

네트워크 사회의 청소년 정보격차와 문화

- ▶ 일시: 2016년 8월 17일(수) 오전 10시~11시 40분
- ▶ 장소: 한국청소년정책연구원 6층 중회의실
- ▶ 주최: 한국청소년정책연구원

세 부 일 정 ■ ■ ■

네트워크 사회의 청소년 정보격차와 문화

시간	내용	진행
10:00~10:10	개회 및 발표자 소개	최정원 부연구위원
10:10~10:20	환영사	노혁 원장
10:20~11:20	주제발표	박근영 박사
11:20~11:40	질의응답	참석자 전원
11:40	폐회	최정원 부연구위원

목 차

■ 간략한 소개

■ 초록

1. 네트워크 사회의 등장과 사회과학 분야의 새로운 문제	1
2. 정보 및 정보격차에 대한 논의	4
3. 정보격차와 청소년	8
4. 청소년 정보격차의 연구경향과 연구 편향성 보완을 위한 제언	13

그림 목차

【그림 1】 정보격차의 수준과 비교 단위에 대한 교차표	14
--------------------------------------	----

네트워크 사회의 청소년 정보격차와 문화

간략한 소개



박 근 영

연세대 사회학과 졸

University of Illinois at Urbana - Champaign 사회학 박사

연세대학교 사회과학연구소 전문연구원 및 [社會科學論集] 편집간사

SSK [솔림과 불평등] 중형연구단 전임연구원

.....

네트워크 사회의 청소년 정보격차와 문화

박근영(연세대 사회과학연구소)

초 록

오늘날 우리가 경험하고 있는 ‘정보통신 혁명’의 핵심은 개인이 정보를 생산하고 유통하는데 필요한 비용이 거의 제로(零)에 가깝다는 사실이다. 빠르고 무제한적인 정보의 생산 및 전파 능력이 과연 산업화 이후 심각해진 사회적 불평등을 개선할 수 있을지, 반대로 악화시킬지에 대한 논의는 이미 1960년대 이후 사회과학에서 꾸준히 제기되어 온 논점이었다. 실제로 90년대 중반 이후, 인터넷의 급격한 보급의 결과 네트워크 사회의 도래를 이야기할 수 있을 무렵부터는 학자들의 우선적인 관심사는 ‘정보 격차(digital divide)’의 문제로 수렴되는 경향을 보였다. 초기 정보 격차에 관한 관심은 인터넷에 대한 접근성 격차 문제에 집중하였지만, 오늘날에는 필요한 정보를 적재적소에서 얻을 수 있는 능력, 그리고 정보를 효율적으로 사용하려는 의식이나 정보를 대하는 문화적 차이까지 포괄하고 있다. 이렇듯 정보에 대한 불평등 논의는 심화/다양화되고 있지만 대부분의 연구들은 20대 이후의 성인을 대상으로 하거나 디지털 소수자(digital minority)로 분류되는 몇몇 소외계층(e.g., 노인, 장애인)에만 집중하는 경향이 있다. 반면 빠른 신기술 수용능력을 지닌 청소년계층의 경우에는 정보화 시대의 수혜자로 인식되어 특별한 관심을 두지 않거나, 단순히 부모가 가진 계층/계급적인 조건에 의해 정보격차의 수혜자 또는 피해자로 결정된다고 이해되는 경우가 많다. 본문에서는 우선 지금까지 우리나라에서 청소년 계층의 정보 격차에 관한 연구가 많이 부족했음 지적하고, 앞으로 왜, 어떠한 차원에서 청소년 정보 격차를 다루어야 하는지 논의하려 한다.

네트워크 사회의 청소년 정보격차와 문화¹⁾

박 근 영 (연세대 사회과학연구소)

1. 네트워크 사회의 등장과 사회과학 분야의 새로운 문제

20세기말 정보통신 기술의 발전은 후기산업사회와 포스트모더니티 사조의 확산 속에서 이미 미래에 대한 예측력을 상당부분 상실했던 사회과학계에 ‘네트워크 사회’라는 새로운 난제를 안겨주었다. 이 새로운 주제와 그와 관련된 제문제(諸問題)는 다음 세 가지 측면에서 기존에 사회과학자들이 다루었던 대상들과는 차별적이라고 할 수 있다. 첫째, 네트워크 사회에서는 온라인 연결망이 가진 본연의 속성으로 인해 다양한 종류의 불평등이 폭증하기 쉬운 조건을 갖추고 있다. 네트워크 사회가 출현했다는 말은 구성원들을 이어주는 연결 관계의 규모와 강도가 급격하게 증가하였으며(Castells, 1996), 그 결과 사회의 여러 측면에서 복잡계의 특성을 갖게 되었음을 의미한다(김용학, 2011). 원래 복잡계(complex system)란 외형상 무질서해보이지만 일정한 구조와 질서를 가지고 있으며 상호작용하거나 서로 관련되어 있는 물체들의 집합체를 뜻하는 물리학적 용어이다(이수상, 2012). 사람들로 구성된 복잡계인 ‘네트워크 사회’도 자기조직화(self-organization)와 선호적 연결(preferential attachment) 현상에 의해 지배받기 때문에 무질서해 보이는 행위자들 사이의 상호작용을 통해 자율적으로 혼돈에서 질서를 만들어내며, 이러한 과정 중에 특정 행위자에 대해 연결의 선호가 발생하면 극단적인 불균등 분포를 보이는 멱함수 법칙(power-law) 현상이 발생하게 된다(Barabási and Albert, 1999; 이수상 2012). 결국 이는 네트워크 사회가 온라인상에서 새로운 불평등을 낳거나 기존의 불평등을 악화시키기 쉬운 조건을 가지고 있음을 의미한다. 과거 파레토의 법칙에서는 80%의 효과가 20%의 행위요인(행위자)에 의해 설명되었지만, 오늘날의 가상공간에서는 활동적인 1%에 의해

1) 본 논문에는 [사이버 공간의 문화 코드(조화순 編, 2015)]에 실려 있는 “인터넷 정보격차와 청소년”(박근영 著)의 일부 내용이 발췌, 편집되어 포함되어 있음을 밝힙니다.

전체 커뮤니티의 99% 또는 그 이상의 활동이 설명될 만큼 분포와 분배에 있어 극단적인 불평등의 양상을 보이기도 한다.

둘째, 후기산업시대의 사회문제들은 사회연구자들에게 문제를 ‘인식’하고 ‘분석’한 후 미래에 대한 ‘전망’까지도 제시할 수 있을 정도의 시간적인 여유를 제공했지만, 네트워크 사회의 문제들은 우리가 그것을 제대로 인식할 무렵이면 이미 다음 단계로 발전했거나, 다른 차원으로 전환되어 있는 경우가 빈번하다. 촘촘히 연결된 네트워크를 따라 확대/발전하는 사회적 변화는 우리가 지난 세기까지 경험해 왔던 변화의 속도에 비해 월등히 빠르기 때문에, 사회 전체가 특정 문제를 시기적절하게 인식하여 그에 대한 공감대를 형성하기가 매우 어렵다. 1990년대에 일군의 사회과학자들이 네트워크 사회의 개념을 본격적으로 제기했을 때만 하더라도 대부분의 사람들은 이 새로운 사회가 우리 일상에 어떤 영향을 미칠 수 있는지에 대해 제대로 이해하지 못했다. 2000년대 들어서 실제로 네트워크화 된 사회의 문제나 현상(e.g., 2003년 뉴욕 주의 대규모 정전사태, 2010년 튀니지의 재스민 혁명 등등)들을 경험하고 나서야 사람들은 비로소 나를 포함한 사회의 모든 체계와 제도, 그리고 지구 어딘가에서 살아가고 있는 다른 사람들의 삶이 모두 연결되어 있다는 의식을 조금씩 발전시킬 수 있었다. 또한 네트워크 사회에 대한 보다 깊은 이해와 그 사회의 속성으로 인해 발생할 수 있는 문제들에 대해 관심을 기울이 시작했다. 하지만 그 사이 우리는 이미 네트워크 사회의 초기 단계를 넘어 초연결사회(Gartner, 2008)나 사물인터넷(IoT: Internet of Things)의 시대로 진입하였고, 문제의 양상은 시시각각 변화하고 있다. 사람들뿐만 아니라 일상의 각종 사물까지도 발달한 정보통신 기술 및 디지털 기술에 의해 이중삼중으로 연결된 세상, 그것이 오늘날 우리가 살아가는 세상을 규정하는 가장 중요한 속성이지만 일반인은 물론 전문적 관련 지식을 가지고 있는 사회과학자들의 인식은 언제나 기술적 발전을 원거리에서 따를 뿐이었다.

셋째, 이러한 불균등한 분포의 양상은 단지 온라인 공간의 활동에만 국한 된 것이 아니라 현실 사회의 거의 모든 곳에 침투하여 다양한 사회적 불평등 문제를 초래할 수 있다. 네트워크 시대 초기 단계만 하더라도 기술의 발달에 의해 파생할 수 있는 문제들은 대체로 현실과 가상공간 각각의 틀 안에서 논의되었다. 그러나 네트워크 사회가 초연결사회를 넘어 또 다른 단계로 진화하고 있는 오늘날, 네트워크상에서 발생한 각종 문제들은 온라인과 오프라인의 경계를 자유롭게 넘나들며 공간적 구분을 무색하게 하고 있다. 온라인에서 수십 명에 의해 진행되던 자유토론이 수십만 명이 참여하는 촛불시위로 발전하고, 익명성을 방패삼아 온라인에서만 은둔할 것 같았던 일베 회원들도 조건만 갖춰지면 폭식투쟁(2014)에서와 같이 오프라인으로 진출할 수 있음을 확인하였다. 주식시장은 오프라인의 불확실한 소문이 온라인을 통해 확산됨으로써 투매

현상이 발생하여 단시간에 붕괴의 위기에까지 몰릴 충분한 가능성을 가지고 있다. 결국 사회과학자들이 온라인이나 오프라인 어느 한곳에서 발생한 현상을 연구한다하더라도 궁극적으로 온/오프라인으로의 파급효과를 포괄적으로 고려해야하기 때문에 연구의 설계나 규모 면에서 부담으로 작용할 수 있다.

이상에서 언급한 네트워크 사회의 특성들을 종합하면 다음과 같이 정리할 수 있다. 네트워크 사회는 속성상 불평등이 증폭되기 쉬운 조건을 가지고 있으며 따라서 ‘불평등 문제’는 사회과학자들이 다루어야 하는 네트워크 사회의 가장 중요한 화두이다. 또한 불평등이 처음 발생한 지점이 온라인이든 오프라인이든 경계를 넘어 다른 영역으로 언제든 확산될 수 있는 가능성을 지니고 있기 때문에 포괄적인 관점을 견지한 조사가 필요하며, 무엇보다도 불평등의 확산/발전 속도가 대단히 빠르기 때문에 발생 초기에 적절히 통제하지 못한다면 차후 대응하기에는 매우 어려운 종류의 문제가 될 수 있다.

사실 네트워크 사회에서 발생 또는 심화될 수 있는 불평등의 양태는 매우 다양하지만, 궁극적으로는 온라인 공간에서의 활동이 경제적 이익으로 이어져 빈자와 부자의 경계를 더욱 명확히 하는 ‘경제적인 불평등’ 문제를 가장 손쉽게 떠올릴 수 있다. 그러나 네트워크 사회를 출현시켰던 인터넷의 기본적인 목적이 바로 ‘더 많은 정보를 공유’하기 위한 것이었다는 점, 또한 네트워크 사회를 둘러싼 많은 논쟁이 인터넷이나 이동통신기기의 등장으로 처음 촉발된 것이 아니라 이미 1960년대 대중매체의 보급이 크게 증가하였을 때 등장한 ‘정보사회’ 논쟁의 연장선 위에 있다는 점을 고려한다면 ‘정보 불평등’의 문제가 네트워크 사회와 관련된 가장 기본적인 형태의 불평등이라고 할 수 있다.

따라서 본 논문에서는 바로 이러한 우리 사회의 정보 불평등, 그것도 청소년들 사이의 정보 불평등 문제를 다루려 한다. 사실 지금까지의 우리 사회에 대한 정보 불평등은 연구는 지나치게 성인 중심으로 진행되었거나, 청소년을 대상으로 진행된 경우라 하더라도 정보 불평등의 가장 기본적인 수준에서만 논의되어온 경향이 있다. 따라서 본 논문에서는 앞으로의 청소년 정보 불평등의 문제를 다루는데 있어서 어떤 세부 주제에 보다 집중해야 하는지에 대해 논의하려 한다.

다음 섹션에서는 우선 본 논문의 핵심 소재라고 할 수 있는 ‘정보’의 속성과 지금까지 진행되어 온 정보격차(digital divide) 논쟁에 대해 설명할 것이다. 다음으로는 청소년들 사이의 정보격차가 어른들의 정보격차와는 무엇이 다른지, 그리고 현시점에서 이 분야를 연구하는 것이 왜 중요한지에 대해 살펴보도록 할 것이다. 끝으로 정보격차의 가장 높은 단계에 해당하는 ‘문화적 차원의 정보격차’와 기존 사회학에서 다루어졌던 ‘문화를 통한 계급재생산 논의’의 결합 가능성에 대해서 알아볼 것이다.

2. 정보 및 정보격차에 대한 논의

제2차 세계대전을 거치면서 통신 기술 및 컴퓨터 기술이 크게 향상되었으며, 이를 바탕으로 정보를 생산해서 전달하는 정보기술 역시 비약적으로 발전하게 된다. 그 결과 1960년대부터 사회과학 분야에서는 미래 사회에서의 정보의 역할과 규모 등에 대해 크고 작은 논쟁이 계속되어 왔다. 이 논쟁에 참여했던 학자들은 기본적으로 머지않은 미래에 기술적으로 고도성장한 사회에서 불가피하게 증가하는 불확실성을 극복하기 위해 정보의 수요가 크게 증가할 것이며, 이에 대응하기 위한 통신 기술 및 기기가 빠르게 발달 확산되는 ‘정보사회’가 등장할 것이라는 예상에 동의했다(최동수, 2007). 하지만 정보사회의 도래가 그 사회의 구성원들에게 미치는 영향에 대해서는 대립적인 전망을 제시했는데, 토플러(A. Toffler)와 같은 학자들은 정보화가 진척됨에 따라 산업 생산력이 크게 증가하고 기존 사회가 가지고 있던 갈등이 자연스럽게 해소되어 인류의 복지가 증진된다는 긍정적인 예측을 내놓았다. 반면 실러(Herbert I. Schiller)와 같은 학자들은 정보사회의 혜택이 선진국과 후진국 사이에서 차별적으로 분배될 수밖에 없으며, 같은 국가 내에서는 기득권층의 통제나 감시의 수단으로 사용됨으로써 특정 계층에게만 봉사할 가능성이 있음을 경고하기도 했다(전석호, 1993; 최동수, 2007).

그로부터 약 30여 년 뒤, 1990년의 세계는 ‘인터넷’이라는 새로운 매체의 보급으로 정보통신 분야에서 가히 혁명과도 같은 변화를 경험하게 된다. 인터넷이 우리 사회에 가져온 변화는 다양하지만 그 중 가장 근본적인 것인 정보의 생산과 유통에서 발생하는 비용을 거의 제로에 가깝게 감소시켰다는 점이다. 그 결과 유통, 소비되는 정보의 양은 비약적으로 증가하였으며 정치, 경제, 문화 등 사회의 각 역에서 사람들의 사고방식과 행동방식에 커다란 변화를 초래했다. 이러한 포괄적인 변화를 고려한다면 과거 1960년대 학자들이 상상했던 완전한 의미의 정보사회의 모습이 어느 정도 현실화되었다고 평가하기에 부족함이 없는 듯하다.

그렇다면 오늘날의 네트워크 사회의 모습은 과거 학자들이 예견했던 정보사회에 대한 긍정/부정적 전망 중에서 어느 쪽에 근접해 있는 것인가? 물론 우리 사회에서 정보가 생산되고 활용되는 다양한 영역의 활동들을 개별적으로 살펴보면 반드시 어느 한쪽의 극단적인 주장이 옳았다고 결론을 내리기가 쉽지 않다. 정보사회가 가져다준 생활 전반에서의 편리와 다양한 세부 분야에서의 혜택을 무시할 수 없기에 긍정적 전망이 우세할 듯하지만, 그만큼의 예상치 못했던 새로운 문제를 야기한 것도 사실이기 때문이다.

그 중 ‘정보격차(digital divide)’의 문제는 과거 긍정론자들의 주장처럼 오늘날의 정보사회를 긍정적으로만 평가하는데 가장 큰 걸림돌이라고 할 수 있다. 정보격차란 단순히 정의하면

“최신의 정보 기술들에 대해 접근성을 가지고 있는 사람들과 그렇지 못한 사람들 사이의 인지된 격차”라고 할 수 있다(Compaine, 2001: xi). 즉, 아무리 우수한 정보 유통의 매체와 기기를 개발한다하더라도 그것을 이용할 수 있는 사람과 그렇지 못한 사람이 기존의 사회적 조건에 의해 명확하게 구분된다면 결과적으로 사회 전반의 불평등을 심화시켜 더 큰 제도적, 구조적인 문제점을 야기할 수 있음 지적하고 있다.

하지만 정보격차의 문제를 좀 더 자세히 이해하기 위해서는 ‘정보’의 개념을 재정립할 필요가 있다. 사실 정보(information)와 자료(data)는 매우 차별적인 개념이다. 오늘날 우리 사회에서 생산되어 유통되는 통속적 의미의 정보는 대단히 많지만 그러한 정보를 필요로 하는 사람들에게 특정한 형태로 가공해서 전달할 수 없다면, 그 경우에는 ‘정보’라는 용어보다는 단순한 ‘자료’의 수준으로 보거나(최동수, 2007), 심지어는 불필요한 ‘공해’로 받아들여질 수도 있다. 즉, 필요한 내용을 목적에 맞게 적절한 시기에 얻지 못하고 무분별하게 접하게 된다면 특정 사실을 알게 되는 것이 힘이 되는 것이 아니라 오히려 혼란만을 가중시킬 수 있기 때문이다.

이러한 기준으로 ‘정보격차’를 다시 정의한다면, 직간접적으로 개인에게 이익이 되는 정보를 적절한 시기에 접근할 수 있는 가능성이 개인들 사이에 불균등하게 분포함을 말한다. 하지만 오늘날의 정보격차는 단순히 자료 자체에 한 접근성의 문제에 머무르지 않고 더욱 복잡한 여러 수준의 문제들로 발전했다. 매일매일 인간의 지능이나 인지력으로는 감당하지 못할 정도로 많은 자료가 생산, 유통되는 현실에서는 개인이 접할 수 있는 자료의 절대량은 큰 문제가 되지 않는다. 따라서 학자들은 정보격차의 종류를 정보의 속성 및 정보를 얻고 활용하는 과정에 개입할 수 있는 요소들까지 포괄적으로 고려하여 재분류해야만 했다.

모스버거와 그 동료들(Mossberger, Tolbert and Stansbury, 2003)은 정보격차의 개념을 네 가지 영역에서 구분했는데, 우선 전통적인 정보격차 논의에서 집중적으로 다루어왔던 컴퓨터와 인터넷에 대한 접근의 격차는 정보격차의 가장 기본적인 영역에 국한된다고 보았다. 더 중요한 것은 인터넷에 접근했을 때 원하는 정보를 얻어낼 수 있는 기술과 정보 해독 능력이며, 이를 ‘기술적 격차’로 분류했다. 더 나아가 획득된 정보를 정치와 경제적 활동에 적용할 때 경험이나 태도의 격차까지 정보격차의 일부로 이해했다.

우리나라에서는 김문조와 김종길의 연구(2002)가 해외 정보격차 연구의 동향 분석 과 이를 국내 문제에 적용하는데 선도적인 역할을 했는데, 이 연구에서도 접근의 격차는 정보격차의 1차적이고 가시적인 유형에 불과하다고 지적한다. 이보다 더 중요한 것은 획득한 정보의 다각적이고 효율적인 활용의 차이인데, 이를 2차적 격차로 분류한다. 즉, 1차적 정보격차가 정보의 ‘양’에 관련된 것이었다면, 2차적 정보격차는 정보에 대한 ‘활용 폭’을 나타낸다고 할 수 있다. 하지만 활용의 격차는 단지 여기서 머무르는 것이 아니라 정보 전반에 대한 수용 태도로까지

발전한다. 즉, 정보에 대한 자유로운 접근과 활용을 경험한 사람들은 인터넷 공간의 문화에 거부감이 없고, 그곳 활동에서 좀 더 주체적일 가능성이 높다. 따라서 가장 높은 수준인 3차적 유형의 정보격차는 측정하기 어려울 만큼 방한 양의 자료 속에서 옥석을 가려내고 이를 “어떻게 삶의 이기로서 지혜롭게 수용할 수 있는가”(김문조·김종길, 2002: 137)에 대한 태도나 개인이 몸담고 있는 집단의 문화적 차원으로까지 발전했다고 할 수 있다.

학자들이 이와 같이 정보격차의 종류를 세분화하기 시작한 것은 매 시기 등장한 정보격차의 특성과 이를 완화하려는 각국의 정책적 대응 변화와 밀접한 관계를 가지고 있다. 사실 오늘날 정보격차의 의미인 ‘digital divide’라는 표현이 처음 통용되기 시작한 것은 1990년 중반부터였다(남수정, 2011). 그때까지만 하더라도 아직 온라인 서비스가 충분히 상용화되기 이전이었기 때문에 초기 개념은 사실상 인터넷이나 이동통신 기기의 보급으로 인한 정보격차의 문제와는 거리가 멀었다. 그 대신 컴퓨터 및 디지털 기술의 빠른 성장으로 인해 학교교육에서 수혜를 받는 학생들과 그렇지 못한 학생들의 간극을 언론에서 지적할 때 사용하는 용어였다. 그러던 중 1996년 당시 미국 대통령이었던 빌 클린턴(B. Clinton)이 자신의 복지 및 불평등 해소 정책에서 초급·중급(K-12) 과정 학생들 사이의 정보와 기술 격차 해결을 비중 있게 다루면서부터 널리 사용되기 시작했다.

이후 1990년대 후반과 2000년대 초반에 걸쳐 광범위한 인터넷 상용화가 이루어졌고 기존 정보격차(digital divide) 논쟁의 중심에 인터넷과 컴퓨터 단말기의 보급이 핵심 사안으로 자리 잡게 되었다. 2001년 OECD는 정보격차를 ‘정보통신 기술에 대한 접근 가능성 및 인터넷 사용과 관련하여 서로 다른 사회적·경제적 수준 때문에 나타나는 개인 간, 가정 간, 기업 간, 지역 간의 격차’로 정의했으며(정익언 외, 2001: 2), 현재까지도 정보격차에 대한 논의의 출발은 바로 이러한 개념을 기준으로 하고 있다.

정보격차를 국가적 차원에서 대응해야 하는 문제로 규정한 이후 1990년대 말부터 미국에서는 연방정부 차원의 해결 방안을 마련하여 추진해왔다. 클린턴 행정부는 정보격차를 해소하기 위해 저소득 및 농촌 지역을 중심으로 1억 달러의 예산을 투입하여 약 1000여 개의 커뮤니티 센터(Community Technology Center)를 건립했다. 하지만 그러한 노력과 상관없이 정보격차는 점점 더 심각한 사회적 이슈로 발전했으며, 2008년 대통령 선거에서 오바마(B. Obama) 후보는 부시(G. W. Bush) 대통령의 정보격차 정책을 비난하며 경기부양 계획의 일환으로 전 국민에게 ‘광대역 접근 확대’를 핵심 공약으로 제시하기도 했다(정형철 외, 2010).

우리나라 역시 2001년 당시 인터넷 사용자가 2200만 명을 돌파했지만 계층, 지역, 연령, 교육수준 등에 따라 인터넷에 대한 접근 가능성은 큰 편차를 보였다. 이러한 현실을 문제적 상황으로 인식한 우리 정부 역시 2001년부터 정보격차 해소에 관한 법률을 제정하고 이에

따라 ‘제1차 정보격차해소 종합계획’을 시행했다. 정보통신부 등 14개 정부 부처가 참여한 이 사업은 2003년까지 전국 모든 읍, 면, 동 지역에 최소한 1대 이상의 무료 인터넷 이용 시설을 설치하는 것을 목표로 했다. 또한 희망하는 모든 국민에게 무료 인터넷 교육을 실시하고, 특히 정보 소외 계층인 노인, 장애인, 농어촌 거주민들에 대한 인터넷 보급을 중점 사업으로 추진하기도 했다(정형철 외, 2010).

이와 같은 각국 정부의 노력을 통해 산업화된 사회에서의 정보격차는 감소하는 경향을 보였다. 하지만 오늘날의 정보격차 문제는 단순히 정보에 대한 접근성의 문제에 국한된 것이 아니라, 습득된 정보를 어떻게 수용하고 활용하는가의 문제로 발전했다. 즉, 정보 빈곤층을 위하여 인터넷에 접속할 수 있는 단말기의 수를 증가시키면 접근성과 관련된 정보격차의 문제는 자연스럽게 해결(또는 완화)할 수 있겠지만, 원하는 자료를 적절하게 획득할 수 있는지, 또 획득된 정보와 자료를 유용하게 사용할 수 있는지의 여부는 개인이 보유하고 있는 기본 조건들, 즉 경제, 사회, 문화와 관련된 자 본의 양에 따라 달라질 수 있기 때문이다. 따라서 정보격차의 개념은 점점 복잡화·다양화될 수밖에 없었다.

이상에서 언급한 정보격차에 대한 논점의 변화는 다음과 같이 정리할 수 있다. 인터넷의 등장으로 다시금 촉발된 정보격차의 논쟁은 시작 당시 인터넷과 관련된 설비나 서비스 이용의 높은 가격으로 인해 신기술 자체에 대한 접근성의 불평등(access inequality) 문제에서 다루어지기 시작했으나, 온라인에 대한 접근 비용이 하락하면서 접근성 자체는 더 이상 큰 문제가 되지 않았다. 대신 정보를 정보답게 만드는 요소들, 즉 특정 정보를 필요로 하는 사람들에게 그들이 원하는 조건이 충족된 상태로 전달되어 정보 수요자의 의도대로 활용될 수 있는가가 정보격차의 핵심 사안으로 등장하게 되었다. 이와 같은 내용을 과거의 정보격차 논의와 비교해 보면 대상이 되는 매체가 TV나 신문 등 전통 미디어에서 인터넷으로, 그리고 가장 최근에는 이동통신 기술로 전환되었을 뿐, 기본적으로 정보격차에 대한 문제의식이 크게 변화했다고는 볼 수 없다. 다만 오늘날의 정보사회에서 유통되는 자료의 양이 과거에 비해 훨씬 더 방대하며, 과거에는 불가능했던 일까지 가능케 함으로써 정보 자체가 일종의 ‘상품화’되는 경향이 강해졌다고 평가할 수 있다. 즉, 누가 어떤 종류의 정보 상품을 효율적으로 구매할 수 있으며, 구매된 정보 상품을 어떻게 다른 재화를 얻기 위해 효과적으로 활용할 수 있는가에 방점을 두게 된 것이다. 더 나아가 그러한 일련의 과정을 얼마만큼 자연스럽게 수용할 수 있는가의 여부나, 네트워크 관련 신기술을 대하는 태도, 인터넷 커뮤니티에 자율적으로 참여하는 정도 등을 포괄하는 문화적 차원에서의 격차 역시 기존의 정보격차 논의가 확대/발전한 결과로 나타난 것으로 이해할 수 있다.

3. 정보격차와 청소년

앞서 강조했듯이 정보격차의 핵심은 정보사회의 혜택이 그 사회의 구성원에게 균등하게 돌아가지 않는다는 점에 있다. 나이, 성별, 계급, 학력, 지역 등등 개인이 지닌 다양한 속성에 따라 사회 구성원 중 일부는 필요한 정보를 적재적소에서 얻을 뿐만 아니라 이를 통해 다양한 이윤을 추구하는 반면, 나머지는 정보 자체에 접근할 기회가 허락되지 않거나, 정보를 얻었다 하더라도 제대로 사용하지 못하고 사장시키고 만다. 즉, 같은 사회의 구성원이라 하더라도 정보화된 세상이 일부에게는 기회이자 축복이지만, 그 나머지에게는 아무런 혜택이 없거나 오히려 스스로를 더 위축시키는 재앙이 될 수도 있다.

이 섹션에서는 특히 인터넷 사용과 관련하여 우리나라 청소년 계층에게 나타나고 있는 정보격차에 주목한다. 청소년들은 본래 새로운 것을 지향하는 속성으로 인해 뉴미디어나 정보통신 기술을 다른 연령에 비해 빠르게 수용하는 계층이기 때문에 흔히 정보화의 수혜자로만 인식되는 경향이 있다²⁾. 그렇지만 청소년 계층에서도 정보격차나 불평등의 문제는 지속적으로 존재해왔으며, 그 구체적인 양상은 시시각각 변하고 있다. 청소년들은 아직 경제적으로 독립하지 못해 부모나 다른 성인의 통제를 받아야 하며, 육체적으로나 정신적으로 성장기에 있기 때문에 사회의 주류 문화보다는 그들만의 하위문화의 영향을 강하게 받는 특성을 지닌다. 따라서 청소년 계층에서 나타나는 정보격차의 문제는 성인 사회의 정보격차 문제와는 다른 양상을 보일 수 있다. 이러한 복합적인 요인을 고려하여 청소년들에게서 나타나는 정보격차를 다음 세 가지 단위에서 비교해 볼 필요가 있다.

첫째는 국가 간의 비교이다. 1999년 피렌체에서 열린 서방 중도좌파 정치 지도자 회의에서 클린턴 미국 대통령은 “개발도상국이 당면한 가장 큰 문제는 정보격차”라고 언급했다. 즉, 국제 사회에서 정치적인 힘과 부의 격차가 발생하듯이 국가 간의 정보격차가 상당히 심각하며, 따라서 국가를 단위로 하는 지역 간의 비교가 중요하다. 둘째는 같은 지역(또는 국가) 내에서 다른 계층이나 집단을 비교하는 것이다. 주로 같은 지역에 거주하는 사람들 중에서 다른 연령, 성별, 직업군 등을 비교하여 정보격차의 주요 요인을 분석하고 정보 소외 계층(digital minority)을 찾아낼 때 주로 사용된다. 마지막 단계는 같은 계층이나 집단의 내부에서 발생하는 정보격차를 비교하는 것이다. 예를 들면 같은 정보 소외 계층이라고 이해되는 노인층이나 장애인들의 내부

2) 미국에서 진행된 연구에 의하면 청소년 집단은 이동통신 기기 사용에 대한 내부적인 동질성으로 인하여, 사회 전체를 보았을 때 심지어는 부모세대의 계층/계급 간 차이에 의해 발생하는 정보격차의 문제를 완화하는 역할까지 맡고 있다는 주장이 제기되기도 하였다. (Brown, et al., 2011)

에서 정보격차를 비교하는 것으로(김봉섭·김정미, 2009; 남수정, 2011), 가장 세분화된 비교이며 널리 인지되지 못했었던 정보격차의 문제를 찾아내어 이를 해결하고자 할 때 자주 사용된다.

정보격차의 구분 중 가장 기본 단계에 해당하는 ‘접근 가능성’의 격차만을 고려한다면, 우리나라 청소년들은 다른 나라의 청소년들에 비해 정보격차의 피해를 거의 보지 않는 것으로 나타났다. 비록 최근 몇 년 동안 순위가 하락하기는 했지만 2014년 OECD 국가들을 기준으로 한다면 우리나라는 여전히 무선과 유선 인터넷 보급률에서 각각 6위와 5위에 해당하는 인터넷 선진국에 해당한다. 또한 2013년에 조사된 통계(임재명 외, 2013)에 의하면 우리나라 10대 청소년들은 일주일 동안 평균 14.1시간 인터넷을 사용하며, 인터넷을 이용하는 빈도가 하루 1번 이상인 경우는 95.8%로 다른 어느 나라의 청소년들과 비교해서도 우수한 인터넷 접근성을 가지고 있다.

하지만 제공된 인터넷 망과 컴퓨터 단말기를 어떻게 사용하는가를 측정하는 ‘활용도’의 측면에서는 전혀 다른 결과가 나타났다. OECD가 2003년 29개 회원국과 11개 비회원국의 15세 학생 28만 명을 대상으로 ‘정보통신기술 학업성취도 국제비교조사(PISA)’를 실시한 결과, 한국 청소년들은 채팅, 다운로드, 게임 등 오락 목적의 활용에서는 3위에 해당하는 최상위 수준인데 비해, 프로그램 제작 활용(8%)은 39위, 학습 활용(19%)은 37위로 생산적 활용 분야에서는 최하위권에 랭크되었다. 즉 우리나라 청소년의 경우에는 인터넷 정보통신 기술을 활용하는데 있어 여가/오락 목적 이외에는 주어진 우수한 온라인 인프라를 다양하게 활용하지 못하고 있다고 볼 수 있다.

둘째, 관찰 지역을 국내에만 국한시켜서 다른 계층(특히, 연령층)과 비교했을 경우, (전 세계 거의 모든 국가에서처럼) 우리나라 청소년들은 타 연령층에 비해 정보사회의 안정적인 수혜자라고 평가할 수 있다. 원래 정부에서 지정한 정보 빈곤층은 흔히 노년층, 경제적 빈곤층, 장애인 등 사회적 약자인 경우가 많다. 하지만 아동이나 청소년 계층은 독자적으로 경제활동을 하고 있지는 않지만 부모의 보호 아래 오히려 새로운 기기나 정보 기술의 습득이 빠른 편으로 분류된다. 2000년 정보문화센터의 조사에서는 정보격차를 ① 정보화의 중요성에 대해 인식하는 수준을 측정하는 ‘정보인식지수’, ② 컴퓨터 단말기와 인터넷 접근성을 측정하는 ‘정보접근지수’, ③ 컴퓨터와 인터넷 사용 기술 습득 여부를 따지는 ‘정보역량지수’, ④ 실제로 컴퓨터와 인터넷을 사용하는 정도를 측정하는 ‘정보이용지수’ 등 네 가지로 분류했다(황진구, 2000). 이러한 지수를 연령별로 비교했을 때, 10대 청소년들의 경우 모든 분야에서 다른 어떤 연령대보다도 높은 정보지수들을 얻은 것으로 나타났다. 또한 지니계수를 통해 측정된 각 연령의 내적인 정보 불평등의 정도에서도 10대의 경우 정보이용지수를 제외한 나머지 항목에서 다른 연령대에 비해

불평등의 정도가 매우 낮은 것으로 나타났다. 정보이용지수의 경우도 0.21의 수치를 보는데, 보통 지니계수의 경우 0.3을 넘을 경우 불평등하다고 취급하는 것을 고려한다면 그리 높은 내적 불평등 수치로 보기는 어렵다. 즉, 우리나라 청소년층은 외적으로 비교해볼 때 상당히 우수한 정보이용지수를 가지고 있으며 내부적으로 비교적 그 편차가 적은 이상적 상태를 유지했다고 할 수 있다.

그럼에도 앞서 지적했던 것처럼 오늘날의 정보격차를 의미하는 'digital divide'가 학교교육에서 학생들의 정보 획득과 관련된 지식 및 기술의 편차에서 기인했다는 점과 우리나라를 포함하는 각국의 정부들이 정책적으로 이를 해결하기 위해 많은 노력을 기울다는 사실에 다시 한번 주목할 필요가 있다. 즉 세 번째 분석 단위인 청소년 집단 내부의 개인들을 비교해보면 여러 가지 형태로 정보격차의 문제가 존재하며, 때로는 성인들의 정보격차 문제보다 훨씬 더 심각한 결과를 초래할 가능성을 내포하고 있음을 알 수 있다. 예를 들면 청소년 집단의 하부단위를 인구사회학적 요소로 구분하여 정보격차를 비교해보면 비록 그 격차가 심각한 수준이라고 할 수는 없으나 여학생이 모든 측정 분야에서 남학생에 비해 낮은 평균 점수를 받았음을 알 수 있다(황진구, 2000). 또한 거주 지역과 가구의 소득수준에 따른 격차는 상당히 큰 것으로 나타났는데, 특히 '접근지수'와 '역량지수'의 경우에는 하층에 속하는 청소년들의 점수가 상층 청소년에 비해 각각 52.8%와 69.1%에 불과한 것으로 나타났다. 즉, 가구의 경제적 요인이 청소년의 정보격차에 미치는 영향이 크다는 것을 의미한다. 비슷한 시기에 서울 지역 초·중·고교 학생들을 대상으로 조사된 또 다른 연구(이세용, 2002)를 보면 컴퓨터나 인터넷 사용 기술 습득에 관한 정보 활용 능력은 청소년의 성별, 학년 등의 변수뿐만 아니라 어머니의 교육수준 및 취업 여부, 그리고 정서적 지원의 정도에 따라 불균등하게 분포하는 것으로 나타났다. 2004년도 생활시간 조사에서 만 10~17세의 청소년을 대상으로 분석한 연구 역시 유사한 결과를 제시한다(정재기, 2007). 우리나라 청소년들은 컴퓨터와 인터넷 사용에 소비하는 시간에서 게임이 절대적인 비중을 차지하고 있지만, 어머니의 교육수준이나 가구 소득의 규모에 따라 게임이 차지하는 비율이 차별적이다. 즉, 부모의 사회적·경제적 지위가 높을수록 자녀가 검색이나 정보 획득을 위해 인터넷을 사용할 확률이 많아지며, 반대로 부모가 게임에 투자하는 시간이 많을수록 자녀 역시 게임에 더 많은 시간을 할애한다는 것이다. 이런 패턴은 2000년 후반이 되어도 큰 변화가 없었는데, 2009년 생활시간 조사를 이용한 연구(정재기, 2011)에서도 동일한 결과가 관찰된다. 결론적으로 부모의 사회·경제적 지위에 따라 청소년들의 인터넷 이용 행태에 차이가 발생하며, 이를 통해 또 다른 불평등이 생산될 수 있는 우려가 있다.

이상에서 제시된 우리나라 청소년 정보격차의 내용들을 정리해보면 다음과 같은 몇 가지

특징을 발견할 수 있다. 첫째, 인터넷에 대한 접근성의 문제가 어느 정도 해결되고, 개인이 가진 인구사회학적 속성과 상관없이 청소년 대부분이 인터넷 공간에서 상당한 시간을 보내고 있다는 사실만 생각한다면 우리나라 청소년들의 정보격차 문제는 심각하지 않은 듯 보인다. 사실 인터넷 공간 자체는 청소년의 보편적인 하위문화의 특성을 고려했을 때, 그들과 매우 친화적인 장소이다. 청소년들이 기성세대와 분리된 자신들만의 공간을 추구한다거나, 사회적 규범보다는 개인의 관심이나 선호에 의해 행동하려는 개인주의적 성향이 강한 시기라는 점은 인터넷이 제공하는 자율성, 익명성, 비접촉성 등과 잘 어울린다고 볼 수 있다. 더 나아가 어떠한 식으로든 자기표현을 열망하는 청소년층에게 가상공간에 존재하는 다양한 커뮤니티들은 적은 비용으로 그들의 욕구를 충족시키는 훌륭한 도구로 사용될 수 있다(권이중, 김천기, 이상오, 2010). 따라서 이러한 다양한 동인으로 인해 거의 모든 청소년들이 인터넷 활동에 참여하고 있으며, 최소한 표면적으로 청소년층의 정보격차는 심각성이 결여된 듯 보인다.

둘째, 그럼에도 청소년 계층 내에 정보격차는 존재하며, 개별 격차는 결국 부모의 정보격차를 그대로 답습하는 경향이 있다. 앞에 제시된 실증적 연구들이 증명하는 바와 같이 우리나라 청소년들이 컴퓨터와 인터넷을 사용하는 정도는 그들 부모가 사용하는 정도에 비례하며, 얼마나 다양한 활동을 수행하는가의 문제 역시 부모, 특히 어머니의 교육수준이나 인터넷 활용도에 의해 잘 설명된다는 것이다. 이러한 사실이 함의하는 내용은 단순히 부모가 인터넷 활용 교육에서 중요한 역할을 차지한다는 것 이상이다. 우선 부모가 가진 속성이 자녀의 정보격차의 깊이와 폭에 직접적으로 관여한다는 것은 정보격차의 문제가 한 계급이 가진 부와 권력을 다음 세대로 전달하는 데 도움을 주는 ‘계급재생산’의 도구로 사용될 수 있음을 의미한다. 동시에 한 개인이 태어나기 훨씬 이전부터 정보격차의 수혜자가 될지, 피해자가 될지 정해져 있다는 사실은 정보격차가 개개인의 의지만으로는 극복하기 어려운 사회구조적 문제라는 점을 시사한다. 즉, 아무리 정부에서 ‘접근의 격차’를 해소한다 하더라도 정보의 활용 폭이나 정보 수용 문화의 격차로 인해 이윤 추구에서 지속적인 불평등이 생산된다면 정보격차는 ‘빈익빈 부익부’ 현상을 가속화시키는 중요한 사회적 불평등 기제로 작동할 수도 있을 것이다.

끝으로, 우리나라 청소년 계층에서 나타나는 정보격차의 가장 중요한 특징은 결국 정보격차가 ‘교육 문제’로 환원된다는 것이다. 이러한 특성은 청소년들이 중·고등학교에서 상급 학교 진학을 준비해야 하는 시기적 특성에서 기인하는 것으로 단순히 누가 인터넷 강의를 잘 활용하고, 활용하지 못하는 수준의 문제에 국한되지 않는다. 김문조와 김종길의 논의(2002)에서는 정보격차의 가장 높은 단계는 정보 향유에 관한 것으로, 방대한 인터넷의 가용 자료 중에서 무엇이 자신의 미래에 도움이 되는지를 가려낼 수 있는 능력과 관련된다고 주장했다. 앞서 설명했던 두 번째

특징과 이러한 문제를 연관 지어보면 부모가 잘 교육받고 부유한 계층의 자녀들은 자신들에게 필요한 정보를 가려낼 수 있는 능력을 의식/무의식적으로 훈련받고 습관화하여 자신의 진로에 도움이 되는 정보를 얻을 수 있는 가능성이 커진다. 하지만 그러한 조건을 갖추지 못한 청소년의 경우 단순히 학업에 도움이 되는 유용한 정보를 얻지 못하는 것에서 그치는 것이 아니라, 불필요한 정보를 얻는 데 시간을 낭비하거나, 획득한 정보 자체가 청소년의 전반적인 삶 속에서 도움이 되기보다는 오히려 해악을 끼치는 경우로 발전할 가능성을 지니고 있다. 그 대표적인 예가 게임 중독, 음란 사이트 이용, 사이버 불링, 인터넷 범죄와 같은 일탈 행위라고 볼 수 있다.

지금까지 열거된 우리나라 청소년 정보격차의 특성을 종합해보면 다음 같은 결론을 내릴 수 있다. 누구나 손쉽게 접근할 수 있는 인터넷 공간에서 청소년들은 무엇이 되었든 본인이 원하는 활동을 쉽게 실행할 수 있기 때문에 온라인으로 모여들고 그곳에서 많은 시간을 보낸다. 한국직업능력개발원의 2014년 조사에 의하면 우리나라 10대 초·중·고교 학생의 1/3은 장래에 대한 희망이 없는 것으로 나타났다. 즉, 학생들 중에는 그들의 행위에 지향점이나 목표를 정해놓지 않고 단순히 부모나 학교가 지시하는 방향으로 별 생각 없이 끌려다니는 경우가 적지 않다는 것을 의미한다. 피동적으로 행동해야 하는 학교나 가정에서의 생활이 무미건조하고 단조롭게 느껴지기 쉬운 것에 비해, 특별한 이유나 목표 없이 인터넷에 접속하더라도 인터넷에서는 뭔가 새롭고 관심을 끌 만한 대상을 쉽게 구할 수 있다. 이는 실제 거리를 헤매는 것에 비해 훨씬 간편하며 안전하기 때문에 청소년뿐만 아니라 부모에게도 선호되는 놀이의 공간이라 할 수 있다. 하지만 그러한 공간에서의 활동을 통해 얻게 되는 정보의 내용은 천차만별이다. 누군가는 학업이나 진학과 관련된 고급 정보를 얻지만, 다른 누군가는 정보 획득 자체에 관심이 없거나 사회적으로 유해한 정보를 획득하는 일에 에너지를 낭비하기도 한다. 특히 이러한 편차가 청소년 자신의 개인적 의지의 차원보다는 그들 부모가 가진 속성에 의해 어느 정도 결정될 수 있다는 점에서 청소년층의 정보격차는 정부나 특정 기관이 개입하여 정책적으로 해결하기 어려운 차원으로 발전했다고 볼 수 있다.

4. 청소년 정보격차의 연구경향과 연구 편향성 보완을 위한 제언

앞서 제시된 두 개의 섹션에서는 정보격차의 종류와 정보격차에 대한 비교 단위에 대해 각각 설명했다. 정보격차에 대한 논의가 시작된 초기에는 학자들은 단지 접근성과 관련된 격차에 대해서만 집중하는 경향이 있었지만, 정책적인 대응책을 통해 차츰 접근성 격차가 완화된 이후부터는 정보 활용도에서의 격차나 정보를 대하는 문화의 차이 등으로 관심을 확대하는 경향을 보였다. 각 종류의 정보격차 대해 비교하는 대상의 단위는 가장 크게 보았을 때 국가 간 비교에서부터 가장 세분화된 동일집단 내 비교까지 조사 및 연구의 목적에 따라 다양하게 구분될 수 있음을 제시하였다. 이 두 개의 구분을 각각 하나의 축으로 설정하여 평면 위에 배치하면 <그림 1>과 같은 3 x 3의 교차표를 생성할 수 있다.

최근 청소년 정보격차에 관한 연구경향에 관하여 이 표에서 가장 먼저 지적해야 할 것은 연구의 편중성이다. 정보격차와 관련된 연구를 조금이라도 검색해본 사람이라면 <그림 1>에서 ❶번에 해당하는 접근성 격차에 대한 국가 간 비교는 매우 손쉽게 발견할 수 있는 자료라는 사실을 알 수 있을 것이다. 이는 물론 OECD나 UN의 산하단체와 같은 국제조직에서 정기적인 통계를 산출하고 있기 때문이기도 하지만, 기본적으로 정보격차의 가장 오랜 주제인 동시에 나머지 더 높은 수준의 정보격차 문제를 다루기 위해서는 반드시 해결하고 넘어가야 할 일차적인 수준의 문제이기 때문이기도 하다. 즉, 각국 정부가 정책적으로 비교의 대상이 되는 국가보다 우수한 네트워크 사회의 인프라를 갖추고 있음을 홍보하기 위해서는 꾸준한 조사와 관심이 뒤따를 수밖에 없는 영역이라는 점이 크게 작용한 것으로 평가된다.

<그림 1>의 ❷~❹번에 해당하는 영역의 연구들은 ❶번만큼 조사가 정기적으로 또는 빈번하게 이루어지지는 않지만 최근 들어 비교적 많은 연구가 진행된 영역으로 분류될 수 있다. ❷번 영역에 해당하는 정보활용도에 대한 국가 간 비교는 앞서 예시로 들었던 OECD의 PISA(Program for International Student Assessment)의 경우처럼 ❶번 영역과 함께 국제기구에서 광범위한 조사가 이루어지고 있다. ❸번과 ❹번에 해당하는 계층 간(또는 이종 집단 간) 정보에 대한 접근성과 활용의 폭 조사는 우리나라에서는 국가정책과 관련된 기관들의 연구보고서에서 자주 다루어지는 주제이다. 특히 한국인터넷진흥원(KISA), 한국정보화진흥원(NIA), 한국교육개발원(KEDI), 정보통신정책연구원(KISDI), 한국청소년정책연구원(NYPI) 등의 기관들은 2000년대 초반부터 연령군, 직업군, 지역군 등으로 구분된 인터넷과 모바일 활용도에 대한 비교자료를 부정기적으로 조사/출간하고 있다. 따라서 청소년을 대상으로 하는 정보 접근성과 활용도는, 비록 그것이 장기적인 기획에 의해 체계적으로 조사되고 있는 자료는 아닐지언정,

기관 보고서 등을 참조하면 쉽게 관심 동향이나 원하는 자료를 얻을 수 있는 연구 분야라고 할 수 있다.



<그림 1> 정보격차의 수준과 비교 단위에 대한 교차표

그러나 <그림 1>의 가장 바깥 영역이라고 할 수 있는 ⑤~⑨번에 해당하는 연구들은 상대적으로 그 빈도수가 많거나 연구들이 포괄하는 주제들이 다양하다고 보기는 어렵다. ⑦,⑧번에 해당하는 동일 집단 내 (e.g., 청소년 집단 내) 정보 접근성과 활용도의 차이에 대한 연구들은 사실상 개인 연구자들이 각자의 특화된 관심사에 따라 깊고 자세하게 다루어야만 하는 분야라고 할 수 있다. 그러나 개인 연구자의 차원에서 원하는 질문문항으로 구성된 서베이 데이터를 구축하기에는 너무 많은 시간과 비용이 들기 때문에 대부분의 경우 국책연구기관이 조사한 데이터에 자신의 연구 주제와 질문을 끼워 맞추는 연구를 진행하다보니 충분히 다루기 어려운 영역으로 남게 되었다.

반면 ⑤, ⑥, ⑨번에 해당하는 ‘정보와 관련된 문화나 태도’와 관련된 비교 영역들은, 나머지 영역에 비해 상대적으로 연구 전통이 짧기 때문에 아직까지 실증적인 분석이 매우 희귀하다. 이러한 현상은 이 영역의 주제와 관련하여 적용시켜 볼 수 있는 데이터 자체가 매우 제한적이라는 사실과 관련되어 있다. 그런데 데이터의 수집이 활성화되지 않은 이유를 따져보면 충분한 수의 연구가 진행되지 못했기 때문에 문화적 차원의 정보격차를 어떻게 측정할 수 있는지에 대한 공인된 방법이 부재하기 때문이라는 결론에 도달하게 된다. 즉, 데이터의 부재로 인해 연구가 활성화되지 못했고, 연구가 활성화되지 못해 다양하고 충분한 양의 데이터를 수집하지 않는 악순환이 반복되고 있다고 볼 수 있다. 그러나 이 영역들에서의 정보격차 연구는 현 단계에서 많은 관심이 집중되어있는 ①~④번 영역 연구들을 대체하여 우리 사회과학계가 앞으로 집중해야만 하는 분야이다. 특히 ⑨번 영역에 해당하는 집단 내 구성원들의 정보 관련 문화에 대한 비교 연구는 청소년 정보격차를 다루는데 있어서 가장 핵심적인 주제가 되어야만 하는데, 그 이유는 다음 두 가지로 설명될 수 있다.

첫째, 정보격차와 관련된 논의들은 시간이 지날수록 결국에는 ‘계급재생산’의 문제로 수렴될 수밖에 없기 때문이다. 사실, 청소년들과 관련된 정보격차는 성인들의 정보격차와는 달리 누가 희귀한 정보에 자유롭게 접근하여 이를 원하는 방식으로 활용함으로써 이윤을 얻을 수 있는가의 문제보다는, 어떻게 정보를 통해 부모가 가졌던 사회경제적인 지위를 그대로 또는 그 이상의 수준으로 계승할 수 있느냐의 문제에 집중되어 있다. 특히 대부분의 청소년 시기를 학교 교육의 테두리 안에서 보내는 우리의 현실을 생각해 볼 때, 학생들의 최상의 성취 목표는 우수한 교육을 받아 인생의 나머지 기간에 활용할 수 있는 기예를 습득하고 좋은 이력(또는 스펙)을 남기는 것으로 볼 수 있다. 과거에는 그러한 목적을 달성하는데 있어 경제적인 부의 측면만이 강조되었다. 즉, 부모의 경제력만 뒷받침되면 고액 과외 등을 통해 자녀들을 좋은 상급학교로의 진학할 수 있다고 생각하는 경향이 강했었다. 그러나 오늘날에는 재력과 함께 정보력이 필수적인 요소로 손꼽히고 있다. 경제적인 부는 다음 세대로 직접 이전되거나 다른 유용한 재화나 서비스를 구매하는 자원이 될 수는 있지만 그것 자체로 다음 세대에 대한 계급재생산을 보장해 줄 수는 없다. 즉, 이윤을 남기든, 우수한 교육과 경력을 쌓든 계급재생산의 핵심인 ‘지속성’이 확보되기 위해서는 물고기 자체가 아니라 물고기 잡는 방법, 즉 정보를 얻고, 가공하고 활용하는 방법을 습득해야하는데 이는 학교 교육 보다는 문화의 차원으로 전승해야하는 대상일 수밖에 없다.

둘째, ⑤, ⑥, ⑨번에 해당하는 영역에서는 상대적으로 짧은 연구 전통과 관련 데이터의 부재로 인해 아직까지 다양한 연구가 생산되지 못하고 있다고 언급한 바 있다. 그런데 사실 사회학에서는 상당히 오래 전부터 개인이 지닌 문화적 요소들이 경제자본이나 정치적 권력에 비해 더

세련된 계급재생산의 도구임을 주장하는 전통이 존재한다. 부르디외의 문화자본론(Bourdieu, 1984)이 그 대표적인 예라고 할 수 있는데, 고급문화(클래식 음악, 오페라, 조각, 회화 등등)에 대한 취향의 개발 및 전승을 통한 계급재생산 논의나 아비투스(habitus)에 관한 논의에서 ‘고급 문화’를 ‘정보’로 치환시켜 실증적 연구에 적용시키는 데는 큰 무리가 없을 것으로 생각된다. 또한 최근 미국 문화사회학의 분파인 ‘문화의 생산시각(Production of Culture Perspective)’에서 활발하게 논의되었던 문화상품 소비에 대한 Omnivore-Univore 논쟁³⁾도 정보를 스스로 탐색하고 받아들일 수 있는 문화적 폭과 다양성 맥락에서 충분히 연관지어 논의할 수 있을 것으로 생각된다. 따라서 기존 사회학의 전통 안에서 논의되었던 계급재생산과 관련된 ‘문화’ 이론들과 접목하게 된다면 비록 지금까지는 활성화되지 못했던 영역이라 하더라도 가까운 미래에는 정보격차와 관련된 핵심 분야로 성장할 개연성이 충분한 영역이라 할 수 있다.

3) Omnivore-Univore 논쟁과 관련하여 좀 더 자세한 내용을 확인하려면 [영화관람 행위에 있어 옴니보어(Omnivore) 존재 여부에 대한 실증적 고찰 - 박근영(2014)]을 참조.

참 고 문 헌

- 권이중, 김천기, 이상오. 2010. 『청소년 문화론』. 고양: 공동체.
- 김문조·김종길. 2002. “정보격차(Digital Divide)의 이론적·정책적 재고” 『한국사회학』, 36(4): 123-155.
- 김봉섭·김정미. 2009. “노년층의 정보격차 결정요인 연구” 『사회과학연구』, 35(2): 193-222.
- 김용학. 2013. 『사회연결망분석』. 서울, 博永社.
- 남수정. 2011. “장애인에게 정보격차는 존재하는가?: 연령과 학력의 조절효과의 검증” 『소비자학연구』, 22(2): 303- 321.
- 박근영. 2014. “영화관람 행위에 있어 옴니보어(Omnivore) 존재 여부에 대한 실증적 고찰” 『문화와 사회』, 16: 143-185.
- 이세용. 2002. “청소년의 인터넷 사용과 정보불평등” 『정보화정책』, 9(4): 29-48.
- 이수상. 2012. 『네트워크 분석 방법론』. 서울, 논형.
- 임재명, 유지열, 장세정, 이정환, 유재민. 2013. 『2013년 인터넷이용실태조사』. 한국인터넷진흥원.
- 전석호. 1993. 『정보사회론: 커뮤니케이션 혁명과 뉴미디어』. 서울, 나남.
- 정인억, 박성훈, 김태은, 백지원, 나향렬. 2001. 『세계 정보격차(Digital Divide) 현황 및 해소를 위한 정책방안 연구』. 정보통신정책연구원.
- 정재기. 2007. “부모의 사회경제적 지위와 청소년의 컴퓨터 이용 실태: 생활시간 자료를 바탕으로” 『사이버커뮤니케이션 학보』, 24: 51-78.
- _____. 2011. “부모의 사회경제적 지위와 청소년의 인터넷 이용행태: 생활시간조사의 활용” 『한국사회학』, 45(5): 197-225.

- 정형철, 조영임, 정충식, 한근식, 송경재. 2010. 『정보화 패러다임 전환에 따른 새로운 정보격차 해소방안 연구』. 한국정보화진흥원.
- 최동수. 2007. 『정보사회의 이해: 정보·정보인·정보사회』 제4판. 서울, 법문사.
- 황진구. 2000. 『청소년계층 내부의 정보격차 실태 연구』. 한국청소년정책연구원.
- Barabási, Albert-László., and Réka Albert. 1999. "Emergence of scaling in random networks." *Science*, 286(5439), 509-512.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: A Social Critique on the Judgement of Taste*, translated by Richard Nice. Cambridge: Harvard University Press.
- Brown, Katie., Scott W. Campbell, and Rich Ling. 2011. "Mobile Phones Bridging the Digital Divide for Teens in the US?" *Future Internet*, 3:144-158.
- Castells, Manuel. 1996. *The network society*, Oxford: Blackwell.
- Compaine, Benjamin M. 2001. *The Digital Divide: Facing a Crisis or Creating a Myth?* Cambridge, MA: MIT Press.
- Mossberger, Karen, Caroline J. Tolbert, and Mary Stansbury. 2003. *Virtual inequality: Beyond the digital divide*, Washington D.C.: Georgetown University Press.

MEMO

[illegible]

네트워크 사회의 청소년 정보격차와 문화

인 쇄 2016년 8월 16일

발 행 2016년 8월 17일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 노 혁

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 경성문화사 044-868-3537

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.
구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)