

데, 72%의 사용자가 문제를 해결하면서 자신감을 느낀다고 응답했다. 그 다음으로 문제를 해결하는 과정에서 짜증을 느낀다는 응답이 59%, 문제를 고치는데 필요한 많은 노력에 낙담한다는 응답이 48%였고, 문제해결 과정에서 얻는 정보에 대해 혼란함을 느낀다는 응답이 40%로 나타났다.

4. 결 어

빠르게 발전하고 있는 정보통신기기는 이제 일상생활에서 필수품처럼 인식되고 있다. 이러한 단말기나 서비스들은 사람들에게 편리함을 제공하지만 지속적으로 향유하기 위해서 사용자가 자신감을 갖고 문제에 대응할 수 있도록 간단하게 처리할 수 있는 방법이나 문제해결 과정을 공지하고, 사용자들은 파손이나 고치기 힘든 장애가 발생할 경우 고객센터에 신속히 연락을 취해 문제를 해결해야 한다.

참고자료:

- [1] “When Technology Fails”, Pew Internet & American Life Project, 2008. 11. 16.

ICT 활용 교육과 사회경제적 발전 논의

방송통신협력연구실 APII 협력센터 연구원 박지원
(570-4214, ppakjee@kisdi.re.kr)

1. 개 요

아시아·태평양 지역은 국가 간 사회경제적 발전 수준의 격차가 비교적 명확하게 나타나는 지역이다. 일부 지역에 국한된 문제는 아니겠지만 태평양의 군소 규모 도서 국가를 포함해 많은 개도국의 현실은 지역 내 선진국의 다양한 분야에서의 ICT 활용을 통한 정보사회로의 사회변동과는 거리가 있다. 특히 농업 인구가 많고 경제 규모에서 농업이 차지하는 비중이 큰 탓에 대부분의 인구가 정보 접근 기회를 갖지 못하고 소외되고 있다. 따라서 이러한 지역 내 제한적인 ICT 접근 기회는 중요한 도전과제로 인식되고 있으며, 이의 해결을 위해 ICT 활용 교육의 대상을 확대하려는 노력이 진행 중이다. 특히, 피교육자의 수요에 맞는 ICT 활용 교육 프로그램 구성과 프로그램의 현지화는 각 개도국의 ICT 개발 정책과 맞물려 이미 상당한

성과를 거두었으며, 향후에도 더욱 확산될 예정이다. 지난 11월 태국에서 개최되었던 UN ESCAP의 ICT 위원회와 이어 12월 초에 개최된 UN ESCAP의 산하 기관으로 ICT 활용 교육을 담당하고 있는 APCICT의 운영위원회를 통해서도 지역 내 ICT 활용 교육의 중요성이 계속 강조되었다. 본고에서는 정보사회에 관한 논의에 맞춰 발전 문제를 살펴보고, 아·태 지역 내 ICT 활용 교육 확대를 통한 개도국의 사회경제적 발전 논의를 알아보고자 한다.

2. 정보사회에서의 발전 문제

정보사회의 사회 유형에 대한 논의는 사회 속의 노동, 계층, 권력 구조 등의 변화를 짚어내고, 이전 산업사회와는 확연히 다르게 지식이 정치, 경제, 사회의 가장 중요한 원천이 되는 사회를 제시했다. 이와 함께, 특히 정보사회의 비연속적인 상태를 강조했던 학자들은 정보통신기술을 통해 이전 사회가 해결하지 못했던 사회 갈등 구조가 지식 기반 사회로 이동하면서 자연스럽게 해결 방안을 찾게 될 것으로 보았다. 때문에, 국가 간 빈부격차와 절대적 빈곤 상태에 놓인 세계 인구에 관한 문제 또한 기술의 빠른 발전과 네트워크 사회 혹은 지식 사회로 이동하는 과정에서 해결점을 찾을 수 있을 것으로 기대됐다. 실제로, 이른바 '신경제(New Economy)'로 일컬어지는 새로운 경제 현상에 ICT 분야의 비약적 발전은 큰 역할을 했다. 선진국을 중심으로 이루어진 이 같은 지속적 경제성장은 선진국으로부터 개도국으로 기술이 전이되면서 개도국 발전을 이끌어 낼 핵심적인 역할을 ICT가 담당할 것으로 기대하게 했다.

이러한 기대는 정보사회 개념이 성립되기 위해 세계화를 매개로 한 서비스와 자본의 국경 없는 이동으로 ICT 기술이 경제 성장의 견인차 역할을 맡으면서 생겨났다. 즉, 이전 산업화 시기로부터 자본을 축적한 선진국들은 세계화와 함께 서비스 부문 자산에 기반을 두고 자본의 자유로운 이동과 함께 경제성장 가도를 달렸다. 그 결과 호황과 침체가 반복되는 거시경제의 순환주기를 따르지 않고 지속적인 성장만 있는 상태가 십여 년 간 이어졌던 경제 상황을 설명하고자 New York Times가 쓰기 시작한 신경제 개념은 정보사회로 진입하는 단계에서의 사회변동을 설명하기에 적절한 개념이었다. 물론, 학문적 영역의 논의를 두고 비교한다면 산업혁명으로 촉발된 근대 이후의 사회변동을 설명하려는 다양한 시도와는 달리 정보사회에 대한 사회적 유형화는 덜 활발한 편이었다.¹⁾ 하지만, ICT에 대한 인식 증가, 정보지식 활용에 대한 요구 증가, 직업에 있어서의 지식 활용 증가 등을 통해 정보사회 혹은 네트워크 사회에

1) 정보사회에 대한 초기 논의는 이전 산업 사회 시기와의 연속성을 주장하는 측과 단절적인 발전을 주장하는 측으로 크게 구분되었으며, 주로 후자의 경우가 후기 산업사회, 지식사회, 서비스사회 등의 개념으로 정보사회를 규정했다.

대한 밑그림이 그려지면서 지식 기반의 노동이 증가한 것은 노동에 있어서 남·여 차별을 약화시키고, 이전 산업 사회의 노동으로 인해 촉발된 갈등이 사라지는 등 매우 긍정적인 사회상을 예견하게 했다. 따라서 ICT 분야의 급속한 발전과 그를 통한 새로운 환경은 기술 중심적인 시각에 대한 일부의 우려에도 불구하고 누구나 쉽게 새로운 사회로의 이동, 정보혁명 등을 거론할 수 있도록 했다.

그럼에도 불구하고, 이러한 전망은 현재까지 정보 격차(Digital Divide)가 중요한 문제로 대두되고 있으며, 이것이 곧 국가 간 빈부 격차가 나타나는 지점과 거의 일치하고 있다는 점에서 수정이 필요한 것으로 보인다. 아·태 지역을 예로 들자면 현재까지도 절대적 빈곤 인구 수(하루 1\$ 이하의 수입)가 7억 명 이상에 달하고 있으며, 이들 인구는 높은 문맹률, 교육에 대한 낮은 접근성, 제한적 정보 획득 등의 문제로 인해 빈곤에서 헤어나지 못하고 있다. 이것은 결국 정보사회에 대한 많은 긍정적 전망들이 현실화되지 못했으며, 정보 소외 계층을 줄이기 위한 다양한 노력도 큰 실효를 거두지 못했음을 증명하는 것이다. 또한, 학문적으로도 이전 산업 사회에 대한 비연속적인 시각에서 정보사회를 설명했던 주장이 설득력을 잃고 있다고 볼 수 있다.

3. UN ESCAP ICT 위원회 및 APCICT 운영위원회의 ICT 활용 교육 논의

지난 30여 년 간 아·태 지역 내 빈곤 완화를 위한 활동을 통해 어느 정도 빈곤이 감소하는 경향을 보였으나, 아직까지도 많은 역내 국가에서 빈곤은 가장 중요한 사회 문제로 자리하고 있다. 이러한 빈곤 문제는 정보통신기술을 통한 지식과 정보에 대한 접근에 장애가 되어 많은 빈곤 계층이 그대로 정보 소외 계층으로 남아 있다. 이 같은 현실에 대한 해결을 모색하기 위해 UN ESCAP와 산하 APCICT는 ICT 활용 교육은 각 개도국의 ICT 능력배양을 통하여 궁극적으로 사회경제적 발전을 달성하는 데 목표를 두고 있다.

지난 11월에 개최된 UN ESCAP의 제1차 ICT 위원회에서는 ICT 능력배양의 중요성을 강조하며 네트워크 접속(Connectivity), 능력(Capacity), 콘텐츠(Content), 협력(Cooperation) 등 ICT 분야에 있어서의 4Cs를 통해 역내 모든 사람들에게 더 많은 정보 접근 기회를 제공하고 지속가능한 개발을 추진하는 것의 중요성이 강조되었다. 또한, ICT 위원회가 개최되기 직전에 있었던 전문가 그룹 회의에서도 네팔, 라오스, 말레이시아 등의 역내 개도국이 발표한 각국의 도전과제를 살펴보면 관련 인력 및 예산의 부족으로 인해 ICT를 통한 부와 지식을 창출하고 이를 사회복지와 연결시켜 유기적인 사회경제적 발전을 달성하는 데에 어려움이 있음을 알 수 있다. 특히, 네팔과 같이 산악지형이 많은 국가의 경우 한정된 자원과 인력은 지리

적 특수성으로 인한 네트워크 연결을 해결하는 데 한계를 보여 높은 컴퓨터 문맹률의 문제가 해결되지 못하고 있었다.

한편, ESCAP 회원국의 ICT 능력배양을 위한 교육 프로그램 운영, 교육 과정 현지화를 위한 자문, 역내 ICT 활용 교육 확산을 위한 연구·분석 활동을 중점으로 추진하는 기관으로써, APCICT도 이번 12월에 몽골에서 개최한 운영위원회에서 ICT 활용 교육과 관련해 많은 도전과제가 남아있음을 확인했다. 특히, 인도네시아, 방글라데시, 인도 등은 각 국가의 특성에 맞는 교육 프로그램 개발을 주문하고, 관련 자료를 각 국의 언어로 제공하여 보다 많은 사람들이 ICT 활용을 위한 교육 자료를 이해할 수 있기를 희망했다. 비록 기관의 한정된 인력과 자원으로 인해 모든 회원국의 요구를 수용할 수는 없으나 피교육자인 개도국의 필요를 확인하는 자리였다고 할 수 있다. 이와 같은 논의를 통해 보면 각 개도국의 ICT 관련 인적 자원을 개발하고 제도를 강화시킴으로써 사회경제적 발전을 위해 ICT에 얼마나 큰 비중을 두고 있는지 확인할 수 있다. 또한, 지역 내에서 정보와 지식 기반 사회에 대한 논의에서 소외되어 저발전 상태로 맨 가장자리에 놓여 있는 많은 사람들에게 보다 많은 정보 접근권을 제공하는 것이 지역 전체의 성장을 위해서도 얼마나 중요한 것인지 알 수 있다.

4. 결 어

정보사회의 사회적 유형화를 위한 학문적 노력이 있었고, 후기 산업사회, 지식 기반 사회, 정보사회 등의 개념을 통해 정보통신기술의 발전이 가져온 새로운 사회변동을 정의하려는 다양한 시도가 있었다. 하지만, 정보사회를 이전 산업 시기와 확연히 구분되는 비연속적 사회로 보고, 이전 사회에서부터 비롯된 저발전 문제 해결에 있어서 기술의 역할을 강조하는 것은 자칫 기술 중심적 시각의 한계를 벗어나지 못할 수 있다. 오히려 지속적인 사회경제적 저 발전을 해결하기 위해서는 기술을 실마리로 두되 그것이 산업 사회의 자본처럼 한 곳에만 축적되지 않도록 하는 방법을 찾아야 할 것이다. 즉, 정보사회에서 정보 소외의 문제가 새로운 사회갈등이 되지 않도록 하기 위해서는 ICT 활용 교육 확산과 같은 노력을 통해 빈곤 계층도 정보 문맹의 상태를 벗어날 수 있도록 하고 누구나 지식에 대한 접근이 자유로운 상태가 되어야 할 것이다. 비록 본고에서는 아·태 지역의 ICT 활용 교육만을 예로 들었으나, ITU나 OECD 등 많은 다른 국제기구들도 ICT 활용 교육을 통한 개도국의 사회경제적 발전을 구체적인 행동 계획에 포함시키고 있는 만큼 향후에도 실효성 있는 논의가 지속되기를 기대해 본다.

참고자료:

- [1] F. 웹스터. 조동기 역. “정보사회이론”. 1997.
- [2] Motilal Sharma. “Information and Communication Technology for Poverty Reduction”. 2005. 4. http://tojde.anadolu.edu.tr/tojde18/notes_for_editor/note2.htm.
- [3] Poverty Research Center. <http://rspas.anu.edu.au/economics/prc/>
- [4] UN ESCAP ICT 위원회 및 APCICT 운영위원회 논의 참고

미국 성인의 비디오 게임 이용 현황

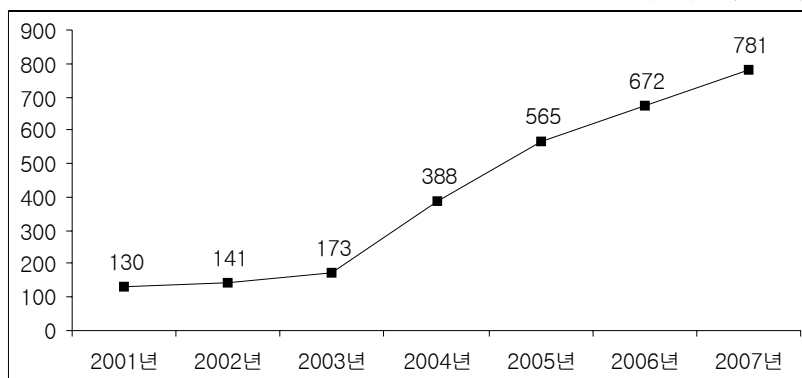
동향분석실 연구원 권성미
(T. 570-4009, smkwon@kisd.re.kr)

1. 개 요

콘텐츠산업은 제조업과 타서비스 산업 대비 고용유발 효과 및 부가가치율이 높은 고성장산업으로 주목받고 있다. 콘텐츠코리아 추진위원회가 지난 9월 발표한 ‘콘텐츠 산업 비전과 육성전략’ 보고서에서도 신성장동력으로써 콘텐츠 산업의 중요성을 강조하며 차세대 융합형 콘텐츠 및 온라인 게임 콘텐츠의 개발 필요성을 제시하고 있다(콘텐츠코리아 추진위원회, 2008). 특히, 7년 연속 지속적인 성장세를 이어오고 있는 국내 게임산업을 육성하여 세계시장 점유율을 확대해나갈 필요가 있다.

[그림 1] 국내 게임산업 수출액

(단위: 백만달러)



자료: 콘텐츠코리아 추진위원회(2008. 11)