

**제1세션**  
**12:40-14:00**

**302호**

**대주제 세션**

## 디지털 시대의 역설: 생존에서 공존으로

사회 : 박주연(한국외대)

### 1. 각이코노미와 플랫폼 노동

발표 : 김지현(한양대)

토론 : 김숙(컬처미디어랩)

이미나(숙명여대)

### 2. 디지털 윤리와 디지털 시민성 교육에 대한 성찰

발표 : 이선민(시청자미디어재단)

토론 : 조윤경(가천대)

최숙(타이밍포올)

# Platform economy and gig work in South Korea

## A special focus on Naver and Kakao

Ji-Hyeon Kim Dr. Ji Hyeon Kim (Assistant Professor, Hanyang University)

### - Understanding South Korea's platform economy and gig work

Over the past decades, several US- and China-based large tech companies have dominated the global digital economy, through their ownership and/or operation of a range of influential digital platforms, as represented by such acronyms as GAFAM and BAT. These platforms provide a place designed to facilitate not only social interaction and but also business transactions, through content and service-sharing among its community of users. However, beyond the platform's role as an 'intermediary' that simply provide the place itself, not only were they able to privately monopolise the values arising from the economic transactions, but they were also able to gain cultural and political 'hegemonic power' by shaping the fundamental conditions for the ways users interact with each other (Jin, 2017). As a result, there has been growing concerns about the ownership of the dominant platforms and their reach on a global scale. The term 'platform imperialism' (Jin, 2017; Davis & Xiao, 2021) newly coined and used extensively in media studies and the fields beyond, is used to describe an asymmetric relation between the West (primarily US-based platforms that have dominated most of digital sectors) and developing powers (having no choice but to rely technically on such dominant platforms).

Interestingly, though, these platforms are considered less flourishing in terms of their expansion of power in South Korea, where indigenous platforms like Naver and Kakao have achieved a much greater deal of success (Jin, 2017; Steinberg, 2020). Both Naver and Kakao are more widely called in South Korea as a 'portal service' rather than a 'platform', however.

---

Email: [ethnographer@hanyang.ac.kr](mailto:ethnographer@hanyang.ac.kr)

The term portal became popular following a consolidation by Naver and Daum's (previous name for Kakao) search engines of several web pages in the late 1990s, which provided access to other sites - the consolidation that originally took place with a view to enhancing user experience (KDPC, 2006). Those two portals have provided nearly free of charge a myriad of services online (Kim & Yu, 2019), from news curation, webtoons (web cartoons), and web novels to real-time streaming, digital mapping platforms and fintech (Naver, 2021; Kakao, 2021). Naturally, both portals came to benefit from the enormous network effects that followed.

Although recently users are more inclined to using smartphone over web to explore digital landscape, Naver and Kakao still take precedence over most other web portals and platforms in South Korea, if not East Asia. Even, both companies have recently come to enjoy their second heyday, through an increasing investment and development of the so-called super app (Steinberg, 2020) or Ur-Platform (Srnicsek, 2017), which are designed to provide a range of consumer goods and services through their mobile application. More lately, they have also invested greatly in taxi and courier apps (Kakao T, Kakao Mobility, and Saengakdaero), food delivery and e-commerce platforms (KakaoTalk Shopping & Order and Naver Store), fintech (KakaoPay and NaverPay) utilising their wealth of network and resources, sometimes acquiring small and medium-sized start-ups. It is against this backdrop of near-market dominance by Naver and Kakao that has inspired this chapter's goal to analyse the process of how the 'platform capitalism' (Srnicsek, 2017) has structured the emerging gig economy in South Korea.

In general, the term 'gig economy' refers to a working environment where labour is structured around temporary employment, contracts, and projects (Woodcock & Graham, 2019). In the late 2000s in South Korea, gig economy was highlighted as a newly emerging economic model - in particular, following the success of a sharing platform (Lessig, 2008; Sundararajan, 2017) that connects various activities of renting out or 'sharing' unused assets and services between users and businesses using peer-to-peer (P2P) networking technology - including gigs. The more the two 'portal' companies have dominated the platform market, the more likely they become affiliated with these sectors. Perhaps to the surprise of many, however, Naver and Kakao have been discussed relatively little thus far (Kwon et al., 2017; Kim & Yu, 2019; Quimba et al., 2020) in most debates about sharing economy and gig work, which are considered to have transformed hugely the labour relations and practices in most of

the countries where the platform economy has matured.

This chapter is aimed at, in one respect, speculating on the reasons behind such lack of discussion. First, in South Korea, the so-called sharing platforms (Lessig, 2008; Sundararajan, 2017) has continuously attracted a great deal of public attention ever since 2012 when the Seoul Metropolitan Government first announced its ‘The Sharing City Seoul’ project based on the ideas of ‘sharing economy’ model, encouraging citizens to voluntarily participate in the renting out or sharing of spaces and unused resources in order to solve chronic administration problems in central areas of Seoul, such as shortages of parking space and accommodation. However, in Korea they are often considered a ‘failed’ business model (Hong, 2019), which is largely attributed to the legal restrictions (which could not have been resolved at the local government level) as well as social backlash against the then-newly emergent ride-hailing and guest-accommodating platforms in South Korea. For instance, the spearheading examples in those sectors - Airbnb and Uber - were both legally charged for the violation of fee policies regarding domestic citizens and the application of services, and they subsequently had to scale back or withdraw their core businesses from the country (ibid.).

Sharing economy, in other words, has not yet settled fully as a viable business model in South Korea until recently (Lee, 2020a), and, as such, the discussion of gig economy did not have much chance to reach a mature stage. The discussion had tended to focus on the ‘dark side of the sharing economy’, that is being an exploitative ‘share-the-scrap economy’ (Reich, 2015), where only the scraps of the revenue go to the part-time independent contractors and gig workers. Only recently this discussion has been ignited further around the cases of a few successful delivery apps and platforms (Park, 2020b; 2021). Such platforms as Baemin and Yogiyo, known as the Korean Deliveroo (although they were released three years prior to Deliveroo) and owned by Woowa Brothers Corp. and Delivery Hero, rose to the surface of discussion by both gig workers and government officials. However, Naver and Kakao’s approach to gig economy is differentiated from that of those more ‘conventional’ type of gig platforms: instead, they bypass the direct competition in the platform economy through mergers and acquisitions (henceforth M&A) of, or direct investment in, the already prominent third-party platforms in the sectors. This will be discussed in greater details later.

Another reason behind the lack of discussion on Naver and Kakao can be found from the history behind them (and its predecessor company Daum), both of which are regarded as the achieved symbol of successful internet tech firms, in the areas of search engine and

content production. It would be no exaggeration to state that their history began along the introduction of web in general in South Korea - long before the formation and rise of platform economy. They are presented positively as a representative role model of the South Korea's creative economy innovators, sometimes addressed as the Korean Google for their extensive and domestically widely used search engines (Chang et al., 2016). At the same time, they are also recognised as a cultural enterprise, as they have provided a variety of cultural contents (as aforementioned) to induce users (Seo & Park, 2020), while also supporting and funding the development of amateur/user-generated contents (Kim & Yu, 2019). These are undoubtedly an important form of gig works based on digital labour, as I argued elsewhere (ibid.). Yet these issues have more often been dealt with in relation and comparison to the so-called creative labour (McRobbie, 2018) and media labour in cultural studies focusing on the 'platformization of cultural production' (Nieborg & Poell, 2018) - that is, how South Korean IT giants have configured the process of cultural production and given both exploitation and opportunity seeking to be creative/media labourer to content creators, rather than in relation to gig economy.

Against this backdrop, this chapter begins by analysing the reasons why Naver and Kakao have received insufficient recognition in the discussion of South Korean gig economy and platformisation of labour, despite the centrality of their roles to the operation of gig economy. How are these two tech giants - sometimes regarded to have retained the sovereignty of the Korean platform economy against the platform imperialism (Jin, 2017) of GAFAM and BAT - involved in the South Korean platform economy and changing labour relations? This chapter aims to answer this question by addressing the loopholes in the extant research on Korean gig economy (which has mainly focused on delivery apps/platforms)<sup>1)</sup>, and by drawing a clearer picture of the shifting governance and dynamics of the South Korean platform economy. By so doing, it aims to draw an analysis of the development trajectory of South Korean platform economy, which will in turn allow a more detailed and region-specific investigation into the platformisation of gig work within the South Korean context and the associated factors, such as the reorganisation of business industries.

To this end, this chapter aims to look in a four-fold way into Naver and Kakao, as well

---

1) For instance, in case of 'Baemin', which is known to be arguably the most successful example of Korean gig economy, it has attracted a considerable amount of analyses such as on its profit model, how it has disadvantaged gig workers, the changing platform-labour relation, etc (Lee, 2020a; Park, 2020c; Park, 2021).

as other platform companies that are competing and collaborating against them. First, it examines the historical formation of the South Korean platform economy, and the concomitant rise and growth of gig economy up to date. Second, it analyses the features and characteristics of gig works on domestic platforms, and how labour is sold or exchanged in a systemic way by the multi-sided framework organised by the platforms. Third, it investigates the public reaction in South Korean society to platform economy, sharing economy and gig work through an analysis of various media and literature. Yet being mindful of the possibilities that platform companies and corporate-friendly media outlets may systematically produce positive discourses about them, it also integrates the experience-based publications (Kim, 2020a; Park, 2020b) by those who actually worked as a gig worker, with a view to offering a more balanced outlook. Fourth, it critically assesses the government policies and regulation about platform economy and gig works in South Korea through a comprehensive review of the government and policy research institutes' publications. As sharing economy, platform economy, and gig work have attracted greater public attention, recent years have seen an increasing number of expert reports on these issues from state-run research institutes, such as the Korea Labor Institute (Kwon et al., 2017) and Korean Employment Information Service (Kim, et al., 2019). These reports are utilised as resources for understanding the current address of platform and gig economies in South Korea, but also as the 'raw materials' for bills the government is currently preparing in relation to digital labour.

2022년 한국여성커뮤니케이션학회 가을철 학술대회

## 디지털 윤리와 디지털 시민성 교육에 대한 성찰

시청자미디어재단 이선민

### 디지털 시민성?

미디어 리터러시, 안전, 책임있는 인터넷 이용

---

---

---

---

### 시민성 개념

citizenship은 시민권, 시민성을 포괄한 개념

- citizenship은 전통적으로 국민국가의 “nationally bounded membership” or “legal membership”

국민국가에 거주하는 사람들에게 특정한 시민, 사회적·정치적·경제적 권리와 책임을 제공

- citizenship은 개인과 정치적으로 정의된 지리적 지역/ 국가 사이의 관계

→ citizenship은 특정 관행의 의무와 개인에 대한 권리를 부여하는 지위

- 전통 citizenship 개념은 민족·언어·종교·문화적으로 주변화·억압된 집단 포괄x. 진정한 시민성은 정체성과 공동체 감각과 밀접 관련

(Abu El-Haj, 2007; Banks, 2008; Ong, 1996; Osler & Starkey, 2003; Subedi, 2010; Choi, 2016 재인용)

- 법적 권리 기반 수동적 신분으로서 '얇은' 시민권 → 지역사회 능동적 참여하고 여러 집단이나 지역사회에 대한 권리와 의무 '두꺼운' 시민권(Faulks, 2000; Kennedy, Hahn, & Lee, 2008; Tilly, 1995).

시민-국가의 관계 → 시민-집단, 공동체 다른 시민 사회적 관계를 통합하는 citizenship으로 이동

citizenship은 권리와 책임 뿐만 아니라 태도와 가치도 통합

- 시민성/디지털 시민성 경합적 개념(Choi, 2016; Vivienne, McCosker, & Johns, 2016)

### 디지털 시민성 개념 분류

Choi(2016)	Gleason & Von Gillern(2018)	Blanch(2020)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 윤리</li> <li>• 미디어 정보 리터러시</li> <li>• 참여/관여</li> <li>• 비판적 저항</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 규범적 관점</li> <li>• 온라인 사회참여능력</li> <li>• 온라인 참여-디지털 시민성 밀접 관계</li> <li>• 젊은층 중심 새로운 형태시민성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 접근</li> <li>• 참여</li> <li>• 행동, 태도, 가치관</li> <li>• 규범</li> </ul>

---



---



---



---

### 디지털 시민성, 디지털 시대의 시민성

- 디지털 시민성 & 디지털 시대의 시민성은 어떻게 구분되나
- 시민참여에서 인터넷의 역할: 인터넷 시대의 정보에 기반해 판단하고 관여된 디지털 시민을 어떻게 기를 수 있나

◆ 인터넷 관련 시민성 연구의 두 방향 (Choi, 2016)

- 1) 인터넷 시대 적용할 수 있는 시민성의 추가적 요소를 발견해 기존 지배적 문화적 시민성을 이용, 시민성 재해석  
: 어떻게 문화적 시민성이 근대 미디어 사회 인터넷 기반 커뮤니케이션에서 역할을 할 수 있나
- 2) 인터넷이 시민 활동 포함 인간 활동에서 널리 퍼져있는지: '디지털 시민성' 용어 사용  
"기술 사용과 관련해 적절하고 책임있는 행동 규범"(Ribble, 2004)  
"온라인 사회에 참여하는 능력" (Mossberger et al., 2008)

### Choi(2016) 분류: 윤리로서 DC

윤리, 미디어 정보 리터러시, 참여/관여, 비판적 저항

- 1) 윤리로서 디지털 시민성
  - 인터넷 이용자가 어떻게 적절, 안전, 윤리적, 책임있게 인터넷 작업 활동에 관여하는지에 관한 인터넷 윤리
  - 새로운 공간으로 가상 커뮤니티 기초. 책임있고 안전한 행동은 교육의 중요 주제(International Society for Technology in Education [ISTE], 2007; Ribble, 2004; Ribble & Bailey, 2007; Winn, 2012)
  - 세부 주제: 안전, 책임, 기술의 윤리적 이용과 인터넷: 디지털 인식, 디지털 책임과 권리
  - 디지털 윤리 분류 "인터넷과 기술의 안전한, 책임있는, 윤리적 이용"
  - 교육 이슈: 언론자유에 대한 권리, 프라이버시·지적재산·저작권 보호, 자신·타인·공동체 존중, 사이버 폭력·해악 보고
  - 전통적 시민권 접근 유사,  
'디지털 시민은 온라인 커뮤니티 전체 구성원, 디지털 시민은 지리·문화·계급적 경계 초월해 자신·타인의 권리와 의무 보호해야'

---



---



---



---

Choi(2016) 분류: 윤리로서 DC

- 규범으로서 디지털 시민성(Blanch, 2020)

사회의 이익을 위해 디지털 기술을 사용해 참여하고 기여하는 사람으로서 디지털 시민

"기술 이용과 관련해 적절하고 책임감 있는 행동 규범"(Ribble, 2004).

디지털 시민으로 참여와 기여는 자신 타인 존중, 교육, 보호 포함(Ribble & Miller, 2013)

- Ribble(2011) Nine Themes of Digital Citizenship

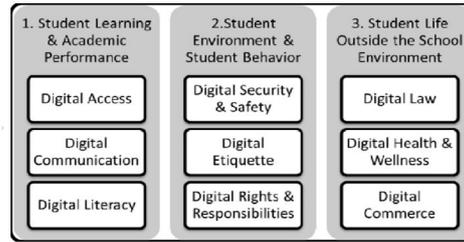
digital access, digital commerce, digital communication, digital literacy,

digital etiquette, digital law, digital rights & responsibilities

digital health & wellness, digital security or self-protection 등 기술 이용 "규범

: 디지털 이용자가 변화하는 기술에 적응,

생산적· 책임감 있는 디지털 시민이 될 수 있는 유연성 제공



출처: Ribble & Bailey (2007)

Choi(2016) 분류: 윤리로서 DC 경향

- 최근 경향 : 일반적으로 입법, 규제, 하향식 지향, 법률, 보호 관점 유지
- 최근 타인과 더 나은 관계를 발전, 해를 끼치지 않으며/또는 사이버 공간에서 집단적 노력으로 더 나은 세상을 만드는 방법 등에 관심 (예: Davis, 2013; Ohler, 2012). 상호존중, 사이버불링 방지, 온라인 안전한 커뮤니티 형성, 커뮤니티 및 글로벌 인식 등 이슈 통합
- SNS 사용의 책임: 디지털 시민 "개인, 공동체, 세계 책임감과 디지털 기술의 개인적 역량강화 균형을 맞춰야" (Ohler, 2012)
- 규제적 능력의 공통적 측면이 있지만, 디지털 윤리에서 개인 중심 관점에서 → 사회적 관계, 공동체 중심 관점으로 이동
- DC는 " 디지털 시대를 위한 인성 교육 " 을 다루는 것이 근본적(Ohler, 2010; Blanch, 2020 재인용)
- DC 교육은 청소년에 디지털 매개 공간에서 안전하고 책임감 있는 참여 촉진 위해 (디지털 매개) 공동체에서 시민성 가치와 윤리 교육 프로그램을 개발, 계획(Ohler, 2010, 2011).

-----

-----

-----

-----

**Choi(2016) 분류: MIL로서 DC**

- MIL로서 디지털 시민성은 정보에 접근, 사용, 생성, 평가하고 온라인으로 다른 사람들과 소통하는 능력 의미.
- UNESCO(Moeller, Joseph, Lau, & Carba, 2011) MIL 정의 관련, 생산적 온라인 활동의 중심으로서 미디어와 정보의 중요한 기술과 역량을 요약. MIL은 "정보 필요성을 인식하고 접근, 평가, 통합, 커뮤니케이션 방법을 아는 능력"을 포함(Moeller et al., 2011, p. 32). MIL 인쇄, 오디오, 비디오, 멀티미디어와 같은 다양한 형태의 비판적 분석 프로세스 수용(Hobbs & Jensen, 2009). MIL 디지털 미디어에 내재된 사회 권력과 정치 비판 포함(Alvermann & Hagood, 2000; Buckingham, 2007; New Media Consortium, 2005).
- 세부 주제: 디지털 액세스, 낮은 수준 MIL로서 기술력, 높은 수준 MIL로서 심리 능력
- 인지적(데이터를 선택, 분류, 분석, 해석, 비판적 이해하는 지적 능력) 능력 포함해, 소통, 연결, 의견 교환하는 사회소통적 능력, 타인의 정서에 공감하고 부정적 감정을 다룰 수 있는 정서적 능력 등 특정한 능력, 스킬, 역량 필요

**Choi(2016) 분류: 정치참여로서 DC**

- 정치, 사회, 경제, 문화 참여(예. 전자투표, 온라인 청원) 포함 다른 차원의 온라인 참여 소개
- 직접 정치와 관련없이 "참여의 개인화된 형태"는 정치참여의 하위주제 중 하나로 젊은층에서 개인적, 이해 기반의 방식으로 인터넷 활동 참여(Bennett et al., 2009; Kahne, Lee, & Feezell, 2013; Lenhart et al., 2011).
- 베넷 등(2009) "공과 사, 상업과 시민"의 이분법을 초월할 수 있는 참여 유형인 게임, 대중문화, 자기표현을 기반으로 온라인 시민적 생활 이해 필수적" 정치활동에서 전통적 시민학습 관행 도전. 비정치적 미시적 참여
- 젊은층 참여형 미디어를 이용해 소통, 상호작용, 네트워크 활동과 같은 시민 참여 방식의 "자기실현화self-actualizing"에 더 관심 (Bennett et al., 2009)

---



---



---



---

### Choi(2016) 분류: 비판적 저항으로서 DC

- 비판적 저항은 창의적 혁신적 비선형적 비위계적 방식의 참여. 깊은 수준 디지털 관여
- Banks(2008)의 사회 정의를 실현하고 현상에 도전하기 위해 조치를 취하는 변혁적 시민 개념.
- 주요 하위 주제: 기존 권력 구조에 대한 비판, 정치적 행동주의(예. 오픈소스운동, 월가점령하라 등)
- Coleman(2006) 현재 DC교육은 권위적 의견으로 통제된 상황에 노출 강화와 관리된 가상세계의 정치적 시뮬레이션 수행  
디지털 시민성이 "권력, 불평등, 조직과 이데올로기 같은 다양한 질문 수용해야"
- 디지털 시민은 풀뿌리 운동과 액티비스트 네트워크를 통해 불평등 도전, 사회 변화에 인터넷 활용

### Gleason & Von Gillern(2018) 분류

#### 1) 규범

"적절하고 책임 있는 기술 사용의 규범"(Ribble, 2004)

디지털 시민으로서 "권리와 책임" 강조

"안전하고 합법적이며 윤리적인 방식으로" 행동 포함(ISTE, 2016)

#### 2) 온라인 사회 참여 능력

온라인 참여 요인, 정보를 "찾고, 이해하고, 평가하고 적용"할 수 있는 미디어 리터러시 기술, 정기적 인터넷(예: "자주") 접속,  
더 큰 사회적 편익에 접근 (Mossberger et al, 2012).

디지털 시민성은 정치 참여 전체. 온라인 정보와 서비스에 더 많이 접근할수록 참여 혜택 가능성 ↑

온라인으로 정치할 때(예: 정보 찾고, 평가, 적용), 정치 지식/관여/참여 증가(Mossberger, 2012)

‘참여, 디지털 기술로서 시민권’으로 분류 (Blanch, 2020)

DC는 기술과 같은 디지털 자원에 자주 접근하고 정치,경제 참여 강화하는 방식의 활용 포함(Mossberger et al., 2008).

빈도와 효과적 이용에 중점을 두고 접근, 디지털 매개 공간에서 존재, 개인-사회적 이익을 위한 ‘효과적’ 참여에 관한 것

**Gleason & Von Gillern(2018) 분류**

**3) 온라인 참여-디지털 시민성 관계**

사회의 완전한 참여를 위한 디지털 미디어 숙련 필요, 특히 최신 기술을 사용해 미디어를 제작, 협업, 공유, 비평 능력 필요  
(Hobbs et al, 2013; Jenkins & Carpentier, 2013; Mason & Metzger, 2012; Reilly et al, 2012)

**4) 커뮤니케이션과 정치학에서 시민성**

- 네트워크 기술과 사회, 정치, 문화, 경제 구조와 관행의 변화로 젊은층 중심 새로운 형태 시민성  
(Bennett, 2008; Bennett & Segerberg, 2012; Kahne et al., 2012)

- Bennett 두 가지 시민성
  - 의무적 시민성: 시민의 책임과 시민조직의 회원 자격을 전제, 정보 배포와 리더십의 가능성 모두 위계적 스타일 반영
  - 실현하는 시민성: 동료 네트워크와 느슨한 개인적 참여. 개인 표현을 극대화하는 사회적 기술 사용. 정보를 크라우드 소싱하고 시민 활동 조직에 근거(Bennett et al, 2012)
  - 디지털(또는 소셜) 미디어에서 특정 가치를 제안하는 젊은층의 자기표현적 행동

**디지털 시민성, 권리, 리터러시: 디지털 시민성**

- 인터넷의 발달로 시민, 사회, 정치 생활에 참여 기회 증가. '온라인 사회에 참여할 권리'  
존재론적으로 시민성은 개인 이상의, 즉 지역사회, 플랫폼 또는 국가와의 관계를 엮으나  
디지털 시민성은 시민 책임 or 자기 책임에 관한 것x 디지털이 새로운 형태의 참여를 어떻게 불러일으키는지에 대한 것
- 디지털은 정치적 행동과 참여를 위한 새로운 공간 vs. 기업화된 미디어 플랫폼  
양식있고 능동적인 시민이란?  
디지털 시민- 국가의 관계 변화: 국가에 대한 의존! 새로운 형태의 규율과 통제 (Pangrazio & Sefton-Green, 2021)

-----

-----

-----

-----

### 디지털 시민성, 권리, 리터러시: 디지털 권리

- 디지털 권리: 개인이 가상 공간 및 커뮤니티뿐만 아니라 기기에서 디지털 콘텐츠를 접근, 사용, 생성, 게시 인권, 법적 권리(Reventlow, 2017)
- 디지털 권리는 그 자체로 권리의 집합이 아니라 다른 인권(표현의 자유, 프라이버시 권리)과 관련(Hutt, 2015).
- DR은 '주권자 개인' 이 권리 주장의 대상이나 DL 담론의 핵심 쟁점은 인권 문제는 국지적 위치에서 인간 주체 '보편화' 하려는 경향 (Livingstone & Third, 2017)
- DR-디지털 미디어 이용: DR는 SW구조와 디지털 플랫폼을 뒷받침하는 비즈니스 모델 포함 맥락(Srnicsek, 2017)을 드러냄
- 전통적으로 권리는 국가의 문제였으나→ 최근 기업으로 권력 이양(Livingstone, 2014)
  
- DR 주장의 주체는 개인이나, 개인의 행동을 지원하기 위해 기관과 단체 의존도 측면에서 DL, DC와 다름

### 디지털 시민성, 권리, 리터러시: 디지털 리터러시

- 리터러시(Literacy)는 개인과 사회 사이의 관계를 규범화하고 설명하는 커뮤니케이션의 변화에 대응해 확립된 프레임 비판적이고 윤리적이며 기술적인 숙달될 수 있도록 다양한 맥락에서 디지털 리터러시 확장 필요(Pangrazio, 2019).  
교육적 맥락에서 DL는 경제성에 영향을 미치는 진화하는 기술과 관행의 집합으로 접근(Littlejohn et al., 2012).  
특히, 리터러시는 플랫폼에 자신의 학습, 지식, 행동 방식을 기술할 수 있는 교육적 권한 부여
  
- DL는 DC과 DR의 기초: '리터러시' 가 없다면 참여나 디지털 권리 주장 불가

---

---

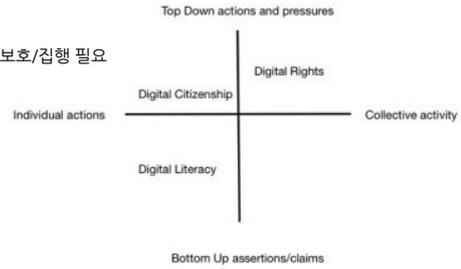
---

---

---

### 디지털 시민성, 권리, 리터러시 관계

- 시민성은 신념, 이해 또는 행동에 대한 문제로 존재에 대한 질문
  - 권리는 더 공공적이며, 개인은 공유된 규범이나 법에 의해 보호, 권리위협시 보호/집행 필요
- 대부분 DR은 수동적(예. EU GDPR) (Richardson, 2015).



출처: Pangrazio & Sefton-Green(2021)

- DL는 개인주의적이고 개인화된 행위자를 가장 강조하는 행동
- 국가, 초국가 기관이 행사하는 DR와 달리 디지털 행위 통해 개인이 행사

### “디지털” 시민성, 권리, 리터러시

- 세 개념 모두 사회에서 인간 행위자 활동 변화에 제한적.
  - 교육, 국가규제에서, 하향식/상향식 권력 긴장은 ‘디지털’이 개인 자율성보다는 구조적 권력 특권을 드러냄
- 디지털 시민성은 상업적이고 국가 기반 행위자의 간섭에 특히 취약
  - 전통적 시민성은 출생지나 국가에 대한 시민성 적용과 같은 요인에 의해 결정, 디지털 환경의 시민성 개념 모호, 논쟁적 (예. 알고리즘 시민성 Cheney-Lipold, 2017).
  - 행위자성 축소: 자유의지의 결과가 아니라 개인이 조작될 수 있음
  - 개인 데이터의 ‘조달 가능성’과 ‘감시’
- 디지털 리터러시 주류: 도구적 프레임 기반 ‘성과 관리, 효율성’ 장려(Raffagagelli & Stewart, 2020). DL 프로그램이 디지털 세계에서 살아가는 어려움보다는 노동력 수요에 의해 크게 영향

---



---



---



---

### 한국 디지털 리터러시 현실과 교육

국내 디지털 리터러시: 컴퓨터 같은 하드웨어와 프로그램 등 소프트웨어에 대한 테크니컬한 지식습득과 이용 등 도구와 기술의 개념  
(예. 김수환 외, 2017; 이현숙 외, 2019).

DL 디지털 사회 구성원으로서 자주적인 삶을 살아가기 위해 필요한 기본소양으로 윤리적 태도를 가지고 디지털 기술을 이해·활용해 정보의 탐색 및 관리, 창작을 통해 문제를 해결하는 실천적 역량(김수환 외, 2017)

디지털 의식 태도

“디지털 리터러시는 사회의 공익을 추구하고 개인의 삶을 보호하기 위해 안전하게

기술과 정보를 사용하는데 필요한 규범과 윤리를 배우고 **예절과 태도**를 형성한다”(김수환 외, 2017) 60쪽

내용요소

(생명존중의식) 디지털 환경에서 생명의 존엄성 및 인간의 다양성 이해

(디지털 준법정신) 네트워크 보안, 디지털 지적재산권 보호, 개인정보보호 등 디지털 사회규범 준수

(디지털 예절) 사이버폭력 예방 등 온오프라인 환경에서 디지털 기기 사용 예절 (김수환 외, 2017)

<표 III-12> 2018 디지털 리터러시 검사 심화기준 최종

구분	구분	구분	구분
구분	구분	구분	구분
정보의 탐색	1.1	문제해결에 필요한 ICT 도구를 선택할 수 있다.	
	1.2	인터넷 검색을 이용하여 문제해결에 필요한 정보를 효과적으로 검색할 수 있다.	
	1.3	폴더 및 파일 목록에서 특정 주제에 대한 적절한 정보를 검색할 수 있다.	
	1.4	바이러스 및 악성코드를 주의하여 정보를 안전하게 수집할 수 있다.	
정보의 분석 및 평가	2.1	검색한 정보가 문제해결에 유용한 내용을 담고 있는지 평가할 수 있다.	
	2.2	검색한 정보의 출처를 분석하여 신뢰도와 객관성을 평가할 수 있다.	
	2.3	검색한 정보에 오류나 숨겨진 의도가 있는지 파악할 수 있다.	
	2.4	추출된 정보들에 대해 평가기준을 세워 중요한 우선순위를 설정할 수 있다.	
ICT 요소	3.1	수집된 정보의 내용 중에서 문제 해결에 필요한 내용을 골라 조직할 수 있다.	
	3.2	수집된 정보의 내용을 문제해결에 적합하거나 이해하기 쉬운 형태로 표현할 수 있다.	
	3.3	수집 또는 추출된 정보를 공유할 수 있도록 다양한 형태로 변환시킬 수 있다.	
	3.4	수집된 정보를 바탕으로 새로운 정보를 창출할 수 있다.	
정보의 활용 및 관리	4.1	생성된 정보를 안전하게 관리할 수 있는 저장 방법을 활용할 수 있다.	
	4.2	생성된 정보를 효과적으로 검색할 수 있는 분류 방법을 선택할 수 있다.	
	4.3	정보에 대한 저작권을 존중하고 저작권을 침해하지 않는 태도를 가진다.	
	4.4	개인정보의 중요성을 인식하고 유출되지 않도록 주의할 수 있다.	
정보의 소용	5.1	정보의 종류에 따라 효과적인 공유 방법을 선택할 수 있다.	
	5.2	목적에 따라 효과적인 의사소통 방법을 선택할 수 있다.	
	5.3	새로운 정보를 조직 또는 정리하기 위하여 다양한 매체나 도구를 통해 활용할 수 있다.	
	5.4	온라인에서 의사소통과 협업을 할 때 지켜야 할 예절에 대해 설명할 수 있다.	

출처: 이현숙 외(2019, 60쪽)

### 한국의 디지털 시민성, 디지털 리터러시(중등 정보교과)

2015 개정 교과 중학교 정보교과 내용 체계	2022 개정 교육과정 시안 중학교 정보
<b>정보윤리:</b> 정보사회에서 구성원이 지켜야 하는 올바른 가치관과 행동 양식 (내용요소) 개인정보, 저작권 보호	<b>디지털 윤리</b>
<b>정보문화소양:</b> 정보사회의 가치를 이해하고 정보사회 구성원으로서 <b>윤리의식과 시민의식</b> 을 갖추고 정보기술을 활용해 문제를 해결할 수 있는 능력	<b>디지털 문화 소양:</b> 디지털 사회 구성원으로서 <b>윤리의식과 시민성</b> 을 갖추고 디지털 기술을 기반으로 의사소통하고 협업할 수 있는 능력
<b>정보문화:</b> 정보사회에서 소프트웨어의 중요성과 가치를 인식하게 하고, 정보 윤리의식과 정보보호능력을 함양하기 위해 개인정보 보호, 저작권 보호, 사이버 윤리 실천 방안을 탐색, 실천에 중점을 둠	디지털 문화: (교과역량) 디지털 의사소통 협업능력 디지털 윤리의식 디지털 기술활용능력
<b>정보</b>	<b>디지털</b>

### 정보윤리와 디지털 시민성

정보 윤리는 “정보사회에서 야기되는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범 체계로서, 단순히 정보통신 기기를 다루는데 있어서 뿐만 아니라 정보사회를 살아가는데 있어서 옳고 그름, 좋고 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단해 행위하는데 필요한 규범적인 기준체계”(추병완, 2005, 92쪽)

사이버 윤리 교육 “사이버 공간에서 책임있는 행위자로서 존재하고 행동하는데 필요한 덕성(준중, 자율성, 책임, 공동체 의식)을 갖추게 하기 위한 교육” (추병완, 2003, 138쪽)

- 국내 정보 윤리
  - 기본적으로 기술 관련 윤리 이슈는 1)개인의 인성이나 윤리, 2)직업윤리, 공공정책, 규제, 거버넌스와 관련 사회 윤리 3)정치 윤리 등 세 측면에서 제기 (Reich, Sahami, & Weinstein, 2021)
  - 주류정보 윤리 이론: 전통 윤리 모델 채택, 도덕적 원칙을 인터넷과 기술 분야 적용, SW 도난, 해킹, 포르노그래피 같은 도덕적 논쟁이 되는 행위 서술하고, 관련 개념을 분석해 일탈 행위를 드러내고 평가(Brey, 2000)
  - 중립적인 기술 전제, 개인 차원의 도덕적 행위에만 집중
  - 위험한 공간으로서 인터넷, 안전의 가치 강조

**정보 윤리- 디지털 시민성으로 연결, 전환**

### 규범으로서 디지털 시민성

- “기술의 오용과 남용” 초점(Mattison 2016). 9가지 요소 프레임워크 타당성 포함 Ribble 개념은 이론적 근거 부족(Blanch, 2020; Mattison 2016)
- ‘디지털 세계’와 ‘실제 세계’를 언급해 디지털 매개(온라인) 공간에 대한 온라인 상호 작용을 위한 별개 장소로 사유(Ribble, 2011).
- Ribble의 기술 사용에 대한 ‘규범’은 위험담론에서 발생하는 도덕적 패닉을 포함, 청소년의 디지털 기술 사용에 대한 지배적 담론을 반영하고 재현(Blanch, 2020).  
⇒ 청소년이 배워야 할 규범적 기준 or 관행 관점에서 디지털 시민성 프레임화

---



---



---



---

### 현실의 디지털 시민성 교육과 정책

- DC 어린이와 청소년 관련 사이버불링과 부적절한 행동 관리에 관심(예. Ribble, Bailey & Ross, 2004)
- 청소년이 디지털 기술 기회에 참여 태도와 행동 장려X 기술 사용 방법 관련 skill 교육, 오용을 피하기 위한 방안 초점(Blanch, 2020; Green & Bailey, 2010)
- 시민성 관련 교육, 연구는 새로운 정보 기술을 교실에 통합하기 위한 전략 초점(Choi, 2016)
- e-safety와 컴퓨터 프로그래밍 조합 교육. 컴퓨터과학이나 미디어 교육 커리큘럼에 디지털 경제와 기술, 비즈니스 작동방식 포함 X(Polizzi, 2020)
- 서구에서 디지털 시민성 사이버안전 동의어, 국가의 citizenship에서 배제된 사람들을 타겟으로 한 교육(Third & Collin, 2016)
- 학교 휴대폰 사용 금지, 기사사 퇴소 같은 보호주의 접근 방식(Pangrazio & Sefton-Green, 2021)  
→ 인터넷 제공 혜택 제한, 적절한 행동으로 교육할 기회 증발(Blanch, 2020)

### 현실의 디지털 리터러시 교육

- DL 교육 프로그램 '적절', '존중', '책임감' 등 온라인 행동에 대한 교훈적 접근
- DL 교육 자기표현보다 '지식 경제'에서 청소년에게 일을 준비시키는 방식으로 이해(Pangrazio & Sefton-Green, 2021)
- 현대 DL: SW 도구에 대한 최소 역량이나 정교한 정보 검색 프로세스와 같은 기능적 기술(Buckingham, 2010)
- 디지털 기술 프레임: 새로운 기술 통해 존재(및 구매)에 대한 근거를 제공하는 HW 집중과 판매 수반(Selwyn, 2014)
- OECD "21세기 학습담론": 지식경제에 참여하는 능력으로서 '기능적이고 인적 자본지향적인 디지털 리터러시'(Buckingham, 2010)
- 중립적 객관적 기술로서 권력과 사회적 합의의 표현을 중립화(Golden, 2017)
- "교육의 경제화"에 기반한 북반구 중산층 디지털 관행에 초점을 맞춘 리터러시가 주류.  
정부X기업의 이해= 이념적, 상업적 이익(Golden, 2017)

---



---



---



---

### 윤리와 규범 중심 디지털 시민성 교육 문제점

- 개인과 사회적 이익 위해 기술매개 사회에 참여가능한 개인 육성을 목표로 디지털 시민성에 대한 일반적인 이해를 적절한 기술 사용의 규범과 가치로 채택. 디지털 시민성은 디지털 기술을 사용해 시민이 되는 특정 방식을 담론적으로 규범화 (Blanch, 2020)
- 청소년은 '미래의' '되어가는'('future', 'becoming') 시민, 행위자성은 없으며 사회에 참여하고 기여하는 '활동적인' 시민(agentic 'active' citizens)으로 위치(Baraldi & Cockburn, 2018; Hartung, 2017)
- 디지털 시민권의 교육 기반 정의는 시민적, 정치적 행위자로 역할을 무시하면서 공동체에 대한 시민적 책임 강조  
→ DC 정책은 청소년의 시민적, 정치적 역량을 무시하면서, 디지털 매개 공간의 참여자로 규범화(Blanch, 2020)
- 청소년을 ' 시민이 되는 ' 존재로 자리매김하고 국가는 누가 시민에 포함되는지 정의하는 특권을 강화해(Graham, 2007)  
기존의 권력 관계를 재확보. 즉, 국민국가와 성인 행위자가 정의하는 지위로 디지털 시민성을 형성

### 디지털 시민성 x 디지털 권리 x (비판적) 디지털 리터러시

디지털 시민성, 디지털 권리, 디지털 리터러시의 종합적 고려(Pangrazio & Sefton-Green, 2021)

- 디지털 리터러시(bottom-up)기반 디지털 시민성과 민주주의에 중요한 집합적·참여적 행동으로 연결
- 디지털 권리에 대한 도전을 인식, 이를 주장할 동기와 기술 획득을 위한 비판적 디지털 리터러시 교육
- 디지털 미디어의 수렴으로 행위자에 대한 전통적 개념 위협→ 규제 & 교육 모두 필요

---



---



---



---

참고문헌

김수환·김주훈·김해영·이은지·박일준·김묘은·이은환·계보경 (2017). 디지털 리터러시의 교육과정 적용 방안 연구. 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2017-4.

이현숙·김수환·김한성·이은지·임선아·박세진 (2019). 2018년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구. 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2019-1.

Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory & Research in Social Education, 44*(4), 565-607.

Gleason, B., & Von Gillern, S. (2018). Digital citizenship with social media: Participatory practices of teaching and learning in secondary education. *Journal of Educational Technology & Society, 21*(1), 200-212.

Graham, L. J. (2007). (Re)Visioning the centre: Education reform and the 'ideal' citizen of the future. *Educational Philosophy and Theory, 39*(2), 197-215.

Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital rights, digital citizenship and digital literacy: what's the difference?. *Journal of new approaches in educational research, 10*(1), 15-27.

Third, A., & Collin, P. (2016). Rethinking (children's and young people's) citizenship through dialogues on digital practice. In A. McCosker, S. Vivienne, & A. Johns, (Eds.), *Negotiating digital citizenship: Control, contest and culture* (pp. 41-60). Rowman & Littlefield.

경청해주셔서 감사합니다

-----  
-----  
-----  
-----