

I. 서 론

1. 연구의 목적과 필요성
2. 연구의 내용과 방법

I. 서 론

1. 연구의 목적과 필요성

갑자기 아무런 예고 없이 인터넷접속이 중지된다면 어떻게 될까? 어떤 이는 아무런 어려움 없이 자신의 생활을 유지하면서 평상시처럼 지낼 수 있을 것이고, 또 다른 이는 자신이 평소에 하던 일들의 절반도 수행하지 못하면서 이런 저런 불편함을 감수해야하며, 예상하지 못했던 불편함을 투덜거리게 될 것이다. 또한, 갑자기 생겨난 텅 빈 시간으로 인한 불안감에 시달릴지도 모를 일이다. 현재 한국의 상황에서는 전자보다는 후자에 속하는 사람이 더 많을 것이며, 인터넷이 우리 일상생활의 중요한 부분이 되었다.

대한민국은 자타가 공인하는 정보통신강국이다. 2004년 하반기를 기점으로 인터넷을 사용하는 인구가 3,000만 명을 넘었고, 인구비례 기준으로는 세계 2위에 해당한다(한국인터넷진흥원, 2004). 초고속인터넷가입자는 1,000만 명을 넘어 집에서 손쉽게 인터넷에 접속하여 신속하게 일을 처리할 수 있다. 또한 집이나 직장이 아닌 외부에서 활동할 경우에도 가까운 곳의 PC방을 방문하여 일을 처리할 수 있을 만큼 편리한 환경에 살고 있다. 특히 청소년들의 인터넷사용은 다른 어떤 계층에 비해 두드러진다. 2004년 한국인터넷진흥원이 발표한 자료에 따르면 6세에서 19세에 해당하는 청소년의 컴퓨터 사용률은 97.1%에 육박하고, 일주일 평균 사용시간도 10시간이상이라고 응답한 대상이 전체 응답자의 59.4%에 이른다(한국인터넷진흥원, 2004).

그러나 인터넷의 보급과 국내의 정보화 수준에 대하여 엇갈린 평가가 제시되기도 한다. 2003년 12월 국가별 정보통신 역량을 측정하는 NRI(Networked Readiness Index)의 발표에서 한국은 일본, 홍콩, 대만보다 뒤진 순위로 나타났다(2004, 3. 10. 디지털타임즈).

NRI는 국가의 정보통신 역량을 측정하는 지표로서, 단순한 사업지수뿐만 아니라, IT시장, 정치 및 규제, 인프라 등으로 대변되는 IT환경과 준비상황

(개인, 비즈니스, 정부차원), 그리고 활용도(개인, 비즈니스, 정부차원) 등 3가지 척도를 기준으로 평가되는 디지털 역량을 의미한다. 각각의 척도를 세부적으로 살펴보면, IT 인프라측면에서는 한국이 세계 9위를 차지하고 있지만 정치 및 규제환경, 준비도 및 활용도에서는 다른 나라에 비해 뒤쳐진 것으로 드러났다(정보통신부, 2003).

정보통신의 발달은 사회전반적인 변화가 요청되고 있다. 즉 국내 인터넷 상용화와 함께 시작된 지난 10년은 디지털 1단계로서 국내 인터넷 보급과 사용이 주요한 관건이 되었으며 정보의 접근과 소유가 경쟁력의 원천으로 작용하였다. 그러나 인터넷이 일상생활의 일부분으로 자리 잡은 현재는 디지털 2단계로서 축적된 정보를 활용하여 새로운 정보와 지식의 창출은 물론 더 큰 부가가치를 창출할 수 있는 일에 효과적으로 활용할 수 있는 개인의 능력이 요구된다(황주성 외, 2004). 국가차원에서도 국민의 인터넷사용여부에 초점을 맞춘 정책만을 실행할 것이 아니라 일상생활에서 인터넷을 어떻게 활용하고 있는가와 관련한 활용의 문제에 관심을 가져야 하며, 효과적으로 잘 활용할 수 있는 환경조성을 위한 정책마련이 요구된다.

디지털문화 인터넷사용은 청소년의 문화라고 말할 수 있다. 안정성을 추구하는 기성세대에 비해 신세대로 대변되는 청소년들은 사회 변화에 도전적이며 민첩하게 반응하는 성향이 강하기 때문이다. 또한 청소년들은 기계친화적인 특성을 보이며 기계사용기술을 쉽게 습득한다. 문화적 특성은 인터넷의 실제적인 이용과도 직결되어 있다. 청소년의 인터넷 이용률과 사용시간은 다른 연령대에 비해 높은 것으로 보고되고 있다(이용률 : 97.1%, 주 평균사용시간: 10시간 이상 59.4%, 한국인터넷진흥원 2004). 그러나 청소년의 인터넷사용에 관해서는 게임과 오락위주로 인터넷을 활용하고 있으며, 과도한 인터넷사용시간으로 인하여 학교와 가정생활에 갈등과 어려움을 호소하는 청소년의 수가 증가하고 있는 것도 사실이다. 그러므로 청소년의 인터넷 사용과 관련하여 일반적으로 청소년 인터넷사용의 필요성을 인정하면서도 전적으로 긍정적인 반응을 보이지는 않는다. 국내 청소년정책이나 사업들을 살펴보면 청소년을 인터넷 중독, 역기능으로부터 보호하자는 주장이 더 많

고 어떻게 하면 청소년들이 인터넷을 더 효율적이고 생산적으로 쓸 수 있는가에 대한 지도나 교육은 부족한 실태다.

인터넷 중독 및 역기능의 문제는 결코 간과할 수 없는 사회문제이며, 정보통신기술의 발전과 더불어 더 확대될 것으로 예측된다. 문제는 동일한 문제라 하더라도 접근하는 방법의 차이이다. 단순한 입장의 차이일 수 있지만, 커다란 결과의 차이를 가져올 수 있다. 즉, 3천만 명이 넘는 인구가 인터넷을 사용하고 있는 현실에서 정보화역기능에 대한 대책은 인터넷사용자 중에서도 소수의 사용자에게 해당되는 부분이며, 인터넷사용의 부정적인 측면을 강조되면서 역기능을 줄이기 위하여 사용시간을 줄이고, 외부의 위협으로부터 자신을 보호할 수 있도록 방어적이고 소극적인 인터넷사용을 유도한다. 그러나 우리 일상생활이 인터넷에 의존하는 비율이 증가하고 앞으로 청소년들이 살아가야 할 지식정보사회에서는 인터넷의 활용이 개인의 직업과 여가, 건강 등 현실생활문제와 밀접한 관계를 가질 것으로 예견된다. 따라서 인터넷사용과 관련하여 소극적인 입장을 강조하는 방식은 현실을 살아가는데 한계가 있으며, 오히려 인터넷 환경에서 성공적으로 살아갈 수 있도록 진취적이고 적극적으로 정보기술을 이용할 수 있는 지도가 필요하다.

인터넷을 통한 정보이용, 활용에 대한 정책 및 논의를 살펴보면 청소년계층을 중심으로 한 연구는 쉽게 발견되지 않는다. 이는 기존의 정보이용에 관한 연구들이 정보기술에의 접근성을 강조하면서, 정보기술의 사용자와 비사용자의 차이에 많은 관심을 가지고 있었기 때문으로 생각된다. 따라서 평균 인터넷사용률이 95%를 넘는 청소년들보다는 정보취약계층으로 분류되는 농어촌주민이나 저소득층, 장애인이나 노인이 우선적으로 고려되었을 것이다. 또한 연구의 내용도 정보접근을 위한 기술 확대와 정보취약계층을 위한 디지털 콘텐츠의 제작과 보급에 초점을 맞추었었다.

그러나 지난 10여 년 동안 정보기술은 단순한 기술의 차원에 머무르는 것이 아니라 교육, 사회 전반에 걸쳐 재구조화를 촉진하고 있으며, 개인의 사고, 행위와 인식에까지 영향을 미치고 있으므로 보다 포괄적인 개념으로 이해해야 한다는 주장이 등장하고 있다(황주성 외, 2004). 따라서 정보이용에

관한 연구에서는 정보기술이 가져올 수 있는 사회/문화적 영향력과 개인에게 미치는 영향력을 고려하고, 일상생활에서 정보를 어떻게 선별하여 이용하는가와 같은 '정보의 활용화' 측면으로 인식이 바뀌어야 한다. 이러한 시점에서 향후 지식정보사회를 이끌어 갈 청소년들의 정보이용에 관한 주제를 검토하는 일은 매우 중요한 의미를 가진다고 할 수 있다.

앞서 언급한 바처럼 지식정보사회에서는 무수한 정보 중에서 양질의 정보를 분별하여 선택하고, 비록 동일한 정보라 할지라도 그 안에서 깊이 있는 의미를 창출할 수 있는 능력이 뒷받침되어야 할 것이다. 그리고 이러한 능력의 정도에 따라 생산적 혹은 소비적 이용자라는 집단 분류를 사용하기도 한다(한국정보문화진흥원, 2004). 생산적 이용자란 문자 그대로 사용자가 인터넷을 사용하여 자신의 생활에 긍정적인 변화를 가져오는 경우를 의미하며, 소비적인 이용자란 인터넷의 사용이 개인의 삶의 질을 긍정적으로 변화시키기 보다는 경제적 시간적으로 소비적인 행위에 몰입하는 이용 양태를 보여준다.

생산적, 소비적 사용자에 대한 구체적인 정의 없이 상식적으로 이해하고 사용하고 있는 형편이다. 일반적으로 인터넷상의 상거래나 정보검색을 통하여 시간을 절약하고 보다 효과적으로 일을 처리할 수 있는 경우 '생산적'이라고 정의하는데 아무런 이의가 없을 것이다. 그렇다면 소비적인 이용은 어떻게 구체화할 수 있을 것인가? 한국정보문화진흥원은 '청소년층은 소비적 이용이 생산적 이용의 8.1배에 해당 한다'고 보고하고 있다(최두진, 2004). 여기서 언급된 소비적 이용은 청소년들이 인터넷을 통하여 온라인게임을 한다거나 채팅하는 행위를 포함한다. 많은 청소년들이 사용하는 온라인게임이나 채팅 등 오락적인 부분을 소비적이라고 일반화시킬 수 있는 것인가에 대한 의문이 제기할 수 있다. 개인의 특성과 상황을 고려하지 않고 온라인게임 및 오락적인 목적으로 사용하는 활동을 소비적이라고 단정 짓는 일이 지나칠 수 있다. 이러한 의미 규정은 인터넷을 과도하게 사용하는 소수의 청소년들을 강조하는 인터넷 중독에 대한 입장과 궤를 같이 하는 것으로 보인다. 청소년들의 현재 상황과 앞으로 살아가야 할 환경적, 문화적 특성을 고

려하지 않은 채 기성세대의 입장에서 판단하여 규정짓는 듯하다.

현재 청소년들이 주로 사용하고 있는 온라인게임은 단순한 오락의 차원을 넘어 생활환경으로 자리잡아가고 있다. 게임을 통해 현실생활의 스트레스를 풀고, 친구들과의 관계를 유지하고, 새로운 사람들과의 관계를 형성하고, 자신의 정체성을 탐색하는 등 긍정적인 효과도 있다. 이러한 측면에서 본다면 온라인게임이 청소년들의 생활에 긍정적인 영향을 미치며 따라서 소비적 이용인 측면도 있지만 생산적인 이용의 측면도 배재할 수 없다. 이렇듯 온라인게임 및 오락적인 목적으로 인터넷을 사용하는 행위를 소비적이라고 분류하는 것은 온라인게임을 경험하지 못한 기성세대의 한계일 수도 있다. 그러므로 청소년들의 정보이용에 관한 개념과 범위를 규정하는데 청소년들이 가지고 있는 문화적, 환경적 특성들을 고려해야 할 것이다.

본 보고서에서는 디지털(인터넷)2단계에 접어들면서 청소년들이 효율적인 정보이용을 통해 경쟁력을 지니고, 시대 변화에 효율적으로 대처할 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 첫 번째로, 기존 연구들을 중심으로 일반적인 '지식이용' 및 '활용'에 대한 개념 정의와 적용범위를 살펴보고자 한다. 이러한 작업은 우리 사회의 변화방향을 예측 가능하게 하고, 미래 사회를 이끌어 갈 청소년들이 나아가야 할 목표를 설정하는데 도움을 줄 것이다. 두 번째로, 지식정보사회를 이끌어 갈 청소년들에게 준비시켜야 할 부분과 내용의 범위에 관하여 구체적이고 현실적인 차원에서 탐색하고자 한다. 그리고 마지막으로 위와 같은 논의를 통해 청소년의 정보이용을 촉진하고 활성화할 수 있는 정책적, 사회적 제안을 모색하고자 한다.

2. 연구의 내용과 방법

현대 사회에서 정보이용은 주로 인터넷을 매개로 이루어지고 있다. 이 보고서에서의 정보이용이란 인터넷을 이용한 정보이용으로 한정하였다. 이 연구는 먼저 정보화와 관련된 선행연구의 특성과 내용을 검토하는 것을 시작

하였다. 급속한 인터넷의 보급과 환경의 변화에 따라 정보화의 방향과 목표, 입장이 변화되어 왔다. 인터넷보급 초기에는 정보의 접근이 주요한 과제로 인식되면서 계층 간 정보접근의 불평등을 줄여가기 위한 정보격차해소를 중심으로 정보기기의 보급과 양적 팽창이 중요한 부분으로 인식되었다. 또한 정보이용을 위한 기초적인 능력의 습득이 강조되었다. 그러나 최근에는 인터넷이 일상생활에 미치는 영향력과 사용자들의 특성을 고려하였을 때 외부적인 환경의 영향보다도 사용자가 가지고 있는 인식이나, 활용능력의 차이가 정보이용에 더 많은 영향을 미치는 것으로 이해되고 있다. 이러한 연구들의 결과와 주요 내용을 검토하여, 정보이용에 관한 핵심적인 부분을 정리하고, 청소년층에게 적용할 수 있는 내용을 요약하였다.

둘째, 기존 연구의 탐색과 병행하여 최근 청소년개발원에서 조사한 자료와 기타 정부기관에서 발간한 통계자료를 분석하여 청소년들이 보여주는 인터넷상의 활동, 이용 결과, 정보사회, 정보화에 대한 인식 등을 비교하여 청소년의 정보이용에 영향을 미치는 요인들을 파악하고자 노력하였다.

셋째, 청소년의 정보이용활성화와 관련한 주요 쟁점과 정책들을 살펴보았다. 해외의 모범사례를 살펴보고, 청소년의 정보이용활성화를 위해 현재 국내외에서 진행되고 있는 기관 사업들과 정책들을 살펴보았다.

마지막으로 위 연구 결과들을 정리 요약하고, 향후 관련 연구의 방향과 정책 대안 등을 제시하였다.

Ⅱ. 청소년의 정보이용에 대한 이론적 고찰

1. 정보이용에 대한 논의
2. 사이버공간과 사이버문화
3. 청소년을 위한 정보이용활성화 해외사례

II. 청소년의 정보이용에 대한 이론적 고찰

1. 정보이용에 대한 논의

1) 정보의 정의

우리는 수많은 정보에 둘러싸여 있다. 날씨에 대한 정보, 재테크에 관한 정보, 친구 아무개에 관한 신상정보, 오늘의 뉴스, 데카르트에 관한 소고 등 정보의 종류도 다양하고 정보에 대한 정의 또한 학자에 따라 다양하다. 디지털 시대에 살고 있는 우리는 '정보'를 어떻게 이해하고 의미하고 있는 것일까? 정보이용을 이해하기 위해서는 우리 현실에서 통용되고 있는 정보의 개념을 정확히 하는 작업이 도움이 될 것이다. 경제학의 입장에서는 정보나 지식이 생산되고 유통되는 하나의 경제활동으로 파악되기도 한다.

"정보는 조직화되어 전달되는 데이터를 의미하며, 정보활동에는 정보재, 정보서비스의 생산, 처리, 유통에서 소비되는 모든 과정을 포함한다. 데이터를 정보로 조직하기 위해서는 체계적 사고, 체계적 논리, 체계적 측정 방법, 체계적 연락 방법 등의 질서가 필요하며, 조직화된 데이터를 전달하기 위해서는 발신자, 전달채널, 수용자라는 세 가지 요소가 필요하다 (가즈후미, 2004)."

위의 정의를 다시 정리해 보면, 데이터와 정보, 지식은 비슷하고 서로 혼용하여 사용되고 있지만 서로 차이가 있다. 데이터는 단순히 알고 있는 것, 혹은 누군가에 의해 알려지는 무엇이라고 말할 수 있을 것이며, 이때 내용물은 아무런 평가가 이루어지지 않은 상태이다. 이와 달리 정보는 데이터인 데 특정 상황에서 평가가 이루어진 내용물을 의미한다. 즉 어떤 사람이 어떤 문제에 관해 그가 가진 데이터 가운데서 문제해결에 도움이 되는 것을 발견했다면, 이때 데이터가 정보로 바뀐 것이거나 정보가 데이터에서 분리된 형태라고 볼 수 있을 것이다(McDounough, 1963). 지식은 데이터나 정보보다 확장된 개념으로 인간의 개인적, 사회적 문제를 해결하기 위한 과정에서

개발 축적된 도구로 이해된다.

정보는 여덟 가지 특성을 가지고 있다(미카미, 1991). 첫째 정보는 복제가 용이하며 여러 번 복사해도 잘 마모되지 않는 성질을 가지고 있다. 둘째, 정보는 특급 비밀이 아닌 이상 독점이 어려우며, 많은 사람들과 공유된다. 공유되는 특성을 바탕으로 사람들 간의 커뮤니케이션이 성립된다고 볼 수 있다. 최근 인터넷과 같은 통신 네트워크의 발달은 그 어느 때 보다 정보의 공유를 용이하게 만들었다. 셋째, 정보는 전달됨으로써 존재 가치를 가지게 된다. 반대로 전달되지 않는다면 그것은 정보로써 가치가 없다고 할 수 있다. 넷째, 정보는 보존이 용이하며 비록 시간에 따라 가치가 변화하긴 하지만 다른 물건과 같이 감가상각되는 성격은 가지고 있지 않다. 다섯째, 정보의 가치는 상대적인 것이다. 동일한 정보라 하더라도 수용자에 따라 가치가 달라질 수 있으며, 정보를 필요로 하는 사용자에게만 가치를 가지고 있다. 여섯째, 경제에서 말하는 한계효용체감의 법칙과 달리, 정보는 수가 늘어나면 반대로 가치가 증가하는 성격을 가지고 있다. 적은 양의 정보보다는 많은 정보를 수집하여 분석 처리하는 쪽이 정확성도 높고, 정밀한 결과를 만들 수 있다. 일곱째, 정보와 의사결정은 서로 순환적인 관계를 가지고 있다. 정보가 의사결정 하는데 영향을 미치고, 의사결정에 의해 파생하는 행동양식은 새로운 정보에 의해 그 다음 단계의 의사결정을 하는 등 순환적인 고리로 연결되어 있다. 마지막으로 정보는 거래 가능한 특성이 있다. 자신의 지식을 바탕으로 독자적으로 처리한 정보를 어플리케이션 프로그램, 소프트웨어나 신기술로 매매하거나 거래할 수 있다.

2) 정보이용/활용의 개념과 관점

정보와 지식의 가치는 사용자에게 의해 결정되는데, 이 때 사용자의 정보활용능력이 중요한 경쟁력을 가지게 된다. "정보활용능력이란 정보가 필요한 때를 인식하고, 이 정보를 효과적으로 찾아내어, 평가하며, 사용할 줄 알도록 개인에 요구되는 일단의 능력"이라고 조작적으로 정의할 수 있다(김태웅, 2005). 정보활용능력을 가진 사람의 특징을 정의하면 다음과 같다.

- 지적 의사결정을 위해서 정확, 완벽한 정보가 기초가 됨을 인식
- 정보 필요성의 인식
- 필요한 정보를 기초로 문제 구성
- 잠재적 정보원발견
- 성공적인 정보탐색 전략의 수립
- 컴퓨터나 기타 기술을 포함한 정보원への 접근
- 정보의 평가
- 실제적인 적용을 위한 정보의 조직
- 기존의 지식에 새로운 정보 통합
- 비판적인 사고나 문제해결에의 정보사용이라고 설명할 수 있다(Doyle, 1992).

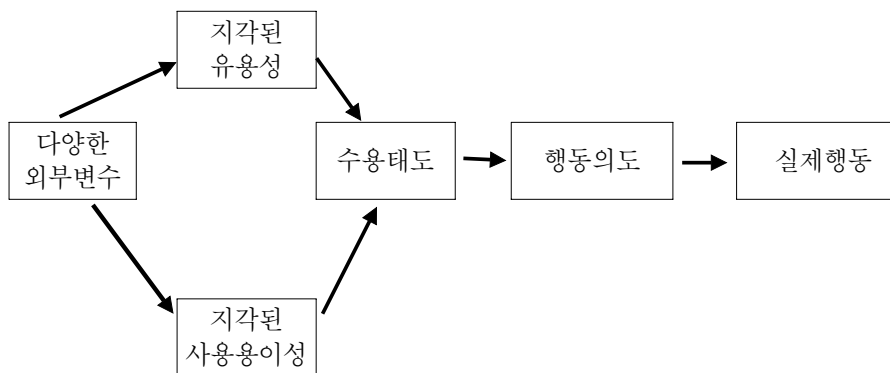
3) 정보이용에 관한 이론: 기술수용모형(Technology Acceptance Model, TAM)

정보기술에 무한한 유용함이 담겨있다 하더라도 물리적인 환경의 조성으로 충분한 이용을 끌어낼 수 없다. 이용자의 이용 및 활용을 이끌기 위해서는 새로운 정보와 매체의 특성을 이해하고, 장단점을 분석하여 정보를 손쉽게 사용할 있다는 지각과, 새로운 기술을 사용함으로써 생활에 유용한 변화를 가져올 수 있다는 인식이 필수적이다(Davies, 1986).

이러한 요점을 파악하여 언론, 경영분야에서 관심을 일으키고 있는 것이 기술수용모형(Technology Acceptance Model: TAM)이다, TAM에서는 새로운 기술수용과 정보활용에 있어 개인 동기유발의 중요성을 강조하고 있다. 즉 새로운 기술에 접하게 되었을 때, 개인의 지각된 기술 자체가 제공하는 유용성(perceived usefulness)과 그 기술을 사용하는 과정에서의 용이성(perceived ease of use)이 순차적으로 개인의 기술에 대한 사용의도(behavioral intention)와 태도(attitude)에 영향을 주며 궁극적으로 실제 사용하는 행위로 연결된다는 것이다(Davis, 1986). 인식된 유용성이란 특정 업무 관련 상황이나 새로운 정보기술이 개인의 업무나 성과와 관련하여 제공하는 이로움에 대한 개인의 주관적인 평가를 의미한다(이정민, 2005). 인지된 사용용이성은 개인이 인식

하는 새로운 정보기술을 배우고 사용하는 데 필요한 노력의 정도를 의미한다. 인식된 유용성이나 사용용이성이란 새로운 기술을 몇 번씩 경험해 본 결과 학습된 결과이다.

그러나 새로운 기술을 처음으로 접하게 되었을 때 영향을 주는 요인은 무엇이 있을까? 이러한 부분을 설명하기 위하여 최근 수정된 모형에서는 '사회적 규범'이 추가되었는데, 이는 새로운 기술에 대한 개인의 경험이 부족한 경우 해당하는 정보기술을 평가하기 위해 정보와 단서를 찾게 되는데, 이때 주로 사회 여건이나 주위의 믿을만한 사람의 의견을 참고한다는 것이다 (이정민, 2005). 우리가 새로운 미디어나 기계를 사거나 새로운 일을 시작하기 전에 평소 주위에 신임이 있는 사람의 경험을 묻는 경우가 해당이 될 것이다.



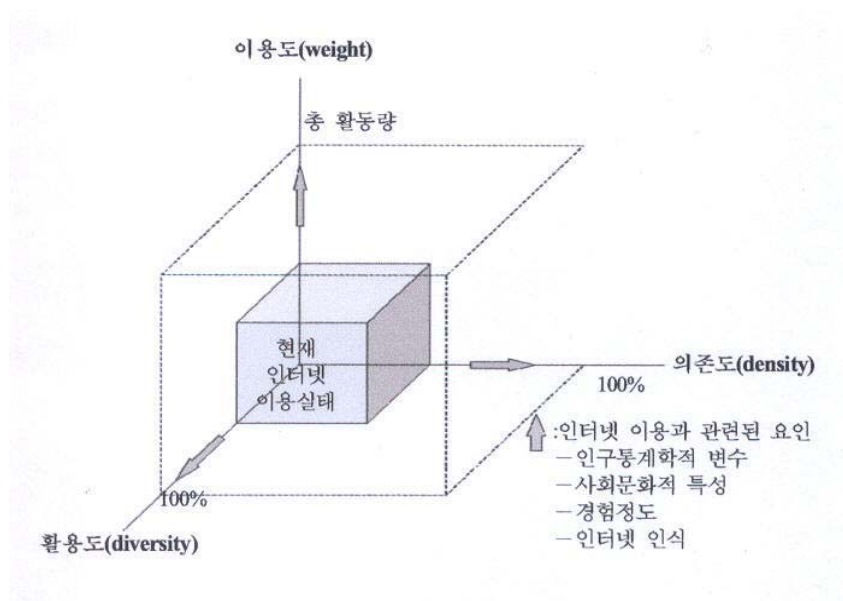
[그림 II-1] Davies 기술수용모형

이 모형이 제공하는 주요한 측면은 정보이용의 활성화를 위해서는 정보를 잘 이용할 수 있도록 하기 위해서는 이용자가 정보이용에 대한 용이성과 유용성을 느끼는 것이다. 그러므로 해당 정보 이용자들이 흥미를 느낄 수 있는 적절한 과제나 교육 프로그램의 제시가 일반적이고 전체적인 이용능력개발을 위한 교육보다 효과적이라는 사실이다. 더욱이 개인의 인식에 호소하기 때문에 일괄적인 프로그램을 작성하여 제공하는 것이 아니라 개인의 필

요와 생활밀착적인 자료 제공이 필요함을 암시한다.

4) 정보이용실태 : 인터넷이용도, 활용도, 의존도

인터넷이용에 관한 실태조사라고 할 경우 인터넷이용에 대하여 포괄적이고 총체적으로 묻는 경우가 많은데, 인터넷이용을 정의할 때는 인터넷사용 시간과 인터넷에서 어떠한 활동을 하는가에 대한 구체적인 논의가 포함될 필요가 있다. 정보통신정책연구원(2002)은 인터넷활용을 인터넷이용도, 활용도, 의존도로 구분하고 각각의 측면이 어떠한 상호연관성을 가지는가에 관심을 가졌다.



[그림 II-2] 인터넷활용지표

자료: 정보통신정책연구원(2002). 사이버문화 및 사이버공동체 활성화 정책방안

인터넷이용도란 일상생활에서 인터넷 활용의 이용량으로 이용시간이 측정의 주요 부분이 되었다. 인터넷의존도란 인터넷활용의 강도를 측정하는 것으로서 일상생활 속의 인터넷활용률을 의미한다. 인터넷활용도란 인터넷활용의 다양성을 측정하는 것으로 인터넷활동들이 포함될 수 있다. 인터넷활

용도는 인터넷 활용의 다양성을 알아보기 위하여 인터넷상에서의 활동들을 탐색 하였다. 인터넷 의존도와 활용도를 측정하기 위한 활동의 범위와 종류는 통계청의 ‘생활시간조사’의 행동분류를 참조하여 일상생활속의 활동들을 일곱 가지로 분류하여 측정하였다. 활동에 대한 분류는 다음의 표에 기술되어 있다.

인터넷활용에 영향을 주는 사회·문화적 요인으로서, 사람간의 관계와 기술수용에 대한 가치부여, 친화성, 평등성 여부, 집단성과 유행성을 한 군단의 요인으로 상정하고, 인터넷에 대한 인식, 예를 들어 인터넷이 본질적으로 가지고 있는 속성에 대한 의견과 인터넷 경험을 바탕으로 인터넷상의 안전성과 보안성, 건전성, 편리성 등을 측정하였고, 위에서 언급한 다수의 변수가 인터넷활용에 어떠한 영향을 미치는가에 대해 조사하였다. 조사 결과 젊은 세대일수록 새로운 기술에 대해서도 다른 세대보다 훨씬 개방적인 태도를 취하고 있으며, 향후 정보기술 사용에 대한 주체로서 높은 이용도를 보이는 것으로 나타났다. 인터넷의 이용계기 및 주 이용용도를 살펴보면 초기 인터넷을 이용하게 된 것은 여가활동을 위해서라는 응답이 전체 응답자의 27.9%였으며, 학습활동을 위해서라는 응답은 27.8%, 일·업무를 위해서라는 응답은 24.3%로 나타났다. 그리고 현재 주로 이용하고 있는 활동을 살펴본 결과 여가활동이 31.6%로 가장 많이 이용하는 활동으로 조사되었고, 그 다음이 일과 업무를 위해서 활용한다는 응답이 27.3%였으며, 학습활동이라는 응답은 14.6%에 불과했다.

일상생활에서 인터넷의 활용정도를 파악하기 위해서는 인터넷의 이용도에 관한 분석도 필요하지만, 일상생활에서 인터넷을 어느 정도로 사용하고 있으며 그에 따라 어떤 결과가 발생하는가를 이해하는 것이 더욱 중요할 것이다. 인터넷 활용정도는 일상생활에서 발생할 수 있는 다양한 활동에 투자하는 시간 중에 인터넷을 활용하는 시간의 비율을 비교하였다.

〈표 II-1〉 일상생활 속의 활동 분류

분류 (7)	세부분류 (27)	설 명
일/업무	정보검색	자신의 직업, 아르바이트, 부업 등과 관련된 업무처리, 자료 검색, 구직 활동 등을 포괄
	자료교환	
	의사소통	
경제활동	정보검색	개인적인 목적으로 책, 옷, CD등을 구매 또는 판매하기 위해 온라인 쇼핑이나 경매 사이트를 이용하거나 인터넷뱅킹, 사이버 트레이딩 등과 같은 금융거래 활동을 포함
	물품구입	
	물품판매	
	인터넷뱅킹	
	인터넷트레이딩	
학습활동	정보검색	학교수업, 숙제 등을 위해 학습관련 사이트 또는 학교 홈페이지를 방문하거나, 어학, 자격증, 유학정보, 사이버대학 등, 학교 이외의 기타 학습활동 또는 정보추구 활동을 포함
	무료학습	
	유료학습	
	사이버대학	
교제활동	사이버커뮤니티	전자우편, 메신저, 홈페이지 게시판 등을 통해 가족, 친지, 친구들과 교제를 하거나 인터넷상의 동호회, 카페, 커뮤니티 등 온라인 커뮤니티 활동을 포함
	의사소통	
	교제의 장	
여가활동	정보검색	온라인 게임, 영화, 연극, 스포츠, 음악, 여행, 교통등과 같은 여가 또는 오락과 관련된 정보검색, 예매 또는 온라인 감상, 신문 잡지 방송 등과 같은 온라인 매체활용, 온라인 종교활동 등을 포괄
	예약/예매	
	웹진	
	온라인게임	
	인터넷뉴스	
시민참여	선거정보	자신이 속한 지역이나 사회를 위해 반사회, 시민결기, 환경운동 등에 참여하는 지역공동체 또는 시민단체 활동, 정당이나 선거후보자에 대한 정보검색 또는 정치참여 활동 등을 포괄
	지역모임	
	시민단체모임	
	정당활동	
전자정부	정보검색	중앙부처나 자치단체의 공식 홈페이지를 방문하여 정책 관련 정보를 보거나 세금납부, 민원신청, 상담 등 공공기관의 서비스를 이용하는 활동을 포괄
	의견개진	
	만원서비스	

자료 : 정보통신정책연구원(2002).

전체적인 자료를 비교해 보았을 때 일 또는 업무를 수행하기 위하여 인터넷을 사용하는 비율과 여가활동을 위한 인터넷 이용 비율이 가장 높은 것으로 나타났다(일·업무 : 28.8%, 여가활동 : 29.7%). 전자정부 참여를 위한 활동이나 사회참여는 낮은 것으로 보고되었다(전자정부: 8.8%, 사회참여: 11.3%).

청소년의 인터넷 이용률을 살펴보면, 일반적인 이용양태와 다소 차이가 있었다. 청소년들의 인터넷이용에서 가장 높은 비율을 차지하는 활동은 여가활동, 학습활동이었으며, 그 다음으로는 교제활동으로 나타났다. 일반적인 경향과 유사하게 전자정부이용이나 사회참여는 별로 이용하고 있지 않는 것으로 드러났다.

<표 II-2> 일상생활에서 인터넷의존도

	일상생활(분)	인터넷 의존시간(분)	인터넷 활용비율(%)	10대의 인터넷활용비(%)
일·업무	218.7	63.0	28.8	12.0
경제활동	8.1	1.6	19.7	10.6
학습활동	144.6	39.3	27.2	34.7
교제활동	187.2	41.0	21.9	28.0
여가활동	208.1	61.8	29.7	36.2
사회참여	3.2	0.4	11.3	9.9
전자정부	0.6	0.05	8.8	6.2
합계	770.4	154.9	20.1	15.1

자료 : 정보통신정책연구원(2002)

흥미로운 사실은 청소년들이 일상생활활동 시간 중 인터넷을 사용하는 시간의 비율은 전체의 15.1%로 다른 집단에 비해 낮은 것으로 나타났다. 이는 청소년들이 대부분의 낮 시간동안 학교에서 머무르고 있으므로 인터넷 접속이 거의 불가능하기 때문인 것으로 보인다. 그러나 많은 청소년의 주중과 주말의 생활패턴에 커다란 차이가 발생하기 때문에 주중과 주말의 인터넷사용시간에도 차이가 있으리라 예상할 수 있다. 주말에는 학교 수업과 학원에

서 머무는 시간이 주중에 비해 짧기 때문에 인터넷을 사용하는 시간이 늘어날 것이며 따라서 인터넷의존율도 증가할 것이라고 기대할 수 있다.

새로운 기술이나 정보 이용에 있어 이용자의 인식된 유용성과 용이성이 이용을 촉진한다면, 반대로 낮은 인식된 유용성은 정보이용, 인터넷이용을 저해하는 요인으로 작용할 것이다. 인식된 낮은 유용성은 다시 말하면 사용하는 정보나 기술에 대한 낮은 만족감에서 유래한다고 볼 수 있다. 비록 새로운 기술이나 정보이용이 중요하다고 인식하더라도, 이용하면서 만족스럽지 않다면 지속적인 이용을 기대하기 어려울 것이다. 그러므로 정보이용과 관련하여 개인이 인식하고 있는 중요성과 만족도의 관계를 파악하고, 두 영역 간에 차이를 발생시키는 요인이 무엇인지를 파악하면 향후 어떤 부분을 개선해야 할지에 대한 구체적인 정보를 얻을 수 있다. 아래 표에 제시된 내용처럼 7개 모든 영역에 있어 인터넷이용을 저해하는 가장 큰 요소로 '정보 및 서비스의 질'이라고 지적하였다. 특히 인터넷을 통한 학습활동에서 정보와 서비스의 질이 문제점이라고 가장 많이 지적되어 이러한 문제점으로 인하여 이용자가 학습활동에 대한 정보이용이 여가나 교제활동에 비해 낮은 이용률을 보이는 이유로 받아들일 수 있다.

〈표 II-3〉 각 활동별 인터넷활용의 문제점

	전자정부	사회참여	여가활동	교제활동	학습활동	경제활동	일·업무
기타	8.0	5.9	2.3	2.1	1.4	1.6	1.6
접속속도	10.0	5.8	14.4	9.6	14.2	2.1	8.9
결제수단	3.7	1.4	3.6	0.7	3.6	22.7	2.5
저작권보호	2.6	3.9	4.1	3.3	9.3	1.7	3.4
정보/사람의 신뢰성	18.4	30.6	13.3	34.2	7.2	11.1	12.4
불건전정보유통	0.9	4.4	15.1	14.9	7.6	1.8	5.0
개인정보유출	11.8	18.2	16.4	21.9	5.9	35.8	17.3
안정성	8.1	4.5	6.8	5.8	2.3	14.4	17.0
정보 및 서비스의 질	36.6	25.4	24.0	7.6	48.6	8.8	31.9

자료: 정보통신정책연구원(2002)

내용을 정리해 보면 이용자가 인터넷을 이용하면서 경험할수록 중요성에 대한 인식이 강해지고, 인터넷의 편리함과 효율성을 느낄수록 인터넷상의 다양한 활동에 적극적으로 참여하게 된다. 인터넷을 얼마나 능숙하게 잘 다루는가의 활용능력도 인터넷활용에 있어 차이를 발생시킨다. 정보통신정책연구원(2002)은 이용자의 인터넷에 대한 인식도 개인의 인터넷활용과 관련 있음을 설명하였다. 즉 '인터넷상에서 다양한 사람들을 만나고, 자신이 원하는 정보를 찾을 수 있다' 등의 인터넷이 열린 공간이라는 인식이 강할수록 인터넷상에서 질적 사용이 증가한다고 한다. 반대로 인터넷에 대한 신뢰성도 개인의 활용에 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이런 측면에서 인터넷 역기능은 사용자로 하여금 질적 활용을 저해하는 요인으로 해석할 수 있다.

위의 결과와 유사하게, 김태웅(2005)은 청소년들이 인식하고 있는 정보활용활동의 중요성을 비교하고, 청소년들의 정보이용 활성화를 위한 교육 콘텐츠를 제안하였다. 5점 만점을 기준으로 하였을 때 청소년들이 인식하고 있는 정보활용활동의 중요성은 교제를 위한 정보활용이 가장 중요한 것으로

나타났으며, 그 다음으로 문화, 여가, 취미, 교육활동을 돕는 정보활용, 경제활용을 돕는 정보활용, 개인유지를 위한 정보활용의 순서이다.

<표 II-4> 계층별 정보이용활동의 중요도

	노 인	주부	직장인	학생	평균
개인유지를 위한 정보활동	3.33	4.10	3.47	2.80	3.42
경제활동을 돕는 정보활용	2.82	3.38	3.59	2.89	3.17
교제를 위한 정보활용	3.37	3.55	4.19	3.97	3.77
문화, 여가, 취미, 교육활동을 돕는 정보활용	3.03	3.58	3.64	3.68	3.48
평 균	3.14	3.65	3.72	3.34	3.46

<표 II-5> 정보활용 영역별 세부 활동의 중요도

생활유형	정보 활용 활동	대상: 학생	평균
개인유지를 위한 정보 활용	10년 전으로 돌아가기	2.05	3.09
	가계부 관리	2.50	3.11
	가족홈페이지 만들기	3.86	3.50
	건강복지 관련 국가서비스 이용하기	3.18	4.06
	바이오토크, 운세보기	2.73	3.19
	병원진료예약 및 건강 상담	3.50	4.34
	생활정보의 검색 및 공유	4.05	4.26
	우리가족 연간주간 행사계획 세우기	3.14	3.40
	우리 집 실내 인테리어하기	2.05	2.97
	육아정보검색 및 상품구입	1.91	3.06
	자전적 경험담 글쓰기	2.81	3.61
	전자정부 민원서류 발급	3.05	3.97
	종교관련 활동 참여	3.00	3.17
	우리가족 식단 꾸미기	1.77	3.01
	집안살림정보 검색	2.23	3.25

생활유형	정보 활용 활동	대상: 학생	평균
	파티계획하기	2.95	2.77
	평균값	2.80	3.42
경제활동을 돕는 정보 활용	가사도우미사이트운영	1.73	2.83
	내가 만든 정보나누기	3.86	3.55
	내 컴퓨터 튜닝하기	4.09	3.15
	레크리에이션 지도하기	2.95	2.78
	물물교환사이트 만들기	3.36	3.24
	번역서비스제공하기	3.14	2.86
	법원등기/경매관련서비스	1.86	3.06
	보고서용서류자료편집	3.45	3.05
	상품과서비스의 예약구매	4.00	4.17
	세금납부사이트 활용하기	1.91	3.67
	아바타제작 판매하기	3.45	2.56
	인터넷 뱅킹	3.91	4.48
	재테크정보 활용하기	2.27	3.59
	전자상거래사이트 제작	2.36	2.36
	전통문화계승(전통식품 제조)	1.86	2.72
	직거래사이트 구축	2.41	2.74
	직업관련 전자정부서비스	3.23	3.41
	쿠폰관리 다운받기	4.00	4.02
	행정정보 공동이용 서비스	2.64	3.19
	e-컨설팅	1.86	2.64
	e-Learning 튜터훈련 코스	3.00	2.90
	평균값	2.92	3.19
교제를 위한 정보 활용	동호회가입	4.32	4.05
	멀티/포토메일보내기	4.23	3.67
	명함관리	2.64	3.31
교제를 위한 정보 활용	모임공지(SMS, 메신저, 메일)	4.41	3.99
	전화번호부 작성	3.59	3.84
	화상채팅과 메신저 활용	4.32	3.90

생활유형	정보 활용 활동	대상: 학생	평균
	휴대폰사진 인터넷에 올리기	4.27	3.64
	평균값	3.97	3.77
문화·여가·취미·교육활동 돕는 정보 활용	가족 앨범 관리하기	3.82	3.69
	각종 동호회 구축 운영	3.77	3.49
	간단한 설문조사 사이트 운영	2.86	2.55
	교육관련 정보검색	4.56	3.94
	교육관련 전자정부서비스 활용하기	4.00	3.45
	내 사진 예쁘게 편집하기	3.95	3.43
	내 컴퓨터 바이러스 퇴치하기	4.45	4.19
	동영상 편집하기	3.68	3.15
	바둑, 자이기 등 게임 즐기기	3.55	3.56
	불건전정보에서 탈피하기	3.86	3.51
	사이버강의 듣기	4.73	4.03
	사전검색	4.50	3.73
	아이들 세상 따라잡기	2.45	3.16
	여가정보의 검색 및 예약	3.55	3.92
	우리가족 여행계획	3.36	3.72
	우리아이 컴퓨터중독 예방	2.77	3.40
	운동 따라 하기	3.14	3.68
	음악파일 다운받기	4.32	3.61
	인터넷 노래방 즐기기	3.32	3.24
	인터넷 책방 100% 활용하기	4.18	3.94
	인터넷 릴레이소설 쓰기	2.86	2.57
	인터넷 방송국 만들기	2.86	2.49
	인터넷으로 떠나는 세계여행	3.77	3.76
	인터넷으로 TV, 영화시청	4.23	3.74
	지도, 노선 정보 검색	4.05	4.03
	하이퍼캠 활용지식 전달	3.09	2.60
	평균값	3.68	3.48
전체평균(계층별 평균값의 평균)		3.34	3.46

청소년의 경우 다른 계층과는 달리 디지털 기반을 가지고 성장하는 세대인 만큼 다른 세대보다 일상생활에서의 정보기술의 이용이 활발하지만 정보 윤리의식 및 보완, 저작권, 도용등과 같은 도덕적인 문제를 정확하게 인식하고 있지 않으므로 정보화역기능에 대한 인식을 높이는 교육이 필요하다고 지적하였다. 또한 경제활동에 왕성하게 참여하는 것은 아니지만 때에 따라 온라인게임에 몰입하여 비용이 오가는 일이 발생하거나(예. 아이템거래), 불합리한 도박성 게임에 빠져들어 경제적으로 어려움을 겪는 상황이 발생하므로 경제활동에 대한 교육 및 보호가 요구된다고 주장한다. 최근 e-learning 부류의 학습활동이 제공되고 활성화되고 있으나 인터넷활용에 대한 인식이 오락, 여가활동으로 치우쳐 있음으로 인터넷의 활용에 대한 인식의 변화가 필요하다.

5) 정보이용의 질적 구분 : 생산적, 소비적 이용

과거 산업사회에서는 부의 소유여부가 사회적인 경쟁력을 결정하는 요소로 작용하였다. 그러나 지식정보사회가 되면서 물질적인 자원의 소유뿐만 아니라, 정보의 소유가 사회적인 경쟁력을 결정하는 요인으로 등장하였다. 그리고 정보통신기술의 발전과 함께 그 영향력은 더욱 심화될 것이라고 예측할 수 있다. 정보혁명은 상업, 행정, 사회 등 우리 생활 전반에 걸쳐 다양한 변화를 가져오고 있는데, 이러한 정보에 접근할 수 있는 이용자는 정보혁명이 가져오는 편안함과 유익함을 누리면서 살아갈 수 있는 반면, 정보에 접근하지 못하여 정보이용이 불가능한 사회계층은 정보를 이용하는 계층과 평등해질 수 있는 기회를 찾을 수 없을 뿐 아니라 더 커다란 사회과리를 경험하게 된다. 정보이용의 불평등을 정보격차라고 정의하며, 정보격차해소를 위하여 사회적, 국가 차원에서 지속적인 노력과 투자를 해왔다.

초기 정보격차해소를 위한 사업들은 하드웨어적인 접근으로 정보이용기회의 확대가 핵심 내용이었다. 2000년 4월에는 「함께하는 지식정보강국 건설계획」이 수립되고 이 계획에 따라 우체국, 사회복지관, 지역도서관 등을 통한 인터넷교육실시, 저소득층 학생 5만 명에게 PC무상보급 및 5년간 인터넷

사용료 지원, 주부인터넷교육확대를 비롯하여 '1000만 명 정보화교육계획'을 수립하여 일반국민 및 정보소외계층에 대한 정보화교육을 대대적으로 실시하였다(한국정보문화진흥원, 2002).

2001년 제정된 「정보격차해소에 관한 법률」에서는 저소득층, 농어민, 노령자 등 경제적, 지역적 신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 정보통신서비스에 접근하거나 이용하기 어려운 이용자가 정보통신망에 대한 자유로운 접근과 정보이용을 보장함으로써 삶의 질을 향상시키고 균형 있는 국민경제의 발전에 이바지할 수 있도록 명시하고 있다. 시행령을 살펴보면 정보소외계층에 대한 정보통신이용보장과 정보접근 및 이용환경 개선을 위한 관련기술의 개발과 정보화교육이 강조되었다. 이는 환경을 정비함으로써 정보이용소외계층에 있던 이용자가 손쉽게 정보이용을 할 수 있게 되면 생활의 질이 변화할 것이라는 기대를 가지고 있었기 때문이다.

2004년 컴퓨터보급률은 77.8%에 이르며, 인터넷접속율도 70%를 넘는 놀라운 성과에도 불구하고 정보이용자와 비이용자간의 불평등한 차이는 지속되었으며 과거에 비해 그 간격이 더욱 벌어지는 상황이 발생했다.

기존의 방식대로 정보통신기기의 접근(accessibility)과 이를 다루는 능력(skills)의 차이에 따라 정보이용에 차이를 발생시키기도 하지만, 이보다 어떠한 정보를 어떻게 가공하고 활용하는가의 수준이 이용자 간의 더 큰 차이를 발생시키는 요인으로 이해하게 되었다. 최근의 연구들에서도 인터넷사용에 대한 질적 격차에 더 많은 관심을 가지게 되었다. 정보이용자간의 질적 격차는 기술과 능력(예를 들어 온라인검색 기술 및 문제해결능력) 및 권한(어떤 작업을 수행할 수 있는 능력-사용의 효율성, 사회적 관계, 사회자본의 확대 또는 성장)이라는 두 변수에 의해 설명할 수 있다(한국정보문화진흥원, 2003). Dimaggio의 연구에서는 학식 있는 사람들은 다른 인터넷사용자들에 비해 인터넷을 통해 다차원적인 사회적 이익을 획득하면서 더 많은 사회적 자본을 얻어가는 것으로 나타났다.

그러므로 정보의 소유와 접근이 강조되던 입장에서 정보의 이용과 활용을 강조하는 '정보기회(digital opportunity)'라는 용어를 사용하게 되었다. 또한

정책목표도 달라져서 기술습득 및 경제적 사회적 참여를 촉진할 수 있도록 더 많은 기회를 제공할 수 있도록 노력하였다.

정보의 활용은 정보기술을 사용하고 활용할 수 있는 기술의 습득과, 정보를 사용하는 패턴에 따라 양적-질적 활용으로 구분할 수 있다. 질적 활용이라 함은 정보통신기기(예. 인터넷)를 통해 접근한 정보를 선별적으로 수집할 수 있는 능력과 이를 가공하여 사회, 경제적으로 의미 있는 가치로 전환할 수 있는 능력으로 정의할 수 있다(최두진, 2004). 정보를 올바르게 선별하여 사용하느냐에 따라 건전-불건전 사용자로 구분한다. 또한 정보를 가공하는 깊이나 정도, 그리고 새로운 가치를 창출하는 정도에 따라 생산적-소비적 이용자로 분류된다.

〈표 II-6〉 인터넷이용자 구분

범위	영역	구성요소	이용자패턴
양적활용 (사용할 줄 아는가)	정보통신 기기이용능력	컴퓨터 및 인터넷조작과 활용	정보이용자
			비이용자 (이용거부자)
질적활용 (어떻게 사용하는가)	정보윤리 및 의식	정보선별능력	건전이용자
			불건전이용자
	정보처리 및 관리	정보가공 및 가치창출	생산적이용자
			소비적이용자

정보격차에 관한 연구에서도 정보의 활용의 성과에 따른 구분이 중요하게 부각되고, 인터넷이용 활성화를 위한 지식의 수준, 사회제도적 요인, 인식의 문제를 강조하며, 보다 의미 있고 생산적인 활용을 위하여 기존의 기술과 서비스 중심의 접근에서 현재 교육과 제도문화 차원의 접근으로 변화하고 있다.

<표 II -7> 정보격차해소에 관한 접근의 변화

	정보접근격차해소	정보이용능력격차해소	정보활용격차해소
격차의 유형	접근과 비접근에 따른 격차	이용자와 비이용자간의 격차	활용패턴에서의 질적격차 (생산적활용 대 소비적활용)
정책목표	자유로운 접근 보장	정보이용능력 제고	정보활용생산성 제고
정책수단	접근시설구축 초고속통신망 구축 정보이용시설 설치	이용활성화 국민정보화교육 정보화교육기분확충	건전하고 생산적인 정보화증진 -합리적 경제생활 촉진 -고용 및 소득증대기회 마련 -정보화역기능예방
03년도 현황	가구당 PC보급률 78.6% 기초 지자체당 접근 센터 구축률 99.7%	인터넷이용인구 2,922만 명	소비적 이용이 생산적 활용의 2배 이상 (청소년층은 8.1배)
정책과제	도서산간지역 초고속망 확충, 기술콘텐츠 보급 취약계층 PC보급 요금감면	취약계층 교육확대 IT 전문교육 실시 정보화교육 기반강화	e-biz, e-work 확충, e-learning사회참여 확대 정보화역기능방지 정보문화확립

자료 : 한국정보문화진흥원(2004)

정보활용 패턴에서 발생하는 질적 격차를 측정할 수 있는 지표 선정과 격차를 줄일 수 있는 방안을 모색하는 일이 중요하다. 정보이용의 질적인 측면을 판단하는 기준으로 “효율적인 정보활용”이라는 개념을 적용할 수 있다. 효율적인 정보활용이란 개념은 결과적으로 국가와 개인적인 차원에서 경제적이고 사회적으로 이득을 얻고, 정보이용의 기회를 더욱 확대할 수 있도록 도움이 될 수 있는 경우라고 해석한다(최두진, 2002). 이용자의 정보활용을 촉진하기 위해서는 정보를 제공하는 방식도 달라져야 한다. 예를 들어 인터넷에 탑재하여 제공하는 건강검진프로그램 경우 우선 프로그램을 사용할 수 있는 인프라 구축을 고려하여야 할 것이다. 또한 건강검진프로그램에서는 이용자의 상태 파악을 위해 체온을 측정하는 과정이 필요하므로, 컴퓨터 주위에 이용자가 실제적으로 체온을 잴 수 있는 체온계를 구비해두는 등 장비

를 구비해 둘 필요가 있다. 환경적인 조성 외에 프로그램의 콘텐츠 차원을 살펴보면, 정보의 제시가 정보를 사용할 대상의 수준에 맞는 언어와 관심영역을 중점적으로 이루어져야 하고, 가장 중요한 것은 사용자가 프로그램의 사용을 통해 유용성을 인식하여 자발적으로 사용할 수 있도록 동기를 유발하는 일이다.

이용자 집단의 특성을 파악하여 특성에 따른 차별적인 접근이 필요하다. 최두진(2002)은 이용자의 정보활용 수준과 정보이용 능력의 차원을 기준으로 이용자를 4개의 집단(합리적 활용집단, 전문적 활용집단, 소극적 활용집단, 소비적 활용집단)으로 분류하였다. 정보이용자집단의 분류를 기초하여 정책적 우선순위가 되는 것은 소비적 활용 집단으로 현재 인터넷 이용능력이 높지만, 인터넷이용이 개인의 삶의 질을 향상시키는데 어려움이 있으므로 보다 생산적으로 인터넷을 이용할 수 있도록 유도할 수 있는 프로그램이 필요하다고 주장하였다. 또한 정보이용능력이 낮은 집단은 이용능력을 향상시키는 노력이 필요하다.

최근 효율적인 정보이용을 위하여 이용자의 정보이용 권리가 강조되고 있는 추세에 있다. 인간의 권리에 내포되어 있는 통신권리가 정보 및 통신사회의 기초가 되어야 하는데, 인간의 권리, 성별 간 평등, 커뮤니티 매체, 교육, 공공재, 무료 소프트웨어 및 이들 정보에 대한 접근, 사생활보호, 민주적이고 투명한 인터넷 관리, 문화적 다양성과 언어적 다양성, 소외된 소수민족 등 우리가 정한 우선순위가 포함되어야 한다.

국내의 상황을 보더라도, 인터넷이 대중화되면서 사이버범죄도 최근 5년간 500배 이상 증가하였고, 인터넷과다사용으로 인한 청소년의 인터넷 중독도 5%내외의 수준을 유지하고 있는 등 정보화 역기능이 사회문제로 대두되고 있다(한국정보문화진흥원, 2004). 정보이용촉진을 위해서는 정보화역기능에 신속하게 대처해야 한다. 그 이유는 개인정보침해, 스팸메일, 중독과 같은 역기능으로 인해 인터넷 사용에 대한 불신과 두려움이 증가하게 되면 생산적인 정보이용을 저해하기 때문이다. 따라서 현재까지 정보화에 대한 낙관적 전망을 가지고 가시적인 성과 위주로 정책을 진행하여 왔다면, 앞으로

는 정보화로 인해 발생할 수 있는 문제와 폐해를 인정하고, 정보이용자 개인의 자아실현 욕구를 고려하여 전반적인 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방향으로 도모해야 할 것이다. 또한 사용자들 스스로 인터넷사용이 자신의 삶에 긍정적인 발전을 가져올 수 있도록 인터넷사용에 대한 인식의 전환을 유도해야 한다.

2. 사이버공간과 사이버문화

청소년의 정보이용행동과 심리적인 특성을 이해하기 위해서는 사이버공간에 대한 이해가 선행되어야 한다. 정보통신기술의 발달에 따른 인터넷으로 대변되는 사이버공간의 등장은 엄청난 양의 정보가 창조되고, 유통되고, 재구성되는 장소로 발전되어왔다. 사이버 공간 역시 속해 있는 사회, 정치, 문화의 영향을 받아 사용자들 간의 합의를 통해 고유한 문화가 만들어지고 진화한다. 흥미로운 사실은 사이버공간이 현실과의 경계가 흐릿해지면서 자유롭게 넘나들게 되었지만, 사이버공간이 물리적 현실세계의 복제품으로서 존재하는 가상공간의 역할뿐만 아니라 사이버공간이 가지고 있는 특수성에 따라 동일한 정보나 상황이라도 공간에 따라 다르게 해석되고, 다른 영향력을 발휘할 수 있다는 측면에서 물리적인 공간과 차별성을 가지게 된다는 점이다. 이렇듯 인터넷사용자들이 사이버공간의 매체들을 활용하여 의사소통하고, 상호작용하는 과정에서 형성되고 발현되는 문화를 사이버문화라고 한다. 현재 사이버문화의 특징은 아래와 같이 기술할 수 있다.

1) 익명성

익명성이란 사이버공간에서 물리적인 자신의 정체성을 드러내지 않는 상태를 의미한다. 자신의 실체가 드러내지 않기 때문에 사회적 차별이나 불이익으로부터 자신을 보호할 수 있으며, 외부에 압력에 대한 두려움 없이 자신의 의견을 자유로이 표현할 수 있다. 사이버공간에서는 현실세계에서 영

향을 미치던 성별, 연령, 직업과 같은 고정관념의 영향이 줄어들고, 대신에 개인이 제공하는 생각이나 아이디어가 더욱 중요시 되는 경향이 있다. 또한 자신의 신분에 대한 노출의 위험이 낮기 때문에 자신의 은밀한 감정이나 소망에 대해서도 진솔하게 표현할 수 있으며, 자아의 새로운 측면을 탐구하고, 다양한 정체성을 실험할 수 있다는 긍정적인 측면이 있다. 그러나 이러한 긍정적인 측면 이면에 자신의 신분을 감출 수 있기 때문에 자신의 말과 행위에 대하여 책임감을 느끼지 못할 수도 있다. 더욱이 낮은 책임감으로 인하여 극단적으로 병리적인 행동을 저지를 위험이 높다. 즉, 자신의 신분 노출에 대하여 어느 정도 보호되기 때문에 대면적인 상황에서 함부로 말할 수 없는 부분에 대해 개방적인 태도를 가지고 표현할 수 있게 된다. 또한 자신이 경험하는 바람직하지 못한 감정을 자제하지 않고 극단적으로 추구하면서 거친 말, 절제되지 않은 비판, 분노, 혐오 등을 표현하기도 한다. 또한 자신의 익명성에 의존하여 현실에서는 쉽게 접근할 수 없었던 음란물이나 폭력물에 심취하기도 한다.

2) 개방성과 다양성

사이버공간은 개방적인 공간으로 다양한 유형의 사람들과, 다양한 관심사를 가지고 커뮤니케이션 할 수 있다. 자신과 유사한 관심을 가지고 있는 사람들과의 연결을 시도할 수 있으며, 인터넷검색엔진을 통하여 자신이 관심을 가지고 있는 주제에 대한 정보를 무궁무진하게 탐색하는 즐거움이 있다. 사이버 공간의 또 다른 특성은 모든 사용자의 지위가 평등하다는 것이다(정보통신정책연구원, 2002). 대부분의 인터넷사용자들은 자신의 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 동일한 기회를 가지게 되며, 성별, 지위, 연령과 같은 인구학적 범주의 영향력은 급속도로 쇠퇴하게 된다. 반대로 개인의 기술, 견해의 탁월성, 기술적인 지식의 영향력은 증가하게 된다. 그러나 개인 간 혹은 집단 간의 개방성이 증가하는 긍정적인 측면도 있지만, 기술의 발전에 힘입어 개인이나 집단의 프라이버시와 기밀성을 위협받을 수 있는 위험도 동시에 증가할 수 있다.

3) 가상성

사이버공간은 시간적- 공간적 제약을 극복하면서 사용자가 현실에서 이루기 어려웠거나 실현불가능한 상상의 세계를 펼칠 수 있게 해준다. 그 대표적인 예가 온라인게임이나 가상현실 시스템이다. 현실공간에서 불가능하지만 이미지나 상상 속에서 새로운 모습을 시도할 수 있으므로 자신만의 이상의 세계를 탐험하는 데 적절하다. 그러나 가상성은 어려움이 많고 복잡한 현실생활에서 도피하고 싶은 사람들에게 더욱 유혹적으로 느끼게 되며, 현실공간에서 살아가고 있다는 사실을 망각해버린 채 현실 검증력을 잃고 비역사적이고, 비사회적인 인식으로 빠져들게 하는 위험이 있다(정보통신정책연구원, 2002).

3. 청소년을 위한 정보이용활성화 사례

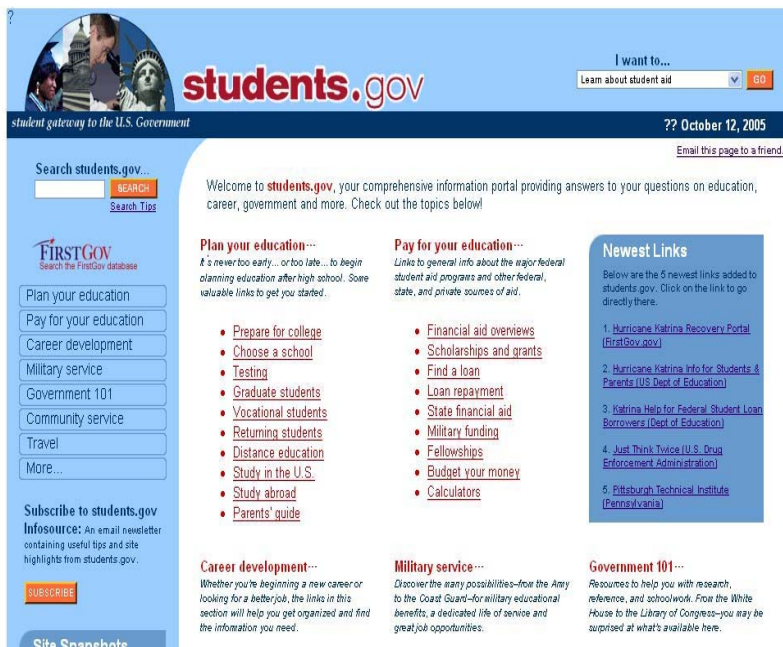
1) 미국의 학생포털 서비스

미국의 학생포털 서비스(students.gov)는 국가차원에서 운영하는 온라인포털이다. 1999년 학생과 학생 자녀를 둔 가족을 대상으로 주정부와 비이력 단체들의 정보를 연결하여 필요할 때 언제든지 찾아 연결할 수 있도록 마련하였다. 사이트 콘텐츠와 링크의 확장은 정부주도적인 서비스 발굴의 한계를 인정하고 학생, 학교행정가, 교사 등 다양한 계층의 이용자들의 제안에 의해 만들어지며 고등학교시기를 지나 성인시기로의 성공적인 전환을 돕기 위한 정보 제공을 목적으로 한다.

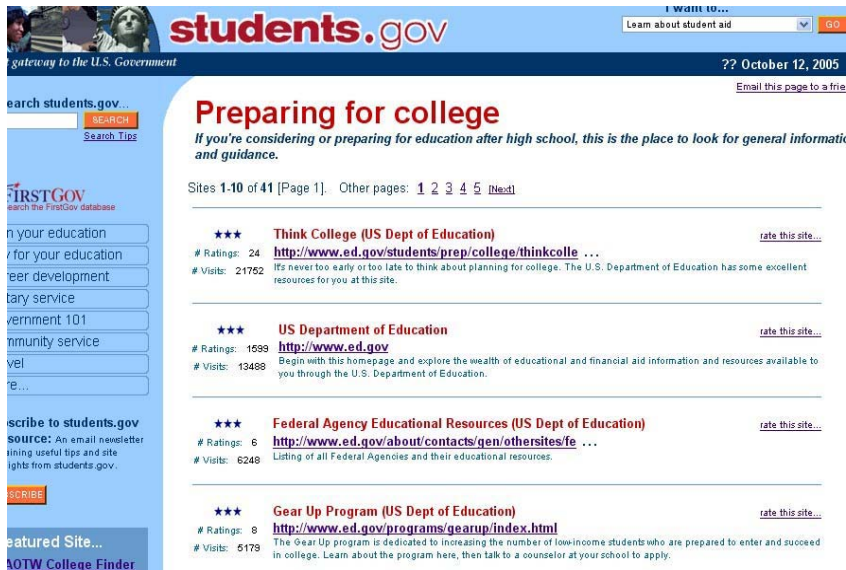
이 서비스의 특징은 정부관련 기관의 자료들을 모두 한 곳으로 모아 웹을 돌아다니면서 필요한 자료를 수집해야 하는 번거로움을 덜어주어 빠르고, 신속하게 이용자가 원하는 질문에 대한 자료 검색을 손쉽게 하도록 만들어졌다. 또한 미 교육부의 주관으로 학생들과 주정부기관과 교육관련 커뮤니티가 공동으로 노력하여 콘텐츠를 구성하고 관리하고 있다. 특히 학생생활, 대학생활을 경험하는 학생들이 주축이 되어 오프라인에서 콘텐츠를 관리하

는 일을 맡고 있다.

이 서비스가 제공하는 콘텐츠를 살펴보면, 올바른 대학 선택, 주정부 장학금과 대출신청, 군입대 관련정보, 세금에 관한 자문, 직장이나 인턴쉽에 대한 정보, 자원봉사활동, 즐거운 여행계획 등 학생들이 필요로 하는 정보를 총 망라하여 미국의 공공기관과 관련기관과 연결될 수 있도록 마련해두고 있다. 눈에 띄는 것은 미 정부가 무슨 일을 하고 있고, 미합중국의 역사에 대한 내용을 탑재하여, 이용자가 정부활동에 참여할 수 있도록 도모하고 있다. 정보이용은 사용자 개인이 필요한 정보에 대한 항목을 선택하면 선택된 영역과 관련한 기관의 주소가 제시되고 순위가 명시되어 사용자가 정보에 대한 신뢰성을 판별하여 선택할 수 있도록 하였다.



[그림 II-3] Students.gov 첫 화면



[그림 II-4] 대학준비에 관한 사이트 링크 제공

2) 영국의 National Grid for Learning

영국의 National Grid for Learning(NGFL)은 영국의 모든 학교에 최고의 교육 정보를 제공하기 위해 기획된 것으로 그 예산이 8,000만 달러에 달한다. NGFL은 인터넷상에서 교육에 관한 시발점이 되겠다는 목표아래 학습, 교수, 학교운영 등 교육과 관련한 양질의 정보를 선별하여 링크로 연결될 수 있도록 만들었다.

정보이용을 손쉽게 하기 위하여 찾고자 하는 정보의 종류(What are you looking for?)와 사용자계층(Who are you?), 그리고 정보의 특성에 따른(Where are you?) 식으로 구분하여 한 가지 정보라도 여러 가지 방식으로 검색할 수 있다. 정부문서에 따르면 ‘NGFL은 콘텐츠에 접근할 수 있는 방법을 개발하는 프로그램인 동시에 인터넷에 있는 교육적으로 귀중한 콘텐츠의 구조로서 교사와 기타 교육에 종사하는 사람들이 자신의 직업적인 우선순위에 집중할 수 있게 해주는 새로운 공급모델’이라고 정의하고 있다.

NGFL이 가지고 있는 장점을 정리해보면 다음과 같다.

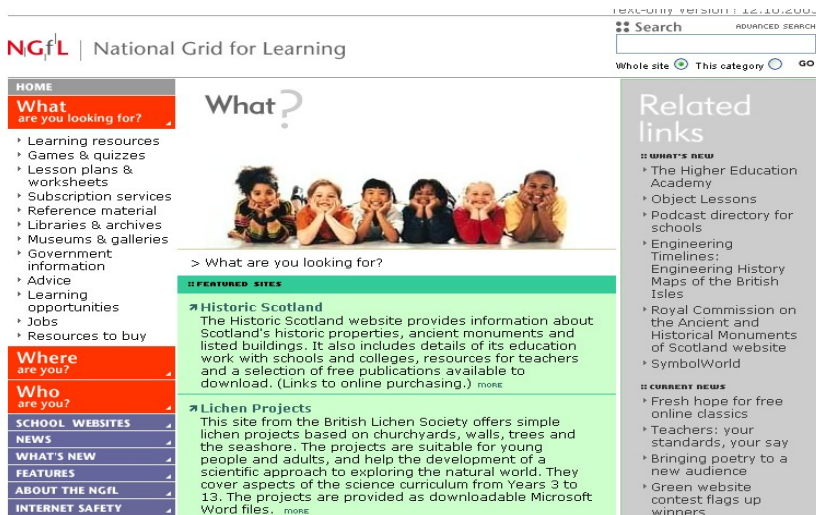
- ① 교사나 다른 사용자가 인터넷상의 정보의 품질을 평가하고, 표준정보

와의 연관성을 평가하는 등의 활동에 시간을 투자하기보다 교사 본래의 업무인 교육의 과정개발을 위해 더 많은 시간을 할애할 수 있도록 콘텐츠를 엄격히 선별하여 탑재하므로 사용자가 시간과 노력을 절약할 수 있다.

② 재능 있는 교사들이 개발한 내용물을 학생이나 학부모가 직접 사용할 수 있을 정도까지 끌어올리게 하고, 그 내용물을 상업용 제품과 어깨를 나란히 할 수 있도록 교사에게 인센티브를 제공한다.

③ 영국내 교사들이 표준 자료를 기반으로 변형 가능한 고품질의 자료를 찾아서 사용할 수 있도록 정부차원에서 지원하고, 교사들이 다른 정보 콘텐츠 등의 복잡한 매체들을 커리큘럼에 통합하여 사용할 수 있는 방안을 개발하였다(한국정보문화진흥원, 2002)

④ 청소년의 정보이용에 있어서 정보 옆에 연령에 해당하는 아이콘이나 적합한 연령을 명시하여 연령에 적합한 정보만을 선택적으로 제공하고, 연령에 적합하지 않은 내용을 사전에 제한시키거나 적절하지 않은 채팅룸에 들어가는 행위를 차단함으로써 청소년 본인이나 학부모가 안심하고 사용을 권장할 수 있는 환경을 조성하고 있다.



[그림 II-5] NGfL의 화면

HOME	NGfL RESOURCES		Related links FEATURES - Russell Ash's favourite websites - Matthew Addis's favourite websites - The NGfL guide to National Poetry Day 2005 - The NGfL guide to Archive Awareness Campaign 2005 - Life Onboard HMS Victory - Feel Good! Email Alerts Set up weekly email alerts from the NGfL
What are you looking for?	Lichen Projects This site from the British Lichen Society offers simple lichen projects based on churchyards, walls, trees and the seashore. The projects are suitable for young people and adults, and help the development of a scientific approach to exploring the natural world. They cover aspects of the science curriculum from Years 3 to 13. The projects are provided as downloadable Microsoft Word files. http://www.thebls.org.uk/proj.htm User Groups: Learners, Teachers / Lecturers Appropriate age groups: 7-11, 11-14, 14-16, 16+ Type of Resource: Learning Materials Access: Free Resource provided by: Charity / Voluntary / Not-for-profit		
Where are you?			
Who are you?			
SCHOOL WEBSITES			
NEWS			
WHAT'S NEW			
FEATURES			
ABOUT THE NGfL			
INTERNET SAFETY			
SEARCH			
A-Z site listing			
HELP			
LINK YOUR SITE			
SITE MAP			
FEEDBACK			

[그림 II -6] NGfL의 예시화면

Ⅲ. 청소년의 인터넷 이용실태

1. 인터넷 사용시간
2. 인터넷 접속장소
3. 인터넷사용 활동
4. 정보화역기능의 경험 및 피해
5. 정보화수준
6. 정보화 정책에 대한 인식
7. 정보화에 의해 나타날 수 있는 현상
8. 인터넷이용시간과 이용행위

Ⅲ. 청소년의 인터넷 이용실태

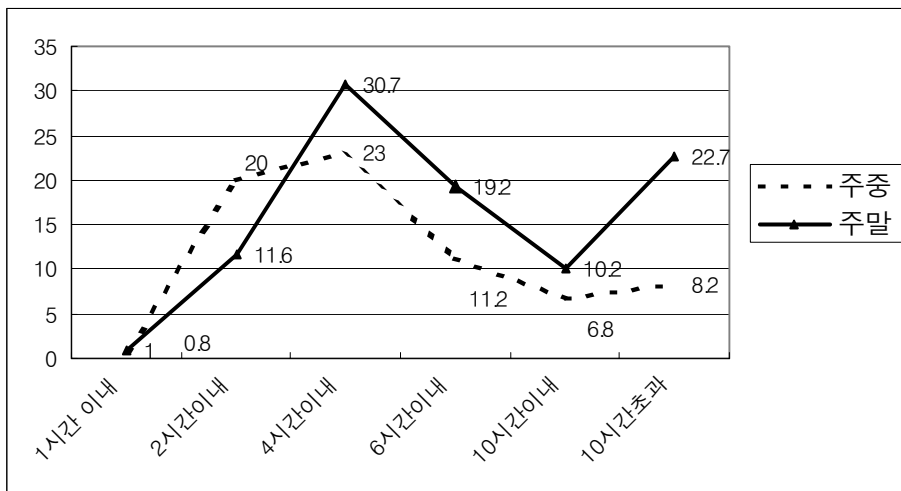
청소년들이 인터넷을 통해 어떤 활동을 주로 하고 있으며, 인터넷의 사용에 대한 인식과, 자신의 활용능력에 대한 평가 등을 알아보았다. 분석대상의 자료는 2005년 청소년개발원에서 실시한 청소년정보화실태 자료를 참고하였다. 설문에 참가한 대상은 중학교, 일반 고등학교, 실업계 고등학교에 재학 중인 청소년 2,164명이었다. 설문응답자의 구성 비율을 보면 남학생은 1,304명으로 전체의 60.7%이고, 여학생은 834명으로 38.8%였다. 학년별로는 중학생이 1,278명으로 전체의 59.5%였고, 실업계고등학생은 275명으로 12.8%, 일반계고등학생은 26.7%였다. 설문을 구성하고 있는 내용은 크게 1)인터넷사용 환경 및 사용실태, 2)정보화역기능의 경험 및 피해, 3)정보활용 능력수준, 4)정보화에 따른 사회변화, 5)청소년의 정보화 정책에 대한 인식, 6) 인터넷을 통한 사회규범, 7)자신의 생활만족도 등 7개의 커다란 영역으로 이루어져 있다.

1. 인터넷 사용시간

청소년들의 인터넷사용 시간을 살펴본 결과 일일 평균 2시간에서 4시간 사이로 이용한다는 응답이 23.0%로 가장 많았으며, 2시간 이내 사용한다는 응답은 20.0%였다. 일일 평균 10시간 이상 사용한다는 응답도 전체 8.2%에 이르렀다. 주말의 인터넷사용평균시간을 살펴보면 3시간 이내라는 응답이 28.9%, 3시간에서 5시간 이내로 사용한다는 응답은 23.5%, 5시간에서 10시간 이내 사용한다는 응답이 19.4%로 주중에 비해 장시간 이용하는 사용자가 증가하는 것을 알 수 있다.

〈표 Ⅲ-1〉 주중, 주말 평균 인터넷사용시간

분류	주중사용		주말사용	
	빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
1시간 이내	21	1.0	17	0.8
2시간이내	429	20.0	250	11.6
4시간이내	494	23.0	660	30.7
6시간이내	241	11.2	412	19.2
10시간이내	147	6.8	220	10.2
10시간초과	177	8.2	488	22.7
무응답	421	19.6	102	4.7
합계	2,149	100	2,149	100



[그림 Ⅲ-1] 주중, 주말 평균 인터넷 사용시간

2. 인터넷 접속장소

초고속인터넷망의 신청자가 1,000만 명을 넘고 일반적으로 집에서 접속하는 비율이 높은 현실이지만, 인터넷의 접속장소를 파악함으로써 이용자의 물리적인 환경이나 심리적, 사회적 관계를 간접적으로 추론할 수 있다. 본 조사에서도 인터넷접속장소를 살펴본 결과, 일반계 고등학생의 경우 집에서 인터넷을 사용한다는 응답이 전체의 93.5%인 반면, 실업계 고등학생은 80.4%, 중학생은 89.0%로 차이를 보였다. 또한 실업계고등학생은 학교에서 인터넷을 사용한다는 응답이 8.7%로 다른 집단에 비해 높았으며, PC방사용도 일반계 고등학생에 비해 높은 것으로 보고되었다.

〈표 III-2〉 집단별 인터넷 접속 장소

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
본인 집	89.0	80.4	93.5	89.1
친구 집	0.8	1.1	0.3	0.7
학교	0.5	8.7	0.2	1.5
컴퓨터 학원	0.1	0.4	0.0	0.1
PC방	7.3	7.3	3.3	6.2
복지기관 및 시설	0.0	0.4	0.2	0.1
공공기관 및 시설	0.4	0.7	0.2	0.4
기타	0.1	0.4	0.2	0.1
무응답	0.9	0.0	1.7	1.0
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

3. 인터넷사용 활동

인터넷을 통해 주로 하는 활동을 살펴본 결과 온라인게임이 전체의 37.5%로 가장 많이 이용한다고 응답하였으며, 특히 여자의 8.2%에 비해 남자는 56%로 커다란 차이를 보였다. 그 다음으로 많이 사용하는 것은 채팅이었는데 채팅은 여학생의 경우 32%인 반면 남학생의 응답은 4.9%에 불과했다. 자료정보검색은 14.7%, 영화나 음악 감상과 같은 오락을 주로 사용한다는 응답은 16.3%였다. 한편 교육학습을 위해 인터넷을 사용한다는 응답은 2.7%에 불과하였고, 신문잡지뉴스보기등도 1.6%로 낮은 것으로 드러났다. 본 조사에서 나타난 것은 청소년이 다른 계층에 비해 인터넷사용시간이 길지만, 주로 사용하는 활동을 보면 온라인게임이나 오락위주로 사용하는 경우가 많고, 교육이나 뉴스검색의 사용은 저조한 것으로 편향된 사용 양태를 유지하고 있다.

<표 III-3> 성별 인터넷 사용 용도

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
자료정보검색	16.4	12.2	0.0	14.7
온라인게임	56.0	8.2	63.6	37.5
온라인거래서비스	1.4	4.3	0.0	2.5
교육학습	3.3	1.6	9.1	2.7
오락	11.7	23.5	18.2	16.3
이메일	0.5	1.2	0.0	0.7
채팅	4.9	32.0	0.0	15.4
동호회활동	1.5	4.9	0.0	2.8
신문잡지뉴스보기	1.1	2.4	0.0	1.6
무선인터넷이용	0.0	0.4	0.0	0.1
블로그홈페이지관리	1.5	7.4	0.0	3.8
기타	0.6	1.2	0.0	0.8
무응답	1.2	0.7	9.1	1.1
전체	100	100	100	100

〈표 III-4〉 집단별 인터넷 사용 용도

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
자료정보검색	11.6	16.7	20.9	14.8
온라인게임	42.6	34.2	27.4	37.4
온라인거래서비스	1.7	5.5	3.0	2.5
교육학습	1.6	0.7	5.9	2.6
오락	15.3	17.8	17.8	16.3
이메일	0.6	0.7	0.7	0.7
채팅	19.6	12.4	7.7	15.5
동호회활동	2.5	3.3	3.5	2.9
신문잡지뉴스보기	0.9	1.1	3.3	1.6
무선인터넷사용	0.2	0.0	0.2	0.1
블로그홈페이지관리	1.8	5.8	7.3	3.8
기타	0.6	1.1	1.0	0.8
무응답	1.0	0.7	1.2	1.0
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

집단별 인터넷상에서 주로 사용하는 활동의 차이를 살펴본 결과 고등학생에 비해 중학생의 경우 온라인게임을 더 많이 사용하면서, 채팅도 많이 하는 것으로 나타났다. 일반 고등학생의 경우 비해 정보검색(20.9%)과 블로그홈페이지관리(7.3%) 등으로 인터넷을 사용한다는 응답이 중학생이나 실업계 고등학생보다 높게 나타났다. 반면 실업계고등학생의 경우 교육학습을 위해 인터넷을 사용하는 비율(0.7%)은 상대적으로 제일 낮았으며, 온라인거래서비스를 이용하는 비율은 높은 것으로 나타났다.

4. 정보화역기능의 경험 및 피해

현재 기하급수적으로 늘어나고 점점 고도화되는 정보화역기능의 경험 및 피해를 살펴보았다.

1) 음란물에 대한 경험

음란물에 대한 경험을 물어본 결과, 직접 음란물을 보낸 경험이 없다는 응답이 전체 81.6%로 가장 많았으며, 다른 사람들에게 보낸 적이 있다는 경험은 5.7%에 이른다. 반면 음란물을 이용해 본 적이 있다는 응답은 전체 24%에 이르며, 여학생은 12.7%이고, 남학생은 31.35로 성에 따라 커다란 차이를 나타냈다.

<표 III-5> 성별 음란물 보낸 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	74.1	93.6	63.6	81.6
없는 편임	10.1	4.2	18.2	7.9
보통	6.9	1.0	0.0	4.6
가끔 있음	4.8	0.6	0.0	3.2
매우 많음	3.9	0.4	0.0	2.5
무응답	0.2	0.2	18.2	0.3
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-6〉 성별 음란물 접촉 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	26.0	55.2	45.5	37.4
없는 편임	20.3	21.1	9.1	20.6
보통	21.4	10.6	18.2	17.2
가끔 있음	16.6	8.3	9.1	13.4
매우 많음	14.7	4.4	0.0	10.7
무응답	0.9	0.5	18.2	0.8
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

2) 폭력물에 대한 경험

폭력물을 다른 사람들에게 보낸 경험이 있다는 응답은 전체 6.8%인 반면 이용해 본 경험은 22.3%로 다소 차이를 보였다. 여학생보다는 남학생의 경험이 더 많은 것으로 나타났다.

〈표 III-7〉 성별 폭력물 보낸 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	81.5	93.6	72.7	86.2
없는 편임	8.5	4.0	0.0	6.7
보통	5.3	1.0	9.1	3.6
가끔 있음	2.0	0.5	0.0	1.4
매우 많음	2.5	0.7	0.0	1.8
무응답	0.2	0.2	18.2	0.3
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-8〉 성별 폭력물 접촉 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	52.5	70.7	63.6	59.6
없는 편임	17.8	17.5	0.0	17.6
보통	14.2	5.5	18.2	10.8
가끔 있음	7.9	3.4	0.0	6.1
매우 많음	7.0	2.5	0.0	5.2
무응답	0.7	0.4	18.2	0.7
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

3) 음란채팅 경험

인터넷에서 음란채팅을 해본 경험을 묻는 질문에 대해 경험이 있다는 응답은 13.9%였으며 성별 분포를 살펴보면 남학생의 경우 16.5%, 여학생의 경우 8.8%로 다소 차이가 있었다.

집단별 응답을 비교해 보면 중학생에 비해 고등학생 중에서 경험이 있다는 응답률이 더 높았다. 또한 일반 고등학생에 비해 실업계고등학생들의 이용이 더 많은 것으로 나타났다. (일반고 : 14.2%, 실업계고 : 22.3%)

〈표 III-9〉 성별 음란채팅 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	71.8	80.9	54.5	75.2
없는 편임	10.7	9.8	18.2	10.4
보통	7.5	4.6	0.0	6.3
가끔 있음	4.3	1.9	9.1	3.4
매우 많음	4.9	2.3	0.0	3.9
무응답	0.8	0.5	18.2	0.8
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-10〉 집단별 음란채팅 경험

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
전혀 없음	80.4	64.4	69.6	75.4
없는 편임	7.4	11.6	15.9	10.3
보통	5.4	11.3	6.3	6.4
가끔 있음	2.9	5.1	3.7	3.4
매우 많음	3.1	6.5	4.2	3.9
무응답	0.8	1.1	0.3	0.7
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

자발적으로 음란성 사이트에 접속하기보다는 우연히 받은 메일을 통해 호기심을 느껴 음란물에 접속하는 경우가 많을 것으로 추측하여, 외부로부터 메일을 받고 실제 접속해 본 경험을 비교해보았다. 남학생의 경우 25.5%가 경험이 있다고 응답하였으며 여학생은 경험이 있다는 응답이 6.7%에 그쳤다. 집단별 비교를 해본 결과 중학생에 비해 고등학생이 접속한 경우가 많은 것으로 나타났다(중학생 :13.7%, 일반고 : 25.3%, 실업계고 : 24.1%). 현재의 자료 분석을 통해서도 학년별 차이가 중학생에 비해 고등학생이 음란물 광고메일을 받는 기회가 많아서 발생하는 것인지, 신체적·심리적 발달에 있어 고등학생이 중학생에 비해 성적으로 더 성숙하기 때문인지를 정확하게 파악하기는 어렵다.

〈표 III-11〉 성별 음란성 광고메일 받고 그 홈페이지에 접속한 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	56.4	81.5	45.5	66.1
없는 편임	17.4	11.6	18.2	15.2
보통	13.8	3.0	0.0	9.5
가끔 있음	7.1	2.6	9.1	5.4
매우 많음	4.6	1.1	9.1	3.3
무응답	0.6	0.1	18.2	0.5
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-12〉 집단별 음란성 광고메일 받고 그 홈페이지에 접속한 경험

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
전혀 없음	73.7	57.8	53.9	66.3
없는 편임	12.2	17.8	20.4	15.1
보통	7.4	12.4	13.3	9.6
가끔 있음	4.0	7.3	7.3	5.3
매우 많음	2.3	4.4	4.7	3.2
무응답	0.4	0.4	0.3	0.4
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

4) 언어폭력의 경험과 피해

인터넷을 사용하면서 다른 사용자에게 언어폭력을 해본 경험이 있다는 응답은 전체의 52.2%에 이르렀으며, 인터넷을 사용하면서 언어폭력피해를 경험해 본 적이 있다는 응답은 42.1%였다.

〈표 III-13〉 성별 언어폭력 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	24.8	36.5	27.3	29.3
없는 편임	15.4	22.1	9.1	18.0
보통	25.9	23.3	27.3	24.9
가끔 있음	18.3	11.6	0.0	15.6
매우 많음	15.3	6.0	18.2	11.7
무응답	0.4	0.6	18.2	0.6
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-14〉 집단별 언어폭력 피해 경험

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
전혀 없음	59.2	58.9	55.7	58.2
없는 편임	13.6	11.3	18.5	14.6
보통	13.5	13.1	13.4	13.4
가끔 있음	8.5	9.5	8.6	8.6
매우 많음	4.7	6.5	3.7	4.7
무응답	0.5	0.7	0.2	0.5
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

5) 개인정보 유출피해

인터넷상에서 본인이 원하지 않은 경우임에도 불구하고 자신의 개인정보 유출로 인해 피해를 본 경험을 묻는 질문에 피해를 본적이 있다는 응답은 전체 21.6%였다. 성별에 따른 차이는 크게 나타나지 않았다. 집단별 비교해 보았을 때 중중학생의 경우 18.2%였으며, 실업계 고등학생의 경우 25.1%, 일

반고등학생의 경우 27.1%로 중학생에 비해 고등학생이 개인의 정보유출로 인하여 피해를 본 경험이 많은 것으로 보고되었다.

<표 III-15> 성별 개인정보유출피해 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	58.0	62.0	18.2	59.3
없는 편임	18.6	17.4	27.3	18.2
보통	12.6	11.5	27.3	12.2
가끔 있음	5.6	6.6	0.0	6.0
매우 많음	4.4	1.8	9.1	3.4
무응답	0.8	0.7	18.2	0.9
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

<표 III-16> 집단별 개인정보유출피해경험

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
전혀 없음	66.0	54.2	47.6	59.5
없는 편임	14.8	20.0	24.8	18.2
보통	9.5	14.9	16.8	12.2
가끔 있음	5.6	5.5	7.0	6.0
매우 많음	3.1	4.7	3.3	3.4
무응답	0.9	0.7	0.5	0.8
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

6) 해킹경험과 피해

자신의 타인의 컴퓨터나 계정을 해킹한 경험을 묻는 질문에 경험이라는 응답은 전체 9.7%였으며, 다른 사람으로부터 해킹을 당한 피해경험이 있

다는 응답은 26.7%였다. 집단에 따른 차이는 없는 것으로 나타났다.

<표 III-17> 성별 해킹한 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	74.1	87.8	54.5	79.3
없는 편임	11.2	7.0	0.0	9.5
보통	7.7	3.5	18.2	6.1
가끔 있음	2.8	1.4	9.1	2.3
매우 많음	3.7	0.2	0.0	2.3
무응답	0.5	0.1	18.2	0.4
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

<표 III-18> 성별 해킹피해 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	55.4	62.5	27.3	58.0
없는 편임	14.6	14.7	27.3	14.7
보통	13.8	12.6	9.1	13.3
가끔 있음	9.5	7.4	9.1	8.7
매우 많음	6.1	2.4	9.1	4.7
무응답	0.5	0.4	18.2	0.6
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-19〉 집단별 해킹피해 경험

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
전혀 없음	59.2	58.9	55.7	58.2
없는 편임	13.6	11.3	18.5	14.6
보통	13.5	13.1	13.4	13.4
가끔 있음	8.5	9.5	8.6	8.6
매우 많음	4.7	6.5	3.7	4.7
무응답	0.5	0.7	0.2	0.5
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

7) 바이러스감염피해

인터넷을 사용하면서 바이러스감염으로 피해를 본 경험이 있는가를 묻는 질문에 피해 경험이 있다는 응답이 전체의 42.7%였다. 남학생의 경우 경험이 '매우 많다'라는 응답은 12.8%로 여학생의 5.8%에 비해 훨씬 높게 나타났다. 집단별 비교해보았을 때 일반 고등학생이 56.3%로 다른 집단에 비해 높은 경험률을 보고하였다.

〈표 III-20〉 성별 바이러스감염 피해 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	37.1	51.0	9.1	42.3
없는 편임	13.7	14.7	27.3	14.2
보통	20.3	15.1	18.2	18.3
가끔 있음	15.5	12.6	9.1	14.3
매우 많음	12.8	5.8	18.2	10.1
무응답	0.5	0.8	18.2	0.7
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-21〉 집단별 바이러스감염 피해 경험

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
전혀 없음	50.2	38.5	27.4	42.6
없는 편임	13.5	14.2	15.5	14.2
보통	16.1	20.0	22.5	18.3
가끔 있음	11.7	14.9	19.7	14.3
매우 많음	7.7	12.0	14.1	10.0
무응답	0.7	0.4	0.7	0.7
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

8) 스팸메일수신경험

정보화역기능 중 가장 고민이 되는 부분이 스팸메일이다. 본인의 동의 없이 보내지는 메일 때문에 유통량에도 부담을 주며 여러 문제를 발생시킨다.

청소년들에게 스팸메일을 받은 경험이 있느냐는 질문에 받은 경험이 있다는 응답은 전체의 81.1%로 대부분의 인터넷사용자가 받은 경험이 있는 것으로 보고되었다. 특히 매우 많이 받아보았다는 응답이 전체의 39.6%로 스팸 메일로 인한 문제가 심각한 것으로 나타났다.

〈표 III-22〉 성별 스팸메일 받은 경험

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
전혀 없음	11.7	8.3	9.1	10.3
없는 편임	9.0	7.1	0.0	8.2
보통	17.3	19.4	36.4	18.2
가끔 있음	22.1	25.5	0.0	23.3
매우 많음	39.6	39.7	36.4	39.6
무응답	0.4	0.0	18.2	0.3
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

5. 정보화수준

1) 우리나라 정보기술수준

개인이 인식하는 우리나라의 정보기술수준과 자신의 정보화능력을 묻는 질문에서 국가의 정보기술수준이 ‘높다’라는 응답은 전체의 71%였으며, ‘매우 높은 수준이다’라는 응답도 전체의 27%에 이르렀다.

〈표 III-23〉 성별 우리나라 정보기술 수준

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
매우 높은 수준	32.5	18.7	9.1	27.0
높은 수준	40.4	49.3	27.3	43.8
보통	18.9	25.7	27.3	21.5
낮은 수준	4.1	4.8	9.1	4.4
매우 낮은 수준	3.5	1.6	0.0	2.7
무응답	0.5	0.0	27.3	0.5
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

2) 우리나라 정보이용수준

또한 정보이용수준을 묻는 질문에 대해서는 ‘높은 수준’이라는 응답은 59.2%였으며, 매우 높은 수준이라는 응답은 20.2%였다. 반면 낮은 수준이라는 응답도 전체의 9.5% 정도였으며 남학생이 여학생에 비해 부정적인 응답률이 높았다(남학생 : 10.6%, 여학생 : 7.6%). 집단별 응답률을 비교해 보았을 때, 실업계 고등학생 중 우리나라의 정보이용편리수준이 낮은 편이라는 응답이 9.4%로 중학생이나 일반 고등학생에 비해 높게 나타났다. 이러한 응답율의 차이의 원인이 무엇인지 추후 연구를 통해 구체적으로 파악할 필요가 있을 것이다.

〈표 III-24〉 성별 우리나라 정보이용 편리수준

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
매우 높은 수준	24.8	13.2	9.1	20.2
높은 수준	37.1	42.2	27.3	39.0
보통	26.7	36.8	27.3	30.6
낮은 수준	7.4	5.9	9.1	6.8
매우 낮은 수준	3.2	1.7	0.0	2.6
무응답	0.8	0.2	27.3	0.7
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

〈표 III-25〉 집단별 우리나라 정보기술 수준

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
매우 높은 수준	23.9	23.6	36.0	27.1
높은 수준	43.8	43.6	44.5	44.0
보통	23.8	23.3	15.2	21.4
낮은 수준	4.9	5.8	2.6	4.4
매우 낮은 수준	3.1	3.6	1.6	2.8
무응답	0.5	0.0	0.2	0.3
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

3) 개인의 정보활용능력수준

정보활용에 필요한 자신의 정보화능력 수준을 묻는 질문에 전체적으로 보통이라는 응답이 53.7%로 가장 많았으며, 매우 높은 수준이라는 응답은 11.0%, 높은 수준이라는 응답도 17.8%에 이른다. 반면 자신의 정보화능력이 낮은 수준이라는 응답도 전체적으로 16.7%였고, 남학생은 17.7%, 여학생은 15.0%였다.

<표 III-26> 성별 자신의 정보화능력 수준

(단위 : %)

	남	여	무응답	전체
매우 높은 수준	14.6	5.6	0.0	11.0
높은 수준	19.2	15.7	18.2	17.8
보통	47.7	63.4	36.4	53.7
낮은 수준	15.0	12.0	18.2	13.9
매우 낮은 수준	2.7	3.0	0.0	2.8
무응답	0.8	0.2	27.3	0.7
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

<표 III-27> 집단별 자신의 정보화능력 수준

(단위 : %)

	중학생	실업계고	일반고	전체
매우 높은 수준	10.8	10.5	12.0	11.1
높은 수준	16.0	13.5	24.1	17.9
보통	54.6	57.5	49.9	53.7
낮은 수준	14.7	14.9	11.5	13.9
매우 낮은 수준	3.0	3.6	2.1	2.8
무응답	0.9	0.0	0.3	0.6
전체	100.0	100.0	100.0	100.0

청소년의 정보화능력에 대한 인식에 보완하여 한국인터넷진흥원에서 발간한 2004년 정보화실태조사 자료를 참고하면, 청소년들이 자신의 컴퓨터 이용능력에 대하여 컴맹수준이라고 보고한 6-19세 사이의 청소년은 9.3%이고, 초보수준은 43.8%, 중급수준 41.0%, 고급수준 5.6%, 전문가수준은 0.2%로 보고하고 있다.

또한 구체적인 컴퓨터이용능력에 대해서는 다음의 표와 같이 응답하였다. 5점 만점 대비 평균점수이다. 자료에서 보여 지는 것처럼 학생들이 자신 있

게 평가할 수 있는 부분(3점 이상)은 인터넷을 통한 정보검색과 이메일, 음악과 동영상 정도에 그친다. 그 외에 청소년의 생활과 밀접하지 않은 인터넷뱅킹이나 행정업무가 낮은 것은 지극히 당연한 일일 것이다. 그리고 앞으로 개발이 필요한 능력의 부분이 있다면, 그것은 바이러스치료나 유틸리티 사용은 일상생활과 밀접한 관계가 있으므로 교육을 통해 향상되어야 할 부분이라고 생각한다.

〈표 III-28〉 컴퓨터 이용능력

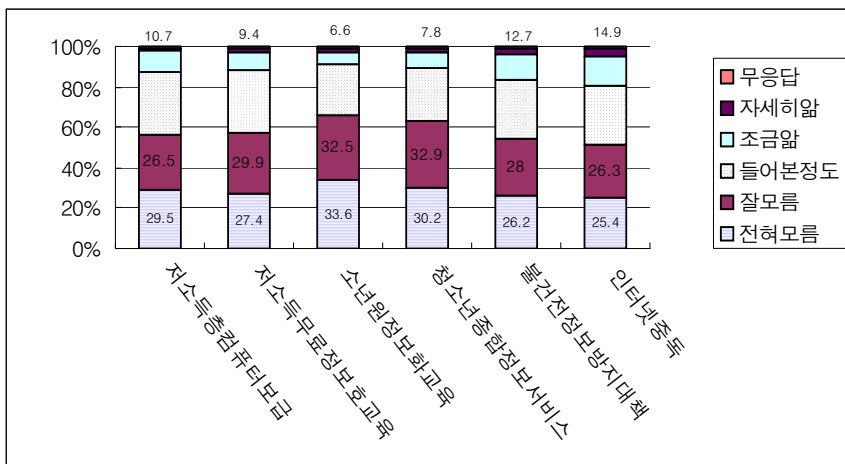
항목	평균점수 (5점 만점)
문서작성	2.7
계산표 및 발표자료작성	2.3
유틸리티	2.3
바이러스 검사 및 치료	2.4
인터넷 정보검색	3.6
전자우편	3.2
파일 업/다운로드	2.9
메신저	2.6
음악, 동영상	3.1
인터넷뱅킹	1.5
인터넷금융, 투자	1.3
인터넷쇼핑 및 예약	1.8
인터넷행정, 민원	1.4
홈페이지	1.7

자료 : 한국인터넷진흥원(2004). 2004하반기 정보화실태조사.

6. 정보화 정책에 대한 인식

1) 현 정보화사업에 대한 인식

현재 국가에서 진행하고 있는 정보화 사업에 대해 어느 정도 인지하고 있는가에 대해 물어보았을 때, 대부분의 사업에 관하여 잘 모르고 있다는 응답이 평균 50%내외였다(51%~66.1% 범위). 특히 소년원이나 보호소의 청소년을 위한 정보화교육에 대해서는 66%정도의 청소년들이 잘 모르고 있다고 응답하였으며, 청소년종합정보서비스에 대해서도 63%정도가 모른다고 응답하였다. 이러한 결과는 국가사업 진행시 청소년들에게 어떤 목적을 가지고 어떤 사업을 진행하고 있는가에 대한 비전 공유와 정보 공유가 부족함을 단적으로 보여주는 것이므로, 국가사업에 대한 대국민 홍보가 필요하다.

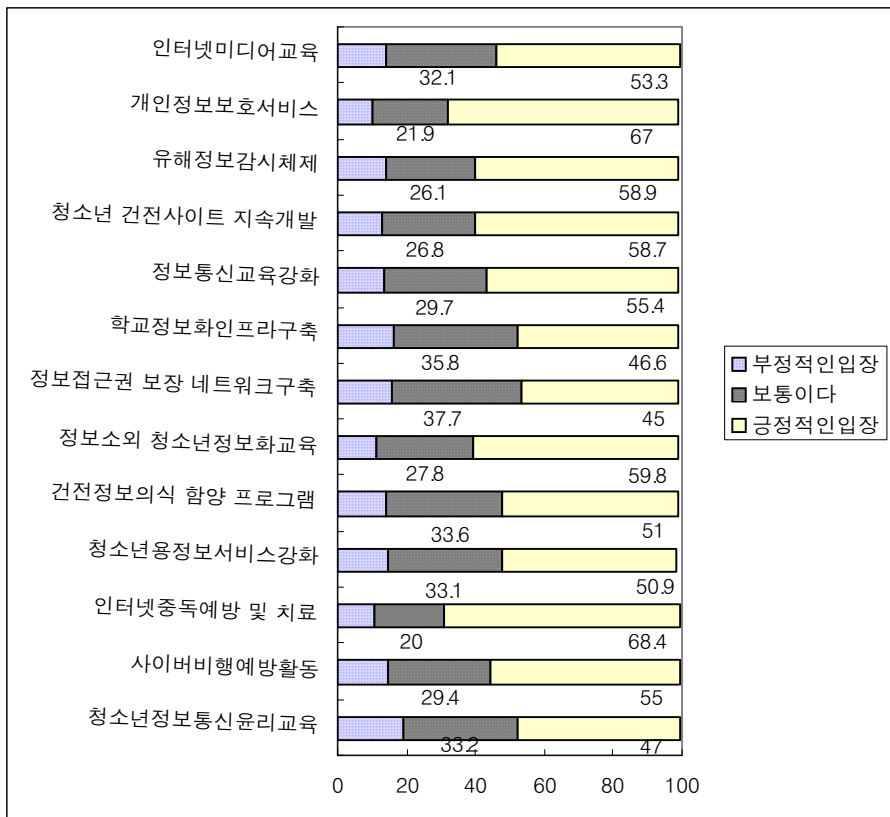


[그림 III-2] 국가 정보화사업에 대한 인식

2) 청소년정보화촉진사업에 대한 견해

청소년들이 인터넷사용경험을 바탕으로 개인적인 차원에서 혹은 사회적인 차원에서 사업이 어느 정도 필요한가에 대한 의견을 물어봤다. 청소년들이 인지하고 있는 필요성의 정도를 정리하면 다음과 같다. 원래 5점짜리 척도

로 측정된 의견을 ‘전혀 필요 없음’과 ‘별로 필요 없는 편’이라는 척도는 ‘부정적인 입장’으로 정리하였고, ‘다소 필요한 편’이란 응답과 ‘매우 필요함’이란 응답은 ‘긍정적인 입장’으로 정리하였다. 자료를 분석해 본 결과, 모든 항목에 대하여 필요하다는 긍정적인 태도를 보여주었다. 특히 인터넷 중독 예방이나 개인정보보호와 같은 정보화역기능에 대처하는 프로그램의 필요성을 강하게 인식하고 있었다.



[그림 III-3] 청소년정보화촉진사업의 필요성

7. 정보화에 의해 나타날 수 있는 현상 : 인식의 차이

인터넷을 통한 정보이용을 하면서 정보화에 대한 인식의 차이를 알아보고자 하였다. 선행연구에서 보고되었던 것처럼 정보이용에 대한 긍정적인 인식이 정보이용을 활성화하는데 기여하고, 반대로 정보화역기능에 대한 인식은 생산적인 정보이용을 저해하는 요인으로 설명되고 있기 때문이다.

본 설문지에서 사용된 총 22문항을 요인분석을 최대 우대를 이용하여 요인분석을 한 결과 4개의 변인으로 추려졌다. 제 1요인은 정보화의 역기능에 대한 것으로 ‘정보화의 진전에 따라 폭력물과 음란물, 불건전 사이트 범람이 증가할 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 개인정보의 유출로 인한 사생활 침해가 발생할 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 시스템 고장으로 인한 사회적 혼란이 발생할 것이다’ 등 총 6개 문항으로 구성이 되었다.

제 2요인은 정보화에 따른 긍정적 사회변화에 대한 문항들로 추려졌는데 ‘정보화의 진전에 따라 기성세대와의 만남이 활발해져서 세대간 상호이해의 폭이 커질 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 학력보다 자신의 능력에 의해 평가받게 되는 사회가 될 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 더 많은 일자리 기회가 제공될 것이다’ 등 총 8문항으로 구성되었다.

제3요인은 정보화에 따른 사회복지개선에 관한 문항들로 구성되었는데, ‘정보화의 진전에 따라 삶의 질이 향상될 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 개인의 문화교류가 활발히 이루어질 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 생산성이 향상되어 경제가 발전될 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 국가 간의 문화교류가 활발히 이루어질 것이다’ 등의 총 4문항으로 구성되었다.

제4요인은 정보격차발생에 대한 문항들로 구성되었는데 ‘정보화의 진전에 따라 정보불평등으로 격차 갈등이 심화될 것이다’, ‘정보화의 진전에 따라 지역간 격차와 갈등이 심해질 것이다’의 2문항으로 구성되었다. 문항 중 ‘정보화의 진전으로 가치관의 혼란을 가져오게 될 것이다’라는 문항은 여러 요인과 상관관계를 가지고 있으므로 분석에서 제외시켰다. 이상 네 가지 요인으로 정리된 정보화에 따른 변화에 어떤 인식을 가지고 있는지, 집단별로

차이를 보이는지에 대해 탐색하였다. 성별 차이를 보았을 때 정보화역기능의 점수에서는 남녀 차이가 발견되지 않았고, 사회의 긍정적인 변화, 사회복지개선, 정보격차발생에 관한 요인에서는 차이가 발생하는 것으로 나타났다. 사회의 긍정적인 변화 및 사회복지개선에 대한 부분에서는 남학생이 여학생보다 더 긍정적으로 생각하고 있으며, 정보격차발생에 대해서는 여학생이 남학생의 평균점수보다 조금 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 III-29〉 성별 정보화에 대한 인식의 차이 평균과 표준편차

	남학생		여학생	
	평균	표준편차	평균	표준편차
정보화역기능	13.75	4.94	13.76	4.13
사회의 긍정적 변화	25.54	6.09	25.03	5.42
사회복지개선	14.64	3.46	14.61	3.10
정보격차발생	5.60	2.06	5.80	1.70

〈표 III-30〉 정보화에 대한 인식의 차이 변량분석표

구분	변산원	SS	df	MS	F	p
정보화역기능	집단 간	3.45	2	1.727	.080	.923
	집단 내	45220	2097	21.564		
사회의 긍정적 변화	집단 간	6029	2	3014.8	82.678	.000
	집단 내	78252	2146	36.465		
사회복지개선	집단 간	1076	2	538.014	46.320	.000
	집단 내	24926	2146	11.615		
정보격차발생	집단 간	25.248	2	12.624	3.372	.034
	집단 내	7887	2107	3.743		

집단별 정보화에 따른 환경의 변화에 어떤 인식을 가지고 있는지 비교해 본 결과 정보화역기능에 대해서는 중학생과 실업계고등학생이 일반고 학생

보다 훨씬 더 부정적으로 생각하고 있으며, 사회의 긍정적인 변화에 대해서는 중학생이 가장 낙관적으로 기대하고 있었다. 일반 고등학생이 다른 집단보다 정보화에 따라 사회복지가 증대된다는 기대를 가지고 있으며, 정보화에 의한 정보격차의 발생에 대해서 중학생이 다른 집단보다 더 심화하여 생각하고 있는 것으로 나타났다. 이런 결과는 본페로니(Bonferroni)를 이용한 사후 검증에서도 통계적으로 유의미한 결과가 나왔다.

〈표 III-31〉 집단별 정보화에 대한 인식의 차이 평균과 표준편차

	중학생		실업계고		일반고	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
정보화역기능	14.48	4.78	13.75	4.99	12.12	3.68
사회의 긍정적 변화	25.63	6.0	25.25	5.78	24.72	5.48
사회복지개선	14.47	3.49	13.95	3.41	15.32	2.77
정보격차발생	5.87	1.92	5.74	1.94	5.23	1.89

〈표 III-32〉 집단별 정보화에 대한 인식의 차이 변량분석표

구분	변산원	SS	df	MS	F	p
정보화역기능	집단 간	2145.812	2	1072.906	52.048	.000
	집단 내	42855.793	2079	20.614		
사회의 긍정적 변화	집단 간	336.695	2	168.348	4.936	.007
	집단 내	72412.169	2123	34.108		
사회복지개선	집단 간	430.275	2	215.138	19.723	.000
	집단 내	23157.653	2123	10.908		
정보격차발생	집단 간	161.785	2	80.893	21.989	.000
	집단 내	7692.200	2091	3.679		

8. 인터넷사용시간과 인터넷이용행위

인터넷이 우리 일상의 한 부분이 되었다고 이야기하며, 인터넷의 효율적인 이용이란 생활과 밀접하게 사용하는 것을 포함한다. 그렇다면 인터넷사용시간과 효율적인 이용이 상호 연관성을 가지게 되는 것일까? 서로 관계가 있을 것이라 예측도 가능하지만 반드시 이용시간이 효율적인 이용을 보장하지는 않을 것이다. 기존의 연구들을 살펴보았을 때 인터넷사용시간과 생산적인활동과는 관계성을 설명한 결과가 별로 없었다.

특히 청소년들은 다른 계층에 비해 인터넷을 많이 사용하는 반면 얼마나 효율적으로 이용하고 있는가에 대해 별로 알려진 바가 없다. 그러므로 본 장에서는 인터넷사용시간에 따라 집단 구분을 하고 집단에 따라 인터넷사용패턴, 정보화에 대한 인식에 차이가 있는지 살펴보았다. 집단의 구분은 우선 주중 인터넷사용 평균시간에 따라 3집단으로 구분하였다. 우선 인터넷사용시간의 상위25%정도에 해당하는 ‘일일 4시간이상 사용자’를 ‘고사용자’로 명명하였으며, 일일 2-4시간 사이 사용자’를 ‘일반사용자’로, ‘일일 2시간 이내’로 사용하는 하위25%의 사람들을 ‘저사용자’로 명명하였다.

1) 인터넷활동순위

일일 4시간이상 인터넷을 하는 사용자가 다른 집단에 비해 온라인게임을 활용하는 비율이 높았다. 그 다음으로는 채팅을 한다고 응답하였다. 자료정보검색이나 교육학습에 대한 활용은 일반사용자나 저사용자에 비해 상당히 낮은 것으로 나왔다. 이로써 고사용자의 경우 인터넷을 사용하는 시간은 다른 집단에 비해 길지만 게임이나 오락위주의 편향된 활동을 주로 하고 있으며, 자신의 학업에 도움을 줄 수 있는 정보검색, 교육학습으로의 활용은 상당히 저조하다. 반면 일일 2시간 이내로 사용하는 사용자의 경우 다른 집단에 비해 다양한 서비스를 사용하고 있는 것으로 나타났다. 자료정보검색이나 뉴스잡지신문 읽기를 한다는 응답이 다른 집단에 비해 높게 나타났다.

〈표 III-33〉 인터넷사용시간에 따른 집단별 인터넷 사용용도

(단위 : %)

	저사용자 (2시간이내)	보통사용자 (2-4시간사이)	고사용자 (4시간이상)	무응답	전체
자료정보검색	15.2	10.9	9.6	19.2	13.1
온라인게임	35.9	38.1	54.8	27.8	38.4
온라인거래서비스	3.2	2.8	2.9	1.5	2.8
교육학습	2.4	1.7	0.4	4.5	2.1
오락	17.1	17.1	14.2	16.7	16.7
이메일	1.7	0.3	0.0	0.5	0.8
채팅	14.7	19.0	11.7	12.6	15.9
동호회활동	2.4	3.8	0.4	2.5	2.7
신문잡지뉴스보기	2.7	0.7	0.8	1.5	1.5
무선인터넷사용	0.5	0.0	0.0	0.0	0.2
블로그홈페이지관리	3.0	4.2	3.8	4.5	3.8
기타	0.6	0.9	0.8	2.0	0.9
무응답	0.6	0.7	0.4	6.6	1.2
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

2) 우리나라 정보이용 편리성

국내 정보이용을 위한 접근성 및 정보이용의 용이성을 묻는 질문에서 어 사용시간이 긴 고사용자집단이 다른 집단에 비해 용이성이 높은 편이라고 인식하고 있었다. 그러나 우리나라 정보이용 환경이 편리하지 않다는 응답의 비율도 다른 집단에 비해 많았다.

〈표 III-34〉 우리나라 정보이용 편리성 수준

(단위 : %)

	저사용자 (2시간이내)	보통사용자 (2-4시간사이)	고사용자 (4시간이상)	무응답	전체
매우높은수준	17.4	21.8	23.4	17.2	20.0
높은 수준	42.4	41.6	23.4	39.9	39.4
보통	29.0	29.3	37.7	30.3	30.4
낮은 수준	6.8	5.2	10.9	7.1	6.7
매우낮은수준	3.8	1.8	2.9	3.0	2.8
무응답	0.6	0.3	1.7	2.5	0.8
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

3) 자신의 정보능력수준

개인의 정보이용능력을 묻는 질문에 저사용자집단에 비해 고사용자집단이 자신의 능력을 매우 높은 수준이라고 응답한 비율이 높게 나타났다. 그러나 저사용자집단이라고 자신의 정보이용능력을 낮게 보고하지는 않았다.

〈표 III-35〉 자신의 정보능력 수준

(단위 : %)

	저사용자 (2시간이내)	보통사용자 (2-4시간사이)	고사용자 (4시간이상)	무응답	전체
매우높은수준	8.6	13.1	13.4	6.6	10.8
높은 수준	19.1	16.9	18.4	20.7	18.3
보통	55.5	55.4	49.8	52.0	54.3
낮은 수준	12.8	12.7	13.0	14.1	12.9
매우낮은수준	3.5	1.6	3.8	4.0	2.8
무응답	0.6	0.3	1.7	2.5	0.8
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

4) 정보화에 대한 인식의 차이

인터넷사용시간에 따른 집단이 사회의 정보화에 대한 인식에 차이가 있는지 살펴보았다. 흥미로운 사실은 고사용자가 저사용자에 비해 정보화역기능에 대해 우려가 높은 반면, 정보화로 인한 사회복지개선이라는 측면에서는 더 낮은 기대를 가지고 있는 것으로 나타났다. 이는 본페로니 사후검사에서 통계적으로 안정적인 것으로 증명되었다.

<표 III-36> 집단별 정보화에 대한 인식의 차이 평균과 표준편차

	저사용자		일반사용자		고사용자	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
정보화역기능	13.59	4.60	13.56	4.57	15.06	5.38
사회의 긍정적 변화	25.29	5.45	25.78	6.15	24.88	6.92
사회복지개선	14.67	3.18	14.81	3.37	13.97	3.98
정보격차발생	5.63	1.92	5.58	1.93	5.91	2.02

<표 III-37> 정보화에 대한 인식의 차이 변량분석표

구분	변산원	SS	df	MS	F	p
정보화역기능	집단 간	444.943	3	148.314	6.761	.000
	집단 내	39861.754	1817	21.938		
사회의 긍정적 변화	집단 간	184.734	3	61.578	1.640	.178
	집단 내	69844.272	1860	37.551		
사회복지개선	집단 간	147.238	3	49.079	4.168	.006
	집단 내	21901.867	1860	11.775		
정보격차발생	집단 간	23.092	3	7.697	2.068	.103
	집단 내	6830.854	1835	3.723		

또한 인터넷사용과 현실생활과의 적응상태를 알아보기 위하여 자기 자신을 비롯하여 주위 사람들과의 관계, 삶 전반에 대한 만족도를 비교해보았다. 인터넷고사용자집단이 다른 집단에 비해 생활의 만족도가 떨어지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 이미 선행연구에서 지적했던 것처럼 현실생활에 어려움을 경험하는 사람들이 사이버공간을 대안으로 생각하며, 사이버공간에서의 활동이 강화가 되어 더욱 깊이 빠져들게 된다는 설명과 맥을 같이 한다. 또한 우려하는 것은 현실도피의 목적으로 사이버공간을 사용하는 개인은 현실에서 더욱 괴리감이 커지는 악순환을 경험하게 된다는 것이다. 그러나 현재의 결과만으로 생활의 만족정도와 인터넷사용시간간의 원인과 결과 관계를 명확히 알 수는 없다. 인터넷을 장시간 사용하게 되면서 생활이 흐트러지고, 자제하고자 하는데 힘든 자신에 대해 낮은 평가를 하게 되는 경우도 있기 때문이다.

〈표 III-38〉 집단별 생활만족도의 평균과 표준편차

	저사용자		일반사용자		고사용자	
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
가족관계	3.98	1.12	3.89	1.25	3.67	1.34
친구관계	4.16	1.07	4.08	1.05	3.93	1.21
학교생활	3.83	1.21	3.70	1.25	3.50	1.37
자신 스스로	3.56	1.27	3.44	1.32	3.26	1.45
주변환경	3.66	1.21	3.55	1.27	3.31	1.42
삶 전반	3.67	1.19	3.54	1.27	3.33	1.14
총계	22.86	5.92	22.20	5.92	21.00	6.26

〈표 III-39〉 생활만족도 차이 변량분석표

구분	변산원	SS	df	MS	F	p
가족관계	집단 간	651.165	3	217.055	5.880	.001
	집단 내	68665.906	1860	36.917		
친구관계	집단 간	10.181	3	5.868	3.704	.011
	집단 내	2946.626	1860	1.584		
학교생활	집단 간	21.311	3	7.104	4.572	.003
	집단 내	2890.238	1860	1.554		
자신 스스로	집단 간	16.586	3	5.529	3.089	.026
	집단 내	3329.147	1860	1.790		
주변환경	집단 간	21.855	3	7.285	4.469	.004
	집단 내	3031.896	1860	1.630		
삶 전반	집단 간	24.426	3	8.142	5.042	.002
	집단 내	3003.505	1860	1.615		
총 계	집단 간	651.165	3	217.055	5.880	.001
	집단 내	68665.906	1860	36.917		

5) 사례: 미디어일기

본 사례는 이동후(2004)의 「IT와 신세대 문화의 형성 확산과정연구」 내용을 재인용한 것으로 청소년들의 일상생활에서 인터넷의 사용이 어떠한 양태로 진행되고 있는지를 살펴볼 수 있는 좋은 자료가 될 것이다. 인용된 사례는 17살의 여고생의 일과로서 주중 3시간 55분의 인터넷사용시간 중 학습은 1시간 25분이고, 개인의 사교생활 및 오락을 위해 2시간 30분을 사용하는 것으로 보고하고 있다.

〈사례 2〉 S12 (고등학생, 17세, 여) 미디어 일기

■ 2004년 2월 11일 (수요일)

시간	일반활동 (시간대 00:00~00:00)	장소	미디어 활동 (시간대 00:00~00:00)
6시 (오전)			
7시	기상/ 등교준비	집	핸드폰 모닝콜 소리에 일어남(7:45)
8시	학교 등교	집	컴퓨터 켜서 메일 확인(8:15~8:30).
9시		학교 /교실	학교 가는 길에 핸드폰 액정 멘트 바꿈.(8:40) 친구와 문자 1통 주고 받음.(8:45)
10시	졸업식참가(9:50~11:50)	학교 강당	친구에게 전화 1통 걸려왔는데 받지 못함.
11시			
12시(오후)	집으로 가는 길(12:15~35)	버스 안	친구와 문자 4통
1시	점심식사(1:15~35) 컴퓨터 하기(2:05~2:30)	집	TV m-net틀어놓고 사복으로 갈아입음(12:50~1:35) 컴퓨터하기(2:05~2:30) - 원앰프로 음악듣기 2:05~3:15 - 소리바다에서 음악 1개 다운 2:7~2:12 - 버디에 누구누구 있나 잠깐 켜봄 2:10 - 다음사이트에서 뉴스 2개 읽음 2:10~2:15 - 메일 확인/ 메일 보내기 2:15~2:25 친구에게 핸드폰으로 전화 함 (2:40~2:52)
3시			이투스 인터넷 강의(3:40~5:05) 전자사전으로 영어 단어 검색
4시			
5시		독서실	친구랑 문자 4통(5:20) 엄마께 전화 옴 (5:55)
6시			
7시	저녁 식사(7:20~7:45)	집	TV시청(mbc 드라마'귀여운 여인')(8:20~8:50)
8시	드라마 시청(8:20~8:50)		
9시		독서실	문자 3통
10시			
11시	취침준비(11:50)	집	
12시	컴퓨터 하기(12:10~1:15)		- 원앰프로 음악듣기12:10~1:15 - 버디하기 12:10~1:15 - 사이월드에서 아바타 옷 바꿔주기12:30 - 메일 확인/메일 보내기 12:40~12:55
1시(오전)	취침(1:15~)		

[그림 III-4] 사례 1

■ 2004년 1월 8일 (목요일)

시간	일반활동 (시간대 00:00~00:00)	장소	미디어 활동(시간대 00:00~00:00) * 상세히 기록
6시오전			
7시			
8시	기상, 외출준비	집	문자메시지 1통, 인터넷 신문 읽기(8:05~8:20)
9시	학원	지하철	무가지 읽기 (8:50~9:00)
10시		주안	문자메시지 4통
11시			
12시오후			
1시	집으로 이동, 점심식사(1:30~2:00)	집	TV시청(1:30~2:00)
2시	낮잠(2:10~3:00)	집	
3시	컴퓨터(3:00~4:00)	집	미니홈피 글남기기(3:00~3:20) 스타크래프트 배틀넷 접속(3:20~3:50) 스타크래프트 카페 접속, 글 읽고 글 남기기 (3:50~4:00)
4시	영어공부	집	온라인 강의(5:00~6:00) 문자메시지 1통
5시			
6시			
7시	저녁식사(7:00~7:30)	집	TV 시청(7:00~8:00)
8시	컴퓨터(8:00~10:00)	집	사이월드 미니홈피 글 남기기(8:00~8:30) 미니홈피 배경음악 도토리로 구매(8:30~8:40) 하이텔 IDisk 접속 네이버-영화에서 정보 얻기 영화 다운로드(8:50~10:20)
9시			
10시	영어공부	집	편입카페에 접속, 글 읽기(10:00~10:30)
11시	영어 단어장 정리		학원 홈페이지 접속, 정보 얻기(10:30~10:40)
12시	컴퓨터	집	메신저 접속, 채팅(12:00~12:50) 문자메시지 3통
1시 오전	책 읽기, 취침	집	
2시			
3시			
4시			
5시			

[그림 III-5] 사례 2

■ 2004년 2월 14일 (토요일)

시간	일반활동 (시간대 00:00~00:00)	장소	미디어 활동 (시간대 00:00~00:00)
8시 오전	기상(8:10) 아침식사(8:50)	집	모닝콜과 함께 하루를 시작함/ 라디오를 켜(8:15~9:10)
9시			엄마가 보고 계신 TV를 봄(9:10~9:30)
10시	공부(10:00~12:30)	독서실	메가스터디 인터넷 강의(10:5~11:30)
11시			친구와 문자 4통
12시 오후			엄마와 전화 1통. 친구와 전화1통
1시	점심식사겸휴식 (12:40~1:50)	집	TV보기(mbc드라마넷/m-net) (12:55~1:40)
2시	공부(2:05~3:40)	독서실	친구와 문자 7통. 친구와 전화1통
3시			선생님께 전화 1통.
4시	선생님 도와드리기.(4:05~	청소년 수련관	21세기 친구들에게 수련관전화로 통화 친구와 문자 4통.
5시	5:35)		
6시	친구들과 수다떨기(6:05~ 9:50)	KFC	친구에게 전화1통 음. 학원에서 전화 1통 음. 친구와 문자 2통. KFC안에 있는 TV로 m-net 시청.
7시			
8시			
9시	사가정 구경 (9:10~40)	사가정	친구와 문자 1통.
10시	휴식	집	친구와 전화 통화(10:10~10:30)
11시	컴퓨터 하기(11:20~12:50)		문자 2통. 컴퓨터 하기 - 원앰프로 음악듣기(11:5~1:20) - 다음사이트 접속(메일쓰기, 뉴스1개 읽음) (11:30~11:45) - 버디버디로 친구들과 대화.(11:5~1:20) - 버디홈페이지에서 자기정보바꿈. - 다음친목카페에서 글 2개 읽고 답글남김. (12:10~12:40)
12시			
1시 오전	취침(1:00~)		취침

[그림 III-6] 사례 3

IV. 요약 및 제언

1. 결과 요약
2. 정책 제언

IV. 요약 및 제언

1. 결과 요약

정보통신의 기술은 날로 우리가 예측할 수 없는 속도로 변화하며, 우리의 생활환경과 문화에 지대한 영향을 끼친다. 인터넷, 사이버공간은 일종의 기술이 제공하는 산물로 이해했던 과거의 입장과 달리, 이제 사이버공간은 하나의 생태적 공간으로 이해하고 인간의 의식, 욕구, 행동, 감정 및 우리 사회를 어떻게 변화시키고 적용해야 하는가를 고민해야 한다(송종길, 2003). 사이버공간 역시 물리적인 현실과 연결되어 있으므로 현실과 지속적으로 영향을 주고받으며 단순한 상호연관성의 차원을 넘어 서로가 서로에게 영향을 주면서 변화해가는 역동적(transactional) 관계에 있다.

정보기술의 발전에 따라 정보에 대한 의미가 달라졌다. 단순한 지식의 차원으로 머무르지 않고 정보를 소유하느냐, 소유하지 않느냐에 따라 기술의 발달이 가져온 편리함과 유익함을 얻을 수 있다. 최근에는 정보 소유의 문제를 떠나 사용자가 정보를 원하는 정보를 올바르게 선택하고, 가공하느냐에 따라 결과물이 현격하게 달라지고 있다. 개인의 정보를 이용하여 자신의 일이나 업무에 도움을 줄 수 있는 경우를 생산적인 정보이용이라고 정의한다.

우리나라는 외형적으로나 물리적 환경적으로 세계 최강의 정보통신강국을 자처하지만, 생산적인 정보이용을 보장하기에는 아직 미흡한 부분이 있다. 지식정보화사회 전면화를 주장하는 이 시점에서 앞으로 정보화 사회를 이끌어 갈 청소년에게 나아갈 방향을 제시해주는 일은 의미가 크다.

정보이용에 대한 접근은 정보화 정책이나 정보격차해소정책으로 진행되어 왔다. 정보이용을 위한 기술과 능력을 습득하게 되면 누구에게나 저절로 정보이용이 될 수 있으리라는 낙관적인 기대를 가지고 있었다. 그러나 기대와 달리, 정보이용을 하는 사람과 하지 않는 사람, 정보이용을 하는 사람들 사

이에서도 차이가 발생하였다. 이러한 사실은 환경적인 조성만으로 충분하지 않으며, 사용자 개인의 욕구와 심리적인 특성에 대한 이해가 선행되어야 함을 강조한다.

정보이용에 관한 모델을 살펴보면, 이용하는 정보에 대해 사용자가 필요하다고 느끼며(유용성), 사용하기 쉽다고 느낄 때(용이성) 정보에 대하여 긍정적인 태도를 가지게 되고 실제로 이용하는 행위로 연결된다고 한다. 인식된 유용성은 사용하는 정보가 가지고 있는 본질적인 가치와 연결이 되지만, 좀 더 확대하여 이해하면 정보를 둘러싼 환경, 그리고 정보를 얻기 위해 지불해야 할 대가까지도 포함될 수 있을 것이다. 그러므로 사용자가 느끼는 유용성을 증가하기 위해서는 정보 그 자체 콘텐츠의 질을 향상시켜야 하는 부분과 더불어 해당 정보가 속해있는 주변 환경의 조건도 고려해야 할 것이다.

실제적인 자료를 살펴본 결과 국내 청소년의 97%는 컴퓨터를 사용하고, 일주일에 평균 10시간 이상 인터넷을 한다. 그리고 청소년들이 인터넷을 통해 주로 사용하는 서비스는 온라인게임이나 오락, 커뮤니케이션이다. 이러한 온라인게임이나 오락에 몰두하는 일은 건강을 해치거나 학교생활에 소홀할 수 있기 때문에 소비적인 활용범주로 구분한다. 반면에 생산적 활용으로 분류되는 학습과 교육콘텐츠의 이용은 저조하다.

정보통신정책연구원(2002)의 조사에 따르면, 청소년들이 교육과 학습콘텐츠의 질과 내용에 만족하지 못했기 때문에 이용이 부진할 수밖에 없다고 했다. 즉 개인이 만족스럽지 못하다고 느끼는 것은 정보의 유용성과 밀접한 관계를 가지고 있다. 그러므로 정보의 이용을 위해서는 제공되는 정보의 질을 높이는 작업이 필요하다. 다른 한편으로 개인의 인식된 유용성은 주어지는 정보가 자신의 욕구나 내적 인지구조와 일치할 때 경험할 수 있을 것이다. 이런 측면에서는 사용자의 인식이 개인의 사고의 틀로써 외부의 자극을 선별하고 선택하는 데 중요한 작용을 한다. 청소년들이 학습이나 교육활동과 같은 생산적인 정보이용이 낮은 것은, 인터넷, 사이버 공간에 대한 인식이 부정적이기 때문이다. 이는 청소년들에게 사이버공간이 매력적으로 느껴

지지 않는다는 의미가 아니라, 사이버공간을 경험하면서 사이버공간에 대한 부정적인 편견을 가지게 된다는 의미이다. 청소년들이 사이버공간에서 활동하면서 개인정보침해, 바이러스 유포, 음란사이트, 해킹 등과 같은 역기능에 노출되었던 경험이 많기 때문에 이러한 정보화역기능의 위험성을 잘 인식하고 있으며, 정보화역기능에 대처할 수 있는 사업이 필요하다고 주장하였다.

이는 다시 말하면 현재 사이버공간에 대하여 긍정적인 인식보다 부정적인 인식이 강하기 때문이라고 해석할 수 있다. 정보에 대한 부정적인 인식은 정보의 생산적인 활용을 저해한다고 할 때, 현재의 상황에서 청소년의 학습과 교육콘텐츠에 대한 낮은 활용도는 당연한 결과일 것이다. 그러므로 청소년들의 생산적인 정보이용을 촉진하기 위해서는 사이버공간에 대한 부정적인 인식의 전환이 필요하며, 이러한 인식의 변화는 건전한 사이버문화를 만드는 일과 연결되어 있다.

용이성의 문제는 개인의 정보화능력과 관련이 있다. 무엇이든 주어지는 일이 손쉽게 느끼기까지는 일을 수행할 수 있는 기본적인 능력이 요구된다. 마찬가지로 정보이용에 있어서 용이함을 느끼게 되어 지속적인 정보이용으로 연결되기까지는 정보이용을 할 수 있는 기본적인 자질은 갖추고 있어야 한다. 그래서 정보화교육이 강조되었다. 자료에서 보여주듯이 국내 청소년들은 자신의 정보화능력에 대해 상당히 긍정적으로 평가하고 있다.

그러나 세부적인 정보화 능력을 살펴보면 문서작성이나 인터넷을 이용한 정보검색, 음악/동영상등 본인의 개인적인 관심이 있고 자주 사용하는 부분의 유능함을 보고했을 뿐, 유틸리티나 바이러스에 대처하는 법, 인터넷뱅킹 및 전자민원에서의 사용능력은 다소 낮게 평가하고 있다(한국인터넷진흥원, 2004). 그리고 대부분의 청소년들이 자신의 정보화능력을 초보와 중간정도로 평가할 뿐, 전문가 수준이라는 응답은 많지 않았다. 변화하는 기술과 환경에 효과적으로 적응하기 위해서는 지속적이고 체계적인 정보화교육이 필요하다. 기술이 점차적으로 복잡해지고, 다양해짐에 따라 정보화교육의 수준도 심화되고 전문화될 필요가 있다.

정보격차해소를 위한 초기의 교육은 정보소외계층을 대상으로 기본적인

수준까지 끌어올리는 것이 목적이었다. 그러나 청소년들은 정보소외계층과는 달리 인터넷과 생활하면서 자라온 세대이며, 기계 친화적인 특성을 보여 준다. 그러므로 청소년들을 위한 교육은 다른 계층과는 달리 전체적으로 기본적인 수준을 상향조정할 필요가 있을 것이다. 또한 청소년들이 앞으로 지식정보사회를 주도해 갈 세대이므로 전문성을 지닌 인재의 양성도 중요할 것이다. 청소년에게 교육을 실시할 경우 일반인을 대상으로 하는 기본적인 교육 프로그램과 능력이 뛰어나 전문인력으로 개발할 수 있는 대상을 위한 고급 교육프로그램의 개발과 제공이 필요하다.

2. 정책 제언

1) 관련 연구를 위한 제언

청소년들의 정보이용행동을 검토해보았을 때 정보활용이 사용시간에 비례한다고 보기 어렵다. 사용시간에 따라 구분한 집단을 비교해 보았을 때 일일 평균 4시간이상 사용하는 고사용자집단의 인터넷이용은 오히려 부적응적이라고 보였다. 즉 현실에 대한 만족정도가 다른 집단에 비해 떨어지고, 주로 사용하는 인터넷활동은 온라인게임이며 다른 활동들의 사용은 활발하지 않았다. 그리고 정보통신기술의 발달에 의한 사회적 발전이나 사회복지의 증대라는 긍정적인 측면보다 정보화역기능에 대한 우려가 더 많다고 보고하였다.

이러한 자료들을 종합해 볼 때, 고사용자의 경우 현실세계의 어려움을 피하여 가상공간을 도피의 수단으로 이용하고 있으므로 온오프라인간의 인터넷 중독에 빠지기 쉬운 계층에 가깝다. 오히려 일일 2시간 이내로 인터넷을 사용하는 저사용자가 인터넷상에서 정보검색과 뉴스검색 등 다양한 활동에 종사하며 현실생활의 만족도도 더 높은 것으로 나타나는 등 생산적인 소비자에 가깝다. 그러나 이러한 결론은 일반화하여 단언하기 어려우며 보다 면밀한 연구가 필요할 것이다. 여기에서는 향후 청소년의 정보이용관련 연구

가 지향해야 할 방안을 몇 가지 제언하고자 한다.

첫째, 청소년들의 정보이용패턴을 이해하는데 사용자의 심리적인 욕구와 정보이용의 목적, 정보이용행태, 이에 따른 결과를 이해하기 위한 시계열적인 접근이 필요하다. 본 보고서에서 자료 분석을 하면서, 실업계 고등학생들의 인터넷사용패턴이 일반 고등학생과 중학생과 차이를 보였다. 소비적인 인터넷활용패턴이 개인이 인식하고 있는 현실생활의 경제적인 어려움과 낮은 만족도와 연관성이 있는 듯하나 설명원인과 결과의 관계성을 파악하기 어려웠다. 그러므로 장기간의 시간을 두고 요인간의 관계성을 파악하고, 중, 장기적인 결과를 파악할 수 있는 연구의 선행이 필요하다.

둘째, 청소년의 정보이용에 관하여 경험적인 자료를 바탕으로 생산적, 소비적 활용에 대한 조작적 정의가 필요하다. 본 보고서에서는 일반적이고 상식적인 수준으로 이해하고 편의적으로 사용하였으나, 이러한 구분은 현실을 강조하며 사이버공간이 가지고 있는 장점을 잃을 수 있는 위험성이 있다. 그러므로 인터넷을 활발히 사용하고 있는 청소년들에게 적합한 정의 도출이 필요하다. 이러한 정의 도출을 위해서는 현실과 사이버공간간의 관계에 대한 이해가 필요할 것이다. 단순히 이분법적으로 이해할 것이 아니라 두 공간과의 비선형적 관계를 고려해야 한다.

셋째, 생산적인 정보이용과 청소년에게 적합한 정보이용 기준을 설정하기 위한 타당한 기준설정이 필요하다. 단순히 사용시간이나 주요 사용하는 활동 등의 양적 접근이 아니라 구체적으로 무슨 일을 하는가에 대한 질적 접근이 병행되어야 할 것이다.

2) 관련 정책을 위한 제언

우리나라의 정보화 정책은 주로 물리적인 환경구축에 초점을 맞추어 진행되어 왔다. 그리고 청소년을 위한 국가 정책은 주로 보호주의적 입장이며 사후대처적인 측면이 강했다. 그 이유는 청소년들을 수동적인 존재로 이해하고 있기 때문이다. 그러나 청소년은 사이버공간에서 소비자이면서 동시에 생산자의 역할을 하는 존재이므로 기존에 고수하던 사고의 틀을 전환할 필

요가 있다.

첫째, 청소년의 정보이용을 촉진하기 위해서는 정보이용자인 청소년들의 사용 동기를 유발할 수 있도록 제공되는 콘텐츠의 질적 향상 및 서비스개선이 필요하다. 외국의 사례에서 살펴보면 영국의 National grid for Learning이나 미국의 Students.gov가 수행하고 있는 것처럼 대상에게 적합한 정보를 선별하여 제공하여 사용자의 시간과 노력을 줄일 수 있는 정보를 제공하는 방안도 고려할 만하다. 현재 청소년종합정보서비스를 위한 포털이 구성되어 있으나, 청소년들의 인지도도 낮고 청소년들이 인식하고 있는 필요성도 상대적으로 낮은 것으로 보고되었다.

이는 기존의 다른 정책이나 서비스가 그러하듯이 이용자의 욕구나 기대를 고려하기 않은 채 기성세대의 입장에서 내용이나 방향을 설정하여 일방적으로 진행함에 따라 청소년과 기성세대간의 세대 차이를 줄이지 못한 이유라고 추측된다. 영국과 미국의 경우처럼 청소년을 위한 종합서비스제공 포털을 운영할 경우 주 이용자인 청소년들의 참여를 대폭 늘리고, 그들의 욕구를 수렴할 수 있어야 할 것이다. 청소년들에게 적합한 정보를 제공하기 위한 선별적인 작업이란 현재 정보통신윤리위원회가 실행하고 있는 규제중심의 등급제와는 차이가 있다. 그러므로 일방적인 선별이 아닌 제공되는 정보의 주요 대상의 욕구와 필요성을 반영하여야 할 것이다.

둘째, 정보화역기능을 예방하고 개선할 수 있는 방안 모색이 필요하다. 현재 사이버공간에 대한 부정적인 인식은 생산적인 정보이용을 저해할 뿐만 아니라 사이버문화를 더욱 악화시키는 악순환에 빠져든다. 얼핏 보면 정보이용과 정보화역기능에 대한 대처는 아무런 관계가 없는 듯이 보이지만 이용자의 심리적인 특성을 고려해볼 때 밀접한 관계가 있음을 알 수 있다. 정보화 역기능에 대한 우려와 실제적인 피해를 줄여줌으로써 청소년들의 정보이용에 대한 신뢰를 회복하게 되고 적극적이고 생산적인 활용을 유도할 수 있다. 정보화의 역기능에 대처하기 위해서는 청소년들을 대상으로 한 교육이 확대되어야 한다.

역기능을 예방하기 위한 청소년들의 인식전환도 필요하며 아울러 사이버

범죄에 대하여 개인의 도덕적 판단에 호소하는 내용보다는 현실에서 영향력을 가지고 집행되는 법과 형벌에 대한 교육이 필요하다. 사이버범죄에 연루된 청소년들의 대부분이 자신의 행동이 법적제재의 대상이 된다는 사실을 모르고 있는 경우가 많기 때문에 법제도에 대한 이해를 도울 수 있어야 한다. 그리고 건전한 정보사회문화에 대한 끊임없는 홍보정책의 강화도 병행되어야 할 것이다.

셋째, 청소년의 정보이용에 대한 교육을 구성하는데 일반교육과 IT영재교육으로 구분하여 진행할 필요가 있다. 지식기반사회가 되면서 직업구조와 고용의 양태가 달라지고 있다. 2000년도 미국에서는 80만 명 이상의 숙련된 정보통신기술 전문가가 부족했으며, 2006년부터는 필요한 전문가의 수가 연평균 14만 명을 상회할 것으로 예측된다고 한다. 이러한 상황은 우리나라도 예외가 아니며 직업시장에서 필요한 인재양성이 시급하다. 현재 대부분의 정보화교육은 기초적인 기술의 습득과 숙련을 목적으로 하는데, 일반 청소년을 위한 교육에 있어서도 현실 생활에 적합하도록 수준을 다소 높일 필요가 있으며 IT영재 양성을 위한 교육 프로그램의 확충이 요구된다. 그러기 위해서는 e-learning을 촉진할 수 있는 양질의 교육 콘텐츠의 개발이 시급하며, 학교현장에서도 선택적으로 실시하고 있는 정보화 수업시간을 확대할 수 있는 방안도 모색해야 할 것이다.

마지막으로 청소년의 정보이용에 관한 연구가 지속될 수 있도록 제도적 마련이 필요하다. 정보이용에 관한 기존연구는 사회 모든 계층을 포함하고 있는데, 현재 청소년들은 인터넷과 사이버공간을 생활공간으로 살아온 세대이므로 기성세대의 경험과 많이 다르다. 이런 경험의 차이가 청소년들의 사고와 행동에 어떤 영향을 미치며, 사회에 미치는 영향을 이해하고 미래 발전 방향을 예측하기 위해서는 청소년을 특화한 연구결과의 지속적인 축적이 요구된다.

참고 문헌

- 가즈후미(2004). 고도정보화사회의 여러 모습. 김재홍 옮김. 커뮤니케이션박스.
- 강효민(2004). 정보화 사회, 한국 청소년의 여가행위에 관한 조사연구. 한국체육학회지, 제44권 제2호, pp. 525-535.
- 김미숙(2004). 정보화에 따른 청소년 레저 문화 실태 연구. 한국여가레크레이션학회지, 제26권. pp. 29-37.
- 김태웅(2005). 계층별 정보활용 교육콘텐츠 개발을 위한 탐색적 연구. KADO 이슈리포트. 한국정보문화진흥원.
- 디지털타임즈 2004. 3. 10일자 정보통신면 : 특집기사 제 2단계 디지털 혁명: '디지털 복지국가' 깃발이 올랐다.
- 미카미(1991). 정보환경. 학문사.
- 박해광(2004). 정보화와 소비: 온라인소비의 성격. 사회과학연구, 제12권 제2호, pp. 98 -127.
- 송종길(2003). 대통령후보 TV합동토론 현식 비교연구. 한국언론정보학보, 제22권, pp. 107-132.
- 이동후(2004). IT와 신세대 문화의 형성, 확산과정. IT사회, 문화적 영향 연구: 21세기 메가트랜드 시리즈.
- 이세용(2002). 청소년 인터넷 사용과 정보불평등. 정보화 정책, 제9권 제4호, pp. 29-48.
- 이정민(2005). 정보통신미디어 컨버전스와 선택, 사용 요인의 변화. 인터넷과 모바일을 중심으로. 한국학술정보(주).
- 정보통신정책연구원(2002). 사이버문화 및 사이버공동체 활성화 정책방안 연구.
- 정보통신부(2003). 정보통신부 2003년 회고와 전망 정책보고서.
- 최두진(2002). 김대중정부의 정보화 정책평가와 차기 정부의 과제, 제2의 21세기 정보화 정책의 비전과 전략, pp. 174 - 194. 사이버커뮤니케이션학회 발표논문.
- 최두진(2004). 정보격차 : 누가, 왜, 무엇을 얼마나 손해보는가?, 제16회 정보문화의 달 특별세미나 논문발표집, pp. 1-33.
- 최두진·김지희(2005). 정보격차 패러다임의 전환과 생산적 정보활용 방안, 월간 정보격차. 한국정보문화진흥원.
- 최성욱(2004) 정보화 시대의 교육적 성찰. The Journal of Curriculum Studies, 제22권 제2호, pp. 207-220.
- 청소년위원회(2005). 청소년위원회 사업방향.
- 한국교육학술정보원(2004) 교육정보화를 통한 지식정보사회로의 선도.

- 한국인터넷진흥원(2004). 2004년 하반기 정보화 실태조사. 정보통신부.
- 한국정보문화진흥원(2002). 정보취약계층정보격차 실태조사보고서.
- 한국정보문화진흥원(2003) 정보기회의 대두와 효율적 정보활용. 한국정보문화진흥원 동향분석 보고서.
- 황상민·한규석(1999). 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 위해. 박영사.
- 황주성·김성우(2003). 인간중심의 지식정보사회 전면화를 위한 제언. KISDI 이슈리포트.
- 황주성·유지연(2004). 제2세대 인터넷에 대응하는 정보격차해소 정책의 방향과 과제. KISDI 이슈리포트. 정보통신정책연구원.
- 황상민(2004). 대한민국 사이버 신인류. 21세기북스.
- Davies, A. R.(1986). *A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems : Theory and results*. Doctoral dissertation, Sloan School of Management MIT.
- Davies, A. R.(1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, September 1989. pp. 319-340.
- Doyle, C.(1992). Final Report to National Forum on Information Literacy. Syracuse, NY. ERIC Clearinghouse on information resources.
- McDonough, A. M.(1965). *Information economics and management system*.
- National Grid for Learning(2005). www.ngfl.gov.uk/index.jsp?sec=1&cat=99 (2005.10.16)
- Students.gov(2005). <http://www.students.gov/STUGOVWebApp/index.jsp> (2005.10.16)
- Turkle, S.(1995). 스크린위의 삶. 민음사.

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집 필 진 ◆

박영균 한국청소년개발원 · 연구위원

성윤숙 한국청소년개발원 · 부연구위원

이수진 국민대학교 · 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-R14-2

청소년의 정보이용 활성화 정책 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 류윤현

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-559-1(93330)

연구보고 05-R14-2

청소년의 정보이용 활성화 정책 연구

책임연구원 : 박영균(한국청소년개발원 · 연구위원)

공동연구원 : 성운숙(한국청소년개발원 · 부연구위원)

이수진(국민대학교 · 교수)

연구보조원 : 박용미(한국청소년개발원 · 위촉연구원)

한 국 청 소 년 개 발 원

연구 요약

대한민국은 자타가 공인하는 정보통신강국이다. 2004년 하반기를 기점으로 인터넷을 사용하는 인구가 3,000만 명을 넘었고, 인구비례 기준으로는 세계 2위에 해당한다(한국인터넷진흥원, 2004). 2004년 한국인터넷진흥원이 발표한 자료에 따르면 6세에서 19세에 해당하는 청소년의 컴퓨터 사용률은 97.1%에 육박하고, 일주일 평균 사용시간도 10시간이상이라고 응답한 대상이 전체 응답자의 59.4%에 이른다고 한다(한국인터넷진흥원, 2004).

정보통신의 발달에 따라 사회전반적인 변화가 요청되고 있다. 즉 국내 인터넷상용화와 함께 시작된 지난 10년은 디지털 1단계로서 국내 인터넷 보급과 사용이 주요한 관건이 되었으며 정보의 접근과 입수가 경쟁력의 원천으로 작용하였다. 그러나 인터넷이 일상생활의 일부분으로 자리 잡은 현재는 디지털 2단계로서 축적된 정보를 활용하여 새로운 정보와 지식의 창출은 물론 더 큰 부가가치를 창출할 수 있는 일에 효과적으로 활용할 수 있는 능력이 요구된다(황주성·유지연, 2004). 따라서 국가차원에서도 국민의 인터넷사용여부에 초점을 맞춘 정책만을 실행할 것이 아니라 일상생활에서 인터넷을 어떻게 활용하고 있는가와 관련한 활용의 문제에 관심을 가져야 하며, 효과적으로 잘 활용할 수 있는 환경조성을 위한 정책마련이 요구된다.

지식정보사회에서는 무수한 정보 중에서 양질의 정보를 분별하여 선택하고, 비록 동일한 정보라 할지라도 그 안에서 깊이 있는 의미를 창출할 수 있는 능력이 뒷받침되어야 할 것이다. 그리고 이러한 능력의 정도에 따라 생산적 혹은 소비적 이용자라는 집단 분류를 사용하기도 한다(한국정보문화진흥원, 2004). 생산적 이용자란 문자 그대로 사용자가 인터넷을 사용하여 자신의 생활에 긍정적인 변화를 가져오는 경우를 의미하며, 소비적인 이용자란 인터넷의 사용이 개인의 삶의 질을 긍정적으로 변화시키기 보다는 경제적 시간적으로 소비적인 행위에 몰입하는 이용 양태를 보여준다.

이 보고서에서는 디지털(인터넷)2단계에 접어들면서 청소년들이 효율적인

정보이용을 통해 경쟁력을 지니고, 시대 변화에 효율적으로 대처할 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 첫 번째로, 기존 연구들을 중심으로 일반적인 ‘지식이용’ 및 ‘활용’에 대한 개념 정의와 적용범위를 살펴보고자 한다. 이러한 작업은 우리 사회의 변화방향을 예측 가능하게 하고, 미래 사회를 이끌어 갈 청소년들이 나아가야 할 목표를 설정하는데 도움을 줄 것이다. 두 번째로, 지식정보사회를 이끌어 갈 청소년들에게 준비시켜야 할 부분과 내용의 범위에 관하여 구체적이고 현실적인 차원에서 탐색하고자 한다. 그리고 마지막으로 위와 같은 논의를 통해 청소년의 정보이용을 촉진하고 활성화할 수 있는 정책적, 사회적 제안을 모색하고자 한다.

이 보고서에서의 정보이용이란 인터넷을 이용한 정보이용으로 한정하였다. 기존 연구의 탐색과 병행하여 2005년 청소년개발원에서 실시한 청소년 정보화실태 자료를 분석하여 청소년들이 보여주는 인터넷상의 활동, 이용 결과, 정보사회, 정보화에 대한 인식 등을 비교하고 청소년의 정보이용에 영향을 미치는 요인들을 파악하고자 하였다. 설문에 참가한 대상은 중학교, 일반 고등학교, 실업계 고등학교에 재학 중인 청소년 2,164명이었다. 설문응답자의 구성 비율을 보면 남학생은 1,304명으로 전체의 60.7%이고, 여학생은 834명으로 38.8%였다. 학년별로는 중학생이 1,278명으로 전체의 59.5%였고, 실업계고등학생은 275명으로 12.8%, 일반계고등학생은 26.7%였다. 설문을 구성하고 있는 내용은 크게 1)인터넷사용 환경 및 사용실태, 2)정보화역기능의 경험 및 피해, 3)정보활용 능력수준, 4)정보화에 따른 사회변화, 5)청소년의 정보화 정책에 대한 인식, 6) 인터넷을 통한 사회규범, 7)자신의 생활만족도 등 7개의 커다란 영역으로 이루어져 있다.

청소년의 정보이용에 관한 정책마련을 위하여 몇 가지 제언 하고자 한다. 첫째 청소년의 정보이용을 촉진하기 위해서는 정보이용자인 청소년들의 사용 동기를 유발할 수 있도록 제공되는 콘텐츠의 질적 향상 및 서비스개선이 필요하다. 외국의 사례에서 살펴보았듯이 영국의 National Grid for Learning이나 미국의 Students.gov가 수행하고 있는 것처럼 대상에게 적합한 정보를 선별하여 제공함으로써 사용자의 시간과 노력을 줄일 수 있는 방안도 고려

할 만하다.

둘째, 정보화역기능을 예방하고 개선할 수 있는 방안 모색이 필요하다. 현재 사이버공간에 대한 부정적인 인식은 생산적인 정보이용을 저해할 뿐만 아니라 사이버문화를 더욱 악화시키는 악순환에 빠져든다. 청소년들이 정보화 역기능에 대한 우려와 실제적인 피해를 줄여줌으로써 정보이용에 대한 신뢰를 회복하게 되고 적극적이고 생산적인 활용을 유도할 수 있다.

셋째, 청소년의 정보이용에 대한 교육을 구성하는데 일반교육과 IT영재교육으로 구분하여 진행할 필요가 있다. 지식기반사회가 되면서 직업구조와 고용의 양태가 달라지고 있다. 현재 대부분의 정보화교육은 기초적인 기술의 습득과 숙련을 목적으로 하는데, 일반 청소년을 위한 교육에 있어서도 현실 생활에 적합하도록 수준을 다소 높일 필요가 있으며 IT영재 양성을 위한 교육 프로그램의 확충이 요구된다.

마지막으로 청소년의 정보이용에 관한 연구가 지속될 수 있는 제도적 마련이 필요하다. 정보이용에 관한 기존연구는 사회 모든 계층을 포함하고 있는데, 현재 청소년들은 인터넷과 사이버공간을 생활공간으로 살아온 세대이므로 기성세대의 경험과 많이 다르다. 이런 경험의 차이가 청소년들의 사고와 행동에 어떤 영향을 미치며, 사회에 미치는 영향을 이해하고 미래 발전 방향을 예측하기 위해서는 청소년을 특화한 연구결과의 지속적인 축적이 요구된다고 하겠다.

목 차

I. 서론	
1. 연구의 목적과 필요성	3
2. 연구의 내용과 방법	7
II. 청소년의 정보이용에 대한 이론적 고찰	
1. 정보이용에 대한 논의	11
1) 정보의 정의	11
2) 정보이용/활용의 개념과 관점	12
3) 정보이용에 관한 이론: 기술수용모형 (Technology Acceptance Model: TAM)	13
4) 정보이용실태: 인터넷이용도, 활용도, 의존도	15
5) 정보이용의 질적 구분: 생산적, 소비적 이용	24
2. 사이버공간과 사이버문화	29
1) 익명성	29
2) 개방성과 다양성	30
3) 가상성	31
3. 청소년을 위한 정보이용활성화 사례	31
1) 미국의 학생포털 서비스	31
2) 영국의 National Grid for Learning	33
III. 청소년의 인터넷 이용실태	
1. 인터넷 사용시간	39
2. 인터넷 접속장소	41
3. 인터넷사용 활동	42
4. 정보화 역기능의 경험 및 피해	44
1) 음란물에 대한 경험	44
2) 폭력물에 대한 경험	45
3) 음란채팅 경험	46

4) 언어폭력의 경험과 피해	48
5) 개인정보 유출피해	49
6) 해킹경험과 피해	50
7) 바이러스감염피해	52
8) 스팸메일수신경험	53
5. 정보화수준	54
1) 우리나라 정보기술수준	54
2) 우리나라 정보이용수준	54
3) 개인의 정보활용능력수준	55
6. 정보화 정책에 대한 인식	58
1) 현 정보화사업에 대한 인식	58
2) 청소년정보화촉진사업에 대한 견해	58
7. 정보화에 의해 나타날 수 있는 현상: 인식의 차이	60
8. 인터넷사용시간과 인터넷이용행위	63
1) 인터넷 활동순위	63
2) 우리나라 정보이용 편리성	64
3) 자신의 정보능력수준	65
4) 정보화에 대한 인식의 차이	66
5) 사례: 미디어일기	68
 IV. 요약 및 제언	
1. 결과 요약	75
2. 정책 제언	78
1) 관련 연구를 위한 제언	78
2) 관련 정책을 위한 제언	79
 참고문헌	82

표 목차

<표 II-1> 일상생활의 활동분류	17
<표 II-2> 일상생활에서 인터넷의존도	18
<표 II-3> 각 활동별 인터넷활용의 문제점	20
<표 II-4> 계층별 정보이용활동의 중요도	21
<표 II-5> 정보활용영역별 세부 활동의 중요도	21
<표 II-6> 인터넷이용자구분	26
<표 II-7> 정보격차해소에 관한 접근의 변화	27
<표 III-1> 주중, 주말 평균 인터넷 사용시간	40
<표 III-2> 집단별 인터넷 접속장소	41
<표 III-3> 성별 인터넷 사용용도	42
<표 III-4> 집단별 인터넷 사용용도	43
<표 III-5> 성별 음란물 보낸 경험	44
<표 III-6> 성별 음란물 접촉 경험	45
<표 III-7> 성별 폭력물 보낸 경험	45
<표 III-8> 성별 폭력물 접촉 경험	46
<표 III-9> 성별 음란 채팅 경험	46
<표 III-10> 집단별 음란채팅 경험	47
<표 III-11> 성별 음란성 광고메일 받고 그 홈페이지에 접속한 경험	48
<표 III-12> 집단별 음란성 광고메일 받고 그 홈페이지에 접속한 경험	48
<표 III-13> 성별 언어폭력 경험	49
<표 III-14> 집단별 언어폭력 피해 경험	49
<표 III-15> 성별 개인정보유출피해 경험	50
<표 III-16> 집단별 개인정보유출피해경험	50
<표 III-17> 성별 해킹한 경험	51
<표 III-18> 성별 해킹피해 경험	51
<표 III-19> 집단별 해킹피해 경험	52

<표 III-20> 성별 바이러스감염 피해 경험	52
<표 III-21> 집단별 바이러스감염 피해 경험	53
<표 III-22> 성별 스팸메일 받은 경험	53
<표 III-23> 성별 우리나라 정보기술 수준	54
<표 III-24> 성별 우리나라 정보이용 편리수준	55
<표 III-25> 집단별 우리나라 정보기술 수준	55
<표 III-26> 성별 자신의 정보화능력 수준	56
<표 III-27> 집단별 자신의 정보화능력 수준	56
<표 III-28> 컴퓨터이용능력	57
<표 III-29> 성별 정보화에 대한 인식의 차이 평균과 표준편차	61
<표 III-30> 정보화에 대한 인식의 차이 변량분석표	61
<표 III-31> 집단별 정보화에 대한 인식의 차이 평균과 표준편차	62
<표 III-32> 집단별 정보화에 대한 인식의 차이 변량분석표	62
<표 III-33> 인터넷사용시간에 따른 집단별 인터넷 사용용도	64
<표 III-34> 우리나라 정보이용 편리성 수준	65
<표 III-35> 자신의 정보능력 수준	65
<표 III-36> 집단별 정보화에 대한 인식의 차이 평균과 표준편차	66
<표 III-37> 정보화에 대한 인식의 차이 변량분석표	66
<표 III-38> 집단별 생활만족도의 평균과 표준편차	67
<표 III-39> 생활만족도 차이 변량분석표	68

그림 목차

[그림 II-1] Davies 기술수용모형	14
[그림 II-2] 인터넷활용지표	15
[그림 II-3] Students.gov 첫 화면	32
[그림 II-4] 대학준비에 관한 사이트 링크 제공	33
[그림 II-5] NGFL의 화면	34
[그림 II-6] NGFL의 예시화면	35
[그림 III-1] 주중·주말 평균인터넷사용시간	40
[그림 III-2] 국가 정보화사업에 대한 인식	58
[그림 III-3] 청소년정보화촉진사업의 필요성	59
[그림 III-4] 사례1	69
[그림 III-5] 사례2	70
[그림 III-6] 사례3	71