인가?”

“공동체 속에서 나의 디지털 행위는 어떤 영향을 미치는가?”

이런 질문에 답할 수 있는 힘, 그것이 바로 디지털 시민성입니다.

5. 디지털 시민성 정책의 비전

그렇다면 우리는 어떤 비전을 가지고 이 정책을 추진해야 할까요? 저는 이렇게 정의하고 싶습니다.

“청소년이 디지털 환경에서 안전하고 책임 있게, 민주적으로 살아갈 수 있도록 지원하는 것” 이것이 바로 디지털 시민성 정책의 핵심 비전입니다.

6. 미디어 특성화 시설로서의 실천

서울시립청소년미디어센터, 저희 '스스로넷'은 이 비전을 실천에 옮기고자 지난 20년 넘게 미디어교육과 활동을 해왔습니다. 청소년 미디어교육, 미디어문화 진흥, 미디어 과의존 예방, 그리고 대안교육까지, 청소년의 디지털 삶 전반을 지원하는 미디어 특성화 시설로 자리 잡고 있습니다. ‘청소년이 미디어로 건강하게 세상과 소통하고 스스로 네트워크를 만드는 즐거움을 일깨운다.’ 저희의 미션은, 오늘 이 자리에서 논의되는 디지털 시민성 정책이 지향해야 할 방향과 맞닿아 있습니다.

7. 청소년 성장과 디지털 시민성 교육을 위한 정책 제언

청소년 성장 지원을 위한 미디어 환경에서, 디지털 시민성 교육을 강화하는 것은 더 이상 미룰 수 없는 중요한 과제입니다. 이제, ‘사이좋은 디지털 세상’에서 얻은 경험을 바탕으로 청소년들의 디지털 시민성을 함양하기 위한 정책적 접근을 제안하고자 합니다.

첫째, 디지털 시민성 교육을 학교와 지역 사회, 온라인 플랫폼 등 다양한 차원에서 통합적이고 지속적인 접근이 필요합니다. 서울시립청소년미디어센터와 같은 전문기관들이 학교와 협력하여 디지털 시민성 교육 프로그램을 더 체계적이고 실질적인 방법으로 전달할 수 있도록 지원하는 정책이 필요합니다. 또한, 청소년들이 디지털 시민성 교육을 받은 후 실제 생활에서 이를 실천할 수 있는 기회가 반드시 제공되어야 합니다. 따라서, 미디어 교육뿐만 아니라 청소년들의 사회적 참여를 촉진할 수 있는 활동과 플랫폼을 마련해야 합니다.

둘째, 청소년들의 디지털 환경에서의 책임 있는 행동을 유도하기 위해서는 가정과 교사, 보호자에 대한 교육과 지원도 필수적입니다. 청소년들이 가정 내에서, 또는 학교에서 건전한 디지털 습관과 시민적 책임감을 기를 수 있도록 돕는 교육이 강화되어야 합니다. 이를 위해 부모 교육과 교사 연수를 통해 디지털 시민성에 대한 이해를 높이는 정책이 필요합니다.

셋째, 미디어 기업과의 협력을 통한 책임 강화도 중요한 부분입니다. 청소년들이 디지털 환경에서 안전하게 활동할 수 있도록 미디어 기업이 청소년 보호를 위한 책임을 다할 수 있는 규제 체계를 마련해야 합니다. 이는 유해 콘텐츠를 방지하고, 청소년들이 건강한 미디어 환경에서 활동할 수 있도록 보장하는 정책적 노력입니다.

마지막으로, 디지털 시민성 함양을 위한 정책이 단기적인 성과에 그치지 않도록, 청소년들의 지속적인 성장과 참여를 촉진할 수 있는 장기적인 지원 체계가 마련되어야 합니다. 서울시립청소년미디어센터와 같은 전문적인 기관들이 지속적으로 디지털 시민성 교육을 발전시키고, 청소년들이 디지털 환경에서 공동체와 함께 성장할 수 있는 기회를 제공하는 중요한 역할을 해야 합니다.

이러한 정책들이 효과적으로 실행되기 위해서는 정부, 교육기관, 미디어 기업, 그리고 지역 사회가 함께 협력하여, 청소년들이 디지털 시민성의 가치를 실천할 수 있는 환경을 지속적으로 제공해야 합니다. 이를 통해 청소년들이 디지털 환경 속에서 책임감 있고, 민주적인 시민으로 성장할 수 있도록 지원할 것입니다.

8. 이 정책은 누구를 위한 것인가?

마지막으로 이런 질문을 던지고 싶습니다. “이 정책은 누구를 위한 것인가?” 청소년만을 위한 것일까요? 그렇지 않습니다.

디지털 시민성은 결국 우리 모두의 문제입니다. 청소년이 어떤 디지털 환경에서 자라는가에 따라, 가정의 문화도, 학교의 철학도, 사회 전체의 분위기도 달라집니다. 따라서 이 정책은 청소년을 중심에 두되, 가정과 학교, 지역사회가 함께 책임지는 구조로 설계되어야 합니다.

9. 마무리하며 : 공존의 철학에서 정책으로

‘사이좋은 디지털 세상’은 단순한 교육 프로그램이 아닙니다. 그것은 디지털 시대에 우리가 함께 살아가기 위해 필요한 공존의 철학, 그리고 공동체 안에서 민주적으로 살아가는 시민의 삶을 위한 실험이었습니다. 이제 그 철학을 기반으로 한 정책 설계와 실행이 필요합니다. 청소년은 미래의 주체가 아니라, 지금 이 순간을 함께 살아가는 시민입니다. 이들이 디지털 사회에서 주체적으로 살아갈 수 있도록, 우리 어른들이 만들어야 할 기반이 바로 디지털 시민성 정책입니다. 함께 고민해주셔서 감사합니다.

청소년 디지털 시민성 역량 강화 프로그램 현황

■ 미디어 역기능 예방 및 해소 사업 운영

○ 디지털미디어 피해 청소년 회복 지원 사업 서울지역 총괄 센터 역할 수행

- 여성가족부(주관), 교육부(협조)의 디지털미디어 피해 청소년 회복지원 사업 운영(서울시 총괄 센터)
- 2024년 회복지원사업의 실적: 4,032회/16,053명(서울시 내 초중고 882개교 사업 참여) 치유 서비스 동의 인원: 7,687명.
 - * 동의 인원: 미디어 진단조사 수 주의 또는 위험사용자군의 결과가 나온 대상자 중 보호자가 상담 또는 병원치료와 같은 치유서비스를 받겠다고 동의한 인원을 의미함.
- 미디어 과의존으로 인한 일상생활의 어려움, 등교 거부와 학업 중단(기초학력 저하), 가족 간 갈등, 진로 미결정 등의 문제는 지속적으로 발생하고 있음. 이 문제를 해결하기 위해서는 청소년 대상의 상담과 예방교육만으로 부족함. 가정 내 건강한 미디어 사용문화 정착과 부모의 미디어 리터러시 역량 강화를 위해 보호자 대상의 교육이 절실히 필요한 상황임. 하지만 학부모 대상으로 교육을 진행할 수 있는 예산은 축소 또는 폐지되고 있음(2024년, 서울시교육청-학부모정보통신윤리교육특강사업 폐지됨)

○ 미디어 역기능 상담 및 교육 프로그램 개발(디지털 성범죄 예방교육 중심으로)

- 추진 경위: 서울시 내 모 여자고등학교에서 디지털 성범죄 피해를 경험한 학생 발생함. 이에 해당 학교에서는 전교생 대상으로 사이버폭력 예방교육 중에서도 디지털 성범죄를 예방하고, 대처할 수 있는 내용의 교육을 요청함
- 이 교육을 계기로 디지털 성범죄 예방교육 개발 착수
- 개발 전: 해당팀의 내부직원 및 상담활동가 대상으로 탁틴내일에서 진행되는 디지털 성범죄에 대한 교육 수강 / 개발 완료 후 파일럿 집단(고등학생 6명) 운영하여 프로그램에 대한 효과 등을 점검함.

■ 교육목적

- 1) 온라인 안전점검표를 통해 자신의 미디어 환경이 안전한지 점검함
- 2) 디지털성범죄에 상황을 구체적으로 안내하여 위험으로부터 자신을 보호하고 디지털성범죄에 노출되는 것을 예방할 수 있도록 함.
- 3) 디지털 공간에서의 범죄 경종을 떠나 스스로가 가해를 하지 않도록 경계를 가지고 이용하도록 도우며, 범죄 및 불법 행위를 목격했을 때 개인이 할 수 있는 행동지침에 대해 인식하도록 함.

■ 교육목표

온라인 안전 점검표의 4가지 영역 빨강-주황불이 초록불이 되도록 인식변화 및 위험성 자각,
디지털 성범죄로부터 자신을 보호하는 구체적인 방법 안내

※ 4가지 영역: 공통-인식 / 수신자-환경 / 수신자-경험 / 참여자-경험

■ 균형 잡힌 디지털 시민성 교육의 필요성과 프로그램

○ 비판적/윤리적 사고와 독서·글쓰기 교육의 필요

- 정확히 수치화할 수는 없으나 경험적으로 청소년들의 미디어 제작(코딩, 미디, 촬영 및 편집 기술 등) 기술과 능력은 증가하였으나, 문해력, 자신의 생각과 감정을 적절한 단어(언어)를 사용하여 표현하는 능력은 다소 떨어진 것으로 여겨짐. 제작 기술에만 초점을 맞추기보다는 ‘무엇을’ ‘어떻게’ 표현할 것인지에 대한 비판적/윤리적인 사고 능력을 함양할 수 있는 교육이 필요하며, 고전 미디어인 활자 미디어, 독서 교육과 글쓰기 교육 등의 프로그램이 진행될 필요가 있음.

○ 디지털 시민성 역량 강화 사업

1) 청소년의 윤리적 미디어 제작과 사회 참여를 위한 전문교육 과정 운영

- 미디어 관련 전문가의 체계적인 전문교육을 통하여 사회구성원의 청소년이 가진 메시지를 관심과 재능 있는 분야의 미디어를 도구를 사용하여 표현하는 기회를 마련함. 또한 또래 청소년 간 협업을 통한 협동심 함양하고 미디어 관련 분야의 진로 탐색의 기회 제공함.
- 사업: 영화제작 전문그룹 / 뮤직비디오 제작 전문그룹 / 디자인(서체) 제작 전문그룹

- 성과: 매년 각 2편의 단편영화/뮤직비디오 제작(다수의 국내외 영화제 수상), 폰트 전문 기업과의 협업을 통한 서체 개발과 무료 배포

2) 청소년 미디어 인재 발굴을 위한 대한민국 청소년 미디어 축제 운영

- 국내 최대 규모의 미디어 축제의 장을 마련하여 청소년 제작자와 현장 전문가 간의 네트워크와 수상을 통한 성장과 진로 탐색의 기회 마련
- 대한민국청소년미디어대전: 2001년~현재까지 운영 / 부문-공익광고, 다큐멘터리, 애니메이션, 영화, 트렌드미디어, 사진
- 대한민국청소년기자대상: 2015년~현재까지 운영 / 부문-영상기사, 글 기사
- 성과: 대한민국청소년미디어대전 실적(2001~2024년: 9,139편/30,615명 발굴/909,518명 참여(관객포함)), 대한민국청소년기자대상 실적(2014년~2024년: 1,349편/2,674명)

3) 영화치료 연구모임

- 미디어 제작에만 초점을 맞추지 않음.
- 청소년들이 제작한 영화를 활용하여 영화치료 연구모임 운영
- 영화가 관객들에게 어떻게 경험되고 수용되는지, 연출자는 어떤 의도로 영화를 제작하였는지에 대한 이야기를 나눌 수 있는 장을 마련하여 제작자와 수용자의 관점과 경험의 다름을 발견함.

[영화치료 연구모임]

- 내용: 영화 감상 후 영화에 대한 자신의 경험 나눔
- 참여자: 청소년(영화 제작자 포함), 성인(상담전문가, 미디어 전문가)
- 영화치료 연구모임 결과물: 교육/상담/활동 현장에서 활용할 수 있는 영화 질문카드, 엽서 등을 개발

4) 디지털 시민성 역량 강화 프로그램 ‘미디어 히어로 프로젝트’ 운영

- 미디어의 순기능과 역기능에 대한 개입이 가능한 시립청소년미디어센터의 강점 살린 디지털 시민성 역량 강화 프로그램 ‘미디어 히어로 프로젝트’ 운영
- 미디어 비평 및 제작 체험과 미디어 역기능 예방교육 프로그램 지원을 통하여 참여 청소년의 균형 잡힌 미디어 리터러시 역량 강화 도모
- 공모사업: 서울시교육청(2022년), 여성가족부(2023년)



청소년의 디지털 시민성 교육의 현황과 과제

: 지역 중심 디지털 시민성 생태계 구축을 중심으로

- 최선희 (푸른나무재단 사무총장)

토론 5

청소년의 디지털 시민성 교육의 현황과 과제 : 지역 중심 디지털 시민성 생태계 구축을 중심으로

• 최선희 (푸른나무재단 사무총장)

1. 디지털 전환에 따른 사회안전 문제

디지털 사회로의 전환은 생활문화, 교육, 정치경제, 사회활동 등 우리 삶 전반의 큰 변화를 가져왔습니다. 특히 디지털 네이티브인 아동·청소년은 기술의 혜택을 누리기도 하지만, 급격한 전환으로 인해 윤리 기준과 보호 체계가 미비한 상태에서 가장 취약한 상황에 놓이기도 합니다. 이에 발제 자료에서 언급된 바처럼 디지털 매체 과의존, 유해 콘텐츠 노출, 개인정보 유출, 정보 편향, 사이버폭력 등의 사회안전 문제가 대두되면서 디지털 역기능을 최소화하고 안전한 이용을 위한 디지털 역량 교육의 필요성에 대한 공감대가 확산되고 있습니다.

특히 사이버 성폭력, 딥페이크, 디지털 따돌림과 같이 청소년을 직접 겨냥한 정서적·사회적 위협은 심각한 사회문제입니다. 여기에 디지털 양극화 현상까지 더해지면서 청소년 개인이 처한 환경에 따라 온라인 안전을 넘어 삶 전반의 안전에 영향을 미치기도 합니다.

디지털 안전 문제는 개인의 환경에 따라 결정되어서는 안 되는 문제이며, 단순한 기술 습득이나 교과 중심의 정보 이해만으로는 예방 및 피해 복구가 어렵습니다. 따라서 가정·지역사회·플랫폼 환경을 아우르는 디지털 시민성 교육이 필요하며, 이는 학교 현장 기반의 교육과 더불어 여성가족부가 청소년 활동 및 지역 네트워크 기반 서비스 제공의 주체로서 해야 할 역할을 분명히 보여줍니다.

2. 디지털 시민성 교육의 방향과 실천 사례 확산

푸른나무재단 2024년 실태조사에 따르면 사이버폭력 피해 학생의 64.1%가 ‘매우/꽤 고통’을 호소했으며, 자살·자해 충동을 경험한 비율은 약 40%에 이릅니다. 딥페이크·성적 모욕 등 사이버 성폭력 피해는 2년 새 약 3배 증가(2022년 2.8% → 2024년 8.0%) 했습니다. 특히 플랫폼을 기반으로 한 따돌림, 허위 영상 유포, 악성 댓글 공격은 통제 가능성을 넘어서고 있습니다.

이러한 위험은 단순 정보교육이나 필터링 기술만으로는 예방하기 어렵습니다. 감정 조절, 공감, 소통, 책임 있는 표현과 같은 ‘시민적 자질’이 함께 길러져야 하며, 이는 정규 교육과정 외에 대상별 맞춤형·심화 프로그램, 상담 기반 접근, 사례 중심 체험형 교육이 지역 네트워크 기반의 서비스와 결합될 때 효과를 가질 수 있습니다.

앞서 발제한 것처럼 사이좋은 디지털 세상(이하 사디세)은 “디지털 시민성”이라는 개념조차 생소했던 2015년, 카카오임팩트와 푸른나무재단이 공동 기획한 민관 파트너십 기반의 교육프로그램으로 지난 10년간 그 효과성이 검증된 바 있습니다.

실제 프로그램 수료 학생의 디지털 시민성 종합 지수는 평균 15%포인트(p) 상승했으며, 사이버 폭력 인지·대처 역량 향상, 공감 및 책임 표현 능력 강화가 특히 두드러졌습니다. 교사 만족도는 96.2%, 재참여 의향은 95.4%로, 실효성과 지속 가능성이 모두 입증된 셈입니다. 이러한 성과는 학교 담장을 넘어 지역사회에서도 충분히 효과적인 시민성 함양이 가능하다는 점을 보여줍니다.

이미 사디세 교육은 청소년 활동센터, 상담 및 학교밖지원센터, 아동 및 가족센터, 디지털폭력 피해자 보호기관, 청소년 정책 참여기구 등과도 유기적으로 연결될 수 있는 확장형 구조를 지니고 있습니다. 기존의 아동·청소년 관련 네트워크를 활용하여 다양한 청소년 집단에 확산이 가능합니다. 특히 다문화, 학교 밖 등 취약한 환경에 있는 청소년의 디지털 안전을 위한 교육적 개입은 서두를 필요가 있습니다.

3. 청소년 디지털 시민교육의 새로운 접근을 위한 과제

이러한 시대적 과제 속에서 정부는 디지털 권리장전(23.09), 디지털 교육 규범(24.07) 등의 발표를 통해 디지털 시대 새로운 원칙을 정립하고 있으나 빠르게 발전하는 기술에 효과적으로 대응하기 위한 구체적인 실천 방안은 부족한 현실입니다. 이에 앞서 살펴본 것처럼 디지털 환경에서의 시민성(Digital Citizenship)을 체계적으로 함양하는 장기적 접근이 요구되고 있는바 청소년의 건강한 성장을 위해서는 지역사회와 연계한 새로운 방식의 접근이 필요한 시점입니다. 이제는 기본권으로서 디지털 시민성 교육과 활동이 확대되어야 하는 것입니다.

3.1 지역 중심 디지털 시민교육 프레임워크 구축

먼저 지역 중심 디지털 시민교육 체계가 마련되어야 합니다. 맞춤형 교육과정 개발, 교구 및 자료 제작, 전문가 양성, 네트워크 구축, 모니터링 및 평가 체계 등을 구축하고 이를 위한 법적 근거 마련을 통해 지속적인 교육이 이루어지도록 해야 합니다.

더불어 대상자별 디지털 시민성 역량 진단 도구 및 교육 성취 기준을 마련할 필요가 있습니다. 동시에 일반군과 위험군 대상의 차별화된 접근 전략도 필요합니다.

디지털 안전 고위험군의 경우 기존 자원(청소년상담복지센터, 디지털 성범죄 피해 지원, 사이버 폭력 대응 유관기관 등)의 협력체계를 기반으로 피해 예방 교육 및 회복적 지원이 통합적으로 연결되어야 합니다. 이를 위해 디지털 웰빙 밴드(Digital Wellbeing Band)를 구성하여 지역 중심의 디지털 안전망을 구축·운영하는 것을 제안합니다.

3.2 청소년 관련 기관 및 지도자의 역할 확대

지역 단위 청소년 관련 기관을 디지털 시민교육 실천 거점으로 역할을 확대할 필요가 있습니다. 디지털 감수성, 온라인 공감 능력, 미디어 공정성, 혐오 표현 대응 등 청소년 눈높이에 맞는 주제를 반영한 활동형 콘텐츠를 개발·보급하고, 청소년지도사 및 상담사 등 아동·청소년기관 종사자가 전문성을 갖출 수 있도록 전문교육을 지원해야 합니다. 청소년의 건강한 성장을 저해하고 안전을 위협하는 가장 큰 요인에 적극 대응하는 것은 청소년기본법 제2조 기본이념에도 부합합니다.

3.3 청소년 참여 기반 활동 확대 및 취약계층 핀셋 지원

안전한 디지털 환경을 위해 청소년이 스스로 기획하고 참여하는 방식의 활동도 적극 지원할 필요가 있습니다. 청소년 자치 활동, 공공 청소년수련시설 지원사업, 방과후아카데미 등 기존 정책 활용 방안과 확산을 위한 전략적 지원 방안을 병행하여 디지털 안전 문화를 정착해야 합니다.

더불어 다문화, 학교밖 등 돌봄 취약계층 아동·청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 교육 및 활동은 별도의 지원책이 적극 마련되어야 하겠습니다.

3.4 거버넌스 구축

정부와 NGO, 학계, 기업, 그리고 청소년 당사자, 부모 등이 참여하는 청소년 디지털 시민교육 거버넌스를 구성하고 세부적인 실천 방안을 위한 논의를 시작해야 합니다. 실제 현장의 목소리가 반영된 살아있는 거버넌스 구축을 통해 정책 실행력을 확보해야 합니다.

디지털 시민성은 단지 기술을 다루는 능력이 아니라, 서로를 존중하고 함께 살아가는 윤리적 감수성을 길러주는 공적 교육입니다. 청소년의 일상과 위기 사이에 존재하는 공백을 메우는 역할을 사회 구성원 모두가 앞장서야 합니다.

오늘 이 자리가 청소년의 디지털 시민성 회복과 미래 안전망을 구축하는 시작점이 되기를 희망합니다.



디지털 시민성 및 디지털 리터러시에 대한 비교

- 김봉섭 (한국지능정보사회진흥원 연구위원)

토론 6

디지털 시민성 및 디지털 리터러시에 대한 비교

• 김봉섭 (한국지능정보사회진흥원 연구위원)

1. 들어가며

디지털 기술의 발전은 개인이 정보를 습득하고, 소통하며, 참여하는 방식에 큰 변화를 가져왔다. 시간과 공간에 구애받지 않고 누구나 손 안의 컴퓨터를 통해 막대한 양의 정보를 습득할 수 있게 되었으며, 전 세계인과 자유롭게 의사소통이 가능하게 되었고 신분이나 연령, 성별에 상관없이 자신의 의견을 표출할 수 있게 되었다. 반면, 사회 전반의 디지털 전환에 따른 디지털 역기능 때문에 막대한 사회적 비용이 발생하는 등 부정적 결과도 초래되었다. 이에 따라 디지털 시대를 살아가는 데 있어 핵심적인 역량이자, 디지털 역기능으로부터 자신을 보호하는 중요한 수단으로 디지털 시민성(Digital Citizenship)과 디지털 리터러시(Digital Literacy)라는 두 가지 핵심 개념이 등장했다.

하지만, 디지털 시민성과 디지털 리터러시는 디지털 환경에서 올바르게 행동하고 정보를 다루기 위한 중요한 개념임에도 불구하고 편의에 따라 사용되는 경향이 있다. 두 개념이 서로 추구하는 가치나 목표, 내용 등에 차이가 있음에도 디지털로 인해 발생하는 문제들에 대한 해결책으로 아무런 구분 없이 혼용되고 있는 것이다. 이는 두 개념에 대한 명확한 이해나 인식이 부족한 데서 기인한다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 고에서는 디지털 시민성과 디지털 리터러시에 대한 이해를 돕고 명확한 구분을 위해, 두 개념이 추구하는 가치나 목표, 개념과 역사, 주요 활용 사례 등을 비교하여 살펴보고자 한다. 두 개념의 정확한 사용과 활용을 통해 불가역적인 디지털 전환에 맞서 건강하고 건전한 사회와 삶을 이루기 위한 효과적인 해법을 마련하는 데 있어 기여하기 위함이다.

2. 디지털 시민성 및 디지털 리터러시 정의

가. 디지털 시민성(Digital Citizenship)

디지털 시민성은 디지털 환경에서 책임감 있고 윤리적인 태도로 행동하고, 온라인 공동체에 공

정적으로 기여할 수 있는 시민의 자질을 뜻한다. 다시 말해 모든 사람을 대상으로 디지털 기술을 효과적이고 적절하게 이용하기 위해 이용자가 반드시 이해해야 하는 것을 가르치는 것을 목표로 하며, 기술 이용과 관련해서 적절하고 책임 있는 행동 규범을 의미한다. 이는 디지털 세계에서 적절하게 참여하고, 다른 이용자들과 건강한 관계를 유지하며 안전하게 활동할 수 있는 능력을 포함하며, 사이버공간에서의 권리, 책임, 윤리, 참여 등의 측면을 포괄하는 것임을 확인할 수 있다(장안식 외, 2023).

이 개념은 2000년대 초 정보통신 윤리 교육과 네티켓 교육에서 출발해 민주 시민 교육과 연계되어 사이버폭력 예방, 개인정보 보호, 온라인 권리와 책임 등을 포함하는 개념으로 확장되었다. 예를 들어 푸른나무재단에서 진행한 "사이좋은 디지털 세상" 프로그램에 따르면, 디지털 시민성은 감정 인지와 공감, 디지털 에티켓, 사이버폭력 예방, 개인정보 보호, 디지털 리터러시, 저작권, 온라인 정체성 등 다양한 요소로 구성되어 있다(최원기 외, 2022). 이는 디지털 시민성이 단순한 기술적 역량을 넘어 디지털 공간에서의 사회적 책임과 윤리적 행동에 초점을 맞추고 있음을 보여주는 것이다.

나. 디지털 리터러시(Digital Literacy)

디지털 리터러시는 디지털 시대에 필수적으로 요구되는 정보 이해 및 표현 능력으로, 전통적인 '읽고 쓸 수 있는 능력'인 리터러시(Literacy)가 디지털 플랫폼과 결합하며 확장된 개념이다. 구체적으로는 다양한 디지털 기술을 통해 정확한 정보를 찾고, 평가하며, 조합할 수 있는 개인의 능력을 포함한다. 단순한 기술 활용을 넘어 비판적 사고와 정보 분석 능력까지 포함하는 복합적 역량이라 할 수 있다(교육부, 2022).

이 개념은 1980년~1990년대 '컴퓨터 리터러시'에서 시작되어, 정보 리터러시를 거쳐 디지털 기술 전반을 아우르는 개념으로 발전해 왔다. 단순히 디지털 기기 사용법에 국한되지 않고, 정보를 다루고 활용하는 능력까지 범위가 확장되었다. 디지털 콘텐츠에 대한 이해와 활용 능력, 디지털 기술과 미디어를 비판적으로 수용하는 능력, 그리고 디지털 도구와 기술을 효과적으로 활용하는 능력 등을 모두 포괄한다. 인터넷이나 앱을 단순히 사용하는 것을 넘어서 인터넷 탐색을 통해 콘텐츠를 주도적으로 생산하고 공유하는 방법을 아우르는 개념이다. 최근에는 인공지능(AI)과 빅데이터 활용 능력까지 포함하는 방향으로 진화하고 있다.

3. 디지털 시민성 및 디지털 리터러시의 핵심 구성 요소 및 특성

가. 디지털 시민성 핵심 요소

디지털 시민성의 핵심 요소는 다음과 같이 다양한 측면을 포함한다(장안식 외, 2023).

- ① 감정 인지와 공감 : 디지털 환경에서 자신과 타인의 감정을 인식하고 공감하는 능력으로, 이는 디지털 시민성의 기초가 된다.
- ② 디지털 에티켓과 사이버폭력 예방 : 온라인에서의 예절과 윤리적 행동, 그리고 사이버폭력을 인식하고 예방하는 능력이다.
- ③ 개인정보 보호와 디지털 리터러시 : 타인의 개인정보를 침해하지 않고, 디지털 콘텐츠를 비판적으로 이해하며 활용하는 능력이다.
- ④ 저작권과 온라인 정체성 : 디지털 콘텐츠의 저작권을 이해하고 존중하며, 온라인 공간에서 건강한 정체성을 구축하는 능력이다.

나. 디지털 리터러시 핵심 역량

디지털 리터러시의 핵심 역량은 크게 세 가지로 나눌 수 있다(교육부, 2022).

- ① 정보 이해 및 평가 능력 : 인터넷의 수많은 정보 중에서 올바른 정보를 선별하고, 가짜 뉴스나 허위 정보를 식별할 수 있는 능력이다.
- ② 디지털 소통 능력 : 디지털 매체를 통한 소통이 증가함에 따라, 온라인 환경에서 효과적으로 의사소통하는 능력이 필요하다. 이는 디지털 시대의 소통 방식을 이해하고 적응하는 것을 포함한다.
- ③ 디지털 도구 활용 능력 : 다양한 디지털 도구와 기술을 자기 주도적으로 활용할 수 있는 능력이다. 이는 미래 사회에 필요한 역량으로, 필요에 따라 적절한 디지털 도구를 선택하고 사용할 수 있는 능력을 의미한다.

4. 공통점과 차이점

가. 공통점

① 디지털 환경 및 기술에 대한 이해와 활용

두 개념 모두 디지털 기술과 인터넷을 이해하고 이를 효과적으로 사용하는 능력과 관련이 있다. 디지털 환경에서의 생존과 성공에 필수적인 역량이다.

② 온라인 공간에서의 책임 있는 행동 강조

정보를 다룰 때의 책임감, 온라인에서의 에티켓, 타인에 대한 존중 등 윤리적인 행동을 중시한다. 디지털 시대의 시민으로서 참여 능력과 연결된다.

③ 교육의 중요성

학생이나 일반 대중을 대상으로 교육을 통해 향상될 수 있는 역량이며 21세기 핵심 역량으로 간주된다. 정보 기술 활용을 전제로 하며 교육을 통해 습득된다.

종합하면 두 개념 모두 디지털 환경에서의 효과적인 참여를 강조하며, 비판적 사고와 정보 평가 능력을 중요시한다. 다만, 디지털 리터러시는 디지털 시민성의 한 구성 요소라고 할 수 있다.

나. 차이점

① 디지털 시민성은 윤리적·사회적 태도 중심으로 감정 인지, 공감, 에티켓 등 사회 정서적 요소를 더 포괄적으로 다루는 반면, 디지털 리터러시는 기술적·기능적 능력 중심

② 디지털 시민성은 공동체적 책임을 강조하는 반면, 디지털 리터러시는 정보 활용과 문제 해결을 중시

③ 디지털 시민성은 디지털 세계에서의 사회적, 윤리적 행동과 책임에 중점을 두는 반면, 디지털 리터러시는 주로 정보와 콘텐츠를 이해하고 활용하는 기술적 측면에 초점

④ 디지털 시민성은 공동체 내에서의 책임 있는 참여와 행동을 강조하는 반면, 디지털 리터러시는 개인의 역량 개발에 중점

〈표〉 디지털 시민성과 디지털 리터러시 비교

구분	디지털 시민성 (Digital Citizenship)	디지털 리터러시 (Digital Literacy)
정의	디지털 사회에서 책임감 있고 윤리적인 시민으로서의 행동	디지털 기술을 이해하고, 비판적으로 정보를 분석하고 사용하는 능력
목표	정치(사회) 참여와 시민적 의무를 이행하는 합당한 시민 양성 ※ 합당한 시민은 일련의 도덕적 역량과 성향을 지니며, 정의로운 제도를 자발적으로 지지(John Rawls)	자기 계발, 자기 발전을 통한 유능한 개인 양성
가치	옳음(Right), 좋음(Good)	잘함
초점	행동과 태도 (온라인상에서의 예의, 권리, 책임, 참여)	기술과 정보 활용 능력 (정보 검색, 평가, 창작, 소통)
주요 내용	윤리적 소통, 책임감, 온라인 권리와 의무 인식	정보 탐색 및 활용, 문제 해결, 기술 사용
예시	온라인에서 타인을 존중하며 의사소통하기, 사이버폭력 신고하기	인터넷에서 신뢰할 수 있는 정보 찾기, 디지털 도구로 글쓰기
학문 영역	정치철학 → 도덕 교과	컴퓨터학 → 정보 교과

5. 디지털 시민성과 디지털 리터러시의 교육적 접근 비교

가. 디지털 시민성 교육 프로그램

디지털 시민성 교육은 포괄적인 접근법을 취한다. 대표적으로 푸른나무재단의 "사이좋은 디지털 세상" 프로그램에서는 디지털 시민성 제고를 위해 감정 인지와 공감, 디지털 에티켓, 사이버폭력 예방, 개인정보 보호, 디지털 리터러시, 저작권, 온라인 정체성 등 다양한 요소를 포괄하며 이들을 통합적으로 다루는 접근법을 취하고 있다(최원기 외, 2022). 이 프로그램의 효과성을 분석한 연구 결과에 따르면, 프로그램 참여 전후의 디지털 시민성 인식을 비교했을 때 모든 과정에서 디지털 시민성 지수가 유의미하게 향상되었다. 특히, 디지털 리터러시와 저작권 분야는 모든 학년에서 유의미한 향상을 보였다(장안식 외, 2023).

□ 주요 사례

- 온라인 공간에서의 책임·권리·의무 관련 교육
- 시민 법정, 역할극 등 다양한 형식 활용

나. 디지털 리터러시 교육 현황

디지털 리터러시 교육은 주로 정보 선별 능력, 디지털 도구 활용 능력, 그리고 온라인 소통 능력을 향상시키는 데 초점을 맞추고 있다. 특히 디지털 리터러시 교육은 학생들이 정보를 비판적으로 평가하고, 다양한 디지털 도구를 효과적으로 사용하며, 온라인에서 적절하게 소통하는 방법을 배우는 데 중점을 둔다. 이러한 교육은 학교 교육과정에 통합되어 진행되는 경우가 많으며 실제 디지털 환경에서 경험과 연계하여 이루어진다(교육부, 2022).

□ 주요 사례

- 정보 선별, 디지털 도구 사용, 온라인 소통 중심 교육
- 실습 중심의 체험형 교육

다. 디지털 시민성 및 디지털 리터러시의 교육적 접근 비교

디지털 리터러시 교육과 디지털 시민성 교육의 접근법에는 몇 가지 중요한 차이점이 있다.

- ① 범위 : 디지털 시민성 교육은 더 넓은 범위에서 사회적, 윤리적 측면을 포함하는 반면, 디지털 리터러시 교육은 주로 정보 이해와 디지털 도구 활용에 초점
- ② 방법 : 디지털 시민성 교육은 역할극, 토론, 프로젝트 기반 학습 등 다양한 방법을 통해 공감과 책임감을 키우는 데 중점을 두는 반면, 디지털 리터러시 교육은 주로 정보에 대한 비판적 평가와 도구 사용법 등에 대한 실습 교육 중심
- ③ 평가 : 디지털 시민성 교육은 푸른나무재단의 연구처럼 디지털 시민성 지수를 통해 다양한 요소의 종합적인 향상을 측정하는 반면, 디지털 리터러시 교육의 효과는 주로 정보 선별 및 활용 능력에 대한 수행력 평가

6. 나가며

디지털 리터러시와 디지털 시민성은 디지털 사회에서 개인의 참여와 적응을 위한 핵심 역량이다. 디지털 리터러시가 주로 정보의 이해와 활용, 디지털 도구의 효과적인 사용에 초점을 맞춘다면,

디지털 시민성은 디지털 공간에서의 윤리적 행동, 책임감, 공감 능력 등 더 넓은 범위의 사회적 역량을 포괄한다.

디지털 시민성과 디지털 리터러시는 사회 전반의 급속하고 전방위적인 디지털 전환과 함께 디지털 환경에 대한 의존도가 높아지면서 더욱 중요해질 것으로 예상된다. 인공지능, 빅데이터, 메타버스 등의 기술 발전으로 디지털 환경은 더욱 복잡해지고 있으며, 이에 따라 더 높은 수준의 디지털 리터러시와 시민성이 요구될 것이다. 디지털 리터러시는 AI가 생성한 콘텐츠를 포함한 다양한 형태의 정보를 평가하고 활용하는 능력으로 확장될 것이며, 디지털 시민성은 메타버스와 같은 새로운 디지털 공간에서의 윤리적 행동과 책임을 포함하도록 발전할 것이다.

하지만, 디지털 리터러시와 디지털 시민성은 서로 별개의 개념이 아니라 상호 보완적인 관계에 있음을 유념해야 한다. 디지털 리터러시는 디지털 시민성의 중요한 구성 요소이며, 디지털 시민성은 디지털 리터러시를 포함한 더 넓은 개념이기 때문이다. 또한, 디지털 시민성은 ‘그 기술을 어떻게 책임감 있게 사용할 것인가’에 대한 태도로 “어떻게 행동해야 하는가”에 대한 윤리적, 사회적 관점이고, 디지털 리터러시는 “어떻게 정보를 다루고 활용할 것인가”에 대한 실질적인 기술과 능력이다(장안식 외, 2023). 개별적으로 존재하기보다는 보완적인 역할을 하며, 서로 유기적으로 연결될 때 그 효과가 더욱 빛을 발한다.

이에 따라 앞으로 디지털 교육은 이 두 개념을 통합하여 접근할 필요가 있다. 정보의 비판적 평가와 활용 능력을 키우는 동시에, 디지털 공간에서의 윤리적 행동과 책임감, 공감 능력을 함께 발전시키는 교육이 이루어져야 한다. 이러한 통합적 접근은 디지털 시대를 살아가는 개인이 기술적으로 유능할 뿐만 아니라 사회적으로도 책임감 있는 디지털 시민으로 성장하는 데 기여할 것이다. 특히, 교육 기관과 정책 입안자들은 디지털 리터러시와 디지털 시민성을 모두 강조하는 교육 프로그램을 개발하고 실행함으로써, 학생들이 디지털 세계에서 비판적 사고와 윤리적 행동을 겸비한 책임감 있는 디지털 시민으로 성장하도록 지원해야 한다. 이는 건강하고 지속 가능한 디지털 사회를 구축하는 데 무엇보다 중요한 핵심 요소로 작용할 것이기 때문이다.

〈참고문헌〉

교육부 (2022). 디지털 리터러시, 정보를 읽는 능력을 키워라. 교육부 공식 블로그.

장안식·박철현·송효종(2023). 디지털 시민성 효과성 연구 및 인덱스 개발 연구. 푸른나무재단.

최원기·노명순·조민식(2022). 2022 디지털 시민성 함양을 위한 시대적 함의 : 사이좋은 디지털 세상 프로그램을 중심으로. 푸른나무재단.

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no text or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no text or other markings on the paper.