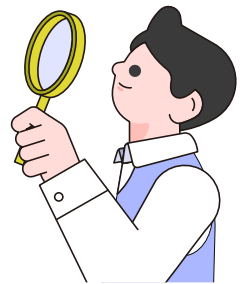
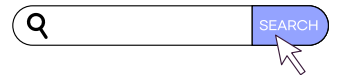
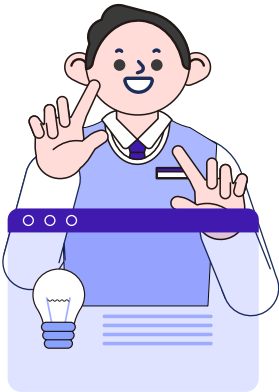
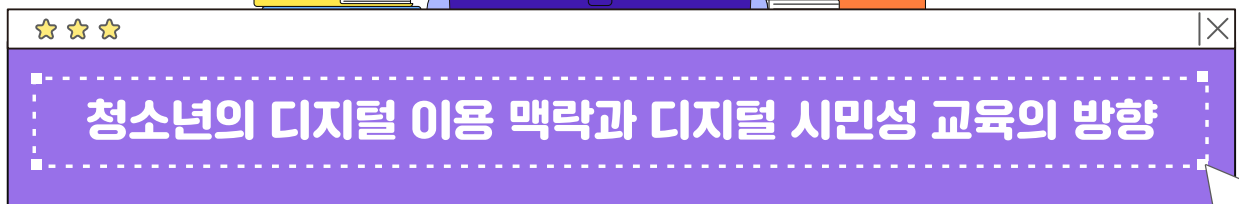
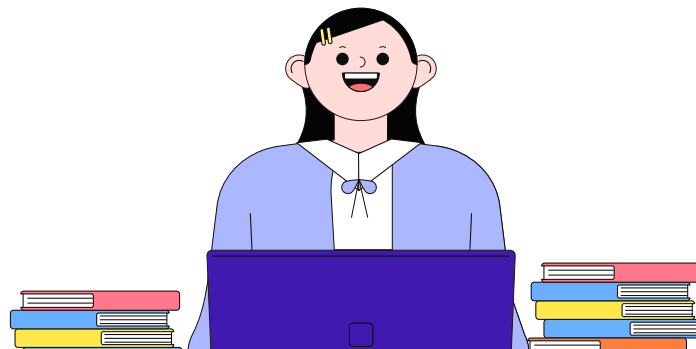


사이좋은
디지털 세상



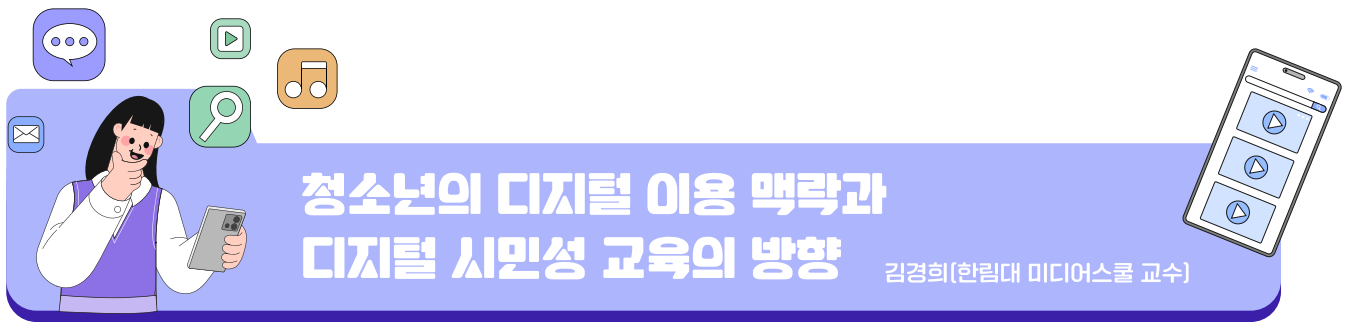
디지털 시민성 인사이트



청소년의 디지털 이용 맥락과 디지털 시민성 교육의 방향

kakao kakao!mpact

BTF 푸른나무재단



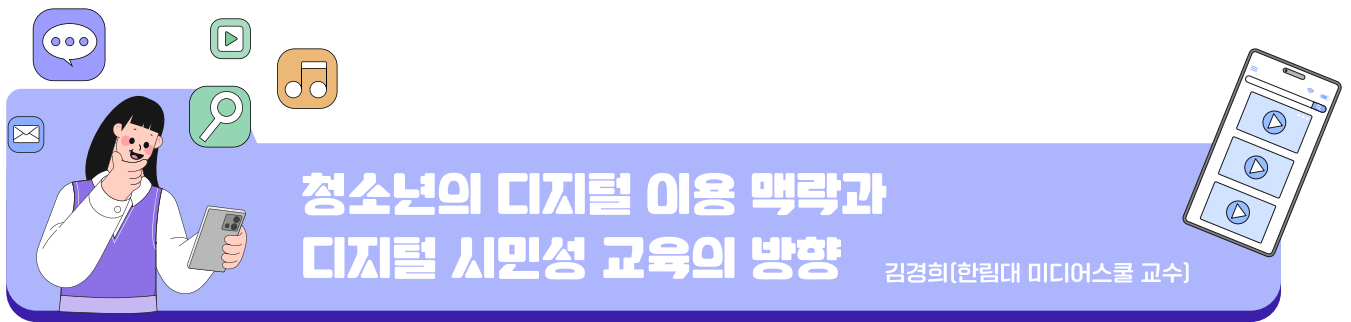
1 청소년들이 왜 ‘디지털 시민성’을 알아야 할까?

오늘날 청소년의 일상은 스마트폰 속 디지털 세상과 떼려야 뗄 수 없다. 친구와 이야기하고 정보를 찾으며 취미를 즐기고 의견을 나누는 많은 활동이 디지털 공간에서 이루어진다. 수업 자료를 검색하거나 단체 채팅방에서 소통하는 일, SNS에 사진이나 글을 올리는 일은 이제 특별한 일이 아니라 일상의 한 부분이 되었다. 하지만 디지털 공간은 단순히 편리한 도구이거나 재미있는 공간만은 아니다. 디지털 공간에서의 말과 행동은 쉽게 기록되고 빠르게 퍼지며, 한 번 남긴 흔적은 쉽게 사라지지 않는다. 장난처럼 쓴 댓글이나 가볍게 공유한 사진이 누군가에게는 상처가 될 수 있고, 때로는 예상하지 못한 문제로 이어지기도 한다.

청소년들은 매일 디지털 환경에서 다양한 선택의 순간을 맞이한다. 어떤 정보를 믿을지, 무엇을 공유할지, 누군가를 비판하는 글에 어떻게 반응할지, 단톡방에서 벌어지는 상황에 참여할지 등을 스스로 판단해야 한다. 이때 “다들 하니까”, “재미있으니까”, “나랑 상관없으니까”라는 이유로 한 선택은 다른 사람의 권리나 존엄을 침해할 수도 있다. 이처럼 디지털 환경에서 올바르게 살아가기 위해서는 단순히 새로운 기술을 익히고 사회적 규범을 아는 것만으로는 충분하지 않다. 무엇이 옳은지 스스로 판단하고, 나의 행동이 다른 사람과 공동체에 어떤 영향을 미치는지 생각하며 선택하는 태도가 필요하다. 바로 이 지점에서 디지털 시민성이 중요해진다.

디지털 시민성은 청소년이 디지털 공간에서 안전하게 자신을 지키는 힘이자, 타인을 존중하며 함께 살아가는 토대이며, 올바른 사회 참여를 위한 길잡이이다. 따라서 디지털 시민성은 일부 문제 행동을 방지하기 위한 단순한 규범에 그치는 것이 아니라, 디지털 시대를 살아가는 시민이 갖추어야 할 필수적인 삶의 태도이자 역량이라고 할 수 있다.





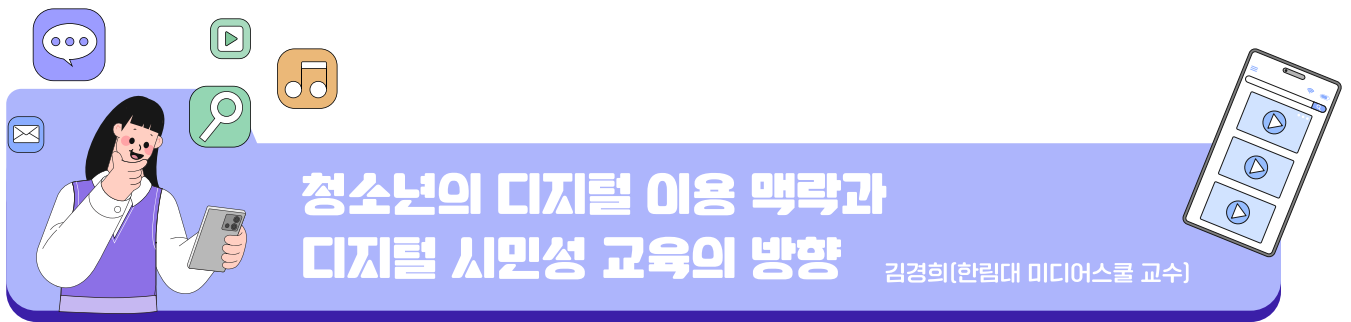
2 디지털 시민성이란 무엇인가?

마이크 리블(Ribble & Bailey, 2007)은 디지털 시민성을 ‘기술의 사용과 관련된 적절하고 책임 있는 행동 규범’으로 정의하며, 디지털 환경에서 개인이 지켜야 할 올바른 행동 기준과 윤리적 책임을 핵심으로 보았다. 반면, 캐런 모스버거(Mossberger, Tolbert, & McNeal, 2007)는 디지털 시민성을 ‘온라인상에서 사회에 참여할 수 있는 능력’으로 정의하며, 디지털 기술을 통해 시민이 정치적·사회적 참여를 실천할 수 있는 역량에 주목했다. 리블은 개인의 책임 있는 기술 사용과 행동 규범을 강조한 반면, 모스버거는 디지털 환경에서의 시민 참여와 역량이라는 사회적 차원을 중요시했다.

디지털 시민성의 바탕이 되는 ‘시민성’은 단순히 법적인 신분을 넘어, 개인과 공동체가 맺는 관계적 개념이다. 이는 국가의 보호를 받는 동시에 의무를 다하는 법적 지위와 타인을 존중하고 공동체의 규범을 지키는 덕목과 자질, 사회 문제에 관심을 갖고 의견을 내는 능동적 참여를 모두 포함한다(황용석, 2014; Leydet, 2017). 결국 시민성이란 개인에게 주어진 권리와 책임, 공동체를 위한 실천이 유기적으로 결합된 통합적 역량이라 할 수 있다. 한편, 디지털 시민성 논의에서 핵심이 되는 ‘디지털’의 개념은 기술적 정의에서 시작하여 사회적 의미로 그 영역이 끊임없이 확장되어 왔다. 초기에는 정보를 0과 1의 숫자로 변환하는 ‘정보 처리 방식’이라는 기술적 범주에 머물렀으나, 컴퓨터가 보급되면서 일상의 효율을 높이는 ‘기기와 도구’의 의미로 넓어졌다. 이후 인터넷과 스마트폰의 등장으로 디지털은 사람들이 관계를 맺고 문화를 형성하는 ‘활동 공간’이라는 개념을 포괄하게 되었다. 그러다가 현재에 이르러서는 교통, 의료 등 사회 전반의 시스템을 움직이는 ‘필수적인 생활 환경’으로까지 그 의미가 확장되었다. 이처럼 디지털은 단순한 처리 방식을 넘어, 도구와 공간을 거쳐 사회를 지탱하는 환경이라는 넓은 개념으로 자리 잡았다.

시민성이 개인과 국가 사이의 관계 속에서 권리와 책임, 참여를 포함하는 개념이라면, 디지털 사회로의 전환은 이러한 시민적 가치가 디지털 환경 속에서 구현될 것을 요구한다. 따라서 디지털 시민성은 시민성의 본질적인 태도와 행동을 디지털이라는 새로운 관계망 속에서 실천해 나가는 것을 의미한다.

또 디지털 시민성은 디지털 기술을 어디에, 어떻게, 어떤 기준으로 쓰는지까지 포함하는 개념이다. 미국에 기반을 둔 어린이와 청소년을 위한 비영리 교육 단체인 커먼센스(Common Sense)는 디지털 시민성을 ‘배우고, 무언가를 만들고, 사회에 참여할 때 디지털 기술을 책임 있게 사용하는 것’으로 설명한다(Common Sense, n.d.). 디지털 시민성을 일상 속 실천의 관점으로 이해한 것이다. 반면, 국제교육기술협회(ISTE,



International Society for Technology in Education)는 디지털 시민성을 역량의 관점에서 바라본다. ISTE는 서로 연결된 디지털 환경 속에서 사람들이 자신의 권리와 책임, 활용 가능한 기회를 인식하고, 이를 바탕으로 배우고 일하며 살아갈 수 있는 능력을 강조한다(Song & Sridhar, 2021). 올바른 행동을 넘어, 디지털 환경을 이해하고 활용할 수 있는 인지적·실천적 능력을 포함한 개념으로 디지털 시민성을 설명하고 있는 것이다.

한편 유럽 평의회(Council of Europe)는 디지털 시민성을 사회적 참여와 인권의 문제로 바라본다. 유럽 평의회는 효과적인 의사소통과 창작 활동을 바탕으로 디지털 환경에 긍정적이면서도 비판적으로 참여하고, 디지털 기술을 책임 있게 활용함으로써 인권과 인간의 존엄을 존중하는 사회적 참여를 실천하는 능력으로 정의한다(Council of Europe, n.d.). 이는 디지털 시민성을 개인의 태도나 역량에만 국한하지 않고, 민주주의와 인권이라는 사회적 가치와 직접 연결시키는 접근이다. 정리하면, 커먼센스는 생활 속 책임 있는 사용, ISTE는 권리·책임·기회를 인식하고 활용하는 역량, 유럽 평의회는 인권과 존엄을 중심에 둔 사회적 참여를 디지털 시민성의 핵심으로 강조한다. 이러한 차이는 디지털 시민성이 하나의 고정된 개념이 아니라, 교육, 기술, 민주주의라는 서로 다른 관점에서 확장·해석될 수 있는 개념임을 보여준다.

지금까지의 논의를 종합해보면, 디지털 시민성이란 ‘서로 연결된 디지털 환경에서 안전과 윤리에 기반해 디지털 기술을 책임 있게 활용하며, 자신의 권리·책임·기회에 대한 인식을 바탕으로 타인의 권리와 존엄을 존중하며 비판적으로 판단해 선택하고 참여하는 실천 역량’이라고 정의할 수 있다. 이런 정의를 읽다 보면 디지털 시민성이 우리의 일상과 동떨어진 심오한 개념처럼 느껴질 수 있지만, 그렇지 않다. 디지털 시민성은 우리가 직면하게 되는 일상에서 어떤 선택을 하느냐로 쉽게 드러난다. 예를 들어 단톡방에서 누군가 “야, 저 애 진짜 이상하지 않아?”라고 올렸을 때, 그냥 같이 웃고 넘기는지, 아니면 “그 말은 상처 될 수 있어. 그만하자”라고 멈추는지의 선택이 디지털 시민성과 연결된다. 이런 선택은 ‘안전하고 책임감 있고 윤리적으로 사용하기’라는 관점과 ‘인권과 존엄을 존중하는 참여’라는 관점에서 특히 중요해진다.

또 디지털 시민성은 ‘하지 말아야 할 것’만이 아니라 ‘할 수 있는 것’도 포함한다. 디지털 공간에서 필요한 정보를 찾아 공부하며 직접 콘텐츠를 만들고 학교나 지역 문제에 대해 의견을 내고 참여하는 일은 디지털

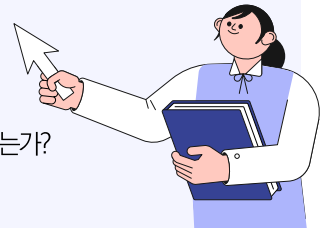


청소년의 디지털 이용 맥락과 디지털 시민성 교육의 방향

김경희(한림대 미디어스쿨 교수)

시민성의 중요한 모습이다. 다만 그 참여가 다른 사람의 권리를 침해하지 않도록, 그리고 ‘내 권리만’이 아니라 ‘내 책임도’ 함께 생각하도록 요구한다. 따라서 디지털 시민성을 실천하기 위해서는 다음과 같은 질문을 스스로에게 던져 보아야 한다.

- ☐ 지금 내가 올린(보낸) 정보는 사실에 근거한 것인가, 아니면 확인 없이 확산시키고 있는가?
- ☐ 이 선택(공유·댓글·좋아요·신고·차단)이 누군가의 권리와 안전에 어떤 영향을 줄까?
- ☐ 편리함 때문에 개인정보 제공·권한 허용·비밀번호 관리를 대충하고 있지는 않은가?
내 데이터가 어떻게 수집·이용되는지 이해하고 선택하고 있는가?
- ☐ 내 참여(댓글·댓글·캡처·태그·단톡 대화)가 혐오·조롱·따돌림을 강화하거나 방관을 부추기지는 않는가?
필요할 때 멈추게 하는 말이나 신고 등 책임 있는 행동으로 이어지고 있는가?

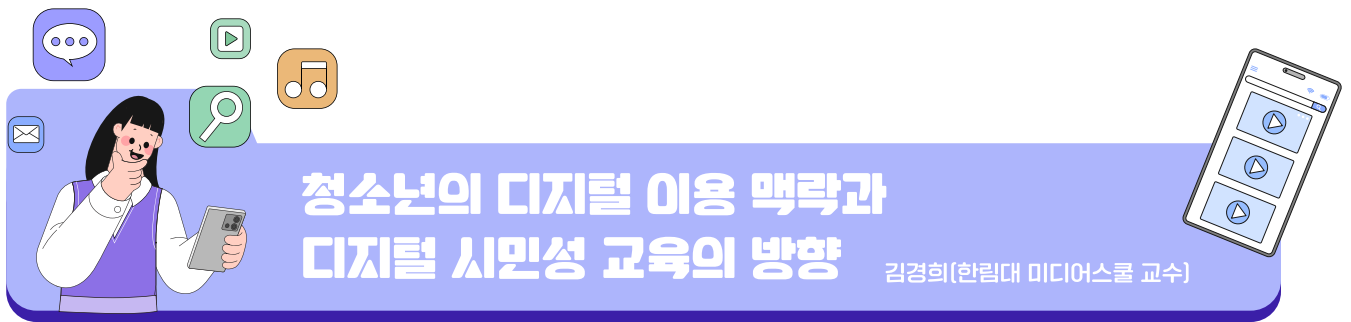


이처럼 디지털 시민성은 단순히 규범을 지키는지를 묻는 개념이 아니라, 디지털 공간에서의 선택과 행동이 나와 타인, 그리고 공동체에 어떤 영향을 미치는지를 함께 고민하도록 요구하는 개념이라고 할 수 있다.

3 청소년의 디지털 생활: 무엇이 달라졌나?

청소년의 디지털 생활은 단순히 ‘사용 시간이 늘었다’는 변화가 아니라, 생활 방식 자체가 바뀐 것으로 볼 수 있다. 스마트폰은 쉬는 시간이나 집에서만 잠깐 사용하는 도구를 넘어, 일상 전반에 개입하는 생활 환경이 되었다. 이용 자체가 곧 문제가 되는 것은 아니지만, 스스로 통제하기 어려운 사용 패턴이 고착되면 집중·수면·관계 등 일상이 흔들릴 수 있다. 매년 실시되는 스마트폰 과의존 실태조사에 따르면, 청소년 과의존 위험군 비율은 2020년 35.8%에서, 2021년 37.0%, 2022년 40.1%, 2023년 40.1%로 높은 수준을 유지했고, 2024년에는 42.6%로 더 증가했다(과학기술정보통신부 & 한국지능정보사회진흥원, 2022, 2023, 2024, 2025). 특히 2022년 이후 다른 연령대는 감소 흐름으로 바뀌는 반면, 청소년만 증가가 이어진 점이 중요하다(과학기술정보통신부 & 한국지능정보사회진흥원, 2022, 2023, 2024, 2025). 이것은 청소년의 의지가 약해서라기 보다는 디지털 서비스가 사용을 계속 유도하는 방식으로 설계되어 있고, 청소년이 그 환경에 더 쉽게 끌려들 수 있는 맥락에 놓여 있다고 볼 수 있다.

요즘 청소년의 영상 소비는 길게 한 편을 보는 방식보다, 짧은 영상을 연속으로 보는 방식이 중심이 됐다. 2023년 조사에서 10대는 숏폼을 주당 평균 6.33일 이용했고, 하루 평균 시청 시간은 60.6분

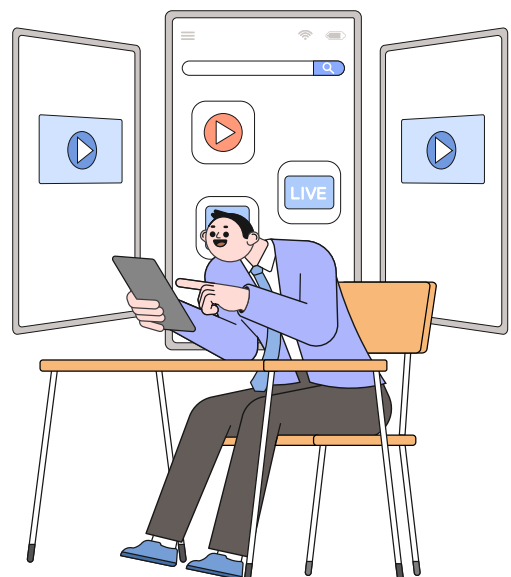


이었다(최진호·이정가·김익현, 2023). 또 한 번 볼 때 평균 27편을 보고, 그 시간이 약 21분으로 나타났다(최진호·이정가·김익현, 2023). 짧은 영상이 자동으로 이어지는 알고리즘 환경에서는 버스에서 잠깐 보려던 것이 어느새 20분, 30분으로 늘어나기 때문에, 청소년들이 하루에도 이렇게 많은 편수의 숏폼을 소비하게 되는 것이다.

청소년의 미디어 이용에서 유튜브는 가장 큰 비중을 차지한다. 문제는 유튜브를 보는 방식이 점점 추천 중심의 소비로 바뀐다는 점이다. 알고리즘 추천 영상을 중심으로 시청하는 비율은 초등학생 33.4%에서 중학생 59.8%, 고등학생 60.1%로 올라가며, 특히 중학생 시기에 크게 증가했다(배상률·이창호·김남두, 2021). 추천이 편리한 건 사실이지만, 추천이 계속 쌓이면 보고 싶은 것만 계속 보게 되는 편식이 생길 수 있다. 그러면 세상을 보는 눈이 점점 한쪽으로 기울거나 자극적인 콘텐츠에 더 쉽게 끌릴 가능성이 커진다. 짧은 영상이 늘어나면서 전체 이용 시간도 증가했다. 중고등학생 중 유튜브를 하루 3시간 이상 이용한다는 비율이 2021년 13.8%에서 2023년 26.7%로 크게 늘었다(배상률·이창호·김남두, 2021; 배상률, 2023).

문제는 청소년들이 20대보다 SNS를 더 신뢰한다는 점이다. SNS 신뢰도를 조사한 연구(배상률, Zhang Shuai, 김수영, & 문지혜, 2021)에 따르면, 10대는 36%로, 23.3%였던 20대보다 높았다. 게다가 같은 조사 결과에서 10대들은 유튜브를 전통 언론보다 신뢰하는 것으로 나타났다(유튜브 신뢰도 41.9%, 전통 언론 신뢰도 41.2%). 이 결과는 단순히 청소년이 유튜브를 좋아한다는 의미가 아니라, 청소년이 사회를 이해하는 기준이 플랫폼 중심으로 재편되고 있다는 뜻이다. 따라서 앞으로의 교육은 좋은 정보 찾기와 더불어, 정보가 어떻게 만들어지고 퍼지는지(알고리즘·추천·광고·조회수)를 함께 배우는 방향으로 가야 한다.

또 하나의 변화는 또래 관계가 학교·학원 안에서만 만들어지지 않는다는 점이다. 관심사 중심 커뮤니티, 게임, 오픈채팅처럼 낯선 사람과 연결될 수 있는 통로가 넓어졌다. 실제로 청소년의 오픈채팅 참여 경험률이 19.6%로 보고되기도 했다(장근영 & 임지연, 2021). 초기 청소년(11~13세)을 대상으로 한 김세진(2025)의 질적 사례연구는 카카오톡 오픈채팅이 게임·소통 등 관심사 기반으로 쉽게 유입되고 확장되면서, 청소년들이 그 안에서





정보 탐색과 정서적 교류를 하고 낯선 사람과 관계를 형성해 가는 경험이 또래 관계와 정체성 탐색에도 영향을 줄 수 있음을 보여준다. 동시에 익명성과 접근성 때문에 그루밍 같은 위험이 개입될 여지도 있어, 안전·경계·도움 요청 같은 시민적 판단이 중요해진다.

결국 청소년의 디지털 생활은 사용량보다 선풍·추천·알림과 같은 디지털 환경의 구조와 플랫폼 기반의 관계 확장이 더 큰 변화를 만들고 있다. 이런 변화 속에서 필요한 것은 청소년 스스로 정보를 판단하고 관계를 안전하게 맺으며 디지털 공간에서 책임 있게 참여하는 시민적 역량이다. 따라서 청소년의 맥락을 고려하여 디지털 시민성을 어떻게 가르치고, 어떻게 생활 속 습관으로 만들 것에 대한 논의가 더욱 활발하게 이루어져야 할 것이다.

4 청소년의 디지털 시민성 교육 어떻게 할 것인가?

청소년이 생활 속에서 체화할 수 있는 디지털 시민성 교육을 하려면, 디지털 규범을 머릿 속 지식으로 배우는 피상적인 학습에서 나아가 실제로 자주 겪는 상황에서 판단하고 행동해 보는 연습으로 설계돼야 한다. 이를 위해 구체적으로 ‘정보공유’, ‘관계맺기’, ‘개인정보·보안’, ‘디지털 웰빙’의 네 가지 상황을 중심으로 디지털 시민성 교육의 사례를 제시해보고자 한다.

✔ 정보 공유: ‘빨리 공유’ vs ‘확인 후 공유’

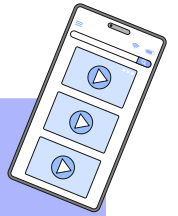
단톡방이나 SNS에서 “이거 큰일이라” 같은 글을 보면, 제목만 보고 바로 퍼 나르기 쉽다. 하지만 요즘에는 생성형 AI가 만든 글·이미지·영상이 그럴듯하게 보일 수 있어, ‘증거에 기반해 판단하는 습관’이 무엇보다 중요하다. 따라서 정보 공유 교육의 핵심은 ‘공유 전 멈춤’이다. 예를 들어 ‘10초 멈춤 습관’을 만들어, ‘누가 이익을 얻나?’, ‘무엇이 강조되고, 무엇이 빠졌나?’ 등을 생각해 보는 것이다. 또 AI가 만든 답이나 요약물 받았을 때는 ‘그대로 믿기’ 대신, 검색엔진이나 주요 언론 기사 등 다른 출처와 비교해 확인하는 연습을 익혀야 한다. 애매하면 ‘일단 보류’가 더 똑똑한 선택이다.

즉, 친구가 “○○학교 큰 사건 났대”라고 캡처사진을 보내면, 1) 바로 공유하지 않고, 2) 원출처를 찾고, 3) 최소 2개 이상의 믿을 만한 자료로 교차 확인한 뒤, 4) 확인이 안 되면 “아직 확실하지 않대”라고 말하는 쪽으로 행동을 바꾸는 연습을 통해 습관을 키우는 교육이 필요하다.



청소년의 디지털 이용 맥락과 디지털 시민성 교육의 방향

김경희(한림대 미디어스쿨 교수)



✓ 관계 맺기: '익명 뒤 공격' vs '디지털 공감'

온라인에서는 얼굴이 안 보인다는 이유로 말이 세지기 쉽다. 단톡방에서 누군가를 놀리거나 '장난인데 왜 그래'라고 책임을 회피하는 분위기가 만들어지면, 피해는 빠르게 커진다. 그래서 관계 맺기 교육의 목표는 '디지털 공감'을 말로 해보는 연습이다.

가장 효과적인 방법은 역할극(롤플레이잉)이다. 가해자·피해자·방관자·플랫폼 신고 담당 역할로 나눠서, '어떤 말이 상처가 되는지', '어떤 말이 상황을 멈추게 하는지'를 직접 말해 본다. "그 말은 상처 될 수 있어. 그만하자", "이건 캡처되면 문제 될 수 있어", "농담이어도 누군가에게는 괴롭힘이야" 같이 바로 써먹을 수 있는 문장들을 정리하고 역할극에서 연습해 볼 수 있는 교육이 필요하다. 이 연습의 핵심은 '용기 있는 한마디'를 머리로 아는 것이 아니라 입으로 말해 보는 것이다.

✓ 개인정보·보안: '대충 비번' vs '내 계정은 내가 지킴'

개인정보·보안 교육은 거창한 기술이 아니라 기본 습관에서 갈린다. 쉬운 비밀번호, 수상한 링크 클릭, 앱 설치 때 아무 생각 없이 '허용'을 누르는 행동이 쌓이면 계정과 사생활이 동시에 흔들린다. 그래서 교육은 '하지 마'가 아니라 '내 계정은 내가 지킨다'는 생활 규칙으로 구성해야 한다. 특히 앱 설치 과정에서 연락처·위치 등 과도한 권한을 요구하면 거절하거나 대안을 찾는 행동이 중요하다는 점을 체화시키는 교육이 필요하다.

또 데이터가 수집·활용되는 과정에서 투명성과 설명을 요구할 수 있어야 한다는 관점도 함께 다뤄야 한다. 새 앱을 깔 때 '연락처 접근 허용'이 뜨면, '이 앱이 내 연락처가 왜 필요하지?'를 먼저 생각해본 뒤 필요 없으면 거절하고, 거절이 안 되면 다른 앱을 찾는 선택을 연습해본다.

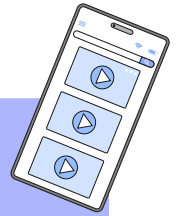
✓ 디지털 웰빙: '끊임없이 접속' vs '균형 잡기'

디지털 웰빙은 '폰을 덜 써라'가 아니라, 내 생활을 내가 설계하는 기술이다. 쉬는 시간마다 자동으로 접속하고 잠들기 직전까지 스크롤하는 습관은 집중과 수면을 무너뜨릴 수 있다. 그래서 교육은 스크린 타임 점검, 알림 정리, 디지털 디톡스 같은 방법을 벌이 아니라 생활 전략으로 가르쳐야 한다.



청소년의 디지털 이용 맥락과 디지털 시민성 교육의 방향

김경희(한림대 미디어스쿨 교수)



이와 같이 청소년의 디지털 시민성 교육은 ‘지식’보다 ‘연습’이 핵심이 되어야 한다. 디지털 시민성은 ‘알고 있다’보다 ‘특정 상황에서 올바른 행동을 선택할 수 있다’가 더 중요하다. 그래서 교육 방법도 케이스 스터디·토론·시나리오 분석·롤플레이·프로젝트처럼 행동 연습 중심으로 이루어져야 한다. 예를 들어 ‘AI 채용 알고리즘이 특정 성별과 특정 학교 출신을 계속 탈락시킨다’와 같은 시나리오를 읽고 왜 공정하지 않은지, 어떻게 바꿀 수 있는지 토론하고 역할극으로 확장해 보는 교육이 이루어질 때, 청소년들이 디지털 시민성을 ‘머릿속 지식’이 아니라 올바른 ‘판단과 행동’으로 체화할 수 있을 것이다.

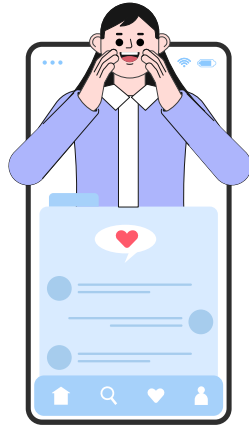
이런 교육에서 빠져서는 안 될 것은 개인의 태도나 실천만 강조하는 데 그치지 않고 청소년의 선택을 좌우하는 플랫폼 설계와 또래 문화 같은 구조적 요인까지 함께 보도록 돕는 것이다. 청소년의 온라인 행동은 또래 분위기에 크게 흔들린다. 그래서 교육은 ‘개인의 착함’만 강조하기보다, 방관자에서 ‘멈추게 하는 사람’으로 바뀌는 연습이 포함돼야 한다. 또 한편으로는 플랫폼 구조도 함께 다뤄야 한다. 추천·노출 구조는 사용자의 선택을 계속 밀어준다. 그래서 교육은 개인의 태도만을 강조하는 데에서 멈추지 말고, 데이터가 어떻게 수집되고 어디에 쓰이는지에 대한 설명과 투명성을 요구하는 태도까지 연결할 필요가 있다.

결국 청소년에게 필요한 디지털 시민성은 ‘머리 속 지식’이 아니라, 매일 마주치는 장면에서 멈추고-확인하고-말하고-설정하는 실천의 힘이다. 정보 공유와 관계 맺기 등 특정 상황에서 스스로 판단해 행동해 보는 연습이 쌓일 때, 디지털 시민성은 지식이 아니라 삶의 습관이 된다. 그리고 그 습관은 개인의 조심성을 넘어, 또래 문화와 플랫폼 구조를 함께 읽고 더 나은 디지털 환경을 요구하는 행동하는 미래 시민으로 성장하는 기반이 될 것이다.

참고문헌

- 과학기술정보통신부 & 한국지능정보사회진흥원(2022). <2021 스마트폰 과의존 실태조사>. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
과학기술정보통신부 & 한국지능정보사회진흥원(2023). <2022 스마트폰 과의존 실태조사>. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
과학기술정보통신부 & 한국지능정보사회진흥원(2024). <2023 스마트폰 과의존 실태조사>. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
과학기술정보통신부 & 한국지능정보사회진흥원(2025). <2024 스마트폰 과의존 실태조사>. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
김세진(2025). <초기 청소년의 오픈채팅 경험에 관한 질적 사례연구: 낯선 사람과의 관계 형성을 중심으로>. 국어교육연구, 60(2)
배상률 (2023). 미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 도출. 세종: 한국청소년정책연구원 연구보고서.
배상률·이창호·김남두(2021). 청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년. 세종: 한국청소년정책연구원.
배상률·Zhang Shuai·김수영·문지혜(2021). 포스트코로나 시대의 한·중 청소년 생활실태 및 가치관 비교연구. 세종: 대외경제정책연구원·한국청소년정책연구원.
여성가족부(2013). <2013 청소년 매체 이용 실태 조사>. 여성가족부
장근영·임지연(2021). <아동·청소년 대상 디지털 성범죄 현황 및 대응방안 연구> 세종: 한국청소년정책연구원.
최진호·이정가·김익현(2023). <인론사의 슛폼 콘텐츠 전락 사례와 이용 연구>. 서울: 한국언론진흥재단.
황용석(2014). <디지털 시민성과 리터러시>. 커뮤니케이션북스.
Common Sense(n.d.). Digital citizenship. Common Sense. <https://www.common Sense.org/education/digital-citizenship>
Council of Europe(n.d.). Living digital citizenship. Council of Europe. <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/living-digital-citizenship>
Leydet, D. (2017). Citizenship. In E. N. Zalta(Ed.), The Stanford Encyclopedia of Philosophy.
Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S.(2007). Digital citizenship: The Internet, society, and participation. MIT Press.
Song, J. S., & Sridhar, D.(2021, June 15). How states can support the next generation of digital citizens. ISTE. <https://www.iste.org/explore/how-states-can-support-next-generation-digital-citizens>
Ribble, M., & Bailey, G.(2007). Digital citizenship in schools. International Society for Technology in Education.





디지털 시민성 인사이트

청소년의 디지털 이용 맥락과
디지털 시민성 교육의 방향