

2025년 제4회

화성특례시 청소년 정책포럼

디지털 환경 변화의 위험과 기회

▶ 청소년문화와 디지털 시민성

2025. 11. 27. (목) 14:00 ~ 16:00

화성시청소년수련관 2층 세미나실

목 차

I. 행사개요 05

2025년 제4회 화성특례시 청소년정책포럼

II. 주제발표 07

01 한국청소년정책연구원 배상률 선임연구위원

「디지털 환경 변화의 위험과 기회: 청소년문화와 디지털 시민성」

III. 토 론

좌장) 경인교육대학교 윤리교육과 임상수 교수

- 생성형 AI를 포함한 디지털 환경 변화가 청소년문화에 미치는 영향과 정책적 대응
- 청소년 디지털 시민성 강화를 위한 지역사회 지원 방안

토론) 화성시연구원 데이터센터 조진숙 박사 35

02 (데이터센터장 직무대행)

- AI 시대, 청소년 디지털 시민성-화성시 지역 기반 정책 대응과 교육의 방향

토론) 오산남부청소년문화의집 이창호 관장 45

03 • AI와 매개된 미래, 청소년의 디지털 시민성

토론) 화성특례시의회 문화복지위원회 김종복 위원장 55

04 • 청소년 디지털 시민성 강화를 위한 화성특례시 지원 방안

토론) 화성시청소년참여위원회 김중찬 위원장 61

05 • 디지털 환경의 위험과 기회, 화성시 청소년을 위한 제언

2025년 제4회 화성특례시 청소년정책포럼

I 행사개요

□ 행사개요

- 행 사 명: 2025년 제4회 화성특례시 청소년정책포럼
- 일 시: 2025. 11. 27.(목), 14:00 ~ 16:00
- 장 소: 화성시청소년수련관 2층 세미나실 (화성시 태안로 145, 유앤아이센터)
- 참석대상: 청소년분야 종사자, 화성시 청소년, 학부모 및 시민
- 운영내용: 전문가 주제발표 및 토론, 온라인 생중계 운영
 - 주제발표: 「디지털 환경 변화의 위험과 기회: 청소년문화와 디지털 시민성」
 - 토론주제
 - 생성형 AI를 포함한 디지털 환경 변화가 청소년문화에 미치는 영향과 정책적 대응
 - 청소년 디지털 시민성 강화를 위한 지역사회 지원 방안
- 주최/주관: 화성특례시, 화성시여성가족청소년재단 화성시청소년수련관

II 행사일정

□ 세부일정표

시 간	소요(분)	구 분	세부내용
13:30~14:00	30	등 록	- 현장참석자 등록
14:00~14:10	10	개 회	- 개회 및 국민의례, 내빈소개
14:10~14:20	10	축사 및 인사말	- 축사 및 인사말씀
14:20~14:50	30	주제발표	- 「디지털 환경 변화의 위험과 기회: 청소년문화와 디지털 시민성」
14:50~15:30	40	토론자발표	- 각 토론자(4명)별 발표
15:30~15:50	20	종합토론	- 종합토론 및 질의응답
15:50~16:00	10	폐 회	- 폐회 및 마무리

III 발표자 구성

□ 발표자 구성

구분	소속 및 이름	비고
주제발표	한국청소년정책연구원 배상률 선임연구위원	
좌 장	경인교육대학교 윤리교육과 임상수 교수	
토 론	화성시연구원 데이터센터 조진숙 박사	데이터센터장 직무대행
토 론	오산남부청소년문화의집 이창호 관장	
토 론	화성특례시의회 문화복지위원회 김종복 위원장	
토 론	화성시청소년참여위원회 김중찬 위원장	동학중학교 학생

2025년 제4회

화성특례시 청소년정책포럼

01

주제발표

배상률 선임연구위원
한국청소년정책연구원

.....

발표주제

「디지털 환경 변화의 위험과 기회: 청소년문화와 디지털 시민성」

.....

디지털 환경 변화의 위험과 기회: 청소년 문화와 디지털 시민성

화성특례시 청소년정책 포럼

배상률

(한국청소년정책연구원)

1. 디지털 환경에서의 청소년 취약성



청소년 시기의 특징

- 또래 압력
- 심리사회적 미성숙 & 호기심
- 자기조절 능력 부족

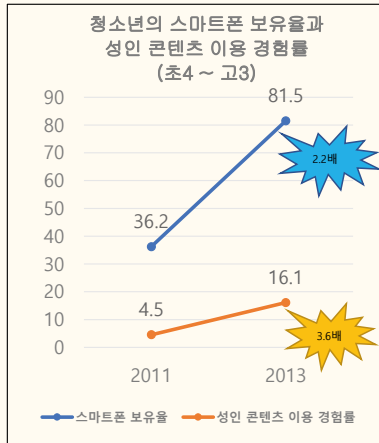


청소년을 둘러싼 미디어 환경

- 스마트폰 및 디지털 미디어 편재
- 미디어 리터러시 교육 부재
- 빅테크 기업의 책무 소홀



청소년의 디지털 환경 취약성



청소년의 스마트폰 과의존 위험군 현황과 추세



- **현재성:** 개인의 삶에서 스마트폰을 이용하는 생활패턴이 두드러지고 가장 중요한 활동이 되는 것
- **조절실패:** 이용자의 주관적 목표 대비 스마트폰 이용에 대한 자율적 조절능력이 떨어지는 것
- **문제적 결과:** 스마트폰 이용으로 인해 신체적, 심리적, 사회적으로 부정적인 결과를 경험 함에도 불구하고 스마트폰을 지속적으로 이용하는 것

청소년의 스마트폰 과의존 현황과 추세



청소년의 유튜브 사용 시간 급증

2021년
13.8%



2023년
26.7%

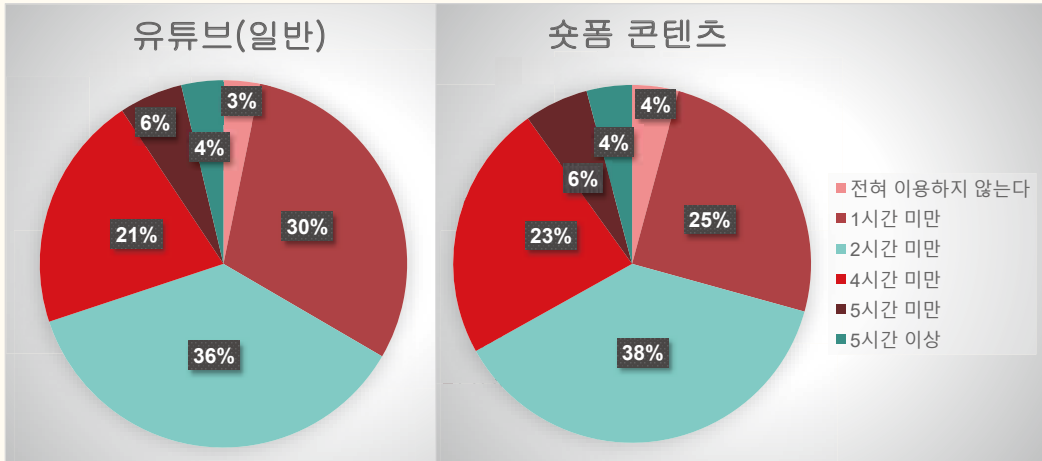
미디어	사용률	전체 이용 안함	30분 미만	30분 - 1시간 미만	1시간 - 2시간 미만	2시간 - 3시간 미만	3시간 - 4시간 미만	4시간 - 5시간 미만	5시간 이상
1) 유튜브(학습)	Q117	20.5	34.2	21.1	17.5	8.5	4.3	1.4	2.5
2) 유튜브(취미)	Q117	3.7	9.1	15.2	23.4	21.9	11.0	6.3	9.4
3) SNS	Q117	14.3	12.3	14.7	19.7	17.9	8.9	4.3	7.9
4) 온라인 게임	Q117	30.9	17.7	15.9	14.8	10.2	4.3	1.7	4.4
5) OTT	Q117	29.3	12.8	10.8	15.6	12.6	4.4	1.4	3.0
6) 웹툰 및 소설	Q117	34.5	22.0	15.8	11.5	7.7	3.5	1.8	3.1



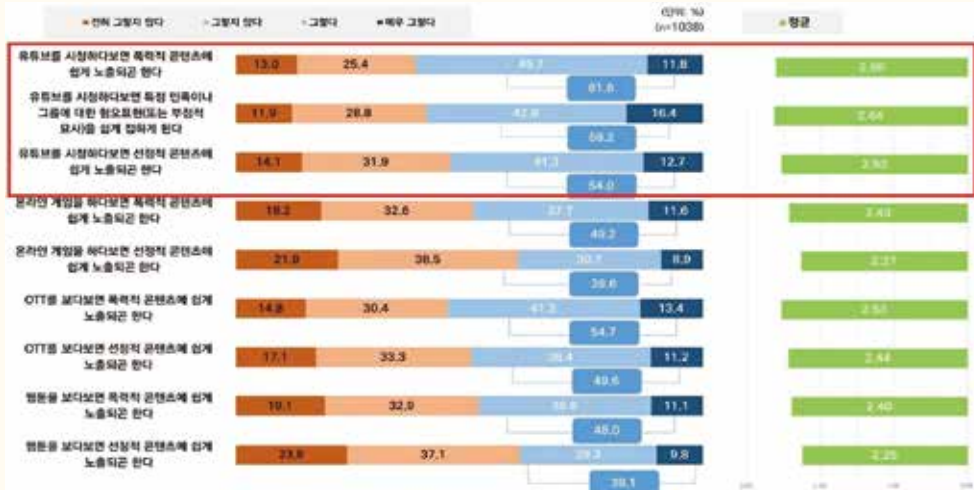
출처: 배상률 외(2021) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년
출처: 배상률 외(2023) 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

출처: 연합뉴스(2024) 한국인 1인당 유튜브 월평균 사용 40시간 돌파

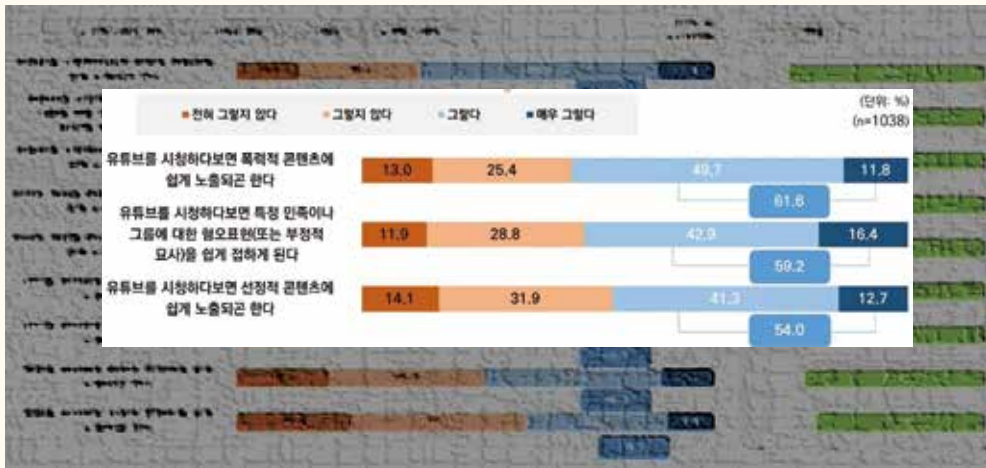
중고등학생의 유튜브(일반 콘텐츠) 및 숏폼 하루 평균 이용 시간



청소년이 인식하는 플랫폼별 유해 콘텐츠 노출 정도

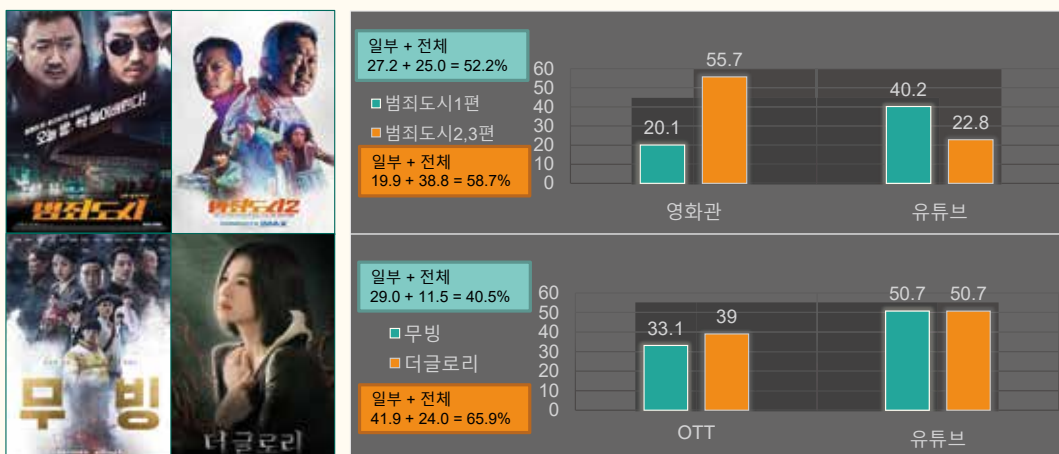


청소년이 인식하는 플랫폼별 유해 콘텐츠 노출 정도



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

청소년 관람/시청 제한 영상 콘텐츠 노출 통로(중고생)



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

문화계발효과(Cultivation Effects)

- 텔레비전의 현실 구성(construction of reality)
 - 지속적인 TV 시청은 현실 세계에 대한 믿음에 영향을 준다.
(Heavy TV viewing contributes to beliefs about the real world.)
- 텔레비전의 특징 :
 - 우리 사회문화를 전달하는 주요 에이전시
 - 메시지의 획일성(uniformity of messages)
 - 시청자들의 비선별적, 습관적 소비(habitual viewing)
- 못된 세상 증후군 (mean world syndrome):
 - 폭력적이거나 부정적인 미디어 콘텐츠를 지속적으로 접하면서, 사람들이 세상을 실제보다 더 위험한 곳으로 인식하는 현상
- 유튜브 = 21세기 텔레비전



문화계발효과(Cultivation Effects)

- 프로아나(pro-anorexia):
 - 미디어가 아름다운 몸매의 기준을 제공하고 소셜미디어를 통해 극단적 다이어트 공유
- 소셜미디어 및 유튜브의 건강, 뷰티 콘텐츠 이용이 증가할수록 청소년들은 친구와 부정적인 외모 대화를 더 많이 나누고, 이는 마른 몸매를 이상화하고 자신의 신체와 비교하는 경향으로 이어진다. 이러한 현상은 소셜미디어의 이상화된 이미지와의 비교에서 비롯된다(이상의, 이숙정, 2019).



불법약물 / 마약에 관한 중고등학생의 인식



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

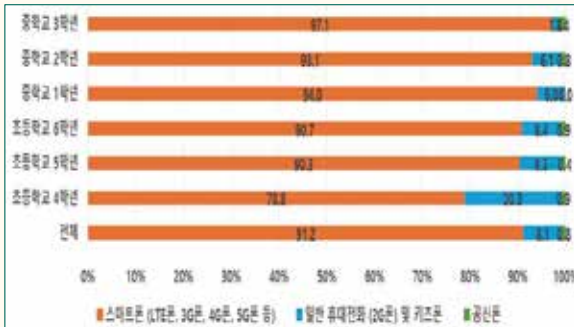
“나는 아름다운 외모를 가질 수 있다면 불법 약물이라도 사용할 의향이 있다” 동의 비율



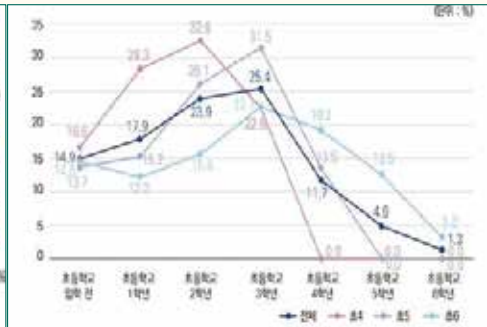
출처: 배상률 외(2023) 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구

미디어 이용의 자연령화: 스마트폰 & 온라인게임

- 스마트폰 최초 사용 시기: 초등학생 8.34세, 중학생 9.73세
- 온라인게임 생애 최초 이용 시기: 학년 낮을수록 더 일찍 시작(초4>초5>초6)



출처: 한국인문진흥재단(2025). 청소년의 스마트폰, SNS 과의존 현황



출처: 백상률 외(2020) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생

초등학생의 폭력허용도에 영향을 미치는 요인

독립변수	인구 사회학적 요인		게임 이용행태 요인		부모 통제 및 자녀양육 요인	
	BESD	ExpB	BESD	ExpB	BESD	ExpB
(상수항)	1.506		1.010		1.324	
성별(남=여성)	.209	.114***	.052	.028	.076	.041
연령	.178	.160***	.163	.146***	.155	.139***
학교 소계지	.062	.044*	.047	.033	.051	.036
가구소득	-.010	-.022	-.002	-.005	-.003	-.006
게임이용시간	-	-	.005	.008	.004	.007
게임설계정당성	-	-	.131	.124***	.111	.105***
게임 관련 유튜브 시청	-	-	.078	.119***	.076	.115***
생애 최초 게임이용 시기	-	-	-.063	-.097***	-.056	-.087**
폭력적 게임 장면 노출	-	-	.131	.159***	.119	.145***
부모의 폭력 허용도	-	-	-	-	.069	.053*
디지털 매체 제한적 통제	-	-	-	-	.047	.055*
디지털 매체 적극적 통제	-	-	-	-	-.052	-.062*
미디어이용지도 적절성 인식	-	-	-	-	.004	.003
자아 통제력 태도	-	-	-	-	-.100	-.108***
R ²	.043		.135		.155	
Adjusted R ²	.040		.130		.147	
F	16.367***		25.278***		19.022***	
Durbin-Watson			1.925			

*p<.10, **p<.05, ***p<.01, ****p<.001

<연구결과의 시사점>

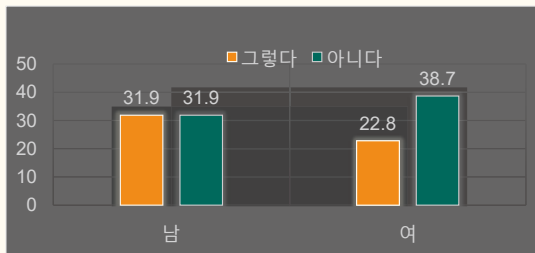
- 폭력적 게임 장면 노출빈도가 잦을수록 폭력 허용도 높아짐.
- 게임이용시간만으로 폭력허용도를 예측할 수 없음.
- 생애최초 게임이용 시기가 빠를수록 폭력 허용도 높아짐.
- 미디어 이용지도 적절성에 대한 부모의 인식은 자녀의 폭력 허용도에 유의미한 영향력 행사 못함.
- 부모님이 자신의 디지털 미디어 이용 관련 적극적 중재자라고 인식할수록 폭력 허용도 낮아짐.

미디어 이용의 자연령화가 미디어 과의존에 미치는 영향

1) Digital Pacifier:

스마트폰이나 디지털 기기를 외로움이나 불편함을 해소하기 위한 진정 도구로 사용하는 것

2) ‘나는 자녀를 양육하면서 보채거나 심심해할 때 자녀에게 스마트폰이나 게임 이용을 허용하곤 했다’



출처: 배상률 외(2020) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생

영유아 자녀에게 스마트폰 사용 및 TV 시청을 허용하는 목적

스마트폰·태블릿PC 허용 목적	있음	TV 시청 허용 목적	있음
1) 아침에 잠을 깨우기 위해	9.8	1) 아침에 잠을 깨우기 위해	22.1
2) 어린이집, 유치원 등의 기관 등원 준비를 신속하게 하기 위해	22.7	2) 어린이집, 유치원 등의 기관 등원 준비를 신속하게 하기 위해	39.1
3) 자리에 앉아 식사를 빨리 하게 하기 위해	38.2	3) 자리에 앉아 식사를 빨리 하게 하기 위해	37.6
4) 공공장소에서 조용히 사기 위해(식당, 카페, 병원, 관공서 등)	74.3	4) 보호자의 일을 자녀의 방해 없이 하기 위해(식사준비, 청소, 업무)	79.8
5) 보호자의 일(업무)에 식사준비, 청소, 업무(자녀의 방해 없이 하기 위해)	70.2	5) 교육용 프로그램(예: EBS교육용 어플, 온라인수업Zoom 등을 활용)을 위해	47.7
6) 교육용 어플, 동영상 이용, 온라인 수업(Zoom 등을 활용)을 위해	52.0	6) 자녀가 해야 할 일을 했을 때 보상으로 이용하게 함	57.8
7) 자녀가 해야 할 일을 했을 때 보상으로 이용하게 함	56.2	7) 잠을 재우기 위해(잠자리 들기 전 책임기저침 활용)	8.5
8) 잠을 재우기 위해	12.1	8) 특별한 이유 없이 아이가 원할 때 허용함	49.4
9) 특별한 이유 없이 아이가 원할 때 허용함	42.4	9) 기타	2.8
10) 기타	5.1		

이정원 외(2021) 영유아의 미디어 이용 적정화를 위한 정책 방안 연구

디지털 젓꼭지(digital pacifier) 효과

- 미국소아과학회(AAP)는 아이를 달래기 위한 **습관적인 미디어 사용**을 경고하고 있음. 이러한 사용은 **정서 조절 능력과 행동 한계 설정 능력**에 부정적 영향을 미칠 수 있음.
- **디지털 젓꼭지(digital pacifier) 효과**: 어린 자녀가 보채거나 심심해할 때 자녀에게 스마트폰이나 게임 이용을 허용하곤 처럼 사용하는 행위를 지속적으로 하게 되면 **아동의 디지털 미디어 이용 시간을 증가시키고, 잠재적으로 미디어 과의존 경향성을 높이게 된다.**
- 지루함이나 불편함 같은 심리적 불쾌감을 피하거나 완화하기 위해 디지털 미디어에 의존하는 습관이 형성되어, **사용 조절의 어려움과 금단 증상에 대한 취약성**으로 이어짐.



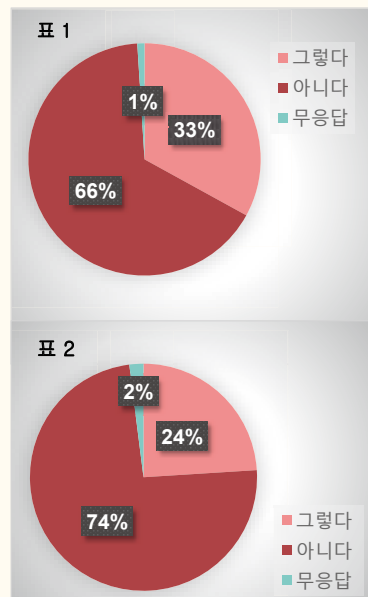
AI 동반자(Companion)

- 미국의 청소년 72%가 AI 동반자(AI companion) 서비스 사용 경험 있다고 응답했으며, 52%는 정기적인 사용자로 조사되었음.
- 이들은 역할극, 연애, 정서적 지지 등 사회적 상호작용 및 교감의 목적으로 AI 동반자를 사용하고 있음.
- 챗봇과의 정기적 상호작용이 외로움과 사회불안을 줄이는데 기여할 수 있음.
- 실제 사람과의 정서적 교류 감소, 정보편향, 편견, 혐오, 왜곡된 성의식 등의 문제가 발생할 수 있음.

표1. 중요한 문제에 대한 논의를 위해 실제 사람보다 AI 동반자를 선택한 경험 여부

표2. AI동반자와 개인적인 정보 및 사적 내용을 털어놓은 경험 여부

출처: Robb & Mann (2025)/. Talk, trust, and tradeoffs. Common Sense Media



AI 상담의 부작용 사례

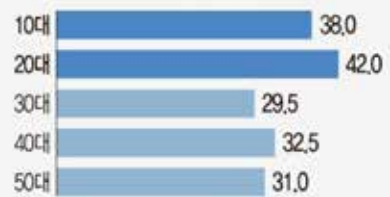
- 10대 청소년 40%는 생성형 AI와의 대화를 통해 감정까지 교류할 수 있다 응답
- 10대 청소년 20%는 AI 서비스를 통해 정신적 상담과 조언을 원한다고 응답

특히 청소년들 사이에선 이미 특정 생성형 AI가 친중적 태도가 가능하다고 알려지며 유행처럼 사용되고 있는 듯하다. 오픈AI나 메타 등 기업도 신중 태도와 선입견 관리를 해줘야 한다고 보았다. 특히 최근 카카오톡이 작동하면서 챗GPT를 이용할 수 있도록 하면서 오픈AI의 상반된 태도도 주목을 끌었다. 그리고 적용될 수도 있는 문제도 있다.

캘리포니아주의 청소년 애덤 레인(16)이 챗GPT의 도움을 받아 극단적 선택으로 지난 4월 세상을 떠나자 부모가 지난 8월 소송을 제기했습니다.

샌프란시스코 1심 법원에 제출된 소장에는 따르면 청소년인 아모리 레이시(17)는 도움을 받으려고 챗GPT를 사용했지만, 중독과 우울증에 시달리게 됐습니다. 챗GPT는 급기야 그에게 올가미를 매는 효과적인 방법이나 승을 원치 않고 얼마나 오래 살 수 있는지 등에 대해 조언했습니다.

질문: 생성형 AI와의 대화를 통해 감정까지 충분히 교류할 수 있다 (단위: %)



*2월 7~12일 전국 만 13~59세 남녀 1,000명 대상 설문조사
출처: 한국인터넷진흥원(KISA) 조사

2. 디지털 환경의 구조적 문제



알고리즘 소비

- No.1 뉴스 취득 채널: 유튜브
- 필터버블과 에코체임버
- 미디어 과의존 현상



디지털 격차(digital divide)

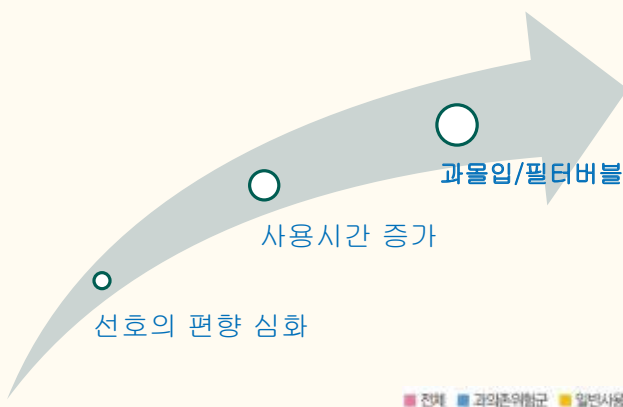
- 접근, 활용, 성과 격차 발생
- 생성형 AI 리더러시 격차
- 교육 격차 및 부의 대물림



미디어 산업의 이익 창출 메커니즘

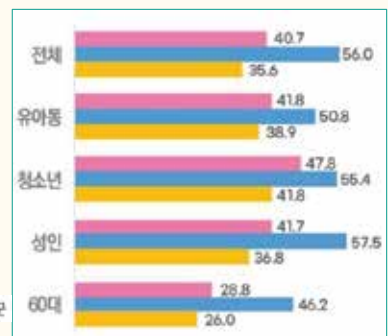
- 전통 언론사의 수익 창출 방법:
 - 뉴스 제작 및 판매 → 구독자 수 & 판매 부수 → 광고주
- 빅테크 기업의 수익창출 방법:
 - 무료 서비스 제공: 플랫폼 무료 사용, 콘텐츠 무료 제공
 - 플랫폼에 오래 머물 수 있는 장치: 추천알고리즘, 연속 재생 시스템(autoplay), 무한 스크롤, 감정 반응 및 참여 기능(좋아요, 댓글), 알람 시스템 등
 - 사용자의 행동 데이터 수집 및 활용하여 경제적 자산으로 전환
- 당신에게 제공된 서비스에 돈을 지불하지 않는다면, 당신은 고객이 아니라 판매되는 상품이다.
(If you are not paying for it, you're not the customer; you're the product being sold.)
- “당신이 구글을 검색할 때가 있었다. 그러나 이제는 구글이 당신을 검색한다”
(Shoshana Zuboff의 감시자본주의 시대)

AI 기반 추천 알고리즘의 효과



▣ 유튜브 알고리즘 추천 영상 시청 비율

- 초등학생: 33.4%
- 중 학 생 : 59.8%
- 고등학생: 60.1%



알고리즘 영향으로 유사한 스킴 콘텐츠 반복 시청 경험 비율

유튜브 콘텐츠 시청 방식에 따른 과의존 경향성 분석

	유튜브 과의존 경향성		
	B	β	t
(상수)	.714		5.504
성별	.179	.081***	4.529
학년	.102	.160***	9.000
구독자/조회 수	.094	.098***	5.263
알고리즘 방식	.219	.216***	11.511
검색창 방식	.061	.054**	2.924
구독채널 방식	.172	.181***	9.824
Adjusted R ² =.152			

▣ 중고등학생 대상 유튜브 과의존 경향성에 미치는 콘텐츠 소비 방식 분석

- 학년이 올라갈수록 과의존 경향성 높아짐
- 키워드 검색을 통한 시청 방식보다 알고리즘 시청 방식이 과의존 경향성에 4배 더 크게 작용

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

스마트폰 집착 경향성

스마트폰을 사용하고 싶은 강한 충동을 느낀다

지나친 스마트폰 사용으로 계획한 일을 미루게 된다

		전혀 그렇지 않다 ①	별로 그렇지 않다 ②	보통 이다 ③	그렇다 ④	매우 그렇다 ⑤	그렇지 않다 ①+②	그렇다 ④+⑤	평균
전체		8.7	20.7	38.6	24.3	7.8	29.4	32.1	3.0
성별	남	10.6	22.8	38.9	21.5	6.3	33.4	27.8	2.9
	여	6.6	18.2	38.3	27.5	9.5	24.8	37.0	3.2
교급	중	9.0	20.9	41.0	22.5	6.6	29.9	29.1	3.0
	고	8.4	20.4	35.8	26.3	9.1	28.8	35.5	3.1
자아 긍정	긍정	9.1	21.5	39.4	22.7	7.2	30.6	29.9	3.0
	부정	6.9	16.9	34.8	31.1	10.3	23.8	41.4	3.2

		전혀 그렇지 않다 ①	별로 그렇지 않다 ②	보통 이다 ③	그렇다 ④	매우 그렇다 ⑤	그렇지 않다 ①+②	그렇다 ④+⑤	평균
전체		8.9	24.2	25.7	32.1	9.0	33.2	41.1	3.1
성별	남	10.7	25.1	27.5	29.6	7.1	35.8	36.7	3.0
	여	6.9	23.2	23.7	35.0	11.3	30.1	46.2	3.2
교급	중	10.1	25.5	26.3	31.2	6.9	35.6	38.2	3.0
	고	7.7	22.7	25.0	33.1	11.5	30.4	44.6	3.2
자아 긍정	긍정	9.7	25.6	25.6	31.0	8.0	35.3	39.1	3.0
	부정	5.5	18.2	26.1	36.9	13.4	23.7	50.2	3.3

출처: 배상률 외(2025) 사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 II

SNS 집착 경향성

SNS에서 무슨 일이 일어나고 있는지 수시로 확인해야 한다

SNS에서 다른 사람들의 반응이나 평가에 민감하게 신경 쓰는 편이다

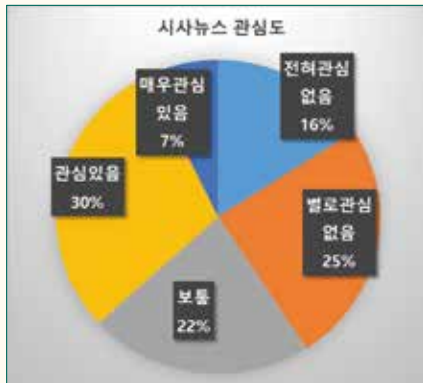
		전혀 그렇지 않다 ①	별로 그렇지 않다 ②	보통 이다 ③	그렇다 ④	매우 그렇다 ⑤	그렇지 않다 ①+②	그렇다 ④+⑤	평균
전체		21.4	29.6	23.0	19.5	6.5	51.0	26.0	2.6
성별	남	26.2	29.8	22.5	16.3	5.2	56.0	21.5	2.4
	여	15.8	29.3	23.6	23.3	8.0	45.1	31.3	2.8
교급	중	24.6	29.9	21.7	17.8	5.9	54.6	23.8	2.5
	고	17.7	29.2	24.6	21.5	7.1	46.8	28.6	2.7
자아 긍정	긍정	22.0	29.9	23.1	18.8	6.1	52.0	25.0	2.6
	부정	18.7	28.0	22.7	22.5	8.1	46.7	30.6	2.7

		전혀 그렇지 않다 ①	별로 그렇지 않다 ②	보통 이다 ③	그렇다 ④	매우 그렇다 ⑤	그렇지 않다 ①+②	그렇다 ④+⑤	평균
전체		28.9	27.8	22.9	14.9	5.5	56.7	20.4	2.4
성별	남	33.9	28.2	23.0	10.9	4.0	62.1	14.9	2.2
	여	23.2	27.3	22.8	19.6	7.2	50.4	26.8	2.6
교급	중	31.8	28.3	20.7	13.8	5.3	60.1	19.2	2.3
	고	25.5	27.2	25.4	16.2	5.7	52.8	21.9	2.5
자아 긍정	긍정	30.6	29.3	21.8	13.8	4.5	59.9	18.3	2.3
	부정	21.4	21.3	27.4	20.1	9.8	42.7	30.0	2.8

출처: 배상률 외(2025) 사회환경 변화에 따른 청소년보호정책 개선방안 연구 II

청소년의 시사뉴스 관심도 및 뉴스 취득 채널

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

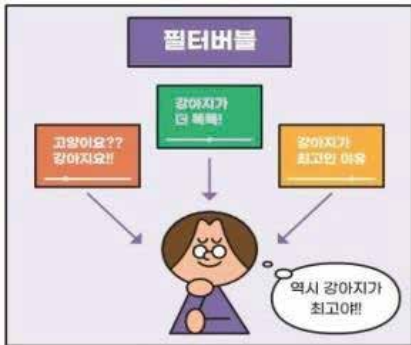


배상률 외(2021) 청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년

필터버블과 에코체임버 효과

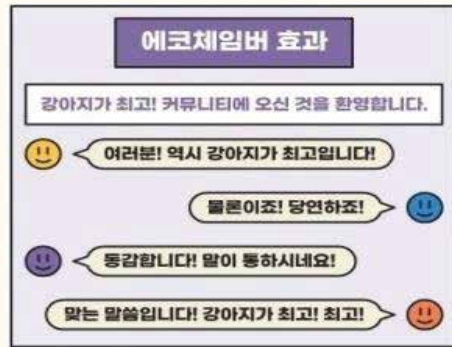
필터버블(filter bubble: 정보여과현상):

인터넷 사용자의 관심사에 맞춰 필터링된 편향된 정보만을 접하게 되는 현상. 그 결과 정보편식 발생

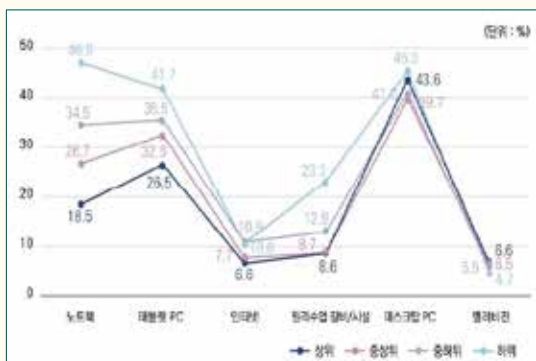


에코체임버(echo chamber: 반향실) 효과:

소셜미디어를 통해 생각이나 견해가 비슷한 사람끼리 정보나 뉴스를 공유하고 소통하는 과정에서 자신이 가진 생각이나 견해에 대한 확신이 강화되고 다른 생각이나 견해에 대해서는 무시하거나 불신하는 현상



팬데믹 시기 초등학생의 디지털 격차



‘갖고 있지 않다’ 응답 비율



‘잘 하지 못한다’ 응답 비율

출처: 배상률 외(2020) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생

디지털 격차 (생성형 AI)

- 디지털 격차(digital divide): 정보통신기술(ICT)에 대한 접근성과 활용 역량의 차이로 인해 개인, 집단, 지역 간에 발생하는 불평등
- 접근 격차, 활용 격차, 성과 격차 발생
- 학업성적과 경제 수준이 높을수록 생성형 AI 사용 경험 비율이 증가
- 학업성적과 경제 수준이 높을수록 생성형 AI 리터러시 수준 높음

		사례수	없음	있음
			%	%
전 체		5,778	32.1	67.9
성별	남자	2,985	31.6	68.4
	여자	2,793	32.7	67.3
학교급	중학교	2,943	38.4	61.6
	고등학교	2,835	25.5	74.5
학업 성적	상	1,959	26.2	73.8
	중	2,538	32.5	67.5
	하	1,281	40.4	59.6
경제 수준	상	1,186	31.0	69.0
	중	4,439	32.3	67.7
	하	153	35.7	64.3

출처: 이창호, 모상현, 배상률, 이세영(2024) 청소년의 생성형 AI 이용실태 및 리터러시 증진 방안 연구

디지털 격차 (생성형 AI)

영역	하위역량	학업성적			경제수준		
		상	중	하	상	중	하
비판적 평가 능력	나는 생성형 AI가 제공하는 정보가 사실인지 확인할 수 있다	3.55	3.31	3.13	3.50	3.33	3.26
	나는 생성형 AI가 제공하는 정보가 믿어도 되는지 판단할 수 있다	3.72	3.49	3.30	3.64	3.52	3.21
	나는 생성형 AI가 제공하는 정보가 특정한 견해나 생각에 치우쳐져 있는지 판단할 수 있다	3.65	3.39	3.21	3.59	3.42	3.22
소통 능력	나는 생성형 AI에게 원하는 답을 얻기 위해 어떻게 질문해야 하는지 알고 있다	3.88	3.66	3.49	3.85	3.68	3.34
	나는 생성형 AI와 대화할 때 필요한 전문적인 단어나 용어를 쓸 수 있다	3.48	3.22	3.01	3.43	3.25	2.77
	나는 원하는 정보나 답변을 얻기 위해 생성형 AI와 어떻게 대화해야 하는지 알고 있다	3.73	3.52	3.30	3.70	3.53	3.17
윤리적 활용 능력	나는 생성형 AI를 사용할 때 생각해보야 할 중요한 윤리적 문제들을 알고 그것을 설명할 수 있다	3.62	3.36	3.11	3.58	3.37	3.14
	나는 생성형 AI를 사용할 때 발생할 수 있는 개인 정보 보호 이슈에 대해 알고 있다	3.63	3.40	3.19	3.57	3.42	3.31
	나는 생성형 AI를 올바르게 책임 있게 사용하는 방법을 알고 실천할 수 있다	3.81	3.59	3.34	3.70	3.60	3.43

3. 청소년의 디지털 시민성 함양



자기실현적 시민으로서의 청소년

- 의무적 시민 vs. 실현적 시민
- 소셜미디어를 통한 사회참여
- 슬랙티비즘(slacktivism)

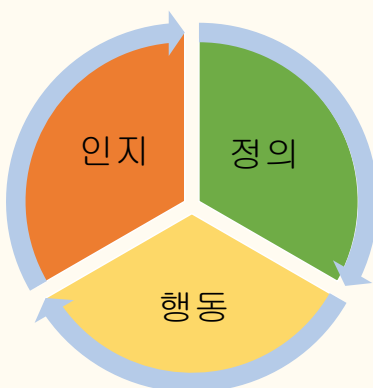


미디어 리터러시 교육

- 체계적인 미디어교육 제공 필요
- 뉴스 리터러시 함양 필요성
- 생성형 AI 리터러시 함양 필요성



디지털 시민성의 구성 요소

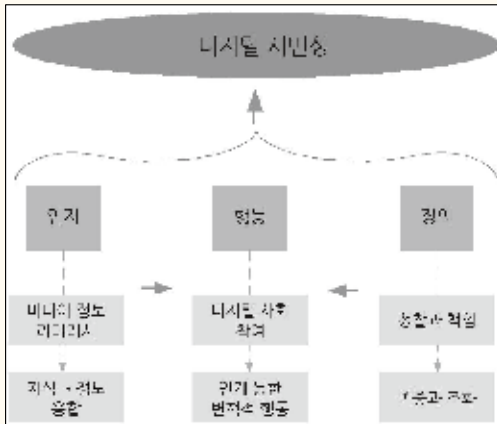


출처: 김아미 외(2019) 디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구. 경기도교육연구원



출처: 박기범(2014) 디지털 시대의 시민성 탐색

디지털 시민성의 3대 영역



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

- 디지털 시민성은 '행동'을 통해 발현되며, 이 행동은 인지적, 정의적 요소가 뒷받침 된 것이어야 한다.

- 1. 인지적 영역:**
디지털 환경을 이해하고 지식정보를 분석 및 활용하는 능력
- 2. 정의적 영역:**
디지털 권리와 책임 의식을 갖춘 태도 형성
- 3. 행동적 영역:**
디지털 공간과 오프라인 공간을 아우르는 사회 참여와 실천

전통적 시민성과 디지털 시민성의 특징

- 디지털 시민성은 전통적 시민성과 비교할 때, 합리성과 실천성은 강화되고 도덕성은 상대적으로 약화되는 특성을 갖는다.



출처: 박기범(2014) 디지털 시대의 시민성 탐색

미디어 교육(media education)

- 미디어교육
 - 미디어에 대해 배우고 가르치는 교육 (teaching about the media)
 - 단순히 특정 기기를 사용하는 방법을 터득하는 것에 관한 교육이 아님.
 - 미디어를 통한 교육(teaching through the media)이나 미디어를 활용한 교육 (teaching with the media)이 아님
- 미디어교육은 미디어가 작동하는 방식, 소통하는 방식, 세상을 재현하는 방식, 생산되고 사용되는 방식에 대해 비판적인 이해를 수반해야 한다.
- 미디어교육을 통해 얻게 되는 미디어 리터러시(media literacy)는 한마디로 주도권을 잡는 것(taking control)이라 할 수 있다. (Potter)
- 디지털 전환 시대를 맞아 청소년의 창작 능력과 참여 역량을 길러주기 위한 실천 중심적, 행동 지향적 교육이 강조된다.

뉴스(news)와 뉴스 리터러시(literacy)

- **뉴스:**
 - 특정 사실이나 사건을 언론이 선별, 해석하여 보도의 형식으로 구성한 결과물
 - 객관적 사실의 단순 반영이 아닌, 사회적,문화적 맥락 속에서 구성된 산물
- **뉴스 리터러시의 핵심 역량**
 - 이해: 뉴스가 어떤 구조와 규칙 속에서 생산되는지 알기
 - 비판: 뉴스의 신뢰성, 정확성, 편향 여부 판단하기
 - 활용: 뉴스를 정보 습득, 의사결정, 사회참여 등에 적극적으로 활용하기
 - 참여: 뉴스에 대한 피드백, 뉴스 제작하기

청소년의 시민참여(civic engagement) 제고를 위한 교육

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

Predictors	Social Issues		Volunteering		Donation ^a	
	β	t-value	β	t-value	Wald	Exp. (B)
Gender ^b	.06 **	2.64	.02	.80	10.30 **	1.49
Grade	.06 **	2.85	.01	.55	3.42 *	1.69
Household Income	-.07 **	-2.95	-.04 **	-3.21	15.85 ***	.72
GPA	.12 ***	5.25	.06 *	2.93	29.69 ***	1.38
Parent's Education	.01	.49	.08 **	3.24	4.55 *	1.67
Self-esteem	-.02	-.86	.01	.23	.04	1.00
Social Media Frequency	.13 **	3.13	.05	1.87	2.23	1.24
Social Media Time	.07	1.64	.08 *	1.85	1.82	1.21
DL: Technical skills	-.03	-.84	-.04	-1.23	.27	.98
DL: Information Usage	.13 ***	5.25	.09 **	3.40	16.89 ***	1.10
DL: Communication	.12 ***	3.71	.06 *	1.88	6.11 *	1.10
DL: Creation	.08 **	3.25	.13 ***	5.01	7.64 **	1.69
Adjusted R-square	.14		.08		.23	
N	1879		1879		1879	

Note: a. Logistic regression.

b. 1 = Male, 2 = Female.

c. Nagelkerke's R².

*p < .1, **p < .05, ***p < .01, ****p < .001.

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

- 중고등학생 2,584명 대상 설문조사
- 디지털 리터러시와 시민참여 관계 분석

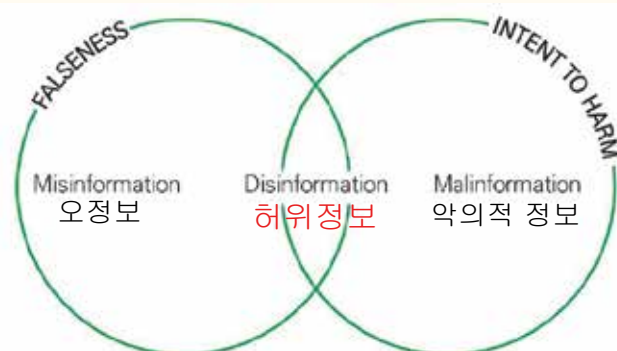
1. 디지털 리터러시의 네 구성요소 효과

- 1) **Technical skills** → 시민참여와 유의한 상관관계 없음.
- 2) **Information usage** → 사회이슈 게시, 기부 활동 등과 가장 밀접하게 연결됨.
- 3) **Communication** → 다양한 형태의 참여 활동에 영향.
- 4) **Creation** → 자원봉사 활동과 밀접한 연관성.

2. 뉴스 주목 수준에 따른 차이: **뉴스 관심이 높은 집단**에서만 디지털 리터러시 구성요소와 시민참여 간 관계가 뚜렷하게 나타남.

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

딥페이크(deepfake)와 허위정보(disinformation) 확산



- 허위정보(disinformation)의 새로운 형태 확산
- 딥러닝 기반 생성형 AI를 활용하여 텍스트, 이미지, 음성, 영상 등 전 영역에서 조작 콘텐츠 생성
- 딥페이크 콘텐츠 유포는 명예훼손, 사생활 침해, 여론조작에 악용

딥페이크 대응 전략

- **즉시 반응 금지:** 강한 감정 반응을 유도하는 이미지·영상·음성은 바로 믿거나 공유하지 말고 판단 유예
- **사실 확인 3단계:**
 - 누가 올렸는가?
 - 뒷받침하는 증거나 근거는 있는가?
 - 다른 신뢰 가능한 출처에서는 이 사안을 어떻게 다루고 있는가?
- **교차 검증:** 여러 신뢰 가능한 출처와 교차 검증
- **역이미지 검색:** 사진, 영상의 과거 어디에서 어떤 맥락으로 유통된 자료인지 확인
- **긴급 상황에서의 분열 조장 콘텐츠 주의:** 선거와 같은 민감한 시기엔 더욱 신중하게 대응하고 필요시 공식기관, 팩트체커, 언론에 확인 필요

AI 리터러시

- AI 리터러시(AI Literacy) 는 AI 기술을 이해하고(Understand), 활용하며(Apply), 비판적으로 평가할 수 있는(Critically evaluate) 능력을 포괄하는 종합적 역량 체계로서, ① 기초 개념에 대한 이해(Know What), ② 실제 활용 능력(Know How), ③ 윤리적·사회적 함의를 이해하는 메타적 통찰(Know Why)을 포함한다.
- AI 리터러시의 핵심은 AI의 출력물을 판단하고 선별할 수 있는 비판적 평가 능력(critical evaluation)이다.

EUIPO(유럽연합지식재산청)의 교육현장에서의 생성형 AI 활용 원칙

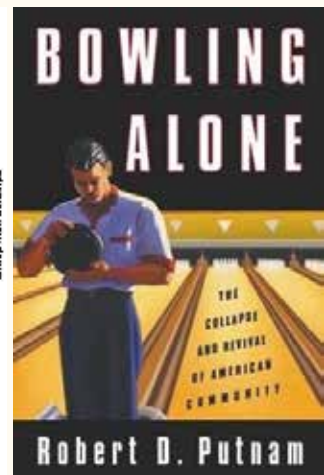
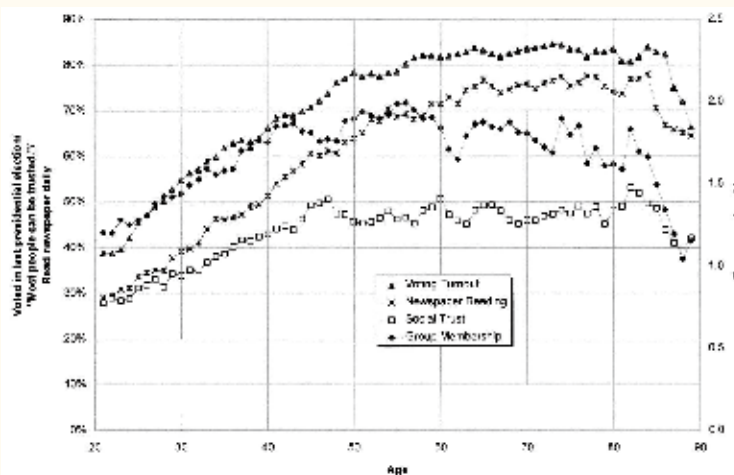
- ① 저작권 개념과 중요성에 대한 학생 교육
- ② AI 생성물도 기존 저작권 침해 가능성이 있음을 명확히 인지
- ③ AI 콘텐츠의 정확한 인용·출처 명시 지도
- ④ AI 결과물의 신뢰성 검증을 위한 비판적 사고 강화
- ⑤ AI를 '창작 대체'가 아닌 '영감 도구'로 활용 유도
- ⑥ AI 텐츠 검색·활용·인용을 실습하는 참여형 수업 설계

AI가 재생산하는 고정관념과 편향

- 대규모 언어모델(LLM)은 기존 사회의 가치관 및 문화적 코드가 반영된 데이터로 학습
 - 주류 담론과 지배적 서사 반복
 - 소수자의 관점 배제 위험성 내포
 - 스테레오타입 및 편견 무비판적 재현
- 젠더 및 소수자 차별 심화 가능성
 - 채용 알고리즘: 여성 탈락 사례
 - 광고 알고리즘: 직종 추천의 성별 및 인종 편향
 - 성 고정관념 강화
- AI 알고리즘은 단순한 재현이 아닌 사회적 불평등 재생산 가능성 내포



Putnam's Bowling Alone: 연령별 시민참여(Civic Engagement)



청소년의 소셜미디어를 통한 사회참여

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

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

의무적 시민(DC) vs. 자기실현적 시민(AC)

의무적 시민 (DC: Dutiful Citizen)	자기실현적 시민(AC: Actualizing Citizen)
정부 중심 활동에 참여해야 한다는 의무감	정부에 대한 의무감은 약화되고, 개인적 목적의식은 강화됨
투표는 민주주의의 핵심 행위로 간주됨	투표는 소비주의, 지역사회 봉사활동, 초국가적 활동과 같은 개인적으로 정의된 다른 행위들보다 덜 의미 있게 여겨짐
대중매체를 통해 이슈와 정부에 대한 정보를 습득함	부정적인 대중매체 환경으로 인해 미디어와 정치인에 대한 불신이 강화됨
시민사회 단체에 가입하거나, 정당을 통한 관심사 표시	느슨한 네트워크 기반의 지역사회 활동을 선호, ICT를 통한 많은 사회적 연계를 통해 형성되거나 유지됨.

- AC는 정부나 제도가 요구하는 시민적 역할보다, 자신이 중요하다고 여기는 이슈나 개인적 가치관에 기반한 자발적이고 연결된 참여를 더 의미 있게 여감.

출처: Bennett(2008). Changing Citizenship in the Digital Age

사회문제에 관한 거리 집회나 문화행사 등에 참여



청소년 세대의 시민 참여



청소년 디지털 시민 교육 방안

- 청소년들의 시민의식과 소통 방식을 이해하고, 그들과 의미 있게 만날 수 있는 방안을 모색해야
- 전통적인 시민성 개념에만 기대지 말고, 세대별 사회 정체성과 정치적 성향이 어떻게 변화하는지를 반영하여 더 매력적이고 현실적인 시민성 교육 모델을 만들어야
- 온라인 커뮤니티를 개방적이고 네트워크 친화적으로 설계해야
- 청소년들이 디지털 콘텐츠를 함께 만들고 소통하는 데 관심이 많다는 점을 살려, 정보 제공과 실천 참여를 자연스럽게 연결하는 새로운 형식을 개발해야
- 청소년은 정보와 미디어 기술을 활용해 더 강력하고 효과적인 공적 목소리를 낼 수 있는 방법을 익혀야

출처: Bennett(2008). Changing Citizenship in the Digital Age

Bennett & Prensky의 청소년 대상 교육의 re-design

구분	Bennett(시민성)	Prensky (학교교육)
문제의식	기존의 DC(의무적 시민성) 모델은 청소년 세대와 맞지 않음	전통적 교사 중심 수업은 디지털 네이티브 세대와 맞지 않음
핵심주장	청소년은 제도·의무 중심의 참여보다 AC(실현적 시민성), 즉 네트워크 기반·이슈 중심 참여에 익숙함	디지털 네이티브는 게임·멀티미디어·인터랙티브 환경에 익숙하므로 기존 학습 방식에 흥미와 효과를 느끼지 못함
시사점	시민 교육은 투표·제도 참여만 강조할 게 아니라 온라인 참여·자기표현·비판적 리터러시를 중심으로 재설계해야 함	학교 교육은 게임·시뮬레이션·디지털 도구를 활용하고, 학습자의 즉각적 피드백과 능동적 참여를 이끌어내야 함
공통점	청소년 세대의 새로운 성향과 문화적 특성을 인정해야 하며, 이에 맞게 교육을 전환(re-design) 해야 한다고 강조	

소셜미디어를 통한 사회참여

“소셜미디어는 000 이다.”



정책제언

- 디지털 시민성 교육 기반 구축
 - 조례 제정 및 시청·교육지원청·청소년수련관·미디어센터 간 실무 협의체 구성
- 청소년 문화와 디지털 시민성 실태 조사 정례화
 - 2년 주기의 실태조사를 통한 근거 기반 정책 및 프로그램 마련
- 부모 및 청소년지도자 대상 디지털미디어 리터러시 교육 강화
 - 온·오프라인 교육을 통한 교육 접근성 및 효과성 제고
- 청소년의 시민참여 역량 제고를 위한 온라인 프로젝트 개발
 - 디지털 기반 청소년 공론장 및 공익 프로젝트 운영 지원
- 청소년 활동 프로그램과 디지털 시민성 함양 연계 강화
 - 체험형·실천형 활동 모델 구축 및 보급
- 취약계층 청소년 대상 디지털 격차 완화 프로그램 제공
 - 접근 격차, 활용 격차, 성과 격차를 줄이기 위한 물리적 지원 및 교육 제공

경청해 주셔서 감사합니다.

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

2025년 제4회

화성특례시 청소년정책포럼

02

토론

조진숙 박사

화성시연구원 데이터센터
(데이터센터장 직무대행)

.....

토론문

AI 시대, 청소년 디지털 시민성

-화성시 지역 기반 정책 대응과 교육의 방향

.....

AI 시대, 청소년 디지털 시민성 - 화성시 지역 기반 정책 대응과 교육의 방향

화성시연구원 데이터센터 박사 조진숙
(데이터센터장 직무대행)

[인사말]

안녕하십니까.

오늘 귀한 자리에서 토론할 기회를 주셔서 감사합니다. 발표자께서 방대한 자료를 통해 청소년의 디지털 이용 실태, 구조적 위험요인, 그리고 디지털 시민성 교육의 필요성을 정리해 주셔서 큰 공감을 하며 들었습니다.

저는 지난 10여 년간 대학에서 컴퓨터교육, 디지털 윤리, 디지털 시민 역량, AI융합교육 및 인공지능 윤리 분야를 연구하고 가르쳤습니다. 현재는 화성시연구원 데이터센터에서 데이터 기반 정책을 고민하고 있습니다. 이러한 교육·연구·정책 경험을 바탕으로 토론을 준비했습니다.

[토론문]

AI 시대, 청소년 디지털 시민성-화성시 지역 기반 정책 대응과 교육의 방향

1. AI 네이티브의 디지털 시민성

AI 기술은 이미 청소년의 일상을 구성하는 환경이 되었습니다. 스마트폰으로 알고리즘이 골라준 숏폼 영상을 보고, 인공지능이 요약해주는 정보를 학습에 활용하며, 생성형 AI를 이용해 보고서와 과제를 하

는 것이 당연한 세대입니다. 이들은 어릴 때부터 디지털 기기와 함께 자라난 “디지털 네이티브”이자, 처음부터 AI와 공존하는 “AI 원주민 (AI native)”입니다.

특히 화성시는 청소년 정책을 적극적으로 고민해야 할 충분한 이유가 있습니다. 2025년 8월 현재 화성시 청소년 인구는 173,605명으로, 전체 인구 984,384명(주민등록인구)의 약 17.6%를 차지합니다. 인구 비율로 보면 용인시(17.8%) 다음으로 두 번째로 높은 도시입니다. 이는 청소년을 미래 시민으로 양성하는 교육과 정책이 도시의 장기적 방향을 결정한다는 점에서 매우 의미 있는 지표입니다.

이런 맥락에서 “청소년의 디지털 리터러시와 디지털 시민성”은 단순한 교육의 문제가 아니라, 화성시가 어떤 도시로 성장할 것인가를 가르는 중요한 정책 의제가 될 것입니다.

2. AI 시대, 디지털 환경의 변화와 기존 디지털 교육의 한계

우리가 익숙한 “디지털 교육”은 대개 인터넷과 스마트폰이 본격적으로 보급되던 시기에 설계되었습니다. 디지털 시민성 역시 저작권을 지키고, 욕설을 하지 않고, 타인을 괴롭히지 않는 것, 즉 “문제 행동을 하지 않는 것”에 더 초점이 맞추어져 있었습니다.

그런데 AI 시대의 디지털 환경은 다릅니다. 검색창에서 정보를 찾기보다 알고리즘이 큐레이션한 콘텐츠를 소비합니다. 정보의 흐름이 “내가 찾아가는 정보”에서 “나에게 밀려오는 정보”로 바뀐 것입니다. 여기에 생성형 AI가 더해지면서, 청소년은 직접 정보를 생산하기도 하고, 동시에 AI가 만들어낸 결과물을 구분하고 비판해야 하는 상황

에 놓여 있습니다.

이제 디지털 리터러시는 단순한 사용능력을 넘어, AI와 알고리즘이 어떤 원리로 작동하는지, 그 과정에서 어떤 편향과 위험이 생길 수 있는지, 나의 데이터가 어떻게 수집·활용되는지까지 이해하는 능력을 포함해야 합니다. **디지털 시민성** 역시 “예의 있는 사용자”의 수준을 넘어서, **데이터 주권과 프라이버시**를 인식하고, **플랫폼과 알고리즘의 결정에 비판적으로 질문**하며, **시민으로서 디지털 공간의 규칙과 거버넌스에 참여하는 역량**을 의미해야 합니다.

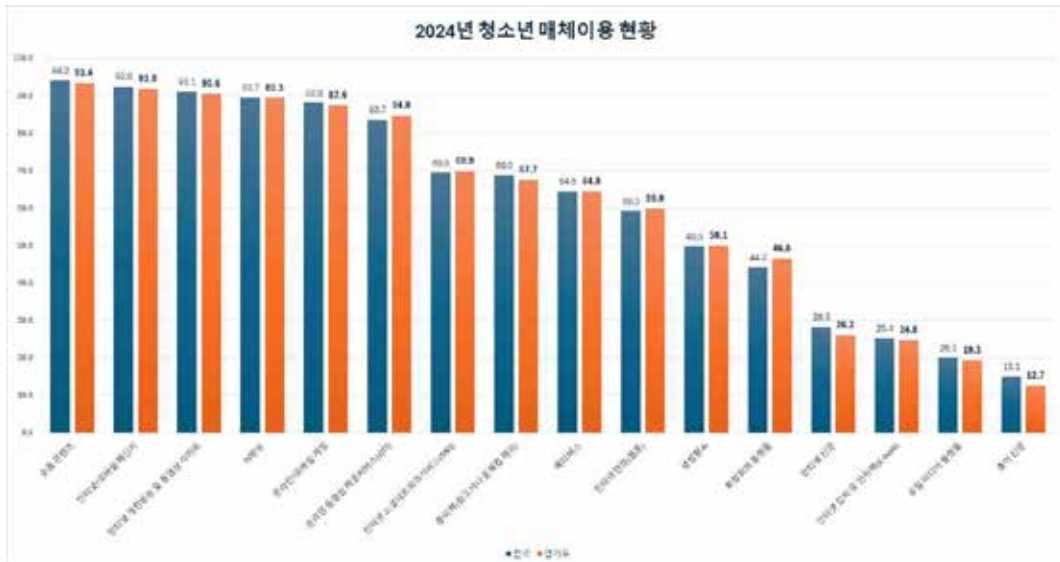
그렇다면 현재 우리의 청소년 교육은 이 변화에 충분히 대응하고 있을까요? 아직 “그렇다”고 말하기 어렵겠습니다. 기존의 인터넷 윤리 교육과 스마트폰 과의존 예방교육, 개인정보 보호 교육은 여전히 필요하지만, **AI와 알고리즘이 만들어내는 새로운 문제들을 다루기에는 내용도, 방법도 부족한 실정**입니다.

3. 경기도 청소년 매체 이용 실태에서 읽을 수 있는 신호들

화성시 청소년 디지털 환경의 특징과 정책적 시사점을 들여다보고 싶었습니다. 여성가족부(현재 성평등가족부)에서 수행한 「2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」 원데이터(raw data)에서 경기도 초·중·고 학생 응답만 따로 추출하여 살펴보았습니다. 화성시 청소년만을 대상으로 한 데이터는 아직 없어서 경기도 청소년 실태를 통해 **간접적으로 추정**하고 **전국 수치와 비교**할 수밖에 없었습니다. 이 사실 자체가 또 하나의 중요한 메시지이기도 합니다.

경기도 청소년의 매체 이용 순위는 전국과 동일했습니다. 가장 많이 사용하는 매체는 발표에서 보셨듯이 **숏폼**이며, 이용률은 경기도

93.4%, 전국 94.2%로 큰 차이는 없었습니다. 메신저와 개인방송 및 동영상 사이트도 전국보다 약간 낮을 뿐 이용 구조는 동일했습니다.



[데이터 출처] 성평등가족부 정책 자료실(https://www.mogef.go.kr/as/asl/as_asl_s001.do)

즉, 이용률의 미세한 차이와 관계없이 시청각 기반, 짧은 호흡, 알고리즘 추천 중심의 미디어 환경에 대한 의존도는 전국과 동일하며, 이런 환경에서는 기존 방식의 교육만으로는 충분하지 않다는 점을 확인할 수 있습니다.

더 중요한 것은 매체이용 예방교육 경험과 교육효과의 관계입니다. 조사 결과, ‘성인용 콘텐츠 피해 예방교육’, ‘건강한 인터넷·스마트폰 이용교육’, ‘개인정보보호 교육’ 등의 예방교육 경험률은 경기도가 전국 평균보다 더 높게 나타났습니다. 그러나 교육효과는 전반적으로 전국에 비해 낮게 나타났습니다.



교육을 더 많이 받았지만, 효과는 더 낮게 느끼고 있다는 이 결과는 진지하게 고민해야 할 지점입니다. 교육 시간이 부족해서가 아니라, 교육 내용과 방식이 청소년의 실제 미디어 이용환경과 잘 맞지 않기 때문에 “와 닿지 않는다”는 신호일 수 있기 때문입니다. 슷폼과 게임, 실시간 스트리밍, 생성형 AI에 익숙한 세대에게 여전히 강의식, 경고식, 규범 중심 교육만 반복한다면, “들었지만 내 이야기 같지 않은” 교육으로 남을 가능성이 큼니다.

또 하나 중요한 결과는 학교급별 교육효과 차이입니다. 각 교육의 효과를 초등, 중등, 고등으로 비교했을 때, 모든 교육에서 「초등학생 > 중학생 > 고등학생」 순으로 교육효과가 높게 나타났고, 이 차이는 통계적으로도 유의한 수준이었습니다. 이는 곧 ‘나이가 어릴수록 디지털 시민성, 미디어 이용 교육의 효과가 크다’는 의미이며, 디지털·AI 시민교육은 가능한 한 이른 시기부터 시작해야 한다는 근거가 됩니다.

4. 화성시의 현실, 도시 규모에 걸맞지 않은 청소년 데이터의 부재

앞에서 언급했듯이, 화성시는 청소년 인구 수와 비율 모두에서 상위권에 속하는 도시입니다. 그럼에도 불구하고, **화성시 청소년의 디지털 이용 실태와 인식, 디지털 시민역량을 보여주는 지역 단위 데이터는 없는 상황입니다.**

현재 우리가 참고할 수 있는 것은 국가 단위 혹은 광역 단위에서 실시한 표본 실태조사가 전부입니다. 교육과정 역시 국가 수준에서 제시된 교육을 따르는 학교교육이 대부분이며, **화성시 청소년의 특성과 생활환경, 교육수요를 반영한 지역교육과정 체계는 부재한 상황입니다.**

데이터가 없으면 정책도 정교해질 수 없습니다. 지속적으로 축적되는 지역 데이터가 있어야 연도별 추세를 파악할 수 있고, 무엇이 개선되었고 어떤 부분이 여전히 취약한지 판단할 수 있으며, 그에 따라 예산과 정책의 우선순위를 조정할 수 있습니다.

AI 시대, 청소년 디지털 시민역량을 높이기 위해서는, 무엇보다 먼저 현재 상황을 정확히 진단하는 것이 선행되어야 합니다. 디지털 이용 실태, 디지털 시민성 및 리터러시 수준, 청소년과 학부모·교사의 인식, 교육 수요와 부담 요인 등이 구체적으로 드러나야 합니다.

나아가, 단순한 이용 시간이나 경험 여부를 넘어, **디지털 시민성을 측정할 수 있는 척도 개발도 시급합니다.** 기술 이해, 정보·데이터 리터러시, 윤리·책임, 참여와 공공성, 창의적 활용 등 여러 요소를 균형 있게 반영한 측정을 통해, **화성시 청소년이 어느 지점에 서 있는지, 어**

떤 역량이 강점이고 어떤 부분이 취약한지 파악할 수 있어야 합니다.

결국 화성시는 “청소년이 많은 도시”에서 한 걸음 더 나아가, “**청소년의 디지털 삶을 제대로 이해하고 함께 성장하는 도시**”로 전환해야 합니다. 그러기 위해서는 **데이터 기반 진단과 체계적인 측정**이 가장 먼저 마련되어야 합니다.

5. 화성시가 나아가야 할 방향: 중기 계획과 지역-학교 연계 모델

이제 구체적인 정책 방향을 이야기해보겠습니다. 저는 화성시가 AI 시대 청소년 디지털 시민성을 위해 다음과 같은 큰 흐름을 갖춘 중기계획을 수립할 필요가 있다고 생각합니다.

첫째, 「**화성시 청소년 디지털 시민 교육계획(2027~2030)**」 수립입니다. 이 계획에는 디지털·AI 역량을 강화하기 위한 비전과 목표, 연도별 추진과제, 예산 및 협력체계를 명확히 담을 필요가 있습니다. 3~4년 단위의 로드맵 안에서 **조사-교육-평가-환류**의 구조를 만들어야 합니다.

둘째, **정기적인 실태조사와 역량 측정체계를 구축**해야 합니다. 2년마다 화성시 청소년 디지털 매체 이용 실태조사를 실시하여 이용 행태와 위험요인을 파악하고, 1년 단위로 디지털 시민역량을 측정할 수 있는 지표를 운영함으로써 정책이 제대로 작동하는지 꾸준히 점검해야 합니다. 이렇게 축적된 데이터는 화성시 청소년정책 전반을 설계하는 중요한 기반이 될 것입니다.

셋째, **AI 시대에 적합한 교육 프로그램과 실행모델**을 만드는 것이 필요합니다. 이를 위해서는 우선 지자체 예산을 안정적으로 확보하고,

전담 조직 또는 협의체를 구성해야 합니다. 그 위에서 학교 교육과 지역사회 교육을 연결하는 실행형 교육과정을 개발할 수 있습니다. 예를 들면, 알고리즘과 추천 시스템을 직접 눈으로 확인해보는 체험형 수업, 생성형 AI를 활용하되 윤리적 한계와 책임을 함께 토론하는 프로젝트 수업, 지역 이슈를 디지털 콘텐츠로 제작하고 공유하는 참여형 프로그램 등이 있을 수 있습니다.

넷째, **참여하지 않는 청소년을 위한 전략도** 중요합니다. 교육에 잘 참여하는 소수의 학생만 대상으로 삼으면, 디지털 격차와 시민성 격차가 오히려 더 커질 위험이 있습니다. 이를 막기 위해 숏폼 교육콘텐츠를 제작하여 SNS와 유튜브를 통해 확산하고, 학교와 공공시설, 아파트의 미디어보드에 디지털 시민성 관련 짧은 영상과 메시지를 상시적으로 송출하는 방안도 고려할 수 있습니다. 언제 어디에서나 자연스럽게 접하게 되는 “생활 속 교육”의 형태입니다.

다섯째, **학교와 지역을 엮는 교육 생태계를 구축**해야 합니다. 학교 안에서는 정규 교과와 창의적 체험활동, 동아리 활동을 통해 디지털 시민성 교육을 강화합니다. 학교 밖에서는 청소년수련관, 이음터, 도서관, 미디어센터 등이 역할을 나누어 방과 후 및 주말 프로그램을 운영하는 구조가 바람직합니다. 화성시 차원에서 이 기관들을 연결하는 플랫폼과 네트워크를 구축하고, 연 1회 정도는 “**화성시 청소년 디지털 시민 포럼**”을 열어 청소년, 학부모, 교사, 관계자가 함께 논의하고 경험을 공유할 수 있다면 더욱 좋겠습니다.

마지막으로, 이러한 정책을 뒷받침하기 위해 **재정·행정·인력의 종합적인 지원이 뒷받침**되어야 합니다. 예산만 있고 기획과 조정 기능이 없거나, 프로그램을 설계할 전문가와 현장에서 실행할 인력이 부족하

면 지속가능성이 떨어질 수밖에 없습니다. 디지털 시민성 전문 강사, 학교와 지역을 잇는 코디네이터, 청소년 디지털 시민 리더를 양성하는 체계가 함께 준비될 필요가 있습니다.

6. “AI 시대, 청소년과 함께 도시의 디지털 미래를 설계한다”는 약속

AI 시대에 청소년의 디지털 리터러시와 디지털 시민성은 앞으로의 삶을 지탱하는 기본 역량입니다. 화성시는 청소년 인구 비중이 높은 도시이자, 빠르게 성장하는 도시입니다. 그만큼 청소년의 디지털 삶을 어떻게 이해하고 지원하느냐에 따라 도시의 미래도 달라질 것입니다.

화성시 청소년의 디지털 시민성 함양을 위한 정책 제언을 요약하면 다음과 같습니다.

첫째, 화성시만의 청소년 디지털 시민 교육계획을 세우는 것,
둘째, 화성시 청소년의 디지털 삶을 제대로 들여다볼 수 있는 데이터를 만드는 것,
셋째, 학교와 지역이 함께 책임지는 교육모델을 현실화하는 것,
넷째, 이를 뒷받침할 재정·행정·인력과 콘텐츠를 꾸준히 투자하는 것입니다.

“AI는 어느 세대에게나 새롭지만, 지금의 청소년에게는 처음부터 함께 있었던 환경”입니다. 이들의 눈높이에서, 이들의 언어와 매체를 활용하여, 시민으로서의 기준과 책임을 분명히 세워주는 교육과 정책이 필요합니다.

오늘의 논의가 화성시가 청소년과 함께 디지털 미래를 설계하는 첫걸음이 되기를 기대합니다.

2025년 제4회

화성특례시 청소년정책포럼

03

토론

이창호 관장
오산남부청소년문화의집

.....

토론문

AI와 매개된 미래, 청소년의 디지털 시민성

.....

AI와 매개된 미래, 청소년의 디지털 시민성

오산남부청소년문화의집 관장 이창호

[인사말]

존경하는 화성특례시 관계자 여러분, 그리고 미래의 주역인 청소년 여러분 안녕하십니까?

오늘날 우리 청소년들은 기성세대가 경험하지 못한 1)‘완전히 매개된 세계’라는 거대한 변화의 물결 속에서 청소년 정책의 방향을 논의하고자 이 자리에 모였습니다. 특히 챗GPT, Google Gemini, Perplexity 등과 같은 **생성형 AI**의 등장은 청소년 문화를 근본적으로 변화시키고 있으며 이는 우리 사회에 양면적인 도전을 던지고 있습니다.

오늘 저는 디지털 환경이 청소년에게 던지는 **위험과 기회의 양면성**을 진단하고 이를 극복하기 위한 ‘비판적 미디어 교육’ 기반의 ‘디지털 시민성’ 강화 방안을 제시하고자 합니다.

[토론문]

AI와 매개된 미래, 청소년의 디지털 시민성

1. 환경분석(디지털 환경의 두 얼굴: 위험과 기회)

1) 청소년 문화에 드리운 위험: ‘디지털 자본주의’와 ‘정보의 혼란(불균형)’

- **데이터 착취와 통제력 상실**: 청소년들은 극소수의 거대 미디어

1) 데이비드 버킹엄, 『미디어 교육 선언』, 이주연 옮김 (서울: 북하우스, 2019), p.1.

기업이 지배하는 플랫폼 자본주의 속에서 살고 있습니다. 우리가 온라인에서 하는 모든 활동은 기업의 이윤 창출을 위한 데이터로 수집되고 판매됩니다. 청소년들은 자신의 개인정보가 어떻게 이용되는지 알지 못한 채 통제력을 상실한 상태입니다. 이러한 환경을 이해하기 위해서는 '디지털 자본주의'의 현대적 복잡성을 인식해야 합니다.

- **AI와 정보 신뢰성 위협:** 생성형 AI의 확산은 이 위험을 증폭시킵니다. 한국청소년정책연구원의 연구(2025년)에 따르면, 조사 대상 청소년 중 55%가 챗GPT 사용 경험이 있지만, AI 정보에 대한 비판적 평가 능력은 부족한 것으로 나타났습니다. 또한, AI 활용 경험이 있는 청소년 중 35%만이 과제 수행에 활용한다고 응답했으나 답변의 '신뢰성' 만족도는 '편리성'에 비해 낮아 AI 정보의 진위나 편향성을 비판적으로 검토하지 않고 수용할 위험이 높습니다.
- **딥페이크 및 사이버 폭력:** AI를 활용한 딥페이크 기술로 인해 또래 친구에 대한 따돌림이나 성범죄 등 사이버 폭력이 점점 더 정교화되고 심화되는 실정입니다.
- **'위험'만을 강조하는 교육의 한계:** 미디어를 단순한 중독이나 유해물로만 간주하고 통제를 목표로 하는 보호주의적 접근은 청소년들의 자율성과 미디어 사용 동기를 무시합니다. 이는 학생들의 공감을 얻지 못하고 현실을 외면한 비생산적인 교육으로 이어질 수밖에 없습니다.

2) 청소년 문화의 기회: 창의성과 비판적 실천의 장

그러나 이 디지털 환경은 청소년들에게 새로운 역량을 키울 수 있는 엄청난 기회를 제공합니다.

- **창의적 제작 기회:** 소셜 미디어는 청소년들에게 자신의 목소리를 낼 수 있는 자유로운 공간을 열어주며 영상 제작, 웹사이트 디자인, AI 활용 창작 등 창의적인 제작 활동은 학생의 즐거움과 동기

에서 출발하는 가장 복잡하고 도전적인 학습 기회가 됩니다. 창의적인 제작 경험은 비판적 능력을 자동으로 생기게 하지는 않기 때문에 비판적 분석과 연계되어야 합니다.

- **주체적 문제 해결:** AI를 단순히 사용하는 것을 넘어 AI를 비판적으로 검토하고 바로잡는 사용자가 되는 경험은 매우 중요합니다. AI가 제안한 정보를 검토하여 사실과 다르거나 편향된 부분을 수정하는 과정은 청소년들에게 비판적 사고력과 책임 의식을 길러줍니다.

2. 디지털 시민성이란 무엇인가?

1) 시민성이란 무엇인가?

- 시민성은 사회·정치적 공동체의 구성원으로서 **책임과 권리** 그리고 사회적 참여를 위해 필요한 **태도와 역량**, 즉 시민적 덕목과 행동양식을 의미합니다.
- 시민성은 법적 지위와 더불어, 민주적 가치관, 비판적 사고력, 공적 책임, 연대와 협력, 토론 실천 능력 등 다양한 **시민적 역량**으로 구성됩니다.

2) 미디어교육은 무엇인가?

- 미디어 교육은 시민이 다양한 미디어 환경에서 정보를 비판적으로 수용하고 적극적으로 소통, 참여할 수 있도록 역량을 기르는 교육입니다.
- 미디어 리터러시는 단순히 정보를 해독하는 능력을 넘어 정보를 비판적으로 분석 및 평가하고 윤리적, 창의적으로 활용하는 능력을 포함합니다.
- Buckingham(2003)에 따르면 미디어 리터러시는 “미디어 메시지 해석, 비판적 사고력, 미디어 생산 및 창작 역량까지 포괄하는 통합적 역량”입니다.

3) 디지털 시민성이란?

- 2) 디지털 시민성은 정보통신기술과 디지털 미디어 환경에서 바람직하게 소통하고 윤리적, 책임감있게 행동하는 시민의 자질을 의미합니다.
- Ribble(2015)³⁾는 '디지털 시민성'의 9대 요소를 제시하며, 개인 뿐 아니라 공동체적 관점에서의 디지털 행동과 태도를 강조합니다.
- 디지털 시민성은 인지적(리터러시), 정의적(책임과 존중), 행동적(사회참여) 영역을 통합한다는 점이 특징입니다. 최근에는 AI 윤리, 데이터 정의, 비판적 기술 이해, 연대와 공감 등도 포함되며 글로벌 디지털 시민성으로 확장되고 있습니다.

3. 디지털 시민성 강화를 위한 정책적 대응 및 지역사회 지원 방안

1) 디지털 시민성을 위한 정책적 대응 (지방자치제를 중심으로)

• 청소년 참여 정책의 활성화 및 청소년 디지털 정책 플랫폼 구축 및 활성화
현재 우리는 몇몇이 운영하는 거대 SNS 기업에 우리의 정신과 정서를 모두 빼앗겨 버린 상황에 직면해 있습니다. 이러한 디지털 환경에서 청소년의 주체적인 시민성을 강화하기 위해서는 시민성이 곧 참여성이라는 인식을 바탕으로, 청소년들이 자발적인 참여로 청소년 정책을 제안하고 반영됨으로써 효능감을 키우고 디지털 시민성을 향상시키는 **청소년 참여형 플랫폼**이 필요합니다.

지역사회 또는 학교가 청소년 참여에 더욱 관심을 가져야 하며, 오프라인에서의 활발한 활동과 토론이 이루어지고 그 토론의 장이 디지털 플랫폼으로 이어져야 합니다. 한때 **다음(Daum)의 아고라 광장**⁴⁾이 청소년뿐만 아니라 모든 국민들이 모여 다양한 주제로 열띤

2) 경기도 교육연구원「디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구」, 2019.12.19.

3) Riddle 미국의 교육학박사이며 미국학교 현장의 선생님이 디지털 시민성을 접근성, 상거래, 의사소통 리터러시 예절, 법률, 권리와 책임으로 정의

4) Daum의 아고라 광장: 온라인 최대의 여론광장으로 누적이용자 1천만명, 작성글 3천건 2018년 1월 7일 종료

토론을 했던 디지털 공론장이었듯이, 형식적인 플랫폼이 아닌 청소년 당사자로서 의견 제시-토론-반영-피드백이 쌍방향으로 이루어지도록 해야 합니다.

궁극적으로 이 플랫폼은 온라인 공청회, 정책 아이디어 공모전, SNS와 연동하는 청소년 맞춤형 디지털 플랫폼으로서, 청소년이 본인 스스로 참여하여 지역사회와 소통하고 지역 문제점을 개선해 보는 참여형 플랫폼으로 구축되어 온전한 사회의 일원으로서 지역 변화와 함께 성장하는 형태로 발전해야 합니다.

- **디지털 시민교육을 지자체 또는 청소년 관련 재단 차원에서 중·장기적 목표로 육성**

현재 학교 교육은 기술 활용 측면에만 치중하고 있으며 중요한 윤리적 판단, 책임감, 공감능력 등은 이론 중심에 그치는 경우가 많습니다. 또한 입시 및 학업 중심 문화로 인해 교사 역량 지원의 한계성 및 **학교 밖과의 연계 부족**이 한계로 지적됩니다.

따라서 청소년 관련 재단이 **지속적이고 실천적인 교육**을 위해 중단기 정책 목표를 설정하고 장기적으로는 청소년뿐만 아니라 노인 디지털 시민성까지 연결하는 형태로 운영되어야 합니다.

지역사회-학교 연계 생태계 조성을 통해 강사 지원, 지역사회 이슈 발굴 및 프로그램 제공이 이루어져야 합니다.

- **청소년 디지털 시민교육 강사풀 조성 및 지속적인 교육 지원**

교육의 질과 지속성을 위해 청소년 디지털 시민교육 강사 육성과 지속적인 교육 지원이 핵심 요소입니다.

강사는 디지털 환경의 급변성(AI, SNS 알고리즘, 가짜뉴스)에 대비하여 **지속적인 역량 업데이트**가 필수적입니다.

단순 지식 전달이 아닌 청소년의 성장 발달에 따른 **맞춤형 교육 역**

량, 즉, 놀이형, 토론형, 체험형 프로그램 등 다양한 교수법이 지속적으로 발전해야 합니다. 강사 네트워크를 통한 사례공유 및 공동 프로그램 개발로 지속 가능한 교육 생태계를 조성할 수 있습니다.

4. 청소년 디지털 시민성 강화를 위한 지역사회 지원 방안

1) 화성형 'AI 윤리/비판적 실천' 프로젝트

- **세부목표:** AI 출력물을 무비판적으로 수용하지 않고, **비판적 평가 능력**과 **윤리적 책임**을 갖춘 창의적 제작자로 성장하도록 지원합니다.
- **AI 리터러시 제작소 상설 운영:** 청소년 시설(수련관, 문화의집 등)에 전용 공간 마련. AI가 재생산하는 **고정관념**과 **편향**을 이해하고, AI 생성물을 비판적으로 평가 후 수정하는 AI 공동 창작 프로젝트 등을 운영하며, **에세이 글쓰기, 비판적 글쓰기 등 다양한 프로그램을 운영**합니다.
- **딥페이크 대응 실습 프로그램:** 허위 정보 심각성을 인지하고, **딥페이크 대응 전략** (즉시 반응 금지, 사실 확인, 역이미지 검색 등) 실습을 정기적으로 실시하여 정보 **판별력(리터러시)** 강화합니다.

2) 세대 공감형 '미디어 대화 지침' 보급 및 부모 교육 강화

- **세부목표:** 가정 내 **열린 미디어 토론 문화**를 조성하고, 부모가 **보호주의적 접근**에서 벗어나 **적극적인 중재자** 역할을 수행하도록 역량 강화합니다.
- **'내가 그것을 왜 좋아하니?' 캠페인:** 부모가 자녀의 미디어 이용을 쓸데없는 것으로 치부하지 않고 호기심과 존중을 바탕으로 대화하는 방법을 지원하는 부모 교육 프로그램 실시합니다.
- **디지털 젓꼭지(Digital Pacifier) 효과 예방 교육:** 영유아 및 초등생 부모 대상. 스마트폰을 외로움/불편 해소용 '진정 도구'로 습관적으로 사용하는 행위의 위험성을 경고하고, 자녀가 보채거나 심심해할 때 스마트폰 이용을 허용하는 것에 대한 **구체적인 대**

안 제시를 포함합니다.

3) 학교-지역사회 'AI 리터러시 통합 거버넌스' 구축 및 운영

- **세부목표:** 학교 교육만으로는 다루기 어려운 시의성 높은 AI 윤리 이슈와 급변하는 디지털 환경에 대응하기 위해 지역사회의 자원(미디어센터, 기업, 전문가 등)을 활용하는 협력 체계를 구축하고 **지속적인 교육 확산**을 도모합니다.
- **AI 윤리 이슈 공동 대응:** 화성시 교육지원청, 청소년 시설, 지역 미디어 센터, 학부모 대표가 참여하는 협력체를 구축합니다. 학교 밖 전문가 강사풀(예: 디지털 시민교육 강사풀)을 활용하여 학교 교육에서 다루기 어려운 최신 생성형 AI 윤리 이슈 (ex. 딥페이크, 허위 정보, AI 고정관념/편향)에 대한 교육 콘텐츠와 전문 강사를 공동 발굴하고, 이를 지역사회 시설을 통해 모든 청소년에게 **균질하고 지속적으로** 제공하는 시스템을 확립합니다.
- **뉴스 리터러시 실천 강화:** 청소년들이 가장 많이 뉴스를 취득하는 채널인 유튜브에서 접하는 정보의 **신뢰성, 정확성, 편향성**을 비판적으로 평가하고, **사회 참여**에 적극적으로 활용할 수 있도록 뉴스 리터러시 교육을 협력하여 실천합니다. 이는 **필터버블과 에코체임버 효과**의 위험을 인지하고 대처하는 능력을 포함해야 합니다.

5. 마치며, AI시대 청소년 디지털 시민교육의 방향

AI 인공지능은 이제 인간의 사고와 언어를 단순히 모방하는 수준을 넘어, '**자율적 학습과 연결을 통한 초지능적 진화 단계**'로 향하고 있습니다. 미래학자들은 거대 언어 모델(LLM) 간의 상호 학습이 본격화되면, 지금보다 훨씬 더 빠르고 정교한 AI가 등장할 것으로 내다봅니다. 영상 생성 분야의 SORA, VE03, Hedra 등은 불과 1~2년 사이에 폭발적인 발전을 이루었으며, 머지않아 실사와 AI 영상의 구별이 불가능한 시대가 도래할 것으로 전문가들은 예측합니다. 또한,

Physical AI(피지컬 AI)에 대한 관심이 급속히 높아지고 있는데 이는 로봇이나 자율주행기술처럼 현실 속 사물에 AI가 내장되어 인간과 물리적 환경이 직접 상호작용 할 수 있게 하는 기술입니다. 이는 인간과 기계의 관계를 완전히 새롭게 정의하는 혁신으로, 그 변화의 충격은 과거 "아날로그에서 디지털로의 전환"보다 훨씬 더 크다고 평가됩니다.

• 미디어 교육을 넘어 AI 리터러시의 대변환

과거 레거시 미디어 시대의 미디어 교육은 정보를 수용하는 대중에게 비판적 시각과 감시의 역할을 강조했습니다. 이후 뉴미디어 시대에 들어서면서, 이용자는 단순한 소비자가 아닌 콘텐츠 생산자=소비자이자 주체(Prosumer)자로 변화했지만, 정보의 비대칭성, 소수 기업의 플랫폼 독점, 갈등과 분열을 조장하는 자극적 콘텐츠의 확산 등으로 인해 현대 사회는 "정보의 거품 사회" 속에 살고 있습니다. 따라서 AI시대의 디지털 시민교육은 단순한 디지털 활용 능력을 넘어서 **정보 판별력(리터러시), 윤리적 판단력, AI를 이해하고 함께 활용할 수 있는 협업 능력**을 포함해야 합니다. AI는 더 이상 단순한 기술이 아니라 사회적 관계와 가치 판단에 영향을 미치는 존재로 자리 잡았습니다. 궁극적으로 우리 청소년들이 AI시대의 시민으로 성장하기 위해서는 학교, 지역사회, 정부가 함께 협력하여 **비판적 사고력과 책임 있는 디지털 시민성**을 기를 수 있는 지속 가능한 교육 생태계를 만들어가야 합니다.

감사합니다.

2025 디지털 과의존 예방주간
「청소년 AI 리터러시 꿀팁 슬로건 공모전」
수상작

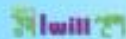
“

AI는 날 도울 뿐,
결정은
나의 중요한 권리!

”

윤○수

최우수상(서북청소년종합지원센터장상)



<2025 청소년 AI리터러시 꿀팁 슬로건 공모전 최우수작>

04

토론

김종복 위원장
화성특례시의회 문화복지위원회

.....

토론문

청소년 디지털 시민성 강화를 위한 화성특례시 지원 방안

.....

청소년 디지털 시민성 강화를 위한 화성특례시 지원 방안

화성특례시의회 문화복지위원회 위원장 김종복

안녕하세요. 화성특례시의회 문화복지위원장 김종복입니다. ‘2025년 제4회 화성특례시 청소년정책포럼’에서 ‘청소년 디지털 시민성 강화를 위한 화성특례시 지원 방안’에 대하여 전할 수 있어 큰 영광입니다. 주제 발표에서 급변하는 디지털 환경 속에서 청소년의 다양한 취약점에 대해 말씀해주셨는데, 제 개인적으로는 청소년분들 스스로가 자유롭게 디지털 자원들을 활용하면서 각자의 생활에 도움이 되는 방법을 잘 찾아갈 것이라 믿고 있습니다. 오늘은 그 과정에 계신 청소년분들께 화성특례시가 어떤 지원을 할 것인지에 대해 말씀드리도록 하겠습니다.

지원이 필요한 분야에 대해 주제 발표를 통해 소개된 경기도교육연구원에서 진행한 ‘디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구(김아미 외, 2019)’의 디지털 시민성 개념에서 제시한 3영역(인지, 행동, 정의) 6가지 구성요소(미디어 정보 리터러시, 지식·정보 융합, 디지털 사회 참여, 연계 통한 변혁적 행동, 성찰과 책임, 존중과 조화)를 바탕으로 설명드리겠습니다.



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

첫째, 인지적 영역은 ①미디어 정보 리터러시로서의 지식과 기능, ②지식·정보의 연결과 융합능력으로 구성되어 있습니다. ‘미디어 정보 리터러시로서의 지식과 기능’은 미디어와 미디어에 나타난 디지털 정보에 대한 이해에 기초하여 비판적으로 분석하고 소통하는 역량을 말합니다. ‘지식정보의 연결과 융합능력’은 네트워크에 기초한 지식 정보의 연결성을 이해하고 통합하여 새로운 것을 만들어내는 능력을 말합니다.

인지적 영역 강화를 위해서는 디지털 격차 해소를 위한 지원이 필요합니다. ‘청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책 대응방안 연구 I : 초등학생(배상률 외, 2020)’에 나타난 디지털 격차를 살펴보면, 가정의 경제 수준에 따른 디지털 기기 보유 현황에서 상위 가정의 81.5%가 노트북을 보유한 반면 하위 가정은 53.1%만 보유하고 있습니다. 다른 디지털 기기들도 경제수준이 낮을수록 보유율 또한 낮아

지는 것을 알 수 있습니다. 그리고 소프트웨어 활용 능력 면에서도 코딩의 경우 상위 가정의 68.8%가 잘못함으로 답한 반면 하위 가정의 81.5%가 잘못함으로 답변하였고, 다른 소프트웨어 역량도 비슷한 현상을 확인하였습니다. 그리고 ‘청소년의 생성형 AI 이용 실태 및 리터러시 증진 방안 연구(이창호 외, 2024)’의 내용처럼 인공지능 활용에도 경제 수준에 따른 차이를 보이고있습니다.

화성특례시에서는 이러한 디지털 격차 해소를 위해 도서관 등의 시설에서 PC와 노트북을 무료로 이용할 수 있도록 하고 있습니다. 다만 시설 내에서 사용해야 하는 제약이 있어 청소년이 원하는 만큼 자유롭게 활용하지 못하는 것이 현실입니다. 저소득층을 위한 디지털 기기 지원은 우선적으로 해결해야 할 것입니다. 아울러 코딩, 인공지능 등 소프트웨어 역량 격차 해소를 위한 청소년 교육을 확대하고, 인공지능 소프트웨어의 구독료를 지원해야 합니다.

둘째, 정의적 영역은 ①디지털 성찰과 책임, ②디지털 갈등에 대한 조화로 구성되어 있습니다. ‘디지털 성찰과 책임’은 기술에 대한 성찰을 포함하여 디지털에 기초한 상호작용에서 책임과 성찰을 포함하여 산출과정과 결과에 대한 성찰적 태도를 말합니다. ‘디지털 갈등에 대한 조화 성향’은 디지털 공간에서 타인의 가치 존중과 조화 및 관용 태도를 말합니다.

디지털 시민성의 정의적 영역 및 내용으로 디지털 사회에서 개개인이 발현할 수 있는 가치와 태도, 그리고 개인이 공동체에서 타인과 소통함에 있어 지녀야 하는 가치와 태도로 나누어 생각해 볼 수 있습니다(김아미 외, 2019). ‘청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책 대응방안 연구 II : 10대 청소년(배상률 외, 2021)’에서 확인된 가장 중요/필요하다고 생각한 온라인상에서의 예절(네티켓) 교육(23.3%), 온라인상에서 개인정보 보호하는 방법에 관한 교육(24.1%)을 중심으

로 한 데이터 리터러시 교육을 지원해야 합니다. 이 과정에서 청소년들이 서로 소통하며 문제에 대해 함께 고민할 수 있는 형태의 토론형 수업을 통해 디지털 사회에서 발생되고 있는 문제점에 대해 제대로 인식하고 스스로 해결 할 수 있는 역량을 키울 수 있도록 해야 합니다.

셋째, 행동적 영역은 ① 다양한 차원에서 디지털 사회참여, ② 디지털 연계를 통한 변혁적 행동으로 구성되어 있습니다. '다양한 차원에서 디지털 사회참여'는 디지털을 이용하거나 디지털 공간에서의 정치, 사회, 경제, 문화적 차원의 참여를 의미합니다. '디지털 연계를 통한 변혁적 행동'은 디지털 공간과 오프라인 공간이 상호 연계되어 사회변화를 이끄는 실천적 행동을 말합니다.

디지털 공간, 즉 디지털 미디어 플랫폼이 적극적 참여와 소통을 가능하게 하는 구조라 할지라도 누구와 어떻게 연결되어 있는지, 그리고 어떠한 맥락 속에서 디지털 공간을 경험하는지에 따라 소통과 참여, 행동의 정도와 내용이 달라집니다(김아미 외, 2021). 따라서 청소년이 디지털 사회참여를 적극적이고 지속적으로 진행하기 위해서는 함께 소통하는 구성원이 중요합니다. 청소년 중에서 또래 강사나 또래 멘토를 선발해 참여프로그램을 운영한다면 청소년의 입장에서 본 사회적 문제와 당사자로서 본 청소년의 문제를 중심으로 사회참여에 대해 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있을 것입니다.

앞서 말씀드린 부분을 요약하면, 화성특례시에서 청소년 디지털 시민성 강화를 위해 크게 두 가지 방향의 지원이 필요합니다. 첫째, 가정의 경제 수준과 상관없는 디지털 접근 환경을 마련해야 합니다. 디지털 기기에 대한 하드웨어적인 지원 뿐 아니라 애플리케이션, 인공지능, 클라우드 등 소프트웨어적인 지원도 병행해야 합니다. 둘째, 디

지털 미디어 리터러시 교육에 대해 지원해야 합니다. 다만 그 방식이 기존의 교육 방식처럼 성인 강사가 직접 교육을 하는 것이 아니라 성인 강사가 청소년 또래 강사나 멘토를 교육하고 그들이 청소년들과 함께 소통하며 함께 배울 수 있는 형태의 교육 마련이 되어야 합니다.

끝으로 현장에서 청소년분들의 복지를 위해 애써주시는 모든 분들께 깊은 감사의 마음을 전합니다. 아울러 '2025년 제4회 화성특례시 청소년정책포럼'에 참석해주신 분들과 포럼을 준비해주신 분들께 다시 한 번 더 감사드리며, 화성특례시의회 문화복지위원장으로서는 화성특례시 청소년분들의 더 나은 삶을 위해 지속적으로 노력할 것을 약속드립니다. 감사합니다.

2025년 제4회

화성특례시 청소년정책포럼

05

토론

김종찬 위원장
화성시청소년참여위원회

.....

토론문

디지털 환경의 위험과 기회, 화성시 청소년을 위한 제언

.....

디지털 환경의 위험과 기회: 화성시 청소년을 위한 제언

화성시청소년참여위원회 위원장 김종찬

안녕하십니까 제4회 화성특례시 청소년정책포럼의 토론자로 이 자리에 서게 된 화성시청소년참여위원회 위원장 김종찬입니다. 청소년 당사자로서 이 중요한 논의에 참여하게 된 것을 매우 뜻깊게 생각합니다.

사전에 공유해 주신 주제 발표 자료를 청소년의 입장에서 깊이 있게 검토하였습니다. 발표에서 제시된 청소년의 스마트폰 과의존 심화 문제, 그리고 미디어 리터러시 교육의 필요성에 대해 전적으로 동의합니다.

이에 따라 본 토론에서는 자료의 내용을 바탕으로 청소년 당사자의 시각에서 화성특례시 지역사회 차원에서 청소년의 디지털 시민성을 강화하기 위해 실천할 수 있는 구체적이고 실효성 있는 정책 방안을 중심으로 몇 가지 제언을 드리고자 합니다.

▷ 제언 1: 청소년 디지털 과의존의 구조적 원인에 대한 의견

(구조적 문제에 대한 심층적 고찰)

첫째 발표 자료에서 대한민국 청소년의 스마트폰 과의존 위험군이 지속적으로 증가하는 추세를 확인할 수 있었습니다. 이 현상의 근본 원인에 대해 저는 청소년 당사자의 입장에서 단순한 세대적 특성이 아닌 구조적 문제라는 시각을 제시하고자 합니다.

물론 여기 계신 많은 분께서 지금의 청소년 즉 알파 세대(2010년 이후 출생)가 태어날 때부터 디지털 기기와 상호작용을 해온 '디지털 네이티브' 이기에 본질적으로 디지털 기기에 과의존하기 쉽다고 분석하실 수 있습니다.

그러나 저는 청소년으로서 현장에서 체감하는 더 큰 원인은 '대한민국의 높은 사교육 참여율'이라는 비자발적인 구조적 문제에 있다고 강력히 주장합니다. 2024년 통계에 따르면, 청소년의 주당 평균 사교육 참여율은 80.8%에 달하며, 참여 시간은 주 평균 7.6시간으로 전 세계적으로 매우 높은 수준입니다.

제 또래 친구들의 일상만 보더라도 학교 정규 수업이 끝난 후 평일 방과후는 물론, 주말까지 학원 스케줄로 뻘뻘하게 채워져 있습니다. 이러한 과도한 학업 스케줄은 청소년에게서 또래와 직접 교류하며 사회성을 기르고, 다양한 취미 활동이나 여가 활동을 통해 정서적 균형을 잡을 수 있는 물리적인 시간을 박탈합니다. 즉 삶의 질을 유지할 수 있는 건강한 여가 활동이 원천적으로 봉쇄되는 것입니다.

결국 이 '빠앗긴 시간'과 '학업 스트레스'의 공백을 최소한의 노력으로 최대의 만족감을 주는 스마트폰이 '보상적 이용'의 형태로 채우게 되는 것이라고 생각합니다. 학원 쉬는 시간, 다음 학원으로 이동하는 버스 안, 혹은 식사하는 짧은 순간까지 일상의 모든 '자투리 시간'은 가장 간편하고 빠른 자극을 제공하는 스마트폰으로 채워집니다.

특히, 과도한 학업 스트레스를 즉각적으로 해소할 수 있는 가장 간편하고 자극적인 탈출구가 바로 숏폼 콘텐츠나 온라인 게임입니다. 발표 자료에서 청소년의 숏폼 콘텐츠 이용 시간이 높게 나타나고, 특히 유튜브 쇼츠가 출시된 2021년 7월 이후 청소년의 이용 시간이 급증한 현상 역시, 청소년들의 극심한 스트레스와의 연관성이 있다고 생각됩니다.

따라서 청소년의 스마트폰 과의존 문제는 단순히 개인의 의지 부족이나 '디지털 네이티브'라는 세대적 특성으로만 볼 수 없으며, 과도한 학업 부담으로 인해 스마트폰 외에 다른 건강한 대안적 활동을 찾기 어려운 사회 구조적 문제가 핵심 원인임을 정책 당국이 인지하고 대안을 모색해 주시기를 바랍니다.

▷ 제언 2: 디지털 환경에서 청소년 취약성

- 미디어 리터러시 교육의 부재에 관해서(실효 성있는 교육 방안 제언)

둘째, 스마트폰과 SNS의 등장 이후 우리는 전례 없는 정보 과잉의 시대에 살고 있습니다. 유튜브, 페이스북, 인스타그램, 틱톡 등은 단순히 콘텐츠 유통 플랫폼을 넘어 정보의 생산과 확산을 주도하는 주요 매체가 되었습니다.

이 과정에서 알고리즘으로 인한 사용자 맞춤형 콘텐츠 추천은 확증편향을 심화시키고 결국 각자를 정보 세계에 고립시키는, 이른바 '필터 버블(filter bubble)' 현상을 만들었습니다. 이는 단순한 개인적 문제를 넘어 사회적 양극화를 심화시키고 민주 시민으로서의 건전한 의사 결정 능력을 저해하는 심각한 사회적 문제로 대두되었습니다.

물론 이에 관한 교육이 한국언론진흥재단(KPF)등을 중심으로 진행되고 있습니다. 다만, 대부분의 교육이 청소년의 능동적 참여가 필요한 '찾아가는 교육' 보다는 4~5분 정도의 짧은 영상 시청으로 대체되는 경우가 많습니다. 짧은 영상 시청과 같은 수동적인 방식으로 청소년이 수많은 정보 속에서 정보를 비판적으로 이해하고 분석하며 공동체적 가치에 따라 활용하는 능동적인 미디어 리터러시 역량을 기르기에는 명백한 한계가 있다고 생각합니다. 따라서 다음과 같이 실질적인 교육 방안을 제안합니다.

▶ 정책 제안: 청소년 미디어 리터러시 교육 활성화 방안 재단 차원

제안을 하기 앞서, 본 제안에서 말하고자하는 미디어 리터러시란 “미디어에 접근, 분석·평가, 창조하는 능력”(Ofcom, 2003)에서 “모든 종류의 의사소통 수단을 기반으로 접근, 분석, 평가, 창조 그리고 행동하는 능력(美 NAMLE, 2018)”으로 규정한다.

이러한 정의에 따라, 미디어 리터러시 역량은 다음과 같이 두 가지 핵심 분야로 나눌 수 있습니다.

1. 비판적 사고 역량: 미디어에 접근, 분석, 평가하는 능력
2. 창조적 활용 역량: 미디어를 창조하고 활용하는 능력 (ICT 능력)

1.1. 비판적 사고 역량 강화를 위한 프로그램 확대 제안

미디어의 비판적 수용 능력 강화를 목적으로 한 교육 프로그램을 기획하여 운영할 것을 제안합니다.

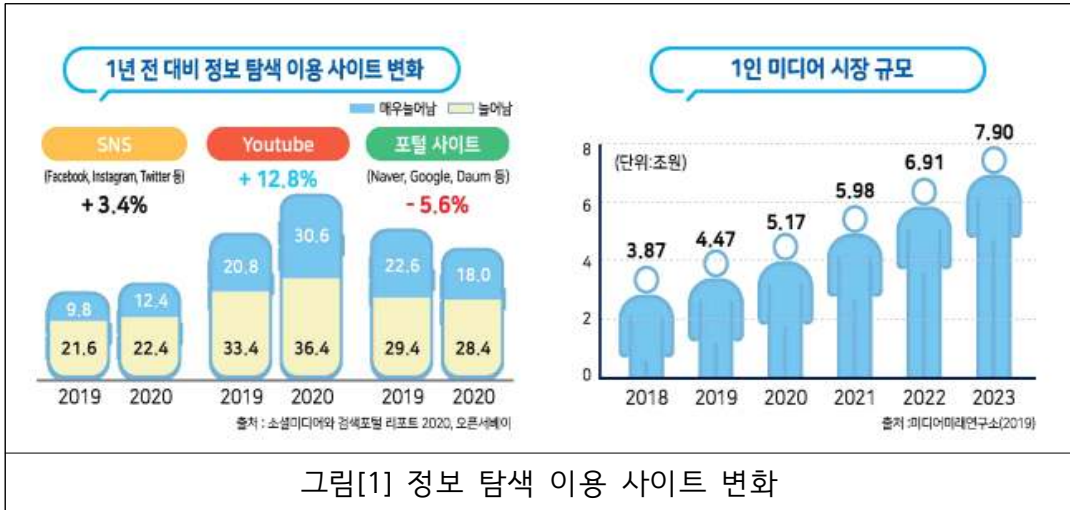
먼저, 제안하고자 하는 프로그램은 재단 내 청소년 기자단뿐만 아니라, 동탄청소년방송국(DTV) 및 청소년 미디어단까지 참여시키고자 합니다.

• 프로그램 구성:

- **교육과정:** 참여자의 주요 연령을 고려하여, 교육부 가이드라인인 「미디어교육 모듈_디지털 시대의 학습자를 위한 표준 프레임워크」에서 제시하는 연령별 성취기준을 바탕으로 프로그램을 구성 하도록 한다.
- **강사진:** 전문성 확보를 위해 미디어교육지도사(민간자격 등록번호 2016-005370) 자격증을 소지한 전문 강사를 초빙할 것을 제안함

1.2. 미디어 창조(ICT) 역량 강화를 위한 신규 사업 제안

가. 현황 및 필요성



4차 산업혁명 시대의 IT 기술 혁신으로 미디어 환경은 급변하고 있습니다. 정보 탐색 경로가 기존 포털 서비스에서 유튜브 등 동영상 플랫폼으로 이동(그림 [1] 참조)하는 등 미디어 이용 행태가 달라지고 있습니다.

그러나 현재 재단 내 청소년 기자단은 전통적인 미디어(Legacy Media)인 신문('그린나래') 발간에 활동이 집중되어 있어, 변화하는 미디어 환경에 대한 대응과 청소년의 ICT 역량 강화 지원이 필요한 시점입니다.

이에 다음과 같은 ICT 역량 강화 활동을 제안합니다.

나. 제안내용

- **기관연계:** 동탄청소년방송국(DTV), 청소년 미디어단, 청소년 기자단을 연계하여 시너지를 창출합니다.

• 주요활동

- **영상 편집 교육:** 전문적인 영상 제작을 위한 편집(Editing) 수업을 개설하여 실무 능력 함양
- **유튜브 채널 운영:** 재단 청소년 미디어 관련 공식 유튜브 채널 개설 제안
- **콘텐츠 제작:** 청소년 기자단이 발간하는 '그린나래'의 기사 내용을 바탕으로, 이를 뉴스 형식의 콘텐츠를 제작하고 유튜브 채널에 업로드를 제안

▷ 제언 3: 디지털 격차에 관한 고찰

셋째, 디지털 격차에 관해 말씀드리겠습니다.

발표 자료에서 팬데믹 당시 청소년들의 디지털 기기 미보유 응답이 평균 10% 내외로 나타났습니다. 이는 당시의 상황을 보여주지만, 최신 통계와는 차이가 있습니다. 그러나 정보통신정책연구원(KISDI)의 2024년 패널조사 결과에 따르면, 10대 청소년 10명 중 9명 이상이 스마트폰을 보유하고 있습니다. 또한, 팬데믹을 기점으로 경기도 교육청에서 『학생 1인 1 스마트 기기 보급 및 인프라 구축』 사업을 진행함에 따라 스마트 기기 보급률은 자료 작성 시점보다 훨씬 높아졌을 것으로 사료됩니다.

이제 우리가 주목해야 할 격차는 기기 보유 여부라는 '하드웨어 격차'가 아니라, 기기를 활용하는 '활용 능력 격차'라는 점입니다. 자료에서 제시된 타이핑, 문서 작성 능력 등은 AI시대에 접어들면서 그 중요성이 상대적으로 낮아지고 있다고 생각합니다. 실제로 고난도 기술이었던 사진 속 배경을 제거하는 누끼 작업은 이제 대부분의 스마트폰에 탑재된 자체 기능으로 손쉽게 처리됩니다.

위 사례의 시사점은 AI시대에 인간에게 중요한 것은 단순한 '편집/

기술적 능력'보다는 AI를 활용하여 새로운 가치를 창출하는 '창조하는 능력'과 방대한 자료를 '해석하는 능력'인 것 같습니다.

현재 AI기술은 초기 단계로 유료 사용자가 적어 소득에 따른 격차가 크게 나타나지 않을 수 있습니다. 또한 신 정부 기조에 따라 '소버린 AI(Sovereign AI)' 개발 등이 추진되고 있으므로 이 부분에 대해선 좀 더 지켜볼 필요가 있다고 생각합니다.

맺음말

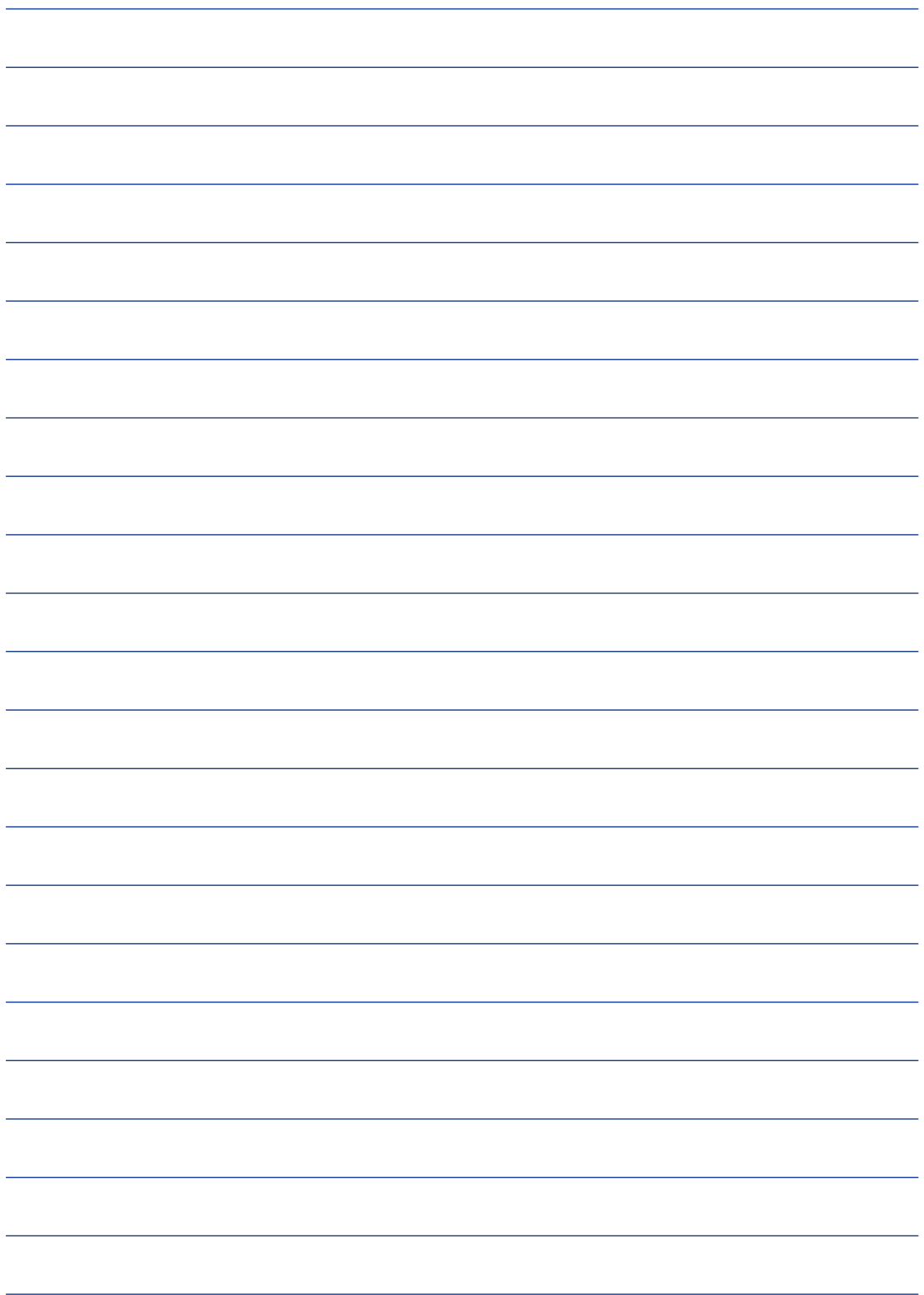
오늘 포럼에서 논의된 저희 청소년들의 진솔한 목소리와 제언들이 화성시 청소년들이 디지털 환경의 위험을 현명하게 헤쳐나가고 기회를 마음껏 활용하는 '능동적 디지털 시민'으로 성장하는 데 실질적인 밑거름이 되기를 진심으로 기대합니다.

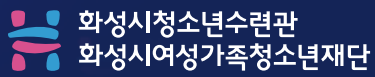
토론에서 나온 내용이 실제 정책으로 반영될 수 있도록 저희 화성시 청소년 참여위원회도 적극적으로 노력하며 지속적인 목소리를 내겠습니다.

이상 화성시 청소년 참여위원회 위원장 김종찬이었습니다.

감사합니다. 끝.

[illegible]





화성시청소년수련관

화성시여성가족청소년재단