

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 내용과 방법

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

이 연구의 목적은 ‘정보격차’(digital divide)에 대한 이론적 고찰을 기초로 청소년계층의 정보격차를 분석할 수 있는 틀을 개발하고 그 실태를 분석하여 대안을 제시하는 것에 있다.

우리나라의 정보화는 확산속도 면에서 볼 때 세계적으로도 그 유래가 없을 정도로 빠르게 진행되고 있다. 인터넷 이용자 측면뿐만 아니라¹⁾무선 통신의 급속한 확산에 따라 무선인터넷 이용자도 기하급수적으로 증가하고 있다. 정부나 정보화기관 혹은 산업적 입장에서는 이러한 정보화속도와 과정은 환영하고 반길만한 일이다.

그러나 한편으로는 1970년대의 ‘급속한 산업화’가 많은 사회·경제·문화적 문제를 양산하였던 것과 같이 ‘급속한 정보화’ 또한 우리사회에 긍정적 결과만을 보장하는 것은 아니라는 점에 주목해야 한다. 인터넷의 무제한적인 확산은 컴퓨터바이러스²⁾와 유해하거나 또는 거짓 정보의 무차

1) 한국정보문화센터 조사결과에 따르면 국민의 평균 인터넷 이용률은 1998년 12.4%, 1999년 15.2%, 2000년 37.1%, 2001년 64.9%로 급증하고 있는 것으로 나타나고 있다.

별적인 확산을 초래하고 있고, 이러한 부작용을 막기 위한 국가적 차원의 대책은 개인의 정보보호나 정보자유 사이의 갈등을 야기하고 있다.

이러한 부정적 결과의 대부분은 그 내용이 무엇이고 그 결과가 어떤 단간에 그 문제를 일으키는 사람은 결국 인터넷을 이용할 수 있는 사람이라는 전제를 가지고 있다. 따라서 대부분의 정보화역기능에 대한 논의나 대책은 모든 사회구성원을 포함하는 것이 아니라 인터넷을 사용할 수 있는 사람들에게만 적용되는 제한된 성격을 갖는다.

일반적인 사회구성원의 입장에서 볼 때, 정보기술의 급속한 변화와 확산은 결국 일상적인 사회생활을 유지하기 위한 정보접근(access)능력을 넘어 정보활용능력(digital literacy)의 지속적인 보완과 습득을 요구받게 된다. 그리고 이러한 요구에 적절히 부응하지 못할 경우 새로운 형태의 사회적 낙오자로 전락되는 결과를 초래한다.

따라서 정보화에 따라 사회구조적 차원에서 발생하는 기본적인 문제는 인터넷에 접속한 사람과 관련되기보다는 인터넷접속 자체의 문제나 정보를 이용하는데 필요한 능력의 보유차원에서 발생한다고 할 수 있다. 예컨대 경제적 수준이나 교육수준이 낮은 영세민, 지역적 특성에 따른 농어민, 노인이나 주부, 장애인 등은 자신들의 의지와 관계없이 인터넷접근조차도 많은 한계를 지니고 있다. 따라서 이들에게 정보화는 ‘새로운 미래’가 아닌 ‘소외의 심화’로 귀결될 가능성이 높고, 미래의 사회·경제·문화적 불평등의 원인도 ‘정보격차’에서 시작된다고 볼 수 있다. 요컨대, 정보화과정에서 발생하는 기본적인 문제는 이미 존재하고 있는 사회적 불평등을 심화시키면서 새로운 형태의 사회적 분열을 초래할 수 있는 ‘정보격차’(digital divide)라고 볼 수 있다.

정보격차와 ‘관련된’ 논의는 1990년대 중반 이후 선진국이나 국제기구

-
- 2) 인터넷 확산과 더불어 컴퓨터바이러스의 대부분은 E-mail을 통해 전파되고 있고, 정상적인 파일을 바이러스로 오해하여 삭제시키라는 E-mail을 보내는 ‘혹스’(Hoax)가 등장하고 있다.

에서 활발하게 진행되었고,³⁾ 우리나라에서도 2000년에 들어서면서 정부나 사회적으로 정보격차에 대한 논의와 정책이 개발되어 시행되고 있다.⁴⁾ 정보격차 해소를 위한 정부의 정책이나 사회적 대안의 대부분은 정보취약계층으로 분류되는 농어촌 주민이나 장애인, 또는 저소득계층을 대상으로 이들의 정보화 기반환경 구축과 정보이용능력 증대, 디지털콘텐츠의 서비스 개발과 보급에 초점을 맞추고 있다.⁵⁾

현재 정보격차에 대한 정책이나 논의에서 청소년계층이 직접적으로 거론되지는 않고 있는데, 이는 정보격차의 내용적 측면에서 인터넷이용 여부로 대표되는 '정보접근 가능성 여부'를 설정하고, 정보소외계층을 선정하는 기준을 연령층과 지역 등으로 삼고 있기 때문이다. 그러나 정보격차가 점차 중요한 사회문제로 등장할 것으로 예측되는 미래사회의 주인공이 현재의 청소년이라는 측면에서 볼 때, 현재의 청소년과 관련된 정보격차 주제를 검토하는 것은 매우 중요한 의미를 지닌다. 왜냐하면 청소년은 현존하는 사회구조 속에서 성장하여 미래사회를 구성하는 행위자이고, 따라서 단순히 연령층만을 기준으로 삼은 현재의 분석은 향후 발생할 수 있

- 3) UNESCO, UNDP 등 국제기구와 다양한 국제회의에서 진행되고 있는 정보격차 논의는 대부분 빈국의 정보화를 촉진시키기 위한 선진국이나 국제기구의 기능에 대한 논의에 초점이 맞추어진다. 2000년 1월 개최된 다보스 세계경제포럼(WEF)에서 찰스 슈밥 회장은 인터넷 격차 문제를 거론하였고, 'Global Digital Divide to the Global Digital Opportunity' 권고안을 G8 정상회담에 제출하여 'Digital Opportunity Taskforce'라는 조직체가 구성되어 개발도상국, 국제기구 및 관련단체간의 의견교류지원 사업을 수행하고 있다. 또한 2000년 APEC 고위관사회회의에서도 지식기반 산업 발달에 따른 IT분야 육성 및 정보격차 해소과제를 중점과제로 선정되기도 하였다.
- 4) 2000년 12월 15일 '정보격차해소에관한법률안'이 국회를 통과하였고, 2001년 12월 정보통신 접근성보장지침 제정을 위한 공청회가 개최되었다.
- 5) 우리나라 정보해소정책에 대해서는 신순식(2000), "우리의 정보격차 해소 정책 소개", 한국전산원, 정보격차없는 사회구현을 위한 심포지엄 자료집.을 참조할 것.

는 정보격차 현상을 보다 세밀히 예측하는데 한계를 지니는 단기적인 분석에 그칠 공산이 크기 때문이다.

현실적으로 앞으로 정보격차의 범위를 어떻게 설정하는가는 현재와 같이 단순한 정보접근 여부를 넘어설 것이라는 측면에서 청소년의 정보격차에 대한 논의는 중요한 의미를 지닌다. 즉, 정보격차 내용은 '접근'의 문제에서 점차 그 범위를 확대하여 활용능력이나 이용환경과 같은 사람 중심의 변수를 고려해야 할 것이고, 이 경우 정보활용능력을 키워가고 있는 세대인 청소년계층을 중요한 대상으로 간주해야 할 것이다.

이러한 문제의식에 기초한 이 연구의 세부적인 연구과제를 정리하면 첫째, 정보격차에 대한 최근 논의에 대한 검토를 중심으로 청소년 정보격차에 대한 분석틀을 제안하려는 것이다. 이와 관련되어서는 정보격차의 범위를 단순히 접근기회의 문제에 국한하지 않고 정보이용능력과 정보기기 이용에 따른 만족도까지 확장하는 작업이 필요로 한다. 둘째, 개발된 청소년 정보격차 분석틀을 기초로 그 실태를 파악하는 것이다. 이를 위해서 청소년의 정보화수준을 측정할 수 있는 지표를 개발하고, 이를 토대로 청소년정보화 수준에 대한 조사와 정보격차가 발생하는 사회적 배경이나 특징을 분석한다. 마지막으로, 위와 같은 연구과정을 통해 청소년 정보격차를 해소할 수 있는 정책적·사회적 대안을 마련하고자 한다.

2. 연구의 내용과 방법

1) 연구의 내용

이 연구에서는 먼저 정보격차에 관한 이론적 논의를 통해 정보격차 개념과 관점, 측정방법, 청소년과 관련된 쟁점에 대해 살펴보았다. 특히 정보격차를 측정하는 기존 방법의 장단점 검토와 정보격차에 대한 재해석을 통해 청소년 정보격차를 분석할 수 있는 틀을 마련하고자 하였다.

또한 청소년 정보격차 분석 틀의 마련을 위해 청소년에게 적합한 ‘개인정보화지표’를 구성하였다. 개인정보화지표와 관련해서는 몇몇 선행연구가 있지만 ‘청소년’이라는 사회적 계층이 지닌 특성에 맞는 세부항목을 새롭게 구성하여 이에 대한 가중치를 산정하였다. 특히 정보화의 범위를 단순히 정보접근이나 이용국면에 국한하지 않고 이용에 따른 만족도까지 확대하였으며 청소년이라는 특성에 맞도록 환경적 요인을 포함하였다.

셋째, 전국의 청소년을 대상으로 실시한 청소년 정보격차 실태조사를 토대로 청소년 정보화경향, 청소년 계층 내부의 정보격차, 다른 사회계층과의 비교, 청소년관련 기관과 전문가 정보화 실태를 조사하였다. 청소년의 정보화 동향에 대한 분석은 1999년 실시한 청소년정보화 실태조사 결과와 2001년 조사결과를 비교하여 2년간 청소년의 정보화실태가 어떻게 변화되어 왔는가를 분석하였다.

넷째, 청소년정보격차를 접근하기 위해 외국의 청소년 정보격차해소 정책이나 우리나라 청소년의 성별 정보격차, 청소년 계층 중 정보소외계층의 정보화실태에 대한 연구, 동남아시아지역의 청소년 정보화실태에 대한 비교분석 등 청소년 정보격차와 관련된 다양한 주제에 대한 글을 수록하였다.

마지막으로, 연구결과에 대한 요약과 청소년의 정보격차를 해소할 수

있는 정책 대안 등을 제시하였다. 청소년이라는 특정 계층의 정보격차 해소를 위해서는 국가 정책뿐만 아니라 사회부문의 참여도 필수적이라고 생각되기 때문에 각 부문별 대안을 마련하고 현실적으로 실행가능한 사업과 방안을 제시하였다.

2) 연구의 방법

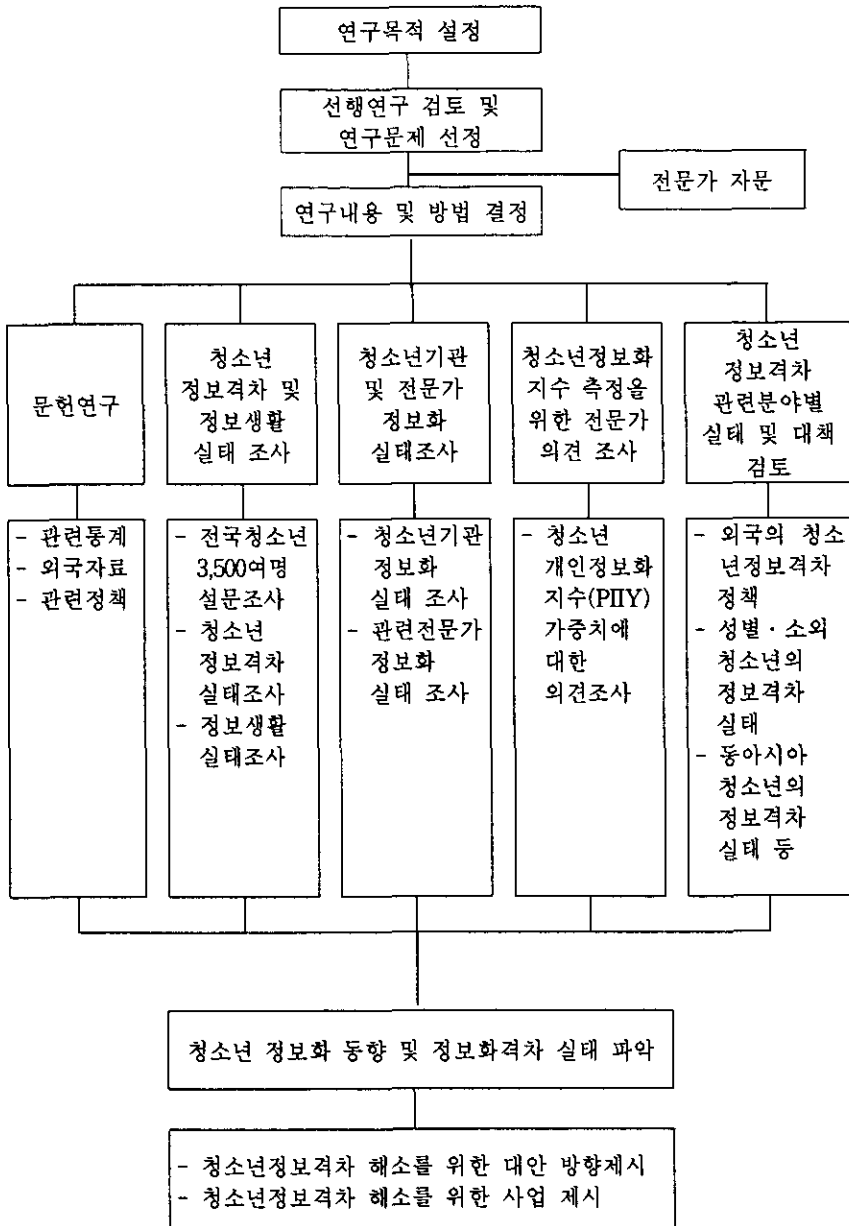
위에서 제시한 연구내용의 수행을 위해 문헌연구, 설문조사, 전문가 자문, 사례·면접조사, 전문가 대상 의견조사 등의 연구방법을 사용하였다.

문헌연구의 경우, 정보격차에 대한 이론 및 측정방식에 대한 선행연구물과 관련정책에 대한 문헌을 검토하였는데, 이 과정을 통해 정보격차와 청소년의 관계를 분석하고 청소년정보격차 분석을 위한 기본틀을 구성하였다.

둘째, 정보격차와 관련된 전문가와 청소년분야의 전문가를 대상으로 청소년정보화지표 항목산출 및 불평등지표의 구성에 대한 사항을 자문 받았다.

셋째, 전국의 청소년 3,600여명을 대상으로 정보화실태와 정보격차와 관련된 설문조사를 실시하였으며, 청소년의 일반적인 정보화수준 및 정보 불평등지표 항목에 대한 조사를 실시하였다. 이 밖에 청소년관련기관과 전문가의 정보화실태 등을 조사하였다.

이러한 연구과정을 간단히 요약하면 [그림 1-1]과 같다.



[그림 1-1] 연구과정 체계도

II. 청소년 정보격차에 대한 이론적 고찰

1. 정보격차에 대한 논의
2. 정보격차 측정방법 검토
3. 청소년 정보격차 분석틀

II. 청소년 정보격차에 대한 이론적 고찰

1. 정보격차에 대한 논의

1) 정보격차의 개념과 관점

정보화라는 사회적 변화와 맥을 같이 하면서 최근 등장한 개념 중 하나인 '정보격차'(digital divide)는 '정보불평등'(information inequality)이나 '정보소외'(digital alienation)와 혼동되거나 유사한 개념으로 사용되고 있다. 이렇듯 다양한 개념이 혼용되고 있는 것은 정보격차의 범주나 내용, 전망이나 해소방안에 대해 합의된 관점이나 논의가 아직 없음을 보여주며, 청소년의 정보격차에 대한 논의가 아직도 미비한 것은 어찌보면 당연한 결과이기도 하다.

그러나 학문적 관점에서 논의되는 '정보격차'에 대한 관심은 인터넷으로 대표되는 뉴미디어가 등장한 최근에 등장한 것이 아니라 1970년대부터 시작되었다고 볼 수 있다. 다만, 1970년대에는 대중매체에 초점이 맞추어진 반면, 1990년대 이후에는 정보 자체와 뉴미디어 접근이 주된 변수로 간주되는 차이를 보이고 있다.

정보격차 개념이 등장한 지 꽤 오랜 시간이 지났음에도 그 내용이나 범주 등에 대한 합의가 이루어지지 않고 있는 가장 큰 이유는 정보화를 어떻게 설정하는가, 보다 근본적으로는 '정보'를 어떻게 설정하는가에 대한 사회 전반의 공공적 합의가 없기 때문으로 볼 수 있다. 정보화를 적극적으로 추진하고 있는 정부와 관련 학자들간에도 정보화에 대한 의미와 그 결과에 대한 인식에 차이를 보이고 있고, 일반 사회구성원들 사이에서도 그 해석이 다양하게 진행되고 있다. 예컨대 정보화를 단순히 일상적인 생활의 편리성으로 인식하는 경우와 새로운 경제적 생산수단으로 보는 경우가 공존하고 있다. 요컨대, 정보격차의 실상이나 그에 따른 결과에 대한 상황정의는 매우 다양한 상황이다.

그럼에도 정보격차와 관련된 논의에서 발견되는 핵심적인 분석 대상은 '주체'가 누구인가(who)와 그 '내용'이 무엇인가(what)로 축약되는데, 현재 진행되고 있는 대부분의 논의는 정보격차의 '내용'에 초점을 맞춘 후에 이를 통해 '주체'를 파악하는 것에 집중되고 있다. 예컨대, 정보격차를 양적 측면의 정보 소유여부를 기준으로 정보 부자(the information rich)와 정보 빈자(the information poor) 사이의, 또는 정보 소유자(Haves)와 소유하지 못한 자(Have Nots)⁶⁾ 사이에서 발생하는 사람들간의 문제로 보는 경향이 있는가하면, 정보의 소유여부와 관계없이 정보에 대한 접근, 예컨대 인터넷 접근(access)이 가능한 사람과 접근이 불가능한 사람⁷⁾ 사이의 분절(separation)"로 보고 있다. 요컨대 정보격차라 함은 정보격차의 주체를 '개인차원'에 맞추는 한편 정보의 '보유'와 새로운 정보기술과 서비스에 대한 '접근과 활용'이 가능한 사람이나 계층간의 사회적 분절을 의미한

6) William Wresch(1996), *Disconnected: Haves and Have Nots in the Information Age*, New Jersey: Rutgers Univ. Press.

7) International Technology and Trade Association(2000), *State of the Internet 2000*.(<http://www.itta.com/internet2000.htm>, 검색일 : 2000. 10. 4.).

다고 볼 수 있다.

정보격차에 따른 사회적 문제나 미래사회에 대한 인식은 정보화라는 사회적 변화가 어떤 결과를 초래할 것인가라는 보다 광범위한 시각에 따라 다양하다. 이는 앞서 언급한 것처럼 정보화라는 큰 사회적 흐름에 대한 인식의 차이에 따라 정보격차에 대한 인식의 차이가 발생하는 것으로 일반적으로 낙관론과 비관론, 중립론으로 구분할 수 있다.⁸⁾

낙관론의 경우 정보기술이 사회에 도입되는 초기단계에서는 어쩔 수 없이 사회계층간 정보격차가 발생하지만, 이러한 격차는 곧 완화되거나 해소될 수 있을 것으로 전망한다. '확산이론적 모델'(diffusion theory model)이 대표적인데, 모든 사회적 확산은 시간의 흐름에 따라 S자형(S curve of diffusion)을 보이며 초기과정에서 발생하는 격차가 시간이 지남에 따라 점차 완화된다는 것이다. 따라서 뉴미디어의 확산도 초기에는 불평등이나 격차가 발생하지만, 점차 대다수의 사회구성원이 미디어 이용에 따른 효과를 인식하게 됨에 따라 적극적으로 새로운 미디어를 수용하는 동시에 미디어 구입과 이용에 소요되는 비용이 점차 하락하여 구매를 확대함으로써 정보격차가 줄어든다는 관점이다.

반면 비관론은 정보격차가 지속적으로 증대하여 결국은 정보불평등으로 전환되고, 그 결과 사회전반의 불평등으로 변화된다고 본다. 지식격차 이론이 대표적인데, 비록 뉴미디어가 대중화되더라도 지속적으로 새로운 미디어가 등장하기 때문에 정보격차가 완화되기도 전에 지속적으로 재생산될 뿐만 아니라, 새로운 미디어의 초기 구매가격은 지속적으로 유지되기 때문에 새로운 불평등은 항상 존재한다고 강조한다.

위에서 언급된 두가지 관점과 달리 '결정적 다수이론'(critical mass)은 정보화의 성공이 정보화를 수용하는 '결정적인 다수'에 의해 가능하다고 강조한다. 특히 뉴미디어의 상호작용적 의사소통구조는 다수의 참여자

8) 정보격차에 대한 3가지 이론적 접근에 대한 논의는 최두진 외(1996: 29-36)을 참조하였음.

를 전제로 하기 때문에 정보화의 성공여부는 결국 결정적인 다수가 확보되는가의 여부에 있고, 이를 위해 ‘보편적 접근’(universal access)이 중요하다고 강조한다.

그러나 위에서 제시된 세가지 시각은 정보격차의 범위를 정보기기와 이용의 확산이라는 주요변수를 네트워크라는 물리적 연계망에 국한시킴으로서 정보기기에 대한 접근의 문제로 제한하는 경향을 지닌다. 정보격차가 문제가 되는 이유는 결국 정보이용의 결과가 새로운 사회적 불평등을 초래할 수 있는 가능성 때문인데, 기술적 대상에 대한 접근의 문제로 정보격차의 범위를 축소하는 것은 기술에 대한 접근이 바로 새로운 가치창출이라는 매우 제한적 가정을 상정할 수밖에 없다.

따라서 향후에는 접근의 문제와 더불어 이용에 따른 결과까지 예측할 수 있는 분석틀이 요구된다. 이러한 장기적인 관점이 필요한 것은, 정보확산이 정보기술의 급격한 발전에 의해 복합적인 형태를 보일 수 있고 다양한 미디어간의 상호의존성에 대한 고려가 필요하기 때문이다.

2) 청소년 정보격차의 사회적 의미

시간이 지남에 따라 ‘정보격차’(digital divide)가 해소되던, 아니면 증가하던, 아니면 이용자 확보여부에 따라 결과가 달라진다고 예측하던 간에 정보격차에 관심을 가지고 있는 전문가들은 정보격차가 사회적 불평등을 초래하는 중요한 원인 중 하나라는 점에는 어느 정도 합의를 하고 있다. 정보격차가 사회적 불평등을 야기할 것이라는 인식에는 정보화에 따라 정보라는 개념이 지닌 의미가 기존 사회와는 다를 것이라라는 전제를 가지고 있다.

일반적으로 정보사회는 “정보가 사회의 지배적 자원”(최신용, 1993: 54)이 되면서 “정보통신기술의 급속한 진보에 따라 사회 전반에 걸쳐 커

다란 영향을 미치고 많은 정보가 대량으로 유통되는 사회”(박재창, 1993: 200)라고 할 수 있다. 요컨대, 정보사회는 “정보가 중요한 정치·경제·사회적 재화나 힘(power)의 요소로 간주되는 동시에, 국가와 사회를 구성하는 각 부문간 쌍방향적 의사소통과 상호작용을 통해 정보공유가 가능한 사회”를 의미한다.

따라서 정보가 중요한 사회적 생활수단인 동시에 경제적 생산수단으로 사용될 수 있는 정보사회에서 정보격차는 현재적 문제인 동시에 미래의 문제로 간주될 수 있다. 청소년과 정보격차의 관계도 이러한 맥락에서 이해할 때 그 중요성을 인식할 수 있는데, 청소년이라는 사회적 계층도 정보화를 향해 변화되어가고 있는 현존 사회구조 속에서 성장하는 주체인 동시에 미래 정보사회에서 주된 사회계층으로 활동하는 계층이기 때문이다.

정보격차와 청소년의 관계는 정보격차가 발생하는 사회구조적 측면에 대한 검토와 교육과 경제활동으로의 확산, 마지막으로 일상적인 사회생활과 문화생활에 미치는 영향으로 구분하여 검토할 수 있다.

(1) 정보격차의 재생산성

정보격차가 중요한 사회문제로 간주되는 이유는 무엇보다도 그 발생 원인이 사회를 구성하는 행위자 개개인 차원보다도 사회구조적 차원에서 발생할 뿐만 아니라 사회적 불평등으로 확대될 수 있기 때문이다.

사회·경제적 변화, 특히 급속도로 변화하는 정보매체의 적극적인 수용과 활용은 정보사회에서 최소한의 사회적 생활에 필수조건으로 간주될 것이다. 특히 정보유통 속도와 매체 변화의 속도가 빨라질수록 이러한 사회·경제의 양적·질적 변화에 개개인이 적응하는 것에는 많은 노력을 필요로 한다. 예컨대, 1950년대 사람이 1980년대 생활에 적응하는 것보다는 1980년대 사람이 1990년대 생활에, 1990년대 중반의 사람이 2000년대 생활에 적응하는 것은 더욱 힘든 일일 것이다.

정보화가 진행될수록 사회적 변화는 가속화될 것이고 그 질적 변화 또한 심화될 것이라는 예측이 가능하다. 정보로부터 소외된 행위자는 정보 접근이나 이용능력의 저하와 정보를 활용하는 생활습관을 만들지 못함으로써 다시 교육을 받거나 직업을 가질 수 있는 기회와 다양한 문화생활의 기회 등을 얻지 못하게 되고, 결국 삶 자체를 사회로부터 소외시키는 결과를 초래한다. 또한 1970년대의 경제적 불평등은 생산과 소비 기회의 불평등이었지만, 정보화에 따른 불평등은 또다시 정보의 생산과 소비 자체의 불평등으로 귀결될 가능성이 높다.

이와 같이, 정보격차는 단순히 정보의 접근과 활용의 문제에 국한된 것이 아니라 경제적 빈부격차로부터 시작하여 교육과 문화생활로 확대되어 경제적 생활과 삶 자체의 불평등으로 확대되며, 이는 다시 정보격차 자체를 확대 재생산하는 결과를 초래한다.

청소년의 경우 이미 구조화된 환경 속에서 성장하는 존재라는 점에서 '미래사회의 주역'이라기보다는 가정이나 지역적 환경에 의해 '정보격차를 재생산시키는 주역'으로 성장할 가능성이 매우 높다. 더구나 정보격차 실태분석과 대안 모색과정에서 청소년계층이 소외되고 있음은 이러한 우려를 더욱 강하게 한다. 요컨대, 청소년은 현존하는 정보격차와 더불어 미래에 발생 가능한 정보격차라는 이중적 정보격차의 피해자가 될 가능성이 높다.

(2) 교육기회와 경제활동 불평등

최근 인터넷의 확산과 더불어 원격교육 기회가 증대하고 이는 결국 교육기회의 확장을 의미한다는 사회적 논의가 많고, 실제로 사이버대학이라는 이름으로 새로운 형태의 교육방법이 많이 등장하고 있다.

그러나 새로운 교육의 확장이라는 주장이 지닌 가장 중요한 전제는 모든 교육 대상자가 자유롭게 새로운 미디어에 접근할 수 있을 뿐만 아니라 그 매체를 활용하는데 필요한 최소한의 기술과 능력을 보유하고 있다

는 점이다. 예컨대, 2001년 현재의 상황을 고려할 때 원격교육을 받으려는 사람은 인터넷이 가능한 PC, 강의를 듣고 의견을 개진하는데 필요한 최소한의 속도를 가지고 있는 전용선, 그리고 마지막으로 PC와 인터넷 이용에 필요한 최소한의 활용능력을 가지고 있어야 한다.

그러나 현실적으로 볼 때, 정보기기의 보유나 이용에 필요한 능력은 거주지역이나 교육수준, 경제수준에 따라 차등적으로 나타나기 마련이고, 모든 사람이 완전 평등 상태에서 인터넷을 이용할 수 있는 것은 아니다. 급속도로 변화하는 정보매체에 대한 지속적인 구매와 새로운 활용능력의 습득이 가능한 집단과 그러하지 못한 집단 간에는 정보화의 차이뿐만 아니라 교육과 관련된 서비스의 이용에서 격차가 확대될 공산이 크다.

더구나 청소년의 입장에서 볼 때, 지금도 대부분의 청소년들이 치열한 입시경쟁에서 낙오되고 있는데, 이제는 입시경쟁 뿐만 아니라 정보화에 따라 급변하는 교육방식에도 적응해야만 하는 입장에 놓이게 될 것이다. 따라서 청소년들은 기존 입시경쟁에 따른 사회적 격차뿐만 아니라 교육기회의 불평등이라는 이중적 불평등의 희생양이 될 가능성이 높다.

정보사회에서 중요한 지식정보와 문화를 흡수하는 기본능력인 정보활용능력(literacy)은 교육을 통해 습득할 수 있는데, 정보화 수준에 따른 교육기회가 불평등하게 진행된다면, 이는 정보활용능력 습득과 개발의 격차를 초래함으로써 다시 경제적 활동과 직업을 선택하는 능력의 차이로 확산될 가능성이 매우 높다. 최근 IMF차관도입이후 경제 계층간 분화가 심화되고 있는 실정임을 감안할 때, 정보격차는 교육기회의 불평등으로, 그리고 경제적 능력의 불평등으로 확대될 가능성이 높다.

(3) 문화생활과 사회참여 격차와 사회적 갈등

정보화를 예찬하는 주장 중 하나는 정보화에 따라 개인의 창의성이나 능력에 따라 다양한 가치와 개성이 존중되는 문화가 형성된다는 것이다. 그러나 문화생활이 사회구성원의 정체성 형성에 중요한 영향을 미친다고

할 때 정보격차는 다원주의와 개인주의로 대표되는 정보사회의 문화에서 새로운 형태의 불평등을 초래할 수 있다.

특히 청소년이라는 시기에 경험하게 되는 정보격차는 개별적인 차원의 문화적 소외나 사회적 이탈행동을 부추기게 될 것이며, 전반적으로 우리사회의 정체성(identity)을 약화시킬 우려가 있다. 또한 산업사회와 달리 정보사회에서의 문화생활은 단순한 소비활동이 아니라 생산활동으로 전환될 수 있고, 다양한 사회생활과 직접 연결되기 때문에 정보격차에 의한 문화생활 격차는 일상적 삶 자체의 불평등을 초래할 수 있다. 이러한 사회적 삶의 불평등은 결국 사회내부의 갈등을 확대함으로써 사회적 통합을 저해하는 기본적인 원인을 제공한다.

뉴미디어가 지닌 의사소통구조의 특성상 사회문제의 공론화가 손쉽게 구성될 수 있기 때문에 정보화 자체에 대한 사회적 갈등이 확산될 소지가 많으며, 이는 결국 정보사회로의 변화를 저해하는 요소로 작용할 수 있다.

2. 정보격차 측정방법 검토

1) 개인정보화지표⁹⁾

정보화 수준차이를 객관적·수량적으로 측정하는 방법은 정보화의 내용과 속도를 측정하는 다양한 지표를 통해 이루어지고 있으며, 정보화 속도만큼이나 관련 지표도 빠르고 지속적으로 변화되어 왔다. 초기에는 주로 국가 전체의 정책적 측면에서 정보사업의 측면을 강조하였지만, 사회 전반의 정보화 인프라 확산과 사회 구성원의 정보기기 활용이나 접근가능성 등을 포함한 '정보사회지표'로 발전되었다. 정보매체의 확산이 어느 정도 이루어진 2000년대에는 사회구조보다는 사회구성원 개개인 차원의 정보화 수준을 측정하려는 노력들이 있어 왔다.

정보격차 분석은 사회구성원 개개인의 정보화 수준 측정을 먼저 실시하여 이를 전체사회 구성원으로 확대하는 방식을 택하고 있다. 즉, 정보격차나 불평등 측정 대상으로 개별국민의 정보화 중요성에 대한 인식, 컴퓨터나 통신에 대한 접근성, 정보시스템의 활용 수준을 의미하는 개인정보화지표(PII: Personalized Information Indices)로 상정하고 이를 통해 사회구성원 전체의 정보불평등을 측정하는 방식을 사용하고 있다.

개인정보화지표는 국민전체 정보화불평등 수준을 나타내는 '정보불평등계수'(Information Inequality Ratio)뿐만 아니라 정보화 수준별 계층 구분, 직업이나 거주지역 등을 기준으로 하는 사회집단간 정보불평등을 측정하는 기본 도구로 사용된다. 이미 개발된 대부분의 개인정보화지표는 인식지수, 접근지수, 사용지수, 역량지수로 구성된다.

인식지수는 국민 개인이 갖는 정보화의 중요성에 대한 인식수준을,

9) 정보격차와 불평등 측정을 위한 지표체계에 대해서는 최홍석 외(1999: 33-51을 참조)와 유지열 외(2000: 209-220)을 참조하였음.

접근지수는 개인의 정보시스템과 통신시스템에 대한 접근의 수준을 의미한다. 또한 사용지수는 개인이 정보시스템을 얼마나 활용하고 있는지를 나타낼 때, 역량지수는 개인의 정보화사회에 적응할 수 있는 준비의 정도를 나타내는 지수이다. 이러한 지수들은 대체성이 존재하지 않고 시간적인 순차성과 인과적인 관계가 성립되기 때문에 개인정보화 지표는 이러한 지수의 합으로 계산된다.

<표 II-1> 개인정보화지표 구성과 가중치

개인 정보화지표	분 류	세 부 항 목
정보 인식지수	정보화에 대한 중요성 인식수준(1.0)	
정보 접근지수	컴퓨터 접근성(0.5)	가정(0.38) 학교 및 직장(0.49) PC방이나 공공시설(0.13)
	통신 접근성(0.5)	중고속(0.65) 저속(0.35)
정보사용 (이용)지수	사용능력(0.46)	응용프로그램(0.51) 통신프로그램(0.49)
	사용시간(0.54)	주당 응용프로그램 사용시간(0.53) 주당 통신프로그램 사용시간(0.47)
정보화 역량지수	정보화에 대한 중요성 인식 수준(0.38)	
	정 보 시 스템 접근성 (0.31)	컴퓨터 접근성(0.5) 가정(0.38) 학교 및 직장(0.49) PC방이나 공공시설(0.13)
		통신 접근성(0.5) 중고속(0.65) 저속(0.35)
	사용능력(0.31) 응용프로그램(0.51) 통신프로그램(0.49)	

출처 : 최홍식 외(1998: 57)

또한 개인정보화지표의 측정은 여러 항목에 대한 평가가치의 단순 합산이나 단순 평균을 이용하지 않고 각 항목에 가중치를 주어 평균을 구하는 방식을 택하고 있다. 최홍식 외(1999)의 연구의 경우, 가중치 산출을

위해 20여명의 전문가들을 대상으로 항목별 가중치를 부여하는 설문을 실시한 후 그 결과를 수집하여 평균을 계산하여 이를 가중치로 설정하였다. 특히 각 지수를 구성하는 항목의 합이 1이 되도록 부여하였으며, 그 구성과 가중치는 <표 II-1>과 같다.

2) 정보불평등계수

정보격차에 대한 초기 연구는 대부분 사회계층을 미리 구분하고 각 사회계층별 컴퓨터 보유여부나 PC통신 또는 인터넷 이용여부 등과 같은 정보화 수준을 비교하는 방식을 택하였다. 그러나 사회계층을 기준으로 삼거나 정보화수준을 측정하는 개별항목에 대한 조사는 전체 국민이나 조사대상의 정보격차를 비교할 수 있는 기준이 불명확하여 객관적인 측정이 곤란하다는 한계를 지닌다.

따라서 최근에는 정보격차의 중요한 배경변인인 성이나 연령, 직업 등에 따른 사회계층별 정보격차 실태분석과 동시에 조사대상자 전체의 정보불평등을 분석할 수 있는 '정보불평등지수'나 '정보불평등계수'의 개발과 적용을 통한 조사가 이루어지고 있다. 이러한 조사방법은 개인정보화지표를 기초로 정보격차 또는 불평등지수를 적용하는 방식으로 볼 수 있다.

최근 개발되는 정보불평등지수는 사회집단간에 디지털정보의 접근과 활용 정도에 있어서 나타나는 차이를 대비하여 분석할 수 있도록 상대적인 값으로 표현한 값을 의미한다. 따라서 정보격차를 하나의 지수로 표현하여 쉽게 이해할 수 있는 단순성, 실태 파악 및 대안 마련 등을 위한 공통의 기준을 제공하는 표준성, 정보격차를 다양한 기준에 따라 종합적인 측정이 가능하도록 하는 포괄성을 담고 있어야 한다(유지열 외, 2000: 210).

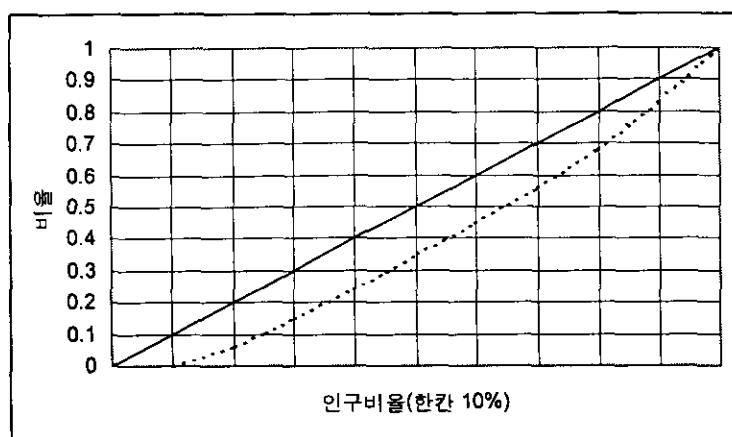
<표 II-2> 정보불평등지수 구성체계

4대 부문지표	11대 변수군 (총 23개 변수)
정보 인식지수	정보화에 대한 중요성 인식수준(2개 변수)
	정품소프트웨어 구입경험 여부(1개 변수)
	온라인서비스 이용 희망정도(9개 변수)
정보 접근지수	이동전화 이용대수(1개 변수)
	컴퓨터 가정보유 대수(1개 변수)
	고속 및 저속 통신에의 접근 여부(1개 변수)
정보 역량지수	컴퓨터교육 이수경험 유무(1개 변수)
	컴퓨터 이용능력 정도(4개 변수)
정보 이용지수	컴퓨터 이용시간(1개 변수)
	컴퓨터통신 이용시간(1개 변수)
	인터넷 이용시간(1개 변수)

출처 : 유지열 외(2000: 211)

정보불평등지수는 개인정보화지표와 유사한 맥락에서 정보인식지수, 정보접근지수, 정보이용지수, 정보역량지수로 구성되어 있으며, 계산방식에 있어서도 각 지수별 해당 문항 응답 값을 표준화한 후 평균값을 구하여 각 지수값을 산출하고 있다. 유지열 외(2000)의 경우, 정보불평등지수 작성시 1순위를 차지하는 집단을 비교 기준집단으로 선정하여 기준집단의 지수값이 100이 되도록 하여 평가하고 있다<표 II-2>.

‘정보불평등계수’는 조사대상 전체의 정보격차 정도를 측정하기 위하여 지니계수 계산법을 활용한 것으로, 지니계수는 일반적으로 소득분배의 불평등 정도를 나타내기 위해서 이용된다[그림 II-1]. 지니계수의 횡축(x축)은 인구의 누적백분율을, 종축(y축)은 소득의 저액층부터 누적백분율을 나타내는 것으로 그 결과로 로렌즈곡선이 그려지며, 그 선이 대각선(균등선)을 이룰 경우 균등분배가 이루어진 것을 의미한다.



[그림 II-1] 지니계수를 활용한 정보불평등계수

불평등 정도는 균등선과 로렌즈곡선으로 둘러싸인 면적(a)으로 나타난다. 따라서 균등선(45도선)과 횡축(x축), 종축(y축)으로 둘러싸여진 삼각형의 면적을 (b)라 할 때, a/b 가 지니계수값이 되며, 그 값은 0과 1 사이의 값을 갖고 1에 가까울수록 불평등 정도가 높다는 것을 의미한다.

일반적으로 경제분야에서는 지니계수가 0.3을 넘으면 불평등한 소득 분배를 의미하며, 0.4를 넘으면 상당히 불평등한 상태로 보고 있다. 따라서 정보불평등계수에서도 대부분 0.3을 기준으로 그 이하면 평등하게 분배된 것으로, 그 이상이면 불평등한 것으로 측정하고 있다.

이 밖에 정보격차를 측정하는 방식으로는 개인별 지수를 이용하여 소득별, 지역별, 직업별, 성별, 연령별, 학력별 등 사회계층 배경을 기준으로 집단을 구성한 후 각 집단의 개인정보화지수의 평균을 구하여 비교하는 방법이다. 유지열 외(2000)의 경우, 각 사회계층별 배경을 기준으로 분석할 때, 정보화지수가 가장 높은 집단의 지수를 100으로 환산하여 다른 집단의 정보화 수준을 평가하고 있다. 예컨대, 성별 정보격차의 측정에서는 남자를, 연령대에 따른 정보격차 측정에서는 10대를 기준으로 삼고 있다.

3. 청소년 정보격차 분석틀

1) 정보격차에 대한 재해석

우리사회에서 주목을 받고 있는 '정보격차'에 대한 논의는 이미 1970 년대에 미디어 변화에 따라 커뮤니케이션의 양적, 질적 변화가 사회계층 구조에 미치는 영향이 크다고 주장하는 비판이론에서 시작되었다. 1990년 대 이후에는 정보 자체와 뉴미디어 접근이 주된 변수로 간주되었는데, 초기에는 통신망이나 시스템과 같은 정보인프라에 초점을 둔 거시적 관점이 주류를 이루었으나 정보사회가 본격적으로 구현되기 시작한 이후에는 점차 개인이나 사회계층간의 정보격차가 중요시되어 왔다. 기존 논의들은 정보격차의 주체를 '개인차원'에 맞추는 한편 정보의 '보유'와 새로운 정보 기술과 서비스에 대한 '접근과 활용'을 주된 내용으로 삼는다.

정보격차를 의사소통구조의 맥락에서 이해하는 경우는(윤영민, 2000), 정보격차를 “정보 생산과 전송, 수용 단계에서 발생하는 사회적 수준의 구조적 편향”으로 보고, 사회적 공평성 실현의 문제에 연결시킨다. 이 경우 정보생산단계에서 어떠한 정보가 누구에 의해 얼마나 많이 생산되는가, 정보전송단계에서는 정보가 누구에게 얼마나 접근이 가능한가, 정보의 수용단계에서는 정보를 수용할 준비가 얼마나 잘 되어있는가가 정보격차의 주된 분석대상이 된다.

우리나라의 정부정책에서 정보격차는 중요한 분야로도 부상하고 있는데,¹⁰⁾ '정보격차해소에 관한 법률' 제2조에서는 “경제적·지역적·신체적

10) 우리나라에서도 2000년 7월 열린 제5차 정보화전략회의에서는 정보격차 정책의 실효성을 제고할 수 있도록 통계조사를 주기적으로 실시하기로 하였고, 2001년 12월에는 '정보통신 접근성 보장 지침 제정을 위한 공청회'가 개최되었다.

또는 사회적 여건으로 인하여 정보통신망을 통한 정보통신서비스에 접근하거나 이용할 수 있는 기회에 있어서의 차이"라고 정보격차를 규정하고 있다. 이는 개인차원보다는 '사회적 계층' 차원과 정보통신기기와 서비스에 대한 '접근'에 초점을 맞추으로써 보다 합리적인 정책수립과 시행을 위한 것으로 보인다.

정보격차와 관련된 논의에서 발견되는 핵심적인 분석 대상은 '주체'가 누구인가(who)와 그 '내용'이 무엇인가(what)로 축약되는데, 정보격차의 첫 번째 분석대상인 주체(who)의 분석수준은 특정 사회계층이나 사회부문, 국가차원을 기준으로 가능하지만, 주로 개인의 사회적 배경이 되는 성별, 소득계층별, 직종별, 연령별, 거주지역별, 학력별 등으로 나누어 분석되고 있다.¹¹⁾ 이 경우 전체 사회구성원의 정보화수준을 측정하여 이를 토대로 사회계층별 정보격차를 분석하는 방식을 택하는 것이 일반적이다.

이 경우 청소년계층은 분석대상에서 제외되는 경향이 높은데, 이미 구조화된 특정 사회계층에 포함되어 있는 존재로 간주되기 때문으로 보인

11) 성적(性的) 차이에 따른 정보격차에 대한 연구로는 윤영민(2000), "정보 능력의 성차(性差)", 사이버공간의 정치, pp. 217-248.; David Bolt & Ray Crawford(2000), "Gender Gap", Digital Divide: Computers and Our Children's Future, New York: TV Books, pp. 73-94., 세대별 정보격차에 대한 연구로는 황상민(2000), "온라인문화를 바라보는 청소년과 부모의 시각차", 학부모정보감시단·경향닷컴 세미나자료집, 청소년 온라인문화 바로 이해하기.; 박명진(1996), "정보격차와 세대차이", 아산사회복지재단, 정보사회와 사회윤리심포지엄, pp. IV16-IV29.; 윤옥경(2000), "사이버시대의 세대차이와 세대갈등에 대한 전망", 한국청소년개발원, 한국청소년연구, 제32호, pp. 55-76., 지역별 정보격차에 대한 연구로는 배규환·임창규(1998), "한국 5대 도시의 정보화수준과 정보격차", 한국언론학회·한국사회학회 편, 정보화시대의 미디어와 문화, 서울: 세계사, pp. 509-528., 등이 있다. 서구에서는 인종에 따른 정보격차가 중요한 쟁점으로 부각하고 있는데, 인터넷을 대표하는 World Wide Web의 약자인 WWW를 'Wold White Web'으로 간주하기도 한다.

다. 예컨대 정보격차 주체를 설정하는 중요한 변수인 소득계층이나 거주 지역 등의 기준에서는 청소년보다 가계, 특히 기성세대가 주된 분석대상이 된다.¹²⁾ 더구나 정보격차의 내용적 차원에서 볼 때 청소년은 다른 연령층보다 더 높은 정보화 수준을 보여주기 때문에 정보격차에 대한 논의에서 제외되는 경향이 있다.¹³⁾

정보격차의 두 번째 분석 대상은, 내용(what)에 대한 것인데, 이는 크게 정보 또는 정보기기의 소유나 사용과 같은 정보화 '수준'에 대한 것과 정보화에 따른 '결과'에 대한 것으로 대별될 수 있지만, 후자의 경우 실질적인 분석이나 측정이 불가능하거나 어렵기 때문에 일반적으로 전자가 주된 분석대상이 된다. 정보화의 수준과 관련되어서는 정보화에 대한 인식, 정보나 정보기기에 대한 접근, 정보활용 등에 초점을 맞추며, 사실상 '정보'자체의 소유나 접근보다는 '정보기기'에 대한 '접근'이 가장 중요한 정보격차 요소로 간주된다.¹⁴⁾

이렇듯 정보격차의 내용을 단순히 정보기기 소유나 접근, 사용과 같은 정보화 '수준'에 제한하는 것은 현실공간(real space)에서 발생할 수 있는 객관적 내용만을 분석대상으로 제한하는 한계를 지닌다. 물론, 정보화가 진행 중에 있다는 점을 감안할 때 현실공간에서 검증 가능한 대상을 주된 분석내용으로 설정하는 것은 어쩔 수 없는 것으로 간주될 수 있다.

그러나 정보기기에 대한 접근이나 활용을 정보격차의 주된 변수로 설

12) 이러한 시각은 소외계층 정보격차 실태연구에 대한 연구에서 설정한 정보취약집단 조사대상 1005명 중 10대 청소년이 단 1명에 불과했다는 점에서 잘 나타나고(오광석 외, 2000: 20).

13) '정보격차해소에관한법률'이나 '정보통신 접근성 보장 지침(안)'에는 청소년에 대해서 직접적으로 관련된 조항은 찾아보기 힘들다.

14) 이러한 분석은 정보화에 대한 중요성 인식, 컴퓨터와 통신에 대한 접근성 확보, 정보시스템의 활용을 의미하는 '개인정보화지표' 체계분석에서 활용되고 있다(최홍식 외, 1999). 또한 미국 상무부의 *Falling Through the Net*에서도 정보격차의 문제를 사실상 '접근기회의 격차' 문제로 정의하고 있다(U.S. NTIA, 1999).

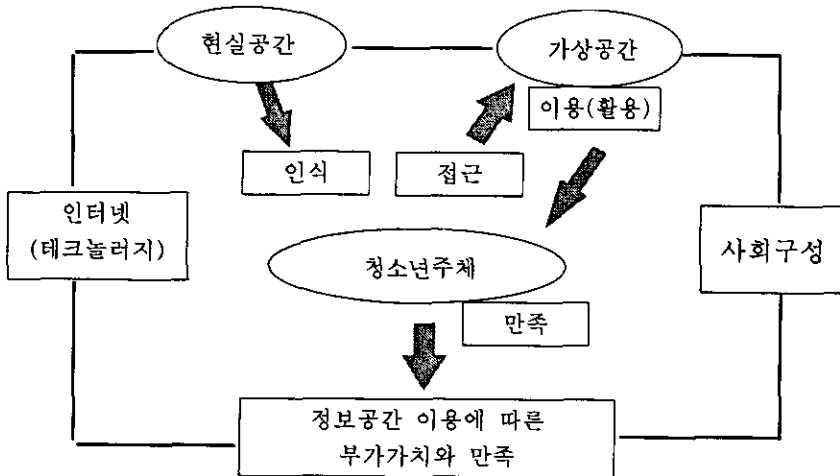
정하는 것은 가상공간(cyber space)에서의 활동을 통해 부가가치 창출이 가능하다는 전제를 내포하고 있고, 이러한 전제는 다시 가상공간의 구조가 이용자의 부가가치 창출에 부합하도록 구성되어 있다는 점을 전제로 할 때 가능하다. 따라서 보다 포괄적인 의미의 정보격차 문제는 단순히 현실공간에서 발생하는 격차뿐만 아니라 사이버공간의 정보화 기반이나 환경, 그리고 그 결과를 고려할 때 비로소 거시적이고 장기적인 분석이 가능해진다.

2) 청소년 정보격차 분석틀

이 연구에서는 위에서 논의된 사항들을 고려하여 청소년 정보격차 개념을 “정보화 과정에서 청소년계층과 다른 사회계층, 청소년계층 내부에서 발생하는 현실공간의 정보화인식과 접근의 구조적 편차와 가상공간 이용에 따른 만족의 차이”라는 보다 포괄적 개념으로 설정하고자 한다.

이러한 개념 설정은 정보화가 단순히 현실공간을 중심으로 정보접근과 이용차원에서만 이루어지는 것이 아니라 가상공간에서 청소년의 정보활용능력에서 발생할 수 있다는 측면 때문이고, 이는 현실공간과 가상공간, 그리고 청소년의 관계[그림 II-2]에 대한 인식에서 기초한다.

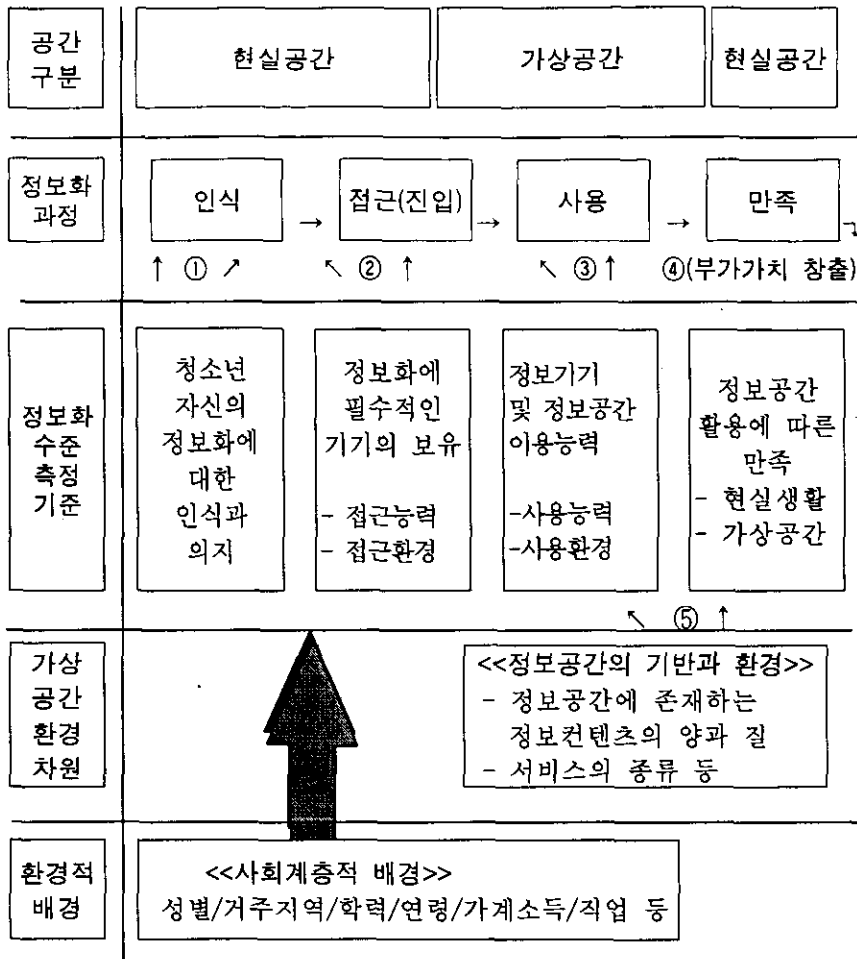
청소년 정보격차의 개념에 ‘가상공간의 기반과 환경’을 포함시킨 의도는 청소년이 지닌 성장기적 특징에 따라 정보격차 원인이 청소년 본인의 차원에 국한된 것이 아니라, 현실사회의 구조적 차원에서 발생할 수 있다는 점을 강조하려는 것에 있다. 또한 위에서 제시된 포괄적 개념은 기존의 분석이 주로 ‘정보화 수준’에 초점을 맞춘 후에 이를 다시 ‘주체’의 문제로 환원시킴으로써 정보격차 범위를 축소시키는 것을 방지할 뿐만 아니라 향후 발생할 수 있는 새로운 형태의 정보격차에 대한 예측을 가능하게 한다.



[그림 II-2] 현실공간과 가상공간, 청소년의 관계

‘사회적 주체’와 ‘정보화 수준과 가상공간의 기반’이라는 두가지 요소를 동시에 포함된 분석틀을 통해 정보격차가 어느 정도인가(how), 왜 발생하는가(why)에 대한 보다 포괄적인 분석이 가능하고 결과적으로 정보격차에 대한 합리적인 대안이 마련될 수 있다. 이 밖에 정보격차가 개인이나 계층적 배경에 따른 정보화수준 뿐만 아니라 정보공간의 구조적 기반과 환경의 편차에서 발생할 수 있다는 분석틀은 청소년의 정보격차를 문제삼을 수 있는 가능성을 열어주며, 포괄적인 분석에 필요한 유의미한 변수를 제공할 수 있다.

청소년의 정보화과정과 정보격차의 분석을 같은 선상에서 분석할 경우, 정보화와 정보사회에 대한 주체의 ‘인식’을 기반으로 시작되기 때문에 ‘정보인식지수(IC)’에서부터 격차가 발생된다(그림 II-3의 ①). 정보화 인식은 주체가 처해 있는 사회계층적 배경으로부터 많은 영향을 받지만, 개인 자신의 자발적 인식이 매우 중요한 의미를 지닌다.



[그림 II-3] 정보화과정에 따른 청소년정보격차 분석틀

두 번째 정보화 과정은 정보기기에 대한 '접근'과 정보공간 '진입'인데, 이 과정에서 매우 중요한 정보격차가 발생한다(그림 II-3의 ②). 대부분의 기존 분석은 접근과 진입의 문제를 하나로 통합하여 '접근'이라는 개념을 통해 분석하고 있으며, 정보기기를 사용할 수 있는 여건에 초점을 맞춘다. 예컨대, PC나 통신망의 보유와 이용가능성, 보유한 컴퓨터 기종과 대수, 인터넷 접근 방식 등에서의 격차가 주된 분석대상이 된다. 여기에

접근과 별도로 정보공간의 '진입'이라는 변수를 도입하였는데, 이는 정보 기술의 지속적이고 급속한 변화와 확산에 의해 정보공간 진입에 필수적인 기제가 계속 변화될 것으로 예상되고 청소년이 현재 성장하고 있는 세대라는 점에서 진입과 관련된 변수를 고려하였다. 이번 조사에서는 진입부분의 측정을 위해 무선통신이나 무선인터넷의 이용여부 등을 조사하였으며, 이러한 변화는 앞으로도 계속될 것이라고 생각된다.

세 번째 과정은 진입에 성공한 후 가상공간의 사용과 관련된 것이다. 대부분의 선행조사에서는 '정보이용' 또는 '사용'이라는 개념을 통해 컴퓨터 이용시간과 다양한 소프트웨어 이용능력, PC통신이나 인터넷 이용시간을 주된 분석대상으로 삼아 그 격차를 분석하고 있다(그림 II-3의 ③). 그러나 단순한 기술적 능력이 바로 부가가치 창출 능력과 직결되지 않듯이, 이용과 관련된 분석대상에 정보윤리의식이나 이용에 따른 만족도, 활용목적과 결과에 대한 비교평가 등이 포함되어야 한다.

네 번째 과정은 정보공간을 활용한 후에 나타나는 만족이나 결과 또는 부가가치의 창출과 관련된 것이다(그림 II-3의 ④). 아무리 많은 시간 동안 인터넷을 이용한다고 하더라도 그 결과에 대한 만족이 높지 않거나 현실 생활에 부정적 영향을 준다면 바람직한 정보화의 결과는 아닐 것이다. 이는 정보의 소비에 따른 생산부분과도 관련되는데, 미래생활에 대한 만족도의 변화도 이에 포함된다.

위에서 언급된 '이용'과 '만족'과 관련되어 고려되어야 하는 새로운 분석내용은 가상공간 환경이라는 변수이다(그림 II-3의 ⑤). 정보격차의 분석 수준을 정보화과정이라는 현실공간 범주를 넘어 사이버공간의 기반과 환경으로 확대해야 하는 것은, 정보에 접근하여 이용하는 것은 결국 새로운 가치를 창출하려는 목적에 의한 것인데 가상공간에 그러한 목적에 부합하는 정보가 있어야만 가능하기 때문이다. 특히 가상공간이 현실생활에 미치는 영향이 지속적으로 증대하고 있는 시점에서, 이용 가능한 정보컨텐츠의 양이나 서비스는 매우 중요하며, 향후 정보격차와 관련된 논의에서

주된 분석대상으로 등장할 것으로 예측된다.

이러한 정보화과정을 보다 청소년과 정보격차라는 주제에 초점을 맞추어 분석할 때, 청소년의 '정보화과정'이나 수준을 측정하는 "청소년 정보화지표(Personal Informatization Index of the Youth :PIIY)"의 개발과 활용이 필요하다. 이 연구에서는 "청소년 정보화지표"(PIIY)를 청소년 개인의 정보화 수준을 측정하는 지표로 설정하여 ①정보인식지수(IC) + ②정보접근지수(IA) + ③정보사용지수(IU) + ④정보만족지수(IS)로 구성하였다.

이러한 청소년개인정보화지표는 <표 II-3>에서 제시된 구성체계를 갖는데, 정보인식지수(IC)는 정보화, 정보사회에 대한 청소년의 인지도와 온라인서비스 이용희망 정도를 의미하며, 정보접근지수(IA)는 인터넷과 컴퓨터를 이용할 수 있는 객관적 환경과 정보화에 필요한 컴퓨터, 인터넷, 무선인터넷 이용여부 등을 의미한다. 또한 정보사용지수(IU)는 컴퓨터교육, 부모의 활용능력과 같은 사용환경과 청소년 본인의 컴퓨터이용 능력이나 홈페이지 제작 능력 등을 의미하고, 정보만족지수(IS)는 정보기기이용에 따른 현실생활과 가상공간에 대한 만족도를 의미한다. 위에서 제시한 각 지수는 청소년 자신의 능력과 가정이나 각종 환경 등으로 구성된다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 이 책의 III장의 3절에서 거론된다.

<표 II-3> “청소년 정보화지표”(PIIY)의 구성체계

대분류	중분류	세부항목
정보 인식지수 (IC)	정보화 및 정보사회 인지도	○ 정보화 인지도 ○ 정보화에 대한 동의정도 ○ 정보화에 대한 두려움
	정품소프트웨어 구입여부	○ 소프트웨어별 구입여부
	온라인서비스 이용 희망정도	○ 서비스별 이용의사
정보 접근지수 (IA)	정보접근환경	○ 가정의 컴퓨터보유 ○ 가정의 PC통신 이용 ○ 가정의 인터넷 이용 ○ 이동전화 보유여부
	정보접근능력	○ 청소년의 컴퓨터 이용 ○ 청소년의 인터넷 이용 ○ 청소년의 무선인터넷이용 ○ 청소년의 PC방 이용
정보 사용지수 (IU)	정보사용환경	○ 부모의 인터넷 이용능력 ○ 인터넷이용에 대한 부모의 태도 ○ 인터넷이용에 대한 교사의 태도
	정보사용능력	○ 소프트웨어 이용능력 정도 ○ 긍정적, 부정적 인터넷 이용 ○ 컴퓨터 관련교육여부
정보 만족지수 (IS)	현실생활 만족도 변화 및 정보화 결과 인식	○ 생활만족도 변화 ○ 정보화 결과에 대한 긍정적, 부정적 인식
	가상공간 만족도	○ 긍정적 태도 ○ 부정적 태도

Ⅲ. 청소년 정보화 동향과 정보격차 실태분석

Ⅲ

1. 조사개관
2. 청소년 정보화 동향
3. 청소년계층 내부의 정보격차
4. 청소년과 다른 사회계층간 정보격차
5. 청소년기관 및 전문가 정보화 실태

III. 청소년 정보화 동향과 정보격차 실태분석

1. 조사 개관

1) 조사배경과 목적

청소년 정보격차의 대안 모색은 청소년이 당면한 정보격차 현황에 대한 포괄적 관점에 입각한 정보화 실태조사를 출발점으로 삼아야 한다. 청소년 정보격차에 대한 논의가 전무한 상태이고, 정보격차에 대한 실증적 연구의 대부분이 정보접근에 초점을 두었던 점에 비추어 볼 때 보다 다양한 분석수준의 접근이 필요함은 당연하다고 할 수 있다.

최근 청소년 정보화실태와 이에 따른 역기능, 순기능에 대한 조사결과가 많이 거론되고 있지만, 대부분의 조사가 특정 주제에 대해 특정 지역이나 특정 청소년계층에 한정되어 이루어졌기 때문에 우리나라 모든 청소년의 정보화 현상으로 일반화시키는 것에는 많은 한계를 지니고 있다. 청소년의 입장에서 본다면, 경우에 따라서는 정보화의 순기능을 사회적으로 실현시키는 선두주자로 칭송을 받을 수도 있고, 때로는 정보화의 역기능을 실현시키는 집단으로 매도당하는 처지에 놓이게 된다. 이러한 사회

적 분위기는 청소년의 정보화나 인터넷문화가 어떤 방향으로 진행되고 있고 이에 따른 문제나 장점이 무엇인가에 대해 객관적으로 고민하는 작업에 장벽으로 작용하고 있는 것도 사실이다.

이 밖에도 우리나라 상황에 적합한 조사지 개발이 제대로 이루어지지 않은 상태에서 관련된 연구나 조사가 진행되고 있기 때문에, 동일한 대상을 놓고 동일한 주제의 연구나 조사의 결과가 서로 상이하더라도 사회적으로 용인되거나 수용되기도 한다. 이러한 상황에서 정보화과정에서 발생하는 문제 중 하나인 정보격차, 그것도 청소년과 관련된 정보격차에 대한 조사연구는 많은 한계를 내재하고 있다고 보아도 무방할 듯 하다.

이 연구에서는 청소년의 정보격차 분석을 위한 전제조건으로 정보화 실태에 대한 포괄적인 조사와 더불어 정보화수준을 보다 객관적으로 측정하기 위해 다양한 관련조사를 실시하였다. 즉, 청소년 정보화 실태 및 정보격차실태조사와 더불어 이 조사결과를 보다 객관적으로 측정할 수 있는 '청소년개인정보화지표' 구성항목의 가중치 산정을 위한 전문가 의견조사, 청소년의 건전한 정보화 환경으로 볼 수 있는 기관 및 전문가 정보화실태 등에 대한 조사를 실시하였다.

2) 조사내용과 방법

이 조사에서는 내용을 크게 네가지 분야로 구분하여 다양한 방법을 사용하였는데<표 III-1>, 첫 번째 조사분야는 청소년의 정보화동향과 정보격차실태에 대한 설문조사이다. 전국의 중, 고등학교 학생 3,600여명을 대상으로 일상적인 정보생활, 컴퓨터 이용실태와 영향, 청소년의 인터넷 이용 실태와 영향, 청소년의 정보사회 인식 및 교육 실태 등을 조사하였다. 이 조사결과를 1999년 실시된 청소년정보화실태 조사결과와 비교하여 정보동향 분석과 청소년 정보격차 분석에 1차 자료로 활용하였다.

<표 III-1> 조사분야별 대상·내용·방법

조사분야	조 사 대 상	조 사 내 용	조 사 방 법
1. 청소년 정보화 동향 및 정보격차 실태조사	- 모집단 : 전국 중, 고등학교 학생 (3,930,241명) - 표본집단 : 전국 중고등학교 학생 3,325명	- 청소년의 정보생활, 가정의 정보매체 보유 - 청소년 컴퓨터 이용실태와 영향 - 청소년 인터넷이용 실태와 영향 - 청소년의 정보사회 인식 및 교육 실태	- 1999년 청소년 정보화실태 조사 결과와 비교 - 성별, 학교급별, 지역규모별, 권역별 학급단위 집단조사법
2. 청소년 정보화지표 (PIIY) 전문가의견 조사	- 조사대상 : 청소년 및 정보화 관련전문가 50여명 - 분석대상 : 18개 조사지 회수·분석	- 청소년 개인정보화지표 구성요소별 가중치 기준에 대한 조사 - 청소년내부의 정보격차 실태파악에 활용	- E-mail을 통한 조사지 발송 및 회수
3. 청소년과 일반국민 정보격차 조사	- 조사대상: 2000년, 2001년 관련조사결과	- 정보의식관련 항목 비교 - 정보접근관련 항목 비교 - 정보이용관련 항목 비교 - 정보만족관련 항목 비교	- 한국정보문화센터의 국민 정보생활 및 정보격차실태 조사결과
4. 청소년기관 및 전문가 정보화실태 조사	- 조사대상 : '청소년소식' 정기 구독 기관 및 전문가 - 기관(346개), 전문가(367명)	- 청소년기관 : 인터넷이용 실태, 정보화기반실태, 전문인력 - 청소년전문가 : 인터넷이용 실태, 정보공간에 대한 인식 등	- 우편을 통한 조사지 발송 및 FAX/우편회수

두 번째 조사분야는 청소년정보화지표(PIIY)의 가중치 선정을 위한 전문가의 의견조사이다. 청소년이나 정보화와 관련된 전문가 50여명을 대상으로 청소년정보화지표를 구성하는 요소를 제시하고, 각 구성항목의 가중치 대해 묻는 조사지를 E-mail을 통해 발송하는 방법을 사용하였으며 회수된 응답지 중 18개를 분석대상으로 사용하였다. 가중치 부여와 관련된 조사결과는 청소년계층내부의 정보격차 실태를 분석하는 기초자료로

활용되었다.

세 번째 조사분야는 청소년과 일반국민의 정보격차 실태조사인데, 정보화와 관련된 정부의 공식통계 중에서 10대 청소년과 일반국민의 정보의식, 정보접근, 정보사용측면에서 비교가 가능한 항목을 선정하여 그 차이를 분석하였다.

네 번째 조사분야는 청소년기관과 전문가의 정보화실태에 대한 조사인데, 이 조사는 청소년의 건전한 정보이용에 필수적인 유익정보를 제공할 수 있는 기관이나 전문가의 정보화실태 조사를 통해 가상공간에서 청소년에게 유익한 정보가 어느정도 제공될 수 있는가에 대한 파악을 위해 실시하였다. 조사대상은 한국청소년개발원에서 매달 발간하는 '청소년소식'을 정기구독하는 3,000여개 기관과 전문가로 삼았다. 우편을 통한 조사지 발송과 FAX와 우편을 통한 회수방법을 사용하여 346개의 기관과 367명의 전문가가 조사에 응하였다. 조사내용은 인터넷이용실태, 정보화기반실태, 전문인력, 청소년전문가의 인터넷이용실태와 정보공간에 대한 인식 등이다.

2. 청소년 정보화 동향

1) 조사개관

(1) 조사내용

청소년의 정보화동향 조사는 청소년 정보격차실태 파악을 위한 조사와 같은 맥락에서 실시되었으며, 주된 분석내용은 <표 III-2>에 제시된 것과 같이 ‘청소년의 일상적인 정보생활’, ‘컴퓨터 이용태’, ‘인터넷 이용 및 영향’, ‘정보화에 대한 인식 및 정보서비스 이용의사’, ‘컴퓨터관련교육’ 등 5개 영역으로 나누어 구성하였다.

청소년의 일상적인 정보생활 실태조사의 내용은 정보획득매체, 가구단위의 컴퓨터와 PC통신, 인터넷 보유여부, 핸드폰 이용여부 등이다. 두 번째 조사영역은 청소년의 컴퓨터 이용실태에 대한 것으로, 컴퓨터 이용여부와 시간, 장소, 이용목적 등 일반적인 이용실태와 다양한 소프트웨어 구매여부 등을 조사하였다. 세 번째 조사내용은 청소년의 인터넷접속실태, PC방 이용실태, 인터넷 서비스 이용실태, 이용환경, 인터넷 이용에 따른 만족도의 변화 등을 조사하였다. 네 번째 조사내용은 정보사회에 대한 청소년의 이해수준, 정보화에 따른 사회발전 전망 및 사회적 부작용에 대한 청소년의 의식을 조사하였다. 마지막으로 청소년의 컴퓨터 교육경험의 유무, 교육장소, 교육내용 등을 조사하였다.

이러한 조사내용은 매우 포괄적인 성격을 지니고 있는데, 관련된 선행연구의 대부분이 특정 문제에 초점을 맞춘 반면에 이 연구는 청소년의 일상적인 정보생활과 정보격차 측정을 위한 기초조사라는 목적을 지니고 있기 때문이다.

<표 III-2> 청소년 정보화 동향 조사항목

영역	조사항목	세부항목	비고 (1999년 비교)
1) 일상적인 정보생활	가정과 청소년의 매체보유	○정보획득 매체 ○가구단위 컴퓨터, PC통신, 인터넷보유 ○청소년의 핸드폰 이용실태	✓ ✓ ✓
	2) 컴퓨터 이용실태	○컴퓨터 이용여부, 이용기간 ○컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람 ○컴퓨터 이용장소 ○컴퓨터 이용시간(1주일), ○컴퓨터 이용용도	✓ ✓ ✓ ✓ ✓
		- 컴퓨터 소프트웨어 구매실태 ○소프트웨어 유형별 구매 경험 ○정품 소프트웨어 비구매 이유	✓ ✓
3) 인터넷 이용실태 및 영향	인터넷 접속실태	○인터넷 이용여부, 이용기간 ○인터넷 이용용도, 이용시간 ○무선인터넷 이용여부	✓ ✓
	PC방 이용실태	○PC방 이용여부, 이용시간 ○PC방 이용용도 ○PC방 이용이유	
	인터넷 이용실태	○가장 많이 방문하는 홈페이지 ○건전이용실태 : 쇼핑, 동호회, 채팅, 전자우편 ○불건전이용실태: 음란물접촉, 음란채팅, 불법소프트웨어 ○피해경험실태: 사생활침해, 바이러스감염, 성폭력피해경험	✓
	인터넷 이용환경	○부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용능력 ○인터넷이용에 대한 부모의 태도 ○인터넷이용에 대한 부모의 관여도 ○인터넷이용에 대한 교사의 관여도	✓
	인터넷 이용에 따른 결과	○생활만족도의 변화 : 가족, 학교, 친구, 취미, 자긍심, 한국사회 만족도 변화	

영역	조사항목	세부항목	비고 (1999년 비교)
4) 정보사회 인식 및 서비스 이용의사	정보사회 인지 및 의지	○정보사회 인지도	✓
		○정보화에 대한 동의정도	✓
		○정보화에 대한 두려움	✓
		○인터넷의 유익성과 유해성 인식	
		○정보서비스 이용 의지	
	정보사회 인식	○긍정적 결과(8개항목)에 대한 인식	✓
		○부정적 결과(8개항목)에 대한 인식	✓
5) 컴퓨터 관련교육	○교육기관별 교육여부		✓
		○교육내용별 교육여부	✓
		○교육을 받지 않은 이유	✓

(2) 조사대상

설문조사 대상 전국의 중학교, 인문계고등학교, 실업계고등학교에 재학중인 학생 3,600명으로 설정하였으며, 전국 50개 학교를 대상으로 2001년 7월 2일-19일까지 집단조사법으로 수행되었다.¹⁵⁾

조사대상 모집단은 청소년기본법에 명시된 청소년 연령인 9세에서 24세 청소년 중 제주도를 제외한 전국의 중학생(1,860,539명)과 인문계고등학교생(1,324,482명), 실업계고등학교학생(745,220명), 총 3,930,241명이다. 모집단의 학생수는 2000년 교육통계연보를 기준으로 산정하였으며 교급별 모집단의 수와 비율, 교급별 인원을 도시의 규모별로 나누어 산출하면 <표 III-3>과 같다.

15) 모집단과 표본집단의 산정방식은 박창남 외, 청소년파트타임 고용실태와 제도적 지원방안 연구, 한국청소년개발원, 2000.을 참고하였음.

<표 III-3> 도시규모별·교급별 모집단 인원 및 비율

지역 \ 교급	계		중학교		인문고		실업고	
	인원	%	인원	%	인원	%	인원	%
합계 (%)	3,930,241 (100%)	100	1,860,539 (47.3%)	100	1,324,482 (33.7%)	100	745,220 (18.9%)	100
대도시	1,938,403	49.3	901,268	48.4	708,595	53.5	328,540	44.1
중소도시	1,500,421	40.5	768,591	41.3	519,952	39.3	301,878	40.5
군지역	401,417	10.2	190,680	10.2	95,935	7.2	114,802	15.4

표본집단의 선정은 먼저 전국의 도시를 규모별로 대도시, 중소도시, 군단위 3개 단위로 총화한 후에 이를 다시 3개 권역별(중부, 동남부, 서남부 : 도시명은 표 III-4 참조)로 구분하여 9개의 행정구역으로 세분하였다. 이후, 각 행정구역의 중학교, 인문고, 실업고를 학생 모집단수에 비례하여 학교수를 산출하였는데, 학교별 학생표집을 1개반 40명으로 예상하여 전국적으로 3,600여명을 선정하였다.

각 학교별 1학년, 2학년, 3학년 중 2개 학년의 반을 무작위로 선정하였으며 전체 50개 학교를 선정하였다. 또한 남녀 비율은 중·고교학생 남녀비율 평균 51:49를 기준으로 하였다. 모집단수, 교급별, 도시규모별, 권역별로 구분하여 총화하여 3,600여명을 대상으로 비율을 적용한 조사대상 청소년 수와 학급수는 <표 III-5>와 같다.

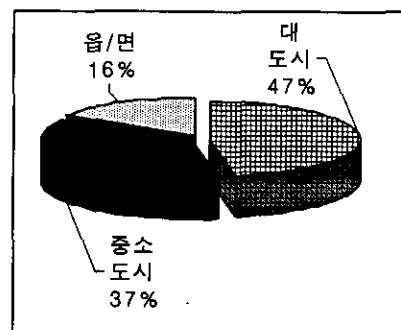
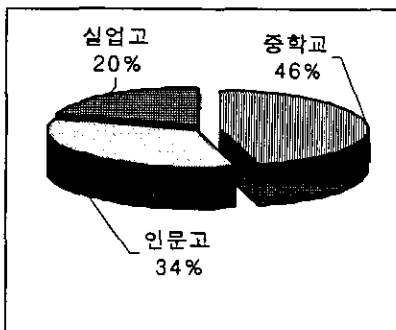
<표 III-4> 도시규모별 · 권역별 도시명

도시규모별	권역별	도시명	도시 수
대도시	중부	서울, 인천	2
	서남	광주, 대전	2
	동남	부산, 대구, 울산	3
중소도시	중부	강릉시, 고양시, 과천시, 광명시, 구리시, 군포시, 김포시, 남양주시, 동두천시, 동해시, 부천시, 삼척시, 성남시, 속초시, 수원시, 시흥시, 안산시, 안성시, 안양시, 오산시, 용인시, 원주시, 의왕시, 의정부시, 이천시, 제천시, 청주시, 춘천시, 충주시, 태백시, 파주시, 평택시, 하남시	33
	서남	공주시, 광양시, 군산시, 김제시, 나주시, 남원시, 논산시, 목포시, 보령시, 서산시, 순천시, 아산시, 여주시, 익산시, 진주시, 정읍시, 천안시	17
	동남	거제시, 경산시, 경주시, 구미시, 김천시, 김해시, 마산시, 문경시, 밀양시, 사천시, 상주시, 안동시, 양산시, 영주시, 영천시, 진주시, 진해시, 창원시, 통영시, 포항시	20
군단위	중부	가평군, 고성군, 광주군, 괴산군, 단양군, 보은군, 양구군, 양양군, 양주군, 양평군, 여주군, 연천군, 영동군, 영월군, 옥천군, 음성군, 인제군, 정선군, 진천군, 철원군, 청원군, 평창군, 포천군, 홍천군, 화성군, 화천군, 횡성군	27
	서남	강진군, 고창군, 고흥군, 곡성군, 구례군, 군산군, 담양군, 당진군, 무안군, 무주군, 보성군, 부안군, 부여군, 서천군, 순창군, 신안군, 연기군, 영광군, 영암군, 예산군, 완도군, 완주군, 임실군, 장성군, 장수군, 장흥군, 진도군, 진안군, 청양군, 태안군, 함평군, 해남군, 홍성군, 화순군	34
	동남	거창군, 고령군, 고성군, 군위군, 남해군, 봉화군, 산청군, 성주군, 영덕군, 영양군, 예천군, 울릉군, 울진군, 의령군, 의성군, 창녕군, 청도군, 청송군, 칠곡군, 하동군, 함안군, 함양군, 함천군	23

<표 III-5> 조사대상 청소년수 및 학급수

규모별	권역별	조사대상 (명)				학교수 (학급수)			
		계	중학교	인문고	실업고	계	중학교	인문고	실업고
대도시	중부	880	400	320	160	11(22)	5(10)	4(8)	2(4)
	서남부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	동남부	480	240	160	80	6(12)	3(6)	2(4)	1(2)
	소계	1,600	720	560	320	20(40)	9(18)	7(14)	4(8)
중소도시	중부	640	320	240	80	8(16)	4(8)	3(6)	1(2)
	서남부	320	160	80	80	4(8)	2(4)	1(2)	1(2)
	동남부	320	160	80	80	4(8)	2(4)	1(2)	1(2)
	소계	1,280	640	400	240	16(32)	8(16)	5(10)	3(6)
군지역	중부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	서남부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	동남부	240	80	80	80	3(6)	1(2)	1(2)	1(2)
	소계	720	240	240	240	9(18)	3(6)	3(6)	3(6)
합계		3,600	1,600	1,200	800	45(90)	20(40)	15(30)	10(20)

3,600명을 대상으로 설문을 실시한 후 3,417개의 설문지가 회수되었으며, 이중 3,325개를 분석대상으로 삼았다. 조사대상자의 교급별 구성은 [그림 III-1]과 같으며, 지역규모별로는 분포는 [그림 III-2]와 같다.



[그림 III-1] 표본의 교급별 분포

[그림 III-2] 표본의 지역규모별 분포

<표 III-6> 표본집단의 일반적인 특징

		사례수	(%)	비 고
전 체		3,325	100.0	
성 별	남 자	1,696	51.0	
	여 자	1,629	49.0	
학 교 급 별	중 학 교	1,523	45.8	
	인문계고등학교	1,131	34.0	
	실업계고등학교	671	20.2	
지 역 규 모 별	대 도 시	1,560	46.9	서울특별시/광역시
	중소도시	1,222	36.8	시·군지역
	군단위	543	16.3	읍·면 지역
지 역 권 역 별	중부권역	1,608	48.4	
	동남권역	939	28.2	
	서남권역	778	23.4	

(3) 조사결과 분석

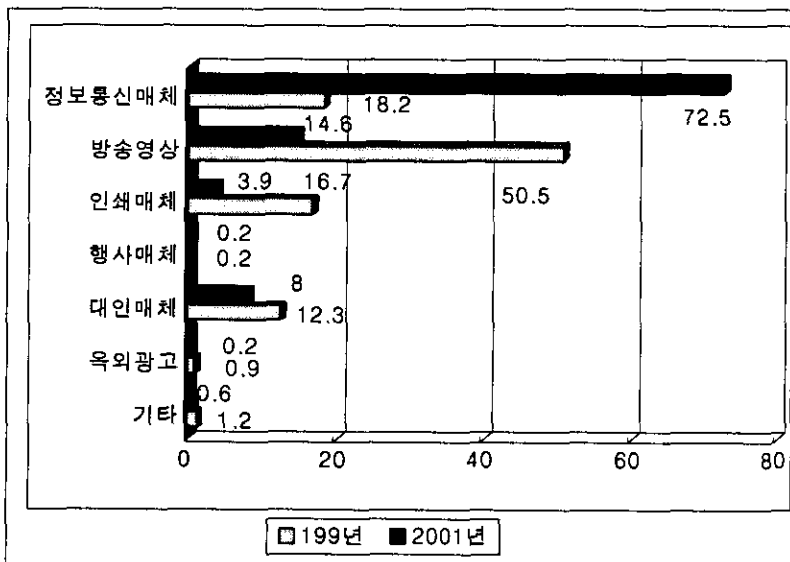
조사결과와 효과적인 분석을 위해서 응답 청소년의 성별, 학교급별, 지역규모별 특성을 배경변인으로 집단화한 후 집단별 차이를 검증하였다. 또한 주요 항목의 경우 청소년의 정보화 동향을 파악하기 위해 1999년 한국청소년개발원에서 실시한 ‘청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향’의 조사결과 비교분석을 실시하였으며, 우리나라 일반국민과 청소년 세대간의 정보생활 비교를 위해 한국정보문화센터에서의 2001년 실시한 ‘국민 정보생활 및 정보격차실태조사’와 1999년의 결과를 청소년과 비교적 관점에서 분석하였다.¹⁶⁾

16) 황진구 외(1999), 청소년 정보화실태와 새로운 정책의 방향, 한국청소년개발원.; 유지열 외(2000), 2000 정보생활 실태 및 정보화인식 조사, 한국정보문화센터.; 최두진 외(2001), 2001 국민생활 및 격차현황 실태조사, 한국정보문화. 참조.

2) 일상적인 정보생활

(1) 정보매체 선호도

청소년이 생활에 필요한 정보를 얻는데 가장 많이 사용하는 매체는 정보통신매체(72.5%)로 나타났는데, 1999년의 18.2%와 확연한 차이를 보이고 있다. 1999년의 경우와 비교할 때, 정보통신매체를 제외한 다른 모든 매체의 이용도가 낮아진 것으로 나타났다[그림 III-3].



[그림 III-3] 청소년이 선호하는 정보매체 (%)

정보통신매체에 대한 선호도는 약 6배가 증가한 반면에, 방송영상매체의 경우는 4배가 감소하였으며, 인쇄매체에 대한 선호도 또한 5배정도가 감소한 것으로 나타났다. 또한 1999년의 경우 성별, 교급별, 도시규모별로 정보통신매체에 대한 선호도의 차이가 있는 것으로 조사되었지만, 2001년에는 성별에서만 유의미한 차이를 보였다. 정보통신매체에 대한 선

호도는 남자 청소년(74.1%)이 여자 청소년(70.8%)보다 높은 반면, 방송영상매체의 경우는 여자 청소년(16.7%)이 남자 청소년(12.6%)보다 높게 나타났다<표 III-7>.

<표 III-7> 청소년 성별 매체 선호도 (2001년)

		단위 : 빈도(%)						
	전 체	정보 통신	방송 영상	인쇄 매체	행사 매체	대인 매체	옥외 광고	기타
전 체	3284 (100.0)	2381 (72.5)	480 (14.6)	127 (3.9)	6 (.2)	264 (8.0)	7 (.2)	19 (.6)
성별								
남 자	1670 (100.0)	1238 (74.1)	211 (12.6)	63 (3.8)	4 (.2)	135 (8.1)	7 (.4)	12 (.7)
여 자	1614 (100.0)	1143 (70.8)	269 (16.7)	64 (4.0)	2 (.1)	129 (8.0)		7 (.4)

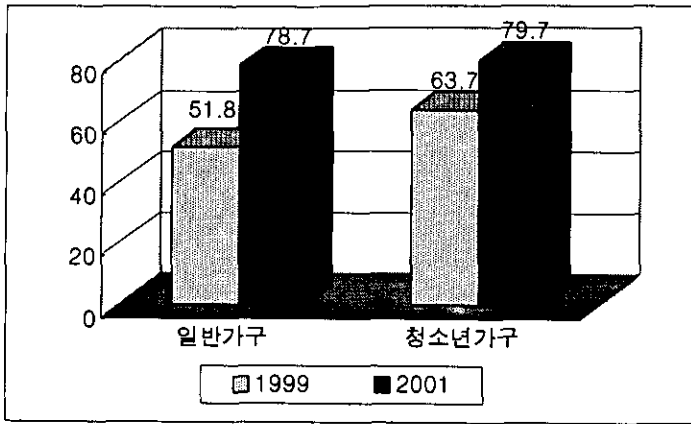
통계 : $\chi^2=18.976$, $p < .005$

청소년이 두 번째로 선호하는 매체는 방송영상매체(37.2%)가 가장 높게 나타났으며 인쇄매체(25.0%), 대인매체(20.6%), 정보통신(15.3%) 등의 순으로 선호도를 나타내었다.

(2) 가구의 정보기기 보유

① 가구의 컴퓨터 보유율

2001년 청소년이 거주하는 가구의 컴퓨터 보유율은 79.7%로 1999년의 63.7%보다는 상승한 것으로 나타났지만, 2001년 우리나라 일반가구 평균 컴퓨터 보유율 78.7%와 거의 유사한 보유율이다[그림 III-4]. 일반가구의 증가비율이 26.8%인 반면에 청소년 가구의 증가율은 16.0%로 주춤하였는데, 이러한 사실은 이미 청소년을 자녀로 둔 가구의 대부분이 컴퓨터를 보유하고 있고 그 증가가 어느 정도 한계선에 다다르고 있다는 점을 나타낼 뿐만 아니라 일반가구와 청소년가구의 컴퓨터 보유율의 차이가 점차 없어지고 있다는 점을 보여준다.



[그림 III-4] 일반가구와 청소년 가구의 컴퓨터 보유율 변화(%)

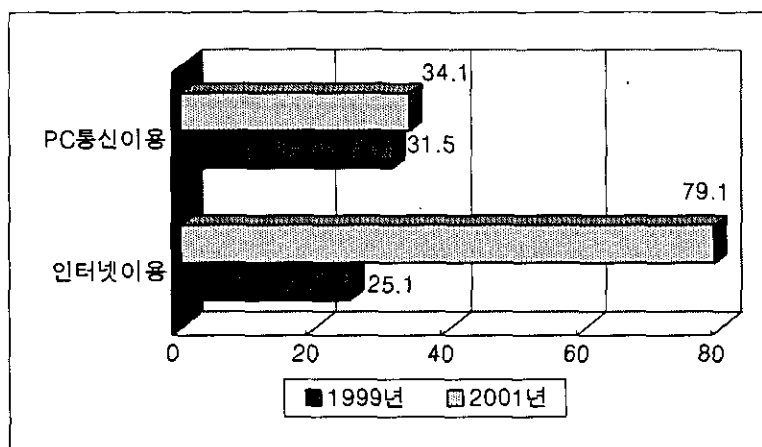
청소년 거주 가구의 컴퓨터 보유율의 경우 청소년의 성별과 학교급별 지역규모별 차이가 있는 것으로 나타났는데, 성별로는 남자(82.9%), 여자(76.4%)로 조사되어 남자가 더 높은 보유율을 보였으며, 지역간으로는 대도시(81.2%), 중소도시(82.7%), 군지역(68.7%)의 순으로 조사되어 도시규모별의 차이를 나타내었고, 학교급별로는 중학생(77.0%)보다 고등학생(82.0%)을 자녀로 둔 가정의 컴퓨터 보유율이 더 높은 것으로 나타났다.

② 가구의 PC통신 및 인터넷 이용 변화

청소년이 거주하는 가구의 PC통신과 인터넷 이용가능 여부를 조사한 결과, PC통신 이용율은 1999년 31.5%에서 2001년 34.1%로 낮은 증가를 보인 반면에 인터넷 이용율은 25.1%에서 79.1%의 높은 증가율을 보이는 특징이 나타났다. 청소년의 성별, 교급별, 거주지역 규모별로 가정의 PC통신 이용률에서 차이가 있는 것으로 나타났다.

PC통신 이용율의 변화에서 나타나는 특징으로는 1999년도의 경우 대도시가 중소도시보다 높은 보유율을 보였지만, 2001년도의 조사결과는 대도시의 가구보다 중소도시가 더 높은 비율을 보인다는 점이다. 이러한 경

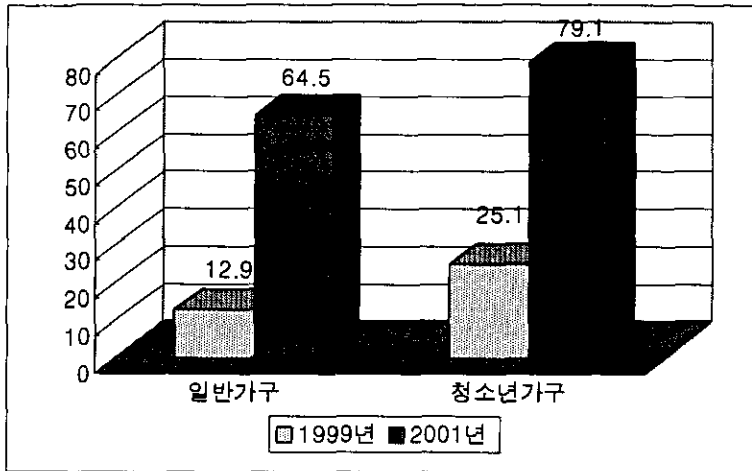
향은 PC통신이나 인터넷의 이용을 위한 각종 기반자원이 서울에서 중소 도시 지역으로 확산되어 있다는 사실을 보여주는 것으로 볼 수 있다.



[그림 III-5] 청소년 가구의 PC통신 및 인터넷 이용률 변화 (%)

청소년이 거주하는 가구의 인터넷 이용률은 79.1%로 1999년의 25.1%보다 무려 3배 이상의 증가율을 보였다. 청소년 가구의 증가율은 비록 동일기간 일반가구의 51.6% 증가보다 약간 높은 수치이지만, 그 비율면에서 볼 때 일반가구의 증가비율이 상대적으로 높게 나타났다[그림 III-6]. 그럼에도 불구하고 높은 인터넷 보급율은 청소년의 인터넷 이용장소의 급격한 변화를 초래할 것으로 예상되며, 가정의 역할이 더욱 중요할 것이라는 주장을 뒷받침할 것이라 생각된다.

배경변인별 가정의 인터넷 보유율을 살펴보면 성별의 경우 남자(80.1%)가 여자(78.1%)보다 약간 높게 조사되었고, 교급별로는 중학생이 77.4%, 고등학생은 80.6%로 나타나 고등학생이 약간 높게 나타났으며, 지역별로는 대도시(82.9%), 중소도시(83.0%), 군지역(59.7%)의 순으로 나타났다.



[그림 III-6] 일반가구와 청소년 가구의 인터넷 이용률 변화 (%)

가구의 인터넷 이용여부의 변화에서 주목할만한 점은 지역규모별 이용도 차이에서 대도시와 중소도시의 이용률은 차이가 거의 없지만, 군지역과 중소도시와의 격차는 1999년에 비해 전혀 좁혀지지 않았다는 점이다.

(3) 청소년의 핸드폰 이용

① 핸드폰 보유율

최근 급속히 증가하는 무선통신기기 보급률은 청소년에게도 그대로 반영되고 있는데, 2001년 청소년의 휴대전화 보유율은 43.4%로 1999년 보유율 12.1%보다 약 3배 이상의 증가율을 보였다<표 III-8>.

배경변인별로 살펴보면 1999년의 경우 지역규모에 따른 차이가 심했지만, 2001년에는 모든 배경변인에서 확연한 차이를 보였다. 특히 남학생(39.1%)보다는 여학생(47.8%)이, 중학생(25.9%)보다는 고등학생(58.1%)이, 도시규모가 클수록 높은 보유율을 보였다.

<표 III-8> 청소년 핸드폰 보유율 변화

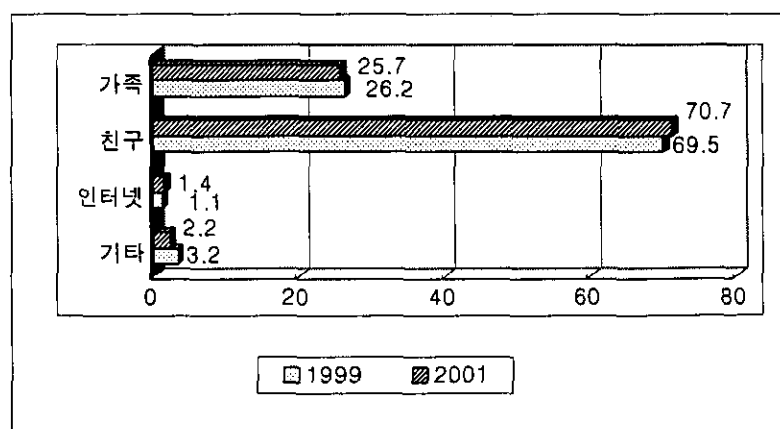
단위 : (%)

년 도		1999년	2001년
성 별	전 체	12.1	43.4
	남 자	¹⁾ 12.6	⁴⁾ 39.1
	여 자	11.6	47.8
학 교	중 학 교	²⁾ 9.4	⁵⁾ 25.9
	고등학교	15.3	58.1
지 역	대 도 시	³⁾ 13.4	⁶⁾ 47.8
	중소도시	15.7	41.9
	군 지 역	6.0	33.8

통계 1) $\chi^2=0.289$, $p>.05$ 2) $\chi^2=8.784$, $p<.01$ 3) $\chi^2=16.061$, $p<.001$
 4) $\chi^2=24.923$, $p<.001$ 5) $\chi^2=343.284$, $p<.001$ 6) $\chi^2=33.619$, $p<.001$

② 핸드폰 이용목적

청소년이 무선기기를 이용하는 목적을 물어본 결과, 1999년과 큰 차이를 보이지 않았다[그림 III-7].



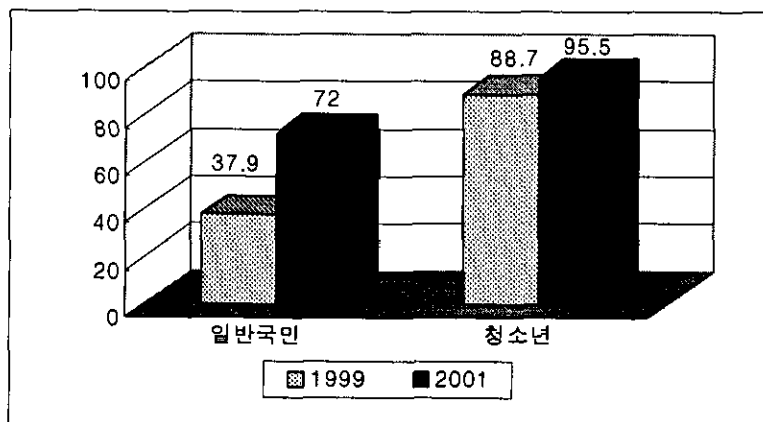
[그림 III-7] 청소년 핸드폰 이용목적 변화 (%)

[그림 III-7]에 나타난 것과 같이 '친구들간의 연락'이 70.7%로 가장 높게 나타났으며, 이밖에 '가족간의 연락'을 위해 사용하는 경우가 25.7%로 나타났다. 이용목적의 차이는 성별, 교급별, 지역규모별로 큰 차이를 보이지 않았다.

3) 컴퓨터 이용

(1) 컴퓨터 이용률

가정이나 청소년의 컴퓨터 보유여부와 상관없이 청소년의 컴퓨터 이용여부에 대해 조사한 결과, 청소년의 95.5%가 컴퓨터를 이용하고 있는 것으로 조사되어 10명 중 9명 이상이 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 1999년 청소년 이용률 88.7% 보다는 증가한 것이다.



[그림 III-8] 컴퓨터 이용률 변화 (%)

청소년의 컴퓨터이용률 변화를 일반국민과 비교할 때, 전체 이용률은 95.5%로 일반국민 72.0%보다는 높지만, 증가추세의 측면에서 보면 일반국민은 약 2배에 달하지만 청소년은 증가경향이 매우 약화되었다고 볼 수 있다[그림 III-8]. 따라서 이제 청소년을 자녀로 둔 가정의 대부분은 컴퓨터를 보유(80.9%)하고 있고, 청소년의 컴퓨터이용 또한 어느 정도 한계에 다달했다고 보아도 무방할 듯 하다.

청소년의 배경변인별로는 성별이나 학력별 차이는 없지만, 지역규모가 클수록 더 많은 청소년이 컴퓨터를 이용하고 있는 것으로 나타났다<표 III-9>. 일반국민의 경우 2001년 남성(78.6%)이 여성(65.2%)보다 컴퓨터를 더 이용하고 있는 것으로 나타났지만, 청소년의 경우는 이러한 성별 차이가 발견되지 않았으며, 학교급별 차이도 나타나지 않았다.

<표 III-9> 지역규모별 청소년 컴퓨터 이용률

단위 : (%)

년 도		1999년 ¹⁾	2001년 ²⁾
전 체		88.7	95.5
지역규모별	대 도 시	90.8	96.8
	중소도시	90.3	95.6
	군 지 역	84.0	91.9

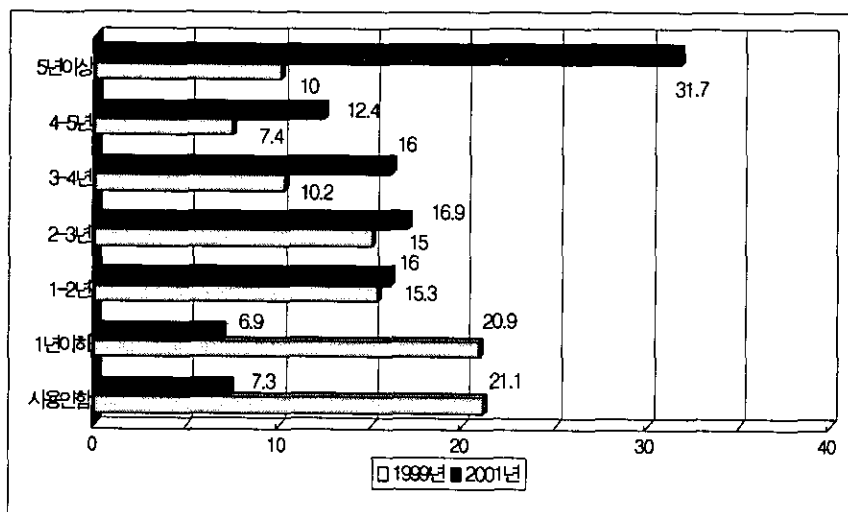
통 계 : 1) $\chi^2 = 19.973$, $p < .01$ 2) $\chi^2 = 22.726$, $p < .001$

(2) 컴퓨터 이용경력

청소년의 이용률 증가추세의 약화는 청소년의 컴퓨터 이용경력과도 깊은 관련이 있는데, 2001년의 평균 이용기간은 3년 8개월 정도로 1999년의 2년 1개월보다 더 길게 나타났다.

1999년의 경우 1년 이하인 경우가 전체 청소년의 20.9%로 가장 많았고, 5년 이상이라고 대답한 청소년도 전체 청소년의 10.0%를 차지하였다.

그러나 2001년의 경우 5년 이상이라고 대답한 청소년이 31.7%로 가장 많이 나타났으며, 그 다음인 2-3년(16.9%), 등의 순으로 나타나 점차 이용경력이 길어지고 있음을 알 수 있다[그림 III-9].



[그림 III-9] 청소년의 컴퓨터 이용경력 변화 (%)

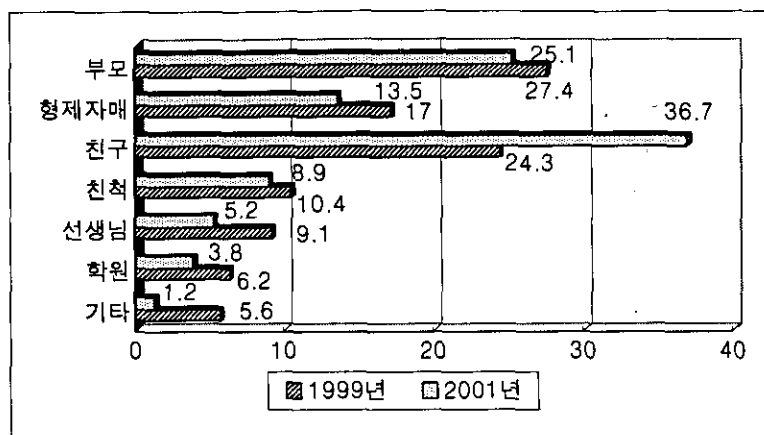
이용경력을 배경변인별로 볼 때 1999년과 같이 성별로는 큰 차이가 없었으나 교급별로는 고등학생이, 지역규모별로는 규모가 클수록 이용기간이 길게 나타났다.

(3) 컴퓨터이용에 영향을 받은 사람

청소년이 컴퓨터를 이용하는 데 있어서 영향을 준 사람에 대해 조사한 결과, 친구(36.7%), 부모(25.1%), 형제·자매(13.5%), 친척(8.9%) 등의 순으로 나타났다. 연도별로 볼 때 1999년도에는 부모(27.4%)로부터 가장 큰 영향을 받은 것으로 나타났으나, 2001년에는 부모보다는 친구(36.7%)로부터 가장 큰 영향을 받은 것으로 나타났다[그림 III-10].

특히 남학생의 경우는 44.5%가 친구로부터 영향을 가장 많이 받았다

고 응답한 반면 여학생은 28.6%만이 친구로부터 영향을 받았으며, 남자 청소년에 비해 형제나 자매로부터 많은 영향을 받은 것으로 나타났다.



[그림 III-10] 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람 변화 (%)

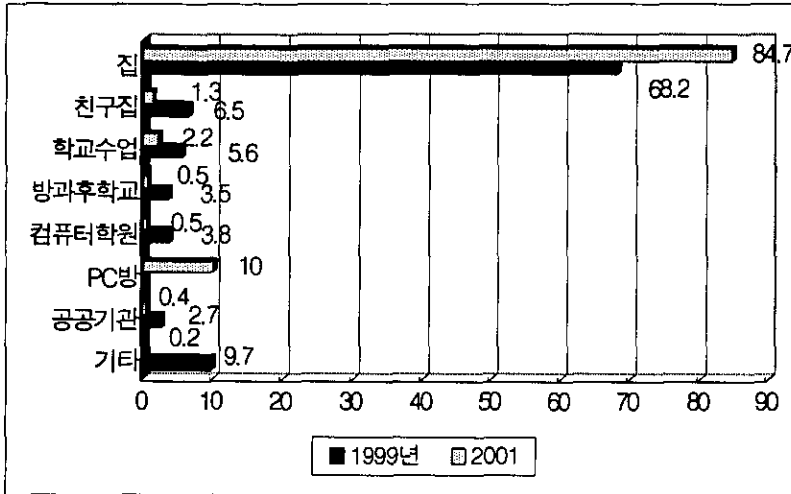
여기서 주목해야 할 점은, 청소년 가정의 컴퓨터 보급률이 지속적으로 증대하고 있고 청소년의 컴퓨터 이용장소가 가정으로 변화되고 있음에도 불구하고 컴퓨터 이용에 영향을 주는 사람 중 부모가 차지하는 비중이 낮아지고 있다는 점이다.

(4) 컴퓨터 이용 장소

청소년이 컴퓨터를 주로 이용하는 장소에 대해 조사한 결과, [그림 III-11]에 나타난 것처럼 자기 집(83.9%), PC방(10.2%), 학교수업(2.2%)의 순으로 나타났다. 이러한 결과는 1999년도에 비해 자기 집과 방과후 학교에서 이용한다는 결과가 높게 나타난 반면에 친구집, 수업시간의 경우는 낮아진 경향을 보이는 것이다.

또한 1999년에는 조사되지 않은 PC방의 이용율은 10.2%로 나타나 많

은 청소년들이 PC방을 이용하고 있음을 알 수 있다.



[그림 III-11] 컴퓨터 이용장소 변화 (%)

배경변인별로도 차이를 보이고 있는데, 남학생보다 여학생이, 중학생보다는 고등학생이 자기 집에서 컴퓨터를 이용하는 경향이 높은 반면 수업시간의 경우는 여학생이 높게 나타났다.

또한 지역 규모가 클수록 자신의 집에서 컴퓨터를 이용하는 경향이 높았으며, 반대로 규모가 작을수록 학교나 학원 등을 이용하는 경향이 높았다. 대도시나 중소도시 군단위 지역 모두 집에서 이용한다는 경향이 높았지만, PC방을 이용하는 경향은 대도시(8.3%), 중소도시(7.6%)에 비해 군단위(22.2%)가 가장 높은 점은 다른 지역에 비해 집에서 컴퓨터를 이용하는 경향이 낮음을 알 수 있는 특징이다<표 III-10>.

<표 III-10> 청소년의 컴퓨터 이용 장소

단위 : 빈도수 (%)

		전체	자기집	친구 집	수업 시간	방과 학교	학원	PC방	공기관	기타
전체		3177 (100.0)	2665 (83.9)	41 (1.3)	70 (2.2)	16 (.5)	16 (.5)	325 (10.2)	15 (.5)	8 (.3)
성별 1)	남자	1619 (100.0)	1389 (85.8)	22 (1.4)	8 (.5)	5 (.3)	7 (.4)	171 (10.6)	3 (.2)	4 (.2)
	여자	1558 (100.0)	1276 (81.9)	19 (1.2)	62 (4.0)	11 (.7)	9 (.6)	154 (9.9)	12 (.8)	4 (.3)
	중	1451 (100.0)	1228 (84.6)	16 (1.1)	10 (.7)	4 (.3)	6 (.4)	164 (11.3)	11 (.8)	3 (.2)
	고등	1726 (100.0)	1437 (83.3)	25 (1.4)	60 (3.5)	12 (.7)	10 (.6)	161 (9.3)	4 (.2)	5 (.3)
지역 규모 3)	대도	1510 (100.0)	1320 (87.4)	16 (1.1)	17 (1.1)	11 (.7)	10 (.7)	125 (8.3)	-	6 (.4)
	중소	1168 (100.0)	1024 (87.7)	13 (1.1)	26 (2.2)	3 (.3)	2 (.2)	89 (7.6)	1 (.1)	-
	도시	499 (100.0)	321 (64.3)	12 (2.4)	27 (5.4)	2 (.4)	4 (.8)	111 (22.2)	14 (2.8)	2 (.4)
	군지									
	역									

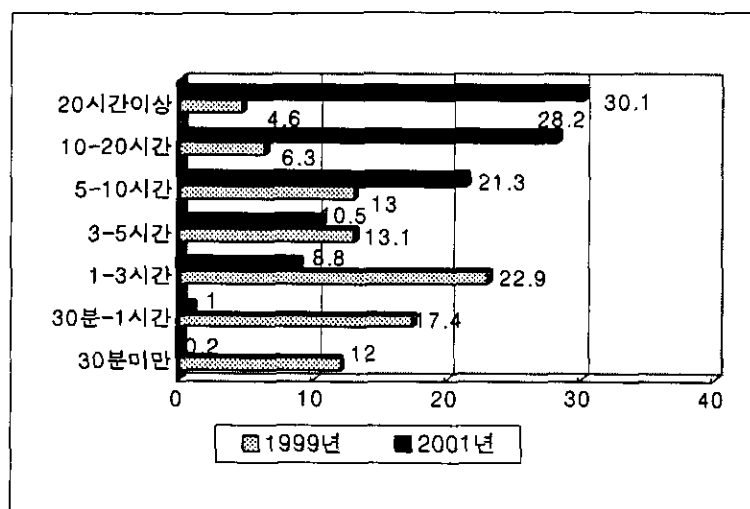
통 계 : 1) $\chi^2 = 54.354$, $p < .001$ 2) $\chi^2 = 39.798$, $p < .001$, 3) $\chi^2 = 233.402$, $p < .001$
(무응답 21(0.7) 제외)

(5) 컴퓨터 이용시간

청소년이 학교나 집 등에서 1주일 평균 컴퓨터 이용시간을 조사한 결과, 평균 14시간 45분으로 조사되어 하루 평균 2시간(126.6분) 정도 컴퓨터를 사용하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 청소년 컴퓨터 이용시간은 일반국민 하루 이용시간인 203.8분 보다는 낮은 것이다. 그러나 국민의 평균 이용시간에는 직장에서의 활동시간이 포함된 반면, 청소년의 경우 대부분의 일상생활을 학교에서 보내고 있다는 점에서 볼 때 이러한 차이는 외면적 차이에 불과할 것으로 예

상된다.



[그림 III-12] 컴퓨터 이용시간 변화 (%)

청소년의 컴퓨터 이용시간을 시간대별로 구분하여 1999년과 비교하면 이용시간의 확연한 변화를 알 수 있는데, 1999년의 경우 1주일 평균이용시간으로 1-3시간이 22.9%로 가장 많이 차지하였으나, 2001년에는 20시간 이상이 30분 미만이 30.1%, 10-20시간이 28.2% 등의 순으로 나타나 이용시간이 급속도로 증가하고 있음을 알 수 있다[그림 III-12].

이용시간대의 배경변인별 차이를 살펴보면, 여학생보다는 남학생의 이용시간이 약간 길게 나타났고, 지역규모가 큰 도시에 거주할수록 더 오래 컴퓨터를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 중학생과 고등학생 사이에는 컴퓨터 이용시간의 차이가 없는 것으로 조사되었다<표 III-11>.

<표 III-11> 컴퓨터 이용시간(1주일)

단위 : 빈도수 (%)

		전체	30분 미만	30분- 1시간	1-3 시간	3-5 시간	5-10 시간	10-20 시간	20시간 이상
	전체	3110 (100.0)	5 (0.2)	31 (1.0)	275 (8.8)	327 (10.5)	661 (21.3)	876 (28.2)	935 (30.1)
성별 ¹⁾	남자	1581 (100.0)	4 (0.3)	13 (0.8)	97 (6.1)	122 (7.7)	282 (17.8)	465 (29.4)	598 (37.8)
	여자	1529 (100.0)	1 (0.1)	18 (1.2)	178 (11.6)	205 (13.4)	379 (24.8)	411 (26.9)	337 (22.0)
학교 급별 ²⁾	중 학교	1415 (100.0)	1 (0.1)	16 (1.1)	121 (8.6)	141 (10.0)	301 (21.3)	418 (29.5)	417 (29.5)
	고등 학교	1695 (100.0)	4 (0.2)	15 (0.9)	154 (9.1)	186 (11.0)	360 (21.2)	458 (27.0)	518 (30.6)
	대 도시	1488 (100.0)	1 (0.1)	8 (0.5)	101 (6.8)	126 (8.5)	294 (19.8)	432 (29.0)	526 (35.3)
지역 규모 ³⁾	중소 도시	1139 (100.0)	-	12 (1.1)	107 (9.4)	116 (10.2)	263 (23.1)	337 (29.6)	304 (26.7)
	군	483	4	11	67	85	104	107	105
	지역	(100.0)	(0.8)	(2.3)	(13.9)	(17.6)	(21.5)	(22.2)	(21.7)

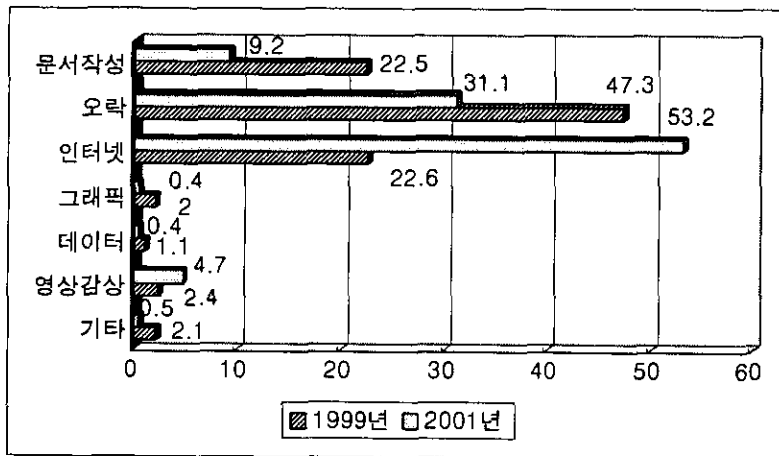
통 계 : 1) $\chi^2=137.121$, $p < .001$ 2) $\chi^2=4.818$, $p > .05$ 3) $\chi^2=117.642$, $p < .001$

(6) 컴퓨터 이용목적

청소년이 컴퓨터를 이용하는 목적을 1순위와 2순위로 나누어 질문한 결과, 컴퓨터를 가장 많이 이용하는 용도로는 인터넷(53.2%), 오락(31.1%), 문서작성(9.2%), 음악감상(4.7%)의 순으로 나타났다[그림 III-13].

이러한 조사결과는 1999년 오락, 통신이나 인터넷, 문서작성의 순과 차이를 보이는 것으로, 이제 컴퓨터를 사용하는 대부분의 청소년이 인터넷을 사용하고 있음을 알 수 있다. 특히 제시한 사항 중에서 유일하게 증가한 것은 음악감상으로, MP3나 기타 음악관련 컴퓨터기술의 발전에 따른

이용의 변화를 살펴볼 수 있다. 그렇지만, 아직까지 대부분의 청소년은 인터넷이나 오락과 같이 여가시간을 사용하는 방편으로 컴퓨터를 이용하고 있다고 보아도 무방할 듯하다.



[그림 III-13] 컴퓨터 이용목적 변화 %)

컴퓨터를 이용하는 목적을 배경변인별로 볼 때, 성별, 교급별, 지역규모별로 모두 의미 있는 차이를 보이고 있다<표 III-12>. 성별로 볼 때, 남학생의 경우는 '게임이나 오락'이 50.7%으로 가장 높은 반면 여학생은 '통신이나 인터넷'(70.0%) 이용이 가장 높았고, 중학생(50.1%)보다는 고등학생(55.9%)의 인터넷 이용율이 높게 나타났으며, 고등학생(27.3%)보다는 중학생(35.7%)이 게임이나 오락의 이용율이 높게 나타났다.

지역규모별로 볼 때 지역규모가 작을수록 컴퓨터를 이용하는 첫 번째 목적에서 인터넷이용이 차지하는 비중이 작아지는 대신에 문서작성과 같이 단순한 컴퓨터 이용기능의 비율이 높아짐을 알 수 있다.

<표 III-12> 컴퓨터 이용목적 (1순위)

단위 : 빈도수 (%)

	전체	문서 작성	게임 오락	통신 인터넷	그래픽	데이터 베이스	영상물 감상	기타
전체	3177 (100.0)	291 (9.2)	989 (31.1)	1691 (53.2)	14 (.4)	12 (.4)	150 (4.7)	17 (.5)
성별 ¹⁾								
남자	1619 (100.0)	98 (6.1)	821 (50.7)	601 (37.1)	10 (.6)	3 (.2)	71 (4.4)	8 (.5)
여자	1558 (100.0)	193 (12.4)	168 (10.8)	1090 (70.0)	4 (.3)	9 (.6)	79 (5.1)	9 (.6)
학교 급별 ²⁾								
중학 교	1451 (100.0)	136 (9.4)	518 (35.7)	727 (50.1)	1 (.1)	6 (.4)	49 (3.4)	5 (.3)
고등 학교	1726 (100.0)	155 (9.0)	471 (27.3)	964 (55.9)	13 (.8)	6 (.3)	101 (5.9)	12 (.7)
지역 규모 ³⁾								
대도 시	1510 (100.0)	115 (7.6)	469 (31.1)	831 (55.0)	8 (.5)	4 (.3)	71 (4.7)	9 (.6)
중소 도시	1168 (100.0)	102 (8.7)	360 (30.8)	624 (53.4)	3 (.3)	6 (.5)	60 (5.1)	8 (.7)
군지 역	499 (100.0)	74 (14.8)	160 (32.1)	236 (47.3)	3 (.6)	2 (.4)	19 (3.8)	

통 계 : 1) $\chi^2 = 608.760$ p < .001 2) $\chi^2 = 46.352$, p < .001, 3) $\chi^2 = 39.141$, p < .001
(무응답 13명(0.4) 제외)

컴퓨터를 이용하는 두 번째 용도에 대해서도 조사한 결과, '음악이나 영상물 감상(31.4%)', '게임이나 오락(22.9%)', '통신이나 인터넷(22.5%)', '문서작성(20.2%)'의 순으로 나타났다<표III-13>.

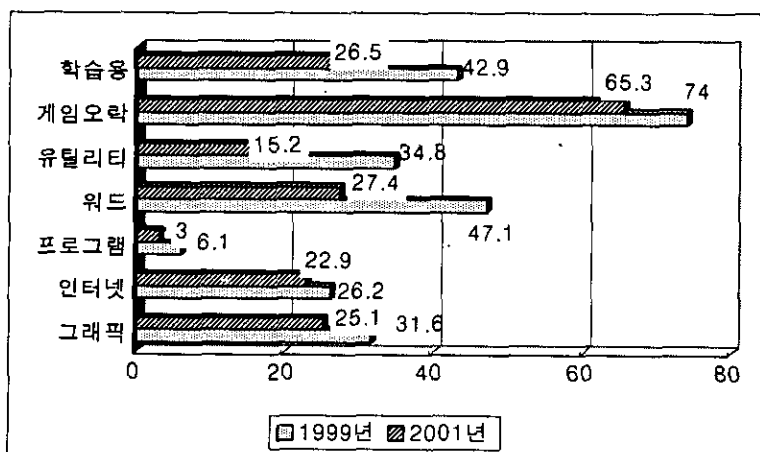
<표 III-13> 컴퓨터 이용목적 변화 (2순위)

단위 : (%)

전 체	문서작성	게임, 오락	통신, 인터넷	계산, 그래프	데이터 베이스	음악, 영상 감상	기타
1999년	21.4	27.9	22.2	3.3	1.6	16.3	7.3
2001년	20.0	22.9	22.5	1.1	0.4	31.4	1.0

(7) 소프트웨어 유형별 구매

소프트웨어의 구매경험은 1999년도와 비교할 때 전체적으로 낮아졌음을 알 수 있다. 소프트웨어의 유형별 구매여부를 질문한 결과 게임·오락 관련 소프트웨어의 구매율이 65.3%로 가장 높았고, 워드프로세서 관련 소프트웨어(27.4%), 학습용 소프트웨어(26.5%) 등의 순으로 나타났다[그림 III-14].



[그림 III-14] 소프트웨어 구매율 변화 (%)

<표 III-14> 정품소프트웨어를 구매하지 않는 이유 변화

단위 : (%)

년도	전체	복제품이용	공개프로그램	프로그램 없어서	비싼가격	기타
1999년	100.0	16.6	4.3	14.2	30.4	34.5
2001년	100.0	32.0	12.6	7.4	24.0	24.0

청소년들이 정품 소프트웨어를 구매하지 않는 이유로는 '복제품을 이용할 수 있다'(32.0%)는 응답이 가장 높게 나타났으며, 남학생의 경우는 '복제품을 이용할 수 있다'는 응답이 45.5%로 여학생에 비해 상대적으로

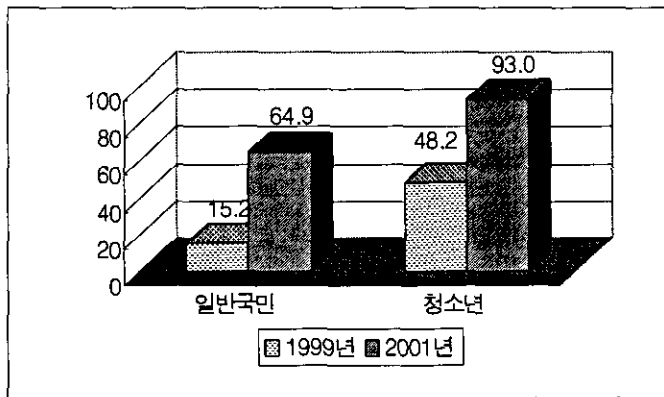
높게 나타났다<표 III-14>.

4) 인터넷 이용

(1) 인터넷 접속실태

① 인터넷 이용여부

우리나라 청소년의 인터넷 이용률은 93.0%로 조사되어 10명중 9명이상이 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다. 이러한 이용률은 1999년 청소년 이용률 48.2%의 2배에 달하는 것이며 2001년 일반국민 인터넷 이용률 64.9%에 비해 매우 높은 수치이다[그림 III-15].



[그림 III-15] 청소년과 일반국민 인터넷 이용률 변화 (%)

그러나 역설적으로 높은 청소년 인터넷 이용률은 청소년 중에는 더 이상 인터넷에 대한 새로운 접근을 필요로 하는 집단이 없음을 의미하는 것으로 해석할 수 있다.

청소년의 인터넷 이용률은 성별에 따른 차이를 보이지는 않았지만 교

급별, 지역규모별에서 차이를 보였다<표 III-15>. 중학생(91.7%)보다는 고등학생(94.1%)이, 규모가 작은 도시보다 큰 도시에 거주할수록 인터넷 이용률이 높게 나타났다. 이 밖에 부모의 인터넷 이용능력이 높을수록 청소년의 인터넷 이용률 또한 높게 나타났다.

<표 III-15> 배경변인별 인터넷 이용률 (2001년)

단위 : 빈도수 (%)

		전체	이용함	이용안함
전체		3325(100.0)	3093(93.0)	232(7.0)
성별 ¹⁾	남자	1696(100.0)	1570(92.6)	126(7.4)
	여자	1629(100.0)	1523(93.5)	106(6.5)
학교급별 ²⁾	중학교	1523(100.0)	1397(91.7)	126(8.3)
	고등학교	1802(100.0)	1696(94.1)	106(5.9)
	대도시	1560(100.0)	1473(94.4)	87(5.6)
지역규모 ³⁾	중소도시	1222(100.0)	1140(93.3)	82(6.7)
	군지역	543(100.0)	480(88.4)	63(11.6)

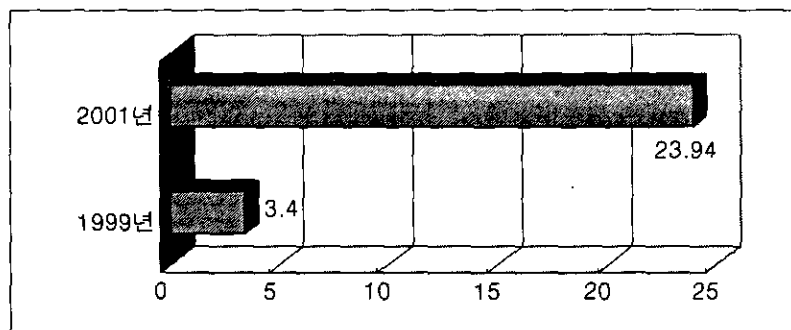
통계 : 1) $\chi^2=1.089$ $p>.01$ 2) $\chi^2=7.269$, $p<.001$ 3) $\chi^2=22.742$, $p<.001$

② 인터넷 이용경력

청소년의 인터넷 이용경력을 조사한 결과 평균 경력은 23.94개월로 약 2년 정도의 인터넷 이용경력을 가지고 있는 것으로 나타났다. 이는 1999년의 3.4개월보다 증가한 것으로 대부분의 청소년이 최근 2년안에 인터넷을 이용하기 시작한 것으로 볼 수 있다[그림 III-16].

청소년의 이용경력을 기간별로 구분하여 살펴보면, 1-2년이 30.7%로 가장 많이 차지하였고, 3년 이상이 25.0%, 6개월에서 1년 사이가 10.1% 정도를 차지하였다. 이러한 경향은 1999년 '6개월 미만'이 23.2%로 가장 많았고, 다음은 '6개월-1년'은 7%, '1-2년' 5.9%, '2-4년'은 2.4%의 순으로 나타났다던 것과 차이를 보인다. 또한 배경변인별로 이용경력에서 차이가 있

는 것으로 나타났는데, 성별에서는 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 이용경력이 긴 것으로 조사되었다.

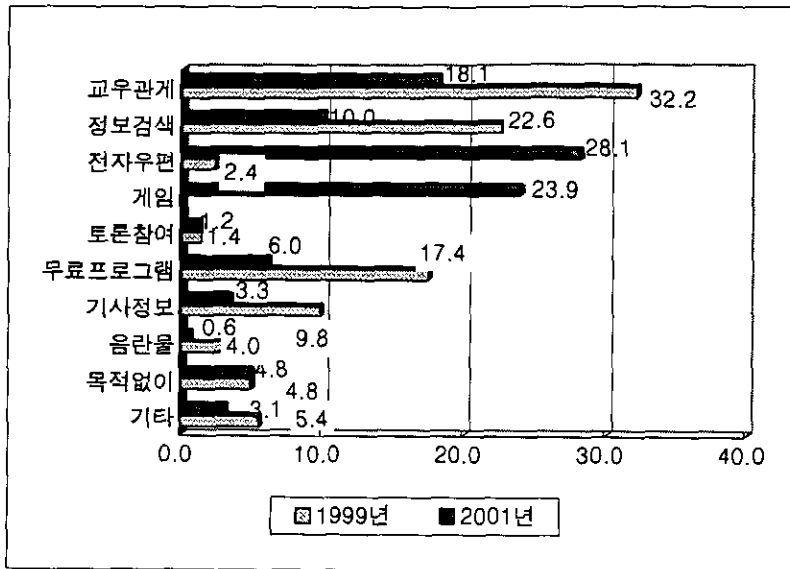


[그림 III-16] 인터넷 이용경력 변화 (개월)

또한 인터넷 접속방법에 대해 조사한 결과, 인터넷전용선 80.1%, 전화모뎀을 이용하는 경우가 10.0%, 위성이나 무선인터넷의 경우는 2.3%의 순으로 나타났다.

③ 인터넷 이용목적

인터넷을 주로 어떤 목적으로 이용하고 있는가를 1순위와 2순위로 나누어 조사한 결과, 가장 많이 이용하는 것은 '전자우편(28.1%)'이었으며, 다음으로 '게임(23.9%)', '교우관계(18.1%)' 등의 순으로 나타났다. 이러한 인터넷 이용목적의 변화경향은 1999년 가장 많이 인터넷을 이용하는 목적으로 '대화나 채팅(32.2%)', '학습이나 진로정보(22.6%)', '프로그램의 입수(17.4%)' 등의 순으로 나타난 결과와는 다른 양상을 보이는 것이다[그림 III-17].



[그림 III-17] 인터넷 이용목적 변화(%)

청소년의 인터넷 이용경향은 일반 국민이 주로 일상생활과 취미, 학업이나 연구와 관련된 정보획득에 그 목적을 두는 것과 차이를 보이고 있다. 특히 남학생의 경우 컴퓨터게임이 41.2%로 압도적인 경향을 보였지만, 여학생의 경우는 전자우편이 41.9%로 가장 높게 나타났다. 교급별로 분석한 결과, 고등학교 학생의 경우 전자우편을 가장 많이 사용하는 것으로 나타났지만, 중학생의 경우는 게임이 상대적으로 많은 부분을 차지하였다. 또한 도시규모가 작을수록 전자우편을 많이 이용하는 것으로 나타났다<표 III-16>. 이러한 조사결과는 청소년에게 인터넷은 더 이상 호기심의 대상이라기 보다는 일상적인 생활, 특히 현실공간에서 만나는 친구간의 대화의 장소로 사용되고 있음을 의미한다고 할 수 있다.

<표 III-16> 인터넷 이용목적 (일순위)

단위 : 빈도수 (%)

	전체	교우 관계	정보 습득	전자 우편	게임	토론 참여	무료 정보	뉴스 신문	음란 접촉	없음	기타	
전체	3093 (100.0)	559 (18.1)	310 (10.0)	869 (28.1)	740 (23.9)	36 (1.2)	186 (6.0)	102 (3.3)	20 (.6)	150 (4.8)	95 (3.1)	
학교 급별 ¹⁾	중 학교	1397 (100.0)	320 (22.9)	136 (9.7)	337 (24.1)	396 (28.3)	13 (.9)	61 (4.4)	29 (2.1)	4 (.3)	41 (2.9)	44 (3.1)
	고등 학교	1696 (100.0)	239 (14.1)	174 (10.3)	532 (31.4)	344 (20.3)	23 (1.4)	125 (7.4)	73 (4.3)	16 (.9)	109 (6.4)	51 (3.0)
	대 도시	1473 (100.0)	311 (21.1)	137 (9.3)	334 (22.7)	359 (24.4)	23 (1.6)	96 (6.5)	56 (3.8)	14 (1.0)	83 (5.6)	49 (3.3)
지역 규모 ²⁾	중소 도시	1140 (100.0)	187 (16.4)	113 (9.9)	344 (30.2)	282 (24.7)	10 (.9)	69 (6.1)	32 (2.8)	3 (.3)	54 (4.7)	38 (3.3)
	군	480 (100.0)	61 (12.7)	60 (12.5)	191 (39.8)	99 (20.6)	3 (.6)	21 (4.4)	14 (2.9)	3 (.6)	13 (2.7)	8 (1.7)
	지역											

통계: 1) $\chi^2 = 119.728$ $p < .001$ 2) $\chi^2 = 90.142$, $p < .001$ (무응답 0.8% 제외)

인터넷을 이용하는 두 번째 목적은 전자우편, 정보습득, 교우관계 등의 순으로 나타났다<표 III-17>.

<표 III-17> 인터넷 이용목적 (이순위)

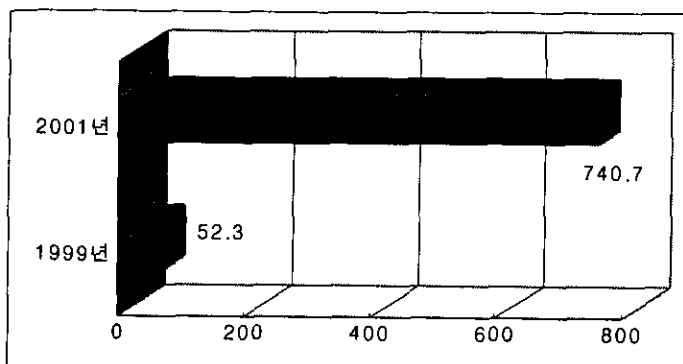
단위 : (%)

전체	교우 관계	정보 습득	전자 우편	게임	토론 참여	무료 정보	뉴스 신문	음란 접촉	없음	기타
100.0	16.8	17.1	21.0	13.1	1.5	10.8	6.6	2.9	7.3	2.0

④ 인터넷 이용시간

1주일 청소년의 인터넷 이용시간을 조사한 결과, 평균 740.72분 정도로 12시간 이상을 사용하는 것으로 나타났으며, 하루 평균 105.8분 정도를

이용하는 것으로 볼 수 있다. 이는 1999년 1주일 평균 이용시간인 52.3분보다 10배 이상 증가한 것이다[그림 III-18].



[그림 III-18] 인터넷 이용시간 변화 (1주일, 분)

2년 사이에 청소년의 인터넷 이용시간이 10배이상 증가한 것은 최근 사회적 문제로 대두되는 인터넷중독과 어느정도 관계가 있는 동시에 인터넷 이용이 청소년의 일상적인 생활의 중요한 부분을 차지하는 것으로 볼 수 있다. 또한 일반국민의 하루 평균 이용시간인 174.9분보다는 이용시간이 짧은 것으로 조사되었지만, 1999년의 일반국민 평균 이용시간과의 격차보다는 많이 줄어들었다.

변인별로 볼 때 성별, 교급별, 지역별로 차이가 있는 것으로 나타났는데, 남자 청소년이 여자청소년보다, 중학생보다는 고등학생이, 지역 규모가 클수록 이용시간이 긴 것으로 조사되었다. 이 밖에 현재 인터넷을 이용하지 않는 청소년의 90.5%가 향후 이용의사가 있다고 나타났다.

⑤ 무선 인터넷 이용

최근 1개월간 청소년의 무선 인터넷 이용률은 24.9%로 휴대폰을 보유한 청소년(43.4%)의 과반수정도가 무선 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다. 성별로는 남학생보다는 여학생이, 중학생보다는 고등학생이, 규모

가 작은 도시보다 큰 도시에 거주할수록 무선 인터넷 이용률이 높게 나타났다<표 III-18>.

<표 III-18> 무선인터넷 이용률

단위: 빈도수(%)

		전체	이용함	이용안함
성별 ¹⁾	전체	3325(100.0)	828(24.9)	2497(75.1)
	남자	1696(100.0)	360(21.2)	1336(78.8)
	여자	1629(100.0)	468(28.7)	1161(71.3)
학교급별 ²⁾	중학교	1523(100.0)	246(16.2)	1277(83.8)
	고등학교	1802(100.0)	582(32.3)	1220(67.7)
지역규모 ³⁾	대도시	1560(100.0)	436(27.9)	1124(72.1)
	중소도시	1222(100.0)	292(23.9)	930(76.1)
	군지역	543(100.0)	100(18.4)	443(81.6)

통계 : 1) $\chi^2=25.012$, $p<.01$ 2) $\chi^2=115.048$, $p<.001$ 3) $\chi^2=20.620$, $p<.001$

(2) PC방 이용

① PC방 이용여부

청소년의 PC방 이용율을 성별로 분석한 결과 남학생은 79.1%, 여학생은 66.6%가 이용하고 있다고 대답하여 여학생에 비해 남학생의 이용률이 높은 것으로 나타났다.

교급별로 살펴보면 중학생의 PC방 이용경험 74.7%, 고등학생 71.6%로 비슷한 이용율을 나타내었으며, 지역별로는 대도시는 75.1%, 중소도시는 70.8%, 군지역은 72%로 나타났다<표 III-19>.

<표 III-19> PC방 이용율

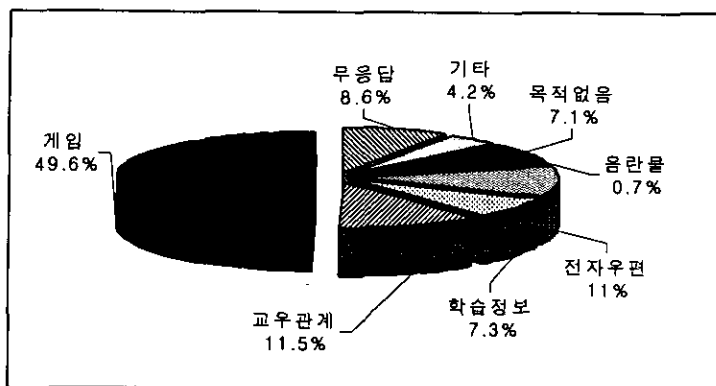
단위: 빈도수(%)

		전체	이용함	이용안함
전 체		3325(100.0)	2427(73.0)	898(27.0)
성별 ¹⁾	남 자	1696(100.0)	1342(79.1)	354(20.9)
	여 자	1629(100.0)	1085(66.6)	544(33.4)
학교급별 ²⁾	중 학 교	1523(100.0)	1137(74.7)	386(25.3)
	고등학교	1802(100.0)	1290(71.6)	512(28.4)
지역규모 ³⁾	대 도 시	1560(100.0)	1171(75.1)	389(24.9)
	중소도시	1222(100.0)	865(70.8)	357(29.2)
	군 지 역	543(100.0)	391(72.0)	152(28.0)

통계 : 1) $\chi^2=66.091$, $p<.01$ 2) $\chi^2=3.941$ $p<.05$ 3) $\chi^2=6.682$, $p<.05$

② PC방 이용목적

청소년이 PC방을 이용하는 목적을 조사한 결과 오락이나 게임을 하기 위해 사용한다(49.6%)가 가장 높게 나타났으며, 교우관계(11.5%), 전자우편(11%), 학습정보(7.3%), 목적없음(7.1%), 기타(4.2%), 음란물(0.7%)의 순으로 나타났다[그림 III-19].



[그림 III-19] PC방 이용목적(%)

<표 III-20> PC방 이용목적

단위: 빈도수(%)

	전체	온라인 게임	채팅	학습 정보	E-mail	음란물 접촉	목적 없음	기타
전체	2427 (100.0)	1203 (49.6)	279 (11.5)	178 (7.3)	267 (11.0)	18 (.7)	172 (7.1)	102 (4.2)
성별 ¹⁾	남자	1342 (100.0)	1036 (77.2)	60 (4.5)	29 (2.2)	50 (3.7)	12 (.9)	30 (2.2)
	여자	1085 (100.0)	167 (15.4)	219 (20.2)	149 (13.7)	217 (20.0)	6 (.6)	142 (13.1)
학교 급별 ²⁾	중학교	1137 (100.0)	578 (50.8)	175 (15.4)	74 (6.5)	116 (10.2)	5 (.4)	64 (5.6)
	고등 학교	1290 (100.0)	625 (48.4)	104 (8.1)	104 (8.1)	151 (11.7)	13 (1.0)	108 (8.4)
	대학교	1171 (100.0)	576 (49.2)	158 (13.5)	71 (6.1)	91 (7.8)	10 (.9)	93 (7.9)
지역 규모 ³⁾	중소 도시	865 (100.0)	444 (51.3)	96 (11.1)	62 (7.2)	86 (9.9)	4 (.5)	61 (7.1)
	대도시	391 (100.0)	183 (46.8)	25 (6.4)	45 (11.5)	90 (23.0)	4 (1.0)	18 (4.6)
	군지역	391 (100.0)	183 (46.8)	25 (6.4)	45 (11.5)	90 (23.0)	4 (1.0)	18 (4.6)

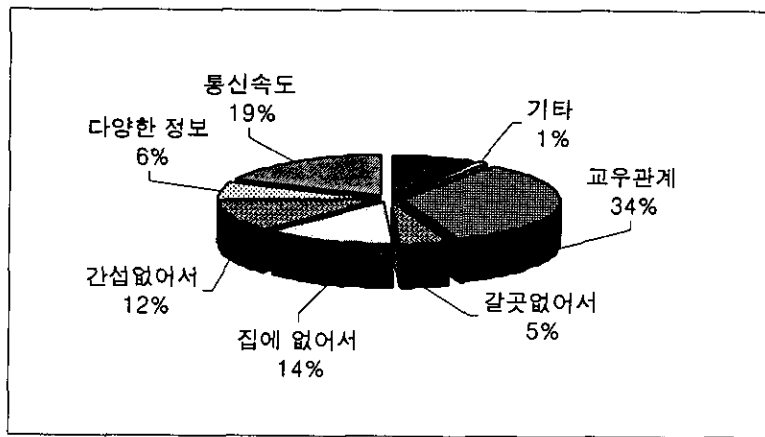
통계: 1) $\chi^2=989.323$ $p>.001$ 2) $\chi^2=46.718$, $p<.001$ 3) $\chi^2=123.061$, $p<.001$
(무응답 8.6% 제외)

배경변인별로 살펴보면 남학생의 경우 컴퓨터 게임을 하기 위해 사용한다(77.2%)가 가장 높게 나타났으며, 여학생의 경우는 친구를 사귀거나 대화를 하기 위해 사용한다(20.2%)가 가장 높게 나타나 차이를 성별 차이를 보였으며, 학교급별, 지역별로는 모두 컴퓨터 게임을 하기 위해 사용한다는 대답이 가장 높게 나타났다<표 III-20>.

③ PC방 이용이유와 이용계획

많은 청소년들이 PC방을 찾는 이유를 7가지 문항을 통해 조사하였는데, 친구들과 인터넷을 이용할 수 있기 때문에 이용한다는 대답이 33.3%

로 가장 높게 나타났으며, 통신 속도가 빠르기 때문에 이용한다는 대답이 18.4%, 집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없기 때문에 이용한다가 13.1%, 부모님의 간섭을 받지 않고 인터넷을 이용할 수 있기 때문이라는 응답이 11.6%, 인터넷과 관련된 다양한 정보습득이 6.1%, 방과후 갈 곳이 별로 없어서가 5.0% 기타 4.2%의 순으로 조사되었다[그림 III-20].



[그림 III-20] PC방 이용이유(%)

PC방을 이용하는 이유는 친구들과 인터넷을 이용할 수 있다는 대답이 가장 높게 나타난 것은 대부분의 청소년이 온라인 게임을 이용하는 이용목적과 밀접한 관계가 있으며, 그 외의 이유들 역시 인터넷을 이용한 여가시간의 활용이나 정보수집 등에서 알 수 있는 것처럼 PC방은 청소년들의 놀이공간의 장소로서 자리잡아가고 있음을 알 수 있다.

PC방을 이용한 경험이 없는 경우, 앞으로 이용하겠다(35.9%)는 대답보다 이용하지 않겠다(64.1%)는 대답이 더 높게 나타났다. 앞으로의 이용의사가 이처럼 낮은 것은 대부분의 청소년이 가정에서 인터넷을 이용할 수 있기 때문이라고 볼 수 있지만, 한편으로는 PC방에 대한 사회적인 부정적 인식과도 관계가 있다고 보여진다.

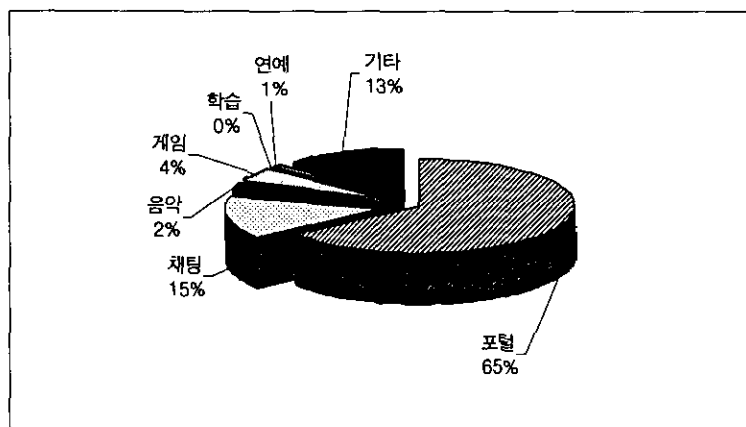
이 밖에 한달에 평균 몇번이나 PC방을 이용하는가에 대해 조사한 결과, 평균 5.48회 정도를 방문하여 전체 청소년의 73%가 최소한 1주일에 1회 이상은 PC방을 이용하는 것으로 나타났다. 또한 1회 방문시 평균 105.9분을 이용하는 것으로 조사되어 일주일에 149.55분정도 이용하고 한달에 640.94분동안 PC방을 이용하는 것으로 조사되었다.

(3) 인터넷 활용

① 가장 많이 이용하는 인터넷 사이트

이 조사에서는 청소년이 자주 접하는 인터넷 사이트와 함께 건전한 정보, 불건전한 정보의 이용실태에 대해 조사하였다.

청소년들이 자주 사용하는 인터넷 사이트 분석은 현재 청소년들이 어떠한 정보를 선호하고 소비하는가를 파악하기 위해 실시하였다. 조사방법은 인터넷을 이용하는 청소년들에게 가장 많이 방문하는 홈페이지의 제목이나 주소를 기록하게 한 후, 그 결과를 연구자가 분류하여 정리하는 방식을 사용하였다.



[그림 III-21] 가장 많이 방문하는 인터넷 사이트(%)

조사결과 청소년들이 가장 많이 이용하는 인터넷 사이트의 유형으로는 포털사이트가 64.6%로 가장 높게 나타났으며, 채팅이 14.7%, 게임이 4.4%, 음악이 2.4% 등의 순으로 나타났다[그림 III-21]. 포털사이트의 이용률이 이처럼 높은 이유는 인터넷이용 목적이 전자메일이나 채팅과 같은 교우관계와 일맥상통하며, 인터넷이라는 가상공간이 현실공간의 삶과 매우 밀접한 관계가 있다는 점을 보여준다. 이러한 사실은 인터넷을 이용하는 청소년의 93.6%가 전자우편을, 94.7%가 채팅을, 75.5%가 동호회활동 경험이 있다는 조사결과에서도 발견할 수 있다.

배경변인별로 볼 때, 성별과 지역규모별로는 차이가 있지만 교급별 차이는 없는 것으로 나타났다. 성별로 볼 때, 일반적인 인터넷 이용목적과 같은 맥락에서 여학생의 경우 포털사이트(68.3%)나 채팅사이트(16.2%)의 방문도가 남학생(각각 61.1%, 13.2%)보다 높게 나타난 반면, 남학생의 경우는 게임(6.8%)이나 음악관련 사이트(3.3%) 방문이 여학생보다 높게 나타났다. 특히 성과 관련된 사이트나 와레즈 사이트의 경우는 여학생보다 매우 높게 나타났다. 지역규모별로 볼 때, 규모가 작은 지역에 거주할수록 포털사이트나 채팅사이트의 이용도가 낮은 것으로 조사되었다.

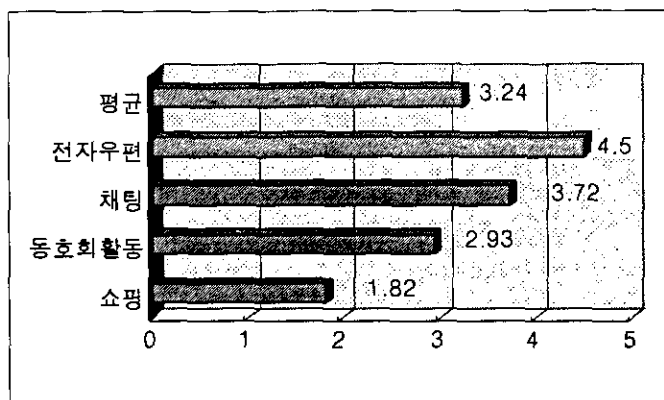
② 건전한 인터넷서비스 이용

청소년들이 이용하는 건전한 인터넷 서비스 이용율은 평균 3.24로 나타났다으며, 전자우편을 이용한다는 응답이 평균 4.5로 가장 높게 나타났고, 채팅이 3.72, 동호회 활동이 2.93, 쇼핑이 1.82의 순으로 나타났다[그림 III-22].

청소년들은 아직까지 경제적으로 독립되어 있지 않기 때문에, 소비보다는 전자우편이나 채팅, 동호회와 같은 친구들과의 유대관계를 유지하는 수단으로서 인터넷을 많이 활용하고 있다는 것을 알 수 있다.

청소년의 배경변인별 각 서비스 이용을 살펴보면, 쇼핑의 경우는 여자청소년보다는 남자청소년이, 중학생보다는 고등학생이, 대도시에 거주하

는 청소년일수록 더 많이 이용하는 것으로 조사되었다<표 III-21>.



'1'(전혀 없음), '2'(한두번), '3'(몇번), '4'(여러번), '5'(매우 자주)로

재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-22] 건전한 인터넷 서비스 이용

반면에 동호회활동의 경우는 여자청소년이 남자청소년보다, 중학생보다는 고등학생이, 거주지역이 클수록 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 채팅의 경우는 남학생보다는 여학생이, 고등학생보다는 중학생이 더 많이 이용하지만, 지역규모별로는 차이를 보이지 않았다.

<표 III-21> 건전한 인터넷 서비스 이용

단위: 빈도수(%)

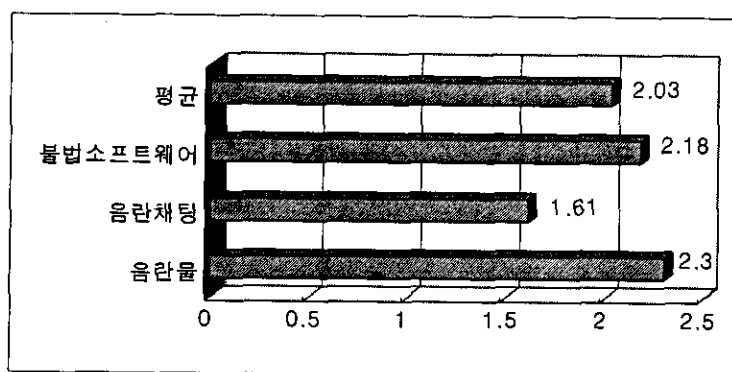
	전체	전혀없음	한두번	몇번	여러번	매우자주	무응답
쇼핑	3093 (100.0)	1837 (59.4)	695 (22.5)	300 (9.7)	121 (3.9)	60 (1.9)	80 (2.6)
동호회 활동	3093 (100.0)	790 (25.5)	607 (19.6)	560 (18.1)	548 (17.7)	527 (17.0)	61 (2.0)
채팅	3093 (100.0)	165 (5.3)	390 (12.6)	688 (22.2)	901 (29.1)	909 (29.4)	40 (1.3)
전자 우편	3093 (100.0)	198 (6.4)	108 (3.5)	155 (5.0)	452 (14.6)	2100 (67.9)	80 (2.6)

이 밖에 전자우편의 경우는 여학생이 남학생에 비해 더 많이 이용하고 있으나, 교급별과 지역별로는 차이를 보이지 않았다.

③ 불건전한 인터넷서비스 이용

청소년의 불건전한 인터넷 서비스 이용을 분석하기 위해 불법소프트웨어, 음란채팅, 음란물 등 세 개의 항목으로 나누어 조사하였다.

따라서 인터넷에 대한 접근권이 자유로운 청소년들은 소프트웨어와 같은 프로그램을 자유롭게 다운로드 하여 사용하고 있음을 알 수 있으며, 음란물과 같은 불건전한 정보에 접근하고 있다는 것을 알 수 있다[그림 III-23].



'1'(전혀 없음), '2'(한두번), '3'(몇번), '4'(여러번), '5'(매우 자주)로

재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-23] 불건전한 인터넷 서비스 이용

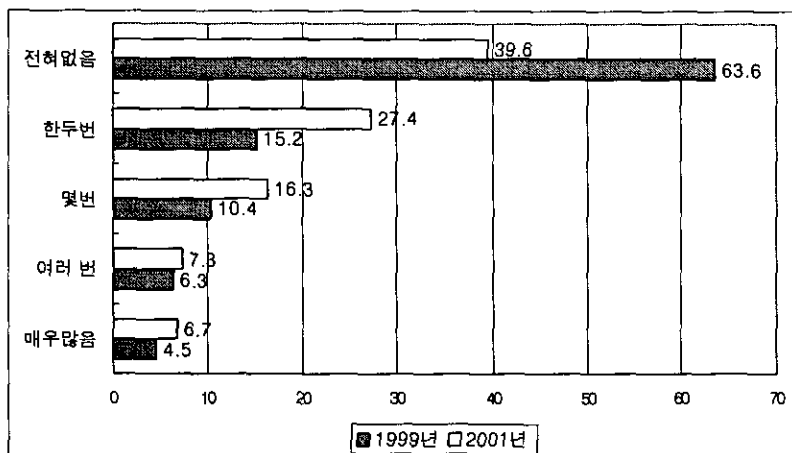
음란물의 경우 남학생이 압도적으로 많이 이용하고 있는 것으로 조사되었고, 교급별로는 고등학생이, 거주지역별로는 대도시의 청소년이 더 많이 이용하는 것으로 조사되었고 음란채팅의 경우도 이와 유사한 경향을 보였다<표 III-22>.

<표 III-22> 불건전한 인터넷 서비스 이용

단위: 빈도수(%)

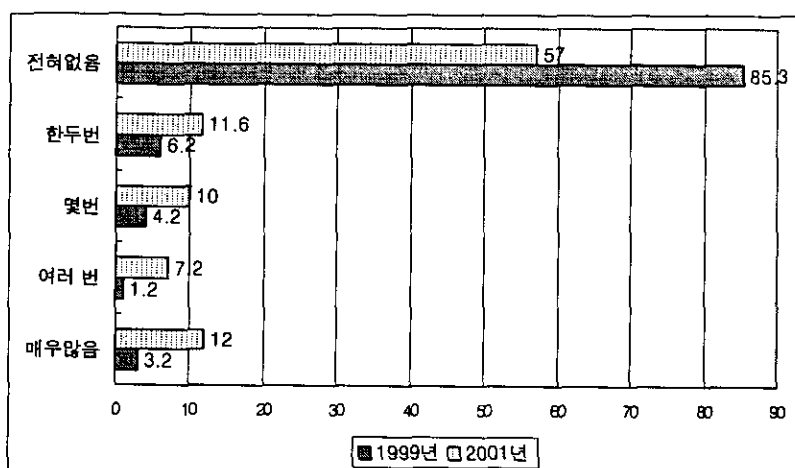
	전체	전혀없음	한두번	몇번	여러번	매우많음	무응답
음란물	3093 (100.0)	1226 (39.6)	848 (27.4)	503 (16.3)	226 (7.3)	208 (6.7)	82 (2.7)
음란채팅	3093 (100.0)	2334 (75.5)	372 (12.0)	166 (5.4)	50 (1.6)	80 (2.6)	91 (2.9)
불법 소프트웨어	3093 (100.0)	1764 (57.0)	359 (11.6)	309 (10.0)	224 (7.2)	372 (12.0)	65 (2.1)

인터넷을 이용하는 청소년의 음란물 접촉의 경우 '전혀 없다'라고 응답한 경우가 1999년 63.6%에서 2001년에는 39.6%로, 불법적인 소프트웨어 이용의 경우도 '전혀 없다'라는 응답이 1999년 85.3%에서 2001년에는 57.0%로 대폭 감소하여 인터넷 이용의 확산과 더불어 청소년의 불건전한 이용율은 높아질 것이라는 사회적 우려가 어느정도 타당한 측면이 있다고 보여진다[그림 III-24].



[그림 III-24] 음란물 접촉율 변화(%)

이 밖에 불법소프트웨어의 이용도 1999년에 비해 상대적으로 높아졌으며, 여학생보다는 남학생의 이용이 월등히 높았으며, 중학생보다는 고등학생이, 거주지역이 클수록 더 많이 이용하는 것으로 나타났다[그림 III-25].



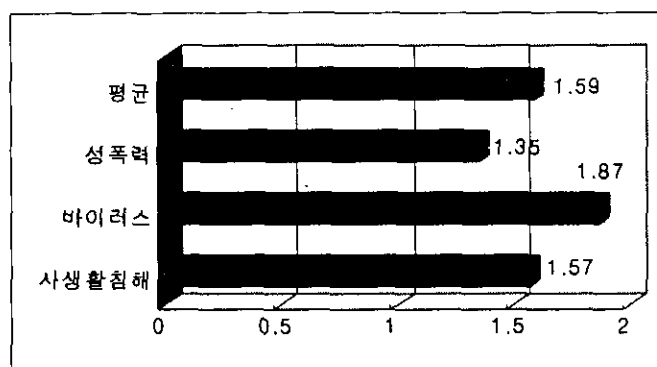
[그림 III-25] 불법소프트웨어 이용율 변화(%)

④ 인터넷을 통한 피해경험

청소년들의 인터넷 이용시간이 점차 늘어남에 따라 자신의 의도와는 상관없이 피해를 입을 가능성이 높아진다. 이를 좀더 구체적으로 살펴보기 위해 성폭력 피해, 바이러스피해, 사생활침해 등으로 나누어 조사하였는데, 평균 1.59로 나타났으며, 바이러스 피해가 1.87로 가장 높았으며, 사생활 침해가 1.57, 성폭력이 1.35의 순으로 나타났다[그림 III-26].

사생활침해를 입은 청소년의 배경변인별 차이를 살펴보면, 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 거주지역이 작은 지역에 살수록 피해경험이 높은 것으로 조사되었다. 바이러스에 의한 피해도 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이 높았으며, 거주지역이 클수록 더

많은 피해경험을 가지고 있었다. 반면에 성폭력피해경험은 성별, 교급별, 지역별 차이가 없는 것으로 나타났다.



'1'(전혀 없음), '2'(한두번), '3'(몇번), '4'(여러번), '5'(매우 자주)로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5
[그림 III-26] 인터넷이용을 통한 피해 경험

바이러스의 경우 10명 중 4명 정도가 피해를 받아 받으며 사생활침해는 2명 정도, 성적 피해는 1명 정도가 경험한 것으로 나타났다.

<표 III-23> 인터넷을 통한 피해경험

단위: 빈도수(%)

	전체	전혀없음	한두번	몇번	여러번	매우많음	무응답
사생활	3093	2292	423	190	55	64	69
침해경험	(100.0)	(74.1)	(13.7)	(6.1)	(1.8)	(2.1)	(2.2)
바이러스	3093	1773	702	304	140	111	63
감염	(100.0)	(57.3)	(22.7)	(9.8)	(4.5)	(3.6)	(2.0)
성폭력	3093	2692	204	64	27	46	60
피해경험	(100.0)	(87.0)	(6.6)	(2.1)	(.9)	(1.5)	(1.9)

⑤ 인터넷 홈페이지 운영

청소년의 인터넷 활용내용 중 홈페이지를 제작하거나 보유하는 것은 매우 적극적인 활용이라는 의미를 지닌다. 이 조사에서는 청소년 개인의 홈페이지나 가족, 학급, 학교 홈페이지 보유여부를 살펴보았다. 조사결과 놀랍게도 청소년의 26.4%가 자신의 개인 홈페이지를 보유하고 있지만 가족 홈페이지를 가지고 있는 경우는 단 2.6%에 불과하였다. 이러한 조사결과와는 어느정도의 청소년은 매우 적극적으로 인터넷을 활용하고 있지만, 정작 가족과 같이 사용하는 경우는 거의 없다는 점을 보여준다<표 III-24>.

<표 III-24> 인터넷 홈페이지 운영율

단위 : (%)				
전체	개인홈페이지	가족홈페이지	학급홈페이지	학교홈페이지
100.0	26.4	2.6	28.9	73.4

개인 홈페이지 보유의 경우 성별로는 남자 청소년(27.7%)이 여자청소년(25.1%)보다 약간 높게 나타났지만, 교급별이나 지역규모별로는 차이를 보이지 않았다. 가족 홈페이지의 경우도 남자 청소년(3.2%)이 여자청소년(2.0%)보다 높게 조사되었으나 교급별로는 차이를 보이지 않았다. 다만, 지역규모별로 볼 때 도시규모가 클수록 가족홈페이지 보유가 높게 나타났는데, 군지역에 거주하는 청소년의 경우는 1.1%만이 가족 홈페이지를 가지고 있는 것으로 조사되었다. 이 밖에 학급과 학교 홈페이지의 경우는 지역규모가 작을수록 이용도가 낮게 조사되었다.

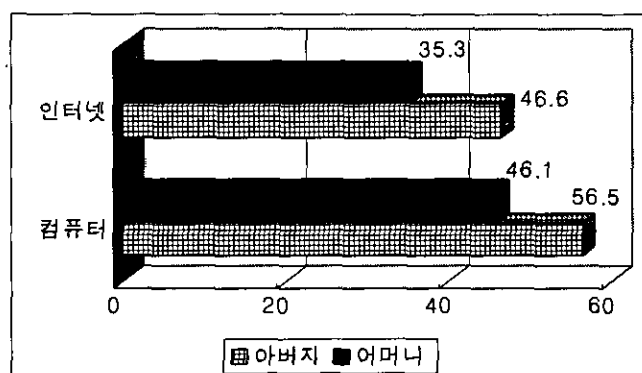
이 밖에 홈페이지의 제작능력에 대해 질문한 결과, 여학생보다는 남학생의 능력이 높게 조사되었으며, 고등학생보다는 중학생이 더 높게 조사되었다. 이 밖에 도시규모가 클수록 홈페이지 제작능력이 높은 것으로 조사되었다.

(4) 인터넷 이용환경

① 부모의 컴퓨터 및 인터넷 이용률

청소년의 인터넷 이용환경에는 부모의 관심도나 인터넷에 대한 부모의 태도 등이 매우 중요한 요소로서 작용한다. 특히 청소년의 인터넷이용장소가 주로 가정을 중심으로 변화되고 있기 때문에 부모 역할의 중요성은 계속 높아질 것이라는 예측이 가능하다.

먼저, 부모의 컴퓨터와 인터넷 이용능력을 조사한 결과 아버지가 어머니보다 이용능력이 높은 것으로 나타났다. 컴퓨터 이용능력 보유는 아버지가 56.5%, 어머니는 46.1%로 나타났으며, 인터넷 이용능력은 아버지가 46.6%, 어머니는 35.3%로 나타났다[그림 III-27].



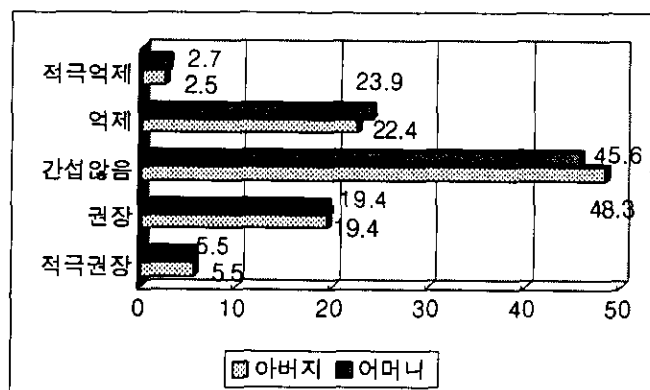
[그림 III-27] 부모의 컴퓨터·인터넷 이용률(%)

청소년의 배경변인별로는 남학생보다는 여학생이, 고등학생보다는 중학생 부모의 컴퓨터와 인터넷 이용능력이 높게 나타났다. 특히 거주지역이 클수록 큰 차이를 보였는데, 대도시에 거주하는 청소년의 아버지는 군단위에 거주하는 아버지보다 2배이상 높은 인터넷이용율을 나타내었다.

② 인터넷 이용에 대한 부모의 태도

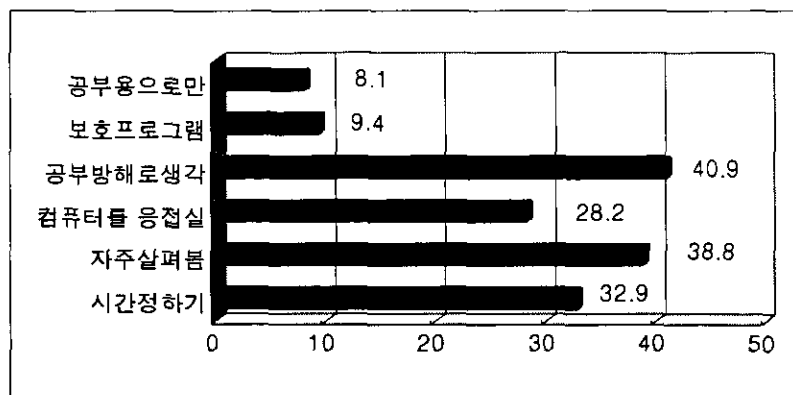
청소년이 가정에서 인터넷을 이용하는 데는 가정의 환경적 요인인 부모의 태도가 매우 큰 영향을 미친다. 따라서 청소년들이 가정에서 인터넷 이용에 대한 환경은 어떻게 구성되어 있는지 부모의 태도를 5점척도로 나누어 조사하였다.

자녀의 인터넷 이용에 대한 부모의 태도를 조사한 결과 아버지, 어머니 모두 간섭하지 않는다는 항목이 가장 높게 나타났는데, 아버지는 48.3%, 어머니는 45.6%로 나타났다[그림 III-28].



[그림 III-28] 인터넷 이용에 대한 부모의 태도 (%)

또한 청소년의 인터넷 이용에 대한 부모의 태도유형을 세부적으로 살펴보면, 인터넷이 공부에 방해가 된다고 생각한다는 문항이 40.9%로 가장 높았으며, 컴퓨터를 사용하고 있으면 자주 들여다 본다는 문항이 38.8%, 컴퓨터 이용시간을 정해놓고 사용하게 한다는 문항이 32.9%, 웬집 실이나 거실에 놓고 컴퓨터를 이용하게 한다는 문항이 28.2%, 컴퓨터에 음란물 접속방지 프로그램을 설치한다는 문항이 9.4%, 공부와 관련되지 않은 인터넷은 사용하지 못하게 한다는 문항이 8.1%의 순으로 나타났다 [그림 III-29].



[그림 III-29] 인터넷 이용에 대한 부모의 대응방식(%)

③ 인터넷 이용에 대한 교사의 태도

학생의 인터넷 이용에 대한 학교의 인식변화와 이에 대한 관심의 증가에 따라 교사의 영향이 매우 중요하게 작용하고 있다. 따라서 이 조사에서는 학생의 인터넷 이용에 대한 교사의 태도를 조사하였는데, 수업시간에 인터넷 관련 말씀을 자주하신다는 문항의 경우 보통이다가 47.8%, 인터넷을 이용한 숙제를 내신다는 대답이 31.5%로 가장 높게 나타났다. 이러한 교사의 태도는 학교에서 인터넷과 관련된 수업이 청소년들의 관심이나 이용율에는 미치지 못하는 것임을 알 수 있다<표 III-25>.

<표 III-25> 인터넷 이용에 대한 교사의 태도

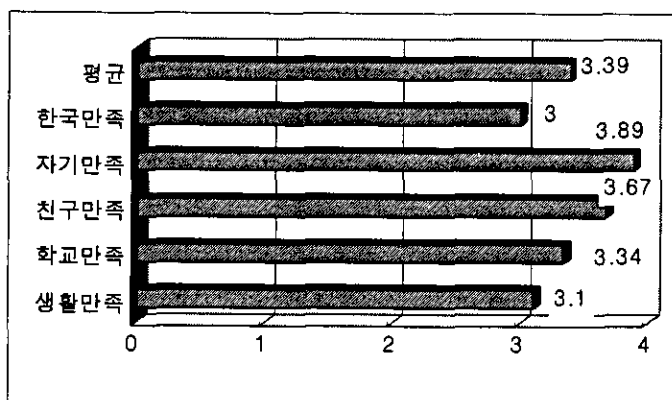
단위: 빈도수(%)

	전체	전혀안함	안함	그저그림	그림함	매우그림
수업 중	3287	402	629	1570	593	93
인터넷언급	(100.0)	(12.2)	(19.1)	(47.8)	(18.0)	(2.8)
인터넷	3286	213	324	1034	1272	443
이용 숙제	(100.0)	(6.5)	(9.9)	(31.5)	(38.7)	(13.5)

(5) 인터넷 이용에 따른 결과

청소년의 인터넷 이용율은 해마다 높은 수치로 증가하고 있는데, 이러한 이용의 증가는 인터넷이용이 청소년의 일상적인 생활이나 의식에 많은 영향을 미치고 있다. 따라서 인터넷 이용에 따라 생활만족도가 어떻게 변화하고 있는지를 분석하였다.

만족도에 대한 분석결과 자기 자신에 대한 만족도가 높아졌다는 대답이 3.89로 가장 높게 나타났으며, 친구관계 전반의 만족도가 높아졌다는 대답은 3.67, 학교만족도는 3.34, 생활만족도는 3.1, 한국에 대한 만족도는 3.0으로 나타났다. 이러한 만족도의 변화는 성별, 교급별, 지역별로 차이를 보이지는 않았다[그림 III-30].



'1'(매우감소), '2'(감소한 편), '3'(변화없음), '4'(증가한 편), '5'(매우 증가)로

재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-30] 인터넷 이용에 따른 생활 만족도

인터넷 이용에 따른 청소년의 만족도 변화를 보다 자세히 살펴보면, 청소년 자신을 중심으로 관계선이 멀어질수록 만족도가 낮아지는 것을 발견할 수 있다. 즉, 자기자신에 대해 느끼는 만족도의 증가가 가장 높게 나타났다으며 그 다음이 친구관계, 학교생활, 일반적인 생활, 한국사회에 대한

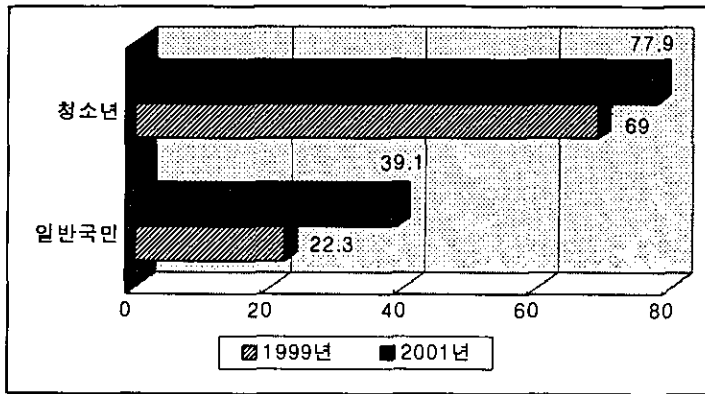
만족도의 순으로 높아졌고 한국사회에 대한 만족은 변화가 없는 것으로 나타났다. 그러나 이러한 만족도의 변화를 자세히 보면 자신에 대한 만족과 친구관계의 만족을 제외하면 거의 변화가 없는 것으로 보는 것이 타당하다고 보여진다.

일반적인 예상과는 달리 인터넷이 청소년의 일상생활에 별반 영향을 주지 못하고 있다는 점은 제도화되어 있는 입시제도나 학교생활과 같은 현실적 삶을 제약하는 현실세계의 사회적 구조가 전혀 변화하고 있지 않은 것에서 1차적 이유를 찾을 수 있을 것이고, 결국 청소년의 일상적 삶 자체는 인터넷이라는 새로운 공간보다는 현실적 삶에 의해 더 많은 영향을 받고 있다는 점을 보여준다. 만약 이러한 상황이 지속된다면, 청소년들은 인터넷이라는 가상공간을 새로운 가능성의 공간이 아니라 현실적 삶의 피난처로 이용하게 될 것이고, 가상공간에서의 시간이 길어지면 길어질수록 현실적 삶의 만족도는 높아지기 어려울 것이다.

5) 컴퓨터 교육

(1) 교육여부

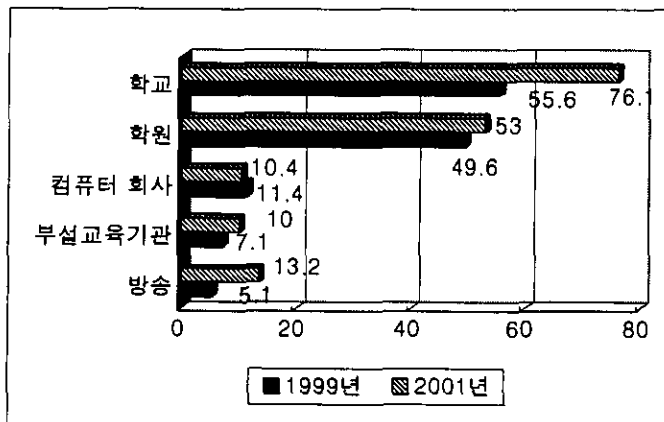
컴퓨터 교육여부를 묻는 질문에 대한 응답 청소년 중 77.9%가 '교육을 받은 경험이 있다'고 응답하여, 10명 중 8명 정도는 컴퓨터 교육을 받은 경험이 있는 것으로 조사되었고, 이러한 청소년의 컴퓨터 교육경험율은 1999년 69%에 비해 증가한 것이다. 변인별로는 여학생이 남학생보다, 고등학생이 중학생보다, 지역규모가 클수록 교육경험이 높은 것으로 나타났다[그림 III-31].



[그림 III-31] 컴퓨터 교육경험을 변화 %)

(2) 교육기관별 교육경험

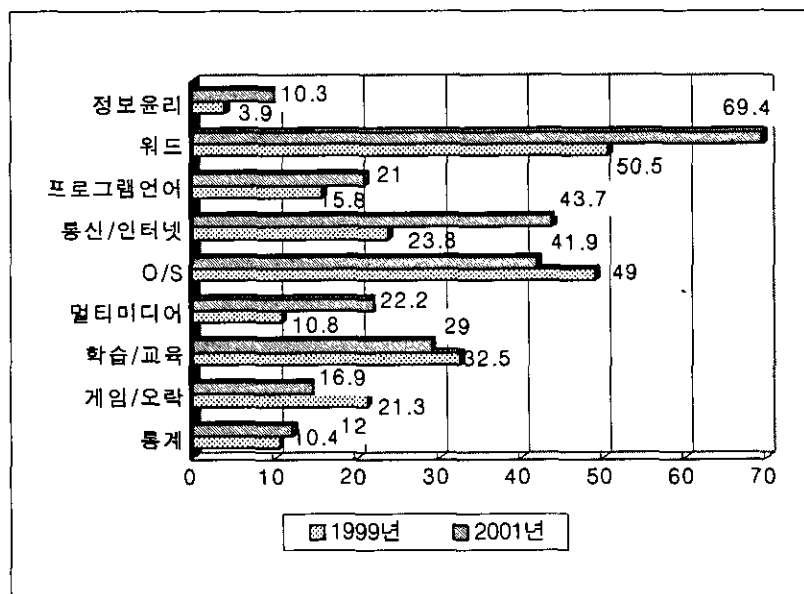
컴퓨터 교육기관별 이용여부를 질문한 결과 ‘학교’ 76.1%, ‘학원’ 53.0%, ‘컴퓨터 회사’ 10.4%, ‘부설교육기관’ 10.0%, ‘방송’ 13.2%의 순으로 이용되고 있는 것으로 나타났다. 교육기관별 이용율 변화를 보면, 특히 학교에서의 교육경험과 방송에서의 경험이 높아짐을 발견할 수 있다[그림 III-32].



[그림 III-32] 컴퓨터 교육기관별 이용율 변화(%)

(3) 교육내용

청소년들이 학교나 학원 등에서 교육받은 경우 그 내용별 교육여부를 조사하였는데, 조사결과 전체응답자의 69.4%가 '워드프로세서'를 교육받아 본 적이 있다고 응답하여 가장 많은 교육비율을 보였고, 다음은 통신과 인터넷(43.7%), 도스·윈도우와 같은 'O/S'(41.9%)의 교육율을 나타냈다 [그림 III-33].



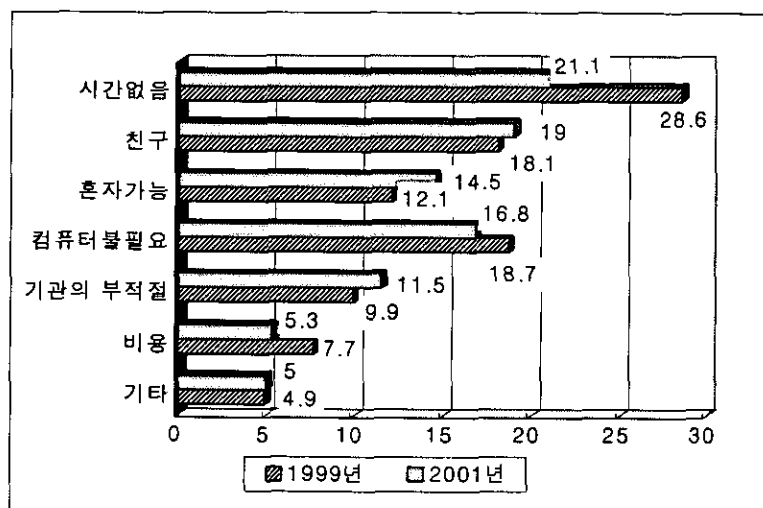
[그림 III-33] 컴퓨터 교육내용별 이수율 변화(%)

이 밖에 학습·교육프로그램이 29.0%, 게임이나 오락이 16.9% 등으로 나타났으며 정보윤리교육은 10.3%에 불과해 이에 대한 교육이 아직 미흡한 것으로 조사되었다. 이러한 교육내용의 변화는 컴퓨터의 이용과 관련되어 O/S에 대한 지식의 습득이 약화되었음을 보여주며, 교육관련 프로그램의 경험율이 낮아지고 있음은 주목할만한 일이다.

(4) 교육을 받지 않은 이유

컴퓨터 교육을 받지 않은 이유로는 '시간이 없기 때문에'(21.1%), '컴퓨터가 불필요해서'(16.8%), '친구에게 배울 수 있기 때문에'(19.0%), '혼자 해도 되기 때문에'(14.5%) 등이 주된 이유로 지적되었다[그림 III-34].

특히 시간이 없다는 이유는 1999년 28.6%에서 21.1%로 줄어든 반면 컴퓨터가 불필요하다거나 비용이 부담되기 때문이라는 응답은 줄어들었다.



[그림 III-34] 컴퓨터 교육을 받지 않은 이유

6) 정보사회 인식 및 서비스 이용의사

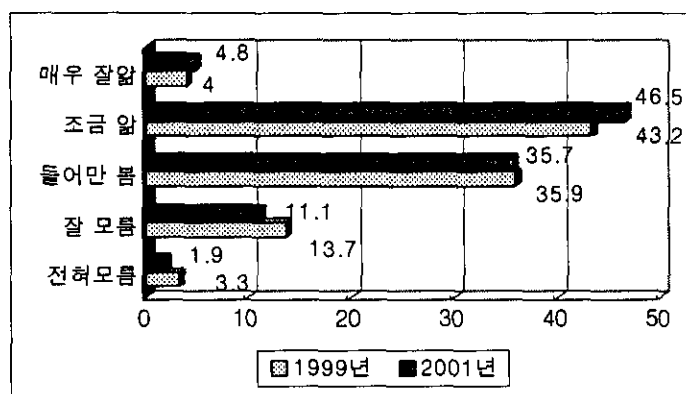
(1) 정보화에 대한 인식

① 정보사회에 대한 인지도

청소년들이 현재 변화하고 있는 사회현상을 어떻게 이해하고 받아들이는가는 매우 중요한 의미를 지닌다. 따라서 청소년들의 정보사회에

대한 인지도를 조사하였는데, 1999년도 분석결과와 비교하면 [그림 III-35]와 같이 큰 차이를 보이지 않는다.

조금 알고 있다는 대답이 46.5%로 가장 높게 나타났으며, 들어만 봤다는 대답이 35.7%, 잘 모른다는 대답이 11.1%, 자세히 안다는 대답이 4.8%, 전혀모른다는 대답이 1.9%로 나타났다. 대부분의 청소년들이 정보사회에 대해 인식하고 있음을 알 수 있었다. 배경변인별로 볼 때는 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 높은 이해력을 보였다.

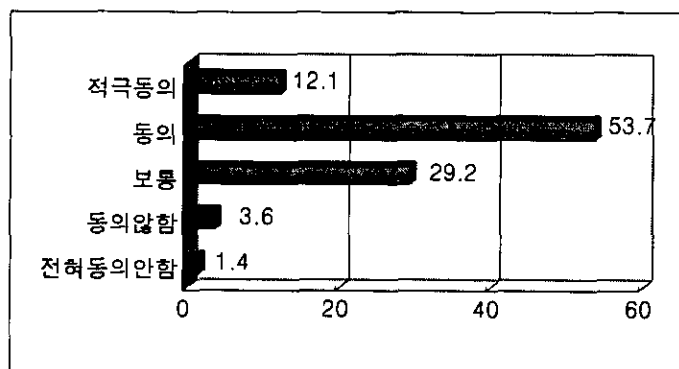


[그림 III-35] 정보사회에 대한 이해정도 변화(%)

② 정보화에 대한 동의 정도

정보사회에 대한 인지와 함께 우리사회가 정보화되어가고 있는가에 대한 동의정도를 조사하였다.

우리 사회가 정보사회로 변화되어 가고 있다는 주장에 대해 동의하는 응답이 65.8%, 부정적 응답이 5.0%로 나타났다. 따라서 청소년 대부분은 우리사회가 정보사회로 이행하고 있다고 보고 있다는 것을 알 수 있다[그림 III-36].



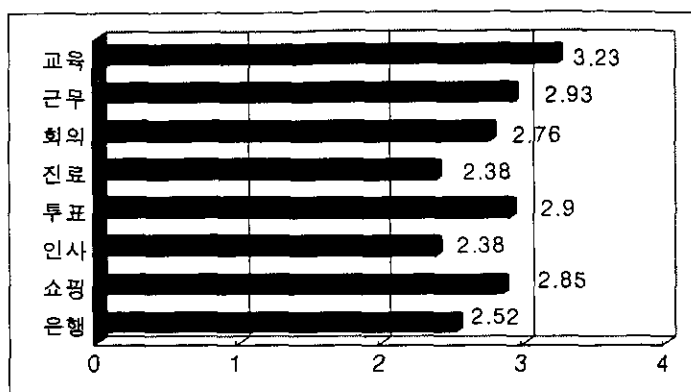
[그림 III-36] 정보화에 대한 동의정도(%)

청소년의 정보사회에 대한 이해정도는 1999년에 비해 약간 높아졌지만, 우리사회가 정보화되고 있는가에 대한 동의정도의 경우 1999년에는 72.6%가 긍정하고 있는 반면 2001년에는 65.8%로 낮아지는 현상을 발견할 수 있다. 여기서 흥미있는 현상 중 하나는 정보사회에 대한 이해정도는 일반국민에 비해 높은 수준이지만 정보화에 대한 동의정도는 상대적으로 낮다는 점이다.

③ 정보서비스이용에 대한 의지

인터넷을 많이 접하는 청소년들에게 인터넷에서 제공하고 있는 정보 서비스에 대한 이용의지는 어떠한가를 조사하였다. 조사항목은 인터넷에서 제공되고 있는 은행업무, 쇼핑, 인사, 투표, 진료, 회의진행, 근무, 교육 등 실생활과 매우 밀접한 항목으로 나누어 분석하였다.

조사결과 5.0만점에 인터넷을 통한 교육을 받겠다는 대답이 3.23으로 가장 높게 나타났으며, 재택근무가 2.93, 전자투표가 2.9, 인터넷 쇼핑이 2.85, 인터넷을 통한 회의가 2.76, 인터넷 진료와 가족 친지간의 인사가 2.38 등의 순으로 나타났다[그림 III-37].



'1'(전혀 이용안함), '2'(별로 이용안함), '3'(보통임), '4'(이용의사 있음), '5'(적극 이용함)으로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-37] 정보서비스 이용에 대한 의지

이러한 결과를 자세히 살펴보면, 8개의 인터넷서비스 중에서 이용하겠다는 의사를 밝힌 것이 단 한개도 없으며, 원격교육에 대한 이용의지만이 '보통' 수준이고 나머지는 별로 이용할 의사가 없는 것으로 볼 수 있다. 이러한 조사결과는 일반적인 예상과는 차이가 있는 것으로 가상공간의 이용에 따른 현실생활이 만족도가 크게 변화되지 않았다는 조사결과와 어느정도 연관성이 있다고 보여진다.

(2) 사회변화에 대한 전망

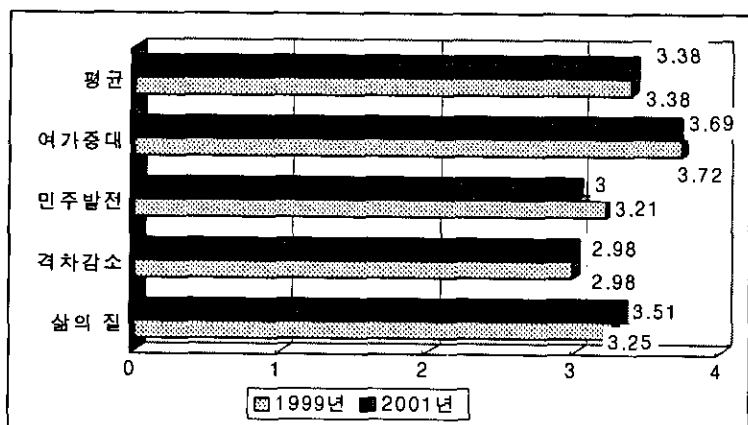
① 정보화에 따른 사회발전 전망

현재 제공되고 있는 서비스의 이용의지 뿐만 아니라 정보화에 따른 사회발전에 대한 일반적인 예측 중에서 8개 항목을 선정하여 청소년의 동의정도를 5점 척도로 측정하였다.

정보화에 따른 사회발전 전망에 대한 조사결과 5.0을 기준으로 전체적인 평균은 3.38로 비교적 긍정적으로 생각하고 있음을 알 수 있었다. 세부적인 항목 조사결과를 살펴보면, 학력보다는 능력이 더 중요하게 평가

반게 될 것이라는 항목이 3.72로 가장 높게 나타났으며, 일하는 시간이 줄고 개인 여가시간이 늘어날 것이라는 항목은 3.69, 개인간, 국가간 교류가 증진할 것이라는 항목은 3.64, 전반적으로 삶의 질이 향상될 것이라는 항목은 3.51, 생산성이 향상되어 경제가 발전할 것이라는 항목은 3.37, 교통체증이 줄어들 것이라는 항목은 3.12, 민주주의가 더욱 발전할 것이라는 항목은 3.0, 지역간, 계층간 격차가 감소할 것이라는 항목은 2.98의 순서로 나타났다[그림 III-38].

이 중에서 몇가지 항목을 1999년의 반응과 비교하면 전반적으로 1999년과 차이가 없으며, 삶의 질 향상에 대해 긍정적 태도가 높아졌다.



'1'(전혀 아니다), '2'(아니다), '3'(보통임), '4'(긍정), '5'(매우 긍정)으로 재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

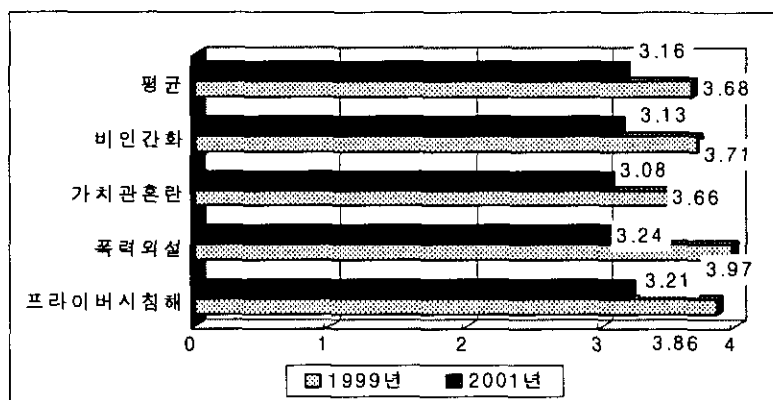
[그림 III-38] 정보화에 따른 사회발전 전망

② 정보화에 따른 사회적 부작용 전망

최근 정보화에 따른 긍정적 결과뿐만 아니라 폭력·음란물 유통, 개성말살, 사생활 침해, 비인간화 등 부정적인 측면도 강조가 되고 있다. 이 조사에서는 정보화에 따라 초래될 수 있는 부정적인 영향과 관련된 8개의

항목을 선정하여 청소년의 의견을 5점 척도로 조사하였다.

정보화에 따른 사회적 부작용에 대해 1999년 조사와 비교한 결과 평균은 3.68에서 3.16으로 감소하였다. 비인간화를 초래한다는 문항은 1999년도에 3.71에서 2001년도 조사에서는 3.13으로 감소하였고, 생활양식의 빠른 변화로 인한 가치관의 혼란도 3.66에서 3.08로, 폭력물과 외설물의 증가할 것이라는 전망도 3.97에서 3.24로 감소하였다[그림 III-39].



'1'(전혀 아니다), '2'(아니다), '3'(보통임), '4'(긍정), '5'(매우 긍정)으로
재부호화하여 계산한 값임. 최소값 : 1, 최대값 : 5

[그림 III-39] 정보화에 따른 사회적 부작용에 대한 전망

2001년에 조사된 결과를 좀더 자세히 살펴보면, 긍정적 전망에 대한 평가는 인터넷이용에 따른 생활만족도 변화와 유사한 경향이 나타나는데, 자기 자신이 스스로 선택하고 참여할 수 있는 항목(능력증시, 여가, 교류 등)에 대한 전망이 사회구조적 측면(민주주의발전, 정보격차감소 등)에 대한 전망보다 상대적으로 높게 나타났다. 정보화에 따른 부정적 측면에 대한 전망에서도 가치관 혼란이나 비인간화와 같은 개인적 차원의 부작용보다는 폭력·음란물 유통이나 프라이버시 침해와 같은 사회적 차원의 부정적 전망을 더 높게 우려하고 있는 것으로 나타났다.

3. 청소년계층 내부의 정보격차

1) 조사개관

(1) 분석내용

청소년계층 내부의 정보격차 분석내용은 주체의 문제와 정보화과정의 측면으로 구분된다. 정보격차가 발생하는 원인 중 하나는 사회구성원의 학력이나 성별, 거주지역, 가정의 경제 수준 등과 같은 사회적 배경에 있기 때문에 청소년이라는 동일한 계층도 몇몇 사회적 배경에 따라 정보격차가 발생할 수 있다. 특히 청소년의 정보화에 많은 영향을 주는 동시에 객관적으로 비교 가능한 성별, 학교급별, 거주지역규모별, 가정의 경제수준별, 학업능력별 등이 주된 변수로 작용한다.

또한 청소년 개개인의 개인정보화 수준이나 정도를 측정하고 이를 기초로 다양한 사회적 배경을 기준으로 측정하는 것이 가능하다. 따라서 청소년의 정보격차 분석은 먼저 청소년계층에 적합한 개인정보화지표를 개발하고, 이를 통해 청소년계층의 정보불평등계수와 정보화지수를 산정한 후 사회적 배경과 정보화수준별로 계층화하여 계층별 청소년 구성을 분석하는 방법의 동원이 필요하다.

이 연구에서는 먼저 청소년계층에 적합한 정보화지표의 항목을 구성한 후에 관련전문가 의견조사를 통해 각 항목의 가중치를 부여한 '청소년 개인정보화지표'를 구성하고, 이를 토대로 청소년계층 전체의 정보격차 정도를 파악할 수 있는 '청소년정보불평등계수'를 산출하였다.

또한 청소년 개개인의 사회적 배경별 정보화지수를 분석하였으며, 정보화수준을 몇단계로 나누어 청소년의 정보화계층을 구분하여 그 특징을 살펴보았다. 이 과정에서 1999년 조사를 기초로 만들어진 1999년의 정보화지표와 2001년의 정보화지표, 불평등계수, 정보화지수별 변화동향을 분

석하였다.¹⁷⁾

(2) 분석방법

청소년의 정보화수준의 측정에 기초가 되는 ‘청소년 개인 정보화지표(Personal Informatization Index of the Youth :PIIY)’는 청소년 개개인의 정보화 수준을 측정하는 지표이며, ①정보인식지수(IC) + ②정보접근지수(IA) + ③정보사용지수(IU) + ④정보만족지수(IS)로 구성된다.

정보인식지수(IC)는 정보화, 정보사회에 대한 청소년의 인지도와 온라인서비스 이용희망 정도를 의미하며, 정보접근지수(IA)는 인터넷과 컴퓨터를 이용할 수 있는 객관적 환경과 정보화에 필요한 컴퓨터, 인터넷, 무선인터넷 이용여부 등을 의미한다. 또한 정보사용지수(IU)는 컴퓨터교육, 부모의 활용능력과 같은 사용환경과 청소년 본인의 컴퓨터이용 능력이나 홈페이지 제작 능력 등을 의미하고, 정보만족지수(IS)는 정보기기이용에 따른 현실생활과 가상공간에 대한 만족도를 의미한다. 2001년의 청소년정보화지표 구성은<표 III-26>과 같으며, 1999년 청소년정보화지표는 <표 III-27>과 같다¹⁸⁾.

이 밖에 청소년정보화의 수준과 관계없이 청소년이라는 동일계층의 평균적인 수치를 기초로 전체 청소년의 불평등정도를 측정하는 정보불평등계수를 산출하였고, 사회적 배경과 정보화수준에 따른 집단을 구분하여 비교적 관점에 분석하였다.

17) 1999년과 2001년의 조사내용과 방법, 대상, 정보화지수 및 지표의 구성과 가중치가 완전히 동일한 것이 아니어서 통계적으로 유의미한 비교는 불가능하지만, 이 연구에서는 청소년정보화와 정보격차의 경향을 분석한다는 측면에서 시도하여 보았다.

18) 1999년 자료는 한국청소년개발원에서 실시한 조사결과를 토대로 분석하였으며, 각 지수의 세부항목과 중분류의 가중치를 설정은 기존 연구를 토대로 하여 설정하였다.

<표 III-26> 2001년 청소년 정보화지표(PIIY) 구성체계

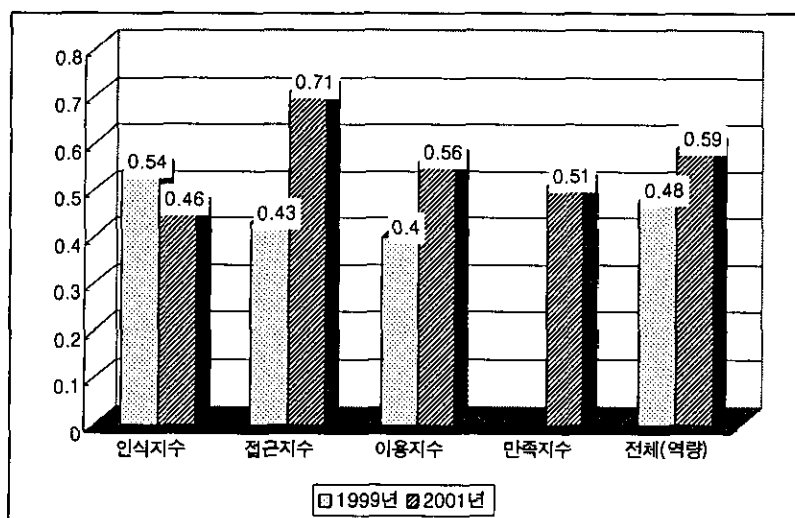
대분류	중분류	세부항목
정보 인식지수 19.7 (19.7%)	정보화 및 정보사회 인지도 7.33 / (37.2%)	○ 정보화 인지도 ○ 정보화에 대한 동의정도 ○ 정보화에 대한 두려움
	정품소프트웨어 구입여부 5.04 / (25.6%)	○ 소프트웨어별 구입여부(7개변수)
	온라인서비스 이용 희망정도 7.33 / (37.2%)	○ 서비스별 이용의사(5개변수)
정보 접근지수 28.4 (28.4%)	정보접근환경 13.0 / (45.9%)	○ 가정의 컴퓨터보유 ○ 가정의 PC통신 이용 ○ 가정의 인터넷 이용 ○ 이동전화 보유여부
	정보접근능력 15.4 / (54.1%)	○ 청소년의 컴퓨터 이용 ○ 청소년의 인터넷 이용 ○ 청소년의 무선인터넷이용 ○ 청소년의 PC방 이용
정보 사용지수 30.3 (30.3%)	정보사용환경 12.7 / (41.9%)	○ 부모의 인터넷 이용능력 (2개 변수) ○ 인터넷이용에 대한 부모의 태도(2개변수) ○ 인터넷이용에 대한 교사의 태도(3개변수)
	정보사용능력 17.6 / (58.1%)	○ 소프트웨어 이용능력 정도 ○ 긍정적, 부정적 인터넷 이용(6개변수) ○ 컴퓨터 관련교육여부
정보 만족지수 21.6 (21.6%)	현실생활 만족도 변화 및 정보사용 11.0 / (51.0%)	○ 생활만족도 -가족관계 -친구관계 -취미생활 -자기생활 -한국사회에 대한 만족도 ○ 정보화 결과에 대한 인식(6개변수) -긍정적 인식(5개 변수) -부정적 인식(5개 변수)
	가상공간 만족도 10.6 / (49.0%)	○ 긍정적 태도 ○ 부정적 태도

<표 III-27> 1999년 청소년 개인정보화지표 구성체계

대분류	중분류	세부항목
정보 인식지수	정보화와 정보사회 인지도(0.5)	- 정보화 정보사회 인지도 (1개 변수:0.8) - Y2K 인지도(1개 변수: 0.2)
	정품소프트웨어 구입여부(0.2)	- 교육용 등 정품 소프트웨어 구매 경 험 (7개 변수)
	정보화의 중요성 인식(0.3)	- 정보화에 따른 사회변화 인지도(10개 변수)
정보 접근지수	컴퓨터 접근성(0.5)	- 가정의 컴퓨터 보유여부 (1개 변수: 0.4) - 청소년 자신의 컴퓨터 보유 (1개 변수: 0.6)
	통신 접근성(0.5)	- 가정의 PC통신, 인터넷 이용 (2개 변수: 0.4) - 청소년 자신의 PC통신, 인터넷 이용 (2개 변수: 0.6)
정보 이용지수	사용능력(0.5)	- 컴퓨터 관련교육(1개 변수: 0.4) - 키보드 조작능력(1개 변수: 0.6)
	사용환경(0.5)	- 부모의 PC통신 이용능력과 자녀의 이용에 대한 태도 (2개 변수: 0.4) - 부모의 인터넷 이용능력과 자녀의 이 용에 대한 태도(2개 변수 :0.6)
정보화 역량지수	정보화와 정보사회 인지도(0.3)	
	정보 시스템 접근성 (0.3)	컴퓨터 접근지수 (0.5)
		통신 접근성 (0.5)
	사용능력(0.4)	

2) 청소년 개인정보화지수

먼저, 1999년의 청소년정보화지수와 2001년의 정보화지수를 비교하여 보면, 전반적인 정보화수준은 향상되었다고 볼 수 있다[그림 III-40]¹⁹⁾. 1999년의 조사와 2001년에 조사된 세부적인 기준과 조사대상수의 차이 때문에 정확한 비교는 불가능하지만, 전체적인 경향을 살펴보면 정보에 대한 접근과 이용과 관련된 지수는 높은 증가를 보였다.



[그림 III-40] 청소년 정보화지수의 변화

특히 정보접근지수의 경우 1.0만점에 0.43에서 0.71로 매우 높은 상승을 보였으며, 전체 지수의 경우 0.48에서 0.59로 상승한 것으로 나타났다. 다만, 정보화에 대한 인식지수의 경우는 1.0을 만점으로 환산시, 0.54점에서 0.46으로 떨어졌는데, 이는 2-3년전에는 정보화가 추상적인 수준에서

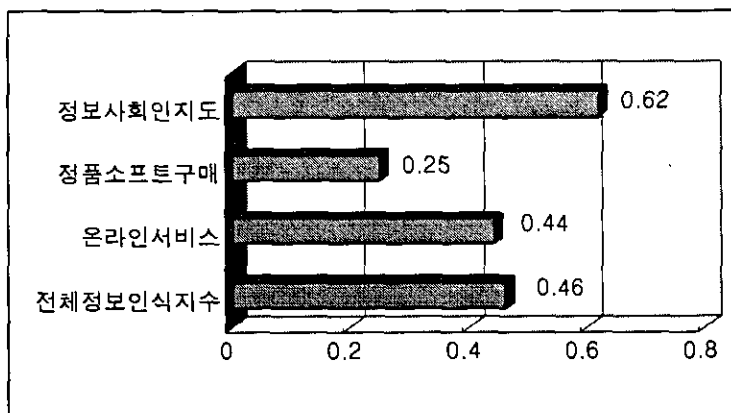
19) 각각의 지수를 구성하는 항목의 합이 1.0이 되도록 다시 환산하여 계산하였다.

정보화를 인식하였지만, 최근 정보화에 따른 역기능에 대한 우려가 높아지고 있고, 특히 청소년의 소프트웨어 불법이용이 높아졌기 때문으로 보인다. 만족지수의 경우는 1999년에 조사되지 않아 비교대상이 없다.

(1) 청소년 정보인식지수

청소년 정보인식지수(100%)는 정보사회에 대한 인지도(38%), 정품소프트웨어 구입여부(33%), 온라인 서비스 이용희망 정도(29%)의 세가지 항목으로 분류하여 지수화하였다.

각각의 중분류를 다시 1.0 만점으로 환산하여 보면 정보화 및 정보사회 인지도가 0.62점으로 가장 높게 나타났고, 온라인 서비스 이용의사가 0.44, 정품소프트웨어의 구매경향이 0.25로 가장 낮게 나타났다[그림 III-41]. 따라서 대부분의 청소년이 정보사회가 어떤 특징을 가지고 있는가에 대해서 어느정도 인식을 하고 있지만, 정작 실생활에서 실천할 수 있는 정품소프트웨어 등의 구매에는 수동적인 태도를 보이고 있다고 보여진다.



[그림 III-41] 2001년 청소년 정보인식지수

정보화 및 정보사회에 대한 인지도를 세분화하여 각각 1.0으로 환산

하여 보면, 정보화 경향에 대한 동의정도가 0.66, 정보사회에 대한 인지도가 0.60, 정보사회에 대한 두려운 정도가 0.57의 정도를 보였으며, 동정보화에 대한 동의정도가 높게 나타났다.

정품소프트웨어 구입여부는 학습용, 게임·오락, 도스와 윈도우즈, 워드프로세서, 프로그래밍 언어, 통신 및 인터넷 관련, 그래픽 등의 프로그램을 제시하여 구입여부를 조사하였다. 그 결과 놀랍게도 1.0만점에 평균 0.25점으로 나타나 대부분의 청소년이 정품소프트웨어를 사용하고 있지 않은 것으로 조사되었다. 특히 프로그래밍언어와 관련된 소프트웨어의 경우는 0.04점으로 거의 구매한 경험이 없는 것으로 조사된 반면, 컴퓨터게임 소프트웨어의 경우는 0.63점으로 매우 높게 나타났다. 이 밖에 워드프로세서, 학습, 그래픽 소프트웨어 등의 순으로 높은 구매경험을 가지고 있는 것으로 나타났다.

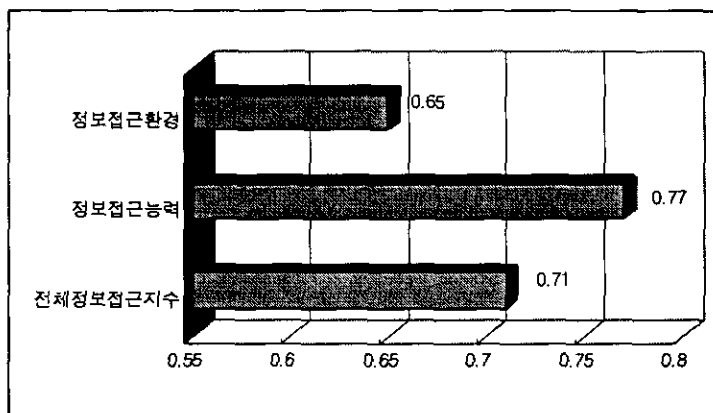
마지막으로 청소년이 인터넷을 통해 제공되는 서비스 이용희망정도를 알아보기 위해 인터넷 뱅킹·쇼핑·진료·근무·교육 등의 서비스로 나누어 조사한 결과, 각각 1.0만점에 평균 0.46점으로 나타나 소극적인 태도를 보였다. 다만 인터넷교육만 0.68로 조사되어 약간의 이용의사가 있는 것으로 나타났고 이 밖에 인터넷 근무, 인터넷 진료, 인터넷 뱅킹, 인터넷 쇼핑 등의 순서로 선호도를 보였다.

(2) 청소년 정보접근지수

청소년의 정보접근(100%)과 관련된 현황을 파악하기 위해 정보접근 환경(46%)과 청소년 자신의 정보접근능력(54%)으로 분류하여 조사를 실시하였다. 먼저 총 접근지수는 1.0만점에 0.71로 매우 높게 조사되었는데, 이러한 점수는 인식이나 이용, 만족지수보다 높은 수치이다. 따라서 청소년의 정보화과정 중에서 접근분야가 상대적으로 높다고 볼 수 있다.

또한 정보접근 지수의 중분류 중 접근환경과 청소년 자신의 접근능력을 각각 1.0만점을 환산하였을 경우 접근능력은 0.77, 환경은 0.65로 조사

되어 환경보다는 청소년 개개인의 접근능력이 더 높게 나타났다[그림 III-42]. 이러한 결과는 청소년들이 가정의 인터넷 이용여부를 떠나서 다양한 방식으로 인터넷에 접근하고 있다는 점을 보여준다.



[그림 III-42] 2001년 청소년 정보접근지수

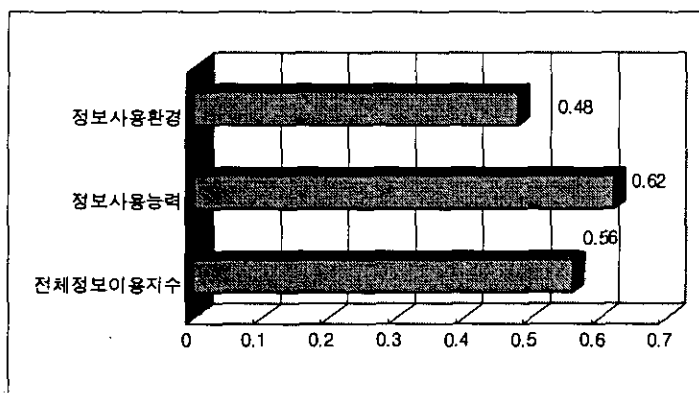
정보접근환경(100%)은 가정의 컴퓨터 보유(30%) 가정의 PC통신 보유(22%), 가정의 인터넷 보유(35%), 핸드폰 보유(13%) 여부 등의 항목에 가중치를 부여하여 지수화하여 조사하였다. 그 결과 각각을 1.0만점으로 환산시 평균 0.65점으로 나타나 중간수준 이상의 환경을 갖추고 있는 것으로 나타났으며, 이 중 가정의 컴퓨터보유가 1.0만점에 0.80, 인터넷보유가 0.79로 높게 나타났지만, 가정의 PC통신 이용여부는 0.34점으로 가장 낮게 나타났다. 따라서 이제 대부분의 통신수단은 기존의 PC통신에서 인터넷으로 전환되었다고 볼 수 있다.

청소년 자신의 정보접근능력(100%)을 조사하기 위해 청소년의 컴퓨터 이용(30%), 인터넷 이용(34%), 무선인터넷 이용(21%), PC방 이용(15%) 등을 가중치를 부여하여 지수화한 후에 조사하였다. 조사결과 컴퓨터 이용은 1.0만점에 0.96, 인터넷 이용지수는 0.93으로 다른 지수보다 월등히 높게 나타났으며, 무선 인터넷 이용지수는 0.25로 매우 낮게 나타났다.

(3) 청소년 정보사용지수

청소년 정보사용지수(100%)의 경우도 접근지수와 동일하게 사용환경(42%)과 청소년 자신의 사용능력(58%)으로 분류하여 조사를 실시하였다. 그 결과 정보접근지수와 유사하게 환경의 경우는 1.0만점에 평균 0.48, 청소년 자신의 이용능력은 0.62로 나타나 접근지수와 같이 환경보다는 청소년 자신의 이용이 더 높게 나타났다[그림 III-43].

청소년 정보사용환경(100%)은 부모의 인터넷 이용정도(34%)와 인터넷이용에 대한 부모의 태도(38%), 교사의 태도(28%) 항목으로 분류하고 각각 가중치를 부여하여 조사하였는데, 1.0만점에 교사의 태도가 0.56으로 높게 나타난 반면에 어머니의 인터넷 이용능력이 0.35로 가장 낮게 나타났다. 예상과 달리 부모의 경우 인터넷 이용능력이나 태도가 전반적으로 아버지가 어머니에 비해 상대적으로 높게 조사되었다.



[그림 III-43] 2001년 청소년 정보사용지수

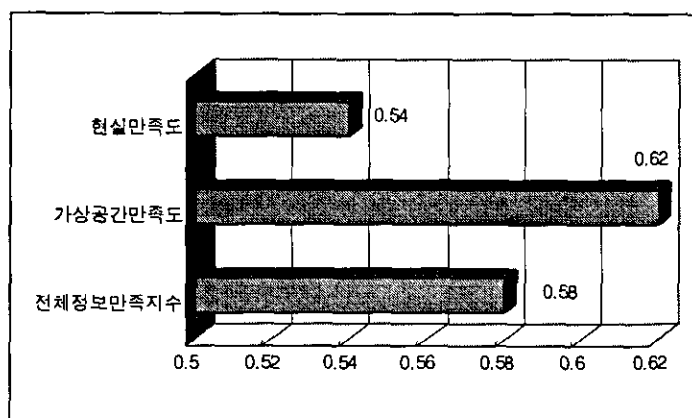
청소년의 정보사용능력(100%)을 분석하기 위해 소프트웨어 이용능력(42%), 인터넷의 건전한 정보이용과 불건전한 정보이용정도(34%), 컴퓨터 교육 유무(24%)로 나누어 조사를 실시하였다. 그 결과 컴퓨터교육의 경우

1.0만점에 0.86으로 가장 높게 나타났다.

소프트웨어 이용능력은 워드, 엑셀, 시스템, 통신으로 분류하였는데, 이중 통신관련 소프트웨어 이용능력이 0.77점으로 가장 높게 나타났다. 이 밖에 건전한 정보이용항목의 쇼핑, 동호회, 채팅 중 채팅이 0.62로 높게 나타났다.

(4) 청소년 정보만족지수

청소년이 컴퓨터나 인터넷을 사용한 결과를 측정하는 정보만족지수(100%)를 분석하기 위해 현실생활 만족도와 정보화전망에 대한 인식의 변화(51%), 가상공간에 대한 만족도(49%)로 나누어 분석하였다. 그 결과 현실생활 만족도와 정보화에 대한 전망의 경우 1.0만점에 0.54점, 가상공간에 대한 만족도 변화는 0.62로 나타나 현실생활에 대한 만족보다는 가상공간에 대한 만족도가 더 높게 변화된 것으로 나타났다[그림 III-44].



[그림 III-44] 2001년 청소년 정보만족지수

청소년들이 인터넷을 이용함으로써 현실생활에 대해서는 어떻게 느끼고 있는지를 알아보기 위해 5개 항목을 제시하고 각각 가중치를 부여하여

분석하였다. 그 결과 취미생활의 경우 1.0만점에 0.67로 가장 높게 나타났고, 한국사회에 대한 만족도의 변화는 0.45로 비교적 낮게 나타났다. 또한 정보화에 따라 발생하는 사회적 변화에 대해 조사하기 위해 긍정적 인식과 부정적 인식으로 나누어 분석하였는데, 능력대로 대우받는 사회가 될 것이라는 전망이 1.0만점에 0.68로 가장 높게 나타났다.

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

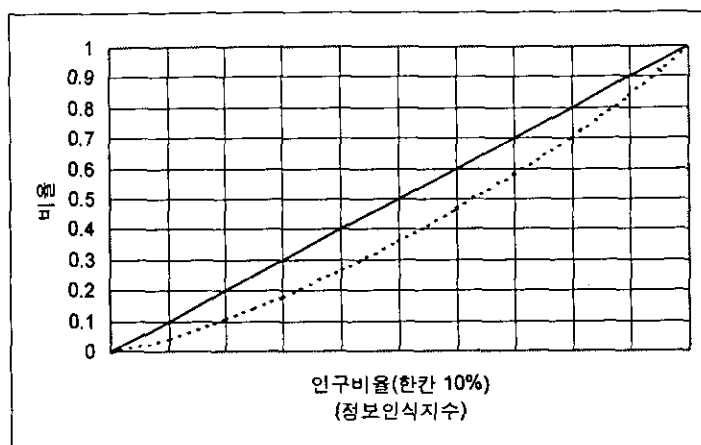
3) 청소년계층 내부의 정보불평등계수

(1) 정보인식지수 불평등계수

청소년 개개인의 정보화수준이 높고 낮음에 관계없이, 전체 청소년의 평균적 수치를 놓고 보는 정보불평등계수 산출법에 따른 청소년계층 내부의 정보인식지수 불평등계수를 측정한 결과, 그 격차정도는 거의 없는 것으로 나타났다. [그림 III-45]에 제시된 것과 같이, 곡선의 굴곡이 매우 완만하며 불평등계수는 0.19로 조사되었다. 지니계수의 경우 0.3을 넘으면 불평등한 것으로 간주되는데, 청소년계층 내부의 정보인식격차는 거의 없는 것으로 볼 수 있다.

이러한 정보인식 불평등계수는 1999년 청소년 인식지수 불평등 계수인 0.05보다는 높은 것으로, 2-3년전까지만 하더라도 대부분의 청소년이 정보사회를 무조건적으로 받아들이는 인식에서 벗어나 비교적 다양한 시

각의 인식을 하고 있음을 알 수 있다.



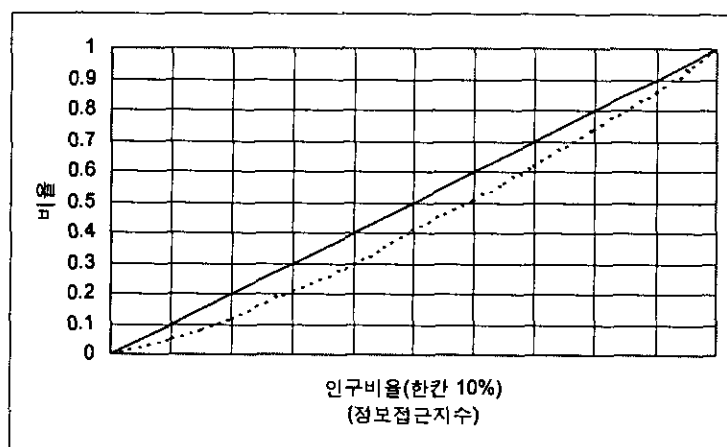
[그림 III-45] 청소년계층 정보인식지수 불평등계수 곡선

비록 1999년에 비해 인식 불평등계수가 높아졌지만, 우리나라 청소년은 성별이나 학교급별, 또는 거주지역이나 가정의 경제수준별 배경에 관계없이 대부분 정보화라는 개념을 잘 인식하고 있을 뿐만 아니라, 전반적으로 정보화의 중요성을 강하게 인식하고 있다고 볼 수 있다.

(2) 정보접근지수 불평등계수

정보접근환경과 접근능력으로 구성된 정보접근지수의 불평등계수는 인식지수 불평등계수보다 매우 낮은 0.09로 나타났다. 이러한 수치는 청소년계층 내부에는 정보접근과 관련된 불평등이 거의 존재하지 않는 것이라고 해석할 수 있다[그림 III-46].

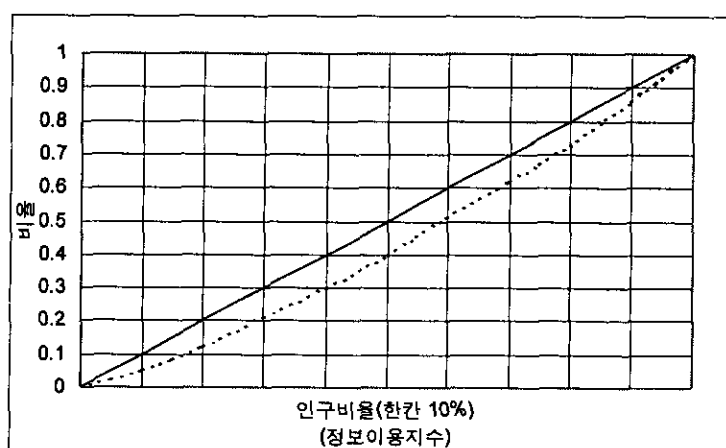
특히 1999년 정보접근지수 불평등계수는 0.31로 나타나 불평등한 상태였고 청소년의 30%정도가 컴퓨터나 통신에 대한 접근이 전혀 불가능한 상태였지만, 2001년에는 이러한 불평등이 거의 해소되었다고 볼 수 있으며, 접근지수가 0인 경우는 단 9명에 불과하였다.



[그림 III-46] 청소년계층 정보접근지수 불평등계수 곡선

(3) 정보이용지수 불평등계수

정보이용지수의 불평등계수는 접근지수와 동일한 0.09로 1999년 0.21보다 매우 낮게 나타나 청소년계층 전체의 이용능력과 관련된 격차는 줄어들었다고 볼 수 있다[그림 III-47].

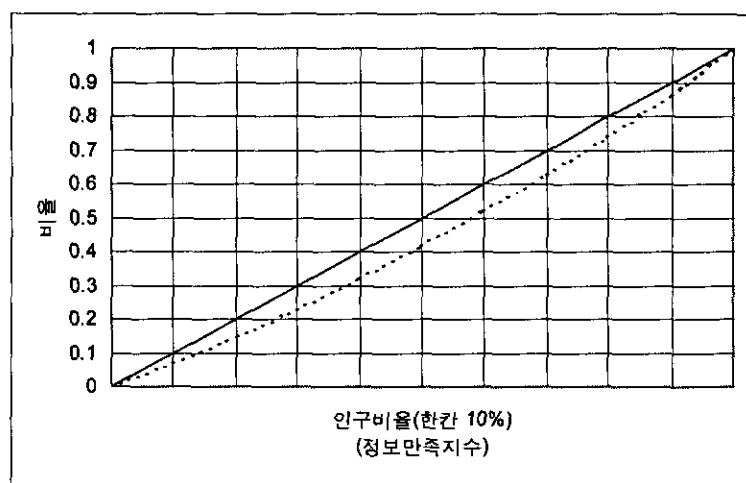


[그림 III-47] 청소년계층 정보이용지수 불평등계수 곡선

1999년에는 청소년의 10%정도가 컴퓨터이용 능력이나 환경을 전혀 갖추지 못한 것으로 조사되었지만, 2001년에는 이러한 사례가 전혀 없는 것으로 나타났다.

(4) 정보만족지수 불평등계수

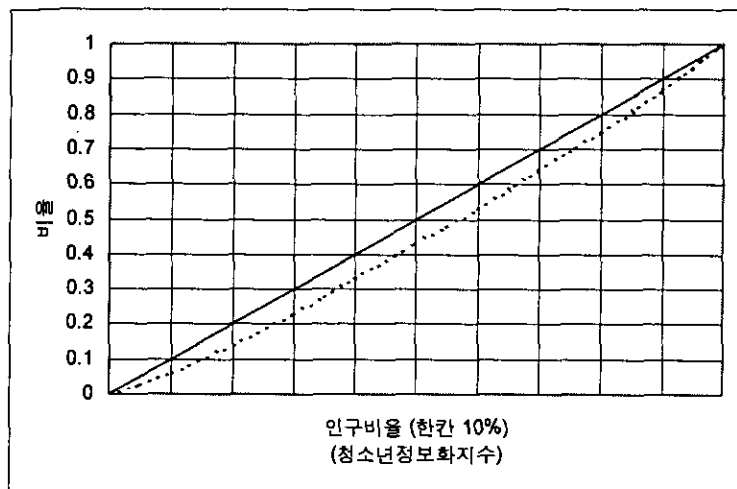
정보이용에 따른 만족지수의 불평등계수는 0.11로 나타나 접근이나 이용지수의 불평등계수보다는 높게 나타났지만, 불평등한 상태는 아닌 것으로 판단된다[그림 III-48].



[그림 III-48] 청소년계층 정보만족지수 불평등계수 곡선

(5) 전체 정보화지수 불평등계수

청소년계층의 전체 정보화지수의 불평등 정도는 0.11로 조사되어 만족지수와 유사한 경향을 보였다. 전체적으로 볼 때 청소년계층 내부의 정보화지수에 따른 정보불평등은 사회적 배경이나 개개인의 능력차원에서 거의 존재하지 않는다고 볼 수 있다[그림 III-49].



[그림 III-49] 청소년계층 전체 정보지수 불평등계수 곡선

4) 청소년의 사회배경별 정보격차

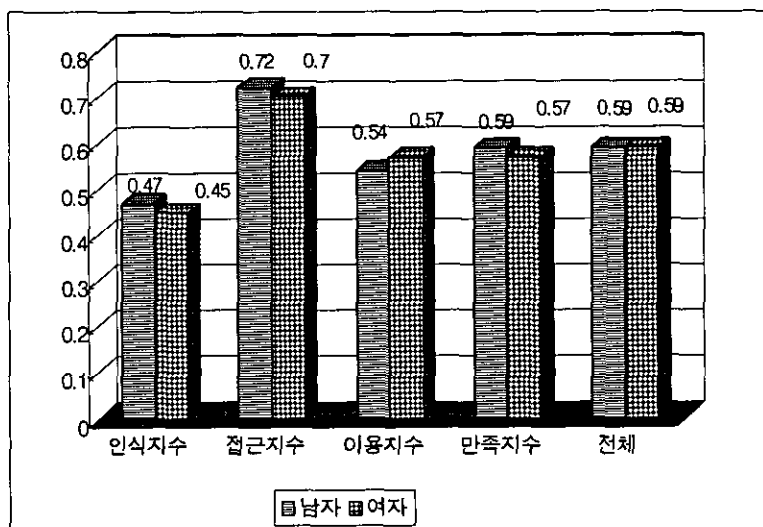
청소년의 정보격차를 좀 더 세부적으로 살펴보기 위해 청소년의 성별, 교급별, 지역수준 등의 사회적 배경별 정보화지수의 차이를 살펴보았다. 인구학적 변인에는 성별, 교급별, 거주지역의 규모를 설정하였고 가정환경변인에는 경제수준별, 본인의 학업성적등의 변인을 사용하였다. 각 집단별 유의미성을 알아보기 위해 ANOVA기법을 사용하였으며, 1999년의 정보격차실태와 비교를 통해 그 변화 정도를 살펴보았다.

(1) 성별 청소년 정보화지수

2001년 청소년의 성별 정보화수준은 거의 차이가 없는 것으로 조사되었는데, 전체 정보화지수를 1.0만점으로 환산시 남자 청소년과 여자청소년

모두 동일하게 0.59점을 나타내었다.

1999년의 경우 남자 청소년(0.5)이 여자 청소년(0.48)보다 약간 높게 조사되었지만, 2001년에는 이러한 차이가 나타나지 않았다. 인식지수와 접근지수는 1999년과 유사한 차이를 보였으나 이용지수의 경우는 1999년의 경우 동일한 수준을 보였으나 2001년에는 여자청소년이 더 높은 것으로 조사되었다[그림 III-50].



[그림 III-50] 청소년의 성별 정보화지수

성별 집단간 정보화지수 평균 차이의 통계적 유의성을 살펴본 결과 전체 정보화지수를 제외한 정보인식, 접근, 이용, 만족 지수가 유의미한 것으로 나타났다. F통계분석결과 정보이용지수가 가장 통계적 유의미성이 높은 것으로 나타났다<표 III-28>.

<표 III-28> 성별 정보화지수 기초통계

구 분		인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체지수
남자	평균	.4654	.7181	.5432	.5886	.58736
	빈도수	1696	1696	1696	1696	1696
	표준편차	.1634	.1824	.1457	.1243	.11322
여자	평균	.4522	.7041	.5735	.5730	.58657
	빈도수	1629	1629	1629	1629	1629
	표준편차	.1435	.1840	.1433	.1141	.10664
전체	평균	.4589	.7112	.5580	.5809	.58697
	빈도수	3325	3325	3325	3325	3325
	표준편차	.1541	.1833	.1453	.1197	.11003
통계치		F=6.125 ***	F=4.860 ***	F=36.371 ***	F=14.104 ***	F=0.042

* p < 0.1, ** p < 0.05, *** p < 0.001

남자 청소년의 정보화지수를 100으로 하여 각 지수별 불평등정도를 살펴볼 때, 전체 정보화지수의 차이는 없는 것으로 나타나 1999년에 비해 정보격차가 해소되었다고 볼 수 있다<표 III-29>. 좀 더 구체적으로 살펴보면, 정보이용지수의 경우 여학생의 능력이 더 높게 나타났고, 인식지수와 접근지수, 만족지수는 남학생이 더 높게 나타났다.

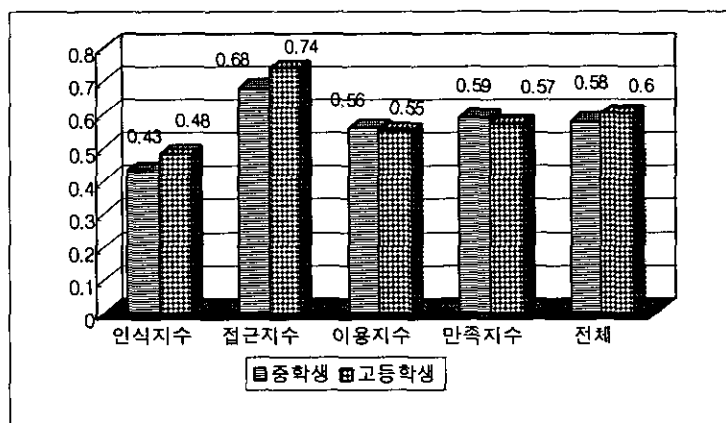
<표 III-29> 청소년의 성별 정보화지수 비교

		인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체(역량)지수
2001년	남 자	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	여 자	95.7	97.2	100.5	96.6	100.0
	격 차*	4.3	2.8	-0.5	3.4	0
1999년	남 자	100.0	100.0	100.0	-	100.0
	여 자	94.6	91.1	100.0	-	96.0
	격 차*	5.4	8.9	0	-	4.0

* : 지수의 최대값과 최소값 간의 차이를 의미

(2) 교급별 청소년 정보화지수

2001년 청소년 정보화지수를 교급별로 조사한 결과를 살펴보면 고등학생(0.6)이 전체적으로 중학생(0.58)보다 높게 조사되었으나 큰 차이는 없는 것으로 나타났다. 인식이나 접근지수의 경우는 고등학생이 좀더 높게 나타났지만, 이용지수와 만족지수에서는 중학생이 더 높게 나타났다[그림 III-51].



[그림 III-51] 청소년의 교급별 정보화지수

1999년과 비교하면 격차의 폭이 좁아진 것으로 나타났는데, 전체적인 차이가 0.06에서 0.02로 좁아졌지만, 이용지수의 경우는 역전현상이 나타나 중학생이 더 높게 조사되었다.

교급별 집단간 정보화지수 평균 차이의 통계적 유의성을 살펴본 결과 정보인식, 접근, 이용, 만족 지수, 전체 정보화지수가 유의미한 것으로 나타났다. F통계분석결과 정보접근지수가 가장 통계적 유의미성이 높은 것으로 나타났다<표 III-30>.

<표 III-30> 교급별 정보화지수 기초통계

구 분		인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체지수
중학교	평균	.4342	.6795	.5635	.5915	.57702
	빈도수	1523	1523	1523	1523	1523
	표준편차	.1571	.1815	.1525	.1199	.11391
고등학교	평균	.4798	.7380	.5534	.5721	.59538
	빈도수	1802	1802	1802	1802	1802
	표준편차	.1484	.1806	.1388	.1187	.10594
전체	평균	.4589	.7112	.5580	.5809	.58697
	빈도수	3325	3325	3325	3325	3325
	표준편차	.1541	.1833	.1453	.1197	.11003
통계치		F=73.971	F=86.230	F=3.968	F=21.829	F=23.143
		***	***	**	***	***

* p < 0.1, ** p < 0.05, *** p < 0.001

고등학생의 정보화지수를 100으로 하여 각 지수별로 살펴볼 때, 정보 불평등 정도가 심각한 수준은 아닌 것으로 나타났고, 1999년보다 격차의 폭이 11.5에서 3.4로 많이 해소되었다고 볼 수 있다<표 III-31>. 특히 이용지수와 만족지수의 경우는 고등학생보다 중학생이 높게 조사되었다.

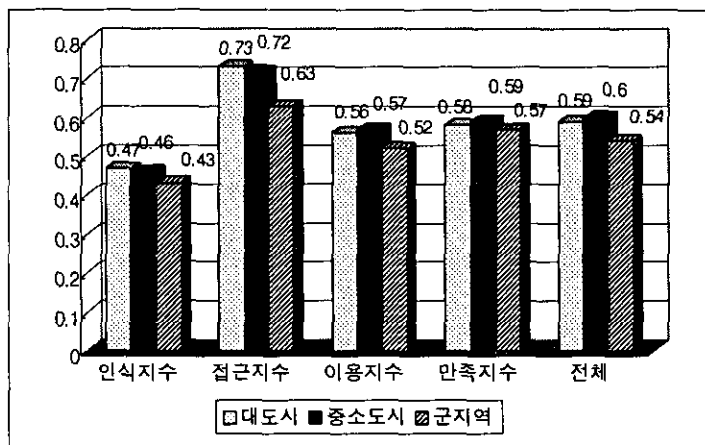
<표 III-31> 교급별 정보화지수 비교

년도	구분	인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체(역량)지수
2001년	중학생	89.5	91.8	101.8	103.5	96.6
	고등학생	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	격 차*	10.5	9.2	-1.8	-3.5	3.4
1999년	중학생	91.2	87.0	92.9	-	88.5
	고등학생	100.0	100.0	100.0	-	100.0
	격 차*	8.8	13.0	7.1	-	11.5

* : 지수의 최대값과 최소값 간의 차이를 의미

(3) 거주지역규모별 청소년 정보화지수

2001년 청소년의 거주지역의 규모에 따른 평균 정보화지수를 비교하여 보면 대체로 큰 차이가 없으나 접근지수에서는 많은 차이를 보였다. 인식지수나 역량지수는 거주지역별로 큰 차이가 없지만, 접근지수의 경우 대도시 거주 청소년은 평균 1.0만점에 0.73인 반면 중·소도시 거주청소년은 0.72, 군단위에 거주하는 청소년의 경우 0.63의 수준을 보였다[그림 III-52].



[그림 III-52] 청소년의 거주지역규모별 정보화지수

1999년과 비교할 때, 전체 정보화지수는 0.1의 차이가 있었으나 2001년에는 0.06으로 그 폭이 감소한 것으로 나타났다.

거주지역별 정보화지수 평균 차이의 통계적 유의성을 살펴본 결과 정보인식, 접근, 이용, 만족 지수, 전체 정보화지수가 유의미한 것으로 나타났다. F통계분석결과 정보접근지수가 가장 통계적 유의미성이 높은 것으로 나타났다<표 III-32>.

<표 III-32> 거주지역규모별 정보화지수 기초통계

구 분		인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체지수
대도시	평균	.4659	.7314	.5628	.5785	.59496
	빈도수	1560	1560	1560	1560	1560
	표준편차	.1533	.1717	.1430	.1173	.10461
중소도시	평균	.4642	.7227	.5696	.5880	.59628
	빈도수	1222	1222	1222	1222	1222
	표준편차	.1574	.1802	.1429	.1217	.10955
군지역	평균	.4272	.6275	.5186	.5721	.54308
	빈도수	543	543	543	543	543
	표준편차	.1451	.1990	.1505	.1212	.11586
전체	평균	.4589	.7112	.5580	.5809	.58697
	빈도수	3325	3325	3325	3325	3325
	표준편차	.1541	.1833	.1453	.1197	.11003
통계치		F=13.917 ***	F=71.349 ***	F=25.078 ***	F=3.917 **	F=53.315 ***

* p < 0.1, ** p < 0.05, *** p < 0.001

1999년도에는 전체적으로 대도시거주 청소년이 가장 정보화지수가 높은 것으로 나타났지만, 2001년도에는 중·소도시에 거주하는 청소년의 이용지수와 만족지수, 전체 정보화지수가 대도시 청소년보다 앞선 것으로 조사되었다<표 III-33>.

<표 III-33> 청소년의 거주지역규모별 정보화지수 비교

년도	구분	인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체(역량)지수
2001년	대도시	100	100	100	100	100
	중소도시	97.9	98.6	101.8	101.7	101.7
	읍면동	93.4	87.5	91.2	96.6	90
	격 차*	8.7	13.8	8.8	5.1	10
1999년	대도시	100.0	100.0	100.0	-	100.0
	중소도시	94.6	77.4	93.2	-	90.6
	읍면동	96.4	56.6	75.0	-	81.1
	격 차*	3.6	43.4	25.0	-	18.9

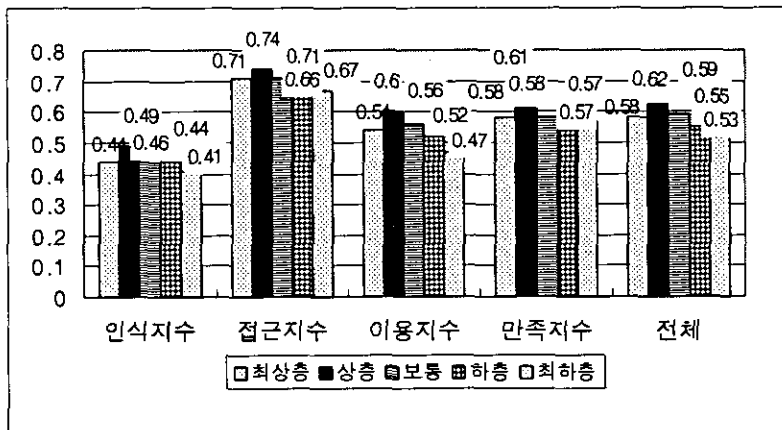
* : 지수의 최대값과 최소값 간의 차이를 의미

전체적으로 18.9의 차이에서 10.0으로 그 폭이 감소하였고, 접근지수의 경우도 43.4에서 13.8로 대폭 격차의 폭이 감소하였다.

(5) 가정의 경제수준별

2001년 청소년 가정의 소득수준별 정보화지수는 거주지역별 정보화지수와 유사한 경향을 보이는데, 인식지수에서는 가정의 경제수준과 차이를 보이지 않지만, 접근지수나 이용지수에서는 큰 차이를 보였다[그림 III-53].

이 조사에서는 가정 소득수준에 대한 판단을 청소년 자신이 스스로 결정하도록 설문지가 구성되어 있기 때문에 이를 객관적으로 확인할 수는 없다는 점이 한계로 지적될 수 있다.



[그림 III-53] 청소년의 가정 경제수준별 정보화지수

경제수준별 정보화지수 평균 차이의 통계적 유의성을 살펴본 결과 정보인식, 접근, 이용, 만족 지수, 전체 정보화지수가 유의미한 것으로 나타났다. F통계분석결과 정보이용지수가 가장 통계적 유의미성이 높은 것으로 나타났다<표 III-34>.

<표 III-34> 경제수준별 정보화지수 기초통계

구 분		인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체지수
아주잘알	평균	.4368	.7140	.5404	.5821	.57828
	빈도수	69	69	69	69	69
	표준편차	.2187	.2140	.1750	.1326	.13623
잘사는편	평균	.4875	.7440	.5972	.6056	.61910
	빈도수	333	333	333	333	333
	표준편차	.1617	.1748	.1494	.1166	.10801
보통	평균	.4597	.7147	.5615	.5798	.58891
	빈도수	2499	2499	2499	2499	2499
	표준편차	.1508	.1778	.1400	.1184	.10605
못사는편	평균	.4424	.6610	.5162	.5675	.55383
	빈도수	331	331	331	331	331
	표준편차	.1495	.2039	.1458	.1183	.11560
아주못알	평균	.4066	.6688	.4702	.5667	.53490
	빈도수	65	65	65	65	65
	표준편차	.1719	.2365	.1923	.1586	.14741
전체	평균	.4589	.7112	.5580	.5809	.58697
	빈도수	3325	3325	3325	3325	3325
	표준편차	.1541	.1833	.1453	.1197	.11003
통계치		F=5.139 ***	F=8.106 ***	F=16.194 **	F=3.916 ***	F=15.358 ***

* $p < 0.1$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.001$

가정의 경제수준이 상층인 청소년의 정보화지수를 100으로 하여 각 지수별로 살펴볼 때, 이용지수의 불평등정도가 가장 높은 것으로 나타났으며, 전체적인 불평등정도는 1999년에 비해 줄어들었음을 알 수 있다<표 III-35>. 1999년도 전체지수 격차는 30.9였으나 2001년도에는 14.6으로 줄어들었으며, 인식지수는 28.8에서 6.4로, 접근지수는 47.2에서 10.9로, 이용지수는 25에서 21.7로 각각 줄어들었다.

<표 III-35> 청소년의 가정 경제수준별 정보화지수 비교

년도	구분	인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체(역량)지수
2001년	최상층	89.7	95.9	90.0	95.1	93.5
	상층	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	보통	93.8	95.9	93.3	95.1	95.1
	하층	89.7	89.1	86.6	93.4	88.7
	최하층	83.6	90.5	78.3	93.4	85.4
	격 차*	16.4	10.9	21.7	6.6	14.6
1999년	최상층	96.6	98.1	95.0	-	96.4
	상층	100.0	100.0	100.0	-	100.0
	보통	91.5	81.1	83.3	-	89.1
	하층	81.4	54.7	68.8	-	74.5
	최하층	71.2	52.8	75.0	-	69.1
	격 차*	28.8	47.2	25.0	-	30.9

* : 지수의 최대값과 최소값 간의 차이를 의미

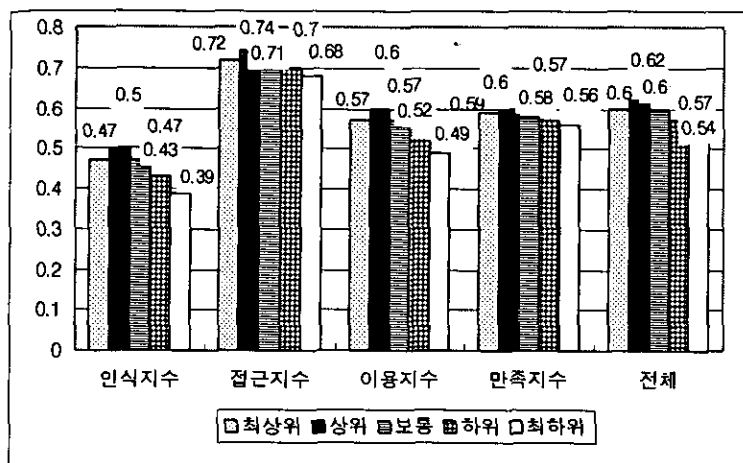
특히 가정의 경제수준에 따른 접근지수의 경우 격차의 폭이 대폭 줄어든 반면, 이용지수의 경우는 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.

(5) 청소년의 학업능력별 정보격차

청소년이 스스로 판단한 자신의 학업능력에 따른 정보화지수를 비교하여 보면, 전체적으로 심각한 격차를 보이지는 않는 것으로 나타났다[그림 III-54].

인식지수의 불평등정도가 가장 큰 것으로 나타났으며, 가정의 소득수준에 따른 정보격차와 유사하게 자신 학업능력이 최상위라고 판단한 경우보다 상위라고 판단한 경우의 정보화지수가 대부분 더 높게 나타나고 있다. 단, 자신의 학업능력에 대한 평가도 가정 소득수준 평가와 같이 청소년 자신이 스스로 선택하도록 설문지가 구성되어 있기 때문에 이를 객관

적으로 확인할 수는 없었다.



[그림 III-54] 청소년의 학업능력별 정보화지수

본인 학업성적별 정보화지수 평균 차이의 통계적 유의성을 살펴본 결과 정보접근지수를 제외한 정보인식, 이용, 만족 지수, 전체 정보화지수가 유의미한 것으로 나타났다. F통계분석결과 정보이용지수가 가장 통계적 유의미성이 높은 것으로 나타났다<표 III-36>.

학교성적이 상위인 청소년의 정보화지수를 100으로 하여 각 지수별로 살펴볼 때 정보불평등 정도가 심각한 수준은 아닌 것으로 조사되었지만, 1999년도에는 접근지수의 불평등정도가 가장 큰 것으로 나타난 것에 비해 2001년도에는 인식지수에서의 불평등정도가 가장 큰 것으로 나타났다<표 III-37>.

청소년의 학업능력별 정보화지수를 살펴본 결과, 인식지수의 경우는 1999년도에 18.6에서 2001년 22로 그 격차가 늘어났지만, 접근지수의 격차는 48.3에서 8.1로 줄어들었고, 이용지수 격차는 26.5에서 9.3으로 역시 크게 줄어들었다.

<표 III-36> 청소년의 학업능력별 정보화지수 기초통계

구 분		인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체지수
아주잘함	평균	.4693	.7223	.5668	.5853	.59574
	빈도수	143	143	143	143	143
	표준편차	.1907	.1873	.1567	.1397	.12524
잘하는편	평균	.5044	.7361	.6009	.5983	.61972
	빈도수	461	461	461	461	461
	표준편차	.1419	.1634	.1387	.1237	.10117
보통	평균	.4651	.7107	.5669	.5815	.59086
	빈도수	1805	1805	1805	1805	1805
	표준편차	.1494	.1798	.1398	.1180	.10531
못하는편	평균	.4298	.7005	.5234	.5725	.56586
	빈도수	732	732	732	732	732
	표준편차	.1556	.1952	.1464	.1134	.11406
아주못함	평균	.3890	.6847	.4858	.5608	.53942
	빈도수	157	157	157	157	157
	표준편차	.1552	.2119	.1544	.1313	.12259
전체	평균	.4589	.7112	.5580	.5809	.58697
	빈도수	3325	3325	3325	3325	3325
	표준편차	.1541	.1833	.1453	.1197	.11003
통계치		F=21.668 ***	F=2.970 **	F=26.605 ***	F=3.660 ***	F=20.783 ***

* $p < 0.1$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.001$

<표 III-37> 청소년의 학업능력별 정보화지수 비교

년도	구분	인식지수	접근지수	이용지수	만족지수	전체(역량)지수
2001년	최상위	94.0	97.3	95.0	98.3	96.8
	상위	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	보통	94.0	95.9	95.0	95.0	96.8
	하위	86.0	94.6	86.7	96.7	91.9
	최하위	78.0	91.9	81.7	93.3	87
	격 차*	22.0	8.1	9.3	6.7	13
1999년	최상위	94.1	105.4	87.7	-	98.2
	상위	100.0	100.0	100.0	-	100.0
	보통	94.1	76.8	83.7	-	89.3
	하위	81.4	57.1	69.4	-	73.2
	최하위	81.4	67.9	73.5	-	78.6
	격 차*	18.6	48.3	26.5	-	26.8

* : 지수의 최대값과 최소값 간의 차이를 의미

5) 청소년의 정보화계층별 정보격차

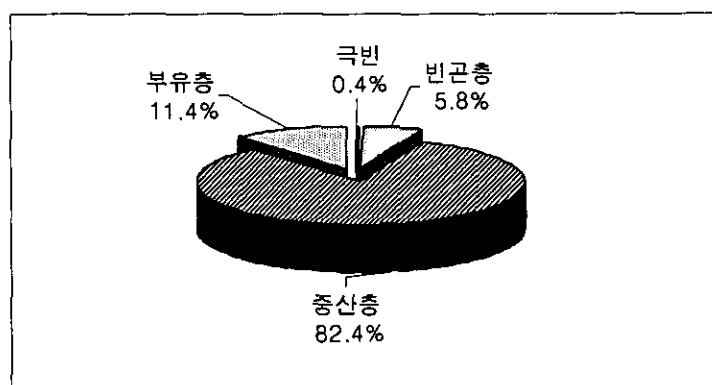
(1) 청소년의 정보화 계층별 현황

청소년계층 내부를 정보화 수준별로 구분하여 계층별로 구분하여 보았는데, 조사대상자의 전체정보화지수를 기준으로 0.7보다 크면 정보부유층으로, 0.4에서 0.7사이면 정보중산층으로, 0.2보다 크고 0.4이하이면 정보빈곤층으로, 사용지수가 0.2이하면 정보극빈층으로 분류한 후 각 집단의 특성을 살펴보는 방식을 채택하였다. 분석내용은 각 계층별로 성별, 학교급별, 거주지역별, 가정 경제수준별, 학업능력별로 구성과 정보화지수의

특성을 분석하였다.

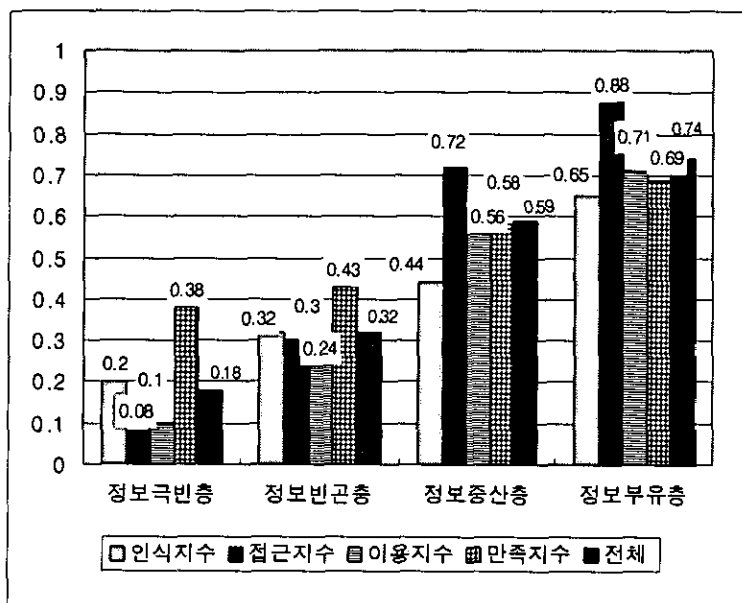
1999년 분석은 사용지수를 기준으로 삼아, 0.7보다 크면 정보부유층으로, 0.3에서 0.7사이면 정보중산층으로, 0보다 크고 0.3이하이면 정보빈곤층으로, 사용지수가 0이면 정보문맹층으로 분류하였는데, 2001년에는 기준대상을 개개인의 정보화지수 총점을 기준으로 삼았고, 그동안의 정보화확산을 고려하여 기준을 보다 강화하였다.

먼저, 2001년의 청소년계층 내부의 정보화수준별 구성을 보면, 정보부유층이 11.4%(379명), 중산층이 82.42%(2740명), 빈곤층 5.8%(192명), 빈곤층이 0.4%(14명)를 차지하는 것을 조사되었다[그림 III-55].



[그림 III-55] 청소년의 정보화 계층별 구성

1999년에 비해 상위계층의 선택기준을 강화하였음에도 불구하고 빈곤층과 극빈층 비율이 현격히 낮아졌고 중산층과 부유층 비율이 매우 높아졌다. 청소년계층내부의 정보화 수준에 따른 계층별 특성을 살펴보면, 1999년에 비해서 모든 항목의 격차가 점차 심해지고 있음을 발견할 수 있다. 1999년 조사에서는 거의 모든 지수는 큰 차이를 보이지 않고 있지만, 2001년에는 모든 항목에서 격차가 심화되고 있는 것으로 나타났다[그림 III-56].



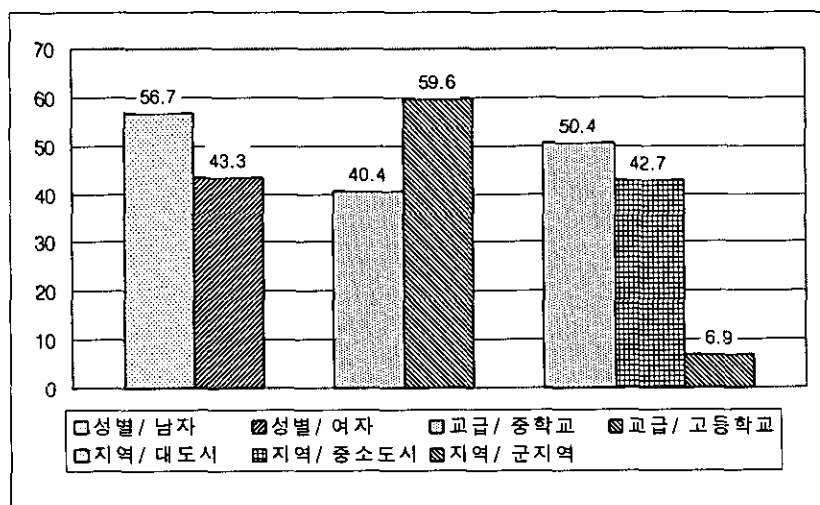
[그림 III-56] 청소년 정보화 계층별 정보화지수

이러한 사실은 수적인 측면에서는 그 격차가 매우 감소하였지만, 격차의 질적인 측면에서는 더 높아지고 있음을 알 수 있다. 또한 극빈층과 빈곤층 사이의 격차, 중산층과 부유층 사이의 격차는 1999년에 비해 큰 차이를 보이지 않았지만, 극빈층과 부유층간의 격차는 더 높아짐을 알 수 있다. 따라서 청소년계층내부의 양적 정보격차는 줄어들고 있지만 질적인 정보격차는 심화되고 있으며, 이는 정보부익부빈익빈 현상이 현재 진행되고 있음을 보여준다.

(2) 정보 부유층 청소년의 특징

1999년 정보부유층 청소년은 전체 정보화지수가 0.7이상인 집단으로, 조사대상 청소년의 11.4%(379명)가 해당되며, 이러한 수치는 1999년 6.8%보다 증가된 것이다.

정보 부유층으로 분류된 청소년들의 인구학적 특성은 성별로 볼 때 남자 청소년(56.7%)이 여자 청소년(43.3%)보다, 교급별로는 고등학생(59.6%)이 중학생(40.4%)보다 더 높게 나타났다. 지역별로는 대도시지역에 거주하는 청소년이 전체 부유층의 절반정도였고(50.4%), 중소도시에 거주하는 경우가 42.7%, 읍·면·동 단위에 거주하는 청소년이 차지하는 비율은 6.9%로 매우 낮게 조사되었다[그림 III-57].



[그림 III-57] 청소년 정보부유층의 구성(%)

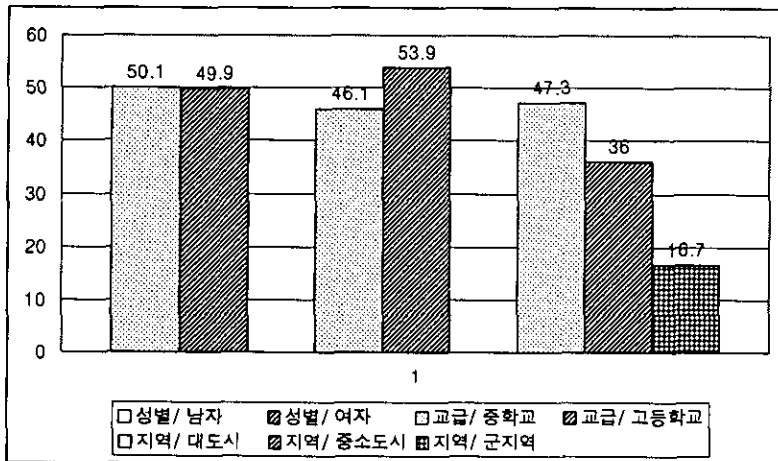
정보부유층으로 분류된 청소년의 구성적 특성을 1999년과 비교하면, 성별이나 교급별 차이는 크게 변화되지 않았지만, 지역규모별로 볼 때 구성의 차이가 심화된 것으로 나타났다.

가정의 경제수준별로는 보통수준이라고 응답한 경우가 72.8%로 나타났다지만, 잘사는 편이라고 응답한 경우가 17.7%로 조사되어 그 뒤를 차지하였다. 학교성적에 있어서는 보통이라고 응답한 청소년이 전체 부유층의 53.6%를 차지하였고, 잘하는 편이라고 응답한 청소년이 23.2%에 해당되었는데, 이러한 결과는 1999년과 큰 차이를 보이는 것은 아니다.

(3) 정보 중산층 청소년의 특징

정보중산층에 해당하는 청소년은 전체 정보화지수가 0.4보다 크고 0.7 이하인 경우로, 조사대상 청소년의 82.4%(2740명)이 해당되며, 이러한 수치는 1991년 61.1%에 비해 대폭 증가한 것이다. 이들의 인구학적 특성을 다른 계층과 비교할 때 성별, 교급별로는 큰 차이를 보이지 않고 그 격차가 줄어들고 있지만, 거주지역규모별로는 구성비에서 확연한 차이를 보인다는 점이다.

정보중산층에 해당하는 청소년의 경우, 거주지역규모별로 대도시(47.3%), 중소도시(36.0%), 읍·면·동(16.7%)의 순으로 나타나 부유층과 유사한 경향을 보인다[그림 III-58].



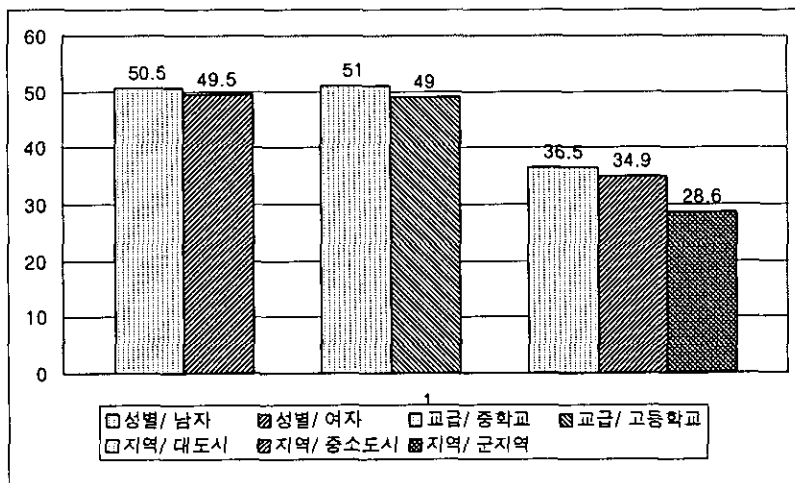
[그림 III-58] 청소년 정보중산층의 구성

가정의 경제수준별 구성비의 경우 보통수준이라고 응답한 경우가 75.8%로 나타났지만, 잘사는 편이라고 응답한 경우가 9.3%인 반면 못사는 편이라고 응답한 경우는 10.3%를 차지하였다.

(4) 정보 빈곤층 청소년의 특징

정보빈곤층 청소년은 정보화지수가 0.2보다 크고 0.4이하인 집단으로, 조사대상 청소년의 5.8%(192명)이 해당되며, 1999년의 23.0%보다 매우 감소하였다.

이들의 인구학적 특성은 매우 특이한데, 성별이나 교급, 또는 거주지역별로 큰 차이를 보이지 않는다는 점이다. 성별로 볼 때는 남자 청소년(50.5%), 여자 청소년(49.5%)로 차이를 보이지 않았고, 교급별로도 중학생(51.0%)이 고등학생(49.0%), 지역별로는 읍, 면, 동단위에서 거주하는 청소년의 비율이 28.6%, 중소도시 거주자가 34.9%, 대도시는 36.5%로 나타났다[그림 III-59].



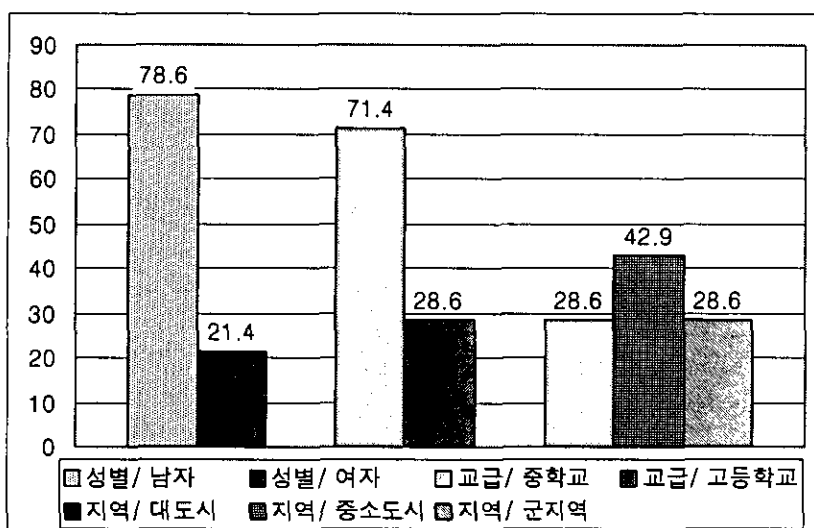
[그림 III-59] 청소년 정보빈곤층의 구성

이 밖에 가정의 경제수준별로도 보통수준이라고 응답한 경우가 71.9%, 못산다고 응답한 청소년의 비중이 13.0%로 나타났다. 학교성적별 구성에서도 정보중산층과 비슷한 경향을 보였는데, 학교성적이 보통이라고 응답한 청소년이 전체 문맹층의 50.0%를 차지하였고, 못하는 편이라고 응답한 청소년이 26.68%에 해당되었다.

(5) 정보 극빈층 청소년의 특징

정보극빈층에 해당하는 청소년은 전체 정보화지수가 0.2이하인 경우로, 조사대상 청소년의 0.4%(14명)이 해당되며, 1999년의 9.0%보다 매우 감소한 것이다.

정보극빈층에 해당하는 청소년의 인구학적 특성을 살펴보면, 특이한 점들을 발견할 수 있는데, 먼저 예상과는 달리 여학생(21.4%)보다 남학생의 비율(78.6%)이 월등히 높다는 점이다. 또한 거주지역별로도 대도시와 읍면동에 거주하는 청소년에는 차이가 발견되지 않았다는 점이다. 이러한 현상은 빈도수가 14개에 불과하기 때문으로 보인다[그림 III-60].



[그림 III-60] 청소년 정보극빈층의 구성

4. 청소년과 다른 사회계층간 정보격차

1) 조사개관

(1) 조사내용

이 조사에서는 연령대를 중심으로 10대 청소년과 국민 전체의 평균적인 정보화수준의 비교를 시도하였다. 일반적으로 정보화지표를 구성하는 인식, 접근, 이용, 만족부문과 관련된 항목 중에서 실제 조사가 실시되어 비교가 가능한 항목만을 선택하였다<표 III-38>.

<표 III-38> 정보화수준 비교대상 항목

대분류	중분류	세부항목
정보 인식부문	정보화와 정보사회 인지도	- 정보화 및 정보사회 인지도(2개 항목)
	온라인서비스 이용 희망정도	- 온라인쇼핑, 교육서비스 등의 온라인서비스 이용희망정도 (5개 항목)
정보 접근부문	정보접근환경	- 가정의 컴퓨터, PC통신, 인터넷 이용여부 - 가정의 인터넷접속 방법
	정보접근능력	- 컴퓨터, PC통신, 인터넷 이용 여부
정보 사용부문	사용능력	- 소프트웨어 이용능력 정도(4개항목) - 컴퓨터 및 인터넷 이용시간 - 홈페이지 제작 능력 및 보유 - 컴퓨터 관련교육여부
정보 만족부문	정보화결과 인식	- 긍정적인식(5개), 부정적 인식(5개)
	가상공간 만족도	- 인터넷 정보서비스에 대한 만족도(4개 항목)

(2) 분석방법

2000년과 2001년에 한국정보문화센터에서 전국의 국민을 대상으로 실시된 조사결과 중 10대 청소년과 일반국민 전체의 통계적 비교가 가능한 자료를 추출하여 사용하였다. 또한 2000년과 2001년 비교가 가능한 경우는 그 변화추세를 살펴보았다.

2) 정보인식 부문격차

(1) 정보화와 정보사회 인지도

10대 청소년과 일반국민의 정보화와 정보사회에 대한 인식의 격차는 향후 정보화에 대한 준비나 대응방식을 예측하는데 중요한 의미를 지니는데, 여기서는 정보화와 정보사회에 대한 인식을 조사한 결과를 비교하였다.

2000년 정보문화센터의 조사결과에 따르면, 연령대별 정보사회 인식도의 비교에서 10대 청소년의 정보사회에 대한 인식이 가장 높은 것으로 나타났는데, 정보화 인지도의 경우 국민평균 4.29보다 높은 4.56으로 나타났다<표 III-39>.

<표 III-39> 정보화에 대한 인지도 수준 비교

단위 : (%)

구 분		전혀 알지 못함	모름	잘모름	들어본 정도	조금 알고 있음	알고 있음	매우 자세히 알	전체	평균*
2001년	10대	1.7	1.3	11.0	22.7	40.5	19.1	1.7	100.0	4.62
	평균	4.2	5.2	13.5	20.5	35.3	18.0	3.2	100.0	4.44
2000년	10대	1.1	3.7	12.0	27.4	34.8	18.8	2.2	100.0	4.56
	평균	2.7	6.9	14.9	28.6	30.1	14.8	2.0	100.0	4.29

출처: 유지열 외 (2000: 223), 최두진 외(2001: 331, 120) (* : 7점 척도상 평균점수임)

이러한 경향은 2001년에도 어느정도 유지가 되고 있는데, 청소년의 정보화에 대한 인지수준은 국민 전체 평균점수인 4.44보다 높은 4.62로 조사되었고, 2001년에는 20대의 정보화에 대한 인지도가 4.82로 가장 높게 나타났다.

또한 정보사회에 대한 인지수준의 경우도, 2000년 조사결과에 따르면 국민평균 4.26보다 높은 4.47로 조사되어 전체 국민보다 높은 인지도를 보이고 있다<표 III-40>. 2001년에는 그 폭이 감소하여 국민 전체 평균 4.39보다 약간 높은 4.44로 나타났으며, 이 항목 역시 20대가 4.72로 가장 높게 나타났다.

<표 III-40> 정보사회에 대한 인지수준 비교

단위 : (%)

구 분		전혀 알지 못함	모름	잘모름	들어본 정도	조금 알고 있음	알고 있음	매우 자세히 알	전체	평균*
2001년	10대	2.0	3.9	16.1	22.9	38.2	14.9	1.9	100.0	4.44
	평균	3.9	5.6	15.1	20.8	34.8	16.6	3.0	100.0	4.39
2000년	10대	1.3	3.9	15.5	27.6	30.4	19.3	2.0	100.0	4.47
	평균	2.7	7.2	15.2	29.6	28.5	14.5	2.3	100.0	4.26

출처: 유지열 외 (2000: 224), 최두진 외(2001: 333, 123) (* : 7점 척도상 평균점수임)

(2) 온라인서비스 이용 희망정도

정보화에 대한 인식과 더불어 인터넷을 통해 제공되는 서비스에 대한 호응도를 조사하였는데, 5개 항목 중 온라인을 통한 진료외에는 모두 평균보다 높은 이용의사를 밝혔다<표 III-41>.

온라인을 통한 은행업무 처리의 경우 20대와 30대가 가장 높게 조사되었으며, 평균 5.44보다 약간 높은 5.61정도의 호응도를 보였다. 또한 온라인 쇼핑에 대한 호응도는 평균보다 다소 높은 반응을 보였는데, 다른

연령층에 비해서 가장 높은 반응을 보여 청소년들이 향후에 온라인 쇼핑을 적극적으로 이용할 것이라는 예측을 가능하게 하였다.

<표 III-41> 온라인 서비스 이용 희망정도 비교 (2001년)

단위 : (%)

구 분		전혀 이용 않함	이용 않함	별로 이용 않함	보통	조금 이용	이용 함	매우 적극 이용	전체	평균*
온라인뱅킹	10대	2.9	1.8	3.9	10.1	15.0	35.7	30.4	100.0	5.61
	평균	3.4	4.5	5.6	8.4	14.2	36.7	27.0	100.0	5.44
온라인 쇼핑	10대	4.6	5.2	9.3	16.7	18.1	27.8	18.2	100.0	4.95
	평균	6.7	9.4	13.5	16.0	18.7	24.6	10.9	100.0	4.48
온라인진료	10대	10.0	10.2	12.6	15.2	17.8	20.1	1.39	100.0	4.37
	평균	8.5	10.2	12.1	14.4	16.9	25.5	12.2	100.0	4.47
온라인근무	10대	2.6	2.3	3.7	9.9	14.7	33.7	32.6	100.0	5.65
	평균	3.6	5.4	6.0	12.0	15.4	33.7	23.3	100.0	5.26
온라인 교육	10대	6.3	6.1	7.5	12.5	12.3	23.4	31.4	100.0	5.15
	평균	14.1	13.2	12.8	14.8	12.2	19.2	13.0	100.0	4.08

출처: 최두진 외(2001: 352, 353, 356, 358, 359, 150, 153, 160, 165) (* : 7점 척도상 평균점수임)

이 밖에 원격진료의 경우는 연령대별로 볼 때 가장 낮은 호응도를 보였는데, 이는 현실적으로 볼 때 건강이 청소년에게 시급한 문제로 다가오고 있지 않는 쟁점이기 때문으로 이해가 된다. 원격근무에 대한 호응도의 경우도 20대 5.76에 이어 높은 반응을 보였고, 온라인 교육의 경우는 가장 높은 이용희망을 보였다.

3) 정보접근 부문격차

(1) 정보접근 환경

정보기기에 대한 접근과 가상공간 진입과 관련된 환경적 차원의 격차를 가정의 컴퓨터, PC통신, 인터넷 보유율, 인터넷 접속방법으로 구분하여 살펴보았다.

먼저 가정의 컴퓨터 보유율을 보면, 2000년의 경우 10대의 경우 77.5%가 집안에 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타나 국민 평균 66.0%보다 높게 조사되었다. 2001년에는 10대에 대한 조사가 이루어지지 않았지만, 청소년개발원에서 조사한 결과와 비교할 때 2000년과 유사한 차이를 보이고 있다고 보여진다<표 III-42>.

<표 III-42> 가정의 컴퓨터·PC통신·인터넷 이용율 비교

단위 : (%)

		컴퓨터	PC통신	인터넷
2001년	10대	-	-	-
	평균	78.7	-	64.5
2000년	10대	77.5	56.5	58.0
	평균	66.0	39.9	39.2

출처: 유지열 외 (2000: 228, 229, 230), 최두진 외(2001: 296, 316)

가정에서의 PC통신 이용률의 경우, 2001년에는 조사대상에서 PC통신을 제외하였기 때문에 비교가 불가능한데, 이러한 사정은 최근 통신매체가 인터넷으로 통합되고 있기 때문으로 보인다. 2000년의 경우 10대는 56.5%가 집에서 컴퓨터통신을 이용하고 있으며, 국민평균은 39.9%로 나타나 차이를 보였다.

인터넷 이용률도 2001년 국민조사에서는 10대를 제외하였기 때문에 객관적 비교는 힘들지만, 한국청소년에서 조사한 결과를 토대로 비교할 때 2000년에 비해 그 폭이 감소하고 있음을 알 수 있다.

또한 가정의 인터넷 접속방법을 비교하여 보면, 10대 청소년을 자녀로 둔 가정의 경우 모뎀과 같은 기존의 접속방법이 차지하는 비중이 낮은 반면에 ADSL과 같은 고속전용선 사용이 높음을 알 수 있다<표 III-43>. 특히 조사대상 중 17.4%가 어떤 방식으로 인터넷을 이용하고 있는지를 모르고 있지만, 청소년의 경우는 단 1.3%만이 모른다는 반응을 보였다.

<표 III-43> 가정의 인터넷 접속방법 비교 (2001년)

단위 : (%)

구 분	모뎀	LAN 모뎀	케이블 모뎀	ISDN	ADSL	위성	기타	모름	전체
10대	11.6	4.8	13.1	0.9	49.0	3.7	0.9	1.3	100.0
평균	15.5	4.7	12.9	1.2	45.1	0.7	1.7	17.4	100.0

출처: 최두진 외(2001: 414)

(2) 정보접근 능력

인터넷접근에 필요한 환경적 요소와는 별도로, 본인 자신의 접근능력을 컴퓨터, PC통신, 인터넷 이용여부로 구분하여 살펴보았다<표 III-44>.

개인 자신의 컴퓨터 이용여부를 보면, 2000년도에는 10대의 경우 10명 중 9명(91.7%)이 컴퓨터를 이용하고 있는 것으로 나타나 국민평균 50.4%보다 매우 높게 조사되었다. 그러나 2001년에는 10대의 경우 96.3%의 높은 이용율을 나타내었으며, 국민평균 72.0%보다 높게 나타났지만 그 차이는 매우 감소하였다고 할 수 있다.

개인의 PC통신이용의 경우는 2001년에는 조사가 이루어지지 않았는데, 2000년의 경우 10대의 60.4%가 PC통신을 이용하고 있는 것으로 나타나 국민평균 30.9%의 2배에 달했다.

인터넷 이용률은 2000년도에는 10대의 경우 73.3%가 인터넷을 이용하는 것으로 나타났으나 2001년도에는 더욱 증가하여 93.4%가 이용하는 것으로 나타났다. 국민평균 인터넷 이용률 역시 37.1%에서 64.9%로 증가

하였다. 이러한 변화는 10대 청소년과 일반국민과의 정보기기 접근지수의 차이가 좁아짐을 나타내고 있다고 볼 수 있다.

<표 III-44> 컴퓨터·PC통신·인터넷 이용율 비교

단위: (%)

구 분		컴퓨터	PC통신	인터넷
2001년	10대	96.3	-	93.4
	평균	72.0	-	64.9
2000년	10대	91.7	60.4	73.3
	평균	50.4	30.9	37.1

출처: 유지열 외(2000: 243, 295, 318); 최두진 외(2001: 360, 409)

4) 정보사용 부문격차

정보사용 부문을 파악하기 위해, 소프트웨어 이용능력정도, 컴퓨터와 인터넷 이용시간, 홈페이지 제작능력과 보유여부, 관련교육여부 등에 대해 비교하였다.

먼저, 소프트웨어 이용율을 비교하여 보면 워드프로세서나 통신과 인터넷, 일반유틸리티 등 일상적인 컴퓨터이용에 필요한 소프트웨어의 이용율은 10대 청소년이 상대적으로 높은 반면, 스프레드시트와 같이 업무적으로 필요한 소프트웨어의 경우는 낮게 조사되었다<표 III-45>.

<표 III-45> 소프트웨어 이용율 비교 (2001년)

단위 : (%)

구 분	워드프로세서	스프레드시트	통신/인터넷	일반유틸리티
10대	90.6	45.0	86.0	40.2
평균	86.9	49.0	80.2	35.4

출처: 최두진 외(2001: 391, 392, 396, 397)

하루 평균 컴퓨터이용시간을 살펴보면, 전체적으로 일반국민 평균시간보다 낮게 조사되었다. 다만, 가정에서 이용하는 시간은 일반국민 평균보다 높게 나타나 대부분의 청소년이 가정에서 인터넷을 이용하는 것으로 볼 수 있다<표 III-46>. 또한 PC방이나 기타장소의 경우 일반국민과 청소년의 이용시간에서 큰 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 III-46> 하루 평균 컴퓨터 이용시간 비교 (2001년)

단위: 분

구 분	가정	학교나 직장	PC방	기타장소	전체
10대	133.7	86.9	97.1	65.1	382.8
평균	111.8	193.0	101.6	71.8	478.2

출처: 최두진(2001: 24, 26, 27, 29)

인터넷 이용시간도 국민 전체 평균시간보다 짧게 조사되었는데, 컴퓨터이용시간에 비해 그 차이가 작게 나타났다<표 III-47>. 특이한 점은 일반국민의 경우 컴퓨터이용시간과 인터넷 이용시간의 차이가 2배정도에 가깝고, 특히 기타장소에서 컴퓨터와 인터넷이용시간의 차이도 2배정도이지만, 청소년의 경우는 그 차이가 크게 나지 않는다는 점이다. 이러한 사실은 청소년의 컴퓨터이용이 대부분 인터넷이용을 위한 것임을 나타낸다고 볼 수 있다.

<표 III-47> 하루 평균 인터넷 이용시간 비교 (2001년)

단위: 분

구 분	가정	학교나 직장	기타장소	전체
10대	121.7	63.6	54.1	239.4
평균	102.3	126.3	35.2	263.8

출처: 최두진(2001: 69, 71, 73)

인터넷이라는 가상공간을 보다 적극적으로 사용하는지의 여부를 측정하기 위해 홈페이지 제작경험과 개인 홈페이지 보유여부를 비교한 결과, 청소년이 일반국민보다 더 높게 나타났다<표 III-48>.

홈페이지 제작경험의 경우, 10대 청소년의 41.6%가 경험이 있다고 응답하였고, 개인 홈페이지의 보유율도 22.1%로 나타나 청소년의 5명 중 1명이 홈페이지를 보유하고 있는 것으로 조사되었다. 따라서 이용시간의 측면에서는 청소년이 낮은 수준을 보이지만, 보다 적극적으로 인터넷을 이용하는 경우는 10대 청소년이 일반국민보다 높다고 볼 수 있다.

<표 III-48> 홈페이지 제작 및 홈페이지 보유율 비교 (2001년)

단위 : (%)

구 분	홈페이지 제작경험	개인 홈페이지 보유
10대	41.6	22.1
평균	31.1	19.3

출처: 최두진(2001: 412, 413)

컴퓨터 관련교육 이수 여부의 경우 2000년도에는 10대 청소년의 10명 중 7명(75.1%)이 경험이 있는 것으로 나타났지만 2001년도에는 전년도보다 줄어든 70.8%로 조사되었다. 반면 국민평균은 38.4%에서 59.5%로 증가한 것으로 나타나<표 III-49>, 교육의 측면에서는 격차가 많이 감소하고 있는 것으로 볼 수 있다.

<표 III-49> 컴퓨터 관련 교육경험 비교

단위: 빈도 (%)

구 분		교육경험 있다
2000년	10대	75.1
	평균	38.4
2001년	10대	70.8
	평균	59.5

출처: 유지열 외 (2000: 357), 최두진(2001: 370)

5) 정보만족 부문격차

(1) 가상공간 만족도 차이

인터넷을 이용한 후에 만족도를 10대 청소년과 일반국민과 비교하여 보면, 대체적으로 청소년의 만족도가 더 높은 것으로 나타났다<표 III-50>. 다만, 인터넷이용에 따른 안정성에 대한 평가에서는 국민보다 낮게 조사되었는데, 이러한 만족도의 차이는 가상공간의 문제라기보다는 이용하는 능력과 밀접한 관련이 있는 것처럼 보인다.

<표 III-50> 인터넷 이용 만족도

구 분	속도	안정성	검색편리성	정보의 질	전체
10대	2.84	2.96	3.32	3.30	3.23
평균	2.81	2.97	3.28	3.24	3.19

출처: 최두진(2001: 79, 81, 83, 85, 87. 5점척도상 평균점수임)

(2) 정보화결과 인식의 차이

정보화가 우리사회에 미치는 긍정적인 결과에 대한 인식을 살펴보면, 일반국민과 10대 청소년간에는 큰 차이를 보이지 않는다. 특히 경제가 발전한다거나 삶의 질이 향상될 것이라는 예상에서는 전체적으로 긍정적 평가를 내렸지만, 국민평균에 미치지 못하는 것으로 조사되었다<표 III-51>.

이 밖에 사회적 격차의 감소나 민주주의 발전에 대한 전망의 경우는 긍정보다는 부정적 평가에 가깝지만, 평균보다는 약간 높게 조사되었다. 다만, 능력위주로 평가받는 사회가 될 것이라는 전망에는 매우 긍정적인 태도를 보였다.

<표 III-51> 정보화결과에 대한 긍정적 인식 비교(2001년)

단위 : (%)

구 분		전혀 동의 않함	동의 않함	별로 동의 않함	보통	조금 동의	동의 함	매우 동의	전체	평균*
경제발전	10대	0.6	1.7	4.6	19.69	23.4	38.2	11.8	100.0	5.26
	평균	0.7	1.8	5.3	15.6	21.7	41.5	13.3	100.0	5.33
삶의질 향상	10대	0.7	1.8	4.8	17.3	24.5	38.1	12.3	100.0	5.28
	평균	0.7	2.1	5.7	15.7	23.0	40.1	12.4	100.0	5.29
사회적 격차감소	10대	6.7	9.9	21.3	26.7	15.9	14.2	5.1	100.0	3.98
	평균	6.2	12.6	21.3	22.8	16.7	15.8	4.1	100.0	3.96
민주주의 발전	10대	4.3	7.2	14.7	26.0	20.5	19.6	7.3	100.0	3.98
	평균	3.07	8.3	15.9	25.1	19.8	21.3	5.5	100.0	3.96
능력위주 평가	10대	2.6	4.4	7.7	14.4	18.4	31.3	21.0	100.0	5.20
	평균	1.8	4.1	8.4	15.6	19.0	34.3	16.3	100.0	5.15

출처: 최두진 외(2001: 335, 336, 338, 339, 342, 127, 129, 132, 134, 140)

(* : 7점 척도상 평균점수임)

정보화에 따른 부정적 결과에 대한 인식을 10대 청소년과 국민평균과 비교하여 보면, 일반적으로 10대 청소년이 좀더 긍정적인 태도를 보이고 있다. 그러나 제시한 대부분의 항목에 대해 증가할 것이라는 응답은 최소 68.4%에서 최대 85.5%로 높게 나타나 사회적인 부정적 결과에 대한 우려도 높은 것으로 나타났다<표 III-52>.

국민 평균과 비교할 때 가장 많은 차이를 보인 것은 사생활 침해이지만, 가장 작은 격차는 바이러스 등에 의한 정보파괴와 이에 따른 사회적 혼란에 대한 우려인데, 이러한 사실은 청소년도 컴퓨터 이용과정에서 바이러스나 기타 시스템적인 고충을 받고 있기 때문으로 보인다.

<표 III-52> 정보화결과에 대한 부정적 인식 비교(2001년)

단위: (%)

구 분		매우 줄어 들것	줄어 들것	조금 줄어 들것	현재 와 비슷	조금 늘어 날것	늘어 날것	매우 늘어 날것	전체	증가 예상 (%)
사생활 침해	10대	0.7	1.8	3.0	11.2	17.8	35.1	30.2	100.0	83.1
	평균	0.4	0.9	1.3	7.0	17.3	40.2	32.5	100.0	90.1
정보파괴	10대	1.0	2.1	2.3	8.8	17.2	36.5	31.8	100.0	85.5
	평균	0.3	0.9	1.7	9.6	19.4	42.4	25.2	100.0	87.0
사회적 혼란	10대	1.3	2.9	5.3	18.6	25.1	30.8	15.8	100.0	71.7
	평균	0.4	2.1	3.8	17.6	26.6	34.0	14.8	100.0	75.4
폭력/외설물 범람	10대	1.5	1.6	2.8	13.3	14.7	33.0	33.0	100.0	80.7
	평균	0.3	0.8	1.5	9.0	14.9	37.1	36.0	100.0	88.0
비인간화	10대	1.8	2.6	3.9	22.9	24.3	27.2	17.0	100.0	68.4
	평균	0.7	1.4	2.8	16.6	25.1	34.0	18.8	100.0	77.9

출처: 최두진 외(2001: 343, 345, 346, 347, 349)

5. 청소년 관련기관 및 전문가 정보화실태

1) 조사개관

(1) 조사내용 및 방법

청소년관련기관과 전문가 집단은 청소년들에게 유익한 정보를 제공할 수 있는 중요한 행위자로 꼽힐 수 있다. 앞선 조사에서 나타난 것처럼 대부분의 청소년이 인터넷을 접속하여 정보를 이용하고 있지만, 이들이 이용하는 대부분의 사이트는 청소년을 위해 현실공간에서 다양한 활동을 하고 있는 기관과는 무관한 곳으로 볼 수 있다. 이러한 사정은 청소년들의 욕구나 경향에 맞는 정보를 청소년지도현장이 제공하지 못하고 있기 때문이기도 하지만, 한편으로는 아직까지 청소년분야의 정보화 수준이 낮은 상태에 머물고 있기 때문으로 볼 수 있다. 이러한 상황에서 청소년들이 건전한 정보를 이용하기를 바라는 것은 헛된 희망에 불과할 것이다.

따라서 이번 조사에서는 청소년들이 가상공간에서 활용할 수 있는 건전한 문화활동이나 유익정보를 제공하는 기관과 전문가의 정보화실태를 파악하여, 청소년을 위한 가상공간의 취약성을 살펴보고자 한다. 조사내용은 기관의 정보화와 관련된 기본적인 내용과 전문가의 인터넷 이용실태 등으로 구성하였다. 조사지를 매우 간단히 작성하여 기초적인 내용만 조사하였고, 기관의 경우 전국의 청소년관련 기관 중 2,800여개 기관을 대상으로 우편을 통해 설문지를 발송하였고, Fax를 통해 326개 사례를 회수하여 분석하였으며, 전문가의 경우 367개 사례를 분석하였다<표 III-53>.

청소년기관을 대상으로는 컴퓨터보유현황, 인터넷이용이 가능한 기반 환경, 청소년을 위한 정보서비스나 교육여부 등을 조사하였다. 청소년전문가를 대상으로는 인터넷이용율과 목적, 이용사이트, 인터넷에 대한 긍정적 또는 부정적 인식 등이다.

<표 III-53> 청소년 기관 및 전문가 표본집단 구성

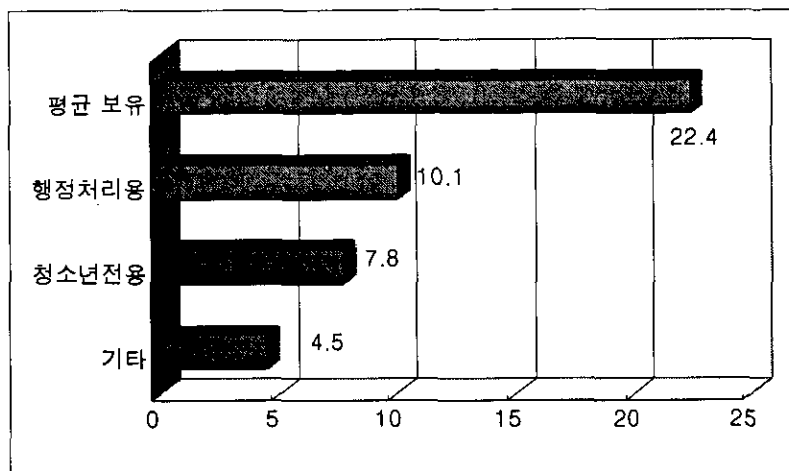
		사례수	(%)
관련기관	전 체	346	100
	청소년시설	64	18.5
	청소년단체	61	17.6
	각종센터, 복지관	90	26
	교육기관	24	6.9
	기타	107	30.9
전문가	전 체	367	100
	시설지도자	83	22.6
	단체지도자	58	15.8
	센터·공부방지도자	76	20.7
	교육기관종사자	70	19.1
	대학·연구소·기타	80	21.8

2) 청소년기관 정보화실태

(1) 컴퓨터 보유현황

청소년 관련기관에서 보유하고 있는 컴퓨터 보유대수(4866급 이상)를 분석한 결과, 평균 총 22.4대의 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났으며, 행정처리용은 평균 10.1대, 청소년용 컴퓨터는 7.8대, 기타는 4.5대로 나타났다[그림 III-61].

청소년 관련기관에서 보유하고 있는 컴퓨터의 경우 행정처리용이 청소년용 컴퓨터 보다 더 높은 결과를 통해 볼 때 청소년을 위한 정보인프라가 더 확보되어야 함을 알 수 있다. 이러한 사정은 아직까지 청소년을 위해 정보를 생산하고 서비스할 수 있는 여건이 매우 취약함을 보여주는 것으로 해석할 수 있다.



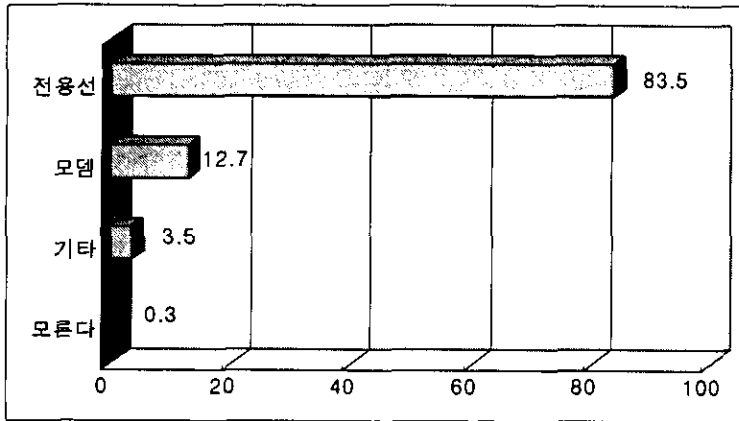
[그림 III-61] 청소년기관의 컴퓨터 보유대수

(2) 인터넷 이용가능 컴퓨터보유 현황 및 접속방법

청소년 기관의 인터넷 이용가능 한 컴퓨터 보유대수는 평균 18.8대로, 청소년 관련기관에서 보유하고 있는 평균 보유대수가 총 22.4대와 비교해 보았을 때 인터넷이 이용가능한 컴퓨터 보유수는 높은 것임을 알 수 있다. 또한 인터넷 접속이 불가능하다고 응답한 기관은 3개 기관에 불과해 이제 모든 청소년관련기관에서는 인터넷에 접속할 수 있는 환경은 마련되었다고 볼 수 있다.

인터넷 접속방법은 전용선이용이 289(83.5%)로 가장 높게 나타났으며, 모뎀이 44(12.7%), 기타가 12(3.5%), 모른다가 1(0.3%)의 순서로 나타났다. 대부분의 인터넷 접속이 전용선을 통해서 이루어지고 있음을 알 수 있다[그림 III-62].

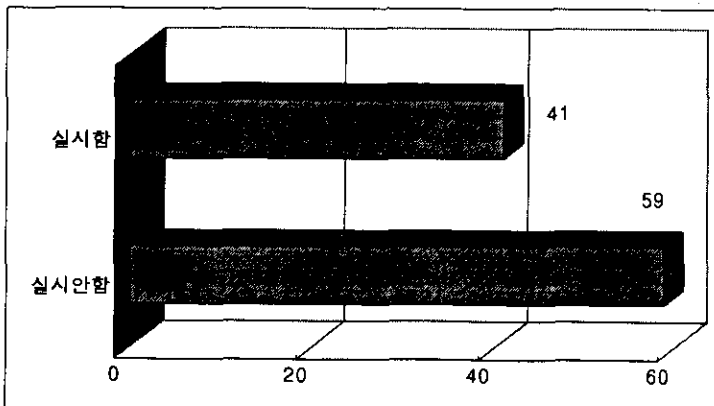
따라서 거의 모든 청소년관련기관은 인터넷에 접속할 수 있는 기반은 마련이 되어 있으며, 어떤 방식으로 인터넷을 사용하는가가 중요한 관건으로 제기된다고 할 수 있다.



[그림 III-62] 청소년 관련기관의 인터넷 접속방법

(3) 청소년 관련기관의 정보서비스

대부분의 관련기관이 인터넷 접속이 가능한 컴퓨터를 보유하고 있음에도 불구하고, 컴퓨터관련 교육을 실시하는 기관은 142개(41.0%)기관에 불과한 것으로 나타났다[그림 III-63].



[그림 III-63] 청소년 관련기관의 컴퓨터 교육 실시 여부

인터넷을 통한 기관 홍보 현황의 경우, 기관소식을 일반인들에게 홍보하거나 청소년의 유도를 위해 인터넷을 이용한 전자신문활용을 하는가에 대한 조사결과, 활용하고 있다고 응답한 기관이 130(39.3%)기관, 활용하지 않는 기관은 201(60.7%)기관으로 나타났다. 따라서 청소년 기관의 인터넷 이용가능 한 컴퓨터 보유대수는 평균 18.8대로, 인터넷을 이용할 수 있는 정보접근의 환경은 구축이 되었으나, 이를 활용하는 방법은 아직 많이 도입되어있지 않음을 알 수 있다.

또한 인터넷 홈페이지를 운영하고 있는 기관은 260(75.1%)개 기관으로 대부분의 기관이 홈페이지를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 청소년 대상 컴퓨터 교육이나 전문인력의 부족으로 홈페이지의 활용도나 파급효과는 아직 많이 저조함을 알 수 있다.

이 밖에 청소년 기관의 전문인력 보유현황은 평균 1.2명으로 매우 낮은 수치를 나타내었다. 전문인력의 활용도가 매우 높게 요구되는 청소년 전문기관에서 전문인력이 평균 1.2명이라는 보유율은 매우 낮은 것으로, 앞으로 좀 더 많은 전문인력이 보급되어야 할 것이다.

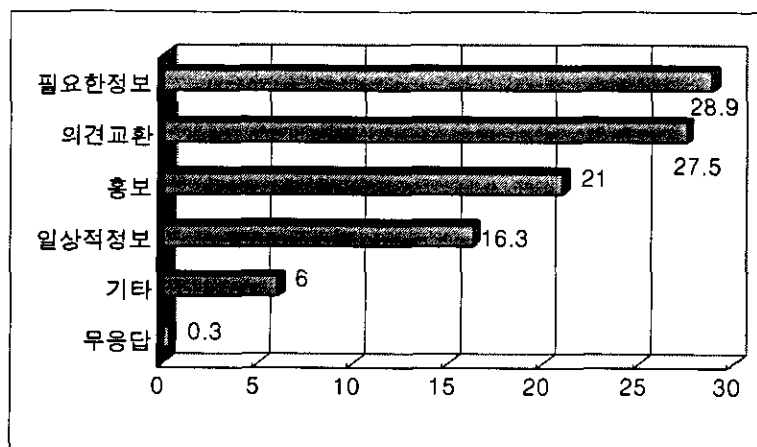
3) 청소년전문가 정보화 실태

(1) 인터넷 이용률 및 이용목적

청소년 전문가들의 인터넷의 이용율을 조사한 결과 100%의 인터넷을 이용율을 나타냈는데, 전문가들 모두가 인터넷을 이용해 자신이 필요로 하는 정보를 수집하거나 의견교환을 하는데 이용하는 것을 알 수 있다.

청소년 전문가들의 인터넷 이용목적으로는 '필요한 정보를 찾기 위해서' 이용한다는 대답이 106명(28.9%)으로 가장 높게 나타났으며, 전자메일이나 청소년 지도자간의 의견교환을 위해서 이용한다는 대답이 101명(27.5%), 홍보에 이용한다는 대답이 77명(21.0%), 기사나 뉴스 등 일상적

인 정보를 찾기 위해 이용한다는 대답이 60명(16.3%), 기타가 22명(6.0%), 무응답이 1명(0.3%)으로 나타났다[그림 III-64].



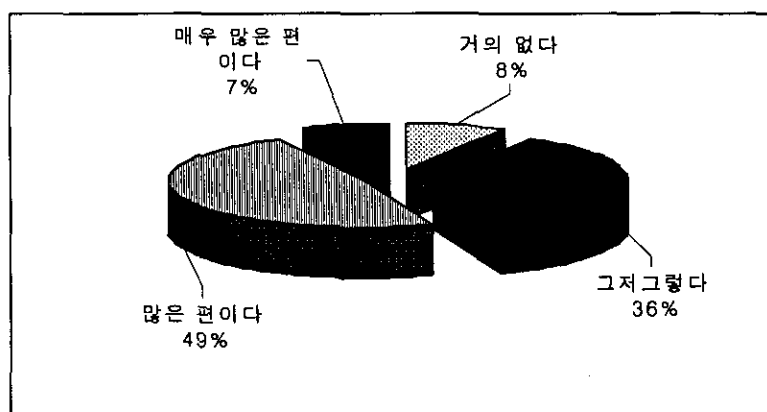
[그림 III-64] 전문가의 인터넷 이용목적

이러한 조사결과는 전문가의 대부분이 청소년에게 정보를 서비스하기 위해 인터넷을 이용하는 것이 아니라 자신에게 필요로하는 정보를 소비하기 위해 이용하고 있음을 보여준다. 따라서

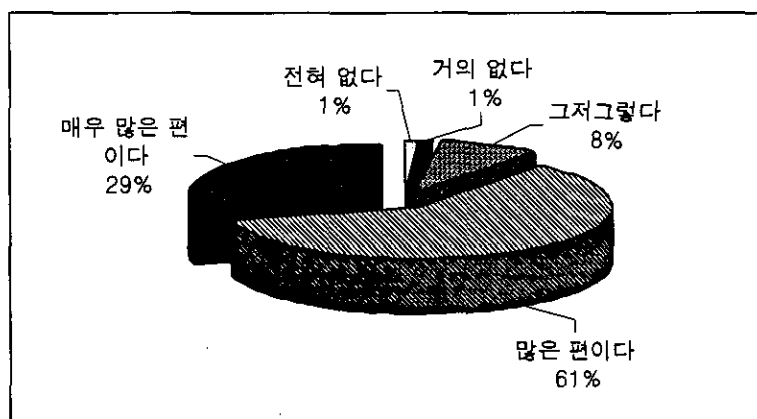
청소년 전문가의 경우 인터넷에 접속했을 때 가장 많이 접속하는 사이트를 분석한 결과 청소년관련기관의 사이트를 방문한다는 응답은 24.4%, 본인이 종사하는 기관의 사이트는 15.9%로 나타나 청소년과 직접적으로 관련된 사이트의 방문은 40.3%에 불과한 반면 나머지 59.7%는 유명한 포털사이트를 이용하는 것으로 나타났다. 이러한 조사결과는 청소년에게 정보를 제공하기보다는 소비를 위해 인터넷을 이용하고 있다는 앞선 분석과 그 맥을 같이한다. 이 밖에 또한 전문가들의 인터넷 이용시간은 1주일에 10.9시간 사용하는 것으로 나타났다.

(2) 인터넷정보에 대한 인식

인터넷에서 청소년에게 유익한 정보가 어느정도 있다고 생각하는가를 질문한 결과, 거의 없다는 대답이 30명(8.3%), 그저 그렇다는 대답이 131명(36.2%), 많은 편이라는 대답은 175명(48.3%), 매우 많은 편이라는 대답은 26명(7.2%)로 나타나, 인터넷상에 있는 유익정보의 양에 대해 전반적으로 긍정적인 태도를 보이고 있다[그림 III-65].



[그림 III-65] 인터넷의 유익정보에 대한 인식



[그림 III-66] 인터넷의 유해정보에 대한 인식

또한 인터넷상에 청소년에게 유해한 정보가 어느정도 있다고 생각하는가를 질문한 결과, 매우 많다는 대답이 219명(60.5%)로 가장 높았으며, 그저 그렇다가 30명(8.3%), 거의 없다가 4명(1.1%), 전혀 없다가 4명(1.1%)로 나타났다[그림 III-66]. 따라서 전문가들 역시 인터넷을 통해 많은 정보를 수집하고 의견교환을 하는데 이용하고 있지만, 인터넷에서 청소년들에게 제공되는 부정적 정보들 역시 많이 있다고 생각하고 있음을 알 수 있었다.

IV. 청소년 정보격차 주요쟁점과 정책

1. 해외의 청소년정보격차 해소정책
2. 청소년의 성별 정보격차 실태
3. 소외계층의 정보화 실태
4. 90% 속의 정보격차 : 서울, 싱가포르,
타이페이 청소년의 인터넷접속 양태에 대한
다층 비교분석
5. 정보격차 해소정책과 청소년

IV. 청소년 정보격차 주요쟁점과 정책

1. 해외의 청소년 정보격차 해소정책

유지열

(한국인터넷정보센터)

1) 서론

현재 대부분의 선진 각국들은 정보격차 문제의 해소를 정보사회를 성숙시키는 가장 중요한 과제중의 하나로 여기고 다양한 정책을 추진하고 있다. 그런데, 정보사회로의 본격적인 진입에 있어서 정보격차의 문제를 해결하는데 있어서는 두 가지 과제를 제기할 수 있다. 하나는 정보사회의 주인공들인 청소년들의 정보격차 문제 해소이고, 다른 하나는 정보사회에서 성인들의 정보격차문제 해소이다.

정보격차의 문제가 중요하게 다루어지는 이유는 단순한 정보통신기기의 접근 기회나 이용능력의 차이를 넘어서 사회적 불평등의 문제로 연결

되며, 따라서 사회적 대응이 요구되는 문제이기 때문이다. 특히, 청소년들의 정보격차는 현재적인 문제임과 동시에 미래에 매우 심각한 사회적 결과를 가져올 수 있는 문제이다. 정보사회의 진전과 더불어 청소년들이 사회의 주인공이 되는 성숙한 미래의 정보사회에서는 정보통신기기의 활용과 그 결과가 그 사람의 사회적 지위와 역할을 결정하는 중요한 준거로 작용할 개연성이 매우 높다.

최근까지 정보격차와 관련한 주요 관심과 논의는 정보통신기기의 접근, 즉 정보통신기기의 접근여부를 제공하는 컴퓨터의 소유 여부 및 통신망의 접근여부 및 접속속도, 그리고 정보통신기기의 활용여부 및 기본적인 활용능력 등이 중요한 비중을 차지하고 있다. 그러나 이러한 관심과 논의는 청소년들과 관련된 정보격차의 논의에서는 상대적으로 덜 중요한 비중을 차지한다. 청소년들이 사회의 주인공이 되는 미래 정보사회에서는 정보통신기술의 발달과 정보사회의 성숙으로 컴퓨터와 인터넷 접속 등의 정보통신기기 접근문제는 오늘날의 전화의 보급과 같이 보편화되어 큰 문제가 되지 않을 것이기 때문이다. 오히려, 청소년들에 있어서는 정보통신기기의 활용이 현재보다는 미래에 중요한 요소로 작용하기 때문에 청소년들의 정보격차 문제에 있어서는, 정보접근의 문제보다는 정보통신기기의 활용능력 및 이를 활용한 사회적 부가가치의 창출능력이 보다 중요한 요인으로 작용할 것이다.²⁰⁾

-
- 20) 정보사회의 미래 주인공인 청소년들에게 정보활용능력이 더욱 중요하다고 해서 현재의 정보통신기기의 접근기회의 격차가 전혀 무의미한 것은 아니다. 기본적으로 현재의 교육과 양육과정을 통한 정보통신기기의 활용능력의 배양이 미래의 격차를 결정짓는데 큰 영향을 미친다. 나아가 이러한 교육과 양육과정에 있어서 현재의 정보통신기기의 접근 기회의 차이는 중요한 정보격차의 요인으로 작용할 것이다. 그러나, 대부분의 경험적 조사를 볼 때, 우리나라 청소년들의 경우는 대부분이 컴퓨터와 인터넷을 이용하며, 또한 가정의 경제적 요인의 영향을 받는 가정내 컴퓨터 및 인터넷의 보급에 있어서는 차이를 보일지라도, 실제 컴퓨터와 인

결국 청소년들의 정보격차의 문제는 정보접근의 문제라기 보다는 정보통신기기의 활용능력을 배양하는 것에 초점이 놓여진다고 할 수 있다. 따라서 대부분의 외국들도 성인들의 정보격차 해소에 대한 접근은 비교적 다양하고 상세한 정책을 준비하고 시행하는 것에 비해 청소년들의 정보격차문제는 교육적 차원에 집중하고 있다. 즉, 청소년들의 정보격차문제는 현시적인 접근권의 보장이나 특정한 활용 기술능력의 배양보다는 모든 학생들이 정보사회의 생존에 필요한 능력과 기술을 포괄적으로 습득하고 배우는 것에 초점을 두고 있다.

따라서, 여기서는 정보선진국을 지향하는 주요 국가들의 청소년 중심의 정보화 교육 정책을 중심으로 청소년들의 정보격차 대응정책과 방향을 알아보고자 한다.

2) 해외의 정보화 교육 사례

(1) 미국의 정보화 교육

정보사회를 선도하고, 나아가 정보격차문제를 일찍 자각하고 가장 적극적으로 대처하는 미국은 다른 국가에 비해 정보화 교육 자체만의 구별적인 정책보다는 정보사회에 대한 대비와 정보격차 문제의 해결을 목적으로 정보화 교육을 실시한다. 따라서 대부분의 정보화 교육은 정보화 취약계층이나 소외계층을 대상으로 실시되는 것이 특징이다.

미국은 1996년 연방정부 주도하에 “21세기를 대비한 교육을 제창”하고 학생들에게 컴퓨터의 활용기능 증진 및 컴퓨터 학습과 생산성 향상에 활용되는 능력을 향상시키기 위한 교육정책을 다각도로 추진하고 있다.²¹⁾

터넷의 이용기회는 학교, 공공접근장소, PC방 등의 대안적인 곳에서 어느 정도 제공되기 때문에 결정적인 요소라고 하기는 어렵다.

21) <http://www.ed.gov/Technology/Plan/NatTechPlan/append-b.html>

미국의 종합적인 정보화 교육 모델은 Generation www.Y²²⁾ 프로젝트이다. 이 프로젝트는 정보화 교육을 기본적으로 지역 사회와 교사, 기업체의 협력을 기반으로 하여 실시하며, 여기에 학생들의 참여 기회를 확대하는 방향으로 추진하는 점이 특징이다. 이 프로젝트는 교사와 협력하여 IT를 활용한 수업 계획안 개발수업과 병행하여 실시되는 프로젝트를 수행할 수 있는 능력을 갖춘 학생들을 양성하는 것을 주요 목표로 하고 있다.²³⁾

Generation www.Y는 학교의 참여를 유도하기 위하여 미국 교육부의 TICG(Technology Innovation Challenge Grant) 기금을 제공하여 프로젝트를 운영하는 학교를 지원하고 있으며, 지역별로 워크숍과 연수프로그램을 개최하고 있다. 이 프로젝트는 IT를 활용한 수업 진행에 학생들의 참여를 가장 중시하고 있다. IT 교육은 중·고등학생(grades 6-12)들을 대상으로 이루어지며, 한 학기 18주간의 수업 기간 동안 총 12개 과목으로 구성되어 있다. 이 중에서 8개 과목은 학생들이 IT를 활용한 수업을 진행하는 교사를 도울 수 있는 기술적인 측면을 다루는 내용이며, 나머지 4개 과목은 수업 계획안의 구성요소와 학습 목표 등 교육과 관련된 주제들을 다루고 있다.

1999년 가을부터 시작하여 2000년까지 이 프로젝트에 참여하고 있는 학교는 29개 주에서 300여 개에 이를 정도로 활발하였다. 또한, 워싱턴 DC에서는 2000년 1월부터 TLCF(Technology Literacy Challenge Fund) 기금을 받는 많은 학교들이 여기에 합류하였다. 가장 성공적인 사례는 올림피아 학군(School district)으로서, 학생들은 네트워크 구축과 운영, 외부 지원과의 협력, 교사의 수업 진행 보조 등의 활동을 하였다. 앞으로 이 사례를 기반으로 모델을 정교화하고 확장하여 전국적으로 관련 자료를 배포할 예정이다. 나아가, 현재는 교육 자료를 보다 많이 확보하여 과목별 학습 지도 요령을 강화한 2차 자료집을 준비하고 있으며 초등학교 고학년

22) WHY:World wide Horizons for Youth

23) <http://genwhy.wednet.edu/description.html>

(grades 4-5)을 대상으로 Generation www.Y를 확장하는 방안을 계획하고 있다.

한편, 미국의 대표적인 정보화 교육의 예는 캘리포니아주 교육부의 DHS(Digital High School) 프로그램이다.²⁴⁾ DHS는 고등학교를 졸업하는 학생들이 컴퓨터 활용 능력을 기본적으로 갖추게 할 목적으로 주내의 모든 학교에 컴퓨터와 네트워크, 소프트웨어, 각종 연수 프로그램 등의 초기의 설비 구축 및 지속적인 기술 지원과 교사 연수를 지원하는 프로젝트로써 1997년에 시작하여 2000년까지 실시되고 있다.

DHS 프로그램에 참여하는 학교는 정보통신기술의 교과과정 도입에 중점을 두며, 학생들은 기본적인 전자우편, 워드 프로세서, 전자 출판 소프트웨어, 스프레드시트, 코스웨어, 인터넷 활용 능력을 바탕으로 향후의 학업을 비롯한 다양한 분야에서 필요한 능력을 갖추도록 교육한다.

이외에도 미국은 정보격차를 해소하기 위해 지역 컴퓨터 센터를 설치하거나 확대하여 경제적으로 낙후된 지역의 청소년과 주민을 대상으로 컴퓨터 교육과 인터넷접근을 제공하기 위한 프로그램으로 1999년부터 실시하고 있다. 지역 기술센터의 개설 비용 혹은 기존 센터의 확대비용을 지원하여 소외계층에 대한 정보화 교육을 하고 있는데, 지원대상은 주 혹은 지방자치단체 교육기관, 성인교육기관, 지역 및 시민단체, 그리고 공공기관 등이다.²⁵⁾ 이처럼 미국의 정보화교육은 정보격차 해소와 보편적 서비스의 차원과 연계해서 실시되는 것이 특징이다.

(2) 일본의 정보화 교육

일본은 정보화 교육의 일환으로 1994년 어린이들을 주축으로 컴퓨터 통신을 통해 '학교 상호간의 교류'를 위하여 공동학습을 하는 프로젝트인 "미디어 키즈"(Media Kids)를 시작하였고, 1995년에는 "고네트 플랜"(GoNet

24) <http://ctap.k12.ca.us/dhs/>

25) <http://www.ed.gov/offices/ovae/ctc>.

Plan)이라는 명칭하에 약 1,000개 학교를 인터넷에 접속시켜, 공동으로 학습하도록 하는 프로젝트를 NTT를 중심으로 협의회를 설립하여 추진하였다. 또한, 일본은 정보통신기술 도입을 통하여 학교 교육의 새로운 가능성을 모색하고자 1994년도부터 현재까지 “100교 프로젝트”, “新 100교 프로젝트”, “E-스퀘어 프로젝트” 등의 본격적인 정보화 교육을 지속적으로 추진해오고 있다.²⁶⁾ 일본은 이들 프로젝트들을 통하여 학교의 정보통신 인프라 구축과 더불어 정보통신기술 실천교육사례의 탐색 및 개발, 노하우의 공유를 통한 정보화 교육을 본격화하고자 한다.

일본이 가정 먼저 시작한 정보화 교육 프로젝트인 “100교 프로젝트(1994-1996)”는 통산성 산하의 정보처리진흥사업협회(IPA)와 문부성 산하의 컴퓨터교육개발센터(CEC)가 공동으로 추진한 것으로서, 1994년부터 1996년까지 학교의 인터넷 시설 구축 및 정보 활용 활성화를 위해서 시행하였다. 1994년 전국의 초·중·고·특수학교를 대상으로 프로젝트 참여학교를 모집하여 응시한 1,543개 학교 가운데 111개 학교를 선정하고, 1995년부터 네트워크 회선 및 기기를 설치하고, 설명회를 비롯한 여러 활동들을 개최하면서 본격적으로 프로젝트를 추진하였다. “100교 프로젝트”에 참여한 학교들은 자율적으로 선정한 주제에 맞추어 정보통신기술을 활용하는 자율기획 활동을 수행하는 동시에 공동 프로젝트의 일환으로 정보 교환, 원격 협동학습, 전자회의, 작품전시 등의 활동을 수행하였으며, 활용 연구회, 성과발표회 등을 통해 3년간의 “100교 프로젝트”를 완료하였다.

다음으로 실시된 “신 100교 프로젝트(1997-2000)”는 108개 학교를 대상으로 교육분야에서의 국제 교류 사업, 학교와 지역간의 연대 사업, 학교 인프라 구축 사업을 중점기획 사업으로 선정하여 시행하였다. 이와 더불어 각 학교들이 자율적으로 연구 주제를 선택하여 수행하는 자율 기획 사업을 공모하여, 각 주제별 연구실천활동을 추진하였다.

이어서 1999년부터 추진중인 “E-스퀘어 프로젝트(1999-현재)”는²⁷⁾ 첫

26) <http://www.edu.ipa.go.jp/E-square>.

째, 「100교 프로젝트」에서 얻은 노하우 및 성과를 널리 홍보하고 향후 인터넷 시설 및 네트워크 환경 확충을 계획하고 있는 학교들이 효과적으로 노하우를 활용할 수 있도록 지원하며, 둘째, 프로젝트의 모든 참여자들(초보자부터 숙련자까지)이 의견을 교환할 수 있는 사이버 공간을 무료로 제공하여 이들에게 공동 학습, 지식 습득, 노하우 향상의 기회를 제공하고, 셋째, 첨단 기술을 활용한 교육 방법의 효과를 검증할 목적으로 추진하고 있다.

전체적으로 일본은 다른 선진국가에 비해 국가사회 정보화 부분에서는 크게 앞서지 못하고 있다. 따라서, 정보화 교육에 있어서도 상대적으로 다른 나라에 앞서지 못하고 있다. 이에 일본은 노동성 주관으로 2000년 5월 27일 산학관 대표자로 구성되어 정보통신분야의 인재육성에 대해 논의할 '21세기 인재육성회의'를 6월에 발족시키기로 결정하고 정보화교육에 박차를 가하고 있다.

(3) 프랑스의 정보화 교육

프랑스는 유럽의 다른 국가와 마찬가지로 미국에 비해 상대적으로 뒤진 정보화의 진행을 따라 잡기 위해 정보화 교육을 강조하고 있다. 프랑스는 정보화 교육의 목표로서 정보 사회를 살아가는 데 필요한 학생들의 정보통신기술 활용 능력 향상과 멀티미디어 도구를 활용한 교수·학습의 현대화에 두고 있다. 이를 위해 프랑스는 수업에서의 멀티미디어 활용촉진, 정보통신 인프라 구축, 교사 정보화 교육, 교육용 멀티미디어 산업 육성 등을 전략적으로 추진하고 있다. 프랑스는 1998년 1월부터 "Programme

- 27) E 스퀘어(square) 스퀘어란 사이버 공간 안에 자리잡은 교육을 위한 광장을 의미한다. E는 Educational과 Electronic을 동시에 의미하며, 스퀘어는 마을의 중심 광장처럼 교육과 관련된 모든 사람이 자유롭게 출입하며 정보를 교환하고, 토론하는 장소를 뜻한다. 그리고, 스퀘어에는 광장의 의미 뿐 아니라 제곱이라는 의미가 있으므로, Educational - Electronic에 E가 두 번 나오는 것을 의미하기도 한다.

d'Action Gouvernemental pour la Societe de l'Inform@tion"이라는 국가 정보화사업을 추진하고 있다. 이중에서 특히 교육·문화·공공서비스·전자상거래·산업혁신·네트워크 관련규약 등 여섯 분야의 정보화를 중점적으로 추진하여 정보화 교육을 강조하고 있다.²⁸⁾

프랑스는 먼저 인프라 구축을 위해 2002년까지 모든 학교들을 인터넷으로 연결한다는 계획으로, 민간 단체와 정부간에 긴밀한 협조 체제를 갖추고 학교 전산망 구축사업을 진행하고 있다. 학교 전산망 구축을 지원하기 위하여 중앙 정부는 재정적으로 어려운 지방정부를 우선적으로 하여 지방 정부에 총 5억 프랑을 무이자로 12년 동안 대출해 주고 있다. 이 외에도 프랑스에서는 학교들이 저렴한 비용으로 최신의 정보통신기기를 활용할 수 있도록 정보통신기기 발전 임대 계약 제도를 시행하고 있다. 이 제도는 중앙 정부가 업체로부터 기기를 임대하여 학교측에 재임대 해주는 것으로써, 계약 기간 동안(약 3년-5년) 약간의 비용을 추가 부담하면 노후한 정보통신기기를 최신 기기로 교체할 수 있도록 해 준다.

이와 더불어 프랑스는 정보화 교육을 위한 교육용 기자재 및 소프트웨어의 중요성을 인식하고 1998년 9월에 교육부에 멀티미디어 자료 개발 지원 업무를 담당하는 부서를 신설하고, 교육용 멀티미디어 및 시청각 교재를 개발하고 있으며, 이 외에도 교육부의 인증을 받은 TV 프로그램들을 교사 및 학생들이 자유롭게 사용할 수 있도록 교육용 멀티미디어 자료 은행 설치계획을 추진하고 있다.²⁹⁾

프랑스의 정보화 교육은 초·중·고등학교 학생들의 정보소양 향상을 위하여 수업에도 정보통신기기를 적극 도입·활용하고 있다. 초등학교 수업에서는 인터넷상에서 제공되는 다양한 멀티미디어 자료들을 사용하고 있으며, 중·고등학교에서는 기술 수업 시간에 ICT(Information Communication Technology) 활용법을 가르치는 한편, 전 교과 수업에 ICT를 활용하여 교

28) <http://www.educnet.education.fr/plan/bcartes.htm>

29) <http://www.education.gouv.fr/realisations/communication/samra1.htm>

수-학습의 현대화를 추진하고 있다. 프랑스는 수업에서 ICT 활용 증가에 따라 학교에서 전문인력 지원 요구가 강하게 대두되자 각 학교에 대한 ICT 전문교사 배치 사업을 추진하여 정보화 교육을 실시하고 있다.

나아가 프랑스는 국제적으로 전자상거래에서 뒤지는 것을 막기 위해 인터넷과 디지털 기술에 관한 연구와 개발을 위한 대학인 “인터넷 그랑제콜(Grande Ecole)”을 마르세유 근교에 설립하고, 여기서 인터넷 기술에 대한 재교육을 원하는 대학졸업자와 성인에게 고급 교과과정을 제공할 계획이다.

전반적으로 프랑스의 정보화 교육은 보다 저렴한 비용으로 보다 우수한 제품을 확보하는데 중점을 두고 있다. 또한 가용한 자원을 최대한로 활용하여 교육의 효과를 높이기 위하여 정부, 지역 단체 및 기업체들이 협력자가 되는 협력 관계(partnership)를 매우 중시하고 있다.

(4) 영국의 정보화 교육

영국 또한 미국에 비해 뒤진 정보화를 만회하기 위해 정보화 교육을 매우 중시하고 있다. 이미 1997년 토니 블레어 수상은 2002년까지 모든 학교들을 초고속망으로 연결시켜 무료로 사용하게 하며, 50만 교사들에게 IT활용능력의 교육을 통해 어린이들이 기술의 가능성과 잠재력을 마음껏 활용할 수 있는 IT 능력을 갖추도록 할 것이라고 하였다.

이를 위해 영국은 인터넷상에서 모든 학습자 및 교사, 교육기관들에게 양질의 교수·학습자료와 조언을 제공하며, 교사들의 전문능력 개발과 교사 및 학생들의 정보공유·정보교환의 장을 마련하기 위한 NGfL(National Grid for Learning)³⁰⁾ 계획을 추진중이다. 영국 정부는 2002년까

30) NGfL은 인터넷 상에서 제공되는 교육적 가치를 지닌 콘텐츠들의 집합체(<http://www.ngfl.gov.uk>)와 학교, 도서관, 대학교, 직장, 가정 등에서 이 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있는 방법의 개발이라는 두 측면을 포함한다.

지 모든 학교, 도서관, 지역센터들을 NGfL에 연결시킬 계획이다. 교사들은 교과 수업에 ICT를 효과적으로 활용하기 위해 자신감을 갖고 필요한 능력을 갖추도록 하며, 학생들은 졸업할 때까지 ICT에 대한 충분한 지식과 기술을 갖추도록 한다. 영국은 이러한 NGfL 계획을 통하여 디지털 학습분야에서 세계의 선두주자가 되도록 한다는 목표로 정보화 교육을 추진 중이다. 현재 NGfL은 학교 교육과 교사 연수에 주안점을 두고 있으나, 향후 평생 교육으로 그 범위를 확대해 나갈 계획이다.³¹⁾

이러한 목적을 달성하기 위하여 영국정부는 1998년부터 2002년 동안 NGfL 사업을 위해 학교의 ICT 시설설치 및 NGfL 서비스와 콘텐츠 개발에 7억 파운드, NGfL에 도서관들을 연결하고 도서관의 ICT 시설지원에 9백만 파운드, 교사 및 학교 사서에 대한 ICT 훈련에 2억3천만 파운드, 공공 사서에 대한 ICT 훈련 및 일반인들에 대한 ICT 사용법 안내에 2천만 파운드, 평생학습을 위한 콘텐츠의 디지털화 사업에 5천만 파운드, 기타 혁신 사업을 위한 IT에 6백만 파운드 등 총 약 10억 1천5백만 파운드를 투자할 계획이다.

영국의 ICT 교육과정을 살펴보면, 5 - 7세의 Key Stage 1단계에서는 컴퓨터 사용에 친숙해지고 정보를 다룰 수 있도록 교육한다. 7 - 11세의 Key Stage 2단계에서는 수집한 정보를 단순히 보여주는 차원에서 보다 발전하여 상호 의견 교환을 통하여 정보의 질을 평가할 수 있도록 교육하며, 11-14세의 Key Stage 3단계에서는 보다 광범위하고 효율적이며 복잡한 정보를 다루고 ICT의 한계도 경험하면서 자율적인 사용자가 되도록 한다. 14-16세의 Key Stage 4단계에서는 다양한 ICT에 대해 자신감을 가지고 능동적으로 정보를 선택하여 사용하며, 사용자의 요구에 맞는 정보를 다른 학생과 협력하여 만들 수 있도록 교육한다.³²⁾

이외에도 영국은 모든 사람들에게 새로운 ICT에 접할 수 있는 기회

31) <http://www.dfes.gov.uk/grid/>.

32) <http://www.qca.org.uk/ncr/pdfs/ncr-ict.pdf>

제공을 통한 정보격차의 해소를 위해 2억 5천200만 파운드를 투자하여 700개의 새로운 'ICT 학습센터'를 설립할 계획이다.³³⁾ 이 학습센터 사업은 기존의 University for Industry (Ufi)³⁴⁾, Education Action Zones³⁵⁾ 등과도 연계하여 이루어질 것이며, 향후에는 공공 부문과 사기업 부문과의 연계 방안, 대학과 초·중·고등학교 그리고 지역사회와의 연계 방안을 적극적으로 모색하여 전국민의 재교육이라는 커다란 과제를 효과적으로 달성할 수 있도록 추진중이다. 영국은 외국 대학생들도 향후 인터넷을 통하여 영국에서 학위를 받을 수 있는 세계 최초의 e-University 계획을 추진중이다. 영국은 e-University를 통하여 2005년까지 외국학생 75,000명을 추가로 유인할 계획인데, 참여 대학교들은 컴퓨터기술을 사용하는 기업과 긴밀한 협력을 추진할 계획으로 있다.

(5) 호주의 정보화 교육

호주 정보화 교육의 전형적인 모형은 학생들의 학업 성취를 위해 정보기술(IT)을 교육과정에 체계적으로 도입시키기 위한 퀸즈랜드 주의 "Schooling 2001" 프로젝트이다. "Schooling 2001" 프로젝트의 목표는 교사와 학생들이 IT 활용 기회를 극대화할 수 있는 환경을 구축하고, IT의 습득과 더불어 이를 교수·학습에 효과적으로 응용할 수 있는 능력을 개발하며, 양질의 교육용 소프트웨어와 온라인 상에서 접근할 수 있는 교육 계획안을 제공하는 것이다. 또한 IT를 도입한 수업이 학생들의 학업 성취

33) <http://www.dfes.gov.uk/news/news.cfm?prnumber=034&pryear=00>.

34) University for Industry (Ufi)는 개인 및 기업체에게 개방 원격 학습을 제공하기 위해 설립된 조직으로 첨단 정보통신기술을 활용하여, 원격으로 고품질의 학습 자료 및 서비스를 연결, 제공하고 있다.

35) Education action zones는 상대적으로 열악한 학교와 학업 성취가 뒤쳐진 학교를 지원하기 위해서 약 20개의 유치원, 초·중·고등학교들로 구성된 학교군으로 지역의 교육 전문가, 기업, 학교장, 학부모, 지역 사회의 인사들과 함께 학교 발전 및 학업 성취 향상을 위한 활동을 추진한다.

도에 끼치는 효과를 측정하기 위한 도구와 절차를 개발함으로써, 학생들의 학업 성취 향상을 위해 필요한 교육자료개발의 중요성을 확산시키는 목적까지도 포함한다.³⁶⁾

현재 이 프로젝트에는 약 500여 개의 학교가 참여하고 있는 프로젝트의 목표달성을 위해 초등학교·중학교·특수학교·원격교육기관을 포함한 모든 학교가 정보통신 관련 장비를 교체·유지·보수하도록 매년 약 1237만 달러(호주)를 제공하며, 교사들의 IT 활용 능력 향상을 위해 대상 학교에 매년 약 640만 달러(호주)를 제공한다. 또한 학생들이 사용할 수 있는 컴퓨터의 대수를 증가시키고 교실에 네트워크 설비를 갖추도록 대상 학교에 매년 565만 달러(호주)를 제공하고, 수업에 필요한 코스웨어와 소프트웨어 구입에 매년 176만 달러(호주)를 제공한다. 나아가, 교사들의 IT 활용 능력을 계발하기 위해 실시하는 주 단위의 교사 연수 프로그램을 진행하고 있다.

한편, 호주의 정보화 교육은 각 학년 단계별로 뚜렷한 정보화 교육의 목표를 설정하여 추진중이다. 유치원에서는 자신의 주위에 있는 다양한 정보기술을 활용하는 능력, 즉 정보를 찾아 수집하고, 저장할 수 있으며, 그 정보의 중요한 특징을 알 수 있도록 교육한다. 이후 학교의 1학년 - 4학년은 자신에게 필요한 자료, 기술, 장비가 무엇인지, 정보가 어떻게 만들어지며, 정보의 구조나 형태가 정보의 의미와 이미지에 어떤 영향을 미치는지를 이해하고, 목적이나 상황에 맞도록 적합한 매체를 활용하도록 교육한다. 4학년 - 7학년은 적절한 방법을 통해 정보를 생성, 조직, 제시하는 방법을 교육하고, 정보의 형태, 스타일, 제시 방식이 정보의 의미에 영향을 미친다는 사실을 이해하며, 정보에 담긴 메시지와 이미지의 질과 목적에 대해 교육한다. 7학년 - 10학년은 정보를 보다 능숙하게 처리, 해석, 송수신하며, 정보기술과 관련된 사회, 윤리, 문화적 쟁점을 이해하며, 자신의 필요와 청중의 특성에 맞게 정보를 활용할 수 있고, 정보의 정확

36) http://www.qed.qld.gov.au/tal/2001/abo_sum.htm.

성, 프라이버시, 국제적 수준의 접근 및 보급에 관심을 기울이도록 교육한다. 11학년 - 12학년은 자신의 필요에 맞게 정보통신 시스템을 활용하고, 정보의 형태·스타일·제시 방법을 비판적으로 평가할 수 있으며, 정보의 신뢰성·타당성·정확성의 중요성을 인식하도록 교육한다.³⁷⁾

(6) 싱가포르의 정보화 교육

싱가폴은 교육 정보화 마스터플랜에 따라 2002년까지 교육과정의 30%를 정보통신기술을 활용하여 진행한다는 목적을 세우고, 이를 뒷받침하기 위하여 하드웨어 및 콘텐츠 확보, 교사 연수 등을 추진 중에 있다. 싱가포르의 1999년 정보화 교육의 종합적인 계획인 “IT 마스터플랜”을 확정하고 국립교육원(National Institute of Education)이나 IT 산업체 등 여러 기관 및 업체들과 공동으로 다수의 연구·개발 프로젝트를 수행하고 있다.³⁸⁾

“IT 마스터플랜”은 크게 교육과정과 평가, 콘텐츠와 학습자원, 기술 인프라, 인력자원 개발(교사 개발) 등의 4부분으로 구성되어 있다. 이 플랜의 목적은 첫째, IT를 통해 학교 밖의 자원을 적극적으로 활용하여 학생들에게 보다 광범위하고 풍요로운 학습환경을 제공하도록 하며, 이를 통하여 학생들은 21세기 사회에서 필요로 하는 안목(perspectives)을 개발하는 것이다. 둘째, 학생들은 정보 접근, 분석, 응용 능력 및 독립적 학습 능력을 개발하여 융통적이고 창조적 사고능력의 개발을 도모하며, 상호협력과 바람직한 가치 판단력을 향상시키는 것이다. 셋째, IT 기반 교수·학습 전략은 교육과정 및 평가방법의 설계를 통해 교육과정을 혁신적으로 개혁하고, 학교들에게 자율성을 부여함으로써 IT 자원을 융통적으로 활용할 수 있도록 하는 것이다. 넷째, 학교 내에서, 학교들 사이에서 혹은 학교와 교육부 사이에서의 의사소통에 IT를 활용함으로써 의사소통의 효과

37) <http://www.decs.act.gov.au/home/studies/pdf/tech.pdf>.

38) <http://www.moe.edu.sg/iteducation/masterplan/summary0.htm>.

성 및 효율성을 높이고 교육행정의 효과성을 향상시키는 것을 목표로 한다.

이 계획의 추진을 위해 싱가폴은 2002년까지 학교들에게 지침이 될 'IT 인프라 국가 표준'을 수립하고, 2002년까지 교육과정 시간 가운데 30% 정도를 IT를 활용하여 운영하며, 2002년까지 모든 학교들의 학생 대 컴퓨터의 비율이 2대1이 되도록 할 계획이다. 또한 학생들이 학교의 모든 학습 장소에서 IT에 접근할 수 있도록 하여 교육과정 전역에 걸쳐 수업 시간 뿐 아니라 수업 시간 외에도 IT를 효과적으로 편리하게 활용할 수 있도록 한다. 나아가, 교사들이 컴퓨터를 주요 작업 도구로 활용하도록 지원한다. 교사들이 정보 및 학습자원에 접근하고, 수업계획을 세우고, 수업을 제공하며, 숙제를 내고, 학생들에게 피드백을 주며, 동료교사나 상사와 의사소통을 하고, 행정업무를 처리하도록 하기 위하여, 수업시간과 그 외의 시간에 컴퓨터에 쉽게 접근할 수 있도록 한다.

이외에도 모든 학교들이 네트워크 환경을 갖추도록 지원하여 모든 교실과 학습 장소에서 코스웨어, 인터넷, 디지털 미디어 자료들에 접근하고 공유할 수 있게 하며 궁극적으로는 모든 학교들은 싱가폴의 고속 백본인 ONE에 접속되는 WAN(Wide Area Network)으로 연결되도록 추진중이다. 이 계획은 현재 진행중인 주요 시범혁신 사업들인 AITP(Accelerating the Use of IT in Primary Schools: 1995년 시작), STW(Student's and Teacher's Workbench: 1996년 시작), JCNet(Junior College Net:1997년 시작) 등을 통합·확대하여 추진하고 있다.

싱가폴은 정보화 교육을 위해 1999년 9월부터 미래 교과서의 모습을 제시하는 "eduPAD 프로젝트"를 출범시켰다. "eduPAD"는 손에 들고 다닐 수 있는 컴퓨터 장비로서, 우표 크기의 전자교과서 메모리 카드를 장착하여 애니메이션, 음성, 하이퍼링크 등 다양한 기능을 제공하는 것이다. 이와 더불어 싱가폴은 21세기 싱가폴 교육의 비전으로 "생각하는 학교, 학습하는 나라 (Thinking Schools, Learning Nation)"라는 기치를 내세우고,

학습 및 창의적 사고력을 향상시킬 수 있는 교육 환경을 제공하기 위하여 자신의 일에 최선을 다하는 교사, 훌륭한 교육 프로그램, 우수한 학교 시설을 갖추는데 초점을 맞추고 있다. 이의 일환으로 학교개선 사업인 PRIME(Programme for Rebuilding and Improving Existing schools)을 추진한다. 이는 대부분 설립 이후 약 20-30년이 지난 학교들을 개선하여 모든 학생들이 IT 등 다양한 시설을 활용할 수 있도록 하기 위한 것으로, 학교들이 1999년부터 2005년까지 7년 동안 약 290개의 학교들이 재건축되거나 업그레이드 될 예정이다. 새롭게 제공되거나 업그레이드되는 시설은 컴퓨터실, 미디어자료실, IT 학습자원실, 상담실, 체육실 등으로 향후 정보화 교육이 본격적으로 실시될 수 있는 학교 환경을 조성하고 있다.³⁹⁾

싱가폴은 세계의 협소한 지리적 단점을 극복하고 정보사회에서 앞선 나라가 되기 위해서 사회 모든 부분의 정보화를 매우 중시하고 있다. 정보격차의 해소와 청소년들의 정보화 교육 또한 그 예외가 아니어서 싱가폴은 어느 나라보다 정보화 교육을 강조하고 있다. 특히 싱가폴은 정부와 기업체, 학교가 공동으로 관련 프로젝트를 추진하는 등 민간과 정부 및 교육기관간의 협조를 통하여 정보화 교육을 추진중이다.

3) 결 론

정보화 교육의 중요성은 2000년 1월 27일부터 2월 1일까지 스위스 다보스에서 열린 경제포럼 총회에서도 강조되었다.⁴⁰⁾ 본 총회의 교육분야에 참석한 정부와 교육계, 기업체 지도자들은 단순히 웹에 접속할 수 있는 환경을 마련해주는 것만으로는 학생들의 정보활용능력을 향상시키기 어렵기 때문에 사회에 적극적으로 기여할 수 있는 인재를 양성하기 위해서는

39) <http://www1.moe.edu.sg/prime/plans.html>.

40) <http://www.weforum.org/conferencesum.nsf/>.

정보화 교육이 중요하다는 것에 공감하였다.

정보사회를 대비하며 정보격차를 해소하기 위한 정보화 교육은 대부분의 국가에서 각 사회의 역사와 현황을 고려하여 정보화 과정 전반에 걸쳐 다양하게 추진되고 있다. 여기서는 정보격차 해소를 해결하기 위한 해외 각국의 정보화교육을 모두 취급하기 어렵기 때문에 여기서는 청소년들을 대상으로 하는 해외 주요국가들의 정보화 교육을 중심으로 살펴보았다. 그 결과, 주요 국가들의 정보화교육은 정보통신기술을 직접적으로 다루는 교과목 수업을 통해서 이루어지기도 하고, 일반 교과목 수업에 정보통신기술을 도입·활용함으로써 그 과목의 학업 성취를 향상시키는 동시에 학생들의 정보활용능력을 향상시키는 방향으로 추진되고 있다.

이상에서 살펴볼 때 해외 주요국가들은 청소년들로 하여금 미래 정보사회를 대비하고 나아가 미래에 발생할 수 있는 정보격차를 해소하기 위하여 정보화 교육을 중시하고 있다. 여기서 살펴본 바와 같이 각국들은 처한 상황이나 환경이 다르지만, 대부분의 국가들은 정보화 교육을 하는데 있어서, 첫째 체계적인 마스터플랜이 존재하며, 둘째 컴퓨터 보급, 네트워크 연결, 설비 보급 등의 기반구축, 교사양성, 콘텐츠 개발 등을 복합적으로 추진하며, 셋째 추진상에 있어서 정부, 민간 그리고 학교 및 관련 기업이나 단체들이 상호 협의하에 협조적으로 진행되고 있다.

2. 청소년의 성별 정보격차 실태*

정숙경

(한국여성개발원)

“가상공간은 현실과 별개의 공간이 아니라 현실적인 개인의 소양이나 능력이 그대로 전자적으로 매개되어 재현되는 공간이다. 단지 가상공간은 개인의 현실성보다 가능성이 지배적인 공간이다.”

1) 서론

‘산업혁명’에 이어 ‘전자혁명’으로 일컬어지는 전자기술의 발전은 정보화를 통해 일국수준에서 정치, 경제, 사회·문화 등 근본적인 변화를 야기할 뿐 아니라 세계화를 통해 지구촌을 새로이 재편하고 있다. 이와 같은 산업사회에서 정보사회로의 구조변동, 즉, 사회의 ‘전자적 질서화’로 인해 국내적으로, 국외적으로 우리의 삶의 환경은 새로운 경험을 제공하면서

※ 본 글에서 남녀학생간의 성차를 보는 근거자료는 2002년 한국청소년개발원의 청소년정보격차에 관한 조사결과와 한국교육학술정보원의 지원으로 한국여성개발원에서 조사한 남녀학생의 정보격차와 요인분석에 관한 연구의 분석결과에 근거한 것임을 밝힌다.

다른 차원으로 변모하고 있다(서이종, 1998). 우리는 오늘날 범세계적 수준에서 발생하고 있는 변화를 '정보화', '세계화'로 보면서 최근 몇 년동안 정보사회로의 변화를 목격해 왔다. 우리사회는 정보화로 인해 사회의 각 부분이 네트워크화되고, 이에 따라 경제적인 거래, 정치적인 의사표명, 사회문화적인 교류 등이 보다 빠르게 이루어짐에 따라 e-비즈니스, 전자상거래, 홈쇼핑, 원격 근무(telework), 원격 교육(cyber-education), 원격 진료 등이 출현하였으며, 새로운 형태의 활동(cyber activity), 새로운 형태의 사회관계(social relationships in cyber space) 등이 가능하게 되었다.

그런데 정보사회로의 진입과 급속한 정보화가 사회문화적으로 확산되는 과정에서 새로운 사회문제로 제기되고 있는 것이 디지털 격차(digital divide)의 문제이다. 디지털격차(digital divide)란 '정보통신기술이 사회문화적인 맥락에서 확산되는 과정에서 다양한 사회상황, 계층, 지역에 따라 정보통신기술에 접근하여 정보를 이용하고, 활용하는 데 있어서 장애나 단절이 발생하는 것'으로 성별, 학력, 소득, 연령, 지역 등 다양한 요인에 따라 나타나고 있다.⁴¹⁾

특히 산업사회에서 정보사회, 지식정보사회로 발전하면서 정보에 접근할 수 있는 기회를 갖고, 정보를 이용할 수 있는 능력은 생산적인 부가

41) 1999년말 정보격차에 대한 중요성이 제기되면서 이에 관심을 갖고 해결방안을 모색하는 전문가 모임이 정보통신부 산하에 '정보불평등연구협의회'로 구성되었다. 이 모임에서 정보격차 개념에 대한 논의가 진행되었는데, 정보격차는 다음과 같은 정의를 포함하고 있다. 누가 정보에 접근하는가, 누가 정보를 이용하는가, 누구를 위한 정보인가 등의 문제를 제기하면서 '누구나 보편적으로 정보에 접근하여 자신이 필요한 정보를 이용할 수 있는 권리가 차단 혹은 단절되는 것'을 정보격차의 문제로 보고 있다. 즉 정보격차는 국민의 보편적인 정보접근과 이용권이 방해받는 것으로 없애는 것으로 정보격차 해소는 국민의 보편적 정보접근권과 이용권을 보장하는데 그 목적이 있다 하겠다. 그러므로 여기서 표기하는 정보격차는 (information divide)로 디지털격차(digital divide)와 함축하는 바가 다르다고 할 수 있다.

가치를 창출하는 원천이 되기 때문에 매우 중요함에도 불구하고, 어떠한 원인에 의해 정보접근, 정보이용, 정보활용에 있어서 단절이나 장애를 겪게 되는 것은 그만큼 사회적 부를 지닐 수 기회를 상실하는 결과를 가져오며, 이는 정보의 접근과 이용을 둘러싸고 정보불평등을 야기하면서 또 다른 사회불평등으로 이어질 것임이 분명하다.

최근 디지털 격차에 대한 관심이 증가하고, 디지털 격차 해소를 위한 다양한 방안이 모색되고 있는 것은 바로 이러한 이유에서일 것이다⁴²⁾.

현실적으로 디지털 격차는 남성과 여성간, 저학력과 고학력간, 저소득과 고소득간, 젊은 연령과 노령층간, 도시지역과 농촌지역간 등에서 다양하게 나타나고 있다⁴³⁾. 특히 성별정보격차는 동등한 능력이 있음에도 불구하고, 접근기회의 제공, 관심분야로의 유도, 선호도, 성별인식 등으로 인해 여성이 남성에 비해 정보접근이나 이용이 뒤떨어지게 되면, 그만큼 생산적 부가가치를 창출하는 기회를 갖지 못하게 되어 이는 성불평등이 정보사회에서도 지속되거나 더욱 강화될 수 있는 가능성을 짚어 할 뿐 아니라 여성의 인적 자원개발에 있어서 국가적 손실이 아닐 수 없다. 따라서 성별격차 해소에 정책적인 관심을 갖고 실효성 있는 대안의 모색이 절실하다.

지난해 청소년개발원의 「청소년 내부의 정보격차에 관한 연구」⁴⁴⁾ 결과를 보면 남·녀 학생은 정보이용과 이용분야에서 차이를 나타냈는데, 이같은 연구결과는 청소년 남·녀학생이 노인집단이나 주부 등 다

42) 지난해 정부는 정보격차 해소특별법을 제정, 공포하였으며, 이를 기반으로 정보격차 해소종합계획을 마련하고, 정보화추진위원회 산하에 정보격차해소위원회를 마련하였다.

43) 한국인터넷정보센터의 조사결과에 의하면, 최근 성별간 정보격차가 일정 정도 완화되고 있는 추세에 있음을 보여준다, 한국인터넷정보센터, 200. 그럼에도 여성은 여전히 정보취약집단으로 분류되고 있다. 한국전산원, 2000

44) 황진구(2000), 청소년계층 내부의 정보격차 실태연구, 한국청소년개발원.

른 집단에 비해 비교적 정보격차가 적은 층임에도 불구하고, 여전히 성별 간 격차가 존재하고 있음을 시사하고 있다. 그러면 이와 같은 청소년 남·녀 학생이 차이를 보이는 까닭은 무엇일까? 개인의 성격이나 취미 혹은 선호도에서 기인하는 것인가, 아니면 가정의 정보접근환경이나 부모의 영향인가, 학교의 정보화 환경이나 학교장, 교사의 교육태도의 영향에서 연유하는 것일까?

이상의 질문은 청소년 남·녀 학생의 정보격차 해소방안을 마련하는 과정에서 풀지 않으면 안될 과제가 아닐 수 없으며, 이에 대한 보다 구체적인 논의와 연구의 필요성을 제기한다. 따라서 이번 조사결과에 대한 자료를 토대로 청소년 남·녀 학생의 정보리터러시(informations literacy)에 초점을 맞추고, 청소년 남·녀학생의 정보리터러시가 어떻게 다르며, 이들의 성차에 영향을 미치는 요소들이 무엇인가에 역점을 두면서 청소년 남·녀의 성별정보격차 해소방안을 논의하고, 이에 대한 몇 가지 제언을 덧붙이고자 한다.

2) 남·녀학생의 정보격차 관련 선행연구

(1) 정보화와 성별정보격차

정보화란 ‘정보를 생산 유통 또는 활용하여 사회 각 분야의 활동을 가능하게 하거나 효율화를 도모하는 것’이다.⁴⁵⁾ 이와 같은 정보화 개념을 분리해서 생각해보면 ‘정보화란 정보의 생산과 정보의 유통으로 정보를 이용하고, 활용함으로써 현재의 사회활동을 물리적 장벽에 구애받지 않고, 활동의 효율성과 생산성을 높일 수 있게 되는 것’이다(정숙경, 2001)⁴⁶⁾. 사

45) 정보화촉진기본법 제 2조.

46) 정보화개념에서 규정하고 있는 다섯가지 측면은 정보화를 촉진해 가는 데 정책추진목표로 이해할 수 있다. 정숙경 2001 여성정보화기본계획 원

회적으로는 '정보통신기술의 활용을 통해서 사회 내에서의 의사소통이 증가하고 조직운영의 효율성이 높아지는 동시에 개인의 사회적 성찰성이 높아지게 되는, 그러한 상태에 도달하는 총체적인 과정'이라 할 수 있다. 그러므로 정보화는 단순히 정보통신기술이 사회적으로 확장되는 것을 함의하는 것이 아니라 이를 통해 새로운 부가가치의 창출 즉 삶의 질적 변화 과정'으로도 이해된다(윤영민, 1998; 정숙경, 1999)

그런데 정보통신기술의 확산이 사회문화적인 맥락에서 진행되는 과정에서 개인을 둘러싼 사회구조적인 환경은 상이하기 때문에 정보통신기술에 접근할 수 있는 사람과 그렇지 못한 사람, 접근한다 하더라도 이용할 수 있는 사람과 그렇지 못한 사람이 나뉘어진다. 이와 같은 단절과 차이가 바로 디지털 격차이며, 디지털 격차는 개인의 정보접근권을 둘러싸고 그 원인이 정보접근의 기회여부인가, 아니면 개인의 정보능력의 차이인가 등이 핵심쟁점으로 논의되고 있다.⁴⁷⁾

성별정보격차는 정보를 남성과 여성이 많이 가진 사람(informations rich)과 적게 가진 사람 간(informations poor)으로 대비되고,(최두진, 한세익, 조찬영, 이윤복, 1996; 배규한, 임창규; 1998, W, William, 1996; S. Marsha, 1989) PC, 인터넷의 접근 기회가 남성에 비해 여성에게 단절되어 있음을 의미하는 것으로, 정보의 생산과 이용의 측면은 여성이 남성과 비교해서 상대적으로 취약하거나 배제되어 있음을 시사한다.⁴⁸⁾ 이러한 성별 격차의 원인은 청소년 남녀학생간에도 유사하게 적용된다고 볼 수 있는

고, 미간행, 여성부.

47) 그 이유는 정보는 콘텐츠에 관한 것이고, 정보통신기술은 신기술의 개발에 따른 기존의 기술과의 차이와 정보에 접근할 수 있는 개인의 능력 혹은 요건과 관련되기 때문이다. 또한 이러한 구분은 나중에 보다 실효성이 있는 정보격차 해소정책을 마련하는 데 필요하다.

48) 미국의 상무부 보고서, Falling through the Net: Defining Digital Divide 여기서도 아날로그 정보는 문제삼지 않고, 디지털 정보의 접근 기회만을 문제 삼고 있다.

데, 다만 청소년 남녀학생의 경우는 특성상 전자정보매체에 보다 친화력이 있고, 최근 우리나라의 교육정보화의 추진이 이루어지면서 접근환경이나 접근기회의 문제가 다소 해결되고 있다고 볼 수 있다. 따라서 청소년 남녀의 성별격차에 관해서 그 원인을 파악하기 위해서는 접근기회의 차별보다는 이용수준이나 활용능력 등 정보리터러시 자체에 영향을 미치는 요인을 분석할 필요가 있다.

(2) 컴퓨터능력의 성차(性差)

청소년 남녀의 컴퓨터능력은 컴퓨터관련 지식 수준, 컴퓨터 교육에의 참여, 그리고 컴퓨터에 대한 인식과 태도 등 세 가지 영역에 있어서 성별 차이를 보이는데, 일반적인 컴퓨터 관련 지식 수준은 남학생이 여학생에 비해 더 높은 수준을 보여주고 있다(Fetler, 1985). 그런데, 이와 같은 결과는 컴퓨터능력 자체의 성별차이라기보다는 조사 이전의 교육기회에 있어서의 성별 차이에서 기인한 것으로 이해되는데, 일반적으로 여학생들의 컴퓨터 관련 교육 프로그램에의 참여는 남학생들에 비해 월등히 높기 때문이다(Hess and Miura, 1985; Linn, 1985). 따라서 단지 한 시점에서 일방적으로 지식수준을 측정하지 않고, 일정 기간동안 컴퓨터 교육을 실시하고 그 효과를 측정하면, 여학생들의 컴퓨터 관련 지식 습득 능력은 남학생과 별다른 차이를 보이지 않는 것으로 나타나고 있다(Eastman and Krendl, 1987; Hawkins, 1985).

실제로 주영주, 이광희, 봉미미의 '인문계 중 고등학교 남녀 학생의 컴퓨터 교육경험, 활용능력 및 태도 비교'의 연구결과를 보면 여학생은 남학생에 비해 모든 분야에서 뒤떨어지는 것으로 나타났다. 그런데 컴퓨터 교육의 이론적 교육경험에서는 남녀 학생간 유의미한 차이가 발견되지 않았으며, 윈도우, 워드 프로세싱 등 보다 실용적인 학습경험에서는 확연한 차이가 발견되었는데, 이는 컴퓨터 교육이 내용면에서 성차가 존재하며, 정보매체에 대한 접근기회의 차이와 성 역할에 대한 선입견이 남녀 학생

간의 차이를 심화시키는 요인으로 분석되었다(주영주 외, 2001)

이와 같은 선행연구결과를 볼 때 보다 중요한 것은 여학생들의 컴퓨터 교육과정에서 이루어질 수 있는 성별에 대한 선입견, 성별인식에서 파생하는 여학생 스스로의 소극적인 자세가 남녀학생의 성별격차를 강화하는 요인이 되고 있다고 할 수 있다. 더구나 여학생들의 컴퓨터에 관한 소극적인 자세는 여학생들이 지니고 있는 컴퓨터에 대한 인식, 태도와 깊이 관련되어 있다.

일반적으로 여학생들은 컴퓨터의 유용성과 필요성 등에 대해 남학생들 보다 더 부정적인 인식을 지니고 있을 뿐 아니라(Fetler, 1985; Krendl, Broihier, and Fleetwood, 1989, Miura, 1987)), 컴퓨터에 대한 낮은 자신감을 나타내고 있는데(Collis, 1985; Miura, 1987; Wilder, Mackie and Cooper, 1985), 이러한 인식에서의 차이는 곧 관심의 차이, 즉 컴퓨터에 대해 보다 많이 알고자 하는 자세의 차이로 이어지기 때문이다.

그렇다면 컴퓨터의 유용성과 필요성에 대한 여학생들의 부정적 인식과 낮은 자신감의 근원은 무엇일까? 무엇보다도 중요한 점은 컴퓨터의 성전형성(sex stereotype)에 대한 인식, 즉, 컴퓨터는 남성 영역이며, 남성적 세계에 속한다는 인식이라고 지적되고 있다. 컴퓨터에 대한 이러한 성전형적 인식도 남학생들보다 여학생들에게서 자주 발견되는데(Collis, 1985; Wilder, Mackie and Cooper, 1985), 여학생들 사이에 이러한 인식이 자리하게 되는 데는 여러 요인이 작용하고 있다.

개략적으로 그러한 요인들은 외재적인 것과 내재적인 것으로 나눌 수 있는데, 외재적인 요인이란 성역할 사회화 과정과 관련된 요인들을 지칭하며, 내재적인 요인이란 컴퓨터 문화 자체와 관련된 요인들이다. 먼저 성역할 사회화 과정에서는 부모님과 선생님을 통한 성 전형적인 교과목 지도를 그 주요 요인으로 들 수 있다. 즉 수학, 과학, 그리고 그의 연장 또는 응용으로 간주되는 컴퓨터는 기본적으로 남성들에게 더 중요한 과목이며, 따라서 여학생들보다는 남학생들에게 보다 엄격하게 학습되고 지도되

어야 한다는 부모님이나 선생님들의 인식과 태도가 학생들에게 영향을 미치게 된다는 것이다(Chivers, 1987; Hess and Miura, 1985).

한편 컴퓨터에 대한 성 전형성은 부모님이나 선생님을 통해 간접적으로 전달되는 동시에 컴퓨터 문화를 통해 여학생들에게 보다 직접적으로 전달되기도 한다. 대다수 청소년들이 지니고 있는 컴퓨터 문화에 대한 인식은 컴퓨터 문화가 기본적으로 남성적인 성격을 지니고 있다는 것이다. 이는 어린이들을 대상으로 하는 컴퓨터 소프트웨어가 주로 전쟁, 범죄, 또는 스포츠 등 남성적인 소재를 다루고 있으며, 남성적인 가치(파괴, 경쟁, 승리와 권력)를 부추기고 있다(Huff and Cooper, 1987)는 현실과 밀접하게 관련되어 있다. 또한 청소년들이 지니고 있는 '컴퓨터 도사'에 대한 인식 또한 기계로서의 컴퓨터에 대한 몰입이나 도전과 모험의 장으로서의 컴퓨터 세계에 대한 관심 등을 전제로 하고 있다. 이러한 세계가 내포하고 있는 사물지향성과 도전, 정복 등의 가치는 일반적으로 남성적인 것들이며, 따라서 남성에 비해 인간관계 지향적이며, 현실지향성을 지니는 여성에게 그다지 흥미를 유발하지 못한다. 이러한 문화적 요인들은 여성들에게 컴퓨터와 관련된 세계 그 자체가 전혀 친밀하지 않고 이국적인 경향의 세계로 느껴지게 하는 데 중요한 역할을 한다는 것이다(Edwards, 1990; Hapnes and Rasmussen, 1991).

컴퓨터에 관한 학생들의 성취도 면에서 남녀 차이가 존재하지 않는다는 고무적인 연구결과가 발표되고 있는 가운데(김진숙 1991; Corston & Colman, 1996) 현재 남녀학생 간의 정보격차가 존재한다는 시각이 보편적으로 수용되고 있다(심웅기 1998; 임선희, 1998; 한국교육개발원, 1996)

현재 남녀학생간 정보격차의 원인으로는 다음과 같은 세 가지 요인이 이야기되고 있다. 첫째 접근기회의 차이이다. 여학생들은 남학생들에 비해 학교나 가정에서 컴퓨터를 사용하는 시간이 상대적으로 적는데, 이러한 접촉빈도와 사용경험은 긍정적인 태도 형성에 결정적인 영향을 미치며, 자주 접하지 못할 경우 막연한 두려움과 공포감을 갖게 되는 것이다. 둘

째 남녀 성역할에 대한 사회적 편견이다. 사회통념상 여학생이 남학생에 비해 정보능력이 부족하다고 판단함으로써 여학생이 정보능력을 함양할 수 있는 기회가 사전에 제한되는 경우이다. 셋째, 본질적 성차 요인이다. 학습양식에 있어서 본질적인 성차가 있다고 보는 견해이다. 예를 들어 독해, 작문, 언어 구사 등의 영역에서 여학생이 우위를 나타내는 반면에 남학생은 수리적, 기계적 및 시각적 정보처리영역에서 우위를 나타낸다는 것이다(Halpern, 1996). 그러나 최근 연구결과는 수학, 과학, 공학 관련 전문분야의 여성 비율이 저조한 이유는 선천적 적성의 차이보다 후천적 선택의 차이에 주로 좌우되는 것이라 밝혀졌다.(Oakes, 1990)

실제로 스스로 느끼는 컴퓨터 문화의 이질성, 그리고 가정이나 학교에서 전달되는 컴퓨터의 성전형성에 의해 여학생들은 컴퓨터를 보다 남성적인 영역에 속하는 것으로 인식하고 있으며, 이러한 인식은 그들의 컴퓨터의 유용성과 필요성에 대한 부정적 인식과 낮은 자신감을 낳게 한다고 볼 수 있으며, 이렇게 형성되는 여학생들의 컴퓨터 세계에 대한 소극적인 자세는 교육기회의에 저조한 참여로 연결되며, 결과적으로 여학생들은 컴퓨터관련 지식 수준에 있어 현상적으로 남학생들에 비해 낮은 수준을 나타내게 될 것이다. 그렇다면 실제로 청소년 남녀의 정보리터러시는 어떠한 상태인가?

3) 남·녀학생의 정보리터러시 현실

개인의 정보리터러시란 ‘자신에게 필요한 정보를 수집하고, 정보의 정확성을 판단하여 자신의 목적을 위해 정보를 표현해서 전달할 수 있는 능력’을 말하며, 최근 컴퓨터와 인터넷의 사용이 보편화되면서 컴퓨터사용능력과 네트워크 사용능력을 포함하고 있다(서진완, 2000). 그러면 먼저 컴퓨터와 인터넷을 사용하는 데 있어서 청소년 남녀학생의 차이가 어느 정

도 있는지를 조사결과를 토대로 살펴보자.

(1) 정보이용 및 컴퓨터 사용의 성차

정보를 습득하는 통로가 남녀학생간 다소 차이를 보였는데, 남녀학생이 전자정보매체인 인터넷을 통해 가장 많이 정보를 취득하는 반면에 여학생의 경우는 남학생보다 영상매체인 TV를 통해 정보를 습득하는 비율이 높게 나타나며(카이값, 18.976, 유의미도 0.004) 기존의 성별특성이 정보습득매체 순에 어느 정도 반영되어 있음을 알 수 있다.

컴퓨터의 사용면에서 남녀학생간의 유의미한 차이는 발견되지 않았는데, 이와 같은 결과는 그동안 컴퓨터교육의 확산에 따라 컴퓨터 이용이 그만큼 보편화되었음을 시사하는 것으로 이해된다. 그러나 컴퓨터 이용년도 한에서는 남녀학생간의 유의미한 차이를 보였다(카이값 173,116 df=125, 유의미확률 0.003). 또한 컴퓨터 사용에 있어서 영향을 미친 사람들에 대해서 유의미한 차이를 보였는데, 남학생의 경우 친구, 친척 순으로 높게 나타난 반면에 여학생의 경우 학교선생님, 형제자매 순으로 나타났다(카이값 200.032, df=7, 유의미확률 0.000) 이용장소의 경우도 남녀학생간 유의미한 차이를 보였는데, 남학생의 경우 집(52.1%), 친구집(53.7%), PC방(52.6%)로 나타나는 반면에 여학생의 경우는 학교수업시간(88.6%), 방과후 학교(68.8%), 공공기관(80.0%) 등으로 나타났다. 이와 같은 조사결과에서 성별간 특징적인 컴퓨터문화의 단초를 읽을 수 있는데, 집, 친구집, PC방 등에서 컴퓨터를 사용하고 있는 남학생의 우리나라의 '한집 1대 상 PC 보급율'을 고려할 때 가정의 접근환경이 어느 정도 보편화되고 있는 상황에서 집에서 언제든지 자율적인 의사로 독립적으로 컴퓨터를 이용하거나 친구집에서 혹은 컴퓨터가 없는 경우는 PC방에서 적극적인 자세로 이루어지고 있는 데 반해서 여학생의 경우는 학교수업이나 방과 후 학교 그리고 공공기관 등에서 비교적 수동적으로 컴퓨터 이용이 이루어지고 있음을 엿볼 수 있다. 이처럼 이용장소가 성별에 따라 차이가 있는 것은

그만큼 컴퓨터에 대한 접근기회와 태도가 성별화되어 있다고 볼 수 있다. 또한 이 점은 PC방 이용여부를 묻는 질문에서 남녀학생간 유의미한 차이를 보이는데서 확인할 수 있는데, 남학생의 경우 55.3%가 PC방은 이용한 경험이 있는 반면에 여학생의 경우 44.7%만 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다(카이값=66.091, df=1,유의도=0.000) 실제로 이 같은 수치는 PC방 이용유무에 관한 질문결과이며, 이용빈도를 물었다면 차이는 더 현저할 것으로 예상된다.

(2) 청소년 남녀의 컴퓨터 이용능력

컴퓨터이용수준을 보면 남녀학생간 유의미한 차이를 발견할 수 있다. 키보드 조작면에서 남학생들이 여학생에 비해 잘하는 것으로 나타났다(카이값=23.553, df=5, 유의도=0.000). 컴퓨터 이용능력에 관해서는 여러 가지 다양한 컴퓨터사용과 엑셀 워크시트 작업, 한글 97 작업, 문서작업 능력을 질문하여 종합한 결과 전체 90점 만점에서 평균 41.1072점이 계산되었고, 남학생들의 평균점수는 43.62점이고, 여학생들은 38.60점으로 나와 남학생들이 여학생들보다 컴퓨터 처리 능력이 현저하게 뛰어난 것으로 나타났으며, 성별에 따른 컴퓨터 처리능력에 대해서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다<표 IV-2-1>.⁴⁹⁾

<표 IV-2-1> 컴퓨터 사용능력(종합)

		종합적인 컴퓨터 사용능력			통계치
		N	평균	표준편차	
성별	여자	932	38.608	14.003	t=-7.442 ***
	남자	925	43.624	15.022	

49) 2001년 한국여성개발원 조사결과, 미간행

또한 컴퓨터 주변기기를 다룰 수 있는 능력 면에서도 성별에 따라 유의미한 차이를 보였다. 남학생들의 경우 여학생들보다 평균점이 약 1.3 점 정도 더 높은 것으로 나타나, 남학생이 여학생들보다 컴퓨터 주변기기를 다루는 능력이 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 실제로 컴퓨터 이용여부를 벗어나 이용면에서 남학생이 여학생보다 컴퓨터 주변기기를 다룰 수 있는 능력이 뛰어남을 시사한다<표 IV-2-2>.

<표 IV-2-2> 컴퓨터 주변기기 처리능력

		프린터, 팩스, 화상카메라, CD-RW 등 컴퓨터 주변기기 처리능력 정도			통계치
		N	평균	표준편차	
성별	여자	506	10.146	3.110	t=-6.079 *** d.f=1039
	남자	541	11.403	3.574	

이상 컴퓨터 사용능력과 주변기기 처리능력을 종합해 보면 남녀학생 간에 컴퓨터 사용능력의 차이가 존재하며, 성별에 따른 컴퓨터 사용능력은 여학생보다 남학생이 상당히 높다는 것을 알 수 있다.

(3) 인터넷이용에 있어서 성차

인터넷 이용에 관한 남녀학생간 차이에 있어서 남학생은 92.6%가 이용하는 반면에 여학생은 93.5%가 이용하고 있는 것으로 나타나 남녀학생간 미소한 차이가 있음을 알 수 있다(카이값=1.089, df=1, 유의도=0.297) 이처럼 인터넷 이용에 있어서 미소한 차이는 이용시간에 있어서 남녀학생간 현저한 차이로 이어져(카이값=148.462, df=55, 유의도 0.000) 인터넷 이용 그 자체에 있어서 차이는 작지만 이용시간에 있어서 남녀간 성차가 클 수 있다.

무선인터넷 서비스의 경우 이용하는 남학생이 43.5%인 반면에 여학

생은 56.5%로 큰 차이를 보였다(카이값=25.012, df=1, 유의도=0.000). 정보화 수준을 측정하는 개인 홈페이지의 보유에 관해서 남녀학생간 근소한 차이를 보였으며(카이값=2.394, df=1, 유의도=0.122), 홈페이지를 만들 수 있는 능력정도는 ‘매우 잘한다’에 있어서 남학생이 71.2%, 여학생이 28.8%로 나타나 두 집단간의 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(카이값=23.979, df=3, 유의미도=0.000). 남녀 학생의 인터넷 이용시간을 보면 ‘2시간’ 이용하는 학생이 19.1%, ‘3시간’ 이용하는 학생이 5.4%, ‘4시간 이상’ 이용하는 학생이 4.7%로 ‘1시간’ 이상 이용하는 학생들 25.6%에 비해 높은 반면에 여학생의 경우는 ‘2시간’이용하는 학생이 9.5%, ‘3시간’이용하는 학생이 1.6%, ‘4시간이상’이용하는 학생이 1.3%로 ‘1시간’이용하는 학생이 28.4%에 비해 적게 나타나 이용시간이 여학생보다 남학생이 훨씬 많은 것을 알 수 있다<표 IV-2-3>.

<표 IV-2-3> 인터넷이용시간

	하루 인터넷이용시간					전체(%)
	1시간	2시간	3시간	4시간 이상	기타 및 무응답	
남학생(%)	25.6	19.1	5.4	4.7	1.3	56.1
여학생(%)	28.4	9.5	1.6	1.3	3.1	43.9

* 카이값 152.674, df 9, Sig .000, ** 한번 이용할 때 시간을 기준으로 했음.

*** 무응답, 기타 제외.

인터넷의 이용은 다양한 사회활동과 교류를 가능하게 한다. 실제로 남녀학생이 어느 분야의 활동에 많이 참여하고, 이들 집단간의 차이가 있는지를 알아보았더니, 각 분야별로 남녀학생의 인터넷의 이용경험이 유의미한 차이를 나타냈다<표 IV-2-4>.

<표 IV-2-4> 인터넷이용경험의 성차

단위 : 빈도 (%)

	빈도(%)		통계치		
	남학생	여학생	카이값	df	Sig
쇼핑경험	28.5	30.9	38.397	5	0.000
동호회	14.6	11.0	24.896	5	0.000
채팅	3.6	1.8	25.774	5	0.000
전자우편	3.9	2.5	123.692	5	0.000
음란물	11.0	28.7	547.421	5	0.000
음란채팅	37.1	38.3	34.446	5	0.000
불법소프트	19.6	37.4	574.163	5	0.000
사생활침해	37.3	36.8	25.885	5	0.000
바이러스	24.0	33.3	171.208	5	0.000
성폭력	45.3	41.7	49.373	5	0.000

* 남녀학생의 이용경험 백분율을 가장 각 항목에서 '매우 많이 있었다'를 기준으로 했을 때의 수치임.

<표 IV-2-4>에서 알 수 있듯이 인터넷을 통한 경험은 남녀학생간에 매우 유의미하게 나타나고 있는데, 예를 들어 쇼핑경험의 경우 남학생보다 여학생의 경험이 많았으며, 동호회의 경험은 여학생보다 남학생의 경험이 많은 것으로 나타났다. 더구나 인터넷의 역기능이라고 할 수 있는 성폭력, 바이러스, 음란물, 음란 채팅의 경우 여학생의 경험 비율이 훨씬 높게 나타나고 있어 여학생의 인터넷 이용이 이와 같은 부정적인 경험으로 인해 위축될 수 있는 가능성과 이에 대한 우려를 낳게 한다.

여학생이 남학생에 비해 컴퓨터 및 인터넷 이용이 소극적이라는 사실은 남녀학생의 IT 관련 직업의 희망 정도에서 잘 확인할 수 있다. 남학생의 경우 희망하는 정도가 높았으나 여학생의 경우는 희망하는 정도가 낮다.

<표 IV-2-5> IT 직업희망정도

단위: 빈도

	IT 관련 직업 희망					전체(%)
	전혀아님	아닌편	그저 그렇	약간 희망	매우희망	
남학생	3.6	8.4	15.9	15.2	7.8	50.7
여학생	2.8	11.2	18.1	14.4	2.8	49.3

* 카이값=98.594, df=4, Sig=0.000

4) 정보리터러시의 성차에 영향을 주는 변인

정보리터러시란 개념은 1970년대부터 사용되었지만 1980년대 중반에 접어들면서 교육부문에서 변화하는 정보화사회에 대한 대응능력을 제고하기 위해 활발하게 논의되기 시작하였다. 이 용어는 1974년 미국 정보산업 협의회(Ingormation Industry Association)의 회장 Zurokowski가 도서관 및 정보과학위원회에서 제안한 보고서에서 최초로 사용되었으나 이후 Horton과 Demo등의 학자들에 의해 정보리터러시의 개념이 구체화되었다.

이윤식(1990)은 정보리터러시를 정보능력의 소프트웨어적인 측면에서 정보해득력으로 보고 가치있는 정보를 창출하는 능력에다 정보의 규범적 가치에서 관한 부분을 강조하는 정보교양을 포괄하는 개념으로 이해하였다. 일본에서는 정보리터러시를 협의적으로는 정보통신기기를 만족할 만한 수준으로 다룰 수 있는 능력으로 보고, 보다 넓은 의미로 컴퓨터를 통해 데이터를 분석하고 정보를 선별, 가공할 수 있는 능력으로 이해하고 있다. 일본의 우정성은 정보리터러시의 개념은 광의적인 해석에 입각하여 정보통신기술을 활용하여 필요한 정보를 선택, 수집, 활용하는 능력과 의욕까지를 포함하고 있다.

최근 미국, 호주, 캐나다 등 선진국에서 정보화사회에서 정보리터러시의 중요성에 대한 인식이 확산되면서 다양한 연구가 이루어지고 있다. 예를 들면 초등학교에서부터 대학교에 이르기까지 학생들의 정보리터러시를 위한 교육과 훈련을 강조하면서 정보리터러시에 관한 표준과 지침을 제정하는 한편 평생교육의 차원에서 정보리터러시를 강조하면서 지역사회내에 구축된 정보네트워크를 통하여 모든 주민들에게 정보를 수집하여 활용할 수 있는 능력과 정보통신기술을 이용할 수 있는 능력에 초점을 두고 있다.

정보리터러시의 구성요소는 언제 어디서나 자신이 필요로 하는 정보를 습득함으로써 보다 편리한 삶을 영위할 수 있다는 정보사회를 낙관적으로 보는 시각을 기반으로 정보리터러시가 정보화시대의 현대인에게 있어 절대적으로 필요한 부분이라는 사실이다. 사실 정보리터러시의 문제는 정보화사회에서 각 개인에게 문제해결능력을 배양하는 것으로서 정보화사회의 출현을 가능하게 한 다양한 첨단 정보기술을 활용함으로써 자신이 필요로 하는 정보를 수집하여 스스로 문제를 해결할 수 있게 하는 것을 의미하므로, 문제해결을 위한 접근방식으로 'Big Six Skills'라는 논리적인 6단계로 접근이 가능하다.

첫 단계는 업무의 정의로 각 개인에게 어떠한 정보가 필요하며, 어떤 문제를 해결해야 하는지 이를 위해 어떠한 정보가 필요한지 등 정보를 어떻게 찾아야 할지를 결정하기 이전에 우선적으로 필요한 단계를 의미하며 자신의 문제에 대해 정확한 정의가 필요하다. 두 번째는 정보탐색단계로 일단 문제가 정확하게 파악되면 자신의 문제를 해결하기 위해 어떤 정보가 어디에 있는지 그리고 어떻게 해당 정보를 찾아야 하는지 전략이 필요하다. 세 번째는 정보의 소재파악 및 접근단계로 실질적으로 정보탐색전략을 실행하는 단계를 의미한다. 최근에는 인터넷의 발달로 다양한 정보 접근방법이 제공되고 있으며 문제의 종류에 따라 접근방식 또한 달라질 수 있다. 네 번째는 정보이용단계로 자신이 필요로 하는 정보를 찾았다면

자신에게 가치 있는 정보인지의 여부 판단을 통하여 정보를 활용한다. 다섯 번째는 종합단계로 수집된 정보를 자신의 문제해결을 위해 응용하는 것을 의미한다. 이 과정에서 정보는 자신의 목적을 위해 재포장되거나 재구조화과정을 거치게 된다. 따라서 어떤 경우에는 수집된 정보가 새롭게 구성되어 때로는 전혀 다른 형태의 정보로 나타나게 되기 때문에 이 단계에서는 수집된 정보는 하나의 지식으로 구성된다. 끝으로 평가단계로 문제해결을 위해 추출되어 재구성된 지식에 대한 평가단계이다. 이 단계는 지금까지 정보탐색을 위해 거친 각 단계에 대한 효과성과 효율성을 평가하는 것으로 결국 수집된 정보가 자신의 목적을 만족시켰는지 그 여부를 판단케 한다. 결국 판단 혹은 평가의 결과에 따라 지금까지의 재과정을 다시 반복할 수도 있다(서진완, 2000 요약정리).

한국정보문화센터(2000)의 조사결과에 따르면, 정보화에 따라 계층격차가 줄어들 것이라는 전망에 대해 긍정적인 대답은 전체의 33.1%였으나 부정적인 대답은 40.3%로 지역간, 계층간 불균등한 정보보유로 인한 사회적 갈등이 발생할 것으로 보고 있다. 즉 정보격차가 발생할 것이라고 보는 사람은 66.2%로 정보사회의 정보격차의 심화에 대한 심각한 우려를 표명하고 있다. 성별 정보불평등도 심각하게 나타나고 있는데, 한국교육개발원이 1996년 전국 초·중·고등학교에 재학중인 여학생과 남학생을 대상으로 실시한 컴퓨터 활용에 관한 연구 결과, 여학생의 컴퓨터 이해수준은 남학생에 비해 떨어진다고 한다. (여학생: 24.3%, 남학생: 44.9%) 또한 남학생은 여학생보다 컴퓨터에 관한 교육경험(여학생: 39.0%, 남학생: 67.1%), 컴퓨터를 통한 교육경험(여학생: 27.5%, 남학생: 37.3%) 학교(여학생: 45.9%, 남학생: 54.7%)와 가정(여학생: 46.4%, 남학생: 60.5%)에서의 컴퓨터 이용시간 등에 있어서 훨씬 많은 경험을 가지고 있었다.

그러면 이와 같은 차이는 어떤 요인에 의해서 일까? 우선 여학생들의 컴퓨터 등 자연과학, 수학 및 공학에 참여가 낮은 이유는 과학과 기술 자체의 남성적 성격 때문이라고 한다. 이는 남성과 여성의 생물학적 차이

에 근거해서 여학생이 과학세계와 접촉할 때 일어나는 사고체계의 변화가 바로 반여성화 경향으로 야기될 것이라는 생각에서 과학기술에 대한 거부감을 보인다는 것이다.

둘째, 성역할의 사회화과정에서 여러 요인들에 의해 남학생과 여학생에 대한 영향력의 정도가 상이하다는 것이다. 사회화과정에서 영향을 미치는 요인은 첫째, 부모님의 태도나 역할을 통칭하는 가족자원이다. 예를 들어 부모님들이 지니고 있는 과학, 기술교육의 성전형성에 대한 인식과 태도는 자녀들의 학습태도에 영향을 미치며, 부모의 교과목과 관련된 성전형성인 기대와 인식은 학생들의 흥미와 성취동기에 영향을 미쳐 학생들의 성취도에 직접적인 영향을 미친다고 한다. 둘째, 선생님의 영향이다. 선생님의 영향은 ① 선생님이 교과목에 대한 성전형성 인식이 선생님의 학생에 대한 기대의 성별격차를 야기하고, ② 선생님의 기대수준이 학생들의 교과목에 관심과 성취도에 영향을 미치는 방식으로 나타난다. 성역할의 문제로 선생님의 성이 학생들이 지니게 되는 교과목의 성전형성의 인식에 영향을 미친다. 예를 들어 컴퓨터 담당교사가 여자인 학교는 그렇지 않는 학교보다 여학생들의 컴퓨터 과목에 대한 자발적 참여율이 월등히 높다는 것이다. 뿐만 아니라 여학교의 학생들은 남녀공학의 여학생들에 비해 수학과 과학에 있어 보다 높은 성취도를 보인다고 한다. 셋째 미디어 등을 통해 전달되는 과학, 기술세계의 성전형성에 대한 영향력을 들 수 있다. 특히 컴퓨터의 사용과 관련하여 남학생과 여학생은 컴퓨터 관련 지식, 컴퓨터 교육에의 참여, 컴퓨터에 대한 인식과 태도 등에 있어서 차이를 보인다. 즉 컴퓨터 관련 지식 수준을 측정하면 남학생들은 여학생들에 비해 더 높은 지식수준을 보인다(Fetler, 1985). 뿐만 아니라 남학생들의 컴퓨터 교육 프로그램에의 참여는 여학생들보다 월등히 높아 성별간 차이를 나타내고 있다.(김미윤, 2000) 그러므로 여학생들이 정보이용면에서 남학생과 차이를 보이는지, 차이가 있다면 어떤 면에서 차이가 있는지를 보다 면밀하게 살펴보아야 할 것이다. 특히 여학생들이 컴퓨터이용과 교

육에 있어서 소극적인 태도를 보이는 이유는 여학생들의 컴퓨터에 대한 인식과 관련이 있다고 한다.

정보화에 대한 성별격차가 발생한다면 왜 발생을 하게 되는지 그 원인을 위와 같은 몇 가지 변인들을 중심으로 단순한 격차수준의 논의를 벗어나 정보리터러시 개념을 적용하여 성별차이가 나타나는 현상을 밝혀낼 수 있을 것이며, 남학생들에게서 두드러지게 나타나는 컴퓨터 활용과 관련한 특징과 여학생의 경우 상대적으로 뛰어난 특성들을 중심으로 성별차이를 밝혀내기 위해 정보리터러시의 차이를 볼 필요가 있다. 특히 정보화의 습득(컴퓨터활용)과 관련하여 초·중·고 및 남녀 학생의 차이가 무엇인지를 밝혀낼 수 있으며, 이에 영향을 미치는 사회경제적 배경요인과의 관계를 밝히는 데에 정보리터러시를 측정하는 것이 비교적 적절한 방법이 될 수 있을 것이다.

정보리터러시를 적용하여 정보수집력, 판단력, 표현 및 창조력, 전달력에 관련된 항목 등에 관한 지수를 측정해 보았다. 그 결과 여학생이 37.412로 나타났고, 남학생들은 36.296으로 각각 나타나, 대체적으로 여학생들이 남학생보다 정보 수집, 판단, 표현 및 창조력, 전달력 등이 조금 더 높은 것으로 나타나, 성별에 따른 정보 종합력에 대해서 유의미한 차이가 있음을 알 수 있다<표 IV-2-6>.

<표 IV-2-6> 정보리터러시

		정보종합력			통계치
		N	평균	표준편차	
성별	여자	927	37.412	6.122	t=3.905 ***
	남자	901	36.296	6.093	
전체		1828	36.862	6.132	

* $p < 0.05$, * * $p < 0.01$, * * * $p < 0.001$

(1) 정보리터러시에 영향을 미치는 변인

정보리터러시에 영향을 미치는 변인을 보기 위해서 회귀분석의 모델⁵⁰⁾을 만들어 분석한 결과, 학생들의 성별, 컴퓨터 관련 직업요구, 학교의 정보화환경, 교사의 정보화 중요성 강조, 부모의 영향, 수학, 컴퓨터 관련 과목에 대한 특성 등이 유의미하게 나타났다. 우선 정보리터러시에 가장 큰 영향을 미치는 변인으로서는 학생들의 수학, 컴퓨터 관련 과목에 대한 선호도가 클수록 정보리터러시가 높다는 결과를 추정할 수 있다. 또한 성별로서는 여학생들의 경우 정보리터러시 지수가 더 높다는 것을 알 수 있다.

<표 IV-2-7> 정보리터러시에 영향을 미치는 변인에 대한 회귀분석 결과

모형	비표준화 계수		표준화 계수	통계치
	B	표준 오차	베타	
상수	22.364	1.064		21.023 ***
성 별	2.558	.413	.205	6.198 ***
컴퓨터 관련 직업의식	.100	.034	.101	2.955 **
학교의 정보화중요성 강조	.379	.082	.165	4.611 ***
부모영향 지수	.153	.033	.155	4.587 ***
수학, 컴퓨터 관련 선호도	.680	.077	.303	8.786 ***
학교의 컴퓨터 교육 환경	-.197	.146	-.043	-1.350
학교의 정보화 지원환경	-7.225E-02	.052	-.051	-1.388
R ² = .228 *p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001				

50) 정보리터러시에 대한 설문지에서 학생들의 정보리터러시에 대한 요인을 정보수집력, 정보 판단력, 정보 표현 및 창조력, 정보 전달력을 합하여 정보종합력으로 정보리터러시에 대해서 평가를 하였고, 정보리터러시에 영향을 미치는 독립변수를 알아보기 위해서 회귀분석을 하였다.

그리고 학교에서 정보화 중요성에 대한 강조와, 부모님의 영향력이 크면 클수록 정보리터러시에 영향을 미치는 변수라는 것을 알 수 있다. 반면에 학교의 컴퓨터 교육 환경과, 정보화 강조도 등은 학생들의 정보리터러시에 대해서 중요한 변수로 나타나지 않았다(표 IV-2-7).

(2) 컴퓨터 주변기기 처리능력에 영향을 미치는 변인

컴퓨터 주변기기 처리능력을 종속변수로 설정하여 회귀분석 모델을 만들어서 분석하였다. 설문지에서는 컴퓨터 관련 주변기기로서 프린터, 팩스, PC 화상 카메라, 스캐너, CD-RW등의 컴퓨터 주변기기들을 지수화해, 학생들의 컴퓨터 주변기기 처리 능력도를 측정하고, 그에 영향을 미칠 수 있는 성별, 컴퓨터 관련 직업의식, 부모님의 영향지수, 수학/컴퓨터 관련 과목 선호도, 학교의 컴퓨터 교육 환경, 학교의 정보화 강조도 등을 독립변수로 선정하여, 컴퓨터 주변기기 처리능력에 영향을 미치는 변수를 조사하기 위해서 회귀분석을 하였다. 컴퓨터 주변기기 처리능력에 영향을 미치는 변수로는 컴퓨터 관련 직업의식, 부모님의 영향 지수, 수학, 컴퓨터 관련과목 선호도, 그리고 학교의 정보화 강조도가 주요한 독립변수라는 것을 알게 되었다.

이러한 독립변수 중에서 컴퓨터 주변기기 처리능력에 가장 큰 영향을 미치는 변수로는 수학, 컴퓨터 관련 과목 선호도가 가장 큰 영향을 미치는 변수라는 것을 알게 되었다. 즉 수학, 컴퓨터 관련 과목 선호도가 높으면 높을수록, 학생들의 컴퓨터 주변기기 처리능력은 높아지고, 또한 부모님의 영향이 크면 클수록 학생들의 주변기기 처리능력은 높다는 것을 알 수 있다. 또한 학생들의 컴퓨터 관련 직업 선호도가 높을수록, 컴퓨터 주변기기 처리능력이 뛰어난 것으로 나타나고 있다.

그러나 성별, 학교의 정보화 중요성 강조도, 그리고 학교의 컴퓨터 환경 등은 학생들의 컴퓨터 주변기기 처리능력에 영향을 미치는 중요한 변수로 나타나지 않았다<표 IV-2-8>.

<표 IV-2-8> 컴퓨터 주변기기 처리능력에 영향을 미치는
변인 회귀분석 결과

	비표준화 계수		표준화 계수	통계치
	B	표준오차	베타	
상수	4.796	0.583		8.222 ***
성별	-0.220	0.226	-0.032	-0.971
컴퓨터 관련 직업의식	0.101	0.019	0.187	5.416 ***
학교의 정보화 중요성 강조	1.429E-02	0.045	0.011	0.317
부모영향 지수	0.108	0.018	0.201	5.914 ***
수학, 컴퓨터 관련 과목 선호도	0.285	0.042	0.233	6.720 ***
학교의 컴퓨터 교육 환경	0.112	0.080	0.045	1.397
학교의 정보화 지원 환경	-6.504E-02	0.029	-0.084	-2.279 *
$R^2 = .219$, * $p < 0.05$, * * $p < 0.01$, * * * $p < 0.001$				

한편 인터넷활용을 종속변수로 설정하여 회귀분석 모델로 분석한 결과, 인터넷 활용에 영향을 미칠 수 있는 독립변수 성별, 컴퓨터 관련 직업의식, 부모님의 영향지수, 수학/컴퓨터 관련 과목 선호도, 학교의 컴퓨터 교육 환경, 학교의 정보화 강조도 가운데 IT관련 직업요구, 학교장의 인터넷 이용강조, 교사의 정보화중요성 강조, 부모의 영향, 과학을 선호하는 개인의 특성 등이 영향을 미치는 주요변수임이 드러났다. 즉 수학, 컴퓨터 관련 과목 선호도가 높으면 높을수록, 학생들의 인터넷활용이 많아지고, 교사가 정보화 중요성을 강조할수록 학생들의 인터넷 활용이 높으며, IT관련한 직업을 갖고 싶을수록 인터넷의 활용도가 높다는 것을 알 수 있다. 또한 부모의 인터넷이용과 인터넷 장려가 많을수록 학생들의 인터넷 활용이 높게 나타났다<표 IV-2-9>.

<표 IV-2-9> 인터넷 활용에 영향을 미치는 변인들에 대한 회귀분석

	비표준화계수		표준화 계수	통계치	
	B	표준오차	베타		
상수	12.699	0.938		13.532	0.000
직업요구	0.116	0.028	0.151	4.165	0.000
교장선생님의 컴퓨터 활용강조	-0.320	0.223	-0.072	-1.434	0.152
성별태도	-9.680E-02	0.053	-0.066	-1.826	0.068
정보화 중요성강조	0.367	0.072	0.206	5.116	0.000
부모영향	8.699E-02	0.029	0.112	3.017	0.003
과학특성	0.371	0.065	0.210	5.672	0.000
학업환경	7.083E-03	0.029	0.112	3.017	0.003
학교의 정보화환경	5.282E-02	0.124	0.002	0.057	0.955
$R^2 = 0.179$					

5) 결론

정보기술의 비약적 발전이 사회적 불평등에 어떤 결과를 가져올 것인가에 대해 학자들만이 아니라 정책관계자 모두가 크게 주목하고 있으며, 이러한 주목은 정보격차 해소에 적지 않은 관심을 갖게 한다. 정보리터러시는 정보사회에서 사회계층을 결정하는 데 큰 관건이 될 것으로 전망되며, 때문에 남녀학생에게 동등한 정보리터러시를 함양하는 것은 정보화 교육만이 아니라 기존의 사회불평등의 하나인 성별불평등을 완화하는 데도 중요한 역할을 할 수 있을 것이다.

지금까지 남녀학생의 컴퓨터 및 인터넷이용 실태, 이용수준, 정보리터러시 등에 있어서 성차를 보이는 항목에 대해서 간략하게 살펴보았다. 이

상의 간략한 논의를 토대로 남녀학생의 정보격차 해소를 위한 몇 가지 대안에 관해 제언하고자 한다.

첫째, 컴퓨터 및 인터넷이용과 관련해서 보다 근본적인 것은 남학생에 비해 소극적인 여학생들의 태도가 적지 않은 장애요인으로 작용하고 있으므로, 컴퓨터 및 인터넷이용과 관련하여 성별인식을 극복할 수 있는 방안이 필요하다. 청소년기는 성별 정체성을 획득하는 시기이며, 이 시기에 컴퓨터, 인터넷 이용과 관련한 성별인식은 여학생들에게 컴퓨터에 접근하는 기회 자체를 제한하는 결과를 초래할 수 있다. 그러므로 '누구든지 컴퓨터나 인터넷을 이용할 수 있다'는 적극적인 이미지를 부여할 수 있는 캠페인, 홍보, 의식전환작업이 선행되어야 할 것이다. 참고로 영국에서는 우리나라의 정보통신부에서 디지털디바이드 해소를 담당하고 있는 것과 달리 통산산업부에서 디지털디바이드 해소를 담당하고 있는데, 이들은 정보격차 해소에 대한 접근을 인력개발 및 양성에 두고 있으며, 이를 위해 과학, 기술, 정보에 대한 성별이미지를 깨는 작업을 범국가적인 수준에서 하고 있다.

둘째, 남녀학생간 성차가 존재하고 있으나 정보종합력에 있어서 여학생이 높으며, 컴퓨터 주변기기 등을 다루는 능력은 여학생이 남학생에 비해 현저하게 떨어졌다. 이는 정보를 수집하고 판단할 수 있는 종합적인 능력은 있으나, 컴퓨터나 인터넷 등 과학기술관련 기계를 다루는 것에 대한 성별인식과 성 사회화과정에서 이를 다루는 기회가 적은 데서 온 결과로도 이해할 수 있다. 마치 권총이나 칼을 가지고 논 아이와 인형을 가지고 논 아이의 차이가 성 사회화과정에서 과학, 기술, 정보 등 정보화 과정에서 이전되어 나타나는 자연스러운 결과로 이해된다. 따라서 컴퓨터나 인터넷이용을 보다 적극적으로 인식하게 하고, 이러한 인식에 대해 조언하고, 실험적인 장을 제공할 수 있는 공간의 마련이 필요하다. 이와 같은 공간은 정보격차 해소차원에서 논의되고 있는 '접근센터'의 일부를 여학생 접근센터로 활용할 수 있도록 하는 데서 가능할 것이며, 이러한 여학생

접근센터의 실효성은 여학생들의 컴퓨터 이용장소가 도서관, 복지관, 수련원 등 공공장소였다는 데서 추론해 볼 수 있다.

셋째, 성 사회화의 교육과정에서 주된 역할을 하는 곳은 학교이며, 학교에서 주요한 영향을 미치는 사람은 학교장, 교사이다. 실제로 남녀학생의 인터넷 활용에 있어서 이들의 영향이 적지 않았음이 분석되었다. 따라서 학교장, 교사의 정보화 교육과정에서 성별에 구애 없이 정보화 중요성을 강조하도록 하는 교육지침이 마련되어 이러한 인식이 교육현실로 확산되어야 할 것이다.

넷째, 비교적 다른 학생들에 비해 높은 남녀학생의 인터넷 이용수준을 지니고 있는 학생들의 욕구를 더욱 발전적으로 활성화하고 유도하기 위해 과학, 기술, 정보에 관심을 유도하는 사이트의 개설이 필요하다. 과학, 기술, 정보 분야에 있는 여성의 인력을 개발하는 것을 목적으로 하는 다양한 사이트들이 외국에서는 여러 형태로 만들어져 있어 이들 사이트를 중심으로 여성과학자, 여성기술자, 여성프로그래머 등이 자신의 경험담과 전문분야의 지식을 소개하고, 이러한 정보를 과학, 기술, 정보분야에 관심을 갖는 여학생들이 자발적으로 이용함으로써 과학, 기술, 정보 분야에 여성의 진출을 도울 뿐 아니라 이들 사이버 공간을 중심으로 여성유대가 형성되고 있다. 현재 국내 여학생 사이트는 대체로 상업적인 포털 사이트가 많으며, 실질적인 도움을 주는 사이트는 매우 부족한 실정이다.

다섯째, 남녀학생의 컴퓨터 및 인터넷 이용분야는 이들의 성별 특성을 반영하고 있는 것처럼, 이러한 특성을 반영하여 여학생의 인터넷이용과 컴퓨터 및 과학, 기술에 관심을 유도할 수 있는 교육프로그램의 개발이 이루어질 필요가 있다. 현재 여학생은 주로 방과후 학교에서 컴퓨터를 이용하고 있다. 따라서 이러한 이용을 활성화하고, 이 과정에서 여학생의 정보리터러시를 강화할 수 있는 프로그램을 개발하여 학교에 보급하거나 애듀넷 등에 올려 활성화할 필요가 있다.

마지막으로, 남녀학생의 정보리터러시를 측정하는 다양한 방법이 개

발되어 이들 측정이 매년 정기적으로 실시되어 정보리터러시 측정에 근거하여 남녀학생의 정보능력을 강화할 수 있는 대안개발이 전문가 모임을 통해 활성화되어야 할 것이다. 정보화는 속성상 빠르게 진행되고 있으며, 이러한 진행에 대응하며 정보격차를 해소하는 정책적 대응은 필연적으로 늦을 수밖에 없다. 그러므로 이와 같은 한계를 최소한 줄이고, 각 분야의 조사를 보다 유기적이고 효과적으로 할 수 있는 전문가모임의 결성이 필요하며, 이를 기반으로 정책대안의 논의가 활성화되어야 할 필요가 있다.

사실 정보화와 정보격차는 정보사회의 빛과 그림자일 것이다. 정보격차를 줄이는 것은 정보사회의 효과를 더 높이는 것이며, 이러한 노력은 개인 혹은 특정기관 차원의 노력이 아니라 개인과 기관 등의 긴밀한 협력을 기반으로 해야 성공할 수 있을 것이다.

<참 고 문 헌>

- 김영미(2001), “인터넷과 여성, 그리고 정보격차”, 한국지역정보화학회지 한국지역정보화학회, 4권 1호.
- _____(2001), “여성정보화정책의 추진실태와 정책과제”, 한국행정학회 춘계학술대회 발표 논문집.
- 김영주(1999), “미국 텍사스주 컴퓨터 교육정책 및 초중고등학교 컴퓨터 교육사례연구”, 「한국컴퓨터교육학회 논문지」, 제2권, 1호, 1-14.
- 김용학(1998), “정보사회의 성격 : 낙관론과 비관론의 대립”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해, 서울: 나남.
- 방명숙, 서영석, 김영애, 박근수(1999), 학교 정보화 실태 분석 및 활성화 방안 연구, 한국교육학술정보원 자료.
- 삼성경제연구소(2000), 「디지털의 충격과 한국경제의 선택」, 디지털 심포지엄자료집.
- 서이중(1998), “고도정보화사회와 정보화지표”, 한국전산원, 정보화저널, 5

권 2호.

서진완(2000), “정보리터러시의 개념을 이용한 지역주민의 정보 화수준 측정”, 한국행정학보, 34권 1호.

신수범, 유인환, 이철현, 이태욱(1999), “교육목표 이론에 따른 제7차 교육과정컴퓨터 교과 목표 분석”, 「한국컴퓨터 교육학회 논문지」, 제2권, 2호,

2000. “정보격차(Digital Divide) 해소에 관한 특별법 공청회.” 새천년민주당 정보화 소외계층 대책 정책기획단.

신일철·정부련(1997), 정보화 정책지표개발 방법론 연구, 서울: 정보통신 정책연구원.

유지열 외(2000), 2000 정보생활 실태 및 정보화인식 조사, 서울: 한국정보문화센터.

유홍림(1999), “양성평등한 정보사회를 위한 권력관계 분석과 정책적 제안”, 「정보화동향」, 한국전산원, 6권4호.

윤영민(2000), 사이버공간의 정치, 서울: 한양대학교 출판부.

이상민(2000), “디지털 격차의 극복”, <http://seriecon.seri21.org>

이창극, 안미리, 차재혁, 김동식(2000), “컴퓨터 교과 교사의 자질, 역할, 직업관에 관한 연구”, 「한국컴퓨터교육학회 동계 학술발표논문지」, 제4권 제 1호.

정광선(1994). 컴퓨터 학습환경이 컴퓨터에 대한 태도에 미치는 영향, 연세대 교육대학원 석사학위 논문, 교육행정학과,

정숙경(2000), “정보불평등과 해소정책”, 정보화저널, 한국전산원

_____(2000), “독일의 여성정보화와 정책적 함의”, 정보화저널, 한국전산원

_____(2000), 「외국의 여성정보화정책 및 동향」, 여성특별위원회

_____(2001), 「정부의 여성정보화 지원사업현황 및 개선점」, 정보화정책연구, 한국전산원

조정문(2000), “외국 및 국제기구의 정보격차 해소 노력”, 한국전산원, 정보격차없는 사회구현을 위한 심포지엄.

최홍석 외(1999), 정보불평등 측정을 위한 지표개발 및 대응방안 연구, 서

- 을: 정보통신부.
- 하원규(1999), “고도인터넷 사회의 패러다임 이해와 발전방향”, 21세기 여성정보화포럼.
- 21세기 여성정보화포럼(1999), 『새천년의 국가경쟁력 확보를 위한 여성정보화 추진전략』
- 황진구(2000), 청소년 내부의 정보격차에 관한 연구, 한국청소년개발원.
- 통계청(2000), “통계로 본 세계 속의 한국”
(nso.go.kr/report/data/diin2000.htm).
- 퓨처키즈 코리아 교육개발부(1999), “어린이 컴퓨터 교육의 현실과 대안 모색”, 1999년 한국컴퓨터 교육학회 하계 학술 발표논문지」 제3권 제 2호.
- 한국교육학술정보원(2000), 교육학술정보화 중장기 종합계획 수립을 위한 1차 포럼자료집,
- 한국교육학술정보원(2000), 교육학술정보화 중장기종합계획 수립을 위한 2차 포럼
- 한국교육학술정보원(2000), 교육학술정보화 중장기종합계획 수립을 위한 3차 포럼
- 한국언론학회·한국사회학회 편(1998), 정보화시대의 미디어와 문화, 서울: 세계사.
- 한국인터넷정보센터(2001), 인터넷이용자수 및 이용행태조사 요약결과 보고서. 4.
- 한국전산원a(2000), 「2000 한국인터넷 백서」.
- 한국전산원b(2000), 「2000 국가정보화 백서」.
- Anderson, Robert et. al., *Universal Access to E-Mail : Feasibility and Societal Implication*, Santamonica: LAND, <http://www.rand.org/publication/MR>
- Bolt, David & Crawford, Ray(2000), *Digital Divide: Computers and Our Children's Future*, New York: TV Books.
- Brian D. Loader (1998), *Cyberspace Divide: Equality, Agency and Policy in the Information Society*, London & New

York: Routledge.

Castells Manuel (1996), *The Rise of the Network Society*, Blackwell.

David, M & weiner, G, *Closing the Gender Gap*, Blackwell, Pub. 1999

Dizzard, Wilson, Junior (1997), *Meganet*, Westview Press, 「메가넷」,
민음사.

Howard Sue ed.(1998), *Wired Up : Young People and the Electronic Media -Media, Education, and Culture -* . Univ College
of London Pr.

Kilnam·Chon. 2001. "The Future of the Internet Digital Divide"
Communications of the ACM 3(44): 116-258

Loader, Brain D.(1998), *Cyberspace divide : equality, agency and policy in the information society*, London · New York:Routledge.

OECD, *schooling for tomrrow Learning to Bridge the Digital Divide*,
2000

Schiller, H.(6), *Information Inequality: The Deeping Social Crisis in America*. New York: Routledge. Tapscott, Don(1998),
Growing up Digital : The Rise of Net Generation : 허
운나·유영만(1999). N세대의 무서운 아이들, 서울 : 물
푸레. U.S.NTIA(2000), *Falling Through the Net :
Toward Digital Inclusion*, Washington D.C.

Webster, J. (1996), *Shaping Women's Work: Gender, Employment and Information Technology*, Harlow: Longman.

William Wresch(1996), *Disconnected: Haves and Have Nots in the Information Age*, New Jersey: Rutgers Univ. Press.

<http://www.nca.or.kr> -도서관

<http://www.ohmylove.co.kr>

<http://www.digitaldividenetwork.org/>

<http://www.benton.org/Divide/thirdact>

<http://www.women21.or.kr>

<http://www.feminet.or.kr>

<http://peoplak.fem.co.kr>

<http://now.org/now>

<http://www.keris.or.kr/자료실>

go equal(하이텔/유니텔)

3. 소외계층 청소년의 정보화 실태

양심영

(한국사회복지재단)

1) 서론

최근 우리사회의 정보격차에 관한 논의⁵¹⁾들 가운데 고무적인 하나의 현상으로 정보격차의 개념적 정의나 문제제기에서 나아가 격차를 해소시키고자 하는 실천의지적 노력이 병행됨을 지적할 수 있다. 정부나 관련기관에서는 정보격차해소에 관한 법률을 제정하고 해소시책들을 다각적으로 모색하고 있으며 정보기술로부터 소외되기 쉬운 장애인, 노인대상집단에 대한 정보복지적 방안이 전개되고 있다(정보격차해소를 위한 국민대토론회, 2001).

한편 청소년의 정보격차문제의 검토는 미래사회의 정보격차의 현상을 예측하는 데 중요할 뿐 아니라 청소년 계층 내부에서의 정보활용능력이 교육기회의 차별⁵²⁾의 요인으로 작용하여 정보환경에서의 불평등으로 이어

51) 정보격차(digital divide)에 대한 개념적 논의는 생략하기로 한다. 다만 단순한 정보접근(access)을 넘어 정보활용(digital literacy)을 포함함이 일반적이라고 하겠다.

52) 정보사회에서 중요한 지식정보와 문화를 흡수하는 기본능력인 정보활용 능력은 교육을 통하여 가능하며 이러한 교육기회의 불평등은 정보활용 능력의 습득과 개발의 격차를 초래함으로써 경제적 활동과 직업을 선택하

질 수 있다는 점에서 간과할 수 없다(황진구, 2000). 다행히 근래 정보산업 관련 기업들에서는 개발된 기술의 사회적 공유라는 차원에서 청소년 소외 계층을 대상으로 컴퓨터 및 프로그램 등을 무상 원조해 주고 있다. 아쉬운 점은 기업의 사회적 관심의 실행이 이들 대상자들에 대한 정보화 실태 파악이 마련되지 못한 가운데 진행되고 있다는 것이다. 즉 공급자 중심의 원조형식보다 수요자의 욕구에 근거한다면 정보격차의 해소가 보다 앞당겨질 수 있을 것이다. 따라서 이러한 현실적 필요성에서 출발하여 소외 청소년이라고 분류될 수 있는 소년소녀가정⁵³⁾의 청소년을 대상으로 정보활용에 대한 실태를 살펴보고 부분적이거나 선행 일반청소년에 대한 정보화 실태와 비교해 봄으로써 소외 청소년계층의 정보격차에 관한 실증적 근거를 마련하고 격차해소에 관한 고찰의 계기를 삼고자 한다.

2) 조사의 배경적 논의

먼저 조사기간은 2001년 9월 11일부터 9월 27일까지 진행되었으며, 2001년 정부에 의해 소년소녀가정세대로 새롭게 책정된 청소년 1,142명 가운데 556명을 조사대상으로 하였다.

조사방법은 소년소녀가정세대에 대한 복지원조를 실행하고 있는 K재단의 협조로 진행되었다. 전국 16개 지부의 전담직원을 통하여 각 지역의 소년소녀가정세대 청소년대상자 명단을 파악하고 전국지역별 대상자 수⁵⁴⁾

는 능력의 차이로 확산될 가능성이 매우 높다(황진구, 2000, p.24).

53) 소년소녀가정의 경우 경제적, 가정세대별, 사회문화적으로 전체 사회 계층가운데 소외되기 쉬운 취약계층으로 미래의 불평등의 요소를 수반하는 청소년 내부의 소외계층이라고 볼 수 있다. 부가적 설명으로 소년소녀가정의 용어는 소년소녀가장에서 전환된 명칭으로서, 소년소녀가장이 된다는 것은 청소년의 보호받을 권리에 저촉된다는 기본취지 하에 정부는 2001년부터 소년소녀가정으로 변경, 지칭하였다.

를 고려하여 비율적으로 배분하였다. 전담직원들은 대상자들과 직접적 만남 또는 서신, 전화를 통하여 조사에 대한 설명을 하고 자발적 동의를 얻은 후 대상자들은 자기보고식(self-report)으로 응답한 설문지를 직접, 또는 우편으로 전달하였으며 이를 수거한 것이다.

조사지는 총 25개 문항으로 구성되었으며, 구체적인 내용으로는 ① PC보유 여부 - 2문항, ② 컴퓨터 활용관련 사항 - 6문항, ③ 인터넷 활용 관련 사항 - 8문항, ④ 컴퓨터 교육관련 사항 - 3문항, ⑤ 정보사회에 대한 견해 - 3문항, ⑥ 일반적인 사항 - 3문항 등이다.

이러한 조사내용은 정보접근, 정보사용, 정보인식의 체계적 구성이라는 정보화지표⁵⁵⁾의 개념을 내포하고 있으며 전체 청소년집단을 대상으로 정보격차의 실태조사에 기초한 것이다.

3) 조사결과분석

(1) 응답자의 인구학적 특성

총 조사대상자 556명 중 남자는 267명(48.0%)으로 나타났고, 여자는

54) 16개 시도별 거주지는 표본추출을 전국적으로 고루 분포하기 위한 의도적 목적에 부합하여 모든 시도가 아래와 같이 포함되어 있다. 시도별 거주지 현황은 다음과 같다.

구분	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	무응답	합계
빈도	34	26	15	54	29	9	6	71	18	40	24	33	72	61	33	21	10	556
%	6.1	4.7	2.7	9.7	5.2	1.6	1.1	12.8	3.2	7.2	4.3	5.9	12.9	11	5.9	3.8	1.8	100

55) 정보지표화의 구성체계는 학자에 따라 다르나 대표적인 예로서 정보접근지수, 정보인식지수, 정보역량지수, 정보이용지수로 분류될 수 있다(최홍식 외 1998; 유지열 외 2000).

285명(51.3%)이었다. 현재의 교육정도를 살펴보면, 초등학생이 145명(26.1%), 중학생이 234명(42.1%), 일반계 고등학생이 94명(16.9%), 실업계 고등학생이 74명(13.3%)으로 집계되었다. 마지막으로 조사대상자의 거주지역을 살펴보면, 수도권 및 대도시에 거주하고 있는 학생이 215명(38.7%)였고, 중소도시 227명(40.8%), 도단위(농어촌 지역) 104명(18.7%)으로 나타났다.

<표 IV-3-1> 인구학적 특성

변인		빈도	퍼센트
성별	남자	267	48.0
	여자	285	51.3
	무응답	4	0.7
	합계	556	100.0
학교유형	초등학교	145	26.1
	중학교	234	42.1
	일반 고등학교	94	16.9
	실업고등학교	74	13.3
	무응답	9	1.6
	합계	556	100.0
거주지역	수도권(서울과 위성도시) 및 대도시(광역시)	215	38.7
	중소도시	227	40.8
	도단위 지역(농어촌 지역)	104	18.7
	무응답	10	1.8
	합계	556	100.0

(2) PC 보유 및 취득경로

현재 PC를 보유하고 있는 대상자는 332명(59.7%)이었고, 보유하고 있지 않은 대상자는 224명(40.3%)이었다. 조사대상자의 60%정도가 현재 PC를 보유하고 있는 것으로 드러났다. PC를 보유하고 있는 대상자를 상대로

PC 취득경로를 조사한 결과, 사회복지기관이나 사회단체 등을 통해 무상으로 기증 받았다는 대상자가 158명(47.6%)으로 가장 높았으며, 그 다음으로 비용을 지불하고 구입했다는 응답이 78명(23.5%)으로 높게 나타났다.

<표 IV-3-2> PC 보유 및 취득경로

변인		빈도	퍼센트
PC 소유여부	예	332	59.7
	아니오	224	40.3
	합계	556	100.0
PC 취득경로	비용을 지불하고 구입한 것	78	23.5
	사회복지기관이나 사회단체 등으로부터 무상으로 기증받은 것	158	47.6
	주변 친구나 이웃이 댓가없이 준 것	27	8.0
	기타	65	19.6
	무응답	4	1.3
	합계	332	100.0

한편 권역별 거주지에 따른 PC보유현황을 살펴보면, 대도시에 거주하는 청소년 215명중 148명(68.8%), 중소도시에 거주하는 청소년 227명중 130명(57.3%), 농어촌지역에 거주하는 청소년 104명중 51명(49%)의 순으로 나타났다.

<표 IV-3-3> 거주지별 PC 보유현황

구분	대도시	중소도시	농어촌지역	무응답
예	148(68.8%)	130(57.3%)	51(49%)	3(30%)
아니오	67(31.2%)	97(42.7%)	53(51%)	7(70%)
계	215(100%)	227(100%)	104(100%)	10(100%)

(3) PC 활용 실태

일상생활 중에 PC를 활용하고 있다는 응답은 440명(79.1%), 활용하지 않고 있다는 인구는 109명(19.6%)이었다. 이를 통해 초, 중, 고 학생들이 일상생활 속에서 PC를 대부분 사용하고 있다는 사실을 알 수 있다. PC를 활용하고 있는 대상자를 중심으로 PC의 활용목적에 조사한 결과, PC 통신이나 인터넷을 이용하기 위해 사용한다는 응답이 149명(33.3%)으로 가장 높게 나타났고, 일기, 편지, 숙제 등의 문서작성이 16명(32.7%), 컴퓨터 게임, 오락을 위해서가 124명(27.7%) 순으로 집계되었다.

다음으로 PC를 활용하지 못하고 있는 대상자를 통해 PC 활용이 불가능한 이유에 대해 조사하였다. 직접적인 원인은 PC를 보유하지 않기 때문인 것으로 나타났는데, PC가 없어 이를 활용하지 못하고 있다고 응답한 대상자는 53명(45.8%)이다.

<표 IV-3-4> PC 활용 실태

변인		빈도	퍼센트
PC 활용정도	활용한다	440	79.1
	활용하지 않는다	109	19.6
	무응답	7	1.3
	합계	556	100.0
활용목적	일기나 편지, 숙제 등 문서작성	146	32.7
	컴퓨터 게임이나 오락	124	27.7
	PC통신이나 인터넷 이용	149	33.3
	계산이나 그래프, 그래픽 작업	4	0.9
	음악감상이나 영상물 감상	11	2.5
	기타	4	0.9
	무응답	9	2.0
	합계	447	100.0

변인		빈도	퍼센트
미활용 사유	컴퓨터, 모니터, 모뎀 등의 장비가 없어서	53	45.8
	컴퓨터 사용에 필요한 기술이 부족해서	7	6.0
	컴퓨터 활용에 대한 필요성을 느끼지 못해서	4	3.4
	인터넷을 하기 위해 필요한 전용선이 없어서	13	11.3
	인터넷 활용에 따른 통신비용이 부담스러워서	12	10.3
	기타	14	12.0
	무응답	12	10.3
	결측값	1	0.9
	합계	116	100.0

PC 활용에 영향을 미친 인물로는 친구(218명-39.2%)가 가장 많았고, 학교선생님(156명-28.1), 형제·자매(45명-8.1%) 순이었다. PC 활용의 장소는 집이 256명(46.0%)으로 가장 많았고, PC방(114명-20.5%), 학교 수업 시간(71명-12.8%) 순으로 나타났다.

<표 IV-3-5> PC 활용환경

변인		빈도	퍼센트
PC 활용 영향	형제자매	45	8.1
	친구	218	39.2
	친척	39	7.0
	학교선생님	156	28.1
	관련 학원	34	6.1
	기타	46	8.3
	무응답	18	3.2
	합계	556	100.0

변인		빈도	퍼센트
PC 활용장소	집	256	46.0
	친구집	28	5.0
	학교 수업시간	71	12.8
	방과후 학교의 과외활동	26	4.7
	컴퓨터 학원	17	3.1
	PC방	114	20.5
	공공기관 (우체국, 정보센터, 수련시설등)	20	3.6
	기타	12	2.2
	무응답	12	2.2
	합계	556	100.0

(4) 인터넷 이용 실태

최근 1개월 사이에 인터넷 이용여부를 조사한 결과, 이용하고 있다고 응답한 대상자가 428명(77.0%), 이용하지 않았다는 대상자가 125명(22.5%)로 나타났다.

현재 인터넷(PC) 활용을 감독하고 있는 사람은 본인이라고 응답한 대상자가 275명(64.1%)으로 가장 많았고, 학교교사(65명-15.1%), 기타(32명-7.5%) 순으로 나타났다.

다음으로 인터넷을 이용하지 않았다는 사람을 대상으로 인터넷 활용을 하지 못하고 있는 이유를 조사하였다. 이 역시, PC 활용 여부와 마찬가지로 활용가능한 PC·인터넷 장비를 보유하지 못하고 있어 이용하지 못하고 있다는 응답(52명-40.7%)이 가장 높게 나타났다.

<표 IV-3-6> 인터넷 이용 실태

변인		빈도	퍼센트
인터넷 이용여부 (최근 1달)	이용하고 있다	428	77.0
	이용하지 않았다	125	22.5
	무응답	3	0.5
	합계	556	100.0
PC활용에 대한 지도감독	친구	27	6.3
	선배	2	0.5
	학교교사	65	15.1
	친척	23	5.3
	나 스스로	275	64.1
	기타	32	7.5
	무응답	5	1.2
	합계	429	100.0
활용 못하는 이유	인터넷 전용선 사용료가 부담스럽다	30	23.4
	컴퓨터가 낡고 구형이라 인터넷에 접속할 수 없다	9	7.0
	컴퓨터나 기타 필요한 장비가 없다	52	40.7
	기타	30	23.4
	무응답	7	5.5
	합계	128	100.0

(5) PC방 이용실태

최근 1개월 내에 인터넷 PC방을 이용한 경험을 조사한 결과, 356명(64.0%)이 경험이 있다고 응답하였고, 195명(35.1%)은 이용 경험이 없다고 응답하였다. 인터넷 PC방을 찾는 이유는 컴퓨터 게임을 하기 위해서가 143명(39.7%)으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 학교 공부나 학습정보를 얻기 위해 이용한다는 대상자가 102명(28.3%)으로 나타났다.

인터넷 PC방을 찾는 이유 역시 집에 컴퓨터가 없어 인터넷을 사용할

수 없기 때문에 찾게 된다는 사람이 126명(35.0%)으로 가장 많았다. 다음 이유로는 친구들과 함께 인터넷을 이용하기 위해서가 86명(23.9%), 통신 속도 차이 때문이 60명(16.7%) 등이었다.

<표 IV-3-7> PC방 이용실태

변 인		빈도	퍼센트
PC방 이용경험	이용한 경험이 있다	356	64.0
	이용한 경험이 없다	195	35.1
	무응답	5	0.9
	합계	556	100.0
PC방 이용 용도	컴퓨터 게임을 하기 위해	143	39.7
	친구를 사귀거나 대화(채팅)을 하기 위해	39	10.8
	학교공부나 학습정보를 얻기 위해	102	28.3
	전자편지를 주고받기 위해	59	16.4
	기타	13	3.6
	무응답	4	1.2
	합계	360	100.0
PC방 이용 이유	통신속도가 빠르기 때문에	60	16.7
	인터넷과 관련된 다양한 정보를 얻을 수 있기 때문에	46	12.8
	부모님의 간섭을 받지 않고 인터넷을 마음껏 이용할 수 있어서	18	5
	집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없어서	126	35
	방과후 갈 곳이 없어서	8	2.2
	친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있어서	86	23.9
	기타	13	3.6
	무응답	3	0.8
	합계	360	100.0

(6) 컴퓨터 교육 실태

PC 활용과 관련된 교육 경험을 조사한 결과, 교육받은 경험이 있다고 응답한 대상자는 449명, 없다고 응답한 대상자는 104명(18.7%)으로 나타났다. 이 중 교육 경험이 없는 대상으로 교육을 받지 못한 이유를 조사했는데, 전문적인 교육을 통하지 않고서도 가족·친구에게 배울 수 있기 때문이라는 대상자가 31명(29.0%)으로 가장 많았고, 교육비용이 비싸서 받지 못했다는 대상자도 25명(23.4%)으로 나타났다.

<표 IV-3-8> 컴퓨터 교육 실태

변인		빈도	퍼센트
교육받은 경험	있다	449	80.8
	없다	104	18.7
	무응답	3	0.5
	합계	556	100.0
교육무경험의 이유	시간이 없어서	4	3.7
	가족이나 친구 동료에게서 배울 수 있으므로	31	29.0
	혼자서 공부해도 충분하므로	9	8.4
	컴퓨터에 대한 관심이나 필요성을 못 느껴서	14	13.1
	적당한 교육기관을 찾지 못해서	9	8.4
	교육비용이 비싸서	25	23.4
	기타	6	5.6
	무응답	9	8.4
	합계	107	100.0

(7) 정보사회에 대한 견해

우선 '정보화', '정보사회'에 대한 인식정도를 조사하였다. 조사대상자의 241명(43.3%)가 조금 알고 있다고 응답하였고, 들어본 정도이다가 173명(31.1%), 잘 모른다가 89명(16.0%)으로 나타나, 응답자 대부분이 '정보화'에 대해 정확히 인식하지 못하고 있는 것을 발견할 수 있다.

다음으로 우리 사회의 '정보화' 정도에 대해 조사한 결과이다. 우리 사회가 정보사회로 되어가고 있냐는 질문에는 동의하는 편이라고 응답한 대상자가 281명(50.5%)으로 가장 많이 나타나 우리 사회의 정보화에 대해 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 드러났다.

마지막으로 미래 정보사회에 대한 두려움을 조사한 결과, 그저 그렇다는 응답이 223명(40.1%)으로 가장 많이 나타났으며, 두렵지 않다는 응답이 167명(30.0%)으로 그 뒤를 따랐다.

<표 IV-3-9> 정보사회에 대한 견해

변인		빈도	퍼센트
정보화에 대한 이해정도	전혀 알지 못한다	43	7.7
	잘 모른다	89	16.0
	들어만 본 정도이다	173	31.1
	조금 알고 있다	241	43.3
	매우 자세히 알고 있다	7	1.3
	무응답	3	0.5
	합계	556	100.0
정보사회화에 대한 견해	전혀 동의하지 않는다	8	1.4
	동의하지 않는 편이다	15	2.7
	보통이다	173	31.1
	동의하는 편이다	281	50.5
	적극 동의한다	52	9.4
	무응답	27	4.9
	합계	556	100.0

변인		빈도	퍼센트
정보사회에 대한 두려움정도	매우 두렵다	7	1.3
	조금 두렵다	67	12.1
	그저 그렇다	223	40.1
	두렵지 않다	167	30.0
	전혀 두렵지 않다	66	11.9
	무응답	26	4.7
	합계	556	100.0

(8) PC 및 인터넷 주 평균 이용시간 분석

PC 및 인터넷의 1주일 평균 이용시간을 살펴보면, 최소 0분에서부터, PC의 경우 최대 3000분(50시간), 인터넷의 경우 최대 5040분(84시간)으로 나타났다. 주 당 평균이용시간은 PC의 경우 약 7시간, 인터넷의 경우 약 5.4시간 정도이나, 이의 편차는 매우 커 보인다.

<표 IV-3-10> 주 평균 PC 및 인터넷 이용시간

변인	최소값	최대값	평균	표준편차
주당 평균 PC이용 시간	0.00	3000.00	421.5522	466.7825
주당 인터넷 이용시간	0.00	5450.00	323.4514	460.6857

(9) 성별 집단별 평균차이 분석

성별에 따른 PC의 평균이용시간은 유의미한 차이를 보였다. 즉, 남자는 주 당 평균 7.7시간(463.1분)을 사용하고 있는 반면, 여자는 6.3시간(382분) 사용하는 것으로 드러나, 남학생이 여학생보다 PC를 보다 많이 사용하고 있음을 알 수 있다. 정보화 사회에 대한 질문에 유의미한 차이를 드러내는 것은 우리 사회를 정보사회로 인식하는 정도인데, 남학생(3.63)이

여학생(3.34)에 비해 우리 사회를 더 정보화되고 있다고 인식하는 경향이 높았다.

<표 IV-3-11> 성별 집단별 평균차이 분석

변인	Mean(SD)		t-value	df	유의 수준
	남자	여자			
평균 PC이용 시간	463.1(513.4)	382.(417.5)	2.009	513.225	0.045
인터넷 이용시간	333.7(429.7)	314.9(489.5)	0.480	550	0.631
정보화에 대한 이해정도	3.14(.97)	3.14(1.00)	0.021	550	0.984
정보사회화에 대한 견해	3.63(.94)	3.34(1.09)	2.698	537.391	0.007
정보사회에 대한 두려움 정도	3.34(1.09)	3.19(1.18)	1.601	550	0.110

(10) 학력 집단별 평균차이 분석

평균 PC 이용시간이 가장 높은 집단은 실업계 고등학교(약 11시간) 학생이었다. 다음으로는 일반계 고등학교(7.3시간), 중학교(7.1시간), 초등학교(4.7시간) 순이었다. 평균 인터넷 이용시간 또한 집단간의 평균 차이가 나타났는데, 역시 실업계 고등학교 학생(8.3시간)이 가장 많았고, 초등학교 학생(3.4시간)이 가장 적었다.

학력에 따라 정보화에 대한 질문간에도 유의미한 차이가 있었다. 정보화에 대한 인식정도, 우리 사회의 정보화 정도에는 실업계 고등학교, 일반계 고등학교, 중학교, 초등학교 순으로 높게 인식하고 있는 것으로 드러났다.

정보화 사회에 대한 두려움 정도는 앞의 두 문항과 다소 다른 결과가 나타났는데, 중학교 집단(3.45)이 미래 정보사회에 대해 가장 두려워하지

않는 것으로 나타났고, 다음으로는 실업계고등학교(3.35), 일반계 고등학교(3.28), 초등학교(2.91) 순으로 나타났다.

<표 IV-3-12> 학력 집단별 평균차이 분석

구분	학력	Mean(SD)	F-ratio	유의 확률
평균 PC이용 시간	초등학교	286.7(307.7)	11.616	0.000
	중학교	427.0(471.2)		
	일반계고등학교	437.2(385.3)		
	실업계고등학교	670.8(681.9)		
인터넷 이용시간	초등학교	205.2(498.5)	7.163	0.000
	중학교	333.9(426.4)		
	일반계고등학교	362.9(388.8)		
	실업계고등학교	498.4(528.7)		
정보화에 대한 이해정도	초등학교	2.36(1.14)	56.261	0.000
	중학교	3.30(0.77)		
	일반계고등학교	3.56(0.73)		
	실업계고등학교	3.59(0.68)		
정보사회화에 대한 견해	초등학교	2.81(1.46)	33.924	0.000
	중학교	3.69(0.66)		
	일반계고등학교	3.78(0.881)		
	실업계고등학교	3.91(0.74)		
정보사회에 대한 두려움 정도	초등학교	2.91(1.55)	7.155	0.000
	중학교	3.45(0.90)		
	일반계고등학교	3.28(0.87)		
	실업계고등학교	3.35(0.97)		

(11) 거주지역 집단별 평균차이 분석

거주지역에 따라 평균 PC이용시간에 차이가 드러났다. 평균적으로 PC를 가장 많이 사용하는 지역집단은 수도권(8.6시간)이었고, 가장 적게 사용하는 집단은 중소도시(5.6시간)였다. 또한 인터넷 평균 이용시간에도 차이가 나타나는데, 수도권(6.7시간), 중소도시(4.7시간), 도 단위(4.1시간) 순으로 평균이용시간이 많았다.

마지막으로 거주지역에 따라 미래 정보 사회에 대한 두려움 정도에도 차이가 나타났는데, 수도권(3.14), 중소도시(3.29), 도 단위(3.47) 순으로 두려움 정도가 높게 나타났다.(낮을수록 두려움 정도가 높음)

<표 IV-3-13> 거주지역 집단별 평균차이 분석

변인	거주지역	Mean(SD)	F-ratio	유의확률
평균 PC이용 시간	수도권	521.9(560.7)	9.930	0.000
	중소도시	341.2(332.4)		
	도단위(농어촌)	369.6(376.1)		
인터넷 이용시간	수도권	404.5(504.8)	5.564	0.004
	중소도시	286.7(458.0)		
	도단위(농어촌)	246.4(341.8)		
정보화에 대한 이해정도	수도권	3.03(1.01)	2.590	0.076
	중소도시	3.17(0.99)		
	도단위(농어촌)	3.29(0.89)		
정보사회화에 대한 견해	수도권	3.43(1.16)	1.106	0.332
	중소도시	3.54(1.05)		
	도단위(농어촌)	3.62(0.80)		
정보사회에 대한 두려움 정도	수도권	3.14(1.17)	3.156	0.043
	중소도시	3.29(1.13)		
	도단위(농어촌)	3.47(0.97)		

(12) PC 활용정도 집단별 평균차이 분석

일상생활에서 컴퓨터를 활용하고 있는 집단과 활용하고 있지 않은 집단의 평균 PC, 인터넷 활용시간은 차이를 나타낸다. 활용집단의 평균 PC 이용시간은 8.1시간 정도(486.9분)이며, 비활용 집단의 평균은 2.6시간(160.2분)이다. 평균 인터넷 이용시간은 활용집단이 6.72시간(376.2분)으로 비활용 집단 평균 1.86시간(111.8분)보다 높게 나타났다.

또한 PC 활용집단과 비활용 집단의 '정보화'에 대한 인식정도에도 유의한 차이가 있다고 볼 수 있다. 활용집단(3.20)은 정보화에 대해 비활용 집단(2.83)보다 많이 인식하고 있으며, 우리 사회를 정보사회라고 인식하는 정도도 비활용 집단(3.27)에 비해 높게 나타났다. 하지만 정보사회에 대한 두려움 정도에 대해서는 활용집단과 비활용 집단의 평균이 유의한 차이가 있다고 말할 수 없다(유의수준 0.174).

<표 IV-3-14> PC 활용정도 집단별 평균차이 분석

변인	Mean(SD)		t-value	df	유의 수준
	활용	비활용			
평균 PC이용 시간	486.9(489.0)	160.2(222.1)	10.354	386.076	0.000
인터넷 이용시간	376.2(495.7)	111.8(151.6)	9.532	527.373	0.000
정보화에 대한 이해정도	3.20(.95)	2.83(1.12)	3.139	149.146	0.002
정보사회화에 대한 견해	3.55(1.06)	3.27(1.16)	2.461	547	0.014
정보사회에 대한 두려움 정도	3.29(1.13)	3.12(1.21)	1.360	547	0.174

4) 결 론

(1) 일반 청소년의 정보실태와의 비교

본 보고서에서는 지식정보화시대에 소외계층이라고 할 수 있는 소년 소녀 가정의 청소년들의 정보화 실태를 살펴보았다. 이들이 일반 청소년들과 어떻게 다르게 정보를 경험하는지에 대한 간략한 이용실태를 아래에서 비교하였으며 비교집단의 자료로서는 2000년 청소년 개발원에서 정보화수준에 관한 조사결과(황진구, 2000)를 활용하였다.

① 컴퓨터 보유여부

일반청소년에서는 컴퓨터를 보유하고 있는 청소년이 354명(77.5%)으로 그렇지 못한 청소년 103명(22.5%)과 비교하여 약 3배 정도 높은 것으로 나타났으며 소외청소년에서는 보유하고 있는 청소년과 그렇지 못한 청소년이 각각 332명(59.7%)와 224명(40.3%)으로 나타났다. 이는 소외청소년의 332명(59.7%)에 비하여 약 18%정도 높은 것이라 할 수 있다.

<표 IV-3-15> 컴퓨터 보유여부

구 분	단위 : 빈도(%)		
	보유함	미보유	전체
일반청소년	354(77.5)	103(22.5)	457
소외청소년	332(59.7)	224(40.3)	556

② 컴퓨터 및 인터넷 활용 여부

일반청소년에서는 전체 457명 중 419명(91.7%)이 컴퓨터를 활용하고 있고 335명(73.3%)은 인터넷을 활용하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 소외청소년에서는 440명(79.1%)이 컴퓨터를 활용하고 있고 428명(77.0%)

이 인터넷을 활용하고 있는 것으로 나타났다.

<표 IV-3-16> 컴퓨터 및 인터넷 활용 여부

단위 : 빈도(%)

구 분		활용함	활용안함	무응답	전체
컴퓨터	일반청소년	419(91.7)	38(8.3)	0	457
	소외청소년	440(79.1)	109(19.6)	7(1.3)	556
인터넷	일반청소년	335(73.3)	122(26.7)	0	457
	소외청소년	428(77.0)	125(22.5)	3(0.5)	556

컴퓨터 활용에 있어서는 일반청소년이 419명(91.7%)으로 소외청소년의 440명(79.1%)에 비해 약 18%정도 높은 것으로 나타났으며 인터넷 활용에서는 오히려 소외청소년이 428명(77.0%)으로 일반청소년의 335명(73.3%)에 비하여 약 4% 정도 높은 것으로 나타났다. 일반 청소년에 비하여 컴퓨터 보유에서는 앞서서와 같이 18%, 컴퓨터 활용에서도 13% 이상 낮은 비율을 보였던 소외청소년이 인터넷활용에서는 오히려 약 4% 정도 높은 비율을 나타내고 있다. 이는 의외의 결과라고 할 수 있으며 유독 인터넷 활용에 있어 소외청소년이 일반청소년에 비하여 높은 비율을 나타냈다는 것은 이들이 인터넷을 활용함에 있어 어떤 목적으로 인터넷을 활용하는지는 여기에서 밝힐 수 없으나 부모 또는 주위 어른들의 감독 아래 인터넷을 활용할 수 밖에 없는 일반 청소년에 비하여 보다 자유로운 상태에서 인터넷을 접하고 활용할 수 있는 소외청소년의 생활 환경과 관련이 깊은 것으로 유추하여 이해할 수 있을 것이다.

③ 컴퓨터 관련 교육 경험 여부

일반청소년에서는 343명(75.1%)이 1회 이상 컴퓨터 관련 교육을 받은 경험이 있는 것으로 나타났으며 소외청소년에서는 449명(80.8%)에서 교육을 받은 경험이 있는 것으로 나타났다.

<표 IV-3-17> 컴퓨터 관련 교육 경험 여부

단위 : 빈도(%)

구 분	있다	없다	무응답	전체
일반청소년	343(75.1)	114(24.9)	0	457
소외청소년	449(80.8)	104(18.7)	3(0.5)	556

이 두 집단 간 컴퓨터 관련 교육 경험을 가진 청소년의 비율에서 일반청소년이 높은 비율을 나타낼 것이라는 일반적인 기대와 달리 오히려 소외청소년이 약 6% 정도 높은 교육 경험의 비율을 보였다는 것은 아마도 지역사회복지기관, 학교 등에서 이들을 대상으로 실시하고 있는 무상 교육의 영향이 반영된 것으로 추측해 볼 수 있을 것이다.

④ 정보화에 대한 이해

일반청소년에서는 202명(44.2%)이 정보화에 대하여 관심이 없거나 무관심한 것으로 나타났으며 불과 10명(2.2%)만이 비교적 자세히 알고 있다고 응답한 것으로 나타났다.

<표 IV-3-18> 정보화에 대한 이해

단위 : 빈도(%)

구 분	전혀 알지못함	잘모름	들어본 정도	조금알고 있음	매우 자세히알	무응답	전체
일반 청소년	5(1.1)	72(15.7)	125(27.4)	245(53.6)	10(2.2)	0	457
소외 청소년	43(7.7)	89(16.0)	173(31.1)	241(43.3)	7(1.3)	0(0.5)	556

소외청소년에서는 305명(54.8%)이 관심이 없거나 무관심하며 7명(1.3%)이 비교적 자세히 알고 있다고 응답한 것으로 조사되었다. 이러한 결과를 가지고 두 집단을 비교해 보았을 때 비교적 자세히 알고 있는 것

으로 응답한 청소년의 비율에서는 각각 10명(2.2%)과 7명(1.3%)으로 나타나 의미 있는 결과의 차이를 보이지 않았으나 관심이 없거나 무관심한 것으로 응답한 청소년에 있어서는 소외청소년이 일반청소년에 비하여 약 10%정도 더 무관심하거나 관심조차 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 가지고 보았을 때 급격하게 변화하는 정보화 사회에서 경제적인 이유로 소외되어 있는 소외청소년이 미래에도 소외될 수 있는 가능성이 일반 청소년에 비하여 크다고 할 수 있을 것이다.

(2) 소외 청소년내 집단별 정보활용의 차이

소외청소년들이 정보활용에 있어 집단별로 어떻게 상이한 결과를 나타내는지를 요약하면 다음과 같다. 성별 집단간의 차이를 살펴보면, 남학생이 여학생보다 PC를 이용하는 시간이 더 길었으며 우리 사회의 정보화에 대한 인식이 높았다. 학력집단별로 PC와 인터넷을 이용하는 시간이나 정보화에 대한 이해가 높은 정도는 실업계 고등학교, 일반계 고등학교, 중학교, 초등학교의 순위로 나타났으며 정보사회화에 대하여서는 일반계 고등학교가 가장 높게 인식하고 있었다.

거주지역에 따라 PC와 인터넷 이용시간이 유의미한 차이를 나타냈으며 수도권, 중소도시, 도단위의 지역의 순으로 이용시간이 길었다. 이는 거주지역별 PC보유현황의 순서와 같은 것과 관련이 있다고 보여진다. 즉 PC를 보유하는 소외청소년이 컴퓨터를 활용할 기회가 많으며 대도시나 중소 지역이 유리하다는 것이다. 또한 PC를 많이 활용하는 소외청소년들이 우리사회를 정보화되어 가고 있다고 높게 평가함으로써 정보의 접근환경, 정보의 활용 기회, 그리고 정보사회에 대한 인식이 서로 긍정적인 관계가 있음을 보여주었다.

이상 소외청소년의 정보화에 대한 기초적 실태조사에 대한 논의를 마치면서 앞으로 이들 대상집단의 정보화 현실이 다각적으로 진단되고 정보격차의 불평등을 최소화하기 위한 방안들이 모색되어야 할 것이다. 다만

소년소녀 가정 청소년의 경우 컴퓨터를 보유하게 하는 정보제공의 기초환경 제공 이외에 조사결과에서도 나타나듯 이들 청소년들에 대한 차별화된 정보환경 지원 방안의 하나로 지도감독의 체제가 소홀하기 쉬운 가족구조를 고려하여 정보활용에 대한 기초 윤리적 교육이나 감독 관리를 보완시킬 보조적 대안마련이 요구됨을 강조하고 싶다.

< 참 고 문 헌 >

유지열 외(2000), 2000 정보생활 실태 및 정보화인식 조사, 서울: 한국정보문화센터.

한국전산원(2001), 정보격차해소를 위한 국민대토론회 (2001).

최홍석 외(1999), 정보불평등 축정을 위한 지표개발 및 대응방안 연구, 서울: 정보통신부.

황진구(2000), 청소년계층 내부의 정보격차 실태 연구, 서울: 한국청소년개발원.

4. 90% 속의 정보 격차 : 서울, 싱가포르, 타이페이

청소년들의 인터넷 접속 양태에 대한 다층 비교 분석

김 용 찬, 정 주 영

(University of Southern California,
Annenberg School for Communication)

1) 서론

동아시아 지역 청소년들은 전 세계 어느 지역 어떤 인구 사회 집단 보다는도 활발하게 인터넷을 일상 생활의 중요한 커뮤니케이션 수단으로 받아들이고 있다. 이들이 이처럼 적극적으로 인터넷을 활용하게 된 일차적 원인으로는 무엇보다 그들이 살고 있는 사회 환경의 특성을 언급할 수 있다. 현재 한국, 타이완, 싱가포르, 홍콩, 일본 등 동아시아 지역의 국가들은 인터넷을 위한 기술적 인프라와 사회적 이용 여건에 있어서 인터넷의 종주국인 미국을 앞서는 정도에 이르고 있다. 가령 동아시아 지역 주요 국가들의 컴퓨터 보급률과 인터넷 접속률, 특히 초고속 인터넷 보급률은 세계의 다른 지역을 훨씬 앞서가고 있다 (Nielsen/NetRating, 2001; Netvalue, 2000; OECD, 2001). 이러한 기술적, 사회적 여건을 바탕으로 정보화 시대 국가 경쟁력을 확보하기 위해 동아시아 지역 국가들은 사회 전반의 정보망을 급속하게 재구성해 가고 있다. 이런 사회 환경 속에서 특

히 청소년들은 자기들이 살고 있는 사회의 기술 변화에 가장 민감하게 반응하는 집단이 되어 왔다. 가령 인터넷 매트릭스등 최근에 이루어진 각종 조사들에 의하면 동아시아 지역에서 10대는 20대 다음으로 높은 인터넷 접속 정도를 보이고 있는 것으로 밝혀졌다 (Internet Metrix, 2000, NUA, 2001). 본 글의 필자들이 2001년 7월에서 9월에 걸쳐 서울, 싱가포르, 타이페이 등 동아시아 3개 대도시의 중학교 2학년 학생들을 대상으로 설문 조사한 결과를 보면, 세 지역 모두에서 90%가 넘는 학생들이 현재 정기적으로 인터넷을 쓰고 있는 것으로 밝혀졌다<표 IV-4-1>. 이제 인터넷은 이들 동아시아 지역 청소년들의 개인적, 공동체적 삶에서 없어서는 안될 필수적 커뮤니케이션 수단으로 자리잡아 가고 있는 것이다.

90% 이상 학생들이 인터넷을 사용하고 있을 정도로 급속히 인터넷이 보급되고 있는 동아시아 대도시 지역 청소년 집단 내에서의 정보 격차 문제가 본 논문이 다루고자 하는 주요 쟁점이다. 정보 격차의 문제는 국가간의 격차, 그리고 국내 계층간의 격차 등 두개의 차원으로 논의 할 수 있지만, 이 글에서는 동아시아 3개국 청소년들 사이의 국가간 격차 문제에만 초점을 맞추도록 하겠다. 그런데 여기서 한가지 제기될 수 있는 의문은 이미 90% 이상의 인터넷 접속률을 보이고 있는 집단들을 대상으로 정보 격차 문제를 논하는 것 자체가 의미 있는 일일까 하는 것이다. 컴퓨터 소유와 인터넷 접속이 거의 포화 상태에 가깝게 다다른 이상, 이들이 어떤 종류의 인터넷 접속을 하고 있고, 인터넷에 대해 어떤 기대들을 하고 있고, 혹은 인터넷을 통해 어떤 가치들을 생산하고 있는지 등의 문제를 논하는 것은, 마치 자동차를 소유한 사람들 중에 소형차를 타는 사람들과 그랜저를 타는 사람들을 비교하면서 그 두 집단 사이의 “그랜저 격차” 문제를 걱정하는 것과 다름 없는 일이 아닐까라는 의문도 제시될 수 있다. 혹은 인터넷을 사용하면서 서로 다른 이용 패턴을 보이고, 다른 태도와 기대를 담지하고, 서로 다른 종류와 양의 가치를 생산하는 것을, 단순히 개인의 취향 및 선호도에 따른 차이로 치부할 수도 있다. 그래서 인

터넷 사용 패턴의 차이에서 나타나는 정보 격차를 TV 시청자들이 각자의 취향에 따라 9시 뉴스와 드라마로 분리되는 것과 차이가 없는 현상으로 취급할 수도 있다. 그렇다면 이들 동아시아 지역 청소년 집단 내에서는 이제 정보 격차의 문제가 더 이상 논의할 가치가 없는 주제가 되었다고 할 수 있을까? 보다 일반적인 질문으로 바꿔 보자면, 인터넷 접속이 완전 포화 상태에 이르게 될 때 정보 격차 문제는 해소되는 것일까? 아니면 오히려 그러한 물리적 격차가 사라짐으로써, 한 사회 내의 근본적 불평등 문제로 연결되는 새로운 차원의 정보 격차 징후가 더욱 더 분명히 드러나게 되는 것인가?

완전 이용률에 근접할 정도로 높은 인터넷 사용률을 보이고 있는 한국, 싱가포르, 타이페이 중학생들을 대상으로 인터넷 접속 양태를 다층적으로 비교 분석하여, 인터넷 접속 후에 나타날 수 있는 보다 질적인 정보 격차의 문제를 토의하고자 하는 것이 이 글의 주된 목적이다. 10대 초반의 중학생들 사이에서 나타나는 인터넷 이용 패턴, 인터넷에 대한 태도와 기대의 차이를 본 논문에서는 인터넷 접속 후에 나타나는 정보 격차(post access digital divide)의 문제로 다루게 될 것이다. 특히 인터넷과 같은 새로운 커뮤니케이션 미디어를 둘러싸고 나타날 수 있는 사회적 불평등의 재생산이라는 측면에서 이러한 문제를 논의하고자 한다. 또한 이러한 논의를 바탕으로 한국 사회가 앞으로 어떠한 방향으로 정보 격차의 문제에 접근해야 하고, 어떤 구체적인 정책 방안들을 모색해야 하는지를 논하게 될 것이다.

인터넷 접속 후에 나타나는 정보 격차 (post-access digital divide)의 예로 이 글에서 제시할 결과들은 서울, 싱가포르, 타이페이에 있는 1,303명의 중학생을 대상으로 2001년 7월에서 9월 사이에 실시된 설문조사 결과를 바탕으로 하고 있다. 표집 방법으로는 지역적 특성을 고려한 다단계 유층 할당 표집 방법(multistage cluster sampling method)이 사용되었다. 서울의 경우에는 강남 지역과 강북 지역의 차이로 대표되는 지역간 사회-

경제 수준 차이를 반영하기 위해 우선 서울 시내 26개 구(區)를 구청의 지출 자립도에 따라 3개의 그룹으로 나누고, 각각의 그룹에서 2개의 학교를 선발하였다. 그렇게 선발된 6개의 학교 각각에서 무선으로 선발한 2개 학급을 대상으로 총 12개 학급에서 설문을 실시하였다. 지역간 소득 격차가 크게 나타나지 않는 싱가포르와 타이페이의 경우에는 전체 중학교를 공립학교와 사립학교로 나누고, 각각의 학교 수 비례에 의해 대상 학교를 선발하였다. 학교 선정 이후에는 서울의 경우와 같은 절차를 거쳐 이들 지역에서도 각각 12개 학급에서 설문이 이루어졌다. 유효 응답자 수는 서울 456명, 싱가포르 462명, 타이페이 385명으로 총 1,303 명이다.

설문지는 영어로 처음 작성된 후, 한국어와 중국어로 나중에 번역되었다. 싱가포르에서는 영어로 설문이 실시되었다. 본 조사를 실시하기 전에 서울, 싱가포르, 타이페이 각각에서 사전 조사(pilot study)를 먼저 실시한 후, 필요한 부분의 수정을 거쳤다. 이 조사 설문은 한국의 아시아 연구기금 (Asia Research Fund)과 싱가포르 청소년 개발원 (National Youth Council)의 연구지원을 받아 이루어졌다.

2) 서울, 싱가포르, 타이페이 학생들의 인터넷 접속 양태 비교

(1) 인터넷 접속률

<표 IV-4-1>은 서울, 싱가포르, 타이페이 학생들의 컴퓨터 및 인터넷 접속 현황을 보여주고 있다. 3개 도시 모두 약 99%의 학생들이 컴퓨터를 사용한다고 응답하였고, 약 95%의 학생들이 인터넷을 이용한다고 답하였다⁵⁶⁾. 인터넷 접속을 위한 하드웨어 및 서비스 소유 현황을 보면, 3

56) 여기서 제시된 컴퓨터와 인터넷 이용률은 접속 장소에 관계 없이 사용 여부만을 놓고 측정한 것이다. 예를들어 학교나 PC방 등 집 밖에서만 사용하는 경우도 포함되었다.

개 국 평균 95%의 학생들이 집에 컴퓨터를 가지고 있다고 응답하였고, 3개 국 평균 91%의 학생들이 집에서 인터넷 서비스를 이용할 수 있다고 응답하였다. 이 결과들을 놓고 볼 때, 3개 도시 학생들 사이의 컴퓨터 및 인터넷 보급률은 이들 지역의 가구당 전화, 혹은 텔레비전 보급률 수준에 거의 육박하고 있음을 알 수 있다⁵⁷⁾.

<표 IV-4-1> 3개 도시 청소년의 컴퓨터 및 인터넷 이용도와 소유도 (%)

	3개도시 전체	서울 (n=456)	싱가포르 (n=462)	타이페이 (n=385)
컴퓨터 이용 (%)	99.2	99.6	98.5	99.7
인터넷 이용 (%)	95	97.8	94.7	91.9
가정 컴퓨터 소유 (%)	94.7	96.2	92.4	95.5
가정 인터넷 서비스 (%)	91.3	92.4	92.3	88.6

(2) 인터넷 접속 빈도

서울, 싱가포르, 타이페이 등 세개 도시의 청소년들이 인터넷에 얼마나 자주 접속하는지를 질문하였다. 그 결과 서울의 청소년들이 다른 두 도시의 청소년들에 비해 훨씬 자주 인터넷에 접속하는 것으로 분석되었다 <표 IV-4-2>. 과반수가 넘는 54%의 서울 응답자가 매일 인터넷을 이용하는 것으로 답한 반면, 싱가포르 및 타이페이에서는 각각 21%와 16%의 학생들만이 매일 인터넷을 이용한다고 응답하였다. 서울과 싱가포르에서 일주일에 5-6일 정도 인터넷을 이용한다고 답한 학생의 비율은 각각 20% 정도인 것으로 나타났다. 인터넷 접속 빈도에 있어서는 세 개 도시 학생

57. 여기서 제시된 인터넷 접속률을 읽을 때 한가지 주의할 것은, 본 연구의 표본추출 지역이 서울, 싱가포르, 타이페이 등 대도시 지역에 한정되어 있기 때문에 각 국가의 전체 청소년 집단 평균치보다는 높은 비율을 보이고 있다는 점이다.

들 중에서 타이페이 학생들이 가장 낮은 것으로 나타났다. 타이페이 학생들 중 절반이 넘는 57% 가 일주일에 이틀 미만 정도로만 인터넷을 사용하고 있다고 답했다.

<표 IV-4-2> 인터넷 접속 빈도 (%)

	일주일에 한번 미만	일주일에 1-2일	일주일에 3-4일	일주일에 5-6일	매일
서울 (N=456)	1.6	8.3	15.4	20.6	54.1
싱가포르 (N=462)	12.1	20.9	26	20	21.1
타이페이 (N=385)	19.7	35.3	21.4	7.4	16.2

(3) 전체 미디어 환경 속에서 차지하는 인터넷의 상대적 중요성

인터넷이 청소년들의 일상 생활 속에서 어떤 비중을 차지하고 있는지를 알아 볼 수 있는 효과적인 방법 중 하나는 전체 미디어 환경 내에서 차지하는 인터넷의 상대적 중요성을 파악하는 것이라고 할 수 있다. 본 연구에서는 전체 미디어 환경 내에서 인터넷의 상대적 중요성을 다음과 같은 방식으로 측정하였다. 첫째는 (1) 뉴스 정보 획득, (2) 쇼핑에 관한 정보 획득, (3) 오락 및 휴식 등 세 가지 기본적인 삶의 필요가 발생했을 때 다양한 커뮤니케이션 방식들 중에서 어떤 것들이 중요한 역할을 하고 있는지 각 매체들 사이의 상대적 기여도를 분석하였다. 구체적인 절차를 말하자면, 학생들에게 여러 가지 커뮤니케이션 수단들을 제시하고, 각자의 삶 속에서 중요한 역할을 하는 커뮤니케이션 수단을 앞에서 말한 3 가지 목적 별로 각각 3개 씩 고르게 하였다. 각 목적 별로 3개의 커뮤니케이션 방식을 고른 후에는 그 방식들이 각각의 목적을 성취하는 데 기여하는 정도에 따라 첫째, 둘째, 셋째의 순번을 매기도록 하였다. 비교 대상으로 사용된 커뮤니케이션 방식들에는 인터넷을 비롯해서, TV, 신문, 라디오, 잡

지, 영화, 책, 핸드폰, 다른 사람들과의 대화 등이 포함되었다. 각 목적별로 선발된 세개의 커뮤니케이션 방식들 중에서 첫번째로 순번이 매겨진 방식들만을 골라 그 안에서 인터넷이 차지하는 위치가 어디인지를 보는 것이 첫번째 분석의 내용이다. 둘째는 선택된 세가지 커뮤니케이션 방식들 사이의 순위에는 관계없이, 인터넷이 3가지 중요한 커뮤니케이션 방식 중의 하나로 꼽힌 빈도수를 가지고 세 도시 청소년들의 미디어 환경 속에서 인터넷이 차지하는 비중을 분석, 비교하였다.

첫째, 일상생활의 주요 목적 성취를 위해 학생들이 가장 중요한 수단으로 이용하고 있는 커뮤니케이션 매체는 무엇인가를 알아본 결과, 세 집단 사이에 재미있는 차이가 발견되었다<표IV-4-3>. 먼저 자기 사회가 어떻게 돌아가고 있는지를 알기 위해 뉴스 정보를 얻고자 할 때 서울 학생들 중 26.2%, 싱가포르 학생들의 22.7%가 보기로 제시된 커뮤니케이션 방식들 중에서 인터넷을 첫번째 중요한 매체로 꼽았다. 반면 타이페이 학생들 중에서는 4.2%의 학생들만이 사회문제와 관련된 뉴스 획득을 위해 인터넷이 가장 중요한 매체라고 답하였다.

인터넷이 이 세 지역에서 정보 획득을 위해 중요한 매체로 자리 매김하고 있긴 하지만, 아직도 3개 도시 모두에서 가장 대다수의 학생들이 뉴스 획득을 위해 첫번째로 중요한 매체라고 언급한 것은 TV 혹은 신문 등의 전통적인 대중 매체였다. 서울 학생들 중에서는 48.4%, 싱가포르 학생들 중에서는 30.3%의 학생들이 TV가 뉴스를 얻기 위해 가장 중요한 매체라고 답하였다. 타이페이의 학생들 사이에서 TV는 압도적인 우위를 보여서 78.1%의 학생들이 TV가 뉴스를 위해 가장 중요한 매체라고 답하였다. 싱가포르의 경우 특이한 점은 다른 두 지역에 비해서 신문을 언급한 학생들의 비율이 33.8%로 상대적으로 높게 나타났다는 것이다.

<표 IV-4-3> 각 목적별 가장 중요한 커뮤니케이션 수단 (%)

	사회관련 정보 습득			구매 관련 정보 습득			오락 및 휴식		
	서울	싱가포르	타이페이	서울	싱가포르	타이페이	서울	싱가포르	타이페이
신문	15.5	33.8	11.2	6.5	12.3	5.7	.7		1.3
TV	48.4	30.3	78.2	22.2	28.4	37.9	17.2	24.2	31.4
라디오	1.6	3.9	2.6	.2	1.9	1.0	.9	5.2	3.4
책	3.6	1.9	.5	.9	2.4	2.9	3.2	5.2	3.9
영화		.9	.3		.2		11.1	16.7	7.5
잡지	.7	.9	.3	15.3	13.4	22.6	.5	1.1	1.3
인터넷	26.2	22.7	4.2	43.4	36.1	23.1	47.4	28.4	17.9
핸드폰	.7	1.3		.4	.2	.3	1.6	.9	.8
음악 CD	.4	.6	.5	.2			9.0	13.0	30.4
사람들간 대화	2.9	3.7	2.3	10.8	5.0	6.5	8.6	5.4	2.1

물건을 구입하거나 상품에 대한 정보를 얻고자 할 때 어떤 커뮤니케이션 방식이 가장 중요한 역할을 하고 있는지에 대한 질문에서도 도시별로 의미 있는 차이가 나타났다. 서울과 싱가포르에서는 신문, TV, 라디오 등 전통적인 매스 미디어를 누르고 인터넷이 쇼핑 정보를 얻고자 할 때 가장 지배적인 매체인 것으로 드러났다. 서울에서는 응답자의 절반에 가까운 43.4%의 학생들이 인터넷이 쇼핑 정보를 위해 가장 중요한 매체라고 하였고, 싱가포르에서는 36.1%의 학생들이 인터넷을 첫 번째로 꼽았다. 반면 타이페이에서는 23.1%의 학생들만이 인터넷을 쇼핑을 위해 가장 중요한 매체로 언급하였는데, 이는 37.9%의 학생들이 꼽은 TV에 뒤지는 것이고, 22.6%의 학생들이 언급한 잡지와 거의 비슷한 비율을 보이는 것이다.

오락 및 휴식을 얻고자 할 때 학생들이 가장 선호하는 매체가 무엇인지를 살펴보면 더욱 더 현저한 도시간의 차이를 발견하게 된다. 서울 학생들의 경우, 대다수인 47.4%의 학생들이 인터넷을 오락 및 휴식을 위해 가장 중요한 매체라고 꼽았다. 그리고 TV (17.2%), 영화 (11.1%), 음악 CD (9.0%) 등이 그 뒤를 이었다. 싱가포르의 경우에도 약 28%의 학생들이 오락 및 휴식을 위해 가장 중요한 매체가 인터넷이라고 답하였다. 그러나 이는 24.2%의 학생들이 언급한 TV와 거의 비슷한 수치이다. 타이페이 학생들의 경우 서울과 싱가포르와는 사뭇 다른 패턴을 보이고 있다. 대다수의 타이페이 학생들이 휴식 및 오락을 위해 가장 중요한 매체로 언급한 것은 TV (31.4%)와 음악 CD (30.4%)이었다. 인터넷은 17.9%의 학생들에 의해서만 오락 및 휴식을 위해 가장 중요한 매체로 꼽혔다.

이번에는 각 매체를 언급한 순위는 무시하고, 인터넷을 포함하는 다양한 커뮤니케이션 방식들이 각 목적 영역별 3대 매체에 포함되었는지의 여부를 바탕으로, 각 지역 청소년들 사이에서의 인터넷의 상대적 중요성을 살펴보았다<표 IV-4-4>. 자기 사회 내에서 벌어지고 있는 일에 대한 뉴스를 얻고자 할 때, 서울 학생들의 경우엔 인터넷이 73.7%로서 TV (84.6%) 다음으로 중요한 매체인 것으로 분류되었다. 반면 싱가포르의 경우에는 인터넷이 52.4%로서 TV (80.1%)와 신문 (67.3%)의 뒤를 이었다. 타이페이의 경우에는 인터넷이 31.5%로서 TV (96.4%), 신문 (79.0%), 라디오(40.0%)보다도 뒤지는 4번째의 자리를 차지하였다. 특히 타이페이의 경우에서 특이할 점은 거의 100%에 가까운 학생들이 뉴스 획득을 위해 TV가 중요한 매체라고 언급하여 서울이나 싱가포르에 비해서 TV의 상대적 비중이 압도적으로 높게 나타났다는 것이다. 즉, 타이페이 학생들이 여기서는 뉴스 획득이라는 목표를 둘러싸고 전체 미디어 환경에서 인터넷이 차지하는 상대적 중요성이 TV등 전통적 대중 매체에 비해 아직 낮은 상태인 것으로 보인다.

<표 IV-4-4> 각 목적별 3대 커뮤니케이션 매체 (복수 응답: %)

	사회관련 정보 습득			구매 관련 정보 습득			오락 및 휴식		
	서울	싱가포르	타이페이	서울	싱가포르	타이페이	서울	싱가포르	타이페이
신문	68.3	67.3	79.0	31.0	50.9	32.5	1.8	2.4	4.9
TV	84.6	80.1	96.4	61.3	58.7	68.3	53.5	53.0	67.3
라디오	18.8	34.8	40.0	5.8	18.8	14.8	7.0	20.1	24.9
책	12.9	9.5	8.8	5.6	14.3	18.2	19.9	18.4	24.9
영화	4.0	3.7	2.3	1.3	1.5	1.0	37.5	47.8	40.3
잡지	5.1	14.9	7.5	61.8	57.4	70.9	8.4	12.3	11.2
인터넷	73.7	52.4	31.7	80.4	66.5	58.7	79.2	56.1	43.9
핸드폰	4.7	7.1	2.1	5.4	0.9	2.3	9.0	13.4	6.5
음악CD	2.7	2.6	2.6	0.9	0.2	0.8	44.5	52.6	68.8
사람들 대화	23.9	27.3	28.8	45.2	30.7	31.4	38.6	22.7	16.4

서울의 경우 특이할 점은 뉴스 획득을 위해 인터넷에 의존하는 정도가 다른 도시에 비해 압도적으로 높다는 것이다. 73.2%의 서울 중학생들이 인터넷을 가장 중요한 매체 3개 중의 하나로 언급한 반면, 싱가포르와 타이페이에서는 각각 52.4%와 31.7%만이 인터넷을 언급하였다. 다른 지역과 비교했을 때 서울 학생들 사이에서 나타나는 또 하나의 특징은 라디오의 비중이 상대적으로 떨어진다는 것이다. 싱가포르에서는 34.8%의 학생들이, 그리고 타이페이에서는 40%나 되는 학생들이 라디오를 뉴스 획득의 3대 매체 중 하나로 언급한 반면, 서울 지역 학생들은 18.8%만이 라디오를 언급하였다.

상품 정보를 얻고자 할 경우에 중요하게 이용되는 3대 매체를 놓고 3개국을 비교할 경우도 재미있는 차이를 발견할 수 있다. 이 경우 서울과 싱가포르에서는 인터넷이 이미 상품 정보 획득을 위해 가장 주도적인 매

체로 자리잡고 있는 것으로 나타났다. 서울 지역 학생들의 경우 80%, 싱가포르 학생들의 경우 66.5%의 학생들이 인터넷을 상품 정보를 위한 3대 매체 중 하나로 언급하였다. 반면에 타이페이에서는 인터넷이 58.7%로서 잡지 (70.9%)와 TV (68.3%)에 이어 3위를 차지하였다.

잡지와 TV는 서울과 싱가포르 학생들 사이에서도 상품 정보 획득을 위해 상대적 의존도가 높은 매체들인 것으로 밝혀졌다. 서울 지역의 경우, 잡지는 61.8%, TV는 61.3%의 학생들에 의해서 3대 매체 중 하나로 언급되었으며, 싱가포르의 경우 잡지는 57.4%, TV는 58.7%의 학생들에 의해 지적되었다.

이 항목에서 한가지 특이한 사항은 상품 구매를 위한 정보 획득에서 다른 사람들과 만나 대화를 나누는 것이 한국의 경우 절반에 가까운 45.2%의 학생들에 의해 3대 커뮤니케이션 방식 중 하나로 언급되었다는 것이다. 싱가포르와 타이페이의 경우 사람들과의 대화는 3분의 1에도 못 미치는 학생들에 의해 3대 매체들 중 하나로 지적되었다. 한편 싱가포르의 경우에서 특이한 점은 50.9%의 학생들이 신문을 3대 매체 중의 하나로 언급하여 서울의 31.0%, 타이페이의 32.5%의 비율과 대조를 보였다.

마지막으로 오락 및 휴식을 위해 학생들이 의존하는 3대 매체의 비교에서도 세 도시 간에 흥미 있는 차이를 볼 수 있다. 서울의 경우는 인터넷이 휴식 혹은 오락을 위해 가장 빈번하게 언급되는 매체였다. 79.2%의 서울 학생들이 인터넷을 오락 및 휴식을 얻기 위해 중요한 3대 매체 중 하나로 언급하여 2위인 TV (53.5%)를 큰 비율차로 앞섰다. 반면에 싱가포르에서는 인터넷이 56.1%로 수위를 차지하기는 했으나, TV (53.0%), 음악 CD (52.6%), 영화 (47.8%)와 큰 차이를 보이지는 않았다. 타이페이의 경우에는 인터넷이 음악 CD (68.8%), TV (67.3%)에 뒤지는 43.9%를 보여 앞의 두 도시, 특히 서울과는 큰 대조를 보이고 있다.

서울 학생들이 오락 및 휴식과 관련하여 언급한 매체들을 살펴보면 앞에서 말한 인터넷과 TV의 뒤를 음악 CD (44.5%), 사람들과 만나는 것

(38.6%), 영화 (37.5%) 등이 있고 있다. 서울의 경우 특이한 점은, 이 경우도 사람들과 만나 이야기하는 것이 다른 두 아시아 국가에 비해 월등히 높은 비율로 언급되었다는 것이다. 3분의 1이 넘는 한국 학생들이 사람들과 만나 이야기하는 것을 오락 및 휴식을 위해 중요한 수단으로 언급한 반면, 싱가포르에서는 22.7%, 타이페이에서는 16.4%의 학생들만이 사람들과 만나는 것을 오락을 위한 3대 수단 중 하나로 지적하였다.

(4) 온라인 활동 유형의 내용

서울, 싱가포르, 타이페이 중학생들에게 ‘이메일’, ‘채팅’, ‘게임’, ‘인터넷 동호회 모임’, ‘웹 서핑’, ‘홈페이지 제작/관리’, ‘온라인 쇼핑’, ‘음악 파일 다운로드 받는 것’ 등 8개의 주요 온라인 활동들을 제시하고 그들 중에서 정기적으로 참여하는 것들을 모두 선택하여 달라고 하였다. 그 결과 ‘이메일’, ‘채팅’, 및 ‘음악을 다운로드 받는 활동’ 등이 세 집단 모두에서 가장 인기있는 활동으로 나타났다<표 IV-4-5>. 이메일의 경우 서울 학생들의 94%, 싱가포르 학생들의 87%, 타이페이 학생들의 84%가 정기적으로 사용하고 있다고 응답했다. 또한 3개국 모두 70% 안팎의 청소년들이 채팅에 정기적으로 참여하고 있다고 답하였다. 이메일과 채팅에의 높은 참여도는 서울, 싱가포르, 타이페이 중학생들 사이에서 인터넷이 다른 목적보다도 의사소통의 수단으로 중요한 역할을 하고 있는 것을 보여주는 결과라 할 수 있다. 인터넷에서 음악을 다운로드받는 활동도 3개 도시에 걸쳐서 높은 참여 정도를 보였다. 85%의 서울 청소년을 비롯하여, 각각 76%와 74%의 싱가포르 및 타이페이 청소년들이 인터넷을 통해 음악을 다운로드받는다고 응답하였다.

인터넷 게임의 경우에서는 세 개도시 청소년간에 의미 있는 차이가 나타났다. 3 개 국 청소년들 중에서 서울의 청소년들(84%)이 인터넷 게임을 가장 많이 즐기는 것으로 밝혀졌다. 싱가포르 (71%)가 그 뒤를 이었으며, 타이페이의 청소년들은 47%만이 인터넷 상에서 게임을 하는 것으로

응답했다. 타이페이 응답자들에게서 보이는 또 한가지 특이한 점은 다른 두 개 도시의 응답자들에 비해 인터넷 상에서 신문을 읽는 비율이 세 배나 높은 것으로 나타났다는 점이다. 타이페이 중학생들 중의 절반이 넘는 수(53.9%)가 인터넷에서 신문을 읽는다고 답했다. 이는 18%인 서울과 19%인 싱가포르와 비교할 때 매우 높은 수치이다⁵⁸⁾.

<표 IV-4-5> 온라인 활동 참여 유형 (복수응답: %)

	이메일	채팅	게임	인터넷 동호회	웹 서핑	홈페 이지	음악 다운로드	인터넷 신문
서울(n=456)	94.0	67.2	83.7	62.1	56.0	24.6	85.3	17.9
싱가포르(n=462)	87.2	71.2	70.5	7.7	87.9	15.5	76.1	19.7
타이페이(n=385)	84.0	65	47	30.1	21.2	23.8	73.9	53.9

서울 청소년들의 결과만을 놓고 보면, 그들의 온라인 활동이 이메일, 게임, 음악을 다운로드 받는 것에 집중되어 있는 것을 알 수 있다. 이중 이메일을 제외하고는 모두 오락과 관련된 활동들이라 할 수 있다. 반면

58. 이처럼 타이페이 학생들의 절반 이상이 인터넷 신문을 보고 있다는 결과와, 이들 타이페이 학생들이 사회 문제와 관련된 뉴스 정보 획득 수단으로 인터넷을 많이 언급하지 않았다는 <표IV-5-3>과 <표IV-5-4>의 결과가 서로 모순되는 것은 아니다. 왜냐하면 인터넷 신문을 본다는 것은 사회 관련 뉴스 획득과 더불어 오락 정보 및 상품 관련 정보 획득 등을 모두 포함하는 것이기 때문이다. 따라서 <표IV-5-3>과 <표IV-5-4>에서 제시된 결과와 인터넷 신문 접촉 정도 결과를 일대일로 비교할 수는 없다. 또한 <표IV-5-3>과 <표IV-5-4>에서 제시된 결과는 인터넷을 다른 커뮤니케이션 매체와 비교했을 때의 '상대적 중요도'를 바탕으로 하고 있기 때문에 여기에서처럼 인터넷 신문을 보는지의 여부를 단순히 묻는 것과는 성격이 다른 내용을 담고 있다.

‘웹 서핑’을 하고 ‘온라인 뉴스’를 읽는 등 정보 획득과 보다 밀접하게 연관된 활동에 참여하는 학생들의 비율은 상대적으로 적은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 서울의 청소년들이 인터넷에서 경험할 수 있는 다양한 활동에 참여하고 있긴 하지만, 정보 획득을 위한 활동보다는 오락과 관련된 활동에 더 많이 치중하고 있음을 보여 주는 것이라 할 수 있다.

(5) 온라인 활동 유형의 다양성

서울, 싱가포르, 타이페이 등 3개 도시의 청소년들이 인터넷 상에서 참여하는 활동 유형의 범위가 얼마나 넓은가를 보기 위해, 앞에서 소개한 인터넷 참여 활동 유형에 대한 질문에서 각 응답자가 언급한 활동 유형의 개수를 분석했다. 청소년들의 온라인 활동 양태가 얼마나 다양한지를 살펴보는 이유는 일상 생활의 다양한 활동 영역들 속으로 인터넷이 얼마나 폭넓게 자리 잡고 있는지를 보기 위한 것이다. 이러한 활동 범위의 폭(activity scope)이라는 척도는 사람들이 각종 커뮤니케이션 매체들과 맺는 다차원의 관계를 측정하는 데에 중요한 수단 중 하나로 밝혀져 왔다(Ball-Rokeach, 1985, 1998; Ball-Rokeach, Kim, & Matei, 2001; Jung, Qiu & Kim, 2001; Jung, Kim, Cheong, & Lin, 2001; Kim & Jung, 2001).

3개 도시 청소년들 중에서, 서울의 청소년들이 다른 도시의 청소년들보다 많은 수의 온라인 활동에 참여하는 것으로 분석되었다<표 IV-4-6>. 서울 지역 청소년들 중 82%가 넘는 학생들이 최소한 4개 이상의 온라인 활동에 참여하고 있다고 응답하였다. 싱가포르와, 타이페이에서는 4개 이상 온라인 활동에 참여하는 학생의 비율이 각각 75%와 62% 정도였다. 특히 서울 지역 청소년들의 경우, 약 오분의 일(21%)에 해당하는 청소년들이 7개 이상의 인터넷 활동에 참여하는 것으로 나타나 다른 두 도시의 학생들보다 더욱 다양한 방식으로 온라인 활동에 참여하고 있는 것으로 드러났다. 싱가포르와 타이페이에서 7개 이상의 온라인 활동에 참여하는 학생들의 비율은 각각 8%와 13%에 그쳤다.

<표 IV-4-6> 온라인 활동 참여 유형의 폭 (%)

	1-3개의 활동	4-6개의 활동	7-9개의 활동
서울(n=456)	17.8	61.6	20.5
싱가포르(n=462)	24.6	67.5	7.9
타이페이(n=385)	39.9	49.0	13.4

(6) 인터넷 접속 장소

인터넷 사용 장소는 사람들이 인터넷 상에서 어떤 활동에, 얼마만큼 참여하는지에 영향을 미치는 중요한 요인이 될 수 있다 (Jung et al., 2001). 가령 집에서만 인터넷을 사용하는 사람과, PC방과 같은 공공 장소에서만 인터넷을 사용하는 사람, 혹은 이 두 곳 모두에서 사용하는 사람들 간에 인터넷을 사용하는 방식과 태도에 차이가 있을 것이라 예상할 수 있다. 이런 점을 염두에 두고 3개 지역 청소년들에게 평소 인터넷을 이용하는 장소에 대해 복수 응답 형식으로 질문하였다<표 IV-4-7>. 그 결과 집에서 인터넷을 사용하는 사람들이 3개 도시 모두에서 90%에 이르는 것으로 나타났다. 이 결과는 이들 도시의 높은 가구별 인터넷 접속률을 반영하는 것이다. 이처럼 집에서 인터넷을 사용하는 학생들의 비율에 있어서는 3개 도시 청소년들 사이에 거의 차이가 없었다. 하지만 집 외 다른 장소에서 인터넷을 이용하는 패턴에서는 매우 다른 양상이 발견되었다. 가령 서울과 싱가포르 청소년들의 경우 반 이상이 다른 사람의 집에서 인터넷을 이용할 수 있다고 답한 반면, 타이페이 응답자들은 4분의 1만이 다른 사람의 집에서 인터넷을 이용할 수 있다고 응답하였다.

학교에서 인터넷을 이용하는 비율에 있어서는 서울 응답자들이 다른 2개 도시의 응답자에 비해 현저히 낮았다. 77%의 싱가포르 응답자와 64%의 타이페이 응답자가 학교에서 인터넷을 이용한다고 응답한 반면, 47%

의 서울 응답자들만이 학교에서 인터넷을 이용한다고 대답하였다. 이는 서울 시내 중학교에서 이루어지는 인터넷 및 컴퓨터 활용이 싱가포르나 타이페이 보다 미미한 상황에 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다. 반면 대다수의 서울 청소년들은 PC방에서 인터넷을 이용하고 있다. 86%의 서울 응답자가 PC방에서 인터넷을 이용한다고 응답하여, PC방은 서울 학생들에게 집과 거의 비슷한 수준으로 중요한 인터넷 접속 장소가 되고 있다. 반면 싱가포르와 타이페이에서는 각각 응답자의 25%와 29%만이 PC방 혹은 인터넷 카페에서 인터넷을 이용한다고 응답하였다.

그 외 특이한 사항은 관공서 등 무료로 인터넷 접속을 제공하는 장소에서 인터넷을 사용하는 학생들의 비율은 서울 (30%)이 싱가포르 (4%)나 타이페이(1%) 경우보다 훨씬 높았다. 한편 서울 청소년들이 공공 도서관에서 인터넷을 이용하는 비율은 5%에 그쳐 각각 28.1%와 21.7%의 비율을 보인 싱가포르와 타이페이에 비해 매우 낮은 수준인 것으로 밝혀졌다.

<표 IV-4-7> 인터넷 접속 장소 (복수 응답: %)

	집	다른 사람의 집	학교	관공서/ 무료 인터넷 서비스	공공 도서관	PC 방
서울(n=456)	91.7	65	46.7	29.5	4.9	85.5
싱가포르(n=462)	91.9	58.2	76.8	4.4	28.1	24.6
타이페이(n=385)	90.3	24.5	63.8	1.4	21.7	28.5

(7) 인터넷 접속 장소의 다양성

앞에서 청소년들이 인터넷 상에서 참여하는 활동의 폭을 분석했던 것과 마찬가지로, 이들 동아시아 3개국 청소년들이 인터넷을 이용하는 장소의 다양성을 비교해 보았다. 이는 일상생활에서 인터넷 및 컴퓨터를 이용할 수 있는 환경이 각국 청소년들에게 어떻게 조성되어 있는지를

보다 입체적이고 종합적으로 보기 위한 것이다. 더 많은 장소에서 쉽게 인터넷에 접속할 수 있는 환경에 있는 사람들이 보다 생산적으로 인터넷을 사용할 수 있는 물적 토대를 갖고 있다고 할 수 있다. 물론 이러한 물적 토대의 구축이 인터넷의 생산적 활용을 위한 충분 조건은 될 수 없겠지만 최소한의 필요조건 중 하나는 된다고 할 수 있을 것이다.

조사 결과 대체로 서울의 청소년들이 다른 지역 청소년들보다 더욱 다양한 장소에서 인터넷을 이용하고 있는 것으로 분석되었다<표 IV-4-8>. 43%의 서울 응답자들이 4개 이상의 장소에서 인터넷을 이용한다고 응답한 반면, 싱가포르와 타이페이에서 4 개 이상의 장소에서 인터넷에 접속하고 있다는 학생은 각각 26.9%와 28.4%에 불과하였다. 오직 한곳에서만 인터넷에 접속하고 있는 학생의 비율은 서울이 6.7%, 싱가포르가 10.9%, 타이페이가 19.9%로 나타났다.

<표 IV-4-8> 인터넷 접속 장소 수 (%)

	한 곳	두 곳	세 곳	네 곳 이상
서울(n=456)	6.7	19.8	30.5	42.8
싱가포르(n=462)	10.9	28.8	33.4	26.9
타이페이(n=385)	19.9	44.7	23.1	28.4

(8) 인터넷 관련 도움을 얻는 사회 관계 유형

청소년들이 인터넷을 사용하면서 혼자 해결하기 어려운 문제에 부딪혔을 때, 주위 사람들 중 누구에게서 얼마만큼의 도움을 받고 있는지를 알아보았다. 주위 사람들로부터 쉽게 인터넷 사용과 관련된 도움을 받을 수 있는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 인터넷에 더욱 적극적으로 참여하게 되고, 일상생활에서 인터넷을 더욱 효율적으로 사용하게 될 가능성이 높을 것이다 (Jung et al., 2001). 이는 인터넷 접속의 환경으로 작용

하는 사회적 관계의 질이 정보격차의 중요한 근원이 될 수 있음을 보여준다. 따라서 정보 격차의 문제는 컴퓨터의 소유, 인터넷의 이용 차원을 넘어서서 인터넷 활용 상황에 존재하는 다양한 사회 관계 성격까지도 포괄하는 것이 되어야 한다. 사회적 자본 (social capital), 인적 자본 (human capital), 그리고 문화 자본 (cultural capital) 사이의 역동적 관계를 보여주는 여러 실증적 연구들이 이러한 논의의 이론적 근거가 될 수 있다 (Bourdieu, 1985; Burt, 1992; Coleman, 1988; Loury, 1977).

<표 IV-4-9>에 나타났듯이, 세 개 도시 청소년들의 대다수(서울:77%, 싱가포르: 85%, 타이페이: 76%)가 인터넷에 관한 도움을 친구들로부터 받고 있는 것으로 나타났다. 친구 다음으로 이들 청소년들이 인터넷에 관해 도움을 얻고 있는 중요한 상대는 동기간이었다. 3개국 모두 34% - 45%의 학생들이 형제 혹은 자매에게서 도움을 받는다고 하였다. 또한 3개국 청소년들 중 27% - 35%의 학생들이 부모에게서도 도움을 받는다고 응답하였다. 그러나 대체적으로 부모 및 형제에게서 인터넷 관련 도움을 받는 서울 청소년들의 비율이 싱가포르나 타이페이 청소년들 경우보다 낮은 것으로 나타났다. 한편 교사로부터 인터넷에 관한 도움을 받는 비율은 3개 도시 모두 18% 정도로 낮게 나타났다.

<표 IV-4-9> 인터넷 관련 도움을 받는 사회 관계 유형 (복수 응답: %)

	부모	형제	친구	선생님	고객 서비스	책/ 잡지
서울 (n=456)	27.3	34.4	77.2	17.5	44.6	35.7
싱가포르 (n=462)	34.8	44.8	85.4	18.3	20.4	28.5
타이페이 (n=385)	34.2	43.4	75.6	18.7	30.2	63.2

(9) 인터넷에 대한 기대

청소년들의 장래 삶에 인터넷이 어떤 영향을 미칠 것인지를 간접적으로 알아보는 방법 중 하나는 인터넷에 대한 청소년들의 기대가 어떤 유형을 보이는지를 살펴보는 것이다. 인터넷에 대한 청소년들의 기대는 인터넷이라는 새로운 매체에 관해 그들이 현재 어떤 이미지를 가지고 있는지만 보여주는 것이 아니다. 그것은 인터넷이 청소년들의 삶에서 차지하는 더욱 심층적인 의미, 즉 현재와 미래 삶의 조건과 계층 상승 이동의 가능성에 인터넷이라는 뉴미디어가 어떻게 관여할 것인지에 대한 그들의 잠재적 기대를 반영하는 것이라고 할 수 있다. 따라서 성년이 되었을 때 자신의 삶에서 인터넷이 어떤 비중을 차지할 것인지에 대한 학생들의 기대 내용을 분석함으로써 청소년들이 자신의 (혹은 그들 부모의) 사회적 지위 및 조건속에서 인터넷 매체를 어떻게 바라보는가를 읽을 수 있다. 다시말해 이러한 기대에는 자신의 사회적 지위 상승 및 직업적 성취를 위해 앞으로 인터넷이 어떤 역할을 할 것인지에 대한 청소년들의 잠재적인 전망이 담겨 있다고 할 수 있다.

이러한 점을 고려해서 현재와 미래에 인터넷 사용을 통해 얻을 수 있는 유익들의 기대 정도에 대해 학생들에게 질문을 하였다. 인터넷에 대한 기대를 나타내는 각 항목들을 살펴 본 결과, 세 집단의 경우 모두 대다수의 응답자가 장래 직업과 관련해서 어떤 식으로건 인터넷을 사용하게 될 것이라고 했으나, 단순 이용 차원을 넘어 직업적 성취와 성공에 인터넷이 중요한 수단이 될 것이라는 기대치에 있어서는 서울 학생들이 다른 두 나라의 학생들보다 전반적으로 떨어지는 것으로 나타났다<표 IV-4-10>. “나의 장래 직업 활동에서 인터넷을 쓸 일은 없을 것이다”라는 항목에 대해서 서울의 경우는 11.3%의 학생들이 그렇다라고 대답하였고, 싱가포르와 타이페이의 학생들은 각각 8.2%와 6.3%의 학생들이 그렇다고 대답하였다. 이는 세 집단 모두 약 90% 이상의 학생들이 자신의 장래 직업에서 어떤 식으로건 인터넷을 활용하게 될 것을 기대하고 있음을 보여주는 것

이다.

그러나 인터넷을 장래 직업 활동에서 이용하게 될 것인지의 여부 차원에 국한하지 않고, “장래 직업적 성공을 위해 나는 앞으로 인터넷을 전문가 수준으로 써야 한다”라는 좀더 적극적 인터넷 활용을 기대하는 항목에 대해서는 서울 중학생들의 경우 40%에 못 미치는 학생들이 그렇다고 대답한 반면에 싱가포르의 경우는 80.7%, 타이페이의 경우는 93.8%나 되는 학생들이 그렇다고 대답하였다. 즉, 많은 수의 서울 학생들은 장래 직업적 성공에 영향을 줄 수 있는 각종 요인들 중에서 인터넷 활용 수준에는 큰 비중을 두지 않고 있다고 할 수 있다.

<표 IV-4-10> 인터넷에 대한 학생들의 기대 양태 (%)

	서울 (n=456)	싱가포르 (n=462)	타이페이 (n=385)
“매우 그렇다” 혹은 “그렇다”			
나는 장래 직업적 성공을 위해서 인터넷을 전문가 수준으로 사용해야 될 것이다.	39.7	80.7	93.8
인터넷 배우는 것은 시간 낭비이다	12.1	3.2	3.4
아마도 나의 장래 직업 활동에서 인터넷 쓸일은 없을 것이다	11.3	8.2	6.3
인터넷을 잘 쓸 줄 알면 장래 더 좋은 직장을 얻게 될 것이다	68.3	95.9	93.5
인터넷을 통해 할 수 있는 일은 다른 수단을 통해서도 할 수 있다.	56.8	31.7	58.3
인터넷이 학교 성적을 높여 줄 것이다.	45.0	75.7	85.7
인터넷을 통해 더 많은 친구들을 사귄다.	83.6	74.0	75.0
인터넷을 사용할 줄 알면 앞으로 더욱더 윤택한 삶을 살게 될 것이다.	86.2	95.3	89.1

또한 “인터넷을 쓸 줄 알면 더 좋은 직장을 얻게 될 것이다”라는 항목에 대해서도 서울의 학생은 68.3%만이 그렇다고 대답한 반면, 싱가포르와 타이페이의 경우는 모두 거의 95% 안팎의 학생들이 그렇다고 대답하여 서울과 다른 두 도시간에 큰 대조를 보였다.

“인터넷이 학교 성적을 높혀 줄 것이다”라는 항목에서도 비슷한 경향이 나타났는데, 서울의 경우는 절반에 못 미치는 45%의 학생들이 이 항목에 대해서 그렇다고 대답한 반면, 싱가포르의 경우는 75.7%, 타이페이의 경우는 85.7%의 학생들이 그렇다고 대답하여 현재의 학습에 인터넷이 기여할 수 있는 가능성에 대해서도 싱가포르와 타이페이의 학생들이 서울 학생들 보다 훨씬 높은 기대치를 보였다.

위의 경우들과 대조적으로 “인터넷을 사용하면 더 많은 친구들을 사귄다”라는 항목의 경우에는 서울의 학생들이 싱가포르와 타이페이의 학생들 보다 높은 기대치를 갖고 있는 것으로 나타났다. 서울 학생들의 경우 83.6%의 학생들이 그렇다고 대답한 반면, 싱가포르와 타이페이의 학생들은 각각 74%와 75%의 학생들이 그렇다고 대답하여 이 항목에 대해서는 두 도시의 학생들이 서울 학생들 보다 약간 낮은 기대치를 갖고 있는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 싱가포르와 타이페이의 학생들이 서울의 학생들보다 현재의 학업 성취 혹은 장래의 직업 성취와 인터넷을 직접적으로 연결시키고 있음을 보여주는 것이다. 인터넷이 단순히 사교를 위한 수단이나 오락 수단에 그치는 것이 아니라, 장래에 보다 나은 직업적 성취를 위해 꼭 필요한 수단이라는 인식이 서울 학생들에 비해 싱가포르와 타이페이의 학생들 사이에서 더욱 더 지배적인 생각으로 자리 잡고 있는 것으로 보여진다.

3) 분석 결과 논의

한국, 타이페이, 싱가포르 3개 도시 청소년들의 인터넷 접속 양태에 대한 다층적 분석 결과는 한국 청소년들의 인터넷 접속 양태의 현황과 문제점을 말해주고, 나아가 어떤 방향의 청소년 정보화 정책 논의가 필요한가를 보여준다. 특히 타이페이, 싱가포르와 같이 한국과는 다른 사회적 환경에 놓여 있는 타국 청소년들과의 비교 결과는 한국 청소년들의 인터넷 사용 양태의 상대적 위치를 살펴 볼 수 있는 토대를 제공한다고 할 수 있다. 여기서는 앞에서 제시된 3개국 비교 결과를 바탕으로, 한국 청소년들의 인터넷 사용 양태의 입체적, 상대적 특징을 정리해 보고, 그러한 특징이 갖는 정책적 의미에 대해서 논의해 보도록 하겠다.

첫째, 인터넷 접속의 양적인 면에 있어서는 한국의 청소년들이 싱가포르와 타이페이의 청소년들을 훨씬 앞서고 있다. 즉, 한국 청소년들이 동아시아 3개국 중에서 가장 활발하게 인터넷을 활용하고 있는 것이다. 앞에서 제시된 결과를 살펴 볼 때, 한국 청소년들은 싱가포르와 타이페이의 청소년들보다 인터넷 접속에 더욱 많은 시간을 할애하고 있으며, 더욱 폭넓은 종류의 장소에서, 보다 폭넓은 활동에 참여를 하고 있다. 이러한 결과는 일단 긍정적인 현상으로서 받아들일 수 있다. 서울의 청소년들이 다른 지역 청소년들보다 자기들의 삶의 다양한 영역에서 보다 적극적이고 능동적으로 인터넷을 활용할 수 있는 위치에 있음을 보여주는 것이라 할 수 있기 때문이다.

하지만 이렇게 다른 국가 학생들 보다 많은 시간을 들여서 더욱 다양한 인터넷 경험을 하고 있는 서울 지역 청소년들에게 필요한 것은 온라인(online) 활동과 오프라인(offline) 활동을 유기적이고 생산적으로 연결시킬 수 있는 능력이다. 가족 내에서의 역할, 친구들과의 관계, 또한 학교 공부를 포함하는 교내외에서의 학습 활동, 그리고 종교, 사회 단체, 봉사 기관 등의 참여 등 다양한 활동들을 자신의 인터넷 활동과 긍정적으로 연결시

킬 수 있는 능력을 길러야 할 것이다. 인터넷에 많은 시간을 쏟는 것 때문에 가족들과의, 혹은 친구들과의 관계에 문제가 생기거나, 다른 활동들을 위축시키지 않도록 하여야 한다. 인터넷에서 이루어지는 다양한 활동에의 적극적인 참여가 청소년들이 인터넷 밖에서 경험하는 다양한 사회적 관계 및 활동들에 긍정적이고 생산적인 영향을 미칠 수 있도록, 온라인과 오프라인의 삶을 유기적으로 연계시키는 방법에 대한 창조적인 지도가 요구된다고 하겠다.

둘째, 서울의 청소년들이 인터넷 사용에 보다 적극적일 수 있는 요인들 중에 중요한 것은 그들이 싱가포르나 타이페이의 청소년들에 비해서 인터넷 사용이 용이한 사회적 환경 속에 놓여져 있다는 것이다. 서울의 청소년들은 인터넷을 단순히 집이나 학교에서만이 아니라 다양한 유형의 공공 장소에서도 활발하게 사용하고 있다. 앞에서 살펴 본 바와 같이, 인터넷을 사용할 수 있는 장소들을 모두 열거하라는 질문에 대해 서울의 청소년들이 다른 지역의 청소년들 보다 훨씬 더 많은 장소들을 제시하였다. 특히 서울 중학생들 사이에서 PC방이 차지하는 위치는 놀라울 정도이다. 집에서 인터넷을 사용할 수 있는 대부분의 학생들이 PC방에서도 인터넷에 접속하고 있다고 하는 점은, PC방이 집과 더불어 인터넷 접속의 중요한 장소가 되고 있다는 것을 이야기해 준다. 이와 같이 학생들이 인터넷을 사용할 수 있는 장소가 다양하다는 점은 일단 긍정적인 점으로 받아들일 수 있다. 그만큼 인터넷의 효과적인 사용, 그리고 나아가 사회 전체의 정보화를 위한 여건이 다른 사회에 비해서 빨리 이루어지고 있음을 보여 주는 것이기 때문이다. 물론 어디서든지 쉽게 인터넷을 사용할 수 있는 여건이 되어 있다는 점 자체가 제반 사회 계층의 청소년들이 모두 높은 질적, 생산적인 인터넷 접속 양태를 발전시킬 수 있게 되는 충분조건이라고는 할 수 없다. 하지만 그런 환경을 만들기 위한 최소한의 사회적 준비가 한국 사회에서 진척되고 있다는 것의 증거는 된다고 할 수 있다.

셋째, 한국 학생들이 다양한 장소에서 인터넷에 접속하고 있긴 하지

만, 한가지 우려되는 결과는 그러한 인터넷 사용 장소들 중에서 학교와 도서관에서의 인터넷 사용이 미약하다는 점이다. 앞에서 언급한 대로 PC 방과 같은 상업적 장소에서 인터넷을 사용하는 정도에 있어서는 타이페이 나 싱가포르와 비교가 되지 않을 정도로 높지만, 서울의 중학생들이 학교나 공동 도서관에서 인터넷에 접속하는 정도는 상대적으로 미비한 것으로 드러났다. 이러한 상황은 학교나 도서관과 같이 교육이나 학습과 직접적으로 관련된 장소에서 지도 교사 등의 지도를 받으며 인터넷을 사용할 수 있는 여건이 아직 미미한 수준이라는 것을 보여준다고 할 수 있다. 특히 학교와 관련된 결과의 원인에 대해서는 다양한 추측을 해 볼 수 있다. 학교에 인터넷 접속을 위한 인프라는 갖춰져 있으나 그것을 가지고 효과적으로 학생들을 지도할 수 있는 교사가 제대로 확보 되어 있지 않던지, 학교에서 인터넷과 관련된 교육을 시키고는 있더라도 프로그램의 미비로 인해 그러한 인터넷 교육들이 제대로 된 교육적 효과를 못 내고 있던지, 혹은 학교의 정규 교육 과정 속으로 인터넷 활동을 유기적으로 포함시키는 것에 실패해 왔던지 등의 요인들이 이러한 결과를 초래했다고 보여진다. 그 동안 한국 정부는 다각적인 방안을 통해 학교 정보화에 힘써 왔다. 이번 조사의 결과는 이러한 학교 정보화의 노력이 현장에서 어떤 식으로 이뤄지고 있는지에 대한 보다 면밀하고 심층적인 검토가 필요하다는 점을 보여준다. 단순히 학교에 컴퓨터를 보급하고, DSL이나 T1등의 초고속 광대역 통신망을 깔아주고, 컴퓨터 수업을 실시하는 등의 차원이 아니라, 교육 과정 전체에 걸쳐 다양하고 창조적 방식으로 인터넷을 결합시키는 정보화 교육이 필요하다고 하겠다.

도서관에서 인터넷을 사용하는 학생들이 5% 정도에 미치는 것은, 그동안 한국 사회에서, 특히 중 고등학교 학생들 사이에서 도서관이 차지하는 미미한 위치를 그대로 반영하는 것으로 볼 수 있다. 정보화 시대에 도서관은 정부가 국민 정보화를 위해서 전략적으로 활용할 수 있는 가장 효과적인 기관이라고 할 수 있다. 다양한 계층의 학생들이 보다 질적이고

생산적으로 인터넷에 접속할 수 있는 여건 마련을 위해 학교와 더불어 지역 도서관을 활용할 수 있는 다각적인 방안이 시급하다고 하겠다.

넷째, 한국 사회 내에 인터넷을 활발하게 활용할 수 있는 사회적 여건이 급속하게 구축되어 오면서 한국 청소년들의 인터넷 이용 정도와 패턴은 어느 사회보다도 높고 다양한 것으로 나타났다. 그러나 한국 사회의 청소년들이 인터넷을 자신의 현재와 미래의 삶에서 보다 생산적으로 사용할 수 있는 능력을 올바르게 습득하고 있는지는 의문이다. 서울 지역의 중학생들이 인터넷 사용 시간, 인터넷 사용 영역의 범위 등에 있어서는 싱가포르와 타이페이의 학생들을 능가하지만, 인터넷 사용을 장래의 직업 선택, 직업적 성취, 직업적 만족도, 장래 삶에 대한 전반적인 기대에 연결시키는 것에서는 싱가포르와 타이페이 청소년들에 비해 현격하게 떨어지고 있다.

집에서 인터넷에 접속이 되는지의 여부 혹은 인터넷을 이용하는 패턴과 인터넷 상에서의 다양한 활동 내용보다도 정보 격차 이슈의 본질적인 부분에 더 맞닿아 있는 것은 인터넷에 대한 기대 및 태도의 문제라고 볼 수 있다. 이와 같이 인터넷에 대한 기대와 태도의 문제는 사회적 불평등의 재생산 문제라고 하는 보다 심층적이고 구조적인 사회적 이슈에 정보 격차의 문제를 연결시킨다. 뫼에르 브루디에(Pierre Bourdieu)의 하비투스(habitus)라는 개념이 이점을 이해하는 데 유용한 개념적 틀을 제공한다. 브루디에에 의하면 각 개인들은 자신들의 계급적 위치를 통해서 학습되어진 문화적 실천(cultural practice)의 원리를 틀로 삼아 다양한 문화적 장치들(예를 들어 인터넷)과 특정한 관계를 맺게 되는데, 이러한 문화적 실천의 원리를 그는 하비투스라고 불렀다. 인터넷 등 다양한 문화적 장치들과 맺는 특정의 관계, 그리고 그 관계를 구체적으로 구성하는 특정의 태도, 목표, 세계관, 취향 등은 개인의 삶에서 사회 경제적 성취에 이용되는 “문화적 자본(cultural capital)”의 형태를 띠게 된다. 따라서 서로 다른 사회적 계급의 구성원들은 서로 다른 양과 질의 문화 자본을 소유하게 되

고, 그러한 차이가 불평등 구조의 재생산과 연결되게 되는 것이다 (Bourdieu, 1990, 1984).

이러한 점을 놓고 볼 때 서울의 학생들이 인터넷 사용시간이나 인터넷 활동 정도의 양이 많은 것과는 대조적으로 인터넷을 생산적 활동에 이용하게 될 것에 대한 기대와 태도에 있어서는 상대적으로 부정적인 입장을 취하고 있다고 하는 것은 매우 주의 깊은 검토가 필요한 사항이라고 할 수 있다. 결국 이 점은 서울의 청소년들이 인터넷을 단순히 오락 매체의 대체물로 이용하거나, 현실과 동떨어진 관심을 표출하는 수단으로만 이용하고 있는 것은 아닌지에 대한 우려를 갖게 한다. 혹은 앞에서 이미 논의한대로 온라인과 오프라인의 삶을 유기적이고 생산적으로 연결시킬 수 있는 능력이 제대로 교육되지 않고 있다는 것을 보여주는 것이라고도 할 수 있다.

그동안 우리 정부나 각종 사회 단체가 벌여 온 정보 격차 해소 노력에 대해서 이와 같은 결과는 중요한 점을 시사하고 있다. 단순히 시설의 확충이나, 기능적인 지식과 정보를 전수하는 것들만으로는 사람들로 하여금 자기 삶의 질적인 발전을 위해 인터넷을 활용하게 하는 충분한 방안이 될 수 없다. 그럼에도 그 동안의 정보 격차 해소 방안은 이러한 피상적 영역들에 주로 치중되어 왔다고 할 수 있다. 시설 확충과 기능적 지식 전수가 매우 중요한 것은 사실이지만, 그것과 더불어 인터넷과 새로운 매체에 대해 보다 생산적인 태도, 취향, 목표를 길러주는 것이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다. 인터넷과 같은 새로운 매체를 보다 적극적으로 자신의 삶의 질적인 발전을 위해, 구체적으로는 사회, 경제적 위치의 상승을 위해 활용하고자 하는 적극적인 태도 및 능력을 길러주는 것이야말로 정보 격차 해소를 위한 정책 방안에서 중요한 위치를 차지해야 할 점이다.

4) 결 론

정보 격차는 단순히 컴퓨터를 소유하고 있느냐, 혹은 인터넷 접속이 되어 있느냐의 문제는 아니다. 컴퓨터 소유와 인터넷 접속을 넘어서서 인터넷 사용자들이 인터넷을 어떻게 사용하고 있으며, 그러한 사용을 통해서 어떤 것을 기대하고, 어떤 가치들을 생산하고 있느냐의 차이에 더욱 근본적 의미의 정보 격차 문제가 존재한다고 할 수 있다. 따라서 정보 격차의 해소 방안 역시 컴퓨터와 인터넷 사용의 확대보다 훨씬 더 깊고 넓은 차원에 맞춰져야 한다. 예를 들어 같은 속도의 인터넷 접속 환경에 놓여져 있는 사람들 가운데서도, 인터넷 접속을 보다 나은 직업을 갖는 수단으로 사용할 줄 아는 사람들과 단순한 오락의 수단으로 이용하는 사람들이 있을 것이다. 한 집단은 결국 자신의 사회, 경제적 수준을 미래에 높여 줄 수 있는 방식으로 인터넷과의 관계를 개발시켜 나가고, 또 한 집단은 인터넷을 TV 혹은 게임기를 대체하는 오락 매체의 하나로만 인식할 수 있는 것이다. 이러한 인터넷 활용 차원에서의 질적인 차이가 인터넷을 둘러싼 불평등의 심화를 가져 올 수 있다. 결국 90%의 높은 인터넷 접속 정도를 보이는 집단들 사이에서도 심각한 정보 격차가 존재할 수 있는 것이다.

동아시아 3개국 청소년들의 인터넷 접속 양태에 대한 비교 결과를 한마디로 요약하면 한국의 청소년들은 인터넷 사용의 양에 있어서는 전반적으로 싱가포르와 타이페이의 학생들을 앞서지만, 현재와 미래 삶의 생산적인 영역에 인터넷을 연결시킬 수 있는 능력에서는 뒤떨어지고 있다는 것이다. 이런 결과를 놓고 볼 때, 한국 청소년들이 열광적인 인터넷 접속을 바탕으로 현재와 미래에 가치있는 생산적 삶의 토대 구축 능력을 길러가고 있는지에 대해 의문을 갖게 된다. 이러한 의문은 청소년 정보화를 담당하고 있는 정부와 연구소, 그리고 각종 시민 단체들의 정책 내용에 심도 있게 반영되어져야 한다. 다시 말해 인터넷에의 접속이 학생들의 현

재와 미래의 삶의 질을 높여 주는 통로가 될 수 있도록 하는 정책적 방안들이 모색되어야 한다. 이러한 정책 논의에는 무엇보다 정보 격차를 단순히 컴퓨터의 소유 혹은 인터넷 접속 여부에 국한하지 아니하고, 인터넷 사용의 다층적 성격을 파악하고 그러한 다층적 성격의 인터넷 사용이 개인의 사회, 경제적 성장에 긍정적인 영향을 미치는 방향으로 이루어지고 있는지에 대한 심도 깊은 이해가 필요하다. 그러한 이해를 바탕으로 인터넷 접속 위주의 정보 격차 정책으로부터 질적인 격차를 고려하는 정책으로의 패러다임 수정이 요구된다고 하겠다.

<참 고 문 헌 >

- Ball-Rokeach, S.J. (1985). *The origins of individual media system dependency: A sociological framework. Communication Research*, 12, 485-510.
- Ball-Rokeach, S.J. (1998). *A theory of media power and a theory of media use: Different stories, questions, and ways of thinking. Mass Communication and Society*, 1(1/2), 5-40.
- Ball-Rokeach, S. J., Kim, Y., & Matei, S. (2001). Storytelling neighborhood: Paths to belonging in diverse urban environments. *Communication Research*, 28 (4), 392-428.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste* (R. Nice, Trans.). London: Routledge Kegan Paul.
- Bourdieu, P. (1985) *The forms of capital. In G. Richardson (Ed.), Handbook of theory and research for the sociology of education* (241-258). New York: Greenwood.
- Bourdieu, P. (1990). *The logic of practice* (R. Nice, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press.
- Burt, R. S. (1992) *Structural holes: The social structure of competition. Cambridge, MA: Harvard University Press.*

- Coleman, J (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, 95-121.
- Internet Metrix (2000). Internet census. Seoul, Korea: Hanwool.
- Jung, J., Kim, Y., Cheong, P., & Lin, W. (2001). Social context and Internet connectedness: An examination of the digital divide in adolescents of Seoul, Singapore and Taipei. Paper presented at the IAMCR/ICA Conference on "digital divide" (November 16-17), Austin, Texas.
- Jung, J., Qiu, L.J., & Kim, Y. (2001). Internet connectedness and inequality: beyond the "divide." *Communication Research*, 28 (4), 507-535.
- Kim, Y., & Jung, J. (2001). Perceptions of Y2K risks and individual communication connectedness. Paper presented at the 51st Annual Conference of the International Communication Association (May 24-28), Washington D.C.
- Loury, G. C (1977). A dynamic theory of racial income differences.(153-186) in P. A. Wallace, A. H. LaMond (Eds.). *Women, Minorities, and Employment Discrimination*, Lexington, MA: D. C. Heath.
- Netvalue (September 5, 2000). Singapore and Korea lead Asia in Web usage. Available: www.infowar.com/survey/090600a.j.shtml
- Nielsen NetRatings (March 8, 2001). South Korea and Taiwan dominate Asian Internet usage. Nielsen//NetRatings Global Internet Index. Available: [<http://www.eratings.com/news/20010308.htm>]
- NUA (September 2001). Young students rely on the Internet. Available: http://www.nua.com/surveys/index.cgi?f=VS&art_id=905357153&rel=true.
- OECD (August 2001). The Internet and business performance. Organization for Economic Cooperation and Development.

5. 정보격차해소 정책과 청소년

조정문

(한국전산원)

우리 정부는 2000년 4월 6일 제4차 정보화전략회의를 개최하여 함께 하는 지식정보강국 건설을 위한 종합 계획을 제시한 바 있다. 여기서는 '핵심인프라의 확충 등 국가사회정보화를 지속적으로 추진하는 한편, 모든 국민의 정보 접근기회를 확대함으로써 정보화에 따른 혜택을 함께 나누는 「디지털 평등사회」의 구현'을 명시하고 있다.

이를 위해 정보화 취약계층이 경제적, 신체적, 지역적 조건에 제약받지 않고 보다 많은 정보에 쉽게 접근할 수 있는 환경을 조성하기 위한 정보 접근기회의 확대, 지식정보사회에 필수적인 정보활용능력의 제고를 위해 계층별 특성에 맞는 정보화교육을 확대하는 정보 활용능력의 제고, 그리고 정부 지원이 효과를 미치지 못하는 사각지대에 대한 민간차원의 지원을 유도하기 위한 민·관 역량의 총체적 활용을 향후 정책의 기본 방향으로 제시한 바 있다.

그리고 2000년 12월에는 「정보격차해소에관한법률」이 국회를 통과하여 정보격차 해소에 대한 종합적인 정책 수립의 기틀이 마련되었다. 따라서 동 법에 따라 정부통신부장관은 정보격차해소 5개년 종합계획을 그리고 관계 부처는 매년 시행계획을 수립하여 정보격차 해소를 위해 노력

하게되었다.

여기서는 우리 정부가 추진하고 있는 정보격차해소 정책 가운데 청소년들에게 해당되는 부분만을 추려서 소개하고자 한다. 그러나 청소년 가운데는 농어촌거주 청소년, 저소득 청소년 그리고 장애인 청소년 등도 있다. 따라서 대부분의 정보격차 해소 정책이 청소년과 직간접으로 관련된다. 따라서 주부, 노인 등을 위한 정보화 교육 및 콘텐츠 보급 등과 같은 부분만을 제외한 대부분의 정책을 소개해야 할 것으로 생각된다. 이를 위해 여기서는 청소년 정보격차 해소를 위한 정책 현황, 정보격차해소에 관한 법률, 그리고 정보격차 해소 종합계획으로 나누어 살펴볼 것이다.

1) 청소년 정보격차 해소 정책 현황

(1) 농촌지역 청소년을 위한 초고속 정보통신망 구축

농어촌지역 초고속정보통신망 구축을 지원하기 위한 면 단위 이하 지역의 ADSL 서비스 수요예측과 기술검증을 위해 전국 8개 면의 한국통신 원격지 분기국사에 소형 DSLAM(Digital Subscribe Line Access Multiplex)을 설치하는 기술검증사업을 실시(2000. 7 ~ 12)한 바 있다.

또한 통신사업자에 대한 재정융자특별회계 융자사업을 확대하여 농어촌 지역의 초고속 인터넷 서비스 보급을 촉진하고 있다. 이를 위해 2000년에는 이미 1,000억원을 융자 지원하였으며 2001년부터 2005년까지는 총 11,300억원 수준의 대출을 추진하되, 정부 지원비율을 1/3로 하여 실질적으로 총 33,900억 원의 투자를 유도하여 농어촌 초고속인터넷망 구축이 촉진될 것으로 기대된다. 그리고 한국 통신의 민영화(2002년)이후에도 통신산업의 공익성을 담보하기 위하여 한국통신에 대하여 2005년까지 초고속망 구축 의무를 부여하고 특히 다른 통신사업자가 구축하기 어려운 지

역의 초고속가입자망 구축을 의무화할 예정이다. 이에 따라 한국통신의 초고속정보통신망 구축 의무 고시안이 작업 중에 있다.

또한 위성통신이 농어촌의 벽·오지에 고속통신서비스를 제공하기 위한 최적의 통신방식으로 인식됨에 따라 위성통신을 활성화 할 계획이다. 그러나 현재는 Ku(12-18GHz) 대역을 이용하여 하향 서비스는 가능하나 상향 서비스는 제공되고 있지 않다. 따라서 Ka(20-30GHz) 대역을 이용한 위성 인터넷 서비스를 시작하여 위성을 이용한 상·하향 서비스를 제공할 예정이다. 현재 농촌지역 위성인터넷 이용자의 통신요금을 도시 지역 ADSL 이용요금 수준(월 3만원)으로 책정하여 이용자의 부담을 경감시켜 주고 있다. 따라서 위성인터넷은 수신기 가격과 요금이 인하 그리고 서비스 품질의 향상이 이루어진다면 도서와 벽·오지에 대한 최적의 고속통신 서비스로 활용될 것이다.

(2) 저소득 청소년에 대한 PC 보급 지원

2000년 정부는 PC 5만 대를 리스 형태(4년간)로 구입하여 저소득 청소년 5만 명에게 보급하였고, PC 구입에 사용한 총비용은 2000년부터 2003년까지 4년간 분할하여 상환할 예정이다.

<표 IV-5-1> 저소득청소년PC보급현황

구분	소년소녀 가장	복지수용 시설	정보화 교육 대상자중 우수 학생	계
대상수(명)	11,370	2,720	35,910	50,000

한편 한국정보문화센터는 재활용 PC를 2000년에 3,467대를 보급하였으며, 민간 비영리단체들도 재활용 PC를 적극적으로 보급하고 있는데, '아이들과 미래'가 181대, 그리고 '한국장애인재활협회'가 818대를 각각 2000년에 보급했다.

<표 IV-5-2> 한국정보문화센터의 재활용 PC 보급 실적(2001.1.30)

(단위:대)

구분	'97	'98	'99	'2000	계
사회복지시설과 비영리 법인	276	806	858	1,316	3,256
교육기관	428	456	501	250	1,638
장애인	7	48	250	797	1,102
생활보호대상자와 개인	11	20	189	710	930
기타(군부대)		233	283	394	910
계	722	1,566	2,081	3,467	7,836

(3) 저소득 청소년 정보화 교육 지원

정보통신부는 정보기술교육에 필요한 수강료의 부담이 큰 생활보호대상자, 소년소녀가장, 재산세납부 면제자 등 전국적으로 약 100만명에 이르는 저소득층 청소년(17~30세)을 대상으로 무료 정보기술교육을 지원하고 있다. 교육내용은 기초분야, 인터넷 관련분야, 멀티미디어 관련기술 분야 등 모두 10개 과정이 개설되어 있으며, 2000년 12월말까지 모두 9,600명이 교육을 이수하였다. 2001년 기준 전국 16개 교육장이 있으며, 한국정보통신대학원대학교 부설 정보통신교육원이 교육을 담당하고 교육장은 지자체가 제공하는 형식으로 사업이 진행되고 있다.

(4) 저소득 청소년을 위한 정보통신요금 지원

요금감면 전화 서비스의 감면대상자로는 ①장애인복지법에 의한 장애인·장애인복지시설 및 장애인복지단체, ② 초·중등교육법에 의한 특수학교, ③ 아동복지법에 의한 아동복지시설, ④ 국민기초생활보장법에 의한 수급자 중 소득평가액이 13만원 이하이며 18세 미만 또는 61세 이상인자, 장애인고용촉진 및 직업재활법 제2조 제2호의 규정에 의한 중증장애인,

질병·부상 또는 그 후유증으로 2월 이상의 치료 또는 요양이 필요한 자, 그리고 국민기초생활보장법시행령 제7조 제5호의 규정에 의하여 근로가 곤란하다고 보건복지부장관이 정하는 자 ⑤ 국가유공자 등 단체설립에 관한 법률에 의한 대한민국상이군경회 및 4·19혁명부상자회, ⑥ 국가유공자 등 예우 및 지원에 관한 법률에 의한 국가유공자중 전상군경, 공상군경, 4·19혁명부상자, 공상공무원 및 국가사회발전특별공로상이자와 반공귀순상이자로 하고 있다.

<표 IV-5-3> 전기통신사업법시행규칙과 정보통신부 고시에
규정된 통신 요금 할인 내용

구분	할인 내용
장애인, 아동복지 시설, 국가 유공자	○ 시내전화서비스 : 월 통화요금 50% 감면 ○ 시외전화서비스 : 월 통화요금 30,000원 한도 내에서 50% 감면 ○ 이동전화서비스, 개인휴대통신 서비스 : 가입비 면제와 표준 요금제 또는 이용자가 선택한 요금제의 기본료 30% 감면 ○ 무선호출서비스 : 기본사용료의 30% 감면 ○ 번호안내서비스 : 114안내요금 면제
국민기초 생활보장 법에 의한 수급권자	○ 시내전화서비스 : 가입관련비용과 기본료 면제, 시내통화 요금의 75도수 면제 ○ 시외전화서비스 : 시외통화요금의 75도수 면제 ○ 무선호출서비스 : 기본사용료의 30% 감면 ○ 번호안내서비스 : 114안내요금 면제

※ 주 : 자연인인 경우 1회선, 단체인 경우 2회선, 그리고 청각장애인의 경우 팩스용 1회선을 추가 제공

위와 같이 장애인과 저소득 주민의 전화 요금은 30-50%를 할인해 주고 있다. 그러나 PC통신과 초고속정보통신 이용 요금에는 법적 할인 제도가 없다. 그러나 민간사업자가 자발적으로 장애인에게 요금 할인(30-40%) 서비스를 해 주고 있다. 또한 저소득주민에 대한 이동전화요금 할인도 법적으로 보장된 것은 아니나 사업자가 자율적으로 할인해주고 있다.

ADSL이 보급된 도시지역 주민은 정액요금(월 3만원)으로 무제한 초고속인터넷을 이용할 수 있는 반면, 위성인터넷이나 전화접속 인터넷(014XY)을 이용하는 농촌지역 주민은 저속 인터넷을 도시보다 더 높은 요금(많이 이용할 경우 월 8-10만)으로 이용해야 했었다. 이를 해결하기 위해 농촌지역 위성인터넷과 전화접속 인터넷의 요금 정액제(월 3만원)를 도입하여 농촌지역 주민의 인터넷 이용요금을 부담을 덜어 주고 있다. 그리고 문자 메시지를 많이 사용하는 언어 및 청각 장애인의 무선데이터 이용요금도 30% 감면해 주고 있다.

(5) 청소년을 위한 정보이용시설 지원

가정에서 컴퓨터나 인터넷 이용이 어려운 청소년은 정보이용시설을 이용할 수 있다. 그래서 우체국과 시·군청 및 읍·면·동사무소의 정보이용시설 구축을 지원하여 읍·면·동사무소 당 하나 이상은 구축할 예정이다.

<표 IV-5-4> 시·군·구별 읍·면·동 정보이용실 설치현황 및 2001년 지원

구분	지자체수	전체 읍·면·동	지원전		지원수	지원후	
			설치 읍면동	설치율 (%)		설치 읍면동	설치율()
군	89	898(+6)	678	75.5	210	888	98.9
도농시	49	읍면:516(+3)	361	70.0	137	498	96.5
		동: 435	253	58.2	53	306	70.3
		소계:951(+3)	614	64.6	190	804	84.5
일반시	25	466	316	67.8		316	67.8
구	69	1,188	954	80.3		954	80.3
계	232	3,503(+9)	2,562	73.1	400	2,962	84.6

※ 군·도농시 : '01년 9월말 기준 / 일반시·구 : '01년 5월말 기준

또한 정보이용시설 구축이 미비한 농어촌 및 저소득주민 거주지역의 다양한 공간을 정보이용시설로 활용해야 할 것으로 농협 지역조합이나 기술센터, 어촌계 등의 공간도 정보이용시설로 활용될 수 있을 것이다. 이와 함께 마을회관 등 공공장소에 정보이용시설을 구축하고 주민의 PC 구입 및 마을 웹사이트 구축과 정보통신망 구축을 지원하여 정보화마을을 조성하는 정보화시범마을 사업도 현재 진행중이다.

2) 정보격차 해소에 관한 법률

2001년 1월 16일에는 15개 조항으로 구성된 ‘정보격차해소에 관한 법률’이 공포되었고 동법의 시행령도 5월16일 국무회의에서 의결되었다. 따라서 이 법에 따라 정보격차해소종합계획 수립과 정보격차해소위원회의 설치, 장애인의 접근성 보장과 취약계층을 위한 정보통신기기의 보급, 그리고 정보화 교육과 정보이용시설에 대한 지원 등이 이루어지게 되었다. 정보격차해소에 관한 법률이 통과되면서 지금까지 각 부처에서 산발적으로 실시하던 정보격차 해소 사업이 법적 근거를 가짐과 동시에 조정기능이 가능해져 사업의 중복이 없어지고 더욱 효율적이고 안정적으로 추진될 전망이다.

<표 IV-5-5> 정보격차해소에관한법률 주요 내용

조 항	내 용
제3조	국가 및 지방자치단체는 정보화정책의 수립·집행에 있어서 모든 국민이 정보통신서비스에 자유롭게 접근하고 이를 이용할 수 있도록 필요한 시책을 강구하도록 명시
제4, 5조	정보격차해소종합계획을 매5년마다 수립할 것과 관계중앙행정기관의 장은 종합계획에 따라 매년 정보격차해소시행계획의 수립 및 시행을 명시
제6조	정보격차의 해소에 관한 사항을 심의하기 위해 정보화추진위원회의 분과위원회로서 정보통신부에 정보격차해소위원회를 두어 종합계획의 수립에 필요한 목표와 기본방향 수립, 종합계획의 종합적 조정, 정보격차해소 사업의 우선순위 조정, 그리고 기타 이 법의 목적을 달성하기 위하여 위원장이 필요하다고 인정하는 사항 등을 하도록 명시
제7조	장애인·노령자의 정보통신서비스 이용보장을 위해 국가는 이를 달성하기 위한 필요한 시책 강구와, 정보통신기기 및 서비스의 장애인·노령자의 접근 및 이용편의 증진을 보장하기 위한 지침 마련을 명시
제8조	장애인·노령자의 정보접근 및 이용환경을 개선하기 위한 기술 개발 및 장애인, 노령자, 농어민, 저소득자를 위한 정보내용물 제공 사업자에 대한 지원
제9조	장애인, 저소득주민 등 취약계층 주민뿐만 아니라 이들에게 관련 서비스를 제공하는 정보이용시설 등에는 국가 혹은 지방자치단체가 정보통신기기를 유상 혹은 무상으로 지원
제10조	취약계층에게 정보화교육 및 정보통신서비스 이용시설을 제공하는 단체를 정보이용시설로 지정할 수 있도록 하고 지정된 시설의 설치·운영에 소요되는 비용의 전부 또는 일부에 대하여 국가 또는 지방자치단체가 이를 부담
제12조	국가 또는 지방자치단체가 이 법이 정하는 사업을 국가예산·지방자치단체예산 또는 기금관리기본법이 규정하는 기금으로서 지원할 수 있도록 함
제14조	정보통신기기 또는 정보통신서비스를 무상으로 제공하거나 정보화교육을 무상으로 실시하는 자에게 조세특례제한법 또는 지방세법이 정하는 바에 의하여 조세를 감면할 수 있음

3) 정보격차 해소 종합계획

2001년 1월 공포된 정보격차해소에관한법률 제4조는 정보통신부장관에게 관계중앙행정기관의 부문계획을 종합·조정하여 5년마다 정보격차해소를 위한 종합계획을 수립하도록 하고 있으며, 종합계획에는 1) 종합계획의 목표 및 기본방향, 2) 지원대상자 선정의 기준, 3) 연구·개발에 관한 사항, 4) 정보화교육에 관한 사항, 5) 재원의 조달 및 운용에 관한 사항, 6) 국제협력에 관한 사항 등을 담도록 하고 있다. 따라서 여기서는 이에 따라 제정된 종합계획의 내용을 살펴보고 향후 과제를 제시하고자 한다.

(1) 종합계획의 비전과 목표

정보격차해소를 위한 종합계획은 모두가 정보화의 혜택을 함께 누리는 「디지털 복지사회」를 건설을 비전으로 제시하고 이를 달성하기 위한 수단으로, 전 국민이 세계에서 컴퓨터를 가장 잘 쓰는 나라를 건설하고 동시에 모든 국민이 경제적·신체적·지역적 여건 등에 구애됨이 없이 정보를 활용할 수 있는 환경 조성을 목표로 제시하고 있다.

이를 달성하기 위한 주요 내용으로는 ① 2005년까지 전국 모든 지역에 초고속정보통신서비스 제공, ② 2003년까지 전국의 모든 읍·면·동 단위당 최소 1개 이상의 무료 인터넷 이용시설을 설치, ③ 희망하는 모든 국민에게 인터넷 기초교육 기회를 제공하고, 실생활에 필요한 정보활용 교육도 실시, ④ 장애인·노인·농어민 등 정보소외계층별로 실생활에 필요한 콘텐츠 개발·보급 지원이 제시되었다.

(2) 정보격차 해소 정책의 추진전략

종합계획에서는 정보격차 해소 정책의 추진 전략으로 1) 정부와 민간의 전략적 협력체제 구축, 2) 생산적 복지와의 연계 추진, 3) 기존 자원 활용의 극대화, 4) 관련 정책 및 사업의 제도화를 제시하고 있다. 따라서

정보격차 해소 사업은 정부와 민간부문이 상호 협력하여 추진되고, 일회적이고 사혜적인 것이 아니라 실생활에 활용되며 실질적 복지증진에 기여하는 사업이 추진될 것으로 생각된다. 나아가 정책의 효율성 증대를 위해 기존 자원을 최대한 활용하고, 또한 정보격차 해소 노력이 지속적으로 전개될 수 있도록 제도적 기반 정비에도 초점이 맞추어 것으로 기대된다.

(3) 세부 추진 과제

종합계획에는 세부 추진과제가 1. 초고속정보통신망 구축, 2. 정보 접근환경 조성, 3. 정보활용 촉진, 4. 법제도 개선, 5. 정보격차 해소를 위한 국제 협력, 그리고 6. 정책 기반조성 및 인식 개선의 6가지 영역으로 구분되어 다음과 같이 제시되어 있다.

1. 초고속정보통신망 구축
○ 전국 어느 곳에서나 적절한 요금으로 양질의 초고속인터넷서비스를 이용할 수 있도록 인프라를 정비
- 농어촌 지역 등에 초고속가입자망을 구축할 수 있도록 통신사업자를 지원하여 전국에 초고속인터넷서비스를 제공 ※ 2001년 전국의 모든 읍지역, 2002년 수요가 있는 면지역, 2005년 전국 모든 지역 - 고비용·저수익 지역에도 초고속인터넷서비스를 제공할 수 있도록 한국통신에게 2005년까지 초고속망 구축을 의무화 - 산간·도서지역 등의 위성인터넷 이용이 활성화 되도록 요금제도를 개선하고, 양방향 서비스 기술을 개발 - 2005년까지 모든 시·군에 디지털 방송서비스를 제공하여 장애인·노인 등이 쉽게 정보를 이용할 수 있는 기회를 제공

2. 정보접근환경 조성

○ 정보소외계층이 경제적·신체적 여건 등에 구애받지 않고 컴퓨터 및 인터넷에 접근할 수 있도록 무료 정보이용시설과 정보통신기기를 보급하고, 기술 개발도 추진

- 2003년까지 전국 모든 읍·면·동 단위당 최소 1개 이상의 무료 인터넷 이용시설을 설치

※ 농촌지역은 2005년까지 300개 인터넷 사랑방을, 어촌지역은 936개 어촌정보 사랑방을 별도로 설치

- 저소득층 자녀 5만명에게 인터넷 통신비를 지원하고, 2003년부터 저소득 아동을 대상으로 PC방 이용권 등을 제공

- 공공기관 등의 중고PC를 정비하여 장애인, 사회복지시설 등에 보급하고, 범국민적 농어촌지역 PC보내기 운동을 추진

※ 연간 1만대 내외의 중고PC를 보급

- 장애인을 위한 정보통신기술개발연구센터(가칭)를 설치하여 지속적·체계적으로 장애인을 위한 기술 개발을 추진

※ 점자입출력, 음성인식 문자·수화변환 등 입출력 관련 기술

3. 정보활용 촉진

○ 정보소외계층을 포함한 모든 국민에게 정보화 교육 기회를 제공하고, 실생활에 필요한 정보활용교육도 추진

- 2002년까지 「1000만명 정보화교육 계획」에 따른 계층별 정보화교육을 완료하고, 소기업 정보화교육을 추가

- 교육내용을 인터넷 기초교육에서 실생활과 업무에 필요한 정보활용교육까지 확대하고, 생산적 복지와의 연계도 추진

- 2003년 이후는 정보소외계층에 대해 중점적으로 실시

○ 장애인, 농어민 등 정보소외계층이 실질적으로 활용할 수 있는 콘텐츠를 지속적으로 구축·지원

※ 장애인 고용·복지정보시스템, 농업기술·농산물유통정보 제공, 농업 인터넷 방송, 어업인 신지식 공유시스템, 소상공인 정보지원시스템 등

4. 법제도 개선
○ 정보격차 해소노력이 안정적으로 추진될 수 있도록 법·제도를 지속적으로 정비
- 2001년 중 권고적 성격의 정보통신접근성보장지침(가칭)을 제정하고 년차적으로 추진실태를 파악하여 보완 - 장애인·사회복지시설 등에 대한 통신요금제도 정비와 함께 정보격차해소에 관한법률을 지속적으로 검토·보완

5. 정보격차 해소를 위한 국제 협력
○ 정보화 선진국으로서 다양한 국제협력사업을 통해 국가간 정보격차 해소와 국내 업체의 해외 진출기반을 확보
- 전략국가 인력초청 연수, IT봉사단 파견 등 인력교류사업을 확대하고, IT기자재 지원 등 물자지원도 추진

6. 정책 기반조성 및 인식 개선
○ 정보격차 해소정책 수립에 필요한 실태조사를 실시하고, 정보격차 해소에 대한 인식 개선을 위해 범 국민적 운동 등을 추진
- 2002년부터 매년 전국 규모의 정보격차 실태조사 외에 정보소외계층별 특화된 정보격차 실태조사를 실시 - 정보격차 해소사업의 평가 등을 통해 사후관리를 강화하고 미비점과 개선사항은 향후 정책 수립시 반영 - 정보격차 해소를 위한 정부정책과 민간의 사업을 소개하는 홍보 웹사이트를 구축

(4) 정보격차 해소 종합계획의 향후 과제

① 안정적 재원 확보

종합계획에 위와 같은 사업들이 제시되었다고 해서 예산이 자동 확보 되는 것은 아니다. 따라서 정보격차 해소 사업의 지속적인 집행을 위해서는 적극적인 재원 확보 노력이 요구된다. 이를 위해서는 사업담당 부서의 노력뿐만 아니라 정보격차 해소의 필요성과 이의 시급성에 대한 사회적 공감대 형성이 필요하다. 또한 정보격차 해소 사업 재원의 안정적 확보를 위해서는 법을 통해 관련 사업들을 제도화하고 기금의 조성 등 안정적인 재원 확보를 위한 다양한 방안을 강구해야 할 것이다.

② 민간의 적극적인 참여

정보격차 해소를 위해서는 정부, 비영리민간단체, 기업 모두의 적극적인 참여가 요구된다. 정부는 정보격차 해소를 위한 국가 차원의 방향 제시, 정보격차 해소를 위한 법·제도 마련, 민간비영리단체의 정보격차 해소 사업 지원, 민간기업의 정보격차 해소 참여 유도 등을 추진해야 한다. 그리고 비영리민간단체는 취약계층의 정보접근 및 이용을 위한 여러 가지 서비스 제공, 정보화교육·중고 PC 보급·무료정보이용시설운용·취약계층을 위한 콘텐츠 제공 등의 사업을 실시할 수 있다. 마지막으로 민간기업은 농촌지역 정보통신망 구축, 장애인 및 노인의 정보접근을 위한 기술 및 제품 개발 등 간접 지원뿐만 아니라 취약계층에 대한 직접 지원도 할 수 있다. 이렇게 세 영역간 적절한 역할 설정과 분배가 이루어 질 때 효율적인 정보격차 해소가 가능할 것이다.

③ 정보격차해소사업의 내실화

이제는 정보격차 해소를 위해서 무엇을 해야 할 것인가 보다는 이를 어떻게 추진할 것인가를 고민해야 할 것이다. 특히 취약계층이 정보화를 활용하여 어떤 실질적인 도움을 얻을 수 있겠는가 하는 우리가 풀어야 할 과

제이다. 이를 위해서는 정보격차 해소 사업의 추진 시 취약계층의 적극적인 참여를 유도하고 취약계층의 입장에서 사업 추진이 필요한 것으로 생각된다.

V. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론

2. 제언

V. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론

정보화는 단순히 긍정적 결과만을 지닌 채 돌고 있는 팽이가 아니라 부정적 측면을 동시에 내재한 동전의 양면과 같은 성격을 지닌다. 요컨대, 정보화는 우리 앞에서 돌고 있는 거대한 동전과 같고, 그 결과는 어떻게 긍정적 측면을 강화하고 역기능적 측면을 약화시키는가에 따라 결정될 것이다. 정보격차가 사회적 주목을 받는 이유도 정보화라는 동전의 부정적 결과를 초래하는 가장 기본적이고 사회구조적 원인을 제공하기 때문이다.

청소년이라는 특정계층이 지닌 정보격차에 대한 논의는 비록 사회적 주목을 받고 있지는 못하지만, 청소년이 현재 존재하는 중요한 사회구성원인 동시에 미래 정보사회의 주역으로 성장할 세대라는 점에서 이들과 관련된 정보격차에 대한 조사는 나름대로의 의미를 가진다고 할 수 있다. 따라서 이 연구에서는 정보격차에 대한 최근 논의에 대한 검토를 통해 청소년 정보격차에 대한 분석틀을 구성하고, 이를 토대로 그 청소년의 정보화동향과 정보격차 실태를 파악하고자 하였다. 그 결과를 요약하면 다음과 같다.

먼저, 청소년의 정보화동향을 살펴보면, 결론적으로 이제 대부분의 청소년에게 인터넷이라는 매체는 호기심의 대상이 아니라 일상적인 생활에 필수적인 도구로 사용되고 있음을 알 수 있다.

청소년이 인터넷문화에 접근할 수 있는 가장 중요한 여건인 청소년 가정의 컴퓨터 보유율은 1999년 63.7%에서 2001년에는 79.9%로, 인터넷 이용률은 25.1%에서 79.1%로 증가한 것으로 나타났다. 또한 청소년 자신의 컴퓨터 이용율은 95.5%로 나타나 일반국민 72.0%보다 높게 조사되었다. 인터넷 이용률도 93.0%로 1999년의 48.2%보다, 2001년 일반국민의 인터넷 이용율이 64.9%에 비해서도 높은 수치이다. 그러나 높은 인터넷 이용율은 역설적으로 청소년계층 중에는 더 이상 인터넷에 대한 새로운 접근을 필요로 하는 집단이 없음을 의미하는 것으로 해석할 수 있다. 또한 정보접근에 초점을 맞춘 전통적 의미의 정보격차의 관점에서는 이들 계층 내부의 정보격차가 그리 심각하지 않음을 의미하는 것이기도 하다.

이처럼 대부분의 청소년이 컴퓨터나 인터넷을 이용하는 내용과 관련하여, 먼저 컴퓨터의 이용에 영향을 준 사람의 경우 1999년도에는 부모(27.4%)가 가장 높은 비중을 차지했지만, 2001년에는 친구(36.7%), 부모(25.1%), 형제·자매(13.5%)의 순으로 변화되었고, 이러한 현상은 컴퓨터 이용목적에서도 인터넷(53.2%), 오락(31.1%), 문서작성(9.2%), 음악감상(4.7%)의 순으로 나타나 1999년의 오락, 통신이나 인터넷, 문서작성의 순과 차이를 보인다.

컴퓨터 이용목적의 변화는 인터넷 이용목적의 변화와 연관되는데, 1999년에는 '대화나 채팅'(32.2%), '학습이나 진로정보'(22.6%) 등의 순으로 인터넷을 이용하고 있었지만, 2001년에는 '전자우편(28.0.2%)', 게임(23.9%), '채팅과 교우관계(18.1%)' 등의 순으로 변화되어 현실공간에서의 관계를 확장하는 장으로서 인터넷이 주로 이용됨을 보여준다. 인터넷 이용내용의 변화는 청소년의 휴대전화기 이용과도 맥을 같이하여, 청소년의 43.3%정도가 무선전화기를 가지고 있으며 이용목적의 경우 '친구들간의

연락'이 70.7%로 가장 높게 나타났다. 그리고 이 들 중 과반수 이상(전체 청소년의 24.9%)이 무선 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다.

청소년의 컴퓨터와 인터넷 이용목적과 관련된 일련의 변화는 인터넷이라는 공간이 단순한 호기심의 대상에서 벗어나 현실공간에서 느끼는 필요, 특히 청소년들 사이에 자신들만의 공간을 만들어가는 장으로서 역할이 변화되고 있다는 해석을 가능하게 한다. 인터넷이 청소년에게 긍정적 영향을 미칠 것이라는 주장이 일반적으로 들고 있는 이유 중 하나는 청소년 스스로 현실의 시간적 제약에서 벗어나 다양한 정보나 다원화된 공동체를 간접적으로 경험할 수 있다는 것에 있다. 그렇다면 과연 청소년들은 획일화되어 있는 학업전선에서 탈출하여 자신만의 삶을 누리기 위해 인터넷을 이용하고 있는가?

청소년이 가장 많이 방문하는 인터넷 사이트를 조사한 결과, 포털사이트가 64.6%로 가장 높게 나타났으며, 채팅사이트 14.7%, 음악 2.4%, 게임은 4.4%, 연애는 1.0%, 취미는 0.9%, 와레즈 0.5% 등의 순으로 나타났다. 포털사이트의 이용률이 이처럼 높은 이유는 인터넷이용 목적이 전자 메일이나 채팅과 같은 교우관계와 일맥상통하며, 인터넷이라는 가상공간이 현실공간의 삶과 매우 밀접한 관계가 있다는 점을 보여준다. 이러한 사실은 인터넷을 이용하는 청소년의 93.6%가 전자우편을, 94.7%가 채팅을, 75.5%가 동호회활동 경험이 있다는 조사결과에서도 발견할 수 있다.

반면, 청소년의 인터넷 문화에 대한 우려는 대부분 불건전한 서비스를 청소년이 여과장치 없이 이용할 수 있고 그 경험비율이 높아질 것이라는 전체 때문이다. 이번 조사결과에 따르면 청소년의 불건전한 인터넷 이용보다는 나름대로의 의미를 지닌 서비스이용 정도가 더 높다고 나타났다. 그러나 인터넷을 이용하는 청소년의 음란물 접촉의 경우 '전혀 없다'라는 응답이 1999년 63.6%에서 2001년에는 39.6%로, 불법적인 소프트웨어 이용의 경우도 '전혀 없다'라는 응답이 1999년 85.3%에서 2001년에는 57.0%로 대폭 감소하여 인터넷 이용의 확산과 더불어 청소년의 불건전한

이용이 높아짐을 알 수 있다.

그렇다면 인터넷이라는 새로운 공간에 청소년들이 머무는 시간은 어떻게 변화되었을까? 2001년 조사결과에 따르면 1주일 청소년의 평균 인터넷 이용시간은 평균 740.72분 정도로 하루 평균 105.8분 정도를 인터넷에 접속하는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 놀랍게도 1999년 1주일 평균 이용시간인 52.3분보다 무려 14배이상 증가한 것이다. 비록 일반국민의 하루 평균 이용시간인 174.9분보다는 짧은 것이지만, 1999년의 일반 국민 이용시간과의 격차보다는 많이 줄어들었고 현실생활에서 청소년들이 당면하고 있는 입시위주의 생활이 변화하고 있지 않고 있다는 측면에서 본다면 이렇듯 청소년들의 인터넷 이용시간 증가는 주목할만 일이다.

인터넷의 이용에 따른 현실생활 만족도 변화를 조사한 결과, 청소년 자신을 중심으로 관계선이 멀어질수록 만족도가 낮아지는 것을 발견할 수 있다. 즉, 자기자신에 대해 느끼는 만족도의 증가가 가장 높게 나타났으며 그 다음이 친구관계, 학교생활, 일반적인 생활, 한국사회에 대한 만족도의 순으로 높아졌고 한국사회에 대한 만족은 변화가 없는 것으로 나타났다. 그러나 이러한 만족도의 변화를 자세히 보면 자신에 대한 만족과 친구관계의 만족을 제외하면 거의 변화가 없는 것으로 보는 것이 타당하다고 보여진다.

일반적인 예상과는 달리 인터넷이 청소년의 일상생활에 별반 영향을 주지 못하고 있다는 점은 제도화되어 있는 입시제도나 학교생활과 같은 현실적 삶을 제약하는 현실세계의 사회적 구조가 전혀 변화하고 있지 않은 것에서 1차적 이유를 찾을 수 있을 것이고, 결국 청소년의 일상적 삶 자체는 인터넷이라는 새로운 공간보다는 현실적 삶에 의해 더 많은 영향을 받고 있다는 점을 보여준다. 만약 이러한 상황이 지속된다면, 청소년들은 인터넷이라는 가상공간을 새로운 가능성의 공간이 아니라 현실적 삶의 피난처로 이용하게 될 것이고, 가상공간에서의 시간이 길어지면 길어질수록 현실적 삶의 만족도가 높아지기는 어려울 것이라는 예측을 가능하게

한다.

마지막으로, 정보사회와 정보화에 대한 인식수준을 조사하였는데, 먼저 정보사회에 대한 청소년의 이해정도를 조사해보면 1999년에 비해 약간 높아졌지만, 우리사회가 정보화되고 있는가에 대한 동의정도의 경우 1999년에는 72.6%가 긍정하고 있는 반면 2001년에는 65.8%로 낮아지는 현상을 발견할 수 있다. 여기서 흥미있는 현상 중 하나는 정보사회에 대한 이해정도는 일반국민에 비해 높은 수준이지만 정보화에 대한 동의정도는 상대적으로 낮다는 점이다.

이러한 동의정도는 인터넷에서 제공하는 다양한 정보서비스의 이용의 지에도 반영되는데, 8개의 인터넷서비스 중에서 이용하겠다는 의사를 밝힌 것이 단 한개도 없으며, 원격교육에 대한 이용의지만이 '보통' 수준이고 나머지는 별로 이용할 의사가 없는 것으로 조사되었다. 이러한 조사결과는 일반적인 예상과는 차이가 있는 것으로 가상공간의 이용에 따른 현실생활이 만족도가 크게 변화되지 않았다는 조사결과와 어느정도 연관성이 있다고 보여진다.

긍정적 전망에 대한 평가도 인터넷이용에 따른 생활만족도 변화와 유사한 경향이 나타나는데, 자기 자신이 스스로 선택하고 참여할 수 있는 항목(능력증시, 여가, 교류 등)에 대한 전망이 사회구조적 측면(민주주의 발전, 정보격차감소 등)에 대한 전망보다 상대적으로 나타났다. 정보화에 따른 부정적 측면에 대한 전망에서도 가치관 혼란이나 비인간화와 같은 개인적 차원의 부작용보다는 폭력·음란물 유통이나 프라이버시 침해와 같은 사회적 차원의 부정적 전망을 더 높게 우려하고 있는 것으로 나타났다.

정보사회에 대한 전망에서 엿볼 수 있는 청소년 인터넷문화의 특징은 주로 개인적인 차원에서의 변화의지를 보이고 있으며, 이는 정보사회에서 새로운 형태의 문화를 창출할 수 있는 세력으로서, 정보화의 선두주자로서 청소년의 위상에 대한 예측과 강조가 아직은 시기상조라는 조심스런

견해를 뒷받침한다.

청소년계층 내부의 정보격차 분석결과를 살펴보면, 앞서 논의한 정보화실태에서 나타나듯 거의 존재하지 않는 것으로 나타났다. 이 연구에서는 청소년 개인정보화지표를 구성하고 가중치를 부여한 지수를 산정하여 분석의 기초자료로 활용하였는데, 정보접근의 차원을 넘어 정보이용과 이에 따른 만족지수를 포함하였다. 이 밖에 청소년과 다른 사회계층간의 정보격차, 청소년관련기관과 전문가 정보화실태를 조사하였다.

청소년계층 내부의 정보격차 분석은 청소년 개인정보화지수를 기초로 1999년과 2001년의 청소년 정보화수준 비교, 청소년계층 전체의 정보불평등계수의 산출, 청소년의 사회배경에 따른 정보격차, 정보화수준에 따른 계층 분석을 실시하였다. 청소년의 개인정보화지수는 1999년에 비해 상대적으로 높게 조사되었는데, 1.0만점에 1999년은 평균 0.48인 반면 2001년에는 0.59로 상승하였다. 특히 정보접근지수의 경우 1999년 0.43에서 0.71로 매우 높은 상승률을 보였고, 이용지수도 0.40에서 0.56으로 높아졌다. 다만, 정보화에 대한 인식지수의 경우 1999년 0.54에서 0.46으로 낮아졌는데, 이는 2-3년전에는 청소년들이 정보화를 추상적인 수준에서 인식하였지만, 최근에는 정보화에 대한 역기능에 대한 우려가 높아지고 있고, 특히 청소년의 정품소프트웨어 구입이 급속도로 감소했기 때문으로 보인다.

정보불평등계수의 산출결과를 보면, 지니계수를 기준으로 할 때 전체적인 청소년계층 내부의 정보격차는 거의 없다고 볼 수 있다. 지니계수에 입각한 전체 정보화지수의 불평등정도는 0.11로 조사되었으며, 인식지수의 불평등 정도는 0.19로 불평등한 상태는 아니지만, 1999년 0.05보다는 상승한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 앞서 논의한 것과 같이 정품소프트웨어의 구매율이 낮아졌기 때문으로 보인다. 이 밖에 정보접근지수의 불평등정도는 0.09로 나타났는데, 이는 1999년 0.31과 비교할 때 정보격차가 해소되었다고 할 수 있다. 이 밖에 정보이용지수의 경우도 불평등계수가

0.09로 조사되어 1999년 0.21보다 대폭 감소하였으며, 만족지수의 경우 0.11로 조사되었다.

청소년의 사회적 배경에 따른 정보격차를 1999년과 비교할 때 가장 큰 특징은 그 격차가 매우 감소했고 성별이나 교급별, 거주지역에 따른 격차보다는 가정의 경제수준이 중요한 변수로 작용하고 있다는 점이다. 먼저, 성별에 따른 정보격차를 살펴보면, 1999년과 달리 정보격차가 존재하지 않는 것으로 조사되었다. 전체 정보화지수의 경우 1.0만점에 남자 청소년과 여자 청소년 모두 0.59로 조사되어 격차 없는 것으로 나타났다. 이는 1999년 0.02의 차이가 없어졌음을 의미하는 것이기도 하다. 성별 정보격차의 경우, 흥미로운 사실 중 하나는 인식이나 접근, 만족의 측면은 남자청소년이 더 높게 평가된 반면에 이용지수의 경우는 여자청소년이 남자청소년보다 높게 나타난 점이다. 교급별 차이를 살펴보면, 1999년에 비해 그 폭은 좁아졌지만, 여전히 고등학생(0.6)이 중학생(0.58)보다 더 높게 조사되었다. 인식이나 접근지수의 경우는 고등학생이 더 높게 조사되었지만, 이용이나 만족지수의 경우는 중학생이 더 높게 나타났다. 또한 거주지역의 규모에 따른 정보격차도 1999년에 비해 많이 감소하였는데, 주목할만한 점은 대도시보다 중소도시에 거주하는 청소년의 정보화수준이 더 높게 나타났다는 점과 특히 정보접근과 이용지수에서의 격차가 높게 나타났다. 가정의 경제수준별 격차의 경우는 인식지수에서는 차이가 높게 나타나지 않았지만, 접근이나 이용, 만족지수에서는 많은 차이를 보였다.

청소년의 전체 정보화지수를 기준으로 정보부유층, 정보중산층, 정보빈곤층, 정보극빈층으로 구분하여 분석한 결과, 1999년과 비교할 때 가장 큰 특징은 그 기준을 크게 강화했음에도 불구하고 빈곤층(5.8%)과 극빈층(0.4%)의 구성비율이 매우 낮아졌다는 점이다. 그러나 한편으로는 이렇듯 수적인 측면에서의 격차는 감소한 반면에 그 질적인 측면에서는 더 강화되는 현상을 발견할 수 있고, 이는 정보부익부빈익빈 현상이 현재 진행되고 있음을 보여준다고 할 수 있다.

셋째, 10대 청소년과 다른 사회계층간의 정보격차를 살펴보면, 전반적으로 청소년이 일반국민보다 높은 수준을 보이고 있지만, 2000년에 비해 그 폭이 감소하고 있음을 발견할 수 있다. 2000년의 경우는 정보화에 대한 중요성의 인식과 정보공간에 대한 접근의 기회나 능력은 청소년이 더욱 높지만, 막상 정보공간을 이용하는 시간이나 여건이 취약한 상황에 처해 있었다. 그러나 2001년에는 차이가 많이 감소했다고 볼 수 있다. 특히 인터넷이라는 가상공간을 적극적으로 이용하는 측면, 예컨대 홈페이지 제작이나 보유여부와 소프트웨어 이용능력 등은 청소년이 더 높게 나타났다.

넷째, 청소년에게 유익한 정보를 제공할 수 있는 여건에 대해서 살펴보면, 청소년관련기관과 전문가의 인터넷 이용율이 급속도로 증가하고 있지만, 청소년들에게 유익한 정보를 제공하는 차원보다는 정보소비자로서의 역할에 머물고 있음을 알 수 있다. 예컨대 청소년관련기관 중 각종 프로그램이 정보를 인터넷을 통해 제공하는 경우는 39.3%에 불과하고, 75.1%가 홈페이지를 운영하고 있지만 정작 정보제공과 관련된 전문인력은 기관별 평균 1.2명에 불과하였다. 전문가의 경우 100%가 인터넷을 이용하고 있지만 대부분 정보를 습득하기 위해 인터넷을 이용하고 있을 뿐 정보를 제공하려는 목적으로 이용하는 경우는 21.0%에 불과하였다.

지금까지 살펴본 것처럼, 이제 청소년에게 인터넷으로 대표되는 새로운 가상공간은 현실공간의 일부분으로 이용되고 있으며, 이러한 이용에는 큰 격차나 차이를 보이지 않고 있다. 그러나 문제가 될 수 있는 것은 양적인 측면에서는 정보격차가 거의 존재하지 않고 있지만, 질적인 측면에서는 그 정도가 점차 심해지고 있다는 점이다. 또한 접근의 차원을 넘어 이용이나 만족에서는 새로운 형태의 정보격차 현상이 발생한다고 할 수

있다. 따라서 이제는 기존의 접근 중심의 관점을 벗어나 이용이나 만족, 그리고 가상공간의 환경이라는 측면에서 청소년정보화와 정보격차에 대한 논의가 시작되어야 할 시점이라 할 수 있다.

2. 제언

연구결과를 토대로 청소년의 정보화나 정보격차에 대한 대안을 모색하는 방향을 제시하면 다음 몇가지 방향에서 논의될 수 있다.

첫째, 정보격차의 범위를 접근의 차원을 넘어 이용과 사용, 그리고 그 결과로서 만족까지 확대해야 한다.

조사결과에서도 나타나듯 대부분의 청소년에게 있어 인터넷 접근은 더 이상 어렵거나 많은 노력을 필요로 하는 일이 아니다. 우리사회에서 자동차가 일상화되어 가듯이 청소년들에게 인터넷은 일상생활의 필수품으로 자리잡고 있다. 다만, 문제가 되는 것은 초보운전자나 난폭운전자가 존재하듯 인터넷에 접속하여 어떻게 정보를 이용하고, 인터넷이라는 가상공간에서 어떻게 생활하는가에 큰 차이가 등장할 수 있다는 점이다.

더구나 청소년은 인터넷이라는 가상공간에서만 살수는 없다. 대부분의 청소년이 인터넷을 이용하고 있지만, 결국은 다시 현실공간으로 돌아갈 것이고 가상공간에서의 삶이 현실공간의 현실적 삶을 어떻게 변화시키는가는 매우 중요한 의미를 지닌다. 이러한 맥락에서 볼 때 정보격차에 대한 논의범주도 이제 가상공간에 대한 접근을 넘어서 가상공간의 이용과 그 결과까지 그 폭을 확대해야 할 것이다. 새로운 매체에 대해 놀라운 흡수력을 지닌 청소년의 정보화에 대한 논의에서 이러한 시각의 확장은 더

욱 필요하다고 보여진다.

둘째, 청소년 정보격차의 정책이나 사업은 다양한 대상에 적합한 특화된 형태로 진행되어야 한다.

정보격차가 발생하는 지점은 의식과 접근을 넘어 다양한 차원에서 발생하고 있으며, 청소년계층의 경우는 그 범주가 매우 확대되어 있다고 볼 수 있다. 아직도 인터넷접근이 어려운 청소년이 극소수지만 존재하고 있고, 이용적 차원에서도 새로운 형태의 격차가 발생하고 있다.

따라서 청소년의 정보화나 정보격차 정책이나 사업은 접근위주의 관점에서 탈피하여, 이용차원에서의 대책, 현실적 삶에 대한 긍정적 영향을 줄 수 있는 사업으로 전환되어야 할 것이다. 요컨대 기존의 정보격차 대책이 주로 정보소비적 차원의 접근이었다면, 이제는 정보유통과 생산적 차원에서 발생할 수 있는 정보격차를 해소할 수 있는 대안의 모색이 필요하다는 것이다. 현실적으로 볼 때, 이러한 대응은 청소년을 위한 콘텐츠의 제공과 더불어 청소년의 정보능력을 사회적으로 재생산시킬 수 있는 서비스의 맥락에서 이해될 수 있을 것이다.

셋째, 정보격차 해소정책에 있어서 청소년을 중심 대상으로 설정해야 한다.

청소년은 다른 연령층에 비해 상대적으로 높은 정보인식과 접근능력, 그리고 이용능력을 보유하고 있다. 따라서 정보소외계층을 대상으로 실시되는 다양한 정책과 사업의 중심 대상을 청소년으로 설정함으로써, 이들을 통해 정보격차 해소정책의 파급효과를 확대시켜야 한다. 또한, 정보공간에서 청소년을 위한 공공영역 확보를 위해 청소년 전용 공공정보와 공공네트워크의 확산이 필수조건인데, 이는 현실공간의 청소년분야가 활성화되어야 함을 전제로 한다. 따라서 현실공간에서 활동하는 청소년단체나 수련시설 등 다양한 청소년기관의 활성화를 위한 정책에 기반으로 하여,

이들 기관의 정보화 수준을 향상시키는 획기적인 대안을 마련하여야 한다. 특히 다른 공공분야에 비해 청소년분야의 정보화수준은 매우 낮은데, 이는 청소년의 정보화 수준을 놓고 볼 때 매우 시급한 일이라고 할 수 있다.

넷째, 정보화에 대한 사회분야 참여과정에서 청소년의 정보격차에 대한 배려가 선행되어야 한다.

청소년의 정보화와 관련되어 활동하고 있는 대부분의 사회단체는 주로 정보공간에 산재한 유해정보로부터 청소년을 보호하려는 것에 초점을 두고 있다. 그러나 이러한 대책과 더불어 중요한 것은 인터넷이라는 가상 공간에 진입한 청소년들을 '어디에서 생활할 수 있도록 하는가'이다. 물론, 인터넷이라는 가상공간에서 '어떻게 어떤 곳에서 생활하지 않도록 할 것인가'도 중요하지만, 앞으로 청소년의 인터넷 이용이 지속적으로 증대할 것이 자명한 시점에서 가상공간에 몰려드는 청소년을 위한 '공간을 어떻게 만들 것인가'라는 고민을 먼저 하고, 이를 해결할 수 있는 방안의 모색이 선행되어야 한다. 이는 곧 현재에도 부족한 가상공간 내에 청소년을 위한 정보와 환경 구축에 사회부문이 적극 참여함으로써 가능할 것이다.

정보화는 특정 사회집단이나 계층만을 위해 진행되는 것이 아니라 모든 사회계층과 개인에게 동등한 기회를 제공하여야 한다. 청소년이라는 계층에게 있어 정보격차는 단순히 현재의 문제가 아니라 자신이 성장하여 이 사회의 주역으로 생활하는 미래의 문제이기도 하다. 따라서 청소년과 관련된 정보격차 문제가 지닌 사회적 함의를 인식하고, 그들의 정보화실태에 부합되는 세련된 정책과 대안의 마련이 필요한 시점이라고 할 수 있다.

참 고 문 헌

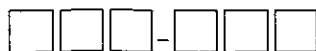
- 김용학(1998), “정보사회의 성격 : 낙관론과 비관론의 대립”, 정보사회학회
편, 정보사회의 이해, 서울: 나남.
- 서이종(2000), “정보격차와 정보불평등: 개념과 대책의 필요성,” 한국전산
원, 정보격차 없는 사회구현을 위한 심포지엄 자료집.
- 오광석 외(2000), 소외계층 정보화를 위한 정보격차 실태조사, 서울: 한국
전산원.
- 유지열 외(2000), 2000 정보생활 실태 및 정보화인식 조사, 서울: 한국정보
문화센터.
- 윤영민(2000), 사이버공간의 정치, 서울: 한양대학교 출판부.
- 조정문(2000), “외국 및 국제기구의 정보격차 해소 노력”, 한국전산원, 정
보격차없는 사회구현을 위한 심포지엄.
- 최두진 외(1996), 멀티미디어시대의 정보격차 해소방안에 관한 연구, 서울:
한국정보문화센터.
- _____ (2001), 2001 국민정보생활 및 격차현황 실태조사, 서울: 한국정보
문화센터.
- 최홍석 외(1999), 정보불평등 측정을 위한 지표개발 및 대응방안 연구, 서
울: 정보통신부.
- 한국언론학회 · 한국사회학회 편(1998), 정보화시대의 미디어와 문화, 서울:
세계사.
- 황상민 · 한규석(2001), 사이버공간의 심리, 서울 : 박영사.
- 황진구(2001), 청소년계층내부의 정보격차에 관한 연구, 한국청소년개발원.
- Anderson, Robert et. al., *Universal Access to E-Mail : Feasibility and
Societal Implication*, Santamonica: LAND, [http://www.
rand.org/publication/MR](http://www.rand.org/publication/MR)
- Bolt, David & Crawford, Ray(2000), *Digital Divide: Computers and
Our Children's Future*, New York: TV Books.

- Compaine, M. Benjamin(2001), *The Digital Divide: Facing a Crisis or Creating a Myth?*, London : MIT Press.
- Howard Sue ed.(1998), *Wired Up : Young People and the Electronic Media - Media, Education, and Culture -* . Univ College of London Pr.
- Loader, Brian D.(1998), *Cyberspace divide : equality, agency and policy in the information society*, London · New York: Routledge.
- Laura D. Stanley(2001), "Beyond Access: Defining the Digital Divide", Symposium on the Digital Divide, IAMCR & ICA.
- Loosen, Wiebk(2001), "The Second Level Digital Divide: Technical and Economic Implications Dividing the Web", Symposium on the Digital Divide, IAMCR & ICA.
- Norris, Pippa(2001), *Digital Divide : Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*, Cambridge Cambridge Univ.
- OECD(2000), *Schooling for Tomorrow : Learning to Bridge the Digital Divide*. Paris: OECD
- Schiller, H.(1996), *Information Inequality: The Deepening Social Crisis in America*. New York: Routledge.
- Seiter Ellen(2001), "Digital Divide at Elementary School: Ethnography of an After-School Computer Class" Symposium on the Digital Divide, IAMCR & ICA.
- Sefton-Green, Julian(1998), *Digital Diversions : Youth Culture in the Age of Multimedia*, London : UCL Press.
- Tapscott, Don(1998), *Growing up Digital : The Rise of Net Generation* : 허운나 · 유명란(1999). N세대의 무서운 아이들, 서울 : 풀푸레.
- U.S. NTIA(2000), *Falling Through the Net : Toward Digital Inclusion*, Washington D.C.
- William Wresch(1996), *Disconnected: Haves and Have Nots in the Information Age*, New Jersey: Rutgers Univ. Press.

부 록

- ☐ 청소년의 정보격차 실태조사 설문지
- ☐ 청소년 관련전문가 정보화실태 조사표
- ☐ 청소년 관련기관 정보화실태 조사표
- ☐ 청소년정보화지수 개발을 위한
전문가 의견 조사표

부 록



청소년의 정보격차 실태조사 설문지

안녕하십니까?

한국청소년개발원은 청소년육성에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 지도자 양성을 위하여 1989년에 설립된 정부출연연구기관으로, 청소년에 관한 연구개발 등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

정보사회가 본격적으로 도래함에 따라 본원에서는 “청소년 정보격차 실태와 대책연구”를 수행하고 있으며, 이와 관련하여 전국의 청소년을 대상으로 정보화와 관련된 설문조사를 실시하게 되었습니다.

설문지의 응답내용은 맞고 틀리는 것이 없으며, 결과는 숫자로 부호화되어 컴퓨터로 처리되므로 응답에 따른 비밀이 보장됩니다. 또한 조사에서 얻어진 결과는 오직 연구의 목적을 위해서만 사용되므로 솔직하고 정확하게 응답해 주시기 바랍니다.

2001. 7.

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(☎ 137-715)

육성정책연구실 (담당자 : 황진구, 이종임)

(☎ 02-2188-8805, 8891 / FAX : 2188-8819)

(@ : hwangjku@chollian.net / cybernim@hanmail.net)

※ 다음 질문은 여러분의 일상적인 정보생활에 대한 질문입니다. 문항을 잘 읽고 해당하는 것을 골라 해당번호에 V표시하여 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 아래 항목 중 여러분 가정에서 보유하거나 이용할 수 있는 것을 골라 옆 칸에 V표시 하여 주십시오.

항 목	V표시	항 목	V표시
1) 컴퓨터(PC나 노트북)		3) 인터넷	
2) PC통신		4) 무선인터넷	

2. 여러분은 자신에게 필요한 정보(취미생활이나 학업관련정보 등)를 주로 어디에서 얻고 계십니까? 순서대로 2가지를 골라 해당번호를 적어 주십시오.

● 1순위 : () ● 2순위 : ()

- ① 정보통신매체 (PC통신, 인터넷, CD-ROM, 전화음성정보 서비스 등)
- ② 방송·영상매체(TV, 라디오, 비디오 테이프 등)
- ③ 인쇄매체(신문, 잡지, 서적, 지역생활정보지 등)
- ④ 행사매체(전시회, 세미나, 강연회 등)
- ⑤ 대인매체(친구, 가족, 교사 등)
- ⑥ 옥외광고매체(대형스크린, 현수막, 간판, 포스터 등)
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 :)

3. 여러분은 자신 소유의 핸드폰, PCS를 이용하고 계십니까?

① 이용하고 있다. ② 이용하지 않는다. → 5번 문항으로

↓

4. 여러분이 핸드폰, PCS를 이용하는 가장 주된 목적은 무엇입니까?

- ① 부모나 형제자매 등 가족간의 연락 ② 친구들과 연락
- ③ 음성정보서비스나 무선인터넷정보 이용 ④ 기타 (적어 주십시오 :)

→ 다음 페이지 1번 문항으로

5. 현재 핸드폰이나 PCS를 이용하지 않는 경우, 앞으로 PCS나 핸드폰을 이용하실 계획이 있습니까? (※ 현재 이용하지 않는 경우만 응답하세요)

- ① 이용할 계획이다 ② 이용하지 않을 계획이다

※ 다음 질문은 여러분의 컴퓨터 이용과 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 V표시하여 주시
거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 최근 1개월 이내에 컴퓨터를 이용하고 계십니까?

① 이용하고 있다 ② 이용하지 않는다 → **다음페이지 11번 문항으로**



2. 여러분이 컴퓨터를 이용한 기간은 얼마나 되었습니까? (상세히 기록하여
 주세요)

_____ 년 _____ 개월

3. 여러분이 컴퓨터를 처음 이용하게 된 것은 누구로부터 가장 큰 영향을 받
 았습니까?

① 부모 ② 형제자매 ③ 친구 ④ 친척
 ⑤ 학교선생님 ⑥ 관련 학원 ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

4. 여러분이 컴퓨터를 가장 많이 이용하는 장소는 어디입니까? (한곳만 선택)

① 집 ② 친구집 ③ 학교수업시간 ④ 방과후 학교
 ⑤ 컴퓨터학원 ⑥ PC방 ⑦ 공공기관(우체국, 정보센터, 수련시설 등)
 ⑧ 기타(적어 주십시오 : _____)

5. 여러분이 컴퓨터 키보드를 조작하는 수준은 어느정도입니까?

① 키보드를 보고도 치기 힘든 수준이다. ② 잘 못치는 수준이다.
 ③ 보통 수준이다. ④ 잘치는 편이다.
 ⑤ 매우 잘 친다.

6. 다음은 여러분의 컴퓨터 이용능력에 대한 질문입니다. 왼쪽에 제시된 항목의 이용능력에 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오.

항 목	전혀 이용 하지 못한다	이용 하지 못하는 편이다	보 통 이 다	어느 정도 이용 한다	매우 잘 이용 한다
1) 워드프로세서(아래한글이나 MS워드)	①	②	③	④	⑤
2) 스프레드시트(엑셀)이나 프리젠테이션 (파워포인트)	①	②	③	④	⑤
3) 각종 유틸리티 및 시스템관리프로그램	①	②	③	④	⑤
4) PC통신이나 인터넷	①	②	③	④	⑤

7. 컴퓨터를 1주일에 몇시간 몇분 정도 이용하십니까?

_____ 시간 _____ 분

8. 컴퓨터를 주로 어떤 용도로 사용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오.

• 1순위 : () • 2순위 : ()

- ① 일기나 편지, 숙제 등 문서작성 ② 컴퓨터 게임이나 오락
 ③ PC통신이나 인터넷 이용 ④ 계산이나 그래프, 그래픽 작업
 ⑤ 주소록 등의 데이터베이스 작성 ⑥ 음악 감상이나 영상물 감상
 ⑦ 기타

9. 다음 소프트웨어 중 정품을 구입해 본 경험이 있는 것은 무엇입니까?
 해당되는 것들을 모두 선택하여 오른쪽에 V표시해 주십시오.

항 목	V표시	항 목	V표시
1) 학습용, 교육용 소프트웨어		5)프로그래밍 언어	
2) 게임/오락		6) 통신 및 인터넷 관련 프로그램	
3)O/S(도스,윈도우즈), 유틸리티		7)그래픽디자인, 음악, 멀티미디어 등	
4)워드프로세서(한글,MS워드 등)		8)기타()	

10. 정품 소프트웨어를 전혀 구입해 본 경험이 없는 경우, 그 이유는 무엇
입니까? (정품 소프트웨어를 구입한 경험이 없는 경우만 응답하세요)

- ① 복제품을 주변에서 구할 수 있으므로
- ② 주로 공개버전이나 셰어웨어를 사용하므로
- ③ 적당한 소프트웨어를 찾지 못해서
- ④ 가격이 비싸서
- ⑤ 기타 (적어 주십시오 : _____)

→ 다음 1번 문항으로

11. 현재 컴퓨터를 이용하지 않는 경우, 앞으로 컴퓨터를 이용하실 계획이
있습니까? (※ 현재 이용하지 않는 경우만 응답하세요)

- ① 이용할 계획이다
- ② 이용하지 않을 계획이다

※ 다음 질문은 여러분의 인터넷 이용과 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 V표시하여 주시
 거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 최근 1개월간 인터넷을 이용하엿습니까?

- ① 이용하고 있다.
- ② 이용하지 않았다. → 아래의 6번 문항으로

↓

2. 인터넷을 이용한 기간은 얼마나 되었습니까?

_____ 년 _____ 개월

3. 여러분은 인터넷을 주로 어떤 방법으로 접속하고 계십니까?

- ① 전화모뎀을 통해
- ② 전용선(ADSL, ISDN등)을 통해
- ③ 기타(위성인터넷, 무선인터넷 등)을 통해
- ④ 모르겠다

4. 여러분은 인터넷을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오.

● 1순위 : () ● 2순위 : ()

- ① 친구를 사귀거나 대화(채팅)를 하기 위해 이용한다.
- ② 학교공부나 진로탐색과 관련된 정보를 얻기 위해 이용한다.
- ③ 전자편지를 주고받기 위해 이용한다.
- ④ 온라인 게임을 하기 위해 이용한다.
- ⑤ 의견을 교환하거나 토론에 참여하기 위해 이용한다.
- ⑥ 공짜 프로그램(파일)을 얻기 위해 이용한다.
- ⑦ 신문, 뉴스, 기사정보를 이용하기 위해 이용한다.
- ⑧ 음란물을 보기 위해 이용한다.
- ⑨ 별다른 목적없이 그냥 이용한다.
- ⑩ 기타 (적어 주십시오 :)

5. 여러분은 인터넷을 1주일 평균 어느 정도 이용하십니까?
() 시간 () 분 → 다음 7번 문항으로

6. 현재 인터넷을 이용하지 않는 경우, 앞으로 인터넷을 이용하실 계획이 있습니까? (※ 현재 이용하지 않는 경우만 응답하여 주세요.)

- ① 이용할 계획이다 ② 이용하지 않을 계획이다

7. 여러분은 최근 1개월간 무선인터넷을 이용하였습니까?

- ① 이용하고 있다. ② 이용하지 않았다.

8. 여러분은 최근 1개월간에 학교나 집주변의 '인터넷 PC방'을 이용한 경험이 있습니까?

- ① 이용한 경험이 있다. ② 이용한 경험이 없다. → 아래의 12번 문항으로

↓

9. 여러분은 '인터넷 PC방'을 한달 평균 몇회정도 이용하고, 한번 방문시 평균 몇시간 정도를 이용하십니까?

한달에 평균 ()회 방문.

한번 방문시 ()시간 ()분정도 이용

10. 여러분은 '인터넷 PC방'을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까? 다음 중 하나만을 골라 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오.

- ① 컴퓨터 게임(스타크래프트 등)을 하기 위해 사용한다.
- ② 친구를 사귀거나 대화(채팅)를 하기 위해 사용한다.
- ③ 학교 공부나 학습정보를 얻기 위해 사용한다.
- ④ 전자편지를 주고받기 위해 사용한다.
- ⑤ 음란물을 보기 위해 사용한다.
- ⑥ 별다른 목적없이 그냥 이용한다.
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

11. 여러분이 '인터넷 PC방'을 이용하는 이유는 무엇입니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택하여 해당번호를 적어 주십시오.

• 1순위 : () • 2순위 ()

- ① 통신 속도가 빠르기 때문에
- ② 인터넷과 관련된 다양한 정보를 얻을 수 있기 때문에
- ③ 부모님의 간섭을 받지 않고 인터넷을 이용할 수 있기 때문에
- ④ 집에 컴퓨터가 없거나 인터넷을 이용할 수 없기 때문에
- ⑤ 방과후 갈 곳이 별로 없어서
- ⑥ 친구들과 함께 인터넷을 이용할 수 있기 때문에
- ⑦ 기타 (_____)

→ 다음 1번 문항으로

12. 인터넷 PC방을 이용한 경험이 없는 경우, 앞으로 인터넷 PC방을 이용하실 계획이 있습니까? (인터넷 PC방 이용 경험이 없는 분만 응답하여 주세요.)

- ① 이용할 계획이다 ② 이용하지 않을 계획이다

※ 다음 질문은 여러분의 인터넷이용과 관련된 질문입니다.
문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 V 표시하여 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

※ → 인터넷 이용경험이 없는 경우는 다음 페이지 8번 문항으로...

1. 여러분이 인터넷 접속했을 때 가장 많이 방문하는 홈페이지 이름이나 사이트는 어느 곳입니까?

1) 사이트 이름 : _____

2) 홈페이지 주소 : _____

2. 여러분은 개인 홈페이지나 가족, 또는 학급, 학교의 홈페이지를 보유하고 있습니까?

1) 개인 홈페이지		2) 가족 홈페이지		3) 학급 홈페이지		4) 학교 홈페이지	
① 있다	② 없다	① 있다	② 없다	① 있다	② 없다	① 있다	② 없다

3. 여러분은 인터넷 홈페이지를 만들 수 있는 능력을 어느정도 가지고 계십니까?

- ① 전혀 모른다 ② 잘 모른다
③ 어느 정도 잘 알고 있다 ④ 매우 잘 알고 있다

4. 다음은 여러분의 인터넷 이용과 관련된 질문입니다. 왼쪽의 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오.

문 항	전혀 없었다	한두번 있었다	몇번 있었다	여러번 있었다	매우 많았다
1) 인터넷을 이용한 쇼핑 경험이...	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷을 통한 동호회 활동 경험이...	①	②	③	④	⑤
3) 인터넷을 이용한 채팅 경험이...	①	②	③	④	⑤
4) 인터넷을 이용한 전자우편 이용경험이...	①	②	③	④	⑤
5) 인터넷을 통한 음란물 접촉경험이...	①	②	③	④	⑤
6) 인터넷을 통한 음란채팅 경험이...	①	②	③	④	⑤
7) 인터넷을 통해 소프트웨어를 불법 으로 받은 경험이...	①	②	③	④	⑤
8) 인터넷을 통한 사생활 침해 경험이...	①	②	③	④	⑤
9) 인터넷을 통한 바이러스감염 경험이...	①	②	③	④	⑤
10) 인터넷을 통한 성폭력 피해경험이...	①	②	③	④	⑤

5. 여러분의 인터넷 이용에 대해 아버님과 어머니께서는 어떻게습니까?

	적극 억제하는편	억제하는 편	간섭하지 않음	권장하는 편	적극 권장하는 편
1) 아버지	①	②	③	④	⑤
2) 어머니	①	②	③	④	⑤

6. 여러분의 부모님들께서는 여러분의 컴퓨터이용과 관련해서 다음의 항목에 어떤 태도를 보이십니까?

항 목	예	아니오
1) 시간을 정해 놓고 컴퓨터나 인터넷을 쓰게 하신다.	①	②
2) 컴퓨터를 사용하고 있으면 자주 들여다 보신다	①	②
3) 용접실이나 거실에 컴퓨터를 놓고 사용하게 하신다.	①	②
4) 인터넷이 공부에 방해가 된다고 생각하신다.	①	②
5) 집의 컴퓨터에 음란물을 보지 못하게 하는 프로그램을 설치하셨다.	①	②
6) 공부와 관련되지 않는 인터넷은 사용하지 못하게 하신다.	①	②

7. 여러분은 인터넷을 이용하면서 일상생활의 만족도는 어떻게 변화되었습니까? 왼쪽의 문항을 읽고 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오.

문 항	매우 감소했다	감소한 편이다	변화 없다	높아진 편이다	매우 높아졌다
1) 가족생활 전반의 만족도가...	①	②	③	④	⑤
2) 학교생활 전반의 만족도가...	①	②	③	④	⑤
3) 친구관계 전반의 만족도가...	①	②	③	④	⑤
4) 취미생활이나 일상적인 관심사에 대한 만족도가...	①	②	③	④	⑤
5) 자기 자신에 대한 자긍심이...	①	②	③	④	⑤
6) 한국사회에 대한 만족도가...	①	②	③	④	⑤
7) 일상 생활 전반의 만족도가....	①	②	③	④	⑤

8. 여러분의 아버님과 어머님께서 컴퓨터나 인터넷을 이용하실 수 있습니까?

항 목	아버지		어머니	
	이용하신다	못하신다.	이용하신다	못하신다.
1) 컴퓨터를..	①	②	①	②
2) 인터넷을..	①	②	①	②

9. 여러분의 학교선생님들은 인터넷 사용에 대해 어떻게 생각하십니까?

왼쪽의 문항을 읽고 해당되는 번호에 V 표시하여 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다
1) 수업시간에 인터넷에 관한 말씀을 자주하신다.	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷을 이용하는 숙제를 자주 내신다.	①	②	③	④	⑤
3) 인터넷이 공부에 방해가 된다고 생각하신다.	①	②	③	④	⑤

10. 인터넷에는 청소년에게 유익한 정보(학습정보, 문화활동정보 등)와 유해한 정보(음란사이트 등)의 양과 질이 어떻다고 생각하십니까?

구분	전혀 없다	거의 없는 편이다	그저 그렇다	많은 편이다	매우 많은 편이다
1) 청소년에게 유익한 정보(학습, 문화활동정보 등)의 양과 질	①	②	③	④	⑤
2) 청소년에게 유해한 정보(음란, 폭력 정보 등)의 양	①	②	③	④	⑤

3. 여러분이 컴퓨터교육을 받은 내용은 무엇입니까? 해당되는 것들을 모두 골라 옆칸에 V 표시를 하여 주십시오.

항 목	V 표시	항 목	V 표시
1) 정보사회의 특징과 네트켓 등 윤리의식		6) 그래픽 디자인, 음악, 멀티미디어	
2) O/A(워드프로세서, 스프레드시트)		7) 학습용, 교육용 소프트웨어	
3) 프로그래밍 언어		8) 게임/오락 프로그램	
4) 통신 및 인터넷 관련		9) 통계 프로그램	
5) O/S(도스, 윈도우즈), 유틸리티		10) 기타	

→ 아래의 5번 문항으로

4. 컴퓨터 교육을 받지 않은 경우, 그 가장 큰 이유는 무엇입니까?
(하나만 선택)

- ① 시간이 없어서 (바빠서)
- ② 가족이나 친구, 동료에게서 배울 수 있으므로
- ③ 혼자서 공부해도 충분하므로
- ④ 컴퓨터에 관심이나 필요성을 못느껴서
- ⑤ 적당한 교육기관을 찾지 못해서
- ⑥ 교육비용이 비싸서
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

5. 여러분의 학교에는 컴퓨터를 가르치는 선생님이 계십니까?

- ① 계신다
- ② 계시 않는다. → 아래의 1번 문항으로

↓

6. 컴퓨터를 가르치는 선생님 중에 여자 선생님이 있으십니까?

- ① 계신다
- ② 계시지 않는다. → 아래의 1번 문항으로

↓

7. 남자 선생님과 비해 여자선생님이 컴퓨터를 가르쳐서 특별히 다른 점이 있습니까?

- ① 여자선생님이 더 잘 가르치신다고 생각된다.
- ② 남자선생님이 더 잘 가르치신다고 생각된다.
- ③ 전혀 다르지 않다.

※ 다음 질문은 '정보사회'에 대한 여러분의 생각에 대한 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호에 V표시하여
 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 '정보화'나 '정보사회'에 대해 얼마나 알고 있다고 생각하십니까?

전혀 알지 못한다	잘 모른다	들어만 본 정도다	조금 알고 있다	매우 자세히 알고 있다
①	②	③	④	⑤

2. 여러분은 우리사회가 정보사회로 되어가고 있다고 생각하십니까?

전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는 편이다.	보통이다.	동의하는 편이다.	적극 동의한다
①	②	③	④	⑤

3. 여러분은 미래의 정보사회에 대해 두려움을 느끼고 있습니까?

매우 두렵다	조금 두렵다	그저 그렇다	두렵지 않다.	전혀 두렵지 않다.
①	②	③	④	⑤

4. 다음은 인터넷을 통해 현재 제공되고 있거나 향후에 제공될 수 있는 서비스입니다. 각 서비스에 대한 여러분의 이용 의사는 어느정도입니까? 자신의 생각과 일치하는 번호에 V 표시하여 주시기 바랍니다.

문항	전혀 이용 안함	별로 이용 않음	보통 이다	이용 의사 있음	적극 이용함
1) 인터넷으로 집에서 은행업무 처리	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷을 통한 쇼핑	①	②	③	④	⑤
3) 인터넷을 통한 웃어른께 인사	①	②	③	④	⑤
4) 투표소에 가지 않고 인터넷을 통한 투표	①	②	③	④	⑤
5) 병원에 가지 않고 인터넷을 통한 진료	①	②	③	④	⑤
6) 각자가 편리한 위치에서 회의 진행	①	②	③	④	⑤
7) 직장에 가지 않고 인터넷을 통해 근무	①	②	③	④	⑤
8) 학교에 가지 않고 각자 편리한 장소에서 컴퓨터를 통해, 학습 교육	①	②	③	④	⑤

5. 다음과 같은 문항에 대해 여러분은 어떻게 생각하십니까? 자신의 생각과 일치하는 번호에 V 표시하여 주시기 바랍니다.

문항	전혀 동의하 지 않음	동의 않하는 편	보통 이다	동의 하는 편	적극 동의 함
1) 여성정보화는 성차별을 악화시킨다	①	②	③	④	⑤
2) 여성정보화는 여자의 자기개발에 도움을 줄 것이다.	①	②	③	④	⑤
3) 여성은 남성에 비해 정보능력이 떨어진다	①	②	③	④	⑤
4) 과학기술면에서 남성이 여성보다 뛰어나다	①	②	③	④	⑤
5) 학교에서 여학생들에게 전자제품 수리 등 기계, 기술을 가르치는 것에 찬성한다	①	②	③	④	⑤
6) 남학생과 여학생의 정보화교육목표는 달라야 한다	①	②	③	④	⑤

6. 다음은 정보화에 의해 나타날 수 있는 여러 현상들입니다. 좌측의 문항을 잘 읽으시고 자신의 생각과 일치하는 번호에 V표시 하여 주시기 바랍니다.

문항	전혀 동의 하지 않음	동의 않하 는 편	보통 이다	동의 하는 편	적극 동의함
1) 생산성이 향상되어 경제가 발전할 것이다	①	②	③	④	⑤
2) 전반적으로 삶의 질이 향상될 것이다	①	②	③	④	⑤
3) 교통체증이 줄어들 것이다	①	②	③	④	⑤
4) 지역간, 계층간 격차가 줄어들 것이다	①	②	③	④	⑤
5) 민주주의가 더욱 발전할 것이다	①	②	③	④	⑤
6) 개인간, 국가간의 문화교류가 활발히 이루어질 것이다	①	②	③	④	⑤
7) 일하는 시간이 줄고, 개인 여가 시간이 늘어날 것이다	①	②	③	④	⑤
8) 학력보다 능력이 더 중요하게 평가받게 될 것이다	①	②	③	④	⑤

7. 다음과 같은 정보화에 의해 나타날 수 있는 문제들에 대해 어떻게 생각하십니까? 자신의 생각과 일치하는 번호에 V 표시하여 주시기 바랍니다.

문항	전혀 동의 하지 않음	동의 않하 는 편	보통 이다	동의 하는 편	적극 동의함
1) 개인정보의 유출로 인한 사생활침해	①	②	③	④	⑤
2) 자료 및 프로그램의 절도/지적재산권 침해	①	②	③	④	⑤
3) 컴퓨터 바이러스/해커에 의한 정보 파괴	①	②	③	④	⑤
4) 시스템고장으로 인한 사회적 혼란	①	②	③	④	⑤
5) 폭력물과 외설물의 증가	①	②	③	④	⑤
6) 생활양식 빠른 변화로 인한 가치관의 혼란	①	②	③	④	⑤
7) 대인간 접촉 기회 감소에 따른 비인간화	①	②	③	④	⑤
8) 불균등한 정보소유로 인한 지역, 계층간 갈등 심화	①	②	③	④	⑤

4. 부모님의 학력은?

학력	아버지	어머니
1) 사망 등의 이유로 계시지 않는다	①	①
2) 중졸이하	②	②
3) 고졸	③	③
4) 대졸(전문대 포함)	④	④
5) 대학원졸 이상	⑤	⑤

5. 여러분의 가정의 경제수준은?

- 1) 아주 잘사는 편 2) 잘사는 편 3) 보통 수준
4) 못사는 편 5) 아주 못사는 편

6. 여러분의 학교 성적은?

- 1) 아주 잘하는 편 2) 잘하는 편 3) 보통 수준
4) 못하는 편 5) 아주 못하는 편

※ 감사합니다 !! ※

(전문가용) 청소년지도자 및 전문가 인터넷 이용실태 조사

1. 귀하께서는 최근 1개월간 인터넷을 이용하였습니까?

- ① 이용하고 있다. ② 이용하지 않았다 → 아래의 6번 문항으로



2. 인터넷을 이용한 기간은 얼마나 되었습니까? (년 개월)

3. 귀하께서는 인터넷을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까?

(한가지만 선택)

- ① 청소년지도와 연구 등에 필요한 정보를 얻기 위해 사용한다.
- ② 전자메일이나 청소년 또는 지도자간의 의견교환을 위해 사용한다.
- ③ 기사거리, 뉴스 등 일상적인 정보를 얻기 위해 사용한다.
- ④ 기관의 홍보, 홈페이지 운영등을 위해 사용한다.
- ⑤ 기타 (적어 주십시오 : _____)

4. 귀하께서 인터넷 접속했을 때 가장 많이 방문하는 사이트는 어느 곳입니까?

- 사이트 이름 또는 주소 : _____

→ 4-1. 이 사이트를 가장 많이 이용하는 이유는? (한가지만 선택)

- ① 청소년정보가 많고 관련정보의 교류가 손쉽기 때문에
- ② 인터넷 E-mail을 이용하기 위해서
- ③ 개인 또는 기관홈페이지 관리를 위해서
- ④ 뉴스 등 일상적인 정보를 얻기 쉽기 때문에
- ⑤ 기타 (적어 주십시오 : _____)

5. 귀하는 인터넷을 1주일 평균 어느정도 이용하십니까?

() 시간 () 분

6. 귀하께서는 인터넷에 청소년에게 유익한 정보(학습정보, 문화활동정보 등)와 유해한 정보(음란사이트 등)의 양과 질이 어떻다고 생각하십니까?

구분	전혀 없다	거의 없는 편	그저 그렇다	많은 편이다	매우 많은 편
1) 청소년에게 유익한 정보(학습, 문화활동정보 등)의 양과 질	①	②	③	④	⑤
2) 청소년에게 유해한 정보(음란, 폭력 정보 등)의 양과 질	①	②	③	④	⑤

7. 귀하께서 근무하시는 기관의 성격은?

- ① 생활권수련시설 ② 자연권수련시설 ③ 유스호스텔 ④ 청협가입단체
 ⑤ 청협비가입단체 ⑥ 상담·봉사센터 ⑦ 복지관·공부방
 ⑧ 교육청·학교등 교육관련기관 ⑨ 대학·연구소
 ⑩ 기타 유관기관()

→ 뒷면의 “청소년관련기관 정보화실태 조사표”는 청소년수련시설이나 단체, 복지기관 등 청소년과 직접 관련된 기관에 근무하시는 경우만 응답하여 주시고, 연구전문가나 교육청 종사자 등 해당사항이 없으신 분들은 응답하지 않으셔도 됩니다.

(기관용) 청소년관련기관 정보화실태 조사

1. 귀 기관의 공식적인 명칭과 연락처는?

1) 기관명칭 :

2) 전화번호 :

2. 귀 기관은 486급 이상의 컴퓨터를 몇대 정도 보유하고 있습니까?

1) 행정처리용	2) 청소년용	3) 기 타
()대	()대	()대

3. 귀 기관이 보유한 컴퓨터 중 인터넷 접속이 가능한 컴퓨터는 몇대입니까?

① ()대 ② 1대도 없다 → 7번 문항으로



4. 귀 기관에서는 인터넷을 어떤 방법으로 접속하고 계십니까?

- ① 전화모뎀을 통해 ② 전용선(ADSL, ISDN 등)을 통해
③ 기타(위성인터넷, 무선인터넷 등)를 통해 ④ 모르겠다

5. 귀 기관에서는 인터넷이나 컴퓨터 교육과 관련된 청소년 프로그램이 있습니까?

① 있다. ② 없다

6. 귀 기관에서는 인터넷을 이용한 전자신문을 활용하여 기관소식을 일반들에게 홍보하거나 청소년의 참여를 유도하고 있습니까?

- ① 이용하고 있다
② 이용하고 있지 않다 → 6-1. 앞으로 여건이 갖추어진 경우 활용할 의사는?

① 있다. ② 없다

7. 귀 기관은 컴퓨터 또는 인터넷 전담 전문인력이 어느정도 있습니까?

→ ()명

8. 귀 기관에서는 홈페이지를 운영하고 있습니까?

① 운영한다 ② 운영하지 않는다



9. 귀 기관의 홈페이지 주소는? (http://)

10. 귀 기관의 대표 E-mail 주소는? (@)

청소년 정보화지표 측정을 위한 항목별 가중치에 대한 전문가 의견조사

안녕하십니까?

선생님의 건승하심을 기원합니다.

저는 한국청소년개발원에서 책임연구원으로 재직중인 황진구입니다.

먼저, 사전 허락없이 편지를 보내는 것에 대해 사과의 말씀을 드립니다.

올해 제가 근무하는 한국청소년개발원에서는 “청소년 정보격차 실태와 대책 연구”를 수행하고 있습니다. 이 연구수행과 관련하여 청소년의 정보화수준을 타당성 있게 측정하는 “청소년 정보화지표” 개발을 위해 선생님께 의견을 여쭙고자 이렇게 편지를 보내게 되었습니다.

바쁘신 가운데 설문지 작성을 부탁드립니다. 죄송스럽게 생각합니다. 그러나 설문에 나타난 선생님의 고견이 저희 연구에 중요하게 반영될 것임을 감안하여 귀중한 시간을 할애하여 주시면 감사하겠습니다.

설문지 회송은 이 편지를 회신으로 하신 후 해당되는 내용을 작성하시어 E-mail로 보내주시거나, 첨부하여 드린 한글 파일의 설문지를 작성하시어 Fax(02-2188-8819)로 보내 주시면 감사하겠습니다.

가급적 9월 26일까지 회신을 보내 주시면 감사하겠습니다.

다음에 제시된 “청소년 정보화지표”의 정의를 참고하신 후 답변하여 주시면 감사하겠습니다.

청소년 정보화지표(Personal Informatization Index of the Youth :PIIY)

“청소년 정보화지표”(PIIY)는 청소년 개인의 정보화 수준을 측정하는 지표이며,

1) 정보인식지수(IC) + 2) 정보접근지수(IA) + 3) 정보사용지수(IU) + 4) 정보만족지수(IS)의 대분류로 구성됩니다.

- 1) 정보인식지수(IC) : 정보화, 정보사회에 대한 청소년의 인지도와 온라인 서비스 이용희망 정도를 의미

- 2) 정보접근지수(IA) : 인터넷과 컴퓨터를 이용할 수 있는 객관적 환경과 정보화에 필요한 컴퓨터, 인터넷, 무선인터넷 이용여부 등을 의미
- 3) 정보사용지수(IU) : 컴퓨터교육, 부모의 활용능력과 같은 사용환경과 청소년 본인의 컴퓨터이용 능력이나 홈페이지 제작 능력 등을 의미
- 4) 정보만족지수(IS) : 정보기기이용에 따른 현실생활과 가상공간에 대한 만족도 의미

“청소년 정보화지표”(PIIY)의 구성체계

대분류	중분류	세부항목
정보 인식지수	정보화와 정보사회 인지도	- 정보화 인지도(1개 변수) - 정보화에 대한 동의정도(1개 변수) - 정보화에 대한 두려움(1개 변수)
	정품소프트웨어 구입여부	- 정품 소프트웨어 구매 경험 (1개 변수)
	온라인서비스 회망정도	- 온라인쇼핑, 교육 등의 회망정도 (5개 변수)
정보 접근지수	정보접근환경	- 가정 컴퓨터, PC통신, 인터넷 이용여부 (3개 변수) - 이동전화 보유여부(1개 변수)
	정보접근능력	- 컴퓨터 이용 여부 (1개 변수) - 인터넷 이용여부 (1개 변수) - 무선인터넷 이용여부 (1개 변수) - PC방 이용여부 (1개 변수)
정보 사용지수	정보사용환경	- 부모의 인터넷 이용능력 (2개변수) - 인터넷이용에 대한 부모의 태도 (2개변수) - 인터넷 이용에 대한 교사의 태도(3개변수)
	정보사용능력	- 컴퓨터 소프트웨어 이용능력 정도(4개변수) - 홈페이지 제작 능력(1개변수) - 컴퓨터 관련교육여부(1개변수)
정보 만족지수	현실생활 만족도	- 가족, 학교, 교우관계 만족 (5개 변수) - 정보화결과 인식(10개 변수)
	가상공간 만족도	- 가상공간에 대한 긍정/부정 태도(2개 변수)

“청소년 정보화지표”(PIY)의 가중치에 대한 조사

1. 청소년 정보화지표를 구성하는 다음의 **대분류 항목들에 대한 가중치를**
()안에 기재하여 주십시오. **가중치의 총합은 10.0입니다.**

PIY(10점) = 1) 정보인식지수(IC) () 점
 2) 정보접근지수(IA) () 점
 3) 정보사용지수(IU) () 점
 4) 정보만족지수(II) () 점

합계 = (10.0) 점

2. 다음은 정보인식지수(IC)에 대한 질문입니다.

- 2-1) 정보인식지수(IC)를 구성하는 **중분류의 항목들에 대한 가중치를** ()
안에 기재하여 주십시오. **가중치의 총합은 10.0입니다.**

정보인식지수IC(10점) = 1) 정보사회에 대한 인식정도 3개 항목() 점
 2) 정품소프트웨어 구입여부 () 점
 3) 온라인서비스 이용의지 5개 항목 () 점

합계 (10.0) 점

- 2-2) 정보인식지수(IC) 중 **정보사회에 대한 인식정도를 구성하는 소분류 3**
개 항목들에 대한 가중치를 ()안에 기재하여 주십시오. **가중치의**
총합은 10.0입니다.

정보사회인식정도(10점) = 1) 정보화 인지도 정도 () 점
 2) 정보화에 대한 동의 정도 () 점
 3) 정보화에 대한 두려움 정도 () 점

합계 (10.0) 점

- 2-3) 정보인식지수(IC) 중 **온라인서비스 이용희망 정도를 구성하는 소분류**
의 항목들에 대한 가중치를 ()안에 기재하여 주십시오. **가중치의**
총합은 10.0입니다.

온라인서비스 이용의사(10점) = 1) 온라인 뱅킹 이용의사 () 점
 2) 인터넷 쇼핑 이용의사 () 점
 3) 인터넷을 통한 진료서비스() 점
 4) 원격근무 이용의사 () 점
 5) 원격교육 이용의사 () 점

합계 (10.0) 점

3. 다음은 정보접근지수(IA)에 대한 질문입니다.

3-1) 정보접근지수(IA)를 구성하는 중분류의 항목들에 대한 가중치를 () 안에 기재하여 주십시오. 가중치의 총합은 10.0입니다.

정보접근지수IA(10점) = 1) 정보접근환경 () 점
2) 정보접근능력 () 점

합계 (10.0) 점

3-2) 정보접근지수(IA) 중 정보접근환경을 구성하는 소분류의 항목들에 대한 가중치를 ()안에 기재하여 주십시오. 가중치의 총합은 10.0입니다.

정보접근환경 (10점) = 1) 가정의 컴퓨터 보유여부 () 점
2) 가정의 PC통신보유여부 () 점
3) 가정의 인터넷 보유여부 () 점
4) 청소년의 무선전화기 보유여부 () 점

합계 (10.0) 점

3-3) 정보접근지수(IA) 중 청소년의 정보접근능력을 구성하는 소분류의 항목들에 대한 가중치를 ()안에 기재하여 주십시오. 가중치의 총합은 10.0입니다.

정보접근능력 (10점) = 1) 청소년의 컴퓨터 이용여부 () 점
2) 청소년의 인터넷 이용여부 () 점
3) 청소년의 무선인터넷 이용여부 () 점
4) 청소년의 PC방 이용여부 () 점

합계 (10.0) 점

4. 다음은 정보사용지수(IU)에 대한 질문입니다.

4-1) 정보사용지수(IU)를 구성하는 중분류의 항목들에 대한 가중치를 () 안에 기재하여 주십시오. 가중치의 총합은 10.0입니다.

정보사용지수IU(10점) = 1) 정보사용환경 () 점
2) 정보사용능력 () 점

합계 (10.0) 점

4-3) 정보사용지수(IU)의 **사용환경**을 구성하는 소분류의 항목들에 대한 **가중치**를 ()안에 기재하여 주십시오. **가중치의 총합은 10.0입니다.**

정보사용환경(10점) = 1) 부모의 인터넷 이용능력 () 점
 2) 인터넷 이용에 대한 부모의 태도 () 점
 3) 인터넷 이용에 대한 교사의 태도 () 점

합계 (10.0) 점

4-2) 정보사용지수(IU)의 **사용능력**을 구성하는 소분류의 항목들에 대한 **가중치**를 ()안에 기재하여 주십시오. **가중치의 총합은 10.0입니다.**

정보사용능력(10점) = 1) 컴퓨터 소프트웨어 이용능력 4개 항목 () 점
 2) 홈페이지 제작 능력 () 점
 3) 컴퓨터관련 교육여부 () 점

합계 (10.0) 점

5. 다음은 정보만족지수(IA)에 대한 질문입니다.

5-1) 정보만족지수(IA)를 구성하는 중분류의 항목들에 대한 **가중치**를 ()안에 기재하여 주십시오. **가중치의 총합은 10.0입니다.**

정보만족지수IA(10점) = 1) 현실생활 만족도 () 점
 2) 가상공간 만족도 () 점

합계 (10.0) 점

5-2) 정보만족지수(IA)를 구성하는 소분류의 항목들에 대한 **가중치**를 ()안에 기재하여 주십시오. **가중치의 총합은 10.0입니다.**

현실생활 만족도(10점) = 1) 가족생활 만족도 () 점
 2) 친구관계 만족도 () 점
 3) 취미생활 만족도 () 점
 4) 자기자신 만족도 () 점
 5) 한국사회 만족도 () 점

합계 (10.0) 점

5-3) 정보만족지수(IA)를 구성하는 소분류의 항목들에 대한 **가중치**를 ()안에 기재하여 주십시오. **가중치의 총합은 10.0입니다.**

가상공간 만족도(10점) = 1) 가상공간에 대한 긍정적 태도 () 점
 2) 가상공간에 대한 부정적 태도 () 점

합계 (10.0) 점