

컨버전스 세대의 정치의식과 시민참여

2010. 10

연구기관: 경희대학교

연구책임자: 윤성이(경희대학교 교수)

참여연구원: 송경재(경희대학교 연구교수)

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『컨버전스 세대의 정치의식과 시민참여』의 최종보고서로 제출합니다.

2010. 10. 15

연구기관: 경희대학교

연구책임자: 윤성이(경희대학교 교수)

참여연구원: 송경재(경희대학교 연구교수)

목 차

요약문	7
제 1 장 서 론	17
제 1 절 연구의 목적	17
1. ICT활용 변수에 기초한 정치의식 및 시민참여 분석	17
2. ICT활용 효과에 기초한 ‘디지털 컨버전스 세대’ 개념 도입	17
3. ‘변화의 조짐’으로서의 컨버전스 세대	18
제 2 절 연구방법론	19
1. 문헌 연구	19
2. 설문 조사	20
3. 전문가 및 연구자들과의 토론	21
제 2 장 이론적 논의	22
제 1 절 웹1.0에서 디지털 컨버전스로의 진화	22
1. 인터넷의 기술 진화과정	22
2. 디지털 컨버전스의 대두	25
제 2 절 세대의 정치학	28
1. 컨버전스세대란?	28
2. 디지털사회의 세대와 정치참여 효과연구	29
제 3 장 변수설정과 표본개요	36
제 1 절 변수설정과 조작화	36
1. 독립변수 구성	36
2. 종속변수 구성	38

3. 연구 설계도	46
제 2 절 표본의 개요	46
제 4 장 컨버전스세대의 시민의식	49
제 1 절 ICT활용세대와 시민의식	50
제 2 절 ICT활용세대와 정치의식	52
1. ICT활용세대와 자기실현적 시민성	52
2. ICT활용세대와 정치효능감	57
제 3 절 ICT활용세대와 사회의식	61
제 5 장 컨버전스세대의 시민참여	65
제 1 절 ICT활용세대와 관습적 참여	66
제 2 절 ICT활용세대와 비관습적 참여	70
제 3 절 ICT활용세대의 정치참여	73
1. ICT활용세대와 참여유형별 맥락적 해석	73
2. 시민참여의 상관성	76
3. ICT활용능력에 따른 시민참여 효과	78
제 6 장 결 론	81
제 1 절 컨버전스세대의 시민의식	81
제 2 절 컨버전스세대의 시민참여	84
제 3 절 정책적 시사점	87
1. 컨버전스 세대에 대한 이해	87
2. 컨버전스 세대의 참여욕구를 충족시킬 수 있는 참여제도의 확산	88
참고문헌	90
〈부 록〉 ‘컨버전스세대의 시민의식과 정치참여’ 설문지	95

표 목 차

〈표 2-1〉 미국의 주요 웹2.0 플랫폼 유형과 업체	25
〈표 2-2〉 인터넷과 세대연구	33
〈표 3-1〉 독립변수와 지표 조작화	37
〈표 3-2〉 ICT활용세대와 한국 민주주의 수준	40
〈표 3-3〉 한국 민주주의 발전을 위해 우선적으로 보완되어야 할 요소	41
〈표 3-4〉 한국 민주주의 발전의 걸림돌	41
〈표 3-5〉 정부는 범죄 예방, 사회 안전 목적으로 개인의 통화기록이나 이메일 조사할 수 있다	42
〈표 3-6〉 정부는 정부에 반대하는 비폭력 시위에 참여하는 사람들을 조사할 수 있다	42
〈표 3-7〉 시민의식 변수의 지표 설정	42
〈표 3-8〉 정치참여 변수와 지표 조작화	45
〈표 3-9〉 표본의 개요	47
〈표 4-1〉 ICT활용세대와 시민의식의 차이	50
〈표 4-2〉 시민의식에 영향을 미치는 결정요인	51
〈표 4-3〉 ICT활용세대와 정치의식의 차이	52
〈표 4-4〉 달톤의 민주적 시티즌십 분류	53
〈표 4-5〉 시민성 측정 문항	54
〈표 4-6〉 ICT활용세대와 자기실현적 시민성의 차이	56
〈표 4-7〉 지역사회, 공동체 시민단체 조직에 적극적으로 참여하기	57
〈표 4-8〉 ICT활용세대와 정치효능감의 차이	58
〈표 4-9〉 ICT활용세대와 일반효능감의 차이	58

〈표 4-10〉 ICT활용세대와 참여효능감의 차이	59
〈표 4-11〉 시민단체주도의 대중 시위에 참여하기	61
〈표 4-12〉 ICT활용세대와 사회의식의 차이	62
〈표 4-13〉 공동체 이익과 개인의 이익의 충돌	63
〈표 4-14〉 ICT활용세대와 시민의식 하위지표 비교	64
〈표 5-1〉 참여방식 및 공간에 따른 구분	65
〈표 5-2〉 ICT활용세대와 오프라인 관습참여행태 차이	67
〈표 5-3〉 ICT활용세대와 온라인 관습참여행태 차이	67
〈표 5-4〉 ICT활용세대와 관습참여행태 차이	68
〈표 5-5〉 ICT활용세대와 연령별 관습참여행태 차이	68
〈표 5-6〉 ICT활용세대와 오프라인 비관습참여행태 차이	70
〈표 5-7〉 ICT활용세대와 온라인 비관습참여행태 차이	71
〈표 5-8〉 ICT활용세대와 비관습참여행태 차이	71
〈표 5-9〉 ICT활용세대와 연령별 비관습참여행태 차이	72
〈표 5-10〉 ICT활용세대와 온라인 참여행태 차이	75
〈표 5-11〉 웹1.0세대의 시민참여 상관성	76
〈표 5-12〉 컨버전스세대의 시민참여 상관성	77
〈표 5-13〉 ICT참여효과 종합비교	78
〈표 5-14〉 ICT참여효과 하위변인 비교	79

그 립 목 차

[그림 3-1] 연구 설계도	46
[그림 4-1] 시민의식 차원(dimension)	50
[그림 4-2] ICT활용세대와 시민성	55
[그림 4-3] ICT활용세대와 오프라인 참여효능감	60
[그림 4-4] ICT활용세대와 사회의식	62
[그림 5-1] 정치참여의 차원	66
[그림 5-2] ICT활용세대와 관습 참여행태 단순비교	69
[그림 5-3] ICT활용세대와 비관습참여행태 단순비교	73
[그림 5-4] ICT활용세대와 참여유형별 평균비교	74
[그림 6-1] ICT활용세대와 시민성	82
[그림 6-2] ICT활용세대와 오프라인 정치효능감	82
[그림 6-3] ICT활용세대와 공동체의식	83
[그림 6-4] 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식과 정치참여 비교	86

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

본 연구는 정치의식 및 시민참여를 분석하는 데 있어서 ‘ICT활용 패턴’을 설명변수로 설정한다. 이는 최근 나타나고 있는 새로운 정치 현상의 원인을 분석하는 데 풍부한 시각을 제공할 수 있다. 기존의 정치의식과 시민참여이론은 투표 참여에는 인식하지만, 유명 정치인의 트위터를 팔로잉(following)하는 젊은 세대의 의식과 참여 행위를 충분히 설명하지 못하고 있다는 비판에 직면해 있다.

이에 본 연구에서는 ICT활용 패턴에 따른 시민의 정치의식 및 정치참여를 분석하고자 한다. 이는 기존 ‘연령 효과’(age effect)에 기반한 기존의 정치참여 연구와 뚜렷한 차별성을 지닌다. 본 연구에서는 디지털 컨버전스 세대의 특징을 분석하는 데 있어서 ‘ICT활용 효과’에 주목한다. ‘ICT활용 효과’는 특정한 기술 활용에 따른 세대 구분을 의미한다. 오히려 이는 넓은 범위에서 ‘세대 효과’(generation effect)에 속한다고 할 수 있다. 기술의 변화가 곧 독특한 정치, 사회, 경제적 변화이며, 이것이 특정 연령 집단의 의식 및 행위 체계에 영향을 미치기 때문이다.

아직까지 컨버전스 세대는 ‘변화의 조짐’의 한 가운데 위치해 있다. 이것이 연구자로 하여금 긴장을 늦출 수 없게끔 하는 요인을 제공하기도 하지만, 이러한 변화의 조짐을 면밀히 관찰하고, 분석하고자 하는 노력을 게을리 하지 않는다면, 향후 컨버전스 세대의 확산으로 인한 한국 정치 지형을 예측할 수 있는 능력을 키울 수 있을 것이다.

□ 연구 주요 내용

○ 제1장 서론

본 연구는 정보사회의 고도화에 따라 등장한 디지털 컨버전스세대의 특성을 추출하고 이들의 정치의식과 참여행태 등을 심층적으로 분석하기 위한 목적에서 시도되었다. 제1장에서는 연구목적과 배경을 제시하고 연구방법론을 설명하였다. 무엇보다 ICT 활용세대에 따른 구분과 연구의 필요성을 분명히하고 이를 위한 세부적인 연구방법론을 제시한다.

연구의 방법론은 디지털 컨버전스세대의 개념화와 시민의식, 정치행태를 면밀히 고찰하기 위한 방법론을 적용할 것이다. 연구에서는 설문조사를 주요 방법론으로 설정하고 문헌연구, 전문가 자문 등 보완적인 연구방법론을 적용하여 디지털 컨버전스세대의 정치의식과 참여행태를 총체적으로 조망하고자 한다.

○ 제2장 이론적 논의

— 제1절 웹1.0에서 디지털 컨버전스로의 진화

1969년 아르파넷(ARPANET)의 등장 이후 군사적인 목적으로 사용되던 인터넷은 1990년대 중반 상업화 하여 짧은 기간 전 세계적인 네트워크로 성장했다. 인터넷 발전은 기술변화에 따른 세 번의 전환기가 존재했다. 그것은 1980년대 개인용 컴퓨터(PC)의 등장과 1990년대 통신네트워크와 결합, ICT산업 호황이 그것이다. 하지만 인터넷 도입 이후 승승장구하던 서비스들은 새로운 환경에 직면하게 된다. 그 중심에는 웹1.0 비즈니스 모델과는 다른 형태의 참여·개방·공유를 기치로 하는 웹2.0(web 2.0)이 있다.

정보사회 진화론을 주장하는 학자들은 인터넷 사용을 시민참여와 쌍방향적인 의사소통을 할 수 있는 기제로 인식한다. 이런 특징으로 인터넷 사용으로 인한 웹2.0 진화를 한마디로 요약한다면 “참여적 웹(participative web)”이라고 할 수 있다. 참여

적 웹인 웹2.0은 시민들에 의한 진화하는 능력, 협력 그리고 콘텐츠를 유통하고 소비하는 권능(empowerment)이 강화되었음을 의미한다.

웹2.0은 다시 최근 들어 2차 전환기를 맞이하고 있다. 이러한 변화에 착안한 또 다른 변화가 있는데 그것이 연계 네트워크를 보다 쉽게 편리하게 해줄 수 있는 서비스들의 등장이다. 첫째, 스마트 폰과 넷북으로 대변되는 무선이동 네트워크 기기가 폭발적으로 증가하고 있다. 둘째, 무선이동 네트워크에서 주로 활용되고 있는 서비스는 SNS를 기반으로 하는 소셜 미디어(social media)가 주류를 이루고 있다. 또 주목할 것은 마이크로블로그의 약진이다. 마이크로블로그는 140자 내외의 글이나 정보를 네트워크로 연결된 이들에게 실시간 전달하는 서비스이다. 마이크로블로그가 주목받는 이유는 네트워크의 연계성과 무선으로 접근이 가능하기 때문이다.

이와 같은 무선이동 네트워크 사용과 소셜 미디어의 결합은 기존 웹1.0과 2.0에서 경험하지 못한 새로운 정보통신 환경을 구축하고 있다. 가장 큰 변화는 ‘공간인식’의 변화이다. 그동안 인터넷의 등장으로 공간인식은 가상공간(cyberspace)과 현실공간(real space)으로 구분하여 이해되었다. 하지만 무선이동 네트워크 사용과 소셜 미디어의 등장은 여기에 새로운 2가지의 융합협상을 가속화시킨다. 첫째, 이동성의 한계를 없앴고, 둘째, 통신이 전파를 활용할 수 있는 모든 디바이스와 연계가 가능하게 된 것이다. 요컨대, 현재 인터넷은 유선네트워크가 아닌 이동통신의 사회적 네트워크 연결이 본격화되고 있으며 이것은 새로운 변화의 변곡점이라고 할 수 있다.

— 제2절 세대의 정치학

본격적인 연구에 들어가기에 앞서 디지털 컨버전스세대에 관한 개념의 조작적 정의가 필요하다. 이유는 본 연구에서 사용하는 세대 개념은 연령효과를 기준으로 하지 않기 때문이다. 기존 세대 연구는 주로 연령대에 따른 생애주기 효과(life cycle effect)와 정치적 세대를 구분하는 코호트(political cohort effect)로 논의된다. 전자는 생물학적 연령에 따른 사회의식의 변화에 초점을 두는 반면, 후자는 정치적 의식의 지속성에 관심을 두고 사회적 힘의 상호작용 속에서 사회역사적 세대라고 할 수 있다. 그러나 본 연구에서 구분하는 컨버전스 세대구분은 기존의 세대이론과는 차별

성이 있다. 이유는 본 연구가 기술발전이 독립변수인 까닭이다. 요컨대, 디지털시대의 컨버전스세대는 단순한 연령이나 코호트적인 특성을 가진 집단으로 구분하기에는 무리가 있다. 그런 맥락에서 우리 연구에서 사용하는 디지털 컨버전스세대는 기술적 수용성을 기반으로 세대를 구분할 것이다. 컨버전스세대는 “생물학적 세대가 아닌 디지털 환경에서 소통양식의 변화에 친숙하여 사회의 정치·경제·문화적 가치를 변화시키고 주도하는 집단”이라고 할 수 있다.

이와 같이 개념정의한 디지털 컨버전스세대의 특성과 정치연구는 아직 많지 않다. 얼마 되지 않은 연구의 대부분은 주로 구조기능주의적인 효과 분석이 주류를 이루고 있다. 그렇지만 기존 연구를 종합하면 다음 <표 1>과 같이 요약할 수 있다.

<표 1> 인터넷과 세대연구

연구자	연도	주요 내용
이현우	2005	- 인터넷 세대를 2030세대로 규정 - 다원화된 가치를 가진 세대 - 숙의적 공론방식의 참여가 이루어지긴 하지만 플래시나 동영상의 확산되면서 문화적·감성적 관여도 증가하고 있음을 경고
리빙스톤/ 콜드/마켄	2007	- 영국의 20대 정치참여 현상을 분석 - 낮은 수준이지만 인터넷이 젊은 세대의 참여에 도움이 되고 있으며 다양한 기회를 제공할 수 있을 것으로 해석
로더	2007	- 인터넷 세대를 정치 환경에서의 자기정체성의 재구조화에 따른 새로운 패턴의 정치를 하고 있는 것으로 해석 - 인터넷 세대의 정치참여 관심사가 정당과 선거, 민주주의 등 거대 담론이 아니라 인지된 정치영역(성, 정체성, 환경, 소비자운동, 젠더, 글로벌 정의)으로 대체된 것으로 평가
윤성이/ 장우영	2008	- 한국의 청소년들의 정치참여 현상 분석 - 정치참여의 시각의 변화와 온라인과 오프라인이 연계된 새로운 참여방식에 주목 - 세대적 가치집단으로서의 의미 해석
몽고메리	2007	- 기술에 익숙한 새로운 정치, 경제, 문화적 가치를 가진 디지털 세대 (generation digital)의 등장 주장 - peer-to-peer politics : 시민들 간의 연계로서 젊은 층의 투표참여에 도움이 되고 동원을 위한 정치-기술적 하이브리드형 조직(political-technical hybrid organizations)의 형성

연구자	연도	주요 내용
탭스콧	2008	- 세대진화적인 관점에서 디지털 사회의 넷세대(Net generation) 주장 - 정치적으로 넷세대는 자기조직화에 대한 부담이 적고 SNS를 통한 참여 경험이 다양하기 때문에 기존 세대에 비해 참여지향적인 세대가 될 것으로 예상 - 민주주의 차원에서 일부 SNS의 프라이버시문제는 있지만 권력의 감시자 역할을 할 것이란 낙관적인 관점을 제시
랭카스터/스틸먼	2010	- 사회현상으로서 M팩터(M-factor) 개념 - 밀레니얼 제너레이션(millennial generation) 규정

하지만 기존 연구를 고찰한 결과 두 가지 측면에서의 문제점이 발견된다. 첫째, 디지털시대의 세대정치를 시도했지만 여전히 가장 기본이랄 수 있는 세대규정은 역시 단순한 생애주기와 코호트이론을 적용하는 문제점이 발견된다. 둘째, 최근 탭스콧과 몽고메리의 연구를 제외하고 다수의 연구가 진화된 디지털컨버전스 환경이 아니라 초기 인터넷 도입에 관한 논의에 그치고 있다. 이러한 문제점을 인식하고 연구에서는 새로운 방식의 ICT활용능력에 따른 시민의식과 정치참여에 관한 분석을 시도할 것이다.

○ 제3 장 변수설정과 표본개요

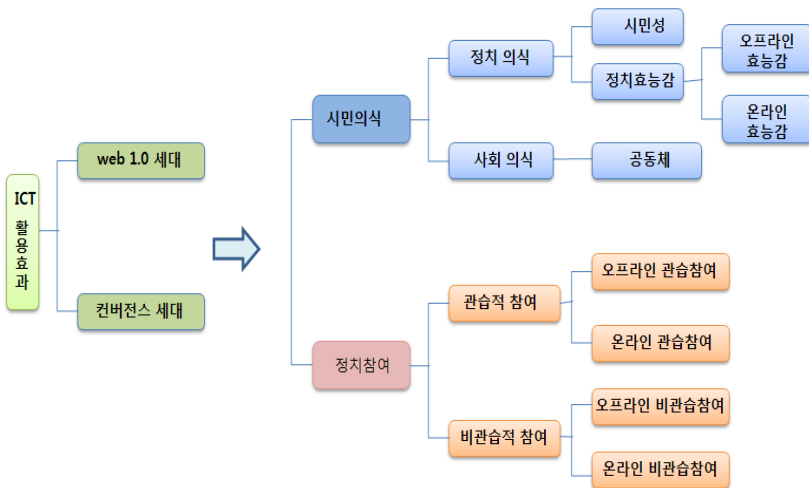
— 제1 절 변수설정과 조작화

연구에서는 컨버전스세대를 애초 설계하기는 인터넷 서비스(service)와 디바이스(device) 이용에 따라 기존 웹 세대와 컨버전스세대를 구분하고자 했다. 1단계로 최근 1개월 동안 자주 사용한 디바이스와 서비스를 기준으로 분류했다. 그리고 웹세대는 다시 ICT활용능력이 가장 낮은 웹1.0세대와 참여·개방·공유의 진보된 ICT활용능력을 가지고 있는 웹2.0세대로 범주화했다. 하지만 설문조사 결과 웹2.0은 가변적인 집단으로 집단정체성을 파악하는데 한계가 있었다. 연구의 목적이 컨버전스세대의 시민의식과 정치 참여적 특성을 파악하기 위한 것이므로 이중적인 속성을 가지고 있는 웹2.0세대 708명을 제외하고 웹1.0세대 149명, 컨버전스세대 193명을

대상으로 2차 표본을 추출했다.

다음으로 두 집단의 종속변수가 필요하다. 첫 번째는 정치의식 조사이고, 두 번째는 행태로서의 정치참여 조사이다. 정치의식과 행태를 구분하여 살펴보는 것은 시민의식과 행태의 차별성과 동조성 등을 파악하여 컨버전스세대의 가치차원에서의 인식과 행태로서의 참여양상을 다층적으로 구분 분석하고자 함이다. 이를 체계적으로 종합한 것이 아래 [그림 1]이다.

[그림 1] 연구 설계도



－ 제2 절 표본의 개요

사전적인 변수설정과 조작적 정의를 통해 유효한 표본 집단을 재구성해 웹1.0세대와 컨버전스세대의 본격적 연구에 앞서 간략하게 추출된 표본의 사회경제적 특성을 제시하였다. 인구사회학적 구성비는 컨버전스세대가 웹1.0세대와는 다른 세대임을 알려준다. 생애주기와 코호트적인 세대구분과는 달리 디지털기술의 제한적 수용에 따라 성, 연령, 학력, 소득의 편차가 발생한 것이다. 이들이 우리가 주요 분석대상으로 설정한 컨버전스세대이다.

○ 제4 장 컨버전스세대의 시민의식

이 장에서는 ICT활용 효과에 따른 시민의식의 차이를 분석한다. 시민의식은 크게 정치의식과 사회의식으로 구분한다. 변수의 조작화를 통해 정치의식의 하위 차원은 시민성과 정치효능감이, 사회의식의 하위 지표는 공동체의식이 채택되었다. 정치효능감은 정치에 대한 일반효능감과 참여효능감으로, 참여효능감은 온라인과 오프라인에 대한 참여효능감으로 구분한다. 이러한 차원을 기준으로 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식의 특징을 살펴보고, 시민의식에 영향을 미치는 결정요인을 모색하고자 한다. 따라서 두 집단 간 평균 차이를 검증하는 독립표본 t-test와, 시민의식에 대한 ICT활용변수의 설명력을 분석하는 다중회귀분석을 실시한다.

연구결과, 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식은 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=-7.369$, $df=340$, $p<0.05$). 더욱이, 성별, 연령, 학력, 소득과 같은 사회경제적 변수와 비교했을 때, ICT활용 패턴에 따른 ICT활용변수가 시민의식에 미치는 독립적인 영향력 또한 큰 것으로 검증되었다. 이는 기술 활용 패턴과 시민의식 간에는 밀접한 관계가 있다는 것을 보여준다. 즉, 뉴스댓글, 포털게시판, 토론방과 같은 서비스를 자주 이용하는 웹1.0세대와 트위터, 마이스페이스 등과 같은 소셜 네트워크 서비스를 자주 이용하는 컨버전스세대 사이의 의식은 다르게 나타났다.

컨버전스세대의 시민의식은 전체적인 측면에서 ‘변화의 조짐’으로써의 특징을 보인다. 시민의식의 하위차원인 ‘시민성’, ‘정치효능감’, ‘공동체의식’에서 웹1.0세대와 컨버전스세대 사이의 의식 차이는 검증되었다. 그러나, ‘시민성’의 경우, 웹1.0세대와 컨버전스세대 모두 가장 친화적인 시민성으로 ‘자기실현적 시민성’보다 ‘의무적 시민성’을 꼽았다(웹1.0세대=81.9%, 컨버전스세대=91.2%). ‘정치효능감’에서도 특히, ‘오프라인 참여효능감’의 경우, 웹1.0세대와 컨버전스세대 모두 참여효능감이 가장 높은 것으로 ‘투표 참여’를 꼽았다(웹1.0세대=47%, 컨버전스세대=59.1%). ‘공동체의식’을 측정하는 지표에서도 역시 마찬가지다. 두 그룹 모두 ‘공동체의 이익이 중요하다’에 가장 많은 응답을 하였다(웹1.0세대 53.7%, 컨버전스세대 41.5%).

○ 제5 장 컨버전스세대의 시민참여

ICT활용능력에 따른 시민참여 행태는 어떤 차이가 있는가? 만약 차이가 있다면 정치참여에 긍정효과, 아니면 부정효과가 나타나는가? 그리고 마지막으로 ICT활용능력이 참여의 각 층위에서 어떤 설명력을 가지는가? 우리가 컨버전스세대의 시민참여를 분석하기 위한 주요 연구문제이다. 연구문제를 검증하기 위해 참여방식에 따라 관습참여와 비관습참여, 참여공간에 따라 온라인참여와 오프라인참여로 구분했다.

연구결과 첫째, ICT활용세대에 따른 관습참여와 비관습참여는 모두 통계적으로 유의미한 차이가 존재했고, 각 참여유형별로 컨버전스세대 참여가 더 적극적인 것으로 산출되었다.

둘째, ICT활용에 따라 온라인 기반 시민참여 활동이 오프라인보다 상당히 적극적으로 확대될 가능성이 있다는 점이다. 오프라인참여에 비해 온라인참여는 상관성 측면에서 다른 변인들과 서로 교호작용을 하고 있다. 이는 웹을 기반으로 하는 ICT활용 세대는 사용정도를 막론하고 높은 참여성향을 보임을 추론할 수 있다. 그리고 컨버전스세대가 웹1.0세대에 비해 더욱 적극적이라는 점이다.

셋째, 그러나 맥락적인 해석에서는 통계적인 해석과 다른 의미가 지적되어야 할 것이다. 실제 시민참여의 방식과 공간으로 조작화한 변인이 통계적으로 유의했지만 선거참여라는 오프라인 관습참여를 제외하고 나머지 변인들의 평균값은 상당히 낮은 수준이다. 맥락적으로 해석한다면, 한국의 인터넷 사용자들의 정치참여는 컨버전스세대가 웹1.0세대에 비해서 상대적으로 높지만, 이 수준 역시 참여에 부정적인 응답의 영역 내에서의 격차에 불과한 것이다.

○ 제6 장 결 론

이상의 컨버전스세대의 정치의식과 시민참여의 다양한 유형을 살펴 보았다. 분석을 통해 결론에서는 컨버전스세대의 정치의식의 다층성과 시민참여의 층위를 살펴

볼 수 있었다. 연구에서도 확인되지만 일반적인 코호트적인 세대나 생애주기세대와 달리 컨버전스세대는 참여의 효과적인 도구를 가지고 있어 시민의식수준에 비해 적극적인 참여를 하는 것으로 나타났다. 컨버전스세대는 웹1.0세대에 비해 효과적인 참여수단을 가지고 있어 정치적 효능감을 느껴 적극적인 정치참여, 행동지향성을 보이고 있는 것으로 나타났다. 이는 컨버전스세대가 보다 많은 정치정보를 습득할 수 있는 경로를 가지고 있으며 타인과의 소통, 참여의 효능감 강화 등으로 인해 시민의식의 수준보다 더 많은 참여적 경향을 나타내고 있음을 알려준다.

그리고 또 다른 발견점은 최근 한국사회에서 새로운 정치참여 양상을 보였던 컨버전스세대 역시 여전히 기존의 정치질서에 대한 시민의 의무와 책임을 중요시하며, 공동체 그리고, 투표와 같은 관습적 참여에 대한 높은 의식을 지니고 있다는 것이다. 그럼에도 불구하고, 웹1.0세대와 비교할 때, 컨버전스세대는 자기실현적 시민성에 대한 선호가 더 강하며, 공동체의 이익보다도 개인의 이익을 더 중요시하는 특징을 보인다.

이로 미루어 보면, 컨버전스세대가 반드시 참여적이라는 결론은 조금 더 보완적인 연구가 필요할 것이다. 그 이유는 온라인-오프라인, 관습과 비관습참여를 막론하는 참여행태간의 강한 인과성은 선후관계에서는 아직 증명되지 않은 점이 있기 때문이다. 예컨대, 다양한 ICT관련 서비스 활용이 보다 많은 정치·사회습득의 경로를 확대하고, 집단행동을 쉽게 할 수 있고 자발적인 시민참여를 확대한 것인지, 아니면 컨버전스세대가 이미 그 이전의 오프라인에서도 적극적인 참여지향적인 시민들이 새로운 디바이스와 서비스로 무장한 정치집단으로 결집한 것인지는 추가분석할 필요성이 있다.

제 1 장 서론

제 1 절 연구의 목적

1. ICT활용 변수에 기초한 정치의식 및 시민참여 분석

본 연구는 정치의식 및 시민참여를 분석하는 데 있어서 ‘ICT활용 패턴’을 설명변수로 설정한다. 이는 최근 나타나고 있는 새로운 정치 현상의 원인을 분석하는 데 풍부한 시각을 제공할 수 있다. 기존의 정치참여이론은 투표 참여에는 인색하지만, 유명 정치인의 트위터를 팔로잉(following)하는 젊은 세대의 참여 행위를 충분히 설명하지 못한다. 화장, 성형, 요리 등과 같이 비정치적인 주제에 대한 정보를 주고받는 온라인 커뮤니티의 여성들이 정치사회 이슈로 댓글 놀이를 하는 것을 정치적인 행위로 해석하지 못한다. 이번 6.2 지방선거에서 돌풍을 일으켰던 트위터 인증샷을 정치참여의 새로운 현상으로 지목하지 못한다.

디지털 컨버전스 환경은 정치, 사회, 경제, 문화적인 측면에서 패러다임의 전환을 야기한다. 특히 웹 1.0 환경과 같이 단순히 기술을 매개로 하는 사회변화에 머물지 않고, 기술과 사회가 조응하면서 재형성되는 융합 환경을 창출한다. 따라서 정치 영역에서도 이러한 변화 환경의 영향력을 고려할 수 있는 새로운 변수 도입이 필요하다.

2. ICT활용 효과에 기초한 ‘디지털 컨버전스 세대’ 개념 도입

ICT활용 패턴에 따른 시민의 정치의식 및 정치참여를 분석하는 것은 ‘연령 효과’(age effect)에 기반한 기존의 정치참여 연구와 뚜렷한 차별성을 지닌다. 본 연구에서는 디지털 컨버전스 세대의 특징을 분석하는 데 있어서 ‘ICT활용 효과’에 주목한다. ‘ICT활용 효과’는 특정한 기술 활용에 따른 세대 구분을 의미한다. 오히려 이는 넓은 범위에서 ‘세대 효과’(generation effect)에 속한다고 할 수 있다. 기술의 변화

가 곧 독특한 정치, 사회, 경제적 변화이며, 이것이 특정 연령 집단의 의식 및 행위 체계에 영향을 미치기 때문이다.

기존의 ‘연령 효과’는 디지털 컨버전스 환경에서 새롭게 부상한 ‘컨버전스 세대’의 특징을 충분히 설명하지 못한다. 단적인 예를 살펴보면, 현재 스마트 폰 사용자는 20대보다 30~40대가 훨씬 많은 비중을 차지한다. 따라서 30~40대도 컨버전스 세대가 될 수 있다. 또한 동일한 연령대에 속해 있더라도 ICT활용에 있어서 개인차가 나타날 수 있다. 이는 기술의 사회적 적용 원리와 활용에 따른 차이에 기인하는 데, 웹 1.0 기술 사용자와 컨버전스 기술 사용자는 정치참여 방식에 있어서 각기 다른 양상을 보일 것이다. 결국 ‘컨버전스 세대’ 개념은 우리 사회 안에 여러 세대 간의 서로 다른 태도와 행태는 물론이고, 동일 세대 내에도 서로 다른 태도와 행태가 공존할 가능성을 내포한다.

3. ‘변화의 조짐’으로서의 컨버전스 세대

그럼에도 불구하고, 본 연구의 한계는 분명하다. 넓은 의미에서 컨버전스 세대는 세대 효과를 바탕으로 도출된 개념이지만, 세대 효과에서 가장 중요한 특징이 특정한 정치사회적 변화가 사람의 정치적 태도나 선택에 오랫동안 영향을 미친다는 점에서 컨버전스 세대는 아직 시기상조다. 특히, 정치적 가치가 형성되는 ‘형성기’에 디지털 컨버전스 환경에 노출되는 10대 후반과 20대 초반보다도 컨버전스 세대의 특성을 보이는 40대의 정치의식을 ICT환경에 영향을 받은 가치로 선불리 단정지을 수 없다. 현재 40대의 정치의식이 형성되는 시기는 민주화 시기였기 때문이다. 오히려 이들의 컨버전스 기술 활용은 정치의식의 형성보다는 정치참여의 한 형태로 활용 가능성이 더 크다. 따라서 컨버전스 세대 안에서도 그룹을 세분화하는 노력 역시 필요하다.

더욱이 본 연구에서 경험적 분석을 통해, 컨버전스 세대의 정치의식 및 행태가 여타 웹 세대와 뚜렷한 차이가 나타난다는 것을 증명 하여도, 컨버전스 세대의 출현이 최근의 현상이라는 것을 감안하면, 통계적 유의성을 찾기가 쉽지 않을 것이다.

아직까지 컨버전스 세대는 ‘변화의 조짐’의 한 가운데 위치해 있다. 이것이 연구자로 하여금 긴장을 늦출 수 없게끔 하는 요인을 제공하기도 하지만, 이러한 변화의 조짐을 면밀히 관찰하고, 분석하고자 하는 노력을 게을리 하지 않는다면, 향후 컨버전스 세대의 확산으로 인한 한국 정치 지형을 예측할 수 있는 능력을 키울 수 있을 것이다.

제2절 연구방법론

본 연구는 정보사회의 고도화에 따라 등장한 디지털 컨버전스세대의 특성을 추출하고 이들의 정치의식과 참여행태 등을 심층적으로 분석하기 위한 목적에서 시도되었다. 따라서 연구의 방법론은 디지털 컨버전스세대의 개념화와 시민의식, 정치행태를 면밀히 고찰하기 위한 방법론을 적용할 것이다.

연구에서는 설문조사를 주요 방법론으로 설정하고 문헌연구, 전문가 자문 등 보완적인 연구방법론을 적용하여 디지털 컨버전스세대의 정치의식과 참여행태를 총체적으로 조망하고자 한다.

1. 문헌 연구

먼저, 컨버전스세대에 대한 개념화, 컨버전스세대와 정치행태의 관계, 컨버전스세대의 디지털 활용도, 컨버전스세대의 정치의식을 다루고 있는 기존 학술 저널, 정책 보고서, 논문, 단행본, 신문, 잡지 등 국내외 문헌과 자료들을 수집 분석한다. 연구의 핵심이랄 수 있는 디지털 컨버전스세대에 관한 측정과 조작적 개념화는 선행연구에서 분석한 세대이론을 종합하여 개념을 도출하였다. 또, 정치의식과 시민참여에 관한 문헌과 최근 연구동향을 스크린하여 디지털 환경에서의 정치참여 행태와 시민의식에 관한 문헌연구를 시도하였다. 이러한 선행연구를 종합하여 기술과 정치문화, 시민의 세대 구분 등에 주안점을 두고 ICTs와 세대, 시민의식, 정치참여 간의 연관

성을 체계화하고자 하였다.

2. 설문 조사

연구목적인 컨버전스세대의 등장과 이들의 근저에 변화된 시민의식을 측정하기 위해 ICT활용능력, 정치의식, 정치참여, 제도에 대한 만족도 등을 세부 문항으로 설계하였다.

설문문항은 선행연구를 바탕으로 변수를 설정하고 조작적으로 정의했다. 그리고 구체적인 문항설계는 2005년 세계가치조사(World Values Survey), IDEA의 민주주의 의식조사, 동아시아 바로미터(East Asian Barometer), 2006년 CIRCLE(The Center for Information Research on Civic Learning & Engagement)의 시민정치조사, 조지타운대학교 CDATS(Center for Democracy and the Third Sector)의 시민성, 참여, 민주주의 조사 프로젝트, 퓨 리서치 센터(The Pew Research Center)의 설문조사 문항을 참조하여 작성했다.

실증연구를 위한 설문조사는 2단계로 구성된다. 첫 번째 단계는 사전설문조사(pre-survey)로서 경희대학교와 경희사이버대학교 대학생, 대학원생, 교직원들을 대상으로 이메일 설문조사를 실시했다. 설문조사는 경희대학교가 자체 운영중인 프로그램 시스템을 활용했다. 사전설문조사는 설문문항의 타당성과 적합성을 사전에 검증하기 위한 절차로서 인구통계학적인 변인은 고려하지 않았다. 조사는 2010년 6월 17일부터 21일까지 6일간 실시되었으며, 640명의 표본을 추출하였다. 1차 설문조사를 통해 도출된 결과를 전문가들의 자문을 얻어 문항 구조와 변인설정을 재검토하였다. 이를 바탕으로 최종적으로 설문문항과 종속변수, 독립변수의 조작화를 완성했다.

두 번째, 본(本) 설문조사 단계는 전국 네티즌 중, 연령과 성별을 기준으로 할당 표집하여 1,050명의 표본을 추출하여 이메일 조사를 실시했다. 조사는 이메일 서베이 전문기관인 엠브레인의 패널 데이터를 활용하여 8월 23일부터 27일까지 실시했다. 수집된 표본은 사회과학 통계프로그램인 SPSS ver. 12.0을 이용하여 분석했다.

3. 전문가 및 연구자들과의 토론

양적인 설문조사 데이터를 바탕으로 과학적 해석과 정책적 함의 추출을 위하여 관련분야 연구자들과의 토론을 보완하여 자료조사 결과를 집단적으로 검토하였다. 그리고 분석과 전문가자문을 보완적으로 활용하여 해석에 있어서의 오류를 최소화하였고 디지털 컨버전스세대에 관한 개념적 정의와 시민의식, 디지털화된 정치참여 행태를 살펴봄으로써, 어떻게 제도적으로 완성할지에 대한 정책적 함의를 추출하고자 했다.

제 2 장 이론적 논의

제 1 절 웹1.0에서 디지털 컨버전스로의 진화

1. 인터넷의 기술 진화과정

1969년 아르파넷(ARPANET)의 등장 이후 군사적인 목적으로 사용되던 인터넷은 1990년대 중반 상업화 하여 짧은 기간 전 세계적인 네트워크로 성장했다. 인터넷은 카스텔(Castells 2001)이 간파한 것과 같이, 초기 네트워크 건설자들이 고민했던 단순한 군사적이고 기술적인 산물이 아니라 인간사회와 조응하면서 새로운 변화를 추동하고 있다. 이제 인터넷은 단순한 기술적 잠재력을 넘어서 기술을 매개로하는 정치·사회·경제·문화를 변화시키고 있다고 해도 과언이 아니다(Chadwick 2006).

인터넷 발전은 기술변화에 따른 세 번의 전환기가 존재했다. 그것은 1980년대 개인용 컴퓨터(PC)의 등장과 1990년대 통신네트워크와 결합, ICT산업 호황들이 그것이다. 첫 번째 전환점은 기존 학자나 대학원생, 연구원 등 전문가 집단이 사용하던 PC가 보급되면서 대중화되었음을 의미한다(Rheingold 2002). PC의 대중적 보급은 이후 20년 동안 급격히 증가하며 전 세계적으로 필수적인 정보통신기기가 되었을 정도로 성장했다. PC의 광범위한 보급은 보다 손쉬운 소프트웨어와 이에 익숙한 사용자들의 양적증가를 유발했고 중앙처리장치(central processing unit; CPU)와 메모리 반도체 등의 발전으로 성능은 더욱 고도화되었다. 특히 컴퓨터 칩 성능이 강력해질수록 저렴해진다는 무어의 법칙(Moore's Law)대로 업그레이드 주기도 점점 단축되고 있다.

두 번째 전환점은 PC가 통신네트워크와 연결된 것이다. 이는 PC가 고립적으로 존재하는 것이 아니라 통신과 연계되면서 말 그대로 네트워크 중의 네트워크(A network of networks)로 진화했음을 의미한다. 네트워크의 규모가 커짐에 따라 네트워크의

가치는 기하급수적으로 증가한다는 메트칼프의 법칙(Metcalfe's Law)이 그 위력을 발휘하게 되는 것도 바로 PC와 네트워크간 연결의 산물이다. 이처럼 대중화 된 PC가 통신네트워크로 연결되면서 인터넷은 본격적으로 정보의 나침반이 된 것이다.

세 번째 전환점은 소프트웨어 산업의 성장이 큰 공헌을 하였다. 주요 ICT 관련 벤처기업들이 등장하였고, 이들은 소프트웨어 경쟁력을 바탕으로 서비스 모델을 개시했고 초기 검색 서비스에서 이메일서비스, 뉴스서비스, e-마켓 서비스 등으로 영역을 확장했다. 야후(Yahoo), 알타비스타(AltaVista), 라이코스(Lycos)와 같은 검색 전문기업이 등장했고 이메일, 토론방, 뉴스, 전자상거래, 금융, 부동산, 엔터테인먼트, 오락, 여행정보 등 웹을 기반으로 서비스가 보편화되었다. 한국도 1994년 인터넷이 한국통신(현 KT의 전신) 코넷으로 서비스되면서 급속히 기업 홈페이지가 증가했고, e-마켓이라 불리는 새로운 비즈니스 영역도 창출되었다. 이와 같은 인터넷 초기 서비스는 주로 웹1.0(web 1.0)으로 불린다.

하지만 인터넷 도입 이후 승승장구하던 서비스들은 새로운 환경에 직면하게 된다. 그 중심에는 웹1.0 비즈니스 모델과는 다른 형태의 참여·개방·공유를 기치로 하는 웹2.0(web 2.0)이 있다. 웹2.0은 원래 학술적인 용어라기보다는 비즈니스 모델로 간주되었지만 전통적인 웹 서비스 방식과 다른 새로운 형태의 전환으로 관심이 폭발적으로 증가했다. 웹2.0이란 용어가 사용된 것은 2004년 O'Reilly와 MediaLive 간의 아이디어 회의에서 였다. 그 개념은 “이용자가 적극적으로 참여하여 정보·지식을 만들고 공유하는 열린 인터넷 서비스”를 지칭한다(삼성경제연구소 2007, 1).

웹1.0시대에는 사업자가 정보의 생산과 관리 배급을 주도했지만 웹2.0에서는 주체가 이용자로 전환된다. 그런 맥락에서 웹1.0은 인터넷 서비스 사업자가 제공한 웹 플랫폼을 이용자는 단순히 사용했지만 웹2.0은 이용자 참여와 열린 플랫폼(open platform)을 강조한다. 웹2.0이 기존의 웹1.0과 충돌하는 것이 아니며, 웹의 규칙성과 진화의 산물이며 특성화에 천착한 개념이라고 할 수 있다(O'Reilly 2005; 송경재·민희 2008). 따라서 웹2.0은 웹의 연속성과 진화로 해석해야 할 것이다. 연속성은 웹의 발전과정에서 웹2.0 특성에 천착한 개념이고 진화는 웹1.0과 다른 참여와 개방, 공유

의 모델이란 점에서 차이가 있다(권기덕 2007; 반현 · 김수정 2007, 125). 따라서 웹 1.0은 사업자 내지는 정해진 토론방, 포털 등 한정된 공간에서만 시민들의 참여가 가능하지만, 웹 2.0은 시민들이 자발적으로 직접 정보를 생산하고 공유, 커뮤니케이션을 수행하는 것을 의미한다. 요컨대, 웹 1.0이 인터넷 서비스사업자가 주도하는 엘리트 네트워크의 참여가 중심이라면, 웹 2.0은 열린 시민네트워크에서의 참여가 중심 개념이다(송경재 2009, 64에서 재인용).

정보사회 진화론을 주장하는 학자들은 인터넷 사용을 시민참여와 상호작용성의 증가로 의사소통과 표현을 할 수 있는 기제로 인식한다. 이런 특징으로 인터넷 사용으로 인한 웹 2.0 진화를 한마디로 요약한다면 “참여적 웹(participative web)”이라고 할 수 있다. 참여적 웹인 웹 2.0은 시민들에 의한 진화하는 능력, 협력 그리고 콘텐츠를 유통하고 소비하는 권능(empowerment)이 강화되었음을 의미한다(OECD 2007, 4-8). 웹 2.0의 대표적인 서비스 유형은 사용자 제작 콘텐츠인 UCC(User Created Contents), 블로그(Blog), 다수 사용자 기반 비즈니스 모델인 구글 애드센스(AdSense), 온라인 백과사전 위키피디아(Wikipedia), 소셜 북마크인 딜리셔스(Delicious), 사진 공유 서비스 플릭커(Flickr) 등이 있다(이원태 2007, 1; 임순옥 2007, 48-50). 그리고 최근에는 소셜 네트워크 서비스(SNS)가 등장하면서 자발적 참여와 개방적 네트워크에서 새롭게 정보가 생산 · 소비 · 유통되고 있다. 이러한 서비스는 페이스북(Facebook), 마이스페이스(MySpace), 마이크로 블로그(Microblog) 등이 있다. 국내 서비스로도 네이버(Naver)의 미투데이, 다음(Daum)의 요즘, 싸이월드(Cyworld), 판도라 TV 등이 대표적이라고 할 수 있다.

웹 2.0은 열린 플랫폼에서의 이용자 참여와 네트워크를 확대한다는 점에서 다수 대 다수의 상호작용이 가능한 장점이 있다. 열린 플랫폼 상에서 이용자가 적극적으로 정보를 생산하고 유통시킨다는 것은 과거 사업자가 주도하던 방식과는 다른 양적 · 질적인 변화를 가져오고 있다. 미국의 주요 서비스 별로 웹 2.0 플랫폼 유형을 구분하면 다음 <표 2-1>과 같이 4가지 분류가 가능하다.

〈표 2-1〉 미국의 주요 웹2.0 플랫폼 유형과 업체

플랫폼 유형	주요기업 및 서비스	특 징
정보·지식형	구글 (검색)	— 미 검색시장 1위(전 세계 방문자 1위) — 정보검색과 지식을 공유하는 플랫폼으로 구축
커뮤니티형	마이 스페이스(SNS)	— 소셜 네트워크를 기반으로 하는 커뮤니티 플랫폼 — 사이버 공간에서의 사회적 관계 형성 가능
오락형	유튜브 (동영상)	— 엔터테인먼트를 중심으로 서비스하는 플랫폼 — 일 1억개 이상의 비디오 클립 조회 기록
상거래형	이베이 (전자상거래)	— 평판시스템을 활용한 웹2.0 플랫폼 운영 — 글로벌 전자상거래의 14% 차지

* 출처: 삼성경제연구소(2007. 2)에서 수정 재인용

2. 디지털 컨버전스의 대두

웹2.0은 다시 최근 들어 2차 전환기를 맞이하고 있다. 라인골드(2002)가 일본 도쿄의 시부야 거리에서 주목했던 무선이동 네트워크가 전면에 등장했기 때문이다. 즉 웹2.0 네트워크 서비스들은 유선에서 무선으로 환경이 변화되면서 다양한 모습으로 진화하고 있다. 이에 사람과 사람과의 관계가 더욱 유연해지고 중첩적이 되었으며 언제 어디서나 필요한 정보에 접근하는 것이 가능해졌다. 이러한 변화에 착안한 또 다른 변화가 있는데 그것이 연계 네트워크를 보다 쉽게 편리하게 해줄 수 있는 서비스들의 등장이다.

첫째, 스마트 폰과 넷북으로 대변되는 무선이동 네트워크 기기가 폭발적으로 증가하고 있다. ABI Research에 따르면, 2009년 휴대폰, 모바일 인터넷 기기(MID), 넷북, 모바일 가전제품, 그리고 셀룰러 모뎀과 같은 무선기기들의 총 판매대수가 12억 개가 될 것으로 발표했다. 그리고 이러한 수치는 2014년에는 거의 22억 5000만에 달해 거의 두 배가 될 것이라고까지 예측한다(KISTI 2009). 무선이동 네트워크기기의 보급 확산은 가히 폭발적이라 할 만하다. 세계적으로 스마트폰 열풍이 본격화되면서 2011년에는 5명중 1명이 스마트 폰을 보유할 것이란 예측까지 제시되고 있다.¹⁾

무선이동 네트워크의 등장은 기존 인터넷 접속방식을 정주된 유선에서 이동하는 무선으로 확장했다. 무선이동 네트워크는 모바일 빅뱅으로 불리며 사용 편의성과 성능이 향상된 모바일 단말기기의 보급 확산과 이동하면서 이용할 수 있는 개인화된 소프트웨어의 보급은 가속화하고 있다. 이는 개인이 무선이동 기기를 기반으로 개인의 특성과 상황이 반영된 정보를 제공받게 되었음을 의미한다. 모바일 기반 트래픽은 기하급수적으로 증가하고 있으며 2014년에는 2009년의 3배 수준인 360만 테라바이트에 이를 전망이다(삼성경제연구소 2010, 1-3).²⁾

국내에서도 이러한 발전된 형태의 무선이동 네트워크보급의 확산은 초고속인터넷을 이용할 수 있는 와이브로(WiBro/Wireless Broadband Internet)를 2002년 10월 정보통신부가 휴대인터넷용으로 재분배하면서 시작되었다. 이후 2006년 6월 KT와 SK 텔레콤이 서울을 중심으로 한 수도권 일부 지역에서 세계 최초로 와이브로 상용서비스를 실시했다. 또 넷북과 스마트폰이 보급되면서 무선이동 네트워크는 확산되었으며 본격적인 보급 속도 역시 증가하고 있다. 주목할 만한 것은 2009년 하반기부터 도입된 스마트폰 사용자 수 증가추세이다. 국내 스마트폰 이용자는 애플의 아이폰(iPhone) 열풍과 구글의 안드로이드기반 스마트 폰의 출시 등에 힘입어 2010년 6월에는 220만 명으로 증가했으며, 2010년에는 400만 명을 넘어설 것으로 예측되고 있다(삼성경제연구소 2010).

둘째, 무선이동 네트워크에서 주로 활용되고 있는 서비스는 SNS를 기반으로 하는 소셜 미디어(social media)가 주류를 이루고 있다. 이마케터닷컴(<http://www.emarketer.com>) 조사에서도 2006년 세계의 인터넷 사용자 중에서 SNS 사용자 비율은 27.3%에 불과했지만 2009년 조사에서는 62.5%로 급성장한 것으로 나타나 성장세를 확인해 준다.

1) 이러한 변화는 기존 정보통신 디바이스의 보급 속도를 훨씬 앞지르는 놀라운 속도이다. 삼성경제연구소(2010)의 자료에 따르면 100명당 사용자 수가 5명에서 20명으로의 4배 증가기간이 유선전화가 31년이 걸린 반면, 인터넷은 8년, 휴대폰은 6년이 소요되었다. 그런데 스마트폰은 5년이 걸릴 것으로 예측했다.

2) 테라바이트(TB)는 컴퓨터 정보전달용량을 지칭하는 것으로 10^{12} , 즉, 1조 바이트에 해당하는 정보량에 해당한다.

특히 과거 포털 정보의 활용과 다르게 주로 여가활동과 사회적 관계형성, 1인 미디어 등 새로운 개인화된 라이프 스타일을 구축하고 있는 것으로 평가된다. 기존 웹 환경이 다수가 다수에 의해 제공되는 일반화된 것이라면 무선이동 기기는 개인에게 더욱 최적화된 사용자 위치기반 서비스(Location-Based Service)나 개인 간 소통의 창구를 더욱 확산해 주었다.³⁾

또 주목할 것은 마이크로블로그의 약진이다. 마이크로블로그는 140자 내외의 글이나 정보를 네트워크로 연결된 이들에게 실시간 전달하는 서비스이다. 마이크로블로그가 주목받는 이유는 네트워크의 연계성과 무선으로 접근이 가능하기 때문이다. 대표적인 마이크로 블로그 서비스는 트위터(Twitter)가 있다. 트위터는 이미 2010년 6월 지방선거에서 정치인들이 유권자들과 소통을 하면서 언론에 주목을 받은 바 있다. 트위터는 2006년 미국에서 시작돼 2010년 6월 현재 전 세계에서 1억명 이상이 사용하는 것으로 알려져 있으며, 한국에서도 약 100만 명이 사용하고 있다. 그 외에도 SK커뮤니케이션즈 네이트(nate)의 커넥팅(Connecting)은 이용자가 50만 명이며, 네이버가 운영하고 있는 미투데이(Me2day)는 2010년 3월 가입자 수가 100만 명을 넘었고, 9월에는 공식적으로 200만 명을 돌파한 것으로 알려지고 있다(중앙일보 2010년 6월 18일자).

이와 같은 무선이동 네트워크 사용과 소셜 미디어의 결합은 기존 웹1.0과 2.0에서 경험하지 못한 새로운 정보통신 환경을 구축하고 있다. 가장 큰 변화는 ‘공간인식’의 변화이다. 그동안 인터넷의 등장으로 공간인식은 가상공간(cyberspace)과 현실공간(real space)으로 구분하여 이해되었다. 하지만 무선이동 네트워크 사용과 소셜 미디어의 등장은 여기에 새로운 2가지의 융합협상을 가속화시킨다. 첫째, 이동성의 한계를 없앴고, 둘째, 통신이 전파를 활용할 수 있는 모든 디바이스와 연계가 가능하게 된 것이다. 요컨대, 현재 인터넷은 유선네트워크가 아닌 이동통신의 사회적 네트워크 연결이 본격화되고 있으며 이것은 새로운 변화의 변곡점이라고 할 수 있다. 정보

3) 사용자 위치기반 서비스는 자신의 위치와 주변의 정보를 자신이 지정한 이들과 공유하고 소통할 수 있는 모바일 사회 연결망 서비스이다.

통신 환경구조의 변화는 기존의 웹 환경과 다른 새로운 디지털 융합, 즉 디지털 컨버전스시대로의 진입을 가속화했다. 디지털기술의 융합과 분화가 새로운 사회구조를 재형성하고 있으며 그 변화의 모습은 정치사회적으로 나타나고 있다.

본 연구에서는 디지털 컨버전스라는 새로운 환경적 변화가 시민의식의 변화와 정치참여, 민주주의 제도적 만족감 등에 어떤 영향을 주는지를 살펴볼 것이다. 이를 위해서 컨버전스에 적응하는 세대로서 ICT활용능력을 위주로 하는 세대를 재구성할 것이다. 다음 절에서는 기존 세대이론의 장단점을 살펴보고 우리 연구에서 사용하는 컨버전스세대를 정의할 것이다. 컨버전스세대를 정의하기 위해서는 기존의 세대이론이 가지고 있는 의미와 비판적 평가가 필수적이다.

제2 절 세대의 정치학

1. 컨버전스세대란?

오늘날 세대 개념은 일상적인 담론에서부터 학문적 논의의 대상으로까지 사회과학의 여러 분야에서 다양한 의미로 사용되어 왔다. 특히 사회학 분야에서 세대문제에 대한 관심은 만하임(Mannheim)을 비롯하여 적지 않은 사람들에 의해 연구 대상이 되어 왔다. 세대연구는 무엇보다 정치사회의 변동 방향을 예측하는 데 중요한 역할을 한다. 디지털 컨버전스환경으로 인한 최근 한국사회의 변화는 디지털화 된 세대의 등장을 동반했다. 따라서 디지털 컨버전스세대를 개념화하고, 이들의 가치와 행태를 분석하는 데 있어서 세대 이론화의 작업이 선행되어야 한다.

본격적인 연구에 들어가기에 앞서 디지털 컨버전스세대에 관한 개념의 조작적 정의가 필요하다. 그 이유는 본 연구에서 사용하는 세대 개념은 연령효과를 기준으로 하지 않기 때문이다. 그동안 정치학에서의 세대 연구는 주로 연령대에 따른 생애주기 효과(life cycle effect)와 정치적 세대를 구분하는 코호트(political cohort effect)를 중심으로 논의되었다. 전자는 생물학적 연령에 따른 사회의식의 변화에 초점을 두

는 반면, 후자는 정치적 의식의 지속성에 관심을 두고 사회적 힘의 상호작용 속에서 사회역사적 세대라고 할 수 있다(Mannheim 1952). 전자는 생물학적 세대구분이라면 후자는 정치세대 구분이라 할 수 있다(황아란 2009, 194). 특히 정치세대의 개념에는 중요한 역사적 경험을 공유한 사람들의 유사한 태도, 의식, 행위양식 등에 대한 가정이 포함되어 있다. 이를 한국 사회에 적용한다면 전후세대, 4.19세대, 5.18세대, 386세대 등이 대표적이라고 할 수 있다.

그러나 본 연구에서 구분하는 컨버전스 세대구분은 기존의 연구와는 차별성이 있다. 그 이유는 본 연구가 기술발전이 독립변수인 까닭에 세대의 구분을 생물학적이거나 정치적 이슈 변수가 아닌 ICTs 활용에 주안점을 둔 구분이기 때문이다. 사람마다 ICTs 활용도가 다르기 때문에 이 구분은 생물학적인 구분이 아닌 ICTs의 수용성에 따른 기준인 것이다.

이상을 종합하면, 디지털시대의 컨버전스세대는 단순한 연령이나 특정한 정치적 사건을 공유한 집단으로 구분하기에는 무리가 있다. 그런 맥락에서 우리 연구에서 사용하는 디지털 컨버전스세대는 기술적 수용성을 기반으로 세대를 구분할 것이다. 그럴 경우, 웹1.0세대와 웹2.0세대, 컨버전스세대는 ICT활용능력—구체적으로는 디바이스와 서비스—으로 범주화할 것이다. 이를 종합하면, 컨버전스세대는 “생물학적 세대가 아닌 디지털 환경에서 소통양식의 변화에 친숙하여 사회의 정치·경제·문화적 가치를 변화시키고 주도하는 집단”이라고 할 수 있다.

2. 디지털사회의 세대와 정치참여 효과연구

앞서 개념정의한 디지털 컨버전스세대의 특성과 정치연구는 아직 많지 않다. 얼마 되지 않은 연구의 대부분은 주로 구조기능주의적인 효과 분석이 주류를 이루고 있다. 초기 인터넷 도입에 따른 세대의 정치효과 연구는 이현우(2005), 리빙스톤·콜드리·마켄(Livingston, Couldry and Markham, 2007)이 수행한 바 있다. 이들은 컨버전스세대라는 용어를 언급하지는 않지만, 디지털세대에 주목하고 이들의 정치참여 행태에 대한 분석을 시도한다.

이현우(2005)는 인터넷세대를 ‘2030세대’로 규정하고 이들의 정치참여 형태에 대한 분석을 시도했다. 그는 2002년 이후 한국에서 급부상한 2030세대의 정치적 의미를 해석하고 이들이 향후 한국에서 중요한 사회정치세력으로 성장할 것으로 예견한다. 그런 맥락에서 본다면, 이현우의 연구는 코호트적인 세대분류방식을 적용한 것이다. 그리고 인터넷을 활용한 독특한 형태의 참여방식에 주목하고 2030세대가 정치적 무관심과 정치적 비참여의 대상이 아니라 중요한 정치행위자가 됨에 주목한다. 이현우는 연구에서 세대로서의 2030세대를 분석하고 이들을 탈정치의 개인화된 세대가 아닌 다원화된 가치를 가진 세대로 규정한다. 그리고 참여측면에서도 고관여 참여가 아닌 저관여 참여 방식에 천착하는 2030세대의 특성을 잘 설명하고 있다. 이 연구에서 그는 2030세대의 정치참여 스타일에 대한 문제점도 지적한다. 그는 이 세대가 숙의적 공론방식의 참여를 하고는 있지만 플래시나 동영상의 확산되면서 문화적·감성적 관여도 증가하고 있음을 경고한다.

리빙스턴·콜드리·마켄(2007)도 주로 20대인 젊은 세대의 정치참여과정을 분석했다. 그들은 영국의 젊은 층을 대상으로 인터넷의 활용이 정치참여에 도움이 될지에 관한 실증조사를 실시했다. 연구에서는 비록 낮은 수준이지만 인터넷이 젊은 세대의 참여에 도움이 되고 있으며 다양한 기회를 제공할 수 있을 것으로 분석한다. 그리고 이들은 젊은 세대의 정치참여가 오프라인과 온라인에서 다양한 형태로 확대될 가능성이 있음에 주목한다.

한편, 로더(2007)는 선행 연구자들과 달리 디지털화된 세대에 주목한다. 그는 젊은 세대의 정치행태를 불만족한 시민 관점과 문화 대체(cultural displacement) 관점으로 구분하여 분석한다. 그는 젊은 세대가 불만족한 세대로 전환되어 냉소적으로 된 것이 아니라, 오히려 변화하는 정치 환경 아래 자기정체성의 재구조화를 겪으면서 새로운 형태의 정치를 하고 있는 것으로 해석한다. 즉 이들에게 있어 정치는 민주주의와 같은 거대담론이나 정당과 선거 같은 제도 중심에 한정되지 않고 인지된 정치영역—예컨대 성, 정체성, 환경, 소비자운동, 젠더, 글로벌 정의 등—으로 까지 확대된 것으로 대체된다. 여기에 마이스페이스(MySpace), MSN, 플리커(Flicker) 등의 SNS

와 모바일 인터넷의 등장은 손쉬운 참여통로가 되어 젊은 세대의 정치참여를 쉽게 한다고 보았다. 그는 이러한 세대를 인터넷 세대(Internet generation)로 규정하고, 이들에 대한 기술사회와 정치문화적 해석을 시도한다.

윤성이·장우영(2008)은 2008년 촛불시위에서 교복을 입은 청소년들의 정치참여를 목도하고 과거와는 다른 세대로서의 청소년의 정치참여 변화상을 분석했다. 이들은 촛불집회에 참석한 청소년 설문조사를 바탕으로 또래 집단으로서의 청소년 정치참여 양상을 실증적으로 분석했다. 탈정치적 집단이자 정치적으로 배제된 집단인 청소년이 갑자기 웹2.0으로 무장하고 온라인과 오프라인에서 시위를 주도한 사건은 한국에서는 이례적이다. 이들은 다양한 분석을 통해서 ICT를 통한 정치사회화가 청소년의 정치 관심도를 높이면서 적극적 참여세대로 변화시키고 있음을 보여주고 있다.

이상의 연구와 함께 최근 미국에서는 새롭게 부각되는 신인류에 관한 연구가 많이 소개되고 있다. 이들의 연구는 웹2.0을 넘어선, SNS와 무선인터넷 사용자들의 새로운 사회적관계망을 분석하면서 기존세대와는 다른 방식의 설명을 시도한다.

대표적인 학자는 몽고메리(Montgomery 2007)이다. 그녀는 새로 등장한 세대를 디지털 세대(generation digital)로 규정하고 디지털 기술에 익숙한 새로운 문화의 형성을 강조한다. 그리고 정치적으로 사회관계망의 확대와 경제적으로 개인의 행동과 심리, 사회적 정보가 종합되는 기술을 새로운 세대가 사용하고 있음에 주목한다. 또 경제적인 관계에서만이 아닌 사회적·정치적으로 보편화되고 있기 때문에 디지털 세대의 등장은 사회변화의 중요한 변인이 될 것으로 보았다. 그녀가 주목한 것은 동등계층형 정치(peer-to-peer politics)이다. 동등계층형 정치는 직접적인 시민들 간의 연계로서 젊은 층의 투표참여에 도움이 되고 동원을 위한 정치-기술적 하이브리드형 조직(political-technical hybrid organizations)을 만들 수 있는 방법이 많다. 그녀는 그러한 사례를 다양하게 제시하고 있으며 특히 무브온(MoveOn.org) 운동과 밋업닷컴(MeetUp.com)에서의 자발적 시민정치조직화에 새로운 지지집단이 형성되는 것을 사례로 제시한다(Montgomery 2007, 184-187).

몽고메리가 새로운 동등계층형 정치를 제시하면서 젊은 층의 문화와 미디어 소비,

참여적 행태에 관한 다양한 사례를 제시했다면 탭스콧(Tapscott 2008)은 구체적인 세대의 등장을 이야기 한다. 그는 웹2.0혁명이 넷세대(Net generation)를 만들었다고 주장하는데 그 이유는 세대의 진화론에서 찾고 있다. 그는 넷세대를 규정하면서 코호트적인 분류법을 적용한다. 그래서 1946~1964년을 베이비 붐 세대, 1965~1976년을 X세대, 그리고 1977~1997년을 넷세대, 마지막으로 1998년 이후의 다음세대로 구분한다. 그중에서 탭스콧이 주목하는 넷세대는 철이 드는 시기부터 디지털화되어 있고 이에 따라 새로운 가치와 문화를 만드는 세대로 규정한다(Tapscott 2008, 50-53). 그는 정치적으로 넷세대는 자기조직화가 유행으로 평가하고 새로운 권력의 감시자 역할을 할 것에 주목한다. 즉 기존의 권위에 대항하는 새로운 가치관을 가지고 있으며 이전 세대와는 민주주의에 대한 인식이나 관심사 등이 다른 세대의 등장을 분석하고 있다(Tapscott 2008, 131-135). 그는 넷세대의 정치적 관심이 기존 세대보다 높다는 점에 주목한다. 그리고 2008년 미국대선 과정에서 온라인에서의 오바마 지지현상의 한 원인으로 투표권을 가진 넷세대의 역할에 주목한다. 그중에서도 20대 초반의 첫 선거권을 가진 넷세대는 사이버 커뮤니티에서 시민운동에 참여하거나 공식적인 정치활동에도 적극적이다. 이러한 탭스콧의 시각은 정치참여에서 넷세대가 기존 세대보다 더 정치적이고 참여지향적이란 결론을 유도한다. 그는 이를 위해 미국, 캐나다의 13~20세 넷세대를 1,750명 인터뷰했으며, 2007년에는 12개국의 16~29세까지 넷세대 5,935명을 인터뷰하여 그 결과를 제시했다.

또 다른 연구자들은 랭카스터와 스틸먼(Lancaster and Stillman 2010)이다. 그들은 정치현상을 직접 분석하지는 않았지만 사회현상으로서 M팩터(M-factor)라는 새로운 개념을 적용하여 새로운 세대의 등장을 증명한다. M팩터는 부모, 권능감, 의미, 높은 기대치, 빠른 속도, 소셜 네트워킹, 협력 등의 요소가 조합된 개념이다. 그들은 향후 20년간 기업과 사회를 지배할 미국의 7,600만명을 ‘밀레니얼 제너레이션(millennial generation)’으로 규정했다.

이상 연구자들의 디지털시대에서 세대의 정치효과를 분석한 논의를 종합하면 다음 <표 2-2>와 같이 요약할 수 있다.

〈표 2-2〉 인터넷과 세대연구

연구자	연도	주요 내용
이현우	2005	- 인터넷 세대를 2030세대로 규정 - 다원화된 가치를 가진 세대 - 숙의적 공론방식의 참여가 이루어지긴 하지만 플래시나 동영상의 확산되면서 문화적·감성적 관여도 증가하고 있음을 경고
리빙스톤/ 콜드/마켄	2007	- 영국의 20대 정치참여 현상을 분석 - 낮은 수준이지만 인터넷이 젊은 세대의 참여에 도움이 되고 있으며 다양한 기회를 제공할 수 있을 것으로 해석
로더	2007	- 정치 환경에서의 자기정체성의 재구조화에 따른 새로운 패턴의 정치를 하고 있는 것으로 해석 - 인터넷 세대의 정치참여 관심사가 정당과 선거, 민주주의 등 거대 담론이 아니라 인지된 정치영역(성, 정체성, 환경, 소비자운동, 젠더, 글로벌 정의)으로 대체된 것으로 평가
윤성이/ 장우영	2008	- 한국의 청소년들의 정치참여 현상 분석 - 정치참여의 시각의 변화와 온라인과 오프라인이 연계된 새로운 참여방식에 주목 - 세대적 가치집단으로서의 의미 해석
몽고메리	2007	- 기술에 익숙한 새로운 정치, 경제, 문화적 가치를 가진 디지털 세대(generation digital)의 등장 주장 - peer-to-peer politics : 시민들 간의 연계로서 젊은 층의 투표참여에 도움이 되고 동원을 위한 정치-기술적 하이브리드형 조직(political-technical hybrid organizations)의 형성
탭스콧	2008	- 세대진화적인 관점에서 디지털 사회의 넷세대(Net generation) 주장 - 정치적으로 넷세대는 자기조직화에 대한 부담이 적고 SNS를 통한 다양한 참여 경험이 기존 세대에 비해 참여지향적인 세대가 될 것으로 예상 - 민주주의 차원에서 일부 SNS의 프라이버시문제는 있지만 권력의 감시자 역할을 할 것이란 낙관적인 관점을 제시
랭카스터/ 스틸먼	2010	- 사회현상으로서 M팩터(M-factor) 개념 - 밀레니얼 제너레이션(millennial generation) 규정

이상과 같은 디지털세대의 정치효과 연구는 웹2.0이 등장하면서 본격적으로 증가하고 있다. 그 이유는 여러 가지가 있을 것이지만 인터넷이 1993년 상업화 된 이후 등장한 이들에 대한 관심이 고조되면서 연구도 동반 증가했을 것으로 생각된다. 하

지만 기존 연구를 고찰한 결과 두 가지 측면에서의 문제점이 발견된다.

첫째, 디지털시대의 세대정치를 시도했지만 세대규정은 여전히 생애주기효과를 적용하고 있다. 때문에 단순히 나이, 그리고 1990년대 이후의 시대정치적인 구분에 따른 넷세대, 디지털세대 등의 용어만 다른 같은 기준에 의한 분류법만 존재한다. 이러한 분류는 생애주기에 따른 일반화된 이론을 디지털시대에 적용하려는 시도로서 ICT의 능동적인 사회변화적 관점은 배제되어 있다. 물론 ICT가 사회와 정치변화의 절대적 변인이라는 기술결정론은 비판하지만 기술적 수용성이 사회적으로 일정한 변화의 한 모멘텀은 될 수 있기 때문이다. 그럴 경우 단순한 연령으로의 구분은 한계를 가질 수밖에 없다.

둘째, 최근 텡스콧과 몽고메리의 연구를 제외하고 다수의 연구가 진화된 디지털 컨버전스 환경이 아니라 초기 인터넷 도입에 관한 논의에 그치고 있다. 구체적으로 디지털 컨버전스 환경에서 등장한 세대의 특성과 정치적 영향에 관한 본격적인 연구는 그리 많지 않은 것이 사실이다.

그렇지만 선행 연구에서 로더(2007)와 윤성이·장우영(2008)의 연구는 본 연구과제에서 시사하는 바가 있다. 로더의 연구가 주목되는 이유는 젊은 세대를 단순히 불만을 가진 시민(disaffected citizen)이 아니라, 디지털화된 새로운 방식의 정치참여를 하고 있다는 점을 지적하기 때문이다. 그리고 이러한 세대의 특징을 디지털세계에 연결되어 태어나고, 온라인 채팅방(chatting room)의 가상공간에 살며, 블로그 공간(blog sphere)에서 양육되고, 디지털 소리의 흐름에 의해 자양분을 받고 있다고 묘사한다. 그리고 이들은 현대사회의 새로운 민주주의의 중요한 변수가 될 것으로 기대된다(2007, 2). 물론 그의 주장이 구체적인 실증자료로 증명되기보다는 담론적인 차원에서 제시된 것이지만 컨버전스 세대의 정치참여 분석에서 유용한 함의점을 제공할 것이다.

또 윤성이·장우영(2008)의 연구도 웹2.0 환경에서 새로운 세대인 청소년에 천착해 이들의 다양한 정치참여의 경험을 실증적으로 제시한다는 점에서 의미가 있다. 무엇보다 이들의 연구가 실증 데이터를 활용하였다는 점에서 한국 청소년들의 정치

의식과 이들이 활용하는 ICT환경의 변화와 정치참여에 대한 새로운 관점을 이해하는데 중요한 공헌을 했다.

이상의 컨버전스세대의 개념화와 기존 디지털사회의 세대정치 연구를 종합하여 3장에서는 구체적인 연구변수의 조작적 정의와 표본내용을 살펴볼 것이다.

제 3 장 변수설정과 표본개요

제 1 절 변수설정과 조작화

1. 독립변수 구성

무엇보다 컨버전스세대에 관한 조작적 정의가 필요하다. 사실 컨버전스세대는 앞서 검토한 바와 같이 생물학적인 세대구분과 달리 새로운 ICT 소통양식에 익숙한 세대를 지칭한다. 학자에 따라 다르게 평가하기도 하지만, 본 연구에서는 II 장에서도 밝힌 바와 같이 “생물학적 세대가 아닌 디지털 환경에서 소통양식의 변화에 친숙하여 사회의 정치·경제·문화적 가치를 변화시키고 주도하는 집단”으로 한다.

컨버전스세대는 기존의 생애주기효과와 달리, ICT활용효과를 바탕으로 형성된 세대이다. 따라서 기존 세대이론과 달리 컨버전스세대는 연령별로는 다층적으로 존재한다. 디지털 컨버전스에 익숙한 사람이 컨버전스세대이기 때문에 생물학적 연령이나 사회역사적 경험의 공유는 큰 의미성이 없다. 오히려 ICT활용능력과 정보 접근성의 공유가 중요한 지표가 된다.

연구에서는 컨버전스세대를 애초 설계하기는 인터넷 서비스(service)와 디바이스(device) 이용에 따라 기존 웹 세대와 컨버전스세대를 구분하고자 했다. 그래서 다음의 <표 3-1>과 같은 7가지 지표를 설문에 반영했다.

이를 3개 집단으로 구분하기 위해 1단계로 최근 1개월 동안 자주 사용한 디바이스와 서비스를 기준으로 분류했다. 당초 디바이스와 서비스활용에 있어 컨버전스세대가 구분될 것으로 기대했지만, 실제 분석결과는 주로 서비스이용에 따라서 ICT활용 집단이 재형성되고 있는 것으로 나타났다. 집단화의 결과는 컨버전스세대의 특성이 사용하는 디바이스에 의해서 결정되는 것이 아니라 서비스에 따라서 구분되었다. 특히, SNS와 마이크로블로그 사용집단은 가장 첨단 서비스를 활용하고 있으

며, 노트북, 스마트폰, 휴대폰 등 디바이스에 구분 없이 접속하고 있었다.

〈표 3-1〉 독립변수와 지표 조작화

범 주	지 표 (indicator)	평 가
최근 1개월 동안 자주 사용 디바이스	- 노트북이나 넷북으로 무선인터넷 접속	기각
	- 일반 휴대폰으로 무선인터넷 접속	기각
	- 스마트폰으로 무선인터넷 접속	기각
최근 1개월 동안 자주 사용 서비스	- 뉴스댓글, 포털게시판, 토론방	채택
	- 사이버커뮤니티(카페)/블로그	채택
	- 마이스페이스/페이스북 등 SNS	채택
	- 트위터/미투데이/요즘 등 마이크로블로그	채택

사실 이 결과는 랭카스터와 스틸먼(Lancaster and Stillman 2010)이 제시한 바와 같다. 그들은 향후 20년간 기업과 사회를 지배할 미국의 7,600만명의 신인류집단을 ‘밀레니얼 제너레이션(millennial generation)’으로 규정하고 이들은 기술적 선택에서 기기보다 서비스에 더욱 주목하고 있다고 증명했다. 그들은 기존 세대도 컴퓨터나 PDA, 스마트폰을 사용하지만 단지 사용자체는 중요한 변화요인이 안된다고 분석했다. 오히려 새롭게 등장한 SNS와 마이크로블로그 등의 웹 서비스에 얼마나 익숙하느냐가 중요한 판단근거가 된다고 지적했다. 몽고메리(Montgomery 2007)도 새로운 디지털미디어 문화(new digital-media culture)가 기성세대와는 다른 방식의 참여와 통로를 만들게 될 것이라 지적했다. 선행연구의 결과는 우리의 ICT활용능력에서도 동일하게 도출되어 ICT활용세대의 새로운 가치를 구분하는 것은 주로 서비스 이용 행태였다. 이러한 선행연구와 우리가 조사하여 산출된 결과는 동일한 의미를 담고 있다. 이를 근거로 연구는 주로 최근 자주 사용하는 서비스를 기준으로 적극 사용자, 소극사용자, 사용하지 않는 집단으로 구분하여 컨버전스세대와 웹세대로 조작적으로 정의했다.

그리고 웹세대는 다시 ICT활용능력이 가장 낮은 웹1.0세대와 참여·개방·공유

의 진보된 ICT활용능력을 가지고 있는 웹2.0세대로 범주화했다. 하지만 설문조사 결과 웹2.0은 가변적인 집단으로 집단정체성을 파악하는데 한계가 있었다. 실제 집단을 구분하기 위한 ANOVA 분석결과, 웹2.0세대의 특성을 가진 집단은 웹1.0과 컨버전스세대적인 특성을 같이 공유하고 있는 것으로 산출되었다. 본 연구의 목적이 컨버전스세대의 시민의식과 정치 참여적 특성을 파악하기 위한 것이므로 이중적인 속성을 가지고 있는 웹2.0세대 708명을 제외하고 웹1.0세대 149명, 컨버전스세대 193명을 대상으로 2차 표본을 추출했다. 유동적 세대인 웹2.0세대를 제외하면 컨버전스세대의 특성과 의식수준을 보다 분명히 도출할 수 있다는 장점이 있다. 이처럼 가장 디지털 컨버전스가 낮은 웹1.0세대와 가장 높은 컨버전스세대 간의 비교분석은 분석의 설명력을 보다 높여줄 것이다.

2. 종속변수 구성

컨버전스세대의 정치의식과 시민참여를 연구하기 위해서는 두 집단의 종속변수가 필요하다. 첫 번째는 정치의식 조사이고, 두 번째는 행태로서의 정치참여 조사이다. 정치의식과 행태를 구분하여 살펴보는 것은 시민의식과 행태의 차별성과 동조성 등을 파악하여 컨버전스세대의 가치차원에서의 인식과 행태로서의 참여양상을 다층적으로 분석하고자 함이다.

정치의식은 정치체제(political system)에 대한 개인의 정치적 태도 및 지향성 혹은 정치체제에 관한 가치판단을 의미한다. 컨버전스세대의 정치참여 양상을 관찰하기 위해서는 선형적으로 정치의식 분석이 중요하다. 정치참여는 개인의 의식이 특정 정치상황에서 형태를 갖추었을 때 비로소 나타나기 때문이다.

기존 연구들을 살펴보면, 정치의식의 중요 차원으로 정치적 가치, 정치적 관심도, 정치적 태도 등이 거론된다(김충남 1982). 첫째, 정치적 가치는 민주주의에 대한 가치를, 둘째, 정치적 관심도는 정치에 대한 이해 및 관심정도를, 셋째, 정치적 태도는 정치제도 및 공동체에 대한 태도를 일컫는다. 이상과 같은 정치의식의 각 측면에 대한 심층 연구는 단순한 측정과 가치척도 차원을 넘어서 ‘민주주의의 질(quality of

democracy)’ 논의로 확대되고 있다. 따라서 본 연구에서는 정치의식 지표를 설정하기 위해 민주주의의 질을 측정하는 기존 연구들의 여러 변수들을 고려한 후, 통계적으로 채택 혹은 기각 작업을 거쳤다.

동아시아 바로미터(East Asian Barometer) 조사의 경우, 정치의식의 변화상을 선거 참여, 선거동원, 심리적 관여, 당파심, 전통적 가치, 권위주의적 가치, 정치참여, 정부와 민주주의 만족도, 민주주의 선호도, 정권평가 차원을 바탕으로 지표를 설정한다. 또 IDEA는 대의민주주의 체제에 대한 기본 원리로부터 도출된 참여, 권한 부여, 대표, 책임성, 투명성, 반응성, 연대와 같은 7가지 기준을 도출하였다. 한편 박종민(2006)의 경우, 아시아 바로미터(Asian Barometer)를 재구성하였는데, 민주주의 지지, 정치평가, 정치관여 차원을 바탕으로 부패 통제, 선거 경쟁, 수직적 책임성, 수평적 책임성, 자유, 평등, 정치관심, 정치 효능감, 캠페인활동, 접촉활동, 향의활동 등을 측정하였다. CIRCLE(The Center for Information & Research on Civic Learning & Engagement)의 Civic Measurement Models의 경우, 시민 행태, 정부와 선출직 관료 평가, 관습적 정치와 대안적 형태에 대한 시민관여, 정치 효능감, 평등과 부정의, 시민 유형, 가치 등을 측정 차원으로 설정하였다. 세계가치조사(World Values Survey)는 사회참여, 정치, 정보획득의 차원으로 구성하였다.

다음으로 이상의 분류기준으로, 본 연구에서는 시민의식을 크게 정치의식과 사회의식으로 구분하였다. 정치의식은 민주주의 가치, 정치 효능감, 정치적 관용, 시민성을, 사회의식은 공동체 의식을 하위 차원으로 측정하였다. 이 중에서 민주주의 가치와 정치적 관용에 해당하는 지표는 최종적으로 기각되었다. 민주주의 가치의 경우 i) 한국 민주주의 수준 ii) 한국 민주주의 발전을 위해 우선적으로 보완되어야 할 요소 iii) 한국 민주주의 발전의 걸림돌에 대한 응답자의 의견을 측정하였다. 그런데, ‘한국 민주주의 수준’을 묻는 질문의 경우, ICT활용세대별 의식차이가 통계적으로 유의미하지 않았다. 응답자의 대부분은 한국 민주주의 수준을 ‘다소 부족하다’라고 느꼈다.

〈표 3-2〉 ICT활용세대와 한국 민주주의 수준

ICT활용세대	평균	표준편차	N
웹1.0세대	1.92	0.62	149
웹2.0세대	1.88	0.59	708
컨버전스세대	1.89	0.66	193
합계	1.89	0.61	1,050

* 5점 척도 기준(1=전혀 만족하지 않음, 5=매우 만족함)

‘한국 민주주의 발전을 위해 우선적으로 보완되어야 할 요소’를 묻는 질문⁴⁾ 역시 ICT활용세대별 유의미한 차이가 없었다. 응답자 대부분이 ‘올바른 대표자를 선출’하는 것을 민주주의 발전의 우선 요인으로 꼽았다. ‘한국 민주주의 발전의 걸림돌’을 묻는 질문⁵⁾도 동일한 결과가 도출되었다. 대부분이 한국 민주주의 발전의 걸림돌로 ‘정치인의 자질 부족’을 꼽았다. 이 역시 ICT활용세대별 유의미한 차이를 드러내지 않았다. 민주주의 가치에 있어서 ICT활용세대별 뚜렷한 차이를 보이지 않고, 대부분 비슷한 의견을 나타내는 것은 최근 한국사회 전반에 형성된 민주주의에 대한 불만과 관계있다. 더욱이 민주주의 발전에 있어서 대표, 특히 정치인의 자질이 중요하다는 응답은 정치인에 대한 시민의 불만을 반영한다고 할 수 있다. 이렇듯, 민주주의 가치를 측정하는 지표는 ICT활용세대별 특징을 도출하는 요소로 작용하기에 그 영향력이 약하다. 따라서 정치의식의 하위차원으로써 민주주의 가치는 최종적으로 기각하였다.

4) 객관식 문항으로 보기는 다음과 같다. ① 올바른 대표자를 선출 ② 시민의 정치참여 기회를 확대

5) 이 질문 역시 객관식 문항으로 보기는 다음과 같다. ① 정치인의 자질 부족 ② 시민의 정치적 무관심

〈표 3-3〉 한국 민주주의 발전을 위해 우선적으로 보완되어야 할 요소

ICT활용세대	올바른 대표자를 선출	시민의 정치참여 기회를 확대	전체
웹1.0세대	64.4%	35.6%	100.0%
웹2.0세대	59.0%	41.0%	100.0%
컨버전스세대	53.4%	46.6%	100.0%
전체	58.8%	41.2%	100.0%

‘정치적 관용’에 대한 지표 역시 최종적으로 기각되었다. 정치적 관용 문항은 i) 정부는 범죄 예방, 사회 안전 목적으로 개인의 통화기록이나 이메일 조사할 수 있다 ii) 정부는 정부에 반대하는 비폭력 시위에 참여하는 사람들을 조사할 수 있다 라는 질문에 대한 응답자 의견을 5점 척도 측정했다. 그 결과 정치적 관용에 대한 ICT 활용세대별 차이가 통계적으로 유의미하지 않았다. 응답자의 대부분이 사회질서 유지를 목적으로 정부가 개인의 의견 표출에 통제 수단을 가하는 것에 동의하지 않았다(웹1.0세대=평균 1.91, 웹2.0세대=평균 1.95, 컨버전스세대=평균 1.91).

〈표 3-4〉 한국 민주주의 발전의 걸림돌

ICT활용세대	정치인의 자질 부족	시민의 정치적 무관심	전체
웹1.0세대	69.1%	30.9%	100.0%
웹2.0세대	60.5%	39.5%	100.0%
컨버전스세대	60.6%	39.46%	100.0%
전체	61.7%	38.4%	100.0%

〈표 3－5〉 정부는 범죄 예방, 사회 안전 목적으로 개인의 통화기록이나 이메일 조사할 수 있다

ICT활용세대	평균	표준편차	N
웹1.0세대	1.91	0.79	149
웹2.0세대	1.95	0.80	708
컨버전스세대	1.91	0.83	193
합계	1.89	0.61	1,050

* 5점척도 기준(1=전혀 동의하지 않음, 5=매우 동의함)

〈표 3－6〉 정부는 정부에 반대하는 비폭력 시위에 참여하는 사람들을 조사할 수 있다

ICT활용세대	평균	표준편차	N
웹1.0세대	1.74	0.62	149
웹2.0세대	1.77	0.66	708
컨버전스세대	1.74	0.77	193
합계	1.89	0.61	1,050

* 5점척도 기준(1=전혀 동의하지 않음, 5=매우 동의함)

이러한 과정을 거쳐 컨버전스세대의 시민의식을 측정하는 의식 지표는 정치의식과 사회의식으로 구분한 후, 정치의식은 정치효능감과 시민성 차원으로, 사회의식은 공동체의식 차원으로 분류하였다. 그리고 각 차원에 따른 지표들은 〈표 3－7〉과 같다.

〈표 3－7〉 시민의식 변수의 지표 설정

차 원(dimension)		지 표(indicator)	채택 여부
정치 의식	민주주의 가치	한국 민주주의 수준	기각
		민주주의 발전 위해 보완되어야 할 요소	기각
		한국 민주주의 발전의 걸림돌	기각
	정치효능감 (일반)	정치는 복잡하고 이해하기 어려우며 나와 상관없는 것이다	채택

차 원(dimension)		지 표(indicator)	채택 여부
정치 의식	정치효능감 (참여)	시민단체 주도의 대중 시위에 참여하기	채택
		나의 이익을 가장 잘 대변하는 정치 후보자에게 투표하기	채택
		주정부나 정치관련 홈페이지 게시판에 글을 쓰거나 관련 정치인에게 이메일 보내기	채택
		온라인 정치토론이나 게시판에 댓글 달기	채택
		트위터 이용해 네티즌들에게 내 생각 전달하기	채택
	정치적 관용	정부는 범죄 예방, 사회 안전 목적으로 개인의 통화기록이나 이메일 조사할 수 있다.	기각
		정부는 정부에 반대하는 비폭력 시위에 참여하는 사람들을 조사할 수 있다.	기각
	자기실현적 시민성	나보다 못한 사람들을 돕기	채택
		다른 사람들의 사고방식을 이해하기	채택
		지역사회, 공동체, 시민단체 조직에 적극적으로 참여하기	채택
	의무적 시민성	법과 규율을 준수하기	채택
		세금납부 등 국민의 의무에 충실하기	채택
		투표에 참여하기	채택
사회 의식	공동체 의식	전체 의사와 다른 개인의 생각을 지나치게 존중하는 집단은 오래 지속하기 어렵다	기각
		공동체 이익과 개인의 이익 충돌 시 더 중요한 것	채택

다음으로, 정치참여 변인군이다. 정치참여는 오랫동안 민주주의의 중요한 구성요소이자 발현으로 간주되었지만 현대적 의미에서의 재조명 역사는 얼마 되지 않는다. 대표적인 참여민주주의자인 페이트먼(C. Pateman 1970)도 정치학에서 참여라는 단어가 대중적인 정치용어로 사용된 것은 1960년대 후반이라고 평가했다. 프랑스의 드골(De Gaulle)이 집회구호의 하나로 사용한 참여는 당시만 해도 상당히 제한적인 의미로 받아들였다. 그래서 고전적 정치참여 논의는 제도적인 선거참여에 한정되었다(Schumpeter 1943; Dahl 1956). 이후 페이트먼을 위시로 한 참여민주주의자들의 등장 이후 시민문화 형성의 중요성이 강조되고 선순환의 촉발체로서 정치참여 개념이

여러 학자들에 의해 정의된다. 버바와 나이(Verva & Nie 1972)는 정치참여를 “시민이 정부 인사를 선출하거나 정부나 정책, 법안 등에 영향을 미치기 위한 직·간접적인 목적으로 하는 활동”으로 협소하게 정의했고, 밀브레드와 고엘(Milbrath & Goel 1977)은 “정치적인 관심을 유지하는 것 자체”로 확대해석해 신문이나 뉴스를 보는 것도 정치참여의 형태로 보았다.

최근 들어 이런 근대적인 방식의 시민참여 인식의 탈피를 주장한 학자는 에스터와 빈켄(Ester & Vinken 2003) 그리고 노리스(Norris 2002) 등이다. 이들은 기존 연구가 투표행위 및 선거유세활동 등의 관습적 참여(conventional participation)와 가두시위나 항의행위 등의 비관습적 참여(unconventional participation) 구분이 한계가 있다고 지적한다. 무엇보다 세계화와 정보화로 인한 다양한 이슈가 대두되고 단순히 선거나 시위 등의 참여행태를 분석하는 것은 이를 완전히 살피지 못하는 것이라 지적한다. 그리고 이러한 변화상에 주목하여 젊은 세대의 시민 참여지표 중 하나인 인터넷을 매개로 하는 참여행위에 주목한다(김경미 2006, 184). 그 이유는 오프라인과 함께 인터넷에서의 정치과정 참여가 주요한 정치활동으로 자리 잡았기 때문이다. 정보화정치를 연구하는 학자들의 연구는 온라인과 오프라인의 공간적인 격차가 정보사회에서 형성되었으며 그것을 참여효과와 연계하여 오프라인의 온라인 정상화, 또는 온라인의 오프라인 변화가설 등으로 설명하기도 한다(Painter & Wardle 2001; 김용철·윤성이 2005, 21-40; Chadwick 2006, 17-21).

이러한 기존 정치참여 연구를 반영하여 컨버전스세대의 참여행태를 분석하기 위한 변인은 참여의 방식과 공간에 따라 4가지 유형의 참여로 범주화했다. 먼저, 참여 방식에 따라 관습적 참여와 비관습적 참여로 구분하고, 다시 참여공간에 따라 오프라인과 온라인으로 설정하였다.

〈표 3-8〉 정치참여 변수와 지표 조작화

차 원		지 표 (indicator)	평 가
관습적 참여	오프라인 참여	- 나의 이익을 가장 잘 대변하는 정치후보자에게 투표	채택
	오프라인 참여	- 2008년 총선 투표 - 2010년 지방선거 투표	기각
	온라인 참여	- 정부나 정치관련 홈페이지(청와대, 전자정부, 국회의원, 정당, 구청) 게시판에 글 쓰거나 이메일 보내기	채택
비관습적 참여	오프라인 참여	- 길거리정치(집회, 촛불시위)에 참여	채택
	온라인 참여	- 온라인에서 정치토론이나 시위(정책 찬반글, 동영상, 패러디)에 참여	채택

첫째, 관습적 오프라인참여는 3가지로 측정했다. i) 나의 이익을 가장 잘 대변해주는 정치후보자에게 투표와 ii) 2008년 총선투표, iii) 2010년 지방선거 투표 등을 제시했다. 하지만 이 변인은 투표자를 대상으로 측정한 것이기 때문에 투표권이 없는 10대의 참여행태를 측정할 수 없는 문제가 발생한다. 때문에 연구에서는 i) 나의 이익을 가장 잘 대변해주는 정치후보자에게 투표를 독립변인으로 설정했다.

둘째, 관습적 온라인참여는 온라인에서의 청원이나 정보전달을 주요한 변인으로 보아 i) 정부나 정치관련 홈페이지(청와대, 전자정부, 국회의원, 정당, 구청) 게시판에 글 쓰거나 이메일 보내기를 변인으로 설정했다.

셋째, 비관습적 오프라인참여는 일반적인 측정지표인 i) 길거리정치로 통칭되는 항의와 집회, 가두시위 참여로 살펴보았다.

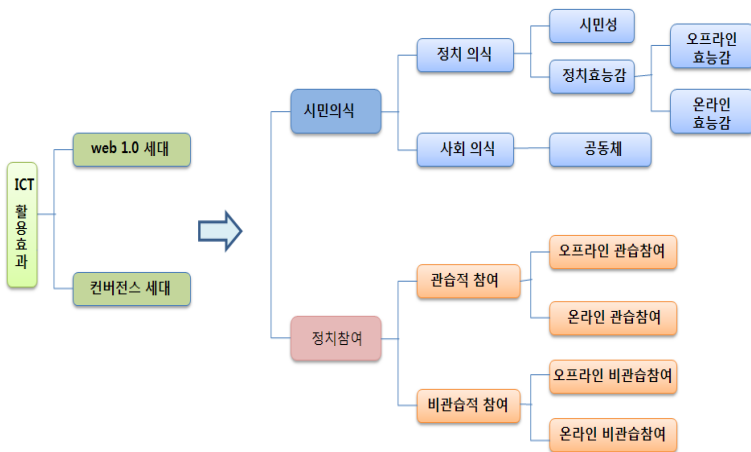
넷째, 비관습적 온라인참여도 온라인 공간에서의 비관습적인 방식의 참여를 측정하고자 했다. 측정지표는 i) 온라인에서 정치토론이나 시위(정책 찬반글, 동영상, 패러디)에 참여하는 것을 선정했다.

3. 연구 설계도

이상의 독립변수와 종속변수를 종합하여 본 연구에서 분석할 모델은 다음〔그림 3-1〕과 같이 제시할 수 있다. 먼저, ICT활용효과를 웹1.0과 컨버전스세대로 구분하고 이를 시민의식과 정치참여라는 2개의 변인군에 적용하였다.

시민의식은 정치의식과 사회의식으로 세분하여 각각의 하위 지표를 구성하였다. 그리고 정치참여도 관습적 참여와 비관습적 참여를 구분하였고 또 온라인과 오프라인의 특성을 반영한 4가지의 하위지표를 제시하여 웹1.0세대와 컨버전스세대의 특성을 추출하고자 했다.

〔그림 3-1〕 연구 설계도



제 2 절 표본의 개요

사전적인 변수설정과 조작적 정의를 통해 유효한 표본 집단을 재구성해 웹1.0세대와 컨버전스세대의 본격적 연구에 앞서 간략하게 추출된 표본의 사회경제적 특성을 살펴보았다.

〈표 3-9〉 표본의 개요

구 분		웹1.0세대	컨버전스세대
		빈도 (%)	빈도 (%)
성별	남성	68 (41.7)	95 (58.3)
	여성	81 (45.3)	98 (54.7)
연령	18세 이하	12 (34.3)	23 (65.7)
	19~29세	15 (19.0)	64 (81.0)
	30~39세	32 (39.5)	49 (60.5)
	40~49세	30 (43.5)	39 (56.5)
	55~59세	38 (73.1)	14 (26.9)
	60세 이상	22 (84.6)	4 (15.4)
학력	초등학교 졸업	3 (100)	0 (0)
	중학교 졸업	5 (55.6)	4 (44.4)
	고등학교 재학	10 (34.5)	19 (65.5)
	고등학교 졸업	58 (69.9)	25 (30.1)
	대학교 재학	5 (14.7)	29 (85.3)
	대학교 졸업 이상	68 (37.0)	116 (63.0)
소득	200만원 이하	34 (60.7)	22 (39.3)
	201~400만원	60 (44.1)	76 (55.9)
	401~600만원	45 (44.6)	56 (55.4)
	601만원 이상	10 (20.4)	39 (79.6)
계		149	193

첫째, 성별 표본의 특징은 웹1.0세대보다 컨버전스세대가 남성의 비중이 높았다. 웹1.0세대가 남성이 68명(41.7%), 여성이 81명(45.3%)였고 컨버전스세대는 남성 95명(58.3%), 여성 98명(54.7%)이었다.

둘째, 연령별 구성비에서 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 격차는 크게 발견되었다. 웹1.0세대는 주로 고연령층이 많은 반면, 컨버전스세대는 저연령층이 많았다. 세부적으로 웹1.0세대는 50대가 38명(73.1%), 40대 30명(43.5%), 30대 32명(39.5%)이다. 하지만 18세 이하는 12명(34.3%), 20대 15명(19.0%)에 불과했다. 그렇지만 컨버전스세대는 20대 64명(81.0%), 30대 49명(60.5%), 40대 39명(56.5%)의 순으로 나타났다. 60대 이상의 컨버전스세대는 불과 4명(15.4%)에 그쳤다. 하지만 18세 이하도

23명(65.7%)으로 웹1.0세대의 12명에 비해 2배 가까운 표본이 추출되었다. 이를 층위로 본다면, 웹1.0세대가 고연령층이 많은 반면, 컨버전스세대는 50대 이하가 주류를 이루고 있으며 특히 20대와 30대가 월등히 많았다.

셋째, 학력별 편차는 연령보다 큰 차별성이 나타난다. 웹1.0세대는 고등학교 졸업이 58명(69.9%), 대학교졸업 이상이 68명(37.0%)이다. 한편, 컨버전스세대는 대학교 졸업이상이 116명으로 전체 표본 중에서 63.0%에 달한다. 그리고 대학교 재학생이 29명(85.3%)을 차지한다. 이는 웹1.0세대에 비해 컨버전스세대가 보다 고학력층에 많이 분포되어 있음을 알려준다. 이러한 결과는 컨버전스세대 구성에서 기술 수용성과 접근성이 수월한 고학력층이 더 많음을 알려준다.

넷째, 소득별 분포는 웹1.0세대가 200만원 이하 34명(60.7%), 201~400만원 60명(44.1%), 401~600만원 45명(44.6%), 601만원 이상 10명(20.4%)인 반면, 컨버전스세대는 200만원 이하 22명(39.3%), 201~400만원 76명(55.9%), 401~600만원 56명(55.4%), 601만원 이상 39명(79.6%)로 추출되었다. 가장 뚜렷한 차이는 200만원 이하 소득자의 구성이 웹1.0세대가 컨버전스세대보다 1.5배 많고, 반대로 601만원 이상 소득자는 3.5배 적다. 이는 저소득층의 웹1.0세대 비중이 높고, 고소득층의 컨버전스세대 구성비가 높음을 알려준다.

이와 같은 인구사회학적 구성비는 컨버전스세대가 웹1.0세대와는 다른 세대임을 알려준다. 생애주기와 코호트적인 세대구분과는 달리 디지털기술의 제한적 수용에 따라 성, 연령, 학력, 소득의 편차가 발생한 것이다. 이들이 우리가 주요 분석대상으로 설정한 컨버전스세대이다.

제 4 장 컨버전스세대의 시민의식

이 연구에서 분석하고자 하는 컨버전스세대는 ‘ICT활용 효과’에 기반한 ‘ICT활용 세대’로써, 특정한 기술 활용에 따라 특징지은 세대개념이다. 세대를 ‘연령 효과’가 아닌 ‘ICT활용 효과’를 기준으로 구분한 이유는 디지털 컨버전스 환경이 초래한 정치사회의 변화 때문이다. 디지털 컨버전스 환경으로 인해 최근 한국사회 곳곳에서 나타나는 크고 작은 마찰들은 정치사회 변화의 또 다른 신호탄이다. 그런데 이러한 현상을 관찰하는 대부분의 시선들은 ‘새로운 질서’에 많이 노출된 젊은 세대와 ‘기존 질서’에 익숙한 기성세대 간의 차이에만 주목한다. 하지만 단순한 ‘연령효과’로는 디지털 컨버전스 환경이 빚어낸 새로운 현상들을 설명하기에 충분치 않다. 더 이상 디지털 컨버전스 환경은 웹서비스의 정치적 활용능력에 따른 ‘변화의 도구’가 아니다. 이러한 변화 양식에는 새로운 가치 혹은 의식이 내재되어 있다. 정치영역에서는 최근 새로운 정치참여 방식의 출현에서 시민의 의식 변화를 가정해 볼 수 있다.

따라서 이 장에서는 ICT활용 효과에 따른 시민의식의 차이를 분석한다. 시민의식은 크게 정치의식과 사회의식으로 구분한다. 변수의 조작화를 통해 정치의식의 하위 차원은 시민성과 정치효능감이, 사회의식의 하위 지표는 공동체의식이 채택되었다. 정치효능감은 정치에 대한 일반효능감과 참여효능감으로, 참여효능감은 온라인과 오프라인에 대한 참여효능감으로 구분한다. 이러한 차원을 기준으로 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식의 특징을 살펴보고, 시민의식에 영향을 미치는 결정요인을 모색하고자 한다. 따라서 두 집단 간 평균 차이를 검증하는 독립표본 t-test와, 시민의식에 대한 ICT활용변수의 설명력을 분석하는 다중회귀분석을 실시한다.

[그림 4-1] 시민의식 차원(dimension)



제 1 절 ICT활용세대와 시민의식

시민의식의 측정은 시민의식을 대표하는 정치의식과 사회의식 지표의 평균값을 산출하였다. 그 결과, 웹1.0세대와 컨버전스세대는 시민의식에 있어서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=-7.369$, $df=340$, $p<0.001$). 웹1.0세대의 시민의식은 평균 3.03점으로 나타났고, 컨버전스세대의 시민의식은 평균 3.39점으로 나타났다. 이는 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식이 서로 다른 특징을 지닌다는 것을 암시한다.

<표 4-1> ICT활용세대와 시민의식의 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	3.03	0.46	-7.369	340	0.000***
컨버전스세대	193	3.39	0.41			

*** $p<0.001$

다음으로, ICT활용 변수를 비롯하여, 연령, 소득, 학력, 성별 등과 같은 사회경제적 변수가 시민의식에 미치는 영향을 알아보기 위해 선형회귀분석을 실시하였다. <표 4-2>는 세대별 ICT활용 변수 및 성별, 연령, 학력, 소득과 같은 사회경제적 변

수와 시민의식 사이의 관계를 검증한 선형회귀분석 결과이다. ICT활용변수를 제외한 변수들로 1단계 분석을 한 후, 2단계에서 다시 ICT활용변수를 투입하여 ICT활용변수가 시민의식에 미치는 영향력을 측정하였다. 이는 ICT활용변수가 시민의식에 미치는 독립적인 영향력을 분석하기 위한 목적이다. 그 결과 1단계 모형의 수정된 $R^2=0.023$ 이었으나, ICT활용변수를 독립변수에 포함시킬 경우 수정된 $R^2=0.096$ 으로 증가하였다($p<0.05$). 이는 ICT활용변수가 시민의식에 미치는 독립적인 영향력이 통계적으로 유의미하다는 것을 의미한다.

개별 독립변수가 시민의식에 미치는 영향을 살펴보면, 1단계 분석에서는 연령과 성별만이 시민의식에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다(연령: $B=-0.061$, 표준오차 $=-0.154$, $p<0.01$, 성별: $B=0.028$, 표준오차 $=0.061$, $p<0.001$). 그러나 ICT활용변수를 투입한 2단계 모형의 경우, 5개의 독립변수 중에서 성별, 연령, 학력, 소득과 같은 사회경제적 변수는 시민의식에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 기술 활용 패턴과 시민의식 간에는 밀접한 관계가 있다는 것을 의미한다.

〈표 4-2〉 시민의식에 영향을 미치는 결정요인

	독립변수	B	표준 오차	t	유의수준(Sig)
1단계	성별	0.028	0.061	0.455	.000***
	연령	-0.061	-0.154	-2.868	.004**
	학력	0.034	0.025	1.385	.167
	소득	0.036	0.033	1.089	.277
	수정된 $R^2=0.023$, $F=2.991^*$, $N=342$				
2단계	성별	0.031	0.059	0.527	.599
	연령	-0.016	0.022	-0.745	.457
	학력	0.009	0.024	0.384	.701
	소득	0.008	0.032	0.246	.806
	ICT활용세대	0.174	0.033	5.313	.000***
	수정된 $R^2=0.096$, $F=8.232^{***}$, $N=342$				

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

제 2 절 ICT활용세대와 정치의식

그렇다면, 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식은 어떠한 특징을 지니고 있는가? 이를 살펴보기 위해 의식의 하위차원인 정치의식과 사회의식에 대한 ICT활용세대별 차이를 분석한다. 먼저 ICT활용세대별 정치의식의 차이를 알아보자.

정치의식의 평균값은 ICT활용세대별 자기실현적 시민성과 정치효능감의 평균치를 측정한 것이다. 이를 바탕으로 독립표본 t-test를 실시한 결과, ICT활용세대와 정치의식 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=-6.095$, $df=340$, $p<0.001$). 웹1.0세대는 평균 3.22점, 컨버전스세대는 평균 3.56점으로 컨버전스세대의 정치의식 평균치가 더욱 높다. 각 세대별 평균치의 의미를 분석하기 위해 다음에서 자기실현적 시민성과 정치효능감에 대한 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 차이를 자세히 살펴보기로 한다.

〈표 4-3〉 ICT활용세대와 정치의식의 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	3.22	0.54	-6.095	340	0.000***
컨버전스세대	193	3.56	0.48			

*** $p<0.001$

1. ICT활용세대와 자기실현적 시민성

시민성은 정치의식 수준을 대표하는 요소 중 하나이다. 시민성에 대한 의식의 변화는 정치의 최근 경향을 이해하고 설명하는 데 좋은 지표를 제공하기 때문이다. 달톤(Dalton 2008)은 미국의 정치의식과 참여를 분석하기 위한 지표로서 교육수준의 향상, 인지적 동원의 확대, 세대경험의 확연한 차이가 시민성의 변화를 초래한다고 언급한다. 이와 함께 디지털 컨버전스 환경은 개인의 삶에 대한 기대치와 라이프스타일을 변화시킨다. 디지털 컨버전스 환경에 강하게 노출된 시민들은 기존의 권위

와 정치적 질서에 대한 의무보다 자기표현적 가치를 중요하게 여기며, 기존의 권위에 도전하는 행위를 강조한다. 연구에서는 전자를 ‘의무적 시민성’, 후자를 ‘자기실현적 시민성’으로 구분하여 ICT활용 세대 간 시민성의 차이를 분석하였다. 이와 같은 구분은 달톤(Dalton 2009)의 연구를 따른 것으로, 그는 민주적 시티즌십을 의무적 시민(Citizen Duty)과 관여적 시민(Engaged Citizen)으로 나누었다. 시티즌십의 측정 방식은 General Social Survey(GSS)와 Center for Democracy and Civil Society(CDACS)의 시티즌십 설문문항을 토대로 요인분석을 실시한 후 상관관계가 높은 문항들끼리 분류한 것이다. 그 결과 달톤(Dalton 2009)의 시티즌십의 두 가지 차원은 다음 표와 같다. <표 4-4>에서 알 수 있듯이, 의무적 시민과 강한 관계를 형성하는 요인은 ‘투표하기’, ‘세금내기’와 같은 시민의 의무를 중시한다. 이에 반해 관여적 시민과 강한 관계를 형성하는 요인은 ‘자원봉사에 참여하기’, ‘다른 사람을 돕기’와 같은 자기 표현적 가치를 중시한다.

<표 4-4> 달톤의 민주적 시티즌십 분류

Survey Question	GSS		Variable	CDACS	
	Citizen Duty	Engaged Citizen		Citizen Duty	Engaged Citizen
투표하기	0.65	0.17	범죄 신고하기	0.84	0.12
세금 내기	0.65	-0.01	법을 준수하기	0.77	0.09
군복무 충실히 하기	0.54	0.07	군복무 충실히 하기	0.64	0.15
법을 준수하기	0.51	0.10	배심원으로 참여하기	0.63	0.32
정부 감시하기	0.51	0.40	투표하기	0.56	0.43
결사체에 적극적으로 참여하기	0.39	0.54	자신의 의견을 형성하기	0.29	0.47
다른 사람을 이해하기	0.28	0.59	불쌍한 사람들을 돕기	0.16	0.65
상품을 선택하기	0.22	0.59	정치에 적극적으로 참여하기	0.15	0.80
불쌍한 사람을 돕기 (국제)	-0.12	0.77	자원봉사그룹에 적극적으로 참여하기	0.10	0.84

Survey Question	GSS		Variable	CDACS	
	Citizen Duty	Engaged Citizen		Citizen Duty	Engaged Citizen
불상한 사람을 돕기 (국내)	0.02	0.77			
Eigenvalue	1.95	2.37		2.56	2.37
Percent variance	19.5	23.7		28.5	25.8

*출처: 달톤(Dalton 2009, 27)

본 연구에서는 <표 4-4>의 달톤의 시티즌십 분류를 토대로, 각 시티즌십 유형과 상관관계가 높은 문항을 3개씩 추출하여, 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민성의 차이를 측정하였다. 의무적 시민성과 자기실현적 시민성을 측정하는 문항은 다음과 같다.⁶⁾

<표 4-5> 시민성 측정 문항

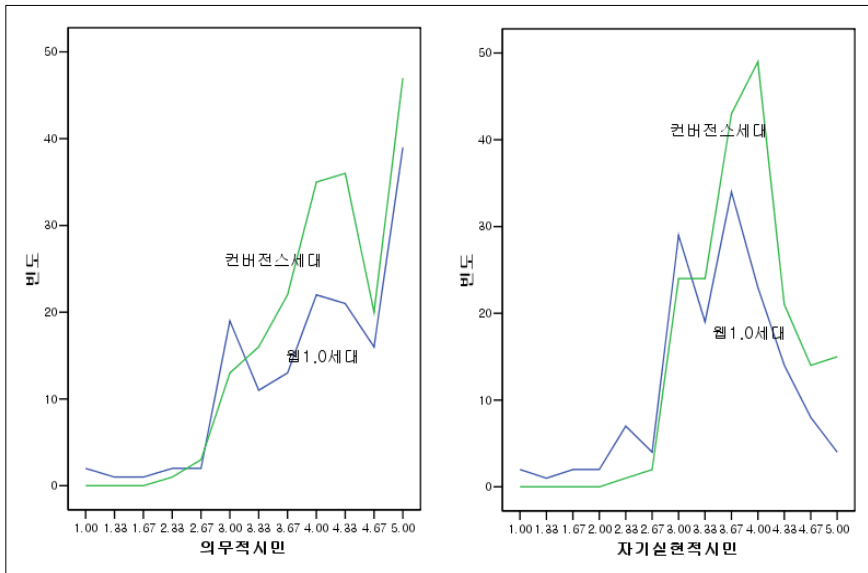
구분	측정 문항
의무적 시민성	법과 규율을 준수하기
	세금납부 등 국민의 의무에 충실하기
	투표에 참여하기
자기실현적 시민성	나보다 못한 사람들을 돕기
	다른 사람들의 사고방식을 이해하기
	지역사회, 공동체, 시민단체 조직에 적극적으로 참여하기

그 결과, [그림 4-2]에서 알 수 있듯이, 컨버전스세대와 웹1.0세대 모두 자기실현적 시민성보다 의무적 시민성이 높았다. 이는 미국과 달리 한국에서는 여전히 투표와 같이 제한된 참여를 바탕으로, 시민의 의무와 책임을 중요시하는 시민유형이

6) 본 연구에서 ‘자기실현적 시민성’의 의미는 달톤(Dalton 2009) 연구의 ‘관여적 시민성’과 동일하다. 다만, 여기서는 달톤의 관여적 시민성의 특징인 ‘자기표현적인 가치’를 더 명확히 표현하기 위해 ‘자기실현적’이란 용어를 사용하기로 한다.

우세하다는 것을 의미한다. 더욱이 컨버전스세대의 대부분이 20~30대로 구성되어 있는 것으로 볼 때⁷⁾, 컨버전스세대가 웹1.0세대보다 두 유형의 시민성에서 더 높은 수치를 나타내는 현상은, 자기실현적 시민성이 강하게 드러나는 서구 선진국가의 20~30대와 확연히 다른 결과를 보여준다. 실제 민주적 시티즌십을 연구한 달톤(Dalton 2009)의 경우, 젊은 세대 사이의 새로운 민주적 시티즌십으로 관여적 시민성을 꼽는다.

〔그림 4-2〕 ICT활용세대와 시민성



*5점 척도 기준(1=매우 낮다, 5=매우 높다)

그런데, 의무적 시민성과 자기실현적 시민성을 각각 독립적으로 구분하여, ICT활용세대별 차이를 분석한 결과, 의무적 시민성에 있어서 웹1.0세대와 컨버전스세대 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이에 반해 자기실현적 시민성

7) 본 연구에서 연령별 ICT활용세대의 구성을 살펴보면, 19~29세는 컨버전스세대가 81.0%, 30~39세는 60.5%를 차지한다. 더욱 자세한 사항은 제3장을 참고하기 바란다.

의 경우, 이 두 집단 간의 평균 차이는 통계적으로 유의미하게 나타났다($t=-4.679$, $df=271$, $p<0.001$, <표 4-6> 참조). 웹1.0세대의 자기실현적 시민성은 평균 3.51점으로 나타났고, 컨버전스세대는 평균 3.86점으로 나타났다. 이것으로 판단할 때, 컨버전스세대가 웹1.0세대보다 자기실현적 시민성이 더욱 높은 것으로 보인다. 조작적 정의에서 규정한대로, 컨버전스세대는 트위터, 마이스페이스와 같은 소셜 네트워크 미디어를 주로 활용하는 세대이다. 이들은 이러한 온라인 소셜 네트워크 참여를 통해 자긍심(self-worth), 매력감 혹은 효능감을 얻는다(Krasnova, Hildebrand, Cunther, Kovrigin, Nowobiliska 2008). 이를 통해 참여에 대해 보다 적극적인 의식을 가질 수 있을 것이다. 실제 이러한 결과는 5장에서 컨버전스세대의 참여지향성에서 잘 나타난다. 일반적으로 자긍심은 소셜 네트워크에서 다른 참여자의 평가에 의해 성취되는 것이고, 매력감 혹은 효능감은 소셜 네트워크에서 자기 표출을 통해 얻어진 개인적인 느낌을 지칭한다.

<표 4-6> ICT활용세대와 자기실현적 시민성의 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	3.51	0.76	-4.679	271 ⁸⁾	0.000***
컨버전스세대	193	3.86	0.58			

*** $p<0.001$

논의들은 소셜 네트워크 미디어 활용과 같은 ICT활용 패턴이 자기 표출을 통한 효능감 혹은 자긍심 고취에 영향을 미칠 수 있다는 것을 이야기한다. 이러한 ICT활용의 영향력을 더욱 명확히 살펴보기 위해, 동일한 연령집단 안에서 ICT활용 패턴에 따른 시민성이 어떻게 다른지를 분석하였다. 이는 ‘연령효과’ 못지않게 ‘ICT활용효과’가 시민 의식 변화를 초래하는 주요 요인으로 작용할 수 있다는 것을 의미한다.

8) 자유도가 271인 이유는 ‘등분산을 가정하지 않음’에 해당하는 유의도를 채택하였기 때문이다.

그 결과 6개의 시민성 측정 항목 중에서 자기실현적 시민성을 나타내는 ‘지역사회, 공동체, 시민단체 조직에 적극적으로 참여하기’에 대한 의식 차이가 각 연령집단별 ICT활용 패턴에 따라 뚜렷한 차이를 드러냈다. <표 4-7>은 이러한 결과를 보여주는 것으로, 동일 연령 집단에 속하더라도 어떤 ICT활용 패턴을 보이는가에 따라 지역사회, 공동체, 시민단체 참여에 대한 중요도에 있어서 상이한 의식을 보였다. 20대, 30대, 40대, 50대 중에서 컨버전스세대로 분류된 집단은 웹1.0세대로 분류된 집단보다 지역사회, 공동체, 시민단체 조직에 적극적으로 참여하는 것이 좋은 시민의 조건으로써 중요하다고 인식하였다.

<표 4-7> 지역사회, 공동체 시민단체 조직에 적극적으로 참여하기

연령	ICT활용세대	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
20대	웹1.0세대	15	3.13	0.99	-2.103	77	0.039**
	컨버전스세대	64	3.64	0.80			
30대	웹1.0세대	32	3.19	0.97	-2.385	79	0.019**
	컨버전스세대	49	3.61	0.64			
40대	웹1.0세대	30	3.17	0.65	-1.998	67	0.050***
	컨버전스세대	39	3.51	0.79			
50대	웹1.0세대	38	2.79	0.93	-2.277	50	0.027**
	컨버전스세대	14	3.5	1.16			

p<0.05, *p<0.01

2. ICT활용세대와 정치효능감

정치의를 대표하는 또 다른 요소는 정치효능감이다. 정치효능감은 ‘개인이 정치에 영향을 미칠 수 있다’라고 믿는 정도를 의미하는 것으로써, 일종의 정치적 자신감 혹은 적극성이다. 정치효능감은 지금과 같은 대의민주주의 체제에서 무엇보다 중요한 조건이다. 대중적 통제의 한계가 있기 마련인 지금과 같은 체제에서 정치효능감은 정치사회에 대한 주인의식과 다름없기 때문이다(진영재 2010). 특히, 정부기관 및 정치인에 대한 불신이 강한 지금의 환경에서는 시민들의 더 높은 정치효능감

이 요구된다.

분석에서 정치효능감은 먼저, 일반효능감과 참여효능감으로 구분하고, 참여효능감은 온라인 참여와 오프라인 참여로 나누어 측정하였다. <표 4-8>은 이러한 하위 지표들의 값을 합하여 ICT활용세대 별 평균값을 측정한 것이다. 그 결과 ICT활용세대별 정치효능감은 통계적으로 유의미한 차이를 보였다($t = -5.608$, $df = 340$, $p < 0.001$). 웹1.0세대의 정치효능감은 평균 3.13점, 컨버전스세대의 정치효능감은 평균 3.46점으로, 컨버전스세대가 더 높은 수준의 정치효능감을 나타냈다.

<표 4-8> ICT활용세대와 정치효능감의 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	3.13	0.56	-5.608	340	0.000***
컨버전스세대	193	3.46	0.53			

5점 척도 기준(1=매우 낮다, 5=매우 높다), *** $p < 0.001$

그렇다면, ICT활용세대별 정치효능감 차이가 의미하는 바는 무엇인가? 이를 위해 정치효능감의 하위지표인 일반효능감과 참여효능감을 살펴보기로 한다. 일반효능감은 정치일반에 대한 개인의 자신감으로써, “정치는 복잡하고 이해하기 어려우며, 나와 상관없는 것이다”라는 의견에 대한 응답자들의 동의 여부를 측정하였다. 그 결과 ICT활용세대와 일반효능감 사이에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t = -2.405$, $df = 340$, $p < 0.05$). 웹1.0세대는 평균 3.76점, 컨버전스세대는 평균 3.95점으로, 웹1.0세대보다 컨버전스세대가 정치일반에 대한 효능감이 더욱 높은 것으로 측정되었다.

<표 4-9> ICT활용세대와 일반효능감의 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	3.76	0.73	-2.405	340	0.017**
컨버전스세대	193	3.95	0.75			

*5점 척도 기준(1=매우 낮다, 5=매우 높다), ** $p < 0.05$

다음으로 참여효능감에 대한 두 집단별 차이를 살펴보았다. 참여효능감은 정치참여 수단에 대한 효능감을 일컫는다. 온라인 정치효능감은 i) 정부나 정치관련 홈페이지 게시판에 글을 쓰거나 관련 정치인에게 이메일 보내기 ii) 온라인 정치토론이나 게시판에 댓글 달기 iii) 트위터 이용해 네티즌들에게 내 생각 전달하기에 대한 응답자들의 선호를 기준으로 측정하였다. 그 결과 웹1.0세대보다 컨버전스세대가 온라인을 통한 참여효능감이 더욱 높은 것으로 나타났다($t=-4.266$, $df=340$, $p<0.01$, 웹1.0세대=평균 2.62, 컨버전스세대=평균 3.02). 오프라인 정치효능감은 i) 시민단체 주도의 대중 시위에 참여하기 ii) 나의 이익을 가장 잘 대변하는 정치 후보자에게 투표하기에 대한 응답을 기준으로 분석하였다. 그 결과 웹1.0세대는 평균 3.00점, 컨버전스세대는 평균 3.41점으로 나타났다($t=-4.420$, $df=340$, $p<0.01$). 이는 오프라인 참여효능감 역시 컨버전스세대가 웹1.0세대 보다 더욱 높다는 것을 보여준다.

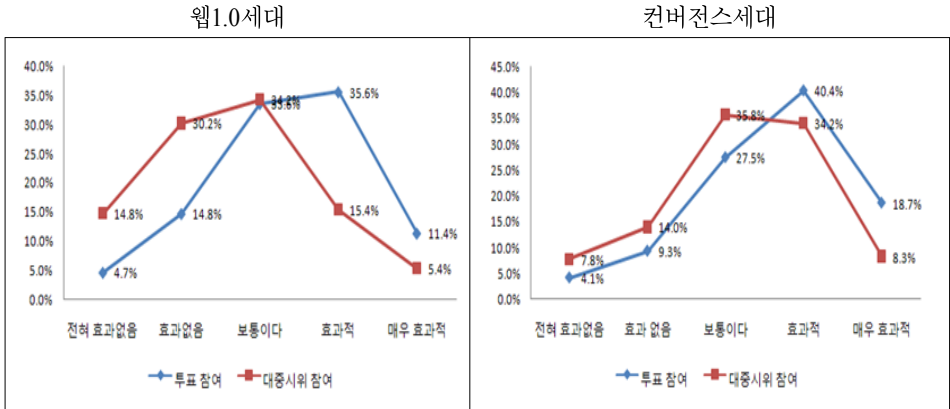
〈표 4-10〉 ICT활용세대와 참여효능감의 차이

	집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
온라인	웹1.0세대	149	2.62	0.88	-4.266	340	0.000***
	컨버전스세대	193	3.02	0.84			
오프라인	웹1.0세대	149	3.00	0.84	-4.420	340	0.000***
	컨버전스세대	193	3.41	0.83			

5점 척도 기준(1=매우 낮다, 5=매우 높다), *** $p<0.001$

오프라인 참여효능감의 경우, 컨버전스세대와 웹1.0세대 모두 참여효능감이 높은 것으로 ‘투표참여’를 꼽았다. 그 중에서도 웹1.0세대보다 컨버전스세대가 ‘투표에 참여’하는 행위를 더욱 선호하였다. [그림 4-3]에서 알 수 있듯이, ‘투표참여’에 대한 참여효능감이 효과적이라고 응답한 웹1.0세대는 47%, 컨버전스세대는 59.1%를 차지했다.

〔그림 4－3〕 ICT활용세대와 오프라인 참여효능감



이러한 현상은 낮은 투표율의 지속에도 불구하고, 여전히 한국사회가 투표와 같은 관습적 참여에 대한 효능감이 높다는 것을 말해준다. 이는 앞에서 보여준 ‘ICT활용세대와 시민성’의 분석 결과와도 일맥상통한다. 자기실현적 시민성의 경우 웹1.0세대보다 컨버전스세대가 훨씬 높은 친화성을 보이지만, 여전히 모든 ICT활용세대가 의무적 시민성을 가장 중요한 가치로 꼽았다. 이것으로 볼 때, 지금의 한국사회는 새로운 의식 혹은 문화를 형성하는 ‘변화 조짐’의 중심에 서 있다. 이러한 의식의 변화가 몇몇 새로운 참여 형태로 분출되기 때문에 이것이 간혹 기존의 제도 혹은 문화와 충돌을 일으키는 것으로 보여지기도 한다.

다음으로, 동일한 연령집단을 기준으로 ICT활용 패턴의 영향력을 살펴보면, 오프라인 참여효능감에서 뚜렷한 의식차이를 보인다. <표 4－11>은 이러한 결과를 보여주는 것으로, 동일 연령 집단에 속하더라도 어떤 ICT활용 패턴을 보이는가에 따라 오프라인 참여효능감에 있어서 상이한 의식을 보였다. 예컨대, 20대에 속하더라도 웹1.0세대보다 컨버전스세대의 오프라인 참여효능감이 더욱 크다($t=-3.075$, $df=77$, $p<0.05$). 이러한 결과는 30대와 40대에서도 동일하다. 특히 20대와 40대의 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 ‘시민단체 주도의 대중시위 참여’에 대한 효능감은 30대보다

그 차이가 더욱 크다. 더욱이 컨버전스세대의 경우 20대에서 40대로 갈수록 오프라인 참여효능감이 더욱 큰 것으로 나타났다(20대 컨버전스세대=평균 3.07, 30대 컨버전스세대=평균 3.29, 40대 컨버전스세대=평균 3.49). 20대 내에서 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 오프라인 참여효능감의 차이가 더욱 큰 이유는, 이들의 경우 촛불시위와 같이 최근 한국사회에서 새롭게 대두한 정치참여문화를 이끈 경험이 있기 때문이다. 더욱이 참여자 대부분이 온라인 커뮤니티 혹은 소셜 네트워크 서비스를 통해 정치적 소통을 한 점이 크게 작용한 것으로 보인다. 또한 40대 내에서의 ICT활용세대별 차이는 40대의 대부분이 민주화세대인 것을 고려하면, 이미 형성되어 있던 대중시위에 대한 높은 참여효능감이 중첩적으로 작용한 것으로 보인다.

〈표 4-11〉 시민단체주도의 대중 시위에 참여하기

연령	ICT활용세대	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
20대	웹1.0세대	15	2.13	1.13	-3.075	77	0.003**
	컨버전스세대	64	3.07	1.06			
30대	웹1.0세대	32	2.75	1.02	-2.342	79	0.022**
	컨버전스세대	49	3.29	1.00			
40대	웹1.0세대	30	2.60	0.72	-4.460	67	0.000***
	컨버전스세대	39	3.49	0.88			

p<0.05, *p<0.001

제 3 절 ICT활용세대와 사회의식

시민의식을 대표하는 또 다른 하위지표는 사회의식이다. 본 연구에서는 사회의식을 측정하기 위해 응답자들을 대상으로 “공동체의 이익과 개인의 이익 충돌 시 더 중요한 것이 무엇인가”에 대한 질문을 하였다.⁹⁾ 그 결과 〈표 4-12〉에서 알 수 있듯이,

9) 5점 척도를 기준으로 1=“공동체의 이익이 가장 중요하다”, 5=“개인의 이익이 가장 중요하다”를 의미한다.

ICT활용세대와 사회의식 사이에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=-3.793$, $df=340$, $p<0.001$). 웹1.0세대는 평균 2.28점, 컨버전스세대는 평균 2.68점으로 두 집단 모두 여전히 공동체의 이익을 더욱 중요하게 여긴다는 것을 보여준다.

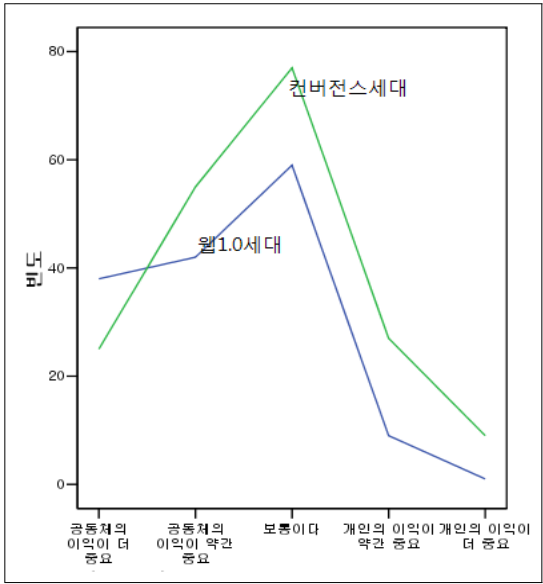
〈표 4-12〉 ICT활용세대와 사회의식의 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	2.28	0.94	-3.793	340	0.000***
컨버전스세대	193	2.68	1.02			

*** $p<0.001$

특히, [그림 4-4]에서 알수 있듯이, 공동체의 이익이 가장 중요하다고 대답한 응답자의 경우 컨버전스세대보다 웹1.0세대가 훨씬 많았다. 이에 반해 컨버전스세대의 경우 개인의 이익을 더욱 중요시하는 쪽에 더 많은 비중을 차지하고 있다. 이것

[그림 4-4] ICT활용세대와 사회의식



으로 보아 컨버전스세대가 웹1.0세대보다 개인의 이익을 더욱 중요시하는 경향이 있음을 알 수 있다.

다음으로, 동일한 연령집단을 기준으로 ICT활용 패턴의 영향력을 살펴보면, 사회의식에서 역시 뚜렷한 의식차이를 보인다. 〈표 4-13〉은 이러한 결과를 보여주는 것으로, 동일 연령 집단에 속하더라도 어떤 ICT활용 패턴을 보이는가에 따라 사회의식에 있어서 상이한 의식을 보였다. 20대, 30대, 40대 컨버전스세대의 경우 20대, 30대, 40대 웹1.0세대보다 공동체의 이익과 개인의 이익이 충돌할 때, 개인의 이익이 더욱 중요하다고 인식하였다. 특히 다른 연령대보다 20대의 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 사회의식 차이가 훨씬 뚜렷하다(20대 웹1.0세대=평균 2.13, 20대 컨버전스세대=평균 2.80).

〈표 4-13〉 공동체 이익과 개인의 이익의 충돌

연령	ICT활용세대	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
20대	웹1.0세대	15	2.13	0.83	-2.268	77	0.026**
	컨버전스세대	64	2.80	1.06			
30대	웹1.0세대	32	2.41	0.71	-2.052	79	0.043**
	컨버전스세대	49	2.82	0.97			
40대	웹1.0세대	30	2.07	1.01	-1.802	67	0.076*
	컨버전스세대	39	2.51	1.02			

*p<0.1, **p<0.05

위의 분석들을 바탕으로 시민의식에 대한 ICT활용변수의 설명력을 분석하기 위해 선형회귀분석을 실시하였다. 〈표 4-14〉는 ICT활용 패턴에 따른 ICT활용 변수 및 사회경제적 변수와 시민의식 사이의 관계를 검증한 선형회귀분석 결과이다. ICT활용변수를 제외한 변수들로 1단계 분석을 한 후, 2단계에서 다시 ICT활용변수를 투입하여 ICT활용변수가 시민의식에 미치는 영향력을 측정하였다. 그 결과, 사회경제적 변수와 오프라인 참여효능감 사이의 관계를 제외하고, 모두 통계적으로 유의

미한 차이를 나타냈다. 여기서 주목할 것은 일반효능감의 경우를 제외하고, 자기실현적 시민성과 온라인 참여효능감의 경우 ICT활용 효과를 투입할 경우 시민의식에 있어서 더욱 높은 설명력을 보인다는 것이다. 자기실현적 시민성의 경우 사회경제적 변수의 설명력이 1.9%인 반면, ICT활용 효과를 투입하였을 경우, 5.6%로 증가하는 것을 알 수 있다. 온라인 참여효능감도 역시 마찬가지이다. 이 경우 사회경제적 변수의 설명력은 1.4%이나 ICT활용 효과의 경우 5.4%의 설명력을 보여준다. 이러한 결과는 ICT활용효과와 시민의식 간에 상당한 관계가 있다는 것을 의미한다.

〈표 4-14〉 ICT활용세대와 시민의식 하위지표 비교

구분	자기실현적 시민성		일반 효능감		참여효능감			
					오프라인		온라인	
	사회 경제적 변수 ¹⁰⁾	ICT활용 효과 ¹¹⁾	사회 경제적 변수	ICT활용 효과	사회 경제적 변수	ICT활용 효과	사회 경제적 변수	ICT활용 효과
F	2.622	5.030	3.423	3.011	1.660	4.459	2.212	4.906
Sig	0.035**	0.000****	0.009***	0.011**	0.159	0.001***	0.050*	0.000****
R ²	0.019	0.056	0.028	0.029	0.008	0.048	0.014	0.054
R ² 변화량	0.037		0.001		0.040		0.040	

*p<0.1, **p<0.05, ***p<0.01, ****p<0.001

10) 사회인구학적 변인은 성, 연령, 학력, 수입 등 4개 변인을 일괄 투입후(enter), 회귀 분석을 실시한 결과이다.

11) 회귀방정식은 사회인구학적 변인 4개와 ICT활용능력 변인을 추가하여 회귀분석을 실시한 결과이다.

제 5 장 컨버전스세대의 시민참여

본 장에서는 ICT활용능력에 따른 시민참여 행태를 세부적으로 분석할 것이다. 먼저, 시민참여의 형태별 차이를 살펴보기 위해 웹1.0세대와 컨버전스세대 두 집단 간의 차이를 비교할 수 있는 독립표본 t-test를 적용하여 분석했다. 그리고 보완적으로 ICT활용변인의 설명력을 분석하기 위한 다중회귀분석, 변인간의 상관성을 확인하는 상관분석 등도 실시했다. 연구과정은 앞서 언급한 바대로, 사전 설문조사와 본 조사 등 2회로 구분하여 설문문항의 오류를 최소화했고 별도의 전문가 자문을 실시하였다.

연구에서는 참여의 다양한 층위를 고려하여 방식과 공간의 차이로 4개 형태로 구분한다. 먼저, 참여방식에 따라 관습적 참여와 비관습적 참여로 구분하고 참여공간에 따라 오프라인 참여와 온라인 참여로 구분했다.¹²⁾

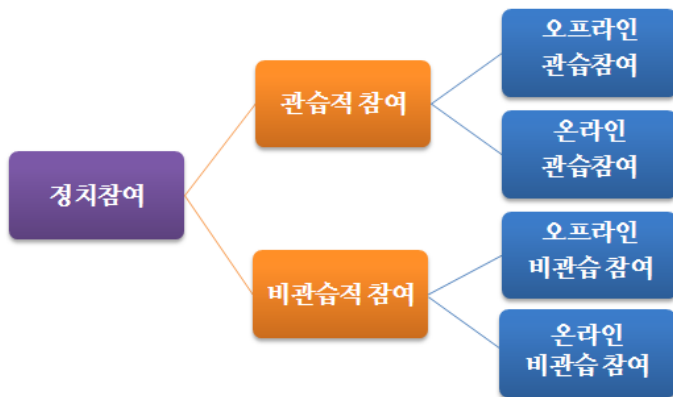
〈표 5-1〉 참여방식 및 공간에 따른 구분

	관습적 참여	비관습적 참여
오프라인 참여	－ 나의 이익대변 정치지도자 투표	－ 길거리정치(시위) 참여
온라인 참여	－ 정부, 정당 홈페이지 방문이나 글쓰기	－ 정치토론이나 온라인 시위참여

12) 각각의 조작적 정의와 설문문항은 III장을 참조하기 바람.

관습적 오프라인참여는 과거 투표경험을 설문으로 할 경우, 10대가 제외되기 때문에 본 연구에서는 i) 나의 이익을 가장 잘 대변해주는 정치후보자에게 투표로 설계했다. 그리고 관습적 온라인참여는 ii) 정부나 정치관련 홈페이지(청와대, 전자정부, 국회의원, 정당, 구청) 게시판에 글 쓰거나 이메일 보내기를 질문했다. 비관습적 오프라인참여는 iii) 길거리정치(촛불집회, 항의와 집회, 가두시위) 참여를 질문했다. 마지막으로 비관습적 온라인참여는 iv) 온라인에서 정치토론이나 시위(정책찬반글, 동영상, 패러디)에 참여하는 것을 변인으로 설정하여 각각 웹1.0세대와 컨버전스세대의 정치참여 행태간의 차별성과 공통성을 비교 분석했다. 이상을 도표화한 것이 [그림 5-1]이다.

[그림 5-1] 정치참여의 차원



제 1 절 ICT활용세대와 관습적 참여

먼저, ICT활용세대별 관습적 참여를 분석했다. ICT활용능력에 따른 세대구분인 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 차이를 분석하기 위한 독립표본 t-test분석으로 온라인참여와 오프라인참여 결과를 도출했다. 오프라인참여인 i) 이익을 대변하는 정치

지도자에게 투표하기는 통계적으로 유의했고($t=-2.319$, $df=340$, $p<0.05$), 온라인 참여인 ii) 정부나 정치관련 홈페이지 게시물 쓰기도 역시 유의한 것으로 나타났다($t=-11.348$, $df=340$, $p<0.001$).

〈표 5-2〉 ICT활용세대와 오프라인 관습참여행태 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	3.3423	1.01856	-2.319	340	0.021**
컨버전스세대	193	3.6010	1.02642			

** $p<0.05$

ICT활용세대 간의 차이가 오프라인 관습참여인 선거에서 컨버전스세대가 웹1.0세대보다 적극적인 것으로 나타났다. 실제, 두 집단 간의 평균차이는 95%수준에서 유의하고, 웹1.0세대 평균값이 3.3423점인 반면, 컨버전스세대는 3.6010점이었다(5점 척도, 5=적극 참여). t-test결과는 ICT활용세대 간의 차이가 관습적 참여가 유의미하고, 웹1.0세대보다 컨버전스세대가 적극적인 선거참여를 하고 있음을 보여준다.

〈표 5-3〉 ICT활용세대와 온라인 관습참여행태 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	1.1544	0.41468	-11.348	340	0.000
컨버전스세대	193	2.3316	1.21359			

*** $p<0.001$

두 번째로 온라인 관습참여를 살펴보았다. 〈표 5-3〉에서도 확인된 바, 웹1.0세대와 컨버전스세대 온라인 관습참여는 차별성이 있으며 통계적으로도 유의미한 차이가 발견된다. 역시 온라인 관습참여도 컨버전스세대 참여가 높은 것으로 도출되었다(웹1.0세대 1.1544점<컨버전스세대 2.3316점).

이런 결과는 기술적 요인에 의한 온라인참여 유형의 확장이 그대로 반영된 것이

라 추측할 수 있다(Tapscott 2008; Loader 2007). 로더의 지적대로 정부, 정치관련 홈페이지에 글을 쓰거나 이메일을 쓰는 것은 기술친화적인 세대가 익숙할 가능성이 높기 때문이다. 다른 측면에서는 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 인터넷 사용시간 차이도 살펴보아야 한다. 설문에서 확인되지는 않지만 언제, 어디서나 웹 접속이 가능한 컨버전스세대는 정부나 정치관련 사이트 접속이 수월하다는 기능적인 장점도 가지고 있을 것이다.

〈표 5-4〉 ICT활용세대와 관습참여행태 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	2.2483	0.57429	-9.181	340	0.000***
컨버전스세대	193	2.9663	0.81019			

***p<0.001

다음, 관습참여의 2공간(온라인-오프라인) 행태를 하나의 변인으로 묶어서 ICT 활용세대와 관습참여 간의 차이를 살펴보았다. 분석결과, 웹1.0세대와 컨버전스세대 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있다($t=-9.181$, $df=340$, $p<0.001$). 결과는 컨버전스세대가 보다 긍정적으로 참여지향적인 것으로 나타났다.

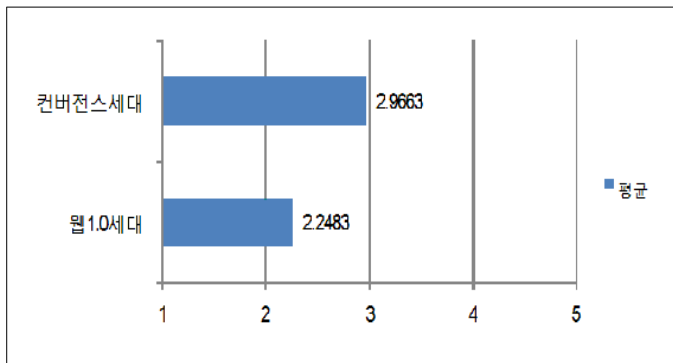
〈표 5-5〉 ICT활용세대와 연령별 관습참여행태 차이

연령	ICT활용세대	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
20대	웹1.0세대	15	2.20	0.56	-3.345	77	0.001**
	컨버전스세대	64	2.95	0.82			
30대	웹1.0세대	32	2.27	0.60	-4.403	79	0.000***
	컨버전스세대	49	3.01	0.83			
40대	웹1.0세대	30	2.18	0.48	-5.268	67	0.000***
	컨버전스세대	39	3.04	0.78			
50대	웹1.0세대	38	2.27	0.50	-3.585	50	0.001**
	컨버전스세대	14	2.93	0.90			

p<0.01, *p<0.001

좀 더 세부적으로 살펴보기 위해 다시 연령별로 구분하여 분석의 질을 향상시켰다. 첫째, 20대~50대까지 모두 컨버전스세대가 관습적 참여가 활발한 것으로 나타났다. 그리고 이 결과는 통계적으로 유의하다. 우리가 주목해서 보아야 할 것은 30대와 40대의 연령별 관습참여 경향이다. 20대와 50대에 비해 이들 연령은 보다 적극적인 참여행태를 보이고 있다. 실제 20대, 50대 웹1.0세대는 평균척도가 2점대에 머물렀지만 30대와 40대는 웹1.0세대가 2.27점, 2.18점에 그친 반면, 3.01점과 3.04점으로 보통수준을 넘는 참여경향을 가지고 있다.

[그림 5-2] ICT활용세대와 관습 참여행태 단순비교



그렇지만 여기서 유념해서 살펴볼 것은 통계적 유의성과는 다른, 관습참여 수준이다. 컨버전스세대가 통계적으로는 관습참여 지향적인 것은 분명하지만, 척도 수준이 보통기준인 3점에도 미치지 못한다. 후술하겠지만, ICT활용세대 간 차이는 통계적으로 존재하고, 컨버전스세대가 참여적임은 확인되었으나 통계적으로 검증되지 않은 실제 참여에서의 층위 단순비교는 컨버전스세대 참여수준이 절대적으로 높지 않음을 보여준다.

제 2 절 ICT활용세대와 비관습적 참여

다음은 ICT활용세대의 비관습적 참여행태를 분석했다. 공간적 차이인 온라인과 오프라인 참여행태를 구분하여 웹1.0세대와 컨버전스세대 간의 비관습적 차이를 도출했다. 분석결과, 오프라인참여인 i) 길거리 정치 참여($t=-9.106$, $df=271$, $p<0.001$)와 온라인참여인 ii) 정치토론이나 사이버시위 참여($t=-12.854$, $df=340$, $p<0.001$)는 모두 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 의미는 컨버전스세대가 길거리정치에 보다 적극적임을 알려준다.

〈표 5-6〉 ICT활용세대와 오프라인 비관습참여행태 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	1.1879	0.52465	-9.106	271	0.000***
컨버전스세대	193	2.1762	1.24166			

*** $p<0.001$

분석은 컨버전스세대가 오프라인 비관습참여 면에서도 관습참여와 같이 더 적극적이었다. 평균값이 웹1.0세대는 가장 부정적인 응답 ‘전혀 없다’인 1점에 가깝지만 컨버전스세대는 2.1762점으로 나타나 상대적으로 높은 참여행태를 보여주고 있다. 이 결과는 컨버전스세대가 기존 세대이론에서의 코호트적인 차이가 아니란 전제에서 기술수용성과 오프라인의 길거리정치 측면에서 상대적인 적극성을 보이고 있음을 알려준다.

다음은 온라인 비관습참여를 살펴보았다. 온라인 비관습참여 역시 ICT활용세대 간에 유의미한 결과가 도출되었다. 오프라인 비관습참여와 같이 온라인 비관습참여도 컨버전스세대의 참여지향성이 더욱 강한 것으로 산출되었다. 온라인의 특성으로 인해 관습참여 분석과 같이 더 큰 격차로 웹1.0세대보다 높은 참여수준을 보여주고 있다. 온라인 정치토론이나 시위참여는 웹1.0세대가 1.1678점에 머문 반면, 컨버전

스세대는 2배가 넘는 2.5337점을 기록했다. 이는 오프라인의 비관습참여의 2.1762점보다 높은 응답이다.

〈표 5-7〉 ICT활용세대와 온라인 비관습참여행태 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	1.1678	0.42558	-12.854	340	0.000***
컨버전스세대	193	2.5337	1.24170			

***p<0.001

연구는 관습참여와 같은 연구절차로 온라인과 오프라인 변인을 통합하여, 비관습참여행태의 전체적인 차이를 살펴보고 ICT활용세대와의 차이가 발생하는지를 검증하였다. 결과는 비관습참여가 ICT활용세대 차이에 따라 통계적으로 매우 유의한 수준임을 확인할 수 있었다($t=-12.273$, $df=340$, $p<0.001$). 앞서 온라인과 오프라인의 독립변수들이 모두 ICT활용세대와의 유의미한 차이가 나타났기 때문에 이 결과는 논리적으로 당연한 과정이라고 할 수 있다.

〈표 5-8〉 ICT활용세대와 비관습참여행태 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	1.1779	0.40717	-12.273	340	0.000***
컨버전스세대	193	2.3549	1.11439			

***p<0.001

이를 다시 연령별로 세분화하면, 비관습참여 행태의 차이를 보다 잘 알 수 있다. 첫째, 50대에 비해 20~40대 컨버전스세대의 비관습참여가 높은 것으로 나타났다. 이는 연령적으로 비관습참여에 50대가 쉽게 참여하기 어려운 일임을 감안하면 예견된 결과라고 할 수 있다. 둘째, 웹1.0세대의 비관습참여 수준이다. 연령을 불문하고 1점대에 머물러 있어 ‘전혀 참여하지 않는다’에 가깝게 도출되었다. 웹1.0세대인 경우

비관습참여가 상대적으로 활발하지 않으며, 이는 컨버전스세대에 비해 현저히 낮은 수준이었다. 20대는 웹1.0세대의 비관습참여가 1.13점에 불과해 컨버전스세대의 2.47점에 비해 1.34점이나 낮았다. 그리고 이 격차는 40대까지 비슷한 수준으로 나타났다. 이 결과는 ICT활용세대 구분이 기존 연령이나 코호트적인 구분보다 높은 참여지향적인 세대로서 컨버전스세대가 기술을 참여의 도구로 활용하고 있음을 알 수 있다.

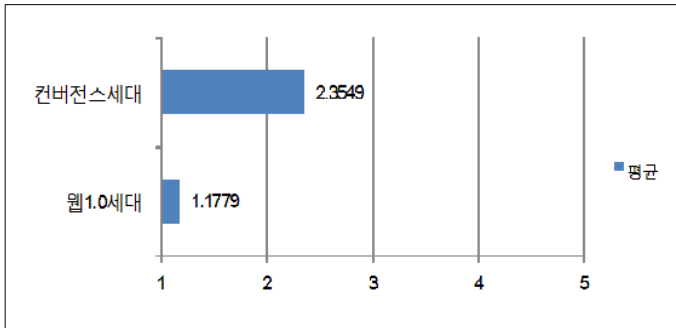
〈표 5-9〉 ICT활용세대와 연령별 비관습참여행태 차이

연령	ICT활용세대	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
20대	웹1.0세대	15	1.13	0.30	-4.363	77	0.000***
	컨버전스세대	64	2.47	1.17			
30대	웹1.0세대	32	1.11	0.33	-6.447	79	0.000***
	컨버전스세대	49	2.42	1.11			
40대	웹1.0세대	30	1.18	0.36	-6.128	67	0.000***
	컨버전스세대	39	2.46	1.10			
50대	웹1.0세대	38	1.21	0.54	-3.622	50	0.001
	컨버전스세대	14	2.03	1.10			

***p<0.001

다음, ICT활용세대별로 비관습참여 행태의 상대적 수준 척도를 살펴보았다. 비교 결과, 비관습참여행태의 차이는 2배 이상으로 격차가 벌어졌다. 이는 앞서 관습참여보다 큰 격차이다. 분석과정에서 한 가지 의미 있는 발견점은 관습참여에 비해 비관습참여 응답수준이 모두 낮은 수준이라는 점이다. 정치참여 이론가들이 규정한 바와 같이 비관습참여가 가지고 있는 참여비용이 더욱 크기 때문일 것이다(Norris 2002; 송경재 2009).

〔그림 5-3〕 ICT활용세대와 비관습참여행태 단순비교



제 3 절 ICT활용세대의 정치참여

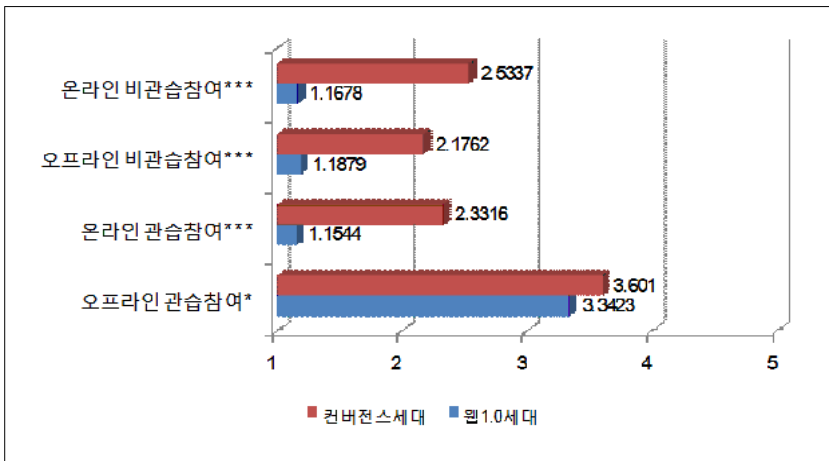
본 절에서는 ICT활용세대와 참여를 두 가지 시각으로 분석할 것이다. 첫째, ICT활용세대와 시민참여 세부변인 간의 특성을 요약하고, 척도간 세대비교를 통해 통계학적 의미와 맥락적인 해석을 동시에 시도한다. 이를 위해서 ICT활용능력에 따른 참여방식과 공간의 차이에 따른 세부분석이 필수적이다. 연구는 변인들 간의 평균 비교의 맥락적 해석과 통계적인 상관성을 살펴봄으로서 정치적 함의를 모색했다. 둘째, ICT활용능력에 따라 시민참여의 어떤 영향변인 상관성이 기능하는지를 살펴볼 것이다. 마지막으로, 참여의 통합모델로서 시민참여의 ICT활용능력의 영향력을 비교분석할 것이다. 이를 검증하기 위해 ICT활용능력에 따른 관습적·비관습적·온라인·오프라인 참여유형의 각 단계별 차이를 사회·경제적변인과 비교하여 살펴볼 것이다.

1. ICT활용세대와 참여유형별 맥락적 해석

〔그림 5-4〕는 ICT활용세대 구분에 따른 4가지 참여유형의 평균을 비교한 것이다. 결과는 1절과 2절에서 검증한 바와 같이, 4가지 참여유형이 ICT활용능력에 따라

모두 통계적으로 유의하다. 오프라인 관습참여가 95%수준에서 유의하며, 나머지 오프라인 비관습, 온라인 관습, 온라인 비관습참여 모두 99.9%수준에서 유의미하다. 하지만 이러한 통계적 해석과 함께 각 설문 평균을 단순 비교하면 그 해석은 다른 의미성을 가지고 있다.

〔그림 5－4〕 ICT활용세대와 참여유형별 평균비교



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

첫째, 각 참여유형을 비교하면 모두 통계적으로 유의하지만 응답수준(level)의 척도는 현격한 차이가 있다. 오프라인 관습참여는 다른 참여유형에 비해 높은 수준이다. 그리고 웹1.0세대의 참여도 다른 3가지 참여유형(온라인 관습참여, 오프라인 비관습참여, 온라인 비관습참여) 중에서 가장 높은 3.3423점이다. 이는 컨버전스세대의 평균인 3.601점보다 상대적으로 낮지만 동일한 웹1.0세대 집단내에서는 의미있는 수준의 낮은 참여가 발견된다.

둘째, 오프라인 관습참여를 제외한 나머지 유형은 컨버전스세대 참여의 강세가 두드러지게 나타난다. 오프라인 관습참여의 세대간 척도차이가 0.2582점에 불과하다. 하지만 온라인과 오프라인에 상관없이 큰 차이가 산출되어 3가지 참여유형 모

두 척도로는 1점 이상, 비율로는 2배 이상의 격차가 있음을 알 수 있다. 결과적으로 오프라인 관습참여를 제외한 시민참여 격차는 컨버전스세대가 보다 높은 수준임을 알려준다.

셋째, 온라인 참여형태만을 다시 구분하여 비교한다면, 웹1.0세대와 컨버전스세대 격차는 더욱 크다. 참여유형이 온라인 기반이라는 특성으로, ICT활용능력에 따른 구분의 차이는 예상할 수 있었지만, 모두 상당한 차이가 나타난다. 좀 더 분석하기 위해 오프라인 참여변인과 온라인 참여변인을 통합하여 t-test를 실시하면 분명해진다. <표 5-10>에 증명되지만 컨버전스세대는 통계적으로 유의미한 수준에서 월등히 높은 참여지향성을 보인다($t = -13.900$, $df = 340$, $p < 0.001$).

<표 5-10> ICT활용세대와 온라인 참여행태 차이

집단	사례수	평균	표준편차	t 값	df	유의확률
웹1.0세대	149	1.1611	0.34025	-13.900	340	0.000***
컨버전스세대	193	2.4326	1.07559			

*** $p < 0.001$

넷째, 가장 중요한 함의로서, 4가지 참여유형에서 컨버전스 세대가 통계적으로 참여지향성이 높고 결과도 유의미하지만, 참여유형의 평균값은 현저히 낮은 수준이다. 웹1.0세대에서는 더욱 낮은 평균값으로 나타난다(그림 5-4 참조). 심지어 웹1.0세대는 ‘전혀 참여하지 않는다’에 근접한 1.5~1.9점에 머물렀다. 그리고 컨버전스세대도 통계적으로 검증은 되지만, 2.1~2.6점 수준이다. 이러한 평균값은 참여의사에 ‘보통’이라고 응답한 3점에도 미치지 못하는 것이다. 그런 맥락에서, 컨버전스세대가 웹1.0세대에 비해 참여지향성은 분명히 강하고 통계적으로 증명은 되지만, 그 결과가 모두 상대적인 차이라는 점도 발견할 수 있다. 후술하겠지만, 통계적으로 검증되지는 못하지만, 비교분석을 통해서 현 단계 컨버전스세대의 시민참여 특성을 맥락적으로 재해석할 소지가 있음을 알려준다.

2. 시민참여의 상관성

두 번째로 살펴볼 것은 웹1.0세대와 컨버전스세대 구분에 따른 시민참여변인들 간의 상관성을 분석했다. 상관분석은 인과관계를 증명할 수는 없지만 ICT활용에 따라서도 영향을 주는 변인추출과 관계의 강약, 방향성을 분석하는데 유용한 방법이고, 이를 웹1.0과 컨버전스세대로 비교할 경우 더욱 의미 있는 해석이 가능할 것이다.

〈표 5－11〉 웹1.0세대의 시민참여 상관성

	오프라인 관습참여	온라인 관습참여	오프라인 비관습참여	온라인 비관습참여
오프라인 관습참여	1			
온라인 관습참여	0.130	1		
오프라인 비관습참여	－0.058	0.176*	1	
온라인 비관습참여	0.054	0.312**	0.463**	1

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

분석의미는 첫째, 웹1.0세대와 컨버전스세대는 모두 온라인 비관습참여와 오프라인 비관습참여 간의 상관성이 가장 높은 것으로 나타났다. 웹1.0세대는 $r=0.463$ ($p<0.01$)이며 컨버전스세대는 $r=0.611$ ($p<0.01$)로 높은 상관계수가 산출되었다. 이는 정(+)의 상관관계를 나타내므로, 웹1.0세대, 컨버전스세대 모두 온라인과 오프라인의 비관습참여에 강한 상관성을 가지고 있다. 즉, 길거리 정치에 참여하는 것과 온라인 정치토론과 시위참여가 높은 상관성을 가지고 있음을 의미한다. 결과는 비록 웹 1.0세대가 컨버전스세대에 비해 참여 지향적이지는 않지만, 두 세대 모두 동일한 방향의 참여경향이 있다는 것을 알 수 있다. 하지만 강도에 있어서는 컨버전스세대가 더 높다(웹1.0세대 $r=0.463$ <컨버전스세대 $r=0.611$). 이는, 동일한 조건에서는 컨버전스세대가 온라인과 오프라인 비관습참여에 적극적임을 알려주는 또 하나의 증거라

고 할 수 있다.

〈표 5-12〉 컨버전스세대의 시민참여 상관성

	오프라인 관습참여	온라인 관습참여	오프라인 비관습참여	온라인 비관습참여
오프라인 관습참여	1			
온라인 관습참여	0.040	1		
오프라인 비관습참여	-0.129	0.441**	1	
온라인 비관습참여	0.070	0.535**	0.611**	1

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

둘째, 다른 유의미한 변인간의 상관성도 동일하게 도출되었는데, i) 온라인 관습참여와 오프라인 비관습참여, ii) 온라인 관습참여와 온라인 비관습참여도 웹1.0세대에 비해 컨버전스세대 상관성이 높고, 방향도 정(+)의 방향이다. 이는 앞서 2절에서 언급한바와 같이 ICT활용능력에 따른 세대구분인 웹1.0세대와 컨버전스세대 모두 온라인 요인들에 의한 참여 상관성이 높은 것을 다시 증명했다. 실제로 오프라인 관습참여와 다른 3변인들 간의 상관성은 발견되지 않는다. 결과는 [그림 5-4]의 평균비교에서도 확인된 바와 같이 다른 3변인에 비해 오프라인 관습참여가 다른 비교표와 달리 컨버전스세대 3.3423점, 웹1.0세대 3.601점이나 되기 때문에 상관성이 다르게 나타난 것으로 풀이된다.¹³⁾

13) 추가분석이 필요하겠지만 오프라인 관습참여가 다른 참여유형과는 층위가 다른 것일 수도 있다. 예컨대, 선거참여의 거래비용과 다른 비관습참여의 거래비용은 현저한 차이가 있기 때문이다.

3. ICT활용능력에 따른 시민참여 효과

마지막으로, 검증할 것은 시민참여에 ICT활용능력이 어떤 영향변인이 되는지를 살펴보는 것이다. 이 연구문제를 검증하기 위해서 참여의 각 층위별 사회·경제적 변수와 ICT활용능력을 별도의 독립변수로 지정하고 참여의 각 유형을 종속변수로 설정하여 회귀방정식의 설명력(조정된 R^2)의 차이를 비교했다.

〈표 5－13〉 ICT참여효과 종합비교

	독립변수	B	표준오차	t	유의수준 Sig
1단계	사회·경제적 변인			—	
	성 별	－.034	.087	－.021	.700
	연 령	－.097	.030	－.170	.001**
	학 력	.097	.035	.149	.006**
	소 득	.076	.047	.086	.110
	조정된 $R^2=0.052$, $F=5.637$ (***)				
2단계	사회·경제적 변인				
	성 별	－.025	.073	－.340	.734
	연 령	.026	.028	.938	.349
	학 력	.028	.030	.920	.358
	소 득	－.002	.041	－.049	.961
	ICT 참여효과				
	ICT 세대	.481	.041	11.746	.000***
	조정된 $R^2=0.326$, $F=33.938$ (***)				

* $p<.5$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

먼저, 사회·경제적 변인만을 투입한 모델은 성, 연령, 학력, 소득 등 독립변수로 투입하여 종속변수인 시민참여(참여의 4층위 통합 변수)에 어느 정도 설명력이 있는지 살펴보았다. 이는 수정된 R^2 로 살펴볼 수 있다. 회귀분석결과, R^2 은 0.052로서 5.2%의 설명력을 가진다. 모델은 통계적으로 유의하며 연령과 학력변인을 영향변인으로 채택

했다($F=5.637$, $p<0.001$). 그러나 ICT활용능력에 따른 참여영향까지 분석한 통합투입모델인 2단계 R^2 는 0.326의 설명력이 산출되었다($F=33.938$, $p<0.001$). 풀어서 설명하면, ICT활용능력 변인이 투입됨으로 인해 기존 사회·경제적 변수만 투입했을 때와 비교해 다중회귀방정식의 설명력이 5.2%에서 32.6%로 증가했음을 의미한다.

결국, ICT활용능력이 높으면 높을수록 시민참여도 동반해서 증가한다는 것이다. 이는 로더(Loader 2007)의 웹에 익숙한 세대가 등장할수록 변화하는 정치환경 속에서 자기정체성의 재구조화를 통해 기존 정치와는 다른 새로운 ICT활용의 정치영역이 확장한다는 가설이 한국에서도 동일하게 나타남을 확인할 수 있었다. 그는 블로그와 SNS, 모바일 인터넷의 등장이 참여비용 절감과 다양한 확산효과가 있고 이 흐름에 대한 정치문화적 해석을 요구하고 있다. 그런 맥락에서 본다면, 연구에서 증명된 결과는 한국의 시민참여 행태를 설명하는데 있어, ICT활용능력이 중요한 변인이며 컨버전스세대의 참여 잠재력이 강함을 알려준다. 이는 IV장의 사회의식 변화와 같이 해석할 경우, 시민의식과 참여 행태의 변화상이라는 관점에서 한국의 컨버전스세대의 특성을 진단할 수 있을 것이다.

그렇다면 이상 변인을 모두 투입한 모델과 달리 앞서 분류한 참여의 하위 4가지 참여유형모델에서는 ICT활용능력이 어떤 영향이 있는가? 이를 다시 하위 4층위로 비교한 것이 <표 5-14>이다.

<표 5-14> ICT참여효과 하위변인 비교

구분	관습참여		비관습참여		온라인참여		오프라인참여	
	사회경제 변수투입 ¹⁴⁾	통합 투입 ¹⁵⁾	사회경제 변수투입	통합 투입	사회경제 변수투입	통합 투입	사회경제 변수투입	통합 투입
F	4.097	17.611	5.251	30.729	6.471	39.419	2.394	11.906
Sig	0.003	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.050	0.000
R ²	0.035	0.196	0.047	0.304	0.060	0.360	0.016	0.138
격차	0.161		0.257		0.300		0.122	

14) 사회인구학적 변인은 성, 연령, 학력, 수입 등 4개 변인을 일괄 투입후(enter), 회귀

첫째, ICT활용능력과 참여형태에 따른 분류 중 관습참여는 사회·경제변인 투입모델($F=4.097$, $p<0.01$)과 ICT활용능력과 사회·경제변인을 통합 투입한 모델($F=17.611$, $p<0.001$)이 모두 통계적으로 유의했다. 그렇지만 회귀방정식의 설명력은 통합투입 모델, 즉 ICT활용능력 변인을 투입할 경우 더욱 높은 설명력이 발견된다. 사회·경제변인 투입모델이 3.5%인 반면 통합투입모델은 19.6%로 16.1%나 증가했다. 그리고 ICT활용능력과 비관습참여도 사회·경제변인 투입모델($F=5.251$, $p<0.001$)과 통합투입모델($F=30.729$, $p<0.001$)은 통계적으로 유의했다. 그리고 회귀방정식의 설명력을 의미하는 R^2 이 4.7%에서 30.4%로 급증했다.

둘째, ICT활용능력과 참여공간에 따른 행태차이를 살펴보았다. 먼저, ICT활용능력과 온라인참여는 사회·경제변인 투입모델($F=6.471$, $p<0.001$)과 통합투입 모델($F=39.419$, $p<0.001$) 모두 통계적으로 유의했다. 그리고 역시 회귀방정식의 설명력은 통합투입모델이 $R^2=0.360$ 으로 도출되어 사회·경제변인 투입모델의 $R^2=0.060$ 보다 높았다. 결과는 오프라인 참여에서도 동일한 방향성이 나타난다. 사회·경제변인 투입모델($F=2.394$, $p<0.1$)과 통합투입모델($F=11.906$, $p<0.001$)이 모두 통계적으로 유의했다. 설명력은 통합투입모델이 $R^2=0.138$ 로 사회·경제변인 투입모델 $R^2=0.016$ 에 비해 월등히 높았다.

이러한 통합투입모델과 사회·경제변인 투입모델에서 ICT활용능력이 투입된 경우와 그렇지 않은 경우를 비교한 설명력은 현저한 차이가 발생한다. 이들 모델의 회귀분석 결과는 관습참여와 비관습참여 모두 ICT활용능력에 따라 회귀방정식의 설명력이 급격히 증가함을 알 수 있다. 그리고 방향성 역시 정(+)의 방향이므로 ICT활용능력이 높을수록 참여지향적임을 확인할 수 있다. 또 비관습참여일수록, 그리고 온라인참여일수록 설명력의 격차, 즉 ICT활용능력의 설명력 차이가 크게 나타났다.

분석을 실시한 결과이다.

- 15) 회귀방정식은 사회인구학적 변인 4개와 ICT활용능력 변인을 추가하여 회귀분석을 실시한 결과이다.

제 6 장 결 론

제 1 절 컨버전스세대의 시민의식

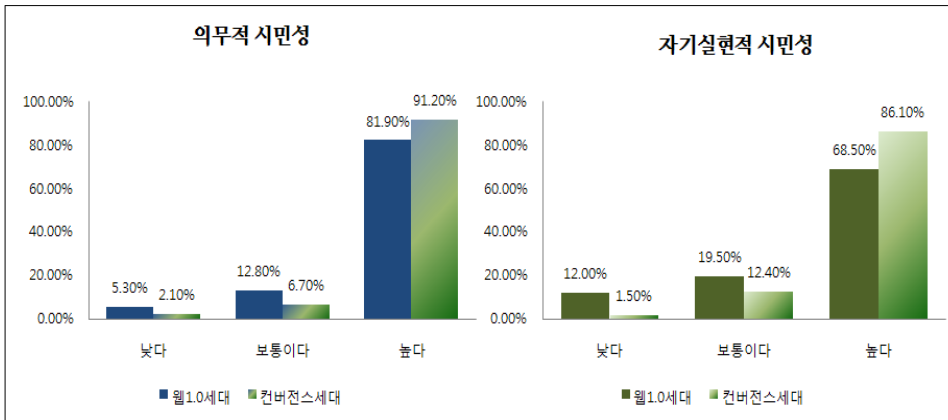
트위터와 같은 소셜네트워크 서비스가 점점 보편화되고 있는 환경은 소셜네트워크 서비스의 잠재적 영향력을 실감케 한다. 이미 제도정치에서는 주민 의사를 적극 반영하거나, 정책을 개발하는 데 트위터나 스마트폰 등 다양한 소셜네트워크 서비스를 활용하기 시작했다. 이명박 대통령은 2주년 특집 라디오 연설에서 소셜미디어를 통한 국민과의 소통을 선언했다(매일신문 2010년 10월 18일자 기사). 지방자치단체의 움직임도 활발하다. 지난 8월 공식 트위터를 개설한 부산시의 경우, 트위터 전담부서를 신설하고, 전문인력을 보강하는 방침을 마련하였다(부산일보 2010년 10월 19일자 기사). 경남도 역시 통해 각종 홍보 및 민원해결에 트위터를 적극 활용하고 있다.

이 장에서는 이러한 변화된 환경에서 새롭게 등장한 컨버전스세대의 시민의식을 분석하는 데 중점을 두었다. 이를 위해 ICT활용 패턴을 기준으로 구분한 웹1.0세대와 컨버전스세대 사이의 시민의식 차이를 살펴보았다.

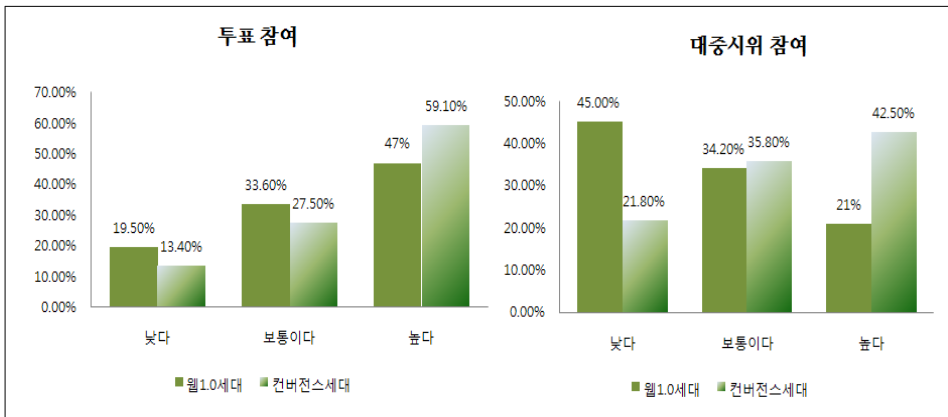
분석결과, 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식은 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t = -7.369$, $df = 340$, $p < 0.05$). 더욱이, 성별, 연령, 학력, 소득과 같은 사회경제적 변수와 비교했을 때, ICT활용 패턴에 따른 ICT활용변수가 시민의식에 미치는 독립적인 영향력 또한 큰 것으로 검증되었다. 이는 기술 활용 패턴과 시민의식 간에는 밀접한 관계가 있다는 것을 보여준다. 즉, 뉴스댓글, 포털게시판, 토론방과 같은 서비스를 자주 이용하는 웹1.0세대와 트위터, 마이스페이스 등과 같은 소셜네트워크 서비스를 자주 이용하는 컨버전스세대 사이의 의식은 다르게 나타났다.

컨버전스세대의 시민의식은 전체적인 측면에서 ‘변화의 조짐’으로써의 특징을 보인다. 시민의식의 하위차원인 ‘시민성’, ‘정치효능감’, ‘공동체의식’에서 웹1.0세대와 컨버전스세대 사이의 의식 차이는 검증되었다. 그러나, [그림 6－1]에서 알 수 있듯이 ‘시민성’의 경우, 웹1.0세대와 컨버전스세대 모두 가장 친화적인 시민성으로 ‘자기실현적 시민성’보다 ‘의무적 시민성’을 꼽았다(웹1.0세대=81.9%, 컨버전스세대=

[그림 6－1] ICT활용세대와 시민성

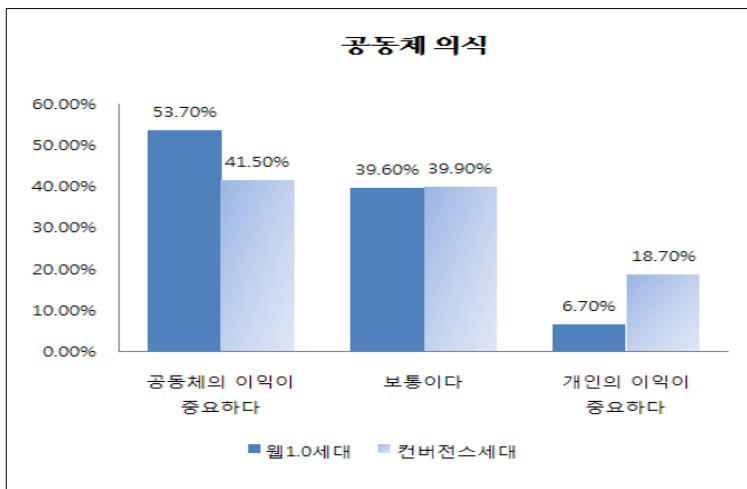


[그림 6－2] ICT활용세대와 오프라인 정치효능감



91.2%). ‘정치효능감’에서도 특히, ‘오프라인 참여효능감’의 경우, 웹1.0세대와 컨버전스세대 모두 참여효능감이 가장 높은 것으로 ‘투표 참여’를 꼽았다(웹1.0세대=47%, 컨버전스세대=59.1%, [그림 6-2] 참조). ‘공동체의식’을 측정하는 지표에서도 역시 마찬가지다. 두 그룹 모두 ‘공동체의 이익이 중요하다’에 가장 많은 응답을 하였다(웹1.0세대 53.7%, 컨버전스세대 41.5%, [그림 6-3] 참조).

[그림 6-3] ICT활용세대와 공동체의식



이러한 경향은 최근 한국사회에서 새로운 정치참여 양상을 보였던 컨버전스세대 역시 여전히 기존의 정치질서에 대한 시민의 의무와 책임을 중요시하며, 공동체 그리고, 투표와 같은 관습적 참여에 대한 높은 의식을 지니고 있다는 것을 의미한다. 그럼에도 불구하고, 웹1.0세대와 비교할 때, 컨버전스세대는 자기실현적 시민성에 대한 선호가 더 강하며, 공동체의 이익보다도 개인의 이익을 더 중요시하는 특징을 보인다.

따라서, 웹1.0세대는 ‘의무 지향적 의식’을 지닌 세대로, 컨버전스세대는 ‘자기실현 지향적 의식’을 지닌 세대로 구분할 수 있다. 앞으로, 소셜네트워크 서비스는 더

욱 다양해지며, 이를 이용하는 컨버전스세대 역시 증가할 것이다. 따라서 디지털 컨버전스 환경에서의 시민의식에 있어서 변화의 조짐은 ‘의무 지향적 의식’에서 ‘자기 실현 지향적 의식’으로의 선회를 의미한다. 이러한 변화 환경에서 무엇보다 중요한 것은 기존의 정치질서와 새로운 정치질서 사이의 충돌을 최소화할 수 있는 사회적 합의의 틀을 마련하는 것이다.

제 2 절 컨버전스세대의 시민참여

ICT활용능력에 따른 시민참여 행태는 어떤 차이가 있는가? 만약 차이가 있다면 정치참여에 긍정효과, 아니면 부정효과가 나타나는가? 그리고 마지막으로 ICT활용능력이 참여의 각 층위에서 어떤 설명력을 가지는가? 우리가 컨버전스세대의 시민참여를 분석하기 위한 주요 연구문제이다. 연구문제를 검증하기 위해 우리는 참여의 방식과 공간구분에 따른 2×2 모델을 유형화했다. 참여방식에 따라 관습참여와 비관습참여, 참여공간에 따라 온라인참여와 오프라인참여로 구분했다.

연구결과 첫째, ICT활용세대에 따른 관습참여와 비관습참여는 모두 통계적으로 유의미한 차이가 존재했고, 각 참여유형별로 컨버전스세대 참여가 더 적극적인 것으로 산출되었다. 결과는 코호트적인 정치세대 해석과 분명한 차이를 보인다. 미국의 넷세대(net generation)를 ICT기준으로 생물학적 연령으로 분석한 탭스콧(Tapscott 2008, 462-463)은 전통적 정치과정인 선거와 정당참여는 활발하지 않지만 대안시민운동(반핵, 평화, 생명, 젠더 등)에 적극적인 세대등장을 분석한 바 있다. 그는 이러한 세대를 넷세대 또는 디지털 원주민(Digital Native)으로 해석했다. 하지만 그의 분석은 ICT활용능력과 연령을 결합한 것으로, 우리의 순수한 ICT활용능력에 따른 세대구분과는 차이가 있다. 탭스콧의 연구는 ICT활용과 연령학적인 1992년 이후의 세대가 결합한 넷세대가 시민참여의 새로운 유형을 확대한 것으로 보았다. 하지만 우리 연구에서는 ICT 디바이스 이용도와 서비스를 활용할 수 있는 세대를 별도로 분류한 ICT활용능력에 따른 웹1.0세대와 컨버전스세대를 구분하여 두 집단 간의 비

교연구를 실시했다. 그 결과 투표참여와 같은 전통적인 관습참여에서도 웹1.0세대에 비해 컨버전스세대가 더욱 참여적이란 사실을 추가 발견했다.

둘째, 그렇지만 추가 의문은 존재한다. 그것은 우리의 분석 프레임이 웹1.0세대와 컨버전스세대에 관한 한정된 집단 비교분석이기 때문에, ICT활용도에 따라, 사회전체의 참여가 증가한다는 확대해석은 무리가 있다. 그리고 통계적으로 일반화하기는 무리가 있는데, 그것은 표본추출의 오류를 범할 수 있기 때문이다. 여전히 현실공간에서는 웹에 익숙하지 않는 연령과 성별, 인종별 격차가 존재하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 우리의 연구는 웹을 사용하는 이들을 모집단으로 설정하고 표본집단을 추출하여 상대적으로 컨버전스세대가 시민참여의 4가지 유형에서 모두 참여적임을 확인하는 성과를 거두었다. 연장선상에서 우리의 연구는 ICT가 향후 주요한 참여의 무기가 될 수도 있다는 행태적이고 실증적인 인과성을 발견한 점도 성과라고 할 수 있을 것이다. 인터넷의 정치활용에서 권위주의 정권에 저항하는 무기로 활용되거나, 민주주의 활성화 과정에서 주요한 참여채널로서 기능한다는 점을 감안하면 놀라운 일은 아니다(Rheingold 2002; 정연정 2004; Chadwick 2006, 114-115; 유석진·이현우·이원태 2005; Shirky 2008; 윤성이·장우영 2008; 송경재 2009).

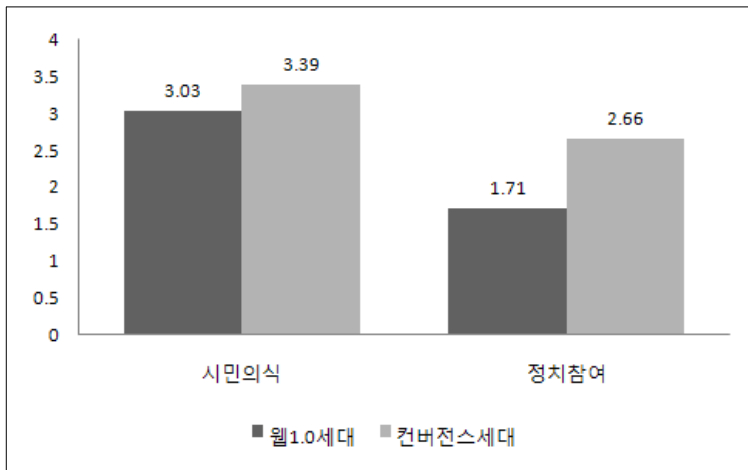
셋째, 연구에서 밝혀진 것은 ICT활용에 따라 온라인 기반 시민참여 활동이 오프라인보다 상당히 적극적으로 확대될 가능성이 있다는 점이다. 분석에서도 지적했지만, 오프라인참여에 비해 온라인참여는 상관성 측면에서 다른 변인들과 서로 교호작용을 하고 있다. 즉, 온라인의 관습, 비관습참여 변인은 모두 상관성이 높았다. 이는 웹을 기반으로 하는 ICT활용 세대는 사용정도를 막론하고 높은 참여성향을 보임을 추론할 수 있다. 그리고 컨버전스세대가 웹1.0세대에 비해 더욱 적극적이라는 점이다.

넷째, 그러나 맥락적인 해석에서는 통계적인 해석과 다른 의미가 지적되어야 할 것이다. 실제 시민참여의 방식과 공간으로 조작화한 변인이 통계적으로 유의했지만 선거참여라는 오프라인 관습참여를 제외하고 나머지 변인들의 평균값은 상당히 낮은 수준이다. 웹1.0세대의 그것은 컨버전스에 비해 2배 이상의 격차를 보이고 있다. 또한 컨버전스세대 역시 가장 높은 온라인 비관습참여도 중앙값인 3점에도 비치지

못하는 2.53점이다. 이는 전체적으로 참여가 낮은 수준에서 웹1.0과 컨버전스세대 간의 유의미한 통계적 차이가 있을 뿐이다. 맥락적으로 해석한다면, 한국의 인터넷 사용자들의 정치참여는 컨버전스세대가 웹1.0세대에 비해서 상대적으로 높지만, 이 수준 역시 참여에 부정적인 응답의 영역 내에서의 격차에 불과한 것이다. 이는 노리스(Norris 2002)가 밝힌 비관습참여의 증가가 온라인을 통해 활성화된다는 논리가 상대성 차원에서는 증명이 되지만, 절대적 수준인 중앙값에 미치지 못하는 낮은 참여수준에 머물러 있다고 해석할 수 있다.

다섯째, 웹1.0세대와 컨버전스세대는 의식보다도 참여 부분에서 더 큰 차이를 드러낸다. [그림 6-4]를 통해 알 수 있듯이, 각 세대별로 시민의식과 정치참여 평균치를 비교해 본 결과, 시민의식에서는 웹1.0세대 3.03, 컨버전스세대 3.39, 정치참여에서는 웹1.0세대 1.71, 컨버전스세대 2.66을 나타냈다. 이는 ‘어떤 ICT를 활용하는가’의 문제가 ‘의식’ 영역보다 ‘참여’ 영역에 더 큰 영향을 미친다는 것을 의미한다. 컨버전스세대는 웹1.0세대보다 효과적인 참여 혹은 타인과의 소통수단을 가지고 있고, 이를 통해 적극적으로 정치에 참여하려는 성향을 보인다.

[그림 6-4] 웹1.0세대와 컨버전스세대의 시민의식과 정치참여 비교



마지막으로, 컨버전스세대가 반드시 참여적이라는 결론은 조금 더 보완적인 연구가 필요할 것이다. 그 이유는 온라인-오프라인, 관습과 비관습참여를 막론하는 참여행태간의 강한 인과성은 선후관계에서는 아직 증명되지 않은 점이 있기 때문이다. 예컨대, 다양한 ICT관련 서비스 활용이 보다 많은 정치·사회습득의 경로를 확대하고, 집단행동을 쉽게 할 수 있고 자발적인 시민참여를 확대한 것인지, 아니면 컨버전스세대가 이미 그 이전의 오프라인에서도 적극적인 참여지향적인 시민들이 새로운 디바이스와 서비스로 무장한 정치집단으로 결집한 것인지는 좀 더 분석할 필요성이 있다.

제3절 정책적 시사점

1. 컨버전스 세대에 대한 이해

컨버전스 세대의 시민의식과 정치참여 행태는 웹1.0세대와는 뚜렷한 차이를 보이고 있다. ICTs 활용 행태에 따라 시민의식과 정치참여 행태의 차이가 나타났다. 이러한 기술효과는 연령 변수를 통제한 후에도 여전히 유효하였다. 즉 20대 컨버전스 세대의 시민의식과 정치참여 행태는 같은 20대의 web 1.0세대보다는 40대 혹은 50대 이상의 컨버전스 세대와 더 유사성을 보였다. 기존 연구에 따르면 생물학적 연령이 개인의 정치적 태도와 가치를 결정하는데 가장 중요한 변수였다. 그러나 기술 활용의 행태라는 새로운 변수를 도입한 결과 생물학적 연령은 설명력이 없었으며, 그 보다는 기술 활용행태가 개인의 가치와 태도를 결정하는 가장 큰 영향을 미쳤다.

디지털 컨버전스 세대는 시민의식에서 i) 시민성, ii) 정치효능감, iii) 공동체 의식 등에서 기존 웹 세대들과 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 또한 디지털 컨버전스 세대는 정치참여의 4가지 영역인 온라인과 오프라인, 관습적 참여와 비관습적 참여 모든 측면에서 기존 웹 세대보다 적극적인 참여지향성을 보였다. 새로운 기술의 확산이 미치는 영향이 단순히 기술영역에 그치지 않고 사용자들의 의식과 행

태에까지 변화를 가져온다는 사실을 명확히 이해할 필요가 있다.

기술 확산의 추이를 볼 때 컨버전스 세대의 시민의식과 정치참여 행태는 향후 사회 전반적인 시민의식과 행태로 자리 잡을 것이다. 따라서 이들에 대한 정확한 이해가 없이는 정확한 여론수렴과 사회적 합의를 도출하기가 쉽지 않을 것이다. 정부를 비롯한 정치제도에 대한 국민들의 신뢰가 날로 떨어지고 있는 데는 정치 행위의 대상인 시민에 대한 정확한 이해가 부족한 탓이 크다. 한국을 비롯해 대부분의 서구 선진국에서 정치시위가 지속적으로 증가하는 양상을 보이고 있다. 기술발달과 함께 세상이 바뀌고 사람들이 변하고 있지만 정치제도는 여전히 산업사회의 그것에 머물고 있기 때문이다. 컨버전스 세대의 비제도적 참여가 활발한 것은 기존 정치제도에서 이들의 참여욕구를 제대로 수용하지 못하기 때문이며, 이를 해결하지 못하면 정치제도와 참여 사이의 갈등은 첨예해질 수밖에 없다.

2. 컨버전스 세대의 참여욕구를 충족시킬 수 있는 참여제도의 확산

디지털 컨버전스세대는 SNS를 활용해 다양한 정치정보를 습득할 수 있으며 상호작용과 참여채널을 보유하고 있다. 결과적으로 기존세대에 비해 훨씬 낮은 거래비용으로 정치참여가 가능하다. 본 연구 결과 컨버전스 세대 역시 전체적 경향에 있어서는 여전히 기존 정치질서에 관한 시민의 의무와 책무, 공동체와 투표참여를 중시하는 ‘의무적 시민성’을 가지고 있는 것으로 나타났다. 바람직한 시민이 갖춰야 할 요건으로 법질서를 준수하고, 투표에 참여하며, 세금을 충실히 납부해야 한다는 의무적 시민의 모습에 동의하고 있다는 의미이다. 공동체의 이익과 개인의 충돌할 시 공동체 이익이 우선되어야 한다는 생각 역시 컨버전스 세대와 웹1.0 세대가 공유하고 있었다.

한편 컨버전스 세대와 웹1.0 세대를 비교할 때 전자는 후자에 비해 ‘권위와 질서보다는 참여를 통한 효능감을 중시하는’ 적극적 시민의 특성을 더 뚜렷이 보였으며, 개인의 이익을 우선하는 생각 역시 분명히 나타났다. 컨버전스 기술의 등장이 채 몇

년 되지 않은 상황을 고려할 때 컨버전스 세대의 의식과 행태의 변화는 아직은 과도기적 상황에 머물고 있다고 보아야 할 것이다. 그러나 향후 변화의 추세는 분명히 예측할 수 있다. 즉 의무적 시민에서 적극적 시민으로 바뀌어 갈 것이며, 공동체보다는 개인의 이익과 권리를 우선시하는 시민으로 변할 것이다.

본 연구에서도 컨버전스 세대는 웹1.0 세대에 비해 정치적 효능감이 높으며 실제 정치참여 역시 관습, 비관습 방법 모두에서 적극적인 것으로 나타났다. 이들의 정치참여 욕구를 수용할 제도적 장치가 시급히 마련되어야 한다.

요약하면, ICTs 활용세대인 디지털 컨버전스 세대는 여전히 기존 시민의 의무와 책임을 중시하는 시민의식을 가지고 있지만 정치참여 양식은 더욱 행동 지향적·저항적 운동 행태를 보여, 의식과 행태의 차이가 발견된다.

컨버전스 세대의 정치참여의 질을 높이기 위한 다각적 노력이 요구된다. 디지털 컨버전스 세대의 적극적 상호소통과 정치참여 행태가 민주주의 발전에 긍정적 결과를 낳기 위해서는 참여의 질을 높일 수 있는 방안을 준비해야 한다. 무엇보다 정부는 컨버전스 세대와의 소통에 적극적인 필요가 있다. 앞서 지적한 바와 같이 세상이 바뀌고 시민이 변하고 있으며, 이들과의 소통방식 역시 과거와는 달라야한다. 정부는 컨버전스 세대와의 소통을 강화하기 위해 공공성을 가진 생활 밀착형 생활서비스와 어플리케이션을 개발, 지원하여 생활영역에서부터 정치의식을 향상시키고 민주시민교육을 확대할 수 있는 방안을 모색하여야 한다. 컨버전스세대를 대상으로 하는 SNS 방식의 소통채널을 강화하고 스마트폰용 공공 어플리케이션 개발을 촉진할 필요가 있다.

참 고 문 헌

- 강원택. “인터넷 정치집단의 형성과 참여: 노사모를 중심으로.” 『한국과 국제정치』 제20권 3호. 2004. pp.161 ~ 184
- _____. 『인터넷과 한국정치』 서울: 집문당. 2007.
- 김의영. “인터넷을 통한 NGO의 정치참여: 유형과 현황,” 『한국과 국제정치』 제20권 4호. 2004. pp.229 ~ 261.
- 김강민. “웹2.0과 소셜 네트워크.” 한국인터넷 진흥원 『인터넷 이슈리포트』 8월 9일. 2006.
- 김경미. “인터넷이 집합행동 참여에 미치는 영향.” 『한국사회학』 제40집 1호. 2006.
- _____. “미디어, 감정, 그리고 시민참여: 인터넷 시대의 시민모델에 대한 함의를 중심으로.” 2007 전기사회학대회 논문집. 2007.
- 김기환 · 윤상오 · 조주은. “디지털세대의 특성과 가치관에 관한 연구.” 『정보화 정책』 제16권 2호. 2009.
- 김용철 · 윤성이. “E-Governance 구축의 전략적 모색: 정책결정의 관점에서.” 한국정치학회. 『한국정치학회보』. 39집 5호. 2005. pp.199 ~ 214.
- 김정렬. “정부의 미래와 거버넌스.” 한국행정학회. 『한국행정학회』 제34권 1호. 2004. pp.21 ~ 40.
- 문우진. “대의민주주의의 최적화 문제와 헌법 설계: 정치거래 이론과 적용.” 『한국정치학회보』 제41집 3호. 2007.
- 박재홍. “세대 개념에 관한 연구: 코호트적 시각에서.” 『한국사회학』 제37권 3호. 2003. pp.47 ~ 78.
- 변미리. “전자정부의 시민활용과 시민참여: 서울시 전자정부 사례.” 한국행정학회. 2005년도 동계학술대회 발표 논문집 5권. 2005.

- 송경재. “웹 2.0정치 UCC와 전자 민주주의: 정당, 선거 그리고 촛불시민운동의 시민 참여를 중심으로,” 『담론 201』 11권 4호. 2009.
- 정연정. “미국 시민이익집단 활동과 인터넷 이용,” 『한국정치학회보』 34집 4호. 2000. pp.337~358
- _____. “인터넷과 집단행동 논리: 올슨(Olsen)의 집단행동의 논리를 중심으로,” 『한국정치학회보』 36집 1호. 2002. pp.69~86.
- _____. “영리한 군중(Smart Mobs)의 등장과 디지털 정치참여” 『국제정치논총』 제 44집 2호. 2004.
- 울리히 벡 저. 문순홍 역. 『정치의 재발견』 서울: 거름. 1998.
- 유석진. “Exit and Voice in the Information Age.” 『한국정치학회보』 38집 4호. 2004. pp.57~70.
- 유석진, 이현우, 이원태. “인터넷의 정치적 이용과 정치참여: 제17대 총선에서 대학생 집단의 매체 이용과 투표참여를 중심으로” 『국가전략』 제11권 제3호. 2005.
- 윤성이 · 장우영. “청소년 정치참여 연구: 2008년 촛불집회를 중심으로.” 한국정치학회 하계학술대회 논문집. 2008.
- 이동연. “세대정치와 문화의 힘.” 『문화과학』 33호. 2003.
- 이현우. 『2030세대와 정치참여 거버넌스』 서울: 정보통신정책연구원. 2005.
- 이현우 · 유석진 · 이원태. “인터넷의 정치적 이용과 정치참여. 『국가전략』 제11권 3호. 2005.
- 장승권 · 최종인 · 홍길표 『디지털 권력: 디지털기술, 조직 그리고 권력』 서울: 삼성경제연구소. 2004.
- 장우영. “정보기술의 정치적 제도화 NEIS 도입 사례를 중심으로.” 『한국정치학회보』 제38집 제3호. 2004. pp.163~189.
- 전상진. “세대 개념의 과인, 세대연구의 빈곤: 세대연구 방법에 대한 고찰.” 『한국사회학』 제38집 5호. 2004. pp.31~52.
- 지은희. “Government 2.0: 웹2.0시대의 공공서비스.” 『지역정보화』 44권. 2007. pp.62~65.

최선희. “웹2.0과 정부의 역할 변화.” 『정보통신정책』 20권 5호. 2008. pp.1 ~ 26.

하승우. “폴뿌리 공론자에 대한 이론적 고찰: 하버마스 공론장 개념의 비판적 재구성
과 확장.” 경희대학교 대학원 정치학과 박사학위논문. 2006.

황아란. “정치세대와 이념성향: 민주화 성취세대를 중심으로.” 『국가전략』 제15권 2호. 2009.

Barber, Benjamin. *Strong democracy: Participatory politics for a new age*. Berkeley: University of California Press. 1984.

_____, “Which Technology for which Democracy? Which Democracy for Which Technology?” *International Journal of Communications Law and Policy*. Issue 6. 2000/2001.

Buchanan, James M. and Gordon Tullock. *The Calculus of Consent: Logical Foundation of Constitutional Democracy*. Ann Arbor: The University of Michigan Press. 1962.

Castells, Manuel. *The Internet Galaxy*. Oxford University Press. 2001.

Chadwick, Andrew. *Internet Politics: States, Citizens, And New Communication Technologies*. Oxford University Press. 2006.

Dahl, R. A. *Preface to Democratic Theory*. Chicago: University of Chicago Press. 1956.

Dalton, Russell J. *The Good Citizen*. University of California, Irvine. 2008.

Ester, P. and Vinken. “Debating Civil Society: On the Fear of Civic Decline and Hope for the Internet Alternative.” *International Sociology* 18(6): 659-680. 2003.

Heeks, Richard. “Understanding e-Governance for Development, Institute for Development Policy and Management.” *i-Government Working Paper Series No. 11*. Manchester: UK. 2001.

Jones, Steve. *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Thousand Oak, California: Sage. 1999.

Krasnova, Hildebrand, Cunther, Kovrigin, Nowobilkska. “why participate in an online

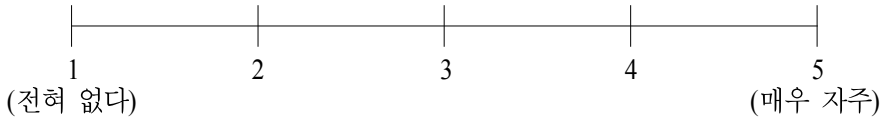
- social networks: An empirical analysis.” 2008.
- Lancaster, Lynne and Stillman, David. *the M-factor*. HarperCollins. 2010. 랭카스터, 린 · 스틸먼, 데이비드. 양유신 옮김. 2010. 『밀레니얼 제너레이션』. 서울: 더 숲. 2010.
- Loader, Brian. *Young Citizens in the Digital Age: Political engagement, young people and new media*. New York: Routledge. 2007.
- Lowi. American Business, Public Policy, Case Studies and Political Theory. *World Politics*. Vol.16(July): pp.677~715. 1964.
- Mannheim Karl. The Problem of Generation. P. Kecskemeti (ed). *Essays on the Sociology of Knowledge*. Oxford University Press. 1952.
- Milbrath, L. W. & Goel, M. L. *Political Participation*. Chicago: Rand McNally. 1977.
- Montgomery, Kathryn. *Generation Digital: Politics, Commerce, and Childhood in the Age of the Internet*. Cambridge: The MIT Press. 2007.
- Mouffe, Chantal. *The Return of the Political*. London: Verso. 1993.
- Norris, Pippa. *Democratic Phoenix: Reinventing Political Activism*. Cambridge, UK: Cambridge University Press. 2002.
- OECD. 2003. *Promise and Problems of E-Democracy: Challenges of Online Citizen Engagement*. 2003.
- Pateman, C. *Participation and Democratic Theory*. Cambridge: Cambridge University Press. 1970.
- Pierre, J. *Debating Governance*. Oxford: Oxford University Press. 2000.
- Perri. *E-Governance, Styles of Political Judgement in the Information Age Polity*. New York: Palgrave. 2004.
- Putnam, Robert D. *Bowling Alone*. US: Simon & Schuster. 2000.
- Rheingold, Howard. *Smart Mobs : The Next Social Revolution*. Perseus. 2002. 하워드 라인골드 지음 · 이운경 옮김. 『참여군중』 서울: 황금가지 펴냄. 2003.

- Shirky, Clay. *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. USA: Penguin Books. 2008. 송연석 옮김. 『끌리고 쏘리고 들끓다』 서울: 갈리온. 2008.
- Schudson, M. *The Good Citizen: A History of American Public Life*. New York: Free Press. 1988.
- Schumpeter, Joseph A. *Capitalism, Socialism and Democracy*. London: Geo. Allen & Unwin. 1943.
- Suny, R. G. “Why We Hate You: The passions of National Identity and Ethnic Violence.” Berkerly Program in Soviet and Post-Soviet Studies. 2004.
http://repositories.cdlib.org/iseees/bps/2004_01-suny.
- Tapscott, Don. *Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*. McGraw-Hill. 2008. 이진원 옮김. 『디지털 네이티브』. 서울: 비즈니스북스. 2009.
- Theiss-Morse, Elizabeth and John R. Hibbing. *Stealth democracy: Americans' Beliefs about How Government Should Work*. UK: Cambridge University Press. 2002.
- Verva, Sidney and Norman H. Nie. *Participation in America: Political democracy and social equality*. New York: Harper and Row. 1972.
- Wilson, James Q. and John J. Dilulio Jr. *American Government*. Boston, MA: Houghton Mifflin Company. 2001.
- Winner, Landon. “Do Artifacts Have Politics?” *Daedalus* 109. 1980. pp.121 ~ 136.
- Young, Irish. “Communication and the Other: Beyond Deliberative Democracy.” Seyla Benhabib eds. *Democracy and Difference: Contesting the boundaries of the political*. 120-135. Princeton: Princeton University Press. 1996.

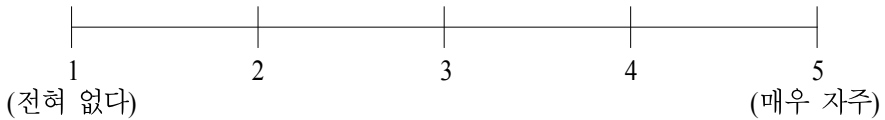
〈부 록: ‘컨버전스세대의 시민의식과 정치참여’ 설문지〉

귀하는 다음 인터넷 접속방식을 최근 1개월 동안 얼마나 자주 사용하였습니까?

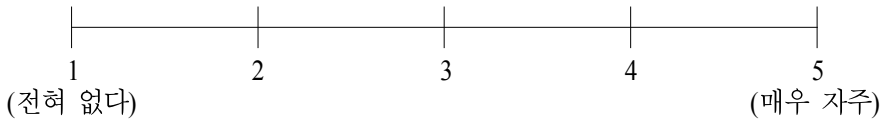
1. 노트북이나 넷북으로 무선(와이브로, 와이파이 등) 인터넷 접속



2. 일반 휴대폰으로 무선 인터넷 접속

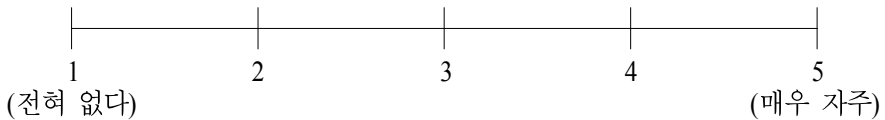


3. 스마트폰(아이폰, 옴니아, 갤럭시, 블랙베리 등)으로 무선인터넷 접속

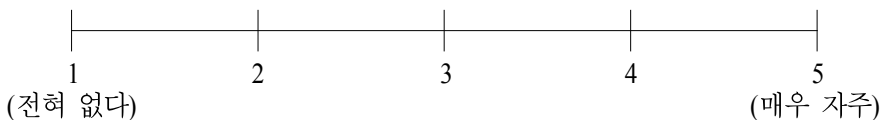


귀하는 다음 인터넷 서비스를 최근 1개월 동안 얼마나 자주 사용하였습니까?

4. 뉴스댓글이나 포털 게시판, 토론방



5. 사이버 커뮤니티(카페)/블로그



6. 마이스페이스/페이스북

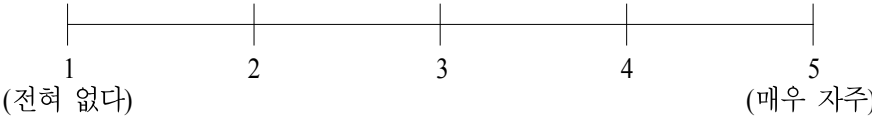


7. 트위터/미투데이/요즘

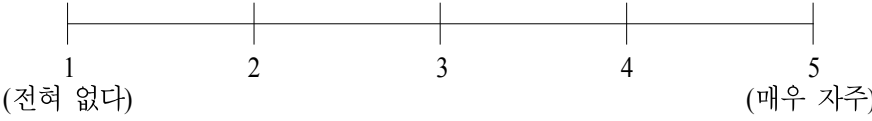


귀하는 다음과 같은 활동 경험이 있으십니까?

행태 1. 온라인에서 정치토론이나 시위(정책 찬반글, 동영상, 패러디물 올리기)에 참여한 적이 있다.



행태 2. 길거리 정치(집회, 촛불시위 등)에 참여한 적이 있다.



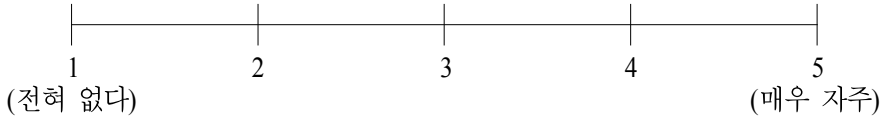
행태 3. 귀하께서는 2008년 총선에서 투표하하셨습니까?

- ① 투표함 ② 투표하지 않음 ③ 투표권 없었음

행태 4. 귀하께서는 2010년 지방선거에서 투표하하셨습니까?

- ① 투표함 ② 투표하지 않음 ③ 투표권 없었음

행태 5. 정부나 정치관련 홈페이지(청와대, 전자정부, 국회의원, 정당, 구청) 게시판에 글을 쓰거나 이메일을 보낸 적이 있다.



행태 6. 귀하께서는 비영리 단체나 지역단체에서 현재 활동 중이십니까?

- ① 전혀 활동하지 않는다 ② 거의 활동하지 않는다
③ 시간 날 때마다 활동한다 ④ 적극적으로 활동한다

행태 7. 귀하께서는 온라인에서 만들어진 모임(사이버 커뮤니티나 카페 등)에서 현재 활동 중이십니까?

- ① 전혀 활동하지 않는다 ② 거의 활동하지 않는다
③ 시간 날 때마다 활동한다 ④ 적극적으로 활동한다

정치의식 1. 귀하께서는 한국의 민주주의 수준에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ① 매우 부족하다 ② 다소 부족하다 ③ 잘하는 편이다 ④ 매우 잘하고 있다

정치의식 2. 귀하께서는 다음 중 한국의 민주주의 발전을 위해서 우선적으로 보완되어야 할 요소가 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 올바른 대표자를 선출 ② 시민들의 정치참여 기회를 확대

다음 각 항목들에 대한 귀하의 의견은 어느 쪽에 가깝습니까?

정치의식 3. 정치는 복잡하고 이해하기 어려우며, 나와 상관없는 것이다.

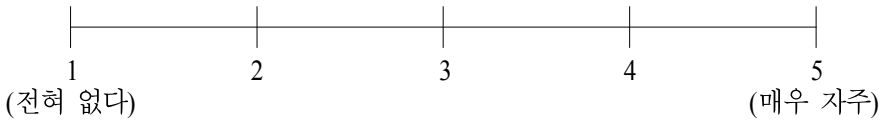


정치의식 4. 선거에 있어 내 한 표는 선거결과에 중요한 영향을 미친다.

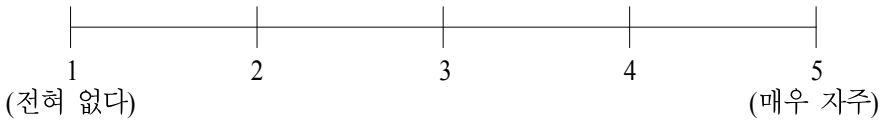


귀하는 본인의 정치적 의사를 관철시키고자 할 때 다음 각각의 방식이 얼마나 효과적이라고 생각하십니까?

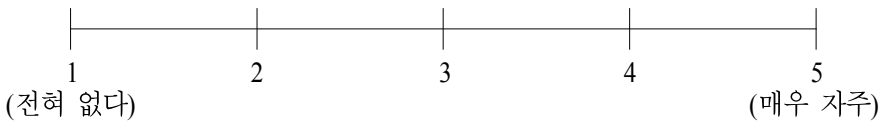
정치의식 5. 시민단체 주도의 대중 시위에 참여하기



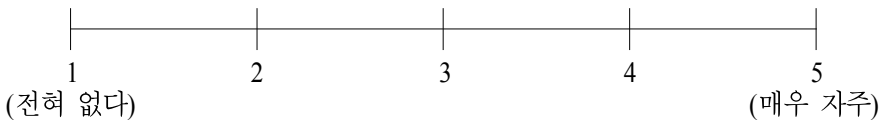
정치의식 6. 나의 이익을 가장 잘 대변하는 정치 후보자에게 투표하기



정치의식 7. 정부나 정치관련 홈페이지 게시판에 글을 쓰거나 관련 정치인에게 이메일 보내기



정치의식 8. 온라인 정치토론이나 게시판에 댓글 달기



정치의식 9. 트위터와 같은 소셜미디어를 이용해 네티즌들에게 내 생각 전달하기



정치의식 10. 귀하께서는 다음 중 어떤 것이 한국 민주주의 발전에 더 큰 걸림돌이 된다고 생각하십니까?

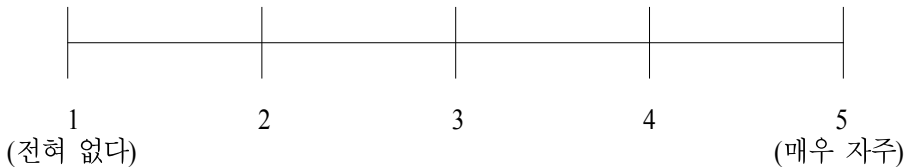
- ① 정치인의 자질 부족 ② 시민들의 정치적 무관심

정치의식 11-12. 다음 각 항목들에 대한 귀하의 의견은 어느 쪽에 가깝습니까?

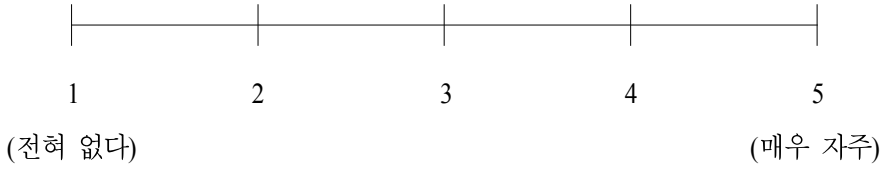
문 항	1=전혀 동의하지 않음	2=별로 동의하지 않음	3=다소 동의함	4=매우 동의함
정부는 범죄 예방이나 사회 안전을 목적으로 개인의 통화기록이나 이메일을 조사할 수 있다.				
정부는 정부에 반대하는 비폭력 시위에 참여하는 사람들을 조사할 수 있다.				

다음은 좋은 시민이 갖추어야 할 조건들을 나열한 것입니다. 귀하는 좋은 시민의 조건으로 다음 사항들이 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

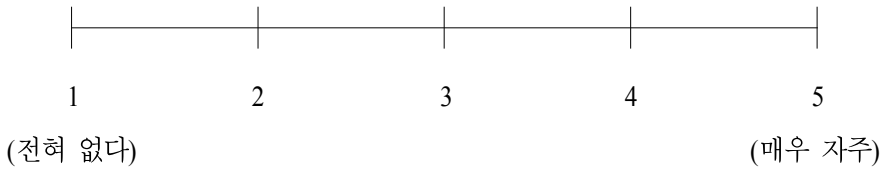
정치의식 13. 나보다 못한 사람들을 돕기



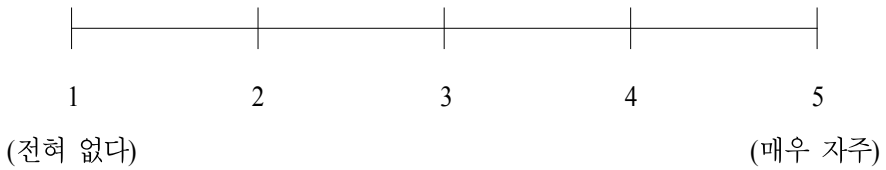
정치의식 14. 다른 사람들의 사고방식을 이해하기



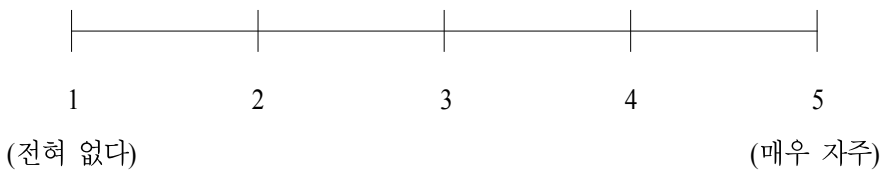
정치의식 15. 법과 규율을 준수하기



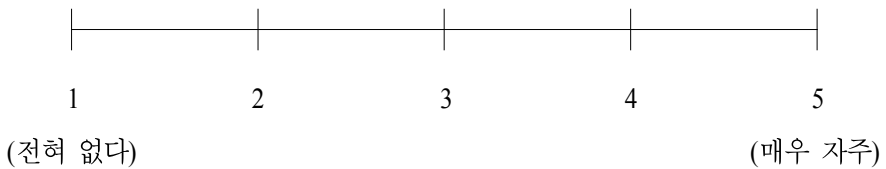
정치의식 16. 지역사회, 공동체, 시민단체 조직에 적극적으로 참여하기



정치의식 17. 세금납부 등 국민의 의무에 충실하기



정치의식 18. 투표에 참여하기



정치의식 19. 귀하는 어느 정당을 지지하십니까?

- | | |
|---------|----------------|
| ① 한나라당 | ② 민주당 |
| ③ 자유선진당 | ④ 미래희망연대(친박연대) |
| ⑤ 민주노동당 | ⑥ 창조한국당 |
| ⑦ 진보신당 | ⑧ 국민참여당 |
| ⑨ 기타 정당 | ⑩ 지지정당 없음 |

정치의식 20. 귀하의 이념성향은 어떠하다고 생각하십니까?

- ① 매우 보수 ② 다소 보수 ③ 중도 ④ 다수 진보 ⑤ 매우 진보

사회의식 1. 귀하께서는 평소 우리사회의 다른 사람들을 얼마나 신뢰하십니까?

- ① 전혀 신뢰하지 않음 ② 별로 신뢰하지 않음 ③ 다소 신뢰함 ④ 매우 신뢰함

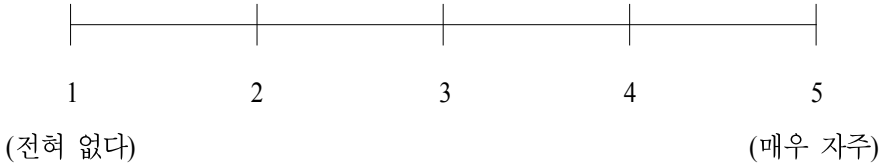
사회·의식 2-7. 귀하는 다음 각 기관들을 어느 정도 신뢰하십니까?

	1=전혀 신뢰하지 않는다	2=별로 신뢰하지 않는다	3=다소 신뢰하는 편이다	4=매우 신뢰한다
국회				
정부				
사법부				
정당				
언론				
시민단체				

사회이식 8. 다음 항목에 대한 귀하의 의견은 어느 쪽에 가깝습니까?

문 항	1=전혀 동의하지 않음	2=별로 동의하지 않음	3=다소 동의함	4=매우 동의함
전체 의사와 다른 개인의 생각을 지나치게 존중하는 집단은 오래 지속되기 어렵다.				

사회·의식 9. 귀하께서는 공동체의 이익과 개인의 이익이 충돌할 경우 어느 쪽이 더 중요하다고 생각하십니까?



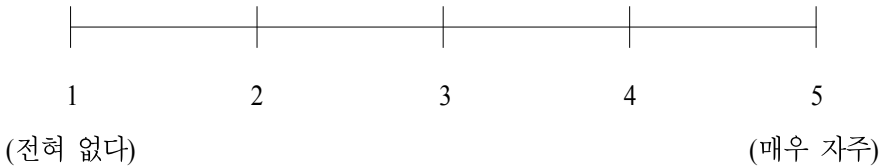
10. 만약에 귀하가 십만원이 든 지갑을 잃어버렸다고 가정할 때, 지갑과 돈을 함께 찾을 수 있다고 생각하십니까?

- ① 전혀 그렇지 않음 ② 별로 그렇지 않음 ③ 다소 그렇다 ④ 매우 그렇다

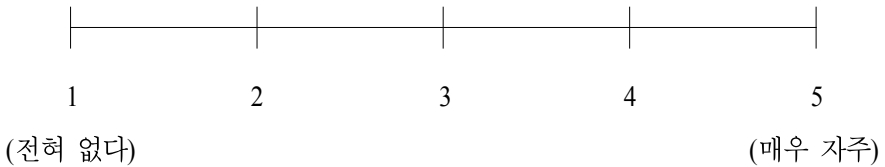
11. 귀하는 인터넷 정치정보를 얼마나 신뢰하십니까?

- ① 전혀 신뢰하지 않음 ② 별로 신뢰하지 않음 ③ 다소 신뢰함 ④ 매우 신뢰함

12. (스마트폰 사용자만) 스마트폰으로 정치정보나 관련 뉴스를 본적이 있다.



13. 트위터로 유명 정치인이나 정당인을 팔로잉(following)하고 있다.



성별

- ① 남성 ② 여성

나이 만 ()세

거주 지역 규모

- ① 특/광역시 ② 중소도시 ③ 군지역

학력

- ① 초등학교 졸업 ② 중학교 재학 ③ 중학교 졸업 ④ 고등학교 재학
⑤ 고등학교 졸업 ⑥ 대학교 재학 ⑦ 대학교 졸업 이상

귀하의 고향은 어디입니까?

- ① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주
⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 경기 ⑨ 강원 ⑩ 충북
⑪ 충남 ⑫ 전북 ⑬ 전남 ⑭ 경북 ⑮ 경남
⑯ 제주 ⑰ 기타

선생님 댁의 한 달 평균 총 수입은 얼마나 됩니까? 가족들의 모든 수입을 합쳐서 말씀해 주세요.

- ① 200만원이하 ② 201~400만원 ③ 401~600만원 ④ 601만원 이상

디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 시리즈 안내

- 10-01 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 총괄보고서 (황주성, KISDI)
- 10-02 디지털 문화산업의 융합기술에 대한 철학적 성찰 (이종관, 성균관대)
- 10-03 전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화 (이정준, 성균관대)
- 10-04 매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징
(김성도, 고려대)
- 10-05 모바일 커뮤니케이션의 매체철학적 고찰 (이동후, 인천대)
- 10-06 디지털 컨버전스 환경에서 자기조직화 원리의 이해 (황주성, KISDI)
- 10-07 디지털 컨버전스 사회의 정치권력 연구 (류석진, 서강대)
- 10-08 컨버전스 세대의 정치의식과 시민참여 (윤성이, 경희대)
- 10-09 디지털 정치조직의 출현과 e-거버넌스의 미래 (조희정, 숭실대)
- 10-10 융합 환경에서 정책결정과정의 변화와 전망 (차재권, 동의대)
- 10-11 소셜미디어에서 온라인 정치담론의 특성 (이원태, KISDI)
- 10-12 컨버전스에 따른 경제 활동 및 산업 구도 변화 연구 (조남재, 한국경영정보학회)
- 10-13 디지털 컨버전스와 프로슈머의 행태 변화 및 전망 (김진우, 연세대)
- 10-14 컨버전스 세대의 등장 및 경제활동 특성 연구 (김연정, 호서대)
- 10-15 디지털 컨버전스가 미디어 활용 서비스 산업 활동에 미치는 영향
(한현수, 한국경영정보학회)
- 10-16 컨버전스 경제에서 가상현실 기술의 의의와 산업구조 변화
(손상영, KISDI)
- 10-17 융합문명의 도전과 응전 (김문조, 한국사회학회)
- 10-18 디지털 사회의 일상성 탐구 (김종길, 덕성여대)
- 10-19 사회문화적 융합의 동역학 (장용석, 연세대)
- 10-20 융합적 사회질서의 심층 분석 (유승호, 강원대)
- 10-21 새로운 소통합리성과 인본사회화 과정 (정국환, KISDI)

- 10-22 디지털 컨버전스의 커뮤니케이션 이론적 의미와 문화적 특성 (이호규, 동국대)
- 10-23 컨버전스 환경에서의 개인과 집단 간의 상호작용 (김경희, 한림대)
- 10-24 미디어 생태계에서의 컨버전스와 디버전스 (안민호, 숙명여대)
- 10-25 미디어 융합 환경에서 문화다양성의 의미 변화와 전망
(박태순, 미디어전략연구소)
- 10-26 모바일 소셜미디어에서 유력자(influential)의 역할 (이원태, KISDI)
- 10-27 디지털 컨버전스의 미래 이슈와 미디어 정책 (디지털 컨버전스 미래포럼)
- 10-28 건강한 모바일 생태계 구축을 위한 10대 정책아젠다 (모바일 인터넷 포럼)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(II) 시리즈 10-08
컨버전스 세대의 정치의식과 시민참여

2010년 10월 일 인쇄

2010년 10월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정 보 통 신 정 책 연 구 원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

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

인쇄 인 성 문 화

ISBN 978-89-8242-809-8 94320

ISBN 978-89-8242-801-2 (전28권)
