

뉴미디어의 이용과 삶의 질

金尙均*

〈목

차〉

- | | |
|--------------------|----------------|
| I. 머리말 | 뉴미디어의 이용과 삶의 질 |
| II. 뉴미디어의 이용과 삶의 질 | IV. 맷음말 |
| III. 사회·인구학적 배경변수별 | |

I. 머리말

오늘날 전세계 국가들은 비록 정도의 차이는 있지만 각종 통신기술 및 정보처리 기술이 결합된 정보통신기술의 발전으로 인해 정치·경제·사회·문화 및 개인생활의 전 영역에 걸쳐 많은 변화를 경험하고 있다. 더욱이 그러한 사회변화는 動因으로서의 정보통신기술 변화의 폭이 보다 넓어지고, 변화 주기가 가속화되면서 향후 예측하기 어려울 정도로 빠르고 광범위하게 전개 될 전망이다.

정보통신기술이 사회생활 영역 전반에 걸쳐 지대한 영향을 미치는 소위 '정보화 사회'의 도래는 그것이 인간의 생활상에 어떤 영향을 미치든간에 거역할 수 없는 도도한 흐름으로서 다가오고 있다. 정보화 사회의 도래에 대한 부정적 내지 소극적 자세는 그것이 국가든, 사회든, 개인이든지 치열한 생존경쟁에서 도태되는 것을 의미하기 때문이다. 따라서 우리사회가 정보화 사회에 대비하여 취할 수 있는 최선의 방책은 정보화 사회에 따른 긍정적인 영향을 극대화하면서, 부정적인 영향은 최소화할 수 있는 방향으로 사회를 혁신시키는 방안을 모색하는 것이다.

바람직한 미래사회를 향한 대안 모색은 현재 사회의 상태에 대한 정확한 진단 및 분석에 기초할 때만이 가능하고 합리적이다. 본 연구는 이와 같은 맥락에서 현재 우리사회에서 진행된 정보화의 수준, 그것이 미친 영향을 실제 조

*서울대학교 교수, 사회복지학.

사를 통해 고찰·분석하는 데 연구목적이 있으며, 그러한 분석에 기초하여 보다 바람직한 정보화 사회를 이끌어 낼수 있는 사회적 함의를 모색하는데 연구의의를 두고 있다. 이를 보다 구체화하면 현재까지 우리사회에서 진행된 정보기술 및 서비스의 이용실태 및 효과, 그것들이 개인의 삶의 질 변화에 미치는 영향을 먼저 전반적으로 파악하고, 그 다음으로는 성·연령·학력·소득·직업분야 등 사회·인구학적 특성별로 분석·고찰하는 데 연구목적이 있으며, 그러한 연구결과에 기초하여 우리사회가 정보화의 긍정적 기능을 전 사회 성원이 공유할 수 있어야 한다는 전제하에 향후 어떠한 정책대안을 모색해야될 것인가에 대한 함의를 사회복지학적으로 고찰하는 데 있다.

본 연구에서는 1993년 2월에 서울시내에서 제조·유통·서비스부문, 금융부문, 언론·출판부문, 학술·연구부문의 각 영역별로 할당표집하여 질문지를 사용한 면접방식으로 총 420명을 조사하였다. 조사표본으로 선정된 사람들은 정보화 매체를 적극적으로 활용하는 사람들과 더불어, 그렇지 않는 사람도 일부 있다.

Ⅱ. 뉴미디어의 이용과 삶의 질

정보社会의 도래는 컴퓨터기술과 전기통신기술의 결합에 의해 비약적으로 발전하기 시작한 새로운 정보통신기술을 통해 비로소 가능한 것이다. 다시 말하면, 전에 없던 미디어의 등장과 함께 정보사회는 점입가경으로 발전할 수 있는 것이다. 개별 미디어에 산발적으로 의존했던 초기 단계의 정보사회는 소위 뉴미디어의 개발에 따라 다양한 종류의 미디어들이 상호 연결되는 복합적 형태로 변하고 있다.

뉴미디어란 전화·라디오·텔레비전 등과 같은 재래식 미디어에 대비되는 것으로서 고도로 발달된 전기통신과 컴퓨터 등의 핵심적 기술을 이용하여 등장한 정보전달 수단을 말한다. 뉴미디어는 유선계, 무선계 그리고 위성계의 세 가지 유형으로 구분되는데 각각에 해당되는 미디어의 실례는 <표 1>과 같다(신윤식·이철수·박재천·이정훈, 1992).

정보사회의 초기 단계를 크게 벗어나지 못하고 있는 오늘날의 우리사회에서 각종 미디어의 이용이 삶의 질에 어떤 영향을 미치는가를 알아보기 위해 본 연구는 초기 단계의 미디어라고 말할 수 있는 전화카드, 워드프로세서 그리고 VTR 등 3가지를 선택하였다. 또한 뉴미디어로서는 13가지 종류를 선택하였는데, 선택된 뉴미디어들을 위에서 언급한 세 가지 유형으로 구분하면, 무선계의 휴대전화와 위성계의 위성방송 수신기를 제외하면, 11개 항목이 유선계

뉴미디어인 셈이다.

각 미디어에 대한 이용 실태를 보면 <표 2>에서 볼 수 있듯이 총응답자 420명 중 410명이 이용한 것으로 나타난 전화카드가 97.6%의 이용률을 기록함으로써 단연 수위를 차지하였다. 두번째는 온라인 시스템인데 92.4%로 나타났다. 세번째는 85.7%의 워드프로세서였으며, 65.7%의 VTR은 네번째로 높은 이용률을 보여주었다. 반면에 이용률이 극히 저조한 것으로 나타난 분야는 2.6%의 재택근무제와 4.0%의 산업용 로보트, 11.0%의 VAN, 11.7%의 위성방송 수신기, 13.8%의 원격검침 등의 순으로 나타났다. 이 중 재택근무제와 산업용로보트의 이용률이 낮게 나타난 한 가지 이유로서는 피조사자들의 대부분이 사무실에 근무하는 비생산적 사무원들이었다는 점을 들 수 있다. 그럼에도 불구하고 전화카드, 워드프로세서, VTR 등 초기 단계의 미디어라고

<표 1> 뉴미디어의 분류

유선계	무선계	위성계
광통신	HDTV, 이동통신, 무선전화	직접위성방송(DBS)
CATV	무선호출, 무선데이터	이동통신
ISDN	무선 LAN, 텔레텍스트	VAST네트워크
VAN	화상회의, 정지화방송	항법시스템(GPS)
FAX	코드 데이터방송, FAX방송 고품질 음성방송	

<표 2> 정보통신기술 및 서비스의 이용률에 따른 분류

미 디 어	이용자수	이용률(%)
전화카드	410	97.6
온-라인(on-line)시스템	388	92.4
워드프로세서	360	85.7
VTR 이용여부	276	65.7
데이터베이스	231	55.0
휴대전화	140	33.3
전자사서함	130	31.0
바코드(bar code) 상품판매(POS)	121	28.8
민원서류의 전화사무처리	113	26.9
경영정보시스템(MIS)	113	26.9
근거리통신망(LAN)	106	25.2
원격검침	58	13.8
위성방송 수신기	49	11.7
유통 부가가치통신망(VAN)	46	11.0
산업용 로보트	17	4.0
재택근무제	11	2.6

말할 수 있는 단순미디어의 이용률이 상대적으로 높은 반면, 복합적 뉴미디어의 이용률이 낮은 사실은 정보사회화의 진전과 관련된 우리의 현주소를 어느 정도 반영한 것으로 해석할 수 있다.

정보사회에 대한 견해는 반드시 낙관적인 것만은 아니다. 실업의 증가 또는 노동의 소외현상이 발생될 가능성에 대한 우려가 제기되는가 하면 빈부격차의 심화나 국제간 문화 및 정보 종속 그리고 개인의 프라이버시 침해 등과 같은 부정적 측면에 대한 지적도 만만치 않다.

그러나 정보사회에 대한 비판론이 안고 있는 최대의 고민은 정보사회의 도 도한 물결을 제압할 수 있는 적절한 대안을 제시할 수 없다는 것이다. 왜냐하면 현재의 상황으로 보면 정보사회로의 변화에서 나오될 경우 입게 될 피해가 정보사회의 부정적 효과보다 훨씬 더 클 것으로 예측되기 때문이다. 따라서 산업사회로부터 정보사회로의 이행기간을 단축시키는 과제는 국가발전의 전략적 차원에서 큰 비중을 차지할 수 밖에 없게 된다. 이와 같은 문제의식이 국민들 사이에서 얼마만큼의 공감대를 형성하고 있는가는 정보사회를 촉진시키는 국가정책의 과정에서 중요한 고려요소가 아닐 수 없다.

정보사회가 산업사회로부터 구별될 수 있는 특성들은 학자들에 따라 다양하게 제시되고 있지만, 가치 기준의 차이는 주목할만한 것이다. 산업사회에서는 사회·심리적 욕구 충족과 연관된 물질 가치가 중시되는 반면, 정보사회에서는 목적 달성의 욕구 충족을 위한 시간 가치가 우선시된다(신윤식·이철수·박재천·이정훈, 1992: 44). <표 3>은 정보통신 기술 및 서비스의 이용에 대한 시간 절약의 효과를 평가하도록 요구한 결과이다.

예시된 16개의 미디어들의 효과에 대한 긍정적 평가의 결과는 98.6%의 온라인으로부터 84.5%의 위성방송까지 분포되었다. 이는 응답자들의 절대다수가 정보社会의 효과를 일단 긍정적인 방향으로 인식하고 있는 것으로 해석된다. 실제 이용 경험이 효과의 인식에 어떤 영향을 미치고 있는가를 분석한 것이 <표 4>와 <표 5>에 제시되어 있다.

일정한 경향이 발견된 것은 아니지만, 재택근무제, 산업용 로보트, 온라인 시스템, LAN, MIS, VAN, 전화카드와 같은 경우엔 무경험자에 비해 경험자의 긍정적 평가가 더 강하게 나타났으며, 2개 미디어(전자사서함, 휴대전화)에 있어서는 양자의 차이가 없었고, 데이터베이스, 민원서류의 전화사무처리, 워드프로세서, 원격검침, VTR, POS, 위성방송 수신기 등 7종류에 대해서는 무경험자의 평가가 오히려 더 긍정적인 것으로 나타났다. 이용자와 비이용자 사이의 차이가 두드러진 예로서는 재택근무제를 들 수 있겠다. 즉, 재택근무의 유경험자 11명은 전원이 긍정적 평가를 한 반면, 무경험자 409명

〈표 3〉 정보통신기술 및 서비스의 이용에 대한 시간절약의 효과 평가

미 디 어	긍정적 평가자 수	백분율(%)
온-라인(on-line)시스템	414	98.6
데이터베이스	412	98.1
근거리통신망(LAN)	408	96.7
산업용 로보트	405	96.4
민원서류의 전화사무처리	403	95.9
워드프로세서	411	95.5
전자사서함	397	94.5
경영정보시스템(MIS)	397	94.5
원격검침	397	94.5
유통 부가가치통신망(VAN)	383	91.3
재택근무제	382	90.9
휴대전화	381	90.7
VTR 이용여부	378	90.0
바코드 상품판매(POS)	378	89.7
전화카드	370	88.1
위성방송 수신기	355	84.5

〈표 4〉 정보기술 및 서비스 이용경험자의 효과 평가

미 디 어	이용자수	긍정적 평가수	백분율(%)
재택근무제	11	11	100.0
산업용 로보트	17	17	100.0
온-라인(on-line)시스템	388	383	98.7
근거리통신망(LAN)	106	104	98.1
데이터베이스	231	226	97.8
경영정보시스템(MIS)	113	110	97.3
민원서류의 전화사무처리	113	108	95.6
워드프로세서	360	343	95.3
전자사서함	130	123	94.6
유통 부가가치통신망(VAN)	46	43	93.5
원격검침	58	53	91.4
휴대전화	140	127	90.7
VTR 이용여부	276	249	90.2
전화카드	410	362	88.3
바코드 상품판매(POS)	121	106	87.6
위성방송 수신기	49	39	79.7

중 긍정적 평가자는 90.7%에 불과했다. 이용자 혹은 비이용자를 막론하고 시간절약면에서 호의적 반응을 비교적 강하게 얻은 미디어는 산업용 로보트, 온라인 시스템, LAN 그리고 데이터베이스이었으며, 호의적 반응이 상대적으로

〈표 5〉 정보기술 및 서비스 비이용자의 효과 평가

미 디 어	비이용자	긍정적 평가자수	백분율(%)
데이터베이스	189	186	98.4
온-라인(on-line)시스템	32	31	96.9
워드프로세서	60	58	96.7
산업용 로보트	403	388	96.3
근거리통신망(LAN)	314	302	96.2
민원서류의 전화사무처리	307	295	96.1
원격검침	36	344	95.0
전자사서함	290	274	94.5
경영정보시스템(MIS)	307	287	93.5
유통 부가가치통신망(VAN)	374	340	90.9
휴대전화	280	254	90.7
재택근무제	409	371	90.7
바코드 상품판매(POS)	299	271	90.6
VTR 이용여부	144	129	89.6
위성방송 수신기	371	316	85.2
전화카드	10	8	80.0

로 적었던 미디어는 VTR, 전화카드, POS, 위성방송이었다.

앞에서 언급되었다시피 정보사회가 반드시 좋은 변화만을 초래하게 되어야 하는 것은 아니다. 따라서 잠재되어 있는 부정적 효과나 기능을 최소화시키면서 긍정적인 측면을 극대화하는 것이 정보사회화의 전략이 되어야 하는 것이다. 피조사자들이 예상하는 정보社会의 총체적 평가를 삶의 질적 변화라는 개념을 이용해서 평가해보도록 요구한 것이 〈표 6〉에서 제시된다.

응답자들은 대체적으로 뉴미디어의 이용이 삶의 질을 향상시키는 것으로 답하고 있다. 그러나 16개의 미디어들 중에서 유독 전화카드의 이용은 삶의 질에 별다른 변화를 초래하지 않는 것으로 밝혀졌다. 이와 같은 결과는 조사대상자들의 대부분이 공중전화를 빈번하게 이용하지 않는 사람들이었을 뿐만 아니라 우리도 이제 어느 정도는 정보사회화가 진행되고 있기 때문에 단순차원의 전화이용이 삶의 질에 현저한 영향을 미칠 수 있는 단계는 지난 것으로 해석할 수 있다.

삶의 질에 미치는 영향을 항목별로 살펴보면, 가장 높은 비율의 긍정적 평가를 받은 미디어는 온라인 시스템으로서 응답자의 93.1%가 삶의 질을 향상시킬 것으로 평가하였다. 그 다음은 91.2%의 데이터베이스, 89.3%의 워드프로세서, 96.3%의 근거리 통신망, 85.7%의 재택근무제, 83.8%의 전자사서함, 82.4%의 원격검침, 78.8%의 로보트, 78.9%의 경영정보시스템, 77.1%의 휴대전화, 76.1%의 민원서류의 전화사무처리, 75.8%의 유통부가가치

〈표 6〉 정보통신기술 및 서비스의 이용에 따른 삶의 질의 변화
(단위: %, 명)

미디어	긍정적	무변화	부정적
온-라인(on-line)시스템	93.1(391)	6.7(28)	0.0(0)
데이터베이스	91.2(383)	7.8(33)	0.2(1)
워드프로세서	89.3(375)	10.2(43)	0.2(1)
근거리통신망(LAN)	86.3(362)	13.0(55)	0.2(1)
재택근무제	85.7(360)	8.1(34)	5.2(22)
전자사서함	83.8(352)	14.5(61)	0.2(1)
원격검침	82.4(346)	15.2(64)	0.5(2)
산업용 로보트	79.8(335)	15.4(65)	3.8(16)
경영정보시스템(MIS)	78.9(331)	18.8(79)	0.2(1)
휴대전화	77.1(324)	19.8(83)	1.4(6)
민원서류의 전화사무처리	76.1(320)	22.9(96)	0.5(2)
유통 부가가치통신망(VAN)	75.8(318)	20.0(84)	0.2(1)
바코드 상품판매(POS)	72.1(303)	24.1(111)	1.2(6)
VTR	71.4(300)	27.7(116)	0.7(3)
위성방송 수신기	70.9(298)	26.9(113)	1.2(5)
전화카드	48.6(204)	50.0(210)	0.7(3)

주: 무응답 때문에 각 미디어에 대한 반응의 계가 100.0%가 되지 않음.

통신망, 72.1%의 바코드를 활용한 상품판매, 71.4%의 VTR, 70.9%의 위성방송, 그리고 48.6%의 전화카드의 순으로 나타났다.

〈표 6〉을 보면 알 수 있듯이, 부정적 반응 즉 특정 미디어가 삶의 질을 저하시킬 것으로 예상하는 응답자의 수는 긍정적 반응도의 높고 낮음과는 무관하게 전체응답자의 1%에도 미달되는 극소수에 지나지 않고 있다는 사실이다. 그럼에도 불구하고 1% 이상의 부정적 반응을 기록한 미디어가 5종류로 판명되었다. 재택근무제의 경우, 부정적 응답자의 비율이 5.2%로 가장 높게 나타났으며 산업용로보트는 3.8%, 휴대전화는 1.4%, 그리고 POS와 위성방송은 각각 1.2%를 기록했다. 전체적으로 말하면 부정적 반응을 보인 응답자의 비율은 무시될 수 있겠지만, 굳이 부정적 원인을 찾아본다면 다음과 같은 측면이 고려될 수 있겠다. 재택근무제의 경우 22명이 삶의 질이 퇴보할 것이란 반응을 보였는데, 이들중 68%에 해당하는 15명이 남성이었다. 따라서 출퇴근에 의숙해진 남성들의 전통적인 근로형태가 재택근무제의 성격과 조화되기 어려울 것으로 인식하는 일면으로 해석가능하다. 산업용로보트는 실업문제를 연상하게 되면 삶의 질적 측면에서 부정적 답이 나올 가능성이 있다고 생각된다. 휴대전화의 경우엔 의학계에서 발표된 바 있는 암의 발생과 무선전화의 이용간의 상관관계에 대한 최근의 주장이 약간의 영향을 미친 것이 아닌가하

고 추측된다. 또한 POS의 경우 종교적 차원의 부정적 인식과 관련이 있을 것으로 추측되며, 위성방송의 부정적 측면은 역시 문화적 종속 또는 저질 문화의 확산에 대한 우려와 관련이 있을 것으로 본다.

III. 사회·인구학적 배경변수별 뉴미디어의 이용과 삶의 질

지금까지 우리는 각종 정보통신 미디어별로 그 이용 효과와 미디어의 이용이 삶의 질에 미친 효과를 조사 대상자의 전반적인 수준에서 분석하였다. 다음으로 우리가 수행한 분석은 조사 대상자의 사회·인구학적 배경 변수, 즉 객관적 지표에 따른 정보기술 및 서비스의 이용, 효과 및 삶의 질의 변화에 대한 영향을 파악하는 것이다. 이러한 분석은 우리사회에서 정보사회화에 대한 계층별 이용실태와 그에 대한 인식 정도를 알 수 있게 할 것이다.

조사대상자의 성·연령·교육수준·소득수준 및 직종에 대한 조사결과는 <표 7>과 같다. 우선 대상자의 성별을 살펴보면, 남자가 284명으로 전체의 67.6%를, 여자가 136명으로 32.4%를 차지하고 있다. 연령별 구성은 25-29세가 가장 많은 135명(32.2%)이고, 30-39세가 134명(31.9%)으로 다음으로 많은 분포를 보이고 있다. 그리고 24세 이하가 77명(18.3%), 40대 이상이 71명(17.1%)인 것으로 나타났다. 이러한 연령 분포는 피조사자들의 지위들이 중견급이거나 중견급 이하의 수준에 위치하고 있음을 의미한다 하겠다.

교육수준을 살펴보면, 대학교가 194명(46.2%), 대학원 이상이 122명(29.0%)으로 대학교 이상의 학력을 가진 사람이 전체 대상자의 75.2%를 차지하고 있다. 다음으로 고등학교와 초급전문대학이 각각 77명(18.3%), 27명(6.4%)으로 나타났다. 전체적으로 피조사자들의 교육수준이 고학력인데, 이는 조사가 금융부문, 언론부문, 학술부문 등에서 주로 이루어진 것에 기인한다 하겠다.

소득수준의 경우, 본인소득이 71-119만원 사이가 135명(32.2%), 71만원 이하가 108명(25.7%)으로 월소득 120만원 미만이 전체 응답자 중 57.9%를 차지하고 있다. 반면, 120-167만원 사이가 85명(20.2%), 168만원 이상이 86명(20.5%)으로 나타났다. 이러한 피조사자들의 소득수준 분포는 앞서의 연령분포에서 유추한 바 있는 중견급 이하의 지위상을 뒷받침해주고 있으며, 아울러 피조사자들은 일반국민의 소득과 비교할 때 중간정도 또는 이보다 상대적으로 높은 소득을 올리고 있다고 볼 수 있겠다.

종사부문으로 대상을 나누어 보면, 우선 제조·유통·서비스부문이 전체 대상자의 28.9%를 차지하는 121명으로 가장 많고, 그 외 금융부문, 언론·

〈표 7〉 조사대상자의 사회·인구학적 특성

사회·인구학변수	구 분	빈 도	백분율(%)
성 별	남 자 여 자	284 136	67.6 32.4
연 령	24세 이하 25~29세 30~39세 40대 이상 무응답	77 135 134 72 2	18.3 32.2 31.9 17.1 0.5
학 력	고등학교 초급전문대학 대학교 대학원 이상	77 27 194 122	18.3 6.4 46.2 29.0
본인소득	71만원 이하 72~119만원 120~167만원 168만원 이상 무응답	108 135 85 86 6	25.7 32.2 20.2 20.5 1.4
종사부문	제조유통서비스 금융부문 언론출판 학술연구	122 100 99 99	29.0 23.8 23.6 23.6
계		420	100.0

출판부문, 학술·연구부문이 각각 100명(23.8%), 99명(23.6%), 99명(23.6%)인 것으로 나타났다. 이러한 분포결과는 조사대상자들의 종사분야 특성상, 정보통신기술 및 서비스를 다른 부문의 종사자들보다 필요에 의해 적극적으로 이용할 가능성이 상대적으로 높은 부문에 고용되어 있음을 의미한다고 할 수 있다.

따라서 이상의 대상자들에 대한 사회 인구학적 변수의 분포들을 정리해보면, 본 조사의 피조사자들은 고학력, 안정적 소득을 갖고 있으며 또한 종사분야의 특성으로 인해 일정 정도 다른 국민계층에 비해 정보통신기술 및 서비스에 대한 인지·획득 및 접촉 가능성이 높은 계층이라 볼 수 있다.

이제 이러한 대상자들의 성, 연령, 교육수준, 소득수준 등 4가지 사회·인구학적 변수에 따라 정보통신 및 서비스의 이용률은 어떠한 특징적인 모습을 보이고 있는지 살펴보기로 한다. 우선 이용률을 위의 4가지 사회·인구학적 변수로 교차분석한 결과에서, 가장 최고치와 최저치를 나타낸 범주들을 뽑아

보았다. 그 결과는 다음의 〈표 8〉에서 제시된 바와 같으며, 요약하면 다음과 같다.

성별 이용률의 경우, 일반적으로 남자가 여자보다 상대적으로 많은 미디어에서 우위를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 다만 POS이용에서만 남자보다 많은 비율의 여자들이 이용해 본 적이 있다고 응답한 것으로 나타났다. 세대별 이용률에서는 대부분의 미디어에서 40대 이상이 가장 많은 이용률을 보여주고 있으며, 반면 24세 이하의 사람들이 가장 적은 비율의 이용률을 보였다. 다만, 워드프로세서, 온라인 시스템, 원격검침의 미디어에서 20대초반과 후반의 응답자들이 각각 최고치와 최저치의 이용률을 보여주었다. 교육수준과 소득수준의 경우, 대학교 이상의 학력을 가진 응답자들이, 또한 고소득을 올리고 있는 사람들이 미디어의 이용률에서 상대적으로 높은 비율을 보여주고 있다.

한편, 조사대상자의 이용률을 미디어별로 나누어 분석해 볼 때, 이용 비용이 저렴하고 조작이 단순하며 접근의 제한이 적은 미디어일수록 그렇지 않은 미디어보다 성·연령·학력·소득수준별 이용률의 편차가 심하게 나타나지 않고 있음을 알 수 있다.

이러한 결과들을 정리하면 아래와 같다. 첫째, 현재 우리나라의 정보통신기술 및 서비스의 이용 양태 역시 일정 정도 현 사회의 일반적인 부의 분배 양태를 반영하고 있다는 것이다. 물론 대중화, 일상화된 정보통신기술 및 서비스의 경우는 이용률의 偏在 현상이 나타나지 않고 있으나, 그렇지 않은 정보미디어의 경우 기존의 사회구조적 분화형태를 나타내주고 있다. 즉, 고학력·고소득의 기득권계층이 새로이 등장하고 있는 정보미디어의 영역을 선점하는데 유리한 고지를 차지하고 있다는 것이다.

둘째, 정보미디어의 계층별 편재 현상을 일정 정도 보여주고 있지만, 현재 까지는 뚜렷한 중심이용계층의 형성은 이루어지지 않고 있음을 보여준다. 이것은 아직까지 정보통신 기술 및 서비스의 발달과 그에 대한 사회적 수용도가 절대적인 수준에서 고도화되어 있지 못한 사실에서 기인한다 하겠다.

따라서 우리나라의 경우 현재 정보집중을 통한 소수 엘리트계층의 형성은 이루어지지 않은 상태라 할 수 있으나, 앞으로 정보화 사회의 도래에 따른 그러한 형태로의 전환가능성은 어느 정도 보여주고 있다 하겠다.

다음으로는 각각의 정보통신기술 및 서비스의 이용에 따른 효과에 대해서 조사대상자들이 사회 인구학적 변수에 따라 어떻게 평가하고 있는지 알아보았다. 다음의 〈표 9〉는 개별 정보미디어의 이용에 따른 조사대상자의 사회 인구학적 변수별 효과 평가를 나타내주고 있다.

〈표 8〉 개별미디어의 사회·인구학적 변수별 이용률 비교

사회·인구학적 변수		최고 이용률 (%)	최저 이용률 (%)
전 화 카 드	성 별	남자 98.2	여자 96.3
	연 령	30~39세 98.5	40대 이상 95.8
	교육수준	대학교 99.0	고등학교 96.1
	본인소득	120~167만원 98.8	71만원 이하 96.3
민 원 서 류	성 별	남자 30.6	여자 19.1
	연 령	40대 이상 38.9	24세 이하 6.5
	교육수준	대학원 이상 31.1	고등학교 15.6
	본인소득	168만원 이상 40.7	71만원 이하 14.8
VTR	성 별	남자 72.2	여자 52.2
	연 령	40대 이상 87.5	24세 이하 46.8
	교육수준	대학원 이상 75.4	고등학교 50.6
	본인소득	168만원 이상 22.1	71만원 이하 7.4
위 성 방 송 수신기	성 별	남자 14.1	여자 6.6
	연 령	40대 이상 22.2	24세 이하 7.8
	교육수준	대학원 이상 14.8	초급·전문대학 3.7
	본인소득	168만원 이상 22.1	71만원 이하 7.4
휴 대 전 화	성 별	남자 37.7	여자 24.3
	연 령	40대 이상 40.3	24세 이하 27.3
	교육수준	대학교 39.2	고등학교 24.7
	본인소득	168만원 이상 45.3	71만원 이하 23.1
워 드 프 로 세 서	성 별	남자 87.3	여자 82.4
	연 령	25~29세 90.4	24세 이하 76.6
	교육수준	대학원 이상 94.3	고등학교 67.5
	본인소득	120~167만원 89.4	71만원 이하 82.4
전 자 사서함	성 별	남자 32.4	여자 82.4
	연 령	30~39세 35.1	40대 이상 26.4
	교육수준	대학교 34.5	초급·전문대학 22.2
	본인소득	120~167만원 37.6	71만원 이하 24.1
근거리 통신망	성 별	남자 28.2	여자 19.1
	연 령	30~39세 29.1	24세 이하 18.2
	교육수준	초급·전문대학 29.6	고등학교 20.8
	본인소득	120~167만원 30.6	71만원 이하 20.4
경 영 정 보 시스템	성 별	남자 31.0	여자 18.4
	연 령	30~39세 32.1	24세 이하 20.8
	교육수준	대학교 33.5	대학원 이상 14.8
	본인소득	120~167만원 40.0	71만원 이하 16.7
	종사부문	제조유통부문 44.3	학술연구부문 12.1

사회 · 인구학적 변수		최고 이용률 (%)	최저 이용률 (%)
POS	성 별	여자 33.1	남자 26.8
	연 령	40대 이상 31.9	30~39세 25.4
	교육수준	초급 · 전문대학 40.7	고등학교 22.1
	본인소득	120~167만원 31.8	168만원 이상 23.3
유 통 부 가 가 치 통신망	성 별	남자 12.7	여자 7.4
	연 령	40대 이상 15.3	24세 이하 6.5
	교육수준	대학교 13.9	고등학교 22.1
	본인소득	120~167만원 17.6	71만원 이하 4.6
온라인 시스템	성 별	여자 92.6	남자 92.3
	연 령	25~29세 94.1	24세 이하 85.7
	교육수준	대학교 95.4	고등학교 85.7
	본인소득	120~167만원 94.1	71만원 이하 89.8
원 격 검 침	성 별	여자 15.4	남자 13.0
	연 령	24세 이하 18.2	25~29세 11.1
	교육수준	초급 · 전문대학 18.5	대학교 10.3
	본인소득	120~167만원 17.6	72~119만원 11.1
재 택 근 무	성 별	남자 3.2	여자 1.5
	연 령	40대 이상 5.6	25~29세 1.5
	교육수준	대학원 이상 3.3	초급 · 전문대학 0.0
	본인소득	168만원 이상 3.5	71만원 이하 1.9
산업용 로보트	성 별	남자 5.3	여자 1.5
	연 령	40대 이상 6.9	24세 이하 2.6
	교육수준	대학원 이상 7.4	초급 · 전문대학 2.5
	본인소득	120~167만원 4.7	168만원 이상 3.5
데이터 베이스	성 별	남자 60.6	여자 43.4
	연 령	30~39세 59.0	24세 이하 45.5
	교육수준	대학원 이상 68.0	초급 · 전문대학 37.0
	본인소득	168만원 이상 60.5	71만원 이하 47.2

<표 9>에서 나타난 바와 같이, 개별 미디어의 효과에 대한 평가 역시 이용률에서 나타난 결과와 유사함을 보여주고 있다. 즉, 남자가 여자보다, 고학력일수록 그리고 소득과 연령이 높을수록 정보미디어의 효과에 있어서도 다른 계층보다 긍정적인 평가를 내리는 비율이 높게 나타나고 있다.

그러나 효과에 대한 평가에서 이용률에 대한 결과와 차별성을 보이고 있는 점은 이용률에서 보이는 편재 경향이 완화되어 나타나고 있다는 것이다. 이러한 현상은 정보미디어의 이용률이 뒤떨어진다고 여겨지는 대상층일지라도 예상되는 효과에 대해서는 많은 사람들이 긍정적인 평가를 내리고 있는 데서 기

〈표 9〉 개별미디어의 사회·인구학적 변수별 효과 비교

사회·인구학적 변수		최고 효과율 (%)	최저 효과율 (%)
전화 카드	성별	남자 92.6	여자 78.7
	연령	40대 이상 93.1	24세 이하 79.2
	교육수준	대학원 이상 92.6	고등학교 80.5
	본인소득	168만원 이상 93.0	71만원 이하 80.6
민원 서류	성별	남자 95.4	여자 97.1
	연령	40대 이상 97.2	24세 이하 94.8
	교육수준	초급·전문대학 100.0	고등학교 80.5
	본인소득	71만원 이하 96.3	120~167만원 94.2
VTR	성별	남자 90.0	여자 89.7
	연령	24세 이하 91.0	30~39세 85.8
	교육수준	대학교 92.8	초급·전문대학 85.2
	본인소득	71만원 이하 94.4	168만원 이상 86.1
위성 방송 수신기	성별	남자 94.2	여자 85.3
	연령	40대 이상 88.8	25~29세 83.0
	교육수준	대학교 88.1	초급·전문대학 77.8
	본인소득	168만원 이상 90.7	71만원 이하 84.3
휴대 전화	성별	남자 92.3	여자 87.5
	연령	40대 이상 97.2	25~29세 87.4
	교육수준	초급·전문대학 100.0	대학원 이상 86.0
	본인소득	168만원 이상 95.4	71만원 이하 86.1
워드 프로 세서	성별	남자 96.1	여자 94.2
	연령	25~29세 97.8	24세 이하 87.4
	교육수준	대학원 이상 97.5	대학교 86.0
	본인소득	168만원 이상 97.6	71만원 이하 93.5
전자 사서함	성별	남자 94.7	여자 94.1
	연령	40대 이상 100.0	25~29세 91.9
	교육수준	초급·전문대학 100.0	대학교 91.3
	본인소득	120~167만원 96.5	72~119만원 94.0
근거리 통신망	성별	남자 96.9	여자 96.3
	연령	25~29세 97.8	24세 이하 94.8
	교육수준	초급·전문대학 100.0	고등학교 94.8
	본인소득	72~119만원 97.8	120~167만원 94.0
경영 정보 시스템	성별	남자 94.7	여자 94.1
	연령	40대 이상 98.6	30~39세 91.8
	교육수준	대학교 95.4	초급·전문대학 88.9
	본인소득	72~119만원 96.3	71만원 이하 92.6

사회·인구학적 변수		최고 효과율 (%)	최저 효과율 (%)
POS	성 별	남자 90.8	여자 87.5
	연 령	40대 이상 95.8	24세 이하 89.6
	교육수준	초급·전문대학 92.6	고등학교 90.9
	본인소득	168만원 이상 90.7	71만원 이하 87.0
유 통 부 가 가 치 통신망	성 별	남자 91.9	여자 89.7
	연 령	40대 이상 97.2	25~29세 88.9
	교육수준	초급·전문대학 96.3	대학원 이상 87.7
	본인소득	168만원 이상 94.2	71만원 이하 84.3
온라인 시스템	성 별	남자 98.9	여자 97.8
	연 령	40대 이상 100.0	24세 이하 96.1
	교육수준	대학교 99.4	초급·전문대학 96.3
	본인소득	120~167만원 100.0	71만원 이하 84.3
원 격 검 침	성 별	남자 94.7	여자 94.1
	연 령	40대 이상 98.6	30~39세 91.8
	교육수준	초급·전문대학 100.0	고등학교 93.5
	본인소득	168만원 이상 95.4	72~119만원 92.6
재 택 근 무	성 별	여자 91.9	남자 90.5
	연 령	40대 이상 94.5	25~29세 87.0
	교육수준	고등학교 92.2	초급·전문대학 88.9
	본인소득	168만원 이상 94.2	71만원 이하 88.0
산업용 로보트	성 별	남자 97.6	여자 94.1
	연 령	40대 이상 100.0	24세 이하 93.5
	교육수준	초급·전문대학 100.0	고등학교 92.2
	본인소득	168만원 이상 98.8	71만원 이하 95.4
데이터 베이스	성 별	남자 98.2	여자 97.8
	연 령	25~29세 98.6	24세 이하 97.4
	교육수준	초급·전문대학 100.0	고등학교 96.1
	본인소득	72~119만원 99.3	71만원 이하 97.2

인한다고 볼 수 있다. 다만 직접적인 이용자의 경우, 비이용자들보다는 앞의 분석에서 나타난 이용률의 편재현상에 근접하는 양태를 보여주고 있다. 이러한 점은 정보통신기술의 이용 및 그 혜택에 대한 독점이 미약한 정도이나마 이루어지고 있다는 것을 보여주기도 한다.

한편, 일부 미디어의 경우 조사대상자들은 이용률과 비교했을 때보다 낮은 비율의 긍정적 평가를 보여주고 있다. 특히 VTR, 위성방송 등과 같이 상대적으로 보급이 많이 된 미디어의 경우가 여기에 해당된다. 전반적으로 이들 미디어는 정보획득의 효과란 측면에서 긍정적인 평가치가 낮게 나오고 있으며

또한 이들 미디어의 이용률이 높게 나타난 고학력·고소득계층에서 보다 많은 부정적 평가를 보여주고 있다. 이는 매스컴을 통해 부정적 측면에 대한 홍보가 많이 이루어진 탓도 있겠지만, 실질적인 효과란 측면에서도 이들 미디어가 낮게 평가되고 있음을 나타내고 있다.

이제 정보통신기술 및 서비스의 이용에 따라 조사대상자들이 얼마만큼 개인의 삶의 질이 변화할 수 있다고 생각하는지 사회 인구학적 변수별로 알아보기로 한다. 아울러 이들 정보통신기술 및 서비스로 얻은 시간, 정보의 효과성이 삶의 질에 대한 평가와는 어떠한 관련을 맺고 있는지에 대해서도 살펴볼 것이다. <표 10>에서 제시된 결과와 같이, 삶의 질의 변화에 대한 정보통신기술 및 서비스의 영향력 또한 앞의 분석들과 유사한 경향성을 보여주고 있다. 즉, 약간의 예외적인 미디어들이 있지만 대부분 이용률과 효과율에서 높은 비율을 차지한 대상층이 삶의 질에서도 그러한 평가를 보여주고 있는 것이다. 또한 삶의 질에 대한 평가 역시 이용률보다는 낮은 정도의 편재현상을 보여주고 있다.

다만, 정보통신 기술 및 서비스의 이용이 삶의 질에 대해 긍정적인 영향을 미칠 것인지에 대해서는 전반적으로 그 확신도가 효과율에 비해서는 떨어지고 있다. 이는 정보획득·시간절약·비용절감의 측면에서의 효과가 직접적인 삶의 질의 향상과는 조금은 다른 차원의 논의이며, 삶의 질을 결정하는 주요 요인은 아니라는 것을 의미한다 하겠다.

하지만 전체대상자들은 대상층의 구분에 상관없이 대부분이 삶의 질에 대해 절대적인 비율에서 비교적 높은 긍정적인 평가를 내리고 있어, 다가올 정보화 사회에 대해서는 낙관적인 기대감이 지배적이라 정리할 수 있겠다.

이상의 사회·인구학적 변수에 따른 정보통신기술 및 서비스의 이용, 효과, 삶의 질에 대한 분석을 정리하면 첫째, 부분적인 예외가 있지만 대체적으로 정보통신 기술 및 서비스의 이용과 그 혜택의 효과에서 성별, 세대별, 소득별, 학력별 등 계층별 편차가 미약하게나마 존재하고 있음을 보여주고 있다. 그러나 아직 절대적인 이용 및 혜택을 받는 중심층이 뚜렷하게 형성되어 있지 못하고 있어 이에 대한 소외·불만·회의는 적은 편이라 할 수 있다. 하지만 이후 정보화 사회로의 진전에 있어 정보독점으로 인한 새로운 정보엘리트층의 등장과 이로 인한 계층별 갈등을 유발할 수 있는 부분적인 편재현상을 엿볼 수 있었다는 점은 향후 정보화를 추진할 때 이에 대한 정책적 고려가 필요함을 의미한다 하겠다.

둘째, 정보통신기술 및 서비스의 이용에서의 대상층별 편차가 직접적인 이용에 따른 그 효과성의 평가에 어느 정도 반영되고 있음을 알 수 있었다. 특히, 이용자의 절대적인 비율이 낮은 미디어의 경우, 이용률과 효과율 및 삶의

〈표 10〉 개별미디어의 사회·인구학적 변수별 삶의 질에 대한 평가 비교

사회·인구학적 변수		최고 긍정적 변화율 (%)		최저 긍정적 변화율 (%)	
전 화 카 드	성 별	남자	54.6	여자	36.0
	연 령	40대 이상	52.8	24세 이하	36.4
	교 육 수 준	대학원 이상	58.2	고등학교	36.4
	본인소득	168만원 이상	57.0	71만원 이하	43.5
민 원 서 류	성 별	남자	76.7	여자	75.0
	연 령	40대 이상	79.2	24세 이하	70.1
	교 육 수 준	대학교	79.9	고등학교	68.8
	본인소득	168만원 이상	80.1	71만원 이하	75.0
VTR	성 별	남자	73.6	여자	66.8
	연 령	24세 이하	74.0	30~39세	67.9
	교 육 수 준	대학교	74.2	초급·전문대학	66.7
	본인소득	120~167만원	76.4	71만원 이하	70.3
위 성 방 송 수신기	성 별	남자	71.7	여자	69.1
	연 령	30~39세	72.5	24세 이하	68.8
	교 육 수 준	초급·전문대학	77.8	고등학교	70.1
	본인소득	168만원 이상	74.3	71만원 이하	70.4
휴 대 전 화	성 별	남자	80.2	여자	70.5
	연 령	40대 이상	81.9	24세 이하	71.4
	교 육 수 준	초급·전문대학	88.9	대학원 이상	70.4
	본인소득	72~119만원	83.7	71만원 이하	70.3
위 드 프 로 세 서	성 별	남자	89.4	여자	89.0
	연 령	40대 이상	95.8	30~39세	85.1
	교 육 수 준	고등학교	94.5	대학교	85.6
	본인소득	168만원 이상	93.0	72~119만원	86.2
전 자 사서함	성 별	여자	84.6	남자	83.5
	연 령	40대 이상	90.3	25~29세	80.7
	교 육 수 준	고등학교	89.6	대학교	82.0
	본인소득	71만원 이하	87.9	168만원 이상	80.1
근거리 통신망	성 별	남자	87.7	여자	83.1
	연 령	40대 이상	90.3	24세 이하	80.5
	교 육 수 준	초급·전문대학	92.6	고등학교	77.9
	본인소득	168만원 이상	90.7	71만원 이하	84.2
경 영 정 보 시스템	성 별	남자	79.7	여자	77.2
	연 령	40대 이상	84.7	30~39세	74.1
	교 육 수 준	고등학교	83.1	대학원 이상	74.6
	본인소득	168만원 이상	79.0	72~119만원	76.4

사회·인구학적 변수		최고 긍정적 변화율 (%)		최저 긍정적 변화율 (%)	
POS	성별	남자	71.5	여자	73.5
	연령	40대 이상	79.2	30~39세	68.0
	교육수준	초급·전문대학	92.6	대학원 이상	68.8
	본인소득	71만원 이하	73.2	120~167만원	68.2
유통부가가치통신망	성별	남자	77.4	여자	72.1
	연령	40대 이상	86.1	30~39세	68.0
	교육수준	초급·전문대학	88.9	고등학교	71.4
	본인소득	168만원 이상	82.5	71만원 이하	68.4
온라인시스템	성별	남자	98.2	여자	95.6
	연령	24세 이하	94.8	25~29세	91.9
	교육수준	초급·전문대학	100.0	대학교	92.3
	본인소득	71만원 이하	86.0	72~119만원	78.5
원격검침	성별	남자	81.4	여자	84.5
	연령	24세 이하	87.0	25~29세	80.8
	교육수준	초급·전문대학	96.3	대학원 이상	77.8
	본인소득	71만원 이하	86.0	72~119만원	83.4
재택근무	성별	남자	84.8	여자	87.5
	연령	25~29세	87.6	24세 이하	80.5
	교육수준	대학교	86.7	초급·전문대학	74.1
	본인소득	168만원 이상	87.2	71만원 이하	83.4
산업용로보트	성별	남자	82.5	여자	74.2
	연령	40대 이상	90.3	25~29세	74.2
	교육수준	대학교	84.1	대학원 이상	74.6
	본인소득	168만원 이상	86.0	72~119만원	76.4
데이터베이스	성별	남자	92.2	여자	89.0
	연령	25~29세	93.3	24세 이하	87.0
	교육수준	초급·전문대학	96.3	고등학교	85.7
	본인소득	72~119만원	92.5	71만원 이하	89.8

질의 평가부분에서 성별·연령별·계층별 편차가 일관되어 나타나고 있다. 반면, 이용률이 높고 대상층별로 그 이용이 보편화된 미디어는 효과율과 삶의 질에 대한 평가에 있어서도 그렇지 않은 미디어보다 적은 편차를 보여주었다.

셋째, 정보통신기술 및 서비스의 성격상 그 이용이 제한될 수 밖에 없는 미디어의 경우, 직접적인 혜택을 받을 수 있는 대상층 역시 제한적일 수 밖에 없음에도 불구하고 효과나 삶의 질에 대한 평가에서 어느 한 대상층에 국한된 응답이 나오지 않았다는 것은 이해로운 결과이다. 이러한 결과는 조사대상자들이 이후의 정보화 사회에 대해 막연한 기대감과 낙관적인 시각을 가지고 있

음을 의미한다. 이는 이용률이 절대적으로 낮은 미디어의 경우에도, 오히려 비이용자의 효과에 대한 긍정적 평가가 상당히 높게 나타나 전체적으로 긍정적인 효과를 높여준 응답 결과에서 확인할 수 있다. 즉, 직접적인 이용이 불가능하다 하더라도 그러한 기술 및 서비스의 활성화는 직접적이든 간접적이든 간에 사회의 개별 성원들에게 부수적인 효과를 가져올 것이고, 궁극적으로는 전체 사회의 정보화가 개인의 삶에 어떠한 방식으로든 긍정적인 변화를 가져올 것이란 생각이 지배적이었음을 알 수 있다.

IV. 맷음말

우리사회는 정보화시대에 이제 막 진입하기 시작했음에도 불구하고 정보통신기술 및 서비스는 연구결과에서 알 수 있듯이 생활형태 및 주관적인 삶의 질에 직접적으로든, 인식론적으로든 상당한 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 그런데 앞으로 정보통신기술 및 서비스는 비약적으로 발전할 것이고 사회의 모든 영역에 있어서 현재보다 훨씬 광범위하게 보급되고 활용될 것이어서 정보통신기술 및 서비스에 대한 지식 및 기술의 습득·이용 여부는 기존의 사회계층구조를 뒤바꿔 놓을 수 있을 정도로 이 사회에 획기적인 변화를 초래할 것이다. 따라서 우리사회는 그러한 정보화 사회의 변화흐름 및 그것들이 생활상에 미치는 파급효과들을 미리 예측해서 정보통신기술 및 서비스가 사회에 주는 긍정적인 영향을 최대화하고 부정적인 영향을 최소화 할 수 있는 대안들을 마련, 사회를 전반적으로 변혁시켜야 할 시점에 있다고 생각한다.

그런데 본 연구 결과를 보면, 바람직한 정보화 사회에 대한 아무런 비전이나 대안없이 단순히 정보화 사회를 맞이한다고 하면 기존사회구조가 지닌 가장 중요한 문제—사회계층 및 계급간, 인구계층간 불평등—to 보다 악화시키는 결과를 초래할 것이다. 이렇게 결론지을 수 있는 근거는 앞의 연구결과들에서 찾을 수 있다.

첫째, 현재 우리나라의 정보통신기술 및 서비스의 이용양태가 어느 정도 일반적인 소득 분포상태를 반영하고 있다는 점이다. 본 연구의 조사대상은 비교적 우리사회의 계층구조상에서 中上層 내지 중상층으로 조만간 진입할 수 있는 비교적 동질적인 사회계층에 속해있는 사람들을 대상으로 했음에도 불구하고 고학력·고소득에 속한 사람일수록 정보통신 기술 및 서비스를 상대적으로 많이 이용하고 있었다. 만일 이를 전체 사회계층을 대표하는 식으로 조사대상을 표집하였다면 계층간 차이는 보다 확대될 것으로 추정된다.

둘째, 사회계층간 뿐 아니라 인구계층간 정보통신 기술 및 서비스 이용수준

역시 차이가 날 것으로 추정할 수 있다. 앞의 연구결과에서는 이러한 차이를 드러내 주고 있지는 않지만, 이는 우리사회가 정보화시기에 막 진입하고 있어 정보통신기술 및 서비스의 종류가 다양하지 않고, 대체적으로 이용에 있어 특별히 고도의 지식을 필요로 하지않기 때문에, 비싼 이용비용을 감내할 수 있는 고소득 계층에게 상대적으로 유리하다는데서 어느 정도 그 이유를 찾을 수 있다. 그러나 과거 정보통신기술 및 서비스의 발전의 추세를 고찰해 보면, 그것의 발전은 상대적으로 이용비용을 보다 저렴하게 하고, 종류 또한 다양해지며, 질적 수준 또한 높아지게 되어 있다. 따라서 앞으로 정보통신기술 및 서비스의 이용의 결정요인은 소득보다는 그것들을 다룰 수 있고 이용할 수 있는 지식 및 기술여하에 달려있다고 할 수 있다. 이런 측면에서 볼 때 정보관련 지식 및 기술을 습득하는데 있어서 젊은 사람들은 장년층 내지 노인들보다는 유리한 위치에 있다고 할 수 있다. 왜냐하면 젊은이들은 학교교육을 통해서든, 사설강습소를 통해서든 어떤 형태로든 정보관련 지식 및 기술을 습득하는豫期的社會化를 거치기 때문이다.

우리나라의 경우 정보화 사회에 대한 진입이 늦었다는 점에서는 불행인지 모르지만, 사회계층간 정보의 평등이란 관점에서 보면 다행스럽게도 정보집중을 통한 소수 엘리트 계층의 형성은 이루어지지 않은 상태이다. 그런데 정보화 사회에 있어서는 기존의 사회구조에서처럼 지위를 결정하는 중요한 요인인 부·소득·권력의 중요성이 상대적으로 약화되고 정보의 양 및 이용능력이 지위를 결정하는데 가장 지대한 영향을 미칠 것으로 추정된다. 따라서 이러한 맥락에서 보면 정보화 사회의 도래에 위치한 우리사회는 기존 사회질서의 가장 큰 문제라고 할 수 있는 불평등문제를 보다 용이하게 해결할 수 있는 좋은 기회를 가지고 있다. 왜냐하면 혼존 불평등을 완화하기 위한 부·소득·권력의 강제적 배분은 기존의 기득권계층으로부터 강력한 저항을 불러일으킬 수 있지만, 반면 정보는 어느 계층도 집중적으로 점유하고 있지 않은, 앞으로 새로이 형성될 자원이기 때문에 정보의 적절한 배분은 통한 사회변혁은 상대적으로 쉽게 수행될 수 있는 것이기 때문이다.

그러나 이와 같이 정보의 적절한 배분을 통한 보다 평등한 사회건설은 자연히 이루어지는 것이 아닌, 국민적 합의하에 정부가 미래의 바람직한 정보화 사회에 대한 명확한 구상과 확고한 의지가 있을 때에만 가능한 것이다. 그렇지 않고 단순히 정보화 사회를 맞이 한다면 이는 기존 사회내에서 기득권 계층은 보다 많은 기득권을, 취약한 사회계층은 더욱 취약해지는 악순환을 전개 할 것이다.

국제경쟁력이 그 어느 때보다 치열해진 상황에서 한 국가의 생존여부는 과

거와 같이 그 국가가 가진 자본의 양, 군사력, 천연자원 보유량 등이 아니라 정보산업의 기술수준 및 정보보유량에 점점 의존하고 있다는 점을 감안하면 국가간 생존경쟁에서 사회계층간 불평등문제의 존재는 치명적인 약점이 아닐 수 있다. 왜냐하면 한 나라의 정보산업의 기술수준 및 정보의 총량은 다른 산업부문과 달리 특정계층에 집중되어서는 발전 및 확대될 가능성이 희박하기 때문이다. 정보산업은 다른 산업부문과 달리 특별히 원료 자재 공장을 필요로 하지 않는, 순전히 사람의 지능과 정보의 빈번하면서도 풍부한 교환·공유만 이루어진다면 발전할 수 있는 산업인 것이다. 그런데 정보의 빈번한 교환 및 공유는 수직적으로 질서지워진 사회상태에서보다는 수평적으로 질서지워진 상태에서 보다 활발하게, 보다 빠르게 이루어지는 것이다. 따라서 정보화 사회를 불평등을 완화하는 방향으로 준비해야 한다는 주장은 단순히 우리사회내의 불평등 완화 그 자체를 완화하는 데 국한된 것이 아닌 치열할 국제경쟁사회에서 살아남을 수 있는 방편이기도 한 것이다.

정보화 사회가 완전히 도래한 시점에서는 불평등의 문제해결은 다시 정보를 이미 집중적으로 소유한 기득권층의 저항을 불러일으키기 때문에 다시 요원해 진다. 따라서 불평등이 보다 완화된 사회건설 노력은 정보화 사회의 준비와 동시에 추진 전개되어야만 한다. 그러나 불평등 완화의 방법은 기존의 방식과는 분명히 달라져야 한다.

현존 사회질서에서 불평등의 문제를 완화하는 대표적인 해결책은 사회복지정책이다. 지금까지 사회복지정책은 사회의 취약계층—노인·실업자·장애인·아동·폐질자 등—에 대해 현물 내지 현금급여를 통해서 최저생활을 보장함으로써 사회의 전반적인 불평등을 완화하려고 하였다. 그러나 이러한 현물 내지 현금급여에 국한된 사회복지정책으로서는 앞으로 전개될 정보화 사회의 불평등에 제대로 대처할 수 없다. 왜냐하면 정보의 소유 자체가 불평등을 결정하는 중요한 요인이 되기 때문이다. 따라서 기회의 균등화라는 관점에서 국민일반에 대해서, 특히 사회적 취약계층에 대해서 정보에의 접근능력 및 활용 능력을 증대시키는 조치를 기존 제도와 병행하는 식으로 정보화에 조응하여 사회복지정책을 변화시킬 필요성이 있다.

사회적 취약계층에 대한 이러한 접근은 물론 단순히 불평등 완화라는 차원 뿐만이 아니라 인간성 회복이라는 차원에서도 반드시 필요한 정책인 것이다. 왜냐하면 사회적 취약계층에 대한 이러한 보호조치가 강구되지 않는다면 사회적 취약계층의 비인간화를 더욱 조장할 것이기 때문이다. 다시 말해서 사회적 취약계층은 정보화 사회가 지닌 편익은 전혀 공유하지 못한채 부정적 측면—정보의 노출로 인한 사생활침해, 정보교환에 참여하지 못함으로써 발생하는

사회적 고립—에만 과다하게 노출될 수 있기 때문이다.

참고문헌

서울대학교 사회과학연구소

1986 『정보화 사회의 도전과 대응』. 서울: 서울대학교 사회과학연구소.
신윤식 · 이철수 · 박재천 · 이정훈

1992 『정보사회론』. 서울: 데이콤출판부.
조명한 · 최명 · 이천표 · 김상균 · 김정오
1993 『정보화 사회에서의 삶의 질에 대한 연구』. 서울: 서울대학교 사회과학
연구소.

Andrews, Frank, and Stepan Withey

1976 *Social Indicators of Well-Being*. New York: Plenum.
Shin, Doh C., Chung-Si Ahn, Kyong-Dong Kim, and Hong-Koo Lee

1983 “Environmental Effects on Perceptions of Life Quality in Korea.”
Social Indicators Research 12: 393-416.