

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구의 범위 및 방법

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

정보통신기술이 다른 나라에 비해 경쟁력을 갖추고 수출의 호조를 보이면서 우리나라가 정보사회를 선도하고 또 그 변혁의 선두에 위치하고 있는 것으로 평가받고 있다. 우리는 누구나 자유롭게 인터넷에 연결하고, 원하는 경우엔 어떤 정보라도 수집할 수 있으며, 우리의 일상생활도 상당부분 정보통신기술에 의해 영향을 받는 것으로 보인다.

그러나 그 이면에는 아직 컴퓨터 등의 정보기기를 갖지 못하고, 설령 가지더라도 인터넷 연결에 필요한 통신비용을 감당하지 못하는 계층이 여전히 존재하고 있음을 알지 못하고 또 인정하지 않으려 한다. 설령 그러한 여건은 되더라도 그것을 활용할 지적, 기술적 능력이 되지 않아서 인터넷을 사용하지 못하는 다수의 사람들에게 대해서는 아예 눈을 감아버린다. 더욱이 이들 소외 당사자들은 그것이 부끄럽고 낙인찍히는 일이라며 애써 드러내려고 하지 않는 문제도 있다.

우리가 정보사회로 깊이 진입하면 할수록 이러한 정보소외, 정보격차 문제는 심각해지기 때문에, 이를 공론화하여 해결의 실마리를 사회적으로 도모하여야 할 필요가 있다. 이는 산업사회에서 빈곤층들에 대해 낙인찍고 스스로 가난을 부끄러워하며 개인적 차원으로 빈곤문제를 다루려 했던 역사에서 해결의 교훈을 얻어야 할 것이다.

정보기기를 보유하지 못하거나, 보유하더라도 그것을 제대로 활용하지 못하는 정보 접근과 이용에 대한 절대적인 부족과 욕구불만, 그리고 상대적인 낙후성은 전형적인 정보빈곤 혹은 정보불평등, 정보취약의 문제라 할 수 있다. 정보빈곤의 문제는 개인적인 차원에서의 책임도 따르나 사회구조적인 차원에서는 책임이 보다 크다고 할 수 있기 때문에, 이에 대한 대응은 사회적인 접근을 기반으로 하는 정보복지의 필요성을 제기해주고 있다. 특히 성

별이나 지역, 교육수준, 소득수준, 연령(세대)의 계층에 따라 정보격차는 정보화가 진전되면 될 수록 그 정도가 심각해지고 있다. 그러나 이러한 상황에는 아직 선결되어야 할 몇 가지 문제가 내재하고 있다.

우선, 정보복지의 개념화가 아직 충분히 이루어지지 않고 있다는 사실이다. 개인적 차원에서 정보 접근을 중심으로 하는 좁은 의미의 정보격차에 대해서는 실태조사를 위시하여 다소의 연구들을 찾아볼 수 있으나, 조금 더 큰 개념으로써 그것의 사회적인 해결 노력을 지칭하는 정보복지에 대해서는 아직 명확한 개념규정을 찾아보기 어렵다. 따라서 개념의 구성요소나 그들 관계에 대한 심층적 연구는 더욱 부족하다고 할 수 있다.

다음으로, 정보격차의 문제에 있어서도 분야별로 연구의 차별화가 나타나고 있다는 점이다. 성별로 여성과 남성 간의 정보격차나 지역 간의 정보격차, 소득수준 간의 정보격차에 대한 연구는 간혹 찾아볼 수 있다. 그러나 세대 간의 정보격차 문제는 거의 찾아볼 수 없다. 특히 청소년의 정보격차, 즉 청소년 세대의 계층 간 정보격차는 거의 찾아보기 어려운 실정이라 할 수 있다.

청소년들은 컴퓨터에 익숙해 있는 네트워크세대란 점에서 누구든 잘 사용하고 있을 것이고, 앞으로도 정보접촉의 기회가 대단히 많을 것이라는 점에서 상대적으로 소홀히 다뤄졌다고 할 수 있다. 그러나 청소년 세대의 내부에는 현상적으로 정보소외층이 현상적으로 존재하며, 이들의 상대적 빈곤 내지는 박탈감은 더욱 심각할 수밖에 없다. 더욱이 청소년 정보격차 문제는 향후에 소득 내지 경제 격차의 문제로 연결될 것이며, 사회 권력의 격차로 나타나게 될 것이란 점에서 중요한 사회문제로서의 성격을 지니고 있다. 다시 말해서 청소년 정보격차는 국가 내에서나 국가 간에서 청소년 개인 사이의 ‘결과의 불평등’을 심화시키고 이것이 다음 세대로 이어질 경우 ‘기회의 불평등’을 초래할 수 있다는 점에 주목할 필요가 있다는 것이다. 이러한 이유로 청소년 정보복지는 당면한 사회적 이슈가 아닐 수 없다.

이 연구는 이러한 인식에서 출발한다. 정보사회에서 청소년들이 안고 있는 정보격차(정보비복지)의 심각성을 실태조사를 통해 제기하며 그 발생요

인을 분석하며, 나아가 우선적으로 추진되어야 할 정보복지의 정책과제를 제안하는 것에 연구의 목적을 둔다. 또한 이러한 과정에서 아직 정립되지 못한 정보복지의 개념화도 시도하도록 한다.

2. 연구의 범위 및 방법

이 연구는 청소년을 대상으로 하여 정보격차 내지 정보불평등의 실태를 알아보고 이를 바탕으로 정보복지의 문제를 다루게 된다. 청소년 정보복지라는 용어는 아직 정립되지 않은 것으로, 본 연구에서는 ‘청소년들이 스스로의 힘으로 정보의 접근과 이용, 활용을 하기가 어려운 상태, 그리고 정보의 오남용으로 인해 청소년들이 사회적 위험에 빠진 상태에서, 이를 해결하기 위한 사회적인 제반 노력’을 청소년 정보복지라고 정의하도록 한다. 따라서 정보 비복지의 상태란 정보접근 기회의 상실, 정보이용 능력의 부족, 활용 정보의 제약 및 오남용으로 인한 부작용 등이 포함되는 것으로 본다.

청소년은 가장 활발한 정보이용계층으로서 다른 집단에 비해 정보접근 및 이용수준은 상대적으로 높지만 소득수준 등에 따라서 일부 정보 빈곤층이 형성되고 있다. 이들의 상대적 박탈감과 빈곤화, 그리고 빈곤의 구조화는 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 즉 정보의 접근기회와 이용능력의 격차로 대변되는 정보격차(digital divide)와 정보불평등(information inequality)은 심각한 문제라 할 수 있다.

지식과 정보의 이용이 지배적인 지식정보사회에서 청소년의 정보불평등은 새로운 경제적 빈부격차를 심화시켜 사회통합을 저해하는 요인으로 작용할 소지가 있다. 이에 대한 대안마련의 필요성으로 2001년 1월에 ‘정보격차해소에 관한 법률’이 제정되기도 하였다.

정보이용의 과도한 사용으로 인한 오·남용의 문제도 정보복지의 한 영역으로 볼 수 있다. 게임 등에 대한 중독으로 발생하는 부작용이나 음란·폭력 정보의 범람과 이로 인한 청소년들의 성적 왜곡, 인터넷 등을 통한 범죄행

위 등은 또 다른 형태의 사회적 위협으로 의료적 치료와 더불어 복지적 개입이 요구되는 새로운 영역으로 등장하고 있다.

이 연구의 대상은 청소년집단이다. 연구는 물론 청소년집단과 다른 세대들 간의 정보격차를 살펴볼 것이지만, 그것보다는 청소년집단 안에서 계층간의 격차, 즉 일반청소년들과 소년소녀가장과 같은 소외청소년집단에 초점을 두어 비교하는 방식으로 진행될 것이다. 여기서 청소년집단이란 청소년법상의 청소년이라기보다는 일반적으로 인식되는 초등학교 4학년 이상 고등학교생까지의 10대를 말한다.

정보복지와 관련하여 이 연구에서 대상으로 하는 정보기기의 영역은 인터넷을 중심으로 한다. 전통적인 정보의 영역으로 유선전화와 방송 외에도 휴대전화 등 각종 뉴미디어를 포함하여 정보를 규정하지만, 본 연구에서는 실질적으로 정보화의 선도적 영역으로써 가장 핵심적인 인터넷만을 대상으로 분석한다. 이는 연구의 편의에 따른 것이기도 하지만 정보의 접근과 이용, 오남용을 동시에 측정할 수 있는 영역이기 때문이다.

이 연구는 단순한 정보격차를 넘어서 청소년의 정보 비복지의 요인과 실태분석에 집중하여 청소년들이 안고 있는 정보 비복지의 환경을 보다 심층적으로 이해하고, 정책과제를 도출하고자 한다. 이를 위해 정보격차와 정보복지에 대한 개념화 및 실태분석을 위한 기초를 문헌연구를 통해 수행한다. 즉, 정보격차에 대한 이론적 논의와 정책자료, 통계자료, 정보격차에 대한 측정지표개발 등에 관련된 선행 연구물과 자료들을 검토하는 문헌연구의 방법을 사용하였다. 또한 청소년관련 정보격차의 실태를 파악하기 위하여 실태조사의 자료들을 활용할 것이다. 그러나 이 연구에서 직접 청소년들을 대상으로 조사분석하는 데는 시간적, 경제적 한계가 존재하기 때문에, 기존의 다른 연구에서 최근에 수행한 조사분석의 자료들을 차용하여 활용할 것이다.

또한 기존의 정보격차 측정지표를 참조한 새로운 지표를 구축할 것이다. 일반 청소년집단과 소외계층 간의 정보격차 내용을 정보인식, 정보접근, 정보이용, 정보오남용이라는 4개 변수 부문으로 구분한 후 세부 측정항목들을

선정하였다. 정보인식부분은 정보화에 대한 이해와 동의 정도, 정보화에 대한 두려움 인식으로 구성하였으며, 정보접근과 관련된 항목으로는 가정의 컴퓨터 보유여부, 청소년의 컴퓨터, 인터넷, PC방 이용여부 등을 조사하였다. 마지막으로 정보사용부문에서는 컴퓨터를 이용하는 장소와 시간, 목적의 차이, 인터넷 이용경력과 이용시간, PC방 이용용도와 그 이유, 컴퓨터교육 여부 등을 조사하였다.

정보복지에 대한 올바른 이해와 적절한 해결방안을 도출해 내기 위해서는 이들 변수들을 개별적으로 고찰할 것이 아니라 다원적이고 종합적인 사고와 분석이 필수적이고 또한 유용하다고 할 수 있다. 이상의 실태분석을 바탕으로 마지막으로는, 청소년의 정보불평등을 해소할 수 있는 정보복지의 증진 방안을 정책제안으로 제시하였다.

Ⅱ. 청소년 정보복지에 관한 이론적 논의

1. 정보사회와 정보복지
2. 청소년과 정보복지
3. 청소년과 정보복지에 미치는 영향요인

II. 청소년 정보복지에 관한 이론적 논의

1. 정보사회와 정보복지

1) 정보사회와 사회복지

정보사회란 정보가 유력한 자원이 되고, 정보를 중심으로 사회와 경제가 운영되고 발전되는 사회를 말한다. 여기서 정보를 중심으로 운영된다는 것은 각종 다양한 정보가 시간과 공간을 초월하여 자유롭게 교환되어지는 것을 말한다.

정보사회가 가능해지는 가장 강력한 동인은 정보통신기술의 발전이다.¹⁾ 정보통신기술은 지난 수 세기 동안 산업사회를 주도해 온 산업기술과 근본적인 차이가 있다. 그러한 차이의 핵심은 산업기술이 ‘인간의 근육’을 확대한 것이라면 정보통신기술은 ‘인간의 두뇌’를 확장시킨 것이라는 점이다. 따라서 정보사회는 지금까지 산업사회가 갖는 특성과는 확연히 다른 몇 가지 특성을 가지고 있다.

첫째, 사회운영의 원리가 양(量)의 사회에서 질(質)의 사회로 전환하고 있다는 점이다. 자본주의에서는 이윤의 증대를 위해 더 많은 자본의 투입이 필요하지만(이윤율 저하의 법칙), 정보통신기술의 혁신을 바탕으로 하는 정보사회에서는 자본투입의 증대가 아닌 비용의 절감을 통하여 이윤의 증대가 이루어진다는 점에서 양보다는 질을 중심으로 사회가 운영된다는 것이다.

둘째, 거리의 개념이 소멸되고 있다는 점이다. 인터넷 등 정보통신기술을 통해 어디서나 실시간으로 접속됨으로써 공간적 차원의 거리가 소멸되고, 하시를 막론하고 열려 있음으로 하여 시간적 차원의 거리가 소멸되고 있는 것이다. 즉, 시간과 공간을 초월한 또 다른 세계인 사이버공간이 형성된다고

1) 인터넷이 보급되는 속도는 지금까지 어느 매체보다 빠른 것으로 분석되고 있다. 예를 들어 5,000만 명의 이용자를 확보하는 데 라디오가 38년, TV가 13년이 소요된 데 비해 인터넷은 불과 4년 밖에 걸리지 않았다. 인터넷을 통해 연락을 주고받을 수 있고, 관심이나 고민이 비슷한 사람들끼리 모임을 만들 수도 있다.

할 수 있다. 또한 매체가 주는 이미지를 직접 투사함으로써 인식의 주체와 대상사이에 존재하는 거리가 소멸되어 인식대상이 주체 안으로 그대로 투영되는 인식적 차원의 거리도 소멸하고 있는 것이다. 결국 공공영역과 민간영역 간, 정보전달의 주체이자 객체로서, 그리고 각 부문의 장르와 경계를 초월하는 통합화 현상이 정보사회의 주요 특징이 되지만, 한편으로 이는 조직구성원들의 정체성 상실 내지 혼란을 겪게 되는 결과를 초래하기도 한다.

셋째, 사회의 구성원 간에 네트워크화가 진전되고 있다는 점이다. 각 개체들이 주체로 참여하며, 각자가 다양한 네트워크를 형성하고 이를 통해 정보의 통합이 이뤄지는 수평적 협력구조가 사회의 기본구조가 되며, 이 과정에서 업무의 처리가 분산적으로 이루어지는 특징을 갖는다. 이같은 네트워크의 확장은 외부경제효과를 가지는 동시에 경직적이고 폐쇄적인 사고를 탈피하고 유연하고 개방적인 사고를 가능하게 하는 환경이 된다.

넷째, 정보들이 그 자체로 자원으로 활용되고 상품적 가치를 지닐 뿐만 아니라 정보의 생산과 교환, 확산, 재구성을 통해 창출되는 생산적 힘과 사회적 가치를 갖는 지식정보사회의 특성을 지닌다는 점이다(한국교육개발원, 1999: 2). 따라서 가치있는 정보를 생산하고 가공하여 효과적으로 이용하려는 지식과 기술이 계속 증가하고 있고, 지식을 생산하고 사용할 수 있는 능력은 가장 경쟁력 있는 요소가 되었다.

다섯째, 정보의 격차문제로 인한 사회적 격차의 심화로 연결되는 구조를 갖고 있다는 점이다. 정보획득 능력에 따른 사회적 격차의 해소 문제는 개인·지역 관점에서 대단히 중요한 문제로 인식되고 있다. 정보격차문제의 해소 수단은 학교교육뿐만 아니라 사회교육을 통해 이루어져야 하며, 궁극적으로는 다양한 가치관과 개성을 통한 창의력 있는 인재를 양성하는 것으로 인식된다.

이상의 정보사회의 특징들은 산업사회에서와 마찬가지로 가진 자와 가지지 못한 자의 문제를 내재하게 된다. 절대적 의미에서 자원인 정보를 충분히 갖는 자와 그렇지 못한 자, 상대적인 의미에서 개인들이 갖는 사회적 불평등에 대한 의식들이 하나의 사회문제로 발전해 나간다는 점이다. 정보빈

곤 문제와 정보격차(불평등) 문제는 정보사회의 주요한 사회적 이슈가 되고 있으며, 이의 해결에 사회의 조직적이고 체계적인 노력이 필수적이라 할 수 있다.

정보사회는 사회복지와의 관련 속에서 새로운 관계성, 즉 복지정보와 정보복지의 문제를 형성한다. 정보통신기술의 발전으로 인한 ‘복지의 정보화’(복지정보)는 사회복지 수혜자(클라이언트)들에게 보다 효율적으로 양질의 새로운 차원의 서비스를 제공할 수 있게 된다. 다른 한편으로 정보사회에서의 주요 자원인 정보를 둘러싼 욕구충족의 문제, 즉 ‘정보의 복지화’(정보복지)는 정보사회가 갖는 또 다른 그늘로써 이미 선진국들에서 오래 전부터 관심을 기울여온 분야라고 할 수 있다.

‘복지정보’는 사회복지에 관련된 정보들을 DB화 내지 온라인화 함으로써 정보의 생성과 이용, 축적을 촉진하여 복지서비스의 효율성과 효과성을 제고하는 측면이 있고, 더불어 최근의 멀티미디어기술을 통해 정보가 시각, 청각, 촉각 등 다양한 양식으로 제공되면서 장애인 등 클라이언트들에게 양질의 서비스를 제공할 수 있게 된다. 예컨대, PC 모니터에 나타난 내용을 이용자가 직접 눈으로 읽을 수 있을 뿐만 아니라 소리로 들을 수도 있게 되면서 시청각 장애인과 같은 감각장애인들에게 새로운 정보접근을 보장하는 혁명적인 가능성을 제공하고 있는 것이다.

‘정보복지’는 정보의 빈곤과 정보격차의 문제로 압축될 수 있다. 정보가 유력한 자원이기 때문에 정보를 누가, 얼마나 소유하고 또 활용할 수 있는가는 산업사회에서의 자본에 대한 부족 및 불평등과 유사한 속성을 지닌다.

2) 사회복지의 문제로서 정보격차

(1) 정보화와 정보복지 문제의 대두

한국이 정보사회로 진입하는 속도가 세계적 이목을 집중시킬 만큼 빠르다는 것은 이미 잘 알려진 사실이다. PC는 이제 누구나 갖고 있는 필수품이 되었으며, 인터넷 이용자수는 2004년 말 3,500만 명을 돌파하였고, 이동전화

가입율도 세계 2위를 기록할 만큼 정보매체의 확산과 정보망에의 접근률이 급증하고 있다. PC, 이동전화 등의 정보매체 이용자와 인터넷 이용자를 국제 비교한 통계가 보여주듯 한국의 정보화 속도는 세계 역사상 유례없는 것이라고 해도 과언이 아니다.

정보통신매체를 활용한 전자상거래, 전자비즈니스, 지역정보화, 가상공동체 활동, 전자화폐, 전자결제시스템 등의 도입은 한국사회를 정보강국으로 만드는 초석이 되고 있다. 이러한 변화와 발전은 한국이 정보화 기간산업인 반도체와 CDMA, 그리고 초고속인터넷 등 정보통신기술 강국이라는 점과 정보화가 한국 국민의 정서에 적합하다는 문화적인 요인도 설득력이 있지만, 무엇보다 정보화에는 뒤처지지 않겠다는 현 정권의 의욕과 시의 적절한 정책이 주효했다고 할 수 있을 것이다.

한국의 정보화는 사실상 정부가 1983년을 ‘정보화의 해’로 지정하고 과학기술처 주관으로 정보산업 육성계획안을 만들면서 시작되었다. 이후 1990년에 체신부장관을 위원장으로 ‘정보사회종합대책’을 마련하고, 1994년 정보통신부의 출범과 초고속정보통신망 사업 확정, 1996년 정보화촉진기본법 제정 등을 통하여 가속화되었다. 이어 1999년 3월 입안된 ‘Cyber Korea 21’ 프로젝트는 한국을 정보선진국으로 만든다는 취지의 의욕적 기획이었다. 그밖에 전자정부를 구현한다는 의지와 정책들, 지역거점을 중심으로 한 지역정보화 사업, 정보화촉진을 위한 각종 투자와 제도정비 등의 작업이 정보사회의 성숙을 앞당기는 역할을 담당했다(강상현, 1997).

정보화 지표가 증가하면 정보격차는 줄어들 것으로 짐작되지만, 정보화의 단계와 정보매체의 유형, 그리고 각국 국민들의 생활양식과 관습에 따라 내부 사정이 현격하게 달라진다는 점은 이미 많은 연구에서 지적되었다. 예를 들어, 새로운 정보매체의 도입 초기에는 확산 속도가 느리다가 그것을 이용하는 사람(critical mass)이 늘어나 어떤 표준을 형성한다면 급격히 빨라지는 이른바 옆으로 비스듬히 누운 S 곡선을 그린다. 정보매체들도 유형과 기능에 따라 시장에서 활용을 서로 촉발하는 것들이 있는 반면, 서로 밀어내는 것들도 있다. 전화, 팩스, 인터넷호스트는 활용을 서로 부추기는 매체들이며,

이동전화와 비디오텍스, TV와 라디오페이징은 서로를 밀어내는 상품이다(서이중, 2001).

그렇지만 정보화의 속도가 워낙 빠르게 전개되면서 모든 계층이 균등한 정보의 접근이나 이용은 현실적으로 불가능하다고 할 수 있다. 다시 말해, 정보매체의 확산, 인터넷을 통한 정보활용과 소통, 전자상거래 등이 늘어나면서 경제적인 격차와 지식의 격차는 필연적으로 정보격차를 초래하지 않을 수 없게 되었다는 것이다.

정보사회의 정보격차는 산업사회의 자본격차보다 더 심각한 문제일 수 있다. 정보사회는 사회적 차이와 격차를 의견으로 표현하고 공론의 장으로 끌어오는데 있어 그 속도가 빠르고 공론화 범위가 대단히 넓기 때문에, 그리고 격차가 곧 경제력의 차이와 권력의 차이로 직결되기 때문에 격차는 훨씬 심각하고 또 그 간극은 더욱 확대될 개연성을 갖고 있는 것이다. 즉, 정보격차에 주목하여야 하는 이유는 정보 소유와 이용의 격차가 시간이 흐름에 따라 감소되기보다는 증가됨으로서 사회집단 간 분열효과가 대단히 빠르게 증폭될 수 있다는 점이다.

물론 정보사회가 사회적 불평등이나 절대 빈곤의 문제를 해결하는 데는 긍정적인 측면이 강하다. 빈곤을 탈피할 기회들이 널리 제공되고 있으며, 정보가 직접적으로 재화와 권력을 창출하기보다는 간접적인 방식으로 이루어지는 경향이 강하기 때문이다. 그러나 이러한 긍정적인 가능성도 저절로 현실에 구현되는 것은 아니며, 사회 전체의 지속적인 관심과 노력이 수반되어야 가능해진다고 할 수 있다.

정보화의 현상을 그대로 방치한다면, 산업사회에서의 사회적 약자인 클라이언트들에게는 또 다른 장애가 되어 불평등을 더욱 심화시킬 수 있으며, 불평등의 범주를 확대시켜 더 많은 사람들이 차별과 소외의 대상으로 전락할 수도 있다. 바로 정보사회에서 사회복지가 전략적으로 다루어져야 하는 이유가 여기에 있다. 즉, 정보사회가 사회복지의 문제에 관심을 가지고 대처하지 않으면 안된다는 것이다.

에스핑 앤더슨이 지적한 바와 같이, 복지는 사회적으로 유용한 자원의 배

분과 활용에 관한 계층체계(system of stratification)이며, 그 속에 내재된 불평등 구조를 완화하려는 목적을 가진다는 의미에서(Esping-Andersen, 1990), 정보격차는 정보복지의 주요 대상이 되며 또한 극복해야할 대상이 된다.

정보화의 선도국가인 미국의 경우, 컴퓨터 보급가정은 점차 증가하고 있으나, 인종별, 학력별, 소득계층별 격차는 여전히 좁혀지지 않는다. 예를 들어, 2만 달러 이하의 저소득가구와 7만5천 달러 이상 고소득가구의 컴퓨터 보유율 격차는 1984년에 20%정도에 불과하였는데, 1997년에는 60%이상으로 늘어났으며, 백인과 아시아인의 보유율은 1998년 각각 46.6%, 55%에 이르는 반면, 흑인(23.2%)과 히스패닉(25.5%)을 나타낸다(권태환 외, 2000). 학력별 격차 역시 점차 벌어져서 1984년 중졸 이하/대졸 이상 집단의 보유율 격차가 15%정도였던 것이 1998년에는 60%정도로 벌어졌다. 이런 현상은 보유율 뿐만 아니라, 컴퓨터 이용률과 인터넷 활용율도 같은 추세를 보인다. 미국의 최근 통계에 따르면, 15,000달러 이하와 75,000달러 이상 가구의 컴퓨터 보유율 격차는 64.2%, 인터넷 이용률 격차는 62.6%인데, 백인만을 별도로 관찰했을 때 그 격차는 더 늘어나서 소득계층간 보유율 격차는 71.9%, 인터넷 활용률 격차는 64.5%에 달하고 있다(서이종, 2001). 이것은 정보화가 진전되면 될수록 정보격차가 줄어드는 것이 아니라 오히려 늘어나며, 이에 따라 정보격차가 정보사회의 새로운 불평등으로 고착될 가능성이 크다는 사실을 시사한다.

(2) 정보격차와 정보복지

정보격차의 추세에 관하여는 확산이론, 지식격차가설, 결정적 다수론(theory of critical mass)이라는 세 가지의 상이한 시각이 존재한다(한국정보문화센터, 1996).

‘확산이론’은 앞에서 잠시 소개한 S형 곡선에 해당하는데, 개혁 초기의 급격한 격차는 시간이 지나면 완화되는(비스듬히 누운 완만한 곡선) 경향이 있다는 것이다. 뉴미디어의 수요가 늘어나고 가격이 하락하면 보유/활용의 격차는 자연스럽게 좁혀진다는 주장이다(Campaine, 1988).

‘지식격차가설’은 대중보다는 선발주자들에 초점을 맞춘다. 기술혁신에 의하여 출현하는 뉴미디어는 항상 가격이 비싸기 때문에 고소득층과 상류층만이 접근이 가능하며, 일반서민들은 그것이 대중화되어 가격이 하락한 후에야 이용할 수 있기 때문에 뉴미디어의 보유와 활용 면에서 상류층과의 격차는 결코 좁혀지지 않는다는 주장이다. 즉, 신정보기술은 기존의 정보격차가 완화되기도 전에 새로운 격차를 만들어내는 경향이 있다는 것이다.

‘결정적 다수론’은 뉴미디어의 초기 채택자가 이득을 보려면 후기 채택자가 확대되어야 한다고 본다. 채택자의 대중화와 뉴미디어의 시장화 여부가 초기채택자의 손익을 결정한다. 다시 말해, 뉴미디어를 활용하는 결정적 다수가 있어야 보편적 매체로서 인정을 받기 때문에 초기 채택자가 항상 이익을 극대화할 수 있는 것은 아니다. 이를 순차적 의존성(sequential interdependency)이라 한다면, 뉴미디어의 성공 여부는 선도자가 아니라 ‘결정적 다수’의 형성 여부에 달려 있는 것이다. 결정적 다수가 형성되는 경우에는 보편적 접근이 가능해지기 때문에 정보격차는 줄어든다고 본다.

지식격차가설은 정보부자와 빈자간의 정보격차가 좁혀지지 않는다고 보고, 확산이론과 결정적 다수론은 시장수요의 팽창을 전제로 정보격차의 자연적 감소를 진단한다. 여기서, 시장수요는 가격과 관계없이 한 사회의 경제적 능력과 직결된다고 보면, 이 세 가지 시각은 정보화가 정보격차를 수반한다는 것을 인정하고 있는 점에서 공통점이라 할 수 있다.

한국은 정보화를 추진하면서 선진국과의 기술격차 극복과 정보인프라를 구축하는 데에 우선적인 초점을 두고 있었기 때문에 정보격차에 관하여는 각별한 주의를 기울이지 않았다고 할 수 있다. 물론 정부에서는 정보화의 촉진을 위해 각종 정보기기와 그 이용의 보급·확산을 강력히 추진하면서, 동시에 보편적 서비스를 위한 정책들을 병행하여 왔다. 정보기기에 대한 보조금 등의 지원과 각종 정보망의 공적인 확충, 농어촌지역 및 저소득층을 위한 정보화교육 등을 통해 정보빈곤 문제를 해결하고, 불평등을 해소하고자 하는 정책들을 시행하였으나, 엄격한 의미에서 보면 이마저도 소비자인 빈곤층을 위해서라기보다는 정보화의 확산을 위한 제도적 장치였다고 할 수

있다. 그 결과, 정보화의 초기 단계에서 큰 폭의 정보격차가 나타났으며, 시간이 경과함에 따라 더욱 격차가 증가하는 추세를 보이고 있다. 한국의 정보격차는 심각한 수준이라는 점은 여러 기관의 조사결과에서도 그대로 드러나고 있다.

예를 들어, 2001년 한 조사에 따르면, PC보급률의 경우, 250만 원 이상의 고소득층은 2000년 8월 84.1%에서 2001년 3월 91.9%로 증가한 반면, 150만 원 이하 저소득층은 50.3%에서 55.9%로 증가해 불과 8개월 만에 격차가 2.2%포인트 늘어났으며, 지역별로 대도시와 군지역의 보급률 차이도 동기간에 1.7%포인트 커졌다. 한편 인터넷접속가능 가구비율은 고소득층이 63.3%에서 79.8%로 증가하였으나, 저소득층은 29.4%에서 33.4%로 증가하는데 그치고 있고, 대도시는 45.8%에서 57.7%로 증가한 반면에, 군 지역은 31.1%에서 38%로 증가하여 각각의 격차가 더 커졌음을 알 수 있다. 여기서 특기할 만한 점은 이들 소득 및 지역 변수 외에도 학력별, 성별, 주거형태별로도 큰 폭의 격차를 보이고 있다는 점이다.

서울과 지방의 격차, 서울과 다른 도시간의 정보화도 심한 불균형 상태에 놓여 있음도 지적하지 않을 수 없다. 전국 5대 도시(서울, 부산, 대구, 대전, 광주)를 대상으로 정보화 수준을 측정한 연구에 따르면, 서울과 여타 도시 간 정보생산과 전달부문에서는 격차가 크고, 이용 면에서는 격차가 줄어드는 것이다. 또한, 개인적 차원에서 접근이 가능한 분야는 격차가 줄어드는 반면, 투자비용이 많이 드는 분야에서는 격차가 늘어나는 것으로 나타났다(배규한·임창규, 1998). 정보화의 서울 집중현상이 심화되는 현상은, 정보화 과정에서 실제 지역 간 불균형이 나타나고 있으며, 앞으로 그 정도가 더욱 심해질 수 있음을 시사한다고 진단해 볼 수 있다.

위와 같이 기존 연구들을 통해 지역 간, 계층 간, 소득 간의 불평등이 정보화수준에서도 일어나고 있음을 알 수 있다. 그렇지만 지역과 계층, 소득간의 불평등에 연구의 초점을 두었지만, 동 세대 간의 불평등에서 오는 문제점에 대해서는 체계적인 연구를 찾아볼 수 없다.

앞에서 소개한 소득계층과 지역별로 PC보급률, 인터넷접속 가구비율, 인

터넷 이용률의 조사결과에 의하면, 한국의 정보격차는 두 가지 특징을 보이고 있다. 첫째, 정보격차가 전통적인 불평등 구조와 중첩되어 나타나며, 둘째, 격차가 갈수록 벌어지고 있다는 점이다.

정보격차가 전통적 불평등 구조와 중첩된다는 것은 정보화와 함께 기존의 불평등 구조가 더욱 증폭될 위험이 있다는 것을 시사한다. 즉, 보편적 서비스를 증대하는 어떤 강력한 조치가 취해지지 않는다면, 정보화는 전통적 불평등성을 더욱 고착시킬 위험이 있다.

3) 정보복지의 개념

(1) 정보복지의 개념화 시도

정보복지(information welfare)란 정보(information)와 복지(welfare)의 합성어이다. 여기서 ‘정보’란 인간의 행동이나 사회의 존속에 있어 의미 있는 사물에 관한 알리를 말한다. 특히 정보사회에 있어서 정보는 요소로서의 기능과 상품으로서의 기능을 동시에 갖는다. 즉, 요소로서 정보는 기존의 생산요소를 보완하는 투입요소의 기능을 갖고, 상품으로서 정보는 그 자체로 하나의 경제적 재화 또는 독립 상품으로 처리될 수 있는 산출요소의 기능을 갖는 것이다. 따라서 정보는 기본적으로 비소모성, 비전이성, 비분할성, 누적성, 기밀성, 공개성, 개별성, 불확실성 등을 속성으로 갖고 있다.

‘복지’란 행복한 상태 내지는 만족한 상태를 말하는 것으로써 욕구가 충족된 상태와 그 상태를 지향하는 실천활동을 지칭한다. 욕구가 충족된 상태란 인간의 생리적인 욕구에서부터 자아성취의 욕구에 이르기까지 다양한 욕구가 충족되었을 때를 말하고 또한 개인이나 집단 내지 사회가 갖고 있는 문제들이 해결되었을 때를 말한다고 할 수 있다. 한편 실천활동이란 욕구와 문제를 해결하기 위한 개인적, 집단적 대책이나 노력, 인간관계의 문제를 조정하는 전문적 기술을 지칭하는 것이라 할 수 있다.

이렇게 볼 때, 인간이나 사회에서의 의미 있는 정보에 관한 욕구가 충족된 상태를 정보복지라 할 수 있다. 이를 이념적 의미에서 보면 정보의 접근

이나 이용에 있어서 부족이 없는 충족된 상태를 말하지만, 실천적 의미에서는 그 이념의 달성을 위해 실천하는 체계적·조직적 활동을 말한다고 할 수 있다.

다시 말해, 정보복지란 ‘사회구성원들이 정보의 접근과 이용에 대한 기본적인 욕구를 자기 스스로 충족시킬 수 없게 되는 상황에서, 그 욕구충족을 위해 도움을 제공하는 조직화된 사회적 활동의 총체’로 정의해 볼 수 있다. 여기서 정보에 대한 기본적인 욕구란 사람이 ‘인간다운 생활을 하기 위해서는 적어도 이 정도는 기본적으로 정보접근과 이용욕구가 보장되어야 한다’는 사회적 합의 수준을 말하는 것이다. 정보복지란 바로 정보의 접근과 이용의 문제를 ‘권리’의 개념으로 연결시켜주는 개념이라 할 수 있다.

정보복지의 개념은 단순히 사회적 약자에 대한 보호만을 의미하는 것이 아니라 정보화에 대한 생산적인 참여, 정보자원의 재분배, 삶의 질 차원에서 정보사회에서의 풍요로움의 향유, 참여를 통한 사회 성원들의 자기창조 능력을 배양할 수 있는 부가적 의미 등을 모두 포괄하는 확장된 개념으로 이해할 수 있다(양승목 외, 2002: 99).

한국에서 기존의 사회복지에 대한 논의는 사회적 약자의 보호측면에 한정되어 왔으나, ‘생산적 복지’ 개념의 등장과 더불어 부가적 의미를 포함하는 것으로 그 논의의 지평이 점차 확대되고 있는 상황이다. 그러나 정보복지라는 대상에까지 아직 학계에서나 실천현장에서 그 논의의 지평을 확장하고 있지 못한 실정이다. 따라서 사회적 약자들의 정보복지이든, 전체를 대상으로 하는 부가적인 의미의 정보복지 개념이든 논의는 대단히 초보적인 수준이라 할 수 있다. 그렇지만 정보사회에서 시민권의 차원은 정보복지로써 발현된다는 점에서 정보복지는 정보화에서 지향하는 시민권의 새로운 구성(양승목 외, 2002)이라 할 수 있으므로 언제든지 논의의 핵심에 편입될 여지는 갖고 있다.

그러나 정보사회에서 충족시켜야할 정보욕구는 이처럼 절대적인 수준보다는 상대적인 수준이 오히려 중요하다. 산업사회에서의 물질적 욕구와는 달리, 정보라는 것은 그것이 부족하면 직접적으로 생존 자체를 위협하는 요소

가 아니기 때문에 사회적 미니멈(social minimum)의 개념은 정보욕구에서는 성립하지 않는다고 볼 수 있다. 정보가 충분히 보유하고 그것을 잘 이용·활용할 수 없다면 일상생활의 불편을 초래할 수는 있으나 생활 그 자체가 불가능한 것은 아니다.

이러한 점에서 정보복지는 지난 1990년대에 등장하여 국제적인 주목을 받고 있는 사회적 배제(social exclusion)의 개념으로 설명할 수 있다. 경제적이고 물질적이고 측면에서의 부족만이 아니라 심리적이고 사회적인 측면에서의 부족이 보다 중요한 것으로 보아야 한다는 것이다. 나타나는 현상적인 측면만이 아니라 비현상적인 측면의 욕구도 강조되어야 한다는 점이다. 이렇게 볼 때, 정보복지는 절대적인 개념이기보다는 상대적인 개념으로 볼 수 있다. 절대적인 부족보다는 상대적인 정보격차가 더욱 중요한 이유는 여기에 있다.

결국, 정보사회가 풀어야할 가장 시급한 문제가 정보격차, 즉 정보의 불평등의 문제라 할 수 있다.²⁾ OECD(2001)는 정보격차를 개인, 가정, 기업 및 지역들 간에 서로 상이한 사회경제적 여건으로 인해 정보통신기술에 대한 접근 기회와 다양한 활동을 위한 인터넷의 이용에 있어서의 차이(gap)라고 정의하고 있으며, 미국 상무부는 새로운 정보기술에 접근할 수 있는 집단과 그렇지 못한 집단 간의 단절이라고 정의하고 있다(NTIA, 1999).

(2) 정보복지의 개념적 구성

대부분의 정보사회론자들은 정보불평등이 산업사회에서의 불평등보다 훨씬 복잡적이고 다면적인 성격을 갖는다는 점에 주목한다. 산업사회에서의 불평등은 재산, 권력, 위신 등의 불균등 배분의 계층화를 지칭하였다면 정보사회의 불평등은 여기에 더하여 정보기기의 소유, 정보기술과 지식의 질과 양, 정보접근과 이용의 격차가 가세하기 때문이다.

정보사회의 구성원들의 ‘삶의 질’과 ‘삶의 기회’의 증대는 정보에 대한 접근의 기회, 정보 이용의 능력 등에 달려 있다고 할 수 있다. 따라서 정보접

2) 정보불평등(information inequality)이란 개념은 정보격차(information gap), 디지털분할(digital divide) 등으로 다양하게 사용되고 있다.

근의 기회와 정보이용의 능력을 포함하는 정보에 대한 보편적 접근이 이루어지지 않는다면 테리 커티스(Terry Curtis)가 말하는 컴퓨터가 창조한 카스트제도가 형성될 것이며, 이 제도의 제일 상층부에는 어떻게 정보자원을 사용할 수 있는가를 알고 변창하는 정보 엘리트가 있으며, 제일 하층부에는 정보 룸펜 프롤레타리아가 있게 될 것이다.

정보격차로 인한 정보사회의 불평등 구조는 산업사회의 계급구조의 연장이 된다. 이를 지양하기 위해 우리는 정보에 대한 보편적 서비스를 실현시켜야 한다. 그러나 오늘의 현실은 다음과 같은 요인들로 인해 국제 간, 지역 간, 계층 간에 정보격차를 들어내 보이고 있다.

정보사회에서 지식과 정보는 그 자체 생산력의 주요 요소이자 결과적 산물이다. 그러나 정보사회에서 지식이나 정보를 이용하기 위해서는 그에 상응하는 금전적 혹은 비금전적 비용을 지불해야 한다. 여기서 말하는 비금전적 비용은 정보에 접근하고자 하는 의지, 말하자면 수용태도, 정보를 이용할 줄 아는 능력 등이다. 이러한 비금전적 비용 역시 개인의 경제적 지불능력과 상관관계를 가지고 있다는 점에서 금전적 비용이 일차적 조건이라 할 수 있다.

금전적 비용은 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 즉, 정보기기를 구입하는 비용, 정보이용료 및 정보활용지식을 얻는데 드는 비용 등이다. 정보의 생산과정과 유통과정에서 서로 융합하여 새로운 정보를 창출하는 성격을 갖기 때문에 정보격차가 벌어지게 되고, 사회는 정보를 가진 자(the information rich, haves)와 정보를 못가진 자(the information poor, have-nots), 정보자원에 접근하는 기회와 활용능력을 소유한 자와 소유하지 못한 자 사이에 대단히 복합적인 경계선이 생긴다. 따라서 정보격차에서 초래되는 불평등 구조를 극복하기 위해 ‘정보복지’의 개념 도입이 필요하다. 이를 위해 ‘복지사회’의 개념과 보편적 서비스를 지향하는 정책적 목표가 필요할 것이다.

정보보유량과 정보활용능력이 새로운 계층화와 불평등 구조를 창출하는 과정을 과학적, 체계적으로 규명한 연구가 많지 않지만, 정보사회가 성숙할수록, 생산과정에서 지식전문가의 자율성이 확대되고 정보활용능력에 따라

가치창출이 결정될 것이라는 사실을 부인하기는 어렵다.

정보사회의 불평등 구조는 산업사회의 불평등이 정보의 개입양식에 의하여 굴절되어 질적으로 새로운 형태를 보인다. 정보불평등은 정보통신기술과 기기, 인터넷과 고속정보망과 같은 통신네트워크, 각 기관에서 제공하는 DB 등의 정보화 자원에서의 접근기회와 활용능력의 격차와 그것이 만들어 내는 사회적, 경제적 결과를 지칭한다.

그러나 여기에서 특히 중요한 것은 정보이용 능력이라 할 수 있다. 본인이 갖는 사회적 여건으로 인하여 정보를 이용할 줄 모르는 사람을 정보거지(information homeless)라고까지 표현하기도 한다(전석호, 1999: 71~73). 급속히 전개되는 정보통신환경의 변화는 다수의 사람들이 제대로 적응하지 못함으로써 정보거지의 출현이 대량으로 일어날 개연성을 내포하고 있지만, 활용의 용이성을 지원할 하드웨어들이 빠르게 개발됨으로써 상당부분을 이를 상쇄시키고 있다고 할 수 있다.

정보화 과정을 정보부자와 정보빈곤자 간의 분해과정으로 파악하는 쉐일러(Schiller, 1996), 정보화가 심화될수록 사회의 양극화가 진행될 것을 예견하는 카스텔(Castells, 1996) 역시 가치창출의 자원으로서의 정보의 기능에 주목하고 있는 것이다. 그런데, 정보부자와 정보빈곤자의 분해과정은 단순히 산업사회에서의 불평등 구조가 증폭되는 것에 그치지 않고, 정보의 유형, 정보 활용능력, 접근기회에 따라 대단히 복잡한 다중적 분절 구조를 만들어내고 있다는 점에 주의를 요한다. 예를 들면, 직업, 사회적 지위, 학력, 상별 차이로 수렴되었던 기존의 불평등 구조가 정보기술 수용능력과 정보통신망에서의 접근가능성 등에 의하여 미세하게 분절되어 질적으로 전혀 새로운 층화현상을 빚어내고 있는 것이다.

그것은 두 가지 점에서 새로운 형태의 불평등이다. 첫째, 정보기술과 정보산업의 발달은 불평등의 결정과정에서 핵심적 비중을 만들어내는 불평등의 정도를 완화하거나 역전시킬 수 있는 가능성이 증대하였다.

둘째, 정보사회의 불평등을 구획하는 분절선은 산업사회에서의 그것보다 훨씬 유동적이며 변화의 속도가 빠르다는 점이다. 유동성이 높다는 점은 정

보기술의 변화가 그만큼 빠르다는 점과 밀접한 연관을 갖는다. 그렇다고 해도 양극화가 중단되거나 와해되는 것은 아니어서, 거시적 수준에서는 정보 부자와 정보 빈곤자 간의 양극화가, 미시적 수준에서는 내부의 미세한 분절선이 정보기술의 변화와 활용여부에 따라 빠르게 재편되는 그런 구조로 보면 적합 할 것이다.

정보격차 내지 정보불평등은 다양한 원인에 의해서 제기되지만, 일반적으로 기존의 교육수준이나 직업 등에 따른 사회경제의 불평등한 구조가 정보격차로 연결된다는 주장과 정보기기의 확산시간이 짧아짐으로써 그 습득정도나 활용정도가 달라진다는 주장이 존재한다.

정보불평등이 기존의 불평등 구조를 증폭하거나 새로운 형태의 불평등을 만들어 내는 것 때문에 선진국들은 정보의 보편적 서비스와 공적 서비스 기능을 확대하여 불평등을 완화한다는 취지의 계획을 이미 몇 년 전부터 수립하고 국가차원의 정책으로 추진하여 왔다. 정보사회의 초기시스템 구축자로서의 역할뿐 아니라 정보격차를 해소하는 것까지를 목표로 한 국가정보기반 비전이 미국을 비롯하여 유럽연합, 일본, 영국과 캐나다, 독일 등의 국가에서 추진되었다. 국가 정보기반 비전에 제안되었던 초기에는 대체로 정보통신기술과 정보인프라를 구축하고 시민들에게 보편적 서비스를 제공하는 데에 초점을 맞추었다면, 최근에 들어서는 보편적 서비스로부터 소외된 집단의 수용과 정보의 질과 효용성을 높이는 서비스를 제공하는 데 역점을 두고 있다. 즉, 정보산업 육성을 기초로 ‘국가경쟁력의 증진’과 시민들의 ‘삶의 질 향상’이 두 개의 축을 구성한다.

여기서 정보화를 통한 시민들의 삶의 질의 향상이라는 후자의 목표가 주목할 만하다. 미국의 상무성에서 1999년 출간한 정보화관련 보고서는 ‘디지털격차’를 극복하는 방안으로 ‘디지털 기회’의 확대 및 균등분배를 강조하고 있으며, 유럽의 여러 국가들은 보편적 서비스가 일단락됨에 따라 고속정보망과 정보기술의 발전을 통한 정보복지서비스의 확대에 나가고 있는 것이다. 독일은 1996년 발표한 ‘정보 2000: 정보사회로 가는 독일의 길’에서 교육과 학술통신망의 구축을 포함하여 텔레마틱의 응용, 통신망을 통한 의료복

지의 증진, 환경 보호, 인적 자원관리, 사회적 재난으로부터의 보호 등의 사회적 수요를 충족시키고자 한다(서이중, 1998).

(3) 정보복지 개념의 효용성

정보복지는 선진국들이 국가 정보기반사업을 추진하는 과정에서 정보화의 부정적 양상들과 사회적 폐단을 극복하는 동시에 복지 서비스의 보편성과 효율성을 높이려는 취지에서 자연스럽게 발현된 비교적 최근 개념이자 정보사회가 지향해야 할 최선의 목표를 정립하는 개념이다. 정보복지는 정보가 가장 핵심적인 경쟁력의 원천으로 부상한 정보사회에서 시민들의 정보리터러시와 문화리터러시 증진을 일차적 목표로 하고, 나아가서는 정보화와의 연계를 통한 복지혜택의 다양화와 서비스의 질적 제고를 겨냥한다. 그것은 산업사회의 부작용과 사회적 전치현상을 치유하는 최선을 발명품으로서의 ‘복지국가’로 하여금 정치, 경제, 사회적 환경의 급격한 변화를 동반한 정보사회에서 새로운 형태로 태어날 수 있도록 적응력을 제공하는 개념이다(양승목 외, 2002: 91).

정보사회론에서 제기된 정보복지 개념은 복지국가의 쇄신에 기폭제가 될 수 있으며, 적어도 사회복지의 하향조정의 속도를 늦추고 제도의 효율성을 회복하는 데에 중대한 계기가 될 수 있을 것이다. 이러한 점에서 정보복지는 다음과 같은 점에서 복지국가 위기론에 대응하는 효과적인 대안이 될 수 있다.

첫째, 정보망과 정보기기의 접근기회를 확대하고 정보활용능력을 향상시키는 프로그램들은 임금생활자들의 직무수행능력과 시장적응력을 높이는 데에 공헌한다. 그것은 정보산업의 기반확대와 인적자본의 향상을 동반한 것이어서 ‘정부실패’(government failure)의 개연성을 줄여준다.

둘째, 정부확대(government expansion)의 문제이다. 복지국가는 불가피하게 공공부문의 확대를 초래한다. 공공부문은 독점적 지위에 따른 경쟁부재, 도덕적 해이, 지대추구행위 등의 폐단을 안고 있는데, 정보화는 정보공개와 공유, 폐쇄적 조직의 개방화, 기업간 상호연계, 직무위계의 수평화 및 분산화

를 촉진하기 때문에 공공부문의 독과점적 특성을 희석시킨다. 정보화는 복지업무의 생산성을 촉진한다.

셋째, 정부의 과부담(government overload)문제이다. 복지행정과 전달체계에 고속정보망을 도입하면 정부의 과부담 문제를 어느 정도 해소할 수 있다. 우선, 다양한 서비스관련 콘텐츠를 보다 많은 대상자들에게 신속하게 전달할 수 있으며, 자격요건의 심사, 수혜의 판정, 서비스전달 등의 일련의 복지행정에 소요되는 비용을 절감하게 해준다. 또한 복지서비스 및 수혜자의 유형을 분류하여 민간부문과의 협력체제를 구축할 수 있기 때문에 재정적자를 축소하는 데에 출구를 마련해 줄 것이다.

2. 청소년과 정보복지

1) 청소년의 특성과 정보

인간이 출생해서 하나의 독립된 인격체로 성장하기까지는 신체적, 정서적, 지적, 도덕적, 사회적 측면에서 변화가 일어나는데 청소년기는 이러한 변화가 가장 급속하게 일어나는 시기이다. 청소년기는 보는 입장에 따라 조금씩 다르게 규정하고 있지만 분명한 것은 아동기와 성인기 사이의 과도기적 단계라는 것이다. 심리학자 오수벨(D. P. Ausubel)은 청소년기를 완전한 상황으로 보지 않고 계속적인 성장과정으로 언급했다. 그리고 쉘스키(H. Schelsky)는 청소년을 회의세대로 보고 "청소년은 인간의 행동 발달단계로서 아동의 역할행동은 더 이상 수행하지 않으나, 성인의 역할과 행동을 수행하기에는 아직 이른 단계에 있는 자라고 한다.

청소년은 아동과 성인의 중간단계에서 신체적·정신적·사회적으로 과도기적 과정에 있다고 볼 수 있다. 즉 신체적·정신적·사회적인 변화를 통하여 사회의 한 구성원이 되기 위한 사회화의 과정에 있다고 볼 수 있다. 청소년들은 빠른 변화로 인해 불안하고 아직 완성되지 않은 단계에 있다. 그리고 자신들의 가치관과 정체성에 대하여 불명확한 과정에 있다고 볼 수 있다. 그

렇기 때문에 청소년들이 신체적·정신적·사회적으로 한 사회의 성숙된 인격체로 자리잡기 위해서는 청소년기에 어떤 경험을 하느냐가 중요하다. 이러한 경험은 사회적 환경 안에서 이루어지는 것이므로 청소년들을 둘러싸고 있는 사회환경의 영향은 무엇보다도 청소년의 성숙한 인격형성에 중요한 매개체로써 역할을 한다.

청소년들은 다양한 사회적 환경에 의해 영향을 받는다. 일차적으로 청소년들에게 영향을 주었던 사회적 환경은 가정, 학교, 그리고 동료집단이다. 그러나 과학기술의 발달로 인해 일차적 사회환경들과 더불어 등장한 대중매체는 정보사회에서 청소년에게 가장 밀접하게 영향을 주고 있다.

대중매체에서 얼마 전까지만 해도 라디오, 신문, TV, 영화와 같은 매체가 사회적 환경으로써 청소년들에게 중요한 영향을 미쳤다. 특히 TV는 다른 매체들 보다 청소년에게 더욱더 큰 영향을 주었으나, 근래에는 컴퓨터의 보급으로 인해 인터넷 사용자의 수가 급속히 확산되면서 인터넷 사용시간이 증가하고 있다. 청소년들의 인터넷 사용은 사회적으로 청소년에게 중요한 영향을 미칠 수 있는 사회적 환경으로 자리매김 되어 가고 있다는 것이다. 그러므로 청소년에게 있어서 대중매체인 인터넷 환경은 가정환경, 학교환경, 그리고 동료집단과 더불어 청소년에게 사회적 환경으로써 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다.

사회적 환경으로써 새롭게 나타나고 있는 인터넷 환경은 청소년들에게 긍정적인 측면으로 받아들여지고 있다. 그러나 인터넷 사용에 대한 긍정적인 사고 때문에 청소년들은 인터넷에 대한 과다 사용, 지나친 몰입과 신뢰로 인터넷 중독이라는 새로운 사회적 현상을 만들어 내기도 한다.

(1) 청소년과 인터넷문화

미국의 한 조사에 의하면 청소년들은 TV보다 인터넷이 더 재미있다고 생각한다(돈 탭스콧, 1999). 응답자의 73~92%가 이러한 응답을 하고 있다. 대다수의 청소년들이 스스로를 인터넷의 활용이 자유롭다고 대답하고, 그들의 대화의 상당부분은 인터넷에 관한 것이라고 응답하기도 한다.

청소년들이 인터넷에 빠져드는 원인으로 첫째는, 인터넷의 가장 두드러진 특징이라고 할 수 있는 ‘익명성’이다. 청소년들은 자신의 신분을 밝히지 않고 자신의 생각을 표현하고 원하는 것을 찾아볼 수 있으며 상대방은 내가 누구인지 모르기 때문에 자유로울 수 있게 된다. 둘째는, 인터넷을 통한 사회적 지지인데 청소년들은 실제 상황에서 만족되지 못하는 사회적 지지를 인터넷을 통해서 얻게 되는 경험을 하게 된다. 인터넷을 통한 사회적 지지는 실제 생활에서 받는 것보다 훨씬 따뜻하게 느껴지는데 예를 들어 궁금한 것이 있을 때 질문을 게시판에 올려놓으면 인터넷에서는 얼굴도 모르는 사람이 즉각적으로 그 해결책을 제시해 준다.

이렇듯 사람들은 실제 생활에서는 만족되지 못하는 사회적 지지를 인터넷을 통해서 얻을 수 있다. 특히 대인공포증이나 수줍음이 많은 사람의 경우, 직접 얼굴을 대하지 않고 머리속으로 한 번 더 생각한 뒤 자신의 의사를 밝힐 수 있기 때문에 대인관계를 좀 더 원활히 할 수 있고 자신과 비슷한 고민을 가진 사람과 대화함으로써 지지를 받을 수도 있다. 그리고 자신과 비슷한 관심사를 가진 사람들끼리 모여 마음껏 토론을 할 수도 있는데 이러한 점들은 친밀한 관계를 이끈다고 할 수 있다.

그러나 청소년들의 인터넷 사용에 따른 문제점도 많다. 청소년들의 일상에서 가장 많은 부분을 차지하는 것은 인터넷이라 해도 과언이 아니다. 지금 자라고 있는 학생들은 정보화 사회 1세대로, 산업시대의 마지막 세대인 부모와의 문화적 단절이 어느 시대보다 강하다(조선일보, 2001.11.1). 청소년들은 방과 후 대부분의 시간을 친구들과 함께 인터넷 게임이나 채팅을 하면서 보내며, 인터넷 게임방에서 밤을 새고 학교에 가지 않은 날이 있을 정도로 게임과 채팅에 열중하는 학생들이 늘어나고 있다.

청소년들을 둘러싸고 있는 기본환경이 되어 버리고, 청소년들에게 압도적인 영향력을 행사하고 있는 인터넷문화는 문제해결 방식에 있어 비인터넷 세대와는 분명히 다른 모습을 보이고 있다. 청소년들은 인터넷을 하지 않으면 친구들에게 왕따 당할 것이고 걱정하고, 인터넷을 잘하는 것은 친구들에게 인기를 끄는 중요한 요소라고 인식하고 있다(김경동 외, 2000).

〈표 II-1〉 세대별 인터넷 이용률 변화추이

구 분	1999.10	2000.12	2001.12	2002.12
10대	33.6%	74.1%	93.3%	91.4%
20대	41.9%	74.6%	84.6%	89.8%
50대 이상	2.9%	5.7%	8.7%	9.3%

이와 같은 인터넷에 대한 의존은 인터넷 중독의 문제를 초래하고 있다.³⁾ 장시간의 인터넷 사용으로 일상생활을 제대로 영위할 수 없고, 인터넷의 사용을 중단시키면 심리적 불안감이나 우울증, 자기조절 상실, ‘참을성 없음’ 등을 경험하게 되며, 이와 더불어 학업이나 업무의 방해, 통신비용 등의 경제부담, 현실세계에서의 소외로 인한 가족관계의 문제 등을 경험하는 부작용을 겪게 된다(임은미, 1999). 인터넷 중독 현상중의 하나로 온라인 채팅 중독이 있는데, 특히 이는 청소년들의 주요한 커뮤니케이션 방식이 되고 있다. 인터넷채팅은 그 자체로는 별 문제가 없지만 이것이 원조교재나 기타의 사이버범죄나 현실세계의 범죄로 연결되는 통로구실을 한다는 점에서 심각한 사회문제로 등장하고 있다.

(2) 청소년과 게임문화

청소년들의 대부분은 게임을 즐기고 게임에 몰입하고 있다. 인터넷망을 이용한 게임은 혼자서 즐기는 것이 아니라 여러 사람들과 함께 하는 게임이다. 사람을 대상으로 대결을 벌이기 때문에 경쟁심이 증가되고 자신감을 갖게 되며, 실제 보이지 않는 상대방과의 게임에서 승리했을 때의 흥미감은 청소년들이 인터넷에 빠져드는 가장 강력한 원인 중의 하나라고 볼 수 있다.

청소년들의 96%가 현재 어떤 식으로든 컴퓨터를 통한 게임을 하고 있으며, 컴퓨터의 활용에 있어서 전체 사용의 34% 이상을 게임에 사용하고 있는 것으로 조사되고 있다(게임종합지원센터, 2001). 한편으로 게임에 대한 청소년

3) 인터넷 중독의 문제는 장시간 인터넷을 사용함으로써 정신건강을 해치고 대인관계도 문제점을 발생시키는 문제를 말하며, 이에 대해 인터넷 중독이 주는 심리학적 영향과 치료요법, 사이버범죄와의 관련성 등에 대한 연구가 최근 활발히 이루어지고 있다.

년들의 몰입으로 게임중독에 대한 우려가 심각하게 대두되고 있다. 조사에 따르면 청소년기의 약 25%가 자신을 게임중독으로 인정하고 있어 그 심각성을 잘 보여주고 있다(게임종합지원센터, 2001). 인터넷 중독의 일종이기도 한 게임중독은 자신의 생활을 조절하지 못할 정도로 게임에 몰두해 자신과 타인에게 피해를 주게 되는데, 특히 캐릭터의 레벨이나 아이템을 둘러싼 금전적인 거래나 이를 강취하는 과정에서의 폭력 등의 범죄로 쉽게 연결되기도 한다.

(3) 청소년과 PC방 문화

PC방이 우리 사회에 새로운 풍조로 자리 잡고, 이러한 문화가 외국으로 수출되는 상황이 10여년에 이르고 있다. 이 PC방의 주된 이용계층이 바로 청소년들이며, PC방은 또 다른 청소년문화로 자리잡고 있다. 한 조사에 따르면 청소년들의 94%가 PC방에 가 본 경험이 있다고 응답하고 있다(김문조 외, 2000). 이들의 PC방 이용행태는 게임(47%)과 정보활용(21%)에 주로 집중되고 있다. 여기서 주목할 점은 PC방 이용에 있어서 생활수준이나 학교성적, 그리고 거주지역에 따른 차이가 발견되고 있지 않다는 점이다(김문조 외, 2000). 이는 정보기기에 대한 접근과 이용에 대한 기존 정보격차의 요소가 다른 세대와는 다른 양상으로 나타나고 있음을 암시하는 것이라 할 수 있다.

청소년들의 PC방에 대한 인식은 놀이공간이라는 입장(62%)이 강했으며, PC방에서 44%가 밤을 새워본 적이 있다고 응답하고 있다. 이러한 점에서 PC방은 청소년들의 보편적인 의미 있는 생활공간이며, 그들에게 하나의 놀이문화의 장으로 확고히 자리 잡고 있음을 알 수 있다.

2) 청소년과 정보복지

정보격차에 대한 상당한 연구들이 축적되어 있음에도 불구하고 세대 간의 정보격차문제는 지금까지 체계적으로 다루지 못하고 있다. 특히 청소년층의 정보격차 문제는 상대적으로 크게 간과되어 왔다고 할 수 있다. 왜냐하면

다른 세대에 비해 상대적으로 정보기기에 친숙한 청소년세대는 정보화에 상당히 앞선 세대로 분류되기 때문이다. 사실 그동안 청소년층에 있어서 컴퓨터는 놀랄 만큼 확산되어 왔고, 이러한 급격한 신장은 95%에 육박하는 컴퓨터 이용률로 보여주고 있다. 청소년은 가장 활발한 정보이용계층으로서, 다른 집단에 비해서 정보접근 및 이용수준이 높았던 것이 사실이다(정보문화센터, 2001).

또한 유지열(2002)의 연구에 의하면, 정보불평등지수를 구성하는 정보인식지수(정보사회의 이해와 수용정도), 정보접근지수(통신망 및 네트워크에의 접근성과 정보기기 보유여부), 정보역량지수(컴퓨터이용능력), 정보이용지수(컴퓨터와 인터넷 사용정도)의 4개 부문에 있어서 청소년 집단은 상대적으로 다른 집단에 비하여 대단히 높은 수준을 유지하고 있었다.

전체적으로 청소년층을 100으로 할 때, 20대는 93.4%, 30대는 65.7%, 40대는 52.1%, 그리고 50대 이상은 30.9% 수준을 보이고 있었다. 구체적으로 각 변수별로 보면, 접근지수와 이용지수에서 청소년에 비해 20대가 약간 높은 정도를 보였을 뿐, 나머지 모든 부문에서 다른 세대보다 10대의 수준이 높은 것으로 나타나고 있다.

<표 II-2> 정보불평등지수의 세대별 비교

구 분	인식지수	접근지수	역량지수	이용지수	불평등지수
10대 (청소년층)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
20대	95.7	101.5	83.9	110.5	93.4
30대	81.4	81.9	45.6	46.8	65.7
40대	71.0	77.8	25.1	27.5	52.1
50대 이상	49.3	47.4	8.7	8.6	30.9

자료 : 유지열(2000).

이와 같이 양적인 우수성을 이유로, 정보격차의 문제를 말할 때 청소년은 그 논의에서 성(性)과 지역, 그리고 소득문제에 비해 상대적으로 소외될 수밖에 없었다. 하지만 부모의 소득과 지역별 특성 등에 따라서 정보의 빈곤층이 형성되고 있고, 청소년들의 상대적인 정보 박탈감과 빈곤화, 그 빈곤의

구조화는 심각한 사회적 문제가 되고 있다.

구체적인 청소년의 정보복지를 살펴보기 위하여 정보인식, 정보접근과 정보이용, 정보역량이라는 4개 지표에 대한 양적·질적 분석을 한 결과로써 설명해보도록 한다(정의준, 2001). 양적 분석의 결과, 청소년들에게서는 정보기기의 접근과 이용시간 면에서 더 이상 정보격차의 문제는 나타나지 않았다. 하지만, 심층면접의 결과, 정보습득에의 가능성과 이용행태의 전문화 가능성이 청소년 세대 내에서 나타나는 정보격차라는 것을 알 수 있었다. 즉, 정보검색형이 게임형이나 통신형보다 새로운 정보에 접근하여 습득할 수 있는 유리한 이용행태로 작용한다는 것이다. 또한 게임형에서는 전문성으로 이어질 가능성에서 정보격차의 의미를 찾아볼 수 있다.

청소년들에게 정보격차는 결국 새로운 정보, 유용한 정보에 접근할 수 있는 가능성과 함께 자신의 정보생활 행태가 미래의 전문성으로 이어질 수 있는 가능성에서 나타나고 있다. 전자의 가능성은 정보불평등지수에서의 정보접근의 개념이 아닌 순수한 정보에의 접근성을 말하는 것이고, 후자의 가능성은 현재의 이용행태의 연속화 가능성이라 할 수 있다(정의준, 2001: 56). 따라서 청소년에게 정보격차는 정보사회의 질적인 문제에 보다 가까운 것으로, 결국 정보습득과 이용능력이 앞으로의 사회에서 큰 비중을 차지할 것임을 보여주는 증거이기도 하다.

한편 사회적 약자로서 저소득 청소년과 장애청소년들의 정보복지는 여전히 일반청소년들과 상당한 격차를 보이는 것으로 나타난다. 정보격차에 대응하기 위한 사회적 관심과 정책은 대부분 정보 취약계층으로 분류되는 농어촌 주민이나 장애인, 또는 저소득 계층을 대상으로 설정하여, 이들의 정보화 기반환경 구축과 정보이용능력 증대, 디지털 콘텐츠와 서비스 개발과 보급에 초점을 맞추고 있다. 따라서 다른 연령층에 비해 상대적으로 높은 정보화수준을 갖추고 있는 청소년과 관련된 정보 격차에 대한 논의나 정책은 매우 미진한 상태인데, 이는 정보격차 대상을 선정하는 변수를 연령층에 맞추거나 ‘접근’에 국한하는 경향에서 보면 당연한 결과이다.

정보격차가 점차 중요한 사회문제로 등장할 것으로 예측되는 미래사회의

주인공은 결국 현재의 청소년이기 때문에 청소년의 정보격차 문제를 검토하는 것은 미래사회의 정보격차 현상을 예측하는데 매우 중요하다. 그 첫째 이유는, 청소년도 정보격차를 유발시키는 현재의 사회구조에서 성장하는 사회구성원이라는 점이다. 청소년이라는 연령층이 현존하는 사회구조 속에서 성장하여 미래사회를 구성하는 주된 행위자라는 측면에서 볼 때 단순히 현재의 연령층만을 기준으로 삼은 분석은 향후 발생할 수 있는 정보격차 현상을 보다 세밀히 예측하는데 한계를 지니며, 단기적인 분석에 그칠 공산이 크다.

청소년과 관련된 정보에 대한 분석이 중요한 둘째 이유는, 정보격차의 내용이 단순히 뉴 미디어나 정보서비스 접근 여부에 국한된 것이 아니라는 것이다. 정보격차의 초점을 인터넷으로 대표되는 뉴미디어와 서비스에 대한 접근 문제에 국한시킨다면, 급속도로 변화하는 정보기술발전 때문에 어쩔 수 없이 지속적으로 발생하는 문제로 전락될 것이다.

청소년의 경우 이미 구조화된 환경 속에서 성장하는 존재라는 점에서 가정이나 지역적 환경에 의해 ‘정보격차를 재생산시키는 주역’으로 성장할 가능성이 매우 높다. 더구나 정보불평등의 실태분석과 대안 모색의 과정에서 청소년이 소외되고 있음은 이러한 우려를 더욱 강하게 한다. 청소년은 현존하는 정보의 불평등과 더불어 미래 발생가능한 격차의 이중적 피해자가 될 가능성이 매우 높은 것이다.

정보화가 원격교육을 가능하게 함으로써 교육 기회를 확장시킬 것이라는 주장이 지닌 가장 중요한 전제는 모든 교육 대상자가 자유롭게 새로운 미디어에 접근할 수 있다는 점이다. 그러나 현실적으로 볼 때 정보화에 따른 효과는 거주지역이나 경제수준에 따라 차등적으로 나타나기 마련이고, 이는 교육 기회 불평등으로 귀결될 가능성을 포함한다.

많은 청소년들이 치열한 입시경쟁에서 낙오되고 있는데, 이제 대부분의 청소년들은 입시 경쟁뿐만 아니라 정보화에 따라 급변하는 교육방식에도 적응해야만 하는 입장에 놓이게 될 것이다. 따라서 청소년들은 기존 입시 경쟁에 다른 사회적 격차뿐만 아니라 교육기회의 불평등이라는 이중적 불평등

의 희생양이 될 가능성이 높다. 특히 정보사회의 중요한 지식정보와 문화를 흡수하는 기본능력인 정보 활용능력의 습득은 교육을 통해 가능한데 교육기회의 불평등은 정보활용능력의 습득과 개발의 격차를 초래함으로써, 경제적 활동과 직업을 선택하는 능력의 차이로 확산될 가능성이 매우 높다.

표준화된 생활방식을 유지하였던 산업사회와는 달리 정보사회에서는 개인의 창의성이나 능력에 따라 다양한 가치와 개성이 존중되는 문화가 형성될 것으로 예상되고 있다. 특히 문화생활이 사회구성원으로서의 정체성을 구성하는데 있어서 매우 중요하다는 측면에서 볼 때, 정보격차는 다원주의와 개인주의로 대표되는 정보사회의 문화에서 새로운 형태의 불평등을 초래할 수 있다. 특히 청소년 세대에서 발생하는 정보의 불평등은 개별적인 차원의 문화적 소외나 사회적 이탈 행동을 부추기게 될 것이며, 전반적으로 우리 사회의 정체성을 약화시킬 우려가 있다.

3. 청소년 정보복지에 미치는 영향요인

1) 정보격차의 원인

정보격차는 어떤 요인의 영향을 받아 나타나는 현상인지, 정보격차 유발요인을 살펴보도록 한다. 정보통신기술의 발달은 사회 전반의 정보화를 통하여 국민의 삶의 질을 향상시키고 국가경쟁력을 제고하는 원동력이 되고 있다. 그러나 이러한 사회변화에 모든 국민들이 쉽게 적응할 수 있는 것은 아니다. 그 결과 사회변화에 능동적으로 적응하여 그 혜택을 누리는 사람과 변화에 적응하지 못하여 낙오되는 사람간의 정보불평등 문제가 촉발되고, 이는 정보사회의 심각한 사회문제로 대두되고 있다.

정보격차를 초래하는 요인은 학자들에 따라 다양하게 제시하고 있다. 전석호(1995)는 정보격차의 원인을 정보와 지식 그리고 교육기관이나 도서관, 공공기관 등을 통하여 정보자원에 접근하는 기회가 불평등하게 분산되기 때문으로 보았으며, 한상완(1998)은 사회경제적 차이, 이용능력의 차이, 정보상

품의 집중화, 커뮤니케이션기술의 영향, 정보추구 욕구의 차이 등을 지적하고 있다. 한편 정보문화센터(1996)의 연구보고서에 따르면, 정보격차는 사회구조적인 차원과 개인적·심리적 차원으로 나누고 있다.

대표적인 정보격차를 유발하는 차원은 다음과 같이 접근하여 정리할 수 있다. 이들은 서로 복합적으로 얽혀 새로운 원인으로 다시 작용하기도 한다.

(1) 경제력 및 정보의 상품화요인

정보에 접근하기 위해서는 하드웨어 및 소프트웨어를 구입해야 하며, 지속적으로 통신비를 지출할 있어야 한다. 그러나 소득격차로 인하여 정보접근이 어려운 계층이 존재하게 되고 이에 따라 소득에 따른 계층 간의 정보격차가 발생하게 된다. 즉, 경제적 여건이 좋은 개인이나 집단일수록 그만큼 새로운 정보통신기술의 채택 가능성과 그 이용에 대한 문화적 적응력이 큰 반면에, 경제적 여건이 열악한 개인이나 집단은 새로운 정보통신기술의 수용이 불가능하거나 상대적으로 상당히 지연될 수밖에 없다(윤영민, 2000). 정보서비스가 제공되는 곳도 이윤 획득의 가능성이 큰 지역, 즉 대도시 지역부터 먼저 이루어지게 되고 농촌지역이나 도시 빈민지역은 정보서비스의 대상에서 제외되거나 서비스된다 하더라도 매우 지연될 수밖에 없다.

특히 서비스되는 대부분의 정보는 상품으로서 이윤추구를 목적으로 하는 자본의 논리에 의해 가치 있는 것들만 생산되고 분배된다. 정보가 상품화됨에 따라 대부분의 정보기기나 서비스는 ‘이용자부담원칙’에 의하여 제공되며, 이의 소유와 접근은 이에 상응하는 비용이 지불되어야 획득이 가능하다. 이러한 정보에 대한 사유재산적 권리는 지적재산권과 같은 법률장치를 통해 확립되어 왔다.

결국 경제력의 차이와 정보의 사유화·상품화는 정보사회에서 필요한 정보를 이용하기 위해 그에 상응하는 비용을 지불하여야 한다. 그러나 개개인들의 지불능력은 모두 다르며 사회계층 간, 지역 간 정보격차가 발생하는 것은 이 때문이다.

(2) 지식 및 교육정도

정보기술을 사용하기 위해서는 최소한의 교육이 요구되며 정보의 효과적인 활용에 있어서 지식은 매우 중요한 변수가 되고 있다. 예를 들면 컴퓨터를 이용할 수 있는 교육을 받지 못했다거나 인터넷의 경우 영어로 제공되는 정보의 양이 절대적으로 많기 때문에 영어실력이 인터넷 사용의 변수로 작용하기도 한다. 이처럼 뉴미디어는 기존의 TV나 라디오와는 달리 능동적인 조작을 필요로 하고, 경우에 따라서는 컴퓨터와 같이 그것을 조작하기 위한 기본적인 능력이 요구된다는 점에서 이는 정보격차를 유발하는 요인이 된다. 또 일반적으로 교육수준이 높을수록 높은 정보추구 동기를 가지고 있는 반면에, 교육수준이 낮으면 정보추구 동기가 낮아 정보수요의 격차가 발생하게 된다. 따라서 정보를 획득하기 위하여 요구되는 교육수준이나 지식이 없는 사람들은 정보로의 접근이 어렵기 때문에 그렇지 않은 사람들과의 정보격차가 벌어지게 된다.

(3) 환경적·상황적 요인

개인을 둘러싼 환경적 조건에 의해서 많은 영향을 받고 있다. 즉, 정보기술을 사용하지 않는 직업에 종사하거나 정보화수준이 낮은 지역에 거주할 경우에는 정보화의 필요성을 인식하지 못하고 정보화에 소극적인 태도를 갖게 된다. 특히 갤러웨이(Galloway)는 정보격차 현상을 단순히 소득이나 교육수준과 같은 사회경제적 변수만 가지고는 파악할 수 없다고 지적하고, 그 이외에도 미디어접촉, 사회참여 또는 전문가와의 접촉도와 같은 매개변수를 정보 상황적 변수라 부르며, 이에 의하여 정보격차가 확대된다고 주장하였다. 따라서 이러한 환경적·상황적 요소는 개인의 정보격차 확대에 주요 요인이 된다.

이상 세 가지 차원의 정보복지 영향요인, 즉 정보격차 유발요인의 성격을 보면, 기본적으로 경제적 요인과 지식요인은 내재적 유발요인이라 할 수 있는 반면에, 환경적 요인은 외재적 유발요인으로 볼 수 있다.

이들 내재적, 외재적 유발요인은 그 성격에 따라 첫째, 정보사회나 정보화

에 대한 이해 및 수용정도(정보 인식도), 둘째 정보기기나 정보에 대한 접근 가능성(매체 접근성), 셋째 정보자원을 원활하게 활용할 수 있는 능력(정보 이용성), 넷째 정보의 활용에 따른 오용 및 남용 가능성(정보 오남용성)으로 구분해 볼 수 있다(김문조·김종길, 2002).

2) 정보복지의 영향요인

(1) 정보인식도

경제적 능력은 정보격차의 양대 핵심요소인 매체접근 및 정보이용을 보장하는 선결 요건으로 간주된다(김문조·김종길, 2002). 이 같은 경제력이 정보격차의 일차적 원인이라는 점은 의심할 여지가 없지만, 그것이 정보격차의 모든 차원과 단계를 결정하는 것이라고는 단정할 수 없다. 경제력 못지않게 문화적 혹은 심리적 욕구와 관련된 비경제적인 요인들도 무시할 수 없기 때문이다.

예컨대, 똑같은 정보기술도 그 수용방식에 따라 ‘정보적’이 될 수 있는가 하면, 정반대로 철저히 ‘비(非)정보적’으로 방기(放棄)될 수도 있다(박승관, 2000: 40). 양적 보급의 확산이 질적 쓰임새의 재고로 연결될 때라야만 성숙한 정보사회의 길이 열린다고 할 수 있다. 정보문화나 정보인식 능력은 게임이나 채팅, 전자상거래 등으로 컴퓨터 앞에 장시간 머물러 있다고 자동적으로 습득되는 것은 아니다. 정보인식 능력을 연마하기 위해서는 현실공간에서의 독서나 담론 또는 유의미한 인간관계의 체험 등을 통한 문화역량의 축적이 절대적으로 요구된다(김문조·김종길, 2002).

정보의 인식도에서는 정보의 보편적 소유나 이용이 아니라 주체적 향유가 가장 핵심요소이다. 여기서는 단순히 지식의 양이나 폭을 넘어 지식의 깊이가 요구되기 때문에 무엇보다도 문화자본의 영향력이 지대하다고 할 수 있다. 이에 따라 취약계층도 단순히 컴맹이나 넷맹이 아니라 문화맹의 성격을 띠는 것으로 보이는데, 이의 극복은 단순한 훈련이나 체험학습이 아니라 성찰적 이해를 요구한다는 것이다. 한편 이 단계에 이르면 문제의 해결방안도

도구적, 관계적 차원을 넘어 인지적, 감성적 차원으로 외연되며, 그 결과 새로운 주도세력으로 등장하는 정보이용자는 손과 머리에 가슴까지 겸비한 성숙한 네티즌의 모습을 띠는 것으로 보인다(김문조·김종길, 2002).

(2) 정보접근성

정보격차가 가장 가시적으로 구현되는 계기는 PC, 인터넷 도구, 모뎀, 전화선 등에 누구나 쉽게, 그리고 충분히 접근할 수 있는지의 여부라고 할 수 있다. 정보사회에서 정보는 전자적인 형태로 변형되어 조직되고 저장되며 컴퓨터, 휴대폰, 인터넷과 같은 정보매체들을 통해 유통된다. 디지털 형태로 정보를 수집하고 처리, 가공, 유통하는 정보제공업자는 투자비용을 회수하기 위해 컴퓨터단말기와 모뎀을 구입하고 통신비를 지불하여야 한다. 이러한 비용을 지불할 경제력을 갖추지 못한 사람들은 정보화가 제공하는 용구와 같은 하드웨어뿐 아니라 정보 자체에 대한 대가를 지불해야 하는 정보사회에서는 빈곤한 자나 지역, 소외계층 등에 대한 정보이용 기회가 제한될 수 밖에 없다(Thomas, 1995).

이처럼 정보격차의 접근성에서는 무엇보다 매체나 자료에 대한 접근기회가 상·하 구분의 관건이 된다는 점에서 일종의 ‘기회격차’ 단계라고 규정할 수 있으며, 취약계층의 특징도 ‘کم맹’이라는 형태로 발현한다. 이 때 정보기회의 확보여부는 주로 경제적 자원의 소유나 과다로 결정된다. 또한 이 단계의 주요 정보이용자는 ‘손’에 소구하는 능숙한 조작자의 모습을 보이며, 문제의 해결도 주로 도구적인 방식, 즉 훈련학습을 통해 이루어진다(김문조·김종길, 2002: 135).

(3) 정보이용성

정보사회의 혜택은 정보를 얻기 위해 비용을 지불할 능력이 있는 사람들, 정보를 필요로 하고 정보를 활용할 수 있는 능력이 있는 사람들, 요컨대 부유하고 교육을 받은 사람들에게 우선적으로 돌아간다. 그런데 이 같은 수혜자집단과 비수혜자집단간의 격차는 정보화의 진전과정에서 또 다른 차원의

격차를 유발할 소지가 높다(김문조·김종길, 2002). 부유한 수혜자는 정보기기와 정보이용 교육에 비용을 지불할 수 있기 때문에 다른 사람들보다 정보이용능력에 있어 상대적으로 월등한 지위를 누리게 된다. 또한 정보의 양적 증가로 말미암아 더욱 높은 수준의 정보이용능력과 보다 큰 용량 및 기능의 정보기기가 요구되는데 부유한 정보수혜자는 정보능력과 용량을 향상시키는 것이 비수혜자보다 훨씬 용이하기 때문이다. 이처럼 접근격차에서 파생하는 수혜자와 비수혜자간의 정보격차는 정보기기의 발달과 정보의 양, 그리고 정보이용의 복잡성이 증대됨에 따라 정보의 다각적, 효율적 활용이라는 측면으로 외연될 가능성이 높다(황혜선, 1999).

정보이용성의 정보격차는 정보의 폭넓은 활용여부가 상·하 구분의 관건이 되며, 그런 점에서 이 단계의 정보격차를 활용격차라고 부를 수 있다. 또한 정보의 폭넓은 활용을 위해서는 소정의 접근기회뿐만 아니라 다양한 인적·물적 관계망이 사전에 확보되어 있어야 하기 때문에 여기서는 인간관계나 신뢰와 직결된 사회자본의 소유정도가 큰 의미를 지닌다. 한편 수혜자들은 단순한 지식의 양을 넘어서 지식의 폭도 유념하는 능란한 사용자의 모습을 갖는다. 손에 더해 머리를 구사하는 능란한 사용자는 단순한 교습과 조작이 아니라 실제 체험과 현장활동을 통해 자신의 정보능력을 격상시키고자 한다(김문조·김종길, 2002).

(4) 정보 오남용성

보격차의 오남용성에서는 무엇보다 매체나 자료에 대한 오남용의 가능성이 상·하 구분의 관건이 된다는 점에서 ‘오남용격차’ 단계라고 규정할 수 있으며, 취약계층의 특징도 ‘컴맹’이나 ‘넷맹’의 수준이 아니라 이들 컴퓨터와 네트워크의 과도한 사용이라는 점에서 ‘과맹’이라는 형태로 발현한다. 이 때 정보 오남용의 판단 여부는 그것이 지나치게 아니면 잘못 사용함으로써 나타나는 문화적인, 인식적인 수준에서 결정된다. 또한 이 단계의 주요 정보이용자는 ‘손’과 ‘머리’에 의존하는 능숙한 조작자 및 능란한 사용자의 모습을 보이며, 오남용문제의 해결도 단순한 훈련학습이나 체험학습을 넘어 신랄한

자아성찰의 학습과정을 통해 이루어진다.

이상에서 정보복지의 영향요인들과 주요 평가기준에 의한 특징들을 살펴 보았다. 이를 도식화하여 비교하면 다음 [그림 II-1]과 같다.

	접근격차	이용격차	오남용격차	인식격차
격차의 성격	기회격차 ⇨	활용격차 ⇨	오남용격차 ⇨	수용격차
격차의 요소	정보접근 ⇨	정보이용 ⇨	정보오남용 ⇨	정보향유
주요 자원	경제자본 ⇨	사회자원 ⇨	문화자원 ⇨	문화자원
지식의 자원	양 ⇨	폭 ⇨	폭 ⇨	깊이
지식의 형태	단순지 ⇨	실용지 ⇨	문화지 ⇨	문화지
취약계층의 특징	컴맹 ⇨	넷맹 ⇨	과맹 ⇨	문화맹
정보이용자 특징	능숙한 조작자 ⇨	능란한 사용자 ⇨	과도한 사용자 ⇨	성숙한 네티즌
학습방식	훈련학습 (training) ⇨	체험학습 (practice) ⇨	성찰학습 (reflection) ⇨	성찰학습 (reflection)
주요 개선영역	하드웨어 ⇨	소프트웨어 ⇨	휴먼웨어 ⇨	휴먼웨어

자료 : 김문조·김종길(2002)에서 재구성.

[그림 II-1] 정보복지의 영향요인별 특징

지금까지 국내외에서 보고된 연구물들은 대부분 정보기기나 정보자원에 대한 접근성 문제에 초점을 두어 왔으며, 부분적으로는 정보이용 능력상의 격차문제를 접근성 문제에 포함시켜 언급하는 정도이다(Compaine, 2001).

그러나 정보망의 확충이나 정보교육의 확산으로 접근성의 정보격차는 지속적으로 개선되고 있음에도 불구하고, 정보격차 현상은 다층적으로 분화되

어 가고 있다. 따라서 정보격차를 일의적인 개념으로 간주해서는 곤란한 복합적 성격을 띠고 있다고 할 수 있다. 또한 정보격차나 이용, 오남용에 이은 인식 간에는 확고한 서열이나 기준을 주장하기 어려운 측면이 있다. 오히려 이들 간에 역류나 탈구현상이 노정될 가능성도 충분히 있다는 것이다(김문조·김종길, 2002).

Ⅲ. 연구의 분석틀

1. 변수 및 지표의 도출
2. 변수 및 지표의 정의
3. 조사내용 및 분석방법

III. 연구의 분석틀

1. 변수 및 지표의 도출

이 연구는 정보격차가 소득과 사회계층별, 그리고 지역별 변수에 의해 발생한다는 기존의 연구결과들을 수용하는 데에서 출발한다. 이를 바탕으로 청소년세대 내부의 정보불평등에서 오는 정보복지의 필요성과 그 증진방안을 탐색해 보고자 한다. 즉, 청소년 계층 내부의 정보불평등을 체계적으로 정리하고 대안을 마련하는 것을 이 연구의 목적으로 한다. 이를 위해 청소년계층 내부의 정보불평등의 실태를 분석하고, 그로 인해 얻은 정보격차를 발생시키는 주된 요인을 추정하여, 이를 바탕으로 청소년의 정보불평등을 해소할 수 있는 정보복지의 증진 방안을 모색하도록 한다.

위에 제시한 연구내용의 수행을 위해 이 연구에서는 정보격차에 대한 이론적 논의와 정책자료, 정보격차에 대한 측정지표개발 등에 관련된 선행 연구물과 자료들을 검토하는 문헌연구의 방법을 사용하였고, 청소년관련 정보격차의 실태를 파악하기 위하여 기존의 실험적인 연구들을 수행한 조사분석 자료들을 인용·활용할 것이다.

청소년 내부의 정보격차를 연구한 기존의 경험적 연구들은 극소수에 불과하다. 정보문화센터(2001), 최홍석 외(2001), 그리고 청소년개발원(2000) 등의 연구가 거의 전부라 할 수 있을 것이다. 이들은 정보불평등지수를 개발하여 정보격차의 실태를 파악하고자 하고 있는데, 특히 청소년개발원(2000)은 청소년의 정보격차를 다른 사회계층과의 격차와 청소년 내부의 격차라는 두 가지 맥락으로 접근하고 있으며, 그 주요 논의범주와 분석방법은 다음 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 청소년관련 정보격차 논의 범주와 분석방법

정보격차 범주	분석수준	분석내용과 방법
청소년 및 다른 사회계층간의 정보격차	- 정보화수준 - 가상공간의 기반과 환경	- 개인정보화지표 - 정보불평등계수 - 가상공간 정보콘텐츠와 서비스
청소년계층 내부의 정보격차	- 주체차원 - 정보화수준 - 사회계층의 배경에 따른 정보화수준 - 정보화계층의 배경에 따른 정보화수준	- 개인정보화지표 - 정보불평등계수

자료: 청소년개발원(2000).

이 연구에서는 정보화와 관련된 각종 공식통계와 1999년과 2001년 한국청소년개발원에서 실시한 실태조사 자료와 2003년 실시된 정보의 접근과 활용 측면에서 발생하는 “청소년의 정보소외 실태보고서” 자료의 재분석을 통해 청소년 계층 내부의 정보격차 실태를 분석할 것이다.

청소년개발원의 연구에서는 최홍석 외(1999)의 정보불평등지수 산출법을 기반으로 하는 정보격차 분석틀에 대한 검토를 바탕으로, 일반 청소년집단과 소외계층간의 정보격차 내용을 정보인식, 정보 접근, 정보이용, 정보화 역량으로 구분한 뒤 다음 <표 III-2>와 같이 세부 항목을 선정하였다.

〈표 III-2〉 청소년 정보복지 지표 구성

변 수	지 표	
정보 인식	정보화와 정보사회인지도	- 정보화 정보사회인지도 - 정보화에 대한 동의 정도 - 정보화에 대한 두려움
	소프트웨어 구입여부	- 교육용 등 정품 소프트웨어 구매경험
	온라인서비스 이용희망정도	- 서비스별 이용의사
정보 접근	정보 접근성	- 가정의 컴퓨터 보유여부 - 가정의 인터넷 이용 - 이동전화 보유여부
	정보접근 능력	- 청소년의 컴퓨터이용 - 청소년의 인터넷 이용 - 청소년의 무선 인터넷 이용 - 청소년 PC방 이용
정보 이용	사용환경	- 부모의 인터넷 이용능력 - 인터넷 이용에 대한 부모의 태도 - 인터넷 이용에 대한 교사의 태도
	사용능력	- 소프트웨어 이용능력 정도 - 긍정적, 부정적 인터넷 이용 - 컴퓨터 관련 교육여부
정보 오남용	오남용에 대한 인식	- 오남용으로 인한 사회적 피해 인식
	자신의 오남용 정도	- 본인의 오남용 심각성 (이용시간, 이용장소, 이용목적, 게임이 용 현황, 일상생활의 지장여부)

정보인식 변수와 관련하여서는 정보화에 대한 이해와 동의 정도, 정보화에 대한 두려움이라는 3개의 세부 지표들로 구성하였다. 여기서 정품 소프트웨어 구매경험이나 온라인 서비스 이용의사가 제외된 것은 정보문화로써 직접적인 정보인식에 대한 관련성이 작다고 판단했기 때문이다.

정보접근 변수와 관련된 항목으로는 가정의 PC보유 여부, 청소년의 PC 이용 여부, 청소년의 인터넷 이용 및 PC방 이용 여부 등 4개 세부 지표들로

구성된다. 여기에서 가정의 이동전화 보유 여부는 이 연구가 인터넷과 컴퓨터를 중심으로 한 정보복지를 연구대상으로 하고 있기 때문에 제외되었으며, 가정의 인터넷은 청소년의 인터넷 이용과 중복적인 결과를 가져온다고 판단되어 제외시켰다. 또한 무선인터넷 이용은 아직 정보소외를 말할 정도로 보편화되지 못한 서비스란 점에서 제외되었다.

정보이용 변수와 관련하여서는 PC를 이용하는 장소와 시간, 목적의 차이, 인터넷 이용시간, PC방 이용용도, 컴퓨터 교육여부 등 6개의 세부지표들을 분석한다.

마지막으로 정보오남용 변수에서는 인터넷의 부작용에 대한 인지도, 인터넷 중독 유형별 이용시간, 이용장소, 이용목적, 게임이용 현황, 일상생활에 대한 지장여부 등 7개의 세부 지표들을 분석할 것이다.

2. 변수 및 지표의 정의

본 연구에서 정보격차의 변수로는 정보인식변수와 정보접근변수, 정보이용변수, 그리고 정보오남용변수 4개로 구성된다. 각각의 변수를 측정하기 위한 지표는 대지표와 세부지표로 구성되는데, 이들 정의는 다음과 같다.

1) 정보인식

정보인식은 정보사회 및 정보화에 대한 이해와 수용의 정도를 나타내는 값인데 흔히 정보마인드라는 말로 사용된다. 이는 궁극적으로 정보사용자가 주어진 정보의 가치나 유해성을 스스로 인지하고 평가할 수 있는 분별력과 관련된다고 할 수 있다. 정보의 이용성을 결정짓는 핵심요인인 정보활용 방식이 기본적으로 정보사용자의 습관이나 관행의 문제라면 정보 인식도는 사용자의 주관적인 생활세계나 그가 몸담고 있는 하위문화의 특성에 상응하는 성찰력(reflective power)과 직결된 문제이다(김문조·김종길, 2002: 132).

여기에서는 정보화에 대한 중요성 인식수준, 소프트웨어 구입경험여부, 인

터넷을 이용한 온라인서비스 희망정도라는 3개의 지표들로 구성되어 있으며, 이는 다시 5개의 세부지표로 분류되어진다.

2) 정보접근

정보접근에 대하여, 국제표준화기구인 ISO(International Standards Organization)는 ‘다양한 능력, 숙련, 요구, 취향을 가진 개인들이 정보에 접근할 수 있도록 하는 요구’라고 정의하고 있다(ISO, 1997). 이러한 ISO의 접근성 개념은 사용자집단, 업무의 범위와 특성, 기술적 플랫폼 등 여러 차원에서 촉발되는 정보접근성 문제를 포함하고 있다. 통상적으로 정보의 접근성은 장비의 물리적 접근과 모든 잠재적 사용자들을 위한 하드웨어 및 소프트웨어 조作的 적합성이라는 두 가지 차원으로 구분되어진다(Benyon, 2001). 장비의 물리적 접근성은 충분한 양의 장비와 서비스를 적절한 장소에서 원하는 시간대에 사용할 수 있는가 하는 문제로 주로 지리적, 경제적 차이와 관련된다. 정보장비 및 서비스는 다른 상품에 비해 고가이고 짧은 제품주기를 지니고 있기 때문에 상대적으로 높은 경제적 비용을 요한다. 따라서 저보접근성은 경제력에 의하여 영향을 받게 된다. 한편 하드웨어 및 소프트웨어 조作的 적합성은 정보시스템의 입출력 장치나 인터페이스가 어떤 잠재적 사용자나 쉽게 조작할 수 있도록 설계되어 있는가 하는 문제로 주로 사용자의 신체적, 정신적 능력과 관련된다.

이러한 차원에서 이 연구에서의 정보접근이란 초고속통신망과 모뎀 등 네트워크에 대한 접근성과 PC 등 정보기기의 보유여부를 지칭한다. 다시 말해 정보를 얻기 위한 하드웨어 보유 정도와 보유 기기의 사용능력 정도를 측정하는 지표로 구성된다.

정보이용은 컴퓨터와 인터넷의 사용 정도를 나타내는 값으로, 컴퓨터 등의 기기를 사용하는 시간, 인터넷 이용시간 등을 측정하는 지표로 구성된다.

3) 정보이용

정보이용은 정보기기의 사용법, 프로그램의 활용능력, 핵심정보원의 색출

능력 등 정보자원의 활용과 직결된 활동 일체를 의미한다. 정보매체를 소유하거나 접근할 수 있다고 하더라도 그것을 사용할 지적 능력이 수반되지 않는 한 정보이용에서 소외될 수밖에 없다. 또 정보매체에 접근할 수 있고 정보매체를 사용할 수 있는 지적 능력을 소지하고 있더라도 무가치한 정보를 수집이나 활용하는 것으로 일관한다면 정보빈곤은 자초할 수밖에 없다.

국·내외에서 정보화지표로 널리 사용하고 있는 접속시간도 이 같은 측면에서 재고해 볼 여지가 많다. 게임이나 채팅과 같은 단순 반복적 행위에 소요되는 접속시간은 우량 정보자원을 활용한 유효 정보나 서비스의 획득과는 무관한 사항이기 때문이다(김문조·김종길, 2002).

4) 정보 오남용

정보 오남용은 정보의 이용에 따른 부작용을 나타내는 값으로, 정보의 오남용으로 인한 사회문제에 대한 인식, 본인의 오남용 정도 등을 측정하는 지표로 구성된다. 정보 오남용은 주로 컴퓨터를 이용한 오남용의 문제를 말하는 것으로 달리 컴퓨터범죄라는 용어를 사용하기도 한다.

일반적으로 컴퓨터범죄(정보 오남용)의 분류법을 바탕으로 크게 컴퓨터 주변 역기능 행위, 컴퓨터 처리과정 역기능 행위, 컴퓨터 활용 역기능 행위와 기타 컴퓨터 관련 역기능 행위로 나눌 수 있다.

이 연구에서는 정보 오남용의 범위가 광범위하다는 점에서 인터넷의 사용을 둘러싼 오남용으로 개념의 범위를 제한하며, 그 중에서도 인터넷의 중독을 분석대상으로 한다. 인터넷 중독이란 인터넷의 병적인 사용을 지칭하는 것으로, 골드버그(Goldberg)는 ‘인터넷 중독증 공식 기준’에 의해 인터넷 중독은 병리적 도박이나 약물중독과 같이 널리 알려진 중독들과 마찬가지로 인터넷의 과도한 사용으로 인해 중독자 자신의 통제를 벗어나 다양한 중독 행동을 보이면서, 중독자 자신의 사회적, 경제적, 학업적, 대인관계 등의 일상생활에 방해가 되고, 고통을 주는 장애라고 정의 할 수 있다(Goldberg, 1996).

현재 인터넷 중독이라는 현상에 대해서 많은 연구를 통해 보고가 되고 있

긴 하지만 이것이 하나의 독립된 장애로서 인정받으려면 이 장애가 생겨나는 원인, 병리과정, 진단기준, 치료방법 등이 입증되어야 한다.

인터넷 중독은 근본적으로 의사소통의 장애이다(Wallther, 1994, 2000). 인터넷은 현실 세계에서 의사소통에서 비효율성, 혹은 실패의 경험을 하는 사람들에게 중요한 보상수단의 하나가 될 수 있다. 이메일, 채팅, 게시판 글 올리기와 같은 인터넷 사용은 의사소통의 한 방법이고 이에 중독되는 것은 비현실적 의사소통 방법에 의존하는 것이라고 할 수 있다. 인터넷을 통한 대인관계 교류의 특징은 이미 잘 알려진 것처럼 익명성(anonymity)으로 인해서 생겨나는 여러 가지 과급효과들로 나타날 수 있다. 정체성이 드러나지 않기 때문에 자신의 감정을 실어서 마음대로 표현할 수 있다는 점이 중독적 행동을 유발하는 중요한 요인이 된다(King, 1995).

인터넷의 부작용에 대한 인지도와 인터넷 중독 유형별 이용행태라는 두 개의 범주로 지표를 구성한다. 세부적으로는 특히 후자와 관련하여 인터넷의 이용시간, 이용장소, 이용목적, 게임이용 현황, 일상생활에 대한 지장여부 등으로 구성된다.

3. 조사내용 및 분석방법

1) 청소년계층 내부 정보격차 실태

한국청소년개발원의 2001년 청소년 정보격차 실태조사 보고서는 내용을 크게 네 가지 분야로 나누어 제시하고 있다. 전국의 중, 고등학교 학생 3,600여명을 대상으로 한 설문 분석내용은 주체의 문제와 정보화과정의 측면으로 구분된다.

정보격차가 발생하는 원인 중 하나는 사회구성원의 학력이나 성별, 거주 지역, 가정의 경제수준 등과 같은 사회적 배경에 있기 때문에 청소년이라는 동일한 계층도 몇몇 사회적 배경에 따라 정보격차가 발생할 수 있다는 가설을 설정하고 있다. 특히 청소년의 정보화에 많은 영향을 주는 동시에 객관

적으로 비교가능한 성별, 학교급별, 거주지역 규모별, 가정의 경제수준별, 학업능력별 등이 주된 변수로 작용된다.

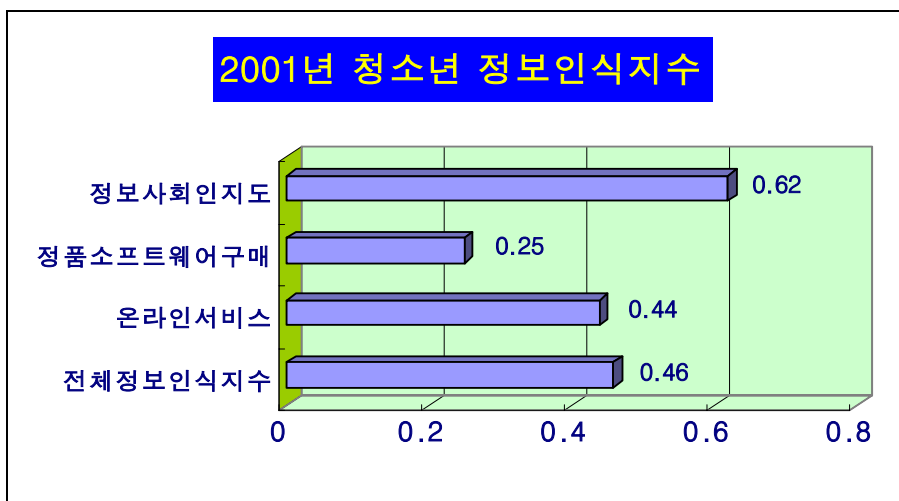
또한 청소년 개개인의 개인정보화 수준이나 정도를 측정하고 이를 기초로 다양한 사회적 배경을 기준으로 측정하는 것이 가능하다. 따라서 청소년의 정보격차 분석은 먼저 청소년 계층에 적합한 개인 정보화지표를 개발하고, 이를 통해 청소년 계층의 정보불평등계수와 정보화지수를 산정한 후 사회적 배경과 정보화수준별로 계층화하여 계층별 청소년 구성을 분석하는 방법의 동원이 필요하다. 우리가 인용하는 한국청소년개발원의 이 보고서는 먼저 청소년 계층에 적합한 정보화 지표의 항목을 구성한 후에 관련전문가 의견 조사를 통해 각 항목의 가중치를 부여한 ‘청소년 개인정보화지표’를 구성하고, 이를 토대로 청소년 계층 전체의 정보격차 정도를 파악할 수 있는 ‘청소년 정보불평등지수’를 산출하였고, 청소년 개개인의 사회적 배경별 정보화지수를 분석하였으며, 정보화수준을 몇 단계로 나누어 청소년의 정보화계층을 구분하여 그 특징을 살펴보았다.

(1) 정보화 인식과 수준

청소년 정보인식지수는 정보사회에 대한 인지도(38%), 소프트웨어 구입여부(33%), 온라인 서비스 이용희망 정도(29%)의 세 가지 항목으로 분류하여 지수화 하였다.

각각의 중분류를 다시 1.0만점으로 환산하여 보면 정보화 및 정보사회인 지도가 0.62점으로 가장 높게 나타났고, 온라인 서비스 이용의사가 0.44, 정품 소프트웨어의 구매경험이 0.25로 가장 낮게 나타났다.

따라서 대부분의 청소년이 정보사회가 어떤 특징을 가지고 있는지 인식을 하고 있지만 정작 실생활에서 실천할 수 있는 정품 소프트웨어 등의 구매에는 수동적인 태도를 보이고 있다고 보인다.



자료 : 한국청소년개발원 2001년 청소년 정보격차 실태조사 보고서

[그림 III-1] 2001년 청소년 정보인식지수

정보화 및 정보사회에 대한 인지도를 세분화하여 각각 1.0으로 환산하여 보면, 정보화 경향에 대한 동의 정도가 0.66, 정보사회에 대한 인지도가 0.60, 정보사회에 대한 두려운 정도가 0.57의 정도를 보였으며, 동정보화에 대한 동의정도가 높게 나타났다. 정품 소프트웨어 구입여부는 학습용, 게임·오락, 도스와 윈도우즈, 워드프로세서, 프로그래밍 언어, 통신 및 인터넷 관련, 그래픽 등의 프로그램을 제시하여 구입여부를 조사하였다.

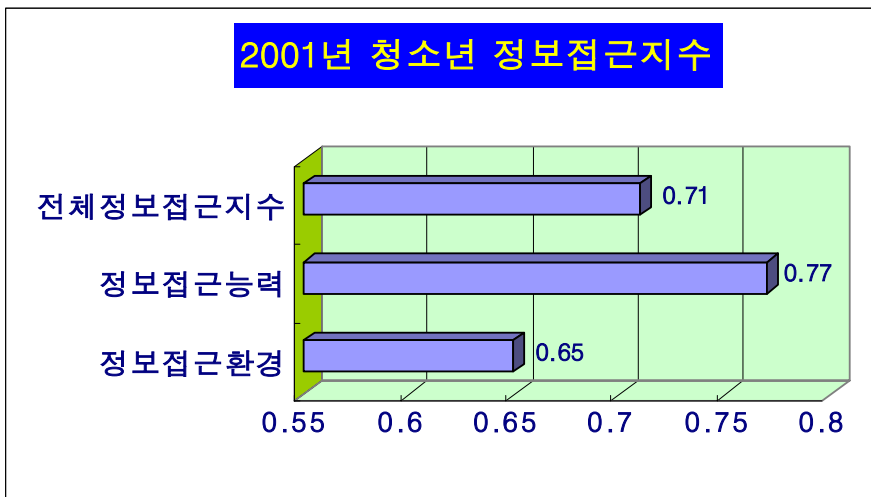
그 결과 1.0만점에 평균 0.25점으로 나타나 대부분의 청소년이 정품 소프트웨어를 사용하지 않은 것으로 조사되었다. 특히, 프로그램언어와 관련된 소프트웨어의 경우 0.04점으로 거의 구매한 적이 없는 것으로 조사된 반면, 컴퓨터 게임소프트웨어의 경우는 0.63점으로 매우 높게 나타났다. 이 밖에 워드프로세서, 학습, 그래픽 소프트웨어 등의 순으로 높은 구매경험을 가지고 있는 것으로 나타났다.

마지막으로 청소년이 인터넷을 통해 제공되는 서비스 이용희망 정도를 알아보기 위해 인터넷 뱅킹, 쇼핑, 진료, 근무 등의 서비스로 나누어 조사한 결과, 각각 1.0만점에 평균 0.46으로 나타나 소극적인 태도를 보였다. 다만 인

터넷 교육만 0.68로 조사되어 약간의 이용의사가 있는 것으로 나타났다.

(2) 청소년 정보접근지수

청소년의 정보접근과 관련된 현황을 파악하기 위해 정보접근 환경(46%)과 청소년 자신의 정보접근능력(54%)으로 분류하여 조사를 실시하였다. 먼저 총 접근 지수는 1.0만점에 0.71로 매우 높게 조사되었는데, 이러한 점수는 인식이나 이용, 만족 지수보다 높은 수치이다. 따라서 청소년의 정보화과정 중에서 접근 분야가 상대적으로 높다고 볼 수 있다. 또한 정보접근 지수의 중 분류 중 접근 환경과 청소년 자신의 접근 능력을 각각 1.0만점을 환산하였을 경우 접근 능력은 0.77, 환경은 0.65로 조사되어 환경 보다는 청소년 개개인의 접근 능력이 더 높게 나타났다.



자료 : 한국청소년개발원 2001년 청소년 정보격차 실태조사 보고서

[그림 III-2] 2001년 청소년 정보접근지수

이러한 결과는 청소년들이 가정의 인터넷 이용여부를 떠나서 다양한 방식으로 인터넷에 접근하고 있다는 점을 보여준다. 정보접근환경은 가정의 컴퓨터 보유가정의 PC통신 보유(22%), 가정의 인터넷 보유(35%), 핸드폰 보유

(13%) 여부 등의 항목에 가중치를 부여하여 지수화 하여 조사하였다. 그 결과 각각을 1.0만점으로 환산시 평균 0.65점으로 나타나 중간 수준 이상의 환경을 갖추고 있는 것으로 나타났으며, 이중, 가정의 컴퓨터 보유가 1.0만점에 0.80, 인터넷 보유가 0.79로 높게 나타났지만, 가정의 PC통신 이용여부는 0.34점으로 가장 낮게 나타났다. 따라서 이제 대부분의 통신수단은 기존의 PC통신에서 인터넷으로 전환되었다고 볼 수 있다.

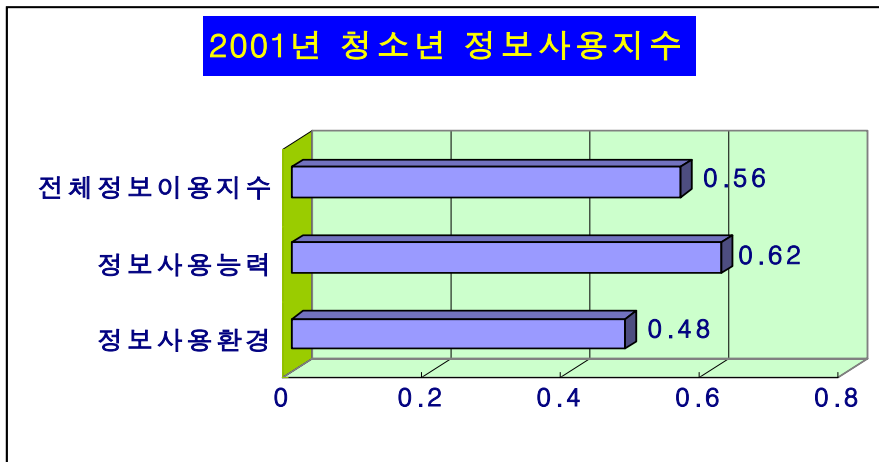
청소년 자신의 정보접근 능력을 조사하기 위해 청소년의 컴퓨터 이용(30%), 인터넷 이용(34%), 무선 인터넷 이용(21%), PC방 이용(15%) 등을 가중치를 부여하여 지수화 한 후에 조사하였다. 조사결과 컴퓨터 이용은 1.0만점에 0.96%, 인터넷 이용지수는 0.93으로 다른 지수보다 월등히 높게 나타났으며, 무선 인터넷 이용지수는 0.25로 매우 낮게 나타났다.

(3) 청소년 정보사용지수

청소년 정보사용지수의 경우도 접근지수와 동일하게 사용환경(42%)과 청소년 자신의 사용능력(58%)으로 분류하여 조사를 실시하였다. 그 결과 정보 접근지수와 유사하게 환경의 경우는 1.0만점에 평균 0.48, 청소년 자신의 이용능력은 0.62로 나타나 접근지수와 같이 환경보다는 청소년 자신의 이용이 더 높게 나타났다. 청소년 정보사용 환경은 부모의 인터넷 이용정도(34%)와 인터넷 이용에 대한 부모의 태도(38%), 교사의 태도(28%) 항목으로 분류하고 각각 가중치를 부여하여 조사하였는데, 1.0만점에 교사의 태도가 0.56으로 높게 나타난 반면에 어머니의 인터넷 이용능력이나 태도가 전반적으로 아버지가 어머니에 비해 상대적으로 높게 조사되었다.

청소년의 정보사용능력을 분석하기 위해 소프트웨어 이용능력(42%), 인터넷의 건전한 정보이용과 불건전한 정보이용정도(34%), 컴퓨터 교육 유무(24%)로 나누어 조사를 실시하였다. 그 결과 컴퓨터 교육의 경우 1.0만점에 0.86으로 가장 높게 나타났다. 소프트웨어 이용능력은 워드, 엑셀, 시스템, 통신으로 분류하였는데, 이중 통신관련 소프트웨어 이용능력이 0.77점으로 가장 높게 나타났다. 이 밖에 건전한 정보이용항목의 쇼핑, 동호회, 채팅 중

채팅이 0.62로 높게 나타났다.



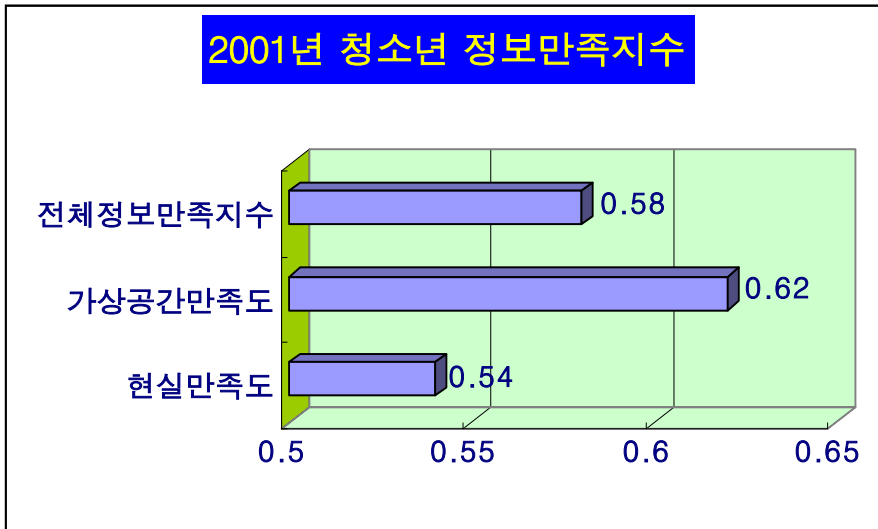
자료 : 한국청소년개발원 2001년 청소년 정보격차 실태조사 보고서

[그림 III-3] 2001년 청소년 정보사용지수

(4) 청소년 정보만족지수

청소년이 컴퓨터나 인터넷을 사용한 결과를 측정하는 정보만족지수를 분석하기 위해 현실생활 만족도와 정보화 전망에 대한 인식의 변화(51%), 가상공간에 대한 만족도(49%)로 나누어 분석하였다. 그 결과 현실생활 만족도와 정보화에 대한 전망의 경우 1.0만점에 0.54점, 가상공간에 대한 만족도 변화는 0.62로 나타나 현실생활에 대한 만족보다는 가상공간에 대한 만족도가 더 높게 변화된 것으로 나타났다.

청소년들이 인터넷을 이용함으로써 현실생활에 대해서는 어떻게 느끼고 있는지 알아보기 위해 5개 항목을 제시하고 각각 가중치를 부여하여 분석하였다. 그 결과 취미생활의 경우 1.0만점에 0.67로 가장 높게 나타났고, 한국사회에 대한 만족도의 변화는 0.45로 비교적 낮게 나타났다. 또한 정보화에 따라 발생하는 사회적 변화에 대해 조사하기 위해 긍정적 인식과 부정적 인식으로 나누어 분석하였는데, 능력대로 대우 받는 사회가 될 것이라는 전망이 1.0만점에 0.68로 가장 높게 나타났다.



자료 : 한국청소년개발원 2001년 청소년 정보격차 실태조사 보고서

[그림 III-4] 2001년 청소년 정보만족지수

현실생활의 변화에 대한 분석과 더불어 가상공간에 대해 어떻게 사고하고 있는지 조사하였다. 가상공간에 대한 만족도는 유익한 정보와 유해한 정보에 대한 인식으로 구분하였는데, 유해한 정보에 대한 인식이 0.69로 유익정보에 대한 인식 0.63보다 높게 조사되었다. 이러한 결과는 인터넷이 제공하는 정보나 서비스는 유익한 정보가 많은 것만큼 유해한 정보도 많이 제공하고 있다는 것을 청소년들 역시 인지하고 있음을 보여준다.

이 만족도 지수는 정보복지와 밀접한 관련을 가질 수 있지만, 총체적인 지수로서의 성격이 강하므로 세부 지표로서는 성격이 부적합하다고 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 앞에서 살펴보았듯이 청소년 정보복지와 관련하여 이 만족도지수보다는 오남용지수를 사용하도록 한다.

2) 소외계층 청소년의 정보격차

위에서 사용된 자료인 한국청소년개발원의 2001년 정책과제인 「청소년 정보격차 실태와 대책연구」를 기초로 하여 그 비교대상으로 분석될 정보소

외계층집단의 조사자료는 K재단에서 대표적인 소외청소년으로 볼 수 있는 소년소녀가장 청소년 400여명을 대상으로 2001년 9월 실시된 자료를 사용함을 밝혀둔다.

이 연구에서는 두 자료를 이용하여 일반 청소년과 소외계층 청소년 집단 간 정보 정보인식 및 정보 접근 부문 격차와 일상적인 정보생활에서의 차이를 분석하였다. 또한 정보소외집단 내부의 정보생활 특징을 파악하기 위해 소년소녀가장 청소년의 성별, 학교급별, 지역별 배경변인에 따른 정보화수준을 비교하였다.

일반 청소년과 소외계층 청소년간의 정보격차 분석결과에서 주목할 만한 점으로는 정보사회에 대한 정보인식 부문에서는 집단 간 격차가 없는 것으로 나타났으나, 가정의 PC보유여부 등으로 구성된 정보 접근 부문에서는 현격한 격차를 보인다는 점이다. 특히 정보인식과 접근부문을 통합한 정보화지수에서도 소외계층 청소년의 정보화지수가 일반 청소년의 평균지수보다 상대적으로 낮은 것으로 조사되었다. 그리고 두 집단 간 정보접근 격차가 일상적인 정보생활, 예컨대 PC 이용 장소와 시간, 인터넷 이용에 영향을 미친 사람 등에서의 차이를 유발하는 원인을 제공한다는 점을 확인하였다. 소외계층 청소년 내부의 정보격차를 배경변인에 따라 분석한 결과, 정보화지수에 성별은 영향을 미치지 않았으며 특히 거주 지역에서는 대도시, 중소도시, 군단위의 순으로 정보화 수준이 높은 것으로 나타났다.

이 연구에서는 조사대상 청소년을 일반 청소년 집단과 소외계층집단으로 구분하여 총 3,726명을 대상으로 정보화 실태조사를 실시하며, 일반 청소년 집단의 표본 선정은 전국 도시를 대도시, 중소도시, 군 단위 지역을 층화한 후, 3개 권역별로 구분하여 9개의 행정구역으로 세분화하여 각 행정 구역별 중학교, 인문고, 실업고 학생 모집단 수에 비례하여 산출하였다.

(1) 조사대상 및 구성비율

소외집단 청소년의 표본은 다양한 소외집단 중에서 소년소녀가장 청소년 7,258명을 모집단으로 설정하여 정부에 의해 2001년 소년소녀가정 세대로

새롭게 책정된 1,142명 중에서 16개 시도별 거주지를 고려하여 556명을 선정하였다. 조사는 2001년 9월 설문을 실시하여 이중 402개를 분석에 사용하였다. 소외계층 청소년집단에는 소년소녀가장 청소년 외에도 장애청소년, 빈곤가족 청소년, 농어촌 지역 청소년 등이 포함될 수 있으나, 이 중에서 소년소녀가장 청소년을 선정한 이유는 다른 소외계층에 비해 상대적으로 전국적인 지역에 분포되어 있고, 일반 청소년들과의 가정세대 구성별 차이뿐 아니라 경제적, 사회문화적으로도 소외되기 쉬운 취약 계층으로 주목받을 수 있다고 여겨졌기 때문이다.

〈표 III-3〉 조사대상 및 구성비율

(단위: %)

	전 체	성 별		학교수준별			지역규모별		
		남자	여자	중학교	인문고	실업고	대도시	중소도시	군단위
전 체	100 (3,726)	50.9	49.1	47.2	33.8	18.9	46.1	37.1	16.7
일반 청소년	100 (3,324)	51.0	49.0	45.9	35.1	19.0	49.9	36.8	16.3
소외계층 청소년	100 (402)	49.8	50.2	58.5	23.4	18.2	39.8	40.3	19.9

자료 : 한국청소년개발원(2001). 청소년 정보격차 실태와 대책연구

(2) 조사항목

이 연구에서는 기존의 정보격차 분석들에 대한 검토를 바탕으로 일반 청소년집단과 소외계층 간의 정보격차 내용을 정보인식, 정보접근, 정보이용, 정보오남용 부문으로 구분한 후 세부 항목을 선정하였다. 정보인식부문은 정보화에 대한 이해와 동의 정도, 정보화에 대한 두려움 인식으로 구성하였으며, 정보접근과 관련된 항목으로는 가정의 PC 보유여부, 청소년의 PC 이용여부, 청소년의 인터넷과 PC방 이용여부 등을 조사하였다. 마지막으로 정보사용부문에서는 PC를 이용하는 장소와 시간, 목적의 차이, 인터넷 이용경력과 이용시간, PC방 이용용도와 그 이유, 컴퓨터교육여부 등을 조사하였다.

두 집단의 정보화 격차를 보다 객관적으로 파악하기 위해 가중치를 부여

한 지수화 작업을 실시하였는데, 객관적으로 비교 가능한 정보인식과 정보 접근부문을 구성하는데 세부항목에 가중치를 부여하였으며, 이 인식과 접근 부문에도 가중치를 부여하여 정보화지수 총합이 100이 되도록 하였다.

〈표 III-4〉 조사 내용과 분석방법

부 문	일반청소년집단과 소외집단 비교내용		소외계층 내부의 분석내용
	지수격차 분석	정보화 차이분석	
정보인식 부문	-정보화에 대한 이해정도 -정보화에 대한 동의정도 -정보화에 대한 두려움		-정보화에 대한 이해정도 -정보화에 대한 동의정도 -정보화에 대한 두려움
정보접근 부문	-가정의 PC보유 -청소년의 PC 이용 -청소년 인터넷 이용 -청소년 PC방 이용		-가정의 PC보유 -PC취득 경로 -청소년 PC 이용 -PC이용 불가능 이유 -PC이용에 영향을 준사람 -청소년 인터넷 이용 -인터넷 이용 불가능 이유 -청소년 PC방 이용
정보이용 부문		-PC 이용 장소 -PC 이용 시간 -인터넷 이용경력 -청소년 PC방 이용용도 -컴퓨터 교육여부 -PC 이용목적 -PC 이용지도 감독자 -인터넷 이용시간 -청소년 PC방 이용 이유 -컴퓨터 교육 미경험 이유	
정보 오남용 부문	- 오남용으로 인한 사회적 폐해 인식 - 본인의 오남용에 대한 심각성		

자료 : 한국청소년개발원(2001). 청소년 정보격차 실태와 대책연구

한편, 정보복지에 대한 올바른 이해와 적절한 해결방안을 도출해 내기 위해서는 이들 변수들을 개별적으로 고찰할 것이 아니라 다원적이고 종합적인 사고와 분석이 필수적이고 또한 유용하다고 할 수 있다.

IV. 청소년 정보복지 실태

1. 정보인식 실태
2. 정보접근 실태
3. 정보이용 실태
4. 정보이용 실태: 활용목적
5. 정보오남용 실태

IV. 청소년 정보복지 실태

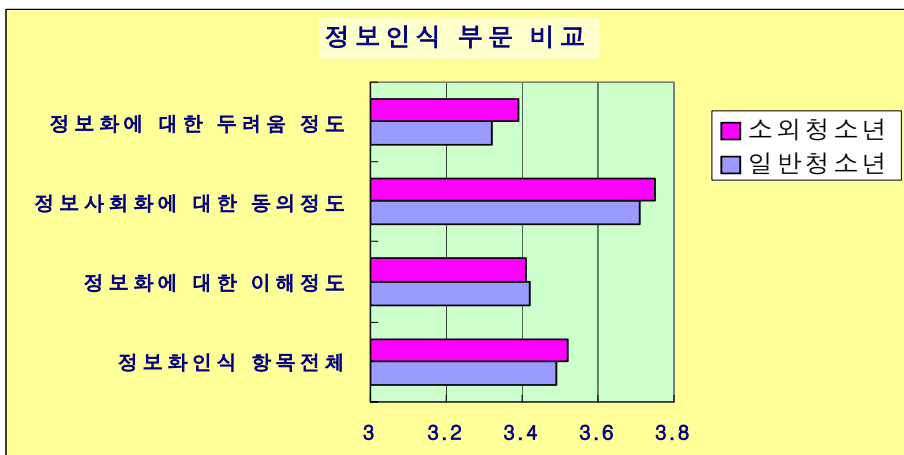
1. 정보인식 실태

일반 청소년 집단과 소외집단 청소년의 정보인식부문 격차를 분석하기 위해 ‘정보화에 대한 이해정도’, ‘우리사회가 정보화되고 있는 가에 대한 동의정도’, ‘정보화에 대한 두려움 인식’의 차이를 조사하였다. 그 결과 일반집단과 소외계층집단 청소년 간에는 정보화 인식에서 전반적으로 격차가 없는 것으로 나타났다.

<표 IV-1> 정보인식부문 비교

항 목	일반집단	소외집단
정보화인식 항목전체	3.49(0.06)	3.52(0.55)
정보화에 대한 이해정도	3.42(0.82)	3.41(0.76)
정보사회화에 대한 동의정도	3.71(0.78)	3.75(0.74)
정보화에 대한 두려움정도	3.32(1.02)	3.39(0.91)

자료 : 양심영, 황진구(2001). ‘소외계층청소년의 정보격차’ 한국청소년연구



[그림 IV-1] 정보인식부문 비교

정보화에 대한 이해정도에서 일반집단의 경우 ‘조금 알고 있다’고 응답한 비율(46.5%)이 가장 높았고, ‘들어만 본 정도이다’라는 비율이 35.7%로 다음을 나타냈다. 소외계층 청소년의 경우도 ‘조금 알고 있다’(52.7%), ‘들어만 본 정도이다’(32.8%)라는 비율이 높게 나타났다. 이를 5점 척도로 재부호화하여 평균을 계산하면 각각 3.42와 3.41로 나타났고 두 집단 간에는 통계적으로 차이가 없는 것으로 나타났다. ‘우리사회가 정보화 사회로 되어가고 있다’라는 주장에 대한 동의 정도에서도 일반집단의 경우는 65.8%가, 소외계층집단의 67.9%가 긍정적으로 동의하고 있는 것으로 나타났다. 이를 5점 척도로 재부호화하여 평균을 비교해보면 각각 3.71과 3.75로 높은 동의정도를 보였으며, 집단 간 차이를 보이지 않았다. 마지막으로 정보화에 따른 두려움 인식정도 역시 36.0%, 41.0%로 두 집단 간 차이를 보이지 않았다.

이러한 조사결과가 시사하는 바는 일반 청소년이나 소외계층에 상관없이 청소년계층은 모두 정보사회의 특징이나 그 경향에 대해 이해하고 있다고 스스로 생각하고 있으며 우리사회가 정보화를 향해 변화되고 있다는 사실에 동의하고 있으며 그에 따른 두려움이 높지 않은 것으로 보아 정보화과정에 낙관적인 관점을 지니고 있다는 것을 알 수 있다⁴⁾

2. 정보접근 실태

개인의 정보화수준을 측정하는 가장 중요한 변수는 원하는 정보에 대한 접근에 필수적인 매체를 보유하고 있는가, 그리고 정보매체를 이용할 수 있는 능력을 보유하는가와 같은 정보접근 능력보유 여부에 있다. 이 연구에서는 일반집단과 소외계층집단 간의 정보접근 격차를 분석하기 위해 가정의 PC소유 여부, 본인의 PC·인터넷·PC방 이용여부 등을 조사하였는데 PC방 이용여부 외의 모든 항목에서 집단 간 차이가 발견되었다.

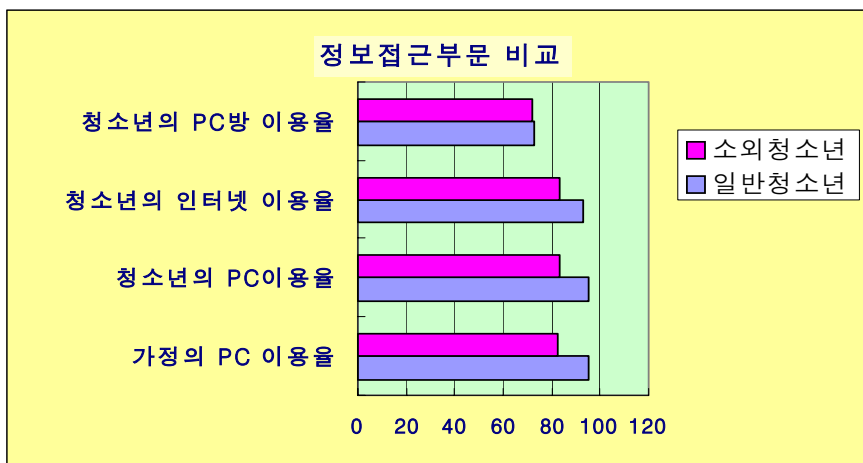
4) 양심영, 황진구(2001). ‘소외계층청소년의 정보격차’ 한국청소년연구.

<표 IV-2> 정보접근부문 비교

(단위: %)

항 목	전 체	일반집단	소외집단
가정의 PC 보유율	77.9	79.7	62.7
청소년의 PC 이용률	94.1	95.6	82.3
청소년의 인터넷 이용률	92.0	93.1	83.3
청소년의 PC방 이용률	72.9	73.0	71.8

자료 : 양심영, 황진구(2001). '소외계층청소년의 정보격차' 한국청소년연구



[그림 IV-2] 정보접근부문 비교

먼저, 가정의 PC보유 여부를 조사한 결과, 일반집단에 속한 청소년의 경우 조사대상자의 79.7%가 PC를 보유하고 있는 것으로 조사된 반면, 소외계층의 경우는 62.7%만이 보유하고 있는 것으로 나타나 보유율에서 두 집단 간 차이가 있는 것으로 조사되었다. 더구나 소외집단 가정의 PC보유율 62.7%는 일반 청소년에 비해 낮은 뿐만 아니라 2001년 우리나라 일반 가구의 평균 보유율 78.7%보다도 매우 낮은 수준이다(최두진 외, 2001). 또한 청소년 자신의 PC 이용 여부를 묻는 문항에 대해 일반집단의 경우 95.6%가 이용하고 있다고 응답한 반면, 소외 집단의 경우는 82.3%만이 PC를 이용하

고 있다고 응답하여 격차가 심한 것으로 나타났다. 다만 PC방 이용경험에 경우, 일반집단 학생 72.9%, 소외계층집단 71.8%가 이용한 경험이 있다고 응답하여 차이를 보이지 않았다.

청소년 정보접근과 관련된 항목에 가중치를 부여한 정보접근 지수의 격차를 살펴보면 일반집단과 소외집단의 격차가 보다 명확히 드러나는데 정보접근 지수의 총합을 100으로 볼 때, 일반 청소년의 평균은 87.65인 반면에 소외계층은 76.64로 11.11의 차이를 보인다.

가정의 PC보유나 청소년 본인의 PC 이용, 인터넷 이용 항목에서는 확연한 차이가 있었지만, 청소년의 PC방 이용항목에서는 차이를 발견할 수 없었다. 이러한 사실은 대부분의 청소년이 PC방을 이용하고 있다는 점을 시사하는 것이지만 일반 청소년과 소외집단 청소년 간의 PC방 이용이유에서는 차이가 날 것이라는 예측을 가능하게 한다. 일반청소년과 소외계층집단의 정보인식지수와 접근지수에 각각 41.0과 59.0의 가중치를 부여한 전체 정보화지수를 살펴보면, 인식지수에서는 집단 간 차이를 보이지 않았으나 접근지수에서는 통계적으로 의미 있는 차이가 발견되었다. 또한 이 두 지수를 합한 정보화지수의 경우도 각각 80.41과 74.14로 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 비록 정보인식지수에서는 차이가 나지 않지만, 집단 간 정보접근 부분의 격차가 전체적인 격차를 발생시키고 있다고 볼 수 있다.

3. 정보이용 실태

이 연구에서는 일반청소년 집단과 소외청소년 집단 간의 일상적인 정보생활 특징을 파악하기 위해 PC 이용장소와 목적, 이용시간, 영향을 받은 사람, PC방 이용목적과 이유, 인터넷 이용시간 등을 비교적 관점에서 분석하였다. 먼저 PC 이용장소의 경우, 일반집단과 소외집단 간에 현격한 차이를 보이는데 일반집단의 경우 대부분이 자신의 집에서 PC를 이용하고 있다고 응답한 반면에 소외집단의 경우는 집에서 이용하는 경우가 48.4%에 그쳤다. 이러한

사실은 정보접근부문 비교에서 나타난 것처럼 소외집단 가정의 PC보유율이 상대적으로 낮기 때문에 이해될 수 있다. 반면 PC방을 주로 이용한다는 응답의 경우 일반집단보다 소외집단의 응답이 상대적으로 높았으며, 학교수업시간에 주로 이용한다는 응답도 12.2%로 일반집단의 2.2%보다 상대적으로 매우 높게 나타났다. PC를 주로 이용하는 장소의 차이는 ‘PC 이용에 영향을 받은 사람’의 차이와도 관련되는데, 특히 소년소녀가장 청소년의 경우 바른 정보생활과 컴퓨터 이용에 많은 영향을 미치는 부모가 존재하지 않다는 점에 주목할 필요가 있다. 조사결과에 따르면 일반 청소년의 경우 ‘친구’라고 응답한 경우가 37.2%로 가장 높았고 부모 25.4%, 형제자매 13.7%의 순이었다. 반면 소외집단 청소년의 경우는 친구가 49.7%로 압도적으로 많았고, 그 다음이 학교 선생님 28.4%, 형제자매 8.5%의 순으로 나타났다. 이러한 경향은 소외계층집단의 모집단을 부모가 없는 소년소녀가장 청소년으로 설정했다는 측면에서는 어느 정도 예측 가능한 것이지만, 학교선생님으로부터의 영향이 높다는 점은 앞서 분석한 주된 PC 이용장소 중 학교수업시간이 12.2%를 차지한 것과 어느 정도 관련이 있다고 보인다.

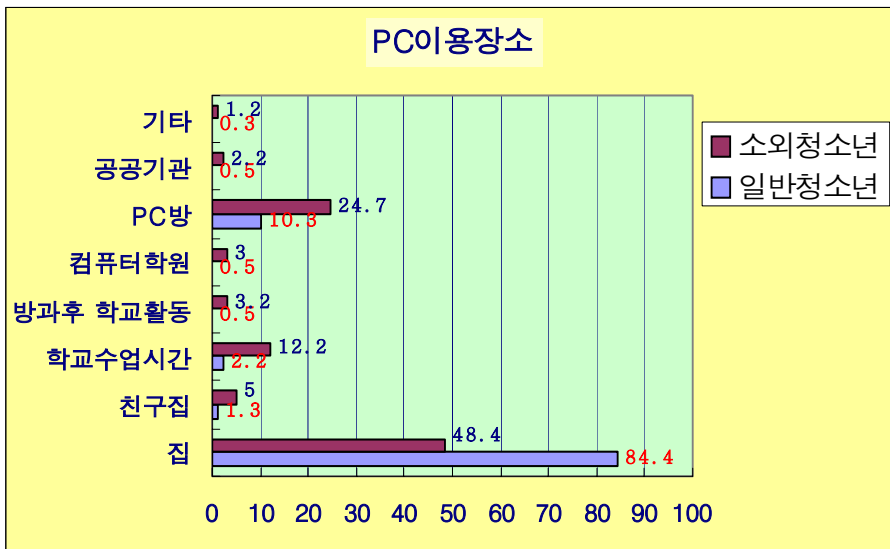
또한 PC를 이용하는 주된 목적에서도 차이를 보이는데, 일반집단은 PC통신이나 인터넷을 이용하기 위해 사용한다는 응답이 53.4%로 가장 높았으며 그 다음이 게임이나 오락이 31.3%, 일기나 문서작업이 9.2%의 순을 보였다. 반면에 소외집단의 경우는 일반집단과 같이 PC통신이나 인터넷 이용이 38.4%로 가장 높았지만 그 다음이 일기나 문서작업 34.5%, 게임이나 오락이 22.0%의 순으로 나타났다.

<표 IV-3> PC 이용장소

(단위: %)

항 목		전체	일반집단	소외계층집단
PC를 이용하는 장소	집	80.4	84.4	48.4
	친구집	1.7	1.3	5.0
	학교수업시간	3.3	2.2	12.2
	방과후학교활동	0.8	0.5	3.2
	컴퓨터학원	0.8	0.5	3.0
	PC방	11.9	10.3	24.7
	공공기관	0.7	0.5	2.2
	기타	0.4	0.	1.2
	전체	100.0(3557)	100.3(3156)	100.0(401)

자료 : 양심영,황진구(2001). ‘소외계층청소년의 정보격차’ 한국청소년연구원



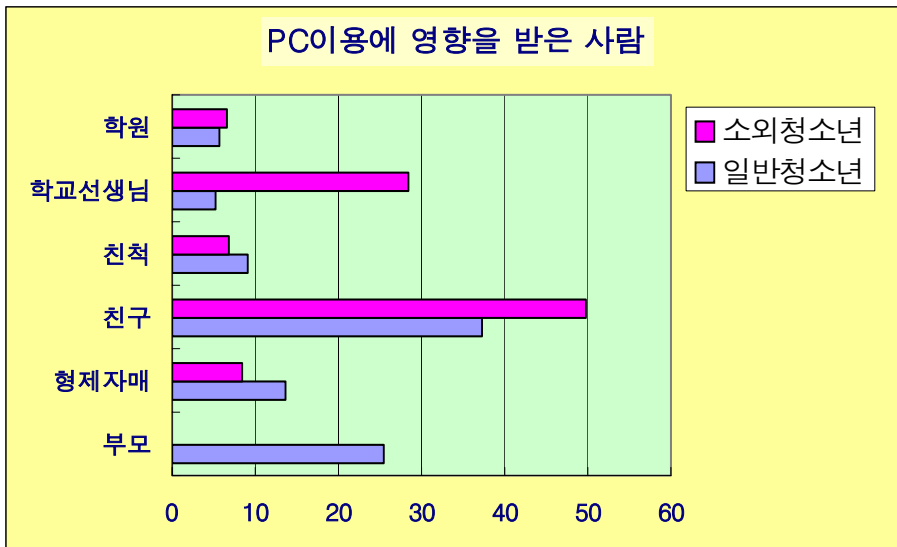
[그림 IV-3] PC 이용장소

<표 IV-4> PC 이용에 영향을 받은 사람

(단위: %)

항 목		평 균	일반집단	소외계층집단
PC 이용에 영향을 받은 사람	부모	22.8	25.4	-
	형제자매	13.1	13.7	8.5
	친구	38.5	37.2	49.7
	친척	8.8	9.0	6.8
	학교선생님	7.6	5.2	28.4
	학원	5.8	5.7	6.6
	기타	3.4	3.8	-
	전체	100.0(3506)	100.0(3140)	100.0(366)

자료 : 양심영, 황진구(2001). '소외계층청소년의 정보격차' 한국청소년연구



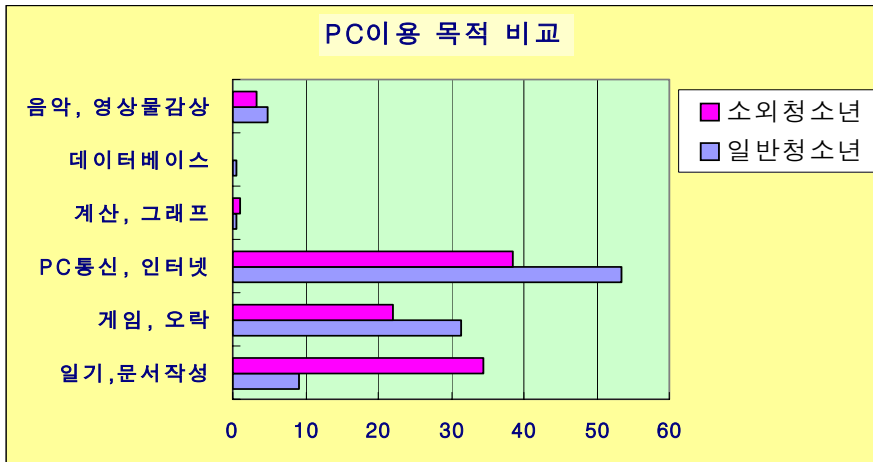
[그림 IV-4] PC 이용에 영향을 받은 사람

<표 IV-5> PC 이용목적 비교

(단위: %)

항 목		평 균	일반집단	소외계층집단
PC 이용 목적	일기, 문서작성	11.6	9.2	34.5
	게임, 오락	30.4	31.3	22.0
	PC통신, 인터넷	52.0	53.4	38.4
	계산, 그래프	0.5	0.4	0.9
	데이터베이스	0.3	0.4	-
	음악, 영상물감상	4.6	4.7	3.4
	기 타	0.6	0.5	0.9
	전 체	100.0(3492)	100.0(3164)	100.0(328)

자료 : 양심영, 황진구(2001). ‘소외계층청소년의 정보격차’ 한국청소년연구원



[그림 IV-5] PC 이용목적 비교

또한 PC를 이용하는 주된 목적에서도 차이를 보이는데, 일반집단은 PC통신이나 인터넷을 이용하기 위해 사용한다는 응답이 53.4%로 가장 높았으며 그 다음이 게임이나 오락이 31.3%, 일기나 문서작업이 9.2%의 순을 보였다. 반면에 소외집단의 경우는 일반집단과 같이 PC통신이나 인터넷 이용이 38.4%로 가장 높았지만 그 다음이 일기나 문서작업 34.5%, 게임이나 오락이 22.0%의 순으로 나타났다.

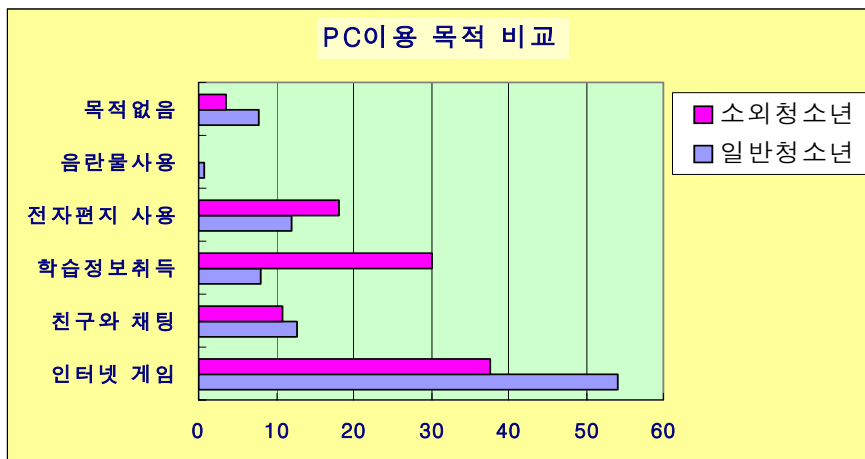
그 다음으로는 인터넷 PC방 이용목적에 조사하였는데, 일반집단(54.2%)과 소외계층집단(37.6%) 모두 컴퓨터 게임을 하기 위해 인터넷 PC방을 찾는다는 응답이 가장 많았다. 그러나 일반집단이 컴퓨터게임외의 선택 문항에 대한 응답비율이 고른 것에 비해, 소외계층집단에서는 학교 공부나 학습 정보를 얻기 위해 인터넷 PC방을 찾는다(30.0%), E-MAIL사용(18.1%)도 다소 높은 것으로 나타난다.

<표 IV-6> PC방 이용목적 비교

(단위: %)

항목	평균	일반집단	소외계층집단
인터넷 게임	52.3	54.2	37.6
친구나 채팅	12.4	12.6	10.8
학습정보취득	10.5	8.0	30.0
전자편지 사용	12.7	12.0	18.1
음란물 사용	0.7	0.8	-
특정목적 없음	7.3	7.8	3.5
기 타	4.1	4.6	-
전 체	100.0(2506)	100.0(2219)	100.0(287)

자료 : 양심영, 황진구(2001) '소외계층청소년의 정보격차' 한국청소년연구원



[그림 IV-6] PC방 이용목적 비교

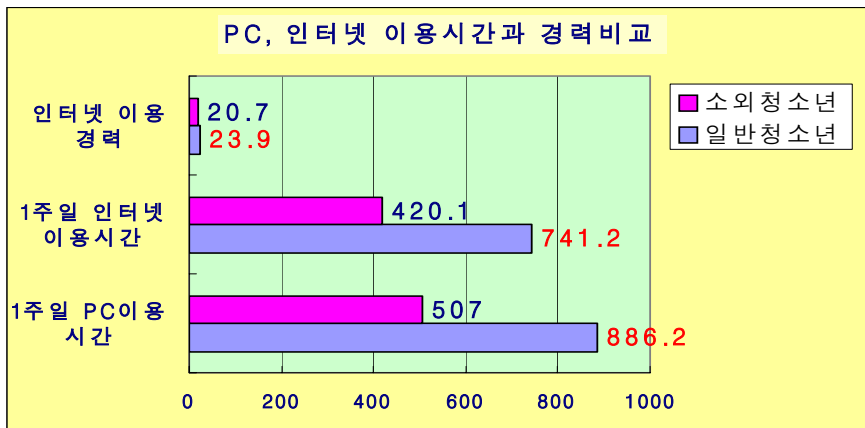
이 밖에 PC방을 이용하는 원인을 조사한 결과, 일반 청소년의 경우 이용 목적이 게임인 것과 관련되어 친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에 PC방을 찾는다는 비율(36.3%)이 가장 높았고, 통신 속도가 빠르기 때문이라는 비율(20.1%)로 다음을 나타냈다. 반면 소외계층집단의 경우에는 집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없기 때문이라는 응답(34.0%)이 가장 많았고, 다음으로 친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에 인터넷 PC방을 찾는다는 비율(25.0%)이 높은 것으로 조사되었다.

<표 IV-7> PC 인터넷 이용시간과 경력비교

(단위: 분)

항 목	일반청소년	소외청소년
1주일 PC 이용시간	886.2	507
1주일 인터넷 이용시간	741.2	420.1
인터넷 이용경력	23.9	20.7

자료 : 양심영, 황진구(2001). '소외계층청소년의 정보격차' 한국청소년연구



[그림 IV-7] PC인터넷 이용시간과 경력비교

일반집단과 소외계층집단의 PC와 인터넷 이용시간, 인터넷 이용경력 등을 조사하였는데 일반 청소년의 주당 평균 PC 이용시간은 886.2분을 사용하고

있는 반면, 소외계층의 경우에는 507.0분을 사용하고 있는 것으로 조사되었다. 일반 청소년이 소외집단 청소년에 비해 1.76배 더 오랫동안 PC를 이용한다는 점은 앞서 언급한 접근에서의 격차가 이용시간의 차이에 반영된 것이라고 볼 수 있다.

인터넷 이용시간의 경우도 비슷한 결과를 나타내고 있는데 일반 청소년의 경우 주당 741.2분을 사용하고 있으나 소외계층의 경우에는 420.1분을 사용하는 것으로 나타나 1.76배의 차이를 보였다.

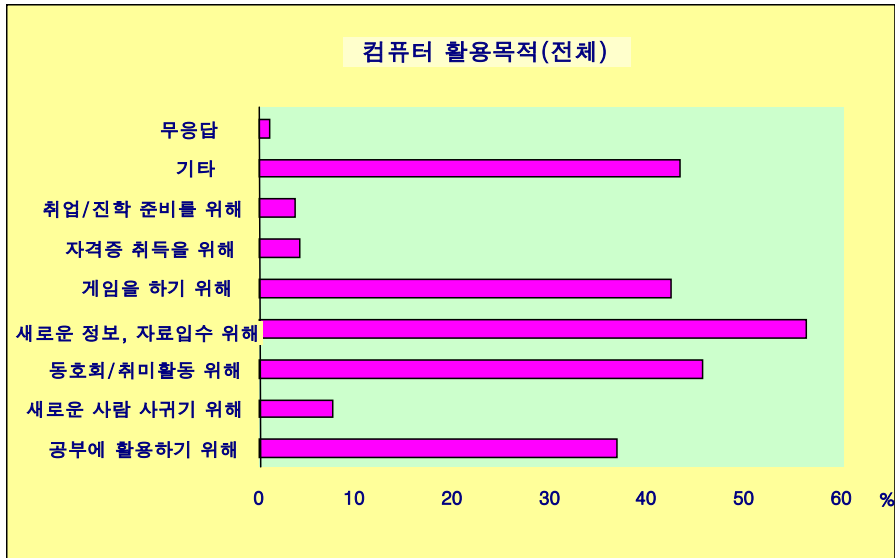
인터넷 이용경력에서도 일반 청소년의 경우에는 평균 23.9개월 동안 인터넷을 이용해 왔지만, 소외계층의 경우에는 20.7개월로 더 짧은 것으로 나타났다.

4. 정보이용 실태: 활용목적

이 조사는 2001년 여름 한국청소년문화연구소에서 시행한 조사 결과로서 앞서 분석한 소외청소년과는 기준이 다르지만 경제적, 사회적 지위를 상·중·하로 구분하여 컴퓨터 활용의 목적을 조사 분석한 것으로 청소년정보활용의 격차를 알 수 있는 자료라고 보인다. 본 설문은 서울 소재 고등학교 2학년 학생을 대상으로 실시되었으며, 강남 지역에서 4개교, 강북 지역에서 3개교, 총 7개교를 선정하였다. 총 1,000명에게 설문지가 배부되었고, 최종 결과에 포함된 설문응답자는 총 920명이었다.

가정의 사회경제적 지위(직업, 학력, 소득에 따른 계층), 가정의 정보교육 환경(하드웨어 보유도, 정보교육 관심도)을 통해 컴퓨터 활용목적의 격차를 조사한 결과는 아래와 같다.

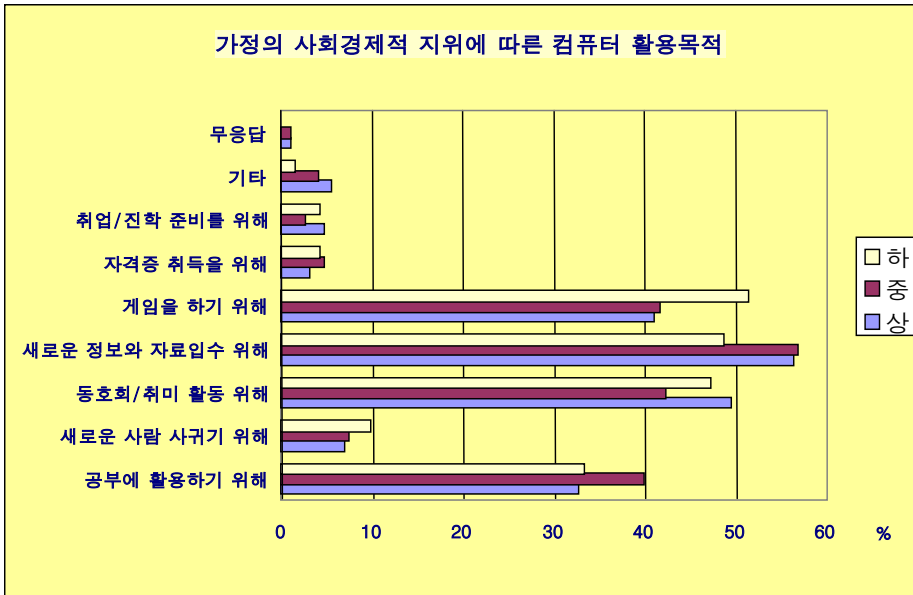
학생들의 컴퓨터 활용목적을 조사한 결과, 대부분 새로운 정보와 자료 수집(56.0%), 동호회 및 취미 활동(45.3%), 게임(42.1%), 공부(36.5%)를 위해 컴퓨터를 이용하고 있었고, 새로운 사람을 사귀거나(7.45%), 자격증 취득(4.0%), 취업이나 진학 준비(3.5%)를 위해 이용하는 경우는 드물었다.



자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

[그림 IV-8] 컴퓨터 활용목적(전체)

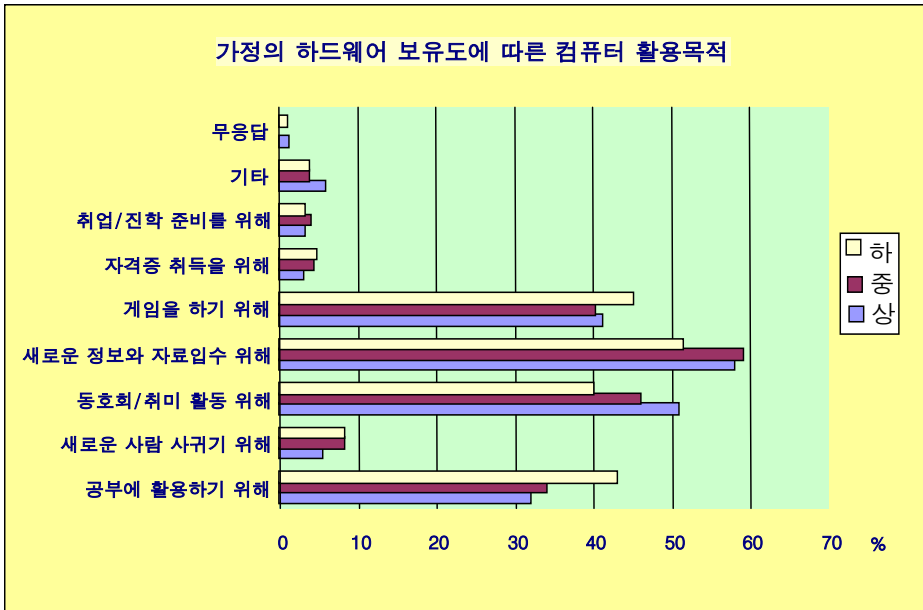
가정의 사회경제적 지위가 상위인 계층의 학생이 컴퓨터를 이용하는 목적은 정보와 자료 수집(56.3%), 동호회 및 취미활동(49.4%), 게임(40.9%), 공부(32.6%) 순이었고, 중위 계층도 정보와 자료 수집(56.8%), 동호회 및 취미활동(42.2%), 게임(41.6%), 공부(39.8%)의 목적으로 컴퓨터를 이용하고 있었다. 이에 비해 하위 계층 학생이 컴퓨터를 이용하는 목적은 게임(51.4%), 정보와 자료 수집(48.6%), 동호회 및 취미활동(47.2%), 공부(33.3%) 순이었다. 종합하면, 상위 계층과 중위 계층인 집단이 컴퓨터를 이용하는 주된 목적은 정보와 자료 수집, 다음으로 동호회 및 취미활동이었고, 하위 계층은 게임이 우선이고 그 다음이 정보와 자료 수집으로 차이를 보였다.



자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

[그림 IV-9] 가정의 사회경제적 지위에 따른 컴퓨터 활용목적

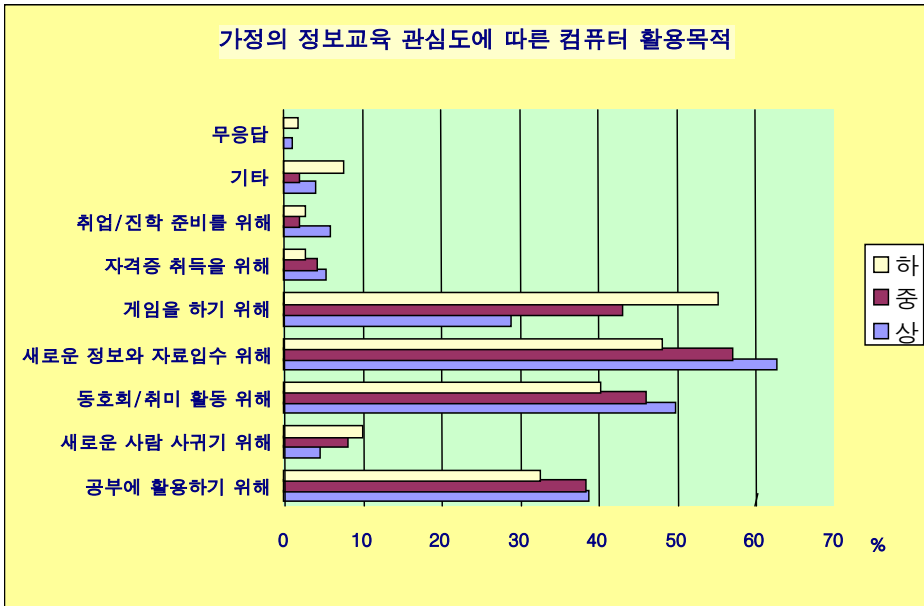
하드웨어 보유도에 관계없이 학생들의 컴퓨터 이용의 주된 목적은 정보와 자료 수집이었다. 하드웨어 보유도 상위 수준의 학생이 컴퓨터를 활용하는 목적은 정보와 자료 수집(57.9%), 동호회 및 취미활동(50.7%), 게임(41.0%), 공부(32.0%) 순이었고, 중위 수준도 정보와 자료 수집(58.9%), 동호회 및 취미활동(46.0%), 게임(40.2%), 공부(34.0%)의 순서로 컴퓨터를 이용하고 있었으며, 하위수준의 컴퓨터 이용목적은 정보와 자료 수집(51.3%), 게임(44.9%), 공부(43.0%), 동호회 및 취미활동(39.9%) 순이었다.



자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

[그림 IV-10] 가정의 하드웨어 보유도에 따른 컴퓨터 활용목적

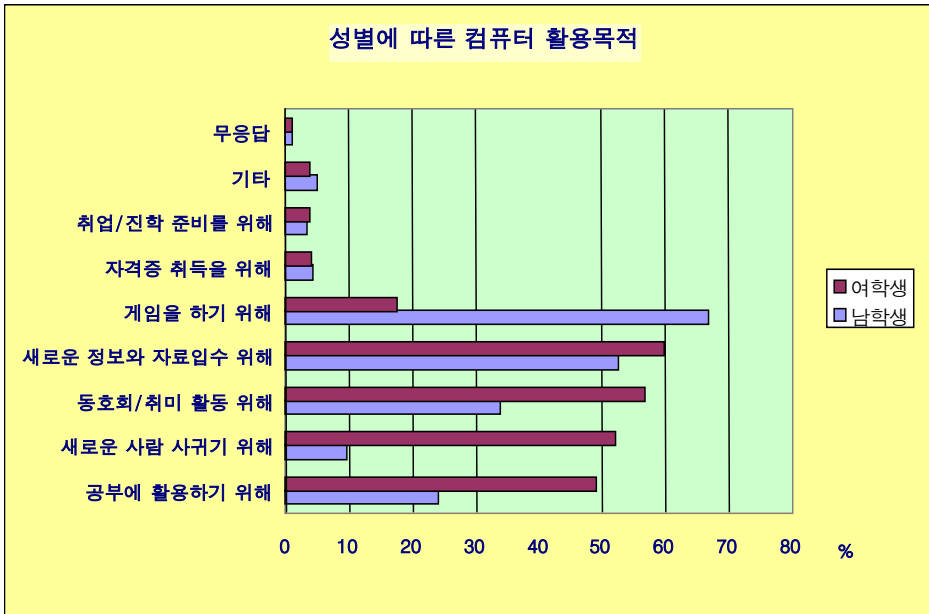
정보교육 관심도가 상위 수준과 중위 수준이 컴퓨터를 이용하는 주된 목적은 정보와 자료 수집이었고, 하위 수준이 컴퓨터를 이용하는 가장 주된 목적은 게임으로 수준별로 차이가 있음을 알 수 있었다. 상위수준은 정보와 자료 수집(62.6%), 동호회 및 취미활동(49.7%), 공부(38.7%), 게임(28.7%) 순이었고, 중위수준은 정보와 자료 수집(57.0%), 동호회 및 취미활동(45.9%), 게임(43.0%), 공부(38.2%)를 위해 컴퓨터를 이용하고 있었으며, 하위수준이 컴퓨터를 이용하는 목적은 게임(55.1%), 정보와 자료 수집(48.0%), 동호회 및 취미활동(40.2%), 공부(32.4%)순이었다.



자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

[그림 IV-11] 가정의 정보교육 관심도에 따른 컴퓨터 활용목적

남학생이 컴퓨터를 이용하는 목적은 게임(66.7%), 정보와 자료 수집(52.4%), 동호회 및 취미활동(33.9%), 공부(24.1%) 순이었고, 여학생은 정보와 자료 수집(59.6%), 동호회 및 취미활동(56.7%), 공부(48.9%), 게임(17.40%)을 위해 컴퓨터를 이용하고 있었다. 남학생이 컴퓨터를 이용하는 가장 주된 목적은 게임이었고, 여학생이 컴퓨터를 이용하는 주된 목적은 정보와 자료 수집으로 성별에 따라 이용목적에 차이를 보임을 알 수 있다.



자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

[그림 IV-12] 성별에 따른 컴퓨터 활용목적

5. 정보 오남용 실태

정보의 오남용 변수에서는 크게 인터넷 이용에 대한 부작용, 즉 사회적 폐해에 대한 인식정도와 인터넷 중독 정도에 따른 각종 사용행태에 대한 조사결과를 살펴보도록 한다. 전자는 인터넷의 부작용에 대한 청소년집단의 인지도를 조사한 내용을, 그리고 후자는 인터넷 중독 유형별(고위험군, 잠재 위험군, 일반집단)로 구분하여 인터넷의 이용시간, 이용장소, 이용목적, 게임 이용 현황, 일상생활에 대한 지장여부 등에 대한 결과들을 분석한다.

인터넷의 오남용에 대한 인식을 보면, 청소년들은 인터넷의 유익한 측면과 더불어 부작용에 대한 인지도도 상당히 높은 편이다. 특히 부작용 중에서 인터넷의 중독에 대해 가장 높은 우려를 표명하고 있었으며(전체 응답의 38.4%), 또한 비슷한 정도로 인터넷이 한 때 ‘홍등가’로 비유될 정도로 심각

한 피해를 보였던 음란·폭력물 등의 유해정보에 대한 노출문제를 지적하고 있다(전체 응답의 38.3%). 전자는 주로 개인적인 차원에서 인지하는 오남용으로 볼 수 있는 반면에, 후자는 사회적인 차원의 정보 오남용으로 볼 수 있다는 차이가 있다.

특히 비록 그 규모는 크지 않지만, 세 번째로 응답을 많이 한 ‘신체적 피로’(8.7%)나 ‘학습에 지장’(8.2%)도 크게 보면 인터넷 중독으로 인한 오남용의 범주에 포함시킬 수 있어, 청소년들의 상당수는 지나친 인터넷 사용과 오용으로 인한 문제를 심각하게 받아들이고 있는 것으로 판단할 수 있다.

그밖에도 소수의 의견으로 ‘가족과의 갈등’(3.6%)을 문제로 지적하기도 하였다.

<표 IV-8> 인터넷의 부작용에 대한 인지도

(단위: %)

항 목	비율(%)
음란물, 폭력물 등 유해정보노출	38.3
인터넷 중독	38.4
신체적 피로	8.7
학습의 지장	8.2
가족과의 갈등	3.6
기 타	2.8
합 계	100(920)

자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

한편, 인터넷 이용시간을 기준으로 보면, 주말/휴일 이용자를 기준으로 고위험 사용자군은 4.8시간이고 잠재위험 사용자군은 4.2시간으로, 일반 사용자군의 2.7시간에 비하면 약 80% 이상의 시간을 투입하는 것으로 나타나고 있다. 이러한 현상은 주중이라 해서 큰 차이를 보이지 않고 있다.

〈표 IV-9〉 인터넷 중독정도별 인터넷 이용시간

(단위: 시간)

항 목		주중이용자평균	주말/휴일이용자평균
인터넷 중독정도별	고위험집단	3.7	4.8
	잠재위험집단	3.4	4.2
	일반집단	2.3	2.7

자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

인터넷 이용장소를 기준으로 일반 사용자군과 비교해보면, 고위험 사용자군은 상대적으로 PC방을 이용하는 비율이 높았으며(23.3%), 잠재위험 사용자군은 상대적으로 집에서 인터넷을 하는 비율(86.3%)이 높게 나타나고 있다. 일반 사용자군의 경우는 집에서 81.7%, 학교에서 13.1%, PC방에서 5.1%의 비율을 보이고 있다.

〈표 IV-10〉 인터넷 중독정도별 인터넷 이용장소

(단위: %)

항 목		집	학교	PC방	기타
인터넷 중독정도별	고위험집단	63.0	13.7	23.3	-
	잠재위험집단	86.3	8.5	5.2	-
	일반집단	81.7	13.1	5.1	0.1

자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

인터넷 이용의 주목적을 기준으로 보면, 일반 사용자군은 정보검색이 인터넷 이용의 주된 목적인 반면에(72.6%), 고위험 사용자군(75.3%)과 잠재위험 사용자군(69.3%)은 게임이 인터넷 이용의 주된 목적인 것으로 나타나고 있다. 나머지 이용목적은 대체로 비슷한 비율을 보여주고 있었지만 고위험 사용자군의 경우 메일이나 카드보내기의 비율(4.1%)이 일반 사용자군의 비율(20.6%)이 현저히 낮은 특성을 보여주고 있다. 이는 고위험 사용자군에 속하는 사람들은 사회적 관계, 대인관계가 원활하지 못함을 보여주는 하나의 지표라 할 수 있다.

〈표 IV-11〉 인터넷 중독정도별 인터넷 주이용 목적

(단위: %)

항 목		정보 검색	게임	채팅	홈페 이지 관리	영상 다운 로드	웹 서핑	메일 카드 전송	온라인 쇼핑	동호회 활동	기타
인터넷 중독 정도별	고위험 집단	61.6	75.3	45.2	23.3	23.3	23.3	4.1	13.7	2.7	16.4
	잠재위험 집단	57.8	69.3	38.2	25.8	27.5	19.0	12.4	17.3	8.2	10.8
	일반집단	72.6	55.1	28.0	25.6	25.1	21.6	20.6	19.6	9.8	9.4

자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

인터넷 온라인게임 이용현황을 일반 사용자군과 비교해보면, 잠재위험 사용자군에서 고위험 사용자군으로 갈수록 온라인게임을 해본 경험이 많으며(일반 58.3%→ 잠재위험 74.8%→ 고위험 83.6%), 게임의 상황을 현실화시키려는 욕구가 강하게 나타나고 있었으며(일반 24.5%→ 잠재위험 32.3%→ 고위험 45.9%), 게임세계에 대한 소속감도 높은 것으로 나타나고 있다(일반 43.7%→ 잠재위험 56.3%→ 고위험 65.6%).

〈표 IV-12〉 인터넷 중독정도별 인터넷 온라인게임 이용 현황

(단위: %)

항 목		온라인게임 여부	게임현실화 욕구	게임세계 소속감
인터넷 중독정도별	고위험집단	83.6	45.9	65.6
	잠재위험집단	74.8	32.3	56.3
	일반집단	58.3	24.5	43.7

자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

마지막으로, 인터넷 이용으로 인한 일상생활의 지장정도를 보면, 고위험 사용자군의 경우 60.3%가 지장이 있다고 응답하고 있고, 잠재위험 사용자군은 52.6%가 지장을 받고 있으며, 일반 사용자군은 16.8%가 지장을 받고 있

다고 응답하고 있어 현격한 차이를 보이고 있다. 고위험 사용자군의 경우 게임 등에 과도하게 시간을 소요하는 이유로 일상생활의 지장에 대해 심각한 고민을 하고 있는 것으로 판단할 수 있다.

〈표 IV-13〉 인터넷 중독정도별 인터넷 이용으로 인한 일상생활 지장정도
(단위: %)

항 목		지장있다	지장없다
인터넷 중독정도별	고위험집단	60.3	39.7
	잠재위험집단	52.6	47.4
	일반집단	6.8	83.1

자료 : 한국청소년문화연구소(2001)

V. 청소년 정보복지 증진방안

1. 정보복지 증진의 필요성 및 외국의 정책사례
2. 비전 및 추진전략
3. 추진방안의 모색

V. 청소년 정보복지 증진방안

1. 정보복지 증진의 필요성 및 외국의 정책 사례

1) 정보복지 증진의 필요성

정보 비복지는 정보화가 진전되면 될 수록 사회계층간의 양극화는 심화되고 있다. 최근 들어 많은 언론들이 정보 비복지 문제를 사회의 주요 쟁점으로 취급하면서 정보복지를 아젠다로 설정하고 있고, 이에 대한 사회적 관심도 고조되고 있다. 그러나 아직 사회 일각에서는 정보복지문제란 심각한 수준이 아니며, 따라서 해결해야할 당면문제로 생각하지 않는 경향이 있다. 즉, 정보복지를 위한 노력은 하여야 하지만, 이는 투입될 비용에 비하여 성과가 별로 없을 비효율적인 노력일 뿐만 아니라 생산성 및 국가경쟁력 향상과도 무관하다는 인식이다. 하지만 장기적인 관점에서 보면 정보복지 증진은 비용만 수반하는 소비적 복지정책이 아니라 국가 경쟁력 향상 및 생산적 복지의 중요한 수단이 된다.

여기서는 왜 정보격차 해소가 필요한 지를 생산성 및 효율성 증대, 생산적 복지 실현, 사회통합의 실현이라는 세 가지 측면으로 나누어 살펴보고자 한다.

(1) 생산성 및 효율성 증대

정보화가 제대로 추진되면 거래비용이 감소되고 의사소통이 효율적으로 이루어지기 때문에, 결과적으로 업무 효율성이 향상되고 나아가 의사결정과정의 투명성이 제고되어 궁극적으로 우리 사회에 많은 사회적 이익을 가져다 줄 것으로 예상된다. 그러나 전자정부, 전자상거래, 전자민주주의, 원격교육, 원격진료 등과 같은 온라인을 이용한 혁신적인 서비스가 충분한 기능을 하기 위해서는 국민 모두가 온라인 서비스를 이용할 수 있는 환경이 우선 마련되어야 한다. 이러한 이유로 선진국들은 앞을 다투며 정보화를 위한 국가적 노력에 박차를 가하고 있다. 그 중에서 영국은 세계에서 가장 앞선

지식경제국가가 되기 위해 정부, 산업계, 민간비영리단체, 노동조합, 지역사회 및 소비자단체 등과의 협력을 통한 UK-online이라는 국가적 프로젝트를 추진하고 있다. 이 프로젝트는 정보격차 없이 누구나 인터넷을 이용할 수 있는 보편적 접근의 실현을 목표로 제시하고 있다.

이처럼 디지털 정보를 누구나 이용할 수 있는 보편적 접근을 국가정책으로 추진하는 이유는, 국민 상당수가 온라인을 이용할 수 없는 환경에서는 온라인 서비스제공 자체가 어려워질 뿐만 아니라 온라인 서비스와 함께 오프라인 서비스를 계속 제공해야 하는 이중 부담으로 인해 오히려 국가적으로 총체적인 비용이 가중될 수 있기 때문이다. 따라서 온라인 서비스 제공을 통한 서비스의 질적 향상과 이를 통한 국가 경쟁력 향상을 위해서는 보편적 서비스, 즉 정보격차를 해소하여 누구나 온라인 정보를 이용할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다.

(2) 생산적 복지의 실현

정보화는 정치, 경제, 사회, 교육, 취업 등 여러 가지 측면에서 삶의 질 향상에 크게 기여하고 있다. 유엔 경제사회이사회의 정보통신기술 고위전문가 회의는 개발도상국 주민들의 삶의 질 개선 가능성을 언급하면서, 정보통신 기술을 활용함으로써 주민들의 당면 욕구인 식량 및 건강문제 등 다양한 문제들을 근원적으로 해결할 수 있다고 보고하고 있다. 우선 경제적 측면에서 인터넷을 이용하여 물건, 각종 티켓, 은행 및 서비스 상품 등을 구매할 경우 시간과 비용을 절감할 수 있다.

정치적 측면에서는 온라인 투표 등을 통해 자신의 의사를 표현하고 각 정치집단의 사이트를 방문하여 직접 정치에 참여할 수도 있다. 교육의 측면에서도 사이버 공간에서 제공되는 다양한 교육 프로그램을 이용하여 자신의 능력을 향상시킬 수 있으며, 가상공간에서 제공되는 여러 가지 오락 및 문화활동에도 참여할 수 있다. 뿐만 아니라 인터넷을 이용하여 구직정보를 획득하고 나아가 각종 지식과 기술을 습득함으로써 지금보다 더 나은 직장으로 자리를 옮길 수도 있다. 이처럼 정보화는 생산적 복지 실현의 도구가 될

수 있다는 점에 대해 이견이 없다.

그러나 정보화가 누구에게나 쉽게 그 혜택이 돌아가는 것은 아니다. 정보화가 곧바로 학력과 소득 수준이 낮은 영세민이나 노인과 장애인 등 취약 계층에게 실질적인 도움으로 연결되지는 않는다는 것이다. 마찬가지로 취약 계층의 청소년들을 위해 정보화가 실질적 삶의 질을 향상시킬 수 있는 적극적인 노력이 필요하다. 취약계층의 청소년들에게 필요한 학습지원 및 문화 정보, 건강·성교육, 구직정보 등 그들의 관심과 욕구에 부합하는 다양한 정보 콘텐츠를 적극적으로 발굴하여 제공해야 한다. 따라서 이들 누구나가 언제, 어디서나 이용할 수 있도록, 그들의 삶의 질을 개선할 수 있는 혁신적인 프로그램을 개발해야 할 것이다.

한편 정보기술적으로 인터페이스 설계나 검색도구들이 저소득 청소년들이 이용하기에는 불편하고 원하는 정보의 검색시간이 너무 길다. 웹사이트의 편집방식도 청소년들의 욕구나 관심을 반영하고 있지 못하다는 점이다. 그러나 이런 현실을 극복하여 지속적으로 취약계층의 청소년들을 위한 정보통신 서비스가 발굴·확대된다면 정보복지 증진이 취약 청소년들의 학습의욕을 고취하고 건강한 정서를 함양하고 나아가 자립 능력을 향상시켜 생산적인 복지를 실현할 수 있을 것으로 기대된다.

하지만 정보통신기술이 청소년들의 모든 문제를 해결하는 만병통치약은 아니라는 점을 지적할 필요도 있다. 영국의 ‘정보격차 해소 보고서’는 정보통신기술의 습득보다는 기술을 응용한 활동에 초점을 맞추어야 하며, 정보통신기술 습득은 그 자체가 목적이 아닌 수단으로 인식되어야 함을 강조한다. 또한 정보통신기술의 도입으로 인한 효용뿐만 아니라 손실까지 미리 고려할 때 정보통신기술 도입의 실질적 혜택이 보장될 수 있음을 말한다. 예를 들어 홈쇼핑은 장점도 있지만 사회적으로 격리된 청소년들에게는 오히려 사회적 격리를 가중시킬 수도 있다는 것이다. 그리고 온라인상의 노력과 함께 오프라인상의 변화가 동반될 때 취약계층 청소년들의 실질적인 학습 및 생활환경 개선이 이루어짐은 두 말할 필요도 없다. 다시 말하여 온라인상의 정보복지 증진 및 취약계층 청소년들의 정보통신기술 활용을 위한 노력이

오프라인과 연계되어 추진된다면 청소년들의 실질적인 삶의 질 향상에 많은 발전이 있을 것으로 기대된다.

(3) 사회통합의 실현

정보사회 예찬론자들은 정보사회에서는 전자매체의 발달로 시간과 공간을 초월한 의사소통이 가능하여 전 세계가 하나의 공동체가 될 것이라고 낙관한다. 그러나 이는 모든 사람들이 전자매체를 이용하여 가상공간에서 활동할 경우에만 가능할 뿐 상당수의 사람들이 전자매체를 이용하지 못하는 상황에서는 그것의 실현은 불가능해진다. 오히려 전자매체를 이용하는 사람과 그렇지 못한 사람간의 단절과 불신만이 초래된다고 할 수 있다.

인터넷을 통해 제공되는 정보와 서비스의 양과 질이 확대되면 될수록, 역설적으로 가상공간에 참여하지 못하는 아날로그 집단의 소외는 더욱 심화될 것이다. 특히 우리나라의 경우에는 연령에 따른 인터넷 이용률 격차가 현저하다는 점에서 세대 간 격차와 소외현상에 대한 우려가 있다. 이런 현상이 지속된다면 도시화·산업화로 인해 야기된 노인과 일부 청소년들의 소외 및 세대 간 단절은 더욱 심화될 것으로 전망된다. 그리고 정보통신망의 구축이 도시를 중심으로 진행되어 놓여온 청소년들의 정보통신서비스 이용이 좌절된다면 도·농 간 청소년들의 단절도 예상된다. 더불어 인터넷 가전과 무선인터넷이 본격적으로 보급될 경우 이를 보유하여 사용하는 첨단 정보통신서비스 이용자와 그렇지 못한 저소득 청소년들 간의 단절도 심각할 수 있다.

나아가 이러한 세대 간, 그리고 청소년 세대내의 도시와 농촌 간, 부자와 빈자 간 단절이 양 집단 간의 반목으로 발전한다면 갈등으로까지도 비화될 수 있을 것이다. 따라서 정보통신서비스를 이용하는 청소년들과 그렇지 못한 청소년들 간의 단절과 갈등을 미연에 예방하는 차원에서 정보격차는 반드시 해소되어야 한다. 이제 청소년들에 대한 정보복지 증진은 단순한 복지정책의 수준을 넘어 국가의 장래와 관련된다는 점에서 더 넓은 범위에 있는 사회정책의 뼈놓을 수 없는 핵심요소라고 하겠다.

2) 주요 외국의 정보격차 해소정책

각국에서는 정보격차 해소문제를 사회문제의 주요 이슈로 인식하고, 특히 정보 소외계층을 위한 다양한 프로그램과 법·제도적인 차원의 지원책을 정부와 민간 차원에서 적극적으로 추진하고 있다. 비록 청소년들만을 대상으로 하는 정보격차 해소정책은 아니지만, 이들에게도 광범위하게 적용된다는 점에서 간략히 정리해 본다.

(1) 스웨덴

스웨덴은 ‘요람에서 무덤까지’라고 불리는 복지정책으로 잘 알려져 있듯이 사회복지제도가 발달된 나라이다. 따라서 스웨덴은 정보사회 건설에 있어서도 이 사회복지의 전통을 그대로 지켜가고자 한다. 스웨덴 정부는 국가 정보화계획을 ‘모두를 위한 정보사회(An Information Society for All)’로 명명하고 ‘세계최고의 정보사회’가 아니라 ‘모두가 참여하는 정보사회’를 가장 먼저 건설하는 것을 정책의 목표로 설정하고 있다. 이러한 점에서 청소년 내지는 소외계층의 정보화가 중요한 이슈로 다루어지고 있다.

국가정보화계획의 주요 내용 중 하나인 정보격차 해소를 위한 사업으로는 대표적으로 ‘모두를 위한 컴퓨터(Computer for All)’를 들 수 있다. 특히 1998년 세법을 개정하여 고용주가 종업원에게 컴퓨터를 제공할 경우 제공한 컴퓨터 가격만큼 세금 혜택을 주고 근로자에게는 이렇게 제공받는 컴퓨터에 대해서는 이것이 가외소득의 일종이지만 이에 대하여는 세금을 부과하지 않는다. 근로자라면 누구나 직종, 지위에 관계없이 이 혜택을 받을 수 있어 쉽게 가정에서 컴퓨터를 이용할 수 있게 되었다. 그 결과 이 법의 도입으로 성인의 67%가 가정에서 컴퓨터 이용이 가능하게 됨으로써, 이들의 아이들인 청소년들에게도 직접적인 혜택으로 나타나게 되었다.

(2) 아일랜드

아일랜드 역시 “Implementing the Information Society in Ireland: An Action Plan”을 발표하여 정보통신망 구축, 전자상거래 확대, 접근성 향상, 정보화를

위한 법제도 개선, 정보통신기술을 이용한 공공서비스 제공 등 5개 영역에서 아일랜드의 정보사회 건설을 위한 기본계획을 제시하고 있다.

특히 정보격차 해소를 위해서는 총리실 산하 정보사회위원회가 ‘모두를 위한 IT접근’을 발표하였다. 이 보고서는 정보통신기술의 도입이 현재 사회적으로 소외된 주민들의 문제를 해결하는 수단으로 사용되어야 하며, 정보사회의 혜택을 사회의 모든 계층이 함께 누리는 방향으로 정책이 수립되어야 함을 강조하고 있다. 또한 산업사회에서 국가의 경쟁력은 국민들의 읽기, 쓰기 그리고 계산능력에 의해 좌우되어 문자 해독능력이 낮은 나라일수록 경제적으로 빈곤하였듯이 정보사회에서는 IT 문맹률이 높은 나라일수록 국가 경쟁력이 저하될 것임도 지적하고 있다. 이에 따라 아일랜드 정부는 청소년층의 계층 간 정보격차 해소를 위해 국가적으로 노력하며, 정보리터러시 제고를 일차적인 목표로 내세우고 있다.

(3) 영국

영국도 정보화 정책보고서 “우리의 정보시대(Our Information Age)”를 통해 소수가 아닌 국민 대다수가 혜택을 누리는 정보사회 건설을 정책의 기본방향으로 설정하고 있다. 특히 정보격차를 ‘사회적 배제’(social exclusion)의 개념으로 인식하고, 정보 비복지를 실업이나 저임금, 범죄, 빈곤 등의 사회적 문제와 동일한 시각에서 범국가적인 차원의 해결책을 모색하고 있다.

이러한 차원에서 영국정부는 정보접근 기회 확대를 정부의 5가지 정보화 임무 가운데 하나로 제시하고, 정보접근 기회의 단절로 발생하는 정보 부자와 빈자의 양분 사회는 정의롭지 못할 뿐만 아니라 비효율적이란 점을 지적하고 이에 적극적으로 대응할 것을 강조하고 있다. 또한 산업혁명 이후의 산업사회의 경쟁력은 소수의 발명과 기업 활동에 기초하고 있지만, 정보사회의 경쟁력은 모든 사람의 기술과 창의력에 달려 있으며, 나아가 네트워크는 그것을 사용하는 사람이 많을수록 풍성해지는 매체라는 점을 들어 국가적 차원에서 정보복지 증진의 필요성을 강조하고 있다.

이에 따라 영국은 ‘The National Grid for Learning’ 프로그램을 통해 전국의

93%의 고등교육기관과 62%의 초·중등교육기관을 정보통신 인프라로 상호 연결하고, 모든 청소년들로 하여금 인터넷을 비롯한 각종 정보통신기술을 학습할 수 있도록 지원하고 있다. 열악한 주거 및 근로환경에 있는 청소년들을 위해서는 마을회관, 도서관 등을 이용하여 정보통신교육을 실시하는 등 연간 1조 원 가량의 예산을 정보화교육에 투입하고 있다. 또한 별도로 저소득 청소년층을 위해서 컴퓨터의 보급 확대와 무료 부품교체 및 수리서비스도 제공하고 있다.

(4) 캐나다

캐나다는 정보사회의 선두 주자가 되기 위해 캐나다를 세계에서 네트워크로 가장 잘 연결된 나라로 만들어야 하며, 이를 위해 연방정부의 비전과 계획을 담은 “21세기로의 이행을 위한 정보사회 건설”이라는 보고서를 1996년 발표하였다. 이 보고서는 정보통신 분야에서 가장 앞선 나라가 되겠다는 계획의 일환으로 4개의 실천전략이 제시되고,⁵⁾ 그 중에서 정보접근의 용이를 적극적으로 추진하고 있다.

정보격차 해소를 위한 구체적인 사업으로는 모든 학교를 네트워크로 연결하는 SchoolNet 구축, 1만개의 낙후지역의 지역접근센터 구축을 위한 Community Access Program, 민간 비영리단체를 지원하기 위한 Volnet, 학교와 도서관에 재활용 PC를 제공하기 위한 방법 등을 제공하고 있다. 이러한 적극적인 정책을 통해 캐나다는 미국에 버금가는 수준까지 정보화가 진전되었다. 그렇지만 여전히 저소득 청소년들의 정보접근은 상당히 제한되어 있으며, 인터넷 응용기술 또한 부진하다는 평가가 나오고 있다.

(5) 미국

미국은 정보격차 해소정책을 보편적 서비스의 연장선에서 추진하고 있어 누구나 저렴한 가격으로 신체적·지역적 차이 없이 정보통신서비스를 이용할 수 있는 환경제공을 정책의 주요 목표로 제시하고 있다. 정책의 이런 방향은

5) 네 개의 실천전략으로는 (1)초고속정보고속도로의 건설, (2)캐나다 고유의 콘텐츠 개발, (3)정보접근의 용이, (4)전자정부의 구현 등이다.

고어부통령이 중심이 되어 체계화한 국가정보화계획인 National Information Infrastructure에서 9가지 정책 목표 중에 하나인 ‘보편적 서비스를 확대하여 모든 미국인이 저렴한 가격으로 정보통신서비스에 접근할 수 있어야 함’에 잘 나타나 있다. 또한 보편적 서비스의 확대를 법적으로 뒷받침하기 위해 ‘보편적 서비스의 확대’를 명시하기도 하였다.

이를 위한 구체적인 방안으로는 학교, 도서관, 농촌의료기관의 인터넷 이용관련 비용을 지원하는 e-Rate Program을 시행하였고, 컴퓨터의 구매가격 인하, 인터넷 사용요금의 인하, 지역정보센터(Community Technology Center Program)와 같은 교육 및 이용시설에 대한 정부 및 공공부문의 정책지원, 정보격차 해소에 참여한 민간사업자에 대한 세제상의 지원 등으로 요약할 수 있다. 이러한 다양하고도 적극적인 정책적 노력의 결과로 청소년들의 정보격차 문제는 상당부분 해소되었다고 할 수 있다. 이러한 결실에 힘입어 특히 1999년 12월 9일에는 대통령에서부터 일반시민까지 8백여 명이 참여하는 정보격차 정상회담(Digital Divide Summit)을 개최하여 정보복지 증진의 중요성을 다시 한번 천명하였다.

(6) 일본

일본의 전통 제조업을 중시하고 폐쇄적인 정서 때문에 일본은 정보화 발전에 소극적이었고, 따라서 정보화 수준을 가늠하는 PC나 인터넷 보급률은 미국뿐만 아니라 영국, 독일 등 주요 경쟁국에 비해 뒤져 디지털 후진국이라는 평가를 받아왔다.

그러나 뒤늦게 정보선진국들을 따라잡기 위한 노력이 90년대 후반부터 본격화되었고 “고도 정보통신사회 추진방침”을 1998년도에 발표하기에 이른다. 그렇지만 이 추진방침의 4대 과제엔 정보격차 해소문제가 주요 의제로 포함되지 않았다. 다만 공공분야 정보화라는 과제의 세부과제로 정보격차 해소를 위한 노력은 전국민의 정보화교육으로 집약된다. 2000년 일본정부는 ‘IT보급국민운동본부’를 신설하고 전국 3,000개 이상의 우체국과 지방자치단체, 상공회의소 등에 정보화 교육장을 만들고 4만 명의 강사를 확보해 고령

자와 실업자를 중심으로 정보화교육을 실시하고 있다. 특히 청소년들을 위해 4만개의 초중고교에 인터넷을 연결하여 교육환경을 조성하였다.

이 운동은 정보화란 특정집단을 위한 것이 아니라 생활에 필요한 기초기능이라는 인식하에 직업과 연령, 지역을 불문하고 전 국민의 정보화 능력을 함양하는데 역량을 집중하고 있다. 교육장의 설치비용은 대부분 중앙정부가 전액을 지원하고, 지방자치단체의 참여를 유도하였다. 특히 학교에 설치된 교육장은 학생들만 아니라 일반에게도 공개하여 교직원과 학부모를 중심으로 정보화교육을 실시하고 있다.

2. 비전 및 추진전략

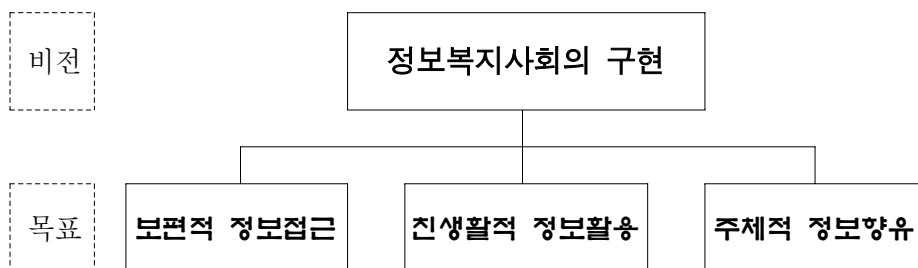
청소년 정보복지 증진을 위해서는 정보복지에 대한 명확한 청사진, 즉 비전이 마련되어야 한다. 왜냐하면 정책비전에 따라 정책목표 및 정책내용이 달라질 수 있기 때문이다. 청소년 정보복지 증진이 중요한 사회적 이슈이며, 정책적 개입이 필요한 것은 정보기술과 서비스가 이제 청소년들의 삶과 경제활동의 영역에 보다 본질적이고 근원적인 요소로 부상하고 있기 때문이다 (김선엽·이홍재, 2001: 187).

정보사회에서는 얼마나 많은 정보를 만들 수 있는가, 또는 얼마나 빠르게 정보를 전달할 수 있는가도 문제지만, 어떠한 정보를 얼마나 유용하고, 유효하게 그리고 효과적으로 활용하느냐가 핵심 관건이 된다. 이러한 점을 고려할 때 정보의 평등한 추구는 정보복지의 기본 전제조건이라 할 수 있다.

이런 맥락에서 청소년 정보격차 해소문제는 이제 21세기 청소년들의 핵심 권리인 정보복지권의 차원에서 다루어져야 하며, 청소년 정보격차 해소를 위한 정부와 시민사회의 보다 적극적인 노력이 요구된다.

이러한 점을 감안할 때 청소년 정보복지 증진의 비전은 “인간존엄성 실현을 위한 정보복지 사회(information-based welfare society)의 구현”이 되어야 할 것이다. 일반적으로 복지사회는 개개인이 자신의 잠재력과 창의성을 최

대한 발휘할 수 있어야 하며, 자신이 소속된 사회에 대한 기여도에 따라 공정히 평가받는 동시에 사회 공동체의 복리가 최대한 실현되어야 한다. 그러기 위해서는 모든 사회구성원, 특히 청소년들의 보편적 정보접근, 생활 친화적 정보활용, 주체적 정보향유가 보장되어야 할 것이다. 다시 말해 정보매체의 접속과 기본적인 정보서비스 제공, 정보사용 방식의 개선 및 정보의식의 고양을 포괄하는 ‘정보복지에 대한 권리’ 주장이 정보사회의 진전과 함께 ‘시민권’의 하나로서 정착되어야 한다(서이중, 1998).



[그림 V-1] 청소년 정보복지의 비전 및 목표

이를 위한 구체적인 정책목표의 수립과 추진전략이 필요하다. 이러한 비전하에 지역 간 정보복지 문제를 효과적으로 해소하기 위한 추진전략을 살펴보면 다음과 같다(김선엽·이홍재, 2001).

먼저, 청소년 정보복지증진을 위한 정책이 시기별로는 단기·중기·장기적으로, 그리고 내용별로는 정보접근, 정보이용, 정보오남용별로 구체화되어야 한다. 그동안 시행된 대부분의 청소년 정보복지 증진정책들은 산발적으로 이루어져 왔고, 일시적·한시적 성격의 것들이었다. 이는 장기적인 관점에서의 미래지향적이고 지속적인 정책의 부재를 의미한다.

청소년 정보복지 문제는 정보통신기술이 갖는 급변성과 불확실성으로 인해 장기적인 관점에서의 정책목표 설정이 어려운 특성을 지니고 있다. 이러한 문제점을 보완하기 위해 장기적인 정책목표를 수립한 후 2-3년마다 상향에 적합하도록 수정 목표(연동계획)를 수립하여야 할 것이다. 즉, 급속한 정보통신기술의 발전 속도는 정책내용에 영향을 줄 것이며, 이에 따른 탄력적

인 정책 운용이 필요하다는 것이다.

둘째, 청소년 정보복지 증진을 위한 노력은 공공부문 또는 민간 부문 어느 한 쪽에 의해서 해결될 문제는 아니다. 특히 공공의 개입이 없이 민간의 시장기능 만으로 청소년간의 정보격차가 완화될 것이라는 생각은 경계할 필요가 있다. 왜냐하면 정보격차로 인한 불평등 문제의 원인이 시장 경쟁체제에 기초한 탈규제화로 인한 상업화의 방식으로 진행되고 있기 때문이다. 특히 정보사회의 인터넷을 매체로 한 디지털정보의 경우 청소년에 대해서도 예외 없이 상업적인 정보제공이 증가됨에 따라 가치 있는 정보의 판매가 일반화되고 있으며, 이에 따라 경제적 능력이 없는 청소년들, 특히 소외 청소년계층의 정보욕구는 배제될 수밖에 없는 실정이다. 따라서 청소년 정보복지 증진을 위한 정부의 적극적인 역할과 함께 민간부문과의 상호 협력이 요구된다.

셋째, 중·장기적인 관점에서 청소년 정보불평등 해소문제를 해결하기 위한 방안으로 정보격차에서 초래되는 불평등 구조를 극복하기 위해 ‘정보복지’ 개념의 구체화가 이루어져야 한다. 정보복지 개념을 구체화하기 위해서는 몇 가지 선행 작업이 필요한데 “정보복지 기본선”(national limit)의 설정이 그것이다. 정보복지 기본선은 복지정책에 있어서의 최저생계비 또는 국민기초생활보장 등의 개념과 유사한 의미로 지식정보사회에서 인간의 존엄성을 유지하기 위한 하나의 기본적 권리라 할 수 있다.

넷째, 현재까지 보편적 서비스 개념은 실질적인 평등보다는 기회의 평등을 중심으로 전개되고 있다. 「정보격차해소법」에서도 볼 수 있듯이 정보격차 해소 및 정보복지 증진을 위한 보편적 서비스 개념은 공공접근의 문제로서 누구나, 언제, 어디서나 자유로운 네트워크 접속을 통해 자신이 원하는 정보를 접근하는데 초점이 맞춰져 왔다. 그러나 정보통신기술의 급속한 발달속도를 감안할 때 향후 정보사회가 고도화되면 보편적 서비스는 현재의 사회평등 중심에서 실질적인 정보복지 증진정책으로 전환되어야 할 것이다. 이러한 측면에서 청소년들을 대상으로 하는 정보화 교육은 그러한 실질적 정보복지를 증진시킬 수 있는 대표적인 수단이 될 것이다.

	자유로운 접근보장	정보이용능력 제고	정보인식의 제고
	1단계	2단계	3단계
	정보접근격차해소	정보이용능력격차해소	정보인식능력격차해소
정책 목표	보편적 정보접근 환경 실현	정보화교육을 통한 정보이용 능력 향상	건전하고 생산적인 정보활용 증진
추진 사업	도서산간지역 초고속망 확충 PC보급 및 무료 정보이용시설 지원 콘텐츠개발 및 보조기기 지원	취약계층 교육확대 (기초·활용교육) 실무위주 IT전문교육 실시 정보화교육 기반강화	IT시간제일자리 창출 e-Life활성화 및 지식정보사회참여촉진 건전한 디지털문화 확산

[그림 V-2] 청소년 정보복지 추진전략 구상

3. 추진방안의 모색

1) 정보복지 추진체계의 정비

비단 청소년만을 위한 정보복지 추진체계는 아니지만 일반국민들을 대상으로 정보화의 추진을 위한 정보화전략회의가 열리고 있다. 여기에 참여하고 있는 정부부처로는 국가정보원, 재정경제부, 법무부, 국방부, 행정자치부, 교육부, 농림부, 정보통신부, 보건복지부, 노동부, 기획예산처, 정보통신윤리위원회 등 12개의 부서에 이른다. 전략회의의 제4차 회의(2000.4.16)에서 정보격차 해소를 위한 범부처 차원에서 종합적인 대책을 마련하여 실천방안을 구체화하고 있다.

이 실천방안에서 추진하고 있는 정보격차 해소정책을 살펴보면, 정보접근

기회의 제공을 위한 정보화 인프라 구축 지원정책, 주부와 농·어업인 등에 대한 정보화교육의 지원, 농·어업인과 장애인 등 정보화 취약계층에 유용한 콘텐츠의 제공 등을 위한 정책을 추구하고 있다(정보통신부, 2000:1-3). 여기 취약계층으로 청소년 집단 내지는 소외 청소년집단은 포함되고 있지 않아, 정부에서 이들 문제에 대해 심각하게 받아들이지 않고 있다는 점을 보여주는 예이라 할 수 있다.

하지만 이러한 대책회의에서 살펴볼 수 있는 그 밖의 문제점으로는 다음의 경우를 생각해볼 수가 있겠다(정창현: 49). 우선, 정보격차 해소를 위한 전문적인 위원회나 기구의 존재의 문제, 둘째는 이러한 부처를 기반으로 하여 정확한 통계를 축으로 정보소외계층에 대한 확실한 대응정책을 총괄적으로 수립하고 집행할 기관의 문제와 이러한 정책추진의 중요성을 지니는 정보통신부의 역할의 문제를 생각해 볼 수 있겠다.

이들 문제와 관련하여 정부는 ‘정보격차해소에관한법률’에 따라 정보통신부 장관을 위원장으로 하는 범정부적인 정보격차해소위원회를 설립하였으며, 2004년도의 정보격차 해소사업에 정보통신부 등 12개 부처에서 총 3,047억 원을 투입하였다(정보통신부, 2004). 이에 따르면 향후 5년간 장애인, 노인, 농어민, 저소득층 등 정보소외계층의 정보격차를 해소하기 위해 다양한 정책을 시행하고 있다. 청소년들과 관련하여서는 저소득층 청소년의 자립을 위한 실무교육과 중고 PC보급, 저소득 청소년을 대상으로 IT분야 민간기업 인턴사원을 지원하고 전문교육과 창업활동을 지원하는 등의 사업이 포함되어 있다. 문제는 저소득 청소년들의 범위가 대단히 제한적이어서 소년소녀가장 등 극히 일부로만 국한되고 있다는 점이다.

또한, 정부에서 추진하고 있는 정보복지정책을 살펴보면 어느 정도 꾸준한 노력은 하고 있지만, 한편으로는 너무나 정부위주의 일방적인 정보복지정책을 추진하고 있음을 알 수가 있다. 민간의 정보욕구 내지 수요를 파악할 수 있는 메커니즘과 다양하고도 전문적인 역량들을 충분히 활용하려는 인식과 노력이 부족하다고 할 수 있다. 정보기술의 파급은 순식간에 일어나며 한 번 벌어진 격차는 극복하기 상당히 어려운 점을 감안한다면, 우선 정

보복지의 해결을 위한 추진체계를 다시 한번 점검해 볼 필요가 있다.

이러한 현재의 정부의 정보복지 해소와 관련된 조직상의 추진체계의 정비를 위하여 다음의 방안을 생각해 본다. 우선 정보격차해소 특별위원회를 설립하여 상설화하는 방안을 생각해 볼 수가 있겠다. 상설화된 위원회 밑에 정부의 특별팀을 구성하여 민간사업자, 비영리기관과의 상호 파트너십을 구성하여 정보복지정책을 조절하며 추진하는 것이 중요하다고 하겠다.⁶⁾ 이들의 각 계층 간, 세대 간 정보격차 해소를 위한 보다 실질적인 노력과 접근이 필요하며, 특히 청소년들의 계층 간 정보격차 해소를 통한 정보복지의 실현이 요청된다.

2) 정보복지를 위한 입법화

지금까지 미흡하긴 하지만 정부에서는 정보격차 해소를 위해 노력하지 않은 것은 아니다. 하지만 이러한 정보복지를 위한 노력이 체계적이고 지속적이지 못하고 단순한 일회적인 이벤트로 끝날 가능성이 상당히 존재한다는 사실을 부인하기는 어렵다. 만일 정보복지정책을 추진하기 위한 예산이 부족하여 현재 시행중인 정책의 집행을 중지한다면 그 파급효과는 실로 막대할 것이다. 즉, 이러한 정책들의 지속성을 보장해줄 법적인 근거가 부족하여 일회성으로 끝날 우려가 있어서, 청소년 정보복지정책의 지속성을 보장하고 나아가 인터넷 시대에 걸맞은 보편적 서비스 제공을 위한 법안이 필요하고 또한 장애청소년들에 대한 접근성을 보장하기 위한 법안의 마련이 필요할 것이다.

조금 더 구체적으로 정보화와 관련된 우리나라의 법은 정보화촉진기본법,

6) 민간과 비영리 단체와 함께 정보복지의 해결을 위해 노력하는 사례는 외국의 경우에도 극명하게 나타나고 있다. 미국의 TOP사업, 호주의 **Networking the Nation**, 영국의 ICT학습센터 등 모든 사업이 민간 비영리 단체를 중심으로 운영이 되고 있는 상황이며, 구체적인 사업 프로그램은 지원금을 주는 중앙정부가 아니라 민간 비영리 단체가 작성한 것이라고 한다. 이러한 사업의 효과성을 보면 주민들의 욕구를 가장 잘 알고, 주민들과 밀접한 관계에 있는 단체가 사업을 함으로써 사업의 실효성이 증대되고, 현실에 맞게 융통성있는 프로그램을 운영할 수 가 있고, 민간단체들이 정보격차 사업에 적극 참여함으로써 정보복지문제에 대한 홍보를 얻을 수 있다는 효과가 있다고 한다(한국전산원, 2000. 47-48)

전기통신사업법과 장애인복지법 등을 들 수 있다. 우선 정보화촉진기본법을 살펴보면, 정보복지관련 법안에 제3조(정보화시책의 기본원칙, 제16조의 2(보편적 역무의 제공과 복지정보통신의 실현), 제 26조(초고속정보통신망의 구축 촉진 및 이용활성화)등의 내용이 담겨져 있다.

다음으로 전기통신사업법 중 정보복지 관련조항은 제3조(역무제공 의무 등), 제3조의 2(보편적 역무), 제32조(요금의 감면), 제65조(시정 명령 등)의 내용이 들어있다. 또한 장애인복지법에도 제20조(정보에의 접근)의 내용이 들어있다.

구체적인 내용을 살펴보면, 특히 세대별 청소년 정보격차의 해소를 위해서는 상당한 미비점이 있음을 알 수 있다. 첫째, 정보화촉진기본법에 보편적 역무관련 조항이 있기는 하나 청소년을 대상으로 하는 고도 정보통신서비스의 실질적 보장을 위해서는 어떠한 구체적 조항도 찾아볼 수 없다.

둘째는 전기통신사업법에서 보편적 역무제공을 위한 규정이 마련되어 있으나 보편적 역무의 제공 원칙, 서비스의 실질적 보장을 위해서는 상당히 미흡하다고 할 수 있으며, 좀 더 구체적인 조항이 필요하다. 장애인복지법 역시 청각장애인을 위한 수화와 패쇄 자막에 초점을 맞추고 있어 이들 장애 청소년들에게 인터넷 서비스의 접근성을 제공하지 못하고 있다고 하겠다(김효석, 2000).

이러한 점을 감안해 본다면 정보복지가 가져올 부(富)의 편중에 대한 문제 해결에 접근하기 위해서는 미국 등 선진국과 마찬가지로 ‘정보복지특별법’을 제정하여 정보화로 인한 빈부의 격차가 심화되지 않도록 해야 하고, 생산적인 복지차원에서의 정보도구에 대한 접근과 정보불평등의 해소를 위해서 법적인 체계를 다시 한번 정비하여야 하겠다. 특히 소외 청소년을 위한 접근의 실태를 면밀히 검토해볼 필요가 있다.

첫째, 정보화 진전에 따라 세대 간, 계층 간, 지역 간에서 심화되고 있는 정보격차를 조기에 해소하고, 정보화촉진기본법 제16조의 2에서 규정하고 있는 보편적 역무의 제공(제1항)과 복지정보통신의 실현(제2항)을 위한 내용을 담아야 할 필요가 있다.

둘째, 현재 일반 사회복지관련 법률이 가지고 있는 필수 요소인 대상, 인력지원, 자금지원, 지원시설, 추진체계 등을 규정해야 하겠다.

셋째는 내용적으로 동등한 조건에서 정보통신망에 대한 자유로운 접근과 이용을 보장하는 보편적 역무를 제공해야 하고, 균등한 정보교육 기회를 제공하여야 하겠다.

넷째, 정보소외계층을 위하여 정보통신 요금, 정보통신기기 및 정보이용능력의 개발, 정보복지의 제공 등을 위한 시책을 포함하는 입법을 추진하여야 할 것이다.

3) 정보복지를 위한 예산의 확보

정보복지를 위한 추진체계의 정비와 더불어 중요한 것은 예산의 확보가 매우 중요하다고 하겠다. 현재 정부의 정보복지와 관련된 예산을 살펴보면 현재는 정보복지에 대한 분석이 매우 부족한 상태이며 각 부처별로 정책이 수립되어 예산이 마련되는 등 산발적인 예산 집행상의 문제를 가지고 있다. 현재 정부의 구체적인 예산을 살펴보면 ‘지식정보화의 전면화’를 위한 정보화촉진 기반조성사업, 생산적 정보활용 촉진사업, 안전하고 건강한 디지털사회 구축사업 등에 대해 일반회계에서는 2004년도 1,625억 원(기금 포함)에서 2005년도 1,515억 원으로 줄어들고 있으며, 정보화촉진기금에서는 총 규모가 2004년도 1조 5,099억 원에서 2005년도 1조 5,688억 원으로 증가하고 있어 전체적으로 약 500억 원 정도가 증가하고 있다.

여기에서 다시 한번 생각해 볼 수 있는 것은 정보통신부의 역할이다. 정보복지정책을 위하여 정보통신부의 역할은 자체의 사업뿐만 아니라 다른 부처의 정보화 정책을 조정하고 통합하는 역할을 하여야 함에도 불구하고, 현재 많은 정책들이 중복되고 있어서 해마다 국회와 감사원의 지적을 받고 있다. 물론 정보화위원회가 있어 이 역할을 수행하여야 할 것이지만, 실질적으로 간사기관인 정보통신부에서 이 역할을 수행하고 있으므로 보다 적극적인 정보통신부의 역할과 기능을 기대하지 않을 수 없다.

4) 정책수립과 개발을 위한 환경조성

(1) 정보격차와 관련된 통계작성 정책

현재 정부에서 추진하고 있는 정보격차 해소정책을 보면 정보격차에 대한 분석이 부족한 상태에서 정책을 수립하고 예산을 책정하고 있기 때문에 정책의 방향과 정책집행의 효율성에 대한 의문이 있다. 예컨대, 현재 7개 부처 2개 청 등 소외계층 정보화를 추진하고 있는 부처를 대상으로 볼 때 전체적인 예산에 대한 집계상황이 전무한 상태이다. 또한 정보화와 관련된 예산이라고 할 수 있는 정보화촉진기금과 정보화교육예산과의 중첩성도 확인이 안된 상태이다. 즉, 정확한 현황에 대한 분석도 없이 각 부처별로 추진하는 주먹구구식의 정책이 난무하고 있는 상태이다.

한편 청소년 정보소외계층의 정보도구에 대한 이용의 확대, 기존 정책의 지속뿐만 아니라 새로운 정책프로그램을 발굴하고 실천하는 것도 요구된다. 이를 위해서는 청소년 정보취약 집단이 처한 현실을 정확히 파악할 수 있는 실태조사가 선행되어야 한다고 할 수 있다. 청소년 정보격차에 대한 국가적 차원에서의 조사를 수행하는 하는 체계의 구축과 자원의 투입이 필요하다.

미국의 경우를 살펴보면, 상무부 산하의 국가정보통신청(NTIA)이 정보격차에 대한 보고서를 매년 작성해 오고 있다. 이 보고서에서는 정보격차에 대한 분석과 더불어 정책적인 대응 방안에 대한 제시를 하고 있다. 이 과정에서 세대별, 즉 청소년 정보격차와 그 해소를 위한 정책의 방안들이 포함되어 있다.

우리나라의 경우 한국정보문화센터에서 국민정보화 실태조사를 실시하고 있는데, 이를 더욱 체계화하여 청소년계층을 포함하는 것으로 확대 실시해 나가도록 하는 동시에 관련된 기초통계자료는 통계청과 한국전산원 등과 연계하여 종합적인 통계를 계속 작성·축적해 나가야 할 것이다.

(2) 정보격차 해소를 위한 정책개발

현재 정부에서는 컴퓨터의 배부와 정보화 교육의 확산, 정책적인 지원과 더불어 모든 계층의 정보화에 대한 접근성을 높이기 위해 노력하고 있다. 이와 더불어 더욱 중요한 것은 청소년 정보격차를 줄이기 위한 지속적인 정책을 개발하는 것이 요구된다고 하겠다. 이렇게 개발된 정책이 성공을 거두었을 경우에는 하나의 모델을 설정하여 앞으로 더욱 확산시키기 위한 정보화 성공모델을 만들어 나가는 것이 바람직할 것이다.

예를 들어 농촌지역에서 청소년 정보화에 대한 성공한 사례가 있으면 농촌청소년 정보화 성공모델, 또한 장애청소년 정보화 성공모델, 빈곤청소년 정보화 성공모델 등 소외계층이 정보화를 통해 얻을 수 있는 다양한 정책을 벤치마킹하여 모델화 할 수 있도록 청소년 내부의 계층별로 성공사례를 제공하는 것이 필요하다고 하겠다. 이러한 사례를 통하여 정보소외 청소년계층에 대한 동기부여와 자신감을 확립할 수 있는 계기가 마련될 것이다.

5) 정보접근의 기회 강화

(1) 지역정보센터의 활용과 강화

현재 정부에서 추진하고 있는 정보접근 기회의 제공방법으로는 정보통신부에서 실시하는 인터넷 플라자의 확충, 노동부에서 추진하는 인터넷센터와 사이버프라자의 개설과 운영, 문화관광부에서 실시하고 있는 도서관의 디지털 자료실 설치 등을 들 수 있다. 구체적으로 살펴보면, 현재 정보통신부에 도서관 벽지, 농어촌 지역의 주민 및 청소년들을 위해 전국의 모든 우체국에 인터넷플라자를 설치하였으며, 전국 14,000개의 PC방을 건전하게 육성하여 정보접근센터로 활용할 계획을 갖고 있다(정보통신부, 2005). 또한 노동부에서는 장애인 고용촉진공단 지방사무소에 인터넷센터를 설치하고 구직 장애인에게 정보화관련 지식 습득의 기회를 제공하고 있다.

정부에서는 저소득자와 농어촌 지역의 청소년 정보소외 계층을 위해 추진하고 있는 정책들을 좀 더 조직적이고 체계적으로 정비하여 통합적인 정보

센터 프로그램을 구축할 필요가 있다. 즉, 일부에서 실시하고 있지만 우선 동사무소의 우체국, 지역의 도서관, 또한 지역의 지역정보센터 또한 유관 공공기관의 일부 장소에 컴퓨터를 구축하고 누구나 활용할 수 있도록 인터넷 사용을 상용화하고, 가칭 ‘하나로 센터’로 통합 운영하며, 해당 청소년들에게 지속적인 홍보와 더불어 적극적인 활용을 유인하는 정책을 추진하여야 하겠다.

(2) 청소년을 위한 컴퓨터와 인터넷의 보급

청소년, 특히 소외 청소년계층을 위한 정보접근센터를 제공하여 컴퓨터와 인터넷에 대한 접근기회를 제공하였다 하지만, 궁극적으로 가정에서 청소년들이 정보접근 기회를 확보하는 것이 무엇보다도 중요하다. 이를 위해서는 현재 정부에서 추진하고 있는 저가형 국민 PC 보급정책을 일반청소년들을 대상으로 지속적으로 추진하는 한편, 수급권자 및 저소득 청소년들에 대해서는 무상의 PC 보급정책을 실시하도록 하여야 할 것이다. 더불어 저소득 청소년에 대해서 인터넷 등 통신요금의 지원과 구형 PC를 업그레이드 할 경우에 각종 세제혜택을 주는 정책도 병행한다면 보다 실효성 있는 정책이 될 것이다.

청소년들이 각종 장애로 인한 물리적 인프라의 접근이 차단되어서는 안 된다. 이를 위해서는 무엇보다 보편적 접근, 언제 어디서나 누구든지 모든 정보통신기기와 소프트웨어를 모든 사람들이 이용할 수 있어야 한다. 지역적·경제적 능력이나 신체적 특성에 관계없이 누구나 쉽게 정보통신서비스를 이용할 수 있도록 정보통신기기, 서비스, 환경을 설계하는 보편적인 서비스가 제공되도록 한다. 이를 위해서는 장애청소년들에 대한 특수형 PC(리더기, 확대기 등이 장착된 컴퓨터)의 보급 확대와 함께 장애청소년들을 위한 소프트웨어의 무상 내지 저가 보급과 콘텐츠의 개발 등이 이루어져야 한다. 우리나라의 경우 초고속 인터넷 통신망의 보급에서 다른 선진국들보다 앞서고 있고 인터넷 이용자수도 세계 상위수준에 있지만, 장애청소년들의 위한 특수 서비스는 상대적으로 열악한 수준에 머무르고 있다. 따라서 장애청소년

들의 인터넷통신망 특히 초고속통신망의 구축 및 활용은 비장애청소년들과 비교하여 그 편차가 아직도 상당한 수준이다.

(3) 소외지역 청소년의 정보통신 지원

① 정보통신 요금지원

주요한 정보 소외계층인 저소득층, 농어촌지역 청소년들 대해 컴퓨터와 더불어 정보접근기회를 제공하기 위해서는 정보통신 요금을 지원해 주는 정책이 추가로 따라야 할 것이다. 현재 통신사별로 국가유공자 등에게는 법적인 근거에 의해 통신요금의 보조를 해주고 있지만 진정한 정보소외계층인 저소득 및 농어촌, 장애 청소년 등의 정보소외계층에 대해서 아직 제대로 된 혜택을 주지 못하고 있어서 전화요금 및 초고속정보통신비의 지원을 통한 정보접근 기회를 강화하여야 한다.

② 소외지역의 초고속망 구축

전국적으로 초고속인터넷 서비스 이용이 보편화되고 있으나 농어촌 청소년 등은 통신사업자의 사업성 부족으로 초고속정보통신망 구축이 지연돼 이용이 어려웠다. 이를 해결하기 위해 2000년부터 농어촌 지역 등 정보소외지역에 대한 통신사업자의 통신망 구축비를 용자 지원하였으며, 2004년에는 340억 원을 지원함으로써 전국의 50가구 이상의 농어촌 지역까지 초고속정보통신망이 구축되게 되었다. 하지만 정보소외지역의 대부분은 50가구 미만의 소규모 마을이란 점을 감안한다면, 이들 지역에 대한 보다 적극적인 지원이 아쉽다고 할 수 있다. 물론 망구축이 어려운 도서·산간지역의 약 10만 가구에는 위성인터넷서비스 보급을 위한 예산을 투입하고 있으나 전국적인 망포설이 가능해지기 위해서는 극히 일부로 제한된다는 점에서 실질적인 혜택을 누리기가 어렵다고 본다. 이를 통해 전국 어디서나 청소년들이 자유롭게 초고속 인터넷서비스를 이용할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다.

③ 무료 인터넷 이용시설 확충

정보통신부는 정보소외 지역의 청소년들에게 컴퓨터 및 인터넷 이용 기회를 제고하기 위하여 전국의 우체국과 지방자치단체의 읍·면·동사무소에 무료인터넷 이용시설을 설치·운영하도록 지원하고 있다.

특히 정보통신시설이 미비한 농어촌과 저소득층 청소년 거주지역의 우체국에 컴퓨터와 프린트를 설치하여 청소년들이 자유롭게 이용할 수 있는 환경을 조성한다는 점에서는 바람직하다고 할 수 있으나, 청소년들이 보다 자유롭게 거리낌 없이 우체국 정보이용시설을 이용할 수 있도록 환경을 조성하는 것도 시설의 설치·운영만큼이나 중요하다고 할 수 있을 것이다.

④ 정보통신기기 보급 확대

정보통신부는 경제적 능력에 따른 정보격차를 해소하기 위해 1997년부터 중고 PC보급사업을 전개하고 있다. 중고 PC보급사업은 개인이나 기관, 기업체 등에서 사용하지 않는 PC를 기증받아 이를 정비하여 저소득층, 장애인, 사회복지시설 등 정보소외계층에게 무상으로 보급하는 사업이다. 그동안 5년간의 실적으로 총 33,236대의 중고 PC를 수집하여 22,415대를 수리하여 저소득 청소년들에게 보급하였고, 2008년까지 총 47만대를 보급하여 정보기기의 접근성을 제고하는 한편, 인터넷 통신비도 5년간 지원할 계획이다.

⑤ 장애인을 위한 기술개발

정보통신기술의 발달로 새로운 정보통신기기 및 서비스가 보급되고 있으나 장애를 지닌 사람은 이를 원천적으로 이용할 수 없는 경우가 많아 보조 정보통신기기의 개발이 절실하다. 정부는 장애인의 정보통신기기 및 서비스 접근성을 제고하기 위해 시각장애인용 촉각·음성기반 유대정보단말기 기술개발, 장애인을 위한 화면 키보드 개발 등의 기술과제를 지원해 왔다.

또한 2001년부터 청각 및 시각 장애인을 위한 디지털 방송기술 개발 등 총 6개 기술개발 과제를 수행중이다. 향후 통신기술 발전 추세와 이용자 수요 등을 고려하여 관련 기술개발을 지속적으로 지원할 계획이다. 정부는 장

애인등이 정보통신제품과 정보통신서비스에 쉽게 접근하여 활용할 수 있도록 하고 공공기관, 제조업자 및 서비스 제공자가 정보통신제품 및 정보통신서비스의 설계, 제작 및 제공 등에 필요한 사항을 정하여 권장하는 지침인 ‘장애인·노인 등의 정보통신 접근성 향상을 위한 권장 지침’을 2002년 1월에 제정하였다.

⑥ 콘텐츠 개발·보급 지원

정보소외계층의 정보화를 촉진하기 위해서는 정보소외계층이 실생활과 학교생활에 활용할 수 있는 온라인상의 다양한 콘텐츠를 제공하는 것이 필요하다. 학습지원을 위한 다양하고도 흥미 있는 정보를 온라인으로 적기에 제공하고 각종 취업이나 특기·적성활동의 편의를 위한 콘텐츠를 관련단체와 협력하여 개발하도록 한다.

6) 정보이용 능력의 강화

정보기반 구축과 정보접근기회의 제공과 더불어 가장 중요한 정보격차해소를 위해 추진하여야 할 정책이 정보화교육이라고 할 수 있겠다.

정보사회에서 청소년 계층 간 정보불평등 문제를 근본적으로 해소하기 위해서는 무엇보다도 정보화 교육이 활성화되어야 한다. 정보화 교육은 단순한 정보의 공유를 넘어 새로운 통찰력으로 정보를 이용 또는 산출하고 그것을 효과적으로 전달할 수 있는 능력을 배양할 수 있는 것이라야 한다. 이러한 측면에서 정보화교육의 방향은 정보에의 접근을 위한 정보기술의 활용능력, 정보활용능력을 극대화하기 위한 정보리터러시 향상 교육이 동시에 이루어져야 한다. 물론 정보기술 활용능력은 정보리터러시 향상 교육에 비해 단기적인 성과가 나타날 수 있는 분야인 만큼 정보리터러시 향상교육은 단기적인 성과보다는 장기적인 관점에서 추진해야 할 것이다.

정보화 수준이 낮은 계층일수록 정보화교육을 받고자 하는 의사마저 상대적으로 적은 것으로 나타나 향후 지속적으로 계층 간 정보의 격차가 확대될 것으로 예상된다. 이러한 문제를 효과적으로 해결하기 위해서는 대국민 정

보화 교육이 다양한 정보화 교육 프로그램의 개발을 통한 “맞춤형 교육”이 이루어져야 한다. “맞춤형 교육”은 교육대상의 특성을 고려해야 함을 의미한다. 따라서 학교교육뿐 아니라 정보화 취약계층에 대한 정보해득력 교육을 꾸준히 실천하여 모든 청소년들의 대응능력을 향상시킨다.

또한 정보화교육은 궁극적으로 정보화 능력의 향상을 통해 생산적 부가가치의 창출과 직·간접적으로 연계된 것이어야 한다. 왜냐하면 정보격차 또는 정보의 불평등은 단순히 컴퓨터를 작동할 수 있거나 통신 또는 전자메일을 보내는 것으로 해결되는 문제가 아니기 때문이다.

따라서 정보화교육은 궁극적으로 정보 접근과 정보활용능력을 통해 사회구성원 자신의 역할과 사회적 가치를 높일 수 있으며, 정보를 통해 사회적 부가가치를 생산하는 일에 참여할 수 있도록 하는데 역점을 두어야 할 것이다. 이러한 점에서 정부는 저소득층 청소년의 자립을 위한 실무교육을 실시하고 있고, 장애인·저소득층 청소년을 대상으로 IT분야 민간기업의 인턴사용 채용을 지원하고 2008년까지 약 5천명을 대상으로 전문교육과 창업활동을 지원키로 하는 등 적극적인 노력을 기울이고 있으나, 교육의 내용과 과정의 타당성을 제고하여 보다 실질적인 취업 및 창업활동에 도움이 되도록 노력하여야 할 필요가 있다.

마지막으로 효과적인 대국민 정보화 교육을 위해서는 신규 교육시설의 구축을 통한 교육실시 뿐만 아니라, 민간의 기존 교육시설을 활용함으로써 한정된 자원의 효율적 활용방안을 모색하여야 한다. 즉, 사설교육기관에 대한 지원을 통해 민간의 정보화 교육기반을 최대한 활용하는 것이 바람직 할 것이다.

7) 정보 오남용 방지를 위한 대책

인터넷의 급속한 보급은 우리의 일상생활을 다양하고 편리하게 하는 데 도움을 준 것은 사실이나 인터넷 사용이 증가함에 따라 여러 가지 문제들도 발생하게 되었다. 특히 청소년들의 경우 인터넷에 지나치게 몰입함으로써 학업에 대한 관심이 줄어들고 가상세계 속에서 자기중심적으로 생각하고 활

동하게 되어 사회적 능력이 떨어지는 경우가 발생하고 있다. 그리고 인터넷에 지나치게 몰입함으로써 친구·부모 등과의 사회적 관계에서도 어려움을 느끼는 등 여러 가지 역효과가 일어나고 있다.

청소년의 인터넷·게임 중독을 감소시키기 위해서는 첫째, 가정에서의 컴퓨터 사용에 대한 올바른 자녀 교육이 필요하다. 가정에서 무조건 컴퓨터를 하지 못하도록 할 것이 아니라 청소년들의 컴퓨터문화에 대해 대화의 시간을 갖고 올바른 컴퓨터 사용을 위한 윤리교육이나 유용한 정보활용에 대한 교육은 컴퓨터를 배우는 초기 단계에서 실시하는 것이 가장 바람직하므로 부모가 모범적으로 컴퓨터를 활용하는 모습을 보여주도록 해야 할 것이다.

둘째, 청소년 스스로 올바른 컴퓨터 사용에 대한 실천이 요구된다. 대부분의 청소년들은 스스로 본인의 인터넷·게임중독 여부를 잘 인지하고 있다. 따라서 청소년 스스로 시민단체에서 실시하는 가족 홈페이지 만들기, 정보사냥대회, 학교 또는 학생 홈페이지 전시회 등 다양한 행사에 적극 참여하고 컴퓨터를 올바른 방향으로 사용함으로써 인터넷·게임에 대한 의존도를 줄여야 할 것이다.

셋째, 학교에서의 다양한 컴퓨터 활용 교육과정 개발이 요구된다. 교사와 청소년은 사이버공간에 대한 긍정적인 마인드를 갖고 다양한 교육프로그램을 함께 개발하여야 한다. 학교나 학교내 동아리 홈페이지 만들기, 추천하고 싶은 사이트 등 학생들과 함께 프로그램을 개발함으로써 청소년들에게 컴퓨터를 이용한 유익한 정보활용과 프로그램에 대해 교육할 수 있는 계기를 마련하도록 해야 할 것이다. 또한 국가에서는 임시위주의 교육제도를 개선하고 청소년 개개인의 특성에 맞는 다양한 여가활동을 지원할 수 있는 제도를 마련해야 하겠다.

이상과 같이 한국에서도 정보격차를 줄이기 위해 많은 정책적 노력을 기울이고 있다. 그러나 아직도 뚜렷이 돋보이는 격차 해소방안은 나오고 있지 않다. 앞서 언급하였듯이 정보불평등은 사회체계적인 잘못이나 개인 차원의 무능력과 무관심에 의해서도 생겨날 수밖에 없다.

이러한 정보격차를 줄이는 방안으로 민간인의 참여를 활성화해야 한다.

민간부문의 참여란 정부가 임의적으로 정책을 짜기보다는 비영리 민간단체의 지원이 절실하고 민간의 기부금품에 대한 시금 공제를 확대하는 것이다. 또한 정보기술을 제공하는 민간부문의 활동에 대한 홍보를 강화하고 그들이 네트워크를 지원하며 민간단체에 대한 인식을 개선하는 것이 필요하다.

정보의 보편화는 전체적인 시스템의 정보화도 중요하고 개인적인 정보화 동기도 중요하다. 그러나 일단은 정책적으로 국민누구에게나 정보기술이 익숙할 수 있는 여건을 마련해 주는 것이 시급한 일이라고 본다. 컴퓨터를 무상 공급한다든지 지역에 초고속 정보망을 연결시켜주는 것만으로 정보격차가 해소되는 것은 아니다. 예컨대 컴퓨터를 통해서 얼마나 생활 밀착형 정보를 제공하느냐에 따라 일반 주민들의 정보화에 대한 필요성이 와 닿게 될 것이다. 따라서 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어의 세심한 배려가 정보격차를 줄이는 전략이 될 것이다. 즉, 정보의 기반화가 갖춰져야 한다는 것이다.

VI. 결론 및 정책제안

1. 요약 및 결론
2. 정책제안

VI. 결론 및 정책제안

1. 요약 및 결론

정보사회의 진전으로 나타나는 사회복지의 문제는 복지정보와 정보복지이라는 이슈를 제기하고 있으며, 특히 그 심각성에도 불구하고 정보복지의 문제는 지금까지 체계적인 접근이 이뤄지지 못하고 있다. 정보복지란 ‘사회구성원들이 정보의 접근과 이용에 대한 기본적인 욕구를 자기 스스로 충족시킬 수 없게 되는 상황에서, 그 욕구충족을 위해 도움을 제공하는 조직화된 사회적 활동의 총체’라고 정의해 볼 수 있다. 따라서 정보복지란 정보의 접근과 이용의 문제를 ‘권리’의 개념으로 연결시켜주는 개념이라 할 수 있다. 여기에는 단순히 사회적 약자에 대한 보호만을 의미하는 것이 아니라 정보화에 대한 생산적인 참여, 정보자원의 재분배, 정보사회에서의 풍요로움의 향유, 참여를 통한 자기창조 능력을 배양 등을 포괄하는 확장된 개념으로 이해할 수 있다.

이와 같은 정보복지는 국가 정보기반사업을 추진하는 과정에서 정보화의 부정적 양상과 사회적 폐단을 극복하는 동시에 복지서비스의 보편성과 효율성을 높이려는 취지에서 자연스럽게 발현된 비교적 최근의 개념이자 정보사회가 지향해야 할 최선의 목표를 정립하는 개념이다. 정보복지는 정보가 가장 핵심적인 경쟁력의 원천으로 부상한 정보사회에서 시민들의 정보리터러시를 증진하는 것을 일차적 목표로 한다. 나아가 정보통신망과 정보기기에 대한 접근 기회를 확대하고 정보활용능력을 향상시키는 것을 구체적인 목표로 갖고 있다.

특히 청소년들의 경우에 있어서 인터넷의 사용은 사회적으로 청소년에게 중요한 영향을 미치는 사회적 환경으로써 등장하고 있으며, 인터넷은 청소년들에게 긍정적인 측면을 갖는 동시에 정보격차로 인한 정보 비복지와 인터넷 중독 등 새로운 사회적 현상을 만들어 내기도 한다.

청소년 세대에서의 정보격차는 개별적인 차원의 문화적 소외나 사회적 일

탈 행동을 부추기게 될 것이며, 전반적으로 우리 사회의 정체성을 약화시킬 우려가 있다. 더욱이 청소년은 현존하는 정보의 불평등과 더불어 미래 발생 가능한 격차의 이중적 피해자가 될 가능성이 매우 높다는 점에서 사회적인 차원에서의 문제해결은 필연적이라 할 수 있다. 이 같은 정보격차는 경제력 및 정보의 상품화요인, 지식 및 교육정도, 환경적·상황적 요인에 의하여 발생하는 것으로 볼 수 있다.

이 연구에서는 정보격차에 대한 요인으로 정보의 인식도, 정보의 접근성, 정보의 이용성, 정보의 오남용성 등을 구성시키고 있으며, 이에 대한 지표로는 정보화와 정보사회 인지도 등 9개의 지표를 설정하고 있다. 그리고 이들에 대한 일반청소년들과 소외계층 청소년들 간의 격차들을 조사하였다.

먼저, 정보인식부문 격차와 관련하여 일반집단과 소외계층집단 청소년 간에는 정보화 인식에서 전반적으로 격차가 없는 것으로 나타났다. 이는 청소년들은 누구나 정보사회의 특징이나 그 경향에 대해 이해하고 있다고 스스로 생각하고 있으며 우리사회가 정보화를 향해 변화되고 있으며 그에 따른 두려움은 청소년들 사이에 높지 않고 낙관적으로 평가하고 있었다.

둘째, 정보접근능력의 보유 여부와 관련하여 일반청소년들과 소외계층집단 간 PC의 보유나 인터넷 이용 등의 부문에 있어서 양자 간에 격차가 나타나고 있으나, PC방 이용에서는 양자 간에 차이를 발견할 수 없었다. 이는 대부분의 청소년들이 PC방을 이용하고 있지만 그 이용의 이유에 있어서는 차이를 보이고 있었다.

셋째, 정보이용 격차와 관련하여 일반집단은 자신의 집에서 PC를 이용하는 반면에 소외집단은 상대적으로 PC방을 많이 이용하고 있었다. 또한 이용 목적에 있어서 청소년들 사이에 통신이나 인터넷 이용을 위해 가장 많이 PC를 사용하고 있지만, 특히 일반청소년들은 게임이나 오락을 위해, 반면에 소외집단 청소년들은 문서작업 등을 위해 상대적으로 많이 사용하는 것으로 나타났다. 또한 남학생이 컴퓨터를 이용하는 가장 주된 목적은 게임이었으나, 여학생은 정보와 자료수집으로 성별에 따라 이용목적에 차이를 보임을 알 수 있다.

마지막으로 정보의 오남용과 관련하여 청소년들은 인터넷의 부작용을 잘 인지하고 있었으며, 특히 부작용 중에서 인터넷 중독에 대해 가장 높은 우려를 표명하고 있었다. 인터넷 이용시간에 있어서도 고위험 사용자군이 가장 높았으며, 인터넷 이용장소에 있어서 고위험 사용자군은 상대적으로 PC방을 이용하는 비율이 높았다. 한편 인터넷 이용목적은 일반 사용자군이 정보검색을 위해 사용하고 있으나 고위험 사용자군은 게임 때문에 주로 사용하고 있었다. 또한 이들은 지나친 인터넷 사용으로 일상생활에 지장을 받을 정도라고 스스로 자인하고 있었다.

2. 정책제안

청소년 정보복지 증진의 비전은 “인간존엄성 실현을 위한 정보복지 사회의 구현”이다. 이를 위한 구체적인 정책목표는 (1)정보접근격차 해소를 통한 보편적 정보접근의 환경 실현, (2)정보화교육을 통한 정보이용능력 향상, (3) 정보인식능력격차 해소를 통한 건전하고 생산적인 정보활용 증진 등을 제시할 수 있다.

이러한 비전과 목표달성을 위한 구체적인 정책 추진방안은 다음과 같이 제시해 볼 수 있다.

- ① 정보복지 추진체계의 정비: 청소년 정보복지를 위한 정부의 관련부처들이 참여하고 공공과 민간이 공동으로 참여하는 ‘위원회’를 설립하고 이를 위한 인력과 예산을 적극적으로 확보한다.
- ② 정보복지를 위한 입법화: 청소년 정보복지를 위한 입법이 요청되고, 이 입법에는 현재 일반 사회복지관련 법률이 가지고 있는 필수 요소인 대상, 인력지원, 자금지원, 지원시설, 추진체계 등을 규정한다.
- ③ 정보복지를 위한 예산 확보: 매년 일정규모의 예산을 확보하기 위해 중장기적인 계획을 수립하고 이에 따른 계속비 형태의 예산을 사전에 확보하여 둔다.

④ 정보복지 정책환경 조성

(가) 정보격차와 관련된 통계작성 정책

(나) 정보격차 해소를 위한 정책개발

- 컴퓨터의 배부와 정보화 교육의 확산
- 정책적인 지원과
- 지속적인 정책개발의 요구

⑤ 정보접근의 기회 강화

(가) 지역정보센터의 활용과 강화

(나) 청소년을 위한 컴퓨터와 인터넷의 보급

(다) 소외지역 청소년의 정보통신 지원

- 정보통신 요금지원
- 소외지역의 초고속망 구축
- 무료 인터넷 이용시설 확충
- 정보통신기기 보급 확대
- 장애인을 위한 기술개발
- 콘텐츠 개발·보급 지원

⑥ 정보이용 능력의 강화

(가) 정보화 교육의 활성화

(나) 저소득층 청소년의 자립을 위한 실무교육 실시

(다) IT분야 민간기업의 인턴사용 채용

(라) 민간의 기존 교육시설을 활용

⑦ 정보 오남용 방지대책

(가) 기술적으로 오남용차단 소프트웨어의 개발·적용 및 이용

(나) 실무자, 이용자, 관계전문가들의 위원회 구성

(다) 오남용에 대한 공감대 형성 및 규제의 입법화

(라) 가정·학교에서의 컴퓨터 사용에 대한 자녀교육 및 실천

참 고 문 헌

- 강상현(1997). 정보통신혁명과 한국사회. 한나래.
- 게임종합지원센터(2001). 게임소비계층의 성향조사.
- 공주대 사범대 부설 중등 교원 연수원(1994). 연수교재, 청소년 문제와 지도, 제41권.
- 권태환 외(2000). 정보사회의 이해 미래. M&B.
- 김경동 외(2000). 인터넷환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회.
- 김문조·김종길(2002). 정보격차의 이론적·정책적 재고, 한국사회학, 제36권 제4호.
- 김문조 외(2000). PC방을 활용한 정보생활화 추진방안 연구. 한국정보문화센터.
- 김선엽·이홍재(2001). 지역 간 정보불평등과 정보복지. 지역복지정책.
- 돈 탭스콧(허운나·유영만 역)(1999). N세대의 무서운 아이들. 물푸레.
- 박승관(2000). 인터넷 보급이 정보화는 아니다. 주간동아(2000.11.2).
- 배규한·임창규(1998). 한국 5대 도시의 정보화수준과 정보격차. 한국언론학회·한국 사회학회 편, 정보화 시대의 미디어와 문화. 세계사.
- 서이중(1998). 지식정보 사회학. 서울대학교출판부.
- 서이중(2001). 디지털 정보격차의 구조화와 사회문제화. 한국정보사회학회.
- 양승목 외(2002). 지식기반사회에서의 정보민주주의와 정보복지 정책. 한국사회과학, 제24권 제1호. 서울대학교 사회과학연구원.
- 양심영·황진구(2002). 소외계층 청소년의 정보격차. 한국청소년연구, 제13권 제1호. 청소년개발원.
- 윤영민(2000). 청소년의 인터넷사용 : 분석모형개발. 정보화 사회 제 2권.
- 이달호(1986). 청소년 문제행동의 원인 분석에 관한 조사연구. 서울교육대학논문, 제19집.
- 이재창(1993). 청소년 심리에 따른 금연지도. 청소년 흡연과 금연대책.
- 이종순(2002). 정보격차가 농민들의 경제·사회에 미친 영향 연구.
- 임은미(1999). 청소년 사이버문화의 이해와 지도방안. 청소년사이버문화. 한국청소년 상담원.
- 전석호(1999). 정보사회론. 나남출판.
- 정보통신부(2000). 국내 정보화 지표.
- 정보통신부(2005). 국내 정보화 지표.
- 정의준(2001). 청소년 동세대내의 정보격차 실태와 의미에 관한 연구. 고려대학교 석사학위논문.
- 정창현(2001). 우리나라 정보격차와 정책적 대응 방안에 관한 연구.

- 최홍석 외(1999). 정보불평등 측정을 위한 지표개발 및 대응방안 연구. 정보통신부.
한국교육개발원(1999). 지식기반사회에 대응하기 위한 성인정보 문해력 증진방안 연구.
- 한국전산원(2000). 소외계층 정보화를 위한 정보격차 실태조사.
한국정보문화센터(1996). 멀티미디어 시대의 정보격차 해소방안에 관한 연구
한국정보문화센터(2000). 2000정보생활 실태 및 정보화 인식조사.
한국정보문화센터(2001). 정보문화 실태 및 정보화 인식조사.
한국인터넷정보센터(2003). 인터넷 이용자 수 및 이용행태에 관한 설문조사 및 경과 보고서.
- 한국청소년개발원(2000). 청소년계층 내부의 정보격차 실태연구.
한국청소년개발원(2001). 청소년 정보격차 실태와 대책연구.
한국청소년문화연구소(2001). 청소년 컴퓨터 활용목적에 대한 연구.
황혜선(1999). 정보격차의 요인과 정보격차 해소를 위한 정책적 원칙. 한국도서관정보학회지, 제30권 제4호.
- Ausubel, D. P.(1959). Viewpoint from related disciplines : human growth and development. *Teacher College Record*, Vol.60.
- Castells(1996). *The rise of network society*. NY: Blackwell.
- Compaine, B. M.(Ed)(2001). *The digital divide: facing a crisis or creating a myth?* MIT Press.
- Connell, P. H.(1974). Addiction in adolescence some comments about it's diagnosis treatment and vulnerable groups. *Community Health*, Vol.6.
- Goldberg, I.(1996). Internet addiction, electronic message posted to research discussion list. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportgp.html>
- King, S.A(1995). Effects of mood states on social judgements in cyberspace. <http://www.grohol.com>
- NTIA(1999). *Falling through the net: defining the digital divide*. U.S. Department of Commerce.
- OECD(2001). *Understanding the Digital Divide*.
- Schiller, H. I.(1996). *Information inequality: the deeping social crisis in America*. NY: Routledge.
- Thomas, R.(1995). Access and inequality. In N. Heap & R. Thomas(Eds.), *Information Technology and Society*. Sage Publications.
- Walther, J.B.(in press). *Attraction to computer-mediated social support*. working paper. Dept. of Communication Studies, Northwestern University.

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집 필 진 ◆

박영균 한국청소년개발원 · 연구위원

성윤숙 한국청소년개발원 · 부연구위원

권기창 한양사이버대학교 · 교수

2005년 한국청소년개발원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 05-R01 청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구 / 맹영임 · 김민 · 임경희
- 05-R02 청소년 매니아 문화의 실태와 정책 과제 / 조혜영 · 김종길
- 05-R03 청소년지도사 근로실태 및 전문화 방안 연구 / 길은배 · 이미리 · 문성호
- 05-R04 청소년활동 프로그램 평가시스템 개발 및 운영방안 연구 / 김경화 · 조용하
- 05-R05 청소년정책과 학교교육정책의 연계 · 협력 방안 연구 / 이민희 · 임지연 · 김흥주 · 주동범
- 05-R06 국제청소년교류활동 평가체계 및 모형 개발 / 오해섭 · 김진화
- 05-R07 청소년 갈등해결 프로그램 개발 및 효과연구 / 최창욱 · 김정주 · 조영희
- 05-R08 청소년 복지정책 현황 및 개선 방안 연구 / 김경준 · 최인재 · 조흥식 · 이용교 · 정익중 · 이상균
- 05-R08-1 외국의 청소년복지정책 / 김경준 · 최인재 · 김창초 · 주재현 · 윤혜순 · 김문섭
- 05-R09 특별지원 청소년을 위한 멘토링 프로그램 운영지침서 개발 연구 / 이해연 · 조아미 · 박현선
- 05-R10 청소년 보호정책 실태와 발전 방안 / 윤철경 · 박병식 · 김현주 · 이봉주 · 김성경
- 05-R10-1 영국, 독일, 프랑스의 청소년보호관련 법제와 정책 자료집 / 윤철경 · 장혜영
- 05-R11 청소년보호시설 · 단체의 역할 정립방안 연구 / 이춘화 · 방은령 · 윤옥경
- 05-R12 한국 청소년 패널조사(KYPS) III : 조사개요보고서 / 이경상 · 백혜정
- 05-R12-1 청소년 아르바이트 참여경험의 실태 및 학교부적응 관련 효과 / 이경상 · 유성렬 · 박창남
- 05-R12-2 청소년비행의 상습화현상에 관한 연구 / 이경상 · 이순래 · 박철현
- 05-R12-3 초등학교생의 문제행동에 영향을 미치는 부모관련 변인 및 자아관련 변인에 관한 연구 / 백혜정 · 황혜정
- 05-R13 청소년개발지표 연구II: 측정도구 개발을 중심으로 / 김현철 · 김신영 · 김진호 · 송병국 · 임성택 · 임영식
- 05-R14 청소년 정보화 정책 개선방안 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 권기창 · 이수진 · 이인호
- 05-R14-1 청소년 정보복지 현황 및 개선방안 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 권기창
- 05-R14-2 청소년의 정보이용 활성화 정책 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 이수진
- 05-R14-3 청소년 개인정보 보호정책 / 박영균 · 성윤숙 · 이인호

■ 협동연구

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-01 청소년 문제행동 종합대책 연구III : 청소년유해업소, 유해매체, 유해행위, 법 · 행정 · 제도환경, 외국정책 사례를 중심으로 / 김영한 · 이명진 · 이승현 (자체번호 05-R15)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-02 청소년 유해업소 개선대책 연구 / 유진이 · 김영인 · 류중석 · 신현숙 (자체번호 05-R16)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-03 청소년 유해매체 개선대책 연구 : 인터넷 유해요인과 개인 · 환경적 보호요소를 중심으로 / 서정아 · 김영희 · 김서연 (자체번호 05-R17)

경제·인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-04 청소년 유해행위 개선대책 연구 : 청소년 성관련 문제행
동의 보호요인 탐색과 처치방안 / 한상철·김남선·이수연·이미연·최성열 (자체번호 05-R18)
경제·인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-05 청소년 유해환경 개선을 위한 법·제도적 대책 연구 /
최인섭·강석구·김혜경 (자체번호 05-R19)

■ 수시과제

05-R20 문화콘텐츠 창작을 위한 창의적 문화교육 방안 연구 / 서동훈·김효정
05-R21 디지털시대 청소년의 가치관과 행동양식 / 이각범·황상민·조은·김옥순·배영자·강원택·유성경
05-R22 청소년의 자율성과 창의성 계발을 위한 부모교육 방안 연구 / 한정란·이성호·강승혜·김미옥·
김은정·김혜수·박정화
05-R23 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교 연구 / 김현철

■ 용역과제

05-R30 제주도 청소년문화특화프로그램 개발 연구 / 김진호·최창욱
05-R31 제주도 청소년들의 여가문화실태 및 요구조사 / 김진호·최창욱
05-R32 청소년정책 비전과 주요 추진과제 / 이민희·김진호·최창욱·강일규·강정석·김은경·김흥주·
김현철·성운숙·최인재
05-R33 청소년대상 성범죄자 신상공개자료 분석 연구 / 김영한·이춘화
05-R34 농어촌 청소년복지정책 평가 및 프로그램 개발 / 김경준·오해섭·김진모
05-R35 동북아 청소년문화공동체 형성을 위한 청소년교류 인프라 구축 / 오해섭·윤철경
05-R36 청소년위원회 BPR/ISP 구축 / 성운숙·백혜정·김신영·윤경원·최봉학·박흥표·정병진
05-R37 청소년의 조기유학 결정과정과 적응, 초국가적 가족관계 형성에 관한 연구 / 조혜영·이경상·
최원기·Nancy Abelman
05-R38 오늘의 청소년 (Korean Youth of Today) / 박영균·김진호
05-R39 국립중앙청소년수련원 청소년지도자 연수교육과정 및 운영에 관한 연구 / 맹영임·박옥식·전명기
05-R40 청소년 인권정책 기본 방향 연구 / 김경준·이춘화·최창욱·이용교
05-R41 2005 청소년백서 / 박영균·김현철
05-R42 사회갈등해소를 위한 민간인프라 구축 현황 및 방안 / 최인재·최창욱·반홍식·박수선
05-R43 청소년 문제행동의 사회적 비용구조 분석 연구 / 김경화·권해수·김혜영·박정선·박철현·
이지연·장승욱·정슬기·황규희
05-R44 청소년방과후 활동 프로그램 운영모델 개발 연구 / 맹영임·길은배·김정주·김홍원·전명기
05-R45 청소년인권 실태 조사 연구 / 길은배·이미리·이용교·임영식
05-R46 2006년도 청소년지도사 자격검정 과목 출제지침서 / 이춘화·김영한
05-R47 2005년 특성화수련거리·자연재해 예방 및 대처훈련 / 임지연·민성환·신명철

- 05-R48 위기청소년 지원시설과 지원정책 현황 및 사회안전망 구축을 위한 정책방안 연구 / 윤철경 · 이혜연 · 서정아 · 윤경원 · 이봉주 · 양미진
- 05-R49 청소년육성기금 지원사업평가 / 김경화 · 김현철 · 이경상 · 조혜영 · 최인재
- 05-R50 청소년육성기금 지원사업평가 2 - 공모사업성과평가 / 김경화 · 조혜영 · 최인재
- 05-R51 2005 서울시청소년활동프로그램 운영평가 / 김현철 · 백혜정 · 성운숙

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 05-S01 「새로운 통합 청소년 정책비전 및 정책과제 토론회」 청소년위원회 공동주최 (3. 16)
- 05-S02 「새로운 청소년 정책비전과 정책과제 공청회」 청소년위원회 공동주최 (3. 30)
- 05-S03 「2006년도 고유연구사업과제 발굴 · 선정을 위한 워크숍」 (3. 22)
- 05-S04 「청소년유형별 복지현황과 과제」 (7. 14)
- 05-S05 「청소년 문제행동 종합대책 III」 (9. 2)
- 05-S06 「청소년 문화예술활동 활성화 방안」 (9. 23)
- 05-S06-1 「외국의 청소년 문화예술활동」 (9. 23)
- 05-S07 「청소년정책과 학교교육정책의 연계 · 협력 방안」 (10. 11)
- 05-S08 국제심포지엄 「위기청소년 지역사회 안전망 구축 : 국제적 동향 및 정책과제(Building a Community-based Safety Net for Youths at Risk)」 청소년위원회 · OECD 공동주최 (10. 11)
- 05-S09 「갈등해결 관련 민간인프라 구축현황 및 향후과제」 (10. 22)
- 05-S10 「청소년 문제행동 종합대책 III」 (11. 4)
- 05-S11 「청소년 인권정책 방향 설정을 위한 워크숍」 (11. 8)
- 05-S12 정책포럼 「서울특별시 청소년정책 전문가 포럼」 서울특별시 공동주최 (11. 11)
- 05-S13 「청소년 문제행동의 사회적 비용구조분석 연구」 (11. 11)
- 05-S14 「청소년 갈등해결 리더십 캠프」 자료집 (7. 22-24)
- 05-S15 학술세미나 「디지털 시대의 청소년가치관과 행동양식」 한국정보사회학회 공동주최 (11. 22)
- 05-S16 「청소년 정보화정책 비전과 추진과제」 (11. 23)
- 05-S17 「청소년 조기유학 결정과정과 적응, 초국가적 가족관계 연구」 워크숍 (11. 25)
- 05-S18 해외학자 초청 워크숍 「College Dispositions : Chicagoland Korean America」 (6. 23)
- 05-S19 해외청소년기관 초청 정책 세미나 「중국의 사회변화와 청소년」 (7. 12)
- 05-S20 「청소년 보호정책의 대안 탐색 : 위기청소년 보호와 유해환경 개선대책」 (9. 15)
- 05-S21 국정과제 청소년분야 집중토론회 「향후 10년 청소년정책의 비전과 정책과제」 경제 · 인문사회 연구회 · 한양대 교육문제연구소 공동주최 (10. 6)
- 05-S22 OECD 전문가회의 「Policies for Youth at Risk and Community-based Partnership in Korea」 (10. 10-11)
- 05-S23 「청소년 인권정책 기본계획 수립을 위한 공청회」 (12. 6)
- 05-S24 「한국청소년개발원 산 · 학 · 연 정책협의회」 (12. 15-17)
- 05-S25 전문가 포럼 「또띠와 함께하는 청소년교육과 문화」 경기도문화의전당 · 한양대 교육문제연구소 공동주최 (12. 20)
- 05-S26 「제2회 한국청소년패널 학술대회」 (12. 23)

■ 연구수행 자료집

05-M00 2004 연구성과 모음집 / 연구기획팀

05-M01 2005년도 고유과제 실행계획서 모음 / 연구기획팀

05-M02 2005년도 고유과제 중간보고서 모음 (전6권) / 연구기획팀

05-M03 청소년육성기금사업 평가 「평가편람」 / 김경화

■ 학술지

「한국청소년연구」 제16권 1호 (통권 제41호) / 연구정보지원팀

「한국청소년연구」 제16권 2호 (통권 제42호) / 연구정보지원팀

■ 청소년지도총서

청소년지도총서① 「청소년정책론」

청소년지도총서② 「청소년수련활동론」

청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」

청소년지도총서④ 「청소년문제론」

청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」

청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」

청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」

청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」

청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」

청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」

청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」

청소년지도총서⑫ 「청소년프로그램개발 및 평가론」

청소년지도총서⑬ 「청소년 봉사활동 및 동아리활동론」

청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」

청소년지도총서⑮ 「청소년육성법규와 행정론」

■ 한국청소년개발원 문고

한국청소년개발원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」

한국청소년개발원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」

한국청소년개발원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」

한국청소년개발원 문고 04 「청소년학 용어집」

연구보고 05-R14-1

청소년 정보복지 현황 및 개선방안 연구

인 쇄 2005년 12월 3일

발 행 2005년 12월 5일

발행처 **한국청소년개발원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)계문사 전화 (02)725-5216 대표 류윤희

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-557-5(93330)

청소년 정보복지 현황 및 개선방안 연구

책임연구원 : 박영균(한국청소년개발원 · 연구위원)

공동연구원 : 성운숙(한국청소년개발원 · 부연구위원)

권기창(한양사이버대학교 · 교수)

연구보조원 : 박용미(한국청소년개발원 · 위촉연구원)

한국청소년개발원

연구 요약

정보사회로 진전하면서 나타나는 사회복지 문제는 복지정보와 정보복지라는 이슈를 제기하고 있다. 특히 정보복지의 문제는 그 심각성에도 불구하고 지금까지 체계적인 접근이 이뤄지지 못하였다. 정보복지란 ‘사회구성원들이 정보의 접근과 이용에 대한 기본적인 욕구를 자기 스스로 충족시킬 수 없게 되는 상황에서, 그 욕구충족을 위해 도움을 제공하는 조직화된 사회적 활동의 총체’라고 정의해 볼 수 있다. 따라서 정보복지란 정보의 접근과 이용의 문제를 ‘권리’의 개념으로 연결시켜주는 개념이라 할 수 있다. 단순히 사회적 약자에 대한 보호만을 의미하는 것이 아니라 정보화에 대한 생산적인 참여, 정보자원의 재분배, 정보사회에서의 풍요로움의 향유, 참여를 통한 자기 창조 능력을 배양 등을 포괄하는 확장된 개념으로 이해할 수 있다.

정보복지는 국가 정보기반사업을 추진하는 과정에서 정보화의 부정적 양상과 사회적 폐단을 극복하는 동시에 복지서비스의 보편성과 효율성을 높이려는 취지에서 자연스럽게 발현된 비교적 최근의 개념이자 정보사회가 지향해야 할 최선의 목표를 정립하는 개념이다. 정보복지는 정보가 가장 핵심적인 경쟁력의 원천으로 부상한 정보사회에서 시민들의 정보리터러시를 증진하는 것을 일차적 목표로 한다. 나아가 정보통신망과 정보기기에 대한 접근 기회를 확대하고 정보활용능력을 향상시키는 것을 구체적인 목표로 갖고 있다.

인터넷은 청소년에게 중요한 영향을 미치는 사회적 환경이 되었으며, 인터넷은 청소년들에게 긍정적인 측면을 갖는 동시에 정보격차로 인한 정보비복지와 인터넷 중독 등 새로운 사회적 현상을 만들어 내기도 한다.

청소년 세대에서의 정보격차는 개별적인 차원의 문화적 소외나 사회적 이탈 행동을 부추기게 될 것이며, 전반적으로 우리 사회의 정체성을 약화시킬 우려가 있다. 청소년은 현존하는 정보의 불평등과 더불어 미래 발생 가능한

격차의 이중적 피해자가 될 가능성이 매우 높다는 점에서 사회적인 차원에서
의 문제해결은 필연적이라 할 수 있다. 정보격차는 경제력 및 정보의 상
품화요인, 지식 및 교육정도, 환경적·상황적 요인에 의하여 발생하는 것으로
볼 수 있다.

이 연구에서는 정보격차에 대한 요인으로 정보의 인식도, 정보의 접근성,
정보의 이용성, 정보의 오남용성 등으로 구성하였으며, 지표로는 정보화와
정보사회 인지도 등 9개의 지표를 설정하고 있다. 그리고 이들에 대한 일반
청소년들과 소외계층 청소년들 간의 격차들을 조사하였다.

먼저, 정보인식부문 격차와 관련하여 일반집단과 소외계층집단 청소년 간
에는 정보화 인식에서 전반적으로 격차가 없는 것으로 나타났다. 이는 청소
년들은 누구나 정보사회의 특징이나 그 경향에 대해 이해하고 있다고 스스
로 생각하고 있으며 우리사회가 정보화를 향해 변화되고 있으며 그에 따른
두려움은 청소년들 사이에 높지 않고 낙관적으로 평가하고 있었다.

둘째, 정보접근능력의 보유 여부와 관련하여 일반청소년들과 소외계층집
단 간 PC의 보유나 인터넷 이용 등의 부문에 있어서 양자 간에 격차가 나타
나고 있으나, PC방 이용에서는 양자 간에 차이를 발견할 수 없었다. 이는 대
부분의 청소년들이 PC방을 이용하고 있지만 그 이용의 이유에 있어서는 차
이를 보이고 있었다.

셋째, 정보이용 격차와 관련하여 일반집단은 자신의 집에서 PC를 이용하
는 반면에 소외집단은 상대적으로 PC방을 많이 이용하고 있었다. 또한 이용
목적에 있어서 청소년들 사이에 통신이나 인터넷 이용을 위해 가장 많이 PC
를 사용하고 있지만, 특히 일반청소년들은 게임이나 오락을 위해, 반면에 소
외집단 청소년들은 문서작업 등을 위해 상대적으로 많이 사용하는 것으로
나타났다. 또한 남학생이 컴퓨터를 이용하는 가장 주된 목적은 게임이었으
나, 여학생은 정보와 자료수집으로 성별에 따라 이용목적에 차이를 보임을
알 수 있다.

넷째, 정보의 오남용과 관련하여 청소년들은 인터넷의 부작용을 잘 인지
하고 있었으며, 특히 부작용 중에서 인터넷 중독에 대해 가장 높은 우려를

표명하고 있었다. 인터넷 이용시간에 있어서도 고위험 사용자군이 가장 높았으며, 인터넷 이용장소에 있어서 고위험 사용자군은 상대적으로 PC방을 이용하는 비율이 높았다. 한편 인터넷 이용목적은 일반 사용자군이 정보검색을 위해 사용하고 있으나 고위험 사용자군은 게임 때문에 주로 사용하고 있었다. 또한 이들은 지나친 인터넷 사용으로 일상생활에 지장을 받을 정도라고 스스로 자인하고 있었다.

목 차

I. 서 론	
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구의 범위 및 방법	5
II. 청소년 정보복지에 관한 이론적 논의	
1. 정보사회와 정보복지	11
1) 정보사회와 사회복지	11
2) 사회복지의 문제로서 정보격차	13
3) 정보복지의 개념	19
2. 청소년과 정보복지	26
1) 청소년의 특성과 정보	26
2) 청소년과 정보복지	30
3. 청소년 정보복지에 미치는 영향요인	34
1) 정보격차의 원인	34
2) 정보복지의 영향요인	37
III. 연구의 분석틀	
1. 변수 및 지표의 도출	45
2. 변수 및 지표의 정의	48
1) 정보인식	48
2) 정보접근	49
3) 정보이용	49
4) 정보 오남용	50
3. 조사내용 및 분석방법	51
1) 청소년계층 내부 정보격차 실태	51
2) 소외계층 청소년의 정보격차	57

IV. 청소년 정보복지 실태	
1. 정보인식 실태	63
2. 정보접근 실태	64
3. 정보이용 실태	66
4. 정보이용 실태: 활용목적	73
5. 정보 오남용 실태	78
V. 청소년 정보복지 증진방안	
1. 정보복지 증진의 필요성 및 외국의 정책 사례	85
1) 정보복지 증진의 필요성	85
2) 주요 외국의 정보격차 해소정책	89
2. 비전 및 추진전략	93
3. 추진방안의 모색	96
1) 정보복지 추진체계의 정비	96
2) 정보복지를 위한 입법화	98
3) 정보복지를 위한 예산의 확보	100
4) 정책수립과 개발을 위한 환경조성	101
5) 정보접근의 기회 강화	102
6) 정보이용 능력의 강화	106
7) 정보 오남용 방지를 위한 대책	107
VI. 결론 및 정책제안	
1. 요약 및 결론	113
2. 정책제안	115
참고문헌	117

표 목 차

<표 II-1> 세대별 인터넷 이용률 변화추이	29
<표 II-2> 정보불평등지수의 세대별 비교	31
<표 III-1> 청소년관련 정보격차 논의 범주와 분석방법	46
<표 III-2> 청소년 정보복지 지표 구성	47
<표 III-3> 조사대상 및 구성비율	59
<표 III-4> 조사 내용과 분석방법	60
<표 IV-1> 정보인식부문 비교	63
<표 IV-2> 정보접근부문 비교	65
<표 IV-3> PC 이용장소	68
<표 IV-4> PC 이용에 영향을 받은 사람	69
<표 IV-5> PC 이용목적 비교	70
<표 IV-6> PC방 이용목적 비교	71
<표 IV-7> PC인터넷 이용시간과 경력비교	72
<표 IV-8> 인터넷의 부작용에 대한 인지도	79
<표 IV-9> 인터넷 중독정도별 인터넷 이용시간	80
<표 IV-10> 인터넷 중독정도별 인터넷 이용장소(%)	80
<표 IV-11> 인터넷 중독정도별 인터넷 주이용 목적(%)	81
<표 IV-12> 인터넷 중독정도별 인터넷 온라인게임 이용 현황(%) ..	81
<표 IV-13> 인터넷 중독정도별 인터넷 이용으로 인한 일상생활 지장정도	82

그림 목차

[그림 II-1] 정보복지의 영향요인별 특징	40
[그림 III-1] 2001년 청소년 정보인식지수	53
[그림 III-2] 2001년 청소년 정보접근지수	54
[그림 III-3] 2001년 청소년 정보사용지수	56
[그림 III-4] 2001년 청소년 정보만족지수	57
[그림 IV-1] 정보인식부문 비교	63
[그림 IV-2] 정보접근부문 비교	65
[그림 IV-3] PC 이용장소	68
[그림 IV-4] PC 이용에 영향을 받은 사람	69
[그림 IV-5] PC 이용목적 비교	70
[그림 IV-6] PC방 이용목적 비교	71
[그림 IV-7] PC인터넷 이용시간과 경력비교	72
[그림 IV-8] 컴퓨터 활용목적(전체)	74
[그림 IV-9] 가정의 사회경제적 지위에 따른 컴퓨터 활용목적	75
[그림 IV-10] 가정의 하드웨어 보유도에 따른 컴퓨터 활용목적	76
[그림 IV-11] 가정의 정보교육 관심도에 따른 컴퓨터 활용목적	77
[그림 IV-12] 성별에 따른 컴퓨터 활용목적	78
[그림 V-1] 청소년 정보복지의 비전 및 목표	94
[그림 V-2] 청소년 정보복지 추진전략 구상	96