



2026 한국디지털포용협회 신년특별세미나

「디지털포용법」 시행에 따른 시니어 디지털포용 정책 방향 모색

| 일시 | 2026. 2. 6(금) 17:00~19:00

| 장소 | 이투데이빌딩 19층 (논현역 9번 출구)

| 주최·주관 | (비영리단체) 한국디지털포용협회

| 후원 | (주)브이리스브이알

「디지털포용법」 시행에 따른 시니어 디지털포용 정책 방향 모색

◆ 세미나 취지 및 목적 ◆

- 본 세미나는 2026년 시행되는 디지털포용법을 계기로, 디지털 전환 과정에서 소외되기 쉬운 시니어를 중심으로 디지털포용 정책의 방향과 과제를 점검하기 위해 마련되었습니다. 고령층이 겪는 정보 접근과 디지털 역량 격차 문제를 정책적으로 어떻게 해소할 것인지 논의합니다.
- 이번 세미나는 시니어 디지털포용을 정책 비전과 철학의 관점에서 재정립하고, 디지털포용법과 시행령이 현장에서 갖는 의미를 분석하는 데 목적이 있으며, 이를 통해 시니어 관점의 정책 쟁점과 향후 정책 설계를 위한 시사점을 도출하고자 합니다.
- 또한 다양한 분야의 전문가가 참여하는 논의를 통해, 시니어 디지털포용을 사회 참여와 생활 안전을 뒷받침하는 핵심 정책으로 인식하고, 공공과 민간이 함께하는 실행 전략과 협력 모델을 모색합니다.

◆ 프로그램 안내 ◆

시간	내용	
17:00~17:10	인사말	송민호 회장(디지털포용협회, 경기대 교수)
1세션	사회: 유홍식(중앙대 교수)	
17:10~17:50	발제1	시니어를 위한 디지털포용 정책 비전 및 철학 홍희경 논설위원(서울신문)
	발제2	시니어 관점에서 디지털포용법과 시행령 분석 및 시사점 김원제 부회장(디지털포용협회, 디지털포용뉴스 편집인)
17:50~18:00	휴식	
2세션	좌장 : 조창원 박사(디지털포용언론인포럼 대표, 파이낸셜뉴스 논설위원)	
18:00~19:00	라운드테이블	권종수 대표(브이리스브이알, 디지털포용협회 부회장) 남미경 차장(아시아아투데이) 신동민 대표(브라보마이라이프) 유성희 선임(한국지능정보사회진흥원 디지털포용기획팀) 주진 부국장(한스경제) 최정윤 대표(어반시냅스 포용도시디자인) 한수진 회장(유컴패니언, 디지털포용협회 부회장)

2026 한국디지털포용협회 신년특별세미나

「디지털포용법」 시행에 따른 시니어 디지털포용 정책 방향 모색

◆ 발제 1 ◆

시니어를 위한 디지털포용 정책 비전 및 철학

홍희경 논설위원
(서울신문)

시니어 디지털포용

정책 비전 및 철학

2026 한국디지털포용협회 신년특별세미나
2026. 2. 6 (금)

발제 개요

디지털 격차가 채 해소되기도 전에 AI 격차가 시작된 'AID 디바이드(AID Divide)' 시대, 시니어는 이중 배제의 부담을 안고 있다. 본 발제는 기울어진 디지털 운동장에서 시니어가 존엄하게 살아갈 수 있는 정책 비전과 철학적 기초를 제시한다.

먼저 디지털과 AI 격차가 중첩되며 발생하는 복합 불평등의 실태를 진단하고, 시니어 내부에서 디지털 역량에 따라 삶의 질이 10배, 100배로 벌어지는 'K자형 격차'의 위험을 경고한다. 기술은 본성적으로 배제의 방향으로 기울지만, 사회는 '포용 탄력성(Inclusive Resilience)'을 발휘해 평평한 운동장을 만들어가야 한다.

이를 위해 사회는 공감 · 공정 · 공유의 '3공(公)'을, 시니어는 당당함 · 당돌함 · 당김의 '3당(當)'을 실천해야 한다. 구체적 실천 전략으로 초급-중급-고급 수준별 맞춤 교육 체계와 또래 학습 네트워크 활성화를 제안하며, 현장 사례를 통해 디지털 교육이 기술 습득을 넘어 존엄과 주체성을 회복하는 과정임을 보여준다.

홍희경

2026 한국디지털포용협회 신년특별세미나

기울어진 운동장, 그 위에 선 시니어들



맥도날드 키오스크 앞, 일흔 살 노인
터치스크린은 낯설고, 메뉴는 자꾸 바뀌며,
뒷사람의 한숨 소리가 들립니다.

결국 그는 허기진 배를 안고 가게를 나옵니다.

기술 미숙을 넘어
존엄의 침해 - 새로운 배제

1930년대 뉴욕 룽아일랜드의 공원도로를 따라 지어진 다리들은 의도적으로 낮게 설계되었다. 건축가 로버트 모세스(Robert Moses)는 가난한 흑인과 푸에르토리코인이 타는 버스가 공원에 진입하지 못하도록 교묘한 장치를 둔 것이다. 정치이론가 랭던 위너(Langdon Winner, 1980)는 이 사례를 통해 “기술은 정치성을 갖는가?(Do Artifacts Have Politics?)”라는 본질적 질문을 제기했다. 기술과 인공물에는 특정 형태의 권력과 권위가 내재되어 있으며, 누가 접근할 수 있고 누가 배제되는지를 결정짓는 힘이 숨어 있다는 통찰이었다.

위너의 통찰은 오늘날에도 통한다. 2026년 현재, 맥도날드 키오스크 앞에 선 일흔 살 노인의 모습에서 우리는 동일한 배제의 메커니즘을 목격한다. 터치스크린은 낯설고, 메뉴는 끊임없이 변화하며, 뒷줄 고객의 한숨은 심리적 압박으로 작용한다. 결국 그는 허기진 배를 안고 가게를 나선다. 기술 미숙의 문제를 넘어 존엄의 침해이자, 우리 사회가 설계한 새로운 형태의 배제를 보여주는 장면이다.

기술의 얼굴은 양면적이다. 중국에서 통용되는 QR코드는 자신의 스마트폰 속에서 가동되기에 스스로의 속도에 맞춰 기술을 익힐 시간을 가질 수 있다. 물론 QR코드를 활용한 각종 솔루션은 금융 인프라가 발달되지 않은 지역의 한계를 기술로 극복한 사례로 통용되고 있다. 사치연산 능력이 낮고 문맹률이 높은 지역에서도 휴대폰 카메라로 QR코드를 스캔하는 직관적인 행위만으로 복잡한 거래가 해결되는 립프로깅(leapfrogging)의 힘은 이미 가동되고 있다.

미국 공원의 낮은 다리와 중국의 QR코드, 두 사례는 “기술은 누구를 위해 설계되는가?”라는 같은 질문에 정반대의 답을 제시한다. 기술이 가진 힘은 인간을 더 자유롭게 할 수도, 더 깊이 억압할 수도 있다.

AID 디바이드: 격차 위에 격차

디지털 격차
스마트폰·인터넷

AI 격차
챗GPT·AI 서비스

= 과도기적 복합 불평등

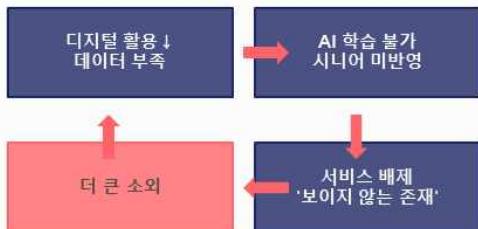
디지털 격차가 해소되기도 전에 AI 격차가 시작된
이중 배제의 시대

우리는 'AID 디바이드(AID Divide)'라는 독특한 시대적 현상을 경험하고 있다. 인공지능(AI)과 디지털(Digital) 기술의 격차가 시간적·구조적으로 중첩되어 나타나는 복합적 불평등을 의미한다. 이 용어는 의도적으로 중의법을 담고 있다. 표면적으로는 AI와 Digital의 결합을 뜻하지만, 동시에 영어 단어 'aid(돕다, 지원하다)'와 겹쳐진다. AI는 인간의 삶을 돋기 위해 만들어졌지만, 오히려 도움을 필요로 하는 사람들을 더 멀리 밀어내고 사회적 불평등을 심화시키는 도구로 전락하는 현실의 아이러니를 담았다.

기존의 디지털 격차가 완전히 해소되지 못한 상태에서 AI 기술이 빠르게 도입되며, 정보 접근의 불평등이 데이터 편향·알고리즘 의존·자동화된 의사결정 등 AI 기반의 구조적 격차로 전이되고 있다. 1990년대 인터넷 확산 시기, 미국 정부 보고서는 '디지털 격차(digital divide)'를 새로운 기술에 접근할 수 있는 사람들과 그렇지 못한 사람들 사이의 간극으로 정의했다. 당시 격차는 접근(access), 활용(usage), 결과(outcome)의 3단계로 구분되었다(Van Dijk, 2006). 같은 수준의 디지털 역량을 갖췄더라도 개인의 사회경제적 환경, 문화자본, 네트워크 등에 따라 경제적 이득, 사회적 지위 향상, 교육 기회 증대 면에서 차이를 보인다.

2020년대 들어 ChatGPT를 비롯한 생성형 AI의 등장은 전혀 다른 차원의 격차를 만들어내고 있다. 디지털 시대의 격차가 10배 차이였다면, AI 시대의 격차는 100배에 달한다. 대기업은 월 300달러에 달하는 고성능 AI 유료서비스를 직원들에게 제공하는 반면, 중소기업 직원들은 개인 부담으로 서비스를 활용해야 하며, 시니어층은 접근조차 어려운 실정이다. 생산성의 격차는 곧 임금격차로, 나아가 부의 양극화로 연결된다.

이중 배제의 악순환



AI 시대 인간의 4가지 소외

- 생산물로부터의 소외
"내가 쓴 글 맞나?" (작가·디자이너)
- 사고과정으로부터의 소외
알고리즘 추천 맹신 (의사·관사)
- 자신으로부터의 소외
기억력 의존 창의성 위축 (교사·연구원)
- 타인과의 소통으로부터의 소외
AI 챗봇 선호 (상담사·서비스업)

칼 마르크스는 『경제학-철학 수고』(1844)에서 자본주의 체제 하 노동자의 4가지 소외를 제시했다: 생산물로부터의 소외, 생산과정으로부터의 소외, 유적 존재로부터의 소외, 타인으로부터의 소외. 이 개념들은 AI 시대 인간의 조건을 이해하는 데 여전히 유효하다.

첫째, 생산물로부터의 소외는 AI 결과물로부터의 소외로 나타난다. “내가 쓴 글이 맞나?”라는 의문은 작가, 디자이너, 개발자가 직면한 현실이다. AI가 생성한 텍스트나 이미지가 혼재했을 때 창작자는 노동 결과물에 대한 소유감을 잃는다.

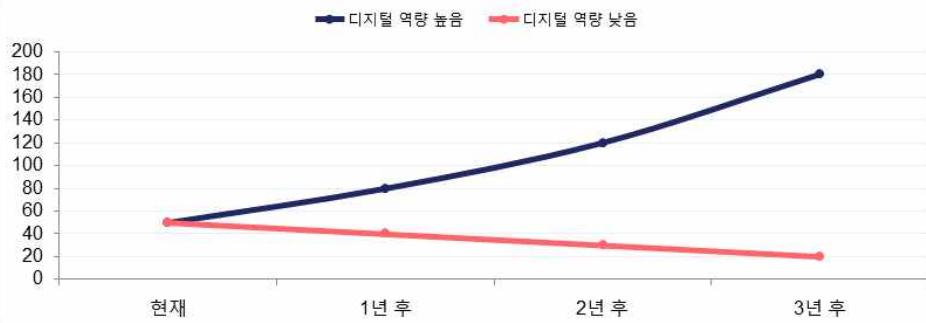
둘째, 사고과정으로부터의 소외는 알고리즘 추천에 대한 무비판적 수용으로 드러난다. 의사가 AI 진단을 맹신하고, 판사가 AI 양형 시스템에 의존하며, 연구자가 AI 분석 결과를 검증 없이 수용할 때, 인간의 사유 과정 자체가 외부화된다.

셋째, 자신으로부터의 소외는 기억력을 AI에 의존하면서 창의성이 위축되는 현상이다. 연구원, 예술가가 AI에 과다 의존할 때 고유한 사고방식을 상실한다.

넷째, 타인과의 소통으로부터의 소외는 AI 챗봇과의 대화를 인간 관계보다 선호하는 경향으로 발현된다. 상담사와 서비스업 종사자가 대체 가능한 존재로 여겨지며, 인간 간 소통의 가치가 평가절하된다.

한편 라네다(Ragnedda, 2017)는 사회적으로 배제된 집단이 디지털 기술 접근 기회가 제한되며, 이러한 디지털 배제가 다시 사회적·경제적 기회에서의 추가 배제로 이어진다고 지적했다. 이는 특히 시니어에게 “이중 배제의 부담(double burden of exclusion)”으로 작용한다. 디지털 기기 사용량이 적어 시니어는 데이터를 남기지 못하고, 데이터가 없어 AI는 시니어를 학습하지 못하며, AI 서비스는 시니어를 배제하는 방식으로 설계된다.

K자형 격차: 시니어 내부의 양극화



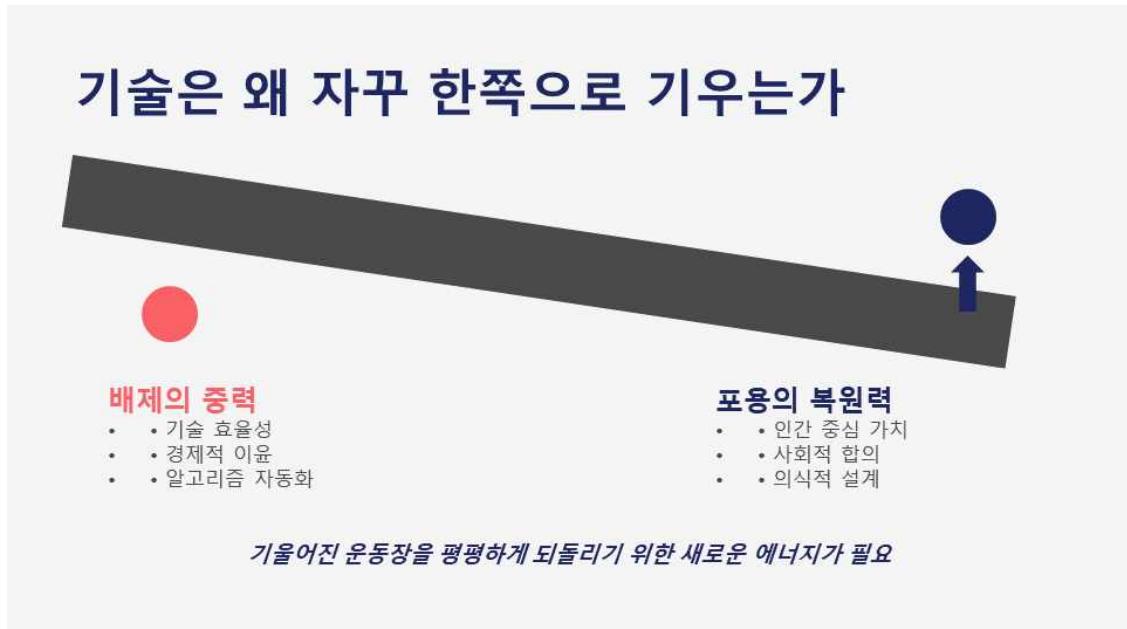
디지털 역량에 따라 AI 시대 격차가 10배, 100배로 벌어집니다

시니어 집단 내부에선 양극화 문제가 발생한다. 디지털 역량이 높은 시니어는 AI를 활용해 생산성과 삶의 질이 급상승하는 반면, 디지털 역량이 낮은 시니어는 시간이 갈수록 격차가 기하급수적으로 벌어진다. 이를 'K자형 격차 곡선'으로 시각화할 수 있다. 서비스의 디지털화가 가속화되면서 아날로그 방식의 대체 서비스가 사라진다면 이러한 격차는 삶의 질의 격차로 이어진다. 디지털 역량이 낮은 시니어는 병원 예약, 은행 업무, 온라인 쇼핑의 접근성을 상당히 제약받게 된다.

이를 부르디외(Bourdieu, 1986)가 제시한 문화자본, 사회자본, 경제자본의 불평등한 분배가 AI 시대에 '지능 자본(Intelligence Capital)'의 불평등으로 전환되는 과정으로 볼 수도 있다. 부르디외는 문화자본(교육, 지식, 취향), 사회자본(인간관계 네트워크), 경제자본(재산, 소득)이 서로 전환되며 계급 재생산을 이룬다고 보았다. AI 시대에는 여기에 '지능 자본'이 추가된다. AI를 이해하고 활용할 수 있는 능력, AI 개발자 및 전문가 네트워크에 대한 접근성, AI 서비스 구독료를 지불할 수 있는 경제력이 결합되어 새로운 형태의 자본을 구성한다.

AI를 잘 다루는 전문가 집단, 교육 네트워크, 기술 커뮤니티에 속한 사람들은 AI 학습의 선순환 구조 속에 있다. 최신 AI 도구 정보를 빠르게 공유받고, 효과적인 활용법을 배우며, 문제 발생 시 즉시 도움을 받을 수 있다. 반면 사회적 연결망이 약한 개인은 AI 관련 정보나 학습 기회를 얻기 어렵다. 같은 시니어라 하더라도 자녀가 IT 업계에 종사하는지, 친구 중에 디지털에 익숙한 사람이 있는지에 따라 AI 접근성이 크게 달라진다. 결국 K자형 격차는 개인 능력의 문제가 아니라 사회적 구조가 지능의 분포를 결정하는 문제, 즉 지능 자본의 불평등화로 심화되는 것이다.

기술은 왜 자꾸 한쪽으로 기우는가



신기술은 본성적으로 배제의 방향으로 기울어진다. 효율성과 표준화, 경제적 이윤 추구는 마치 물리학의 중력처럼 자연스럽게 다수를 위한 설계로 흐르며 소수를 주변부로 밀어낸다. AI 채용 시스템이 과거 데이터를 학습해 명문대 출신에게 높은 점수를 주고, AI 대출 심사가 디지털 금융 거래가 적은 노인과 저소득층에게 낮은 신용 점수를 부여하는 것은 차별의 의도 없이도 시스템의 작동 논리만으로 발생하는 배제이다.

아마존의 AI 채용 시스템은 여성 지원자를 불리하게 평가한 사례로 악명 높다. 과거 10년간 제출된 이력서 대부분이 남성 것이었고, AI는 이를 학습해 '여성'이라는 키워드가 포함된 이력서(예: 여자대학교 졸업)에 낮은 점수를 주었다. 이는 프로그래머가 의도한 것이 아니지만, 과거의 편향된 데이터가 미래의 배제를 자동으로 재생산한 것이다.

반면 포용은 의식적으로 만들어가야 하는 복원력이다. 인간 중심 가치, 사회적 합의, 의식적 설계는 자동으로 생성되지 않는다. 마치 경사진 운동장에서 공이 계속 굴러떨어지는 것을 막으려면 지속적으로 밀어 올려야 하듯, 포용을 유지하려면 끊임없는 사회적 에너지가 필요하다.

유럽위원회(European Commission, 2004)는 사회적 포용을 “빈곤과 사회적 배제의 위험에 있는 사람들이 경제적 · 사회적 · 문화적 삶에 참여하고, 그들이 살고 있는 사회에서 정상적이라고 여겨지는 생활수준과 복지를 누릴 수 있도록 보장하는 과정”으로 정의했다. 국제노동기구(ILO)는 포용적 성장(inclusive growth)을 “모든 사람이 경제적 기여와 혜택의 분배에 참여할 수 있는 구조”로 정의한다. 배제와 포용은 뼈비우스 띠처럼 엮여 있다. 포용을 향해 나아가다 보면 어느새 새로운 배제와 마주하고, 배제를 극복하려는 노력이 또 다른 포용의 가능성을 연다.

포용 탄력성 (Inclusive Resilience)

배제의 중력에 맞서 평평한 운동장을 만들어가는 사회적 에너지

<포용 탄력성의 3가지 실천>

발견: 시니어가 어려워하는 순간을 포착하기

복원: 기술 수정, 교육 보강, 지원 강화 모색

지속: 한 번으로 끝나지 않고 계속 점검, 개선

포용은 완성된 상태가 아니라, 끊임없이 만들어가는 여정

'포용 탄력성(Inclusive Resilience)'을 기술의 내재적 배제 경향에 맞서 사회가 능동적으로 구조를 재조정하고, 지속적으로 포용의 균형을 유지하려는 복원력으로 정의한다. 기준의 회복 탄력성(resilience)이 재난이나 경제 위기 등 외부 충격으로부터 시스템이 안정된 균형점으로 복귀하는 능력이라면, 포용 탄력성은 기술이 만들어내는 배제 압력에 대응하는 사회적 역동성을 강조한다. 포용 탄력성은 완성된 상태가 아니라 과정으로 포용 탄력성의 실천은 3단계 반복으로 구성된다.

첫째, 발견(Detection): 시니어가 어려워하는 순간을 민감하게 포착해야 한다. 키오스크 앞에서 망설이는 모습, 스마트폰 화면을 계속 터치하는 반복 행동, 디지털 서비스 이용을 포기하고 돌아서는 순간들을 놓치지 않아야 한다. 시니어의 눈높이에서 그들이 기술을 사용하는 과정에서 겪는 좌절과 포기의 순간을 포착하고 왜 그런 일이 발생했는지 맥락적 이해를 하여야 한다.

둘째, 복원(Restoration): 발견된 배제를 즉시 복원해야 한다. 기술을 수정하거나 (음성 안내 추가, 큰 글씨 모드 기본값 설정), 교육을 보강하거나(1:1 맞춤 지도), 지원을 강화(디지털 튜터 배치)하는 구체적 조치가 필요하다. 사후 조치 뿐 아니라 예방도 복원의 범주에 포함된다. 배제가 발생할 가능성이 높은 지점을 미리 파악하고 선제적으로 개선하는 것이다.

셋째, 지속(Sustaining): 한 번의 조치로 끝나지 않고 계속 점검하고 개선해야 한다. 기술은 끊임없이 업데이트되고, 새로운 형태의 배제가 등장하기 때문에 포용 탄력성도 진화해야 한다. 지속은 모니터링(관찰)과 새로운 어려움이 발생하는지 추적한 뒤 조치하는 일련의 과정을 말한다.

사회가 갖춰야 할 '3공'



포용 탄력성을 높이기 위해 사회는 3가지 공(公)을 갖춰야 한다.

공감(共感), 포용의 심장.

센(Sen, 1999)이 강조한 '역량의 관점'에서 보면, 공감은 감정적 이해를 넘어 타자의 실질적 자유와 기회를 확장하려는 윤리적 태도이다. 사람들이 가치 있게 여기는 삶을 살아갈 자유와 기회가 제약되지 않도록 AI 시스템 설계부터 다양한 배경을 지닌 이들의 참여를 보장하고, 소수의 특성을 이해하려는 노력이 필요하다.

공정(公正): 포용의 뼈대

롤스(Rawls, 1971)의 정의론에서 공정성은 '무지의 베일(veil of ignorance)' 뒤에서 모든 이에게 최소 수혜자에게 최대 이익이 가도록 하는 원칙이다. 디지털 접근 기회를 모두에게 공정하게 보장하고, 알고리즘의 투명성과 설명 가능성을 의무화하며 인터넷 인프라, 스마트 기기, 디지털 리터러시 교육을 공공재로 인식하고, 출발선의 공정성을 제도적으로 뒷받침해야 한다.

공유(共有): 포용의 혈류

데이터와 AI 혜택의 민주화는 사회 구성원 모두가 기술 혁신의 주체이자 수혜자가 되도록 하는 것이다. 현재 방대한 데이터와 첨단 AI 기술은 구글, 아마존, 메타, 오픈AI 등 소수 거대 기업에 집중되어 있다. 글로벌 기술 기업들은 개발도상국 사용자들로부터 방대한 양의 데이터를 수집하지만, 그 데이터를 활용하여 개발된 AI 시스템과 그로부터 창출되는 가치는 대부분 선진국으로 흐른다. 공공 데이터를 개방하고 AI로 인한 생산성 향상의 과실이 재투자되는 구조가 필요하다.

시니어가 지녀야 할 '3당'



사회의 3공에 대응하여, 시니어는 3당(當)을 지녀야 한다.

당당함 - 자신감의 회복

‘처음 쓰는 기술’이라고 말할 수 있는 자신감이다. “내가 못해서“가 아니라 “기술이 나를 배려하지 않아서”라고 인식하는 주체적 태도이다. 이는 프레이리(Freire, 1970)가 말한 ‘의식화’의 과정이다. 프레이리는 억압받는 자가 자신의 처지를 객관적으로 인식하고 비판적 의식을 갖는 것을 해방의 출발점으로 보았다. 시니어는 디지털 배제를 개인의 무능력이 아니라 구조적 문제로 인식해야 한다.

당돌함 - 유연함과 개방성

언제든 묻고 배우는 유연함과 개방성이다. 드웩(Dweck, 2006)의 성장 마인드셋(growth mindset) 개념과 직결된다. 고정 마인드셋을 가진 사람은 능력이 타고난 것으로 고정되어 있다고 믿으며, 실패를 두려워하고 도전을 피한다. 반면 성장 마인드셋을 가진 사람은 능력이 노력과 학습을 통해 발전할 수 있다고 믿으며, 실패를 학습의 기회로 받아들이고 적극적으로 도전한다.

당김 - 상호성과 나눔

배운 것을 공유하는 상호성이다. ‘당김’이라는 표현은 수동적 ‘나눔’보다 능동적이고 적극적이다. 비고츠키(Vygotsky, 1978)의 근접발달영역(Zone of Proximal Development, ZPD) 이론이 이론적 배경을 제공한다. 비고츠키는 학습자가 혼자서는 해결할 수 없지만 더 유능한 타자(MKO)의 도움으로 해결할 수 있는 영역을 근접발달영역이라 불렀다. 또래나 선배 학습자도 MKO 역할을 할 수 있다.

핵심 실천 전략: 수준별 맞춤 교육



고급층 - AI 활용, 콘텐츠 제작 / 온·오프 혼합, 디지털 전도사 양성

중급층 - 카카오톡, 모바일뱅킹 / 그룹 교육 + 온라인 복습, 또래 교육자

초급층 - 스마트폰 기초 / 1:1 또는 소그룹 대면, 3-5회 반복 학습 ('천천히, 자주, 함께')

K자형 격차를 막기 위한 핵심은 수준별 맞춤형 접근

K자형 격차를 막기 위한 핵심은 수준별 맞춤형 접근이다. 교육학에서 ‘차별화 교육’은 학습자의 준비도, 흥미, 학습 프로파일에 따라 교육 내용, 과정, 산출물을 조정하는 접근법이다. 이를 시니어 디지털 교육에 적용하면, 디지털 역량 수준에 따라 초급-중급-고급으로 나누고, 각 수준에 맞는 교육 내용, 방법, 속도를 제공해야 한다. 일률적으로 “스마트폰 사용법”을 가르치는 것이 아니라, 초급층에게는 전원 켜기, 고급층에게는 AI 앱 활용... 수준에 맞는 교육을 제공하는 것이다.

초급층 교육은 생존 필수 기능을 중심으로 이뤄진다. 이 때 소그룹 교육은 심리적 안전감을 제공한다. 에드먼슨(Edmondson, 1999)의 ‘심리적 안전(psychological safety)’ 개념에 따르면, 사람들은 실수해도 비난받지 않을 것이라는 확신이 있을 때 더 적극적으로 학습한다. 대규모 강의실에서는 질문하기 부끄러워하지만, 3-5명의 또래 앞에서는 편하게 “이거 어떻게 하는 거예요?”라고 물을 수 있다.

일상 활용에서 응용력을 높이는 중급층 교육은 학습자 중 교육자 양성을 할 기회가 된다. 중급층 중에서 학습 속도가 빠르고 다른 사람을 가르치는 데 관심이 있는 시니어를 선발해, 교수법 기초 교육을 제공한다. 이들은 다시 초급층으로 내려가 교육하는 선순환 구조를 만들면 자연스럽게 또래교육을 제공할 수 있는 체계가 구축된다.

AI를 일상에 활용하는데 큰 제약이 없고 콘텐츠 제작과 같은 생산적인 일까지 할 수 있는 고급층 교육은 다양한 형태로 구현될 수 있다. 온라인 강의, 웨비나, 자기주도 학습이 가능하다. 대면 교육은 심화 주제나 실습 위주로 진행한다. 고급층에게는 또 세대 간 역멘토링(reverse mentoring) 프로그램도 효과적이다.

기억해야 할 3가지

① 포용 탄력성 - 기울어진 운동장을 평평하게

② K자형 격차 차단 - 수준별 맞춤으로 모두 함께

③ 공감·공정·공유 + 당당함·당돌함·당김

선택은 우리의 뜻입니다

배제의 중력에 굴복할 것인가,
포용의 탄력으로 맞설 것인가.

시니어가 당당하게, 유연하게, 나누며 살아가는 사회

감사합니다

홍희경
saloo@naver.com

「디지털포용법」 시행에 따른 시니어 디지털포용 정책 방향 모색

◆ 발제 2 ◆

시니어 관점에서 디지털포용법과 시행령 분석 및 시사점

김원제 부회장
(디지털포용협회, 디지털포용뉴스 편집인)

시니어 관점에서 디지털포용법·시행령 분석 및 시사점

김 원 제

디지털포용뉴스 편집인

한국디지털포용협회 부회장



프롤로그 : 왜 시니어는 '디지털포용'의 핵심 타깃인가

- ✓ 디지털 전환은 선택이 아닌 생활 인프라의 강제적 전환이 되었음
의료 예약, 교통 이용, 금융 거래, 행정 민원까지 디지털 미이용자는
사실상 권리 접근 차단 상태에 놓임
- ✓ 시니어는 '기술을 못 쓰는 집단'이 아니라
디지털을 전제로 설계된 사회에서 가장 먼저 배제되는 집단
- ✓ 이 때문에 시니어 디지털포용의 핵심은
'교육 기회를 주는가'가 아니라 '실패해도 이용 가능한 구조인가'

- ❖ 2026.1.22 디지털포용법·시행령 시행
→ 디지털 전환을 법으로 승인한 최초의 포용 프레임

제기되는 질문 : 이 법은 시니어를 '가르쳐야 할 대상'으로 보는가,
아니면 '실제 이용자'로 전제하고 있는가

디지털포용법

[시행 2026. 1. 22.] [법률 제20672호, 2025. 1. 21., 제정]

제1장 총칙

- 제1조(목적)
- 제2조(정의)
- 제3조(국가 및 지방자치단체 등의 책무)
- 제4조(대체수단의 제공)
- 제5조(지능정보기술의 부작용 예방 · 해소)
- 제6조(지능정보사업자의 책무)
- 제7조(다른 법률과의 관계)

제2장 디지털포용 정책의 추진체계

- 제8조(디지털포용 기본계획)
- 제9조(디지털포용 시행계획)
- 제10조(민간의 정책 참여 등)
- 제11조(실태조사 등)
- 제12조(디지털포용 영향평가)
- 제13조(전문기관)

제3장 디지털역량의 함양

- 제14조(디지털역량 함양 활동)
- 제15조(디지털역량센터의 지정 등)
- 제16조(디지털역량 교육 표준교재 등)
- 제17조(디지털역량 함양 종합정보시스템의 구축 · 운영)
- 제18조(디지털취약계층의 사회 참여 지원)

제4장 지능정보서비스 등의 이용환경 보장 등

- 제19조(지능정보서비스 등에 대한 접근성 보장)
- 제20조(무인정보단말기 이용 편의 제공)
- 제21조(지능정보서비스 및 지능정보제품 접근성 품질인증 등)
- 제22조(접근성 품질인증의 신청 등)
- 제23조(접근성이 보장된 지능정보제품의 우선구매)
- 제24조(지능정보서비스 및 지능정보제품의 지원)
- 제25조(초연결지능정보통신망의 접근성 등)

제5장 지능정보기술 등의 포용적 활용 촉진

- 제26조(디지털포용기술 · 서비스의 표준화)
- 제27조(유망 디지털포용기술 · 서비스 지정 등)
- 제28조(디지털포용 관련 기술 · 서비스의 연구 · 개발)
- 제29조(연구개발기반의 조성)
- 제30조(디지털포용기술 · 서비스의 수출지원)
- 제31조(전문인력 양성)

3

디지털포용법 시행령

[시행 2026. 1. 22.] [대통령령 제36005호, 2025. 12. 31., 제정]

제1장 총칙

- 제1조(목적)

제2장 디지털포용 정책의 추진체계

- 제2조(디지털포용 기본계획)
- 제3조(디지털포용 시행계획)
- 제4조(실태조사)
- 제5조(자체 영향평가의 실시)
- 제6조(개별 영향평가의 실시)
- 제7조(개선 권고 등)
- 제8조(전문기관)

제3장 디지털역량의 함양

- 제9조(디지털역량 함양 활동)
- 제10조(디지털역량센터의 지정 등)
- 제11조(디지털역량지원센터)
- 제12조(디지털역량 교육 교재 등의 개발 · 제작 지원)
- 제13조(디지털역량 함양 종합정보시스템)

제4장 지능정보서비스 등의 이용환경 보장 등

- 제14조(지능정보서비스 등에 대한 접근성 보장)
- 제15조(무인정보단말기 이용 편의 제공)
- 제16조(접근성 품질인증 기준)
- 제17조(접근성 품질인증을 위한 인증기관의 지정기준 등)
- 제18조(접근성 품질인증 제도 운영에 관한 자료 제출)
- 제19조(인증기관의 지정 취소 등)
- 제20조(접근성 품질인증의 신청 등)
- 제21조(접근성 품질인증의 유효기간)
- 제22조(접근성 품질인증의 수수료)
- 제23조(접근성 품질인증의 표시 및 홍보)
- 제24조(우선구매 대상 지능정보제품의 검증절차)
- 제25조(지능정보제품의 접근성 시험평가기관)
- 제26조(접근성이 보장된 지능정보제품의 우선구매)
- 제27조(지능정보서비스 및 지능정보제품의 지원)

제5장 지능정보기술 등의 포용적 활용 촉진

- 제28조(디지털포용기술 · 서비스의 표준화)
- 제29조(유망 디지털포용기술 · 서비스의 지정)
- 제30조(유망 디지털포용기술 · 서비스의 사업화 지원 등)
- 제31조(수출진흥)

4

법의 기본 프레임: 디지털포용은 '권리'인가 '복지'인가

- ✓ 법 제1조는 디지털포용을 삶의 질 향상과 사회통합을 위한 국가 목표로 선언
- ✓ 제2조는 디지털포용을 기술 접근 문제가 아닌 경제·사회·문화적 환경 조성의 문제로 정의
- ✓ 제3조에서 국가는
"모든 국민이 지능정보서비스·제품을 원활히 이용하도록 할 책무"를 부담
- ✓ 제6조에서 지능정보사업자 역시 접근·이용 가능성을 고려할 사회적 책임 주체로 명시

❖ 시니어 관점의 핵심 쟁점

- '환경 조성'이라는 표현은 자칫 디지털 강제를 정당화하는 언어가 될 위험
- 이용 실패의 책임이 구조가 아니라 개인 역량으로 환원될 가능성

"이용할 수 있게 한다"는 말은 교육 제공을 넘어

'실패 확률을 낮춘 설계'까지 포함해야 함

5

대체수단 제공: 시니어에게 가장 중요한 조항

- ✓ 제4조는 디지털을 사용하지 않아도
실질적으로 동등한 이용이 가능한 대체수단 제공을 국가 책무로 규정

온라인 전용

전화·창구·서면·인력 지원 병행

키오스크

직원 호출, 동행 지원, 수동 처리

- ✓ 문제는 '노력하여야 한다'는 비강행 규정

❖ 시니어 관점에서의 한계

- 대체수단이 권리로 고정되지 않으면 예산·효율 논리에 따라 언제든 축소 가능

의료·금융·교통·행정 등 필수 서비스는

최소한의 오프라인 채널을 법·시행령에 명시해야 진짜 포용

6

디지털역량(교육) 지원 체계: '배움' 중심 구조의 한계

- ✓ 제14조는 디지털역량 교육을 시설·인력·지표·역기능 대응까지 포괄적으로 규정
- ✓ 고령자 등 취약계층에 대한 **교육비 지원 근거 명확화**
- ✓ 교육 내용 역시 기술 숙련이 아닌
 - 필요한 서비스 찾기
 - 디지털 사회에서의 안전·존중
 - 사회 참여 역량까지 포함

❖ 그러나 시니어 현실은

- 단기 교육 → 실제 생활 적용 실패
- 반복 학습·상황별 지원이 핵심

| **교육 성과 지표를 '이수율'이 아니라 '생활 서비스 성공률'로 전환해야 함**

7

시행령의 역할: '할 수 있다'에서 '어떻게 할 것인가'로

- ✓ 시행령 제10조는 디지털역량센터의 지정 기준·운영·취소까지 구체화
- ✓ 법이 추상적 권한 규정이라면 시행령은 **현장 실행의 최소 설계도**
- ✓ 시니어 관점에서의 의미
 - 찾아가는 교육
 - 1:1 실습
 - 반복·동행 지원 가능성 확보

❖ 단, 위험 요소

- 센터가 단순 강의장이 되면 실패

| **디지털역량센터는 '교육장'이 아니라 '생활 디지털 문제 해결소'여야 함**

8

접근성 보장: 웹·앱·키오스크의 구조적 문제

- ✓ 제19조는 웹·앱·키오스크·전자출판물까지 접근성 보장을 국가기관 의무로 명시
- ✓ 사업자도 설계 단계부터 접근성 고려 의무
- ✓ 보조기기 호환까지 포함한 확장된 접근성 개념
- ✓ 시니어 관점의 핵심
 - 시력 저하/ 인지 속도/ 반응 시간
→ 단순 장애 기준으로는 포착되지 않았던 문제

☞ “시니어는 장애인이 아니다”라는 이유로
접근성 정책에서 배제돼 왔던 구조를
‘디지털취약계층’ 개념으로 재정의한 것이 법의 진전

9

무인정보단말기(키오스크): ‘도움 받을 권리’는 충분한가

- ✓ 법 제20조는 설치·운영자, 제조·임대자 각각의 책임을 명확히 분리
- ✓ 시행령은
 - 인력 배치
 - 실시간 음성안내
 - 접근성 기준 충족 단말
 - 보조 앱·웹 제공 등 구체 조치 명시

- ❖ 그러나 현장의 문제
- ‘음성안내’ 만으로 인력 배치 회피 가능
 - 상시 도움 기준 불명확

키오스크 문제는 기술 문제가 아니라 **‘도움 요청이 허용되는 사회인가’의 문제**

10

종합 평가 : “진정 시니어를 위한 법인가?”

✓ 법의 성과

- 디지털포용을 선언이 아닌 법적·제도적 영역으로 편입
 - 접근성 보장, 대체수단, 키오스크 이용편의 등
- 디지털 전환의 그늘을 공식 정책 의제로 전환**
- 시니어 문제를 더 이상 개인 적응의 문제로만 방치할 수 없게 함

✓ 구조적 한계

- 대체수단은 여전히 ‘권리’가 아닌 ‘배려’의 영역
- 시니어는 독립적 이용자가 아니라 항상 취약계층으로만 규정
- 법이 자칫하면 “포용 장치를 마련했다”는 이유로
디지털 전환을 더 빠르게 밀어붙이는 면허가 될 위험

법의 ‘말’을 현장의 ‘힘’으로 바꾸려면

- 디지털포용법은 포용의 방향을 제시했지만,
현장에서 작동하기 위해서는 ‘권리화’와 ‘기준화’가 필요
- 시니어 포용은 교육 강화가 아니라 실패해도 이용 가능한 구조 설계의 문제

11

에필로그 : 디지털포용법은 최소한의 ‘안전망’

- ✓ 디지털포용법은 포용을 선언이 아닌 법·제도로 처음 정착시킨 점에서 의미
 - ✓ 좋은 말은 다 있지만, 시니어는 여전히 혼자 남을 수 있음
 - ✓ 디지털포용의 핵심은 배움을 강요하지 않는 것,
실패해도 배제되지 않는 구조를 만드는 것
-
- ✓ 대체수단은 여전히 권리가 아닌 배려에 머물러 실효성 한계
 - ✓ 시니어는 독립적 이용자가 아니라 취약계층으로만 위치
-
- ✓ 진정한 포용은 ‘배움’이 아니라 실패해도 배제되지 않는 구조를 만드는 것
 - ✓ 디지털 포용은 “기술을 더 많이 쓰게 하자”가 아니라, 디지털이 필수 인프라가 된
사회에서 누구도 배제되지 않게 ‘설계·지원·교육·안전’까지 쟁기는 것

12

Digital for All, Digital Barrier Free.

디지털 포용사회를 위하여!



“

2026 한국디지털포용협회 신년특별세미나

「디지털포용법」 시행에 따른
시니어 디지털포용 정책 방향 모색

”

AI 자서전 플랫폼 개발 및 활용 보고서

기술로 잇는 세대, 기록으로 남는 유산

My Life is Our Story, My History is Our Heritage

한국디지털포용협회 | 2026년 2월

NotebookLM

기억은 사라지는 것이 아니라, 기록되어어야 할 유산입니다



사회적 문제

고령화 사회 가속화와 시니어 계층의
디지털 소외 심화.



기억의 위기

개인의 역사가 기록되지 못하고
유실되는 '기억의 상실'.



우리의 미션

기술 장벽을 제거하여 누구나 자신의 삶을
디지털 유산으로 남기는 환경 조성.



NotebookLM

국내 최초 자서전 특화 AI 플랫폼: 기술 장벽을 허물다



3대 AI 통합

별도 가입 없이 ChatGPT,
Claude, Gemini 자유 선택



Single Sign-On (SSO)

Google, 네이버, 카카오 계정으로
3초 만에 로그인



Zero Barrier

복잡한 프롬프트 없이
자연스러운 대화로 집필

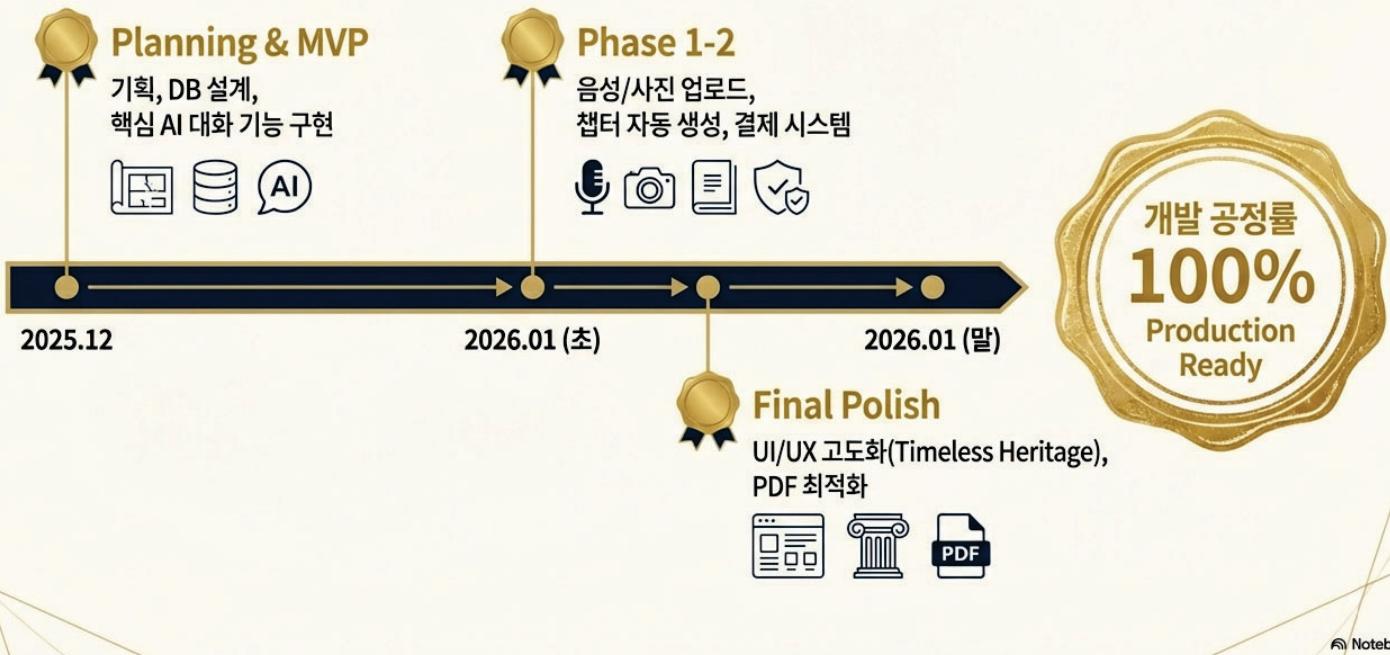
NotebookLM

시니어를 위한 배려, 'Timeless Heritage' 디자인 시스템



NotebookLM

2개월의 집약적 개발 (Intensive Agile Sprint)



최신 기술 스택 기반의 안정적 아키텍처



대화에서 출판까지: One-Stop 프로세스



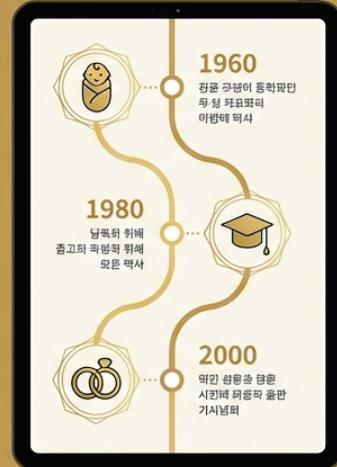
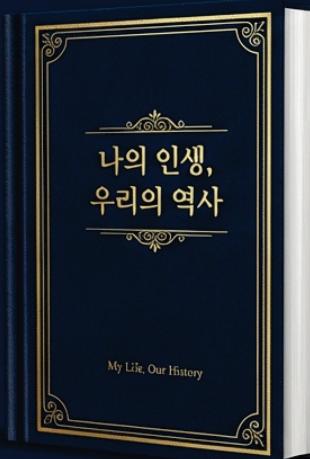
NotebookLM

단순 도구를 넘어선 교육 솔루션: 8주 완성 커리큘럼



NotebookLM

당신의 삶, 품격 있는 책이 되다



- **자동 조판:** Noto Sans KR 적용, 가독성 높은 레이아웃
- **타임라인 시각화:** 10개 카테고리별 아이콘 자동 생성
 - 웹 열람 및 인쇄용 고해상도 PDF 지원

NotebookLM

지속 가능한 운영 모델 및 요금 정책

무료 (체험)

0원

- 💬 AI 대화 체험
- 🌐 기본 기능 제공

프리미엄 (Premium)

60,000원 / 6개월

- ✓ 챕터 무제한 생성
- ✓ 사진 업로드 (100MB)
- ✓ PDF 및 타임라인 생성
- ✓ 모든 AI 모델 자유 선택

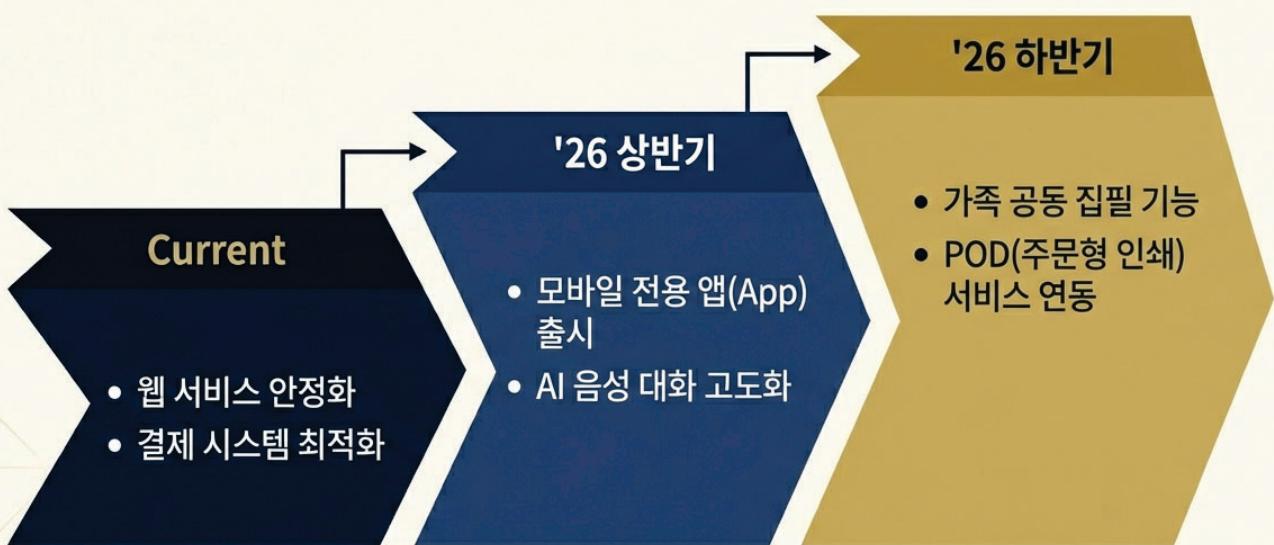
- 결제 시스템: PortOne 연동 완료 (카드, 계좌이체 지원)

NotebookLM

체계적인 관리 및 운영 시스템



향후 발전 계획 (Future Roadmap)



비전: 개인의 자서전을 넘어 가문의 역사를 기록하는 플랫폼으로 확장

기술적 성취를 넘어선 사회적 가치

Digital Inclusion: 시니어의 디지털 리터러시 향상 및 자신감 회복

Intergenerational Bonding: 자서전을 매개로 한 가족 간의 대화

Social Asset: 개인의 미시사가 모여 사회의 거시사가 되는 디지털 아카이브

© NotebookLM

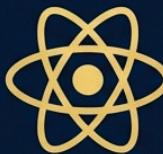
Project at a Glance

2개월

개발 기간 (2025.12 - 2026.01)

3종

Multi-AI (GPT, Claude, Gemini)



기술 스택 (React 19, Firebase)

www.autobiography.co.kr

서비스 URL

© NotebookLM