

범부처 디지털 리터러시 정책 개선방안

저 자 | 김태준, 박승재, 이정우, 정재원, 김영석

연구진 | 연구책임자 김태준(한국교육개발원)
공동연구자 박승재(한국교육개발원)
이정우(한국교육개발원)
정재원(한국교육개발원)
김영석(한국교원대학교)
연구운영원 임형재(한국교육개발원)
김다솜(한국교육개발원)
연구협력관 나은종(교육부)
백은주(교육부)

I. 추진 배경	1
II. 현황 및 환경변화	7
1. 디지털 혁신 현황(COVID-19 전후)	9
2. 디지털 혁신을 위한 해외사례 및 시사점	15
III. 개념 정의 및 모형	33
1. 개념 정의 및 배경	35
2. 디지털 시민성 함양을 위한 범부처 디지털 리터러시 정책모델	38
3. 디지털 리터러시 정책분야별 역량 요소	43
IV. 설문조사 분석	49
1. 설문조사 개요	51
2. 설문조사 응답자 특성	54
3. 설문조사 세부문항별 평균	56
4. 설문조사 핵심적 결과	61
5. 설문조사 시사점	88
V. 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 및 문제점	91
1. 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 분석 틀	98
2. 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 비교(유초중등교육)	99
3. 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 비교(고등·평생교육)	109
4. 시사점	118
VI. 분야별 추진과제	121
1. 범부처 디지털 리터러시 정책과제(접근성)	125
2. 범부처 디지털 리터러시 정책과제(역량)	139
3. 범부처 디지털 리터러시 정책과제(시민성)	158
4. 범부처 디지털 리터러시 정책과제(협업)	175
[참고문헌]	178

[부록 1] 디지털 리터러시 인식 설문조사 문항	183
[부록 2] 디지털 리터러시 인식 설문조사 결과	195
[부록 3] 설명된 디지털 혁신 방법론(Digital Evolution Methodology Explained)	241
[부록 4] 디지털 신뢰의 구성(Drivers of Digital Trust)	242
[부록 5] MS社 AI 윤리교육 가이드라인	243
[부록 6] 싱가포르 정보통신미디어 개발청 사례	244
[부록 7] 싱가포르 미디어 리터러시 위원회 사례	246

[그림 II-1] 디지털 혁신 위상·변화 모멘텀	9
[그림 II-2] 디지털 신뢰(행동, 환경) 순위	10
[그림 II-3] 디지털 리터러시 평균(초등·중학생)	12
[그림 II-4] 디지털기기 접근성, 이용능력, 활용수준 격차(최고점과 최저점의 차이)	13
[그림 II-5] 유럽연합의 디지털 리터러시 관련 정책 흐름도	15
[그림 II-6] 스페인 바스크 주의 DigComp을 활용한 정책 수립 과정	19
[그림 II-7] 디지털 정보의 사실·의견 구별능력과 정보교육기회	20
[그림 II-8] 싱가포르의 디지털 리터러시 관련 정책 흐름도	25
[그림 II-9] 호주의 디지털 리터러시 관련 정책 흐름도	27
[그림 III-1] 인적 자본, 사회적 자본, 정체성 자본의 삼각형 모델	41
[그림 IV-1] 디지털 취약계층 학습 지원 문항의 연령별 긍정적 응답	62
[그림 IV-2] 디지털 교육을 위한 인프라 확충 문항의 연령별 긍정적 응답	63
[그림 IV-3] 디지털 교육을 위한 인프라 확충 문항의 월평균소득수준별 긍정적 응답	63
[그림 IV-4] 디지털 프라이버시 보호 및 보안 교육 문항의 연령별 '매우그렇다' 응답	64
[그림 IV-5] 개인 정보 보호 문항의 연령별 부정적 응답	66
[그림 IV-6] 개인 정보 보호 문항의 교육수준별 부정적 응답	66
[그림 IV-7] 디지털 기기 활용 의사 표현 문항의 교육수준별 응답	67
[그림 IV-8] 사이버 익명성의 역기능에 대한 경험 문항의 연령별 '예' 응답	69
[그림 IV-9] 사이버 익명성의 역기능에 대한 경험 문항의 취업상태별 '예' 응답	69
[그림 IV-10] 온라인 사회참여 수준에 따른 사이버 공간 정체성과 오프라인 정체성의 동일시 수준	70
[그림 IV-11] 소셜미디어 활용 수준에 따른 사이버 정체성과 오프라인 정체성의 동일시 수준	70
[그림 IV-12] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 연령별 '아니오' 응답	71
[그림 IV-13] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 취업상태별 '아니오' 응답	71
[그림 IV-14] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 월평균소득수준별 '아니오' 응답	72
[그림 IV-15] 근로자 및 퇴직자 대상 디지털 역량 향상 문항의 응답	73
[그림 IV-16] 디지털 기반 일자리 창출 문항의 연령별 긍정적 응답	74
[그림 IV-17] 디지털 기술 활용 정도 문항의 교육수준별 '매우그렇다' 응답	75
[그림 IV-18] 디지털 리터러시 확대 여부 문항의 취업상태별 '매우 그렇다' 응답	76
[그림 IV-19] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 연령별 '매우그렇다' 응답	78
[그림 IV-20] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 월평균소득수준별 '매우그렇다' 응답	78
[그림 IV-21] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 경제활동상태별 '매우 그렇다' 응답	78

[그림 IV-22] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 취업상태별 '매우 그렇다' 응답	78
[그림 IV-23] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 교육수준별 부정적 응답	80
[그림 IV-24] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 행정구역별 '부정적 응답'	80
[그림 IV-25] 디지털 시민성 향상 교육 문항의 교육수준별 '매우그렇다' 응답	81
[그림 IV-26] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도 문항의 경제활동상태별 긍정적 응답	82
[그림 IV-27] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도 문항의 취업상태별 긍정적 응답	82
[그림 IV-28] 디지털 기술 활용 사회적 문제 해결 참여 의사 문항의 교육수준별 긍정적 응답	84
[그림 IV-29] 디지털 기술 활용 사회적 문제 해결 참여 의사 문항의 월평균소득수준별 긍정적 응답	84
[그림 IV-30] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도와 유명인에 대한 악플의 정당성 인정 비율	85
[그림 IV-31] 소셜미디어 적극활용 여부에 따른 유명인에 대한 악플의 정당성 인정 비율	85
[그림 IV-32] 디지털 사회참여 여부에 따른 사이버공간에서 개인정보 노출에 대한 인식의 차이	86
[그림 IV-33] 소셜미디어 활용 수준에 따른 사이버 공간에서 개인정보 노출에 대한 인식 차이	86
[그림 IV-34] 연령대별 가짜 뉴스 교차검증을 '하지 못한다'고 응답한 비율	87
[그림 IV-35] 디지털 사회참여 및 소셜미디어 활용 수준에 따른 가짜 뉴스 교차검증을 '하지 못한다'고 응답한 비율	87
[그림 V-1] 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 분석 틀	98
[그림 VI-1] KDRI 측정 및 활용	126
[그림 VI-2] 디지털 리터러시 아카이브 구축	128
[그림 VI-3] 무인단말기 UX 디자인 협의체 구성 및 운영	132
[그림 VI-4] ON-OFFLINE 융합 디지털 리터러시 카페	142
[그림 VI-5] 조지아 버추얼 스쿨 Pathways	143
[그림 VI-6] 생애 주기에 따른 교원 디지털 리터러시 함양 지원 체계	145
[그림 VI-7] 디지털 진로체험 카페	146
[그림 VI-8] 주 핵심산업과 연계한 조지아 클러스터 기반의 직업기술교육	148
[그림 VI-9] 단계별 디지털 역량 개발 로드맵 (직업교육을 중심으로)	150
[그림 VI-10] 디지털 리터러시 역량 표준 교육과정 개발	156
[그림 VI-11] 디지털 아이덴티티를 활용한 나이키 사례	159
[그림 VI-12] 디지털 웰니스 에코시스템(Digital Wellness Ecosystem) 구축	162
[그림 VI-13] 디지털 웰니스 에코시스템 영역별 세부과제	162
[그림 VI-14] 온라인 플랫폼이 포함된 청소년 지역사회 참여 모형	166
[그림 VI-15] 디지털 사회참여 공동체 구축	171
[그림 VI-16] 디지털 시민성 향상을 위한 범부처 디지털 리터러시 거버넌스	177

[표 II-1] 디지털 혁신·디지털 신뢰 순위(Digital Evolution·Digital Trust Rank)	10
[표 II-2] 글로벌 대도시 AI 준비지수	11
[표 II-3] 부처별 디지털 교육 및 상담 기관 및 주요내용	14
[표 II-4] 유럽연합의 DigComp 2.0 디지털 역량 구성체제	16
[표 II-5] 국가 교육기술 5대 영역	21
[표 II-6] 미국 미디어 리터러시 교육관련 기관	23
[표 II-7] 싱가포르 디지털 리터러시 통합 체계	26
[표 II-8] 호주 디지털 포용 지수(ADII: The Australian Digital Inclusion Index)	29
[표 II-9] 디지털 시민을 위한 국가별 핵심 역량 비교	30
[표 III-1] 디지털 시민성 형성을 위한 범부처 디지털 리터러시 정책 프레임워크	42
[표 IV-1] 조사 영역별 지표	51
[표 IV-2] 설문조사 응답자 기본정보	55
[표 IV-3] 디지털 접근성 영역의 세부문항별 평균	57
[표 IV-4] 디지털 역량 영역의 세부문항별 평균	59
[표 IV-5] 디지털 시민성 영역의 세부문항별 평균	60
[표 IV-6] 디지털 취약계층 학습 지원 문항의 연령별 응답	61
[표 IV-7] 디지털 교육을 위한 인프라 확충 문항의 연령별 및 월평균소득수준별 응답	62
[표 IV-8] 디지털 프라이버시 보호 및 보안 문항의 연령별 응답	64
[표 IV-9] 개인 정보 보호 문항의 연령별 및 교육수준별 응답	65
[표 IV-10] 디지털 기기 활용 의사 표현 문항의 교육수준별 응답	67
[표 IV-11] 사이버 익명성의 역기능에 대한 경험 문항의 연령별 및 취업상태별 응답	68
[표 IV-12] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 연령별, 월평균소득수준별 및 취업상태별 응답	71
[표 IV-13] 근로자 및 퇴직자 대상 디지털 역량 향상 문항의 연령별 빈도	73
[표 IV-14] 디지털 기반 일자리 창출 문항의 연령별 및 교육수준별 빈도	74
[표 IV-15] 디지털 기술 활용 정도 문항의 교육수준별 응답	75
[표 IV-16] 디지털 리터러시 교육 확대 여부 문항의 연령별, 교육수준별 및 취업상태별 응답	76

[표 IV-17] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 연령별, 월평균소득수준, 경제활동상태 및 취업상태별 응답	77
[표 IV-18] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 교육수준별 및 행정구역별 응답	79
[표 IV-19] 디지털 시민성 향상 교육 문항의 교육수준별 응답	81
[표 IV-20] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도 문항의 경제활동상태별 및 취업상태별 응답	82
[표 IV-21] 디지털 기술 활용 사회적 문제 해결 참여 의사 문항의 교육수준별 및 월평균소득수준별 응답	83
[표 V-1] 유치·초·중등교육 분야 법무처 디지털 리터러시 정책 현황 비교	108
[표 V-2] 고등·평생교육 분야 법무처 디지털 리터러시 정책 현황 비교	117
[표 VI-1] 청소년들의 정치적 효능감 향상을 위한 프로그램	166
[표 VI-2] 디지털 사회혁신 공간 예시	167
[표 VI-3] 디지털 리터러시 관련 법 조항	175

[I]

추진 배경



I. 추진 배경

□ 급속한 디지털 전환시대를 맞이하여 전국민이 디지털 기술을 책임 있고
안전하며 평등하게 향유할 수 있는 디지털 리터러시가 국가 경쟁력을
좌우하는 주요 요인으로 대두

- 한편, 관련 부처별(교육부, 문화체육관광부, 방송통신위원회 등), 사회이슈별 분절적 정책 추진으로 세대별·계층별 디지털 격차 심화, 가짜뉴스, 인터넷 중독, 사이버 폭력 등 디지털 문제에 대한 대응 부족
- 코로나19 장기화에 따른 언택트(Untact) 기술의 일상화로 디지털 사회로의 전환이 가속화됨에 따라 기술발달로 인한 변화 및 혜택의 이면에 기술 과잉으로 인한 인간성 상실, 개인 사생활 침해 등 문제가 야기되고 있음(김태준 외, 2021)
- 선진국들의 정책에서 볼 수 있듯이 디지털 리터러시를 단순히 지식과 기술을 교육시키고 이용환경을 조성하는 기술적 차원을 넘어서서 디지털 사회의 시민으로서 책임과 의무를 준수하고 권리를 행사하며 직업적 요구를 수용하기 위해 필요한 디지털 역량(지식, 기능, 태도)과 디지털 시민성 차원, 즉 포괄적 개념의 “디지털 시민교육 정책(DCE: Digital Citizenship Education Policy)”으로 전환할 필요가 있음(김태준 외, 2021)
- 디지털 사회로의 대전환기를 선도하기 위해, 전국민의 디지털 리터러시 역량을 제고하는 한편, 디지털 격차·역기능 해소 등을 위한 범부처 차원의 체계적인 전략 마련 필요

□ 4차 산업혁명과 디지털 전환은 디지털 리터러시를 토대로 한 교육의
패러다임 전환을 요구하고 있음

- 인공지능, 빅데이터, 메타버스, AR, VR 등 디지털 기술을 기반으로 한 교육환경 변화의 가속화

- 디지털 기술에 대한 접근 및 활용 역량의 격차는 경제적·사회적·문화적 불평등을 초래
- 디지털 전환 시대의 종합 문해력을 지칭하는 디지털 리터러시 교육의 패러다임을 전환해야 할 필요성 대두

□ 디지털 기술의 고도화는 MZ세대의 디지털 문화와 경제적·사회적 수요와 결합하여 디지털 리터러시의 개념과 범위를 확대

- 유럽의회(Council of Europe) 등 주요 선진국 사례에서는 디지털 리터러시를 디지털 기술에 대한 기초 문해력 수준을 넘어 디지털 사회의 시민에게 필요한 종합적인 역량으로 접근
- 디지털 리터러시와 디지털 시민교육은 사람들의 삶에 영향을 미치는 주된 요소임에도 개념적 모호성, 불확실성, 변동성, 복잡성으로 인해 혼란스럽고, 생소하며 효과적으로 대응하기 어려우므로 정책적인 차원에서 대응 방안 마련 필요

□ 생애주기별 디지털 리터러시 지원 방안 마련 필요

- 디지털 전환을 맞이하여 유·초·중등부터 고등·평생교육에 이르기까지 체계적인 디지털 리터러시 교육을 위한 정책 방안 수립 필요

⇒ 디지털 전환 시대의 디지털 사회의 시민으로 살아가는데 필요한 유·초·중등 및 고등·평생 교육 분야의 디지털 리터러시 정책 필요

추진경과

사회정책협력망을 통한 연구 주제 및 내용 협의

- 교육부 주관 정부 부처 사회정책협력망 실무 협의회를 통해 국가 주요 의제로 '범부처 디지털 리터러시 정책 개선 방안' 선정
- 주기적인 사회정책협력망(정부부처, 출연연 및 관련 전문가 참여) 및 연구진 협의를 통한 정책 실무 협의
- 사회정책협력망 주관 '범부처 디지털 리터러시 정책 개선 방안' 정책 포럼을 통해 연구 결과 발표

정책수요자 및 국민 의견 수렴

- 만 19세 이상 65세 미만의 성인 1,000명을 대상으로 디지털 리터러시 분야에 대한 전반적인 인식 파악을 목적으로 설문조사*를 실시
 - * '디지털 접근성', '디지털 역량', '디지털 시민성' 영역별로 디지털 리터러시에 대한 국민들의 인식 조사(기간 2022.7.25.~2022.7.29.)
- 전문가 협의회, 학술대회 참석 등을 통해 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 및 개선 방안에 대한 의견 청취
 - ※ 교사, 대학 교수, 산업체, 연구소 관계자 등 유치중등, 고등, 평생교육 영역 및 교육, 노동, 복지 분야의 관련 전문가 면담 및 협의회 개최
 - ※ 디지털 역량, 디지털 리터러시 및 AI 교육정책 관련 학회 참석 및 최근 동향 분석
- 지역의 디지털 리터러시 정책 분석 및 의견 수렴
 - ※ 지자체·시도교육청 디지털 리터러시 관련 정책 TF 참여 및 연구 연계(경기도 교육청 인수위원회, 충북혁신도시 K 스마트 교육 운영위원회, 충북 테크노파크 등)

국제 연구 네트워크 구축을 통한 글로벌 동향 분석

- 미국, 싱가포르 등 주요국 현지의 대학 및 산업체 전문가 연구 참여 네트워크 구축
 - ※ UGA(University of Georgia), Columbia State University, 싱가포르 IAL(Institute for Adult Learning) 등 관련 전공 교수 및 마이크로소프트 AI 전문가 자문 및 사례연구 참여
 - ※ 미국, 싱가포르 등 현지와 월 2회 이상 국제 화상회의를 통한 연구 협업

[Ⅱ]

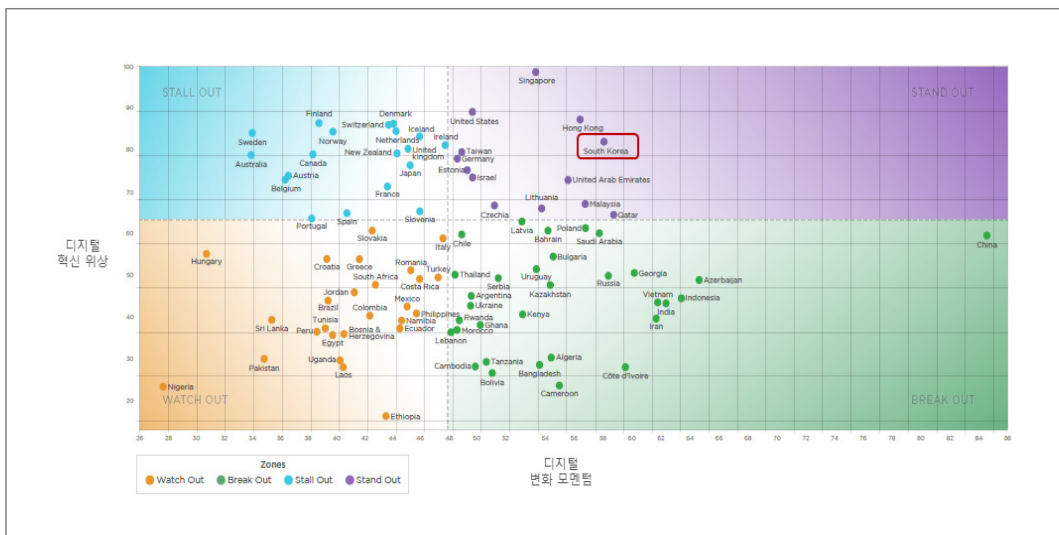
현황 및 환경변화



II. 현황 및 환경변화

1 디지털 혁신 현황(COVID-19 전후)

- 디지털 혁신 지수(Digital Evolution Index): 미국 터프츠대학과 마스터카드가 공동으로 디지털 혁신 지수 개발. 2020년 한국은 높은 디지털 혁신 위상을 보유하고 있으며, 디지털 혁신과 변화 탄력성이 높은 집단에 포함되어 있음 (2017년에 비하여 STALL OUT에서 STAND OUT으로 변화)



[그림 II-1] 디지털 혁신 위상·변화 모멘텀

(출처: Chakravorti et al.(2020: 21))

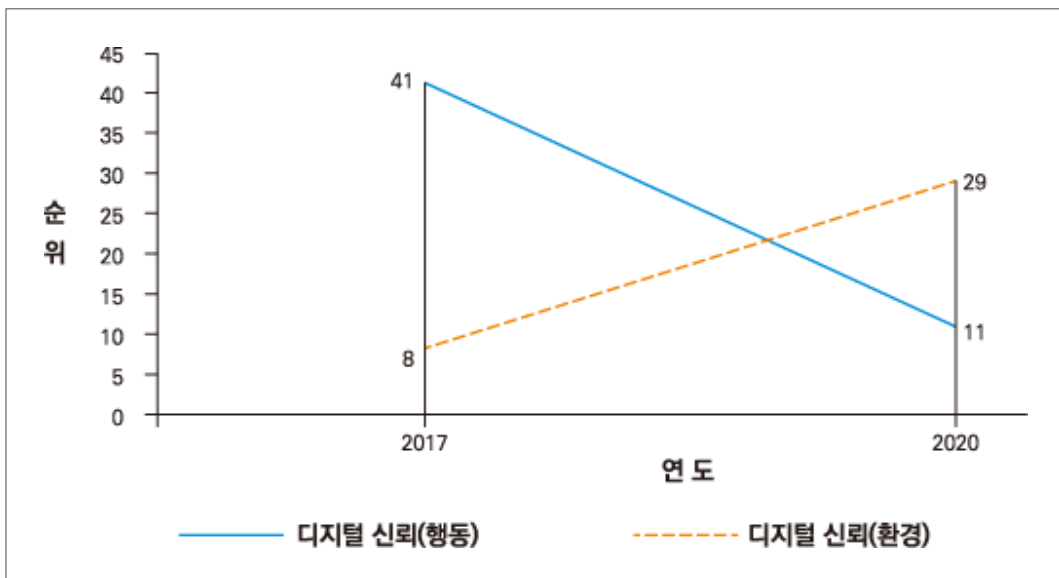
- 디지털 혁신(Digital Evolution)의 4가지 구성: 공급 상태(Supply Conditions), 수요 상태(Demand Conditions), 제도적 환경(Institutional Environment), 혁신과 변화(Innovation and Change)(Chakravorti et al., 2020: 19)(부록 3] 참조)

- 디지털 신뢰(Digital Trust)의 4가지 구성: 태도(Attitudes), 행동(Behavior), 환경(Environment), 경험(Experience)(Chakravorti et al., 2020: 25)([부록 4] 참조)
- 한편, 디지털 신뢰 측면에서 태도 및 환경 지수가 낮으며 특히, 2017년에 비하여 환경의 신뢰 수준이 많이 떨어진 것으로 나타남

구성		위상 (State)	모멘텀 (Momentum)		
디지털 혁신 (Digital Evolution)	2017	7	49		
	2020	11	11		
구성		태도 (Attitudes)	행동 (Behavior)	환경 (Environment)	경험 (Experience)
디지털 신뢰 (Digital Trust)	2017	26	41	8	3
	2020	25	11	29	7

[표 II-1] 디지털 혁신·디지털 신뢰 순위(Digital Evolution·Digital Trust Rank)

(출처: Chakravorti & Chaturvedi(2017: 21, 22, 31-34), Chakravorti et al(2020: 23, 24, 28, 30, 32, 34))



[그림 II-2] 디지털 신뢰(행동, 환경) 순위

(출처: Chakravorti & Chaturvedi(2017: 31, 34), Chakravorti et al(2020: 28, 32))

□ 글로벌 대도시 AI 준비지수: 다국적 컨설팅 기업 Oliver Wyman에서 개발.
한국(서울)은 ICT 기술과 정보화를 바탕으로 자산, 수행력 등은 높지만
AI 시대 준비를 위한 통합적 계획, 위기 대처 등 미래비전이 취약한 것으로
나타남

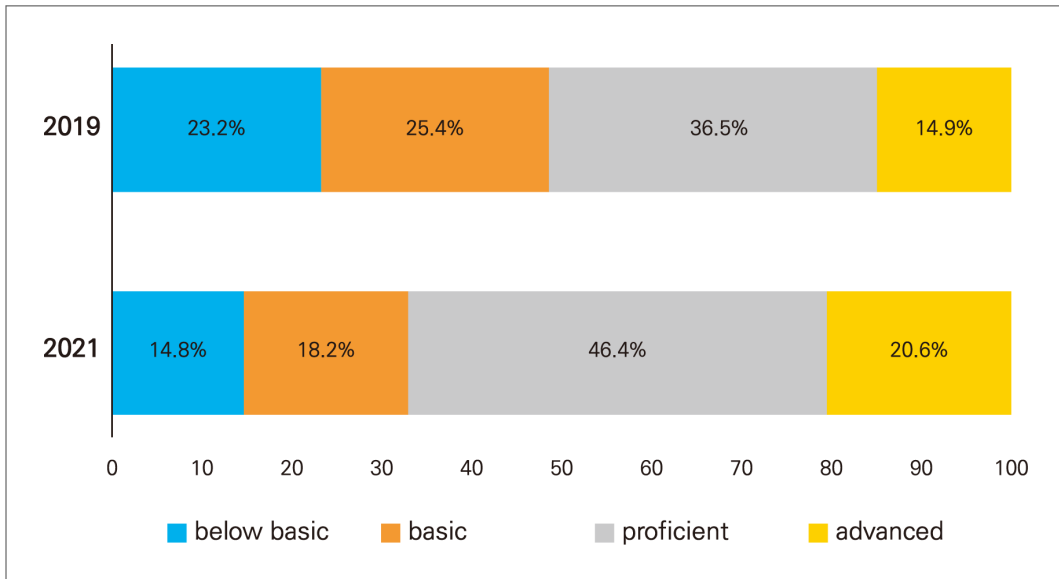
[표 II-2] 글로벌 대도시 AI 준비지수

순위	도시	평균	비전	수행력	자산	발전
1	싱가포르	75.8	98.4	79.0	66.7	59.0
2	베를린	67.3	69.5	86.6	53.6	59.7
3	시카고	65.1	61.4	74.6	65.4	59.0
4	서울	65.1	48.9	71.9	74.2	65.4
5	워싱턴 D.C.	64.5	61.4	76.3	63.6	56.5
6	홍콩	63.9	54.2	60.5	70.0	71.0
7	토론토	61.9	49.6	84.0	64.2	49.8
8	댈러스	61.8	68.9	74.1	54.0	50.3
9	휴스턴	58.7	61.4	76.2	53.8	43.5
10	애틀란타	57.4	46.4	73.6	56.4	53.3

(출처: Oliver Wyman Forum(2019), 김태준외(2021) p.77에서 재인용)

□ 디지털 리터러시 평균(초등·중학생)

- 2019년과 비교하여 2021년 디지털 리터러시 수준이 증가함. 이는 디지털 환경변화, 코로나19 등에 대한 적응으로 인해 디지털 리터러시 수준이 증가한 것으로 해석됨.

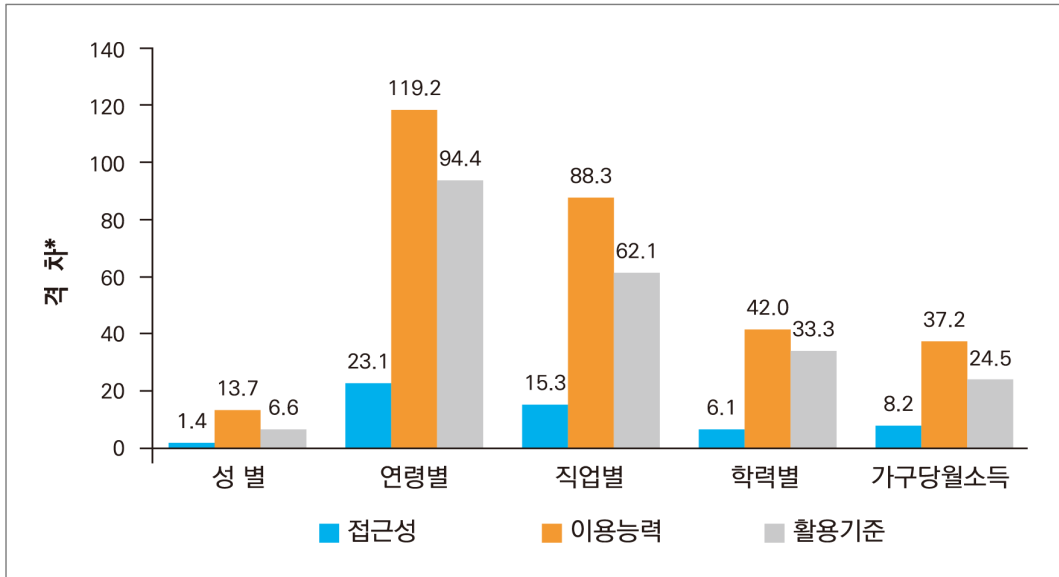


[그림 11-3] 디지털 리터러시 평균(초등·중학생)

(출처: 계보경 외(2021), 이현숙 외(2019); Park(2022:p80)에서 재인용)

□ 디지털기기 접근성, 이용능력, 활용수준 격차

- 한국은 디지털 미디어 접근성은 전반적으로 높으나 이용능력과 활용의 수준에서 격차가 컸으며, 특히 디지털 이용능력과 활용수준의 격차는 기성세대와 청소년 세대 사이에서 가장 컸음(장근영, 2021.7.19.)
- 디지털 접근성의 확대나 향상에 집중하는 1단계 사업은 한국이 이미 성공적으로 수행했음. 디지털 이용능력, 활용수준을 의미하는 2단계 디지털 리터러시를 국가적 이슈와 접목하는 정책을 국가가 주도



[그림 II-4] 디지털기기 접근성, 이용능력, 활용수준 격차(최고점과 최저점의 차이)

(출처: 정부만 외(2020: p20-26))

□ 부처별 디지털 교육 및 상담 기관 및 주요내용

- 현재까지의 디지털 리터러시 정책은 주로 과다사용이나 과몰입 예방, 사이버 폭력 예방 등 일탈이나 문제적 이용의 방지에 초점이 맞추어져 있음
- 그러나 향후에는 3단계(지역사회와 사업에 신기술의 광범위한 적용 촉진)와 4단계(디자인을 통해 디지털 접근성의 포용성 촉진)에 해당하는 정책이 요구됨

[표 II-3] 부처별 디지털 교육 및 상담 기관 및 주요내용

부처	담당기관 및 정책내용	정책 내용	정책 대상
과학기술 정보통신부	한국지능정보사회진흥원 스마트쉼센터	인터넷 과다사용 예방교육 인터넷 과다사용 상담지원	전국민
교육부	학교별 상담센터(Wee센터)	스마트폰, 게임 과몰입 상담	초중고 재학생
	사이버폭력 예방중점학교지원	사이버폭력 예방교육, 컨설팅	
문화체육 관광부	게임문화재단	게임리터러시 교육	학부모 교사
방송통신 위원회	아름다운 인터넷 세상 사업 인터넷 윤리 교육 디지털 시민 교육		초중고 재학생 학부모
보건복지부	육아종합지원센터	스마트폰 과의존 예방교육	영유아 보호자 취약계층
	중독관리통합지원센터	인터넷게임 중독예방교육	
여성가족부	청소년상담복지센터	인터넷 스마트폰 과의존 상담 및 치유프로그램	청소년 및 보호자

(출처: 장근영(2021.7.19.: p93)

□ 정부는 교육 정보화 및 디지털 포용 추진계획 등을 통해 디지털 시대의 정보 활용 능력 향상과 디지털 격차 해소를 추진하고 있음

- 2022년도 교육정보화 시행계획, 정보계획 종합계획(2020~2024년), 융합계획 종합계획(2020년~2024년), 인공지능 국가전략, 인공지능 교육정책방향과 핵심과제, 디지털 포용 추진계획, 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안), 미래교육을 위한 에듀테크·디지털 전략 포럼 등을 통해 정부의 종합적인 디지털 정책이 추진되고 있음

2

디지털 혁신을 위한 해외사례 및 시사점

1) 유럽연합

□ 개요

2016년 유럽집행위원회의
「유럽을 위한 새로운 기술 아젠다
(The new skills agenda for Europe)」 발표



하위 정책 중 하나로
21세기에 요구되는 도전정신 및 혁신적 사고방식을 높일 수 있는
핵심 역량 제안 (Recommendation on Key Competence)



핵심역량으로 '**디지털 역량**' 제시.
이와 함께 문해력, 계산력, 외국어능력,
도전역량, 비판적 사고력, 문제해결력, 학습하는 역량 제시



2016년 Joint Research Center가
「DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens」
보고서를 통해 시민을 위한 **디지털 역량 하위개념** 제시

[그림 11-5] 유럽연합의 디지털 리터러시 관련 정책 흐름도

- 2016년 회원국 성인들의 '인적자원, 취업가능성, 경쟁력 강화'를 목적으로 유럽집행위원회(European Commission)는 「유럽을 위한 새로운 기술 아젠다(The new skills agenda for Europe)」를 발표함(Bachmann, 2016)
- 하위 정책으로 1) 노동 시장에서 보다 활용도를 높이기 위한 유럽자격기준(EQF: European Qualifications Framework) 개선 2) 보호시설 거주자, 난민, 이민자들의 적응과 기술습득을 돕는 정책 3) 21세기에 요구되는 도전정신 및 혁신적 사고방식을

높일 수 있는 핵심 역량(key Competences) 제안 등이 수행됨(European Association for the Education of Adults, n.d.)

- 「유럽을 위한 새로운 기술 아젠다(The new skills agenda for Europe)」가 제안한 핵심역량에는 ‘디지털 역량(digital competence)’과 함께 문해력(literacy), 계산력(numeracy), 외국어능력(foreign languages), 도전역량(entrepreneurship competence), 비판적 사고력(critical thinking), 문제해결력(problem solving), 학습하는 역량(learning to learn)이 제시됨(Vuorikari et al., 2016)
- 유럽집행위원회 소속 Joint Research Center(JRC)는 최근의 변화를 반영하여 2016년에 「DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens」를 발표함(Vuorikari et al., 2016)
- 「DigComp 2.0」은 시민을 위한 디지털 역량(Digital Competence Framework for Citizens)으로 정보·데이터 문해력 (Information & data literacy), 커뮤니케이션·협업 (Communication & Collaboration), 디지털 콘텐츠 창작 (Digital content creation), 디지털 보안(Safety), 문제해결력 (Problem solving)의 하위역량으로 구분됨

[표 II-4] 유럽연합의 DigComp 2.0 디지털 역량 구성체제

역량 영역	하위역량	
정보 및 데이터 문해력 (Information and data literacy)	데이터, 정보, 디지털 콘텐츠에 대한 브라우징, 검색, 필터링	<ul style="list-style-type: none"> • 정보 필요성에 대한 명료화 • 디지털 환경에서 데이터, 정보, 콘텐츠 탐색 및 접근 • 개인적으로 검색 전략 개발 및 개선
	데이터, 정보, 디지털 콘텐츠에 대한 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠의 신뢰성과 타당성에 대한 비교 및 비판적 판단 • 이를 통해 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠에 대한 정확한 분석 및 해석
	데이터, 정보, 디지털 콘텐츠에 대한 관리	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 환경에서 데이터, 정보, 콘텐츠를 관리하고, 저장하고, 인출하기 • 구조적 환경 속에서 데이터, 정보, 콘텐츠를 관리하고 처리하기

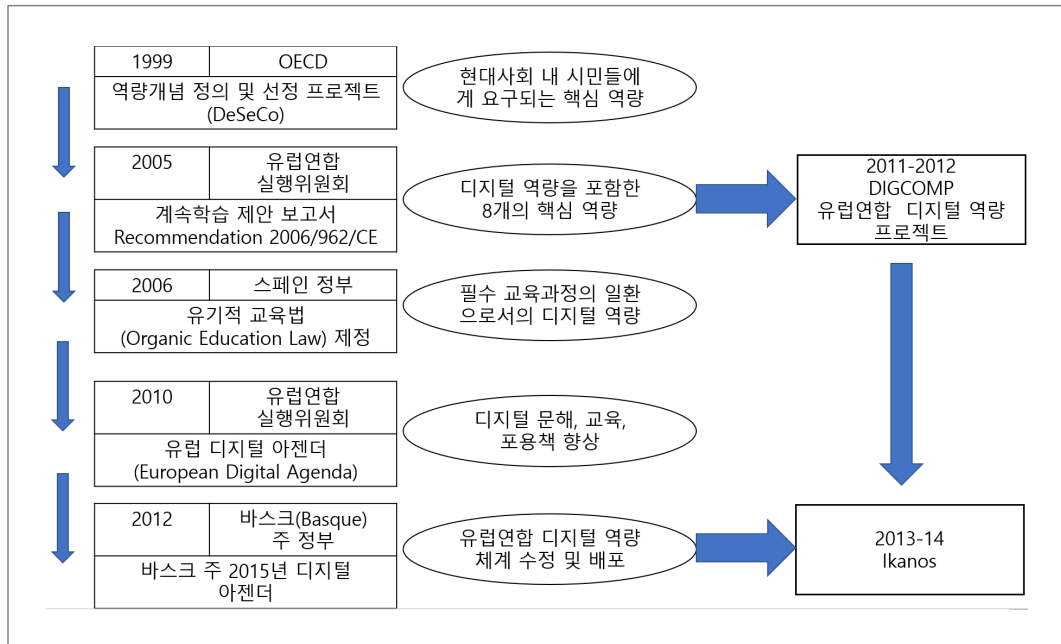
역량 영역	하위역량	
커뮤니케이션·협업 (Communication & Collaboration)	디지털 기술을 통한 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 디지털 기술을 통해 상호작용, 맥락에 적합한 디지털 의사소통 수단 이해
	디지털 기술을 통한 공유	<ul style="list-style-type: none"> • 적절한 디지털 기술을 통해 데이터·정보·디지털 콘텐츠를 타인과 공유
	디지털 기술을 통한 시민참여	<ul style="list-style-type: none"> • 공공·민간의 디지털 서비스를 통한 시민참여 • 적절한 기술을 통해 셀프-임파워먼트 및 참여적 시민권 실현의 기회를 탐색
	디지털 기술을 통한 협업	<ul style="list-style-type: none"> • 자원과 지식의 공동생산 및 협력적 과정을 위해 디지털 도구와 기술 이용
	네티켓	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기술을 이용하거나 디지털 환경 속에서 상호작용 할 때의 행동규범을 인식 • 특정 대상으로 의사소통 전략을 구사하고 디지털 환경의 문화 및 세대 다양성 인식
	디지털 신원관리	<ul style="list-style-type: none"> • 하나 이상의 디지털 ID를 만들고 관리, 평판 관리 • 디지털 도구, 환경 및 서비스를 통해 만든 데이터 다루기
디지털 콘텐츠 창작 (Digital content creation)	디지털 콘텐츠 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 형태의 디지털 콘텐츠 제작·편집 • 자신을 표현하기 위한 디지털 콘텐츠 제작
	통합 및 콘텐츠 개정	<ul style="list-style-type: none"> • 새롭고 적절한 콘텐츠와 지식을 생산하기 위해 기존 지식체계 내의 정보 및 콘텐츠 수정, 향상, 통합
	저작권 및 라이선스	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터·정보·디지털 콘텐츠에 저작권과 라이선스가 어떻게 적용되는지 이해
	프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 과제 수행 혹은 문제해결을 위해 컴퓨터시스템을 이해할 수 있는 수업 계획·개발
안전·보호 (Safety)	디바이스 보호	<ul style="list-style-type: none"> • 기기와 디지털 콘텐츠를 보호하고 디지털 환경 내에서의 위험에 대해 이해 • 안전과 보안 조치에 대해 인지하고 신뢰도와 프라이버시에 대한 이해

역량 영역	하위역량	
	개인 데이터 및 프라이버시 보호	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 환경하에서 개인정보와 프라이버시를 보호 • 나와 타인을 보호하면서 동시에 개인정보를 어떻게 이용하는지를 이해 • 디지털 서비스에서 개인정보가 어떻게 이용되는지에 대한 프라이버시 정책 이해
	건강과 웰빙에 대한 보호	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기술을 이용할 때 신체적, 심리적 건강을 위협할 수 있는 위험 회피 • 사이버불링과 같은 위험으로부터 나와 타인을 보호 • 사회적 통합과 웰빙을 위한 디지털 기술 이해
	환경 보호	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기술과 이를 이용하는 것이 환경에 미치는 영향을 인식
문제해결력 (Problem Solving)	기술적 문제 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 기기를 사용하고 디지털 환경에서 활동할 때 나타나는 기술적 문제를 인식, 해결
	수요 및 기술적 응답 식별	<ul style="list-style-type: none"> • 요구사항 이해 및 해결을 위해 디지털 도구와 이용 가능한 기술을 인지, 평가, 선택 • 디지털 환경(접근성)을 개인적 요구에 맞게 적응, 커스터마이징
	창의적 디지털 기술 사용	<ul style="list-style-type: none"> • 지식 창출, 생산(과정)을 혁신하기 위한 디지털 도구 및 기술 사용 • 디지털 환경하의 개념적 문제와 문제상황 이해 및 해결을 위해 개별·집단적 참여
	디지털 역량 격차 식별	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 역량 개선이 필요한 곳을 파악 • 타인의 디지털 역량 개발을 지원 • 자기개발의 기회를 탐색하거나 최신 디지털 혁신에 발맞추어 나감

(출처: Vuorikari et al., 2016, pp. 8-9)

□ 국가 수준 내 활용의 예: 스페인 내 바스크(Basque) 주

- 스페인의 바스크 주 정부는 유럽연합의 DigComp 정책을 벤치마킹하여 자체적으로 IKANOS (<https://all-digital.org/ikanos/>) 프로젝트를 수립함(Vuorikari et al., 2016). IKANOS 프로젝트는 주민들의 디지털 역량 향상을 목적으로 자가진단, 학습, 자격증명 제도를 운영(박선미, 강민욱, 부성필, 2021)
- 이 정책을 통해 공무원, 기업, 취업준비생, 시민들의 교육 및 직업훈련 내 디지털 역량과 관련한 훈련 및 평가와 관련한 정책을 체계적으로 수립하고 운영 중(Vuorikari et al., 2016)

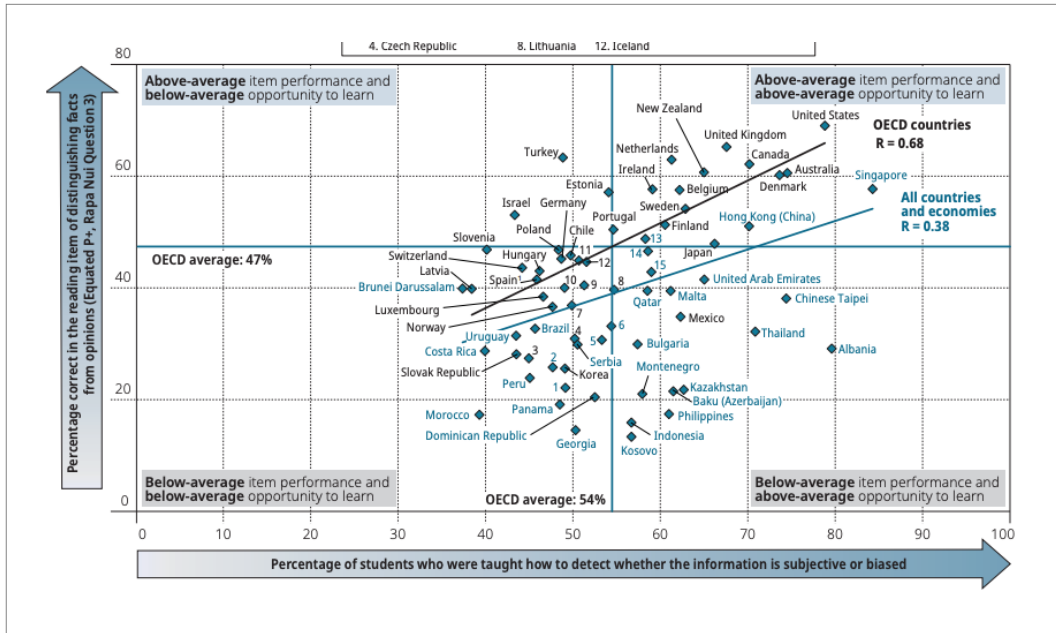


[그림 II-6] 스페인 바스크 주의 DigComp을 활용한 정책 수립 과정

(출처: Vuorikari et al., 2016, p. 18)

2) 미국

□ 개요



[그림 11-7] 디지털 정보의 사실·의견 구별능력과 정보교육기회

(출처: OECD PISA 2021, 21st-century readers developing literacy skills in a digital world source: <https://doi.org/10.1787/888934239439>)

- 2021년 OECD의 국제학업성취도평가 결과 미국은 디지털 정보를 통해서 주어진 사실과 의견을 구별하는 능력과 정보가 주관적이거나 편향적인지 판별하는 방법에 대한 교육 부분에서 최상위에 속함 (대한민국의 경우 평균이하)
- 미국은 교육부 산하 교육기술처(Office of Educational Technology)가 “모든 학생의 성공에 관한 법률” 내 “효과적인 교육기술 사용을 지원하기 위한 활동 (Title IV A)”에 기초하여 디지털 리터러시와 에듀테크 관련 정책과 비전 수립
- 2017년 디지털 리터러시 및 에듀테크와 관련하여 총 5가지 영역(학습, 교수학습, 리더십, 평가, 기반시설)을 수립하여 국가 교육기술 계획(National Education Technology Plan)을 발표하고 2022년 현재 개정중(<https://tech.ed.gov/netp/>)

- 미국 연방정부는 비전과 목표를 제시하고, 주정부 및 지방정부에서 독자적으로 정책을 수립하고 운영함
- 2022년 현재 개정중인 국가 교육기술 5대 영역과 관련된 내용은 다음과 같이 요약할 수 있음

[표 II-5] 국가 교육기술 5대 영역

영역	주요 내용
1대 영역 학습	<p>“기술을 통한 학습에 대한 몰입도 및 주도권 제공”이라는 비전을 바탕으로 교육기술처는 “모든 학습자들은 모든 형태의 교육에서 매력적이고 주체가 되는 학습 경험을 할 수 있어야 한다”.¹⁾ 이러한 목표를 성취하기 위해 교육기술처는 아래와 같은 계획을 제안하였다</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주, 지역구, 대학은 디지털/미디어 기술의 힘과 유연성을 바탕으로 한 학습 자료를 개발하고 제공하여 모든 학생들이 시간과 장소에 구애 받지 않고 어디서든 학습할 수 있는 포용적인 학습 생태계를 만든다. 2. 주, 지역구, 대학은 디지털 기술을 바탕으로 하는 설계원리가 반영된 학습자료를 개발하고 제공한다. 3. 주, 지역구, 대학은 모든 학습관련 디지털/미디어 기술을 조사하고 이러한 기술들이 학습 결과와 연계될 수 있도록 한다. 이를 통해 학습자들의 모든 학습경로를 기록할 수 있어야 한다. 4. 교육과 관련된 이해관계자들은 학습 경험의 접근성과 공정성을 위한 학습자료를 선택하고 평가할 수 있도록 학습 자료 설계의 충분한 기준을 개발해야 한다.
2대 영역 가르침	<p>“기술을 통한 가르침”이라는 비전 아래, 교육기술처는 “교육자가 모든 학생들에게 효과적인 가르침을 제공할 수 있도록 사람, 데이터, 내용, 자료, 전문성, 학습경험을 서로 연결시키는 기술의 지원을 받을 수 있어야 한다”는 목표를 세웠으며 다음과 같이 권고하였다.²⁾</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 예비 및 현장교사에게 디지털 문해력을 향상시킬 수 있는 전문적인 학습 경험을 제공하고 그에 따라 이들이 학습, 가르침, 평가, 교수실습을 개선할 수 있는 학습활동을 하게 한다. 2. 효과적인 가르침과 기존에 접근이 어려웠던 부분에 있어 더 나은 학습기회를 제공하여 모든 학습자들에게 온라인 접근성을 부여하기 위해 다양한 기술을 활용한다. 3. 교육자들의 온라인 및 블렌디드 교수법에 대한 역량을 개발한다. 4. 대학교수들과 교사가 되고자 하는 이들이 디지털 기술이 준비된 학교에서 적절하게 가르침을 제공할 수 있도록 디지털 기술 관련 역량 기준을 개발한다.
3대 영역 리더십	<p>“혁신과 변화를 위한 문화와 조건을 만든다”는 비전 아래, 교육기술처는 “디지털 기술에 대한 이해를 교육 전체의 기초로 삼기 위해 모든 교육 수준의 리더들의 역할과 책임 및 주정부, 지방정부, 지역정부의 비전에 기술을 통한 학습을 포함한다.”는 목표를 세웠다. 또한, 다음의 권고사항을 제시하였다.³⁾</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 모든 주, 지역구, 대학, 학교를 연결시켜 기술을 학습에 어떻게 연결시킬 것인가에 대한 명확하고 전략적인 계획을 수립한다. 2. 디지털 기술의 사용과 관련된 비전을 수립하여 모든 이들의 학습을 가능하게 하기 위해 지도자, 학습자, 전문조직, 교육위원회, 교사, 학부모 등 모두가 협력하여 그 계획을 함께 세운다. 3. 지속가능한 기술 구입을 위한 자원 조달 계획을 세워야 한다. 4. 비전을 세우고 연구를 이해하고 실천을 공유하기 위한 허브로서 교육 지도자들의 공동체/공동 위원회를 개발한다.

영역	주요 내용
4대 영역 평가	<p>교육기술처는 “학습을 위한 평가”라는 비전 아래 “모든 수준에서의 교육시스템은 학습이 향상되기 위해 무엇이 중요하고 활용되어야 하는지 측정하기 위해 기술의 힘을 사용한다”는 목표를 세웠다.⁴⁾ 또한, 디지털 기술이 발달함에 따라 기존의 학습 후 평가, 서면평가, 정해진 계획에 따른 평가, 피드백의 지연, 일반적인 평가항목에서 학습에 포함된 평가, 다면평가, 상황에 따라 변경 가능한 평가, 즉시 제공되는 피드백, 향상된 평가항목으로 향상된다. 이 목표를 성취하기 위해 교육기술처는 다음과 같은 정책들을 제시하였다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지속적인 학습과 가르침의 향상을 목적으로 지속적인 데이터 수집과 공유를 함에 있어, 사생활과 정보보호를 확실히 할 수 있도록 관련 실천, 정책, 규제를 수정한다. 2. 주, 지역구 등은 학생, 교육자, 가족, 다른 교육관련자들에게 학업 성취도와 교수법을 향상 시키기 위한 학생들의 학습과 관련된 시기적절하고 실행 가능한 피드백이 제공되는 학습 대시보드, 응답 시스템, 소통 경로를 설계하고 개발해야 한다. 3. 학문의 경계 없이 21세기 전문성 및 역량의 복합적인 측면에서 신뢰할 만하고 경제적인 통합평가체제를 개발하고 타당화 한다. 4. 시뮬레이션, 협업환경, 가상현실, 게임, 인지 가정교사 등과 같이 평가기술을 활용하여 학습자들을 참여시키고 동기부여하는 동시에 복합적인 기술들을 효과적으로 평가할 수 있는 연구와 개발이 이루어져야 한다.
5대 영역 기반시설	<p>“접근성 및 효과적인 활용을 가능하게 한다”는 비전을 바탕으로 교육기술처는 “모든 학생과 교육자는 확고하며 종합적인 기반시설에 학습을 위해 필요할 때 언제 어디서든 접근이 가능하다”라는 목표를 세웠다. 이러한 목표를 성취하기 위해 교육기술처는 아래와 같은 정책을 제시하였다.⁵⁾</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 학생과 교사는 학교 밖에서의 디지털 접근성과 관련된 평등에 초점을 맞춰 인터넷 및 적절한 수준의 무선통신에 접근할 수 있어야 한다. 2. 학교 안과 밖에서 모든 학생과 교육자가 최소 1개의 인터넷 접근 가능한 기기, 적절한 소프트웨어 및 연구, 소통, 멀티미디어 콘텐츠 창조와 협업을 위한 자원을 확보할 수 있도록 한다. 3. 모든 학생들을 위해 혁신적이며 창조적인 기회를 촉진시키고 새로운 열린 기술기반의 학습 도구와 수업의 개발과 적용을 촉진시키기 위해 오픈 라이선스를 가진 교육자료 개발과 활용을 지원해야 한다. 4. 학생의 데이터 보안을 유지하며 유무선 접근성과 기기 업그레이드/교환 및 지속적인 자원마련을 포함한 기반시설 문제와 관련된 지속가능한 계획안 작성이 필요하다. 5. 인터넷 연결, 기기 접근성, 오픈 라이선스 교육자료 및 활용 등에 대한 종합적인 지도자료와 데이터베이스를 만들어야 한다.

(출처: U.S. Office of Educational Technology, 2022a)

1) U.S. Office of Educational Technology, 2022a: <https://tech.ed.gov/netp/learning/>
2) U.S. Office of Educational Technology, 2022b: <https://tech.ed.gov/netp/teaching/>
3) U.S. Office of Educational Technology, 2022c: <https://tech.ed.gov/netp/leadership/>
4) U.S. Office of Educational Technology, 2022d: <https://tech.ed.gov/netp/assessment/>
5) U.S. Office of Educational Technology, 2022e: <https://tech.ed.gov/netp/infrastructure/>

- 교육기술처는 “국가 교육기술 계획”을 개정하면서 동시에 지속적으로 국민의 의견을 받고 있으며, 미국 전 지역에서 이미 중요한 계획들을 시행 중. 특히, 인공지능 인재양성 및 기술 적용, 유무선 인터넷 접근성 확보, 디지털 리터러시 관련 국민의견 확보, 교육관련 블록체인 기술 적용, 교육격차 해소, 고등교육 및 평생교육 내 교육기술 적용 등 다양한 부분에 중점을 두고 정책을 계획 및 운영하고 있음(U.S. Office of Educational Technology, 2022f: <https://tech.ed.gov/>)
- 특별히 디지털 리터러시는 성인 문해교육의 한 분야로 도서관 교육에서 주관으로 다양한 수준과 형태의 교육 프로그램을 제공하고 있음
- 미국 공공도서관협회(Public Library Association, PLA)에서는 도서관이 각 지역사회의 디지털 리터러시 학습센터로 활용될 수 있도록 전폭적인 지원 중
- 약 90%의 미국 공공도서관들은 일반적인 인터넷 이용과 기초적인 컴퓨터 스킬 교육을 시행하고 있는 것으로 나타났고, 기술 교육과 소프트웨어 교육 또한 대부분의 도서관이 시행하고 있는 것으로 나타남(정영미, 2018). 2010~2011년과 비교하여 2014년에는 공공도서관들이 기초적인 인터넷과 컴퓨터 관련 교육을 줄인 반면, 구체적이고 전문적인 기술 교육은 57.7%에서 79.3%로 21.6% 확대하였고 소프트웨어 교육은 79.5%에서 84.4%로 4.9%만큼 확대한 것을 알 수 있음(정영미, 2018)
- 미국의 경우 미디어 리터러시와 관련하여 법, 재정 뿐 아니라 종합적인 교육 인프라를 구축하기 위해 교육과정 설계부터 실행에 이르는 다양한 이해관계자와 협동적 관계 형성

[표 II-6] 미국 미디어 리터러시 교육관련 기관

기관명	특징
CML(Center for Media Literacy)	미디어 리터러시 교육 컨설팅. 다양한 정책· 정보를 담은 Media & Values 매거진 발행
NAMLE(National Association for Media Literacy Education)	최대 미디어 리터러시 교육단체. 온라인 교육 프로그램 제공· 컨퍼런스
Media Education Lab	로드 아일랜드 대학 운영 미디어 리터러시 교육기관. 교육 커리큘럼 개발 연구

- 인공지능과 관련하여 미국은 인공지능 및 데이터 수집·분석 등을 국가의 핵심기술로 판단하고 전문가를 양성하여 관련분야의 선도국가가 되기 위한 정책을 계획 및 운영 (장시준 외, 2021). 2020년 미국 정부는 국가 인공지능 계획법 (National Artificial Intelligence Initiative Act)를 제정하여 인공지능과 관련된 연구와 실재를 지원하기 위한 체계를 구축
- 대통령 직속 과학 및 기술정책처 아래 국가 인공지능 계획처가 소속되어 있으며, 1) 인공지능 위원회 및 국가 인공지능 계획 자문위원회를 지원하고, 2) 국가 인공지능 계획법의 부처간 협업을 감독하며, 3)미국 내 모든 정부부처, 기업, 학계, 비영리단체, 주·지방·지역 정부의 인공지능과 관련된 활동, 정보교환 등의 중심역할을 하고, 4) 정기적으로 다양한 이해관계자들과 소통하고, 5) 인공지능과 관련된 다양한 기술, 혁신, 사례, 전문성을 확보하고 전파 (National Artificial Intelligence Initiative, 2022: <https://www.ai.gov/>). 이러한 목적을 이루기 위해 국가 인공지능 계획처는 1) 혁신적인 인공지능 기술의 확보 및 개발, 2) 신뢰성이 있는 인공지능 기술의 확보 및 개발, 3) 인공지능 기술 및 역량 교육 및 훈련, 4) 기반시설 확보, 5) 개발된 기술의 상용화, 6) 국제협력 총 6가지의 전략들을 세워 실행해 가고 있음

□ 시사점

- 디지털 리터러시의 경우, 교육부 산하의 부처에서 주도적으로 정책 계획과 실행을 담당하고 있지만, 인공지능 등과 같은 기술의 개발과 연구는 미국 정부의 독립 기관인 국립과학 재단과 백악관의 부속기관 및 대통령 직속기구인 과학 및 기술정책처에서 정책을 계획하고 실행
- 연방단위의 성인 문해교육이 도서관 위주로 교육이 제공되었다면, 연방법의 테두리 안에 주 단위로 법을 제정하여 미디어에 초점을 맞추어 미디어 리터러시를 정의하고 실행하는 것이 특징
- 주 단위 지역사회 발전을 위해서 대학-민간-정부의 상호협력을 통해서 자체적 프로그램을 개발하고 상호 피드백을 제공하는 협력모델이 돋보임(예. 조지아 미디어 리터러시 나우 <https://medialiteracynow.org/tag/georgia/>)

3) 싱가포르

□ 개요

국민의 디지털 사용 기회 확장을 위해
2018년 「디지털 준비 청사진」(Digital Readiness Blueprint) 정책 발표



디지털 준비 청사진의 핵심 정책으로 세 가지 하위 정책 제안:
1)디지털 접근 2)디지털 리터러시 3)디지털 참여



「디지털 리터러시」하위 정책의 실현을 위해
2021년 정책학 연구소에서
「싱가포르 디지털 리터러시 통합 체계」제안

[그림 11-8] 싱가포르의 디지털 리터러시 관련 정책 흐름도

- 싱가포르 정부는 국민이 디지털 사회의 다양한 기회를 활용하는 것을 돕기 위해 2018년 「디지털 준비 청사진」(Digital Readiness Blueprint) 정책 발표
- **디지털 준비 하위요소:** 1)디지털 접근(Digital Access): 디지털 기술에 접근하기 2)디지털 리터러시(Digital Literacy): 디지털 사용에 대한 리터러시 및 노하우 갖기 3)디지털 참여(Digital Participation): 기술(technology)을 활용하여 적극적으로 참여하기를 제안
- 이를 위해 다음의 네 가지 전략적 추진목표(Strategic Thrust) 제시: 1)포용을 위한 디지털 접근성(digital access) 확대 2)국가 정체성(national consciousness)에 디지털 리터러시 포함하기 3)기술의 활용을 통한 지역사회 및 기업체 역량 강화 4)디자인 향상을 통한 디지털 포용성(digital inclusion) 향상 제안

□ 싱가포르 디지털 리터러시 통합 체계(The United Framework for Digital Literacy in Singapore) (Chew & Soon, 2021)

- 「디지털 준비」 하위 정책 중 디지털 리터러시의 세부 정책 운영을 위해 싱가포르 국립대학(National University of Singapore) 내 정책학 연구소(The Institute of Policy Studies)는 2021년 「싱가포르 디지털 리터러시 통합 체계(UFDL)」(The United Framework for Digital Literacy in Singapore)를 제안
- 「싱가포르 디지털 리터러시 통합 체계」는 유럽연합의 DigComp을 바탕으로 싱가포르의 상황에 맞도록 변형하여 제시
- 「싱가포르 디지털 리터러시 통합 체계」는 디지털 역량을 갖추지 못한 시민, 구직자, 구직업체, 취업안내 서비스, 평생교육 및 직업교육 기관 등에서 활용될 수 있음

[표 II-기] 싱가포르 디지털 리터러시 통합 체계

번호	대분류	소분류	참고
0	기본적 하드웨어 및 소프트웨어 작업 (Foundational hardware and software operations)	디지털 기술의 물리적 활용	전제
		소프트웨어의 기본적 활용(인터넷 브라우저 사용, 핸드폰 애플리케이션 끄고 켜기 등)	
1	정보 및 데이터 리터러시 (Information & data literacy) : 기술의 잠재력, 효과, 위험 및 온라인 플랫폼과 디지털 기술이 사용되는 방법에 대한 평가	필요에 따른 디지털 데이터, 정보, 콘텐츠 검색	기존 역량
		정보 및 콘텐츠의 적절성 판단	
		디지털 데이터, 정보, 콘텐츠 저장 및 관리	
2	안전(Safety) : 정보와 디지털 기술을 안전하고 책임감있게 활용하는 법에 대한 기본적 이해	디지털 환경에서 장비, 콘텐츠, 개인정보 및 사생활 보호	
		신체적·정신적 건강 보호 및 사회적 안녕과 포용을 위한 디지털 기술 이해	
		디지털 기술 사용이 환경에 미칠 수 있는 영향 파악	

번호	대분류	소분류	참고
3	대화 및 협력 (Communication and collaboration)	문화 및 세대 간 다양성을 인식하는 가운데 디지털 기술을 활용하여 대화 및 협력하기	
		공공 및 사적 디지털 서비스와 참여적 시민성을 통한 사회 참여	
		디지털 신원 및 평판 관리	
4	디지털 콘텐츠 창작 (Digital content creation)	디지털 콘텐츠 제작 및 편집	
		정보와 콘텐츠 개선 및 통합을 위해 지식체계 이해 및 저작권·라이선스 적용	권장 추가
		컴퓨터 시스템에 대한 설명지침 제작방법 이해	
5	문제해결력 (Problem solving)	디지털 환경에서 필요와 문제점 인식·문제에 대한 해결책 제시	
		혁신적 과정 및 제품 생산을 위한 디지털 도구 활용	
		디지털 진화 정도에 발맞추기	
6	경력 관련 역량 (Career-related competences)	특정 영역에서 사용될 수 있는 특정 디지털 기술 활용	

(출처: Chew & Soon, 2021, p 45)

4) 호주

□ 개요

전국적 디지털 포용(Digital Inclusion) 정책 수립 및 운영을 위해
「호주 디지털 포용 연합(ADIA: Australian Digital Inclusion Alliance)」 구성



전국의 디지털 포용 정도를 측정하기 위해 「호주 디지털 포용 지수」
(ADII: The Australian Digital Inclusion Index) 개발 및 매년 측정



「호주 디지털 포용 지수」 결과를 토대로 디지털 포용력 향상을 위한 정책 운영:
2021년에 호주 정부에서는 원주민 디지털 포용 계획
(Indigenous Digital Inclusion Plan) 시행

[그림 11-9] 호주의 디지털 리터러시 관련 정책 흐름도

- 「호주 디지털 포용 연합(ADIA: Australian Digital Inclusion Alliance)」은 전국의 디지털 포용(Digital Inclusion) 정도를 높이기 위해 약 500개의 기업, 정부, 학계 및 지역사회 기구들로 구성된 공동 정책추진체제임(www.digitalinclusion.org.au)
- 디지털 포용이란 디지털 기술을 다양한 영역(건강 관리, 교육 기회 접근, 재정 관리, 친구-가족-외국인들과의 접촉 등)에서 최대한 활용함으로 모든 국민이 더 적극적으로 사회 및 경제 참여를 수행하는 것을 의미(Thomas et al., 2020)
- 「호주 디지털 포용 연합」에서는 디지털 포용 정도를 측정하기 위해 「호주 디지털 포용 지수」(ADII: The Australian Digital Inclusion Index)를 개발
- 로이 모건 리서치(Roy Morgan Research)에 의뢰하여 2016년부터 1년마다 「호주 디지털 포용 지수」를 조사하여 발표하고 있음
- 매년 발표되는 「호주 디지털 포용 지수」결과를 토대로 전국민들의 디지털 포용과 관련한 역량 향상을 위한 사업 추진을 기획하고 있음(Thomas et al., 2021). 예를 들어 2021년 11월부터 「호주 디지털 포용 연합」은 호주정부의 관련 부처(National Indigenous Australians Agency)와 함께 호주 원주민들의 디지털 포용 역량 향상을 위한 사업을 추진하고 있음(www.digitalinclusion.org.au)

□ 「호주 디지털 포용 지수」(ADII: The Australian Digital Inclusion Index)

- 「호주 디지털 포용 지수」는 접근성(Access), 지불능력(Affordability), 디지털능력(Digital Ability)의 세 가지 차원으로 구성됨
- 총점 100점으로 구성되며 55점 이하는 '낮음', 55점에서 70점 미만은 '중간', 70점 이상으로 '높음'으로 판단함

[표 II-8] 호주 디지털 포용 지수(ADII: The Australian Digital Inclusion Index)

영역		측정변수
접근성 (Access)	인터넷 접속 (Internet Access)	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 접속 빈도: 인터넷 접속 경험 여부, 3개월 내 인터넷 접속 여부 • 인터넷 접속 장소: 집·집 밖 • 인터넷 사용 기구(디바이스) 수
	인터넷 기술 (Internet Technology)	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터 기술: 컴퓨터·태블릿 소유 여부 • 모바일 인터넷 기술: 휴대전화 소유·사용 여부, 모바일(무선) 인터넷 사용 여부 • 유선 인터넷 기술: 유선 인터넷 보유 여부, 케이블 또는 NBN 고정 광대역 보유 여부
	인터넷 데이터 할당 (Internet Data Allowance)	<ul style="list-style-type: none"> • 모바일 인터넷 데이터: 모바일 인터넷 보유 여부, 용량 1GB 초과 여부, 벤치마크 대비 모바일 인터넷 데이터 할당 • 유선 인터넷 데이터: 유선 인터넷 보유 여부, 용량 10GB 초과 여부, 벤치마크 대비 고정 브로드밴드 데이터 할당
지불 능력 (Affordability)	상대적 지출 (Relative Expenditure)	<ul style="list-style-type: none"> • 가계 소득 대비 인터넷 관련 지출 비중
	지출의 가치 (Value of Expenditure)	<ul style="list-style-type: none"> • 벤치마크 대비 지출 1달러당 인터넷 데이터 허용량
디지털 능력 (Digital Ability)	태도 (Attitudes)	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터와 기술이 내 삶을 더 잘 통제할 수 있도록 함 • 어디에서나 인터넷에 접속할 수 있음 • 내가 이용할 수 있는 모든 새로운 기술을 배우는 데 주저하지 않음 • 기술 변화 속도가 너무 빨라서 이를 따라잡는 데 어려움을 느낌 • 보안 소프트웨어를 최신 상태로 업데이트함
	기본기술 (Basic Skills)	<ul style="list-style-type: none"> • 일반 인터넷 기술: 검색 및 이메일 관련 • 휴대전화 기술: 인터넷 접속, 앱 다운로드 • 인터넷 बैंकिंग 기술 • 인터넷 쇼핑 기술 • 인터넷 커뮤니티 기술 • 인터넷 정보 기술
	활동 (Activities)	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠를 온라인에서 스트리밍 혹은 다운로드 • AV 커뮤니케이션: 화상전화 및 화상회의 • 인터넷 거래 및 결제 • 온라인에서 상품 구매·판매 • 웹사이트 혹은 블로그 콘텐츠 제작·관리 • 능숙한 정보 검색

(출처: Thomas et al., 2020, pp. 48-49)

5) 디지털 시민을 위한 국가별 핵심 역량 비교

[표 II-9] 디지털 시민을 위한 국가별 핵심 역량 비교

국가	영역	비고
미국	<ul style="list-style-type: none"> • 개인정보 보호 및 보안 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 정보 관리 및 보안을 유지하기 위한 전략 - 강력한 암호 제작 - 사기 방지방법 이해 - 개인정보 보호 정책 분석 • 디지털 발자국(Digital Footprint) 및 평판 <ul style="list-style-type: none"> - 자신 및 타인의 사생활 보호 - 온라인 활동 전 온라인 활동이 자신에게 미치는 영향 살펴보기 • 자아성 및 정체성 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인과 오프라인에서의 정체성에 차이가 없도록 디지털 생활 진행 - 다양한 정체성, 관계, 평판을 갖는 것에 대해 올바르게 판단하기 • 크리에이티브 크레딧(Creative credit)과 저작권 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인에서 크리에이터로서의 책임감과 권리 성찰 - 저작권 및 공정 사용에 대해 배우기 • 관계 및 커뮤니케이션 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 상의 대화 및 모임의 긍정적 운영을 위한 자신의 대인관계 능력 성찰 - 디지털 시민의식과 윤리의식 탐구 • 정보 리터러시 <ul style="list-style-type: none"> - 정보를 효과적으로 식별, 검색, 평가 및 사용하는 능력 - 웹사이트의 품질, 신뢰성, 유효성 평가 및 가치 인정하는 방법 이해 	Common Sense Education, 2015
핀란드	<ul style="list-style-type: none"> • 다문화 역량: 문화적 다양성과 타인에 대해 공감하려는 의지와 준비성 • 지속가능한 생활태도: 환경적 책임과 전세계적 윤리에 대한 열망을 특징으로 하는 국제화 • 세계시민의 시민역량: 글로벌리제이션(glocalization) 또는 세계와 지역 간 연계를 핵심으로 하는 세계 시민 사회 내 책임 역할 • 세계적 책임과 개발 파트너십: 민족 국가의 시민권에 대한 헌신에서 인류 전체에 대한 충성심으로 확장하는 정치적 세계시민주의 • 세계시민의 경제적 역량: 세계 시장에 대해 관심을 갖는 경제적 세계시민주의 • 학습과제: 빠른 변화 속도에 대응하기 위해 역량을 불변하는 것으로 보는 것이 아니라 역량에 대해 지속적으로 성찰하기, 질문하기, 정의하기 	The Flower model (Jääskeläinen & Repo, 2011)
영국	<ul style="list-style-type: none"> • 지식과 기술: 온라인 환경을 안전하고 책임감 있게 탐색하기, 아동을 지원할 수 있는 장비 갖추기 • 정책: 인터넷 및 신기술 개발자, 공급자 및 규제자 - 아동의 이익이 증진되고 보호될 수 있도록 아동의 권리를 보호할 수 있는 프로그램과 정책 구현 및 실행 • 가치와 정신: 아동에게 집중하기, 균형 잡힌 접근, 파트너십 속 작업, 핵심 청중에 대한 경청 및 증거기반 태도 갖기, 독립적이기, 다음 세대를 위해 일하기, 국제지향성 갖기, 표현의 자유 수호, 타월성과 혁신성에 대한 전념, 신속한 대응 	Childnet, 1995 since

국가	영역	비고
캐나다	<ul style="list-style-type: none"> • 사용 <ul style="list-style-type: none"> - 유창한 기술, 접근 능력, 지식 자원의 활용 • 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 높은 이해력 - 디지털 미디어를 인식하고 신념을 형성하는 방법에 대한 맥락화 - 디지털 미디어 및 활용 방법에 대한 비판적 평가 - 의사소통 - 협업 - 문제해결 • 창의력 <ul style="list-style-type: none"> - 참여와 혁신(사람들의 필요와 환경에 따른) • 7가지 범용적 핵심역량 <ul style="list-style-type: none"> - 윤리 및 공감 - 개인 정보 보호 및 보안 - 지역사회 참여 - 디지털 건강(건강한 온라인 관계, 온라인 신원 관리) - 소비자로서의 판단력 - 검색 및 검증 - 제작 및 리믹스(합법적 제작, 윤리적 제작) 	MediaSmarts, 2015
프랑스	<ul style="list-style-type: none"> • 사고와 소통을 위한 언어: 구어·문어 프랑스어, 외국어, 수학·과학·컴퓨터 언어, 예술과 신체 언어를 통해 자신 표현하기와 이해하기 • 학습 방법 및 도구: 개인 학습의 조직화, 프로젝트 업무의 협력 및 실천, 정보처리 및 연구를 위한 미디어 활용, 교류와 소통을 위한 디지털 도구 • 개인과 시민 훈련: 감수성과 의견 표현 및 타인 존중, 규칙과 법규, 성찰과 판단, 책임감 및 주도성과 헌신성 • 자연계와 기술계 이해: 과학적 접근법, 디자인·창작·생산, 개인적·집단적 책임 • 세계와 인간 활동 표현: 공간·시간 고려, 세계의 조직과 대표, 발명·개발·생산 	Décret 2015-372, 2015
크로아티아	<ul style="list-style-type: none"> • 기술 <ul style="list-style-type: none"> - 미디어와 디지털 콘텐츠에 대한 비판적 사고 - 기술과 미디어가 사람들 및 사회에 미친 긍정적·부정적 영향 인식 - 사실 인식 - 의사결정에 전자참여를 위한 디지털 콘텐츠 제작 • 태도 <ul style="list-style-type: none"> - 정보에 대한 권리 이해 - 증오심 표현의 해악 이해 : 커뮤니티 및 온라인에서 의사소통 및 능동적이고 책임감 있는 시민의식의 중요성 • 이해 및 지식 <ul style="list-style-type: none"> - 크로아티아어 맥락에 초점을 맞춘 미디어 및 디지털 환경 - 프로덕션 역량(디지털 프로덕션 또는 저널리즘) 	Gong Strategy (Personal communication, 2017)

(출처: Council of Europe(2017). Digital Citizenship Education(DCE): Volume 1 Overview and new perspectives. Strasbourg, France: Council of Europe. 재인용)

□ 시사점

- 여러 국가에서 국민 내 존재하는 디지털 역량 차이(Digital Divide)를 극복하고, 디지털 기술을 최대한 활용하기 위한 디지털 리터러시와 관련한 다양한 정책을 수립 및 운영하고 있음
- 한국은 디지털 혁신 지수에서 인프라에 비해 혁신 모멘텀이 취약. 단순 소프트웨어교육에서 벗어나 AI 기반 미래사회 설계를 위한 디자인 교육으로 전환, 디지털 시민성 함양 등 디지털 리터러시 교육의 근본적인 접근 방식 변화 필요
- 디지털 리터러시와 관련한 외국의 정책 수립 및 운영의 공통된 특성으로는 자국의 상황을 고려한 ‘디지털 준비도’ 개념을 우선으로 도출함
- 이후 ‘디지털 준비도’의 하위개념으로 ‘디지털 리터러시’의 개념을 제시하고 이를 향상하기 위한 범부처 정책을 제안
- 디지털 리터러시 향상을 위한 교육정책으로는 학교교육과 성인교육 방안이 분리되어 추진되고 있음
- 성인 대상 디지털 리터러시 향상 정책의 경우 사회적 약자층을 대상으로 한 정책과 일반인(취업역량 향상, 디지털 시민성 향상 등 목적)을 대상으로 한 정책을 구분하여 추진

[Ⅲ]

개념 정의 및 모형



Ⅲ. 개념 정의 및 모형

1 개념 정의 및 배경

가. 배경

- 디지털 리터러시(Digital Literacy)란 디지털 기술을 올바르게 활용하기 위한 기능, 자아효능감, 동기 등 디지털 기술의 응용, 노하우 이외에도 주어진 정보를 비판적으로 사고하고 식별하는 가치관, 태도 등을 포함. 따라서 디지털 리터러시는 온전한 디지털 시민으로 성장하기 위한 핵심 요소임(Chew & Soon, 2021; Law et al., 2018; Martin, 2006; Ministry of Communications and Information, n.d.)
- 대한민국 헌법 31조 1항에 따르면, 모든 국민은 능력에 따라 균등하게 교육을 받을 권리를 가지며 이러한 헌법에 기초하여 국가는 모든 국민이 균등한 교육을 받을 수 있는 제도를 만들고 기회를 제공해야 함(문해교육)
- 이러한 측면에서 전 세계 국가들은 리터러시(Literacy) 교육에 초점을 맞춰 국민들이 글을 읽고 쓸 수 있도록 교육하고, 이는 기본적인 삶을 영위해 나가기 위한 교육이기 때문에 공평(Equity)이 아닌 평등(Equality)에 초점이 맞춰져 있음
- 교육정보화를 기반으로 한 교단 선진화 사업을 시행한지 20년이 지난 현재, 일상 전반에 걸친 디지털도구의 활용은 코로나19의 영향으로 더욱 가속화되었고, 디지털 활용 역량에 따라 사회적 기회의 격차(예, 교육)가 발생하고 있는바 디지털 리터러시의 중요성이 더욱 강조되고 있음

- 최근, 4차 산업혁명으로 인한 인공지능 (AI), 증강현실 (AR), 가상현실 (VR), 빅데이터, 로봇공학, 사물인터넷, 블록체인 등 기술의 변화와 발전은 교육방식에 많은 변화를 가져오고 있으며(김태준 외, 2021), 선진국들은 디지털 리터러시를 강조하여, 국민들의 디지털 리터러시를 분석하고, 개발시키며, 평가하는 시스템 개발에 박차를 가하고 있는데 발맞추어 우리 교육은 기초 교육역량의 하나로 디지털 리터러시를 제시하고, 역량강화를 위한 교육과정 개발과 학습 플랫폼을 운영하기 위하여 노력해 왔음
- 본 연구는 범부처 디지털 리터러시 정책 방안에 대한 연구임. 따라서 디지털 리터러시 정책에는 디지털 리터러시 교육 정책과 디지털 리터러시 지원 정책이 모두 포함됨

나. 디지털 리터러시의 개념 확장의 필요성: 학술적 개념→정책적 개념

□ 과거 성인 문해교육 정의의 틀 안에서 “글을 읽고 쓰는 능력”을 말하던 리터러시는 디지털 도구의 활용이라는 개념 안에서 “디지털 환경에서 학습자가 주도적이고 가치로운 삶을 살아가기 위해 디지털 기술을 올바르게 이해, 사용하여, 정보 및 그 내용문을 적절하게 탐색, 활용하고, 비판적으로 평가, 분석하며 생산적으로 소통, 참조하는 복합적인 역량”으로 정의하고 있음(노은희·신호재·이재진·정현선, 2018, p. 5)

- 디지털 도구를 활용한 읽고 쓰는 능력에 국한된 개념이 아니라 삶에서 경험하는 디지털 기술에 대한 이해와 활용을 통해 삶의 가치를 구현하는 핵심역량으로 정의하고 있음. 즉, 디지털 리터러시는 개인의 사회적 존재로서의 충족조건으로, 사회적 지지와 사회적 자본을 기반으로 한 평생학습 체제 구축의 필수조건적 기본 역량으로 여길 수 있음(권수현·현영섭, 2021)
- 최근 우리 교육현장에서 디지털 리터러시가 강조되며 디지털 리터러시의 개념이 교육환경과 사회적 요구에 따라 지속적으로 확장된다는 점을 주목. 이러한 배경에는 디지털 리터러시가 빠르게 변화하는 새로운 기술에 의해 개인의 사고와 인식을 개발하고 지식과 경험을 축적하는 과정이기 때문임

- 미국 도서관 협회(American Library Association, 2013)에서 정의한 “디지털 정보를 찾아 이해하고, 평가하여 지식을 창출하기 위해, 정보통신 기술을 사용할 줄 아는 능력”으로 개인의 인지 및 기술적 습득을 강조한 개념이 협의의 정의라면, 보다 포괄적 개념으로 인간의 사회적 기능과 역할을 강조한 내용을 포함한 광의의 정의를 우리사회가 요구하는 디지털 역량에 필수적이라 할 수 있음. 아울러, 디지털 리터러시는 학교 일반교육과정의 틀을 넘어서 사회구성원으로서 직무역량, 고용가능성, 사회참여 등의 목표로 사회적 교류를 통한 비판적, 창의적 사고역량을 강조하고 있음(UNESCO, 2019)

다. 사회적 시민권 → 디지털 시민권으로

□ 시민권이란 국민들에게 주어진 ‘보편적 권리’로서 마샬(T.H. Marshall)은 공민적(civil), 정치적(political), 사회적(social) 시민권을 언급

- 급변하는 디지털 사회의 현실은 단순히 디지털 테크놀로지의 소유 뿐 만 아니라 민주시민으로서 올바르게 이를 활용하고 온오프라인에서 효과적으로 소통 및 협응할 줄 아는 디지털 시민(Digital Citizens)을 요구
- 디지털 리터러시가 디지털 사회를 살아가기 위한 역량이라면 디지털 시민권(Digital Citizenship)은 이러한 역량이 지향해야 할 사회적 가치임 → 정책 지원 노력

본 연구의 정의: **디지털 리터러시**란 ‘급변하는 디지털 사회의 한 시민으로서 디지털 기술을 올바르게 이해, 활용하며 비판적으로 평가, 분석, 소통할 줄 알고 평생학습을 통하여 끊임없이 습득해야 하는 역량’으로 정의함

2 디지털 시민성 함양을 위한 범부처 디지털 리터러시 정책모델

가. 비전

□ 새 정부 국가 비전과 연계

- 다시 도약하는 대한민국, 함께 잘 사는 국민의 나라

: 디지털 혁신 국가로의 도약, 함께 누리는 디지털 시민

□ 윤석열정부 110대 국정과제 연계

- [국정과제01] 「코로나19 피해 소상공인·자영업자의 완전한 회복과 새로운 도약 (중기부)」 중 “전담인력 교육 등을 통해 전통시장 디지털 전환을 촉진하고, 소상공인 맞춤형 스마트기술 보급 및 온라인 활용 역량 제고 지원”: 소상공인 및 자영업자 대상 디지털 정보 리터러시 교육 및 디지털 학습 기회 제공
- [국정과제11] 「모든 데이터가 연결되는 세계 최고의 디지털플랫폼정부 구현 (과기정통부·행안부·개인정보위)」 중 “민원 구비서류 철폐 등 행정업무 전반을 디지털 시대에 맞게 재설계하고, 공무원 디지털 역량 강화 추진”: 공무원 대상 디지털 학습 및 디지털 프라이버시·보안 관련 교육 필요
- [국정과제25] 「바이오·디지털헬스 글로벌 중심국가 도약 (복지부)」 중 “국민 개개인이 자신의 의료·건강정보를 손쉽게 활용할수 있는 ‘건강정보 고속도로’ 시스템을 구축하고, 맞춤형으로 제공”: 국민 대상 디지털환경 조성, 디지털 프라이버시·보안, 디지털 미디어·정보 리터러시 교육 필요
- [국정과제27] 「글로벌 미디어 강국 실현 (방통위·과기정통부)」 중 “(미디어 인력양성 및 기술개발) 미디어 분야 수요맞춤형 인재 양성, 디지털미디어 스타트업 육성 및 혁신기술

융합을 통한 신시장 창출”: 관련분야 종사자 대상 디지털학습·창의성 교육 및 국민 대상 디지털 고용·진로 교육 필요

- [국정과제31] 「중소기업 정책을 민간주도 혁신성장의 관점에서 재설계 (중기부)」 중 “(중소기업 기술경쟁력 제고) 중소기업 전용 R&D 대폭 확대, 「중기 연구장비리스뱅크」 구축·운영, 민간기업과 공동으로 SW·데이터 등 디지털 인력 10만명 양성”: 관련분야 종사자 대상 디지털 학습·창의성 교육 및 국민 대상 디지털 고용·진로 교육 필요
- [국정과제47] 「장애인 맞춤형 통합지원을 통한 차별 없는 사회 실현 (복지부)」 중 “(소득·고용) 4차 산업, 공공부문 등 다양한 분야에서 장애특성·유형을 감안한 적합직무 모델 개발 및 맞춤형 디지털 센터”: 장애성인 대상 디지털 미디어·정보 리터러시 교육 및 디지털 고용·진로 교육 필요
- [국정과제48] 「누구 하나 소외되지 않는 가족, 모두가 함께하는 사회 구현 (여가부·법무부·농식품부)」 중 “(이주민 인권 보호 강화) 이주민 사회통합 정책의 효율화, 이주민 인권 사각지대 해소, 디지털 플랫폼을 활용한 이주민 권익”: 이주민 대상 디지털 미디어·정보 리터러시 교육 및 디지털 활동·참여 교육 필요
- [국정과제63] 「범죄로부터 안전한 사회 구현 (법무부·금융위)」 중 “(무고·위증·사기 등 거짓말범죄 피해자 특별 구제책 마련) 범죄 유형에 따른 무고죄 법정형 구분 검토 및 무고 등 적발 강화, 위증죄 법정형 개선 검토, 디지털플랫폼 이용 신종 사기 적극 대응 및 피해자 구제 강화”: 일반 국민 대상 디지털 프라이버시·보안 관련 교육 필요
- [국정과제79] 우주강국 도약 및 대한민국 우수시대 개막: 우주 관련 영역에 대한 관심 확대
- [국정과제81] 「디지털, AI 등 역량을 갖춘 신산업신기술 분야의 핵심인재 적기 양성」 (초·중등 SW·AI 교육 필수화) 체계적 디지털 기반교육을 위한 교육과정 전면 개정,

에듀테크 활용 활성화 및 신기술 적용 교육 콘텐츠 개발, SW·AI 전문 인재 양성을 위한 영재학교 운영 및 마이스터고 지정 확대

- [국정과제82] 「AI 등 신기술을 활용한 교육 혁신으로 미래 핵심 역량을 갖춘 인재 양성」, 「학생 개개인을 위한 국가 책임의 학습 지원과 진로·경력관리 시스템 구축」중 (모든 학생을 인재로 키우는 교육과정 개편) 개별학교에서 개설이 어려운 과목을 개방 운영하는 ‘(가칭) 온라인고교’ 신설 추진, 학교 내 교육과정 다양화와 더불어 다양한 학교유형을 마련하는 고교체제 개편 검토 (학습·경력관리 플랫폼 구축) 학생의 진로탐색부터 학습이력-취업경력까지 관리 가능한 개인별 포트폴리오인 ‘(가칭) 마이포트폴리오’ 플랫폼 구축
- [국정과제84] 「소외계층 없는 맞춤형 교육과 전 국민 평생학습 지원 등으로 교육격차 해소」중 (교육 사각지대 해소) 도움이 필요한 학생의 수요에 맞는 통합지원과 사례관리(교육복지, 기초학력, 위기학생 발굴·지원) 체계 마련

나. 정책 목표

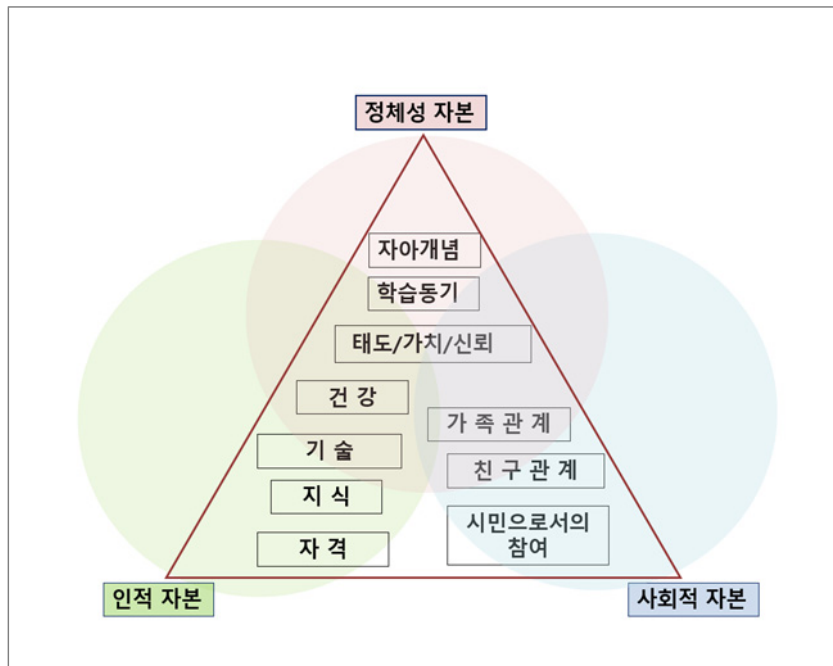
□ 3L_NDLP(국가 디지털 리터러시 정책)

: National Digital Literacy Policy

- AI, 에듀테크, 미래기술 전략을 위한 NDLP
- 전 국민의 디지털 시민성 함양을 위한 NDLP
- 전 생애의 평생학습 지원을 위한 NDLP

□ 3C_NDLP

- 경제적·인적 자본(Human Capital) 확충을 위한 NDLP
- 정치적·사회적 자본(Social Capital) 확충을 위한 NDLP
- 심리적·정체성 자본(Identity Capital) 확충을 위한 NDLP



[그림 III-1] 인적 자본, 사회적 자본, 정체성 자본의 삼각형 모델

(출처: Schuller. T., 2005.)

* 그림에서 정체성 자본은 심리적인 축(psychological pole), 인적자본은 경제적인 축(economical pole), 사회적 자본은 정치적인 축(political pole)을 상징하고 개인의 역량은 이 세 가지의 통합과정을 거쳐 발달함. 학습은 세 가지 자본의 형태로 개인적 자산을 축적하고 결국 교육투자의 결과로 얻게 되는 혜택은 좀 더 나은 건강, 강한 사회적 유대, 풍요로운 가정생활로 나타남. 특히, 정체성 자본은 내적 통제, 자존감, 삶의 목표, 자아실현 등을 포함하는 강한 자아(ego strengths)이며 다양한 사회 장면에서 위기와 기회에 대처할 수 있는 자아통합능력(ego synthetic abilities)과 실천능력(ego executive abilities)임(김태준, 2015)

다. 범부처 디지털 리터러시 정책 프레임워크

[표 Ⅲ-1] 디지털 시민성 형성을 위한 범부처 디지털 리터러시 정책 프레임워크

비전	디지털 혁신 국가로의 도약, 함께 누리는 디지털 시민								
전략	디지털 접근성			디지털 역량			디지털 시민성		
정책 분야	격차 해소	보안	정체성	창의성	고용	정보 활용	윤리	참여	권리
정책 영역	교육·복지			고용·과학			사회·문화		
정책 기반	NDIE (National Digital Identity Ecosystem)	BDSC (Basic Digital Skills Curriculum)		NDRI (National Digital Readiness Index)		NDLG (National Digital Literacy Governance)	NDLP (National Digital Literacy Portal)		

3

디지털 리터러시 정책분야별 역량 요소

가. 디지털 접근성

1) 디지털 격차해소

□ 정책배경

- AI 등 신기술 발전, 개방적, 유연한 교육·훈련 체계 구축 필요
- 디지털 격차에 따른 디지털 접근성 양극화 심화

□ 역량요소

- 디지털 역량 개발에 필요한 환경 개선
- 사회적 약자층에 대한 디지털 역량 개발 지원

2) 디지털 보안

□ 정책배경

- 일상생활 공간으로 디지털 사회 확장
- 사생활 침해 등 디지털 위협 증가로 국민의 안전 저해 우려

□ 역량요소

- 디지털상에서 개인정보·프라이버시 적극 보호
- 디지털 서비스에서 활용되는 프라이버시 보호 정책 파악

3) 디지털 정체성

□ 정책배경

- 디지털 환경에서 AR, VR 등 기술을 통한 기계와 인간 상호작용 증가
- 디지털 공간의 확대로 디지털 소통과 협력(문화 다양성, 세대 간)의 필요성 제기

□ 역량요소

- 온라인상 정체성 및 평판 관리
- 다양한 온라인 의사소통 방법 및 수단 적극 활용 능력
- 온라인상에서도 오프라인과 동일한 사회적으로 적절한 의사소통 언어 사용

나. 디지털 역량

1) 디지털 창의성

□ 정책배경

- 디지털화에 따른 산업구조 및 노동시장 변화
- 새로운 가치 및 기술 창출을 위한 창의적 인재 양성 필요성 대두

□ 역량요소

- 디지털 환경에서 데이터, 정보, 콘텐츠 탐색 및 접근
- 지식 창출, 생산(과정)을 혁신하기 위한 디지털 도구 및 기술 사용
- 자신을 표현하기 위한 다양한 디지털 콘텐츠 제작

2) 디지털 고용

□ 정책배경

- 미래 고용시장 환경변화에 따른 디지털 고용 인력 수요 증대
- 직업특성을 고려한 경력 관련 디지털 역량 강화 필요

□ 역량요소

- 디지털 직업 진로 분야 문제해결 역량
- 직업 분야에서 요구하는 특수한 디지털 전문 역량 습득 및 활용

3) 디지털 정보활용

□ 정책배경

- 디지털 사회에서 정보 활용 능력의 중요성 심화
- 점차 고도화되는 디지털 리터러시 요구 수준

□ 역량요소

- 디지털 기기 및 소프트웨어 활용에 대한 기본적 기술습득
- 미디어 환경대응을 위한 문제해결력 및 비판적 사고

다. 디지털 시민성

1) 디지털 윤리

□ 정책배경

- 사회적 불평등 심화에 따른 편견, 이분법적 사고 등 비윤리적 사고 및 행동 발생 심화
- 디지털 전환에 따른 디지털·모바일 기기 과용(중독, 사이버불링) 등 문제 발생

□ 역량요소

- 디지털상에서 타인과 상호작용할 때 요구되는 행동규범 인식
- 디지털 기술 이용시 발생할 수 있는 신체적, 심리적 건강 위험 요소와 환경에 미칠 수 있는 악영향 파악

2) 디지털 참여

□ 정책배경

- 디지털 사회·경제 참여 기회의 확대
- 시민 참여 주도의 디지털 시민성 강화에 대한 요구 확대

□ 역량요소

- 디지털 기술을 통한 공공 및 민간 영역의 시민참여 확대
- 디지털 기술을 활용한 자기-임파워먼트 및 참여적 시민권 기회 확대
- 건전한 디지털 소비자 의식

3) 디지털 권리

□ 정책배경

- 온라인 상 가짜뉴스와 허위정보 유포, 사이버범죄 등 디지털 역기능 증가
- 건강하고 책임감 있는 디지털 문화 구축 필요성 확대

□ 역량요소

- 디지털 콘텐츠, 데이터의 저작권(라이선스)의 개념 및 활용방법 이해
- 디지털 콘텐츠 사용에 대한 책임감 및 권리에 대한 성찰
- 가짜뉴스 대응, 팩트체크 능력
- 건전한 디지털 소비자 의식

[IV]

설문조사 분석



IV. 설문조사 분석

1 설문조사 개요

1) 조사 목적 및 영역

- 만 19세 이상 65세 미만의 성인을 대상으로 디지털 리터러시 분야에 대한 전반적인 인식 파악을 목적으로 설문조사 실시
- 디지털 시민성 향상을 위한 범부처 디지털 리터러시 정책 프레임워크를 토대로 디지털 리터러시에 대한 국민들의 인식을 파악할 수 있도록 선정하였음
- 조사 영역은 세 개의 대영역, 즉 ‘디지털 접근성’, ‘디지털 역량’, ‘디지털 시민성’으로 구분하였고, 각 대영역별로 하위에 세 개의 소영역을 두어 설문문항을 구성하였음. 영역별 지표는 아래 <표 IV-1>과 같음

[표 IV-1] 조사 영역별 지표

대영역	소영역	지표
디지털 접근성	격차 해소	디지털 취약계층 학습 지원, 디지털 교육 위한 인프라 확충, 디지털 리터러시 교육 지원센터 구축 및 활용, 디지털 기기 접근성, 디지털 기기 활용 경제적 부담 정도
	보안	디지털 프라이버시 보호 및 보안 교육, 디지털 기기 보안 관리, 개인 정보 보호, 디지털 보안 인식 및 디지털 기술 사용, 디지털 피해 경험 정도
	정체성	디지털 기기 활용 의사 표현, 온라인과 오프라인 상 정체성 구분, 온·오프라인 상 인기 및 평판, 사이버 익명성의 역기능에 대한 경험,

대영역	소영역	지표
디지털 역량	창의성	디지털 역량 강화 교육, 코딩 교육, 디지털 기술을 활용한 창의적 활동 경험, 디지털 리터러시 교육 시작 시점, 디지털 리터러시 관련 학습 경험, 창의적 디지털 콘텐츠 제작 경험
	고용	SW·AI 교육 확대, SW·AI 활용 진로 체험 프로그램, 근로자 및 퇴직자 대상 디지털 역량 향상, 디지털 기반 일자리 창출, 디지털 기술 활용 직업 및 경력 개발
	정보 활용	디지털 기술 활용 정도, 미디어 교육 실시, 디지털 리터러시 교육 위한 환경 구축, 디지털 리터러시 교육 확대 여부, 미디어 리터러시 활용 정도
디지털 시민성	윤리	디지털 환경에서 건전한 디지털 활용, 윤리적 행동, 디지털 기기 과사용, 소셜미디어와 정신건강 관계 인식, 디지털 윤리
	참여	디지털 시민성 향상 교육, 소셜미디어 활용 정도, 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도, 디지털 기술 활용 사회적 문제 해결 참여 의사
	권리	가짜 뉴스 구분, 디지털 권리 및 책임 관련 교육, 디지털 지적 재산권 인식, 온라인 상의 타인에 대한 배려, 가짜뉴스의 심각성에 대한 인식

2) 조사 대상 및 방법

□ 조사 대상: 총 1,000명

□ 조사 방법: 온라인 조사

• 조사 진행 절차

- 사전 진행: 쿼터표 대비 1배수 샘플링 후 진행함(데이터 확인)
- 본 조사 진행: 쿼터표 대비 각 세트별 3배수 진행함
- 독려 및 추가 진행: 부족쿼터에 대한 추가 샘플링 및 조사 진행함

- 온라인 조사 운영

- 응답시간 및 응답패턴 분석: 동일한 패턴 반복, 적정 응답시간 미달의 경우 경고 메시지 제시함
- 문항 및 보기의 시간차 제시: 문항별로 충분한 응답시간을 확보하기 위해 문항 및 보기를 일정시간이 경과 한 후에 순차적으로 제시함

- 자료 검증

- 응답시간 검증: 응답시간을 측정하여 총 응답시간이 일정 기준 이하(일반적으로 3분 이하의 응답)일 경우 해당 데이터 삭제 후 대체표본 조사 실시함
- 불량응답 삭제: 응답이 불량인 경우(시간, 논리 등) 데이터를 검증해서 해당 데이터는 삭제하여 전체적인 데이터의 정확성을 높임
- 역척도 문항을 통한 검증: 문항 속성 중 한 속성을 같은 의미에서 부정형 질문으로 바꿔 검증문항으로 활용함

2 설문조사 응답자 특성

1) 표집 인원

행정안전부 2022년 6월 주민등록 인구통계를 기준으로 만 25세 이상 65세 미만의 성인 남녀를 모집단으로 하여 1,000명(모집단의 0.005% 정도) 표집함

2) 표집 방법

성별·지역별·연령별 인구 구성비에 근거하여 ‘층화다단계집락비례할당추출방법’을 적용하여 학력, 직업 등 배경변인 통제 방법을 병행하여 조사 대상 선정함

3) 표집 추출 방식

☐ 지역별, 성별, 연령별 층화

- 2022년 6월 기준, 주민등록 인구통계자료를 활용하여 표집틀을 구성함
- 확정된 표집틀로부터 전국 시·도별 만 25~65세 미만 인구구성비에 따라 표본수를 할당함

☐ 1단계 집락추출: 시·군·구 추출

- PPS(Probability Proportional to Size) 방식으로 조사대상 시·군·구를 추출함
- 추출된 시·군·구를 전국 시·도별로 각각 몇 개씩 추출할 것인가는 각 시·도별 인구구성비에 따라 비례 할당함

☐ 2단계 집락추출: 읍·면·동 추출

- 1단계 집락추출과 동일한 PPS 방식으로 조사대상 읍·면·동을 추출함

□ 3단계 최종 연구대상자 선정

- 각 지역별로 성, 연령, 학력, 지역별 모집단 구성비를 고려하여 할당 추출 방식을 활용하여 최종적으로 연구대상자를 선정함

[표 IV-2] 설문조사 응답자 기본정보

구분		사례 수(명)	비율(%)
전체		1,000	100.0
성별	여성	511	51.1
	남성	489	48.9
연령	만19-29세	201	20.1
	만30-39세	194	19.4
	만40-49세	234	23.4
	만50-59세	250	25.0
	만60-64세	121	12.1
교육 수준	고졸이하	182	18.2
	전문대졸	144	14.4
	4년제대졸	579	57.9
	석사이상	95	9.5
월 평균 소득 수준	150만원 미만	104	10.4
	150-300만원 미만	260	26.0
	300-500만원 미만	324	32.4
	500만원 이상	312	31.2
경제 활동 상태	취업	696	69.6
	실업	76	7.6
	비경제활동	228	22.8
취업 상태	임금근로자(상용직)	599	59.9
	임금로자(임시일용직)	80	8.0
	비임금근로자	17	1.7
행정 구역	서울 및 광역시	436	43.6
	중소도시	484	48.4
	읍면지역	80	8.0
학령기 자녀	예	503	50.3
	아니오	497	49.7

3 설문조사 세부문항별 평균

1) 디지털 접근성

가. 5점 척도 세부문항

□ 디지털 기기로의 접근성, 디지털 환경 등에 대한 인식

- (1) 디지털 취약 계층을 위한 학습 도우미, AI 튜터(도우미) 등의 지원이 필요하다고 생각한다.
- (2) 디지털 환경 격차 최소화를 위해 열악한 환경의 학교에 디지털 기기와 인프라 확충을 위한 지원이 필요하다고 생각한다.
- (3) 전 국민 대상 디지털 리터러시 교육을 위한 지원센터가 중앙정부와 시·도 단위로 설립 및 운영될 필요가 있다고 생각한다.
- (4) 디지털 기기를 활용하는 데 편리한 환경(스마트폰 사용, 인터넷 사용 등) 속에서 생활하면서 언제 어디서든 디지털 도구에 쉽게 접근할 수 있다.
- (5) 디지털 기기 소유·접근·사용을 위한 지출에 경제적 부담감을 느낀다.

□ 디지털 환경에서 개인 사생활보호 등 보안과 안전에 대한 인식

- (1) 디지털 프라이버시 보호 및 보안을 위한 교육 프로그램이 온 국민에게 필요하다고 생각한다.
- (2) 내가 사용하는 디지털 기기의 보안 업데이트를 적극적으로 한다.
- (3) 디지털과 관련된 나의 개인정보를 보호하는 데 어려움이 없다.
- (4) 디지털 영역의 보안이 취약할 수 있다는 것을 알면서도 디지털 기술을 사용하고 있다.

□ 디지털 세계에서 개인의 정체성과 소통에 대한 인식

- (1) 디지털 기기를 활용하여 나의 의사표현을 적절하게 하고, 타인과 소통하는 데 어려움이 없다.
- (2) 디지털 세상에서의 나와 현실에서의 나를 구분할 수 있다.
- (3) 오프라인에서 인기가 있다면 온라인에서도 인기를 얻을 것이라고 생각한다.
- (4) 온라인 공간에서 타인에게 믿음을 얻으려면 내 사진, 주소와 같은 정보를 공개할 수 있어야 한다고 생각한다.

나. 세부문항별 평균

[표 IV-3] 디지털 접근성 영역의 세부문항별 평균

구분	세부문항별 평균				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
디지털 기기로의 접근성, 디지털 환경 등에 대한 인식	4.13	4.20	4.03	4.13	3.72
디지털 환경에서 개인 사생활보호 등 보안과 안전에 대한 인식	4.36	4.01	3.31	4.08	
디지털 세계에서 개인의 정체성과 소통에 대한 인식	3.95	4.21	3.41	3.17	

2) 디지털 역량

가. 5점 척도 세부문항

□ 디지털 학습과 이를 통한 창의성 개발, 디지털 기술 활용에 대한 인식

- (1) 초등학교에서부터 디지털 역량을 강화하기 위한 교육이 표준교육과정과 연계되어야 한다고 생각한다.

- (2) 초등학교에서부터 코딩교육을 실시해야 한다고 생각한다.
- (3) 디지털 기술을 활용하여 창의적 작품(글, 그림, 동영상 등)을 만들 수 있다.

□ 디지털 환경에서 고용 및 진로에 대한 인식

- (1) 직업계고 학생들을 대상으로 소프트웨어(SW)·AI 교육을 확대할 필요가 있다고 생각한다.
- (2) SW·AI를 활용한 청소년 대상으로 하는 다양한 진로 체험 프로그램이 필요하다고 생각한다.
- (3) 근로자 및 퇴직자들의 직업능력 향상을 위해서 디지털 역량 향상이 필요하다고 생각한다.
- (4) 대학생 및 일반인 대상 다양한 디지털 및 온라인 기반 일자리 창출 (예, 창업지원 및 육성)이 필요하다고 생각한다.
- (5) 직업 및 경력개발과 관련하여(고용 정보 취득, 진로에 관한 조언 획득 등) 디지털 기술을 활용하고 있다.

□ 디지털 환경에서 미디어, 콘텐츠, 정보 활용 등에 대한 인식

- (1) 디지털 기술을 사용하여 정보를 효과적으로 식별, 검색, 평가 및 사용할 수 있다.
- (2) 초·중·고등학생을 대상으로 하는 비판적 정보 읽기 교육이 지속적으로 이루어져야 한다고 생각한다.
- (3) 학생들의 디지털 리터러시를 지원하기 위해 미디어 창작 공간, 다양한 비대면 체험 프로그램 지원 등 환경 구축이 필요하다고 생각한다.
- (4) 성인 대상 디지털 리터러시 교육이 확대되어야 한다고 생각한다.
- (5) 디지털 미디어 환경을 이해하고, 디지털 미디어 콘텐츠를 비판적으로 분석 및 평가한다.

나. 세부문항별 평균

[표 IV-4] 디지털 역량 영역의 세부문항별 평균

구분	세부분항별 평균				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
디지털 학습과 이를 통한 창의성 개발, 디지털 기술 활용에 대한 인식	4.27	3.77	3.84		
디지털 환경에서 고용 및 진로에 대한 인식	4.23	4.24	4.23	4.27	3.91
디지털 환경에서 미디어, 콘텐츠, 정보 활용 등에 대한 인식	3.73	4.07	4.11	4.22	3.84

3) 디지털 시민성

가. 5점 척도 세부문항

□ 디지털 시대에 사이버 윤리 및 건강에 대한 인식

- (1) 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있다.
- (2) 온라인 공간에서 윤리적이지 않은 행동은 삼간다.
- (3) 디지털 기기 앞에서 과도한 시간을 보내지 않는다.
- (4) 소셜미디어가 나의 정신건강에 악영향을 미칠 수 있다고 생각한다.
- (5) 유명인들은 대중의 관심이 필요하기 때문에 악플을 받아도 감당해야 한다고 생각한다.

□ 디지털 환경에서 사회 참여에 대한 인식

- (1) 초·중·고등학생 및 대학생들에게 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로 살아가는데 필요한 디지털 시민성 향상 교육이 필요하다고 생각한다.

- (2) 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로서 살아가는 데 필요한 디지털 시민성 향상 교육에 참여하고자 하는 의향이 있다.
- (3) 소셜미디어를 적극적으로 활용하는 편이다.
- (4) 디지털 도구를 활용하여 다양한 사회활동(동호회, 시민단체, 지역단체 등)에 참여한다.
- (5) 디지털 기술을 활용하여 사회적 문제를 해결하는 데 적극적으로 참여하고 싶다.

□ 디지털 환경에서 디지털 권리 및 책임에 대한 인식

- (1) 의심스러운 정보를 접하면 다른 출처에서 해당 내용을 검색해서 진위를 확인함으로써 진짜 정보와 가짜 정보를 구별할 수 있다.
- (2) 디지털 콘텐츠 제작 및 활용과 관련된 지적재산권, 다양한 디지털 활동과 관련된 디지털 권리 및 책임 교육을 받아야 한다고 생각한다.
- (3) 디지털 지적재산권에 대하여 이해하고 있다.
- (4) 디지털 기술을 사용하면서 타인에게 불편함을 주는 행위를 하지 않으려고 노력한다.
- (5) 가짜뉴스의 심각성에 대해 인식하고 있다.

나. 세부문항별 평균

[표 IV-5] 디지털 시민성 영역의 세부문항별 평균

구분	세부문항별 평균				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
디지털 시대에 사이버 윤리 및 건강에 대한 인식	3.95	4.39	3.60	3.95	2.80
디지털 환경에서 사회 참여에 대한 인식	4.22	4.06	3.55	3.18	3.63
디지털 환경에서 디지털 권리 및 책임에 대한 인식	3.59	4.14	3.77	4.28	4.27

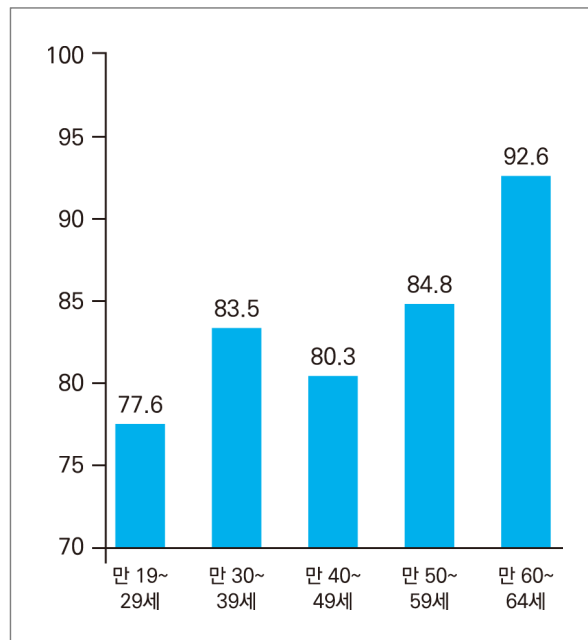
4 설문조사 핵심적 결과

1) 디지털 접근성

가. 디지털 기기로의 접근성, 디지털 환경 등에 대한 인식

[표 IV-6] 디지털 취약계층 학습 지원 문항의 연령별 응답

구분	N	빈도(%)					
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체	1,000	0.2	1.1	14.5	52.6	30.4	1.2
연령	만19-29세	0.0	2.5	18.4	46.3	31.3	1.5
	만30-39세	0.5	1.6	12.4	53.1	30.4	2.1
	만40-49세	0.0	0.4	18.4	47.4	32.9	0.9
	만50-59세	0.4	0.4	13.2	56.0	28.8	1.2
	만60-64세	0.0	0.8	6.6	65.3	27.3	0.0



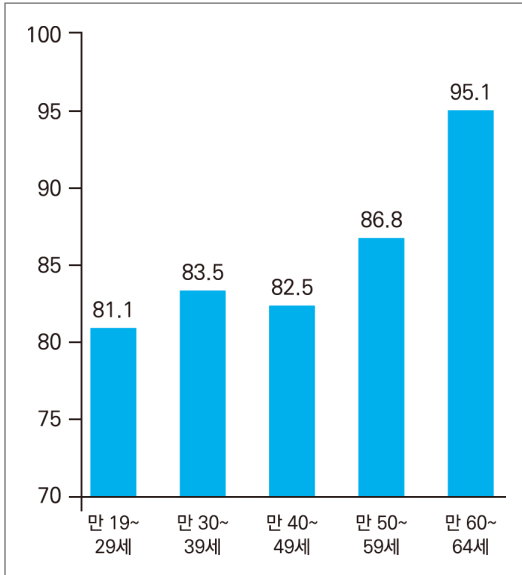
[그림 IV-1] 디지털 취약계층 학습 지원 문항의 연령별 긍정적 응답

설문문항 디지털 취약 계층을 위한 학습 도우미, AI 튜터(도우미) 등의 지원이 필요하다고 생각한다.

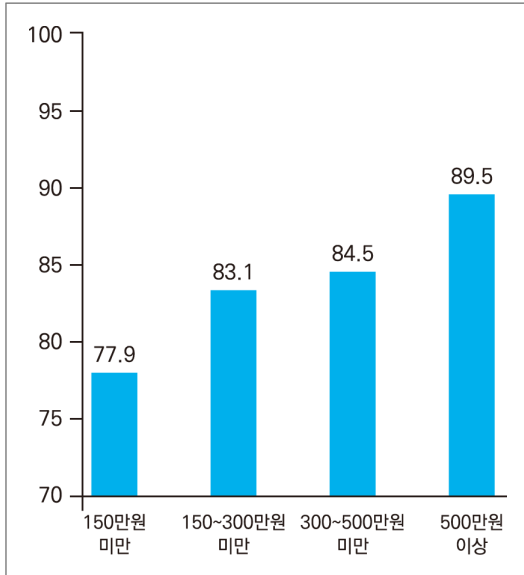
- 전체응답: 전혀그렇지않다(0.2%), 그렇지않다(1.1%), 그렇다(52.6%), 매우그렇다(30.4%)
- 연령별 긍정적 응답 「그렇다+매우그렇다」 차이: 만19-29세 77.6%, 만30-39세 83.5%, 만40-49세 80.3%, 만50-59세 84.8%, 만60-64세 92.6%

[표 IV-7] 디지털 교육을 위한 인프라 확충 문항의 연령별 및 월평균소득수준별 응답

구분		N	빈도(%)					
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.3	1.4	11.8	50.4	34.6	1.5
연령	만19-29세	201	0.5	5.0	11.9	49.3	31.8	1.5
	만30-39세	194	0.5	0.0	13.4	49.0	34.5	2.6
	만40-49세	234	0.0	0.9	14.5	46.6	35.9	2.1
	만50-59세	250	0.4	0.8	11.2	52.4	34.4	0.8
	만60-64세	121	0.0	0.0	5.0	57.9	37.2	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	3.9	12.5	44.2	33.7	4.8
	150-300만원 미만	260	0.8	1.2	14.2	48.9	34.2	0.8
	300-500만원 미만	324	0.0	1.2	12.7	51.5	33.0	1.5
	500만원 이상	312	0.0	1.0	8.7	52.6	36.9	1.0



[그림 IV-2] 디지털 교육을 위한 인프라 확충
문항의 연령별 긍정적 응답



[그림 IV-3] 디지털 교육을 위한 인프라 확충
문항의 월평균소득수준별 긍정적 응답

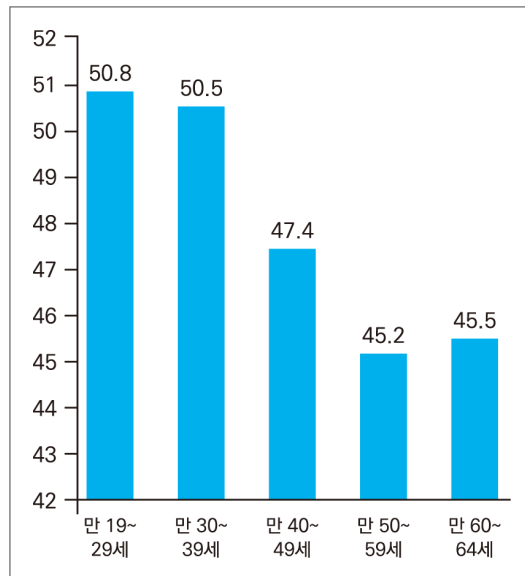
설문문항 디지털 환경 격차 최소화를 위해 열악한 환경의 학교에 디지털 기기와 인프라 확충을 위한 지원이 필요하다고 생각한다.

- 응답자 전체가 전반적으로 디지털 환경 격차 최소화를 위해 열악한 환경의 학교에 디지털 기기와 인프라 확충을 위한 지원이 필요하다고 응답함(85%).
- 디지털 격차해소를 위한 지원은 특히 연령이 높을수록 매우 긍정적으로 응답함(만60-64세 95.1% vs. 만19-29세 81.1%).
- 월평균소득수준이 높은 그룹일수록 더욱 긍정적으로 응답함(월소득 500만원 이상 그룹 89.5% vs. 150만원 미만 77.9%)

나. 디지털 환경에서 개인 사생활보호 등 보안과 안전에 대한 인식

[표 IV-8] 디지털 프라이버시 보호 및 보안 문항의 연령별 응답

구분	N	빈도(%)					
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체	1,000	0.2	1.7	10.1	39.2	47.9	0.9
연령	만19-29세	0.0	1.0	12.9	33.8	50.8	1.5
	만30-39세	0.5	2.6	10.3	34.5	50.5	1.6
	만40-49세	0.4	2.6	9.0	40.2	47.4	0.4
	만50-59세	0.0	0.8	9.2	44.0	45.2	0.8
	만60-64세	0.0	1.6	9.1	43.8	45.5	0.0



[그림 IV-4] 디지털 프라이버시 보호 및 보안 교육 문항의 연령별 '매우그렇다' 응답

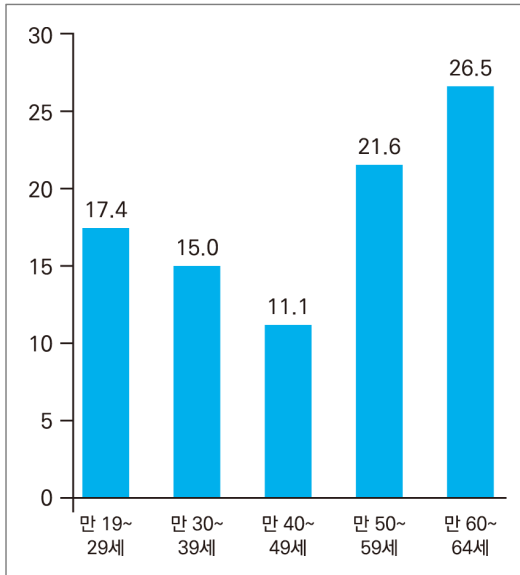
설문문항

디지털 프라이버시 보호 및 보안을 위한 교육 프로그램이 온 국민에게 필요하다고 생각한다.

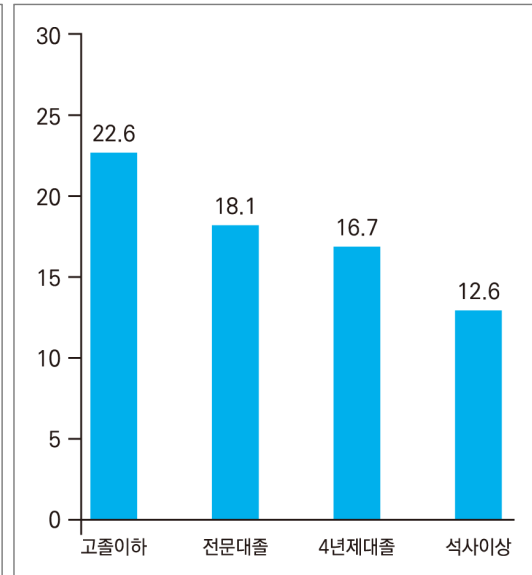
- 디지털 프라이버시 보호 및 보안을 위한 교육이 압도적으로 긍정적으로 나타남(87.1%)
- 이러한 교육의 중요성은 연령대가 낮을수록 매우 그렇다고 나타남(만19-29세 매우 그렇다 50.8% vs. 만60-64세 45.5%)

[표 IV-9] 개인 정보 보호 문항의 연령별 및 교육수준별 응답

구분		N	빈도(%)					
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	1.9	15.7	32.9	34.3	13.4	1.8
연령	만19-29세	201	2.5	14.9	30.4	37.8	11.9	2.5
	만30-39세	194	3.1	11.9	33.0	33.5	14.9	3.6
	만40-49세	234	0.0	11.1	36.3	36.3	15.8	0.5
	만50-59세	250	3.2	18.4	31.2	32.4	12.8	2.0
	만60-64세	121	0.0	26.5	33.9	29.7	9.9	0.0
교육 수준	고졸이하	182	2.2	20.4	31.3	31.3	12.1	2.7
	전문대졸	144	2.8	15.3	29.2	38.2	9.7	4.8
	4년제대졸	579	1.9	14.8	34.0	34.4	14.0	0.9
	석사이상	95	0.0	12.6	34.7	33.7	17.9	1.1



[그림 IV-5] 개인 정보 보호 문항의 연령별 부정적 응답



[그림 IV-6] 개인 정보 보호 문항의 교육수준별 부정적 응답

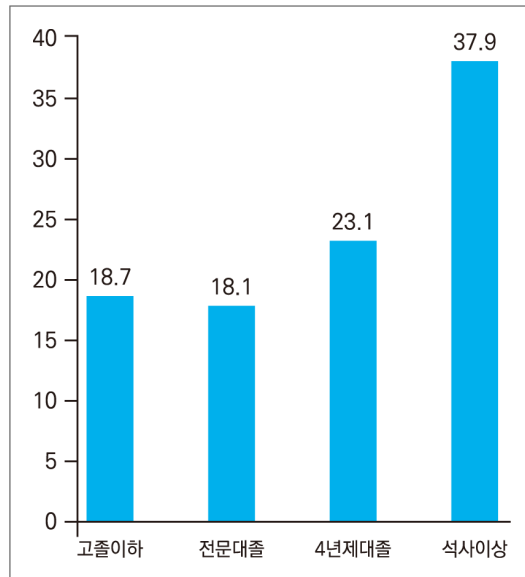
설문문항 디지털과 관련된 나의 개인정보를 보호하는 데 어려움이 없다.

- 전체 응답자 중 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 47.7%인 반면, 부정적 응답(전혀 그렇지 않다+그렇지 않다)은 17.6%밖에 되지 않음
- 각 연령대에서 '부정적 대답(전혀그렇지 않다+그렇지 않다)'의 응답 비율이 만19-29세 집단은 17.4%지만, 만60-64세는 26.5%로 나타남. 고연령 집단 대상으로 우선적으로 개인정보 보호 관련 교육이 필요함을 보여줌
- 교육수준에 따른 '부정적 응답(전혀그렇지 않다+그렇지 않다)'의 응답 비율을 보면 고졸이하 집단은 22.6%인 반면, 석사 이상은 12.6%로 조사됨. 고졸이하 교육수준 집단을 대상으로 개인정보 보호 관련 교육이 우선적으로 이루어져야 하겠음

다. 디지털 세계에서 개인의 정체성과 소통에 대한 인식

[표 IV-10] 디지털 기기 활용 의사 표현 문항의 교육수준별 응답

구분		N	빈도(%)					
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	1.2	5.7	22.3	46.9	23.0	0.9
교육 수준	고졸이하	182	2.7	8.2	31.3	38.5	18.7	0.6
	전문대졸	144	0.7	7.6	20.8	51.4	18.1	1.4
	4년제대졸	579	1.1	4.9	20.7	49.2	23.1	1.0
	석사이상	95	0.0	3.2	16.8	42.1	37.9	0.0



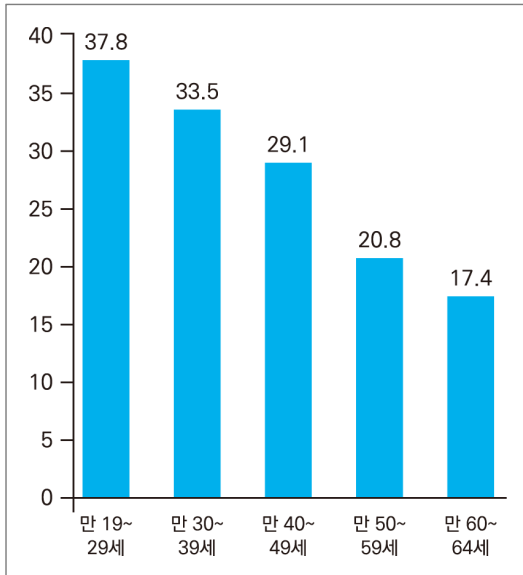
[그림 IV-기] 디지털 기기 활용 의사 표현 문항의
교육수준별 응답

설문문항 디지털 기기를 활용하여 나의 의사표현을 적절하게 하고, 타인과 소통하는 데 어려움이 없다.

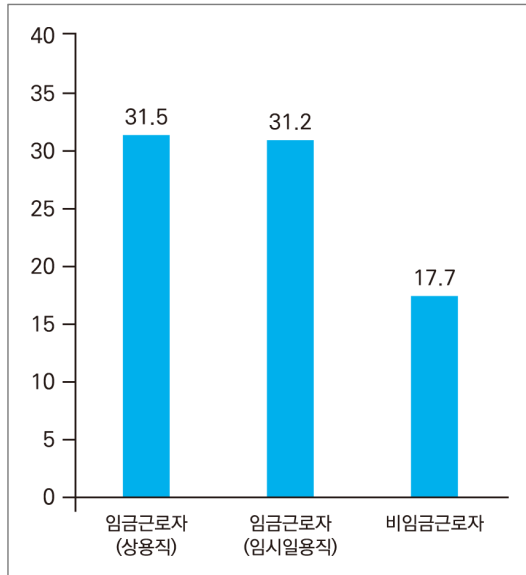
- 우리 사회는 디지털 기기를 활용하여 의사표현을 하는데 적극적이고 소통하는데 어려움이 없는 것으로 나타남(69.9%)
- 이러한 특징은 연령이 낮을수록, 교육수준이 높을수록 두드러지는 경향이 있고(고졸 18.7% vs. 석사이상 37.9%), 소득수준과 경제활동 상태, 행정 구역 등에는 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타남

[표 IV-11] 사이버 익명성의 역기능에 대한 경험 문항의 연령별 및 취업상태별 응답

문항		아니오	예		횟수			
			N	비중	1-2회	3-4회	5-6회	7회 이상
전체		71.8	282	28.2	45.4	31.9	12.1	10.6
연령	만19-29세	62.2	76	37.8	43.4	27.6	14.5	14.5
	만30-39세	66.5	65	33.5	41.6	36.9	9.2	12.3
	만40-49세	70.9	68	29.1	60.3	19.1	11.8	8.8
	만50-59세	79.2	52	20.8	34.6	46.1	13.5	5.8
	만60-64세	82.6	21	17.4	42.9	38.1	9.5	9.5
취업 상태	임금근로자(상용직)	68.5	189	31.5	45.5	30.2	12.7	11.6
	임금로자(임시일용직)	68.8	25	31.2	40.0	32.0	12.0	16.0
	비임금근로자	82.3	3	17.7	샘플 수가 너무 작아 의미 부여에 한계			



[그림 IV-8] 사이버 익명성의 역기능에 대한
경험 문항의 연령별 ‘예’ 응답



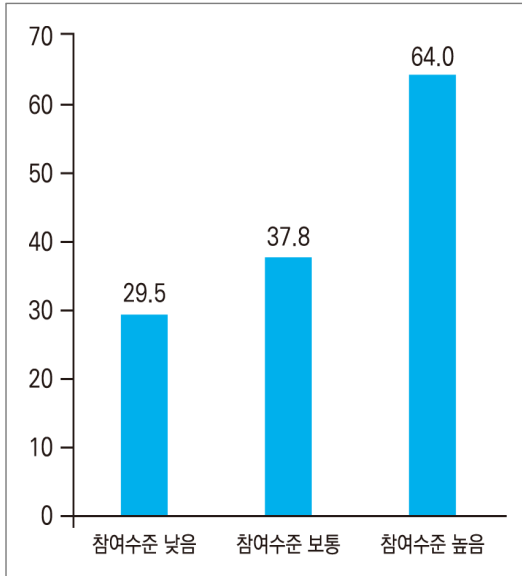
[그림 IV-9] 사이버 익명성의 역기능에 대한
경험 문항의 취업상태별 ‘예’ 응답

설문문항

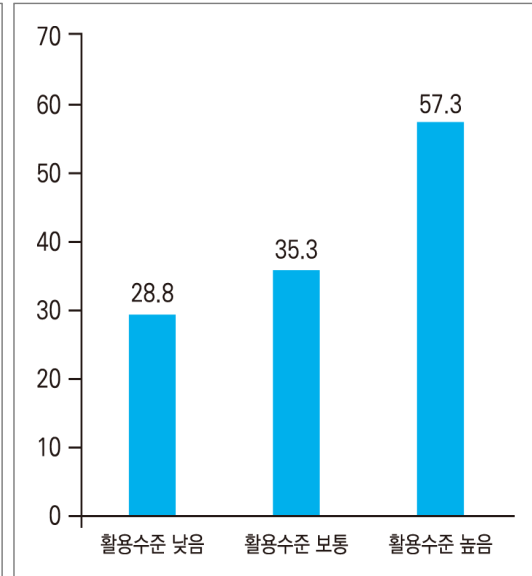
사이버 공간에서 익명성의 역기능(사이버 범죄, 사이버 폭력, 악성 댓글, 명예 훼손 등)에 대해서 경험한 적이 있다.

- 전체 응답자의 71.8%가 ‘아니오’로 응답하였고, 28.2%는 ‘예’라고 대답함. 전체 응답자의 약 30%가량이 사이버 공간에서 익명성의 역기능에 대해 경험한 것으로 조사됨
- 각 연령대에서 ‘예’의 응답 비율을 보면 만19-29세 집단은 37.8%지만, 만60-64세는 17.4%밖에 되지 않는 것으로 나타남. 저연령 집단을 대상으로 익명성의 역기능을 더욱 많이 경험한 것으로 조사됨
- 취업상태에 따른 ‘예’의 응답 비율을 보면 임금근로자(상용직)는 31.5%, 임금근로자(임시일용직)는 31.2%인 반면, 비임금근로자는 17.7%밖에 되지 않음. 임금근로자들을 대상으로 익명성의 역기능에 대해 대처할 방안 마련이 우선으로 되어야 하겠음
- 디지털 윤리 강화를 위한 종합적 계획 수립 및 실천 필요

라. 디지털 세계의 정체성과 오프라인 정체성 개념의 혼동



[그림 IV-10] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도 수준에 따른 사이버 공간 정체성과 오프라인 정체성의 동일시 수준



[그림 IV-11] 소셜미디어 활용 수준에 따른 사이버 정체성과 오프라인 정체성의 동일시 수준

설문문항 오프라인에서 인기가 있다면 온라인에서도 인기를 얻을 것이라고 생각한다.

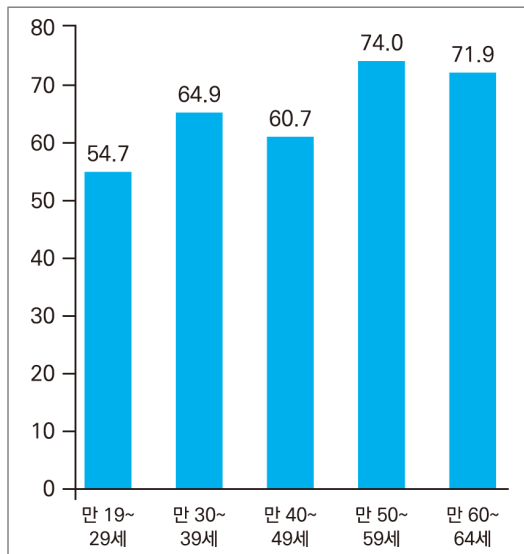
- 온라인 공간은 오프라인과는 다른 가치와 기준이 적용되는 세계이므로 원칙적으로 오프라인에서의 인기가 온라인으로 전이되지 않음
- 문항에 대해 전체응답자의 46.1%가 동의하였고 25.9%는 동의하지 않았음
- 디지털 미디어를 통해 다양하게 사회 참여한다고 응답한 집단에서 이 문항에 동의한 비율은 64.0%로 참여하지 않는 집단의 29.5%보다 2배 이상 많았음
- 소셜미디어를 적극적으로 활용한다는 집단에서는 57.3%가 동의했는데 역시 소셜미디어 활용하지 않는 집단(28.8%)보다 2배 이상 많았음
- 온라인 공간에서 적극적으로 참여하는 그룹일수록 온라인 공간 고유의 가치관이나 정체성을 추구하기 보다는 오프라인의 정체성으로부터 분리되지 않은 양상을 보임

2) 디지털 역량

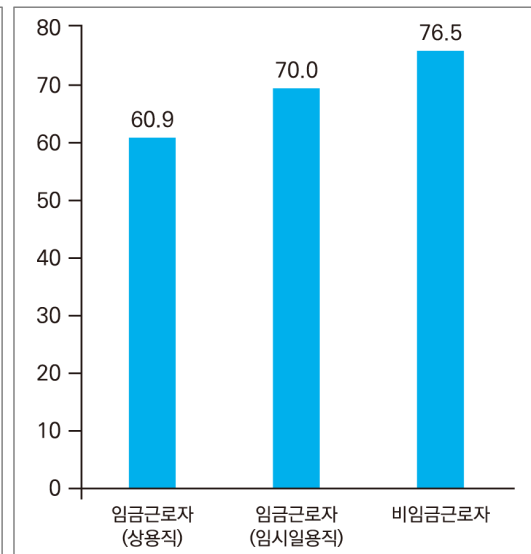
가. 디지털 학습과 이를 통한 창의성 개발, 디지털 기술 활용에 대한 인식

[표 IV-12] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 연령별, 월평균소득수준별 및 취업상태별 응답

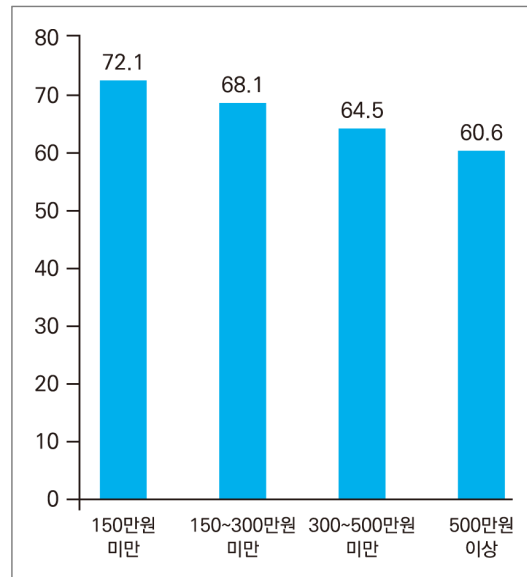
구분		아니오	예		횟수			
			N	비중	1-2회	3-4회	5-6회	7회 이상
전체		65.0	350	35.0	40.9	34.6	12.8	11.7
연령	만19-29세	54.7	91	45.3	36.2	42.9	14.3	6.6
	만30-39세	64.9	68	35.1	35.3	39.7	11.8	13.2
	만40-49세	60.7	92	39.3	45.7	29.3	10.9	14.1
	만50-59세	74.0	65	26.0	46.2	27.7	12.3	13.8
	만60-64세	71.9	34	28.1	41.2	29.4	17.7	11.7
월평균 소득 수준	150만원 미만	72.1	29	27.9	65.5	17.2	6.9	10.4
	150-300만원 미만	68.1	83	31.9	49.4	26.5	16.9	7.2
	300-500만원 미만	64.5	115	35.5	40.9	41.7	10.4	7.0
	500만원 이상	60.6	123	39.4	29.3	37.4	13.8	19.5
취업 상태	임금근로자(상용직)	60.9	234	39.1	33.3	38.5	15.4	12.8
	임금로자(임시일용직)	70.0	24	30.0	54.2	25.0	16.6	4.2
	비임금근로자	76.5	4	23.5	25.0	25.0	0.0	50.0



[그림 IV-12] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 연령별 '아니오' 응답



[그림 IV-13] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 취업상태별 '아니오' 응답



[그림 IV-14] 디지털 리터러시 관련 학습 경험 문항의 월평균소득수준별 '아니오' 응답

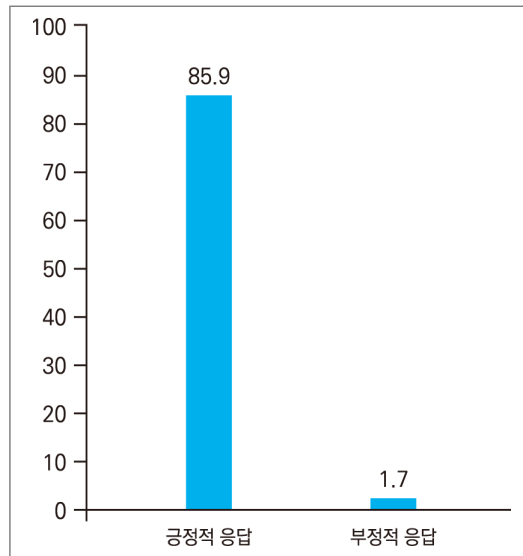
설문문항 디지털 리터러시와 관련된 학습 경험이 있다.

- 전체 응답자의 65.0%가 '아니오'로 응답함으로 디지털 리터러시 관련 학습의 필요성을 알 수 있음
- 각 연령대에서 '아니오'의 응답 비율이 만19-29세 집단은 54.7%지만, 만60-64세는 71.9%로 나타남. 고연령 집단 대상으로 디지털 리터러시 관련 학습의 필요성이 보다 드러남
- 취업상태에 따른 '아니오'의 응답 비율을 보면 '임금근로자(상용직)'는 60.9%, '임금근로자(임시일용직)'는 70.0%, '비임금근로자'는 76.5%임. 임시일용직 근로자와 비임금근로자 대상 디지털 리터러시 학습이 더욱 필요함
- 특히 디지털 격차는 월평균 소득에서 두드러지게 나타남. 월소득이 150만원 미만의 참가자 그룹에서는 72.1% 학습경험이 없는 것으로 나타남(500만원 이상의 경우는 60.6%)

나. 디지털 환경에서 고용 및 진로에 대한 인식

[표 IV-13] 근로자 및 퇴직자 대상 디지털 역량 향상 문항의 연령별 빈도

구분	N	빈도(%)					
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체	1,000	0.4	1.3	11.0	48.6	37.3	1.4



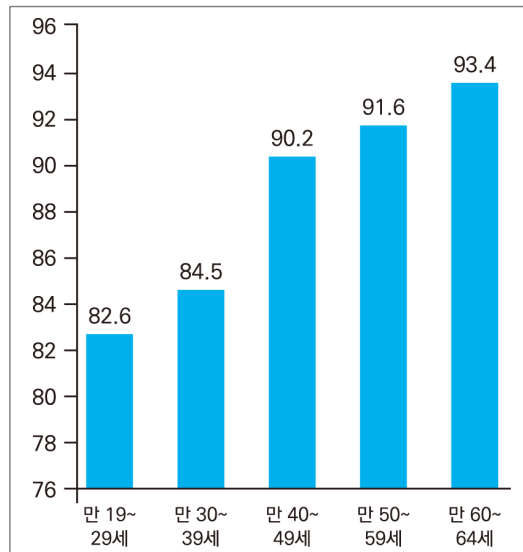
[그림 IV-15] 근로자 및 퇴직자 대상 디지털 역량 향상 문항의 응답

설문문항 근로자 및 퇴직자들의 직업능력 향상을 위해서 디지털 역량 향상이 필요하다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 85.9%인 반면, 부정적 응답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 1.7%밖에 되지 않음
- 응답자의 대다수(85.9%)는 근로자 및 퇴직자들의 직업능력 향상을 위해 디지털 역량 향상이 필요하다고 인식하는 것으로 조사됨
- 근로자 대상 디지털 역량 향상 교육 프로그램 개발 및 운영 필요

[표 IV-14] 디지털 기반 일자리 창출 문항의 연령별 및 교육수준별 빈도

구분	N	빈도(%)					
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체	1,000	0.2	0.8	9.3	50.5	37.8	1.4
연령	만19-29세	0.5	2.0	11.9	44.8	37.8	3.0
	만30-39세	0.0	0.5	12.4	51.0	33.5	2.6
	만40-49세	0.0	0.4	9.0	55.1	35.1	0.4
	만50-59세	0.4	0.8	6.8	52.4	39.2	0.4
	만60-64세	0.0	0.0	5.8	46.3	47.1	0.8



[그림 IV-16] 디지털 기반 일자리 창출 문항의
연령별 긍정적 응답

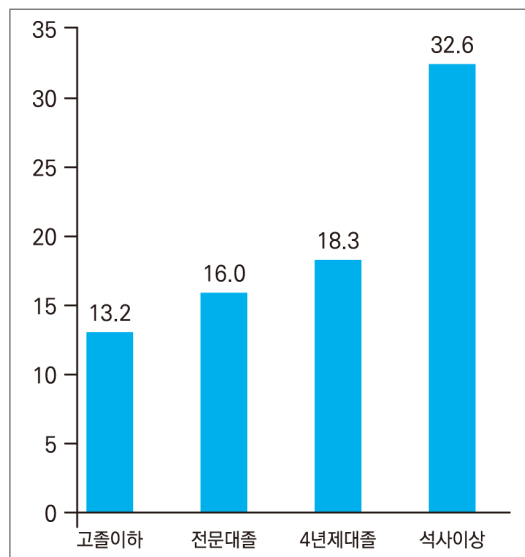
설문문항 대학생 및 일반인 대상 다양한 디지털 및 온라인 기반 일자리 창출(예: 창업지원 및 육성)이 필요하다고 생각한다.

- 전체응답: 전혀 그렇지않다(0.2%), 그렇지않다(0.8%), 그렇다(50.5%), 매우 그렇다(37.8%)
- 연령별 긍정적 응답 「그렇다+매우그렇다」 응답 차이: 만19-29세 82.6%, 만30-39세 84.5%, 만40-49세 90.2%, 만50-59세 91.6%, 만60-64세 93.4%
- 대학생들의 디지털·온라인 기반 소셜벤처의 창업 지원 및 육성

다. 디지털 환경에서 미디어, 콘텐츠, 정보 활용 등에 대한 인식

[표 IV-15] 디지털 기술 활용 정도 문항의 교육수준별 응답

구분		N	빈도(%)				
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
전체		1,000	0.9	7.4	27.0	44.6	18.4
교육 수준	고졸이하	182	2.7	11.0	33.5	35.7	13.2
	전문대졸	144	0.7	8.3	27.1	44.4	16.0
	4년제대졸	579	0.4	6.7	26.4	47.5	18.3
	석사이상	95	1.0	3.2	17.9	44.2	32.6



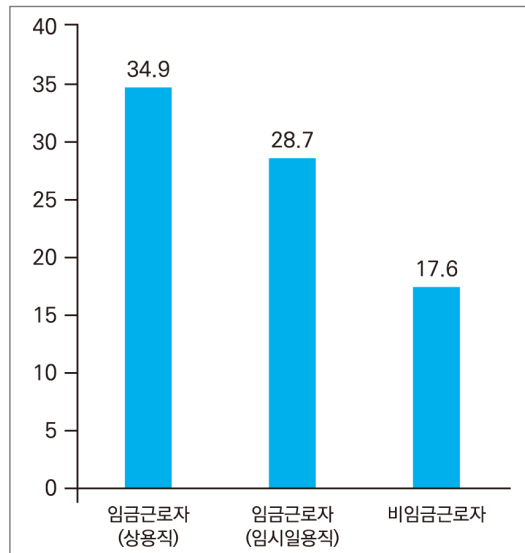
[그림 IV-17] 디지털 기술 활용 정도 문항의 교육수준별 '매우그렇다' 응답

설문문항 디지털 기술을 사용하여 정보를 효과적으로 식별, 검색, 평가 및 사용할 수 있다.

- 고졸 이하는 13.2%만 '매우 그렇다'라고 응답한 반면, 석사 이상의 경우 32.6%로 높은 차이를 드러냄

[표 IV-16] 디지털 리터러시 교육 확대 여부 문항의 연령별, 교육수준별 및 취업상태별 응답

구분		N	빈도(%)				
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
전체		1,000	0.9	2.0	14.8	48.9	32.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.7	1.7	13.5	48.1	34.9
	임금근로자 (임시일용직)	80	0.0	2.5	17.5	48.8	28.7
	비임금근로자	17	0.0	0.0	47.1	35.3	17.6



[그림 IV-18] 디지털 리터러시 확대 여부 문항의 취업상태별 '매우 그렇다' 응답

설문문항 성인 대상 디지털 리터러시 교육이 확대되어야 한다고 생각한다.

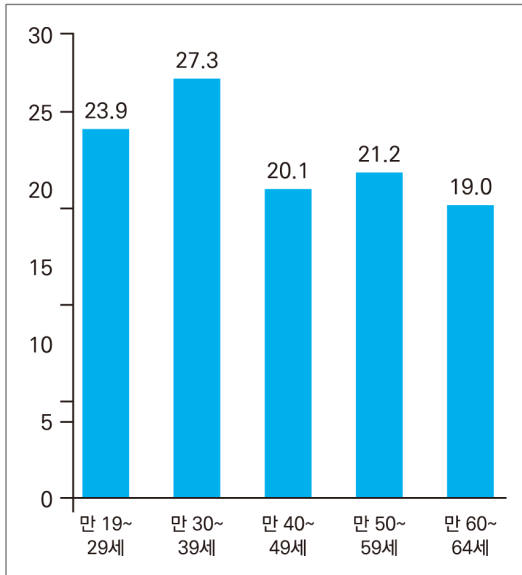
- 디지털 리터러시 교육의 필요성 관련 임금근로자(상용직)의 경우 '매우 그렇다'라고 응답한 비율이 34.9%인 반면, 비임금근로자의 경우 오직 17.6%만이 '매우 그렇다'라고 응답함. 고용역량 관련 디지털 리터러시 교육 필요성에 대한 인식이 취업상태에 따라 크게 차이를 나타냄

3) 디지털 시민성

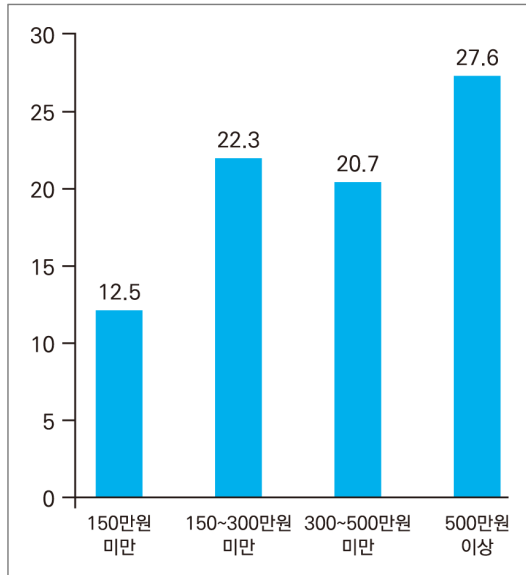
가. 디지털 시대에 사이버 윤리 및 건강에 대한 인식

[표 IV-17] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 연령별, 월평균소득수준, 경제활동상태 및 취업상태별 응답

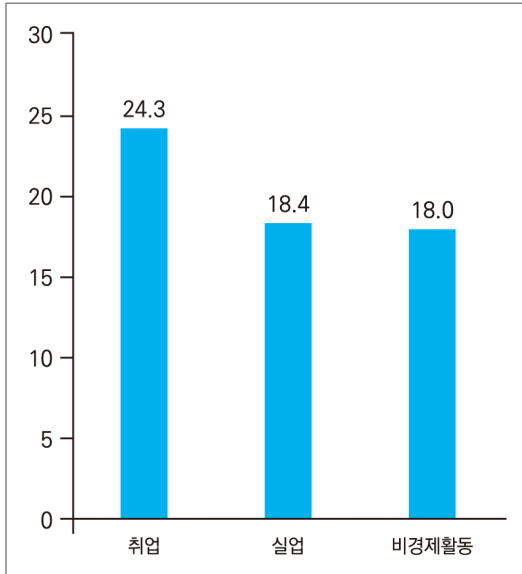
구분		N	빈도(%)					
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.6	3.3	18.3	54.5	22.4	0.9
연령	만19-29세	201	0.0	3.0	17.9	54.7	23.9	0.5
	만30-39세	194	0.5	2.1	18.6	50.5	27.3	1.0
	만40-49세	234	0.4	1.7	18.8	58.6	20.1	0.4
	만50-59세	250	1.6	4.0	19.2	52.0	21.2	2.0
	만60-64세	121	0.0	7.4	15.7	57.9	19.0	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	5.8	27.9	50.0	12.5	2.9
	150-300만원 미만	260	1.5	5.0	18.1	51.9	22.3	1.2
	300-500만원 미만	324	0.3	2.8	20.7	54.9	20.7	0.6
	500만원 이상	312	0.0	1.6	12.8	57.7	27.6	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.1	2.9	16.8	54.9	24.3	1.0
	실업	76	1.3	4.0	19.7	55.3	18.4	1.3
	비경제활동	228	1.8	4.4	22.4	53.1	18.0	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.2	2.7	15.0	56.1	25.0	1.0
	임금근로자 (임시일용직)	80	0.0	3.8	26.3	48.8	20.0	1.3
	비임금 근로자	17	0.0	5.9	35.3	41.2	17.7	0.0



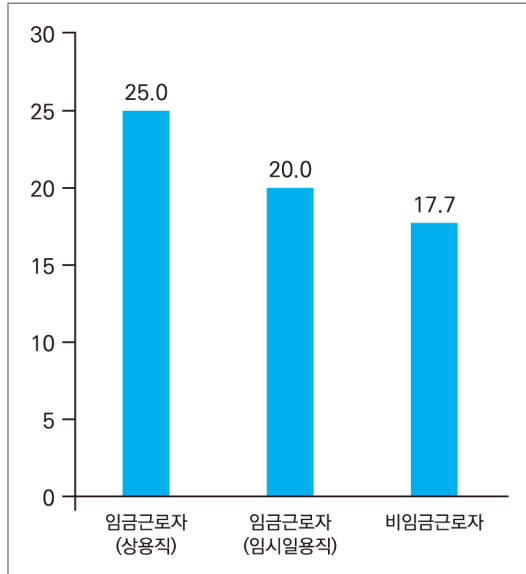
[그림 IV-19] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 연령별 '매우그렇다' 응답



[그림 IV-20] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 월평균소득수준별 '매우그렇다' 응답



[그림 IV-21] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 경제활동상태별 '매우 그렇다' 응답



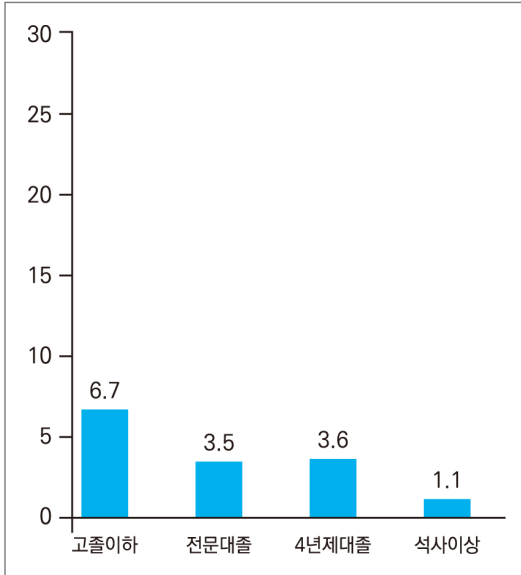
[그림 IV-22] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 취업상태별 '매우 그렇다' 응답

설문문항 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있다.

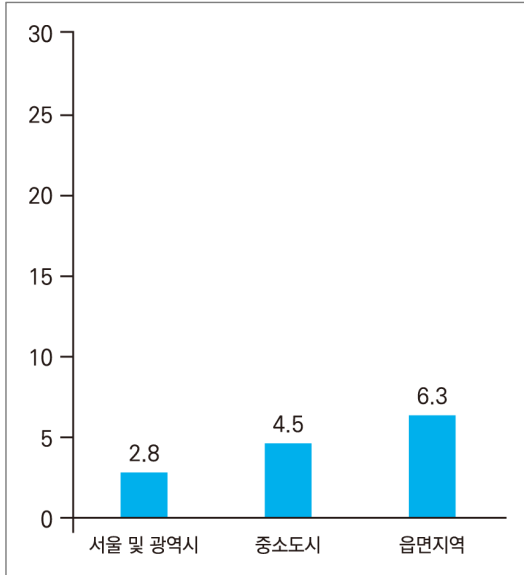
- 전체 응답자 중 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 76.9%지만, 부정적 응답(전혀 그렇지 않다+그렇지않다)은 3.9%로 조사됨
- 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있는 능력의 '확신' 면에서 연령이 높아질수록 더욱 낮은 것으로 나타남('매우 그렇다' 만19-29세 23.9% vs. 만60-64세 19.0%)
- 소득수준에서도 월평균소득수준이 낮을수록 자기확신이 낮고(12.5%), 월평균소득수준이 높을수록 (500만원 이상) 확신이 높은 것으로 나타남(27.6%).
- 디지털 윤리는 경제활동 상태와 취업상태에 따라서도 차이점을 보이는데, 취업자와 비경제활동자의 '매우 그렇다' 비율은 각각 24.3%와 18%로 차이를 보였고, 임금근로자(상용직)의 경우 25%, 비임금 근로자의 경우 17.7% 로 차이를 보임

[표 IV-18] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 교육수준별 및 행정구역별 응답

구분		N	빈도(%)					
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.6	3.3	18.3	54.5	22.4	0.9
교육 수준	고졸이하	182	1.7	5.0	24.7	47.8	19.2	1.7
	전문대졸	144	0.0	3.5	19.4	63.2	13.2	0.7
	4년제대졸	579	0.5	3.1	17.1	53.9	24.7	0.7
	석사이상	95	0.0	1.1	11.6	57.9	28.4	1.1
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	2.3	18.8	53.9	23.6	0.9
	중소도시	484	0.8	3.7	18.4	55.2	21.3	0.6
	읍면지역	80	0.0	6.3	15.0	53.8	22.5	2.5



[그림 IV-23] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 교육수준별 부정적 응답



[그림 IV-24] 디지털 환경에서 건전한 디지털 활용 문항의 행정구역별 '부정적 응답'

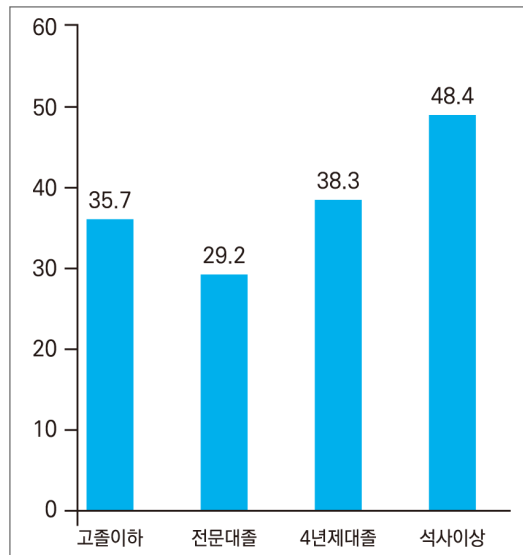
설문문항 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있다.

- 전체 응답자 중 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 76.9%지만, 부정적 응답(전혀 그렇지 않다+그렇지 않다)은 3.9%로 조사됨
- 교육수준에 따른 '부정적 응답(전혀그렇지않다+그렇지않다)'의 응답 비율을 보면 고졸이하 집단은 6.7%인 반면, 석사이상은 1.1%밖에 되지 않는 것으로 조사됨. 고졸이하 교육수준 집단을 대상으로 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 건전하게 활용할 수 있는 교육이 필요함이 나타남
- 행정구역에 따른 '부정적 응답(전혀그렇지않다+그렇지않다)'의 응답 비율을 보면 서울 및 광역시 집단은 2.8%, 중소도시 집단은 4.5%, 읍면지역은 6.3%로 조사됨. 서울 및 광역시 거주자들 보다는 읍면지역 거주자들을 대상으로 관련 교육의 필요성이 부각됨

나. 디지털 환경에서 사회 참여에 대한 인식

[표 IV-19] 디지털 시민성 향상 교육 문항의 교육수준별 응답

구분	N	빈도(%)					
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체	1,000	0.4	1.7	11.6	48.0	37.5	0.8
교육 수준	고졸이하	0.6	1.6	13.7	46.7	35.7	1.7
	전문대졸	0.7	3.5	12.5	53.5	29.2	0.6
	4년제대졸	0.4	1.6	11.2	47.8	38.3	0.7
	석사이상	0.0	0.0	8.4	43.2	48.4	0.0



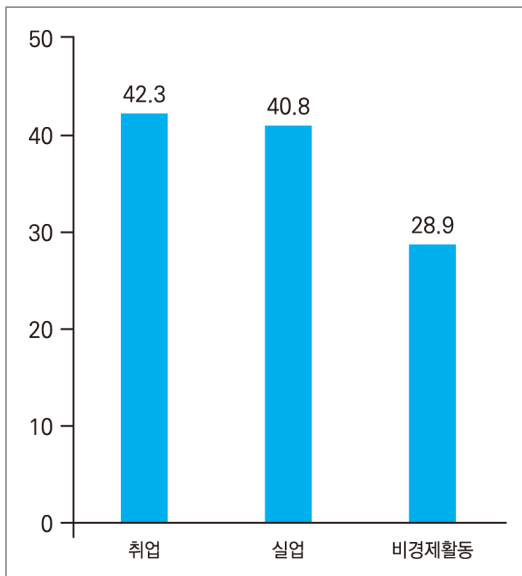
[그림 IV-25] 디지털 시민성 향상 교육 문항의 교육수준별 '매우그렇다' 응답

설문문항 초·중·고등학생 및 대학생들에게 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로 살아가는 데 필요한 디지털 시민성 향상 교육이 필요하다고 생각한다.

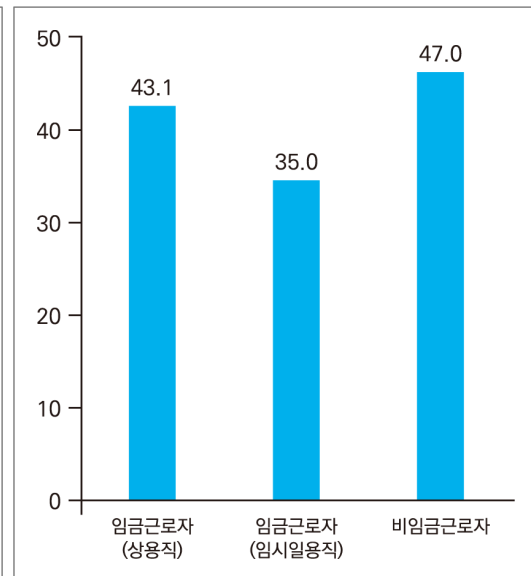
- 디지털 시민성 향상 교육은 다가오는 세대에게 필수적이다(85.5%). 특히 교육 수준이 높을수록 이러한 필요성에 동의하고 있어 교육 수준이 낮은 집단 대상으로 디지털 시민성 향상 교육 필요(전문대졸 매우그렇다 29.2% vs. 석사이상 48.4%)

[표 IV-20] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도 문항의 경제활동상태별 및 취업상태별 응답

구분		N	빈도(%)					
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	6.4	20.6	32.5	26.3	12.8	1.4
경제 활동 상태	취업	696	4.9	19.2	32.2	28.2	14.1	1.4
	실업	76	11.8	21.1	23.7	30.3	10.5	2.6
	비경제활동	228	9.2	24.6	36.4	19.3	9.6	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	4.3	20.0	31.4	28.1	15.0	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	8.8	16.3	36.2	25.0	10.0	3.7
	비임금 근로자	17	5.9	5.9	41.2	47.0	0.0	0.0



[그림 IV-26] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도 문항의 경제활동상태별 긍정적 응답



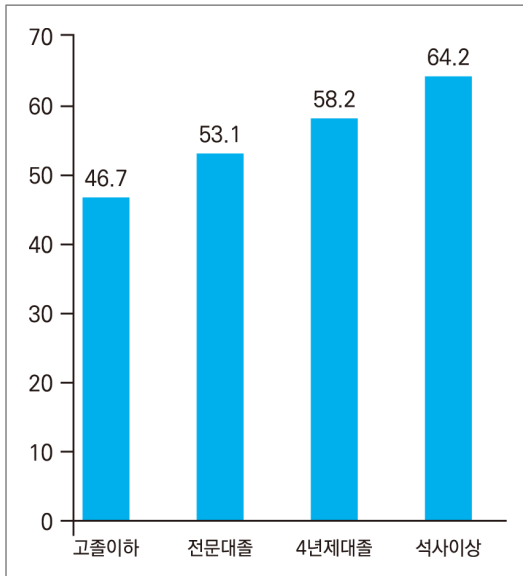
[그림 IV-27] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도 문항의 취업상태별 긍정적 응답

설문문항 디지털 도구를 활용하여 다양한 사회활동(동호회, 시민단체, 지역단체 등)에 참여한다.

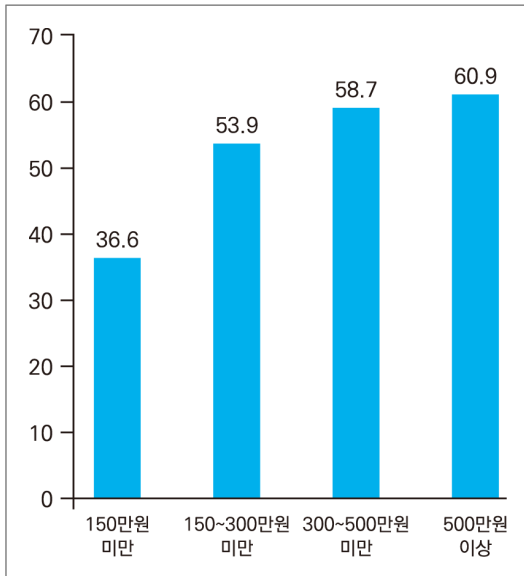
- 전체 응답자 중 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 39.1%지만, 부정적 응답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 27.0%로 나타남
- 경제활동 상태에 따른 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율을 보면 취업 집단 42.3%, 실업 집단 40.8%, 비경제활동 집단 28.9%로 나타남. 취업 집단과 실업 집단이 비경제활동 집단에 비해 디지털 도구를 활용한 사회활동에 더 활발히 참여하고 있는 것으로 나타남
- 취업상태에 따른 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 임금근로자(상용직) 집단 43.1%, 임금근로자(임시일용직) 집단 35.0%, 비임금근로자 집단 47.0%로 나타남. 임시일용직 임금근로자에 비해 상용직 근로자 또는 비임금근로자들이 더 활발히 디지털 도구를 활용한 사회활동에 참여하고 있는 것으로 조사됨
- 평생교육 동아리의 디지털 시민 활동 지원 필요

[표 IV-21] 디지털 기술 활용 사회적 문제 해결 참여 의사 문항의 교육수준별 및 월평균소득수준별 응답

구분		N	빈도(%)					
			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	2.0	7.1	33.7	39.0	16.8	1.4
교육 수준	고졸이하	182	3.3	11.5	37.4	32.4	14.3	1.1
	전문대졸	144	1.4	6.9	38.2	42.7	10.4	1.4
	4년제대졸	579	1.7	6.0	32.5	39.7	18.5	1.6
	석사이상	95	2.1	5.3	27.4	43.2	21.0	1.0
월 평균 소득 수준	150만원 미만	104	5.8	11.5	42.3	28.9	7.7	3.8
	150-300만원 미만	260	2.3	6.9	35.8	38.5	15.4	1.1
	300-500만원 미만	324	1.8	5.6	33.0	42.0	16.7	0.9
	500만원 이상	312	0.6	7.4	29.8	39.7	21.2	1.3



[그림 IV-28] 디지털 기술 활용 사회적 문제 해결 참여 의사 문항의 교육수준별 긍정적 응답

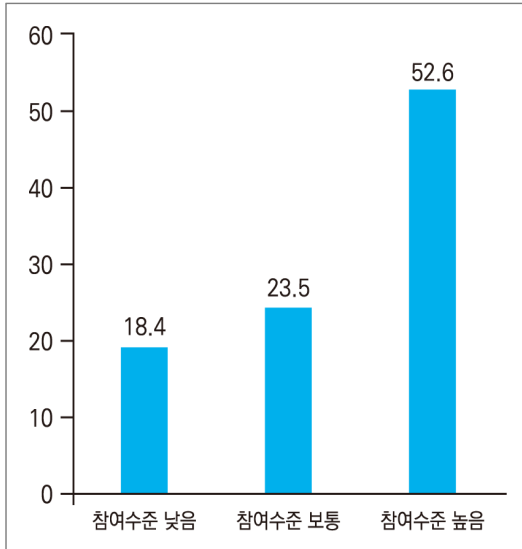


[그림 IV-29] 디지털 기술 활용 사회적 문제 해결 참여 의사 문항의 월평균소득수준별 긍정적 응답

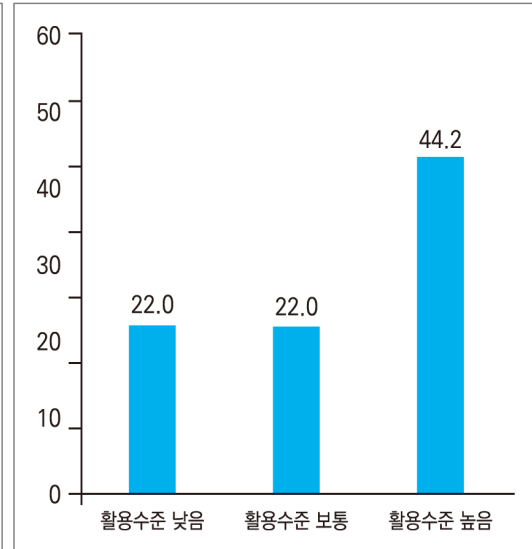
설문문항 디지털 기술을 활용하여 사회적 문제를 해결하는데 적극적으로 참여하고 싶다.

- 전체 응답자 중 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 55.8%지만, 부정적 응답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 9.1%밖에 되지 않음
- 교육수준에 따른 긍정적 응답(그렇다+매우그렇다)의 응답 비율을 보면 고졸이하 46.7%, 전문대졸 53.1%, 4년제대졸 58.2%, 석사이상 64.2%로 조사됨. 학력이 높을수록 디지털 기술을 활용하여 사회적 문제를 적극적으로 해결하는데 참여하고자 하는 의지가 높은 것으로 조사됨
- 월평균소득수준에 따른 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 응답 비율은 150만원 미만 집단은 36.6%인 반면, 150~300만원 미만 집단 53.9%, 300~500만원 미만 집단 58.7%, 500만원 이상 집단은 60.9%로 조사됨. 월평균소득수준이 높을수록 높은 긍정적 응답 비율을 보임
- 시민들의 디지털 권리의식을 강화하고 이에 대한 위반사례를 발굴하는 (가칭) ‘디지털 보안관’ 양성 필요

다. 디지털 참여와 미디어 리터러시의 불일치 현상



[그림 IV-30] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 정도와 유명인에 대한 악플의 정당성 인정 비율(%)

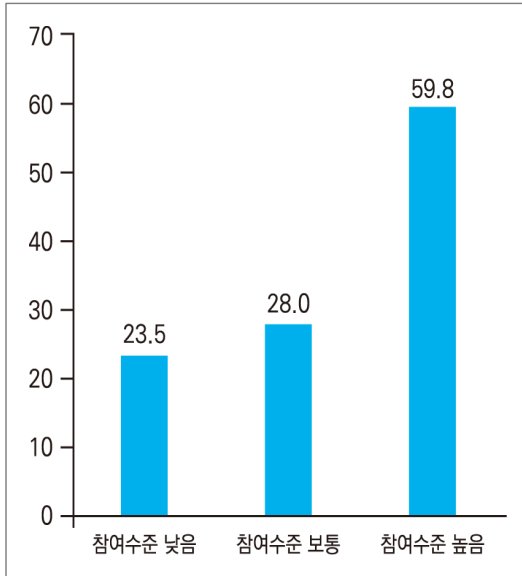


[그림 IV-31] 소셜미디어 활용 수준 여부에 따른 유명인에 대한 악플의 정당성 인정 비율(%)

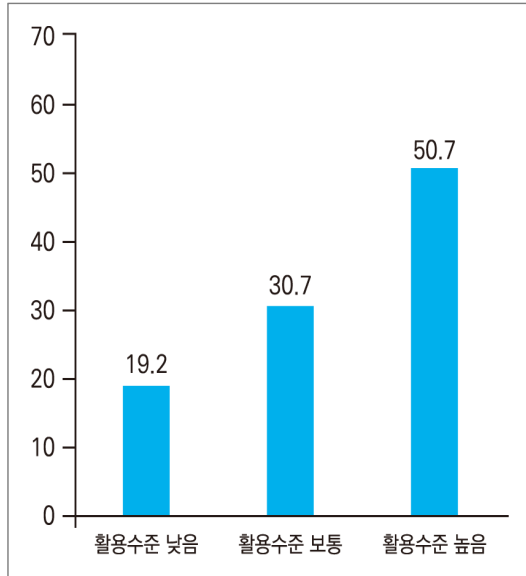
설문문항 유명인들은 대중의 관심을 필요로 하기 때문에 악플을 받아도 감당해야 한다고 생각한다.

- 유명인은 악플을 감당해야 한다는 태도는 특정 집단에는 그 집단 자체의 지위로 인해 악플이 허용된다는 비민주적이고 차별적인 태도를 반영
- 전체 응답자의 46.5%는 '아니오'로 응답하였고, 33.6%는 '예'라고 대답함. 유명인에게는 악플이 허용된다는 태도를 가진 응답자는 전체의 1/3
- 소셜미디어를 적극적으로 활용한다고 응답한 그룹에서 이 문항에 동의하는 비율은 44.2%로 소셜미디어를 적극적으로 활용하지 않는다는 그룹(22.0%)의 2배
- 디지털 도구를 이용해서 다양한 사회활동에 참여한다는 그룹에서 같은 질문에 동의하는 비율 역시 52.6%로 참여하지 않는다고 응답한 그룹(18.4%)의 2.8배 이상
- 디지털 미디어를 적극적으로 사용하는 그룹의 미디어 리터러시 수준이 높지 않고, 반대로 미디어 리터러시 수준이 높은 그룹이 온라인에 적극적으로 참여하지 않는 경향이 나타나 디지털 리터러시 역량의 체계적인 교육이 절실함

라. 디지털 세계에서 개인정보 노출에 대한 잘못된 인식



[그림 IV-32] 디지털 도구 활용 사회활동 참여 수준에 따른 개인정보 노출에 대한 잘못된 인식 비율(%)

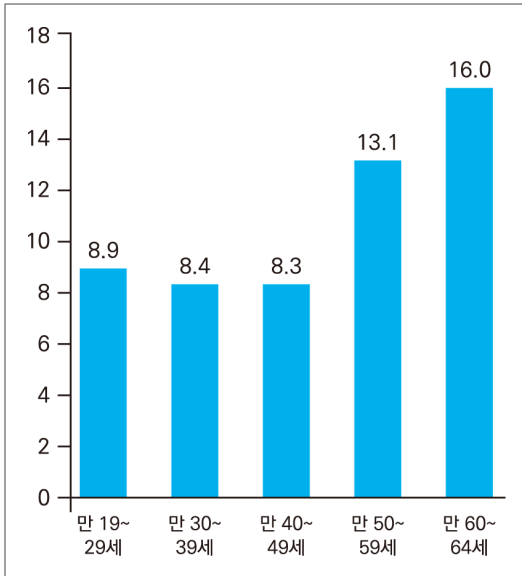


[그림 IV-33] 소셜미디어 활용 수준에 따른 개인정보 노출에 대한 잘못된 인식 비율(%)

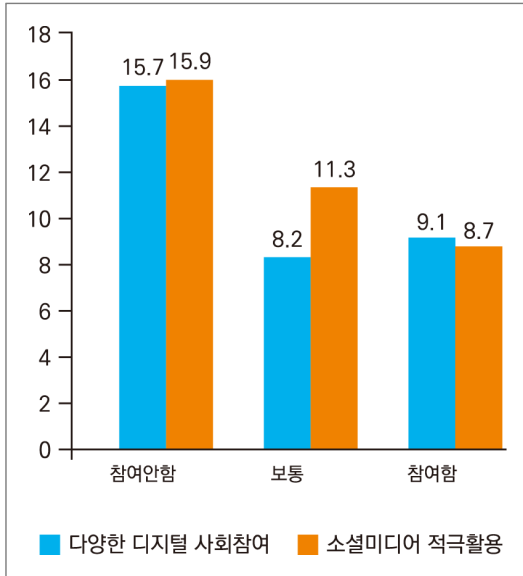
설문문항 온라인 공간에서 타인에게 믿음을 얻으려면 내 사진, 주소와 같은 정보를 공개할 수 있어야 한다.

- 온라인 커뮤니티나 익명 채팅 공간 등에서 개인정보 노출을 유도하는 소위 '실명 인증' 요구의 근거가 되는 태도로서 전체 응답자의 37.1%는 동의하지 않았으며, 39.4%는 동의한 논쟁적 주제임. 그러나 이러한 태도는 개인정보 노출의 위험성과 직결되며 실제로 n번방 등의 범죄 피해자들은 다양한 경로로 자기 개인정보를 노출한 이후부터 이를 빌미로 협박과 강요의 대상이 되었음.
- 디지털 매체를 통해 다양하게 사회참여 한다는 그룹에서 이 문항에 동의하는 비율은 59.8%로 참여하지 않는 집단의 2.5배였음
- 소셜미디어를 적극적으로 활용한다는 그룹에서 이 문항에 동의하는 비율은 50.7%로 활용하지 않는다는 그룹의 2.6배였음
- 온라인공간에서 적극적으로 참여하는 그룹일수록 개인정보 노출의 위험성이 가장 높은 태도를 가지고 있음을 시사함

마. 디지털 세계에서 가짜뉴스 판별 역량의 격차



[그림 IV-34] 연령대별 가짜 뉴스 교차검증을 '하지 못한다'고 응답한 비율



[그림 IV-35] 디지털 사회참여 및 소셜미디어 활용 수준에 따른 가짜 뉴스 교차검증을 '하지 못한다'고 응답한 비율

설문문항

의심스러운 정보를 접하면 다른 출처에서 해당 내용을 검색해서 진위를 확인함으로써 진짜 정보와 가짜 정보를 구별할 수 있다.

- 의심스러운 정보가 있으면 다른 출처에서 교차검증을 하는 방법은 정보의 진위를 판별하는 기본적인 절차임. 이러한 절차를 사용하지 '못한다'고 응답한 비율은 20~40대까지는 8%대였으나 60대에서는 16.0%로 2배에 가까웠음. 이는 고연령층에서 가짜뉴스의 진위판별 교육이 필요함을 시사
- 디지털 미디어를 통해 다양한 사회참여를 한다고 응답한 그룹에서 이 비율은 9.1%로 참여하지 않는 그룹(15.7%)의 절반 가까이(0.58배) 낮았으며, 소셜미디어를 적극 활용한다는 그룹에서도 같은 문항에 '교차검증 못한다'고 응답한 비율이 8.7%로 참여하지 않는 그룹(15.9%) 대비 0.54배로 나타남

5 설문조사 시사점

가. 교육 인프라 구축 및 취약계층 지원을 통한 전 국민의 디지털 격차 해소 추진

- 디지털 리터러시를 위한 인프라 확장은 필수적이라고 응답자의 대다수가 동의(85%)
- 디지털 리터러시 관련 학습경험은 연령(20대 45.3% vs. 50대 26%), 지역, 소득, 교육, 경제활동 수준에 따라 격차를 보임

나. 더욱 안심하고 디지털 기술을 활용할 수 있도록 돕는 디지털 보안 강화

- 디지털 프라이버시 보호 및 보안 교육에 매우 긍정(87.1%). 연령대가 낮을수록(20대 매우 그렇다 50.8% vs. 60대 이상 45.5%) 교육수준이 높을수록 보안 업데이트에 적극적
- 디지털 보안의 필요성에 대해서는 공감하고 있지만, 역량은 부족: 보안이 취약한 기술을 활용함(56.9% 긍정, 21.2% 매우 긍정), 악성코드 감염, 해킹, 신종 사이버 사기 등을 당한 경험(36.1%)

다. 각종 디지털 기술(AI, VR 등) 및 표준교육과정을 활용한 창의성 및 사고력 증진

- 초등학교 또는 그 이전에 디지털 리터러시 교육 실시(83%), 특히 초등 3-4학년(30.3%), 초등 5-6학년(32.9%) 동의
- 디지털 학습과 이를 통한 창의성 개발, 디지털 기술 활용에 긍정적(79%)

라. 4차 산업혁명 시대에 요구되는 디지털 기술 습득 및 체험형 교육을 통한 고용역량 확대

- 직업계고 학생들의 디지털 리터러시 교육 확대(긍정: 46.9%, 매우 긍정 38.8%) 및 청소년 대상 진로 체험 프로그램, 근로자·퇴직자 등에 매우 긍정
- 고연령, 고소득 및 교육수준이 높을수록 디지털 리터러시 교육과 고용 관련성에 긍정적 응답

마. 디지털준비도 향상을 통한 디지털 정보활용 역량 향상

- 교육수준에 따라 창의적인 디지털 콘텐츠 제작 경험 차이(고졸 이하 18.7% VS. 석사 이상 40%가 경험)
- 미디어 정보 활용 경험 차이(고졸 이하 13.2% VS. 석사 이상 32.6%)

바. 가짜뉴스, 사이버 (성)폭력·따돌림, 인터넷(게임) 과몰입 등의 문제 해소를 위한 디지털 윤리 강화

- 가짜뉴스의 심각성에 대한 인식(긍정 43%, 매우 긍정 43.1%)
- 사이버 공간에서 익명성의 역기능(사이버 범죄와 폭력, 악성 댓글, 명예 훼손 등) 경험(28.2%)(고연령층에서 저연령층으로 갈수록 증가)
- 디지털 기기의 과도한 사용이 본인에게 부정적인 영향을 끼칠 수 있다는 사실을 인지하고 있지만(긍정 45.8%, 매우 긍정 27.3%) 응답자 본인들은 상대적으로 과몰입의 문제를 보임(고연령층에서 저연령층으로 갈수록 증가)

사. 다양한 세대 간, 사회 구성원 간 건전한 상호작용을 위한 디지털 정체성 구성

- 오프라인 인기와 온라인 인기는 동일(46.1% 찬성, 25.9% 반대)
- SNS 고활용 집단, 57.3% VS. 저활용 집단, 28.8%(디지털 세계의 정체성과 오프라인 정체성 개념의 혼동:온라인 공간 고유의 가치관이나 정체성을 추구하기 보다는 오프라인의 정체성으로부터 분리시키지 않음)
- 유명인은 악플을 감당(46.5% '아니오', 33.6% '예'): SNS 고활용 집단, 44.2% VS. 저활용 집단, 22.0%
- 온라인 개인정보 노출 허용(37.1% 찬성, 39.4% 반대): SNS 고활용 집단, 50.7%로 저활용 집단의 2.6배(온라인공간에 적극적으로 참여하는 그룹일수록 개인정보 노출의 위험성이 가장 높은 태도를 가지고 있음)

- 응답자 대다수가 전반적으로 디지털 리터러시 향상을 위한 교육이 교육과정에서 필요하다고 응답, 다가오는 디지털 세계에 필수 불가결한 내용임을 시사
- 디지털 리터러시를 통한 직업능력 향상의 중요성 강조, 디지털 리터러시는 교육부터 고용 및 사회·문화에 이르기까지 다양한 영역이 연계하여 정책을 수립하고 시너지를 창출해야 함을 시사
- 디지털 리터러시 정책 분야로서 디지털 격차해소, 디지털 역량개발, 디지털 사회참여에 대하여 어느 한 분야에 치우치지 않고 균형 있게 추진할 필요가 있음을 시사
- 디지털 참여 활동과 정체성, 미디어 리터러시 역량의 부적 상관으로 디지털 시민교육 중요성 강조해야 함도 시사

[V]

범부처 디지털 리터러시 정책 현황 및 문제점



V. 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 및 문제점

정책 현황 분석

디지털 리터러시 교육 정책 분석 현황

정책명	접근성	역량	시민성	협업
디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획('20.8.) (방송통신위원회, 2020)	<ul style="list-style-type: none"> 온·오프라인 미디어교육 인프라 확대 학부모 원격연수 확대 운영(2020.5~) 초·중·고 미디어 학습자료 지원 미디어 기술·텍스트 이해 교육 확대 국민 참여 기회 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 범부처 미디어교육 지원체계 마련 미디어 리터러시 거점시설 전국화 생애주기별 맞춤형 교육 생활 속 디지털 미디어 제작·활용 교육 미디어 정보 판별 역량 강화 온·오프라인 융합 미디어교육 모델 개발 팩트체크 교육콘텐츠 제작·보급 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 체험시설 다양화 소외지역·계층 방문교육 지원 팩트체크 교육 프로그램을 개발, 시민교육 확대 미디어 텍스트 비평교육 확대 전 국민 사이버 폭력 예방 교육 비대면사회 디지털 윤리교육 강화 일상생활 속 디지털 시민의식 제고 	<ul style="list-style-type: none"> 범정부 민관협의체 구성하여 미디어교육 지원 입법 추진 디지털 미디어 리터러시 협의체 구성·운영
		정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요
디지털 포용 추진계획('20.6.) (관계부처 합동, 2020.6.15.)	<ul style="list-style-type: none"> 고령층, 장애인, 다문화 가정 등 취약계층 대상 정보화 교육 장애학생 대상 디지털 교육 등 교육 학습권 보장 강화 디지털 불평등 문제 해결 차원 법·제도 요소 발굴 및 	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 기반 디지털 교육체계 구축 교원 연수 체계화, 융합역량 연수 확대 미디어교육 인정교과서 개발(2020), 교사 미디어 역량 강화(5,000명) 디지털·온라인 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 이용교육 및 디지털 역기능 예방교육 강화 디지털 사회혁신 사업에 시민 참여 유도하는 디지털 역량 제고 방안 마련 미디어 리터러시 및 디지털 저작권 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 교육부, 고용부, 방통위 등 정부 부처의 다양한 디지털 역량 프로그램의 통합 연계 필요 디지털 포용 정책 협의체 구성, 디지털 역량 협의체 구성 운영

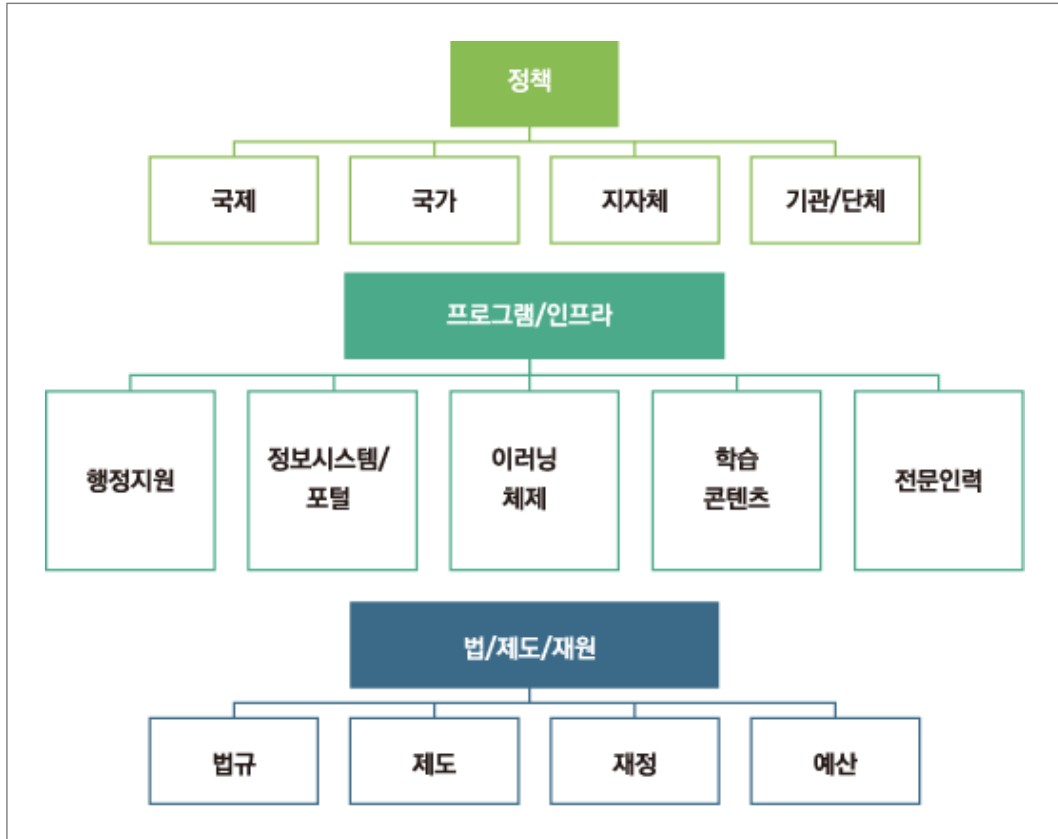
정책명	접근성	역량	시민성	협업
	개선방안 제시	기반 소셜벤처의 창업 지원 및 육성 • 전국민 디지털 종합역량 교육 • 디지털 역량수준 척도 개발		
		정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요
학교 미디어 교육 내실화 지원 계획('19.6.) (교육부, 2019)	• 교육과정과 연계한 미디어 교육 환경 개선 • [가칭] 미디어교육 센터 설립	• 체계적인 미디어 교육을 위한 교수·학습 자료 개발 • 미디어 선택과목 개설 및 인정도서 개발 지원 • 창의·융합적 사고력을 키우는 미디어 교육 지원 • 현장성을 강화하는 교원 연수 실시	• 민주시민역량을 키우는 미디어 교육 활성화 • 문화소외계층을 위한 미디어 교육 지원	• 지역 자원을 활용한 미디어 교육 활성화 • 교육부-시·도 교육청-학부모가 함께 만드는 미디어 교육 • 유관 기관과의 정책 공조
	정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요
2021년도 교육정보화 시행 계획('21.3.) (교육부, 2021)	• 나이스 운영 및 기능 개선, 지능형 나이스 구축 추진 • 교육 격차 해소를 위한 온라인 진단 및 사이버교육 지원	• 분야별 디지털 역량 강화 • 디지털교과서 활용 활성화 • 온라인 콘텐츠 활용 교과서 시범사업 운영 • 시교육 전문학교 확대 및 교원 양성	• 취약·소외계층 정보화 격차 해소 지원	• 학술정보 공유협력체계 강화
		정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요

정책명	접근성	역량	시민성	협업
정보교육 종합계획('20.5.) (교육부, 2020.5.b)	<ul style="list-style-type: none"> 창의 융합형 정보교육 공간 혁신 교육 환경 혁신 로드맵 마련 '모두를 위한 AI교육 플랫폼' 개발 정보 격차 해소 	<ul style="list-style-type: none"> AI 융합교육 거점고 운영 AI 교육 선도·시범학교 운영 생애 전주기 정보 소양 함양을 위한 기반 구축 과학관, 도서관 등 공공시설 활용한 정보·AI 교육 체험 프로그램 등 정보교육 서비스제공 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 정보·AI 윤리 교육 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 범부처·학계·민간 협의체 구축 산학연 연계 원격 프로그램 활성화 전문가·교사 네트워크 구축 글로벌 협력 강화
		정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요
융합교육 종합계획('20.5.) (교육부, 2020.5.a)	<ul style="list-style-type: none"> 융합형 공간 혁신 활성화 첨단 기술을 활용한 융합교육 기반 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 쉽게 다가갈 수 있는 융합교육 기회 제공 학생 참여 및 주제 중심 융합 프로젝트형 학습 활동 지원 현직 교원의 융합교육 역량 강화 지원 학교 현장의 다양한 교구 개발·활용 유도 융합교육 선도 모델 개발 생애 전주기 융합교육 시행 	<ul style="list-style-type: none"> 융합교육을 위한 국민 공감대 형성 	<ul style="list-style-type: none"> 학교 밖과 연계한 융합교육 환경 조성 학교-지역사회가 함께하는 인프라 마련 다양한 물적·인적 네트워크 구축 융합교육 거버넌스 구축을 위한 정책 및 사업 체계화
		정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요

정책명	접근성	역량	시민성	협업
인공지능 국가전략('19.12.) (관계부처 합동 2019.12.)	<ul style="list-style-type: none"> • AI 기반 정보보호 기술개발(2020~) • 정보보호 AI 학습지원 센터 구축(2020~) • 초중고 무선망 구축 등 교육 인프라 확충 • SW미래채움센터, 정보보호영재교육원 등 지역 교육 인프라 지원 • AI와 타 전공간 융합전공 개설, 운영 활성화를 위한 규제완화 • 대형 AI 융합프로젝트 추진 • 포용적 일자리 안전망 구축 	<ul style="list-style-type: none"> • AI 학과 신증설, AI 대학원 프로그램 확대 • 산업계 협력 단기 집중 교육과정 (비학위), 산업현장 맞춤형 교육과정 등 다양한 AI 전문인재 양성 통로 마련 • AI 평생교육 체계화 • 직업훈련 접근성 향상 위한 '실전적 교육 플랫폼' 전국 확대 및 '스마트 훈련 플랫폼'을 통한 콘텐츠 제공 • 초등 저학년, 놀이·체험 중심의 SW·AI 커리큘럼 편성 • 초등 고학년-중학교, SW·AI 필수교육 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • AI 윤리 정립 차원에서 일반 국민 대상 AI 윤리교육 커리큘럼 개발 및 보급 • AI 이용자 보호를 위한 중장기적 정책 수립 지원 체계 마련 및 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 기업, 전문가, 이용자 등이 참여하는 민관협의회 운영(2020~) • AI 역기능 방지를 위한 범부처 협업체계 마련(2020)
			정책보강 필요	정책보강 필요
인공지능시대 교육정책방향과 핵심과제('20.11.) (관계부처 합동 2020.11.)	<ul style="list-style-type: none"> • AI 시대에 인문학적 관점에서 인간 존엄성의 가치의 중요성, AI와 관련된 문제에 대한 인식 확산, 인간 중심의 AI 서비스 이용 및 제공 • 민간 전문가·해외대학 교원 관련 제도정비 • 미래채움센터 활용 소외계층 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 학점은행제에서 AI 전공 표준교육과정 수립 및 운영 • AI 등 신산업분야 과정을 6개월 미만의 산업충형 단기직무능력인증 과정에 포함하여 직업교육훈련제도 운영 • AI 융합교육 거점형 일반고 운영 확대 • AI 교육 선도학교 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 민주시민교육, 세계시민교육, 양성평등교육 내실화 	<ul style="list-style-type: none"> • 추진 협의체 구성
			정책보강 필요	정책보강 필요

정책명	접근성	역량	시민성	협업
미래교육을 위한 에듀테크·디지털 전략 포럼('22.3.) (교육부 외, 2022.3.21.)	<ul style="list-style-type: none"> • 에듀테크 소프트웨어 공간 및 기반 구축 • 에듀테크 소프트웨어 실험·실증·연구 환경 조성 • 에듀테크 활용 연수 및 성과 공유·확산 	<ul style="list-style-type: none"> • 미래 변화를 선도할 AI·첨단분야 인재 양성 • AI 교육 종합 방안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> • 취약계층 에듀테크 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 에듀테크 소프트웨어 거버넌스 구축 및 민·관·산·학 연계 확대 • 교원 협의체 구성(마중물교사 단 등)
		정책보강 필요	정책보강 필요	정책보강 필요
디지털 인재양성 종합방안('22.8.) (관계부처 합동, 2022)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 리터러시 함양을 위한 촘촘한 교육망 구축·운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 규제 혁신, 선도대학 육성 등을 통한 디지털 전문인재 양성 • 재직자의 디지털 분야 전환교육 지원 • 다양한 평생학습 기제를 통한 디지털분야 학습 지원 • 유·초·중등 SW·AI 교육 확대 • 교·사대 등 교원양성기관 디지털 역량 강화 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 성인 디지털 역량 진단 조사 실시 및 기초 문해교육 연계 맞춤형 디지털 문해교육 강화 • 「인공지능교육 진흥법」 제정 및 AI교육 윤리기준 마련 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 교육 통합 추진체계 구축 • 디지털 교육 유관기관 협력 확대 • 디지털분야 인재 수급 조사 고도화
	정책보강 필요		정책보강 필요	정책보강 필요

1 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 분석 틀



[그림 V-1] 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 분석 틀

2

범부처 디지털 리터러시 정책 현황 비교(유초중등교육)

2-1. 디지털 접근성 정책과제

2-1-1 디지털 격차해소

□ 정책

- **(정보교육을 위한 공간 인프라 확충)** 과기정통부와 교육부에서 공간 인프라 확충 관련 정책이 제안되었으나 유사한 정책이 중복되고 있음. 정부 부처 간 유사 정책을 효율적으로 시행할 수 있도록 협력적 거버넌스 구성 필요
- **(체계적인 교육 정보화 시스템 구축 및 운영을 통한 거버넌스 강화)** 학교급별로 교육행정정보서비스를 체계적으로 운영 및 고도화하기 위한 정책을 통해 체계적인 교육 정보화 시스템 구축을 위한 노력을 기울임. 교육현장의 행정 처리 지원이 효율적으로 이루어질 수 있도록 시스템의 편의성, 효율성 등에 대한 모니터링을 통해 지속적인 개선 필요

□ 인프라

- **(무선망 구축 등 교육 인프라 확충)** 무선망 구축, 행정망과 교육망의 분리, 클라우드 전환 등 디지털 접근성을 높이기 위한 교육 인프라 확충 관련 정책이 제안됨. 학교 현장의 무선망 확충을 통해 원격수업 환경의 지속적인 개선 필요
- **(나이스 기능 개선 및 지능형 나이스 구축)** 효율적인 학교 행정을 위해 나이스 기능 개선 및 지능형 나이스 구축 관련 정책 제안이 이루어졌으며 관련 사업이 진행되고 있음. 나이스 구축 사업이 원활하게 이루어지기 위해서는 교육부를 중심으로 관련 부서 간 협력 및 소통이 원활하게 이루어질 필요가 있으며 클라우드 전환, 국가정보통신망 활용 등 관련 사항이 추가 고려될 필요가 있음

- **(AI 활용한 교육을 위한 인프라 확충)** ICT 기반으로 하는 교수·학습·평가 지원 체제를 구축 및 운영하는 방안이 제시됨. 지속적인 교육 인프라 확충을 위한 장기 계획이 수립될 필요가 있으며 개발한 시스템의 유지 보수에 대한 후속 작업이 이루어질 필요가 있음

□ 법·제도

- **(디지털 일상화를 위한 제도 구축)** 디지털 접근성 확대에 따라 학교 안팎을 넘나드는 교육기회를 제공하기 위하여 필요한 제도를 구비함. 또한 이를 실제적으로 시행하기 위하여 정부부처 간, 지역 내 관계기관 간 협의체를 구축함. 각 시·도단위 ‘학교 미디어교육센터’ 설치 및 이들 간 연계협력을 촉진하는 예산 지원 및 제도적 기반 마련

2-1-2 디지털 보안

□ 정책

- **(사생활 침해를 방지하기 위한 개인정보 보호)** 디지털 세상에서의 사생활 침해 등 디지털 위험 증가에 대비하기 위해 개인정보 보호 정책이 시행되고 있음. 새로운 유형의 사생활 침해가 발생하지 않도록 전담기구 설립을 확대하여 개인정보 보호 지원 필요

□ 인프라

- **(디지털 역기능 예방 교육 강화)** 디지털 역기능 예방 차원의 일환으로 필요한 교육프로그램을 개발하여 시행하고 있음. 학교 교육과정 및 지역사회 프로그램을 통해 디지털 리터러시, 미디어 리터러시 등 관련 교육을 제공함으로써 디지털 역기능의 예방 필요

□ 법·제도

- **(교육 분야에서 디지털 프라이버시와 보안 강화 기반 구축)** 교육정보서비스의 보안을

강화하기 위해 필요한 제도적 방안을 개발하여 시행함. 또한, 저작권 교육을 실시하고, 수업 준비과정에서 저작권과 관련된 분쟁이 발생하는 경우에 법률상담을 지원하기 위하여 지원방안을 강구하였음

2-1-3 디지털 정체성

□ 정책

- **(디지털 소통 관련 인식 제고를 위한 기회 확대)** 미디어 리터러시, 정보 리터러시 관련 다양한 국민 참여 행사를 통해 디지털 소통 관련 인식을 제고하기 위한 기회 제공. 디지털 기기가 제공하는 다양한 온라인 의사소통 방법 및 수단의 긍정적 활용 능력에 대한 인식 제고를 통해 올바른 디지털 정체성을 확립할 수 있도록 인식 제고 기회 확대 필요

□ 인프라

- **(디지털 소통을 위한 미디어 교육 제공)** 디지털 환경에서 AR, VR 등 기술을 통한 상호작용이 증가함에 따라 다양한 디지털 기기를 활용한 미디어 제작 교육을 제공. 온라인 공간의 확대로 디지털 소통과 협력의 필요성이 더욱 강조됨에 따라 관련 교육의 확대 필요

□ 법·제도

- **(미디어 학습자료 지원)** 초중등에 미디어 학습자료를 지원함으로써 디지털 기기를 활용한 다양한 형태의 소통 지원. 디지털 환경에서 학습자의 원활한 소통이 이루어질 수 있도록 미디어 학습자료의 안정적 지원을 위한 체계적인 제도 수립 필요

2-2 디지털 역량 정책과제

2-2-1 디지털 창의성

□ 정책

- **(정보·AI교육 관련 기반 확충)** 교육부 및 과기정통부의 AI교육 관련 선도·시범학교 운영 및 확대 정책과 정보교육 시행을 위한 교원역량 강화 방안이 시행되고 있음. 정보·AI교육을 위한 선도·시범학교의 효과적인 운영과 향후 후속 정책의 성공적인 연계를 위해서는 시범학교 질 관리 체제 및 체계적인 교원 연수 체제 구축 필요

□ 인프라

- **(SW·AI 교육 강화)** SW·AI 교육은 다양한 정부부처에서 중요 정책분야로 다루고 있으며 주로 SW·AI 커리큘럼을 구축함으로써 체계적인 교육 프로그램을 제공하고 확대 운영을 추진하고 있음. 학년별 커리큘럼의 차별화를 명확히 하고 SW·AI 교육의 효율성을 높이기 위해서는 질 관리를 위한 환류체계를 수립하여 지속적인 커리큘럼 개선 필요
- **(디지털 역량 교육 강화)** 다양한 정부 부처에서 디지털 역량 교육 강화를 위한 정책을 제안하고 있음. 그러나 부처 간 중복 정책이 제안되고 있어 정책의 효과적인 시행을 위해 부처 간 소통이 요구됨. 이를 위해 디지털 역량 관련 정부 부처 간 정책들을 점검하고 후속 정책 수립을 위한 정책 협의회 마련 필요

□ 법·제도

- **(정보교육(SW·AI)을 위한 제도 마련)** 미래 세대에게 체계적인 정보교육을 제공하기 위한 목적으로 교육기반 및 제도를 마련함. 정보교육 종합계획을 통해 단계별 정보교육을 제시하고 있으며 시대의 흐름을 반영하여 AI 교육 관련 제도적 기반을 마련함. 또한, 체계적인 정보교육 안착 및 시행을 위해 관련된 법률을 개선함. 향후 학교 현장의 모니터링을 통해 관련 제도의 보완 필요

2-2-2 디지털 고용

□ 정책

- **(진로 연계 교육 구축)** 디지털 진로·직업교육 관련 교육체제 구축을 통해 디지털 역량 강화를 지원함. 진로 선택을 지원하기 위한 디지털 역량 체계를 수립하여 체계적인 정책 지원 필요

□ 인프라

- **(진로·직업교육 디지털 인프라 구축)** 진로·직업교육 관련 플랫폼 구축, 생애주기별 진로 정보 및 서비스 제공 등을 통해 관련 서비스를 고도화하고 맞춤형 정보를 제공하기 위한 노력을 기울임. 미래 고용시장 환경변화에 따른 디지털 고용 인력 수요 증대를 고려할 때 고용 및 진로와 관련하여 수요자에게 실질적인 도움이 제공될 수 있도록 협력적 거버넌스를 구성하여 부처 간 지속적인 정책 제안 필요

□ 법·제도

- **(체계적인 고용 관련 데이터 관리 제도 구축)** 취업통계 관련한 공공DB 연계 확대를 통해 교육성과로서의 고교 졸업 후 진로 및 고용현황을 체계적으로 관리하기 위한 노력을 기울임. 고용 관련 데이터의 체계적인 수집 및 분석을 통해 실질적인 정책제안의 토대 마련 필요

2-2-3 디지털 정보활용

□ 정책

- **(미디어 리터러시 중심의 정보 활용능력 향상)** 미디어 리터러시 거점시설 전국화, 국민 참여 기회 확대, 미디어 리터러시 정책 기반 마련 등 디지털 미디어·정보 리터러시와

관련하여 방통위, 문체부, 교육부 등에서 다양한 정책을 발표하였으나 주로 미디어 리터러시에 집중되어 있음. 이에 미디어 리터러시에 집중되어 있던 리터러시 정책의 범위를 디지털 리터러시, 정보 리터러시 등으로 확대하여 미래사회에 필요한 핵심역량 함양 지원 필요

□ 인프라

- **(미디어 리터러시 교육 강화)** 미디어 리터러시 교육 강화를 위한 교육 프로그램 제공, 자료 제작 등의 정책제안이 이루어졌음. 또한, 체계적인 학교 미디어 교육 강화를 위한 교원의 미디어교육 역량 강화가 이루어지고 있음. 정책이 대부분 미디어 리터러시 교육 강화에 치우친 경향을 보이고 있어 디지털 리터러시, 정보 리터러시 등 리터러시의 범위를 확대한 교육적 접근 필요
- **(미디어 리터러시 교육 시설 구축)** 미디어 리터러시 교육 관련 플랫폼 및 거점시설에 대한 정책 제안이 이루어졌으며 기존 거점시설의 확대에 대한 계획이 수립됨. 미디어 리터러시에 한정된 플랫폼 구축과 거점시설의 전국화를 제안하고 있어 리터러시 범위 확대에 대한 고려 필요

□ 법·제도

- **(디지털·미디어 교육 활성화를 위한 법적 토대 구축)** 디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법을 제정하고 미디어 리터러시 교육 시행을 위한 중앙부처와 시도교육청 간 연계성을 강화함. 또한, 이를 정책적으로 조율하기 위한 컨트롤 타워와 법적 기반을 마련함. 한편, 디지털 리터러시 함양을 위해서 SW·AI를 중심으로 학교 정보교육체계 개편과 같이 체계적인 디지털 리터러시 교육을 시행하기 위해 교육체계를 개편함. 향후 발의된 법안의 제도적 안착을 위한 지속적인 노력 필요

2-3 디지털 시민성 정책과제

2-3-1 디지털 윤리

□ 정책

- **(디지털 시민성 인식 제고)** 교육부와 방통위에서 디지털 세상에서의 윤리와 건강을 지키기 위한 정책 제안이 이루어졌음. 디지털 전환에 따른 디지털·모바일 중독, 디지털 세상에서의 비윤리적 행동 발생 등을 방지하기 위한 관련 정책의 중요성이 더욱 중요하게 여겨짐에 따라 체계적인 디지털 시민성 인식 제고 정책 수립 필요

□ 인프라

- **(인터넷 윤리 교육 강화)** 다양한 정부 부처에서 인터넷 윤리 교육 강화와 관련 교육 시설을 확대하는 정책이 제안되었으며 AI 문해력 및 윤리의식 함양을 위한 AI소양교육을 받을 수 있는 기회를 제공함. 디지털 윤리교육의 중요성이 점차 증대되고 있는 상황에서 디지털 리터러시 측면에서 디지털 윤리 교육에 접근할 필요가 있음. 이에 학교 교육과정에 체계적인 디지털 윤리 교육 도입 고려 필요

□ 법·제도

- **(저작권 보호를 위한 제도 마련)** 디지털 환경에서 저작물의 올바른 이용을 활성화하고 저작권 분쟁을 예방하기 위한 목적으로 저작권 보호를 위한 제도 마련. 향후 학교 교육 단계에서 저작권을 포함한 디지털 윤리교육의 법제화 및 디지털 윤리 기준 마련 필요

2-3-2 디지털 참여

□ 정책

- **(소외계층의 디지털 참여 촉진 지원)** 사회적·경제적 소외계층의 디지털 참여를 지원하기 위한 정부 각 부처의 다양한 정책이 제안됨. 소외계층을 위한 정책적 지원이 대부분 교육환경 구축, 디지털 기기 제공, 통신요금 지원 등 정책의 지속성을 위한 후속 노력이 요구되는 것들임. 따라서 지속가능한 지원과 정책 효과를 얻기 위해 구체적인 향후 계획 수립 필요

□ 인프라

- **(디지털 학습 공간 구축)** SW 교육장 및 디지털 학습 공간을 구축함으로써 디지털 참여에 대한 기회를 확대하는 정책제안이 이루어짐. 지역사회와 연계한 디지털 학습 공간 구축 및 활용에 대한 구체적인 방안 마련을 통해 보다 실효성 있는 정책 시행 필요
- **(소외계층 지원)** 소외계층 지원을 위한 교육 프로그램 제공 및 학습도구 지원 관련 정책이 제안됨. 스마트기기와 같은 학습도구 지원은 현재 활발하게 이루어지고 있으나 사업의 지속성에 대한 고민이 필요한 상황임. 기기 대여 및 관리와 같은 운영 부분이 효과적으로 이루어질 수 있도록 체계적인 시스템 구축 필요. 또한, 정보화 격차 해소 지원을 위한 맞춤형 교육 지원 사업이 지속적으로 시행될 수 있도록 운영 방안에 대한 고려 필요

□ 법·제도

- **(모두를 위한 디지털 교육 활동 기회 제공)** 디지털 이용 환경 조성 차원에서 웹사이트, 모바일 앱 등의 접근성 제고를 위한 제도를 개선함. 또한, 교육 취약계층의 디지털 활동을 촉진하기 위한 지속적인 지원방안을 강구하여 시행하고 디지털 격차를 해소하기 위하여 지원할 수 있는 제도적 지원방안의 수립 및 시행 필요

2-3-3 디지털 권리

□ 정책

- **(팩트체크를 통한 올바른 정보의 활용)** 올바른 정보 활용을 위한 팩트체크 관련 정책이 시행됨. 가짜뉴스에 대한 위험성이 제기되고 있는바 적절한 정보의 탐색 및 종합을 통해 올바른 미디어 활용이 이루어질 수 있도록 미디어 리터러시 교육에서 해당 부분에 대한 고려 필요

□ 인프라

- **(가짜뉴스 분별과 정보 분석 및 평가를 위한 미디어교육 시행)** 미디어 리터러시 특화 프로그램을 개발 및 운영하는 차원에서 가짜뉴스 분별과 정보 분석 및 평가를 위한 미디어교육 시행 사업을 시행함. 다양한 관련 프로그램의 제공을 통해 올바른 미디어를 선별하여 활용할 수 있도록 지원 필요

□ 법·제도

- 건강하고 책임감 있는 디지털 문화 구축을 위해 국가 차원의 미디어교육 관련 법안 상정과 이를 지자체의 미디어 리터러시 교육 조례와 연동시켜 종합적인 미디어 리터러시 교육 활성화를 위한 예산 마련 및 제도 구축 필요

2-4 분야별 정책현황 비교(유초중등교육)

[표 V-1] 유초중등교육 분야 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 비교

부처별 주요 계획	9대 정책분야									정부부처
	디지털 접근			디지털 역량			디지털 시민성			
	격차 해소	보안	정체성	창의성	고용	정보 활용	윤리	참여	책임	
2022년도 교육정보화 시행계획	●	○	△	●	△	●	○	●	△	교육부
정보교육 종합계획(2020~2024년)	●	○	△	●	△	●	○	●	△	교육부
융합교육 종합계획(2020년~2024년)	●	○	●	●	△	○	△	●	△	교육부
인공지능 국가전략	●	●	△	●	○	●	○	●	△	관계부처 합동
인공지능 교육정책방향과 핵심과제	●	△	○	●	△	●	△	○	△	관계부처 합동
디지털 포용 추진계획	●	○	○	●	●	●	●	○	○	관계부처 합동
디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)	●	○	△	●	○	●	○	●	●	관계부처 합동
미래교육을 위한 에듀테크·디지털 전략 포럼	●	○	○	●	○	●	△	○	△	교육부
디지털 인재양성 종합방안	●	●	○	●	●	●	●	●	○	관계부처 합동

●: 세부적, ○: 일반적(보통), △: 구체화 필요

3

범부처 디지털 리터러시 정책 현황 비교(고등·평생교육)

3-1 디지털 접근 정책과제

3-1-1 디지털 격차해소

□ 정책

- **(국민의 디지털 미디어 제작역량 강화)**(방송통신위원회, 2020) 농·산·어촌 등 상대적으로 교육의 혜택을 누리기 어려운 지역·계층 대상 찾아가는 교육 확대

□ 인프라

- **(농어촌·취약계층의 디지털 접근성 강화)**(관계부처 합동, 2020.07.) : 초고속인터넷망 구축 및 공공 WiFi 확대
- **(온·오프라인 미디어교육 인프라 확대)**(방송통신위원회, 2020) 시청자미디어센터 등 미디어교육 거점시설의 전국 확대 구축 추진 및 원하는 사람은 누구나 쉽게 미디어 제작·체험할 수 있는 시설·장비 무상 지원
- **(평생교육 학습이력 관리 인프라 구축)**(교육부, 2022.1.) ‘국가학습이력관리시스템’ 운영 내실화, ‘온국민평생배움터’와 ‘블록체인 기반 배움이력 통합관리 플랫폼’ 구축
- **(정보화 기반 교육복지서비스 강화로 취약계층 지원)**(교육부, 2022.1.): 평생교육 바우처 지원시스템 고도화, 기초학력 향상 및 문해교육 지원 차원에서 성인 대상 ‘문해교육종합정보시스템’ 운영 및 기능 개선
- **(모두를 위한 AI교육 플랫폼 개발)**(교육부, 2020.5.b) AI, 머신러닝, 데이터 과학에 대한 원리 학습

□ 법·제도

- **(디지털 불평등 문제 해결)법·제도 요소 발굴 및 개선방안을 선제적으로 제시**(관계부처 합동, 2020.6.) 디지털 불평등 법제도적 이슈 발굴, 국가의 디지털 불평등 해소 의무 등이 법제도에 반영될 수 있도록 지침과 규범 등 마련

3-1-2 디지털 보안

□ 정책

- **(배려·참여의 디지털 시민성 확산)**(방송통신위원회, 2020) 디지털 공간에서의 정체성 확립, 소통과 사회 참여 등을 위한 윤리교육 강화: 연령별 맞춤형 인터넷 윤리 교육 실시, 사이버폭력 피해 예방 및 대응 역량 제고
- **(디지털 이용교육 및 디지털 역기능 예방교육 강화)**(관계부처 합동 2020.6.): 디지털 콘텐츠에 대한 자기결정능력 함양 교육, 학부모 대상 자녀의 디지털 이용교육, 주민센터·복지관 등과 연계한 학부모와 고령층 대상 ‘올바른 게임 이해하기’ 교육 등 추진
- **(전 국민 대상 사이버 폭력 예방 교육 프로그램 추진)**(관계부처 합동, 2020.8.): 사이버 언어폭력, 허위정보 유포, 디지털 성범죄 등

□ 인프라

- **(AI 윤리 정립 차원에서 일반 국민 대상 AI 윤리교육 커리큘럼 개발 및 보급)**(관계부처 합동, 2019.12.)

□ 법·제도

- **(AI 이용자 보호를 위한 중장기적 정책 수립 지원 체계 마련 및 운영)**(관계부처 합동, 2019.12.)

3-1-3 디지털 정체성

□ 정책

- **(배려·참여의 디지털 시민성 확산)**(방송통신위원회, 2020) 공동체 라디오 확산과 지역 공동체의 미디어 참여를 지원하는 등 다양한 방식의 소통 활성화를 통한 사회적 결속력 강화
- **(윤리적 고려사항 논의 지속)**(관계부처 합동, 2020. 11.) AI 시대에 인문학적 관점에서 인간 존엄성의 가치의 중요성, AI와 관련된 문제에 대한 인식 확산, 인간 중심의 AI 서비스 이용 및 제공에 필요한 윤리적 고려사항 논의 지속

□ 인프라

- **(디지털 정체성, 의사소통, 사회참여 등과 관련된 디지털 시민교육 프로그램 운영)**(관계부처 합동, 2020.8.)

3-2 디지털 역량 정책과제

3-2-1 디지털 창의성

□ 정책

- **(국민의 디지털 미디어 제작역량 강화)**(방송통신위원회, 2020) 누구나 자신의 이야기를 미디어로 자유롭게 표현할 수 있도록 생애주기별 맞춤형 교육 시행
- **(생애 전주기에 걸친 융합교육 시행)**(교육부, 2020.5.a) 생애주기별 특성에 맞춘 융합교육 체계, 프로그램 연구 및 개발, 다양한 융합교육 콘텐츠 제공

□ 인프라

- (비대면 교육 활성화를 위한 정책·제도 개선)(관계부처 합동, 2020.09.) 미래 비대면 평생교육을 주도하는 K-MOOC 2.0추진
- (늘배움(국가평생교육포털) 운영)(교육부, 2022.1.) 온라인 기반 평생교육 지원 목적으로 개인별 특성에 부합하는 맞춤형 강좌 제공

□ 법·제도

- (비대면 교육 활성화를 위한 정책·제도 개선)(관계부처 합동, 2020.09.) 다양한 평생교육·훈련 콘텐츠 개발·확보 및 메타데이터 기준 마련
- (다양한 평생교육·훈련 공급 여건 마련) (관계부처 합동, 2020.09.) 원격수업 활성화를 위한 원격대학 규제 완화
- (AI 평생교육 체계화) (관계부처 합동, 2019.12.) AI 소양 습득을 위한 온·오프라인 평생교육 과정 제공, 도서관·박물관·과학관·노인 복지시설 등 공공시설을 활용한 다양한 AI 체험·교육 프로그램 개발 및 제공

3-2-2 디지털 고용

□ 정책

- (평생 직업능력 개발 기회 제공) (관계부처 합동, 2019.12.) 모든 국민 대상으로 ‘국민내일배움카드’를 제공하고 이를 사용하여 AI 기초 이해도 높일 수 있는 과정 참여
- (평생교육훈련 학습자 지원 확대)(관계부처 합동, 2020.09.) 디지털 격차 해소를 위한 진단 및 콘텐츠 개발·제공(전 국민 대상 디지털 기초 직무역량 습득을 위해 AI SW 디지털 융합교육을 스마트 직업훈련 플랫폼(STEP) 등 플랫폼을 통해 무료 제공)

- (전국 대학직업훈련 기관 온라인 교육강화)(관계부처 합동, 2020.07.) 스마트 직업훈련 플랫폼(STEP) 시스템 고도화 및 이러닝·가상훈련(VR·AR) 콘텐츠 개발 확대
- (디지털·온라인 기반 소셜벤처의 창업 지원 및 육성)(관계부처 합동, 2020.6.) 디지털·온라인 기본교육 프로그램을 포함한 7대 비대면 분야에서 맞춤형 실무교육을 실시하여 비즈니스 역량 강화

□ 인프라

- (직업훈련 접근성을 향상)(관계부처 합동, 2019.12.) ‘실전적 교육 플랫폼’ 전국 확대 및 ‘스마트 훈련 플랫폼’을 통해서 콘텐츠 제공
- (온국민평생교육배움터 플랫폼 구축 및 운영)(관계부처 합동, 2020.9., 교육부, 2022) 학습자가 온라인 평생교육·훈련 콘텐츠를 맞춤형으로 제공받고 학습·훈련 이력을 원스톱으로 관리 가능
- (지역 ICT 이노베이션스퀘어 조성)(과학기술정보통신부, 2020) 인공지능소프트웨어 인재양성: 2020년부터 4년간 4개 권역별로 인공지능·소프트웨어(AI·SW) 핵심실무인재 3만 7천명 인재 양성 추진
- (블록체인 기반 배움이력 통합관리 플랫폼 구축)(교육부, 2022) 수강이력 증빙 데이터 관리 편의성 제고

3-2-3 디지털 정보활용

□ 정책

- (평생교육훈련 학습자 지원 확대)(관계부처 합동, 2020.09.) 디지털 격차 해소를 위한 진단 및 콘텐츠 개발·제공(디지털 문해력 측정 위한 진단 시스템 개발 및 활용, 디지털 문해력 보완 교육콘텐츠 개발)

- **(미디어 정보 판별 역량 강화)**(방송통신위원회, 2020) 미디어가 제공하는 정보들을 비판적으로 습득·활용할 수 있도록 팩트체크 시민교육 확대
- **(배려·참여의 디지털 시민성 확산)**(방송통신위원회, 2020) 미디어 리터러시 지수 개발 및 측정 추진
- **(전 국민 오프라인 디지털 교육 기반 확대)**(관계부처 합동, 2020.6.) 디지털 역량이 부족한 모든 국민 대상으로 일상생활에서 필요한 디지털 기본역량 교육 강화

□ 인프라

- **(생애 전주기에 맞춰 정보 소양을 함양하기 위한 기반 구축)**(교육부, 2020.5.b) 중장년층의 기본적인 정보화 기기 활용 능력을 제고하기 위한 교육 프로그램 개발 및 적용, 수요자 맞춤형 정보교육 지원 체계 마련
- **(과학관, 도서관 등 공공시설 활용)**(교육부, 2020.5.b) 생활 속에서 정보·AI 교육 체험 프로그램 등 정보교육 서비스를 접할 수 있도록 지원
- **(시청자미디어센터 구축 확대)**(관계부처 합동, 2020.8.) 시청자미디어센터를 통한 성인 대상 미디어교육 강좌를 기초 - 중급 - 심화 수준별로 제공, 매체·장르별 교육과정 다양화

□ 법·제도

- **(온라인 기반 디지털 교육체계 구축)**(관계부처 합동, 2020.6.) 디지털 역량 수준 진단 및 수준별·상황별 맞춤형 교육 제공, 정부 부처의 다양한 디지털 역량 프로그램을 통합 연계
- **(범부처 미디어교육 지원체계 마련)**(관계부처 합동, 2020.8.) 국가 차원의 거버넌스 확립, 미디어교육 지원을 위한 입법 추진

3-3 디지털 시민성 정책과제

3-3-1 디지털 윤리

□ 정책

- **(배려·참여의 디지털 시민성 확산)**(방송통신위원회, 2020) 디지털 공간에서의 정체성 확립, 소통과 사회 참여 등을 위한 윤리교육 강화: 연령별 맞춤형 인터넷 윤리 교육 실시, 사이버폭력 피해 예방 및 대응 역량 제고
- **(디지털 이용교육 및 디지털 역기능 예방교육 강화)**(관계부처 합동 2020.6.) 디지털 콘텐츠에 대한 자기결정능력 함양 교육, 학부모 대상 자녀의 디지털 이용교육, 주민센터·복지관 등과 연계한 학부모와 고령층 대상 ‘올바른 게임 이해하기’ 교육 등 추진
- **(전 국민 대상 사이버 폭력 예방 교육 프로그램 추진)**(관계부처 합동, 2020.8.) 사이버 언어폭력, 허위정보 유포, 디지털 성범죄 등

□ 인프라

- **(AI 윤리 정립 차원에서 일반 국민 대상 AI 윤리교육 커리큘럼 개발 및 보급)**(관계부처 합동, 2019.12.)

□ 법·제도

- **(AI 이용자 보호를 위한 중장기적 정책 수립 지원 체계 마련 및 운영)**(관계부처 합동, 2019.12.)

3-3-2 디지털 참여

□ 정책

- (디지털 기술 활용을 통한 사회공동체의 문제를 주도적으로 해결할 수 있는 기회 제공 및 역량 강화)(관계부처 합동, 2020.6.)
- (디지털 역량 제고 방안 마련)(관계부처 합동, 2020.6.) 지역 사회문제 해결을 목적으로 하는 추진하는 디지털 사회혁신 사업에 시민들의 참여를 유도

3-3-3 디지털 권리

□ 정책

- (디지털 역기능 예방)(관계부처 합동, 2020.6.) 디지털 역기능 예방을 위한 디지털 이용 교육 확대
- (허위정보 판별 교육 강화)(관계부처 합동, 2020.8.) 팩트체크 교육프로그램을 개발하여 시민교육 시행 확대
- (팩트체크 양성교육, 팩트체크 역량 강화교육 시행)(관계부처 합동, 2020.8.)
- (팩트체크 인식 제고)(관계부처 합동, 2020.8.) 팩트체크 인식 제고 및 허위조작 정보의 심각성 공감 확산 등 미디어 리터러시 강화를 위한 국민 참여형 캠페인 실시

□ 인프라

- (국민 참여형 팩트체크 오픈 플랫폼 구축 및 운영지원)(관계부처 합동, 2020.8.) 시민과 전문가의 협업으로 공개적으로 검증이 필요한 대상에서 대한 선정·검증·결과수정 실시
- (참여형 팩트체크 교육콘텐츠 보급)(관계부처 합동, 2020.8.) 온라인에서 활용 가능한 참여형 팩트체크 교육콘텐츠 보급

3-4 분야별 정책현황 분석(고등·평생교육)

[표 V-2] 고등·평생교육 분야 범부처 디지털 리터러시 정책 현황 비교

부처별 주요 계획	9대 정책분야									정부부처
	디지털 접근			디지털 역량			디지털 시민성			
	격차 해소	보안	정체성	창의성	고용	정보 활용	윤리	참여	책임	
2022년도 교육정보화 시행계획	●	△	△	●	●	△	△	△	△	교육부
정보교육 종합계획(2020~2024년)	●	△	△	△	△	●	△	●	△	교육부
융합교육 종합계획(2020년~2024년)	△	△	△	●	△	△	△	△	△	교육부
인공지능 국가전략	△	●	△	△	●	●	●	△	△	관계부처 합동
인공지능 시대 교육정책방향과 핵심과제	△	●	●	○	●	●	●	△	○	관계부처 합동
디지털 포용 추진계획	●	●	△	●	●	●	●	○	○	관계부처 합동
디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)	●	●	○	●	△	●	●	●	●	관계부처 합동
미래교육을 위한 에듀테크·디지털 전략 포럼	●	△	△	△	△	●	○	△	△	교육부
디지털 인재양성 종합방안	●	○	△	●	●	●	○	△	△	관계부처 합동

●: 세부적, ○: 일반적(보통), △: 구체화 필요

4 시사점

□ 유·초·중등교육분야

- 첫째, 정부 부처 간 유사한 정책이 중복. 협력적 거버넌스 구축을 통해 관련 정책들이 더욱 효과적으로 시행될 필요
- 둘째, 정책 대부분이 인프라 구축, 교육프로그램 제공, 콘텐츠 개발 등에 집중되어 있음. 이에 법적 기반 마련, 예산 확보 등 관련 정책 체계적 시행될 수 있도록 지원
- 셋째, 디지털 고용·진로, 디지털 정체성·소통, 디지털 권리·책임 관련 정책의 구체화가 필요한 것으로 나타남. 해당 정책들은 최근 강조되고 있는 디지털 리터러시 영역임

□ 고등교육분야

- 디지털 관련 종합 대책은 정부 합동으로 발표되고 있으나 법령, 예산, 교육, 홍보, 지원, 감독, 평가, 책임 등 전달체계가 나누어져 있고, 사무 분담을 체계적으로 명시하지 않은 채 발표되고 있어 유사중복사업이 많고 효율성은 높지 않은 경우가 발생할 수 있음
- 디지털 관련 정책들이 하드웨어 구축이나 콘텐츠 개발 등 가시적인(Tangible) 부분에 집중되어 있고, 디지털 문화로부터 파생되는 비가시적인(Intangible) 영역(정체성 관련, 윤리적, 언어적, 심리적인 문제들)들에 대한 논의가 부족한 것으로 나타남
- 국내에서 사용하고 있는 디지털 정책의 대상 영역 혹은 평가지표가 유럽의회 등 국제적인 선도그룹의 논의와 달라 정책 수립 및 추진 시 주목받지 못하는 소외 영역들이 발생하고 있음
- 디지털 관련 정책의 많은 부분이 국제 동향 소개와 선진국 사례 소개에 할애하고 있고, 향후 정책 추진 계획들을 제시하고 있으나 종합적이지 않고 세부적이지도 않은 기존 정책과 유사한 경로 의존적(Path Dependence)인 방식을 취하고 있음

- 디지털 리터러시 정책은 디지털 과학기술영역과 교육정책, 문화정책, 복지정책 등이 결합된 종합적인 접근이 필요한 영역으로 정부의 협력적인 거버넌스에 의한 이니셔티브(Initiative) 형태의 추진과 사회적 협력이 요구됨

□ 평생교육분야

- 첫째, 비인지적 영역과 인지적 영역을 균형있게 관리함으로써 디지털 리터러시 교육의 지속가능성을 높이고, 디지털 역효과를 최소화하기 위한 방안 모색 필요. 특히 디지털 미디어에서 논의되는 쟁점을 둘러싼 세대 간 갈등이 증가하므로 비인지적 영역과 관련된 교육에 대한 구체적인 방안 모색 필요
- 둘째, 부처별 주요 계획들은 교육 프로그램 개발 및 운영, 인프라 구축, 교육방안 시행 등 정책과 인프라에 주안점을 두고 있는 것으로 보임. 이에 법·제도와 관련된 논의를 지속하고 실제적인 후속조치를 마련하여 정책과 인프라가 지속적으로 구축 및 운영될 수 있도록 접근할 필요가 있음
- 셋째, 초·중등, 고등교육에 비해 평생교육 분야는 다소 실행과제 측면에서 구체성이 부족한 것으로 보이는데, 평생교육 분야에 특화된 디지털 리터러시 정책 방안에 대한 논의가 필요해 보임. 특별히 디지털 고용·진로 관련 분야는 성인들의 주요 관심사라고 할 수 있다는 점에서 고용과 진로, 관련된 역량 강화에 초점을 두어 세부적인 부처간 협력 방안이 필요

[VI]

분야별 추진과제



VI. 분야별 추진과제

정 책 방 향

목 표

디지털 혁신 국가로의 도약,
함께 누리는 디지털 시민

추진 방향

- 전국민의 보편적인 **디지털 리터러시 역량 함양**으로 디지털 시민성 제고
- 디지털 리터러시 정책의 **부처별 장점을 살리고 협력을 강화**하여 디지털 혁신국가로의 도약 촉진

추진 과제

① (접근) 디지털 인프라 확장

- ① 디지털 격차 해소
- ② 디지털 보안 강화
- ③ 디지털 정체성 구성

② (역량) 디지털 역량 개발

- ① 창의성 및 사고력 증진
- ② 고용역량 확대
- ③ 정보활용역량 향상

③ (시민성) 디지털 사회참여 확대

- ① 디지털 윤리 강화
- ② 디지털 참여 확대
- ③ 디지털 권리의 보호 및 확대 추진

④ (협업) 추진체계 및 거버넌스 구축

- ① 디지털 리터러시 정책 지원 법·제도
- ② 범 정부 협의체 구성·운영
- ③ 민관 거버넌스 구축
- ④ 민간 자율규제 정책 지원

분야별 추진과제

분야	추진과제
1 (접근) 디지털 격차해소· 인프라 확장	<ul style="list-style-type: none"> ● 교육 인프라 구축 및 취약계층 지원을 통한 전 국민의 디지털 격차 해소 추진 ● 더욱 안심하고 디지털 기술을 활용할 수 있도록 돕는 디지털 보안 강화 ● 다양한 세대 간, 사회 구성원 간 건전한 상호작용을 위한 디지털 정체성 구성
2 (역량) 디지털 역량 개발	<ul style="list-style-type: none"> ● 각종 디지털 기술(AI, VR 등) 및 표준교육과정을 활용한 창의성 및 사고력 증진 ● 4차 산업혁명 시대에 요구되는 디지털 기술 습득 및 체험형 교육을 통한 고용역량 확대 ● 디지털 준비지수 개발 및 다양한 교육을 통한 정보활용역량 향상
3 (시민성) 디지털 사회참여 확대	<ul style="list-style-type: none"> ● 가짜뉴스, 사이버 (성)폭력·따돌림, 인터넷(게임) 과몰입 등의 문제 해소를 위한 디지털 윤리 강화 ● 중고생 디지털 옴부즈맨, 대학생 디지털 리더, 성인 디지털 도우미 동아리 활동을 통한 디지털 참여 방안 확대 ● 디지털 포용성, 디지털 접근성, 디지털 저작권 등 다양한 디지털 권리의 보호 및 확대 추진
4 (협업) 추진체계 및 거버넌스 구축	<ul style="list-style-type: none"> ● 디지털 미디어 리터러시 관련 주관 부처로 구성된 가칭 「디지털 리터러시 범정부 협의체」 구성

1

범부처 디지털 리터러시 정책과제(접근성)

1-1 디지털 격차해소 정책과제

□ 디지털 환경 격차 최소화 및 기술 지원

- **(배경)** 디지털 교육 정책이 학교에서 실행 가능할 수 있도록 시·도별 학교별 디지털 환경을 주기적으로 점검해주고 관련 이슈 및 문제를 해결해 줄 수 있는 인력 및 체제 구축을 위해 학교별 인프라 및 환경의 질 관리 체제 마련 필요
- **(한국형 디지털 준비지수(Korean Digital Readiness Index) 개발 및 활용)** 디지털 준비지수(Digital Readiness Index)란 ‘모든 국민들이 일상생활에서 첨단기술이 제공하는 혜택과 기회를 디지털 방식으로 얼마나 활용할 수 있도록 준비되어 있는지’의 정도임
 - 디지털 리터러시 관련 3대 영역 교육·복지(포용, 안전, 디지털 정체성), 고용·과학(창의성, 고용, 정보활용), 사회참여(윤리, 참여, 권리) 분야의 고른 역량 측정
 - 디지털 리터러시 향상을 위한 개별 국민의 디지털 리터러시 역량 측정과 국가의 정책 역량 측정

디지털 준비 지수와 유사 개념

- 디지털 혁신지수(Digital Evolution Index): 디지털 혁신(Digital Evolution), 디지털 신뢰(Digital Trust)
- 디지털 지능(Digital Quotient or Digital Intelligence): 디지털 지능은 말에서 표현한 것과 같이 개개인의 역량을 평가하는 것으로서 조직, 사회, 국가의 범위가 포함되지 않은 개념임. 예를 들면 경기도민의 디지털 지능 지수가 경기도의 디지털화를 가리키지 않음



[그림 VI-1] KDRI 측정 및 활용

- **(디지털 환경 체크리스트 구축)** 시·도별 학교별 디지털 인프라 및 기기 전수 조사를 통해 국내 학교 인프라 및 기기 환경에 대한 「**학교 디지털 체크리스트**」 마련
- **(디지털 환경 격차 최소화 체계 마련)** 시·도별 학교별 주기적으로 디지털 환경 점검·평가를 통해, 국내 학교 디지털 인프라 지표를 통한 디지털 환경 격차 통계 공유 및 열악한 환경의 학교에 디지털 인프라 및 기기 지원
 - 학기별 점검 결과에 따라 디지털 환경 격차 최소화를 위한 방안 마련

설문조사 디지털 환경 격차 최소화를 위해 열악한 환경의 학교에 디지털 기기와 인프라 확충을 위한 지원이 필요하다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 85.0%인 반면, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 1.7%밖에 되지 않음

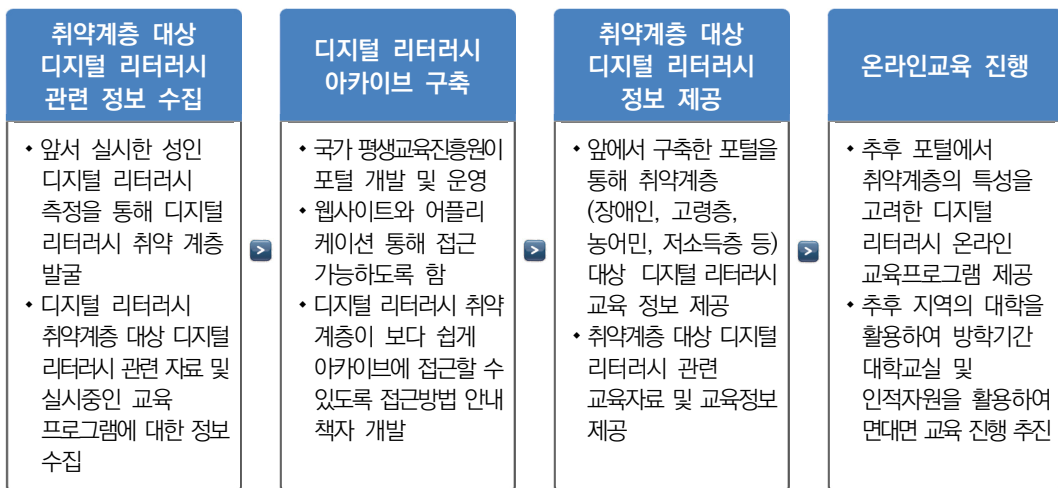
- **(디지털 배움터 확대)** 집 근처 주민센터, 마을회관, 학교 등의 시설을 이용한 디지털 리터러시 교육 시설 확대
 - 기존 교육목적의 집 근처 시설을 활용한 오프라인 디지털 리터러시 교육 시설 확대

□ 디지털 리터러시 아카이브 구축

- **(배경)** 디지털 리터러시 관련 동영상 콘텐츠, 학습 자료, 수업지도안, 교사용 가이드 등 디지털 리터러시 함양을 위한 자료들을 제공하는 온라인 디지털 리터러시 아카이브 구축. 디지털 리터러시 교육자료의 체계적 통합관리 및 효율적 이용

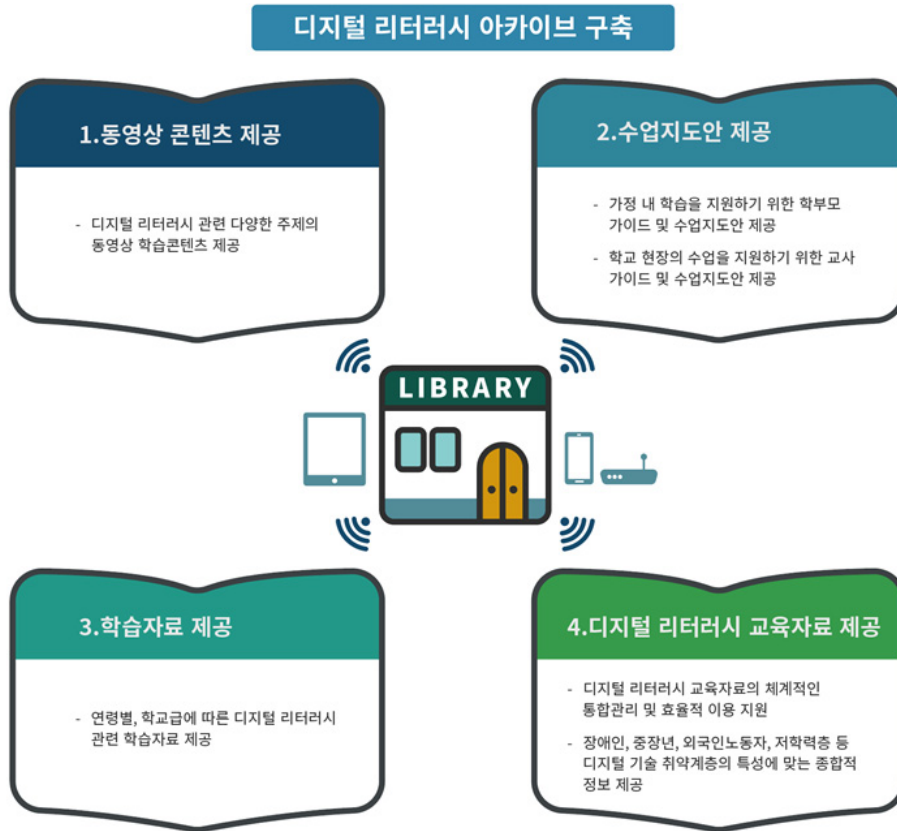
설문조사 성인 대상 디지털 리터러시 교육이 확대되어야 한다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 81.3%인 반면, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 1.1%밖에 되지 않음



• (디지털 아카이브 구축)

- (동영상 콘텐츠 제공) 디지털 리터러시 관련 다양한 주제의 동영상 학습콘텐츠 제공
- (수업지도안 제공) 가정 내 학습을 지원하기 위한 학부모 가이드 및 수업지도안 제공. 학교 현장의 수업을 지원하기 위한 교사 가이드 및 수업지도안 제공
- (학습자료 제공) 연령별, 학교급에 따른 디지털 리터러시 관련 학습자료 제공
- (디지털 리터러시 교육자료 제공) 디지털 리터러시 교육자료의 체계적인 통합관리 및 효율적 이용 지원. 장애인, 중장년, 외국인노동자, 저학력층 등 디지털 기술 취약계층의 특성에 맞는 종합적 정보 제공



[그림 VI-2] 디지털 리터러시 아카이브 구축

- **(권역별 디지털 생활 SOC 구축)** 주거지 근처의 도서관, 박물관, 관공서 등 공공시설에 디지털 기초교육을 위한 시설을 확대하여 누구나 어디서나 디지털에 접근할 수 있도록 디지털 SOC(Social Overhead Capital) 환경 구축
 - 더욱 다양한 디지털 기술을 활용하여 디지털 시민으로의 임무를 수행하기 위해서는 디지털 기술을 더욱 쉽게 활용할 수 있도록 돕는 교육과 디지털 기기에 대한 접근이 이루어져야 함. 이를 위해 중앙 디지털 리터러시 센터, 권역별 리터러시 센터, 찾아가는 리터러시 센터 등을 체계적으로 운영하여 성인 대상 접근성 향상 추진
 - 우선적으로 시청자미디어재단의 시청자미디어센터(현재 전국의 10개 센터 운영 중)를 활용하는 방법도 고려할 수 있음

중앙 디지털 리터러시 지원센터 설립	권역별 디지털 리터러시 지원센터 설립	찾아가는 디지털 리터러시 지원센터 운영
<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 리터러시 교육 프로그램 개발 • 광역시·도 및 기초자치단체 별로 진행되는 디지털 리터러시 교육 현황 정기적 조사 • 광역시·도 및 기초자치단체 내에 일반시민들이 디지털 기기를 활용할 수 있는 시설 조사 • 우선적으로 국가평생교육진흥원 산하에 센터 건립 추진 	<ul style="list-style-type: none"> • 시·도 권역별 터 설립 • 시·도 내 학교, 기업, 관공서, 평생교육시설 간 협업 및 네트워킹 촉진 • 시·도 내 디지털 리터러시 교육 및 관련 기기를 활용할 수 있는 장소 정보 제공 • 우선적으로 시·도 평생교육진흥원 산하에 센터 건립 추진 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 리터러시 교육 시설이 부족한 농어촌 지역 및 저소득층 밀집 지역을 대상으로 운영 • 스마트폰, 키오스크 등을 중심으로 기본 및 심화교육 진행

- (소셜미디어 기반 디지털 리터러시 지원센터 설립) 성인들이 쉽게 접근하도록 평생교육 플랫폼 개발. 이를 위해서 범국민적 소셜미디어인 카카오톡 기반의 디지털 리터러시 지원센터 설립. K-디지털 네트워크를 통하여 다양한 디지털 리터러시 학습경험을 공유하고 학습문화를 구축할 수 있음

- 민간, 공공 합작의 에듀테크를 플랫폼으로 구축하여 지식 생태계 구축. 지역 내 교육-취업 연계를 위한 위원회를 발족하고 인재양성과 지원을 위한 정책 마련
- 평생교육 디지털 메타버스를 구축하여 정보통신 기술의 차이로 인한 교육차별에 대하여 지역 간 격차를 최소화하고, 누구나 학습 공간에서 역량을 개발할 수 있도록 프로그램 제공
- 평생교육 내 디지털 리터러시 프로그램 제공을 통하여 교육복지 실현

설문조사 디지털 리터러시와 관련된 학습 경험이 있다.

- 전체 응답자의 65.0%가 '아니오'로 응답함으로 디지털 리터러시 관련 학습의 필요성을 알 수 있음

설문조사 전 국민 대상 디지털 리터러시 교육을 위한 지원센터가 중앙정부와 시·도 단위로 설립 및 운영될 필요가 있다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 78.4%인 반면, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 2.1%밖에 되지 않음

□ 디지털 리터러시 취약 계층 지원

- **(배경)** 관계부처가 합동하여 책임교육 실현을 위한 AI 튜터를 활용한 취약요소별 맞춤형 지원 강화 및 교육복지 정책 및 교육제도에 AI튜터를 활용할 수 있도록 민·관 협업 체제 구축 필요
- **(디지털 취약 계층 특성 파악)** 디지털 취약 계층(다문화가정, 탈북자가정, 장애학생, 농산어촌 거주 학생 등) 대상 디지털 리터러시 교육 관련 교육요구 및 교육환경 개선 사항 등 파악
- **(다문화·탈북학생) 언어·문화 격차 해소 및 정서·심리 상담을 위한 AI튜터 지원 정책 개발**
- **(난독·난산·경계선 지능학생) 기초학력 지원 및 정서·심리 상담을 위한 AI튜터 지원 정책 개발**
- **(장애학생) 장애학생 유형별 맞춤형 AI튜터 활용을 위한 연구 수행 및 AI 튜터 데이터 기반 정책 마련**
- **(저소득 및 위기 학생) 기초학력 지원 및 학생 수준별 맞춤형 학업 지원을 위한 AI 튜터 지원**
- **(생애주기별 디지털 리터러시 교육)** 디지털 교육격차를 해소하기 위한 맞춤형 교육지원
 - 평생학습의 틀 안에서 초등교육-고등교육-직업교육으로 이어지는 디지털 역량 강화 프로그램 개발
 - 디지털 역량 바탕의 생애주기별 경력개발 로드맵 구축(그림 VI-9)
 - 국민 누구나 참여할 수 있는 접근 가능한 교육 프로그램 제공
- **(교육소외지역 정보기자재 지원)** 결손가정, 한부모가정, 저소득가정 등 가정배경과 교육 여건을 고려하고, 각 지역별 균형적 발전을 위한 특별교부금 형식의 교육소외지역 정보기자재 지원
 - 소외지역 초등학교 디지털 체험센터를 설치하여 소프트웨어 디지털 역량 교육

- 각 지방 시 도 교육청에서 디지털 문제해결 센터를 설치하여, 디지털 리터러시 교육-체험-실습의 과정 이행

- **(반응형 AI 학습 프로그램 개발)** 언제 어디서나 원하는 교육내용에 접근할 수 있도록 즉각 반응형 AI 학습 프로그램 개발

- 전국의 원격 교육 프로그램에 손쉽게 연결할 수 있도록 AI 튜터 시스템 구축

설문조사 디지털 취약 계층을 위한 학습 도우미, AI 튜터(도우미) 등의 지원이 필요하다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 83.0%인 반면, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 1.3%밖에 되지 않음

- **(무인단말기 이용 교육, UX 디자인 개발)**

- (UX 디자인 표준화) 직관성(행동유도성, 심리적 장벽 최소화), 보편성(동일작업=동일행위, 학습전이 가능성 극대화), 간결성(최소정보, 최소작업, 최소단계), 포용성(시각·청각+촉각 접근 가능성 의무화)
- (업데이트 및 아카이브 구축) 신기술 도입, 환경 변화, 신규 사안발생에 따라 디자인 표준 및 규제 기준의 수시 보완. 아카이브를 통해 표준적용 UI 디자인 사례 축적
- (교육 및 보급) 취약집단 맞춤형 사용자 교육. 개발자 및 디자이너 대상 교육
- (규제 기준 제시) 팝업 마케팅 등 UX 방해요소 규제기준. 개인정보 보호 등 보안기준. 네거티브 규제 원칙 (규제요소 이외에는 모두 허용)

- **(취약계층 대상 이용 환경 개선)** 디지털 기기 및 서비스 이용 취약계층(저소득층, 장애인, 노인 등) 대상 스마트 기기 구매, 태블릿 PC, 인터넷 사용료, 통신료 등 지원

- **(장애인 대상)** 장애인 집단 중 가장 먼저 뇌병변장애인, 시각장애인, 청각·언어장애인 대상으로 디지털 접근성 향상 및 디지털 역량 향상을 위한 정책 추진. 장애인 대상 요구 조사, 관련 교육시설 대상 요구 조사, 찾아가는 교육프로그램 실시, 디지털 기기 대여 등의 정책 추진

- (가칭) ‘디지털 리터러시 지원센터’, 국가평생교육진흥원, 보건복지부 등과 연계하여 정책 추진

- **(노인 대상)** 노인 집단 중 가장 먼저 70대 이상 및 저소득층 집단 대상으로 디지털 접근성 향상 및 디지털 역량 향상을 위한 정책 추진. 노인 대상 요구 조사, 노인교육 실시 기관 요구 조사, 디지털 기술을 활용한 사회 공헌, 일자리 검색 등의 교육 실시, 디지털 기기 대여 등의 정책 추진

- (가칭) ‘디지털 리터러시 지원센터’, 국가평생교육진흥원, 보건복지부 등과 연계하여 정책 추진



[그림 VI-3] 무인단말기 UX 디자인 협의체 구성 및 운영

- **(디지털 접근성 강화를 위해 온·오프라인 SW·AI교육 기회 확대)**
 - (배경) 디지털에 대한 접근성을 하드웨어에 대한 접근성과 소프트웨어에 대한 접근성을 동시에 고려해야 할 필요성 대두. 첨단산업 분야에 적합한 핵심 인재 양성을 목표로 고등교육과정 내 디지털·AI 등의 역량을 갖추도록 집중 지원
 - ※ (메타버스) 디지털 환경에서 디지털 리터러시 교육을 받을 수 있도록 프로그램 구성
 - (온라인 교육) SW·AI교육 및 디지털 접근성 확대를 위해 K-MOOC, 사이버대학, 메타버스 등 온라인 AI 교육 콘텐츠를 다양하게 개발하고, 온라인 교육과정 체계화

- (오프라인 교육) 학교 도서관에서 손쉽게 AI 및 디지털 리터러시 소양교육을 받을 수 있도록 ‘디지털 리터러시 카페’ 내 단계별, 맞춤형 AI, 디지털 리터러시 교육과정 개설
 - ※ (방문형) 학생 누구나 손쉽게 디지털 리터러시 교육을 받을 수 있도록 도서관에 교육 체험시설 설치
- (융합형 첨단분야 학과 신설) SW·AI교육을 기반으로 한 다양한 커리큘럼을 개발하고 융합형 인재 양성
- (K-MOOC 확대) 국가평생교육진흥원 내 한국형 온라인 공개강좌에 AI 등 4차 산업혁명 분야 관련 과목 개설 단계별, 맞춤형 AI, 디지털 리터러시 교육과정 개설

1-2 디지털 보안 정책과제

□ 교육데이터 수집·저장·활용·관리에 대한 법·제도 마련

- **(배경)** 교육의 맥락에 따라 발생할 수 있는 다양한 교육 데이터의 범위, 타입, 특성 등에 대한 지속적인 개선 필요
- **(교육데이터 공개·활용 가이드라인 공표·제시)** 다양한 교육 데이터에 대한 수집·저장·활용·관리에 대한 연구 및 이를 SW·AI에 활용하기 위한 법·제도 마련
 - 교육청 및 단위 학교에서 활용하는 다양한 교육 데이터의 공개 및 활용 범위에 대한 가이드라인 개발 및 공표를 통해 교육 맥락에서의 지능화 시스템에서 디지털 프라이버시 및 보안 강화를 위한 기반 마련

□ 디지털 개인정보 관련 리터러시 교육 강화

- **(배경)** 청소년들의 온라인 개인정보 노출의 잠재적 위험성 인식 제고 필요. 또한, 학생들이 외부 인터넷 사용자나 해커 등의 침입으로부터 인터넷 계정이나 중요 자료 파일을 보호할 수 있도록 교육의 필요성 대두

※ 21년 한국청소년정책연구원 조사(초5~고3)결과, 낯선 이에게 개인정보 알려준 비율: 나이(56.2%), 이름(37.8%), 사는 지역(25.1%), 생년월일(24.1%) 휴대폰번호(17.1%)

- **(청소년의 지속가능한 신원관리 기초역량 제고)** 청소년기는 정체성을 드러내기 위한 자기표현 욕구가 뚜렷해지는 시기로서 온라인 미디어를 통한 자기표현 과정에서 다양한 형태로 개인정보를 남기고 부적절하게 유출할 수 있음. 디지털 리터러시 교육을 통해 지속가능한 신원 관리의 기초 역량 제고 추진
 - 디지털 개인정보를 이해하고 적절히 관리할 수 있는 기초 지식·태도·기술 교육
- **(디지털 안전 및 보안 교육 강화)** 개인 스스로 온라인 ID, 데이터 및 기타 자산을 보호할 수 있도록 웹 서비스, 바이러스 백신 소프트웨어, 스마트폰 SIM 카드, 생체 인식 및 보안 개인 장치 등의 사용과 관련한 안전 및 보안교육 지원
 - 타부처와 협업을 통해 대학생 누구나 생활 속에서 쉽고 편하게 정보 보안교육 서비스를 받을 수 있도록 지원 시스템 마련
 - ※ (도서관) 대학 도서관 및 지역 도서관에서 운영 중인 정보 보안교육 내용 설계 및 컨설팅 지원, 강사 연수 등 협업 추진
 - ※ (관공서) 관공서 휴게실 등의 TV 스크린, 홍보 책자, SNS 등을 통하여 디지털 프라이버시와 정보 보안에 대한 인식 확대
- **(디지털 보안교육 기반 확대)** 디지털 보안교육을 우선 대학 디지털 리터러시 교육과정에 반영하여 2학점 혹은 4학점을 의무적으로 이수하도록 설계
 - 대학 내 설치한 '디지털 리터러시 카페'에서 대학생 대상 디지털 보안교육 실시

□ 디지털 프라이버시 보호를 위한 성인 대상 교육 프로그램 개발 및 운영

- **(배경)** 디지털 프라이버시를 보호하기 위해서는 이에 대한 개념 정립 이외에 디지털 기기 개발기업 및 인터넷 서비스 업체 등의 보안장치 마련과 함께 소비자들의 적극적 대처가 요구됨
 - 2022년 5월에 발표된 「윤석열 정부 110대 국정과제」 중 63번은 '범죄로부터 안전한 사회 구현'이며 이 중 주요 내용으로 '디지털 플랫폼 이용 신종 사기 적극 대응 및 피해자 구제강화'가 요구됨

- 2019년 과학기술정보통신부는 「민간부문 정보보호 종합계획 2019」를 발표하고, 사이버안전망 확대, 정보보호사업 경쟁력 강화, 정보보호 기반 강화 추진계획을 밝힘. 그러나 디지털 프라이버시 개념 도출 및 이를 지키는 방안 제시가 미흡

설문조사 디지털 프라이버시 보호 및 보안을 위한 교육프로그램이 온 국민에게 필요하다고 생각한다.

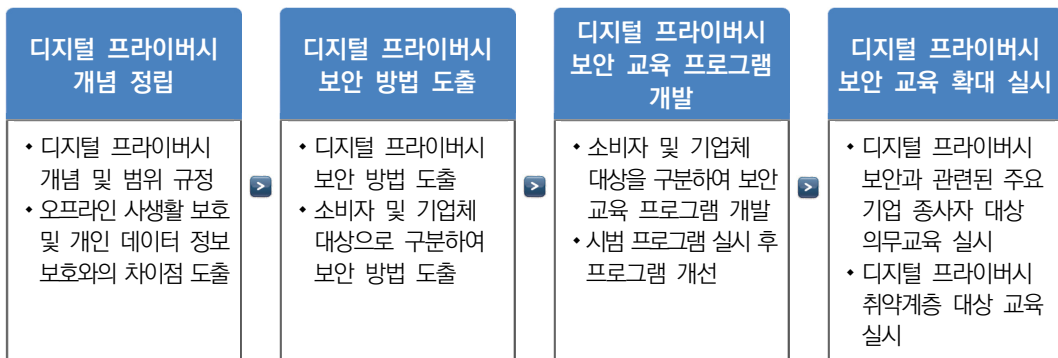
- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 87.1%인 반면, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 1.9%밖에 되지 않음

- **(생활 속 디지털 정보 안전·보안 교육 지원)** 디지털 프라이버시 보안의 주체를 소비자(국민)와 기업체(단체)로 구분한 디지털 프라이버시 보안 교육 프로그램 개발 및 교육 실시 진행

- 국민이 자신의 디지털 프라이버시를 보호하는 것에는 한계가 있으므로 기업체(단체)의 임직원 대상 디지털 프라이버시 보안 교육 의무 이수제도를 도입
- 기업체(단체)는 대기업 및 관공서를 대상으로 의무교육을 진행하고 이후 대상 확대

설문조사 디지털과 관련된 나의 개인정보를 보호하는 데 어려움이 없다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 47.7%인 반면, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 17.6%밖에 되지 않음



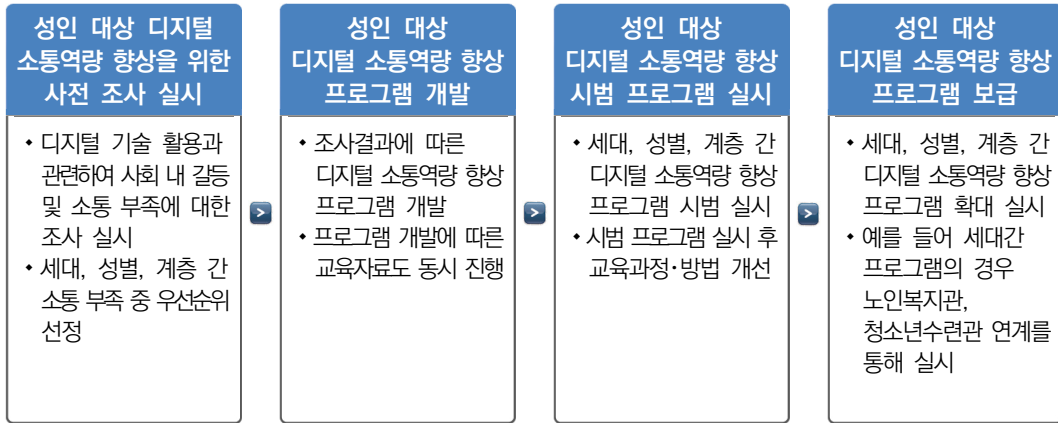
1-3 디지털 정체성 정책과제

□ 디지털 환경에서의 상호작용 기회 확대 및 소통 예절 교육 프로그램 개발

- **(배경)** 다양한 최첨단 미디어와 신기술이 등장함에 따라 각각의 미디어가 가지는 특징과 디지털 공간의 맥락을 반영하여 학생들의 소통에 필요한 예절 교육 및 상호작용 확대 필요
- **(교육 프로그램 개발 연구 지원)** 메타버스 및 AR·VR을 활용한 효과적인 교육 프로그램 개발·연구 지원 필요. 단순히 신기술을 활용하기 위한 교육 프로그램이나 최첨단 기기의 활용 수준을 넘어 교육적 효과와 성취 측면에서 검증된 교육 프로그램 개발을 위한 연구 활성화 필요
- **(소통 기회 확대)** 메이커스페이스, 메타버스형 테마파크 및 에듀테크 소프트웨어 등 시·도의 다양한 디지털 교육 시설을 지역 학교와 연계하여 학생들이 메타버스 및 AR·VR이 산업 현장에 어떻게 활용되고 있고, 향후 미래에 디지털 공간에서의 소통이 어떻게 이루어질 수 있는지를 체험할 수 있는 체험 프로그램 개발 및 기회 확대
- **(성인 대상 디지털 소통역량 향상 프로그램 개발 및 보급)** 성인대상 디지털소통역량 향상을 위한 사전조사 및 소통역량 향상 프로그램은 국가평생교육진흥원, 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원 등이 연계하여 실시
 - 프로그램 개발 후 시범 프로그램은 앞 단계에서 제안한 '실업자 및 퇴직자 대상 전문강사 양성'을 통해 자격증을 갖춘 전문강사들이 수업을 맡음

설문조사 디지털 기기를 활용하여 나의 의사표현을 적절하게 하고, 타인과 소통하는데 어려움이 없다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 69.9%인 반면, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 6.9%로 조사됨



싱가포르 사례

싱가포르 정부는 'National Digital Identity(NDI)' 시스템을 도입하여 정부 부처와 민간 분야에서 국민이 핸드폰 내 어플리케이션(이름: Singpass)이용만으로 본인들의 '디지털 정체성(digital identity)'을 보다 편리하게 관리하고 활용할 수 있도록 하기 위한 노력을 진행 중이다.
(출처: <https://www.smartnation.gov.sg/initiatives/strategic-national-projects/national-digital-identity>)

□ 사회적 모험 공간의 개인 신원 정보관리 교육 확대

- **(배경)** 온라인 성착취 관련 범죄가 심각한 사회문제로 대두됨에 따라 관련 교육 및 교육 연령 확대에 대한 필요성 대두
- **(청소년 모니터링 확대)** 청소년들이 사용하는 사회적 모험의 공간에 대한 지속적인 모니터링 (온라인 그루밍 범죄자의 활동을 감시하고, 함정수사 기법 등의 적극적 활용을 통해 조기에 검거)
- **(대학생 모니터링 확대)** 대학생들이 드나드는 사회적 모험의 공간에 대한 지속적인 모니터링 실시. 이를 위해 대학생 대상 '온라인 성착취 모니터링 감시단' 자원봉사자 모집 및 운영

- **(정보 관리 교육 확대)** 개인정보관리의 필요성을 교육하고 익명 공간에서 기피해야 행동 교육 등 온라인 환경에서 스스로를 보호할 수 있는 지식·태도·기술 교육 강화
- **(교육 연령 확대)** 익명채팅에 적극적으로 참여하는 중학교 1학년 혹은 초등학교 5학년부터 관련 교육 필요

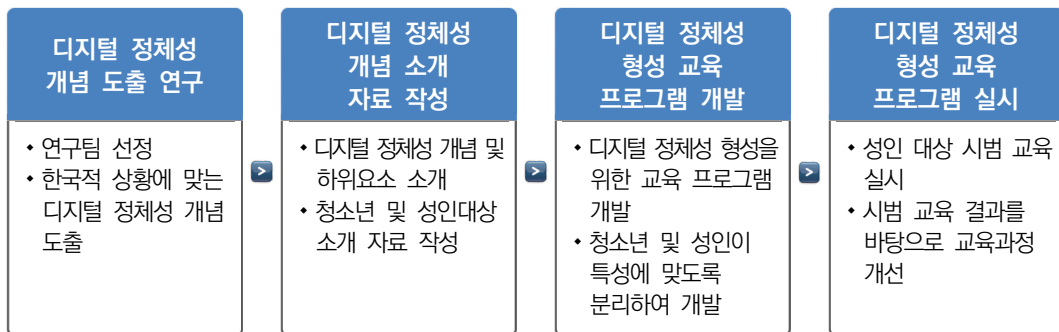
※ 21년 한국청소년정책연구원 조사(초5~고3)결과, 온라인 그루밍 범죄의 주요 통로인 오픈(익명)채팅에 참여한 경험이 있는 청소년이 19.67%, 일탈계정을 보유하거나 사용한 경험이 있는 여자 청소년은 21.7%, 초등학교 5학년부터 오픈채팅에 참여(16.3%), 일탈계정사용(8.5%)하고 있음

□ 디지털 정체성 교육 프로그램 개발

- **(배경)** 자격 증명(credentials), 사용자 정보(user information), 캐릭터 정보(character information) 및 평판(reputation) 등 디지털 정체성에 대한 개념 이해와 교육의 필요성 대두
 - 디지털 정체성은 디지털 사회 속 다양한 활동 운영에 핵심이 되는 개념이지만 이에 대한 합의된 개념이 부재하고 이를 위한 교육 프로그램이 개발되어 있지 못함
 - 영국의 Future Agenda 조직은 ‘마스터카드사(社)’의 후원을 받아 2018년부터 디지털 정체성의 개념 도출 및 확산을 위해 전 세계적으로 「Future of Digital Identity」 프로젝트 진행 중
- **(디지털 정체성 교육 확대)** 학생들이 디지털 환경에서의 정체성에 대한 개념을 이해하고 사용자 정보, 캐릭터 정보, 평판 등 자신에게 중대한 영향을 줄 수 있는 핵심적인 요소들을 교육하고 디지털 환경에서 원활한 의사소통을 할 수 있도록 지원하는 디지털 정체성 교육 프로그램 개발 및 보급
- **(정보 분별력 강화)** 디지털 공간에서의 허위자료 혹은 정보에 대한 합리적인 판단력과 정보 분별력을 기르기 위한 참여형 교육 홍보자료 개발 지원

- (성인 대상 디지털 정체성 형성 교육 프로그램 운영) 대한민국의 상황에 적합한 그리고 연령적 특성을 반영한 디지털 정체성 개념 도출이 우선으로 요구됨. 예를 들어 청소년과 성인을 구분하여 디지털 정체성의 개념 및 하위요소 도출이 필요함. 또한, 디지털 정체성 형성 교육 프로그램을 개발하고 디지털 정체성 개념 및 하위요소에 따른 형성 교육 프로그램 실시

- 프로그램 개발 후 광역시·도 평생교육진흥원의 협조를 받아 시범교육 실시



2 범부처 디지털 리터러시 정책과제(역량)

2-1 디지털 창의성 정책과제

□ 창의성 함양 SW·AI교육 및 CT(Computational Thinking)·DT(Design Thinking) 교육과정 연계 강화

- (배경) 2022년 개정 교육과정의 디지털 소양 함양과 함께 SW·AI 및 CT·DT 연계 교육 및 교육 프로그램 활성화 정책 필요. 디지털 미디어 도구를 통하여 얻은 정보를 바탕으로 새로운 의미를 구성하고 대안적 해결책을 스스로 창출할 수 있는 능력 함양이 요구되고 있음. 2022년 개정 교육과정에 디지털 소양 함양이 추가되었지만, 여전히 교과 시수 확보가 명확하지 않음. 기존 CT·DT 향상을 위한 연속성 있는 교육과정 및 교육 프로그램이 부재함

- **(유아 교육과정 연계)** 유아의 일상생활에서 놀이 체험을 통한 디지털 리터러시 교육 확대
 - 학부모와 함께하는 다양한 디지털 놀이 체험 확대. 학부모를 위한 디지털 리터러시 가이드 제작 및 보급
- **(초등 교육과정 연계)** 초등의 창의적 체험활동 및 다양한 진로·체험 프로그램 등과 연계하여 디지털 소양 관련 교육프로그램이 활성화 될 수 있는 정책 시행 필요
 - 디지털 소양 관련 프로그램을 SW·AI 및 CT·DT 연계한 과정으로 반영한 학교에 예산 및 프로그램 지원 정책 제공
 - 2022 교육과정과 연계하여 활용할 수 있는 SW·AI 교육 프로그램 개발

설문조사 초등학교에서부터 디지털 역량을 강화하기 위한 교육이 표준교육과정과 연계되어야 한다고 생각한다.

- 전체응답: 전혀그렇지않다(0.4%), 그렇지않다(2.8%), 그렇다(46.4%), 매우그렇다(36.9%)

- **(중등 교육과정 연계)** 중등의 자유학기제 및 고교학점제 등과 연계하여 디지털 소양 관련 교육프로그램이 활성화 될 수 있는 정책 시행 필요
 - 컴퓨팅 사고력(CT)를 활용하여 창의적 문제해결 프로젝트(DT)를 연계한 다양한 사례 제공 및 경진대회 등 활성화 정책 제공 필요
 - 시·도교육청 단위에서 정보 영재 또는 AI융합영재 프로그램 운영을 위한 연속성 확보
 - 기존 시도단위 영재교육원이 진행하는 사업(포럼, 축제, 대회 등)들을 전국 단위에서 연결 확장
 - ※ 정보·AI 교육, 메타버스, 디지털 리터러시 교육 관련 반응형 교수학습자료 개발단 운영
 - ※ 다양한 교과와 연계한 디지털 리터러시 교육 프로그램 개발·적용
- **(고등 교육과정 연계)** 체계적인 SW·AI교육 및 컴퓨팅 사고력(CT) 신장을 위한 대학 교양과정 속 SW·AI교육 대폭 강화
 - 대학 교육과정에서 SW·AI교육이 체계화되어 있지 않아 학생들이 취업을 위해 별도의 학원교육을 받아야 하는 문제점 제거

- 모든 전공 분야에 디지털을 접목할 수 있도록 대학의 SW교육 시수 확대 등을 추진하고, 강의 시간에 AI를 가르치는 교육과 함께 AI를 이용한 디지털 융합교육이 이루어질 수 있도록 교수학습방법론 개발 지원

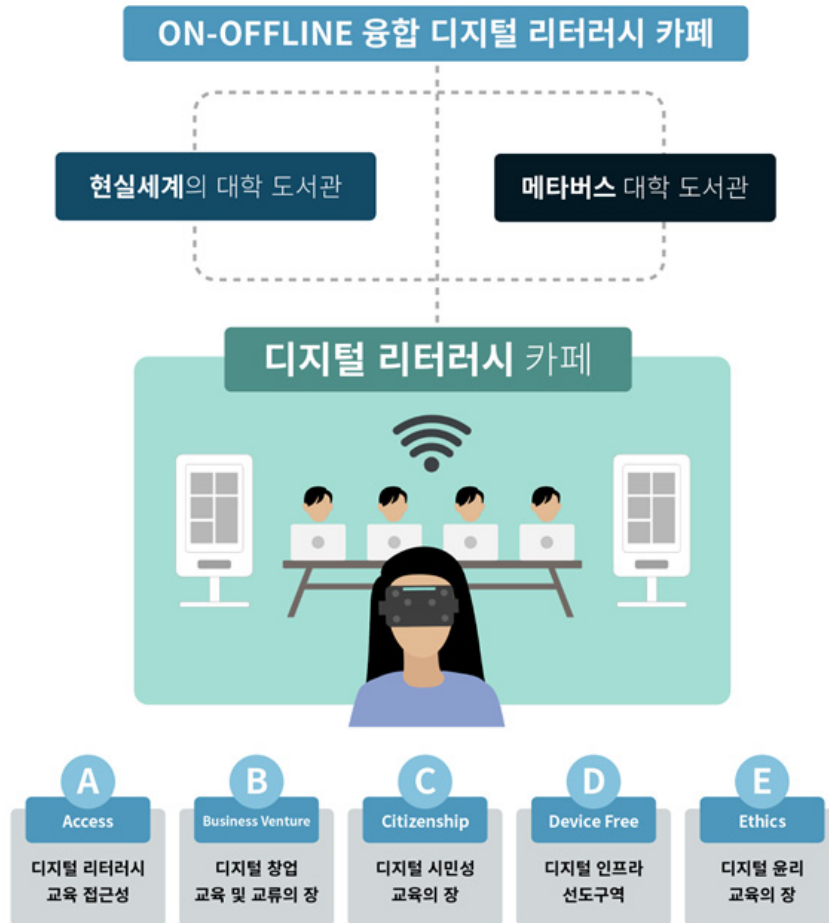
※ 대학 교육과정에서 SW·AI 교육 시행을 위한 교원의 역량 강화 차원에서 디지털 리터러시 관련 교원 연수 체계화, 융합역량 연수 확대 등 필요

- **(교원의 역량 강화)** 디지털 리터러시와 관련한 교원 연수 체계화, 융합역량 연수 확대 등 교원 역량 강화 추진

□ SW·AI 및 CT·DT 고등교육 기반 확대

- **(배경)** 디지털 문화에 대한 감수성과 윤리의식, 디지털 문해력 등 디지털 사회의 시민에게 요구되는 기본적인 자질 교육의 필요성 대두
- **(교과)** 대학생 디지털 리터러시 역량 함양을 위해 교육과정에서 디지털 리터러시 과목을 2학점 혹은 4학점을 의무적으로 이수하도록 설계
- **(비교과)** 전국 모든 대학교의 도서관에 디지털 리터러시 교육을 받을 수 있도록 「**디지털 리터러시 카페**」를 운영하도록 지원
 - 방문형 교육체험장과 메타버스 교육체험장을 동시에 운영하고 다양한 소프트웨어를 제공
 - ※ (방문형) 대학생 누구나 손쉽게 디지털 리터러시를 배울 수 있도록 도서관에 교육 체험시설 설치
 - ※ (메타버스) 디지털 환경에서 리터러시 교육을 받을 수 있도록 프로그램 구성
- **(교육대상)** 내국인·외국인 유학생·다문화 가정 출신 등 디지털 리터러시 역량이 필요한 모든 대학생 및 평생교육 대상 성인학습자
- **(교육내용)** 일상생활에서 필요한 디지털 시민 역량 교육
 - (역량 척도) 개인별 디지털 리터러시 역량 수준을 진단하여 필요한 교육을 맞춤형으로 제공하기 위한 '디지털 리터러시 역량 척도' 개발

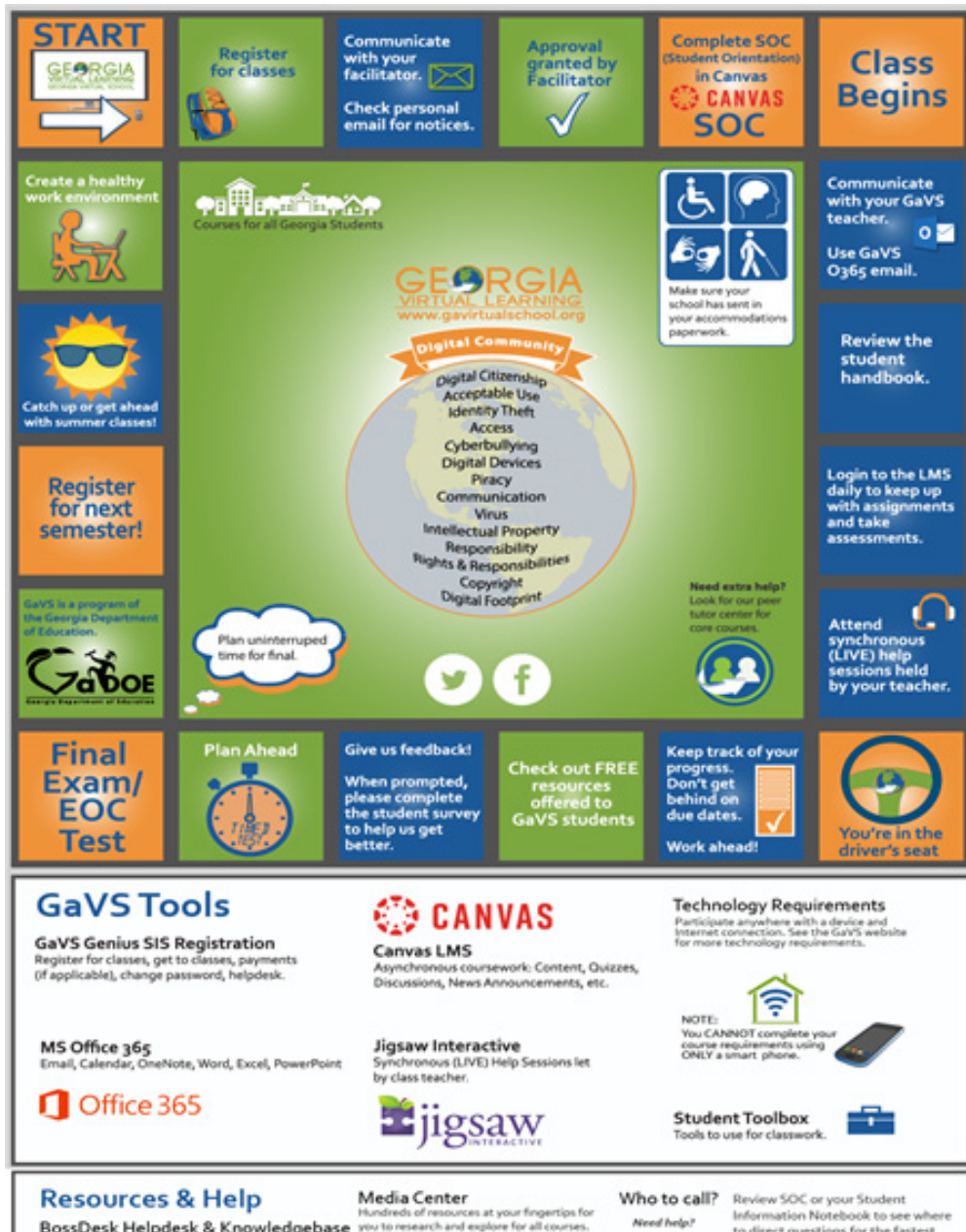
- (교육콘텐츠) 수준별 맞춤형 교육을 위한 온·오프라인 콘텐츠를 개발하고, 인터넷·모바일·IPTV·현장교육 등 다양한 방식으로 제공



[그림 VI-4] ON-OFFLINE 융합 디지털 리터러시 카페

- (강사) 대학 내 정보화 교과목 강사 인력을 디지털 리터러시 종합역량 강사로 양성하여 배치
 - 디지털 리터러시 카페 및 메타버스 상에서의 상황극 등을 통해 체험형 활동과 역량교육, 게임 기반 다자간 연습 등 활용
- (교육과정 개편) 비판적 사고력, 창의적 사고력 중심 미래역량 교육과정 개편

- (학습자 중심 디지털 창의성 개발을 위한 맞춤형 교육과정 신설) SW·AI 및 CT·DT 연계한 교육과정을 제공하는 특수학교 형식으로 ‘버추얼 스쿨’ 도입. 지역 디지털교육 불균형에 따른 진로 및 학업 지원을 위한 교육과정 지원체계 구축



[그림 VI-5] 조지아 버추얼 스쿨 Pathways

조지아 버추얼 스쿨 사례

- 조지아 교육부 산하 Office of Technology Services 온라인 학위 인증 프로그램
- 2005년 퍼듀 주지사의 허가로 버추얼 스쿨 개교
- 디지털 역량 강화를 위한 125개 디지털 중심 커리큘럼과 AP, 281개 다양한 교육과목을 운영 중
- 코로나19로 인해 학교의 중요성과 역할이 공고해 짐
- 운영은 조지아 주정부의 교부금으로 이뤄지고, 학비는 1코스당 500불(1학점당 250불)
- 현재 3만명 이상 학생들이 조지아 주 내 혹은 외에서 등록하여 학점이수를 활용 중
- 수업의 원활한 진행을 위해 교육과정 내 디지털 리터러시 필수적으로 강조

□ 예비교원 SW·AI 교육 및 CT·DT 능력 제고

- **(배경)** 초·중등교육의 창의성 증진을 위해서는 교원양성 대학의 교육과정을 보강하여 예비교원의 창의력 증진이 선제적으로 필요
- **(예비교원 창의적 융합 역량 강화)** 교원양성 대학의 예비교원들에게 체계적인 SW·AI교육 및 컴퓨팅 사고력, 디자인 씽킹을 통해 창의적 융합 능력 제고
- **(임용시험 디지털 리터러시 역량 반영)** 유·초·중교원의 임용시험에 디지털 리터러시 역량 과목을 추가하여 예비교원들이 디지털에 접근하는 능력을 누구나 갖출 수 있도록 유도

생애 주기에 따른 교원 디지털 리터러시 함양 지원 체계



[그림 VI-6] 생애 주기에 따른 교원 디지털 리터러시 함양 지원 체계

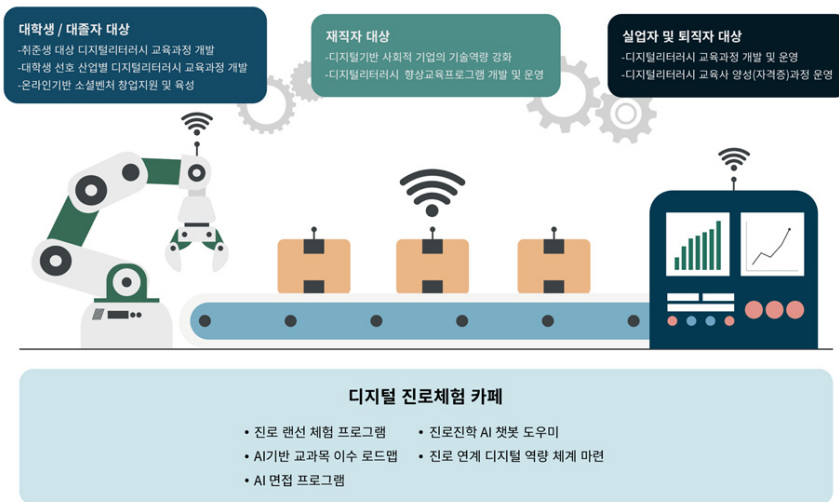
2-2 디지털 고용 정책과제

□ 「디지털 진로체험 카페」 운영 지원

- **(배경)** 디지털전환 시대의 도래에 따라 디지털 기술을 기반으로 하는 진로교육에 대한 관심이 확대되고 있으나 아직은 관련 프로그램이 충분하지 않은 상황임. 또한, 미래사회의 핵심역량으로 SW·AI 관련 역량이 요구되고 있어 진로 교육에 이를 연계할 필요가 있음

• (SW·AI 진로체험 프로그램 확대 및 「디지털 진로체험 카페」 운영)

- (SW·AI 역량 연계 진로교육) 진로 랜선 체험 프로그램, AI 기반 교과목 이수 로드맵, AI 면접 프로그램, 진로·진학 AI 챗봇 도우미, 진로연계 디지털 역량 체계 마련
- (대학생 및 대졸 취업준비생들의 취업을 위한 디지털 리터러시 교육 강화) 대졸 취업준비생 대상 디지털 리터러시 교육과정 개발 및 운영. 대학생들이 선호하는 산업 분야별 디지털 리터러시 교육과정 개발. 직업교육기관과 연계한 취업을 위한 교육프로그램 운영
- (근로자 대상 디지털 리터러시 향상 교육 프로그램 개발 및 운영) 디지털 리터러시 관련 산업체 요구 조사. 현 근로자 디지털 리터러시 교육과정 개발. 직업교육기관과 연계하여 현 근로자 대상 교육 프로그램 운영
- (실업자 및 퇴직자 대상 디지털 리터러시 강화 및 디지털 리터러시 교육사(자격증 과정) 양성) 실업자 및 퇴직자 대상 디지털 리터러시 교육과정 개발 및 운영. 실업자 및 퇴직자 대상 디지털 리터러시 교육사(자격증) 운영



[그림 VI-7] 디지털 진로체험 카페

- (진로 랜선 체험 프로그램) 코로나로 인해 실시간 화상 교육 프로그램이 가능해지면서 다양한 직업의 전문가 및 진로 멘토링을 위한 진로 랜선 체험 프로그램 확대

※ 초·중등 대상의 “직업 경험하기” 프로그램을 통해 최신 SW·AI 관련 직업 소개

※ 학생들의 다양한 진로체험을 지원하기 위해 교육부가 운영하는 대국민 서비스 플랫폼 꿈길(www.ggoomgil.go.kr)과 연계하여 지역사회와 학교의 다양한 진로체험 프로그램 활용

설문조사 SW·AI을 활용한 청소년 대상으로 하는 다양한 진로 체험 프로그램이 필요하다고 생각한다.

- 전혀그렇지않다(1.0%), 그렇지않다(1.5%), 그렇다(48.6%), 매우그렇다(38.4%)

- **(AI 기반 교과목 이수 로드맵)** AI 기반 진로 적성 안내뿐만 아니라, 고교학점제 기반 내에서 자신의 이수 교과목을 AI 기반 진로 적성 안내 시스템 내에서 추천하여 이수하는데 도움이 될 수 있는 AI 기반 이수 교과목 선택 프로그램 개발 및 적용
- **(AI 면접 프로그램)** 일반고 및 직업계고·특성화고 학생을 대상으로 모의 면접을 연습할 수 있도록 AI 면접 프로그램 개발을 통해 면접에서의 다양한 질의응답에 대응하고 인터뷰 역량을 함양할 수 있도록 AI 활용 진로 프로그램 개발 및 적용
- **(진로·진학 AI 챗봇 도우미)** 다양한 직업 및 진로에서 가지는 고민이나 질문을 언제 어디서나 접근하여 궁금증을 해결할 수 있도록 진로·진학 AI 챗봇 도우미 개발 및 학생들의 진로·진학에 대한 FAQ 등 데이터 수집 및 분석
- **(진로 연계 디지털 역량 체계 마련)** 단순히 소프트웨어 개발자나 AI 개발자가 아닌 다양한 직업과 연계하여 요구하는 디지털 역량에 대한 정의를 통해 SW·AI가 관련 직업 뿐 아니라, 모든 직업에서 요구하는 디지털 역량에 대한 필요성 인식 확대

※ 진로와 연계한 단계별 디지털 역량체계(기초, 기본, 심화 단계)를 수립하여 진로교육에 적용

설문조사 학생들의 디지털 리터러시를 지원하기 위해 미디어 창작 공간, 다양한 비대면 체험 프로그램 지원 등 환경 구축이 필요하다고 생각한다.

- 전혀그렇지않다(0.4%), 그렇지않다(1.6%), 그렇다(50.4%), 매우그렇다(30.7%)

조지아 Career & Technical Education Programs 사례

- 마리에타 시립 고등학교는 직업 및 기술교육 분야로 다양한 디지털 정보 기술 기반의 이수 프로그램을 제공하며, 직업 체험, 멘토십, 인턴십과 같은 실무 중심의 학습 환경을 제공
- 지역 산업 수요에 맞게 인턴십·익스텐십을 운영하며, 고등학교 졸업장과 더불어 CTE 인증서 발급
- 특히, 주 노동부와 협력하여 범부처형 직업훈련, 고용서비스를 지원 및 운영

(출처: <https://www.marietta-city.org/domain/1472>)



[그림 VI-8] 주 핵심산업과 연계한 조지아 클러스터 기반의 직업기술교육

□ 대학생 및 대졸 취창업 준비생들의 취창업을 위한 디지털 리터러시 교육 강화

- (배경) 디지털 사회에서 취·창업 준비를 위해서는 디지털 리터러시가 요구됨에도 불구하고 대졸 취창업준비생들이 전문적으로 디지털 리터러시 향상을 위해 훈련받을 곳이 마땅치 않음

● **(대졸 취업준비생 대상 디지털 리터러시 교육과정 개발 및 운영)**

- 대졸 신규 혹은 경력직 채용 사업체 대상 수요 조사: 취업을 위해 갖추어야 할 디지털 리터러시 영역 도출
- 대졸자 대상 디지털 리터러시 교육과정 개발: 취업을 원하는 산업체별로 구별하여 교육과정 개발
- 디지털 리터러시 교육실시: 교육실시 기관 선정 및 운영

● **(대학생 선호 산업 분야별 디지털 리터러시 교육과정 개발)** 미래성장산업의 분야별 특성을 반영한 대학생들을 위한 디지털 리터러시 교육과정 개발

● **(직업교육기관과 연계한 취업을 위한 교육프로그램 운영)** 전문대학·폴리텍대학 등과 연계하여 교육과정 운영하고 국가직무능력표준(NCS) 중 '직업기초능력' 영역으로 추가

● **(대학생들의 디지털·온라인 기반 소셜벤처의 창업 지원 및 육성)** 대학생들이 대학의 전공 혹은 교양 지식을 토대로 디지털 기반의 창업 가능성이 높아짐에 따라 제도적 차원의 지원 필요성 대두

- 창조경제혁신센터*를 기반으로 지역 사회문제를 해결하는 디지털 기반 소셜벤처 기업을 발굴하고, 교육·IR·컨설팅 등 지원

* ('20) 대전, 부산, 전북, 경남 등 6개 지역

- 소셜 벤처 창업자를 대상으로 시제품 제작, 지식재산권 취득 지원, 마케팅 등 성공적인 사업화 및 창업 지원

설문조사 대학생 및 일반인 대상 다양한 디지털 및 온라인 기반 일자리 창출 (예: 창업지원 및 육성)이 필요하다고 생각한다.

- 전체응답: 전혀그렇지않다(0.2%), 그렇지않다(0.8%), 그렇다(50.5%), 매우그렇다(37.8%)
- 연령별 「그렇다+매우그렇다」 응답 차이: 만19-29세 82.6%, 만30-39세 84.5%, 만40-49세 90.2%, 만50-59세 91.6%, 만60-64세 93.4%
- 교육수준별 「그렇다+매우그렇다」 응답 차이: 고졸이하 87.3%, 전문대졸 87.5%, 4년제대졸 88.2%, 석사이상 91.6%

범부처 디지털 리터러시 정책 개선방안

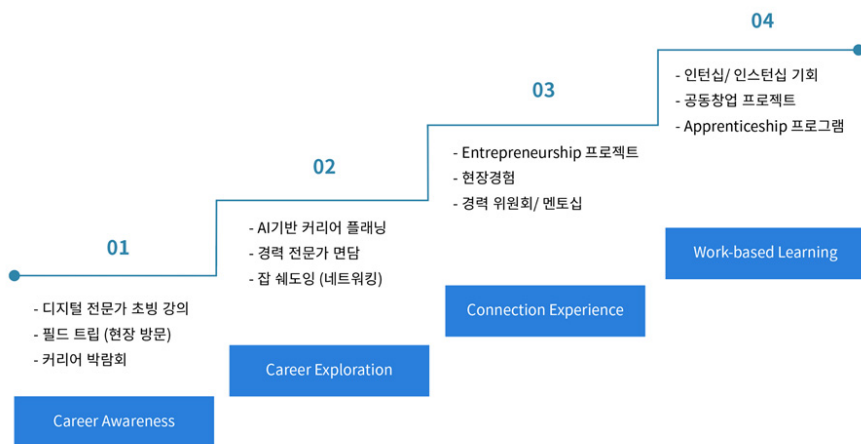
- 기존 소셜 벤처 기업이 디지털·온라인 분야로 사업을 전환하거나 확대할 때 필요한 비즈니스 모델 재설계 지원
- 디지털·온라인 기본교육 프로그램 및 의료, 교육, 원격근무 등 7대 비대면 분야 맞춤형 실무교육을 통한 비즈니스 역량 강화
- **(인재양성 로드맵)** 핵심역량 교육을 위한 탄력적인 인재양성 로드맵 구축. 디지털, AI 역량을 갖추도록 국가적인 집중 지원 계획
- 혁신적인 분야의 인재양성을 위한 직업기술교육프로그램을 위해서 전략적으로 지원하고 정부가 고도의 기술이 필요하거나 인력에 대한 수요가 많은 분야로 지정한 영역의 직업경로에 대한 연구 및 프로그램의 개발과 지원에 예산을 집중(그림 VI-9 참고)

설문조사

디지털 학습과 이를 통한 창의성 개발, 디지털 기술 활용 하기위해 초등학교에서부터 디지털 역량을 강화하기 위한 교육이 표준교육과정과 연계되어야 한다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율이 83.3%임

직업교육과 연계한 디지털 역량 개발 로드맵



[그림 VI-9] 단계별 디지털 역량 개발 로드맵 (직업교육을 중심으로)

□ 근로자 대상 디지털 리터러시 향상 교육 프로그램 개발 및 운영

- **(배경)** 디지털 관련 경제체제로의 변화로 인해 근로자들의 직업능력 향상을 위해서는 디지털 리터러시 습득 및 역량 향상이 지속해서 요구되고 있음. 최근 10년간 우리나라 산업구조는 디지털 관련 산업(인공지능, 사물인터넷, 지능형 로봇 등)으로 전환 진행. 4차 산업혁명 관련 기술 전체 출원은 2010년부터 10년간 연평균 12.9%의 출원증가율 보임(아주경제.2020.09.17.)⁷⁾. 근로자의 근무영역(제조업, IT관련업, 서비스업 등)에 따른 디지털 리터러시 관련 역량 향상 요구가 서로 다르지만, 이에 대한 조사 및 교육과정이 개발되어 있지 못함
- **(중장기 인재개발 계획)** 영역별, 지역별 디지털 역량 개발 계획을 세우고, 핵심 인재를 확보하여 장기적인 인재개발 정책 지원
 - (학위+자격증 combo 과정 개발) 기초 분야 학제를 통한 학위 취득 이외에도 디지털 역량관련 자격증을 결합하여 유연하게 인재양성(예: 경영학과 + 디지털 애널리틱스 자격증)
 - 디지털 배지 부여) 정형화된 학제 이외에 프로젝트 경험을 바탕으로 한 경험, 자격 이력을 기록하고, 이를 증명할 수 있는 디지털 배지를 부여 진로교육과 연계하여 개발

설문조사 근로자 및 퇴직자들의 직업능력 향상을 위해서 디지털 역량 향상이 필요하다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 85.9%인 반면, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 1.7%밖에 되지 않음

설문조사 성인 대상 디지털 리터러시 교육이 확대되어야 한다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 81.3%인 반면, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 1.1%밖에 되지 않음

7) 아주경제(2020.09.17). 코로나19로 디지털 경제 전환 가속화....4차산업 기술 특히 활발. 출처: <https://www.ajunews.com/view/20200917082311237>. (2020.06.19 인출)

- **(디지털 리터러시 관련 산업체 요구 조사)** 한국직업능력연구원을 주축으로 하여 산업체(제조업, 서비스업, IT관련업 등)별로 요구하는 근로자의 디지털 리터러시 역량 조사
 - 앞에서 개발된 「성인 디지털 리터러시 측정도구」에서 제안된 디지털 리터러시 개념과 함께 산업체별 특성을 반영한 디지털 리터러시 역량 함께 조사
 - 한국직업능력연구원을 주축으로 정기적으로 산업체에서 요구하는 산업체별 디지털 리터러시 역량 발표
- **(현 근로자 디지털 리터러시 교육과정 개발)** 앞 단계에서 조사한 산업체별로 요구하는 디지털 리터러시 역량 측정결과를 바탕으로 개별 산업 및 미래의 산업환경을 반영한 산업체별 근로자 디지털 리터러시 교육과정 개발
 - ※ MS Responsible AI 교육과정 가이드라인: 공정(Fairness), 신뢰·안전(Reliability and safety), 프라이버시·보안(Privacy and security), 포용(Inclusiveness), 투명(Transparency), 책무(Accountability) ([부록 5] 참조)
 - 산업체 조사결과를 바탕으로 우선순위를 두고 한국직업능력개발원에서 하위 영역별 교육과정 개발
 - 국가직무능력표준(NCS) 중 ‘직업기초능력’ 영역 중 하나로 ‘근로자 디지털 리터러시’ 추가 추진
 - 추가로 사업장에서 디지털 리터러시 교육을 근로자에게 제공할 경우 직업훈련비를 고용보험 등에서 제공하는 방안 추진
- **(직업교육기관 연계 근로자 대상 교육 프로그램 운영)** 지자체 내 인적자원개발위원회 및 광역 시·도 평생교육진흥원이 연계하여 지자체의 특성을 반영한 근로자 대상 디지털 리터러시 교육과정 운영
 - 지자체 내에서 근로자 대상 디지털 리터러시 교육에 참여하는 산업체에는 세제 혜택, 교육비 지원 등의 인센티브 제공
 - 지자체 내 전문대학 및 폴리텍 등과 연계하여 교육과정을 운영함으로써 지자체 주도형 교육이 될 수 있도록 운영

● **(디지털 기반 사회적 기업의 기술역량 강화 지원)** 사회적 기업 지원을 통한 현 근로자 디지털 리터러시 향상

- 기술개발 수요가 있는 기업이 정부출연연구기관 등의 R&D 역량을 활용할 수 있는 「ICT R&D 바우처 사업」에 가산점 부여
- 공공·복지·사회문제해결 R&D 공모 시 가산점을 부여하고, 민간 부담금·기술료 등 경제적 부담 완화를 위한 방안 마련(관계부처 합동, 2020.6.15.)
 - * 디지털 기반 사회경제적 기업의 정부 R&D 참여 시 민간부담금 기준과 정부납부기술료 징수에 관한 사항은 비영리기관에 해당하는 것으로 의제('20년 규정개정)(관계부처 합동, 2020.6.15.)
- 사회적기업이 디지털 분야 R&D를 수행 시, 특허의 조기 확보와 전략적 특허 pool 관리 역량 강화를 위한 컨설팅 지원

□ **실업자 및 퇴직자 대상 디지털 리터러시 강화 및 디지털 리터러시 교육사양성**

- **(배경)** 디지털 경제 상황에서 실업자·퇴직자들의 재취업을 위해서는 디지털 리터러시가 요구됨에도 불구하고 퇴직자들이 전문적으로 디지털 리터러시 향상을 위해 훈련받을 곳을 찾는 것이 어려움. 현재 노인인력개발원(보건복지부), 한국폴리텍대학 중장년재취업 과정(고용노동부), 중장년일자리희망센터(고용노동부) 등에서 실업자·퇴직자 대상 재취업 교육과정이 운영되고 있음. 그러나 디지털 리터러시와 관련한 전문적 교육은 진행되고 있지 못함

● **(실업자 및 퇴직자 대상 디지털 리터러시 교육과정 개발 및 운영)**

- 기존 실업자·퇴직자 채용 사업체 대상 수요 조사: 실업자 및 퇴직자의 재취업을 위해 갖추어야 할 디지털 리터러시 영역 도출
- 실업자·퇴직자 대상 디지털 리터러시 교육과정 개발: 취업을 원하는 산업체의 요구 및 특성을 반영하여 교육과정 개발(한국직업능력연구원 주축)
- 디지털 리터러시 교육실시: 한국직업능력연구원, 고용노동부 등이 중심으로 하여 각 산업체의 특성을 반영한 실업자·퇴직자 대상 디지털 리터러시 교육실시 기관(중장년일자리희망센터, 전문대학 등) 선정 및 온라인 및 대면 교육 프로그램 운영

- 실업자·퇴직자 재취업에 디지털 리터러시 교육이 갖는 효과를 산업체 별로 분석하여 추후 교육에 활용

설문조사 직업 및 경력개발과 관련하여(고용 정보 취득, 진로에 관한 조언 획득 등) 디지털 기술을 활용하고 있다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 70.8%인 반면, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 5.1%로 조사됨
- 경제활동상태별 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 응답 비율을 보면, 취업 집단은 73.3%, 실업 집단은 71.1%, 비경제활동 집단은 63.1%로 조사됨. 취업집단에 비해 비경제 활동집단은 직업 및 경력개발과 관련하여 디지털 기술을 덜 활용하고 있는 것으로 조사됨
- 취업상태별 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 응답 비율을 보면, (상용직)임금근로자 집단이 75.8%, (임시일용직)임금근로자 집단은 57.5%, 비임금근로자 집단은 58.8%로 조사됨. 상용직 임금근로자 집단에 비해 임시일용직 임금근로자와 비임금근로자를 대상으로 직업 및 경력개발 관련 디지털 기술 교육이 보다 필요하다고 볼 수 있음

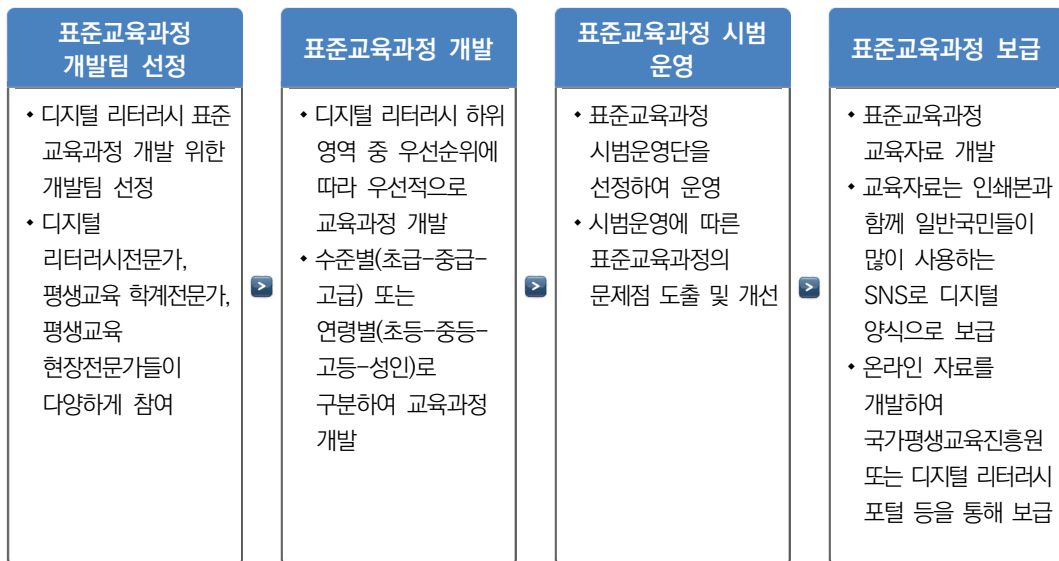
- **(실업자 및 퇴직자 대상 디지털 리터러시 교육사 운영)** 성인을 포함한 전 국민 대상 디지털 리터러시 교육이 진행되기 위해서는 자격을 갖춘 강사 양성 요구
 - 국가평생교육진흥원과 한국직업능력연구원이 공동 또는 한국언론진흥재단 미디어교육원과 시청자미디어재단 시청자미디어센터가 공동으로 「디지털 리터러시 전문강사」 민간자격증(추후 국가 자격증 과정으로 확대 추진) 운영
 - 「디지털 리터러시 전문강사」 국가자격증 과정은 디지털 리터러시의 하위 9개 영역(접근성, 창의성, 정보활용, 고용, 윤리, 안전, 정체성, 권리, 참여)을 각 모듈(각 2시간 강의)로 개발하여 총 20시간 강의(OT 2시간 포함) 및 5시간 실습과정으로 운영
 - 「디지털 리터러시 전문강사」 국가자격증 수요조사를 통해 매년 배출할 자격증 개수 제한
 - 실업자·퇴직자들이 이 자격증을 취득한 이후 초중고교 및 대학 그리고 산업체등에서 관련 교육을 진행할 수 있도록 국가평생교육진흥원과 한국직업능력연구원에서 적극 홍보
 - 우선적으로 지방자치단체와 협조하여 디지털 활용 취약계층 대상 디지털 리터러시 향상 프로그램에 자격증 취득 강사 파견⁸⁾

2-3 디지털 정보활용 정책과제

□ 생애맞춤형 디지털 리터러시 표준교육과정 개발 및 보급

- **(배경)** 디지털 리터러시 교육의 경우 다양한 기관에서 디지털 리터러시의 하위 영역을 나누어 교육을 진행하다 보니 디지털 리터러시 역량을 종합적으로 향상할 기회를 국민이 갖기 어려움
 - 디지털 리터러시 역량을 국민이 체계적으로 향상하기 위해서는 그 수준에 따른 표준교육과정 개발 및 이를 다루는 교육자료(교과서) 개발이 필요
 - 싱가포르 교육부의 경우 국가적 디지털 리터러시 프로그램(National Digital Literacy Programme) 운영을 통해 다양한 연령(초등-중등-고등 교육과정)대상 디지털 리터러시 교육과정 운영⁹⁾

• (디지털 리터러시 표준교육과정 개발 및 보급)



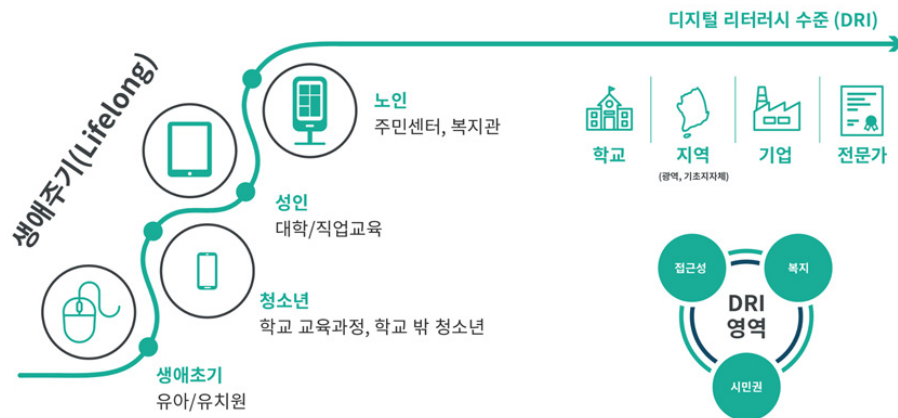
8) 서울시 및 서울시50플러스재단은 2021년부터 50-64세를 대상으로 디지털 강사단을 양성하여, 고령층 대상 디지털 기기 활용 교육을 수행하고 있음 (출처: <https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2002636>)

9) 싱가포르 교육부 홈페이지 (2022.06.18. 인출) 출처: <https://www.moe.gov.sg/microsites/cos2020/refreshing-our-curriculum/strengthen-digital-literacy.html>

설문조사 성인 대상 디지털 리터러시 교육이 확대되어야 한다고 생각한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 81.3%인 반면, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 2.9%밖에 되지 않음
- 응답자의 대다수(81.3%)는 성인을 대상으로 디지털 리터러시 교육이 지금보다 확대되어야 한다고 인식하는 것으로 조사됨

디지털 리터러시 역량 표준 교육과정 개발



[그림 VI-10] 디지털 리터러시 역량 표준 교육과정 개발

□ 디지털 리터러시 전문 교원 양성 및 교육역량 함양 프로그램 확대

- **(배경)** 교원의 디지털 리터러시 전문성 강화에 대한 요구 증대 및 이를 위한 물리적·제도적 지원 필요성 증대
- **(교원 양성)** 대학 기초 교양 과목에 디지털 리터러시 과목 추가 및 교원양성기관에 디지털 리터러시 기반 교육과정 확대

-
- 각 지역 소재 대학과 연계한 교육대학원 AI 융합교육 전공 확대
 - 교원양성기관의 교육과정에서 SW·AI 교육 및 CT·DT 교직과정 필수 이수를 통해 예비 교원의 SW·AI 교육 역량 함양 기회 확대
 - **(교사 재교육)** 교사 재교육을 위한 교육과정에 디지털 리터러시 역량 강화 프로그램 확대
 - 체계적인 교사 재교육을 통한 AI 교육전문가 양성을 통해 유·초·중등 교사의 SW·AI 교육전문가 양성 확대

3 범부처 디지털 리터러시 정책과제(시민성)

3-1 디지털 윤리 정책과제

□ 디지털 역기능 및 윤리 관련 유·초·중등의 건강한 디지털 기기 활용 역량 교육 확대

- **(배경)** 디지털 역기능 및 윤리 관련 교육 프로그램의 내실화 추구 필요
- **(전국민 생애주기별 맞춤형 디지털 윤리 교육 강화)** 디지털 기기를 통하여 맺어지는 사회적 거리와 도덕적 태두리 안에서 개인이 스스로 결정하고 책임질 행동에 관한 디지털 윤리 교육 강화
 - 특히, 학교 내 **사이버 불링(cyberbullying)** 예방 교육을 위한 프로그램 및 전문인력 배치
 - 학교-가정-지역의 연계를 통하여 부모-자식 세대간 공유된 디지털 윤리의식을 함양하는 것이 목표
- **(디지털 아이덴티티)** 디지털 리터러시가 디지털 정보를 활용, 해석, 분석하는 능력으로 디지털 정보에 관한 “통로(tunnel)” 역할이라면, 디지털 아이덴티티는 디지털 정보를 활용한 정체성, 즉 디지털 정보에 관한 자기 결정 및 자유와 관련된 기본적 권리(right)라 할 수 있음
 - 이는 가상공간에서의 문화적, 경제적 역할 뿐 아니라 인간 기본권에 관한 윤리적 역할도 강조되어야 함
 - 즉, 디지털화된 상품과 서비스를 교환과 거래의 주체로서 안전하게 교류할 수 있는 성격
 - 특히, 디지털화된 소셜 미디어 환경 안에서 관계를 통하여 형성되고 축적되는 정체성에 관한 인증을 의미

나이키 크립토킱스 특허 사례

새로운 문화공간

가상공간에서의 사회적 관계

- 로블록스와 협업하여 나이키랜드 구축
- 글로벌 스포츠 행사를 메타버스에서 구현 (예, 슈퍼볼, 월드컵 등)
- 브랜드 테스트의 장으로 활용 (예, 에어조던, Just Do It 등)
- 본인 소유의 아이덴티티 형성
- 지속가능한 접속환경 구축



혁신적 경제수단

경제적 가치 창출

- 디지털 상품에서 안정적 환매거래 (i.e., Cryptokicks 특허)
- 가상 물물교환 대체불가능토큰 (NFT) 활용
- 블록체인의 기반 가상현실 플랫폼 구축
- 가상 패션 스타트업 알티팩트(RTFKT) 인수 후 중앙현실(AR) 의류 판매
- 디지털 소비자 직접판매(DTC) 전략

[그림 VI-11] 디지털 아이덴티티를 활용한 나이키 사례

- **(디지털 디바이드 프리)** 디지털 격차에서 비롯되는 사회적 소외, 교육 기회의 박탈 등 개인의 상황과 특성에 의거한 국민 기본권의 침해를 막기 위하여 교육지원을 통한 복지를 실현하는 포용적 디지털 시민권 향상

- 디지털 보편권을 위한 도서, 산간 등 디지털 인프라 구축에 지원
- 메타버스 내 사이버 윤리관을 통하여 윤리교육·감시체제 구축

- **(디지털 기기 과몰입 예방교육)** 디지털 기기 과몰입 예방 교육의 연속성을 위해 유·초·중등 매 학기 체계적인 교육 과정과 교육 내용, 교수·학습 방법을 개발하여 실질적으로 학생들이 이를 내면화하여 실천할 수 있는 교육 프로그램으로 개발

- 학생들의 학년별, 학생별 특성에 따라 디지털 기기 과몰입을 측정하며, 위험도를 가진 학생들을 대상으로 정서·심리 상담 프로그램 제공

- 디지털 따돌림(bullying) 예방 교육을 위한 제도 마련

※ 초등 및 중등 교육과정에 디지털 따돌림 예방 교육 필수 시수 확보. 관련 동영상 콘텐츠 제작 등 프로그램 제공

- 학부모를 대상으로 디지털 기기 과몰입 자녀를 대상으로 가정에서 적용할 수 있는 예방 및 지원을 위한 상담·컨설팅 프로그램 제공

- **(디지털 과몰입 방지 예측 프로그램)** 디지털 기기 과몰입 추적 및 예측 프로그램을 통해, 과몰입이 발생하기 전에 미리 해당 위험도를 예측하여, 선제적으로 과몰입을 방지할 수 있는 체제 구축

- **(소셜미디어 과몰입 예방교육)** 소셜미디어가 정신 건강과 신체적 건강을 저해할 수 있다는 사실에 대한 인식 교육. 소셜미디어를 자신의 성장에 유용한 방식으로 이용할 수 있도록 「소셜미디어 활용 사례 플랫폼」을 개발하여 긍정적·부정적 실제 사례 공유

※ 2019년 영국 UCL 연구결과, 하루 5시간 이상 소셜미디어 사용한 14세 청소년 그룹의 38%가 중증 우울증 위험, 이는 동일 연령대 소셜미디어 전혀 사용하지 않는 그룹의 2배 수준. 연구진은 수면장애에서 우울증으로 이어지는 것으로 추정함

※ 국내에서는 카·페·인(카카오톡·페이스북·인스타그램) 우울증이라는 신조어 발생. 원인은 타인과 비교하며 발생하는 상실·박탈감, 상호작용에 대한 기대·부담 등을 지적

싱가포르 사례

싱가포르 정부는 2001년부터 학생들이 사이버 공간에서 더욱 안전함(wellness)을 누릴 수 있게 하려고 관련 교육프로그램을 운영하고 있으며, 2008년부터는 가짜 뉴스를 구별하는 교육내용을 추가하였다. 이를 통해 지금까지 총 160만 명의 학생들이 관련 교육을 이수하였다.(출처: <https://www.mci.gov.sg/en/portfolios/digital-readiness/digital-readiness-blueprint>)

□ 실효성 있는 대학생 대상 인터넷 윤리 교육 확대

- **(배경)** 디지털 공간에서의 익명성 보장이 언어폭력, 허위사실유포, 혐오조장, 유언비어 살포 등 역기능의 형태로 나타나지 않도록 사전 예방적인 디지털 윤리교육의 필요성 대두
- **(맞춤형 교육프로그램 지원)** 인터넷상에서의 사이버 폭력을 예방하기 위한 역량 함양에 중점을 둔 맞춤형 사이버 교육프로그램을 모든 대학에 확대 보급
- **(예방교육 강화)** 1인 미디어 콘텐츠 이용 증가 등 환경변화를 반영한 예방교육 강화

- 디지털 콘텐츠에 대한 자기결정능력 함양 교육, 권리와 책임 의식 교육, 미디어 리터러시 교육, 교원 대상 디지털 리터러시 교육 방법론 교육 확대
- 대학생 대상으로 **올바른 게임 이해하기**(리터러시) 교육 강화

□ 디지털 웰니스 에코시스템(Digital Wellness Ecosystem) 구축

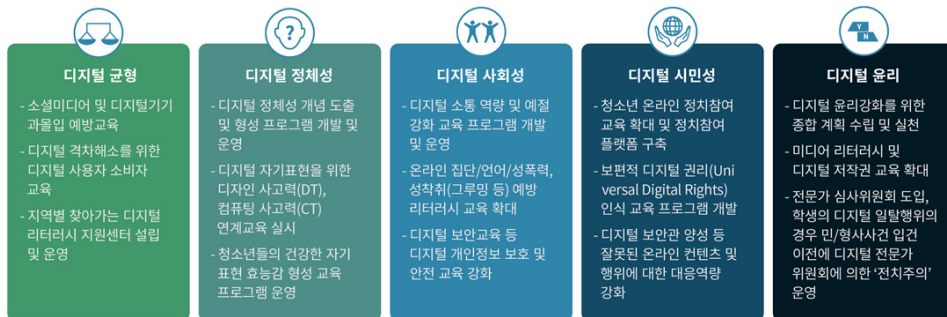
- **(배경)** 디지털 기기를 활용한 다양한 활동이 증가함에 따라 성인들의 사이버 (성)폭력, 인터넷 게임중독, 인터넷 도박 중독 등의 다양한 디지털 역기능 발생. 인터넷상에서의 윤리 문제가 사회적 이슈로 대두됨에 따라 윤리교육과 더불어 사회적 인식 공유와 참여를 도모하는 디지털 윤리 회복 캠페인 활동 필요
- 방송통신위원회는 지난 정부에서 '100만명 인터넷윤리교육'을 국정과제로 삼아 강사파견, 인형극 뮤지컬 공연 등을 통해 인터넷 윤리교육을 지속해서 추진해왔음. 그러나 인터넷윤리교육 이상의 디지털윤리교육을 시행하지 못했음
- 2020년 6월에 발표된 관계부처 합동의 「디지털 포용 추진계획」에서는 성인 대상 인터넷 윤리교육 확대 및 올바른 게임 이해하기 교육 등의 추진계획을 밝힘. 그러나 다양한 영역의 디지털 윤리를 보호하기 위한 종합적 계획을 수립하지 못함

설문조사 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 76.9%지만, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 3.9%로 조사됨
- 교육수준에 따른 '부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)'의 응답 비율을 보면 고졸이하 집단은 6.7%인 반면, 석사이상은 1.1%로 조사됨. 고졸이하 교육수준 집단을 대상으로 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 건전하게 활용할 수 있는 교육 필요성이 나타남
- 행정구역에 따른 '부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)'의 응답 비율을 보면 서울 및 광역시 집단은 2.8%, 중소도시 집단은 4.5%, 읍면지역은 6.3%로 조사됨. 서울 및 광역시 거주자들보다는 읍면지역 거주자들을 대상으로 관련 교육의 필요성이 부각됨



[그림 VI-12] 디지털 웰니스 에코시스템(Digital Wellness Ecosystem) 구축



[그림 VI-13] 디지털 웰니스 에코시스템 영역별 세부과제

• (디지털 윤리 회복 캠페인)

- 온·오프라인 디지털 윤리 홍보 콘텐츠(기획방송, 홍보영상, 카드영상 등)을 제작하여 활용할 수 있도록 지원
- 허위조작 정보의 심각성, 팩트체크 일상화의 중요성에 대한 공감 확산을 위해 국민 참여형 캠페인, 대학생 체커톤, 팩트체크 공모전, 우수사례 발굴

- **(전 국민 대상 연령대별 맞춤형 디지털 윤리교육 실시)** 인터넷 윤리교육을 넘어 디지털 환경과 디지털 기기를 활용한 다양한 활동에서 요구되는 윤리교육을 전 국민 대상으로 실시하여 사이버폭력 피해 예방 및 대응 역량 제고
 - 인터넷 윤리와 구분되는 디지털 윤리의 개념 및 하위 개념 도출(국가평생교육진흥원, 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원 연합)
 - 방송통신위원회와 한국지능정보사회진흥원이 ‘청소년 디지털 윤리교육 사이트¹¹⁾’를 운영한 것과 같이 (가칭) ‘성인 디지털 윤리교육 사이트’를 운영함
 - (가칭) ‘성인 디지털 윤리교육 사이트’에서 온라인으로 디지털 윤리교육을 수강할 수 있도록 하며, 이수 기록 등을 확인할 수 있음
 - (가칭) ‘성인 디지털 윤리교육 사이트’에서 일정 시간 동안 디지털 윤리교육을 수강할 경우 이수증을 제공하고, 이 이수증을 이력서 및 온라인사이트 운영시 게시하여 많은 국민들의 교육 이수를 격려함

설문조사 사이버 공간에서 익명성의 역기능(사이버 범죄, 사이버 폭력, 악성 댓글, 명예 훼손 등)에 대해서 경험한 적이 있다.

- 전체 응답자의 71.8%가 ‘아니오’로 응답하였고, 28.2%는 ‘예’라고 대답함. 전체 응답자의 약 30%가량이 사이버 공간에서 익명성의 역기능에 대해 경험한 것으로 조사됨
- 각 연령대에서 ‘예’의 응답 비율을 보면 만19-29세 집단은 37.8%지만, 만60-64세는 17.4%밖에 되지 않는 것으로 나타남. 저연령 집단을 대상으로 익명성의 역기능을 더욱 많이 경험한 것으로 조사됨
- 취업상태에 따른 ‘예’의 응답 비율을 보면 (상용직) 임금근로자는 31.5%, (임시·일용직)임금근로자는 31.2%인 반면, 비임금근로자는 17.7%밖에 되지 않음. 임금 근로자들을 대상으로 익명성의 역기능에 대해 대처할 방안 마련이 우선으로 되어야 하겠음

설문조사 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로 살아가는데 필요한 디지털 시민성 향상 교육에 참여하고자 하는 의향이 있다.

- 전체응답: 전혀그렇지않다(0.8%), 그렇지않다(2.1%), 그렇다(49.5%), 매우그렇다(28.9%)
- 연령별 「그렇다+매우그렇다」 응답 차이: 만19-29세 72.7%, 만30-39세 81.4%, 만40-49세 78.2%, 만50-59세 78%, 만60-64세 84.3%
- 교육수준별 「그렇다+매우그렇다」 응답 차이: 고졸이하 74.7%, 전문대졸 72.9%, 4년제대졸 80.5%, 석사이상 81.1%

11) www.청소년인터넷윤리교육.kr

□ 디지털 폭력 예방 평생교육

- **(배경)** 인터넷상에서의 윤리 문제가 사회적 이슈로 대두됨에 따라 윤리교육과 더불어 사회적 인식 공유와 참여를 도모하는 디지털 윤리 회복 캠페인 활동 필요
- **(디지털윤리 평생교육)** 온라인 디지털 윤리 교육 콘텐츠를 개발하여 네티켓, 디지털 유해정보 등에 관한 계속적 교육
- **(원스톱 지원체계 구축)** 디지털 유해 콘텐츠, 혐오, 모욕 등 다양한 형사처벌 대상으로부터 피해 구제, 예방활동 등을 위해서 정보통신망법에 의거한 원스톱 지원체계 구축
 - 성인들의 사이버 (성)폭력, 인터넷 게임중독, 인터넷 도박 중독 등 다양한 피해 신고 관련 절차 간소화를 위해서 원스톱 제도 도입
 - 디지털 성범죄물 제작, 유통 및 성착취 범죄 근절을 위한 신속심의 차단체계 신설

설문조사 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 76.9%로, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 3.9%로 조사됨

3-2 디지털 참여 정책과제

□ 청소년 디지털 참여 기회 확대

- **(배경)** 디지털 미디어를 통해 사회의 구성원으로 참여할 수 있는 다양한 체험 프로그램 확대 필요. 특히 디지털 기술의 사용자·소비자로서 건전한 디지털 참여에 대한 인식 마련 필요

● **(디지털 사용자·소비자 인식 교육)** 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 활용하여 건전하게 소비하는 활동에 대한 「**건전한 디지털 소비**」 체험 프로그램 확대

- 창의체험활동 또는 자유학기제 프로그램과 연계하여, 웹 플랫폼 및 메타버스 등 가상의 공간에서 디지털 정보 및 물품을 건전하게 소비하는 활동을 시행함으로써 디지털 사용자·소비자 인식 체험 교육 프로그램 확대

* (예) 국어·외국어·경제·실과 등 교과와 연계하여 가상의 환경 및 온라인 플랫폼에서의 디지털 사용자·소비자로서 다양한 시나리오와 상호작용을 연계한 융합 교육 프로그램 마련을 통해 건전한 디지털 소비자 의식 확산 교육 마련

● **(디지털 활동 및 참여 관련 우수사례 확산)** 학생 주도적인 디지털 사회·경제 참여에 대한 다양한 활동 및 참여 관련 우수사례 공모전 및 우수 교육 사례 등을 수합하여 이를 확산할 수 있는 교육 체제 마련

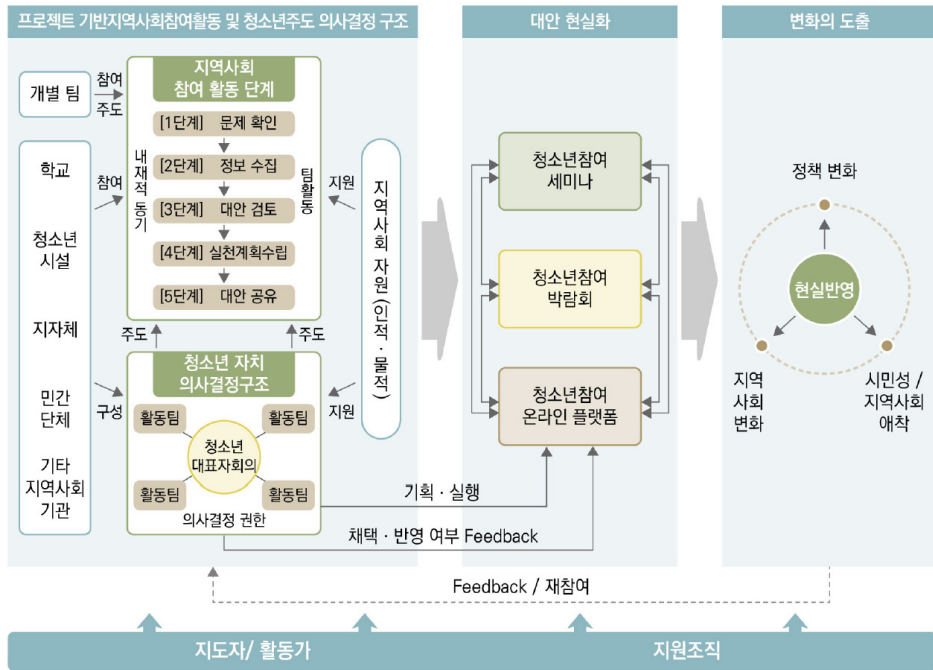
- 학생들의 건전하고 긍정적인 디지털 시민 활동이 미래 사회에 미치는 영향을 고려한 다양한 우수 사례 발굴 및 이를 플랫폼에 공유·확산할 수 있는 디지털 교육 문화 마련
- 학생들의 디지털 정책 참여를 지원하기 위해 미디어 옴부즈맨, 매니페스토와 같이 학생들이 정부 및 기업 등의 정책·사업 운영을 모니터링하고 의견을 개진할 수 있도록 ‘**학생 옴부즈맨**’을 운영

● **(청소년 온라인 정치 참여 교육 확대 정책 추진)** 정치관계법 개정에 따라 학생의 출마 및 당선, 정당활동 등이 가능해지면서 정치적 권리와 참여 교육 필요성 대두. 교재 중심의 학교 정치·시민교육에서 벗어나 학생들의 실질적인 정치 참여에 대응한 교육 내용과 학교 내외 시스템 구축 필요

- 실질적 정치참여 교육 및 청소년의 교내 자치권한을 보장하고 이를 지원하는 온라인 정치 참여 플랫폼의 구축
- 청소년 참여 온라인 플랫폼을 구축해 이를 기반으로 학교 단위 및 청소년시설 단위의 청소년 참여를 지역의 (가칭) ‘청소년 대표자 회의’등에서 수렴 및 의사 결정하여 청소년들의 자발적인 대의 정치 시스템 구현

※ 피선거권 관련 공직선거법(‘22.1.18.) 법률 제18791호 개정 및 정당가입 연령 관련 정당법(‘22.1.21.) 법률 제18792호에 개정에 따라 피선거권 연령 하향(25세→18세), 정당가입 연령 하향(18세→16세)

※ 청소년정책연구원(2017) 조사결과 국내 고등학생들의 정치적 문제나 이슈에 관한 토론수업 경험은 46.9%가 ‘거의 없다’ 이하였음.



[그림 VI-14] 온라인 플랫폼이 포함된 청소년 지역사회 참여 모형

(출처: 황여정, 2017)

- 사회와 정치에 대한 관심을 합리적인 토론과 의사결정을 통해 현실화하는 경험을 제공함으로써 청소년들의 정치적 효능감 향상

※ 입문형 프로그램: 온라인에서 토론을 통해 타협과 문제의 해결책을 찾아내는 경험을 통해 사회 및 정치적 관심과 기초적 효능감 제공

※ 실천형 프로그램: 자발적이고 실질적인 사회 및 정치 참여 경험을 통해서 정치적 효능감의 발전경로 제공

[표 VI-1] 청소년들의 정치적 효능감 향상을 위한 프로그램

구분	입문형(ready) 프로그램	실전형(action) 프로그램
목적	사회참여에 관심 갖게 하기	청소년 주도 사회참여 경험 제공
대상	모든 학생	사회문제 해결에 관심이 있는 학생
내용	사회문제에 관한 가벼운 토론 현장 탐방 등으로 사례 접하기 캠페인, 개인행동 변화 약속 등	문제 발견, 목표 설정, 계획 수립, 행동으로 이어지는 프로젝트 수행

- 온라인에서 사회문제에 관한 참여적 논쟁을 정상적으로 받아들이고 참여할 수 있는 청소년 커뮤니티 문화 형성

※ 청소년 온라인 커뮤니티에서 견해의 차이와 이해의 상충을 상대 집단에 대한 혐오로 대응하거나, '갈라치기' '역차별' 등으로 해석하는 경향이 나타남

※ 국가인권위원회(2019)가 혐오표현에 대한 청소년 인식조사 결과 만15~17세 청소년 68.3%가 온오프라인 혐오표현 경험했으며, 그 중 82.9%는 온라인, 특히 소셜미디어(80%)에서 혐오 표현을 접했음. 혐오 표현 사용청소년 중 60.9%는 혐오표현의 내용에 동의한다고 응답.

- 사회 구성원들 간에는 필연적으로 다양한 견해와 이익의 상충이 발생하며, 이러한 갈등을 해결하는 활동이 정치 행위라는 사실을 이해와 참여 유도 필요

※ 경기도교육연구원(2019) 조사결과 경기도 고등학생의 정치참여 경험률은 온라인에서 정치적 의견 작성 경험자가 68%였음.

※ 한국교육과정평가원(2019) 조사결과 청소년 정치참여 통로는 온라인 커뮤니티(67.1%)로 나타남

□ 대학생 온라인 사회참여

- **(대학생을 위한 장비와 공간 제공)** 대학생들이 지역혁신 프로젝트를 하는데 필요한 디지털 장비와 워크숍 활동 등을 위한 공간 제공

[표 VI-2] 디지털 사회혁신 공간 예시

구 분	내 용
메이킹 스페이스	디지털 장비(3D프린터, 오픈소스HW 등)를 대여하고 관련 교육 운영
네트워킹 스페이스	디지털 사회혁신 관련 소모임, 워크숍, 교육 등을 실시

- **(디지털 사회혁신 리더 양성)** 학생들을 디지털 사회문제의 발굴·해결을 주도하는 디지털 사회혁신 리더로 양성하고, 지역혁신 참여를 활성화하기 위한 역량 강화 프로그램 운영

※ 디지털 사회문제 해결을 목적으로 하는 디지털 사회혁신 사업 참여를 위한 디지털 역량 제고**

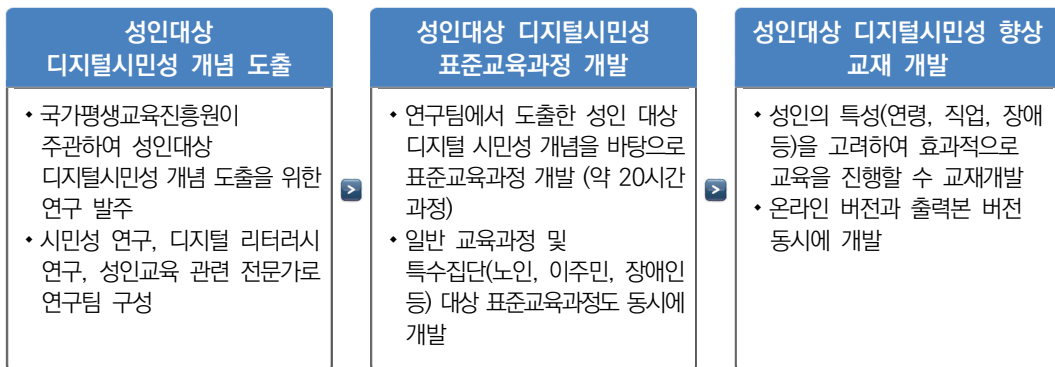
* (예) ICT 착한상상 프로젝트(과기정통부), 현장중심의 지역문제해결(지역격차 완화, 시민안전 확보) 및 공감e가득 사업(행안부)

** (예) 지역 주민·지자체 공무원·전문가가 팀이 되어 지역 사회문제를 해결하는 「스스로 해결단」을 구성하고 지역 주민을 대상으로 디지털 역량 강화 프로그램 제공

- **(디지털 사회혁신 전문가 멘토단 구성)** 디지털 사회혁신 전문가로 구성된 **멘토단**을 운영하여 기술, 사업관리 등을 지원하며, 가시적인 **성과를 다른 지역까지 확산**할 수 있도록 지원

□ 성인 디지털 시민성 향상

- **(배경)** 지금까지 평생교육 영역에서 시민성 향상과 관련한 다양한 교육이 지방자치단체, 시민사회단체 등을 중심으로 활발히 운영되어 왔음. 일반 시민성의 하위 개념 중 하나인 디지털 시민성의 개념은 아직 대중들에게 낯설며, 그러기에 국가 주도적으로 디지털 시민성 향상과 관련한 정책 수립 및 운영이 요구됨
- 성인 대상 디지털 시민성 구성 요인 도출 및 교육과정 개발
 - 지금까지는 주로 학령기 학생들을 중심으로 개발된 디지털 시민성 교육과정 및 자료가 많이 개발되었음
 - 학령기 학생들과 차별되는 성인들에게 디지털 시민으로 요구되는 권리와 의무를 바탕으로 표준교육과정 개발 진행



- **(성인의 특성을 고려한 디지털 시민성 교육과정 운영)** 개발된 표준교육과정을 기반으로 더욱 많은 성인이 참여할 수 있는 교육과정 운영 방안 마련
 - 우선적으로 첫 2-3년 동안 국가평생교육진흥원이 광역시·도 평생교육진흥원과 연계하여 직접적으로 성인대상 디지털시민성 교육과정 운영

- 이후 시민단체, 종교단체, 민간 평생교육시설 등에서 디지털 시민성 교육과정을 운영하도록 운영비 지원 등의 정책 추진
- 특히 우리 사회에서 디지털 시민으로 소외받을 수 있는 결혼이주민, 외국인 노동자, 장애인 등의 특성을 고려한 디지털 시민성 교육과정 운영
- 이러한 다양한 교육과정에 대한 사회적 인식을 높이기 위해 전 국민 대상 캠페인(방송, SNS 홍보 등) 활동 진행

설문조사 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로서 살아가는 데 필요한 디지털 시민성 향상 교육에 참여하고자 하는 의향이 있다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 78.4%인 반면, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 2.9%밖에 되지 않음
- 월평균소득수준별 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 150만원 미만 집단 71.2%, 150-300만원 미만 집단 80.0%, 300-500만원 미만 집단 76.2%, 500만원 이상 집단 81.8%로 조사됨. 월평균소득수준이 높을수록 디지털 시민성 향상교육에 참여할 의향이 높은 것으로 나타남
- 취업상태별 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 (상용직)임금근로자 집단 81.7%, (임시일용직)임금근로자 집단 70.1%, 비임금근로자 집단은 64.7%로 나타남. 상용직 임금근로자집단의 디지털 시민성 향상교육에 대한 참여의향이 가장 높은 것으로 조사됨

- **(평생교육 동아리의 디지털 시민 활동 지원)** 평생교육분야에서는 지방자치단체와 민간 평생교육시설을 중심으로 평생교육 프로그램 수강 후 학습자들이 자체적으로 동아리를 구성해서 다양한 동아리 활동을 하는 것을 적극적으로 지원하고 있음
- 지금까지 진행된 평생교육 동아리 활동은 대면활동을 전제로 하고 있으므로 시간과 공간적 제한을 많이 갖고 있음. 이러한 문제점을 극복하고 디지털 기술을 보다 활용한 새로운 평생교육 동아리 활동에 대한 정책이 요구됨

설문조사 디지털 도구를 활용하여 다양한 사회활동(동호회, 시민단체, 지역단체 등)에 참여한다.

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 39.1%지만, 부정적 대답(전혀그렇지않다+그렇지않다)은 27.0%로 나타남
- 경제활동 상태에 따른 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율을 보면 취업 집단 42.3%, 실업 집단 40.8%, 비경제활동 집단 28.9%로 나타남. 취업 집단과 실업 집단이 비경제활동 집단에 비해 디지털 도구를 활용한 사회활동에 더 활발히 참여하고 있는 것으로 나타남
- 취업상태에 따른 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 (상용직)임금근로자 집단 43.1%, (임시일용직)임금근로자 집단 35.0%, 비임금근로자 집단 47.0%로 나타남. 임시일용직 임금근로자에 비해 상용직 근로자 또는 비임금근로자들이 더 활발히 디지털 도구를 활용한 사회활동에 참여하고 있는 것으로 조사됨

● (평생교육 동아리의 온라인 활동 지원)

- (리더교육) 평생교육 동아리 활동이 온라인으로 진행되기 위해서는 동아리 리더들 대상 관련 교육이 요구됨. 광역 시·도평생교육진흥원을 중심으로 기존 평생교육 동아리 리더 대상 디지털 영역 참여 및 활동을 위한 역량 향상 교육 실시. 광역 시·도평생교육진흥원의 상황에 맞추어 매년 약 50명 대상 리더교육 실시
- (리더교육) 광역 시·도평생교육진흥원에서 진행하는 교육과 함께 기초자치단체 수준에서도 평생교육 동아리 리더 대상 디지털 역량 향상 교육을 실시. 시·도평생교육진흥원에서 기초자치단체에 사업비를 제공하거나 기초자치단체 자체 예산으로 사업 진행
- (활동지원) 평생교육 동아리 활동이 온라인상에서 잘 진행될 수 있도록 온라인 활동에 어려움이 있을 때 도우미 인력 제공. 도우미는 인력은 다른 동아리 구성원들의 자원봉사로 이루어질 수 있도록 연결

● (우리동네 디지털 도우미 동아리(우디도동) 사업) 평생교육 동아리들이 온라인 활동을 통해 지역사회 문제 해결을 도울 수 있는 사업 실시

- 광역 시·도평생교육진흥원 또는 기초자치단체에서 평생학습 동아리들이 디지털 기술을 활용한 지역사회 문제 해결할 수 있는 동아리를 모집하고, 이에 대한 활동을 지원함

- 예를 들어 온라인 화상회의 프로그램을 통해 학습도우미 동아리는 초중등생 방과 후 학습지도를 하거나, 악기공연 동아리들은 악기를 배우고자 하는 성인들의 악기 지도를 할 수 있고, 상담동아리는 일대일 상담을 진행할 수도 있음
- 광역 시·도평생교육진흥원 또는 기초자치단체에서 「우리동네 디지털 도우미 동아리」를 예산에 따라 10-20개 모집을 하여 시범 운영함. 시범 운영 중 동아리 활동에 필요한 예산 지원, 장소 지원(지역 평생학습관, 주민센터 및 공동도서관 등) 등 제공
- 시범 사업 후 사업 결과를 평가하여 우수 동아리를 시상하고, 후속 사업을 보다 확장하여 운영

3-3 디지털 권리 정책과제



[그림 VI-15] 디지털 사회참여 공동체 구축

□ 보편적 디지털 권리(Universal Digital Rights) 교육 프로그램 개발 보급

- **(배경)** 디지털 시대를 맞이하여 누구나 보편적으로 누릴 수 있는 권리로서의 디지털 포용성 교육 프로그램 개발 필요
- **(디지털 포용성 교육)** 디지털 환경에서 발생할 수 있는 차별과 배제에 대한 교육을 수행함으로써, 향후 미래 사회에 디지털 권리 및 책임이 가지는 중요성에 대한 인식 확대를 위한 프로그램 개발

- AI가 가질 수 있는 차별 및 배제에 대한 알고리즘 교육을 통해 모든 분야에서 디지털 포용성에 대한 인식의 중요성을 가져갈 수 있도록 교육 확대 필요
- **(디지털 포용성 플랫폼 개발)** 디지털 환경에서 학생들이 생산한 작품이나 정보, 글 등에서 디지털 포용성 및 허위 정보, 미디어 편향성이 발견된 사례를 긍정적 관점에서 토론하고, 이를 검열하여 배포함으로써 방지하고, 함께 성찰·반성하며 학생이 주도적으로 디지털 포용성을 실천할 수 있는 플랫폼 개발 및 제공
- 신체적, 정서적 장애를 가지고 있는 디지털 약자 학생들도 디지털 학습 환경 접근에 어려움이 없도록, 디지털 접근성(accessibility)을 높일 수 있는 보편적 학습 설계(Universal Design for Learning, UDL) 원리가 포함된 디지털 포용성 플랫폼 개발 필요
- **(허위정보 판별 능력 교육 확대)** 허위조작정보를 선별하고 정보 습득 역량을 제고하기 위한 미디어 교육 확대
 - 온라인 상 가짜뉴스 분별과 정보 분석·평가 교육을 강화하는 미디어 리터러시 특화 프로그램 운영
 - 미디어교육 교재 개발, 대학생 미디어 역량 강화 등 대학 교육과정 내 미디어교육 기반 조성
- **(디지털 분야 교양교육 확대)** 디지털 시대를 살아가는 시민의 권리와 의무에 대한 교양교육을 확대하고, 대학이 교육과정 속에 이를 반영할 수 있도록 지원

□ 디지털 미디어 리터러시 교육을 위한 체험 프로그램 확대

- **(배경)** 미디어 창작 공간이 일부 학교에 구축되고 있지만, 여전히 매우 비중이 낮은 상황으로, 언론재단, 시청자미디어센터 등 각종 미디어 관련 기관을 활용한 대면·비대면 체험 프로그램 기회 확대 필요
- **(학생 대상 교육 프로그램 개발·평가)** 팩트체크 스쿨 및 청소년 체커톤(팩트체크+마라톤) 등 비판적 정보 읽기 교육 정책이 확대되고 있지만 일회성 교육에 그쳐 실효성 검증 필요
 - 다각적인 학생 대상 비판적 정보 읽기 교육 프로그램을 마련하고, 효과성 검증 연구 등을 통해 교육 방향 및 교육 내용 등에 대해 평가 필요
 - 지역 시청자미디어센터와 연계하여, 디지털 미디어 콘텐츠를 직접 제작하고 체험해보는 프로그램을 개발하고, 프로그램 질 관리를 위한 체제와 기구 제도화

- **(학부모 대상 교육 프로그램 개발·운영)** 지역 미디어 리터러시 거점시설, 평생 교육기관 등을 활용한 「**학부모 디지털 리터러시 스쿨**」 운영을 통해 디지털 미디어 리터러시 관련 학부모 연수 및 학부모 대상 교육 프로그램 운영 확대
 - 자녀와 함께하는 동영상 콘텐츠 제작, 관심 있는 뉴스 기사 찾기, 가짜 뉴스 식별하기 등 학부모와 자녀가 함께 할 수 있는 프로그램 제공
- **(지역 사회와 함께하는 디지털 리터러시 교육)** 학계 및 민간 기업과 디지털 리터러시 교육 발전을 위한 상호 협업체제 구축
 - 해외 자매결연 및 개발 도상국 대상 디지털 리터러시 교육 및 교사 연수 지원
 - 해외 주요국의 공유·우수사례 확산 및 학생 교류 활성화
 - 디지털 시민으로서 교실에서 세계를 경험하는 기회 확대
 - 지역 인적·물적 자원을 활용한 정보·AI 교육, 지역 도서관 활용 디지털 리터러시 교육, 혁신교육지구 또는 평생교육시설 지원 사업과 연계한 디지털 리터러시 교육 등 온 마을이 함께하는 디지털 리터러시 교육 운영

□ 디지털 권리의식 위반사례를 발굴하는 (가칭)디지털 보안관 양성

- **(배경)** 시민들의 디지털 권리가 제대로 확보되기 위해서는 아직은 낯선 개념인 디지털 권리 개념에 대한 적극적 홍보가 이루어져야 함. 아울러 일상생활 속에서 발생한 디지털권리 위반 사례가 무엇인 지 발굴하여 시민들에게 적극 안내하는 것이 필요함
 - 법무부에서는 저스티스 서포터즈 활동 중 하나로 디지털 보안관 제도를 운영하였으나 디지털 보안관이 되기 위한 체계적 교육이 진행되지 못하고 비전문적인 자원봉사 차원으로 이루어짐
- **(디지털 보안관 양성 및 활동 지원)**
 - 디지털 보안관 양성: 국가평생교육진흥원, 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원이 연계하여 ‘디지털 보안관’ 양성. 디지털 권리와 관련된 개념 이외에 디지털 리터러시 관련 과목의 강의 및 실습으로 구성. 첫째 200명 양성을 목표로 진행하고 추후 활동 정도를 평가하여 매년 양성 인원을 결정
 - 디지털 보안관의 일반 성인 대상 ‘디지털 권리’와 관련한 교육 진행: 지방자치단체, 기업체, 시민단체 등에서 ‘디지털 권리’에 대한 강의 요청이 있을 때 디지털 보안관이 강의 담당. 디지털 콘텐츠

제작 및 활용과 관련된 지적재산권(저작권, 상표권, 독점권) 및 다양한 활동과 관련된 권리(개인 정보 보호권, 표현의 자유, 잊혀질 권리 등)에 대한 교육 실시

- 일상생활에서 경험하는 디지털 권리 침해 사례 발굴: 디지털 보안관이 성인들이 다양한 활동 중에 경험하는 디지털 권리 침해 사례에 대해 수집하고, 이를 다양한 방법으로 시민들에게 홍보
- 디지털 권리 침해를 막기 위한 다양한 방법 모색: 앞에서 수집된 다양한 침해 사례를 극복하기 위한 방법을 디지털 보안관들의 연구 및 토론을 통해 도출하고 방법을 온라인과 오프라인 매체를 통하여 적극 홍보

설문조사 디지털 기술을 활용하여 사회적 문제를 해결하는데 적극적으로 참여하고 싶다.”

- 전체 응답자 중 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 비율은 55.8%로, 부정적 대답(전혀 그렇지않다+그렇지않다)은 9.1%로 조사됨
- 교육수준에 따른 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 응답 비율을 보면 고졸이하 46.7%, 전문대졸 53.1%, 4년제대졸 58.2%, 석사이상 64.2%로 조사됨. 학력이 높을수록 디지털 기술을 활용하여 사회적 문제를 적극적으로 해결하는데 참여하고자 하는 의지가 높은 것으로 조사됨
- 월평균소득수준에 따른 긍정적 대답(그렇다+매우그렇다)의 응답 비율은 150만원 미만 집단은 36.6%인 반면, 150-300만원 미만 집단 53.9%, 300-500만원 미만 집단 58.7%, 500만원 이상 집단은 60.9%로 조사됨. 월평균소득수준이 높을수록 높은 긍정적 응답 비율을 보임

싱가포르 사례

싱가포르 정부는 ‘Tech Kaki’라는 동아리를 운영하고 있는데, 이 동아리에 참여한 국민들은 정부의 각종 디지털 서비스뿐만 아니라 민간 기업 및 단체들의 디지털 제품 및 서비스를 활용하면서 불편하거나 개선이 필요한 점들을 정부에 제안하는 역할을 한다. 정부는 동아리가 제안한 의견 중 심사를 거쳐 정부나 기업체 등에 건의하고 이를 수정하도록 행정적, 재정적 지원을 하고 있다.(출처:<https://www.mci.gov.sg/en/portfolios/digital-readiness/digital-readiness-blueprint>)

4

범부처 디지털 리터러시 정책과제(협업)

□ 디지털 리터러시 정책 지원 법·제도

- 사회부총리 소속의 미디어교육위원회 구성
- 코로나19 이후 디지털 전환 대비 미디어교육 기본계획 수립(매5년마다 연도별 시행)
- 미디어교육 정책 시행 정부부처별 지원체계, 인력양성, 정책연구 및 조사

[표 VI-3] 디지털 리터러시 관련 법 조항

법명	디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법	산업 디지털 전환 촉진법	개인정보 보호법
최초시행	• 2022년 3월	• 2022년 7월	• 2011년 9월
소관부처	• 교육부	• 산업통상자원부	• 개인정보보호위원회
목적	• (1조) 원격교육에 관한 기본적 사항과 원격교육 시 교육기관의 책무 및 이에 대한 국가 등의 지원에 관한 사항을 정함으로써 교육기관에서 양질의 원격교육이 운영될 수 있도록 하며, 원격교육을 활용한 디지털 기반의 교육 혁신을 지원하여 미래교육의 변화를 이끌어 가는 데 기여하는 것을 목적으로 한다.	• (1조) 이 법은 산업데이터 생성·활용의 활성화와 지능정보기술의 산업 적용을 통하여 산업의 디지털 전환을 촉진함으로써 산업 경쟁력을 확보하고 국민의 삶의 질 향상과 국가 경제발전에 이바지함을 목적으로 한다.	• (1조) 이 법은 개인정보의 처리 및 보호에 관한 사항을 정함으로써 개인의 자유와 권리를 보호하고, 나아가 개인의 존엄과 가치를 구현함을 목적으로 한다
관련 내용	• (10조) 디지털 미디어 문해 교육 등	• (21조) 산업 디지털 전환 전문인력의 양성 등	• (9조) 기본계획 5항: 개인정보 보호 교육·홍보의 활성화

□ 범 정부 협의체 구성·운영

- 부처별 장점 및 유기적 정책 추진을 통한 국가 디지털 리터러시 정책 극대화
- 부처별 정책추진 상황 점검 및 업무 조정
- 교육부·방통위·문체부·과기부 등 정책추진 부서 참여 실무 협의체 운영

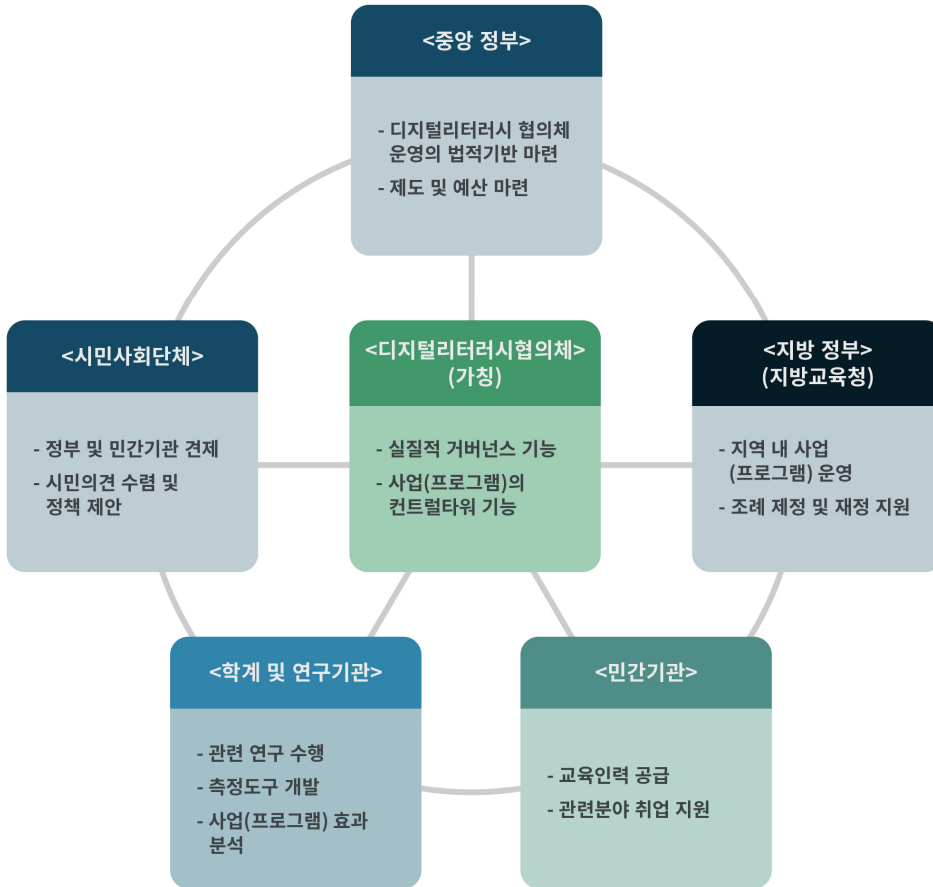
□ 민관 거버넌스 구축

- 정부, 민간, 학계 등 전문기관, 시민사회가 참여하는 협의체 운영
- 정책 발굴, 법제도 개선, 대국민홍보(캠페인) 등을 체계적으로 추진
- 각 참여 주체의 역할 및 기능 정립을 위한 수평적·수직적·협력적 거버넌스 구축

□ 민간 자율규제 정책 지원

- 디지털 미디어의 생산 및 소비 생태계 건전성 제고
- 클린인터넷방송 협의체 등 자율 규제 협의체 구성 및 운영(정부기관, 인터넷 기업 관련협회, 학부모 감시단, 관련학회 및 시민단체, 인터넷 사업자 등)
- 인터넷 사업자 자율규제 가이드라인 운영, 미디어 정보 소비자 교육 등 미디어 생태계 구축 방안 마련

디지털 시민성 향상을 위한 범부처 디지털 리터러시 거버넌스



[그림 VI-16] 디지털 시민성 향상을 위한 범부처 디지털 리터러시 거버넌스

참 고 문 헌

- 개인정보 보호법, 법률 제 16930호 (2020.2.4. 일부개정)
- 과학기술정보통신부(2020). 국가 인공지능 윤리 기준(안).
- 과학기술정보통신부(2020.08.19.). 보도자료: 지역 산업의 디지털 혁신을 지원할 인공지능·소프트웨어(AI·SW) 인재양성 지역 거점 선정.
- 관계부처 합동(2019.12). 인공지능 국가전략.
- 관계부처 합동(2020.6.15.). 디지털 포용 추진계획.
- 관계부처 합동(2020.8.27.). 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안).
- 관계부처 합동(2020.11.). 인공지능시대 교육정책방향과 핵심과제: 대한민국의 미래교육이 나아가야 할 길.
- 관계부처 합동(2020.07.14.) 한국판 뉴딜 종합계획.
- 관계부처 합동(2020.09.03). 디지털 시대의 열린 평생교육·훈련 혁신방안(안).
- 관계부처 합동(2022). 디지털 인재양성 종합방안
- 교육부(2019). 학교 미디어 교육 내실화 지원 계획
- 교육부(2020.5.a). 융합교육 종합계획.
- 교육부(2020.5.b). 정보교육 종합계획.
- 교육부(2021). 2021년도 교육정보화 시행계획.
- 교육부(2022). 2022년도 교육정보화 시행계획.
- 교육부(2021). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안).
- 교육부(2022). 교육분야 인공지능 윤리원칙(시안).
- 교육부 외(2022.3.21.). 미래교육을 위한 에듀테크·디지털 전략 포럼. 미래교육을 위한 에듀테크·디지털 전략 포럼 자료집.
- 김미경 외(2021). 미디어격차 사회적 불평등의 새로운 흐름과 탐색. 한울.
- 김삼조(2021.6.15.). 대구 미디어교육 경북대학교, '한국언론진흥재단'과 함께 한다. 국제뉴스. <https://www.gukjenews.com/news/articleView.html?idxno=2245241> (2022.3.24. 인출)
- 김태준(2015). 미래인재 개발과 교육혁신 방향. 미래정책포커스, 2018 봄호, 경제·인문사회연구회.
- 김태준 외(2018). 미래인재 개발과 교육혁신. 경제인문사회연구회.
- 김태준 외(2020). 혁신적 포용성장을 위한 지역평생학습체제 구축 방안. 한국교육개발원.
- 김태준 외(2021). 국민의 삶을 책임지는 교육정책과 사회정책의 균형과 통합을 위한 혁신 과제. 경제인문사회연구회.

- 김현진 외(2019). 민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구. 한국교육학술정보원. 디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법, 법률 제 18459호 (2021.9.24. 제정)
- 문보경(2022.3.20.). “미래교육은 시작됐다” 에듀테크·디지털 전략 수립에 민관 머리 맞댄다. 전자신문. <https://www.etnews.com/20220318000161> (2022.3.24. 인출)
- 박선미 외(2021). 해외 디지털 역량 모델 사례 및 정책 시사점. 서울디지털재단.
- 방송통신위원회(2020.08.27). 보도자료: 소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현
- 방송통신위원회(2020). 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획.
- 산업 디지털 전환 촉진법, 법률 제 18692호 (2022.1.4. 제정)
- 장근영(2021.7.19.). 한국의 청소년 디지털 미디어 리터러시 교육사업 소개. 한국과 몽골 청소년의 유라시아 이니셔티브를 위한 국제 웨비나 발표자료집
- 장의선(2021). 미래형 교육을 위한 민주시민성의 주요 지표와 세부 역량. 기전문화연구.
- 정부만·민성준·남길우(2020). 2020 디지털정보격차 실태조사. 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원.
- 정영미(2018). 미국 공공도서관의 성인을 위한 디지털 리터러시 교육에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 52(1), 359-380.
- 정재원 외(2021). 포스트 코로나 시대의 디지털 리터러시 함양 방안. 한국교육개발원.
- 정채관 외(2021) 2021년도 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 해외 MOOC 동향 및 학습자 지원 정책 조사. 국가평생교육진흥원.
- 진민정 외(2020). 미디어 리터러시 교육의 융합적 접근. 한국언론진흥재단.
- Bachmann(2016). The new Skills Agenda for Europe. DVV International. Retrieved from <https://www.dvv-international.de/en/adult-education-and-development/editions/aed-832016-skills-and-competencies/section-1-agenda-setting/the-new-skills-agenda-for-europe> (2022.5.12. 인출)
- Chakravorti, B., & Chaturvedi, R. S. (2017). Digital Planet 2017: How Competitiveness and Trust in Digital Economies Vary Across the World. The Fletcher School at Tufts University.
- Chakravorti, B., Chaturvedi, R. S., Filipovic, C., & Brewer, G. (2020). Digital in the Time of COVID: Trust in the Digital Economy and Its Evolution Across 90 Economies as the Planet Paused for a Pandemic. The Fletcher School at Tufts University.
- Chew, H. E. & Soon, C.(2021). Towards a unified framework for digital literacy in Singapore(IPS Working Paper No. 39). Singapore: Institute of Policy Studies.
- Childnet International(1995), “Vision and values”, available at www.childnet.com/what-we-do/vision-and-values(2017.6.23. 인출)

- Common Sense Education(2015), Scope & Sequence: Common Sense K-12 digital citizenship curriculum, available at www.commonsense.org/education/scope-andsequence(2017.6.23. 인출)
- Council of Europe(2017). Digital Citizenship Education(DCE): Volume 1 Overview and new perspectives. p70. Croatia: Gong strategy. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe(2018). Digital Citizenship Education(DCE): 10 Domains. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe(2019.11.21.). Recommendation CM/Rec(2019)10 of the Committee of Ministers to member States on developing and promoting digital citizenship education. https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=090000168098de08 (2022.3.24. 인출)
- Council of Europe(2020.11.). Developing and promoting digital citizenship education. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Collaboration. How can we work as a group online?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Cyberbullying. How to prevent and combat it?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Ethical shopping. Not all about price?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Fake news. How can we recognize fake news?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Living in lockdown. Can technology help us to cope?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). New opportunities. A chance to try something new. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Shaping the future. How can technology enhance participation?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Solidarity. How can we recognize fake news?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Speaking out. What about our views?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Council of Europe (n. d.). Surveillance. Who is watching you?. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015 relatif au socle commun de connaissances,

- decompétences et de culture [Decree No. 2015-372 dated 31 March 2015 on the coreset of knowledge, competencies and culture], Republic of France, Paris, available at www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2015/3/31/MENE1506516D/jo/texte(2017.1.23. 인출)
- DigComp 2.0(2016), “The European Digital Competence Framework for Citizens”, Publications Office of the European Union, Luxembourg, available at <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/bc52328b-294e-11e6-b616-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-32724342>, accessed 25 July 2017.
- European Association for the Education of Adults (n.d.). New Skills Agenda for Europe. Retrieved from <https://eaea.org/our-work/influencing-policy/monitoring-policies/new-skills-agenda-for-europe/> (2022년 5월 12일 접속)
- Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Duckworth, D. (2020). Preparing for Life in a Digital World: IEA International Computer and Information Literacy Study 2018 International Report. Springer.
- Frau-Meigs, D., O'Neil, B., Soriani, A., & Tome, V. (2017). Digital Citizenship Education: Overview and new perspectives. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Jääskeläinen L. and Repo T. (eds) (2011), Schools reaching out to a global world – What competences do global citizens need?, Finnish National Board of Education, Publications 2011:34, available at http://oph.fi/english/publications/2011/schools_reaching_out_to_a_global_world, accessed 23 June 2017.
- Law, N., Woo, D., Torre, J., & Wong, G. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics. Information Paper No. 51.
- Martin, A. (2006). A European Framework for Digital Literacy(DigEuLit). Nordic Journal of Digital Literacy, 1(2).
- MediaSmarts(2015), Use, understand & create: A digital literacy framework for Canadian schools – Overview, available at <http://mediasmarts.ca/teacher-resources/use-understand-create-digital-literacy-framework-canadian-schools> (click on link “Overview”)(2017.6.23. 인출)
- Microsoft AI (n. d.). Responsible AI Positioning Framework. Microsoft AI.
- Ministry of Communications and Information (n.d.). Digital Readiness Blueprint. Ministry of Communication and Information.
- OECD (2021.5.). 21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World. Paris, France: OECD.

- Park, H-J (2022). What are the Characteristics of Korean Students as Digital Learners?. International Conference on the Occasion of the 50th Anniversary of KEDI
- Raulin-Serrier, P., Soriani, A., Styslavská, O., & Tomé V. (2020.4.). Digital Citizenship Education - Trainers' Pack. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2017.10.). Digital Citizenship Education: Volume 2 - Multi-stakeholder consultation report. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2019.1.). Digital Citizenship Education Handbook. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Richardson, J., & Samara, V. (2020.4.). Easy steps to help your child become a Digital Citizen. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Richardson, J., & Samara, V. (n. d.). Keeping young citizens busy at home during the corona crisis. Strasbourg, France: Council of Europe.
- Thomas, J., Barraket, J., Wilson, C., Holcombe-James, I., Kennedy, J., Rennie, E., Ewing, S., & MacDonald, T. (2020). Measuring Australia's Digital Divide: The Australian Digital Inclusion Index 2020, RMIT and Swinburne University of Technology, Melbourne, for Telstra.
- Thomas, J., Barraket, J., Parkinson, S., Wilson, C., Holcombe-James, I., Kennedy, J., Mannell, K., Brydon, A. (2021). Australian Digital Inclusion Index: 2021. Melbourne: RMIT, Swinburne University of Technology, & Telstra.
- Unesco (2019). Recommendations on Assessment Tools for Monitoring Digital Literacy.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S., Van den Brande, L. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN. doi:10.2791/11517



[부록 1] 디지털 리터러시 인식 설문조사 문항

디지털 리터러시 조사 설문지

안녕하십니까?

바쁘신 중에도 설문에 참여해주심에 진심으로 감사드립니다.

한국교육개발원에서는 『범부처 디지털 리터러시 정책 개선방안』 연구를 수행하고 있습니다. 본 연구의 일환으로 만 19세 이상 65세 미만의 성인을 대상으로 디지털 리터러시 분야에 대한 전반적인 인식을 파악하기 위해 설문조사를 실시하게 되었습니다.

귀하께서 응답해 주신 설문조사 결과는 향후 디지털 리터러시 정책 개발 및 시행에 중요한 기초자료로 활용될 것입니다. 바쁘시더라도 성심껏 응답해 주시기를 부탁드립니다.

조사결과는 익명으로 처리되며 귀하의 응답내용은 통계법 제33조에 의거하여 철저히 비밀을 보호하고, 오직 연구목적으로만 사용될 것임을 약속드립니다.

감사합니다.

2022년 ○월

○○○

※ 본 설문조사와 관련하여 문의사항이 있으시면 하단의 이메일로 연락하여 주시기 바랍니다.

한국교육개발원

디지털 리터러시와 관련된 교육적 및 경제적 영역

1. 디지털 학습/창의성에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 초등학교에서부터 디지털 역량 강화를 위한 수업 시수가 확보되어야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 초등학교에서부터 코딩교육을 제공해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 초·중·고등학생이 학교에서 체계적인 코딩교육을 받고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 초등학교에서부터 창의적 사고력을 키우기 위한 교육 프로그램이 교육과정과 연계될 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 초·중·고등학교에서는 디지털 역량 관련 수업을 충분히 제공하고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 초·중·고등학생을 담당하는 선생님의 디지털 역량 강화를 위한 지원이 제공되어야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털로 제공되는 다양한 형태(그림, 그래프, 동영상 등)의 자료를 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기술을 활용하여 창의적 작품(글, 그림, 동영상 등)을 만들 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥

※ 디지털 역량: 다양하게 정의되는 측면이 있지만, 공통적으로 다양한 기술적 측면(디지털 기술 활용 능력 등)과 디지털 시민성에 대한 정치적 측면을 포함함. 예를 들면, 유럽집행위원회는 2017년에 디지털 역량으로 정보 및 데이터 문해력, 의사소통 및 협업, 디지털 콘텐츠 생성, 안전(저작권 보호, 개인 정보 및 프라이버시 보호 등), 문제해결력을 꼽았음.

2. 디지털 미디어/정보 리터러시에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 성인 대상 디지털 리터러시 교육이 확대될 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 성인 대상 디지털 리터러시 역량이 무엇인지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 기본적인 디지털 기기 및 소프트웨어를 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기술을 사용하여 정보를 효과적으로 식별, 검색, 평가 및 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 청소년을 대상으로 하는 비판적 정보 읽기 교육이 지속적으로 이루어져야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 학부모 대상 디지털 리터러시 교육 연수가 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 국가 차원의 디지털 리터러시 프레임워크 (개념 및 구성요소 제시)가 제시될 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 학생 디지털 리터러시를 지원하기 위해 미디어 창작 공간 구축, 다양한 비대면 체험 프로그램 지원 등 환경 구축이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥

※ 디지털 리터러시: 디지털 기술을 올바르게 활용하기 위한 기능, 자아효능감, 동기 등 디지털 기술의 응용과 노하우 이외에도 주어진 정보를 비판적으로 사고 및 식별하는 가치관, 태도 등을 포함하는데, 이는 디지털 시민으로 성장하기 위한 핵심 요소임.

3. 디지털 격차/접근성에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 디지털 취약 계층을 위한 학습 도우미, 인공지능(AI) 개인교사(tutor) 등의 지원이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 학교의 디지털 기기 및 인프라를 주기적으로 점검하고 부족한 부분을 개선하는 것이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 환경 격차 최소화를 위해 열악한 환경의 학교에 디지털 기기와 인프라 확충을 지원할 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 데이터 활용을 통해 디지털 취약 계층을 위해 수준별 맞춤형 학습을 지원해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 취약계층의 디지털 격차가 학습격차로 이어지지 않도록 기초학력 지원이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 일상생활 중 디지털 도구를 사용하는 데 불편함을 느끼지 못한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기기를 활용하는 데 편리한 환경(스마트폰 사용, 인터넷 사용 등) 속에서 생활하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 격차를 줄이기 위한 국가 정책에 대해 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥

4. 디지털 고용/진로에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 직업계고와 특성화고 학생들을 대상으로 소프트웨어(SW)·AI 교육을 확대할 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 SW·AI를 활용한 다양한 진로 체험 프로그램이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 SW·AI 인재 양성 프로그램의 효율적인 운영을 위해 교육 전문가 인력풀을 관리하고 공유할 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 AI를 활용한 면접 프로그램을 통해 취업을 준비하는 청소년들의 면접 역량 함양을 지원할 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 다양한 직업과 연계한 디지털 역량 정의를 통해 진로 연계 디지털 역량에 대한 인식의 전환을 도모해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 근로자 및 퇴직자들의 직업능력 향상을 위해서 디지털 리터러시 습득 및 역량 향상이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 대학생 및 일반인 대상 다양한 디지털 및 온라인 기반 일자리 창출 (예. 창업지원 및 육성)이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 직업과 관련하여 디지털 기술을 활용하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 경력개발을 위해 디지털 기술을 활용하고 있다	①	②	③	④	⑤	⑥

디지털 리터러시와 관련된 사회적 및 정치적 영역

5. 디지털 프라이버시/보안에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 정보 및 보안 관련하여 초·중등학생 대상으로 인식 개선을 위한 프로그램이 제공될 필요가 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 프라이버시 강화를 위해 교육데이터 활용 및 공개 범위에 대한 가이드라인 마련이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 ‘디지털 프라이버시’가 무슨 의미인지 이해하고 있으며, 이를 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 프라이버시 보호 및 보안을 위한 교육 프로그램이 필요하다고 생각하며, 해당 교육 프로그램에 참여할 의사가 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 내 개인정보가 데이터 수집자에게 공유된 후 어떻게 활용되는지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털과 관련된 나의 개인정보를 보호하는데 어려움이 없다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 영역의 보안이 취약할 수 있다는 것을 알면서도 디지털 기술을 사용하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥

6. 디지털 활동/참여에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 초·중등 및 대학생들에게 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로서 살아가는 데 필요한 디지털 시민성 향상 교육이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로서 살아가는 데 필요한 디지털 시민성 향상 교육에 참여하고자 하는 의향이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 영역에서 이슈가 되고 있는 사회적 문제가 무엇인지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기술을 활용하여 다양한 사회활동 (동호회, 시민단체, 지역단체 등)에 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기술을 활용하여 사회적 문제를 해결하는 데 적극적으로 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤	⑥

※ 디지털 시민: 다양한 디지털 역량을 기반으로 민주시민으로써 능동적이고 책임감 있게 지역, 국가, 국제적 활동을 온·오프라인 상에서 효과적으로 소통 및 협응하는 능력을 보유한 시민.

7. 디지털 권리/책임에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 의심스러운 정보를 접하면 다른 출처에서 해당 내용을 검색해서 진위를 확인함으로써 진짜 정보와 가짜 정보를 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 '디지털 권리 및 책임'이 무슨 의미인지 이해하고 있으며, 이를 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 콘텐츠 제작 및 활용과 관련된 지적 재산권 및 다양한 디지털 활동과 관련하여 디지털 권리 및 책임 교육을 받아야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 권리 및 책임에 대해 들어본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기술을 사용하면서도 나의 인격을 건전하게 보호하고자 노력하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기술을 사용하면서 타인에게 불편함을 주는 행위를 하지 않으려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤	⑥

※ 디지털 권리: 디지털 환경에서 개인정보보호 및 보안, 디지털 미디어로의 접근, 사용, 생성 및 게시, 컴퓨터와 통신 네트워크 등에 접속하여 사용할 수 있도록 허용하는 인권 및 법적 권리임.

※ 디지털 책임(의식): 모두를 위해 디지털 기술을 안전하고, 건전하고, 책임감 있게 사용함으로써 안전한 디지털 환경을 조성하는데 기여하는 태도

디지털 리터러시와 관련된 심리적 및 정체성 영역

8. 디지털 정체성/소통에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

※ 디지털 정체성: “개개인이 다양한 디지털 미디어를 활용하면서 남긴 개인정보나, 활동정보를 통합·분석해 제3자가 제시한 ‘나는 누구인가’에 대한 답”(조은영 외, 2013: xiv)으로써, 디지털 데이터에 의해서 정의되는 자아를 지칭함. 디지털 발자국, 온라인 평판과 유사한 개념임.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 디지털 기기를 활용하여 타인과 소통하는데 어려움이 없다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 세상에서의 나와 현실에서의 나를 구분할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털을 통해 나의 의사를 적절하게 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 어떻게 해야 온라인에서 남들의 신뢰를 얻을 수 있는지를 알고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 온라인에서도 나와 다른 생각이나 가치관을 가진 사람들을 이해 및 대화할 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 온라인에서 만난 사람이 나와 생각이 다르면 더 이상 대화하지 않으려는 편이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 소셜 미디어를 통해 나와 다른 의견이나 내가 몰랐던 정보를 얻으려는 편이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 오프라인에서 인기가 있다면 온라인에서도 인기를 얻을 것이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 온라인 공간에서 남들에게 믿음을 얻으려면 내 사진이나 주소 같은 정보를 공개할 수 있어야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥

9. 디지털 윤리/건강에 대한 귀하의 인식을 알고자 하는 질문입니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
나는 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털에서 윤리적이지 않은 행동은 삼가한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 디지털 기기 앞에서 과도한 시간을 보내지 않는다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 소셜미디어가 내 정신건강에 악영향을 미칠 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 사람들이 소셜미디어를 보며 남들과 나를 비교하게 된다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 밤에 잠자기 전에 소셜미디어/커뮤니티를 방문하는 편에 속한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 온라인 공간의 건강을 위해서 일부 집단에 대한 혐오나 배척은 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 온라인 공간에서 남들에게 믿음을 얻으려면 내 사진이나 주소 같은 정보를 공개할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥
나는 유명인들은 대중의 관심을 필요로 하기 때문에 악플을 받아도 감당해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥

6. 귀하께서는 현재 국가로부터 기초생활수급 혹은 차상위계층 보조금을 지원받고 계십니까?

- ① 예 ② 아니요

7. 귀하께서는 자신의 경제활동상태가 어디에 해당한다고 생각하십니까??

- ① 취업(→ 7-1번으로) ② 실업
- ③ 비경제활동

7-1. 귀하께서는 자신의 고용형태가 어디에 해당한다고 생각하십니까??

- [illegible]

8. 귀하의 월평균 가구소득은 어떻게 되십니까? ※임금 또는 사업소득만, 세후 기준

- ① 150만원 미만 ② 150~300만원 미만 ③ 300~500만원 미만 ④ 500만원 이상

응답 종료 감사합니다.



[부록 2] 디지털 리터러시 인식 설문조사 결과

1. 디지털 학습과 이를 통한 창의성 개발, 디지털 기술 활용

1. 초등학교에서부터 디지털 역량을 강화하기 위한 교육이 표준교육과정과 연계되어야 한다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.4	2.8	12.6	46.4	36.9	0.9
성별	여성	511	0.6	2.9	15.1	49.9	30.7	0.8
	남성	489	0.2	2.7	10.0	42.7	43.4	1.0
연령	만19-29세	201	1.0	2.5	15.9	48.3	32.3	0.0
	만30-39세	194	0.5	2.1	15.5	43.8	36.1	2.0
	만40-49세	234	0.0	4.3	13.3	44.9	37.2	0.4
	만50-59세	250	0.4	3.6	8.8	49.2	37.2	0.8
	만60-64세	121	0.0	0.0	9.1	44.6	44.6	1.7
교육 수준	고졸이하	182	0.5	2.7	12.3	50.6	32.4	0.5
	전문대졸	144	0.7	2.8	11.8	54.2	28.4	2.1
	4년제대졸	579	0.3	2.8	12.8	44.7	38.5	0.9
	석사이상	95	0.0	3.2	11.6	36.8	48.4	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	2.9	18.3	50.0	26.0	0.9
	150-300만원 미만	260	0.4	3.1	16.1	43.1	36.2	1.1
	300-500만원 미만	324	0.3	1.9	10.5	48.1	38.0	1.2
	500만원 이상	312	0.0	3.5	9.9	46.2	30.1	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.0	3.0	11.1	45.7	39.2	1.0
	실업	76	0.0	2.6	19.8	42.1	33.5	0.0
	비경제활동	228	1.8	2.2	14.9	50.0	30.3	0.8
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.0	2.8	10.8	44.6	40.6	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	3.7	12.5	48.8	35.0	0.0
	비임금근로자	17	0.0	5.9	11.8	70.6	11.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.7	1.6	11.2	45.9	39.9	0.7
	중소도시	484	0.2	3.7	13.1	46.9	35.1	1.0
	읍면지역	80	0.0	3.7	17.5	46.3	31.2	1.3
유초 자녀	예	168	0.6	1.8	16.1	41.6	39.3	0.6
	아니오	832	0.4	3.0	11.9	47.4	36.4	0.9

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함. 유초자녀는 부모가 유치원 그리고/또는 초등학교 자녀를 둔 여부

2. 초등학교에서부터 코딩교육을 실시해야 한다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	2.5	8.4	24.1	37.6	25.5	1.9
성별	여성	511	2.7	8.2	25.0	37.6	24.9	1.6
	남성	489	2.3	8.6	23.1	37.6	26.2	2.2
연령	만19~29세	201	6.0	11.4	31.3	32.9	16.9	1.5
	만30~39세	194	2.1	10.3	26.3	33.0	25.8	2.5
	만40~49세	234	1.7	7.7	21.4	36.8	30.3	2.1
	만50~59세	250	2.0	6.8	22.0	43.6	24.0	1.6
	만60~64세	121	0.0	5.0	18.2	42.1	33.1	1.7
교육 수준	고졸이하	182	1.7	8.8	21.4	42.9	24.7	0.5
	전문대졸	144	2.8	8.3	27.8	35.4	20.8	4.9
	4년제대졸	579	2.9	8.1	23.2	37.1	26.8	1.9
	석사이상	95	1.0	9.5	29.5	33.7	26.3	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	3.9	16.3	26.9	36.5	13.5	2.9
	150~300만원 미만	260	3.1	7.2	24.6	38.9	25.0	1.2
	300~500만원 미만	324	3.1	6.2	23.1	39.5	25.9	2.2
	500만원 이상	312	1.0	9.0	23.7	34.9	29.5	1.9
경제 활동 상태	취업	696	2.4	8.5	23.9	36.9	26.4	1.9
	실업	76	3.9	7.9	19.7	38.2	26.3	4.0
	비경제활동	228	2.2	8.3	26.3	39.5	22.4	1.3
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	1.8	8.0	24.5	36.1	28.1	1.5
	임금로자 (임시일용직)	80	7.5	11.3	20.0	43.8	13.7	3.7
	비임금근로자	17	0.0	11.8	17.6	35.3	29.4	5.9
행정 구역	서울 및 광역시	436	2.5	9.0	24.3	38.3	24.3	1.6
	중소도시	484	2.9	8.3	24.8	35.9	25.8	2.3
	읍면지역	80	0.0	6.2	18.8	43.8	30.0	1.2
유초 자녀	예	168	1.8	5.4	21.4	33.9	36.3	1.2
	아니오	832	2.7	9.0	24.6	38.3	23.3	2.1

3. 디지털 기술을 활용하여 창의적 작품(글, 그림, 동영상 등)을 만들 수 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르 겠다
전체		1,000	1.3	9.2	19.4	42.3	26.7	1.1
성별	여성	511	1.6	9.8	20.6	41.3	26.2	0.5
	남성	489	1.0	8.6	18.2	43.4	27.2	1.6
연령	만19-29세	201	1.5	10.5	22.9	40.8	22.4	1.9
	만30-39세	194	1.0	10.8	20.1	41.8	25.3	1.0
	만40-49세	234	0.4	6.8	16.7	45.7	29.5	0.8
	만50-59세	250	1.6	8.0	18.0	45.2	26.0	1.2
	만60-64세	121	2.4	11.6	20.7	33.1	32.2	0.0
교육 수준	고졸이하	182	1.6	11.0	15.4	42.3	28.6	1.1
	전문대졸	144	2.1	13.9	18.1	40.9	23.6	1.4
	4년제대졸	579	1.1	7.9	21.1	42.1	26.6	1.2
	석사이상	95	1.1	6.3	19.0	45.2	28.4	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	3.9	11.5	23.1	37.5	23.1	0.9
	150-300만원 미만	260	1.9	11.1	18.9	42.7	23.9	1.5
	300-500만원 미만	324	0.3	8.9	18.8	44.1	26.9	1.0
	500만원 이상	312	1.0	7.0	19.2	41.7	30.1	1.0
경제 활동 상태	취업	696	0.7	9.3	18.8	43.2	26.9	1.0
	실업	76	2.6	9.2	14.5	43.4	27.7	2.6
	비경제활동	228	2.6	8.8	22.8	39.0	25.9	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.7	8.8	19.4	42.7	27.2	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	1.2	15.0	17.5	40.0	26.3	0.0
	비임금근로자	17	0.0	0.0	5.9	76.5	17.6	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.8	8.5	20.6	38.8	29.8	0.5
	중소도시	484	1.0	9.1	19.0	44.8	24.6	1.5
	읍면지역	80	0.0	13.8	15.0	46.2	22.5	2.5

4. 디지털 리터러시 교육을 ○○부터 실시해야 한다 생각한다.

구분		N	유치원	초등 1-2	초등 3-4	초등 5-6	중학1	잘 모르겠다
전체		1,000	3.4	12.0	30.3	32.9	16.2	5.2
성별	여성	511	4.1	10.0	32.1	34.2	14.5	5.1
	남성	489	2.7	14.1	28.4	31.5	18.0	5.3
연령	만19-29세	201	0.5	8.5	26.9	31.8	23.9	8.4
	만30-39세	194	5.1	12.9	25.3	32.5	18.5	5.7
	만40-49세	234	3.9	12.4	32.5	34.6	13.2	3.4
	만50-59세	250	2.8	11.2	33.2	32.8	15.6	4.4
	만60-64세	121	5.8	17.3	33.9	32.2	6.6	4.1
교육 수준	고졸이하	182	3.3	11.0	32.4	30.2	15.4	7.7
	전문대졸	144	2.8	13.2	27.8	21.2	17.4	7.6
	4년제대졸	579	3.3	12.6	30.4	32.3	17.1	4.3
	석사이상	95	5.3	8.4	29.5	44.2	10.5	2.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	4.8	9.6	27.9	25.0	18.3	14.4
	150-300만원 미만	260	2.7	10.8	25.8	34.2	18.4	8.1
	300-500만원 미만	324	3.1	10.2	37.6	31.8	14.5	2.8
	500만원 이상	312	3.9	15.7	27.2	35.6	15.4	2.2
경제 활동 상태	취업	696	3.0	13.7	29.3	34.6	15.8	3.6
	실업	76	5.3	10.5	32.9	31.6	13.1	6.6
	비경제활동	228	3.9	7.5	32.5	28.1	18.4	9.6
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	2.5	14.5	29.9	34.5	15.4	3.2
	임금로자 (임시일용직)	80	6.3	10.0	22.5	33.7	20.0	7.5
	비임금근로자	17	0.0	5.9	0.0	41.2	41.2	11.7
행정 구역	서울 및 광역시	436	3.2	11.9	28.4	35.8	16.1	4.6
	중소도시	484	3.5	11.4	31.2	30.8	17.1	6.0
	읍면지역	80	3.7	16.2	35.0	30.0	11.3	3.8
유초중 자녀	예	206	4.4	16.5	35.4	32.0	10.2	1.5
	아니오	794	3.1	10.8	29.0	33.1	17.8	6.2

주: 유초중자녀는 부모가 유치원 그리고/또는 초등학생, 중학생 자녀를 둔 여부

5. 디지털 리터러시와 관련된 학습 경험이 있다.

구분		아니오	예		횟수			
			N	비중	1-2회	3-4회	5-6회	7회 이상
전체		65.0	350	35.0	40.9	34.6	12.8	11.7
성별	여성	67.1	168	32.9	42.3	32.1	12.5	13.1
	남성	62.8	182	37.2	39.6	36.8	13.2	10.4
연령	만19-29세	54.7	91	45.3	36.2	42.9	14.3	6.6
	만30-39세	64.9	68	35.1	35.3	39.7	11.8	13.2
	만40-49세	60.7	92	39.3	45.7	29.3	10.9	14.1
	만50-59세	74.0	65	26.0	46.2	27.7	12.3	13.8
	만60-64세	71.9	34	28.1	41.2	29.4	17.7	11.7
교육 수준	고졸이하	74.7	46	25.3	50.0	23.9	15.2	10.9
	전문대졸	71.5	41	28.5	41.5	39.0	12.2	7.3
	4년제대졸	62.5	217	37.5	41.5	37.3	12.0	9.2
	석사이상	51.6	46	48.4	28.3	28.3	15.2	28.2
월평균 소득 수준	150만원 미만	72.1	29	27.9	65.5	17.2	6.9	10.4
	150-300만원 미만	68.1	83	31.9	49.4	26.5	16.9	7.2
	300-500만원 미만	64.5	115	35.5	40.9	41.7	10.4	7.0
	500만원 이상	60.6	123	39.4	29.3	37.4	13.8	19.5
경제 활동 상태	취업	62.4	262	37.6	35.1	37.0	15.3	12.6
	실업	71.1	22	28.9	50.0	27.3	4.5	18.2
	비경제활동	71.1	66	28.9	60.6	27.2	6.1	6.1
취업 상태	임금근로자 (상용직)	60.9	234	39.1	33.3	38.5	15.4	12.8
	임금로자 (임시일용직)	70.0	24	30.0	54.2	25.0	16.6	4.2
	비임금근로자	76.5	4	23.5	25.0	25.0	0.0	50.0
행정 구역	서울 및 광역시	67.9	140	32.1	45.0	32.9	12.1	10.0
	중소도시	62.2	183	37.8	36.1	36.1	14.2	13.6
	읍면지역	66.3	27	33.7	51.9	33.3	7.4	7.4

6. 창의적인 디지털 콘텐츠 제작 경험이 있다.

구분		아니오	예		횟수			
			N	비중	1-2회	3-4회	5-6회	7회 이상
전체		69.2	308	30.8	49.7	23.0	12.7	14.6
성별	여성	69.9	154	30.1	56.5	23.4	7.8	12.3
	남성	68.5	154	31.5	56.5	23.4	7.8	12.3
연령	만19-29세	58.7	83	41.3	54.2	19.3	14.5	12.0
	만30-39세	65.5	67	34.5	41.8	29.8	9.0	19.4
	만40-49세	67.1	77	32.9	49.4	25.9	7.8	16.9
	만50-59세	76.8	58	23.2	55.2	13.8	22.4	8.6
	만60-64세	81.0	23	19.0	43.5	30.4	8.7	17.4
교육 수준	고졸이하	81.3	34	18.7	55.9	23.5	8.8	11.8
	전문대졸	75.7	35	24.3	51.4	17.1	17.1	14.3
	4년제대졸	65.3	201	34.7	50.7	23.9	11.0	14.4
	석사이상	60.0	38	40.0	36.8	23.7	21.1	18.4
월평균 소득 수준	150만원 미만	70.2	31	29.8	51.6	32.3	3.2	12.9
	150-300만원 미만	73.9	68	26.1	61.8	20.6	11.7	5.9
	300-500만원 미만	71.0	94	29.0	48.9	23.4	16.0	11.7
	500만원 이상	63.1	115	36.9	42.6	21.8	13.0	22.6
경제 활동 상태	취업	66.5	233	33.5	47.6	21.5	15.0	15.9
	실업	69.7	23	30.3	56.5	21.7	4.4	17.4
	비경제활동	77.2	52	22.8	55.8	30.8	5.8	7.6
취업 상태	임금근로자 (상용직)	65.1	209	34.9	47.9	22.0	14.8	15.3
	임금로자 (임시일용직)	74.8	21	26.2	47.6	14.3	19.1	19.0
	비임금근로자	82.4	3	17.6	33.3	33.3	0.0	33.3
행정 구역	서울 및 광역시	69.5	133	30.5	48.1	22.6	12.0	17.3
	중소도시	68.0	155	32.0	50.3	23.9	12.9	12.9
	읍면지역	75.0	20	25.0	55.0	20.0	15.0	10.0

2. 미디어, 콘텐츠, 정보 활용 등

1. 디지털 기술을 사용하여 정보를 효과적으로 식별, 검색, 평가 및 사용할 수 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.9	7.4	27.0	44.6	18.4	1.7
성별	여성	511	1.0	8.6	29.6	42.1	16.6	2.1
	남성	489	0.8	6.1	24.4	47.2	20.3	1.2
연령	만19-29세	201	0.5	6.0	22.4	46.7	22.9	1.5
	만30-39세	194	1.0	4.6	27.8	45.9	18.1	2.6
	만40-49세	234	0.8	6.8	27.4	44.9	18.4	1.7
	만50-59세	250	1.2	10.0	25.2	43.2	19.2	1.2
	만60-64세	121	0.8	9.9	36.4	41.3	9.9	1.7
교육 수준	고졸이하	182	2.7	11.0	33.5	35.7	13.2	3.9
	전문대졸	144	0.7	8.3	27.1	44.4	16.0	3.5
	4년제대졸	579	0.4	6.7	26.4	47.5	18.3	0.7
	석사이상	95	1.0	3.2	17.9	44.2	32.6	1.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	3.9	9.6	28.8	37.5	17.3	2.9
	150-300만원 미만	260	0.4	10.8	33.1	38.1	15.0	2.6
	300-500만원 미만	324	0.9	5.9	23.8	52.8	14.8	1.8
	500만원 이상	312	0.3	5.5	24.7	43.9	25.3	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.6	7.2	24.9	45.8	20.2	1.3
	실업	76	4.0	4.0	26.3	43.4	19.7	2.6
	비경제활동	228	0.9	9.2	33.8	41.2	12.3	2.6
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.7	7.2	23.0	46.4	21.4	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	8.8	33.8	42.5	13.7	1.2
	비임금근로자	17	0.0	0.0	0.0	47.1	41.2	11.7
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.7	5.7	26.6	46.1	19.5	1.4
	중소도시	484	0.8	8.5	27.5	43.8	17.4	2.0
	읍면지역	80	2.5	10.0	26.3	41.3	18.7	1.2

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함.

2. 초·중·고등학생을 대상으로 하는 비판적 정보 읽기 교육이 지속적으로 이루어져야 한다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	1.1	4.0	16.7	42.0	34.3	1.9
성별	여성	511	1.6	3.5	18.2	42.5	32.5	1.7
	남성	489	0.6	4.5	15.1	41.5	36.2	2.1
연령	만19-29세	201	2.5	3.5	16.9	36.8	38.8	1.5
	만30-39세	194	0.5	2.6	20.6	39.7	34.0	2.6
	만40-49세	234	0.4	3.4	16.7	43.6	33.8	2.1
	만50-59세	250	1.2	5.2	15.2	42.4	34.8	1.2
	만60-64세	121	0.8	5.8	13.2	50.4	27.3	2.5
교육 수준	고졸이하	182	2.2	5.0	22.0	40.6	38.6	1.6
	전문대졸	144	1.4	4.2	22.2	41.7	26.4	4.1
	4년제대졸	579	0.7	4.0	14.8	42.5	36.3	1.7
	석사이상	95	1.0	2.1	9.5	42.1	45.3	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	2.9	22.1	34.6	31.8	6.7
	150-300만원 미만	260	1.1	5.0	18.5	46.2	27.7	1.5
	300-500만원 미만	324	1.5	3.7	13.6	41.7	37.7	1.8
	500만원 이상	312	0.3	3.9	16.7	41.3	37.2	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.7	3.8	16.2	41.5	36.2	1.6
	실업	76	2.6	2.6	19.7	42.1	29.0	4.0
	비경제활동	228	1.7	5.3	17.1	43.4	30.3	2.2
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.7	3.8	15.4	40.9	37.5	1.7
	임금근로자 (임시일용직)	80	1.3	3.8	20.0	42.5	31.2	1.2
	비임금근로자	17	0.0	0.0	0.0	29.4	58.8	11.8
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.9	4.6	16.7	40.4	36.0	1.4
	중소도시	484	1.2	3.7	17.1	42.6	33.1	2.3
	읍면지역	80	1.3	2.5	13.7	47.5	32.5	2.5
유초중 자녀	예	270	1.5	2.3	15.9	43.7	35.9	0.7
	아니오	730	1.0	4.6	17.0	41.4	33.7	2.3

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함. 유초중자녀는 부모가 유치원, 초등학교, 중학생, 그리고/또는 고등학교 자녀를 둔 여부

3. 학생들의 디지털 리터러시를 지원하기 위해 미디어 창작 공간, 다양한 비대면 체험 프로그램 지원 등 환경 구축이 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.4	1.6	15.0	50.4	30.7	1.9
성별	여성	511	0.4	2.1	15.1	51.7	29.3	1.4
	남성	489	0.4	1.0	14.9	49.1	32.1	2.5
연령	만19-29세	201	1.5	3.0	18.4	45.3	30.3	1.5
	만30-39세	194	0.0	1.0	17.5	49.0	28.9	3.6
	만40-49세	234	0.0	2.1	12.4	50.9	33.3	1.3
	만50-59세	250	0.4	0.8	14.4	53.2	28.8	2.4
	만60-64세	121	0.0	0.8	11.6	54.5	33.1	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.0	2.7	12.1	53.3	29.7	2.2
	전문대졸	144	1.4	1.4	18.1	49.3	25.7	4.1
	4년제대졸	579	0.3	1.4	15.7	49.9	31.1	1.6
	석사이상	95	0.0	1.0	11.6	49.5	37.9	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	1.0	20.2	48.1	25.9	3.8
	150-300만원 미만	260	0.8	3.5	13.8	53.5	26.1	2.3
	300-500만원 미만	324	0.3	0.9	16.4	50.3	30.2	1.9
	500만원 이상	312	0.0	1.0	12.8	48.7	36.5	1.0
경제 활동 상태	취업	696	0.1	1.5	16.0	49.0	32.0	1.4
	실업	76	1.3	2.6	13.1	58.0	21.0	4.0
	비경제활동	228	0.9	1.8	12.7	52.2	29.8	2.6
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.2	1.3	15.5	49.1	32.7	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	2.5	17.5	46.2	30.0	3.8
	비임금근로자	17	0.0	0.0	0.0	23.5	58.8	17.7
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.2	1.4	14.7	48.8	34.2	0.7
	중소도시	484	0.6	1.6	14.7	52.5	27.9	2.7
	읍면지역	80	0.0	2.5	18.8	46.3	28.7	3.7
유초중 자녀	예	270	0.0	1.1	13.4	48.9	35.9	0.7
	아니오	730	0.5	1.8	15.6	51.0	38.8	2.3

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함. 유초중자녀는 부모가 유치원, 초등학교, 중학생, 그리고/또는 고등학교 자녀를 둔 여부

4. 성인 대상 디지털 리터러시 교육이 확대되어야 한다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.9	2.0	14.8	48.9	32.4	1.0
성별	여성	511	1.0	2.1	15.5	49.9	31.1	0.4
	남성	489	0.8	1.8	14.1	47.8	33.7	1.6
연령	만19-29세	201	2.0	3.5	13.9	45.8	34.3	0.5
	만30-39세	194	0.5	1.6	16.5	44.3	35.6	1.5
	만40-49세	234	0.0	1.7	15.4	51.3	30.3	1.3
	만50-59세	250	1.6	1.6	13.6	49.6	32.4	1.2
	만60-64세	121	0.0	1.6	14.9	55.4	28.1	0.0
교육 수준	고졸이하	182	1.1	2.7	20.9	41.8	31.9	1.6
	전문대졸	144	2.8	2.1	16.0	50.0	28.5	0.6
	4년제대졸	579	0.5	1.9	12.6	52.2	31.8	1.0
	석사이상	95	0.0	1.0	14.7	41.1	43.2	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	2.9	4.8	23.1	38.4	29.8	1.0
	150-300만원 미만	260	0.4	1.2	17.3	50.4	29.2	1.5
	300-500만원 미만	324	0.9	2.5	13.0	51.8	30.9	0.9
	500만원 이상	312	0.6	1.3	11.9	48.1	37.5	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.6	1.7	14.8	47.8	33.8	1.3
	실업	76	2.6	4.0	14.5	46.0	32.9	0.0
	비경제활동	228	1.3	2.2	14.9	53.1	28.1	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.7	1.7	13.5	48.1	34.9	1.1
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	2.5	17.5	48.8	28.7	2.5
	비임금근로자	17	0.0	0.0	47.1	35.3	17.6	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.1	2.1	13.3	51.2	31.6	0.7
	중소도시	484	0.8	1.9	16.1	47.1	32.9	1.2
	읍면지역	80	0.0	2.5	15.0	47.5	33.8	1.2

5. 디지털 미디어 환경을 이해하고, 디지털 미디어 콘텐츠를 비판적으로 분석 및 평가한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.6	5.1	25.5	45.6	21.3	1.9
성별	여성	511	1.0	7.0	28.0	41.9	20.5	1.6
	남성	489	0.2	3.1	22.9	49.5	22.1	2.2
연령	만19-29세	201	0.5	2.5	26.3	45.8	22.9	2.0
	만30-39세	194	0.0	4.6	22.2	48.4	22.7	2.1
	만40-49세	234	0.0	3.9	26.9	44.9	22.2	2.1
	만50-59세	250	0.8	7.6	28.4	40.8	20.0	2.4
	만60-64세	121	2.5	7.4	20.6	52.1	17.4	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.5	8.8	30.8	35.7	20.9	3.3
	전문대졸	144	0.7	4.2	29.9	45.1	18.0	2.1
	4년제대졸	579	0.5	4.2	24.5	47.5	21.8	1.5
	석사이상	95	1.1	5.3	14.7	53.7	24.2	1.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	6.7	30.8	47.1	11.6	1.9
	150-300만원 미만	260	0.0	5.8	28.4	39.6	23.1	3.1
	300-500만원 미만	324	0.6	3.4	28.1	48.1	18.5	1.2
	500만원 이상	312	0.6	5.8	18.6	47.4	26.0	1.6
경제 활동 상태	취업	696	0.3	4.2	24.4	45.7	23.5	1.9
	실업	76	0.0	5.3	26.3	50.0	15.8	2.6
	비경제활동	228	1.8	7.9	28.5	43.9	16.2	1.7
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.3	3.9	23.9	45.4	24.7	1.8
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	7.5	23.8	46.2	20.0	2.5
	비임금근로자	17	0.0	0.0	47.1	52.9	0.0	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	3.7	23.4	46.3	24.5	1.6
	중소도시	484	0.8	6.6	26.7	46.9	18.4	1.6
	읍면지역	80	0.0	3.7	30.0	40.0	21.3	5.0

3. 디지털 고용 및 진로

1. 직업계고 학생들을 대상으로 소프트웨어(SW)·AI 교육을 확대할 필요가 있다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.3	1.6	11.8	46.9	38.8	0.6
성별	여성	511	0.4	1.4	12.1	50.5	35.2	0.4
	남성	489	0.2	1.8	11.5	43.2	42.5	0.8
연령	만19-29세	201	1.5	3.0	19.4	39.8	35.8	0.5
	만30-39세	194	0.0	1.6	14.4	47.9	34.5	1.6
	만40-49세	234	0.0	1.7	10.7	50.8	36.8	0.0
	만50-59세	250	0.0	0.8	8.8	48.8	40.8	0.8
	만60-64세	121	0.0	0.8	3.3	45.5	50.4	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.6	1.6	11.5	47.3	37.9	1.1
	전문대졸	144	1.4	2.1	14.6	43.7	36.8	1.4
	4년제대졸	579	0.0	1.5	11.6	47.1	39.4	0.4
	석사이상	95	0.0	1.1	9.5	49.4	40.0	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	1.9	14.4	48.1	29.8	3.9
	150-300만원 미만	260	0.4	1.5	16.1	43.1	38.5	0.4
	300-500만원 미만	324	0.0	1.9	12.0	47.8	38.0	0.3
	500만원 이상	312	0.0	1.3	7.0	48.7	43.0	0.0
경제 활동 상태	취업	696	0.1	1.6	11.9	47.3	38.7	0.4
	실업	76	1.3	0.0	11.9	42.1	42.1	2.6
	비경제활동	228	0.4	2.2	11.4	47.4	38.2	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.2	1.5	10.8	48.1	39.1	0.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	1.2	17.5	40.0	40.0	1.3
	비임금근로자	17	0.0	5.9	23.5	52.9	17.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	1.4	11.5	47.9	38.0	0.7
	중소도시	484	0.0	1.9	11.8	45.0	40.7	0.6
	읍면지역	80	1.3	1.3	13.7	52.5	31.2	0.0
중고 자녀	예	142	0.0	1.4	9.1	45.1	43.7	0.7
	아니오	858	0.4	1.6	12.2	47.2	38.0	0.6

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함. 중고자녀는 부모가 중학생 그리고/또는 고등학생 자녀를 둔 여부

2. SW·AI을 활용한 청소년 대상으로 하는 다양한 진로 체험 프로그램이 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	1.0	1.5	9.6	48.6	38.4	0.9
성별	여성	511	1.6	2.5	10.2	49.1	35.6	1.0
	남성	489	0.4	0.4	9.0	48.1	41.3	0.8
연령	만19-29세	201	2.0	3.0	14.9	44.8	34.8	0.5
	만30-39세	194	0.0	0.0	10.3	51.0	35.6	3.1
	만40-49세	234	0.9	1.3	10.7	47.0	39.7	0.4
	만50-59세	250	1.6	1.6	6.4	50.8	39.2	0.4
	만60-64세	121	0.0	1.7	4.1	49.6	44.6	0.0
교육 수준	고졸이하	182	1.1	2.2	10.4	45.6	39.6	1.1
	전문대졸	144	2.8	2.1	11.1	46.5	36.1	1.4
	4년제대졸	579	0.7	1.4	9.2	49.7	38.3	0.7
	석사이상	95	0.0	0.0	8.4	50.5	40.0	1.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	2.9	1.0	11.5	48.1	34.6	1.9
	150-300만원 미만	260	0.4	3.5	8.8	52.3	34.2	0.8
	300-500만원 미만	324	0.6	1.3	11.1	50.0	36.1	0.9
	500만원 이상	312	1.3	0.3	8.0	44.2	45.5	0.7
경제 활동 상태	취업	696	0.7	1.1	9.3	48.3	39.5	1.0
	실업	76	2.6	2.6	11.9	43.4	36.9	2.6
	비경제활동	228	1.3	2.2	9.7	51.3	35.5	0.0
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.9	1.0	8.7	48.4	40.2	0.8
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	1.3	13.8	43.7	38.7	2.5
	비임금근로자	17	0.0	5.9	11.8	64.7	17.6	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.2	0.9	10.8	47.0	39.2	0.9
	중소도시	484	0.8	2.1	9.3	49.4	37.8	0.6
	읍면지역	80	1.3	1.2	5.0	52.5	37.5	2.5
중고 자녀	예	142	0.7	0.7	9.2	44.4	43.6	1.4
	아니오	858	1.1	1.6	9.7	49.3	37.5	0.8

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함. 중고자녀는 부모가 중학생 그리고/또는 고등학생 자녀를 둔 여부

3. 근로자 및 퇴직자들의 직업능력 향상을 위해서 디지털 역량 향상이 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.4	1.3	11.0	48.6	37.3	1.4
성별	여성	511	0.4	1.6	9.6	49.7	38.2	0.5
	남성	489	0.4	1.0	12.5	47.4	36.4	2.3
연령	만19-29세	201	1.0	3.0	13.4	45.3	35.3	1.9
	만30-39세	194	0.5	0.5	11.3	48.0	36.6	3.1
	만40-49세	234	0.0	0.4	11.6	52.6	35.0	0.4
	만50-59세	250	0.0	1.6	8.8	47.2	41.2	1.2
	만60-64세	121	0.8	0.9	9.9	50.4	38.0	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.6	1.1	14.8	45.6	35.7	2.2
	전문대졸	144	2.1	0.7	9.0	54.2	32.6	1.4
	4년제대졸	579	0.0	1.7	10.2	49.1	37.6	1.4
	석사이상	95	0.0	0.0	11.6	43.2	45.2	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	1.9	10.6	55.8	27.9	2.8
	150-300만원 미만	260	0.8	1.5	13.9	48.8	33.5	1.5
	300-500만원 미만	324	0.3	1.6	11.7	50.0	35.5	0.9
	500만원 이상	312	0.0	0.6	8.0	44.6	45.5	1.3
경제 활동 상태	취업	696	0.3	1.7	10.9	47.1	38.5	1.5
	실업	76	1.3	0.0	10.6	48.7	36.8	2.6
	비경제활동	228	0.4	0.4	11.4	53.1	33.8	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.3	1.7	10.5	47.1	39.2	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	2.5	12.5	45.0	36.3	3.7
	비임금근로자	17	0.0	0.0	17.7	58.8	23.5	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	0.9	11.5	49.8	36.4	0.9
	중소도시	484	0.4	1.5	10.3	48.4	37.8	1.6
	읍면지역	80	0.0	2.5	12.5	43.8	38.7	2.5

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함.

4. 대학생 및 일반인 대상 다양한 디지털 및 온라인 기반 일자리 창출(예, 창업지원 및 육성)이 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.2	0.8	9.3	50.5	37.8	1.4
성별	여성	511	0.4	1.2	9.0	51.7	36.8	0.9
	남성	489	0.0	0.4	9.6	49.3	38.9	1.8
연령	만19-29세	201	0.5	2.0	11.9	44.8	37.8	3.0
	만30-39세	194	0.0	0.5	12.4	51.0	33.5	2.6
	만40-49세	234	0.0	0.4	9.0	55.1	35.1	0.4
	만50-59세	250	0.4	0.8	6.8	52.4	39.2	0.4
	만60-64세	121	0.0	0.0	5.8	46.3	47.1	0.8
교육 수준	고졸이하	182	0.6	1.7	8.8	47.2	40.1	1.6
	전문대졸	144	0.7	0.7	9.0	57.6	29.9	2.1
	4년제대졸	579	0.0	0.7	9.7	49.7	38.5	1.4
	석사이상	95	0.0	0.0	8.4	50.5	41.1	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	1.0	11.6	47.1	36.5	1.9
	150-300만원 미만	260	0.0	1.9	13.1	48.9	35.0	1.1
	300-500만원 미만	324	0.0	0.6	8.9	55.6	32.7	2.2
	500만원 이상	312	0.0	0.0	5.8	47.8	45.8	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.0	0.6	10.2	49.9	37.9	1.4
	실업	76	0.0	2.6	7.9	55.3	31.6	2.6
	비경제활동	228	0.9	0.9	7.0	50.9	39.4	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.0	0.7	9.7	50.1	38.2	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	0.0	15.0	43.8	38.7	2.5
	비임금근로자	17	0.0	0.0	5.9	70.6	23.5	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	0.7	9.9	48.6	39.9	0.4
	중소도시	484	0.0	0.8	8.5	52.9	36.2	1.6
	읍면지역	80	0.0	1.3	11.3	46.2	36.2	5.0

5. 직업 및 경력개발과 관련하여(고용 정보 취득, 진로에 관한 조언 획득 등) 디지털 기술을 활용하고 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.6	4.5	21.8	46.5	24.3	2.3
성별	여성	511	0.6	4.3	24.7	45.8	21.3	3.3
	남성	489	0.6	4.7	18.8	47.3	27.4	1.2
연령	만19-29세	201	1.0	2.5	26.3	43.3	22.4	4.5
	만30-39세	194	0.5	3.1	21.7	46.9	24.2	3.6
	만40-49세	234	0.0	3.4	21.8	48.3	25.6	0.9
	만50-59세	250	0.8	6.0	20.0	46.8	24.4	2.0
	만60-64세	121	0.8	9.1	18.2	47.1	24.8	0.0
교육 수준	고졸이하	182	1.1	4.9	23.1	42.3	24.2	4.4
	전문대졸	144	1.4	4.9	25.0	45.8	19.4	3.5
	4년제대졸	579	0.3	4.7	20.4	47.7	25.2	1.7
	석사이상	95	0.0	2.1	23.2	48.4	26.3	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	6.7	31.7	40.4	15.4	4.8
	150-300만원 미만	260	0.8	6.9	20.4	47.3	22.7	1.9
	300-500만원 미만	324	0.3	4.0	21.9	45.7	26.2	1.9
	500만원 이상	312	0.7	2.2	19.6	48.7	26.6	2.2
경제 활동 상태	취업	696	0.4	4.3	20.6	47.7	25.6	1.4
	실업	76	1.3	4.0	18.4	47.4	23.7	5.2
	비경제활동	228	0.9	5.3	26.7	42.5	20.6	4.0
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.5	4.2	18.7	48.4	27.4	0.8
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	5.0	31.3	42.5	15.0	6.2
	비임금근로자	17	0.0	5.9	35.3	47.1	11.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.1	4.6	20.4	44.3	26.8	2.8
	중소도시	484	0.2	4.1	23.4	47.5	22.9	1.9
	읍면지역	80	0.0	6.3	20.0	52.5	18.7	2.5

4. 사회 참여

1. 초·중·고등학생 및 대학생들에게 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로 살아가는 데 필요한 디지털 시민성 향상 교육이 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.4	1.7	11.6	48.0	37.5	0.8
성별	여성	511	0.6	1.6	11.1	46.6	39.3	0.8
	남성	489	0.2	1.8	12.1	49.5	36.6	0.8
연령	만19-29세	201	0.5	5.0	13.4	44.8	35.8	0.5
	만30-39세	194	0.0	1.6	13.9	45.4	37.6	1.5
	만40-49세	234	0.0	1.3	12.4	49.6	35.9	0.8
	만50-59세	250	1.2	0.0	9.6	52.0	36.8	0.4
	만60-64세	121	0.0	0.9	7.4	46.3	44.6	0.8
교육 수준	고졸이하	182	0.6	1.6	13.7	46.7	35.7	1.7
	전문대졸	144	0.7	3.5	12.5	53.5	29.2	0.6
	4년제대졸	579	0.4	1.6	11.2	47.8	38.3	0.7
	석사이상	95	0.0	0.0	8.4	43.2	48.4	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	0.0	4.8	10.6	46.2	34.6	3.8
	150-300만원 미만	260	0.4	1.1	15.8	47.7	35.0	0.0
	300-500만원 미만	324	0.3	1.6	11.7	50.0	35.5	0.9
	500만원 이상	312	0.7	1.3	8.3	46.8	42.6	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.4	1.9	11.8	47.3	37.8	0.8
	실업	76	0.0	1.3	13.2	52.6	31.6	1.3
	비경제활동	228	0.5	1.3	10.5	48.7	38.6	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.5	1.3	10.7	48.8	37.9	0.8
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	6.3	18.7	31.2	42.5	1.3
	비임금근로자	17	0.0	0.0	17.6	70.6	11.8	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.7	1.8	11.5	47.0	38.1	0.9
	중소도시	484	0.2	1.6	11.4	49.4	36.8	0.6
	읍면지역	80	0.0	1.3	13.8	45.0	38.7	1.2
학령기 자녀	예	503	0.0	0.4	10.5	49.5	39.0	0.6
	아니오	497	0.8	3.0	12.7	46.5	36.0	1.0

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함. 학령기자녀는 부모가 유치원, 초등학교, 중학생, 고등학생, 그리고/또는 대학생 자녀를 둔 여부

2. 디지털 세계 속에서 올바른 시민으로서 살아가는 데 필요한 디지털 시민성 향상 교육에 참여하고자 하는 의향이 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.8	2.1	17.2	49.5	28.9	1.5
성별	여성	511	1.2	1.4	19.0	50.7	26.2	1.5
	남성	489	0.4	2.9	15.3	48.3	31.7	1.4
연령	만19-29세	201	1.0	3.5	21.4	47.3	25.4	1.4
	만30-39세	194	0.0	3.1	13.4	47.4	34.0	2.1
	만40-49세	234	0.4	1.3	18.8	49.1	29.1	1.3
	만50-59세	250	2.0	2.0	16.8	49.2	28.8	1.2
	만60-64세	121	0.0	0.0	14.1	57.9	26.4	1.6
교육 수준	고졸이하	182	1.1	1.7	22.0	50.5	24.2	0.5
	전문대졸	144	2.1	0.0	22.2	52.1	20.8	2.8
	4년제대졸	579	0.3	2.8	14.7	48.5	32.0	1.7
	석사이상	95	1.0	2.1	15.8	49.5	31.6	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	1.0	24.0	49.1	22.1	1.9
	150-300만원 미만	260	0.4	1.1	17.7	51.9	28.1	0.8
	300-500만원 미만	324	0.6	3.1	17.3	47.8	28.4	2.8
	500만원 이상	312	1.0	2.2	14.4	49.4	32.4	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.7	2.7	15.4	49.1	30.8	1.3
	실업	76	0.0	1.3	15.8	52.7	27.6	2.6
	비경제활동	228	1.3	0.4	23.2	49.6	23.7	1.7
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.8	2.3	13.9	50.1	31.6	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	6.2	22.5	43.8	26.3	1.2
	비임금근로자	17	0.0	0.0	35.3	41.2	23.5	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.6	2.5	17.4	47.3	30.1	1.1
	중소도시	484	0.2	1.5	16.9	51.9	28.1	1.4
	읍면지역	80	0.0	3.8	17.5	47.5	27.5	3.7

3. 소셜미디어를 적극적으로 활용하는 편이다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	3.4	11.8	31.6	31.0	20.9	1.3
성별	여성	511	3.1	12.3	32.7	29.2	21.3	1.4
	남성	489	3.7	11.3	30.5	32.9	20.4	1.2
연령	만19-29세	201	3.0	10.9	26.4	31.3	26.9	1.5
	만30-39세	194	3.1	8.8	33.5	32.0	20.1	2.5
	만40-49세	234	3.0	12.4	34.6	29.1	20.1	0.8
	만50-59세	250	4.8	13.2	31.6	32.0	17.2	1.2
	만60-64세	121	2.5	14.0	31.4	30.6	21.5	0.0
교육 수준	고졸이하	182	4.4	17.6	29.7	27.5	19.2	1.6
	전문대졸	144	7.6	12.5	29.9	29.9	17.4	2.7
	4년제대졸	579	2.1	10.2	32.6	32.3	21.8	1.0
	석사이상	95	3.1	9.5	31.6	31.6	24.2	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	10.6	14.4	30.8	20.2	20.2	3.8
	150-300만원 미만	260	4.2	12.7	32.7	30.8	18.1	1.5
	300-500만원 미만	324	1.5	14.5	32.7	31.2	19.5	0.6
	500만원 이상	312	2.2	7.4	29.8	34.6	25.0	1.0
경제 활동 상태	취업	696	2.7	10.4	29.5	34.3	21.8	1.3
	실업	76	5.3	11.9	43.4	19.7	17.1	2.6
	비경제활동	228	4.8	16.2	34.2	24.6	19.3	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	2.5	10.4	28.4	34.7	22.9	1.1
	임금로자 (임시일용직)	80	5.0	11.3	36.3	28.7	16.2	2.5
	비임금근로자	17	0.0	5.9	35.3	47.1	11.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	5.1	10.8	30.0	33.7	19.3	1.1
	중소도시	484	2.5	12.0	31.8	30.0	22.5	1.2
	읍면지역	80	0.0	16.3	38.7	22.5	20.0	2.5

4. 디지털 도구를 활용하여 다양한 사회활동(동호회, 시민단체, 지역단체 등)에 참여한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	6.4	20.6	32.5	26.3	12.8	1.4
성별	여성	511	7.2	23.5	33.7	24.4	10.2	1.0
	남성	489	5.5	17.6	31.3	28.2	15.6	1.8
연령	만19-29세	201	8.0	22.9	32.8	21.4	13.4	1.5
	만30-39세	194	7.2	19.6	31.4	27.9	10.8	3.1
	만40-49세	234	4.7	18.8	34.2	27.4	13.2	1.7
	만50-59세	250	7.2	21.2	28.4	27.6	15.2	0.4
	만60-64세	121	4.1	20.7	38.8	27.3	9.1	0.0
교육 수준	고졸이하	182	9.3	25.3	28.6	19.8	15.9	1.1
	전문대졸	144	11.8	19.4	29.9	24.3	11.1	3.5
	4년제대졸	579	4.5	20.8	33.3	29.0	11.2	1.2
	석사이상	95	4.2	12.6	39.0	25.3	18.9	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	11.5	20.2	34.6	22.1	7.7	3.9
	150-300만원 미만	260	8.1	22.7	28.9	23.8	15.8	0.7
	300-500만원 미만	324	4.9	20.4	34.9	27.5	11.1	1.2
	500만원 이상	312	4.8	19.2	32.4	28.5	13.8	1.3
경제 활동 상태	취업	696	4.9	19.2	32.2	28.2	14.1	1.4
	실업	76	11.8	21.1	23.7	30.3	10.5	2.6
	비경제활동	228	9.2	24.6	36.4	19.3	9.6	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	4.3	20.0	31.4	28.1	15.0	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	8.8	16.3	36.2	25.0	10.0	3.7
	비임금근로자	17	5.9	5.9	41.2	47.0	0.0	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	6.6	21.1	32.6	24.8	13.8	1.1
	중소도시	484	6.6	20.4	31.0	28.1	12.4	1.5
	읍면지역	80	3.8	18.8	41.2	23.7	10.0	2.5

5. 디지털 기술을 활용하여 사회적 문제를 해결하는 데 적극적으로 참여하고 싶다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	2.0	7.1	33.7	39.0	16.8	1.4
성별	여성	511	2.3	7.4	37.8	37.6	13.3	1.6
	남성	489	1.6	6.8	29.5	40.5	20.4	1.2
연령	만19-29세	201	3.0	6.5	38.3	33.8	15.9	2.5
	만30-39세	194	1.0	5.1	34.5	38.7	19.1	1.6
	만40-49세	234	1.7	6.0	33.3	40.2	17.1	1.7
	만50-59세	250	3.2	8.8	32.8	36.8	17.6	0.8
	만60-64세	121	0.0	9.9	27.3	50.4	12.4	0.0
교육 수준	고졸이하	182	3.3	11.5	37.4	32.4	14.3	1.1
	전문대졸	144	1.4	6.9	38.2	42.7	10.4	1.4
	4년제대졸	579	1.7	6.0	32.5	39.7	18.5	1.6
	석사이상	95	2.1	5.3	27.4	43.2	21.0	1.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	5.8	11.5	42.3	28.9	7.7	3.8
	150-300만원 미만	260	2.3	6.9	35.8	38.5	15.4	1.1
	300-500만원 미만	324	1.8	5.6	33.0	42.0	16.7	0.9
	500만원 이상	312	0.6	7.4	29.8	39.7	21.2	1.3
경제 활동 상태	취업	696	1.4	6.0	32.3	39.7	18.7	1.9
	실업	76	1.3	9.2	27.6	47.4	13.2	1.3
	비경제활동	228	3.9	9.7	39.9	34.2	12.3	0.0
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	1.3	5.2	31.9	40.1	19.7	1.8
	임금로자 (임시일용직)	80	2.5	12.5	32.5	36.3	13.7	2.5
	비임금근로자	17	0.0	5.9	47.1	41.2	5.8	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	2.3	6.9	35.5	37.4	16.7	1.2
	중소도시	484	2.1	6.8	32.0	40.7	17.2	1.2
	읍면지역	80	0.0	10.0	33.8	37.5	15.0	3.7

5. 사이버 윤리 및 건강

1. 디지털 환경에서 다양한 정보와 플랫폼을 목적에 맞게 건전하게 활용할 수 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.6	3.3	18.3	54.5	22.4	0.9
성별	여성	511	1.0	3.1	19.6	55.8	19.8	0.8
	남성	489	0.2	3.5	17.0	53.2	25.2	1.0
연령	만19-29세	201	0.0	3.0	17.9	54.7	23.9	0.5
	만30-39세	194	0.5	2.1	18.6	50.5	27.3	1.0
	만40-49세	234	0.4	1.7	18.8	58.6	20.1	0.4
	만50-59세	250	1.6	4.0	19.2	52.0	21.2	2.0
	만60-64세	121	0.0	7.4	15.7	57.9	19.0	0.0
교육 수준	고졸이하	182	1.7	5.0	24.7	47.8	19.2	1.7
	전문대졸	144	0.0	3.5	19.4	63.2	13.2	0.7
	4년제대졸	579	0.5	3.1	17.1	53.9	24.7	0.7
	석사이상	95	0.0	1.1	11.6	57.9	28.4	1.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	5.8	27.9	50.0	12.5	2.9
	150-300만원 미만	260	1.5	5.0	18.1	51.9	22.3	1.2
	300-500만원 미만	324	0.3	2.8	20.7	54.9	20.7	0.6
	500만원 이상	312	0.0	1.6	12.8	57.7	27.6	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.1	2.9	16.8	54.9	24.3	1.0
	실업	76	1.3	4.0	19.7	55.3	18.4	1.3
	비경제활동	228	1.8	4.4	22.4	53.1	18.0	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.2	2.7	15.0	56.1	25.0	1.0
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	3.8	26.3	48.8	20.0	1.3
	비임금근로자	17	0.0	5.9	35.3	41.2	17.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	2.3	18.8	53.9	23.6	0.9
	중소도시	484	0.8	3.7	18.4	55.2	21.3	0.6
	읍면지역	80	0.0	6.3	15.0	53.8	22.5	2.5

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함.

2. 온라인 공간에서 윤리적이지 않은 행동은 삼가한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.4	1.1	9.6	36.9	50.5	1.5
성별	여성	511	0.4	0.8	10.6	35.4	51.5	1.4
	남성	489	0.4	1.4	8.6	38.5	49.5	1.6
연령	만19-29세	201	1.0	1.0	16.4	32.8	46.8	2.0
	만30-39세	194	0.0	1.0	7.7	45.4	42.8	3.1
	만40-49세	234	0.0	1.7	9.4	35.0	53.0	0.9
	만50-59세	250	0.8	1.2	7.2	36.0	53.6	1.2
	만60-64세	121	0.0	0.0	6.6	35.5	57.9	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.0	1.1	11.0	36.3	48.9	2.8
	전문대졸	144	0.0	1.4	11.1	41.7	43.8	2.1
	4년제대졸	579	0.7	1.0	9.2	36.8	51.1	1.2
	석사이상	95	0.0	1.1	7.4	31.6	60.0	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	0.0	0.0	12.5	38.5	43.3	5.8
	150-300만원 미만	260	0.4	1.5	9.2	40.4	46.9	1.5
	300-500만원 미만	324	0.3	1.9	10.2	36.1	50.6	0.9
	500만원 이상	312	0.6	0.3	8.3	34.3	55.8	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.3	1.4	9.8	37.2	49.9	1.4
	실업	76	1.3	0.0	10.5	35.5	50.0	2.6
	비경제활동	228	0.4	0.4	8.8	36.4	52.6	1.3
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.3	1.5	8.7	38.6	49.6	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	1.3	12.5	30.0	53.8	2.5
	비임금근로자	17	0.0	0.0	35.3	23.5	41.2	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.0	1.2	11.0	36.0	50.5	1.4
	중소도시	484	0.8	1.0	8.5	38.0	50.4	1.2
	읍면지역	80	0.0	1.3	8.8	35.0	51.3	3.8

3. 디지털 기기 앞에서 과도한 시간을 보내지 않는다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	1.5	11.9	27.5	40.1	17.3	1.7
성별	여성	511	1.6	13.7	26.6	39.1	17.2	1.8
	남성	489	1.4	10.0	28.4	41.1	17.4	1.6
연령	만19-29세	201	2.5	21.9	28.9	27.3	16.9	2.5
	만30-39세	194	1.6	18.6	26.8	35.1	15.5	2.6
	만40-49세	234	2.1	5.6	31.6	42.3	17.1	1.3
	만50-59세	250	0.8	8.4	25.2	46.0	18.0	1.6
	만60-64세	121	0.0	4.1	23.2	52.9	19.8	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.6	5.5	29.1	44.0	19.2	1.7
	전문대졸	144	1.4	11.1	32.6	34.0	17.4	3.5
	4년제대졸	579	1.9	14.5	25.4	40.8	15.9	1.6
	석사이상	95	1.0	9.5	29.5	37.9	22.1	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	14.4	32.7	32.7	13.5	5.7
	150-300만원 미만	260	1.5	14.2	26.9	40.0	15.8	1.5
	300-500만원 미만	324	1.9	9.9	28.4	44.8	13.9	1.2
	500만원 이상	312	1.3	11.2	25.3	37.8	23.4	1.0
경제 활동 상태	취업	696	1.9	11.1	26.7	41.7	17.2	1.4
	실업	76	0.0	17.1	31.6	34.2	14.5	2.6
	비경제활동	228	0.9	12.7	28.5	37.3	18.4	2.2
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	1.9	11.7	26.2	41.4	17.5	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	2.5	7.5	30.0	40.0	17.5	2.5
	비임금근로자	17	0.0	5.9	29.4	58.8	5.8	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.8	9.4	26.2	43.8	18.1	0.7
	중소도시	484	1.2	13.4	28.7	38.2	16.3	2.1
	읍면지역	80	1.3	16.3	27.5	31.3	18.8	5.0

4. 소셜미디어가 나의 정신건강에 악영향을 미칠 수 있다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.5	5.9	18.9	45.8	27.3	1.6
성별	여성	511	0.4	4.9	20.6	46.2	26.4	1.6
	남성	489	0.6	7.0	17.2	45.4	28.2	1.6
연령	만19-29세	201	0.5	4.0	12.4	47.3	32.8	3.0
	만30-39세	194	0.0	4.1	15.0	49.0	28.9	3.1
	만40-49세	234	0.0	4.7	20.1	46.6	27.8	0.9
	만50-59세	250	1.6	8.0	22.8	44.4	22.4	0.8
	만60-64세	121	0.0	9.9	25.6	39.7	24.8	0.0
교육 수준	고졸이하	182	2.2	7.7	21.4	43.4	23.1	2.2
	전문대졸	144	0.0	5.6	14.6	52.8	25.7	1.4
	4년제대졸	579	0.2	5.2	19.5	45.4	28.0	1.7
	석사이상	95	0.0	7.4	16.8	42.1	33.7	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	0.0	9.6	22.1	38.5	24.0	5.8
	150-300만원 미만	260	0.4	5.4	19.2	46.5	27.3	1.2
	300-500만원 미만	324	0.6	6.2	18.8	46.9	25.9	1.5
	500만원 이상	312	0.6	4.8	17.6	46.5	29.8	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.3	5.8	17.5	44.8	30.0	1.6
	실업	76	2.6	6.6	17.1	48.7	22.4	2.6
	비경제활동	228	0.4	6.1	23.7	47.8	20.6	1.3
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.3	5.3	16.5	45.9	30.6	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	7.5	23.8	35.0	30.0	3.8
	비임금근로자	17	0.0	11.8	23.5	52.9	11.8	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	5.1	16.7	46.3	30.5	0.9
	중소도시	484	0.4	6.6	19.4	46.1	25.4	2.1
	읍면지역	80	1.3	6.3	27.5	41.3	21.3	2.5

5. 유명인들은 대중의 관심을 필요로 하기 때문에 악플을 받아도 감당해야 한다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	16.2	29.2	19.5	23.5	9.8	1.8
성별	여성	511	17.8	31.9	20.4	20.6	7.4	2.0
	남성	489	14.5	26.4	18.6	26.6	12.3	1.6
연령	만19-29세	201	26.4	25.4	16.9	17.4	10.5	3.5
	만30-39세	194	19.1	27.3	19.6	22.2	9.3	2.6
	만40-49세	234	13.3	28.6	20.9	26.5	9.8	0.9
	만50-59세	250	10.8	31.6	21.2	24.8	10.4	1.2
	만60-64세	121	11.6	34.7	17.4	27.3	8.3	0.8
교육 수준	고졸이하	182	22.0	26.9	19.2	20.3	11.0	0.6
	전문대졸	144	13.9	26.4	16.0	31.3	7.6	4.9
	4년제대졸	579	14.7	30.6	20.7	22.3	10.0	1.7
	석사이상	95	17.9	29.5	17.9	25.3	9.5	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	23.1	29.8	22.1	14.4	7.7	2.9
	150-300만원 미만	260	20.0	27.7	21.2	23.9	6.5	0.8
	300-500만원 미만	324	13.0	28.7	20.1	24.7	11.1	2.5
	500만원 이상	312	14.1	30.8	16.7	25.0	11.9	1.6
경제 활동 상태	취업	696	15.7	26.7	20.4	25.4	10.1	1.7
	실업	76	10.5	25.0	23.7	26.3	9.2	5.3
	비경제활동	228	19.7	38.2	15.4	16.7	9.2	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	15.9	25.9	20.4	26.0	10.0	1.8
	임금로자 (임시일용직)	80	16.3	31.3	22.5	17.5	11.3	1.3
	비임금근로자	17	5.9	35.3	11.8	41.2	5.9	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	14.2	27.5	21.8	25.5	10.1	0.9
	중소도시	484	18.6	28.5	17.8	23.1	9.7	2.3
	읍면지역	80	12.5	42.5	17.5	15.0	8.8	3.8

6. 디지털 접근성 및 환경

1. 디지털 취약 계층을 위한 학습 도우미, AI 튜터(도우미) 등의 지원이 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.2	1.1	14.5	52.6	30.4	1.2
성별	여성	511	0.2	0.8	13.5	53.8	30.5	1.2
	남성	489	0.2	1.4	15.5	51.3	30.3	1.2
연령	만19-29세	201	0.0	2.5	18.4	46.3	31.3	1.5
	만30-39세	194	0.5	1.6	12.4	53.1	30.4	2.1
	만40-49세	234	0.0	0.4	18.4	47.4	32.9	0.9
	만50-59세	250	0.4	0.4	13.2	56.0	28.8	1.2
	만60-64세	121	0.0	0.8	6.6	65.3	27.3	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.0	1.7	17.0	50.6	29.1	1.7
	전문대졸	144	0.0	1.4	18.8	51.4	27.8	0.7
	4년제대졸	579	0.4	1.0	13.3	53.5	30.6	1.2
	석사이상	95	0.0	0.0	10.5	52.6	35.8	1.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	1.0	18.3	41.4	33.7	4.8
	150-300만원 미만	260	0.4	1.9	16.2	51.9	29.2	0.4
	300-500만원 미만	324	0.0	0.6	15.7	54.9	27.5	1.2
	500만원 이상	312	0.0	1.0	10.6	54.5	33.3	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.0	1.4	14.1	52.0	31.2	1.3
	실업	76	1.3	1.3	23.7	43.4	27.6	2.6
	비경제활동	228	0.4	0.0	12.7	57.5	29.0	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.0	1.5	14.0	52.1	31.4	1.0
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	1.3	13.8	48.8	32.5	3.8
	비임금근로자	17	0.0	0.0	17.7	64.7	17.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.0	0.9	15.8	53.2	29.4	0.7
	중소도시	484	0.4	1.5	13.2	52.3	31.6	1.0
	읍면지역	80	0.0	0.0	15.0	51.3	28.8	5.0
유초중 자녀	예	270	0.0	0.8	15.2	51.1	32.2	0.7
	아니오	730	0.3	1.2	14.3	53.2	29.7	1.3
학령기 자녀	예	503	0.0	0.4	13.7	56.7	28.6	0.6
	아니오	497	0.4	1.8	15.3	48.5	32.2	1.8

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함. 유초중자녀는 부모가 유치원, 초등학교, 중학생, 그리고/또는 고등학교 자녀를 둔 여부. 학령기자녀는 부모가 유치원, 초등학교, 중학생, 고등학교, 그리고/또는 대학생 자녀를 둔 여부

2. 디지털 환경 격차 최소화를 위해 열악한 환경의 학교에 디지털 기기와 인프라 확충을 위한 지원이 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.3	1.4	11.8	50.4	34.6	1.5
성별	여성	511	0.2	1.8	12.5	50.9	33.3	1.4
	남성	489	0.4	1.0	11.0	49.9	36.0	1.6
연령	만19-29세	201	0.5	5.0	11.9	49.3	31.8	1.5
	만30-39세	194	0.5	0.0	13.4	49.0	34.5	2.6
	만40-49세	234	0.0	0.9	14.5	46.6	35.9	2.1
	만50-59세	250	0.4	0.8	11.2	52.4	34.4	0.8
	만60-64세	121	0.0	0.0	5.0	57.9	37.2	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.0	1.1	14.3	48.4	33.5	2.8
	전문대졸	144	0.7	3.5	13.2	52.8	28.5	1.4
	4년제대졸	579	0.4	1.2	10.7	51.0	35.6	1.2
	석사이상	95	0.0	0.0	11.6	47.4	40.0	1.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	3.9	12.5	44.2	33.7	4.8
	150-300만원 미만	260	0.8	1.2	14.2	48.9	34.2	0.8
	300-500만원 미만	324	0.0	1.2	12.7	51.5	33.0	1.5
	500만원 이상	312	0.0	1.0	8.7	52.6	36.9	1.0
경제 활동 상태	취업	696	0.0	0.9	11.2	51.0	35.3	1.6
	실업	76	2.6	2.6	18.4	35.5	36.8	4.0
	비경제활동	228	0.4	2.6	11.4	53.5	31.6	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.0	0.8	11.4	49.9	36.4	1.5
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	1.3	11.3	53.8	31.3	2.5
	비임금근로자	17	0.0	0.0	5.9	76.5	17.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.2	1.4	11.2	50.7	35.1	1.4
	중소도시	484	0.4	1.5	12.4	49.8	34.5	1.5
	읍면지역	80	0.0	1.3	11.3	52.5	32.5	2.5
유초중 자녀	예	270	0.0	0.7	10.7	48.2	38.5	1.9
	아니오	730	0.4	1.6	12.2	51.2	33.2	1.4

주: 유초중자녀는 부모가 유치원, 초등학교, 중학생, 그리고/또는 고등학교 자녀를 둔 여부.

3. 전 국민 대상 디지털 리터러시 교육을 위한 지원센터가 중앙정부와 시·도 단위로 설립 및 운영될 필요가 있다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.5	1.6	17.9	52.3	26.1	1.6
성별	여성	511	0.4	0.8	17.0	56.8	23.1	2.0
	남성	489	0.6	2.5	18.8	47.7	29.2	1.2
연령	만19-29세	201	1.5	2.5	25.9	47.8	20.9	1.5
	만30-39세	194	0.5	2.1	17.5	50.5	26.8	2.6
	만40-49세	234	0.0	1.3	15.8	51.7	29.9	1.3
	만50-59세	250	0.4	1.2	16.0	54.4	26.0	2.0
	만60-64세	121	0.0	0.8	13.2	59.5	26.5	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.0	2.8	19.2	52.8	23.6	1.7
	전문대졸	144	1.4	0.7	19.4	54.9	21.5	2.1
	4년제대졸	579	0.5	1.4	16.9	53.2	26.3	1.7
	석사이상	95	0.0	2.1	19.0	42.1	36.8	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	2.9	1.0	23.1	46.2	21.2	5.8
	150-300만원 미만	260	0.8	3.1	20.8	49.2	23.9	2.3
	300-500만원 미만	324	0.0	1.2	19.4	52.5	25.6	1.2
	500만원 이상	312	0.0	1.0	12.2	56.7	30.1	0.0
경제 활동 상태	취업	696	0.0	2.0	16.7	52.3	27.6	1.4
	실업	76	4.0	0.0	26.3	46.1	21.1	2.6
	비경제활동	228	0.9	0.9	18.9	54.4	23.3	1.8
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.0	2.0	16.5	51.4	28.9	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	2.5	16.3	56.3	21.3	3.8
	비임금근로자	17	0.0	0.0	23.5	64.7	11.8	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.7	1.4	18.6	55.3	22.9	1.2
	중소도시	484	0.4	1.7	18.0	49.8	28.3	1.9
	읍면지역	80	0.0	2.5	13.8	51.3	30.0	2.5

4. 디지털 기기를 활용하는 데 편리한 환경(스마트폰 사용, 인터넷 사용 등) 속에서 생활하면서 언제 어디서든 디지털 도구에 쉽게 접근할 수 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.4	1.8	14.3	49.7	32.7	1.1
성별	여성	511	0.6	1.8	15.3	51.5	29.9	1.0
	남성	489	0.2	1.8	13.3	47.9	35.6	1.2
연령	만19-29세	201	1.5	1.5	14.9	47.8	32.3	2.0
	만30-39세	194	0.0	1.6	14.4	46.9	35.1	2.1
	만40-49세	234	0.0	1.3	12.4	52.6	32.9	0.9
	만50-59세	250	0.4	2.8	13.6	51.6	31.2	0.4
	만60-64세	121	0.0	1.7	18.2	47.9	32.2	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.6	2.8	19.2	46.2	29.7	1.7
	전문대졸	144	0.0	2.8	14.6	58.3	22.2	2.1
	4년제대졸	579	0.5	1.4	14.2	49.1	34.0	0.9
	석사이상	95	0.0	1.1	5.3	47.4	46.3	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	1.9	16.4	44.2	32.7	2.9
	150-300만원 미만	260	0.4	1.9	21.2	48.5	26.9	1.2
	300-500만원 미만	324	0.3	2.8	11.1	53.7	30.9	1.2
	500만원 이상	312	0.0	0.6	11.2	48.4	39.4	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.3	1.6	13.1	50.1	33.6	1.3
	실업	76	0.0	4.0	13.2	51.3	29.0	2.6
	비경제활동	228	0.9	1.8	18.4	47.8	31.1	0.0
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.3	1.3	12.5	50.3	34.2	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	3.8	18.8	43.8	32.5	1.3
	비임금근로자	17	0.0	0.0	5.9	76.5	17.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.2	1.4	14.2	52.1	31.0	1.2
	중소도시	484	0.4	2.1	14.7	47.7	34.1	1.0
	읍면지역	80	1.3	2.5	12.5	48.8	33.8	1.3

5. 디지털 기기 소유·접근·사용을 위한 지출에 경제적 부담감을 느낀다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	2.0	7.9	26.0	41.6	21.2	1.3
성별	여성	511	2.0	7.2	27.2	42.3	20.0	1.4
	남성	489	2.0	8.6	24.7	40.9	22.5	1.2
연령	만19-29세	201	2.5	9.0	25.4	36.3	23.9	3.0
	만30-39세	194	2.6	7.7	28.4	40.2	19.1	2.1
	만40-49세	234	1.7	6.0	22.7	43.2	26.5	0.0
	만50-59세	250	2.4	9.2	25.2	42.8	19.6	0.8
	만60-64세	121	0.0	7.4	31.4	47.1	13.2	0.8
교육 수준	고졸이하	182	0.6	8.2	27.5	38.5	24.2	1.1
	전문대졸	144	2.1	5.6	17.4	52.1	20.1	2.8
	4년제대졸	579	1.4	8.6	27.1	41.3	20.4	1.2
	석사이상	95	8.4	6.3	29.5	33.7	22.1	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	3.9	5.8	21.2	42.3	22.1	4.8
	150-300만원 미만	260	1.2	6.2	26.2	44.6	20.4	1.5
	300-500만원 미만	324	1.2	9.6	25.6	42.9	19.4	1.2
	500만원 이상	312	2.9	8.3	27.9	37.5	23.4	0.0
경제 활동 상태	취업	696	2.0	8.1	25.1	41.1	22.4	1.3
	실업	76	0.0	5.3	27.6	44.7	21.1	1.3
	비경제활동	228	2.6	8.3	28.1	42.1	17.5	1.3
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	2.2	7.9	25.0	40.6	23.4	1.0
	임금로자 (임시일용직)	80	1.3	8.8	22.5	46.3	17.5	3.8
	비임금근로자	17	0.0	11.8	41.2	35.3	11.8	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	3.0	7.3	26.6	41.1	21.1	0.9
	중소도시	484	1.2	7.9	25.8	41.9	21.9	1.2
	읍면지역	80	1.3	11.3	23.8	42.5	17.5	3.8

7. 정체성 및 소통

1. 디지털 기기를 활용하여 나의 의사표현을 적절하게 하고, 타인과 소통하는 데 어려움이 없다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	1.2	5.7	22.3	46.9	23.0	0.9
성별	여성	511	1.6	6.5	23.9	44.6	22.7	0.7
	남성	489	0.8	4.9	20.7	49.3	23.3	1.0
연령	만19-29세	201	0.5	4.5	20.9	41.8	30.8	1.5
	만30-39세	194	0.5	1.5	23.2	42.3	30.4	2.1
	만40-49세	234	0.4	7.3	21.8	48.3	21.4	0.8
	만50-59세	250	3.2	8.8	21.2	49.2	17.6	0.0
	만60-64세	121	0.8	5.0	25.4	55.4	12.4	0.0
교육 수준	고졸이하	182	2.7	8.2	31.3	38.5	18.7	0.6
	전문대졸	144	0.7	7.6	20.8	51.4	18.1	1.4
	4년제대졸	579	1.1	4.9	20.7	49.2	23.1	1.0
	석사이상	95	0.0	3.2	16.8	42.1	37.9	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	10.6	27.9	29.8	25.9	4.8
	150-300만원 미만	260	1.9	5.8	28.5	41.5	21.5	0.8
	300-500만원 미만	324	1.2	5.3	21.9	52.2	18.8	0.6
	500만원 이상	312	0.6	4.5	15.7	51.6	27.6	0.0
경제 활동 상태	취업	696	1.4	4.9	20.3	48.6	23.8	1.0
	실업	76	1.3	7.9	19.8	44.7	25.0	1.3
	비경제활동	228	0.5	7.5	29.4	42.5	19.7	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	1.4	4.8	19.0	48.9	25.2	0.7
	임금로자 (임시일용직)	80	2.5	6.2	25.0	48.8	13.8	3.7
	비임금근로자	17	0.0	0.0	41.2	35.3	23.5	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.6	4.4	21.8	49.1	22.0	1.1
	중소도시	484	1.0	5.8	22.3	46.7	23.8	0.4
	읍면지역	80	0.0	12.5	25.0	36.3	23.7	2.5

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함.

2. 디지털 세상에서의 나와 현실에서의 나를 구분할 수 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.3	2.4	13.5	42.9	40.0	0.9
성별	여성	511	0.4	3.3	12.5	42.5	40.3	1.0
	남성	489	0.2	1.4	14.5	43.4	39.7	0.8
연령	만19-29세	201	0.0	2.5	14.4	36.8	44.3	2.0
	만30-39세	194	0.0	1.6	10.8	39.7	47.4	0.5
	만40-49세	234	0.4	2.6	12.8	42.8	41.0	0.4
	만50-59세	250	0.8	2.8	14.0	47.6	33.6	1.2
	만60-64세	121	0.0	2.5	16.5	48.8	32.2	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.6	3.8	18.7	45.6	30.8	0.5
	전문대졸	144	0.7	3.4	15.3	41.0	37.5	2.1
	4년제대졸	579	0.2	1.7	11.9	44.0	41.3	0.9
	석사이상	95	0.0	2.1	10.5	33.7	53.7	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	0.0	4.8	16.4	39.4	36.5	2.9
	150-300만원 미만	260	0.4	3.5	13.5	45.4	36.1	1.1
	300-500만원 미만	324	0.6	2.2	15.7	42.0	38.9	0.6
	500만원 이상	312	0.0	1.0	10.3	42.9	45.5	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.2	1.9	12.9	41.5	42.5	1.0
	실업	76	2.7	1.3	18.4	43.4	32.9	1.3
	비경제활동	228	0.0	4.4	13.6	46.9	34.7	0.6
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.2	1.8	12.5	40.2	44.2	1.0
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	1.3	15.0	50.0	32.5	1.2
	비임금근로자	17	0.0	5.9	17.6	47.1	29.4	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	1.4	14.2	43.4	39.9	0.6
	중소도시	484	0.2	3.1	13.2	42.8	39.9	0.8
	읍면지역	80	0.0	3.8	11.3	41.2	41.2	2.5

3. 오프라인에서 인기가 있다면 온라인에서도 인기를 얻을 것이라고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	5.3	19.9	27.3	33.1	12.1	2.3
성별	여성	511	5.1	22.1	31.3	29.5	9.6	2.4
	남성	489	5.5	17.6	23.1	36.8	14.7	2.3
연령	만19-29세	201	9.5	19.9	24.4	30.8	12.4	3.0
	만30-39세	194	5.2	23.2	26.3	32.0	10.3	3.0
	만40-49세	234	4.3	25.2	24.3	30.8	13.7	1.7
	만50-59세	250	4.4	14.8	30.0	36.4	12.4	2.0
	만60-64세	121	2.5	14.9	33.9	36.4	10.7	1.6
교육 수준	고졸이하	182	7.1	14.8	25.3	39.6	9.3	3.9
	전문대졸	144	6.9	16.7	25.7	34.7	11.8	4.2
	4년제대졸	579	4.3	21.1	28.2	31.8	13.1	1.5
	석사이상	95	5.3	27.4	28.4	26.3	11.6	1.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	12.5	22.1	24.1	27.9	6.7	6.7
	150-300만원 미만	260	4.2	21.5	29.6	31.6	10.0	3.1
	300-500만원 미만	324	4.6	16.7	29.0	38.0	9.9	1.8
	500만원 이상	312	4.5	21.1	24.7	31.1	18.0	0.6
경제 활동 상태	취업	696	4.7	20.0	24.9	34.3	14.1	2.0
	실업	76	10.5	14.5	32.9	30.3	7.9	3.9
	비경제활동	228	5.3	21.5	32.9	30.3	7.4	2.6
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	4.5	19.9	25.4	33.7	14.9	1.6
	임금로자 (임시일용직)	80	6.3	21.2	20.0	36.3	11.2	5.0
	비임금근로자	17	5.9	17.6	29.4	47.1	0.0	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	5.3	15.8	27.1	37.2	12.8	1.8
	중소도시	484	5.8	22.5	27.5	29.5	12.2	2.5
	읍면지역	80	2.5	26.2	27.5	32.5	7.5	3.8

4. 온라인 공간에서 타인에게 믿음을 얻으려면 내 사진, 주소와 같은 정보를 공개할 수 있어야 한다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	13.8	22.7	23.2	28.4	10.8	1.1
성별	여성	511	17.6	25.2	22.9	23.3	10.0	1.0
	남성	489	9.8	20.0	23.5	33.8	11.7	1.2
연령	만19-29세	201	19.4	20.4	20.4	26.9	11.4	1.5
	만30-39세	194	12.4	23.2	27.3	27.3	7.2	2.6
	만40-49세	234	13.2	27.8	20.5	26.1	11.5	0.9
	만50-59세	250	12.0	24.2	25.6	27.2	12.0	0.0
	만60-64세	121	11.6	14.9	21.5	39.7	11.5	0.8
교육 수준	고졸이하	182	15.4	26.9	23.1	24.7	8.8	1.1
	전문대졸	144	18.7	16.7	19.4	30.6	13.2	1.4
	4년제대졸	579	11.8	23.1	24.0	29.4	10.5	1.2
	석사이상	95	15.8	21.1	24.2	26.3	12.6	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	19.2	25.0	21.1	22.1	8.7	3.9
	150-300만원 미만	260	12.7	26.2	24.2	26.5	10.0	0.4
	300-500만원 미만	324	11.4	22.9	24.4	29.3	11.1	0.9
	500만원 이상	312	15.4	18.9	21.8	31.1	11.9	0.9
경제 활동 상태	취업	696	12.5	19.7	22.3	32.2	12.1	1.2
	실업	76	10.5	32.9	19.8	25.0	10.5	1.3
	비경제활동	228	18.9	28.5	27.2	18.0	7.0	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	12.5	19.0	21.7	32.4	13.2	1.2
	임금로자 (임시일용직)	80	13.8	22.5	25.0	30.0	6.2	2.5
	비임금근로자	17	5.9	29.4	29.4	35.3	0.0	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	13.8	20.9	24.1	29.1	11.5	0.6
	중소도시	484	13.9	24.2	21.9	27.9	10.7	1.4
	읍면지역	80	13.8	23.7	26.2	27.5	7.5	1.3

5. 사이버 공간에서 익명성의 역기능(사이버 범죄, 사이버 폭력, 악성 댓글, 명예 훼손 등)에 대해서 경험한 적이 있다.

문항		아니오	예		횟수			
			N	비중	1-2회	3-4회	5-6회	7회 이상
전체		71.8	282	28.2	45.4	31.9	12.1	10.6
성별	여성	76.5	120	23.5	53.4	28.3	8.3	10.0
	남성	66.9	162	33.1	39.5	34.6	14.8	11.1
연령	만19-29세	62.2	76	37.8	43.4	27.6	14.5	14.5
	만30-39세	66.5	65	33.5	41.6	36.9	9.2	12.3
	만40-49세	70.9	68	29.1	60.3	19.1	11.8	8.8
	만50-59세	79.2	52	20.8	34.6	46.1	13.5	5.8
	만60-64세	82.6	21	17.4	42.9	38.1	9.5	9.5
교육 수준	고졸이하	77.5	41	22.5	34.2	46.3	7.3	12.2
	전문대졸	71.5	41	28.5	43.9	39.0	7.3	9.8
	4년제대졸	70.3	172	29.7	47.7	26.2	15.1	11.0
	석사이상	70.5	28	29.5	50.0	35.8	7.1	7.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	74.0	27	26.0	51.9	29.6	3.7	14.8
	150-300만원 미만	73.5	69	26.5	49.3	34.8	10.1	5.8
	300-500만원 미만	70.1	97	29.9	38.2	36.1	14.4	11.3
	500만원 이상	71.5	89	28.5	48.3	25.8	13.5	12.4
경제 활동 상태	취업	68.8	217	31.2	45.1	30.0	12.9	12.0
	실업	69.7	23	30.3	39.1	39.1	17.4	4.4
	비경제활동	81.6	42	18.4	50.0	38.1	4.8	7.1
취업 상태	임금근로자 (상용직)	68.5	189	31.5	45.5	30.2	12.7	11.6
	임금로자 (임시일용직)	68.8	25	31.2	40.0	32.0	12.0	16.0
	비임금근로자	82.3	3	17.7	샘플 수가 너무 작아 의미 부여에 한계			
행정 구역	서울 및 광역시	74.3	112	25.7	42.0	33.9	10.7	13.4
	중소도시	69.4	148	30.6	47.3	31.8	12.1	8.8
	읍면지역	72.5	22	27.5	50.0	22.7	18.2	9.1

8. 개인 사생활 보호

1. 디지털 프라이버시 보호 및 보안을 위한 교육 프로그램이 온 국민에게 필요하다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.2	1.7	10.1	39.2	47.9	0.9
성별	여성	511	0.0	1.8	9.2	37.4	51.1	0.5
	남성	489	0.4	1.6	11.1	41.1	44.6	1.2
연령	만19-29세	201	0.0	1.0	12.9	33.8	50.8	1.5
	만30-39세	194	0.5	2.6	10.3	34.5	50.5	1.6
	만40-49세	234	0.4	2.6	9.0	40.2	47.4	0.4
	만50-59세	250	0.0	0.8	9.2	44.0	45.2	0.8
	만60-64세	121	0.0	1.6	9.1	43.8	45.5	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.0	1.6	14.3	40.1	42.3	1.7
	전문대졸	144	0.0	3.5	10.4	38.2	45.1	2.8
	4년제대졸	579	0.0	1.0	9.5	38.9	50.3	0.3
	석사이상	95	2.1	3.2	5.3	41.0	48.4	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	0.0	1.9	10.6	35.6	49.0	2.9
	150-300만원 미만	260	0.0	2.7	13.5	37.3	46.1	0.4
	300-500만원 미만	324	0.3	1.5	10.5	41.1	45.4	1.2
	500만원 이상	312	0.3	1.0	6.7	40.1	51.6	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.3	1.7	9.8	39.4	48.4	0.4
	실업	76	0.0	2.6	14.5	35.5	44.8	2.6
	비경제활동	228	0.0	1.3	9.7	39.9	47.4	1.7
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.3	1.7	9.5	39.1	49.1	0.3
	임금근로자 (임시일용직)	80	0.0	2.5	10.0	40.0	46.3	1.2
	비임금근로자	17	0.0	0.0	17.7	47.1	35.2	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	1.6	8.9	41.1	47.5	0.4
	중소도시	484	0.0	1.6	11.2	37.4	48.6	1.2
	읍면지역	80	0.0	2.5	10.0	40.0	46.3	1.2

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함.

2. 내가 사용하는 디지털 기기의 보안 업데이트를 적극적으로 한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.5	3.8	22.6	43.2	28.8	1.1
성별	여성	511	0.8	4.7	26.6	43.6	23.3	1.0
	남성	489	0.2	2.9	18.4	42.7	34.6	1.2
연령	만19-29세	201	1.5	6.5	20.9	42.3	26.4	2.4
	만30-39세	194	0.5	2.6	20.1	42.8	32.5	1.5
	만40-49세	234	0.0	0.9	21.8	41.9	35.0	0.4
	만50-59세	250	0.4	4.8	26.4	42.8	24.8	0.8
	만60-64세	121	0.0	5.0	23.1	48.8	23.1	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.5	4.4	24.7	41.8	27.5	1.1
	전문대졸	144	0.0	7.0	21.5	45.8	23.6	2.1
	4년제대졸	579	0.7	3.1	22.7	42.8	29.7	1.0
	석사이상	95	0.0	2.1	20.0	44.2	33.7	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	3.8	26.9	43.3	22.1	2.9
	150-300만원 미만	260	0.0	3.9	22.7	47.3	24.6	1.5
	300-500만원 미만	324	0.6	2.8	25.0	42.6	28.1	0.9
	500만원 이상	312	0.6	4.8	18.6	40.4	35.3	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.6	3.6	21.3	42.1	31.0	1.4
	실업	76	0.0	3.9	22.4	42.1	30.3	1.3
	비경제활동	228	0.4	4.4	26.8	46.9	21.5	0.0
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.7	3.2	19.5	41.4	33.7	1.5
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	7.5	25.0	52.5	13.8	1.2
	비임금근로자	17	0.0	0.0	64.6	17.7	17.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.2	3.9	20.9	42.2	31.9	0.9
	중소도시	484	0.6	3.7	24.2	43.0	27.5	1.0
	읍면지역	80	1.3	3.7	22.5	50.0	20.0	2.5

3. 디지털과 관련된 나의 개인정보를 보호하는 데 어려움이 없다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	1.9	15.7	32.9	34.3	13.4	1.8
성별	여성	511	2.4	19.0	35.2	30.5	10.6	2.3
	남성	489	1.4	12.3	30.5	38.2	16.4	1.2
연령	만19-29세	201	2.5	14.9	30.4	37.8	11.9	2.5
	만30-39세	194	3.1	11.9	33.0	33.5	14.9	3.6
	만40-49세	234	0.0	11.1	36.3	36.3	15.8	0.5
	만50-59세	250	3.2	18.4	31.2	32.4	12.8	2.0
	만60-64세	121	0.0	26.5	33.9	29.7	9.9	0.0
교육 수준	고졸이하	182	2.2	20.4	31.3	31.3	12.1	2.7
	전문대졸	144	2.8	15.3	29.2	38.2	9.7	4.8
	4년제대졸	579	1.9	14.8	34.0	34.4	14.0	0.9
	석사이상	95	0.0	12.6	34.7	33.7	17.9	1.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.9	19.2	32.7	33.7	9.6	2.9
	150-300만원 미만	260	1.9	17.3	33.8	31.2	12.7	3.1
	300-500만원 미만	324	1.5	13.9	34.6	35.2	13.9	0.9
	500만원 이상	312	2.2	15.1	30.5	36.2	14.7	1.3
경제 활동 상태	취업	696	2.2	14.8	31.2	35.2	14.9	1.7
	실업	76	2.7	15.8	34.2	35.5	9.2	2.6
	비경제활동	228	0.9	18.4	37.7	31.1	10.1	1.8
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	2.0	14.2	30.4	37.4	14.4	1.6
	임금로자 (임시일용직)	80	3.8	20.0	32.5	22.5	18.7	2.5
	비임금근로자	17	0.0	11.7	52.9	17.7	17.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.6	16.1	32.5	31.7	15.6	2.5
	중소도시	484	1.9	16.5	32.2	36.6	11.6	1.2
	읍면지역	80	3.8	8.8	38.7	35.0	12.5	1.2

4. 디지털 영역의 보안이 취약할 수 있다는 것을 알면서도 디지털 기술을 사용하고 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.3	2.7	17.5	56.9	21.2	1.4
성별	여성	511	0.6	2.0	18.8	55.4	21.9	1.3
	남성	489	0.0	3.5	16.2	58.5	20.4	1.4
연령	만19-29세	201	0.5	3.0	22.9	46.3	24.4	3.0
	만30-39세	194	0.0	3.1	16.5	57.7	20.6	2.1
	만40-49세	234	0.0	1.7	15.8	60.7	21.4	0.4
	만50-59세	250	0.4	3.6	13.2	60.4	21.2	1.2
	만60-64세	121	0.8	1.7	22.3	58.7	16.5	0.0
교육 수준	고졸이하	182	1.1	2.8	19.2	62.1	13.2	1.6
	전문대졸	144	0.0	2.8	19.4	52.1	22.9	2.8
	4년제대졸	579	0.2	2.6	17.1	55.9	23.0	1.2
	석사이상	95	0.0	3.2	13.7	60.0	23.1	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	5.8	26.9	49.0	14.4	2.9
	150-300만원 미만	260	0.4	1.2	21.5	55.0	20.0	1.9
	300-500만원 미만	324	0.0	4.0	13.9	60.5	20.1	1.5
	500만원 이상	312	0.3	1.6	14.8	57.4	25.6	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.3	2.7	16.5	56.6	22.4	1.5
	실업	76	0.0	5.3	13.2	63.1	15.8	2.6
	비경제활동	228	0.4	1.8	21.9	55.7	19.3	0.9
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.3	2.9	15.4	57.1	23.0	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	2.5	22.5	55.0	18.8	1.2
	비임금근로자	17	0.0	0.0	29.4	47.1	17.7	5.8
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.2	2.5	17.0	56.9	22.0	1.4
	중소도시	484	0.2	3.1	17.8	57.2	20.0	1.7
	읍면지역	80	1.2	1.2	18.8	55.0	23.8	0.0

5. 악성코드 감염, 해킹, 신종 사이버 사기 등을 당한 경험이 있다.

문항		아니오	예		횟수			
			N	비중	1-2회	3-4회	5-6회	7회 이상
전체		63.9	361	36.1	65.4	23.6	6.9	4.1
성별	여성	63.0	189	37.0	70.9	22.2	5.3	1.6
	남성	64.8	172	35.2	59.3	25.0	8.7	7.0
연령	만19-29세	66.2	68	33.8	61.8	22.1	7.3	8.8
	만30-39세	60.3	77	39.7	64.9	27.3	3.9	3.9
	만40-49세	58.5	97	41.5	66.0	23.7	7.2	3.1
	만50-59세	70.0	75	30.0	66.7	22.7	8.0	2.6
	만60-64세	63.6	44	36.4	68.2	20.4	9.1	2.3
교육 수준	고졸이하	67.6	59	32.4	57.6	28.8	6.8	6.8
	전문대졸	59.0	59	41.0	62.7	23.7	6.8	6.8
	4년제대졸	64.8	204	35.2	67.2	22.6	7.3	2.9
	석사이상	58.9	39	41.1	71.8	20.5	5.1	2.6
월평균 소득 수준	150만원 미만	58.6	43	41.4	62.8	23.3	2.3	11.6
	150-300만원 미만	63.5	95	36.5	64.2	24.2	8.4	3.2
	300-500만원 미만	64.8	114	35.2	68.4	22.8	6.2	2.6
	500만원 이상	65.1	109	34.9	64.2	23.8	8.3	3.7
경제 활동 상태	취업	62.8	259	37.2	63.3	25.5	7.0	4.2
	실업	53.9	35	46.1	62.9	25.7	5.7	5.7
	비경제활동	70.6	67	29.4	74.6	14.9	7.5	3.0
취업 상태	임금근로자 (상용직)	63.3	220	36.7	62.3	27.7	6.4	3.6
	임금로자 (임시일용직)	58.8	33	41.3	69.7	9.1	12.1	9.1
	비임금근로자	64.7	6	35.3	66.7	33.3	0.0	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	64.5	155	35.5	68.4	20.7	7.1	3.8
	중소도시	63.0	179	37.0	62.0	26.3	7.3	4.4
	읍면지역	66.3	27	33.7	70.4	22.2	3.7	3.7

9. 디지털 권리 및 책임

1. 의심스러운 정보를 접하면 다른 출처에서 해당 내용을 검색해서 진위를 확인함으로써 진짜 정보와 가짜 정보를 구별할 수 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.9	9.4	32.0	42.1	12.9	2.7
성별	여성	511	1.0	13.1	34.8	36.4	11.4	3.3
	남성	489	0.8	5.5	29.1	48.1	14.5	2.0
연령	만19-29세	201	0.5	8.0	26.4	43.3	16.4	5.4
	만30-39세	194	0.5	7.7	30.9	46.4	12.4	2.1
	만40-49세	234	1.7	6.4	32.1	43.2	14.5	2.1
	만50-59세	250	0.8	12.0	35.6	38.0	11.6	2.0
	만60-64세	121	0.8	14.9	35.5	39.7	7.4	1.7
교육 수준	고졸이하	182	1.6	12.1	37.9	31.9	9.9	6.6
	전문대졸	144	1.4	12.5	28.5	43.1	11.1	3.4
	4년제대졸	579	0.5	8.5	32.8	43.4	13.3	1.5
	석사이상	95	1.0	5.3	21.1	52.6	19.0	1.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	2.9	7.7	38.5	36.5	7.7	6.7
	150-300만원 미만	260	0.8	13.1	34.2	34.6	12.7	4.6
	300-500만원 미만	324	0.6	7.7	36.4	42.3	11.4	1.6
	500만원 이상	312	0.6	8.7	23.4	50.0	16.4	0.9
경제 활동 상태	취업	696	0.7	9.3	28.6	44.0	14.7	2.7
	실업	76	0.0	7.9	40.8	38.2	10.5	2.6
	비경제활동	228	1.7	10.1	39.5	37.7	8.4	2.6
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.7	9.4	26.9	45.6	14.8	2.6
	임금로자 (임시일용직)	80	1.3	10.0	40.0	31.3	13.7	3.7
	비임금근로자	17	0.0	5.9	35.3	47.1	11.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	1.4	8.3	30.9	46.1	11.5	1.8
	중소도시	484	0.4	9.5	33.2	39.3	14.3	3.3
	읍면지역	80	1.3	15.0	30.0	37.5	12.5	3.7

주: '취업상태'는 '경제활동상태'에서 '취업'에 해당되는 경우만을 대상으로 함.

2. 디지털 콘텐츠 제작 및 활용과 관련된 지적재산권, 다양한 디지털 활동과 관련된 디지털 권리 및 책임 교육을 받아야 한다고 생각한다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.1	1.9	13.4	51.2	32.1	1.3
성별	여성	511	0.2	1.8	12.9	50.7	32.7	1.7
	남성	489	0.0	2.0	13.9	51.8	31.5	0.8
연령	만19-29세	201	0.0	2.0	14.4	45.3	35.8	2.5
	만30-39세	194	0.0	1.0	10.8	55.7	30.9	1.6
	만40-49세	234	0.4	3.4	11.6	49.2	35.0	0.4
	만50-59세	250	0.0	1.6	15.6	52.8	28.8	1.2
	만60-64세	121	0.0	0.8	14.9	54.6	28.9	0.8
교육 수준	고졸이하	182	0.0	2.7	17.6	49.5	28.0	2.2
	전문대졸	144	0.0	1.4	18.1	43.7	34.7	2.1
	4년제대졸	579	0.2	1.7	11.6	52.9	32.6	1.0
	석사이상	95	0.0	2.1	9.5	55.8	32.6	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	0.0	1.9	12.5	46.2	33.6	5.8
	150-300만원 미만	260	0.0	2.3	15.8	53.1	27.3	1.5
	300-500만원 미만	324	0.0	2.5	13.9	52.8	29.9	0.9
	500만원 이상	312	0.3	1.0	11.2	49.7	37.8	0.0
경제 활동 상태	취업	696	0.1	2.2	12.5	50.9	33.2	1.1
	실업	76	0.0	2.6	18.4	46.1	31.6	1.3
	비경제활동	228	0.0	0.9	14.5	54.0	28.9	1.7
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.2	1.8	11.3	51.6	34.1	1.0
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	3.8	20.0	42.5	31.2	2.5
	비임금근로자	17	0.0	5.9	17.7	64.7	11.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.2	1.2	14.9	50.0	32.8	0.9
	중소도시	484	0.0	2.3	11.6	53.3	31.4	1.4
	읍면지역	80	0.0	3.8	16.2	45.0	32.5	2.5
유초중 자녀	예	270	0.4	1.5	11.8	49.3	35.9	1.1
	아니오	730	0.0	2.0	14.0	51.9	30.7	1.4

주: 유초중자녀는 부모가 유치원, 초등학생, 중학생, 그리고/또는 고등학생 자녀를 둔 여부.

3. 디지털 지적재산권에 대하여 이해하고 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.6	6.2	27.4	45.1	18.6	2.1
성별	여성	511	0.8	7.8	30.9	41.9	15.7	2.9
	남성	489	0.4	4.5	23.7	48.5	21.7	1.2
연령	만19-29세	201	0.5	6.0	29.8	41.3	19.4	3.0
	만30-39세	194	1.0	6.7	23.2	46.4	20.6	2.1
	만40-49세	234	0.4	4.3	26.1	45.3	21.8	2.1
	만50-59세	250	0.4	8.0	28.4	45.6	16.0	1.6
	만60-64세	121	0.8	5.8	30.6	47.9	13.2	1.7
교육 수준	고졸이하	182	2.2	11.5	36.8	20.8	15.4	3.3
	전문대졸	144	0.0	9.0	27.8	47.2	12.5	3.5
	4년제대졸	579	0.4	4.3	26.2	47.0	20.4	1.7
	석사이상	95	0.0	3.2	15.8	57.9	23.1	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	9.6	30.8	34.6	17.3	6.7
	150-300만원 미만	260	1.2	6.9	33.1	41.1	15.0	2.7
	300-500만원 미만	324	0.6	6.5	27.8	46.9	16.7	1.5
	500만원 이상	312	0.0	4.2	21.2	50.0	24.0	0.6
경제 활동 상태	취업	696	0.4	4.9	25.0	47.7	20.6	1.4
	실업	76	2.6	9.2	25.0	40.8	21.1	1.3
	비경제활동	228	0.4	9.2	35.5	38.6	11.9	4.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.5	4.5	23.9	48.1	21.5	1.5
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	8.8	30.0	45.0	15.0	1.2
	비임금근로자	17	0.0	0.0	41.2	47.1	11.7	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.0	6.0	27.3	43.4	21.5	1.8
	중소도시	484	1.0	6.4	27.9	46.5	16.1	2.1
	읍면지역	80	1.3	6.3	25.0	46.2	17.5	3.7

4. 디지털 기술을 사용하면서 타인에게 불편함을 주는 행위를 하지 않으려고 노력한다.

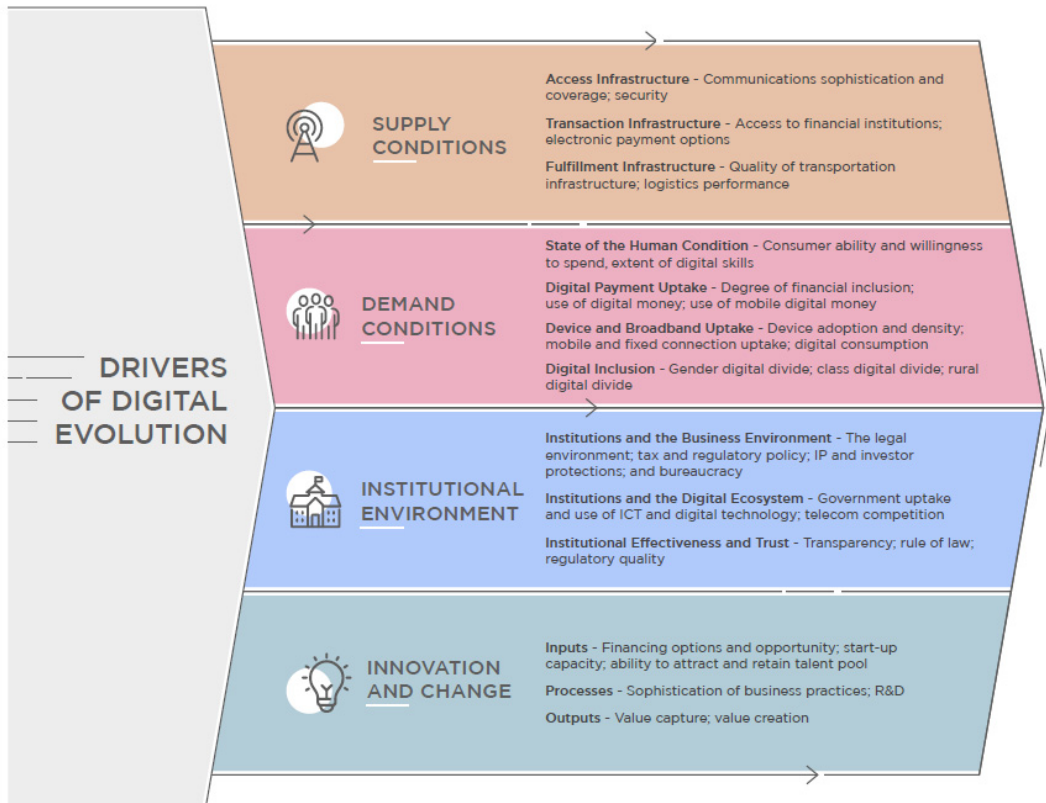
구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.4	0.3	10.8	46.7	40.4	1.4
성별	여성	511	0.2	0.2	9.8	47.0	41.1	1.7
	남성	489	0.6	0.4	11.9	46.4	39.7	1.0
연령	만19-29세	201	0.5	0.0	10.9	47.3	38.8	2.5
	만30-39세	194	0.0	0.5	8.8	50.0	38.7	2.0
	만40-49세	234	0.9	0.4	14.5	42.3	41.5	0.4
	만50-59세	250	0.4	0.0	9.2	46.4	42.4	1.6
	만60-64세	121	0.0	0.8	9.9	49.6	39.7	0.0
교육 수준	고졸이하	182	1.1	0.0	11.0	47.8	38.5	1.6
	전문대졸	144	0.7	0.7	13.9	43.7	38.2	2.8
	4년제대졸	579	0.2	0.2	10.7	47.8	39.9	1.2
	석사이상	95	0.0	1.0	6.3	42.2	50.5	0.0
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	1.0	0.0	8.7	47.1	39.4	3.8
	150-300만원 미만	260	0.0	0.0	11.6	52.3	34.6	1.5
	300-500만원 미만	324	0.3	0.3	10.5	46.0	41.4	1.5
	500만원 이상	312	0.6	0.6	11.2	42.7	44.6	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.4	0.3	10.5	47.3	40.1	1.4
	실업	76	0.0	0.0	15.8	50.0	32.9	1.3
	비경제활동	228	0.4	0.4	10.1	43.4	43.4	1.3
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.5	0.3	9.7	46.9	41.3	1.3
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	0.0	15.0	50.0	32.5	2.5
	비임금근로자	17	0.0	0.0	17.6	47.1	35.3	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.5	0.0	10.8	47.9	39.7	1.1
	중소도시	484	0.2	0.4	10.7	46.1	40.9	1.7
	읍면지역	80	1.3	1.3	11.3	43.7	41.2	1.2

5. 가짜뉴스의 심각성에 대해 인식하고 있다.

구분		N	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	잘 모르겠다
전체		1,000	0.2	1.6	11.3	43.0	43.1	0.8
성별	여성	511	0.0	2.0	12.9	42.1	41.9	1.1
	남성	489	0.4	1.2	9.6	44.0	44.4	0.4
연령	만19-29세	201	0.0	2.0	10.0	41.8	44.3	1.9
	만30-39세	194	0.0	1.1	10.3	44.3	43.3	1.0
	만40-49세	234	0.4	1.7	12.0	36.8	49.1	0.0
	만50-59세	250	0.4	1.2	10.4	45.6	41.6	0.8
	만60-64세	121	0.0	2.5	15.7	49.6	32.2	0.0
교육 수준	고졸이하	182	0.5	3.8	16.5	40.7	38.5	0.0
	전문대졸	144	0.0	0.0	12.5	42.4	43.1	2.0
	4년제대졸	579	0.2	1.4	9.8	44.6	43.4	0.6
	석사이상	95	0.0	1.0	8.4	39.0	50.5	1.1
월평균 소득 수준	150만원 미만	104	0.0	1.9	15.4	39.4	42.3	1.0
	150-300만원 미만	260	0.0	2.3	12.7	46.9	36.6	1.5
	300-500만원 미만	324	0.3	0.9	10.5	45.1	42.6	0.6
	500만원 이상	312	0.3	1.6	9.6	38.8	49.4	0.3
경제 활동 상태	취업	696	0.3	1.6	10.3	43.1	43.8	0.9
	실업	76	0.0	0.0	18.4	42.1	38.2	1.3
	비경제활동	228	0.0	2.2	11.8	43.0	42.6	0.4
취업 상태	임금근로자 (상용직)	599	0.4	1.5	10.5	41.9	44.9	0.8
	임금로자 (임시일용직)	80	0.0	1.3	10.0	46.3	41.2	1.2
	비임금근로자	17	0.0	5.9	5.9	70.6	17.6	0.0
행정 구역	서울 및 광역시	436	0.2	0.5	11.3	44.7	43.1	0.2
	중소도시	484	0.0	2.3	10.5	42.4	43.6	1.2
	읍면지역	80	1.2	3.7	16.3	37.5	40.0	1.3



[부록 3] 설명된 디지털 혁신 방법론(Digital Evolution Methodology Explained)



(출처: Chakravorti et al.(2020: 19))



[부록 4] 디지털 신뢰의 구성(Drivers of Digital Trust)



Digital Intelligence Index is a collaborative research initiative of The Fletcher School at Tufts University and Mastercard.

(출처: Chakravorti et al.(2020: 25))



[부록 5] MS社 AI 윤리교육 가이드라인



Fairness

AI systems must be developed to treat everyone fairly and avoid affecting similarly situated groups of people in different ways.



Reliability and safety

AI systems must operate reliably, safely, and consistently under normal circumstances and in unexpected conditions.



Privacy and security

AI systems must comply with privacy laws that require transparency about the collection, use, and storage of data and mandate that consumers have appropriate controls to choose how their data is used.



Inclusiveness

AI systems must incorporate and address a broad range of diverse human needs, barriers, capabilities, and experiences.



Transparency

AI system behavior and functional components should be understood so people can identify potential performance issues, safety and privacy concerns, biases, exclusionary practices, or unintended outcomes. Those who use AI systems should be honest and forthcoming about when, why, and how they choose to deploy them.



Accountability

The people who design and deploy AI systems must be accountable for how their systems operate.

(출처: Microsoft AI(n. d.: 5))



[부록 6] 싱가포르 정보통신미디어 개발청 사례

□ Infocomm Media Development Authority (IMDA)¹⁵⁾(정보통신미디어 개발청) 약사¹⁶⁾

- Infocomm Development Authority (IDA) 와 Media Development Authority (MDA)의 통합
- 2016년 8월: 정보통신미디어 개발청법(Info-communications Media Development Authority Bill) 통과
- 2016년 9월: 정보통신미디어 개발청 운영 시작

□ 주요역할

- 정보통신 및 미디어 영역을 총체적으로 개발 및 규제
- 인재, 연구, 혁신 및 기업 관련 진취적 및 지속적 발전 추진

□ 주요사업

사업명	주요 내용
Infocomm Media Landscape	■ SG Digital <ul style="list-style-type: none"> • 싱가포르의 디지털화 노력을 통합하기 위한 전국적 운동(movement) • 우선적으로 노인과 소규모 식당주인(stallholder) 대상 사업 진행
	■ SG Digital Office <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 활용의 촉진을 위한 정부의 이니셔티브 주도 조직 • 코로나19 이후 개인 및 기업이 새로운 사회 및 경제 환경에 참여할 수 있도록 디지털 도구와 기술을 갖추도록 지원

15) 자료 출처: IMDA 홈페이지 <https://www.imda.gov.sg/>

16) https://en.wikipedia.org/wiki/Infocomm_Media_Development_Authority

사업명	주요 내용
For Industry	■ Emerging Technologies <ul style="list-style-type: none"> • [IMDA BizTech Group]: 산업체 및 학계와 협력하여 싱가포르의 디지털 경제를 혁신하기 위한 지속적 기술개발 추진 • 세 가지 분야에 집중: AI, 통신 및 연결(Communications & Connectivity), 보안(Trust)
	■ Talent and Manpower <ul style="list-style-type: none"> • 관련 산업 분야의 인력(인재)을 양성하기 위한 사업 추진 • Media Manpower Programmes (미디어 관련 산업 분야 종사자 전문성 향상), TechSkills Accelerator(TeSA: 디지털 경제를 위한 ICT 분야의 전문가 양성), Singapore Digital Scholarship (관련 전공의 대학생 및 대학원생 대상 장학금)
	■ Digital Industry Singapore (DISG) <ul style="list-style-type: none"> • 다음 세 조직의 공동 사무소: IMDA, Economic Development Board (EDB), Enterprise Singapore (ESG) • 국제적 기술관련 리더로서의 기업의 요구 파악, 우수한 산업체 지원, 미래의 인력 양성을 위한 정부의 산업체 대한 간소화된 접근방식
For Community	■ Seniors Go Digital <ul style="list-style-type: none"> • 노인들이 디지털 기술을 적극적으로 활용할 수 있도록 사업 추진 • 세 분야를 집중적으로 교육: 통신 기술(SNS 활용, 파일 보내기, 비디오 전화 활용 등), 정부 서비스 이용, 인터넷 बैं킹 및 각종 보안 관련 기술
	■ Digital Readiness <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 연령의 시민들이 학교 및 지역사회 기관을 통해 디지털 기술을 적극적으로, 책임감있게, 안전하게 사용할 수 있도록 도움 • 저소득자, 학생, 장애인들에게 디지털 기기 제공 • 성인, 노인, 장애인 대상 디지털 활용 능력 교육 • [Digital for Life]: 국민들이 디지털 기술을 생활에서 자연스럽게 사용하도록 하여 지역사회 활성화에 기여 ①[Digital Technology & Inclusion]: 디지털 기술이 생활의 다양한 영역에서 활용될 수 있도록 지원, ②[Digital Literacy & Wellness]: 보안, 미디어 리터러시, 온라인 피해 관련 역량 개발
	■ Personal Data Protection <ul style="list-style-type: none"> • 2013년 개인 데이터 보호 위원회(PDPC:The Personal Data Protection Commission) 설립 • 개인 데이터 보호 위원회는 IMDA의 하위 조직으로 운영 • 공교육과 참여를 통해 개인 데이터 보호의 중요성을 알리기 위해 지속적으로 노력
Regulations & Licensing	■ Regulations <ul style="list-style-type: none"> • 관련 산업의 발전과 소비자의 선택 확대를 위한 규정 마련 • 정보통신, 미디어, 우편 분야 실천강령(Codes of Practice) • 프레임워크 및 정책 (Frameworks & Policies): 경쟁력 강화, 내용 규제, 딜러 및 장비 등록 프레임워크 등
	■ Licences <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 자격증 관리를 통해 관련 산업의 공정한 경쟁 기회 마련 • 예술, 방송, 인터넷, 영화, 비디오게임, 신문, 출판, 통신 등 분야의 자격증 관리



[부록 7] 싱가포르 미디어 리터러시 위원회 사례

□ 미디어 리터러시 위원회(Media Literacy Council, MLC) 소개¹⁷⁾

- 목표: 미디어 리터러시 및 건전한 사이버 문화를 구축하기 위한 공교육 강화
- 시민사회(people), 민간영역(private sectors), 공공영역(public sectors)의 대표 들로 구성
- 정보통신미디어 개발청(IMDA)이 주도하여 민간 및 지역사회, 그리고 정부의 협력 하에 미디어 리터러시 교육을 지원

□ 미디어 리터러시 위원회 선정 디지털 리터러시 이슈 (<https://www.betterinternet.sg/>)

구분	디지털 리터러시 이슈
신체이미지 (Body Image)	• 일부 온라인 활동은 시민들이 자신들의 신체에 대해 걱정 또는 불만족하게 만들 위험이 있음
사이버 따돌림 (Cyber-Bullying)	• 인터넷 또는 디지털 기기를 활용하여 타인 또는 일정한 집단에 해를 가하는 활동에 대한 경계 필요
디지털 광고 (Digital Advertising)	• 온라인 공간에서 마케팅의 한 방법으로 활용되고 있음. 부작용을 줄이는 것이 요구됨
디지털 발자국 (Digital Footprints)	• 디지털 공간에서 사용자에게 관한 모든 정보인 디지털 발자국을 최소화하여 안전하게 관리하는 것 필요
섭식 장애 (Eating Disorder)	• 디지털 공간에 사람들이 점차 오랫동안 머물면서 섭식 장애가 더욱 심각해지고 있음
가짜 뉴스 (Fake News)	• 가짜 뉴스를 발견하고 이의 악영향에 대해 올바른 이해 필요

17) 강진숙 외(2017). 싱가포르: 건전한 사이버 문화 만들기 <https://brunch.co.kr/@kpf10/536>

수탁연구보고 CRR 2022-13

범부처 디지털 리터러시 정책 개선방안

발 행	2022년 10월
발행인	원장 류방란
발행처	한국교육개발원
주 소	충청북도 진천군 덕산읍 교학로 7 (27873) 전화 : (043) 5309-114 팩스 : (043) 5309-819 http://www.kedi.re.kr
등 록	1973년 6월 13일, 제16-35호
인쇄처	한결엠 02) 6952-0551
ISBN	979-11-5666-498-7

책 내용의 무단 복제를 금함