

# I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구의 내용
3. 연구의 방법

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

인류문명은 태초문명의 어명기에서 오늘날에 이르기까지 농업사회, 산업사회, 정보사회라는 세 가지 사회적 대전환기를 겪으면서 발전해 왔다. 수렵과 채취를 생활방식으로 하던 방랑생활의 수렵시대를 탈피하여 목축과 농경의 정착단계로 전환되며 농업사회가 시작되었다. 그 후 수 십 세기를 경과하여 18세기 중엽 Watt의 증기기관의 발명을 시초로 에너지시대의 막을 연 산업혁명에 의한 산업사회가 그 뒤를 이어 형성되었다. 제2차 세계대전 이후에는 Wiener의 인공지능이론과 Shannon의 커뮤니케이션이론을 모태로 태동하게 된 정보과학 및 컴퓨터·통신기술의 발달로 정보사회가 되었다. 정보사회에서의 개인과 사회발전의 관건은 정보력을 얼마나 확보하고 효율적으로 활용할 수 있는냐 하는 것이다(한상완, 1999).

이러한 사회변화 속에서 한국사회도 1994년 6월 인터넷이라는 정보의 바다에 공식적으로 접속한 이래 인터넷 상용화 10년을 맞게 되었다. 한국사회에서 인터넷은 이제 사회적 생존의 전제조건이 되고 있을 뿐만 아니라 정보화의 지형변화를 일으켜 가고 있다. 더욱이 2002년 10월 시작된 인터넷 포털사이트의 지식검색 서비스는 ‘교양’과 ‘지식’의 정의를 바꾸어 가고 있으며 이에 따라 지적능력은 know-how가 아닌 know-where로 변화되어 가고 있다. 기존의 지식을 잘라내 이어 붙이고 재구성하는 ‘조합형 지식’으로 바뀌고 있고, 이는 ‘프리젠테이션’ 또는 ‘디스플레이’ 능력을 강조하는 것으로 이어지고 있다. 암기 보다 검색에 능한 그리고 조각정보들을 ‘재목적화repurposing’과정을 거쳐 조합·정렬하는 ‘새로운 내용’이 아닌 ‘새로운 배열’이 가치를 생성

하는 새로운 차원의 창의성이 중요한 시대가 되고 있다.

청소년들은 인터넷과 모바일로 무장한 영리한 군중(smart mob)으로 집단 의사를 표출해 내기도 하고 네티즌 사이에서는 플래시 몹(flash mob)이 유행하고 있다. 2002년 휴대전화에 디지털 카메라 기능을 추가시킨 카메라폰이 등장하면서부터는 디지털 시대의 새로운 문화코드로 ‘디카족’이 떠오르고 있다. 디지털 장비로 ‘항상 접속’이 가능한 유비쿼터스(ubiquitous) 환경에서 디지털 라이프스타일을 향유할 수 있게 된 청소년들은 그들만의 정보사회적 라이프스타일을 창조하며 급변해 가고 있다.

이와 같이 문명사적 변화로 인한 정보화 시대를 맞이하여 인터넷 등 정보화 기반을 바탕으로 청소년들은 다양한 정보문화를 창출하고 향유해 오고 있다. 그러나 청소년들의 정보문화와 관련된 논의 및 선행연구들을 살펴보면 대부분 정보화 실태와 관련된 연구이거나, 정보화로 인해 생성된 새로운 공간인 사이버공간 특히 일탈문화에 집중되어 있다. 청소년 정보문화관련 연구들이 사이버공간에 주목하게 되는 이유는 정보문화가 집약되어 표출되고 새로운 시도들이 이루어지며, 일상의 시간들과 밀접하게 연관되어 움직이고 있다는 점에서 특징적이기 때문이다.

청소년들에게 사이버공간이 가지는 의미를 웹사이트 분석, 자기기술지 작성과 인터뷰 방식으로 분석한 한 연구(김미윤, 2003)에 따르면, 청소년들에게 사이버공간은 중요한 생활영역이 되어 있으며, 자신들의 욕구를 투영하는 공간이라는 의미를 가지고 있는 것으로 나타났다. 청소년 정보문화의 양상을 보여주는 또 다른 연구로는 김지수(2004)의 디지털 인간관계망에 대한 연구가 있다. 이 연구는 2003년 무렵부터 인기를 끌기 시작한 개인 미니홈피와 블로그를 비롯하여 기존의 카페, 메신저, 휴대폰 등을 중심으로 형성된 디지털 인간관계망에 초점을 맞추고 있다. 정보화로 인한 디지털 인간관계망의 구축은 사람들이 관

계를 맺는 양식뿐만 아니라 관계를 유지해 나가는 양식에까지 큰 변화를 주었다는 점을 확인시켜 주었다. 그리고 온라인상에서 맺어지는 관계는 학연, 지연, 혈연이라는 부정적인 인맥 개념을 변화시키고 보다 합리적인 인간관계를 만들어 줄 것으로 기대하고 있다는 것이다(연합뉴스, 2004. 5. 4일자, 김지수, 2004 재인용).

이외에도 불특정 다수 대중이 드나들며 불특정 주제들에 대해 이야기를 나누는 대중커뮤니티가 정착되는 양상과, 온라인 학습이 확산되면서 배움을 매개로 한 커뮤니티가 형성되는 양상, 온라인 미디어에 대한 청소년들의 적극적이고도 부정적인 답글 문화, 모바일 폰, PDA 등의 빠른 진화로 인한 유비쿼터스(ubiquitous) 환경의 형성 등 많은 청소년 정보문화의 영역과 사례들이 제시되고 있다.

그렇지만 정보문화를 온라인/사이버와 모바일 등 매체중심, 개인중심으로만 이해하는 것은 협소한 인식이다. 대체로 청소년 정보문화는 온라인과 모바일이라는 특징적 요소들에 국한되어 관심의 대상이 되고 있고, 이는 사회적으로 정보문화에 대한 인식이 폭넓게 유지되지 못하고 협소하게 고착되는데 일조하고 있기 때문이다. 정보의 접근과 활용(생산 및 재생산), 공유라는 넓은 시각에서의 정보문화에 대한 인식이 필요하다. 이러한 관점에서 출발한다면 사회적인 지식과 문화의 생산과 수용에 있어서 청소년들의 활용방식이나, 그 과정에서 필수적으로 거쳐야 하는 선택과 판단에 있어서의 태도 및 가치관의 범주까지도 정보문화에 포함되어야 할 것이다. 즉, 청소년 정보문화와 관련된 연구는 그 범주를 넓혀 청소년 정보문화를 긍정적이고 적극적인 문화현상으로 이해·접근하고 정보문화 수용실태에 대한 분석과 이를 바탕으로 한 정책적 대안(정보활용을 위한 디지털 리터러시 함양, 정보문화 향유능력 증진방안 등)이 제시되어야 할 것이다.

따라서 이 연구에서는 청소년과 정보문화에 대한 이론적 고찰과 아울러 청소년들의 디지털 라이프스타일을 중심으로 한 정보의 공유,

공개, 조합능력 등까지도 포함한 정보문화에 대한 인식 및 수용실태와 태도수준을 조사·분석하였다. 분석을 통해 정보문화 수용에 담긴 의미와 가능성을 읽어냄으로써 청소년들의 정보문화 향유능력을 증진시킬 수 있는 방안을 모색하고 청소년 정보문화 관련정책 수립에 활용될 수 있는 기초자료를 제공하는 데 목적을 두고 있다.

## 2. 연구의 내용

청소년 정보문화에 대한 이론적 고찰과 실태분석을 통해, 청소년들의 정보문화 향유능력 증진방안 모색 및 청소년 정보문화 관련정책 수립에 활용될 수 있는 기초자료 제공을 목적으로 하는 이 연구의 주된 내용은 다음과 같다.

### 1) 청소년과 정보문화에 관한 이론적 고찰

청소년 문화현상의 하나로 인식되고 있는 정보문화에 대한 수용실태를 조사·분석하기 위한 기초로, 국내·외 관련문헌 및 선행연구를 수집·분석하였다. 문화의 개념과 문화연구의 접근방식, 정보사회와 정보문화의 개념과 특성에 대한 고찰을 기초로 청소년과 정보문화와의 관계 및 특성 등을 살펴보았다. 또한 청소년들이 정보문화를 어떻게 수용하며, 무엇을 수용하며, 왜 수용하며, 그 결과로 어떤 정보문화를 형성하고 있는지를 이해하기 위하여 정보문화 측정에 관한 선행연구와 이론적 검토도 함께 이루어졌다. 이를 토대로 청소년 정보문화의 내용을 도출해 내었다.

## 2) 청소년 정보문화 수용실태 조사·분석

정보문화는 정보사회에서의 삶의 양식, 즉 정보사회에서 정보를 생산하고 소비하고 분배하는 것과 직·간접적으로 관련된 모든 활동의 총칭으로 정의할 수 있다. 따라서 청소년 정보문화란 정보사회에서 청소년들이 형성한 그들만의 독특한 문화현상이라고 규정할 수 있다. 청소년들의 정보문화는 현실세계와 가상세계에서 형성되고 있고 이를 기초로 청소년 정보문화 내용을 구분해 볼 수 있다.

이 연구에서는 다음과 같은 내용을 중심으로 청소년들의 정보문화 수용실태에 대한 실증적 분석을 실시하였다 : ① 정보문화에 대한 일반적인 인식(정보공유 및 공개, 조합 등에 대한 인식) ② 정보문화 수용실태(현실 및 가상세계에서의 정보문화 수용 및 디지털 라이프스타일을 중심으로) ③ 정보문화 수용에 영향을 미치는 요인 및 결과(정보사회에서의 정체성과 자기표현을 중심으로) ④ 대안적 학습패러다임으로서의 정보문화 등을 중심으로 살펴보았다.

## 3) 청소년 정보문화 향유능력 증진방안 모색

청소년 정보문화 향유능력 증진방안 모색은 설문·면접조사 결과 분석을 통해 도출된 청소년 정보문화 수용특징을 기초로, 전문가 자문회의·워크숍 등을 통해 이루어졌다. 청소년 정보문화 향유능력 증진방안은 청소년 디지털 리터러시 함양 등을 중심으로 개인, 가정, 학교, 사회의 네 영역으로 나누어 제안하였다.

### 3. 연구의 방법

청소년 정보문화에 대한 이론적 고찰과 실태분석을 통해, 청소년들의 정보문화 향유능력 증진방안 모색 및 청소년 정보문화 관련정책 수립에 활용될 수 있는 기초자료 제공을 목적으로 하는 이 연구의 주된 연구방법은 다음과 같다.

#### 1) 문헌연구

청소년 문화현상의 하나인 정보문화에 대한 개념 및 청소년들과 정보문화와의 관계, 청소년들이 수용하고 있는 정보문화의 내용 등을 중심으로 살펴보고자 국내·외 관련문헌 및 선행연구를 수집·분석하였다. 문화의 개념과 문화연구의 접근방식, 정보사회와 정보문화의 개념과 특성, 청소년과 정보문화와의 관계 및 특성 등을 살펴보았다. 또한 청소년들이 정보문화를 어떻게 수용하며, 무엇을 수용하며, 왜 수용하며, 그 결과로 어떤 정보문화를 형성하고 있는지를 이해하기 위하여 정보문화 측정에 관한 선행연구와 이론적 검토도 함께 이루어졌다. 이를 토대로 청소년 정보문화의 내용이 도출되었다.

#### 2) 설문조사 및 면접조사

① 설문조사 : 청소년들의 정보문화 수용실태에 대한 실증적 분석을 위하여 전국의 중·고등학교 청소년 1,347명을 대상으로 설문조사가 실시되었다. 설문조사는 2004년 6월 17일에서 7월 15일에 걸쳐 각 급학교 교사의 지도하에 이루어졌다. 최종적으로 회수된 설문지는 총 1,318부이었으나, 이 중 응답내용이 불충분한 설문지를 제외하고 최종적으로 분석에 사용된 유효 표본의 크기는 총 1,295부이었다. 청소년들

의 정보문화 수용실태 파악·분석을 통하여 청소년 정보문화 수용특징 등이 도출되었다.

② 면접조사 : 청소년들의 정보문화 수용수준 및 태도에 영향을 미치는 요인 등에 대한 심층적인 자료 수집과 분석을 위하여 서울지역 청소년 30명을 대상으로 면접조사를 실시하였다. 면접조사는 2004년 7월 20일에서 8월 15일에 걸쳐 이루어졌다. 면접조사 대상은 사이버카페 및 동호회, 컴퓨터관련 동아리 등에서 활동하고 있는 청소년들을 대상으로 실시되었다.

### 3) 전문가 자문회의 · 워크숍

청소년 디지털 리터러시 함양 등을 통한 청소년 정보문화 향유능력을 미래지향적이며 긍정적인 측면으로 증진시킬 수 있는 방안 모색을 위하여 전문가 자문회의 및 워크숍을 실시하였다.

<표 1-1> 연구내용 및 방법

연구 내용	연구 방법
○ 청소년과 정보문화와의 관계에 대한 이론적 고찰	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문헌연구</li> <li>- 국내·외 관련자료 수집·분석</li> </ul>
○ 청소년의 정보문화 수용실태 조사·분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 설문조사</li> <li>- 전국 중·고등학교 청소년 1,347명</li> <li>• 면접조사</li> <li>- 서울지역 중·고등학교 청소년 30명</li> </ul>
○ 청소년 정보문화 향유능력 증진 방안 모색	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 설문 및 면접조사 결과 분석</li> <li>• 전문가 자문회의·워크숍</li> </ul>

## II. 청소년과 정보문화에 대한 이론적 고찰

1. 문화의 개념과 문화연구의 접근방식
2. 정보문화의 개념과 특성
3. 청소년과 정보문화
4. 청소년 정보문화의 내용

## II. 청소년과 정보문화에 대한 이론적 고찰

### 1. 문화의 개념과 문화연구의 접근방식

#### 1) 문화의 개념

문화에 대해 학자들은 많은 개념 정의를 하고 있으나 대체로 두 가지 관점으로 정리할 수 있다(한상복·이문웅·김광억, 1994; 정문성, 1998).

하나는 총체론적인 관점으로 문화를 한 인간 집단의 생활양식의 총체로 보는 입장이다. Tylor(1871)는 ‘문화란 지식, 신앙, 예술, 법률, 도덕, 관습, 그리고 사회의 한 구성원으로서 인간에 의해 얻어진 다른 모든 능력이나 관습들을 포함하는 복합적인 총체’라고 정의하였다. 이 정의는 지금까지 문화에 관해 내려진 정의 중에 가장 오래되었고 가장 포괄적인 정의로서도 유명하다. 문화는 인간 고유의 것으로 신앙이나 관습과 같은 관념적인 것뿐만 아니라 손도끼나 쟁기 등의 구체적인 사물과 그것을 만드는 기술까지를 다 문화의 범주에 포함시켰다. Tylor의 개념을 계승 발전시킨 White(1977)도 인간이 환경에 적응하는 과정에서 축적된 지식들로서의 도구, 기술, 사회 조직, 언어, 관습, 신앙 등의 총합체를 문화로 정의하고 있다.

다른 하나는 관념론적인 관점으로 총체론적인 관점에서 문화의 일부분으로 포함한 사물이나 사건들, 즉 관찰될 수 있는 현상의 영역을 제외하고 관념적인 영역에만 한정시켜 문화로 간주하는 입장이다. Goodenough(1961)는 ‘문화란 구체적인 사물 그 자체가 아니라 구체적인 현상으로부터 추출된 하나의 추상’이라고 하였다. 즉 한 사회의 구성원들의 행동에서 공통적으로 보여지는 행동 기준이나 규칙과 같은,

그 사회 구성원의 생활양식이 기초하고 있는 관념 체계가 문화라고 주장하였다. 문화가 이처럼 인간 내부의 정신적 측면으로서 학문, 종교, 예술, 교육 등을 지칭하게 되면 인간 외부의 자연을 인간의 목적에 종속시키기 위해 형성한 산업, 기술, 경제, 법 및 제도 등은 문명이라는 개념으로 구별하게 된다(정문성, 1998).

후자의 경우 인간의 사고 및 행위에 근거한 원리를 밝혀내는 데에는 유용한 관점으로 볼 수 있으나 사물이나 사건 또는 제도나 조직 등에서 관념적인 것을 완전히 분리해 낸다는 것이 불가능하다는 점에서 결정적 한계를 가지고 있다. 그러므로 대부분의 문화 연구에서는 개념의 포용성과 유용성으로 인해 총체론적 관점의 개념이 사용되며 이 연구에서도 이 개념을 따르기로 한다.

## 2) 문화연구의 접근방식

문화연구를 할 때 고려해야 할 두 가지 접근방식이 있다. 이 구분은 시간적인 측면에서 나눈 것인데, 하나는 공시적인 접근(synchronic approach)이며 다른 하나는 통시적 접근(diachronic approach)이다. 공시적인 접근은 어느 한 시점에서 그 문화 체계를 구성하고 있는 부분들이 정태적으로 어떻게 상관관계를 맺고 있는지를 분석하는 것이고, 통시적 접근은 시간을 통해 문화가 변동해 가는 과정에 초점을 두어 한 문화 체계가 어떻게 변화되었는지 또는 그 체계를 구성하고 있는 부분들이 어떤 식으로 상호 작용하면서 그 관계가 변해 가고 있는지를 동태적으로 보는 접근법이다. 공시적 접근은 문화의 특수성과 보편성을 밝힘으로써 인류의 문화를 이해하는데 큰 도움을 주고, 통시적 접근은 시대에 따른 문화변화의 특징을 밝힘으로써 인류의 미래를 예측하고 대비하는데 큰 도움을 준다. 흔히 문화 변동이라는 개념으로 이해되는 후자의 경우는 특히 급속한 사회변화를 특징으로 하는 오늘

날의 문화연구에 매우 적합한 접근법이다.

이 연구에서 다루는 청소년 정보문화의 분석은 두 가지 시각이 모두 필요하다. 전자의 시각이 필요한 이유는 이 연구의 대상이 청소년이기 때문이다. 청소년이 공유하는 문화가 별도로 존재하며, 이는 전체 사회의 문화, 그리고 다른 부분문화와는 다른 특성을 가지고 있는 엄연한 실체이기 때문이다. 정보문화가 청소년뿐만 아니라 모든 연령층이 동일하게 직면하고 있는 문화이기는 하지만 이를 수용하는 청소년은 분명히 자신들의 독특한 문화로서 수용한다.

또한 통시적 접근이 필요한 것은 우리가 다루는 정보문화란 최근의 급격한 통신기술의 발달에 따른 새로운 문화의 패러다임으로, 이전 시대의 문화현상과는 다른 독특한 문화의 특성으로 우리 앞에 등장하고 있기 때문이다. 그러므로 청소년이 어떻게 정보문화를 수용하고 있는지를 알아보기 위해서는 공시적 접근과 통시적 접근을 함께 사용함으로써 정확한 이해가 가능하다.

## 2. 정보문화의 개념과 특성

문화에 대한 전술한 개념에서 보면 ‘정보문화’란 ‘정보사회’에서의 총체적 삶의 양식을 말한다. 그러므로 정보문화를 정확하게 이해하기 위해서는 ‘정보사회’의 개념과 특성을 먼저 살펴볼 필요가 있다.

### 1) 정보사회의 개념과 특성

정보사회는 발생사적으로 산업사회에 대응되는 개념으로 1970년대 Daniel Bell에 의해 사용되었으며 기존의 산업사회의 기본적 특성을 공유하면서도 획기적인 정보통신기술의 발전이 사회적 기반을 형성하

는 새로운 사회형태를 말한다(서이중, 2003). 획기적인 정보통신기술은 근대 이후 진행된 지식의 과학화와 응용화를 상호 융합시켜 실시간으로 전달, 가공, 저장, 재생산시킴으로써 새로운 지식의 패러다임을 만들 수 있게 하였다. 따라서 지식을 다루는 방식 자체도 기존의 방식과는 전혀 다른 모습으로 등장하였고, 정보와 지식이 상품화됨으로써 더욱 사회변화와 문화변화를 가속화시켰다. 정보사회는 지금도 진행되고 있으며, 앞으로 어떤 내용과 어떤 방식으로 진행될지 아무도 정확하게 예측할 수 없을 정도로 빠른 변화를 보이고 있다. 따라서 정보사회가 어떤 특성을 가지고 있는지에 대한 논의는 지금도 다양하게 전개되고 있고, 정보사회의 문화의 특징에 대해서도 다양한 논의가 전개되고 있다. 특히 최근에는 정보화는 지식기반사회의 인프라에 불과하며, 논의의 중심이 '정보'가 아니라 '지식'으로 옮겨지고 있는 추세를 보이고 있다. 그러나 지식기반사회 역시 '정보'라는 개념에 기초하고 있고, 정보사회의 연장선상에 있으며 일반 대중이 경험하고 인식하고 있는 것은 분명히 정보사회라고 할 수 있다.

정보사회의 특성에 대해서는 학자들마다 다양한 견해가 있지만 사회, 경제, 정치면에서 나누어 생각해 보면 대체로 다음과 같은 특성을 갖는다(서이중, 2003).

#### ① 사이버사회를 만든다

사이버사회란 컴퓨터와 그 네트워크를 통해 열린 의사소통공간으로서 수많은 사이버 개인들이 익명성을 토대로 아무런 사회적 편견없이 다양한 정체성을 스스로 결정하며 갖는 사이버사회를 말한다. 이 사이버사회는 대화의 공간, 대화의 대상, 대화의 방식이 확대되어 의사소통이 극대화되는 공간이다. 사이버사회는 말 그대로 가상이 아니라 현실의 일상 세계에 편입되어 실제 존재하는 현실이기도 하다. 그래서 가상현실사회라고도 한다. 정보사회에서는 누구나 가상현실사회의 한

존재로서 또는 여러 존재의 모습으로 활동함으로써 새로운 문화를 형성하게 된다.

### ② 직업구조에 큰 변화를 가져온다

정보사회에서는 정보와 지식이 사회생활의 중심이 된다. 경제생활에서는 정보와 지식 중심의 생산, 소비, 분배가 이루어진다. 실제 제품 생산이전의 아이디어 단계가 중시되어 지식과 정보 중심의 경영이 되고, 이를 위해 조직의 소규모화와 유연화가 이루어지며, 새로운 직업이 만들어지고 소멸되는 주기가 빨라지며, 정보와 지식이 갖는 무한한 창의적 특성은 수많은 직업을 만들어낸다. 그러나 생성소멸의 짧은 주기는 오래 근무하는 직장의 개념보다 유연하게 변화하는 직업의 개념으로 대체될 것이다. 반면에 대기업의 정보독점이 가능해져서 산업사회에서 지속된 사회적 불평등이 더욱 확대될 수 있다는 부정적 측면도 예측되고 있다. 어쨌든 이제까지는 생각할 수 없었던 여러 가지의 직업구조의 큰 변화가 예상된다.

### ③ 전자 민주주의 시대가 된다

정보사회는 그 동안 정보를 독점한 정부가 정보를 공개함으로써 그 동안 누렸던 권위와 권력이 약화되고 많은 부분을 민간으로 이양하게 될 것이다. 정보와 지식의 팽창과 재창조는 급격한 사회 변화를 야기하고, 이러한 사회변화를 기존의 관료화되고 권력집중화된 정부의 구조로는 국가를 경영할 수 없기 때문이다. 따라서 정부의 권력행사는 합리적으로 효율화되고 공개되며, 분산된다. 정부의 정책 입안과 실행에 민간 전문가와 단체들의 참여가 확대되고, 구체적 민의 수렴과 복지를 위해 지방자치가 가속화된다. 정보통신기술은 이를 가능하게 해주는 중요한 도구가 된다. 더불어 개인의 선택의 자유가 확대되고, 시민의 정치 참여가 보다 직접적이고 적극적으로 가능해진다. 그러나 지

나친 이해 집단의 상반된 요구와 참여로 정치 혼란이 올 수도 있으며, 정보나 사실의 왜곡과 통신과 컴퓨터의 오작동 등으로 인한 리스크가 클 수도 있겠지만 정보사회에서 민주화는 더욱 가속화될 전망이다.

#### ④ 사회의 불균형과 부적응의 역기능이 발생한다

이전 사회에서는 볼 수 없었던 많은 부작용이 발생한다. 지식과 정보의 왜곡으로 인한 지식과 정보에 대한 불신, 정보격차, 기존의 산업사회의 문제가 정보화를 통해 증폭되는 현상, 저작권을 비롯한 노동관행의 마찰, 컴퓨터의 과다사용으로 인한 새로운 질병이나 정보윤리의 문제 등 수많은 사회문제들은 산업사회에서는 발견하기 힘든 새로운 것들이며, 이를 해결하기 위해서는 상당한 새로운 전략과 노력들이 필요하게 된다.

## 2) 정보문화의 개념과 특성

정보문화(information culture)라는 것은 결국 정보사회의 삶의 양식이고 더욱 구체적으로는 ‘정보사회에서 정보를 생산하고, 소비하고, 분배하는 것과 직·간접적으로 관련된 모든 활동의 총칭’으로 정의할 수 있다.

정보문화의 내용이나 특성이 무엇인지에 관해서는 정보사회의 개념 정의와 특성보다 더 복잡한 논의가 가능하다. 문화라는 개념 자체가 가지고 있는 복잡성과 정보라는 개념이 가지고 있는 복잡성 때문이다. 더구나 정보사회가 급격히 진행되고 있는 상황에서는 더욱 그러하다. 그러나 앞에서 살펴본 정보사회의 특성을 중심으로 생각하면 정보문화는 다음과 같은 특성을 갖는다(박길성, 2002).

## ① 이동(mobile)의 문화이다

“나는 이동한다, 고로 존재한다.” 이것이 정보문화에 사는 인간의 고백이다. 정보통신기술의 발달은 사람들로 하여금 휴대용 전화, PDA 등 단말기, 곳곳에 널려있는 컴퓨터를 통해서 시간과 장소에 구애받지 않고 자신의 취향에 따라 끊임없이 자유롭게 움직이는 고도의 이동성(high mobility) 문화를 가능하게 하였다. 이들이 가진 주소는 장소귀속적인 주소가 아니며 가상이지만 실존하는 주소이다. 과거 팩스를 보내거나 전화를 하거나 편지를 보낼 때의 고정된 주소의 개념은 사라졌으며, 인류의 문명을 탄생시킨 장소에 대한 감각도 사라졌다(자크 아탈리, 1993; LG경제연구원, 2000). 즉, 공간을 극복하게 만든 것이다.

이러한 고도의 이동성은 재택근무를 가능하게 하였고, 따라서 공간과 함께 따라다니던 시간의 제약을 해소함으로써 시간의 유연성까지 가능하게 하였다. 즉 자신이 원하는 시간과 원하는 장소에서 업무를 가능하게 하였다. 또한 평생 직장개념이 사라지게 하였으며, 벤처열풍에서 보듯이 창업(spin-off)과 직장이동(job-hopping)을 오히려 권장하는 사회를 만들었다. 잦은 이동은 소유의 개념을 사용의 개념으로 바뀌게 하였다. 이동성의 최대 효과는 물리적 제약의 최소에서 얻어지기 때문이다. 그러나 이러한 고도의 이동성은 어디서나 일을 할 수 있게 함으로써 오히려 업무의 증가를 가져오기도 하였으며, 반면에 그 공간을 벗어나고 싶어도 벗어날 수 없는 구속감이라는 대가도 지불하도록 만들었다. 아울러 쉽게 얻고, 쉽게 포기하고, 쉽게 옮기고, 쉽게 변하는 가벼움의 가치관을 가져오기도 하였다.

## ② 네트워크의 문화이다

“나는 접속한다, 고로 존재한다.” 이 또한 정보문화에 사는 인간의 고백이다. 인터넷이 보편화된 지금, 어디에 있는가하는 절대적 위치는 중요하지 않으며, 어디와 연결되어 있는가의 상대적 위치가 중요한 시

대가 되었다. 네트워크는 형성되는 장에 따라 오프라인 네트워크(off-line network)와 온라인 네트워크(on-line network)로 나눌 수 있는데, 컴퓨터와 인터넷이 대중화되면서 네트워크의 개념은 점차 온라인 네트워크를 가리키는 의미로 변화·확산되었다. 김미운(2003)은 네트워크의 특징을 다음의 네 가지로 정리하였다. 첫째, 네트워크는 비위계적이다. 네트워크는 시작과 끝이 고정되어 있지 않다. 방사형의 연결구조는 독립적이고 비위계적인 구조의 공동체를 형성한다. 둘째, 네트워크는 개방적이다. 네트워크 구조에서는 하나의 연결점에서 다른 연결점으로의 이동이 용이하다. 자유로운 이동성은 자유로운 참여를 보장하고 새로운 연결점의 발굴과 수용으로 무한히 확장된다. 셋째, 네트워크는 탈중심적이다. 네트워크에서는 그 어느 곳이라도 중심이 될 수 있다. 네트워크에서는 주도하는 입장과 수용하는 입장을 때로는 바꿀 수 있고 겸할 수도 있다. 넷째, 네트워크는 다원적이다. 이질적인 내용과 개념들이 연결고리를 중심으로 이어져 각 연결점의 특성이 있는 그대로 발현되도록 한다.

이러한 대중적 네트워크는 자연환경처럼 일상 세계의 기본적 환경이 되었다. 전자상거래를 비롯한 경제활동은 물론, 정치활동, 사회활동, 문화활동 등 모든 활동의 기반이 되고 있다. 정치적으로는 전자민주주의가 가능해지고, 다양한 시민단체의 활동이 가능해졌다. 사회적 상호작용의 도구로서 네트워크는 필수적 의사소통의 장이 되었으며, 새로운 네트워크가 수없이 창조되고, 발전하고, 소멸한다. 또한 문화생활의 장 역시 네트워크에 의존한다. 여기에는 쌍방향적인 의사소통이라는 새로운 의사소통이 기본을 이룬다. 문화의 생산과 소비의 경계가 희석되고, 생산자와 소비자의 경계도 희석된다.

### ③ 다원성의 문화이다

“10人 1色の 사회에서 10人 10色の 사회를 지나 1人 10色の 사회

로의 이행이 빠르게 진행되고 있다.” 즉 다른 사람이 가지고 있는 것은 나도 가지고 있어야 한다는 사회에서 내가 가지고 있는 것은 다른 사람의 것과는 달라야 한다는 사회를 거쳐, 이제는 내가 가지고 있는 것들 사이에서도 각기 다른 취향과 개성이 표현된다는 것이다(박길성, 2002). 이것은 텔레커뮤니케이션 기술 혁명으로 말미암아 쌍방향성이 증가하고, 케이블 TV, 인터넷 등이 이를 구현함으로써 선택 기회의 증가와 표현 기회가 확대되었기 때문이다. 물론 근대이후 민주주의가 발달하면서 계속적으로 다원화가 추구되었으나 정보사회가 이를 더욱 가속화시킨 것이다. 이러한 다원화는 어떠한 주장도 이단시되지 못하고, 공존할 수 있게 하며, 이는 새로운 윤리적 논쟁이 되기도 한다. 이러한 다원화는 문화의 특수성이 보장되고, 다양화하는 데 기여한다. 다원화에 기여하는 인터넷 문화가 오히려 선진 강대국 문화의 보편화에 기여할 수도 있다는 비판도 있다(김경동, 2002).

#### ④ 합성의 문화이다

“창조는 없고, 새로운 합성만 있을 뿐이다.” 기존의 것을 끝없이 합성하여 무한히 새로운 것을 만들어내는 것이 정보문화의 특성이다. 하지만 그 새로운 것이 수평적 합성일 뿐 발전은 아니라는 비판을 받기도 한다. 즉 새로운 것을 만들려고 하기 보다는 기존의 것을 합성하려고만 한다는 것이다. 예를 들어, 대학생들의 리포트를 보면 자신의 생각은 없고, 기존의 것들을 조합하고, 편집하는 것에 그치며, 편집의 기술이 그 학생의 능력이 되고 있는 현상을 볼 수 있다. 새로운 지식을 창조하기 보다는 기존의 지식을 찾는 능력과 조합하는 능력에 머물고 마는 현상이 보편화되고 있다. 그러나 퓨전 음식이 유행한 것처럼 정보문화가 수많은 정보의 합성으로 인해 우리의 삶을 풍요롭게 만드는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 특히 하이퍼텍스트기술은 정보의 합성을 더욱 쉽고 강력하게 만들어 준다. 기존의 선형적이고, 순차

적인 논리를 극복하고, 동시다발적이고 다른 차원으로 쉽게 비약하고, 취사선택할 수 있는 접근 방식은 쉬우면서도 강력한 합성 능력을 가능하게 하였다. 이러한 합성의 문화는 일상 세계의 곳곳에서 발견할 수 있다.

#### ⑤ 사이버문화이다

“수많은 내가 다양한 삶을 동시에 살 수 있다.” 사이버 공간에서 나는 중세의 기사가 될 수도 있고, 20대 디자이너도 될 수 있고, 여성이나 동물도 될 수 있다(이유남, 2000). 누구나 포털사이트에 가입하면 아바타를 가지게 된다. 여러 포털사이트에 가입할 수 있으며, 한 포털사이트에서도 여러 곳에 나를 보낼 수가 있다. 나는 사이버 상에서 결혼을 할 수도 있고, 자녀를 가질 수도 있으며, 새로운 가정을 가질 수도 있다. 이러한 사이버공간은 통신과 정보에 접근하게 해주는 진보적인 경제적 도구에서 채팅룸이나 가상공동체와 같은 하나의 장소개념으로, 그리고 구체적인 사회적관계가 이루어지고 실제 생활의 대안이 되는 존재양식으로 발전해왔다(최운실, 2002). 가상이기 때문에 못할 일이 전혀 없다. 가장 현실 기술의 궁극적 목표는 가상의 세계와 현실이 구분되지 않도록 하는 것이다. 즉 이는 시간, 공간 개념은 물론이고 존재의 본질마저도 해체하려는 시도이다(임홍빈, 1995). 이러한 기술은 다양한 삶을 시도하는 기쁨도 주지만 자신의 정체성도 흔들리게 하는 위험한 시도이기도 하다. 그러나 ‘현실같은’ 가상 세계의 존재는 ‘현실’이다. 이것은 이를 선택하는 사람에게만 해당되는 것이지만 실제 우리의 일상에서 많은 사람들이 수많은 가상 공동체에 소속되어서 거기서 저마다의 역할을 하고 있다.

#### ⑥ 민주화의 확산이다

민주화는 세계적 추세이기는 하지만 정보사회는 민주화를 촉진시

켰다. 정보 독점이 사라지고, 모든 정보가 동일하게 공유되며 누구나 부담없이 의사를 개진할 수 있고, 자신의 생각을 중심으로 공동체를 형성할 수도 있으며, 시민의 참여와 연대가 강화될 수 있는 환경이 되었다. 더욱이 선택의 자유가 일상적으로 경험되게 하는 문화는 자유로운 의사결정의 능력을 신장시킨다(김경동, 2002). 우리는 컴퓨터를 켜는 순간 끝없는 클릭을 요구받는다. 따라서 나에게 주어진 무한한 자유가 나를 두렵게 만들기도 하며, 그것은 나에게 주어진 무한한 책임감으로 나의 어깨를 누르기도 한다.

#### ⑦ 정보문화의 역기능이다

정보사회가 형성되는 과정에서 문화지체 현상과 비슷하게, 정보사회의 기술적 추진력과 사회적 견인력 사이에 불균등한 발전이 이루어지면서 많은 문제가 발생하고 있다. 이러한 불균등성은 여러 가지 형태의 부작용으로 나타나고 있다. 정보격차의 확산으로 인한 불평등, 세대차의 확대, 사이버 범죄, 정보우리의 부재, 개인정보의 침해, 컴퓨터 관련 질환 등 많은 역기능들 역시 정보문화의 일부분을 차지하고 있다(고영삼, 2001; 손연기·이명진, 2002).

### 3. 청소년과 정보문화

#### 1) 청소년문화의 개념

청소년문화 연구가 중요한 것은 청소년의 지위가 애매함에도 불구하고 발달심리학적으로는 인생주기에서의 청소년기의 중요성, 사회적으로는 청소년 존재의 의미와 중요성이 점차 확산되고 있기 때문이다. 더욱이 정보사회의 등장과 함께 정보사회의 주체로서 급성장한 청소년

년들이 급격히 증대된 생산력과 구매력을 가진 경제적 존재로서 우뚝 서 있기 때문이다. 이는 광고시장에서 청소년을 겨냥한 광고의 비중으로도 체감될 수 있는 사실이다.

고대와 중세시기까지만 하더라도 인생의 과정이 아동기와 성인기로 구분되었으나 근대에 들어와 인간의 수명이 연장되고, 학교와 같은 교육제도와 산업혁명으로 인한 청소년 노동력의 수요 증대 등이 원인이 되어 청소년에 대한 인식이 생기기 시작하였다(최윤진, 1998; Gillis, 1981). 이후 20세기 들어오면서 유엔을 중심으로 아동과 청소년에 관한 각종 선언이나 규약이 채택되고 공포되면서 청소년에 대한 사회적 관심이 증대되고 중요한 연구대상으로 자리매김하게 되었다. 그러나 청소년을 연구하는 접근 방식은 여전히 부분적이고, 부정적 관점이 지배적이었다. 심리학에서는 성인이 되는 과도기로서의 ‘미숙한 문화’로 인식하였다. 또한 사회학에서 구조기능론자들은 청소년 문화를 ‘부분문화’ 또는 ‘하위문화’로서, 범죄사회학에서는 ‘청소년 비행문화’에 연구의 초점을 두었고, 정치사회학에서는 ‘대항문화’, ‘반문화’로서 청소년 문화를 연구하였다.

그러나 대중문화가 발달하면서 대중문화의 생산과 소비의 주체로서 청소년들의 역할이 커지기 시작하고, 청소년은 경제시장의 주체로 중시되기 시작하였다. 특히 정보사회의 발달은 새로운 정보통신기술 향유능력으로 무장한 청소년들에게 날개를 달아주었다. 이제 청소년은 정보사회의 문화를 이끌어가는 주체로서 지위가 향상되었고, 그들이 만드는 문화는 곧바로 오늘날 정보문화의 주류를 형성하게 되었다.

따라서 그동안 전체사회에 표준화되고 절대적인 규범과 문화양식을 설정하여 그것으로부터 벗어나거나 차이점을 보여주는 것을 일탈 현상으로 간주하는 기존의 접근 방식은 오늘날 청소년문화를 객관적이면서 포괄적으로 이해하지 못할 뿐만 아니라 점차 다원화 되어가고 다양한 생각과 생활방식이 공존하게 되는 앞으로의 사회변화에 적절

치 못한 관점이 된다는 비판을 받고 있다. 결국 이러한 비판을 기초로 하고 있는 문화상대주의적 관점에서 본다면 청소년문화는 가치중립적인 하나의 문화양식으로서 이해된다. 이는 내면적 문화양식은 물론 의식주, 여가, 가정, 학교, 사회생활, 그리고 언어, 예술, 또래집단 등 모든 행동양식을 포함하는 외현적 문화양식까지 포함하는 개념으로 청소년이 형성하는 그들만의 독특한 삶의 총체라고 볼 수 있다(최윤진, 1998).

## 2) 정보사회와 청소년

정보사회는 청소년들에게 큰 힘을 실어 주었다. 정보사회는 산업사회의 가치관과는 달리 개인주의가 심화되고, 창의력과 독창성이 존중되고, 권위나 질서에 순종하기보다는 끊임없이 문제를 제기하고 기존의 것을 뒤집거나 뒤틀어보는 튀는 인간형이 이상적인 모델로 인식되고 있다. 이러한 정보사회에서 추구하는 인간형은 청소년 집단이 가지고 있는 심리적, 사회적, 문화적 성향과 일치한다. 특히 정보사회의 기반이 되는 정보통신기술에 대한 청소년의 친화력은 기성세대의 것을 뛰어넘어 문화의 주도권을 청소년에게 빼앗기고 정보사회에서 세대차는 더욱 벌어질 것으로 예상된다(탭스콧, 1998; 코니시, 1998; 윤옥경, 2000). 즉 정보사회의 문화적 주도권은 청소년이 쥐게 될 것이라는 것이 일반적 견해이다. 탭스콧(1999)은 정보사회에서는 인류사상 처음으로 아이들이 주도권을 행사하는 사회가 되었으며, 이제 어른들이 아이들에게서 배워야 하는 위치에 있다고 주장하였다. 과거에는 부모들이 모든 지식이나 가치분야에서 권위자 입장에서 가르치는 위치에 있었지만 이제는 그 반대가 되었다. 뿐만 아니라 ‘세대차이(generation gap)’의 시대를 지나서 신세대가 구세대를 가르치는 ‘세대넘기(generation lap)’의 시대가 되었음을 인정해야 한다고 주장하였다.

한국의 경우도 마찬가지이다. 한국의 정보사회에서 가장 큰 생산자와 소비자는 청소년이 차지하고 있다. 오늘날 청소년은 정보사회에서 태어났고, 정보문화를 향유하면서 성장해왔다. 그러므로 청소년은 기성세대보다 더 정보문화에 익숙한 세대이다. 정보사회의 핵심이 인터넷이고 보면, 청소년 정보문화는 인터넷을 중심으로 형성되었다고 해도 과언이 아니다. 특히 한국의 청소년 정보문화가 다른 나라에 비해 인터넷을 중심으로 형성된 이유는 다음의 세 가지로 요약된다(이형초, 2003; 황진구, 1999; 황진구 외, 2002).

첫째, 한국의 인터넷 사용의 편리성 및 질적인 우수성과 다양성은 다른 나라에 비해 매우 높은 편이다. 인터넷 사용에 대한 적절한 사용방법에 대한 교육 없이도 대다수가 쉽게 접근할 수 있다. 아울러 인터넷 활용 자체를 긍정적으로 생각하는 문화가 팽배해있다. 또한 인터넷 보급이 세계 최고의 수준으로 다른 나라에서 볼 수 있는 정보화 격차가 거의 없을 정도로 접근성이 용이하다. 또한 인터넷 보급에만 관심을 두었지, 내용의 질과 유통에 대한 규제나 통제가 미흡하여 음란물이나 스팸 등 사용의 유해성에 대해서는 거의 규제가 되어 있지 못하였고, 이러한 점은 청소년들의 호기심을 불러 더욱 청소년으로 하여금 인터넷에 빠져들게 하였다. 아울러 인터넷에 익숙하지 못한 성인들의 통제에서 상당히 자유로울 수 있다는 점도 간과할 수 없다.

둘째, 입시 등 과도한 스트레스를 손쉽게 해결할 수 있는 오락으로서 인터넷은 청소년의 좋은 여가생활의 수단이 되고 있다. 특별히 따로 준비하거나 계획할 필요없이 편리한 시간과 장소에서 부담없이 즐길 수 있는 여가활동이기 때문이다. 또한 인터넷을 통해 자신의 생각과 취미가 비슷한 사람들을 손쉽게 찾을 수 있으며, 사이버 세계에서 자신의 존재의미를 더욱 쉽게 찾을 수 있는 방편도 제공해 주기 때문이다.

셋째, 청소년의 학습활동에서도 인터넷은 필수적이다. 학교학습의

과제해결이나 교사와의 학습활동은 물론이고, 사교육까지도 상당부분은 인터넷을 통해 이루어진다. 교육과정 자체가 학습에서 인터넷 활용을 의무화하고 있고, 실제 수업의 상당부분은 인터넷을 이용하도록 되어 있으며, 학습과제의 상당부분도 인터넷을 활용하지 않으면 안되도록 되어있는 것이 현실이다. 또한 교과서와 같은 몇 년에 걸쳐 만들어지는 고정된 인쇄매체가 주는 정보와 급격히 변화하는 현실의 살아변하는 정보와의 괴리 역시 인터넷을 더욱 신뢰하게 만들었다.

이처럼 인터넷을 원하는 사회 분위기와 태생적으로 인터넷 문화속에서 살아온 청소년들에게 인터넷이 없다면 아무것도 할 수 없을 정도로 인터넷은 청소년의 정보문화에 공기와 같은 존재가 되었다. 탭스콧(1998)은 이러한 정보사회의 청소년의 특성을 다음과 같이 규정하였다(윤옥경, 2000).

첫째, 강한 독립성과 적극성을 가지고 있다. 정보를 수동적으로 받아드리지 않고 자신이 원하는 정보를 스스로 찾는 적극성을 가지고 있다. 둘째, 개방적이고 감성적이다. 이들은 열린 공간에서 자신들을 자유롭게 노출시킨다. 채팅이나 게시판 등을 통해 자신의 감정과 지식을 깊은 곳까지 털어놓고 대화한다. 셋째, 넓은 포용성을 가지고 있다. 다양한 문화를 인정하고 수용하며, 편견과 차별의식을 극복하는 모습을 보인다. 넷째, 자유롭게 자신을 표현한다. 익명성을 무기로 부담없이 자신의 생각과 감정을 드러낸다. 다섯째, 늘 새로운 것을 찾고 더 나은 것을 원한다. 여섯째, 기성세대가 생각하는 것보다 더 어른스럽고 책임감이 있으며 독립적이다. 일곱째, 새로운 기술이나 새로운 것에 대한 본질과 원리에의 접근보다는 응용능력과 대처기술을 선호한다. 여덟째, 즉각성이다. 리얼타임과 속도를 중시한다. 심사숙고하기 보다는 즉각적인 반응을 선호한다.

### 3) 정보사회에서 청소년문화의 특성

이러한 청소년문화의 특성을 앞서 기술한 정보사회의 문화의 특성을 중심으로 정리하면 다음과 같다.

#### (1) 이동성

앞서 정보사회는 휴대용 전화, PDA 등 단말기, 곳곳에 접근할 수 있는 컴퓨터를 통해서 시간과 장소에 구애받지 않고 끊임없이 자유롭게 움직이는 문화를 가능하게 했다고 했다. 그러나 청소년에게 있어서 고도의 이동성(high mobility)의 주인공은 휴대용 전화이다. 이들에게서 휴대용 전화는 학습과 놀이는 물론 인간관계의 매체로서 가지고 다니지 않으면 안되는 필수품이 되었다. 휴대용 전화가 없으면 불안하고, 아무것도 할 수 없는 현상을 고백하는 청소년들을 많이 만날 수 있다. 휴대폰을 가지지 않고는 학교와 가정과 사회 속에서 일상생활을 할 수 없을 정도로 청소년에게는 중요한 도구가 되었다. 특히 최근에는 mp3, 보이스 레코더, 디카, PDA 기능 등 정보사회의 꽃으로 불리는 첨단 정보화기기가 휴대폰을 중심으로 통합되면서 더욱 이러한 경향이 강하게 나타나고 있다. 이제 휴대폰은 움직이는 나의 동반자로서 청소년들에게 자리매김되고 있다. 이 휴대폰을 통해 청소년들은 수많은 그들만의 문화를 만들어내고 이러한 문화는 오히려 성인들의 문화에로 전파되고 있다.

#### (2) 네트워크

청소년 문화에서 네트워크는 주로 인터넷 통신을 이용해서 이루어진다. 인터넷 조사전문기관 Nielsen/ Net Ratings가 발표한 전 세계

21개국 가정 내 인터넷 접속 비교 분석결과에서도 우리나라 인터넷 접속자 중 10대 청소년이 차지하는 비율은 41.6%로 세계에서 가장 높은 접속률을 보이고 있는 것으로 나타났다(정민승, 2002).

청소년이 네트워크를 통해 창출한 대표적인 문화요소 중의 하나는 새로운 문자의 창조이다. 청소년의 심리적 특성과 인터넷이나 휴대폰이 가진 정보통신기술의 특성, 그리고 오늘날 사회의 문화가 합성되어 나타난 문화현상의 한 부분이 줄임말과 이모티콘이다. 이모티콘은 emotion(감정)과 icon(컴퓨터 프로그램 기능표시 형상)의 합성어로 컴퓨터 자판의 문자와 기호, 숫자 등을 적절히 조합해 미세한 감정이나 특정인물, 직업 등의 의미를 전달하는 사이버공간 특유의 언어이다. 이모티콘은 최초로 1980년대에 미국 카네기 멜론 대학생인 스코트 펠만이 사용했으며 PC통신과 인터넷 상용화 초창기에는 웃는 모습이 주류를 이루었기 때문에 스마일리(Smiley)로 불리기도 했다. 이모티콘은 국가에 따라 자주 사용하는 것이 다르고 새로운 아이디어로 계속 추가되고 있으며 한국과 미국 등에서 사용중인 이모티콘은 2천여개에 이르는 것으로 추정되고 있다.

줄임말은 빠른 채팅을 하기위해 자연스럽게 형성된 것이고, 이모티콘은 문자를 이용한 대화에서 표정, 움직임, 감정 등의 표현을 전달하기 위해 개발된 것이다. 지금도 이모티콘(emoticon)은 끊임없이 개발되고 있으며 무궁무진하게 사용되고 있다.

청소년문화에서 네트워크는 사이버 공동체를 통해서도 형성된다. 사이버 공동체는 여러 가지 기준으로 구분될 수 있다(한국청소년개발원, 2003).

첫째, 개방성의 정도에 따라 열린 공동체와 닫힌 공동체로 구분될 수 있다. 열린 공동체는 공개 동호회, 게시판 등 약한 인간관계를 바탕으로 일시적인 공동체적 느낌, 느슨한 권력관계, 자유롭고 수평적인 관계를 특징으로 한다. 이에 반해 닫힌 공동체는 학급공동체와 같이 경

계가 명확하고 구성원간의 소속감이 크고 현실공간에서의 관계가 가상공간으로 연계되는 경우를 말한다.

둘째, 공익과 사익을 기준으로 공익을 위한 공동체와 사익을 위한 공동체로 구분될 수 있다. 시민단체의 공동체와 같이 공공선을 우선 추구하는 공동체와 개인의 취미나 이해관계 등을 우선 추구하는 공동체로 구분되는데 청소년이 참여하는 대부분의 공동체는 후자에 속한다. 왜냐하면 청소년이 처한 사회적 환경에서 공공의 가치를 추구할 여유와 기회가 적기 때문이다.

셋째, 참여자의 상호작용의 내용을 기준으로 교회형 공동체, 극장형 공동체, 카페형 공동체로 구분할 수 있다. 교회형 공동체는 공통의 가치나 신념에 따라 구성된 공동체이고, 극장형 공동체는 공통의 관심사나 취미를 기반으로 구성된 공동체이며, 카페형 공동체는 친목도모를 목적으로 하는 가벼운 공동체이다. 청소년의 경우 주로 극장형이나 카페형 공동체에 참여한다.

넷째, 참여자의 욕구에 따라 거래(transaction) 공동체, 공통관심(interest) 공동체, 환상(fantasy) 공동체, 관계(relationship) 공동체로 나누어 볼 수 있다. 거래 공동체는 제품이나 서비스의 판매와 구입을 용이하게 하는 욕구를 지니며 정보의 교환이 주된 목적이 되는 공동체이다. 공통관심 공동체는 특정 주제에 대해 심도 깊은 의견을 교환하기 위한 공동체이다. 환상 공동체는 자신의 상상력을 발휘하여 새로운 환경이나 인물, 이야기 등을 창조하는 공동체이며 특히 게임 공동체가 대표적이다. 관계 공동체는 다른 사람과의 인간적인 유대관계를 가질 수 있는 공동체를 의미하며, 긴밀한 인간관계와 경험을 토대로 형성되는 특징을 지닌다.

이러한 다양한 형태의 공동체는 청소년들이 인간관계를 맺는 중요한 네트워크의 형태이며, 이러한 공동체를 통해 그들만의 독특한 정보문화를 형성한다.

### (3) 다원성

정보사회는 청소년문화의 내용을 풍부하게 하고, 다양하게 만들었다. 전체적으로 청소년문화는 통합적 개념으로 이해할 수 있으나 그 내용을 들여다보면 매우 다양하고 이질적이라는 것이다. 이 다양성과 이질성은 정보사회 이전부터 존재해 왔다. 최윤진(1998)은 청소년문화가 세 가지 측면에서 이중적이라고 주장하였다.

첫째, 공식문화와 비공식문화이다. 예를 들어 학교생활에서 수업을 통해 형성되는 공식문화 속에서는 규율과 질서, 예절, 준법 등의 가치가 존중되고 중요시되지만, 실제 수업이외의 또래집단 관계나 학교 분위기, 교사나 학교행정 담당자들의 무의식적 행동모형을 통해 형성되는 비공식문화 속에서는 편법, 방종과 무례함, 폭력 등의 가치가 허용되고 또 존중되기까지 하는 이중성을 가지고 있다는 것이다. 이러한 이중성은 한편에서는 ‘범생이’ 집단을, 다른 한편에서는 ‘날라리’ 집단을 배출시킨다.

둘째, 형식문화와 실질문화이다. 입시위주의 교육체제와 같이 청소년들의 실질적 자아실현이나 행복쟁취의 수단이 되지 못하고 마지못해 순응하고 형식적으로 따라가는 형식적 문화와 자율적으로 원해서 추구하는 실질적 문화 양상이 이중적으로 전개된다. 대학교는 졸업장을 받기 위해 다닐 뿐 취업 등의 진로를 위해서는 전공에 관계없는 별도의 활동을 해야하는 모습들도 그 예이다.

셋째, 정보사회에서 나타나는 사이버문화와 현실문화이다. 정보사회에서 활용되는 여러 매체들을 통해 청소년의 사회화와 문화화가 이루어진다. 이들 정보매체를 통해 사용되어지는 언어, 가치관, 인간관계 등은 현실사회에서 적합하지 않거나 무의미하거나 실제 현실을 왜곡시킬 경우도 많다. 이것은 청소년들로 하여금 사이버문화와 현실문화를 이중적으로 형성하게 함으로써 정체성의 혼란을 갖게 할 수 있다.

이러한 청소년문화의 이중성을 단지 대립적인 이중성이 아니라 보다 다원적이고 다양한 문화로 확산시킨 요소는 정보사회의 등장이었다. 예컨대 정보사회가 본격적으로 시작되면서 청소년의 연령문제가 쟁점으로 등장한 것이 한 예이다. 최윤진(1998)은 본격적인 정보사회의 등장으로 연령범주의 구분은 무의미하게 되었다고 주장한다. 예를 들어 문화생활적 측면과 경제생활적 측면에서 보면 더욱 분명해진다.

문화생활적 측면에서 보면 대중문화가 보편화될 때부터 이러한 현상이 나타나기 시작했는데, 청소년들이 대중문화의 생산자와 향유자로서 중요한 위치를 차지하기 시작하고, 정보통신기술을 향유하는 능력을 기반으로 정보사회 문화생활 영역의 주체가 되면서 이러한 현상은 가속화되었다. 즉 ‘서둘렀던 아동기(hurried childhood)’를 거쳐 빨리 성인과 유사한 행동과 생활을 할 수 있게 되었다. 사춘기도 빨리 오고, 성경험의 시기도 빨라지며, 부모로부터 독립하는 시기도 빨라지고 있다. 이는 정보사회의 본격화로 성인들이 향유하던 생활정보지식이 청소년에게도 빨리 노출되기 때문이다. 노출된 정보만큼이나 청소년들은 성인들의 문화를 쉽게 학습하고, 수용하고, 심지어는 생산하기까지 하게 되었다. 따라서 청소년기는 짧아지거나 더 나아가서는 아주 없어질 수도 있다는 가정도 나오고 있다(최윤진, 1998; Zinneker, 1990).

반면에 경제생활영역에서는 청소년기가 연장되고 있다. 여기에는 두 가지 설명이 있다. 하나는 고용사회의 위기 및 실업의 증가 등 사회적 요인에서 비롯된 것으로 직업을 얻기 전에 준비하는 기간이 길어짐으로써 본격적인 성인의 생활이 유예됨으로써 청소년기가 길어지게 된다는 것이다. 다른 하나는 더 나은 직업생활로의 진입을 기다리거나 부담없고 자유로운 청소년기를 즐기고자 하는 개인적 요구에서 비롯된다고 보는 입장이다. 즉 청소년 스스로가 원해서 청소년기가 길어진다는 것이다. 이 양쪽 관점 모두 청소년들이 학교에서 직업생활로 전환하는 과정이 길어지고 결혼시기도 늦춰져서 직업적 책임과 가계

책임의 감당을 뒤로 미루게 되면서 새로운 지불유예기가 나타나고 따라서 청소년기가 연장될 것으로 보고 있다(최윤진, 1998; Galland, 1996; Ferchhoff, 1990).

어떤 영역에서는 청소년 시기가 길어지고 또 어떤 영역에서는 청소년시기가 짧아진다는 이러한 주장은 청소년 시기의 연장과 축소의 변화를 문화의 내용면, 특히 성인문화의 관점에서 관찰했기 때문에 가능하다. 역으로 말하면 청소년 시기는 영역에 따라 성인문화와 중복되는 경우도 있고, 아직 성인문화를 따라가지 못한 문화도 있다는 뜻으로 해석된다. 그러나 이러한 분석 또는 해석보다는 청소년문화를 다원성의 관점에서 분석하고 해석하는 것이 더 적절한 것으로 보인다. 왜냐하면 청소년문화는 이전과 같이 단순하지 않으며, 그 규모 또한 하나의 부분문화로 취급하기에는 너무나 방대하기 때문이다. 아울러 그 속에서도 엄청나게 다양한 모습들이 나타나며, 한 두개의 개념으로 설명할 수 없는 다양한 문화의 덩어리들이 등장하고 있기 때문이다. 이는 청소년문화의 다양성으로 또는 다원화로 설명할 수 밖에 없다.

#### (4) 합성

기성세대들은 요즘 청소년들의 머리 속에 든 것이 없다고 걱정한다. 새벽에 학교에 가서 밤늦게까지 학원에서 공부하는 등 하루 종일 공부만 하는데도 학력은 더 떨어지는 것 같다고 우려한다. 그러나 이러한 시각은 정보사회의 사고력의 특성을 잘못 이해한 데서 나타난 것이다. 산업사회이전에는 ‘아는 것이 힘’이었다. 그러나 정보사회는 아는 것이 힘이 아니라 ‘아는 방법이 힘’이다. 즉 정보사회 이전에는 정보를 독점한 사람들이나 정보를 외우고 있는 사람이 권력을 가졌다. 그래서 많은 것을 아는 사람이 존경의 대상이 되었고, 그런 사람을 ‘걸어 다니는 백과사전’이라고 칭찬하였다.

그러나 정보가 공개되고 누구나 고급정보에까지 접근할 수 있는 정보사회에서는 정보를 외우는 것이 중요한 것이 아니고 필요한 정보를 찾고 이것을 합성하여 새로운 정보 또는 지식을 생산해 내는 능력이 더 중요한 것이 되었다. 2시간 3시간 열심히 노력한 것이 중요한 것이 아니라 5분이 걸리더라도 정확한 정보를 찾고, 이를 논리적이고 창의적인 방식으로 합성하여 요구하는 문제를 신속하고 정확하게 해결하는 능력이 더 요구되는 시대가 된 것이다. 따라서 요즘의 청소년은 머리 속에 정보를 외우거나 넣고 다니지를 않는다. 왜냐하면 원한다면 언제나 정보를 얻을 수 있기 때문이다.

반면에 정보를 찾는 능력이나 정보를 합성하는 능력은 뛰어나다. 즉 오늘날 청소년의 주된 지적 활동은 공개되어있는 정보의 바다에서 수많은 정보의 부분들을 취사선택해서 자신의 목적에 맞는 새로운 정보나 지식을 합성하는데 집중되어 있다. 이것은 단지 텍스트의 수준에 제한되어 있지 않고, 이미지의 합성, 동영상의 합성 등 멀티미디어에까지 나아간다. 최근에 유행하고 있는 이미지 패러디도 합성 문화의 대표적 사례이다.

### (5) 사이버

청소년은 사이버공간에서 만나고, 대화하고, 헤어지고, 느끼고, 배우고, 존재하고, 놀고, 일하고, 거래하고, 자신의 지식과 재산을 쌓아놓는다. 지리적으로는 존재하지 않으나 현실적으로 엄연히 존재하는 사이버공간에서 형성되는 사이버문화가 청소년들의 대표적인 문화전형으로 정착하고 있다(김신일, 2002; 최운실, 2002). 김미윤(2003)은 청소년들에게 사이버공간이 주는 의미를 다음과 같이 다섯 가지로 요약하였다.

첫째, ‘불확정적인 시·공간’으로 일상의 시·공간에 균열을 내어

다른 시간성과 다른 공간성을 체험하게 한다.

둘째, ‘만남-소통-관계’의 장으로 많은 청소년들이 사이버공간에서 소통의 욕구를 해소하고 새로운 관계를 맺는다.

셋째, ‘다양성과 차이’를 체험하는 공간으로, 존재와 경험의 복수성과 다양성에서 비롯된 진정한 차이를 알게 된다.

넷째, 경험을 ‘선택’하고 ‘편집’할 수 있는 공간으로 공적 공간인 사이버공간을 자신의 삶에 배치하면서 청소년들은 선택적인 경험을 한다.

다섯째, ‘유목적 주체화(nomadic subjectivation)’를 이끄는 공간으로 사이버공간은 다양성의 인정, 변화에의 능동성, 기존 규범에 대한 성찰을 제공한다.

그리고 이러한 의미에 따라 청소년의 사이버공간에서의 문화를 이해하는 네 가지 핵심 개념을 다음과 같이 정리하였다(김미윤, 2003).

첫째, 자율적인 대안 공간(autonomous alternative space)으로서의 이해이다. 청소년들은 탈중심적이고 자율적인 네트워크를 통해 비위계적인 공동체를 체험한다.

둘째, 시·공간의 제약을 극복하는 소통공간으로서의 이해이다. 청소년들은 네트워크에서 폭넓은 상호작용과 간접 경험을 획득한다.

셋째, 문화생산자로서의 가능성에 대한 이해이다. 사이버공간에서 다양한 정보와 체험을 통해 청소년들은 문화적 가능성을 찾는다.

넷째, 정서적 교류 공간으로서의 이해이다. 청소년들은 네트워크를 통해 교류에 대한 욕구를 채운다. 청소년들에게 사이버공간은 삶에 깊이 접속되어 있는 일상의 공간이다.

## (6) 민주화

청소년의 존재에 대한 사회적 인식이 높아지면서 청소년에 대한

권리의 보장이 명시화되고 있는 것이 오늘날의 추세이다. 청소년 현장을 보면 청소년들의 사회적, 문화적, 시민적 권리 보장과 그들의 의사표현권, 문화예술 활동권, 참여권 및 정보접근권, 문화향수권, 여가권 등이 규정되어 있고, 자신이 선택한 삶에 대한 책임, 타인의 삶의 방식의 존중, 가정에서의 책임, 소외 받는 사람들과 더불어 살 책임, 자신에 대한 관리, 이웃과 지역사회에 대한 봉사, 자연과 환경에 대한 책임, 지구촌 구성원으로서의 책임 등이 규정되어 있다. 즉 사회의 중요한 한 구성원으로 인정해 주면서 누려야 할 권리와 지켜야 할 책임을 동시에 강조하고 있다. 정보사회는 청소년들의 이러한 지위에 대한 사회적 인식을 청소년 스스로에게뿐 아니라 일반인에게 확산시킬 수 있는 여건을 제공하였다. 특히 관련된 쟁점이 생겼을 때 인터넷 등 정보통신매체를 통하여 문제의 본질을 알리고, 자신들의 입장을 주장하고, 지지자들을 모으는 등 어느 때보다 자신들의 목소리는 낼 수 있는 여건이 조성되었다. 더욱이 정보통신기술에 능통한 청소년의 소양을 생각할 때 이러한 자신들의 주장은 더욱 강하게 나타날 가능성이 크다.

### (7) 역기능

정보문화의 역기능은 수없이 많지만 특히 인터넷을 중심으로 청소년문화와 관련하여 많이 논의되는 것은 언어 파괴와 언어 폭력, 인터넷 중독, 음란물 접근 등이다(최운실, 2002).

언어파괴의 문제는 여전히 논쟁이 되는 쟁점이다. 사회변화에 따른 적응을 위한 언어 사용의 변화로 받아드리자는 입장과 건전하고 정확한 언어생활을 파괴하는 부정적 측면으로 보는 입장이 대립되고 있다. 그러나 언어폭력의 문제는 누구나 심각하게 생각하고 있다. 익명성이 보장됨에 따라 많은 청소년들이 그저 재미로, 별 죄의식 없이, 쉽게 타인의 인격에 해를 가하는 언어폭력을 하는 현상이 늘고 있다.

때문에 많은 학교들은 게시판을 폐쇄하거나 많은 노력을 들여서 감시해야 하는 어려움을 겪고 있다. 또한 언어폭력 뿐만 아니라 허위 사실을 유포하거나 심지어 집단을 이루어 특정인을 공격하는 현상도 나타나고 있다. 때문에 피해를 당한 청소년이 자살을 하거나 정신질환을 얻게 되는 경우도 종종 나타나고 있다.

인터넷 중독은 청소년 사이에서 가장 문제가 되고 있는 역기능이다. 채팅, 게임, 서핑 등에 빠져서 밤을 새고, 때문에 일상생활에 곤란을 겪거나 현실과 가상을 구분하지 못하거나 건강이 나빠지는 등의 현상은 청소년이라면 누구나 한번쯤은 겪었을 경험이다. 그러나 상당수의 청소년은 이러한 문제를 지속적으로 겪고 있다.

음란물 접촉은 항상 청소년 문제의 단골손님이지만 인터넷의 보급은 청소년들로 하여금 더욱 쉽게 음란물에 접촉할 수 있도록 만들었고, 더욱이 낮은 연령층의 청소년들에게도 너무나 쉽게 접근할 수 있도록 했다. 특히 음란, 엽기, 원조교제, 자살, 살인, 폭발물 제조 등 반인륜적, 반사회적 사이트들이 범망과 기술적 제어망을 교묘히 벗어나 갈수록 기승을 부리면서 많은 해악을 저지르고 있다. 성숙한 판단력이 부족하고 감수성이 예민한 청소년에게 이러한 유해물의 접근은 지적으로나 정서적으로 큰 충격과 혼란을 주고, 잘못된 가치관을 심어줄 가능성이 더욱 크다.

#### 4. 청소년 정보문화의 내용

청소년들이 이러한 정보문화를 어떻게 수용하며, 무엇을 수용하며, 왜 수용하며, 그 결과로 어떤 정보문화를 형성하고 있는지를 이해하기 위해서는 정보문화의 내용을 규정하고, 이를 측정할 수 있는 도구가 필요하다. 이러한 정보문화의 내용과 도구는 정보화 사회가 진행되면

서 여러 방면에서 여러 가지 필요성에 의해 정보문화의 측정을 시도해 온 선행연구와 이론적 기초에 의존해서 얻을 수 있을 것이다. 여기에서는 이러한 이론들과 선행연구들을 검토하고 이를 토대로 청소년 정보문화의 내용을 도출해 내고자 한다.

## 1) 정보문화 측정에 관한 선행연구와 이론적 검토

손연기·이명진(2002)은 세계 각국에서 이루어져온 정보화수준의 측정에 대한 접근방법을 산업구조론, 고용구조론, 정보화지수론으로 나누어 설명하고 있다.

### (1) 산업구조론

산업구조론은 국민경제를 정보부문과 비정보부문으로 구분하고, 산업연관표 상의 산업분류를 이용하여 정보부문이 전 산업에서 차지하는 비중에 의하여 정보화의 정도를 측정하고, 정보부문의 부가가치 창출과 타산업에 대한 기여율 면에서 정보부문의 의의를 평가하려는 접근이다. 따라서 산업구조론은 기본적으로 정보경제론적 관점을 견지하고 있다. 그러므로 정보산업부문이 국민경제에서 차지하는 비중과 경제성장에 기여하는 역할의 증대를 정보화의 진전으로 받아드린다. 이러한 관점에서 연구한 전형적인 사례는 OECD(1981)가 회원국 9개국의 정보화추세를 비교·측정한 것이 있다. 우리나라에서도 한국과학기술원과 통신개발연구원 등에서 산업구조론을 이용한 정보화수준을 측정하는 바 있다(성기수, 1982; 황두현, 1985).

산업구조론은 경제학적 측면에 치중되어 시도된 것으로 청소년의 정보문화 수용실태를 파악하기 위한 근거로 사용하기에는 제한점이 있다.

## (2) 고용구조론

고용구조론은 정보노동자의 숫자가 전체 취업인구에서 차지하는 비중의 증가를 정보화의 척도로 삼는 이론을 말한다. 이 접근은 정확한 정보화의 경향을 측정할 수 있는 장점과 전체경제생활에서 정보부문이 갖는 실질적인 영향에 대한 설명력이 크다는 점에서 중요한 이론으로 자리잡고 있다. 실제로 여러 나라에서 사용되고 있다. 이 이론 역시 정보경제론에 근거하고 있으며, 산업구조론과 유사한 경향이 있으나 독립적인 지표 연구방법으로 인정되고 있다.

이 접근 방법은 정보행위와 관련된 정보 전문인력을 세분하여 정보노동인력이 전체 노동인구 중에서 차지하는 비중을 그 수와 소득이라는 차원에서 비교·분석하는 것을 중심으로 하고 있다. 예를 들어 Porat(1977)는 정보노동자를 정보 생산자, 정보 분배자, 시장조사 및 중개 전문가, 정보처리노동자, 정보기계노동자 등으로 분류한 후 미국 표준직업분류를 이용하여 정보노동자의 규모를 추정한 바 있다.

OECD(1981)의 연구방법도 고용구조론을 일부 수용하였으며 우리나라의 경우는 통신개발연구원과 고려대학교 노동문제연구소 등에서 수행된 바 있다(황두현, 1985).

## (3) 정보화지수론

산업구조론과 고용구조론은 정보활동을 너무 광범위하게 정의하고 있거나 너무 경제적 측면에 치우쳐 있어서 청소년의 정보문화 수용실태를 조사하려는 연구의 기초로 삼기는 힘들다. 그러나 정보화지수론은 사회생활면의 정보화에 중점을 두고 있으며, 정보의 생산측면보다는 정보재 및 정보서비스의 소비측면에서 정보화의 정도를 측정하고 있다는 점에서 매력적이다. 즉 정보재 및 정보서비스의 소비로

인한 사회, 경제, 생활측면에서의 변화양상을 종합적으로 파악할 수 있는 다양한 지표를 개발함으로써 정보화수준을 정량적으로 측정하고자 한다. 정보화지수론은 일본에서 가장 활발하게 연구되었다. 일본전기통신종합연구소(RITE)는 정보량, 정보장비율, 통신주체수준, 정보계수 등 크게 네 가지 범주로 구분하고 이들 지표를 산술평균하여 각국의 정보화지수를 도출한 바 있다(안정화, 1994).

우리나라에서도 일본의 연구를 바탕으로 정보통신정책연구원(1989)에서 국가정보화의 구조를 크게 산업, 가정, 사회의 정보화, 정보서비스산업, 정보하부구조, 정보기기산업으로 구분하고 이를 측정하기 위하여 정보이용지표, 정보설계지표, 정보기기산업지표를 구성하였다. 1993년부터는 이러한 정보화지수를 ‘국가정보화백서’를 통해 발표하고 있다. 한국전산원(2002)은 정보화지표는 한 나라의 정보화현상 및 정보화수준을 효율적으로 측정·분석하는 것을 용이하게 하며, 그 나라의 다양한 정보화현상을 여러 측면에서 파악할 수 있게 하는 기준이나 도구로서 편리하게 사용될 수 있으며, 또한 지표는 정보화수준을 계량적으로 측정·분석함으로써 적절한 정보화정책의 수립과 효과적인 정책추진 및 정책의 사후평가 등에 활용될 수 있다는 취지에서 국가별 비교를 목적으로 하는 국가정보화지수를 산출하여 우리나라의 정보화현황 및 수준을 파악하고자 하였다.

이에 따른 최근의 정보화 지표를 자세히 살펴보면 지수 산출을 위한 개별 지표는 정보화에 직접적인 영향을 미치고, 국가간 비교가 용이한 객관적인 항목으로 '99년부터 사용한 4개 부문 7개 지표를 준용하였다. 즉, 컴퓨터 부문은 PC, 인터넷 부문은 인터넷 호스트와 이용자, 통신 부문은 전화회선과 이동전화 가입자, 방송 부문은 TV와 CATV 가입자 지표로 구성하였다.

<표 II-1> 국가정보화지수 구성지표

구분	개별항목	산출공식	출처
컴퓨터	PC 보급	(PC 보급대수/인구) X 100	ITU
인터넷	인터넷 호스트	(인터넷 호스트수/인구) X 1,000	
	인터넷 이용자	(인터넷 이용자수/인구) X 1,000	
통신	전화회선	(전화회선수/인구) X 100	
	이동전화 가입자	(이동전화 가입자수/인구) X 100	
방송	TV 보급	(TV 보급대수/가구) X 100	
	CATV 가입자	(CATV 가입자수/가구) X 100	

\* 자료: 한국전산원(2002). 국가정보화수준 측정 및 지표 개발 보고서.

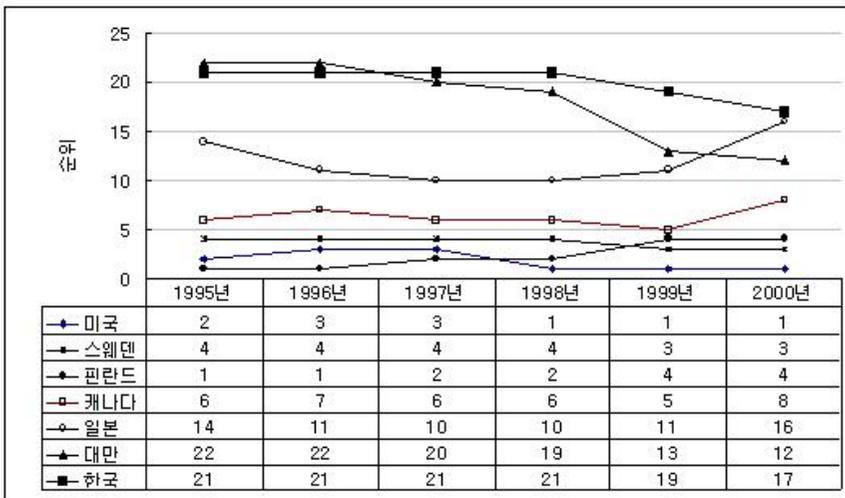
이러한 지수의 산출방식은 표준편차방식을 사용하였다. 이는 이전까지 사용한 기하평균방식이 지수를 종합하는 과정에서 개별 항목의 기여도를 파악하기 어려운 점을 보완하기 위해서라고 밝혔다. 표준편차방식은 서로 다른 항목을 표준점수로 변환하여 동일한 척도로 비교할 수 있다는 장점이 있으나 연도별로 지수의 성장률을 계산할 수 없다는 단점이 있다.

이러한 단점은 개별 지표의 성장률 비교를 통하여 극복하고자 하였다. 아울러 지수를 종합하는 과정에서 가중치를 부여하였다. 가중치는 7개 세부지표의 요인분석을 통하여 추출된 공통요인(정보화요인)에 미치는 각 항목의 영향력 크기에 따라 계산하였다. 각 항목의 표준점수에 가중치를 곱하여 개별 항목지수를 산출하고, 이들 값을 합하여 종합지수를 산출하였다. 이러한 결과는 음수를 포함하므로 비교와 식별이 용이하도록 최종지수는 0~100 사이의 범위로 변환하였다.

개별 지표별 가중치 비중을 보면 PC의 가중치가 연도별 평균 0.19 수준으로 가장 높고, 통신과 인터넷 부문이 각각 평균 0.17 정도의 가중치를 갖는 것으로 나타났다. 방송 부문은 가중치가 가장 낮은

0.07 정도로 정보화요인과의 상관관계가 다른 부문에 비해 미약한 것으로 나타났다. 이러한 방식으로 우리나라의 정보화 지수를 다른 나라와 비교하여 <그림 II-1>과 같이 보고하였다.

이러한 정보화지수론은 앞서의 두 이론보다는 정보사회의 일상생활을 다루었다는 점에서 보다 폭넓은 접근이라고 할 수 있으나 여전히 측정의 단위가 광범위해서 보다 구체적인 정보문화를 측정하고 평가하는 데에는 미흡하다. 따라서 청소년의 정보문화 수용실태를 조사하기 위한 근거로 사용하기에는 미흡하다고 볼 수 있다.



[그림 II-1] 각국의 정보화지수

## 2) 정보문화지수 측정에 관한 선행연구의 검토

손연기·이명진(2002)은 기존의 정보화 측정 접근들의 한계를 지적하고, 좀더 구체적인 정보문화를 측정할 수 있는 정보문화지수의 측정모형을 <표 II-2>와 같이 제안하였다.

이 모형은 정보문화지수를 정보문화를 구성하는 하위영역으로 도구적 정보문화, 제도적 정보문화, 가치적 정보문화로 대별하였다. 이는 각각 정보문화의 물질적 측면, 제도적 측면, 정신적 측면의 이념형에 해당되는 것이다.

첫째, 도구적 정보문화는 정보화의 기반환경이라 할 수 있는 정보통신 설비 및 정보통신 서비스로 구성된다. 즉 현재의 정보사회에서 인간이 사회생활을 수행하는 데 필요한 정보화의 수단과 정보화에 대한 지식을 지칭한다.

둘째, 제도적 정보문화는 정보화 관련 법, 제도적 환경 및 정보통신교육 및 연구로 구성된다. 이는 정보활동을 하는데 요구되는 사회적으로 인정되고, 공인된 규범적 절차와 규칙을 의미한다.

셋째, 가치적 정보문화는 정보 마인드를 나타내고 있다고 볼 수 있다. 정보사회에서 인간행위나 사회활동에 의미나 목표를 부여하는 신념체계를 의미한다.

<표 II-2> 정보문화지수의 측정모형

부문	하위부문	지표항목의 예
도구적 정보문화	컴퓨터, 정보통신 하드웨어 및 기간설비	전화보급율, 팩스보급율, PC보급율, 정보통신기기 산업부문의 시장규모, 정보통신기기내수액
	컴퓨터, 정보통신 소프트웨어	소프트웨어산업 매출액, 소프트웨어 등록건수
제도적 정보문화	정보화관련법 제도적 환경	국가기간전산망예산집행액, 정보화관련 입법안 건수, 정보통신관련 정부투자액 및 지원액
	컴퓨터 및 정보통신교육	사설 전산학원수 및 교육이수생수, 정보통신 전문인력 양성규모, 정보처리기술 인력현황
	정보화지원연구개발	정보통신관련 연구개발비, 정보통신관련 연구개발 전체 인력수(내지 100인당 연구원수)
가치적 정보문화	정보윤리 및 규범의식	정보화의 역기능에 대한 인식, 지적재산권 보호의식 (소프트웨어불법복제율)
	정보문화의 생활화	정보통신기기 이용자수, 정보통신서비스 이용자수

### 3) 정보문화 측정을 위한 구성내용

청소년들이 정보문화를 어떻게 수용하며, 무엇을 수용하며, 왜 수용하며, 그 결과로 어떤 정보문화를 형성하고 있는지를 이해하기 위해서는 정보문화의 내용을 규정하고, 이를 측정할 수 있는 도구가 필요하다. 이러한 정보문화의 내용과 도구는 정보화 사회가 진행되면서 여러 방면에서 여러 가지 필요성에 의해 정보문화의 측정을 시도해 온 선행연구와 이론적 기초에 의존해서 얻을 수 있을 것이다.

본 연구에서는 선행연구들의 정보문화지표를 기초로 하여, 청소년기의 발달적 특성과 청소년문화의 특성, 그리고 정보화의 급진전에 따른 최근의 변화를 고려하여 청소년 정보문화 내용을 구성하고, 이를 중심으로 청소년 정보문화를 측정하였다. 정보문화 측정을 위한 정보문화 하위영역으로 환경·활용적 정보문화, 행동적 정보문화, 가치적 정보문화로 대별하였다. 이는 각각 정보문화의 환경적·활용적 측면, 행동적 측면, 정신적 측면에 해당되는 것이다(<표 II-3>참조).

첫째, 환경·활용적 정보문화는 정보문화의 기반환경이라 할 수 있는 정보기기환경 및 활용환경으로 구성된다. 정보사회에서 필요한 정보문화 향유에 필요한 정보화기반과 정보문화 활용에 대한 지식 및 지원환경 등을 포함한다. 정보기기 소유실태 및 지출비용, 소프트웨어 활용능력 및 유형, 정서적·기술적 지원환경 등을 들 수 있다.

둘째, 행동적 정보문화는 정보문화 실천영역으로 정보문화 관련행동으로 구성된다. 행동적 정보문화는 정보문화 실천에 요구되는 사회적으로 인정되고, 공인된 정보문화 관련활동에의 참여를 의미한다. 현실세계와 가상세계에서의 행동차이 수준, 사이버동호회, 플래쉬 몹 등의 참여비율 등이 포함된다.

셋째, 가치적 정보문화는 정보문화 수용태도 및 수준을 의미한다.

정보문화 실천의 주체로서 갖는 정보사회에서의 윤리 및 규범의식과 정보관련 행동이나 활동에의 신념체계를 의미한다. 정보사회 및 정보문화에 대한 인식수준, 정보의 공개·공유·조합에 대한 의식수준, 미래사회에의 신뢰성 등이 포함된다.

<표 II-3> 정보문화 측정영역

영역	하위영역	항목의 예
환경적· 활용적 정보문화	정보문화 기반환경	정보기기 소유실태 및 지출비용
	정보문화 활용지식	소프트웨어 활용능력 및 유형
	정보문화 활용환경	정서적·기술적 지원환경
행동적 정보문화	정보문화 수용행동	현실세계와 가상세계에서의 행동차이 수준
	정보문화 표현행동	사이버동호회, 플래쉬 몹 등에서의 참여비율
가치적 정보문화	정보문화 인식수준	정보사회 및 정보문화에 대한 인식수준
	정보문화 윤리의식	정보의 공개·공유·조합에 대한 인식 수준

### Ⅲ. 청소년 정보문화 수용실태 및 특징

### Ⅲ

1. 조사개요
2. 조사결과
3. 청소년 정보문화 수용의 특징

### III. 청소년 정보문화 수용실태 및 특징

#### 1. 조사개요

##### 1) 조사목적

청소년 정보문화 수용실태 조사는 설문조사와 면접조사로 구분· 실시되었다. 실태조사는 청소년문화의 하위문화로 자리잡아가고 있는 정보문화에 대한 청소년들의 인식 및 수용능력, 수용태도 수준과 정보 문화 관련행동 및 대인관계 기능 등에 대한 실태를 조사· 분석함으로써, 청소년 정보문화에 대한 이해 및 정보문화 향유능력 증진방안 모색을 위한 기초자료를 제공하기 위하여 실시되었다.

##### 2) 조사대상

###### (1) 설문조사

청소년들의 정보문화 수용실태에 대한 의식조사는 전국의 중· 고등학교(실업계 포함) 학생을 모집단으로 하여 실시되었다. 통계청 교육통계자료를 기초로 전국의 중· 고등학교 학생수와 학교수에 따라 지역별로 유의표집 하였으며, 전체 표본수는 중학생 682명, 고등학생 665명(인문계 485명, 실업계 180명)으로 총 1,347명이었다(<표Ⅲ-1> 참조). 실태조사는 2004년 6월 17일에서 7월 15일에 걸쳐 각급 학교 교사의 지도하에 이루어졌으며, 최종적으로 회수된 설문지는 총 1,318 부이였으나, 이 중 응답내용이 불충분한 설문지를 제외하고 최종적으

로 분석에 사용된 유효 표본의 크기는 총 1,295부이었다(중학교 658부, 고등학교 637부(인문계 473부, 실업계 164부)).

## (2) 면접조사

청소년들의 정보문화 수용수준 및 태도에 영향을 미치는 요인 등에 대한 심층적인 자료 수집과 분석을 위하여 서울지역 청소년 30명을 대상으로 면접조사를 실시하였다. 면접조사는 2004년 7월 20일에서 8월 15일에 걸쳐 이루어졌으며, 사이버카페 및 동호회, 컴퓨터관련 동아리 등에서 활동하고 있는 청소년들을 대상으로 실시되었다(<표Ⅲ-2> 참조).

<표Ⅲ-1> 설문대상 집단

지 역	중 학 생	고 등 학생	전 체
서울특별시	2개교(140명)	4개교(210명)	6개교(350명)
부산광역시	1개교( 60명)	1개교( 35명)	2개교( 95명)
인천광역시	2개교( 85명)	1개교( 35명)	3개교(120명)
광주광역시	1개교( 40명)	1개교( 40명)	2개교( 80명)
대전광역시	1개교( 50명)	1개교( 35명)	2개교( 85명)
경 기 도	1개교( 40명)	2개교( 75명)	3개교(115명)
강 원 도	2개교( 75명)	1개교( 45명)	3개교(120명)
충 청 도	1개교( 70명)	1개교( 40명)	2개교(110명)
전 라 도	1개교( 80명)	1개교( 70명)	2개교(150명)
경 상 도	1개교( 42명)	1개교( 80명)	2개교(122명)
전 체	13개교(682명)	14개교(665명)	27개교(1,347명)

&lt;표 III-2&gt; 면접대상 집단

성 별	중 학 생	고등학생	전 체
남 학 생	8명	9명	15명
여 학 생	7명	6명	15명
전 체	15명	15명	30명

### 3) 조사내용

실태조사의 조사내용은 크게 ① 청소년들의 정보문화에 관한 일반적인 인식수준 ② 정보문화 관련기기 보유 및 사용실태 ③ 정보문화 수용능력 수준 및 태도, 관련행동 실태 ④ 청소년 정보문화 향유에 대한 영향요인(정보문화 수용 및 활용 환경, 정보탐색 가치에 대한 의식, 가정의 정서적 지원 및 기술적 지원 등) ⑤ 청소년의 정보문화수용행동 준거집단(또래집단, 부모 등) ⑥ 개인적인 인적사항의 6영역으로 나누어 각 영역별로 세부항목을 구성하였다. 이와 같은 조사항목은 연구진이 기존의 관련 논문 및 선행연구 등을 참고, 수정·보완하여 구성하였으며, 최종적으로 구성된 설문조사 내용의 영역별 하위범주 및 세부항목은 <표 III-3>과 같다.

### 4) 분석방법 및 조사결과 기술

조사결과의 분석은 SPSS 10.0 통계패키지를 사용하여, 빈도 분석과 주요 배경변인별 교차분석, t-검증 등을 사용하였다. 교차분석의 통계치는  $\chi^2$  값을 산정하여 유의도  $p < .05$ 수준에서 유의미한지를 살펴보았다. 교차분석과 t-검증에서 사용된 주요 배경변인은 개인적 요인(성별, 학교급별, 지역별, 성적별, 성격별, 자아존중감수준별)과 가정적요인(사회경제적 지위, 부모의 양육태

도) 등의 변인이었다. 그러나 조사결과 기술은 유의미한 차이가 나타난 변인만 기술하였다.

<표 III-3> 조사영역별 세부항목

조사영역	세부항목
정보문화관련 인식수준	○ 정보문화 및 정보화 사회에 대한 인식 등
정보문화 선호 및 수용실태	○ 선호 영역 ○ 정보기기 소유 실태 및 정보관련 지출비용 ○ 인터넷 사용경력 ○ 소요 시간 등
정보문화관련 행동수준	○ 정보문화 활용 능력 및 활용유형 ○ 정보문화 활용 목적 ○ 정보문화관련 행동 등
정보문화관련 영향요인	○ 정보문화 수용 및 활용 환경(정서적 지원 및 기술적 지원 등) ○ 정보탐색 가치
정보문화 수용행동 준거집단	○ 또래집단 ○ 부모 등
개인적 요인	○ 자아존중감 ○ 성·학교급·지역·성격·성적
가정적 요인	○ 구조적 요인(사회경제적 지위)
사회적 요인	○ 정보사회화

## 2. 조사결과

청소년들의 정보문화 수용실태에 대한 의식조사 결과는 크게 청소년들의 정보문화에 관한 일반적인 인식수준 및 정보문화 관련기기 보

유·사용실태, 정보문화수용능력 수준 및 태도와 관련행동 실태, 그리고 정보문화 수용 및 활용수준, 정보탐색 가치에 대한 의식, 가정의 정서적 지원 및 기술적 지원 등의 청소년들의 정보문화 향유에 영향을 미치는 영향요인과 청소년들의 정보문화 수용행동으로 인한 대인관계 등으로 나누어 살펴보았다.

### 1) 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성을 살펴보면 다음의 <표Ⅲ-4>와 같다. 성별로 살펴보면 남학생은 630명으로 전체의 48.6%이며, 여학생은 665명으로 전체의 51.4%로 여학생의 비율이 남학생보다 조금 더 높은 것으로 나타났다.

학교급별로는 중학생이 658명으로 전체의 50.8%, 인문계 고등학생이 473명으로 전체의 36.5%, 실업계 고등학생이 164명으로 전체의 12.7%로 중학생의 비율이 조금 더 높은 것으로 나타났다. 지역별로는 광역시에 거주하고 있는 청소년이 전체의 33.8%로 가장 많은 비율을 차지하고 있으며, 특별시에 거주하고 있는 청소년은 26.7%, 대도시 거주 청소년은 15.9%, 중·소도시 거주청소년은 19.8%, 읍·면지역 거주청소년은 3.8%로 대도시 이상 거주 청소년이 높은 비율을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

이 밖에도 생활수준별로는 상위그룹이 22.9%, 중간그룹이 65.6%, 하위그룹이 11.5%로 중간그룹의 비율이 높은 것으로 나타났으며, 학교성적별로는 상위그룹이 40.6%, 중간그룹이 28.7%, 하위그룹이 30.8로 상위그룹의 비율이 조금 높은 것으로 나타났다. 그리고 성격별로는 외향적인 성격을 지닌 그룹이 44.2%, 내성적인 성격을 지닌 그룹이 22.0%로 외향적인 성격의 비율이 조금 더 높은 것으로 나타났다.

&lt;표 III-4&gt; 조사대상자의 일반적 특성

구 분		빈 도(명)	비 율(%)
성 별	남 자	630	48.6
	여 자	665	51.4
	전 체	1,295	100.0
학교 급별	중 학 교	658	50.8
	인 문 고	473	36.5
	실 업 고	164	12.7
	전 체	1,295	100.0
지 역 별	특 별 시	345	26.7
	광 역 시	437	33.8
	대 도 시	205	15.9
	중 소 도 시	256	19.8
	읍 면 지 역	49	3.8
	전 체	1,292	100.0
성 적 별	상 위 권	524	40.6
	중 위 권	370	28.7
	하 위 권	397	30.8
	전 체	1,291	100.0
경제수준별	잘사는편	296	22.9
	보 통	847	65.6
	못사는편	148	11.5
	전 체	1,291	100.0
성 격 별	외 향 적	571	44.2
	보 통	438	33.9
	내 성 적	284	22.0
	전 체	1,293	100.0
자아존중감 수 준 별	하 위 권	412	32.3
	중 위 권	457	35.8
	상 위 권	407	31.9
	전 체	1,276	100.0
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	15.7
	허 용 적	882	69.4
	독 재 적	86	6.8
	방 임 적	102	8.0
	전 체	1,270	100.0

## 2) 정보문화 수용실태

### (1) 정보문화에 대한 일반적인 인식

#### ① 정보문화 수준에 대한 인식

##### ㉠ 우리나라의 정보기술수준에 대한 인식

청소년들의 ⅔이상(75.1%)은 우리나라의 정보기술수준이 높다고 생각하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 81.4%, 여학생은 69.3%가 우리나라의 정보기술수준이 높다고 응답하고 있어 남학생이 여학생에 비하여 상대적으로 높은 비율로 우리나라의 정보기술수준을 높게 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(80.8%), 실업계 고등학생(74.2%), 중학생(71.3%) 순으로 우리나라의 정보기술수준이 높다고 생각하고 있는 것으로 나타났으나 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않는다.

지역별로 살펴보면 읍·면지역 87.8%, 대도시 80.5%, 광역시 75.8%, 특별시 74.1%, 중소도시는 68.3% 순으로 우리나라의 정보기술수준이 높다고 응답한 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이외에도 성적별로 살펴보면 상위권(80.3%), 중위권(76.2%), 하위권(67.7%) 순으로 우리나라의 정보기술수준이 높다고 응답한 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

그러나, 성격별, 경제수준별, 자아존중감수준별, 부모의 양육태도별로는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-5&gt; 우리나라의 정보기술수준에 대한 인식

(단위 : %)

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
전 체	23.0	52.1	21.7	2.8	0.4	100.0	
성 적 별	상 위 권	27.2	53.1	17.8	1.5	0.4	100.0
	중 위 권	20.1	56.1	20.9	2.7	0.3	100.0
	하 위 권	20.5	47.2	27.5	4.5	0.3	100.0
	전 체	23.0	52.1	21.7	2.8	0.4	100.0

(\*\*\*:  $p < .001$ )

#### ㉠ 우리나라 정보이용의 편리성 수준에 대한 인식

청소년들의 %정도(63.2%)는 우리나라의 정보이용의 편리성 수준이 높다고 생각하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 69.0%, 여학생은 57.6%가 우리나라의 정보이용의 편리성 수준이 높다고 응답하고 있어 남학생이 여학생에 비하여 상대적으로 높은 비율로 우리나라의 정보이용의 편리성 수준을 높게 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다 ( $p < .001$ ).

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(71.0%), 중학생(59.0%), 실업계 고등학생(57.1%) 순으로 우리나라의 정보이용의 편리성 수준이 높다고 생각하고 있는 것으로 나타났으나 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않는다. 지역별로 살펴보면 읍·면지역 79.5%, 광역시 67.8%, 대도시 64.3%, 특별시 62.4%, 중소도시는 52.0% 순으로 높다고 응답한 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

성적별로 살펴보면 상위권(66.3%), 중위권(61.5%), 하위권(60.6%) 순으로 응답한 것으로 나타났으나 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않았다. 이 밖에도 성격별, 경제수준별, 자아존중감수준별, 부모의

양육태도별로는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 III-6> 우리나라의 정보이용의 편리성 수준에 대한 인식

(단위 : %)

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
전 체	18.0	45.2	30.0	5.6	1.2	100	
성 별	남 자	24.1	44.9	25.6	4.3	100.0	$\chi^2=37.$
	여 자	12.2	45.4	34.3	6.9	100.0	663***
	전 체	18.0	45.2	30.1	5.7	100.0	df=4

(\*\*\* : p<.001)

㉔ 청소년 자신들의 정보문화 수준에 대한 인식

반면 청소년 자신들의 정보문화 수준에 대해서는 4정도(26.8%)만이 높다고 생각하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 33.9%, 여학생은 20.1%만이 자신의 정보문화 수준이 높다고 응답하고 있어 남학생이 여학생에 비하여 상대적으로 높은 비율로 자신의 정보문화 수준을 높게 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다(p<.001).

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(28.4%), 실업계 고등학생(26.4%), 중학생(25.7%) 순으로 자신의 정보문화 수준이 높다고 생각하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

지역별로 살펴보면 읍·면지역 30.6%, 특별시 30.2%, 광역시 28.4%, 대도시 22.9%, 중소도시는 21.6% 순으로 높다고 응답한 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-7&gt; 자신의 정보문화 수준에 대한 인식

(단위 : %)

구분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치	
전체	7.6	19.2	60.3	11.0	2.0	100		
성별	남자	11.0	22.9	52.4	11.1	2.5	100.0	$\chi^2=41.729$ *** df=4
	여자	4.4	15.7	67.6	10.8	1.5	100.0	
	전체	7.6	19.2	60.2	11.0	2.0	100.0	
성적별	상위권	9.4	24.8	55.7	8.8	1.3	100.0	$\chi^2=37.626$ *** df=8
	중위권	7.9	18.7	61.0	10.8	1.6	100.0	
	하위권	5.1	12.2	65.6	14.2	3.0	100.0	
성격별	전체	7.6	19.2	60.2	11.0	1.9	100.0	$\chi^2=32.499$ *** df=8
	외향적	9.8	22.0	55.4	11.6	1.2	100.0	
	보통	7.1	16.9	65.9	8.5	1.6	100.0	
자아존중감 수준별	내성적	3.5	17.3	61.3	13.7	4.2	100.0	$\chi^2=45.103$ *** df=8
	전체	7.5	19.2	60.2	11.0	2.0	100.0	
	하위권	5.9	14.6	63.2	13.2	3.2	100.0	
수준별	중위권	5.3	17.1	65.8	11.0	.9	100.0	$\chi^2=45.103$ *** df=8
	상위권	11.1	26.3	52.1	8.4	2.2	100.0	
전체	7.3	19.2	60.6	10.8	2.0	100.0		

(\*\*\*: p&lt;.001)

이외에도 성적별로 살펴보면 상위권(34.2%), 중위권(26.6%), 하위권(17.3%) 순으로 자신의 정보문화 수준이 높다고 응답한 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다(p<.001). 성격별로 살펴보면 외향적(31.8%), 보통(24.0%), 내성적(20.8%) 순으로 자신의 정보문화 수준이 높다고 응답한 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다(p<.001). 또한 자아존중감 수준별로 살펴보면 자아존중감 수준이 높을수록(상: 37.4% 중: 22.4% 하: 20.5%) 자신의 정보문화 수준이 높다고 응답한 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다(p<.001).

㉠ 정보문화관련 용어에 대한 인식

청소년들의 정보문화와 관련된 용어에 대한 인식 수준을 살펴본 결과 정보문화((80.3%), 네티즌(96.7%), 아바타(96.3%), 블로그(62.2%) 등의 용어에 대하여는 인식수준이 높은 반면 플래시 몹(35.0%), 유비쿼터스(6.2%) 등 미래 정보문화 관련 행동 및 환경 용어에 대한 인식 수준은 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

<표 III-8> 정보문화관련 용어에 대한 인식

(단위 : %)

구 분	없 다	있 다	합 계
정 보 문 화	19.7	80.3	100
네 티 즌	3.3	96.7	100
유 비 쿼 터 스	93.8	6.2	100
아 바 타	3.7	96.3	100
플 레 시 몹	65.0	35.0	100
블 로 그	37.8	62.2	100

㉡ 정보문화 형성 및 향유 방해요인에 대한 인식

㉠ 정보문화 형성요인에 대한 인식

청소년들의 %이상(76.6%)은 청소년들의 정보문화 형성에 가장 큰 영향을 미치는 요인을 ‘인터넷’으로 인식하고 있는 것으로 나타났으며, 그 다음으로 ‘TV’(10.3%), ‘핸드폰’(9.2%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 인터넷 중심의 정보문화를 형성하고 있음을 보여주고 있다.

성별로 살펴보면 남학생은 ‘인터넷’(78.2%), ‘TV’(9.4%), ‘핸드폰’(8.2%) 순으로, 여학생은 ‘인터넷’(75.1%), ‘TV’(11.2%), ‘핸드폰’(10.3%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 남학생이 여학생에 비하여 상대

적으로 높은 비율로 인터넷 중심의 정보문화를 형성하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 중학생은 ‘인터넷’(73.7%), ‘TV’(9.9%), ‘핸드폰’(11.3%) 순으로, 인문계 고등학생은 ‘인터넷’(81.3%), ‘TV’(10.9%), ‘핸드폰’(6.2%) 순으로, 실업계 고등학생은 ‘인터넷’(74.7%), ‘TV’(10.5%), ‘핸드폰’(9.9%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

지역별로 살펴보면 특별시는 ‘인터넷’(76.8%), ‘TV’(11.2%), ‘핸드폰’(7.6%) 순으로, 광역시는 ‘인터넷’(74.8%), ‘TV’(10.1%), ‘핸드폰’(11.9%) 순으로, 대도시는 ‘인터넷’(76.6%), ‘TV’(13.2%), ‘핸드폰’(8.3%) 순으로, 중소도시는 ‘인터넷’(79.1%), ‘TV’(7.1%), ‘핸드폰’(8.3%) 순으로, 읍·면지역은 ‘인터넷’(77.6%), ‘TV’(12.2%), ‘핸드폰’(6.1%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이밖에도 부모의 양육태도에 따라 영향을 미치는 요인을 다르게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 권위적인 부모의 경우에는 ‘인터넷’(75.5%), ‘TV’(9.0%), ‘핸드폰’(9.5%) 순으로, 허용적인 부모의 경우에는 ‘인터넷’(77.6%), ‘TV’(10.0%), ‘핸드폰’(9.4%) 순으로, 독재적인 부모의 경우에는 ‘인터넷’(76.2%), ‘TV’(7.1%), ‘핸드폰’(8.3%) 순으로, 방임적인 부모의 경우에는 ‘인터넷’(72.5%), ‘TV’(16.79%), ‘핸드폰’(9.8%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 방임적이고 허용적인 부모 밑의 청소년들이 상대적으로 높은 비율로 TV의 영향을 많이 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

<표 III-9> 청소년 정보문화 형성에 가장 큰 영향을 미치는 요인

(단위 : %)

구 분	인터넷	TV	핸드폰	기타	합계	통계치	
전 체	76.6	10.3	9.2	3.8	100		
성 별	남 자	78.2	9.4	8.2	4.2	100.0	$\chi^2=3.308$
	여 자	75.1	11.2	10.3	3.5	100.0	
학교 급별	전 체	76.6	10.3	9.2	3.8	100.0	df=3
	중 학 교	73.7	9.9	11.3	5.0	100.0	
	인 문 고	81.3	10.9	6.2	1.7	100.0	
지 역 별	전 체	76.6	10.3	9.2	3.8	100.0	df=6
	특 별 시	76.8	11.2	7.6	4.4	100.0	
	광 역 시	74.8	10.1	11.9	3.2	100.0	
성 적 별	대 도 시	76.6	13.2	8.3	2.0	100.0	$\chi^2=14.841$
	중 소 도시	79.1	7.1	8.3	5.5	100.0	
	읍면지역	77.6	12.2	6.1	4.1	100.0	
성 적 별	전 체	76.6	10.4	9.3	3.8	100.0	df=12
	상 위 권	79.1	10.7	6.3	3.8	100.0	
	중 위 권	77.7	9.2	9.8	3.3	100.0	
경제수준별	하 위 권	72.3	10.9	12.4	4.3	100.0	$\chi^2=11.882$
	전 체	76.6	10.4	9.2	3.8	100.0	
	상 위 권	71.8	12.6	11.2	4.4	100.0	
성 격 별	중 위 권	78.1	9.3	8.6	4.0	100.0	$\chi^2=8.234$
	하 위 권	78.2	11.6	8.8	1.4	100.0	
	전 체	76.7	10.3	9.2	3.8	100.0	
자아존중감 수준별	외 향 적	75.9	10.4	9.3	4.4	100.0	$\chi^2=1.878$
	보 통	76.9	10.1	9.2	3.9	100.0	
	내 성 적	77.8	10.4	9.3	2.5	100.0	
부 모 의 양육태도별	전 체	76.7	10.3	9.3	3.8	100.0	df=6
	하 위 권	74.6	9.3	11.0	5.1	100.0	
	중 위 권	75.3	12.3	8.8	3.5	100.0	
부 모 의 양육태도별	상 위 권	80.2	9.2	8.2	2.5	100.0	$\chi^2=9.553$
	전 체	76.7	10.3	9.3	3.7	100.0	
	권 위 적	75.5	9.0	9.5	6.0	100.0	
부 모 의 양육태도별	허 용 적	77.6	10.0	9.4	3.0	100.0	$\chi^2=16.925$
	독 재 적	76.2	7.1	8.3	8.3	100.0	
	방 임 적	72.5	16.7	9.8	1.0	100.0	
전 체	76.8	10.2	9.4	3.6	100.0	df=12	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01)

#### ㉔ 정보문화 향유 방해요인에 대한 인식

청소년들의 1/3 이상(35.3%)은 자신들이 정보문화를 즐기는 데 있어서 가장 방해가 되는 요인으로 ‘공부 때문에 시간이 없어서’로 인식하고 있는 것으로 나타났으며, 그 다음으로 ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(27.7%), ‘부모님의 통제가 심해서’(20.3%), ‘정보관련 기기가 없어서’(8.4%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 내적 요인보다는 외적 요인에 의해 방해받고 있음을 보여주고 있다.

성별로 살펴보면 남학생은 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(31.4%), ‘부모님의 통제가 심해서’(25.5%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(25.0%), ‘정보관련 기기가 없어서’(9.1%) 순으로, 여학생은 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(38.9%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(30.3%), ‘부모님의 통제가 심해서’(15.4%), ‘정보관련 기기가 없어서’(7.9%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 남학생이 여학생에 비하여 상대적으로 높은 비율로 부모의 통제를 많이 받고 있는 등 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

학교급별로 살펴보면 중학생은 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(29.8%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(29.1%), ‘부모님의 통제가 심해서’(23.7%), ‘정보관련 기기가 없어서’(8.4%) 순으로, 인문계 고등학생은 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(51.7%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(22.9%), ‘부모님의 통제가 심해서’(15.5%), ‘정보관련 기기가 없어서’(5.3%) 순으로, 실업계 고등학생은 ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(36.4%), ‘부모님의 통제가 심해서’(21.0%), ‘정보관련 기기가 없어서’(17.9%), ‘공부 때문에 시간이 없어서’(9.3%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 인문계 고등학생에 비해 실업계 고등학생들이 상대적으로 높은 비율로 부모의 통제를 많이 받고 있는 것을 알 수 있으며 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

<표 III-10> 청소년 정보문화 향유 방해요인에 대한 인식

(단위 : %)

구 분	기기 부족	시간 부족	불건전 내용	부모 통제	기타	합계	통계치	
전 체	8.4	35.3	27.7	20.3	8.2	100.0		
성 별	남 자	9.1	31.4	25.0	25.5	8.9	100.0	$\chi^2=25.638^{***}$ df=4
	여 자	7.9	38.9	30.3	15.4	7.6	100.0	
	전 체	8.5	35.2	27.7	20.3	8.2	100.0	
학교 급별	중 학 교	8.4	29.8	29.1	23.7	9.0	100.0	$\chi^2=131.402^{***}$ df=8
	인 문 고	5.3	51.7	22.9	15.5	4.7	100.0	
	실 업 고	17.9	9.3	36.4	21.0	15.4	100.0	
	전 체	8.5	35.2	27.7	20.3	8.2	100.0	
지 역 별	특 별 시	10.5	33.5	27.7	19.5	8.7	100.0	$\chi^2=21.105$ df=16
	광 역 시	8.1	31.3	30.6	22.1	7.8	100.0	
	대 도 시	4.9	43.4	25.4	19.0	7.3	100.0	
	중소도시	9.4	35.0	26.4	19.7	9.4	100.0	
	읍면지역	8.2	51.0	18.4	18.4	4.1	100.0	
전 체	8.5	35.3	27.7	20.3	8.2	100.0		
성 적 별	상 위 권	7.3	41.3	25.1	18.4	7.9	100.0	$\chi^2=31.601^{***}$ df=8
	중 위 권	5.4	35.0	30.9	22.2	6.5	100.0	
	하 위 권	12.7	28.2	28.4	20.6	10.2	100.0	
	전 체	8.4	35.4	27.8	20.2	8.2	100.0	
경제수준별	상 위 권	7.1	37.3	25.1	24.1	6.4	100.0	$\chi^2=16.282^*$ df=8
	중 위 권	8.6	36.2	27.3	18.6	9.3	100.0	
	하 위 권	10.9	26.5	35.4	21.8	5.4	100.0	
	전 체	8.5	35.4	27.7	20.2	8.2	100.0	
성 격 별	외 향 적	7.4	39.0	25.8	19.5	8.3	100.0	$\chi^2=12.396$ df=8
	보 통	7.6	34.0	28.0	21.6	8.7	100.0	
	내 성 적	12.1	30.5	30.5	19.9	7.1	100.0	
	전 체	8.5	35.5	27.6	20.3	8.2	100.0	
자아존중감수준별	하 위 권	9.2	32.1	28.7	20.9	9.0	100.0	$\chi^2=9.114$ df=8
	중 위 권	8.1	36.6	25.8	22.5	7.0	100.0	
	상 위 권	7.2	38.1	29.0	16.8	8.9	100.0	
	전 체	8.2	35.6	27.7	20.2	8.3	100.0	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	9.5	30.2	24.6	29.1	6.5	100.0	$\chi^2=54.241^{***}$ df=12
	허 용 적	8.3	37.7	29.2	16.8	8.0	100.0	
	독 재 적	5.8	17.4	24.4	44.2	8.1	100.0	
	방 임 적	9.8	39.2	27.5	13.7	9.8	100.0	
	전 체	8.5	35.2	28.0	20.3	7.9	100.0	

(\*: p<.05, \*\*\*: p<.001)

지역별로 살펴보면 특별시는 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(33.5%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(27.7%), ‘부모님의 통제가 심해서’(19.5%), ‘정보관련 기기가 없어서’(10.5%) 순으로, 광역시는 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(31.3%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(30.6%), ‘부모님의 통제가 심해서’(22.1%), ‘정보관련 기기가 없어서’(8.1%) 순으로, 대도시는 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(43.4%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(25.4%), ‘부모님의 통제가 심해서’(19.0%), ‘정보관련 기기가 없어서’(4.9%) 순으로, 중소도시는 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(35.0%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(26.4%), ‘부모님의 통제가 심해서’(19.7%), ‘정보관련 기기가 없어서’(9.4%) 순으로, 읍·면지역은 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(51.0%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’/‘부모님의 통제가 심해서’(18.4%), ‘정보관련 기기가 없어서’(8.4%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

성적별로 살펴보면 상위권 청소년들은 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(41.3%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(25.1%), ‘부모님의 통제가 심해서’(18.4%), ‘정보관련 기기가 없어서’(7.3%) 순으로, 중위권 청소년들은 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(35.0%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(30.9%), ‘부모님의 통제가 심해서’(22.2%), ‘정보관련 기기가 없어서’(5.4%) 순으로, 하위권 청소년들은 ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(28.4%), ‘공부 때문에 시간이 없어서’(28.2%) ‘부모님의 통제가 심해서’(20.6%), ‘정보관련 기기가 없어서’(12.7%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

이밖에도 생활수준이 하위권일수록 ‘정보관련 기기가 없어서’라는 응답비율이 상대적으로 높게 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다 ( $p < .05$ ). 또한 부모의 양육태도에 따라 살펴보면 권위적인 부모의 경우에는 ‘공부 때문에 시간이 없어서’(30.2%), ‘부모님의 통제가 심해서’(29.1%), ‘불건전한 내용이 너무 많아서’(24.6%), ‘정보관련 기기가 없어서’(9.5%) 순으로, 허용적인 부모의 경우에는 ‘공부 때문에 시간이

없어서'(37.7%), '불건전한 내용이 너무 많아서'(29.9%), '부모님의 통제가 심해서'(16.8%), '정보관련 기기가 없어서'(8.3%) 순으로, 독재적인 부모의 경우에는 '부모님의 통제가 심해서'(44.2%), '불건전한 내용이 너무 많아서'(24.4%), '공부 때문에 시간이 없어서'(17.4%), '정보관련 기기가 없어서'(5.8%) 순으로, 방임적인 부모의 경우에는 '공부 때문에 시간이 없어서'(39.2%), '불건전한 내용이 너무 많아서'(27.5%), '부모님의 통제가 심해서'(13.7%), '정보관련 기기가 없어서'(9.8%) 순으로 인식하고 있는 것으로 독재적이거나 권위적인 부모 밑의 청소년들이 상대적으로 높은 비율로 부모의 통제가 심해서 정보문화를 즐기는 데 방해를 받고 있다고 생각하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.001$ ).

### ③ 정보문화 향유시 정보활용 목적에 대한 인식

청소년들의 과반수정도(44.3%)는 정보문화 향유에서 정보를 활용하는 가장 큰 목적은 '오락을 즐기기 위하여'인 것으로 나타났으며, 그 다음으로 '인간관계를 넓히기 위하여'(22.4%), '능력을 개발하기 위하여'(16.9%), '공부를 하기 위하여'(5.9%) 순으로 나타나 오락 중심의 정보문화를 형성하고 있음을 보여주고 있다.

성별로 살펴보면 남학생은 '오락을 즐기기 위하여'(55.0%), '능력을 개발하기 위하여'(16.5%), '인간관계를 넓히기 위하여'(15.7%), '공부를 하기 위하여'(5.0%) 순으로, 여학생은 '오락을 즐기기 위하여'(34.0%), '인간관계를 넓히기 위하여'(28.9%), '능력을 개발하기 위하여'(17.4%), '공부를 하기 위하여'(6.8%) 순으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.001$ ).

학교급별로 살펴보면 중학생은 '오락을 즐기기 위하여'(46.2%), '인간관계를 넓히기 위하여'(22.6%), '능력을 개발하기 위하여'(14.3%), '공부를 하기 위하여'(6.6%) 순으로, 인문계 고등학생은 '오락을 즐기기 위하여'(42.1%), '인간관계를 넓히기 위하여'(21.7%), '능력을 개발하기

위하여'(19.6%), '공부를 하기 위하여'(5.7%) 순으로, 실업계 고등학생은 '오락을 즐기기 위하여'(42.0%), '인간관계를 넓히기 위하여'(24.1%), '능력을 개발하기 위하여'(19.8%), '공부를 하기 위하여'(3.7%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않고 있다.

지역별로 살펴보면 특별시는 '오락을 즐기기 위하여'(40.7%), '인간관계를 넓히기 위하여'(24.1%), '능력을 개발하기 위하여'(16.0%), '공부를 하기 위하여'(6.4%) 순으로, 광역시는 '오락을 즐기기 위하여'(48.8%), '인간관계를 넓히기 위하여'/'능력을 개발하기 위하여'(19.4%), '공부를 하기 위하여'(4.1%) 순으로, 대도시는 '오락을 즐기기 위하여'(47.1%), '인간관계를 넓히기 위하여'(24.5%), '능력을 개발하기 위하여'(10.3%), '공부를 하기 위하여'(8.8%) 순으로, 중소도시는 '오락을 즐기기 위하여'(39.5%), '인간관계를 넓히기 위하여'(23.4%), '능력을 개발하기 위하여'(19.5%), '공부를 하기 위하여'(5.9%) 순으로, 읍·면지역은 '오락을 즐기기 위하여'(42.6%), '인간관계를 넓히기 위하여'(25.5%), '능력을 개발하기 위하여'(12.8%), '공부를 하기 위하여'(6.4%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

성적별로 살펴보면 상위권 청소년들은 '오락을 즐기기 위하여'(41.8%), '인간관계를 넓히기 위하여'(20.3%), '능력을 개발하기 위하여'(18.2%), '공부를 하기 위하여'(8.4%) 순으로, 중위권 청소년들은 '오락을 즐기기 위하여'(40.4%), '인간관계를 넓히기 위하여'(26.6%), '능력을 개발하기 위하여'(16.8%), '공부를 하기 위하여'(3.8%) 순으로, 하위권 청소년들은 '오락을 즐기기 위하여'(51.0%), '인간관계를 넓히기 위하여'(21.3%), '능력을 개발하기 위하여'(15.5%), '공부를 하기 위하여'(4.3%) 순으로 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

이밖에도 생활수준이 하위권일수록 '오락을 즐기기 위하여'라는 응답비율이, 상위권일수록 '능력을 개발하기 위하여'라는 응답비율이 상대적으로 높게 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ). 또한 자아존중감수준이 높을수록 '공부를 하기 위하여'라는 응답비율이, 자아

존중감수준이 낮을수록 ‘오락을 즐기기 위하여’라는 응답비율이 상대적으로 높게 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다(p<.05).

<표III-11> 청소년 정보문화 향유시 정보활용 목적에 대한 인식

(단위 : %)

구 분	오락용	능력 개발	인간 관계	공부 용	기타	합계	통계치	
전 체	44.3	16.9	22.4	5.9	10.5	100.0		
성 별	남 자	55.0	16.5	15.7	5.0	8.0	100.0	$\chi^2=66.630$ *** df=4
	여 자	34.0	17.4	28.9	6.8	13.0	100.0	
	전 체	44.2	16.9	22.4	5.9	10.6	100.0	
학교 급별	중 학 교	46.2	14.3	22.6	6.6	10.4	100.0	$\chi^2=8.745$ df=8
	인 문 고	42.1	19.6	21.7	5.7	10.9	100.0	
	실 업 고	42.0	19.8	24.1	3.7	10.5	100.0	
지 역 별	전 체	44.2	16.9	22.4	5.9	10.6	100.0	$\chi^2=26.252$ df=16
	특 별 시	40.7	16.0	24.1	6.4	12.8	100.0	
	광 역 시	48.8	19.4	19.4	4.1	8.3	100.0	
	대 도 시	47.1	10.3	24.5	8.8	9.3	100.0	
	중 소 도 시	39.5	19.5	23.4	5.9	11.7	100.0	
경제수준별	읍면지역	42.6	12.8	25.5	6.4	12.8	100.0	$\chi^2=19.352$ * df=8
	전 체	44.3	16.8	22.5	5.9	10.5	100.0	
	상 위 권	40.7	21.0	18.3	9.2	10.8	100.0	
	중 위 권	44.6	15.9	23.3	5.0	11.3	100.0	
성 격 별	하 위 권	48.6	15.1	26.0	4.8	5.5	100.0	$\chi^2=12.396$ df=8
	전 체	44.2	17.0	22.4	5.9	10.5	100.0	
	외 향 적	39.8	16.7	26.0	7.0	10.5	100.0	
	보 통 적	47.2	17.7	19.7	4.1	11.2	100.0	
자아존중감수준별	내 성 적	48.9	16.4	19.6	5.7	9.3	100.0	$\chi^2=16.958$ * df=8
	전 체	44.3	17.0	22.5	5.8	10.5	100.0	
	하 위 권	48.7	18.0	20.4	3.9	9.0	100.0	
	중 위 권	43.8	15.0	24.4	5.3	11.5	100.0	
부 모 의 양육태도별	상 위 권	39.8	18.5	21.7	8.6	11.4	100.0	$\chi^2=14.226$ df=12
	전 체	44.1	17.1	22.3	5.9	10.6	100.0	
	권 위 적	46.0	14.0	23.5	7.5	9.0	100.0	
	허 용 적	43.3	18.3	22.4	4.8	11.3	100.0	
	독 재 적	52.9	10.6	18.8	8.2	9.4	100.0	
방 임 적	41.2	18.6	24.5	8.8	6.9	100.0		
전 체	44.2	17.1	22.5	5.8	10.5	100.0		

(\*: p<.05, \*\*\*: p<.001)

## (2) 정보문화 전반에 대한 인식수준

## ① 정보문화의 영역 및 기능에 대한 인식수준

## ㉠ 정보문화의 영역에 대한 인식

‘정보문화는 대중문화의 한 영역이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.84로 정보문화를 대중문화의 한 영역으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다(<부록표 II-1> 참조).

&lt;표 III-12&gt; 정보문화의 영역에 대한 인식 : 대중문화의 한영역

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1,286	3.84	.880	
성 별	남 자	622	3.88	.92	t=1.606
	여 자	662	3.80	.84	
학 교 급 별	중 학 교	651	3.72	.91	F=13.741***
	인문계고	471	4.00	.83	
	실업계고	162	3.87	.83	
	전 체	1284	3.84	.88	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	407	3.71	.91	F=13.309***
	중 위 권	453	3.81	.84	
	상 위 권	405	4.02	.84	
	전 체	1265	3.85	.87	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	198	3.76	.90	F=3.817*
	허 용 적	875	3.90	.86	
	독 재 적	86	3.64	1.00	
	방 임 적	102	3.74	.91	
	전 체	1261	3.85	.88	

(\*: p&lt;.05, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

성별로 살펴보면 남학생은 3.88, 여학생은 3.80의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 대중문화의 한 영역으로서 정보문화를 상

대적으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.00), 실업계 고등학생(3.87), 중학생(3.72) 순으로 정보문화를 대중문화의 한 영역으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 대도시(3.89), 광역시(3.86), 중소도시(3.83), 특별시(3.82), 읍·면지역(3.71) 순으로 응답한 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이외에도 자아존중감 수준별로 살펴보면 자아존중감 수준이 높을수록(상: 4.02, 중: 3.81, 하: 3.71) 정보문화를 대중문화의 한 영역으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ). 또한 부모의 양육태도가 허용적(3.90)이거나 방임적(3.74)일수록 정보문화를 대중문화의 한 영역으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

#### ㉔ 정보문화의 기능에 대한 인식 : 삶의 고급화

‘정보문화는 인간의 삶을 고급화 시킨다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.39로 나타나 정보문화가 인간의 삶을 고급화시킨다고 생각하는 있는 경향은 보통수준인 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 3.39, 여학생은 3.29의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화가 인간의 삶을 고급화시킨다고 생각하는 있는 경향이 상대적으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(3.41), 중학생(3.38), 실업계 고등학생(3.34) 순으로 정보문화가 인간의 삶을 고급화시킨다고 생각하는 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-13&gt; 정보문화의 기능에 대한 인식 : 삶의 고급화

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1289	3.39	.916	
성 별	남 자	623	3.49	.96	t=3.999***
	여 자	664	3.29	.87	
학교 급별	중 학 교	652	3.38	.97	F=.439
	인 문 고	471	3.41	.82	
	실 업 고	164	3.34	.96	
	전 체	1287	3.39	.92	
지 역 별	특 별 시	342	3.31	.91	F=2.392*
	광 역 시	432	3.50	.92	
	대 도 시	205	3.38	.85	
	중 소 도 시	256	3.34	.94	
	읍 면 지 역	49	3.29	.98	
전 체		1284	3.39	.91	
성 적 별	상 위 권	521	3.43	.94	F=2.163
	중 위 권	367	3.42	.90	
	하 위 권	396	3.31	.89	
전 체		1284	3.39	.91	
경제수준별	잘 사는 편	295	3.47	.98	F=2.443
	보 통	841	3.38	.89	
	못 사는 편	147	3.28	.91	
전 체		1283	3.39	.91	
성 격 별	외 향 적	567	3.37	.93	F=.197
	보 통	436	3.40	.88	
	내 성 적	282	3.41	.94	
전 체		1285	3.39	.91	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	409	3.24	.92	F=8.509***
	중 위 권	454	3.45	.90	
	상 위 권	405	3.48	.89	
	전 체	1268	3.39	.91	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	3.38	.97	F=.329
	허 용 적	877	3.40	.90	
	독 재 적	86	3.38	.88	
	방 임 적	101	3.31	1.00	
전 체		1264	3.39	.92	

(\*: p&lt;.05, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

지역별로 살펴보면 광역시(3.50), 대도시(3.38), 중소도시(3.34), 특별시(3.31), 읍·면지역(3.29) 순으로 응답한 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.05$ ).

이외에도 자아존중감 수준별로 살펴보면 자아존중감 수준이 높을 수록(상: 3.48, 중: 3.45, 하: 3.24) 정보문화가 인간의 삶을 고급화시킨다고 생각하는 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.001$ ).

그러나, 성적별, 경제수준별, 성격별, 부모의 양육태도별로는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

#### ㉔ 정보문화에서의 인터넷 기능에 대한 인식 : 정보교환의 수단

‘인터넷은 정보교환의 수단이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균 점수는 4.06으로 나타나 정보문화의 주축을 이루고 있는 인터넷을 정보교환의 수단으로 생각하고 있는 경향이 매우 높은 것으로 나타났다(<부록표 II-2> 참조).

성별로 살펴보면 남학생은 4.06, 여학생은 4.05의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화의 주축을 이루고 있는 인터넷을 정보교환의 수단으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.17), 실업계 고등학생 (3.99)/중학생(3.99) 순으로 정보문화의 주축을 이루고 있는 인터넷을 정보교환의 수단으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.01$ ).

지역별로 살펴보면 대도시(4.14), 광역시(4.13), 특별시(4.01), 중소도시(3.99), 읍·면지역(3.86) 순으로 응답한 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.05$ ).

이외에도 자아존중감 수준별로 살펴보면 자아존중감 수준이 높을 수록(상: 4.19, 중: 4.01, 하: 3.99) 정보문화의 주축을 이루고 있는 인터

넷을 정보교환의 수단으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ). 또한 부모의 양육태도가 허용적(4.12)이거나 방임적(4.03)일수록 정보문화의 주축을 이루고 있는 인터넷을 정보교환의 수단으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

<표Ⅲ-14> 정보문화에서의 인터넷기능에 대한 인식 : 정보교환의 수단

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1294	4.06	.873	
성 별	남 자	628	4.06	.93	t=.160
	여 자	664	4.05	.82	
학 교 급 별	중 학 교	656	3.99	.88	F=6.274**
	인문계고	472	4.17	.81	
	실업계고	164	3.99	.99	
	전 체	1292	4.06	.87	
지 역 별	특 별 시	344	4.01	.93	F=7.885*
	광 역 시	435	4.13	.82	
	대 도 시	205	4.14	.76	
	중소도시	256	3.99	.90	
	읍면지역	49	3.86	1.00	
	전 체	1289	4.06	.87	
성 적 별	상 위 권	522	4.11	.93	F=14.001***
	중 위 권	370	4.15	.71	
	하 위 권	397	3.90	.90	
	전 체	1289	4.06	.87	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	409	3.99	.88	F=10.534**
	중 위 권	457	4.01	.88	
	상 위 권	407	4.19	.82	
	전 체	1273	4.06	.86	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	3.91	.95	F=8.823**
	허 용 적	881	4.12	.84	
	독 재 적	86	3.94	.87	
	방 임 적	102	4.03	.87	
	전 체	1269	4.06	.87	

(\*:  $p < .05$ , \*\*:  $p < .01$ , \*\*\*:  $p < .001$ )

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ② 정보문화 수용에서 정보에 대한 인식수준

## ㉠ 정보의 공유에 대한 인식 : 인간관계 형성요인

‘정보 공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해준다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.84로 정보문화 수용에서 정보의 공유는 새로운 인간관계 형성의 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 3.88, 여학생은 3.81의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화 수용에서 정보의 공유는 새로운 인간관계 형성의 한 요인으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(3.94), 중학생(3.81), 실업계 고등학생(3.70) 순으로 정보문화 수용에서 정보의 공유는 새로운 인간관계 형성의 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

지역별로 살펴보면 대도시(3.93), 중소도시(3.90), 광역시(3.85), 특별시(3.76), 읍·면지역(3.73) 순으로 응답한 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이외에도 자아존중감 수준별로 살펴보면 자아존중감 수준이 높을 수록(상: 3.94, 중: 3.82, 하: 3.80) 정보문화 수용에서 정보의 공유는 새로운 인간관계 형성의 한 요인으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

또한 부모의 양육태도별로 살펴보면 권위적(3.88), 허용적/방임적(3.85), 독재적(3.76) 순으로 정보문화 수용에서 정보의 공유는 새로운 인간관계 형성의 한 요인으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다. 그리고 성적별, 경제수준별, 성격별로도 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-15&gt; 정보의 공유에 대한 인식 : 인간관계 형성요인

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1288	3.84	.928	
성 별	남 자	627	3.88	.96	t=1.291
	여 자	659	3.81	.90	
학교 급별	중 학 교	652	3.81	.95	F=4.896**
	인 문 고	470	3.94	.88	
	실 업 고	164	3.70	.96	
	전 체	1286	3.84	.93	
지 역 별	특 별 시	342	3.76	.86	F=1.421
	광 역 시	432	3.85	.95	
	대 도 시	205	3.92	.88	
	중 소 도 시	256	3.90	.99	
	읍 면 지 역	48	3.73	.96	
전 체		1283	3.84	.93	
성 적 별	상 위 권	520	3.87	.92	F=.365
	중 위 권	368	3.82	.92	
	하 위 권	395	3.83	.95	
	전 체	1283	3.84	.93	
경제수준별	잘사는편	294	3.86	.97	F=.317
	보 통	841	3.83	.90	
	못사는편	147	3.89	1.01	
	전 체	1282	3.84	.93	
성 격 별	외 향 적	568	3.88	.95	F=1.017
	보 통	436	3.83	.88	
	내 성 적	280	3.79	.97	
	전 체	1284	3.84	.93	
자아존중감 수준별	하 위 권	408	3.80	.94	F=2.784
	중 위 권	453	3.82	.90	
	상 위 권	406	3.94	.90	
	전 체	1267	3.85	.91	
부모의 양육태도별	권 위 적	200	3.88	1.00	F=.371
	허 용 적	877	3.85	.90	
	독 재 적	86	3.76	1.04	
	방 임 적	101	3.85	.86	
	전 체	1264	3.85	.93	

(\*\*: p&lt;.01)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

#### ㉔ 정보의 공유에 대한 인식 : 지식 확산 요인

‘지식은 나눔(공유)을 통해 확산된다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 4.01로 정보문화 수용에서 정보의 공유는 지식 확산의 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 4.10, 여학생은 3.93의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화 수용에서 정보의 공유는 지식 확산의 한 요인이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.15), 실업계 고등학생(4.07), 중학생(3.90) 순으로 정보문화 수용에서 정보의 공유는 지식 확산의 한 요인이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 광역시/중소도시(4.03), 특별시(4.02), 대도시(3.98), 읍·면지역(3.84) 순으로 정보문화 수용에서 정보의 공유는 지식 확산의 한 요인이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

이외에도 성적과 자아존중감 수준별로 살펴보면 성적이 상위권일 수록(상: 4.09, 중: 4.06, 하: 3.87), 자아존중감 수준이 높을수록(상: 4.18, 중: 3.97, 하: 3.90) 정보문화 수용에서 정보의 공유는 지식 확산의 한 요인이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01, .001$ ).

또한 부모의 양육태도가 허용적(4.07)이거나 방임적(3.95)일수록 정보문화 수용에서 정보의 공유는 지식 확산의 한 요인이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

그러나 경제수준별로는 유의미한 차이를 보이지 않았다.

&lt;표 III-16&gt; 정보의 공유에 대한 인식 : 지식 확산 요인

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1288	4.01	.920	
성 별	남 자	624	4.10	.93	t=3.391**
	여 자	662	3.93	.90	
학교 급별	중 학 교	652	3.90	.95	F=11.090***
	인 문 고	471	4.15	.88	
	실 업 고	163	4.07	.88	
	전 체	1286	4.01	.92	
지 역 별	특 별 시	339	4.02	.87	F=.582
	광 역 시	435	4.03	.93	
	대 도 시	205	3.98	.94	
	중 소 도 시	255	4.03	.94	
	읍 면 지 역	49	3.84	.92	
전 체		1283	4.01	.92	
성 적 별	상 위 권	521	4.09	.90	F=7.552**
	중 위 권	368	4.06	.86	
	하 위 권	394	3.87	.98	
전 체		1283	4.01	.92	
경제수준별	잘 사는 편	293	3.99	.98	F=.109
	보 통	842	4.02	.89	
	못 사는 편	147	4.00	.97	
전 체		1282	4.01	.92	
성 격 별	외 향 적	567	4.06	.90	F=2.663
	보 통	435	3.93	.91	
	내 성 적	282	4.03	.95	
전 체		1284	4.01	.92	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	406	3.90	.96	F=10.742***
	중 위 권	455	3.97	.88	
	상 위 권	406	4.18	.87	
	전 체	1267	4.02	.91	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	199	3.90	.95	F=4.151**
	허 용 적	876	4.07	.88	
	독 재 적	86	3.79	1.05	
	방 임 적	102	3.95	.97	
전 체		1263	4.02	.92	

(\*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 정보의 공유에 대한 인식 : 인터넷 제공 정보

‘인터넷을 통해 제공되는 정보는 공공의 것이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.89로 인터넷을 통해 제공되는 정보는 공유할 수 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 3.94, 여학생은 3.84의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 인터넷을 통해 제공되는 정보는 공유할 수 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 중학생(3.96), 실업계 고등학생(3.86), 인문계 고등학생(3.80) 순으로 인터넷을 통해 제공되는 정보는 공유할 수 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

지역별로 살펴보면 읍·면지역(3.96), 광역시(3.94), 중소도시(3.92), 특별시(3.86), 대도시(3.77) 순으로 인터넷을 통해 제공되는 정보는 공유할 수 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

경제수준별로 살펴보면 중(3.94), 상(3.82), 하(3.72) 순으로 인터넷을 통해 제공되는 정보는 공유할 수 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

이외에도 성적별로 살펴보면 상(3.91), 하(3.90), 중(3.85) 순으로, 자아존중감 수준별로 살펴보면 상(3.95), 하(3.88), 중(3.84) 순으로 인터넷을 통해 제공되는 정보는 공유할 수 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

또한 부모의 양육태도가 방임적(3.97)이거나 허용적(3.89)일수록 인터넷을 통해 제공되는 정보는 공유할 수 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

&lt;표 III-17&gt; 정보의 공유에 대한 인식 : 인터넷 제공 정보는 공공의 것

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1280	3.89	.970	
성 별	남 자	619	3.94	1.03	t=1.864
	여 자	659	3.84	.90	
학교 급별	중 학 교	649	3.96	.98	F=4.209*
	인 문 고	468	3.80	.93	
	실 업 고	161	3.86	1.03	
	전 체	1278	3.89	.97	
지 역 별	특 별 시	343	3.86	.95	F=1.162
	광 역 시	426	3.94	.96	
	대 도 시	204	3.77	.90	
	중 소 도 시	255	3.92	1.05	
	읍 면 지 역	47	3.96	.98	
전 체		1275	3.89	.97	
성 적 별	상 위 권	517	3.91	1.00	F=.314
	중 위 권	364	3.85	.95	
	하 위 권	394	3.90	.94	
	전 체	1275	3.89	.97	
경제수준별	잘사는편	289	3.82	1.06	F=4.295*
	보 통	839	3.94	.91	
	못사는편	146	3.72	1.09	
	전 체	1274	3.89	.97	
성 격 별	외 향 적	565	3.92	.97	F=1.185
	보 통	433	3.88	.95	
	내 성 적	278	3.81	1.00	
	전 체	1276	3.89	.97	
자아존중감 수준별	하 위 권	403	3.88	.97	F=1.382
	중 위 권	452	3.84	.92	
	상 위 권	404	3.95	1.01	
	전 체	1259	3.89	.96	
부모의 양육태도별	권 위 적	196	3.86	1.02	F=.310
	허 용 적	872	3.89	.96	
	독 재 적	85	3.88	1.03	
	방 임 적	102	3.97	.92	
	전 체	1255	3.89	.97	

(\*: p&lt;.05)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 인터넷을 통해 제공되는 정보의 수준에 대한 인식

‘인터넷을 통해 제공되는 정보는 고급정보다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.06으로 인터넷을 통해 제공되는 정보를 고급정보로 인식하고 있는 경향이 비교적 낮은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 3.15, 여학생은 2.98의 평균점수를 보여 여학생이 남학생에 비하여 인터넷을 통해 제공되는 정보를 고급정보로 인식하고 있는 경향이 비교적 낮은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

학교급별로 살펴보면 중학생(3.15), 실업계 고등학생(3.02), 인문계 고등학생(2.95) 순으로 인터넷을 통해 제공되는 정보를 고급정보로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 읍·면지역(3.17), 광역시(3.15), 특별시(3.05), 중소도시(2.98), 대도시(2.96) 순으로 인터넷을 통해 제공되는 정보를 고급정보로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

경제수준별로 살펴보면 경제수준이 상위권일수록(상: 3.21, 중: 3.03, 하: 2.93) 인터넷을 통해 제공되는 정보를 고급정보로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

이외에도 자아존중감수준별로 살펴보면 중(3.13), 상(3.07), 하(2.97) 순으로 인터넷을 통해 제공되는 정보를 고급정보로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

또한 성적이 하위권일수록(상: 3.03, 중: 3.05, 하: 3.12) 인터넷을 통해 제공되는 정보를 고급정보로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

&lt;표 III-18&gt; 인터넷을 통해 제공되는 정보수준에 대한 인식

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1287	3.06	.865	
성 별	남 자	622	3.15	.92	t=3.562***
	여 자	663	2.98	.81	
학교 급별	중 학 교	652	3.15	.92	F=7.899***
	인 문 고	470	2.95	.78	
	실 업 고	163	3.02	.82	
	전 체	1285	3.06	.87	
지 역 별	특 별 시	339	3.05	.82	F=2.543*
	광 역 시	434	3.15	.87	
	대 도 시	205	2.96	.80	
	중 소 도 시	256	2.98	.93	
	읍 면 지 역	48	3.17	.95	
	전 체	1282	3.06	.86	
성 적 별	상 위 권	520	3.03	.86	F=1.306
	중 위 권	368	3.05	.86	
	하 위 권	394	3.12	.88	
	전 체	1282	3.06	.87	
경제수준별	잘사는편	294	3.21	.98	F=6.391**
	보 통	841	3.03	.82	
	못사는편	146	2.93	.81	
	전 체	1281	3.06	.86	
성 격 별	외 향 적	568	3.06	.88	F=.541
	보 통	434	3.09	.85	
	내 성 적	281	3.02	.85	
	전 체	1283	3.06	.86	
자아존중감 수준별	하 위 권	407	2.97	.82	F=3.404*
	중 위 권	454	3.13	.87	
	상 위 권	405	3.07	.89	
	전 체	1266	3.06	.86	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	3.10	.81	F=.620
	허 용 적	874	3.04	.86	
	독 재 적	86	3.10	.93	
	방 입 적	102	3.13	.96	
	전 체	1262	3.06	.86	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉞ 정보 감각의 필요성에 대한 인식

‘현대인은 정보에 대한 감각이 필요하다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 4.17로 정보에 대한 감각은 현대인의 필수요소로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 4.14, 여학생은 4.19의 평균점수를 보여 여학생이 남학생에 비하여 정보에 대한 감각을 현대인의 필수요소로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이고 않는다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.36), 실업계 고등학생(4.14), 중학생(4.03) 순으로 정보에 대한 감각을 현대인의 필수요소로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 대도시(4.29), 광역시(4.23), 중소도시(4.11), 특별시(4.09), 읍·면지역(3.92) 순으로 정보에 대한 감각을 현대인의 필수요소로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

성적별로 살펴보면 성적이 상위권일수록(상: 4.25, 중: 4.16, 하: 4.07) 정보에 대한 감각을 현대인의 필수요소로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

자아존중감수준별로 살펴보면 자아존중감수준이 높을수록(상: 4.30, 중: 4.16, 하: 4.07) 정보에 대한 감각을 현대인의 필수요소로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

이 밖에도 부모의 양육태도가 허용적(4.20)이거나 방임적(4.19)일수록 정보에 대한 감각을 현대인의 필수요소로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다. 또한 경제수준별, 성격별로도 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-19&gt; 정보 감각의 필요성에 대한 인식

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1280	4.17	.874	
성 별	남 자	620	4.14	.92	t=-1.077
	여 자	658	4.19	.83	
학교 급별	중 학 교	651	4.03	.92	F=20.237***
	인 문 고	467	4.36	.80	
	실 업 고	160	4.14	.78	
	전 체	1278	4.17	.87	
지 역 별	특 별 시	340	4.09	.88	F=3.464**
	광 역 시	432	4.23	.84	
	대 도 시	203	4.29	.74	
	중 소 도 시	252	4.11	.94	
	읍 면 지 역	48	3.92	1.11	
전 체		1275	4.17	.87	
성 적 별	상 위 권	518	4.25	.85	F=4.987**
	중 위 권	368	4.16	.89	
	하 위 권	389	4.07	.88	
	전 체	1275	4.17	.87	
경제수준별	잘사는편	295	4.12	.95	F=.797
	보 통	837	4.17	.86	
	못사는편	142	4.23	.80	
	전 체	1274	4.17	.87	
성 격 별	외 향 적	563	4.19	.88	F=.551
	보 통	435	4.13	.86	
	내 성 적	278	4.17	.89	
	전 체	1276	4.17	.87	
자아존중감 수준별	하 위 권	406	4.07	.91	F=7.117**
	중 위 권	453	4.16	.83	
	상 위 권	401	4.30	.82	
	전 체	1260	4.18	.86	
부모의 양육태도별	권 위 적	200	4.11	.88	F=.802
	허 용 적	871	4.20	.86	
	독 재 적	84	4.11	.82	
	방 임 적	100	4.19	.95	
	전 체	1255	4.18	.87	

(\*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉞ 정보활용에 대한 인식: 개인의 경쟁력 요소

‘정보활용을 잘 하는 것은 개인의 경쟁력이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.84로 정보문화 향유에서 정보의 활용능력은 개인 경쟁력을 형성하는 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 3.92, 여학생은 3.77의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화 향유에서 정보의 활용능력은 개인 경쟁력을 형성하는 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01$ ).

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.11)이 실업계 고등학생이나 중학생(3.68)에 비하여 정보의 활용능력은 개인 경쟁력을 형성하는 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 광역시(3.88), 읍·면지역(3.85), 대도시(3.84), 특별시(3.83), 중소도시(3.78) 순으로 정보의 활용능력은 개인 경쟁력을 형성하는 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이고 있지 않다.

성적별로 살펴보면 성적이 상위권일수록(상: 3.97, 중: 3.82, 하: 3.70) 정보의 활용능력은 개인 경쟁력을 형성하는 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

이밖에도 자아존중감수준별로 살펴보면 자아존중감수준이 중간인 청소년에 비해 자아존중감 수준이 높거나 낮을수록(상: 4.00, 중: 3.76, 하: 3.81), 부모의 양육태도가 방임적(3.98)이거나 허용적(3.87)일수록 정보의 활용능력은 개인 경쟁력을 형성하는 한 요인으로 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

&lt;표 III-20&gt; 정보활용에 대한 인식: 개인의 경쟁력 요소

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1285	3.84	.995	
성 별	남 자	623	3.92	1.05	t=2.734**
	여 자	660	3.77	.94	
학교 급별	중 학 교	650	3.68	1.02	F=29.179***
	인 문 고	470	4.11	.90	
	실 업 고	163	3.68	1.00	
	전 체	1283	3.84	.99	
지 역 별	특 별 시	342	3.83	.92	F=.485
	광 역 시	432	3.88	.99	
	대 도 시	205	3.84	1.05	
	중 소 도 시	254	3.78	1.06	
	읍 면 지 역	47	3.85	.91	
전 체		1280	3.84	.99	
성 적 별	상 위 권	521	3.97	1.01	F=8.644***
	중 위 권	366	3.82	.95	
	하 위 권	393	3.70	1.00	
	전 체	1280	3.84	.99	
경제수준별	잘사는편	294	3.78	1.09	F=.979
	보 통	842	3.85	.97	
	못사는편	143	3.90	.95	
	전 체	1279	3.84	.99	
성 격 별	외 향 적	568	3.88	1.00	F=1.318
	보 통	434	3.78	.94	
	내 성 적	279	3.85	1.05	
	전 체	1281	3.84	.99	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	407	3.81	1.00	F=6.921**
	중 위 권	455	3.76	.94	
	상 위 권	404	4.00	1.02	
	전 체	1266	3.85	.99	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	199	3.79	1.00	F=3.206*
	허 용 적	875	3.87	.99	
	독 재 적	84	3.57	1.00	
	방 임 적	102	3.98	1.00	
전 체		1260	3.85	1.00	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ③ 정보문화 형성 및 향유에 대한 인식수준

## ㉞ 정보문화 형성세대에 대한 인식

‘우리사회의 정보문화 형성에 영향을 미치는 세대는 기성세대보다는 청소년세대이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 4.04로 정보문화 형성에 기성세대보다 청소년 자신들이 더 많은 영향을 미치는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 4.07, 여학생은 4.02의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화 형성에 기성세대보다 청소년 자신들이 더 많은 영향을 미치는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.24), 실업계 고등학생(3.95), 중학생(3.93) 순으로 정보문화 형성에 기성세대보다 청소년 자신들이 더 많은 영향을 미치는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 대도시(4.17), 광역시(4.09), 특별시(4.03), 중소도시(3.93), 읍·면지역(3.88) 순으로 정보문화 형성에 기성세대보다 청소년 자신들이 더 많은 영향을 미치는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

이밖에도 성격이 외향적이거나 내성적일수록(외향적: 4.14, 보통: 3.92, 내성적: 4.06), 자아존중감수준이 높을수록(상: 4.20, 중: 3.99, 하: 3.97), 부모의 양육태도가 허용적(4.10)이거나 방임적(4.02)일수록 정보문화 형성에 기성세대보다 청소년 자신들이 더 많은 영향을 미치는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001, .01$ ). 그러나, 성적별, 경제수준별로는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-21&gt; 정보문화 형성세대에 대한 인식

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1291	4.04	.849	
성 별	남 자	626	4.07	.90	t=1.100
	여 자	663	4.02	.80	
학교 급별	중 학 교	656	3.93	.87	F=19.637***
	인 문 고	471	4.24	.77	
	실 업 고	162	3.95	.86	
	전 체	1289	4.04	.85	
지 역 별	특 별 시	344	4.03	.83	F=3.047*
	광 역 시	433	4.09	.87	
	대 도 시	205	4.17	.78	
	중 소 도 시	256	3.93	.85	
	읍 면 지 역	48	3.88	.87	
전 체		1286	4.05	.85	
성 적 별	상 위 권	521	4.08	.84	F=2.634
	중 위 권	369	4.08	.80	
	하 위 권	396	3.97	.88	
	전 체	1286	4.05	.85	
경제수준별	잘사는편	296	4.04	.91	F=.222
	보 통	843	4.06	.83	
	못사는편	146	4.01	.83	
	전 체	1285	4.05	.85	
성 격 별	외 향 적	570	4.14	.86	F=8.320***
	보 통	435	3.92	.82	
	내 성 적	282	4.06	.85	
	전 체	1287	4.05	.85	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	408	3.97	.89	F=9.290***
	중 위 권	457	3.99	.83	
	상 위 권	405	4.20	.80	
	전 체	1270	4.05	.85	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	3.92	.94	F=4.806**
	허 용 적	879	4.10	.79	
	독 재 적	86	3.83	1.05	
	방 임 적	102	4.02	.93	
	전 체	1267	4.05	.85	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

#### ㉔ 정보문화 생산자에 대한 인식

‘청소년도 정보문화의 생산자이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 4.02로 정보문화 생산에 청소년 자신들이 많이 참여하고 있다고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 4.02, 여학생은 4.01의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화 생산에 청소년 자신들이 많이 참여하고 있다고 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.00), 중학생(4.00), 실업계 고등학생(3.88) 순으로 정보문화 생산에 청소년 자신들이 많이 참여하고 있다고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

지역별로 살펴보면 중소도시(4.08), 대도시(4.04), 광역시(4.03), 특별시(3.99), 읍·면지역(3.76) 순으로 정보문화 생산에 청소년 자신들이 많이 참여하고 있다고 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

이밖에도 성적이 상위권일수록(상: 4.09, 중: 4.03, 하: 3.92), 성격이 외향적이거나 내성적일수록(외향적: 4.08, 보통: 3.96, 내성적: 3.98), 자아존중감수준이 높거나 낮을수록(상: 4.23, 중: 3.91, 하: 3.93) 정보문화 생산에 청소년 자신들이 많이 참여하고 있다고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05, .001$ ).

또한 부모의 양육태도가 방임적(3.99)일수록 정보문화 생산에 청소년 자신들이 많이 참여하고 있다고 인식하고 있는 경향이 상대적으로 낮은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

그리고 경제수준별로도 경제수준이 낮을수록 정보문화 생산에 청소년 자신들이 많이 참여하고 있다고 인식하고 있는 낮은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-22&gt; 정보문화 생산자에 대한 인식

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1288	4.02	.849	
성 별	남 자	627	4.02	.91	t=.115
	여 자	659	4.01	.79	
학교 급별	중 학 교	651	4.00	.88	F=3.611*
	인 문 고	471	4.08	.81	
	실 업 고	164	3.88	.82	
	전 체	1286	4.02	.85	
지 역 별	특 별 시	343	3.99	.83	F=1.665
	광 역 시	433	4.03	.86	
	대 도 시	204	4.04	.83	
	중 소 도 시	254	4.08	.84	
	읍 면 지 역	49	3.76	.99	
전 체		1283	4.02	.85	
성 적 별	상 위 권	521	4.09	.85	F=4.593*
	중 위 권	366	4.03	.83	
	하 위 권	396	3.92	.85	
	전 체	1283	4.02	.85	
경제수준별	잘사는편	295	4.02	.95	F=.121
	보 통	841	4.02	.82	
	못사는편	146	3.99	.79	
	전 체	1282	4.02	.85	
성 격 별	외 향 적	569	4.08	.86	F=3.022*
	보 통	436	3.96	.84	
	내 성 적	279	3.98	.83	
	전 체	1284	4.02	.85	
자아존중감 수준별	하 위 권	408	3.93	.89	F=19.969***
	중 위 권	454	3.91	.80	
	상 위 권	405	4.23	.81	
	전 체	1267	4.02	.84	
부모의 양육태도별	권 위 적	199	4.02	.95	F=.077
	허 용 적	876	4.02	.82	
	독 재 적	86	4.05	.88	
	방 임 적	102	3.99	.90	
전 체		1263	4.02	.85	

(\*: p&lt;.05, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 정보문화 향유에 필요한 요소에 대한 인식 : 삶의 활용능력

‘정보문화를 향유하기 위해서는 정보검색능력도 중요하지만 그것을 삶에 활용하는 능력도 필요하다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균 점수는 4.17로 정보문화 향유에 필요한 요소의 하나로서 검색한 정보를 삶에 활용하는 능력도 중요한 요소로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 4.18, 여학생은 4.16의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보문화 향유에 필요한 요소의 하나로서 검색한 정보를 삶에 활용하는 능력도 중요한 요소로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.32), 중학생(4.10), 실업계 고등학생(3.98) 순으로 정보문화 향유에 필요한 요소의 하나로서 검색한 정보를 삶에 활용하는 능력도 중요한 요소로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 중소도시(4.28), 대도시(4.20), 읍·면지역(4.16), 광역시(4.14), 특별시(4.10) 순으로 정보문화 향유에 필요한 요소로 검색한 정보를 삶에 활용하는 능력도 중요한 요소로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

이밖에도 성적이 상위권일수록(상: 4.30, 중: 4.11, 하: 4.06), 성격이 외향적이거나 내성적일수록(외향적: 4.19, 보통: 4.09, 내성적: 4.26), 자아존중감수준이 높을수록(상: 4.35, 중: 4.15, 하: 4.03) 정보문화 향유에 필요한 요소의 하나로서 검색한 정보를 삶에 활용하는 능력도 중요한 요소로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05, .001$ ). 또한 경제수준이 높을수록, 부모의 양육태도가 허용적 또는 방임적일수록 정보문화 향유에서 검색한 정보를 삶에 활용하는 능력도 중요한 요소로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-23&gt; 정보문화 향유 필요 요소에 대한 인식 : 삶의 활용능력

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1287	4.17	.850	
성 별	남 자	623	4.18	.88	t=.378
	여 자	662	4.16	.82	
학교 급별	중 학 교	650	4.10	.87	F=13.700***
	인 문 고	471	4.32	.76	
	실 업 고	164	3.98	.94	
	전 체	1285	4.17	.85	
지 역 별	특 별 시	344	4.10	.84	F=1.742
	광 역 시	433	4.14	.89	
	대 도 시	203	4.20	.80	
	중 소 도 시	253	4.28	.83	
	읍 면 지 역	49	4.16	.83	
전 체		1282	4.17	.85	
성 적 별	상 위 권	518	4.30	.82	F=11.176***
	중 위 권	370	4.11	.86	
	하 위 권	394	4.06	.84	
	전 체	1282	4.17	.85	
경제수준별	잘사는편	293	4.12	.98	F=.607
	보 통	841	4.18	.80	
	못사는편	147	4.20	.87	
	전 체	1281	4.17	.85	
성 격 별	외 향 적	569	4.19	.86	F=3.958*
	보 통	433	4.09	.86	
	내 성 적	281	4.26	.80	
	전 체	1283	4.17	.85	
자아존중감 수준별	하 위 권	406	4.03	.89	F=15.261***
	중 위 권	454	4.15	.82	
	상 위 권	406	4.35	.78	
	전 체	1266	4.18	.84	
부모의 양육별태도	권 위 적	200	4.09	.88	F=1.451
	허 용 적	874	4.20	.83	
	독 재 적	86	4.07	.90	
	방 임 적	102	4.17	.90	
	전 체	1262	4.17	.85	

(\*: p&lt;.05, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ③ 정보화 사회에 대한 인식수준

## ㉔ 정보화 사회에서의 개인의 소외에 대한 인식

‘정보화 사회는 개인을 소외시킨다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.78로 정보화 사회로 인해 개인이 소외되는 것은 아니라고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 2.72, 여학생은 2.83의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보화 사회로 인해 개인이 소외되는 것은 아니라고 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 중학생(2.64), 인문계 고등학생(2.91), 실업계 고등학생(2.95) 순으로 정보화 사회로 인해 개인이 소외되는 것은 아니라고 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 중소도시(2.69), 광역시(2.71), 읍·면지역(2.73), 특별시(2.84), 대도시(2.94) 순으로 정보화 사회로 인해 개인이 소외되는 것은 아니라고 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

자아존중감수준별로는 자아존중감수준이 높을수록(상: 2.72, 중: 2.75, 하: 2.88) 순으로 정보화 사회로 인해 개인이 소외되는 것은 아니라고 인식하고 있는 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05$ ).

이밖에도 성적이 하위권이거나 상위권일수록(상: 2.79, 중: 2.80, 하: 2.75), 성격이 외향적일수록(외향적: 2.71, 보통: 2.80, 내성적: 2.89), 자아존중감수준이 높을수록(상: 4.35, 중: 4.15, 하: 4.03), 그리고 경제수준이 보통일수록, 부모의 양육태도가 독재적이거나 허용적일수록 정보화 사회로 인해 개인이 소외되는 것은 아니라고 인식하고 있는 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-24&gt; 정보화 사회에서의 개인의 소외에 대한 인식

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1288	2.78	1.031	
성 별	남 자	626	2.72	1.10	t=-1.849
	여 자	660	2.83	.96	
학교 급별	중 학 교	651	2.64	1.05	F=11.516***
	인 문 고	471	2.91	.97	
	실 업 고	164	2.95	1.07	
	전 체	1286	2.78	1.03	
지 역 별	특 별 시	342	2.84	.99	F=2.552*
	광 역 시	432	2.71	1.03	
	대 도 시	205	2.94	.98	
	중 소 도 시	255	2.69	1.13	
	읍 면 지 역	49	2.73	.93	
전 체		1283	2.78	1.03	
성 적 별	상 위 권	520	2.79	1.04	F=.183
	중 위 권	366	2.80	1.02	
	하 위 권	397	2.75	1.03	
	전 체	1283	2.78	1.03	
경제수준별	잘사는편	292	2.80	1.06	F=1.416
	보 통	843	2.74	1.02	
	못사는편	147	2.89	1.05	
	전 체	1282	2.77	1.03	
성 격 별	외 향 적	568	2.71	1.02	F=2.959
	보 통	436	2.80	1.03	
	내 성 적	280	2.89	1.05	
	전 체	1284	2.78	1.03	
자아존중감 수준별	하 위 권	409	2.88	1.04	F=3.026*
	중 위 권	453	2.75	.99	
	상 위 권	405	2.72	1.06	
	전 체	1267	2.78	1.03	
부모의 양육태도별	권 위 적	200	2.80	1.07	F=1.708
	허 용 적	876	2.75	1.02	
	독 재 적	86	2.72	1.00	
	방 임 적	101	2.99	1.05	
	전 체	1263	2.78	1.03	

(\*: p&lt;.05, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉔ 정보화 사회와 생활의 디지털화와의 관계에 대한 인식

‘정보화 사회는 생활속의 디지털 혁명을 가속화시키고 있다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 4.05로 정보화 사회는 디지털 라이프의 생활화를 가속화 시키고 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 4.09, 여학생은 4.01의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보화 사회는 디지털 라이프의 생활화를 가속화 시키고 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않는다.

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(4.21), 중학생(3.98), 실업계 고등학생(3.87) 순으로 정보화 사회는 디지털 라이프의 생활화를 가속화 시키고 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 대도시(4.09), 광역시/중소도시(4.06), 특별시(4.03), 읍·면지역(3.98) 순으로 정보화 사회는 디지털 라이프의 생활화를 가속화 시키고 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이밖에도 성적이 상위권일수록(상: 4.11, 중: 4.07, 하: 3.96), 자아존중감수준이 높을수록(상: 4.20, 중: 4.03, 하: 3.95), 성격이 외향적이거나 내향적일수록(외향적: 4.10, 보통: 3.95, 내성적: 4.10) 정보화 사회는 디지털 라이프의 생활화를 가속화 시키고 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .05, .01, .001$ ).

그리고 경제수준이 낮을수록, 부모의 양육태도가 허용적이거나 방임적일수록 정보화 사회는 디지털 라이프의 생활화를 가속화 시키고 있는 것으로 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-25&gt; 정보화 사회와 생활의 디지털화와의 관계에 대한 인식

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1282	4.05	.830	
성 별	남 자	621	4.09	.89	t=1.608
	여 자	659	4.01	.77	
학교 급별	중 학 교	648	3.98	.82	F=16.068***
	인 문 고	470	4.21	.80	
	실 업 고	162	3.87	.88	
	전 체	1280	4.05	.83	
지 역 별	특 별 시	342	4.03	.87	F=.244
	광 역 시	427	4.06	.84	
	대 도 시	204	4.09	.79	
	중 소 도 시	256	4.06	.77	
	읍 면 지 역	48	3.98	.96	
전 체		1277	4.05	.83	
성 적 별	상 위 권	518	4.11	.87	F=3.603*
	중 위 권	364	4.07	.77	
	하 위 권	395	3.96	.82	
	전 체	1277	4.05	.83	
경제수준별	잘사는편	290	4.04	.91	F=.040
	보 통	840	4.05	.80	
	못사는편	146	4.07	.87	
	전 체	1276	4.05	.83	
성 격 별	외 향 적	564	4.10	.83	F=4.727**
	보 통	434	3.95	.79	
	내 성 적	280	4.10	.87	
	전 체	1278	4.05	.83	
자아존중감 수준별	하 위 권	408	3.95	.89	F=9.805***
	중 위 권	452	4.03	.79	
	상 위 권	402	4.20	.78	
	전 체	1262	4.06	.83	
부모의 양육태도별	권 위 적	199	3.99	.88	F=1.465
	허 용 적	874	4.09	.80	
	독 재 적	84	3.94	.87	
	방 임 적	100	4.00	.90	
	전 체	1257	4.06	.83	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

#### ㉔ 정보화 사회에서의 생산활동 추진요인

‘지식정보화사회에서는 고급지식과 정보가 생산활동을 이끌게 될 것이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.79로 고급지식과 정보가 현대사회의 생산활동을 이끄는 주 요인이 될 것이라고 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생은 3.90, 여학생은 3.60의 평균점수를 보여 남학생이 여학생에 비하여 정보화 사회에서는 고급지식과 정보가 현대사회의 생산활동을 이끄는 주 요인이 될 것이라고 인식하고 있는 경향이 비교적 높은 것으로 나타났다( $p < .001$ ).

학교급별로 살펴보면 인문계 고등학생(3.94), 중학생(3.71), 실업계 고등학생(3.70) 순으로 고급지식과 정보가 현대사회의 생산활동을 이끄는 주 요인이 될 것이라고 인식하고 있는 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

지역별로 살펴보면 대도시(3.90), 읍·면지역(3.81), 특별시(3.79), 광역시(3.78), 중소도시(3.72) 순으로 정보화 사회에서는 고급지식과 정보가 현대사회의 생산활동을 이끄는 주 요인이 될 것이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이밖에도 성적이 상위권일수록(상: 3.90, 중: 3.76, 하: 3.69), 자아존중감수준이 높을수록(상: 3.94, 중: 3.76, 하: 3.68), 성격이 외향적이거나 내향적일수록(외향적: 3.84, 보통: 3.68, 내성적: 3.87) 정보화 사회에서는 고급지식과 정보가 현대사회의 생산활동을 이끄는 주 요인이 될 것이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .01, .001$ ).

그리고 경제수준이 높거나 낮을수록, 부모의 양육태도가 허용적이거나 방임적일수록 정보화 사회에서는 고급지식과 정보가 현대사회의 생산활동을 이끄는 주 요인이 될 것이라고 인식하고 있는 경향이 높은 것으로 나타났으나 유의미한 차이는 보이지 않았다.

&lt;표 III-26&gt; 정보화 사회에서의 생산활동 추진요인

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1286	3.79	.909	
성 별	남 자	622	3.90	.91	t=4.106***
	여 자	662	3.69	.89	
학교 급별	중 학 교	651	3.71	.93	F=9.529***
	인 문 고	471	3.94	.87	
	실 업 고	162	3.70	.89	
	전 체	1284	3.79	.91	
지 역 별	특 별 시	343	3.79	.87	F=1.073
	광 역 시	432	3.78	.93	
	대 도 시	205	3.90	.84	
	중소도시	253	3.72	.99	
	읍면지역	48	3.81	.76	
전 체		1281	3.79	.91	
성 적 별	상 위 권	517	3.90	.91	F=5.313**
	중 위 권	368	3.76	.90	
	하 위 권	396	3.69	.90	
전 체		1281	3.79	.91	
경제수준별	잘사는편	295	3.84	.97	F=.613
	보 통	839	3.77	.90	
	못사는편	146	3.82	.86	
전 체		1280	3.79	.91	
성 격 별	외 향 적	567	3.84	.91	F=4.408**
	보 통	435	3.68	.87	
	내 성 적	280	3.87	.94	
전 체		1282	3.79	.91	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	405	3.68	.94	F=8.768***
	중 위 권	456	3.76	.88	
	상 위 권	404	3.94	.88	
	전 체	1265	3.79	.90	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	199	3.73	.91	F=1.212
	허 용 적	875	3.82	.89	
	독 재 적	85	3.66	.99	
	방 임 적	102	3.79	1.04	
	전 체	1261	3.79	.91	

(\*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

(3) 정보문화 관련기기 보유 및 이용실태

① 정보문화 관련기기 보유실태

정보문화와 관련된 기기나 시스템 보유실태에 대해 살펴본 결과 휴대폰 등을 제외하고는 아직 가족공동 소유가 많고 최신 기기 보유는 미미한 것으로 나타났다.

<표 III-27> 정보문화 관련기기 보유실태

(단위 : %)

구 분	가족공동	내 소유	없음	합계
데스크탑컴퓨터	74.9	14.4	10.7	100
노트북	15.8	2.1	82.1	100
핸드폰	14.2	61.5	24.3	100
디카폰	6.9	11.1	82.0	100
디지털카메라	33.4	8.8	57.8	100
DVD	34.3	3.9	51.6	100
비디오	82.1	3.2	14.6	100
캠코더	28.9	2.8	68.3	100
MP3	13.7	39.6	46.8	100
전자사전	19.4	19.9	60.7	100
보이스펜	5.2	3.1	91.7	100
케이블TV	70.4	2.5	27.1	100
위성방송	66.0	2.5	31.5	100
인터넷	83.9	13.8	2.3	100
이메일	23.9	71.4	4.7	100

② 정보문화 관련기기 이용실태

정보문화와 관련된 기기나 시스템 중 가장 많이 사용하는 순서대로 응답하게 한 결과 핸드폰(49.4%), 데스크탑 컴퓨터(40.6%), 인터넷(24.7%), 디카폰(24.5%), 케이블TV(13.8%), MP3/캠코더(10.6%) 순으로 나타나 청소년들 사이에서 핸드폰 이용비중이 가장 높은 것으로 나타났다.

## ③ 정보문화 관련기기 이용비 지출 실태

## ㉠ 핸드폰 사용료

청소년들의 4정도(23.1%)는 핸드폰 사용료로 한달 평균 '2만원 이상 3만원미만'의 비용을 지출하고 있으며, 12.8%는 '3만원 이상 4만원 미만'의 비용을, 12.0%는 '1만원 이상 2만원미만'의 비용을, 4.3%는 '8만원 이상'의 비용을 지출하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-28&gt; 핸드폰 사용료

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1만원 미만	1~2 만원	2~3 만원	3~4 만원	4~6 만원	6~8 만원	8만원 이상	합계	통계치	
전 체	32.6	1.8	12.0	23.1	12.8	9.1	4.3	4.3	100		
성 별	남 자	39.2	2.3	11.4	22.0	9.8	7.8	3.3	4.4	100	$\chi^2=32.227^{**}$
	여 자	26.4	1.4	12.6	24.0	15.7	10.3	5.4	4.3	100	
	전 체	32.6	1.8	12.0	23.0	12.8	9.1	4.3	4.3	100	df=7
성 적 별	상위권	32.3	1.6	13.8	25.5	11.5	8.6	3.3	3.5	100	$\chi^2=35.480^{**}$
	중위권	25.1	2.2	12.7	26.4	15.4	9.1	4.1	5.0	100	
	하위권	39.9	1.8	9.0	16.8	12.1	9.5	5.9	4.9	100	df=14
전 체	32.6	1.8	12.0	23.1	12.8	9.0	4.3	4.3	100	df=14	
성 보 통 격 별	외향적	30.1	2.3	10.2	21.6	13.9	11.6	4.8	5.5	100	$\chi^2=25.144^*$
	내성적	33.4	1.2	13.8	22.7	13.8	6.8	4.7	3.7	100	
	전 체	32.5	1.8	12.0	23.1	12.8	9.1	4.3	4.3	100	df=14
자 아 존 중	하위권	36.7	1.0	9.2	22.4	11.2	10.2	4.0	5.2	100	$\chi^2=24.131^*$
	중위권	28.2	3.4	14.8	22.6	14.1	8.5	5.1	3.4	100	
	상위권	33.0	1.0	12.0	24.0	13.5	8.3	4.0	4.3	100	df=14
감 전 체	32.5	1.8	12.1	23.0	13.0	9.0	4.4	4.2	100		

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

㉒ 인터넷 사용료

청소년들의 1/3정도(34.7%)는 인터넷 사용료로 한달 평균 '2만원 이상 3만원미만'의 비용을 지출하고 있으며, 26.1%는 '3만원 이상 4만원미만'의 비용을, 16.3%는 '1만원 이상 2만원미만'의 비용을, 9.9%는 '4만원 이상 6만원미만'의 비용을 지출하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-29> 인터넷 사용료

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1만원 미만	1~2 만원	2~3 만원	3~4 만원	4~6 만원	6~8 만원	8만원 이상	합계	통계치	
전 체	4.1	6.6	16.3	34.7	26.1	9.9	1.1	1.1	100		
성 별	남자	4.4	6.8	17.2	39.5	21.8	8.0	1.1	1.1	100	$\chi^2=22.383^{**}$ df=7
	여자	3.8	6.4	15.5	30.0	30.4	11.7	1.1	1.1	100	
	합계	4.1	6.6	16.3	34.7	26.2	9.9	1.1	1.1	100	

(\*\* : p<.01)

㉓ 콘텐츠 사용료

청소년들의 1/3정도(34.2%)는 콘텐츠 사용료로 한달 평균 '1만원미만'의 비용을 지출하고 있으며, 10.8%는 '1만원 이상 2만원미만'의 비용을, 4.0%는 '2만원 이상 3만원미만'의 비용을 지출하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-30> 콘텐츠 사용료

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1만원 미만	1~2 만원	2~3 만원	3~4 만원	4~6 만원	6~8 만원	8만원 이상	합계	통계치
전 체	47.4	34.2	10.8	4.0	2.0	0.7	0.2	0.6	100	
성 별	남자	49.2	32.6	9.7	4.4	2.3	.7	.3	.8	100
	여자	45.8	35.8	11.9	3.7	1.6	.7	.2	.3	100
	합계	47.4	34.2	10.8	4.0	2.0	.7	.2	.6	100

#### (4) 정보문화 수용실태

##### ① 인터넷 사용시작 기간

청소년들의 과반수정도(45.7%)는 인터넷을 사용하기 시작한 기간이 '3년 이상~5년 미만' 인 것으로 나타났으며, '5년 이상~7년 미만' 이 30.9%, '7년 이상'도 7.8% 인 것으로 나타나 인터넷 상용화 기간이 10년임에 비추어 볼 때 비교적 빨리 인터넷을 사용하기 시작했음을 보여주고 있다.

성별로 살펴보면 남학생은 과반수정도(45.5%)가 인터넷을 사용하기 시작한 기간이 '3년 이상~5년 미만' 인 것으로 나타났으며, '5년 이상~7년 미만'이 28.6%, '7년 이상'이 7.2% 인 것으로 나타났다. 반면 여학생은 과반수정도(45.7%)가 인터넷을 사용하기 시작한 기간이 '3년 이상~5년 미만' 인 것으로 나타났으며, '5년 이상~7년 미만'이 33.2%, '7년 이상'도 8.4% 인 것으로 나타나 남학생에 비하여 여학생이 상대적으로 빨리 인터넷을 사용하기 시작했음을 보여주고 있다( $p < .05$ ).

<표 III-31> 인터넷 사용시작 기간

(단위 : %)

구 분	1년 미만	1~2년	2~3년	3~5년	5~7년	7년 이상	합계	통계치	
전 체	1.2	3.6	10.7	45.7	30.9	7.8	100		
성 별	남자	1.4	3.7	13.6	45.5	28.6	7.2	100.0	$\chi^2=12.605^*$ df=5
	여자	1.1	3.6	8.0	45.7	33.2	8.4	100.0	
	합계	1.2	3.6	10.7	45.6	31.0	7.8	100.0	

(\*:  $p < .05$ )

##### ② 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형

청소년들이 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형은 '음악'(36.5%), '게임'(30.0%), '동영상'(12.3%), '지식정보'(6.9%), '일반 애니메이션'(5.1%)인 나타나 음악과 게임 관련 콘텐츠를 가장 많이 이용하고

있음을 보여주고 있다.

성별로 살펴보면 남학생들은 과반수정도(49.6%)가 ‘게임’을 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형으로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘음악’(19.8%), ‘동영상’(13.3%), ‘일반 애니메이션’(6.7%) 순으로 나타났다. 반면 여학생은 과반수이상(52.4%)이 ‘음악’을 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형으로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘게임’(11.4%), ‘동영상’(11.2%), ‘지식정보’(8.4%) 순으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다(p<.001).

학교급별로 살펴보면 중학생은 2/3이상이 ‘게임’(35.9%)과 ‘음악’(33.0%)을 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형으로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘동영상’(8.4%), ‘일반 애니메이션’(5.7%) 순으로 나타났다. 반면 인문계 고등학생은 과반수정도(43.7%)이 ‘음악’을 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형으로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘게임’(20.3%), ‘동영상’(16.6%), ‘지식정보’(9.6%) 순으로 나타났다. 실업계 고등학생은 2/3이상이 ‘게임’(34.6%)과 ‘음악’(30.2%)을 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형으로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘동영상’(14.8%), ‘일반 애니메이션’과 ‘지식정보’(6.8%) 순으로 나타났다.

<표 III-32> 가장 많이 이용하는 디지털 콘텐츠 유형

(단위 : %)

구 분	동영상	일반 애니	플래시 애니	게임	음악	e-소셜	지식 정보	기타	합계	통계치	
전 체	12.3	5.1	1.3	30.0	36.5	3.6	6.9	4.2	100		
성 여 별	남 자	13.3	6.7	1.6	49.6	19.8	1.1	5.4	2.4	100.0	$\chi^2=29$ 0.765 ***
	여 자	11.2	3.6	1.1	11.4	52.4	5.9	8.4	5.9	100.0	
	전 체	12.2	5.1	1.3	30.0	36.6	3.6	6.9	4.2	100.0	
학 교 급	중학교	8.4	5.7	1.5	35.9	33.0	5.1	5.1	5.4	100.0	
	인문고	16.6	3.8	.6	20.3	43.7	2.1	9.6	3.2	100.0	
	실업고	14.8	6.8	2.5	34.6	30.2	1.9	6.8	2.5	100.0	
	전 체	12.2	5.1	1.3	30.0	36.6	3.6	6.9	4.2	100.0	

(\*\*\*: p<.001)

### ③ 가장 많이 검색하는 인터넷 정보

청소년들이 가장 많이 검색하는 인터넷정보는 ‘카페 또는 블로그 정보’(31.3%), ‘게임정보’(21.7%), ‘연예정보’(13.9%), ‘오락정보’(12.0%), ‘학습정보’(9.7%) 순으로 나타나 카페 및 게임 관련 정보를 가장 많이 검색하고 있음을 보여주고 있다.

<표Ⅲ-33> 가장 많이 검색하는 인터넷 정보

(단위 : %)

구 분	생활 정보	학습 정보	연예 정보	게임 정보	오락 정보	카페 블로그	진로 진학	합계	통계치	
전 체	9.4	9.7	13.9	21.7	12.0	31.3	1.9	100		
성 별	남 자	10.7	8.4	7.2	39.0	15.4	18.3	1.1	100	$\chi^2=301.542^{***}$
	여 자	8.2	11.0	20.4	5.0	8.8	44.0	2.7	100	
	전 체	9.4	9.8	13.9	21.5	12.0	31.4	1.9	100	df=6
학 교 급 급	중학교	6.7	10.1	14.0	27.8	11.3	29.0	1.1	100	
	인문고	12.1	10.1	14.0	13.3	12.3	35.1	3.2	100	
	실업고	12.3	7.4	13.5	20.2	14.1	30.7	1.8	100	
	전 체	9.4	9.8	13.9	21.5	12.0	31.4	1.9	100	

(\*\*\*: p<.001)

성별로 살펴보면 남학생들은 1/2이상(39.0)이 ‘게임정보’를 가장 많이 검색하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘카페 또는 블로그 정보’(18.3%), ‘오락정보’(15.4%), ‘생활정보’(10.7%), ‘학습정보’(8.4%) 순으로 나타났다. 반면 여학생은 과반수정도(44.0%)가 ‘카페 또는 블로그 정보’를 가장 많이 검색하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘연예정보’(20.4%), ‘학습정보’(11.0%), ‘오락정보’(8.8%), ‘생활정보’(8.2%) 순으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다(p<.001).

학교급별로 살펴보면 중학생은 과반수정도가 ‘카페 또는 블로그 정보’(29.0%)와 ‘게임정보’(27.8%)를 가장 많이 검색하는 인터넷정보로

들고 있고, 그 다음으로는 ‘연예정보’(14.0%), ‘오락정보’(11.3%) ‘학습정보’(10.1%) 순으로 나타났다. 반면 인문계 고등학생은 1/3정도(35.1%)가 ‘카페 또는 블로그 정보’를 가장 많이 검색하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘연예정보’(14.0%), ‘게임정보’(13.3%), ‘오락정보’(12.3%) 순으로 나타났다. 실업계 고등학생은 1/3정도(30.7%)가 ‘카페 또는 블로그 정보’를 가장 많이 검색하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘게임정보’(20.2%), ‘오락정보’(14.1%), ‘연예정보’(13.5%), ‘생활정보’(12.3%) 순으로 나타났다.

#### ④ 가장 유용하다고 생각하는 인터넷 정보

청소년들이 가장 유용하다고 생각하는 인터넷 정보는 가장 많이 검색하는 인터넷정보와 반대로 ‘학습정보’(33.6%), ‘생활정보’(25.4%), ‘진로 및 진학정보’(15.7%), ‘카페 또는 블로그정보’(13.1%), ‘연예정보’(5.1%) 순으로 나타났다.

성별로 살펴보면 남학생들은 1/3정도(30.3%)가 ‘학습정보’를 가장 유용하다고 생각하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘생활정보’(26.0%), ‘카페 또는 블로그정보’(14.6%), ‘진로 및 진학정보’(14.5%), ‘게임정보’(8.8%) 순으로 나타났다. 반면 여학생은 1/3이상(36.9%)이 ‘학습정보’를 가장 유용하다고 생각하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘생활정보’(24.8%), ‘진로 및 진학정보’(16.9%), ‘카페 또는 블로그정보’(11.6%), ‘연예정보’(6.5%) 순으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p < .001$ ).

학교급별로 살펴보면 중학생은 과반수정도(40.8%)가 ‘학습정보’를 가장 유용하다고 생각하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘생활정보’(22.6%), ‘카페 또는 블로그정보’(15.1%), ‘진로 및 진학정보’(8.3%), ‘연예정보’(5.5%) 순으로 나타났다. 반면 인문계 고등학생은 1/3정도(28.1%)가 ‘학습정보’를 가장 유용하다고 생각하는 인터넷정보로

들고 있고, 그 다음으로는 ‘생활정보’(26.8%), ‘진로 및 진학정보’(25.2%), ‘카페 또는 블로그정보’(10.4%), ‘연예정보’(4.9%) 순으로 나타났다. 실업계 고등학생은 1/3정도(32.1%)가 ‘생활정보’를 가장 유용하다고 생각하는 인터넷정보로 들고 있고, 그 다음으로는 ‘학습정보’(21.0%), ‘진로 및 진학정보’(18.5%), ‘카페 또는 블로그정보’(13.0%), ‘게임정보’(9.9%) 순으로 나타났다.

<표Ⅲ-34> 가장 유용하다고 생각하는 인터넷 정보

(단위 : %)

구 분	생활 정보	학습 정보	연예 정보	게임 정보	오락 정보	카페 블로그	진로 진학	합계	통계치	
전 체	25.4	33.6	5.1	5.0	2.1	13.1	15.7	100		
성 별	남자	26.0	30.3	3.5	8.8	2.4	14.6	14.5	100	$\chi^2=49.59$ 4*** df=6
	여자	24.8	36.9	6.5	1.4	1.8	11.6	16.9	100	
	전 체	25.4	33.7	5.0	5.0	2.1	13.1	15.7	100	
학 교 급	중학교	22.6	40.8	5.5	5.4	2.3	15.1	8.3	100	
	인문고	26.8	28.1	4.9	2.7	1.9	10.4	25.2	100	
	실업고	32.1	21.0	3.7	9.9	1.9	13.0	18.5	100	
	전 체	25.4	33.7	5.0	5.0	2.1	13.1	15.7	100	

(\*\*\*: p<.001)

#### ⑤ 정보문화 수용 관련행동 시간소비 실태

##### ㉠ 이메일 확인하고 주고받기 : 평일

**평일** : 청소년들의 과반수 정도(44.5%)는 평일에 이메일을 확인하고 주고받는데 ‘1시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-35> 이메일 확인하고 주고받기

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	51.6	44.5	2.6	1.0	0.2	0	0.1	0	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 과반수 이상(56.3%)은 주말이나 공휴일에 이메일을 확인하고 주고받는데 ‘1시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-36> 이메일 확인하고 주고받기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	34.1	56.3	5.6	2.3	0.9	0.4	0.2	0.2	100	

㉠ 온라인 채팅하기

**평일** : 청소년들의 1/3정도(27.8%)는 평일에 온라인 채팅하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 14.2%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-37> 온라인 채팅하기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	49.5	27.8	14.2	4.6	2.2	1.2	0.3	0.3	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 1/4정도(23.5%)는 주말이나 공휴일에 온라인 채팅하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 14.7%는 ‘1시간 이상 2시간

미만'의 시간을, 10.3%는 '2시간 이상 3시간 미만'의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-38> 온라인 채팅하기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	41.1	23.5	14.7	10.3	5.3	2.9	1.0	1.3	100	

㉔ 온라인 게임하기

**평일** : 청소년들의 4정도(22.4%)는 평일에 온라인 게임하는데 '1시간 미만'의 시간을, 18.3%는 '1시간 이상 2시간 미만'의 시간을, 8.3%는 '2시간 이상 3시간 미만'의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

**주말·공휴일** : 청소년들은 주말이나 공휴일에 온라인 게임하는데 19.8%가 '1시간 미만'의 시간을, 17.0%는 '1시간 이상 2시간 미만'의 시간을, 13.4%는 '2시간 이상 3시간 미만'의 시간을, 3.6%는 '7시간 이상'의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-39> 온라인 게임하기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치	
전 체	44.5	22.4	18.3	8.3	2.5	1.9	1.1	1.0	100		
성 별	남자	26.4	23.6	26.6	11.9	4.0	3.5	2.1	1.9	100	$\chi^2=208.$ 364*** df=7
	여자	61.9	21.4	10.4	4.7	1.1	.3	.2	.0	100	
	합계	570	287	234	105	32	24	14	12	1278	
	합계	44.6	22.5	18.3	8.2	2.5	1.9	1.1	.9	100	

(\*\*\*: p<.001)

<표 III-40> 온라인 게임하기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치	
전 체	32.1	19.8	17.0	13.4	6.5	4.7	2.8	3.6	100		
성 별	남자	14.7	14.2	20.3	21.0	10.3	7.9	5.0	6.6	100	$\chi^2=299.$ 724*** df=7
	여자	48.8	25.2	13.8	6.3	2.8	1.7	.8	.6	100	
	합계	32.2	19.8	17.0	13.5	6.5	4.7	2.8	3.5	100	

(\*\*\*: p<.001)

㉠ 음악 듣기

**평일** : 청소년들의 1/3이상(36.4%)은 평일에 음악을 듣는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 25.7%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 9.5%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을, 2.4%는 ‘7시간 이상’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-41> 음악듣기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치	
전 체	18.1	36.4	25.7	9.5	4.1	2.6	1.3	2.4	100		
성 별	남자	19.7	39.5	24.9	7.1	4.2	1.6	.3	2.7	100	$\chi^2=25.$ 288** df=7
	여자	16.6	33.6	26.4	11.8	4.0	3.4	2.1	2.1	100	
	합계	18.2	36.5	25.7	9.5	4.1	2.5	1.3	2.4	100	

(\*\*: p<.01)

**주말·공휴일** : 청소년들은 주말이나 공휴일에 음악을 듣는데 26.5%가 ‘1시간 미만’의 시간을, 26.1%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시

간을, 16.1%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을, 4.7%는 ‘7시간 이상’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-42> 음악 듣기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치	
전 체	10.3	26.5	26.1	16.1	8.0	4.6	3.5	4.7	100		
성 별	남자	12.3	30.3	23.8	14.4	7.1	4.0	3.2	4.9	100	$\chi^2=17.678^*$ df=7
	여자	8.5	23.1	28.5	17.8	8.8	5.1	3.7	4.6	100	
	합계	10.3	26.6	26.2	16.2	8.0	4.6	3.5	4.7	100	
학 교 급	중학교	10.9	27.5	28.0	14.5	8.4	3.9	3.1	3.7	100	$\chi^2=50.375^{***}$ df=7
	인문고	10.0	27.8	25.4	19.4	6.4	4.3	3.4	3.2	100	
	실업고	8.9	19.1	21.0	13.4	10.8	8.3	5.1	13.4	100	
	합계	10.3	26.6	26.2	16.2	8.0	4.6	3.5	4.7	100	

(\*: p<.05, \*\*\*: p<.001)

#### ㉞ 영화보기

**평일** : 청소년들의 4정도(72.5%)는 평일에는 인터넷을 통해 영화를 보는데 시간을 할애하지 못하는 것으로 나타났다. 그러나 13.5%가 ‘1시간 미만’의 시간을, 8.0%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-43> 영화 보기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	72.5	13.5	8.0	4.4	1.1	0.2	0.3	0	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 과반수(52.8%)는 주말이나 공휴일에도 인터넷을 통해 영화를 보는데 시간을 할애하지 못하는 것으로 나타났다. 그러나 16.0%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 15.4%가 ‘1시간 미만’의 시간을, 10.9%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-44> 영화 보기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	52.8	15.4	16.0	10.9	2.9	0.8	1.2	0.1	100	

㉞ 지나간 드라마 보기

**평일** : 청소년들의 4정도(78.5%)는 평일에는 인터넷을 통해 지나간 드라마를 보는데 시간을 할애하지 못하는 것으로 나타났다. 그러나 13.4%가 ‘1시간 미만’의 시간을, 5.6%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-45> 지나간 드라마 보기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	78.5	13.4	5.6	1.5	0.6	0.2	0.2	0	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 2이상(69.1%)은 주말이나 공휴일에도 인터넷을 통해 지나간 드라마를 보는데 시간을 할애하지 못하는 것으로 나타났다. 그러나 13.7%가 ‘1시간 미만’의 시간을, 10.3%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-46&gt; 지나간 드라마 보기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	69.1	13.7	10.3	4.6	1.4	0.2	0.7	0	100	

## ㉞ 카페 방문하기

**평일** : 청소년들의 과반수정도(46.6%)는 평일에 인터넷 카페를 방문하는데 '1시간 미만'의 시간을, 17.7%는 '1시간 이상 2시간 미만'의 시간을, 5.5%는 '2시간 이상 3시간 미만'의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-47&gt; 카페 방문하기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	28.0	46.6	17.7	5.5	0.7	0.4	0.9	0.2	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 과반수정도(44.3%)는 주말이나 공휴일에 인터넷 카페를 방문하는데 '1시간 미만'의 시간을, 23.2%는 '1시간 이상 2시간 미만'의 시간을, 10.6%는 '2시간 이상 3시간 미만'의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-48&gt; 카페 방문하기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	15.6	44.3	23.2	10.6	2.9	1.3	1.5	0.5	100	

㉠ 블로그나 홈페이지 관리하기

**평일** : 청소년들의 4정도(22.0%)는 평일에 블로그나 홈페이지를 관리하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 6.3%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-49> 블로그나 홈페이지 관리하기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	67.9	22.0	6.3	2.0	0.8	0.2	0.5	0.2	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 4정도(23.0%)는 주말이나 공휴일에 블로그나 홈페이지를 관리하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 8.7%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 4.3%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-50> 블로그나 홈페이지 관리하기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	60.9	23.0	8.7	4.3	1.4	0.2	1.0	0.5	100	

㉡ 검색을 통한 삭제하기

**평일** : 청소년들의 과반수정도(49.2%)는 평일에 인터넷 검색으로 삭제를 하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 25.1%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 3.8%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표Ⅲ-51&gt; 검색을 통한 숙제하기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	20.0	49.2	25.1	3.8	1.1	0.5	0.2	0.2	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 과반수정도(43.8%)는 주말이나 공휴일에 인터넷 검색으로 숙제를 하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 25.3%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 7.9%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표Ⅲ-52&gt; 검색을 통한 숙제하기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	19.4	43.8	25.3	7.9	2.5	0.7	0.2	0.3	100	

## ㉠ 학습사이트로 학습하기

**평일** : 청소년들의 4정도(26.5%)는 평일에 인터넷 학습사이트를 통해 학습을 하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 9.7%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 2.0%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표Ⅲ-53&gt; 학습사이트로 학습하기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	60.8	26.5	9.7	2.0	0.5	0.4	0.1	0.1	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 1/2정도(29.6%)는 주말이나 공휴일에 인터넷 학습사이트를 통해 학습을 하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 11.4%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 5.0%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-54> 학습사이트로 학습하기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	52.0	29.6	11.4	5.0	1.4	0.2	0.2	0.2	100	

㉞ 휴대폰 문자보내기 및 통화하기

**평일** : 청소년들의 1/4이상(27.0%)는 평일에 휴대폰으로 문자를 보내거나 통화하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 10.5%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 4.6%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을, 3.0%는 ‘7시간 이상’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-55> 휴대폰 문자보내기 및 통화하기 : 평일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	49.8	27.0	10.5	4.6	2.0	2.0	1.1	3.0	100	

**주말·공휴일** : 청소년들의 1/4정도(24.5%)는 주말이나 공휴일에 휴대폰으로 문자를 보내거나 통화하는데 ‘1시간 미만’의 시간을, 11.7%는 ‘1시간 이상 2시간 미만’의 시간을, 5.8%는 ‘2시간 이상 3시간 미만’의 시간을, 그러나 3.7%는 ‘7시간 이상’의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

&lt;표 III-56&gt; 휴대폰 문자보내기 및 통화하기 : 주말·공휴일

(단위 : %)

구 분	사용 않음	1시간 미만	1~2 시간	2~3 시간	3~4 시간	4~5 시간	5~7 시간	7시간 이상	합계	통계치
전 체	46.9	24.5	11.7	5.8	3.7	2.2	1.5	3.7	100	

## (5) 정보문화 수용능력 수준

## ① 지각된 인터넷 자아효능감 수준

청소년들의 지각된 인터넷 자아효능감 수준은 프로그램 다운 및 설치능력(4.03), 정보검색능력(4.13), 컴퓨터 관련용어 인식수준(3.33), 그림파일 활용능력(4.16), 압축파일 활용능력(3.63) 등으로 살펴본 결과 평균 3.97로 보통이상의 수준으로 지각하고 있음을 보여주고 있다.

&lt;표 III-57-1&gt; 지각된 인터넷자아효능감 수준 : 프로그램 다운·설치능력

구 분	빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체	1294	4.03	.985	
성 별	남 자	628	4.30	.93
	여 자	665	3.78	.97
학교 급별	중 학 교	657	4.13	.96
	인 문 고	473	3.98	.95
	실 업 고	163	3.78	1.15
	전 체	1293	4.03	.99

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-57-2> 지각된 인터넷자아효능감 수준 : 정보검색능력

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1295	4.13	.815	
성 별	남 자	629	4.23	.83	t=4.692***
	여 자	665	4.02	.79	
학교 급별	중 학 교	657	4.19	.80	F=8.328***
	인 문 고	473	4.11	.77	
	실 업 고	164	3.91	.94	
	전 체	1294	4.13	.81	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-57-3> 지각된 인터넷자아효능감 수준 : 컴퓨터관련용어인식수준

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1295	3.33	.939	
성 별	남 자	629	3.56	.99	t=8.774***
	여 자	665	3.11	.83	
학교 급별	중 학 교	657	3.43	.93	F=8.367***
	인 문 고	473	3.21	.94	
	실 업 고	164	3.27	.93	
	전 체	1294	3.33	.94	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-57-4> 지각된 인터넷자아효능감 수준 : 그림파일활용수준

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1294	4.16	.931	
성 별	남 자	628	4.14	.98	t=-.810
	여 자	665	4.18	.88	
학교 급별	중 학 교	656	4.09	.95	F=18.515***
	인 문 고	473	4.34	.82	
	실 업 고	164	3.88	1.06	
	전 체	1293	4.16	.93	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;표 III-57-5&gt; 지각된 인터넷자아효능감 수준 : 압축파일관련능력수준

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1293	3.63	.987	
성 별	남 자	628	3.62	1.05	t=-.127
	여 자	664	3.63	.92	
학교 급별	중 학 교	656	3.58	1.01	F=6.485**
	인 문 고	473	3.74	.95	
	실 업 고	163	3.46	.94	
	전 체	1292	3.62	.99	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ② 지각된 정보유용성 수준

청소년들의 지각된 정보유용성 수준은 과제해결에의 활용수준(3.70), 이해력 증진에의 활용수준(3.10), 스트레스해소 활용수준(2.93) 등으로 살펴본 결과 평균 3.24로 보통수준으로 지각하고 있음을 보여 주고 있다.

&lt;표 III-58-1&gt; 지각된 정보유용성수준 : 과제해결에의 활용수준

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1294	3.70	1.166	
성 별	남 자	630	3.88	1.16	t=5.721***
	여 자	663	3.52	1.15	
학교 급별	중 학 교	657	3.66	1.22	F=1.192
	인 문 고	473	3.76	1.12	
	실 업 고	163	3.64	1.10	
	전 체	1293	3.70	1.17	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-58-2> 지각된 정보유용성수준 : 이해력증진에의 활용수준

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1294	3.10	1.304	
성 별	남 자	630	3.10	1.35	t=-.012
	여 자	663	3.10	1.26	
학교 급별	중 학 교	657	3.13	1.33	F=2.240
	인 문 고	473	3.14	1.27	
	실 업 고	163	2.90	1.29	
	전 체	1293	3.10	1.30	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-58-3> 지각된 정보유용성수준 : 스트레스활용수준

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1291	2.93	1.237	
성 별	남 자	629	2.88	1.30	t=-1.488
	여 자	661	2.98	1.18	
학교 급별	중 학 교	654	2.85	1.20	F=3.842*
	인 문 고	473	3.05	1.28	
	실 업 고	163	2.91	1.23	
	전 체	1290	2.93	1.24	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

(6) 정보문화 관련행동 실태 : 인터넷을 중심으로

① 카페 및 블로그 운영

청소년들의 과반수 정도(49.0%)는 인터넷 카페나 블로그 운영을 ‘전혀 또는 거의 해 본 적이 없다’고 응답하였으며, 청소년들의 1/3정도(31.5%)는 인터넷 카페 및 블로그 운영을 ‘한두번 정도’ 해 본적이 있는 것으로 나타났다(<부록표 II-3> 참조).

&lt;표 III-59&gt; 카페 및 블로그 운영

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체	31.4	17.9	31.5	12.8	6.5	100		
성별	남자	36.0	15.9	30.5	10.8	6.8	100.0	$\chi^2=15.313^{**}$ df=4
	여자	27.0	19.6	32.6	14.6	6.2	100.0	
	전체	31.4	17.8	31.6	12.8	6.5	100.0	

(\*\*: p&lt;.01)

## ② 플래시 몹 참여

청소년들의 3이상(80.5%)은 플래시 몹에 ‘전혀 또는 거의 참여해 본 적이 없다’고 응답하였으며, 12.7%만이 ‘한 두번 정도’ 참여해 본 적이 있는 것으로 나타났다(<부록표 II-4> 참조).

&lt;표 III-60&gt; 플래시 몹 참여

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체	48.2	32.3	12.7	4.4	2.4	100		
성별	남자	50.0	27.5	14.1	5.0	3.4	100.0	$\chi^2=17.010^{**}$ df=4
	여자	46.4	36.9	11.3	3.8	1.5	100.0	
	전체	48.2	32.3	12.7	4.4	2.4	100.0	

(\*\*: p&lt;.01)

## ③ 아바타 꾸미기

청소년들의 1/3정도(29.9%)는 아바타 꾸미기를 ‘여러 번’ 해 본 경험이 있으며, 29.0%는 ‘한 두번 정도’ 해 본적이 있는 것으로 나타났다(<부록표 II-5> 참조).

<표 III-61> 아바타 꾸미기

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	14.3	12.2	29.0	29.9	14.6	100	
성 별	남자	15.9	14.9	26.2	28.0	14.9	$\chi^2=14.493^{**}$ df=4
	여자	12.8	9.6	31.6	31.7	14.3	
	전체	14.3	12.2	29.0	29.9	14.6	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01)

④ 게임 아이템 사고 팔기

청소년들의 1/3정도(31.8%)는 게임 아이템을 사고 파는 것을 ‘전혀 해 본 적이 없다’고 응답하였으며, 16.8%가 ‘한 두 번’, 17.4%가 ‘여러 번’, 19.2%는 ‘매우 많이’ 해 본 것으로 나타났다(<부록표 II-6> 참조).

<표 III-62> 게임 아이템 사고 팔기

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	31.8	14.8	16.8	17.4	19.2	100	
성 별	남 자	19.9	9.2	17.5	23.2	30.2	$\chi^2=183.173^{***}$ df=4
	여 자	43.2	20.2	16.1	11.9	8.7	
	전 체	31.8	14.8	16.8	17.4	19.2	
학 교 급 별	중 학 교	26.1	15.7	15.0	17.2	26.0	$\chi^2=69.471^{***}$ df=8
	인 문 고	41.9	14.4	16.1	15.9	11.7	
	실 업 고	25.6	12.8	25.6	22.6	13.4	
지 역 별	전 체	31.8	14.8	16.8	17.4	19.2	$\chi^2=34.207^{**}$ df=16
	특 별 시	36.5	13.3	15.9	15.7	18.6	
	광 역 시	26.0	13.3	18.6	20.0	22.1	
	대 도 시	36.6	19.0	17.6	16.6	10.2	
	중 소 도 시	32.4	13.7	15.6	16.0	22.3	
	읍 면 지 역	30.6	26.5	10.2	16.3	16.3	
전 체	31.9	14.8	16.8	17.4	19.1	100.0	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

## ⑤ 인터넷 쇼핑

청소년들의 과반수이상은 인터넷 쇼핑을 ‘한두번’(28.8%) 또는 ‘여러 번’(23.1%) 해 본 적이 있는 것으로, 10.6%는 ‘매우 많이’ 해 본 것으로 나타났다(<부록표 II-7> 참조).

&lt;표 III-63&gt; 인터넷 쇼핑하기

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체	23.5	14.1	28.8	23.1	10.6	100		
성 별	남 자	28.6	13.2	26.2	21.3	10.8	100.0	$\chi^2=18.926^{**}$ df=4
	여 자	18.6	15.0	31.1	24.8	10.4	100.0	
	전 체	23.5	14.1	28.7	23.1	10.6	100.0	
학 교 급 별	중 학 교	32.4	17.3	25.2	17.5	7.6	100.0	$\chi^2=99.095^{***}$ df=8
	인 문 고	13.1	8.9	33.6	30.4	14.0	100.0	
	실 업 고	17.7	16.5	28.7	24.4	12.8	100.0	
전 체	23.5	14.1	28.7	23.1	10.6	100.0		
지역별	특 별 시	19.7	15.4	26.7	27.5	10.7	100.0	$\chi^2=39.683^{***}$ df=16
	광 역 시	25.9	15.4	27.1	22.7	8.9	100.0	
	대 도 시	17.6	11.2	41.5	18.5	11.2	100.0	
	중소도시	29.7	12.5	27.0	20.7	10.2	100.0	
	읍면지역	20.4	12.2	18.4	28.6	20.4	100.0	
	전 체	23.5	14.0	28.9	23.2	10.5	100.0	

(\*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

## ⑥ 사진 올리기

청소년들의 과반수이상은 인터넷에 사진 올리는 것을 ‘한두번’(20.1%) 또는 ‘여러 번’(25.5%) 해 본 적이 있는 것으로, 28.7%는 ‘매우 많이’ 해 본 것으로 나타났다(<부록표 II-8> 참조).

<표 III-64> 사진 올리기

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	23.5	14.1	28.8	23.1	10.6	100	
성별	남 자	21.1	13.4	21.4	21.4	22.8	$\chi^2=61.746^{***}$ df=4
	여 자	9.3	8.1	18.9	29.3	34.3	
	전 체	15.0	10.7	20.1	25.5	28.7	
학교 급별	중 학교	20.7	10.8	19.5	23.0	26.0	$\chi^2=42.040^{***}$ df=8
	인 문 고	8.5	10.0	19.3	28.5	33.8	
	실 업 고	11.0	12.2	25.0	26.8	25.0	
전 체	15.0	10.7	20.1	25.5	28.7	100.0	

(\*\*\*: p<.001)

⑦ 인터넷상에서의 음란물 접촉

청소년들의 1/3 정도(22.8%)는 인터넷상에서의 음란물 접촉을 ‘한두 번’(28.8%) 해 본 적이 있는 것으로, 14.9%는 ‘여러 번’, 10.7%는 ‘매우 많이’ 접촉해 본 것으로 나타났다(〈부록표 II-9〉 참조).

<표 III-65> 인터넷상에서의 음란물 접촉

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	30.1	21.5	22.8	14.9	10.7	100	
성 별	남 자	17.8	19.1	24.8	21.3	16.9	$\chi^2=145.840^{**}$ df=4
	여 자	41.7	23.9	21.0	8.8	4.7	
	전 체	30.1	21.6	22.9	14.9	10.6	
학 교 급 별	중 학 교	37.7	25.0	20.9	8.1	8.2	$\chi^2=86.552^{***}$ df=8
	인 문 고	22.7	17.4	23.7	22.5	13.8	
	실 업 고	20.9	19.6	28.2	20.2	11.0	
전 체	30.1	21.6	22.9	14.9	10.6	100.0	
지역별	특 별 시	34.7	24.2	19.5	12.2	9.3	$\chi^2=54.441^{***}$ df=16
	광 역 시	22.7	20.4	21.3	19.9	15.8	
	대 도 시	36.0	17.2	27.1	14.3	5.4	
	중 소 도 시	31.4	22.7	25.9	10.2	9.8	
	읍 면 지 역	34.7	24.5	22.4	16.3	2.0	
전 체	30.1	21.5	22.7	14.9	10.7	100.0	

(\*\*\*: p<.001)

## ⑧ 인터넷상에서의 자살사이트 접촉

청소년 10명 중 1명 정도는 인터넷상에서의 자살사이트에 ‘한두 번’(5.1%) 접촉해 본 경험이 있는 것으로, 1.2%는 ‘여러 번’, 1.8%는 ‘매우 많이’ 접촉해 본 것으로 나타났다(<부록표 II-10> 참조).

&lt;표 III-66&gt; 인터넷상에서의 자살사이트 접촉

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	84.0	8.0	5.1	1.2	1.8	100	
남자	81.5	7.0	7.2	1.6	2.7	100.0	$\chi^2=20.337^{***}$ df=4
성별 여자	86.3	8.9	3.2	.8	.9	100.0	
전체	84.0	8.0	5.1	1.2	1.8	100.0	

(\*\*\*: p&lt;.001)

## ⑨ 인터넷상에서의 언어폭력 행사

청소년들의 2/3정도(58.7%)는 인터넷상에서의 언어폭력을 ‘한두 번’(24.4%) 행사해 본 경험이 있는 것으로, 21.2%는 ‘여러 번’, 13.1%는 ‘매우 많이’ 행사해 본 것으로 나타났다(<부록표 II-11> 참조).

&lt;표 III-67&gt; 인터넷상에서의 언어폭력 행사

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	24.1	17.2	24.4	21.2	13.1	100	
남 자	18.5	15.9	23.0	23.3	19.3	100.0	$\chi^2=56.848^{***}$ df=4
성별 여 자	29.5	18.4	25.8	19.1	7.2	100.0	
전 체	24.2	17.2	24.4	21.1	13.1	100.0	

학교급	중 학교	25.5	17.1	22.7	20.4	14.3	100.0	$\chi^2=6.824$ df=8
	인 문 고	23.6	16.6	25.5	22.9	11.5	100.0	
	실 업 고	20.7	19.5	28.0	18.9	12.8	100.0	
	전 체	24.2	17.2	24.4	21.1	13.1	100.0	
지역별	특 별 시	30.9	15.7	21.0	20.7	11.7	100.0	$\chi^2=30.528^*$ df=16
	광 역 시	20.6	17.9	25.2	20.6	15.6	100.0	
	대 도 시	22.4	17.1	21.5	26.8	12.2	100.0	
	중소도시	22.7	19.2	27.1	18.4	12.5	100.0	
	읍면지역	22.9	10.4	41.7	20.8	4.2	100.0	
전 체	24.2	17.2	24.5	21.2	13.0	100.0		
성적별	상 위 권	26.7	18.8	22.5	18.8	13.2	100.0	$\chi^2=20.324^{**}$ df=8
	중 위 권	21.4	18.2	24.7	26.3	9.5	100.0	
	하 위 권	23.0	14.1	26.8	19.9	16.2	100.0	
	전 체	24.0	17.2	24.4	21.3	13.1	100.0	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

⑩ 인터넷상에서의 정보해킹

청소년들의 11.7%는 인터넷상에서의 정보해킹을 ‘한 두번’ 해 본 경험이 있는 것으로, 5.5%는 ‘여러 번’, 3.2%는 ‘매우 많이’ 해 본 것으로 나타났다(<부록표 II-12> 참조).

<표 III-68> 인터넷상에서의 정보해킹

(단위 : %)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	64.9	14.7	11.7	5.5	3.2	100	$\chi^2=63.111^{***}$ df=4
남자	57.3	13.4	15.9	8.4	4.9	100.0	
여자	72.2	15.9	7.8	2.6	1.5	100.0	
전체	65.0	14.7	11.8	5.4	3.2	100.0	

(\*\*\*: p<.001)

## (7) 정보문화 수용태도

## ① 대화의 편리성으로서의 문자와 이미지에 대한 태도

‘나는 문자보다 이미지로 글을 쓰고 대화를 나누는 것이 더 좋다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.81로 나타나 글이나 대화의 수단으로 이미지 보다는 문자에 더 익숙한 경향이 매우 높은 것으로 나타났다(<부록표 II-13> 참조). 특히 고등학생들보다는 중학생들이 글이나 대화의 수단으로 이미지 보다는 문자에 더 익숙한 경향이 상대적으로 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.05$ ).

&lt;표 III-69&gt; 대화의 편리성으로서의 문자와 이미지에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1296	2.81	1.031	
성 별	남 자	630	2.83	1.11	t=.839
	여 자	665	2.78	.95	
학교급별	중학교	658	2.87	1.04	F=3.295*
	인문고	473	2.71	1.00	
	실업고	164	2.80	1.07	
	전 체	1295	2.81	1.03	

(\*:  $p<.05$ )

1): 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ② 정보탐색에서의 불안감에 대한 태도

‘나는 관심있는 영역의 정보를 탐색할 때면 빠뜨린 정보가 없는지 불안한 생각이 든다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.63으로 나타나 정보를 탐색할 때의 불안감이 비교적 낮은 것으로 나타났다(<부록표 II-14> 참조). 특히 여학생에 비하여 남학생이, 자아존중감 수준이 낮을수록 정보를 탐색할 때의 불안감이 비교적 높은 것으로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다( $p<.01, 0.5$ ).

<표 III-70> 정보탐색에서의 불안감에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1291	2.63	1.019	
성 별	남 자	628	2.72	1.08	t=3.017**
	여 자	662	2.55	.95	
자 아 존중감	하위권	411	2.71	1.06	F=3.455*
	중위권	454	2.64	.92	
	상위권	405	2.52	1.07	
전 체		1270	2.63	1.02	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

③ 사이버상의 자신에 대한 태도

‘나의 아바타는 나의 분신이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균 점수는 1.94로 나타나 사이버 상에서 자신의 이미지로 꾸미는 아바타에 대해 객관성을 유지하고 있는 경향이 매우 높은 것으로 나타났다 (<부록표 II-15> 참조).

<표 III-71> 사이버상의 자신에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1293	1.94	1.097	
성 별	남 자	628	2.11	1.21	t=5.394***
	여 자	664	1.78	.95	
학 교 급 별	중 학 교	657	2.06	1.14	F=17.509***
	인 문 고	472	1.71	.97	
	실 업 고	163	2.13	1.16	
전 체		1292	1.94	1.10	
지 역 별	특 별 시	345	1.83	1.10	F=2.924*
	광 역 시	434	2.07	1.15	
	대 도 시	204	1.83	.96	
	중 소 도 시	256	1.95	1.11	
	읍 면 지 역	49	1.86	.91	
전 체		1288	1.94	1.09	

	하위권	411	2.11	1.17	
자아존중감	중위권	455	1.93	1.06	F=9.825***
수 준 별	상위권	406	1.78	1.05	
	전 체	1272	1.94	1.10	

(\*: p<.05, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

#### ④ 인터넷 이용에 대한 태도

‘나는 인터넷을 만남과 놀이의 장으로 이용한다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.23으로 나타나 보통 인터넷을 만남과 놀이의 수단으로 이용하는 경향이 있음을 보여주고 있다(<부록표 II-16> 참조).

<표 III-72> 인터넷 이용에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	3.23	1.117	
성 별	남 자	626	3.28	1.14	t=1.659**
	여 자	663	3.18	1.10	
학교 급별	중학교	655	3.22	1.14	F=.186
	인문고	473	3.25	1.08	
	실업고	161	3.19	1.11	
	전 체	1289	3.23	1.12	
성 격 별	외향적	570	3.31	1.09	F=3.462*
	보 통	434	3.19	1.10	
	내성적	282	3.11	1.18	
	전 체	1286	3.23	1.12	
부 모 의 양육태도별	권위적	199	3.32	1.11	F=1.539*
	허용적	879	3.19	1.11	
	독재적	86	3.41	1.08	
	방임적	100	3.30	1.18	
	전 체	1264	3.24	1.11	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

⑤ 사이버 공간에서의 공격성에 대한 태도

‘나는 사이버 공간에서는 타인의 반응에 대하여 즉각적인 공격도 서슴지 않는다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.58로 나타나 사이버 상에서의 공격적인 태도는 높지 않은 것으로 나타났다(<부록 표 II-17> 참조).

<표III-73> 사이버상에서의 공격성에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	2.58	1.088	
성 별	남 자	629	2.70	1.14	t=3.673***
	여 자	660	2.47	1.02	
학 교 급 별	중 학 교	654	2.59	1.10	F=2.842
	인 문 고	472	2.51	1.09	
	실 업 고	163	2.74	1.03	
	전 체	1289	2.58	1.09	
지 역 별	특 별 시	343	2.55	1.08	F=1.071
	광 역 시	433	2.66	1.12	
	대 도 시	205	2.50	1.02	
	중 소 도 시	255	2.55	1.09	
	읍 면 지 역	49	2.65	1.09	
	전 체	1285	2.58	1.09	
성 적 별	상 위 권	523	2.48	1.12	F=5.214**
	중 위 권	368	2.60	1.04	
	하 위 권	393	2.71	1.07	
	전 체	1284	2.58	1.09	
자 아 존 중 감 수 준 별	하 위 권	410	2.73	1.11	F=8.578***
	중 위 권	454	2.59	1.04	
	상 위 권	405	2.42	1.12	
	전 체	1269	2.58	1.09	
부 모 의 양 육 태 도 별	권 위 적	199	2.78	1.15	F=3.448*
	허 용 적	879	2.52	1.04	
	독 재 적	86	2.66	1.14	
	방 임 적	101	2.63	1.21	
	전 체	1265	2.58	1.08	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ⑥ 사이버상에서의 자기노출 성향에 대한 태도

‘나는 사이버 공간에서는 노골적인 자기노출 행동도 나타낸다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 1.64로 나타나 자기노출에 대한 태도가 소극적이고 수동적인 것으로 나타났다(<부록표 II-18> 참조).

&lt;표 III-74&gt; 사이버상에서의 자기노출 성향에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1295	1.64	.912	
성 별	남 자	629	1.75	1.01	t=4.488***
	여 자	665	1.53	.79	
학 교 급 별	중 학 교	657	1.57	.87	F=8.563***
	인 문 고	473	1.64	.88	
	실 업 고	164	1.90	1.09	
	전 체	1294	1.64	.91	
지 역 별	특 별 시	344	1.63	.92	F=2.740*
	광 역 시	436	1.68	.92	
	대 도 시	205	1.74	.98	
	중 소 도 시	256	1.48	.82	
	읍 면 지 역	49	1.71	.89	
	전 체	1290	1.64	.91	
경제수준별	잘사는편	296	1.70	.95	F=4.848**
	보 통	845	1.58	.87	
	못사는편	148	1.80	1.03	
	전 체	1289	1.64	.91	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	411	1.83	1.02	F=15.667***
	중 위 권	456	1.57	.85	
	상 위 권	407	1.49	.80	
	전 체	1274	1.63	.90	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	1.71	.98	F=3.627*
	허 용 적	881	1.59	.85	
	독 재 적	86	1.67	.91	
	방 임 적	102	1.87	1.15	
	전 체	1269	1.64	.90	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

⑦ 사이버상에서의 정체성에 대한 태도

‘나는 사이버 세계에서 다양한 정체성을 실험한다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.45로 나타나 사이버 상에서의 정체성 실험 수준은 보통이하인 것으로 나타났다(<부록표 II-19> 참조).

<표 III-75> 사이버상에서의 정체성에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	2.45	1.054	
성 별	남 자	628	2.56	1.10	t=3.649***
	여 자	661	2.34	.99	

(\*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

⑧ 사이버와 현실과의 연결에 대한 태도

‘나는 사이버 공간에서의 만남이 현실공간의 새로운 모임으로 연결되는 것이 낫설지 않다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.69로 나타나 사이버 공간에서의 만남이 현실공간으로의 만남으로 자연스럽게 연결되는 것에 대하여 비교적 소극적인 태도를 보이는 것으로 나타났다(<부록표 II-20> 참조).

<표 III-76> 사이버와 현실과의 연결에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1293	2.69	1.160	
성 별	남 자	629	2.78	1.19	t=2.630**
	여 자	663	2.61	1.12	

(\*\* : p<.01)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## (8) 정보문화 수용에 따른 대인관계수준

## ① 부모와의 관계

## ㉠ 시간규제

‘나의 부모님은 인터넷을 쓸 수 있는 시간을 정해놓고 내가 반드시 지키도록 하신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.39로 나타나 부모님들로부터 시간규제를 받는 경향이 비교적 낮은 것으로 나타났다.

&lt;표 III-77&gt; 부모님과의 관계 : 시간규제

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1293	1.87	1.002	
성 별	남 자	628	1.96	1.06	t=2.926**
	여 자	664	1.80	.94	
학교 급별	중 학 교	655	1.95	1.05	F=4.326*
	인 문 고	473	1.77	.91	
	실 업 고	164	1.89	1.03	
전 체		1292	1.87	1.00	
지 역 별	특 별 시	344	1.93	.98	F=.562
	광 역 시	435	1.84	1.00	
	대 도 시	205	1.86	.94	
	중 소 도 시	255	1.87	1.06	
	읍 면 지 역	49	1.76	1.05	
전 체		1288	1.87	1.00	
성 적 별	상 위 권	523	2.00	1.08	F=8.928***
	중 위 권	369	1.86	.98	
	하 위 권	395	1.72	.89	
전 체		1287	1.88	1.00	
경제수준별	잘사는편	296	2.01	1.08	F=3.251*
	보 통	844	1.84	.98	
	못사는편	147	1.84	.99	
전 체		1287	1.88	1.00	

구 분		빈 도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
자아존중감 수 준 별	하 위 권	409	2.30	1.13	F=2.091
	중 위 권	457	2.40	1.12	
	상 위 권	404	2.46	1.23	
	전 체	1270	2.39	1.16	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	199	2.64	1.24	F=10.571***
	허 용 적	879	2.32	1.11	
	독 재 적	86	2.87	1.36	
	방 임 적	101	2.16	1.17	
	전 체	1265	2.40	1.16	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉞ 행동관리

‘나의 부모님은 내가 인터넷으로 무엇을 했는지 수시로 체크하신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 1.87, ‘나의 부모님은 나의 이메일을 모두 열어보신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 1.36, ‘나의 부모님은 온라인 게임을 못하게 하신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.06으로 나타나 부모님들로부터 인터넷 관련 행동에 대한 관리수준도 비교적 낮은 것으로 나타났다.

<표 III-78-1> 부모님과의 관계 : 행동관리(인터넷검색체크)

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1293	1.87	1.002	
성 별	남 자	628	1.96	1.06	t=2.926**
	여 자	664	1.80	.94	
학교 급별	중 학 교	655	1.95	1.05	F=4.326*
	인 문 고	473	1.77	.91	
	실 업 고	164	1.89	1.03	
	전 체	1292	1.87	1.00	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;표 III-78-2&gt; 부모님과의 관계 : 행동관리(이메일체크)

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1292	1.36	.775	
성 별	남 자	628	1.46	.88	t=4.482***
	여 자	664	1.27	.64	
학교 급별	중 학 교	655	1.36	.75	F=5.806**
	인 문 고	473	1.30	.73	
	실 업 고	164	1.54	.96	
	전 체	1292	1.36	.78	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;표 III-78-3&gt; 부모님과의 관계 : 행동관리(게임체크)

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1282	2.06	1.179	
성 별	남 자	622	2.23	1.24	t=4.913***
	여 자	660	1.90	1.09	
학교 급별	중 학 교	649	1.91	1.10	F=10.843***
	인 문 고	471	2.22	1.25	
	실 업 고	162	2.20	1.19	
	전 체	1282	2.06	1.18	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ㉔ 정서적 지원 및 유대

‘나의 부모님은 내가 인터넷을 할 때 흥미를 갖고 지켜 보신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.33, ‘나의 부모님은 내게 필요한 정보나 자료를 찾아 달라고 부탁하신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 3.10으로 나타나 부모님들로부터 정서적 지원을 받는 것보다는 청소년들이 부모님들에게 인터넷 관련 지원수준이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

<표 III-79-1> 부모님과의 관계 : 정서적 지원 및 유대(관심)

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1292	2.33	1.099	
성 별	남 자	628	2.27	1.11	t=-1.705
	여 자	664	2.38	1.08	
학교 급별	중 학 교	655	2.32	1.13	F=2.198
	인 문 고	473	2.38	1.08	
	실 업 고	164	2.18	1.03	
	전 체	1292	2.33	1.10	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-79-2> 부모님과의 관계 : 정서적 지원 및 유대(도움요청)

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	3.10	1.164	
성 별	남 자	627	3.12	1.23	t=.703
	여 자	663	3.07	1.10	
학교 급별	중 학 교	654	3.09	1.19	F=.250
	인 문 고	472	3.12	1.12	
	실 업 고	164	3.05	1.18	
	전 체	1290	3.10	1.16	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

㉠ 기술적 지원 및 유대

‘나의 부모님은 인터넷을 가르쳐 달라고 하신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.82, ‘나의 부모님은 인터넷에 관한 새로운 정보를 알려주신다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.11로 나타나 기술적 지원 및 유대도 정서적 지원 및 유대와 같이 부모님들로부터 받는 것보다는 청소년들이 부모님들에게 보내는 기술적 지원수준이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

&lt;표 III-80-1&gt; 부모님과의 관계 : 기술적 지원 및 유대(인터넷교습요청)

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1284	2.82	1.205	
성 별	남 자	623	2.80	1.27	t=-.801
	여 자	661	2.85	1.14	
학교 급별	중 학 교	651	2.75	1.25	F=3.844*
	인 문 고	471	2.94	1.14	
	실 업 고	162	2.79	1.18	
	전 체	1284	2.82	1.21	

(\*: p&lt;.05)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;표 III-80-2&gt; 부모님과의 관계 : 기술적 지원 및 유대(새로운정보전달)

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1287	2.11	1.106	
성 별	남 자	624	2.08	1.14	t=-1.050
	여 자	663	2.14	1.07	
학교 급별	중 학 교	653	2.15	1.14	F=1.523
	인 문 고	471	2.10	1.05	
	실 업 고	163	1.99	1.12	
	전 체	1287	2.11	1.11	

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ② 또래와의 관계

## ㉠ 친구관계 형성 요인

‘친구들과의 대화는 거의 인터넷에 관한 것이다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.48, ‘인터넷을 하지 않으면 친구들로부터 소

외당한다'라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.12, '인터넷을 잘 하는 것은 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소이다'라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.02로 나타나 친구관계 형성에 인터넷 관련 행동은 비교적 영향력이 낮은 것으로 나타났다.

<표 III-81-1> 친구관계형성요인 : 대화의 소재

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1288	2.48	1.121	
성 별	남 자	627	2.66	1.18	t=5.698***
	여 자	661	2.31	1.03	
학교 급별	중 학 교	653	2.56	1.16	F=5.508**
	인 문 고	473	2.34	1.04	
	실 업 고	162	2.53	1.14	
	전 체	1288	2.48	1.12	

(\*\* : p<.01, \*\*\*:p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-81-2> 친구관계형성요인 : 소외 요소

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1279	2.12	1.090	
성 별	남 자	616	2.25	1.16	t=4.128***
	여 자	663	2.00	1.01	
학교 급별	중 학 교	648	2.14	1.10	F=.892
	인 문 고	471	2.12	1.08	
	실 업 고	160	2.01	1.10	
	전 체	1279	2.12	1.09	

(\*\*\*:p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;표 III-81-3&gt; 친구관계형성요인 : 인기 요소

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1288	2.02	1.015	
성 별	남 자	626	2.18	1.10	t=5.629***
	여 자	662	1.87	.90	
학교 급별	중 학 교	652	2.10	1.07	F=3.764*
	인 문 고	472	1.95	.92	
	실 업 고	164	1.91	1.01	
	전 체	1288	2.02	1.02	

(\*: p&lt;.05, \*\*\*:p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## ㉞ 사이버상에서의 친구와 일상생활에서의 친구 기능 차이

‘일상에서 만난 친구들보다 온라인 상에서 만난 친구들이 서로의 생각에 더 많은 영향을 미친다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.18로 나타났다. 또한 ‘일상에서 만난 친구들보다 온라인 상에서 만난 친구들을 더 믿을 수 있다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 1.78로 나타나 사이버 상에서 만난 친구들보다는 현실공간에서의 친구관계를 더 신뢰하고 있음을 보여주고 있다.

‘일상에서 만난 친구들보다 온라인 상에서 만난 친구들이 여러 가지 일들을 더 잘 할 수 있는 방법을 알려준다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.21로 나타나 사이버 상에서 만난 친구들보다는 현실공간에서의 친구관계에 더 의존하고 있음을 보여주고 있다. ‘일상에서 만난 친구들보다 온라인 상에서 만난 친구들에게 개인적인 이야기들을 더 거리낌없이 할 수 있다’라는 문항에 대한 청소년들의 평균점수는 2.27로 나타나 아직은 사이버 상에서 만난 친구들보다는 현실공간에서의 친구관계에서 상대적으로 높은 심리적 의존을 하고 있음을 보여주고 있다.

<표 III-82-1> 온·오프라인상에서의 친구기능의 차이 : 생각에의 영향력

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	2.18	1.118	
성 별	남 자	628	2.32	1.17	t=4.657***
	여 자	662	2.03	1.05	
학 교 급 별	중 학 교	654	2.25	1.15	F=5.319**
	인 문 고	473	2.04	1.05	
	실 업 고	163	2.25	1.14	
	전 체	1290	2.18	1.12	

(\*\* : p<.01, \*\*\*:p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-82-2> 온·오프라인상에서의 친구기능의 차이 : 신뢰수준

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1289	1.78	1.019	
성 별	남 자	627	1.91	1.09	t=4.395***
	여 자	662	1.66	.93	
학 교 급 별	중 학 교	654	1.84	1.09	F=6.869**
	인 문 고	473	1.65	.86	
	실 업 고	162	1.93	1.10	
	전 체	1289	1.78	1.02	

(\*\* : p<.01, \*\*\*:p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

<표 III-82-3> 온·오프라인상에서의 친구기능의 차이 : 정보교환수준

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1292	2.21	1.123	
성 별	남 자	628	2.36	1.16	t=4.900***
	여 자	664	2.06	1.06	
학 교 급 별	중 학 교	655	2.21	1.14	F=3.453*
	인 문 고	473	2.14	1.08	
	실 업 고	164	2.41	1.16	
	전 체	1292	2.21	1.12	

(\* : p<.05, \*\*\*:p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;표 III-82-4&gt; 온·오프라인상에서의 친구기능의 차이 : 심리적 의존도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	2.27	1.227	
성 별	남 자	627	2.47	1.27	t=5.675***
	여 자	663	2.08	1.16	
학교 급별	중 학 교	653	2.28	1.27	F=1.882
	인 문 고	473	2.20	1.15	
	실 업 고	164	2.41	1.27	
	전 체	1290	2.27	1.23	

(\*\*\*:p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

### 3. 청소년 정보문화 수용의 특징

청소년들은 대부분 어느 사회에서나 문화적 변화를 가장 민감하게 수용하고 실험하는 집단으로서 주목을 받고 있다. 특히 정보문화의 수용에 있어서는 자신의 삶에 변화를 받아들이고 활용하는 능력이 편차가 있기는 하지만 기성세대에 비해 탁월함을 보여주고 있다. 청소년들의 정보문화 수용에 대한 특징은 다음과 같이 요약될 수 있다. 이는 청소년문화의 하위문화로 자리잡아가고 있는 정보문화에 대한 청소년들의 인식, 수용능력, 수용태도 등에 대한 설문조사 및 면접조사, 그리고 선행연구들의 결과를 통해 도출되었다.

#### 1) 정체성 실험과 형성도구로서의 정보문화 수용

청소년 정보문화 수용은 상당부분 정보화로 인해 생성된 새로운 공간인 사이버공간에 집중되어 있다. 사이버공간은 정보문화가 집약되어 표출되고 새로운 시도들이 이루어지며, 일상의 시간들과 밀접하게

연관되어 움직이고 있다는 점에서 특징적이기 때문이다. 청소년들에게 사이버공간이 가지는 의미를 웹사이트 분석, 자기기술지 작성과 인터뷰의 방식으로 분석한 한 연구(김미윤, 2003)에서도 지적했듯이, 청소년들에게 사이버공간은 중요한 생활영역이 되었으며, 자신들의 욕구를 투영하는 공간이라는 의미를 가지고 있다. 청소년들은 커뮤니티 활동, 메신저, 음악방송 등을 통해 사람들과 연결하고 있었고, 한 가정의 자녀이자, 학생으로서의 의무와 지위가 강조되는 오프라인의 정체성에 자신들이 원하는 새로운 역할 정체성을 보완하거나, 오프라인 정체성의 강조로부터 오는 압박감을 해소하는 차원에서 사이버공간을 대안의 공간으로 마련하고 있다. 청소년들은 자신들의 정체성을 실험하고 형성하는 도구로서 정보문화를 수용하고 있음을 보여준다.

## 2) 소통수단으로서의 정보문화 수용

접속함으로써 존재하는 청소년들에게 사이버공간은 일상의 시·공간에 균열을 내는 불확정적인 시·공간의 의미를 가지고 있다. 이러한 사이버공간을 자신의 삶에 배치하는 것이 익숙해진 청소년들은 이미 새로운 정보문화를 실험하고 있다. 청소년 정보문화의 양상을 보여주는 또 다른 연구로서 김지수(2004)의 디지털 인간관계망에 대한 연구가 있다. 이 연구는 2003년 무렵부터 인기를 끌기 시작한 개인 미니홈피와 블로그를 비롯하여 기존의 카페, 메신저, 모바일폰 등을 중심으로 한 디지털 인간관계망의 구축은 정보화가 사람들이 관계를 맺는 양식뿐만 아니라 관계를 유지해 나가는 양식에까지 큰 변화를 주었다는 점을 확인시켜준다. 이러한 온라인상에서 맺어지는 관계는 학연, 지연, 혈연이라는 인맥 개념을 변화시키고 보다 합리적인 인간관계를 만들어 줄 것으로 기대하고 있다는 것이다.

이외에도 불특정 다수 대중이 드나들며 불특정 주제들에 대해 이

야기를 나누는 대중커뮤니티가 정착되는 양상과, 온라인 학습이 확산되면서 배움을 매개로 한 커뮤니티가 형성되는 양상, 온라인 미디어에 대한 청소년들의 적극적이고도 부정적인 답글 문화, 모바일 폰, PDA 등의 빠른 진화로 인한 유비쿼터스(ubiquitous) 환경의 형성 등 많은 청소년 정보문화의 영역과 사례들이 있다. 이와 같이 청소년들은 개인적 공동체를 형성하기 위한 만남과 소통관계의 장을 이루며, 그들만의 독특한 정보문화를 형성해 나가고 있다.

### 3) 이동성으로서의 정보문화 수용

“나는 이동한다, 고로 나는 존재한다.”에서 볼 수 있듯이 정보통신 기술의 발달은 자신의 취향에 따라 끊임없이 자유롭게 움직이는 고도의 이동성 문화를 기능하게 하였다. 특히 MP3, 보이스레코더, 디지털 카메라, PDA 등 첨단정보화 기기가 휴대폰을 중심으로 통합되면서 청소년들은 항상 움직이면서 원하는 것을 할 수 있는 것이 가능하게 되었다. 뿐만 아니라 방송과 통신의 결합이 가속화되면서 휴대전화로 TV를 보고 TV로 통신을 하는 일이 더 이상 낯설지 않은 세상이 되면서 방송의 지형마저도 바뀌놓고 있다. 이와 같이 청소년들은 공간의 제약을 뛰어넘는 이동문화로서의 정보문화 수용을 보여주고 있다.

### 4) 다원성으로서의 정보문화 수용

정보사회는 청소년들로 하여금 가상문화와 현실문화를 이중적으로 형성하게 하고 있다. 청소년문화는 정보사회 이전부터 매우 다양하고 이질적인 측면을 보여 왔다. 그러나 청소년문화의 이중성을 단지 대립적인 이중성이 아니라 다원적이고 다양한 문화로 확산시키는 요소로 보게 된 것은 정보사회가 등장하면서부터이다. 10인 1색의 사회

에서 10인 10색의 사회를 지나 1인 10색의 사회로의 이행이 빠르게 진행되고 있다. 다른 사람이 가지고 있는 것은 나도 가지고 있어야 한다는 사회에서, 내가 가지고 있는 것은 다른 사람의 것과는 달라야 한다는 사회를 거쳐 이제는 내가 가지고 있는 것들 사이에서도 각기 다른 취향과 개성이 표현되는 사회로 진행되고 있다는 것이다(박길성, 2002). 선택기회의 증가와 표현기회의 확대를 가져온 정보사회에서 청소년이 형성하는 정보문화는 청소년 간에서만 아니라 청소년 자신 내에서의 다원성도 가능하게 하고 있다.

#### 5) 합성으로서의 정보문화 수용

산업사회이전에는 아는 것이 힘이었으나 정보사회에서는 아는 방법이 힘이다. 정보사회에서는 정보가 공개·공유되고 따라서 누구에게나 정보에 접근할 수 있는 접근권이 주어진다. 그러므로 정보를 외우는 것이 중요한 것이 아니라 필요한 정보를 찾고 이것을 합성하여 새로운 정보 또는 지식으로 생산해 내는 능력이 더 중요하게 되었다. 청소년들은 자신들의 욕구와 필요에 의해 정보와 경험을 검색·선택하고 가공·합성하는 능력에 따라 정보수준 격차가 생기게 된다. 지식의 암기보다는 정보의 바다에서 정보를 취사선택, 자신의 목적에 맞는 새로운 정보나 지식으로 합성하는 데 집중하고 있다. 최근에 유행하고 있는 패러디문화도 합성문화의 대표적인 사례로 볼 수 있다.

#### 6) 역기능적 정보문화 수용

청소년 정보문화 수용의 또 다른 특징은 역기능적 정보문화의 수용이다. 인터넷을 중심으로 형성되는 청소년 정보문화에서 가장 많이 볼 수 있는 역기능적 수용은 언어파괴와 언어폭력, 인터넷 중독, 음란

물예의 접근 등이다. 언어파괴의 문제는 사회변화에 따른 적응을 위한 언어 사용의 변화로 받아들이는 입장과 건전하고 정확한 언어생활을 파괴하는 부정적 측면으로 보는 입장이 대립되어 여전히 논쟁이 되는 쟁점이다. 그러나 익명성이 보장됨에 따라 많은 청소년들이 그저 재미로, 별 죄의식 없이, 쉽게 타인의 인격에 해를 가하는 언어폭력이 늘고 있다. 또한 허위사실을 유포하거나 집단을 이루어 특정인을 공격하는 행동으로 피해를 당한 청소년이 자살을 하거나 정신질환을 얻게 되는 경우도 종종 나타나고 있다.

인터넷 중독은 청소년 정보문화 수용에서 가장 문제가 되고 있는 역기능적 수용이다. 일부 청소년들은 채팅, 게임, 서핑 등에 빠져서 현실과 가상을 구분하지 못하거나, 밤을 새워 건강이 나빠지거나 일상생활에까지 곤란을 겪고 있다. 이러한 청소년의 상당수는 문제를 지속적으로 겪고 있다. 인터넷의 보급은 청소년들로 하여금 더욱 쉽게 음란물에 접촉할 수 있도록 하였고, 더욱이 낮은 연령층의 청소년들에게도 너무나 쉽게 접근할 수 있도록 만들었다. 특히 음란, 엽기, 원조교제, 자살, 살인, 폭발물 제조 등 반인륜적, 반사회적 사이트들이 청소년들에게 많은 해악을 끼치고 있다. 성숙한 판단력이 부족하고 감수성이 예민한 청소년들의 이러한 유해물예의 접근은 지적으로나 정서적으로 큰 충격과 혼란을 주고, 잘못된 가치관을 심어줄 가능성이 더욱 크다.

## 7) 정보문화 향유능력 부족

정보문화는 청소년문화의 새로운 영역이면서도 매우 중요한 영역이다. 정보사회는 오프라인의 아날로그적인 문화들을 변화시키며 온·오프라인 합작의 다양한 문화를 형성해 나가고 있다. 수동적 문화수용의 시대에서 개인이 문화를 생산할 수 있는 능동적 수용시대로 넘어가고 있다. 이러한 현상은 문화의 폭을 확대시켜주는 전기를 마련해

주기도 하였지만 긍정적인 방향으로만 정보문화가 전개되는 것은 아니다. 청소년들이 정보사회, 디지털사회에서 디지털지식인으로서의 정보문화를 향유하기 위해서는 개인이 스스로 자신에게 필요한 정보를 걸러내고 스스로 새로운 문화에 대해 조절할 수 있는 문화능력 즉 디지털 리터러시(digital literacy)가 필요하다. 청소년들은 이미 형성된 청소년문화를 습득하고 이에 동화되는 것도 물론 중요하지만, 다른 한편으로는 청소년 자신들만의 문화를 창조하고 이끌어가야 할 주체이다. 주체적이고 창의적인 정보문화 수용에 있어서의 창의성과 능동성 또한 중요한 세대이다. 그럼에도 불구하고 청소년들은 수동적인 정보문화 수용으로 문화주체로서의 역할을 다하지 못하고 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 일반적인 의미에서 현재 청소년들이 보여주는 정보문화 수용의 특징은 그들의 삶의 조건에서 비롯된 일탈 욕구 및 표현행동이 다분히 수동적이며 소비적인 형태로 나타나고 있음을 보여준다. 청소년들의 정보문화는 정체성 실험, 소통수단, 이동성, 다원성, 합성으로서의 수용특징을 보여주고 있다. 그러나 다른 한편으로는 역기능적인 측면과 정보문화 향유능력 부족이라는 특성도 보여주고 있다. 따라서 청소년의 정보문화가 청소년문화의 대안문화로서의 의미를 갖게 되려면 수동성과 소비성을 넘어서 좀 더 적극적이고 주체적이고 창의적인 정보문화실천으로 나아갈 때 가능한 일이다. 다시 말해 정보문화 소비주체로서의 정보문화 실천자가 아니라 주체적이고 창의적인 자기실험 및 표현수단으로서의 정보문화 실천자로 나아갈 때 비로소 청소년 정보문화는 청소년문화의 또 다른 대안문화라는 영역에 접근할 수 있게 될 것이다. 청소년 개개인이 정보문화를 자신의 삶에 배치하는 것에 익숙해질 때 비로소 정보문화의 중심에 설 수 있을 것이다.

## IV. 청소년 정보문화 향유능력 증진방안

1. 정보문화 향유능력의 의미와 문제
2. 리터러시의 개념
3. 정보문화 향유능력 증진방안  
: 개인을 중심으로
4. 정보문화 향유능력 증진방안  
: 가정을 중심으로
5. 정보문화 향유능력 증진방안  
: 학교를 중심으로
6. 정보문화 향유능력 증진방안  
: 사회를 중심으로

## IV. 청소년 정보문화 향유능력 증진 방안<sup>1)</sup>

청소년들의 정보문화 향유능력에 대한 관심은, 정보통신기술 발전이 인간들의 삶에 미치는 영향, 특히 청소년의 삶에 미치는 영향에 대한 관심에서 비롯될 수 있다. 정보화가 가져온 삶의 변화는 표면적으로는 일상이 효율화되어 편리해지고, 새로운 놀거리, 볼거리, 애깃거리가 늘어나 여가시간이 심심하지 않게 되었다는 차원으로 설명될 수도 있다. 그렇지만 그러한 변화들이 개인과 개인간의 관계를 새롭게 만들거나 변화시키고, 가치관과 세계관을 새롭게 하는 부분이 있다는 더욱 심도 깊은 차원에서 설명될 수도 있다. 후자의 설명은 결국 삶의 질적인 측면에서의 변화를 가리키는 것이다.

즉, 정보문화 향유능력에 대한 연구를 제대로 하기 위해서는 겉으로 보이는 일상패턴의 변화에서 의식과 구조의 변화 및 영향까지도 읽어낼 수 있어야 할 것이다. 이는 과도한 해석을 하여야 한다는 것이 아니라, 변화가 말해주고 있는 의미와 메시지를 읽어낼 수 있어야 한다는 뜻이다. 정보문화를 향유한다는 것은 정보화로 인한 여러 변화들을 자신의 삶으로 끌어들이어 재편한다는 것이며, 그 이면에는 나름대로의 이유와 동기, 과정, 결과가 내재해 있음을 가정하는 것이다.

청소년은 정보화를 가장 빠르게 받아들이고 즐기는 전위집단이지만서도 동시에 정보화의 역기능으로부터 보호를 받아야 할 집단으로서 이중적인 사회적 위치가 부여되는 경향이 있다. 이런 맥락에서 청소년 정보문화 향유능력 증진을 위한 방안모색은 정보문화 주체(생산자)로서의 청소년, 소비자로서 가르침을 받아야 하는 청소년이라는 두 가지 정체성을 모두 염두에 두고 있을 때 가능할 것이다.

1) 이 장은 이 연구의 일환으로 이루어진 워크숍자료집 '청소년 정보문화의 현재와 미래'(조정문·전명기·권병옥·김미윤)를 참고하여 요약·정리한 것임

따라서 여기에서는 용어들이 의미하는 바를 정확히 살펴보고 그에 기초한 방안을 도출해 내고자 한다. 때문에 ‘정보문화 향유능력 증진’ 등의 용어들이 의미하는 바를 탐구하는 한편 청소년 정보문화 향유능력을 더욱 활성화하고 증진시키기 위한 개인, 가정, 학교, 사회에서의 지원방안을 중심으로 살펴본다.

## 1. 정보문화 향유능력의 의미와 문제

문화의 ‘향유’라는 것은 ‘주체가 되어 경험하고, 느끼고, 의미를 찾는 일련의 과정’이라고 설명할 수 있다. 이 설명에 기초하면 문화를 ‘향유’한다는 행위는 객관적인 변인보다는 주관적인 변인이 더욱 크게 작용함을 의미한다. 여기에 향유능력이라는 말을 만들게 되면 측정이 가능한 능력의 개념이라는 느낌을 강하게 가지게 된다. 그러나 ‘문화’도 그렇고, ‘향유’도 그렇고 엄밀한 측정이 가능하지 않은 것들이다. 문화를 향유한다는 것은 주관적인 체험의 영역에 속하는 것으로서 주관적인 판단도 정도의 짐작은 가능할지 모르나 능력을 측정한다는 것은 쉽지 않다.

그럼에도 불구하고 정보화 관련 많은 연구들이 정보화 내지는 정보문화의 요소들을 추출해내어 측정연구를 진행해 왔다. 이러한 조사연구는 현재 어떤 정도의 수준으로 정보화와 정보문화에 관련한 생활적 환경이 형성되어 있는지를 파악하기에는 유용할 수 있겠지만, 정보문화를 향유하는 능력의 질적인 차원을 설명하지는 못한다. 그리고 정보문화를 향유하는 여러 사례들의 다양성과 미세한 차이도 드러내지는 못한다. 다시 말하면, 편의상 많은 연구들이 양적조사를 통하여 정보문화의 실태를 보여주려고 하고 있지만, 그것은 개념적으로 따져볼 때 정보문화의 ‘향유’의 핵심을 설명하지는 못한다는 것이다. 여기에

정보문화 향유를 능력으로 표현하는 것의 무리함이 있다. 그리고 정보문화의 향유의 대상을 온라인과 모바일 등으로 국한시켜 이용양상을 밝히는 데 중점을 둬으로써 정보문화 향유의 의미를 축소시키고 있다. 정보기기의 사용에 익숙하다고 해서 향유능력이 뛰어나다고 할 수는 없다. 따라서 지식 정보에 대한 판단과 선택, 사회적 관계의 형성과 관련한 태도와 가치관의 문제 등 정보문화와 생활을 둘러싼 더욱 다층적이고 포괄적인 차원의 접근을 필요로 한다. 이러한 정보문화 향유능력 개념의 한계를 지적하면서 그 보완적 개념으로 리터러시라는 개념을 살펴볼 필요가 있다.

## 2. 리터러시의 개념

리터러시(literacy)의 개념은 원래 문자해독을 의미하는 문해력에서 유래된 말로서 이해와 활용을 포함한 개념이다. 리터러시는 여러 분야와 영역에서 응용되어 쓰이고 있는데 정보분야에서도 디지털 리터러시라는 용어로 많이 사용되고 있으며, 그 외 분야에서도 문화 리터러시, 미디어 리터러시 등의 용어로 통용되고 있다. 이 리터러시의 개념은 ‘활용능력’이라는 개념에 기술적인 강조가 지나치고 사회맥락적인 이해와 응용의 강조가 약하다는 지적 속에서 새롭게 보완된 개념을 찾다가 도입되었다. 정보문화 향유능력이라는 용어에서도 ‘향유’라는 단어에서 리터러시의 개념을 찾아볼 수 있다.

정보문화 향유능력을 정보문화 리터러시로 이해한다면, 정보문화에 대한 맥락적 이해와 실천이 강조되게 된다. 미디어 리터러시의 경우에도 미디어 기능과 역할에 대한 이해와 비판이라는 초기 문제의식에서 비판적 판단에 따른 실천과 대안 미디어의 제작까지 아우르는 통합적인 개념으로 발전하였다(데이비드 버킹엄, 2004). 즉, 정보매체의

사용정도 및 이용양상을 타맥락적으로 파악하는 것으로는 정보문화 향유의 질적인 측면을 드러낼 수 없으므로, 정보문화 향유능력의 개념 정의를 더욱 엄밀히 하여야 할 것이다.

이미 확인하였듯이, 우리 사회는 정보화는 사회적 대세이고, 정보문화에 익숙해지고 활용할 수 있는 능력이 필요하다는 합의를 하고 있다. 이는 우리 사회가 정보문화 향유의 필요성을 강조하고 그 능력을 키워야 할 사회적 책임을 느끼고 있다고 볼 수 있다. 그러나 정보문화 향유능력을 양적으로 측정할 수 있는가라는 질문을 통하여 엄밀하지 않은 능력의 개념으로 접근하는 것의 문제를 제기할 수 있다. 능력의 개념은 질적인 변화에 무감하도록 만든다. 문화의 향유는 그 실재가 하나의 양태로 존재하지 않으며, 문화향유를 통해 이루어지는 변화는 개인마다 모두 다른, 주관성의 영역이라고 본다면, 능력의 증진이라는 개념정의는 일괄적으로 이루어질 수 없고, 상호 비교되기 힘든 것이 된다.

그러나 정보문화 향유능력의 증진은 사회적 책임으로 강조되고 있다. 특히 미래세대인 청소년들에게 이것이 강조되면서 사회적인 관계가 형성된다. 이 과정에서 증진의 노력이 자칫 자율적인 판단의 주체이자 움직임의 주체로서 청소년들의 지위를 흔들리게 할 수도 있다. 정보문화 향유능력을 증진시키기 위하여 일련의 절차와 기반시설을 갖추어야 한다는 식의 입장과, 정보문화의 향유는 자유로운 개인의 선택 속에서 이루어져야 한다는 입장이 있다면, 두 입장은 기성세대와 청소년 집단간에 상당히 다른 관계구조를 만들게 될 것이기 때문이다.

### 3. 정보문화 향유능력 증진방안 : 개인을 중심으로

청소년 정보문화 향유능력을 증진시키기 위한 개인차원에서의 방안은 정보문화 수용실태 분석결과에서의 시사점을 기초로 살펴본다.

### 1) 정보문화 수용실태 분석에서의 시사점

청소년들의 정보문화 수용실태 분석결과 중 정보사회에 대한 이해 및 자신감에 대한 결과를 요약하면 대체로 여학생보다는 남학생이, 성적이 상위권일수록, 실업계 청소년보다는 인문계 청소년이, 그리고 자아존중감 수준이 높은 청소년일수록 정보사회에 대한 이해수준이 높고, 정보사회에 임하는 자신감이 높은 것으로 나타났다. 또한 정보문화의 대표적 장인 사이버 공간에의 참여수준은 오히려 성적과 자아존중감수준이 낮은 청소년일수록, 그리고 인문계보다는 실업계 청소년들이 더 사이버 공간에의 몰입도가 높은 것으로 나타났다. 그러나 청소년 자신의 정보문화수준에 대한 인식은 성적과 자아존중감수준이 높은 청소년들이 오히려 높게 인식하고 있는 것으로 나타났으며, 남학생들은 대체로 정보사회에 대한 이해도 높으면서 사이버 공간에서의 참여수준도 높은 것으로 나타났다.

정보문화 향유 방해 요인으로는 35.3%가 시간이 없어서, 27.7%가 불건전정보가 많아서, 20.3%가 부모의 통제가 심해서, 8.4%가 정보관련기기가 없어서라고 응답함으로써 부모의 양육태도와 소득수준에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 특히 부모의 양육태도가 독재적일수록 부모의 통제가 심한 것으로, 경제수준이 낮을수록 정보관련 기기의 부족을 정보문화 향유 방해 요인으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

정보활용 목적은 44.3%가 오락, 22.4%가 인간관계 증진, 16.9%가 능력개발, 5.9%는 공부를 위해서라고 응답함으로써 남자 청소년들은 오락, 여자 청소년들은 인간관계에 높은 비중을 두고 있는 것으로 나타났다. 경제수준이 낮을수록 그리고 자아존중감수준이 낮을수록 정보활용 목적에서 오락의 비율이 상대적으로 높고, 자아존중감수준이 높을수록 능력개발과 공부에 목적을 두고 있는 것으로 나타났다.

사이버공간에서의 활동 중 일탈적인 활동에 대한 조사결과를 요약해 보면 사이버 공간에서의 타인의 반응에 대한 즉각적인 공격성에 대해서는 여학생보다는 남학생이, 인문계 보다는 실업계 고등학생이, 성적이 낮을수록, 자아존중감수준이 낮을수록 높고, 그리고 부모의 양육태도가 권위적일수록 상대적으로 높은 공격성을 보이고 있는 것으로 나타났다. 사이버 공간에서의 노골적인 자기노출 행동에 대해서도 여학생보다는 남학생이, 인문계 보다는 실업계 고등학생이, 자아존중감수준과 사회경제적 수준이 낮을수록, 그리고 부모의 양육태도가 방임적일수록 사이버 공간에서의 노골적인 자기노출 행동이 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 이를 요약해보면 사이버공간에서의 일탈적인 행동은 남학생, 실업계, 성적과 자아존중감수준이 낮을수록 그리고 부모의 양육태도가 허용적일수록 상대적으로 높은 비율을 보이고 있다.

이밖에도 부모의 양육태도가 독재적이거나 권위적일수록, 고등학생보다는 중학생이, 인문계보다는 실업계 고등학생이, 성적과 사회경제적 수준이 높을수록 인터넷 사용시간을 정해놓고 그 시간을 반드시 지키도록 하게하는 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

이상의 조사결과에서 나타났듯이 청소년들의 정보사회에 대한 이해 및 정보화수준에 대한 자신감과 자신들의 일상생활적응도(성적, 자아존중감수준 등)간에는 높은 상관관계가 있음을 알 수 있다. 이는 정보사회에 대한 인식과 정보문화 활용이 일상생활적응과 상관관계가 있음을 시사해 주고 있다. 따라서 정보문화 향유능력 향상요인과 일상생활적응 향상요인이 동일한 것일 수 있음을 말해준다. 즉, 일상생활적응 향상에 도움이 되는 것으로 밝혀진 요인들이 정보문화 향유능력 증진요인으로도 적용될 수 있음을 보여준다.

그러나 사이버공간에서의 활동수준은 오히려 일상생활적응도가 낮은 청소년들(낮은 성적 및 낮은 자아존중감수준)에게서 더 높게 나

타나, 정보사회에 대한 이해 및 정보화수준에 대한 자신감과 사이버공간에서의 활동수준이 상호반비례한다는 것이 갖는 의미를 분석할 필요가 있음을 시사해 준다. 이는 적극적인 사이버공간에서의 활동이 일상생활의 비적응에 대한 도피수단으로 이용될 수 있다는 것을 보여주는 것일 수도 있다. 따라서 사회적으로 소외된 청소년들은 정보문화 수용(자신감으로 평가했을 경우)과 일상생활적응수준 두 가지 차원 모두에서 소외될 가능성이 높음을 시사해 주고 있다.

## 2) 개인차원에서의 정보문화 향유능력 증진방안

청소년의 정보문화 향유능력을 정보사회이해수준과 정보문화수용능력(이용능력)으로 구분하고, 이를 일상생활적응수준과 관련지어 청소년 집단을 그룹핑하고 각 집단별로 지원해 주어야 할 일을 제시하고자 한다. 즉, 정보사회이해수준과 정보문화수용능력(이용능력)과 일상생활적응수준으로 구분되는 이차원적인 모형으로 나누어 각 모형별로 증진방안을 제시하고자 한다.

### (1) 정보문화수용능력과 일상생활적응수준에 의한 이차원모형

구 분		정보문화수용능력(digital literacy)	
		상	하
일 상 생 활 적 응 수 준	적응	일상생활적응수준과 정보문화수용능력 모두 높음	일상생활적응수준은 높으나 정보문화수용능력은 낮음(A)
	부적응	일상생활적응수준은 낮으나 정보문화수용능력은 높음	일상생활적응수준과 정보문화수용능력 모두 낮음(B)

집단 A는 정보문화수용능력만 향상시켜 주면 되지만, 집단 B는 일상생활적응수준과 정보문화수용능력을 함께 향상시켜 주어야 한다.

즉, 집단 A는 정보사회에 대한 이해 및 정보화수준에 대한 자신감을 향상시켜주면 되지만, 집단 B는 이외에도 성적이나 자아존중감수준 등을 향상시켜 주어야 한다.

(2) 정보사회이해수준과 일상생활적응수준에 의한 이차원모형

구 분		정보사회이해수준	
		상	하
일상 생활 적응 수준	적응	정보사회이해수준과 일상생활적응수준 모두 높음	일상생활적응수준은 높으나 정보사회이해수준 낮음(A')
	부적응	정보사회이해수준은 높으나 일상생활적응수준은 낮음	일상생활적응수준과 정보사회이해수준 모두 낮음(B')

집단 A'는 일상생활적응수준은 높으므로 정보사회이해수준만 높여 주면 된다. 그러나 집단 B'는 일상생활적응수준과 정보사회이해수준 모두 높여 주어야 한다.

(3) 정보문화수용능력과 정보사회이해수준에 의한 이차원모형

구 분		정보문화수용능력(digital literacy)	
		상	하
정보 사회 이해 수준	상	정보문화수용능력과 정보사회이해수준 모두 높음	정보문화수용능력은 낮으나 정보사회이해수준 높음(C)
	하	정보문화수용능력은 높으나 정보사회이해수준은 낮음(D)	정보문화수용능력과 정보사회이해수준 모두 낮음(E)

집단 C는 정보문화수용능력만, 집단 D는 정보사회이해수준만 높여 주면 되지만, 집단 E는 정보문화수용능력과 정보사회이해수준 모두 높여 주어야 한다.

#### 4. 정보문화 향유능력 증진방안 : 가정을 중심으로

본격적인 정보화 시대가 전개되면서 청소년들은 기존의 여러 매체들은 물론 인터넷 등 종래에 볼 수 없었던 새로운 매체들을 통해 과거보다 훨씬 신속하게 다양한 정보를 접하게 되었다. 이처럼 매체의 다양화와 정보획득 경로의 다변화는 사람들이 풍부한 정보를 활용하여 여러 모로 편리한 생활을 영위할 수 있게 하고 있다. 그러나 다른 한편으로는 거의 무제한이라고 할 수 있을 만큼의 정보가 그 내용에 상관없이 무차별적으로 확산됨으로 인해 청소년의 건전 성장을 저해하고 바른 정서함양에 부정적 영향을 미치는 부작용이 과생되고 있다. 유해한 영상, 통신, 인쇄매체에 청소년들이 거의 무방비 상태로 노출되어 있고, 점점 더 청소년의 생활 가까이에 파고들고 있어 ‘빨간 마후라’와 같은 충격적인 사건이 언제 또 터질지 모른다는 우려가 커지고 있는 것이다. 이 때문에 그 어느 때보다 청소년문제 중에서도 정보매체가 미치는 영향이 중요한 문제로 대두되고 있으며, 여러 가지 대처 방안들이 모색되고 있다.

여기서는 청소년들을 유혹하는 각종 불량 정보들로부터 청소년들을 보호하고, 청소년들 스스로가 올바른 정보매체 활용법을 생활화하여 건전한 정보를 유익하게 활용할 수 있도록 하기 위해서는 어떻게 할 것인가에 초점을 맞추고자 한다. 가정에서 청소년의 정보문화향유능력을 증진시키기 위하여 적용하고 노력을 기울일 수 있는 방안을 중심으로 살펴보고자 한다.

### 1) 역기능적 정보문화에의 노출 실태

청소년들의 정보문화 수용실태 분석결과에서도 나타났듯이 청소년들의 정보문화 수용의 특징 중 하나는 역기능적 정보문화 수용이다. 조사결과에 의하면 청소년 10명 중 1명 정도는 인터넷상에서의 자살 사이트에 ‘한두 번’(5.1%) 접촉해 본 경험이 있는 것으로, 1.2%는 ‘여러 번’, 1.8%는 ‘매우 많이’ 접촉해 본 것으로 나타났다. 또한 청소년들의 2/3정도(58.7%)는 인터넷상에서의 언어폭력을 ‘한두 번’(24.4%) 행사해 본 경험이 있는 것으로, 21.2%는 ‘여러 번’, 13.1%는 ‘매우 많이’ 행사해 본 것으로 나타났다. 청소년들의 11.7%는 인터넷상에서의 정보해킹을 ‘한두 번’ 해 본 경험이 있는 것으로, 5.5%는 ‘여러 번’, 3.2%는 ‘매우 많이’ 해 본 것으로 나타났다.

뿐만 아니라 이미 학교 주변이나 일반 주택가 등 생활환경 주변에도 유해업소들이 곳곳에 산재해 있다. 유해업소들은 수시로 청소년들을 유인하고 있어 청소년들은 거의 일상에서 거의 전일적으로 유해매체에 노출되어 있는 형편이다. 어쩌면 성인만화, 음란잡지, 음란 비디오 등 유해매체를 다루는 업소를 우리의 생활환경으로부터 완전히 제거하는 것은 현실적으로 거의 불가능한 일일 수 있다. 이에 더하여 청소년들의 유해매체 접촉문제를 심각하게 하고 있는 것은 새로운 매체들의 등장이다. 청소년들은 새로운 매체에 기성세대와는 달리 쉽게 친숙하고 또 빨리 사용법을 익히기 때문이다.

새로운 매체에 사용되는 소프트웨어의 종류와 수량은 헤아릴 수 없이 많다. 그러나 부모들이 이 분야에 대한 전문가가 된다는 것은 결코 용이하지 않은 일이고, 오히려 자녀들에게 뒤처지지 않을 정도로 이들 매체를 사용할 수 있다면 다행으로 여겨야 할 형편이다. 유해매체와 관련하여 청소년을 지도하는데 더욱 어려움을 가중시키는 요인은 아직 명확한 유해매체 분류기준이나 구체적으로 어떠한 영향을 미

치는지를 입증할 수 있는 자료를 확보하기 어렵다는 점이다. 유해매체 중 인터넷과 같이 네트워크를 통한 유해매체의 폐해는 앞으로 더욱 심각한 문제를 야기할 것으로 보인다.

## 2) 역기능적 정보문화에의 접촉 원인

청소년이 유해매체에 접하게 되는 원인은 여러 가지이다. 단순한 호기심 때문에 접하기도 하고, 무료한 시간을 보내기 가장 용이하기 때문이기도 하다. 공부압력이 강한 우리 사회에서 학교에서 인정받지 못하거나 또래로부터 소외되거나 가정에 대한 구심력이 없는 경우, 심한 긴장과 불안상태를 느끼게 되고, 이를 해소하기 위한 방법의 하나로 유해매체를 찾게 된다. 유해매체는 감각적이고 자극적이어서 즉각적으로 보상되며 때로는 공격적 욕구를 충족시켜 주기 때문에 청소년들이 빠져들기 쉽다. 미래에 대한 희망과 꿈 없이 하루하루를 보내면서 특별히 할 일은 없고 주변에 산재해 있는 유해매체에 접하기 쉽기 때문에 한 번 해 보면 자신도 의식하지 못한 채 일상적인 반복을 거듭하게 된다. 청소년들은 매체를 통해 간접적으로 사회적으로 미성년자에게 금지된 행동을 할 수도 있고, 결과를 맞볼 수 있다는 점에서 이에 더 매료될 수 있다. 뿐만 아니라 법적 규제나 감시가 충분한 효과를 거두지 못하고 있는 사회경제적 여건은 청소년들의 유해매체에의 노출과 이용을 더더욱 부추긴다. 인터넷은 그 특성상 청소년들이 스스로 의도하지 않은 상황에서도 유해한 내용에 노출될 우려가 크다.

## 3) 역기능적 정보문화에의 노출에 따른 문제

청소년이 접하게 되는 유해매체의 특성은 크게 폭력성과 음란성이 문제가 된다. 이러한 유해매체를 접하게 될 때, 청소년들에게 미치는

영향은 영상매체에 등장하는 모델의 성격과 행동을 모방하게 된다는 점이다. 폭력물의 경우, 폭력적 행사에 대해 돈이나 권력으로 보상받게 되면 그 폭력장면을 더욱 더 모방하기 쉽고, 폭력장면을 자주 접하게 되면 그것을 사회현상으로 인식하고 더 이상 뉴스거리로 보지 않게 되며 폭력에 대해 둔감해진다. 자신의 문제해결 방식에서도 자신이 용인하는 폭력의 범위가 넓어져 폭력적이 될 수 있다는 점에 문제가 있다. 음란물의 경우, 성교육이 부재한 우리 청소년에게 왜곡된 성 가치관을 유포시킴으로써 심각한 사회문제를 야기시키고 있다. 게다가 성적 충동을 유발시키고 따라하고 싶은 충동을 느끼게 하기 때문에 심각한 문제를 일으킨다.

컴퓨터 게임은 기존의 영상매체와 달리 게임자가 능동적으로 컴퓨터가 제공하는 화면에 개입하여 상호작용을 함으로써 다른 매체보다 모방성향이 매우 높다. 특히, 많이 유통되는 컴퓨터 게임은 대체로 외국제품으로, 폭력적이거나 외설적인 것과 사행심과 투기를 불러일으킬 만큼 도박성이 있다는 점에 문제가 있다. 또한, 불법복제를 하는 것에 대해 무감해질 수 있고, 외래문화를 무분별하게 수용하도록 부추길 수 있다는 점에 문제가 심각하다. 음란매체를 다루는 업소는 철저한 상업주의 원칙하에 돈을 벌 수 있는 일이라면 윤리적으로 문제가 되어도 무시하고 감행함으로써 청소년을 유인하고 있다. 폭발적으로 밀려드는 다양한 매체를 평가할 수 있는 안목이 채 형성되지 못한 채, 청소년들이 유해매체에 중독되어 즉각적인 쾌락에 탐닉하게 되고, 보다 자극적이고 재미있는 것을 추구하게 된다는 점에 문제가 있다.

#### 4) 가정차원에서의 정보문화 향유능력 증진방안

청소년의 정보문화 향유능력을 증진시키기 위하여 가정에서 무엇보다도 우선되어야 할 사항은 부모들이 먼저 컴퓨터를 배워서 청소년

들이 왜 그렇게 인터넷 등에 빠져드는지 알 수 있도록 하는 것이다. 인터넷은 취미생활, 문화, 교양, 지식을 제공하는 수단이고, 실로 다양한 인간관계를 맺을 수 있는 열린 창이며, 세상을 연결하는 방대한 네트워크라는 점을 충분히 이해하고 활용할 수 있는 정도가 되도록 노력하여야 한다.

그 다음으로는 청소년들의 유해매체에의 노출과 불건전한 정보의 이용에 따른 문제에 대처하기 위해서 가정에서의 지도능력을 강화하는 것이다. 정보문화와 관련된 자녀의 문제 지도를 학교에만 전적으로 의존할 것이 아니라, 가정에서도 기본적인 매체활용 능력을 지도하고 올바른 인터넷 사용방법 등을 교육하고 점검해 줄 필요가 있다. 특히 게임이나 채팅, 인터넷, 컴퓨터 중독 등에 관한 자가진단표 등을 제시하여 스스로의 모습을 인식할 수 있게 하는 것이 중요하다. 인터넷 사용규칙 등 올바른 매체 이용방법이 습관화될 수 있도록 가정생활 속에서 지도하여야 한다. 일반적인 네트워크상의 예의(네티켓)와 윤리를 숙선하고 지도하여야 한다. 이러한 과정을 통해 부모와 청소년이 함께 정보매체와 네트워크상에서의 바람직한 공동체적 질서를 만들어 나갈 수 있어야 한다.

#### 참고자료    가정에서의 정보문화향유능력 증진 지도를 위한 자료

##### ■ 인터넷 사용규칙

- 나는 부모님의 동의 없이는 사진, 주소, 전화번호, 학교의 이름과 위치 등 개인신상에 대한 정보를 절대로 다른사람들에게 노출시키지 않겠다.
- 나는 불쾌하고 불건전한 내용의 전자우편이나 정보를 받으면 반드시 부모님이나 선생님께 알리고 절대로 답신을 보내지 않는다.
- 채팅은 건전한 대화방에서만 참여하겠다.
- 음란한 채팅이 시도되면 지체없이 대화방을 빠져 나오도록 한다.
- 통신을 통해 알게 사귀는 친구는 부모님께 이야기하도록 하며, 부모님의 동의 없이는 인터넷을 통해 알게 된 사람들과 만나지 않는다.
- 인터넷을 통한 쇼핑을 함부로 하지 않는다.

#### ■ 전자우편 이용시의 네티켓

- 불특정 다수에게 홍보 광고성 메일을 보내거나 행운의 편지와 같은 불필요한 junk 메일을 보내지 않도록 한다.
- 한번 전송한 편지는 다시 되돌릴 수 없으므로 전송하기 전에 내용을 충분히 검토한 후 보내도록 한다.
- 다른 사람과 공동으로 ID를 사용할 경우 다른 사람이 보아야 할 메일을 읽거나 삭제하지 않도록 하고, 자신에게 온 메일은 읽은 다음 삭제하거나 ID를 같이 사용하는 사람의 메일이나 자료와 섞이지 않게 관리한다.
- 자신이 받은 메일을 보낸 사람의 허락을 받지 않고 다른 사람에게 재전송하는 것은 무례한 일이므로 이와 같은 실수를 저지르지 않도록 주의한다.
- 개인적인 메일을 보낼 경우 자신의 메일 계정을 사용하도록 하고, 자신이 몸담고 있는 기관의 공적인 계정을 사용하는 일이 없도록 한다.
- 가능한 한 간결하고, 이해하기 쉽고, 읽기 편하도록 작성한다.
- 제목만 보고도 내용을 짐작할 수 있도록 적절한 제목을 붙인다.
- 본인이 누구인지 반드시 자신을 밝힌다.
- 용량을 줄여 가능하면 빨리 열리도록 한다. 꼭 필요한 경우가 아니면 파일을 첨부(attach) 하기보다는 본문 내용에 포함시키고, 그림 파일은 가능한 한 jpg 등 용량이 적은 파일형태로 바꾸어서 보내거나 압축하여 보내도록 한다.
- 주소가 정확한지, 동보메일을 보내는 경우에는 빠진 사람이 없는지 관계없는 사람에게까지 보내지는 것은 아닌지 수신인이나 참조인을 확인한 다음 보내도록 한다.

#### ■ 채팅시의 네티켓

- 다른 사람의 ID로 채팅을 하는 일이 없도록 하고, 자신에 대한 정보를 허위로 제공하지 않는다.
- 먼저 자기 소개를 한 후 대화에 참여한다.
- 진행 중인 대화의 분위기를 파악한 후 대화에 참여한다.
- 잘 모르는 사이일 경우에는 '님'자를 붙여 부르고 존칭을 사용한다.
- 초보자가 들어왔을 경우 친절하게 대하고 가르쳐 준다.
- 대화실에 들어가고 나올 때는 반드시 인사를 한다.
- 동시에 여러 사람과 이야기할 때 상대방을 혼동하지 않도록 조심한다.
- 타인의 신상을 고치고치 캐묻지 않는다.
- 인신공격, 비방, 욕설, 저속한 표현, 음란성의 대화 등 불쾌감을 주는 대화를 하지 않도록 한다.
- 도배를 하여 혼자 대화를 독점해서 대화방의 분위기를 깨뜨리는 일이 없도록 한다.

#### ■ 게시판 등 공유공간 이용시의 네티켓

- 타인의 ID를 도용하거나 자신에 대한 정보를 허위로 제공하지 않으며, 타인의 신상정보를 본인의 동의없이 함부로 공개하지 않는다.
- 게시물의 내용을 잘 나타내는 제목을 붙이고, 무턱대고 선정적이거나 과장된 제목을 쓰는 일이 없도록 한다.
- 허위사실을 게시하지 않도록 하고, 이미 올린 내용에 잘못된 점이 있다면 빨리 바로 잡도록 한다.
- 자기의 생각만을 고집함으로써 상대방에게 불쾌감을 주지 않도록 하고, 다른 사람이 올린 글에 대해 지나친 반박은 삼간다.
- 묻고답하기란(FAQ)을 참고하여 중복되는 질문을 하지 않도록 한다.
- 개인적인 글을 올릴 때에는 자신의 메일 계정을 사용하도록 하고, 공동으로 사용하는 계정으로 글을 올리는 일이 없도록 한다.
- 같은 글을 서로 다른 여러 게시판에 올리는 교차투고를 하지 않는다.
- 공지를 받드시 숙지하고 게시하기 전에 다른 글들을 훑어보아 각 게시판의 고유한 성격과 규칙을 파악한 다음 적절하게 게시판을 이용한다.
- 욕설, 음란한 내용, 장난글, 내용 없는 글, 미풍양속을 저해하거나 사형성을 조정하는 게시물, 행운의 편지 등 불쾌감을 주거나, 타인의 명예나 저작권을 침해하는 글을 올리는 일이 없도록 한다.
- 도배를 하여 게시판을 혼자서 독점하는 일이 없도록 한다.

#### ■ 웹문서나 사이트 제작 운영시 네티켓

- 너무 큰 그래픽이나 이미지를 넣지 않도록 한다. 불가피하게 넣어야 할 경우에는 그림명과 크기를 표시하고 이를 선택할 경우에만 접근할 수 있도록 한다.
- 비디오나 오디오 파일을 포함시킬 경우 파일크기를 미리 알려 사용자가 다운로드 시간을 예측할 수 있도록 한다.
- 웹문서의 위치를 나타내어 주소의 역할을 하는 URL(Uniform Resource Locator)을 자주 바꾸는 일이 없도록 한다.
- HTML문서 하단에 작성자 전자우편주소를 명기하여 사용자와의 대화경로를 열어둔다.
- 갱신일을 표시하여 방문자의 편의를 돕는다.
- 저작권자나 자료의 출처를 밝혀 저작권을 보호하고 사용자의 편의를 돕는다.

- 사이트를 옮겼거나 공사중일 경우에는 옮긴 사이트 주소나 예상완공일을 명시한 안내문을 게시하거나 연동될 수 있도록 하여 혼란을 줄이고 사용자의 편의를 돕는다.
- 사용자가 원하는 정보에 접근하기 위해 너무 많은 화면을 거치지 않도록 한다.
- 시스템의 이상 유무를 수시로 확인하여 이상이 발견될 경우 즉시 조치하여 방문자들이 불편을 겪는 일이 없도록 한다.
- 방문자들이 올려놓은 글을 당사자에게 알리는 과정없이 무단으로 삭제하는 일이 없도록 하고 타인의 정보를 본인의 허락없이 함부로 공개하지 않는다.

#### ■ 자료실 이용과 관련된 네티켓

- 상업용 소프트웨어를 올리지 않는다.
- 음란물이나 불법자료를 올리지 않는다.
- 유용한 프로그램이나 자료를 받았을 경우 그 자료를 올린 사람에게 감사의 뜻을 전한다.
- 자료를 받는 사람들의 편의를 위하여 가능한한 자료의 용량을 줄여서 올리도록 한다.
- 공지사항을 반드시 읽어본 다음 이용하도록 한다.
- 다른 사람의 PC에서 자료를 다운로드 받았을 경우에는 디스켓에 저장한 다음, 하드디스크에서는 삭제하도록 하고, 여러 사람이 함께 공동으로 사용하는 PC일 경우에는 자료가 섞이는 일이 없도록 폴더를 따로 만들어 관리한다.
- 자료를 올릴 때에는 동일한 자료가 이미 올라와 있는지를 미리 점검한 다음에 자료를 올리도록 한다.
- 자료를 올릴 때에는 버그나 바이러스가 있는지를 사전에 점검한 다음 올린다.
- 대용량 자료를 다운로드 할 경우에는 시스템 사용자에게 피해가 가지 않도록 가급적 붐비지 않는 시간을 택하고, 자료제공 사이트에서 시간을 제약할 경우 해당 사이트의 현지시간을 고려하여 시간을 엄수하도록 한다.
- 자료를 다운로드 할 때에는 먼저 저작권과 사용동의 여부를 확인한 다음 다운로드한다.

\* 자료: 한국청소년문화연구소(2000).

## 5. 정보문화 향유능력 증진방안 : 학교를 중심으로

21세기 지식정보화사회는 개방화·다양화를 특성으로 하여 모든 분야에서 무한경쟁이 진행되고 있다. 이에 따라 지식정보화 능력 함양으로 교육경쟁력을 제고하고, 효율적이고 실질적인 교육정보화 지원체제를 지속적으로 추진하여 새로운 사회가 필요로 하는 정보화 소양을 갖춘 인재양성을 위하여 초·중등학교에서는 부단히 노력하고 있다. 이러한 시대적·사회적 변화에 능동적으로 대처하기 위해서 청소년들이 새로운 지식과 정보를 창출하고 활용할 줄 아는 새로운 능력이 요구되고 있는 시점이다. 각급 학교에서는 1단계 교육정보화 기반 구축을 바탕으로 2단계 교육정보화를 추진·정착시켜왔고, 이를 활용·활성화하기 위한 다양한 정책적 서비스를 마련하여 왔다.

### 1) 초·중등학교에서의 정보화 실태 및 과제

#### (1) 초·중등학교 정보화 인프라 구축 실태

현대사회는 정보통신기술의 급속한 발달로 매우 빠르게 지식정보화사회로 전환되고 있다. 이러한 시대적 상황에 대처하기 위하여 각급 학교에서는 문제해결력 신장을 위한 자기주도적 학습으로의 변화를 위해 정보화를 이용한 교육의 패러다임을 전환하고, 21세기를 선도할 인재양성을 위해 정보통신기술 활용 및 교수·학습방법 개선이 필요하게 되었다. 모든 청소년이 지식정보사회의 시민으로서 갖추어야 할 기본 정보소양(정보통신기술에 대한 지식, 기능, 윤리 등)을 함양하기 위하여 교육정보화 인프라 구축이 요구되었다. 교육정보화 인프라 구축 사업은 1997년도부터 추진되었다. ‘교육정보화 물적기반 구축사업’은 교육의 근간을 이루며 국민의 가장 기본적인 정보통신기술 활용능

력을 신장하기 위한 사업이다. ‘교육정보화 기반구축 3개년 계획(1997-1999)’, ‘초·중등학교 교육정보화종합계획(1998-2002)’을 추진하였으며, 1999년에는 ‘교육발전 5개년 계획(1999-2003)’으로 수정·추진하였다. 1997년부터 시작된 1단계 교육정보화종합계획은 모든 초·중등학교 학생들이 컴퓨터와 인터넷을 원활히 활용할 수 있도록 기초 인프라를 구축하는 것을 목표로 하여 모든 초·중등학교가 학내전산망을 구축하여 인터넷에 연결되었으며, 컴퓨터실이 설치되었다. 또한 일반교실에 PC를 포함한 멀티미디어기가 보급되었으며, 전 교원에게 1인 1PC가 보급됨으로써, 원래 계획보다 앞당긴 2000년 말에 교육정보화 인프라 구축이 조기 완료되었다.

#### ① 교육·교원용 및 교실용 PC 보급

초등학교 1학년부터 컴퓨터 교육 필수화 및 정보소양인증제 실시를 통해 제7차교육과정 운영에 ICT 활용 토대를 마련하였다. 빠르게 발전하는 인터넷 환경에 접근할 수 있는 장기적 관점에서의 기기환경 구축으로 학생 및 교원의 교수·학습 방법을 개선하였다. 누구나, 언제, 어디서나, 교육을 받을 수 있는 정보화 인프라 구축을 위해 36학급 미만 학교는 컴퓨터 교육실 1실, 36학급 이상 학교에 컴퓨터 교육실 2실을 확보토록 설치기준을 정하고, 1실당 36대의 PC를 보급하였으며, 교원용 PC는 교원 1인 1PC를 지원하였고, 모든 교실에 PC와 영상장치를 보급하였다.

<표IV-1> PC 1대당 학생수

구 분	초등학교	중학교	일반계고	실업계고	특수학교	전체평균
PC대수	497,576	301,213	217,188	228,289	11,438	1,255,704
1대당학생수	8.3	6.1	5.6	2.5	1.9	6.2

\* 자료 : 2002 교육인적자원부 기반구축관련 결산자료.

## ② 영상장치 보급

첨단 정보통신기술 도입으로 교수·학습 방법의 개선과 수업효과 증대, 다양한 멀티미디어 자료 및 VOD 등을 활용한 교육환경을 조성하고 있다. ICT 활용수업의 효과를 증대하기 위해 초·중등학교의 일반학급에 PC 1대와 영상장치(TV, 프로젝션TV, LCD프로젝터 등)를 1대씩 보급하여 활용하고 있으며, 기보급된 노후 영상장치를 연차적으로 교체하고 있다.

## ③ 학교내 전산망 구축

교육정보화 인프라 구축 사업과 관련하여 2000년까지 모든 초·중등학교에 전산망을 구축하고 모든 컴퓨터를 인터넷에 연결하여 각종 멀티미디어 자료를 교수·학습에 활용토록 하였다. 다양한 교수·학습 자료와 정보를 공유하여 교육의 질을 향상시키기 위해 컴퓨터 실습실, 교무실, 행정실, 교사 연구실, 교내 다목적실 등을 연결하는 학교내 네트워크를 구축하였다.

&lt;표 IV-2&gt; 학교 인터넷 회선속도 현황

구분	256K	512K	2M	3M이상	기타	합계
회선	754	3,381	6,307	-	132	10,574

\* 자료 : 2002 교육인적자원부 기반구축관련 결산자료.

## ④ 인터넷 통신속도 고도화

정보통신기술의 발전에 따라 PC기반 하드웨어 및 소프트웨어 기술이 급속히 발전하여 원활한 정보교육활동을 위해 더 빠른 통신속도 지원이 필요하여 2003년도에 초·중등학교에 2Mbps 통신속도를 지원하고 있다. 또한 고등학교에 10Mbps의 통신속도를 지원하여 동영상

및 VOD 등을 이용한 다양한 교수·학습활동이 원활히 이루어지도록 인터넷 통신속도 증속을 추진하였다.

#### ⑤ 저소득층자녀 PC 및 인터넷 통신비 지원

교육의 기회균등 및 정보화 교육의 정책적 지원을 위해 2000년에는 소년·소녀 가장 등 저소득층 학생에게 정보화 교육을 위한 교습비를 지원하고 교육 후 초·중등학교의 우수학생에게 PC보급 및 인터넷 통신비를 향후 5년간 지급토록 하였다.

#### ⑥ 학교 멀티미디어실 설치

1996년부터 1999년까지 4개년 계획으로 지역 선도 초·중·고등학교 및 과학고등학교에 각종 첨단교육공학매체를 이용하여 교수·학습여건을 개선하고 실험·실습지도에 내실화를 기할 수 있는 멀티미디어실을 설치하였다. 멀티미디어실에는 첨단정보통신기기인 VOD서버, 교수·학습용 PC, 액정프로젝터, 스캐너, 디지털카메라, CD-ROM Recorder, VCR, TV, 오디오, 위성방송 수신장치 등을 LAN 시스템으로 연결하고 인터넷 전용선을 설치하였으며 국내외 다양한 통신망과 학교, 연구소 등에서 교수·학습에 필요한 정보를 수집하고 학습자료를 직접 제작할 수 있도록 하여 기존의 획일적인 학습방법에서 벗어나 다양한 개별화교육을 실시하였고, 가상공간에서의 질 높은 실험·실습이 이루어 질 수 있도록 하였다.

### (2) 초·중등학교 정보통신기술교육 운영

#### ① 의의와 개념

우리가 직면하고 있는 21세기 지식정보사회는 단순히 정보통신기술의 발달로 인한 변화를 넘어서 가치관과 지식관의 전환, 삶에 대한

의식의 전환이 요구되는 새로운 사회로, 패러다임의 전환이 필요하다. 이러한 사회적 변화는 기존의 교육이 가지고 있던 전통적인 특징을 상당부분 벗어 던지고 새로운 교육으로 전환해야 한다는 문제를 제기한다. 적어도 개인의 소질과 적성이 무시되는 획일적 체제와 활동, 고정된 논리와 구조를 지닌 지식을 전형으로 여기는 교육내용, 수동적이고 고립적인 존재로 인식하는 청소년들에 대한 관념 등을 종합적으로 재검토하여야 한다. 21세기 지식정보화사회에 부응하는 정보화교육을 실현하고 학생들의 정보활용 기회 확대 및 능력신장을 통해 21세기형 지식기반산업의 기초인력을 육성해야 하는 정보화교육이 요구되고 있다.

위와 같은 배경으로 초·중등학교 정보통신기술을 활용한 교수·학습방법을 개선하고 초·중등학교 정보통신기술교육 운영지침(참고자료 참조)에 따라 학교 교육과정에 반영하고 있다. 국민의 정보활용능력 배양 및 시대가 요구하는 인적자원 선발기준 제공을 위한 정보소양인증제도는 1999학년도 고등학교 1학년부터 적용, 학생의 컴퓨터 소양능력을 대입전형에 활용할 수 있도록 하고 있으며, 학생들이 평소 학습과정에서 습득한 기량을 발휘하여 창의적인 소프트웨어의 개발을 촉진하고, 정보통신에 대한 바른 가치관과 유해정보로부터 학생을 보호하고 인터넷을 건전한 정보활용의 도구로 사용하도록 지도하고 있다. 또한, 컴퓨터를 잘 활용하는 초·중등학생을 컴퓨터 꿈나무로 발굴·육성함으로써 청소년들의 정보화교육에 대한 구체적인 마인드 제고와 정보화교육의 분위기를 확산시켜 나가고 있다.

#### ② 초·중등학교 정보통신기술교육 운영 현황

초·중등학교에서의 정보통신기술 활용을 위해서는 정보통신기술을 기초로 다루는 능력을 함양하고, 정보통신기술 활용에 필요한 지식과 기능 및 정보통신윤리 등을 균형있게 습득할 수 있도록 내용을 선정하여야 한다. 교과학습과 일상생활에서 당면하는 다양한 문제해결활

동이 연계되도록 실용성을 강화하고, 지역사회의 요구 및 학교의 교육 여건, 학생의 능력 등을 반영하여 융통성있게 적용하는 것이 필요하다.

#### ㉞ 초등학교

정보통신기술 소양교육 지도시간에 범교과학습의 ‘정보화교육’ 및 ‘학습하는 방법의 학습’의 일환으로 재량활동(1-4학년은 재량활동, 5-6학년은 재량활동이나 특별활동, ‘실과’ 교과와 컴퓨터 관련 영역에 배당된 시간) 또는 별도시간을 활용하여 연간 3시간이상(1학년은 30시간) 운영하고 있다. 정보통신기술 소양교육의 지도담당은 담임교사가 지도하는 것이 원칙이나, 학교의 여건에 따라 시간강사 등 전담인력을 확보하여 활용하고 있다.

#### ㉟ 중학교

교과재량활동의 선택과목인 ‘컴퓨터’를 선택하여 지도할 수 있으며, 1, 2학년의 ‘기술·가정’ 교과와 컴퓨터 관련 영역을 분석하여 교과재량활동(심화·보충학습 또는 기타 선택과목 등)으로 운영할 수 있다. 또한 학교실정에 따라 재량활동이나 특별활동시간 등의 별도시간을 확보하여 부족한 정보통신기술 관련내용을 지도하고 있다.

#### ㊱ 고등학교

1학년의 교과 재량활동을 활용하여 지도하되, 선택중심 교육과정의 일반선택과목인 ‘정보사회와 컴퓨터’를 선택하여 지도하고, 실업계의 경우 정보통신기술관련 교과를 선택하지 않는 경우, 학교의 실정에 따라 재량활동이나 특별활동 시간 등의 별도시간을 확보하여 정보통신기술 관련 내용을 지도하고 있다.

### ③ 학생정보소양인증제 운영

21세기 지식정보사회에 대비하여 정보활용 능력 배양 및 시대가 요구하는 인적자원 선발기준 제공과 필요성의 증대에 부응하여 정보

소양인증제도의 도입이 논의되었다. 1999학년도 고등학교 1학년부터 적용하여 학생의 컴퓨터 소양능력을 대입전형에 활용될 수 있도록 하였다. 이에 따라 학생들의 정보활용 기회 확대 및 능력신장을 위해 컴퓨터 교육을 강화하고 있으며 정보소양교육을 실시하여 21세기 지식 기반 사회에 대비하고 있다.

### (3) ICT를 활용한 학습활동

정보통신기술(ICT)은 정보기술(Information Technology)과 통신기술(Communication Technology)의 합성어로 기존의 IT개념에 정보의 공유 및 의사소통과정을 보다 강조하는 의미를 내포하고 있다. 협의의 개념으로는 정보를 가공, 전달하는 H/W와 S/W등의 매체를 말하며, 광의의 개념으로는 정보통신기술을 이용하여 정보를 수집·가공하고 생산·재창조하는 모든 활동을 의미한다.

#### ① 학교 내에서의 ICT를 이용한 여러 가지 학습활동

㉠ 워드프로세서, 프레젠테이션 도구 : 학습이해력 제고, 학습결과 정리, 발표

㉡ 인터넷 검색도구 : 정보탐색을 통한 추상적인 개념의 구체화, 학습동기 유발

㉢ 전자우편, 게시판, 채팅 : 시·공간의 제약 없이 다양한 사람들과의 의사소통, 정보의 전달 및 공유

㉣ 데이터베이스/스프레드시트 : 자료분석, 다양한 방법에 의한 자료 가공, 계산을 통한 변화 예측

㉤ 시뮬레이션 : 속도의 문제나 위험성, 비용 문제 등으로 실제 경험하기 어려운 상황에 대한 시연, 시험

## ② ICT 활용 수업활동 유형

㉠ 정보 탐색하기 : 인터넷 검색 엔진을 비롯한 웹사이트, CD-ROM 타이틀, 인쇄 자료 등을 활용하여 자료를 탐색하거나 정보를 갖고 있는 사람과의 직접적인 정보교환 등을 통해 문제해결을 위한 정보를 찾아보는 학습 활동

㉡ 정보 분석하기 : 수집한 원시 자료를 문서 편집기나 데이터베이스, 스프레드시트 등을 이용하여 비교, 분류, 조합해 봄으로써 결론을 예측하고 추론해 보는 학습활동

㉢ 정보 안내하기 : 교사가 미리 수업을 계획하여 필요한 단계에서 교육용 CD-ROM 타이틀을 제공하거나, 미리 준비한 프레젠테이션 자료 혹은 홈페이지를 통해 학습자들에게 수업내용을 안내하는 학습 활동

㉣ 웹 토론하기 : 채팅, 게시판, 전자우편 등을 활용하여 어떤 특정한 주제에 대해 참여자들 또는 불특정 다수 누구나 자신의 의견을 게시할 수 있는 학습활동

㉤ 협력 연구하기 : 교실이라는 제한된 범위를 넘어 다른 지역, 다른 나라 학습자끼리 공동 관심사항에 대해 각기 자료를 검색하고, 취합하여 결과물을 공유하는 학습활동

㉥ 전문가와 교류하기 : 인터넷을 통해 특정분야의 전문가를 비롯한 학부모, 선배, 다른 교사 등과 의사소통을 하면서 학생들이 탐구 및 학습활동을 할 때 관련분야의 전문지식을 활용토록 지원하기 위한 학습활동

㉦ 웹 펜팔하기 : 인터넷 전자 우편을 이용하여 여러 지역의 다른 사람들과 개인적인 교류를 하거나 언어학습 또는 문화에 대한 이해를 위한 목적으로 교류하는 학습활동 과정에서 산출된 각종 결과물들을 다른 사람들과 공유할 수 있도록 보고서나 프레젠테이션 자료, 홈페이지로 만드는 학습활동

### ㉠ 정보 만들기

문제 해결과정에서 산출된 각종 결과물들을 다른 사람들과 공유할 수 있도록 보고서나 프레젠테이션 자료, 홈페이지로 만드는 학습 활동

이상의 활동 유형들은 복합적, 상호보완적으로 적용될 수 있는 것으로, 한 가지 유형만이 배타적으로 적용되는 것은 아니다. 또한 수업 활동유형 그 자체가 ICT 활용수업이 될 수는 없다. 따라서 의도하는 학습목표를 가장 효과적으로 달성하기 위한 수업활동 가운데 어떤 단계에서, 어떻게 ICT를 활용할 수 있을 것인가에 대한 고민이 보다 중요하다.

## 2) 학교에서의 정보문화 향유능력 증진방안

### (1) e-러닝을 통한 교육

초·중등교육에서 e-러닝 학습체제란 정보통신기술을 활용하여 학교·가정·지역사회를 유기적으로 연계하고, 교수·학습의 질을 제고하며, 학생들의 인성·창의성 및 자기주도적 학습능력을 신장시키는 학습체제(교육인적자원부, 2004. 5)로 풍부한 학습기회의 제공과 선택권의 확장, 학습자의 적극적인 참여를 가능하게 하는 새로운 교육패러다임이다. 누구나, 언제, 어디서나 원하는 수준별 맞춤형 학습을 할 수 있고, 지역별·계층별 격차에 따른 교육기회의 불평등을 해소할 수 있으며, 학습자의 창의적이고 자기 주도적인 학습을 실현할 수 있는 학습체제를 이룬다. 지식 전달 및 습득보다는 know-how, know-way, know-who 능력 배양에 중점을 둔 학습이며, 강의실·교실외에도 언제 어디서나 학습이 가능하며, 종이뿐만 아니라 다양한 디지털 미디어를 활용한 학습, 원활한 의사소통과 협력을 통한 학습을 의미한다.

각급학교는 현재 구축되어 있는 정보인프라를 통해 더 넓은 의미의 현장교육 개선방안의 하나로 e-러닝에 관심을 가질 수 있다. e-러닝의 기본적인 환경인 정보통신 인프라의 활용을 극대화 할 수 있는 조건이 마련되어 있고, 청소년들도 역량을 갖추었다고 볼 수 있기 때문이다.

### ① 교사와 학생의 역할 변화

과거교육		e-러닝
교사 : 지식의 전달자	⇒	지식 창출의 촉진자
학생 : 지식의 수용자	⇒	지식 창출자

### ② e-러닝의 구성요소

e-러닝 구현을 위해서는, 학습내용인 콘텐츠(contents), 이를 전달할 인프라(connectivity), 학습공동체(community)가 필요하다. 콘텐츠는 학습내용 또는 이를 지원하는 학습자원을 뜻하며, 인프라는 학습자와 콘텐츠를 연결하는데 필요한 각종 전달체제 및 e-러닝 지원시스템, 즉 하드웨어 및 소프트웨어, 네트워크와 관련한 시스템 인프라, e-러닝 학습환경을 지원하는 e-러닝 플랫폼, e-러닝콘텐츠 개발을 지원하는 저작도구를 말한다. 마지막으로 학습공동체는 학습을 위해 인프라와 콘텐츠를 기반으로 원활한 커뮤니케이션을 통해 협력하는 학생, 교수자, 운영자로 이루어진 공동체 등의 3요소로 구성된다.

## (2) 정보문화 역기능 해소를 위한 정보윤리교육 실시

인터넷 사용자의 수와 휴대전화 가입자 수의 폭발적인 증가로 정보통신 사용이 늘어남에 따라 정보통신 윤리문제의 사회적 인식 또한

확대되어 가고 있다. 청소년 정보문화 수용실태조사(2004. 8)에 의하면 청소년의 정보문화 형성에 가장 큰 영향을 미치는 요인으로 76.6%가 인터넷으로 인식하고 있으나, 인터넷을 통해 제공되는 정보의 수준에 대한 인식은 고급정보로 인식하고 있는 경향이 낮은 것으로 나타났다. 따라서, 각급학교에서는 인터넷에서 제공되는 정보를 청소년들이 유용하고, 건전하게 활용할 수 있도록 정보선별능력을 배양시키고, 유해 정보로부터 청소년을 보호하며, 올바른 정보문화를 향유할 수 있도록 지도하기 위하여 교사들의 정보윤리교육 지도능력 향상에 주력하여야 한다. 이를 위하여 제7차 교육과정 운영지침에 범교과교육으로 설정하여 재량활동을 통하여 중점적으로 지도하되, 관련되는 교과와 특별활동 등 학교 교육활동 전반에 걸쳐 통합적으로 다루어지도록 하고, 지역사회 및 가정과 연계하여 지도하도록 하고 있다. 특히, 교사 및 학부모의 지도능력 향상을 위해 교원 연수시 정보통신윤리교육 시간을 포함하고, 단위학교에서는 가정통신문, 학부모교실 운영 등 홍보 및 계도 교육을 실시하여 청소년들의 건전한 정보문화 정착을 유도하고 있다. 또한 홍보활동 및 인터넷 중독예방을 위한 사이버상담, 불건전 인터넷 사이트 감시·신고활동 활성화 등에도 전력을 기울이고 있다.

지식정보화 시대에 청소년 스스로 주체적·주도적인 정보문화를 향유할 수 있는 환경과 수용능력을 배양하도록 하여, 건전한 민주시민으로써 미래사회를 주도할 수 있는 자질과 능력을 키울 수 있도록 하기 위한 학교의 역할이 증대되고 있다. 그러나 학교에서의 노력뿐만 아니라 가정, 지역사회공동체가 정보문화의 올바른 이해와 수용태세 및 향유할 수 있는 다양한 프로그램의 개발과 정보화 역기능에 대한 예방 체제의 확립, 청소년의 정보화 욕구 및 자질을 개발하는 프로그램, 소외된 청소년에 대한 기회 확대 등 사회 전 구성간의 연계를 통한 지원과 상호협력 사업 등을 위하여 노력을 해야 할 것이다.

## 참고자료

## 초·중등학교 정보통신기술교육 운영지침

(2000. 8 교육인적자원부)

## 1. 성격

이 지침은 초·중등학교의 국민공통기본 교육과정에서 재량활동이나 특별활동 시간 등을 활용한 정보통신기술에 관한 소양교육과 각 교과별 교수·학습 과정에서의 활용에 도움을 주기 위한 학교 교육과정 편성·운영 자료이다. 따라서 이 지침에서 제시한 정보통신기술 교육의 단계별 지도내용과 운영상의 유의점 및 교과별 활용 방안은 초·중등학교 정보통신기술교육 편성·운영의 일반적, 예시적 성격을 지니고 있으므로, 지역의 특수성, 학교의 교육 여건, 학생의 능력과 수준 등을 고려하여 각 학교에서 목표 달성에 적합하게 구체적인 교육 프로그램으로 재구성하여 운영하도록 한다.

정보통신기술교육은 초·중등학교 학생들이 컴퓨터, 각종 정보기기, 멀티미디어 매체 등을 이용하여 지식·정보화 사회에서 필요로 하는 정보의 생성, 처리, 분석, 검색, 활용 등의 기본적인 정보소양능력을 기르고, 이를 학습 활동과 일상생활에 적극적으로 활용하게 하는 데 목적이 있다. 정보통신기술교육의 지도 내용은 ‘정보의 이해와 윤리’, ‘컴퓨터의 기초’, ‘소프트웨어의 활용’, ‘컴퓨터 통신’, ‘종합 활동’ 등 5개 영역으로 구성된다. 영역별 지도 내용은 내용의 수준과 학생의 발달단계를 고려하여 5단계로 구분하여 제시하였다. 이는 학년 구분이나 학교급별 구분 없이 학생의 능력과 학습 수준에 따라 융통성 있게 적용하기 위한 것이므로 학생의 발달 정도에 따른 영역별, 단계별 연계성을 고려하여 지도하도록 한다. 정보통신기술의 교과별 활용 방안에 제시된 내용은 단계별 지도 내용을 기초로 교과별 특성에 따라 교과용도서와 교수·학습에 정보통신기술 활용이 반영되도록 하며, 교과의 특성에 따라 이를 융통성 있게 조정하도록 한다.

초등학교에서는 정보통신기술에 대한 기초 소양능력을 길러, 자신의 학습 활동에 활용하는 데 중점을 두도록 한다. 특히, 초등학교 저학년의 경우

컴퓨터에 관한 원리나 개념을 지도하기 보다 컴퓨터를 활용한 재미있는 놀이 나 교육용 소프트웨어를 활용하여 컴퓨터와 친숙해지는 데 힘써야 한다. 중학교에서는 초등학교에서의 학습을 기초로 학습 활동과 일상생활에 나타나는 문제를 해결할 수 있는 정보통신기술 활용능력을 기르고 정보윤리 의식을 함양하는 데 중점을 둔다. 고등학교에서는 정보통신기술을 생활 전반에 걸쳐 능동적으로 활용하고, 이를 활용한 여러 가지 활동에 적극적으로 참여하는 데 중점을 둔다.

## 2. 목표

정보통신기술을 이용한 정보의 생성, 처리, 분석, 검색 등에 관한 기초적인 정보소양 능력을 기르고, 학습 및 일상생활의 문제해결에 정보통신기술을 적극적으로 활용한다.

가. 정보와 정보기기, 정보화 사회, 정보윤리와 저작권에 대하여 이해하고, 필요한 정보를 올바르게 선택하고 활용할 수 있다.

나. 컴퓨터의 구성과 관리 방법, 운영 체제를 이해하고, 하드웨어와 소프트웨어의 기초 지식을 길러 각 교과별 교수·학습에 최대한 활용한다.

다. 교육용 소프트웨어, 워드프로세서, 멀티미디어, 스프레드시트, 프레젠테이션, 데이터베이스의 기능을 익혀 학습활동과 일상생활에 다양하게 활용할 수 있다.

라. 인터넷에 관한 사용법을 익히고, 이를 사용하여 학습과 자신의 문제해결에 필요한 정보를 만들고 적극 활용한다.

마. 컴퓨터의 기초 기능과 다양한 응용 소프트웨어, 컴퓨터 통신기능 등을 복합적으로 이용하여 다양한 교수·학습에 활용하고 일상생활의 문제를 해결할 수 있다.

※ 정보통신기술교육의 목표는 단순한 기능 위주의 정보소양 배양보다는 각 교과별 교수·학습에 정보통신기술을 최대한 활용하여 자기주도적 학습능력을 기르는 데 중점을 둔다.

## 3. 내용

단계 영역	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
정보의 이해와 윤리	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보기기의 이해</li> <li>정보와 생활</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보의 개념</li> <li>정보윤리의 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보활용의 자세와태도</li> <li>올바른 정보선택과 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보윤리와 저작권</li> <li>정보화 사회의 개념 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>건전한 정보의공유</li> <li>정보화 사회와 일의 변화</li> </ul>
컴퓨터 기초	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터의 구성 요소</li> <li>컴퓨터의 기초작동 방법</li> <li>컴퓨터와 건강</li> <li>컴퓨터 기본 관리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>운영체제의 기초</li> <li>컴퓨터 바이러스의 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>하드웨어와 소프트웨어의 이해</li> <li>운영체제 사용법 익히기</li> <li>유틸리티 프로그램 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소프트웨어 업그레이드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>운영체제의 종류 알기</li> <li>프로그래밍의 기초</li> </ul>
소프트웨어의 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육용 소프트웨어 활용 학습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>워드프로세서 를 이용한 자료의 작성·관리</li> <li>멀티미디어의 기초</li> <li>프레젠테이션의 기본 기능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>워드프로세서의고급 기능과 활용</li> <li>다양한교육용소프트웨어 활용</li> <li>프레젠테이션 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스프레드시트 활용</li> <li>데이터베이스 기본 기능</li> <li>멀티미디어 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 형태의 자료 통합하기</li> <li>데이터베이스 활용</li> </ul>
컴퓨터 통신		<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷 기본사용 방법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전자우편과 정보나누기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전자우편 관리와 인터넷 환경 설정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버 공간참여 및 활동</li> <li>다양한 정보검색과 활용</li> </ul>
종합 활동		<ul style="list-style-type: none"> <li>통신을 이용한 자료수집과 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보 검색 및 활용</li> <li>협동 프로젝트 학습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자료 형태 변환하기</li> <li>홈페이지 작성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷 학급신문 만들기</li> <li>홈페이지 유지 및 관리</li> </ul>

① 이 표의 단계별 내용의 구성은 국민공통기본교육 기간(10년간)에 적용할 수 있도록 5단계로 구분하였으나, 단계별 지도 내용과 내용의 배열은 반드시 학습의 순서를 의미하는 것이 아닌 예시적인 성격을 지니고 있으므로, 각 학교에서는 학교의 실정, 학생의 능력과 수준, 교과와의 관련 등을 고려하여 학년별 또는 학기별 하위 단계를 설정하고, 목표 달성에 알맞게 탄력적으로 조정할 수 있다.

② 단계별 내용은 학년제로 운영되는 교육 여건을 고려하여 가급적 1단계는 초등학교 1, 2학년, 2단계는 초등학교 3, 4학년, 3단계는 초등학교 5, 6학년, 4단계는 중학교 1, 2, 3학년, 5단계는 고등학교 1학년 적용을 기준으로 하였으나, 학교에서는 학생의 흥미, 적성, 능력 및 발달 수준 등을 고려하여 무학년제로 융통성 있게 운영할 수 있다.

## 6. 정보문화 향유능력 증진방안 : 사회를 중심으로

정보화가 급속도로 진행된 한국사회에서 정보문화는 일상문화의 중요한 한 부분이 되었다. 특히 청소년들에게 있어서 가정, 학교를 오가는 단조로운 삶의 공간을 메워주는 장으로서의 인터넷, 모바일 등 정보매체를 중심으로 한 정보공간은 문화적 변화와 특정한 경향을 보여주는 장이 되고있다. 청소년 정보문화가 보여주는 여러 특징들과 정보문화의 향유로 인한 삶의 변화 및 영향은 보는 관점에 따라 때로는 부정적으로, 때로는 긍정적으로 해석·평가되고 있다. 현재 형성된 청소년 정보문화에 대한 평가가 어떻든간에 다양한 견해들을 참고로 삼아, 그리고 무엇보다도 청소년들 스스로의 판단을 바탕으로 하여 향후 정보문화 지형과 정보문화 향유방식을 만들어 나가야 할 것이다. 더불어 정보문화에 대한 협소한 인식에 대하여 반성하고, 정보문화의 향유를 기술과 능력을 중심으로 이해함으로써 초래될 실제적, 인식적 차원의 문제들에 대한 견제와 성찰을 그치지 말고 이어 나가야 할 것이다.

## 1) 청소년 정보문화에 대한 현재적 진단

현재 우리사회의 청소년 정보문화는 ‘내용’과 ‘주체’의 측면으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 먼저 청소년 정보문화의 ‘내용’은 매체의 종류, 삶의 시·공간을 점유하는 비중, 형성하는 내용 및 추구하는 목적 등으로 세분화된다. 또한 청소년 정보문화의 ‘주체’의 측면에서 문화향유를 직접 기획하고 행하는 주체는 청소년이지만, 여러 지원책과 관련 분야를 고려하였을 때, 기성세대의 주체적 역할 역시 절대로 무시할 수 없는 부분이다. 그리고 정보문화가 점차적으로 소비의 측면이 강조되고 있다는 점에서 시장의 역할 역시 간과할 수 없다.

정보문화 내용의 측면에서 ‘매체의 종류’는 정보라는 내용의 형식을 만들고 정보량과 형태를 좌우하는 요소가 된다. 대표적인 정보문화 매체로서 인터넷과 모바일의 예를 든다면, 청소년들은 각각의 매체를 사용하는 이유와 방식이 다르며, 따라서 형성되는 정보문화 역시 달라진다. 두 번째, 정보문화가 청소년의 삶 전체에서 차지하는 시·공간적 비중 역시 중요하다. 정보문화의 시·공간적 비중은 청소년들이 정보문화를 통하여 자신의 삶을 어떻게 구성하는지와 관련되어 있으며, 청소년들이 자신의 삶을 바라보는 관점이 녹아들어 있는 측면이다. 마지막으로 정보문화를 통해 형성하는 내용 및 추구하는 목적은 청소년의 정보문화의 현재와 미래를 잘 보여주게 된다. 이 점에 있어서 많은 우려들이 존재한다. 특히 우리나라 청소년들의 뛰어난 정보활용능력에 대하여 경탄하면서도 그 목적 및 방향성에 있어서는 소비적이고 순간적이며, 일상을 파괴하거나 규범을 이탈하고, 심미주의적이며, 개인주의적이라는(김문조, 2001) 견해가 이를 뒷받침해 주고 있다. 여러 연구들에서 청소년 정보문화의 특징을 사이버문화를 중심으로 분석하고 있는데, 그 경향을 보면, 심미주의, 회고주의, 이벤트지향, 볼거리추구, 일상파괴, 규범이탈, 유목주의, 순간주의, 경박단순화, 참여주의, 몰입주

의 등으로 정리된다(김문조, 2001). 이러한 경향의 파악은 정보문화를 중심으로 새로운 청소년 정체성의 형성이라는 가능성을 끌어낼 수 있음을 보여준다.

## 2) 정보문화의 향유와 새로운 청소년 정체성의 형성

몇몇 연구들(정민승, 2000; 조혜정 2000)에 의하여 청소년 정체성의 형성과정이 달라지고 있다는 변화의 흐름이 조명되고 있다. 지금까지 가정·학교·사회가 부과해오던 획일적, 실증적, 합리적 가치들을 체현하여 오던 청소년들은 다양한 계기를 통하여 자신의 숨겨져 있던 정체성을 표출하게 되었다는 것인데, 그 중요한 계기 중의 하나가 바로 정보문화이고, 정보문화에서 청소년들은 소비자, 수용자, 생산자로서의 삶을 경험하게 되었다는 것이다. 청소년들은 외부에서 강제하는 정체성 규정에 대하여 스스로 검토하기 시작하였고, 온라인, 미디어 등을 통하여 사회관계와 자신을 돌아보게 되었다. 정해진 규범에서 벗어나 자신의 언어를 찾을 수 있게 되었으며, 다양한 사람들과 다양한 시공간에서 소통할 수 있게 되었다. 커뮤니티의 다양화는 세계관과 가치관의 변화를 가져왔으며, 많은 정보에 대한 접근이 용이하게 됨에 따라 판단과 선택의 독립성이 증가하게 되었다.

그러나 한편으로는 이미지를 중심으로 소통되는 만남들이 계속되면서 논리보다는 취향에 기울게 되었고, 소비에만 익숙하게 되기도 하였다. 많은 사람들과 만날 가능성이 있지만 개성이 지나쳐 배타의 논리로서 선택적인 만남을 갖게 되고 이로써 사회적 관계의 축소와 단절을 경험하기도 한다. 다양한 욕망을 조절하지 못하거나 불안정한 정체감을 느끼기도 하고 오프라인이나 다른 삶의 공간과 이질감이 커지기도 한다. 이렇듯 정보문화는 청소년의 삶에 깊게 들어오면서 정체성과 사회적 관계의 변화를 야기하였다. 그 변화는 이상에서 살펴본 것

처럼 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 모두 가지고 있다. 그러나 의미있는 것은 지금보다 청소년들의 존재감이 더욱 커지고, 스스로 독립적인 자아를 느끼며 새로운 정체성을 생각해 보고 실험해 볼 기회가 생겼으며, 관계 속에서 자신의 위치와 역할을 생각해 볼 수 있는 계기를 정보문화의 확산이 주고 있다는 점이다. 청소년 정보문화의 향유가 사회맥락적으로 의미가 있는 이유는 여기에 있다.

### 3) 사회에서의 정보문화 향유능력 증진방안 : 비전과 과제

#### (1) 정보문화에 대한 사회적 차원의 기본관점(철학) 마련

기본적으로 사회적 차원에서는 정보문화 접근의 기회, 향유의 기회, 질적 차이의 축소 등을 추구하는 방향에서 공공적 관점과 철학을 가져야 한다. 몇 년 전 정보화의 역기능에 대하여 사회정의의 차원에서 ‘정보격차’의 해소나 ‘정보접근권’의 확보에 대한 논의가 있었다. 현재도 역시 이 부분에 대한 정책적 대응은 지속되어야 하며, 정보활용과 공유, 생산의 단계에 이르기 위해 제약으로 작용할 수 있는 모든 장애들을 없애는 작업이 한편에서는 계속되어야 할 것이다. 필요한 곳과 필요한 사람에게 우선적으로 지원이 이루어져야 한다. 또한, 정보문화 활성화의 개념을 정의하고 이에 대한 정책적 방안의 방향과 범주를 설정하여야 한다. 특히 청소년 정보문화 향유능력의 증진이라는 차원에서 기술적 맥락만이 아닌 사회문화적 맥락에서 창조력과 자기실현의 장으로서 정보문화를 활용할 수 있도록 하는 방향으로 추진하는 것이 기술중심 정보화의 한계와 청소년이 처한 현실적 제약을 고려한 적절한 방안이 될 것이다.

## (2) 정보접근권과 정보향유권의 보장을 위한 방안

지역사회 차원에서 학교, 지역문화/청소년센터 등의 시설에 있는 인적·물적 자원들을 거점으로 하여 네트워크를 구축하는 방안이 있다. 이미 지역마다 최소 하나씩 있는 문화센터들과 학교나 지역센터가 연계하여 정보화 및 정보관련 제반활동들을 지원하는 사업이 진행되고 있는 지역도 여러 곳이 있는 것으로 파악된다. 그러나 아직 모든 청소년들에게 지원의 혜택이 돌아가지는 않고 있으므로 앞으로도 지속적으로 지역사회의 거점을 만들어 나가는 작업이 이어져야 할 것이다. 학교와 지역센터가 서로 도움이 되는 연합체계를 형성하는 것은 단지 정보문화의 활성화만이 아니라 지역사회교육이라는 차원에서도 서로에게 중요할 것이고 가장 큰 혜택을 받는 것은 청소년이겠지만 지역사회 일원 전체의 역동성을 이끌어낼 수 있는 방안으로서도 의미가 있을 것이다.

물리적 장소로서의 거점의 역할을 넘어서서 새로운 정보문화를 실험하는 장으로서 더욱 상상력을 가지고 지역네트워크 구상을 해볼 수 있을 것이다. 예를 들어, 경기도의 한 지역이 평생교육이라는 주제를 중심으로 서로 배움을 주는 협력관계를 구상하고 사회적 관계망을 새롭게 짜기 시작했다는 경우처럼, 온라인/사이버뿐만 아니라 오프라인에서 사람들이 관계를 맺는 속에서 광의의 정보문화를 형성할 수 있을 것이다. 청소년들에게 학교를 중심으로 한 단절적인 관계가 아닌 삶의 터전을 중심으로 가정-학교-사회가 이어지는 관계망을 경험하게 할 수 있다면, 그리고 정보화와 접목하여 생산적이고도 다양한 즐거움을 얻을 수 있는 관계로 발전할 수 있다면 의미있을 것이다.

새로운 시설의 구축과 같은 비효율적인 방안보다는 정보화의 내적 논리를 적용한 거점의 확보와 연결고리의 생성, 사람들 간에 상호독립적이면서도 보완적인 연결관계의 유지라는 원칙을 반영한 지역사회모

텔 개발을 구상해 볼 수 있을 것이다.

### (3) 정보문화 리터러시의 체득과 활용을 위한 방안

첫째, 매체와 기기의 사용능력을 넘어서 창조적 활용을 의미하는 리터러시를 확장하는 방향으로 청소년을 위한 교육과 체험프로그램이 개발되어야 한다. 창조적 활용은 기본적으로 몇 가지 선행조건이 필요하다. 창조적 활용을 할 수 있는 콘텐츠와, 방향을 잡아나갈 수 있는 세계관 및 가치관의 형성이 그것이다. 온라인만이 아니라 오프라인에서도 다양한 문화적 창조를 경험할 수 있고, 다양한 네트워크의 형성과 유지를 실험해 볼 수 있는 장이 확보되는 것이 필요하다. 왜냐하면 정보문화에 대한 리터러시적 접근은 결국 정보에 대한 자신의 가치관을 세우고, 문화적으로 민감한 감수성을 가지고 실천하는 것을 포함하는데, 이는 인터넷 그 자체, 모바일 그 자체의 사용이라는 차원에서는 완전히 소화되지 못하기 때문이다. 더욱이 청소년들은 이미 별도로 배우지 않아도 온라인/사이버, 모바일의 사용에 있어서는 앞서 있으며, 자신만의 세계를 이미 구축하고 있다. 그러나 현실의 삶의 경험을 동원하여 정보문화 향유의 의미를 찾아나가고 개개인의 불균형적인 체험을 보완하기 위하여 공동작업을 경험하도록 하고, 오프라인의 창조활동과 유기적으로 결합하는 것 역시 매우 중요한 부분이다.

둘째, 이런 창조활동을 지원하고 기획할 수 있는 전문인력이 필요하다. 정보문화는 인터넷과 모바일을 가지고 노는 것, 혹은 정보를 조사하여 추려내는 것 등의 단편적인 행위중심으로 설명되고 오해되기도 하지만, 기실 정보문화는 개인의 판단과 선택이 끊임없이 이루어지고 소통되는 과정에서 집단적으로 형성되는 것이며, 생산적인 정보문화를 형성하고 활용할 수 있도록 하기 위해서는 교육과 체험을 통한 실천연습이 필요하다.

#### (4) 역기능적 정보문화 수용 지양을 위한 지원방안

청소년의 역기능적 정보문화 수용을 줄이기 위해서 무엇보다도 우선되어야 할 사항은 유무선 인터넷, 음반, 비디오, 전자오락, 영화, 공연, 만화, 화보, 사진, 도서, 광고 등을 망라해 검토하는 일이다. 기존의 법 집행력을 확보하는 것도 매우 중요하다. 전담 공무원의 힘으로는 이를 규제하고 감시할 수 없으므로, 공동체적 힘을 결집해서 시민감시 네트워크를 형성하고 신고창구, 신고포상금 제도를 도입하는 것도 하나의 방법이다. 음란물 소각의 날 등의 행사를 지역별로 하는 것도 일반 대중에게 인식시킬 수 있는 가시적 효과를 기대할 수 있는 방법이 될 수 있다. 청소년이 즐길 수 있는 유익한 매체나 프로그램을 소개하고, 아울러 유해매체의 영향이나 관련 법규에 대한 홍보용 자료를 만들어 청소년과 관계자 대상으로 총체적이고 비판적인 미디어 교육을 할 필요가 있다. 청소년에게 무엇을 하지 말라고 강요만 했지, 그들에게 무엇을 하거나 보라고 지침을 주지 못해 청소년의 신중 매체물에 대한 윤리적 가치관이 혼란스러울 수 있기 때문에 더욱 절실히 필요하다.

또한, 불법 컴퓨터 프로그램이나 PC통신 또는 인터넷을 통한 유해매체는 다른 매체에 비해 관리·감독이 어렵다. 유해매체의 확산을 막기 위해서는 이를 차단할 수 있는 감시체제가 운영되어야 한다. 문제가 있는 정보서비스 제공자에게 적극적으로 항의하는 등 부모, 교사, 기성세대의 자발적 참여가 요구된다. 특히 청소년들이 선호하는 인터넷 등의 매체와 관련하여서는 이러한 사회 공동의 정화 노력이 더욱 중요하다. 현재 학부모정보감시단, 청소년정보감시단(Cyber Youth Cop) 등 각 지역에서 활동하고 있는 청소년 유해환경감시단의 활동도 주목할 필요가 있다. 이들 단체나 네트워크의 활동에 대해 이해하고, 본인 스스로 또는 자녀나 학생들이 이러한 활동에 참여하여 건전한 정보 활

용자로서의 역량을 키워나가는 노력이 중요하다.

#### (5) 정보문화 수용격차를 줄이기 위한 지원방안

청소년 개개인들의 정보문화 향유능력을 증진시키기 위한 지역사회차원에서의 지원방안은 다음과 같다. 첫째, 소외지역 청소년 즉, 농어촌과 오지지역 청소년을 위한 통신 인프라 보급이 필요하다. 둘째, 장애 청소년을 위한 정보통신기기의 접근성 확보가 필요하다. 셋째, 저소득 청소년을 위한 다양한 통신기기 이용환경 제공(청소년 밀집지역 정보이용센터구축 등)이 필요하다. 넷째, 정보이용능력 부족 청소년을 위한 정보화교육 및 정보화에 대한 인식고양 프로그램 개발과 보급이 필요하다. 다섯째, 불건전 정보 이용 및 인터넷 중독, 폭력 등에 노출된 청소년을 위한 상담 및 예방 프로그램 개발 및 전개가 필요하다. 여섯째, 청소년들이 이용할 수 있는 유용한 콘텐츠 제공 확대 등이 있다. 그러나 개인차원에서의 정보문화 향유능력 증진을 위해 인식 고양 및 교육 및 상담 참여 등의 개인적인 노력도 필요하다.

#### (6) 청소년문화 및 정보문화에 대한 현장연구의 활성화

삶을 이해하지 못하고 문화를 논할 수 없다. 문화의 기원적 의미인 ‘경작하다’는 삶의 과정에서 쉼이 형성되는 것으로서의 문화의 특성을 말해준다. 그리고 이 과정은 정보문화의 다양한 생성과 발전의 과정을 충분히 연상시킨다. 즉 정보문화의 이해는 삶의 맥락에서 이루어져야 한다. 그러나 청소년문화나 정보문화에 관한 연구들이 아직 부족하여, 경향을 보여주는 정도에 그치고 있다. 평균치와 경향의 수치가 청소년문화나 정보문화에 대하여 알려줄 수 있는 메시지는 과연 무엇인가? 정보문화와 청소년의 삶을 이해하는데 얼마나 도움을 줄 수 있

는가? 필요한 것은 문화의 현장과 청소년 개인에 대한 밀착된 연구들이다. 이런 연구들이 더욱 많이 진행되어야 복잡한 문화의 여러 실제(reality)를 균형적으로 파악할 수 있게 된다. 그리고 이런 연구들을 지원해야 하는 것이 지역사회의 몫이다. 연구는 이해와 준비의 과정이므로 지역사회의 구상을 위해서 이에 대한 지원은 필수적이다.

청소년 정보문화에 대한 질적인 탐구 데이터들이 풍부해질수록 정보문화의 실재를 더욱 탄탄하게 구성해낼 수 있는 가능성이 높아진다. 다양하고 심도깊은 현장연구가 정보문화의 향유를 위한 당장의 직접적인 지원방안이 되지는 못하겠지만, 청소년 정보문화에 대한 이해의 폭을 넓힘으로써 새로운 발전의 상을 그려나가는 데 참조의 역할을 할 수 있다는 점에서 광범위한 의미에서의 사회적 지원방안이 될 수 있다.

## V. 결론 및 제언

1. 결론
2. 제언

## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

정보사회는 인공지능이론과 커뮤니케이션이론을 모태로 태동하게 된 사회이다. 정보사회에서의 개인과 사회발전의 관건은 정보력을 얼마나 확보하고 효율적으로 활용할 수 있느냐 하는 것이다. 이러한 사회변화 속에서 한국사회에서도 인터넷은 이제 사회적 생존의 전제조건이 되고 있을 뿐만 아니라 정보화의 지형변화를 일으켜 가고 있다. 뿐만 아니라 인터넷 포털사이트의 지식검색 서비스는 ‘교양’과 ‘지식’의 정의를 바꾸어 가고 있으며 이에 따라 지적능력은 know-how가 아닌 know-where로 변화되어 기존의 지식을 잘라내 이어 붙이고 재구성하는 ‘조합형 지식’으로 바뀌고 있다. 이러한 지식의 변화는 ‘프리젠테이션’ 또는 ‘디스플레이’ 능력을 강조하는 것으로 이어지고 있다. 조각정보들을 조합·정렬하는 ‘새로운 내용’이 아닌 ‘새로운 배열’이 가치를 생성하는 새로운 차원의 창의성이 중요한 시대가 되고 있다.

이러한 변화 속에서 청소년들은 인터넷과 모바일로 무장한 영리한 군중으로 집단 의사를 표출해 내기도 하고, 디지털 시대의 새로운 문화 코드를 만들어 나가는 주체로서 자리매김해 가고 있다. 디지털 장비로 ‘항상 접속’이 가능한 유비쿼터스 환경에서 디지털 라이프스타일을 향유해 가고 있다. 이와 같이 문명사적 변화로 인한 정보화 시대를 맞이하여 인터넷 등 정보화 기반을 바탕으로 청소년들은 다양한 정보문화를 창출하고 향유해 오고 있다. 이러한 환경 속에서 청소년들이 정보문화를 수용하고 있는 특징은 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 청소년들은 정체성 실험과 형성도구로서 정보문화를 수용하고 있다. 청소년들의 정보문화 수용은 상당부분 정보화로 인해 생성된

새로운 공간인 사이버공간에 집중되어 있다. 사이버공간은 정보문화가 집약되어 표출되고 새로운 시도들이 이루어지며, 일상의 시간들과 밀접하게 연관되어 움직이고 있다는 점에서 특징적이기 때문이다. 청소년들에게 사이버공간은 중요한 생활영역이 되었으며, 자신들의 욕구를 투영하는 공간이라는 의미를 가지고 있다. 청소년들은 커뮤니티 활동, 메신저, 음악방송 등을 통해 사람들과 연결하고 있었고, 한 가정의 자녀이자, 학생으로서의 의무와 지위가 강조되는 오프라인의 정체성에 자신들이 원하는 새로운 역할 정체성을 보완하거나, 오프라인 정체성의 강조로부터 오는 압박감을 해소하는 차원에서 사이버공간을 통해 자신들의 정체성을 실험하고 형성하는 도구로서 활용하고 있음을 보여준다.

둘째, 청소년들은 소통수단으로서의 정보문화를 수용하고 있다. 접속함으로써 존재하는 청소년들의 사이버공간을 중심으로 이루어지는 정보문화 수용은 일상의 시·공간에 균열을 내는 불확정적인 시·공간의 의미를 가지고 있다. 이러한 사이버공간을 자신의 삶에 배치하는 것이 익숙해진 청소년들은 이미 새로운 정보문화를 실험하고 있다. 개인 미니홈피와 블로그를 비롯하여 기존의 카페, 메신저, 모바일폰 등을 중심으로 한 디지털 인간관계망의 구축은 사람들의 관계맺는 양식뿐만 아니라 관계유지 양식에까지 큰 변화를 주고 있다. 청소년들은 개인적 공동체를 형성하기 위한 만남과 소통관계의 장을 이루며, 그들만의 독특한 정보문화를 형성해 나가고 있다.

셋째, 청소년들은 이동성으로서의 정보문화를 수용하고 있다. “나는 이동한다, 고로 나는 존재한다.”에서 볼 수 있듯이 정보통신기술의 발달은 자신의 취향에 따라 끊임없이 자유롭게 움직이는 고도의 이동성 문화를 가능하게 하였다. 특히 MP3, 보이스레코더, 디카, PDA 등 첨단정보화 기기가 휴대폰을 중심으로 통합되면서 청소년들은 항상 움직이면서 원하는 것을 할 수 있는 것이 가능하게 되었다. 뿐만 아니

라 방송과 통신의 결합이 가속화되면서 방송의 지형마저도 바뀌놓고 있다. 공간의 제약을 뛰어넘는 이동문화로서의 정보문화 수용형태를 보여주고 있다.

넷째, 청소년들은 다원성으로서의 정보문화를 수용하고 있다. 청소년문화는 정보사회 이전부터 매우 다양하고 이질적인 측면을 보여 왔다. 그러나 청소년문화의 이중성을 단지 대립적인 이중성이 아니라 다원적이고 다양한 문화로 확산시키는 요소로 보게 된 것은 정보사회가 등장하면서부터이다. 10인 1색의 사회에서 10인 10색의 사회를 지나 1인 10색의 사회로의 이행이 빠르게 진행되고 있다. 선택기회의 증가와 표현기회의 확대를 가져온 정보사회에서 청소년이 형성하는 정보문화는 청소년 간에서만 아니라 청소년 자신내에서의 다원성도 가능하게 하고 있다.

다섯째, 청소년들은 합성으로서의 정보문화를 수용하고 있다. 산업사회이전에는 아는 것이 힘이었으나 정보사회에서는 아는 방법이 힘이다. 정보사회에서는 정보가 공개·공유되고 따라서 누구에게나 정보에 접근할 수 있는 접근권이 주어진다. 그러므로 정보를 외우는 것이 중요한 것이 아니라 필요한 정보를 찾고 이것을 합성하여 새로운 정보 또는 지식으로 생산해 내는 능력이 더 중요하게 되었다. 청소년들은 자신들의 욕구와 필요에 의해 정보와 경험을 검색·선택하고 가공·합성하는 능력이 뛰어나다. 지식의 암기보다는 정보의 바다에서 정보를 취사선택, 자신의 목적에 맞는 새로운 정보나 지식으로 합성하는 데 집중하고 있다. 합성문화의 대표적 사례는 패러디이다.

여섯째, 청소년들은 역기능적 정보문화를 수용하고 있다. 인터넷을 중심으로 형성되는 청소년 정보문화에서 가장 많이 볼 수 있는 역기능적 현상은 언어파괴와 언어폭력, 인터넷 중독, 음란물 접근 등이다. 언어파괴의 문제는 사회변화에 따른 적응을 위한 언어사용의 변화로 받아들이자는 입장과 건전하고 정확한 언어생활을 파괴하는 부정적

측면으로 보는 입장이 대립되어 여전히 논쟁이 되는 쟁점이다. 또한 익명성이 보장됨에 따라 많은 청소년들이 쉽게 타인의 인격에 해를 가하는 언어폭력이 늘고 있다. 인터넷 중독은 청소년 정보문화에서 가장 문제가 되고 있는 역기능이다. 채팅, 게임, 서핑 등에 빠져서 밤을 새고, 일상생활에까지 곤란을 겪거나 현실과 가상을 구분하지 못하게 되는 등의 증상을 상당수의 청소년이 지속적으로 겪고 있다. 인터넷의 보급은 청소년들로 하여금 더욱 쉽게 음란물에 접촉할 수 있도록 만들었다. 판단력이 부족하고 감수성이 예민한 청소년에게 유해물체의 접근은 지적으로나 정서적으로 큰 충격과 혼란을 주고, 잘못된 가치관을 심어줄 가능성이 더욱 크다.

일곱째, 청소년들의 정보문화 향유능력이 부족하다. 정보사회는 오프라인의 아날로그적인 문화들을 변화시키며 온·오프라인 합작의 다양한 문화를 형성해 나가고 있다. 수동적 문화수용에서 개인이 문화를 생산할 수 있는 능동적 수용시대로 넘어가고 있으며, 이러한 현상은 문화의 폭을 확대시켜주는 전기를 마련해 주고 있다. 청소년들이 정보사회, 디지털사회에서 디지털지식인으로서의 정보문화를 향유하기 위해서는 개인이 스스로 자신에게 필요한 정보를 걸러내고 스스로 새로운 문화에 대해 조절할 수 있는 문화능력 즉 디지털리터러시(digital literacy)가 필요하다. 그럼에도 불구하고 청소년들은 수동적인 정보문화수용으로 문화주체로서의 역할을 다하지 못하고 있다. 주체적이고 창의적인 정보문화 수용에 있어서의 창의성과 능동성 또한 중요한 세대이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 일반적인 의미에서 현재 청소년들이 보여주는 정보문화 수용의 특징은 그들의 삶의 조건에서 비롯된 일탈 욕구 및 표현행동이 다분히 수동적이며 소비적인 형태로 나타나고 있음을 보여준다. 청소년들의 정보문화는 정체성 실험, 소통수단, 이동성,

다원성, 합성으로서의 수용특징을 보여주고 있다. 그러나 다른 한편으로는 역기능적인 측면과 정보문화 향유능력 부족이라는 특성도 보여주고 있다. 따라서 청소년의 정보문화가 청소년문화의 대안문화로서의 의미를 갖게 되려면 수동성과 소비성을 넘어서 좀 더 적극적이고 주체적이고 창의적인 정보문화실천으로 나아갈 때 가능한 일이다. 정보문화를 자신의 삶에 배치하는 것에 익숙해짐으로써 정보문화의 중심에 설 수 있게 될 것이다.

## 2. 제언

정보사회의 급류가 일상생활은 물론 사회전반에 걸쳐서 많은 파급효과와 영향력을 발휘하고 있다. 아날로그에서 디지털로의 변화는 단순히 기술적 변화를 넘어서 사회문화적 변화를 야기시키고 있으며 개인의 행동과 사고방식까지도 변화시키고 있다. 정보사회의 대두는 이제까지 경험해 보지 못한 새로운 삶의 공간인 사이버 공간을 탄생시켰다. 그리고 사이버 공간에서 이루어지는 삶의 본질 및 양식은 인간적 접촉을 전제로 이루어지는 오프라인 공간에서의 삶의 본질과 양식과는 근본적으로 다른 양상을 띠고 있다. 실제로 존재하지만 존재하지 않는 것처럼 보이는 장소없는 공간에서 펼쳐지는 존재방식과 존재들의 상호작용 방식에 익숙해있지 않은 사람들에게는 여전히 사이버 공간은 나와 관계없는 허구의 공간으로 인식된다. 그래서 정보사회가 만들어 나가는 다양한 변화의 모습들도 낯설기만 하다. 그러나 정보사회 즉 디지털시대를 살아가야 할 청소년들은 제3의 문화를 펼쳐나갈 세대들이다. 청소년의 디지털 문화적 역량에 따라 문화의 질이 좌우된다고 볼 수 있다. 이것이 청소년들에게 새로운 정보문화를 조절할 수 있는 문화능력을 키워주어야 하는 이유의 출발점이다. 청소년은 정보

화를 가장 빠르게 받아들이고 즐기는 전위집단으로서, 그러면서 동시에 정보화의 역기능으로부터 보호를 받아야 할 집단으로서 이중적인 사회적 위치가 부과되는 경향이 있다. 이런 맥락에서 청소년 정보문화 향유능력 증진을 위한 방안모색은 정보문화 주체로서의 청소년이자, 소비자로서 가르침을 받아야 하는 청소년이라는 두 가지 정체성을 모두 염두에 두고 있을 때 가능할 것이다. 여기에서는 청소년 정보문화 향유능력을 증진시키기 위한 개인, 가정, 학교, 사회에서의 지원방안을 중심으로 살펴본다.

### 1) 정보문화 향유능력 증진방안: 개인을 중심으로

청소년들의 정보문화 수용실태 분석결과로부터 청소년들의 정보사회에 대한 이해 및 정보화수준에 대한 자신감과 청소년들의 일상생활적응수준(성적, 자아존중감수준 등)간에는 높은 상관관계가 있는 것을 알 수 있다. 이는 정보사회에 대한 인식과 정보문화수용수준이 일상생활적응수준과 상관관계가 있음을 시사해 주고 있다. 따라서 정보문화 향유능력 향상요인과 일상생활적응수준 향상요인이 동일한 것일 수 있음을 말해준다. 즉, 일상생활적응수준 향상에 도움이 되는 것으로 밝혀진 요인들이 정보문화 향유능력 증진에도 그대로 적용될 수 있음을 보여준다. 그러나 사이버공간에서의 활동수준은 오히려 일상생활적응수준이 낮은 청소년들(낮은 성적 및 낮은 자아존중감수준)에게서 더 높게 나타나, 정보사회에 대한 이해 및 정보화수준에 대한 자신감과 사이버공간에서의 활동수준이 상호반비례한다는 것이 갖는 의미를 분석할 필요가 있음을 시사해 준다. 이는 적극적인 사이버공간에서의 활동이 일상생활 비적응의 도피수단으로 사용될 수 있다는 것을 보여주는 것일 수 있다. 따라서 사회적으로 소외된 청소년들은 정보문화수용수준(자신감으로 평가했을 경우)과 일상생활적응수준 두 가지 차원 모

두에서 소외될 가능성이 높음을 시사해 주고 있다.

청소년의 정보문화 향유능력을 정보사회이해수준과 정보문화수용능력(이용능력)으로 구분하고, 이를 일상생활적응수준과 관련지어 청소년 집단을 그룹핑하고 각 집단별로 지원해 주어야 할 일을 제시하여야 한다. 즉, 정보사회이해수준과 정보문화수용능력(이용능력)과 일상생활적응수준으로 구분되는 이차원적인 모형으로 나누어 각 모형별로 증진방안을 제시하고자 한다.

첫째 : 정보문화수용능력과 일상생활적응수준의 이차원모형 방안

정보문화수용능력은 높으나 일상생활적응수준이 낮은 청소년들을 위해서는 자아존중감을 높여주고 학업과 학교생활에도 흥미를 갖게 할 수 있는 프로그램을 개발하여야 한다. 반면 일상생활수준은 높으나 정보문화수용능력은 낮은 청소년들을 위해서는 정보를 검색하고 활용할 수 있는 능력을 증진시킬 수 있는 교육에 참가할 수 있도록 지원해주어야 한다. 정보문화수용능력과 일상생활적응수준이 모두 낮은 청소년들을 위해서는 정보를 검색하고 활용할 수 있는 능력을 증진시킬 수 있는 교육에 참가할 수 있도록 지원해주어야 함과 아울러 자아존중감을 높여주고 학업과 학교생활에도 흥미를 갖게 할 수 있는 프로그램에도 참여할 수 있도록 하여야 한다. 즉, 일상생활적응수준과 정보문화수용능력을 함께 향상시켜 주어야 한다.

둘째 : 정보사회이해수준과 일상생활적응수준의 이차원모형 방안

정보사회이해수준은 높으나 일상생활적응수준이 낮은 청소년들을 위해서는 자아존중감을 높여주고 학업과 학교생활에도 흥미를 갖게

할 수 있는 프로그램을 개발하여야 한다. 반면 일상생활수준은 높으나 정보사회이해수준은 낮은 청소년들을 위해서는 정보사회에 대한 인식 및 정보문화에 대한 이해수준을 높일 수 있는 프로그램을 개발하여야 한다. 정보사회이해수준과 일상생활적응수준이 모두 낮은 청소년들을 위해서는 정보사회이해와 아울러 자아존중감을 높여주고 학업과 학교 생활에도 흥미를 갖게 할 수 있는 프로그램에도 참여할 수 있도록 하여야 한다. 즉, 일상생활적응수준과 정보사회이해수준 모두 높여 주어야 한다.

셋째 : 정보문화수용능력과 정보사회이해수준의 이차원모형 방안

정보문화수용능력은 높으나 정보사회이해수준이 낮은 청소년들을 위해서는 정보사회에 대한 인식 및 정보문화에 대한 이해수준을 높일 수 있는 프로그램을 개발하여야 한다. 반면 정보사회이해수준은 높으나 정보문화수용능력은 낮은 청소년들을 위해서는 정보를 검색하고 활용할 수 있는 능력을 증진시킬 수 있는 교육에 참가할 수 있도록 지원해주어야 한다. 정보문화수용능력과 정보사회이해수준이 모두 낮은 청소년들을 위해서는 정보이용능력과 아울러 정보사회에 대한 인식 및 이해가 병행되는 프로그램에 참여할 수 있도록 하여야 한다. 즉, 정보문화향유능력과 정보사회이해수준 모두 높여 주어야 한다.

## 2) 정보문화 향유능력 증진방안: 가정을 중심으로

본격적인 정보화 시대가 전개되면서 청소년들은 기존의 여러 매체들은 물론 인터넷 등 종래에 볼 수 없었던 새로운 매체들을 통해 과거보다 훨씬 신속하게 다양한 정보를 접하게 되었다. 여기에서는 청소년

년들을 유혹하는 각종 유해정보들로부터 어떻게 하면 청소년들을 보호하고, 청소년들 스스로가 올바른 매체 활용법을 생활화하여 건전한 정보를 유익하게 활용할 수 있도록 할 것인가에 초점을 맞추었다. 가정에서의 청소년의 정보문화 향유능력을 증진시키기 위하여 적용하고 노력을 기울일 수 있는 방안은 다음과 같다.

첫째 : 부모의 정보문화에 대한 이해 증진

가정에서 부모들은 먼저 컴퓨터 관련지식을 넓혀서, 왜 청소년들이 그렇게 컴퓨터와 인터넷에 빠져드는지 이해할 수 있어야 한다. 인터넷은 취미생활, 문화, 교양, 지식을 제공하는 수단이고, 실로 다양한 인간관계를 맺을 수 있는 세계를 향해 열린 창이며, 세상을 연결하는 방대한 네트워크라는 점을 충분히 이해하고 활용할 수 있는 정도가 되도록 노력하여야 한다.

둘째 : 가정에서의 지도능력 강화

정보문화와 관련된 문제에 있어 자녀의 지도를 학교에만 전적으로 의존할 것이 아니라, 가정에서도 기본적인 정보매체 활용능력을 지도하고 올바른 인터넷 사용방법 등을 교육하고 점검해 줄 필요가 있다. 특히 게임이나 채팅, 인터넷, 컴퓨터 중독 등에 관한 자가진단표 등을 제시하여 스스로의 모습을 인식할 수 있게 하는 것이 중요하다. 인터넷 사용규칙 등 올바른 정보매체 이용방법이 습관화될 수 있도록 가정생활 속에서 지도하여야 한다.

### 3) 정보문화 향유능력 증진방안: 학교를 중심으로

21세기 지식정보화사회는 개방화·다양화를 특성으로 하여 모든 분야에서 무한경쟁이 진행되고 있다. 이에 따라 지식정보화 능력 함양으로 교육경쟁력을 제고하고, 효율적이고 실질적인 교육정보화 지원체제를 지속적으로 추진하여 새로운 사회가 필요로 하는 정보화 소양을 갖춘 인재 양성을 위하여 초·중등학교에서는 부단히 노력하여야 한다. 이러한 시대적·사회적 변화에 청소년들이 능동적으로 대처하기 위해서 새로운 지식과 정보를 창출하고 활용할 줄 아는 새로운 능력을 개발하여야 한다.

첫째 : 학교내 정보화 인프라 구축 확대

현대사회는 정보통신기술의 급속한 발달로 매우 빠르게 지식정보화 사회로 전환되고 있다. 이러한 시대적 변화에 따라 청소년들의 정보화 능력을 배양하고, 문제해결능력을 신장하기 위한 자기주도적 학습으로의 변화를 위해 정보화를 이용한 교육의 패러다임도 전환되고 있다. 21세기를 선도할 인재양성을 위해 정보통신기술 활용 및 교수·학습방법 개선이 필요하게 되었다. 모든 학생이 정보지식사회의 시민으로써 갖추어야 할 기본정보소양을 함양하고, 21세기 지식기반사회에 대비, 학생 및 교원에 대한 정보활용교육을 강화하기 위해 교육정보화 인프라 구축이 요구된다. 학교내 정보화 인프라 구축 확대를 위하여 ① 교육·교원용 및 교실용 PC 보급 확대 ② 영상장치 보급 확대 ③ 학교내 전산망 구축 확대 ④ 인터넷 통신 속도 고도화 지원 ⑤ 저소득층자녀 PC 및 인터넷 통신비 지원 확대 ⑥ 학교 멀티미디어실 설치 확대 등이 필요하다.

둘째 : 정보통신기술교육 강화

지식정보화 사회는 단순히 정보통신기술의 발달로 인한 변화를 넘어서 가치관과 지식관의 전환, 삶에 대한 의식의 전환이 요구되는 새로운 사회로, 패러다임의 전환이 필요하다. 이러한 사회적 변화는 기존의 교육이 가지고 있던 전통적인 특질을 상당부분 벗어 던지고 새로운 교육으로 전환해야 한다는 문제를 제기한다. 적어도 개인의 소질과 적성이 무시되는 획일적 체제와 활동, 고정된 논리와 구조를 지닌 지식을 전형으로 여기는 교육내용, 수동적이고 고립적인 존재로 인식하는 청소년들의 관념 등을 종합적으로 재검토하여야 한다. 21세기 지식정보화사회에 부응하는 정보화교육을 실현하고 학생들의 정보활용 기회 확대 및 능력신장을 통해 21세기형 지식기반산업의 기초인력을 육성해야 하는 정보통신기술교육이 강화되어야 한다.

셋째 : 정보화를 활용한 학습활동 강화

정보통신기술(ICT)은 IT개념에 정보의 공유 및 의사소통 과정을 보다 강조하는 의미를 내포하고 있다. 협의의 개념으로는 정보를 가공, 전달하는 H/W와 S/W등의 매체를 말하며, 광의의 개념으로는 정보통신기술을 이용하여 정보를 수집·가공하고 생산·재창조하는 모든 활동을 의미한다. 따라서 이에 부응하는 교수학습활동이 요구된다. 학교 내에서의 ICT를 이용한 여러 가지 학습활동들은 복합적·상호보완적으로 적용될 수 있는 것으로 한 가지 유형만이 배타적으로 적용되는 것은 아니다. 또한 수업활동유형 그 자체가 ICT활용수업이 될 수는 없다. 의도하는 학습목표를 가장 효과적으로 달성하기 위하여는 어떤 단계에, 어떻게 활용할 수 있을 것인가에 대한 고민이 중요하다.

넷째 : e-learning을 통한 정보학습체제 강화

현재의 정보 인프라를 통한 더 넓은 의미의 현장 교육 개선방안의 하나로 관심을 가질 수 있는 부분이 e-러닝이다. 기본적인 환경인 정보통신 인프라의 활용을 극대화 할 수 있는 조건이 마련되어 있으므로 정보통신기술을 토대로 시간과 공간을 뛰어 넘어 언제, 어디서나 누구나 자신이 원하는 내용, 수준, 방법을 통해 학습할 수 있는 e-러닝을 통한 정보학습체제 확산이 필요하다. e-러닝 구현을 위해서는, 학습내용인 콘텐츠(Contents), 이를 전달할 인프라(Connectivity), 학습공동체(Community)가 필요한데, 콘텐츠는 학습내용 또는 이를 지원하는 학습자원을 뜻하며, 인프라는 학습자와 콘텐츠를 연결하는데 필요한 각종 전달체제 및 e-러닝 지원시스템, 즉 하드웨어 및 소프트웨어, 네트워크와 관련한 시스템 인프라, e-러닝 학습환경을 지원하는 e-러닝 플랫폼, e-러닝콘텐츠 개발을 지원하는 저작도구를 말한다. 마지막으로 학습공동체는 학습을 위해 인프라와 콘텐츠를 기반으로 원활한 커뮤니케이션을 통해 협력하는 학생, 교수자, 운영자로 이루어진 공동체 등의 3요소로 구성된다.

다섯째 : 정보문화 역기능 해소를 위한 정보문화교육 강화

인터넷 사용자의 수와 휴대전화 가입자 수의 폭발적인 증가로 정보통신 사용이 늘어남에 따라 정보통신 윤리문제의 사회적 인식 또한 확대되어 가고 있다. 이 연구의 조사결과에서도 나타났듯이 청소년의 정보문화 형성에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 인터넷이다. 그러나, 인터넷을 통해 제공되는 정보의 수준에 대한 인식은 고급정보로 인식하고 있는 경향이 낮은 것으로 나타났다. 따라서, 각급 학교에서는 인

터넷에서 제공되는 정보가 청소년에게 유용하고, 건전하게 활용할 수 있도록 능력을 배양시키고, 유해 정보로부터의 청소년을 보호하며, 올바른 정보문화를 향유할 수 있는 정보문화교육이 필요하다. 범교과교육으로 설정하여 재량활동을 통하여 중점적으로 지도하되, 관련되는 교과와 특별활동 등 학교교육 활동 전반에 걸쳐 통합적으로 다루어지도록 하고, 지역 사회 및 가정과도 연계하여 지도하도록 하여야 한다.

여섯째 : 정보문화 역기능 해소를 위한 예방·상담활동 강화

청소년들의 건전한 정보문화 정착을 위하여는 인터넷 중독 예방 및 치료를 위한 상담활동이 강화되어야 한다. 또한 불건전 인터넷 사이트 감시 및 신고 활동 활성화에도 전력을 기울여야 한다.

일곱째 : 정보문화교육 실천을 위한 교사·학부모 연수교육 강화

교사 및 학부모의 정보문화 지도능력 향상을 위해서는 정보문화교육을 실천하기 위한 연수프로그램을 개발·실시하여야 한다. 단위학교에서는 가정통신문, 학부모교실 등을 통해 연수교육을 실시하여 청소년들의 건전한 정보문화 정착을 위한 홍보활동 및 인터넷 중독 예방을 위한 홍보·상담인력으로 활용할 수 있는 인적자원을 개발하여야 한다. 정보화 시대에 청소년이 주체가 되는 주도적인 정보문화를 향유할 수 있고, 건전한 민주시민으로서 미래사회를 주도할 수 있는 자질과 능력을 키울 수 있도록 하기 위해서는 학교의 역할이 중요하다. 정보문화 향유능력 증진을 위한 다양한 프로그램의 개발과 정보화 역기능에 대한 예방 체제의 확립, 정보문화로부터 소외된 청소년에 대한 기회 확대 등의 지원과 노력이 필요하다.

#### 4) 정보문화 향유능력 증진방안: 사회를 중심으로

정보화가 급속도로 진행된 한국사회에서 정보문화는 일상문화의 중요한 한 부분이 되었으며, 특히 청소년에게 있어서 가정, 학교를 오가는 단조로운 삶의 공간을 메워주는 장으로서 인터넷, 모바일 등 정보매체를 중심으로 한 정보공간은 문화적 변화와 특정한 경향을 보여주고 있다. 청소년 정보문화가 보여주는 여러 특징들과 정보문화의 향유로 인한 삶의 변화 및 영향은 보는 관점에 따라 때로는 부정적으로, 때로는 긍정적으로 해석, 평가되고 있다. 현재 형성된 청소년 정보문화에 대한 평가가 어떻든 간에 다양한 견해들을 참고로 삼아, 그리고 무엇보다도 청소년들 스스로의 판단을 바탕으로 하여 향후 정보문화의 변화와 정보문화의 향유방식을 만들어 나가야 할 것이다. 더불어 정보문화에 대한 협소한 인식에 대하여 반성하고, 정보문화의 향유를 기술과 능력을 중심으로 이해함으로써 초래될 실제적, 인식적 차원의 문제들에 대한 견제와 성찰을 그치지 말고 이어 나가야 할 것이다.

첫째 : 정보문화에 대한 사회적 차원의 기본관점(철학) 마련

기본적으로 사회적 차원에서는 정보문화 접근의 기회, 향유의 기회, 질적 차이의 축소 등을 추구하는 방향에서 공공적 관점과 철학을 가져야 한다. 몇 년 전 정보화의 역기능에 대하여 사회정의의 차원에서 ‘정보격차’의 해소나 ‘정보접근권’의 확보에 대한 논의가 있었다. 현재도 역시 이 부분에 대한 정책적 대응은 지속되어야 하며, 정보활용과 공유, 생산의 단계에 이르기 위해 제약으로 작용할 수 있는 모든 장애들을 없애는 작업이 한편에서는 계속되어야 할 것이다. 필요한 곳과 필요한 사람에게 우선적으로 지원이 이루어져야 한다.

또한 정보문화 활성화의 개념을 정의하고 이에 대한 정책적 방안의 방향과 범주를 설정하여야 한다. 특히 청소년 정보문화 향유능력의 증진이라는 차원에서 기술적 맥락만이 아닌 사회문화적 맥락에서 창조력과 자기실현의 장으로서 정보문화를 활용할 수 있도록 하는 방향으로 추진하는 것이 기술 중심 정보화의 한계와 청소년이 처한 현실적 제약을 고려한 적절한 방안이 될 것이다.

둘째 : 정보접근권과 정보향유권 보장을 위한 네트워크 구축

청소년들의 정보접근권과 정보향유권을 보장하기 위한 방안으로 지역사회의 차원에서 학교, 지역문화/청소년센터 등의 시설에 있는 인적, 물적 자원들을 거점으로 하여 네트워크를 구축하는 방안이 있다. 학교와 지역센터가 서로 도움이 되는 연합체계를 형성하는 것은 단지 정보문화의 활성화만이 아니라 지역사회 교육이라는 차원에서도 서로에게 중요할 것이다. 가장 큰 혜택을 받는 것은 청소년이겠지만 지역사회 일원 전체의 역동성을 이끌어낼 수 있는 방안으로서도 의미가 있을 것이다. 온라인/사이버뿐만 아니라 오프라인에서 사람들이 관계를 맺는 속에서 광의의 정보문화를 형성할 수 있을 것이다. 청소년들에게 학교를 중심으로 한 단절적인 관계가 아닌 삶의 터전을 중심으로 가정-학교-사회가 이어지는 관계망을 경험하게 할 수 있다면 그리고 정보화와 접목하여 생산적이고도 다양한 즐거움을 얻을 수 있는 관계로 발전할 수 있다면 의미 있을 것이다. 곧, 새로운 시설의 구축과 같은 비효율적인 방안보다는 정보화의 내적논리를 적용한 거점의 확보와 연결고리의 생성, 사람들 간에 상호독립적이면서도 보완적인 연결관계의 유지라는 원칙을 반영한 지역모델의 개발을 구상해 볼 수 있을 것이다.

셋째 : 정보문화향유 소외청소년을 위한 인프라 보급 확대 및 교육

물리적 환경여건으로 정보문화 향유로부터 소외된 청소년들을 위한 지원이 필요하다. 첫째, 소외지역 청소년 즉, 농어촌과 오지지역 청소년을 위한 통신 인프라 보급이 필요하다. 둘째, 장애 청소년을 위한 정보통신기기의 접근성 확보가 필요하다. 셋째, 저소득 청소년을 위한 다양한 통신기기 이용환경 제공(청소년 밀집지역 정보이용센터구축 등)이 필요하다. 넷째, 정보이용능력 부족 청소년을 위한 정보화교육 및 정보화에 대한 인식고양 프로그램 개발과 보급이 필요하다. 다섯째, 불건전 정보 이용 및 인터넷 중독, 폭력 등에 노출된 청소년을 위한 상담 및 예방 프로그램 개발 및 전개가 필요하다. 여섯째, 청소년들이 이용할 수 있는 유용한 콘텐츠 제공 확대 등이 있다. 그러나 개인차원에서의 정보문화 향유능력 증진을 위해서는 인식 고양 및 교육·상담에의 참여 등과 같은 개인적인 차원에서의 노력도 필요하다.

넷째 : 정보문화 리더러시의 함양을 위한 체험프로그램 개발·보급

매체와 기기의 사용능력을 넘어서 창조적 활용을 의미하는 리더러시를 확장하는 방향으로 청소년을 위한 교육과 체험 프로그램이 개발되어야 한다. 창조적 활용은 기본적으로 몇 가지 선행조건이 필요하다. 창조적 활용을 할 수 있는 콘텐츠와, 방향을 잡아나갈 수 있는 세계관 및 가치관의 형성이 그것이다. 온라인만이 아니라 오프라인에서도 다양한 문화적 창조를 경험할 수 있고, 다양한 네트워크의 형성과 유지를 실험해 볼 수 있는 장이 확보되는 것이 필요하다. 왜냐하면 정보문화에 대한 리더러시적 접근은 결국 정보에 대한 자신의 가치관을 세우고, 문화적으로 민감한 감수성을 가지고 실천하는 것을 포함하는데,

이는 인터넷 그 자체, 모바일 그 자체의 사용이라는 차원에서는 완전히 소화되지 못하기 때문이다. 그리고 더욱이 청소년들을 이미 별도로 배우지 않아도 온라인/사이버, 모바일의 사용에 있어서는 앞서 있으며, 자신만의 세계를 이미 구축하고 있다. 그러나 현실의 삶의 경험을 동원하여 정보문화 향유의 의미를 찾아나가고 개개인의 불균형적인 체험을 보완하기 위하여 공동작업을 경험하도록 하고, 오프라인의 창조활동과 유기적으로 결합하는 것은 매우 중요한 부분이다.

그리고 이런 창조활동을 지원하고 기획할 수 있는 전문인력이 필요하다. 정보문화는 인터넷과 모바일을 가지고 노는 것, 혹은 정보를 조사하여 추려내는 것 등의 단편적인 행위 중심으로 설명되고 오해되기도 하지만, 기실 정보문화는 개인의 판단과 선택이 끊임없이 이루어지고 소통되는 과정에서 집단적으로 형성되는 것이며, 생산적인 정보문화를 형성하고 활용할 수 있도록 하기 위해서 교육과 체험을 통한 연습이 필요하다.

다섯째 : 유해정보매체 확산을 막기 위한 감시체제 운영

청소년의 역기능적 정보문화 수용을 줄이기 위해서 무엇보다도 우선되어야 할 사항은 유무선 인터넷, 음반, 비디오, 전자오락, 영화, 공연, 만화, 화보, 사진, 도서, 광고 등을 망라해 검토하는 일이다. 전담 공무원의 힘으로는 이를 규제하고 감시할 수 없으므로, 공동체적 힘을 결집해서 시민감시 네트워크를 형성하고 신고창구, 신고포상금 제도를 도입하는 것도 하나의 방법이다. 음란물 소각의 날 등의 행사를 지역별로 하는 것도 일반 대중에게 인식시킬 수 있는 가시적 효과를 기대할 수 있는 방법이 될 수 있다. 청소년이 즐길 수 있는 유익한 매체나 프로그램을 소개하고, 아울러 유해매체의 영향이나 관련 법규에 대한

홍보용 자료를 만들어 청소년과 관계자 대상으로 총체적이고 비판적인 미디어 교육을 할 필요가 있다. 청소년에게 무엇을 하지 말라고 강요만 했지, 그들에게 무엇을 하거나 보라고 지침을 주지 못해 청소년의 신중 매체물에 대한 윤리적 가치관이 혼란스러울 수 있기 때문에 더욱 절실히 필요하다. 또한, 불법 컴퓨터 프로그램이나 PC통신 또는 인터넷을 통한 유해매체는 다른 매체에 비해 관리·감독이 어렵다. 유해매체의 확산을 막기 위해서는 이를 차단할 수 있는 감시체제가 운영되어야 한다. 문제가 있는 정보서비스 제공자에게 적극적으로 항의하는 등 부모, 교사, 기성세대의 자발적 참여가 요구된다. 특히 청소년들이 선호하는 인터넷 등의 매체와 관련하여서는 이러한 사회 공동의 정화 노력이 더욱 중요하다. 청소년들이 건전한 정보 활용자로서의 역할을 키워나갈 수 있도록 지켜주고 지원해 주는 노력이 중요하다.

여섯째 : 정보문화에 대한 현장연구의 활성화

삶을 이해하지 못하고 문화를 논할 수 없다. 문화의 기원적 의미인 ‘경작하다’는 삶의 과정에서 켜켜이 형성되는 것으로서의 문화의 특성을 말해준다. 그리고 이 과정은 정보문화의 다양한 생성과 발전의 과정을 충분히 연상시킨다. 즉 정보문화의 이해는 삶의 맥락에서 이루어져야 한다. 그러나 청소년문화나 정보문화에 관한 연구들이 아직 부족하여, 경향을 보여주는 정도에 그치고 있다. 필요한 것은 문화의 현장과 청소년 개인에 대한 밀착된 연구들이다. 이런 연구들이 더욱 많이 진행되어야 복잡한 문화의 여러 실제(reality)를 균형적으로 파악할 수 있게 된다. 그리고 이런 연구들을 지원해야 하는 것이 지역사회의 몫이다. 연구는 이해와 준비의 과정이므로 지역사회의 구상을 위해서 이에 대한 지원은 필수적이다. 청소년 정보문화의 질적인 탐구 데이터들이 풍부해질수록 실제(reality)를 더욱 탄탄하게 구성해낼 수 있는

가능성이 높아진다. 다양하고 심도 깊은 현장연구가 정보문화의 향유를 위한 당장의 직접적인 지원방안이 되지는 못하겠지만, 청소년 정보문화에 대한 이해의 폭을 넓힘으로써 새로운 발전의 상을 그려나가는 데 참조의 역할을 할 수 있다는 점에서 광범위한 의미에서의 사회적 지원방안이 될 수 있다고 여겨진다.

디지털시대를 살아가야 할 청소년들은 제3의 문화를 펼쳐나갈 세대들이다. 청소년들의 디지털 문화적 역량에 따라 문화의 질이 좌우된다고 볼 수 있다. 이것이 청소년들에게 새로운 정보문화를 조절할 수 있는 문화능력을 키워주어야 하는 이유의 출발점이다. 청소년들의 정보문화 향유능력을 증진시키기 위해서는 기술적 맥락만이 아닌 사회문화적 맥락에서 창조력과 자기실현의 장으로서 정보문화를 활용할 수 있도록 하여야 한다. 이것이 기술중심 정보화의 한계와 청소년이 처한 현실적 제약을 고려한 적절한 방안이 될 것이다. 청소년들이 건전한 정보활용자로서의 역량을 키워나갈 수 있도록 지켜주고 지원해주는 노력이 중요하다. 청소년 개개인이 정보문화를 자신의 삶에 배치하는 것에 익숙해질 때 비로소 청소년들은 정보문화의 중심에 설 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 고영만(2001). 정보교육의 문화적 담론. 한국문헌정보학회지 제3권 pp. 79~92. 서울: 한국문헌정보학회.
- 고영삼(2001). 정보사회의 범죄. 정보사회의 이해, pp.249-274. 서울: 나남출판사.
- 구연상(2002). 디지털 콘텐츠와 사이버문화. 인문학연구 제7집 pp. 165~192. 서울: 한국외국어대학교.
- 김경동(2002). 사이버 시대의 도래와 삶의 질: 문명론적 고찰. 사이버시대의 사회변동, pp11-29. 서울: 집문당.
- 김경준 외(2003). 청소년 정보소외 실태조사 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 김문조(2001). 청소년 정보화의 실태 및 문제점. 지식 정보환경 변화에 따른 청소년 육성방향 모색 세미나 자료집. 서울: 한국청소년개발원.
- 김미운(2003). 사이버공간 경험의 의미와 청소년문화. 청소년학연구 10(4), pp. 212-232. 서울: 한국청소년학회.
- 김상환(2000). 문화와 정보사회: 기술, 언어, 실재에 대하여. 철학사상 10 pp. 81~100. 서울: 서울대학교 철학사상연구소.
- 김성국(2001). 정보사회의 정치생활: 시민사회와 민주주의. 정보사회의 이해, pp.181-206. 서울: 나남출판사.
- 김성현(2003). 인터넷 디지털정보의 사용요인에 관한 실증적 연구: 혁신수용과 정보공유관점을 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김신일(2002) 사이버 세계 청소년. 서울: 한국청소년교육연구소.
- 김옥순(2002). 정보사회의 청소년문화: 변화한 것과 그대로 인 것. 청소년문화포럼 제5호 pp. 24~29. 서울: 한국청소년문화연구소.

- 김용섭(2003). 미리보는 디지털 라이프 스타일 2008. 서울: 한국통신문화재단.
- 김지수(2004). 디지털 인맥과 인간관계망(Human Network). 정보통신정책, 제16권 16호. 서울: 한국정보통신정책연구원.
- 도준호 외(2000). 인터넷의 사회문화적 영향 연구. 서울: 정보통신정책연구원.
- 마뉴엘 카스텔(2003). 네트워크 사회의 도래. 서울: 한울 아카데미.
- 문태준(2003). 사회경제적 요인이 청소년인터넷 관련 지식정보자원 및 지식획득에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 박기성(2000). 디지털기술과 정보문화 혁명. 사회과학 12 pp. 15~45. 경북: 경북대학교.
- 박길성(2002). 정보사회의 문화양식: 이동, 네트워크, 합성. 사이버시대의 사회변동, pp. 31-57. 서울: 집문당.
- 박성익 외(2000). 사이버 공간에서의 청소년행동특성 연구. 서울: 한국간행물윤리위원회.
- 박행웅 역(2004). 인터넷 갤럭시. 서울: 한울 아카데미.
- 서이중(2003). 지식정보사회의 이론과 실제. 서울: 서울대학교출판부.
- 서주연(2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 성기수(1982). 정보화사회의 장기 전망에 관한 연구. 서울: 한국과학기술원.
- 성동규(2003). 사이버 커뮤니케이션. 서울: 세계사.
- 손연기·이명진(2002). 정보문화지수의 개발 필요성과 측정방법의 탐색. 정보화 정책 제9권 제3호 pp. 61~78. 서울: 한국전산원.
- 심광현·이동현 편저(1999). 문화사회를 위하여. 서울: 문화과학사.
- 안정화(1994). 정보화수준 측정기법의 개선에 관한 연구. 서강대학교

- 대학원 석사학위 청구논문.
- 에티엔 바랄·송지수 역(2002). *오타구; 가상세계의 아이들*. 서울: 문학과 지성사.
- LG경제연구원(2000). *밀레니엄 리포트: 새로운 제안*. 서울: LG경제연구원.
- 연합뉴스(2004). *당신은 이제 유티즌*. 서울: 연합뉴스.
- 유승원(2000). *사이버 커뮤니케이션론*. 서울: 녹두.
- 윤옥경(2000). 사이버시대의 세대차이와 세대갈등에 대한 전망. *한국청소년연구* 11(2), pp. 55-75.
- 이동진 외(2001). 지식정보사회의 문화정체성. *청소년문화포럼* 제3호 pp. 29~71. 서울: 한국청소년문화연구소.
- 이명진(2002). 정보기술 활용정도에 따른 생활양식의 차이. *정보와 사회* 제4호 pp. 121~146. 서울: 한국정보사회학회.
- 이세용(2002). 청소년의 인터넷 사용과 정보불평등. *정보화정책* 제9권 제4호 pp. 29~48.
- 이유남(2000). *중앙일보*.
- 이장영(2001). 정보사회와 문화, 정보사회의 이해, pp. 387-404. 서울: 나남출판사.
- 이재경(2000). 정보화사회에 대한 세 가지 이론적 관점과 한국 사회의 과제. *사회과학연구논총*, 5.
- 이한구(1999). 정보사회와 역사 발전단계에서 본 그 위상. *철학연구회* 편. *정보사회의 철학적 진단*. 서울: 철학과 현실사.
- 이형초(2003). 인터넷 중독의 예방과 치료. *정보사회의 새로운 도전과 응전*, 전기학술대회 자료집. 서울: 한국정보사회학회.
- 이희천(2003). 인터넷의 정보탐색 활용의도가 인터넷 쇼핑 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구. *서울대학교 대학원 석사학위논문*.

- 임흥빈(1995). 정보사회와 생활윤리. 서울: 아산사회복지사업재단.
- 자크 아탈리, 유재천 역(1993). 21세기의 승자. 서울: 다섯수레.
- 정문성(1998). 한국문화의 특성 및 전망과 대안적 문화교육의 방향. 사회와 교육 25집, pp. 257-277.
- 정민승(2000). 온라인에서의 자아 정체성. 교육인류학연구. 3(3). pp. 141-162.
- 정민승(2002). 청소년 인터넷 이용실태와 문제점-인터넷의 교육적 재편을 지향하며. 사이버공간의 윤리적 쟁점과 새로운 교육패러다임. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 정보통신부(1999). 정보문화 확산 및 내실화 방안 연구. 서울: 정보통신부.
- 조혜정(2000). 학교를 찾는 아이 아이를 찾는 사회. 서울: 또하나의 문화.
- 청소년대화의 광장(1998). 사이버세계와 청소년 상담. 서울: 청소년대화의 광장.
- 최운실(2002). 청소년 사이버 문화 공동체 구축을 위한 교육프로그램 사례분석. 청소년학연구 9(3), pp. 337-361.
- 최윤진(1998). 청소년문화 연구의 동향과 과제. 청소년학연구 5(2), pp. 63-80.
- 코니시(1998). 사이버충격: 92가지 미래의 시대적 경향. 서울: 엘테크.
- 맵스콧, 허운나·유영만 역(1998). N세대의 무서운 아이들. 서울: 몰পুর레.
- 폴 길스터·김정래 역(1999). 디지털 리터러시. 서울: 도서출판 해냄.
- 한국전산원(2002). 국가정보화수준 측정 및 지표 개발 보고서. 서울: 한국전산원.
- 한국정보문화센터(1997). 정보화의 지형변화와 정보문화 확산의 새로운 전개 방향. 서울: 한국정보문화센터.

- 한국청소년개발원(2004). 청소년 정보문화의 현재와 미래. 청소년 정보문화 수용실태 연구 전문가 워크숍자료집. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년문화연구소(1997). 정보화가 아동 및 청소년에게 미치는 영향. 서울: 한국청소년문화연구소.
- 한상복 · 이문용 · 김광익(1994). 문화인류학개론. 서울: 서울대출판사.
- 한상완(1999). 정보사회의 전개와 정보이용. 서울: 정성문화사.
- 황두현(1985). 정보화와 경제사회발전. 서울: 통신정책연구소.
- 황상민(2004). 대한민국 사이버 신인류. 서울: 21세기북스.
- 황상민 · 한규석 편(1999). 사이버 공간의 심리. 서울: 박영사.
- 황진구 외(2002). 청소년 정보화 실태조사 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 황진구 외(2003). 청소년의 사이버 커뮤니티 참여 및 이용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 한국청소년개발원.
- 황진구 · 김경준 · 이종임(2002). 청소년 정보화 실태조사 연구. 한국청소년개발원.
- Brake, M.(1985). *Comparative Youth Culture*. N.Y.: Routledge.
- Ferchhoff, W.(1990). West German Youth Cultures at the Close of the Eighties' L. In Chisholm et al.(eds.), *Childhood, Youth and Social Change. A Comparative Perspective*. London: The Falmer Press.
- Galland(1996). *Les Jeunes*, Paris: Edition la Deecouverte.
- Gere, C.(2003). *Digital culture*. Consortium Book Sales & Dist.
- Goodenough, W. H.(1961). Comments on cultural evaluation. *Daedalus*, 90, pp. 521-528
- Hurlock, E. B.(1973). *Adolescent Development*. Tokyo : Mcgraw

-Hill Kogakusha Ltd..

Kanter, R. M.(2001). *Evolve : Succeeding in the digital culture of tomorrow*. Harvard Business School.

OECD(1981). *Information Activies, Electronics and Tele-communications Technologies*. OECD.

Porat, M.(1977). *The Information Economy: Definition and Measurement*. Washington: US Department of Commerce.

Raymond Williams(1985). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. Oxford University Press.

Tylor, E. B.(1871). *Primitive culture*. London: J. Murray

Zinneker, J.(1990). What Does the Future Hold? Youth and Socialcultural Change in the FRG. In Chisholm et al.(eds.), *Childhood, Youth and Social Change. A Comparative Perspective*. London: The Falmer Press.

# 부 록

1. 설문지
2. 설문조사결과표
3. 면접조사사례

## 부록 I : 설문지



## 청소년 정보문화 수용실태 조사

안녕하십니까?

한국청소년개발원은 국무총리실 산하의 정부출연 연구기관입니다. 저희 개발원에서는 그동안 청소년의 자율 참여를 보장하고 청소년의 권리를 신장하기 위해 각종 정책 및 프로그램 개발, 그리고 청소년의 생활실태와 의식조사 등의 기초조사를 실시하고 이를 바탕으로 청소년에게 다양한 기회부여와 지원을 위해 노력하고 있습니다.

최근에는 청소년들의 정보문화에 대한 관심이 증대되면서 청소년들 스스로 정보를 검색하고 조합하고 다시 재정렬 하는 등 정보화 기반을 바탕으로 다양한 정보문화를 창출하고 향유할 수 있는 기회를 가질 수 있도록 지원해 주고자 노력하고 있습니다. 이러한 노력의 일환으로 이루어지고 있는 본 조사에서는 청소년들의 정보문화와 관련된 의견을 듣고자 합니다. 본 조사 결과는 여러분의 정보문화 향상을 위한 정책 및 프로그램 개발의 기초자료로 활용하고자 합니다. 또한 설문결과는 컴퓨터로 처리되므로 **응답에 대한비밀은 보장되며**, 설문에서 얻어진 결과는 오직 연구의 목적을 위해서만 사용되므로 **솔직**하고 **정확하게 빠짐없이** 응답하여 주시기 바랍니다.

2004. 6.

**한국청소년개발원**

서울시 서초구 우면동 142

문의사항이 있으시면 전화(☎ 02-2188-8814)로 연락하여 주시기 바랍니다.

담당자 : 맹영임





8. 귀하가 **가장 많이** 검색하는 인터넷 정보와 **가장 유용한** 인터넷 정보라고 생각하는 것은 무엇입니까? 각 항목에 대하여 보기 중 해당하는 번호를 한 가지씩만 적어 주십시오.

보	① 생활정보	② 학습정보	③ 연예정보	④ 게임정보
기	⑤ 오락정보	⑥ 카페 또는 블로그 정보	⑦ 진로 및 진학정보	

- 1) 가장 많이 검색하는 인터넷 정보 (            )  
 2) 가장 유용한 인터넷 정보 (            )

9. 귀하는 인터넷을 통해 다음의 각 사항에 대하여 하루에 평균적으로 어느 정도 시간을 소요하고 있습니까? 보기 중 해당하는 시간대의 번호를 괄호 안에 평일과 주말로 나누어 적어 주십시오.

보	① 전혀 사용하지 않음	② 1시간미만	③ 1시간이상-2시간미만
	④ 2시간이상-3시간미만	⑤ 3시간이상-4시간미만	⑥ 4시간이상-5시간미만
기	⑦ 5시간이상-7시간미만	⑧ 7시간이상	

	평일	주말·공휴일
1) 이메일 확인하고 주고받기	(            )	(            )
2) 온라인 채팅하기	(            )	(            )
3) 온라인 게임하기	(            )	(            )
4) 음악듣기	(            )	(            )
5) 영화보기	(            )	(            )
6) 지나간 드라마보기	(            )	(            )
7) 카페 방문하기	(            )	(            )
8) 블로그나 홈페이지 관리하기	(            )	(            )
9) 검색을 통한 숙제하기	(            )	(            )
10) 학습사이트로 학습하기	(            )	(            )
11) 휴대폰 문자보내기 및 통화하기	(            )	(            )



	사용 순위	보유상태		
		가족공동	내 소유	없음
데스크 탑 컴퓨터				
노트북				
핸드폰				
디카폰				
디지털카메라				
DVD				
비디오				
캠코더				
MP3				
전자사전				
보이스펜				
케이블TV				
위성방송				
인터넷				
e-mail				

14. 다음 문항들을 잘 읽고 자신의 모습과 가장 가깝다고 생각되는 번호에 ○표 하여 주시기 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 내가 적어도 다른 사람만큼은 가치있는 사람이라고 느낀다.	1	2	3	4	5
2. 나는 많은 장점을 가지고 있다고 느낀다.	1	2	3	4	5
3. 나는 내가 실패자라고 느끼는 경향이 있다.	1	2	3	4	5
4. 나는 남들이 하는 만큼은 일을 잘 할 수 있다.	1	2	3	4	5
5. 나는 내가 자랑스러워 할만한 것이 별로 없다고 느낀다.	1	2	3	4	5
6. 나는 내 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다.	1	2	3	4	5
7. 대체로 나는 나 자신에 만족한다.	1	2	3	4	5
8. 나는 나 자신을 좀 더 존중할 수 있었으면 좋겠다.	1	2	3	4	5
9. 나는 때때로 나 자신이 쓸데없는 존재라고 느낀다.	1	2	3	4	5
10. 나는 때때로 내가 전혀 유능하지 않다고 생각한다.	1	2	3	4	5

15. 다음 문항들을 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 번호에 ○ 표 하여 주시기 바랍니다.

	전 혀 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
1. 나는 인터넷으로 프로그램을 다운받거나 설치하는 것을 잘 할 줄 안다.	1	2	3	4	5
2. 나는 인터넷상에서 필요한 정보를 잘 찾을 수 있다.	1	2	3	4	5
3. 나는 인터넷이나 컴퓨터 관련용어들을 잘 알고 있다.	1	2	3	4	5
4. 나는 학교과제를 해결하는 데 인터넷으로부터 많은 도움을 받고 있다.	1	2	3	4	5
5. 나는 인터넷을 통하여 사회적 사건들을 이해하는 데 도움을 받고 있다.	1	2	3	4	5
6. 나는 그림파일을 저장할 수 있다.	1	2	3	4	5
7. 나는 압축파일을 풀 수 있다.	1	2	3	4	5
8. 나는 인터넷을 통하여 스트레스를 해소하고 있다.	1	2	3	4	5
9. 나는 홈페이지를 만들 수 있다.	1	2	3	4	5
10. 나는 블로그를 할 수 있다.	1	2	3	4	5

16. 다음은 인터넷정보탐색에 관한 사항입니다. 귀하의 생각과 일치하는 곳에 ○표 하여 주십시오.

전 혀 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
---------------------------------	-----------------------	------------------	-------------	-----------------------

- 1) 인터넷정보탐색은 즐겁고 재미있다    ①    ②    ③    ④    ⑤
- 2) 인터넷정보탐색은 일상에서    ①    ②    ③    ④    ⑤  
탈출한 것과 같은 느낌을 준다
- 3) 인터넷정보탐색을 하면    ①    ②    ③    ④    ⑤  
시간가는 줄 모른다
- 4) 인터넷정보탐색은    ①    ②    ③    ④    ⑤  
내가 즐기기 위해 한다

- 5) 인터넷정보탐색을 통해 일을 합리적으로 처리할 수 있다      ①      ②      ③      ④      ⑤
- 6) 인터넷정보탐색을 통해 비교가능한 정보를 얻을 수 있다      ①      ②      ③      ④      ⑤
- 7) 인터넷정보탐색을 통해 정보를 찾는 시간을 절약할 수 있다      ①      ②      ③      ④      ⑤
- 8) 인터넷정보탐색을 통해 계획했던 일을 성취할 수 있다      ①      ②      ③      ④      ⑤

17. 다음은 인터넷관련 활동에 관한 사항입니다. 귀하의 경험과 일치하는 곳에 ○표 하여 주십시오.

전 없 었 다	혀 의 없 었 다	거 의 없 었 다	한 두 번 있 었 다	여 러 번 있 었 다	매 우 많 았 다
------------------	-----------------------	-----------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------

- |                     |   |   |   |   |   |
|---------------------|---|---|---|---|---|
| 1) 카페 및 블로그 운영      | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 2) 플래시 몹 참여         | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 3) 아바타 꾸미기          | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 4) 게임아이템 사고 팔기      | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 5) 인터넷 쇼핑           | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 6) 사진 올리기           | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 7) 인터넷 상에서의 음란물 접촉  | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 8) 인터넷상에서의 자살사이트 접촉 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 9) 인터넷상에서의 언어폭력 행사  | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 10) 인터넷상에서의 정보해킹    | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

18. 귀하의 생각 및 모습과 가장 가깝다고 생각되는 번호에 ○표 하여 주시기 바랍니다.

	전 혀 그 렇 지 않 다	거 의 그 렇 지 않 다	보 통 이 다	대 체 로 그 렇 다	매 우 그 렇 다
1. 나는 문자보다 이미지로 글을 쓰고 대화를 나누는 것이 더 좋다.	1	2	3	4	5
2. 나는 관심있는 영역의 정보를 탐색할 때면 빠뜨린 정보가 없는지 불안한 생각이 든다.	1	2	3	4	5
3. 나의 아바타는 나의 분신이다.	1	2	3	4	5
4. 나는 정보검색을 하지 않아도 인터넷의 여러 사이트들을 둘러 본다.	1	2	3	4	5
5. 나는 인터넷을 만남과 놀이의 장으로 이용한다.	1	2	3	4	5
6. 나는 사이버 공간에서는 타인의 반응에 대한 즉각적인 공격도 서슴지 않는다.	1	2	3	4	5
7. 나는 사이버 공간에서는 노골적인 자기노출 행동도 나타낸다.	1	2	3	4	5
8. 나는 사이버세계에서 다양한 정체성을 실험한다.	1	2	3	4	5
9. 나는 사이버 공간에서의 만남을 현실공간의 새로운 모임으로 연결되는 것이 낯설지 않다.	1	2	3	4	5

19. 귀하가 생각하는 귀하 부모님의 양육태도는 ?

\_\_\_ 1) 권위적이다

\_\_\_ 2) 허용적이다

\_\_\_ 3) 독재적이다

\_\_\_ 4) 방임적이다

20. 다음 문항들을 잘 읽고 자신과 가장 가깝다고 생각되는 번호에 ○표 하여 주시기 바랍니다.

	전 혀 그 렇 지 않 다	거 의 그 렇 지 않 다	보 통 이 다	대 체 로 그 렇 다	매 우 그 렇 다
1. 나의 부모님은 인터넷을 쓸 수 있는 시간을 정해 놓고 내가 반드시 지키도록 하신다.	1	2	3	4	5
2. 나의 부모님은 내가 인터넷으로 무엇을 했는지 수시로 체크하신다.	1	2	3	4	5
3. 나의 부모님은 나의 e-mail을 모두 열어 보신다.	1	2	3	4	5
4. 나의 부모님은 온라인게임을 못하게 하신다.	1	2	3	4	5
5. 나의 부모님은 내가 인터넷을 할 때 흥미를 갖고 지켜 보신다.	1	2	3	4	5
6. 나의 부모님은 내게 필요한 정보나 자료를 찾아달라고 부탁하신다.	1	2	3	4	5
7. 나의 부모님은 인터넷을 가르쳐 달라고 하신다.	1	2	3	4	5
8. 나의 부모님은 인터넷에 관한 새로운 정보(프로그램 사이트 등)를 알려주신다.	1	2	3	4	5
9. 친구들과의 대화는 거의 인터넷에 관한 것이다.	1	2	3	4	5
10. 인터넷을 하지 않으면 친구들로부터 소외당한다.	1	2	3	4	5
11. 인터넷을 잘 하는 것은 친구들로부터 인기를 얻는데 매우 중요한 요소이다.	1	2	3	4	5
12. 일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들이 서로의 생각에 더 많은 영향을 미친다.	1	2	3	4	5
13. 일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들을 더 믿을 수 있다.	1	2	3	4	5
14. 일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들이 여러 가지 일들을 더 잘할 수 있는 방법을 알려 준다.	1	2	3	4	5
15. 일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들에게 개인적인 이야기들을 더 거리낌없이 할 수 있다.	1	2	3	4	5





### 부록 II : 설문조사결과표

<부록표 II-1> 정보문화의 영역에 대한 인식 : 정보문화는 대중문화의 한 영역이다

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1286	3.84	.880	
성 별	남 자	622	3.88	.92	t=1.606
	여 자	662	3.80	.84	
학 교 급 별	중 학 교	651	3.72	.91	F=13.741***
	인 문 고	471	4.00	.83	
	실 업 고	162	3.87	.83	
	전 체	1284	3.84	.88	
지 역 별	특 별 시	340	3.82	.91	F=.500
	광 역 시	432	3.86	.86	
	대 도 시	205	3.89	.85	
	중 소 도 시	255	3.83	.87	
	읍 면 지 역	49	3.71	.94	
전 체		1281	3.84	.88	
성 적 별	상 위 권	517	3.95	.85	F=11.178
	중 위 권	369	3.87	.86	
	하 위 권	395	3.68	.90	
	전 체	1281	3.84	.88	
경 제 수 준 별	잘 사는 편	292	3.90	.91	F=2.205
	보 통	843	3.81	.87	
	못 사는 편	145	3.94	.83	
	전 체	1280	3.85	.87	
성 격 별	외 향 적	566	3.89	.87	F=1.898
	보 통	436	3.84	.86	
	내 성 적	280	3.76	.91	
	전 체	1282	3.84	.88	
자 아 존 중 감 수 준 별	하 위 권	407	3.71	.91	F=13.309***
	중 위 권	453	3.81	.84	
	상 위 권	405	4.02	.84	
	전 체	1265	3.85	.87	
부 모 의 양 육 태 도 별	권 위 적	198	3.76	.90	F=3.817*
	허 용 적	875	3.90	.86	
	독 재 적	86	3.64	1.00	
	방 임 적	102	3.74	.91	
	전 체	1261	3.85	.88	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II -2&gt; 정보문화에서의 인터넷 기능에 대한 인식:정보교환의 수단

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1294	4.06	.873	
성 별	남 자	628	4.06	.93	t=.160
	여 자	664	4.05	.82	
학교 급별	중 학 교	656	3.99	.88	F=6.274**
	인 문 고	472	4.17	.81	
	실 업 고	164	3.99	.99	
	전 체	1292	4.06	.87	
지 역 별	특 별 시	344	4.01	.93	F=7.885*
	광 역 시	435	4.13	.82	
	대 도 시	205	4.14	.76	
	중 소 도 시	256	3.99	.90	
	읍 면 지 역	49	3.86	1.00	
전 체		1289	4.06	.87	
성 적 별	상 위 권	522	4.11	.93	F=14.001***
	중 위 권	370	4.15	.71	
	하 위 권	397	3.90	.90	
전 체		1289	4.06	.87	
경제수준별	잘사는편	296	4.13	.94	F=1.996
	보 통	845	4.05	.83	
	못사는편	147	3.99	.92	
전 체		1288	4.06	.87	
성 격 별	외 향 적	570	4.04	.92	F=.778
	보 통	438	4.06	.81	
	내 성 적	282	4.10	.85	
전 체		1290	4.06	.87	
자아존중감 수준별	하 위 권	409	3.99	.88	F=10.534**
	중 위 권	457	4.01	.88	
	상 위 권	407	4.19	.82	
전 체		1273	4.06	.86	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	3.91	.95	F=8.823**
	허 용 적	881	4.12	.84	
	독 재 적	86	3.94	.87	
	방 임 적	102	4.03	.87	
전 체		1269	4.06	.87	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II-3&gt; 카페 및 블로그 운영

(단위 : 명)

구 분		전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체		406	231	408	165	84	1294	
		31.4%	17.9%	31.5%	12.8%	6.5%	100%	
성 별	남 자	227	100	192	68	43	630	$\chi^2=15$ .313
	여 자	179	130	216	97	41	663	
	전 체	406	230	408	165	84	1293	** df=4
		31.4%	17.8%	31.6%	12.8%	6.5%	100.0%	
학교 급별	중 학 교	202	113	207	90	44	656	$\chi^2=7.$ 878
	인 문 고	154	79	147	61	32	473	
	실 업 고	50	38	54	14	8	164	df=8
		30.8%	17.2%	31.6%	13.7%	6.7%	100.0%	
		32.6%	16.7%	31.1%	12.9%	6.8%	100.0%	
		30.5%	23.2%	32.9%	8.5%	4.9%	100.0%	
		31.4%	17.8%	31.6%	12.8%	6.5%	100.0%	
지 역 별	특 별 시	97	60	118	45	24	344	★
	광 역 시	140	87	130	57	22	436	
	대 도 시	70	23	63	31	18	205	
	중소도시	79	49	82	26	19	255	
	읍면지역	19	11	13	6	0	49	
	전 체	405	230	406	165	83	1289	
		31.4%	17.8%	31.5%	12.8%	6.4%	100.0%	
성 적 별	상 위 권	179	80	168	59	38	524	$\chi^2=19$ .063
	중 위 권	89	84	119	55	22	369	
	하 위 권	135	66	119	51	24	395	*
	전 체	403	230	406	165	84	1288	df=8
		31.3%	17.9%	31.5%	12.8%	6.5%	100.0%	

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	상 위 권	78 26.4%	46 15.6%	102 34.6%	36 12.2%	33 11.2%	295 100.0%
	중 위 권	266 31.4%	162 19.1%	266 31.4%	109 12.9%	43 5.1%	846 100.0%
	하 위 권	58 39.2%	23 15.5%	40 27.0%	19 12.8%	8 5.4%	148 100.0%
	전 체	402 31.2%	231 17.9%	408 31.7%	164 12.7%	84 6.5%	1289 100.0%
성 격 별	외 향 적	150 26.3%	90 15.8%	193 33.8%	89 15.6%	49 8.6%	571 100.0%
	보 통	139 31.9%	89 20.4%	143 32.8%	40 9.2%	25 5.7%	436 100.0%
	내 성 적	116 41.0%	51 18.0%	71 25.1%	36 12.7%	9 3.2%	283 100.0%
	전 체	405 31.4%	230 17.8%	407 31.6%	165 12.8%	83 6.4%	1290 100.0%
자아존중감 수 준 별	하 위 권	138 33.6%	66 16.1%	130 31.6%	52 12.7%	25 6.1%	411 100.0%
	중 위 권	145 31.9%	105 23.1%	131 28.8%	52 11.4%	22 4.8%	455 100.0%
	상 위 권	118 29.0%	55 13.5%	141 34.6%	59 14.5%	34 8.4%	407 100.0%
	전 체	401 31.5%	226 17.8%	402 31.6%	163 12.8%	81 6.4%	1273 100.0%
부 모 의 양육태도별	권 위 적	69 34.5%	33 16.5%	58 29.0%	21 10.5%	19 9.5%	200 100.0%
	허 용 적	271 30.7%	160 18.1%	278 31.5%	120 13.6%	53 6.0%	882 100.0%
	독 재 적	31 36.0%	13 15.1%	27 31.4%	10 11.6%	5 5.8%	86 100.0%
	방 임 적	28 28.0%	19 19.0%	37 37.0%	10 10.0%	6 6.0%	100 100.0%
	전 체	399 31.5%	225 17.7%	400 31.5%	161 12.7%	83 6.5%	1268 100.0%

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

★: 교차분석에서  $\chi^2$  값을 통해 통계적 검증을 하기 위해서는 한 셀안의 기대 도구가 모두 5이상인 되어야 한다. 그런데 이러한 통계적 가정을 만족시키지 못한 경우에는 극단값의 경향에 의해  $\chi^2$ 을 통계적 검증치로 사용할 수 없다.

&lt;부록표 II-4&gt; 플래시 몹 참여

(단위 : 명)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체	615 48.2%	412 32.3%	162 12.7%	56 4.4%	31 2.4%	1276 100%		
성 별	남 자	311 50.0%	171 27.5%	88 14.1%	31 5.0%	21 3.4%	622 100.0%	$\chi^2=17$ .010
	여 자	303 46.4%	241 36.9%	74 11.3%	25 3.8%	10 1.5%	653 100.0%	
	전 체	614 48.2%	412 32.3%	162 12.7%	56 4.4%	31 2.4%	1275 100.0%	df=4
학교 급별	중 학 교	287 44.6%	202 31.4%	90 14.0%	42 6.5%	22 3.4%	643 100.0%	★
	인 문 고	255 54.5%	146 31.2%	51 10.9%	11 2.4%	5 1.1%	468 100.0%	
	실 업 고	72 43.9%	64 39.0%	21 12.8%	3 1.8%	4 2.4%	164 100.0%	
전 체	614 48.2%	412 32.3%	162 12.7%	56 4.4%	31 2.4%	1275 100.0%		
지 역 별	특 별 시	165 48.2%	120 35.1%	39 11.4%	8 2.3%	10 2.9%	342 100.0%	★
	광 역 시	207 48.1%	129 30.0%	60 14.0%	22 5.1%	12 2.8%	430 100.0%	
	대 도 시	99 48.5%	65 31.9%	28 13.7%	8 3.9%	4 2.0%	204 100.0%	
	중소도시	120 48.8%	78 31.7%	29 11.8%	15 6.1%	4 1.6%	246 100.0%	
	읍면지역	24 49.0%	17 34.7%	5 10.2%	3 6.1%	0 .0%	49 100.0%	
	전 체	615 48.4%	409 32.2%	161 12.7%	56 4.4%	30 2.4%	1271 100.0%	
성 적 별	상 위 권	274 52.7%	152 29.2%	57 11.0%	20 3.8%	17 3.3%	520 100.0%	$\chi^2=16$ .724
	중 위 권	156 42.6%	141 38.5%	47 12.8%	16 4.4%	6 1.6%	366 100.0%	
	하 위 권	184 47.8%	117 30.4%	57 14.8%	19 4.9%	8 2.1%	385 100.0%	*
	전 체	614 48.3%	410 32.3%	161 12.7%	55 4.3%	31 2.4%	1271 100.0%	df=8

구 분		매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	상 위 권	127	95	41	12	17	292	$\chi^2=21.971^{**}$ df=8
		43.5%	32.5%	14.0%	4.1%	5.8%	100.0%	
	중 위 권	398	281	104	41	10	834	
		47.7%	33.7%	12.5%	4.9%	1.2%	100.0%	
	하 위 권	87	35	17	3	3	145	
		60.0%	24.1%	11.7%	2.1%	2.1%	100.0%	
	전 체	612	411	162	56	30	1271	
		48.2%	32.3%	12.7%	4.4%	2.4%	100.0%	
성 격 별	외 향 적	241	186	87	27	18	559	$\chi^2=23.112^{**}$ df=8
		43.1%	33.3%	15.6%	4.8%	3.2%	100.0%	
	보 통	212	145	53	18	6	434	
		48.8%	33.4%	12.2%	4.1%	1.4%	100.0%	
	내 성 적	162	80	22	10	6	280	
		57.9%	28.6%	7.9%	3.6%	2.1%	100.0%	
	전 체	615	411	162	55	30	1273	
		48.3%	32.3%	12.7%	4.3%	2.4%	100.0%	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	211	124	44	13	10	402	$\chi^2=10.550$ df=8
		52.5%	30.8%	10.9%	3.2%	2.5%	100.0%	
	중 위 권	195	154	66	25	9	449	
		43.4%	34.3%	14.7%	5.6%	2.0%	100.0%	
	상 위 권	203	126	49	16	10	404	
		50.2%	31.2%	12.1%	4.0%	2.5%	100.0%	
	전 체	609	404	159	54	29	1255	
		48.5%	32.2%	12.7%	4.3%	2.3%	100.0%	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	89	76	17	11	5	198	★
		44.9%	38.4%	8.6%	5.6%	2.5%	100.0%	
	허 용 적	425	279	119	34	15	872	
		48.7%	32.0%	13.6%	3.9%	1.7%	100.0%	
	독 재 적	48	21	9	3	3	84	
		57.1%	25.0%	10.7%	3.6%	3.6%	100.0%	
	방 임 적	44	28	12	6	8	98	
		44.9%	28.6%	12.2%	6.1%	8.2%	100.0%	
	전 체	606	404	157	54	31	1252	
		48.4%	32.3%	12.5%	4.3%	2.5%	100.0%	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

★: 교차분석에서  $\chi^2$  값을 통해 통계적 검증을 하기 위해서는 한 셀안의 기대 도구가 모두 5이상인 되어야 한다. 그런데 이러한 통계적 가정을 만족 시키지 못한 경우에는 극단값의 경향에 의해  $\chi^2$ 을 통계적 검증치로 사용할 수 없다.

## &lt;부록표 II-5&gt; 아바타 꾸미기

(단위 : 명)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치		
전 체	185 14.3%	158 12.2%	376 29.0%	387 29.9%	189 14.6%	1295 100%			
성 별	남 자	100 15.9%	94 14.9%	165 26.2%	176 28.0%	94 14.9%	629 100.0%	$\chi^2=14$ .493	
	여 자	85 12.8%	64 9.6%	210 31.6%	211 31.7%	95 14.3%	665 100.0%		**
	전 체	185 14.3%	158 12.2%	375 29.0%	387 29.9%	189 14.6%	1294 100.0%	df=4	
	중 학 교	87 13.2%	73 11.1%	187 28.5%	191 29.1%	119 18.1%	657 100.0%	$\chi^2=18$ .335 *	
인 문 고	73 15.4%	63 13.3%	131 27.7%	148 31.3%	58 12.3%	473 100.0%	df=4		
실 업 고	25 15.2%	22 13.4%	57 34.8%	48 29.3%	12 7.3%	164 100.0%			
전 체	185 14.3%	158 12.2%	375 29.0%	387 29.9%	189 14.6%	1294 100.0%			
지 역 별	특 별 시	65 18.9%	45 13.1%	111 32.3%	80 23.3%	43 12.5%	344 100.0%	$\chi^2=37$ .497 **	
	광 역 시	59 13.5%	66 15.1%	108 24.8%	133 30.5%	70 16.1%	436 100.0%		df=1 2
	대 도 시	26 12.7%	19 9.3%	62 30.2%	70 34.1%	28 13.7%	205 100.0%		
	중소도시	26 10.2%	20 7.8%	83 32.4%	84 32.8%	43 16.8%	256 100.0%		
	읍면지역	9 18.4%	7 14.3%	11 22.4%	19 38.8%	3 6.1%	49 100.0%		
	전 체	185 14.3%	157 12.2%	375 29.1%	386 29.9%	187 14.5%	1290 100.0%		
	성 적 별	상위권	90 17.2%	65 12.4%	143 27.3%	160 30.5%	66 12.6%	524 100.0%	$\chi^2=10$ .409
중위권		42 11.4%	50 13.6%	108 29.3%	107 29.1%	61 16.6%	368 100.0%	df=8	
하위권		52 13.1%	43 10.8%	122 30.7%	120 30.2%	60 15.1%	397 100.0%		
전 체		184 14.3%	158 12.3%	373 28.9%	387 30.0%	187 14.5%	1289 100.0%		

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	상 위 권	49 16.6%	35 11.8%	63 21.3%	86 29.1%	63 21.3%	296 100.0%
	중 위 권	104 12.3%	108 12.8%	263 31.1%	265 31.4%	105 12.4%	845 100.0%
	하 위 권	31 20.9%	15 10.1%	47 31.8%	35 23.6%	20 13.5%	148 100.0%
	전 체	184 14.3%	158 12.3%	373 28.9%	386 29.9%	188 14.6%	1289 100.0%
성 격 별	외 향 적	69 12.1%	64 11.2%	155 27.1%	190 33.3%	93 16.3%	571 100.0%
	보 통	63 14.4%	54 12.3%	140 32.0%	124 28.3%	57 13.0%	438 100.0%
	내 성 적	52 18.4%	40 14.2%	80 28.4%	73 25.9%	37 13.1%	282 100.0%
	전 체	184 14.3%	158 12.2%	375 29.0%	387 30.0%	187 14.5%	1291 100.0%
자아존중감 수 준 별	하 위 권	58 14.1%	53 12.9%	121 29.4%	117 28.4%	63 15.3%	412 100.0%
	중 위 권	64 14.0%	58 12.7%	138 30.3%	128 28.1%	68 14.9%	456 100.0%
	상 위 권	60 14.7%	45 11.1%	109 26.8%	139 34.2%	54 13.3%	407 100.0%
	전 체	182 14.3%	156 12.2%	368 28.9%	384 30.1%	185 14.5%	1275 100.0%
부 모 의 양육태도별	권 위 적	37 18.5%	20 10.0%	61 30.5%	54 27.0%	28 14.0%	200 100.0%
	허 용 적	120 13.6%	108 12.2%	262 29.7%	269 30.5%	123 13.9%	882 100.0%
	독 재 적	13 15.1%	12 14.0%	19 22.1%	26 30.2%	16 18.6%	86 100.0%
	방 임 적	12 11.9%	11 10.9%	26 25.7%	33 32.7%	19 18.8%	101 100.0%
	전 체	182 14.3%	151 11.9%	368 29.0%	382 30.1%	186 14.7%	1269 100.0%

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

&lt;부록표 II-6&gt; 게임 아이템 사고팔기

(단위 : 명)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
전 체	412 31.8%	192 14.8%	218 16.8%	225 17.4%	248 19.2%	1295 100%	
성 별	남 자	125 19.9%	58 9.2%	110 17.5%	146 23.2%	190 30.2%	629
	여 자	287 43.2%	134 20.2%	107 16.1%	79 11.9%	58 8.7%	665
	전 체	412 31.8%	192 14.8%	217 16.8%	225 17.4%	248 19.2%	1294
							$\chi^2=183.173^{***}$ df=4
학교 급별	중 학 교	172 26.1%	103 15.7%	99 15.0%	113 17.2%	171 26.0%	658
	인 문 고	198 41.9%	68 14.4%	76 16.1%	75 15.9%	55 11.7%	472
	실 업 고	42 25.6%	21 12.8%	42 25.6%	37 22.6%	22 13.4%	164
	전 체	412 31.8%	192 14.8%	217 16.8%	225 17.4%	248 19.2%	1294
							$\chi^2=69.471^{***}$ df=8
지 역 별	특 별 시	126 36.5%	46 13.3%	55 15.9%	54 15.7%	64 18.6%	345
	광 역 시	113 26.0%	58 13.3%	81 18.6%	87 20.0%	96 22.1%	435
	대 도 시	75 36.6%	39 19.0%	36 17.6%	34 16.6%	21 10.2%	205
	중소도시	83 32.4%	35 13.7%	40 15.6%	41 16.0%	57 22.3%	256
	읍면지역	15 30.6%	13 26.5%	5 10.2%	8 16.3%	8 16.3%	49
	전 체	412 31.9%	191 14.8%	217 16.8%	224 17.4%	246 19.1%	1290
							$\chi^2=34.207^{**}$ df=16
성 적 별	상 위 권	187 35.7%	69 13.2%	93 17.7%	75 14.3%	100 19.1%	524
	중 위 권	116 31.5%	58 15.8%	59 16.0%	76 20.7%	59 16.0%	368
	하 위 권	106 26.7%	65 16.4%	66 16.6%	72 18.1%	88 22.2%	397
	전 체	409 31.7%	192 14.9%	218 16.9%	223 17.3%	247 19.2%	1289
						$\chi^2=16.982^*$ df=8	

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치	
경제수준별	상 위 권	85 28.7%	39 13.2%	48 16.2%	54 18.2%	70 23.6%	296 100.0%	
	중 위 권	273 32.3%	136 16.1%	140 16.5%	145 17.1%	152 18.0%	846 100.0%	$\chi^2=9.70$ 2
	하 위 권	53 36.1%	17 11.6%	29 19.7%	24 16.3%	24 16.3%	147 100.0%	
	전 체	411 31.9%	192 14.9%	217 16.8%	223 17.3%	246 19.1%	1289 100.0%	
성 격 별	외 향 적	188 32.9%	93 16.3%	93 16.3%	99 17.3%	98 17.2%	571 100.0%	
	보 통	121 27.7%	68 15.6%	82 18.8%	77 17.6%	89 20.4%	437 100.0%	$\chi^2=11.8$ 01
	내 성 적	103 36.4%	31 11.0%	43 15.2%	47 16.6%	59 20.8%	283 100.0%	
	전 체	412 31.9%	192 14.9%	218 16.9%	223 17.3%	246 19.1%	1291 100.0%	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	134 32.6%	69 16.8%	68 16.5%	70 17.0%	70 17.0%	411 100.0%	
	중 위 권	145 31.8%	64 14.0%	80 17.5%	86 18.9%	81 17.8%	456 100.0%	$\chi^2=6.05$ 4
	상 위 권	127 31.2%	56 13.8%	68 16.7%	66 16.2%	90 22.1%	407 100.0%	
	전 체	406 31.9%	189 14.8%	216 17.0%	222 17.4%	241 18.9%	1274 100.0%	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	79 39.5%	25 12.5%	23 11.5%	38 19.0%	35 17.5%	200 100.0%	
	허 용 적	275 31.2%	136 15.4%	156 17.7%	154 17.5%	160 18.2%	881 100.0%	$\chi^2=20.6$ 55
	독 재 적	25 29.1%	11 12.8%	13 15.1%	10 11.6%	27 31.4%	86 100.0%	
	방 임 적	26 25.5%	18 17.6%	18 17.6%	18 17.6%	22 21.6%	102 100.0%	
	전 체	405 31.9%	190 15.0%	210 16.5%	220 17.3%	244 19.2%	1269 100.0%	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

## &lt;부록표 II-7&gt;인터넷 쇼핑

(단위 : 명)

구 분		전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체		304	183	373	299	137	1296		
		23.5%	14.1%	28.8%	23.1%	10.6%	100%		
성 별	남 자	180	83	165	134	68	630	$\chi^2=18.9$ 26** df=4	
	여 자	124	100	207	165	69	665		
	전 체	304	183	372	299	137	1295		
		23.5%	14.1%	28.7%	23.1%	10.6%	100.0%		
학교 급별	중 학 교	213	114	166	115	50	658	$\chi^2=99.0$ 95*** df=8	
	인 문 고	62	42	159	144	66	473		
	실 업 고	29	27	47	40	21	164		
	전 체	304	183	372	299	137	1295		
		23.5%	14.1%	28.7%	23.1%	10.6%	100.0%		
지 역 별	특 별 시	68	53	92	95	37	345	$\chi^2=39.6$ 83*** df=16	
	광 역 시	113	67	118	99	39	436		
	대 도 시	36	23	85	38	23	205		
	중소도시	76	32	69	53	26	256		
	읍면지역	10	6	9	14	10	49		
			20.4%	12.2%	18.4%	28.6%	20.4%		100.0%
	전 체	303	181	373	299	135	1291		
		23.5%	14.0%	28.9%	23.2%	10.5%	100.0%		
성 적 별	상 위 권	118	69	156	133	48	524	$\chi^2=17.9$ 99*** df=8	
	중 위 권	68	57	114	87	43	369		
	하 위 권	116	57	103	76	45	397		
	전 체	302	183	373	296	136	1290		
		23.4%	14.2%	28.9%	22.9%	10.5%	100.0%		

구분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	상위권	59 19.9%	32 10.8%	95 32.1%	68 23.0%	42 14.2%	296 100.0%
	중위권	209 24.7%	125 14.8%	237 28.0%	199 23.5%	76 9.0%	846 100.0%
	하위권	36 24.3%	25 16.9%	40 27.0%	31 20.9%	16 10.8%	148 100.0%
	전체	304 23.6%	182 14.1%	372 28.8%	298 23.1%	134 10.4%	1290 100.0%
성격별	외향적	92 16.1%	83 14.5%	169 29.6%	155 27.1%	72 12.6%	571 100.0%
	보통	121 27.6%	58 13.2%	131 29.9%	88 20.1%	40 9.1%	438 100.0%
	내성적	91 32.2%	42 14.8%	73 25.8%	54 19.1%	23 8.1%	283 100.0%
	전체	304 23.5%	183 14.2%	373 28.9%	297 23.0%	135 10.4%	1292 100.0%
자아존중감 수준별	하위권	115 27.9%	67 16.3%	106 25.7%	84 20.4%	40 9.7%	412 100.0%
	중위권	103 22.6%	68 14.9%	140 30.7%	99 21.7%	46 10.1%	456 100.0%
	상위권	83 20.4%	44 10.8%	121 29.7%	110 27.0%	49 12.0%	407 100.0%
	전체	301 23.6%	179 14.0%	367 28.8%	293 23.0%	135 10.6%	1275 100.0%
부모의 양육태도별	권위적	58 29.0%	32 16.0%	54 27.0%	40 20.0%	16 8.0%	200 100.0%
	허용적	189 21.4%	119 13.5%	268 30.4%	204 23.1%	102 11.6%	882 100.0%
	독재적	28 32.6%	11 12.8%	18 20.9%	20 23.3%	9 10.5%	86 100.0%
	방임적	24 23.5%	16 15.7%	23 22.5%	30 29.4%	9 8.8%	102 100.0%
	전체	299 23.5%	178 14.0%	363 28.6%	294 23.1%	136 10.7%	1270 100.0%

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

## &lt;부록표 II-8&gt; 사진 올리기

(단위 : 명)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체	194 23.5%	138 14.1%	261 28.8%	329 23.1%	371 10.6%	1293 100%		
성 별	남 자	132 21.1%	84 13.4%	134 21.4%	134 21.4%	143 22.8%	627 100.0%	$\chi^2=61$ .746
	여 자	62 9.3%	54 8.1%	126 18.9%	195 29.3%	228 34.3%	665 100.0%	
	전 체	194 15.0%	138 10.7%	260 20.1%	329 25.5%	371 28.7%	1292 100.0%	df=4
학교 급별	중 학 교	136 20.7%	71 10.8%	128 19.5%	151 23.0%	171 26.0%	657 100.0%	$\chi^2=42$ .040
	인 문 고	40 8.5%	47 10.0%	91 19.3%	134 28.5%	159 33.8%	471 100.0%	
	실 업 고	18 11.0%	20 12.2%	41 25.0%	44 26.8%	41 25.0%	164 100.0%	***
	전 체	194 15.0%	138 10.7%	260 20.1%	329 25.5%	371 28.7%	1292 100.0%	df=8
지 역 별	특 별 시	46 13.4%	42 12.2%	74 21.5%	78 22.7%	104 30.2%	344 100.0%	$\chi^2=25$ .954
	광 역 시	69 15.9%	50 11.5%	97 22.3%	110 25.3%	109 25.1%	435 100.0%	
	대 도 시	21 10.3%	17 8.3%	42 20.6%	63 30.9%	61 29.9%	204 100.0%	
	중소도시	52 20.3%	24 9.4%	37 14.5%	60 23.4%	83 32.4%	256 100.0%	df=1
	읍면지역	6 12.2%	4 8.2%	11 22.4%	16 32.7%	12 24.5%	49 100.0%	6
	전 체	194 15.1%	137 10.6%	261 20.3%	327 25.4%	369 28.6%	1288 100.0%	
	성 적 별	상 위 권	90 17.2%	60 11.5%	101 19.3%	137 26.1%	136 26.0%	524 100.0%
중 위 권		41 11.2%	41 11.2%	71 19.4%	103 28.1%	110 30.1%	366 100.0%	
하 위 권		62 15.6%	37 9.3%	88 22.2%	87 21.9%	123 31.0%	397 100.0%	df=8
전 체		193 15.0%	138 10.7%	260 20.2%	327 25.4%	369 28.7%	1287 100.0%	

구 분		매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	상 위 권	41 13.9%	38 12.8%	52 17.6%	70 23.6%	95 32.1%	296 100.0%	$\chi^2=6.18$ 0 df=8
	중 위 권	130 15.4%	88 10.4%	176 20.9%	219 26.0%	230 27.3%	843 100.0%	
	하 위 권	23 15.5%	12 8.1%	31 20.9%	38 25.7%	44 29.7%	148 100.0%	
	전 체	194 15.1%	138 10.7%	259 20.1%	327 25.4%	369 28.7%	1287 100.0%	
성 격 별	외 향 적	58 10.2%	48 8.4%	97 17.0%	155 27.1%	213 37.3%	571 100.0%	$\chi^2=69.2$ 38*** df=8
	보 통	66 15.2%	54 12.4%	104 23.9%	116 26.7%	95 21.8%	435 100.0%	
	내 성 적	70 24.7%	36 12.7%	60 21.2%	56 19.8%	61 21.6%	283 100.0%	
	전 체	194 15.1%	138 10.7%	261 20.2%	327 25.4%	369 28.6%	1289 100.0%	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	63 15.4%	46 11.2%	84 20.5%	106 25.9%	111 27.1%	410 100.0%	$\chi^2=5.22$ 2 df=8
	중 위 권	59 12.9%	49 10.7%	101 22.1%	120 26.3%	127 27.9%	456 100.0%	
	상 위 권	64 15.8%	41 10.1%	74 18.2%	99 24.4%	128 31.5%	406 100.0%	
	전 체	186 14.6%	136 10.7%	259 20.4%	325 25.6%	366 28.8%	1272 100.0%	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	35 17.6%	24 12.1%	37 18.6%	43 21.6%	60 30.2%	199 100.0%	$\chi^2=17.1$ 29 df=12
	허 용 적	114 13.0%	86 9.8%	188 21.4%	231 26.3%	261 29.7%	880 100.0%	
	독 재 적	20 23.3%	9 10.5%	17 19.8%	20 23.3%	20 23.3%	86 100.0%	
	방 임 적	20 19.6%	15 14.7%	14 13.7%	25 24.5%	28 27.5%	102 100.0%	
	전 체	189 14.9%	134 10.6%	256 20.2%	319 25.2%	369 29.1%	1267 100.0%	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

&lt;부록표 II-9&gt;인터넷상에서 음란물 접촉

(단위 : 명)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체	389 30.1%	278 21.5%	295 22.8%	192 14.9%	138 10.7%	1292 100%		
성 별	남 자	112 17.8%	120 19.1%	156 24.8%	134 21.3%	106 16.9%	628 100.0%	$X^2=145.840^{***}$ df=4
	여 자	276 41.7%	158 23.9%	139 21.0%	58 8.8%	31 4.7%	662 100.0%	
	전 체	388 30.1%	278 21.6%	295 22.9%	192 14.9%	137 10.6%	1290 100.0%	
	중 학 교	247 37.7%	164 25.0%	137 20.9%	53 8.1%	54 8.2%	655 100.0%	
인 문 고	107 22.7%	82 17.4%	112 23.7%	106 22.5%	65 13.8%	472 100.0%		
실 업 고	34 20.9%	32 19.6%	46 28.2%	33 20.2%	18 11.0%	163 100.0%		
전 체	388 30.1%	278 21.6%	295 22.9%	192 14.9%	137 10.6%	1290 100.0%		
지 역 별	특 별 시	119 34.7%	83 24.2%	67 19.5%	42 12.2%	32 9.3%	343 100.0%	$X^2=54.441^{***}$ df=16
	광 역 시	99 22.7%	89 20.4%	93 21.3%	87 19.9%	69 15.8%	437 100.0%	
	대 도 시	73 36.0%	35 17.2%	55 27.1%	29 14.3%	11 5.4%	203 100.0%	
	중소도시	80 31.4%	58 22.7%	66 25.9%	26 10.2%	25 9.8%	255 100.0%	
	읍면지역	17 34.7%	12 24.5%	11 22.4%	8 16.3%	1 2.0%	49 100.0%	
	전 체	388 30.1%	277 21.5%	292 22.7%	192 14.9%	138 10.7%	1287 100.0%	
	상 위 권	155 29.7%	115 22.0%	110 21.1%	81 15.5%	61 11.7%	522 100.0%	
중 위 권	98 26.7%	89 24.3%	97 26.4%	53 14.4%	30 8.2%	367 100.0%		
하 위 권	133 33.5%	74 18.6%	86 21.7%	58 14.6%	46 11.6%	397 100.0%		
전 체	386 30.0%	278 21.6%	293 22.8%	192 14.9%	137 10.7%	1286 100.0%		

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수주별	상 위 권	96 32.5%	60 20.3%	68 23.1%	41 13.9%	30 10.2%	295 100.0%
	중 위 권	257 30.5%	193 22.9%	186 22.1%	121 14.4%	86 10.2%	843 100.0%
	하 위 권	35 23.6%	24 16.2%	39 26.4%	30 20.3%	20 13.5%	148 100.0%
	전 체	388 30.2%	277 21.5%	293 22.8%	192 14.9%	136 10.6%	1286 100.0%
성 격 별	외 향 적	172 30.2%	113 19.8%	136 23.9%	92 16.1%	57 10.0%	570 100.0%
	보 통	130 30.0%	105 24.2%	98 22.6%	58 13.4%	43 9.9%	434 100.0%
	내 성 적	86 30.3%	60 21.1%	60 21.1%	41 14.4%	37 13.0%	284 100.0%
	전 체	388 30.1%	278 21.6%	294 22.8%	191 14.8%	137 10.6%	1288 100.0%
자아존중감 수 준 별	하 위 권	120 29.2%	90 21.9%	101 24.6%	52 12.7%	48 11.7%	411 100.0%
	중 위 권	133 29.2%	105 23.1%	99 21.8%	75 16.5%	43 9.5%	455 100.0%
	상 위 권	127 31.3%	80 19.7%	90 22.2%	64 15.8%	45 11.1%	406 100.0%
	전 체	380 29.9%	275 21.6%	290 22.8%	191 15.0%	136 10.7%	1272 100.0%
부 모 의 양육태도별	권 위 적	64 32.0%	45 22.5%	37 18.5%	30 15.0%	24 12.0%	200 100.0%
	허 용 적	269 30.6%	190 21.6%	203 23.1%	133 15.1%	84 9.6%	879 100.0%
	독 재 적	17 19.8%	22 25.6%	22 25.6%	14 16.3%	11 12.8%	86 100.0%
	방 임 적	30 29.7%	18 17.8%	24 23.8%	12 11.9%	17 16.8%	101 100.0%
	전 체	380 30.0%	275 21.7%	286 22.6%	189 14.9%	136 10.7%	1266 100.0%

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

&lt;부록표 II-10&gt;인터넷상에서 자살 사이트 접촉

(단위 : 명)

구 분	전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치	
전 체	1087 84.0%	103 8.0%	66 5.1%	15 1.2%	23 1.8%	1294 100%		
성 별	남 자	512 81.5%	44 7.0%	45 7.2%	10 1.6%	17 2.7%	628 100.0%	X <sup>2</sup> =20.3 37*** df=4
	여 자	574 86.3%	59 8.9%	21 3.2%	5 .8%	6 .9%	665 100.0%	
	전 체	1086 84.0%	103 8.0%	66 5.1%	15 1.2%	23 1.8%	1293 100.0%	
학교 급별	중 학 교	573 87.1%	48 7.3%	20 3.0%	3 .5%	14 2.1%	658 100.0%	★
	인 문 고	395 83.9%	35 7.4%	30 6.4%	6 1.3%	5 1.1%	471 100.0%	
	실 업 고	118 72.0%	20 12.2%	16 9.8%	6 3.7%	4 2.4%	164 100.0%	
	전 체	1086 84.0%	103 8.0%	66 5.1%	15 1.2%	23 1.8%	1293 100.0%	
지 역 별	특 별 시	283 82.3%	28 8.1%	24 7.0%	4 1.2%	5 1.5%	344 100.0%	★
	광 역 시	371 85.1%	36 8.3%	18 4.1%	7 1.6%	4 .9%	436 100.0%	
	대 도 시	170 83.3%	17 8.3%	9 4.4%	0 .0%	8 3.9%	204 100.0%	
	중소도시	220 85.9%	16 6.3%	12 4.7%	2 .8%	6 2.3%	256 100.0%	
	읍면지역	42 85.7%	3 6.1%	2 4.1%	2 4.1%	0 .0%	49 100.0%	
	전 체	1086 84.3%	100 7.8%	65 5.0%	15 1.2%	23 1.8%	1289 100.0%	
	성 적 별	상 위 권	447 85.5%	37 7.1%	24 4.6%	4 .8%	11 2.1%	
중 위 권	309 83.7%	33 8.9%	18 4.9%	2 .5%	7 1.9%	369 100.0%		
하 위 권	327 82.6%	31 7.8%	24 6.1%	9 2.3%	5 1.3%	396 100.0%		
전 체	1083 84.1%	101 7.8%	66 5.1%	15 1.2%	23 1.8%	1288 100.0%		

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	상 위 권	243 82.1%	24 8.1%	14 4.7%	6 2.0%	9 3.0%	296 100.0%
	중 위 권	726 85.9%	62 7.3%	42 5.0%	6 .7%	9 1.1%	845 100.0%
	하 위 권	114 77.6%	16 10.9%	10 6.8%	3 2.0%	4 2.7%	147 100.0%
	전 체	1083 84.1%	102 7.9%	66 5.1%	15 1.2%	22 1.7%	1288 100.0%
성 격 별	외 향 적	477 83.5%	52 9.1%	25 4.4%	8 1.4%	9 1.6%	571 100.0%
	보 통	377 86.1%	30 6.8%	21 4.8%	3 .7%	7 1.6%	438 100.0%
	내 성 적	230 81.9%	20 7.1%	20 7.1%	4 1.4%	7 2.5%	281 100.0%
	전 체	1084 84.0%	102 7.9%	66 5.1%	15 1.2%	23 1.8%	1290 100.0%
자아존중감 수 준 별	하 위 권	326 79.5%	43 10.5%	28 6.8%	4 1.0%	9 2.2%	410 100.0%
	중 위 권	381 83.6%	45 9.9%	19 4.2%	4 .9%	7 1.5%	456 100.0%
	상 위 권	364 89.4%	13 3.2%	18 4.4%	7 1.7%	5 1.2%	407 100.0%
	전 체	1071 84.1%	101 7.9%	65 5.1%	15 1.2%	21 1.6%	1273 100.0%
부 모 의 양육태도별	권 위 적	164 82.0%	20 10.0%	9 4.5%	4 2.0%	3 1.5%	200 100.0%
	허 용 적	747 84.9%	71 8.1%	44 5.0%	8 .9%	10 1.1%	880 100.0%
	독 재 적	72 83.7%	4 4.7%	5 5.8%	1 1.2%	4 4.7%	86 100.0%
	방 임 적	81 79.4%	6 5.9%	7 6.9%	2 2.0%	6 5.9%	102 100.0%
	전 체	1064 83.9%	101 8.0%	65 5.1%	15 1.2%	23 1.8%	1268 100.0%

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

★: 교차분석에서  $\chi^2$  값을 통해 통계적 검증을 하기 위해서는 한 셀안의 기대 도구가 모두 5이상인 되어야 한다. 그런데 이러한 통계적 가정을 만족시키지 못한 경우에는 극단값의 경향에 의해  $\chi^2$ 을 통계적 검증치로 사용할 수 없다.

## &lt;부록표 II-11&gt; 인터넷상에서 언어폭력 행사

(단위 : 명)

구 분		전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
성 별	전 체	312 24.1%	222 17.2%	315 24.4%	274 21.2%	169 13.1%	1292 100%	
	남 자	116 18.5%	100 15.9%	144 23.0%	146 23.3%	121 19.3%	627 100.0%	$\chi^2=56.$
	여 자	196 29.5%	122 18.4%	171 25.8%	127 19.1%	48 7.2%	664 100.0%	848** *
	전 체	312 24.2%	222 17.2%	315 24.4%	273 21.1%	169 13.1%	1291 100.0%	df=4
	중 학 교	167 25.5%	112 17.1%	149 22.7%	134 20.4%	94 14.3%	656 100.0%	
	인 문 고	111 23.6%	78 16.6%	120 25.5%	108 22.9%	54 11.5%	471 100.0%	$\chi^2=6.8$
	실 업 고	34 20.7%	32 19.5%	46 28.0%	31 18.9%	21 12.8%	164 100.0%	24 df=8
	전 체	312 24.2%	222 17.2%	315 24.4%	273 21.1%	169 13.1%	1291 100.0%	
	특 별 시	106 30.9%	54 15.7%	72 21.0%	71 20.7%	40 11.7%	343 100.0%	
	광 역 시	90 20.6%	78 17.9%	110 25.2%	90 20.6%	68 15.6%	436 100.0%	$\chi^2=30.$
대 도 시	46 22.4%	35 17.1%	44 21.5%	55 26.8%	25 12.2%	205 100.0%	528*	
중소도시	58 22.7%	49 19.2%	69 27.1%	47 18.4%	32 12.5%	255 100.0%	df=1	
읍면지역	11 22.9%	5 10.4%	20 41.7%	10 20.8%	2 4.2%	48 100.0%	6	
전 체	311 24.2%	221 17.2%	315 24.5%	273 21.2%	167 13.0%	1287 100.0%		
성 적 별	상 위 권	139 26.7%	98 18.8%	117 22.5%	98 18.8%	69 13.2%	521 100.0%	
	중 위 권	79 21.4%	67 18.2%	91 24.7%	97 26.3%	35 9.5%	369 100.0%	$\chi^2=20.$
	하 위 권	91 23.0%	56 14.1%	106 26.8%	79 19.9%	64 16.2%	396 100.0%	324**
	전 체	309 24.0%	221 17.2%	314 24.4%	274 21.3%	168 13.1%	1286 100.0%	df=8

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	상 위 권	82 27.8%	55 18.6%	59 20.0%	65 22.0%	34 11.5%	295 100.0%
	중 위 권	191 22.7%	147 17.4%	215 25.5%	177 21.0%	113 13.4%	843 100.0%
	하 위 권	37 25.0%	20 13.5%	39 26.4%	32 21.6%	20 13.5%	148 100.0%
	전 체	310 24.1%	222 17.3%	313 24.3%	274 21.3%	167 13.0%	1286 100.0%
성 격 별	외 향 적	116 20.4%	98 17.2%	135 23.7%	144 25.3%	77 13.5%	570 100.0%
	보 통	114 26.1%	76 17.4%	123 28.2%	74 17.0%	49 11.2%	436 100.0%
	내 성 적	79 28.0%	48 17.0%	57 20.2%	56 19.9%	42 14.9%	282 100.0%
	전 체	309 24.0%	222 17.2%	315 24.5%	274 21.3%	168 13.0%	1288 100.0%
자아존중감 수 준 별	하 위 권	83 20.2%	65 15.8%	100 24.3%	91 22.1%	72 17.5%	411 100.0%
	중 위 권	119 26.2%	74 16.3%	126 27.7%	97 21.3%	39 8.6%	455 100.0%
	상 위 권	106 26.2%	81 20.0%	82 20.2%	82 20.2%	54 13.3%	405 100.0%
	전 체	308 24.2%	220 17.3%	308 24.2%	270 21.2%	165 13.0%	1271 100.0%
부 모 의 양육태도별	권 위 적	51 25.5%	31 15.5%	46 23.0%	39 19.5%	33 16.5%	200 100.0%
	허 용 적	210 23.9%	160 18.2%	223 25.4%	191 21.7%	95 10.8%	879 100.0%
	독 재 적	19 22.1%	7 8.1%	21 24.4%	19 22.1%	20 23.3%	86 100.0%
	방 임 적	25 24.8%	17 16.8%	20 19.8%	22 21.8%	17 16.8%	101 100.0%
	전 체	305 24.1%	215 17.0%	310 24.5%	271 21.4%	165 13.0%	1266 100.0%

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

## &lt;부록표 II-12&gt; 인터넷상에서 정보해킹

(단위 : 명)

구 분		전혀 없음	거의 없음	한두번 있음	여러번 있음	매우 많음	합계	통계치
	전 체	840	190	152	71	41	1294	
		64.9%	14.7%	11.7%	5.5%	3.2%	100	
성 별	남 자	360	84	100	53	31	628	$\chi^2=63.$
	여 자	480	106	52	17	10	665	
	전 체	840	190	152	70	41	1293	*
		65.0%	14.7%	11.8%	5.4%	3.2%	100.0%	df=4
학교 급별	중 학 교	437	86	70	36	28	657	$\chi^2=11.$
	인 문 고	304	76	62	23	8	473	
	실 업 고	99	28	20	11	5	163	df=8
	전 체	840	190	152	70	41	1293	
지 역 별	특 별 시	227	44	46	21	7	345	★
	광 역 시	267	69	54	29	16	435	
	대 도 시	140	34	18	6	6	204	
	중소도시	172	31	30	12	11	256	
	읍면지역	34	9	3	3	0	49	
	전 체	840	187	151	71	40	1289	
		65.2%	14.5%	11.7%	5.5%	3.1%	100.0%	
성 적 별	상 위 권	358	65	57	28	16	524	$\chi^2=7.0$
	중 위 권	228	64	41	22	13	368	
	하 위 권	251	59	53	21	12	396	df=8
	전 체	837	188	151	71	41	1288	
	65.0%	14.6%	11.7%	5.5%	3.2%	100.0%		

구 분	매우 높음	높음	보통	낮음	매우 낮음	합계	통계치
경제수준별	잘사는편	173	46	33	26	18	296
		58.4%	15.5%	11.1%	8.8%	6.1%	100.0%
	보 통	563	123	102	39	18	845
		66.6%	14.6%	12.1%	4.6%	2.1%	100.0%
전 체	못사는편	103	18	16	6	4	147
		70.1%	12.2%	10.9%	4.1%	2.7%	100.0%
	전 체	839	187	151	71	40	1288
		65.1%	14.5%	11.7%	5.5%	3.1%	100.0%
성 격 별	외 향 적	352	93	62	40	24	571
		61.6%	16.3%	10.9%	7.0%	4.2%	100.0%
	보 통	296	57	57	20	7	437
		67.7%	13.0%	13.0%	4.6%	1.6%	100.0%
내 성적	내 성적	191	38	33	11	9	282
		67.7%	13.5%	11.7%	3.9%	3.2%	100.0%
	전 체	839	188	152	71	40	1290
		65.0%	14.6%	11.8%	5.5%	3.1%	100.0%
자아존중감 수 준 별	하 위 권	253	72	56	16	14	411
		61.6%	17.5%	13.6%	3.9%	3.4%	100.0%
	중 위 권	298	74	44	28	12	456
		65.4%	16.2%	9.6%	6.1%	2.6%	100.0%
상 위 권	상 위 권	275	42	50	27	13	407
		67.6%	10.3%	12.3%	6.6%	3.2%	100.0%
	전 체	826	188	150	71	39	1274
		64.8%	14.8%	11.8%	5.6%	3.1%	100.0%
부 모 의 양육태도별	권 위 적	134	32	17	10	7	200
		67.0%	16.0%	8.5%	5.0%	3.5%	100.0%
	허 용 적	573	134	103	47	24	881
		65.0%	15.2%	11.7%	5.3%	2.7%	100.0%
독 재 적	독 재 적	55	6	13	10	2	86
		64.0%	7.0%	15.1%	11.6%	2.3%	100.0%
	방 임 적	61	15	14	4	7	101
		60.4%	14.9%	13.9%	4.0%	6.9%	100.0%
전 체	823	187	147	71	40	1268	
	64.9%	14.7%	11.6%	5.6%	3.2%	100.0%	

(\*: p<.05, \*\*: p<.01, \*\*\*: p<.001)

★: 교차분석에서  $\chi^2$  값을 통해 통계적 검증을 하기 위해서는 한 셀안의 기대 도구가 모두 5이상인 되어야 한다. 그런데 이러한 통계적 가정을 만족시키지 못한 경우에는 극단값의 경향에 의해  $\chi^2$ 을 통계적 검증치로 사용할 수 없다.

&lt;부록표 II-13&gt; 대화의 편리성으로서의 문자와 이미지에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1296	2.81	1.031	
성 별	남 자	630	2.83	1.11	t=.839
	여 자	665	2.78	.95	
학교 급별	중 학 교	658	2.87	1.04	F=3.295*
	인 문 고	473	2.71	1.00	
	실 업 고	164	2.80	1.07	
	전 체	1295	2.81	1.03	
지 역 별	특 별 시	345	2.80	.99	F=.608
	광 역 시	436	2.82	1.06	
	대 도 시	205	2.88	1.05	
	중 소 도 시	256	2.75	1.03	
	읍 면 지 역	49	2.71	1.02	
	전 체	1291	2.81	1.03	
성 적 별	상 위 권	524	2.76	1.02	F=2.610
	중 위 권	369	2.78	1.01	
	하 위 권	397	2.91	1.06	
	전 체	1290	2.81	1.03	
경제수준별	잘사는편	296	2.81	1.06	F=.624
	보 통	846	2.79	1.01	
	못사는편	148	2.89	1.08	
	전 체	1290	2.81	1.03	
성 격 별	외 향 적	571	2.81	1.01	F=.450
	보 통	438	2.83	1.01	
	내 성 적	283	2.76	1.09	
	전 체	1292	2.81	1.03	
자아존중감 수준별	하 위 권	412	2.83	1.08	F=.521
	중 위 권	456	2.82	.97	
	상 위 권	407	2.76	1.04	
	전 체	1275	2.81	1.03	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	2.79	1.09	F=.930
	허 용 적	882	2.79	1.00	
	독 재 적	86	2.86	1.05	
	방 임 적	102	2.96	1.15	
전 체	1270	2.81	1.03		

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II-14&gt; 정보탐색에서의 불안감에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1291	2.63	1.019	
성 별	남 자	628	2.72	1.08	t=3.017**
	여 자	662	2.55	.95	
학교 급별	중 학 교	656	2.63	1.01	F=.587
	인 문 고	471	2.61	1.03	
	실 업 고	163	2.71	1.03	
	전 체	1290	2.63	1.02	
지 역 별	특 별 시	345	2.60	.97	F=2.038
	광 역 시	434	2.57	1.03	
	대 도 시	204	2.74	1.01	
	중 소 도 시	254	2.72	1.07	
	읍 면 지 역	49	2.43	1.02	
	전 체	1286	2.63	1.02	
성 적 별	상 위 권	523	2.68	1.05	F=1.173
	중 위 권	367	2.63	.99	
	하 위 권	395	2.58	1.01	
	전 체	1285	2.63	1.02	
경제수준별	잘사는편	295	2.70	1.02	F=1.300
	보 통	843	2.60	1.00	
	못사는편	147	2.68	1.08	
	전 체	1285	2.63	1.02	
성 격 별	외 향 적	568	2.61	1.02	F=1.283
	보 통	437	2.61	.95	
	내 성 적	282	2.72	1.12	
	전 체	1287	2.63	1.02	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	411	2.71	1.06	F=3.455*
	중 위 권	454	2.64	.92	
	상 위 권	405	2.52	1.07	
	전 체	1270	2.63	1.02	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	2.66	1.08	F=2.212
	허 용 적	878	2.60	.98	
	독 재 적	86	2.87	1.11	
	방 임 적	102	2.73	1.13	
	전 체	1266	2.64	1.02	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다( 1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II-15&gt; 사이버 상의 자신에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1293	1.94	1.097	
성 별	남 자	628	2.11	1.21	t=5.394***
	여 자	664	1.78	.95	
학교 급별	중 학 교	657	2.06	1.14	F=17.509***
	인 문 고	472	1.71	.97	
	실 업 고	163	2.13	1.16	
	전 체	1292	1.94	1.10	
지 역 별	특 별 시	345	1.83	1.10	F=2.924*
	광 역 시	434	2.07	1.15	
	대 도 시	204	1.83	.96	
	중 소 도 시	256	1.95	1.11	
	읍 면 지 역	49	1.86	.91	
	전 체	1288	1.94	1.09	
성 적 별	상 위 권	524	1.90	1.12	F=2.606
	중 위 권	367	1.89	1.01	
	하 위 권	396	2.05	1.14	
	전 체	1287	1.94	1.10	
경제수준별	잘사는편	296	2.05	1.14	F=2.043
	보 통	844	1.90	1.06	
	못사는편	147	1.95	1.19	
	전 체	1287	1.94	1.09	
성 격 별	외 향 적	570	1.88	1.06	F=2.352
	보 통	436	2.03	1.12	
	내 성 적	283	1.93	1.13	
	전 체	1289	1.94	1.10	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	411	2.11	1.17	F=9.825***
	중 위 권	455	1.93	1.06	
	상 위 권	406	1.78	1.05	
	전 체	1272	1.94	1.10	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	199	1.90	1.07	F=2.493
	허 용 적	881	1.91	1.07	
	독 재 적	86	2.17	1.15	
	방 임 적	102	2.11	1.30	
	전 체	1268	1.94	1.10	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II-16&gt; 인터넷 이용에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	3.23	1.117	
성 별	남 자	626	3.28	1.14	t=1.659**
	여 자	663	3.18	1.10	
학교 급별	중 학 교	655	3.22	1.14	F=.186
	인 문 고	473	3.25	1.08	
	실 업 고	161	3.19	1.11	
	전 체	1289	3.23	1.12	
지 역 별	특 별 시	344	3.17	1.11	F=.508
	광 역 시	432	3.24	1.10	
	대 도 시	205	3.28	1.05	
	중 소 도 시	255	3.27	1.18	
	읍 면 지 역	49	3.18	1.24	
	전 체	1285	3.23	1.12	
성 적 별	상 위 권	520	3.24	1.14	F=1.102
	중 위 권	368	3.29	1.06	
	하 위 권	396	3.17	1.13	
	전 체	1284	3.23	1.11	
경제수준별	잘사는편	293	3.28	1.17	F=.377
	보 통	845	3.21	1.09	
	못사는편	146	3.23	1.16	
	전 체	1284	3.23	1.12	
성 격 별	외 향 적	570	3.31	1.09	F=3.462*
	보 통	434	3.19	1.10	
	내 성 적	282	3.11	1.18	
	전 체	1286	3.23	1.12	
자아존중감 수준별	하 위 권	410	3.24	1.13	F=.013
	중 위 권	455	3.22	1.07	
	상 위 권	405	3.23	1.15	
	전 체	1270	3.23	1.11	
부모의 양육태도별	권 위 적	199	3.32	1.11	F=1.539*
	허 용 적	879	3.19	1.11	
	독 재 적	86	3.41	1.08	
	방 임 적	100	3.30	1.18	
전 체		1264	3.24	1.11	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II-17&gt; 사이버 상에서의 공격성에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	2.58	1.088	
성 별	남 자	629	2.70	1.14	t=3.673***
	여 자	660	2.47	1.02	
학교 급별	중 학 교	654	2.59	1.10	F=2.842
	인 문 고	472	2.51	1.09	
	실 업 고	163	2.74	1.03	
전 체		1289	2.58	1.09	
지 역 별	특 별 시	343	2.55	1.08	F=1.071
	광 역 시	433	2.66	1.12	
	대 도 시	205	2.50	1.02	
	중 소 도 시	255	2.55	1.09	
	읍 면 지 역	49	2.65	1.09	
전 체		1285	2.58	1.09	
성 적 별	상 위 권	523	2.48	1.12	F=5.214**
	중 위 권	368	2.60	1.04	
	하 위 권	393	2.71	1.07	
전 체		1284	2.58	1.09	
경제수준별	잘사는편	296	2.65	1.15	F=1.307
	보 통	842	2.55	1.07	
	못사는편	146	2.65	1.02	
전 체		1284	2.58	1.09	
성 격 별	외 향 적	568	2.61	1.11	F=.302
	보 통	437	2.57	1.08	
	내 성 적	281	2.55	1.07	
전 체		1286	2.58	1.09	
자아존중감 수 준 별	하 위 권	410	2.73	1.11	F=8.578***
	중 위 권	454	2.59	1.04	
	상 위 권	405	2.42	1.12	
전 체		1269	2.58	1.09	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	199	2.78	1.15	F=3.448*
	허 용 적	879	2.52	1.04	
	독 재 적	86	2.66	1.14	
	방 임 적	101	2.63	1.21	
전 체		1265	2.58	1.08	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II-18&gt; 사이버 상에서의 자기노출 성향에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1295	1.64	.912	
성 별	남 자	629	1.75	1.01	t=4.488***
	여 자	665	1.53	.79	
학교 급별	중 학 교	657	1.57	.87	F=8.563***
	인 문 고	473	1.64	.88	
	실 업 고	164	1.90	1.09	
전 체		1294	1.64	.91	
지 역 별	특 별 시	344	1.63	.92	F=2.740*
	광 역 시	436	1.68	.92	
	대 도 시	205	1.74	.98	
	중 소 도 시	256	1.48	.82	
	읍 면 지 역	49	1.71	.89	
전 체		1290	1.64	.91	
성 적 별	상 위 권	523	1.63	.94	F=.918
	중 위 권	369	1.60	.84	
	하 위 권	397	1.69	.95	
전 체		1289	1.64	.91	
경제수준별	잘사는편	296	1.70	.95	F=4.848**
	보 통	845	1.58	.87	
	못사는편	148	1.80	1.03	
전 체		1289	1.64	.91	
성 격 별	외 향 적	571	1.69	.95	F=1.641
	보 통	438	1.59	.86	
	내 성 적	282	1.60	.92	
전 체		1291	1.64	.91	
자아존중감 순 준 별	하 위 권	411	1.83	1.02	F=15.667***
	중 위 권	456	1.57	.85	
	상 위 권	407	1.49	.80	
전 체		1274	1.63	.90	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	1.71	.98	F=3.627*
	허 용 적	881	1.59	.85	
	독 재 적	86	1.67	.91	
	방 임 적	102	1.87	1.15	
전 체		1269	1.64	.90	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II-19&gt; 사이버 상에서의 정체성에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1290	2.45	1.054	
성 별	남 자	628	2.56	1.10	t=3.649***
	여 자	661	2.34	.99	
학교 급별	중 학 교	654	2.44	1.07	F=.218
	인 문 고	472	2.44	1.04	
	실 업 고	163	2.50	1.02	
전 체		1289	2.45	1.05	
지 역 별	특 별 시	343	2.44	1.06	F=1.233
	광 역 시	435	2.51	1.06	
	대 도 시	205	2.47	1.01	
	중 소 도 시	253	2.34	1.05	
	읍 면 지 역	49	2.33	1.07	
전 체		1285	2.44	1.05	
성 적 별	상 위 권	522	2.51	1.08	F=2.340
	중 위 권	369	2.44	1.04	
	하 위 권	393	2.36	1.04	
전 체		1284	2.45	1.05	
경제수준별	잘 사 는 편	296	2.53	1.08	F=2.504
	보 통	842	2.40	1.02	
	못 사 는 편	146	2.55	1.14	
전 체		1284	2.45	1.05	
성 격 별	외 향 적	569	2.51	1.10	F=1.928
	보 통	434	2.41	.96	
	내 성 적	283	2.37	1.10	
전 체		1286	2.44	1.05	
자아존중감 수준별	하 위 권	412	2.50	1.05	F=.974
	중 위 권	453	2.43	1.02	
	상 위 권	405	2.41	1.10	
전 체		1270	2.45	1.05	
부 모 의 양육태도별	권 위 적	200	2.44	1.00	F=.241
	허 용 적	877	2.44	1.03	
	독 재 적	86	2.53	1.08	
	방 임 적	101	2.47	1.26	
전 체		1264	2.45	1.05	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

&lt;부록표 II -20&gt; 사이버와 현실과의 연결에 대한 태도

구 분		빈도(명)	평 균 <sup>1)</sup>	표준편차	통 계 치
전 체		1293	2.69	1.160	
성 별	남 자	629	2.78	1.19	t=2.630**
	여 자	663	2.61	1.12	
학교 급별	중 학 교	656	2.67	1.15	F=1.752
	인 문 고	473	2.76	1.18	
	실 업 고	163	2.58	1.15	
전 체		1292	2.69	1.16	
지 역 별	특 별 시	344	2.66	1.16	F=.143
	광 역 시	435	2.69	1.15	
	대 도 시	205	2.69	1.11	
	중 소 도 시	255	2.71	1.19	
	읍 면 지 역	49	2.78	1.30	
전 체		1288	2.69	1.16	
성 적 별	상 위 권	522	2.64	1.18	F=1.065
	중 위 권	369	2.76	1.12	
	하 위 권	396	2.69	1.17	
전 체		1287	2.69	1.16	
경제수준별	잘사는편	295	2.72	1.19	F=1.719
	보 통	845	2.65	1.13	
	못사는편	147	2.84	1.27	
전 체		1287	2.69	1.16	
성 격 별	외 향 적	570	2.79	1.19	F=4.607*
	보 통	436	2.61	1.08	
	내 성 적	283	2.59	1.21	
전 체		1289	2.69	1.16	
자아존중감 수준별	하 위 권	412	2.71	1.14	F=.417
	중 위 권	454	2.65	1.13	
	상 위 권	407	2.71	1.21	
전 체		1273	2.69	1.16	
부모의 양육태도별	권 위 적	199	2.73	1.22	F=1.071
	허 용 적	881	2.67	1.12	
	독 재 적	86	2.90	1.19	
	방 임 적	101	2.69	1.29	
전 체		1267	2.70	1.16	

(\*: p&lt;.05, \*\*: p&lt;.01, \*\*\*: p&lt;.001)

1) : 전혀 그렇지 않다(1점), 거의 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)

## 부록 III : 면접조사사례

면접조사 사례 1			
성 별	남	연 령	15
소 속	○○중학교		
관련활동	플래시 동호회		
활동기간	1년		

**정보문화 관련 연상 단어 및 정보문화관련 용어 인식여부**  
: 유비쿼터스, 플래시 몹, 아바타, 블로그, 사이버신인류 등

A: 정보문화라는 얘기를 들었을때 떠오르는 단어?

B: TV, 컴퓨터, 인터넷

A: 정보문화 관련 기기들은 어떤 것들이 떠올라?

B: 라디오, 책..

A: 유비쿼터스 들어봤어?

B: 들어보기는 했는데. 어떤건지..

A: 플래시 몹은?

B: 아니요.

A: 아바타는?

B: 알아요.

A: 블로그는?

B: 들어는 봤어요.

A: 사이버 신인류는 들어봤어?

B: 아니요.

**정보문화수준 인식 및 정보문화 수용 장애요인**

A: 우리나라의 정보문화 기술수준은 어느정도인거 같애?

B: 좋은거 같아요.

A: 어떻게 좋은거 같애?

B: 빠르게 좋은것 같애요.

A: 편리성은?

B: 편리한거 같아요.

A: OO이 자신은 어떤거 같애?

B: 저는 별로..

A: 정보문화를 활용하는데 있어서 장애요인이 있을까?

**정보문화 인식수준**

A: 정보문화는 어떤거라고 생각해?

B: 서로 공유하면서 정보를 볼 수 있는거.

**정보문화 관련행동(예약, 플래시 몹, 아바타 꾸미기 등)**  
: 인터넷·디지털이라는 단어가 얼마나 편하게 느껴지는가?

A: 예약해봤어?

B: 예

A: 아바타 꾸미기는 해봤어?

B: 아니요.

**정보공유 및 유료화에 대한 인식수준**

A: 정보를 공유하는데 있어서 유료화는 어떻게 생각해?

B: 정당하다고 생각하는데요.

A: 유료화가 되는게 맞다고 생각해?

B: 갑자기 바꾸는건 안되구요. 그냥 무료로 계속 댔으면 좋겠어요.  
새로운 노래 나오면 그런것들은 유료화하고..

**정보문화 향유 후 변화된 점: 좋은 점과 나쁜 점**  
(개인, 학교(친구), 가정(부모, 형제관계), 사회적 관계(동호회원 등과의 친분) 등)

A: 정보문화를 향유하면서 변화가 있었을것 같은데.. 나의 어떤 모습이 변한거 같애?

B: 성격이 좋게 변했어요.

A: 나쁜건 없을까?

B: 욕을 좀 많이 하게 되요.

A: 부모님 형제와의 관계는 어떤거 같애?

B: 대화는 전이랑 똑같구요..

A: 공유하지는 않아?

B: 네

A: 학교에서 전보다?

B: 더 좋아진거 같아요.

A: 나빠진 것은 없어?

B: 네

A: 동호회 사람들과는 어떤 것 같애?

B: 플래시 관람만 하구요 아무 관계는 없어요.

**정보문화관련 활동을 하면서 나타난(달라진) 소비수준**  
(용돈, 평균지출액, 지출액 조달방법 등)

A: 정보문화가 소비에 영향을 주는 것 같애?

B: 아니요

A: 소비는 그 전과 지금은 변화가 없는 거니?

B: 네

**정보문화 향유가 학업 및 진로선택·준비에 미치는 영향**

A: 학업이나 진로에 영향을 미친거 같애?

B: 그런거 없어요.

**정보문화 및 정보사회화에 따른 미래사회 전망에 대한 의견**  
 (개인의 정체성문제 및 도래, 가정, 학교, 사회문화의 변화에 대한전망)  
 (정보소외 및 정보격차 등으로 인한 문제 등)

A: 정보사회의 미래가 어떨까?

B: 아무곳에서나 정보공유를 할 수 있을 것 같아요.

A: 그럼 좋은점도 있을 수 있고, 나쁜점도 있을 수 있잖아.. 어떻게 생각해?

B: 좋은점은 빠르게 접할 수 있는거 같고, 나쁜점은 테러같은거...

면접조사 사례 2			
성 별	여	연 령	16
소 속	○○중학교		
관련활동	인터넷 옷가게 운영		
활동기간	6개월		

**정보문화 관련 연상 단어 및 정보문화관련 용어 인식여부**

: 유비쿼터스, 플래시 몹, 아바타, 블로그, 사이버신인류 등

A: 정보문화라는 말을 들었을 때 떠오르는 단어?

B: 인터넷이요

A: 인터넷이 떠올라요? 관련기제는 어떤 것이 떠오를까요?

B: 컴퓨터

A: 유비쿼터스라는 단어들어봤어요?

B: 아니요.

A: 플래시 몹은요?

B: 아니요.

A: 아바타요

B: 네 들어봤어요.

A: 블로그는요?

B: 들어보기는 했어요.

A: 사이버 신인류라는 단어들어봤어요?

B: 잘 모르겠는데요.

**정보문화수준 인식 및 정보문화 수용 장애요인**

A: 우리나라의 정보문화는 기술수준이 어느 정도 같아요?

B: 기술수준은요. 다른 나라의 기술수준을 몰라서 잘 모르겠는데요.

중국 같은데 보다는요. 게임 같은 쪽으로는 중국에서 저희 나라 게임이 많이 이용되고 있으니깐요.

그런걸로 보서는 기술이 괜찮은거 같아요.

A: 그러면 우리나라 정보문화가 편한거 같아요? 편리성은 어느정도인거  
 같아요?

B: 불편하지 않은 거 같아요.

- A: 나 자신의 정보문화 수준은 어느정도인거 같아요?  
 B: 그냥 불편 없이 잘 이용하는 거 같아요.  
 A: 잘 이용하려면 여러 가지 여건들이 많이 필요할텐데..  
 원하는 만큼 하지 못하는 장애요인이 없을까요?  
 B: 그런건 없는거 같아요.

### 정보문화 인식수준

- A: 정보문화란 어떤 것 이라고 생각해요?  
 B: 음.. 우리에게 유용한 것.

### 정보문화 향유수준(라이프 스타일 등)

- A: 정보문화가 내 생활에 어느정도 깊숙이 있는거 같아요?  
 B: 제가 옷가게를 운영하거든요. 친구랑 같이.. 방과후에 중학생이다 보니  
 시간도 많아서요 하루에 3~4시간은 하는 거 같아요.  
 A: 주말 같은 경우에는요?  
 B: 주말 같은 경우에는 1~2시간 더 하는 거 같아요.

### 정보문화 관련행동(예약, 플래시 몹, 아바타 꾸미기 등)

- : 인터넷 · 디지털이라는 단어가 얼마나 편하게 느껴지는가?  
 A: 혹시 예약을 해본 적이 있을까요? 영화나 기차표 같은거..  
 B: 주문 해봤어요.  
 A: 아바타는 해봤나요?  
 B: 네

### 정보공유 및 유료화에 대한 인식수준

- A: 정보공유하는데 있어서 유료화를 어떻게 생각해요?  
 B: 안 좋게 생각하는데요.  
 A: 어떤 것들이 유료화 되어있던가요?  
 B: 음악관련 사이트요.  
 A: 그런 것들을 이용하는 편인가요?  
 B: 아니요..  
 A: 혹시 숙제를 하거나 자료를 찾거나 할 때 유료면 어떻게 할 생각이예요?  
 B: 안봐요  
 A: 무료화 됐으면 좋겠어요?  
 B: 네.  
 A: 안보면 그럼 계속 앞으로도 유료화는 안볼건가요?  
 B: 꼭 필요한거는 보구요..

### 정보문화 향유 후 변화된 점: 좋은 점과 나쁜 점

(개인, 학교(친구), 가정(부모, 형제관계), 사회적 관계(동호회원 등과의  
 친분 등)

- A: 그전보다 지금 내가 변한 게 있을까요?  
 B: 인터넷으로 쇼핑을 하면서요. 동호회 사람들도 만나고 하니까. 사회생활

- 쪽으로 좋아지는 거 같아요.
- A: 동호회 사람들과의 관계도 좋아지는 거 같구요?
- B: 그럼요.
- A: 나쁜 점은 없을까요?
- B: 나쁜 점은 너무 여기에 많이 시간을 쏟다보니까 학업에 지장이 있는 거 같아요.
- A: 학교 친구들과의 관계는 어때요?
- B: 그냥 비슷한데요.. 놀때두요. 그냥 PC방 같은데서 놀구요..
- A: 부모님과 형제간의 관계는 변한게 있을까요? 더 좋아진거나 나빠진거?
- B: 전혀 없는거 같은데요.

### 정보문화관련 활동을 하면서 나타난(달라진) 소비수준

#### (용돈, 평균지출액, 지출액 조달방법 등)

- A: 정보문화 활동을 하면서 소비수준이 달라졌을거 같아요. 어때요?
- B: 아무래도 쇼핑물을 하다보니까요. 누가 예약을 할 수도 있으니까 정기적으로 봐야되잖아요.
- 만약에 집에 없을 경우 PC방에 가서 봐야되구요. 재고 옷같은거 팔라면요 사와야 되잖아요. 아는 형을 통해서 새로운거 들어오는거 있으면 사고 그래서 지출이 많아요.
- A: 수입도 있을거 아니에요.
- B: 네
- A: 수입보다 사용하는 것이 더 많나요?
- B: 아니요. 버는 게 더 많아요.
- A: 그러면 용돈을 부모님한테 안 받겠어요?
- B: 수중에 돈이 없을 때 좀 받구요..

### 정보문화 향유가 학업 및 진로선택·준비에 미치는 영향

- A: 정보문화가 학업이나 진로에 영향을 미친다고 생각해요?
- B: 학업에는 별로 지장을 안준다 생각하구요. 나중에 진로쪽으로는 뭐가 도움이 되지 않을까..

### 정보문화 및 정보사회화에 따른 미래사회 전망에 대한 의견

#### (개인의 정체성문제 및 또래, 가정, 학교, 사회문화의 변화에 대한 전망)

#### (정보소외 및 정보격차 등으로 인한 문제 등)

- A: 우리나라 정보문화의 미래는 어떨 것이다.. 내가 생각하는 정보문화는 이렇게 될 것이다 생각하는 게 있어요?
- B: 아무래도 미래에는 인터넷이 발전될 거 아니에요.. 그럼 학교도 안다니고 선생님도 컴퓨터에 나오고 이래서 아무래도 사람을 직접 마주하지 않고 컴퓨터로 하고 그러는게 ... 안좋은거 같은데요. 교류관계가 없어서요...

면접조사 사례 3			
성 별	여	연령	15세
소 속	○○고등학교		
관련활동	고소고딩협회		
활동기간	1년		

### 정보문화 관련 연상 단어 및 정보문화관련 용어 인식여부

: 유비쿼터스, 플래시 몹, 아바타, 블로그, 사이버신인류 등

- A: 제가 말하는 용어 중에 어떤 단어들을 들어봤는지 듣고 이야기 해주세요.  
유비쿼터스, 플래시 몹, 아바타, 블로그, 사이버신인류 등의 단어를 잘 아나요?
- B: 아바타나 블로그는 굉장히 익숙해요.
- A: 그럼 유비쿼터스랑 플래시 몹이나 사이버 신인류에 대한 단어는 친숙한가요?
- B: 가끔 쓰옥~지나가면서 게시물에서 보는 정도...
- A: 블로그 같은 경우 요즘 미니 홈이 많이 있기 때문에 많이 익숙하겠네요?
- B: 친구들이 많이 하니까 자주 방문하라고 하고 블로그나 미니홈은 거의 매일 들어가다 싶어 해요...
- A: 데스크 탑 컴퓨터, 노트북, 핸드폰, 디카폰, 디지털카메라, DVD, 캠코더, MP3, 전자사전, 보이스펜, 케이블TV, 위성방송, 인터넷, 이메일 중에서 보유하고나 제일 많이 사용하는 것은 어떤 것이 있어요?
- B: 데스크탑 컴퓨터, 핸드폰, 디카폰, 전자사전, 케이블TV, 인터넷, 이메일, 위성방송 정도요.

### 정보문화 수준 및 정보문화 수용 장애요인

- A: 정보문화와 관련해서 활동하다보면 장애가 있을 거 아녜요? 가장 주된 장애요인이 뭐라고 생각해요? 예를 들자면, 정보기기가 없어서 하고 싶어도 할 수 없다거나 공부 때문에 시간이 없어서, 불건전한 내용이 너무 많아서 또는 부모님의 통제가 심해서이거나 그외 기타 의견이 있으면 말씀해주세요.
- B: 학원에 다니다 보니깐 주로 밖에 많이 있어요. 그래서 집에 오면 너무 늦구 시간이 별로 없어서 부모님의 통제를 피해서 하는 게 제일 힘들어요.

### 정보문화 인식수준

- A: 우리나라의 정보기술 수준, 우리나라의 정보이용의 편리성 수준, 나 자신의 정보문화 수준에 대해 어떻게 생각하나요?
- B: 우리나라의 정보기술 수준은 매우 높은 편이라고 생각하거든요. 다른 사람들이 정보를 많이 공유하고 그렇기 때문에 전체적으로 높은 것 같고, 나 자신의 정보문화 수준은 보통이에요.
- A: 어떤 점에서 보통인가요?
- B: 거의 하는 것은 내가 좋아하는 것만 하는데 가끔가다가 인터넷에서 처음 보는 것을 찾아보고 하니깐 점점 많이 알게 되세요.
- A: 주로 어떤 것이요?
- B: 주로 하는 것은 카페 같은 곳에 돌아다니다가 검색하고 그런 것을 많이 해요.
- A: 우리나라의 정보 편리성 수준은?

B: 우리나라의 정보 편리성 수준은 보통이상이라고 생각해요.

A: 어떤 점에서?

B: 검색사이트 같은 것이 매우 잘되어 있고, 어디가나 컴퓨터를 할 수 있게 해놓고 정보 개방이 많이 되어 있는 것 같아서요.

#### 정보문화 향유수준 (라이프 스타일 등)

A: 이메일 확인, 온라인 게임, 음악듣기, 영화보기, 지나간 드라마보기, 카페방문하기, 블로그나 홈페이지 관리하기, 검색을 통한 숙제하기, 학습사이트로 학습하기, 휴대폰 문자보내기 및 통화하기 등이 있을 수 있는데, 하루 평균 소요시간과 시간대 및 요일에 대해 이야기 해주세요.

B: 자주하는 건...이메일 확인하고 영화보고 문자 보내고 숙제하는 거구요. 하루 평균 3시간 이상씩 거의 하는 것 같고 시간대는 거의 밤 10시 이후 이구요. 거의 매일해요.

#### 정보문화 관련행동(예약, 플랫폼 몹, 아바타 꾸미기 등)

: 인터넷, 디지털이라는 단어가 얼마나 편하게 느껴지는가?

A: 각종 정보를 활용하는 가장 큰 목적은 무엇인지, 인터넷과 디지털이라는 단어가 편하게 느껴지는지에 대해 이야기해주세요. 예를 들어 오락이나, 자신의 능력개발, 인간관계를 넓히기, 공부를 하기 위해 혹은 기타가 있을 수 있는데...

B: 저는 인터넷과 디지털에 대해서 친숙한 것 같은데 그레두... 왠지 인터넷은 아직 께끄러운 게 남아 있어요.

A: 어떤 점에서 께끄러운데요?

B: 인터넷은요. 우리가 다 친밀하게 느낄 수 있는데 인터넷 용어를 많이 들어보지도 못한 것 같아요. 일단은 그래서 그런 것 같구, 저는...주로 즐기기 위해서 많이 사용해요.

#### 정보공유 및 유료화에 대한 인식수준

A: 특히, MP3나 영화파일을 공유 많이 하잖아요? 요즘 소리바다나 영화 무료다운 받기가 문제가 많이 되고 있는데 이 공유 및 유료화에 대해 이야기해주세요.

B: 제가 음악가라면 당연히 그렇게 해야 된다고 주장하는 게 이해가 되거든요. 저의 경우는 많이 다운 받고 그러는 편이에요. 벅스뮤직을 보면 가수들이 뭐라고 하고 가차분 신청하고 못 듣게 하잖아요. 그건 좀 심한 거 같구. 한 20~30초 정도 미리듣기를 해주는 게 좋은 것 같아요.

#### 정보문화 향유 후 변화된 점 : 좋은 점과 나쁜 점

(개인, 학교(친구), 가정(부모, 형제관계), 사회적 관계(동호회원등과의 친분등)

A: 개인, 학교친구, 가정, 사회적 관계 즉, 동호회원 등과의 관계는 변화된 것이 없나요?

B: 좋은 점은 친구들을 인터넷으로 많이 만나게 되니까 오프라인 상에서 만나면 다른 모습들을 보게되서 좋은 것 같구요. 나쁜 점은 깊게 안 친해지구요. 익명성 같은 것은 사이를 안 좋게 하는 거 같아서 안 좋은 것 같아요.

### 정보문화관련 활동을 하면서 나타난(달라진) 소비수준

(용돈, 평균지출액, 지출액 조달방법 등)

- A: 예를 들어 용돈이 얼마고, 평균 지출액이 얼마며, 지출액이 모자를 때 조달방법이 있을꺼 아녜요. 그것에 대해 이야기 해줄래요? 특히, 핸드폰사용료, 인터넷사용료, 콘텐츠사용료 같은 것은 부모님이 내주시나요?
- B: 부모님께서 핸드폰사용료와 인터넷사용료를 내주시구요. 콘텐츠사용은 거의 무료로 하려고 해요. 그리고 용돈은 한달에 10만원 정도 받구요. 평균 지출액은 보통 10만원이 넘어 가구요. 넘어간 건 다시 부모님께 달라고해서 받아요.

### 정보문화 향유가 학업 및 진로선택·준비에 미치는 영향

- A: 정보문화가 학업이나 진로에 어떤 영향을 미친다고 생각해요?
- B: 자신이 모자란 부분을 찾아서 좋은 것 같은데 공인되지 않은 곳의 경우 잘못된 정보가 있을 수 있잖아요. 그래서 그릇된 정보를 잘못 받아들이는 것이 안 좋은 것 같아요.

### 정보문화 및 정보사회화에 따른 미래사회 전망에 대한 의견

(개인의 정체성 문제 및 포레, 가정, 학교, 사회문화의 변화에 대한 전망)

(정보소외 및 정보격차 등으로 인한 문제 등)

- A: 우리나라 정보문화의 미래는 어떻게 될 것 같아요?
- B: 미래에는 더 보편적으로 되서 모든 사람이 가상세계에서 만나서 사회가 더 빨리빨리 돌아가고 그래서 더 좋아지게 될 것 같아요.
- A: 만약에 정보문화에 같이 동참하지 못하게 되는 사람들도 있을 수 있잖아요? 그럴 때는 어떨 것 같아요?
- B: 그런 것을 가정에서 처리해야 될 것이 아니라, 주변에 보면 인터넷을 어디든지 사용할 수 있게 되어 있잖아요. 그래서 그렇게 큰 문제는 안 될 꺼라 생각해요.

면접조사 사례 4			
성 별	남	연 령	17세
소 속	실업계고등학교 1학년		
관련활동	디지털카메라디카동 카페 운영진		
활동기간	1년 6개월		

### 정보문화 관련 연상 단어 및 정보문화관련 용어 인식여부

: 유비쿼터스, 플래시 몹, 아바타, 블로그, 사이버신인류 등

- A: 정보문화라는 말을 들었을 때 가장 먼저 떠오르는 단어는?
- B: 디지털 같은거...
- A: 계속 나열해 보시겠어요?
- B: 디지털카메라, 캠코더, 타블렛, 또 비디오 DVD...
- A: 그러면, 혹시 '유비쿼터스'라는 용어를 들어보았어요?
- B: 아니요...
- A: 그럼, '플래시 몹'은요?

- B: 들어는 봤어요..  
 A: 어떤 것인지 아세요?  
 B: 그.. 플래시 제작 하는거 아니에요?  
 A: '아바타'는요?  
 B: 아바타는 알아요.  
 A: 어떤 거예요?  
 B: 네트워크상 같은데서 자기를 표현할 수 있는 그림 있는 자기 캐릭터 같은거요.  
 A: '블로그'는 들어보셨어요?  
 B: 네, 인터넷상의 자기 수기 같은 것.  
 A: 그럼, '사이버신인류'에 대해서 아세요?  
 B: 그건 잘 모르겠어요.  
 A: '네티즌'뜻이 뭐예요?  
 B: 어.. 인터넷상의 하나의 그.. 시민 같은 그런.. 그러니까 인터넷 세계의 시민 같은 거.. 집단.  
 A: 본인이 가지고 있는 시스템이나 기기 중에서 가장 많이 사용하는 것은 무엇인가요?  
 B: 디지털카메라랑요, 컴퓨터요.

#### 정보문화 수준 인식 및 정보문화 수용 장애요인

- A: 우리나라 정보수준은 어느 정도라고 생각하세요?  
 B: 기준이 뭐예요?  
 A: 기준은 본인이 생각하는 것에 따라서..  
 B: 기술 같은 것은 전체적으로 봤을 때는 세계에서 가장 높은 것 같은데요, 그 외에 정보문화 수준이나 사용 수준도 우리가 직접 사용하니까 그런 점에서 봤을 때는 가장 높은 것 같아요.  
 A: 그러면, 본인의 정보문화 수준은 어느 정도라고 생각하세요?  
 B: 그냥, 다른 사람들보다 약간 높은 것 같아요.  
 A: 정보문화를 즐기는데 있어서 현실적으로 방해가 되는 것이 있을 것 같아요. 어떤 것들이 방해가 되나요?  
 B: 현실적으로 방해가 되는 것은 딱히 없어요. 그냥 인터넷에서 만난 사람들끼리 충돌하는 게 약간 그런 점이 많은 것 같아요.  
 A: 충돌이라면 어떤 것을 말하는 거예요?  
 B: 사람마다 의견이 다르기 때문에 그 의견을 한 사람의 입장에서 듣는게 아니라, 여러 사람의 입장에서 토론되었으면 좋겠는데 자기 의견이 너무 세다 보니까 충돌이 이루어지면서 감정이 악화되는 것 같아요.  
 A: 네, 지금 학생이시잖아요. 학생의 입장에서는 정보문화를 사용하는 것에 있어서 아무런 불편은 없나요?  
 B: 딱히 불편은 없어요.

#### 정보문화 인식수준

- A: 정보문화란 어떤 것이라고 생각하세요?  
 B: 함께 나누는 것.

### 정보문화 향유수준(라이프 스타일 등)

- A: 평소에 일어나서 잠자리에 들기까지의 일상생활에서 정보문화를 얼마나 즐기고 있어요? 예를 들어서 '아침에 일어날 때 핸드폰 알람 소리로 잠에서 깨고, 잠들기 전에 인터넷 일기로 하루를 정리 한다' 이런 식으로 하루 일과 속에서 자신의 정보문화 향유를 한번 말씀해 주시겠어요?
- B: 100%인 것 같아요.. 아침에 일어날 때는요 핸드폰으로 모닝콜을 해 놓고요, 잘 때까지도 핸드폰을 들거나 컴퓨터나 TV를 보거나 인터넷에서 책을 보거나, 아니면 또 인터넷 동영상 강의를 그렇게 듣거나, 잘 때는 잘 때까지 라디오를 듣기 때문에 저는 항상 정보문화를 이용...
- A: 그럼 하루 평균 정보문화를 향유하는 시간이 어느 정도 되나요?
- B: 19시간 정도요. 자는 시간 빼고요...

### 정보문화 관련 행동(예약, 플래시 몹, 아바타 꾸미기 등)

: 인터넷·디지털이라는 단어가 얼마나 편하게 느껴지나요?

- A: 정보문화를 생활에서 어떻게 활용하고 계세요? 예를 들어서 카페나 블로그 운영, 인터넷으로 요즘 예매 예약도 많이 하잖아요. 본인이 정보문화를 생활에서 활용하고 있는 것은 어떤 것들이 있을까요?
- B: 카페에 사진을 올리거나 카페에 참여를 하거나, 아니면 또 뭐 아바타를 꾸미거나, 제가 주문을 하거나, 글 같은 것도 올리고...
- A: 그렇다면, 인터넷, 디지털이라는 단어를 얼마나 자주 들으세요? 일상생활에서 친구들과 대화할 때도 많이 듣고, 매체를 통해서도 많이 들을 것 같아요. 이러한 정보문화와 관련된 단어를 얼마나 자주 듣고 말하고 계세요?
- B: 거의 매일.. 일상 대화에서도 자주 해요.
- A: 이런 단어가 얼마나 편하게 느껴져요?
- B: 그냥 제 생활 속의 일부에서 하기 때문에 많이 편한 것 같아요.

### 정보공유 및 유료화에 대한 인식수준

- A: 최근에 음악사이트인 벅스의 유료화에 대해서 알고 계신가요?
- B: 네..
- A: 이러한 유료화 제도에 대해서 어떻게 생각하세요?
- B: 저는 중립이요..
- A: 중립이라는게 어떤 뜻이에요?
- B: 어.. 음악 제작사나 소비자 입장에서 좋은 점과 나쁜 점이 서로 공존하고 있기 때문에 제 생각엔 중립 같아요.
- A: 어떤 점이 좋은 점 같고, 어떤 점이 안 좋은 것 같아요?
- B: 일단 음악 같은 경우는요, TV나 라디오를 통해 들을 수 있는데요, 그렇게 들지 못하는 경우가 많기 때문에 음반을 사려고 해도 음악을 못들어보고 사니까 거기에 대해서 좀 불편한 것 같아요. 그리고 또 제가 돈을 안 내고 그냥 듣는다는 것은 그 사람들이 힘들게 만든 음악인데 거기에 대해서도 어느 정도 대가를 치러야 할 것 같아요.
- A: 그렇다면, 유료화의 또 다른 측면에서 음악을 공유한다는 측면에서도

- 볼 수 있잖아요... 그러니까, 정보를 공유하다는 이런 점에 있어서는 어떻게 생각하세요?
- B: 좋은 정보는 공유해도 좋을 것 같은데...

**정보문화 향유 후 변화된 점: 좋은 점과 나쁜 점  
(개인, 학교(친구), 가정(부모, 형제관계), 사회적 관계(동호회원 등과의 친분 등))**

- A: 정보문화를 향유하면서 정보문화를 향유하기 이전보다 개인적인 면에서 달라진 점들이 있을 것 같아요. 그 중에서도 내가 정보문화를 향유함으로써 더 나아진 점... 생활이나 개인에게 더 좋아진 점이 있다면 어떤 것들이 있을까요?
- B: 사회 큰 이슈 같은 것들을 빨리 알 수 있고요, 제가 필요한 것들을 빨리 빨리 알 수 있다는거... 뭐.. 필요한 것들도 쉽게 잘 찾아볼 수 있다는 점... 그런 점이 가장 좋은 것 같아요.
- A: 반면에 자기 자신에게 더 안 좋은 점들도 있을 것 같아요. 어떤 점이 있을까?
- B: 제가 컴퓨터를 많이 하다 보니까 눈이 좀 나빠졌구요, 그런 점도 있고... 너무 거기에 대해서 관심을 쏟다 보니까 제가 정작 가져야 할 시간을 못 갖는 것 같아요.
- A: 개인적인 시간이에요?
- B: 네, 책을 보거나... 그런 점에서 좀 안 좋아진 것 같아요.
- A: 그러면, 학교에서 이러한 정보문화를 향유함으로써 학교 친구들과의 관계라든가 수업에서의 좋은 점과 나쁜 점이 있을 것 같아요. 먼저 좋은 점 말해 줄래요?
- B: 학교 친구들과 좀 더 친밀감... 방과 후에도 뭔가 할 수 있다는 것 때문에 친밀감이 좀 더 좋아진 것 같구요, 그리고 또 수업에서는요 요즘에는 동영상 강의도 많이 보편화되어있으니까 그런 걸로 좀 더 미리 예상도 할 수 있고, 그리고 제가 몰랐던 것들을 쉽게 찾을 수 있다는 점에서 학교 수업에서 좀 더 발전이 되는 것 같아요.
- A: 나쁜 점 얘기해 줄래요?
- B: 저도 너무 컴퓨터만 하다 보니까 신체가 허약해지는 것 같구요, 그리고 어떻게 보면 친구들과 너무 컴퓨터로만 지내다 보니까 거기에 대해서 알 수 없었던 친밀감이 어느 정도 상실되는 것 같아요.
- A: 가정에서 정보문화를 향유하면서 또 달라진 점이 있잖아요. 그것도 긍정적인 면과 부정적인 면으로 말해 줄래요?
- B: 긍정적인 면은 많은 문화를 같이 즐길 수 있는데요, 부정적인 면으로는 가족간의 대화가 줄어들었다는게 가장 큰 것 같아요.
- A: 사회적인 관계에 있어서, 그러니까 대인관계를 말하거든요... 온라인상의 대인관계일 수도 있고 오프라인상의 대인관계일 수도 있어요. 이런 사회적인 관계에 있어서 긍정적인 면과 부정적인 면에는 어떤 것들이 있을까요?
- B: 온라인일 경우에는요, 알던 사람들을 통해 실제로 만나는 경우도 자주 있는데, 그런 면에서 봤을 때 제가 알지 못하는 사람들과 뭔가 같은 것

을 공유할 수 있다는 점에서 참 좋은 것 같구요... 나쁜 점은 잘 모르겠어요.

**정보문화관련 활동을 하면서 나타난(달라진) 소비수준  
(용돈, 평균지출액, 지출액 조달방법 등)**

- A: 정보문화관련 활동을 하면서 소비수준도 많이 달라졌을 것 같아요. 예를 들어 디카 하나만 보더라도 디카 사야되죠, 충전해야되죠, 또 만약에 현상하면 거기에 대한 비용이 또 들잖아요. 어때요? 그 전과 비교했을 때 정보문화관련 활동을 하면서 소비 수준이 어떻게 달라졌나요?
- B: 소비수준이 좀 늘어나는 사실이에요. 디지털 카메라의 필요한 부품 같은 것을 충족시키기 위해서는... 좀 더 돈이 많이 드는 것 같아요. 거기에 제가 부족하다보니까 더 달라는 경우가 많아지기 때문에 소비가 좀 더 늘어나는 것 같아요.
- A: 그 전보다 얼마정도를 더 많이 사용하는 것 같아요?
- B: 한 번 사면은 비싼 건 백만원 하는 것도 있거든요.. 근데 더 쓰게 된다면은, 5~6만원 선 정도... 10만원대까지... 그 정도까지 나가는 것 같아요.
- A: 그러면, 정보문화 활동을 하면서 평균 지출되는 비용은 어느 정도 되요?
- B: 평균적으로... 한 달에... 10만원 정도...
- A: 한 달 용돈은 얼마나 되는지 물어봐도 되요?
- B: 제가 필요할 때마다 항상 달라고 하기 때문이에요... 대충 잡아 보면은 10만원정도 되는 것 같아요.
- A: 그럼, 혹시라도 정보문화 활동을 하기위해 따로 용돈을 조달해본 적이 있나요?
- B: 알바도 해 봤구요, 그냥 조금 더 달라고 한 적이 많아요.

**정보문화 향유가 학업 및 진로선택·준비에 미치는 영향**

- A: 지금 고등학생이잖아요. 그럼, 정보문화 향유가 학업에 어떤 영향을 줄까요? 정보문화를 향유함으로써 학업에 긍정적인 면과 부정적인 면이 있을 것 같아요. 학생으로서 불편사항이라던가 더 도움이 된다던가 하는 일들이 있을 것 같거든요?
- B: 일단, 정보를 빨리 알 수 있는 것은 좋은데요, 장점이라고 하는 것은.. 학업에 많이 도움 되는 동영상 강의 같은 것이 있고요, 단점으로는, 잘못된 정보가 저에게 받아들이게 되면 잘못된 정보로 인해서 타인에게 피해를 주는 그런 경우가 생길 수 있어요.
- A: 앞으로의 진로는 결정했어요?
- B: 일단 진로는 딱히 정하진 않았는데요, 어느 정도 약간만 정했어요.
- A: 그럼 장래 희망에 대해선 아직 생각해보지 않았어요?
- B: 네? 장래 희망이 많아요...
- A: 어떤 것들이 있어요?
- B: 프로그래머 있고요, 디자이너도 있고요, 아니면 야구선수 되는 것도

- 있고요.
- A: 그럼 그 진로를 선택하고 결정하는데 있어서 정보문화가 어떤 영향을 줬어요?
- B: 컴퓨터 같은 것을 이용해서 제가 직접 거기에 맞추는 학습을 할 수 있고요. 또 미리 해볼 수 있는 게 가능해요.
- A: 미리 그 직업, 진로에 대해서 경험해 볼 수 있다는 거죠?
- B: 네. 디자인에는 포토샵, 프로그램에는 비주얼 매직 같은걸 이용해서 제가 나중을 대비해서 체험할 수 있다는 점이에요.

**정보문화 및 정보사회화에 따른 미래사회 전망에 대한 의견  
(개인 정체성 문제 및 또래, 가정, 학교, 사회문화의 변화에 대한 전망)  
(정보소외 및 정보격차 등으로 인한 문제 등)**

- A: 앞으로 정보문화가 또는 정보사회가 미래에 영향을 줄 텐데, 개인의 정체성과 관련해서 어떠한 변화를 초래할 것으로 생각하십니까?
- B: 개인의 정체성을 좀 상실하는 것 같아요.
- A: 어떤 면에서?
- B: 그러니까, 자기 개인 보다는 여러 가지 매체를 통해서 거기에 개인이 맞춰나가다 보니까 자기의 정체성을 잃어버리는 것 같아요.
- A: 그렇다면, 친구나 또래와의 관계에 있어서도 미래에 이렇게 정보사회가 되면 또 다른 변화들을 초래할 것 같은데, 어떤 변화들이 있을까요?
- B: 어... 잘 모르겠어요.
- A: 학교에서의 미래에 또 다른 변화가 있을 것으로 생각되거든요? 어떤 것들이 있을까요?
- B: 학교 밖에서 선생님들과의 대신저로의 대화로 인해서, 학교 내에서만 보는 것 보다는 밖에서 뭔가 다른 면을 선생님과 체험을 할 수 있으니까... 좀 더 다양한 것을 알게 될 수 있을 것 같아요.
- A: 수업에서는 어떤 변화들이 있을까요?
- B: 뭔가 시각적으로 보여 지는 것이 좀 더 많아질 것 같아요. 멀티미디어라는 기계들이 있잖아요.. 컴퓨터, TV... 그런 걸로 인해서 다양하게 시각적으로 좀 더 공부 면에서 알게 되는 게 많아질 것 같아요.
- A: 그럼, 가족과의 관계에서는 어떤 변화들이 있을까요?
- B: 다양한 걸 좀 더 많이 체험할 수 있을 것 같아요. 뭔가 새로운 게 나타나면... 근데 이제 자기중심적으로 바뀔 것 같은데... 그러다 보면은 가족간의 친밀감이나 대화가 줄어들 것 같아요. 지금도 좀 많이 줄어들긴 했지만...
- A: 이렇게 많은 긍정적인, 부정적인 영향들이 있는데, 미래사회 전반적인 부분에 있어서는 어떤 변화가 있을까요?
- B: 앞으로도 정치 같은 것에 있어서 참여가 더욱 더 늘어날 것 같아요. 평소에 TV로만 보아오다가... 정치 참여에서 자기의 의견을 말할 수 있는 그런 것이 많아질 것 같아요.
- A: 정보사회가 되면, 정보로 인한 소외나 정보격차 등이 생길 것인데, 이에 관해서는 어떤 문제들이 있을까요?
- B: 잘못된 정보로 인해서 다른 사람들에게까지 피해가 가면서, 그런 정보

로 분란이나 여러 가지 싸움이 일어날 수 있을 것 같고요. 정보 소외로 '넌 이런 것도 모르냐...' 이런 식의 다툼이 일어날 것 같아요.

A: 그 이외에 정보문화 및 정보사회화에 따른 미래사회를 전망한다면 어떤 것들이 있을까요? 제가 말씀드린 것 이외에 또 다른 문제라던가 긍정적인 면들이 있을 것 같거든요... 자유롭게 이야기해 보세요.

B: 문화수준이 더 높아질 것 같아요.

A: 어떤 점에서요?

B: 그러니까... 레저 활동이나 아니면, 새로운 문화체험 같은 게 더 높아질 것 같고요. 그리고 많은 참여가 가능해질 것 같아요.

## 【 연구 요약 】

### 1. 연구개요

이 연구는 정보화기반을 바탕으로 다양한 문화실험을 하고 있는 청소년들의 문화현실에 대한 관심에서 비롯되었다. 청소년 정보문화와 관련하여 사회·문화적 측면에서의 체계적인 논의와 연구는 미흡한 실정이라 이에 대한 실증적이고 체계적인 연구의 필요성에 의해 수행되었다. 따라서 청소년들의 정보문화 수용실태 분석과 이를 통한 정보문화 향유능력 증진방안을 모색하고 정보문화 관련정책 수립에 활용될 수 있는 기초자료를 제공하는 데 목적을 두고 있다. 이러한 연구의 필요성과 목적을 달성하기 위하여 청소년 정보문화에 대한 이론적 고찰과 정보문화 수용실태 조사를 실시하였다. 전국의 중·고등학생 1,347명을 대상으로 청소년의 정보문화에 대한 인식과 수용실태를 실증적으로 분석하였으며, 면접조사도 병행하였다. 그리고 전문가 자문과 워크숍을 통하여 청소년 정보문화 향유능력 증진방안을 모색하였다.

### 2. 청소년 정보문화 수용실태

청소년 정보문화 수용실태 조사는 설문조사와 면접조사 두 부분으로 나누어 이루어졌다. 설문조사 대상자는 중학생 682명, 고등학생 665명으로 총 1,347명이었으며, 1,295부를 분석에 사용하였다. 면접조사는 심층적인 자료수집을 목적으로 사이버카페 및 동호회, 컴퓨터관련 동아리 등에서 활동하고 있는 서울지역 청소년 30명을 대상으로 실시하였다.

### 1) 정보문화 수용실태

정보문화 인식수준 : 정보문화는 대중문화의 한 영역(3.84),이며, ‘정보 공유는 새로운 인간관계를 형성하게 해주고(3.84), 지식은 나눔(공유)을 통해 확산(4.01)되는 것으로 인식하고 있는 비율이 비교적 높게 나타났다. 현대인은 정보에 대한 감각이 필요하고(4.17), 정보활용을 잘 하는 것은 개인의 경쟁력이며(3.84), 한국사회의 정보문화 형성에 영향을 미치는 세대는 기성세대보다는 청소년세대(4.04)로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 그러나, 정보화 사회가 개인을 소외시키지는 않는다고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

정보문화에 대한 이해 및 자신감 : 정보문화에 대한 이해 및 자신감에 대한 결과를 요약하면 여학생보다는 남학생이, 실업계 청소년보다는 인문계 청소년이, 성적이 상위권일수록, 그리고 자아존중감 수준이 높은 청소년일수록 정보사회에 대한 이해 수준이 높고, 정보사회에 임하는 자신감이 높은 것으로 나타났다. 그리고 청소년 자신의 정보문화수준에 대해서도 성적과 자아존중감수준이 높은 청소년들이 높게 인식하고 있는 것으로 나타났다.

정보문화 향유 방해요인 : 정보문화 향유 방해요인으로서는 35.3%가 시간이 없어서, 27.7%가 불건전정보가 많아서, 20.3%가 부모의 통제가 심해서, 8.4%가 정보관련기기가 없어서라고 응답함으로써 부모의 양육태도와 소득수준에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 특히 부모의 양육태도가 독재적일수록 부모의 통제가 심한 것으로, 경제수준이 낮을수록 정보관련 기기의 부족을 정보문화 향유 방해요인으로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 정보활용 목적은 44.3%가 오락, 22.4%가 인간관계증진, 16.9%가 능력개발, 5.9%는 공부를 위해서라고 응답함으로써 남

자 청소년들은 오락, 여자 청소년들은 인간관계에 높은 비중을 두고 있는 것으로 나타났다. 경제수준이 낮을수록 그리고 자아존중감수준이 낮을수록 정보활용 목적에서 오락의 비율이 상대적으로 높고, 자아존중감수준이 높을수록 능력개발과 공부에 목적을 두고 있는 것으로 나타났다.

정보문화 관련기기 보유 및 이용실태 : 정보문화와 관련된 기기나 시스템 보유실태는 휴대폰 등을 제외하고는 아직 가족공동 소유가 많고 최신 기기 보유는 미미한 것으로 나타났다. 핸드폰사용료는 1/4정도(23.1%)가 한달 평균 '2만원 이상 3만원미만'을, 인터넷 사용료는 1/3정도(34.7%)가 한달 평균 '2만원 이상 3만원미만', 26.1%는 '3만원 이상 4만원미만'을, 콘텐츠 사용료는 1/3정도(34.2%)가 한달 평균 '1만원미만'의 비용을 지출하고 있는 것으로 나타났다.

정보문화 수용 관련행동 시간소비실태 : 과반수정도는 인터넷을 사용하기 시작한 기간이 '3년 이상~5년 미만', '5년 이상~7년 미만'은 30.9%, '7년 이상'도 7.8% 인 것으로 나타났다. 평일에 이메일을 주고 받는 데는 44.5%가 '1시간 미만', 채팅하는 데는 1/3정도(27.8%)가 '1시간 미만', 온라인 게임하는 데는 1/4정도(22.4%)가 '1시간 미만', 카페 방문하는 데는 과반수정도가 '1시간 미만'의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다. 검색을 통한 숙제하는 데는 49.2%가 '1시간 미만', 학습사이트로 학습하는 데는 1/4정도(26.5%)가 '1시간 미만'의 시간을 소비하고 있는 것으로 나타났다.

정보문화 수용능력 수준 : 지각된 인터넷 자아효능감 수준은 평균 3.97로 보통이상의 수준으로 지각하고 있음을 보여주고 있다. 지각된 정보유용성 수준은 평균 3.24로 보통수준으로 지각하고 있음을 보여주고 있다.

사이버공간에의 참여수준 : 정보문화의 대표적 장인 사이버 공간에의 참여수준은 오히려 성적과 자아존중감수준이 낮은 청소년일수록, 그리고 인문계보다는 실업계 청소년들이 더 사이버 공간에의 몰입도가 높은 것으로 나타났다. 남학생들은 대체로 정보사회에 대한 이해도 높으면서 사이버공간에서의 참여수준도 높은 것으로 나타났다. 사이버공간에의 참여활동 중 일탈적인 활동에 대한 조사결과를 요약해 보면 사이버공간에서의 타인의 반응에 대한 즉각적인 공격성에 대해서는 여학생보다는 남학생이, 인문계 보다는 실업계 고등학생이, 성적이 낮을수록, 자아존중감수준이 낮을수록 높고, 그리고 부모의 양육태도가 권위적일수록 상대적으로 높은 공격성을 보이고 있는 것으로 나타났다. 사이버공간에서의 노골적인 자기노출 행동에 대해서도 여학생보다는 남학생이, 인문계 보다는 실업계 고등학생이, 자아존중감수준과 사회경제적 수준이 낮을수록, 그리고 부모의 양육태도가 방임적일수록 사이버공간에서의 노골적인 자기노출 행동이 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 이를 요약해보면 사이버공간에서의 일탈적인 행동은 남학생, 실업계, 성적과 자아존중감수준이 낮을수록 그리고 부모의 양육태도가 허용적일수록 상대적으로 높은 비율을 보이고 있다. 이밖에도 부모의 양육태도가 독재적이거나 권위적일수록, 고등학생보다는 중학생이, 인문계보다는 실업계 고등학생이, 성적과 사회경제적 수준이 높을수록 인터넷 사용시간을 정해놓고 그 시간을 반드시 지키도록 하게하는 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

정보문화 관련행동 실태 : 인터넷 카페 및 블로그 운영을 1/3정도(31.5%)는 ‘한두 번 정도’ 해 본적이 있는 것으로 나타났다. 플래시 뭉에는 12.7%가 ‘한두 번 정도’ 참여해 본적이 있는 것으로 응답했다. 아바타 꾸미기는 1/3정도(29.9%)가 ‘여러 번’,

29.0%는 ‘한두 번 정도’ 해 본적이 있는 것으로 나타났다. 게임 아이템을 사고 파는 것은 16.8%가 ‘한두 번’, 17.4%가 ‘여러 번’, 19.2%는 ‘매우 많이’ 해 본 것으로 나타났다. 10명 중 1명 정도는 인터넷상에서의 자살사이트에 ‘한두 번’(5.1%), 1.2%는 ‘여러 번’, 1.8%는 ‘매우 많이’ 접촉해 본 것으로 나타났다.

사이버상에서의 친구와 일상생활에서의 친구 기능 차이 : ‘일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들이 서로의 생각에 더 많은 영향을 미친다’에 대한 평균점수는 2.18, ‘일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들을 더 믿을 수 있다’에 대한 평균점수는 1.78, ‘일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들이 여러 가지 일들을 더 잘 할 수 있는 방법을 알려준다’에 대한 평균점수는 2.21, ‘일상에서 만난 친구들보다 온라인상에서 만난 친구들에게 개인적인 이야기들을 더 거리낌없이 할 수 있다’에 대한 평균점수는 2.27로 나타나 사이버상에서 만난 친구들보다는 현실공간에서의 친구관계에서 상대적으로 높은 심리적 의존을 하고 있음을 보여주고 있다.

소결 : 이상의 조사결과에서 나타났듯이 청소년들의 정보문화 인식수준 중 정보사회에 대한 이해 및 정보화수준에 대한 자신감과 자신들의 일상생활적응수준(성적, 자아존중감수준 등)간에는 높은 상관관계가 있음을 알 수 있다. 이는 정보사회에 대한 인식과 정보문화 활용이 일상생활적응과 상관관계가 있음을 시사해 주고 있다. 따라서 정보문화 향유능력 향상요인과 일상생활적응 향상요인이 동일한 것일 수 있음을 말해준다. 즉, 일상생활적응 향상에 도움이 되는 것으로 밝혀진 요인들이 정보문화 향유능력 증진요인으로도 적용될 수 있음을 보여준다. 그러나 사이버공간에서의 활동수준은 오히려 일상생활적응수준이 낮은

청소년들(낮은 성적 및 낮은 자아존중감수준)에게서 더 높게 나타나, 정보사회에 대한 이해 및 정보화수준에 대한 자신감과 사이버공간에서의 활동수준이 상호반비례하는 것으로 나타났다. 이는 적극적인 사이버공간에서의 활동이 일상생활의 비적응에 대한 도피수단으로 이용될 수 있다는 것을 보여주는 것일 수도 있다. 따라서 사회적으로 소외된 청소년들은 정보문화 수용능력(자신감으로 평가했을 경우)과 일상생활적응수준 두 가지 차원 모두에서 소외될 가능성이 높음을 시사해 주고 있다.

## 2) 청소년 정보문화 수용의 특징

청소년들이 보여주는 정보문화 수용의 특징은 그들의 삶의 조건에서 비롯된 일탈욕구 및 표현행동이 다분히 수동적이며 소비적인 형태로 나타나고 있음을 보여준다. 청소년들의 정보문화는 정체성 실험, 소통수단, 이동성, 다원성, 합성으로서의 수용특징을 보여주고 있다. 그러나 다른 한편으로는 역기능적인 측면과 정보문화 향유능력 부족이라는 특성도 보여주고 있다.

## 3. 청소년 정보문화 향유능력 증진방안

청소년은 정보화를 가장 빠르게 받아들이고 즐기는 전위집단으로서, 그러면서 동시에 정보화의 역기능으로부터 보호를 받아야 할 집단으로서 이중적인 사회적 위치가 부과되는 경향이 있다. 이런 맥락에서 청소년 정보문화 향유능력 증진을 위한 방안모색은 정보문화 주체로서의 청소년이자, 소비자로서 가르침을 받아야 하는 청소년이라는 두 가지 정체성을 모두 염두에 두고 있을 때 가능할 것이다. 개인, 가정, 학교, 사회에서의 정보문화 향유능력 증진방안을 중심으로 살펴본다.

### 1) 정보문화 향유능력 증진방안: 개인을 중심으로

청소년들의 정보사회이해수준과 정보문화수용능력(이용능력)과 일상생활적응수준으로 구분되는 이차원적인 모형으로 나누어 각 모형별로 증진방안을 제시하였다. 첫째, 정보문화수용능력과 일상생활적응수준에 따라서 둘째, 정보사회이해수준과 일상생활적응수준에 따라서 셋째, 정보문화수용능력과 정보사회이해수준에 따라 향유능력을 증진시킬 수 있는 프로그램을 개발하고 교육에 참가할 수 있도록 지원해주어야 한다.

### 2) 정보문화 향유능력 증진방안: 가정을 중심으로

가정에서의 청소년 정보문화 향유능력을 증진시키기 위한 방안으로는 어떻게 하면 청소년들을 보호하고, 청소년들 스스로 올바른 매체활용법을 생활화하여 건전한 정보를 유익하게 활용할 수 있도록 할 것인가에 초점을 맞추었다. 첫째, 부모들의 정보문화에 대한 이해를 증진시켜야 한다. 부모들이 컴퓨터 관련 지식을 넓혀서, 왜 청소년들이 그렇게 컴퓨터와 인터넷에 빠져드는지 이해할 수 있어야 한다. 둘째, 가정에서의 정보문화관련 지도능력이 강화되어야 한다. 가정에서도 기본적인 정보매체 활용능력을 지도하고 올바른 인터넷 사용방법등을 교육하고 점검해 줄 필요가 있다. 특히 게임이나 채팅, 인터넷, 컴퓨터 중독 등에 관한 자가진단표 등을 제시하여 스스로의 모습을 인식할 수 있게 하는 것이 중요하다. 인터넷 사용규칙 등 올바른 정보매체 이용방법이 습관화될 수 있도록 가정생활 속에서 지도하여야 한다.

### 3) 정보문화 향유능력 증진방안: 학교를 중심으로

학교에서는 새로운 사회가 필요로 하는 정보소양을 갖춘 인

재 양성을 위하여 부단히 노력하여야 한다. 첫째, 학교내 정보화 인프라 구축 확대이다. 둘째, 정보통신기술교육 강화이다. 21세기형 지식기반산업의 기초인력을 육성해야 하는 정보통신기술교육이 필요하다. 셋째, 정보화를 활용한 학습활동 강화이다. 넷째, e-learning을 통한 정보학습체제 강화이다. 기본적인 환경인 정보통신 인프라의 활용을 극대화 할 수 있는 조건이 마련되어 있으므로 정보통신기술을 토대로 시간과 공간을 뛰어 넘어 언제, 어디서나 누구나 자신이 원하는 내용, 수준, 방법을 통해 학습할 수 있는 e-learning을 통한 정보학습체제 확산이 필요하다. 다섯째, 정보문화 역기능 해소를 위한 정보문화교육 강화이다. 여섯째, 정보문화 역기능 해소를 위한 예방·상담활동 강화이다. 일곱째, 정보문화교육 실천을 위한 교사·학부모 연수교육 강화이다. 교사 및 학부모의 정보문화 지도능력 향상을 위해서는 정보문화교육을 실천하기 위한 연수프로그램을 개발·실시하여야 한다.

#### 4) 정보문화 향유능력 증진방안: 사회를 중심으로

기본적으로 사회적 차원에서는 정보문화 접근의 기회, 향유의 기회, 질적 차이의 축소 등을 추구하는 방향에서 공공적 관점과 철학을 가져야 한다. 둘째, 정보접근권과 정보향유권 보장을 위한 네트워크 구축이 필요하다. 새로운 시설의 구축과 같은 비효율적인 방안보다는 정보화의 내적논리를 적용한 거점의 확보와 연결고리의 생성, 사람들간의 상호독립적이면서도 보완적인 연결관계의 유지라는 원칙을 반영한 지역모델의 개발을 구상해 볼 수 있다. 셋째, 정보문화향유 소외청소년을 위한 인프라 보급 확대 및 교육이 필요하다. 물리적 환경여건으로 정보문화향유로부터 소외된 청소년들을 위한 지원이 필요하다. 넷째, 정보문화 리더러시 함양을 위한 체험프로그램의 개발·보급이다.

매체와 기기의 사용능력을 넘어서 창조적 활용을 의미하는 리터러시를 확장하는 방향으로 청소년을 위한 교육과 체험 프로그램이 개발되어야 한다. 다섯째, 유해정보매체 확산을 막기 위한 감시체계 운영이다. 청소년들이 건전한 정보 활용자로서의 역량을 키워나갈 수 있도록 지켜주고 지원해 주는 노력이 중요하다. 여섯째, 정보문화에 대한 현장연구의 활성화이다. 정보문화 현장과 청소년 개인에 대한 밀착된 연구들이 필요하다.

지식정보사회에서는 청소년들의 디지털 문화적 역량에 따라 문화의 질이 좌우된다고 볼 수 있다. 이것이 청소년들에게 새로운 정보문화를 조절할 수 있는 문화능력을 키워주어야 하는 이유의 출발점이다. 청소년들의 정보문화 향유능력을 증진시키기 위해서는 기술적 맥락만이 아닌 사회문화적 맥락에서 창조력과 자기실현의 장으로써 정보문화를 활용할 수 있도록 하여야 한다. 청소년 개개인이 정보문화를 자신의 삶에 배치하는 것에 익숙해질 때 비로소 청소년들은 정보문화의 중심에 설 수 있을 것이다.