

# 서울시 여성가족정책 리뷰

2025.12.(제14호)

## IQ·EQ를 넘어 DQ로: 아동의 디지털 웰빙을 위한 정책과제

### 서울시여성가족재단

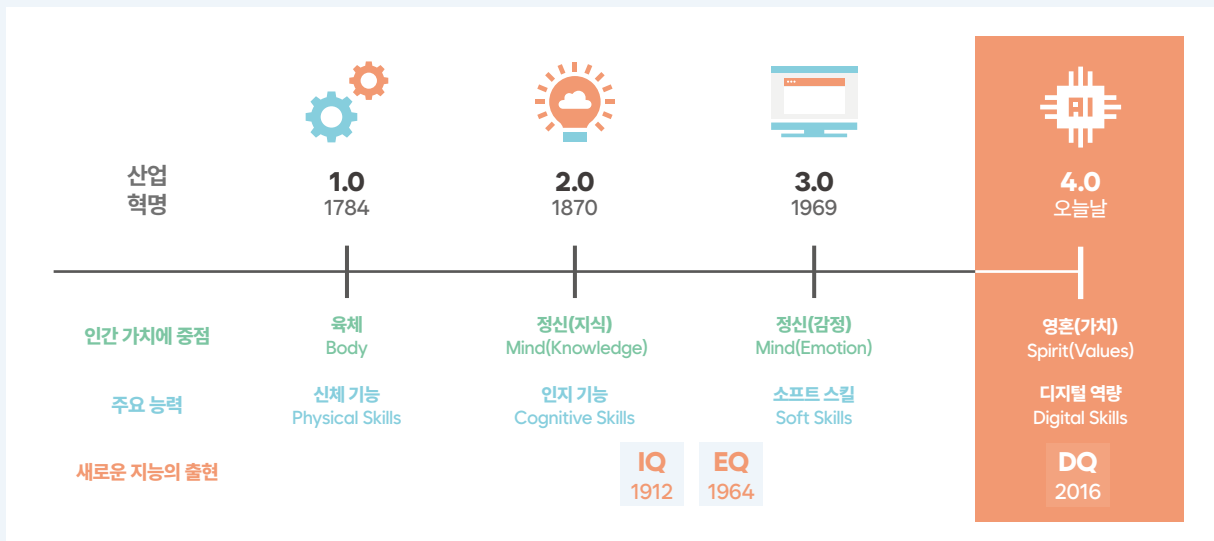
[재단의 관련 분야 연구 실적]

AI시대, 아동기 사회정서역량 발달의 쟁점과 대응 방안(2025)

서울 3040여성 디지털 역량 강화 방안(2024)

서울특별시 아동 종합실태조사(2019, 2025)

AI 시대에는 IQ(인지 지능)와 EQ(감성 지능)를 넘어, 기술을 스스로 통제하고 타인과 사회 전체의 이익까지 고려하며 현명하게 기술을 활용할 수 있는 새로운 인간 지능, 즉 디지털 지능(DQ)이 필수적이다. 과거와 달리 현재 아동은 온라인과 오프라인이 결합된 하이브리드 생태계에서 성장하며, 디지털 경험은 학습·정서·관계·정체성 전반을 재구성하는 발달의 핵심적 맥락이 되고 있다. 이에 국제사회는 DQ를 기반으로 디지털 리터러시·시민성·온라인 안전·AI 윤리 등을 통합적으로 다루는 정책 프레임워크를 확립하고 있으며, 디지털 웰빙(Digital Wellbeing)을 아동 정책의 핵심 의제로 재정립하고 있다. 서울시는 이미 디지털 성범죄 대응과 온라인 그루밍 사전 탐지 등 높은 수준의 안전망을 구축하고 있으므로, 앞으로는 위험 대응을 넘어 아동의 DQ 역량 강화와 디지털 웰빙 증진으로 정책을 확장해 나갈 필요가 있다. 본 리뷰는 국제적 논의 흐름과 해외 선도 사례를 바탕으로, 서울형 디지털 웰빙 지표 개발, 생활권 기반 DQ·디지털 시민성 교육, 취약아동 맞춤형 지원 등 서울시가 추진할 중점 정책 과제를 제안한다.



출처 DQ Global Standards Report 2023

[그림 1] 네 번의 산업혁명에 따른 IQ, EQ, 그리고 DQ의 출현

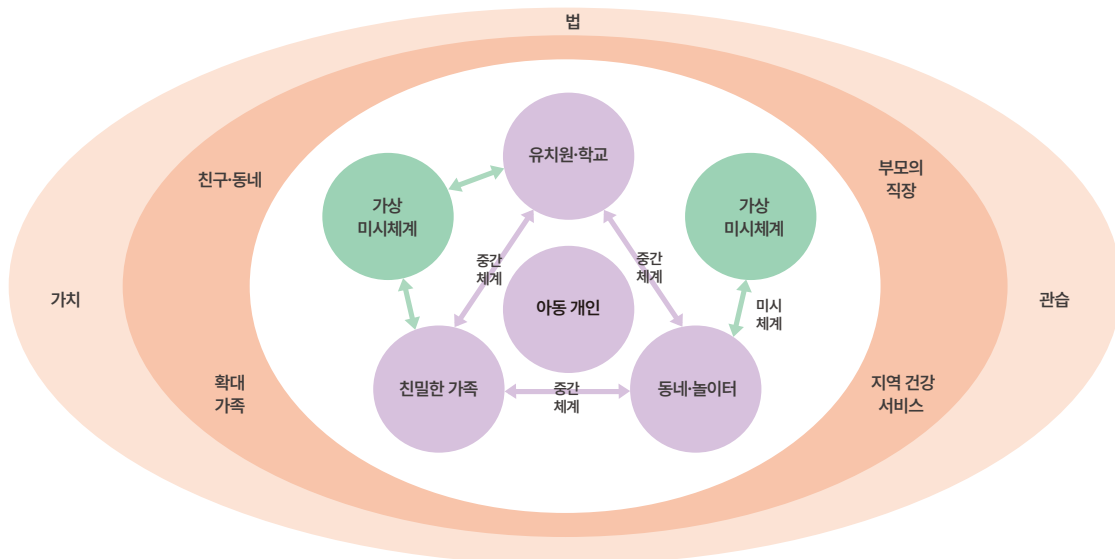
## 아동 발달을 재구성하는 디지털 생태계의 부상

### ○ 하이브리드 생태계에서 성장하는 아동

- 현재 아동들은 현실 세계에서의 활동과 디지털 활동을 자연스럽게 오가며 생활함.
  - 학교와 집에서 친구와 만나 오프라인에서 시간을 보내다가도 온라인 게임에서 이어서 놀고, 모바일 기기를 활용하여 공부와 놀이를 동시에 수행하며, 다양한 소셜 플랫폼을 통해 자신의 의견과 감정을 표현함.
- 이러한 양상은 디지털 공간과 물리적 공간이 분리된 영역이 아니라 서로 얽혀 하나의 통합된 ‘하이브리드 생태계’로 작동하고 있다는 사실을 잘 보여주는 것임(Plowman, 2016).
- 디지털 기술이 아동기의 일상과 발달 과정에 차지하는 비중이 커지면서, 기술 사용이 아동 발달에 어떤 의미와 영향을 가지는지에 대한 논의도 한층 활발해지고 있음.
  - 이는 단순히 과도한 스크린 타임, 스마트폰 과의존 등으로 인한 아동의 심리적 문제 규명에 국한되지 않음.
  - 온라인 학습 자료의 접근성 향상, 디지털 창작 활동을 통한 자기표현 기회 확대, 또래와의 다양한 상호작용 등 심리·정서적 측면에서의 긍정적 가능성 또한 함께 조명되고 있음.

### ○ 신-생태체계이론의 등장: 디지털 환경 맥락을 주요 가상 미시체계로 포함할 것을 제시(Navarro & Tudge, 2022)

- 전통적 생태체계이론이 디지털 환경을 고려하지 못한다는 비판을 시작으로, 디지털 공간을 물리적 환경과 대등한 수준의 ‘가상 미시체계(virtual microsystem)’로 설정하여 분석해야 한다는 신-생태체계이론이 제기됨.
- 가상 미시체계는 지리적 제약을 거의 받지 않고 전 세계 누구와도 연결될 수 있으며, 비동시성·즉각성·익명성 등 물리 공간에서는 보기 어려운 특징을 가짐.
- 신-생태체계이론 관점에서는 기존 생태체계이론에서 상대적으로 부각되지 않았던 국가 수준의 문화·이념·경제 구조와 같은 ‘매크로체계(macrosystem)’가 디지털 환경에서 중요한 역할을 한다고 보았음.
  - 매크로체계가 플랫폼 이용 가능성, 검열·규제 방식, 알고리즘 설계 방향 등을 규정함으로써 아동의 디지털 경험 전반을 크게 좌우한다고 판단한 것임.
- 아동은 디지털 환경에 주체적으로 참여함으로써, 기존의 오프라인 미시체계와는 다른 형태의 상호작용 경험을 축적하게 되며, 디지털 환경과 오프라인 맥락이 결합하여 아동의 발달에 영향을 미치게 됨.



출처 오수미(2025). 아동의 디지털 미디어 사용과 주관적 행복감: 신생태체계이론의 적용 [박사학위논문, 서울대학교 대학원].

|그림 2| 신-생태체계이론 개념도

## IQ와 EQ를 넘어, 디지털 시대를 살아가는 데 요구되는 필수 역량 DQ

### ○ DQ(Digital Intelligence Quotient)란?

- 디지털 지능(Digital Intelligence, DQ)은 디지털 시대에 주도적으로 성장하기 위해 필요한 핵심 역량을 의미하며 다음과 같이 정의됨(DQ Institute, 2025).

“개인이 디지털 생활을 성공적으로 영위하기 위해 필요한,  
보편적 윤리에 기반한 기술적·인지적·메타인지적·사회정서적 역량을 포괄하는 지능”

- IEEE<sup>1)</sup> 에서 국제표준으로 인증한 DQ 프레임워크가 개발되어 있으며, 전세계에서 이를 참조하고 있음.
- DQ 프레임워크는 2020년 IEEE Standards Association(IEEE SA)이 DQ를 국제표준으로 제정하기 위한 공식 표준 개발 절차(국제 표준화 프로젝트)를 승인하면서 표준화 작업이 본격적으로 추진되었고, 디지털 리터러시(literacy), 스킬(skill), 준비도(readiness)를 포괄하는 프레임워크가 개발됨.
- 이는 DQ가 교육·보호·데이터·AI 정책 전반에서 국가·기관·기업이 공통으로 채택·참조할 수 있는 글로벌 표준(Global Standard)이라는 의미임.

### ○ DQ의 구성 요소 (2023년 개정)

- DQ는 8대 핵심 영역으로 체계화되어 있으며, 디지털 삶 전반을 아우르는 32개의 세부 역량으로 구성됨.
- 2023년 개정판에서는 디지털 시민성, 온라인 안전, 데이터·AI 환경 변화 등 최신 이슈를 반영하여 DQ의 세부 역량 체계를 전면적으로 업데이트함. 또한 DQ를 연결성(connectivity) → 시민성(citizenship) → 창의성(creativity) → 경쟁력(competitiveness)의 순서로 발달하는 4단계 성숙도 구조로 정리하여, DQ가 어떤 과정으로 성장·확장되는지 제시함.

	Digital Identity 디지털 정체성	Digital Use 디지털 활용	Digital Safety 디지털 안전	Digital Security 디지털 보안	Digital Emotional Intelligence 디지털 감성지능	Digital Communication 디지털 소통	Digital Literacy 디지털 리터러시	Digital Rights 디지털 권리
Digital Connectivity 디지털 연결성	25 디지털 사용자 정체성	26 기술의 능동적 활용	27 콘텐츠 기반 사이버 위험관리	28 개인 기기 보안관리	29 감정 인식	30 온라인 소통	31 ICT 리터러시	32 디지털 포용권
Digital Citizenship 디지털 시민성	1 디지털 시민 정체성	2 기술의 균형적 활용	3 행동 기반 사이버 위험관리	4 개인 사이버 보안관리	5 디지털 공감	6 디지털 흔적(발자취) 관리	7 미디어·정보 리터러시	8 프라이버시 권리
Digital Creativity 디지털 창의성	9 디지털 공동 창작자 정체성	10 기술의 건전한 활용	11 접촉 기반 사이버 위험관리	12 네트워크 보안관리	13 감정조절 및 관계관리	14 온라인 협업	15 컴퓨팅·데이터·AI 리터러시	16 지식재산권 관리
Digital Competitiveness 디지털 경쟁력	17 디지털 체인지 메이커 정체성	18 기술의 상업적·공동체적 활용	19 계약 기반 사이버 위험관리	20 조직차원의 사이버 보안관리	21 디지털 리더십	22 공적·대중 커뮤니케이션	23 신기술·혁신 리터러시	24 참여권 관리

출처 DQ Institute 웹사이트

|그림 3| DQ의 구성요소

1) IEEE Standards Association(IEEE SA)은 Wi-Fi(802.11), Bluetooth, AI 윤리(P7000 시리즈) 등 세계 핵심 기술 표준을 제정하는 글로벌 최대 규모의 기술 표준 기구로, 표준(Standards)의 국제적 신뢰성과 상호운용성을 보장하는 공식 기관임.

## **DQ의 정책적 활용 가능성 및 시사점**

### ○ **글로벌 프레임워크(OECD·EU·UNICEF) 대비 DQ의 차별성**

- OECD, EU, UNICEF 등 주요 국제기구에는 디지털 리터러시(Digital Literacy), 디지털 역량(Digital Competence), 디지털 시민성(Digital Citizenship) 등 디지털 환경에서 요구되는 핵심 범주를 제시하고 있음(European Commission, Joint Research Centre, 2022; OECD, 2021; UNICEF Office of Global Insight and Policy, 2020).
- DQ는 주요 국제기구에서 제시한 기존의 핵심 범주를 기술적·인지적·사회정서적·윤리적 요소와 연계하여 단일한 통합 구조로 구성되어 있으며, 디지털 리터러시, 시민성, 온라인 안전, 데이터·AI 윤리, 사회정서 역량 등을 함께 고려할 수 있는 관점을 제공함(박유현, 2022).
- DQ의 통합적 구조는 아동의 디지털 경험을 기술 사용에 한정하지 않고 발달·정서·관계·윤리의 측면까지 아우르는 전인적 과정으로 이해할 수 있게 하며, 다양한 아동·디지털 정책 영역을 함께 고려할 수 있는 시사점을 제시함.

### ○ **「DQ Every Child(DQ 에브리차일드)」 캠페인의 정책적 의미**

- OECD·UNICEF 등은 스마트폰 첫 소유와 소셜미디어 이용이 본격화되는 8~12세를 디지털 시민성과 온라인 안전 교육의 핵심 연령대로 보고 있음. 이 시기는 또래 규범과 사회적 규범을 내면화하는 중요한 발달 단계로, 디지털 경험이 정서·사회성에 직접적 영향을 미치기 때문에 표준화된 디지털 역량 교육의 필요성이 강조됨.
- 「DQ Every Child」 캠페인은 DQ Institute가 추진하는 글로벌 이니셔티브로, 국가·학교·지역사회에서 활용 가능한 정책형 DQ 교육 모델을 제공하고 널리 배포하여 모든 아동이 건강한 디지털 시민으로 성장할 수 있도록 지원함. 여기서 '건강한 디지털 시민'은 디지털 환경에서 제공되는 정보와 자극을 비판적으로 해석하고, 기회와 위험을 스스로 구분하며, 온라인에서 책임 있게 행동할 수 있는 역량을 갖춘 아동을 의미함(박유현, 2022).
- 「DQ Every Child」는 학교·가정·지역사회에서 함께 적용할 수 있는 구조화된 교육 모델 사례로 평가됨. 아동의 디지털 웰빙을 지원하는 정책을 모색할 시 DQ 프레임워크가 하나의 유의미한 참고 틀이 될 수 있음을 보여줌.

### ○ **아동의 디지털 웰빙(Well-being)을 위한 DQ의 정책적 함의**

- DQ는 OECD, IEEE, 세계경제포럼(WEF)이 공동으로 설립한 「디지털 인텔리전스 연합(Coalition for Digital Intelligence, CDI)」이 공식적으로 채택한 기준으로, 전 세계에서 아동 온라인 보호, 디지털 시민성, 디지털 웰빙 관련 정책을 논의할 때 핵심 참고 프레임워크로 활용되고 있음(World Economic Forum, 2018).
- 일례로, DQ 기반 지표인 아동 온라인 안전 지수(Child Online Safety Index, COSI)<sup>2)</sup>는 100여 개국 아동·청소년 데이터를 바탕으로 산출되는 국가 단위 지표로, 각국이 아동 온라인 안전 현황을 진단하고 정책 우선순위를 설정하는 과정에서 참고 자료로 활용되고 있음.
- 최근에는 국제 사이버안보 협의체(Global Cybersecurity Forum, GCF)와 협력하여, 2025년 출범 예정인 사이버 공간에서의 아동 보호 지수(Child Protection in Cyberspace Index, CPC Index)<sup>3)</sup>가 발표된 바 있음. 이는 DQ를 토대로 아동 보호와 디지털 웰빙을 포함한 글로벌 정책 설계 프레임워크가 확장될 가능성을 시사함.

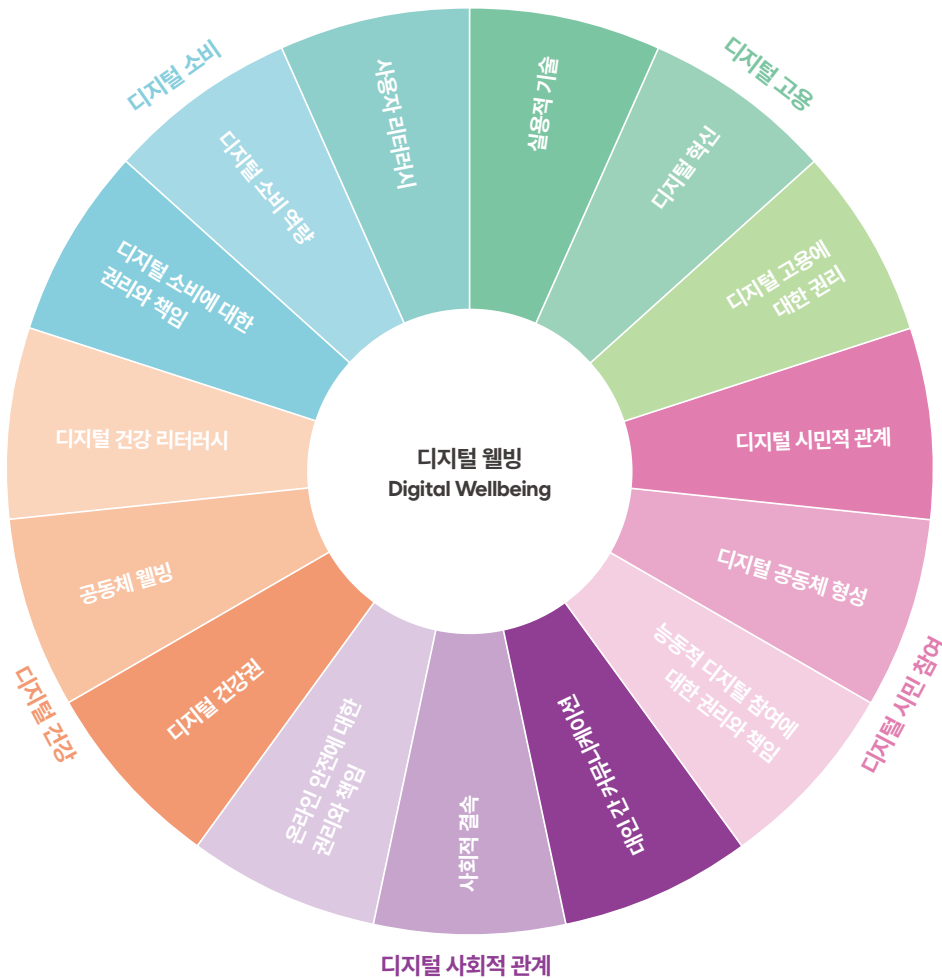
2) COSI는 아동·청소년의 온라인 위협, 안전, 지원 환경 등을 국가 단위로 비교·진단하는 국제 지표임.

3) CPC Index는 국가별 아동 사이버 보호 정책·제도 수준을 평가하는 국제 지수로 개발 중임.

## 아동의 디지털 웰빙과 이를 위해 고려할 요인

### ○ 디지털 웰빙(Digital Wellbeing)이란?

- 디지털 웰빙은 아동이 디지털 환경에서 경험하는 건강·정서·관계·학습·안전 전반의 삶의 질을 의미하며, 단순한 사용 시간 관리가 아니라 균형 있고 의미 있는 디지털 경험을 지원하는 상태를 포괄함(OECD, 2021; UNICEF Office of Global Insight & Policy, 2020).
- 이는 기술 사용을 넘어 아동의 정체성 형성, 사회·정서 발달, 또래 관계, 학습 기회 등과 밀접하게 연결되는 다차원적 개념으로 이해되고 있음(European Commission, 2022).
- DQ가 “디지털 환경에서 필요한 역량”을 설명하는 프레임워크라면, 디지털 웰빙은 그 역량이 실제 생활에서 어떻게 발휘되고 유지되는지를 보여주는 결과적 지표라는 점에서 구분됨.
- 이러한 관점에서 DQ Institute는 아동·청소년의 디지털 웰빙 수준을 구조적으로 측정하기 위해 디지털 웰빙 지표 프레임워크(Digital Wellbeing Indicator Framework, DWIF)를 개발함. 아동의 건강·정서·사회·참여·안전 영역을 통합적으로 측정해 디지털 웰빙을 이해하고 정책화하는 데 활용 가능하도록 제시하고 있음(Yue, Pang, Torres, & Mambra, 2021).



출처 <https://ctic.nus.edu.sg/>

[그림 4] 디지털 웰빙 지표 프레임워크(DWIF) 구성요소

○ **아동의 디지털 웰빙을 위한 정책 설계 시 고려할 요인**

- **개인·심리 요인:** 성별, 연령, 우울, 학업 스트레스 등은 온라인 위험 노출과 행복감 저하에 직접적 영향을 주며(Keles et al., 2020), 정신건강, 디지털 시민성 교육의 표적 대상 설정에 중요한 기준이 됨.
- **가족 요인:** 부모의 디지털 리터러시와 중재 방식이 아동의 디지털 기회와 위험을 좌우한다는 선행 연구 결과가 반복적으로 보고되고 있으므로(Nikken & Schols, 2015) 부모 교육, 취약가정 지원이 필수 정책으로 제기됨.
- **학교·또래 요인:** 학교의 분위기와 또래 관계는 온라인 상호작용의 질(협력, 사이버폭력 경험 등)을 크게 좌우하므로(Hinduja & Patchin, 2019), 학교 기반 디지털 시민성 교육과 사이버폭력 대응 체계가 정책적 핵심으로 작용함.
- **지역사회 요인:** 지역의 안전, 여가 인프라와 디지털 교육 자원 차이는 온라인 의존과 위험 노출의 격차로 이어질 수 있어(Livingstone et al., 2017), 지역사회 기반 디지털 보호와 리터러시 프로그램이 요구됨.

**해외 사례: 디지털 웰빙을 위한 선도 사업**

○ **DQ World: 아동 디지털 시민성 및 온라인 안전 교육 플랫폼<sup>4)</sup>**

- 'DQ World'는 DQ Institute가 개발한 8-12세 대상 온라인 교육 프로그램으로, ①게임 기반 학습, ②역량 진단, ③성과 분석이 통합된 구조로 설계되어 있음.
- 특히 8주 과정으로 구성된 8대 디지털 라이프 역량(8 Digital Life Skills)<sup>5)</sup>을 중심으로, 아동의 온라인 기회 극대화, 위험 예방, 윤리·책임의식 강화를 동시에 다룬다는 점에서 정책 활용도가 높은 것으로 평가됨(그림5 참조).
- 아동 개별 역량을 정량적으로 평가할 수 있어 교육 효과 모니터링이 가능하며, 구조화된 학습 체계를 기반으로 아동의 디지털 시민성 역량을 체계적으로 강화할 수 있다는 데 장점이 있음.
- 이에 DQ World 프로그램은 현재 여러 국가의 학교 현장 및 지역사회에서 디지털 리터러시·온라인 안전·AI 윤리 교육의 표준 콘텐츠로 활용되고 있으며, 학교·지역사회 단위의 예방·보호 정책 사업에 유용한 것으로 평가됨.

1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차	7주차	8주차
<b>디지털 라이프 능력 #1:</b> 디지털 이용 시간 조절 능력	<b>디지털 라이프 능력 #2:</b> 온라인 사생활 관리 능력	<b>디지털 라이프 능력 #3:</b> 사이버 폭력 대처 능력	<b>디지털 라이프 능력 #4:</b> 온라인 인격 형성 능력	<b>디지털 라이프 능력 #5:</b> 디지털 발자국 관리 능력	<b>디지털 라이프 능력 #6:</b> 사이버 보안 관리 능력	<b>디지털 라이프 능력 #7:</b> 온라인 정보 선별 능력	<b>디지털 라이프 능력 #8:</b> 디지털 이용 시간 관리 능력
인터넷이나 게임을 하는 디지털 이용 시간을 스스로 조절하는 능력	온라인에서 자신과 타인의 사생활을 존중하고, 개인정보를 독특하게 보호하는 능력	사이버 왕따, 악플 등의 사이버 폭력에 대해 민감하게 상황을 인식하고, 대처할 수 있는 능력	올바른 온/오프라인 자아를 만들어 가는 능력	디지털 세상에서의 모든 행동이 자신과 타인에게 영향을 미치는 디지털 흔적이 될 수 있음을 이해하고, 디지털 세상에서 책임감 있게 행동하는 능력	자신의 데이터와 전자기기를 스캠, 피싱, 사이버 공격으로부터 안전하게 보호하는 능력	온라인 상에서 첫째, 사실과 허위 정보를 구별하고, 둘째, 위험한 온라인 친구를 감지하고 경계하며, 셋째, 음란·폭력물이 아닌 유익한 콘텐츠를 구별하고 선택할 수 있는 비판적 사고 능력	온라인 소통에서 타인의 마음을 헤아리고, 타인의 필요와 감정을 공감할 줄 아는 능력

출처: DQ World 웹사이트

| 그림 5 | DQ World 교육과정

4) 출처: <https://www.dqworld.net/>

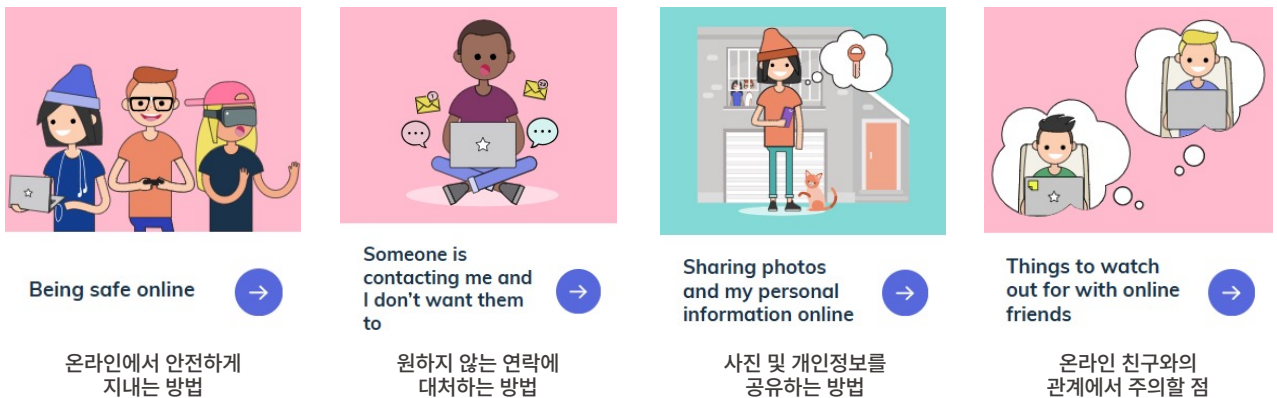
5) 디지털 이용 시간 조절 능력, 온라인 사생활 관리 능력, 사이버 폭력 대처 능력, 온라인 인격 형성 능력, 디지털 발자국 관리 능력, 사이버 보안 관리 능력, 온라인 정보 선별 능력, 디지털 이용·관계 조절 능력

○ **Living Well Digitally: 디지털 웰빙 평가 도구 및 교육 자료 제공 플랫폼<sup>6)</sup>**

- 싱가포르 국립대학교 NUS-CTIC 연구진과 DQ Institute가 공동으로 개발한 디지털 웰빙 증진 플랫폼으로, 디지털 웰빙 지표 프레임워크(Digital Wellbeing Indicator Framework, DWIF)와 개인 진단 도구, 시민 대상 교육 자료를 「Living Well Digitally」 웹사이트에서 제공하고 있음.
- 개인의 디지털 웰빙을 진단하기 위하여 디지털 웰빙 지표(DWIF) 기반의 온라인 평가 도구<sup>7)</sup>를 통해 간단한 조사 문항에 응답하면 즉시 디지털 웰빙 점수와 영역별 피드백을 받을 수 있도록 서비스를 제공함.
- 청소년, 가족, 교사, 사회복지사 등 누구나 접근 가능한 디지털 웰빙 교육 자료를 무료로 배포하고 있으며, 디지털 생활의 기회와 위험을 이해하고 균형 잡힌 활용을 돕기 위한 실천적 지침을 제시함.
- 「Living Well Digitally」 출범 당시, 싱가포르 통신정보부, 사회서비스기관, Meta 등 ICT 기업이 참여하였고, 이에 국가, 지역사회, 기업이 협력하는 디지털 웰빙 생태계 구축을 위한 기반을 마련한 것으로 평가받고 있음.

○ **eSafety Commissioner: 온라인 안전을 위한 정부 기관<sup>8)</sup>**

- 「eSafety Commissioner」는 호주 정부 산하의 독립 온라인 안전 규제 기관으로, 모든 연령대 국민을 온라인 피해로부터 보호하고 안전한 디지털 환경 조성을 목적으로 설립됨. 2015년 제정된 법률을 바탕으로 출범했으며, 2021년에는 「Online Safety Act 2021」 제정으로 그 권한이 확대되어, 성인뿐 아니라 아동·청소년을 포함한 모든 온라인 사용자 보호가 법제화 되었음.
- 「eSafety」에서는 5~12세 아동을 위하여 온라인 안전 관련 자료와 지침을 제공하고 있으며(그림5 참조), 학교와 기관, 양육자를 대상으로 하는 프로그램을 운영하고 활용 가능한 도구를 지원하고 있음(예. Early Years Programs: 보육기관 및 양육자 대상 0~5세 안전한 디지털 활용 습관 형성 프로그램 등).
- 지역사회 단체, 사회복지기관, 도서관 등 다양한 커뮤니티 단위에 맞춘 맞춤형 온라인 안전 교육 및 워크숍을 제공하고 있으며, 온라인 학대와 따돌림, 개인정보 보호 등의 내용을 다룸.
- 유해 콘텐츠 규제 및 신고·삭제 체계를 운영하고 있으며, 온라인 서비스 제공자에게 청소년 보호 의무를 강화하는 규제를 시행하여 서비스 제공자의 연령 확인, 콘텐츠 필터링, 자녀 계정 제한 등의 조치 이행을 요구함.
- 「eSafety」는 단순 교육 기관이 아니라, 교육, 양육자·교육자 지원, 콘텐츠 규제 등을 통합한 디지털 생태계 전체를 아우르는 온라인 안전 거버넌스 모델로 평가됨. 가정, 학교, 커뮤니티, 서비스 제공자까지 포함하는 전방위적 개입을 통하여 디지털 웰빙 정책 설계 시 좋은 참고 사례가 될 수 있음.



출처 eSafety Commissioner 웹사이트

**| 그림 6 | 아동을 위한 eSafety 자료 예시**

6) 출처: <https://ctic.nus.edu.sg/living-well-digitally/>  
 7) Universal Digital Wellbeing Assessment (<https://dqforall.com/en/take/quiz/start/NUS-CTIC-DWIF>)  
 8) 출처: <https://www.esafety.gov.au/>

## 서울시 아동의 디지털 웰빙을 위한 정책과제

### ○ 아동 디지털 웰빙을 위한 국제적 흐름 및 서울시 정책에 대한 시사점

- 위에서 살펴본 바와 같이 오늘날 아동은 온·오프라인이 결합된 하이브리드 생태계에서 성장하고 있으며, DQ는 이러한 환경에서 요구되는 핵심 역량을 통합적으로 제시하는 글로벌 표준 프레임워크로 참고할만 함.
- 아동의 디지털 웰빙을 위한 해외 사례는 지표 개발, 교육 제공, 거버넌스 구축 차원에서 정책 설계가 요구됨을 시사함.
- 서울시는 이미 「디지털 성범죄 안심 지원센터」 운영, 「서울 안심아이(eye) 붓」 개발 등을 통해 디지털 성범죄와 온라인 그루밍에 대한 선제적 모니터링과 피해 지원 체계를 구축해 왔으며, 아동을 포함한 시민 보호 측면에서 매우 높은 수준의 안전망을 갖추고 있음.
- 앞으로는 이러한 서울시의 위험 대응 역량을 기반으로 아동의 DQ 역량 강화와 디지털 웰빙 증진을 위한 정책으로 확장해 나갈 필요가 있음.

### ○ 과제1: 위험 대응 중심에서 ‘디지털 웰빙’ 통합 정책으로 확장

- 디지털 피해 감소를 넘어 아동이 디지털 환경에서 안전하게 누릴 수 있도록 돕는 디지털 웰빙 관점을 서울시 아동·청소년 정책 전반의 목표로 설정할 필요가 있음.
- 이를 위해 ‘온라인 안전’ 정책에 더하여 건강·정서·관계·학습·참여를 아우르는 서울시 디지털 웰빙 정책 프레임에 제시하고, 안전·역량·웰빙을 연계하는 정책 구조를 정립해 나가야 할 것임.

### ○ 과제2: 서울형 디지털 웰빙 지표(K-DWIF Seoul) 개발과 전담 허브 구축

- DQ와 DWIF 프레임워크를 참조하여 서울형 아동 디지털 웰빙 지표를 개발하고, 서울시 아동종합실태조사 등과 연계하여 주기적으로 측정, 자료를 수집할 것을 제안함.
- 학교와 키움센터, 지역아동센터 등에서 활용 가능한 간단한 디지털 웰빙 진단 도구를 마련한다면 개별 아동에게는 상담·교육 연계 자료로, 자치구 차원에서는 정책 우선순위를 설정하기 위한 자료로 활용 가능할 것임.
- 서울시여성가족재단이 축적한 디지털 성범죄 피해 지원 경험을 바탕으로 DQ, 디지털 웰빙, AI 안전을 통합하는 「아동 디지털 웰빙·AI 안전 역량 센터」를 설치하여 통합적 지원을 제공하는 방식을 검토해 볼 수 있음.

### ○ 과제3: 생활권 기반 DQ·디지털 웰빙 교육 및 취약 아동 맞춤 지원

- 학교, 키움센터, 지역아동센터 등 아동 생활권의 기관을 활용하여 8~12세 대상 DQ기반 디지털 시민성, 온라인 안전, AI 리터러시 교육을 제공하고, 양육자의 디지털 양육 역량(Digital Parenting Skills)을 증진하는 콘텐츠를 마련하여 가정의 1차 보호 기능을 강화할 필요가 있음.
- 저소득, 한부모, 장애 가구 등 디지털 취약 가구의 아동에 대해 맞춤형 프로그램을 제공하고, 지역 간 격차가 큰 곳에는 디지털 웰빙 프로그램을 제공할 수 있는 거점을 마련하여 운영할 것을 제안함.

연구자: 최현희 (정책개발실 아동보육정책팀)

## 참고문헌

- 박유현 (2022). DQ, 디지털 지능. 김영사: 파주.
- 오수미 (2025). 아동의 디지털 미디어 사용과 주관적 행복감: 신생태체계이론의 적용 [박사학위논문, 서울대학교 대학원]. [https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01\(2021\).pdf](https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01(2021).pdf)
- DQ Institute, “What is the DQ Framework? Global Standards for Digital Literacy, Skills, and Readiness”, DQ Institute, 2025. <https://www.dqinstitute.org/global-standards/>
- European Commission, Joint Research Centre. (2022). The Digital Competence Framework for Citizens 2.2: With examples of knowledge, skills and attitudes (JRC128415). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). Connecting adolescent suicide to the severity of bullying and cyberbullying. *Journal of School Violence*, 18(3), 333-346. <https://doi.org/10.1080/15388220.2018.1492417>
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79-93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of communication*, 67(1), 82-105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>
- Navarro, J. L., & Tudge, J. R. H. (2022). Technologizing Bronfenbrenner: Neo-ecological theory. *Current Psychology*, 42, 19338-19354.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423-3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- OECD. (2021). 21st-century children: As digital citizens. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/21st-century-children/21st-century-children-as-digital-citizens.pdf>
- Plowman, L. (2016). Rethinking context: Digital technologies and children’s everyday lives. *Children’s Geographies*, 14(2), 190-202.
- UNICEF Office of Global Insight and Policy. (2020). Digital literacy for children: Exploring definitions and frameworks (UNICEF Global Insight Policy Paper No. 2020-01). UNICEF. <https://www.unicef.org/innocenti/media/1216/file/UNICEF-Global-Insight-digital-literacy-scoping-paper-2020.pdf>
- World Economic Forum. (2018, September 18). OECD, IEEE and DQ Institute announce platform for coordinating digital intelligence across technology and education sectors. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/press/2018/09/oecd-ieee-and-dqi-announce-platform-for-coordinating-digital-intelligence-across-technology-and-education-sectors/>
- Yue, A., Pang, N., Torres, F., & Mambra, S. (2021). Developing an Indicator Framework for Digital Wellbeing: Perspectives from Digital Citizenship (NUS-CTIC Working Paper Series No. 1). Centre for Trusted Internet and Community, National University of Singapore. [https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01\(2021\).pdf](https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01(2021).pdf)