

연구보고 06-02

문화자본이 정보불평등에 미치는 영향

이호영/장미혜/박현주

2006. 12

서 언

한국에서 정보화를 추진한 지도 어언 10년이 훌쩍 넘는 세월이 흘렀습니다. 그동안 정보사회의 양적, 질적 성장을 선도해온 정부와 기업, 그리고 정보기술의 채택에 부지런했고 정보사회의 내용을 채워나가는 데 있어 다른 어떤 국민보다 부지런하고 영리했던 네티즌들이 있었기에 이제 우리나라는 세계가 부러워하는 정보통신 인프라를 갖춘 나라가 되었습니다.

하지만 정보통신기술의 발전 속도가 빠르면 빠를수록 뒤처지는 사람들도 그만큼 많이 생겨나게 되었습니다. 처음에는 세대간의 문제처럼 느껴졌던 정보불평등의 문제가 시간이 흐르면서 정보해득력의 문제로 나아가 사회자본, 문화자본의 문제인 것으로 드러나고 있습니다. 이 연구는 이러한 정보불평등의 다차원성, 복잡성을 올바르게 인식하고 이에 대한 다각적인 해결책을 찾아나가는 첫걸음으로서 큰 의미를 가질 수 있으리라 감히 기대해봅니다.

우리가 꿈꾸는 21세기 정보사회는 기술이 인간을 지배하는 사회이거나 기술이 사람 사이에 더 큰 장벽을 만드는 사회가 아닙니다. 지금보다 더 포용적이고 더 민주적인 사회를 만드는데 정보기술이 기여하려면 정보불평등 해소정책은 사회정책과, 그리고 문화정책과 만나야 한다고 생각합니다. 실질적인 정보불평등 해소를 위해서는 보다 긴밀한 부처간 협력이 절실히 필요한 때입니다.

이 연구에 함께 참여해주신 한국여성개발원의 장미혜 연구위원님, 기회가 있을 때마다 전문가 자문을 통해 이 보고서의 내용을 더 알차게 만들어주셨던 여러 선생님들, 특히 LCA 기법 등 고급통계 부분에 대해 자문을 해주신 고려대학교의 허명희 교수님께 지면을 통해서나마 깊은 감사의 말씀을 전합니다.

2006년 12월

정보통신정책연구원

원 장 석 호 익

목 차

서 언	1
요약문	9
제1 장 서 론	23
제 1 절 연구의 배경 및 목적	23
제 2 절 연구의 내용 및 방법	26
제2 장 이론적 배경	30
제 1 절 문화자본에 관한 선행연구	30
1. 부르디외에 의한 문화자본의 개념화	30
2. 문화자본에 관한 후속연구	35
제 2 절 정보불평등의 다차원성	41
1. 정보격차 vs 정보불평등	42
2. 정보불평등의 발생원인과 구조화 과정	47
제3 장 문화불평등과 정보불평등: 실증연구	57
제 1 절 조사대상 및 방법	57
1. 자 료	57
2. 변수 설명	58
3. 기술통계 분석	65
제 2 절 영화취향에 영향을 미치는 요인	79
1. 영화 장르 선호의 위계	79
2. 영화감독에 대한 선호의 다양성	84
3. 영화감독에 관한 지식에 영향을 미치는 변수	86

제 3 절 문화자본이 정보불평등에 미치는 영향	90
1. 문화자본과 경제자본이 정보이용에 미치는 영향	91
2. 문화자본이 인터넷 이용시간에 미치는 영향	95
제 4 장 정보불평등 해소 정책의 현황 및 방향	97
제 1 절 정보격차 해소 정책의 흐름	99
제 2 절 각국의 정보격차 해소정책	100
1. 우리나라	100
2. 미 국	103
3. 유 럽	104
제 3 절 향후 정보불평등 완화 정책의 방향	106
제 5 장 결 론	108
참고문헌	110
〈부록 1〉 할당표	117
〈부록 2〉 문화활동과 정보이용현황 조사 설문지	119

표 목 차

〈표 2-1〉 문화자본의 구분방식에 대한 학자들의 견해	35
〈표 3-1〉 설문조사 대상자의 인구사회학적 특성	57
〈표 3-2〉 경제자본과 문화자본의 측정	59
〈표 3-3〉 경제자본과 문화자본의 보유형태별 집단의 특성	60
〈표 3-4〉 네 집단의 직업별 분포	61
〈표 3-5〉 문화취향의 측정을 위해 사용한 변수	62
〈표 3-6〉 디지털기기 사용 여부	65
〈표 3-7〉 디지털 서비스 이용 여부	66
〈표 3-8〉 컴퓨터 사용능력(성별, 연령별)	67
〈표 3-9〉 인터넷을 이용한 행동	68
〈표 3-10〉 지난 1년간 문화활동 참여 빈도	69
〈표 3-11〉 지난 1년간 매체를 통한 문화예술 활동 참여 빈도	69
〈표 3-12〉 지난 1년간 온라인 동호회 참여 빈도와 온/오프라인 창작 혹은 발표활동	70
〈표 3-13〉 일상생활(오프라인)의 문화취향 공유	72
〈표 3-14〉 음악장르의 선호도	72
〈표 3-15〉 음악을 즐겨듣는 방법	73
〈표 3-16〉 영화장르의 선호	74
〈표 3-17〉 영화감독의 선호(TOP2)	75
〈표 3-18〉 인터넷이 우리 사회에 미치는 영향	75
〈표 3-19〉 문화 교육 ‘시기’, ‘기간’, ‘지난 1년간 문화 교육을 받은 여부’	76
〈표 3-20〉 만 15세 이전 문화활동	77

〈표 3-21〉 한 달 평균 문화생활비	79
〈표 3-22〉 영화장르에 대한 선호도	80
〈표 3-23〉 영화장르별 선호하는 사람의 비율	81
〈표 3-24〉 영화감독에 대한 선호도	86
〈표 3-25〉 모든 영화감독을 안다고 대답한 응답자의 특성	87
〈표 3-26〉 영화감독에 대한 관심에 영향을 미치는 변수들	89
〈표 3-27〉 인터넷을 사용할 수 있는 능력	91
〈표 3-28〉 정보불평등에 영향을 미치는 변수	93
〈표 3-29〉 인터넷 이용시간에 영향을 미치는 변수	95
〈표 4-1〉 정보불평등 해소 정책의 몇 가지 차원	98
〈표 4-2〉 정보격차 해소 정책의 발전단계	99
〈표 4-3〉 2006년도 정보격차해소 시행계획 주요 내용	101

그 립 목 차

[그림 2-1]	Molnar가 제시한 정보격차의 설명틀	44
[그림 2-2]	기술 채택의 정규화 모델	49
[그림 2-3]	기술 채택의 계층화 모델	49
[그림 2-4]	네트워크 효과로 인한 불평등 증폭 모델	56
[그림 3-1]	문화취향 집단과 문화장르 간의 대응	64
[그림 3-2]	평일/주말 일일 평균 인터넷 이용시간	67
[그림 3-3]	일상생활(오프라인)의 문화취향 공유	71
[그림 3-4]	국내외 현역 활동 예술가 인지도	77
[그림 3-5]	문화생활 지출 순위	78
[그림 3-6]	경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화장르별 선호도	82
[그림 3-7]	경제자본과 문화자본의 분포에 따른 지난 1년간 보았던 영화중 가장 인상 깊었던 영화	83
[그림 3-8]	경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화장르별 선호도	84
[그림 3-9]	경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화감독에 대한 선호도	85
[그림 3-10]	경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화감독에 대한 지식	87
[그림 3-11]	경제자본과 문화자본의 보유형태에 따른 컴퓨터의 사용능력	92
[그림 3-12]	경제자본과 문화자본의 소유형태와 인터넷 서비스이용 실태	92

요 약 문

제 1 절 연구의 배경 및 목적

본 연구는 오프라인에서의 문화자본이 정보불평등에 끼친 영향을 이해하고 이의 사회정책적 함의를 도출하는 것을 목적으로 한다. 인터넷 이용자의 90% 이상이 음악, 영화, 게임 등을 위해 인터넷을 이용한다는 사실은 인터넷이 중요한 여가 활동의 도구로서 자리 잡았음을 보여준다(정보통신부·한국인터넷진흥원, 2005). 인터넷을 이용한 문화콘텐츠의 소비 증가는 두 가지 측면에서 중요한 의미를 가진다. 우선 정보 기술의 발전이 문화수용에 미친 영향을 보여주는 사례라는 점이다. 개인컴퓨터의 성능과 인터넷 대역폭의 비약적 향상, 그리고 압축 기술의 발달은 온라인의 문화콘텐츠 소비 그 자체뿐만 아니라 이용자의 문화향유 기회 및 관심 영역을 확대시키는 효과를 가진다(이호영 외, 2005: 112-116). 다음으로는 인터넷이 가지고 있는 쌍방향성이 이용자의 능동성을 어떻게 구현하는지를 보여준다는 사실이다. 이처럼 인터넷 이용자의 문화적 실천이 사회과학적으로 중요성을 가짐에도 불구하고 이것이 정보 불평등에 어떤 영향을 끼치는가 하는 문제는 그동안 별다른 관심을 받지 못하였다. 하지만 인터넷이 문화적 사회화의 중요한 매개체이자 촉진자라는 사실은 정보 불평등을 설명하는 데 있어 문화적 접근이 필요함을 시사한다. 여기서는 인터넷을 통한 문화활동 자체뿐만 아니라 인터넷 사용 자체가 오프라인에서의 문화적 관심과 지식, 과거의 경험 등 이미 축적된 문화자본의 양에 의해 좌우될 것이라는 가정을 통해 문화취향과 정보 불평등의 관계를 설명할 수 있는 변수들을 찾는 데 주력하였다.

제 2 절 연구의 내용과 방법

본 연구에서는 본인 및 가족의 문화자본에 있어서의 차이, 그리고 문화취향이 정

보 불평등의 원인으로 작용할 수 있음을 이론적으로 규명하고 경험적 연구를 통해 실증하였다. 정보격차의 다차원성은 정보사회가 고도화됨에 따라 그 구체적인 모습을 드러내는데 여기서 중요한 설명력을 가진 요인이 바로 원래 사용자가 가지고 있던 사회자본, 문화자본의 차이다. 문화를 포함한 상징적 영역에서의 계급 재생산에 관한 문화 사회학적 논의는 문화가 희소한 자원이며 문화 감상에는 예산 제약이나 시간 제약뿐만 아니라 이미 갖고 있는 감식안, 혹은 문화자본의 제약이 따른다는 전제로부터 출발하고 있다. 일반적으로 문화적 계층화 가설은 다음과 같은 세 가지를 포함한다. (1) 인구사회학적 배경이 다른 사회집단 간에 문화적 불평등이 존재한다는 것, (2) 이 불평등은 마치 개인의 선호에 따라 나타난, 자연스러운 현상인 것처럼 표상되고 있지만 사실은 구조화되어 있다는 것, (3) 이 불평등은 세습된다는 것 등이다.

문화자본의 불평등한 분배(social distribution of taste)를 설명하기 위해서는 과거와 현재라는 시간의 축을 반드시 고려해야 한다. 과거의 경험이 설명변수가 되고 현재의 취향이 종속변수가 되는 것이 이 분야 연구에 있어서의 오랜 관행이었다. 먼저 과거에 있어서 부모의 학력자본 및 문화자본 그리고 본인의 과거 문화교육 경험 등이 중요한 변수가 될 수 있다. 현재에 있어서는 본인의 문화활동과 취향, 문화에 대한 지식 및 관심이 주된 변수로 쓰인다. 본 연구에서는 정보불평등을 다차원적으로 잡을 수 있는 지표들을 개발하고 문화활동, 관심 등으로 구성된 집단 변수나 문화자본 변수가 다른 사회경제적 변수들을 통제하고 난 이후에도 여전히 유의미한 변수인지, 만일 유의미하다면 어느 정도의 영향력을 갖고 있는지 다항로지분석, 로지스틱 회귀분석을 통해 살펴보았다.

제2 장 이론적 배경

제1 절 문화자본에 관한 선행연구

부르디외는 현대사회에서 사회계급 내지 계층이 어떻게 유지되고 재생산되는지,

피지배계급 혹은 노동계급이 어떻게 자신들의 지위를 ‘자연스러운’ 것으로 받아들이는지에 대한 설명을 문화에 관한 분석을 통해 제기한다. 그는 문화자본을 많이 보유한 부모를 둔 사람들은 부모로부터 물려받은 문화자본을 보다 손쉽게 교육적 자원으로 전환시킬 수 있다고 보는데 이러한 입장은 문화자본을 습득하는데 있어서 어린 시절의 초기 사회화과정의 중요성을 보다 강조하는 입장, 다시 말하면 상속자본의 효과를 강조하는 입장이라고 할 수 있다(Savage, Barlow, Dickens and Fielding, 1992: 17). 따라서 아버지의 출신계급이 무엇이었는가에 따라서 어린 시절에 무의식적으로 습득되어서 당연하게 받아들여지고 있는 문화적 취향이나 선호의 대부분이 결정된다. 바로 그런 점에서 부르디외에게 있어서 출신계급은 한 개인의 운명을 상당 부분 결정짓는 요인으로 나타난다고 할 수 있다.

부르디외의 영향을 받은 아샤펜버그와 모스(Aschaffenburg and Maas, 1997)도 문화자본을 측정할 수 있는 중요한 경험적인 지표는 부모의 출신계급이라고 본다. 경제자본은 어느 한 순간에 상실할 수 있지만, 문화자본을 습득하게 된 최초의 조건들은 그 개인이 자신이 출생한 가정이나 지역을 떠난 이후에도 그대로 남게 된다.

반면에 출신계급의 효과를 지나치게 강조하는 일련의 논의에 대해서 비판하고 있는 에릭슨은 부르디외가 부모로부터 물려받은 문화적 성향이 일생동안 변하지 않고 지속된다는 점에 대해서 지나치게 강조하고 있다고 비판한다(Erickson, 1996: 222-223). 할레 역시 어린 시절의 사회화과정보다는 공식적인 교육과정의 중요성을 강조하면서 문화자본이란 무엇보다도 교육체계 특히 고등교육을 통해서 학습되는 능력이라는 점을 강조한다(Halle, 1992: 133).

이후 문화자본에 대해서 연구하고 있는 대부분의 학자들은 부르디외의 이론을 이어 받고 있다. 디마지오와 우썸(Dimaggio and Useem, 1978)은 가족의 사회계급과 정규교육의 수준과 질의 강한 상관관계가 문화적 재생산을 한층 강화시킨다는 연구결과를 발표하였다. 같은 이론적 맥락에서 드 그라프와 동료들(De Graaf et al, 2000)은 부모의 독서형태가 아동의 교육성취에 영향을 미친다는 연구결과를 발표하였다. 디마지오와 무크타르(Dimaggio and Mukhtar, 2004)는 SPPA(Survey of Public Participa-

tion in the Arts)의 1982년, 1992년, 2002년 데이터를 비교연구하여 문화자본 형태로써의 예술의 감소가 예상보다 더 천천히 발생하고 있음을 밝혔다.

이제까지의 논의에서 우리는 문화자본을 획득할 수 있는 영역은 다양하며, 학자들에 따라서 가정에서의 초기 사회화과정과 학교에서 교육을 통해서 이루어지는 이차 사회화과정 중에서 어느 것이 한 개인이 보유하고 있는 문화자본의 양에 영향을 미치는가에 대해서는 학자들 사이에 견해차이가 존재한다는 것을 확인할 수 있다.

국내에서의 기존 연구들은 계급간 문화적 취향의 차이를 주로 교육에서 찾고 있다. 양종희(1994b; 1997)는 문화적 취향이 계급(계층)보다는 교육 및 직업에 의해서 영향을 받을 뿐만 아니라 그것들이 오히려 더 중요한 요인임을 밝히고 있다. 장미혜(2001)는 소비양식에 미치는 경제자본과 문화자본의 상대적 효과를 비교 연구하여 한국 사회에서는 부모의 문화자본보다 본인의 문화자본이 보다 강력한 영향력을 발휘하고 있음을 밝혔다. 이는 한국사회 구성원들의 대다수가 본인의 생애 내에서 상승이동을 하면서 새로운 문화자본을 취득했기 때문이다. 한편 최섯별(2002)은 기존의 문화자본이라는 개념을 사용한 연구들이 문화자본이라는 개념에 대한 조작화에만 관심을 집중함으로써 부르디외 이론과 상반된 결과를 가져왔다고 주장한다. 따라서 각 국가의 사회적 상황에서 계층 재생산을 가능하게 하는 ‘숨겨진 경로’를 찾아야 한다고 주장하였다. 조 은(2002)의 연구 역시 최섯별의 연구와 비슷한 결과를 도출하고 있다. 그는 계급별 문화자본과 계급 재생산과의 관계에 대해 연구하였는데, 그 결과 문화자본이 경제자본보다 설명력이 크다고 말할 수는 없지만 문화자본이 경제자본과 다른 방식으로 계급 재생산에 영향을 미치고 있음을 밝혔다.

지금까지 살펴본 국내의 선행연구들은 부르디외의 문화자본론이 한국 사회의 현실에 적용하고자 할 경우 생길 수 있는 어려움을 보여준다. 앞서 장미혜가 언급한 바와 같이 한국사회는 아직까지도 계급구조의 유동성이 심하고 사회변화의 속도가 매우 빠름으로 인해 문화자본의 전수 기회가 실제적으로 적었다. 따라서 한국사회에 부르디외의 논의를 적용하고자 할 경우 취향의 위계를 어떤 식으로 파악해야 할지에 대한 면밀한 주의가 선행되어야 한다.

제2 절 정보불평등의 다차원성

정보격차의 이론적 관점에 대한 논의는 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 정보통신 기술의 발전이 불평등을 줄어줄게 할 것이라는 긍정적 시각과 이와 반대로 계층간 격차를 더 심화시킬 것이라는 부정적 시각이다.

먼저 정보격차가 감소할 것이라고 본 낙관론자들은 인쇄술, 라디오, 전화, TV, 신문 등의 역사적 발전단계처럼 정보격차가 도입 초기에 나타나는 일시적·과도기적 현상일 뿐이라고 주장한다. 이러한 입장의 대표적인 학자로 Negroponte(1995), Naisbitt(1982), Toffler(1990)를 들 수 있다. 이들은 정보통신 기술의 등장이 전혀 새로운 사회를 가져올 것이고, 이러한 기술의 발전은 과거의 문제들을 새로운 방식으로 해결하게 될 것이라고 강조하였다.

반면에 비관론자들은 정보격차가 정보확산의 과도기에 나타나는 일시적 현상이 아니라 시간이 경과한다 해도 지속되거나 혹은 심화될 수 있다고 보았다(백승호, 2003). Schiller(1996)는 정보통신기술의 발전이 정보의 풍요를 낳은 것은 사실이지만 그로부터 혜택을 입는 집단과 그렇지 못한 집단, 정보부자와 정보빈자의 분화 및 격차가 심화될 것이라고 주장한다. 또한 Selhifer(2002)도 인터넷 이용자 내에서도 초기 수용자와 후기 수용자 사이에 이용능력과 정보 활용에 있어서 격차가 발생한다고 주장하였다.

정보격차에 대한 연구는 이를 설명하는 이론적 틀은 매우 다양하지만 그 중에서 기술확산 이론, 지식격차 이론, 미디어 리터러시론, 이용과 충족 이론 등이 정보격차 연구에서 많이 거론되었다. 먼저 기술의 확산이론에 따르면 이용자수의 증가추세는 일반적으로 S자 곡선을 그린다(Rogers, 1995). 이 이론은 새로운 기술이 도입되는 시기에 집단간 기술 채택의 속도의 차이 때문에 불평등이 발생한다 하더라도 뒤처진 집단이 앞서간 집단과 마찬가지로의 경로를 따른다면 최종적으로는 같은 목적지에 도달하기 때문에 불평등의 문제는 사라진다는 가정을 하고 있다. 이 때 중요한 것은 시간의 문제일 뿐이며 불평등은 구조적인 성격을 가지지 않는다. 다음으로 이용충족 이론은 미디어 수용자의 능동성을 강조했다는 점에서, 그리고 특정한 미디어의 반복적, 지속적 이용을 유발하는 요인이 무엇인가를 밝히려 했다는 점에서 의미가

있다. 이 이론이 정보 불평등 논의에 대해서 가지는 함의는 인터넷을 사용할 때 얻을 수 있는 효용에 대한 기대에 따라서 인터넷 사용 여부나 정도가 달라질 수 있다는 것이다. 하지만 이용충족 이론은 수용자의 심리적 변수에 주목하면서 미시적 차원에서 접근했기 때문에 수용자의 사회적, 이데올로기적 혹은 정치적 오리엔테이션이나 사회적으로 형성된 문화취향의 구조적 성격 등에 대해서는 별다른 관심을 두지 않았다는 한계를 안고 있다.

제 3 장 문화불평등과 정보불평등: 실증연구

제 1 절 조사대상 및 방법

연구진은 문화활동과 정보이용과의 관계를 조사하기 위하여 만 15세 이상 50세 미만의 서울시민을 대상으로 조사를 시행하였다. 조사대상자의 연령을 제한한 이유는 문화활동에 있어서 연령별 격차보다는 다른 요인에 의한 불평등을 보여주기 위함이다. 조사는 2006년 8월 28일부터 9월 15일까지 약 3주간에 이루어졌으며, 구조화된 설문지에 대해 전문 면접인이 개별가구 방문조사(face to face interview)를 실시하였다. 그 결과 최종적 유효표본의 수는 1,001명이었고 표본오차는 95% 신뢰수준에서 $\pm 3.7\%$ 였다.

〈표 1〉 경제자본과 문화자본의 보유형태별 집단의 특성

		문화 자본	
		—	+
경제자본	+	262(28.4%) 평균연령: 34.74세 평균교육받은 연수: 13.56년	232(25.1%) 평균연령: 29.68세 평균교육받은 연수: 13.72년
	—	237(25.6%) 평균연령: 34.62세 평균교육받은 연수: 12.86년	193(20.9%) 평균연령: 30.60세 평균교육받은 연수: 12.89년

문화소비의 패턴을 통해 취향을 구분하기 위하여 문화활동 참여도, 음악 선호장르, 영화 선호장르, 영화감독 선호도의 문항을 사용하였다. 문화활동 참여도를 알아보기 위해 “뮤지컬, 클래식 음악연주회, 오페라, 전통예술공연(사물놀이, 국악), 미술(사진, 서예포함) 전시회, 연극, 대중음악 가수의 콘서트, 영화(애니메이션 포함)” 행사의 1년간 관람횟수에 대한 문항을 사용하였다. “문학작품(시, 소설, 희곡 등), 교양도서(역사, 인문, 철학), 만화책”의 경우 1년간 독서량에 대한 문항을 사용하였다. 음악 선호장르로는 “트로트/뽕짝 등, 발라드/Rand B, 락/헤비메탈, 랩/힙합, 컨트리/포크, 전통음악(국악/판소리/민요 등), 재즈/블루스, 클래식, 뉴에이지/크로스오버, 뮤지컬” 등 모두 10가지의 장르를 제시한 후 이에 대한 선호도를 물어보았다. 영화 선호장르로는 “공포/호러, 드라마/멜로물, 미스터리/스릴러, 예술영화/다큐멘터리, 액션/어드벤처, SF/판타지, 코미디, 무협영화, 애니메이션, 성인영화(에로물)” 등 모두 10가지의 장르를 제시한 후 이에 대한 선호도를 물어보았고, 이에 대한 측정 및 표준화 과정은 음악 선호장르의 방식과 동일하다. 영화감독 선호도는 “박찬욱, 김기덕, 봉준호, 이창동, 강우석, 홍상수, 라스 폰 트리에, 제임스 카메론, 스티븐 스필버그, 켄 로치, 피터 잭슨, 마이클 무어”등 모두 12명의 영화감독을 제시한 후 이에 대한 선호도를 물어보았다.

제2절 영화취향에 영향을 미치는 요인

경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화장르 선호도를 살펴본 결과, 문화자본과 경제자본의 점수가 높은 사람들일수록 다양한 종류의 많은 영화를 즐기고 있는 것으로 나타났다. 동일한 집단 내부에서의 편차를 볼 경우, 문화자본과 경제자본의 점수가 비교적 낮은 점수를 받았던 사람들은 국내영화를 인상 깊은 영화로 지목하였다.

문화자본과 영화장르에 대한 선호의 다양성은 좋아하는 감독에서도 비슷한 형태로 나타났다. 영화감독에 대해서는 지식수준(영화감독을 얼마나 알고 있느냐 하는 것)과 영화감독에 대한 선호를 동시에 고려하였다. 영화감독에 대한 선호도를 보면,

전체적으로 문화자본의 점수가 낮은 사람들의 경우 제시된 대부분의 감독에 대해서 싫다고 응답한 반면에 문화자본의 점수가 높은 사람들은 상대적으로 많은 감독에 대해서 다양한 선호도를 보이고 있었다. 국내감독 중에서 문화자본의 점수가 높은 사람들이 가장 선호하는 감독으로는 “늘 인물 간의 심리 관계 구현에 있어서 어느 문화권의 관객이라도 함께 동의할 수 있는 경험을 제공하는 감독”이라는 평을 얻어 온 홍상수 감독이 지목되었다. 그 다음으로 <살인의 추억>과 <괴물>로 작품성과 상업성을 모두 만족시키면서 유명해진 봉준호 감독을 선호하는 것으로 나타났다. 외국감독중에서 문화자본이 높으나, 상대적으로 경제자본은 취약한 사람들이 선호하는 감독으로는 영국 노동자계급의 사회문제를 많이 다룬 영화를 만들었으며 진보적인 감독으로 인식되어온 켄 로치 감독이 지목되었다.

제 3 절 문화자본이 정보불평등에 미치는 영향

부르디외(Bourdieu)는 경제자본과 사회자본뿐만 아니라 문화자본도 현대사회에서 사회계급 내지 계층을 유지하고 재생산하는 기제로서의 역할을 한다고 지적한다. 문화와 상징재는 의미를 파악함으로써만 그것을 소비할 수 있다는 점에서 물질재와 다르기 때문이다. 본 연구의 궁극적 관심은 문화자본을 많이 가진 사람들이 IT를 더 많은 문화자본을 취득하는 데 사용하는지에 대한 일차적인 관심과 이를 통해 문화자본이 정보불평등에 어떠한 영향을 끼쳤는지를 살펴는데 있다. 앞서의 자료들을 가지고 통계패키지인 SPSS 14.0, Latent Gold 4.0 프로그램을 이용하여 문화자본(취향)이 정보불평등에 미치는 영향을 검증하였다. 분석방법으로는 군집분석, 요인분석, 대응분석, 회귀분석을 사용하였다.

정보불평등에 영향을 미치는 변수를 모형별로 살펴본 결과 컴퓨터 사용능력 변수를 종속변수로 설정한 모형이 디지털 기기 사용 변수와 서비스 이용 변수를 종속변수로 설정한 모형보다 높은 설명력을 보여주는 것으로 나타났다. 컴퓨터 사용능력에 영향을 미치는 변수로는 교육수준이 높을수록, 남성일수록, 소득이 높을수록, 감독 선호가 낮을수록, 본인의 문화자본이 많을수록, 가족의 문화자본이 많을수록, 연

령이 낮을수록 컴퓨터 사용능력과 유의미한 영향을 보여주었다.

제 4 장 정보불평등 해소정책의 현황 및 방향

국내외에서 정보격차 해소에 관한 논의는 주로 정보접근성의 제고에 초점을 맞추어왔다. 이는 접근의 불평등이 경제적 이동성과 사회참여의 기회에 있어 불평등을 심화시킬 것이라는 가정에 기초한 것이었다. 하지만 이러한 관점에서만 정보격차를 바라보는 것은 실제 정보격차가 내포하는 다양한 측면을 기술이라는 단일 차원으로 환원시키는 오류를 범하게 된다. 종래의 정보격차의 문제의식이 정보기술을 가진 자와 가지지 못한 자 사이의 간극에 주목한 것이라면 사용격차(usage gap)는 이러한 기술을 이미 가진 사람들 내부의 차이가 왜 발생하는지를 구명하기 위해 등장한 개념이다. 정보불평등은 기술적 차원 이외에도 경제, 사회, 문화적 차원의 원인을 갖고 있다.

〈표 2〉 정보불평등 해소 정책의 몇 가지 차원

	이슈	해결 방안
기술적 차원	접근성	네트워크 구축 컴퓨터를 비롯한 장비 가격 저하
경제적 차원	소득, 직업	재분배 정책
사회적 차원	형평성	디지털 포섭
문화적 차원	문화격차	온오프라인에서의 문화 민주주의

제 1 절 정보격차 해소정책의 흐름

정보화 정책은 정보통신기술의 발전여부에 따라 정보화 관련 정책의 방향 등이 결정되기 때문에 기술의존적인 성격을 띤다. 때문에 정보화정책이나 정보격차 해소를 위한 정책은 장·단기적 안목이 고려되어야 한다(한세억, 2006).

〈표 3〉 정보격차 해소정책의 발전단계

구 분	기반조성단계	발전단계	성숙단계
기본방향	정보화 인프라 구축	- 인프라의 지속적인 관리 - 접근의 증대 - 활용에 대한 인식	- 인프라 및 접근증대의 지속적인 노력 - 활용증대에 역점 - 정보화의 생활화
추진주체	정부주도	정부주도+민간보조	민간주도+정부지원
주요사업	망구축사업	PC보급 및 접근센터 구축	- 다양한 접근방법 활용 - 지역사회의 정보화기수를 중심으로 한 확산 - 통합적 접근 및 관리체제
정책대상	일반국민	- 일반국민 - 취약계층	- 일반국민 - 취약계층
전략적 고려사항	신속성 및 필요예산의 지속적 확보	- 취약계층에 대한 차별적 고려 - 제도의 확립	- 새로운 접근방법의 개발 (예: 무선접근, 디지털 TV 등) - 1가구 1PC 인터넷 연결

자료: 서진완, 2002

제2절 각국의 정보격차 해소정책

우리나라의 정보격차해소와 관련된 정보통신정책은 초기 접근격차 해소정책에서 점차 이용격차 해소정책의 방향으로 정책변화가 이루어졌다. 2005년까지 전국적인 초고속정보통신망의 구축을 목표로 한 ‘초고속정보통신망구축기본계획’ 정책을 통해 우리나라는 2000년에 전국 주요 도시와 중·소도시 간 광케이블을 구축함으로써 초고속정보통신기반을 구축할 수 있는 토대를 마련하였다. 초고속정보통신망의 구축에 따른 접근격차의 해소에 정부는 정보활용 측면으로 눈을 돌리게 되었다. 국민정보화 교육사업이 그것으로 정보통신부를 중심으로 개별적으로 추진되어 오던 정보화교육은 2000년 6월 ‘1,000만명 정보화 교육계획’의 수립으로 10개 부처로 확대되어 범정부적으로 추진하게 되었고 현재는 12개 부처에서 공동으로 시행하고 있다.

미국은 정보화 수준면에서 1990~2000년 기간 내내 정보화 1순위를 기록하였다.

1993년 클린턴 행정부는 미국 내 정보고속도로 건설계획인 국가정보기반(National Information Infrastructure: NII) 계획을 발표하였고, 1994년 부에노스아이레스에서 열린 세계전기통신개발회의에서 세계정보기반(Global Information Infrastructure; GII) 추진을 제창하기도 하였다(박재홍 & 한상진, 2000). 이러한 미국의 정보화 추진계획에도 불구하고 정보격차 문제는 해소되지 못하고 있었다. 이에 미국은 정보격차 문제를 해소하기 위해 정부차원에서 전기·통신 등 공공재를 누구나 저렴하고 편리하게 이용할 수 있도록 요금을 인하·면제하고 산간·농어촌 등 원격지의 인프라 확충에 주력하면서 정보격차 문제에 대한 체계적이고 효율적인 대응을 위해 민·관간 공동 협력체 구축을 추진하였다.

한편 최근 미국의 정보격차 정책방향은 평등한 기회제공의 의미차원에서 ‘Digital Opportunity’로 중점적 이슈를 이동하고 있다. 뿐만 아니라 다인종과 50여개의 주로 이루어진 미국국민을 하나의 국민국가로 통합하기 위한 ‘Digital Inclusion’ 정책을 추진중이다.

유럽연합은 다양한 국가의 연합체이자 공동의 목표를 추구하는 독특한 구성체로, 하나의 국가만큼이나 강력한 정책적 구심점을 가지고 여러 가지 정책을 추진하고 있다. 그 대표적인 분야가 정보화 영역으로 eEurope 2005라는 정보화정책을 통해 온라인을 통한 다양한 공공서비스 제공(e-Government, e-Education, e-Health)과 아울러 보다 편리한 e-business 환경구축 그리고 필수적으로 수반되는 광대역만 보급 및 확충, 정보화 역기능에 대비한 정보보호 전략 등을 추진중이다.

영국은 국민 대다수가 혜택을 누리는 정보사회 건설을 정책방향으로 설정하고 교육혁신, 경쟁촉진, 서비스의 질 향상, 정부의 현대화와 함께 정보접근 기회의 확대를 정부의 5대 주요 역할로 제시하고 있다(김규일 & 이동수, 2001).

프랑스는 2005년까지 전체 국민의 96% 이상, 각 행정구역의 인구 70% 이상에 500kbps 속도의 브로드밴드 접속을 제공하고, 2007년까지 주요 행정구역 내 기업들에게 100Mbps 속도의 브로드밴드를 제공할 예정이다. 또한 ADSL 미설치 지역에 대해 마을회관과 공공접속센터 구축을 통해 인터넷 서비스를 공급할 계획이다. 이와

같은 접근 정책뿐 아니라 2007년까지 인프라 지식 DB의 구축, 원격근무 및 텔레센터 설립 지원 등과 같은 정보활용정책도 더불어 추진하고 있다.

스웨덴은 정보화 정책이 잘 추진되고 있는 나라이다. 2000년부터 “모두를 위한 정보사회(Information Society for All)” 계획은 물론 전자시민계획(E-Citized)도 추진중이다. 또한 정보사회에 능동적으로 참여하지 못한 국민에게 다가감은 물론 이용능력 범위를 향상시켜 커뮤니티에서의 참여 활성화를 꾀하고 있다.

제3절 향후 정보불평등 완화 정책의 방향

우리나라의 정보격차 해소정책의 정책방향은 정보접근의 확보에서 활용능력의 제고로 그 범위를 확대하고 있는데, 이는 앞서 살펴본 모든 국가에서 공통적으로 나타나고 있다. 따라서 앞으로의 정보격차 해소정책은 접근과 활용은 물론이고 정보에 관한 활용 욕구나 수용태도도 고려하는 방향으로 전개해야 한다. 즉, 사회적 신분의 차이, 정보능력 및 경제적 능력의 결핍으로 정보의 이용과 교환이 제한될 경우 활용욕구의 저하로 정보부자와 정보빈자간의 격차가 더 커질 수 있기 때문이다. 또한 정보격차 해소정책의 추진에 있어 우리나라의 경우 대부분 정부주도로 이루어지고 있는데, 정부와 민간부문의 협력체계 구축, 정보의 공동활용을 위한 시스템의 구축 등도 더불어 진행되어야 할 것이다.

제5장 결 론

정보사회가 고도화됨에 따라 정보 불평등의 양상이 복잡해지면서 이를 바라보는 시각과 문제들 역시 진화해왔다. 정보격차는 정보사회의 불균등발전이 사회경제적 형평성에 미칠 부정적 영향을 표현한 문구였지만 이러한 문제들은 정보사회의 불평등 문제를 지나치게 단순화하였으며, 정보격차 해소를 정보 기술 안에서 찾으려는 경향을 내포하였다. 정보접근의 기회 증대가 아니라 의미 있는 정보 활용의 제고를

정책 대안으로 설정하기 위해서는 정보 기술의 외부에 존재하는 정부불평등을 어떻게 해소할 것인지를 고민해야 한다.

앞서 살펴 본 분석 결과에서는 오프라인에서 나타나는 문화자본과 취향이 인터넷 활용에 일정한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 통해 정보 불평등이 기존의 직업, 연령, 성별 사회경제적 변인에 따른 집단적 불평등(categorical inequalities)이나 경제구조로부터 유래한 측면 이외에 문화취향에 의해서도 영향을 받음을 알 수 있다.

지금까지의 연구 결과를 토대로 다음과 같은 정책적 함의를 도출할 수 있다. 먼저 정보격차 해소 정책의 방향은 소외계층이 정보화로 얻을 수 있는 만족과 그에 대한 기대수준을 끌어올리는 쪽으로 전환되어야 한다. 이를 위해서는 사용자의 처지와 욕구에 따른 활용가능성을 염두에 두고 콘텐츠를 개발, 보급해야 한다. 문화적 박탈은 박탈 의식 자체를 박탈하기 때문에 디지털 기기의 활용능력뿐만 아니라 활용욕구를 동시에 제고하는 것이 필요하다. 둘째, 활용욕구가 낮은 것은 인터넷상에서 자신의 관심사나 동류집단을 발견하기 어려운 탓도 있다. 오프라인에서 사회적 현전(social presence)의 빈도가 낮은 집단은 인터넷상에서도 그 자취를 찾기 어려운 경우가 많다. 특히 이들은 자신을 표현할 수 있는 능력 역시 상대적으로 부족하기 때문에 오프라인에서 소외된 집단의 인터넷 이용 욕구가 시간이 지날수록 더 떨어지는 악순환이 초래될 수 있다. 따라서 이것은 단순히 네트워크나 정보기기への 접근성, 활용능력을 제고한다고 해서 해결될 문제가 아니다. 인터넷이 오프라인에서의 사회적 배제를 부분적으로나마 극복하는 광장이 될 수 있도록 하는 장치가 필요하다. 이 부분은 시장이 관심을 가지기 어렵기 때문에 정부가 공적인 도메인 등을 이용하여 지원하는 것이 바람직하다. 셋째, 정부의 정보격차 해소 정책이 부처간 협력사업으로 전환되어야 한다. 정부는 이제 눈앞에 보이는 정보격차뿐만 아니라 정보사회가 만들어내는 구조적 불평등의 기제에 관심을 갖고 이것을 해결할 수 있는 방안을 좀 더 거시적 관점에서 고민해야 한다. 정보 불평등 자체가 다차원적인 성격을 지닌다면 당연히 그에 대한 처방 역시 다차원적이어야 할 것이다.

네트워크를 통한 문화향유는 기존의 아날로그 문화생산물이 디지털화됨에 따라,

그리고 처음부터 디지털화된 문화콘텐츠의 생산이 증가함에 따라 더욱 확산될 전망이다. 하지만 Van Dijk(2005: 136)도 지적한 것처럼 정보화가 진행될수록 사람들에게 요구되는 정보의 수준은 그 이전에 존재했던 어떤 다른 사회보다 더 높아지게 되며 그 수준 역시 점점 더 올라가게 마련이다. 이로 인해 정보를 가진 사람과 그렇지 못한 사람의 상대적 차이는 점점 더 중요한 의미를 획득한다. 문화에 대해서도 마찬가지로 말할 수 있다. 문화콘텐츠 산업이 발전하고 문화에 관한 정보 및 지식이 확산될수록 사람들에게 요구되는 문화해득력의 수준 역시 올라간다. 그리고 이것이 앞서 말했던 문화적 동류선호와 네트워크 효과로 인해 더욱 큰 정보 불평등을 야기하기 때문에 정보 불평등은 때로 정보 기술 그 바깥쪽에서 사유될 필요가 있다.

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경 및 목적

역사적으로 기술이 예술과 넓은 의미의 문화에 끼친 영향은 생각보다 훨씬 크고 광범위하다. 벤야민(Benjamin, 1983)은 「기술복제시대의 예술작품」이라는 논문에서 카메라의 발명이 서양 현대회화에 미친 영향에 대해 통찰력 있는 시각을 제시한 바 있다. 사실 매체를 통한 대중문화의 확산과 그로 인한 문화의 질 저하 등 문화산업에 대한 비판적 시각에도 불구하고 복제기술이 문화의 민주화에 크게 기여한 것만은 부인할 수 없다. 최근에는 네트워크를 기반으로 한 정보기술(Information Technology)이 문화적 장(cultural field)에 엄청난 파장을 가져오고 있다.

사실 정보기술의 발전이 우리 사회에 가져온 변화는 산업 시대의 대량생산 기술이 초래한 변화 그 이상이다. 정보기술은 이제 생산요소나 성장 동력으로서 뿐만 아니라 일반인들의 노동과 여가, 인간관계와 커뮤니케이션에 이르기까지 일상적인 삶 속으로 광범위하게 스며들기에 이르렀다. 산업사회가 도래할 때 등장했던 대량생산의 기술이 생산요소로서 주로 기업의 관심사였던 반면, 정보사회에서는 개개인의 정보 기술 채택 여부가 ‘정보 불평등’, ‘포섭과 배제’ 등의 사회적 이슈와 연결된다. 사람들은 정보기술을 통해 ‘생산’할 뿐만 아니라 ‘소통’하기도 하고 ‘쾌락’을 추구하기도 한다. 특히 인터넷은 지금까지의 다른 미디어와 달리 그 용도가 따로 정해져 있지 않은 채 업무, 오락, 학습, 커뮤니케이션 등 사용목적에 따라 매우 다양한 형태로 이용될 수 있는 멀티미디어라는 특징을 지녔다. 이러한 다용도성(versatility)과 다기능성(multi-functionality)은 정보 기술이 발달할수록 정보 불평등의 전개 양상이 단순한 접근격차로 환원될 수 없는 다차원성을 띠게 되는 기술적 근거를 이룬다. 또한 TV나 라디오가 구입한 뒤 바로 사용이 가능하며 누구나 비슷한 방식으로 소비하게

되는 매체인 데 반해, 컴퓨터의 경우 적절한 사용을 위해서는 사용자가 상당한 숙련과 몰입 과정을 거쳐야 하고 이 과정에서 점차 빠르게 분화되는 활동들에 대한 (재)프로그램화 능력[(re)programmability]을 습득해야 한다(van Dijk, 2002: 223).

많은 사람들이 정보 기술이 정보의 사용을 민주화할 것이라고 예상했음에도 불구하고 오히려 중요한 정보의 독점이 가속화되는 것 역시 불평등을 야기하는 또 하나의 요인이 되기도 한다. 흔히 지식정보사회를 이야기할 때 노동이나 자본이 아니라 정보와 지식이 가치를 생산한다는 묘사는 바로 이러한 경향을 예고하고 있다. 누구나 다 가질 수 있는 정보나 지식은 상품이 될 수 없기에 정보사회가 고도화되면 될수록 끊임없이 차별화된 지식과 정보를 시장에 내놓고 이를 고부가가치화하려는 경쟁이 일어날 수밖에 없다.

물론 정보사회를 둘러싼 논쟁은 정보화 초기부터 뜨거웠다. 정보화로 인해 사회모순이나 갈등이 자연스레 해소될 것이라는 낙관론적인 입장과 정보화가 진전되는 과정에서 지역간, 계층간, 성별, 연령에 따라 정보를 가진 자와 가지지 못한 자, 그리고 활용하는 자와 활용하지 못하는 자 간의 격차가 심화될 것이라는 비판론적 입장이 나타났다. 하지만 정보사회가 발전하는 과정에서 정보 격차의 개념도 함께 변화되었으며 보다 중층적인 의미의 정보불평등이 나타나기 시작하였다. 최근에는 정부와 학계를 중심으로 이용/비이용 사이의 격차보다는 이용자 간에 이미 갖고 있는 지식과 이용동기, 문화자본 등에 따라서 활용격차가 나타나고 있다는 데 주목하고 있다. 본 연구에서는 격차(divide)라는 용어가 갖고 있는 이분법적 특성이 활용에 있어서 나타나는 다양한 차이를 제대로 포착할 수 없게 한다는 판단 하에서 정보불평등이라는 용어를 채택하고자 한다.¹⁾

1) 본 연구에서는 정보격차 개념이 가지는 이분법적 사고틀을 극복하는 대안적 개념으로서 정보 불평등(digital inequality)을 채택하였다. 정보 불평등은 정보 기술 활용의 다양한 측면에서 나타나는 불평등 현상들을 포괄하는 개념이다(DiMaggio and Hargittai, 2001; DiMaggio et al., 2004). DiMaggio 등은 information inequality라는 용어와 digital inequality라는 용어를 혼용하고 있지만 여기서는 정보 기술의 도입에

본 연구는 오프라인에서의 문화자본이 정보불평등에 끼친 영향을 이해하고 이의 사회정책적 함의를 도출하기 위한 것이다. 이는 최근 UCC(사용자제작콘텐츠, User Created Content) 열풍에서도 읽을 수 있듯이 인터넷 사용에서 문화콘텐츠가 차지하는 중요성이 점차 증대하고 있다는 사실로부터 출발한 것이다. mp3 형태의 음악 파일을 다운로드 받고 영화나 뮤직비디오와 같은 동영상을 컴퓨터로 감상하는 행위들이 인터넷 사용의 주요 동기가 되었다. 인터넷 이용자의 90% 이상이 음악, 영화, 게임 등을 위해 인터넷을 이용한다는 사실은 인터넷이 중요한 여가 활동의 도구로서 자리 잡았음을 보여준다(정보통신부·한국인터넷진흥원, 2005). 이러한 소비 행태를 반영하듯 인터넷 포털 사이트에는 문화콘텐츠 관련 상품 및 서비스 제공과 관련된 항목들이 증가했으며, 콘텐츠 제공 기업과 통신사업자 간의 기업 인수·합병이 급물살을 타고 있다.

인터넷을 이용한 문화콘텐츠의 소비 증가는 두 가지 측면에서 중요한 의의를 가진다. 우선 정보 기술의 발전이 문화수용에 미친 영향을 보여주는 사례라는 점이다. 개인컴퓨터의 성능과 인터넷 대역폭의 비약적 향상, 그리고 압축 기술의 발달은 온라인의 문화콘텐츠 소비 그 자체뿐만 아니라 이용자의 문화향유 기회 및 관심 영역을 확대시키는 효과를 가진다(이호영 외, 2005: 112-116). 다음으로는 인터넷이 가지고 있는 쌍방향성이 이용자의 능동성을 어떻게 구현하는지를 보여준다는 사실이다. 인터넷의 문화콘텐츠 이용자는 문화생산물의 수동적인 소비자를 넘어서 콘텐츠의 매개자, 배급자, 재생산자로서의 능동적인 이용자로 변모하고 있다(Peterson and Ryan, 2004; 서우석, 2005).

이처럼 인터넷 이용자의 문화적 실천이 사회과학적으로 중요성을 가짐에도 불구하고 이것이 정보 불평등에 어떤 영향을 끼치는가 하는 문제는 그동안 별다른 관심을 받지 못하였다. 하지만 인터넷이 문화적 사회화의 중요한 매개체이자 촉진자라는 사실은 정보 불평등을 설명하는 데 있어 문화적 접근이 필요함을 시사한다. 여

따라 나타나는 불평등을 보다 포괄적으로 포착하기 위해 digital inequality라는 표현을 쓰기로 했다.

기서는 인터넷을 통한 문화활동뿐만 아니라 인터넷 사용 자체가 오프라인에서의 문화적 관심과 지식, 과거의 경험 등 이미 축적된 문화자본의 양에 의해 좌우될 것이라는 가정을 해보았다. 인터넷을 포함하여 디지털 기기를 사용한 문화콘텐츠 소비가 사회인구학적 집단별로 불균등하게 분포되어 있다는 연구 결과는 향후 정보화가 차별적으로 진행될 수도 있다는 점을 보여준다.

온, 오프라인에서의 문화 소비가 가지는 의미를 이해하기 위해서는 문화생산물(cultural products)이 갖는 경험재(experience goods)적 성격을 고려해야 한다. 일반적으로 특정한 문화생산물을 소비할 때 그 효용은 구매자가 이미 갖고 있는 문화적 체험 및 지식의 양과 질에 의해 결정되기 때문이다. 이를 근거로 오프라인에서의 문화자본과 문화취향은 인터넷에서의 문화콘텐츠 소비에도 영향을 미치며 나아가 인터넷 활용 그 자체에도 영향을 미칠 수 있다는 가정을 해볼 수 있다.

본 연구에서는 학력, 부모의 학력, 본인의 문화교육 체험 등 개인이 오프라인에서 축적한 문화자본의 차이가 정보 불평등의 원인으로 작용할 수 있음을 이론적으로 규명하고 경험적 연구를 통해 실증해 보고자 한다. 이러한 문제의식이 정보화 정책에서 차지하는 의미를 밝히기 위해 우선 문화자본 이론을 살펴보고 정보부자와 정보빈자 사이의 간극에 대한 관심으로부터 출발했던 정보격차의 문제가 정보사회가 고도화됨에 따라 다차원적인 양상을 띠게 되었음을 보여주고자 한다.

제2절 연구의 내용 및 방법

먼저 본 연구에서는 문화자본 이론에 대한 면밀한 재검토를 통해 이 이론의 현재적 적용가능성을 고찰해보고자 한다. 지금까지 문화를 포함한 상징적 영역에서의 계급 재생산에 관한 문화 사회학적 논의는 문화가 희소한 자원이며 문화 감상에는 예산 제약이나 시간 제약뿐만 아니라 이미 갖고 있는 감식안, 혹은 문화자본의 제약이 따른다는 전제로부터 출발하고 있다. 일반적으로 문화적 계층화 가설은 다음과 같은 세 가지를 포함한다. (1) 인구사회학적 배경이 다른 사회집단 간에 문화적 불

평등이 존재한다는 것, (2) 이 불평등은 마치 개인의 선호에 따라 나타난, 자연스러운 현상인 것처럼 표상되고 있지만 사실은 구조화되어 있다는 것, (3) 이 불평등은 세습된다는 것 등이다. 달리 말하면 한 사회의 문화적 위계는 사회적 위계에—반드시 일치하는 것은 아니지만—대응하며 이는 결코 우연에 의한 것이 아니라는 것이다.

프랑스의 사회학자 부르디외(Bourdieu)는 경험적 연구를 통해 정당한 취향, 중류 취향, 대중 취향의 세 가지 범주를 나누고 이 각각의 범주가 어떻게 이미 존재하는 사회계급에 대응하는가를 분석한 바 있다. 특히 개개인의 자연발생적인 성향이나 노력을 통한 성취로 표상되는 취향이 사실상 계급적인 성격을 띠고 있으며 제도를 통해 세습된다는 것을 밝힘으로써 문화적 사회화 과정은 문화적 계층화 과정에 다름 아님을 주장하였다.²⁾ 문화적 실천의 계층화 가설을 지지하는 부르디외의 연구는 사회집단은 서열화되어 있지만 문화적 장르는 개개인의 선호에 불과하며 따라서 명목적인 것이라는 개인주의적 접근에 대한 반박으로부터 출발한다. 만약 문화 선호가 개인적인 것이라면 특정 장르에 대한 선호는 집단간 차이 없이 전체 모집단의 선호와 같게 나타나야 하는데 실제 조사 결과에서는 이 선호가 계층별로 일정한 패턴을 보이고 있다.

그런데 문화취향의 사회적 분배(social distribution of taste) 혹은 문화자본의 불평등한 분배를 설명하기 위해서는 과거와 현재라는 시간의 축을 반드시 고려해야 한다. 과거의 경험이 설명변수가 되고 현재의 취향이 종속변수가 되는 것이 이 분야 연구에 있어서의 오랜 관행이었다. 먼저 과거에 있어서 부모의 학력자본 및 문화자본 그리고 본인의 과거 문화교육 경험 등이 중요한 변수가 될 수 있다. 현재에 있어

2) 사회학에서 순수하게 경제적 차원에서 규정되는 계급 개념으로부터 사회문화적 개념인 지위집단(status group)을 최초로 분리시켜 사고한 것은 베버(Weber, 1968: 926-940)였다. 베버(Weber, 1968: 937) 재화의 생산과 획득에 대한 관계에 따라 계층화되는 계급과 달리 지위집단은 특수한 생활양식(style of life)이 표상하는 재화의 소비 원리에 의해 계층화된다고 보았다. 부르디외는 계급과 지위집단을 분리해서 사고했던 베버를 비판하면서 지위 집단이 영위하는 생활양식은 상징적 차원에서의 계급투쟁의 결과물에 불과하다고 주장하였다(Chan and Goldthorpe, 2005a: 3).

서는 본인의 문화활동과 취향, 문화에 대한 지식 및 관심이 주된 변수로 쓰인다. 물론 여기에는 장르를 어떻게 위계화된 분류체계 속에 위치시킬 것인가(genre classification/hierarchy)라는 중요한 이론적 문제가 남아있기는 하다.

최근에는 여러 변수를 한꺼번에 고려하여 잠재집단 분류분석(Latent Class Analysis: 이하 LCA)을 수행함으로써 숨어있는 취향집단(taste group)을 찾아내는 연구가 많이 진행되고 있다(Chan and Goldthorp, 2006).³⁾ 잠재집단 모형은 특정 현상에 대한—여기서는 문화 소비, 음악 취향, 영화 취향, 영화감독 취향—관찰된 지표간의 결합성(association)을 포착하는 것을 목적으로 한다. 이러한 결합성은 연구 대상인 인구집단 내의 ‘순수한’ 유형을 혼합한 결과로 이해할 수 있다. 어떤 집단이 잠재집단으로 밝혀지고 분류되고 나면 그 후에 집단을 나타내는 지표들이 지닌 통계적인 특성을 설명하게 된다. 이 경우 집단의 특성을 정확히 파악하고 다른 집단과 어떤 사회문화적 차별성을 갖는지를 분석하는 것이 연구의 관건이 된다. 사실 이러한 방식을 통해서 집단을 유형화에 있어서 가장 큰 문제점은 개인이나 특정한 계급의 의도적인 배제의 전략이나 구별짓기의 행위의 결과에 의한 것이라고 보기는 어려울 수 있다는 점이다.

이 연구에서는 우선 문화자본과 경제자본의 양에 따라 문화적 선호체계가 어떻게 달라지는지를 살펴보게 될 것이다. 하지만 사회계층이 선형적으로 사람들의 문화선호체계를 결정한다는 입장에서부터 거리를 두면서 문화실천 및 선호체계가 유사한 집단들의 특성은 무엇이고 이들의 선호체계의 의미는 무엇인지를 분석하고자 한다. 왜 동일한 영화에 대해서 어떤 사람들은 어떤 영화에 대해서 감명을 받거나 혐오하게 되는가? 이를 위해 영화라는 문화의 장속에서 문화자본이 어떠한 방식으로 작동하는가를 보여주고자 했다. 우선 오프라인의 문화활동 및 선호 등에 있어서 비슷한 유형을 보이는 사람들끼리 집단을 묶고 동일한 취향을 공유한 집단(taste group)이 어떤 특성을 갖고 있는지를 살펴봄으로써 문화자본은 사회계급에 의해 결정되는 것

3) 잠재집단 분류분석은 연속형 변수를 다루는 요인분석에 대응하는 범주형 분석에 해당한다.

이 아니라 문화자본에 의해서 계급이 구성되어가는 역동적 과정을 포착할 수 있게 되는 것이다. 정보화가 진행되면서 온라인에서의 문화정보가 많아지고 있고 디지털 미디어를 활용한 문화활동이 빈번해지고 있는데 이로 인해 다시 문화불평등이 깊어질 수도 있다는 가정도 해볼 수 있다.

이후 이렇게 생성된 변수들이 정보불평등을 얼마나 설명하고 있는지를 살펴보고자 한다. 정보불평등을 다차원적으로 잡을 수 있는 지표들을 개발하고 문화활동, 관심 등으로 구성된 집단 변수나 문화자본 변수가 다른 사회경제적 변수들을 통제하고 난 이후에도 여전히 유의미한 변수인지, 만일 유의미하다면 어느 정도의 영향력을 갖고 있는지 다항로짓분석, 로지스틱 회귀분석 등을 통해 알아볼 것이다.

정보격차의 다차원성은 정보사회가 고도화됨에 따라 그 구체적인 모습을 드러내는데 여기서 중요한 설명력을 가진 요인이 바로 원래 사용자가 가지고 있던 사회자본, 문화자본의 차이이다. 물론 인터넷으로 대표되는 디지털 기술이 존재하기 이전과 이후를 비교해보았을 때 절대적 의미의 정보 불평등이 증가되었다고 말하기는 어려울 것이다. 하지만 이 연구에서는 인터넷이 거의 보편화된 현재, 기술을 받아들이는 사람의 인구사회학적 특징, 지식, 정보, 문화적 자원에 따른 기술의 효과 격차는 점점 더 벌어질 수 있다는 것을 보여주고자 했다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 문화자본에 관한 선행 연구

1. 부르디외에 의한 문화자본의 개념화

부르디외는 현대사회에서 사회계급 내지 계층이 어떻게 유지되고 재생산되는지, 피지배계급 혹은 노동계급이 어떻게 자신들의 지위를 ‘자연스러운’ 것으로 받아들이는지에 대한 설명을 문화에 관한 분석을 통해 제기한다. 문화와 상징재는 의미를 파악함으로써만 그것을 소비할 수 있다는 점에서 물질재와는 다르다. 그렇기 때문에 개인은 문화와 상징재에 대한 이해와 감상의 방법을 미리 알고 있어야만 작품이 전달하는 기의와 코드를 이해하고 감상할 수 있다. 그런데 문화자본은 여러 가지 다양한 형태를 지니고 있기 때문에 상대적으로 모호한 개념이라고 할 수 있다. 부르디외가 처음으로 문화자본이란 개념을 도입한 이유는 상이한 사회계급간의 교육적인 불평등을 설명하기 위한 것이었다.

‘문화자본이란 개념은 연구과정에서 어린이들이 사회적 출신계급에 따라서 학업성취가 다르게 나타나는 것을 설명해주기 위해서, 다시 말하면 상이한 계급이나 계급분파 출신의 어린이들이 학력시장에서 얻을 수 있는 이익이 문화자본의 분포에 따라서 달라지는 것을 설명해줄 수 있는 이론적인 가설로서 처음 내게 떠올랐다(Bourdieu, 1982: 243).’

문화자본에 대한 부르디외의 논의는 인적자본 이론을 비판하는 데서 출발한다. 부르디외에 의하면 인적자본론에서는 얼마나 많은 교육비와 긴 교육기간에 투자하는가는 개인적인 재능에 의해서 좌우되는 것으로 보기 때문에 사회계급에 따라서 교육에 대한 경제적인 투자량이 달라진다는 점을 설명하지 못한다는 것이다. 문화자본의 세습을 통해서 교육체계가 어떻게 사회구조를 재생산하는 데 기여하는가를

보여주는 게 부르디외 논의의 핵심이라고 할 수 있다(Bourdieu, 1982: 244).

‘강력한 문화자본을 보유하고 있는 가정의 자녀만이 처음부터 지체 없이 신속하게 문화자본을 처음부터 습득할 수 있게 된다(Bourdieu, 1986: 246).’

『구별짓기(1984)』에서 부르디외는 ‘각종 자본의 양과 구조의 공시적-통시적 분포상태에 따라 구성되는 사회적 위치공간(Bourdieu, 1995: 211)’ 속에서 총자본의 양과 경제자본과 문화자본의 구성에 따른 계급의 분포를 보여준다. 이때 문화자본이 가장 풍부한 직업분파들이란 ‘BEPC나 대입자격증서, 또는 대학졸업장 등의 학력자격의 소유자들’이다(Bourdieu, 1995: 231). 즉 문화자본을 풍부하게 보유한 사람이란 말의 첫 번째 의미는 본인의 교육수준이 높은 사람들을 일컫는 것이다. 이처럼 문화자본의 형성에 있어 학교에서의 공식적인 교육이 미친 효과를 강조하는 의미에서 부르디외는 학력자본(educational capital, Bourdieu, 1984: 105)이란 개념을 사용한다.

문화자본이 풍부하다는 것의 두 번째 의미는 부모의 학력수준이 높음을 의미하는데, 부르디외는 이를 상속자본(inherited capital)이라고 표현한다(Bourdieu, 1995: 215).⁴⁾ 부르디외는 문화자본을 많이 보유한 부모를 둔 사람들은 부모로부터 물려받은 문화자본을 보다 손쉽게 교육적 자질로 전환시킬 수 있다고 보는데 이러한 입장은 문화자본을 습득하는데 있어서 어린 시절의 초기 사회화과정의 중요성을 보다 강조하는 입장, 다시 말하면 상속자본의 효과를 강조하는 입장이라고 할 수 있다(Savage, Barlow, Dickens and Fielding, 1992: 17). 즉 상속자본은 획득자본을 얻기 위한 필요조건 중 하나라고 할 수 있다. 바로 그런 점에서 부르디외에게 있어서 출신계급은 한 개인의 운명을 상당 부분 결정짓는 요인으로 나타난다고 할 수 있다.

부르디외의 영향을 받은 아샤펜버그와 모스(Aschaffenburg and Maas, 1997)도 문화자본을 측정할 수 있는 중요한 경험적인 지표는 부모의 출신계급이라고 본다. 경

4) ‘상속자본’이 ‘사회화의 과정에서 습득되어 오랫동안 지속되어온 성향과 아비투스(Bourdieu, 1995: 43)’를 의미하는 것이라면, ‘획득자본(acquired capital)’이란 공식적인 교육과 훈련을 통해서 얻어진 자질(부르디외, 1995: 143)’을 일컫는 것이다.

제자본은 어느 한 순간에 상실할 수 있지만, 문화자본을 습득하게 된 최초의 조건들은 그 개인이 자신이 출생한 가정이나 지역을 떠난 이후에도 그대로 남게 된다. 어떤 방식이든 문화자본에 대한 경험적 연구가 직면하게 되는 가장 큰 어려움은 일상 생활 속에서 이루어지는 가족들 사이의 대화, 무심코 틀어 놓는 음악, 벽에 걸려 있어서 익숙해진 그림, 자주 방문하는 손님이 누구인가 등 설문지 문항을 통해서 일일이 조사할 수 없는 수많은 미세한 차이들이 하나의 어린이가 성장해가는 사회화 과정에 영향을 미치기 때문에 비롯되는 것이다. 더욱이 대중문화나 야한 옷차림에 대한 경멸하는 부모의 표정이나 말투와 같이 겉으로 드러나지 않는 많은 요인들이 설문조사의 제한된 문항을 통해서 측정되기는 어렵다. 바로 그런 이유 때문에 문화자본은 체화된(embodied) 것으로 간주되며 출신계급의 영향은 중요한 의미를 지니게 되는 것이다.

반면에 에릭슨은 부르디외가 부모로부터 물려받은 문화적 성향이 일생동안 변하지 않고 지속된다는 점에 대해서 지나치게 강조하고 있다고 지적하면서 출신계급의 효과를 지나치게 강조하는 일련의 논의에 대해서 비판한다(Erickson, 1996: 222-223). 할레 역시 어린 시절의 사회화과정보다는 공식적인 교육과정의 중요성을 강조하면서 문화자본이란 무엇보다도 교육체계 특히 고등교육을 통해서 학습되는 능력이라는 점을 강조한다(Halle, 1992: 133).

여기서 우리는 문화자본을 획득할 수 있는 장이 가정과 학교로 구분된다는 것을 알 수 있다. 가정 내에서의 사회화과정 속에서 각 계급의 구성원들은 상속자본의 형태로 문화자본을 습득할 수 있게 된다면, 학교에서의 공식적인 교육과정을 통해서 획득자본의 형태로 문화자본을 습득할 수 있게 되는 것이다. 사실 이 두가지 문화자본의 습득경로가 문화 소비 양식에 어떻게 영향을 미치는가를 보여주는 것이 부르디외의 ‘구별짓기’의 논의의 핵심이라고 할 수 있다. 동일한 상층계급 내에서도 ‘학문적인 성공을 매개로 상층계급에 온 좋게 도달한 사람들(주로 상급기술자, 공기업 관리직, 중등교육교사)과 부르주아지계급의 오랜 구성원(부르디외, 1995: 441)’이었던 사람들의 취향의 차이가 나타나고 있음을 보여줌으로써 부르디외는 상속자본

과 획득자본이 문화자본을 구성하는 상이한 요소임을 강조하고 있다.

‘우리는 이 연구를 통해 소비되는 문화상품의 본성과 소비방식을 통해, 드러나는 성향과 문화적 능력이 소비자 범주와 적용영역, 즉 회화나 음악과 같은 극히 정통적인 영역으로부터 옷이나 가구, 요리기구와 같은 극히 ‘개인적인’ 영역에 따라 그리고 지배적인 영역의 경우에도 각 상품이 위치하게 되는 시장에 따라, 즉 ‘학교적’ 시장이나 아니면 ‘비학교적’ 시장이나에 따라 어떻게 다르게 나타나는지를 확인해보려고 했다. 이를 통해 두 가지 기본적인 사실이 확인되었다. 먼저 다양한 문화실천과 학력자본(학위에 의해 측정된다) 그리고 이차적으로 출신계급(아버지의 직업에 의해 평가된다)간에 극히 밀접한 연관관계가 존재한다(Bourdieu, 1995: 37).’

상속자본과 획득자본의 구분이 문화자본의 획득경로에 따라서 문화자본을 분류하는 것이라면, 지식이나 선호나 행위, 혹은 물적 대상은 형태에 따라서 문화자본을 분류하는 것이라고 볼 수 있다. 부르디외는 사회화의 과정을 통해서 전수되어서 ‘신체와 정신에 오랫동안 지속되는 성향을 의미하는 체화된 상태의 문화자본(Embodied state cultural capital)’과 도서관 그림, 기계의 형태로 존재하는 객관화된 상태의 문화상품(Objectified state cultural capital), 그리고 공식적인 교육을 통해서 획득되는 자질을 의미하는 제도화된 상태의 문화자본(Institutionalized state cultural capital)을 구분하고 있다(Bourdieu, 1982: 243).

‘구별짓기(1985)’에서는 첫 번째 형태인 ‘체화된 상태의 문화자본(Bourdieu, 1986: 243)’에 대해서 ‘신체자본 내지는 상속자본(Bourdieu, 1995: 35)’으로 표현하기도 한다. 체화된 상태의 문화자본은 몸짓, 외모, 자세, 표정, 걸음걸이, 음식을 먹는 방식, 음주습관, 목소리와 억양, 말투, 사용하는 어휘를 통해서 자연스럽게 드러나게 된다. 따라서 하나의 취향이 체화되었다는 것은 ‘신체가 계급적 취향이 물적 대상으로 전화된 것(materialization)(Featherstone, 1991: 90)’을 의미한다. 대부분의 형태의 문화자본이 근본적으로 신체와 연결되어 있다는 점에서 체화된 형태를 지니고 있는데, 그 이유는 문화자본의 축적과정이 신체에 통합되는 과정(incorporation)을 거치기 때문이다. 체화된 상태의 문화자본은 어느 한 순간이 아니라 오랜 시간에 걸쳐서 그리고 오랜 노력 끝에 습득될 수 있는 것이다. 체화된 상태의 문화자본은 아비투스(habitus)의 형태

로 한 개인에게 통합되어 있기 때문에 재산권이나 귀족의 칭호나 화폐와 달리 증여나 구입이나 상속 혹은 교환을 통해서 즉각적으로 다음 세대로 전수될 수 없다(Bourdieu, 1986: 245). 다른 형태의 자본은 직접 그리고 가시적으로 다음 세대로 세습되는 데 반해서 문화자본이 다음 세대로 세습되는 과정은 가시적으로 드러나지 않고 감추어져 있기 때문에 계급재생산의 전략 중에서 상대적으로 중요한 비중을 차지하게 된다(Bourdieu, 1986: 246).

문화자본의 두 번째 형태인 객관화된 상태(objectified state)의 문화자본은 주로 물질적 대상을 지칭하는 것으로 그림이나 도서, 기계나 건물과 같은 것이 여기에 포함될 수 있다. 이러한 형태의 문화자본은 주택이나 화폐와 같은 다른 물질적 형태의 경제자본과 같이 한 개인이나 가정이 법적인 소유권을 가질 수 있고, 상속을 통해서 다음 세대로 세습될 수 있다.

세 번째 형태의 문화자본은 앞서 설명한 학력자본, 즉 획득자본을 의미한다. 이는 부모로부터 상속받기보다는 개인이 교육의 과정을 통해서 획득한 문화자본을 가리키는 것이며, 정기 학교교육을 받은 햇수(Bourdieu, 1996: 37)에 의해서 측정되고 있다. 제도화된 형태의 문화자본은 개별적으로 행위자들이 지니고 있는 속성과는 무관하게 관습적으로 내지는 법적으로 그 가치를 보장받고 인정받는다. 이는 어느 정도 ‘제도의 효과’라고 부를 수 있는 대목으로 졸업장, 자격증, 아카데미 회원증, 수상경력 등을 통해 사회적 인정을 물질화시킨 것이라고 이해할 수 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 부르디외의 이론과 경험연구 결과들에서 계급에 따른 문화적 취향을 구별짓는 가장 중요한 요인은 교육으로, 이 교육은 계급사회를 재생산하고 근대화된 방식으로 문화자본을 다음 세대에 전해주기 위해서 경제자본이 투자되는 영역이다(Bourdieu & Passeron, 1977). 어떠한 형태의 문화자본이든지 문화자본을 습득하기까지는 오랜 시간에 걸친 개인적인 비용이 들어가게 된다. 그러나 사회화과정에서 개인의 성향으로 일단 획득된 문화자본은 오랜 시간 지속되며 단순히 경제자본이 늘어난다고 해서 갑작스럽게 돈을 주고 살 수 있는 것이 아니다. 요컨대 문화자본이란 단순히 현재의 계급적 위치의 부산물이나 반영물만은 아니며, 개인의

생애 내에서 축적되어온 것이라고 할 수 있다. 한 개인이 어떠한 시대, 어떠한 사회에 속해 있느냐, 그리고 어떤 사회계급에 속해있는가에 따라서 개인은 다양한 문화자본을 습득할 수 있다(Bourdieu, 1986: 245). 결국 현재의 한 개인이 소유하고 있는 문화자본 속에는 부모로부터 받은 영향과 공식적인 교육의 영향뿐만이 아니라 현재의 계급에 도달하기까지의 본인의 계급이동경로의 흔적이 모두 포함되어 있다고 볼 수 있다. 부르디외의 표현을 빌면, 문화자본 속에는 ‘가정이나 출신의 생활조건이 직접적으로 작용하는 주입효과’와 ‘사회적 상승 또는 쇠락의 체험이 성향이나 의견에 미치는 효과를 의미하는 사회적 궤적 효과(Bourdieu, 1995: 191)’가 서로 혼합되어 있다고 할 수 있다.

2. 문화자본에 관한 후속연구

이후 문화자본에 대해서 연구하고 있는 학자들 중 일부는 이러한 부르디외의 구분을 이어 받고 있다. 예를 들어 아니에와 동료들은 ‘교육이나 지식의 형태로 된 (incorporated cultural capital)’ 문화자본과 ‘문화적 도덕적 예술적 가치와 기준과 스타일을 정의하고 정당화시킬 수 있는 능력’을 의미하는 상징적 문화자본(symbolic cultural capital)을 구분하고 있다(Anhier, Gerhards and Romo, 1995).

〈표 2-1〉 문화자본의 구분방식에 대한 학자들의 견해

구분방식	대상	Bourdieu (1984)	DiMaggio (1982)	Achaffenburg and Maas (1997)	Anhier, Gerhards and Romo(1995)
문화자본의 존재형태에 따른 구분	물적 대상	objectified state cultural capital			
	지식	Institutionalized cultural capital	Information	education and training	incorporated cultural capital
	선호나 관심	Embodied state cultural capital	Interest	Attendance	symbolic cultural capital
	행위		Acitivity	Knowledge	

부르디외의 논의가 미국에 소개되고 나서 얼마 후인 70년대 말 디마지오와 우썸(Dimaggio and Useem, 1978)은 가족의 사회계급과 정규교육의 수준과 질의 강한 상관관계가 문화적 재생산을 한층 강화시킨다는 연구결과를 발표하였다. 즉, 미국에서 문화소비에서의 다양한 계급 유형은 임의적인 취향의 문제가 아니라 계급구조와 연결되어 있으며, 다양한 문화적 사회화 유형이 심미적 취향을 구성하고, 엘리트 응집을 강화하고, 상위·중상위 계급이 그들의 문화적 사회적 지위를 보호하고 발전시킨다는 것이다. 그들은 다음과 같은 4개의 가정들을 가지고 계급문화의 재생산을 설명하였다.

첫째, 예술 감상능력은 훈련된다. 예술의 의미는 작품에 부호화된 형태로 녹아있기 때문에 가족 배경이나 교육을 통해 훈련되어 있지 않은 사람은 쉽게 판독하기 어렵다. 그런데 이러한 훈련에의 접근성은 사회계급에 따라 불평등하게 분포되어 있다. 둘째, 예술 감상능력은 맥락의존적이다. 이른바 고급예술 작품의 감상과 이해는 그 배경이 되는 맥락을 이해하는 것과 관련되어 있으며 예술작품의 경계는 작품 자체의 코드에 의해서가 아니라 사회적 맥락에 의해 형성된다는 것이다. 셋째, 고급예술활동의 참여는 상류계급 내에서 응집력을 강화하는 효과를 가진다. 이는 일종의 문화적 포섭과 배제의 기제로 작용하며 계급의 아이덴티티 형성에 있어 결정적 영향을 미치게 된다. 특히 최상층의 부르주아와 비견될 부나 지위자산이 없는 중상류 계급의 경우 부자와 권력자들과 상징적 동일시(symbolic identification)을 통해 자신을 상류계급으로 포장하려 한다. 넷째, 경제적 자본이 없는 중상류 계급의 분파들은 따라서 대안적 전략으로 문화적 자본을 축적하고 이를 사회적 자본으로 변환시킴으로써 사회경제적 상향 이동을 꾀한다. 즉, 문화적으로는 풍부하지만 경제적으로는 중류에 속하는 가정에서 특히 자녀들에게 문화적 자본을 물려주려 한다는 것이다.

같은 이론적 맥락에서 드 그라프와 동료들(De Graaf et al, 2000)은 부모의 독서형태가 아동의 교육성취에 영향을 미친다는 연구결과를 발표하였다. 그들은 이 연구를 위해 문화적 자원을 부모의 독서형태와 상위예술 참여로 나누었는데, 부모의 상위예술 참여는 아동의 교육성취와 밀접한 영향이 없었던 반면 독서형태는 교육성취

에 상당한 영향을 끼치는 것으로 조사되었다.

하지만 90년대 들어 개인의 취향과 소비 패턴의 불평등한 분배를 통해 집단 간 차이를 이해하려는 시도는 상이한 사회 집단 간 ‘경계(boundary)’의 형성과 유지의 동학을 설명하고자 했던 일군의 학자들 통해 재조명된다. 라몽과 몰나(Lamont and Molnár, 2002)는 제도화된 사회적 차이(계급, 성, 인종, 영토적 불평등)를 창출하고 유지하고 반박하고 나아가 해체하는 데 있어서 상징적 자원이 하는 역할을 분석하였다. 이들은 사물과 사람, 실천, 나아가 시공간을 범주화하기 위해 사회적 행위자들이 만들어낸 ‘상징적 경계’와 자원(물질적/비물질적)에 대한 불평등한 접근과 자원의 불평등 분배에서 나타나는 사회적 차이들의 객관화된 형태인 ‘사회적 경계’를 구별해야 한다고 주장하였다. 여기서 관심은 특정한 취향 체계의 정당성을 재생산하는 계급보다는 소비 양식 혹은 라이프스타일을 공유하는 동류집단으로, 지배/피지배보다는 동질화/차이화 혹은 포섭/배제로 옮겨가게 된다.

한편 할리(Halle, 1992)는 기존 문화자본 이론—예술과 문화를 권력과 지배에 관한 것으로 이해하는 이론—에 대해 반론을 제기한다. 그는 뉴욕시 4개 지역⁵⁾ 160명을 대상으로 추상미술 애호가들에 대한 인터뷰를 진행하였다. 이를 통해 추상미술이 오랜 문화적 훈련을 통한 사람에게만 의미가 있다는 것에 대해 증명하기가 어렵고, 추상미술 애호의 경험적 행위에 대한 계급간 차이도 크지 않음을 밝혔다.⁶⁾ 그의 연구에서 주목할 점은 부르디외 학파를 중심으로 만들어진 추상미술 애호가에 대한 가정들—추상미술을 이해하기 위해서는 지적 노력이 더 많이 필요하다든가, 감상자가 지적, 심미적 감수성을 갖고 있을 것이라든가 하는—이 현실과 맞지 않으며 추상미술 감상자들을 이상화하고 있다는 비판이다. 그는 서베이를 통해서도 추상미술

5) 그는 추상미술 애호가 인터뷰를 위해 중위 및 중상위 계급이 거주하는 지역으로 Manhattan, Manhasset를, 노동계급 및 하위계급 지역으로 Greenpoint, Brooklyn을 조사하였다.

6) 추상미술을 볼 때 노동 및 중상위계급의 50% 이상이 ‘풍경’이라는 이미지를 떠올렸다.

의 선호 여부만 알 수 있을 뿐, 추상미술 애호가들이 그 작품 안에서 무엇을 보는지, 그들이 작품을 볼 때 무슨 생각을 하는지에 대한 것은 알 수 없다고 주장하였다.⁷⁾

비교적 최근의 연구에서 디마지오와 무크타르(Dimaggio and Mukhtar, 2004)는 SPPA (Survey of Public Participation in the Arts)의 1982년, 1992년, 2002년 데이터를 비교하였다. 연구 결과를 보면 미국에서 예술행사 참여율은 감소되고 있음에도 불구하고 재즈는 오히려 증가되고 있고, 교육수준이 낮은 이들에게서 예술참여 감소율이 더 높게 나타났다. 또한 연령이 낮을수록, 고급문화보다 중간문화인 미술공예, 유적지, 뮤지컬에서 예술 활동 참여가 더 급속히 감소되는 결과가 나타났다. 그들은 미국에서 문화지형이 변화했음을 지적하면서 예술, 특히 고급예술은 훌륭한 문화의 일반적 형태가 되었고, 문화적 자본의 특별한 지표가 되었음에도 불구하고 문화적 자본으로서 고급문화예술의 위치가 감소세에 있다는 것을 증명하려 했다. 그 근거로는 다음과 같이 세 가지를 들고 있다. 첫째, 고급예술은 이제 상업적 대중문화와 경쟁하게 되었고 대중문화의 장르 역시 매우 정교하게 분화되었다는 것, 그리고 인터넷의 등장으로 편리한 홈 엔터테인먼트가 널리 확산되었다는 것을 들고 있다. 둘째, 기존의 고급문화가 다문화주의 지지자나 예술가 등으로 공격받고 있기 때문에 그 위상을 유지하기가 대단히 어렵게 되었다는 점이다. 세 번째로는 과거에 고급문화에 대한 지식과 소양이 많은 사람에게 주어지던 위광이 이제는 다양한 문화를 두루 이해하는 사람에게 주어진다는 사실이다.

한편 피터슨과 켄(Peterson and Kern, 1996)은 미국에서의 경험적 연구를 통해 부르디외의 계급의 문화적 재생산에 관한 이론을 정면으로 비판하면서 현대 사회에서 상류계급은 고급문화에 대한 속류적 집착을 갖고 있지 않으며 오히려 다양한 문화를 두루 섭렵하는 다중취향가(omnivores)에 가깝다는 주장을 폈다. 이들은 음악취향 중 클래식 음악 및 오페라를 가장 선호하는 집단을 교양층이라고 조작적으로 정의

7) 하지만 이러한 지적은 부르디외가 말하려고 했던 선호체계의 구조적 성격을 잘 이해하지 못한 데서 비롯된 것으로 보인다. 부르디외의 논의에서는 자신이 이해하지 못하면서도 선호한다고 ‘믿게 만드는’ 구조의 효과 역시 중요하다.

한 후 이들이 다른 집단과 비교했을 때 다른 모든 장르의 문화도 많이 소비한다는 사실을 밝히고 이를 유일취향(univore)과 구분되는 다중취향이라 특징지었다. 다중취향은 무조건 모든 음악을 다 선호하는 걸 의미하기보다 모든 장르에 개방적임을 의미하며, 이는 고급문화만을 고집하며 하위문화를 경시하는 속물적 취향과는 정반대의 의미를 지닌다. 이러한 연구결과는 독일인의 음악적 취향패턴 연구를 한 이이크(Eijck, 2001)의 연구와도 맥을 같이한다.

바넷과 알렌(Barnett and Allen, 2000)은 중상위계층과 중하위계층의 영화관람 실험을 통해 사회계급과 미국 대중문화에 대한 숙지에 대해 연구를 하였다. 이 연구에서도 역시 중상위 계층의 사람들이 중하위 계층의 사람들에 비해 모든 종류의 영화들을 더욱 많이 보는 것으로 나타났다. 하지만 피터슨과 켄, 그리고 바넷과 알렌의 논의들은 부르디외의 지배계급의 구별짓기라는 실천을 통한 상징적 문화재생산주장과 사회경제적 의미의 계급과 문화적 계급 사이에 구조적 동형성이 존재한다는 가설을 반박했지만 문화적 차이의 계층화 그 자체를 부정한 것은 아니라고 볼 수 있다.

국내에서의 기존 연구들은 계급간 문화적 취향의 차이를 주로 교육에서 찾고 있다. 양종희(1994b; 1997)는 문화적 취향이 계급(계층)보다는 교육 및 직업에 의해서 영향을 받을 뿐만 아니라 그것들이 오히려 더 중요한 요인임을 밝히고 있다. 이것은 한국사회가 매우 급격한 경제성장과 그에 따른 높은 사회적·지리적 이동을 통해 계급체계가 매우 유동적이고 내부적으로 파편화됨에 기인한다. 뿐만 아니라 양종희는 한국사회가 고급문화의 전통이 약하고 전통문화도 제대로 수립되어 있지 않다는 사실도 지적하였다.

장미혜(2001)는 소비양식에 미치는 경제자본과 문화자본⁸⁾의 상대적 효과를 비교 연구하여 한국 사회에서는 부모의 문화자본보다 본인의 문화자본이 보다 강력한 영향력을 발휘하고 있음을 밝혔다. 이는 한국사회 구성원들의 대다수가 본인의 생애 내에서 상승이동을 하면서 새로운 문화자본을 취득했기 때문이다. 그러나 점차 젊

8) 이 연구에서 그녀는 문화자본의 보유정도를 파악하기 위해 부모의 교육정도와 출신계층, 자녀의 교육정도를 살폈다.

은 세대의 소비취향이 부모의 문화자본에 영향을 받고 있음이 이 연구에서 나타났다. 이러한 사실은 한국사회 내에서도 부모의 출신계급에 따른 문화자본의 습득 기회의 차이가 한국사회의 계급적인 질서를 형성하는 새로운 요소로 작용될 수 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다.

한편 최섯별(2002)은 기존의 문화자본이라는 개념을 사용한 연구들이 문화자본이라는 개념에 대한 조작화⁹⁾에만 관심을 집중함으로써 부르디외 이론과 상반된 결론을 내리고 있다고 주장한다. 따라서 각 국가의 사회적 상황에서 계층 재생산을 가능하게 하는 ‘숨겨진 경로’를 찾아야 한다고 주장하였다. 그녀는 부모의 경제적인 자본에 의해 체화된 문화자본이 사회적으로 인정받는 제도화된 문화자본으로 전환되는 과정과, 계층 재생산을 위해 사회적인 지위가 아닌 결혼에 의존하게 되는 이유를 살펴보았다. 그 결과 응답자의 80% 이상이 상류계층 출신으로 사회이동이 활발했던 기간 동안에도 자신들의 직업, 결혼을 통해 자신들의 계층적 배경을 성공적으로 재생산했음을 보여주었다. 또한 이들의 문화자본은 다른 여성집단들과 구분짓는 역할을 담당함으로써 상류계층의 문화자본을 전수하고 계급적 경계를 공고히 하게 하였다.

조 은(2002)의 연구 역시 최섯별의 연구와 비슷한 결과를 도출하고 있다. 그는 계급별 문화자본과 계급 재생산과의 관계에 대해 연구하였는데, 그 결과 문화자본이 경제자본보다 설명력이 크다고 말할 수 는 없지만 문화자본이 경제자본과 다른 방식으로 계급 재생산에 영향을 미치고 있음을 밝혔다. 즉, 상층계급에서는 문화자본

9) 실질적으로 부르디외는 자신의 여러 저작에서 문화자본을 일관되게 정의하기 보다는 다양한 의미로 설명함으로써 후속연구에서 비판과 논쟁을 야기하였다. 그는 『상속자들』에서 문화자본을 비형식적 학업기준으로서 전통적인 언어적 능력, 구체적인 태도, 개인적 스타일과 같은 비형식적 지식으로 정의하였고, 『재생산』에서는 언어적인 능력(문법, 액센트, 어조), 이전의 학업 문화, 형식적 지식과 일반적인 문화, 학위 등을 포함하는 것으로, 『구별짓기』에서는 계급 지위의 기초이자 지표인 문화적 태도, 선호, 행위가 사회적 선별을 위한 ‘취향’으로 개념화하였다(Lamont and Lareau, 1988).

이, 하층계급에서는 경제자본이 계급 재생산에서 더 중요하고, 전문관리직의 경우 문화자본에 기반한 계급 재생산이 이루어짐을 밝혔다. 또한 자본가의 경우 문화자본을 경제자본화하는 데 더 많은 관심을 보이는 것으로 나타났다. 이는 상층계급의 문화자본은 경제자본이 문화의 형태로 전환한 세습자본임을 확인시켜주는 것이다.

위와 같은 국내의 선행연구들은 부르디외의 문화자본론을 한국 사회의 현실에 적용하고자 할 경우 생길 수 있는 어려움을 보여준다. 앞서 장미혜가 언급한 바와 같이 한국사회는 아직까지도 계급구조의 유동성이 심하고 사회변화의 속도가 매우 빠름으로 인해 문화자본의 전수 기회가 실제적으로 적었다. 따라서 한국사회에 부르디외의 논의를 적용하고자 할 경우 취향의 위계를 어떤 식으로 파악해야 할지에 대한 면밀한 주의가 선행되어야 한다.

제2절 정보불평등의 다차원성

그렇다면 이러한 오프라인 상의 문화자본의 불평등한 분배는 정보불평등에 어떤 영향을 미칠까? 이 문제에 본격적으로 답하기에 앞서 먼저 정보불평등에 대한 선행 연구를 검토해보고자 한다. 정보격차의 이론적 관점에 대한 논의는 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 정보통신기술의 발전이 불평등을 줄어줄게 할 것이라는 긍정적 시각과 이와 반대로 계층간 격차를 더 심화시킬 것이라는 부정적 시각이다.

먼저 정보격차가 감소할 것이라고 본 낙관론자들은 인쇄술, 라디오, 전화, TV, 신문 등의 역사적 발전단계처럼 정보격차가 도입 초기에 나타나는 일시적·과도기적 현상일 뿐이라고 주장한다. 이러한 입장의 대표적인 학자로 네그로폰테(Negroponte, 1995), 나이스빗(Naisbitt, 1982), 토플러(Toffler, 1990)를 들 수 있다. 이들은 정보통신 기술의 등장이 전혀 새로운 사회를 가져올 것이고, 이러한 기술의 발전은 과거의 문제들을 새로운 방식으로 해결하게 될 것이라고 강조하였다. 컴페인(Compaine, 1986)은 고도 정보사회가 되면 정보기술과 서비스에 대한 접근비용이 거의 없어지고 경제적으로나 정치적으로 그리고 국내정치에서나 국제관계에서 매우 효율적인 사회

가 될 것이라 예측하였다.

반면에 비관론자들은 정보격차가 정보확산의 과도기에 나타나는 일시적 현상이 아니라 시간이 경과한다 해도 지속되거나 혹은 심화될 수 있다고 보았다(백승호, 2003). 실러(Schiller, 1996)는 정보통신기술의 발전이 정보의 풍요를 낳은 것은 사실이지만 그로부터 혜택을 입는 집단과 그렇지 못한 집단, 정보부자와 정보빈자의 분화 및 격차가 심화될 것이라고 주장한다. 또한 셀리퍼(Selhiifer, 2002)도 인터넷 이용자 내에서도 초기 수용자와 후기 수용자 사이에 이용능력과 정보 활용에 있어서 격차가 발생한다고 주장하였다.

이 절에서는 정보불평등의 이론화 과정에서 나타난 여러 가지 문제들을 짚어보고 정보화의 진전에 따라 정보불평등이 다차원성을 획득하게 되었음을 논증해보고자 한다.

1. 정보격차 vs 정보불평등

정보사회에 관한 초기의 논의에서는 정보통신기술의 도입에 따라 정보의 희소성이 해결되면 이전 보다 훨씬 많은 사람에게 정보가 골고루 분배될 수 있을 것이라는 기대감이 컸다. 하지만 정보통신 기술에 대한 접근과 활용이 경제적, 사회문화적, 그리고 정치적 혜택을 가져온다는 전제는 역설적이게도 새로운 사회문제(social question)로서의 ‘정보격차(digital divide)’¹⁰⁾를 만들었다(Bikson and Panis, 1995; Katz and Aspden, 1997). 지식과 정보가 중요한 자원인 정보사회에서 정보통신기술에 대한 접근과 활용에 있어서의 배제, 혹은 디지털 기기 접근성에서의 불평등이 사회적 이동성과 정

10) 격차에 대한 적절한 영어식 표현은 gap이다. divide는 격차라기보다는 단절, 분리의 의미를 더 많이 갖고 있다. 하지만 우리나라에서 통상 digital divide를 정보격차라고 번역하고 있기 때문에 여기에서도 이러한 관행에 따랐다. 학술적 의미에서의 정보격차라는 용어는 1990년대 중반 미국에서 처음 사용되기 시작하였다(Anderson et al., 1995). 우리나라에서는 1990년경부터 정보격차 개념이 사용되기 시작하였다(“정보유통 10개년 계획/상공부, 산업기술원 설립,” 한겨레, 1990년 9월 30일 4면).

치 참여 및 문화 향유 기회를 직간접적으로 제한할 수 있기 때문이다. 정보격차라는 문제는 기존의 사회경제적 불평등이 정보 기술의 도입으로 인해 더욱 확대될 것인가 혹은 좁혀질 것인가에 대한 질문으로부터 시작된 것이다(Willis and Tranter, 2002).

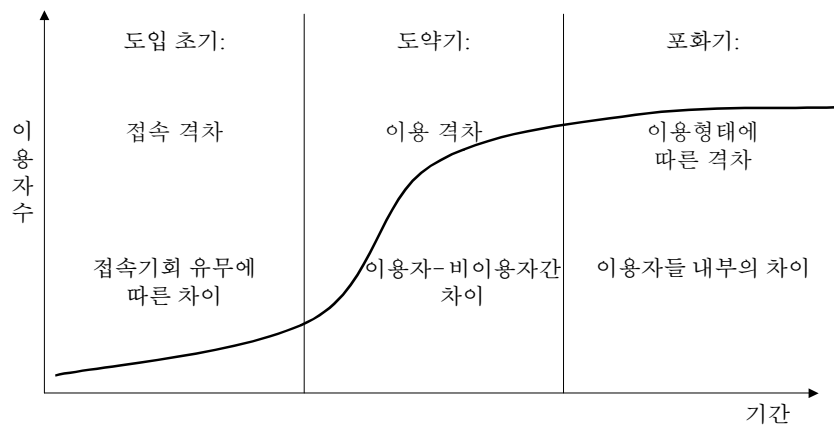
정보격차에 대한 연구는 첫째, 정보격차가 실재하는가? 둘째, 만약 그렇다면 정보 격차를 발생시키는 주된 요인은 무엇인가? 셋째, 정보화가 진행되면서 정보격차는 줄어들고 있는가, 아니면 확대되고 있는가 등에 초점을 맞추고 있다(염명배, 2003). 이를 설명하는 이론적 틀은 매우 다양하지만 그 중에서 기술확산 이론, 지식격차 이론, 미디어 리터러시론, 이용과 충족 이론 등이 정보격차 연구에서 많이 거론되었던 것들이다.

기술의 확산이론에 따르면 이용자수의 증가추세는 일반적으로 S자 곡선을 그린다(Rogers, 1995). 이 이론은 새로운 기술이 도입되는 시기에 집단간 기술 채택의 속도의 차이 때문에 불평등이 발생한다 하더라도 뒤처진 집단이 앞서간 집단과 마찬가지로의 경로를 따른다면 최종적으로는 같은 목적지에 도달하기 때문에 불평등의 문제는 사라진다는 가정을 하고 있다. 이 때 중요한 것은 시간의 문제일 뿐이며 불평등은 구조적인 성격을 가지지 않는다. 하지만 대중매체의 경우와는 달리 정보기술의 경우는 단계에 따라 격차의 내용이 달라지며 후반으로 갈수록 서로 다른 이해와 욕구를 가진 이용자들의 차이가 드러나게 된다. 이는 ‘정보기술에 대한 접근’과 ‘정보에 대한 접근’은 근본적으로 다른 문제라는 것을, 또한 왜 접근격차가 해결된 뒤에도 정보불평등이 지속되는지에 대한 해답은 다른 곳에서 찾아야 한다는 것을 시사한다.

몰나(Molnar, 2003)는 정보격차의 문제의식이 기술적으로 인터넷에 ‘접속할 수 있는가/없는가’를 묻는 것으로부터 인터넷을 ‘이용하는가’/‘하지 않는가’로, 나아가 온라인에서 ‘무엇을 하는가’라는 질문으로 이전되는 양상을 보여왔다고 주장한다. 앞의 두 가지 질문에서 격차를 측정하는 종속변수는 이분형이지만 마지막 질문에서 격차는 범주화된다. 이는 정보기술의 고도화에 따른, 이용자의 집단내 분화를 설명하는 데 있어 매우 중요한 지점이다. 한편 김문조·김종길(2002)은 정보격차를 정보

의 접근성에 따른 접근격차, 정보의 활용성에 따른 활용격차, 정보의 수용성에 따른 수용격차라는 세 가지 유형으로 구분하면서 이전의 정보격차에 대한 논의들이 접근격차에만 주의를 기울이고 활용격차나 수용격차에 대해 관심을 갖지 못한 사실을 비판하였다.

[그림 2-1] Molnar가 제시한 정보격차의 설명틀



비슷한 맥락에서 지식격차 이론을 연구해온 본파델리(Bonfadelli, 2002)는 커뮤니케이션 과정의 어느 지점에서 정보격차 현상이 나타나는가를 질문하면서 정보공급에서의 격차, 정보 접근에서의 격차, 정보의 사용 격차, 정보처리에 있어서의 격차, 그리고 이 모든 것의 결과로 나타나는 지식격차를 구별하였다. 정보공급에 있어서의 격차는 개별 사회집단들이 이용하는 정보원, 혹은 미디어 환경의 차이로 인해 발생하는데 인터넷처럼 새로운 미디어가 등장할 때 일시적으로 더욱 확대될 수 있다. 접근 격차는 미디어에서 똑같은 정보가 제공된다 하여도 서로 다른 사회집단들이 이 정보를 불평등한 방식으로 사용하기 때문에 발생한다. 사용격차는 미디어 사용자가 주제별 관심도와 취향에 따라 사용행태나 주의력을 집중하는 정도를 달리 하기 때문에 발생한다. 마지막으로 정보 처리 및 저장에 있어서의 격차는 뒤에서 살펴 보게 될 미디어 이용충족(gratification)에 대한 기대에 따라 달리 나타난다.

정보격차에 대한 초기의 실증연구 등은 접근격차가 성, 연령, 인종, 교육, 소득 등의 변수에 의해 설명된다는 사실을 보여주고 있는데 그중 인종, 교육, 소득은 지속적인 영향을 미치는 것으로 알려져 있다. 물론 이러한 변수들은 강한 상관관계를 가지고 있을 뿐 아니라 학교, 직장 등 제도적 요인에 의해 더욱 그 효과가 강해지는 경향이 있다. 한편 초기의 정보격차가 해소된 이후의 사용격차에 주목했던 로빈슨 등(Robinson et al., 2003)은 GSS 데이터에 나타난 인터넷 사용실태를 다변량기법으로 분석한 결과 사용격차에는 소득보다는 교육이 더 많은 영향을 미친다는 사실을 밝혀냈다. 그런데 이처럼 주어진 개인별 속성이나 사회경제적 지위에 따라서 정보격차를 보인다는 주장은 기술적인(descriptive) 의미는 있지만 정보격차가 구체적인 삶 속에서 어떤 구조를 갖고 지속적으로 재생산되는가를 보지 못하게 한다는 약점을 지닌다.

디마지오 등(DiMaggio et al., 2004)는 정보격차를 발생시키는 요인으로 개인의 속성과 능력 차이 이외에 개인이 처해있는 사용 환경과 사회적 지지 유무, 인터넷 사용목적 등을 거론하고 있다. 이들은 정보격차 개념 안에 내재된 이분법적 사고를 극복하기 위해 정보불평등의 개념을 제안한 바 있는데 이론적 정교화를 위해 다음과 같이 다섯 가지 차원의 불평등을 구별하였다. 첫째, 기술 장비의 불평등은 좋은 컴퓨터, 초고속 인터넷 등의 기본 작동을 위한 장비가 불평등하게 분배되는 것을 의미한다. 둘째, 사용의 자율성에 있어서의 불평등은 이용자의 접속 장소가 자유로운 인터넷 사용을 제한하는가, 그렇지 않은가에 의해 결정된다. 셋째, 숙련에 있어서의 불평등은 웹서핑을 할 능력, 소프트웨어와 하드웨어에 대한 기술적 지식, 그리고 네트워크 제어 능력 등에 있어서의 차이를 의미한다. 넷째, 사회적 지지의 불평등은 초보 이용자들이 인터넷 사용 중 막히는 부분을 도와줄 주변 사람(peers)이 있는가, 그리고 그 주변 사람의 지식수준이 어느 정도인가에 의해 결정된다. 다섯째 불평등의 차원이 본 연구와 가장 깊은 관련이 있는 것인데 그것은 사용에 있어서의 다양성(variation)의 정도와 관련이 있다. 이 문제는 인터넷을 사용하는 목적이 사회적, 경제적 의미에서 자본증대적(capital-enhancing)인지, 문화적 의미에서 행복추구적인지 아닌지와 관련되어 있다.

이와는 조금은 다른 각도에서 미즈코시 신(2000)은 미디어 리터러시를 다음과 같이 상호 연관된 세 가지 계층화된 능력으로 정의하고 있는데 이는 정보격차가 단순히 정보의 ‘소유’ 문제가 아닌 정보의 이용 ‘능력’의 문제라는 것을 보여준다는 점에서 신선하다. 첫째, 미디어를 조작하고 작동할 수 있는 미디어 사용 능력, 둘째, 미디어를 비판적, 해석적으로 사용할 수 있는 미디어 수용 능력, 마지막으로 미디어를 이용하여 개인이나 그룹의 사상, 의견, 감정을 표현할 수 있는 미디어 표현 능력이 그것이다(미즈코시 신: 113-115).

클링(Kling, 1998)은 기술적 접근으로 기술의 물리적 이용가능성과 사회적 접근으로 정보기술로부터 혜택을 얻기 위해 필요한 직업적 지식과 기술적 숙련도로 구분하여 정보격차의 개념에 접근하였다. 노리스(Norris, 2002)는 정보격차를 세 가지 차원으로 구분한다. 첫째는 선진국과 개발도상국 간의 지구적 격차(global divide), 둘째, 정보를 가진 자와 정보를 가지지 못한 자 사이에 발생하는 사회적 격차(social divide), 셋째 사이버 공동체 안에서 발생하는 민주적 격차(democratic divide)로 나누었다. 실러(Schiller, 1996)는 정보의 접근이나 활용에서 나타나는 사회구조적 불평등 현실에 초점을 두고 그러한 구조적 불평등을 경제적, 정치적 불평등뿐만 아니라 문화적 불평등이라는 시각에서 다양하게 정의하고 있다. 한편 디마지오와 하지타이(Dimaggio and Hargittai, 2001)는 정보격차를 “기술적 수단, 이용의 자율성, 사용패턴, 기술에 대한 숙련도에서 나타나는 현상”으로 이해하였다. 미국 상무부(1999)는 정보격차를 “지식과 정보에 대한 접근과 활용이 계층별, 성별, 소득별로 불균형하게 나타나는 현상”으로 규정짓고 있으며, 각 집단 간에 나타나는 전화, 컴퓨터, 인터넷 접속의 차이를 디지털 격차의 한 예로 들고 있다. OECD(2001)에서는 정보격차를 “서로 다른 사회경제적 수준에 있는 개인간, 가구간, 기업간, 지역간에 정보통신기술에 대한 접근기회와 다양한 형태의 활동을 위한 인터넷의 활용 수준에서의 차이(gap)”로 정의하고 있다.¹¹⁾

11) 이와 같은 OECD의 정의는 2004년에도 이어지고 있다. OECD는 현재의 정보격차 문제가 ‘접근격차(access divide)’에서 ‘이용격차(use divide)’로 변해가고 있기 때문

국내에서도 이와 유사한 관점에서 정보격차를 정의한다. 조정문(2001)은 “디지털 정보 혹은 디지털 경제에 접근하여 이를 이용하는 집단이 있는 반면 그렇지 못한 집단이 존재하는 상황”이라고 정의하였다. 유지열(2002)은 정보격차와 정보불평등을 구분하여 정의한다. 그는 정보격차란 “일반적으로 정보통신기기에 대한 접근 기회가 불평등한 현상”을 의미하고, 정보불평등이란 “정보통신기기에의 접근을 포함하여 이의 활용 · 사회적 가치창조 · 가치창조를 통해 발생한 결과의 배분까지 포함”하는 보다 포괄적인 개념이라 정의하였다. 우리나라의 법률에서도 2001년 제정된 ‘정보격차해소에 관한 법률(법 제2조 제1항 제1호)’에서 정보격차를 “경제적 · 지역적 · 신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 정보통신망을 통한 정보통신서비스에 접근하거나 이용할 수 있는 기회에 있어서의 차이”로 규정하고 있다.

2. 정보불평등의 발생원인과 구조화 과정

가. 정보불평등을 설명하는 변인들

정보, 정보기술, 정보통신네트워크로 설명될 수 있는 정보사회에서 새로운 형태의 불평등을 야기하는 정보격차의 발생원인이 어디에 있는지를 살펴보는 것은 앞으로의 정보격차 해소 정책의 방향성을 잡는 데 매우 중요하다.

갤러웨이(Galloway, 1997)는 정보의 격차현상을 단순히 소득이나 교육과 같은 사회경제적 변수만 가지고는 파악할 수 없다고 지적한다. 그는 미디어 접촉, 사회참여, 전문가와의 접촉도와 같은 매개변수(정보상황적 변수)에 의해 정보격차가 확대된다고 주장하였다. 로저스(Rogers, 1986)는 정보전달매체의 확산에 따르는 혁신지향성 및 사회경제적 지위가 정보격차와 깊은 연관이 있음을 밝혔다. 그에 따르면 정보기술의 확산과정에서 초기에는 정보화 격차가 심화되다가 점차 완화되는 것으로 보여 지지만, 새로운 정보기술이나 매체가 보급됨으로서 점점 정보격차가 크게 나타난다는

에 이용격차 해소를 통해 정보통신기술의 확산에 따른 사회 · 경제적 장벽을 낮추고 디지털 격차(digital divide)를 디지털 기회(digital opportunity)로 전환시키는 정보통신정책이 요구된다고 지적한다.

것이다. 골딩과 머독(Golding and Murdock, 1986)은 새로운 정보 서비스가 주로 고소득층을 겨냥하기 때문에 정보격차가 벌어진다는 점에 주목한다. 즉 새로운 단기적 이윤 회수에 기여할 수 없는 저소득층은 시장논리에 따라 배제될 수 밖에 없다는 것이다.

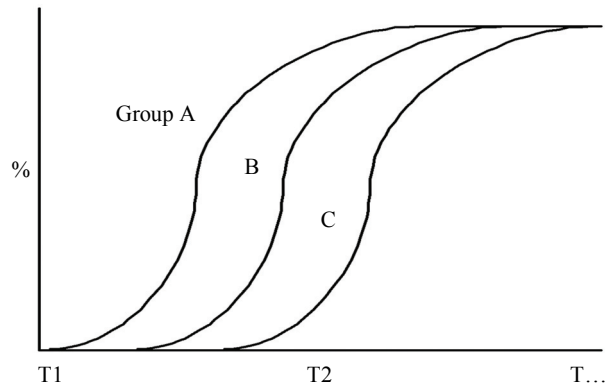
전석호(1995)는 정보격차의 발생원인을 사회경제적 여건의 차이, 이용능력과 정보 추구 욕구의 차이, 새로운 기술수용에서의 차이, 산업자본의 집중화에서 찾았다. 김규일과 이동수(2001)도 전석호와 견해를 같이한다. 이들은 새로운 정보기술의 이용자가 지니는 여러 가지 특성, 즉 소득, 성, 연령, 직업, 학력, 지역 등의 사회경제·인구학적 여건에 있어서의 차이에 기인한다고 보았다. 또한 공급자 실리적 편향성으로 인해 지방보다는 도시지역에, 그리고 저소득보다는 고소득 계층에 첨단 정보 서비스를 제공함으로써 결과적으로 취약계층 및 지역이 배제되고 있다고 주장한다. 김문조와 김종길(2002)은 정보격차의 원인을 정보기기나 정보에 대한 접근 가능성, 정보자원을 원활히 활용할 수 있는 능력, 정보에 관한 활용 욕구나 수용태도의 차이에 기인한다고 주장하였다. 즉 정보미디어는 다른 상품에 비해 비교적 고가이고 짧은 제품주기를 지니고 있기 때문에 경제력에 의해 영향을 받게 된다. 뿐만 아니라 정보매체를 소유하거나 접근할 수 있다고 하더라도 그것을 사용할 지적능력이 수반되지 않는 한 정보활용에서 소외될 수 밖에 없고, 문화적 소양이 높은 사람일수록 동일한 정보를 통해 더 많은 것을 인지하고 느끼게 된다는 것이다.

정보 기술의 채택에 있어 발생하는 집단간 차이에 초점을 맞춘 논의는 정보격차가 지속될 것인가 아닌가를 두고 낙관론과 비관론으로 나뉘었다(Norris, 2001: 30-32). 낙관론적 입장은 신기술 도입기에 기술 채택의 집단간 속도 차이로 인해 불평등이 발생하지만 뒤처진 집단이 앞서간 집단과 마찬가지로의 경로를 따른다면 최종적으로는 같은 목적지에 도달하기 때문에 불평등의 문제는 사라진다는 가정을 제시한다(그림 2-2 참조).¹²⁾ 이 때 정보격차 해소는 시간의 문제일 뿐이며 정보 불평등은 구조적

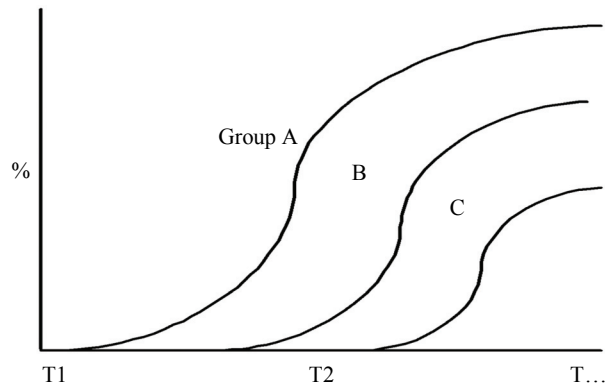
12) Norris(2001)는 Rogers(1995)의 기술 확산 이론을 정보격차의 변동과정을 설명하는데 적용시켜 왔다. 기술 확산 이론에 따르면 기술 이용자수의 증가추세는 일반적으로 S자 곡선을 그린다.

인 성격을 가지지 않는다. 이에 비해 비관적인 입장을 취하는 사람들은 각각의 집단이 기술 채택에 있어 속도의 차이와 함께 궤도(track)의 차이를 보이며 이 경우 불평등은 시간이 흘러도 지속될 수밖에 없다고 주장한다(그림 2-3) 참조).¹³⁾

[그림 2-2] 기술 채택의 정규화 모델



[그림 2-3] 기술 채택의 계층화 모델



13) Norris(2001: 31)는 선발자와 후발자 집단 간에 궤도의 차이가 발생하는 이유를 이미 전통적인 형태의 정보통신기술에 의해 네트워크화된 집단이 가지는 우위 때문이라고만 설명하고 더 이상의 논의를 발전시키지 않았다.

정규화 모델에서 정부의 역할은 컴퓨터나 네트워크 인프라의 조기 보급 등을 통해 후발 집단이 같은 목적지에 도달하는 시간을 최소화하는 노력으로 요약된다. 하지만 네트워크 망 구축이나 저렴한 컴퓨터의 보급 등을 통해 정보격차를 축소한다는 관점은 도구주의적, 혹은 기술결정론적 편향을 내포한 것이었다.¹⁴⁾ 바르샤우어(Warschauer, 2002)도 지적한 것처럼 이는 정부가 주도하는 대부분의 기술 프로젝트가 하드웨어와 소프트웨어의 제공에 지나치게 초점을 맞추는 반면 정보격차를 만들어내는 인간과 사회체계에 대해서는 관심이 불충분하였던 사실에 기인한다. 반면 계층화 모델에서는 정부가 미디어 리터러시의 제고 등 보다 적극적인 정책수단을 도모할 것이 요구된다. 만약 정보 불평등이 단순한 시간상의 문제가 아니라면, 그리고 이것이 계층적으로 구조화되어 나타나는 이유를 이해하려면 인터넷으로 대표되는 정보 기술의 특수한 성격을 이해하는 것이 필요하다(Katz and Aspden, 1997).

정보 불평등에 대한 이론적인 측면에서의 진전은 정보 불평등의 다차원성에 대한 인식과 이분법적 사고의 극복을 통해서 이루어졌다. 대중매체와는 달리 정보 기술의 경우는 단계에 따라 격차의 내용이 달라지며 후반으로 갈수록 서로 다른 이해와 욕구를 가진 이용자들의 차이가 드러나게 되므로 정보 불평등의 극복을 위해서는 다차원적인 발생 원인에 대한 규명이 필요하다는 주장도 대두되었다(최두진·김지희, 2004).

메이슨과 해커(Mason and Hacker, 2003: 41)는 접근격차로부터 활용격차로 정보격차 개념을 확장시켜 더 많은 것을 설명하려는 시도들 역시 정보격차의 이분법적 논의의 구조 때문에 이론적 설명의 한계를 안고 있다고 주장하였다.

정보 불평등에 대한 세분화된 이해는 이용자 집단 내의 분화에 대한 관심으로 이어진다. 인터넷 사용에 있어서 이용자의 집단 내 분화를 유발하는 요인들과 관련하여

14) 정보화의 초기 단계에서 컴퓨터 및 네트워크에의 접근성 제고에 초점을 맞추었던 우리나라의 경우도 이러한 편향의 예외라 하기 힘들었지만, 정보화의 진전에 따라 학계나 정부에서 접근격차를 넘어서서 활용격차에 관심을 갖게 되었다(서이중, 2000; 한국정보문화진흥원, 2003).

리건(Reagan, 2002)은 미디어 채택 여부를 결정하는 문제에서 이용자의 정보선택 능력과 정보 처리 능력이 중요하다는 점을 지적하였다. 여기서 한 걸음 더 나아가 콜비(Colby, 2001)는 콘텐츠를 생산해낼 능력이 있는 사람과 그렇지 못한 사람들의 간극에 주목하면서 담화 생산 능력(power to produce speech)을 가지지 못하면 단순한 담화의 소비자에 그칠 뿐이라는 점을 강조하였다.

정보사회가 정보를 가진 자와 그렇지 않은 자로 나누어진 단순한 이층(two-tiered) 구조가 아니라는 사실에서(Van Dijk, 2005: 224) 우리는 정보 불평등에 대한 정교화된 논의와 경험적 연구들이 기여한 바를 찾아 볼 수 있다. 하지만 주어진 개인별 속성이나 사회경제적 지위에 따라서 정보격차가 나타난다는 주장은 기술적인(descriptive) 의미는 있지만 정보격차가 구체적인 삶 속에서 어떤 구조를 갖고 지속적으로 재생산되는가를 분명히 보여주지는 못한다. 정보 불평등 해소를 위한 근본적인 대책을 수립하기 위해서는 집단간 차이의 발생에 대한 인과적 설명이 보완되어야 한다.

나. 사용격차의 구조화에 대한 설명: 이용충족 이론

앞에서 살펴본 것처럼 정보격차 연구가 축적되면서 질적, 양적인 의미에서 사용격차 연구에 대한 중요성이 강조되어 왔다. 하지만 이러한 사용격차의 발생 원인에 대해 이론적인 설명을 하려면 ‘누가 인터넷을 사용하는가’가 아니라 ‘왜 인터넷을 사용하는가’의 문제를 제기해야 한다. 나아가 이용자들이 인터넷으로 무엇을 얻고자 하는지를 아는 것이 중요하다. 이러한 문제의식의 타당성은 미디어 수용자 이론들 중 이용충족 이론에 의해서 뒷받침된다(McQuail, 1994). 이 이론에 따르면 미디어의 이용은 매체에 의해 제공된 이익에 대한 인식과 개인적 수용자 차원에서의 평가에 따라 생성된 가치의 결합에 의해 설명되는데, 획득된 충족(Gratification Obtained)이 요구된 충족(Gratification Sought) 보다 현저하게 높은 경우 미디어 이용행위가 증가하게 된다(Palmgreen and Rayburn, 1985).

이용충족 이론은 미디어 수용자의 능동성을 강조했다는 점에서, 그리고 특정한 미디어의 반복적, 지속적 이용을 유발하는 요인이 무엇인가를 밝히려 했다는 점에

서 의미가 있다. 이 이론이 정보 불평등 논의에 대해서 가지는 함의는 인터넷을 사용할 때 얻을 수 있는 효용에 대한 기대에 따라서 인터넷 사용 여부나 정도가 달라질 수 있다는 것이다. 더욱이 인터넷은 올드미디어와는 달리 쌍방향의 커뮤니케이션 및 사회적 네트워킹 수단이기 때문에 이용자가 얻는 충족은 더욱 커질 수 있다. 즉, 인터넷 이용자들은 단순히 콘텐츠 공급자와의 상호작용에 머무르지 않고 자신들 간의 상호작용을 통해 부가적인 사회적 충족(social gratification)을 얻게 된다 (Stafford et al., 2004: 268).

하지만 이용충족 이론은 수용자의 심리적 변수에 주목하면서 미시적 차원에서 접근했기 때문에 수용자의 사회적, 이데올로기적 혹은 정치적 오리엔테이션이나 사회적으로 형성된 문화취향의 구조적 성격 등에 대해서는 별다른 관심을 두지 않았다는 한계를 안고 있다. 그로 인해 수용자가 가지는 능동성이 심리학적 틀 속에서만 규명됨으로써 개인을 사회적 상황으로부터 추상화시키고 사회구조의 틀 속에 효과적으로 연결시키지 못하였다(이강수, 2001: 140-141, 251).¹⁵⁾

본 연구는 이용충족 이론으로부터 정보 불평등을 설명할 수 있는 요인을 직접 도출하는 대신 정보 불평등의 구조화 과정에 대해서 가지는 함의를 수용하였다. 즉 인터넷의 사용에 따라 얻을 수 있는 효용에 대한 기대와 이러한 기대를 형성하는 충족감 사이의 순환적 관계가 반복적으로 발생하는 경우 장기지속적인 사용상의 불평등이 형성된다. 이와 같은 이론적 모형은 정보기기에 대한 접근권이나 사용 기술에 대한 교육만으로 정보 불평등의 해소가 왜 가능하지 않은지를 보여준다.

그렇다면 인터넷의 효용 기대와 충족감을 지속적으로 형성시킬 수 있는 요인은 무엇인가? 인터넷 사용으로 얻을 수 있는 효용과 충족감은 인터넷 사용의 목적에

15) 또한 전통적인 매스미디어 연구에서 출발하였기 때문에 상호작용성, 탈대중화, 비동시성을 특징으로 하는 뉴미디어 연구에는 곧바로 적용되기 어렵다는 점도 지적되었다(Ruggiero, 2000: 15; Lin, 1999). 그럼에도 불구하고 이용충족 이론을 인터넷 연구에 적용시킨 연구자들은 몇 가지 수정은 불가피하지만 이 이론이 본성상 수용자 지향적인 미디어인 인터넷 연구에 매우 적합하다는 주장을 펼치고 있다 (Stafford et al., 2004).

따라 영향을 받는다. 앞서 살펴본 것처럼 디마지오 등(DiMaggio et al., 2005)은 인터넷 사용의 목적 가운데는 사회적, 경제적 의미에서 자본증대적(capital-enhancing)인 것 이외에도 일상에서 사회적 관계를 유지하거나 행복을 추구하기 위한 것이 있음을 지적하였다. 자본증대적인 인터넷 이용이란 사용자가 인터넷을 통해 경제적 이득을 얻을 수 있는 경우를 의미한다. 이때 이용자는 인터넷을 도구적으로 이용하게 되며 비용과 편익을 계산하게 된다. 반면 이용자는 경제적 이득과 관계없이 심리적 만족을 얻기 위해 인터넷을 이용할 수도 있다. 이러한 행복추구적 의미의 인터넷 사용은 넓게는 일상생활 전반, 좁게는 문화활동과 관련된 효용을 목적으로 삼는다.

자본증대적인 경우나 행복추구적인 경우 모두 인터넷 사용에 따른 효용이 인구집단별로 차이가 난다. 자본증대적 목적의 인터넷 사용에 있어서는 직업에 따른 차이를 이해하는 것이 중요하다. 직업상 인터넷을 지속적으로 다루는 사람과 그렇지 않은 사람 사이에서 사용능력 상의 불평등뿐만 아니라 그것을 통해 얻을 수 있는 이득(gain) 상의 불평등이 발생하게 된다.¹⁶⁾ 디마지오 등은 행복추구적 목적의 인터넷 사용에서 작용하는 요인들에 대한 분명한 이론적 설명을 제시하지는 않았다. 본 연구에서는 이러한 요인을 문화자본과 집단적인 문화 취향에서 찾고자 하였다.

다. 정보 불평등을 구조화하는 원인으로서의 문화자본과 취향

앞서도 살펴보았지만 사회적 불평등을 다루는 데 있어서 문화적 요인의 중요성은 1960년대 이후 일련의 문화사회학자들의 큰 관심사였다. 이들은 특히 상징적 차원에서 지배/피지배 관계의 재생산 메커니즘을 밝히는데 주력하였다(Bourdieu and Passeron,

16) 이러한 차이는 정보격차가 디지털 경제와 산업사회 경제의 구조적 차이로부터 유래한 것으로 보는 견해와 연관된다. Arthur(1996)는 수확체감의 법칙이 적용되는 구경제와 수확체증의 법칙이 적용되는 신경제를 구분하였으며, Parayil(2005)은 ICT의 발달 및 지구화 과정으로 인해 가능해진 정보자본주의는 불가피하게 수익성 증대와 불평등의 확대라는 모순적 경향을 가속화한다고 주장하였다. 그에 따르면 정보자본주의가 시작된 1970년대 이후 OECD 국가들에서 소득불평등이 크게 증폭되었으며 이는 지식집약적이면서 자원절약적인 정보경제에 속한 계층과 전통적인 산업경제에 속한 계층 사이에서 두드러진다.

1964; DiMaggio, P. and M. Useem, 1978; Gans, 1999). Bourdieu(1979)에게 있어서 취향(taste)은 거리두기, 구별 짓기라는 특수한 실천을 통해서 차이를 만들어내고 표시하는 획득된 성향이라고 정의된다. 이처럼 부르디외에 있어서 취향 개념은 사회적 분류를 위한 기호이자 지표로서 사용되고 있으며 그런 한에서 문화적일 뿐 아니라 ‘사회적’인 것이다.

이러한 문화사회학의 선행 연구들은 인구사회학적 집단과는 구별되는, 특정한 문화적 실천을 공유하는 사람들을 하나의 집단으로 포착하고 있다는 공통점을 가진다. 본 논문에서는 선행적으로 집단을 분류하지 않고 개개인의 문화적 선호도에 대한 정보를 사용한 통계 분석에 의해 취향집단을 분류하고자 한다. 이렇게 분류된 취향집단은 복합적인 경로를 통해 정보 불평등의 중요한 차원을 형성할 것으로 가정된다. 우선 취향집단에 따라 차이를 보이는 문화콘텐츠에 대한 소비 욕구나 소비 행태가 문화적 편익을 목적으로 하는 인터넷 사용에 영향을 미침으로써 궁극적으로 정보 불평등의 계기가 된다. 정보 기술이 발전하고 가용한 문화콘텐츠가 많아진다고 해서 특정한 문화콘텐츠에 대한 진입장벽이 한꺼번에 사라지는 것이 아니며 모든 사람이 문화콘텐츠의 소비를 추구하는 것도 아니고 특정 콘텐츠를 소비했을 때 얻게 되는 만족감도 다르기 때문이다.

또한 문화취향은 단순히 문화콘텐츠의 수동적 소비에만 영향을 미치는 게 아니라 네트워크 효과에도 작용한다. 온라인상에서 사람들은 소극적으로는 자신이 관심을 갖고 있는 문화생산물에 대한 각종 정보—인물정보, 행사정보, 콘텐츠 정보—등을 얻고, 적극적으로는 콘텐츠를 업로드, 다운로드하거나 감상평을 올리고 다른 사람의 감상평에 대해 댓글을 다는 등 자신의 문화적 체험을 재사회화하는 실천을 하게 된다. 따라서 사이버 커뮤니티나 P2P등을 통해 얻을 수 있는 문화에 관한 정보나 콘텐츠의 양적 규모와 질적 수준은 오프라인에서의 문화취향을 반영하게 되며, 그 결과 네트워크에 연결된 사람들이 향유하는 편익에 차이가 발생할 수 있다. 네트워크 외부성(network externality) 이론에서는 네트워크의 가치가 네트워크 규모가 커질수록 증가한다(Katz and Shapiro, 1985). 다시 말해서 잠재적인 소비자가 누리게 될 재

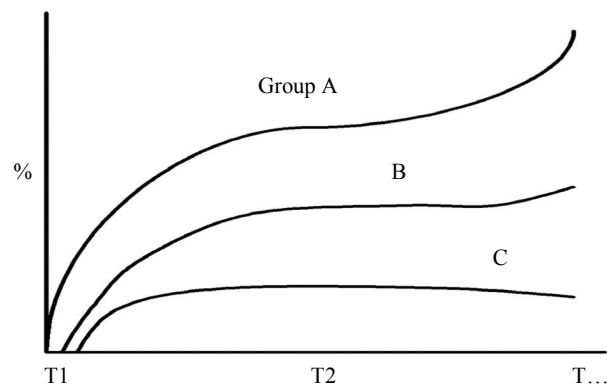
화와 서비스의 가치가 이미 그 재화를 갖고 있거나 서비스를 이용하는 사람들의 수에 비례하게 된다. 하지만 인터넷 사용에 있어서 네트워크 외부성은 단순히 인터넷을 이용하는 사람의 총수가 아니라 같은 동류집단이 얼마나 네트워크에 들어와 있는지에 의해서 영향을 받을 것이다. 예를 들어 메신저의 경우 단순히 특정 메신저를 사용하는 사람 전체의 수보다는 나와 친한, 내가 연락을 주고받고 싶은 대상이 얼마나 같은 메신저를 사용하는가가 더 중요하게 되는 것이다. 이를 디마지오와 코헨(DiMaggio and Cohen, 2003)은 사회적 동류선호(social homophily) 현상이라고 명명하였다.

이 동류선호 현상을 문화 영역에서 적용해보면 어떻게 사람들의 인터넷 사용 격차가 구조화되어있는지를 설명할 수 있다. 사실상 일대일 커뮤니케이션의 성격을 갖고 있는 메신저에서처럼 단순히 안부를 주고받거나 정보를 전송하는 경우가 아니라 불특정 다수를 상대로 콘텐츠를 업로드하는 P2P 네트워크나 인터넷 자료실에서 이런 동류선호의 의미는 분명해진다. 이는 인터넷이 기본적으로 갖고 있는 네트워크 외부성에 더해 문화취향이 같은 사람들끼리의 사회적 네트워크 외부성도 가진다는 것을 의미한다. 즉 다른 조건이 모두 같다면 자신과 비슷한 취향을 가진 사람들이 온라인에 많이 있는 집단이 인터넷을 통해 얻을 것이 많다는 것이다. 예를 들어 P2P 네트워크에서 각각의 사람들은 콘텐츠의 기여자이자 이용자로 활동하게 된다. 이 경우 네트워크 상에는 특정한 문화취향에 부합하는 콘텐츠가 많아지게 되어 같은 취향을 공유하는 집단이 얻는 효용이 그렇지 않은 집단 보다 클 것이라 예상할 수 있다. 이 때 네트워크는 문화적 동류선호 현상을 증폭시키는 매개 역할을 수행하게 된다. 즉 문화취향을 공유하는 사람들의 인터넷 이용이 많을수록 인터넷을 이용한 문화활동으로부터 얻을 수 있는 편익이 커진다.

이러한 논의는 향후 정보 불평등 해소정책의 방향과 관련해 중요한 함의를 가진다. 만약 이러한 가정이 사실이라면 [그림 2-4]에서 보는 것처럼 정보 불평등이 더욱 심화되는 악순환에 빠질 수 있다. 즉, 후발자로서의 소외계층은 선발자와 다른 궤도에 진입함으로써 선발자를 따라잡지 못할 뿐 아니라 이미 다수가 된 선발자의

문화취향과 다른 취향을 갖고 있기 때문에 인터넷을 통해 얻을 수 있는 기대편익 역시 감소하게 되어 선발자와의 격차가 점점 더 벌어지게 된다. 이상의 논의들을 바탕으로 본 연구에서는 문화취향에 따라 정보 불평등의 주요한 차원들이 영향을 받을 것이라는 가정을 제시한다.

〔그림 2-4〕 네트워크 효과로 인한 불평등 증폭 모델



제 3 장 문화불평등과 정보불평등: 실증연구

제 1 절 조사 대상 및 방법

1. 자 료

이번 연구를 위한 조사대상자의 모집단은 만 15세 이상 50세 미만의 서울시민이며, 다단계층화 비례할당 표집의 방법에 의해 선정하였다. 조사대상자의 연령을 제한한 이유는 문화활동에 있어서 연령별 격차보다는 다른 요인에 의한 불평등을 보여주기 위함이다. 조사는 2006년 8월 28일부터 9월 15일까지 약 3주간에 이루어졌으며, 구조화된 설문지에 대해 전문 면접인이 개별가구 방문조사(face to face interview)를 실시하였다. 그 결과 최종적 유효표본의 수는 1,001명이었고 표본오차는 95% 신뢰수준에서 $\pm 3.7\%$ 였다. <표 3-1>은 통제변수로 사용하게 될 조사대상의 인구사회학적 특성을 요약한 것이다.

<표 3-1> 설문조사 대상자의 인구사회학적 특성

		비율(%)
성별	남자	49.3
	여자	50.7
연령	10대 후반	14.3
	20대	24.4
	30대	39.4
	40대	22.0
지역	도심권	5.3
	동북권	32.8
	서북권	11.9
	동남권	20.0
	서남권	30.1

		비율(%)
소득	200만원 미만	5.2
	200만원 이상 300만원 미만	37.9
	300만원 이상 400만원 미만	38.6
	400만원 이상 500만원 미만	12.9
	500만원 이상	5.5
계층	중하층 이하	43.3
	중층 이상	56.7
직업	자영업자	10.3
	전문가 및 고위관리자	1.5
	사무종사자	24.8
	서비스/판매직/생산직/농림어업	15.4
	학생	21.8
	전업주부	22.7
	무직 / 기타	3.6
학력	본인) 고졸 이하	37.7
	본인) 중 · 고교 재학	11.8
	본인) 대학 재학	9.4
	본인) 전문대졸	15.4
	본인) 대졸 이상	25.8

2. 변수 설명

일단 경제자본을 측정하기 위한 변수로는 월평균 가구소득을 사용하였다. 가구소득은 50만원 단위로 구간화되어 있으며 12개 범위로 되어 있다.

영화나 음악에 대한 선호도를 둘러싼 기존의 입장은 사회적으로 지위가 높거나 문화자본이 풍부한 사람들은 이른바 말하는 저급문화를 선호하지 않는다고 보는 입장과(Veblen, 1953; Weber, 1978) 교육수준이 증가할수록 정치적이나 종교적 다양성에 대한 관용성도 증가한다는 이론(Lipset, 1981)에 근거, 교육수준이 높을수록 예술 인구사회학적 특성을 요약한 것이다.

〈표 3-2〉 경제자본과 문화자본의 측정

변 인		변수의 특성	범위	평균, 빈도(%)
경제자본	월평균가구소득	소득구간별(50만원) 12점 척도	1~12	평균=7.11
		표준화된 점수	-1.31~26.30	평균=0
본인의 문화자본 1 (예술교육경험)	정규학교 예체능 시간이나 특별활동 시간을 제외하고 최종학교 졸업이전에 문화 예술을 받은 기간	교육받은 기간 없음 0 6개월미만 0.25 6개월~1년미만 0.75 1년~2년미만 1.5 2년~5년미만 3.5 5년 이상 6	0~24.75	평균=1.26
		표준화된 점수	-0.49~9.16	평균=0
본인의 문화자본 2 (예술가에 대한 지식)	1) 대중가요 가수(팝가수 포함) 2) 클래식 연주자(기악) 3) 클래식 음악 지휘자 4) 성악가 5) 작곡가 6) 화가 7) 소설가 8) 영화배우 9) 영화감독 10) 만화가	5점 척도 전혀 모른다 1점~ 많이 아는 편이다 5점	13~50	평균=27.89
		각 문항별 표준화된 점수 * 요인적재값	요인1 -2.06~3.62 요인2 -2.86~1.99	평균=0 평균=0
가족과 공유한 문화자본	1) 가족이 함께 클래식 음 악을 들었다 2) 가족들과 영화를 보러 극장에 간 적이 있다 3) 가족들과 클래식 음악회 를 보러 간 적이 있다 4) 가족들과 미술전시회를 보러 간 적이 있다 5) 부모님과 함께 참고서가 아닌 교양도서/소설 등 책을 사러 서점에 간 적 이 있다	4점 척도 없다 1점~자주 있는 일이었다 4점	5~18	평균=7.27
		표준화된 점수 * 요인 적재값**	-0.89~4.88	평균=0

〈표 3-3〉 경제자본과 문화자본의 보유형태별 집단의 특성

		문화 자본	
		-	+
경제자본	+	262(28.4%) 평균연령: 34.74세 평균교육받은 연수: 13.56년	232(25.1%) 평균연령: 29.68세 평균교육받은 연수: 13.72년
	-	237(25.6%) 평균연령: 34.62세 평균교육받은 연수: 12.86년	193(20.9%) 평균연령: 30.60세 평균교육받은 연수: 12.89년

한편 문화소비의 패턴을 통해 취향을 구분하기 위하여 문화활동 참여도, 음악 선호장르, 영화 선호장르, 영화감독 선호도의 문항을 사용하였다.

우선 문화활동 참여도를 알아보기 위해 “뮤지컬, 클래식 음악연주회, 오페라, 전통 예술공연(사물놀이, 국악), 미술(사진, 서예포함) 전시회, 연극, 대중음악 가수의 콘서트, 영화(애니메이션 포함)” 행사의 1년간 관람횟수에 대한 문항을 사용하였다. “문학작품(시, 소설, 희곡 등), 교양도서(역사, 인문, 철학), 만화책”의 경우 1년간 독서량에 대한 문항을 사용하였다. 영화관람 등 특정한 변수에 빈도가 많고 다른 변수에는 1회나 0회라고 응답한 사람이 많아 한 변수가 지배적이 되는 것을 막기 위해서 표준화시켰다.

음악 선호장르로는 “트로트/뽕짝 등, 발라드/Rand B, 락/헤비메탈, 랩/힙합, 컨트리/포크, 전통음악(국악/판소리/민요 등), 재즈/블루스, 클래식, 뉴에이지/크로스오버, 뮤지컬” 등 모두 10가지의 장르를 제시한 후 이에 대한 선호도를 물어보았다. 이 문항은 ‘매우 좋아한다’ 6점에서 ‘전혀 좋아하지 않는다’ 0점까지의 리커트 척도 문항으로 ‘0점을 -3점으로, 1점을 -2점, 3점을 0점, 4점을 1점, 5점을 2점, 6점을 3점’으로 재입력하였다. 또한 ‘잘 모르겠다’라고 응답한 사람들은 0점을 부여한 후 표준화시켰다.

〈표 3-4〉 네 집단의 직업별 분포

	경제문화 우위집단	경제 우위집단	문화 우위집단	경제문화 취약집단	계
농/임/어업 종사자	0(0.00%)	1(50.00%)	0(0.00%)	1(50.00%)	2(100.00%)
자영업자	18(18.37%)	50(51.02%)	11(11.22%)	19(19.39%)	98(100.00%)
임직원 및 관리자	3(60.00%)	2(40.00%)	0(0.00%)	0(0.00%)	5(100.00%)
전문가	2(20.00%)	4(40.00%)	2(20.00%)	2(20.00%)	10(100.00%)
기술공 및 준전문가	3(13.64%)	8(36.36%)	3(13.64%)	8(36.36%)	22(100.00%)
사무종사자	85(38.29%)	56(25.23%)	29(13.06%)	52(23.42%)	222(100.00%)
서비스종사자	10(23.81%)	10(23.81%)	10(23.81%)	12(28.57%)	42(100.00%)
판매종사자	16(19.51%)	21(25.61%)	23(28.05%)	22(26.83%)	82(100.00%)
기능원 및 관련기능 종사자	1(7.69%)	2(15.38%)	3(23.08%)	7(53.85%)	13(100.00%)
장치/기계조작 및 조립종사자	0(0.00%)	1(33.33%)	1(33.33%)	1(33.33%)	3(100.00%)
단순노무종사자	0(0.00%)	0(0.00%)	2(50.00%)	2(50.00%)	4(100.00%)
학생	65(33.33%)	50(25.64%)	51(26.15%)	29(14.87%)	195(100.00%)
전업주부	27(12.39%)	56(25.69%)	55(25.23%)	80(36.70%)	218(100.00%)
무직	2(25.00%)	1(12.50%)	3(37.50%)	2(25.00%)	8(100.00%)
합계	232(25.11%)	262(28.35%)	193(20.89%)	237(25.65%)	924(100.00%)

영화 선호장르로는 “공포/호러, 드라마/멜로물, 미스터리/스릴러, 예술영화/다큐멘터리, 액션/어드벤처, SF/판타지, 코미디, 무협영화, 애니메이션, 성인영화(에로물)” 등 모두 10가지의 장르를 제시한 후 이에 대한 선호도를 물어보았고, 이에 대한 측정 및 표준화 과정은 음악 선호장르의 방식과 동일하다.

영화감독 선호도는 “박찬욱, 김기덕, 봉준호, 이창동, 강우석, 홍상수, 라스 폰 트리에, 제임스 카메론, 스티븐 스필버그, 켄 로치, 피터 잭슨, 마이클 무어” 등 모두 12명의 영화감독을 제시한 후 이에 대한 선호도를 물어보았다. ‘매우 좋아한다’에 2점, ‘좋아하는 편이다’에 1점, ‘싫어하는 편이다’에 -1점, ‘매우 싫어한다’에 -2점, ‘좋지도 싫지도 않은 편이다’ 및 ‘모른다 혹은 무응답’에 0점을 부여하였고 이 변수 역

시 표준화시켰다.¹⁷⁾

이후 집락 분석을 수행하였다. <표 3-5>의 그룹변수는 전체 42개 변수를 각 부문별로, 즉 각각의 문항세트에 대해 요인분석을 한 결과 추출된 3개씩의 요인들 점수를 다시 Latent Class Analysis를 한 결과값이다.

<표 3-5> 문화취향의 측정을 위해 사용한 변수

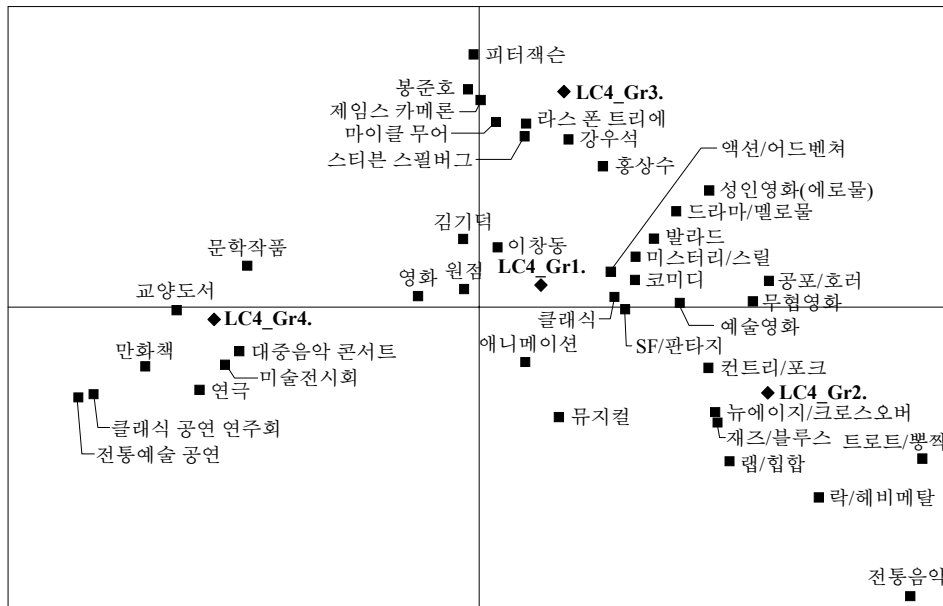
		전체 평균 N=1001	그룹1 N=350	그룹2 N=240	그룹3 N=235	그룹4 N=176	F검정
문화 활동 참여도	뮤지컬	0.249	0.283	0.000	0.000	0.852	59.200*
	클래식음악 연주회/오페라	0.149	0.129	0.000	0.000	0.591	42.816*
	전통예술공연	0.178	0.134	0.000	0.000	0.744	27.688*
	미술 전시회	0.354	0.543	0.013	0.004	0.909	67.106*
	연극	0.424	0.514	0.075	0.004	1.278	62.705*
	대중음악 콘서트	0.410	0.554	0.058	0.055	1.074	50.304*
	영화	5.609	6.711	3.521	3.017	9.727	61.820*
	문학작품	3.452	3.297	0.575	2.111	9.472	75.526*
	교양도서	2.020	1.746	0.167	0.834	6.676	65.480*
	만화책	1.965	1.788	0.183	0.298	6.972	2.396
음악 장르 선호도	트로트/뽕짝	0.430	0.271	1.413	0.340	-0.477	67.430*
	발라드/Rand B	1.544	1.757	1.804	1.409	0.949	29.018*
	락/헤비메탈	0.538	0.974	0.900	-0.043	-0.045	44.015*
	랩/힙합	0.530	1.037	0.733	-0.145	0.148	38.818*
	컨트리/포크	0.573	0.909	0.721	0.204	0.199	11.121*
	전통음악	0.182	0.314	0.688	-0.311	-0.114	22.697*
	재즈/블루스	0.484	0.754	0.679	0.102	0.188	17.692*
	클래식	0.723	0.843	0.850	0.498	0.614	4.211*
	뉴에이지/크로스오버	0.254	0.563	0.242	-0.026	0.028	35.737*
	뮤지컬	0.637	0.797	0.792	0.145	0.767	4.657*

17) 영화감독에 대해서는 모른다는 응답이 상당히 많아서 이에 대한 분석을 추가로 실시하였다.

		전체 평균 N=1001	그룹1 N=350	그룹2 N=240	그룹3 N=235	그룹4 N=176	F검정
영화 장르 선호도	공포/호러	0.616	1.074	0.779	0.409	-0.239	47.533*
	드라마/멜로물	1.069	1.246	1.229	1.064	0.506	16.431*
	미스터리/스릴러	1.091	1.383	1.171	0.855	0.716	19.719*
	예술영화/다큐멘터리	0.718	0.957	0.867	0.451	0.398	13.316*
	액션/어드벤처	1.211	1.434	1.333	0.919	0.989	12.559*
	SF/판타지	1.118	1.360	1.338	0.711	0.881	20.555*
	코미디	1.382	1.520	1.708	1.089	1.051	18.702*
	무협영화	0.713	0.911	1.029	0.506	0.165	21.021*
	애니메이션	0.575	0.700	0.608	0.226	0.750	9.905*
	성인영화(에로물)	0.001	0.071	0.025	0.026	-0.205	1.518
영화 감독 선호도	박찬욱	0.466	0.646	0.217	0.481	0.426	2.803*
	김기덕	0.198	0.314	0.079	0.115	0.239	1.478
	봉준호	0.603	0.723	0.192	0.753	0.727	0.561
	이창동	0.268	0.374	0.167	0.179	0.313	6.400*
	강우석	0.723	0.900	0.488	0.809	0.580	2.367
	홍상수	0.173	0.323	0.075	0.128	0.068	69.604*
	라스 폰 트리에	0.204	0.360	0.046	0.174	0.148	58.701*
	제임스 카메론	0.564	0.743	0.175	0.655	0.619	73.021*
	스티븐 스필버그	0.751	0.851	0.450	0.868	0.807	1.115
	켄 로치	0.179	0.337	0.029	0.145	0.114	46.075*
	피터 잭슨	0.532	0.686	0.113	0.698	0.580	62.858*
	마이클 무어	0.280	0.477	0.050	0.251	0.239	63.728*

그룹 1은 특히 문화활동 참여도에서 전시회, 연극, 음악 선호장르, 영화 선호장르, 영화감독 선호도 모든 부문에 있어 평균 이상의 높은 수준을 보이고 있다. 또한 트로트와 뽕짝을 제외한 음악, 영화 대부분의 장르에 대해 다른 군집보다 상대적으로 높은 호감을 보이고 있다. 영화감독에 대해서도 고른 선호를 보이고 있으나 특히 홍상수나 라스 폰 트리에, 켄 로치 작가주의 성향의 감독에 대한 선호가 여타 집단에 비해 가장 높게 나타났다. 따라서 그룹 1을 적극적 문화활동형으로 구분하였다.

〔그림 3-1〕 문화취향 집단과 문화장르 간의 대응



그룹 2는 영화장르 선호도에서는 고르게 평균이상의 관심수준을 보이고 있으나 다른 그룹들에 비해 문화활동 참여도가 낮고 영화감독 선호도에 있어 가장 낮은 평균의 선호도를 보여주었다. 특히 고급문화 장르의 활동에서는 여타 그룹에 비해 가장 낮은 점수를 보여준 반면 음악장르에 있어 트로트, 발라드, 전통음악에 높은 선호도를 보여주었다. 이 집단은 문화에 대한 투자를 별로 하지 않는 상태에서 수동적으로 문화를 소비하는 집단이라고 보이는 그룹 2를 수동적 문화활동형이라고 명명하였다.

그룹 3은 문화활동 참여도는 물론 음악장르와 영화장르 선호에 있어 가장 낮은 평균의 선호도를 보여주었다. 영화감독 선호에 있어 스티븐 스필버그만을 여타 그룹에 비해 가장 높게 선호하나 영화를 직접 보러가는 활동은 4개의 그룹중 가장 낮은 것으로 나타났다. 이들은 대체로 문화를 거의 소비하지 않는 층이라는 점에서 그룹 3을 문화빈곤형이라고 명명하였다.

그룹 4는 문화활동 참여도가 4개의 그룹 중 가장 높고 고급문화를 즐기는 것으로 나타났다. 또한 대중문화 혹은 저급문화와의 거리두기를 분명하게 하고 있었다. 이 그룹의 특징적인 모습이라면 음악장르와 영화장르 선호가 그리 높지 않다는 것을 들 수 있다. 오히려 특정 장르(트로트, 락, 전통음악, 뉴에이지/크로스오버; 공포/호러, 드라마, 미스터리, 무협영화, 성인영화)에 대한 적극적인 비선호를 드러냄으로써 자신과 여타 집단과의 거리를 표현하고 있다. 이러한 이유로 그룹 4를 문화엘리트형으로 구분하였다.

앞의 (그림 3-1)은 집단과 문화활동 및 취향 간의 동시발생(co-occurrence) 확률을 보여주는 것으로 원점에 가까울수록 많은 사람들이 선택한 활동이며 원점으로부터 같은 방향에 놓여있는 것이 친화력이 있는 것들이다. 문화엘리트형의 경우 독서와 관련된 행위를 특히 많이 하는 것으로 보인다. 적극형은 거의 모든 활동 및 취향에 있어서 높은 점수를 획득하고 있기 때문에 원점에 가까이 위치한다.

3. 기술통계 분석

가. 정보기기 이용 실태

이 연구의 주된 목적은 문화자본이 정보불평등에 미치는 영향을 검증하는 것으로 정보불평등을 측정하기 위해 디지털 기기 사용, 디지털 서비스 이용, 컴퓨터 사용능력, 인터넷 이용시간에 대해 살펴보았다. 먼저 디지털 기기 사용에 대해서는 ‘휴대전화’, ‘MP3플레이어’, ‘디지털카메라’, ‘PMP’ 사용 여부에 대한 질문을 하였다. 디지털 기기 ‘사용’을 1점으로, ‘비사용’을 0점으로 측정하여 4개의 항목을 합산하였다.

〈표 3-6〉 디지털기기 사용 여부

		사용(%)	비사용(%)
디지털 기기 사용 평균 : 1.97	휴대전화	97.3	2.7
	MP3플레이어	38.0	62.0
	디지털카메라	58.7	41.3
	PMP	2.5	97.5

디지털 서비스 이용에 대해서는 ‘초고속인터넷’, ‘휴대전화 무선인터넷’, ‘무선랜’, ‘지상파 DMB/위성 DMB’, ‘위성TV방송’, ‘케이블TV방송’ 이용 여부에 대한 질문을 하였다. 서비스 ‘이용’을 1점으로, ‘비이용’을 0점으로 측정하여 6개의 항목을 합산 하였다. 초고속인터넷과 케이블 TV 이용은 이제 보편화된 것으로 여겨지며 무선랜 이용자, 지상파/위성 DMB 이용자는 매우 적었다.

〈표 3-7〉 디지털 서비스 이용 여부

		이용(%)	비이용(%)
서비스 이용 평균 : 2.32	초고속인터넷	96.4	3.6
	휴대전화 무선인터넷	40.7	59.3
	무선랜	0.7	99.3
	지상파 DMB/위성 DMB	3.4	96.6
	위성 TV방송	9.1	90.9
	케이블 TV방송	81.4	18.6

또한 컴퓨터를 배운 적이 있는 응답자 921명을 대상으로 컴퓨터 사용능력을 8가지 항목에 걸쳐 물어본 결과 전혀 사용 못함을 0점으로, 상급수준을 5점으로 측정한 평균값에서 ‘음원추출’과 ‘멀티미디어 프로그램’ 이 각각 2.29, 2.27로 가장 높게 나타났다. 여기서도 컴퓨터 이용에 있어서 엔터테인먼트 목적의 이용이 두드러지는 것을 알 수 있다. 컴퓨터 사용능력에 대해서는 ‘운영시스템(윈도우, 리눅스, 매킨토시 등)’, ‘워드프로세서’, ‘스프레드시트’, ‘파일압축 및 해제’, ‘컴퓨터 그래픽프로그램’, ‘프리젠테이션’, ‘음원추출’, ‘멀티미디어 프로그램’ 사용정도에 대해 질문을 하였다. 컴퓨터 사용능력에 있어 ‘전혀 사용 못함’을 0점으로, ‘초보수준’에서 ‘상급수준’을 1~5점으로 측정하여 8개의 항목을 합산하였다. 이를 다시 성별, 연령별로 살펴보면 여자보다는 남자가, 그리고 30, 40대에 비해 10, 20대가 컴퓨터 사용능력이 더 뛰어난 것으로 나타났다.

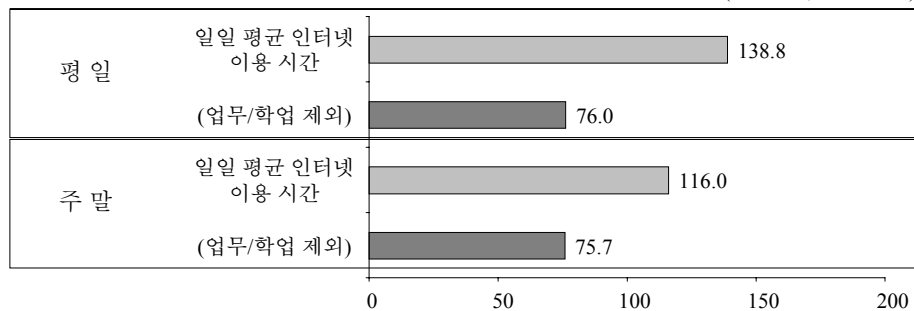
〈표 3-8〉 컴퓨터 사용능력(성별, 연령별)

구 분	전 체	성 별		연 령			
		남자	여자	10대후반	20대	30대	40대
사례수	921	471	450	143	244	370	164
음원 추출	2.29	2.44	2.13	2.60	2.56	2.14	1.90
멀티미디어 프로그램	2.27	2.43	2.10	2.59	2.59	2.12	1.84
워드프로세서	2.23	2.39	2.06	2.42	2.35	2.21	1.92
파일 압축 및 해제	2.09	2.27	1.88	2.18	2.27	2.03	1.82
프리젠테이션	2.08	2.21	1.93	2.14	2.33	2.00	1.77
스프레드시트	2.04	2.19	1.87	2.02	2.17	2.04	1.85
운영시스템	2.01	2.20	1.82	2.11	2.10	2.02	1.78
컴퓨터 그래픽 프로그램	2.01	2.16	1.83	2.06	2.19	1.94	1.77

인터넷을 이용한다고 답한 920명의 응답자들을 대상으로 평일/주말 하루 평균 인터넷 이용시간을 물어본 결과 평일의 경우 평균 약 2시간 20분 정도, 주말의 경우 약 2시간 정도로 나타났다. 또한 주중/주말 하루 평균 인터넷 이용시간 중에서 업무/학업을 위한 시간을 제외한 인터넷 이용시간을 물어본 결과 평일과 주말의 경우 모두 약 1시간 15분 정도로 나타났다.

〔그림 3-2〕 평일/주말 일일 평균 인터넷 이용 시간

(N=920, 단위: 분)



한편 인터넷을 사용한다고 답한 920명의 응답자들을 대상으로 인터넷을 통하여

하는 행동의 빈도를 물어본 결과 ‘뉴스 검색/읽기’, ‘지식 검색’, ‘이메일 쓰기’ 등이 평균 1주일에 1~3회 정도로 가장 높게 나타났다. 수시로 하는 행동에 있어서도 ‘뉴스검색/읽기’가 가장 많아 인터넷을 이용한 뉴스읽기가 보편화된 것으로 나타났다.

〈표 3-9〉 인터넷을 이용한 행동

(N=920, 단위: %)

구 분	① 한번도 해본 적 없음	② 6개월에 한번 미만	③ 6개월에 1~5회	④ 한달에 1~3회	⑤ 일주일 에 1~3회	⑥ 일주일 에 3~6회	⑦ 하루에 1~2회	⑧ 하루에 2회이상 (수시로)
뉴스 검색/읽기	10.3	4.6	12.9	17.6	19.3	12.8	14.9	7.5
지식 검색	17.6	7.5	14.3	15.4	20.3	12.1	8.2	4.6
온라인 게임	19.1	11.7	11.1	13.7	18.0	16.4	7.2	2.7
이메일 쓰기/읽기	12.7	6.8	13.8	23.4	21.5	11.1	7.0	3.7
채팅/메신저	27.9	5.9	12.3	20.2	16.1	8.3	6.2	3.2
홈페이지(미니홈피/블로그 포함)에 글쓰기	47.9	9.5	7.5	10.2	9.6	8.4	4.8	2.2
음악 다운로드 및 듣기	19.9	8.6	22.1	22.5	13.4	7.9	3.9	1.7
기사나 게시물에 댓글 달기	41.3	11.2	12.1	13.9	11.6	6.2	2.8	0.9
금융거래 (온라인뱅킹/주식거래/공과금 납부)	55.1	5.3	9.0	17.2	8.9	2.4	1.3	0.8
내가 찍거나 그린 사진/그림/동영상 올리기	40.0	16.3	11.7	14.3	9.6	5.0	2.1	1.0
인터넷 커뮤니티 활동	53.2	12.6	10.4	9.8	7.8	3.7	1.3	1.2
인터넷 토론방에 참여하기	60.2	9.3	10.7	10.2	6.7	2.0	0.9	0.0
영화 다운로드 및 보기	32.7	16.8	21.0	14.1	8.7	4.1	1.8	0.7
TV 다시 보기(VoD)	44.2	15.9	16.6	11.4	6.5	3.4	1.6	0.3
지도/위치 찾기	21.4	20.7	25.5	20.5	8.3	2.5	1.0	0.1
예약(기차표 영화표 음식점)/ 인터넷 쇼핑	13.4	20.1	34.7	26.7	3.4	0.8	0.8	0.2

나. 문화예술 활동 참여도

지난 1년간 문화 활동 참여 빈도를 물어본 결과 영화 관람이 평균 5.6회로 가장 높게 나타났다. 성별 비교 결과는 남자가 여자보다 참여 빈도가 조금 높았으며, 전

사회 등 비용이 적게 드는 활동 외에는 소득 수준이 높을수록 전반적인 문화활동에 대한 참여 빈도가 높아지는 것으로 나타났다.

〈표 3-10〉 지난 1년간 문화활동 참여 빈도

(N=1001, 단위: 편)

구 분	전 체	성 별		소 득				
		남자	여자	200만원 미만	200만원 ~300 만원 미만	300만원 ~ 400 만원 미만	400만원 ~ 500 만원 미만	500만원 이상
영화(애니메이션 포함)	5.6	5.8	5.5	5.0	5.1	5.7	6.5	6.7
연극	0.4	0.4	0.4	0.5	0.3	0.5	0.4	0.8
대중음악 가수의 콘서트	0.4	0.5	0.4	0.4	0.3	0.5	0.6	0.7
미술(사진 서예포함) 전시회	0.4	0.3	0.4	0.7	0.3	0.3	0.6	0.5
뮤지컬	0.3	0.2	0.3	0.1	0.2	0.3	0.3	0.5
전통예술공연(사물놀이 국악)	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.3	0.1	0.3
클래식 음악 연주회 오페라	0.2	0.1	0.2	0.0	0.2	0.1	0.2	0.3

〈표 3-11〉 지난 1년간 매체를 통한 문화예술 활동 참여 빈도

(N=1001, 단위: 회)

구 분	전체	성 별		연 령			
		남자	여자	10대 후반	20대	30대	40대
영화소개 프로그램을 보았다(출발 비디오여행 등)	9.2	8.3	10.1	9.7	10.3	8.6	9.0
영화(애니메이션 포함)를 감상하였다	7.8	7.9	7.8	8.9	8.0	7.7	7.1
책 소개 프로그램을 보았다(TV 책을 말하다 등)	2.8	2.9	2.8	1.6	3.5	2.9	2.9
대중음악 가수의 콘서트를 감상하였다	1.9	2.0	1.9	2.1	2.2	1.8	1.9
시리즈물 형태의 만화책을 읽었다 (온라인 혹은 파일 형태로)	0.7	0.8	0.7	1.7	0.7	0.7	0.3
연극을 감상하였다	0.2	0.3	0.2	0.2	0.2	0.3	0.2
전통예술공연(사물놀이 국악)을 감상하였다	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
뮤지컬을 감상하였다	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
미술(사진 서예포함) 전시회를 감상하였다	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
클래식 음악 연주회 혹은 오페라를 감상하였다	0.2	0.1	0.2	0.3	0.2	0.2	0.2

* 여러 편으로 된 시리즈물은 1회로 계산 * 매주 본다고 답변할 경우 1년으로 환산하여 계산

한편 오프라인에서의 공연 관람이나 영화 관람처럼 비용 제약(budget constraint)이 상대적으로 크지 않은 인한 문화활동으로 지난 1년간 매체(TV, 비디오, DVD, 컴퓨터, 인터넷 등)를 통한 문화예술 활동 참여 빈도를 물어본 결과 ‘영화 소개 프로그램을 본다’가 평균 9.2편으로 가장 많았다. 성별 비교에서는 여자가 남자에 비해서 매체를 통한 문화예술 활동 참여 빈도가 높게 나타났다. 또한 중학교 졸업 이전에 문화교육을 받았다고 답한 응답자들이 참여 빈도가 높았으며 교육 수준이 높을수록 참여 빈도가 높아지는 것으로 나타났다.

컴퓨터/인터넷 사용자들을 대상으로 지난 1년간 온라인 동호회 활동에 참여해 본 빈도를 물어본 결과 영화 관련 온라인 동호회 참여가 평균 6.3%로 가장 많았고 그 뒤로 대중음악(팬클럽 포함)과 만화 관련 동호회 참여가 각각 6.2%와 4.5%로 나타

〈표 3-12〉 지난 1년간 온라인 동호회 참여 빈도와 온/오프라인 창작 혹은 발표활동

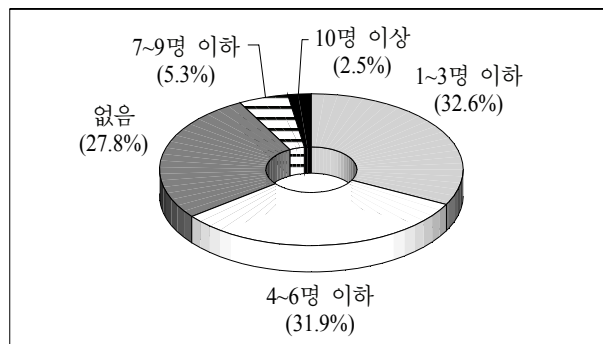
(N=920, 단위: 회)				(N=1001, 단위: 회)			
온라인 동호회 참여 경험				온/오프라인 창작 혹은 발표활동 경험			
구분	전체	성별		구분	전체	성별	
		남자	여자			남자	여자
사례 수	(920)	(470)	(450)	사례 수	(1001)	(493)	(508)
영화(애니메이션 포함)	6.3	5.7	6.9	뮤지컬	0.6	0.8	0.4
대중음악(가수나 연주자의 팬클럽 포함)	6.2	4.9	7.6	대중음악(가수나 연주자의 팬클럽 포함)	0.5	1.0	0.0
만화	4.5	2.6	6.4	영화(애니메이션 포함)	0.5	1.0	0.0
문학작품	1.7	1.1	2.4	문학작품	0.5	0.6	0.4
연극	1.4	1.7	1.1	만화	0.5	0.6	0.4
교양도서	1.4	1.3	1.6	미술(회화 공예 조각 사진 서예 등)	0.3	0.4	0.2
뮤지컬	1.2	0.9	1.6	연극	0.3	0.6	0.0
미술(회화 공예 조각 사진 서예 등)	1.2	0.6	1.8	전통예술(미술 제외한 사물놀이 국악 판소리 등)	0.2	0.2	0.2
클래식 음악/오페라	0.7	0.0	1.3	교양도서	0.2	0.4	0.0
전통예술(미술 제외한 사물놀이 국악 판소리 등)	0.3	0.2	0.4	클래식 음악/오페라	0.0	0.0	0.0

났다. 이는 대중문화에 관한 일반적인 관심의 크기를 나타내주는 것이면서 대중문화 소비에 있어서 이제 온라인에서의 재소비, 혹은 감상문 혹은 후기의 공유를 통한 재전유(reappropriation)가 일반화되었음을 보여주고 있다. 전반적인 온라인 동호회의 참여는 여성이 남성에 비해 조금 더 잦은 것으로 나타났다. 온/오프라인 창작 혹은 발표 활동에 직접 참여 한 적이 있는지를 묻는 질문에는 대다수의 응답자들이 ‘없다’라고 대답했다. 최근 UCC 열풍이 기실은 새로운 문화콘텐츠의 창작 혹은 발표보다는 기존 콘텐츠의 재매개를 중심으로 이루어지고 있음을 시사하는 대목이기도 하다.

일상생활(오프라인)에서 같은 문화취향을 공유하는 친구/친지들의 수를 물어본 결과 ‘1명에서 3명 이하’라고 대답한 응답자들이 전체의 32.6%로 가장 높았고, ‘4명에서 6명 이하’라고 대답한 응답자들이 31.9%로 그 뒤를 따랐다.

[그림 3-3] 일상생활(오프라인)의 문화취향 공유

(N=1001, 단위: %)



1) 오프라인과 온라인의 문화취향 공유 비교

오프라인과 온라인상의 비슷한 문화취향을 가진 사람 수를 비교해본 결과 오프라인에 문화취향을 공유하는 사람들이 더 많다고 대답한 사람이 41.9%로 가장 많았다. 아직까지는 온라인 상에서의 교류보다는 오프라인 상에서의 교류가 많음을 보여준다. 하지만 연령대가 낮을수록 온라인상에서 좀 더 많은 사람들과 문화취향을 공유하는 것으로 나타나 시간이 흐를수록 이러한 추세는 강화될 것으로 예측된다.

〈표 3-13〉 일상생활(오프라인)의 문화취향 공유

(N=1001, 단위: %)

구 분	전체	연 령			
		10대후반	20대	30대	40대
사례수	(1001)	(143)	(244)	(394)	(220)
오프라인에 더 많다	41.9	39.2	39.8	42.1	45.5
온라인에서 활동을 안 한다	33.3	21.0	30.3	35.3	40.9
양쪽 다 비슷한 편이다	10.8	18.9	12.7	10.2	4.5
잘 모르겠다	8.9	7.0	9.8	9.6	7.7
온라인에 더 많다	5.2	14.0	7.4	2.8	1.4

2) 음악장르의 선호도

음악장르에 대한 선호도를 ‘발라드/R&B’, ‘클래식’, ‘뮤지컬’, ‘컨트리/포크’, ‘락/헤비메탈’, ‘랩/힙합’, ‘재즈/블루스’, ‘트로트/뽕짝’, ‘뉴에이지/크로스오버’ 등 각각의 장르에 대해 ‘전혀 좋아하지 않는다.’를 0점으로 주고 ‘매우 좋아한다.’를 6점으로 준 척도로 물어본 결과 ‘발라드/R&B’가 평균 4.5점으로 가장 높게 나타났다. 또한

〈표 3-14〉 음악장르의 선호도

(N=1001, 단위: 척도 평균 점)

구 분	전 체	성별		연령			
		남자	여자	10대후반	20대	30대	40대
사례수	(1001)	(493)	(508)	(143)	(244)	(394)	(220)
발라드/R&B	4.5	4.5	4.6	4.6	4.5	4.7	4.4
클래식	3.7	3.7	3.8	3.6	3.6	3.8	3.8
뮤지컬	3.7	3.5	3.8	3.8	3.7	3.7	3.4
컨트리/포크	3.6	3.7	3.5	3.5	3.6	3.6	3.5
락/헤비메탈	3.5	3.7	3.4	3.9	3.9	3.5	3.0
랩/힙합	3.5	3.6	3.4	4.5	4.0	3.4	2.7
재즈/블루스	3.5	3.5	3.5	3.3	3.5	3.6	3.4
트로트/뽕짝	3.4	3.5	3.3	2.6	3.0	3.5	4.3
뉴에이지/크로스오버	3.3	3.3	3.3	3.3	3.3	3.3	3.2
전통음악(국악/판소리/민요 등)	3.2	3.2	3.1	2.9	3.2	3.3	3.3

트로트의 경우 연령대가 높을수록 더욱 선호하는 것으로 나타났고, 랩/힙합의 경우 연령대가 낮을수록 더욱 선호하는 것으로 나타났다.

3) 음악을 즐겨듣는 방법

평소 어떤 방법으로 음악을 듣는지를 1순위와 2순위로 물어본 결과 ‘TV 음악 프로그램’을 통해서 듣는다고 1순위 혹은 2순위로 대답한 응답자가 전체의 60.2%로 가장 많았고 라디오 프로그램이 뒤를 이었다. 또한 연령대가 낮을수록 ‘MP3, WMA 파일’과 ‘온라인 스트리밍 서비스(BGM 포함)’를 이용한다고 답한 경우가 많았다. 이 역시 음악을 듣는 주요 소스가 아날로그에서 디지털로, 대중매체에서 개인화된 매체로 변화해 가고 있는 모습을 보여주고 있다고 하겠다.

〈표 3-15〉 음악을 즐겨듣는 방법

(N=1001, 단위: %)

구 분	전체	성별		연령			
		남자	여자	10대 후반	20대	30대	40대
사례수	(1001)	(493)	(508)	(143)	(244)	(394)	(220)
TV 음악 프로그램	60.2	57.4	63.0	46.9	50.0	63.2	75.0
라디오 음악 프로그램	42.7	44.8	40.6	28.7	34.0	47.5	52.7
CD/LP/카세트테이프	41.6	38.7	44.3	24.5	39.3	43.4	51.8
MP3, wma 파일	38.1	40.6	35.6	76.2	53.7	29.2	11.8
온라인 음악 스트리밍 서비스(BGM 포함)	15.6	16.6	14.6	23.1	21.3	14.5	6.4

4) 영화장르의 선호

‘코미디’, ‘액션/어드벤처’, ‘SF/판타지’, ‘미스터리/스릴러’, ‘드라마/멜로물’, ‘예술 영화/다큐멘터리’, ‘무협영화’, ‘공포/호러’, ‘애니메이션’, ‘성인영화(에로물)’ 등으로 영화 장르를 분류한 뒤 각각에 대한 선호도를 ‘전혀 좋아하지 않는다.’에 0점, ‘매우 좋아한다.’에 6점을 부여하였다. 설문 결과 ‘코미디’가 평균 4.4점으로 가장 선호하는 것으로 나타났다. ‘SF/판타지’의 경우 남자들의 선호도(4.4)가 여자들(3.9)에 비해 높았으며, ‘드라마/멜로’의 경우는 여자들의 선호도(4.4)가 남자들(3.7)에 비해 높게

나타나 성별 선호에 있어서 일반적인 상식에 크게 어긋나지 않는 결과가 나왔다.

〈표 3-16〉 영화장르의 선호

(N=1001, 단위: 척도 평균 점)

구 분	전체	성별		연령			
		남자	여자	10대후반	20대	30대	40대
코미디	4.4	4.5	4.3	4.6	4.4	4.3	4.2
액션/어드벤처	4.2	4.6	3.9	4.2	4.4	4.2	4.1
SF/판타지	4.1	4.4	3.9	4.1	4.3	4.2	3.8
미스터리/스릴러	4.1	4.2	4.0	4.2	4.2	4.1	3.8
드라마/멜로물	4.1	3.7	4.4	4.1	4.0	4.1	4.1
예술영화/다큐멘터리	3.7	3.8	3.6	3.7	3.8	3.8	3.7
무협영화	3.7	4.0	3.4	3.7	3.7	3.8	3.6
공포/호러	3.6	3.9	3.4	3.6	3.8	3.6	3.4
애니메이션	3.6	3.6	3.6	4.0	3.7	3.6	3.2
성인영화(에로물)	3.0	3.2	2.9	2.6	3.0	3.1	3.1

5) 영화감독의 선호

가장 두드러진 문화활동이라고 할 수 있는 영화관람 분야에 있어서는 장르별 선호 외에도 국내외 감독에 대한 선호도를 물어보았다. 먼저 국내 감독으로는 대중성이 있는 강우석, 봉준호, 박찬욱 감독을, 그리고 작가주의 영화를 고집하는 홍상수, 김기덕 감독을, 마지막으로 이 중간쯤에 있다고 여겨지는 이창동 감독을 예시로 들었다. 이어 해외 감독으로는 역시 대중성이 있는 스티븐 스필버그, 제임스 카메론, 피터 잭슨 감독을, 그리고 좌파적 성향의 마이클 무어 감독과 켄 로치 감독, 마지막으로 도그마 선언으로 유명한 라스 폰 트리에 감독을 예시로 들었다. 이 영화감독들에 대한 선호도를 전혀 좋아하지 않는다.’를 0점으로 두고 ‘매우 좋아한다.’를 6점으로 둔 척도로 물어본 결과 ‘좋아한다.’ 혹은 ‘매우 좋아한다.’라고 답한 점수로 볼 때 스티븐 스필버그 감독이 58.6%로 가장 높았고 그 뒤로 강우석 감독(57.6%)과 봉준호 감독(52.3%)이 뒤를 이었다. 영화감독 선호에 대한 보다 자세한 분석은 다음 절에서 소개하도록 하겠다.

〈표 3-17〉 영화감독의 선호(TOP2)

(N=1001, 단위: %)

구 분		전체	성별		연령			
			남자	여자	10대후반	20대	30대	40대
사례수		(1001)	(493)	(508)	(143)	(244)	(394)	(220)
국내	강우석	57.6	58.0	57.3	57.3	62.7	55.6	55.9
	봉준호	51.3	52.9	49.8	61.5	51.6	48.5	49.5
	박찬욱	44.6	44.6	44.5	42.7	45.5	44.4	45.0
	이창동	31.5	34.3	28.7	24.5	34.0	32.2	31.8
	김기덕	30.9	33.1	28.7	29.4	32.0	32.5	27.7
	홍상수	23.5	25.8	21.3	16.1	23.4	27.7	20.9
국외	스티븐 스필버그	58.6	59.2	58.1	64.3	59.4	57.1	56.8
	제임스 카메론	47.0	46.9	47.0	51.0	54.1	42.9	43.6
	피터 잭슨	44.0	45.6	42.3	44.1	50.0	44.7	35.9
	마이클 무어	27.6	30.6	24.6	21.0	30.7	28.9	25.9
	라스 폰 트리에	23.3	24.3	22.2	17.5	29.5	24.6	17.7
	켄 로치	20.2	22.7	17.7	18.2	23.0	23.1	13.2

다. 인터넷이 우리 사회에 미치는 영향

‘시민의 문화 향유 기회 확대’, ‘문화 콘텐츠의 다양성 증가’ 등을 포함한 10개의

〈표 3-18〉 인터넷이 우리 사회에 미치는 영향

(N=1001, 단위: 척도 평균 점)

구 분	전체	성별		연령			
		남자	여자	10대후반	20대	30대	40대
문화 콘텐츠의 다양성 증가	3.2	3.2	3.2	3.2	3.3	3.2	3.1
시민의 문화 향유 기회 확대	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.0
외국 문화의 유입량 증가	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.0
전반적인 문화수준 향상	3.0	3.1	3.0	3.1	3.0	3.1	3.0
국내 영화산업의 발전	3.0	3.1	3.0	3.1	3.0	3.1	3.0
한류의 확산	3.0	3.1	3.0	3.1	3.0	3.1	3.0
국내 가요시장의 확대	3.0	3.1	3.0	3.1	3.0	3.0	3.0
독립영화의 발전	2.9	3.0	2.9	2.8	2.9	3.0	2.9
세대간 문화격차의 해소	2.8	2.8	2.8	2.8	2.8	2.8	2.9
독서시간의 증대	2.6	2.6	2.6	2.5	2.6	2.6	2.6

항목에 걸쳐서 인터넷이 우리 사회의 문화에 미치는 영향을 ‘전혀 도움이 되지 않는다.’를 1점으로, ‘아주 많은 도움이 된다.’를 4점으로 둔 척도로 물어본 결과 대부분의 항목에서 평균 3.0점으로 ‘도움이 된다.’에 가깝게 응답했다.

라. 문화자본

1) 문화예술 교육

최종학교 졸업 이전에 정규학교 예체능 시간이나 특별활동 시간을 제외한 문화 교육을 받은 적이 있는지 물어본 결과 전체의 43.4%가 있다고 응답 하였다. 가장 많은 응답자(335명)들이 ‘악기 연주’ 관련 문화 교육을 받았던 것으로 나타났다. 또한 해당 문화 교육을 언제 받았는지에 대한 질문에 대부분의 항목에서 ‘12세 이전’이라고 응답한 응답자가 가장 많았다. 아래는 ‘문화 교육 시기’, ‘문화 교육 기간’, ‘지난 1년간 문화 교육을 받은 여부’에 관한 응답을 정리한 표이다.

〈표 3-19〉 문화 교육 ‘시기’, ‘기간’, ‘지난 1년간 문화 교육을 받은 여부’

(단위: %)

구 분		악기 연주	성악 (합창)	무용	미술 서예	독서 및 글짓기
사례수		(335)	(31)	(48)	(283)	(155)
시기	만 12세 이전	79.7	51.6	60.4	76.3	65.2
	만 13세~18세 이전	16.1	45.2	31.3	21.6	32.3
	만 19세 이후	4.2	3.2	8.3	2.1	2.6
기간	6개월 미만	6.9	16.1	10.4	10.2	15.5
	6개월 이상~1년 미만	22.1	19.4	35.4	39.2	36.1
	1년 이상~2년 미만	31.9	41.9	29.2	35.3	36.1
	2년 이상~5년 미만	19.4	12.9	20.8	12.7	9.7
	5년 이상	19.7	9.7	4.2	2.5	2.6
지난 1년간 문화 교육을 받은 여부	있다	1.3	0.2	0.0	1.0	1.8

2) 만 15세 이전 문화활동

중학교 졸업 전(혹은 만15세 이전)의 문화활동 참여에 관하여 ‘자주 있는 일이었다.’를 4점으로, ‘없다’를 1점으로 두고 물어본 결과는 다음과 같다.

〈표 3-20〉 만 15세 이전 문화활동

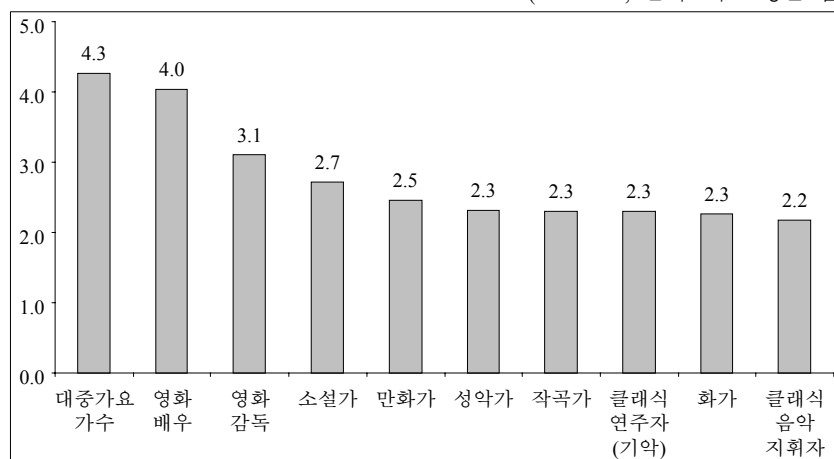
(N=1001, 단위: %)

구 분	① 없다	② 한두 번 경험했다	③ 여러 번 경험했다	④ 자주 있는 일이었다
가족이 함께 클래식 음악을 들었다	80.7	16.8	1.9	0.6
가족들과 영화를 보러 극장에 간 적이 있다	48.0	36.8	15.1	0.2
가족들과 클래식 음악회를 보러 간 적이 있다	83.9	12.8	3.1	0.2
가족들과 미술전시회를 보러 간 적이 있다	73.0	19.8	6.9	0.3
부모님과 함께 참고서가 아닌 교양도서/소설 등 책을 사러 서점에 간 적이 있다.	45.1	29.4	22.8	2.8

3) 국내외 현역 활동 예술가 인지도

〔그림 3-4〕 국내외 현역 활동 예술가 인지도

(N=1001, 단위: 척도 평균 점)



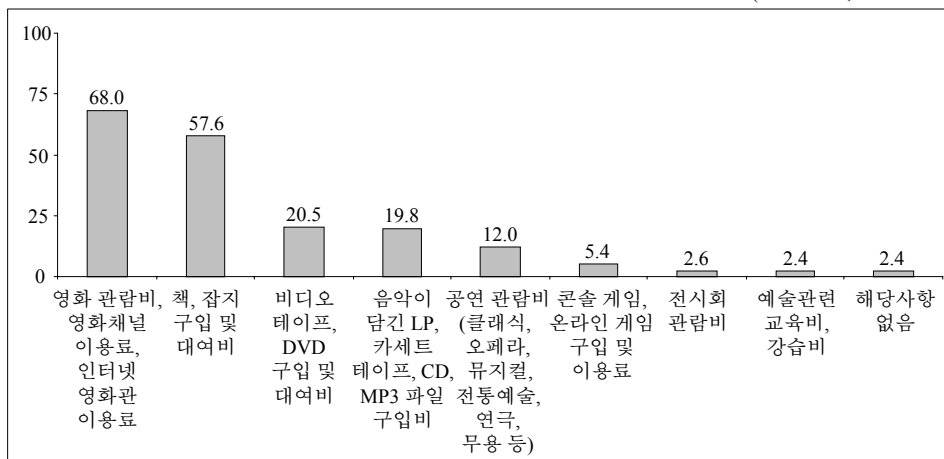
여러 분야에서 현역으로 활동하고 있는 국내외 예술가들을 얼마나 많이 알고 있는지에 관하여 ‘많이 아는 편(10명이상)’을 5점으로, ‘전혀 모르는 편’을 1점으로 둔 5점 척도로 물어본 결과 ‘대중가요 가수(팝가수 포함)’이 평균 값 4.3으로 가장 높게 나타났다. 성별, 연령별 수치는 거의 비슷하게 나타났다.

4) 문화생활 지출 순위

여러 문화생활 항목들 중에서 평소 가장 많이 지출하는 부분을 1순위와 2순위로 받아본 결과 ‘영화 관람비, 영화채널 이용료, 인터넷영화관 이용료’를 1순위 혹은 2순위로 응답한 사람이 68.0%로 가장 많았다. 역시 영화가 가장 보편화된 문화활동임을 보여줌과 동시에 상대적으로 가격이 높은 공연의 경우 경제적 제약이 여전히 많이 작용하는 것으로 보인다.

[그림 3-5] 문화생활 지출 순위

(N=1001, 단위: %)



5) 한 달 평균 문화생활비

문화생활에 들어가는 한 달 평균 문화 생활비를 물어본 결과 3만원 미만이라고 응답한 응답자가 전체의 53.1% 가장 많았다. 또한 소득이 늘어날수록 한 달 평균 문화 생활비가 증가 하는 것으로 나타났다.

〈표 3-21〉 한 달 평균 문화생활비

(N = 1001, 단위: %)

구 분	전 체	연 령				소 득				
		10대 후반	20대	30대	40대	200 만원 미만	200만원 이상 300만원 미만	300만원 이상 400만원 미만	400만원 이상 500만원 미만	500만원 이상
사례수	(1001)	(143)	(244)	(394)	(220)	(51)	(379)	(386)	(129)	(55)
3만원 미만	53.1	65.0	38.5	52.3	63.2	47.1	66.0	48.7	37.2	38.2
3만원 이상 ~5만원 미만	25.9	25.2	32.0	26.4	18.6	29.4	17.9	31.9	27.1	32.7
6만원 이상 ~10만원 미만	11.6	7.7	18.0	10.2	9.5	11.8	10.8	10.6	17.8	9.1
10만원 이상 ~15만원 미만	6.8	1.4	9.4	7.4	6.4	7.8	4.2	7.3	11.6	9.1
15만원 이상 ~20만원 미만	2.0	0.7	2.0	2.5	1.8	3.9	0.8	1.6	3.9	7.3
20만원 이상 ~30만원 미만	0.5	0.0	0.0	1.0	0.5	0.0	0.3	0.0	2.3	1.8
30만원 이상	0.1	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8

제 2 절 영화취향에 영향을 미치는 요인

제2절에서는 문화자본이 오프라인에서 어떻게 작동하는지에 대해 살펴보기로 하겠다. 흔히 문화자본 이론의 적용은 고급문화와 대중문화 취향을 선택하는 패턴을 보여주는 것인데 여기서는 대중문화라고 할 수 있는 영화 장르 안에서도 문화자본이 영향을 미치는지를 알아 보았다.

1. 영화 장르 선호의 위계

영화가 아닌 다른 장르에 대한 연구를 보면, 어떠한 예술이건 추상수준이 높을수록 대중을 끌어들이는 ‘인간적’ 요소는 떨어진다고 알려져 있다. 왜냐하면 예술적인

감식안을 선사받은 소수의 사람들만이 추상적인 예술이 주는 아름다움을 느낄 수 있기 때문이다(Halle, 1992: 131). 예를 들면 벤야민의 경우 피카소의 작품이 대중적으로 인기를 끌지 못하는 이유에 대해서 대중은 즐거움을 추구하는 반면에 예술은 관중으로부터의 주목을 요구하기 때문이라고 말한 적이 있다(Benjamin, 1936: 234)'. 문화자본의 점수가 높은 사람들의 예술영화에 대한 선호도가 높은 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있을 것이다.

문화자본이 영화에 대한 미치는 영향에 대한 선행연구로는 전범수·이상길(2004)의 논의를 들 수 있다. 이들은 문화자본이 많은 층의 경우 인구학적 요인이나 경제자본, 그리고 사회관계적 요인 등에 따라 소비가 분화되는 반면 문화자본이 적은 층의 영화장르 소비는 대체로 동질화되어 있다고 결론지었다. 한편 경제자본은 문화자본보다는 영화장르 소비에 더 적은 영향을 미치지만 보다 많은 경제자본을 소유한 층의 소비패턴은 인구사회학적 요인, 문화자본, 사회관계적 요인 등의 차이에 따라 구별되는 반면 경제자본이 적은 계층에 있어서는 상당히 동질성을 보이는 것으로 조사되었다. 이 논의는 기본적으로 피터슨의 잡식성-편식성 가설을 지지하는 것으로 보인다.

〈표 3-22〉 영화장르에 대한 선호도(N=1,001)

	영화장르				
	공포/호러	드라마/멜로물	미스터리/스릴러	예술영화/다큐멘터리	액션/어드벤처
0점(전혀 좋아하지 않음)	3.1	0.7	0.7	1.3	0.1
1점	4.4	2.1	1.6	3.4	1.4
2점	9.1	7.8	6.0	11.2	5.1
3점	23.7	19.9	15.7	23.0	20.1
4점	36.2	29.4	39.0	34.7	32.6
5점	18.1	28.9	29.8	20.4	25.6
6점(매우 좋아함)	5.5	11.3	7.3	6.1	15.2
평균	3.62	4.07	4.09	3.72	4.21

	영화장르				
	SF/판타지	코미디	무협영화	애니메이션	성인영화
0점(전혀 좋아하지 않음)	0.3	0.1	1.8	0.9	4.0
1점	1.7	1.1	4.0	3.5	6.6
2점	6.6	4.2	9.2	12.6	20.5
3점	18.0	15.7	26.4	27.0	34.3
4점	37.5	32.5	30.5	35.7	24.7
5점	22.7	27.0	21.1	16.7	8.6
6점(매우 좋아함)	13.3	19.5	7.1	3.6	1.3
잘 모름	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1
평균	4.12	4.38	3.71	3.58	3.00

여기서는 우선 영화장르에 대한 선호가 어떤 방식으로 분포되어 있는지를 <표 3-22>를 통해 간단히 살펴보았다. 물론 영화 취향의 분포를 보다 효과적으로 살펴 보기 위해서는 가능한 한 많은 장르를 포함시켜야 하겠지만 이 경우 잘 모른다고 대답하는 사람의 비율이 너무 많아질 것이라고 생각되어 <표 3-23>과 같이 10가지를 선정하였다. 사람들이 선호하는 장르는 액션, 코미디, 판타지, 미스터리, 드라마 순으로 나타났다.

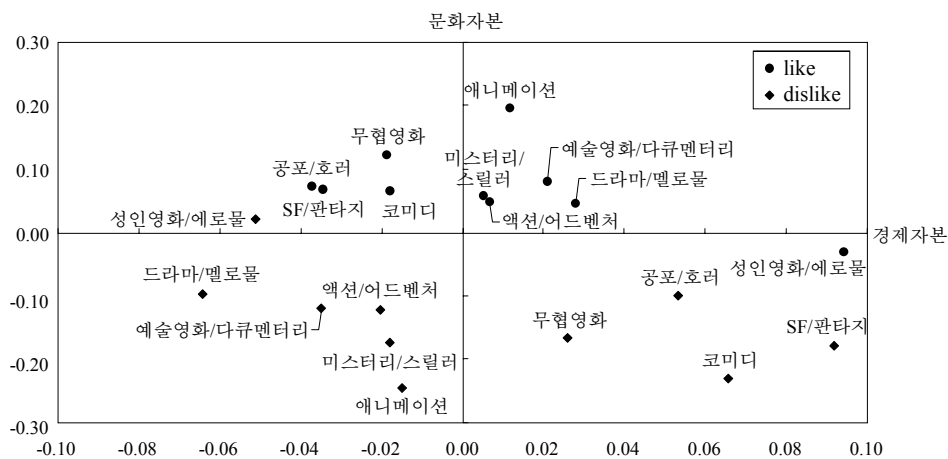
<표 3-23> 영화장르별 선호하는 사람의 비율

변인	변수의 특성	범위	좋아한다고 응답한 사람의 %
1) 공포/호러	전혀 좋아하지 않는다 - 매우 좋아한다(6점 척도)	0-1	59.7%
2) 드라마/멜로물		0-1	69.5%
3) 미스터리/스릴러		0-1	76.0%
4) 예술영화/다큐멘터리		0-1	61.1%
5) 액션/어드벤처		0-1	73.3%
6) SF/판타지	0-3점 = 0점(선호) 4-6점 = 1점(비선호)	0-1	73.4%
7) 코미디		0-1	78.9%
8) 무협영화		0-1	58.6%
9) 애니메이션		0-1	56.0%
10) 성인영화(에로물)		0-1	34.6%

하지만 10개의 영화장르에 대하여 0점 전혀 좋아하지 않는다에서 6점 매우 좋아한다로 리커트 척도로 점수를 부여한 뒤, 각 장르별 선호도의 점수를 총합하면, 특정 장르를 싫어하고 특정 장르는 좋아하는 사람이나, 모든 장르에 대해서 특별한 선호도가 없는 사람이나 평균값은 동일하게 나오는 평균으로의 수렴효과(the flattening effect of average)가 나타날 우려가 있다. 이를 위험을 방지하기 위해서 이번 연구에서는 싫어하는 정도를 0점 전혀 좋아하지 않는다에 부여한 뒤 3점까지를 싫어하는 경제자본과 문화자본의 보유 정도에 따른 영화 선호도를 측정하였다.

여기서는 예산 제약이 상대적으로 적은 영화 장르의 경우 문화자본이 높을수록 좋아하는 장르가 많을 것이라는 가정을 가지고 대응일치분석을 시도해보았다. [그림 3-6]에서 알 수 있듯이 문화자본의 점수가 높은 사람들은 성인영화/에로물을 제외한 모든 장르의 영화를 즐기고 있는 것으로 나타났다. 장르별로는 경제자본의 점수가 낮은 사람들이 선호하는 장르는 무협영화와 코미디, SF/판타지, 공포와 호러였고, 경제자본이 풍부한 사람들은 예술영화와 다큐멘터리, 드라마와 멜로물, 애니메이션을 즐기고 있는 것으로 나타났다.

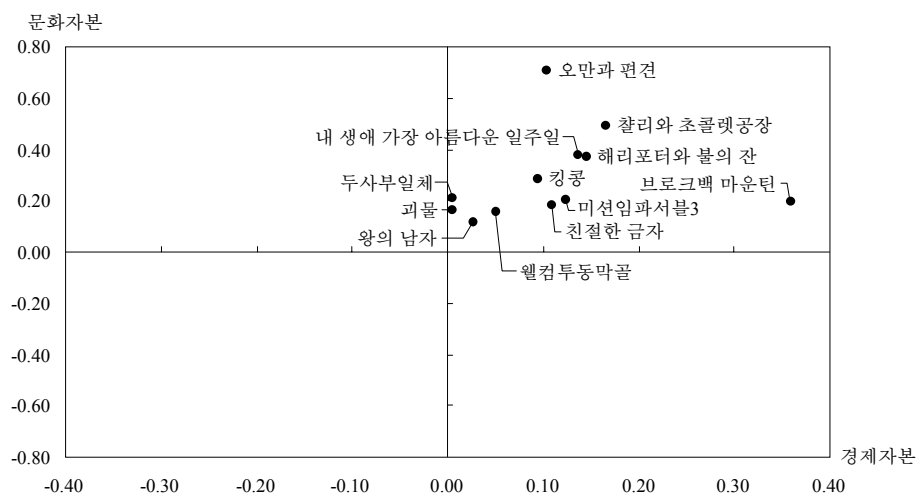
[그림 3-6] 경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화장르별 선호도



앞의 그림은 문화자본과 경제자본의 점수가 높은 사람들일수록 다양한 종류의 많은 영화를 즐기고 있음을 보여준다. 동일한 집단 내부에서의 편차를 본다면, 문화자본과 경제자본의 점수가 비교적 낮은 점수를 받았던 사람들이 인상 깊은 영화로 지목했던 영화들은 대부분 국내영화라는 점이다. 그림의 좌측 하단에 위치한 영화들로 한국 영화 1,000만 관중시대를 주도했던 ‘괴물’, ‘왕의 남자’, ‘웰컴투동막골’, ‘친절한 금자씨’와 같은 영화들이 이에 해당된다. 예를 들어서 한국사회에 살았다면, 그 배경을 공유할 수 있다는 점에서 이들 영화들은 쉽게 받아들여지고 이해되는 것이다.

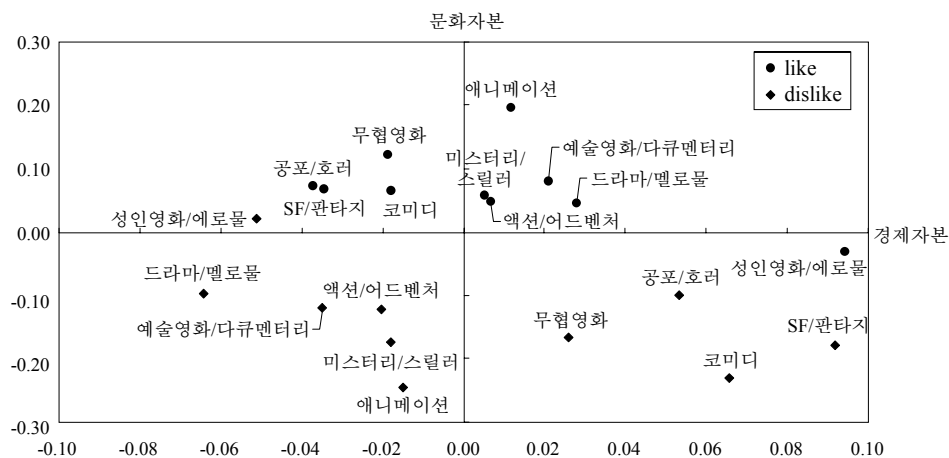
그런 의미에서 19세기 영국사회에 대한 문화적 이해가 어느 정도 있어야 즐길 수 있는 〈오만과 편견〉이 왜 문화자본의 점수가 가장 높은 사람들에게 지난 1년간 보았던 영화중 가장 인상 깊었던 영화로 지목되었는가를 이해할 수 있다. 결코 대중적이라고 보기는 힘들지만, 그들은 은밀하게 오가는 시선, 가슴 설레는 손짓, 카메라가 창출하는 놀랄 만한 친근감, 과거의 시간을 박진감 넘치게 재창출한 연출, 시대극이면서도 이른바 먼지와 땀을 포착하는 미시적 시선에 매료되었던 것이다.

〔그림 3-7〕 경제자본과 문화자본의 분포에 따른 지난 1년간 보았던 영화중 가장 인상 깊었던 영화



카우보이들의 동성애를 다루었던 〈브로크백 마운틴〉의 경우는 경제자본의 점수가 높은 사람들이 인상 깊게 보았다고 응답하고 있다. 전반부는 사랑의 발견과 희열을, 후반부는 아주 대조적으로 금지된 사랑에 대한 인식의 고통을 묘사한 이 영화의 경우는 반대로 쉽게 이해될 수 없기 때문에 해석에 있어서 상상력이 허용되는 장르들, 또 보통 사람들은 난해하고 접근하기 어렵다고 생각하기 때문에 그것을 선호하는 사람들만이 상대적으로 다른 사람들을 배제시켰다는 은밀한 즐거움을 느낄 수 있다는 점에서 가장 대중화되어서 일반적으로 구별짓기의 도구로서 잘 인용되지 않았던 영화에서도 장르나 감독, 작품에 따라서는 영화라는 장르만으로는 구분되지 않았던 상징적 배제의 기능이 작동되는 것을 보여준다.

〔그림 3-8〕 경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화장르별 선호도

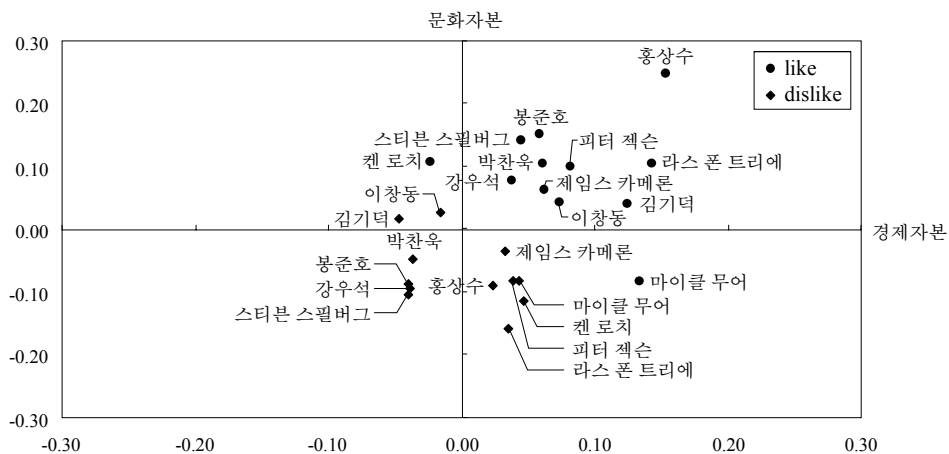


2. 영화감독에 대한 선호의 다양성

문화자본과 영화장르에 대한 선호의 다양성은 좋아하는 감독에서도 비슷한 형태로 나타났다. 영화감독에 대해서는 지식수준(영화감독을 얼마나 알고 있느냐 하는 것)과 영화감독에 대한 선호를 동시에 고려하기로 했다. 먼저 국내 감독과 국외 감

독을 비슷한 비율로 포함시켰는데 그 이유는 국산영화만을 고집하거나 수입영화만을 고집하는 사람들에 의한 데이터의 바이어스를 줄여보기 위한 것이다. 정량적 설문조사의 특성 상 전혀 알려지지 않은 감독을 포함시키기는 어려웠기 때문에 예술영화나 다큐멘터리 장르에 있어서는 대규모 영화제 수상 경력이 있는 감독으로 선정하였다. 또한 이미 작고한 감독의 경우 젊은 세대가 잘 모를 수 있어 살아있는 감독들만을 포함시켰다.

〔그림 3-9〕 경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화감독에 대한 선호도



영화감독에 대한 선호도를 보면, 전체적으로 문화자본의 점수가 낮은 사람들의 경우 제시된 대부분의 감독에 대해서 싫다고 응답한 반면에 문화자본의 점수가 높은 사람들은 상대적으로 많은 감독에 대해서 다양한 선호도를 보이고 있었다. 국내감독 중에서 문화자본의 점수가 높은 사람들이 가장 선호하는 감독으로는 “늘 인물 간의 심리 관계 구현에 있어서 어느 문화권의 관객이라도 함께 동의 할 수 있는 경험을 제공하는 감독”이라는 평을 얻어온 홍상수 감독이 지목되었다. 그 다음으로 <살인의 추억>과 <괴물>로 작품성과 상업성을 모두 만족시키면서 유명해진 봉준호 감독을 선호하는 것으로 나타났다. 외국 감독중에서 문화자본이 높으나, 상대적으로 경제자본은

취약한 사람들이 선호하는 감독으로는 영국 노동자계급의 사회문제를 많이 다룬 영화를 만들었으며 진보적인 감독으로 인식되어온 켄 로치 감독이 지목되었다.

〈표 3-24〉 영화감독에 대한 선호도

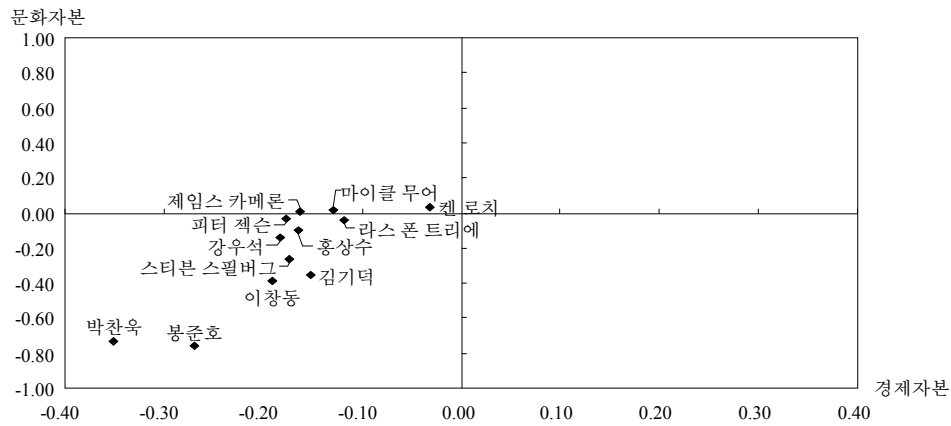
변인	변수의 특성	범위	좋아한다고 응답한 사람의 %
1) 박찬욱	전혀 좋아하지 않는다 - 매우 좋아한다(6점 척도) 0-3점=0점(선호) 4-6점=1점(비선호)	0-1	44.6%
2) 김기덕		0-1	30.9%
3) 봉준호		0-1	51.3%
4) 이창동		0-1	31.5%
5) 강우석		0-1	57.6%
6) 홍상수		0-1	23.5%
7) 라스 폰 트리에		0-1	23.3%
8) 제임스 카메론		0-1	47.0%
9) 스티븐 스필버그		0-1	58.6%
10) 켄 로치		0-1	20.2%
11) 피터 잭슨		0-1	44.0%
12) 마이클 무어		0-1	27.6%

* 영화감독에 대한 질문에서는 기억이 잘 안나서 모른다고 대답하는 사람을 최소화하기 위해 대표 영화들을 제시하였다.

3. 영화감독에 관한 지식에 영향을 미치는 변수

영화 장르에 대한 질문과는 달리 영화감독의 선호를 묻는 질문에 대해서는 모르는 응답이 상당수 나왔기 때문에 영화에 대한 지식과 관련하여 중요한 정보를 제공하고 있다고 판단되었다. 선호와 비선호, 호감과 비호감은 사실상 특정한 장르와 대상에 대한 지식을 전제로 한다. 많은 문화자본에 대한 경험적 연구들에서 이 부분은 충분히 고려되지 못했다. 감독에 대한 선호를 묻는 그들은 특정한 감독이나 작품에 대해서 모르기 때문에 선호도에 대해서 응답할 수 없는 것이다. 이번 연구에서는 이러한 점을 감안해서 선호를 묻는 질문에 대해 감독에 대해 잘 모른다고 응답한 사람들의 문화자본과 경제자본의 점수를 조사해보았다.

〔그림 3-10〕 경제자본과 문화자본의 소유형태에 따른 영화감독에 대한 지식



영화 장르에 대한 질문과는 달리 영화감독의 선호를 묻는 질문에 대해서는 모르는 답이 상당히 나왔기 때문에 영화에 대한 지식과 관련하여 중요한 정보를 제공하고 있다고 판단되었다. 문항에서 제시된 12명의 영화감독 중 12명을 모두 안다고 대답한 사람의 특징은 아래와 같다.

〈표 3-25〉 모든 영화감독을 안다고 대답한 응답자의 특성

	N=402	비율(%)
성별	남자	49.3
	여자	50.7
연령	10대 후반	14.4
	20대	27.1
	30대	41.8
	40대	16.7
소득	200만원 미만	7.2
	200만원 이상 300만원 미만	28.6
	300만원 이상 400만원 미만	39.1
	400만원 이상 500만원 미만	16.9
	500만원 이상	8.2

	N=402	비율(%)
주관적 귀속 계층	중하층 이하	34.3
	중층 이상	65.7
직업	자영업자	8.7
	전문가 및 고위관리자	2.2
	사무종사자	25.4
	서비스/판매직/생산직/농림어업	14.9
	학생	22.4
	전업주부	21.9
	무직 / 기타	4.5
학력	본인) 고졸 이하	33.8
	본인) 중·고교 재학	11.4
	본인) 대학 재학	9.5
	본인) 전문대졸	15.7
	본인) 대졸 이상	29.6
지역	도심권	7.5
	동북권	21.9
	서북권	6.2
	동남권	22.4
	서남권	42.0

〈표 3-26〉은 이 연구의 주요 독립변수들이 영화감독에 대한 지식에 관해 미치는 영향을 보여준다. 모형1은 인구사회학적 변수가, 모형2는 인구사회학적 변수뿐만 아니라 문화취향에 따른 군집, 본인의 문화자본, 가족의 문화자본 등이 영화감독에 관한 지식에 미치는 영향을 보여주는 것이다. 종속변수인 영화감독에 대한 지식은 문항에 제시된 12명의 영화감독을 모두 안다고 대답한 사람을 ‘1’, 1명이라도 모른다고 대답한 사람을 ‘0’으로 이분화한 것이다. 인구사회학적 변수 이외에 이 논문에서 제시한 새로운 변수들이 영화감독을 알고 모르는 데 어떤 영향을 미치는지를 살펴해보았다. 애초의 모형에는 교육수준과 직업이 모두 포함되었으나 유의미하지 않게 나왔기 때문에 최종 모형에서는 제외시켰다. 소득 역시 유의미한 변수가 되지 못했지만 여기서는 경제적 요인이 큰 영향을 미치지 못할 것이라는 연구가설이 있었기

때문에 모형에 포함시켰다.

〈표 3-26〉 영화감독에 대한 관심에 영향을 미치는 변수들

	모형 1			모형 2		
	Std. Error	B	Exp(B)	Std. Error	B	Exp(B)
Intercept	.318	.323		.377	.231	
연령						
[10대 후반]	.238	.491	1.634 *	.275	.403	1.497
[20대]	.208	.569	1.766 **	.242	.659	1.932 **
[30대]	.191	.611	1.842 **	.211	.651	1.917 **
소 득						
[200만원 미만]	.417	.108	1.114	.451	.082	1.085
[200~300만원 미만]	.324	-.581	.559	.351	-.304	.738
[300~400만원 미만]	.310	-.358	.699	.336	-.280	.756
[400~500만원 미만]	.339	-.236	.790	.364	-.253	.777
주관적 계층						
[중하층 이하]	.161	-.537	.585 **	.176	-.318	.728
거주지역						
[도심권]	.307	-.078	.925	.318	-.324	.723
[동북권]	.178	-1.074	.342 ***	.196	-.943	.390 **
[서북권]	.263	-1.591	.204 ***	.285	-1.719	.179 **
[동남권]	.191	-.351	.704	.214	-.109	.897
본인 문화자본				.028	-.063	.939 *
가족 문화자본				.045	.207	1.230 ***
취향집단						
[적극적 문화활동형]				.209	-.353	.702
[소극적 문화활동형]				.302	-2.121	.120 ***
[문화빈곤형]				.234	.247	1.280
Nagelkerke R ²	.156			.319		
ΔR ²				.163		

참고: 1. 유의도 수준(*: $p < .05$; **: $p < .01$; ***: $p < .001$)

2. 성별은 더미변수임 0 = 여성, 1 = 남성

3. 연령은 40대, 교육수준은 대졸, 직업은 무직/기타, 지역은 서남권, 계층은 중층이상, 소득은 500만원 이상, 문화취향에 따른 군집은 문화엘리트형이 기준

편의상 모든 영화감독을 알고 있는 상태를 영화감독 고관심이라고 부르기로 하자. 모형 1에서 40대에 비해 20대는 영화감독 고관심 확률이 1.77배($\text{Exp}(.828)=2.290$), 30대는 1.84배나 높은 것으로 나타났다. 40대 이상은 영화 장르에 관한 한 다른 모든 세대에 비해 문화적 수혜자가 되지 못한 세대였다고 말할 수 있다. 하지만 모형 2에서 다른 변수를 추가했을 때 20대와 30대간의 격차는 크게 좁혀지고 있다.

모형 1에서 도심권 거주자들은 서남권 거주자들에 비해 영화감독 고관심 확률이 7.179배($\text{Exp}(1.971)=7.179$)가, 동남권 거주자들은 2.613배($\text{Exp}(.960)=2.613$)가 높은 것으로 나타났다. 다른 변수들을 포함시킨 모형 2에서 서남권과 서북권의 격차는 더욱 벌어졌다.

모형 1에서 주관적 계층의식이 중하층 이하 사람들은 중층 이상자들에 비해 영화감독 고관심 확률이 0.59배 정도로 낮은 수준에 머물렀다. 이는 문화자본 이론을 어느 정도 뒷받침해주는 것이다.

모형 2에서 눈에 띄는 변수는 가족 문화자본의 영향력이다. 또 문화취향 집단에서는 소극적 문화활동형이 문화엘리트형에 비해 모든 영화감독을 알 확률이 1/8에 머무는 것으로 나타났다.

제 3 절 문화자본이 정보불평등에 미치는 영향

부르디외(Bourdieu)는 경제자본과 사회자본뿐만 아니라 문화자본도 현대사회에서 사회계급 내지 계층을 유지하고 재생산하는 기제로서의 역할을 한다고 지적한다. 문화와 상징재는 의미를 파악함으로써만 그것을 소비할 수 있다는 점에서 물질재와 다르기 때문이다. 한국사회는 아직까지 계급구조의 유동성이 심하고 사회변화의 속도가 매우 빠름으로 인해 문화자본의 전수 기회가 적은 편이다. 하지만 장미혜(2001)의 연구처럼 한국사회 내에서도 부모의 출신계급에 따른 문화자본의 습득 기회의 차이가 한국사회의 계급적인 질서를 형성하는 새로운 요소로 작용될 수 있음을 간과해서는 안된다. 뿐만 아니라 한국은 IT 기술의 급속한 확산과 온라인 문화의 활성화

화로 개인의 자기표현 욕구 확대와 공유문화를 불러왔으며, 개인 디지털 미디어기기의 발달은 문화의 개인화를 가속화시켰다.

본 연구의 궁극적 관심은 문화자본을 많이 가진 사람들이 IT를 더 많은 문화자본을 취득하는 데 사용하는지에 대한 일차적인 관심과 이를 통해 문화자본이 정보불평등에 어떠한 영향을 끼쳤는지를 살펴보는 데 있다. 앞서의 자료들을 가지고 통계패키지인 SPSS 14.0, Latent Gold 4.0, Amos 6.0 프로그램을 이용하여 문화자본(취향)이 정보불평등에 미치는 영향을 검증하였다. 분석방법으로는 군집분석, 요인분석, 대응분석, 회귀분석, 구조방정식분석을 사용하였다.

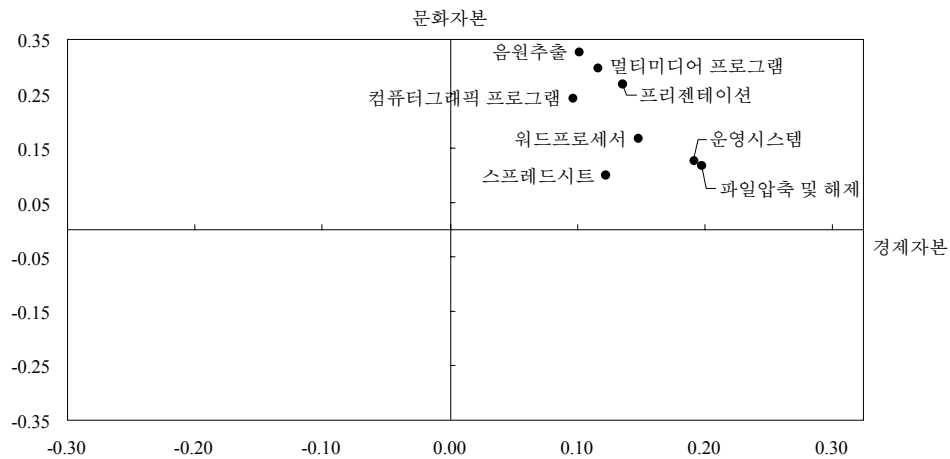
1. 문화자본과 경제자본이 정보이용에 미치는 영향

우선 인터넷에 저장된 복합적인 정보를 사용할 수 있는 능력에 문화자본과 경제자본이 미치는 영향에 대해서 살펴보았다.

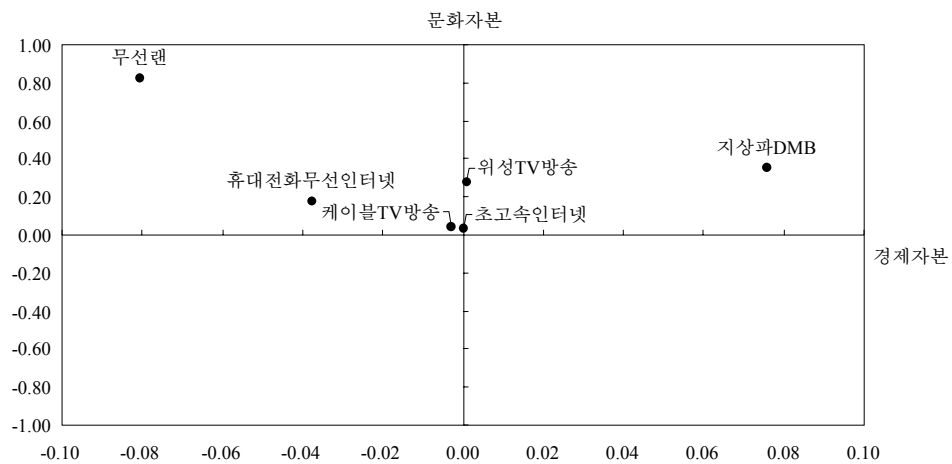
〈표 3-27〉 인터넷을 사용할 수 있는 능력

변 인	변수의 특성	범위	자신의 컴퓨터 사용능력이 중급이상이라고 있다고 응답한 사람의 비중(%)
1) 운영시스템 (예: 윈도우, 리눅스, 매킨토시 등)	5점 척도 전혀 사용못함 0점~상급수준 5점 중급미만 0점 중급이상 1점	0-1	30.4%
2) 워드프로세서(예: 한글, MS워드 등)		0-1	36.6%
3) 스프레드시트(예: Excel)		0-1	26.5%
4) 파일 압축 및 해제 (예: 알집, winzip 등)		0-1	26.9%
5) 컴퓨터 그래픽 프로그램 (예: 포토샵, 플래시)		0-1	23.8%
6) 프리젠테이션(예: 파워포인트)		0-1	26.7%
7) 음원 추출(예: MP3 음원 추출)		0-1	38.3%
8) 멀티미디어 프로그램 (예: 음악 및 동영상 재생)		0-1	37.8%

〔그림 3－11〕 경제자본과 문화자본의 보유형태에 따른 컴퓨터의 사용능력



〔그림 3－12〕 경제자본과 문화자본의 소유형태와 인터넷 서비스이용 실태



〈표 3－28〉은 이 연구의 주요 독립변수들이 정보불평등에 미치는 영향을 보여준다. 독립변수로 사용된 변수는 인구사회학적 변수뿐만 아니라 문화취향에 따른 군집, 감독 선호도, 본인의 문화자본, 가족의 문화자본이다. 정보불평등을 측정하기 위해 사용한 변수는 ‘디지털 기기 사용’, ‘서비스 이용’, ‘컴퓨터 사용능력’으로 각각

모형 1, 2, 3, 4, 5, 6의 종속변수로 설정하였다.

〈표 3-28〉 정보불평등에 영향을 미치는 변수

	표준화계수(B)					
	정보불평등					
	디지털기기 사용		서비스 이용		컴퓨터 사용능력	
	모형1	모형2	모형3	모형4	모형5	모형6
(사회인구학적 변수)						
교육수준	.058***	.047**	.031**	.023	.565***	.509**
계층	.161**	.114*	.105	.104	.731	-.191
직업	-.016	-.013	-.055**	-.053**	-.364*	-.399*
지역	-.013	-.016	-.121***	-.114***	.491**	.376*
성별	.031	.058	.079	.102	3.309***	3.506***
연령	-.274***	-.224***	-.224***	-.194***	-2.552***	-2.105***
소득	.057*	.045	-.036	-.036	1.068***	.791**
문화취향에 따른 군집		-.053*		-.009		-.016
감독 선호도		.274***		.038		4.531***
본인 문화자본		.032***		.033***		.272**
가족 문화자본		.013		-.017		.421**
R ²	.159	.193	.135	.147	.190	.260
adjusted R ²	.153	.184	.129	.138	.184	.251

참고: 1. 유의도 수준(*: $p < .05$; **: $p < .01$; ***: $p < .001$)

2. 성별은 더미변수임 0=여성, 1=남성

3. 감독 선호도는 더미변수임 0=영화감독 有관심자, 1=영화감독 무관심자

정보불평등에 영향을 미치는 변수를 모형별로 살펴본 결과 컴퓨터 사용능력 변수를 종속변수로 설정한 〈모형 6〉의 설명력이 26.0%로 다른 모형보다 높게 나타났다. 〈모형 1〉은 사회인구학적 변수가 디지털 기기 사용에 미치는 영향을 분석한 것이고, 〈모형 2〉는 사회인구학적 변수는 물론 문화자본과 관련한 변수가 디지털 기기 사용에 미치는 효과를 비교분석한 것이다. 먼저 〈모형 1〉은 교육수준, 계층이 디지털 기기 사용에 정(+)의 효과를 미치는 것으로 밝혀졌고, 연령이 부(-)의 효과를 갖는 것으로 나타났다. 이는 교육수준이 높을수록, 연령이 낮을수록, 계층이 높을수록 디

지털 기기 사용과 유의미한 영향을 보여준다고 할 수 있다. <모형 1>의 설명력은 15.9%다.

<모형 2>는 교육수준, 계층, 감독 선호도, 본인의 문화자본이 디지털 기기 사용에 정(+)의 효과를 미치는 것으로 밝혀졌고 연령, 문화취향에 따른 군집에 부(-)의 효과를 갖는 것으로 나타났다. 이는 교육수준이 높을수록, 계층이 높을수록, 연령이 낮을수록, 선호하는 감독이 적을수록, 본인의 문화자본이 많을수록 디지털 기기 사용과 유의미한 영향을 보여준다고 할 수 있다. <모형 2>의 설명력은 19.3%다.

<모형 3>은 사회인구학적 변수가 서비스 이용에 미치는 영향을 분석한 것이다. 이 모형은 교육수준, 직업, 지역, 연령에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 교육수준이 높을수록, 연령이 낮을수록 서비스 이용과 유의미한 영향을 보여준다고 할 수 있다. <모형 3>의 설명력은 13.5%다.

<모형 4>는 본인의 문화자본이 서비스 이용에 정(+)의 효과를 미치는 것으로 밝혀졌고, 직업, 지역, 연령에 부(-)의 효과를 갖는 것으로 나타났다. 이는 본인의 문화자본이 많을수록, 연령이 낮을수록 서비스 이용과 유의미한 영향을 보여준다고 할 수 있다. <모형 4>의 설명력은 14.7%로 나타났다.

<모형 5>는 사회인구학적 변수가 컴퓨터 사용능력에 미치는 영향을 분석한 것으로, 교육수준, 직업, 지역, 성별, 연령, 소득이 유의미한 결과를 보여주었다. 교육수준이 높고, 남성일 수록, 또한 소득이 높을수록 컴퓨터 사용능력과 유의미한 영향이 있었다. <모형 5>의 설명력은 19.0%다.

<모형 6>은 교육수준, 지역, 성별, 소득, 감독 선호도, 본인의 문화자본, 가족의 문화자본이 컴퓨터 사용능력에 정(+)의 효과를 미치는 것으로 밝혀졌고, 직업, 연령에 부(-)의 효과를 갖는 것으로 나타났다. 이는 교육수준이 높을수록, 남성일수록, 소득이 높을수록, 감독 선호가 낮을수록, 본인의 문화자본이 많을수록, 가족의 문화자본이 많을수록, 연령이 낮을수록 컴퓨터 사용능력과 유의미한 영향을 보여준다고 할 수 있다. <모형 6>의 설명력은 26.0%로 나타났다.

2. 문화자본이 인터넷 이용시간에 미치는 영향

〈표 3-29〉는 이 연구의 주요 독립변수들이 인터넷 이용시간에 미치는 영향을 보여준다. 독립변수로 사용된 변수는 인구사회학적 변수뿐만 아니라 문화취향에 따른 군집, 감독 선호도, 본인의 문화자본, 가족의 문화자본이다.

인터넷 이용시간에 영향을 미치는 변수를 모형별로 살펴본 결과 〈모형 2〉의 설명력이 9.5%로 다른 모형보다 높게 나타났다.

〈표 3-29〉 인터넷 이용시간에 영향을 미치는 변수

단위: 표준화계수(β)

	인터넷 이용시간	
	모형1	모형2
(사회인구학적 변수)		
교육수준	.098 *	.106 **
계층	.157	.094
직업	-.108 *	-.116 *
지역	.197 ***	.185 ***
성별	.338 *	.272 *
연령	-.248 ***	-.286 ***
소득	.157 *	.134
문화취향에 따른 군집		.077
감독 선호도		.493 **
본인 문화자본		-.023
가족 문화자본		-.032
R ²	.080	.095
adjusted R ²	.073	.084

참고: 1. 유의도 수준(* : $p < .05$; ** : $p < .01$; *** : $p < .001$)

2. 성별은 더미변수임 0=여성, 1=남성

3. 감독 선호도는 더미변수임 0=영화감독 有관심자, 1=영화감독 무관심자

〈모형 1〉은 사회인구학적 변수가 인터넷 이용시간에 미치는 영향을 분석한 것이고, 〈모형 2〉는 사회인구학적 변수는 물론 문화자본과 관련한 변수가 인터넷 이용

시간에 미치는 효과를 비교분석한 것이다. 먼저 〈모형 1〉은 교육수준, 지역, 성별, 소득이 인터넷 이용시간에 정(+)의 효과를 미치는 것으로 밝혀졌고, 직업, 연령이 부(-)의 효과를 갖는 것으로 나타났다. 이는 교육수준이 높을수록, 남성일수록, 연령이 낮을수록, 소득이 높을수록 인터넷 이용시간과 유의미한 영향을 보여준다고 할 수 있다. 〈모형 1〉의 설명력은 8.0%다.

〈모형 2〉는 교육수준, 지역, 성별, 감독 선호도가 인터넷 이용시간에 정(+)의 효과를 미치는 것으로 밝혀졌고 직업, 연령이 부(-)의 효과를 갖는 것으로 나타났다. 이는 교육수준이 높을수록, 남성일수록, 연령이 낮을수록, 선호하는 감독이 적을수록 인터넷 이용시간과 유의미한 영향을 보여준다고 할 수 있다.

제 4 장 정보불평등 해소 정책의 현황 및 방향

정보격차에 대한 관심은 정보부자(information-rich)와 정보빈자(information-poor) 사이의 간극이 디지털 기술로 인해 더욱 벌어질 것인가 혹은 좁혀질 것인가에 대한 문제제기로부터 시작되었다.¹⁸⁾ 많은 디지털 기술 가운데에서도 특히 인터넷 접근성에서의 불평등이 경제적 이동성과 사회 참여 기회를 제한할 수 있다는 주장이 사회 과학자와 정책결정자들로 하여금 이 문제를 기회의 평등의 문제와 연결시켜 사고하도록 만들었다. 요컨대 정보격차는 정보사회의 불균등발전이 형평성에 미칠 부정적 영향을 표현한 문구였다.

정보격차에 대한 정책적 개입을 가장 먼저 실행한 국가는 당연히 미국이었다. 미국에서는 2000년 2월 당시 대통령이었던 클린턴이 ‘정보격차 해소를 위한 제안서’를 발표하여 모든 국민이 컴퓨터와 인터넷을 전화와 같은 보편적 서비스로 이용할 수 있도록 기회를 제공하겠다는 포부를 밝혔다. 90년대 중반 이후의 미국적 맥락에서는 상당수의 소수자들이 인터넷 접근을 할 수 없는 환경에 처해있다는 사실을 무시하기 어려웠을 것이다. ‘정보매체에 접속할 수 없다’는 것은 일종의 ‘장애(handicap)’로까지 간주되기에 이르렀다(Compaine ed., 2001).

한국에서는 2001년 시행된 정보격차해소에관한법률에 의거 정보통신부장관을 위원장으로 하는 정보격차해소위원회가 설치되었다. 동법의 제2조에서는 정보격차를

18) 학술적 의미에서의 정보격차라는 용어는 1990년대 중반 미국에서 처음 사용되기 시작하였다(Anderson et al., 1995). 우리나라에서는 1990년 처음 사용된 것으로 보이는데 이때 정보격차는 인터넷 사용 이전의 개념으로 현재 사용되는 개념과는 거리가 있다. KINDS 기사검색을 해보면 정보격차에 관한 기사 게시물이 두드러지게 많았던 해는 2000년으로 90년대에는 일년에 게시되는 기사가 두 자리 숫자 인데 반해 2000년도 게시물만 597건의 기사가 게재되었다. “정보유통 10개년 계획/상공부”, 산업기술원 설립, 한겨레, 1990년 9월 30일 4면,

‘경제적, 지역적, 신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 정보통신망을 통한 정보통신 서비스에 접근하거나 이용할 수 있는 기회에 있어서의 차이’라고 정의하고 있다. 정부는 이 법률에 근거하여 정보화 취약지역에 대한 초고속 인터넷 서비스 및 위성 인터넷 서비스 인프라를 구축하는 사업을 실시하였다. 전국의 읍면동 지역에 1개소 이상의 정보이용시설을 구축한다는 계획을 세워 추진한 결과 2003년 현재 99.5%의 설치율이라는 성과를 이루어내기도 했다(정보문화진흥원, 2005).

공공정책의 관점에서 초기 정보격차의 가시적 지표는 접근성이었다. 물론 막 걸음마를 시작한 정보사회 혹은, 카스텔의 표현을 빌리면, 네트워크 사회에서 네트워크에의 접속 가능여부는 무엇보다도 중요한 정책목표였을 것이다. 하지만 네트워크 망 구축이나 저렴한 컴퓨터의 보급 등을 통해 정보불평등을 시정한다는 관점은 어쩔 수 없이 도구주의적, 혹은 기술결정론적 편향을 내포한 것이었다.

국내외에서 정보격차 해소에 관한 논의는 주로 정보접근성의 제고에 초점을 맞추어왔다. 이는 접근의 불평등이 경제적 이동성과 사회참여의 기회에 있어 불평등을 심화시킬 것이라는 가정에 기초한 것이었다. 하지만 이러한 관점에서만 정보격차를 바라보는 것은 실제 정보격차가 내포하는 다양한 측면을 기술이라는 단일 차원으로 환원시키는 오류를 범하고 있다. 종래의 정보격차의 문제의식이 정보기술을 가진 자와 가지지 못한 자 사이의 간극에 주목한 것이라면 사용격차(usage gap)는 이러한 기술을 이미 가진 사람들 내부의 차이가 왜 발생하는지를 구명하기 위해 등장한 개념이다. 정보불평등은 기술적 차원 이외에도 경제, 사회, 문화적 차원의 원인을 갖고 있다.

〈표 4-1〉 정보불평등 해소 정책의 몇 가지 차원

	이슈	해결방안
기술적 차원	접근성	네트워크 구축 컴퓨터를 비롯한 장비 가격 저하
경제적 차원	소득, 직업	재분배 정책
사회적 차원	형평성	디지털 포섭
문화적 차원	문화격차	온오프라인에서의 문화 민주주의

제 1 절 정보격차 해소정책의 흐름

정보화 정책은 정보통신기술의 발전여부에 따라 정보화 관련 정책의 방향 등이 결정되기 때문에 기술의존적인 성격을 띤다. 때문에 정보화정책이나 정보격차 해소를 위한 정책은 장·단기적 안목이 고려되어야 한다(한세억, 2006).

〈표 4-2〉 정보격차 해소 정책의 발전단계

구 분	기반조성단계	발전단계	성숙단계
기본방향	정보화 인프라 구축	- 인프라의 지속적인 관리 - 접근의 증대 - 활용에 대한 인식	- 인프라 및 접근증대의 지속적인 노력 - 활용증대에 역점 - 정보화의 생활화
추진주체	정부주도	정부주도+민간보조	민간주도+정부지원
주요사업	망구축사업	PC보급 및 접근센터 구축	- 다양한 접근방법 활용 - 지역사회의 정보화기수를 중심으로 한 확산 - 통합적 접근 및 관리체제
정책대상	일반국민	- 일반국민 - 취약계층	- 일반국민 - 취약계층
전략적 고려사항	신속성 및 필요예산의 지속적 확보	- 취약계층에 대한 차별적 고려 - 제도의 확립	- 새로운 접근방법의 개발 (예: 무선접근, 디지털 TV 등) - 1가구 1PC 인터넷 연결

자료: 서진완, 2002

국가별 정보격차 해소 정책의 변화를 살펴보면, 먼저 우리나라의 경우 정보격차 해소 종합계획 2단계를 추진하고 있는 중이다. 2001년 ‘디지털 복지사회’를 목표로 한 정보격차해소 종합계획 1단계가 정보접근기회의 확대를 중심으로 추진되었다면, 2단계는 정보접근뿐만 아니라 활용을 위한 정책을 시행중이다. 미국의 경우도 2000년 클린턴 행정부시 ‘digital opportunity 사회건설’을 목표로 모든 국민들이 신기술을 사용할 수 있도록 기술에 대한 접근 확대와 애플리케이션 개발·보급에 초점을 맞

쳤다. 2003년 부시행정부의 예산 중단으로 지금은 주정부와 민간보조 중심으로 정보격차 해소정책이 진행되고 있다. 영국은 2000년 ‘취약계층의 정보통신 접근 및 이용향상’을 목표로 정보격차 해소 종합계획 1단계 가 시행되다 2005년 ‘세계최고의 디지털 역량국가 건설’을 목표로 정보격차해소 2단계 정책을 추진하고 있다. 2단계는 정보 활용과 이용촉진에 초점을 맞췄다. 프랑스는 다른 유럽국가들에 비해 인터넷으로의 전환이 상대적으로 늦은 국가로, 2007년까지 New CIADT 계획을 통해 천만 브로드밴드 가입자의 확보를 목표로하고 있다(한국정보문화진흥원, 2005). 스웨덴은 2000년 ‘모든 사람을 위한 정보사회’를 목표로 IT의 신뢰성과, 효율성, 접근성에 중점을 두었다. 최근 시행되는 정책은 정보통신기술을 사회문제에 활용하기 위한 정책목표를 설정하고 접근성과 공공의 신뢰, 성장, 보건, 사회적 서비스, 학교와 교육, 문화분야에서 정보통신기술의 활용을 촉진할 것을 제안하고 있다.

지금까지 국가별 정보격차 해소정책 변화를 살펴보면 나름의 공통점을 찾을 수 있다. 모든 국가에서 정보격차 해소를 위한 정부정책의 발전단계가 <표 4-2> 정보격차해소 발전단계와 유사한 흐름을 띠고 있기 때문이다. 각국의 정보격차 해소정책을 위한 1단계가 정보접근기회의 확대와 이용촉진은 이를 설명한다. 앞서 언급한 대로 정보화 정책은 정보통신기술의 발전과 무관하지 않기 때문이다. 다음은 각국의 정보격차 해소정책에 대해 세부적으로 살펴보기로 한다.

제 2 절 각국의 정보격차 해소정책

1. 우리나라

우리나라의 정보격차해소와 관련된 정보통신정책은 초기 접근격차 해소정책에서 점차 이용격차 해소정책의 방향으로 정책변화가 이루어졌다. 1990년대부터 본격화된 컴퓨터, 이동전화 등의 보급 확대와 IT 기술의 비약적인 발전으로 정부는 지역 및 계층에 관계없이 누구에게나 저렴한 비용으로 정보서비스를 제공할겠다는 취지

의 법안을 제정한다. 1995년의 ‘정보화촉진기본법’이 그것으로 이 법안은 초기의 접근격차 해소정책에 초점을 맞추고 있다. 즉 2005년까지 전국적인 초고속정보통신망의 구축을 목표로 한 ‘초고속정보통신망구축기본계획’ 정책을 통해 우리나라는 2000년에 전국 주요 도시와 중·소도시 간 광케이블을 구축함으로써 초고속정보통신기반을 구축할 수 있는 토대를 마련하였다. 또한 시장경쟁에 의한 인터넷 접속환경 구현을 목적으로 한 초고속 가입자망 확충 사업을 통해 기업, 가정 등은 초고속데이터 서비스를 보편적으로 이용할 수 있게 되었다. 이로 인해 개인 및 사회생활에서 정보이용 능력의 질적인 변화를 가져옴은 물론이다.

한편 초고속정보통신망의 구축에 따른 접근격차의 해소를 정부는 정보활용 측면으로 눈을 돌리게 되었다. 국민정보화 교육사업이 그것으로 정보통신부를 중심으로 개별적으로 추진되어 오던 정보화교육은 2000년 6월 ‘1,000만명 정보화 교육계획’의 수립으로 10개 부처로 확대되어 범정부적으로 추진하게 되었고 현재는 12개 부처에서 공동으로 시행하고 있다. 이를 통해 주부, 농어민, 장애인, 노인 등 정보취약계층에게 보다 많은 정보화교육 기회를 제공하여 정보이용 능력 및 정보화 마인드를 향상시키기 위함이 이 정책의 추진 배경이다. 이와 더불어 정부는 정보취약계층에 유용한 정보제공을 위해 장애인·농민을 위한 콘텐츠 개발과 보급을 확대하고, 장애인을 위한 고용정보시스템 운영, 시각장애인용 국가자료 원문정보 DB를 구축하기 위한 정책을 시행하고 있다.

〈표 4-3〉 2006년도 정보격차해소 시행계획 주요 내용

부처별	사 업 내 용
교육인적자원부	저소득층 자녀 PC(3만명) 및 통신비 지원(13만명) U-러닝 시범지역 조성(10개 지역) APEC E-러닝 연수센터 운영 및 초청연수
외교통상부	개도국 정보격차해소 지원
법무부	재소자·보호소년 정보화교육(4만 2천명)
행정자치부	정보화마을 조성(20개 지역) 지역주민 및 공무원 정보화교육

부처별	사 업 내 용
문화관광부	시각장애인용 국가자료 원문정보 DB구축 시각장애인용 종합목록정보 DB구축 특수언어 표준화
농림부	농업정보서비스 제공 농업인 정보화교육(5만 5천명)
정보통신부	정보격차 사전대응체계 구축 농어촌지역 초고속망 구축 정보통신 접근성 제고 정보이용시설 효율화 제고 중고PC(2만 4천대) 및 정보통신기기 보급 취약계층 정보화교육(24만 5천명) 건전한 정보활용 환경 조성 정보화교육종합지원시스템 구축·운영 장애인, 저소득층 청소년 IT전문교육 장애인, 노인 등을 위한 콘텐츠 개발·보급 글로벌 정보격차 해소 지원
보건복지부	노인 정보화교육(48만명)
노동부	재직자 및 실업자 정보통신분야훈련(비IT 분야예산 포함) 장애인고용정보시스템 운영 장애인 인터넷센터 운영(13,500명 교육) 장애인 사이버교육시스템 운영(500명 교육) 장애인 직업능력개발훈련 운영(3,000명 교육)
여성가족부	APEC회원국 여성 IT교육훈련
해양수산부	어업인 정보화교육(7천명) 어촌정보사랑방 개설(50개소)
중소기업청	업종별 정보화혁신 클러스터 구축(8개 조합) 지역별 정보화혁신 클러스터 구축(7개 지역)
방송위원회	방송수신기(2만대) 및 방송물 보급(260편)

* 위 내용은 2005년 12월 말 기준 계획으로 향후 변동 가능

자료: 정보통신부, 2006 정보격차해소 시행계획

이러한 정보격차해소정책의 정책방향을 통해 우리나라의 정보격차 해소가 정보 접근의 확보에서 활용능력의 제고로 그 범위를 확대하고 있음을 알 수 있다. 앞의 표는 2006년도 부처별 정보격차해소 시행계획의 주요 내용이다.

2. 미 국

미국은 정보화 수준면에서 1990~2000년 기간 내내 정보화 1순위를 기록하였다. 1993년 클린턴 행정부는 미국 내 정보고속도로 건설계획인 국가정보기반(National Information Infrastructure: NII) 계획을 발표하였고, 1994년 부에노스아이레스에서 열린 세계전기통신개발회의에서 세계정보기반(Global Information Infrastructure; GII) 추진을 제창하기도 하였다(박재홍 & 한상진, 2000). 이러한 미국의 정보화 추진계획에도 불구하고 정보격차 문제는 해소되지 못하고 있었다. 이에 미국은 정보격차 문제를 해소하기 위해 정부차원에서 전기·통신 등 공공재를 누구나 저렴하고 편리하게 이용할 수 있도록 요금을 인하·면제하고 산간·농어촌 등 원격지의 인프라 확충에 주력하면서 정보격차 문제에 대한 체계적이고 효율적인 대응을 위해 민·관 간 공동 협력체 구축을 추진하였다.

미국은 1994년부터 TOP(Technology Opportunity Program) 프로그램을 실시하여 도시 및 시골지역의 정보취약계층과 정보인프라에의 접근이 어려운 사람들에게 정보 기술과 이에 따른 혜택을 동등하게 부여하도록 하였다. 또한 E-rate 프로그램을 통해 학교 또는 도서관에 제공되는 통신서비스에 대한 요금감면은 물론 이를 통해 저소득층과 지방도시의 정보접근 환경을 조성하였다.

한편 2003년 ‘Pew Internet & American’의 조사에 따르면 ‘정보 접근성’을 위주로 한 국가내의 격차가 많이 완화된 반면 이를 생산적인 측면에서 잘 이용하는 ‘정보 활용성’에 있어 지역, 인종, 소득, 연령, 성별에 따라 정보격차의 문제가 지속적으로 확장되고 있다는 결과를 보여주었다. 이와 같은 결과는 기존의 미국의 정보격차 해소정책이 양적측면에서의 인프라 구축이 성공적이었음을 보여준다. 이에 최근의 정책방향은 평등한 기회제공의 의미차원에서 ‘Digital Opportunity’로 중점적 이슈를 이동하고 있다.¹⁹⁾ 뿐만 아니라 다인종과 50여개의 주로 이루어진 미국국민을 하나의

19) 최근 정부차원의 정보격차 해소프로그램으로 ACE(Americans Communicating Electronically), Neighborhood Networks Centers, CAST(The Center for Applied Special

국민국가로 통합하기 위한 ‘Digital Inclusion’ 정책을 추진중이다. 현 미국의 디지털 기회지수는 11위(ITU, 2005, 40개국 조사), 네트워크 준비지수는 1위(WEF, 2005, 104개국 조사), 정보사회지수는 3위(IDC, 2004, 53개국 조사)다.

3. 유 럽

가. EU

유럽연합은 다양한 국가의 연합체이자 공동의 목표를 추구하는 독특한 구성체로, 하나의 국가만큼이나 강력한 정책적 구심점을 가지고 여러 가지 정책을 추진하고 있다. 그 대표적인 분야가 정보화 영역으로 eEurope 2005라는 정보화정책을 통해 온라인을 통한 다양한 공공서비스 제공(e-Government, e-Education, e-Health)과 아울러 보다 편리한 e-business 환경구축 그리고 필수적으로 수반되는 광대역만 보급 및 확충, 정보화 역기능에 대비한 정보보호 전략 등을 추진중이다. 이를 위해 유럽연합은 정보격차 해소를 통한 범 유럽연합 차원의 사업을 확대하고 있다. 대표적으로 범 유럽차원의 전자정부 인증체제 구축 추진사업, 전자정부 모범사례 공유체제 구축, 공동의 유해정보대응방안 마련, 범 유럽정보망 구축을 들 수 있다.

나. 영 국

영국은 국민 대다수가 혜택을 누리는 정보사회 건설을 정책방향으로 설정하고 교육혁신, 경쟁촉진, 서비스의 질 향상, 정부의 현대화와 함께 정보접근 기회의 확대를 정부의 5대 주요 역할로 제시하고 있다(김규일 & 이동수, 2001). 정보접근 기회의 확대를 위해 통신시장 자율화와 규제완화, 기술개발을 통한 접속비용의 하향화 정책, 시민의 정보접근권을 보장하기 위한 영국 전역의 6,000개 온라인 센터 구축은

Technology) 등이 있다. ACE는 정부, 주정부, 지역정부의 기술 및 교육과 관련된 정보를 온라인으로 제공하는 프로그램이다. Neighborhood Networks Centers는 주민들의 편리하고 교육적인 학습환경과 학습센터를 구축하는 것을 목적으로 한다. CAST는 장애인 대상 정보기술 이용확대를 통한 교육기회의 확대와 향후 직업선택가능성의 범위를 확장시키기 위한 프로그램이다(한국정보문화진흥원, 2004).

이러한 영국 정부의 노력을 보여준다. 또한 정보기술활용능력 육성을 위해 브로드밴드 기반의 콘텐츠 산업환경 조성 및 안전한 정보환경 보장, 장애인 등을 위한 정보통신 접근성을 제고하기 위해 Home computing Initiative 를 추진중이다. 현 영국의 디지털 기회지수는 13위(ITU, 2005, 40개국 조사), 네트워크 준비지수는 12위(WEF, 2005, 104개국 조사), 정보사회지수는 10위(IDC, 2004, 53개국 조사)다.

다. 프랑스

프랑스는 2005년까지 전체 국민의 96% 이상, 각 행정구역의 인구 70% 이상에 500kbps 속도의 브로드밴드 접속을 제공하고, 2007년까지 주요 행정구역 내 기업들에게 100Mbps 속도의 브로드밴드를 제공할 예정이다. 또한 ADSL 미설치 지역에 대해 마을회관과 공공접속센터 구축을 통해 인터넷 서비스를 공급할 계획이다. 이와 같은 접근 정책뿐 아니라 2007년까지 인프라 지식 DB의 구축, 원격근무 및 텔레센터 설립 지원 등과 같은 정보활용정책도 더불어 추진하고 있다. 현 프랑스의 디지털 기회지수는 20위(ITU, 2005, 40개국 조사), 네트워크 준비지수는 20위(WEF, 2005, 104개국 조사), 정보사회지수는 19위(IDC, 2004, 53개국 조사)다.

라. 스웨덴

스웨덴은 정보화 정책이 잘 추진되고 있는 나라이다. 2000년부터 “모두를 위한 정보사회(Information Society for All)” 계획은 물론 전자시민계획(E-Citized)도 추진중이다. 또한 정보사회에 능동적으로 참여하지 못한 국민에게 다가감은 물론 이용능력 범위를 향상시켜 커뮤니티에서의 참여 활성화를 꾀하고 있다. 이러한 스웨덴의 디지털 기회지수는 5위(ITU, 2005, 40개국 조사), 네트워크 준비지수는 6위(WEF, 2005, 104개국 조사), 정보사회지수는 2위(IDC, 2004, 53개국 조사)로 유럽국가에서 정보화 수준이 상당히 높은 국가에 해당한다.

제3 절 향후 정보불평등 완화 정책의 방향

지금까지 살펴본 것처럼 우리나라를 비롯한 정보화 선진국에서는 주로 매체의 접근과 활용에 있어서의 격차를 해소하기 위해 정보격차해소정책을 추진해왔다. 하지만 상황은 훨씬 더 복잡하고 빠르게 변화하고 있는 듯하다. 우리나라의 정보격차해소 정책의 근거가 되고 있는 ‘정보격차해소에 관한 법률’을 살펴보면 주된 대상은 “저소득자, 농어촌지역주민, 장애인, 노인, 여성 등 경제적·지역적·신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 생활에 필요한 정보통신서비스에 접근하거나 이용하기 어려운 자”로 규정함으로써 주로 소외계층을 정책적 타깃으로 삼고 있다. 이는 초기 정보화 단계에서는 어찌 보면 당연하고 불가결한 요구다. 하지만 정보사회가 고도화됨에 따라 정보사회가 주는 다양한 질적 혜택을 누리지 못한 채 정보기기를 단순히 시간 때우기 용으로 사용하는 경우도 많아지고 있다. 이들은 단순한 통계상으로는 정보기기를 자유롭게 이용하는 사람으로 잡히지만 실제로는 사회의 변화로부터 동떨어져서 고립되어 있는 것이다. 정보화 정책에 문화적 차원의 접근이 필요한 이유가 여기에 있다.

앞서도 지적한 것처럼 네트워크 사회에서 외부성은 단순히 경제적으로만 존재하지 않는다. 보다 많은 사회적 자원과 관심을 가진 사람이 더 얻을 것이 많은 것이 네트워크 사회의 특성이라는 것을 생각한다면 사회적 관계나 동시대의 문화적 관심사로부터 고립된 사람의 경우 정보 네트워크에서 점점 더 얻을 것이 없어질 것이라는 점을 쉽게 예측할 수 있다. 정보기술이 갖는 무한한 문화적 가능성에 비추어 볼 때 향후 정보불평등 완화 정책은 문화정책과의 결합을 통해서 보다 많은 사람들이 적은 비용으로 문화를 향유할 수 있는 정책으로 전환되어야 한다. 비용 제약, 공간 제약, 시간 제약 등의 문제로 모든 사람들이 공연장에서 실연을 감상할 수는 없다 해도 온라인에서 관심만 있으면 그것을 언제나 즐길 수 있도록 해야 한다. 그러나 그런 기술이 있고 정책이 있어도 문화콘텐츠에 대한 관심이 없다면 아무도 그 사이트를 찾지 않을 것이다. 이것이 정보불평등 완화 정책이 문화 리터러시 제고 사업과

결합해야 하는 이유다.

다른 한편 네트워크 사회에서는 흔히 쏠림 현상이 발생한다. 포털 사이트에 실시간으로 표시되는 특정한 정보에 대한 검색순위는 그 정보의 가치를 더욱 크게 보이게 만들기 때문에 일종의 밴드웨건 효과가 나타나는 것이다. 이러한 정보들 중에는 주로 연예인에 관한 가십이나 센세이션을 일으킬만한 충격적인 내용들이 많이 있는데 이 역시도 우려할만한 현상이다. 정보불평등 완화 정책은 평등한 정보 사회가 지향하는 바가 무엇인가를 동시에 고려해야 한다.

따라서 앞으로의 정보격차 해소정책은 접근과 활용은 물론이고 정보에 관한 활용 욕구나 수용태도도 고려하는 방향으로 전개해야 할 것이다. 즉, 사회적 신분의 차이, 정보능력 및 경제적 능력의 결핍으로 정보의 이용과 교환이 제한될 경우 활용욕구의 저하로 정보부자와 정보빈자간의 격차가 더 커질 수 있기 때문이다. 또한 정보격차 해소정책의 추진에 있어 우리나라의 경우 대부분 정부주도로 이루어지고 있는데, 정부와 민간부문의 협력체계 구축, 정보의 공동활용을 위한 시스템의 구축 등도 더불어 진행되어야 할 것이다.

제 5 장 결 론

정보사회가 고도화됨에 따라 정보 불평등의 양상이 복잡해지면서 이를 바라보는 시각과 문제틀 역시 진화해왔다. 정보격차는 정보사회의 불균등발전이 사회경제적 형평성에 미칠 부정적 영향을 표현한 문구였지만 이러한 문제들은 정보사회의 불평등 문제를 지나치게 단순화하였으며, 정보불평등 완화의 해법을 정보 기술 안에서 찾으려는 경향을 내포하였다. 정보접근의 기회 증대가 아니라 의미 있는 정보 활용의 제고를 정책 대안으로 설정하기 위해서는 정보 기술의 외부에 존재하는 정보불평등을 어떻게 해소할 것인지를 고민해야 한다.

본 연구에서는 개개인의 취향으로 치부되기 쉬운, 오프라인에서의 문화적 불평등의 사회구조적 원인을 분석하고 이러한 불평등이 네트워크 기반 사회에서 어떻게 정보불평등으로 나타날 수 있는지를 탐색해보았다. 앞서 살펴 본 분석 결과에서는 오프라인에서 형성된 문화자본과 취향이 인터넷 활용에 일정한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 통해 정보 불평등이 기존의 직업, 연령, 성별 사회경제적 변인에 따른 집단적 불평등(categorical inequalities)이나 경제구조로부터 유래한 측면 이외에 문화자본에 의해서도 영향을 받음을 알 수 있다.

지금까지의 연구 결과를 토대로 다음과 같은 정책적 함의를 도출할 수 있다. 먼저 정보격차 해소 정책의 방향은 소외계층이 정보화로 얻을 수 있는 만족과 그에 대한 기대수준을 끌어올리는 쪽으로 전환되어야 한다. 이를 위해서는 사용자의 처지와 욕구에 따른 활용가능성을 염두에 두고 콘텐츠를 개발, 보급해야 한다. 문화적 박탈은 박탈 의식 자체를 박탈하기 때문에 디지털 기기의 활용능력뿐만 아니라 활용욕구를 동시에 제고하는 것이 필요하다.

둘째, 활용욕구가 낮은 것은 인터넷상에서 자신의 관심사나 동류집단을 발견하기 어려운 탓도 있다. 오프라인에서 사회적 현전(social presence)의 빈도가 낮은 집단은

인터넷상에서도 그 자취를 찾기 어려운 경우가 많다. 특히 이들은 자신을 표현할 수 있는 능력 역시 상대적으로 부족하기 때문에 오프라인에서 소외된 집단의 인터넷 이용 욕구가 시간이 지날수록 더 떨어지는 악순환이 초래될 수 있다. 따라서 이것은 단순히 네트워크나 정보기기에의 접근성, 활용능력을 제고한다고 해서 해결될 문제가 아니다. 인터넷이 오프라인에서의 사회적 배제를 부분적으로나마 극복하는 광장이 될 수 있도록 하는 장치가 필요하다. 이 부분은 시장이 관심을 가지기 어렵기 때문에 정부가 공적인 도메인 등을 이용하여 지원하는 것이 바람직하다.

셋째, 정부의 정보격차 해소 정책이 부처간 협력사업으로 전환되어야 한다. 정부는 이제 눈앞에 보이는 정보격차뿐만 아니라 정보사회가 만들어내는 구조적 불평등의 기제에 관심을 갖고 이것을 해결할 수 있는 방안을 좀 더 거시적 관점에서 고민해야 한다. 정보 불평등 자체가 다차원적인 성격을 지닌다면 당연히 그에 대한 처방 역시 다차원적이어야 할 것이다.

네트워크를 통한 문화향유는 기존의 아날로그 문화생산물이 디지털화됨에 따라, 그리고 처음부터 디지털화된 문화콘텐츠의 생산이 증가함에 따라 더욱 확산될 전망이다. 하지만 반 다이크(Van Dijk, 2005: 136)도 지적한 것처럼 정보화가 진행될수록 사람들에게 요구되는 정보의 수준은 그 이전에 존재했던 어떤 다른 사회보다 더 높아지게 되며 그 수준 역시 점점 더 올라가게 마련이다. 이로 인해 정보를 가진 사람과 그렇지 못한 사람의 상대적 차이는 점점 더 중요한 의미를 획득한다. 문화에 대해서도 마찬가지로 말할 수 있다. 문화콘텐츠 산업이 발전하고 문화에 관한 정보 및 지식이 확산될수록 사람들에게 요구되는 문화해득력의 수준 역시 올라간다. 그리고 이것이 앞서 말했던 문화적 동류선호와 네트워크 효과로 인해 더욱 큰 정보 불평등을 야기하기 때문에 정보 불평등은 때로 정보 기술 그 바깥쪽에서 사유될 필요가 있다.

참 고 문 헌

- 김규일 · 이동수. 2001. “정보화에 따른 한국사회의 정보격차 실태와 정책과제”. 한국사회와 행정연구 제12권 2호.
- 김문조 · 김종길. 2002. “정보격차(Digital Divide)의 이론적 · 정책적 제고”. 한국사회학 제36집 제4호.
- 김종길. 2005. “정보사회 전면화 시대의 새로운 도전 인터넷 활용격차”. 사회과학연구 제10권.
- 미국 상무부. 1999. “Falling Through the Net: Defining the Digital Divide”
- 미즈코시 신. 2000. “디지털 미디어 100년 후를 생각한다”. 한국학술정보.
- 박재홍 · 한상진. 2000. “정보 격차의 현실과 대안적 전망”. 사회과학연구 제18집 제1호. pp.29~55
- 박창호. 2003. “디지털 디바이드, 정보차별인가 정보자유인가?”. 사회이론 Vol. 23. pp.175~209.
- 백승호. 2003. “정보불평등에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”. 사회복지연구 Vol. 22. pp.81~107.
- 서우석. 2005. “인터넷 문화경제와 이용자”. 정보통신정책연구원.
- 서이중. 2000. “디지털 정보격차의 구조화와 사회문제화”. 정보와 사회 Vol. 2. pp.68~87.
- 양종희, 1994, “현대 자본주의사회의 문화분석 : 문화적 지배논의를 중심으로”. 사회과학 제33권 제1호
- 염명배. 2003. “디지털 디바이드와 디지털 지니계수”. 재정논집 제18집 제1호.
- 우종모. 2003. “정보불평등 문제와 사회복지적 접근”. 인문사회논집 제9호.
- 유지열, 2002. “우리나라의 정보격차에 관한 지수(index)접근 연구. 한국사회학 제36

집 제1호.

이기홍. 2005. “한국 노인의 문화자본과 사회자본”. 한국노년학 Vol. 25. No. 3. 1~21.

이상민. 2000. “디지털 격차와 극복”. 삼성경제연구소.

이세용. 2002. “청소년의 인터넷 사용과 정보불평등”. 정보화정책 제9권 제4호.

이호영 · 박현주 · 음수연. 2005. “디지털 시대의 문화수용 방식에 관한 연구”. 정보통신정책연구원.

임선희. 2002. “문화자본과 사회계급 : 중간계급을 중심으로”. 울산대학교 석사학위 논문.

장미혜. 2001. “문화자본과 소비양식의 차이”. 한국사회학 제35집 제3호. pp.51~81.

_____. 2002. “예술적 취향의 차이와 문화자본”. 홍성민 편저. 『문화와 계급: 부르디외와 한국사회』. 동문선. pp.87~120.

전석호. 1995. “정보사회론”. 서울 ; 나남출판.

전효진. 2002. “한국의 정보격차 해소방안에 관한 연구”. 연세대학교 석사학위 논문.

정보격차해소에 관한 법률 법 제2조 제1항 제1호.

정보통신부 · 한국인터넷진흥원. 2005. “2005년 상반기 정보화실태조사”.

정성자. 2000. “문화민주주의와 관련한 몇 가지 단상”. 정정 제13집.

조돈문. 2005. “한국사회의 계급과 문화: 문화자본론 가설들의 경험적 검증을 중심으로”. 한국사회학 제39집 제2호. pp.1~33.

조 은. 2002. “문화자본과 계급 재생산 : 계급별 일상생활 경험을 중심으로”. 홍성민 편저. 『문화와 계급: 부르디외와 한국사회』. 동문선. pp.49~86.

조정문. 2001. “정보격차를 해소하기 위한 노력들 리뷰”. 제16회 정보문화의 달 특별세미나 논문발표집.

차정민. 2002. “문화적 자본과 학업성취의 관계 : 서울시 고등학교 3학년 대상 조사 분석”. 중앙대학교 석사학위 논문.

최두진 · 김지희. 2004. “정보격차 패러다임의 전환과 생산적 정보활용방안”. 정보격

차 REPORT.

- 최셋별. 2002. “상류계층 공고화에 있어서의 상류계층 여성과 문화자본 : 한국의 서양고전음악전공여성 사례”. 한국사회학 제36집 제1호. pp.113~144.
- 한국인터넷정보센터. 2003. “2003년 상반기 정보화실태조사”.
- 한국인터넷진흥원. 2004. “2004년 상반기 정보화실태조사”.
- 한국전산원. 2000. “정보격차해소를 위한 종합방안 연구보고서”.
- 한국정보문화진흥원. 2003. “정보기회의 대두와 효율적 정보활용.” 동향분석. 03-04.
- _____. 2003. “2003 정보격차해소백서”.
- _____. 2004. “2004 정보격차해소백서”.
- _____. 2005. “2005 정보격차해소백서”.
- _____. 2004. “세계 주요국의 정보화 및 정보격차 현황”. 한국정보문화진흥원 정보격차해소동향 2004 여름호.
- Benjamin. W. 1983. “기술복제 시대의 예술작품.” 반성완 편. 『발터 벤야민의 문예이론』. 민음사.
- Brian, Arthur, W. 1996. “Increasing Returns and the New World of Business.” *Harvard Business Review*, July-August, 1996: 100-109.
- Bell, D. 1973. “The coming of post-industrial society; a venture in social forecasting”, New York; Basic Book.
- Bikson, T. K. and C. W. A. Panis. 1995. *Citizens, Computers and Connectivity: A Review of Trends*. RAND.
- Bonfadelli, Heinz. 2002. “The Internet and Knowledge Gaps: A Theoretical and Empirical Investigation.” *European Journal of Communication*, 17(1): 65-84.
- Bourdieu, P. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge, Mass: Harvard University Press.. 최종철 역. 1995. 『구별짓기: 문화와 취향의 사회학 上·下』, 새물결.
- Bourdieu, Pierre et Passeron, Jean-Claude. 1964. *Les héritiers: les étudiants et la cul-*

- ture. Paris: Ed. de Minuit.
- Chan, Tak Wing and John H. Goldthorpe. 2005a. "Social Stratification and Cultural Consumption: The Visual Arts in England." <http://users.ox.ac.uk/~sfos0006/papers/visual2.pdf>.
- Chan, Tak Wing and John H. Goldthorpe. 2005b. "The Social Stratification of Theatre, Dance and Cinema Attendance". *Cultural Trends*, 14(3): 193-212.
- Colby, Dean. 2001. "Conceptualizing the 'Digital Divide': Closing the 'Gap' by Creating a Postmodern Network that Distributes the Productive Power of Speech." *Communication Law and Policy*, 6(1): 123-173.
- Compaine, B. M. 1986. "Information Gaps: Myth or Reality?", *Telecommunication Policy*. Vol. 10. No. 1.
- Dimaggio, P. and T. Mukhtar. 2004. "Arts Participation as Cultural Capital in the United States, 1982-2002: Signs of Decline?" in *Poetics*, 32(2): 169-194.
- DiMaggio, P. and M. Useem. 1978. "Social Class and Arts Consumption: The Origins and Consequences of Class Differences in Exposure to the Arts in America", in *Theory and Society*, 5(2): 141-161.
- DiMaggio, P. et al. 2004. "From Unequal Access to Differentiated Use: A Literature Review and Agenda for Research on Digital Inequality," in K. M. Neckerman, *Social Inequality*, New York: Russel Sage Foundation.
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Newman, W. R. and Robinson, J.P., 2001. "Social Implications of the Internet", *Annual Review of Sociology*, Vol. 27.
- DiMaggio, Paul and Eszter Hargittai. 2001. "From the 'Digital Divide' to 'Digital Inequality': Studying Internet Use as Penetration Increases." *Working Paper Series #15*. Center for Arts and Cultural Policy Studies, Princeton University.
- DiMaggio, Paul and Joseph Cohen. 2005. "Information Inequality and Network Externalities: A Comparative Study of the Diffusion of Television and the Internet."

- The Economic Sociology of Capitalism*, edited by Victor Nee and Richard Swedberg, Princeton: Princeton University Press, pp.227-267.
- Dumais, S.A. 2002. "Cultural Capital, Gender and School Success: The Role of Habitus." *Sociology of Education*, 75(1): 44-68.
- Eijck, Koen van. 2001. "Social Differentiation in Musical Taste Patterns." *Social Forces*, 79(3). 1163-1185.
- Golding, P. and Murdock, G., 1986. "Unequal Information; Access and Exclusion in the New Communications Markets Place" in M. Ferguson ed., *New Communication Technologies and the Public Interest Comparative Perspective on Policy and Research*. 김승현 편. 1990. 『정보사회 정치경제학』. 나남
- Halle, D., 1992. "The Audience for Abstract Art: Class, Culture, and Power".
- Heritage Foundation. 2000. "How Free Computers Are Filling the Digital Divide".
- ITU. 2003. "World Telecommunication Development Report".
- Katz, J. E. and P. Aspden. 1997. "Motives, Hurdles, Dropouts: Who is On and Off the Internet and Why?" *Communications of the ACM*, 40(4): 97-102.
- Katz, Michael L. and Shapiro, Carl. 1985. "Network Externalities, Competition, and Compatibility." *American Economic Review*, 75(3): 424-440.
- Kling, R., 1998. "Technological and Social Access to Computing, Information, and Communication Technologies", Presidential Advisory Committee on High-Performance Computing and Communications, Information Technology, and the Next Generation Internet.
- Lamont, Michèle and Molnár, Virag. 2002. "The Study of Boundaries in the Social Sciences," in *Annual Review of Sociology*, 28.
- Lin, C. 1999. "Online Service Adoption Likelihood." *Journal of Advertising Research*, 39, 79-89.
- Mason, Shana M. and Kenneth L. Hacker. 2003. "Applying Communication Theory to

- Digital Divide Research.” *ITand Society*, 1(5): 40-55.
- McQuail, D. 1994. *Mass Communication Theory: An Introduction*, 3rd Ed. London: Sage.
- Molnár, Szilárd. 2003. “The explanation frame of the digital divide,” in the Proceedings of the IFIP summer school, *Risks and challenges of the networked society*. Karlstad University. <http://www.cs.kau.se/IFIP-summerschool/preceedings/molnar.pdf>.
- Naisbitt, J., 1982. “Megatrends; Ten New Directions Transforming Our Lives”, New York; Warner Books.
- Negroponte, N., 1995. “Being Digital”, New York: Knopf. 백옥인 역. 1995. 『디지털이다』. 커뮤니케이션북스.
- Norris, Pippa. 2001. “*Digital Divide. Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*”. Cambridge: Cambridge University Press.
- NTIA. 2004. “[A Nation online: Entering the broadband age](#)”.
- OECD. 2001. “Understanding the Digital Divide, OECD Publications”.
- Parayil, Govindan. 2005. “The Digital Divide and Increasing Returns: Contradictions of Informational Capitalism.” *The Information Society*, 21: 41-51.
- Peterson and Kern. 1996. “Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore”
- Peterson, Richard, A. and John Ryan. 2004. “The Disembodied Muse: Music in the Internet Age.” in Philip N. Howard and Steve Jones, *Society Online: The Internet in Context*, London: Sage Publications.
- Reagan, J. 2002. “The Difficult World of Predicting Telecommunication Innovations: Factors Affecting Adoption.” in C. A. Lin and J. Atkin(eds.), *Communication Technology and Society*, Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Robinson, John P., DiMaggio, Paul and Eszter Hargittai. 2003. “New Social Survey Perspectives on the Digital Divide.” *IT and Society*, 1(5): 1-22.

- Rogers, E. M. 1986. "The New Media in Society: Communication Technology". New York. The Free Press. 김영석 역. 1988. 『현대사회와 뉴미디어』. 나남.
- Rogers, E. M., 1986. "The New Media in Society: Communication Technology", New York; The Free Press. 김영석 역. 1988. 『현대사회와 뉴미디어』. 나남.
- Ruggiero, Thomas E. 2000. "Uses and Gratifications Theory in the 21th Century." *Mass Communication and Society*, 3(1): 3-37.
- Schiller, H., 1996. "Information Inequality; the Deeping Social Crisis in America", New York; London Routledge.
- Stafford, Thomas F., Stafford, Marla Royne and Schkade, Lawrence L. 2004. "Determining Uses and Gratifications for the Internet," *Division Sciences*, 35(2), 259-288.
- Toffler, A., 1980 "The Third Wave", New York; Morrow. 김진욱 역. 1992. 『제3의 물결』. 범우사.
- U.S. Department of Commerce. 1999. "Falling Through the Net, Defining the Digital Divide".
- Van Dijk, Jan. 2002. "네트워크 사회". 서울: 커뮤니케이션 북스.
- Van Dijk, Jan. 2005. "*The Deepening Divide: Inequality in the Information Society*". London: Sage Publications.
- Warschauer, Mark. 2002. "Reconceptualizing the Digital Divide." in *First Monday*, 7(7).
- Willis, Sue and Bruce Tranter. 2002. "Beyond the Digital Divide: Socio-economic Dimensions of Internet Diffusion in Australia." Paper presented at 2002 International Conference on Digital Divide: Technology and Politics in the Information Age.

〈부록 1〉

할 당 표

지역	성별	15~18	19~29세	30대	40대	계	남녀합
종로구	남	1	2	3	2	8	17
	여	2	2	3	2	9	
중구	남	1	2	3	1	7	12
	여	1	1	2	1	5	
용산구	남	2	3	5	2	12	24
	여	2	3	5	2	12	
성동구	남	2	4	7	4	17	33
	여	3	4	6	3	16	
광진구	남	2	5	8	4	19	39
	여	3	5	8	4	20	
동대문구	남	3	5	8	4	20	40
	여	4	5	7	4	20	
중랑구	남	3	5	8	5	21	42
	여	3	5	8	5	21	
성북구	남	3	6	9	5	23	46
	여	4	5	9	5	23	
강북구	남	3	4	7	4	18	36
	여	3	4	7	4	18	
도봉구	남	2	4	7	4	17	36
	여	3	4	7	5	19	
노원구	남	3	6	11	7	27	56
	여	5	6	11	7	29	
은평구	남	3	5	9	5	22	46
	여	4	5	10	5	24	
서대문구	남	3	4	6	3	16	34
	여	3	4	7	4	18	
마포구	남	3	5	7	4	19	39
	여	3	5	8	4	20	

지역	성별	15~18	19~29세	30대	40대	계	남녀합
양천구	남	2	5	9	6	22	45
	여	3	5	9	6	23	
강서구	남	3	7	11	6	27	54
	여	4	7	10	6	27	
구로구	남	3	5	8	4	20	40
	여	3	5	8	4	20	
금천구	남	2	3	5	3	13	26
	여	2	3	5	3	13	
영등포구	남	3	5	9	4	21	41
	여	3	5	8	4	20	
동작구	남	3	5	8	4	20	41
	여	4	5	8	4	21	
관악구	남	3	8	12	5	28	54
	여	4	7	10	5	26	
서초구	남	2	5	8	4	19	40
	여	3	5	8	5	21	
강남구	남	3	7	10	6	26	55
	여	4	8	10	7	29	
송파구	남	3	7	12	7	29	60
	여	4	8	12	7	31	
강동구	남	2	6	9	5	22	45
	여	3	5	9	6	23	
계		143	244	394	220		1,001

〈부록 2〉

설 문 지

- ☒ 본 조사에 응답하신 모든 내용은 통계목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 통계법(제13조, 제14조)에 의거하여 비밀이 보장되도록 규정되어 있습니다.



문화활동과 정보이용현황 조사

안녕하십니까?

국무총리실 산하 정책연구기관인 저희 정보통신정책연구원에서는 여론조사 전문기관인(주)메트릭스와 공동으로 서울시민의 문화활동과 정보이용실태에 대한 조사를 실시하고자 합니다. 이 조사는 정보통신정책연구원이 오프라인에서의 문화활동이 디지털기기 사용에 미치는 영향을 가늠해보고 미래를 준비하기 위한 정책 방안을 마련하고자 실시하는 것입니다. 본 설문조사는 서울에 거주하는 만 15세 이상 50세 미만 남녀를 대상으로 하고 있습니다. 바쁘시더라도 적극 협조해주시면 감사하겠습니다.

담 당 자: 정보통신정책연구원 이 호 영(570 - 4040)

박 현 주(570 - 4307)

실사 담당자: 메트릭스연구원 유 영 선(581 - 6954)

응답자 정보	성 명		연락처	유 선) 핸드폰)
	주 소	_____ 시 _____ 구 _____ 동		
면접 정보	면접장소		면접날짜	_____ 년 _____ 월 _____ 일
	면접시간	_____ 시 _____ 분부터 _____ 시 _____ 분까지		

지역별	01) 강남구 02) 강동구 03) 강북구 04) 강서구 05) 관악구	06) 광진구 07) 구로구 08) 금천구 09) 노원구 10) 도봉구	11) 동대문구 12) 동작구 13) 마포구 14) 서대문구 15) 서초구	16) 성동구 17) 성북구 18) 송파구 19) 양천구 20) 영등포구	21) 용산구 22) 은평구 23) 종로구 24) 중구 25) 중랑구
성별	1) 남성	2) 여성	연령별	만	세
서울에 산 기간	SQ4-1. 귀하는 만으로 몇 세 이후부터 서울에 살고 계십니까? 만 _____ 세 SQ4-2. 중간에 서울이 아닌 타지방이나 해외에서 사신 적이 있으시다면 그 기간 은 몇 년 정도 되십니까? 지방 거주 만 _____ 년 _____ 개월 해외 거주 만 _____ 년 _____ 개월				

면접원 성명	S/V 확인	검증원 확인	코딩원 확인

♣ 먼저 귀하의 미디어 사용에 대해 여쭙겠습니다.

1. 귀하의 일일 TV 시청시간은 얼마나 되십니까?

[공중파(MBC, SBS, KBS1, 2, EBS), 위성방송(Skylife) 및 케이블/유선방송 포함]

- 1) 평일 _____ 시간 _____ 분
 2) 주말 _____ 시간 _____ 분

2. 귀하는 평소 다음의 디지털 기기를 사용하고 계십니까?

구 분	사용	비사용
1) 휴대전화	①	②
2) MP3 플레이어	①	②
3) 디지털카메라	①	②
4) PMP(Portable Media Player)	①	②

3. 귀하는 평소 다음의 서비스를 이용하고 계십니까?(유/무료 서비스 모두 포함합니다)

구 분	이용	비이용
1) 초고속인터넷(ADSL, VDSL, 케이블, T1, 홈랜 포함)	①	②
2) 휴대전화 무선 인터넷(네이트, 매직엔, ez-i)	①	②
3) 무선 랜(네스팟 등)	①	②
4) 지상파 DMB/위성 DMB	①	②
5) 위성 TV방송	①	②
6) 케이블 TV 방송	①	②

♣ 지금부터는 귀하의 컴퓨터와 인터넷 사용에 대해 여쭙겠습니다.

4. 귀하는 어디에서(혹은 누구로부터) 처음으로 컴퓨터를 배웠습니까?

- ① 사설 학원 혹은 문화센터의 컴퓨터 강좌
- ② 공공기관의 정보화교육
- ③ 학교 수업
- ④ 친구로부터
- ⑤ 혼자 배웠음
- ⑥ 한 번도 배운 적 없음(☞ 문항 15로)

5. 귀하는 컴퓨터를 사용하다 막히거나 해결할 수 없는 문제가 발생하면 주로 어떻게 하십니까?

- ① 인터넷을 찾아본다.
- ② 혼자 매뉴얼을 보고 해결한다.
- ③ 잘 아는 친구/친지에게 물어본다.
- ④ 학원/학교에서 해당강좌를 수강한다.
- ⑤ 컴퓨터 제조업체나 소프트웨어업체에 문의한다.
- ⑥ 포기한다.

6. 귀하의 컴퓨터 사용능력은 어느 정도라고 생각하십니까?

컴퓨터 프로그램	전혀 사용 못함	초보 수준	←	중급 수준	→	상급 수준
1) 운영시스템(예: 윈도우, 리눅스, 매킨토시 등)	①	①	②	③	④	⑤
2) 워드프로세서(예: 한글, MS워드 등)	①	①	②	③	④	⑤
3) 스프레드시트(예: Excel)	①	①	②	③	④	⑤
4) 파일 압축 및 해제(예: 알집, winzip 등)	①	①	②	③	④	⑤
5) 컴퓨터 그래픽 프로그램(예: 포토샵, 플래시)	①	①	②	③	④	⑤
6) 프리젠테이션(예: 파워포인트)	①	①	②	③	④	⑤
7) 음원 추출(예: MP3 음원 추출)	①	①	②	③	④	⑤
8) 멀티미디어 프로그램(예: 음악 및 동영상 재생)	①	①	②	③	④	⑤

7. 귀하께서는 언제부터 인터넷을 이용하기 시작하셨습니다?

①...	②...	③...	④...	⑤...	⑥...	⑦...	⑧...	⑨...	⑩...	(99)
2005	2004	2003	2002	2001	2000	1999	1998	1997	1996년 이전	사용안함 (☐문항 15로)

8. 귀하께서는 평일과 주말, 하루 평균 얼마나 인터넷을 이용하십니까? 그 중에서 귀하의 업무나 학업을 위한 경우를 제외하고 인터넷을 이용하는 시간은 어느 정도입니까?

구 분	주중	주말
1) 하루 평균 인터넷 이용 시간	() 시간	() 시간
2) 업무/학업을 위한 시간을 제외한 인터넷 이용 시간	() 시간	() 시간

9. 귀하께서 인터넷을 주로 이용하시는 장소는 어디입니까?(순서대로 두 군데를 골라주십시오).

1순위_____, 2순위_____

- ① 집 ② 학교 ③ PC방 ④ 직장 ⑤ 공공시설
⑥ 이동중 ⑦ 기타()

10. 귀하께서 인터넷을 이용하실 때 부모님이나 다른 가족, 직장 상사 등 주변 사람의 눈치를 보거나 간섭을 받는 일이 있으십니까?

- ① 전혀 없다 ② 아주 가끔 있다 ③ 때때로 있다
④ 자주 있다 ⑤ 항상 그렇다.

11. 귀하의 인터넷 브라우저 시작페이지는 어떤 사이트입니까?

- ① 국내 포털(네이버, 야후코리아, 다음, 엠파스, 네이트 등)
- ② 국내외 검색전문 사이트(구글 등)
- ③ 언론사 홈페이지(신문, 인터넷신문, 방송국)
- ④ 커뮤니티(카페, 동호회 등)
- ⑤ 개인 홈페이지(블로그, 미니홈피 포함)
- ⑥ 직장 홈페이지
- ⑦ 쇼핑몰 홈페이지
- ⑧ 기타(

12. 귀하는 국내와 해외 사이트를 얼마나 많이 이용하십니까? 전체를 10으로 했을 때 비율을 말씀해주세요.

구분	비중
1) 국내 사이트	
2) 해외 사이트	
계	10

13. [보기카드 1 제시] 귀하는 평소 인터넷을 통해 다음과 같은 행동을 얼마나 자주 하십니까?

보기카드 1

- 1) 예약(기차표, 영화표, 음식점)/인터넷 쇼핑
- 2) 금융거래(온라인뱅킹/주식거래/공과금 납부)
- 3) 지도/위치 찾기
- 4) 이메일 쓰기/읽기

- 5) 채팅/메신저
- 6) 뉴스 검색/읽기
- 7) 지식 검색(인터넷에 질문하거나 질문에 답변하기)
- 8) 기사나 게시글에 댓글, 댓글 달기
- 9) 인터넷 토론방에 참여하기
- 10) 홈페이지(미니홈피/블로그 포함)에 글쓰기
- 11) 내가 찍거나 그린 사진/그림/동영상 올리기
- 12) 인터넷 커뮤니티 활동
- 13) 음악 다운로드 및 듣기
- 14) 영화 다운로드 및 보기
- 15) TV 다시 보기(VoD)
- 16) 온라인 게임

	일 단위		주 단위		월 단위			한번도 해본적 없음
	하루에 2회이상 (수시로)	하루에 1~2회	일주일 3~6회	일주일 1~3회	한달 1~3회	6개월 1~5회	6개월 한번 미만	
1) 예약(기차표, 영화표, 음식점)/인터넷 쇼핑	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
2) 금융거래(온라인뱅킹/주식거래/공과금 납부)	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
3) 지도/위치 찾기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
4) 이메일 쓰기/읽기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
5) 채팅/메신저	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
6) 뉴스 검색/읽기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
7) 지식 검색(인터넷에 질문하거나 질문에 답변하기)	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
8) 기사나 게시글에 댓글, 댓글 달기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
9) 인터넷 토론방에 참여하기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
10) 홈페이지(미니홈피/블로그 포함)에 글쓰기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
11) 내가 찍거나 그린 사진/그림/동영상 올리기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
12) 인터넷 커뮤니티 활동	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
13) 음악 다운로드 및 듣기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
14) 영화 다운로드 및 보기	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
15) TV 다시 보기(VoD)	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
16) 온라인 게임	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①

14. 위의 보기카드 1에 제시된 행동 중에서 지금까지는 잘 하지 않았지만 앞으로 더 자주 하고 싶은 행동이 있다면 어떤 것들입니까? 위의 보기카드 1에서 해당하는 것을 순서대로 2개를 고르세요.

1순위: () ➡ 2순위: ()

♣ 다음은 귀하의 문화예술 활동 참여 정도에 대해 여쭙겠습니다.

보기카드 2

- ① 뮤지컬
- ② 클래식 음악 연주회, 오페라 공연
- ③ 전통예술 공연 관람(미술 제외한 사물놀이, 국악, 판소리 등)
- ④ 미술 전시회(사진, 서예포함)
- ⑤ 연극 공연
- ⑥ 대중가수 콘서트
- ⑦ 영화(극장용 애니메이션 포함)(극장에서 보는 것에 한정)
- *****
- ⑧ 문학작품(시, 소설·희곡 등)
- ⑨ 교양도서(역사, 인문, 철학 등)
- ⑩ 만화책

15. [보기카드 2 제시] 귀하께서는 지난 1년 동안(2005년 8월부터 2006년 7월까지) 다음의 문화예술행사를 몇 번 정도 직접 관람하셨습니까?(※1번도 해본 적이 없는 경우 0회라고 표시해주십시오)

행사 종류	1년간 관람횟수	그 이전과 비교했을 때			
		늘었다	그대로다	줄었다	해당없음
1) 뮤지컬	_____회	①	②	③	④
2) 클래식 음악 연주회, 오페라	_____회	①	②	③	④
3) 전통예술공연(사물놀이, 국악)	_____회	①	②	③	④
4) 미술(사진, 서예포함) 전시회	_____회	①	②	③	④
5) 연극	_____회	①	②	③	④
6) 대중음악 가수의 콘서트	_____회	①	②	③	④
7) 영화(애니메이션 포함)	_____회	①	②	③	④

16. [보기카드 2 제시] 귀하께서는 지난 1년 동안(2005년 8월부터 2006년 7월까지) 다음의 책을 몇 권이나 읽으셨습니까?

(※1권도 읽은 적이 없는 경우 0회라고 표시해주십시오)

행사 종류	1년간 독서량	그 이전과 비교했을 때			
		늘었다	그대로다	줄었다	해당없음
8) 문학작품(시, 소설, 희곡 등)	권	①	②	③	④
9) 교양도서(역사, 인문, 철학)	권	①	②	③	④
10) 만화책	질*	①	②	③	④

* 여러 권으로 된 시리즈물은 1질로 환산합니다.

17. [보기카드 2 제시] 기회가 된다면 귀하께서 지금보다 자주 하고 싶은 것은 무엇입니까? 순서대로 2개를 골라주십시오.

1순위: () ➡ 2순위: ()

♣ 다음은 매체를 통한 문화예술 활동에 대해 여쭙겠습니다.

보기카드 3

- 1) 매체를 통해 뮤지컬을 감상하였다.
- 2) 매체를 통해 클래식 음악 연주회 혹은 오페라를 감상하였다.
- 3) 매체를 통해 전통예술공연(사물놀이, 국악)을 감상하였다
- 4) 매체를 통해 미술(사진, 서예포함) 전시회를 감상하였다.
- 5) 매체를 통해 연극을 감상하였다.
- 6) 매체를 통해 대중음악 가수의 콘서트를 감상하였다.
- 7) 매체를 통해 영화(애니메이션 포함)를 감상하였다.
- 8) 매체를 통해 영화 소개 프로그램을 보았다(출발 비디오 여행 등)
- 9) 매체를 통해 책 소개 프로그램을 보았다(TV, 책을 말하다 등)
- 10) 온라인 혹은 디지털 파일 형태로 된 만화책을 읽었다.

18. [보기카드 3 제시] 지난 1년 동안(2005년 8월부터 2006년 7월까지) 귀하는 TV, 비디오, DVD, 컴퓨터(인터넷) 등의 매체를 통해 다음의 활동을 해본 적이 있습니까?(※1번도 해본 적이 없는 경우 0회라고 표시해주십시오)

예술활동 종류	횟수
1) 뮤지컬을 감상하였다.	_____회
2) 클래식 음악 연주회 혹은 오페라를 감상하였다.	_____회
3) 전통예술공연(사물놀이, 국악)을 감상하였다	_____회
4) 미술(사진, 서예포함) 전시회를 감상하였다.	_____회
5) 연극을 감상하였다.	_____회
6) 대중음악 가수의 콘서트를 감상하였다.	_____회
7) 영화(애니메이션 포함)를 감상하였다.	_____회
8) 영화 소개 프로그램을 보았다(출발 비디오 여행 등)	_____회**
9) 책 소개 프로그램을 보았다(TV, 책을 말하다 등)	_____회**
10) 시리즈물 형태의 만화책을 읽었다(온라인 혹은 파일 형태로).	_____질*

* 여러 권으로 된 시리즈물은 1질로 환산합니다.

** 매주 본다고 답변할 경우 1년으로 환산하여 기록할 것(매주 1회=52회, 매주 2회=104회)

19. [보기카드 3 제시] 다음 중에서 기회가 된다면 매체를 통해 귀하께서 지금보다 자주 하고 싶은 것은 무엇입니까? 순서대로 2개를 골라주십시오.

1순위: (_____) ➡ 2순위: (_____)

20. 귀하께서는 지난 1년 동안 다음과 같은 활동에 참여해보신 적이 있으십니까?

예술활동 종류	10-1. 온라인 동호회 활동에 참여 한 적이 있다(컴퓨터/인터넷 비이용자에게는 질문하지 마십시오)		10-2. 창작 혹은 발표 활동을 한 적이 있다(인터넷상의 발표 포함)	
	있다	없다	있다	없다
1) 뮤지컬	①	②	①	②
2) 클래식 음악, 오페라	①	②	①	②
3) 전통예술(미술 제외한 사물놀이, 국악, 판소리 등)	①	②	①	②
4) 미술(회화, 공예, 조각, 사진, 서예 등)	①	②	①	②
5) 연극	①	②	①	②
6) 대중음악(가수나 연주자의 팬클럽 포함)	①	②	①	②
7) 영화(애니메이션 포함)	①	②	①	②
8) 문학작품	①	②	①	②
9) 교양도서	①	②	①	②
10) 만화	①	②	①	②

♣ 지금부터는 귀하의 문화 취향에 대해 여쭙겠습니다.

21. 귀하께서는 일상생활(오프라인)에서 같은 문화취향을 공유하는 친구/친지들이 얼마나 있습니까?

- ① 없음 ② 1~3명 이하 ③ 4~6명 이하
④ 7~9명 이하 ⑤ 10명 이상

※ 온라인에서 처음 만나 오프라인에서도 교류하게 된 사람은 온라인 친구로 간주합니다.

22. 귀하는 오프라인과 온라인 어느 쪽에서 귀하와 비슷한 문화취향을 가진 사람을 많이 발견하는 편입니까?

- ① 온라인에 더 많다. ② 오프라인에 더 많다.
③ 양쪽 다 비슷한 편이다. ④ 잘 모르겠다.
⑤ 온라인에서 활동을 안 한다.

※ 온라인에서 처음 만나 오프라인에서도 교류하게 된 사람은 온라인 친구로 간주합니다.

23. [보기카드 4 제시] 귀하의 음악 장르에 대한 선호도를 여쭙고자 합니다. 다음 항목 각각에 대하여 “전혀 좋아하지 않는다”에 0점을 주고, “매우 좋아한다”에 6점을 준다면 귀하는 0점과 6점 사이에 몇 점을 주시겠습니까?

보기카드 4

- | | |
|---------------|----------------------|
| 1) 트로트/뽕짝 등 | 2) 발라드/Rand B |
| 3) 락/헤비메탈 | 4) 랩/힙합 |
| 5) 컨트리/포크 | 6) 전통음악(국악/판소리/민요 등) |
| 7) 재즈/블루스 | 8) 클래식 |
| 9) 뉴에이지/크로스오버 | 10) 뮤지컬 |

음악장르		전혀 좋아하지 않는다. 매우 좋아한다. 0점.....6점							잘 모르겠다
1)	트로트/뽕짝	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
2)	발라드/Rand B	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
3)	락/헤비메탈	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
4)	랩/힙합	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
5)	컨트리/포크	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
6)	전통음악(국악/판소리/민요 등)	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
7)	재즈/블루스	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
8)	클래식	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
9)	뉴에이지/크로스오버	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
10)	뮤지컬	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨

24. [보기카드 4 제시] 위의 10가지 음악장르 중에서 가장 좋아하는 장르를 1개만 꼽는다면 어떤 것을 고르시겠습니까?

25. [보기카드 4 제시] 귀하는 다음 각각의 음악장르가 얼마나 고급스럽다고 생각하십니까? “전혀 고급스럽지 않다”에 0점을 주고, “매우 고급스럽다”에 6점을 준다면 귀하는 0점과 6점 사이에 몇 점을 주시겠습니까?

음악장르		전혀 고급스럽지 않다 매우 고급스럽다 0점.....6점							잘 모르겠다
1)	트로트/뽕짝	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
2)	발라드/Rand B	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
3)	락/헤비메탈	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
4)	랩/힙합	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
5)	컨트리/포크	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
6)	전통음악(국악/판소리/민요 등)	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
7)	재즈/블루스	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
8)	클래식	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
9)	뉴에이지/크로스오버	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨
10)	뮤지컬	①	②	③	④	⑤	⑥		⑨

26. 귀하께서는 평소 어떤 방법으로 음악을 들으십니까? 가장 즐겨듣는 방법을 순서대로 2가지만 말씀해 주십시오.

1순위: () ➡ 2순위: ()

- ① CD/LP/카세트테이프
- ② MP3, wma 파일
- ③ TV 음악 프로그램
- ④ 라디오 음악 프로그램
- ⑤ 온라인 음악 스트리밍 서비스(BGM 포함)
- ⑥ 기타()

27. 귀하께서는 새로운 음악에 대한 정보를 주로 어디에서 얻으십니까? 가장 중요한 것부터 순서대로 2가지만 말씀해 주십시오.

1순위: () ➡ 2순위: ()

- ① TV 프로그램 ② 라디오 프로그램 ③ 인터넷
- ④ 책/잡지 ⑤ 신문기사 ⑥ 친구나 친지
- ⑦ 기타()

28. 지난 1년간 귀하의 음악감상 패턴에 나타난 변화에 대해 여쭙겠습니다. 다음 각 진술문에 대해 응답해 주세요.

보기	많이 줄었다	조금 줄었다	변함이 없다	조금 늘었다	많이 늘었다
1) 음악을 듣는 시간	①	②	③	④	⑤
2) CD/LP 구입 횟수	①	②	③	④	⑤
3) 듣는 음악 장르의 다양성	①	②	③	④	⑤
4) 좋아하는 음악가/가수/연주자의 수	①	②	③	④	⑤
5) 음악에 대한 지식	①	②	③	④	⑤
7) 음악회(공연장)에 가는 빈도	①	②	③	④	⑤
6) 주변 사람들과 음악에 대해 이야기하는 빈도	①	②	③	④	⑤

♣ 다음으로 귀하의 영화 취향에 대해 여쭙겠습니다.

보기카드 5

- 1) 공포/호러
- 2) 드라마/멜로
- 3) 미스터리/스릴러
- 4) 예술영화/다큐멘터리
- 5) 액션/어드벤처
- 6) SF/판타지
- 7) 코미디
- 8) 무협영화
- 9) 애니메이션
- 10) 성인영화(에로물)

29. [보기카드 5 제시] 다음은 귀하의 영화 장르에 대한 선호도를 여쭙고자 합니다.
다음 항목 각각에 대하여 “전혀 좋아하지 않는다”에 0점을 주고, “매우 좋아한다”에 6점을 준다면 귀하는 0점과 6점 사이에 몇 점을 주시겠습니까?

영화장르		전혀 좋아하지 않는다.							매우 좋아한다. 0점.....6점	잘 모르겠다
		0점						6점		
1)	공포/호러	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
2)	드라마/멜로물	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
3)	미스터리/스릴러	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
4)	예술영화/다큐멘터리	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
5)	액션/어드벤처	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
6)	SF/판타지	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
7)	코미디	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
8)	무협영화	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
9)	애니메이션	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	
10)	성인영화(에로물)	①	①	②	③	④	⑤	⑥	⑨	

30. 다음은 귀하께서 좋아하시는 영화감독에 대해서 알아보고자 합니다. 다음에 열거된 감독을 좋아하는지 싫어하는지 각각 대답해주세요.(감독이 누구인지 모르면 영화명을 불러줄 것, 그래도 모르면 모른다는 체크하시오).

	매우 싫어 한다	싫어 한다	중지도 싫지도 않다	좋아 한다	매우 좋아 한다	이 감독의 영화를 본 적 없다/ 모른다
1) 박찬욱(친절한 금자씨, 올드보이, 공동경비구역JSA 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
2) 김기덕(빈집, 사마리아, 나쁜 남자, 수취인불명, 섬 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
3) 봉준호(살인의 추억, 플란다스의 개, 괴물 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
4) 이창동(오아시스, 박하사탕, 초록물고기 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
5) 강우석(한반도, 공공의 적, 실미도, 투캅스 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
6) 홍상수(극장전, 오! 수정, 생활의 발견, 여자는 남자의 미래다 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
7) 라스 폰 트리에(브레이킹 더 웨이브, 도그빌, 어둠속의 댄서, 킹덤 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
8) 제임스 카메론(타이타닉, 터미네이터, 에어리언 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
9) 스티븐 스필버그(쥬라기공원, 인디아나존스, 슈렉 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
10) 켄 로치(랜드 앤 프리덤, 칼라 송, 빵과 장미 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
11) 피터 잭슨(킹콩, 반지의 제왕, 데드 얼라이브 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
12) 마이클 무어(볼링 포 콜럼바인, 화씨 9/11 등)	①	②	③	④	⑤	⑨

31. 다음은 지난 1년간 국내에서 상영된 영화들 중 12개를 뽑은 것입니다. 귀하께서 영화관에서든 비디오나 인터넷을 통해서든 보신 것을 모두 골라주십시오. 그리고 그 중 가장 좋았던 영화를 1개만 골라주십시오.

	보았다	보지 않았다	이 중 가장 좋았던 영화(1순위) → 본 영화가 하나도 없을 경우 빈칸 처리
1) 왕의 남자	①	②	
2) 웰컴투동막골	①	②	
3) 내 생애 가장 아름다운 일주일	①	②	
4) 투사부일체	①	②	
5) 괴물	①	②	
6) 친절한 금자씨	①	②	
7) 해리포터와 불의 잔	①	②	
8) 브로크백 마운틴	①	②	
9) 미션임파서블3	①	②	
10) 찰리와 초콜렛 공장	①	②	
11) 오만과 편견	①	②	
12) 킹콩	①	②	

32. 귀하께서는 평소 어떤 방법으로 영화를 보십니까? 가장 즐겨보시는 방법을 순서대로 2가지만 말씀해 주십시오.

1순위: () ➡ 2순위: ()

- ① 극장에서 본다
- ② 비디오테이프나 DVD를 대여해서 본다
- ③ TV에서 방영하는 영화를 본다
- ④ 온라인에서 영화 파일을 다운로드 받아서 본다
- ⑤ 온라인에서 스트리밍을 통해 본다
- ⑥ 기타()

33. 귀하께서는 새로운 영화에 대한 정보를 주로 어디에서 얻으십니까? 가장 중요한 것부터 순서대로 2가지만 말씀해 주십시오.

1순위: () ➡ 2순위: ()

- ① TV 프로그램 ② 라디오 프로그램
③ 인터넷 ④ 책/잡지
⑤ 신문기사 ⑥ 친구나 친지
⑦ TV나 비디오, 다른 영화의 광고 ⑧ 기타(_____)

34. 최근 1년간 귀하의 영화감상 패턴에 나타난 변화에 대해 여쭙겠습니다. 다음 각 진술문에 대해 응답해 주세요.

보기	많이 줄었다	조금 줄었다	변함이 없다	조금 늘었다	많이 늘었다
1) 영화를 보는 시간	①	②	③	④	⑤
2) DVD 타이틀 구입횟수	①	②	③	④	⑤
3) 좋아하는 영화 장르의 다양성	①	②	③	④	⑤
4) 좋아하는 영화배우, 감독의 수	①	②	③	④	⑤
5) 영화에 대한 지식	①	②	③	④	⑤
6) 주변 사람들과 영화에 대해 이야기하는 빈도	①	②	③	④	⑤
7) 극장에 가는 빈도	①	②	③	④	⑤
8) 대여점에서 DVD/비디오 빌리는 빈도(비디오/ DVD방 포함)	①	②	③	④	⑤

35. 다음은 인터넷이 우리 사회의 문화에 미치는 영향에 대해 서술한 것입니다. 귀하께서는 인터넷이 다음 각각의 경우에 얼마나 도움을 준다고 생각하십니까?

인터넷의 도움 정도	아주 많은 도움이 된다	도움이 되는 편이다	도움이 되지 않는 편이다	전혀 도움이 되지 않는다
1) 시민의 문화 향유 기회 확대	④	③	②	①
2) 문화 콘텐츠의 다양성 증가	④	③	②	①
3) 외국 문화의 유입량 증가	④	③	②	①
4) 전반적인 문화수준 향상	④	③	②	①
5) 한류의 확산	④	③	②	①
6) 국내 영화산업의 발전	④	③	②	①
7) 독립영화의 발전	④	③	②	①
8) 국내 가요시장의 확대	④	③	②	①
9) 독서시간의 증대	④	③	②	①
10) 세대간 문화격차의 해소	④	③	②	①

36. 귀하는 살아가면서 다음의 가치를 얼마나 중요시 하십니까?

	아주 중요시한다	중요시 하는 편이다	별로 중요시 하지 않는다	전혀 중요시 하지 않는다
1) 창조성	④	③	②	①
2) 사회적 지위	④	③	②	①
3) 경제력	④	③	②	①
4) 개성	④	③	②	①
5) 가족	④	③	②	①
6) 친구	④	③	②	①
7) 취미생활	④	③	②	①
8) 건강	④	③	②	①
9) 명성	④	③	②	①
10) 외모	④	③	②	①

- 36-1. 귀하가 36번 문항 보기 중에서 가장 중요하게 여기시는 가치는 어떤 것입니까? 한 개만 골라주십시오

♣ 다음은 귀하의 문화예술 교육에 대해 여쭙겠습니다.

37. 귀하께서는 최종학교 졸업 이전에 다음과 같은 문화교육을 받으신 적이 있으십니까? 여기서 정규학교 예체능 시간이나 특별활동 시간에 받은 교육은 제외됩니다.

- ① 예(‘예’라고 응답하신 분만 아래 문항에 응답해 주십시오)
 ② 아니오(37-3으로 가십시오)

	악기 연주	성악 (합창)	무용	미술 서예	독서 및 글짓기	기타 ()
37-1. 해당되는 문화교육을 언제 받으셨습니까? ① 만 12세 이전 ② 만 13세~18세 이전 ③ 만 19세 이후	① ② ③	① ② ③	① ② ③	① ② ③	① ② ③	① ② ③
37-2. 교육받은 기간은 어느 정도입니까? ① 6개월 미만 ② 6개월 이상~1년 미만 ③ 1년 이상~2년 미만 ④ 2년 이상~5년 미만 ⑤ 5년 이상	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤
37-3. 지난 1년 동안 교육을 받으신 적이 있습니까? ① 있다 ② 없다	① ②	① ②	① ②	① ②	① ②	① ②

38. 귀하께서는 중학교 졸업 전(혹은 만 15세 이전)에 다음을 경험한 적이 있습니까?

	없다	한두 번 경험했다	여러 번 경험했다	자주 있는 일이었다
1) 가족이 함께 클래식 음악을 들었다	①	②	③	④
2) 가족들과 영화를 보러 극장에 간 적이 있다	①	②	③	④
3) 가족들과 클래식 음악회를 보러 간 적이 있다	①	②	③	④
4) 가족들과 미술전시회를 보러 간 적이 있다	①	②	③	④
5) 부모님과 함께 참고서가 아닌 교양도서/소설 등 책을 사러 서점에 간 적이 있다.	①	②	③	④

39. 귀하께서는 다음의 분야에서 현역으로 활동하는 국내외 예술가들을 얼마나 많이 알고 있다고 생각하십니까?

(개인적으로 사람을 아는 것이 아니라 책이나 미디어를 통해 작품을 아는 것을 뜻합니다)

	전혀 모르는 편	모르는 편 (1~3명)	조금 아는 편 (3~6명)	아는 편 (7~9명 이상)	많이 아는 편 (10명 이상)
1) 대중가요 가수(팝가수 포함)	①	②	③	④	⑤
2) 클래식 연주자(기악)	①	②	③	④	⑤
3) 클래식 음악 지휘자	①	②	③	④	⑤
4) 성악가	①	②	③	④	⑤
5) 작곡가	①	②	③	④	⑤
6) 화가	①	②	③	④	⑤
7) 소설가	①	②	③	④	⑤
8) 영화배우	①	②	③	④	⑤
9) 영화감독	①	②	③	④	⑤
10) 만화가	①	②	③	④	⑤

보기카드 6

- ① 책, 잡지 구입 및 대여비
- ② 음악이 담긴 LP, 카세트테이프, CD, MP3 파일 구입비
- ③ 비디오테이프, DVD 구입 및 대여비
- ④ 전시회 관람비
- ⑤ 공연 관람비(클래식, 오페라, 뮤지컬, 전통예술, 연극, 무용 등)
- ⑥ 영화 관람비, 영화채널 이용료, 인터넷영화관 이용료
- ⑦ 예술관련 교육비·강습비
- ⑧ 콘솔 게임, 온라인 게임 구입 및 이용료
- ⑨ 해당사항 없음

40. [보기카드 6 제시] 다음과 같은 항목 중에서 귀하가 평소 가장 많이 지출하시는 부분은 무엇입니까? 순서대로 두 가지만 골라주십시오.

1순위: () ➡ 2순위: ()

41. 귀하의 한 달 평균 문화생활비는 얼마입니까?

(문화생활비는 [보기카드 6]에서 ⑧번까지의 항목들의 합계를 의미합니다.)

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ① 3만원 미만 | ② 3만원 이상~5만원 미만 |
| ③ 6만원 이상~10만원 미만 | ④ 10만원 이상~15만원 미만 |
| ⑤ 15만원 이상~20만원 미만 | ⑥ 20만원 이상~30만원 미만 |
| ⑦ 30만원 이상 | |

♣ 통계처리 자료

DQ 1. 귀하는 다음 중 어디에 해당 되십니까?

- | | |
|------|------|
| ① 기혼 | ② 미혼 |
|------|------|

DQ 2. 귀하의 직업은 다음 중 무엇입니까?(번)

DQ 2-1. 그럼, 귀하의 배우자의 직업은 다음 중 무엇입니까?(번)

【직업 분류표】

- ① 농/임/어업 종사자(가족 종사자 포함)
- ② 자영업자(소규모 장사 및 가족종사자, 개인택시운전사 등)
- ③ 고위임직원 및 관리자(정부/기업 고위 임원, 일반관리자등)
- ④ 전문가(의사, 약사, 변호사, 회계사, 교수, 작가, 예술가 등)
- ⑤ 기술공 및 준전문가(컴퓨터 관련 준전문가, 경찰, 소방수, 철도기관사 등)
- ⑥ 사무종사자(일반사무 종사자, 공무원, 교사 등)
- ⑦ 서비스종사자(이·미용사, 보안서비스 종사자, 음식서비스 종사자등)
- ⑧ 판매종사자(상점점원, 보험설계사, 나레이터 모델 및 홍보종사자 등)
- ⑨ 기능원 및 관련기능 종사자(광부, 전지·전자장비 설비 및 정비 종사자, 수공업 종사자 등)
- ⑩ 장치/기계조작 및 조립종사자(건설 및 기타 이동장치 운전종사자, 자동차 운전 종사자 등)
- ⑪ 단순노무종사자(배달, 운반, 세탁, 기사, 청소원, 경비원 등)
- ⑫ 학생 ⑬ 전업주부 ⑭ 직업군인 ⑮ 무직
- ⑯ 기타(적을 것:)
- ⑰ 배우자 없음

DQ 3. 귀하의 종사상 지위는 어떻게 되십니까?(번)

DQ 3-1. 그럼, 귀하의 배우자의 종사상의 지위는 어떻게 되십니까?(번)

【 종사상 지위 분류표 】

- | | |
|-------------------|---------------------------------|
| ① 자영업(종업원 고용) | ② 자영업(종업원 비고용) |
| ③ 고용인 | ④ 피고용인 |
| ⑤ 가족종사자(무급 또는 유급) | ⑥ 기타(적을 것:) |

DQ 4. 귀하 가족의 한달 평균 총 수입은 얼마나 됩니까?(세금공제전 금액으로 말씀해 주세요.)

- ① 50만원 미만
- ② 50만원 이상~100만원미만
- ③ 100만원 이상~150만원 미만
- ④ 150만원 이상~200만원 이하
- ⑤ 200만원 이상~250만원 미만
- ⑥ 250만원 이상~300만원 미만
- ⑦ 300만원 이상~350만원 미만
- ⑧ 350만원 이상~400만원 미만
- ⑨ 400만원 이상~450만원 미만
- ⑩ 450만원 이상~500만원 미만
- ⑪ 500만원 이상~550만원 미만
- ⑫ 550만원 이상~600만원 미만
- ⑬ 600만원 이상

DQ 5. 귀하는 어느 계층에 속한다고 생각하십니까?

- | | | |
|-------|-------|------|
| ① 하층 | ② 중하층 | ③ 중층 |
| ④ 중상층 | ⑤ 상층 | |

DQ 6. 실례지만 귀하와 배우자 및 부모의 최종학력은 무엇입니까?

	학교	졸업여부		학교	졸업여부
본인	① 무학 ② 초등학교 ③ 중학교 ④ 고등학교 ⑤ 전문대학 ⑥ 대학/대학교 ⑦ 대학원 이상	① 졸업 ② 중퇴/수료 ③ 재학	배우자	① 무학 ② 초등학교 ③ 중학교 ④ 고등학교 ⑤ 전문대학 ⑥ 대학/대학교 ⑦ 대학원 이상 ⑨ 해당 없음	① 졸업 ② 중퇴/수료 ③ 재학
아버지	① 무학 ② 초등학교 ③ 중학교 ④ 고등학교 ⑤ 전문대학 ⑥ 대학/대학교 ⑦ 대학원 이상 ⑨ 해당 없음	① 졸업 ② 중퇴/수료 ③ 재학	어머니	① 무학 ② 초등학교 ③ 중학교 ④ 고등학교 ⑤ 전문대학 ⑥ 대학/대학교 ⑦ 대학원 이상 ⑨ 해당 없음	① 졸업 ② 중퇴/수료 ③ 재학

● 바쁘신데도 불구하고 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다 ●

● 저 자 소 개 ●

이 호 영

- 서울대학교 사회학과 졸업
- 서울대학교 대학원 사회학 석사
- Université de Paris V 사회학 박사
- 전 서울시정개발연구원 부연구위원
- 현 정보통신정책연구원 책임연구원

박 현 주

- 성균관대학교 행정학과 졸업
- 성균관대학교 대학원 사회학 석사
- 현 정보통신정책연구원 연구원

장 미 혜

- 연세대학교 사회학과 졸업
- 연세대학교 대학원 사회학 석·박사
- 현 한국여성개발원 연구위원

연구보고 06-02

문화자본이 정보불평등에 미치는 영향

2006년 12월 일 인쇄

2006년 12월 일 발행

발행인 석 호 익

발행처 정 보 통 신 정 책 연 구 원

경기도 과천시 주암동 1-1

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인 쇄 인 성 문 화

ISBN 89-8242-339-0 94320

보급가 10,000원