

I. 서 론

1. 연구의 배경과 목적

이 연구의 목적은 ‘정보사회’¹⁾를 주도할 청소년을 위한 정보화 정책의 방향과, 청소년이 바른 정보사회의 구성원으로 성장하는데 필수적인 정보윤리의식 함양 프로그램이나 관련된 정책과 사업의 개발방향 등을 제시하려는 것에 있다.

소위 21세기 문명사적 전환의 동인 중 가장 많이 거론되는 것이 ‘정보화’다. 경쟁력과 효율성을 추구하는 정치·경제·사회부문의 전략에는 예외 없이 정보통신기술과 정보화가 중요한 수단으로 간주되는 점이 이러한 사실을 보여주고 있다. 1990년대 중반이후 정부를 중심으로 한국판 초고속정보망 구축이 본격적으로 추진되고 있는 것 또한 이러한 맥락에서

-
- 1) 우리나라에서는 ‘정보화사회’와 ‘정보사회’라는 개념이 서로 혼용되는 경우가 많다. 정보화에 대한 최초의 개념화는 1968년 도쿄에서 개최된 미국과 일본의 미래학자 심포지움에서 후기산업사회를 가리켜 ‘정보화사회’라고 부르자는 일본측 학자의 제안이 채택됨으로써 시작되었다. 일본학자들이 ‘정보사회’가 아닌 ‘정보화사회’라는 개념을 채택한 이유는 그 당시의 일본사회가 아직 본격적인 정보화가 이루어지지 않은 과도기적 상황을 강조하기 위한 것으로 보인다. 우리나라에서도 일본의 용어를 그대로 받아들여 ‘정보화사회’라는 용어가 지배적으로 사용되어 왔다. 그러나 ‘정보화사회’라는 용어는 ‘정보화가 진행중인 사회’와 ‘정보화가 이루어진 사회’라는 의미를 모두 포함하고 있기 때문에 인식상에 혼동이 발생한다. (정국환 외, 1996 : 32). 따라서 이 연구에서는 우리나라가 이미 정보화가 이루어진 사회의 단계에 들어섰다고 판단하고 용어상의 혼동을 피하기 위해 ‘정보사회’라는 용어를 채택하였다.

이해될 수 있다.

그러나 정보화의 추진은 한편으로 정보 격차나 지체와 같은 문제들을 유발하고 있으며, 일반인들의 입장에서 볼 때 정보사회에 대한 명쾌한 해답을 얻기보다는 “도대체 무엇을 어떻게 해야 할 것인가”라는 혼란에 빠지기 쉬어진 것 또한 사실이다. 정보사회를 단적으로 표현하는데 자주 사용되는 ‘초고속정보고속도로’의 주변에서 발생할 수 있는 여러 상황을 상상하면 이러한 우려는 더욱 깊어진다.

‘초고속정보’, ‘고속도로’라는 개념에는, 그 고속도로에서 질주하는 정보와 컴퓨터라는 자동차를 타고 질주하는 사람들만을 상정하고 있는 것처럼 보이지만, 현실적으로는 그 고속도로를 이용하고 싶어도 이용하지 못하는 사람이 있을 것이고, 이 보다 더 비극적인 존재는 고속도로 위의 정보자동차 불빛에 뛰어들어 치어죽거나 튕겨 나오는 돌에 맞아 죽는 ‘정보토끼’들이라는 존재이다. 문제는 이쯤에서 멈추는 것이 아니다. 정보고속도로를 이용하지 못하거나 돌에 맞는 어리숙한 존재보다 더 위험한 존재는, 그 고속도로에서 지켜야할 규정속도와 같은 공공의 규범을 지키지 않음으로써 다른 자동차나 정보고속도로 자체에 위험한 행위를 서슴치않는 사람이다.

요컨대, 정보화를 위한 인프라 구축만이 장미빛 정보사회를 보장하지는 않으며, 궁극적으로 그 인프라를 이용하는 사람에 대한 고려와 배려가 필요하다는 것이다. 이러한 맥락에서 최근 정보화 논의가 지나친 낙관론에서 벗어나 정보화의 주체와 대상, 그리고 정보이용능력을 강조하는 추세는 환영할만한 일이다.

그러나 아쉽게도 청소년과 정보사회에 대한 논의나 정책은 앞에서 언급된 기존의 사회적 관심과 맥을 같이 하는데, 가장 일반적인 관점은 청소년을 ‘정보토끼’로 간주하는 시각이다. 불건전 정보로부터 청소년을 보호하자는 것이 기본 주장인데, 정보고속도로에 ‘함부로 뛰어들지 못하게 하거나’, ‘튀는 돌’에 청소년이 맞지 않도록 해야한다는 것이다. 이런 경우

대안은 매우 간단하다. 고속도로에 보호망을 치거나 토끼의 머리에 헬멧을 쓰게 하면 해결되기 때문이다. 그러나 이러한 대안은 보호망에 구멍이 날 수 있거나, 토끼의 머리가 커질 수 있다면 무용지물로 전락하기 쉽상이라는 내재적 한계를 지닌다.

두 번째 관점은 ‘고속도로 진입로건설 우선주의’다. 청소년단체나 시설 등 청소년유관기관에 대한 하드웨어 지원정책에 초점을 맞추는 것이 대표적인 사례인데, 이 경우 그 효과가 객관적으로 증명된다는 점에서 자주 선호되는 방법이다. 예를 들어 “얼마를 지원하면 몇 대의 컴퓨터가 보급되고, 몇 명의 청소년이 몇 시간동안 이용할 수 있다”라는 수치적 기대효과가 확실한 장점을 지닌다. 그러나 궁극적인 사용자인 청소년이 그 컴퓨터에 다가갈 수 있는 방안에 대해서는 별다른 대안을 제시하지 못하는 한계가 있다.

세 번째 관점은 ‘자발적인 국도이용주의’이다. 청소년과 정보사회의 관계를 청소년이라는 주체적인 입장에서 보는 것이 아니라, 정보화라는 대규모 사회변화에 청소년을 편승시키는 입장이다. 예를 들어 컴퓨터게임, PC통신, 인터넷 등 정보화의 단편적 특징과 청소년 관계에 초점을 맞추어 청소년을 정보사회의 최대의 ‘우군’ 또는 ‘적군’으로 간주하는 경향이 대표적이다. 청소년관련 정책을 총괄하는 청소년육성 5개년계획마저도 청소년과 정보사회의 문제를 수련활동의 일부분으로 간주하고 있음이 이러한 시각을 대표한다.

앞의 세가지 시각을 지닌 사람이 주장하는 “정보사회의 주역으로서 청소년” — 정보고속도로에서 규칙을 지켜가며 질주하는 존재 — 이라는 명제는 앞뒤가 맞지 않는 한낱 미사여구에 불과하다. 따라서 정보사회를 대비하기 위한 청소년정책이나 사업은 이러한 시각을 벗어나 새로운 틀에 입각하여 추진되어야 하며, 이를 위해서는 청소년을 단순한 ‘정보소비자’로 간주하기보다는 ‘정보이용자’로서 인정하는 것이 선행되어야 한다. 정보사회에서 청소년에 대한 고려는 단순히 컴퓨터게임이나 음란물을 음성

적으로 소비하는 존재가 아니라 ‘정보공간의 주체적인 이용자 또는 사용자’로서 위상을 함께 고려해야 한다.

이러한 맥락에서, 청소년들이 바른 정보의식과 이용자로서의 역할을 다할 수 있도록 하고, 그들 스스로 건전한 정보문화를 창출하는 데 도움이 될 수 있는 사회적 노력이 검토되어야 함은 당연하다. 물론 정보고속도로의 진입로를 지속적으로 구축하는 작업이나 보호망 구축사업은 필수적이다. 하지만 이는 정보화의 필요조건에 불과하며, 이러한 기반자원의 구축과 병행해서 청소년들이 정보사회에 대한 바른 이해와 적응할 수 있는 능력을 배양하는 프로그램이 함께 할 때 정보화의 충분조건을 갖출 수 있을 것이다.

청소년의 정보사회화를 위한 대부분의 프로그램들은 아직까지 청소년을 ‘정보토끼’로서 바라보는 시각이 지배적이거나, 단순한 컴퓨터 조작기술을 위한 강습을 통해 주로 이루어지고 있다. 물론, 고등학교교과과정에 ‘정보와 매체’라는 과목이 교양선택과목으로 채택되어 있지만 매우 제한적으로 이루어지고 있는 실정이다. 특히, 청소년들의 정보욕구나 의식에 대한 체계적인 조사를 바탕으로 하지 않은 상태에서 프로그램이 개발·운영되는 점은 각 프로그램의 실효성에 대한 의문을 갖게 한다.

따라서 이 연구에서는 청소년들의 정보생활이나 정보사회에 대한 인식 조사와 정보관련 공공자원의 실태와 문제점에 대한 분석을 기초로 청소년의 정보의식 함양 프로그램이나 정책이 어떠한 방향에서 어떠한 전략을 통해 추진되어야 하는가에 대한 대안을 모색하고자 한다.

2. 연구의 내용과 방법

1) 연구의 내용

청소년의 정보의식을 함양하기 위한 프로그램이나 정책의 개발은 정보사회 특징과 속성에 따른 청소년이 당면할 수 있는 문제에 대한 예상, 그리고 그 해결책에 대한 검토를 시작점으로 삼아야 한다. 이 연구는 정보사회로의 변화가 청소년의 일상적인 생활에 미치는 영향과 그 양상을 분석하기 위해 정보사회에 대한 이론과 다양한 관점에 대한 선행연구들을 분석하였다. 이 과정을 통해 정보사회에서 발생할 수 있는 청소년관련 쟁점, 정보사회가 청소년에 미칠 영향과 현재의 청소년이 지녀야 할 중요한 정보의식과 생활태도 등을 검토하였다.

이러한 이론적 검토는 결국 청소년이 현재 누리고 있는 정보생활과 정보사회 인식에 대한 경험적 검증을 통해 그 유의미성을 찾을 수 있다. 이 연구에서는 정보이용자인 청소년의 정보생활 정도를 파악하기 위해 첫째 일상적인 정보생활실태, 둘째, 컴퓨터이용과 그 영향, 셋째 PC통신과 인터넷 이용실태, 넷째 컴퓨터 교육실태, 다섯째 정보사회에 대한 인식 등에 대해 조사를 실시하였다. 그리고 위 조사결과를 일반국민과 일본청소년을 대상으로 실시했던 선행조사결과와 비교하여 그 특징을 살펴보았다.

청소년이 지닌 세대적 특징 중 하나는 사회인으로 성장하는 과정에 있다는 점이다. 따라서 정보사회로의 진입과정에서 다양한 공공교육제도나 사회기관으로부터 다양한 정보화교육관련 서비스를 제공받을 수 있으므로 이 연구에서는 청소년의 정보사회로 진입과정을 촉진하는 기반자원들 — 생활권 수련시설과 공공교육기관, 학교 — 의 정보교육내용과 청소년의 이용에 대한 실태조사를 실시하였다.

마지막으로, 위에서 언급된 이론적 논의와 청소년과 기반자원에 대한

경험적 검토를 기반으로 향후 청소년의 정보의식과 생활을 증진시킬 수 있는 정책적 대안이나 프로그램의 운영방안을 제시하였다.

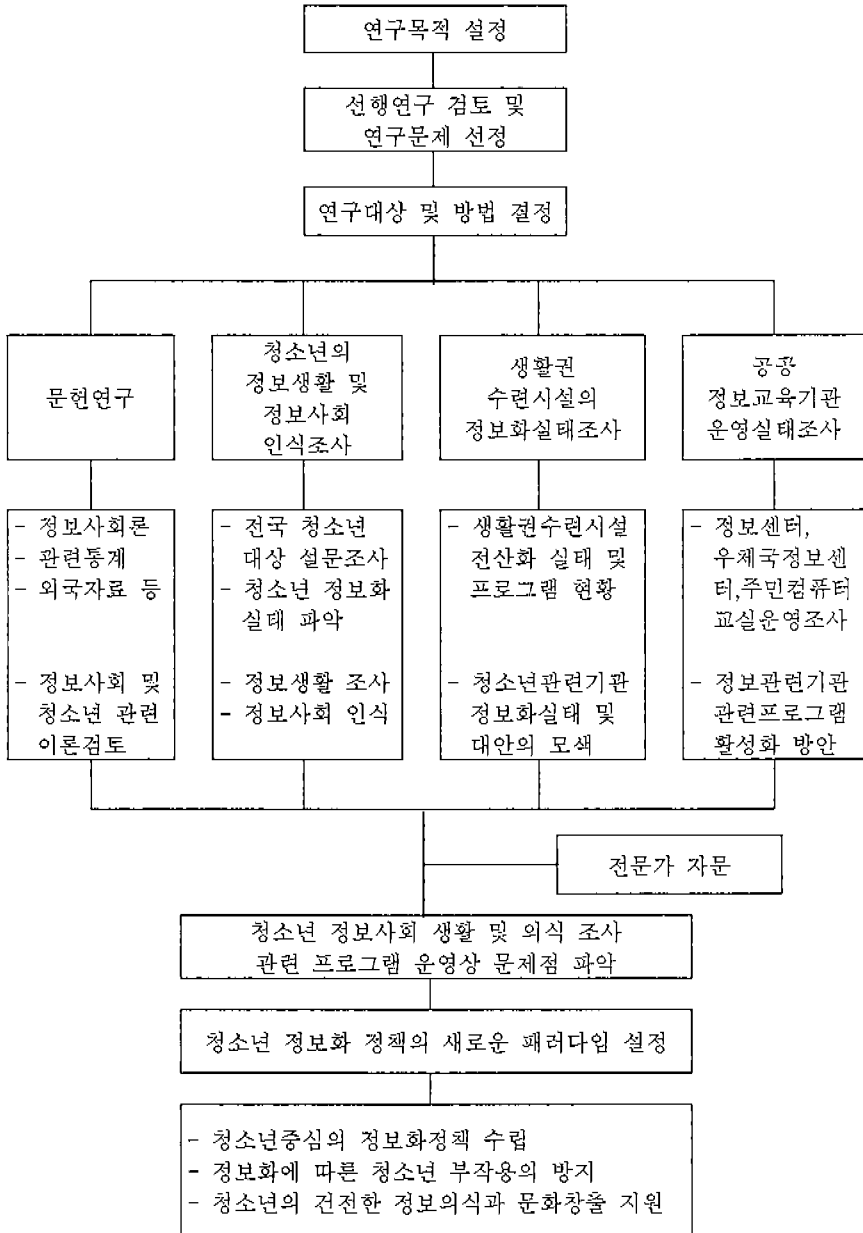
2) 연구의 방법

이 연구는 문헌연구를 바탕으로 설문조사와 면접조사, 방문조사 등을 병행하여 사용하였다. 문헌연구는 청소년과 정보화에 대한 선행연구를 비롯하여 다양한 시각의 정보사회론을 검토하였다.

설문조사는 청소년, 생활권 수련시설, 정보화관련 공공교육기관대상 조사로 구분하여 실시하였다. 청소년 설문조사는 정보기기 활용내용, 정보사회에 대한 인지도 등을 조사하기 위해 실시하였다. 설문결과의 비교분석을 위해 설문내용 선정시 기존에 발표된 국내외 조사를 참고자료로 활용하였다. 생활권수련시설과 지역정보센터, 우체국정보교육센터, 주민컴퓨터교실 등 청소년들이 지역사회에서 정보화교육을 받을 수 있는 기관들을 대상으로 한 설문조사는 각 기관의 정보화실태 및 청소년관련 프로그램 현황에 주목하였다.

또한 고등학교의 정보화교육 과목의 운영실태에 대한 전문가 면접조사를 실시하였고, 정보사회관련 전문가와 청소년 정보의식 관련 프로그램 운영전문가를 상대로 면접조사를 실시하는데, 이 과정에서 각 기관의 실질적인 운영상 문제점이나 활성화 방안 등에 대한 아이디어를 얻을 수 있었다. 이러한 연구과정을 간단히 요약하면 [그림 I-1]과 같다.

[그림 1-1] 연구과정 체계도



3. 선행연구 검토

1) 정보사회 일반론

정보사회에 대한 연구는 사회학이나 신문방송학 등을 중심으로 매우 다양한 관점에서 이루어져 왔다. 정보사회의 도래는 이미 1960년대말부터 서구의 미래학자들로부터 언급되어 왔고 그 관점 또한 낙관론과 비관론, 중립론 등으로 구분되어진다.²⁾ 그 범위에 있어서도 특정 국가나 사회에 한정된 것이 아니라 국제질서 전반에 미치는 영향에 대해서도 언급되어지고 있다.³⁾ 이렇듯 정보사회가 지닌 함의가 너무나 넓고 이에 대한 논의 또한 광범위하기 때문에 모든 분야의 선행연구를 언급하는 것은 불가능하기 때문에 여기서는 정보사회가 지닌 의미나 미디어의 관계에 대한 연구 중에서 청소년부문이 관련된 연구들을 간단히 검토하고자 한다.

먼저, 최근 다양한 영역의 논의를 포괄적으로 정리한 한국언론학회·한국사회학회(1998)의 경우, ‘새로운 정보화세기를 대비하기 위한 미디어와 문화정책의 전략과 전망’이라는 부제와 같이 정보화와 미래, 정보화시대의 발전전략, 정보화시대의 언론, 정보사회의 명암 등 4개의 큰 타이틀로 구성되어 있다. 수록된 24편의 논문들은 최근 우리나라의 정보화와 관련된 중요한 쟁점들은 거의 모두 검토하는 포괄적 성격을 지니고 있다. 이 책의 서문에는 “국가의 경제발전도 건전한 정신문화의 토대가 없이는 한계에 봉착하기 마련이고, 따라서 국가발전을 위해서는 국민의 건전한 반성적 문화능력의 함양을 위한 정책”의 중요성을 강조함으로써 정보사회에서의 인간의 문제를 강조하고 있다. 이 책을 검토하는 데 있어서 주목

2) 낙관론과 비관론 등에 대해서는 이 책의 II장에서 보다 자세히 언급된다.

3) 이와 관련된 대표적인 연구로는 김지운 편(1991), 유네스코한국위원회(1997) 등이 있다.

해야 할 점은, 4부에 해당되는 ‘정보사회의 명암’ 부분에 하종욱과 배종욱의 “컴퓨터 청소년문화”라는 논문이 수록되어 있다는 점이다. 청소년의 정보화문제를 ‘명’으로 보고 있는지 ‘암’으로 보고 있는지는 밝히고 있지 않지만, 이 글의 맨 마지막에는 또다시 “새로운 공동체의 실현은 기술이나 하드웨어에 있는 것이 아니라 사람과 문화에 달려있다”고 언급하면서 청소년들에게 기대를 이 역할에 대한 기대를 거는 것으로 마치고 있다.

웹스터(Frank Webster, 1995)는 정보와 정보사회의 개념에 대한 논의에서 출발하여 후기산업주의(Bell), 정보와 국가 그리고 감시체제(Giddens), 정보와 선진자본주의(Shiller), 정보관리와 조작(Harbermas), 정보의 재구조화(Post-Fordism) 등 정보사회와 관련된 제반 서구의 이론가들의 논의를 체계적으로 정리하고 있다. 웹스터는 정보사회이론을 검토하는 과정에서 “정보기술혁명이 진행되어 왔으며 이것이 중대한 사회적 결과물을 초래할 것이다”는 소박한 진술문으로 시작하면서, 이러한 이론들이 지닌 문제는 다름 아닌 ‘기술결정론’⁴⁾의 한계를 내포한다고 비판하고 있다. 그는 이 책의 맨 마지막 문장을 “이러한 종류의 정보가, 그러한 종류의 이해를 가진, 그러한 종류의 집단을 위해서, 그러한 종류의 목적으로 발전되고 있다”라는 표현을 통해 정보 그 자체에 내포되어 있는 인간의

4) ‘기술결정론’(technological determinism)은 “사회변동의 본질에 대한 매우 강력한 견해로서...새로운 테크놀러지들은 본질적으로 연구와 개발의 내적 과정에 의해 발견되며 이것은 사회의 변화와 진보를 위한 조건들을 형성한다는 관점이다. 특히 진보란 발명의 역사라고 할 수 있으며 이것이 현대세계를 창조했던 것이다. 직접적이든 간접적이든 또는 보이든 보이지 않든 간에 역사의 나머지 부분은 바로 이 테크놀로지의 효과라고 할 수 있다. 증기기관, 자동차, 텔레비전, 그리고 원자폭탄과 같은 것들이 현대적 인간과 현대적인 조건들을 창출해 왔던 것이다.” Raymond Williams(1990), "The Technology and the Society," in Television: Technology & Cultural Form (New York: Schocken Books, 1975), 김승현 편(1993: 21). 이 밖에 기술결정론적 시각에 대해서는 Merritt Smith & Leo Marx(1994)를 참조할 것.

의식과 의지의 중요성을 강조하고 있다.

손연기 외(1998)와 유지열 외(1999)는 전국 국민의 정보생활실태를 조사한 결과보고서를 통해 우리나라 일반국민들의 정보화인식을 이해할 수 있는 기초자료로 활용될 수 있는 자료를 제시하고 있다. 특히 전국 조사라는 점과 연령대별 조사결과를 수록하고 있기 때문에 청소년층과 일반국민과의 비교가 가능하다는 장점을 지닌다. 이 연구에서는 이 조사지의 문항 중 유사한 내용을 구성하여 청소년세대와 일반국민과의 차이점을 밝혀보려고 시도하였다.

최두진 외(1997)는 정보문화 확산을 위한 새로운 대안을 마련하는 것을 주된 내용으로 하고 있는데, 청소년을 ‘정보화육성계층’으로 설정하고 이들이 다른 계층에 비해 개혁 내지 변화에 대한 선호경향이 높기 때문에 각종 뉴 미디어에 대한 호기심이 상대적으로 높다고 평가하고 있다. 또한 청소년들은 선진적인 정보문화를 창조해야 하는 주역이기 때문에 정보사회에 걸맞는 정보윤리와 가치관을 지니도록 교육적인 홍보프로그램의 마련을 강조하고 있다.

위에서 제시한 선행연구들은 이 연구과정에서 검토된 내용 중 극히 일부분에 지나지 않는다. 이외에도 다양한 시각의 선행연구들이 있고, 그 논의 범주나 내용의 증가가 엄청나게 빠르게 진행되고 있기 때문에 이를 보다 체계화하는 것은 불가능할 정도이다. 이러한 다양한 논의들은 결국 정보화에 따른 사회변화가 모든 인간의 긍정적인 복지나 평등을 이루어낼 수 있는가에 대한 관점에 따라 다양하게 구분될 수 있다. 이에 대해서는 이 책의 II장에서 간단히 검토하고자 한다.

2) 정보사회와 청소년관계에 대한 연구들

정보사회와 청소년의 관계에 대한 선행연구는 그 숫자상으로도 매우 적을 뿐만 아니라 청소년을 ‘정보고속도로의 토끼’로 보는 시각이 지배적

이다. 이러한 예는 논문이나 단행본 제목의 대부분이 “어떤 정보화가 청소년의 무엇에 미치는 영향”이라는 것에 잘 나타난다.

먼저, 김옥순 외(1995)는 정보사회에서 청소년의 여가시간활동이 컴퓨터게임을 중심으로 이루어질 가능성과 청소년의 컴퓨터 통신을 통한 정보활용이 우리사회의 미래를 결정할 수 있다는 관점에서 두가지 영역 — 컴퓨터게임과 컴퓨터 통신 — 에 대한 정책대안을 제시하고 있다. 이 연구보고서에서는 건전한 청소년문화 육성을 위해서 무엇보다도 건전한 환경의 제공과 불건전 문화형성의 환경제거에 초점을 맞추고 각각의 세부적인 방안을 모색하고 있다. 특히 정보통신과 관련해서는 ‘통신을 이용한’ 방안과 ‘통신상에서의’ 청소년문화 육성방안을 구분하여 제시하고 있다.

청소년대화의 광장(1996) 보고서는 PC통신을 이용한 정서교육의 필요성을 점검하고 정서교육에 대한 이론과 연구들의 정리, PC통신을 통한 교육프로그램의 전달상황을 제시하고 있다. 이 연구의 특징은 무엇보다도 PC통신을 정서교육프로그램을 운영하기 위한 하나의 수단으로 간주하고 이를 이용하는 과정에 대한 상세한 구성을 설정하는 데 있다고 보여진다. 따라서 연구 내용에 있어서도 PC통신의 특징이나 이용 청소년에 대한 연구는 상대적으로 미비한 한계점을 보여주고 있다. 또한 청소년대화의 광장(1998)은 청소년대화의 광장에서 개최한 발표회에서 제시되었던 글들을 모아 놓은 것으로, 주로 청소년상담을 위한 수단으로서의 사이버세계의 특징과 그 가능성을 검토하고 있다.

한국청소년문화연구소 역(1996, 1997)의 경우는 1991과 1990년 일본에서 발간된 보고서들을 번역한 것으로, 1990년대 초반의 일본에서 진행되었던 정보화논의의 진행정도를 단적으로 보여주고 있다. 그 내용에 있어서도 최근 우리나라에서 진행되었던 몇몇 연구와 큰 차이를 보이지는 않는다.

일본의 總務廳青少年對策本部(1997)는 일본청소년의 정보화실태를 심층적으로 조사하여 그 결과를 제시하고 있다. 이 조사는 12세에서 30세가

지의 청소년뿐만 아니라 부모에 대한 조사를 병행하여 실시하였다는 점과, 컴퓨터뿐만 아니라 휴대용전화를 비롯한 다양한 정보화기기의 이용실태를 파악하였다는 특징을 가지고 있다. 본 조사연구에서 실시한 청소년의 정보화의식 실태조사시 일본 청소년과의 비교를 위해 이 조사에서 실시된 조사지를 참고로 활용하였다.

이종원·김혁진(1997)은 우리나라 청소년과 관련된 일반적인 실태를 포괄적으로 조사하였는데, PC통신과 인터넷의 이용실태, 컴퓨터통신의 유해성문제, 단체와 시설의 정보화실태조사 결과를 수록하고 있다.

송기호 편(1997)은 고등학교 ‘정보와 매체’ 수업시간의 교재로 사용할 목적으로 개발된 것으로, 정보능력의 구성요소에 따라 정보사회의 이해, 정보매체의 활용방법, 문화의식과 정보표현에 대한 지침서 형태를 띠고 있다. 이 책이 지닌 가장 강력한 장점은 정보사회와 정보매체, 정보능력에 대해 청소년이 이해하는데 사용될 수 있는 교양서적 성격을 지니고 있다는 점에 있다.

지금까지 살펴본 다양한 선행연구들을 검토해 보면, 청소년과 정보사회의 관계에 대한 ‘순진한 기술결정론’이 지닌 문제점을 인지할 수 있으며, 무엇보다도 장미빛 미래로서의 정보화 논의가 지닌 함정을 발견할 수 있다. 이러한 맥락에서 정보사회논의에서 청소년이 지닌 유의미성을 발견할 수 있으며, 이를 부각시킬 수 있을 것이다. 이에 반해 정보사회와 청소년의 관계에 대한 연구의 대부분은 정보사회의 부수적 산물로서의 청소년을 바라보고 있다는 비판을 피하기 힘든 모습을 보여준다. 연구의 대부분이 청소년과 정보사회를 동등한 선상에 놓고 보는 것이 아니라 “정보고속도로의 토끼”로 상정하고 접근하기 때문이다.

따라서 앞으로의 관련연구는 “정보고속도로의 입구를 찾을 수 있고, 그 위에서 질서를 지키며 필요한 곳에 안전하게 도달할 수 있는 존재로서의 청소년”이라는 시각에 입각하여 접근해야 할 것이다.

II. 정보사회와 청소년에 대한 이론적 고찰

1. 정보사회에 대한 관점과 쟁점들

1) 정보사회에 대한 관점들

정보사회에 대한 관점은 결국 정보사회가 무엇이며 그 특징이 어디에 있는가를 바라보는 시각의 차이에서 비롯된다. 따라서 정보사회의 개념 규정과 특징에 대한 검토가 선행되어야 하는데, 이를 파악하는 단초는 아마도 ‘정보’란 무엇이며 정보사회에서의 정보가 지닌 의미는 무엇인가일 것이다.

정보는 일상적인 차원에서 “데이터가 개별적인 사실을 의미하는 데 비해서 범주와 분류체계, 또는 그 밖의 양식들에 맞게 특정 목적을 위해 정리된 자료”(최신웅, 1993: 35)로 정의될 수 있지만, 이렇게 정의되는 정보는 역사상 어느 사회에도 적용될 수 있는 통역사적인 개념이다. 최근 정보화 혹은 정보사회에 대한 논의가 중요한 의미를 지니는 이유는 정보 자체의 개념이 바뀌었기 때문이 아니라, 정보가 차지하는 역할과 유통되는 방식이 이전 시기와 크게 달라졌기 때문이다.

곧, 정보사회는 “정보가 사회의 지배적 자원”(최신웅, 1993: 54)이 되면서 “정보통신기술의 급속한 진보에 따라 사회 전반에 걸쳐 커다란 영향을 미치고 많은 정보가 대량으로 유통되는 사회”(박재창, 1993: 200)라고 할 수 있다. 요컨대, 정보사회는 “정보가 중요한 정치·경제·사회적 재화

나 힘(power)의 요소로 간주되는 동시에, 국가와 사회를 구성하는 각 부문간 쌍방향적 의사소통과 상호작용을 통해 정보공유가 가능한 사회”를 의미한다.

따라서 정보사회로의 진전은 무엇보다도 정보통신기술의 급격한 발전이라는 기술적 측면을 기반으로 하고 있음에 틀림없으며, 가장 핵심적인 통신기술의 발전의 예로는 컴퓨터의 보급확대와 전세계에 걸친 인터넷을 포함한 정보통신망의 확충⁵⁾ 등을 들 수 있다.

인쇄술의 발명과 전신·전화, 텔레비전이 소개되었을 때에도 이러한 변화에 따른 사회의 변화에 대한 논란이 있었지만, 컴퓨터시대의 정보통신 혁명은 보다 근본적인 차이점을 지닌다. 컴퓨터와 새로운 정보고속도로를 매개로 하는 새로운 정보통신기술의 혁명은 기존의 매체들이 가지고 있던 한계점을 극복할 수 있는 가능성을 가지고 있기 때문이다. ‘컴퓨터 매개 통신’(CMC: Computer-Mediated-Communication)은 전신·전화가 가지고 있던 일대일의 통신이라는 한계를 극복할 수 있고, 인쇄술이 가지는 대중성을 확보하면서도 유통과 소비의 난점을 극복할 수 있으며, 텔레비전이 가지고 있는 통신의 일방성을 극복할 수 있는 특징을 지닌다.⁶⁾

그러나 이러한 정보기술이 사회에서 실현되는 방식은 각 사회의 고유한 역사나 사회구조, 문화 등에 따라 상이하게 진행될 수 있기 때문에 정보기술의 사회화는 그 기술을 이용하는 현재의 사회적 조건과 밀접히 관련되어 있다. 따라서 이러한 가능성의 방향을 비관적 측면과 낙관적 측면

5) 이러한 정보통신기술의 확충을 한국의 예로 들어보자. 1993년 인터넷 호스트 수는 7,650개에 불과하였지만, 매해 200%이상의 증가율을 보여 1999년 2월 현재 192,402개가 등록되었다. 또한 1995년 138,000명이었던 인터넷 이용자 수도 매해 300%의 증가율을 보여 1999년 2월 현재 3,449,000명이 사용하고 있는 것으로 나타나고 있다. 한국인터넷정보센터, 1999년 2월 보고서. 참조.

6) 컴퓨터 매체 커뮤니케이션의 개념과 특징 등에 대해서는 문정식(1994)와 윤준수(1998)를 참조할 것.

중 어떤 측면에 초점을 두는가에 따라 양극단의 입장이 있을 수 있으며, 신중론의 경우 인간이 어떻게 행동하는가에 따라 상이하다는 입장에 서기도 한다<표 II-1>.

낙관론은 정보화가 사회발전을 실현시킬 수 있는 가장 중요한 도구로 작용할 것으로 간주한다. 컴퓨터와 통신장비의 급속한 기술발전이 막대한 양의 정보에 대한 일반인의 보편적이고 즉각적인 접근을 가능케 할 것이라는 것이 이들의 기본 관점이다. 따라서 모든 사람들은 정보기술이 제공하는 서비스의 혜택을 받을 수 있게 될 것이고 이에 따라 부자와 빈자, 특권계층과 소외계층간의 차이가 사라질 것이라는 주장을 펴고 있다. 이러한 입장의 대표적인 학자인 네이스비트(John Naisbitt)는 기존의 수직적이고 피라미드적인 경영체계를 컴퓨터가 대신하기 때문에 제도를 수평적으로 재구축할 수 있으며, 궁극적으로 정보화는 인간조직의 피라미드구조를 깨뜨릴 것이라고 보고 있다.

두 번째 관점은 정보사회에 관한 낙관적 전망에 반대하는 시각으로, 웹스터와 로빈즈(Frank Webster and Kevin Robins)은 마르크스주의적 노동과정이론을 ‘정보혁명’에 적용하여 정보사회는 일반시민에 대한 자본과 국가의 통제와 감시를 강화시킬 것이라는 우울한 전망을 내놓는다. 한국의 학계에서도 비판적 관점을 제시하는 경우가 많은데, 이들은 대부분 규범론적 관점에 기반해서 한국에서의 정보화 논의의 비판적 측면을 강조한다.

이러한 낙관론과 비판론이 갈리는 가장 큰 원인은 정보가 지니고 있는 특성을 배타성으로 보는지의 여부와 정보생산과 분배가 소수에 의해 제한되는지의 여부, 정보사회가 산업사회 또는 자본주의와 연계선상에 있는지 여부에 있다. 그리고 이러한 시각의 선택은 결국 다양한 주장을 내세우는 학자들의 근본적인 시각의 차이에서 비롯된다고 볼 수 있다.

<표 II-1> 정보사회에 대한 낙관론과 비관론

주제	낙관론	비관론
정보사회의 수혜자	모든 사람에게 이득이 돌아간다. 특히, 기존 산업사회에서 불리한 위치에 있던 사람들에게 새로운 기회가 제공된다.	다국적 기업과 기존의 기득계층 및 정보와 관련된 전문가 집단에 더 유리한 기회가 제공된다.
사회조직 원리	중앙집중적이고 수직적 조직에서 수평적이고 유연한 사회조직으로 전환된다.	기존의 위계적 조직이 강화되고 규모가 큰 조직의 강화가 초래된다.
인간 정체성 (identity)	사이버공간에서 양방향적 의사소통구조로 창조적 능력을 지닌 주체로서 긍정적 효과가 있다.	현실적인 의사소통이 부재한 상태에서 이미지만 난무한 폐쇄적 사이버공간 때문에 긍정적 정체성이 파괴된다.
공동체	물리적으로는 분리되어 있지만 공동의 신념과 활동을 지닌 사람들간의 공동체가 형성될 것이다.	기존의 인간관계가 해체되고 개별적이고 고립된 인간관계가 형성될 것이다.
문화	보편적 세계문화의 형성을 되어 민족문화와 지역문화가 양립할 것이다.	특정 국가의 문화가 다른 국가에 침투함으로써 '문화제국주의'가 지배하게 될 것이다.
지역간 - 국가간 격차	네트워크확산을 통해 지역간, 국가간 조화롭게 발전되고, 지역적 거리개념이 사라질 것이다.	기존의 지역간, 국가간 불균형이 더욱 심화될 것이다.
의사소통 방식	일대일, 다대다의 의사소통이 가능함으로써 네트워크화된 인간관계가 형성된다.	정보화로 발생한 계층내부, 특히 전문지식인들에 의한 폐쇄적 의사소통이 많아질 것이다.
민주주의	사람들간 네트워크를 통해 시민사회내부의 의사소통이 활성화되고 권력을 시민사회에 분산시킴으로써 민주주의가 발전할 것이다.	지역간, 계급간 불평등이 심화되고 정보통신기술을 통한 감시와 정보수집이 확장될 것이다.
교육제도	대중교육이나 개성발달을 제한했던 기존의 교육방식에서 창의력이나 상상력을 중시하는 협동적이고 개별적 학습이 주도하게 될 것이다.	인터넷을 통한 학습은 대면접촉을 통한 사회적 관계의 형성과 훈련의 기회를 박탈함으로써 사회성을 학습할 수 있는 기회를 박탈할 것이다.

출처 : 김용학(1998: 87)을 발췌·보완한 것임.

그러나 앞에서 간단히 고찰한 두가지 관점, 낙관론과 비관론은 기술 결정론의 한계를 지니고 있다고 보여진다. 정보화에 대한 긍정론의 경우 정보화로 모든 사회적 문제가 해결될 것이고, 부정적 입장에서는 ‘정보화 반대운동’외에는 다른 대안이 존재하지 않게 된다. 요컨대, 이러한 관점들은 모두 국가나 사회에 의한 기술의 변화와 수용이라는 측면을 간과하고 있다는 것이다.

그러므로 정보화라는 주제는 필연성의 문제가 아니라 가능성의 문제로 간주할 때 사회적 담론의 대상이 될 수 있고 청소년과의 관계를 설정할 수 있다. 그리고 이러한 시각을 취할 때 비로소 정보화와 현재의 청소년, 그리고 미래사회에 대한 분석을 할 수 있는 문을 열 수 있다고 보여진다.

2) 정보사회에서의 쟁점들

정보사회에 대한 대부분의 논의는 경험적이거나 실증적인 분석보다는 주로 인식론이나 규범적 차원에서 진행되어 왔으며, 대부분 정보화의 낙관적 관점에 대한 비관론자들의 경고가 주류를 이룬다. 특히 한국사회는 아직 정보화 수준이 선진국에 비해 낮은 상태에 머물고 있기 때문에 정보사회에서 발생하는 다양한 현상에 대한 분석이 그리 많지 않고, 청소년분야에 대해서는 더욱 그러하다. 따라서 여기서는 정보사회의 도래에 따라 발생할 수 있는 사회적 쟁점들에 대해 검토함으로써 차후 청소년과의 관계를 분석하는 데 유용한 시사점들을 찾고자 한다.

첫 번째 쟁점은 정보화에 따른 사회적 불평등의 심화문제이다.

정보사회는 정보의 풍요만을 가져오는 것이 아니라 정보의 빈곤과 불평등을 수반할 가능성이 있다. 특히 정보사회가 기존의 자본주의 사회와 어느정도 연관될 수 밖에 없다면 이러한 불평등에 대한 우려는 더욱 강해진다. 예를 들어 정보화를 위한 가장 강력한 수단인 PC통신이나 인터넷의

경우 이러한 정보화기재를 이용할 수 있는 사람과 없는 사람간의 정보불평등은 신문과 방송 등 기존 매체의 불평등에 비해 그 정도가 엄청나게 증가할 것이다.

이와 관련하여 인터넷 활용이 증가하는 추세라고는 하지만 이용인구의 지역적·계층적 불평등은 심화되고 있음은 다양한 선행조사의 결과에서 밝혀지고 있다. 따라서 ‘정보의 부익부 빈익빈 현상’이 일어나고 이에 상응하게 기존의 사회적, 경제적, 정치적 불평등을 확대시키는 방향으로 진전될 가능성이 높고, 특히 청소년의 입장에서는 가정이나 거주지역의 정보불평등에 의해 영향을 받을 가능성이 크다.⁷⁾

두 번째 쟁점은 정보화에 따른 대중의 개인화와 획일화의 역설적 공존의 문제이다.

정보화에 따른 일반 시민의 변화 중에서 가장 많이 언급되고 있는 것 중 하나는 개별화이다. 컴퓨터 도입에 따른 커뮤니케이션의 구조는 결국 일반 시민이 전통적으로 이용하고 있는 방법인 얼굴을 맞대는 대화구조보다는 각각 분리된 공간에서 원하는 정보를 주고받는 형태로 이루어지는 모습으로 변화될 것이기 때문이다.

그러나 한편으로는 정보의 불평등이나 집중화에 따라 정보의 공급자의 의도에 의해 일반시민은 ‘정보의 수용자’로 전락될 가능성이 높고, 이에 따라 개인들은 공간적으로는 개인화되어 있지만, 내용상으로 획일화된 정보를 수용함으로써 동일한 의식과 문화만을 향유할 가능성이 높다.

위에서 제기한 두 번째 문제와 연결된 세 번째 쟁점은 사회적 감시체제 강화 문제이다.

정보화의 진전이 정보의 양적, 질적 고양을 통하여 사회적 평등과 열린 체제로의 새로운 지평을 열어줄 수도 있지만, 한편으로는 전체주의적 통제체제로 몰고 갈 가능성도 배제할 수 없다. 조지오웰이 예견한 ‘빅브라

7) 정보불평등에 대해서는 허버트 월러 저, 강현두 역(1990), 전석호(1994) 등을 참조.

더'가 사용할 수 있는 가장 강력한 감시기구로서 정보화기제가 사용될 가능성이 높기 때문이다. 정보의 처리와 통제기술이 발전할수록 이러한 기술을 이용할 수 있는 집단의 중앙집중화는 더욱 강화될 가능성이 높으며, 시민들의 평등보다는 사회적인 감시와 통제를 강화시키는 수단으로 정보화가 이용될 가능성이 높다는 점이다. 정보사회에 대한 낙관론자인 벨(Daniel Bell)마저도 전제적인 권력에 의한 사회적 통제의 방법으로 감시기술의 발달, 기록보관 테크놀로지의 집중화, 비밀독점 및 정부의 비밀지정을 통한 전략적 정보에의 접근통제가 가능하다고 보고 있다. 그러므로 정보화로의 진전은 사회통제를 가능하게 하는 기술적인 수단으로 인식될 수 있다.

정보사회는 우리사회의 밝은 미래, 또는 풍요로운 사회를 약속할 수 있을 것인가, 아니면 음울한 사회, 억압과 긴장, 갈등만이 판치는 숨막히는 사회를 만들것인가? 이 물음은 원천적으로 잘못된 것이다. 정보사회는 고정된 모습으로 다가오는 것이 아니기 때문이다. 우리가 어떠한 식으로 선택하고, 어떠한 식으로 사고하며, 어떠한 식으로 만들어가느냐에 따라 정보사회는 천차만별의 다양한 모습으로 다가오게 될 것이다.

한가지 확실한 것은 정보사회라는 것은 현재에도 진행되고 있는 사회적 변화이며, 이러한 변화에 어떻게 대처하는가가 미래를 결정할 것이라는 점이며, 청소년이 사회적으로 중요한 의미를 지니고 있는 이유가 이러한 맥락에서이다.

2. 한국적 정보사회와 N세대

1) 한국적 정보사회

한국정부의 21세기 핵심 전략은 '정보화'에 있다. 1996년 1월부터 발

효된 ‘정보화촉진기본법’에 따라 효율적인 정보화 추진을 위한 추진체제 및 전략을 정비하고 정보화촉진기본계획 및 시행계획을 마련하였으며 멀티미디어 시대에 대응하는 초고속정보통신 기반고도화를 본격적으로 추진해왔다. 그리고 국가간 정보화수준을 측정할 수 있는 지표를 기준으로 볼 때 한국사회는 정보사회를 향한 노정을 걷고 있음은 틀림없다<표 II-2>.

<표 II-2> 국가 정보화지표 ⁸⁾

국가	1988	1990	1995	연평균성장율 (‘88년-’95년)
한국	70	100	742	42.2 %
미국	688	952	5,350	34.9 %
일본	332	477	1,926	28.7 %

(한국 ‘90=100)

<표 II-2>에서와 같이 한국의 정보화경향은 최근 국가적 차원에서 정보화 정책에 힘입어 외국과 비교할 때 비교적 높은 약 42%의 연평균 정보화수준 증가율을 보이고 있고, 이 밖에도 1996년도 1월부터 시행되고 있는 ‘정보화촉진기본법’에 따라 정보화추진체제를 정비하고 각종 계획의 시행을 꾸준히 추진하고 있다.

정보화를 위한 국가 정책의 발전은 1980년대 초반에는 전기통신정책, 1980년 중반의 정보통신정책, 1990년 초반에는 광의의 정보정책, 1990년 중반이후에는 정보화정책으로 구분하여 추진되어 왔다고 평가할 수 있다(손연기, 1998: 471). 특히 1980년대 중반 이후의 정보화관련 지수의 증가는 다른 사회지표에 비해 급속한 증가를 보이고 있다.

- 8) 한국전산원, 정보화정책 동향분석연구 (1997). p. 10. 참조. ‘정보화지표’는 그 구성요소에 있어서 ‘정보설비지표, 정보이용지표, 정보화지원지표’ 등 매우 복잡한 구조를 지닌다. 이에 대한 보다 상세한 자료는 한국전산원 (1998). 국가정보화백서, pp. 643-657.을 참조할 것.

이러한 정부의 정책은 1999년 3월 정보통신부에서 작성한 'Cyber Korea 21 : 창조적 지식기반국가 건설을 위한 정보화 VISION'을 통해 보다 적극적이고 체계화된 비전을 가지게 되었다. 이 계획은 정보와 지식이 부가가치 창출의 원천이 되는 지식주도 사회로의 문명사적 대전환 맞고 있는 시점에서 정보화를 통해 창조적 지식기반국가 건설의 기틀을 마련하고 국가경쟁력과 삶의 질을 선진국 수준으로 향상시키려는 야심찬 목적을 밝히고 있다. 특히 2002년까지 지식기반산업의 GDP 비중을 OECD 수준으로 향상시키고, 세계 10위권의 지식·정보화 선진국으로 발전하는 것을 주된 목표로 설정하고 있다.

이 계획서에서 주목할만한 점은 지식정보화사회의 기반이 되는 정보 인프라의 조기 구축뿐만 아니라, 세계에서 컴퓨터를 가장 잘 쓰는 나라의 구현을 위해 전국민 정보화교육을 실시함으로써 2001년까지 인터넷 사용자를 1,000만명 이상 확보하겠다고 공표한 점이다.

특히 지식정보화사회로의 전환과정에서 발생할 수 있는 정보불평등의 문제를 극소화시키기 위해서 전국민을 대상으로 하는 정보화 교육계획을 수립하고 계층별 특성에 맞는 정보화 교육기회 제공, 특히 1,000만 학생을 위한 특별교육의 추진을 내세우고 있다. 이를 위해 전국 초·중·고교에 컴퓨터교실과 LAN을 설치하고 위성을 통한 인터넷 등을 지원하여 학교별 특성에 맞는 정보화 추진, 학교별로 정보화선도교사(전국 약1만명)를 선정, 특별교육을 실시하고 일반교사들에 대한 전파교육 실시할 뿐만 아니라 대학입시에 컴퓨터 소양인증제도 도입 등으로 컴퓨터학원 등의 사업이 활성화될 수 있는 환경을 조성하려는 계획을 수립하고 있다. 이 밖에도 최근 민간부문에서 활성화되고 있는 인터넷PC방을 건전하게 육성하여 인터넷 활용의 대중화 유도한다는 사업의 내용도 포함되어 있다. 이러한 야심찬 정부의 목표 중에서 인터넷 이용자 측면은 이미 달성되어 가고 있다고 보여진다. 최근 인터넷 이용자의 급속한 증대경향은 2002년까지 1,000만명 수준을 넘어설 것으로 예측할 정도이기 때문이다.

그러나 문제는 정부의 정책이 이러한 기술적 능력을 지닌 사람의 수적 증대에만 초점을 맞추고 있다는 것이다. 실제로 정보화 정책이 모든 사회분야의 관심대상이 되는 이유는 그 결과가 관련산업이나 사회구조 변화에 국한된 것이 아니라, 다양한 개인을 포함한 사회부문과 청소년 자신들의 삶 자체를 혁명적으로 변화시킬 수 있기 때문이다.

따라서 정보화정책의 결과가 청소년을 비롯한 모든 사회구성원들에게 긍정적인 영향을 줄 것인지, 아니면 음란폭력물이 난무하고 대량해고나 새로운 감시와 통제, 그리고 빅브라더에 의한 지배를 향한 노정을 거칠 것인가를 결정하는 것은 일반 국민이 단순히 인터넷을 접속하는 기술 습득여부에 있는 것이 아니라, 그 기술을 제대로 이용하 수 있는 능력에 있음에 주목해야 한다.

2) 한국 N세대와 관련된 쟁점들

(1) N세대의 특징

정보화를 위한 국가의 정책과 무관하게 최근의 사회적 현상 중 하나는 ‘N세대’라는 새로운 세대 등장에 대한 것이다. 한국에서 청소년에 대한 논의는 X, Y, Z세대론을 거쳐 최근 N세대론으로 통합되는 경향을 보이고 있지만, 이러한 한국적 세대론은 기존의 X(10-20, 서태지신드롬, 소수의 아웃사이더), Y(13-20, 일반화된 현상), Z(13-18) 세대와 확실히 구별되는 N세대론이라기 보다는 혼합된 형태로 유지된다는 측면을 강조하는 특이한 변형적 성격을 지닌다.

N세대(Net Generation)라는 명칭은 탭스콧(Don Tapscott)의 *Growing up Digital : The Rise of Net Generation*이라는 책이 ‘N세대의 무서운 아이들’이라는 제목으로 출간되면서부터 주목받기 시작했다. 먼저 N세대란 디지털혁명에 따라 인터넷 등 네트워크를 일상생활에서 아주 손쉽게 이용하는 세대를 통칭(0세에서 20세) 하는 말로 볼 수 있다. N세대의 등

장은 두말할 나위 없이 정보사회의 등장, 즉 커뮤니케이션 기술의 급속한 발전, 디지털미디어의 발달로 새로운 세대가 부각되고 있음을 의미한다.

이러한 N세대가 미래사회의 주역으로 성장할 것이 자명하다는 입장에서 볼 때 N세대론은 분명 의미를 지닌다. 그리고 기존 X, Y, Z세대론과 N세대론의 가장 큰 차이점은 ‘디지털’과 ‘네트워크’의 문제다. ‘세상을 바꾸는 힘 : 디지털 XX’라는 선전문구는 이제 단순히 선전문구에 그치는 것이 아니라 특히 청소년의 의사소통과 자신을 위한 정보의 습득방법에서의 차이가 향후 삶의 방향을 설정하기 때문이다.

그렇다면, 우리나라에서 실제적으로 디지털이나 Net이라는 기준을 통해 세대간의 구별이 가능할 것인가? 우리사회가 정보사회의 문턱을 넘어서고 있으며, 이를 활용하는 계층간의 차이, 특히 일반 국민과 청소년의 차이가 발생하고 있다는 점에서 N세대는 분명히 존재한다고 보여지며, 이러한 주장은 이 책의 III에서 기술되는 다양한 조사결과를 통해 입증될 것이다. 보다 세부적인 N세대의 특징으로는 일방적 관계의 TV세대와는 달리 상호작용적인 의사소통구조를 갖춘 웹이나 통신을 선호한다든지, 정보입수 매체의 선호도 변화, 독립성, 지적 개방성, 포용성, 자기주장력, 혁신지향적이고 탐구심, 즉흥적이라는 점을 지적할 수 있다.

‘N세대..’의 저자 탭스콧은 N세대가 부의 창출이나 상거래, 여가활동이나 교육체제, 문화, 정치, 사회 등 전분야에 걸쳐 어떠한 영향을 미치고 있는가를 분석하고 있는데, 그에 따르면 그 결과는 실로 엄청나며 무엇보다도 현재의 청소년이 지닌 특징의 변화에 주목해야 한다.

먼저 사회적 영향을 생각할 때 과연 기성세대가 우려하는 극단적 개인주의, 인터넷 중독증과 같은 폐해가 긍정적 효과, 예를 들어 사회성의 증대, 사회변화에 대한 능동적인 대처능력의 증대, 매체 적응력 등의 증대보다 더 강하게 나타날 것인가? 이 문제에 대한 경험적 조사는 아직 이루어지지 않았을 뿐만 아니라 지나친 성인 중심의 우려라고 판단된다. 마치 자동차 수가 급속도로 증가한다고 교통사고가 그에 비례해서 증가하지 않

는 것과 마찬가지로이다. 또한 교육적 과정에서도 일방성에서 상호교류성으로의 전환(하이퍼미디어), 주입식에서 문제의식 중심으로, 교사중심에서 학생중심으로, 학교교육에서 평생교육으로 전환될 것이다. 청소년의 놀이 문화 또한 폭력적 비디오게임의 몰입보다는 토론과 쟁점에 대한 다양한 주장이 공개적으로 검토될 수 있는 토론의 장으로 활용될 수 있을 것이다.

N세대의 등장은 소비문화에도 영향을 미칠 것인데, 마케팅 및 유통의 변화를 초래할 것이고 특히 적극적인 소비자로서의 N세대의 등장에 주목함으로써 보다 책임성 있는 기업문화가 등장할 것이라고 예측된다. 단적으로 최근 무선통신관련 선전은 거의 모두 청소년계층을 상대로 용단폭격식의 공략을 취하고 있다.

정보사회에서의 가족문화는 N세대와 매우 밀접한 관계를 형성할 것인데, 그 결과는 긍정적, 부정적 효과가 동시에 공존할 것으로 보인다. 특히 청소년의 경우 정보이용에 가장 많은 영향을 부모로부터 받고 있음에 주목해야 한다. 이 밖에도 정보격차의 문제는 향후 해결해야될 가장 중요한 문제일 것이다.

따라서 향후 보다 바람직한 N세대의 등장을 위해서는 컴퓨터의 조작 능력이 아니라 필요한 정보, 특히 바람직한 정보를 바람직한 방법으로 획득할 수 있는 능력이 필요하며, 이를 위해서는 기본적으로 정보사회에 대한 바른 인식과 생활이 전제되어야 할 것이다.

(2) N세대와 관련된 쟁점들

정보사회론과 관련하여 현시점에서 특히 청소년과의 관계에서 가장 필요로되는 시각은 정보사회가 일률적으로 정해져 있는 결정론적 대상이 아니라 미래를 향해 항상 열려 있는 가능성의 사회라고 보는 관점이다. 이러한 정보사회관에 입각할 때, 정보사회와 청소년의 관계를 보다 미리 지향적으로 설정할 수 있기 때문이다.

따라서 정보사회의 낙관적 모습보다는 위험적 요소를 검토하고 그러한 요소들과 청소년들이 어떻게 관련되어 있는가를 검토하면 다음과 같다.

① 정보불평등과 청소년

정보화의 효과는 집단이나 계층에 따라 차등적으로 나타나기 마련인데, 정보경제로의 이행은 실업, 노동통제의 강화, 임금억제, 복지감축 등으로 저소득층의 상대적 빈곤화를 촉진시킬 우려가 있다는 점이다. 특히 한국의 경우, IMF차관도입이후 계층간의 분화가 심화되고 있는 실정이고, 청소년의 입장에서 볼 때 가정의 경제력 수준은 결국 정보화기제를 이용할 수 있는 환경마련과 직결된다는 점에서 주목할 필요가 있다.

흔히 낙관적인 정보사회론자들은 정보화가 경제성장과 삶의 질을 동시에 이루어줄 수 있는 수단이라고 주장하지만, 정보사회가 기존의 자본주의적 생산양식을 유지한다는 측면에서 이러한 낙관론 입장을 그대로 따를 수는 없다. 또한 정보사회는 경쟁의 시대인데, 문제는 이러한 경쟁의 소용돌이 속에서 무수한 사람들이 경쟁의 낙오자가 될 수 있다는 사실이다. 예컨대 한계고용, 실업, 정보문맹, 부적응자 등이 이에 속한다. 그러나 진짜 문제는 경쟁에서 낙오된 사람들의 삶의 의미체계가 붕괴된다는 것이다. 지금도 치열한 입시경쟁에서 낙오된 청소년들은 자신의 삶의 가치에 대해 신뢰하지 못하고 방황하고 있는 것을 볼 수 있는데, 이제 청소년들은 입시경쟁 뿐만 아니라 냉정한 사회적 경쟁에도 적응해야만 하는 입장에 놓이게 될 것이다.

이러한 격차는 청소년을 둘러싼 성별, 연령층별, 소득계층별, 지역별로 다양한 정보기기의 구매력, 접촉기회, 정보보유량 및 접근의 용이성, 정보이용교육수준 등의 격차가 발생함으로써 정보활용능력의 차이가 심화될 것이라는 문제를 예측하게 한다. 현재 전체 사회인들을 놓고 볼 때, 가정주부, 노년층, 빈민층, 농촌지역 거주자 등은 도시의 청소년층에 비해 정보능력이 현저하게 떨어져 있는 실정인데, 청소년이라는 특정계층 내에

서도 정보격차는 심화될 가능성이 매우 높다.

청소년들의 정보격차는 개별적인 차원의 사회적 일탈행동을 부추기게 될 것이며, 전반적으로 우리사회의 정체성(identity)을 약화시킬 우려가 있다. 따라서 기본적인 청소년지원책에 더하여 사회적 취약계층의 정보능력 증진을 위한 지원방안을 마련하고, 공공정보의 생산 및 접근 기회를 대폭 확대하는 정책조치가 필요할 것이다.

②정보의 과잉공급과 청소년

정보사회에서는 정보의 생산과 유통량이 폭발적으로 증가할 것이고 결국 청소년들이 받아서 선택해야하는 정보의 양이 급속히 증대할 것이라는 예측이 가능하다.

그러나 정보의 양이 늘어난다고 해서 모든 사람들이 정보를 그만큼 많이 향유한다는 것을 보장하는 것은 아니다. 이와 관련된 다양한 가설들은 정보투입이 증가하게 되면 그에 따라 정보처리능력도 함께 증가하지만 그것이 일정수준의 한계지점을 넘게되면 오히려 정보수용능력이나 이해력이 파괴되고 심지어는 예상치 못한 행동을 낳기도 한다는 주장을 담고 있다. 특히 정보의 양적 증대는 인간간의 상호의존도가 높아가는 반면에 그 관계의 중요도는 약화되는 사회를 만들 가능성이 크다는 주장도 있다.

더구나 정보과잉 현상하에서 한정된 정보소비자의 수요를 빼앗으려는 미디어업체간의 경쟁은 그만큼 격렬해질 수 밖에 없으며, 이에 따라 미디어의 중요한 수요자인 청소년들을 대상으로 과당경쟁이 발생하고, 그 내용상의 중요성보다는 청소년의 일차적인 욕구에 부응하는 정보만이 제공될 가능성이 매우 높다. 이러한 예는 최근의 인터넷 이용자 확보나 무선통신기기 이용자 확보경쟁에서 잘 드러난다. 또한 정보 공급자의 입장에서 볼 때 경쟁을 견디어내기 위한 전략으로 공급자 중심의 분할전략에 따라 청소년이 이용할 수 있는 정보가 편중되거나 파편화될 가능성이 높다.

③ 문화정체성과 청소년

정보화의 가장 큰 특징인 경계의 무용화는 결과적으로 문화적 정체성

의 위기를 초래할 가능성이 높다. 폭력이나 외설적 정보를 제외한 대부분의 정보는 일차적으로 그것을 수용하는 개인이나 사회에 유용한 결과를 가져올 수 있지만, 그 대가로 우리는 문화적 정체성을 상실할 가능성이 매우 높고, 그 결과 선진국가와의 관계에서 엄청난 양의 문화적 역조를 가속화시킬 수 있다는 점이다.

청소년이 정보사회의 주역이라고 한다면, 이러한 문화정체성의 위기는 결국 국가정체성의 위기로 확대될 수 있다. 따라서 우리문화의 고유성과 삶의 가치체계를 적극적으로 청소년이 습득할 수 있는 기회의 제공뿐만 아니라 청소년 스스로 우리 문화에 대해 자긍심을 가질 수 있도록 하는 문화정책이 동시에 요구된다.

④ 획일적 대중문화와 청소년

정보사회의 주요 특징으로 정보사회론자들이 공통적으로 내세우는 것 중 하나가 ‘다양성’이다. 여가와 소득의 증대로 사람들은 ‘개성’을 추구하게 되어 산업사회의 대량생산은 자취를 감추게 되고 다품종 소량생산이 주류를 이루게 될 것이라는 전망이다. 그러나 이러한 개성화·다양화 추세에 역설적 현상이 나타나고 있는 것 또한 부정할 수 없다. 예를 들어, 최근 청소년들은 개성을 선호한다고 하지만, 어제 미국에서 히트한 팝송을 열창하고, 지난주 일본에서 유행하기 시작한 패션을 따라하며, 심지어 폭주족마저도 유사한 양상을 보이고 있다.

요컨대, 문화적 경계가 사라지는 정보사회에서 개인은 자기정체성의 위기에 봉착하기 쉬워진다는 역설적 상황에 빠지게 되며, 이에 따라 어떠한 문화적 틀 안에 속하는지를 찾지 못하고 불안과 긴장에 빠지게 된다는 것이다. 따라서 정체성의 위기에 빠질수록 어떤 집단에 소속되고 싶은 욕구는 더욱 강해진다. 청소년들이 아무 이유도 없이 손쉽게 집단일탈행동을 벌이는 것은 이러한 소외감과 정체성의 위기 때문에 일어나는 반작용으로 해석할 수 있다. 따라서 문화의 다양성과 획일적 의식간의 문제가 정보사회에서 청소년문화와 의식형성에 가장 중요한 문제로 대두될 것이

다.

⑤ 컴퓨터 범죄와 청소년

정보화가 촉진됨에 따라 컴퓨터와 정보통신망을 이용한 범죄가 크게 늘고 있다. 최근 사회적 물의를 빚고 있는 해커(hacker)들은 국가나 주요 기관의 정보를 빼가거나 파괴함으로써 정보사회에 암운을 드리우고 있으며, 컴퓨터 바이러스의 제작과 배포는 모든 사람들을 공포에 떨게 만들고 있다. 뿐만 아니라 폰뱅킹 사기, 신용카드 사기와 같은 컴퓨터를 대상으로 한 사기행위나 금융사고가 꼬리를 물고 이어지고 있다.

이러한 컴퓨터 범죄에 대한 대응책으로 국가에서는 새로운 법체계의 제정이나 기존 형법의 수정 등을 추진하고 있지만, 아직 일정하게 체계화된 법체계가 형성되지 못한 상태여서 국가마다 상이한 법체계로 이에 대응하고 있는 실정이다. 우리나라에서도 형법 외에도 문서에 관한 법률, 저작권법 등 여러 가지 개별법에 의거하여 이들 범죄에 대처하고 있으나 아직은 효과적인 법적 대응을 찾지 못하고 있는 형편이다.

그러나 컴퓨터 범죄에 대한 법적이거나 정책적 대응보다는 사람에 대한 고려가 필요하다. 여기서 관심이 되는 것은 이러한 사회적 물의를 일으킨 컴퓨터관련 사건에서 청소년들이 자주 등장한다는 점이다. 북한찬양 홈페이지를 제작한 사람도 자신의 컴퓨터 기술을 자랑하고 싶어했던 고등학생이었고, CIH바이러스를 전세계에 배포해 우리나라를 떠들썩하게 하였던 장본인도 대만의 젊은이였으며, 우리나라에 최초의 거대한 해킹사건이었던 1994년 원자력연구원 해킹사건의 장본인도 16살의 영국 청소년이었다는 것이다.

따라서 단순히 법이나 제도의 구축이 정보사회에서의 각종 범죄를 방지하는 최선책은 아니며, 정보사회의 구성원, 특히 청소년의 바른 정보의식을 키우는 방안만이 정보범죄 발생 가능성을 감소시키는 지름길일 것이다.

III. 청소년 정보생활 및 정보사회 인식

1. 조사 개관

1) 조사 배경과 목적

정보사회를 위한 인프라구축만이 장미빛 미래를 보장하지는 않는다는 사실이 정보화에 따른 역기능, 예를 들어 해킹이나 컴퓨터 바이러스, 인터넷을 이용한 신종정보 범죄, 불건전 정보 유통, 개인정보 남용, 전자상거래나 지적재산권의 침해 등을 통해 드러남에 따라서 ‘정보사회에서의 인간’에 대한 관심이 높아지고 있다. 따라서 청소년의 정보의식은 향후 정보사회의 미래를 결정하는 데 매우 중요한 요소이다.

청소년의 정보화 정책이나 청소년 자신들의 건전한 정보의식 함양을 위한 프로그램 또는 사업의 개발과 시행은 청소년 자신의 정보생활과 정보사회에 대한 인식을 전제로 하기 때문에 이에 대한 실증적 조사를 출발점으로 삼아야한다. 청소년 정보생활이나 문화에 대한 기존 검토가 주로 논리적 측면에서 검토되었고, 실증적 조사의 경우 그 범위가 컴퓨터 게임이나 PC통신 등에 국한되었다는 점에 비추어 볼 때 보다 포괄적 검토가 필요하다.

이러한 맥락에서 이 조사는 청소년의 다양한 정보매체 이용 내용과 목적, 특히 컴퓨터와 PC통신 및 인터넷 이용 내용과 특징, 컴퓨터 관련 교육, 정보사회에 대한 인식 등이 어떠한가를 검토하기 위해 실시되었다.

2) 조사 대상과 내용

조사 대상은 청소년기본법에 명시된 청소년 연령인 9세에서 24세 청소년 중 제주도를 제외한 전국 중학생과 고등학생을 모집단으로 삼았다.⁹⁾ 조사표본은 <표 III-1>에 나타난 바와 같이 광역행정단위별 중·고등학생 학생수 비례할당에 따라 성별, 학교급별, 지역규모별(대도시, 중소도시, 읍·면단위)로 계층화하여 1,200명을 선정하였으며, 유효표본의 크기는 1,106명이었다.

<표 III-1> 조사대상자의 일반적인 특징

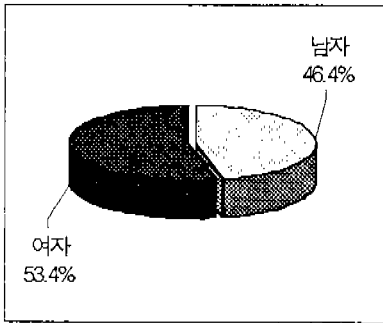
		사례수	(%)	비 고
전	체	1,106	(100.0)	
성	남 자	515	(46.6)	
	여 자	591	(53.4)	
학 교 급 별	중 학 교	605	(54.7)	
	고등학교	501	(45.3)	
지 역 규 모 별	대 도 시	418	(37.8)	서울특별시/광역시
	중소도시	373	(33.7)	시·군지역
	읍 · 면	315	(28.5)	읍·면 지역

조사대상자는 [그림 III-1]과 같이 남학생이 46.6%, 여학생이 53.4%로 여학생 비율이 조금 높으며, 교급별로는 [그림 III-2]과 같이 중학생이 54.7%, 고등학생이 45.3%였다. 지역규모별로는 서울을 포함한 대도시가 37.8%, 중소도시 33.7%, 읍·면 지역이 28.5%로 비교적 고른 분포를 보이고 있다.¹⁰⁾ 조사는 1999년 7월 7일부터 7월 15일까지 전국 16개 중·고등

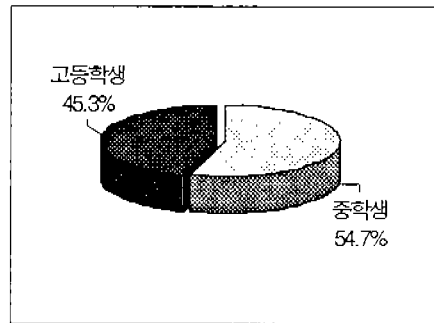
9) 전국의 중·고등학교 학생은 1998년도 교육통계현황을 기준으로 볼 때, 중학생 2,011,463명, 고등학교 2,326,880명, 총 4,338,348명이다.

10) 지역규모별 '대도시'는 서울에 거주하는 청소년을 포함하고 있으나, 통계

학교 정규수업 시간 중 담당교사가 학생들에게 조사방법을 충분히 숙지시킨 후 교사의 지도하에 이루어졌다.



[그림 III-1] 표본의 성별 분포



[그림 III-2] 표본의 교급별 분포

세부조사 내용은 <표 III-2>에 제시된 바와 같이 ‘청소년의 일상적인 정보생활실태’, ‘컴퓨터 이용실태와 영향’, ‘PC통신 및 인터넷 이용실태’, ‘컴퓨터 교육실태’, ‘정보사회에 대한 인식’ 등 5가지 영역으로 나누어 구성되었으며, 각 영역별 조사항목과 세부항목을 선정하였다.

청소년의 일상적 정보생활 실태조사는 청소년의 문서작성 방법, 친구와의 소식전달방법과 선호매체, 신문구독 및 TV시청 시간, 정보획득매체와 가구단위 및 청소년 자신의 정보매체 보유실태와 선호도를 조사하였다. 최근 정보사회논의가 컴퓨터를 중심으로 거론되고 있지만, 이 조사에서는 전통적인 정보매체인 신문이나 TV, 전화, 무선통신 기기를 포함한 포괄적 범주로 설정하였다.

분석시 서울 거주 청소년과 광역시 거주 청소년간의 유의미한 차이가 있는 경우는 통계자료 기술과정에서 밝혀 놓았다.

<표 III-2> 세부조사항목

영역	조사항목	세부항목	비교사항
청소년의 일상적인 정보생활	일상적인 정보생활	- 문서작성 방법 - 친구들과 소식전달 방법과 향후 선호매체 - 신문구독 및 TV시청 시간 - 정보획득 매체	일한국민 일한국민/일본청소년 일한국민/일본청소년 일한국민
	정보매체 보유 및 선호도	- 가구단위 정보매체 보유실태 -라디오, TV, 전화, 팩스, 워드프로세서, 컴퓨터, PC통신, 인터넷, 핸드폰, 호출기, 위성방송수신장치 - 청소년의 정보매체 보유실태 -컴퓨터, PC통신, 인터넷, 핸드폰, 호출기, 워드프로세서 - 청소년의 무선통신 기기 이용실태 -이용여부, 이용목적, 이용계획	일한국민/일본청소년 일한국민 일한국민
청소년의 컴퓨터 이용실태와 영향	컴퓨터 이용실태	- 컴퓨터 이용률, 이용기간 - 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람 - 컴퓨터 이용장소 - 키보드 조작수준 - 컴퓨터 이용시간(1주일), 이용목적 - 향후 컴퓨터 이용계획	일한국민/일본청소년 일본청소년 일본청소년 일본청소년 일한국민/일본청소년 일한국민/일본청소년
	컴퓨터 소프트웨어 구매실태	- 구매 경험 - 구매 소프트웨어의 유형 - 정품 소프트웨어 비구매 이유	일한국민 일한국민 일한국민
	컴퓨터 이용 영향	- 기존매체 이용변화 - 생활시간 및 대화시간의 변화 - 사회적 적응력 및 표현력의 변화 - 학습능력과 사고 집중력의 변화 - 사회나 유행에 대한 민감성 변화 - 사회적 부적응성의 변화	일한국민 일한국민

영역	항목	세부항목	비교사항
청소년의 PC통신 및 인터넷 이용	PC통신 이용실태	○PC통신이용률, 이용기간 ○PC통신이용목적, 이용시간 ○PC통신을 통한 음란물, 불법소프트웨어 이용경험 ○PC통신이용에 대한 부모의 태도 및 부모의 사용여부 ○향후 PC통신 이용계획	일반국민 일반국민/일본청소년 일반국민
	인터넷 이용실태	○인터넷이용률, 이용목적 ○인터넷을 통한 음란물, 불법소프트웨어 이용경험 ○향후 인터넷 이용계획	일반국민 일반국민
청소년의 컴퓨터 교육	○컴퓨터 교육여부 ○컴퓨터 교육장소 ○컴퓨터 교육내용 ○컴퓨터 비교육 이유		일반국민 일반국민 일반국민 일반국민
청소년의 정보사회 인식	정보사회 이해수준	○정보사회에 대한 이해 ○정보화경향에 대한 인식	일반국민 일반국민
	Y2K문제 인지도	○Y2K에 대한 이해도 ○Y2K에 대한 우려 정도 ○정보사회에 대한 두려움	일반국민 일반국민 일반국민
	정보화에 따른 사회발전 전망	○온라인 교육/공적 의사소통 ○온라인 쇼핑/생활의 편리성 ○노동시간 감소 ○새로운 청소년문화 발생 ○지역간 계층간의 격차감소 ○정치적, 사회적 발전	일반국민/일본청소년 일반국민 일반국민/일본청소년 일반국민/일본청소년 일반국민/일본청소년 일반국민
	정보화에 따른 사회적 부작용 전망	○폭력물, 음란물 등의 불법정보유통 ○사회변화에 따른 가치관의 혼란 ○개인정보유출 및 프라이버시침해 ○대인접촉기회상실과 비인간화 ○지역간 불평등 심화 ○정보시스템구축에 따른 사회혼란 발생의 용이성 등	일반국민/일본청소년 일반국민 일반국민/일본청소년 일반국민/일본청소년 일반국민/일본청소년 일반국민/일본청소년

두 번째 조사영역은 청소년의 컴퓨터 이용실태와 그 영향에 관한 것으로 컴퓨터 이용여부와 시간, 장소, 조작수준, 이용목적 등 일반적인 이용실태와 소프트웨어 구매실태, 컴퓨터 이용에 따른 생활 변화에 대해서 조사하였다.

세 번째 영역은 청소년의 PC통신과 인터넷이용에 대한 내용으로 구성되어 있다. 세부적인 내용은 청소년의 PC통신 이용여부, 이용시간, 이용목적 등에 대한 사항과 부모의 PC통신 이용여부 등에 관한 것으로 구성되어 있다. 인터넷 이용과 관련된 조사의 경우도, 이용여부, 이용목적, 이용시간 등에 대한 사항으로 구성되어 있다.¹¹⁾

네 번째 조사내용은 청소년의 컴퓨터 교육경험이나 실태에 대한 것으로, 교육경험의 유무, 교육장소, 교육내용 등을 조사하였다. 청소년의 정보의식 함양을 위한 정책이나 프로그램 개발을 위해서는 청소년들이 어떤 방식으로 관련된 교육을 받았는지를 조사하는 것이 중요하기 때문에 컴퓨터 교육과 관련된 사항을 하나의 영역으로 설정하여 세부내용을 조사하였고 문제점을 분석하는데 초점을 맞추었다.

마지막으로 청소년들이 정보사회를 어떻게 인식하고 있는가를 조사하였다. 최근 가정과 학교의 컴퓨터 보급률 상승과 같이 정보화 관련 인프라와 서비스 제공율이 높아지고 있지만, 정보사회에 대한 청소년 인식 수준이 이에 상응하지 않는다면 정보사회의 주역으로서 청소년의 위상을 다시금 생각해야만 할 것이다. 따라서 이 조사에서는 정보사회에 대한 청소년의 이해수준, Y2K에 대한 인식, 정보화에 따른 사회발전 전망 및 사회적 부작용에 대한 청소년 자신들의 의견을 조사하였다.

이러한 조사내용은 매우 포괄적인 성격을 지니고 있는데, 관련된 선행연구의 대부분이 특정 문제에 초점을 맞춘 반면에 이 연구에서는 일반 청소년의 정보생활과 정보사회에 대한 인식의 전반적 경향을 조

11) 이번 조사에는 ‘청소년의 인터넷과 PC방 이용’과 관련된 조사도 포함되어 있으며, 이에 대한 자세한 내용은 황진구(1999)에 수록되어 있다.

사하려는 목적을 지니기 때문이다.

3) 조사결과 분석

조사결과의 효과적인 분석을 위해서 응답 청소년의 성별, 학교급별, 지역규모별 특성을 배경변인으로 집단화한 후 정보생활 실태와 정보사회에 대한 인식의 집단별 차이를 검증하였다. 그리고 정보화인식 및 영향에 대한 문항들을 종합하여 보다 체계적인 분석을 시도하는데, 정보사회에서 발생할 수 있는 사회발전과 부작용에 대한 의견 등에 대한 태도분석을 통해 응답자들의 응답경향을 분석해 보고, 집단별로 비교하였다.

그리고 우리나라 일반국민과 청소년 세대간의 정보생활 비교를 위해 한국정보문화센터에서 1998년 실시한 ‘국민 정보화의식 및 정보생활실태 조사’와 1999년의 ‘국민생활정보화실태 및 정보화인식 조사’결과를 청소년과 비교적 관점에서 분석하였다.¹²⁾ 또한 일본 청소년과 우리 나라 청소년의 비교를 위해 일본 총무청 청소년대책본부에서 1997년도에 발간한 ‘情報化社會と青少年：第3回 情報化社會と青少年に関する調査報告書’의 조사내용을 참고자료로 활용하였으며, 각 항목 분석시 관련된 통계자료를 비교적 관점에서 제시하였다.¹³⁾

12) 이 조사보고서는 한국정보문화센터에서 매년 국민 3,000여명을 대상으로 정보사회의 인식과 매체이용실태, 정보화교육 등과 관련된 조사결과를 수록한 것이다. 1999년도의 경우 9월 최종 보고서가 출간되어 청소년과 비교시에는 1998년도 자료와 1999년도 결과를 비교 대상으로 삼았다. 그러나 국민 정보생활실태조사의 경우 매년 조사내용이 다소 변화가 있기 때문에 1999년도에 조사되지 않은 항목의 경우 1998년도 조사결과를 비교대상으로 삼았다. 자세한 내용은 손연기 외(1998)와 유지열 외(1999)를 참조.

13) 이 보고서는 일본의 청소년 2,000여명과 부모 800여명을 대상으로 정보생활 전반에 대한 조사결과를 수록한 것으로, 이번이 제3회 조사이다. 이 조사결과 중에서 중·고등학교 학생(1,797명)과 관련된 통계만을 비교대

2. 청소년의 일상적인 정보생활

1) 일상생활에서 정보매체 이용실태

청소년의 일상적인 정보생활을 조사하기 위해 문서작성방법, 친구들과 소식 전달 방법, 신문구독과 TV시청시간, 선호하는 정보획득매체 등에 대해 조사하였다.

(1) 문서 작성 방법

먼저 청소년들이 일기나 편지 등 일상적인 문서를 어떻게 작성하는지를 질문한 결과, <표 III-3>에 나타난 바와 같이 81.6%의 청소년이 종이에 '손으로 쓴다'고 응답하였으며, 12.5%가 '컴퓨터를 이용한다'고 응답하였다.

이러한 청소년의 문서작성방법은 1998년도 우리나라 일반국민과 유사한 경향을 보이고 있으나 컴퓨터나 워드프로세서를 이용하는 경우 일반국민에 비해 낮게 나타났다. 컴퓨터를 일상적인 문서를 작성방법으로 이용하는 경우가 12.5%에 불과한 것은 학생의 경우 대부분의 시간을 학교에서 보내기 때문으로 보인다.

<표 III-3> 일상적인 문서작성 방법

단위 : %

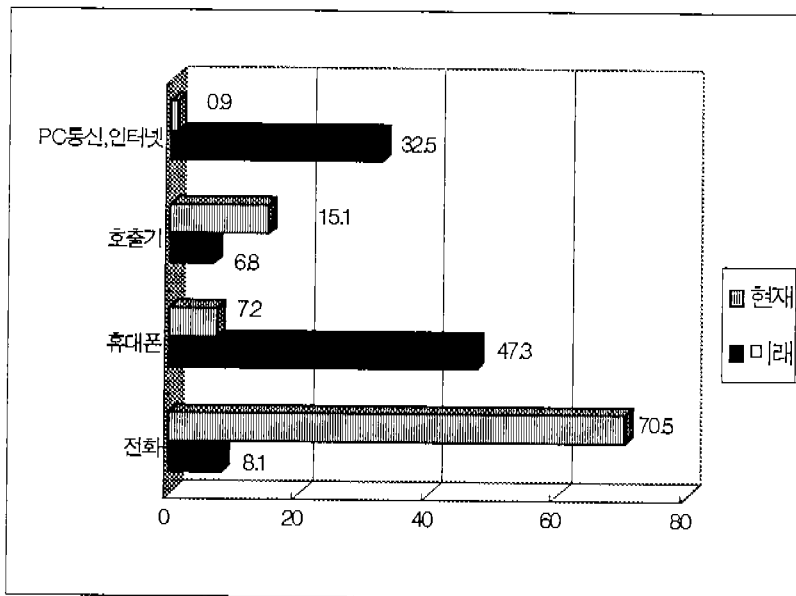
전 체	손으로 쓴다	타자기	워드 프로세서	컴퓨터	기타
100.0	81.6	0.6	1.3	12.5	4.0

상으로 삼았다. 總務廳靑少年對策本部 編(1997) 참고.

(2) 친구들과의 소식 전달 방법과 향후 선호 매체

친구에게 소식을 전달 때 주로 이용하는 방법에 대해 묻는 질문에 대해 <표 III-4>에 나타난 바와 같이 대다수 청소년(70.5%)이 전화를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 15.1%의 청소년이 호출기를 주로 이용하고 있으며, PC통신이나 인터넷을 이용하는 경우는 0.9%로 매우 낮은 수준을 보였다.

그러나 향후 친구들과의 연락방법으로 사용하고 싶은 통신방법에 대한 응답은 현재 이용하고 있는 방법과 매우 큰 차이를 보이고 있는데, 휴대폰이라고 응답한 청소년이 47.3%를, PC통신이나 인터넷이라고 응답한 청소년이 32.5%를 차지하였다. 현재 가장 많이 사용되고 있는 전화의 경우 응답자의 8.9%만이 선호하는 것으로 나타나 향후 통신매체의 급격한 변화경향을 예측하게 한다[그림 III-3].



[그림 III-3] 친구와 연락용 매체별 이용 선호도 변화

<표 III-4> 친구들과의 소식전달 방법과 향후 선호 매체

단위 : %

구 분	전 체	전 화	휴대폰	호출기	편지, 엽서	PC통신, 인터넷	직접 만남	기타
현재사용	100.0	70.5	7.2	15.1	1.6	0.9	4.6	0.1
미래희망	100.0	8.9	47.3	6.8	-	32.5	-	32.5

일본 청소년의 경우도 우리나라 청소년과 유사한 선호도를 보이고 있는데, 향후 이용선호 매체가 호출기, 휴대전화, PC통신이나 인터넷의 순을 보이고 있다.

(3) 신문구독 및 TV시청 시간

기존의 매체 중 청소년이 접하기 쉬운 신문과 TV시청시간에 대해 조사하였는데<표 III-5>, 조사대상 청소년의 절반 정도(55.2%)가 하루 평균 10분 이하의 시간동안 신문을 읽는 것으로 나타났다. 이러한 신문구독 시간은 우리 나라 일반국민에 비해 매우 짧은 시간이다.

<표 III-5> 1일 평균 신문구독 및 TV시청 시간

단위 : %

1일 신문구독시간		1일 TV 시청시간	
전 체	100.0	전 체	100.0
3분 미만	20.0	30분 미만	5.1
3 - 5분	18.2	30분~1시간	13.7
5 - 10분	17.0	1 - 2시간	22.6
10 - 20분	8.9	2 - 3시간	21.4
20 - 30분	6.5	3 - 4시간	14.7
30분~1시간	1.1	4 - 5시간	10.4
1시간 이상	0.7	5시간 이상	10.8
읽지 않음	27.6	보지 않음	1.4

한편 일본 청소년은 10분 이하의 시간동안 신문을 읽는 경우가 전체의 22.3%, 신문을 전혀 보지 않는 경우가 18.5%로 나타나 우리 나라 청소년에 비해 신문구독시간이 상대적으로 길게 나타났다.

청소년 중 TV를 시청하지 않는 경우는 1.4%에 불과하였으며, 1일 1시간 미만 시청하는 경우가 18.1%, 1시간에서 2시간이 22.6%, 2-3시간이 21.4% 등 전반적으로 일반국민에 비해 TV시청시간이 짧은 것으로 나타났다. 우리나라 청소년 TV시청시간은 일본 청소년에 비해 상대적으로 길게 나타났는데, 일본 청소년의 경우 1시간 미만이 전체의 7.5%, 1-2시간이 31.1%, 2-3시간이 29.1% 등으로 나타났다.

(4) 정보획득 매체

청소년이 생활에 필요한 정보를 얻는데 가장 많이 사용하는 매체는 방송과 영상매체(50.5%), 정보통신매체(18.2%), 신문 등 인쇄매체(16.7%), 친구나 가족 등 주변의 사람들로부터 정보를 얻는 경우(12.3%)의 순으로 조사되었다<표 III-6>. 또한 두 번째로 많이 이용하는 매체의 경우 인쇄매체(33.2%), 방송·영상매체(25.1%), 대인매체, 정보통신매체의 순으로 조사되었다.

정보통신매체에 대한 선호도는 남학생이 여학생에 비해서, 중학생이 고등학생에 비해서, 그리고 도시의 규모가 클수록 높게 조사되었다. 이러한 청소년의 정보획득매체 선호도는 일반 국민과 유사한 경향을 보이고 있지만, 정보통신매체의 경우 1998년 일반국민의 5.1%, 1999년 5.0%만이 선호하는 경향을 보이는 반면 청소년의 18.2%가 사용하고 있는 것으로 나타나서 정보통신매체의 선호도가 상대적으로 높게 조사되었다. 따라서 청소년계층이 일반국민의 정보통신매체의 선호도가 높고, 이를 향후 이에 대한 이용율은 급속히 증가할 것이라고 예측할 수 있다.

<표 III-6> 필요한 정보 획득시 가장 선호하는 매체

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	정보 통신 매체	방송 영상 매체	인쇄 매체	행사 매체	대인 매체	옥외 광고	기타
	전 체 1,085 (100.0)	198 (18.2)	548 (50.5)	181 (16.7)	2 (0.2)	133 (12.3)	10 (0.9)	13 (1.2)
성 별 ¹⁾	남 자 508 (100.0)	119 (23.4)	257 (50.6)	60 (11.8)	1 (0.2)	54 (10.6)	6 (1.2)	11 (2.2)
	여 자 577 (100.0)	79 (13.7)	291 (50.4)	121 (21.0)	1 (0.2)	79 (13.7)	4 (0.7)	2 (0.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교 591 (100.0)	121 (20.5)	309 (52.3)	83 (14.0)	1 (0.2)	60 (10.2)	6 (1.0)	11 (1.9)
	고등학교 494 (100.0)	77 (15.6)	239 (48.4)	98 (19.8)	1 (0.2)	73 (14.8)	4 (0.8)	2 (0.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시 413 (100.0)	89 (21.5)	174 (42.1)	82 (19.9)	- (-)	61 (14.8)	2 (0.5)	5 (1.2)
	중소도시 363 (100.0)	58 (16.0)	184 (50.7)	62 (17.1)	1 (0.3)	49 (13.5)	4 (1.1)	5 (1.4)
	읍 · 면 309 (100.0)	51 (16.5)	190 (61.5)	37 (12.0)	1 (0.3)	23 (7.4)	4 (1.3)	3 (1.0)

통계 : 1) $\chi^2=37.843$, $p < .001$ 2) $\chi^2=19.347$, $p < 0.01$ 3) $\chi^2=35.1147$, $p < .001$

2) 가구 단위 정보매체 보유 및 이용실태

청소년이 가장 많이 그리고 쉽게 정보매체를 접하고 이용할 수 있는 곳은 청소년이 거주하는 가정이다. 따라서 이 조사에서는 청소년이 거주하는 가구에서의 라디오, TV, 전화, 팩스, 컴퓨터, PC통신, 핸드폰, 호출기, 워드프로세서, 위성방송수신장치, 케이블 TV, 인터넷 등 정보매체의 보유여부와 관련 서비스의 이용여부를 조사하였다.

(1) 가구의 라디오, TV, 전화, 팩스 보유여부

청소년이 거주하는 가구의 라디오 보유율은 95.6%였으며, TV 보유율은 99.2%로 나타나 거의 모든 가구가 보유하고 있는 것으로 나타났다<표 III-7>. 전화의 경우는 99.0%로 거의 모든 가구에서 이용하고 있으며, 팩스 보유율은 11.2%로 나타났다.

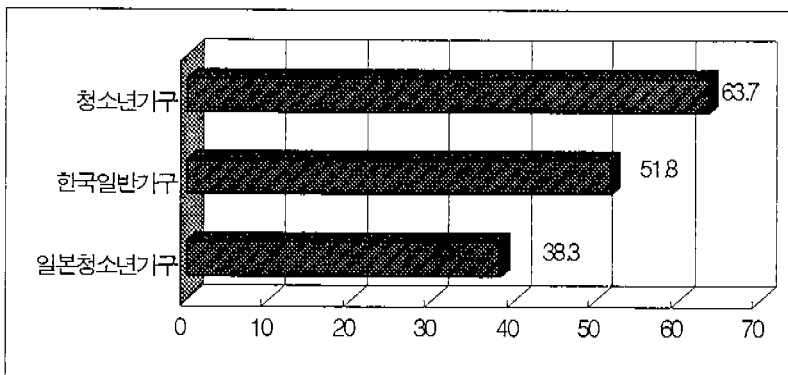
<표 III-7> 라디오, TV, 전화, 팩스 보유여부 (가구)

단위 : %

	라디오	TV	전화	FAX
전 체	100.0	100.0	100.0	100.0
이 용 합	95.6	99.2	99.0	11.2
이용안함	4.4	0.8	1.0	88.8

(2) 가구의 컴퓨터·워드프로세서 보유여부

청소년이 거주하는 가구의 컴퓨터 보유율은 63.7%로 나타났다. 이러한 보유경향은 1998년 우리나라 일반가구 평균 컴퓨터 보유율 44.5%과 1999년의 51.8%보다 매우 높은 수치이며, 일본 청소년의 거주지 보유율 38.3%보다 매우 높은 수치이다[그림 III-4].



[그림 III-4] 가구별 컴퓨터 보유율 비교

따라서 일반국민의 가구에서 청소년을 자녀로 둔 가구의 컴퓨터 보유가 상대적으로 높다는 것으로 추측할 수 있다. 다만, 청소년 거주 가구 컴퓨터 보유율의 지역규모별 차이는 우리나라 전체 가구 보유율과 유사한 경향을 보였는데<표 III-8>, 대도시가 77.0%, 중소도시가 63.8%, 읍·면지역은 46.0%의 보유율을 보였다. 한편 워드프로세서의 보유율은 31.8%로 컴퓨터에 비해 낮게 나타났다.

<표 III-8> 컴퓨터, 워드프로세서 보유 여부

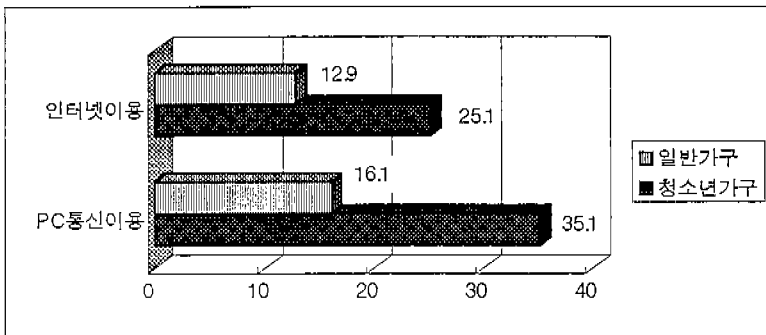
단위 : 빈도수 (%)

		전 체	이용함	이용안함
컴퓨터 지역 규모별 ¹⁾	전 체	1,103 (100.0)	703 (63.7)	400 (36.3)
	대 도시	418 (100.0)	322 (77.0)	96 (23.0)
	중소도시	370 (100.0)	236 (63.8)	134 (36.2)
	읍 · 면	315 (100.0)	145 (46.0)	170 (54.0)
워드프로세서		전 체	351 (31.8)	752 (68.2)

통 계 : 1) $\chi^2=74.695$, $p < .001$

(3) 가구의 인터넷·PC통신 이용여부

청소년이 거주하는 가구의 인터넷 이용률은 25.1%로 1998년 일반가구 이용률 12.6%, 1999년 12.9%보다 높게 조사되었다[그림 III-5].



[그림 III-5] 가구별 PC통신 및 인터넷 이용률 비교

PC통신 이용률 또한 31.5%로 1998년 우리 나라 전체가구의 평균 컴퓨터통신 이용률 19.2%, 1999년 보유율 16.1%보다 매우 높은 이용율을 보이고 있다. 따라서 컴퓨터 보유율과 같이 청소년을 자녀로 둔 가정의 PC통신 및 인터넷 이용율이 그렇지 않은 가정에 비해 상대적으로 높다고 예측할 수 있다.

가구 PC통신 및 인터넷 이용의 지역규모별 차이도 컴퓨터 보유율과 비슷한 양상을 나타냈는데, 거주지역 규모별로 비교적 뚜렷한 차이를 보이고 있다. 또한 컴퓨터 보유율과는 달리 같은 대도시의 경우라도, 서울에 거주하는 가구가 광역시에 거주하는 가구보다 PC통신과 인터넷의 이용률이 높게 나타났다. 이러한 경향은 PC통신이나 인터넷의 이용을 위한 각종 기반자원이 서울에 집중되어 있다는 사실을 보여주는 것으로 볼 수 있다.

<표 III-9> PC통신 및 인터넷 이용 여부

단위 : 빈도수 (%)

	전체	가구 PC통신이용 ¹⁾		가구 인터넷이용 ²⁾	
		이용함	이용안함	이용함	이용안함
전체	1,103 (100.0)	347 (31.5)	756 (68.5)	277 (25.1)	826 (74.9)
지역	대도시	166 (39.7)	252 (60.3)	142 (34.0)	276 (66.0)
규모별	중소도시	107 (28.9)	263 (71.1)	88 (23.8)	282 (76.2)
	읍·면	74 (23.5)	241 (76.5)	47 (14.9)	268 (85.1)

통계 : 1) $\chi^2=23.586$, $p < .001$ 2) $\chi^2=35.189$, $p < .001$

(4) 가구의 핸드폰과 호출기 보유 여부

청소년이 거주하는 가구의 핸드폰 이용과 호출기 보유율은 <표 III-10>에 나타난 바와 같이 각각 70.4%, 51.2%의 수준으로 나타났는데, 호출기보다는 핸드폰 보유율이 높을 뿐만 아니라 10가구 중 7가구가 핸드폰을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 최근 무선통신 기기 보유율을 급속한 성장을 반영하고 있다고 보여진다.

<표 III-10> 핸드폰, 호출기 보유 여부

단위 : 빈도수 (%)

	가구별 핸드폰 보유	가구별 호출기 보유
전 제	1,103 (100.0)	1,103 (100.0)
이 용 함	777 (70.4)	565 (51.2)
이용안함	326 (29.6)	538 (48.8)

(5) 가구의 케이블 TV와 위성방송수신장치 보유 여부

청소년이 거주하는 가구의 케이블 TV와 위성방송 수신장치 보유율은 <표 III-11>에 나타난 바와 같이, 각각 35.9%와 22.4%로, 일반가구의 케이블 TV 1998년 평균 보유율 5.8%, 1999년도 6.6%와 1998년 위성방송수신장치 보유율 7.0%, 1999년도 4.9%에 비해 매우 높은 것으로 나타났다. 이러한 차이는 최근 위성방송이나 케이블 TV를 통한 학교교육관련 프로그램 방송 청취를 위해 청소년을 자녀로 둔 가정이 상대적으로 많이 기기를 보유하기 때문으로 보인다.

일본의 경우 청소년이 거주하는 곳의 케이블 TV보유율은 73.4%이며, 위성방송 수신장치의 보유율은 29.1%로 우리 나라에 비해 상대적으로 높은 것으로 조사되었다.

<표 III-11> 위성방송 및 케이블TV 보유 여부

단위 : 빈도수 (%)

	위성방송	케이블 TV
전 제	1,103 (100.0)	1,103 (100.0)
이 용 함	396 (35.9)	247 (22.4)
이용안함	707 (64.1)	856 (77.6)

3) 청소년의 정보통신매체 보유실태

청소년 자신 소유의 정보통신매체를 컴퓨터, 워드프로세서, PC통신, 인터넷, 핸드폰, 호출기 등으로 구분하여 조사하였다.

(1) 컴퓨터, 워드프로세서 보유실태

청소년 본인이 직접 컴퓨터를 소유하고 있는 경우는 전체 조사대상 청소년 중 55.1%로 나타났다<표 III-12>. 청소년 자신의 컴퓨터 보유율은 1998년 국민 평균 가족 보유율 41.7%와 1999년 보유율 51.8%보다 높은 수준이다.

<표 III-12> 컴퓨터 보유 여부 (청소년)

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	보유함	보유안함
전 체		1,103 (100.0)	608 (55.1)	495 (44.9)
성 별 ¹⁾	남 자	515 (100.0)	305 (59.2)	210 (40.8)
	여 자	588 (100.0)	303 (51.5)	285 (48.5)
학 교 ²⁾	중 학 교	605 (100.0)	316 (52.2)	289 (47.8)
	고등학교	498 (100.0)	292 (58.6)	206 (41.4)
지 역 ³⁾	대 도 시	418 (100.0)	286 (68.4)	132 (31.6)
	중소도시	370 (100.0)	197 (53.2)	173 (46.8)
	읍 · 면	315 (100.0)	125 (39.7)	190 (60.3)

통계 : 1) $\chi^2=6.568$, $p < .05$

2) $\chi^2=4.527$, $p < .05$

3) $\chi^2=60.767$, $p < .001$

배경변인별로 볼 때 성별이나 학교급별로는 개인별 컴퓨터 보유에서 큰 차이를 보이지 않지만, 지역규모별로는 유의미한 차이를 보이고 있다. 또한 1998년 일반 국민의 경우 여성(32.5%)보다 남성(53.4%)이, 연령이 낮을수록 보유율이 높은 것으로 나타났지만, 청소년의 경우는 이러한 차이를 보이지 않고 있다는 특징을 보인다.

한편, 청소년의 워드프로세서를 보유율은 25.4%로 컴퓨터에 비해 낮게 나타났는데<표 III-13>, 배경변인별 보유경향은 컴퓨터와 유사하게 나타나 성별이나 학교급별로는 별다른 차이를 보이고 있지 않지만, 이 또한 지역규모별로는 차이가 나는 것으로 나타났다.

<표 III-13> 청소년의 워드프로세서 보유 여부

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	보유함	보유안함	
			전 체	1,103 (100.0)	280 (25.4)	823 (74.6)
성 별 ¹⁾		남 자	515 (100.0)	153 (29.7)	362 (70.3)	
		여 자	588 (100.0)	127 (21.6)	461 (78.4)	
학 교 ²⁾	급 별	중 학 교	605 (100.0)	146 (24.1)	459 (75.9)	
		고등학교	498 (100.0)	134 (26.9)	364 (73.1)	
지 역 ³⁾	구 모 별	대 도 시	418 (100.0)	131 (31.3)	287 (68.7)	
		중소도시	370 (100.0)	93 (25.1)	277 (74.9)	
		읍 · 면	315 (100.0)	56 (17.8)	259 (82.2)	

통계 : 1) $\chi^2=9.534$, $p < .01$ 2) $\chi^2=1.111$, $p > .05$ 3) $\chi^2=17.461$, $p < .001$

(2) 무선호출기와 휴대용 전화 보유율

최근 급속히 증가하는 무선통신 기기 보급률은 청소년에게도 그대로 반영되고 있는데, 먼저 청소년의 무선호출기 보유율은 29.1%로 일반국민의 1998년 보유율 24.9%, 1999년 보유율 10.1%보다 높게 조사되었다<표 III-14>. 이러한 조사결과는 일반국민의 경우 휴대전화 이용의 증가로 인해 무선호출서비스 이용자가 점차 감소하는 반면 청소년의 경우는 이용료 등의 요인으로 무선통신기기 중 호출기를 가장 많이 사용하기 때문으로 보인다. 배경변인별로는 일반국민과는 달리 여학생의 보유율이 높게 나타났으며, 지역규모가 클수록 보유율이 높았다.

<표 III-14> 호출기 보유 여부

단위 : 빈도수 (%)

			보유함	보유안함
성 별 ¹⁾	전 체 (1,103)		321 (29.1)	782 (70.9)
	남 자 (515)		134 (26.0)	381 (74.0)
	여 자 (588)		187 (31.8)	401 (68.2)
학 교 ²⁾	중 학 교 (605)		148 (24.5)	457 (75.5)
	고등학교 (498)		173 (34.7)	325 (65.3)
지 역 ³⁾	대 도 시 (418)		140 (33.5)	278 (66.5)
	중소도시 (370)		121 (32.7)	249 (67.3)
	읍 · 면 (315)		60 (19.0)	255 (81.0)

통계 : 1) $\chi^2=4.450$, $p < .05$ 2) $\chi^2=13.980$, $p < .001$ 3) $\chi^2=21.664$, $p < .001$

휴대전화의 청소년 보유율은 12.1%로 국민의 1998년 평균 보유율은 31.1%, 1999년 45.3%보다 낮게 나타났다<표 III-15>. 배경변인별로 살펴보면 성별, 학교급별로는 차이가 나타나지 않았지만, 지역규모별로는 차이가 나타났다.

<표 III-15> PCS·핸드폰 보유 여부

단위 : 빈도수 (%)

			보유함	보유안함
성 별 ¹⁾	전 체 (1,103)		133 (12.1)	970 (87.9)
	남 자 (515)		65 (12.6)	450 (87.4)
	여 자 (588)		68 (11.6)	520 (88.4)
학 교 ²⁾	중 학 교 (605)		57 (9.4)	548 (90.6)
	고등학교 (498)		76 (15.3)	422 (84.7)
지 역 ³⁾	대 도 시 (418)		56 (13.4)	362 (86.6)
	중소도시 (370)		58 (15.7)	312 (84.3)
	읍 · 면 (315)		19 (6.0)	296 (94.0)

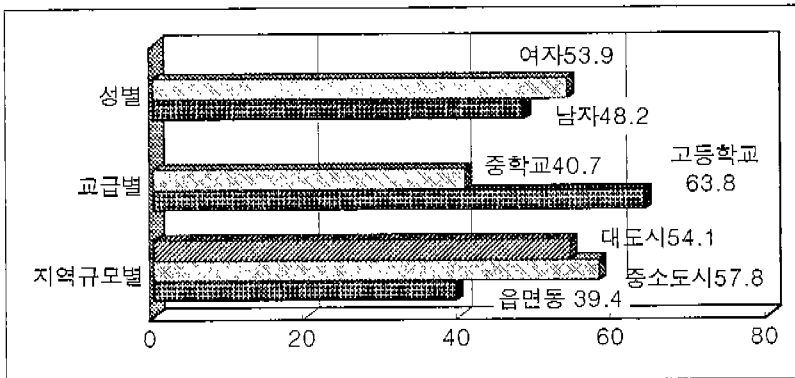
통계 : 1) $\chi^2=0.289$, $p > .05$ 2) $\chi^2=8.784$, $p < .01$ 3) $\chi^2=16.061$, $p < .001$

4) 청소년의 무선통신기기 이용실태

최근의 정보화경향에서 일반국민 뿐만 아니라 청소년들도 가장 쉽게 접근하고 이용할 수 있는 매체로는 무선통신기기를 들 수 있다. 최근 이동 전화선의 수가 유선전화선 수를 추월하는 등 우리 나라에서의 무선통신기기 보급률 성장속도는 가히 혁명적으로 간주할 수 있다. 따라서 여기서는 무선통신기와 이동전화를 포함한 포괄적 의미의 무선통신 기기 이용에 대해서 세부적인 조사를 실시하였다.

(1) 무선통신 기기 이용 여부

청소년의 무선 통신 기기 이용률은 약 51.2%로 청소년 10명 중 5명 정도가 호출기나 핸드폰을 사용하고 있거나 과거에 사용한 것으로 나타났다. 배경변인별로는 여학생이 남학생보다, 고등학생이 중학생보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다[그림 III-6].



[그림 III-6] 배경변인별 무선통신기기 이용 여부

여기서 흥미로운 사실은 일반적인 예상과는 달리 청소년의 경우 여학

생이 남학생보다 무선통신 기기를 더 많이 이용하고 있다는 점이다. 또한 지역규모가 클수록 이용률이 높게 나타났다<표 III-16>.

<표 III-16> 무선통신기기 이용여부

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	현재 사용중	과거 사용	사용경험없음
전 체			1084 (100.0)	319 (29.4)	236 (21.8)	529 (48.8)
성 별 ¹⁾	남 자		503 (100.0)	122 (24.3)	120 (23.9)	261 (51.9)
	여 자		581 (100.0)	197 (33.9)	116 (20.0)	268 (46.1)
학 교 ²⁾	중 학 교		592 (100.0)	125 (21.1)	116 (19.6)	351 (59.3)
	고등학교		492 (100.0)	194 (39.4)	120 (24.4)	178 (36.2)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		414 (100.0)	137 (33.1)	87 (21.0)	190 (45.9)
	중소도시		365 (100.0)	133 (36.4)	78 (21.4)	154 (42.2)
	읍·면		305 (100.0)	49 (16.1)	71 (23.3)	185 (60.7)

통계 : 1) $\chi^2=12.245$, $p < .01$

2) $\chi^2=62.879$, $p < .001$

3) $\chi^2=39.712$, $p < .001$

(2) 무선통신기기 이용목적

청소년이 무선기기를 이용하는 목적을 물어본 결과, <표 III-17>에 나타난 것과 같이 ‘친구들간의 연락’을 위해 주로 사용하는 것으로 나타났고 이밖에 ‘가족간의 연락’을 위해 사용하는 경우가 26.2%로 나타났다.

여학생의 경우 77.1%가 친구들과 연락에 이용한다고 응답한 반면 남학생은 60.6%였으며, 이러한 이용목적의 차이는 고등학생과 중학생의 경우에도 발견되었다. 이 밖에 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았다.

청소년의 무선기기 이용목적에서 보이는 특징은 청소년계층의 일상적인 삶을 보여주고 있으며, 음성정보서비스를 이용하는 경우는 1.1%에 불과한 것으로 나타났다.

<표 III-17> 무선통신기기 이용목적

단위 : 빈도수 (%)

		가족간의 연락	친구들간의 연락	음성정보 서비스	기 타
전 체 (623)		163 (26.2)	433 (69.5)	7 (1.1)	20 (3.2)
성 별 ¹⁾	남 자 (287)	94 (32.8)	174 (60.6)	5 (1.7)	14 (4.9)
	여 자 (336)	69 (20.5)	259 (77.1)	2 (0.6)	6 (1.8)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교 (290)	105 (36.2)	170 (58.6)	4 (1.4)	11 (3.8)
	고등학교 (333)	58 (17.4)	263 (79.0)	3 (0.9)	9 (2.7)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시 (248)	62 (25.0)	174 (70.2)	3 (1.2)	9 (3.6)
	중소도시 (228)	61 (26.8)	162 (71.1)	- (-)	5 (2.2)
	읍 · 면 (147)	40 (27.2)	97 (66.0)	4 (2.7)	6 (4.1)

통계 : 1) $\chi^2=21.284$, $p < .001$ 2) $\chi^2=31.050$, $p < .001$ 3) $\chi^2=7.711$, $p > .05$

(3) 무선통신기기 이용계획

청소년의 향후 무선통신기기 이용계획을 질문한 결과 대부분의 청소년(84.2%)이 사용할 계획이라고 응답하였으며<표 III-18>, 변인별로도 차이를 보이고 있지 않아 향후 대부분의 청소년들이 무선통신기기 이용에 적극적으로 가담할 것으로 예측된다.

<표 III-18> 무선통신기기 이용계획

단위 : 빈도수 (%)

		반드시 사용	여건이 되면 사용	사용안함	
전	체	704 (100.0)	167 (23.7)	426 (60.5)	111 (15.8)

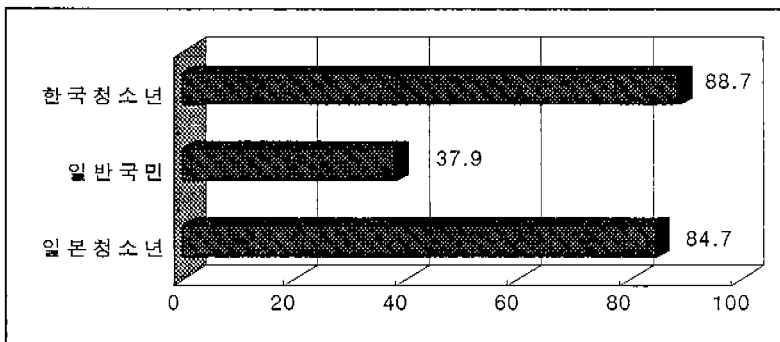
3. 청소년의 컴퓨터 이용실태와 영향

1) 컴퓨터 이용경향

청소년의 컴퓨터 보유율과는 별도로 청소년이 어떻게 컴퓨터를 이용하고 있는가를 파악하기 위해 컴퓨터 이용률, 이용기간, 이용목적, 이용시간 등에 대해 조사하였다.

(1) 컴퓨터 이용여부

가정이나 청소년 자신의 컴퓨터 보유여부와 상관없이 컴퓨터 이용여부에 대해 조사한 결과, 현재 컴퓨터를 이용하고 있는 청소년은 전체 응답자 중 71.5%, 과거사용 청소년이 17.2%로 컴퓨터 이용률은 88.7%로 나타났다. 이러한 수치는 1998년 국민 평균 컴퓨터 이용률 41.7%, 1999년 37.9% 보다 2배가 넘는 수치이다. 또한 일본 청소년의 경우, 현재 컴퓨터를 이용하고 있는 청소년이 42.8%, 과거에 이용한 경험이 있는 청소년이 41.9%로 총 84.7%의 청소년이 컴퓨터를 이용한 경험이 있는 것으로 조사되어 우리나라와 비슷한 경향을 보였다.[그림 III-7].



[그림 III-7] 컴퓨터 이용률 비교

배경변인별로는 지역규모가 클수록 더 많은 청소년이 컴퓨터를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 일반국민의 경우 1998년 남성(51.1%)이 여성(32.5%)보다 컴퓨터를 더 이용하고 있는 것으로 나타났지만, 청소년의 경우는 이러한 성별 차이가 발견되지 않았으며, 학교급별 차이도 나타나지 않았다<표 III-19>.

<표 III-19> 컴퓨터 이용 여부

단위 : 빈도수 (%)

			현재사용	과거사용	이용경험없음
성 별 ¹⁾	전	체 1,078 (100.0)	771 (71.5)	185 (17.2)	122 (11.3)
	남	자 498 (100.0)	369 (74.1)	74 (14.9)	55 (11.0)
	여	자 580 (100.0)	402 (69.3)	111 (19.1)	67 (11.6)
학 교 ²⁾	중 학 교	588 (100.0)	420 (71.4)	100 (17.0)	68 (11.6)
	고등학교	490 (100.0)	351 (71.6)	85 (17.3)	54 (11.0)
지 역 ³⁾	대 도 시	411 (100.0)	320 (77.9)	53 (12.9)	38 (9.2)
	중소도시	361 (100.0)	254 (70.4)	72 (19.9)	35 (9.7)
	읍 · 면	306 (100.0)	197 (64.4)	60 (19.6)	49 (16.0)

통계 : 1) $\chi^2=3.777$, $p> .05$ 2) $\chi^2=.090$, $p> .05$ 3) $\chi^2=19.973$, $p< .01$

(2) 컴퓨터 이용경력

청소년들에게 컴퓨터를 이용한 기간을 질문한 결과, 평균 2년 1개월 정도의 이용경력을 지닌 것으로 나타났다. 1년 이하인 경우가 전체 청소년의 전체의 20.9%로 가장 많았고, 5년 이상이라고 대답한 청소년도 전체 청소년의 10.0%를 차지하였다<표 III-20>. 배경변인별로 볼 때 성별로는 차이가 없었으나 교급별로는 고등학생이, 지역규모별로는 규모가 클수록 이용기간이 길게 나타났다. 반면 일본 청소년의 컴퓨터 이용경력 분포는 3-5년, 2-3년, 5년 이상의 순으로 나타나 우리 나라 청소년보다 더 많은 기간동안 컴퓨터를 이용하여 온 것으로 나타났다.

<표 III-20> 청소년의 컴퓨터 이용경력

단위 : 빈도수 (%)

전 체	사용 안함	1년 이하	1-2년	2-3년	3-4년	4-5 년	5년 이상
1103	233	230	169	166	113	82	110
(100.0)	(21.1)	(20.9)	(15.3)	(15.0)	(10.2)	(7.4)	(10.0)

(3) 컴퓨터이용에 영향을 받은 사람

청소년이 컴퓨터를 이용하는 데 있어서 영향을 준 사람에 대한 조사 결과, <표 III-21>에 나타난 것처럼 부모(27.4%), 친구(24.3%), 형제·자매(17.0%), 친척(10.4%) 등의 순으로 나타났다.

<표 III-21> 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람

단위 : 빈도수 (%)

		부모	형제 자매	친척	친구	선생님	학원	기타
	전 체	261	162	99	232	87	59	53
	953 (100.0)	(27.4)	(17.0)	(10.4)	(24.3)	(9.1)	(6.2)	(5.6)
	남 자	97	44	60	152	38	29	31
성 별 ¹⁾	451 (100.0)	(21.5)	(9.8)	(13.3)	(33.7)	(8.4)	(6.4)	(6.9)
	여 자	164	118	39	80	49	30	22
	502 (100.0)	(32.7)	(23.5)	(7.8)	(15.9)	(9.8)	(6.0)	(4.4)
학 교 ²⁾	중 학 교	134	65	68	127	66	31	27
	518 (100.0)	(25.9)	(12.5)	(13.1)	(24.5)	(12.7)	(6.0)	(5.2)
	고 등 학 교	127	97	31	105	21	28	26
급 별	435 (100.0)	(29.2)	(22.3)	(7.1)	(24.1)	(4.8)	(6.4)	(6.0)
	대 도 시	123	65	41	96	13	17	19
	374 (100.0)	(32.9)	(17.4)	(11.0)	(25.7)	(3.5)	(4.5)	(5.1)
지 역 ³⁾	중 소 도 시	94	71	27	86	13	16	16
	323 (100.0)	(29.1)	(22.0)	(8.4)	(26.6)	(4.0)	(5.0)	(5.0)
	읍 · 면	44	26	31	50	61	26	18
규모별	256 (100.0)	(17.2)	(10.2)	(12.1)	(19.5)	(23.8)	(10.2)	(7.0)

통계 : 1) $\chi^2=78.232$, $p<.001$ 2) $\chi^2=38.937$, $p<.001$ 3) $\chi^2=124.729$, $p<.001$

배경변인별로 남학생은 친구(33.7%), 여학생인 경우는 부모(32.7%)로부터 가장 영향을 많이 받았으며, 중학생의 경우는 선생님께서로부터 영향을 받은 비율이 고등학생에 비해 상대적으로 높은 반면(12.7%), 고등학생의 경우는 형제나 자매로부터 영향을 많이 받는 것으로 나타났다.

지역규모별로도 차이를 보이고 있는데, 규모가 클수록 부모로부터 영향을 많이 받는 반면에 규모가 작을수록 '선생님이나 학원'의 영향을 많이 받는 것으로 나타났다. 따라서 지역규모가 큰 경우는 가정의 정보화수준이 그 만큼 높기 때문에 청소년이 집에서 컴퓨터를 이용할 수 있는 여건이 높지만, 지역규모가 작은 경우는 학교를 중심으로 컴퓨터를 접하고 있다고 볼 수 있다.

일본 청소년의 경우 컴퓨터 이용에 영향을 가장 많이 받은 사람은 학교선생님이며, 다음으로 부모, 친구, 형제·자매, 친척의 순으로 나타나, 학교에서의 컴퓨터교육이 활성화되고 있음을 알 수 있다.

(4) 컴퓨터 이용 장소

청소년이 컴퓨터를 주로 이용하는 장소에 대해 조사한 결과, <표 III-22>에 나타난 것처럼 자기 집(68.2%), 기타(9.7%), 친구 집(6.5%), 학교 수업시간(5.6%)의 순으로 나타났다.

배경변인별로도 차이를 보이고 있는데, 남학생보다 여학생이, 중학생보다는 고등학생이 자기 집에서 컴퓨터를 이용하는 경향이 높았다. 또한 지역 규모가 클수록 자신의 집에서 컴퓨터를 이용하는 경향이 높았으며, 반대로 규모가 작을수록 학교나 학원 등을 이용하는 경향이 높았다.

반면, 일본 청소년은 컴퓨터를 주로 사용하는 장소가 학교수업시간, 자신의 집, 친구의 집 등의 순으로 나타나 우리 나라의 청소년과 차이를 보이고 있다.

<표 III-22> 컴퓨터 이용 장소

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	자기집	친구집	수업 시간	방과후 학 교	학원	공공 기관	기타
전 체		949 (100.0)	647 (68.2)	62 (6.5)	53 (5.6)	33 (3.5)	36 (3.8)	26 (2.7)	92 (9.7)
성 별 ¹⁾	남 자	450 (100.0)	288 (64.0)	39 (8.7)	23 (5.1)	8 (1.8)	22 (4.9)	10 (2.2)	60 (13.3)
	여 자	499 (100.0)	359 (71.9)	23 (4.6)	30 (6.0)	25 (5.0)	14 (2.8)	16 (3.2)	32 (6.4)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	522 (100.0)	336 (64.4)	43 (8.2)	46 (8.8)	14 (2.7)	14 (2.7)	13 (2.5)	56 (10.7)
	고등학교	427 (100.0)	311 (72.8)	19 (4.4)	7 (1.6)	19 (4.4)	22 (5.2)	13 (3.0)	36 (8.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	369 (100.0)	298 (80.8)	18 (4.9)	3 (.8)	5 (1.4)	5 (1.4)	9 (2.4)	31 (8.4)
	중소도시	321 (100.0)	205 (63.9)	23 (7.2)	7 (2.2)	16 (5.0)	10 (3.1)	14 (4.4)	46 (14.3)
	읍 · 면	259 (100.0)	144 (55.6)	21 (8.1)	43 (16.6)	12 (4.6)	21 (8.1)	3 (1.2)	15 (5.8)

통계 : 1) $\chi^2=30.839$, $p<.001$ 2) $\chi^2=36.695$, $p<.001$ 3) $\chi^2=140.324$, $p<.001$

이러한 컴퓨터 이용장소의 특징은 일본과 비교할 때 학교에서의 컴퓨터교육이 매우 미비하다는 점과 공공기관의 이용 또한 매우 낮다는 점을 보여준다.

(5) 키보드 조작 수준

청소년의 컴퓨터 조작능력이나 이용도를 측정하기 위해 컴퓨터 자판기 조작 수준에 대해 조사하였는데, ‘키보드를 보지 않고 치는 수준’의 청소년은 전체 청소년의 38.6%로 높게 나타났으며, ‘보면서 치는’ 경우가 56.8%, ‘키보드를 찾는 것조차 힘들다’고 대답한 경우는 4.6%에 불과했다 <표 III-23>.

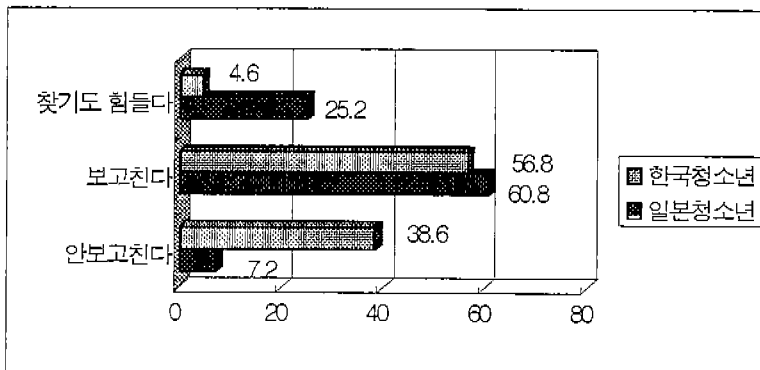
<표 III-23> 키보드 조작 수준

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	찾기도 힘들	보면서 친	보지않고 친
			전 체 952 (100.0)	44 (4.6)	541 (56.8)	367 (38.6)
성 별 ¹⁾	남 자		453 (100.0)	23 (5.1)	257 (56.7)	173 (38.2)
	여 자		499 (100.0)	21 (4.2)	284 (56.9)	194 (38.9)
학 교 급 별 ²⁾	중 학 교		521 (100.0)	26 (5.0)	320 (61.4)	175 (33.6)
	고등학교		431 (100.0)	18 (4.2)	221 (51.3)	192 (44.5)
지 역 ³⁾ 규모 별	대 도 시		372 (100.0)	20 (5.4)	184 (49.5)	168 (45.2)
	중소도시		321 (100.0)	12 (3.7)	202 (62.9)	107 (33.3)
	읍 · 면		259 (100.0)	12 (4.6)	155 (59.8)	92 (35.5)

통계 : 1) $\chi^2=0.418$, $p>.05$ 2) $\chi^2=11.957$, $p<.01$ 3) $\chi^2=14.169$, $p<.01$

한국 청소년의 키보드 조작 수준은 일본 청소년에 비해 매우 높은 수준인데, 일본 청소년의 25.2%가 '키보드를 찾는 것조차 힘들다'고 대답하였고, 68.0%가 '키보드를 보면서 친다'고 대답하였고 7.2%가 '키보드를 보지 않고 친다'고 응답하였다[그림 III-8].



[그림 III-8] 한국과 일본청소년의 키보드 조작수준 비교

(6) 컴퓨터 이용시간

청소년이 학교나 집 등에서 1주일 평균 컴퓨터의 이용시간에 대해 질문한 결과, 1시간에서 3시간 정도라고 응답한 청소년이 전체의 22.9%를 차지하였으며, 30분에서 1시간 미만은 17.4%, 3-5시간이 13.1%, 5-10시간이 13.0% 등으로 나타났다<표 III-24>.

<표 III-24> 컴퓨터 이용시간(1주일)

단위 : 빈도수 (%)

	전체	30분 미만	30분-1시간	1-3시간	3-5시간	5-10시간	10-20시간	20시간 이상	잘 모름
전체	943 (100.0)	113 (12.0)	164 (17.4)	216 (22.9)	124 (13.1)	123 (13.0)	59 (6.3)	43 (4.6)	101 (10.7)
성별 ¹⁾	남자	446 (100)	35 (7.8)	53 (11.9)	94 (21.1)	66 (14.8)	73 (16.4)	43 (9.6)	39 (8.7)
	여자	497 (100)	78 (15.7)	111 (22.3)	122 (24.5)	58 (11.7)	50 (10.1)	16 (3.2)	4 (.8)
학교 ²⁾	중학교	516 (100)	48 (9.3)	93 (18.0)	121 (23.4)	69 (13.4)	74 (14.3)	31 (6.0)	25 (4.8)
	고등학교	427 (100)	65 (15.2)	71 (16.6)	95 (22.2)	55 (12.9)	49 (11.5)	28 (6.6)	18 (4.2)
지역 ³⁾	대도시	368 (100)	35 (9.5)	48 (13.0)	92 (25.0)	57 (15.5)	52 (14.1)	26 (7.1)	20 (5.4)
	중소도시	320 (100)	47 (14.7)	60 (18.8)	75 (23.4)	29 (9.1)	41 (12.8)	22 (6.9)	8 (2.5)
규모별	읍·면	255 (100)	31 (12.2)	56 (22.0)	49 (19.2)	38 (14.9)	30 (11.8)	11 (4.3)	15 (5.9)

통계 : 1) $\chi^2=85.887$, $p<.001$

2) $\chi^2=9.075$, $p>.05$

3) $\chi^2=27.700$, $p<.05$

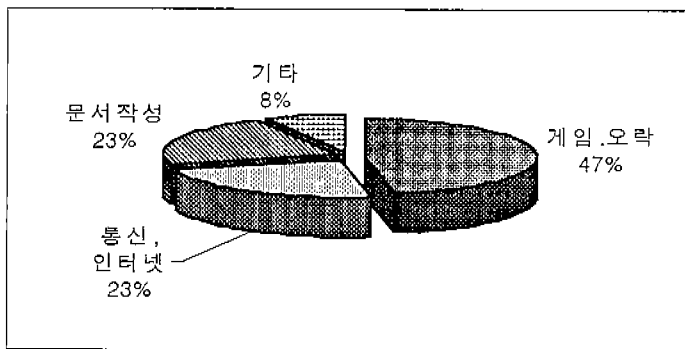
여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 지역의 규모가 클수록 컴퓨터를 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났는데, 특히 고등학생보다 중학생의 이용시간이 긴 것은 학교공부시간의 차이와 일상생활에서

입시에 따른 시간의 여유 차이에서 비롯된다고 보여진다.

일본청소년과 비교할 때 우리나라 청소년들의 컴퓨터 이용시간이 더 많은 것으로 나타났는데, 일본 청소년의 경우 30분에서 1시간 미만이 전체 청소년의 34.3%, 1-3시간의 경우 28.7%, 30분 미만이 17.8%, 5시간이상이 3.3%에 불과한 것으로 나타났다.

(7) 컴퓨터 이용목적

청소년이 컴퓨터를 이용하는 목적을 1순위와 2순위로 나누어 질문한 결과, 컴퓨터를 가장 많이 이용하는 용도는 게임이나 오락(47.3%), 통신이나 인터넷(22.6%), 문서작성(22.5%)의 순으로 나타났다[그림 III-9].



[그림 III-9] 컴퓨터 이용목적 (1순위)

배경변인별로 볼 때, 컴퓨터를 이용하는 목적은 성별, 교급별, 지역규모별로 모두 의미 있는 차이를 보이고 있는데<표 III-25>, 성별로 볼 때, 남학생의 경우는 ‘게임이나 오락’이 69.7%으로 가장 높은 반면 여학생은 ‘문서작성(34.4%)’, ‘통신이나 인터넷(31.0%)’을 이용한다고 응답하였다. 일본청소년의 경우 컴퓨터를 이용하는 용도로는 ‘워드프로세서’, ‘게임’, ‘학교 학습용 프로그램’ 등을 지적하고 있어 우리 나라 청소년과 큰 차이를 보이지는 않는 것으로 나타났다.

<표 III-25> 컴퓨터 이용목적(1순위)

단위 : 빈도수 (%)

		전체	문서 작성	게임 오락	통신 인터넷	계산 그래프	데이터 베이스	음악, 영상	기타
성 별 ¹⁾	전 체	939 (100.0)	211 (22.5)	444 (47.3)	212 (22.6)	19 (2.0)	10 (1.1)	23 (2.4)	20 (2.1)
	남 자	445 (100.0)	41 (9.2)	310 (69.7)	59 (13.3)	6 (1.3)	7 (1.6)	13 (2.9)	9 (2.0)
	여 자	494 (100.0)	170 (34.4)	134 (27.1)	153 (31.0)	13 (2.6)	3 (0.6)	10 (2.0)	11 (2.2)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	511 (100.0)	96 (18.8)	281 (55.0)	92 (18.0)	14 (2.7)	6 (1.2)	10 (2.0)	12 (2.3)
	고등학교	428 (100.0)	115 (26.9)	163 (38.1)	120 (28.0)	5 (1.2)	4 (0.9)	13 (3.0)	8 (1.9)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	368 (100.0)	90 (24.5)	180 (48.9)	80 (21.7)	4 (1.1)	1 (0.3)	9 (2.4)	4 (1.1)
	중소도시	322 (100.0)	75 (23.3)	129 (40.1)	102 (31.7)	3 (0.9)	2 (0.6)	6 (1.9)	5 (1.6)
	읍 · 면	249 (100.0)	46 (18.5)	135 (54.2)	30 (12.0)	12 (4.8)	7 (2.8)	8 (3.2)	11 (4.4)

통계 : 1) $\chi^2=193.051$, $p<.001$ 2) $\chi^2=35.565$, $p<.001$ 3) $\chi^2=65.509$, $p<.001$

컴퓨터를 이용하는 두 번째 용도에 대해서도 조사한 결과, ‘게임이나 오락(27.9%)’, ‘통신이나 인터넷(22.2%)’, ‘문서작성(21.4%)’, ‘음악이나 영상물 감상(16.3%)’으로 나타나 가장 많이 이용하는 것과 큰 차이를 보이지 않았다<표 III-26>.

<표 III-26> 컴퓨터 이용목적(2순위)

단위 : 빈도수 (%)

전 체	문서작성	게임, 오락	통신, 인터넷	계산, 그래프	데이터 베이스	음악, 영상 감상	기타
915 (100.0)	196 (21.4)	255 (27.9)	203 (22.2)	30 (3.3)	15 (1.6)	149 (16.3)	67 (7.3)

(8) 향후 컴퓨터 이용 계획

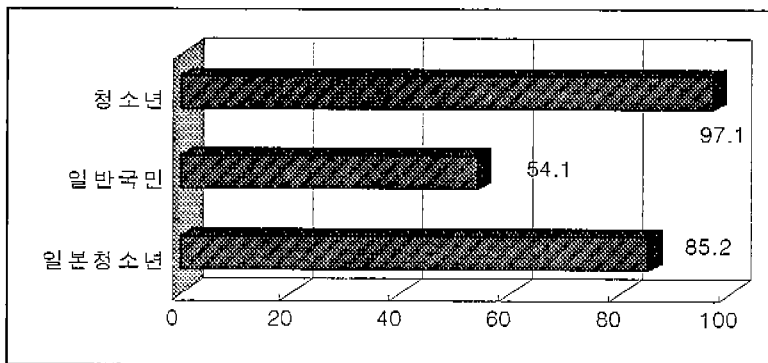
현재 컴퓨터를 이용하지 않는 청소년을 대상으로 향후 이용계획이 있는지를 질문한 결과, 97.1%의 청소년이 사용할 계획이라고 응답함으로써 거의 대부분의 청소년이 컴퓨터를 사용하겠다는 의사를 나타냈다<표 III-27>.

<표 III-27> 향후 컴퓨터 이용계획

단위 : 빈도수 (%)

전 체	꼭 이용	여건되면 이용	이용안함
312 (100.0)	215 (68.9)	88 (28.2)	9 (2.9)

이러한 이용계획은 1998년도 우리 나라 일반국민의 이용계획 54.1%보다 매우 높은 수준이며, 일본 청소년의 85.2%보다 매우 높은 이용계획이다[그림 III-10].



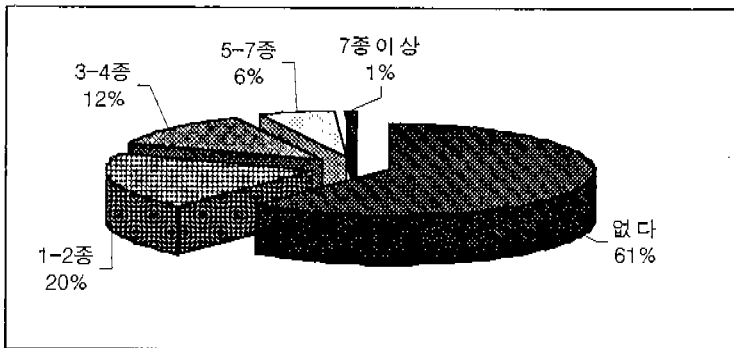
[그림 III-10] 향후 컴퓨터 이용계획 비교

2) 컴퓨터 소프트웨어 구매실태

최근 소프트웨어 불법복제와 컴퓨터 통신·인터넷을 통한 불법소프트웨어 유통이 심각한 사회문제로 등장하고 있다. 청소년의 경우 향후 소프트웨어의 구매 수요자라는 측면에서 현재 사용하고 있는 소프트웨어의 구매경험이나 유형 등은 매우 중요한데, 이 조사에서는 소프트웨어 구매경험, 구매 컴퓨터소프트웨어 형태, 구매하지 않는 이유 등에 대해 조사하였다.

(1) 소프트웨어 구매경험

조사 대상 청소년들에게 정품 소프트웨어를 구매한 적이 있는지를 조사한 결과 39.6%만이 정품을 구매한 경험이 있는 반면 60.4%의 청소년이 없다고 응답하였다[그림 III-11]. 이러한 청소년의 소프트웨어 구매경험은 1998년 일반국민의 42.3%, 1999년 51.2%와 큰 차이를 보이고 있지만, 성인에 비해 청소년의 구매비용부담이 크다는 측면에서 볼 때 매우 높은 구매율을 나타내고 있다고 보여진다.



[그림 III-11] 소프트웨어 구매경험 여부와 구매 종수

청소년의 배경변인별로 볼 때, 남학생이 여학생보다, 지역규모가 클수록 더 많은 구매경험을 보였으며, 구매한 경우 1-4종 정도를 구매한 경우가 31.9%로 나타났다<표 III-28>.

<표 III-28> 소프트웨어 구매경험

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	있 다	없 다	
		전 체	1,031 (100.0)	408 (39.6)	623 (60.4)
성 별 ¹⁾	남 자	476 (100.0)	225 (47.3)	251 (52.7)	
	여 자	555 (100.0)	183 (33.0)	372 (67.0)	
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	568 (100.0)	200 (35.2)	368 (64.8)	
	고등학교	463 (100.0)	208 (44.9)	255 (55.1)	
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	394 (100.0)	195 (49.5)	199 (50.5)	
	중소도시	345 (100.0)	131 (38.0)	214 (62.0)	
	읍 · 면	292 (100.0)	82 (28.1)	210 (71.9)	

통계 : 1) $\chi^2=21.900$, $p<.001$

2) $\chi^2=10.064$, $p<.01$

3) $\chi^2=32.705$, $p<.001$

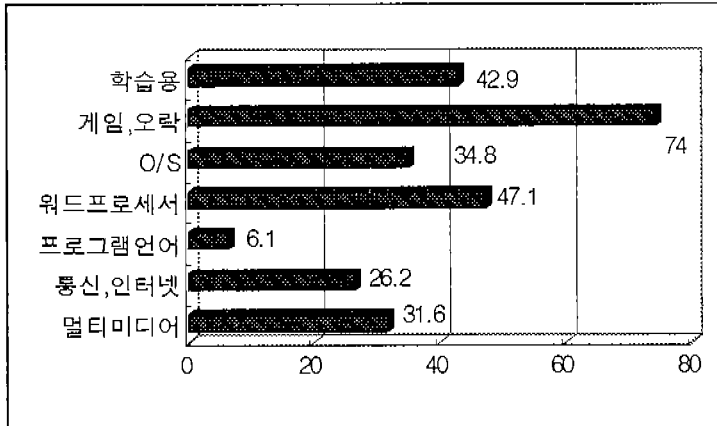
(2) 소프트웨어 유형별 구매 여부

소프트웨어를 구매한 경우, 그 유형이 어떠한 부문이가를 질문한 결과 결과 게임·오락 관련 소프트웨어의 구매율이 74.0%로 가장 높았고, 그 다음이 워드프로세서 관련 소프트웨어(47.1%), 학습용 소프트웨어(42.9%), O/S(34.8%)의 순으로 나타났다[그림 III-12].

일반국민의 소프트웨어별 구매율과 비교시 학습용(12.8%), 게임·오락(26.9%), 워드프로세서(23.0%), 통신이나 인터넷(13.5%), 멀티미디어(9.4%)등의 경우는 청소년이 더 많은 구매율을 보이고 있는 것으로 조사되었다.

이러한 청소년의 구매경험은 게임이나 소프트웨어의 가격 책정시 청소년에게 적합한 것을 개발할 필요가 있음을 보여주며, 청소년 중에서도 남학생과 여학생을 구별하여 전문적인 영역에 초점을 맞출 필요가 있음을

보여준다.



[그림 III-12] 소프트웨어 유형별 구매율

(3) 정품 소프트웨어를 구매하지 않은 이유

청소년들이 정품 소프트웨어를 구매하지 않은 이유로는 ‘특정한 이유가 없다’는 것이 가장 높게 나타났는데(34.5%), 이러한 조사결과는 대부분의 청소년들이 컴퓨터를 오락이나 공개적인 학습용 소프트웨어를 가장 많이 선호하기 때문으로 판단된다.

또한 ‘비싼 가격 때문에 정품을 구매하지 않는다’는 응답이 30.4%로 높았으며, ‘복제품을 이용한다’는 청소년 또한 16.6%로 높게 나타났지만, 일반인의 복제품을 이용 응답율 25.9%보다는 낮게 조사되었다. 특히 청소년의 경우 성별로 볼 때, 남학생의 경우는 ‘복제품을 이용할 수 있다’는 응답이 22.6%로 여학생에 비해 상대적으로 높게 나타났다<표 III-29>.

특히 여학생의 경우 ‘적당한 프로그램이 없기 때문’이라고 응답한 경우가 18.7%로 남학생에 비해 상대적으로 높게 나타났는데, 이는 대부분의 청소년용 프로그램이 오락용이고, 이 또한 남학생 중심의 프로그램이기 때문으로 보인다.

<표 III-29> 정품소프트웨어를 구매하지 않는 이유

단위 : 빈도수 (%)

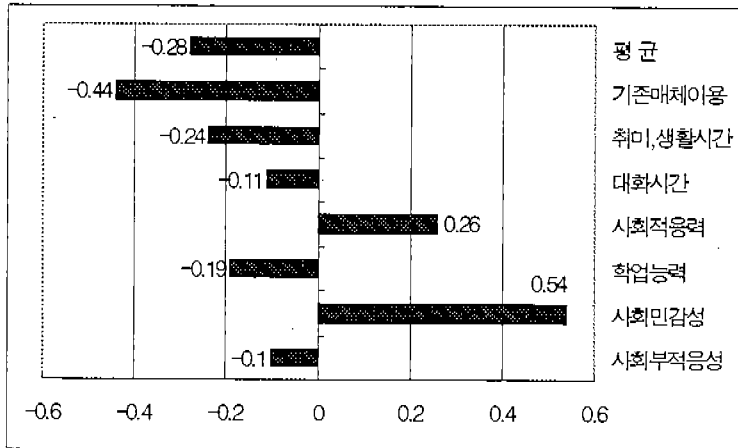
		전 체	복제품 이용가능	공개 프로그램 이용	적당한 프로그램 없어서	비싼가격	기타
전 체		634 (100.0)	105 (16.6)	27 (4.3)	90 (14.2)	193 (30.4)	219 (34.5)
성 별 ¹⁾	남 자	292 (100.0)	66 (22.6)	10 (3.4)	26 (8.9)	106 (36.3)	84 (28.8)
	여 자	342 (100.0)	39 (11.4)	17 (5.0)	64 (18.7)	87 (25.4)	135 (39.5)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	373 (100.0)	55 (14.7)	10 (2.7)	64 (17.2)	122 (32.7)	122 (32.7)
	고등학교	261 (100.0)	50 (19.2)	17 (6.5)	26 (10.0)	71 (27.2)	97 (37.2)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	216 (100.0)	37 (17.1)	9 (4.2)	34 (15.7)	62 (28.7)	74 (34.3)
	중소도시	213 (100.0)	36 (16.9)	10 (4.7)	25 (11.7)	55 (25.8)	87 (40.8)
	읍 · 면	205 (100.0)	32 (15.6)	8 (3.9)	31 (15.1)	76 (37.1)	58 (28.3)

통계 : 1) $\chi^2=34.823$, $p<.001$ 2) $\chi^2=15.114$, $p<.01$ 3) $\chi^2=11.166$, $p>.05$

3) 컴퓨터 이용에 따른 생활 변화

컴퓨터를 이용함에 따라 청소년들의 생활이나 의식이 어떻게 변화하였는가를 기존매체 이용변화, 생활시간의 변화, 대화시간의 변화, 사회 적응력과 표현력의 변화, 학업능력과 집중력의 변화, 사회나 유행에 대한 민감성의 변화, 사회적 부적응성의 변화 등 7개영역으로 나누어 조사하였다. 그 결과 기존매체의 변화나 대화시간, 학업능력의 경우는 감소한 반면, 사회 적응력이나 표현력, 유행에 대한 민감성은 높아진 것으로 나타났다[그

림 III-13].

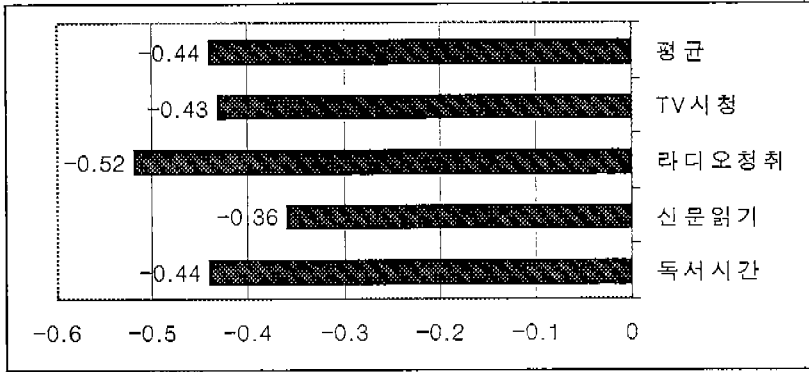


'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-13] 컴퓨터 이용에 따른 생활 변화

(1) 기존매체 이용 변화

컴퓨터는 원하는 정보를 얻을 수 있는 매체로서의 성격을 지니고 있기 때문에, 현재 이용되고 있는 매체의 대체적 효과를 지닌다. 따라서 전통적으로 이용되는 다른 매체 이용시간에 영향을 줄 수 있다. 이 조사에서는 컴퓨터이용에 따른 TV시청, 라디오청취, 신문 읽기, 독서시간 변화를 조사하였는데, 모든 매체 이용시간이 감소된 것으로 조사되었다[그림 III-14]. 기존 매체 전체 이용시간의 변화의 변인별 차이는 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 지역규모가 작을수록 더 많이 영향을 받는 것으로 나타났다.



'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-14] 기존매체 이용정도 변화

TV시청 시간 변화는 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이 더 많은 영향을 받은 것으로 조사되었는데, 시청시간이 '많이 늘거나 줄었다'고 응답한 비율이 상대적으로 높았다. 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았다<표 III-30>.

라디오청취 시간은 기존 매체 중 가장 많이 감소한 것으로 조사되었는데, 특히 남학생의 경우 '많이 줄었다'고 응답한 경우가 30.3%인 반면에 여학생은 16.7%로 남학생의 청취시간이 많이 감소한 것으로 조사되었고, 교급별이나 지역별로는 큰 차이를 보이지 않았다.

신문 읽는 시간의 변화도 라디오 청취시간과 유사한 변화양상을 보였는데, 남학생의 23.4%가 '많이 줄었다'고 응답한 반면 여학생의 12.1%만이 '많이 줄었다'고 응답하였다. 교급별, 지역별로는 큰 차이를 보이지 않았다.

독서시간의 경우도 남학생이 더 많은 영향을 받은 것으로 조사되었으며, 교급별로나 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았다.

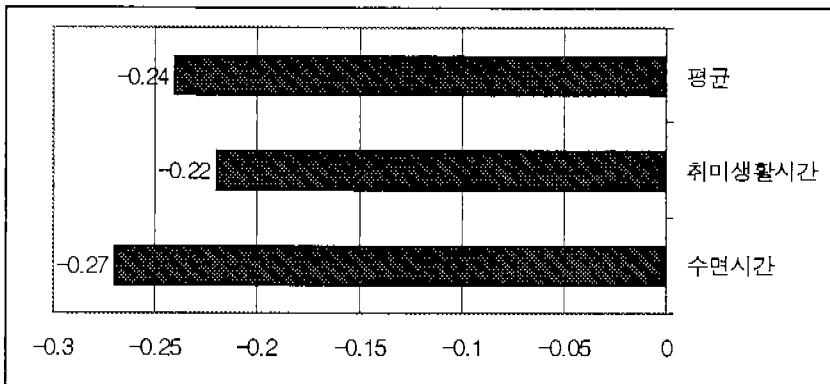
<표 III-30> 기존매체 이용시간의 변화

단위 : 빈도수 (%)

	TV시청	라디오청취	신문읽기	독서시간
전 체	873 (100.0)	864 (100.0)	864 (100.0)	863 (100.0)
많이 늘었다	32 (3.7)	28 (3.2)	20 (2.3)	18 (2.1)
늘었다	52 (6.0)	90 (10.4)	87 (10.1)	85 (9.8)
변함 없다	384 (44.0)	350 (40.5)	469 (54.3)	394 (45.7)
줄었다	319 (36.5)	196 (22.7)	137 (15.9)	236 (27.3)
많이 줄었다	86 (9.9)	200 (23.1)	151 (17.5)	130 (15.1)

(2) 취미·휴식시간 변화

컴퓨터 이용에 따른 청소년의 취미시간과 휴식시간 변화를 조사한 결과 기존매체 이용시간과 같이 모두 감소한 것으로 나타났지만 그 영향 정도는 상대적으로 낮게 나타났다[그림 III-15].



'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-15] 취미 및 수면시간 변화정도

취미생활시간이 ‘늘어났다’고 응답한 경우는 전체의 18.7%로 나타났고 ‘변화 없음’이 43.5%인 반면에 ‘줄었다’고 응답한 경우는 37.8%로 조사되었다<표 III-31>. 배경변인별로 볼 때, ‘줄었다’고 응답한 비율이 기존매체 이용시간과 반대로 여학생(40.6%)이 남학생(34.1%)보다 높았다. 이 밖에 고등학생보다는 중학생이, 도시규모가 작을수록 더 많은 변화를 보였다.

<표 III-31> 취미·휴식시간의 변화

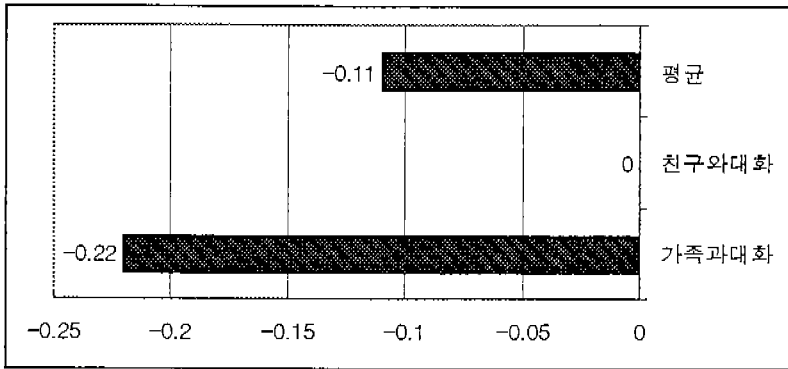
단위 : 빈도수 (%)

전 체	취미생활시간		수면시간	
	빈도수	비율 (%)	빈도수	비율 (%)
전 체	869	(100.0)	868	(100.0)
많이 늘었다	49	(5.6)	45	(5.2)
늘었다	114	(13.1)	86	(9.9)
변함없다	378	(43.5)	381	(43.9)
줄었다	256	(29.5)	295	(34.0)
많이 줄었다	72	(8.3)	61	(7.0)

컴퓨터이용에 따른 수면시간 변화에 대해 ‘늘었다’고 응답한 경우는 15.1%인 반면에 ‘줄었다’고 응답한 경우가 전체의 41.0%로 조사되었다. 배경변인 별 차이는 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 도시규모가 작을수록 많은 영향을 받고 있다고 조사되었다.

(3) 대화시간 변화

컴퓨터 이용에 따라 타인과의 대화시간을 친구와의 대화시간과 가족과의 대화시간으로 구분하여 조사한 결과 친구와의 대화시간은 변하지 않는 반면에 가족과의 대화시간은 감소한 것으로 조사되었다[그림 III-16].



‘2’(많이 늘었다), ‘1’(늘었다), ‘0’(변화 없다), ‘-1’(줄었다), ‘-2’(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-16] 대화시간 변화

친구와의 대화의 경우, ‘늘었다’는 응답률은 21.8%, ‘변화 없음’ 54.8, ‘줄었다’는 응답률은 23.3%로 조사되었다<표 III-32>. 배경변인 중 성별로 볼 때, 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 도시규모가 작을수록 더 많은 변화를 보였다.

<표 III-32> 대화시간 변화

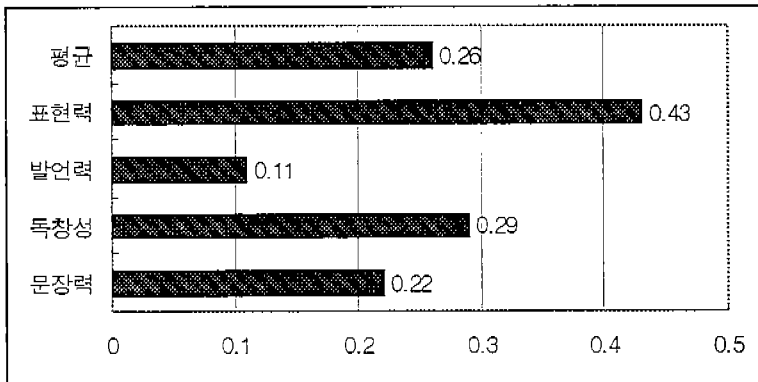
	단위 : 빈도수 (%)	
	친구와의 대화시간	가족과의 대화시간
전 체	866 (100.0)	866 (100.0)
많이 늘었다	53 (6.1)	23 (2.7)
늘었다	136 (15.7)	77 (8.9)
변화없다	475 (54.8)	514 (59.4)
줄었다	158 (18.2)	194 (22.4)
많이 줄었다	44 (5.1)	58 (6.7)

또한 가족과 대화시간의 경우는 ‘늘었다’는 11.6%, ‘변화 없음’ 59.4%, ‘줄었다’는 응답률은 29.1%로 나타났다. 배경변인별로 볼 때, 여학생보다는

남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 도시규모가 작을수록 더 많은 영향을 받은 것으로 조사되었다.

(4) 표현력과 사회 적응력 변화

컴퓨터 이용에 따른 사회성의 변화를 측정하기 위해 표현력이나 발언 경험, 독창적 아이디어, 문장력 등의 변화를 조사한 결과, 모든 항목에서 긍정적 효과를 가져온 것으로 나타났다[그림 III-17].



'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-17] 표현력과 사회적응력의 변화 정도

표현력의 경우 '늘었다' 43.6%, '변화 없다' 49.2%, '줄었다' 7.1%로 조사되었고, 배경변인별로는 의미 있는 차이를 보이지 않았다<표 III-33>.

그러나 발언경험의 경우는 남학생이 여학생보다, 중학생이 고등학생보다, 도시규모가 작을수록 더 많은 영향을 받은 것으로 나타났고, 독창성의 변화도 발언경험과 유사한 경향을 보였다. 그러나 변인별 문장력의 변화는 큰 차이를 보이지 않았다.

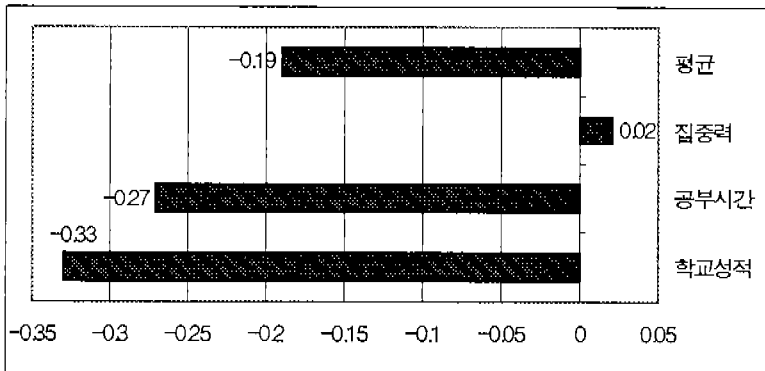
<표 III-33> 표현력과 사회 적응력의 변화

단위 : 빈도수 (%)

	표현력	발언경험	독창성	문장력
전 체	865 (100.0)	866 (100.0)	864 (100.0)	866 (100.0)
많이 늘었다	66 (7.6)	36 (4.2)	50 (5.8)	50 (5.8)
늘었다	311 (36.0)	158 (18.2)	228 (26.4)	205 (23.7)
변함 없다	426 (49.2)	572 (66.1)	522 (60.4)	522 (60.3)
줄었다	53 (6.1)	70 (8.1)	49 (5.7)	60 (6.9)
많이 줄었다	9 (1.0)	30 (3.5)	15 (1.7)	29 (3.3)

(5) 집중력과 학업능력 변화

컴퓨터 이용에 따른 학업능력과 집중력의 변화를 조사한 결과, 집중력은 증가한 반면 학교성적이나 공부시간은 감소한 것으로 나타났다[그림 III-18].



'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-18] 집중력과 학업능력의 변화정도

학교성적이 높아진 경우는 13.3%, 변화가 없는 경우는 48.6%, 낮아진

경우는 38.2%에 해당하였는데<표 III-34>, 변인별로 볼 때 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 도시규모가 작을수록 더 많은 영향을 받은 것으로 나타났다.

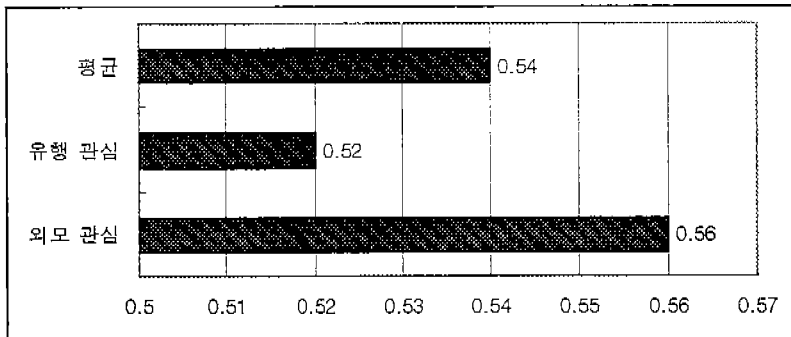
<표 III-34> 학업능력과 사고집중력의 변화

단위 : 빈도수 (%)

	학교성적	공부시간	집중력
전 체	867 (100.0)	866 (100.0)	866 (100.0)
많이 늘었다	19 (2.2)	28 (3.2)	30 (3.5)
늘었다	96 (11.1)	106 (12.2)	189 (21.8)
변화 없다	421 (48.6)	401 (46.3)	455 (52.5)
줄었다	238 (27.5)	261 (30.1)	156 (18.0)
많이 줄었다	93 (10.7)	70 (8.1)	36 (4.2)

(6) 사회에 대한 민감성 변화

컴퓨터 이용에 따른 유행이나 외모 등 사회에 대한 민감성은 모두 증가한 것으로 나타났다[그림 III-19].



'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다), '-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-19] 사회에 대한 민감성의 변화정도

유행이나 패션 등에 대한 관심변화의 변인별 차이를 볼 때, 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 지역규모가 작을수록 더 많은 변화를 보였다<표 III-35>. 또한 외모에 대한 관심변화의 성별 차이에서는 ‘늘었다’고 응답한 경우는 여학생이, ‘줄었다’고 응답한 경우는 남학생이 더 많았다.

<표 III-35> 사회에 대한 민감성 변화

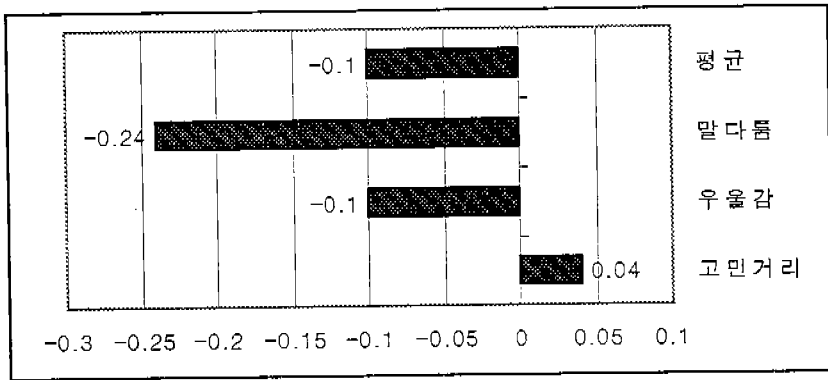
단위 : 빈도수 (%)

	유행에 대한 관심	외모에 대한 관심
전 체	869 (100.0)	866 (100.0)
많이 늘었다	122 (14.0)	139 (16.1)
늘었다	305 (35.1)	285 (32.9)
변함 없다	372 (42.8)	386 (44.6)
줄었다	45 (5.2)	35 (4.0)
많이 줄었다	25 (2.9)	21 (2.4)

(7) 사회 부적응성 변화

컴퓨터 이용에 따라 청소년의 개인중심적 생활이 증가하고 이에 따른 사회적 부적응성이 늘 것이라는 예측이 많다. 이 조사에서 청소년의 사회 부적응성 변화를 검토한 결과 고민거리는 증가한 반면 말다툼이나 우울감은 감소한 것으로 나타났으며, 전체적으로는 감소한 것으로 조사되었다[그림 III-20].

컴퓨터 이용에 따라 말다툼이 늘었다고 응답한 경우는 10.7%인 반면에 줄었다고 응답한 경우는 17.5%로 많이 감소한 것으로 나타났으며<표 III-36>, 성별이나 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았으나, 교급별로 볼 때 고등학생보다는 중학생이 더 많은 영향을 받는 것으로 나타났다.



‘2’(많이 늘었다), ‘1’(늘었다), ‘0’(변화 없다), ‘-1’(줄었다), ‘-2’(많이 줄었다)로 재부호화하여 계산한 값임. 최대값 : 2, 최소값 : -2

[그림 III-20] 사회 부적응성의 변화정도

우울감의 경우는 여학생의 경우는 전반적으로 늘었지만 남학생은 줄어든 경향을 보였고, 중학생이 고등학생보다 그리고 지역규모가 작을수록 줄었다고 응답한 경우가 많았다. 컴퓨터 이용에 따른 고민거리가 ‘늘었다’고 응답한 경우는 여학생이 남학생보다 많았으나 ‘줄었다’고 응답한 경우는 남학생이 여학생보다 많았다. 이 밖에 고등학생보다는 중학생이, 지역규모가 작을수록 고민거리의 변화가 심한 것으로 조사되었다.

<표 III-36> 사회 부적응성의 변화

단위 : 빈도수 (%)

	말다툼	우울감	고민거리
전 체	867 (100.0)	861 (100.0)	865 (100.0)
많이 늘었다	16 (1.8)	37 (4.3)	59 (6.8)
늘었다	77 (8.9)	113 (13.1)	150 (17.3)
변함 없다	536 (61.8)	511 (59.3)	486 (56.2)
줄었다	161 (18.6)	123 (14.3)	111 (12.8)
많이 줄었다	77 (8.9)	77 (8.9)	59 (6.8)

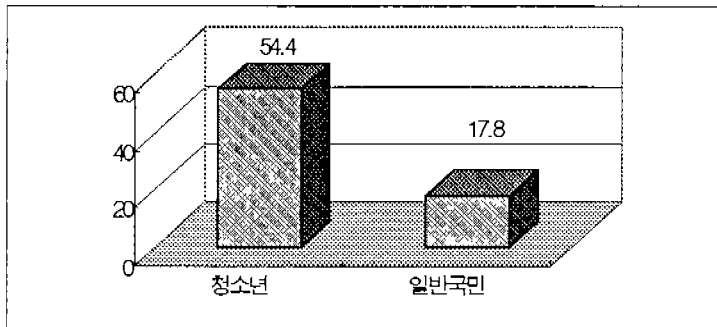
4. 청소년의 PC통신 및 인터넷 이용실태

1) PC통신 이용 실태

최근 급속하게 확산되고 있는 PC통신의 청소년 이용실태에 대한 세부내용을 이용여부와 목적, 시간 등으로 구분하여 조사하였으며, 부모의 PC통신 이용여부나 자녀의 이용에 대한 태도와의 관계에 대해 조사하였다.

(1) PC통신 이용 여부

전체 응답 청소년의 컴퓨터통신 이용률은 54.4%로, 1998년도의 일반국민의 이용률 16.6%, 1999년 17.8%보다 매우 높게 나타났다[그림 III-21].



[그림 III-21] 일반국민과 청소년의 PC통신 이용률 비교

배경변인별로 볼 때, 성별 차이보다는 학교급별, 지역규모별, 컴퓨터 이용 여부에 따라 차이를 보였는데, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 이용률이 높게 조사되었다<표 III-37>.

<표 III-37> PC통신 이용률

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	이용함	이용안함
성 별 ¹⁾	전 체	1,054 (100.0)	573 (54.4)	481 (45.6)
	남 자	486 (100.0)	263 (54.1)	223 (45.9)
학 교 급 별 ²⁾	여 자	568 (100.0)	310 (54.6)	258 (45.4)
	중 학 교	577 (100.0)	291 (50.4)	286 (49.6)
	고등학교	477 (100.0)	282 (59.1)	195 (40.9)
지 역 규 모 별 ³⁾	대 도 시	404 (100.0)	235 (58.2)	169 (41.8)
	중소도시	350 (100.0)	205 (58.6)	145 (41.4)
	읍 · 면	300 (100.0)	133 (44.3)	167 (55.7)

통계 : 1) $\chi^2=0.023$, $p>.05$ 2) $\chi^2=7.941$, $p<.01$ 3) $\chi^2=17.021$, $p< .001$

특히 지역규모별로 볼 때, 서울에 거주하는 청소년의 62.0%가 컴퓨터 통신을 이용하고 있는 것으로 조사되어, 광역시(52.9%), 중·소도시(58.6%), 읍·면지역(44.3%) 거주 청소년에 비해 상대적으로 높게 나타났다. 또한 컴퓨터를 이용하는 청소년의 10명 중 6명(59.1%)이 컴퓨터통신을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

부모의 통신이용능력과 청소년의 통신이용여부와는 매우 밀접한 관계가 있는 것으로 나타났는데, 부모 중 두분 모두가 PC통신을 이용하는 경우 청소년의 PC통신 이용률은 78.0%로 부모가 이용하지 못하는 경우의 49.9%보다 매우 높은 이용률을 보였다. 따라서 청소년의 PC통신 이용은 지역규모와 부모의 이용능력에 많은 영향을 받는다고 볼 수 있다.

(2) PC통신 이용 경력

청소년의 컴퓨터통신 평균 이용경력은 6.32개월로 조사되었다. 또한 이용경력을 구간별로 조사한 결과, 1년 이하(28.4%)가 차지하는 비중이 가장 높게 나타났으며, 1-2년 6.6%, 2-3년은 5.2%, 3년 이상은 3.7%에 불과하였다<표 III-38>.

<표 III-38> PC통신 이용경력

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	사용안함	1년 이하	1-2년	2-3년	3년 이상
전 체			1103 (100.0)	619 (56.1)	313 (28.4)	73 (6.6)	57 (5.2)	41 (3.7)
성 별 ¹⁾	남 자		515 (100.0)	287 (55.7)	143 (27.8)	38 (7.4)	27 (5.2)	20 (3.9)
	여 자		588 (100.0)	332 (56.5)	170 (28.9)	35 (6.0)	30 (5.1)	21 (3.6)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		605 (100.0)	361 (59.7)	168 (27.8)	26 (4.3)	34 (5.6)	16 (2.6)
	고등학교		498 (100.0)	258 (51.8)	145 (29.1)	47 (9.4)	23 (4.6)	25 (5.0)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		418 (100.0)	216 (51.7)	134 (32.1)	29 (6.9)	20 (4.8)	19 (4.5)
	중소도시		370 (100.0)	195 (52.7)	121 (32.7)	29 (7.8)	16 (4.3)	9 (2.4)
	읍 · 면		315 (100.0)	208 (66.0)	58 (18.4)	15 (4.8)	21 (6.7)	13 (4.1)

통계 : 1) $\chi^2=1.079$, $p>.05$

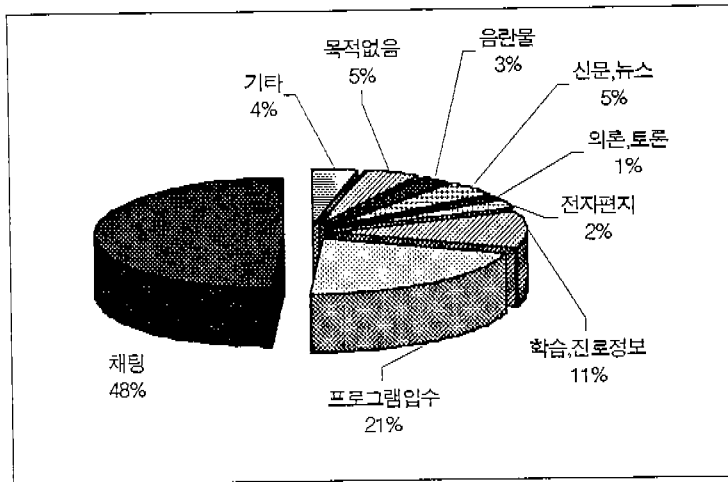
2) $\chi^2=18.765$, $p<.01$

3) $\chi^2=30.303$, $p<.001$

전체적으로 볼 때 PC통신 경력이 1년 이상인 경우는 상대적으로 낮은 분포를 보이는데, 이러한 사실은 PC통신이 청소년들의 실생활에 사용된 기간이 매우 짧음을 의미하는 것으로 볼 수 있다. 변인별 이용기간의 차이에서는 성별, 교급별 차이보다는 지역규모별 차이가 의미 있는 것으로 조사되었는데, 지역규모가 클수록 이용시간이 길게 나타났다.

(3) PC통신 이용 목적

컴퓨터통신의 주된 용도로는 ‘채팅’이 가장 많았으며(48.9%), 다음이 ‘프로그램 입수(20.8%)’ ‘학습이나 진로정보입수(10.8%)’ 등의 순서로 나타났다[그림 III-22].



[그림 III-22] PC통신 이용목적 1순위

배경변인 중에는 성별 차이만이 의미 있게 나타났는데, 남학생의 경우 '채팅'(38.5%), '공짜프로그램 파일입수'(34.4%), '학습공부나 진로탐색과 관련된 정보'(8.5%)의 순으로 나타난 반면 여학생은 '채팅'(57.9%), '학습공부나 진로탐색과 관련된 정보를 얻기 위해'(12.9%), '공짜 프로그램 파일'(9.0%)의 순으로 나타났다<표 III-39>.

반면 일반국민의 경우 여가시간의 활용(26.2%), 일상생활이나 취미활동 관련 정보의 입수(18.3%), 학업이나 연구에 필요한 자료 입수(16.6%), 아는 사람들과 의견이나 메시지를 주고받기 위해(14.2%), 업무상 정보의 교환(12.3%)의 순으로 나타나 청소년과 이용상의 차이를 보였다. 그리고 일본청소년의 경우 PC통신 이용목적 중 '관심 있는 정보의 획득'이 가장 높게 나타났고, 채팅, 전자게임, 프로그램의 입수 등의 순으로 이용목적을 두고 있는 것으로 나타나 우리 나라 청소년과 차이를 보였다. 따라서 아직까지 대부분의 청소년은 주로 오락이나 채팅 등 스트레스 해소용으로 PC통신을 이용하는 것으로 볼 수 있다.

<표 III-39> PC통신 이용목적 1순위

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	채팅	프로 그램 입수	학습 진로 정보	전자 편지	의견, 토론 참여	신문 뉴스	음란 물	목적 없음	기타
	전 체	581 (100.0)	284 (48.9)	121 (20.8)	63 (10.8)	14 (2.4)	8 (1.4)	26 (4.5)	15 (2.6)	27 (4.6)	23 (4.0)
성 별 ¹⁾	남 자	270 (100.0)	104 (38.5)	93 (34.4)	23 (8.5)	4 (1.5)	2 (0.7)	10 (3.7)	14 (5.2)	8 (3.0)	12 (4.4)
	여 자	311 (100.0)	180 (57.9)	28 (9.0)	40 (12.9)	10 (3.2)	6 (1.9)	16 (5.1)	1 (0.3)	19 (6.1)	11 (3.5)
학 교 ²⁾ 급 별	중학교	294 (100.0)	135 (45.9)	69 (23.5)	34 (11.6)	7 (2.4)	2 (0.7)	13 (4.4)	12 (4.1)	10 (3.4)	12 (4.1)
	고 등 학 교	287 (100.0)	149 (51.9)	52 (18.1)	29 (10.1)	7 (2.4)	6 (2.1)	13 (4.5)	3 (1.0)	17 (5.9)	11 (3.8)
지 역 ³⁾ 규모별	대도시	241 (100.0)	99 (41.1)	58 (24.1)	29 (12.0)	7 (2.9)	1 (0.4)	13 (5.4)	6 (2.5)	14 (5.8)	14 (5.8)
	중 소 도 시	207 (100.0)	121 (58.5)	30 (14.5)	21 (10.1)	5 (2.4)	4 (1.9)	9 (4.3)	3 (1.4)	8 (3.9)	6 (2.9)
	읍·면	133 (100.0)	64 (48.1)	33 (24.8)	13 (9.8)	2 (1.5)	3 (2.3)	4 (3.0)	6 (4.5)	5 (3.8)	3 (2.3)

통계 : 1) $\chi^2 = 79.091$, $p < .001$

2) $\chi^2 = 12.651$, $p > .05$

3) $\chi^2 = 26.091$, $p > .05$

PC통신의 두 번째로 많이 이용하는 목적을 조사한 결과, 1순위 이용 목적과 비슷한 결과를 보였는데, ‘채팅(20.3%)’, ‘공짜프로그램입수(18.7%)’, ‘별다른 목적 없이 그냥 이용(18.3%)’ 등의 순으로 나타났다<표 III-40>. 그 밖에 ‘학교공부나 진로탐색과 관련된 정보를 얻기 위해 사용(17.2%)’, ‘신문, 뉴스, 기사서버를 이용하기 위해 사용(9.9%)’, ‘전자편지를 주고받기 위해 사용(5.9%)’을 위해 PC통신을 사용하는 것으로 조사되었다. 이러한 결과는 청소년들이 PC통신을 사용하는 주된 목적이 친구를 사귀거나 대화(채팅)를 하기 위한 것임을 알 수 있다. 또한 PC통신을 교육을 위한 정보입수나 교환의 장으로서 적절하게 활용되지 못하고 있음을 추측할 수 있다.

<표 III-40> PC통신 이용목적 2순위

단위 : 빈도수 (%)

전 체	대화	프로 그램 입수	학교, 진로 정보	전자 편지	의견, 토론 참여	신문, 뉴스	음란 물	목적 없음	기타
546 (100.0)	111 (20.3)	102 (18.7)	94 (17.2)	32 (5.9)	19 (3.5)	54 (9.9)	18 (3.3)	100 (18.3)	16 (2.9)

(4) PC통신 이용시간

가정과 학교 등지에서 청소년의 '1주일 평균 컴퓨터통신 이용시간'은 평균 1시간 18분 정도로 조사되었다. 이러한 청소년의 이용시간은 국민의 1일 평균 이용시간인 1시간 6분보다 매우 짧은 시간이다.

<표 III-41> 1주일 평균 PC통신 이용시간

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	이용 안함	1시간 미만	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	4-5 시간	5시간 이상
전 체	1103 (100.0)	621 (56.3)	161 (14.6)	104 (9.4)	86 (7.8)	28 (2.5)	37 (3.4)	66 (6.0)
성 별 ¹⁾	남 자	515 (100.0)	283 (55.0)	75 (14.6)	52 (10.1)	40 (7.8)	10 (1.9)	18 (3.5)
	여 자	588 (100.0)	338 (57.5)	86 (14.6)	52 (8.8)	46 (7.8)	18 (3.1)	19 (2.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중학교	605 (100.0)	358 (59.2)	88 (14.5)	55 (9.1)	39 (6.4)	16 (2.6)	15 (2.5)
	고 등 학 교	498 (100.0)	263 (52.8)	73 (14.7)	49 (9.8)	47 (9.4)	12 (2.4)	22 (4.4)
	대도시	418 (100.0)	214 (51.2)	64 (15.3)	43 (10.3)	36 (8.6)	13 (3.1)	16 (3.8)
지 역 ³⁾ 규모별	중 소 도 시	370 (100.0)	199 (53.8)	55 (14.9)	40 (10.8)	34 (9.2)	8 (2.2)	11 (3.0)
	읍·면	315 (100.0)	208 (66.0)	42 (13.3)	21 (6.7)	16 (5.1)	7 (2.2)	10 (3.2)

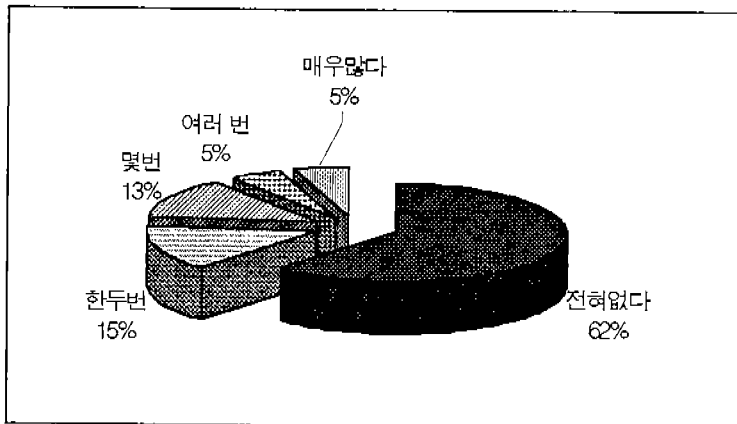
통계 : 1) $\chi^2=4.512$, $p> .05$ 2) $\chi^2=8.679$, $p< .05$ 3) $\chi^2=22.635$, $p< .05$

청소년의 1주일 이용시간을 시간대별로 구분하여 검토하면, 1시간 미만(14.6%) 사용자가 가장 많은 비중을 차지하였으며, 다음으로 1-2시간 (9.4%), 2-3시간 7.8%의 순으로 나타났다<표 III-41>.

청소년의 PC통신 이용시간은 성별로는 크게 차이를 보이지는 않는 반면, 중학생보다는 고등학생이, 지역의 규모가 클수록 PC통신을 장시간 이용하는 것으로 조사되었다.

(5) PC통신을 통한 음란물 접촉경험

청소년의 PC통신이용과 관련하여 많은 문제점 중 하나는 음란물의 접촉에 대한 것이다. 이 조사에서 청소년이 PC통신을 통해 음란물 접촉한 경험을 질문한 결과, '전혀 없다'고 응답한 경우가 전체 응답자의 61.7%였으며, '한 두 번'이나 '몇 번' 정도 접촉한 경우는 전체의 27.9%, 매우 자주 경험한 경우는 전체의 10.4%로 나타나 10명 중 4명 꼴로 PC통신에서 음란물을 접촉한 경험이 있는 것으로 조사되었다[그림 III-23].



[그림 III-23] PC통신을 통한 음란물 접촉 경험

음란물 접촉 경험에 대한 변인별 특성을 보면, 교급이나 지역규모별로는 차이를 보이지는 않지만, 성별로 볼 때 남학생의 접촉비율이 여학생에 비해 상대적으로 높게 나타났다<표 III-42>.

<표 III-42> PC통신을 통한 음란물 접촉 경험

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우많음	여러번	몇번	한두번	전혀없음
		595 (100.0)	31 (5.2)	31 (5.2)	78 (13.1)	88 (14.8)	367 (61.7)
성 별 ¹⁾	남 자	281 (100.0)	29 (10.3)	29 (10.3)	66 (23.5)	62 (22.1)	95 (33.8)
	여 자	314 (100.0)	2 (0.6)	2 (0.6)	12 (3.8)	26 (8.3)	272 (86.6)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	304 (100.0)	13 (4.3)	19 (6.3)	39 (12.8)	59 (19.4)	174 (57.2)
	고등학교	291 (100.0)	18 (6.2)	12 (4.1)	39 (13.4)	29 (10.0)	193 (66.3)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	248 (100.0)	16 (6.5)	11 (4.4)	37 (14.9)	30 (12.1)	154 (62.1)
	중소도시	210 (100.0)	6 (2.9)	8 (3.8)	18 (8.6)	34 (16.2)	144 (68.6)
	읍 · 면	137 (100.0)	9 (6.6)	12 (8.8)	23 (16.8)	24 (17.5)	69 (50.4)

통계 : 1) $\chi^2=183.243$, $p<.001$

2) $\chi^2=13.320$, $p<.05$

3) $\chi^2=19.824$, $p<.05$

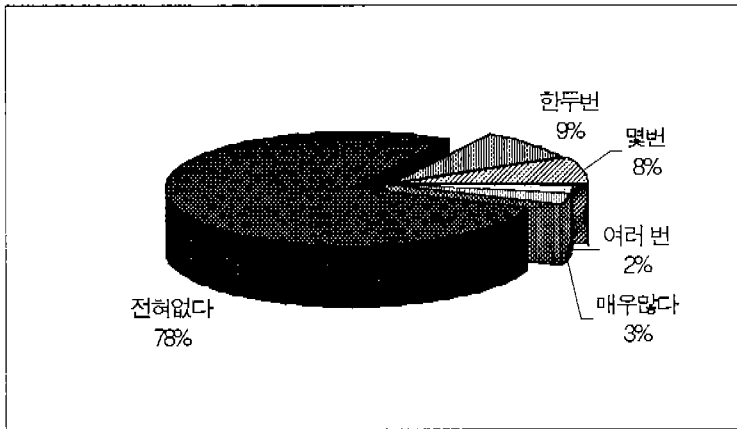
또한 PC통신을 통한 음란물 접촉정도와 부모의 PC통신 이용능력의 관계를 보면, 부모의 이용능력이 높을수록 음란물의 접촉이 낮게 나타났다. 즉, 어머니만 PC통신을 이용하는 경우 ‘음란물 접촉경험이 전혀 없다’고 한 응답률은 73.9%, ‘아버지만 이용할 경우’ 66.2%, ‘두분 모두 이용하지 못할 경우’ 57.6%의 순으로 나타났다.

반면 청소년의 PC통신이용에 대한 부모의 태도와의 관계를 볼 때, PC 통신의 이용을 권장할수록 음란물 접촉이 높게 나타났는데, 이러한 사실은 청소년들이 PC통신을 이용하도록 부모가 권장하고 있다 하더라도,

PC통신의 어떤 내용을 접하고 있는가에 대해서는 별다른 신경을 쓰지 못하고 있음을 추측할 수 있다.

(5) PC통신을 통한 불법소프트웨어 이용경험

PC통신을 통해 불법 소프트웨어를 받았거나 이용한 경험을 조사한 결과, 전체 응답자의 78.2%는 '전혀 없다'고 응답하여 10명 중 2명 정도의 청소년은 불법 소프트웨어를 한번 이상 사용한 적이 있는 것으로 조사되었다[그림 III-24].



[그림 III-24] PC통신을 통한 불법 소프트웨어 접촉 경험

변인별로 볼 때, 남학생이 여학생보다, 중학생보다 고등학생의 불법소프트웨어 이용경험이 높은 것으로 조사되었다. 즉, 남학생의 경우 26.9%가 한번 이상 불법 소프트웨어를 이용한 반면 여학생의 경우는 7.5%에 불과하였고, 지역규모별가 클수록 그 이용빈도가 높은 것으로 조사되었다<표 III-43>.

<표 III-43> PC통신을 통한 불법소프트웨어 이용 경험

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 많음	여러 번	몇 번	한 두 번	전혀 없음
전 체		591 (100.0)	20 (3.4)	11 (1.9)	46 (7.8)	52 (8.8)	462 (78.2)
성 별 ¹⁾	남 자	279 (100.0)	17 (6.1)	11 (3.9)	37 (13.3)	38 (13.6)	176 (63.1)
	여 자	312 (100.0)	3 (1.0)	- (-)	9 (2.9)	14 (4.5)	286 (91.7)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	301 (100.0)	10 (3.3)	6 (2.0)	19 (6.3)	32 (10.6)	234 (77.7)
	고등학교	290 (100.0)	10 (3.4)	5 (1.7)	27 (9.3)	20 (6.9)	228 (78.6)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	243 (100.0)	11 (4.5)	6 (2.5)	19 (7.8)	23 (9.5)	184 (75.7)
	중소도시	210 (100.0)	1 (0.5)	- (-)	12 (5.7)	15 (7.1)	182 (86.7)
	읍 · 면	138 (100.0)	8 (5.8)	5 (3.6)	15 (10.9)	14 (10.1)	96 (69.6)

통계 : 1) $\chi^2=73.497$, $p<.001$ 2) $\chi^2=4.126$, $p>.05$ 3) $\chi^2=22.591$, $p<.01$

PC통신을 통한 불법소프트웨어 이용경험과 부모 태도의 관계는 음란물 접촉경향과 유사하게 나타났는데, 청소년의 PC통신사용을 부모가 권장할수록, 부모의 이용능력이 높을수록 높게 나타났다. 이는 부모들이 PC통신의 사용은 권장하지만 불법소프트웨어 구입이나 음란물 이용 등과 관련하여 PC통신을 어떻게 이용하는가에 대해서는 특별히 관심을 갖거나 간섭하지 않는다는 것으로 추측할 수 있다.

(6) PC통신이용에 대한 부모의 태도

청소년의 PC통신이용에 대한 부모의 태도는 전반적으로 권장하기보다는 억제하는 편으로 나타났는데, '적극 권장한다'고 응답한 경우는 전체 응답자의 4.1%에 불과한 반면, '적극 억제하거나 억제하는 편'은 33.7%으

로 조사되었다. 반면 간섭하지 않은 경우는 46.3%로 조사되어 대부분의 부모는 자녀의 PC통신 이용에 무관심한 것으로 나타났다<표 III-44>.

<표 III-44> PC통신이용에 대한 부모의 태도

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	적극권장	권 장 하는편	간섭안음	억 제	적극억제
전 체		585 (100.0)	24 (4.1)	93 (15.9)	271 (46.3)	169 (28.9)	28 (4.8)
성 별 ¹⁾	남 자	276 (100.0)	16 (5.8)	42 (15.2)	118 (42.8)	83 (30.1)	17 (6.2)
	여 자	309 (100.0)	8 (2.6)	51 (16.5)	153 (49.5)	86 (27.8)	11 (3.6)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	294 (100.0)	14 (4.8)	54 (18.4)	122 (41.5)	84 (28.6)	20 (6.8)
	고등학교	291 (100.0)	10 (3.4)	39 (13.4)	149 (51.2)	85 (29.2)	8 (2.7)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	243 (100.0)	9 (3.7)	42 (17.3)	121 (49.8)	59 (24.3)	12 (4.9)
	중소도시	209 (100.0)	8 (3.8)	33 (15.8)	100 (47.8)	64 (30.6)	4 (1.9)
	읍 · 면	133 (100.0)	7 (5.3)	18 (13.5)	50 (37.6)	46 (34.6)	12 (9.0)

통계 : 1) $\chi^2=7.559$, $p> .05$

2) $\chi^2=10.910$, $p< .05$

3) $\chi^2=16.357$, $p< .05$

(7) 부모의 PC통신이용능력

부모의 PC통신이용 능력은 ‘두분 모두 이용하지 못하거나’(72.3%), ‘아버지만 이용’(20.2%)하는 경우가 많았고 두분 모두 이용하는 경우는 4.1%에 불과하였다<표 III-45>.

지역규모별 부모의 PC통신 이용능력에 차이를 보였는데, 규모가 클 수록 부모의 PC통신 이용능력이 높은 것으로 조사되었다.

<표 III-45> 부모의 PC통신 이용능력

단위 : 빈도수 (%)

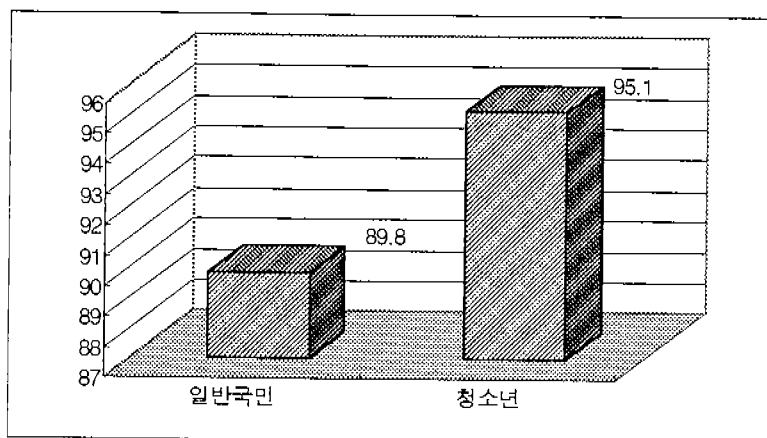
		전 체	두 분 모두 이용	어머니만 이용	아버님만 이용	두분 모두 못 이용
성 별 ¹⁾	전 체	1022 (100.0)	42 (4.1)	35 (3.4)	206 (20.2)	739 (72.3)
	남 자	468 (100.0)	10 (2.1)	15 (3.2)	69 (14.7)	374 (79.9)
	여 자	554 (100.0)	32 (5.8)	20 (3.6)	137 (24.7)	365 (65.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	560 (100.0)	26 (4.6)	20 (3.6)	99 (17.7)	415 (74.1)
	고등학교	462 (100.0)	16 (3.5)	15 (3.2)	107 (23.2)	324 (70.1)
지 역 규모별 ³⁾	대 도 시	386 (100.0)	21 (5.4)	18 (4.7)	103 (26.7)	244 (63.2)
	중소도시	353 (100.0)	16 (4.5)	13 (3.7)	75 (21.2)	249 (70.5)
	읍 · 면	283 (100.0)	5 (1.8)	4 (1.4)	28 (9.9)	246 (86.9)

통계 : 1) $\chi^2=27.754$, $p<.001$ 2) $\chi^2=5.263$, $p>.05$ 3) $\chi^2=46.824$, $p<.001$

(8) 향후 PC통신 이용계획

현재 PC통신을 이용하지 않는 경우 향후 이용계획을 질문하였는데, 응답자의 95.1%가 '향후 컴퓨터 통신을 이용할 의사가 있다'고 응답하였는데, 이는 1998년 일반국민의 이용 계획을 74%, 1999년 89.8%보다 높은 수치이다[그림 III-25].

거의 대부분의 청소년이 향후 PC통신을 이용할 계획이라는 의사를 밝힌 점은 PC통신을 이용할 수 있는 여건이 마련된다면 적극적으로 이용할 의사를 밝힌 것으로 해석된다.



[그림 III-25] 향후 PC통신 이용계획 비교

향후 이용계획에 대한 성별, 교급별, 지역별 차이는 없는 것으로 조사되어 거의 모든 청소년집단이 향후 PC통신을 이용할 것이라고 응답한 것으로 나타났다<표 III-46>.

<표 III-46> 향후 PC통신 이용계획

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	꼭 이용	여건 되면 이 용	이용 안함
성 별 ¹⁾	전 체	631 (100.0)	317 (50.2)	283 (44.8)	31 (4.9)
	남 자	296 (100.0)	144 (48.6)	132 (44.6)	20 (6.8)
	여 자	335 (100.0)	173 (51.6)	151 (45.1)	11 (3.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	375 (100.0)	168 (44.8)	185 (49.3)	22 (5.9)
	고등학교	256 (100.0)	149 (58.2)	98 (38.3)	9 (3.5)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	225 (100.0)	130 (57.8)	88 (39.1)	7 (3.1)
	중소도시	194 (100.0)	98 (50.5)	85 (43.8)	11 (5.7)
	읍 · 면	212 (100.0)	89 (42.0)	110 (51.9)	13 (6.1)

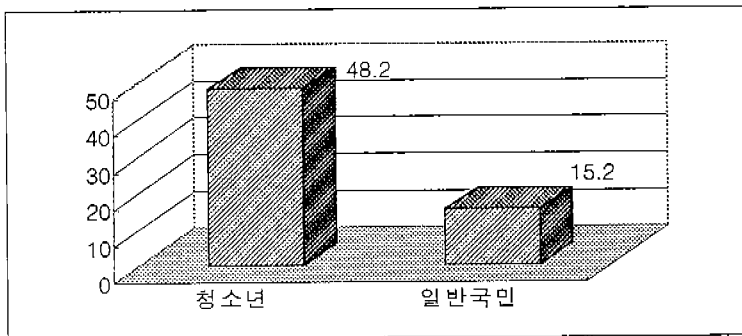
통계 : 1) $\chi^2=4.147$, $p> .05$ 2) $\chi^2=11.296$, $p< .01$ 3) $\chi^2=11.820$, $p< .05$

2) 인터넷 이용실태¹⁴⁾

정보사회의 핵심부분으로 간주되는 인터넷은 청소년이 정보사회에 접근하는 데 있어 매우 중요한 의미를 지닌다. 최근 청소년의 인터넷 이용률이 급증하고 있지만 이에 대한 기반자원 제공이나 인터넷 관련 교육은 부족한 실정이다. 이 조사에서는 청소년이 인터넷을 어느 정도, 어떤 방식으로 이용하고 있는가에 대해 실태조사를 실시하였다. 또한 우리나라 청소년의 인터넷 이용실태를 좀더 객관적으로 분석하기 위해 일반국민 및 일본 청소년의 인터넷 이용실태와 비교·분석하였다.

(1) 인터넷 이용 여부

전체 조사대상 청소년의 인터넷 이용률은 48.2%로 2명중 1명 꼴로 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다[그림 III-26]. 이러한 이용률은 1998년의 일반국민 평균 이용률 12.4%와 1999년도 15.2%에 비해 거의 4배에 가까운 높은 수치이다.



[그림 III-26] 인터넷 이용률 비교

14) 청소년의 인터넷 이용실태에 대한 보다 자세한 내용이나 조사 문항 중 이 보고서에 수록되지 않은 부분은 황진구(1999)를 참조할 것.

청소년의 인터넷 이용률은 성별에 따른 유의미한 차이를 보이지는 않았으나<표 III-47>, 교급별, 지역규모별에 따른 차이가 나타났다. 중학생 보다는 고등학생이, 규모가 작은 도시보다 큰 도시에 거주할수록 인터넷 이용률이 높게 나타났다. 또한 부모의 인터넷 이용능력이 높을수록 청소년의 인터넷 이용률 또한 높게 나타났다.

<표 III-47> 인터넷 이용여부

		단위 : 빈도수 (%)		
		전 체	이용함	이용 안함
성 별 ¹⁾	전 체	1,044 (100.0)	503 (48.2)	541 (51.8)
	남 자	479 (100.0)	238 (49.7)	241 (50.3)
	여 자	565 (100.0)	265 (46.9)	300 (53.1)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	570 (100.0)	245 (43.0)	325 (57.0)
	고등학교	474 (100.0)	258 (54.4)	216 (45.6)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	393 (100.0)	200 (50.9)	193 (49.1)
	중소도시	357 (100.0)	217 (60.8)	140 (39.2)
	읍 · 면	294 (100.0)	86 (29.3)	208 (70.7)

통계 : 1) $\chi^2=0.805$, $p>.05$

2) $\chi^2=13.584$, $p<.001$

3) $\chi^2=66.063$, $p<.001$

청소년의 인터넷 이용이 일반인의 4배 수준이라는 점은 향후 정보화를 추진하는 주요세력으로서 청소년의 위상을 점검할 필요가 있음을 보여주는 것이다.

(2) 인터넷 이용경력

청소년이 어느 정도 기간동안 인터넷을 이용하였는지를 조사한 결과 전체응답자의 평균 이용경력은 약 3.4개월 정도로 조사되어 비교적 최근에 들어서야 인터넷을 이용하기 시작하였음을 알 수 있다.

전체 청소년 중 이용경력이 '6개월 미만'이 23.2%로 가장 많았고, 다음은 '6개월-1년'은 7%, '1-2년' 5.9%, '2-4년'은 2.4%의 순으로 나타났다<

표 III-48>. 또한 배경변인별로 볼 때, 성별에서는 여학생보다는 남학생이, 지역규모가 클수록 이용경력이 긴 것으로 조사되었다.

<표 III-48> 인터넷 이용경력

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	이용 안함	6개월 미만	6개월 -1년	1-2년	2-3년
성 별 ¹⁾	전 체		1103 (100.0)	678 (61.5)	256 (23.2)	77 (7.0)	65 (5.9)	27 (2.4)
	남 자		515 (100.0)	308 (59.8)	123 (23.9)	31 (6.0)	37 (7.2)	16 (3.1)
	여 자		588 (100.0)	370 (62.9)	133 (22.6)	46 (7.8)	28 (4.8)	11 (1.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		605 (100.0)	401 (66.3)	133 (22.0)	25 (4.1)	33 (5.5)	13 (2.1)
	고등학교		498 (100.0)	277 (55.6)	123 (24.7)	52 (10.4)	32 (6.4)	14 (2.8)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		418 (100.0)	252 (60.3)	93 (22.2)	29 (6.9)	31 (7.4)	13 (3.1)
	중소도시		370 (100.0)	179 (48.4)	122 (33.0)	41 (11.1)	21 (5.7)	7 (1.9)
	읍 · 면		315 (100.0)	247 (78.4)	41 (13.0)	7 (2.2)	13 (4.1)	7 (2.2)

통계 : 1) $\chi^2=6.351$, $p> .05$

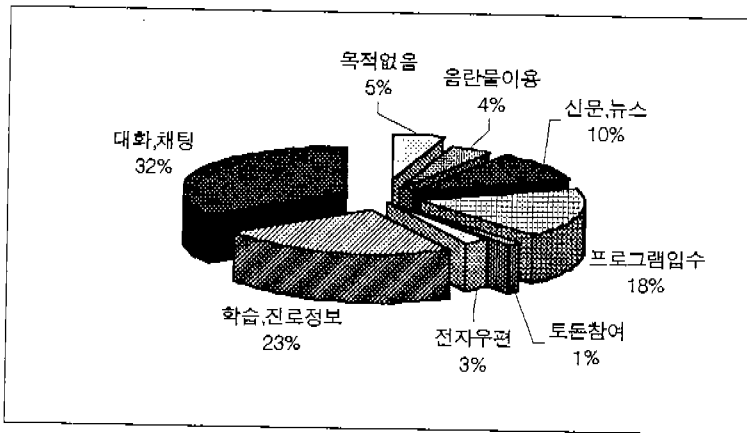
2) $\chi^2=22.420$, $p< .001$

3) $\chi^2=78.341$, $p< .001$

(3) 인터넷 이용목적

인터넷을 주로 어떤 목적으로 이용하고 있는가를 1순위와 2순위로 나누어 조사한 결과, 가장 많이 이용하는 것은 ‘대화나 채팅(32.2%)’이었으며, 다음으로 ‘학습이나 진로정보(22.6%)’, ‘프로그램의 입수(17.4%)’ 등의 순으로 나타났다[그림 III-27].

이러한 청소년의 인터넷 이용경향은 일반 국민이 주로 일상생활과 취미, 학업이나 연구와 관련된 정보획득에 그 목적을 두는 것과 차이를 보이고 있다.



[그림 III-27] 인터넷 이용목적

특히 남학생의 경우 대화(28.5%)와 프로그램 입수(26.0%), 학습이나 진로정보 탐색(16.9%)의 순으로 이용하는 반면, 여학생의 경우는 대화나 채팅(35.7%), 학습이나 진로정보 탐색(27.9%), 신문이나 뉴스정보(13.2%)의 순을 보였다. 반면 교급별, 도시규모별로는 이용내용상 큰 차이를 보이지 않았는데, 도시규모가 작을수록 별 목적없이 그냥 이용하고 있는 것으로 조사되었다<표 III-49>.

그러나 인터넷을 이용하는 두 번째 순위는 학습이나 진로정보 (20.3%), 대화나 채팅과 목적이 없는 경우가 각각 (19.0%), 신문이나 뉴스 (15.6%), 프로그램의 입수(11.8%) 등의 순을 보여 학습이나 진로 등 청소년의 삶과 직접적인 연관이 있는 정보를 얻는 것으로 조사되었다.

따라서 아직까지 대부분의 청소년이 인터넷을 통해 학습정보나 자신의 취미생활 등 여가의 적절한 활용을 위해 사용하기보다는 단순한 오락이나 채팅을 위해 사용하고 있지만, 이러한 일차적 욕구가 충족된 이후에는 학교의 학습이나 진로 등 자신의 생활에서 필수적인 정보를 인터넷을 통해 얻고 있다고 보여진다.

<표 III-49> 인터넷 이용목적

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	대화, 채팅	학습, 진로 정보	전자 편지	의견, 토론 참여	프로 그램 입수	신문, 뉴스	음악 물	목적 없음	기타
전 체		500 (100.0)	161 (32.2)	113 (22.6)	12 (2.4)	7 (1.4)	87 (17.4)	49 (9.8)	20 (4.0)	24 (4.8)	27 (5.4)
성 별 ¹⁾	남 자	242 (100.0)	69 (28.5)	41 (16.9)	4 (1.7)	3 (1.2)	63 (26.0)	15 (6.2)	19 (7.9)	12 (5.0)	16 (6.6)
	여 자	258 (100.0)	92 (35.7)	72 (27.9)	8 (3.1)	4 (1.6)	24 (9.3)	34 (13.2)	1 (0.4)	12 (4.7)	11 (4.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	241 (100.0)	83 (34.4)	49 (20.3)	2 (.8)	3 (1.2)	52 (21.6)	17 (7.1)	10 (4.1)	12 (5.0)	13 (5.4)
	고등학교	259 (100.0)	78 (30.1)	64 (24.7)	10 (3.9)	4 (1.5)	35 (13.5)	32 (12.4)	10 (3.9)	12 (4.6)	14 (5.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	200 (100.0)	57 (28.5)	39 (19.5)	5 (2.5)	- (-)	43 (21.5)	18 (9.0)	11 (5.5)	8 (4.0)	19 (9.5)
	중소도시	213 (100.0)	76 (35.7)	57 (26.8)	4 (1.9)	5 (2.3)	27 (12.7)	23 (10.8)	8 (3.8)	10 (4.7)	3 (1.4)
	읍 · 면	87 (100.0)	28 (32.2)	17 (19.5)	3 (3.4)	2 (2.3)	17 (19.5)	8 (9.2)	1 (1.1)	6 (6.9)	5 (5.7)
두 번째 목적		474 (100.0)	90 (19.0)	96 (20.3)	27 (5.7)	13 (2.7)	56 (11.8)	74 (15.6)	19 (4.0)	90 (19.0)	9 (1.9)
통계 : 1) $\chi^2=54.786$, $p<.001$ 2) $\chi^2=14.945$, $p>.05$ 3) $\chi^2=31.605$, $p<.05$											

(4) 인터넷 이용시간(1주일)

1주일 청소년의 평균 인터넷 이용시간은 52.3분으로 조사되었는데, 일반국민의 하루 평균 이용시간인 77.9분보다는 이용시간이 매우 짧은 것으로 조사되었으며, 이러한 결과는 대부분의 청소년이 학교에서 생활하고 있기 때문으로 보인다.

이용시간대별로 구분하여 검토하면, '1시간 미만(17%)'이 가장 많았으며, 다음으로 '1-2시간(9.1%)', '2-3시간(5.2%)' 등의 순으로 나타났다. 변인별로 볼 때 성별, 교급별로는 큰 차이를 보이지 않았지만, 지역 규모가 클수록 이용시간이 긴 것으로 조사되었다<표 III-50>.

<표 III-50> 인터넷 이용시간(1주일)

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	이용 안함	1시간 미만	1-2 시간	2-3 시간	3-4 시간	5-6 시간	6시간 이상
전 체		1103 (100.0)	685 (62.1)	187 (17.0)	100 (9.1)	57 (5.2)	19 (1.7)	20 (1.8)	35 (3.2)
성 별 ¹⁾	남 자	515 (100.0)	303 (58.8)	99 (19.2)	48 (9.3)	28 (5.4)	9 (1.7)	7 (1.4)	21 (4.1)
	여 자	588 (100.0)	382 (65.0)	88 (15.0)	52 (8.8)	29 (4.9)	10 (1.7)	13 (2.2)	14 (2.4)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	605 (100.0)	394 (65.1)	99 (16.4)	45 (7.4)	27 (4.5)	8 (1.3)	10 (1.7)	22 (3.6)
	고등학교	498 (100.0)	291 (58.4)	88 (17.7)	55 (11.0)	30 (6.0)	11 (2.2)	10 (2.0)	13 (2.6)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	418 (100.0)	249 (59.6)	71 (17.0)	44 (10.5)	24 (5.7)	10 (2.4)	7 (1.7)	13 (3.1)
	중소도시	370 (100.0)	190 (51.4)	76 (20.5)	43 (11.6)	26 (7.0)	8 (2.2)	11 (3.0)	16 (4.3)
	읍 · 면	315 (100.0)	246 (78.1)	40 (12.7)	13 (4.1)	7 (2.2)	1 (0.3)	2 (0.6)	6 (1.9)

통계 : 1) $\chi^2=8.394$, $p> .05$ 2) $\chi^2=9.793$, $p> .05$ 3) $\chi^2=60.080$, $p< .001$

(5) 인터넷을 통한 음란물 접촉경험

인터넷을 통한 청소년들의 음란물 접촉의 경향은 전반적으로 PC통신과 유사한 모습을 보여주고 있다. 조사 결과 전체적으로 ‘전혀 없음’을 답한 경우가 63.6%로 나타나 10명 중 4명 정도는 인터넷을 통해 음란물을 접촉한 경험이 있는 것으로 조사되었다<표 III-51>.

특히 성별의 차이를 비교해 보면 남학생의 경우 64.7%로 여학생의 9.3%에 비해 인터넷을 통한 음란경험이 상대적으로 매우 높은 것으로 조사되었다. 이 밖에 성별, 지역규모별로는 큰 차이를 보이지 않았다.

<표 III-51> 인터넷을 통한 음란물 접촉경험

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우많음	여러번	몇 번	한 두번	전혀없음	
			전 체	508 (100.0)	23 (4.5)	32 (6.3)	53 (10.4)	77 (15.2)	323 (63.6)
성 별 ¹⁾	남 자		249 (100.0)	21 (8.4)	32 (12.9)	48 (19.3)	60 (24.1)	88 (35.3)	
	여 자		259 (100.0)	2 (0.8)	- (-)	5 (1.9)	17 (6.6)	235 (90.7)	
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		248 (100.0)	10 (4.0)	16 (6.5)	26 (10.5)	48 (19.4)	148 (59.7)	
	고등학교		260 (100.0)	13 (5.0)	16 (6.2)	27 (10.4)	29 (11.2)	175 (67.3)	
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		203 (100.0)	11 (5.4)	10 (4.9)	25 (12.3)	34 (16.7)	123 (60.6)	
	중소도시		214 (100.0)	6 (2.8)	10 (4.7)	20 (9.3)	29 (13.6)	149 (69.6)	
	읍 · 면		91 (100.0)	6 (6.6)	12 (13.2)	8 (8.8)	14 (15.4)	51 (56.0)	

통계 : 1) $\chi^2=173.367$, $p < .001$ 2) $\chi^2=7.076$, $p > .05$ 3) $\chi^2=15.179$, $p > .05$

청소년의 인터넷 음란물 접촉과 인터넷 이용에 대한 부모 태도의 관계를 볼 때, 음란물을 접촉한 경험이 전혀 없는 청소년의 경우 부모가 인터넷 이용을 '적극 권장'하거나 '권장하는 편'인 경우는 28.8%인 반면 적극 억제하거나 억제하는 편인 경우는 26.2%로 나타나 부모 태도와는 무관한 것으로 조사되었다. 반면 부모의 컴퓨터 이용능력이 높을수록 음란물 접촉빈도가 낮게 나타났다.

(6) 인터넷을 통한 불법소프트웨어 이용경험

청소년들의 인터넷을 통한 불법프로그램 이용경험은 성별, 지역규모별에 따라 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다. 성별에 따른 차이는 남학생의 경우 '전혀 없음'이 74.8%, '한 두 번의 경험이 있다'고 답한 경우

는 25.2%였다. 여학생의 경우는 ‘전혀 없음’이 95.3%로 나타난 반면 ‘한두 번 또는 그 이상의 경험이 있다’는 4.7%에 불과한 것으로 나타났다. 즉 남학생이 여학생보다 인터넷을 통한 불법소프트웨어를 이용한 경험이 더 많은 것을 알 수 있다. 또한 지역규모별의 차이에 있어서는 ‘한두 번 이상의 경험이 있다’고 답한 경우가 읍·면(23.6%), 대도시(16.9%), 중소도시(9.0%)의 순으로 나타났다<표 III-52>.

<표 III-52> 인터넷을 통한 불법프로그램 이용경험

단위 : 빈도수(%)

			전 체	매우많음	여러번	몇번	한두번	전혀없음
성 별 ¹⁾	전 체		502 (100.0)	16 (3.2)	6 (1.2)	21 (4.2)	31 (6.2)	428 (85.3)
	남 자		246 (100.0)	15 (6.1)	5 (2.0)	18 (7.3)	24 (9.8)	184 (74.8)
	여 자		256 (100.0)	1 (0.4)	1 (0.4)	3 (1.2)	7 (2.7)	244 (95.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		245 (100.0)	9 (3.7)	5 (2.0)	8 (3.3)	17 (6.9)	206 (84.1)
	고등학교		257 (100.0)	7 (2.7)	1 (0.4)	13 (5.1)	14 (5.4)	222 (86.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도시		201 (100.0)	8 (4.0)	1 (0.5)	8 (4.0)	17 (8.5)	167 (83.1)
	중소도시		212 (100.0)	3 (1.4)	- (-)	7 (3.3)	9 (4.2)	193 (91.0)
	읍 · 면		89 (100.0)	5 (5.6)	5 (5.6)	6 (6.7)	5 (5.6)	68 (76.4)

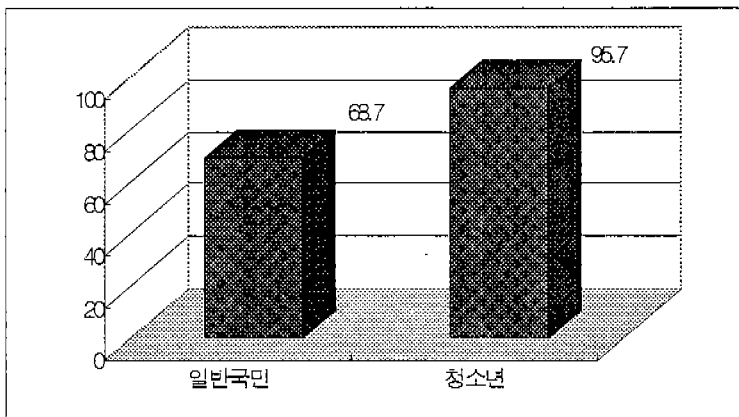
통계 : 1) $\chi^2=43.183$, $p<.001$ 2) $\chi^2=4.711$, $p>.05$ 3) $\chi^2=28.639$, $p<.001$

불법 소프트웨어 이용과 인터넷 이용에 대한 부모 태도의 관계는 음란물 접촉과 유사한 경향을 보이는데, 불법 소프트웨어를 이용한 경험이 전혀 없는 청소년의 경우 부모가 적극 권장하거나 권장하는 편인 경우는 27.3%인 반면 적극 억제하거나 억제하는 편인 경우는 25.8%로 나타나 부

모의 태도와는 무관한 것으로 조사되었다. 반면 부모의 컴퓨터 이용능력이 높을수록 불법 소프트웨어 이용빈도가 낮게 나타났다.

(7) 향후 인터넷 이용계획

인터넷을 이용하지 않는 청소년들에게 향후 인터넷을 이용할 의사가 있는지를 조사하였는데, 전체응답자의 95.7%가 앞으로 인터넷을 이용할 의사를 가지고 있었다. 청소년의 이러한 이용계획은 1999년도 일반국민의 이용계획(68.7%)에 비해 높은 수준이며, 컴퓨터와 컴퓨터통신의 향후 이용의사와 비슷한 수준이다[그림 III-28].



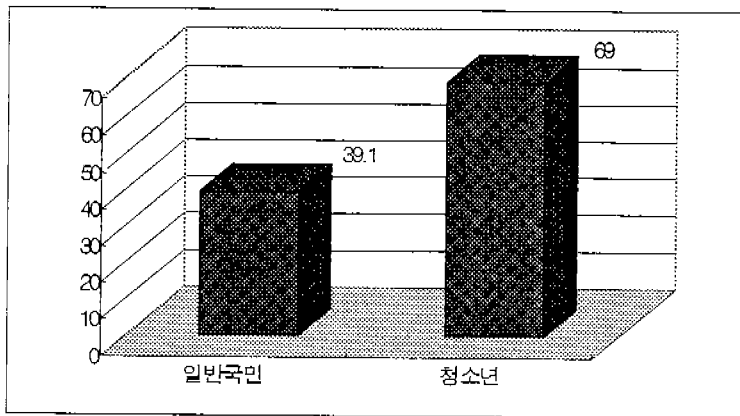
[그림 III-28] 향후 인터넷 이용계획 비교

청소년의 경우 일반국민에 비해 인터넷이나 PC통신의 친화력이 매우 높으며, 청소년 자신들 스스로도 이러한 정보통신매체의 이용에 적극적인임을 알 수 있다. 그리고 이러한 정보매체 이용여부는 지역규모나 가정과 부모의 영향이 매우 높기 때문에 이에 대한 보다 포괄적인 정책이 필요하다.

5. 청소년의 컴퓨터 교육 실태

1) 컴퓨터 교육 여부

컴퓨터 교육여부를 묻는 질문에 응답 청소년 중 69.0%가 '교육을 받은 경험이 있다'고 응답하여, 10명 중 7명 정도는 컴퓨터 교육을 받은 경험이 있는 것으로 조사되었고, 이러한 청소년의 컴퓨터 교육경험은 1999년 일반국민의 교육경험률 39.1%에 비해 매우 높은 수치이다. 변인별로는 큰 차이를 보이지 않았다[그림 III-29].



[그림 III-29] 컴퓨터 교육경험 비교

컴퓨터관련 교육여부와 가구 내에 컴퓨터의 보유여부, 부모의 컴퓨터 통신과 인터넷 이용능력간의 관계를 조사한 결과 별다른 관계를 지니고 있지 않은 것으로 조사되었다.

따라서 대부분의 청소년의 컴퓨터 교육은 실생활에서의 필요보다는 컴퓨터 교육과 관련된 사회적 분위기에 편승한 것으로 볼 수 있으며, 무작정 컴퓨터 학원에 보내고 보자는 식으로 진행되어 왔음을 알 수 있다.

2) 컴퓨터 교육 기관

컴퓨터 교육기관별 이용여부를 질문한 결과 ‘학교’ 55.6%, ‘학원’ 49.6%, ‘컴퓨터 회사’ 11.4%, ‘부설교육기관’ 7.1%, ‘방송’ 5.1%의 순으로 나타났다<표 III-53>. 이러한 기관별 청소년 교육경험은 일반국민과 별다른 차이를 보이지는 않는 것이다.

그런데, 대부분의 청소년이 학교에서 교육을 받은 경험이 있다고 했지만, 컴퓨터 이용에 영향을 준 사람에서는 교사가 매우 낮은 비중을 차지하였고, 이용하는 장소 또한 학교가 낮게 조사되었음에 주목할 필요가 있다. 즉, 대부분의 학교에서 관련 교육은 실시하고 있지만, 그 내용이나 효과가 매우 취약하다는 점을 발견할 수 있다. 또한 학원에서 컴퓨터관련 교육을 받고 있는 것으로 나타났지만, 그 내용이 대부분 단순한 지식전달 위주의 프로그램이 운영되고 있다는 지적을 피할 수는 없다.

<표 III-53> 컴퓨터 교육기관별 이용여부

단위 : 빈도수 (%)

전 체	학 교		학 원		청소년기관	
	있다	없다	있다	없다	있다	없다
647 (100.0)	360 (55.6)	287 (44.4)	321 (49.6)	326 (50.4)	43 (6.6)	604 (93.4)

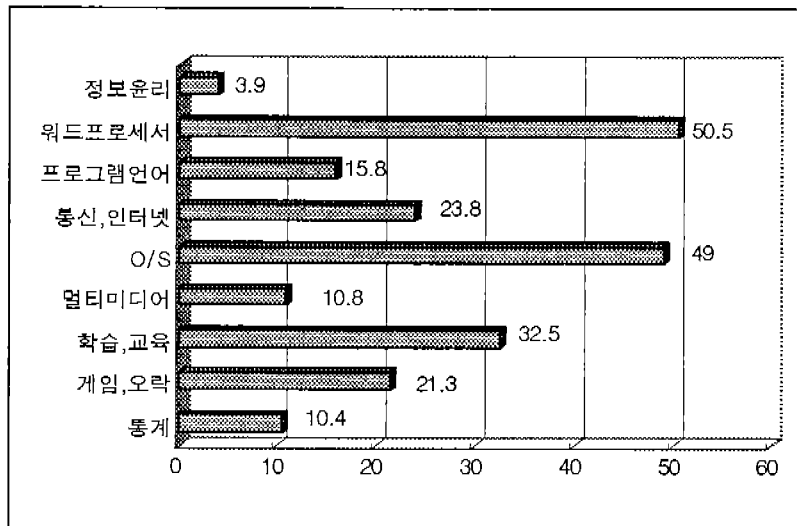
전 체	컴퓨터 회사		부설 교육기관		방송프로그램	
	있다	없다	있다	없다	있다	없다
647 (100.0)	74 (11.4)	573 (88.6)	46 (7.1)	601 (92.9)	33 (5.1)	614 (94.9)

학교와 학원을 제외한 다른 기관의 경우 컴퓨터 교육을 받은 경험이 매우 낮게 나타나고 있는데, 향후 지역사회에 기반한 기관에서의 컴퓨터 교육의 확대 필요성을 확인할 수 있다.

3) 컴퓨터 교육 내용

청소년들이 학교나 학원 등에서 교육받은 경우 그 내용별 교육여부를 조사하였는데, 조사결과 전체응답자의 50.5%가 '워드프로세서'를 교육받아 본 적이 있다고 응답하여 가장 많은 교육비율을 보였고, 다음은 도스·윈도우와 같은 'O/S'로 49.0%의 교육율을 나타냈다. 이 밖에 학습·교육프로그램이 32.5%, 통신·인터넷관련 교육이 23.8% 등으로 나타났으며 프로그램 언어 15.8%, 멀티미디어 10.8%, 통계관련 프로그램 10.4%으로 나타났다[그림 III-30].

컴퓨터 교육내용의 대부분은 워드프로세서, 도스나 윈도우 등과 같은 기초적인 문서작성기능이나 운영체제와 관련된 교육들이다. 특히 윤리의 식교육은 3.9%에 불과해 이에 대한 교육이 시급한 것으로 조사되었다.



[그림 III-30] 컴퓨터 교육내용별 이수율

4) 컴퓨터 교육을 받지 않은 이유

컴퓨터 교육을 받지 않은 이유로는 ‘시간이 없기 때문에’(28.6%), ‘컴퓨터가 불필요해서’(18.7%), ‘친구에게 배울 수 있기 때문에’(18.1%), ‘혼자 해도 되기 때문에’(12.1%) 등의 순으로 나타났다<표 III-54>.

<표 III-54> 컴퓨터 교육을 받지 않은 이유

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	시간 없음	친구 에게 배움	혼자 해도 됨	컴퓨터 불필요	적당한 기관 없음	교육 비가 비싸서	기타
전 체			364 (100.0)	104 (28.6)	66 (18.1)	44 (12.1)	68 (18.7)	36 (9.9)	28 (7.7)	18 (4.9)
성 별 ¹⁾	남 자		178 (100.0)	44 (24.7)	32 (18.0)	29 (16.3)	29 (16.3)	15 (8.4)	14 (7.9)	15 (8.4)
	여 자		186 (100.0)	60 (32.3)	34 (18.3)	15 (8.1)	39 (21.0)	21 (11.3)	14 (7.5)	3 (1.6)
학 교 ²⁾ 금 별	중 학 교		208 (100.0)	57 (27.4)	38 (18.3)	24 (11.5)	40 (19.2)	17 (8.2)	22 (10.6)	10 (4.8)
	고등학교		156 (100.0)	47 (30.1)	28 (17.9)	20 (12.8)	28 (17.9)	19 (12.2)	6 (3.8)	8 (5.1)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		144 (100.0)	46 (31.9)	22 (15.3)	23 (16.0)	26 (18.1)	8 (5.6)	11 (7.6)	8 (5.6)
	중소도시		121 (100.0)	35 (28.9)	25 (20.7)	10 (8.3)	25 (20.7)	13 (10.7)	8 (6.6)	5 (4.1)
	읍 · 면		99 (100.0)	23 (23.2)	19 (19.2)	11 (11.1)	17 (17.2)	15 (15.2)	9 (9.1)	5 (5.1)

통계 : 1) $\chi^2=17.280$, $p < .01$ 2) $\chi^2=7.152$, $p > .05$ 3) $\chi^2=12.750$, $p > .05$

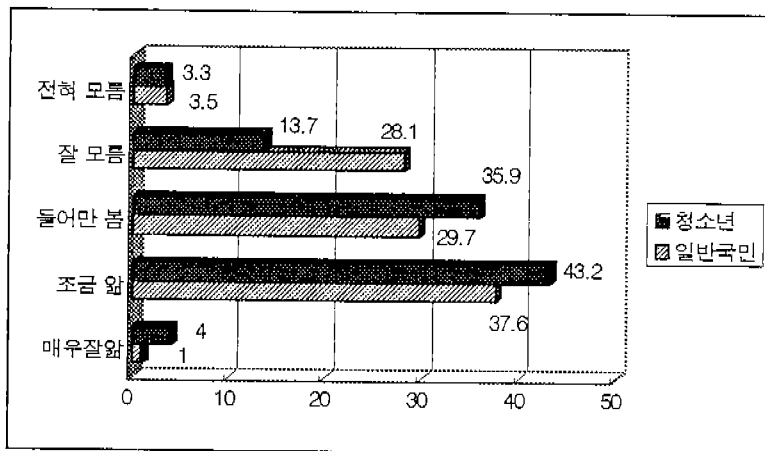
일반국민의 경우 컴퓨터교육을 받지 않은 이유를 ‘시간부족’(29.1%)보다는 ‘컴퓨터에 관심이 없기 때문’(37.9%)이라는 응답이 높아 청소년과 다른 모습을 보이는데, 청소년의 경우는 중·고등학생이기 때문에 컴퓨터 관련교육에 관심이 있으나 시간이 많이 부족하다는 것을 추측할 수 있다.

6. 청소년의 정보사회 인식

1) 정보화와 정보사회에 대한 이해수준

(1) 정보사회에 대한 이해수준

정보사회에 대한 청소년의 이해정도를 5점 척도로 평가한 결과 ‘전혀 모른다’와 ‘잘 모른다’고 응답한 경우는 21.0%인 반면 ‘매우 잘 안다’와 ‘조금 안다’고 응답한 경우는 47.2%에 해당하였다. 이러한 청소년의 정보사회 이해수준은 일반국민의 이해정도보다 약간 높은 수준이다[그림 III-31].



[그림 III-31] 정보사회에 대한 이해정도 비교

정보사회 이해정도의 변인별 차이에서는 교급별로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났는데, ‘알고 있다’라고 답한 경우는 중학생 40.2%, 고등학생 55.7% 수준으로 응답하였다. 정보사회에 대해 ‘모른다’라고 응답한 경우는 중학생 22.1%, 고등학생 10.7%로 나타나 중학생보다 고등학생이 정보사회에 대한 이해력 수준이 높게 나타났다<표 III-55>.

<표 III-55> 정보사회에 대한 이해정도

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 잘알	조금 알	들어만 봄	잘 모름	전혀 모름
전 체		979 (100.0)	39 (4.0)	423 (43.2)	351 (35.9)	134 (13.7)	32 (3.3)
성 별 ¹⁾	남 자	457 (100.0)	26 (5.7)	194 (42.5)	164 (35.9)	55 (12.0)	18 (3.9)
	여 자	522 (100.0)	13 (2.5)	229 (43.9)	187 (35.8)	79 (15.1)	14 (2.7)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	537 (100.0)	14 (2.6)	202 (37.6)	202 (37.6)	93 (17.3)	26 (4.8)
	고등학교	442 (100.0)	25 (5.7)	221 (50.0)	149 (33.7)	41 (9.3)	6 (1.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	390 (100.0)	16 (4.1)	177 (45.4)	135 (34.6)	49 (12.6)	13 (3.3)
	중소도시	337 (100.0)	14 (4.2)	137 (40.7)	128 (38.0)	47 (13.9)	11 (3.3)
	읍 · 면	252 (100.0)	9 (3.6)	109 (43.3)	88 (34.9)	38 (15.1)	8 (3.2)

통계 : 1) $\chi^2=9.260$, $p> .05$ 2) $\chi^2=35.756$, $p< .001$ 3) $\chi^2=2.481$ $p> .05$

컴퓨터 이용여부, 통신이용여부, 인터넷 이용여부, 컴퓨터 교육경험여부 네 가지로 구분하여 조사하였는데, 네 가지 변수에서 컴퓨터 이용경험이 높을수록 정보사회에 대한 이해도가 높은 것으로 조사되었다. 특히 컴퓨터 관련 교육경험이 있는 경우 정보사회에 대해서 ‘알고 있다’는 응답은 47.3%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘들어만 봄’ 35.7%, ‘모른다’는 응답은 16.9%로 나타났다. 반면에 컴퓨터 교육을 받지 않은 청소년의 ‘정보화’나 ‘정보사회’에 대한 인식정도를 조사한 결과 ‘알고 있다’고 답한 경우가 37.6%, ‘들어만 봄’ 38%, ‘모른다’는 응답은 24.4%로 조사되었다<표 III-56>.

<표 III-56> 컴퓨터 이용여부 등에 따른 정보사회 이해정도

단위 : 빈도수 (%)

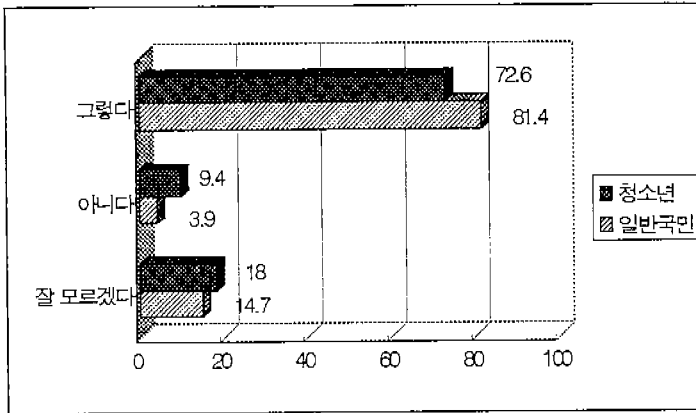
		전 체	매우 잘알	조금 알	들어만 봄	잘 모름	전혀 모름
컴퓨터 ¹⁾ 이 용 여 부	전 체	962 (100.0)	39 (4.1)	413 (42.9)	348 (36.2)	131 (13.6)	31 (3.2)
	이 용 함	881 (100.0)	38 (4.3)	391 (44.4)	313 (35.5)	115 (13.1)	24 (2.7)
	이용안함	81 (100.0)	1 (1.2)	22 (27.2)	35 (43.2)	16 (19.8)	7 (8.6)
통 신 ²⁾ 이 용 여 부	전 체	943 (100.0)	38 (4.0)	406 (43.1)	337 (35.7)	130 (13.8)	32 (3.4)
	이 용 함	543 (100.0)	28 (5.2)	264 (48.6)	179 (33.0)	60 (11.0)	12 (2.2)
	이용안함	400 (100.0)	10 (2.5)	142 (35.5)	158 (39.5)	70 (17.5)	20 (5.0)
인터넷 ³⁾ 이 용 여 부	전 체	933 (100.0)	38 (4.1)	402 (43.1)	332 (35.6)	130 (13.9)	31 (3.3)
	이 용 함	476 (100.0)	24 (5.0)	235 (49.4)	146 (30.7)	62 (13.0)	9 (1.9)
	이용안함	457 (100.0)	14 (3.1)	167 (36.5)	186 (40.7)	68 (14.9)	22 (4.8)
교 육 ⁴⁾ 경 령 유 무	전 체	926 (100.0)	37 (4.0)	401 (43.3)	331 (35.7)	126 (13.6)	31 (3.3)
	있 다	639 (100.0)	31 (4.9)	299 (46.8)	222 (34.7)	71 (11.1)	16 (2.5)
	없 다	287 (100.0)	6 (2.1)	102 (35.5)	109 (38.0)	55 (19.2)	15 (5.2)

통계 : 1) $\chi^2=18.575$, $p<.01$ 2) $\chi^2=28.228$, $p<.001$ 3) $\chi^2=24.305$, $p<.001$
 4) $\chi^2=23.972$, $p<.001$

따라서 정보사회 이해력 수준은 컴퓨터의 이용여부나 컴퓨터 관련 교육경험 유무에 따라 차이가 있으며, 컴퓨터를 사용할 수 있는 환경에 얼마나 노출되어 있는가에 따라 정보사회를 인식하는 정도가 다르다는 것을 알 수 있다.

(2) 정보화 경향에 대한 인식

우리 사회가 정보사회로 변화되어 가고 있는 경향에 대한 인식정도를 조사한 결과 ‘그렇다’는 응답이 72.6%, ‘그렇지 않다’는 응답이 9.4%로 나타나 청소년 중 대부분이 우리사회가 정보사회로 이행하고 있다고 보고 있다. 이러한 인지도는 1998년도 일반국민의 인지도보다는 약간 낮은 수준이다[그림 III-32].



[그림 III-32] 정보사회로 변화에 대한 인지도 비교

정보사회로의 변화에 대한 인식에 있어서 변인별 특성을 볼 때, 성별로는 큰 차이를 보이지 않았으나, 교급별, 지역규모별로는 유의미한 차이가 나타났다<표 III-57>.

<표 III-57> 정보화 경향에 대한 인지도

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	그렇다	그렇지않다	잘모름
전 체		978 (100.0)	710 (72.6)	92 (9.4)	176 (18.0)
성 별 ¹⁾	남 자	455 (100.0)	331 (72.7)	50 (11.0)	74 (16.3)
	여 자	523 (100.0)	379 (72.5)	42 (8.0)	102 (19.5)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	538 (100.0)	357 (66.4)	61 (11.3)	120 (22.3)
	고등학교	440 (100.0)	353 (80.2)	31 (7.0)	56 (12.7)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	388 (100.0)	304 (78.4)	34 (8.8)	50 (12.9)
	중소도시	339 (100.0)	244 (72.0)	28 (8.3)	67 (19.8)
	읍 · 면	251 (100.0)	162 (64.5)	30 (12.0)	59 (23.5)

통계 : 1) $\chi^2=3.685$, $p>.05$ 2) $\chi^2=23.494$, $p<.001$ 3) $\chi^2=16.857$, $p<.01$

교급별로 볼 때, '우리 사회가 정보사회로 되어가고 있다'고 응답한 경우는 중학생 66.4%, 고등학생 80.2%,로 나타나 고등학생의 인지도가 높게 조사되었다. 반면 '우리 사회가 정보사회로 되어가고 있지 않다'라는 응답은 중학생 11.3%, 고등학생 7.0%로 조사되어 우리사회의 정보화 경향에 대해 고등학생이 중학생에 비해 보다 더 긍정적인 태도를 보였다.

대도시에 거주하는 청소년의 78.4%, 중·소도시 72.0%, 읍·면이 64.5%가 '정보화가 되고 있다'라고 응답하여 지역규모가 클수록 우리 사회의 정보화 경향에 대해서 동의하는 것으로 조사되었다.

우리 나라의 정보화 경향에 대한 인식정도는 컴퓨터 사용여부, 통신과 인터넷 이용여부, 컴퓨터 관련교육경험 유무에 따라 달라질 수 있는데, 컴퓨터통신과 인터넷이용이 중요한 영향을 미치는 것으로 조사되었다<표 III-58>.

<표 III-58> 컴퓨터 이용여부 등에 따른 정보화 동의정도

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	그렇다	그렇지 않다	잘 모름
	전	체	961 (100.0)	696 (72.4)	90 (9.4)	175 (18.2)
컴 퓨 터 ¹⁾	이 용 합		879 (100.0)	646 (73.5)	79 (9.0)	154 (17.5)
	이용안함		82 (100.0)	50 (61.0)	11 (13.4)	21 (25.6)
통 신 ²⁾	이 용 합		542 (100.0)	413 (76.2)	55 (10.1)	74 (13.7)
	이용안함		399 (100.0)	266 (66.7)	34 (8.5)	99 (24.8)
인 터 넷 ³⁾	이 용 합		476 (100.0)	362 (76.1)	50 (10.5)	64 (13.4)
	이용안함		456 (100.0)	310 (68.0)	38 (8.3)	108 (23.7)
교육경험 ⁴⁾	있 다		639 (100.0)	479 (75.0)	53 (8.3)	107 (16.7)
	없 다		286 (100.0)	191 (66.8)	34 (11.9)	61 (21.3)

동 계 : 1) $\chi^2=5.888$, $p> .05$

2) $\chi^2=19.103$, $p< .001$

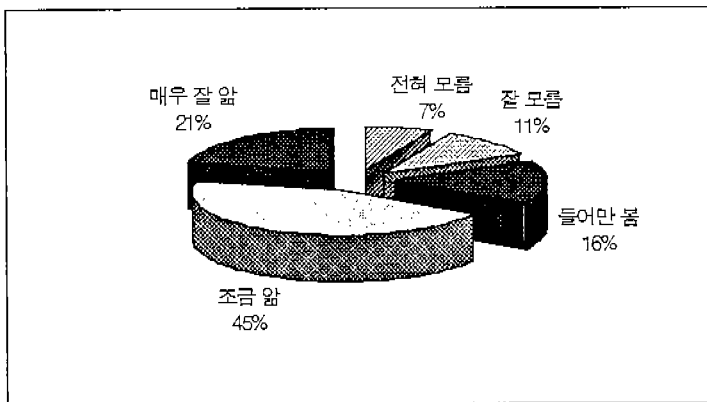
3) $\chi^2=16.494$, $p< .001$

4) $\chi^2=6.823$, $p< .05$

2) 'Y2K'와 정보사회에 대한 두려움 인지도

(1) Y2K 인지도

새로운 2천년대가 도래함에 따라 'Y2K문제'가 전 세계적으로 큰 이슈로 대두되고 있는데, 청소년들이 Y2K의 의미를 어느 정도 인지하고 있는지를 조사하였다. 전체적으로 청소년들의 Y2K의 의미 인지도는 '안다(66.1%)', '들어만 봄(16.0%)', '모름(17.9%)'으로 나타나 1999년도 일반국민의 인지도보다 높게 조사되었다[그림 III-33].



[그림 III-33] Y2K 인지도

일반 국민의 경우 '매우 잘 안다'고 응답한 경우가 전체의 12.2%, '들어만 보았으나 상세한 내용은 모른다'(42.9%), '들어보았으나 무엇인지 모른다'(30.0%), '들어본 적이 없다'(14.9%)로 조사되어 청소년보다 더 낮은 인지도를 보였다.

청소년의 변인별 인지도를 보면, 여학생보다는 남학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 Y2K인지도가 높게 조사되었다. 교급별로 Y2K 인지도는 고등학생(77.5%)이 중학생(56.7%)에 비해 상대적으로

높은 인지도를 보여주었다. 지역규모별로는 대도시 73.0%, 중·소도시 65.5%, 읍·면 56.4%의 순으로 나타나, 지역규모가 클수록 Y2K 의미 인지도가 높은 것으로 조사되었다<표 III-59>.

<표 III-59> Y2K 의미 인지도

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 잘알	조금 알	들어만 봄	잘 모름	전혀 모름
전 체			973 (100.0)	206 (21.2)	437 (44.9)	156 (16.0)	103 (10.6)	71 (7.3)
성 별 ¹⁾	남 자		454 (100.0)	135 (29.7)	175 (38.5)	63 (13.9)	48 (10.6)	33 (7.3)
	여 자		519 (100.0)	71 (13.7)	262 (50.5)	93 (17.9)	55 (10.6)	38 (7.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		536 (100.0)	101 (18.8)	203 (37.9)	107 (20.0)	66 (12.3)	59 (11.0)
	고등학교		437 (100.0)	105 (24.0)	234 (53.5)	49 (11.2)	37 (8.5)	12 (2.7)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		385 (100.0)	99 (25.7)	182 (47.3)	46 (11.9)	33 (8.6)	25 (6.5)
	중소도시		336 (100.0)	61 (18.2)	159 (47.3)	59 (17.6)	37 (11.0)	20 (6.0)
	읍 · 면		252 (100.0)	46 (18.3)	96 (38.1)	51 (20.2)	33 (13.1)	26 (10.3)

통계 : 1) $\chi^2=39.636$, $p<.001$ 2) $\chi^2=53.601$, $p<.001$ 3) $\chi^2=24.361$, $p<.01$

컴퓨터의 접촉 정도에 따른 Y2K 인지도 차이를 조사한 결과 컴퓨터 이용여부, 통신이용여부, 인터넷 이용여부, 교육경험 유무의 네 가지 변수 모두 유의미한 차이를 보여주었다. 즉 컴퓨터와 통신이나 인터넷을 이용할수록, 컴퓨터 관련 교육경험이 있는 청소년일수록 Y2K의미 인지도가 높은 것으로 조사되었다<표 III-60>.

<표 III-60> 컴퓨터 이용여부 등에 따른 Y2K 인지도

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 잘알	조금 알	들어 만봄	잘 모름	전혀 모름
전 체		958 (100.0)	205 (21.4)	429 (44.8)	154 (16.1)	99 (10.3)	71 (7.4)
컴퓨터 ¹⁾ 이용 여부	이 용 합	877 (100.0)	201 (22.9)	388 (44.2)	140 (16.0)	91 (10.4)	57 (6.5)
	이용안함	81 (100.0)	4 (4.9)	41 (50.6)	14 (17.3)	8 (9.9)	14 (17.3)
통신 ²⁾ 이용 여부	이 용 합	538 (100.0)	140 (26.0)	259 (48.1)	78 (14.5)	39 (7.2)	22 (4.1)
	이용안함	400 (100.0)	62 (15.5)	159 (39.8)	68 (17.0)	62 (15.5)	49 (12.3)
인터넷 ³⁾ 이용 여부	이 용 합	472 (100.0)	135 (28.6)	216 (45.8)	67 (14.2)	33 (7.0)	21 (4.4)
	이용안함	453 (100.0)	60 (13.2)	197 (43.5)	80 (17.7)	66 (14.6)	50 (11.0)
교육 ⁴⁾ 경험 유무	있 다	640 (100.0)	155 (24.2)	306 (47.8)	90 (14.1)	51 (8.0)	38 (5.9)
	없 다	284 (100.0)	46 (16.2)	106 (37.3)	55 (19.4)	45 (15.8)	32 (11.3)

통계:1) $\chi^2=23.611$, $p<.001$ 2) $\chi^2=51.034$, $p<.001$ 3) $\chi^2=53.347$, $p<.001$ 4) $\chi^2=33.320$, $p<.001$

(2) Y2K 결과에 대한 전망

Y2K의 결과가 지닌 심각성에 대한 청소년의 인식이 어떠한가를 조사하였는데, 전체적으로 응답 청소년의 과반수가 넘는 63.8%가 Y2K의 '심각할 것'이라고 생각하고 있었으며, '심각하지 않을 것'이라고 답한 경우는 7%에 불과한 것으로 조사되었다<표 III-61>.

여학생이 남학생보다 Y2K를 심각하게 인지하고 있는 것으로 나타났다. 또한 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 Y2K를 심각한 것으로 인지하고 있는 것으로 조사됐다.

<표 III-61> Y2K 결과에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우심각	어느정도 심각	잘 모름	심각하지 않음	전혀 심각하지 않음
성 별 ¹⁾	전 체	1024 (100.0)	273 (26.7)	380 (37.1)	299 (29.2)	47 (4.6)	25 (2.4)
	남 자	482 (100.0)	131 (27.2)	173 (35.9)	131 (27.2)	29 (6.0)	18 (3.7)
	여 자	542 (100.0)	142 (26.2)	207 (38.2)	168 (31.0)	18 (3.3)	7 (1.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	568 (100.0)	129 (22.7)	179 (31.5)	216 (38.0)	23 (4.0)	21 (3.7)
	고등학교	456 (100.0)	144 (31.6)	201 (44.1)	83 (18.2)	24 (5.3)	4 (0.9)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	399 (100.0)	108 (27.1)	164 (41.1)	99 (24.8)	20 (5.0)	8 (2.0)
	중소도시	343 (100.0)	103 (30.0)	126 (36.7)	94 (27.4)	14 (4.1)	6 (1.7)
	읍 · 면	282 (100.0)	62 (22.0)	90 (31.9)	106 (37.6)	13 (4.6)	11 (3.9)

통계 : 1) $\chi^2=12.004$, $p<.05$

2) $\chi^2=61.323$, $p<.001$

3) $\chi^2=21.173$, $p<.01$

컴퓨터나 PC통신, 인터넷 이용여부에 따른 Y2K 심각성에 대한 인지도를 조사한 결과 모든 항목에서 유의미한 차이가 나타났는데, 다양한 컴퓨터관련 서비스를 이용하는 청소년이 이용하지 않는 청소년보다 Y2K문제가 심각할 것이라고 인식하고 있었다<표 III-62>.

<표 III-62> 컴퓨터 이용여부 등에 따른 Y2K 결과 전망

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	매우심각	어느정도 심 각	잘모름	심각하지 않 음	전혀심각 하지않음
전 체	1003 (100.0)	267 (26.6)	374 (37.3)	291 (29.0)	46 (4.6)	25 (2.5)
컴퓨터 ¹⁾ 이 용 함	902 (100.0)	249 (27.6)	336 (37.3)	256 (28.4)	43 (4.8)	18 (2.0)
이용 여부	이용안함 (100.0)	101 (17.8)	38 (37.6)	35 (34.7)	3 (3.0)	7 (6.9)
통신 ²⁾ 이 용 함	550 (100.0)	168 (30.5)	225 (40.9)	121 (22.0)	27 (4.9)	9 (1.6)
이용 여부	이용안함 (100.0)	430 (21.9)	142 (33.0)	161 (37.4)	19 (4.4)	14 (3.3)
인터넷 ³⁾ 이 용 함	480 (100.0)	160 (33.3)	186 (38.8)	100 (20.8)	25 (5.2)	9 (1.9)
이용 여부	이용안함 (100.0)	489 (20.9)	102 (35.4)	173 (37.2)	19 (3.9)	13 (2.7)

통계 : 1) $\chi^2=14.016$, $p < .01$ 2) $\chi^2=33.634$, $p < .001$ 3) $\chi^2=38.620$, $p < .001$

(3) 정보사회에 대한 두려움 인지도

급속도로 발전되는 정보통신기술은 심리적으로 정보통신기기에 대한 적응의 노력이 필요하고 이에 대한 부적응시 정보사회에 대한 두려움을 느낄 수 있다. 따라서 청소년들의 정보사회에 대한 두려움 정도는 어떠한지를 조사하였다. 전체응답 청소년의 39.4%가 정보사회에 대해 두려움을 가지고 있었으며, 36.3%는 유보적인 태도를 취하였고 24.3%는 정보사회에 대해 두렵지 않다고 응답하였다<표 III-63>.

배경변인별로 살펴보면 성별의 경우 여학생(42.1%)이 남학생(36.2%)에 비해 정보사회에 대한 두려움이 더 많은 것으로 나타났다. 또한 교급별에 따라서는 고등학생(46%)이 중학생(34%)보다 더 많은 두려움을 느끼고 있는 것으로 조사되었다. 지역규모별에 따라서는 대도시(41.4%), 읍·면(39.1%), 중소도시(37.3%)의 순으로 정보사회에 대해 두려움이 강한 것

으로 나타났다.

<표 III-63> 정보사회에 대한 두려움 인식

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매 우 두려움	조 금 두려움	그 저 그 럽	두렵지 않 음	전혀두렵 지 않음
전 체		1031 (100.0)	63 (6.1)	343 (33.3)	374 (36.3)	150 (14.5)	101 (9.8)
성 별 ¹⁾	남 자	483 (100.0)	35 (7.2)	140 (29.0)	166 (34.4)	79 (16.4)	63 (13.0)
	여 자	548 (100.0)	28 (5.1)	203 (37.0)	208 (38.0)	71 (13.0)	38 (6.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	573 (100.0)	34 (5.9)	161 (28.1)	218 (38.0)	83 (14.5)	77 (13.4)
	고등학교	458 (100.0)	29 (6.3)	182 (39.7)	156 (34.1)	67 (14.6)	24 (5.2)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	401 (100.0)	19 (4.7)	147 (36.7)	135 (33.7)	51 (12.7)	49 (12.2)
	중소도시	346 (100.0)	18 (5.2)	111 (32.1)	140 (40.5)	54 (15.6)	23 (6.6)
	읍 · 면	284 (100.0)	26 (9.2)	85 (29.9)	99 (34.9)	45 (15.8)	29 (10.2)

통계 : 1) $\chi^2=19.661$, $p<.01$

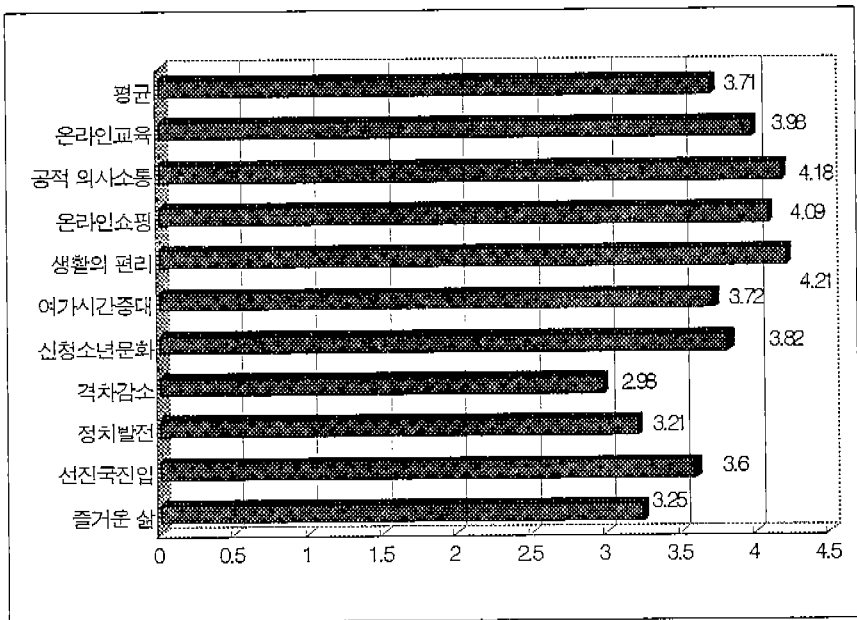
2) $\chi^2=29.013$, $p<.001$

3) $\chi^2=18.550$, $p<.05$

청소년들의 컴퓨터의 접촉 정도에 따른 정보사회에 대한 두려움 정도를 조사한 결과 정보사회에 대한 두려움 정도는 별 다른 차이가 나타나지 않았다.

3) 정보화에 따른 사회발전에 대한 전망

정보화에 따른 사회발전에 대한 일반적인 예측 중에서 10개 항목을 선정하여 청소년의 동의정도를 5점 척도로 측정하였는데, 제시된 항목 중 생활의 편리성 증진, 온라인 쇼핑 등의 순서로 긍정도가 높았으며, 가장 낮은 긍정적 태도를 보인 것은 지역간 또는 계층간 격차가 감소할 것이라는 예측이었다[그림 III-34].



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

[그림 III-34] 정보화에 따른 사회발전 전망

(1) 온라인 교육과 재택근무

정보화로 인한 온라인 교육과 재택근무가 가능하다는 예측에 대한 청소년의 인식을 조사한 결과 전체 응답 청소년의 78.4%가 정보사회에서의 온라인 교육이 활성화될 것으로 평가한 반면, 온라인 교육부문이 활성화되지 못할 것이라고 응답한 경우는 8.1%에 불과했다<표 III-64>. 이러한 결과는 응답 청소년의 대부분이 학교나 직장에 갈 필요 없이 집에서 컴퓨터를 이용하여 학교수업을 받거나 직장의 일을 할 수 있을 것이라는 기대감을 보이고 있다고 볼 수 있다.

<표 III-64> 온라인 교육과 재택근무에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
			1076 (100.0)	322 (29.9)	522 (48.5)	145 (13.5)	66 (6.1)	21 (2.0)
성 별 ¹⁾	남 자		503 (100.0)	183 (36.4)	217 (43.1)	68 (13.5)	24 (4.8)	11 (2.2)
	여 자		573 (100.0)	139 (24.3)	305 (53.2)	77 (13.4)	42 (7.3)	10 (1.7)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		589 (100.0)	185 (31.4)	273 (46.3)	90 (15.3)	28 (4.8)	13 (2.2)
	고등학교		487 (100.0)	137 (28.1)	249 (51.1)	55 (11.3)	38 (7.8)	8 (1.6)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		408 (100.0)	139 (34.1)	189 (46.3)	44 (10.8)	30 (7.4)	6 (1.5)
	중소도시		363 (100.0)	84 (23.1)	189 (52.1)	54 (14.9)	31 (8.5)	5 (1.4)
	읍 · 면		305 (100.0)	99 (32.5)	144 (47.2)	47 (15.4)	5 (1.6)	10 (3.3)

통계 : 1) $\chi^2=21.902$, $p<.001$ 2) $\chi^2=9.832$, $p<.05$ 3) $\chi^2=31.909$, $p<.001$

배경변인별로 볼 때 여학생보다는 남학생이, 고등학생보다는 중학생이, 지역규모가 클수록 긍정하는 정도가 높게 조사되었다. 또한 컴퓨터나

컴퓨터통신과 인터넷을 이용할수록 높은 긍정적 인식을 보였지만, 컴퓨터 교육의 유무와는 별다른 관계를 보이지 않았다. 이밖에 정보사회에 대한 인지도가 높을수록 긍정도가 높게 나타났다.

(2) 공적인 의사소통의 원활화

컴퓨터 보급의 일반화에 따라 일반인이 각종 공공기관이나 도서관 등 공적인 채널에 보다 용이하게 접근할 수 있다는 예측에 대한 청소년의 인식을 조사하였는데, 전체적으로는 공적의사소통이 용이해질 것이라는 견해가 86.1%로 나타나 10명 가운데 9명 정도가 긍정적으로 응답하였다<표 III-65>.

<표 III-65> 공적인 의사소통의 원활화에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
전 체			1076 (100.0)	389 (36.2)	537 (49.9)	117 (10.9)	25 (2.3)	8 (0.7)
성 별 ¹⁾	남 자		502 (100.0)	184 (36.7)	240 (47.8)	64 (12.7)	8 (1.6)	6 (1.2)
	여 자		574 (100.0)	205 (35.7)	297 (51.7)	53 (9.2)	17 (3.0)	2 (0.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		590 (100.0)	200 (33.9)	284 (48.1)	81 (13.7)	19 (3.2)	6 (1.0)
	고등학교		486 (100.0)	189 (38.9)	253 (52.1)	36 (7.4)	6 (1.2)	0.2 (0.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		410 (100.0)	167 (40.7)	192 (46.8)	36 (8.8)	13 (3.2)	0.2 (0.5)
	중소도시		363 (100.0)	118 (32.5)	194 (53.4)	42 (11.6)	6 (1.7)	3 (0.8)
	읍 · 면		303 (100.0)	104 (34.3)	151 (49.8)	39 (12.9)	6 (2.0)	3 (1.0)

통계 : 1) $\chi^2=8.679$, $p>.05$

2) $\chi^2=18.287$, $p<.01$

3) $\chi^2=11.372$, $p>.05$

반면, 부정적인 견해는 3.1%에 불과해 청소년들은 공적인 의사소통이 용이해 질 것이라는 낙관론적인 견해에 대부분 동의하고 있었다. 이에 비해 일본청소년의 경우는 약 20.3%만이 이에 동의하는 것으로 조사되었다.

공적인 의사소통에 대한 청소년의 인식에 있어서 배경변인별로는 고급별 차이를 제외하고는 큰 차이를 보이지 않고 있으며, 이 밖에 컴퓨터의 이용여부나 인터넷 이용여부, 교육여부와도 별다른 관계를 보이지 않았다. 그러나 컴퓨터통신 이용여부와 정보사회 인지도와는 매우 밀접한 관계를 보였다.

(3) 온라인 쇼핑

정보화에 따른 PC통신이나 인터넷을 통한 상품 선택과 구매가 증가할 것인가에 대한 청소년의 의견을 조사한 결과, 전체적으로 온라인 쇼핑이 증가할 것인지에 대해 10명중 8명이 동의하는 것으로 나타난 반면, 반대하는 경우는 6.8%에 불과하였다<표 III-66>.

또한 배경변인별로도 차이를 보였는데, 여자보다는 남자가, 고등학생보다는 중학생이, 지역규모가 클수록 높은 긍정적 태도를 보였다. 이 밖에 컴퓨터와 컴퓨터통신, 인터넷이용을 이용하는 청소년이 이용하지 않는 청소년보다, 정보사회 인식이 높을수록 온라인 쇼핑에 대한 긍정적 태도가 높게 조사되었다.

(4) 생활의 편리성 증대

정보화에 따라서 인간의 전반적인 생활이 편리해질 것인가에 대한 의견을 조사한 결과, 전체응답자의 81%에 해당하는 청소년이 대체적으로 긍정적인 견해를 보였고 부정적 견해는 3.2%에 불과한 것으로 나타났다<표 III-67>.

<표 III-66> 온라인 쇼핑에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
전 체		1072 (100.0)	419 (39.1)	437 (40.8)	143 (13.3)	44 (4.1)	29 (2.7)
성 별 ¹⁾	남 자	499 (100.0)	227 (45.5)	177 (35.5)	62 (12.4)	16 (3.2)	17 (3.4)
	여 자	573 (100.0)	192 (33.5)	260 (45.4)	81 (14.1)	28 (4.9)	12 (2.1)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	588 (100.0)	240 (40.8)	218 (37.1)	85 (14.5)	24 (4.1)	21 (3.6)
	고등학교	484 (100.0)	179 (37.0)	219 (45.2)	58 (12.0)	20 (4.1)	8 (1.7)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	410 (100.0)	181 (44.1)	139 (33.9)	60 (14.6)	17 (4.1)	13 (3.2)
	중소도시	363 (100.0)	124 (34.2)	179 (49.3)	38 (10.5)	16 (4.4)	6 (1.7)
	읍 · 면	299 (100.0)	114 (38.1)	119 (39.8)	45 (15.1)	11 (3.7)	10 (3.3)

통계 : 1) $\chi^2=20.339$, $p<.001$ 2) $\chi^2=10.178$, $p<.05$ 3) $\chi^2=22.215$, $p<.01$

일본청소년의 경우도 생활이 편리해질 것이라는 예상에 동의하는 경우가 73.0%에 달하는 것으로 조사되어 우리 나라 청소년과 유사한 경향을 보였다.

배경변인별로 살펴보면 여학생(78.7%)보다 남학생(81%)이, 고등학생(79.3%)보다 중학생(82.4%)이 정보화는 인간의 생활을 편리하게 만들 것이라고 전망하는 경향이 높았다. 이 밖에 컴퓨터 이용여부와 정보사회에 대한 인지도에 따라서는 생활의 편리성에 대한 인식의 차이를 보이고 있지만, 컴퓨터 통신이나 인터넷의 이용여부에 따라서는 차이를 보이지 않았다.

<표 III-67> 생활의 편리성 증가에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
전 체			1070 (100.0)	472 (44.1)	395 (36.9)	168 (15.7)	23 (2.1)	12 (1.1)
성 별 ¹⁾	남 자		496 (100.0)	248 (50.0)	167 (33.7)	59 (11.9)	13 (2.6)	9 (1.8)
	여 자		574 (100.0)	224 (39.0)	228 (39.7)	109 (19.0)	10 (1.7)	3 (0.5)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		587 (100.0)	290 (49.4)	194 (33.0)	79 (13.5)	16 (2.7)	8 (1.4)
	고등학교		483 (100.0)	182 (37.7)	201 (41.6)	89 (18.4)	7 (1.4)	4 (0.8)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		409 (100.0)	181 (44.3)	155 (37.9)	66 (16.1)	6 (1.5)	1 (0.2)
	중소도시		361 (100.0)	147 (40.7)	142 (39.3)	61 (16.9)	7 (1.9)	4 (1.1)
	읍 · 면		300 (100.0)	144 (48.0)	98 (32.7)	41 (13.7)	10 (3.3)	7 (2.3)

통계 : 1) $\chi^2=23.351$, $p<.001$ 2) $\chi^2=20.370$, $p<.001$ 3) $\chi^2=14.938$, $p>.05$

(5) 노동시간 감축과 여가시간 증대

정보화가 진행됨에 따라 노동시간이 감소되고 여가시간이 증대될 것이라는 전망에 대한 청소년의 인식을 조사한 결과 긍정적인 응답이 62.8%로 나타났으며, 보통 24.6%, 부정적인 응답은 12.6%로 나타났다. 이에 비해 일본청소년의 경우 긍정적인 응답을 한 경우가 전체의 13.5%에 불과한 것으로 조사되었다<표 III-68>.

배경변인별로는 성별에 따른 유의미한 차이가 나타났는데, 남학생(66.6%)이 여학생(59.5%)에 비해 여가시간이 늘어날 것이라는 견해에 상대적으로 동의하는 경향이 높았다.

<표 III-68> 노동시간 감소와 여가시간 증대에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
성 별 ¹⁾	전 체		1070 (100.0)	277 (25.9)	395 (36.9)	263 (24.6)	96 (9.0)	39 (3.6)
	남 자		497 (100.0)	160 (32.2)	17 (34.4)	110 (22.1)	33 (6.6)	23 (4.6)
	여 자		573 (100.0)	117 (20.4)	22 (39.1)	153 (26.7)	63 (11.0)	16 (2.8)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		587 (100.0)	164 (27.9)	(21) (35.8)	139 (23.7)	49 (8.3)	25 (4.3)
	고등학교		483 (100.0)	113 (23.4)	185 (38.3)	124 (25.7)	47 (9.7)	14 (2.9)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		408 (100.0)	115 (28.2)	142 (34.8)	94 (23.0)	41 (10.0)	16 (3.9)
	중소도시		361 (100.0)	84 (23.3)	149 (41.3)	86 (23.8)	33 (9.1)	9 (2.5)
	읍 · 면		301 (100.0)	78 (25.9)	104 (34.6)	83 (27.6)	22 (7.3)	14 (4.7)

통계 : 1) $\chi^2=26.182$, $p < .001$ 2) $\chi^2=4.910$, $p > .05$ 3) $\chi^2=9.875$, $p > .05$

이 밖에 컴퓨터, 컴퓨터 통신을 이용하는 청소년이나 정보사회의 인지도가 높은 청소년의 긍정적 태도가 높았고, 인터넷의 이용여부나 컴퓨터교육경험 여부에 따른 차이를 보이지 않았다.

(6) 새로운 청소년문화의 등장

정보화와 더불어 새로운 청소년 문화가 등장할 것인가에 대한 의견을 조사한 결과 응답청소년의 66.9%가 새로운 청소년 문화가 등장할 것으로 전망하였고, 그렇지 않을 것이라는 견해는 9.2%에 불과하였다<표 III-69>. 한편 일본청소년의 경우는 37.2%만이 새로운 청소년 문화가 등장할 것이라고 응답하였다.

<표 III-69> 새로운 청소년문화 등장에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
전 체			1068 (100.0)	283 (26.5)	432 (40.4)	255 (23.9)	70 (6.6)	28 (2.6)
성 별 ¹⁾	남 자		495 (100.0)	146 (29.5)	176 (35.6)	116 (23.4)	38 (7.7)	19 (3.8)
	여 자		573 (100.0)	137 (23.9)	256 (44.7)	139 (24.3)	32 (5.6)	9 (1.6)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		583 (100.0)	147 (25.2)	219 (37.6)	157 (26.9)	41 (7.0)	19 (3.3)
	고등학교		485 (100.0)	136 (28.0)	213 (43.9)	98 (20.2)	29 (6.0)	9 (1.9)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		406 (100.0)	117 (28.8)	165 (40.6)	82 (20.2)	32 (7.9)	10 (2.5)
	중소도시		361 (100.0)	82 (22.7)	163 (45.2)	83 (23.0)	23 (6.4)	10 (2.8)
	읍 · 면		301 (100.0)	84 (27.9)	104 (34.6)	90 (29.9)	15 (5.0)	8 (2.7)

통계 : 1) $\chi^2=15.648$, $p<.01$ 2) $\chi^2=10.890$, $p<.05$ 3) $\chi^2=16.875$, $p<.05$

배경변인별로 살펴보면, 성별의 경우 남학생(65.1%)보다는 여학생(68.6%)이, 중학생(62.8%)보다는 고등학생(71.9%)이 새로운 청소년문화의 등장에 대해 긍정적 전망을 하였다. 또한 지역규모별에 따라서는 대도시 69.4%, 중·소도시 67.9%, 읍·면 62.5%로 나타나 지역규모가 클수록 청소년문화가 새롭게 등장할 것이라는 응답률이 높은 것으로 조사되었다.

또한 컴퓨터 통신이나 인터넷을 이용하는 청소년의 경우 이용하지 않는 청소년에 비해서, 그리고 정보사회에 대한 인지도가 높을수록 새로운 청소년문화 등장 가능성에 높은 기대를 거는 것으로 조사되었다.

(7) 지역·계층간 격차 감소

컴퓨터의 보급과 일반화에 따른 정보 공유와 확대에 의해 지역이나

계층간의 격차를 감소시킬 것이라는 예측에 대한 청소년의 인식을 조사한 결과 전체응답자의 28.6%가 정보사회의 도래는 지역계층간의 격차를 감소시킬 것이라고 긍정적인 전망을 한 반면 부정적인 응답률은 30.9%로 나타나 긍정적인 전망보다는 부정적인 의견이 약간 높게 나타났다<표 III-70>.

<표 III-70> 지역·계층간 격차감소에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
전 체		1060 (100.0)	91 (8.6)	212 (20.0)	429 (40.5)	241 (22.7)	87 (8.2)
성 별 ¹⁾	남 자	487 (100.0)	56 (11.5)	102 (20.9)	200 (41.1)	84 (17.2)	45 (9.2)
	여 자	573 (100.0)	35 (6.1)	110 (19.2)	229 (40.0)	157 (27.4)	42 (7.3)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	577 (100.0)	60 (10.4)	129 (22.4)	256 (44.4)	90 (15.6)	42 (7.3)
	고등학교	483 (100.0)	31 (6.4)	83 (17.2)	173 (35.8)	151 (31.3)	45 (9.3)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	405 (100.0)	33 (8.1)	81 (20.0)	159 (39.3)	89 (22.0)	43 (10.6)
	중소도시	357 (100.0)	23 (6.4)	71 (19.9)	139 (38.9)	100 (28.0)	24 (6.7)
	읍 · 면	298 (100.0)	35 (11.7)	60 (20.1)	131 (44.0)	52 (17.4)	20 (6.7)

통계 : 1) $\chi^2=22.495$, $p<.001$

2) $\chi^2=42.825$, $p<.001$

3) $\chi^2=19.493$, $p<.05$

일본 청소년도 11.8%만이 지역간 또는 계층간 격차를 감소시킬 것이라고 예측하는 것으로 조사되어 격차감소에는 매우 부정적인 시각을 보였다. 우리나라 일반국민도 긍정적인 태도를 취하는 경우가 전체의 24.2%, 부정적인 태도를 취하는 경우가 32.8%로 조사되어 부정적 견해가 높은

것으로 나타났다.

정보화에 따른 사회적 발전 모습 중에서 가장 낮은 지지도를 보이고 있는 지역이나 계층간의 격차감소에 대한 청소년의 부정적 견해는 앞에서 조사된 다양한 청소년 정보생활에서 지역규모별 변인이 중요한 요인으로 작용하는 것과 같은 맥락으로 이해될 수 있다. 따라서 향후 청소년의 정보생활과 관련되어 가장 중요한 요인으로는 지역규모별 차이에 따른 불평 등의 문제에 집중될 가능성이 높다고 할 수 있다.

또한 컴퓨터를 이용하지 않는 청소년이 이용하는 청소년에 비해 격차 해소에 대한 부정적 시각이 높았으나 통신이나 인터넷의 이용여부나 교육 경험의 유무에 따른 차이는 보이지 않았다.

(8) 민주주의의 발전

정보화의 진행에 따라 전자민주주의와 같은 새로운 정치제도의 도입 등 참여민주주의가 발전할 것이라는 전망이 높아지고 있다. 따라서 정보화가 국민의 정치적 참여를 증대시키고 궁극적으로 민주주의를 발전시킬 것이라는 전망에 대한 청소년의 인식을 조사하였다.

전체적으로 청소년 응답자의 38%가 긍정적인 견해를 가지고 있었으며 보통 39.2%, 부정적인 응답률은 22.9%로 나타나 긍정적인 견해가 다소 높게 나타났다<표 III-71>.

이러한 청소년의 의견에 비해 일반국민의 긍정적 인식이 조금 더 높은 것으로 나타났는데, 일반국민의 54.1%가 긍정적 태도를 보였으며 부정적 시각은 21.9%에 불과하였다. 배경변인별로 청소년들의 정보화에 따른 정치적 발전 전망을 살펴보면, 여학생(33.5%)보다는 남학생(43.3%)이, 고등학생(31.7%)보다 중학생(43.2%)이 상대적으로 높게 나타났다. 이 밖에 컴퓨터, 컴퓨터통신, 인터넷이용여부나 교육경험의 유무와 전자민주주의에 대한 긍정적 인식과는 별다른 관계가 없는 것으로 조사되었다.

<표 III-71> 민주주의 발전에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우긍정	긍 정	보 통	부 정	매우부정
전 체		1069 (100.0)	130 (12.2)	276 (25.8)	419 (39.2)	178 (16.7)	66 (6.2)
성 별 ¹⁾	남 자	495 (100.0)	79 (16.0)	135 (27.3)	191 (38.6)	56 (11.3)	34 (6.9)
	여 자	574 (100.0)	51 (8.9)	141 (24.6)	228 (39.7)	122 (21.3)	32 (5.6)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	584 (100.0)	94 (16.1)	158 (27.1)	217 (37.2)	74 (12.7)	41 (7.0)
	고등학교	485 (100.0)	36 (7.4)	118 (24.3)	202 (41.6)	104 (21.4)	25 (5.2)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	407 (100.0)	59 (14.5)	95 (23.3)	158 (38.8)	61 (15.0)	34 (8.4)
	중소도시	361 (100.0)	32 (8.9)	97 (26.9)	145 (40.2)	73 (20.2)	14 (3.9)
	읍 · 면	301 (100.0)	39 (13.0)	84 (27.9)	116 (38.5)	44 (14.6)	18 (6.0)

통계 : 1) $\chi^2=28.277$, $p<.001$ 2) $\chi^2=32.254$, $p<.001$ 3) $\chi^2=17.393$, $p<.05$

(9) 선진국으로 진입

정보화의 진전은 향후 경제, 사회, 문화 등의 발전과 우리 나라가 선진국으로 진입하는 데 있어서 중요한 관건이 되는데, 이러한 기대에 대한 청소년의 인식을 조사한 결과 ‘긍정적’이라고 답한 응답자는 55.3%로 나타났다으며 ‘보통’ 32.6%, ‘부정적’ 12.1%의 응답률을 보여주었다<표 III-72>.

배경변인별로 살펴보면 성별에 따른 차이에 있어서 여학생보다는 남학생이 긍정적인 견해를 갖고 있었으며 고등학생에 비해 중학생이 선진국 진입이 가능해질 것이라는 긍정적 전망을 하는 경향이 높았다.

<표 III-72> 선진국 진입에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
전 체			1058 (100.0)	218 (20.6)	367 (34.7)	345 (32.6)	92 (8.7)	36 (3.4)
성 별 ¹⁾	남 자		489 (100.0)	134 (27.4)	178 (36.4)	130 (26.6)	33 (6.7)	14 (2.9)
	여 자		569 (100.0)	84 (14.8)	189 (33.2)	215 (37.8)	59 (10.4)	22 (3.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		575 (100.0)	149 (25.9)	208 (36.2)	166 (28.9)	34 (5.9)	18 (3.1)
	고등학교		483 (100.0)	69 (14.3)	159 (32.9)	179 (37.1)	58 (12.0)	18 (3.7)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		404 (100.0)	71 (17.6)	138 (34.2)	145 (35.9)	37 (9.2)	13 (3.2)
	중소도시		360 (100.0)	61 (16.9)	130 (36.1)	122 (33.9)	33 (9.2)	14 (3.9)
	읍 · 면		294 (100.0)	86 (29.3)	99 (33.7)	78 (26.5)	22 (7.5)	9 (3.1)

통계 : 1) $\chi^2=36.022$, $p<.001$

2) $\chi^2=34.915$, $p<.001$

3) $\chi^2=21.067$, $p<.01$

(10) 삶의 즐거움 증진

정보화는 경제 및 사회·문화적인 발전과 더불어 삶의 조건을 향상시킬 것으로 기대된다. 이러한 전망에 따라 청소년들에게 삶의 즐거움이 늘어날 것인지에 대한 의견을 조사하였는데, 전체적으로 ‘삶의 즐거움이 증가할 것이다’라고 보는 긍정적인 전망이 41.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘보통 34%’, ‘삶의 즐거움이 증가하지 않을 것’으로 보는 견해는 24.3%로 나타났다<표 III-73>.

정보사회에서 삶의 즐거움이 증진될 것인지에 대한 전망을 배경변인 별로 살펴보면, 여학생(36.4%)보다는 남학생(47.4%)이, 고등학생(31.4%)보다는 중학생(50.1%)이 상대적으로 높게 긍정적인 평가를 하는 것으로 조

사됐다.

<표 III-73> 삶의 즐거움 증진에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
전 체		1067 (100.0)	154 (14.4)	290 (27.2)	363 (34.0)	188 (17.6)	72 (6.7)
성 별 ¹⁾	남 자	495 (100.0)	98 (19.8)	138 (27.9)	145 (29.3)	76 (15.4)	38 (7.7)
	여 자	572 (100.0)	56 (9.8)	152 (26.6)	218 (38.1)	112 (19.6)	34 (5.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	583 (100.0)	115 (19.7)	177 (30.4)	178 (30.5)	76 (13.0)	37 (6.3)
	고등학교	484 (100.0)	39 (8.1)	113 (23.3)	185 (38.2)	112 (23.1)	35 (7.2)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	408 (100.0)	62 (15.2)	115 (28.2)	138 (33.8)	65 (15.9)	28 (6.9)
	중소도시	362 (100.0)	38 (10.5)	97 (26.8)	133 (36.7)	70 (19.3)	24 (6.6)
	읍 · 면	297 (100.0)	54 (18.2)	78 (26.3)	92 (31.0)	53 (17.8)	20 (6.7)

통계 : 1) $\chi^2=28.519$, $p<.001$

2) $\chi^2=49.959$, $p<.001$

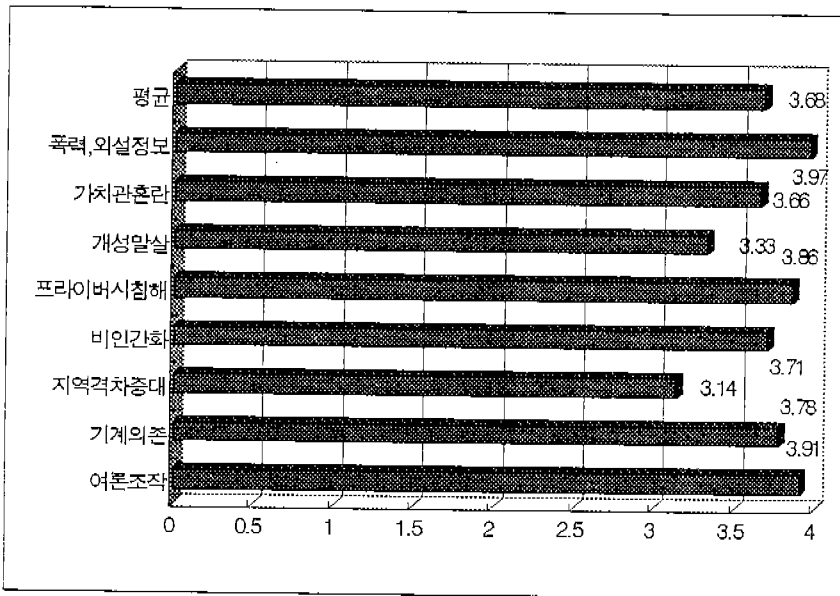
3) $\chi^2=10.096$, $p>.05$

이 밖에 컴퓨터나 컴퓨터통신, 인터넷의 이용여부나 컴퓨터교육경험, 정보사회인식도와는 별다른 관계를 보이지 않았다.

4) 정보화에 따른 사회적 부작용 전망

정보화는 경제발전 및 삶의 조건 증진 등 발전·지향적인 긍정적인 전망뿐만 아니라 폭력·음란물 유통, 개성말살, 사생활 침해, 비인간화 등 부정적인 측면도 같이 지니고 있다. 따라서 이 조사에서는 정보화에 따라

초래될 수 있는 부정적인 영향과 관련된 8개의 항목을 선정하여 청소년의 의견을 5점 척도로 조사하였다[그림 III-35].



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

[그림 III-35] 정보화에 따른 사회적 부작용 전망

정보화에 따른 부작용으로는 폭력물이나 외설물 증대, 가치관의 혼란, 개성의 말살, 프라이버시의 침해, 비인간화현상, 대도시만 편해지는 지역 간 격차의 증대, 기계의존에 따른 사회혼란 유발증대, 의견이나 여론의 조작 등 8개 항목이 제시되었다. 제시된 8개 항목 중 청소년이 가장 걱정하는 것은 폭력·음란정보와 여론조작 문제이며, 이 밖에 프라이버시 침해나 비인간화 문제등도 보통 이상의 긍정도를 보였다. 가장 발생하지 않을 것이라고 예상하는 부정적 현상은 대도시만 편해질 것이라는 지역간 격차의 증대, 개성의 말살 등을 지적하였다.

(1) 폭력물과 음란물 등 불법정보의 증대

컴퓨터를 이용한 PC통신과 인터넷 사용의 증가는 다양한 정보의 교류를 통해 편리함과 효율성을 향상시켜주는 반면 폭력물과 음란물 등의 유통으로 인해 그 부작용도 심각하다. 특히 불건전 정보의 유통이 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 우려의 목소리도 높다.

따라서 정보화로 인해 야기될 수 있는 부작용인 ‘불법정보의 유통’에 대한 의견을 조사하였는데, 전체적으로 ‘불법정보의 유통이 증가할 것’이라고 보는 응답이 77.6%로 가장 높게 나타났고, ‘보통(15.8%)’, ‘그렇지 않을 것’이라는 응답은 6.6%의 순으로 나타났다.

<표 III-74> 불법정보 증대에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
전 체			1071 (100.0)	289 (27.0)	542 (50.6)	169 (15.8)	60 (5.6)	11 (1.0)
성 별 ¹⁾	남 자		496 (100.0)	153 (30.8)	216 (43.5)	88 (17.7)	33 (6.7)	6 (1.2)
	여 자		575 (100.0)	136 (23.7)	326 (56.7)	81 (14.1)	27 (4.7)	5 (0.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		586 (100.0)	147 (25.1)	260 (44.4)	123 (21.0)	46 (7.8)	10 (1.7)
	고등학교		485 (100.0)	142 (29.3)	282 (58.1)	46 (9.5)	14 (2.9)	1 (0.2)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		405 (100.0)	120 (29.6)	198 (48.9)	63 (15.6)	19 (4.7)	5 (1.2)
	중소도시		365 (100.0)	84 (23.0)	214 (58.6)	46 (12.6)	19 (5.2)	2 (0.5)
	읍 · 면		301 (100.0)	85 (28.2)	130 (43.2)	60 (19.9)	22 (7.3)	4 (1.3)

통계 : 1) $\chi^2=18.579$, $p<.01$ 2) $\chi^2=51.425$, $p<.001$ 3) $\chi^2=20.669$, $p<.01$

이러한 결과는 청소년들이 정보화에 따른 불법정보 유통에 대해 민감

하게 인식하고 있는 것을 보여주는 것으로 볼 수 있다. 우리 나라 일반국민은 불법정보의 유통에 대해 청소년보다 더 많은 우려를 하고 있는 것으로 나타났는데, 약 86.8%정도가 긍정적 태도를 보였고, 10.7%는 중립적 자세를, 2.5%만이 부정적 태도를 보였다<표 III-74>.

정보화사회에서 불법정보가 증가할 것인지에 대해 변인별로 살펴보면, 남학생(74.3%)보다는 여학생(80.4%)이, 중학생(69.5%)보다는 고등학생(87.4%)이 상대적으로 동의하는 경향이 높았다. 이밖에도 청소년의 컴퓨터, 컴퓨터통신, 인터넷이용 여부나 교육경험과는 큰 관계를 보이지 않았다.

(2) 사회변화에 따른 가치관의 혼란

정보사회에서는 새로운 기기의 개발이 끊임없이 이루어져 정보통신기술의 발전이 급속도로 진행되게 된다. 새로운 기기의 등장과 발전은 이에 대한 적응을 필요로 하는데 이러한 사회변화에 부적응시 가치관의 혼돈상태로 빠져들 가능성도 있다. 이러한 추측에 대해 청소년들의 견해를 조사한 결과 전체응답자의 10명중 6명(59.0%)이 ‘가치관이 혼란스러워 질 것’이라는 견해에 동의하는 것으로 나타났으며, ‘보통’ 32.1%, ‘동의하지 않는다’는 8.9%에 불과하였다<표 III-75>. 이에 대해 일반국민의 77.7%가 동의적인 태도를 보여 청소년보다는 가치관의 혼란에 대해 우려하고 있는 것으로 조사되었다.

청소년의 배경변인별로는 성별과 지역규모별에 따라서 차이를 보이고 있는데, 남학생(55.3%)보다는 여학생(62.3%)이, 중학생(51.2%)보다 고등학생(68.5%)이 상대적으로 높은 긍정적 태도를 보였다. 이 밖에 컴퓨터나 통신, 인터넷이용여부나 교육경험의 유무와는 큰 관계를 보이지 않았으나 정보사회에 대한 인지도가 높을수록 높은 우려를 보였다.

<표 III-75> 가치관의 혼란에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
성 별 ¹⁾	전 체		1071 (100.0)	183 (17.1)	449 (41.9)	344 (32.1)	81 (7.6)	14 (1.3)
	남 자		496 (100.0)	94 (19.0)	180 (36.3)	173 (34.9)	41 (8.3)	8 (1.6)
	여 자		575 (100.0)	89 (15.5)	269 (46.8)	171 (29.7)	40 (7.0)	6 (1.0)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		586 (100.0)	94 (16.0)	206 (35.2)	214 (36.5)	58 (9.9)	14 (2.4)
	고등학교		485 (100.0)	89 (18.4)	243 (50.1)	130 (26.8)	23 (4.7)	- (-)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		405 (100.0)	76 (18.8)	157 (38.8)	141 (34.8)	26 (6.4)	5 (1.2)
	중소도시		365 (100.0)	59 (16.2)	159 (43.6)	116 (31.8)	28 (7.7)	3 (0.8)
	읍 · 면		301 (100.0)	48 (15.9)	133 (44.2)	87 (28.9)	27 (9.0)	6 (2.0)

통계 : 1) $\chi^2=12.328$, $p < .05$ 2) $\chi^2=43.684$, $p < .001$ 3) $\chi^2=7.793$, $p > .05$

(3) 개성의 상실

컴퓨터기술 발달과 전산망 확장에 따라 컴퓨터에만 너무 빠져들게 되면 대인접촉이 줄어들어, 다양한 시야를 갖거나 경험을 쌓기가 어려울 수도 있다는 점도 지적되고 있다. 이러한 측면에서 정보화에 따른 인간의 개성이 줄어들 것인지에 대한 의견을 조사하였는데, 전체 응답청소년의 47%가 '개성이 말살될 것'이라는 견해에 동의하였고, '보통'은 28.7%으로 나타났다. 또한 인간의 '개성이 줄어들지 않을 것'이라는 견해는 24.4%로 나타났다<표 III-76>. 이에 비해 일본청소년의 경우 34.9%가 이에 동의하여 우리 나라 청소년보다는 덜 걱정하는 태도를 보였다.

<표 III-76> 개성 상실에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
전 체			1066 (100.0)	169 (15.9)	331 (31.1)	306 (28.7)	199 (18.7)	61 (5.7)
성 별 ¹⁾	남 자		492 (100.0)	86 (17.5)	120 (24.4)	155 (31.5)	90 (18.3)	41 (8.3)
	여 자		574 (100.0)	83 (14.5)	211 (36.8)	151 (26.3)	109 (19.0)	20 (3.5)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		581 (100.0)	90 (15.5)	146 (25.1)	170 (29.3)	124 (21.3)	51 (8.8)
	고등학교		485 (100.0)	79 (16.3)	185 (38.1)	136 (28.0)	75 (15.5)	10 (2.1)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		404 (100.0)	57 (14.1)	123 (30.4)	133 (32.9)	70 (17.3)	21 (5.2)
	중소도시		363 (100.0)	56 (15.4)	120 (33.1)	99 (27.3)	70 (19.3)	18 (5.0)
	읍 · 면		299 (100.0)	56 (18.7)	88 (29.4)	74 (24.7)	59 (19.7)	22 (7.4)

통계 : 1) $\chi^2=28.025$, $p< .001$

2) $\chi^2=40.394$, $p< .001$

3) $\chi^2=10.145$, $p> .05$

배경변인별로 살펴보면 성별과 학교급별에 따라 차이를 보이고 있는데, 남학생(41.9%)보다는 여학생(51.3%)이, 중학생(40.6%)보다는 고등학생(54.4%)이 정보화사회에서는 인간의 개성이 말살될 것이라고 견해를 보였다. 이 밖에 컴퓨터나 통신, 인터넷의 이용여부, 정보사회에 대한 인식도와는 별다른 관계를 보이지 않았다.

(4) 개인정보유출에 따른 프라이버시 침해

정보통신기술의 발전에 따라 개인의 신상에 관련된 정보가 유출되거나 악용될 수 있어 개인에게 피해를 줄 수 있다. 따라서 정보유출에 따른 사생활 침해에 대해 청소년이 어떻게 생각하고 있는가를 조사하였다.

<표 III-77> 프라이버시 침해에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 긍정	긍정	보통	부정	매우 부정
성 별 ¹⁾	전 체		1069 (100.0)	303 (28.3)	432 (40.4)	233 (21.8)	77 (7.2)	24 (2.2)
	남 자		496 (100.0)	140 (28.2)	180 (36.3)	121 (24.4)	42 (8.5)	13 (2.6)
	여 자		573 (100.0)	163 (28.4)	252 (44.0)	112 (19.5)	35 (6.1)	11 (1.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		586 (100.0)	140 (23.9)	210 (35.8)	153 (26.1)	63 (10.8)	20 (3.4)
	고등학교		483 (100.0)	163 (33.7)	222 (46.0)	80 (16.6)	14 (2.9)	4 (0.8)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		405 (100.0)	114 (28.1)	163 (40.2)	93 (23.0)	25 (6.2)	10 (2.5)
	중소도시		363 (100.0)	104 (28.7)	161 (44.4)	64 (17.6)	29 (8.0)	5 (1.4)
	읍 · 면		301 (100.0)	85 (28.2)	108 (35.9)	76 (25.2)	23 (7.6)	9 (3.0)

통계 : 1) $\chi^2=9.399$, $p> .05$ 2) $\chi^2=57.408$, $p< .001$ 3) $\chi^2=10.775$, $p> .05$

조사 결과 전체 응답 청소년 중 9.4%만이 개인정보유출에 따른 프라이버시 침해가 없을 것이라는 반응을 보였고, 68.7%가 우려하는 태도를 보였다. 이러한 태도는 일본청소년의 38.2%가 우려하는 태도를 보이는 것에 비해 매우 높은 수준이지만, 우리나라 일반국민의 우려도(85.4%)에 비해서는 낮은 수준이다<표 III-77>.

배경변인별로는 교급별 차이만 나타났는데 중학생(59.7%)보다는 고등학생(79.7%)이 정보사회에서는 개인정보유출과 프라이버시 침해가 심해질 것이라고 보는 경향이 높았다. 이 밖에 컴퓨터나 통신, 인터넷의 이용여부, 정보사회에 대한 인식도와는 무관한 것으로 조사되었다.

(5) 대인접촉기회 감소와 비인간화

향후 정보기술의 발전으로 관심사를 논의하기 위한 모임이 감소되고, 이에 따라 인간성 상실과 비인간화 현상 등이 발생할 것으로 예측된다. 이러한 현상에 대한 청소년들의 의견을 조사한 결과 ‘개별화·비인간화 현상이 나타나지 않을 것’이라는 의견을 보인 응답자는 전체 응답자들의 15.3%에 불과하였으며 61.2%가 정보사회에서는 비인간화현상이 강화될 것이라 점에 동의하였다. 이러한 청소년의 전망은 일본청소년의 57.6%이 동의한 것과 유사한 경향을 보이고 있으나, 우리 나라 일반국민의 80.7%가 동의하는 것보다는 낮은 수준이다<표 III-78>.

<표 III-78> 개별화·비인간화에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
전 체		1070 (100.0)	300 (28.0)	355 (33.2)	252 (23.6)	126 (11.8)	37 (3.5)
성 별 ¹⁾	남 자	496 (100.0)	127 (25.6)	134 (27.0)	136 (27.4)	72 (14.5)	27 (5.4)
	여 자	574 (100.0)	173 (30.1)	221 (38.5)	116 (20.2)	54 (9.4)	10 (1.7)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	586 (100.0)	157 (26.8)	166 (28.3)	152 (25.9)	81 (13.8)	30 (5.1)
	고등학교	484 (100.0)	143 (29.5)	189 (39.0)	100 (20.7)	45 (9.3)	7 (1.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	405 (100.0)	114 (28.1)	122 (30.1)	103 (25.4)	51 (12.6)	15 (3.7)
	중소도시	364 (100.0)	96 (26.4)	139 (38.2)	81 (22.3)	39 (10.7)	9 (2.5)
	읍 · 면	301 (100.0)	90 (29.9)	94 (31.2)	68 (22.6)	36 (12.0)	13 (4.3)

통계 : 1) $\chi^2=34.843$, $p<.001$

2) $\chi^2=27.988$, $p<.001$

3) $\chi^2=8.281$, $p>.05$

배경변인별로는 성별과 학교급별에 따른 차이가 나타났는데, 남학생(52.6%)보다는 여학생(68.6%)이, 중학생(55.1%)보다는 고등학생(68.5%)이 정보사회에서는 개별화·비인간화 현상이 늘어날 것이라고 생각하는 경향이 높았다. 이 밖에 청소년의 컴퓨터 이용여부나 통신이나 인터넷의 이용여부, 정보사회 인지도와는 관계가 없는 것으로 조사되었다.

(6) 지역간 정보불평등

정보화의 부정적 측면 가운데 정보의 이용과 배분에 있어 불평등을 초래할 것이라는 우려도 있다. 정보불평등의 문제는 경제·교육·문화적인 혜택과 밀접하게 관련될 뿐만 아니라 거주지역에 따른 불평등으로 이어질 것이라는 예측도 가능해진다.

정보사회가 도래됨에 따라서 정보의 집중화 현상이 초래될 것인지를 “정보화에 따라 대도시만 편해질 것이다”라는 질문을 던진 결과 전체적으로 지역간의 정보불평등 현상이 초래될 것이라는 점에 전체응답자의 38.2%가 동의하였고, 다음으로 ‘보통’이라는 응답이 31.1%로 나타났다. 그리고 지역간의 정보불평등 현상이 초래되지 않을 것이라고 응답한 경우는 30.7%로 나타났다<표 III-79>. 일본 청소년의 경우 17.5%만이 지역간 정보불평등이 심화될 것이라는 전망에 동의한 것으로 조사되어 우리 나라 청소년에 비해 지역적 불평등에 대해 덜 민감한 반응을 보였다. 반면 우리 나라 일반국민의 64.8%가 동의한 것으로 조사되어 청소년보다 더 높은 우려를 보였다.

배경변인별로 살펴보면 성별과 교급별에 따른 차이가 나타났다. 성별의 경우 남학생(36.3%)보다는 여학생(39.8%)이, 지역규모별로는 고등학생(35.8%)보다는 중학생(40.2%)이 지역간 정보불평등이 심화될 것이라고 생각하는 경향이 높았다. 컴퓨터나 통신, 인터넷이용 여부에 따른 지역불평등에 대한 인식의 차이는 없었지만, 정보사회에 대한 인지도가 높을수록 부정적 태도가 높은 것으로 나타났다.

<표 III-79> 지역간 정보불평등 심화에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
			1058 (100.0)	141 (13.3)	263 (24.9)	329 (31.1)	254 (24.0)	71 (6.7)
성 별 ¹⁾	남 자		490 (100.0)	71 (14.5)	107 (21.8)	145 (29.6)	116 (23.7)	51 (10.4)
	여 자		568 (100.0)	70 (12.3)	156 (27.5)	184 (32.4)	138 (24.3)	20 (3.5)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		577 (100.0)	92 (15.9)	140 (24.3)	175 (30.3)	123 (21.3)	47 (8.1)
	고등학교		481 (100.0)	49 (10.2)	123 (25.6)	154 (32.0)	131 (27.2)	24 (5.0)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		402 (100.0)	45 (11.2)	88 (21.9)	144 (35.8)	97 (24.1)	28 (7.0)
	중소도시		360 (100.0)	49 (13.6)	92 (25.6)	104 (28.9)	89 (24.7)	26 (7.2)
	읍 · 면		296 (100.0)	47 (15.9)	83 (28.0)	81 (27.4)	68 (23.0)	17 (5.7)

통계 : 1) $\chi^2=23.578$, $p<.001$ 2) $\chi^2=14.665$, $p<.01$ 3) $\chi^2=11.119$, $p>.05$

(7) 사회적 정보시스템구축에 따른 사회혼란 발생 용이성

정보화의 진전에 따른 전 사회부문의 정보시스템 구축은 이에 대한 의존도가 심화되고 컴퓨터 시스템의 오류 또는 사고, 재해 등으로 막대한 피해가 발생할 수 있다. Y2K문제가 대표적인데, 이러한 정보시스템 고장으로 인한 사회혼란 발생가능성에 대해 조사한 결과, 전체 응답 청소년의 66.9%가 시스템 고장으로 인해 사회적 혼란이 발생할 것에 우려하였으며 응답자의 12.4%는 그렇지 않을 것이라고 응답하였다<표 III-80>.

우리 나라 청소년에 비해 일본청소년은 사회적 혼란이 발생할 것이라는 생각이 높지 않은 것(31.6%)으로 조사되었으나, 우리 나라 일반국민의 경우는 82.7%가 사회적 혼란의 발생에 대해 긍정적 태도를 보이는 것으로 조사되었다.

<표 III-80> 사회혼란발생 용이성에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

			전 체	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
성 별 ¹⁾	전	체	1064 (100.0)	285 (26.8)	427 (40.1)	221 (20.8)	90 (8.5)	41 (3.9)
	남	자	493 (100.0)	132 (26.8)	169 (34.3)	117 (23.7)	49 (9.9)	26 (5.3)
	여	자	571 (100.0)	153 (26.8)	258 (45.2)	104 (18.2)	41 (7.2)	15 (2.6)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교		584 (100.0)	149 (25.5)	196 (33.6)	148 (25.3)	60 (10.3)	31 (5.3)
	고등학교		480 (100.0)	136 (28.3)	231 (48.1)	73 (15.2)	30 (6.3)	10 (2.1)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시		402 (100.0)	106 (26.4)	157 (39.1)	84 (20.9)	32 (8.0)	23 (5.7)
	중소도시		362 (100.0)	87 (24.0)	165 (45.6)	65 (18.0)	33 (9.1)	12 (3.3)
	읍 · 면		300 (100.0)	92 (30.7)	105 (35.0)	72 (24.0)	25 (8.3)	6 (2.0)

통계 : 1) $\chi^2=18.908$, $p<.01$ 2) $\chi^2=39.886$, $p<.001$ 3) $\chi^2=17.285$, $p<.05$

청소년의 배경변인별로는 남학생보다는 여학생이, 중학생보다는 고등학생이, 지역규모가 클수록 사회적 정보시스템구축으로 인한 사회적 혼란이 야기될 가능성이 있다고 생각하는 경향이 높았다. 그리고 컴퓨터나 통신, 인터넷 이용여부나 교육경험의 유무에 따른 차이는 보이지 않았다.

(8) 여론조작의 가능성

정보기술은 일반시민의 정치참여를 조장하는 측면과 동시에 감시와 통제, 그리고 권력집중을 강화시키는 수단으로 오용될 수도 있다. 정보화는 권력집중의 수단으로 여론을 조작하거나 오용될 가능성을 배제할 수 없는데, 이러한 여론조작의 가능성에 대해서 조사한 결과 청소년의 61.4%가 정보화로 인한 여론조작의 가능성에 대해 우려하였다. '그렇지 않을

것'이라는 응답은 7.9%에 불과하였다. 청소년들은 정보기술의 발전이 여론을 조작하는 정치적인 수단으로 전락될 수도 있음을 우려하고 있는 것으로 나타났다. 이에 비해 일본청소년은 23.5%만이 여론조작의 가능성을 우려하는 것으로 조사되었다<표 III-81>.

<표 III-81> 여론조작 가능성에 대한 전망

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
전 체		1067 (100.0)	318 (29.8)	444 (41.6)	220 (20.6)	60 (5.6)	25 (2.3)
성 별 ¹⁾	남 자	494 (100.0)	146 (29.6)	188 (38.1)	109 (22.1)	31 (6.3)	20 (4.0)
	여 자	573 (100.0)	172 (30.0)	256 (44.7)	111 (19.4)	29 (5.1)	5 (0.9)
학 교 ²⁾ 급 별	중 학 교	584 (100.0)	170 (29.1)	205 (35.1)	139 (23.8)	47 (8.0)	23 (3.9)
	고등학교	483 (100.0)	148 (30.6)	239 (49.5)	81 (16.8)	13 (2.7)	2 (0.4)
지 역 ³⁾ 규모별	대 도 시	405 (100.0)	120 (29.6)	161 (39.8)	87 (21.5)	27 (6.7)	10 (2.5)
	중소도시	362 (100.0)	106 (29.3)	168 (46.4)	67 (18.5)	17 (4.7)	4 (1.1)
	읍 · 면	300 (100.0)	92 (30.7)	115 (38.3)	66 (22.0)	16 (5.3)	11 (3.7)

통계 : 1) $\chi^2=15.863$, $p < .01$

2) $\chi^2=47.186$, $p < .001$

3) $\chi^2=10.452$, $p > .05$

배경변인별로 살펴보면 정보화에 따른 여론조작의 차이는 성별과 학교급별에 따라서 나타났는데, 남학생(67.7%)보다는 여학생(74.7%)이, 중학생(64.2%)보다는 고등학생(80.1%)이 정보사회에서 여론이 조작될 가능성이 있다고 보는 응답률이 높았다. 그러나 컴퓨터나 통신, 인터넷의 이용여부나 컴퓨터 교육경험의 유무에 따른 차이는 없는 것으로 조사되었다.

7. 조사결과 요약 및 시사점

1) 주요 조사결과

(1) 청소년의 일상적인 정보생활

청소년들이 일상적인 소식전달방법으로 사용하는 것은 전화(70.5%)로 나타났으나, 향후 사용하고 싶은 매체로는 휴대폰(47.3%), PC통신이나 인터넷(32.5%)으로 나타났으며, 현재 사용하는 전화는 8.9%만이 선호하였다. 이러한 선호도의 변화는 향후 청소년의 정보매체 이용에서 급격한 변화를 예측할 수 있게 하며, 이에 따른 종합적인 대책의 마련이 필요한 것을 인식할 수 있다.

또한 청소년이 필요로 하는 정보를 획득하는 매체로는 방송과 영상매체(50.5%), 정보통신매체(18.2%), 인쇄매체(16.7%) 순으로 나타났는데, 정보통신매체의 선호도는 일반국민 선호도(5.1%)보다 매우 높게 조사되어 일반국민보다 청소년계층이 정보통신매체에 더 긍정적인 태도를 보이고 있다.

이 밖에 청소년 본인의 정보매체(컴퓨터, PC통신, 인터넷, 호출기, 핸드폰 등)의 보유나 이용정도는 일반국민과 달리 성별 차이가 크게 나타나지 않았으나, 지역규모별 차이는 의미 있는 것으로 나타났다. 또한 조사 대상 청소년 중 무선통신기기를 이용하는 경우는 51.2%를 차지하여 2명 중 1명의 청소년이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

따라서 향후 정보매체의 이용은 급속한 증대를 보일 것이며, 성별차이나 세대별 차이보다는 지역규모에 따른 불균등 현상이 강화될 것으로 예측할 수 있다.

(2) 청소년의 컴퓨터 이용실태와 그 영향

10명 중 9명(88.7%)의 청소년이 현재 컴퓨터를 이용하고 있거나 이용 경험이 있는 것으로 나타났는데, 이러한 이용률은 우리 나라 일반국민 평균 이용률 37.9%의 2배가 넘는 수치이다. 또한 일반 국민과는 달리 성별, 연령별 차이를 보이지 않고 있으나 지역규모가 클수록 컴퓨터 이용률이 높게 나타났다.

컴퓨터를 이용하는 데 영향을 준 사람을 조사한 결과 부모(27.4%), 친구(24.3%), 형제·자매(17.0)의 순으로 나타났으며, 학교 교사의 경우는 9.1%에 불과하였다. 일본 청소년의 이용률은 한국청소년과 비슷하였지만, 교사로부터 가장 많은 영향을 받은 것으로 조사되었는데 일본의 경우 학교에서의 정보화교육이 활성화되고 있기 때문으로 해석된다.

청소년의 1주일 평균 컴퓨터의 이용시간은 약 1시간에서 3시간이라고 응답한 청소년이 전체의 22.9%를 차지하였으며, 청소년의 컴퓨터 이용시간 대별 분포도는 일본 청소년과 비교할 때 더 많은 이용시간을 보이고 있다. 청소년이 컴퓨터를 이용하는 목적은 게임이나 오락, 통신이나 인터넷 이용, 문서작성의 순으로 나타났다.

현재 컴퓨터를 이용하지 않는 청소년의 대부분인 97.1%가 향후 컴퓨터를 사용하겠다는 의사를 보였으며, 이러한 이용계획은 우리 나라 일반국민의 이용계획 54.1%보다 매우 높은데, 향후 우리사회 구성원 대부분이 최소한 컴퓨터를 이용할 계획임을 의미한다. 한편, 조사 대상 청소년들에게 정품소프트웨어를 구매한 적이 있는지를 조사한 결과 39.6%만이 정품을 구매한 경험이 있는 것으로 조사되었고, 게임·오락 관련 소프트웨어의 구매율이 가장 높았다.

컴퓨터를 이용함에 따라 청소년들의 생활이나 의식이 어떻게 변화하였는지 조사한 결과 기존매체 이용시간, 취미와 휴식시간, 대화시간의 변화, 학업능력 등은 감소한 반면, 사회적 적응력과 표현력, 집중력, 사회나 유행에 대한 민감성 등은 증가한 것으로 나타났다.

청소년의 대부분이 현재 컴퓨터를 이용하고 있고, 앞으로는 거의 모든 청소년이 컴퓨터를 이용할 것이라는 예측이 가능하지만, 컴퓨터 이용에 따른 각종 소프트웨어의 정식적인 구매등은 매우 낮은 수준이다. 또한 컴퓨터 이용에 따라 기존 매체의 이용이나 각종 사회생활에 필수적인 시간은 감소하지만 사회성이나 집중력 등은 증대한 것으로 나타나 향후 바른 컴퓨터 이용방법의 체득이 필요하다는 점을 발견할 수 있다.

(3) 청소년의 PC통신 및 인터넷 이용

청소년 10명 중 5명 정도(54.4%)가 PC통신을 이용하고 있는 것으로 조사되어 일반 국민의 평균 이용률(16.6%)보다 높으며, 성별이나 교급별로는 차이가 없었다. 청소년이 PC통신을 이용하는 내용으로는 채팅, 프로그램 입수, 학습, 진로정보의 순으로 나타났다. PC통신을 통해 음란물을 접촉한 경험이 있는 청소년은 10명 중 4명(38.3%), 불법 프로그램을 이용한 청소년은 10명 중 2명(21.8%)으로 나타났으며, 여학생보다는 남학생의 비율이 높았다.

PC통신 이용에 대한 부모의 태도를 질문한 결과 대부분(46.3%)의 부모가 간섭하지 않는 것으로 나타났으며, 억제하는 경향이 권장하는 경향보다 높게 나타났다. 또한 향후 PC통신 이용계획을 질문한 결과 95.1%의 청소년이 이용할 계획이라고 응답하여 높은 이용계획의사를 보였다.

청소년의 인터넷 경향은 PC통신 이용경향과 유사한 형태를 보이고 있는데, 10명 중 5명 정도(48.2%)가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타나 일반 국민 이용률(12.4%)보다 높게 나타났으며, 성별, 교급별로는 차이가 없었다. 또한 인터넷을 주로 채팅을 위해 인터넷을 이용하고 있었으며, 인터넷을 통해 음란물을 접촉한 경험이 있는 청소년은 10명 중 4명(36.4%), 불법 프로그램을 이용한 경험이 있는 청소년은 14.7%로 나타났으며, 여학생보다는 남학생의 비율이 높았다. 향후 인터넷 이용계획을 질문한 결과 95.7%의 청소년이 이용할 계획이라고 응답하였다.

청소년의 PC통신과 인터넷 이용율은 일반국민에 비해 상대적으로 높은 편이며 향후 이용계획 또한 매우 높게 조사되었다. 그리고 사회의 부정적 여론과는 달리 음란물이나 불법소프트웨어 이용율은 그리 높지 않았으며, 부모의 통신이나 인터넷 이용능력이 청소년의 이용율과 바른 이용에 중요한 영향을 미치고 있는 것으로 조사되었다.

(4) 청소년의 컴퓨터 교육실태

청소년의 컴퓨터 교육실태를 조사한 결과 10명 중 7명 정도(69.0%)가 교육을 받은 경험이 있었으나, 교육의 내용별 이수여부를 조사한 결과 정보윤리의식(2.7%), 워드프로세서(35.4%), 프로그램 언어(10.2%), 통신과 인터넷(16.5%), 운영체제(34.1%), 멀티미디어(7.5%), 학습프로그램(22.9%), 게임이나 오락(15.4%), 통계프로그램(7.2%)으로 나타났는데, 정보사회에 필수적인 관련 윤리의식이나 규범에 대한 교육경험이 가장 낮은 것은 향후 정보사회의 질서와 관련해서 매우 우려할만한 일이다.

또한 정보화관련 교육을 받지 않은 이유로는 시간이 없기 때문이라는 응답이 28.6%로 가장 높았으며, 컴퓨터가 필요하지 않아서(18.7%), 친구에게 배울 수 있기 때문이라고 응답한 청소년이 18.1% 등으로 조사되었는데, 입시위주의 청소년생활이 급격한 변화가 불가능한 상황에서 학교내의 컴퓨터 관련 교육이 제도화되어야함을 인식할 수 있다.

(5) 정보사회에 대한 청소년의 인식

정보사회에 대한 청소년의 이해수준을 조사한 결과, 정보사회에 대해서 알고 있다고 응답한 청소년이 47.2%로 모른다고 응답한 17.0%보다 높게 나타났다. 또한 우리사회가 정보사회로 진입하고 있다고 응답한 청소년이 전체의 72.6%로 매우 높은 긍정을 보였다. 그러나 Y2K문제의 심각성에 대해서는 과반수 이상(63.8%)이 심각할 것이라고 응답한 반면 심각하지 않다고 응답한 청소년은 7.0%에 불과하였다.

반면 정보사회에 대해 두려움을 느끼고 있는가라는 질문에 대해 절반 정도의 청소년(49.5%)이 두렵다고 응답한 반면 두렵지 않다고 응답한 청소년은 24.3%에 불과하여 향후 정보사회의 주역인 청소년들의 바람직한 정보사회 인식을 위한 각종 프로그램의 개발과 실시가 필요함을 인식할 수 있다.

또한 정보사회에서 예측되는 발전 모습과 부작용에 대한 전망을 비교할 때 전반적으로 두 가지 예측 모두에 어느 정도 긍정적인 태도를 보이고 있지만, 전체적으로 볼 때 발전 모습에 대해 조금 더 긍정적인 것으로 나타났다.

정보사회에서 예측되는 사회적 발전 전망에 대한 문제에서 청소년들은 무엇보다도 ‘생활이 편리해질 것’이라고 예측하고 있는 반면에 지역·계층간의 격차 감소에 대해서 부정적인 반응을 보였다. 청소년이 긍정적으로 생각하고 있는 사회 발전 모습은 생활의 편리성, 의견전달의 용이성, 홈쇼핑, 재택 교육, 새로운 청소년문화의 등장, 노동시간의 감소, 선진국 진입 등의 순으로 나타났다.

정보사회에서 예측되는 부정적 요인으로는 지역·계층간 격차의 증대 문제, 폭력·외설 정보의 범람, 여론 조작의 가능성, 프라이버시 침해, 기계 의존에 따른 위험성, 가치관의 혼란 등의 순으로 우려하고 있는 것으로 나타났다.

2) 시사점

청소년의 정보생활 수준은 일반국민에 비해 더 높은 것으로 평가할 수 있다고 보여진다. 컴퓨터나 PC통신 또는 인터넷 이용률 등이 일반국민에 비해 더 높고, 향후 이용계획 또한 더 높은 것으로 조사되었기 때문이다. 일반국민의 경우 정보생활이나 정보화수준의 성별 차이가 높은 반면

에 청소년 계층 내부적으로는 이러한 성별 차이가 발견되지 않았고, 다만 지역규모에 따른 차이가 매우 유의미한 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터나 PC통신이나 인터넷 등의 이용여부와 이용능력 등은 부모의 능력과 밀접한 관계가 있는 것으로 조사되었다.

따라서 향후 청소년의 정보생활을 증진시키기 위해서는 성별이나 교육별 차이보다는 지역사회의 규모에 따른 차별적인 전략적 접근이 필요하다. 물론 다양한 공공기관이 각 지역사회에서 정보화를 위한 사업과 프로그램을 시행하고 있지만 특화된 프로그램 내용의 유무나 청소년 요구를 반영하고 있는가는 의문이다. 또한 부모의 이용능력을 향상시킬 수 있는 방안마련이 시급하며, 이러한 부모관련 프로그램은 결국 청소년이라는 매체를 통해 활성화될 수 있을 것이다.

컴퓨터 이용에 대한 교육경험도 일반국민에 비해 청소년이 높은 것으로 조사되었지만, 그 내용의 대부분이 단순한 프로그램의 이해나 활용에 초점이 맞추어져 있기 때문에 정보사회에서 필요한 윤리나 가치규범에 대한 내용을 습득할 기회가 매우 부족한 것으로 판단된다. 특히 다양한 정보들 중에서 필요한 정보를 정확하고 바르게 찾아내는 능력을 배양할 수 있는 프로그램의 개발과 시행의 중요성을 확인할 수 있다.

현재의 청소년이 정보사회를 어떻게 생각하는가는 매우 중요한 의미를 지닌다. 이 조사에서 제시된 긍정적 모습과 부정적 모습에 대해 대부분의 청소년이 긍정 이상의 반응을 보였으나, 지역 또는 계층간의 격차감소만은 보통 이하의 반응을 보였다. 따라서 향후 청소년들이 가장 걱정하는 것은 정보 불평등의 문제로 축약될 수 있다.

IV. 청소년 정보화 관련 기반자원 실태

1. 조사 개관

1) 조사의 배경과 목적

청소년의 정보의식 함양을 위한 프로그램의 효과적인 개발과 운영을 위해서는 공공기관의 정보교육 프로그램 내용과 인프라 구축 실태에 대한 조사가 선행되어야 한다. 청소년 정보교육 프로그램이 실효성을 가지기 위해서는 무엇보다도 그들에게 제공되는 다양한 정보 교육 프로그램을 수행할 수 있는 여건과 기반자원이 필요하기 때문이다.

공공의 청소년 기관 및 학교가 청소년 정보화의 장이 되어야 할 필요성을 교육적·윤리적인 측면과, 불평등한 정보화의 해소라는 측면, 그리고 경제적 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 정보화는 단순히 기능적인 측면에서만 보아서는 안 되며, 청소년이 접하는 정보의 교육적·윤리적 측면이 함께 고려되어야 한다. 물론 개인의 기능적인 정보화도 중요하겠지만, 정보의 홍수 속에서 정보의 가치와 윤리성을 스스로 판단하여 선택하고 섭취할 수 있는 청소년 정보의식 함양에도 관심을 가져야 할 것이다. 정보에 대한 가치 판단과 선택은 어디까지나 정보를 이용하는 개인의 정보의식에 기초할 수밖에 없다. 일부에서 인터넷을 통해 유포되는 음란물의 차단을 위한 기술적 방안을 강구하지만(청소년 보호위원회) 이 방법은 여러 가지 면에서 한계를 가진다. 우선 지적될 수 있는 한계는 ‘누가’ ‘무엇을’ ‘어떠한 근거’에서 ‘유해성’으로 판단하느냐의 문제이다. 정보의 가치와 윤리성의 문제는 어디까지나

그 정보를 이용하는 소비자의 판단에 기초할 수밖에 없다.

이 접근법이 가진 또 하나의 한계는 기술적으로 인터넷의 유해정보를 차단하는 것 자체가 가능하나 문제이다. 설사 부분적으로 유해정보를 차단한다 하더라도 국경과 지역을 넘나드는 정보화 사회에서 특정 정보를 어떻게 철저히 차단할 수 있느냐가 문제점으로 지적될 수밖에 없다. 그리고 이와 같은 정보 차단식 접근법은 어떤 면에서 보면 정보화에 역행하는 것이다. 우리는 정보화라는 거대한 흐름을 거역할 수 없다. 또한 정보화가 가져올 폐해에도 관심을 가져야 한다. 이 두 가지 문제를 해결하기 위해서는 기능적인 정보교육과 더불어 청소년을 대상으로 한 정보의식 교육이 병행될 필요성이 있고, 그러므로 학교 및 청소년 관련 기관이나 시설의 정보교육이 중요성을 가진다.

두 번째로 공공기관(학교, 청소년관련 시설 및 기관)의 정보교육 실시는 정보화의 불평등을 해소하기 위해서도 중요하다고 할 수 있다. 일반적으로 정보사회가 도래하면 정보의 평등한 분배가 실현될 것이라는 낙관론과 오히려 정보의 집중화가 심각해 질 것이라는 비관론이 비등하다. 하지만 정보의 불평등한 분배가 사회적 문제가 될 것이라는 점과 이러한 불평등을 해소해야 한다는 주장에는 이론의 여지가 없을 것이다. 실제로 많은 청소년들이 정보화에 적응해 가고 있지만 또 다른 많은 청소년들이 이 대열에서 뒤쳐져 있는 것도 사실이다. 정보사회에서 낙오된 청소년들은 심각한 사회적 부적응을 낳을 수 있다. .

의무교육을 통해 모든 국민이 국민으로서의 갖추어야 할 기본적인 지식과 기술을 습득했던 것처럼 공공기관에서의 정보교육실시는 청소년들의 공평한 정보화를 활성화 할 수 있는 기반 자원이 될 수 있다. 21세기는 정보가 자본이 되는 문자그대로 정보 시대이다. 21세기의 정보의 불평등한 분배는 20세기에서 자본이 불평등하게 분배되는 것과 마찬가지로 심각한 문제가 될 수 있다.

셋째, 청소년들의 정보화 및 정보의 불평등한 분배는 경제적인 여건

의 불평등과 밀접히 관련되어 있다. 예컨대 정보화의 요체로 여겨지는 인터넷의 경우 과다한 경비가 개인에게 부담되고 있다. 그러므로 청소년 가정의 경제적 여건에 따라 정보화 및 정보의 불평등은 심화될 수 있다. 이러한 정보화의 불평등 해소는 공적 자원을 통해서 보완되어야 하는데, 학교와 청소년 관련 단체 및 수련시설에서의 정보매체 확보 및 운영이 청소년의 정보 불평등 문제의 해결을 위한 중요한 사회 기반 자원이 될 수 있다. 아무리 좋은 프로그램이 개발된다고 하더라도 현장에서 이를 사용할 수 있는 기기가 없거나 프로그램을 운영할만한 여건이 마련되어 있지 않다면 그 프로그램은 무용지물이 될 것임에 틀림없고, 더구나 청소년의 적극적인 참여를 기대하는 것은 더욱 힘든 일일 것이다.

요컨대, 청소년 정보교육에 대해 공적인 관심을 가져야 할 필요성으로는 청소년 정보윤리 및 정보의식교육의 강화, 청소년 정보화의 불평등 해소 그리고 청소년 정보화 기반자원에서의 불평등 해소 등이다. 현재 공적인 차원에서 청소년 정보교육 및 정보 의식 함양 프로그램을 수행할 수 있는 기관으로는 학교, 청소년 수련 시설, 그리고 정보관련 공공 교육기관 등을 들 수 있다. 그러므로 청소년 정보교육 및 정보의식 함양을 위해서는 우선 이 기관들의 청소년 정보교육 및 정보의식 함양 프로그램의 운영실태와 정보 교육 및 정보 의식 함양 프로그램을 실천하는데 필요한 기반 자원 및 시설의 현황에 대한 점검이 필요할 것이다.

본 장에서는 청소년 정보화 및 정보교육을 담당하고 있는 청소년 수련 시설, 청소년 정보교육 관련 공공 단체 및 기관과 학교를 중심으로 정보화 관련 기반시설 및 정보교육 운영 실태를 조사하여 그 문제점과 개선 방안을 모색할 것이다. 청소년 수련시설의 경우 청소년의 입장에서 손쉽게 접할 수 있는 수련시설은 자연권보다는 생활권일 가능성이 높기 때문에 전국의 생활권 수련시설을 대상으로 정보화실태와 프로그램 운영여부, 운영방식에 대해 조사하였다. 또한 고등학교의 경우 교과과목 중 교양선택과목으로 '정보와 매체'가 선정되어 활용되고 있는데, 이와 관련된 교사

와의 면접조사를 통해 학교 내에서의 정보화의식 함양관련 프로그램의 구성과 내용, 운영실태를 함께 조사했다.

2) 조사 대상과 내용

(1) 조사대상

조사대상은 청소년 정보교육을 담당하고 있는 전국의 생활권 수련시설과 정보교육과 관련된 공공기관(지역정보센터, 우체국 정보교육센터, 주민컴퓨터교실), 그리고 학교 등으로 삼았다.

생활권 수련시설은 1999년 현재 전국에 총 211개소가 있다. 이 모집단 전체를 대상으로 설문지를 우편으로 발송하여 최종적으로 분석가능 한 설문지 64부를 회수하여 자료분석에 포함시켰다<표 IV-1>. 정보화 관련 공공기관으로는 1998년 현재 지역정보센터 45개소, 주민컴퓨터교실과 우체국 정보교육센터의 경우는 1999년 현재 각각 16개소와 25개소가 운영 중에 있는 것으로 조사되었고, 이 들 기관을 대상으로 조사협의과정을 거쳐 총 45개소(지역정보센터 13개소, 우체국정보교육센터 7개소, 주민컴퓨터교실 13개소)를 대상으로 설문지를 발송하였다. 그리고 20개 기관으로부터 분석 가능한 설문지를 회수하여 분석에 포함시켰다<표 IV-2>.

(2) 조사내용

생활권 수련시설과 관련공공기관을 대상으로 한 조사한 내용은 <표 IV-3>과 같으며, 학교의 경우는 교육부가 발행한 초·중등 및 고등학교 교육과정과 교육통계연보를 중심으로 현재 학교에서 실시되고 있는 정보교육의 내용 및 기반 자원실태를 분석하였다. 이와 함께, 현재 고등학교에서 '정보와 매체'라는 교과목을 교육과정으로 편성하여 가르치고 있는 고등학교 교사들과의 인터뷰를 통하여 현행 정보교육의 실태와 문제점 그리

고 개선 방안을 조사하였다.

<표 IV-1> 생활권 수련시설 조사대상 기관

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	청소년수련관	청소년문화의 집
전 체	64 (100.0)	33 (51.6)	31 (48.4)
서 울	12 (100.0)	11 (91.7)	1 (8.3)
부 산	6 (100.0)	1 (16.7)	5 (83.3)
대 구	1 (100.0)	1 (100.0)	-
인 천	3 (100.0)	1 (33.3)	2 (66.7)
광 주	3 (100.0)	2 (66.7)	1 (33.3)
대 전	4 (100.0)	2 (50.0)	2 (50.0)
울 산	1 (100.0)	-	1 (100.0)
경 기	4 (100.0)	1 (25.0)	3 (75.0)
강 원	1 (100.0)	1 (100.0)	-
충 북	3 (100.0)	2 (66.7)	1 (33.3)
충 남	3 (100.0)	2 (66.7)	1 (33.3)
전 북	6 (100.0)	-	6 (100.0)
전 남	5 (100.0)	2 (40.0)	3 (60.0)
경 북	2 (100.0)	-	2 (100.0)
경 남	5 (100.0)	5 (100.0)	-
제 주	5 (100.0)	2 (40.0)	3 (60.0)

<표 IV-2> 정보화 관련 공공기관 조사대상 기관

구 분	전체	지역정보센터	우체국정보 교육센터	주민 컴퓨터교실
사례수	20	3	7	10
백분율	100%	15%	35%	50%

<표 IV-3> 생활권 수련시설 및 정보화관련 공공기관 세부조사항목

기 관	항 목	세 부 항 목
생활권 수련시설	전산기기 및 전문인력 보유현황	- 컴퓨터(행정용, 교육용) 보유현황 (386급, 486, 펜티엄, 매킨토시) - 프린터 보유현황(도트, 잉크젯, 레이저 등) - 모뎀보유현황(9,600BPS부터 56K이상) - LAN 및 인터넷 전용선 설치 현황 - 정보관련 전문인력
	PC통신 및 인터넷 이용현황	- 통신망 가입현황 - 인터넷홈페이지 운영여부 및 계획 - PC통신 및 인터넷의 청소년정보서비스 인지도
	청소년 정보화 교육 프로그램실태	- 정보화 프로그램 운영여부 및 형태 - 프로그램 참여 청소년 현황 - 교육용 전산기기 보유현황 - 교육 시 PC통신망 및 인터넷이용여부 - 프로그램 주요 내용 및 수강료 형태 - 정보관련 프로그램의 애로사항
	정보화교육 프로그램 운영방안	- 정보화관련공공기관 인지도 - 청소년의 정보화프로그램 운영방식에 대한 의견 - 지원시 우선사항 등
정보화관련 공공기관 (지역정보 센터, 우체국정보 센터, 주민컴퓨터 교실)	기관 운영형태 및 전산기기 보유현황	- 기관의 주 이용자 - 이용자 중 청소년 비율 - 청소년이용 현황 - 교육용 컴퓨터 보유현황 등
	정보화프로그램 주요내용	- 정보화프로그램 운영형태 - PC통신 및 인터넷 이용여부 - 프로그램 운영방식 - 프로그램 기대효과에 대한 전망 - 프로그램의 세부내용
	청소년 정보화 프로그램 현황 및 계획 등	- 향후 프로그램 운영방식 - 프로그램 운영상 애로사항 - 청소년대상 프로그램 운영여부 - 기관의 청소년이용 활성화 방안 - 청소년육성분야의 인지도 - 청소년의 정보화프로그램 운영방식

2. 생활권 수련시설 정보화 실태 및 프로그램 조사

생활권 수련시설을 대상으로 조사한 주요 내용은 전산화 실태, 컴퓨터 통신 및 인터넷 이용실태, 청소년 정보교육 프로그램 운영실태, 효과적인 청소년 정보교육 프로그램의 운영방안에 관한 의견 등이었다. 각 영역별 주요 조사 결과는 다음과 같다.

1) 생활권 수련시설 개관

청소년 수련시설이란 ‘국가 또는 민간이 청소년의 수련활동에 필요한 설비 및 공간·수련프로그램 등의 서비스체계를 갖추고 전문적인 지도 능력을 갖춘 지도자에 의하여 체계적이고 조직적인 수련활동서비스를 제공하는 시설’이라고 정의할 수 있다(김영한, 1999: 24).

이러한 수련시설에 대한 운영은 청소년기본법 제28조(수련시설의 종류 및 시설기준 등), 동 시행령 제27조(수련시설의 종류), 그리고 동 시행규칙 제20조(수련시설의 시설기준 등)에 따라 유형이 구분되고, 각 유형별 시설기준에 따라 설립·운영되고 있다. 생활권 수련시설을 보다 자세하게 살펴보면 주로 일상생활권 안에서 수련활동을 실시하는 시설로서 청소년 수련관과 청소년 문화의 집으로 구별된다. 청소년 수련관이란 다양한 수련거리를 실시할 수 있는 각종 시설 및 설비를 갖춘 종합수련시설을 말한다. 청소년문화의 집이란 간단한 수련활동을 실시할 수 있는 시설 및 설비를 갖춘 정보·문화·예술중심의 수련시설을 뜻한다.

청소년들이 일상생활 속에서 수련활동에 주로 이용하고 있는 생활권 수련시설의 현황을 보면 1999년 현재 총 211개소로 수련관 61개, 문화의 집 150개가 운영중이다.

청소년들은 자연권수련시설보다 생활권수련시설과 유스호스텔을 더

많이 이용하고 있는데, 그 이유는 생활권수련시설의 경우 청소년의 접근성이 높고, 수련활동이 청소년의 자율적 선택에 의해 이루어지는 경우가 많기 때문이다. 특히 근래에는 청소년 문화의 집 등 청소년들이 선호하는 활동을 중심으로 수련프로그램을 다양하게 편성하여 제공하고 있기 때문으로 분석되어진다.

2) 생활권 수련시설 전산화 실태

생활권 수련시설의 전산화 실태 조사에 포함된 주요 내용은 컴퓨터 보유현황, 프린터 보유현황, 모뎀보유현황, 랜(LAN)설치현황, 인터넷전용선 설치현황, 정보화 관련 전문인력 보유현황 등이다. 이들에 대한 조사결과를 영역별로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 생활권 수련시설의 컴퓨터 보유 현황

생활권 수련시설에서 보유하고 있는 컴퓨터 수를 조사한 결과 평균 14.67대를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 총 64개 생활권 수련시설 중 컴퓨터를 전혀 보유하지 못한 경우가 9.4% 였고, 1대에서 10대를 보유하고 있는 경우가 전체 조사기관 중 46.9%를 차지하였으며, 11대에서 20대를 보유하고 있는 경우가 10.9%, 21-30대를 보유한 경우가 17.2%, 31대에서 40대를 보유한 경우가 6.3%, 41대 이상을 보유한 경우도 9.4%에 달했다.

이러한 PC보유현황은 96년 조사에서 생활권 수련시설의 경우 10대 이상 컴퓨터를 보유한 경우가 22.3%에 불과하였던 점과 비교할 때 상당히 개선된 것으로 보인다. 특히 1996년 1-2대를 보유한 경우가 전체의 33.3%, 3-9대인 경우가 29.6%였던 점과 비교할 때 생활권 수련시설의 PC 보급이 급속히 증가했음을 보여준다.

청소년 수련시설을 청소년수련관과 청소년 문화의 집으로 구분하여 살펴본 결과 청소년 수련관의 경우 컴퓨터를 보유하고 있지 않은 경우가 전혀 없었다. 다시 말하여 조사대상에 포함된 모든 청소년수련관이 적어도 컴퓨터를 1대 이상 보유하고 있었다. 이와는 대조적으로 청소년 문화의 집의 경우 컴퓨터를 전혀 보유하고 있지 않은 경우가 조사대상의 19.4%였다.

<표 IV-4> 생활권 수련시설의 컴퓨터 총보유 현황

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	없다	1-10대	11-20대	21-30대	31-40대	41대이상
전 체	64 (100.0)	6 (9.4)	30 (46.9)	7 (10.9)	11 (17.2)	4 (6.3)	6 (9.4)
청소년 수련관	33 (100.0)	- (-)	15 (45.5)	3 (9.1)	7 (21.2)	3 (9.1)	5 (15.2)
청소년 문화의집	31 (100.0)	6 (19.4)	15 (48.4)	4 (12.9)	4 (12.9)	1 (3.2)	1 (3.2)

컴퓨터 사용이 일반화된 상황에서 청소년 수련시설들이 단순히 몇 대의 컴퓨터를 보유하고 있다고 해서 그것들이 모두 청소년 교육용으로 사용된다고 할 수는 없다. 많은 경우에 보유하고 있는 컴퓨터가 교육용보다는 사무용으로 사용될 가능성이 있다. 그러므로 청소년 수련시설이 청소년 정보화의 센터로서 기능하고 있는지를 알아보기 위해서는 우선 컴퓨터 보유 현황을 이용목적별로 파악할 필요가 있다. 이용목적별 컴퓨터 보유 현황은 다음의 <표 IV-5>와 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-5> 업무용 컴퓨터 보유현황

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	없다	1-5대	6-10대	11-15대	16-20대	21대이상
전 체	64 (100.0)	6 (9.4)	38 (59.4)	8 (12.5)	5 (7.8)	2 (3.1)	5 (7.8)
청소년 수련관	33 (100.0)	-	18 (54.5)	6 (18.2)	3 (9.1)	2 (6.1)	4 (12.1)
청소년 문화의집	31 (100.0)	6 (19.4)	20 (64.5)	2 (6.5)	2 (6.5)	- (-)	1 (3.2)

<표 IV-6> 교육용 컴퓨터 보유현황

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	없다	1-10대	11-20대	21-30대	31대이상
전 체	64 (100.0)	40 (62.5)	2 (3.1)	14 (21.9)	4 (6.3)	4 (6.3)
청소년 수련관	33 (100.0)	18 (54.5)	1 (3.0)	8 (24.2)	3 (9.1)	3 (9.1)
청소년문화의집	31 (100.0)	22 (71.0)	1 (3.2)	6 (19.4)	1 (3.2)	1 (3.2)

이용목적별 컴퓨터 보유현황은 업무용의 경우 평균 보유대수가 4.48대인 반면, 교육용의 경우 평균 8.33대로 나타나 업무용보다 교육용컴퓨터의 보급이 더욱 높은 것으로 나타났다. 하지만 업무용 컴퓨터를 전혀 보유하지 않은 청소년 수련시설은 전체 조사대상의 9.4%에 불과한 반면, 교육용 컴퓨터를 전혀 보유하지 않은 청소년 수련시설은 62.5%에 이른다.

이는 청소년 수련시설이 보유하고 있는 컴퓨터들이 주로 업무용으로 사용된다는 것과 그중 교육용으로 보급된 컴퓨터들도 전체 수련시설에 걸쳐 고르게 분포되지 않고 특정 수련시설에만 편중되어 있다는 것을 의미한다. 다만 희망적인 것은 교육용 컴퓨터를 보유하고 있는 청소년수련시설들 중 대부분이 최소한도 11대 이상의 컴퓨터를 보유하고 있다는 것이다.

또한 보유하고 있는 컴퓨터의 종별 현황을 보면, 총 보유 컴퓨터 중에서 486급 이하인 경우가 3.9대인 반면 펜티엄급 이상은 10.7대로 나타나 컴퓨터기종의 현대화에 부응하고 있는 것으로 나타났다.

(2) 프린터 보유 현황

생활권 수련시설이 평균적으로 보유하고 있는 프린터 수는 약 3.54대로 나타났다. ‘프린터를 전혀 보유하고 있지 않다’고 응답한 경우가 전체의 12.5%에 달했으며, 프린터를 보유하고 있는 경우 대부분은 1대에서 9대 범위에서 프린터를 보유하고 있었다<표 IV-7>.

청소년 수련시설을 청소년수련관과 청소년 문화의 집으로 구분하여 살펴본 결과 청소년 수련관의 경우 프린터를 보유하고 있지 않은 경우가 전혀 없었다. 다시 말하여 조사대상에 포함된 모든 청소년수련관이 적어도 프린터를 1대 이상 보유하고 있었다.

이와는 대조적으로 청소년 문화의 집의 경우 컴퓨터를 전혀 보유하고 있지 않은 경우가 조사대상의 25.8%에 이르렀다. 그리고 프린터를 보유하고 있는 경우에도 청소년 수련관은 청소년 문화의 집에 비해 프린터 보유대수가 상대적으로 더 많은 것으로 나타났다.

보급된 프린터 기종 중 레이저프린터기의 보급률이 평균 1.875대로 가장 높았고 잉크젯(1.30대), 도트(0.37대)의 순이었다.

<표 IV-7> 총 프린터 보유대수

		단위 : 빈도수 (%)				
		전 체	없 다	1-2대	3-9대	10대 이상
전	체	64 (100.0)	8 (12.5)	22 (34.4)	30 (46.9)	4 (6.3)
청소년 수련관		33 (100.0)	-	7 (21.2)	23 (69.7)	3 (9.1)
청소년문화의집		31 (100.0)	8 (25.8)	15 (48.4)	7 (22.6)	1 (3.2)

(3) 모뎀 보유 현황

전체적으로 생활권 수련시설이 보유하고 있는 모뎀은 평균 1.7대이다. 그리고 모뎀을 전혀 보유하고 있지 않은 경우가 40.6%였으며, 모뎀을 보유하고 있는 경우도 대부분이 1대에서 2대 정도에 불과하다. 생활권 수련시설을 수련관과 문화의 집으로 구분하여 살펴본 결과, 모뎀 보급률에서도 청소년 수련관이 청소년 문화의 집보다 상대적으로 더 높다. 청소년 수련관의 경우 모뎀을 전혀 보유하지 못한 경우가 33.3%인 반면, 청소년 문화의 집은 48.4%에 이른다. 뿐만 아니라 모뎀을 보유한 경우에도 청소년 수련관이 청소년 문화의 집보다 다 많은 수의 모뎀을 보유하고 있었다 <표 IV-8>.

PC통신이나 인터넷을 이용하는 한 수단인 모뎀의 보급률은 1996년 조사결과에 비해 매우 높은 성장률을 보이는데, 96년의 경우 ‘모뎀이 한 대도 없다’고 응답한 경우가 전체의 55.6%였는 것에 반해, 이번 조사결과에 따르면 수련관의 경우 거의 모든 시설이 PC통신이나 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

<표 IV-8> 모뎀보유현황

	단위 : 빈도수 (%)					
	전 체	없다	1-2대	3-4대	5-10대	10대이상
전 체	64 (100.0)	26 (40.6)	22 (34.4)	10 (15.6)	5 (7.8)	1 (1.6)
청소년 수련관	33 (100.0)	11 (33.3)	11 (33.3)	8 (24.2)	3 (9.1)	-
청소년 문화의집	31 (100.0)	15 (48.4)	11 (35.5)	2 (6.5)	2 (6.5)	1 (3.2)

(4) 랜(LAN) 설치 현황

생활권 수련시설의 랜 설치현황을 비교해 보면 ‘설치되어 있다’라고 응답한 경우는 전체응답자의 29.7%에 불과하다. 전반적으로 랜 설치율이

저조하기는 하지만 1997년도의 렌 설치율 14.8%에 비해 다소 렌 설치율이 상승되었음을 알 수 있다. 생활권 수련시설 중 수련관의 경우 전체의 45.5%가 렌을 설치하고 있었으며, 문화의 집은 12.9%만이 렌을 설치하고 있어 상대적으로 낮은 렌 보급률을 보이고 있다<표 IV-9>.

<표 IV-9> 렌 설치 현황

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	설치되어 있다	설치되어 있지 않다
전	체	64 (100.0)	19 (29.7)	45 (70.3)
청소년 수련관		33 (100.0)	15 (45.5)	18 (54.5)
청소년문화의집		31 (100.0)	4 (12.9)	27 (87.1)

(5) 인터넷 전용선 설치현황

인터넷 전용선을 설치하고 있지 않은 생활권 수련시설은 전체 조사대상의 68.8%로 대부분의 생활권 수련시설이 인터넷 전용선을 갖추지 못하고 있는 것으로 나타났다. 생활권 수련시설 중 수련관의 경우 인터넷 전용선이 설치되어 있는 경우가 전체의 48.5%를 차지하고 있어 수련관의 절반 정도가 인터넷 전용선이 설치되어 있는 반면, 문화의 집은 불과 12.9%만이 인터넷 전용선을 설치하고 있었다<표 IV-10>.

그러므로 전체적으로 생활권 수련시설의 인터넷 전용선 설치가 미비한 실정이며, 특히 문화의 집이 수련관에 비해 인터넷 전용선 설치수준이 현저하게 떨어진다.

<표 IV-10> 인터넷 전용선 설치현황

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	설치되어 있다	설치되어 있지 않다
전	체	64 (100.0)	20 (31.2)	44 (68.8)
청소년 수련관		33 (100.0)	16 (48.5)	17 (51.5)
청소년문화의집		31 (100.0)	4 (12.9)	27 (87.1)

(6) 정보화 관련 전문인력 보유현황

생활권 수련시설이 진정한 청소년 정보교육의 장이 되기 위해서는 위에서 조사된 정보 교육에 필요한 하드웨어뿐만 아니라 이를 운영하고 교육할 수 있는 전문 인력 자원이 있어야 할 것이다. 생활권 수련시설의 정보교육 전문 인력 보유 현황이 <표 IV-11>에 제시되어 있다.

<표 IV-11> 전문인력 보유현황

		단위 : 빈도수 (%)					
		전 체	없 다	1명	2명	3명	4명
전	체	64	29	27	6	1	1
		(100.0)	(45.3)	(42.2)	(9.4)	(1.6)	(1.6)
청소년	수련관	33	10	17	4	1	1
		(100.0)	(30.3)	(51.5)	(12.1)	(3.0)	(3.0)
청소년문화의집		31	19	10	2	-	-
		(100.0)	(61.3)	(32.3)	(6.5)	(-)	(-)

생활권 수련시설의 정보화와 관련된 전문인력 보유 현황은 전체응답자 중 '없다'라고 응답한 경우에 45.3%였고, 있는 경우에도 1명에 불과한 경우가 대부분(42.2%)이었다. 이는 아직도 생활권 수련시설의 정보교육 전문 인력사정이 열악함을 보여준다. 하지만 전산업무 전담인력 현황을 조사했던 1996년 자료('없음'이 63%, '1명'29.6%, 2명 이상이 7.4%)와 비교해 보면 다소 전문인력 보유 사정이 나아졌음을 알 수 있다.

이를 기관별로 나누어 살펴보면, 생활권 수련시설 중 수련관의 경우 전문인력이 '없다'고 응답한 경우가 30.3%, '1명'은 51.5%로 나타난 반면, 문화의 집의 경우 '없다'는 61.3%, '1명'은 32.3%로 조사되었다. 이러한 조사결과에 비추어 보면 생활권 수련시설 전반에 걸쳐 정보화 교육을 담당할 전문인력이 부족하지만, 그 중에서도 특히 수련관에 비해 문화의 집이 상대적으로 더 전문인력이 부족함을 보여주고 있다.

전문인력보유율은 렌의 설치현황에 따라서 차이가 나타날 수 있는데,

렌이 설치되어 있는 시설의 경우 ‘전문인력을 보유하고 있지 않다’는 응답률이 21.1%, 1명의 전문인력을 보유한 경우가 63.2%로 나타난 반면, 렌이 설치되어있지 않은 경우에는 ‘전문인력을 보유하고 있지 않다’는 응답률이 55.6%, 1명은 33.3%로 조사되어 정보교육 전문 인력의 보유가 렌 설치와 밀접히 관련되어 있음을 알 수 있다.

또한 전문인력보유율은 홈페이지 운영률에 따라서도 차이가 날 수 있는데 홈페이지를 운영하는 시설의 경우 전문인력이 ‘없다’라고 답한 경우는 18.8%로 나타나 홈페이지를 운영하지 않는 경우의 54.2%에 비해 상대적으로 낮게 나타났다.

3) 컴퓨터 통신 및 인터넷이용 실태

전산환경과 정보화에 있어서 보다 중요한 것은 장비마련 뿐만 아니라 정보를 자유롭게 입수하고 활용할 수 있는 정보화 기관들간의 순조로운 연계망을 구축하는 일이다. 이러한 연계망을 구축하는데 있어 요구되는 컴퓨터 통신망 가입현황, 인터넷 홈페이지 운영, IP 및 인터넷 홈페이지 운영계획, PC통신 청소년서비스(정보마을) 이용현황 등을 조사한 결과는 다음과 같다.

(1) 컴퓨터 통신망 가입

생활권 시설의 컴퓨터 통신망 가입현황을 조사한 결과 수련관의 경우 전체응답자중 이용하고 있는 경우가 전체의 50%를 차지하고 있어 수련관의 절반이 컴퓨터통신망에 가입되어 있는 것으로 조사되었다. 반면 문화의 집은 41.9%가 컴퓨터 통신망을 이용하고 있는 것으로 나타나 수련관보다 컴퓨터 통신망 가입률이 상대적으로 낮았다<표 IV-12>.

<표 IV-12> 컴퓨터 통신망 가입현황

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	이용한다	이용 안한다
전	체	63 (100.0)	29 (46.0)	34 (54.0)
청소년	수련관	32 (100.0)	16 (50.0)	16 (50.0)
	청소년문화의집	31 (100.0)	13 (41.9)	18 (58.1)

컴퓨터통신망의 가입현황은 전체응답기관의 46%가 가입한 것으로 나타나 96년의 44.4%에 비해 다소 증가했다. 또한 렌이 설치된 경우의 컴퓨터 통신망 가입률은 전체응답자의 47.4%로 나타나 렌이 설치되어 있지 않은 시설보다 1.9%정도 응답률이 높게 나타났다.

(2) 인터넷 홈페이지 운영

생활권 수련시설의 인터넷 홈페이지 운영여부에 따른 차이를 비교해 보면 수련관의 경우 전체응답자의 42.4%가 인터넷홈페이지를 운영하고 있는 반면, 문화의 집은 6.5%의 응답률로 매우 낮은 운영실태를 보이고 있다. 낮은 운영실태는 LAN의 설치여부와 비교하여 분석할 필요가 있는데, LAN을 설치한 시설의 경우는 전체의 57.9%가 인터넷홈페이지를 운영하고 있다고 응답하였으며, LAN이 설치되지 않은 시설의 경우 5%만이 인터넷 홈페이지를 운영한다고 응답하였다<표 IV-13>.

<표 IV-13> 인터넷 홈페이지 운영 현황

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	운영한다	운영하지않는다
전	체	64 (100.0)	16 (25.0)	48 (75.0)
청소년 수련관		33 (100.0)	14 (42.4)	19 (57.6)
청소년문화의집		31 (100.0)	2 (6.5)	29 (93.5)

(3) IP 및 인터넷 홈페이지 운영계획

PC통신 서비스나 인터넷 홈페이지를 운영하지 않는 생활권 수련시설을 대상으로 향후 PC통신 서비스나 인터넷 홈페이지를 운영할 계획이 있는지에 대해 조사하였다.

수련관의 경우 ‘반드시 운영하겠다’는 응답은 전체의 43.5%로 나타났고, ‘여건이 되면 운영하겠다’는 응답은 56.5%로 나타났다. 특히 PC통신 서비스나 인터넷 홈페이지를 ‘운영하지 않겠다’라는 응답은 전혀 없어 모든 생활권 수련관 조사대상이 앞으로 PC통신 서비스나 인터넷 홈페이지를 운영할 계획과 의지가 있음을 알 수 있다. 또한 문화의 집의 경우는 ‘반드시 운영하겠다’라는 응답률은 16%로 나타났고, ‘여건이 되면 운영하겠다’는 80%로 나타났다. 수련관에 비해 ‘반드시 운영하겠다’라는 응답률보다 ‘여건이 되면 운영하겠다’라는 응답이 24.5%만큼 높게 나타났으며 수련관과 마찬가지로 ‘운영하지 않겠다’라는 응답률은 4%로 저조하게 나타났다<표 IV-13>.

요컨대, 수련관과 문화의 집 모두 PC통신 서비스나 인터넷 홈페이지를 운영하고자 하는 계획이 있는 것으로 조사되었다. 하지만 수련관과 문화의 집 모두 반드시 운영하겠다는 적극적 의지보다는 여건이 되면 운영하겠다는 소극적인 반응이 더 많았고, 특히 이러한 소극적인 반응율의 상대적 비중은 수련관보다는 문화의 집에서 상대적으로 더 높았다.

<표 IV-14> IP 및 인터넷 홈페이지 운영 계획

단위 : 빈도수 (%)

		전 체	반드시 운영	여건이 되면 운 영	운영하지 않 음
전	체	48 (100.0)	14 (29.2)	33 (68.8)	1 (2.1)
청 소 년 수 련 관		23 (100.0)	10 (43.5)	13 (56.5)	- (-)
청 소 년 문 화의 집		25 (100.0)	4 (16.0)	20 (80.0)	1 (4.0)

(4) PC통신 청소년 정보 서비스(정보마을) 인지도

한국청소년개발원에서 운영하고 있는 PC통신 청소년 정보망인 ‘청소년 정보마을’(천리안 go youth, 하이텔 go ynet, 유니텔 go youthnet)에 대한 인지도를 조사한 결과, ‘매우 자세히 앎’에 응답한 비율이 16.4% 였으며, ‘조금 앎’이 37.7%, ‘들어만 봄’이 18%, ‘잘 모름’이 21.3%, ‘전혀 모름’은 6.6%로 나타나 생활권 수련시설이 청소년 관련 기관임에도 불구하고 상당수 수련시설이 청소년 정보마을에 대해 낮은 인지도를 가지고 있음을 보여주고 있다<표 IV-15>.

생활권 수련시설을 수련관과 문화의 집으로 구분하여 살펴본 결과 수련관의 경우 PC통신 ‘청소년 정보마을’에 대해 ‘알고 있다’는 응답률이 66.7%로 나타나 문화의 집의 응답률인 39.3%와 비교하여 상대적으로 높은 인지도를 보여주고 있다.

<표 IV-15> PC통신 정보마을 인지도

		단위 : 빈도수 (%)					
		전 체	매 우 자세히앎	조금 앎	들어만봄	잘 모름	전혀 모름
전	체	61 (100.0)	10 (16.4)	23 (37.7)	11 (18.0)	13 (21.3)	4 (6.6)
청 소 년	수 려 관	33 (100.0)	9 (27.3)	13 (39.4)	4 (12.1)	6 (18.2)	1 (3.0)
청 소 년	문화의집	28 (100.0)	1 (3.6)	10 (35.7)	7 (25.0)	7 (25.0)	3(10.7)

렌의 설치여부에 따른 청소년 정보망인 ‘청소년정보마을’의 인지도를 살펴보면 렌이 설치되어 있는 시설의 경우 78.4%가 PC통신 ‘청소년 정보마을’에 대해 ‘알고 있다’는 응답을 보인 반면, 렌이 설치되어 있지 않은 시설의 응답률은 47.6%로 나타나 렌이 설치되어 있는 시설이 그렇지 않은 시설보다 상대적으로 청소년 정보망인 ‘청소년 정보마을’에 대한 인지

도가 높은 것으로 나타났다.

또한 홈페이지 운영여부에 따라 청소년 정보망의 인지정도를 비교한 결과 홈페이지를 운영하는 경우 PC통신 ‘청소년 정보마을’에 대해 ‘알고 있다’는 응답률이 56.3%로 나타나 홈페이지를 운영하지 않는 경우의 53.3%에 비해 상대적으로 높은 인지도를 보여주었다.

따라서 조사결과에서 나타난 바와 같이 렌이나 홈페이지를 운영하고 있는 시설이 그렇지 않은 시설보다 청소년 정보망의 인지도가 상대적으로 높게 나타났다. 또한 렌의 설치여부와 홈페이지 운영률 여부에 따른 청소년 정보망의 인지도에서의 차이를 비교해 보면 렌의 설치여부에 따른 청소년정보망의 인지도 차이가 홈페이지 운영률 여부에 따른 인지도 차이보다 크게 나타났다.

(5) 인터넷의 청소년정보 서비스(정보마을) 인지도

한국청소년개발원에서 운영하고 있는 인터넷 청소년정보망인 ‘청소년 정보마을’ 인지도현황을 살펴본 결과 수련관의 경우 전체적으로 ‘매우 자세히 앎’에 응답한 경우가 16.4%, ‘조금 앎’이 32.8%, ‘들어만 봄’이 21.3%, ‘잘 모름’이 23%, ‘전혀 모름’이 6.6%로 나타났다<표 IV-16>.

생활권 수련시설을 수련관과 문화의 집으로 구분하여 비교한 결과 수련관의 경우 인터넷 청소년 정보망에 대해 ‘알고 있다’는 응답률이 66.7%로 나타나 문화의 집의 인지도 29.6%와 비교하여 인터넷 청소년정보망에 대해 상대적으로 높은 인지도를 보여주었다.

렌의 설치여부에 따른 청소년 정보망의 인식정도를 비교해 보면 렌이 설치되어 있는 시설의 73.6%가 인터넷 청소년 정보망에 대해 ‘알고 있다’고 응답하여 렌이 설치되어 있지 않은 시설의 인지도 38.1%보다 높은 인지도를 보여주었다.

<표 IV-16> 인터넷 청소년정보 이용현황

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	매 우 자세히함	조금함	들어만봄	잘모름	전혀모름
전 체	61 (100.0)	10 (16.4)	20 (32.8)	13 (21.3)	14 (23.0)	4 (6.6)
청 소 년 수 려 관	33 (100.0)	9 (27.3)	13 (39.4)	3 (9.1)	7 (21.2)	1 (3.0)
청 소 년 문화의집	28 (100.0)	1 (3.6)	7 (25.0)	10 (35.7)	7 (25.0)	3 (10.7)

또한 홈페이지 운영률에 따른 청소년 정보망의 인지도를 비교해 보면 홈페이지를 운영하는 시설의 경우 전체의 62.6%의 인지도를 보여 홈페이지를 운영하지 않는 경우의 인지도 44.5%보다 상대적으로 높은 인지도를 보여주었다.

요컨대, 렌이나 홈페이지를 운영하고 있는 시설이 운영하고 있지 않은 시설보다 청소년 정보망의 인지도가 상대적으로 높았다.

4) 청소년 정보교육 프로그램 운영실태

(1) 청소년 정보화교육 현황

생활권 수련시설에서 청소년을 대상으로 실시하는 정보화관련 교육프로그램의 운영여부를 조사한 결과, 수련관의 경우 '운영한다'에 51.5%, '운영하지 않는다'에 48.5%의 반응을 보였다. 문화의 집의 경우는 운영한다는 응답률이 35.5%, '운영하지 않는다'는 응답률이 64.5%로 나타났다. 따라서 수련관이 문화의 집보다 정보화 프로그램 운영률이 상대적으로 높은 것으로 나타났다<표 IV-17>.

<표 IV-17> 청소년 정보화교육 현황

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	운영합	운영안함
전 체	64 (100.0)	28 (43.8)	36 (56.3)
청소년 수련관	33 (100.0)	17 (51.5)	16 (48.5)
청소년문화의집	31 (100.0)	11 (35.5)	20 (64.5)

(2) 정보화 교육프로그램 운영 방식

생활권 수련시설에서 청소년을 대상으로 하는 실시하는 정보화관련 교육프로그램의 운영방식을 조사한 결과 수련관의 경우 ‘자체지도자와 자체 전산교육시설을 이용한다’는 응답이 47.1%, ‘외부컴퓨터 관련 전문가를 초빙하여 자체 교육시설을 이용한다’는 응답이 41.2%, 기타가 11.8%로 나타났다. 또한 문화의 집은 ‘자체지도자와 자체 전산교육시설을 이용한다’에 45.5%, ‘외부 컴퓨터 관련 전문가를 초빙하여 자체 교육 시설을 이용한다’에 54.5%의 응답률을 보였다. 이 결과는 두 수련시설 모두 정보화 교육 프로그램을 운영할 때 자체시설이나 지도자를 이용하거나 여건이 되지 않을 경우 외부지도자를 초빙하여 자체시설을 이용하는 방식을 취하고 있는 것으로 나타났다<표 IV-18>.

<표 IV-18> 정보화 교육프로그램 운영 방식

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	자체지도자, 시 설	외부전문가, 자체 시설	기 타
전 체	28 (100.0)	13 (46.4)	13 (46.4)	2 (7.1)
청소년 수련관	17 (100.0)	8 (47.1)	7 (41.2)	2 (11.8)
청소년문화의집	11 (100.0)	5 (45.5)	6 (54.5)	- (-)

생활권 시설에서 실시하고 있는 전체 청소년관련 프로그램 중 정보화 관련 프로그램이 차지하는 비중을 조사한 결과 20-40%의 정보화관련프로그램을 운영하는 곳이 32.1%로 가장 많았으며, 다음으로 5%미만이 25%, 5-10%와 10-20%의 비중을 차지하는 곳이 각각 17.9%, 60%이상은 7.1%로 나타났다<표 IV-19>.

<표 IV-19> 정보화관련 프로그램의 비율

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	5% 미만	5-10%	10-20%	20-40%	60% 이상
전 체	28 (100.0)	7 (25.0)	5 (17.9)	5 (17.9)	9 (32.1)	2 (7.1)
청소년 수련관	17 (100.0)	4 (23.5)	2 (11.8)	4 (23.5)	5 (29.4)	2 (11.8)
청소년문화의집	11 (100.0)	3 (27.3)	3 (27.3)	1 (9.1)	4 (36.4)	- (-)

(3) 정보화교육관련 기자재(컴퓨터) 보유 현황

청소년 수련시설에 보급된 컴퓨터 중 업무용이외에 청소년 정보 교육용으로 사용되는 컴퓨터의 보유현황을 조사한 결과, '없다'는 응답이 전체 응답기관의 62.5%로 가장 많았으며 11-20대를 보유한 경우는 21.9%, 21-30대와 31대 이상이 각각 6.3%, 다음으로 1-10대의 순으로 나타났다. 조사의 결과에서도 나타난 바와 같이 청소년 정보화 교육관련 컴퓨터를 한 대도 보유하지 못한 곳이 과반수를 넘고 있어 청소년 정보화 교육을 위한 교육용 기자재 확보가 시급하다고 할 수 있다<표 IV-20>.

<표 IV-20> 정보화교육관련 기자재(컴퓨터) 보유 현황

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	없다	1-10대	11-20대	21-30대	31대 이상
전 체	64 (100.0)	40 (62.5)	2 (3.1)	14 (21.9)	4 (6.3)	4 (6.3)
청소년 수련관	33 (100.0)	18 (54.5)	1 (3.0)	8 (24.2)	3 (9.1)	3 (9.1)
청소년문화의집	31 (100.0)	22 (71.0)	1 (3.2)	6 (19.4)	1 (3.2)	1 (3.2)

(4) 프로그램 운영시 통신 및 인터넷 이용여부

생활권 수련시설의 청소년 정보화 프로그램(컴퓨터 교실 등) 운영 시 PC통신이나 인터넷의 이용여부에 대한 조사결과 ‘이용한다’는 응답이 수련관의 경우 70.6%인 반면 문화의 집은 25%로 나타나 수련관이 문화의 집에 비해 상대적으로 높은 통신 및 인터넷 이용율을 보였다<표 IV-21>.

렌 설치여부에 따라 청소년 정보화프로그램 운영시 PC통신이나 인터넷 이용현황을 비교한 결과, 렌이 설치되어 있는 경우에 PC통신이나 인터넷을 ‘이용한다’는 응답률이 78.6%인 반면, 렌이 설치되어 있지 않은 시설의 경우 ‘이용한다’는 응답률은 26.7%로 나타나 렌을 설치한 경우가 그렇지 않은 경우보다 상대적으로 높은 PC통신이나 인터넷 이용율을 보였다.

<표 IV-21> 프로그램 운영시 통신 및 인터넷 이용 여부

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	이용함	이용 안함
전 체	29 (100.0)	15 (51.7)	14 (48.3)
청소년 수련관	17 (100.0)	12 (70.6)	5 (29.4)
청소년문화의집	12 (100.0)	3 (25.0)	9 (75.0)

이와 더불어 인터넷 전용선 설치여부에 따라 청소년 정보화프로그램

운영시 PC통신이나 인터넷 이용현황을 비교한 결과 인터넷 전용선이 설치되어 있는 시설의 '이용한다'는 응답률이 80%, 설치되어 있지 않는 시설의 응답률이 21.4%로 나타나 인터넷 전용선을 설치한 생활권 수련 시설이 설치하지 않은 시설보다 상대적으로 높은 PC통신과 인터넷 이용율을 보였다.

홈페이지 운영여부에 따른 PC통신·인터넷 이용 현황을 비교하면 홈페이지를 운영하는 시설의 경우에 '이용한다'는 응답률이 75%로 나타난 반면, 홈페이지를 운영하지 않는 시설의 경우 그 이용율이 36.3%로 나타나 홈페이지를 운영하는 시설이 운영하지 않는 시설보다 상대적으로 높은 PC통신 및 인터넷 이용율을 보였다.

요약하면, 생활권 시설 중 렌과 인터넷 전용선이 설치되어 있는 곳, 그리고 인터넷 전용선이 설치된 시설이 그렇지 않은 시설보다 청소년대상 정보화프로그램 운영 시의 PC 통신 및 인터넷 이용을 상대적으로 많이 하는 것으로 조사되었다.

(5) 청소년 생활권 시설들의 정보교육 내용

생활권 시설에서 실시하는 청소년대상 정보 교육 프로그램(컴퓨터교실 등)이 어떤 내용에 역점을 두고 실시되는지를 조사하였다. 조사 결과 전체응답시설의 64%가 컴퓨터 기초이용법 교육을 실시하는 것으로 나타났다. 다음으로 20%의 시설들이 '단순한 PC 및 인터넷 이용기회의 제공을 위해서'라고 답하였으며, '정보의식과 윤리의식 고취를 위해서'라는 응답률은 8.01%, '취업준비나 전문인력양성'과 '기타'는 각각 4%의 응답율을 보였다. 특히 문화의 집의 경우 '컴퓨터 기초이용법 교육'이 90%의 응답률을 차지하고 있어 대부분 단순한 컴퓨터 조작을 위한 교육에 초점을 두고 있음을 알 수 있다<표 IV-22>.

전반적으로 생활권 시설에서 제공하고 있는 청소년 대상 정보화프로그램교육의 주목적은 대부분 컴퓨터 조작에 필요한 기초능력이나 단순한

컴퓨터 이용 기회를 제공하는 것에 국한되어 있고, 정보의식이나 정보윤리의식을 고취하는 것과 같은 내실 있는 정보교육은 동반시 되고 있다. 이는 컴퓨터의 사용과 사용 능력이 곧 정보화를 의미한다는 개념적 오류가 작용한 것으로 볼 수 있다.

<표 IV-22> 생활권 수련시설의 정보교육 내용

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	정보 의식 함양	컴퓨터 기초 이용법	단순 컴퓨터 이용	취업준비 · 전문인력	기타
전 체	25 (100.0)	2 (8.0)	16 (64.0)	5 (20.0)	1 (4.0)	1 (4.0)
청 소 년 수 려 관	15 (100.0)	2 (13.3)	7 (46.7)	5 (33.3)	- (-)	1 (6.7)
청 소 년 문화의집	10 (100.0)	- (-)	9 (90.0)	- (-)	1 (10.0)	- (-)

컴퓨터는 여러 가지 정보 교환 수단 중 중요하고 효율적인 정보교환 매체임에는 틀림없으나 컴퓨터를 사용할 수 있다는 사실이 곧 정보화를 의미하지는 않는다. 정보교육은 정보수단의 활용 능력과 더불어 정보의 공급과 수용의 주체가 되는 개인의 정보윤리의식을 중요하게 다루어줄 필요가 있다. 따라서 이에 대한 보다 다양한 정보 교육프로그램의 개발과 이용의 활성화를 도모해야할 과제가 남아 있다고 할 수 있다.

(6) 주요 정보교육 프로그램 실시 여부

생활권시설에서 실시하는 청소년 대상 정보화프로그램(컴퓨터교실 등)의 내용을 조사한 결과 워드프로세서 및 스프레드시트와 같은 O/A 교육은 조사된 전체 생활권 수련시설의 88.9%가 실시하고 있는 것으로 나타났다으며, 다음으로 O/S (도스, 윈도우즈) 및 유틸리티 73.1%, 통신 및 인터넷 관련 분야 48.1%, 게임 및 오락프로그램 교육은 40.7%의 순이었다.

이와는 대조적으로 그래픽 디자인, 음악, 멀티미디어 및 기타통계프로그램 등의 교육을 실시하는 시설의 수는 상대적으로 적었다<표 IV-23>.

<표 IV-23> 정보교육 프로그램별 실시 여부

단위 : 빈도수 (%)

	정보윤리	워드프로세서	프로그래밍언어	통신·인터넷	
전 체	27 (100.0)	27 (100.0)	27 (100.0)	27 (100.0)	
실 시 함	5 (18.5)	24 (88.9)	3 (11.1)	13 (48.1)	
실시안함	22 (81.5)	3 (11.1)	24 (88.9)	14 (51.9)	

	도스·윈도우	멀티미디어	학 습 용	게 임	통계
전 체	26 (100.0)	27 (100.0)	27 (100.0)	27 (100.0)	27 (100.0)
실 시 함	19 (73.1)	6 (22.2)	10 (37.0)	11 (40.7)	1 (3.7)
실시안함	7 (26.9)	21 (77.8)	17 (63.0)	16 (59.3)	26 (96.3)

따라서 전체적으로 제공되는 정보 교육프로그램의 내용이 기초적인 컴퓨터 사용을 위한 운영체제와 문서작성과 관련된 사무자동화 과정에 집중되어 있는 것으로 나타났다.

(7) 수강료 형태

생활권 수련시설에서 실시하는 청소년대상 정보화프로그램(컴퓨터 교실 등)운영 시 수강료는 어떤 형태로 받고 있는 지에 대한 조사결과 수련관의 경우는 응답자의 과반수 이상인 62.5%가 '전액 수강생이 부담한다'고 응답하여 가장 높은 응답률을 보여주었으며, 그 다음으로 전액 자체지원 18.5%, '수강생과 자체예산으로 같이 부담하고 있다'가 12.5%, '정부지원과 자체예산으로 충당하고 있다'는 응답은 6.3%로 나타났다. 특히 수강생 부담과 정부지원으로 수강료를 충당하는 경우는 없는 것으로 나타났다 <표 IV-24>.

<표 IV-24> 수강료 형태

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	전 액 수강생 부 담	수강생 + 정부지원	수강생 + 자체예산	정부지원 +자체예산	전 액 자체지원
전 체	25 (100.0)	11 (44.0)	1 (4.0)	8 (32.0)	1 (4.0)	4 (16.0)
청 소 년 수 려 관	16 (100.0)	10 (62.5)	- (-)	2 (12.5)	1 (6.3)	3 (18.8)
청 소 년 문화의집	9 (100.0)	1 (11.1)	1 (11.1)	6 (66.7)	- (-)	1 (11.1)

문화의 집의 경우 ‘수강생과 자체예산으로 충당한다’는 응답이 66.7%로 가장 높게 나타났으며 ‘전액 수강생 부담’, ‘수강생과 정부지원’, ‘전액 자체지원’이 각각 11.1%로 같은 응답률을 보여주었다. 특히 정부지원과 자체예산으로 수강료를 충당하는 경우는 없는 것으로 나타났다.

요컨대, 생활권 수련시설에서 실시하는 정보교육의 수강료는 전반적으로 정부지원이나 자체부담보다는 수강생 본인 부담의 비중이 높은 것으로 나타났다. 공공의 청소년 정보교육이 필요한 중요한 이유중의 하나는 공적 자금을 투입하여 정보화과정에서 발생할 수 있는 지역간, 계층간 불평등 문제를 해소하자는 데 있을 것이다. 그러므로 수강생 개인의 부담에 의존하는 정보교육에서 탈피하여 공적 자본을 통하여 모든 청소년에게 고른 정보교육 기회를 제공할 수 있는 정책적 제도적 뒷받침이 필요할 것이다.

(8) 정보교육프로그램 운영상의 애로점

청소년대상 정보화프로그램(컴퓨터 교실 등) 운영과 관련하여 생활권 수련시설들이 부딪치는 문제들을 크게 6가지 세부항목(예산, 시설/장비, 프로그램, 청소년의 참여, 지도자 확보, 홍보)을 나누어 제시하고 5점 척도 상에서(매우 어려움, 어려운 편, 보통, 충분한 편, 매우 충분)반응하도록

하였다<표 IV-25>.

<표 IV-25> 정보교육 프로그램 운영의 애로점

단위 : 빈도수 (%)

	예 산	시설·장비	프로그램	청소년 참여	지도자 확보	홍 보
전 체	25 (100.0)	26 (100.0)	26 (100.0)	26 (100.0)	25 (100.0)	25 (100.0)
매우어려움	7 (26.9)	8 (32.0)	4 (15.4)	1 (3.8)	1 (4.0)	2 (8.0)
어려운 편	7 (28.0)	10 (38.5)	6 (23.1)	6 (23.1)	8 (32.0)	8 (32.0)
보 통	9 (36.0)	9 (34.6)	13(50.0)	10 (38.5)	13 (52.0)	13(52.0)
충분한 편	1 (4.0)	- (-)	2 (7.7)	6 (23.1)	3 (12.0)	1 (4.0)
매우 충분	- (-)	- (-)	1 (3.8)	3 (11.5)	- (-)	1 (4.0)

세부항목별로 살펴보면 ‘시설/장비’영역에서 가장 높은 부정적 반응(매우 어려움 + 어려운 편)이 나타났고, 그 다음으로 ‘예산’, ‘홍보’, ‘프로그램 확보’, ‘전문지도자 확보’의 순으로 부정적인 반응을 보였으며, 이 영역 모두에서 긍정적 반응보다는 부정적 반응이 우세했다. 이와는 대조적으로 ‘청소년 참여’에 대해서는 오히려 부정적 반응 보다 긍정적 반응이 더 우세한 것으로 나타나 다른 영역들과 극적인 대조를 보이고 있다.

요컨대, 청소년 생활권 수련시설들이 정보교육 프로그램을 운영하는 과정에서 부딪치는 어려움은 청소년들의 참여부족 보다는 그 프로그램을 운영하는데 필요한 시설, 장비, 예산, 프로그램, 지도자와 같은 기반 자원의 부족에서 기인한다고 할 수 있다. 오히려 청소년들의 참여도에 대해서는 긍정적인 반응을 보였다는 점에 주목할 필요가 있다. 환언하면, 정보교육 프로그램에 대한 청소년들의 참여는 높지만 이를 뒷받침해줄 수 있는 기반 자원 및 여건이 부족해서 청소년 생활권 수련 시설들이 정보교육 프로그램을 운영하는데 어려움을 겪고 있다고 할 수 있다.

(8) 향후 정보화교육 프로그램 운영계획

현재 청소년 대상 정보 교육프로그램을 운영하고 있지 않는 생활권 시설 중 향후 청소년 컴퓨터교실 등 관련 프로그램 운영계획 여부에 대한 조사 결과 전체응답자의 과반수가 넘는 68.3%가 '여건이 되면 운영할 계획'이라고 응답하였으며 '반드시 운영할 계획'을 가진 수련시설은 24.4%나 타났고, '운영하지 않을 계획'인 응답률은 7.3%에 불과하였다<표 IV-26>.

<표 IV-26> 향후 프로그램 운영계획

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	꼭 운영함	여건이 되면 운영함	운영안함
전 체	41 (100.0)	10 (24.4)	28 (68.3)	3 (7.3)
청소년 수련관	19 (100.0)	6 (31.6)	13 (68.4)	- (-)
청소년문화의집	22 (100.0)	4 (18.2)	15 (68.2)	3 (13.6)

5) 청소년 정보교육 프로그램 운영방안

청소년 생활권 수련시설들이 청소년들을 위해 보다 효율적인 정보교육을 수행하기 위해서는 주변의 정보관련 기관들과의 유기적이고 협조적인 관계를 유지할 필요가 있다. 이러한 관계 속에서 서로 부족한 여건과 기반자원 및 인력을 서로 보완하여 보다 질 좋은 청소년 정보교육을 청소년들에게 제공할 수 있을 것이고, 청소년들은 보다 다양한 내용과 방법으로 정보교육을 받을 수 있을 것이다. 본 연구에서는 현재 생활권 수련시설들이 주변의 정보관련 기관들과 어느 정도 그리고 어떠한 방식으로 협력관계를 가지고 있는지를 알아보기 위하여 다음과 같은 조사를 실시하였다.

(1) 지역정보센터 인식도

생활권 청소년 수련시설들이 시·군·구 단위 ‘지역정보센터’에 대해서 어느 정도의 인지도를 가지고 있는지를 5점 척도로 조사하였다. 전체적으로 ‘매우 자세히 알거나’ ‘조금 알’의 긍정적인 응답률은 32.2%, 들어만 봄 32.3%, ‘잘 모름’ 또는 ‘전혀 모름’의 부정적인 응답률은 35.5%로 나타나 전반적으로 지역정보센터에 대한 인지도가 낮음을 보여주고 있다. 특히 문화의 집은 수련관에 비해 상대적으로 더 낮은 인지도를 보이고 있다<표 IV-27>.

생활권 청소년 수련시설을 정보교육 프로그램을 운영하는 것과 운영하지 않는 것으로 구분하여 지역정보센터에 대한 인지도를 비교한 결과, 정보 교육프로그램이 운영하는 시설들은 긍정적인 인지도와 부정적인 인지도의 응답률이 비등한 반면, 정보교육 프로그램을 운영하지 않는 시설들은 부정적인 인지도가 긍정적인 인지도보다 응답률이 높았다<표 IV-28>.

<표 IV-27> 지역정보센터 인식도

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	매 우 자 세 히 알	조금 알	들어만 봄	잘 모름	전혀 모름
전 체	62 (100.0)	3 (4.8)	17 (27.4)	20 (32.3)	17 (27.4)	5 (8.1)
청 소 년 수 려 관	33 (100.0)	2 (6.1)	11 (33.3)	11 (33.3)	9 (27.3)	- (-)
청 소 년 문 화 의 집	29 (100.0)	1 (3.4)	6 (20.7)	9 (31.0)	8 (27.6)	5 (17.2)

<표 IV-28> 교육프로그램 운영여부와 지역정보센터 인식도

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	매 우 자세히알	조금 알	들어만 봄	잘 모름	전혀 모름
전 체	62 (100.0)	3 (4.8)	17 (27.4)	20 (32.3)	17 (27.4)	5 (8.1)
운 영 합	28 (100.0)	- (-)	8 (28.6)	12 (42.9)	7 (25.0)	1 (3.6)
운영안함	34 (100.0)	3 (8.8)	9 (26.5)	8 (23.5)	10 (29.4)	4 (11.8)

(2) 효과적인 프로그램 운영방안에 대한 의견

생활권 청소년 수련시설들을 대상으로 청소년 정보화 교육 및 컴퓨터 관련 프로그램의 활성화를 위하여 그들이 지역사회 정보화 관련 기관들과 협력하는 방식 중 가장 바람직한 방식에 대한 의견을 조사하였다<표 IV-29>.

<표 IV-29> 효과적인 프로그램 운영 의견

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	청소년시설 에서 전답	청소년기관 + 정보화 공공 기관	청소년기관 + 정보화 민간 기관	정보화 기 관 전 답
전 체	61 (100.0)	3 (4.9)	51 (83.6)	3 (4.9)	4 (6.6)
청 소 년 수 련 관	33 (100.0)	3 (9.1)	28 (84.8)	2 (6.1)	- (-)
청 소 년 문화의집	28 (100.0)	- (-)	23 (82.1)	1 (3.6)	4 (14.3)

전체적으로 청소년 시설이나 사회의 정보화 관련 기관이 서로 협력관계없이 단독으로 청소년 정보교육을 실시해야 한다는 의견(11.5%)보다는 서로 협력해야 한다는 의견(88.5%)이 압도적으로 많았다. 서로 협력

을 할 경우 그 대상은 민간 정보화 기관(4.9%)보다는 공공 정보화 기관(83.6%)이 더 바람직하다고 인식하고 있다. 이러한 반응 패턴은 청소년 수련관과 문화의 집간에 대동소이했다.

(3) 프로그램 운영지원 사항

생활권 청소년 수련들의 청소년 정보교육 프로그램을 정부가 지원을 할 경우 정부에 대해 그들이 최우선적으로 요청하기를 원하는 지원내용을 조사한 결과, 교육기자재의 지원이 가장 높은 비율(50.8%)을 차지하였으며, 다음으로 교육예산 및 경비의 지원(37.7%)으로 나타났다. 그밖의 지원에 대해서는 반응율이 극히 낮았다. 이러한 반응을 패턴은 수련관과 문화의 집간에 큰 차이를 보이지 않았다<표 IV-30>.

<표 IV-30> 프로그램 운영지원 사항

단위 : 빈도수 (%)

	전 체	유관기관 협력체계	교육예산과 경비지원	기자재 지 원	강사· 전문가 지 원	시설의 홍 보	기타
전 체	61 (100.0)	3 (4.9)	23 (37.7)	31 (50.8)	2 (3.3)	1 (1.6)	1 (1.6)
청소년 수련관	33 (100.0)	1 (3.0)	12 (36.4)	18 (54.5)	1 (3.0)	- (-)	1 (3.0)
청소년 문화의 집	28 (100.0)	2 (7.1)	11 (39.3)	13 (46.4)	1 (3.6)	1 (3.6)	- (-)

3. 공공 정보화 교육기관 프로그램 실태

1) 공공 정보화 교육기관 개관

공공 정보화 교육기관이란 지역정보센터, 우체국 정보교육센터, 그리고 주민 컴퓨터 교실을 포함하는 개념이다. 각 기관별 일반적인 정보교육 실태와 청소년 대상 정보교육 실태를 조사한 결과를 제시하면 다음과 같다.

(1) 지역정보센터

지역정보센터란 행정, 산업, 생활 등 다양한 지역정보를 지역주민에게 제공하기 위해 시·군 단위에 설립되어진 지역정보망으로서, 지역의 행정기관, 언론기관, 교수, 주민 등 지역이 주체가 되어 운영되는 민법상 비영리사단법인의 한 형태이다(손연기 외, 1998: 3).

지원내용은 기존의 정보제공 서비스를 위주로 한 사업내용을 확대하여 정보서비스 외에도 지역주민의 정보화교육을 위한 교육장비 및 시설을 제공하며, 더 나아가 지역실정에 적합한 생활, 관광, 산업, 행정, 문화, 교육 등의 다양한 정보를 제공하고, 지역주민 간의 의사소통을 활성화함으로써 지역주민의 삶의 질 향상을 도모하는 것에 있다.

지역정보센터의 설립과정을 살펴보면 정보통신부가 1991년부터 1993년까지 지역정보화 연구사업에서 각 지방대학을 통해 지역정보화 연구과제를 지원하였으며 1993년부터는 한국정보문화센터를 추진기관으로 하는 지역정보화 연구과제를 추진하는 한편, 지방체신청을 통하여 8개의 지역정보화시범사업을 착수하였다. 이러한 과정을 거쳐 1994년부터는 지역정보화 정책의 방향을 지역의 정보통신시스템 구축을 중점적으로 추진하는 실용사업위주로 전환하여 시·군 단위지역 중심의 지역정보센터 설립사업

을 본격적으로 추진하였다.

1998년 현재 전국적으로 45개소가 서비스를 제공하고 있으며 이용률 저조, 운영예산확보 곤란, 전문인력부족 및 제공자료의 현행화 미비 등이 문제점으로 지적되고 있다. 이러한 문제점 해결방안으로서 첫째 '98년부터 지자체가 직접 설립하는 추진체계를 정비하고 있으며, 둘째 정보화환경과 이용자의 수요를 고려한 서비스의 고도화·다양화의 방안으로서 공중망과 인터넷을 상호연계하는 '지역정보연계시스템'을 구축하고, 셋째 지역정보 센터의 기능과 역할을 재정립하는 지역정보 DB의 구축 및 서비스 중심에서 컴퓨터 교육 및 정보통신 체험공간으로서의 지역의 종합정보거점이 될 수 있도록 확대·육성시키고 있다.

(2) 우체국 정보교육센터

우체국 정보교육센터란 정보통신부와 한국정보문화센터가 공동으로 운영하고 있으며 정보화 교육기회가 적었던 중·소도시나 농어촌의 지역 주민들에게 폭넓은 정보교육을 제공하고 있다. 전국적으로 '99년 현재 총 25개소가 설치·운영되고 있으며, 매년 25개소를 추가로 설치하여 2002년까지 약 100여 개의 정보교육센터를 설치할 계획이다.

내부의 시설은 컴퓨터 교육장과 인터넷 플라자로 구성되어 운영되고 있는데, 컴퓨터 교육장의 교육과정은 지역주민들의 편의를 위해 주간과 야간의 4주 단위의 OA과정과 1주 단위의 기본과정 등으로 구분해 교육을 실시하고 있다. 특히 인터넷의 대중화와 지역별 정보화 격차 해소를 위해 인터넷이 설치된 '인터넷 플라자'를 만들어 지역주민들이 자유롭게 이용할 수 있도록 하고 있다.

(3) 주민컴퓨터교실

주민컴퓨터교실은 민간단체 또는 지방자치단체를 통하여 지역정보화의 기반을 마련하고 지역주민들의 정보화에 대한 인식제고 및 컴퓨터 이

용능력 배양을 도모하기 위해 설립되어졌다. 1988년 4월 전남 고흥군 녹동지역에 시범·개설하는 것을 시작으로 1990년에는 전북 진안지역에 설치되었으며, 1991년 경기 김포 등 8개소를 신설하면서 전국으로 확대·운영되었다.

1999년 현재 전국 16개 곳에서 주민컴퓨터 교실이 운영되고 있으며, 정보화에 대한 인식과 기반이 취약한 농어민, 직장인 주부, 초·중·고생 등 거주지 인근 주민들을 대상으로 정보통신 이용능력을 키우기 위한 컴퓨터 교육기회를 제공하고 있다. 교육내용은 한글97, 윈도우95 등 한글문서 작성 기능과 운영체제, 그리고 PC통신과 인터넷 등 기초적인 컴퓨터 활용법 등과 관련된 것들이다.

2) 공공 정보화 교육기관 기자재 현황

공공 정보화 교육기관의 컴퓨터 보유현황을 살펴보면, 20개 기관이 보유하고 있는 컴퓨터 대수는 총 452대로서 한 기관 당 평균 19.2대의 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 보유하고 있는 컴퓨터들은 모두 IBM기종 펜티엄급과 486급이었고, 386이나 매킨토시 기종은 전혀 없었다. 특히 486보다는 펜티엄급의 컴퓨터가 대부분이므로 컴퓨터 장비면에서는 현대화를 이루었다고 볼 수 있다<표 IV-31>.

<표 IV-31> 교육용 컴퓨터 보유현황 (공공 정보화 교육기관)

컴퓨터 기종	합계	평균보유대수	표준편차
386	.00	.0000	.0000
486	68.00	3.4000	7.1994
펜티엄	384.00	19.2000	8.5938
매킨토시	.00	.0000	.0000
합계	452.00	22.6000	6.9008

3) 공공 정보화 교육기관 이용자 특성

(1) 주 이용집단

지역정보센터와 우체국정보교육센터, 주민컴퓨터교실의 주 이용자를 파악하기 위하여 전체적으로 그리고 각 기관별로 가장 많이 이용하는 집단을 조사하였다.

전체적으로 공공 정보화 교육기관을 가장 많이 이용하는 집단은 주부(65%)였으며, 그 다음으로 중·고생(25%), 초등학생과 직장인은 각각 5%였다. 정보화교육기관별로 나누어 주 이용자를 질문한 결과 지역정보센터를 가장 많이 이용하는 층은 모두 중·고생이었고, 주부나 직장인이 가장 많이 이용한다고 응답한 기관은 한 곳도 없었다<표 IV-32>.

이와는 대조적으로 우체국정보교육센터와 주민컴퓨터 교실의 경우는 가장 많이 이용하는 집단은 주부였다.

<표 IV-32> 가장 많이 이용하는 집단

단위 : %

	전 체	초등학생	중·고생	주부	직장인
전 체	100.0	5.0	25.0	65.0	5.0
정보센터	100.0	-	100.0	-	-
우체국센터	100.0	-	14.3	85.7	-
주민교실	100.0	10.0	10.0	70.0	10.0

(2) 청소년 이용현황

정보화교육기관의 전체이용자중 청소년이 이용하는 비율을 조사한 결과 20-40%의 청소년이 참여하고 있다는 응답이 25%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 40-60%의 청소년이 참여한다는 응답률은 25%, 60%이상참여한다는 응답률은 20%, 5%미만 또는 5-10%로 참여한다는 각각 10%, '10-20%'로 참여한다는 응답률은 5%로 조사되었다<표 IV-33>.

정보교육기관별 청소년 이용비율은 우체국 정보교실과 주민 정보교실에 비해 지역정보센터에서 높게 나타났다.

<표 IV-33> 청소년 이용비율

단위 : %

	전 체	5%미만	5-10%	10-20%	20-40%	40-60%	60 이상
전 체	100.0	10.0	10.0	5.0	30.0	25.0	20.0
정보센터	100.0	-	-	-	-	33.3	66.7
우체국센터	100.0	14.3	28.6	-	28.6	-	28.6
주민교실	100.0	10.0	-	10.0	40.0	40.0	-

정보화교육기관의 전체이용자중 주로 어느 학교급의 청소년이 많이 이용하고 있는지를 조사한 결과 초등학생이 전체이용자의 40%로 나타나 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다<표 IV-34>.

<표 IV-34> 이용 청소년 학령층

단위 : %

	전 체	초등학생	중학생	고등학생	대학생
전 체	100.0	40.0	30.0	20.0	10.0
정보센터	100.0	-	33.3	66.7	-
우체국센터	100.0	14.3	42.9	14.3	28.6
주민교실	100.0	70.0	20.0	10.0	-

다음으로 중학생이 30%로 나타났으며, 고등학생 20%, 그리고 대학생의 이용정도는 10% 수준에 불과하였다. 또한 정보화 교육기관별 학교급별 청소년 이용정도를 살펴보면 지역정보센터의 경우 참여도가 가장 높은 학령층은 고등학생으로 나타났고, 우체국정보교육센터의 경우는 중학생이 많이 이용하는 것으로 나타났으며, 주민컴퓨터 교실의 경우는 초등학생이 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다.

4) 공공 정보화 교육기관의 프로그램 운영

(1) 관련 프로그램의 운영형태

정보화교육기관의 정보화 관련 프로그램(컴퓨터교실 등)은 어떤 형태로 운영되고 있는 지를 조사한 결과 전체적으로 ‘이용자의 자율적 이용과 교육프로그램을 같이 운영하는 기관’이 75%로 가장 높게 나타났다. 또한 정보화 교육기관별로 살펴보면 ‘이용자의 자율적 이용과 컴퓨터교육 프로그램을 같이 운영한다’는 응답률이 많은 곳은 우체국정보센터였으며 그 다음으로 주민컴퓨터교실, 지역정보센터 순으로 나타났다<표 IV-35>.

<표 IV-35> 프로그램 운영 형태

	전 체	단위 : %	
		자율이용과 프로그램	기타
전 체	100.0	75.0	25.0
정보센터	100.0	66.7	33.3
우체국센터	100.0	85.7	14.3
주민교실	100.0	70.0	30.0

(2) PC통신 및 인터넷 이용형태

정보화교육기관의 정보화 관련 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영 시 PC통신이나 인터넷을 이용하고 있는지에 대한 조사결과 전체적으로 ‘이용하고 있다’는 응답률이 전체 95%로 나타나 거의 대부분이 정보화관련 교육 프로그램 운영 시 PC통신이나 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다<표 IV-36>.

<표 IV-36> 통신·인터넷이용 여부

단위 : %

	전 체	이용한다	이용 안한다
전 체	100.0	95.0	5.0
정보센터	100.0	100.0	-
우체국센터	100.0	100.0	-
주민교실	100.0	90.0	10.0

(3) 관련 프로그램 내용의 특징

정보화교육기관에서 실시하고 있는 정보화 관련 프로그램(컴퓨터교실 등)운영시 어떤 측면에 초점을 두고 교육이 이루어지고 있는 지를 조사하였다. 조사의 결과는 전체 73.7%가 '컴퓨터 기초이용법에 대한 교육'을 실시하는 것으로 나타나 과반수 이상의 응답률을 차지하였다. 다음으로 '정보의식과 윤리의식 고취에 초점을 두고 교육한다'는 응답이 10.5%로 나타났으며 '단순한 PC 및 인터넷 이용기회 제공'은 5.3%로 조사되었다. 특히 우체국정보센터와 주민컴퓨터교실의 80%이상이 '컴퓨터 기초이용법에 대한 교육'을 실시하는 것으로 나타났다. 따라서 대부분 컴퓨터의 기초적인 이용을 위한 교육이 중점방향이 되고 있음을 알 수 있다<표 IV-37>.

<표 IV-37> 교육시 중점 내용

단위 : %

	전 체	정보윤리	기초이용	통신이용	기타
전 체	100.0	10.5	73.7	5.3	10.5
정보센터	100.0	33.3	33.3	-	33.3
우체국센터	100.0	-	83.3	16.7	-
주민교실	100.0	10.0	80.0	-	10.0

(4) 공공기관 프로그램의 기대효과

정보화교육기관에서 실시하고 있는 정보화 관련 프로그램(컴퓨터교실

등)에 청소년들이 참가하게 되면 어떤 측면에서 가장 효과가 클 것인지를 조사하였다. 조사의 결과 전체응답자의 60%가 ‘정보기기의 교육적 활용’으로 나타나 교육적 효과에 대한 기대를 하고 있음을 알 수 있다. 다음으로 ‘정보기기의 능숙한 조작’과 ‘지역주민들과의 교류확대’는 각각 15%로 조사되었다<표 IV-38>.

<표 IV-38> 예상기대효과

					단위 : %
	전 체	조작능력	교육활용	주민교류	기 타
전 체	100.0	15.0	60.0	15.0	10.0
정보센터	100.0	-	66.7	-	33.3
우체국센터	100.0	-	57.1	42.9	-
주민교실	100.0	30.0	60.0	-	10.0

(5) 청소년 프로그램 운영여부

정보화교육기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 청소년을 주요대상으로 하는 프로그램 운영 여부에 대해 조사한 결과 전체적으로 ‘있다’는 응답이 60%로 나타나 과반수 이상의 정보화 교육기관에서 청소년을 주요 대상으로 하는 프로그램운영이 실시되고 있는 것으로 나타났다<표 IV-39>.

<표 IV-39> 청소년용 프로그램 운영여부

			단위 : %
	전 체	있 다	없 다
전 체	100.0	60.0	40
정보센터	100.0	66.7	33.3
우체국센터	100.0	14.3	85.7
주민교실	100.0	90.0	10.0

정보화교육기관에 따른 청소년용 프로그램 운영여부 차이는 주민컴퓨터교실의 90%가 ‘청소년용 프로그램을 운영하고 있다고 응답하였으며 다음으로 지역정보센터 66.7%, 우체국정보센터가 14.3%의 순으로 조사되었다

(6) 주말 이용가능 여부

정보화교육기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 청소년이 정규프로그램 시간대 이외의 자유시간이나 주말에 컴퓨터를 사용할 수 있도록 개방하는 지에 대해서 조사하였다. 조사 결과 전체적으로 ‘개방한다’는 응답이 60%, ‘개방하지 않는다’ 30%, ‘회원에게만 개방’하는 경우는 10%로 나타났다. 따라서 과반수 이상의 정보화 교육기관에서 청소년이 자유시간이나 주말에 컴퓨터를 사용할 수 있도록 허용하는 것으로 나타났다<표 IV-40>.

<표 IV-40> 주말이용 가능 여부

	단위 : %			
	전 체	개 방	개방안함	회원개방
전 체	100.0	60.0	30.0	10.0
정보센터	100.0	66.7	33.3	-
우체국센터	100.0	57.1	42.9	-
주민교실	100.0	60.0	20.0	20.0

(7) 세부 운영 프로그램 내용

정보화프로그램(컴퓨터교실 등)에 포함되어 있는 내용 중 이용자의 자율적 컴퓨터 이용 여부에 대해 조사하였다. 자율적 컴퓨터 이용을 한다는 응답은 전체응답자의 85%로 나타나 대부분 자율적으로 컴퓨터를 이용할 수 있도록 허용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 정보화교육기관별로 자율적인 컴퓨터 이용정도를 보면 지역정보센터의 모든 기관에서 주민들

이 자율적으로 컴퓨터 이용을 하게 하였으며, 그 다음으로 주민컴퓨터교실, 우체국정보센터의 순이었다.

세부운영프로그램의 교육내용 중 '지역사회에 대한 정보이용방법'이 포함되어 있는 지에 대해 조사하였다. 조사결과 전체 40%가 지역사회에 대한 정보이용방법에 대한 내용을 포함하는 것으로 나타난 반면 과반수 이상이 포함하지 않는 것으로 조사되었다. 또한 정보화 교육기관별로 살펴보면 지역정보센터에서는 지역사회에 대한 정보 이용방법을 교육내용에 모두 포함하고 있었으며 다음으로 주민컴퓨터교실, 우체국정보센터의 순으로 포함하는 것으로 나타났다<표 IV-41>.

<표 IV-41> 자율적 컴퓨터이용과 지역사회정보이용 여부

단위 : %

	자율적인 컴퓨터 이용			지역사회 정보이용		
	전 체	없 다	있 다	전 체	없 다	있 다
전 체	100.0	15.0	85.0	100.0	60.0	40.0
정보센터	100.0	-	100.0	100.0	-	100.0
우체국센터	100.0	28.6	71.4	100.0	71.4	28.6
주민교실	100.0	10.0	90.0	100.0	70.0	30.0

정보화프로그램(컴퓨터교실 등)에 포함되어 있는 내용 중 정보사회의 특징과 네트켓 등 정보사회 윤리의식에 대한 교육내용을 포함하고 있는지를 조사한 결과 '있다' 30%, '없다'는 70%로 나타나 과반수 이상이 정보사회에 대한 윤리의식교육을 실시하고 있지 않는 것으로 조사되었다. 정보화교육기관별로는 주민컴퓨터교실, 우체국정보센터, 지역정보센터의 순으로 정보사회에 대한 윤리의식교육을 실시하지 않는 것으로 나타났다<표 IV-42>.

<표 IV-42> 정보윤리교육 및 인터넷 교육여부

단위 : %

	정보윤리교육			통신 및 인터넷 교육		
	전 체	없 다	있 다	전 체	없 다	있 다
전 체	100.0	70.0	30.0	100.0	5.0	95.0
정보센터	100.0	33.3	66.7	100.0	-	100.0
우체국센터	100.0	71.4	28.6	100.0	-	100.0
주민교실	100.0	80.0	20.0	100.0	10.0	90.0

통신 및 인터넷과 관련된 교육내용이 포함되어 있는지를 조사한 결과 '있다' 95%, '없다'는 5%로 나타나, 대부분의 정보화 교육기관에서 통신 및 인터넷 관련 교육을 실시하고 있는 것으로 나타났다.

정보화프로그램(컴퓨터교실 등)에 포함되어 있는 내용 중 'O/S(도스, 윈도우즈), 유틸리티'와 관련된 교육내용이 포함되어 있는 지를 조사한 결과 '있다' 90%, '없다'는 10%로 나타나 대부분의 정보화 교육기관에서 O/S(도스, 윈도우즈), 유틸리티와 관련된 교육을 실시하고 있는 것으로 나타났다. 정보화교육기관별로 살펴보면 모든 주민컴퓨터교실에서는 O/S(도스, 윈도우즈), 유틸리티를 교육내용에 포함하고 있는 것으로 조사되었다<표 IV-43>.

<표 IV-43> O/S, 유틸리티 및 그래픽디자인 교육여부

단위 : %

	O/S, 유틸리티			그래픽디자인	
	전 체	없 다	있 다	전 체	없 다
전 체	100.0	10.0	90.0	100.0	100.0
정보센터	100.0	33.3	66.7	100.0	100.0
우체국센터	100.0	14.3	85.7	100.0	100.0
주민교실	100.0	-	100.0	100.0	100.0

‘그래픽 디자인, 음악, 멀티미디어’와 관련된 교육내용이 포함되어 있는지를 조사한 결과, ‘없다’는 응답이 전체응답자의 100%로 나타나 조사대상이 된 모든 정보화 교육기관에서 ‘그래픽 디자인, 음악, 멀티미디어’와 관련된 교육을 실시하지 않는 것으로 조사되었다.

정보화프로그램(컴퓨터교실 등)에 포함되어 있는 내용 중 ‘학습용, 교육용 소프트웨어’와 관련된 교육내용이 포함되어 있는지를 조사한 결과 ‘없다’는 응답이 60%로 나타나 전체 응답기관의 과반수 이상이 ‘학습용, 교육용 소프트웨어’와 관련된 교육을 실시하지 않는 것으로 나타났다<표 IV-44>.

<표 IV-44> 학습, 교육 및 게임 교육 여부

단위 : %

	학습·교육			게임·오락		
	전체	없다	있다	전체	없다	있다
전체	100.0	60.0	40.0	100.0	80.0	20.0
정보센터	100.0	66.7	33.3	100.0	100.0	-
우체국센터	100.0	42.9	57.1	100.0	100.0	-
주민교실	100.0	70.0	30.0	100.0	60.0	40.0

정보화프로그램(컴퓨터교실 등)에 포함되어 있는 내용 중 ‘게임/오락 프로그램’과 관련된 교육내용이 포함되어 있는지를 조사한 결과 ‘없다’는 응답이 전체응답자의 80%로 나타나 조사대상이 된 대부분 정보화 교육기관에서는 게임 및 오락 프로그램과 관련된 교육을 실시하지 않는 것으로 나타났다. 정보화교육기관별 게임/오락 프로그램의 교육내용 포함여부는 모든 지역정보센터와 우체국정보센터에서는 포함하지 않고 있는 반면 주민컴퓨터교실의 40%는 포함하는 것으로 조사되었다.

정보화프로그램(컴퓨터교실 등)에 포함되어 있는 내용 중 ‘통계프로그램’과 관련된 교육내용이 포함되어 있는지를 조사한 결과 ‘없다’는 응답

이 전체응답자의 65%로 나타나 조사대상이 된 대부분 정보화 교육기관의 과반수 이상이 ‘통계프로그램’관련 교육을 실시하지 않는 것으로 나타났다. 정보화교육기관별로는 우체국정보센터의 57.1%가 ‘통계프로그램’관련 교육을 포함하고 있다고 응답하였으며 지역정보센터 33.3%, 주민컴퓨터교실 20%의 순으로 나타났다.

(6) 향후 프로그램 운영계획

정보화교육기관의 컴퓨터 관련 프로그램을 향후 어떤 방식으로 운영할 것인지에 조사한 결과 전체응답자의 70%가 ‘이용자의 자율적 이용과 컴퓨터교육 프로그램을 같이 운영할 계획’이라고 응답하였으며 ‘다양한 프로그램을 적극적으로 운영할 예정이다’라고 응답한 경우는 30%로 조사되었다. 그 밖에 ‘컴퓨터만 설치하고 이용자가 자율적으로 이용하도록 권장할 계획이다’에는 세 기관에서 모두 무응답으로 처리되었다<표 IV-43>.

<표 IV-45> 향후 운영계획

단위 : %			
	전 체	자율+교육	프로그램
전 체	100.0	70.0	30.0
정보센터	100.0	100.0	-
우체국센터	100.0	100.0	-
주민교실	100.0	40.0	60.0

정보화교육기관별로는 모든 지역정보센터와 우체국정보센터에서 ‘이용자의 자율적 이용과 컴퓨터교육 프로그램을 같이 운영할 계획’이라고 응답하였다. 주민컴퓨터교실의 경우는 전체의 60%가 ‘다양한 프로그램을 적극적으로 운영할 예정이다’라고 응답하였으며 ‘이용자의 자율적 이용과 컴퓨터교육 프로그램을 같이 운영할 계획’이라고 응답한 경우는 40%로 나타났다.

5) 공공 정보화 교육기관운영상 애로점

(1) 예산 및 경비

정보화교육기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 예산 및 경비에 대한 애로사항 정도를 조사한 결과 전체적으로 ‘매우 어려움’ 20%, ‘어려운 편’ 30%, ‘보통’ 45%, ‘충분한 편’ 5%로 나타났다. 전체 응답자의 절반이 ‘예산 및 경비’로 인한 어려움을 겪고 있는 것으로 조사되었다<표 IV-46>.

정보화교육기관에 따른 예산 및 경비에 대한 애로 정도는 지역정보센터의 경우 ‘어려운 편’ 66.7% 또는 ‘매우 어려움’ 33.3%로 나타났으며, 우체국정보센터의 경우 ‘보통’ 57.1%, ‘어려운 편’ 28.6%, ‘매우 어려움’ 14.3%로 나타났다. 또한 주민컴퓨터교실의 경우 ‘매우 어려움’ 또는 ‘어려운 편’이 각각 20%, ‘보통’ 50%, ‘충분한 편’ 10%의 응답률로 나타났다. 따라서 세 기관 중 지역정보센터가 예산상의 어려움을 가장 크게 느끼고 있었으며 다음으로 우체국정보센터, 주민컴퓨터교실의 순이었다.

<표 IV-46> 예산·경비의 애로점

	단위 : %				
	전 체	매우어려움	어려운편	보통	충분한편
전 체	100.0	20.0	30.0	45.0	5.0
정보센터	100.0	33.3	66.7	-	-
우체국센터	100.0	14.3	28.6	57.1	-
주민교실	100.0	20.0	20.0	50.0	10.0

(2) 교육시설 및 장비

정보화 프로그램운영과 관련하여 교육시설 및 장비에 대한 애로사항 정도를 조사한 결과 전체적으로 ‘어렵다’라는 응답이 40%, 보통 35%, ‘충분하다’는 응답은 25%로 나타났다<표 IV-47>.

<표 IV-47> 시설·장비의 애로점

단위 : %

	전 체	매우어려움	어려운편	보통	충분한편	매우충분
전 체	100.0	5.0	35.0	35.0	20.0	5.0
정보센터	100.0	-	100.0	-	-	-
우체국센터	100.0	-	-	85.7	14.3	-
주민교실	100.0	10.0	40.0	10.0	30.0	10.0

정보화교육기관별로는 모든 지역정보센터에서 ‘어려운 편’에 응답하였으며 우체국정보센터의 경우 ‘보통’ 85.7%, ‘충분한 편’ 14.3%로 나타났다. 또한 주민컴퓨터교실의 경우 ‘매우 어려움’ 또는 ‘어려운 편’ 50%, ‘보통’ 10%, ‘충분한 편’ 또는 ‘매우 충분’은 40%로 조사되었다

(3) 교육프로그램

정보화 교육기관의 정보화 교육프로그램에 대한 애로사항 정도를 조사한 결과 전체적으로 ‘어렵다’라는 응답이 20%, 보통 70%로 나타난 반면 ‘충분하다’는 응답은 10%로 나타났다. 정보화교육기관별로 가장 크게 어려움을 느끼는 기관은 주민컴퓨터교실이었으며 ‘어려움’이 40%, ‘보통’ 50%, ‘충분한 편’이 10%로 나타났다<표 IV-48>.

<표 IV-48> 교육프로그램의 애로점

단위 : %

	전 체	매우어려움	어려운편	보통	충분한편
전 체	100.0	5.0	15.0	70.0	10.0
정보센터	100.0	-	-	100.0	-
우체국센터	100.0	-	-	85.7	14.3
주민교실	100.0	10.0	30.0	50.0	10.0

(4) 청소년의 참여

정보화교육기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 청소년의 참여에 대한 애로사항 정도를 조사한 결과 전체적으로 ‘어렵다’라는 응답이 35%, 보통 40%, ‘충분하다’는 응답은 25%로 나타났다. 정보화교육기관별로 살펴보면 지역정보센터의 경우 청소년의 참여가 ‘충분한 편’ 66.7%, ‘보통’ 33.3%로 나타나 세 기관 중 가장 많은 청소년이 참여하는 것으로 조사되었다. 반면 우체국정보센터의 57.1%가 청소년의 참여가 ‘어려운 편’이라고 응답하였으며 주민컴퓨터교실의 경우는 ‘어려운 편’ 30%로 나타났다<표 IV-49>.

<표 IV-49> 청소년참여의 애로점

단위 : %

	전 체	어려운편	보통	충분한편	매우충분
전 체	100.0	35.0	40.0	20.0	5.0
정보센터	100.0	-	33.3	66.7	-
우체국센터	100.0	57.1	28.6	14.3	-
주민교실	100.0	30.0	50.0	10.0	10.0

(5) 지도자의 확보

정보화교육기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 지도자 확보에 대한 애로사항 정도를 조사한 결과 전체적으로 ‘어렵다’라는 응답이 40%, 보통 45%, ‘충분하다’는 응답은 15%로 나타났다<표 IV-50>.

정보화교육기관별 지도자 확보상의 어려움 정도는 지역정보센터가 66.7%가 가장 높게 나타났으며, 다음으로 우체국정보센터 57.2%, 주민컴퓨터교실 20%의 순으로 나타났다.

<표 IV-50> 지도자 확보의 애로점

단위 : %

	전 체	매우어려움	어려운편	보통	충분한편	매우충분
전 체	100.0	10.0	30.0	45.0	10.0	5.0
정보센터	100.0	-	66.7	33.3	-	-
우체국센터	100.0	28.6	28.6	42.9	-	-
주민교실	100.0	-	20.0	50.0	20.0	10.0

(6) 프로그램의 홍보

정보화교육기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 프로그램의 홍보에 대한 애로사항 정도를 조사한 결과 전체적으로 ‘어렵다’라는 응답이 10%, 보통 40%, ‘충분하다’는 응답은 50%로 나타났다<표 IV-51>.

<표 IV-51> 홍보의 애로점

단위 : %

	전 체	어려운편	보통	충분한편	매우충분
전 체	100.0	10.0	40.0	45.0	5.0
정보센터	100.0	-	66.7	33.3	-
우체국센터	100.0	28.6	14.3	57.1	-
주민교실	100.0	-	50.0	40.0	10.0

6) 청소년관련 기관에 대한 인지도

(1) 수련시설 인지도

정보화교육기관을 대상으로 지역사회 청소년대상 프로그램을 운영하고 있는 생활권 수련시설(청소년 수련관, 청소년 문화의 집)이 있다는 사실을 알고 있는지에 대해 조사하였다. 조사결과 전체응답자의 50%가

‘알고 있다’고 응답하였으며 ‘들어만 본 정도’는 35%, ‘모른다’라는 응답은 15%로 나타났다. 전체응답자의 절반이 생활권수련시설(청소년 수련관, 청소년 문화의 집)이 있다는 사실을 인지하고 있는 것으로 나타났다<표 IV-52>.

정보화교육기관별 수련시설인지도 차이는 주민컴퓨터교실이 ‘매우 잘 알거나 조금 안다’는 응답률이 80%로 가장 높은 인지도를 보여주었으며 다음은 지역정보센터로서 ‘조금 안다’에 66.7%의 응답을 보였고, 우체국정보센터는 모두 ‘들어만 봄’에 응답하였다.

<표 IV-52> 수련시설에 대한 인지도

		단위 : %			
	전 체	매우 잘알	조금 안다	들어만봄	잘모름
전 체	100.0	15.0	35.0	35.0	15.0
정보센터	100.0	-	66.7	-	33.3
우체국센터	100.0	-	-	100.0	-
주민교실	100.0	30.0	50.0	-	20.0

(2) 청소년 PC통신 정보망 인지도

한국청소년개발원에서 운영하고 있는 PC통신 청소년정보망인 ‘청소년정보마을’(천리안 go youth, 하이텔 go ynet, 유니텔 go youthnet)를 알고 있는지에 대해 조사하였다. 조사결과 전체기관의 30%가 ‘알고 있다’고 응답하였으며 ‘들어만 본 정도’는 15%, ‘모른다’라는 응답은 55%로 나타났다. 따라서 조사대상의 과반수 이상이 ‘청소년정보마을’에 대해 모르는 것으로 나타나 청소년 정보망에 대한 홍보가 필요한 것으로 나타났다<표 IV-53>.

<표 IV-53> PC통신 정보마을에 대한 인지도

단위 : %

	전 체	매우잘알	조금알	들어만봄	잘모름	전혀모름
전 체	100.0	10.0	20.0	15.0	40.0	15.0
정보센터	100.0	-	-	66.7	33.3	-
우체국센터	100.0	-	28.6	-	57.1	14.3
주민교실	100.0	20.0	20.0	10.0	30.0	20.0

(3) 청소년 인터넷 정보통신 서비스 인지도

정보화교육기관을 대상으로 한국청소년개발원에서 운영하고 있는 인터넷 청소년정보망인 '청소년정보마을'(www.youthnet.re.kr)를 알고 있는 지에 대해 조사하였다. 조사결과 전체기관의 25%가 '알고 있다'고 응답하였으며 '들어만 본 정도'는 15%, '모른다'라는 응답은 60%로 나타났다. 따라서 전체기관의 과반수 이상이 '청소년정보마을'에 대해 모르는 것으로 나타나 인터넷 청소년 정보망에 대한 홍보가 필요한 것으로 나타났다<표 IV-54>.

<표 IV-54> 인터넷 정보마을에 대한 인지도

단위 : %

	전 체	매우잘알	조금알	들어만봄	잘모름	전혀모름
전 체	100.0	5.0	20.0	15.0	45.0	15.0
정보센터	100.0	-	-	66.7	33.3	-
우체국센터	100.0	-	14.3	-	71.4	14.3
주민교실	100.0	10.0	30.0	10.0	30.0	20.0

7) 청소년 정보화 교육 방안에 대한 의견

정보화교육기관을 대상으로 일반 청소년 정보화 교육 및 컴퓨터관련 프로그램의 활성화를 위한 효과적인 방안에 대해 조사하였다. 조사결과 전체응답기관의 84.2%가 ‘청소년시설이나 학교 등 청소년관련기관과 지역 정보센터 등 정보화 관련 공공기관의 연계사업을 통해 실시하여야 한다’고 응답하였다<표 IV-55>.

또한 ‘청소년 시설 등 청소년관련 공공시설과 민간사설기관(컴퓨터학원)의 연계사업을 통해 실시하여야 한다’는 응답률은 15.8%에 불과하였다. 그 밖에 제시되어진 방안 중 ‘지역정보센터, 우체국정보센터 등 정보화관련 전문기관이 전담하여야 한다’,와 ‘청소년시설 등 청소년관련 공공시설이 전담하여 실시하여야 한다’, 그리고 ‘정보화관련 민간사설기관(학원 등)에서 전담하여야 한다’에서는 모든 정보화교육기관에서 무응답으로 나타났다.

<표 IV-55> 청소년 프로그램 활성화 방안

단위 : %

	전 체	공공연계사업	청소년 + 사설
전 체	100.0	84.2	15.8
정보센터	100.0	100.0	-
우체국센터	100.0	71.4	28.6
주민교실	100.0	88.9	11.1

4. 학교 정보화교육 실태조사

1) 정보 시대와 학교교육의 역할

청소년의 대부분은 학생청소년이다. 그러므로 청소년의 정보화 능력 및 의식을 함양하기 위해서는 학교교육의 역할이 강조될 수밖에 없다. 사실 교육은 사회의 한 구성요소로서 그 사회의 변화에 적응하기도 하고 또한 사회변화를 이끌어가기도 한다. 하지만 정보화와 관련하여 현재의 학교교육은 사회의 정보화를 주도하고 있지 못한 것이 사실이다. 오히려 정보화라는 거대한 사회적 변화에 적응하기에도 바쁜 실정이다. ‘정보화 사회’ 혹은 ‘정보사회’는 이미 현재와 21세기 사회의 특징을 정의하는 중요한 일상 용어가 되어 있는 반면, ‘정보화 교육’ 혹은 ‘정보교육’은 아직 생소한 용어에 불과할 뿐이다. 본 절에서는 정보화 사회를 주도할 학교정보교육의 실태와 문제점 그리고 과제를 제시하고자 한다.

학교교육이 정보화 사회를 이끌어 가는데 있어 할 주도적 역할을 해야 한다는 점에는 이견이 없다. 사실 학교는 그 자체로서 중요한 정보매체기관이었다. 지금까지 제도교육의 중요한 역할 중의 하나는 과거 및 현재의 지식과 정보를 다음세대에 전수하여 사회발전을 도모하는 것이었다. 그 지식 전달과정의 중요한 매체가 되었던 것은 바로 교사였다. 또한 학교는 지식과 정보가 교환되고 전수되는 가장 활발한 정보의 장이었다. 교실에서의 수업은 정보를 제공하기 위한 효과적인 수단이었다.

하지만 현대사회에서는 학교 이외의 공간에서도 학교만큼이나 혹은 그 이상으로 많은 정보들이 교환된다. 그 중의 하나가 컴퓨터 통신 테크놀러지의 발달로 생겨난 사이버 정보공간이다. 통신기술의 발달은 비단 컴퓨터통신에만 한정되지 않는다. 그것은 TV, 인공위성 및 각종 커뮤니케이션 테크놀러지 등 모든 부문에 걸쳐 있다. 문자시대이나 가능했던 교사

의 지식독점이 정보사회에서는 불가능해 졌다. 또한 정보 사회에서는 전통적 학교에서나 가능했던 교사에 의해 일방적으로 주어지던 지식과 정보보다는 학생이 스스로 찾아서 획득하는 지식과 정보의 양이 더 많아질 것이다.

‘정보화’란 정보를 생산, 유통, 활용하여 사회 각 분야의 활동을 가능하게 하거나 효율화를 도모하는 것을 말한다(정보화촉진기본법 제2조). 그러므로 이러한 의미의 정보화는 오늘날에만 국한된 새삼스러운 것이 아니다. 정보의 유통과 활용은 어느 시대에나 있었다. 그러나 지금 이 시대를 정보화사회 혹은 정보사회라고 부를 때 그것은 특수한 의미를 가진다. 이때 ‘정보’란 어떠한 자료나 지식이 전자적 방식으로 처리되어 부호·문자·음성·음향 및 영상 등으로 표현된 것을 의미한다. 이렇게 전자화된 정보는 컴퓨터로 대표되는 정보처리 기술이 발달해감에 따라 폭발적인 변화를 초래하게 되었다. 정보처리 속도가 늘어날수록, 또 컴퓨터들이 서로 망으로 연결될수록 그 효능이 기하급수적으로 발전한다(박형준, 1997).

그 중요한 변화중의 하나로 논의되고 있는 것이 정보화 시대에 있어서의 학교교육의 위상이다. 앞서 밝혔듯이, 정보화 사회에서 학교의 위상이 약화되거나 무의미하다는 주장이 제기될 수 있다. 이러한 주장의 근거는 정보화를 통해 언제 어디서나 자신이 필요로 하는 그리고 자신의 능력과 적성에 적합한 교육을 받을 수 있는 평생 학습체제가 가능하며, 통신을 이용한 원격교육, 재택 교육, 가상 학교가 가능하기 때문에 굳이 현재의 모습과 같은 학교가 불필요하다는 것이다. 특히 이와 같은 사회적 변화가 학교교육의 위상 자체에 대해서 회의적 시각(학교붕괴론)을 갖도록 하는 한 요인이 된 것도 사실이다.

하지만 이러한 주장은 순전히 교육을 기능적인 측면과 효과성이라는 측면에서만 본 결과일 수 있다. 지식과 정보를 전달하는 것이 학교교육의 전부라면 위의 주장은 타당성이 있을 것이다. 왜냐하면 오늘날 지식과 정보의 전달은 학교보다는 다른 부문에서 훨씬 빠르고 효율적으로 이루어지

고 있기 때문이다. 뿐만 아니라 학교는 폐쇄적으로 지식과 정보를 전달하지만 오늘날 정보전달의 요체로 떠오르고 있는 인터넷은 어디든지 그리고 누구에게든지 개방되어 있다.

그럼에도 불구하고 정보사회에서 아직도 학교교육이 중요한 이유는 두 가지로 요약될 수 있다. 첫째는 인류가 오랫동안 공교육 제도를 통해 평등사회를 구현하려고 노력했던 것처럼, 정보교육의 공교육화 혹은 제도 교육화를 통해서 정보사회가 가져올 병폐중의 하나로 떠오르고 있는 지역 간 계층간 정보 불평등의 문제 해결에 관심을 기울여야 할 것이다. 문자 정보시대에 문자교육이 중요하다고 판단되어 교육내용의 핵심으로서 공교육을 통해 전국민에게 강조되던 것처럼 전자정보시대에는 전국민에게 전자정보 기기를 활용할 수 있는 능력을 공교육을 통해 길러주어야 할 것이다. 한국전산원의 조사(1998a)에 의하면 가정의 사회경제적 지위 및 가구주의 학력에 따라 PC 보급율이 달라지고, 도시와 농촌의 격차도 크다. 뿐만 아니라 남녀간의 격차도 문제다. 임연기 등(1996)의 연구에 의하면, 여고생의 컴퓨터 교육경험이 남고생에 비해 현저히 뒤쳐지고 컴퓨터에 대한 이해 수준도 낮은 것으로 나타났다.

그러나 초등학교나 중학교의 경우 성별간의 차이가 나타나지 않는 것으로 보아 선천적인 성적 차이가 아닌 경험의 차이임을 알 수 있다. 이는 여학교에서 주로 선택하는 가사와 가정 교과서에 컴퓨터에 관한 내용이 포함되어 있지 않기 때문이다. 정보사회가 진전될수록 정보능력의 차이가 사회경제적 지위의 차이를 결정할 것으로 예상되기 때문에 학교교육을 통해 기본적인 정보소양 교육이 모든 개인에게 공통적으로 부과될 필요가 있다. 이때 학교의 정보화 기반 자원이 제대로 갖추어지지 않으면, 정보의 불평등은 보다 더 심화될 것이다.

두 번째로 지식교육이 학교교육의 전부가 아니었던 것처럼, 정보 기기를 다루는 기능이나, 정보에 접근할 수 있는 능력을 기르는 것이 정보교육의 전부가 아니라는 점이다. 지식교육과 함께 윤리교육이 학교교육을

통하여 강조되던 것처럼, 정보기능 교육과 함께 정보윤리 혹은 정보소양 교육이 공교육 제도를 통하여 함께 강조되어야 한다. 정보기능 교육은 학교 밖에서도 가능할 수 있지만, 정보사회의 시민으로서 갖추어야 할 기본적인 윤리적 소양은 학교교육을 대표되는 공교육을 통하여 강조되어야 할 것이다. 이러한 이유로 학교교육의 중요성이 여전히 인정될 수 밖에 없으며, 학교교육에서의 정보교육의 중요성이 대두된다.

2) 정부(교육부)의 학교정보교육 추진 방향과 계획

교육부는 교육발전 5개년 계획 시안을 통해 향후 학교정보교육의 방향을 다음과 같이 제시하고 있다.

“첫째, 2003년까지 학습자, 지원·상담자, 교수·학습자료·정보의 삼자를 연결하는 사이버 원격학습체제를 구축하고, 재택 학습, 원격연수, 사이버 대학, 원격학습을 통한 학점은행제 등을 뒷받침할 수 있는 제도적, 법적, 기술적 기반을 조성한다. 둘째, 2002년까지 모든 초·중등학교 교실을 인터넷에 연결하고, 모든 교원에게 PC를 보급하며, 희망하는 모든 교직원과 모든 학생들에게 인터넷주소(ID)를 부여하고, 모든 학생들이 인터넷을 통해 정보와 자료를 검색하여 과제물을 수행할 수 있도록 한다. 1999년부터 전체교원의 25%씩 매년 정보화 연수를 실시한다. 셋째, 신규교원의 정보화 능력을 배양하기 위하여 2001년까지 교원양성 기관에 멀티미디어 교육실 및 교수·학습자료 제작실을 설치한다. 2003년까지 전국 국립대학 도서관 소장자료를 디지털화 할 수 있는 표준화된 학술정보 DB 구축용 시스템을 제공·지원한다. 넷째, 2000년까지 초·중등학교 종합정보관리 시스템과 교육부 행정 업무 종합정보시스템을 각각 구축하고 2002년까지 시·도교육청을 포함하여 표준화한 통합 교육행정정보 시스템을 구축함으로써 정보통신망을 통해 문서유통, 학사관리, 각종 교육통계 수집·작성 등의 업무를 처리하도록 한다”(교육부, 1999 : 57).

지금까지 제시한 교육발전 5개년 계획시안에 담겨있는 교육정보화 방

향의 특징을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 교육정보화를 교육내용으로 포함시키려는 노력보다는 교육의 효율성을 제고하기 위한 수단으로만 보고 있다는 점이다. 정보사회에서 정보가 가지는 의미, 정보의 종류와 내용, 정보활용능력, 정보교환 및 활용의 윤리적 측면 등을 다루는 정보교육 내용보다는 현재 학교에서 실시하고 있는 교수·학습을 효율적으로 하기 위한 수단 내지 현행 학교교육의 대안적 교육 수단으로서 정보매체를 활용하는 것을 교육정보화의 범주로 한정하고 있다는 것이다.

둘째, 이 계획시안은 정보교육 내용보다 정보 인프라 구축에만 역점을 두고 있다는 것이다. 실제로 교육부는 한국의 정보화 정도를, 개인용 컴퓨터 보유대수, 인터넷 호스트 수, 국민의 컴퓨터 사용능력의 국제비교를 통해서 가늠하고 있다(교육부, 1999: 42). 물론 정보 인프라 구축이 정보화를 위한 기반자원임을 부인할 수는 없으나 인프라구축과 더불어 구체적인 정보교육이 함께 이루어질 때 보다 내실 있는 정보화를 앞당길 수 있을 것이다. 마지막으로, 학생들의 정보화 능력을 향상시키기 위한 방안으로 학생들을 대상으로 직접적인 정보교육을 실시하기보다는 현직교원들을 대상으로 한 연수를 통하여 교원의 정보능력을 향상시키고, 향상된 교원들의 정보능력을 통하여 학생들의 정보능력을 향상시키는 간접적인 방식을 취하고 있다는 것이다. 실제로 교육부는 2003년까지 교원정보 연수 비용으로 317억 8천만원의 예산을 편성해 놓고 있다. 이러한 간접적인 정보교육 방식은 여러모로 비효율적인 결과를 가져올 수 있다. 사실 정보활용 능력에서는 디지털 세대로 일컬어지는 학생들이 문자세대의 교사들보다 뒤떨어지지 않을 것이므로 컴퓨터 사용을 위한 기초 능력 배양에 국한된 교원 정보관련 연수에서 벗어나 학생들을 대상으로하는 정보소양 및 정보윤리교육을 직접적으로 실시할 필요가 있다.

3) 학교내 정보화 교육을 위한 기반 자원

학교가 정보교육을 보다 내실 있게 실시하기 위해서는 학교의 정보화 환경이 개선되어야 한다. 교육정보화를 위해 가장 근간이 되는 기반자원으로는 교육용 컴퓨터와 전산망의 확충을 들 수 있을 것이다. 교육부가 교육통계연감(1997년 12월)을 통해 밝히고 있는 학교의 교육용 컴퓨터 보급현황과 전산망 구축 현황을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 학생용 컴퓨터 보급 현황

앞서 밝혔듯이 교육부는 교육정보화를 앞당기기 위해 학교에 컴퓨터를 비롯한 정보화 기기를 대대적으로 확대 보급하겠다는 의지를 밝히고 있으며, 특히 교육부는 1990년부터 1교 1컴퓨터 실습실 확보를 목표로 교육용 컴퓨터 보급을 추진해 왔다. 그 결과 <표 IV-56>에서 보여주듯이 학교의 교육용 컴퓨터의 총 보유량은 상당한 수준에 이르렀다. 하지만 보급된 컴퓨터 중 40%가 386급 이하의 낙후된 기종이고, 이러한 기종의 낙후성은 초등학교와 중학교에서 비해 심하다. 초등학교와 중학교의 경우 386이하의 기종이 각각 전체 보급된 컴퓨터의 50%에 달한다. 이와는 대조적으로 고등학교의 경우 386이하급 컴퓨터가 보급된 전체 컴퓨터의 23.5%이다. 뿐만 아니라 PC 한 대 당 학생 수에서도, 고등학교가 중학교나 초등학교에 비해 사정이 더 나은 편이다.

하지만, 고등학교가 초등학교나 중학교에 비해 컴퓨터 보급사정이 나아 보이는 이유는 실제로 전체 고등학교에 걸쳐 컴퓨터 보급사정이 초등학교나 중학교에 비해 개선되었기 때문이라기 보다는 고등학교의 경우 소위 실업고 중 정보(상업)고등학교가 그 학교의 성격상 상대적으로 많은 컴퓨터를 보유하고 있기 때문이다.

요컨대, 그 동안 정부의 노력으로 학교에 컴퓨터가 많이 보급되기는

하였지만, 보급된 컴퓨터 기종이 낙후되어 정보화에 대비한 학교의 컴퓨터 보급사정은 아직 개선되어야 할 여지가 남아있다고 볼 수 있다.

<표 IV-56> 학생용 컴퓨터 보급현황

단위 : 명(대)수, ()는 %

학교급별	전 체	286급	386급	486급	586급	학생수	PC 한대 당 학생수
전 체	494,797 (100)	134,761 (27.2)	61,439 (12.4)	59,167 (12.0)	239,430 (48.4)	8,190,529	16.6
초등 학교	198,679 (100)	67,330 (33.9)	32,011 (16.1)	16,518 (8.3)	82,820 (41.7)	3,733,146	18.8
중학교	103,173 (100)	37,938 (36.8)	13,620 (13.2)	10,844 (10.6)	40,726 (39.5)	2,155,000	20.9
고등 학교	192,945 (100)	29,448 (15.3)	15,808 (8.2)	31,805 (16.5)	115,884 (60.1)	2,302,383	11.9

앞서 고등학교의 컴퓨터 보급 사정이 중학교나 초등학교에 비해 개선된 것으로 나타났다. 하지만, <표 IV-57>에서 나타나듯, 고등학교를 일반고등학교와 특수고, 그리고 실업고등학교로 구분하여 PC 한 대당 학생수를 살펴본 결과, 오히려 일반고등학교의 컴퓨터 보급은 초등학교와 중학교에 비해 상대적으로 열악하다. 초등학교와 중학교의 PC 한 대당 학생수가 각각 18.8명과 20.9명인 것에 비해 일반계고등학교의 경우 27.5명으로 나타나 일반계고등학교의 컴퓨터 보급이 상대적으로 열악함을 보여주고 있다. 하지만, 이와는 대조적으로 실업계 고등학교와 특수고등학교의 PC 한 대당 학생수는 각각 6.4명과 13.8명으로 일반계 고등학교에 비해 월등한 컴퓨터 보급율을 보이고 있다.

특히 실업계고등학교의 컴퓨터 보급율이 다른 여타 학교에 비해 상대적으로 높았는데, 그 이유는 정보화에 대비하여 실업계 고등학교에 컴퓨터를 집중적으로 보급했기 때문이라기 보다는 학교의 특성상 컴퓨터를 많

이 보유할 수 밖에 없는 상황 때문이었을 것이다.

<표 IV-57> 학교급별 기종별 PC한대당 학생수 현황

단위 : 명

기 종	초등학교	중학교	일반고	실업고	특수고	평균
전 체	18.8	20.9	27.5	6.4	13.8	16.6
486이상	37.6	41.8	48.0	7.7	22.0	27.4
586이상	45.1	52.9	62.9	9.7	30.6	34.2

앞서 밝혔듯이, 학교에 보급된 컴퓨터수도 중요하지만 보급된 컴퓨터 중 정보화에 걸 맞는 컴퓨터 기종의 확보도 중요하다. 학교에 보급된 컴퓨터중 486급 이상의 컴퓨터 한 대 당 학생 수와 586급 이상의 컴퓨터 한 대 당 학생 수를 살펴보면, 학교의 컴퓨터 보급사정이 더욱 열악함을 알 수 있다. 특히 586급 이상의 컴퓨터 보급율은 일반고의 경우 63명의 학생에 대하여 한 대꼴로 보급되어 있고, 중학교 53명, 초등학교 45명이다. 이 학생 수는 모두 평균 학급당 학생수(대략 45명)를 넘는 수치이다. 다시 말하여 현재 학교에 보급된 586급 이상의 컴퓨터는 최소한 학급당 한 대도 보급되지 못하고 있다.

(2) 교사용 컴퓨터 보급현황

교육부는 교사가 직접 컴퓨터를 활용해 성적 평가 등의 학사업무를 처리하고 멀티미디어 교수학습자료를 개발/활용할 수 있도록 1999년까지 전 교사를 대상으로 1인 1PC 보급을 추진해오고 있다. 이 사업에 소요되는 총 컴퓨터 수는 대략 23만 6천대 정도인데, 1997년 현재 7만 8천대를 보급완료 하여 목표의 33%를 달성했다. 지금까지 보급된 교사용 PC는 주로 586급 이상이 주종을 이루고 있어서 기종 낙후의 문제는 없다고 할 수 있다. 교사를 대상으로 한 컴퓨터 보급현황은 <표 IV-58>과 같다.

<표 IV-58> 교사용 컴퓨터 보급현황

단위 : 명(대)수, ()는 %

학교급별	전 체	286급	386급	486급	586급	교사수
전 체	106,603 (100)	1,741 (1.6)	4,883 (4.6)	12,528 (11.8)	87,451 (82.0)	337,761
초등학교	48,589 (100)	998 (2.1)	2,650 (5.5)	5,053 (10.4)	39,888 (82.1)	136,280
중 학 교	27,562 (100)	382 (1.4)	1,107 (4.0)	3,993 (14.5)	22,080 (80.1)	95,138
고등학교	30,452 (100)	361 (1.2)	1,126 (3.7)	3,482 (11.4)	25,483 (83.7)	106,343

컴퓨터 한 대 당 교사수를 학교급별 기종별로 살펴본 결과, 학생용 컴퓨터 보급율과는 달리 특수고와 실업고의 교사용 컴퓨터 보급율이 여타 다른 학교에 비해 낮았다. 특기할 사실은 학생용 컴퓨터 보급율에서 가장 높았던 실업계 고등학교의 경우 교사용 컴퓨터 보급율에서는 그리 높지 않다는 것이다. 기종별로 교사용 컴퓨터 보급율을 살펴본 결과 학생용 컴퓨터에서 486이하의 컴퓨터가 주종을 이루던 것과는 달리 보급된 교사용 컴퓨터중 대부분은 586 급 이상의 기종이었다.

<표 IV-59> 학교급별 기종별 PC 한대 당 교사수

단위: 명

기 종	초등학교	중학교	일반고	실업고	특수고	평균
전 체	2.8	3.5	3.3	3.7	5.1	3.2
586이상	3.0	3.6	3.5	3.8	5.4	3.4

교원용 PC 보급이 신속히 이루어지고 있는 것은 학교생활기록부 제도의 도입 후 입시에 필요한 성적처리를 원활히 하기 위해서이듯 일선 학

교에서 PC는 주로 성적처리를 위해 쓰여지고 있을 뿐 그것을 교수활동에 활용하는 일은 드물다.

(3) 학교 전산망 구축 실태

교육부에 의해 1988년 12월 교육전산망 구축 기본 계획을 확정 한 후, 1991년 5월 교육전산망 시범망을 구축하였으며, 현재 모든 교육기관, 교육 행정기관, 교육관련기관에서 각종 학술·행정정보를 원활하게 활용할 수 있도록 통신망을 연결하는 사업을 추진하고 있다. 그리고 1998년 3월 미국 통신 회사인 Sprint사와 T3급(45Mbps)으로 연결된 서울대를 중심으로 하여 9개의 지역센터가 T1급(1.544Mbps)의 근간망으로 연결되고 다시 각 대학과 초·중등학교 및 교육행정기관이 이 통신망에 연결되어 있다.

하지만 이 사업 추진상에 문제가 되는 것은 조기정보교육 필요성이 대두되는 상황에서 초, 중등 학교보다는 대학을 중심으로 사업이 진행되고 있다는 것이다. 전체 약 11,000여개의 기관 중 대학·전문대는 174개가 이 통신망에 연결되어 약 57%의 보급율을 보인 반면, 초·중등학교 및 교육행정기관은 139개 기관이 접속되어 약 1.3%에 불과한 보급율을 보이고 있다. 특히 교육부는 1997년부터 초, 중등학교의 교장실, 교무실, 각 교실 및 실습실을 네트워크로 연결하는 사업을 시작하였는데, 현재 전국 총 중등 10,447개교 중 346개교에만 학내 전산망이 구축되어 3.3%의 저조한 보급률을 보이고 있어서 제대로 활용하기는 아직 요원하며, 이미 연결되어 있는 학교도 통신요금을 부담스러워 하는 형편이다.

4) 학교의 정보교육 실태

정보교육이란 학생들의 정보능력을 기르기 위한 교육을 말한다. 정보교육 통하여 기르고자 하는 '정보능력'은 크게, 정보접근 능력, 정보분석

능력, 정보적용능력, 정보평가능력의 4 가지 세부적인 능력을 포함하는 개념이다(김용철 외 4인, 1997).

첫 번째로 ‘정보 접근 능력’이란 필요한 정보를 찾아내는 능력으로서 자신의 정보요구를 분명하게 파악하고, 여러 가지 정보매체에 대한 특성과 탐색에 필요한 방법을 습득한 상태를 말한다. 최근 중요한 정보교환 수단으로 떠오르고 있는 컴퓨터의 조작 및 인터넷 접속 및 활용 능력은 이 정보 접근 능력의 하나로 볼 수 있다. 두 번째로 ‘정보분석능력’이란 정보를 해석하고 가공하는 능력으로서, 수집한 정보를 읽거나, 보고, 듣는 과정을 통해서 그 의미를 파악하는 능력을 말한다. 정보를 분석하기 위해서는 정보의 구성 요소나 영역별로 나누는 능력을 습득하고 있어야 한다. 세 번째로 ‘정보 적용능력’이란 새로운 정보를 창조, 표현하는 능력을 말하는 것으로, 다시 말하여 정보적용능력은 새로운 정보를 창조해 내는 것뿐만 아니라, 이를 적절한 형태로 표현하는 능력까지를 말한다. 마지막으로 ‘정보평가능력’이란 정보활동의 수준을 검토하는 능력으로 일정한 기준에 따라 자신의 정보활동이 잘 이루어 졌는가를 검토하는 능력을 말한다.

이와 같은 정보교육의 내용을 포괄하여 체계적인 교육과정으로 구현시킨 것이 바로 『정보와 매체』(김용철외 4인, 1997)라는 교과서이다(다음절에서는 현재 교과서를 가지고 정보교육을 실시하는 사례에 대해서 살펴볼 것이다. 하지만 정보교육을 하나의 독립된 교과로서 가르치는 학교는 전국에 걸쳐 극소수에 불과하며, 대부분 학교에서는 정보와 관련된 교과를 중심으로 위에서 제시한 정보교육의 내용을 부분적으로 가르치고 있다. 그 현황은 다음과 같다.

(1) 6차 교육과정에서의 정보관련 교과 현황

아래의 <표 IV-60>이 보여주듯이, 현재 6차 교육과정에서 정보관련 교과를 필수과목으로 지정하여 가르치는 학교는 없다. 뿐만 아니라, 가르치는 내용도 정보교육 전반을 다루기보다는 정보능력중 하나인 기본적인

컴퓨터 조작능력을 기르는 것에만 주력하고 있다. 특히 초등학교의 경우에는 학교의 재량에 따라 교과시간이 배당되므로, 안정적인 조건에서 정보교육을 실시하고 있다고 보기 어렵다.

<표 IV-60> 6차 교육과정의 정보관련 교과현황

학교급	편제영역	과목	학년 및 시간	비고
초등학교	재량 시간	없음	3-6학년	학교개량시간을 컴퓨터 교육시간으로 활용가능
중학교	선택교과	컴퓨터	1-3학년 (주당 1시간)	한문, 컴퓨터, 환경, 기타 필요한 과목중에서 선택
고등학교	과정별 필수과목	정보 산업	6단위	7개과목(농업, 공업, 상업,수산업, 가사, 정보산업, 진로·직업)중에서 시도교육청이 선택하여 필수지정

자료: 교육부(1992), 국민학교 교육과정, 교육부 고시 제 1992-16호
 교육부(1992), 중학교 교육과정, 교육부 고시 제 1992-11호
 교육부(1992), 고등학교교육과정, 교육부 고시 제 1992-19호

뿐만 아니라 2001년부터 시행 예정인 제 7차 교육과정의 내용도 현행 6차교육과정 내용과 대동 소이하다. 다만 차이가 있다면, 첫째, 현행 6차 교육과정에서 초등학교의 컴퓨터 교육 대상이 3-6학년이던 것이 7차 교육과정에서는 전학년을 대상으로 실시될 수 있다는 점과, 둘째, 6차 교육과정에서 중학교의 '컴퓨터'교과의 주당 부과시간이 1시간이던 것을 7차 교육과정에서는 2시간으로 늘렸다는 것, 그리고 마지막으로 고등학교에서 '정보산업'이 '정보사회와 컴퓨터'로 개칭되고, 과정별 선택과목이던 것을 일반 선택과목으로 부과한 대신 주단 6단위이던 것을 4단위로 낮추었다는 점이다. 하지만 이러한 변화들은 정보교육교과가 필수과목으로 지정되지 않는 한 학교 정보교육이 크게 활성화될 것으로 기대할 수 없는 상황이다.

<표 IV-61> 7차 교육과정의 정보관련 교과현황

학교급	편제영역	과목	학년 및 시간	비고
초등학교	채량 시간	없음	1-6학년	학교채량시간을 컴퓨터 교육시간으로 활용가능
중학교	선택교과	컴퓨터	1-3학년 (주당 2시간)	한문, 컴퓨터, 환경, 제2외국어 중에서 선택
고등학교	일반선택 교과	정보사 회와 컴퓨터	4 단위	실용수학, 생활과 과학, 정보사회와 컴퓨터중에서 선택

자료: 교육부(1997). 초·중등학교 교육과정 개정안

이들 정규 교과이외에도 정보교육 관련 내용이 초등학교의 실과, 중학교의 기술·산업, 고등학교의 상업, 실용 수학, 기술, 수학I, 공통 과학, 농업, 진로직업 등 다른 교과에도 조금씩 분산 포함되어 있다. 하지만 그 교과들에서 다루는 내용도 대부분 컴퓨터 교육에 치중하고 있어 온전한 정보교육을 기대할 수 없는 실정이다.

이렇게 여러 개의 교과에서 정보교육 내용을 부분적으로 그리고 산발적으로 다루고 있을 뿐, 현재의 교육과정에는 정보교육의 목표와 내용을 체계적으로 제시해 놓고 있지 않다. 다만 중학교 ‘컴퓨터’ 과목의 교육 목표와 교육 내용, 그리고 고등학교의 ‘정보산업’ 과목의 교육 목표와 교육 내용이 따로 설정되어 있을 뿐이다. 그러나 두 과목의 내용이 중복되는 부분이 많아서 중학교와 고등학교에서 두 번 다 선택하는 경우에는 반복 학습하게 된다는 문제가 있으며, 거꾸로 만일 한번도 선택하지 않는 경우에는 정보교육을 체계적으로 받지 못한 채 고등학교를 졸업하게 된다.

다만 최근 들어 서울시내 몇몇 고등학교(예: 개포고등학교)에서 시범적으로 일반 공통과목으로서 『정보와 매체』라는 교과를 가르치고 있다. 이 교과는 컴퓨터 조작능력에 치우친 현행 정보관련 교과들과는 달리 학생들의 전반적인 정보능력 향상을 위해 다양하고도 체계적인 내용을 다

루고 있다. 이는 앞으로의 정보교육방향을 제시하는 중요한 자료라고 생각하여 다음절에 제시하고자 한다.

5) '정보와 매체' 교과내용의 분석¹⁵⁾

「정보와 매체교과」는 금육여자고등학교에서 서울특별시 교육감으로부터 인정받은 선택과목으로서 국내 최초로 '정보'교육과정을 현실화시킨 고등학생용 교과서이다. 원래 '정보'교육과정은 Information Curriculum을 우리말로 옮긴 것인데, '정보'교육과정이란 학교에서 정보교육의 모든 과정을 마칠 때까지 요구되는 정보 교육의 목표, 내요 및 지도방법과 평가방법 등을 종합적으로 묶어 놓은 정보교육의 전체계획을 의미한다.

「정보와 매체」교육과정의 성격, 목표, 내용, 지도 방법, 평가 등을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 성격

정보사회에서는 개개인이 처한 상황이나 조건 혹은 흐름에 따라 문제를 파악하여 최선의 해결책을 도모할 수 있는 능력이 필요하다. 이러한 능력을 키워 주기 위한 교육과정은 학습자의 일반적인 지적 능력의 신장에만 힘쓰는 것이 아니라, 직접적으로 사회 적응에 필요한 능력을 가르칠 수 있어야 한다. 이러한 측면에서 살펴볼 때, 「정보와 매체」교육 과정은 통합 교육, 사고 교육, 평생 교육 그리고 인간 교육으로서의 성격을 갖는다.

통합 교육 과정은 엄청나게 늘어나고 있는 지식의 양으로 인해 시간이 한정된 학교 교육에서는 개별적인 지식의 학습이 아니라 학습 방법의

15) 이 절의 내용은 개포고등학교 송기호 선생님의 책 「정보능력 우리는 어떻게 키워요」에서 발췌된 내용임.

학습이나 탐구나 발견 등의 일반적인 사고 기술의 학습에 초점을 두어야 한다는 교육과정인데, 「정보와 매체」는 교과간 연계성에 의한 통합 유형으로는 융합적 통합(Fused Integration)이라고 할 수 있다. 그 이유는 정보 교육이 일상생활에서의 문제와 학습 과제의 해결 및 적응능력을 정보활용능력과 정보의식이라는 기준을 통해 교과 영역들로 묶어 놓고 있기 때문이다.

「정보와 매체」는 또한, 학문간 연계성에 의한 통합방식에 의하면 학문간(Interdisciplinary)통합으로서 정보활용능력과 정보의식이라는 주제가 중심이 되도록 관련 학문의 내용을 재구성한 형태를 띠고 있다.

「정보와 매체」의 통합 교육적 성격을 도표화하면 다음의 <표 IV-62>와 같이 「기술」, 「정보산업」, 「사회 문화」, 「윤리」 등 다양한 교과와 문헌정보학, 교육공학, 논리학 등의 학문 영역으로 이루어져 있음을 알 수 있다.

「정보와 매체」는 또한 사고력 교육으로서의 특징을 갖는다. 사고력 교육 역시 ‘지식의 폭발’이라는 현대 사회의 문제에 직면해서 한계가 노출된 지식중심의 학교교육에서 벗어나 학습자 스스로 자신에게 필요한 지식(정보)을 발견하거나 탐구하는 데 적절한 학습 전략과 사고 전략을 갖추는 것이 필요하다는 생각으로부터 출발하였다. 「정보와 매체」는 각종 정보가 홍수처럼 범람하는 상황에서 중요한 정보, 적당한 근거가 있는 정보, 보다 가치 있는 정보를 판단할 수 있는 비판적이고 논리적이며 창의적인 사고력을 길러 줄 수 있다. 즉 각종 매체에 의해서 전달되는 선전과 광고를 보다 냉정한 입장에서 분석하고 판단하게 됨으로써 그러한 선전의 영향을 일방적으로 받기만 하는 대상이 되기보다는 자신에게 중요한 것은 선택하고 결정하여 수용할 수 있는 능력을 기를 수 있다.

<표 IV-62> 「정보와 매체」의 통합 교육과정으로서의 성격

영역	교육내용	교과영역 (6차 교육과정)	학문영역
1. 정보·매체의 이해 정보사회의 이해	- 정보의 뜻과 성질 - 매체의 종류의 성질 - 정보 사회의 특징과 변화	정보산업 기술 산업	정보학
2 정보·매체의 활용 (정보능력)	- 매체의 조작 능력 - 정보의 접근, 선택, 분석, 평가, 적용(문제해결) - 정보의 표현 - 매체의 제작	기술 산업 정보산업	문헌정보학 신문·방송학 교육공학 컴퓨터 공학
3. 정보 의식, 문화의식	- 특징 - 문화 · 대중문화 · 청소년 문화 · 정보 문화 · 정보 윤리	사회 문화 윤리 정보산업 기술 가사	논리학 윤리학

궁극적으로 학생이 자신의 개인 생활과 사회 생활을 스스로 평가하여 개인의 발전과 보다 좋은 사회를 창조할 수 있도록 도울 수 있는 교육과정이다. 「정보와 매체」는 평생교육(Life Long Education)으로서의 성격을 갖는다. 평생교육이란 한 개인에게 생의 전 과정을 통하여 생활의 질을 향상시키고 나아가 집단과 사회의 발전을 도모할 수 있도록 다양한 학습의 기회를 평등하게 보장하여 줌으로써 교육 역량을 극대화하려는 것으로서 미래 사회가 지향해야 할 새로운 교육 이념이다. 급변하는 현대사회에서 발생하는 많은 문제들과 주어지는 새로운 역할들을 보다 성공적으로 해결하고 적극적으로 적응하여 보람된 삶을 성취하기 위해서는 일정한 기간동안 받는 정규학교 교육만으로는 불가능하여 평생을 통한 형식적, 비형식적, 무 형식적 교육을 총망라한 지속적인 교육이 필요하게 되었다.

정보사회에서 학교교육은 단순한 지식의 전달이 아니라 학생들로 하여금 자신의 문제를 스스로 해결할 수 있는 방법을 가르쳐야 하고, 이러한 능력의 전이를 통해서 사회의 다양한 정보제공기관과 정보원으로부터 정보를 획득하고 이를 문제해결에 적용할 수 있도록 해야 하는데, 「정보와 매체」는 지식의 단순한 전달이 아니라 스스로 지식과 정보를 내면화함으로써 자신의 문제를 해결할 수 있는 능력을 길러 주는 교육과정이다. 즉 평생교육의 개인별 적응 능력을 길러 주기 위한 교육과정이다.

「정보와 매체」는 또한 인간교육을 지향한다.

인간교육이란 계속해서 ‘자아실현’을 추구하는 인간을 육성하기 위한 교육이며, 아울러 인간의 개성과 잠재 가능성, 역량, 도덕성을 길러 주기 위한 교육이다. 따라서, 인간교육은 지식을 일방적으로 전달하고 주입하는 교육내용과 방법으로는 실현시킬 수 없다. 「정보와 매체」는 학습자가 자신의 수준에 맞는 개별적인 의미를 자율적으로 탐구하여 획득할 수 있는 능력과 건전한 문화인으로서의 자질을 기를 수 있도록 짜여진 인간교육과정이다. 즉 자기 삶의 조건을 스스로 개선하여 그 조건 안에서의 충족감을 즐기는 사람을 계발하기 위한 교육과정이다.

(2) 목표

교육목표란 교육의 성과로서 학습과정이나 학습경험(교과내용)을 통해서 학생들이 이루고자 하는 행동변화를 지칭하는데, 「정보와 매체」는 정보사회에 대한 이해와 정보매체에 대한 성격과 활용법을 익혀서 정보활용능력과 정보의식을 배양하고 열린 자아인을 길러내기 위한 교육과정이다. 따라서, 「정보와 매체」는 다음과 같은 세부목표를 갖는다.

① 지적영역

첫째, 정보의 접근·분석·적용 및 평가과정을 통해서 문제해결 능력과 탐구능력을 지니게 한다.

둘째, 정보산업의 내용과 정보사회의 전망을 통하여 자신의 적성에

맞는 진로를 선택할 수 있는 능력을 기른다.

② 기능영역

셋째, 다양한 정보매체의 특징과 올바른 이용법, 제작능력을 익혀서 실생활에 적용시키는 요령을 터득한다.

넷째, 일상생활에 많은 영향을 주는 정보매체의 성격을 이해하고 독서자료의 선택요령, 영상매체의 시청방법 등 정보매체의 건전한 수용능력을 기른다.

③ 태도영역

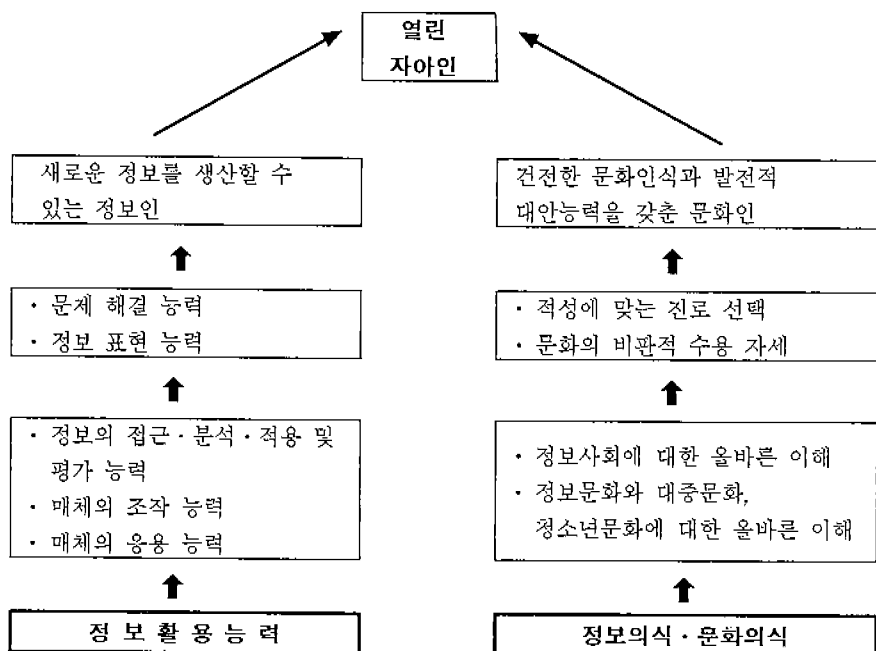
다섯째, 학생 자신이 처한 사회적 환경과 정보매체에 대한 이해를 통하여 정보사회가 개인과 사회, 국가 등에 미치는 영향을 지각(awareness)하고 그 대응방안을 모색할 수 있다.

여섯째, 정보문화와 청소년 문화의 성격과 문제점 및 대책을 이해하고 건전한 문화의식을 갖춘 문화인으로서의 자질을 함양한다.

일곱째, 토론과 발표과정을 통하여 건전한 비판력과 대안 제시 능력을 기르고 공동체 의식을 함양하여 민주시민으로서의 자질을 익힌다.

위에서 열거한 「정보와 매체」의 목표를 도표화하면 다음 [그림 VI-1]과 같이 「정보와 매체」는 정보능력과 정보의식 그리고 문화의식의 함양을 통해서 궁극적으로 열린 자아인을 길러 내기 위한 교육과정임을 알 수 있다.

[그림 IV-1]에 나타난 바와 같이 정보교육이 추구하는 정보활용능력이란 궁극적으로 스스로 자신의 문제를 해결할 수 있는 지적능력으로서, 정보의 취사선택, 가치판단, 새로운 정보의 생산과 같은 창조적 활동을 위한 학습방법의 학습(Study How to Study, Learn How to Learn)을 통해서만 얻을 수 있는 능력이라고 할 수 있다.



[그림 IV-1] 「정보와 매체」 교과목의 목표

또한 정보활용능력, 정보의식, 문화의식교육은 산업사회에서처럼 획일적인 지식을 교사가 학생에게 일방적으로 전달하는 식의 교수·학습방법에 의해서는 습득하기 어려운 능력이다. 따라서, 「정보와 매체」에서 추구하는 정보능력은 교수·학습이론측면에서 다음과 같은 특징을 갖는다.

첫째, 구성주의 학습이다.

구성주의 학습이론에서는 학생이 스스로 자신을 설계할 수 있는 능력을 강조하고, 학생 개인이 능동적으로 경험을 이해하고 해석하며 의미를 구성하는 것으로 본다. 따라서 구성주의란 개인이 지식을 획득하고 스스로 의미를 부여하는 것뿐만 아니라, 학습자와 외부세계와의 상호작용적 과정에서의 '의미구성'을 뜻하는 것이다. 결국 구성주의 학습이론에 의하면 지식이나 정보의 획득과 활용능력의 개발은 학생 자신만이 할 수 있고 또 자신이 스스로 해야 한다.

「정보와 매체」는 학생 스스로 자신의 정보문제를 규정하여 이를 해결해 나가는 과정을 통해서 스스로 학습과정에 의미를 부여하고 정보를 활용할 수 있는 능력과 자신이 발견한 새로운 정보를 재구성하여 전달할 수 있는 능력을 키우기 위한 교육과정으로써 구성주의 학습을 가능하게 해준다.

둘째, 인지주의 학습이다.

인지주의 학습이론에 의하면, 학습은 주로 학습자의 내부에서 일어나는 것으로 기존의 정보와 새로운 정보의 조합이다. 즉 학습은 정보능력과 같은 지적기술을 이용할 때 더 효과적으로 일어난다.

「정보와 매체」가 추구하는 정보능력은 개성적이고 독특한 창의성을 중시하는 정보사회에서 확일적이고 억압적인 학교체제와 주입식 위주의 수업틀에서 과감히 벗어나 자율적이며 개방적인 학습활동이 될 수 있도록 도와주어 인지주의 학습이 가능하다.

셋째, 문제 해결력 및 창의력 학습이다.

문제해결학습은 인간의 지적추구행동 중 가장 복잡한 학습유형이며, 다른 모든 학습이 선행된 후 마지막에 일어나는 학습으로서 정적 전이(Positive Transfer)가 뛰어나다는 특징을 갖는다. 또한 창의력은 문제를 정확하게 이해하여 주어진 시간 안에 많은 아이디어를 제시할 수 있으며, 주어진 자료를 재 정의할 줄 알며, 엉성한 것을 정교하게 만드는 능력이다. 「정보와 매체」를 통해 기르려고 하는 정보능력과 정보의식 등은 학생들이 가정, 사회, 학교생활에 부딪치는 다양한 문제를 스스로 해결하도록 돕는 역할을 수행하는 문제해결 및 창의력 학습이다.

넷째, 발견학습이다.

발견학습(Discovery Learning)이란, 단편적인 사실이나 지식으로부터 일반적인 원리를 추출해 내는 사고과정을 중시하는 학습원리로서 브루너(Bruner)는 과학자가 새로운 법칙이나 원리를 발견해 내는 것처럼 학생들도 발견에 의하여 지식이나 원리를 학습할 수 있음을 지적했다.

「정보와 매체」는 교사가 문제해결과정 전부를 학생에게 알려주는 주입식 교육활동과는 달리 학생 스스로 자신의 정보문제를 정리하고, 그 문제를 해결할 수 있는 전략을 수집하여 자료를 수집·분석·적용·평가하는 발견 학습이다.

(3) 내용

「정보와 매체」의 교과내용 영역 및 내용체계는 정보와 정보사회 그리고 정보매체에 대한 이해를 바탕으로 정보에 대한 접근, 분석, 적용 및 평가 능력과 재창조 능력, 정보의 표현능력을 길러주기 위한 것으로 짜여져 있음을 알 수 있다.

<표 IV-63> 「정보와 매체」 교과의 내용영역

영역	지식	기능	태도
내용	1. 정보와 매체의 특성 - 정보의 원리 - 정보의 가치 - 매체의 뜻과 종류 - 매체의 성질 2. 정보 활용 능력 - 문제 해결 능력 - 정보의 생산과 전달 3. 정보사회에 대한 이해 - 정보사회의 특징 - 정보사회에 대한 전망과 진로선택	1. 매체의 조작 기능 - 매체별 특징 - 매체의 이용법 2. 매체의 제작 기능 - 매체를 이용한 정보 관리 3. 학습과 매체 표현 - 매체의 수용능력 - 매체를 이용한 정보표현	1. 정보의식 - 정보윤리와 책임 - 사적권리의 보호 2. 문화의식 - 대중 문화 - 정보 문화 - 청소년 문화 → 문제와 대책

(4) 지도방법

「정보와 매체」는 통합교육과정이므로 그 지도방법은 통합교육과정의 일반적인 지도방법을 따르는 것이 바람직하다. 또한 창의적인 사고력

과 문제해결능력을 길러줄 수 있도록 지도한다.

<표 IV-64> 정보와 매체」 교과와 내용체계

단 원	내 용
정보와 매체란 무엇인가	· 왜 정보와 매체를 공부하는가 · 정보매체의 발달과 유통 · 정보화 사회와 인간생활
정보매체와 정보 접근	· 정보요구와 접근 · 문헌 정보 · 영상 정보 · 전자 통신 정보 · 체험 정보
정보매체와 정보분석	· 정보의 유용성과 분석 · 과학적 정보 분석 · 영역별 정보 분석
정보매체와 정보 적용	· 정보의 창조와 표현 · 정보 표현과 논술 · 학교 학습과 매체 · 컴퓨터를 이용한 정보 관리
정보매체와 정보 평가	· 정보 평가의 의미와 방법 · 정보 평가의 기준 · 단계별 정보 평가
정보매체와 현대생활	· 정보사회와 정보문화 · 정보생활과 평생교육 · 정보화와 우리의 자세

전인적 인간형성이라는 관점에서 통합교육과정이 학습지도에 주는 의미는 결국 학습이 이루어지는 과정을 중시해야 한다는 점, 정의적 특성이 고려되어야 한다는 점, 배운 것이 생활에 활용되도록 해야 한다는 점, 지식과 지식간에는 서로 관련을 맺도록 학습이 이루어져야 한다는 점, 그리고 교사의 가치관이 일관되어야 한다는 점 등이다. 통합교육과정은 특정한 분야의 지식에만 한정되지 않고 여러 분야의 지식을 개방적인 입장에서 통합하는 안목을 강조하므로 학생의 지적, 정의적, 신체적 발달 수준에

비추어 각기 그들이 보는 관점과 지식을 충동원하는 것이 교육과정 체계상, 그리고 수업의 진행 과정상 허용되어 학습과정이 흥미롭고 활기가 넘칠 수 있다.

「정보와 매체」를 지도함에 있어서는 통합교육과정의 장점을 살릴 수 있는 수업원리가 적용되어야 하는데, 일반적인 수업원리는 다음과 같다.

첫째, 창의적인 수업을 운영한다.

창의적인 수업운영이란 교육 계획 수립의 융통성, 수업 공간 구성의 융통성, 자유로운 매체 개발 및 활용, 교·내외의 자유로운 인적 자원 활용 등을 포괄하는 의미이다. 또한, 창의적인 수업풍토의 조성을 위해서 교사는 학생들의 지적, 정의적 반응에 대해서 항상 수용하는 분위기를 조성할 필요가 있으며, 현재 성취도가 높은 학생이건 낮은 학생이건 상관없이 누구나 학습 활동에 적극적으로 참여하도록 허용한다. 또한 교사는 관련 자료의 수집·분석에 적극적이어야 한다.

둘째, 자율적인 학습분위기를 조성한다.

자율적인 학습분위기 조성이란 학습을 촉진하는 지도이어야 한다는 것이다. 학습은 교사가 아닌 학생이 하는 것이며 교사는 단순히 지식의 전수자가 아니라 학생들의 학습이 자율적으로 이루어지도록 도움을 주는 존재여야 한다. 기초적인 개념, 기능, 태도를 알도록 하는 학습내용에서는 교사의 주도권이 많을 수 있지만 이들 개념, 기능, 태도를 응용하는 능력을 키우는 이른바 ‘하도록 하는 학습’이나 ‘되도록 하는 학습’수준에서는 학생들의 자율적 학습자세가 중요한 학습 조건이 되기 때문이다.

셋째, 학생 상호간의 협동심을 조장한다.

통합 교육과정은 개인의 내면적인 통합뿐만 아니라 개인간의 통합, 사회의 통합을 중요한 정신으로 내세우므로 학생 개인의 생각과 감정을 자유롭게 발표하도록 함과 동시에 다른 학생도 동등한 기회를 보장받아야 한다는 의식을 갖도록 수업 분위기를 형성한다.

넷째, 과정을 중시한다.

학생들이 학습활동에 동참하고 활동하는 학습과정이 학생 자신의 자연스러운 삶의 한 부분이 될 수 있도록 표현과 탐구과정을 강조하고, 활동과 경험을 중시함으로써 학생이 학습의 주체로서 자발적으로 참여하도록 한다.

(5) 평가

평가란 교육프로그램을 실시한 결과로 학생들에게 일어난 행동의 변화를 측정하는 것으로서 교육과정 평가, 수업 프로그램 평가, 학생 평가의 세 가지 수준으로 나뉘어진다. 교육과정을 평가할 때는 수업 프로그램도 평가해야 하며, 수업 프로그램을 평가할 때는 학생 평가도 포함되므로 학생 평가는 교육 평가에서 가장 기본적인 일이다.

「정보와 매체」의 평가는 「정보와 매체」의 성격과 목표 등이 실제 학생들의 사고와 행동에 실현된 정도에 그 초점이 맞추어져야 한다. 따라서 단순한 지식의 암기 정도보다는 정보 문제 해결 과정에서의 정보 문제에 대한 이해, 적용, 분석, 종합 및 표현 능력 모두가 평가의 대상이 되어야 하며, 정의적·기능적 측면에서도 평가가 이루어져야 된다. 아울러 이러한 평가결과가 각 교육 과정에 적절히 환류(feed-back)되어야 한다.

특히, 정보문제해결에 대한 태도와 자율적인 학습경험에 대한 자기 평가와 진단이 이루어져서 학생의 자주적인 학습을 촉진할 수 있도록 하는 것이 매우 중요하다.

「정보와 매체」는 정보와 매체의 이해를 바탕으로 정보와 매체의 비판적 수용 능력과 정보의 활용 능력 그리고 건전한 정보 문화인을 기르는 것을 목표로 하고 있으므로 이러한 목표 달성 정도를 측정하는 평가 영역을 크게 정보와 매체에 대한 사고력, 정보와 매체에 대한 실천력, 정보와 매체에 대한 태도로 나누어 볼 수 있다.

정보와 매체에 대한 사고력이란 정보와 매체의 특징 이해, 정보의 접

근, 분석, 종합, 평가, 표현의 방법 등과 관련된 지적인 영역이다. 정보와 매체에 대한 실천력이란 매체의 조작 능력 및 제작 능력과 같은 기능적 영역이다. 정보와 매체에 대한 태도란 자신의 정보 생활에 대한 반성과 계획, 정보 사회에서의 진로, 건전한 정보문화의 수용 등 가치화되고 인격화된 내용을 포함하는 정의적 영역이다.

정보교육의 평가방법에서는 객관식보다는 논술형태의 주관식 평가가 적절하다. 그리고 자료의 준비 정도, 발표력, 타인의 주장에 대한 비판력 등의 행동 관찰을 통하여 학생이 주어진 제반활동에 얼마나 적극적으로 참여하며, 그 수준은 어느 정도인지를 기록하여 평가에 반영하여야 할 것이다. 또한, 학습과제나 생활과제를 부여하여 그 과제에 대한 해결능력을 평가하고, <미디어 일기장 쓰기>, <독서 학습 노트 기록> 등을 통해서 학생이 꾸준히 정보 능력에 대한 태도와 가치를 실현시켜 나갈 수 있도록 평가가 이루어지는 것이 바람직하다.

따라서, 「정보와 매체」 평가는 다음과 같은 관점에서 이루어진다.

첫째, 지식영역의 평가는 단순한 사실보다 정보와 매체에 대한 개념 및 원리의 이해 정도와 정보사회에 대한 이해와 대처능력을 평가한다.

둘째, 기능 영역의 평가는 정보의 접근·분석·적용·평가를 통한 문제 해결 능력과 매체의 이용과 제작을 통한 정보의 전달 능력에 역점을 두고 평가한다.

셋째, 정의적 영역의 평가는 개인적 정보요구와 정보 사회의 정보 요구에 비추어 객관적인 가치와 태도의 내면화 정도를 평가하도록 한다. 특히, 정보에 대한 윤리감과 사회적 책임감의 형성여부를 평가한다.

또한 「정보와 매체」는 다음과 같은 요소에 중점을 두어 평가한다.

첫째, 정보와 매체의 의미 및 선택 방법

둘째, 정보 사회에 대한 이해와 생활의 변화

셋째, 정보의 접근·분석·적용·평가 및 재창조 능력

넷째, 정보 제공 기관의 다양한 학습 정보원을 이용한 학습 과제 해

결 능력

다섯째, 정보 사회 발전에 대한 전망과 진로의 선택 능력

5. 조사결과 요약 및 시사점

공공 부문에서 청소년 정보교육을 담당하고 있는 기관들(청소년 생활권 수련시설, 지역정보센터, 우체국 정보교육센터, 주민 정보교육센터 및 초·중등학교)의 정보교육 관련 기반 자원을 조사한 결과는 다음과 같다.

1) 생활권 수련시설

청소년 생활권 수련시설의 정보교육을 위한 기반 자원은 열악한 편이다. 교육용 컴퓨터 보유수, 정보교환 수단의 요체인 모뎀과 렌 보유현황 그리고 인터넷 전용선 설치 현황 그리고 정보관련 전문 인력보유현황 등 모든 부문에서 열악하다고 할 수 있다. 특히 청소년 문화의 집이 청소년 수련관에 비해 상대적으로 더 열악하다.

첫째, 컴퓨터 보유현황은 교육용의 경우 기관당 평균 8.33대였으며, 교육용 컴퓨터를 전혀 보유하지 않은 청소년 수련시설이 무려 65.2%에 이른다. 특히 생활권 청소년 수련시설 중 문화의 집이 수련관보다 더욱 열악하다.

둘째, 전체적으로 생활권 수련시설이 보유하고 있는 모뎀은 평균 1.7대에 불과하며, 특히 모뎀을 전혀 보유하고 있지 않은 수련시설이 전체 수련시설의 경우가 40.6%에 이른다. 컴퓨터 보유현황과 마찬가지로 모뎀 보급률에서도 청소년 문화의 집이 수련관해 비해 저조하다. 렌의 보유현황은 더욱 열악하다. 전체 생활권 수련시설중 렌을 설치하고 있는 경우가

29.7%에 불과하다. 수련관의 경우 전체의 45.5%가 렌을 설치하고 있었으며, 문화의 집은 12.9%만이 렌을 설치하고 있어 수련관에 비해 상대적으로 낮은 렌 보급률을 보이고 있다.

셋째, 정보교환수단의 요체인 인터넷 전용선의 경우 인터넷 전용선을 설치하고 있지 않은 생활권 수련시설이 68.8%에 이르며, 생활권 수련시설 중 수련관의 경우 인터넷 전용선이 설치되어 있는 경우가 전체의 48.5%를 차지하고 있어 수련관의 절반 정도가 인터넷 전용선이 설치되어 있는 반면, 문화의 집은 불과 12.9%만이 인터넷 전용선을 설치하고 있었다.

넷째, 정보관련 전문 인력 보유현황을 살펴보면, 생활권 수련시설 중 전문인력을 전혀 보유하지 못한 경우가 45.3%였고, 있는 경우에도 1명에 불과한 경우가 대부분(42.2%)이었다. 생활권 수련시설 중 수련관의 경우 전문인력이 ‘없다’고 응답한 경우가 30.3%, ‘1명’은 51.5%로 나타난 반면, 문화의 집의 경우 ‘없다’는 61.3%, ‘1명’은 32.3%로 조사되어 수련관에 비해 문화의 집이 상대적으로 더 전문인력이 부족함을 보여주고 있다.

다섯째, 생활권 수련시설 중 청소년 정보교육 프로그램을 운영하는 곳은 43.8%에 불과했으며, 수련관의 경우 51%가 운영하고 있었으며, 문화의 집은 35.5%만이 운영하고 있다. 따라서 수련관이 문화의 집보다 정보화 프로그램 운영률이 상대적으로 높았다.

여섯째, 정보화관련 교육프로그램의 운영방식을 조사한 결과 수련관의 경우 ‘자체지도자와 자체 전산교육시설을 이용한다’는 응답이 47.1%, 외부컴퓨터 관련 전문가를 초빙하여 자체 교육시설을 이용한다’는 응답이 41.2%, 기타가 11.8%로 나타났다. 또한 문화의 집은 ‘자체지도자와 자체 전산교육시설을 이용한다’에 45.5%, ‘외부 컴퓨터 관련 전문가를 초빙하여 자체 교육 시설을 이용한다’에 54.5%의 응답률을 보였다. 결국 두 수련시설 모두 정보화 교육 프로그램을 운영할 때 자체시설이나 지도자를 이용하거나 여건이 되지 않을 경우 외부지도자를 초빙하여 자체시설을 이용하는 방식을 취하고 있다.

일곱째, 전반적으로 생활권 시설에서 제공하고 있는 청소년 대상 정보화프로그램교육의 내용은 기초적인 컴퓨터 사용을 위한 운영체제와 문서작성과 관련된 사무자동화 과정과 컴퓨터 조작에 필요한 기초능력이나 단순한 컴퓨터 이용 기회를 제공하는 것에 국한되어 있고, 정보의식이나 정보윤리의식을 고취하는 것과 같은 내실 있는 정보교육은 등안시 되고 있다.

여덟째, 생활권 수련시설에서 실시하는 정보교육의 수강료는 전반적으로 정부지원이나 자체부담보다는 수강생 본인 부담의 비중이 높은 것으로 나타났다. 공공의 청소년 정보교육이 필요한 중요한 이유중의 하나는 공적 자금을 투입하여 정보화과정에서 발생할 수 있는 지역간, 계층간 불평등 문제를 해소하자는데 있을 것이다. 그러므로 수강생 개인의 부담에 의존하는 정보교육에서 탈피하여 공적 자본을 통하여 모든 청소년에게 고른 정보교육 기회를 제공할 수 있는 정책적 제도적 뒷받침이 필요할 것이다.

아홉째, 청소년 생활권 수련시설들이 정보교육 프로그램을 운영하는 과정에서 부딪치는 어려움은 청소년들의 참여부족 보다는 그 프로그램을 운영하는데 필요한 시설, 장비, 예산, 프로그램, 지도자와 같은 기반 자원의 부족 등이었다. 오히려 청소년들의 참여도에 대해서는 긍정적인 반응을 보였다는 점에 주목할 필요가 있다. 환언하면, 정보교육 프로그램에 대한 청소년들의 참여는 높지만 이를 뒷받침해줄 수 있는 기반 자원 및 여건이 부족해서 청소년 생활권 수련 시설들이 정보교육 프로그램을 운영하는 데 어려움을 겪고 있다고 할 수 있다.

2) 공공 정보교육기관

첫째, 공공 정보화 교육기관(지역정보센터, 우체국 정보교육센터, 주민 컴퓨터 교실)의 컴퓨터 보유현황을 살펴보면, 20개 기관이 보유하고

있는 컴퓨터 대수는 총 452대로서 한 기관 당 평균 19.2대의 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 보유하고 있는 컴퓨터들은 모두 IBM기종 펜티엄급과 486급이었고, 386이나 매킨토시 기종은 전혀 없었다. 특히 486 보다는 펜티엄급의 컴퓨터가 대부분이므로 컴퓨터 장비면에서는 현대화를 이루었다고 볼 수 있다.

둘째, 전체 공공 정보화교육기관의 전체이용자중 청소년이 이용하는 비율은 대략 20-60% 수준이었고, 공공 정보교육기관별 청소년 이용비율은 우체국 정보교실과 주민 정보교실에 비해 지역정보센터에서 높게 나타났다.

셋째, 정보화 관련 프로그램(컴퓨터교실 등)의 운영 형태는 전체적으로 ‘이용자의 자율적 이용과 교육프로그램을 같이 운영하는 기관이 75%로 가장 높았다.

넷째, 공공 정보화교육기관의 PC통신이나 인터넷이용율은 95%로 나타나 거의 대부분이 정보화관련 교육프로그램 운영 시 PC통신이나 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

다섯째, 청소년 생활권 수련시설에서와 마찬가지로 공공 정보화교육기관이 제공하는 교육내용은 전체 기관의 73.7%가 컴퓨터 기초이용법에 대한 교육이었던 반면, 정보능력이나 정보의식에 초점을 두고 교육한다는 응답은 10.5%에 불과했다.

세부적인 내용을 살펴보면, 전체 공공 정보교육 기관중 O/S 및 유틸리티교육을 실시하는 기관은 90%, ‘학습용, 교육용 소프트웨어’교육은 40%의 기관이, 통계프로그램은 35%의 기관이, ‘게임/오락 프로그램’은 20%의 기관이 참여하고 있었으며, 그래픽 디자인을 교육하는 곳은 전혀 없었다.

여섯째, 공공 정보화교육기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 부딪치는 애로사항으로는 전체응답자의 대부분이 주로 ‘예산 및 경비’로 인한 어려움을 겪고 있는 것으로 조사되었다.

일곱째, 공공 정보화교육기관들은 정보교육 프로그램의 활성화를 위해 84.2%가 ‘청소년시설이나 학교 등 청소년관련기관과 지역정보센터 등 정보화 관련 공공기관의 연계사업을 통해 실시하여야 한다’고 응답하였다. 하지만 ‘청소년 시설 등 청소년관련 공공시설과 민간시설기관(컴퓨터학원)의 연계사업을 통해 실시하여야 한다’는 응답률은 15.8%에 불과하였다.

3) 학교의 정보교육 기반 자원 실태

첫째, 교육정보화를 앞당기기 위해 학교에 컴퓨터를 비롯한 정보화 기기를 대대적으로 확대 보급하겠다는 정부의 의지에 따라 학교의 교육용 컴퓨터의 총 보유량은 상당한 수준에 이르렀다. 하지만 보급된 컴퓨터 중 40%가 386급 이하의 낙후된 기종이고, 이러한 기종의 낙후성은 초등학교와 중학교에서 비해 심하다. 예컨대, 초등학교와 중학교의 경우 386이하의 기종이 각각 전체 보급된 컴퓨터의 50%에 달한다. 하지만 일반고등학교의 컴퓨터 보급은 오히려 초등학교와 중학교에 비해 상대적으로 열악하다. 이와는 대조적으로 실업계 고등학교와 특수고등학교의 PC 한 대당 학생수는 각각 6.4명과, 13.8명으로 일반계 고등학교에 비해 월등한 컴퓨터 보급율을 보이고 있다.

둘째, 학생용 컴퓨터 보급과는 달리, 지금까지 보급된 교사용 PC는 주로 586급 이상이 주종을 이루고 있어서 기종 낙후의 문제는 없다고 할 수 있다. 기종별로 교사용 컴퓨터 보급율을 살펴본 결과 학생용 컴퓨터에서 486이하의 컴퓨터가 주종을 이루던 것과는 달리 보급된 교사용 컴퓨터 중 대부분은 586 급 이상의 기종이었다.

셋째, 학교 전산망 구축과정에서의 문제점으로 제기될 수 있는 것은 조기정보교육 필요성이 대두되는 상황에서 초, 중등 학교보다는 대학을 중심으로 전산망이 구축되고 있다는 것이다. 대학과 전문대는 약 57%의 보급율을 보인 반면, 초·중등학교 및 교육행정기관은 약 1.3%의 보급율

을 보이고 있다.

넷째, 현행 학교교육과정 및 2001년부터 시행되는 7차 교육과정에 의하면 정보관련 교과를 필수과목으로 지정하지 않고 있다. 뿐만 아니라, 가르치는 내용도 정보교육 전반을 다루기보다는 정보능력중 하나인 기본적인 컴퓨터 조작능력을 기르는 것에만 주력하고 있다. 특히 초등학교의 경우에는 학교의 재량에 따라 교과시간이 배당되므로, 안정적인 조건에서 정보교육을 실시하고 있다고 보기 어렵다.

다섯째, 학교의 정보교육은 하나의 독립된 교과로서 별도의 목표와 내용을 체계적으로 제시해 놓고 있지 않다. 정보교육과 관련된 내용들이 초등학교의 실과, 중학교의 기술·산업, 고등학교의 상업, 실용 수학, 기술, 수학I, 공통 과학, 농업, 진로직업 등 여러 교과에 걸쳐 산발적으로 그리고 부분적으로 다루어 다루어지고 있다. 뿐만 아니라 그 교과들에서 다루는 내용도 대부분 컴퓨터 교육에 치중하고 있어 온전한 정보교육을 기대할 수 없는 실정이다.

V. 청소년 정보화정책의 새로운 방향과 과제

1. 청소년 정보화정책의 새로운 패러다임 모색

1) 청소년 중심 정보화정책으로의 전환

청소년의 정보화를 위한 프로그램이나 정책개발에 선행되어야 할 것은 정보사회에서의 청소년 위상에 대한 재고와 정보화 정책과 청소년관계에 대한 새로운 패러다임으로의 전환이다. 요컨대, 1990년대 정보화 정책에서 상정하고 있는 ‘정보수용자로서 청소년’이라는 이미지를 과감히 버리고 정보사회의 주체로서 그리고 정보화를 추진하는 주된 사회세력으로서 청소년을 간주해야 한다는 것이다.

한국사회의 급속한 정보사회로의 변화는 1990년대 중반에 수립되었던 국가 정보화정책이 추구한 목표의 실효성을 상실시킬 정도로 빠른 가속도를 보이고 있다. 컴퓨터, PC통신, 인터넷의 급속한 보급과 이용자 증대는 순전히 정부정책에 의한 결과라기보다는 경제와 사회 등 모든 사회분야의 전략적인 정보화 기재활용에 의한 것으로 보는 것이 타당할 것이다. 그리고 이러한 급속한 정보사회로의 변화를 주도하는 계층이 바로 청소년이라는 점은 청소년 정보화 정책의 패러다임 전환을 요구하고 있다.

특히 정보화와 관련된 모든 산업의 주된 소비계층을 청소년으로 상정하고 있음은 수많은 선전에서 잘 나타난다. 더구나 이 연구의 조사결과에서 나타난 바와 같이 정보화 기재 이용능력에 있어서도 일반국민보다 청소년이 더 높다는 점은 청소년이 정보화 기재에 더 친숙하고 이를 더 잘

활용할 능력이 있음을 보여주는 단적인 증거일 뿐만 아니라 청소년을 통한 정보화정책의 필요성을 보여주는 것이다.

2) 청소년 정보화정책의 새로운 방향

정보화 정책이 궁극적 목표로 삼고 있는 일반국민의 정보화 능력 향상은 결국 청소년을 주요 추진세력으로 상정할 때 그 실제적인 효과를 담보할 수 있다. 그리고 이러한 맥락에서 청소년 정보화 정책의 새로운 패러다임이 필요하며, 이러한 패러다임은 크게 세가지 방향에서 정책에 반영되어야 한다.

첫째, 정보화 정책의 중요한 동반자적 행위자로서 청소년 위상이 정립되어야 한다.

21세기 정보화 정책의 목적은 단순한 컴퓨터 조작능력의 확산이나 이를 위한 홍보차원에 머무는 것이 아니라, 모든 국민이 정보능력을 배양하고 실질적으로 인터넷이나 컴퓨터를 잘 사용할 줄 아는 능력 보유에 있다. 그리고 이러한 정책 목표는 청소년이라는 계층을 상정할 때 실현가능성을 더 높일 수 있다.

이를 위해서는 국가 차원의 정보화 정책에서 청소년을 더 이상 주변세력이나 수혜자 정도로 간주해서는 안되며, 청소년을 통한 국민 정보화 능력배양이나 홍보사업이 이루어져야 한다. 따라서 기존 청소년 정보화정책으로부터 과감한 탈피가 선행되어야 하며, ‘청소년을 통한 전국민의 정보능력 배양’이 정보화 정책에서 중요한 전략으로 채택되어야 한다. 또한 청소년 자신들이 올바른 정보문화를 창출할 수 있는 여건 마련과 자율적인 정보사회 참여를 통한 책임있는 네티즌으로 성장할 수 있는 여건을 마련해야 한다.

이 밖에도 정보화 추진과정에서 발생할 수밖에 없는 지역간, 사회부

문간 정보불평등의 해소를 위한 중요 주체로 청소년은 중요한 의미를 지닌다. 지역간의 불평등해소를 위해 운영 중인 지역정보센터나 우체국정보센터, 주민컴퓨터교실 등의 실제적인 효과가 취약한 것은 결국 그 기관을 이용하는 이용자의 입장을 고려하지 않은 공급자 중심의 시각에서 비롯된 것이며, 그 수용자에 초점을 맞출 때 청소년은 각 기관이 상정하고 있는 내재적 수용자의 핵심적인 고리역할을 할 수 있다.

둘째, 정보화에 따른 청소년계층 내부의 부정적 결과를 최소화하여야 한다.

정보화의 불균형적 발전과정에 발생할 수 있는 청소년 계층 내부의 불평등을 최소화하고 정보사회 규범에 대한 인식의 고취 등을 위한 정책이 추진되어야 한다. 1990년대를 마감하고 새로운 세기로 진입하는 시점에서 볼 때 한국의 정보화 진행은 매우 과도기적 상태에 있는데, 이러한 과도기적 성격이 청소년계층 내부에서도 발생할 수 있기 때문이다.

이번 조사결과에서도 청소년 내부의 지역규모별 차이에 따른 정보화 능력이나 정보사회 전망의 차이가 발견되고 있음이 발견되는데, 이러한 청소년간의 정보생활과 정보사회 인식의 차이는 결국 현시점에서 발생하고 끝나는 문제가 아니라 미래 정보사회에서 더욱 심화되는 결과를 초래할 수 있다. 따라서 청소년 내부의 정보화문제를 극소화할 수 있는 정책의 마련이 시급하다.

셋째, 청소년 자신들 스스로 건전한 정보문화를 창출할 수 있는 여건을 마련하여야 한다.

정보사회로의 급격한 변화는 사회구조의 변화를 수반하게 되고 기존 가치체제나 규범 또한 변화하게 되는데, 이러한 진행형적 상황에서 청소년이 지니고 있던 과거의 규범이나 윤리를 대체할 수 있는 새로운 인식의 틀을 찾지 못한다면 이 또한 청소년의 자아정체성의 위기를 초래할 가능

성이 높다. 이는 청소년들이 정보사회를 어떻게 바라보는가와 직결되며 이에 대한 태도를 결정하는 결정적인 원인을 제공할 것이다. 따라서 정보화 정책에서 청소년이 새로운 청소년 문화를 창출하고 이러한 문화가 바람직한 방향에서 형성되고 발전될 수 있는 여건의 마련은 매우 중요한 의미를 지닌다.

2. 세부추진과제

청소년의 정보의식을 함양하기 위한 기본 정책이나 사업의 세부추진과제는 앞에서 제시한 인식의 전환, 즉 청소년과 정보정책간의 관계에 대한 패러다임의 전환에 따른 세부적인 정책방향과 같은 맥락을 지닌다. 세부 정책이나 프로그램의 추진과제는 크게 3가지 영역인 ‘청소년 중심의 정보화 정책’, ‘정보화에 따른 청소년계층 내부의 부작용 방지’, ‘건전한 청소년 정보의식과 문화의 정립’부분으로 구분하여 추진하여야 한다.

1) 청소년 중심의 정보화 정책

(1) 청소년 정보화정책 추진기구 설치

청소년의 정보화와 관련된 정책은 크게 정보화 정책 담당부처와 청소년업무를 담당하는 부처의 이분법적 추진양상을 보이기 때문에 정책에서의 공통분모를 찾아보기 힘들다. 먼저 정보화정책 담당부처인 정보통신부의 ‘1998년도 정보화에 관한 연차보고서’를 보면, 청소년 정보화정책은 3편 ‘지식정보사회 인적자원 양성’부분의 학교 정보화정책, 그리고 4편 ‘정보화촉진을 위한 여건 조성’의 정보통신윤리 교육과 홍보활동 추진사업에서 발견할 수 있다. 정보통신부의 청소년관련 정보화정책은 21세기 고도

의 지식정보사회를 건설하기 위해 필수적으로 필요한 ‘학생’의 창의력과 사고력의 개발을 위한 현재 학교교육의 혁신을 전제로 하고 있다. 그리고 이러한 교육혁신은 교과서를 탈피한 정보통신기술 매체를 이용한 학습자료의 기법을 수업에 활용하는 ‘교육정보화’를 통해 가능하다고 보고 있다.

학교교육 정보화정책은 대부분 이러한 첨단 멀티미디어 정보기술의 도입과 활용을 위한 기반구축사업을 중심으로 추진되고 있는데, 2000년까지의 추진계획의 대부분이 학교내 PC보급과 전산망 구축, 교사 정보화 능력의 향상에 초점을 맞추고 있다. 또한 2002년까지 수업시간의 1/4을 멀티미디어 환경에서 진행하도록 하는 한편 전체 교원이 정보활용능력을 갖출 수 있도록 할 계획이다. 그리고 학교정보화 기반 구축과 함께 정보기술 활용교육을 강화하기 위하여 2000년부터 시행할 제7차 교육과정에서는 ‘정보사회와 컴퓨터’라는 독립과목을 신설하여 선택·수강할 수 있게 할 계획이라고 밝히고 있다.

이러한 정보화 정책에서 청소년이나 학생에 대한 고려는 학교라는 공간의 하드웨어구축에 초점이 맞추어져 있다는 한계점을 내재하고 있다. 더구나 이번 청소년 조사결과에서도 나타난 바와 같이 학생이나 청소년의 컴퓨터 이용은 이러한 정책이 추구하고 있는 목표, 예를 들어 교사의 컴퓨터 이용능력보다 더 높게 나타나고 있으며, 일선교사 또한 학생의 컴퓨터 이용능력에 의존하여 수업을 진행하고 있는 실정에 있음을 인정하고 있다.

따라서 문제는 교육제도의 정보화 정책의 한계는 청소년의 정보화매체 이용능력 향상을 따라가지 못하고 있을 뿐만 아니라, 청소년 바르게 또는 올바르게 컴퓨터를 이용할 수 있는 능력을 배양할 수 있는 정책의 부재에 있다. 교육제도의 궁극적인 수혜자가 청소년이나 학생임에도 불구하고 결국 인프라구축에만 초점을 맞추으로써 이러한 수혜자가 공급자보다 더 높은 정보화 능력을 지니는 역전현상이 나타나고 있는 것이다.

이러한 정책추진의 오류는 청소년업무를 담당하는 문화관광부의 청소년

년정보화정책에서도 발견된다. 청소년을 위한 장기비전을 제시하고 있는 청소년육성 5개년계획의 경우 청소년 유해정보감시나 모니터단 운영, 또는 청소년단체의 데이터베이스구축과 같은 소극적 차원에서 정책이 추진되고 있으며, 청소년 정책 전체에서 정보화와 관련정책이 차지하는 비율은 매우 낮은 수준에 불과하다.

문화관광부가 이러한 청소년정보화 정책을 추진하는 것은 ‘청소년의 정보화’가 아니라 ‘정보화에 의한 청소년의 육성’이라는 소극적 해석과 관점에 기인한다. 따라서 실행중이거나 계획한 소규모 청소년정보화 정책도 정보화에 따른 부작용의 극소화나 기본적인 인프라구축에 국한되어 있다.

정보화 정책에서 ‘청소년분야 소외’현상은 국가의 정보화정책 추진체계에서도 잘 나타난다. 국가차원의 정보화 정책 추진체계는 1996년 1월부터 시행된 ‘정보화촉진기본법’을 기반으로 수립되었는데, 이 법에 의해 국가 정보화정책 및 정보화기반 구축과 관련된 주요 계획 및 정책의 심의·조정기능을 담당하는 ‘정보화추진위원회’, 그리고 이 추진위원회의 원활한 운영을 지원하기 위한 ‘정보화추진실무위원회’가 설치·운영되고 있다. 또한 분야별 정보화를 효율적으로 추진하기 위하여 행정, 교육, 산업 등 18개 분야별 관련부처 공무원과 민간 전문가가 참여하는 ‘정보화추진분과위원회’를 구성하여 운영하고 있다. 이 밖에 정보화추진에 있어 민간의 참여와 의견 수렴을 활성화하기 위하여 학계, 업계 등 민간 전문가들로 구성된 ‘정보화추진자문위원회’를 구성하여 운영중이다.

그러나 이러한 정부의 공식적인 각종 위원회에서 청소년과 관련된 정책이나 사업을 직접 계획하고 시행하거나 감독할 수 있는 기능을 담당하는 곳은 전무하며, 자문위원회의 구성상에서도 ‘청소년’분야는 소외되어 있다. 이 밖에 실질적인 정보화 정책방향을 수립하는 ‘정보화 전략회의’에서도 청소년과 관련된 논의나 정책에 대한 천명은 찾아보기 힘들다.

따라서 현존하는 정보화정책 추진체계에서 청소년분야가 참여할 수 있는 제도적 보완이 시급하며, 이와는 별도로 청소년의 정보의식이나 정

보문화확산을 위한 정책추진기구인 가칭 ‘청소년 정보화추진 위원회’를 새롭게 수립하여야 할 것이다. 이 기구에서는 기존 교육분야의 정보화 추진 정책과는 별도의 정책방향, 즉 ‘청소년 중심의 정보화 정책’이라는 모델을 설정하고 이를 보다 체계적으로 추진할 수 있도록 정보통신부, 문화관광부, 교육부 등의 정부부처와 청소년단체협의회 등 청소년관련기관이 참여할 수 있어야 한다.

(2) 청소년 중심의 넷맹 탈출 운동 전개

청소년 중심의 정보화 정책 추진을 위한 하나의 실천 가능한 사업으로 ‘청소년 중심의 넷맹 탈출운동’이 필요하다. 청소년이라는 계층의 특성상 부모나 학교교사, 친구 등 다양한 사회적 관계를 맺고 있기 때문에 청소년을 매개로 한 전국민의 인터넷 이용능력 향상을 추진할 필요가 있기 때문이다.

이번 청소년 조사결과에서도 나타난 바와 같이, 청소년의 인터넷 이용능력은 일반국민보다 높은 수준이며, 인터넷을 이용하는 청소년을 자녀로 둔 부모의 경우 두 분 중 한 명이라도 인터넷을 이용할 줄 아는 경우는 전체의 23%, 두분 모두 이용하는 경우는 단 3%에 불과하였다. 반면 48.2%의 청소년이 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 따라서 청소년 10명 중 5명이 인터넷을 이용하고 있지만, 부모의 경우는 10명 중 1.5명 정도만이 인터넷을 이용하는 셈이다.

따라서 부모가 자녀에게 인터넷 이용방법을 가르칠 수 있도록 유도하는 정책이나 사업은 그 주체와 객체의 설정이 잘못된 것이기 때문에 그 실효성 자체가 의심받을 수밖에 없다. 결국 가정의 정보화 전략의 대안은 자녀가 교육주체가 부모가 피교육자가되는 형태에서 그 가능성을 발견할 수 있다는 것이다.

그리고 이러한 정보화교육 체제는 단지 가정에 국한된 것이 아니라 다양한 청소년 활동, 특히 청소년 봉사활동과 연계할 수 있음에 주목할

필요가 있다. 청소년 봉사활동의 경우 대부분이 단순한 노동력 제공에 머물고 있는 실정인데, 청소년의 봉사활동의 범위를 확대하여 정보화능력을 봉사활동의 한 영역으로 설정하여 참여할 수 있다면, 그 효과나 참여도는 매우 높을 것이다.

이제 청소년은 단순히 정보화 정책의 대상이 아니라 정보화 정책을 추진하는 중요한 행위자로 간주될 수 있고, 정책을 입안하고 추진하는 과정에서 이러한 청소년의 위상을 제고할 때 그 실현가능성이 더욱 높아질 것이다.

(3) 부모참여와 지역사회 관련기관의 열린 프로그램 운영

부모는 청소년이 건전한 정보생활을 습득하는데 가장 중요한 환경 중 하나이다. 청소년의 컴퓨터나 인터넷 이용에 대한 부모의 태도나 부모의 정보화 능력은 바로 자녀에게로 이전되기 때문이며 이러한 점은 이번 조사결과에서도 발견되었다. 따라서 부모의 정보화 능력을 향상시키는 프로그램이 학교와 지역사회, 그리고 청소년이 함께 할 수 있는 공간에서 진행되는 것이 중요한 대안으로 제시될 수 있다.

그리고 이를 위해서는 관련 기관간의 유기적인 협조체제의 구축이 선행되어야 하는데, 특히 지역사회에서 활동중인 청소년관련 시설과 정보화 교육기관들의 열린 운영체제의 도입이 중요하다. 현실적으로 부모나 자녀의 경우 대부분 저녁 늦은 시간이나 새벽 시간외에는 별다른 시간적 여유가 없는 것이 사실이다. 물론 현재에도 다양한 생활권 수련시설과 지역정보센터나 주민컴퓨터교실, 우체국정보센터 등이 운영되고 있지만, 이러한 공공기관의 대부분이 공급자 중심의 프로그램 운영에서 벗어나지 못하고 있으며, 그 결과는 수요자인 청소년이나 지역주민의 외면과 낮은 참여로 귀결될 것이다.

따라서 지역사회의 기반자원을 이용한 정보화 확산은 청소년 매개체로 하여 일반시민의 참여를 증대하는 방향으로 추진하되, 각 지역의 특수성

을 감안하여 수요자의 욕구에 맞는 프로그램 운영방식의 도입이 필요하다.

(4) 청소년 중심의 정보화 홍보기능 강화

청소년의 정보화 정책은 청소년을 정책의 수혜자로 간주할 때보다는 정보화의 주체로서 간주할 때 청소년의 적극적인 참여를 보장받을 수 있고 정보화 정책 또한 그 효과를 확보할 수 있음은 앞에서 검토하였다. 따라서 정보화를 위한 다양한 홍보정책 또한 청소년을 주요 매개체로 삼아야 할 것이다.

정보화 수준이나 정보사회의 적응력은 연령이나 계층, 지역에 따라 상이하기 때문에 정보화를 위한 홍보정책 또한 특성화된 형태로 추진되어야 한다. 그러나 이러한 특성화된 홍보정책이나 사업은 그 대상이 증대되는 만큼 재원이 확대되어야 하고 이 때문에 정책의 효율성은 낮을 수밖에 없다. 따라서 다양한 세대의 중심고리 역할을 하는 청소년을 홍보사업의 중심축으로 삼아야 한다.

최근 다양한 매체를 통해 무선통신예절이나 인터넷의 건전한 이용방안에 대한 홍보사업이 적극 추진되고 있는데, 청소년이 향후 정보사회의 주역이라는 미래지향적 관점뿐만 아니라 현재의 정보화매체의 적극적인 이용자로서 청소년의 위치를 고려할 때 정보화와 관련된 다양한 홍보정책에서 청소년을 중심적 위치로 간주하여야 한다.

2) 청소년 정보화 부작용 방지

(1) 정보격차 해소를 위한 지역사회 정보화기관 프로그램 개선

정보사회로의 진전에 따른 지역간, 계층간 정보격차의 확대는 어쩔 수 없는 현상으로 간주될 수도 있지만, 청소년들 내부의 정보격차는 단순히 일시적인 현상이거나 향후에 해결될 문제로 간주하는 것은 미래사회에서

발행할 수 있는 중요한 문제를 은폐하는 것과 같다. 청소년은 현재 사회뿐만 아니라 미래사회의 청사진이기 때문이다.

이번 조사결과에서도 나타나듯 청소년의 정보격차는 일차적으로는 가정의 정보화 수준에 기인하지만, 보다 그 범위를 확대하면 지역간의 격차에 의한 영향이 중요하다. 특히 청소년의 경우는 일반국민과는 달리 성별 차이에 따른 정보격차는 심각하지 않았으나 지역간의 격차와 정보화 매체의 접촉경험에 따른 정보사회의 전망 차이는 현재의 청소년이 지닌 정보격차가 향후 정보사회에서 발생할 수 있는 부정적 결과의 주요 원인으로 간주할 수 있다. 이와 관련하여 최근 지역정보화정책이 적극 추진되고 있음은 환영할 일이다. 특히 주민컴퓨터교실이나 지역정보센터 추진은 지역적 규모를 고려하여 정보화가 낙후된 지역에 대한 지원책으로 그 의미를 찾을 수 있다.

그러나 이러한 지역간의 정보격차 해소를 위한 공공기관의 운영실태를 조사한 결과에 따르면 지역중심의 정보센터 이용자 집단이나 프로그램 운영에서 많은 문제점이 발견되고 있다. 특히 대부분의 기관이 컴퓨터를 제공하는 수준에 머물고 있을 뿐 지역주민을 대상으로 하는 컴퓨터교육이나 정보화교육프로그램은 활성화되고 있지 못하고 있다.

따라서 설치된 기관이 진정으로 지역주민의 정보화능력 배양에 기여하기 위해서는 보다 실질적이고 그 혜택이 다양한 계층에게 파급될 수 있는 새로운 전략의 모색이 필요하며, 이러한 전략의 핵심대상을 청소년계층으로 상정해야 한다. 그리고 이러한 프로그램의 운영은 지역사회 특성, 특히 지역사회 구성원들의 특성에 맞는 내용으로 구성되어야 한다.

(2) 컴퓨터 지원운동의 확산

정보사회에서의 청소년 성장에 필수적인 것은 정보네트워크와 정보에 대한 접근의 보장, 그리고 이를 위한 컴퓨터 이용이 가능해야 한다는 점이다. 조사결과에 따르면 청소년을 자녀로 둔 가정의 컴퓨터 보유율은

63.7%로 일반가구의 컴퓨터 보유율 51.8%보다 높은 수준이지만, 아직 10명 중 4명은 손쉽게 컴퓨터를 이용할 수 있는 환경을 갖추지 못하고 있음을 보여준다. 더구나 청소년을 자녀로 둔 가정의 PC통신 이용율은 35.1%, 인터넷 이용율은 25.1%로 10명 중 2-3명만이 가정에서 컴퓨터 네트워크에 참여할 수 있는 수준이며, 지역규모별로 큰 차이를 보이고 있다.

따라서 모든 청소년들이 거주지역이나 경제적인 여건, 신체적 장애나 이용능력에 관계없이 필요할 경우에 언제라도 컴퓨터를 이용하여 원하는 정보를 얻을 수 있는 환경을 구축하기 위한 정책이 추진되어야 한다. 그리고 이러한 컴퓨터 지원사업은 1980년대부터 추진되어온 정보통신단말기 보급정책과는 다른 맥락에서 접근해야 한다. 1980년대 말부터 추진되어온 통신단말기 보급은 정보통신기술의 발전속도에 비해 매우 낙후되어 있고 청소년의 특성상 통신만을 목적으로 컴퓨터를 이용하는 경우는 매우 드물기 때문이다. 따라서 PC통신이나 인터넷서비스가 급속히 증가하고 있는 시점에서 볼 때, 1999년부터 실시된 '인터넷PC보급 사업'과 같은 유사한 컴퓨터 보급사업과 무상의 보급사업이 병행하여 실시될 필요가 있다.

먼저, 인터넷 PC보급 정책이 국민에게 호응을 얻는 가장 기본적인 이유 중 하나는 가정내 청소년의 컴퓨터 이용요구라고 볼 수 있다. 즉, 가정에서 청소년을 자녀로 둔 경우의 구매율이 높을 것이라는 추측이 가능하다. 따라서 현재 일률적으로 책정된 가격이나 구매방법을 보다 세분화하여 다양한 형태의 구매방법을 제시하는 방안이 필요하다.

두 번째 지원방법은 컴퓨터 구매가 어려운 청소년을 대상으로 하는 무상 보급사업인데, 특히 농어촌지역이나 도시 빈민층 등 경제적인 사정으로 PC를 보유할 수 없는 지역에 거주하는 청소년을 중심으로 추진되어야 한다. 이와 관련하여 1997년 정보통신부는 'PC 재사용 및 재활용 활성화 대책'을 수립하여 공공부문의 중고 PC를 소외지역계층에 무상 보급하는 것을 추진하고 있다. 특히 매해 100만대 정도의 중고 PC가 배출될 것으로 전망되고 있는데, 이러한 중고 PC를 경제적으로 어려운 가정에 지원

할 필요가 있으며, 단순히 컴퓨터의 무상제공차원에 그치는 것이 아니라, 수혜자 가정의 청소년을 대상으로 관련된 정보화교육프로그램을 병행하여 실시하여야 한다.

3) 청소년의 건전한 정보의식과 문화 창출 지원

앞에서 살펴본 정보화에 따른 부작용 방지나 정보화정책에서의 청소년이 위상정립을 위해 가장 선행되어야 할 것은 청소년 자신들의 건전한 정보의식과 문화의 정립에 있다. 정보사회를 구성하는 것은 결국 인간이고 이러한 사람에 의해 정보화기재가 사용되기 때문이다.

더구나 예상보다 더 빠른 시일내에 초고속정보통신망의 이용은 일상화될 것이고 이에 따른 사회구조의 네트워크화가 이루어질 것이다. 그리고 이러한 네트워크를 운영하는 소수 사람의 기술보다는 대중의 이용능력, 즉 정보리터러시가 그 사회와 국가의 경쟁력과 힘을 구성하는 가장 기본적인 원천이 될 것이다. 따라서 청소년의 정보 접근력과 이용 능력의 향상뿐만 아니라 이를 바람직하게 이용할 수 있는 능력의 향상을 위한 정책과 프로그램이 적극 추진되어야 한다.

청소년의 정보의식을 함양하기 위해서는 크게 제도화되어 있는 학교 교육과 지역사회의 다양한 자원을 이용하는 방안이 동시에 추진되어야 하며, 이에 대한 지속적인 기초연구와 평가과정이 함께 추진되어야 한다.

(1) 학교 정보화교육의 정규교과목화

청소년의 올바른 정보윤리 의식과 정보사회 인식은 하루아침에 길러지는 것이 아니다. 따라서 지속적이고 정규적으로 관련된 지식과 능력을 함양할 수 있는 기회가 제공되어야 하며, 이를 가장 효과적으로 추진할 수 있는 방안 중 하나는 학교 교육과정에 정보화교육을 정식 교과목으로 채택하여 실시하는 것이다.

이번 조사에서 청소년이 컴퓨터관련 교육장소를 질문한 결과 학교에서 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 경우가 55.6%로 매우 높게 나타났지만, 컴퓨터 이용에 영향을 받은 사람 중에 학교선생님이 차지하는 비율은 단 9.1%에 불과하였다. 학교에서 정보관련 교육이 어느정도 실시되고는 있지만 그 실효성은 매우 낮다는 결론이 나온다.

현실적으로 현재 극소수 고등학교에서 채택하고 있는 ‘정보화 매체’과목은 서울시교육감인정과목으로 인정을 받을 뿐 정식 교과목에는 포함되고 있지 못한 상황이다. 물론 학교내에 컴퓨터나 인터넷을 이용할 수 있는 기반자원이 부족하기 때문에 모든 청소년을 대상으로 실질적인 교육을 당장 실시할 수는 없다. 그러나 정보사회의 가장 어두운 측면인 정보불평등을 초기에 약화시킬 수 있다는 점에서 학교는 매우 중요한 사회적 자원이다. 따라서 향후 학교 교육과정에 정보와 매체 등의 수업이 제도화되어야 한다. 물론 정보통신부의 계획에 따르면 2000년부터 시행할 제7차 교육과정에는 ‘정보사회와 컴퓨터’라는 독립과목을 신설할 계획이지만, 이러한 과목이 일선학교에서 선택되고 제대로 운영될 수 있는가에 대한 확실한 예측은 불가능한 상태다.

정부도 정보화촉진 중점과제 중에 ‘정보사회의 인재육성을 위한 교육 정보화의 기반조성’과 ‘지식기반 고도화를 위한 학술·연구정보 이용환경 조성’을 포함하는 등 적극적인 정책의지를 표명하고 있다. 특히 1999년 현재 2000년부터 시행예정인 7차 교육과정 개편작업에서 이러한 것을 반영하려고 노력중이다.

정보화관련과목의 교과목이 활성화되기 위해서는 이러한 교과목을 담당할 수 있는 전문교사와 정보인프라의 확충이 선행되어야 한다. 그러나 전문교사 확충을 위한 프로그램의 경우 대부분이 기초과정 중심으로 이루어지기 때문에 지도교사의 컴퓨터조작능력이 청소년보다 더 낮을 수도 있다. 따라서 학교교과목의 내용은 정보매체의 조작능력보다는 정보사회에 대한 바른 인식과 정보매체이용에 따른 윤리교육에 1차적인 초점이 맞추

어려야 할 것이다.

또한 학교내의 정보화기반시설의 마련은 지속적으로 추진되고 있고, 그 효과가 가시적이지만, 아직까지 일선학교에서 모든 학생들에게 실습용 컴퓨터를 제공할 수 있는 상황은 요원한 상태이다. 따라서 학교내의 관련 교과목의 운영을 위해서는 지역사회의 기반자원을 활용하는 방안이 더 실현 가능한 대안으로 제시될 수 있다.

학교를 통한 청소년의 정보의식과 능력의 함양이 단지 전문교사의 양성이나 학교내의 컴퓨터교실 설치로 가능하다는 생각은 가장 중요한 학생들 자신의 입장을 고려하지 않은 무의미한 대안이다. 따라서 학교내의 정보화 실태를 고려한 교과목의 선택과 이를 보다 현실적으로 활용할 수 있는 교과과정의 채택이 무엇보다도 중요하다. 그리고 전국적인 규모로 교과목 선택이 불가능하면, 지역규모가 작은 지역에서부터 순차적으로 확대하는 방안이 필요하다. 청소년이 컴퓨터를 이용하는데 영향을 받은 사람의 경우, 지역규모가 작을수록 선생님, 즉 학교의 영향이 높은 것으로 조사되었고, 실제 일상생활에서도 이러한 경향을 발견할 수 있기 때문이다.

(2) 청소년의 지역사회 기반자원 이용 보장

학교에서의 정보화 교육에는 전문적 지도능력을 지닌 교사의 부족과 컴퓨터 등 인프라의 부족과 같은 내재적 한계를 지니기 때문에 다양한 지역사회의 기반자원 활용방안을 모색하여야 한다.

청소년을 대상으로 컴퓨터관련 교육경험에 대해 조사한 결과 청소년 중 69.0%정도가 컴퓨터관련 교육을 받은 경험이 있는 것으로 나타나 일반국민 평균보다 매우 수준을 보이지만, 교육을 받은 장소의 대부분이 학교나 사설학원으로 조사되었다. 즉, 정부차원에서 적극 추진하고 있는 지역사회의 정보화기관의 이용율이 매우 낮다는 것이다.

따라서 지역사회의 정보화 교육기관의 기능을 높이기 위해서는 새로운 기관의 신설도 중요하지만, 현재 운영중인 정보화기관의 청소년 이용

을 증대할 수 있는 방안의 모색이 필요하다. 예를 들어 운영시간대의 조정이나 프로그램 개편이 병행되어야 한다. 그리고 이러한 지역사회 기관의 활용은 상대적으로 정보화 기반이 취약한 농어촌지역이나 빈민지역을 중심으로 추진되어야 한다. 이 밖에 전국적으로 10,000개 이상 설치되어 운영되고 있는 PC방의 건전한 활용방안이 동시에 고려되어야 한다.

(3) 유익정보 제공 강화

청소년의 건전한 정보의식 함양은 새로운 정보교육프로그램이나 사업의 시행과 더불어 현재 정보매체를 이용하고 있는 청소년에게 유익한 정보를 제공하고 이러한 유익한 정보를 청소년들이 적극 이용하는 방안을 통해서도 가능하다.

현재 청소년과 관련된 정보화정책의 부분은 음란물이나 불법정보로부터 청소년을 보호하는 분야에 집중되고 있고, 정부 예산의 투자나 관련 사업이나 프로그램 또한 이러한 한계를 벗어나지 못하고 있다. 그러나 이러한 정책은 청소년이 필요로 하는 유익한 정보를 찾는 능력의 배양을 위한 사업의 상대적 약화를 초래하기 쉽고, 청소년의 정보매체의 이용능력을 무시하는 것이다. 음란물이나 반사회적인 정보에 청소년을 무방비로 내놓아서는 안되며 이를 제도적으로 방지하는 정책은 필수적이지만, 이러한 정보를 제공하는 사람들은 대부분 청소년이 아니라 성인임에 주목해야 한다. 따라서 불법정보와 관련된 정책의 1차 대상은 정보의 이용자가 아니라 정보의 제공자이며, 청소년에게 보다 많은 양의 바람직한 정보를 제공하는 것이 보다 근본적인 대책이 될 수 있음을 인식해야 한다.

청소년에게 유익한 정보제공은 현재 실시되고 있는 다양한 매스미디어를 통한 방법과 새로운 정보통신매체를 이용하는 방안으로 구분할 수 있다. 먼저, 청소년의 경우 원하는 정보를 얻는 가장 기본적인 매체는 방송영상 매체로 조사되었는데, 필요한 정보를 획득하는데 선호하는 매체의 50.5%를 차지하고 있다. 따라서 교육방송이나 케이블TV등을 통한 청소년

정보의식관련 프로그램을 강화할 필요가 있다. 교육방송의 경우 아직 입시위주의 프로그램이 대부분을 차지하고 있기 때문에 정보화 관련 프로그램이 상대적으로 취약한 실정이지만, 향후 입시과정에서 정보화관련 교과과정이 추가된다면 이러한 문제는 자동적으로 해소될 것이며, 이 밖에 청소년의 정보욕구에 부응한 새로운 정보제공분야의 홍보를 주된 내용으로 하는 프로그램을 강화할 필요가 있다.

두 번째 방안은 새로운 정보통신매체를 이용하는 방안인데, 인터넷이나 케이블TV등 향후 청소년의 이용이 급증할 것으로 예측되는 매체를 통해 청소년에게 유익한 정보를 제공하는 것이다. 현재 인터넷은 시간과 공간을 뛰어넘는 교육수단으로 활용될 가능성이 매우 높으며, 이와 관련된 각종 서비스가 이미 실시되고 있다. 그러나 이러한 서비스의 대부분은 학교교육을 위한 하나의 수단으로 활용되고 있을 뿐, 정보사회 자체에 대한 이해나 정보리터러시 증진을 위한 서비스는 찾아보기 힘들다. 따라서 인터넷을 교육수단으로 활용하는 것과 병행하여 청소년의 취미나 다양한 활동과 관련되어 원하는 정보를 전문적으로 제공하는 서비스를 강화하여야 한다.

(4) 청소년 정보생활 실태조사 및 정보문화 연구 강화

정보사회는 현재 우리사회에서 정상적 모습으로 진행되고 있다기보다는 형성되는 과정에 있다고 보는 것이 타당하다. 따라서 이러한 과정에서 청소년들의 정보능력이나 정보의식은 지속적으로 변화하는 과정에 있다. 특히 청소년의 현재모습은 미래사회의 모습을 예측할 수 있는 중요한 잣대라는 점에서 청소년의 정보능력과 의식, 사회관에 대한 지속적이고 체계적인 연구가 수행되어야 한다.

따라서 정보화에 따른 청소년의 의식이나 생활실태의 변화가 어떻게 진행되고 있는가를 파악하는 것이 중요하며, 이를 위한 정기적이고 체계적인 조사가 필요하다. 그리고 최근의 급격한 사회적 변화를 고려할 때

이러한 조사는 최대 2년을 주기로 실시되어야 하며, 이러한 과정에서 청소년의 정보화능력을 객관적으로 평가하여 문제점을 파악하고 대안을 모색하여야 한다. 이러한 청소년의 정보능력 파악과 정보문화에 대한 연구는 청소년과 관련된 다양한 분야의 전문가 참여가 필요하며, 특히 정보사회에 대한 사회과학적 연구를 바탕으로 실시되어야 한다.

VI. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론

‘정보사회’는 21세기 사회구조나 변화를 설명하는 가장 중요한 개념이며, 이에 대비한 국가 차원의 정책과 사회부문 특히 경제분야의 변화가 빠르게 진행되고 있다. 그러나 한국에서의 정보화추진은 정보사회를 위한 인프라 구축에 주로 초점을 맞추어 진행되어 왔고, 이에 따라 정보사회의 주역인 ‘청소년’의 위상이 축소 또는 왜곡되어 온 것 또한 사실이다.

따라서 이 연구에서는 정보사회의 주역으로 성장할 청소년 자신들의 정보화 정도와 이들 청소년에게 정보화 교육프로그램을 제공하는 기반자원의 운영실태 파악을 기초로 향후 청소년관련 정보화정책의 새로운 방향과 그 대안들을 모색하고자 하였다. 특히 기존 정보화정책이 정보화에 청소년이 기여할 수 있는 능력과 잠재력을 무시함으로써 보다 체계적으로 추진되지 못했음을 지적하고 이러한 대안을 제시하고자 하였다.

청소년의 정보생활과 정보사회에 대한 인식조사를 위해 크게 5가지 영역을 검토하였는데, ‘일상적인 정보생활’, ‘컴퓨터 이용실태와 영향’, ‘PC 통신과 인터넷 이용’, ‘컴퓨터 교육’, ‘정보사회에 대한 인식’등을 조사하였다. 조사결과 청소년의 정보생활이나 매체조작 능력 등 일반적인 정보화 수준은 일반국민보다 높은 수준이었으며, 향후 정보화 경향의 수용도 또한 매우 높은 편이었다. 반면 청소년의 정보화를 위한 관련기관(생활권 수련시설, 지역정보센터, 주민컴퓨터교실, 우체국정보센터, 학교)의 관련 프로그램운영 실태조사를 조사한 결과, 청소년 이용이나 프로그램의 운영 방식 등이 매우 취약한 것으로 나타났다. 특히 학교의 경우 제도화된 교과과정의 부재로 인한 정보화교육은 거의 실효성을 거두지 못하고 있는

것으로 나타났다.

이러한 조사결과는 결국 정보화정책 수혜자로서 청소년을 바라보는 기존시각이나 관점의 한계를 보여주는 것이다. 따라서 이 연구에서는 새로운 시각의 청소년 정보화정책 방향과 세부 프로그램 운영방식을 제시하였는데, 무엇보다도 먼저, 청소년 정보화 정책이 지닌 패러다임의 전환이 필요함을 강조하였다. 기존의 정보화 정책에서 청소년은 한낱 수혜자로 간주되어 왔으나, 이러한 청소년의 위상은 이제 그 실효성이 없으며 정보화를 추진하는 중심세력 또는 중심세대로 간주해야 한다는 것이다. 또한 청소년 정책에서도 정책을 달성하는 수단으로서 정보화정책을 수용하는 것이 아니라, 정책목표로서 설정할 때 그 의미를 찾을 수 있을 것이다.

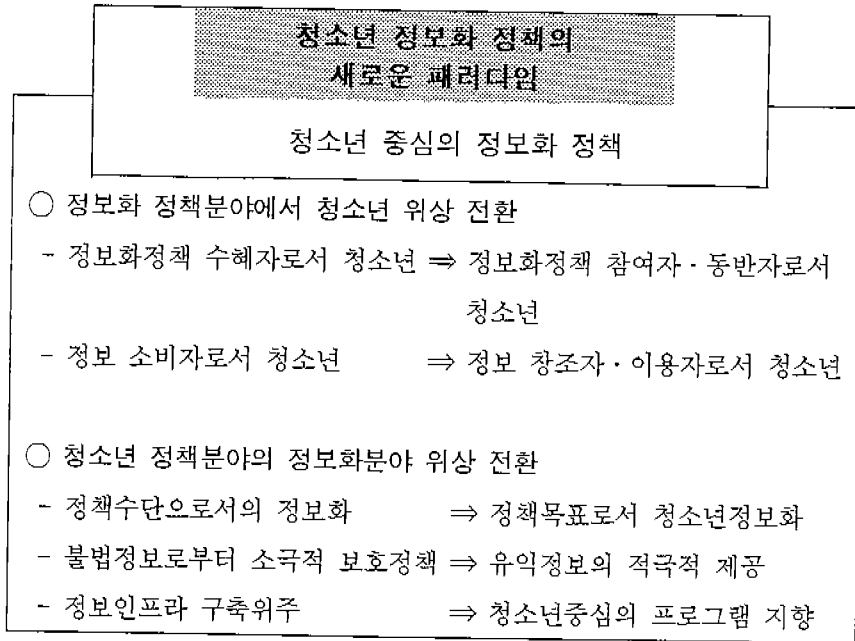
결국 ‘유해정보로부터의 보호대상자’가 아니라 ‘건전한 정보의 창출자이며 정보화를 주도하는 세력’으로서 청소년 위상이 정립되어야 하며, 정보사회 주역으로서의 자질 함양을 위해서는 컴퓨터 기술과 더불어 바른 정보의식을 겸비할 수 있는 다양한 프로그램과 지원책이 적극 추진되어야 한다. 청소년이 정보화 기제를 이용하는 데 필요한 ‘기술’을 습득하는 것은 하루아침에 가능하지만, 이러한 기제를 올바르게 제대로 쓰는 ‘마음’을 만드는 것은 하루아침에 이루어지지 않음에 유의해야만 한다.

2. 정책 제언

정보사회의 주역이 현재의 청소년이라는 점은 자명한 사실이다. 그러나 현재의 청소년 정보화수준을 놓고 볼 때, “미래지향적 관점에서 체계화된 청소년 정보화 정책은 존재하지 않는다”고 볼 수 있을 정도로 정책적 배려나 관심이 낮은 상태에 있음은 매우 우려할만한 일이다.

따라서 이 연구에서는 세부적인 정책제안에 앞서 청소년 정보화 정책의 기본적인 방향 전환을 제시하였는데, 무엇보다도 청소년 중심의 정보

화정책을 강조하였다[그림 VI-1].



[그림 VI-1] 청소년 정보화 정책의 새로운 패러다임

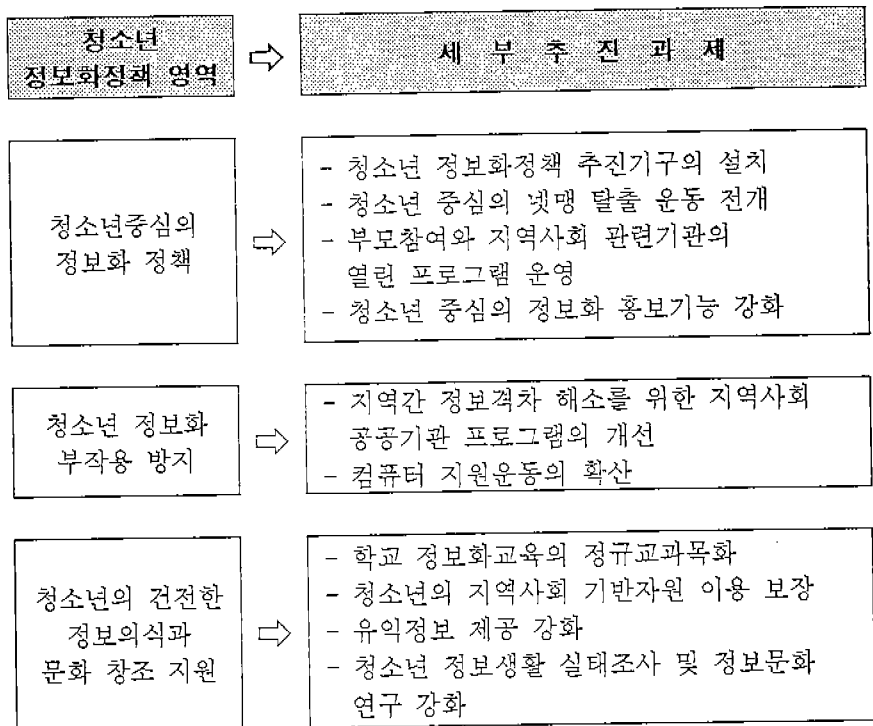
청소년 정보화정책의 패러다임 전환은 정보화 정책차원과 청소년정책 차원, 이 두가지 영역 모두에서 필요하다. 정보화 정책분야에서는 정보화 정책의 결과물을 수용하는 대상으로 청소년을 인식하는 것에서 벗어나 정보화 정책을 적극 추진할 수 있는 정책 참여자나 동반자로서 청소년을 인식해야 하며, 단순한 정보소비자가 아니라 새로운 정보를 창출하고 이를 이용하는 존재로 청소년을 상정할 때 정보화 정책의 효과를 담보할 수 있다.

또한 청소년정책분야에서는 정보화가 청소년 정책의 목표를 달성하는 수단으로 인식하는 것이 아니라 정보화 그 자체를 하나의 목표로 설정하

여 다양한 수단을 동원하는 방식으로 전환이 필요하며, 소극적이고 보호적 차원의 정책에서 유익한 정보를 제공하는 사업을 적극 추진해야 한다. 또한 정보화 인프라구축 중심에서 그 인프라를 이용하는 청소년을 위한 정책과 사업의 마련이 필요하다.

이러한 정책방향의 전환과 목표의 달성은 새로운 청소년정보화 정책의 영역을 설정하고 세부추진과제의 설정과 실행을 통해 현실화된다. 따라서 이 연구에서는 정책 영역을 ‘청소년중심의 정보화 정책’, ‘청소년 계층 내부의 정보화 부작용 방지’, ‘청소년 정보의식과 문화 창조’로 구분하고 세부추진과제를 제안하였다<표 VI -1>.

<표 VI-1> 새로운 청소년 정보화정책 영역과 세부추진과제



1. 청소년 정보화정책 관련기관간의 협력체계를 구축하고,
관련정책과 사업을 총괄적으로 추진할 수 있는 기구인
가칭 ‘청소년정보화 추진위원회’를 설치·운영하여야 한다.

현재 청소년 정보화 관련 정책은 크게 정보화 정책 담당부처와 청소년업무를 담당하는 부처간의 이분법 또는 삼분법적 추진양상을 보이고 있기 때문에 이러한 청소년 정보화를 체계적이고 합리적으로 추진할 수 있는 협력체계와 별도의 추진기구설립이 필요하다.

특히 현존하는 정보화정책 추진체계에서 청소년분야가 참여할 수 있는 제도적 보완이 시급하며, 이와는 별도로 청소년의 정보의식이나 정보문화확산을 위한 정책추진기구인 가칭 ‘청소년정보화 추진위원회’를 새롭게 구성하여야 할 것이다. 이 기구에서는 기존 교육분야의 정보화 추진정책과는 별도의 정책방향, 즉 ‘청소년 중심의 정보화 정책’이라는 모델을 설정하고 이를 보다 체계적으로 추진할 수 있도록 정보통신부, 문화관광부, 교육부 등의 정부부처와 청소년단체협의회 등 청소년관련기관의 참여를 보장하여야 한다.

2. 전국민의 정보화 능력을 향상시키기 위한
“청소년 중심의 네티즌 탈출운동”이 전개되어야 한다.

청소년 중심의 정보화 정책 추진을 위한 하나의 실천 가능한 사업으로 ‘청소년 중심의 네티즌 탈출운동’이 필요한데, 청소년이라는 계층의 특성상 부모나 학교교사, 친구 등 다양한 사회적 관계를 맺고 있기 때문에 청소년을 매개로 한 전국민의 인터넷 이용능력 향상운동이 전개되어야 한

다. 최근 청소년의 정보화 능력은 부모나 성인을 앞지르고 있음에 주목해야 하며, 다양한 청소년 활동, 특히 청소년 봉사활동과 연계하여 사업을 추진해야 한다.

3. 청소년을 중개자로 하는 부모의 정보화 운동 참여증대와
지역사회 정보화기관의 열린 프로그램이 확대되어야 한다.

청소년 자신뿐만 아니라 부모의 정보화 능력을 배양하기 위해 부모와 청소년이 함께하는 프로그램 운영이 필요하며, 이를 위해서는 지역사회에서 활동중인 다양한 정보화 관련기관의 열린 운영체제의 도입이 중요하다. 현실적으로 부모나 자녀의 경우 대부분 저녁 늦은 시간이나 새벽 시간외에는 별다른 시간적 여유가 없기 때문에 수요자 중심의 프로그램을 개발하고 이를 실행하는 것이 중요하다. 또한 각 지역의 특수성을 감안하여 수요자의 욕구에 맞는 프로그램 운영방식의 도입이 필요하다.

4. 청소년 중심의 정보화 홍보기능을 추진하여야 한다.

청소년의 정보화 정책은 청소년을 정책의 수혜자로 간주할 때보다는 정보화의 주체로서 간주할 때 청소년의 적극적인 참여를 보장받을 수 있고 정보화 정책 또한 그 효과를 확보할 수 있기 때문에 정보화를 위한 다양한 홍보정책 또한 청소년을 주요 매개체로 삼아야 한다. 최근 다양한 매체를 통해 무선통신예절이나 인터넷의 건전한 이용방안에 대한 홍보사업이 적극 추진되고 있는데, 청소년이 향후 정보사회의 주역이라는 미래적 관점뿐만 아니라 현재의 정보화매체의 적극적인 이용자로서 청소년의 위치를 고려할 때 정보화와 관련된 다양한 홍보정책에서 청소년을 중심적

위치로 간주하여야 한다.

5. 청소년 계층 내부의 지역간 정보격차 해소를 위해
지역사회 정보화 기관의 운영프로그램을 개선하여야 한다

정보사회로의 진전에 따른 지역간, 계층간 정보격차의 확대는 어쩔 수 없는 현상으로 간주될 수도 있지만, 청소년들 내부의 정보격차는 단순히 일시적인 현상이거나 향후에 해결될 문제로 간주해서는 안된다.

지역간의 정보격차 해소를 위해 설치된 공공기관이 진정으로 지역주민의 정보화능력 배양에 기여하기 위해서는 보다 실질적이고 그 혜택이 다양한 계층에게 파급될 수 있는 새로운 전략의 모색이 필요하며, 이러한 전략의 핵심대상을 청소년계층으로 상정해야 한다. 그리고 이러한 프로그램의 운영은 지역사회 특성, 특히 지역사회 구성원들의 특성에 맞는 내용으로 구성되어야 한다.

6. 모든 청소년의 네트워크 접속을 위한 컴퓨터 지원운동이
확대되어야 한다.

정보사회에서의 청소년 성장에 필수적인 것은 정보네트워크와 정보에 대한 접근의 보장, 그리고 이를 위한 컴퓨터 이용이 가능해야 한다는 점이다. 따라서 모든 청소년들이 거주지역이나 경제적인 여건, 신체적 장애나 이용능력에 관계없이 필요할 경우에 언제라도 컴퓨터를 이용하여 원하는 정보를 얻을 수 있는 환경을 구축하기 위한 정책이 추진되어야 한다.

이러한 컴퓨터 지원사업은 1999년부터 실시된 '인터넷PC보급 사업'과 같은 유상의 컴퓨터 보급사업과 함께 무상 보급사업이 확대되어야 한다. 유상 보급사업의 경우도 일률적으로 책정된 가격이나 구매방법을 보다 세

분화하여 다양한 형태의 구매방법을 제시하는 방안의 도입이 필요하며, 무상보급사업의 경우 농어촌지역이나 도시 빈민층 등 경제적인 사정으로 PC를 보유할 수 없는 지역에 거주하는 청소년을 중심으로 추진되어야 한다. 또한 단순한 컴퓨터 보급과 더불어 이를 이용할 수 있는 능력을 배울 수 있는 프로그램이 연계되어 실시되어야 한다.

7. 정보화 교육이 학교내 정규과목으로 채택되어 실시되어야 한다.

현재 극소수 고등학교에서 채택하고 있는 ‘정보화 매체’ 과목을 제외하고는 거의 모든 학교에서 컴퓨터관련 교육이 실시되지 못하고 있으며, 교육을 실시하는 경우도 형식적 차원에 머물고 있다. 그러나 정보사회의 가장 어두운 측면인 정보불평등을 초기에 약화시킬 수 있다는 점에서 학교는 매우 중요한 사회적 자원이며, 따라서 향후 학교 교육과정에 정보와 매체 등의 수업이 제도화되어야 한다.

물론 정보화관련과목의 교과목화의 전제조건은 이러한 교과목을 담당할 수 있는 전문교사와 정보인프라의 확충에 있다. 그러나 전문교사 확충을 위한 프로그램의 경우 대부분이 기초과정 중심으로 이루어지기 때문에 지도교사의 컴퓨터조작능력이 청소년보다 더 낮을 수도 있다. 따라서 학교교과목의 내용은 정보매체의 조작능력보다는 정보사회에 대한 바른 인식과 정보매체이용에 따른 윤리교육에 1차적인 초점이 맞추어져야 할 것이다.

학교를 통한 청소년의 정보의식과 능력의 함양이 단지 전문교사의 양성이나 학교내의 컴퓨터교실 설치로 가능하다는 생각은 가장 중요한 학생들 자신의 입장을 고려하지 않은 무의미한 대안이다. 따라서 학교내의 정보화 실태를 고려한 교과목의 선택과 이를 보다 현실적으로 활용할 수 있

는 교과과정의 채택이 무엇보다도 중요하다.

그리고 전국적인 규모로 교과목 선택이 불가능하면, 지역규모가 작은 지역에서부터 순차적으로 확대하는 방안이 필요하다. 청소년이 컴퓨터를 이용하는데 영향을 받은 사람의 경우, 지역규모가 작을수록 선생님, 즉 학교의 영향이 높은 것으로 조사되었고, 실제 일상생활에서도 이러한 경향을 발견할 수 있기 때문이다.

7. 학교내 교육과 지역사회 기반자원과의 연계사업이 실시되어야 한다.

학교에서의 정보화 교육에는 전문적 지도능력을 지닌 교사의 부족과 컴퓨터 등 인프라의 부족과 같은 내재적 한계를 지니기 때문에 다양한 지역사회의 기반자원 활용방안을 모색하여야 한다. 지역사회의 정보화 교육기관의 기능을 높이기 위해서는 새로운 기관의 신설도 중요하지만, 현재 운영중인 정보화기관의 청소년 이용을 증대할 수 있는 방안의 모색이 필요하다. 예를 들어 운영시간대의 조정이나 프로그램 개편 등의 시도가 병행되어야 한다. 그리고 이러한 지역사회 기관의 활용은 상대적으로 정보화 기반이 취약한 농어촌지역이나 빈민지역을 중심으로 추진되어야 한다. 그리고 현재 전국적으로 10,000개 이상 설치되어 운영되고 있는 PC방의 건전한 활용방안이 동시에 고려되어야 한다.

8. 유해정보 차단 중심에서 유익정보 제공으로 서비스로 전환하여야 한다.

청소년의 정보의식 함양은 새로운 정보교육프로그램이나 사업의 시행과 더불어 현재 정보매체를 이용하고 있는 청소년에게 유익한 정보를 제

공하고 이러한 유익한 정보를 청소년들이 적극 이용하는 방안을 통해서도 가능하다.

현재 청소년과 관련된 정보화정책의 부분은 음란물등 불법정보로부터 청소년을 보호하는 분야에 집중되고 있고, 정부 예산의 투자나 관련 사업이나 프로그램 또한 이러한 한계를 벗어나지 못하고 있다. 그러나 이러한 정책은 청소년이 필요로 하는 유익한 정보를 찾는 능력의 배양을 위한 사업의 상대적 약화를 초래하기 쉽고, 청소년의 정보매체의 이용능력을 무시하는 것이다. 음란물이나 반사회적인 정보에 청소년을 무방비로 내놓아서는 안되며, 이를 제도적으로 방지하는 정책은 필수적이지만, 이러한 정보를 제공하는 사람들은 대부분 청소년이 아니라 성인임에 주목해야 한다.

따라서 불법정보와 관련된 정책의 1차 대상은 정보의 이용자가 아니라 정보의 제공자이며, 청소년에게 보다 많은 양의 바람직한 정보를 제공하는 것이 보다 근본적인 대책이 될 수 있음을 인식해야 한다.

9. 지속적이고 체계적인 청소년 정보생활 실태조사 및 정보문화 연구가 수행되어야 한다.

정보사회는 현재 우리사회에서 진행되고 있다기보다는 형성되는 과정에 있다고 보는 것이 타당하다. 따라서 이러한 과정에서 청소년들의 정보능력이나 정보의식은 지속적으로 변화하는 과정에 있다. 특히 청소년의 현재모습은 미래사회의 모습을 예측할 수 있는 중요한 잣대라는 점에서 청소년의 정보능력과 의식, 사회관에 대한 지속적이고 체계적인 연구가 지속적으로 추진되어야 한다.

따라서 정보화에 따른 청소년의 의식이나 생활실태의 변화가 어떻게 진행되고 있는가를 파악하는 것이 중요하며, 이를 위한 정기적이고 체계

적인 조사가 필요하다. 그리고 최근의 급격한 사회적 변화를 고려할 때 이러한 조사는 최대 2년을 주기로 실시되어야 하며, 이러한 과정에서 청소년의 정보화능력을 객관적으로 평가하여 문제점을 파악하고 대안을 모색하여야 한다. 이러한 청소년의 정보능력 파악과 정보문화에 대한 연구는 청소년과 관련된 다양한 분야의 전문가 참여가 필요하며, 특히 정보사회에 대한 사회과학적 연구를 바탕으로 실시되어야 한다.

참 고 문 헌

- 강현두 역(1990). 현대 자본주의와 정보지배논리. 서울: 나남.
- 교육부(1992a). 고등학교 교육과정. 교육부 고시 제 1992-19호.
- _____(1992b). 국민학교 교육과정. 교육부 고시 제 1992-16호.
- _____(1992c). 중학교교육과정. 교육부 고시 제 1992-11호.
- _____(1997). 교육통계연보.
- _____(1997). 초·중등학교 교육과정 총론 개정안.
- _____(1999). 교육발전 5개년 계획 시안.
- 김승현 편(1993). 정보사회정치경제학. 서울: 나남.
- 김영한(1999). “청소년수련시설의 운영현황과 종합대책”, 오늘의 청소년 9월호. 서울: 한국청소년단체협의회.
- 김옥순 외(1995). 정보화사회에서의 건전 청소년문화육성 방안. 서울: 문화체육부.
- 김용철 외(1997). 고등학교 정보와 매체. 서울: 대한교과서주식회사.
- 김용학(1998). “정보사회의 성격 : 낙관론과 비관론의 대립”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해. 서울: 나남.
- 김지운 편(1991). 국제정보유통과 문화지배. 서울: 나남.
- 문정식(1994). 네트워크 오디세이: 인터넷과 PC통신의 놀라운 정보세계. 서울: 오름.
- 박재창(1993). “정보사회의 민주화 과정: 구조적 특성과 과제,” 박재창 편, 정보사회와 정치과정. 서울: 비봉출판사.
- 박형준(1997). 정보화의 문명사적 의미와 국가전략의 방향. 서울: 박영률출판사.
- 손연기(1998). “우리나라 정보화정책의 약사,” 정보사회학회 편, 정보사회의 이해. 서울: 나남.
- 손연기 외(1998a). 국민정보화인식 및 정보생활실태조사. 서울: 한국정보문화센터.
- _____(1998b). 지역정보망 이용자 실태조사. 서울: 한국정보문화센터.

- _____(1998c). PC통신이용실태 및 이용자 만족에 관한 조사 서울: 한국정보문화센터
- _____(1999). 정보문화 확산 및 내실화 방안연구. 서울: 한국정보문화센터.
- 송기호 편(1997). 정보능력 우리는 이렇게 키워요. 서울: 울지서적.
- 유네스코한국위원회(1997). 유네스코포럼 1997년 가을호. 서울: 유네스코한국위원회.
- 유지열 외(1999). 국민생활 정보화실태 및 정보화인식 조사. 서울: 한국정보문화센터.
- 윤준수(1998). 인터넷과 커뮤니케이션 패러다임의 대전환. 커뮤니케이션북스.
- 이종원·김학진(1997). 청소년정보화 실태조사 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 임연기 외(1996). 학교컴퓨터 교육실태분석. 서울: 한국교육개발원.
- 전석호(1994). 정보사회론: 커뮤니케이션 혁명과 뉴미디어. 서울: 나남.
- _____(1998). 한국사회와 정보화. 서울: 나남
- 정국환 외(1996). 정보사회의 개념정립 및 정보화추진방안 연구. 용인: 한국전산원.
- 정국환 외(1997). 정보사회 네트켓과 정보이용윤리 정립방안. 용인: 한국전산원.
- 정보통신부(1998). 1998년도 정보화에 관한 연차보고서. 서울: 정보통신부.
- _____(1999). "Cyber Korea 21 : 창조적 지식기반국가 건설을 위한 정보화 VISION".
- 정인억 외(1997). 세계 주요국의 정보화 정책 비교 분석. 서울: 정보통신정책연구원.
- 청소년대화의광장(1996). PC통신을 통한 청소년정서교육프로그램. 서울: 청소년대화의광장.
- _____(1998). 사이버세계와 청소년상담. 서울: 청소년대화의광장.
- 최두진 외(1997). 정보화의 지형변화와 정보문화확산의 새로운 전개방향.

- 서울: 한국정보문화센터.
- 최신용(1993). “정보사회와 권력관계의 변화,” 박재창 편, 정보사회와 정치 과정, 비봉출판사.
- 최정호 외(1996). 정보화사회와 우리. 서울: 소화.
- 한국간행물윤리위원회(1998). 음란물이 청소년의 의식과 성폭력 인식에 미치는 영향. 서울: 한국간행물윤리위원회.
- 한국언론학회·한국사회학회 편(1998). 정보화시대의 미디어와 문화. 서울: 세계사.
- 한국전산원(1998). 1998 국가정보화 백서. 용인: 한국전산원.
- 한국청소년문화연구소 역(1996). 학교교육정보화. 서울: 한국청소년문화연구소.
- _____ (1997). 정보화가 아동 및 청소년에게 미치는 영향. 서울: 한국청소년문화연구소.
- 한림과학원 편(1995). 정보사회, 그 문화와 윤리. 서울: 소화.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 總務廳青少年對策本部(1997). 情報化社會と青少年. 東京: 務廳青少年對策本部
- Bazar. B & Gregg Boalch(1997). “A preliminary model of internet diffusion within developing countries”.
(<http://ausweb.scu.edu.au/proceedings/boalch/paper.html>.)
- Blau A., Patty Burness(1997). “Turning ‘NetDay’ into Next Day, Education Week on the Web”.
(<http://www.edweek.org/ew/vol-16/20blau.h16>.)
- Information Society Project Office(1998). “Basic Facts - European Overview”. (<http://www.ispo.cec.be/esis/EUbasic3.html>.)
- International Data Corporation(1997). “Internet Leapfrog: The Impact of the Internet on Global Economic Competition”.

- (<http://www.idcresearch.com/F/Ei/gens15.htm>.)
- Kumon, S.(1996). "Informatization and Internationalization".
(<ftp://ftp.glocom.ac.jp/GLOCOM/research/Kumon/Kumonpaper/i&i.txt>.)
- Larry Irving(1997). "Remarks at the Netday 2000 Conference".
(<http://www.ntia.doc.gov/ntiahome/spee/netday2000.html>.)
- Richard Collins, Cristina Murrioni(1996). *New Media, New Policies : Media and Communications Strategy for the Future*. Polity Pr.
- Robins, K. and Frank Webster(1988). "Cybernetic Capitalism: Information. Technology, Everyday Life", In V. Mosco and Wasco(eds.). *The Political Economy of Information*, Madison: The University of Wisconsin Press.
- Schiller, H. (1990). *Information and The Crisis Economy*; 강현두 역. 현대자본주의와 정보지배논리. 서울: 나남
- Smith, Merritt Roe(1994). "Technological Determinism in American Culuture", in Merritt Smith & Leo Marx (eds.), *Does Technology Drive History: The Dilemma of Technological Determinism*, Cambridge, Mass : The MIT Press.
- Sue Howard Ed.(1998). *Wired Up : Young People and the Electronic Media - Media, Education, and Culture -*. Univ College of London Pr.
- Tapscott, Don(1998). *Growing up Digital : The Rise of Net Generation*
: 허운나 · 유영판(1999). N세대의 무서운 아이들. 서울 : 물푸레.
- Webster. Frank(1995), *Theories of the Information Society*. London : Routledge Company : 조동기 역(1997). 정보사회이론. 서울: 사회비평사.

Abstract

A Study on the Development of Youth Informatization Policy

The purpose of this study is to develop the policy for promoting youths' information literacy and culture and to present the effective ways to implement those policies.

We have faced many problems to resolve in the process of informatization of our society. For example, the differences in information literacy and cultures by gender, generation, and SES(socio-economic status) have jeopardized our optimistic perspectives and attitudes toward the informatization of the society. And also, computer crime has made us to have the negative attitudes toward informatization itself. Another problem is that youths are not recognized as important information user, although they could be the major driving forces in transforming our society into a information society and have more informatization-related knowledge and skills.

First, this study presented the rationales of the importance of youth information literacy and culture, based on the comprehensive literature review. Second, it performed a comprehensive survey to estimate youths' levels of information literacy, their attitudes toward informatization. And finally, investigated the programs provided by youth facilities and public informatization institutes.

Based on the findings, this study presented the following

suggestions for youth policy makers to promote youths' information literacy and improve their information cultures

First of all, youths should be recognised as important agents in transforming our society into a information society. Therefore, we need to provide youths with the opportunities and conditions to actively participate in the process of making the policy regarding to informatization.

Second, it is necessary to provide youths with the various programs which promote the sense of information morality. In real meaning, informatization can be achieved by enlightening youths on the meaning of ethically healthy information society as well as teaching youths computer skills.

Finally, we need develop the formal information curriculum which not only presents youths the means and skills(computer skills)to access information, but teaches the real meaning of informatization, the ethics of information exchange, and information literacy. It should be noted that increasing computer skills are just part of informatization.

How is the information society going to proceed? Reading through the many number of books related to information society, we can see that most of them fall into two vision, ie. optimism and pessimism. But we can't exactly forecast what will be take place. In this respect, the youth is the key word in information society.

부 록

- ☐ 청소년의 정보생활 및 인터넷 이용실태 조사 설문지
- ☐ 생활권 수련시설 정보화실태 및 관련프로그램 운영현황 조사표
- ☐ 청소년의 정보화관련 공공기관 이용실태 조사표

청소년 정보생활 및 인터넷 이용실태조사 설문지

안녕하십니까? 한국청소년개발원은 청소년육성에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 지도자 양성을 위하여 지난 1989년에 설립된 정부출연연구기관으로서 청소년에 관한 연구개발 등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

최근 정보화사회로의 진입에 따라, 본원에서는 “청소년의 건전한 정보의식 함양 프로그램 개발에 관한 연구”와 “청소년의 인터넷 이용실태”에 대한 연구를 수행하고 있으며, 이를 위해 전국의 청소년들을 대상으로 정보사회에 대한 의식과 생활실태 등에 대한 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.

1999. 7.

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(☎ 137-715)

육성정책연구실 청소년 정보팀

(☎ 02-2188-8805, 8816, FAX : 2188-8819)

※ 다음 질문은 여러분의 일상생활에 대한 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
에 V표시하여 주시거나 () 속에 적어 주시길 바랍니다.

1. 여러분은 일기나 편지와 같이 개인적인 글을 어떻게 작성하고 계십니까? 하나만 선택하여 주십시오.

- ① 종이에 손으로 쓴다 _____ ② 타자기로 친다 _____
 ③ 워드프로세서 기기를 이용한다 _____ ④ 컴퓨터를 이용한다 _____
 ⑤ 기타 (적어 주십시오 : _____)

2. 여러분은 학교 밖의 장소에서 가장 친한 친구에게 연락을 취하거나 소식을 전할 때 다음 중 어떤 방법을 가장 많이 이용하십니까? 하나만 골라 주십시오.

- ① 전화로 연락한다 _____ ② 호출기로 연락한다 _____
 ③ 핸드폰·PCS로 연락한다 _____ ④ 컴퓨터통신, 인터넷으로 연락한다 _____
 ⑤ 팩스로 연락한다 _____ ⑥ 편지나 엽서로 연락한다 _____
 ⑦ 직접 만나서 이야기한다 _____ ⑧ 기타 (적어 주십시오 : _____)

3. 여러분이 앞으로 친한 친구나 동료 등과의 의사전달 도구로 가장 이용하고 싶은 정보통신기기는 다음 중 무엇입니까?

- ① 휴대폰이나 PCS _____ ② 호출기 _____
 ③ 전화나 팩스 _____ ④ 컴퓨터 통신이나 인터넷 _____
 ⑤ 아마추어 무선 _____ ⑥ 기타 (적어 주십시오 : _____)

4. 여러분은 평소 하루 평균 어느 정도 신문을 읽으십니까?

- ① 3분 미만 _____ ② 3-5분 정도 _____ ③ 5-10분 정도 _____
 ④ 10-20분 정도 _____ ⑤ 20-30분 정도 _____ ⑥ 30분-1시간 정도 _____
 ⑦ 1시간 이상 _____ ⑧ 전혀 읽지 않는다 _____

5. 여러분은 평소 하루 평균 어느 정도 TV를 시청하십니까?

- ① 30분 미만 ____ ② 30분 -1시간 정도 ____ ③ 1시간-2시간 정도 ____
 ④ 2시간-3시간정도 ____ ⑤ 3시간-4시간정도 ____ ⑥ 4시간-5시간 정도 ____
 ⑦ 5시간이상 ____ ⑧ 전혀 시청하지 않는다 ____

6. 다음 중 여러분의 가정에서 갖고 계시거나 이용하시는 것들이 있습니까? 해당되는 것들을 모두 콜라 옆 칸에 V표시를 하여 주십시오.

항 목	V표시	항 목	V표시
1) 라디오		7) 핸드폰, PCS	
2) TV		8) 호출기	
3) 팩스		9) 워드프로세서	
4) 컴퓨터		10) 위성방송수신장치	
5) 전화		11) 케이블TV	
6) PC통신		12) 인터넷	

7. 다음 중 청소년 여러분이 직접 소유하고 있거나 이용하고 있는 것이 있습니까? 해당되는 것들을 모두 콜라 옆 칸에 V표시를 하여 주십시오.

항 목	V표시	항 목	V표시
1) 컴퓨터		4) 핸드폰, PCS	
2) PC통신		5) 호출기	
3) 인터넷		6) 워드프로세서	

8. 여러분은 생활에 필요한 정보(취미생활이나 학업관련정보 등)를 주로 어디에서 얻고 계십니까? 순서대로 2가지만 골라주십시오.

● 1순위 () ● 2순위 ()

- ① 정보통신매체 (PC통신, 인터넷, CD-ROM, 전화음성 정보서비스 등)
- ② 방송·영상매체(TV, 라디오, 비디오 테이프 등)
- ③ 인쇄매체(신문, 잡지, 서적, 지역생활정보지 등)
- ④ 행사매체(전시회, 세미나, 강연회 등)
- ⑤ 대인매체(전문가, 가족, 친구, 동료 등)
- ⑥ 옥외광고매체(대형스크린, 현수막, 간판, 포스터 등)
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

※ 다음 질문은 여러분 자신의 무선통신기기(호출기, 핸드폰, PCS) 이용에 대한 질문입니다. 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분에 V표시하여 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 본인이 직접 무선통신기기(호출기, 핸드폰, PCS)를 사용하고 계십니까?

- ① 현재 사용하고 있다. _____
- ② 과거에 사용했으나 현재는 사용하지 않는다. _____
- ③ 한 번도 사용한 경험이 없다. _____ → 3번 문항으로

2. 여러분이 무선통신기기를 이용하는 가장 주된 목적은 무엇입니까?

- ① 부모나 형제자매 등 가족간의 연락 _____
- ② 친구들과의 연락 _____
- ③ 서비스업체에서 제공하는 음성정보서비스의 이용 _____
- ④ 기타 (적어 주십시오 : _____)

→ 4번 문항으로

3. 현재 무선통신기기를 이용하지 않는 경우, 앞으로 PCS나 호출기 등 무선통신기기를 이용하실 계획이 있습니까?

- ① 꼭 이용할 계획이다 _____
 ② 여건이 되면 이용할 계획이다 _____
 ③ 이용하지 않을 계획이다 _____

※ 다음 질문은 여러분의 컴퓨터 이용과 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
에 V표시하거나 ()속에 적어 주시기 바랍니다.

4. 여러분은 가정이나 학교 등에서 컴퓨터를 이용하고 계십니까?

- ① 현재 사용하고 있다. _____
 ② 과거에 사용했으나 현재는 사용하지 않는다. _____
 ③ 한 번도 사용한 경험이 없다. _____ → 11번 문항으로

5. 컴퓨터를 사용한 기간은 얼마나 되었습니까? (____)년 (____)개월

6. 컴퓨터를 처음 사용하게 된 계기는 누구로부터 가장 큰 영향을 받았습니까?

- ① 부모 _____ ② 형제자매 _____ ③ 친척 _____ ④ 친구 _____
 ⑤ 학교선생님 _____ ⑥ 관련 학원 _____ ⑦ 기타 _____

7. 컴퓨터를 자주 사용하는 장소는 어디입니까?

- ① 집 _____ ② 친구집 _____ ③ 학교수업시간 _____
 ④ 방과후 학교 _____ ⑤ 컴퓨터학원 _____ ⑥ 공공기관 _____
 ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

8. 컴퓨터의 키보드를 조작하는 수준은 어느 정도입니까?

- ① 키보드의 키를 찾는 것조차도 힘들다. _____
 ② 키보드의 키를 보면서 친다. _____
 ③ 키보드를 보지 않고 칠 수 있다. _____

9. 컴퓨터를 1주일에 몇 시간 정도 이용하십니까?

- ① 30분 미만____ ② 30분-1시간____ ③ 1시간-3시간____
 ④ 3시간-5시간 ____ ⑤ 5시간-10시간____ ⑥ 10시간-20시간____
 ⑦ 20시간 이상____ ⑧ 잘 모르겠다____

10. 여러분은 컴퓨터를 주로 어떤 용도로 사용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택해 주십시오.

● 1순위 ()

● 2순위 ()

- ① 일기나 편지, 숙제 등 문서작성 ② 컴퓨터 게임이나 오락
 ③ PC통신이나 인터넷 이용 ④ 표 계산이나 그래프 작성
 ⑤ 주소록 등의 데이터베이스 작성 ⑥ 음악 감상이나 영상물 감상
 ⑦ 기타

→ 12번 문항으로

11. 현재 컴퓨터를 이용하지 않는 경우, 앞으로 컴퓨터를 이용하실 계획이 있습니까?

- ① 꼭 이용할 계획이다 ____
 ② 여건이 되면 이용할 계획이다 ____
 ③ 이용하지 않을 계획이다 ____

12. 여러분은 컴퓨터 소프트웨어를 정품으로 구입해 본 경험이 있습니까?

- ① 있다 ____
 ② 없다 ____ → 14번 문항으로

13. 여러분이 구입한 소프트웨어는 다음 중 어느 것입니까? 해당되는 것들을 모두 선택하여 V표시 해 주십시오.

항 목	V 표시	항 목	V 표시
1) 학습용, 교육용 소프트웨어		5) 프로그래밍 언어	
2) 게임/오락		6) 통신 및 인터넷 관련 프로그램	
3) O/S(도스, 윈도우즈), 유틸리티		7) 그래픽 디자인, 음악, 멀티미디어 등	
4) 워드프로세서 (한글, MS워드 등)		8) 기타 ()	

→ 다음 1번 문항으로

14. 점점 소프트웨어를 구입하지 않는 경우, 그 이유는 무엇입니까?

- ① 복제품을 주변에서 구할 수 있으므로 _____
- ② 주로 공개버전이나 셰어웨어를 사용하므로 _____
- ③ 적당한 소프트웨어를 찾지 못해서 _____
- ④ 가격이 비싸서 _____
- ⑤ 기타 (적어 주십시오 : _____)

※ 다음 질문은 여러분의 PC통신(※인터넷 제외) 이용과 관련된 질문입니다. 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당 번호의 뒷부분에 V표시하여 주시거나 ()속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 가정이나 학교 등에서 PC통신(인터넷은 제외)을 이용하고 계십니까?

- ① 현재 이용하고 있다. _____
- ② 과거에 이용했으나 현재는 이용하지 않는다. _____
- ③ 한번도 이용한 경험이 없다. _____ → 다음 8번 문항으로

2. PC통신을 이용한 기간은 얼마나 되었습니까?

()년 ()개월

3. 여러분은 PC통신(인터넷은 제외)을 주로 어떤 용도로 사용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택해 주십시오.

● 1순위 () ● 2순위 ()

- ① 친구를 사귀거나 대화(채팅)를 하기 위해 사용한다.
- ② 공짜 프로그램(파일)을 얻기 위해 사용한다.
- ③ 학교공부나 진로탐색과 관련된 정보를 얻기 위해 사용한다.
- ④ 전자편지를 주고받기 위해 사용한다.
- ⑤ 의견을 교환하거나 토론에 참여하기 위해 사용한다.
- ⑥ 신문, 뉴스, 기사 등의 검색을 위해 사용한다.
- ⑦ 음란물을 보기 위해 사용한다.
- ⑧ 별다른 목적 없이 그냥 이용한다.
- ⑨ 기타 (적어 주십시오 : _____)

4. 여러분은 PC통신을 1주일 평균 어느 정도 이용하십니까? (인터넷 이용 시간은 제외)

() 시간 () 분

5. 여러분은 컴퓨터통신에서 음란물을 보거나 읽은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다	몇번 있었다	한두번 있었다	전혀 없었다
①	②	③	④	⑤

6. 여러분은 컴퓨터통신에서 상용소프트웨어를 불법으로 받은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러번 있었다	몇번 있었다	한두번 있었다	전혀 없었다
①	②	③	④	⑤

7. 여러분의 PC통신이용에 대한 부모님의 태도는 어떻습니까?

적극 권장하는 편	권장하는 편	간섭하지 않음	억제하는 편	적극 억제하는 편
①	②	③	④	⑤

→ 9번 문항으로

8. 현재 컴퓨터통신을 이용하지 않는 경우, 앞으로 컴퓨터통신을 이용하실 계획이 있습니까?

- ① 꼭 이용할 계획이다 _____
 ② 여건이 되면 이용할 계획이다 _____
 ③ 이용하지 않을 계획이다 _____

9. 여러분의 부모님께서서는 컴퓨터통신을 이용하실 줄 아십니까?

두분 모두 이용하신다	어머님만 이용하신다	아버님만 이용하신다	두분 모두 이용 못하신다
①	②	③	④

※ 다음 질문은 여러분의 인터넷 이용과 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
 에 V표시하여 주거나 ()속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 가점이나 학교 등에서 인터넷을 이용하고 계십니까?

- ① 현재 사용하고 있다. _____
 ② 과거에 사용했으나 현재는 사용하지 않는다. _____
 ③ 한번도 사용한 경험이 없다. _____ → 9번 문항으로

2. 인터넷을 이용한 기간은 얼마나 되었습니까?

_____ 년 _____ 개월

3. 여러분은 인터넷에 주로 어떤 방법으로 접속하고 계십니까?

- ① 상용 PC통신망(천리안, 하이텔 등)을 통해 _____
- ② 인터넷접속 전문서비스(아이넷 등)를 통해 _____
- ③ 정부 공공망을 통해 _____
- ④ 교육전산망을 통해 _____
- ⑤ 연구망을 통해 _____
- ⑥ 모르겠다 _____
- ⑦ 기 타 (적어 주십시오 : _____)

4. 여러분은 인터넷을 주로 어떤 용도로 사용하고 계십니까? 다음 중 순서대로 두 가지를 선택해 주십시오.

- 1순위 () ● 2순위 ()

- ① 친구를 사귀거나 대화(채팅)를 하기 위해 사용한다.
- ② 학교공부나 진로탐색과 관련된 정보를 얻기 위해 사용한다.
- ③ 전자편지를 주고받기 위해 사용한다.
- ④ 의견을 교환하거나 토론에 참여하기 위해 사용한다.
- ⑤ 공짜 프로그램(파일)을 얻기 위해 사용한다.
- ⑥ 신문, 뉴스, 기사 등의 정보를 검색하기 위해 사용한다.
- ⑦ 음란물을 보기 위해 사용한다.
- ⑧ 별다른 목적 없이 그냥 이용한다.
- ⑨ 기타 (적어 주십시오 : _____)

5. 여러분은 인터넷을 1주일 평균 어느 정도 이용하십니까?

() 시간 () 분

6. 여러분은 인터넷에서 음란물을 보거나 읽은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러 번 있었다	몇 번 있었다	한 두번 있었다	전혀 없었다
①	②	③	④	⑤

7. 여러분은 인터넷에서 상용소프트웨어를 불법으로 받은 적이 있습니까?

매우 많았다	여러 번 있었다	몇 번 있었다	한두 번 있었다	전혀 없었다
①	②	③	④	⑤

8. 여러분의 인터넷이용에 대한 부모님의 태도는 어떻습니까?

적극 권장하는 편	권장하는 편	간섭하지 않음	억제하는 편	적극 억제하는 편
①	②	③	④	⑤

→ 10번 문항으로

9. 현재 인터넷을 이용하지 않는 경우, 앞으로 인터넷을 이용하실 계획이 있습니까?

- ① 꼭 이용할 계획이다 _____
 ② 여건이 되면 이용할 계획이다 _____
 ③ 이용하지 않을 계획이다 _____

10. 여러분의 부모님께서도 인터넷을 이용하실 줄 아십니까?

두분 모두 이용하신다	어머님만 이용하신다	아버님만 이용하신다	두분 모두 이용 못하신다
①	②	③	④

11. 학교나 집주변의 '인터넷 PC방'이나 '인터넷 게임방'을 이용한 경험이 있습니까?

- ① 거의 매일 이용한다. ____
- ② 1주일에 4-5일 이용하는 편이다. ____
- ③ 1주일에 1-2일 이용하는 편이다. ____
- ④ 아주 가끔 이용하는 편이다. ____
- ⑤ 전혀 이용한 경험이 없다. ____

12. 여러분은 '인터넷 PC방'이나 '인터넷 게임방'을 주로 어떤 용도로 이용하고 계십니까? 다음 중 하나만을 골라 번호 뒤의 ____ 에 V표시 하여 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 목적 없이 그냥 이용한다. ____
- ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

13. 여러분은 '인터넷 PC방'을 1주일 평균 어느 정도 이용하십니까?

(_____) 시간 (_____) 분

14. 인터넷 PC방을 이용한 경험이 없는 경우, 앞으로 인터넷 PC방을 이용하실 계획이 있습니까?

- ① 꼭 이용할 계획이다 ____
- ② 여건이 되면 이용할 계획이다 ____
- ③ 이용하지 않을 계획이다 ____

※ 다음 질문은 여러분의 컴퓨터 이용에 따른 생활 변화와 관련된
질문입니다. 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번
호에 V표시하여 주시기 바랍니다.

※ 컴퓨터를 이용하지 않는 경우는 13페이지 1번 문항으로 이동

항 목	생 활 의 변 화
1) TV시청 시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
2) 라디오청취 시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
3) 신문 읽는 시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
4) 독서시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
5) 운동 등 취미생활 시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
6) 수면시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
7) 공부 시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
8) 친구를 만나는 시간이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
9) 가족과의 대화시간이	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
10) 다른 사람과 말다툼 하는 경우가.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
11) 우울감을 느끼는 경우가.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
12) 갈등이나 고민거리가	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
13) 유행이나 패션에 대한 관심이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
14) 외모나 옷차림에 대한 관심이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
15) 자기생각을 표현하는 능력이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다

항 목	생 활 의 변 화
16) 모임이나 회의에서 발언하는 경우가.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
17) 독창적인 아이디어가	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
18) 집중력이	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
19) 학교성적이.....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다
20) 글쓰는 문장력이....	① 많이 늘었다 ② 늘었다 ③ 변함없다 ④ 줄었다 ⑤ 많이 줄었다

※ 다음 질문은 여러분의 컴퓨터 교육에 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
에 V표시하여 주시거나 () 속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 컴퓨터관련 교육을 받아본 경험이 있습니까?

① 있다. _____

② 없다. _____ → 4번 문항으로

2. 여러분은 컴퓨터 관련 교육을 어디에서 받으셨습니까? 해당되는 것들을 모두 골라 옆 칸에 V표시를 하여 주십시오.

항 목	V 표시	항 목	V 표시
1) 학교		6) 정보통신, 컴퓨터회사의 교육프로그램	
2) 사설학원		7) 학교부설기관 등의 교육시설	
3) 청소년단체나 복지관 등 청소년기관		8) 방송프로그램	

3. 여러분이 컴퓨터교육을 받은 내용은 무엇입니까? 해당되는 것들을 모두 골라 옆 칸에 V표시를 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(적어 주십시오: _____)	

→ 1번 문항으로

4. 컴퓨터 교육을 받지 않은 경우, 가장 큰 이유는 무엇입니까? (하나 만)

- ① 시간이 없어서 (바빠서) _____
 ② 가족이나 친구, 동료에게서 배울 수 있으므로 _____
 ③ 혼자서 공부해도 충분하므로 _____
 ④ 컴퓨터에 관심이나 필요성을 못 느껴서 _____
 ⑤ 적당한 교육기관을 찾지 못해서 _____
 ⑥ 교육비용이 비싸서 _____
 ⑦ 기타 (적어 주십시오 : _____)

※다음 질문은 정보사회에 대한 여러분의 생각을 묻는 질문입니다.
 문항을 읽고 해당되는 것 하나 만을 골라 해당번호나 뒷부분 공란에 V표시하여 주시거나 ()속에 적어 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 '정보화'나 '정보사회'에 대해 얼마나 잘 알고 있다고 생각하십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

2. 여러분은 우리사회가 정보사회로 되어가고 있다고 생각하십니까?

- ① 그렇다 _____ ② 그렇지 않다 _____ ③ 잘 모르겠다 _____

3. 다음은 정보사회와 관련된 용어들입니다. 들어본 적이 있는 용어 옆 칸에 V 표시를 하여 주십시오.

용 어	V 표시	용 어	V 표시
1) 컴퓨터		11) 영상회의	
2) 데이터베이스		12) 원격근무	
3) 하드웨어/소프트웨어		13) 원격교육	
4) 워드프로세서		14) 원격의료	
5) 모뎀		15) 컴퓨터 바이러스	
6) 근거리통신망(LAN)		16) 해커/해킹	
7) 컴퓨터통신		17) 인터넷	
8) 음성정보서비스(ARS)		18) 전자우편(E-Mail)	
9) 개인휴대통신(PCS)		19) 홈쇼핑	
10) 주문형비디오(VOD)		20) 홈뱅킹	

4. 여러분은 'Y2K'가 무엇을 의미하는지 알고 있습니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

5. 여러분은 'Y2K'문제가 얼마나 심각할 것이라고 생각하십니까?

매우 심각할 것이다	어느 정도 심각할 것이다	잘 모르겠다	심각하지 않을 것이다	전혀 심각하지 않을 것이다
①	②	③	④	⑤

6. 여러분은 미래의 정보사회에 대해 두려움을 느끼고 있습니까?

매우 두렵다	조금 두렵다	그저 그렇다	두렵지 않다	전혀 두렵지 않다
①	②	③	④	⑤

7. 다음은 정보화에 의해 나타날 수 있는 여러 현상들입니다. 좌측의 문항을 잘 읽으시고 자신의 생각과 일치하는 번호에 V표시하여 주시기 바랍니다.

매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
-----------	-----	----	-----	-----------

- 1) 학교나 직장에 갈 필요 없이 집에서 컴퓨터를 통해 학교 수업이나 근무가 가능할 것이다. ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 2) 도서관이나 공공기관에 의견이나 요청사항을 전달하기 쉬워질 것이다. ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 3) 직접 물건을 보지 않고 PC통신이나 인터넷으로 물건을 살 수 있을 것이다. ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 4) 생활이 편리해질 것이다 ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 5) 일하는 시간이 줄고 여가시간이 늘어날 것이다 ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 6) 새로운 청소년문화가 발생할 것이다 ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 7) 지역간, 계층간 격차가 줄어들 것이다 ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 8) 국민의 정치참여가 높아져 민주주의가 더욱 발전할 것이다 ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 9) 정보화에 따라 선진국이 될 것이다 ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤
- 10) 전반적인 삶의 즐거움이 늘어날 것이다 ① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

8. 다음과 같은 정보화에 의해 나타날 수 있는 문제들에 대해 어떻게 생각하십니까? 자신의 생각과 일치하는 번호에 V표시 하여 주시기 바랍니다.

매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
-----------	-----	----	-----	-----------

1) 불법적인 폭력물과 외설물이
늘어날 것이다.

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

2) 생활양식이 급변하여 가치관
의 혼란이 심해질 것이다.

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

3) 인간의 개성이 없어질 것이다

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

4) 개인적인 정보유출로 자유나
프라이버시가 침해될 것이다

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

5) 사람이 어울려 사귀는 기회가
줄어 들고 이에 따라 비인간
화 현상이 늘어날 것이다

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

6) 대도시만 편해질 것이다.

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

7) 기계의 조그만 고장이 사회적
인 큰 혼란을 유발하기 쉬워질
것이다

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

8) 사람들의 의견이 조작되어 잘못
이용될 가능성이 높아질 것이다

① --- ② --- ③ --- ④ --- ⑤

※ 다음 질문은 여러분의 개인적인 신상에 관련된 질문입니다.
 문항을 잘 읽고 해당되는 것 하나만을 골라 해당번호의 뒷부분
 에 V표시하여 주시기 바랍니다.

1. 당신의 성별은?

1) 남자 ____

2) 여자 ____

2. 당신이 다니고 있는 학교는?

1) 중학교 ____

2) 인문계고등학교 ____

3) 실업계고등학교 ____

4. 당신 가정의 경제수준은?

1) 아주 잘사는 편 ____

2) 잘사는 편 ____

3) 보통 수준 ____

4) 못사는 편 ____

5) 아주 못사는 편 ____

5. 당신의 학교 성적은?

1) 아주 잘하는 편 ____

2) 잘하는 편 ____

3) 보통 수준 ____

4) 못하는 편 ____

5) 아주 못하는 편 ____

감사합니다 !!

※ 혹시 빠진 문항이 있는지 다시 한번 확인해 주시기 바랍니다. ※

생활권 수련시설 정보화실태 및 관련프로그램 운영현황 조사표

안녕하십니까? 한국청소년개발원은 청소년육성에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 지도자 양성을 위하여 지난 1989년에 설립된 정부출연연구기관으로서 청소년에 관한 연구개발 등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

이번에 본원에서는 “청소년의 건전한 정보의식 함양 프로그램 개발에 관한 연구”를 수행하고 있으며, 이를 위해 전국의 생활권 수련시설을 대상으로 각 기관의 정보화 실태 및 관련프로그램의 운영현황 등에 대한 조사를 실시하게 되었습니다.

조사결과는 향후 청소년 정보화사업과 관련된 각종 정책수립·시행 및 수련시설 정보화 지원사업의 중요한 기초자료로 사용될 예정이오니, 귀 기관의 적극적인 협조를 부탁드립니다.
아울러 본 조사의 결과는 다른 용도로 이용되지 않을 것입니다.

귀 기관의 적극적인 협조를 부탁드립니다.

감사합니다.

1999. 7.

한국청소년개발원 육성정책연구실 청소년 정보팀

(담당자 : 황진구, ☎ 02-2188-8805)

- ※ 조사지 회송은 동봉한 회송용 봉투나 FAX(02-2188-8819)를 이용하여 7월 21일(수)까지 본원에 도착할 수 있도록 조치하여 주시기 바랍니다.
- ※ 또한 귀 기관에서 운영하는 정보화 관련청소년프로그램(컴퓨터교실 등)이 있는 경우, 안내책자나 관련자료, 교재 등을 동봉하여 보내주시면 감사하겠습니다.
- ※ 기타 문의사항은 ☎ 02-2188-8805(황진구)로 연락을 주시기 바랍니다.

※ 다음은 귀 시설의 전산장비 현황에 대한 질문입니다.
 () 속에 해당사항을 적어 주시거나 해당번호에 V표하여 주
 시기 바랍니다.

문 1. 귀 시설의 업무용이나 행정처리용(청소년 교육용은 제외) 컴퓨터 보
유현황은? 보유 대수를 기록하여 주시기 바랍니다.

기 종	386급 이하	486급	펜티엄급	맥킨토시	기 타	총 보유대수
보유대수	()	()	()	()	()	()

문 2. 귀 시설의 업무용이나 행정처리용(청소년 교육용은 제외) 프린터 보
유현황은? 보유 대수를 기록하여 주시기 바랍니다.

기 종	도트프린터	잉크젯	레이저	기 타	총 보유 대수
보유대수	()	()	()	()	()

문 3. 귀 시설의 모뎀 보유현황은? 보유대수를 기록하여 주시기 바랍니다.

기 종	9,600BPS이하	14,400BPS	28,800BPS	36,600BPS	56K 이상	총 보유 대수
보유대수	()	()	()	()	()	()

문 4. 귀 시설은 기관차원에서 PC통신망에 가입하여 이용하고 있습니까?

- ① 이용하고 있다.
 ② 이용하고 있지 않다. → 6번 문항으로

문 5. 귀 시설에서 사용하고 있는 PC통신망의 이름과 ID는 무엇입니까?

PC통신망 이름	전리안	하이텔	유니텔	나우누리	기 타	총 가입수
ID명	()	()	()	()	()	()
서비스 제공시 접속명령어는? (go index)						

문 6. 귀 시설에는 근거리통신망(LAN)이 설치되어 있습니까?

- ① 설치되어 있다. → 포트 수는 ()개
 ② 설치되어 있지 않다.

문 7. 귀 시설에는 인터넷 전용선이 설치되어 있습니까?

- ① 설치되어 있다. → 인터넷회선 연결기관 (ISP:)
 속 도 ()
 ② 설치되어 있지 않다. .

문 8. 귀 시설은 인터넷 홈페이지를 운영하고 있습니까?

- ① 운영하고 있다. → 홈페이지 주소는 (http://)
 ② 운영하고 있지 않다. → 10번 문항으로

문 9. 귀 시설은 인터넷 홈페이지 운영서버를 어떻게 운영하고 있습니까?

- ① 자체 서버를 사용한다 → 기종은 ? ()
 OS는? ()
 ② 외부 전문서비스 기관의 서버를 이용한다.

문 10. 현재 PC통신 서비스나 인터넷 홈페이지를 운영하지 않는 경우, 앞으로 PC통신서비스나 인터넷 홈페이지를 운영할 계획이 있습니까?

- ① 꼭 운영할 계획이다 ② 여건이 되면 운영할 계획이다
 ③ 운영하지 않을 계획이다 → 그 이유는? ()

문 11. 귀 시설의 년간 전체 예산 중 전산관련 예산이 차지하는 비율과 규모는 어느 정도입니까?

전체 예산의 () % 정도 대략 ()천원

문 12. 귀 시설의 전산업무 전담인력은 몇 명입니까? ()명

문 13. 귀 시설에서는 한국청소년개발원에서 운영하고 있는 PC통신 청소년정보망인 ‘청소년정보마을’(천리안 go youth, 하이텔 go ynet, 유니텔 go youthnet)을 알고 계십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

문 14. 귀 시설에서는 한국청소년개발원에서 운영하고 있는 인터넷 청소년정보망인 ‘청소년정보마을’(www.youthnet.re.kr)을 알고 계십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

※ 다음은 귀 시설에서 청소년을 대상으로 실시하는 정보화관련 프로그램에 대한 질문입니다. () 속에 해당사항을 적어 주시거나 해당번호에 V표시하여 주시기 바랍니다.

문 15. 귀 시설에서는 청소년을 대상으로 정보화관련 프로그램(컴퓨터교실 등)을 운영하고 있습니까?

① 운영하고 있다.

② 운영하지 않고 있다. —▶ 25번 문항으로

문 16. 귀 시설의 청소년대상 정보화프로그램(컴퓨터교실 등)은 어떤 형태로 운영되고 있습니까?

- ① 자체 지도자와 자체 전산교육시설을 이용한다.
 ② 외부 컴퓨터 관련 전문가를 초빙하여 자체 교육시설을 이용한다.
 ③ 자체 지도자와 외부의 지역사회 전문컴퓨터시설(학원 등)을 이용한다.
 ④ 지역사회의 전문 컴퓨터교육시설(정보센터, 학원 등)을 이용한다.
 ⑤ 기타 (직접 기록 : _____)

문 17. 귀 시설에서 실시하고 있는 전체 청소년프로그램 중 정보화관련 프로그램이 차지하는 비율은?

- ① 5% 미만 ② 5-10% ③ 10-20% ④ 20-40% ⑤ 40-60% ⑥ 60% 이상

문 18. 귀 시설의 1년간 청소년대상 정보화프로그램(컴퓨터교실 등)이 운영되는 횟수와 전체 수강 청소년의 수는 ?

1년간 () 회 / 1년간 () 명

문 19. 귀 시설의 청소년 프로그램용 또는 교육용컴퓨터(업무용은 제외) 보유현황은? 보유 대수를 기록하여 주시기 바랍니다.

기 종	386급 이하	486급	펜티엄급	매킨토시	기 타	총 보유대수
보유대수	()	()	()	()	()	()

문 20. 귀 시설의 청소년 정보화프로그램(컴퓨터교실 등) 운영 시 PC통신이나 인터넷을 이용하고 있습니까?

- ① 이용하고 있다.
 ② 이용하고 있지 않다.

문 24. 귀 시설의 청소년 대상 정보화프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 다음 각 사항에 대해서 겪는 애로점은 어느 정도입니까?

항 목	생 활 의 변 화
1) 예산 및 경비	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
2) 교육시설 및 장비	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
3) 교육프로그램	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
4) 청소년의 참여	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
5) 지도자 확보	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 쉬운 편 ⑤ 매우 쉬움
6) 프로그램의 홍보	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 쉬운 편 ⑤ 매우 쉬움
7) 기타 애로사항은?	_____

문 25. 현재 청소년 대상 정보화프로그램을 운영하고 있지 않은 경우, 향후 청소년 컴퓨터교실 등 관련프로그램을 운영할 계획이 있습니까?

- ① 꼭 운영할 계획이다 ② 여건이 되면 운영할 계획이다
 ③ 운영하지 않을 계획이다 ▶ 그 이유는? (_____)

문 26. 귀 시설에서는 정부차원의 시·군·구 단위 ‘지역정보센터’가 설립되고 있다는 사실을 알고 계십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

문 27. 지역사회의 일반 청소년 정보화교육 및 컴퓨터관련 프로그램의 활성화를 위해 다음 중 어떤 방식이 효과적이라고 생각하십니까? 하나만 골라 번호에 V표시해 주시기 바랍니다.

- ① 청소년시설 등 청소년관련 공공시설에서 전담하여 실시하여야 한다.
- ② 청소년시설이나 학교 등 청소년관련기관과 지역정보센터 등의 정보화 관련 공공기관과 연계사업을 통해 실시하여야 한다.
- ③ 청소년시설 등 청소년관련 공공시설과 민간사설기관(컴퓨터학원)의 연계사업을 통해 실시하여야 한다.
- ④ 정보화관련 민간사설기관(학원 등)이나 공공기관(정보센터 등)이 전담하여야 한다.
- ⑤ 기타 (_____)

문 28. 귀 시설의 청소년대상 정보화프로그램(컴퓨터교실 등)을 위해 정부가 지원한다면 가장 최우선적으로 요구하고 싶은 사항은?

- ① 지역센터, 학교 등 유관기관과의 협력지원 ② 교육예산 및 경비의 지원
- ③ 교육기자재의 지원 ④ 강사나 전산전문가 지원
- ⑤ 교육시설의 홍보
- ⑥ 기타(_____)

문 29. 청소년정보화와 관련하여 생활권 수련시설의 역할과 기능은 어떻게 설정되어야 하는가에 대한 의견이나 기타 의견이 있으시면 적어 주시기 바랍니다.

※ 다음은 응답자에 대한 질문입니다.

응답자 이름		응답자 직위	
전화번호		팩스번호	

※ 감사합니다! 혹시 빠진 문항이 있는지 다시 한번 확인해 주십시오. ※

청소년의 정보화관련 공공기관 이용실태 조사표

안녕하십니까? 한국청소년개발원은 1989년에 설립된 국
무총리실 산하 정부출연연구기관으로, 청소년육성에 대한 중
합적이고 체계적인 연구와 지도자 양성 등 다양한 사업을 수행
하고 있습니다.

이번에 본원에서는 “청소년의 건전한 정보의식 함양 프
로그램 개발에 관한 연구”를 수행하고 있으며, 이를 위해 전
국의 지역정보센터, 우체국 정보교육센터 등 정보화교육 관련
공공기관의 청소년 이용현황에 대한 조사를 실시하게 되었습니
다.

조사결과는 향후 청소년 정보화사업과 관련된 각종 정
책수립·시행의 중요한 기초자료로 사용될 예정이오니 귀
기관의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 아울러 이번 조사의
결과는 다른 용도로 이용되지 않을 것입니다.

귀 기관의 적극적인 협조를 부탁드립니다.

감사합니다.

1999. 10.

한국청소년개발원 육성정책연구실 청소년정보팀
(담당자 : 황진구, 김성희 ☎ 02-2188-8805, 8837)

※ 조사지 회송은 FAX(02-2188-8819)를 이용하여 10월 22
일(금)까지 본원에 도착할 수 있도록 조치하여 주시기 바
랍니다.

※ 또한 귀 기관에서 운영하는 정보화 관련프로그램(컴퓨터
교실 등)이 있는 경우, 관련자료나 교재 등을 보내주시
면 감사하겠습니다.

※ 기타 문의사항은 ☎ 02-2188-8805, 8837(황진구, 김성희)
로 연락을 주시기 바랍니다.

※ 다음은 귀 기관의 이용자에 대한 질문입니다. ()속에 해당사항을 적어 주시거나 해당번호에 V표시하여 주시기 바랍니다.

문 1. 귀 기관의 컴퓨터 관련 프로그램 교육생이나 이용자중 가장 많은 비중을 차지하는 집단을 아래의 예에서 순서대로 세 가지만 선택해 주십시오.

● 1 순위 () ● 2 순위 () ● 3 순위 ()

- ① 초등학생 ② 중·고생 ③ 대학생 ④ 주부 ⑤ 직장인
 ⑥ 공무원 ⑦ 교사 ⑧ 노인 ⑨ 장애인 ⑩ 기타 _____

문 2. 귀 기관의 전체 이용자 중 청소년(9세~만24세)이 차지하는 비율은?

- ① 5% 미만 ② 5-10% ③ 10-20%
 ④ 20-40% ⑤ 40-60% ⑥ 60% 이상

문 3. 귀 기관을 이용하는 청소년(9세~만 24세)은 1주일 평균 약 몇 명입니까?

약 _____ 명

문 4. 귀 기관을 이용하는 청소년들은 주로 어느 학령층이 많습니까?

- ① 초등학생 ② 중학생 ③ 고등학생 ④ 대학생

※ 다음은 귀 기관의 컴퓨터 장비 및 정보화 프로그램 운영방식과 관련된 질문입니다. () 속에 해당사항을 적어 주시거나 해당번호에 V표시하여 주시기 바랍니다.

문 5. 귀 기관의 교육용 또는 일반인 사용용 컴퓨터(업무용은 제외) 보유 현황은? 보유 대수를 기록하여 주시기 바랍니다.

기 종	386급 이하	486급	펜티엄급	매킨토시	기 타	총 보유대수
보유대수	()	()	()	()	()	()

문 6. 귀 기관의 정보화관련 프로그램(컴퓨터교실 등)은 어떤 형태로 운영되고 있습니까?

- ① 컴퓨터만 설치하고 이용자가 자율적으로 이용한다.
- ② 이용자의 자율적 이용과 컴퓨터교육 프로그램을 같이 운영한다.
- ③ 특정한 프로그램을 실시하지 않고 관련정보를 PC통신이나 인터넷을 통해 제공한다.
- ④ 기타 (직접 기록 : _____)

문 7. 귀 기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영 시 PC통신이나 인터넷을 이용하고 있습니까?

- ① 이용하고 있다.
- ② 이용하고 있지 않다.

문 8. 귀 기관에서 실시하는 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등)은 다음 중 어떤 측면에 초점을 두고 실시하고 있습니까? 하나만 골라 해당번호에 V표시

- ① 정보의식과 윤리의식 고취 ② 컴퓨터 기초이용법 교육
- ③ 시설이용을 위한 편의 제공 ④ 단순한 PC 및 인터넷 이용기회 제공
- ⑤ 취업준비나 전문인력 양성 ⑥ 기타 (직접 기록 : _____)

문 9. 귀 기관에서 실시하는 정보화프로그램(컴퓨터교실 등)에 청소년들이
참가하면 어떤 측면에서 가장 효과가 클 것이라고 생각하십니까?

- ① 정보 기기의 능숙한 조작 ② 정보 기기의 교육적 활용
 ③ 취업정보 입수 ④ 다양한 물품의 정보 입수와 저렴한 구매
 ⑤ 지역주민들과의 교류 확대 ⑥ 기타 (직접 기록 : _____)

문 10. 귀 기관에서 실시하는 정보화 프로그램 (컴퓨터교실 등)에 포함되
어 있는 내용은 무엇입니까? 해당되는 것을 모두 골라 옆 칸에 V
표시를 하여 주십시오.

항 목	V 표시	항 목	V 표시
1) 이용자의 자율적 컴퓨터 이용		6) 그래픽 디자인, 음악, 멀티미디어	
2) 지역사회에 대한 정보이용방법		7) 학습용, 교육용소프트웨어	
3) 정보사회의 특징과 네트워크 등 정보사회 윤리의식		8) 게임/오락 프로그램	
4) 통신 및 인터넷 관련		9) 통계 프로그램	
5) O/S(도스, 윈도우즈), 유틸리티		10) 기타(적어 주십시오: _____)	

문 10-1. 귀 기관에서 컴퓨터관련 프로그램을 향후 어떠한 방식으로 운영
하실 계획입니까?

- ① 컴퓨터만 설치하고 이용자가 자율적으로 이용하도록 권장할 계획이다.
 ② 이용자의 자율적 이용과 컴퓨터교육 프로그램을 같이 운영할 계획이다.
 ③ 다양한 프로그램을 적극적으로 운영할 예정이다.
 ④ 기타 (직접 기록 : _____)

문 11. 귀 기관의 정보화 프로그램(컴퓨터교실 등) 운영과 관련하여 다음 각 사항에 대해서 어느 정도 애로사항을 겪고 계십니까?

항 목	생 활 의 변 화
1) 예산 및 경비	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
2) 교육시설 및 장비	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
3) 교육프로그램	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
4) 청소년의 참여	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 충분한 편 ⑤ 매우 충분
5) 지도자 확보	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 쉬운 편 ⑤ 매우 쉬움
6) 프로그램 홍보	① 매우 어려움 ② 어려운 편 ③ 보통 ④ 쉬운 편 ⑤ 매우 쉬움
7) 기타 애로사항은?	_____

※ 다음은 귀 기관의 청소년을 대상으로 실시하는 정보화관련 프로그램에 대한 질문입니다. () 속에 해당사항을 적어 주시거나 해당번호에 V표하여 주시기 바랍니다.

문 12. 귀 기관에서는 청소년을 주요 대상으로 하는 프로그램(컴퓨터교실 등)을 운영하고 있습니까?

- ① 운영하고 있다.
② 운영하지 않고 있다.

문 13. 귀 기관의 1년 간 청소년을 주요대상으로 하는 프로그램(컴퓨터교실 등)을 이용하는 전체 청소년의 수는?

() 명

문 14. 귀 기관에서는 청소년이 정규프로그램 시간대 이외의 자유시간이
나 주말에 컴퓨터를 사용할 수 있도록 개방하고 있습니까?

- ① 개방한다 ② 개방하지 않는다 ③ 수강생(회원)에게만 개방한다

문 14-1. 귀 기관의 청소년 이용 활성화를 위한 방안 중 가장 중요한 것
은 무엇이라고 생각하십니까? 간단히 기술하여 주시기 바랍니다.

()

()

문 15. 귀 기관에서는 지역사회에서 청소년을 대상으로 프로그램을 운영하고
있는 생활권 수련시설(청소년 수련관, 청소년문화의 집)이 있
는 사실을 알고 계십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

문 16. 귀 기관에서는 한국청소년개발원에서 운영하고 있는 PC통신 청소년
정보망인 '청소년정보마을'(천리안 go youth, 하이텔 go ynet,
유니텔 go youthnet)을 알고 계십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

문 17. 귀 기관에서는 한국청소년개발원에서 운영하고 있는 인터넷 청소년
정보망인 '청소년정보마을'(www.youthnet.re.kr)을 알고 계십니까?

매우 자세히 알고 있다	조금 알고 있다	들어만 본 정도다	잘 모른다	전혀 알지 못한다
①	②	③	④	⑤

문 18. 귀 지역 사회의 일반 청소년 정보화 교육 및 컴퓨터 관련 프로그램의 활성화를 위해 다음 중 어떤 방식이 효과적이라고 생각하십니까? 하나만 골라 번호에 V표시 해 주십시오.

- ① 지역정보센터, 우체국정보센터 등 정보화관련 전문기관이 전담하여야한다.
- ② 청소년시설 등 청소년관련 공공시설이 전담하여 실시하여야 한다.
- ③ 청소년시설이나 학교 등 청소년관련기관과 지역정보센터 등 정보화 관련 공공기관의 연계사업을 통해 실시하여야 한다.
- ④ 청소년시설 등 청소년관련 공공시설과 민간사설기관(컴퓨터학원)의 연계 사업을 통해 실시하여야 한다.
- ⑤ 정보화관련 민간사설기관(학원 등)에서 전담하여야 한다.
- ⑥ 기타 (_____)

※ 다음은 귀 기관에 대한 질문입니다.

기 관 명		응 답 자	
전화번호		팩스번호	

※ 감사합니다! 혹시 빠진 문항이 있는지 다시 한번 확인해 주십시오. ※

