

여연브리프

트렌드분석 및 빅데이터실
전유원 부연구위원

디지털 리터러시 교육 전략

- '차단'이 아닌 '판단'으로,
자유민주주의를 지키는 교육 전환 -

2026년 4월 23일



디지털 리터러시 교육 전략

: '차단'이 아닌 '판단'으로, 자유민주주의를 지키는 교육 전환

전유원 부연구위원
트렌드분석 및 빅데이터실



CONTENTS

	핵심 요약		03
I	서론	서론	04
II	연구배경 및 문제의식	2. 1. 글로벌 허위정보의 위기 및 임계점 2. 2. 한국 사회 안의 디지털 위협 2. 3. 구조적 실패 진단	05 06 07
III	국내 실태 현황	3. 1. 세대별 디지털 리터러시 취약 구조 3. 2. 지역에 따른 구조적 접근성이 만드는 격차	09 11
IV	해외 사례 분석	4. 1. 핀란드 4. 2. 영국 4. 3. 일본 4. 4. 싱가포르	12 14 17 18
V	논의 및 제언	5. 1. 왜 지금 디지털 리터러시인가 5. 2. 제언 1 - 프리빙킹 교육 정규화 5. 3. 제언 2 - 플랫폼 사업자 공동 책임 제도화 5. 4. 제언 3 - 고위험 정보 영역 특화 개입 5. 5. 제언 4 - 한국형 디지털 리터러시 역량 지수 도입	19 20 22 24 25
VI	결론	결론	27



핵심 요약

2025년 보이스피싱 피해액이 사상 처음으로 1조 원을 넘어섰다. 딥페이크 성범죄 시정요구는 4년 만에 49배 증가했고, 가짜뉴스가 심각하다고 느끼는 시민은 10명 중 8명에 달한다. 인터넷 이용률 99%, 스마트폰 보유율 98%의 나라에서 벌어지고 있는 일이다.

기존의 대응 — 처벌 강화, 콘텐츠 삭제, 팩트체크 기관 운영 — 은 반복적으로 한계를 드러냈다. 딥페이크 처벌 수위를 높였으나 범죄는 오히려 3배 이상 늘었다. 팩트체크 플랫폼은 정치적 신뢰 논란 속에 잇달아 해체됐다. 디지털 리터러시 관련 예산은 여러 부처에 분산된 채 통합 목표도, 성과 기준도 없이 집행되고 있다. 핵심 법률인 「미디어교육지원법」은 6년 동안 국회에 계류 상태로 유지되다가 임기 만료로 폐기되었고 이후에도 유사 법안이 반복 발의되었지만 현재까지 제도화에는 이르지 못하고 있다.

해법은 다른 곳에 있다. 핀란드는 만 3세부터 디지털 리터러시 교육을 시작해 유럽 디지털 리터러시 지수 1위를 유지한다. 영국은 독립 규제기관 Ofcom에 법적 의무를 부여해 시민 역량 강화 전략을 수립한다. 일본은 19개 민간 기업과 정부가 협력해 전 국민 대상 캠페인을 운영한다. 이 나라들의 공통점은 허위정보를 강제로 차단하려 하지 않는다는 것이다. 대신 시민 스스로 판별할 수 있는 역량을 제도적으로 길러낸다.

본 브리프는 이 방향에서 한국의 구조적 공백을 메우는 네 가지 정책 축을 제안한다.

- ① **프리벙킹(Prebunking) 기반 선제 교육의 정규화** — 사후 팩트체크가 아닌, 허위정보의 조작 수법 자체를 사전에 학습시키는 방식을 국가 교육과정에 제도화한다. 핀란드의 범교과 통합 모델을 참조해 특정 교과의 부담 없이 전 학년에 걸쳐 누적되는 교육 경로를 설계한다.
- ② **플랫폼 사업자의 공동 책임 제도화** — 알고리즘 추천 시스템이 허위정보 확산을 구조적으로 가속화하는 현실을 감안, 일정 규모 이상의 플랫폼에 출처 표시·알고리즘 작동 원리 안내·허위정보 식별 보조 기능의 인터페이스 내재화를 의무화한다. 콘텐츠 검열이 아닌 판단 환경의 개선이다.
- ③ **고위험 정보 영역 특화 개입** — 범용 교육만으로는 건강·금융 허위정보로 인한 회복 불가능한 피해를 막을 수 없다. 의료기관·금융창구 등 시민이 신뢰를 전제로 접촉하는 공공 접점에 자가 점검 기준을 표준화하여 제공하고, 고령층 밀착형 생활 안전 교육을 별도로 설계한다.
- ④ **한국형 디지털 리터러시 역량 지수 도입** — 측정되지 않는 정책은 개선되지 않는다. 현행 디지털 정보격차 조사에 포함되지 않는 출처 판별력·알고리즘 편향 인식·딥페이크 식별 역량을 측정하는 국가 지수를 개발하고, 결과를 부처 예산 편성과 연동하는 피드백 구조를 구축한다.

디지털 리터러시는 더 이상 단순 개인의 소양이 아니라, 시민이 정보의 주체로서 기능하기 위한 공공재다. 국가가 '무엇이 진실인가'를 판정하는 감시자가 되는 대신, 시민 스스로가 판단할 수 있는 '교육 시스템'을 구축하는 것이 디지털 시대 자유민주주의를 지키는 근본적인 해법이 될 것이다.

I. 서론

2025년 한국에서 보이스피싱 피해액이 사상 처음으로 1조 원을 넘어섰다. 같은 해, 딥페이크 성범죄 시정요구 건수는 4년 전보다 49배 증가했다. 또한, 가짜뉴스가 심각하다고 느끼는 시민은 10명 중 8명에 달한다. 인터넷 이용률 99%, 스마트폰 보유율 98%의 나라에서 벌어지고 있는 일이다. 이 숫자들은 단순한 범죄 통계가 아니다. 그것은 디지털 정보 환경이 이미 시민의 일상 안전을 위협하는 수준으로 변했음을 보여주는 신호다. 그리고 한국 사회가 이 변화에 제대로 대응하지 못하고 있다는 증거이기도 하다.

지금까지의 대응은 주로 두 가지였다. 처벌을 강화하거나, 허위정보를 삭제하거나. 딥페이크 처벌 수위를 높이는 법이 통과됐지만 범죄는 오히려 3배 이상 늘었다. 팩트체크 기관을 만들었지만 정치적 신뢰 논란 속에 잇달아 해체됐다. 예산은 여러 부처에 흩어져 있고, 6년째 계류 중이었던 법안은 임기 만료로 폐기되었다. 규제와 처벌로는 이 문제를 막을 수 없다는 것이 반복적으로 확인되고 있다.

해법은 다른 곳에 있다. 핀란드는 만 3세부터 디지털 리터러시¹ 교육을 시작하고 있으며, 국제 디지털 리터러시 지수에서 47개국 중 1위를 기록했다. 영국은 독립 규제기관이 법적 의무에 근거하여 시민 역량 강화 전략을 수립했다. 일본은 19개 민간 기업과 정부가 협력하여 전 국민 대상 디지털 리터러시 캠페인을 운영한다. 이 나라들의 공통점은 허위정보를 강제로 차단하려 하지 않는다는 것이다. 대신 시민 스스로 판별할 수 있는 역량을 제도적으로 길러낸다.

본 브리프는 이런 관점에서 한국의 디지털 리터러시 현실을 진단하고, 실행 가능한 정책 방향을 제안한다. II 장에서는 글로벌 허위정보 위기의 성격과 한국의 특수한 취약 구조를 분석하고, III 장에서는 세대별·지역별로 구조화 된 피해 실태를 확인한다. IV 장에서는 해외 사례를 통해 효과적인 대응 조건을 도출하며, V 장에서는 현재 제도와 중복되지 않는 네 가지 정책 제언을 구체적으로 제시한다.

¹ 본 보고서에서 ‘디지털 리터러시’는 미디어 리터러시(media 각), 온라인 리터러시(online literacy), 정보 리터러시(information literacy)를 통칭하는 개념으로 사용하며, 디지털 환경에서 정보 접근·이해·비판적 판단·생산·활용 능력을 포함하는 통합적 역량을 의미함(UNESCO, Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines, 2013; last updated February 5, 2024. <https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literacy>; OECD, Digital Skills and Digital Inclusion, OECD Policy Brief, 2021. <https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/cfe/oecd-city-network-on-jobs-and-skills/Briefing-note-Digital-skills-and-digital-inclusion.pdf>)

디지털 리터러시는 더 이상 개인의 소양 문제가 아니다. 그것은 자유민주주의 사회에서 시민이 성숙한 정보의 주체로 기능하기 위한 기초 역량이며, 국가가 공공재로서 보장해야 할 영역이다. 이 브리프는 그 당위를 논증하는 것이 아니라, 지금 당장 무엇을 해야 하는지를 말한다.

II. 연구배경 및 문제의식

2.1. 글로벌 허위정보의 위기 및 임계점

◦ 단기 글로벌 리스크 2년 연속 1위 - “허위정보”²

- 세계경제포럼(WEF)은 2024년에 이어 2025년에도 허위정보(disinformation)를 단기 ‘글로벌 리스크(Global Risks)’ 1위로 선정함
 - ➔ 극단적 기후 변화(2위)·국가 간 갈등(3위)·경제 위기를 제치고 2년 연속 최상위
- 2019년 기준, 학계가 추산한 허위정보의 연간 경제적 비용은 전 세계적으로 780억 달러(약 106조 원)에 달하며(‘주식시장 손실’은 390억 달러, ‘잘못된 의사결정’은 170억 달러), 소셜미디어에 유통되는 딥페이크 영상은 2023년 50만 건에서 2025년 800만 건(약 16배)으로 폭증할 것으로 전망됨³

◦ 전통적 대응 방식의 한계

- 이런 환경에서 전통적 대응 방식 — 콘텐츠 삭제·플랫폼 규제·형사처벌 강화, 등 — 은 크게 두 가지 구조적 한계를 가짐
 - 첫째, 기술 발전 속도를 규제가 따라가지 못함
 - 둘째, 표현의 자유를 침해하고 정치적 검열 논란을 야기함
- 2018년 MIT 미디어랩 연구에 따르면, 거짓 뉴스는 사실보다 리트윗될 확률이 70% 높고, 1,500명에게 전파되는 속도가 6배 빠른 것으로 나타남⁴
 - ➔ 이는 허위정보 확산이 단순한 기술적 문제가 아니라 인간의 심리·행동 구조에 기반한 현상임을 보여주며, 단순 차단 중심 정책의 한계를 시사함

² World Economic Forum, Global Risks Report 2025: Conflict, Environment and Disinformation Top Threats, 15 January 2025. <https://www.weforum.org/reports/global-risks-report-2025/>; World Economic Forum, “3 Surprising Findings in This Year’s Global Risks Report,” 15 January 2025. <https://www.weforum.org/stories/2025/01/3-surprising-findings-global-risks-report-2025/>

³ World Economic Forum, “What’s the Real Cost of Disinformation for Corporations?,” 14 July 2025. <https://www.weforum.org/stories/2025/07/financial-impact-of-disinformation-on-corporations/>; Cavazos, A. et al., The Cost of Disinformation 2019, University of Baltimore & CHEQ, 2019. <https://s3.amazonaws.com/media.mediapost.com/uploads/EconomicCostOfFakeNews.pdf>

⁴ Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S., “The spread of true and false news online,” Science, Vol. 359, No. 6380, 2018, pp. 1146-1151, <https://doi.org/10.1126/science.aap9559>

2.2. 한국 사회 안의 디지털 위협:
급증하는 피해,
위축되는 인프라



[그림 1. 한국 디지털 위협 지표]⁷

◦ 디지털 일상화와 사회적 위협의 동시 확대

- 대한민국 인터넷 이용률 99%, 스마트폰 보유율 98%⁸
→ 거의 모든 연령대에서 인터넷과 디지털 매체가 '선택'이 아닌 '기본 생활 인프라'로 자리 잡음
- 2025년 보이스피싱 피해액은 사상 처음으로 1조 원을 돌파했으며, 이 중 60대 이상이 30.6%로 가장 큰 피해 집단으로 나타남
- 또한 딥페이크 성범죄 시정요구 건수는 2020년 473건에서 2024년 23,107건으로 약 49배 증가 → 디지털 범죄의 급격한 확산을 보여줌

◦ 기존 팩트체크 인프라의 설계 한계와 실패

- SNU팩트체크 무기한 휴지(2024년 8월~)⁹
- 팩트체크넷 해산(2023년 2월)¹⁰
- IFCN 국제 팩트체크¹¹ 인증 기관은 JTBC 'FactCheck 부문' (JTBC 전체 보도 아님) 1곳에 불과하며, JTBC는 왜곡보도 사과, 과징금, 오자막 심의, 연예인

5 동아시아연구원(East Asia Institute, EAI)은 대한민국 서울에 본부를 둔 독립 민간 싱크탱크임(2002년 설립)
6 맥도널드-로리에 연구소(Macdonald-Laurier Institute, MLA)는 캐나다 오타와에 기반을 둔 캐나다의 대표적인 보수 자유시장 성향 공공정책 싱크탱크임(2010년 설립)
7 경찰청 국가수사본부(2025), 방심위(2024), EAI(2024), 과기부-NIA(2025), Open Society Institute(2023)
8 Ju-min Park. (2025, August 28). South Korea to ban mobile phones in school classrooms. Reuters. <https://www.reuters.com/business/media-telecom/south-korea-ban-mobile-phones-school-classrooms-2025-08-27/>
9 SNU팩트체크는 2017년 서울대 언론정보연구소 주도로 출범한 국내 최초의 협업형 팩트체크 플랫폼으로 네이버 등 외부 재정지원 중단에 따라 2024년 8월 18일부터 무기한 휴지 상태에 들어감(당시 일부 정치권으로부터 '좌편향' 비판을 받았으며, 이는 판정 결과의 비대칭 인식, 팩트체크 기준의 해석성, 검증 대상 선정 과정 등 구조적 요인과 맞물려 제기된 논란이었음)
10 '팩트체크넷(FactCheckNet)'은 문재인 정부 지원을 받아(약 24억원 규모) 운영되던 민간 팩트체크 협력 네트워크 플랫폼으로, 운영 주체가 내부 의사결정을 통해 방송통신위원회(현 방송미디어통신위원회)와의 사전 협의없이 2023년 자진 해산됨('전문팩트체커'로 활동한 기자들 대다수가 한겨레, 뉴스타파, 미디어오늘, MBC 등의 매체 소속인 것으로 드러남), 김승재, '[단독] 언제부터 24억 지원받은 팩트체크넷, 방송 위 협의없이 일방 해산', 조선일보, 2023.10.03.)
11 International Fact-Checking Network(IFCN)은 미국 Poynter Institute(1975년 설립된 미국의 글로벌 비영리 언론 교육 연구 싱크탱크)가 운영하는 국제 네트워크로 조직으로 비당파성·출처 공개·방법론·정정 절차같은 원칙을 갖췄는지 심사하는 제도

명예훼손성 보도 민원 등 공식 문제 제기와 제재 사례가 계속해서 확인됨¹²
 → 이러한 구조는 특정 정치세력이 주도하거나 신뢰를 확보하는 방식으로 인해 공론장 전체의 합의를 형성하지 못한 상태에서 운영되었다는 한계를 드러냄

2.3. 구조적 실패 진단: 왜 기존 정책은 효과가 없었는가

◦ **분산된 예산과 거버넌스 부재**

- 현재 디지털 리터러시 관련 예산은 교육부(디지털 교육), 방송미디어통신위원회(미디어 정책 및 미디어교육), 문화체육관광부(문화·독서·디지털 리터러시 사업), 과학기술정보통신부(디지털 인프라 및 정보격차 해소 정책)등으로 여러 부처에 산재되어 있어 총 규모조차 통합적으로 파악하기 어려운 구조적 문제가 존재함
- 현재 파악 가능한 주요 예산만 보더라도,
 - 시청자미디어재단: 약 462억 원(2025년)¹³
 - 한국언론진흥재단: 미디어 리터러시 관련 사업을 다수 프로그램으로 분산 운영하고 있으며, 일부 사업 기준 수십억 원 규모(약 40~50억 원 수준)로 편성¹⁴ 등으로 단편적·분절적 투자에 머물러 있음
- 또한, AI 디지털 교과서 사업은 2023년 추진 이후 2025년 도입 준비과정까지 약 1조 원 이상 규모의 재정이 투입되었으나¹⁵, 교육부 내 독립된 ‘디지털 리터러시 전용 예산 항목’은 없음
- 동시에 「미디어교육지원법」은 장기간 미제정 상태로 정책을 통합·조정할 법적 기반 역시 부재함
 - 「미디어교육지원법」은 2018년 발의 이후 6년 이상 국회에 계류된 상태로 (현재는 폐기) 부처 간 주도권 충돌, 정치적 중립성 논란, 기존 정책과의 중복성, 낮은 정책 우선순위가 복합적으로 작용하며 결국 제도화에 실패함
- 이러한 분절 구조 속에서 통합된 국가 목표·표준·성과관리 체계가 부재하여 개별 사업이 시민의 실질적 판단력 향상으로 연결되지 못하는 한계를 보임

➔ 즉, 디지털 위험은 급증하고 있으나 대응 체계는 오히려 분산·비제도화 상태에 머물러 있음

¹² 단일 사고가 아니라 반복적 논란 사례 존재: 2022년 대선 관련 보도에서 사실 왜곡 판단 및 과징금 처분(대선 직전 ‘부산저축은행 수사 무마 의혹’ 보도에서 사실 검증이 충분하지 않은 내용을 단정적으로 전달), 녹취록 인용 보도 관련 과징금 제재(‘뉴스룸’의 대선 관련 녹취록 보도와 관련해 과징금 약 3,000만 원 처분 대상 포함), 2024년 BTS 슈가 음주 상황 오보 사건으로 인한 중징계 절차 등
¹³ 김현아, 「시청자미디어재단, 내년 예산안 462억 편성…전년비 4% 증액」, 『이데일리』, 2024. 9. 2.
¹⁴ 조기용, 「언론진흥재단, 미디어 리터러시 향상 교육 지원 확대…해외연수는 축소」, 『뉴스시스』, 2026. 1. 29.
¹⁵ 김윤희, 「사실상 퇴출 ‘AI 디지털교과서’…남은 쟁점은?」, 『EBS』, 2025. 8. 11.; 탁지영, 「전국 교육청 AI 교과서 예산 1602억 편성」, 『경향신문』, 2025. 1. 16.; 『AIDT 교육자료 예산 전무…교육청 예산 편성 ‘올스톱’』, 『전자신문』, 2025. 12. 9.

◦ 규제 중심 접근의 실효성 한계 및 부작용

- 2018년 이후 국회에서는 허위정보 대응을 명분으로 「정보통신망법 일부개정안」, 「공직선거법 일부개정안」 등 다수의 입법이 반복적으로 발의됨¹⁶
 - ➔ 공통적으로 ‘가짜정보·허위조작정보’ 개념을 도입하고 플랫폼 사업자에게 삭제·차단 의무를 부과하는 등 사전적 통제 중심 접근을 강화하는 방향으로 설계함
- 또한, 2024년 국회는 딥페이크 성범죄 처벌 수위를 기존 최대 징역 5년에서 7년으로 상향하고¹⁷, 제작·소지·시청까지 처벌 범위를 확대하는 법 개정을 추진·시행하였음¹⁸
- 그러나 공식 통계는 규제 및 처벌 강화에도 불구하고 피해 규모가 증가하고 있음을 보여줌
 - 딥페이크 등 합성·편집 피해: 2023년 423건 → 2024년 1,384건으로 전년 대비 227.2% 증가함¹⁹
 - 전체 디지털 성범죄 피해자 지원 규모: 8,983명 → 10,305명으로 전년 대비 14.7% 증가함²⁰
- 다만 이러한 증가가 규제 강화의 직접적 결과라고 단정하기는 어려움²¹
 - 디지털 범죄 통계는 실제 범죄 증가뿐 아니라 기술 확산, 플랫폼 이용 증가, 신고 접근성 개선, 피해자 인식 변화, 탐지 체계 고도화 등의 영향을 동시에 반영하는 특성을 가짐²²
 - ➔ 실제로 해외 연구 및 국제기구 보고서에서도 온라인 범죄 증가의 일부는 ‘신고 활성화’ 및 ‘탐지 역량 향상’에 기인할 수 있음을 지적하고 있음²³
- 그럼에도 불구하고 다수의, 해외 연구는 처벌 및 차단 중심 접근만으로 디지털 범죄 및 허위정보 확산을 효과적으로 억제하기 어렵다는 점을

16 국회 의안정보시스템, 「가짜정보 유통 방지에 관한 법률안(의안번호 2012927, 2018.4.5 발의) 및 관련 「정보통신망법」 「공직선거법」 개정안 다수; 국회입법조사처, 온라인 허위조작정보 규제 관련 입법 동향 보고서.

17 박상곤·안재용·김훈남, 「딥페이크 컨트롤타워 필요... '징역 7년' 몰카 수준 처벌 강화」, 『머니투데이』, 2024. 8. 29.

18 「시청만 해도 최대 징역 3년... '딥페이크 성범죄 방지법' 국회 논의」, 『뉴스1』, 2024. 9. 27.

19 「디지털 성범죄 피해자 1만 명 넘어... 딥페이크 범죄 227% 급증」, 『KTV』, 2025. 4. 11.; 김원진, 「디지털 성범죄 피해자 지원 1만명 넘었다」, 『경향신문』, 2025. 4. 10. (연합뉴스 기반 재인용)

20 본 브리프 6p 참조

21 David Roodman, "The Impacts of Incarceration on Crime," arXiv preprint (2020), <https://arxiv.org/abs/2007.10268>

22 United Nations Office on Drugs and Crime. (n.d.). Global Programme on Cybercrime. UNODC. <https://www.unodc.org/unodc/en/cybercrime/home.html>

23 Europol. (2020). Internet organised crime threat assessment (IOCTA) 2020. The Hague: Europol https://www.europol.europa.eu/sites/default/files/documents/internet_organised_crime_threat_assessment_iocta_2020.pdf; UK National Cyber Security Centre. (2017). The cyber threat to UK business 2016/2017. London: NCSC. <https://www.ncsc.gov.uk/files/The%20Cyber%20Threat%20to%20UK%20Business%20%28b%29.pdf>

24 McCosker, A., et al., "Digital Harms and Penalties: Australian Regulation," Media International Australia (2025), <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1329878X251350727>

공통적으로 지적함²⁴

- 사이버 공간에서는 전통적 억지(deterrence) 모델이 제한적으로 작동하며, 기술 환경 변화가 범죄 구조 자체를 변화시키는 주요 요인으로 작용함²⁵
 - ➔ 플랫폼 규제 및 형사처벌 강화는 단기적 대응 수단에 그칠 뿐, 구조적·지속적 억제 효과는 매우 제한적이라는 분석이 꾸준히 제시됨²⁶
- 동시에 차단과 통제를 중심으로 한 국가 개입형 정보 정책은 자유 민주주의의 핵심 가치인 표현의 자유와 구조적 긴장 관계를 형성함²⁷
 - ‘허위정보’의 판단 기준은 정치적·사회적 맥락에 따라 달라질 수 있으며, 국가 또는 플랫폼이 사실 판단 권한을 갖게 될 경우 정치적 표현·비판·소수 의견까지 위축시키는 ‘위축 효과(chilling effect)’²⁸ 발생 가능성이 지속적으로 제기됨²⁹
 - 국제 인권 기준에서도 허위정보 대응을 위한 과도한 형사처벌 및 콘텐츠 규제는 표현의 자유를 침해할 위험이 있는 것으로 지적됨³⁰

Ⅲ. 국내 실태 현황

3. 1. 세대별 디지털 리터러시 취약 구조

◦ 청소년·청년(10~20대): 디지털에 가장 익숙한 동시에 가장 깊이 노출

- 2025년 기준 청소년 스마트폰 과의존 위험군 비율은 43.0%에 달하며³¹, 특히 학령 전환기(초4·중1·고1) 청소년 약 123만 명 중 21만 3천여 명(약 17.3%)이 과의존 위험군으로 분류된 것으로 나타남³²
 - ➔ 성인(22.3%)의 약 2배 수준으로 숏폼 콘텐츠와 생성형 AI 서비스 확산이 주요 원인으로 분석됨

²⁵ Luciano Floridi & Mariarosaria Taddeo, "The Limits of Deterrence Theory in Cyberspace," *Philosophy & Technology* 31, no. 3 (2018): 317-321, <https://doi.org/10.1007/s13347-017-0290-2>

²⁶ Tarleton Gillespie, *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media* (New Haven: Yale University Press, 2018); Susan W. Brenner, *Cybercrime and the Law: Challenges, Issues, and Outcomes* (Boston: Northeastern University Press, 2010); David S. Wall, "Crime and Deviance in Cyberspace," in *The Oxford Handbook of Cybercrime and Computer Crime* (Oxford: Oxford University Press, 2016).

²⁷ Simon Chesterman, "Lawful but Awful: Evolving Legislative Responses to Address Disinformation," *The American Journal of Comparative Law* 72, no. 4 (2024): 1103-1134, <https://doi.org/10.1093/ajcl/avae038>

²⁸ '위축효과(chilling effect)'란 법적 규제나 처벌의 가능성으로 인한 두려움 때문에 개인이 표현이나 행동을 자발적으로 억제하게 되는 현상을 의미하며, 미국 수정헌법 제1조 판례에서 발전된 표현의 자유 영역의 개념임(Wieman v. Updegraff, 344 U.S. 183 (1952), <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/344/183/>; Lamont v. Postmaster General, 381 U.S. 301 (1965), <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/381/301/>)

²⁹ Claire Elizabeth Foster, "False Speech," in *Freedom of Speech in International Law* (Oxford: Oxford University Press, 2024).

³⁰ UN Special Rapporteur on Freedom of Expression, *A Human Rights Approach to Online Content Regulation* (2018), https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/Issues/Expression/Factsheet_2.pdf

³¹ 과학기술정보통신부, 「2025년 디지털 정보격차·웹 접근성·스마트폰 과의존 실태조사」, 2026.3.26. 발표.

³² 여성가족부, 「2025년 청소년 미디어 이용습관 진단조사」, 2025.6.18 발표; 연합뉴스, 「청소년 5명 중 1명 '인터넷·스마트폰' 과의존 위험군」, 2025.6.18.

- 10대 청소년의 약 19.6%가 '오픈채팅' 참여 경험이 있으며, 이 중 75.4%가 낯선 사람으로부터 개인 메시지 수신 경험이 있음³³
 - ➔ 온라인 그루밍 등 직접적 위험 노출 수준이 매우 높은 상태
- 딥페이크 성범죄의 주요 피해자이자 가해자 역시 청소년·청년층임
 - ➔ 2024년 딥페이크 범죄 검거자의 93.1%가 10~20대였으며, 피해자의 92.6% 역시 같은 연령대임³⁴

➔ 이는 미디어 리터러시가 단순히 '정보 판별'을 넘어 '디지털 윤리·책임 교육'과 결합되어야 함을 시사함

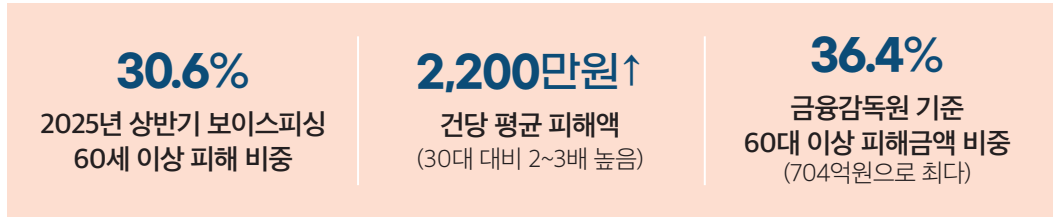
◦ **성인(25~64세): 디지털 리터러시 격차와 허위정보 확산의 연결고리**

- 한국 성인의 약 33%가 리터러시 수준이 낮은 그룹(Level 1 이하)에 해당³⁵
 - ➔ 한국의 Level 1 이하 비율은 OECD 평균(약 27%)보다 높으며, 일본(약 10%), 핀란드(약 11%)보다 약 3배 가량 높은 수준임³⁶
- 또한 한국의 뉴스 신뢰도는 31%(48개국 중 37위)이며 유튜브가 뉴스를 소비하는 주요 플랫폼으로 50% 이용률을 기록함³⁷
- 성인은 경제·사회 활동 전반에서 디지털 정보를 지속적으로 접하고 있지만 기초 리터러시 부족이 정보 해석·판단 능력 약화로 연결됨
 - ➔ 허위정보 주요 확산 주체인 성인·중장년층 대상 교육이 청소년 못지않게 시급함

◦ **성인 고령층(55세 이상)³⁸ : 최대 피해·최소 교육 수혜 계층**

- 고령층의 디지털 정보화 수준은 일반국민 대비 약 70% 수준에 머물러, 약 30%의 디지털 정보 격차가 존재하는 것으로 나타남³⁹
- 접근 수준(96.6%)은 높지만 역량 수준이 65.9%에 그쳐, 기기는 있지만 제대로 활용하지 못하는 구조적 취약성이 드러나고 있으며, 이 취약성은 곧바로 사회적·경제적 피해로 이어짐
 - 보이스피싱 피해는 고령층을 중심으로 확대되고 있으며, 특히 60대 이상이 전체 피해액에서 가장 큰 비중을 차지하는 주요 피해 집단으로 나타남

³³ 김기훈, 「청소년 10명 중 2명 오픈채팅 경험... '온라인 그루밍' 위험 노출」, 연합뉴스, 2022년 2월 3일.
³⁴ 여성가족부, 「2025년 청소년 미디어 이용습관 진단조사」, 2025.6.18 발표; 연합뉴스, 「청소년 5명 중 1명 '인터넷·스마트폰' 과의존 위험군」, 2025.6.18.
³⁵ OECD, (2025). Education at a Glance 2025: Korea. OECD Publishing. https://www.oecd.org/en/publications/education-at-a-glance-2025_1a3543e2-en/korea_252c9ed2-en.html
³⁶ OECD는 성인 문해력을 Level 1 이하부터 Level 5까지 6단계로 구분하며, Level 1 이하는 짧은 문장에서 명시적 정보만 찾거나 매우 단순한 문해 과제만 수행 가능한 수준으로, 복합적인 정보 해석이나 추론이 어려운 단계에 해당함(OECD, Survey of Adult Skills (PIAAC), 2013)
³⁷ Reuters Institute Digital News Report (2025). <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2025/south-korea>
³⁸ 통계상 55세 이상이 조기 고령층으로 분류되지만, 실제 피해는 65세 이상에서 집중되는 경향을 보임
³⁹ 한국지능정보사회진흥원, 「2023 디지털정보격차 실태조사」, 2024.



[그림 2. 한국 고령층 보이스피싱 피해 현황]⁴⁰

- 기존 디지털 교육 정책이 스마트폰 사용법 중심으로 설계되어 있어, 일상 속의 실제 위험 대응 역량을 강화하는 데 한계가 있음
 - ➔ 허위 건강정보·금융 사기·정치적 가짜뉴스 등 고령층 주요 피해 유형에 특화된 ‘생활 안전 중심’ 교육으로의 전환이 요구됨

3. 2. 지역에 따른 구조적 접근성이 만드는 격차

◦ 농산어촌의 디지털 소외

- 2025년 기준 농산어촌의 디지털 정보화 수준은 일반 국민 대비 약 79.5% 수준에 머물러 있으며, 약 20%p 내외의 격차가 지속되고 있음⁴¹
- 이는 단순히 기기 보급의 문제를 넘어, 고도화된 에듀테크나 AI 기반 학습 도구를 실질적으로 교육 현장에 활용할 수 있는 디지털 리터러시 역량의 차이로 이어짐⁴²
- 또한, 물리적 거리로 인해 오프라인 교육 혜택이 적은 상황에서 디지털 접근성마저 떨어짐에 따라, 지역 간 정보 비대칭이 심화되는 ‘이중 소외’ 구조가 고착화되고 있음⁴³

◦ 비수도권 교육 생태계의 약화

- 비수도권의 학생 수 감소율(연평균 2.3%)은 수도권(0.7%)의 약 3.3배에 달함⁴⁴
- 이는 단순한 학생 수 감소에 그치지 않고, 학교 폐교 → 인근 학원가 및 보조 교육 시설 소멸 → 정주 여건 악화로 이어지는 교육 생태계 전반의 악순환을 초래함

⁴⁰ 금융감독원, 「작년 보이스피싱 피해자 1인당 1,700만원 피해, 전년비 1.5배↑ - 2023년 보이스피싱 피해현황 분석」, 2024.3.7. (보도일 2024.3.8); 경찰청 국가수사본부(2025.4)

⁴¹ 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 「디지털 정보격차 실태조사」, 2023.

⁴² OECD, "Digital divide in education," OECD, <https://www.oecd.org/en/topics/digital-divide-in-education.html>; UNESCO, Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education, UNESCO, <https://www.unesco.org/gem-report/en/publication/technology>

⁴³ 김승환·성옥준, 「농어민의 모바일 인터넷 이용과 디지털 격차에 관한 연구」, 『정보화정책』, 2020.

⁴⁴ 한국교육개발원, 「학령인구 감소에 따른 지역 간 교육격차 분석」, 2023.

- 학생 수 감소로 선택 과목 개설이 어려워지고, 특성화·심화 교육을 제공할 인프라가 위축되면서 지역 학생들은 적성에 맞는 교육을 받을 '선택권' 자체를 구조적으로 제한받고 있음

◦ 인적 자원 및 질적 인프라의 편중⁴⁵

- 첨단 분야(AI, SW 등) 전문 교육 인력이 수도권에 집중되어 있음
- 농산어촌 및 비수도권 학교는 최신 트렌드를 반영한 교육 서비스를 제공하고 싶어도 이를 수행할 전문 인력을 확보하는 데 한계가 있음
- 수도권 학생들은 다양한 체험 학습과 커뮤니티 활동을 통해 사회적 자본을 쌓는 반면, 지방 학생들은 이러한 질적 네트워크로부터 단절되어 정보 격차가 커리어 격차로 이어짐

➔ 기존의 학교 건물이나 교실 같은 고정형·거점 중심의 물리적 공간에 묶인 고정형 인프라 정책으로는 메울 수 없는 교육 격차를 줄이기 위해 이제는 학습자가 어디에 있든 고품질 교육 콘텐츠에 접속할 수 있는 '경계 없는 디지털 교육 플랫폼'과 '이동형' 교육 서비스로의 패러다임 전환이 필요함

IV. 해외 사례 분석

4. 1. 핀란드 :

성과 지수 유럽 1위, 만 3세부터 시작하는 “전 생애·범교과” 교육

◦ 다중문해(Multiliteracy)⁴⁶ 기반 범교과 통합 설계

- 핀란드는 2016년 개정된 국가 핵심 교육과정(National Core Curriculum)에서 디지털 리터러시를 독립 교과로 분리하지 않고, 7대 횡단 역량(Transversal Competences) 중 하나인 다중문해(Multiliteracy) 역량에 내장함
- 이와 함께 ICT⁴⁷ 역량에 미디어 이해 요소를 결합해, 전 교과·전 학년에 걸친 통합 설계를 채택함
- 핀란드 교육과정에서 말하는 ‘텍스트’는 단순한 문자 읽기를 의미하지 않고, 글·이미지·영상·오디오·숫자·그래프 등 모든 기호 체계를 포함하며, 이를

⁴⁵ 소프트웨어정책연구소, 「SW중심사회 실현을 위한 인재양성 정책 연구」, 2023; 기획재정부, 「수도권 집중 완화 및 지역균형발전 관련 정책자료」, 2023.

⁴⁶ 다중문해(Multiliteracy)는 텍스트 중심의 전통적 문해를 넘어, 이미지·영상·음성·데이터 등 다양한 매체와 기호 체계를 해석·생산하는 복합적 문해 능력을 의미하며, 디지털 환경에서 요구되는 핵심 역량으로 정의됨(UNESCO, Global Education Monitoring Report: Technology in Education, 2023; Finnish National Agency for Education, National Core Curriculum for Basic Education, 2016.)

⁴⁷ ICT(Information and Communication Technology)는 정보를 만들고, 처리하고, 전달하고, 연결하는 모든 디지털 기술의 총칭으로, UNESCO는 ICT 역량을 단순한 기술 사용 능력이 아닌, 비판적 사고·윤리적 판단·책임 있는 정보 활용과 시민 참여를 포함하는 디지털 시대의 핵심 기초 역량으로 규정함
[https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literacy-and-digital-competencies;](https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literacy-and-digital-competencies)
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>

‘읽기(해석) → 비판적 판단 → 생산(표현)’까지 확장된 역량으로 정의함

- 따라서 디지털 리터러시는 특정 교과에 부담이 아니라, 모든 교사가 자신의 교과 맥락에서 다루어야 할 “기본 시민 역량”으로 위치하고 있음

◦ **“만 3세부터 디지털 미디어에 이미 노출된 상태”임을 전제로 한 설계**

- 핀란드 교육은 디지털 리터러시를 만 3세 유아교육(프리스쿨) 단계부터 국가 교육과정에 녹여 운영해 왔음
- 이는 ‘언제부터 가르칠 것인가’의 문제가 아니라, 만 3세 이상의 아동들은 이미 미디어에 노출되어 있다는 전제에서 출발한 정책적 판단임
- 핀란드 정부는 허위정보·선전(Propaganda) 대응을 교육 정책이자 국가 안보·민주주의 역량의 일부로 명시적으로 설명해 왔음
 - 예를 들어, 핀란드는 러시아와 1,340km의 국경을 맞대고 있는 지정학적 조건 속에서 러시아의 선전선동 미디어물을 현실적 위협으로 인식해 왔으며, 이에 따라 사실과 허구 구분, 출처 확인 습관, 조작 이미지·영상 식별과 같은 디지털 리터러시 기초 교육을 누적형으로 설계해 왔음
- 최근에는 딥페이크 등 환경 변화에 맞춰 AI 리터러시(생성형 이미지·영상 식별)까지 학교 수업에 포함시키고 있음

◦ **교육부-교육청-전담기관(KAVI) 삼각 구조의 실행 거버넌스**

- 핀란드 미디어 리터러시 정책의 실행력은 명확한 거버넌스 구조에서 나옴
 - ➔ 교육문화부가 담당하고, 실행 조정과 표준화는 전담기관이 맡으며, 학교·지역사회로 확산됨
- 핀란드 국립 시청각 연구소(KAVI, National Audiovisual Institute)는 국가 법정기관으로서 디지털·정보 리터러시 정책을 총괄·조정하며,
 - 교원·교육자를 위한 표준 교육자료 플랫폼 구축
 - 지역 미디어 교육 조직 지원
 - 국가 차원의 미디어 교육 전략 조정을 담당함
- New Literacies Program(2020~2023년 추진): 교육문화부의 ‘Right to Learn(학습권)’ 사업의 핵심 축으로, 유아교육부터 초등 전 과정에 디지털 리터러시 역량을 체계적으로 내재화하는 데 목적을 둠
 - 해당 프로그램에는 총 1,300만 유로(한화 약 190억원, 2023년 기준) 이상이 투입되었으며, 학령별 미디어 리터러시 성취 기준이 마련되어 지자체와 학교 교육과정에 적용됨

◦ 국가 차원의 ‘안전한 인터넷 접근’을 통한 안전·시민역량 확장

- 디지털 리터러시를 학교 교육에만 국한하지 않고 Finnish Safer Internet Centre를 중심으로, KAVI, MLL⁴⁸, 핀란드 세이브더칠드런(Save the Children Finland) 등이 협력해 EU 공동재원 기반의 국가 단위 허브를 운영함
- 이 허브는,
 - 시민 대상 인식 제고 캠페인
 - 학부모·교사용 교육 툴킷 개발
 - 민관 파트너십 구축
 을 통해, 디지털 리터러시를 “전 생애” 시민 역량으로 확장함

◦ 성과 지표: “유럽 1위”

- 핀란드는 디지털 리터러시 관련 국제 지표(교육의 질, 언론 자유, 사회적 신뢰 등을 종합해 허위정보에 대한 사회적 회복력을 비교)에서 지속적으로 최상위권을 기록 중임
 - 2023년 Open Society Institute의 Expanded Media Literacy Index에서 47개국 중 1위(74점/100점)를 기록함(2017년 이후 6회 연속 1위)
 - 2025년 국경 없는 언론인(Reporters Without Borders)의 언론자유 지수(World Press Freedom Index)⁴⁹에서 5위(87.18점)를 기록함

4. 2. 영국 :
시민역량 강화
교육

◦ 국가 원칙: 규제보다 시민 역량 강화

- 영국 정부는 디지털 리터러시를, 단순히 정보를 차단하거나 콘텐츠의 옳고 그름을 판단하는 규제가 아니라, 시민 스스로가 정보의 출처·의도·정확성을 비판적으로 이해하고 평가할 수 있는 능력을 강화하는 방향으로 설계함
- 이 같은 접근은 정부가 개인의 판단을 대신하지 않고, 오히려 비판적 사고와 자기 주도적 정보 판단 능력을 핵심 목표로 설정함
- 이를 통해 잘못된 정보가 등장했을 때 단지 ‘막는다’가 아니라 시민이 이를 스스로 걸러내고 대응할 수 있도록 역량을 키우는 데 집중함

⁴⁸ 핀란드 만네르헤임 아동복지연맹(Mannerheim League for Child Welfare): 핀란드 최대의 아동·청소년 보호 시민단체로, 디지털 안전·온라인 리터러시·부모 교육 프로그램을 광범위하게 운영함

⁴⁹ 한국은 언론자유지수(2025년) 61위(64.06점)로 ‘문제 있음(problematic)’ 그룹에 속한다고 나타남

◦ **법적·제도적 기반: Ofcom⁵⁰과 디지털 리터러시**

- Ofcom은 영국의 독립 통신 규제기관이며, 방송·통신·온라인 서비스 전반을 규율함
 - 영국의 2003년 《Communications Act》 제11조는 Ofcom에 디지털 리터러시 촉진 의무를 부과함⁵¹
 - 이 조항은 단순한 조사 역할이 아니라, 국민이 미디어 콘텐츠를 이해·평가·비판·활용할 수 있도록 하는 광범위한 디지털 리터러시 촉진 활동을 수행할 법적 책임을 규정하고 있음
- 실제로 Ofcom은 이 법률을 근거로 디지털 리터러시 전략과 조사·교육 프로그램을 수립하고 발표함⁵²
 - 2024~2027년 전략 문서에서도, 디지털 리터러시를 “시민이 다양한 포맷의 미디어와 통신을 사용·이해·창작할 수 있는 능력”으로 정의하며, 이를 지원하기 위한 활동을 명시하고 있음⁵³

◦ **Ofcom 디지털 리터러시 정책의 핵심 기능⁵⁴**

- **현황 조사 및 증거 기반 연구**
 - 영국 성인과 아동의 미디어 이용 태도와 디지털 리터러시 역량을 정기적으로 조사 및 보고 하고, 허위 정보에 대한 인식과 판단 능력을 평가함
- **교육적 자료 및 지침 제공**
 - 미디어 콘텐츠의 출처/특성 이해, 선택·접근 과정 파악, 미디어가 표현하는 방식에 대한 이해 증진을 목표로 하는 자료를 배포함
- **플랫폼 및 서비스 참여 촉진**
 - 온라인 플랫폼, 방송사, 교육기관 등이 자체적으로 사용자 역량을 강화하도록 모범 사례 및 프레임워크를 제공함

⁵⁰ 영국의 방송·통신·온라인 서비스 전반을 감독하는 독립 규제기관. <https://www.ofcom.org.uk/about-ofcom/what-is-ofcom>

⁵¹ Communications Act 2003, c. 21, Part 1 (Media Literacy), UK Public General Acts, <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2003/21/part/1/crossheading/media-literacy>

⁵² Ofcom의 연례 보고서·업무 계획(Annual Reports and Plans) 페이지는 기관이 통신·미디어 규제 정책 성과와 향후 계획을 정리해 공개하는 공식 자료으로, 해당 연례보고서들에서 미디어 리터러시 전략과 활동이 세부적으로 다루지고 있음. <https://www.ofcom.org.uk/about-ofcom/annual-reports-and-plans>

⁵³ Ofcom. (2024). A positive vision for media literacy: Ofcom’s three-year media literacy strategy. <https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/research-and-data/media-literacy-research/making-sense-of-media-literacy/ofcoms-three-year-media-literacy-strategy-final.pdf>

⁵⁴ Ofcom. (2024). A positive vision for media literacy: Ofcom’s three-year media literacy strategy. <https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/research-and-data/media-literacy-research/making-sense-of-media-literacy/ofcoms-three-year-media-literacy-strategy-final.pdf>; Ofcom. (2024). Best practice principles for media literacy by design. <https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/research-and-data/media-literacy-research/making-sense-of-media-literacy/best-practice-design-principles/best-practice-principles-media-literacy.pdf>

• **핵심 메시지 프레임: “판단의 방법”을 가르친다**

- “무엇을 믿어라” 혹은 “틀린 생각을 막는다”가 아니라, 정보와 미디어 콘텐츠에 대해 어떻게 의심하고 분석할 것인가를 시민 스스로 학습하게 한다는 점에서 본질적으로 판단 능력 중심의 시민교육으로 설계되어 있음

질문	교육 목적
이 정보의 출처는 누구인가?	정보 생산자와 발행 체계 파악
왜 지금 이 메시지가 등장했는가?	콘텐츠의 시의성과 맥락 이해
표현 방식은 감정을 자극하도록 설계되었는가?	조작 요소 식별
이것은 사실/의견/선동 중 무엇인가?	논리적 분석 능력 강화

[표 1. 디지털 리터러시 판단 질문 프레임과 교육 목적]

◦ **영국 5개 지역(버밍엄/웨스트미들랜즈, 그레이터맨체스터, 리버풀 시티지역, 스코틀랜드, 웨일스) 디지털 리터러시 교육 제공 현황⁵⁵**

• **긍정적인 성과**

- 지역 정부가 “공식 네트워크(거버넌스)”와 함께 협업 기반을 구축(5개 지역 모두에서 정부 기관이 공공-민간-시민사회 이해관계자가 지식과 모범사례를 공유하는 공식 네트워크를 운영) ➔ 지역 차원의 실행력↑
- “협업(collaboration)”이 실제 성과를 만드는 핵심 메커니즘으로 작동
 - ➔ “현장 수요에 맞춘 실효성” 측면에서 강점으로 평가됨
 - ✓ 대상집단 접근성 확보(학교·도서관·커뮤니티 허브 등 채널 연계)
 - ✓ 프로그램 공동 설계/공동 제공(co-design/co-delivery)
 - ✓ 산업계 파트너십(자원·확산)
 - ✓ 드롭인 세션 등 맞춤형 대면 지원, 또는 대상 특성에 따라 디지털 전달 병행
- 취약계층(노인 등) 대상 ‘접근성 중심’ 지원(맞춤형 디지털 기술 지원, 상담형 지원 등 비정규적/구조화된 학습 기회 제공) ➔ 지역 기반 정책이 “현장 문제(디지털 격차)”에 반응해온 결과로 평가됨

• **해결해야 할 과제**

- 디지털 리터러시가 디지털 포용·온라인 안전 정책에 종속되며, 기기 사용 중심의 기능 교육에 치우치고 비판적 판단 역량은 상대적으로 약화되는 경향이 나타남
- 단기·제한적 자원과 부처 간 조정 부재로 인해 지역 사업이 분절적으로

⁵⁵ Polizzi, G., D’Arcy, J., Harris, R., Yates, S., & Yeoman, F. (2025). Media literacy provision from the perspective of policymakers and civil society organisations in five areas of the UK: a case study approach. Learning, Media and Technology, 1-21. <https://doi.org/10.1080/17439884.2025.2572624>

운영되고, 전국 차원의 일관된 프레임워크가 아직 부족함

- 학교 교육과정 내 통합이 미흡하고 교사 연수·자원 부족으로, 아동·청소년 대상 디지털 리터러시의 실행력이 지역별로 크게 편차를 보임

4. 3. 일본 : 정보 리터러시 강화 및 가짜뉴스 대응

○ 일본 총무성은 2025년 1월에 “Digital Positive Action”이라는 대국민 디지털 리터러시 캠페인을 시작함

- 이 프로젝트는 총무성이 중심이 되어 19개 주요 IT 기업·기관들과 공동으로 추진하는 것으로, 온라인 상 허위정보 문제에 대한 대응과 시민들의 디지털 정보 이해 능력 향상에 초점을 둠

○ 캠페인의 개요

- 총무성은 온라인과 SNS에서 신뢰성이 낮은 정보가 빠르게 확산되고 이를 많은 이용자가 사실로 받아들이는 현상을 문제로 인식함
 - 총무성이 2025년 3월~4월에 실시한 전국 조사에서, 허위정보를 접한 응답자 중 약 47.7%가 “사실이거나 아마 사실”이라고 믿었으며 약 25.5%는 그러한 정보들을 가족·지인에게 말하거나 소셜미디어에 공유했다고 응답함⁵⁶
- 이를 해결하기 위해 시민 스스로가 정보의 진위를 비판적으로 판단할 수 있는 능력(정보 리터러시)을 강화하는 것이 핵심으로, 정치 규제나 검열이 아니라 생활 안전과 소비자 보호, 디지털 이용자의 판단력 강화에 초점이 맞춰져 있음

○ Digital Positive Action⁵⁷

정책 요소	대상	정책 내용(핵심 활동/교육 포인트)
생애주기·이용자 유형별 리터러시 교육	초·중·고등학생 청소년 SNS/인터넷 이용자	- ICT·온라인 정보 이해 기초 교육 - 거짓·오정보의 특성 및 판별법 소개 - 안전한 SNS 사용법 및 책임 있는 행동 지침
	자녀를 둔 성인층	- 자녀의 인터넷 이용 지도법 - 신뢰할 수 있는 출처 확인 방법 교육 - 알고리즘/추천 시스템의 기본 이해와 위험성 안내
	전 연령대 온라인 사용자	- 온라인 정보의 진위 판단 교육 - SNS·웹상 유해 정보 확산 메커니즘(알고리즘 등) 이해 - 이미지·영상 조작(fakes/deepfake) 인식법 안내 - 신뢰 자료와 비교하는 법 등 실용 팁 제공

(표 이어서→)

⁵⁶ Pkenro Kuroda. (2025, May 13). Survey: 48% of online viewers believe false rumors, fake info. The Asahi Shimbun (Asia & Japan Watch).<https://www.asahi.com/ajw/articles/15760620>

⁵⁷ Ministry of Internal Affairs and Communications. (2025, January 22). Launch of DIGITAL POSITIVE ACTION, a public-private partnership project to improve ICT literacy comprehensively. https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/eng/pressrelease/2025/1/22_2.html;

정책 요소	대상	정책 내용(핵심 활동/교육 포인트)
출처 확인 능력 강화	전 연령대 온라인 사용자	- 출처가 누구인지 확인하는 법 - 공식/공신력 있는 정보와 비교·교차검증 방법 소개
이미지·영상 조작 감별	전 연령대 온라인 사용자	- 딥페이크/SI 생성 콘텐츠의 제한적 요소 및 판별 포인트 - 조작 흔적 찾는 기본 원리 설명
SNS 확산 구조 이해	전 연령대 온라인 사용자	- 알고리즘/추천 기능이 자극적 콘텐츠를 확산시키는 원리 - 필터 버블/에코 챔버 개념 설명 포함

[표 2. 일본의 'Digital Positive Action' 정책 내용]

- 이 정책은 일반 시민 전체를 대상으로 정보의 진위 확인, 출처 검증, 알고리즘의 영향 파악, 딥페이크 인식 등 온라인 리터러시 전반적 능력 향상을 도모함
- 총무성은 웹 기반 교육자료, 체크리스트, 예시 콘텐츠, 캠페인 비디오 및 안내 자료 등을 통해 정보 리터러시를 교육하고 있음

4. 4. 싱가포르 :

21세기 핵심역량
(21st Century
Competencies)
으로서의
통합형 리터러시
모델

◦ 교과 분리 없는 통합형 리터러시 모델

- 싱가포르는 디지털 리터러시를 독립 교과로 두지 않고, 영어 교과 등 기존 교육과정 전반에 통합함
- 이는 기술 교육이 아닌, 비판적 독해·출처 판단·정보 검증을 포함한 리터러시의 확장으로 디지털 리터러시를 정의하고, 21세기 핵심역량(21st Century Competencies)의 일부로 제도화함

◦ 범정부·전 세대 확산 구조

- 정책 조정은 미디어 리터러시 위원회(Media Literacy Council)가 담당하며, 학교 교육을 넘어 학부모·일반 시민 대상 공공 캠페인까지 포괄함⁵⁸
- 싱가포르 국립도서관청(National Library Board)을 중심으로 도서관 기반 정보 리터러시 프로그램을 운영해, 디지털 리터러시를 학생 전용 교육이 아닌 생활 시민 역량으로 확산시킴⁵⁹

◦ 교육 중심 + 법·제도 병행의 안전·예방 모델

- 싱가포르는 교육 중심 접근에 더해, 허위정보 대응을 위한 법·제도를 병행함

⁵⁸ Media Literacy Council(MLC)는 싱가포르 정부·산업·시민사회 협력 기반으로 미디어 리터러시와 디지털 시민교육을 촉진하는 공식 자문·교육기구임. Media Literacy Council. (2025). About Media Literacy Council. <https://www.mlc.sg/>

⁵⁹ National Library Board. (n.d.). About S.U.R.E.(Source, Understand, Research, Evaluate) - SURE Elevated. <https://www.nlb.gov.sg/main/site/sure-elevated/about-us>

- 대표적으로 “Protection from Online Falsehoods and Manipulation Act”는 고위험 허위정보 상황에서 국가가 개입할 수 있는 제도적 장치로 기능함
- 이로 인해 싱가포르 모델은 ‘표현 확대형’⁶⁰이 아닌, 사회 안정과 정보 신뢰 질서를 중시하는 안전·예방 중심 디지털 리터러시 모델로 평가됨

V. 논의 및 제언

- **앞선 분석은 한국 디지털 리터러시 정책의 한계가 단순한 예산 부족이나 법률 공백이 아닌 구조적 문제임을 보여줌**
 - 허위정보 확산은 인간의 심리·행동 구조에 기반하며, 규제·처벌 중심 대응은 범죄 증가로 그 한계를 드러냄
 - 해외 사례는 해법이 시민의 판단 역량을 강화하는 교육에 있음을 보여주며, 이를 위해 전담 거버넌스, 교육과정 내 내재화, 전 생애 설계가 핵심 조건으로 작동함
 - 그러나 한국은 이러한 조건을 충족하지 못하고 있어 정책은 분절적으로 운영되고 있음
- **이에 이하의 제언은 이러한 구조적 공백을 보완하는 데 목적을 두며, 기존 제도와의 중복을 지양하고, 실질적으로 작동 가능한 새로운 정책 설계를 지향함**

5.1. 왜 지금 디지털 리터러시인가: 자유민주주의 사회의 작동 조건

- **자유민주주의 사회의 두 가지 작동 전제**
 - 자유민주주의는 시민이 충분한 정보에 기반하여 스스로 판단하고, 그 판단이 외부의 조작이나 기만으로부터 자유로울 때 비로소 정상적으로 작동함
 - 선거, 공론장, 정책 참여, 사법적 신뢰, 등 민주주의를 구성하는 모든 핵심 기제는 이 두 전제가 충족될 때에만 그 실질적 의미를 갖게 됨
- **디지털 허위정보: 자유민주주의 작동 조건의 동시 붕괴**
 - 디지털 허위정보는 위의 언급된 두 가지 작동 전제를 동시에 무너뜨림
 - 조작된 정보는 시민의 판단 근거 자체를 오염시키고, 알고리즘 기반 추천 시스템은 시민이 다양한 관점에 자유롭게 접근할 기회를 구조적으로 차단함

⁶⁰ 디지털 리터러시를 위험 회피 수단이 아니라, 시민의 표현·참여·창작 능력을 적극적으로 확장하는 역량으로 설계한 모델

- 거짓 정보가 사실보다 6배 빠르게 확산된다는 MIT의 연구 결과는 단순한 정보 품질의 문제가 아니라, 자유민주주의 공론장 신뢰 기반 자체가 붕괴되는 현상을 수치로 보여주는 것임

◦ **디지털 리터러시 교육의 공공재적 성격**

- 디지털 리터러시 교육은 단순한 피해 예방 사업이 아님
- 이는 시민이 자유민주주의의 주체로서 기능할 수 있는 인지적 역량을 사회 전체가 함께 보장하는 행위이며, 국가가 책임져야 할 공공재의 핵심 영역임
- 핀란드가 디지털 리터러시를 국가 안보·민주주의 역량의 일부로 명시하고, 영국 Ofcom이 법적 의무에 근거하여 시민 역량 강화 전략을 수립하는 것이 인식이 이미 제도로 구현된 사례임

◦ **한국의 현실: 인식과 제도의 간극**

- II장과 III장에서 확인한 바와 같이, 예산은 부처별로 분산되고, 법적 기반은 장기간 부재하며, 기존 팩트체크 인프라는 시작부터 정치적 신뢰 논란 속에 있었으며 잇달아 해체됨
- 단순 처벌 강화로 대응한 답페이크 규제는 범죄 억제에 한계를 드러냈고, 피해가 가장 집중된 고령층은 교육 수혜에서 가장 소외되는 역설이 고착되어 있음
- IV장의 해외 사례가 일관되게 보여주는 해법은 통제가 아닌 교육, 사후 대응이 아닌 역량의 사전 축적임
- 따라서 이하의 제언은 그 방향에서 현재 정책의 공백을 메우는 네 가지 축을 제시하는 것을 목적으로 함

5. 2. 제언 1 :

허위정보 조작 수법의 선제 교육(프리벙킹, Prebunking⁶¹)의 정규화

■ **왜 사후 팩트체크만으로는 부족한가**

◦ **현행 디지털 리터러시 교육의 구조적 한계**

- 현행 디지털 리터러시 교육은 이미 유통된 정보의 진위를 사후에 확인하는 팩트체크 방식으로 구조적 한계가 있음
- 허위정보는 정정 보도보다 훨씬 빠르게 확산되고, 한 번 형성된 믿음은 반박 정보에 노출되더라도 쉽게 교정되지 않는다는 연구 결과가 이를 뒷받침함

⁶¹ 행동심리학의 '접종 이론'(Inoculation)을 정보 리터러시에 적용한 용어로 사후에 가짜뉴스를 바로잡는 것보다 사전에 조작 수법을 가르치는 것이 더 효과적이라는 점을 강조할 때 사용하는 정책 용어임

- 연구가 보여주듯⁶², 거짓 정보가 진실보다 빠르게 도달하는 디지털 환경에서 사후 교정 중심의 접근은 처음부터 불리한 싸움임

◦ 프리빙킹(Prebunking) 교육의 필요성

- 기존 디지털 리터러시 교육의 한계에 대안으로 행동심리학의 접종 이론(Inoculation Theory, 가짜정보에 미리 익숙해져 나중에 속지 않게 하는 이론)을 정보 환경에 적용한 프리빙킹 교육이 주목받고 있음
- 프리빙킹은 허위정보의 특정 내용을 반박하는 것이 아니라, 조작에 사용되는 보편적 수법—감정적 자극, 허위 권위 인용, 맥락 탈취, 음모론적 서사 구조 등—을 사전에 학습함으로써 시민이 실제 허위정보에 노출 되었을 때 스스로 판별할 수 있는 면역 반응을 갖추도록 함
- 캠브리지 대학 연구팀에 따르면, 프리빙킹 방식으로 조작 기법을 사전에 학습한 집단이 허위정보에 대한 저항성이 높아지고, 공유 의도가 감소하는 효과를 보였음이 확인됨⁶³

■ 학교 교육과정 내 제도화 방향

◦ 학령별 성취 기준 마련

- 국가 교육과정 개정 시 허위정보 조작 수법의 유형—감정 선동형, 허위 통계 활용형, 딥페이크·합성 콘텐츠형, 출처 위장형—을 학령별로 구분하여 학습 성취 기준으로 명시함
- 저학년은 ‘진짜일까?’와 같은 직관적 질문에서 시작하고, 고학년으로 갈수록 알고리즘 편향, 에코챔버 구조, AI 생성 콘텐츠 식별로 심화되는 누적형 교육 경로를 설계함

◦ 범교과 통합 방식 채택

- 디지털 리터러시를 독립 교과로 신설하는 대신, 국어·도덕·사회·정보 교과가 각자의 교과 맥락에서 조작 수법 교육을 분담하는 방식으로 설계함
- 핀란드가 다중문해(Multiliteracy)를 7대 횡단 역량에 내장한 방식⁶⁴을 참조 모델로 삼아, 특정 교사에게 부담이 집중되는 것을 막고, 교육이 일회성 특강이 아닌 전 학년에 걸친 누적 경험으로 축적되게 함

62 본 브리프 5p 참조

63 Roozenbeek, J., van der Linden, S., et al. (2022). "Psychological inoculation improves resilience against misinformation on social media." Science Advances, 8(34)

64 본 브리프 12-13p 참조

◦ **교원 역량 강화 병행**

- 범교과 통합이 실효를 거두려면 교사가 각 교과 맥락에서 디지털 리터러시를 다룰 수 있어야 함
- 이를 위해 교원 양성 과정 및 현직 연수 프로그램에 디지털 리터러시 교수법을 필수 이수 단위로 포함하고, 교과별 적용 사례를 담은 표준 교수 자료를 국가 차원에서 개발·배포함

■ **성인·고령층 대상 비형식 교육 확장**

◦ **학교 밖 성인 및 고령층을 위한 별도 접근**

- 자발적 참여를 기대하기 어려운 집단일수록, 시민이 이미 생활 속에서 접촉하는 공간과 제도적 통로에 교육을 내장하는 방식이 효과적임

◦ **인터랙티브 콘텐츠와 오프라인 버전 병행 개발**

- 조작 수법을 게임·시뮬레이션 형태로 직접 체험하는 인터랙티브 콘텐츠를 개발하여 공공도서관, 복지관, 주민센터에 상시 비치함
- 디지털 기기 없이도 참여 가능한 카드게임·보드게임 형태의 오프라인 버전을 병행 개발하여 고령층 접근성을 확보함

◦ **고용보험 직업능력개발훈련 체계 내 디지털 리터러시 모듈 포함**

- 현행 '국민내일배움카드' 등의 기존 정책에 디지털 기술 교육은 포함되어 있으나, 정보 판별·알고리즘 이해·온라인 사기 식별 등 리터러시 역량은 체계적으로 편성되어 있지 않음
- 따라서 재직자 및 구직자가 의무적으로 접촉하는 훈련 과정에 이를 내장함으로써 별도의 교육 참여 동기 없이도 역량을 습득하는 구조를 구축함

5.3. 제언 2:

플랫폼 사업자의
디지털 리터러시
공동 책임 제도화

■ **허위정보 유통의 수익 구조와 책임의 비대칭**

◦ **플랫폼의 디지털 리터러시 책임 부재**

- 알고리즘 기반 추천 시스템은 사용자의 체류 시간을 극대화하기 위해 자극적이고 감정적인 콘텐츠를 우선 노출하며, 이 설계는 허위정보의 확산을 구조적으로 가속화 함
- 한국이 뉴스 이용 플랫폼으로서 유튜브 이용률이 50%를 기록하고 있다는

사실은⁶⁵, 네이버·카카오·유튜브 등 주요 플랫폼이 실질적인 정보 환경의 핵심 인프라로 기능하고 있음을 보여줌

- 그럼에도 현행 제도 하에서 플랫폼은 디지털 리터러시 책임에서 사실상 면제되어 있음

◦ 알고리즘 구조의 제도적 교정

- 무엇보다 이 접근은 콘텐츠 검열이나 표현의 자유 침해와는 본질적으로 다르다는 점이 중요함
- 플랫폼에 요구하는 것은 무엇이 진실인지를 판정하는 것이 아니라, 시민이 스스로 판단할 수 있는 정보적 조건—출처 표시, 알고리즘 작동 방식 안내, 허위정보 식별 보조 도구—을 인터페이스 내에 제공하는 것임

◦ 구체적 제도 설계 방향

① 디지털 리터러시 이행 의무 법제화

- 일정 이용자 규모 이상의 국내 서비스 플랫폼에 대해, 허위정보 식별 보조 기능(출처 표시 라벨, 팩트체크 연동, 알고리즘 추천 원리 안내 등)의 인터페이스 내재화를 의무화함
- 또한 이행 실적은 연 1회 공개하도록 하여 사회적 모니터링이 가능한 투명성 체계를 마련함(영국 「Online Safety Act(2023)」의 플랫폼 이용자 보호 의무 조항⁶⁶이 참조 모델이 될 수 있음)

② 공동 자원 조성 및 인센티브 연동 구조

- 대형 플랫폼 사업자가 디지털 리터러시 공공 기금에 일정 기여를 하되, 자체적으로 이행 조치를 충족한 경우 기여 의무를 감액하는 인센티브 연동 방식을 적용함
- 이는 규제 강화가 아닌 책임 분담의 제도화로서, 플랫폼의 자발적 혁신을 유도하면서 공공 자원의 지속성을 동시에 확보함

③ 알고리즘 투명성 공개 의무 도입

- 플랫폼이 사용하는 콘텐츠 추천 알고리즘의 작동 원리를 이용자가 이해할 수 있는 수준으로 공개하도록 의무화함
- ‘왜 이 콘텐츠가 추천되었는가’를 이용자가 확인할 수 있는 기능의 제공은 알고리즘이 만들어내는 정보 편향에 대한 시민의 인식을 높이는 가장 직접적인 리터러시 개입이 될 수 있음

65 본 브리프 10p 참조

66 본 브리프 14-17p 참조

5. 4. 제언 3 :

고위험 정보
영역의 특화
개입:
의료·금융
허위정보

■ 범용 교육의 한계와 영역별 특화의 필요성

○ 현행 정책의 한계

- 현행 미디어 리터러시 정책은 영역을 구분하지 않는 범용 교육에 집중되어 있으나 허위정보의 피해는 영역에 따라 위험의 성격과 크기가 근본적으로 다름
- 특히 건강 관련 허위정보는 치료 지연과 대체의학 남용으로 이어지고, 금융 허위정보는 노후 자산의 상실과 같은 회복 불가능한 피해를 낳음
- II장에서 확인한 바와 같이, 고령층 보이스피싱 피해의 건당 평균액이 2,200만 원 이상으로 30대의 2~3배에 달하는 현실은⁶⁷, 일반적 리터러시 교육만으로는 이 집단의 실질적 피해를 줄이기 어렵다는 것을 보여줌
- 따라서, 고위험 정보 영역에 대한 특화 개입은 범용 교육을 대체하는 것이 아니라, 피해가 집중되는 지점에 자원을 집중 투입하는 방식으로 설계되어야 함

➔ 핵심은 국가가 무엇이 옳은 정보인지를 판정하는 것이 아니라, 시민이 스스로 판별하는 데 필요한 질문 목록과 검증 경로를 표준화하여 제공하는 것임

○ 의료 허위정보 특화 대응

- 보건복지부·식품의약품안전처와 연계하여, 의료기관 대기실·건강보험 안내 채널·지역 보건소 등 시민이 신뢰를 전제로 접촉하는 공공 접점에서 신뢰 의료정보 판별 기준을 표준화된 방식으로 제공함
- ‘이 건강 정보에는 출처가 있는가’, ‘치료 효과를 수치로 제시하는가’, ‘특정 제품 구매를 유도하는가’와 같은 자가 점검 질문을 카드 형태로 제공하는 방식이 예가 될 수 있음
- WHO의 인포데믹(Infodemic) 관리 프레임워크⁶⁸를 국내 맥락에 맞게 적용하여, 감염병·백신·만성질환 관련 허위정보가 집중 유통되는 시기에 선제적 공중보건 커뮤니케이션 체계를 가동하는 상시 대응 매뉴얼을 마련함
- 허위 건강정보의 주요 유통 경로인 유튜브·카카오톡 오픈채팅방·네이버블로그 등을 대상으로, 플랫폼 사업자와 협력하여 건강 관련 콘텐츠에 공공기관 정보 연동 라벨을 부착하는 방안을 검토함

⁶⁷ 본 브리프 9-11p 참조

⁶⁸ '인포데믹(Infodemic)'은 정보(information)와 전염병(epidemic)의 합성어로, 정확한 정보와 허위정보가 혼재되어 과잉 확산됨으로써 사람들이 신뢰할 수 있는 정보를 식별하기 어렵게 만드는 현상을 의미함, World Health Organization은 이를 공중보건 위기 대응을 저해하는 핵심 요인으로 보고, 정보 감사·분석, 위험 소통, 커뮤니티 참여 등을 포함한 '인포데믹 관리(Infodemic Management)' 프레임워크를 제시함 (Managing the COVID-19 infodemic, 2020; Infodemic Management Framework, WHO)

◦ 금융 허위정보 특화 대응

- AI 생성 투자 콘텐츠, 가상자산 사기, 불법 다단계는 금융 피해의 새로운 주요 경로로 빠르게 확산되고 있음
- 금융위원회·금융감독원과 협력하여 알고리즘 기반 투자 정보 식별에 특화된 리터러시 교육 모듈을 개발하고, 비대면 금융 서비스 최초 가입 시 의무 이수하도록 제도화하는 방안을 검토함
 - ➔ 다만 형식적 교육에 그치지 않도록, 실제 투자 의사결정 상황과 연계된 개입형 교육 방식으로 설계할 필요가 있음
- 은행·증권사·보험사 등 금융기관이 자체 고객 접점(앱 푸시, 창구 상담, 전화 ARS 등)을 활용하여 신종 금융 허위정보 유형을 정기적으로 안내하도록 금융당국 가이드라인에 반영함
 - ➔ 이는 별도의 예산 투입 없이 기존 금융 소비자 보호 체계를 활용하는 실효적 개입으로 기능할 수 있음
- 고령층 금융사기 피해 예방을 위해, 노인복지관·경로당 방문 금융 교육 프로그램에 'AI 합성 목소리 식별법', '공공기관 사칭 확인 절차' 등 실생활 밀착형 콘텐츠를 표준 커리큘럼으로 포함함

5.5. 제언 4 :

‘한국형 디지털 리터러시 역량 지수’ 도입을 통한 국가 디지털 리터러시 성과 측정 체계 수립

■ 측정되지 않는 정책은 개선되지 않는다

◦ 디지털 리터러시 성과 측정 체계의 필요

- IV장의 해외 사례 분석에서 확인한 공통점 중 하나는, 성과 측정 체계를 갖춘 국가일수록 정책의 자기 교정 능력이 높다는 점임
- 핀란드는 학령별 성취 기준을 마련하고 국제 지표에서의 순위를 정책 성과의 기준으로 삼으며, 영국 Ofcom은 정기 조사를 통해 성인과 아동의 미디어 리터러시 역량 변화를 추적함⁶⁹
- 반면 한국에는 디지털 리터러시 정책의 실질적 효과를 측정하는 국가 지표가 현재 존재하지 않음
- 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원의 「디지털 정보격차 실태조사」는 기기 접근성과 기본적인 디지털 활용 수준을 중심으로 측정하고 있으나, 정보 판별력·허위정보 식별 역량·비판적 독해 능력은 측정 범위에 포함되어 있지 않음⁷⁰

69 본 브리프 12-17p 참조

70 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 「디지털 정보격차 실태조사」 각 연도 보고서. 공공데이터포털(data.go.kr) 및 NIA 디지털포용 관련 자료 참조

- 이 공백은 단순한 행정적 미비를 넘어 어떤 교육이 실제로 시민의 판단 능력을 높이는지를 확인하는 것을 불가능하게 하고 결과적으로 정책이 증거 없이 관행적으로 반복되는 구조를 고착시킴

■ 한국형 디지털 리터러시 역량 지수 설계 방향

◦ OECD의 PIAAC(성인 역량 국제 비교 조사) 및 EU의 DigComp 프레임워크 방법론⁷¹을 참조하여, 한국형 디지털 리터러시 역량 지수(Korea Digital Literacy Index)를 개발하고 3년 주기 국가 조사 체계에 통합할 것을 제안함

◦ 측정 항목의 설계 원칙

- 기기 활용 능력과 정보 접근성은 현행 조사에서 이미 다루어지고 있으므로, 한국형 디지털 리터러시 역량 지수는 이와 중복되지 않는 영역—① 출처 판별 능력, ② 알고리즘 편향 인식, ③ 딥페이크·조작 콘텐츠 식별, ④ 감정적 자극 콘텐츠에 대한 비판적 거리두기, ⑤ 허위 건강·금융 정보 식별—에 집중함

◦ 분절화된 공개와 예산 연동

- 측정 결과를 세대별·지역별·학력별·소득 수준별로 분절하여 공개하고, 이를 다음 연도 부처별 예산 편성 및 사업 우선순위 결정 시 의무적으로 반영하도록 제도화함
- 특히 성과가 낮은 집단과 지역에 다음 주기의 자원이 집중되는 피드백 구조를 만드는 것이 이 체계의 핵심임

◦ 국제 비교 가능성 확보

- OECD가 현재 논의 중인 디지털(미디어)·AI 리터러시 관련 국제 평가 동향을 지속적으로 모니터링하여, 한국형 디지털 리터러시 역량 지수가 설계 단계에서부터 국제 비교 가능성을 갖추도록 함
- 이는 향후 한국의 디지털 리터러시 수준을 국제적으로 검증받는 기반이 되며, 핀란드가 항상 최상위권 순위를 기록하며 정책의 국제적 신뢰성을 확보한 경로와 같은 방향임

⁷¹ OECD의 PIAAC(Programme for the International Assessment of Adult Competencies)는 성인의 문해력·수리력·문제해결력 등 핵심 역량을 국제적으로 비교·평가하는 조사이며, European Commission의 DigComp(Digital Competence Framework)는 정보·데이터 활용, 커뮤니케이션, 디지털 콘텐츠 생성, 안전, 문제해결 등 디지털 역량을 체계화한 기준 프레임워크임

◦ 장기 종단 연구 체계 구축

- 단일 시점의 횡단 조사를 넘어, 동일 집단을 장기 추적하는 패널 연구를 병행함
- 어떤 교육 경험이 10년 후의 정보 판별력에 영향을 미치는지를 확인하는 종단 데이터가 축적될 때, 비로소 정책이 단기 가시성이 아닌 장기 효과에 기반하여 설계될 수 있음

Ⅵ. 결론

자유민주주의는 투표소에서만 작동하지 않는다. 시민이 매일 접하는 정보를 판별하고, 소셜미디어의 감정적 자극에 비판적 거리를 두며, 알고리즘이 보여주는 세계가 전부가 아님을 인식하는 일상의 판단 행위 속에서 자유민주주의는 실질적으로 작동하거나 침식된다.

디지털 허위정보의 위협이 심각한 이유는 바로 여기에 있다. 그것은 개별 시민에게 경제적·심리적 피해를 입히는 동시에, 공유된 사실 인식의 토대—자유민주주의가 기능하기 위한 가장 기초적인 조건—를 무너뜨린다.

본 브리프는 세 가지 진단에서 출발했다. 규제와 처벌은 이 문제를 억제하지 못했다. 피해는 전 세대에 걸쳐 있으나 교육 자원은 특정 계층에 집중되어 있다. 성과를 낸 해외 국가들은 공통적으로 전담 거버넌스, 교육과정 내 제도적 내재화, 전 생애 대상 설계라는 구조적 조건 위에서 장기적으로 역량을 축적했다.

이 진단들은 하나의 결론으로 수렴한다. 디지털 리터러시는 자유민주주의 사회가 스스로를 유지하기 위해 시민에게 보장해야 할 핵심 인지적 역량이다. 그리고 국가의 역할은 무엇이 진실인지를 시민 대신 판정하는 것이 아니라, 시민이 스스로 판단할 수 있는 조건(교육 시스템)을 제도적으로 만드는 것이다. 그것이 자유민주주의 체제에서 국가 개입의 정당한 범위이며, 정치적 검열(표현의 자유) 논란 없이 허위정보에 대응할 수 있는 가장 중요한 경로다.

앞서 제안한 네 가지 정책—프리빙킹 기반 선제 교육의 정규화, 플랫폼의 공동 책임 제도화, 고위험 정보 영역 특화 개입, 성과 측정 체계 수립—은 이 원칙

위에서 설계되었다. 이 네 축은 독립된 사업이 아니라 하나의 정합적 구조다. 프리벙킹 교육은 시민의 판단력을 높이고, 플랫폼 책임 제도화는 그 판단을 방해하는 환경을 개선하며, 고위험 영역 특화는 피해가 집중되는 지점에 자원을 집중하고, 성과 측정은 이 전체 구조가 실제로 작동하는지 확인하는 피드백 루프를 제공한다.

이 구조가 작동하기 위한 선결 조건은 새로운 「미디어교육지원법」의 제정이다. 법적 기반 없이는 부처 간 조정도, 통합 예산 편성도, 국가 단위의 성과 관리도 가능하지 않다. 이 법안의 재정은 단순한 행정 사안이 아니라, 한국의 자유민주주의가 디지털 시대의 도전에 제도적으로 응답할 준비가 되어 있는지를 보여주는 시금석이다.

허위정보와 디지털 조작에 맞서는 가장 강력한 방어는 기술적 차단도, 법적 처벌도 아니다. 정보를 스스로 판별하고, 조작 수법을 식별하며, 공동체의 공론장에 책임감 있게 참여하는 시민의 역량 그 자체다. 그 역량을 길러내는 교육에 국가가 공공재로서 투자하는 것, 그것이 디지털 시대 자유민주주의를 지키는 가장 근본적인 전략이다.