디지털 컨버전스 기반 미래연구 (Ⅱ) 시리즈 10-18

디지털 사회의 일상성 탐구

2010. 10

연 구 기 관: 덕성여자대학교
연구책임자: 김종길(덕성여자대학교 교수)
참여연구원: 박수호(덕성여자대학교 교수)

KISDI 정보통신정책연구원
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『디지털 사회의 일상성 탐구』의 최종보고서로 제출합니다.

2010. 10. 15

연 구 기 관 : 덕성여자대학교
연구책임자 : 김종길(덕성여자대학교 교수)
참여연구원 : 박수호(덕성여자대학교 교수)

목 차

요약문 ····· 7

제 1 장 컨버전스 사회의 조짐과 일상성의 재발견 ····· 21

제 2 장 기존 연구 동향 ····· 25

제 3 장 이론적 논의 ····· 29

제 1 절 주요 이론 패러다임 ····· 29

1. 현상학적 흐름 ····· 29

2. 상징적 상호작용론의 흐름 ····· 32

3. 네오맑스주의 흐름 ····· 34

제 2 절 일상성의 의미론적 이해 ····· 37

제 3 절 디지털 일상성의 전조 ····· 39

제 4 장 디지털 일상성의 전개 ····· 44

제 1 절 학습 (배움)의 영역 ····· 46

제 2 절 여가 (놀이) 영역 ····· 50

제 3 절 노동 (일)의 영역 ····· 53

제 4 절 가족 (친밀성)의 영역 ····· 57

제 5 절 모임, 그리고 만남과 헤어짐 ····· 61

제 5 장 설문조사 결과 ····· 63

제 1 절 응답자의 특성 ····· 68

1. 인구사회학적 특성 ····· 68

2. 디지털 기기 이용 실태 ····· 69

제 2 절 학습 (배움) 영역 ····· 72
1. 배움에 대한 태도와 정보의 출처 ····· 72
2. 배움의 통로 ····· 73
3. 학습의 성격 변화 ····· 74
4. 원격교육 ····· 78
제 3 절 여가 (놀이) 영역 ····· 80
1. 놀이와 여가에 대한 인식 ····· 80
2. 여가활동의 통로 ····· 82
3. 놀이 (여가) 활동의 실태 ····· 83
제 4 절 노동 (일) 영역 ····· 84
1. 비학생의 노동 영역 ····· 84
2. 학생의 노동 (학업) 영역 ····· 94
제 5 절 가족 영역 ····· 97
1. 가족 관계의 현실 ····· 97
2. 가족관계의 통로 ····· 98
3. 온라인에서의 가족 관계 및 의사가족관계 ····· 100
제 6 절 만남 (모임) 영역 ····· 103
1. 대인관계 ····· 103
2. 모임 (커뮤니티) ····· 108
3. 만남의 방식과 유지 ····· 109
제 7 절 정책적 함의 ····· 110
1. 학습 영역의 과제 ····· 110
2. 여가 영역의 과제 ····· 111
3. 노동 영역의 과제 ····· 112
4. 가족 영역의 과제 ····· 113
5. 만남 영역의 과제 ····· 114

제 6 장　맺음말 ····· 116

참고문헌 ····· 118

〈부　록〉 설문지 ····· 122

표 목 차

〈표 2－1〉 핵심 주제어 연관 선행연구의 양적 분포 ····· 27
〈표 3－1〉 정보통신기술의 발전에 따른 공간 분화 형태 및 특징 ····· 42
〈표 5－1〉 응답자의 인구사회학적 특성 ····· 68
〈표 5－2〉 인터넷과 휴대폰의 용도별 이용 경험 ····· 70
〈표 5－3〉 배움에 대한 태도 ····· 72
〈표 5－4〉 배움에 대한 태도와 배움의 통로의 상관관계 ····· 73
〈표 5－5〉 학습 (배움)의 통로 ····· 74
〈표 5－6〉 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분 ····· 75
〈표 5－7〉 자기주도적 학습능력 향상 ····· 76
〈표 5－8〉 지식/정보의 양 확대 ····· 77
〈표 5－9〉 학습과정의 흥미 유발 ····· 78
〈표 5－10〉 원격교육 경험 ····· 79
〈표 5－11〉 원격교육의 효과에 대한 태도 ····· 79
〈표 5－12〉 놀이 (여가)에 대한 인식 ····· 81
〈표 5－13〉 여가활동의 통로 ····· 82
〈표 5－14〉 일 (노동)의 통로 ····· 85
〈표 5－15〉 디지털 기기 이용에 따른 일의 성격 변화 ····· 86
〈표 5－16〉 일에 대한 전문성 제고 ····· 87
〈표 5－17〉 일의 자율성 제고 ····· 88
〈표 5－18〉 업무시간의 융통성 획득 ····· 89
〈표 5－19〉 디지털 기기를 이용한 공동작업에 대한 평가 ····· 90
〈표 5－20〉 재택근무의 효율성과 확산에 대한 태도 ····· 91

〈표 5－21〉 재택근무의 장단점 ····· 92
〈표 5－22〉 향후 재택근무 희망 의사 ····· 93
〈표 5－23〉 인터넷 이용량에 따른 원격근무 경험 ····· 93
〈표 5－24〉 원격근무의 효율성과 확산에 대한 태도 ····· 94
〈표 5－25〉 디지털 기기 이용에 따른 학업활동의 성격 변화 ····· 95
〈표 5－26〉 디지털 기기를 이용한 공동학습에 대한 평가 ····· 96
〈표 5－27〉 가족관계의 현실 ····· 97
〈표 5－28〉 여가활동 대상 및 대화 상대 ····· 98
〈표 5－29〉 가족관계의 통로 ····· 99
〈표 5－30〉 인터넷 매개 가족관계 ····· 100
〈표 5－31〉 가족유형별 블로그/커뮤니티/사이트 공동 운영 ····· 101
〈표 5－32〉 성, 연령, 인터넷 이용량에 따른 일촌/친구맺기 ····· 102
〈표 5－33〉 가족유형별 일촌/친구 맺기 ····· 103
〈표 5－34〉 대인관계의 통로 ····· 104
〈표 5－35〉 대인관계에 대한 인식 ····· 106
〈표 5－36〉 대인관계에 대한 인식 ····· 107
〈표 5－37〉 만남의 방식 ····· 110

그 림 목 차

〔그림 3－1〕 일상적 생활세계의 구성 모형 ····· 39
〔그림 4－1〕 일상성의 구조 변동 ····· 45
〔그림 4－2〕 위키피디아: 집단지성에 의한 지식생산 및 학습 ····· 49
〔그림 4－3〕 사이버패밀리 모집 광고 ····· 60
〔그림 4－4〕 디지털 시대의 만남과 헤어짐 ····· 62
〔그림 4－5〕 트위터 예 ····· 65

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

디지털사회가 만들어 내는 새로운 사회변동의 잠재력과 파급효과 및 미래상에 대한 궁금증이 그 어느 때보다도 커지고 있다. 특히 디지털 컨버전스가 우리의 일상생활세계와 삶에 어떤 변화를 가져오는지, 이를 수반하는 기회 요인과 위험 요인은 무엇인지, 디지털 컨버전스 환경 하에서의 우리의 행위 준거는 어떠할 것인지에 대한 문제의식과 관심이 증폭되고 있다.

이 연구는 고도 디지털사회의 변모를 일상성의 발견과 재구성, 새로운 일상성의 출현, 주체와 객체의 융합, 사이버세계와 물리적 세계의 융합, 일・학습・여가의 융합이라는 다차원의 관점에서 규명하고 전망한다.

□ 연구 주요 내용

○ 제2장 기존 연구 동향

한국사회에서 일상성에 대한 연구는 제한적이고 부차적인 것으로 평가된다. 물론 관련 이론을 소개하고 이러한 이론을 바탕으로 한국사회의 일상성 현황을 파악하고자 한 시도도 있었고, 간헐적이지만 경험적인 사례연구를 수행한 학자들도 있었다. 하지만 대개는 단순한 이론 소개에 머물거나 일상성의 특정 측면만을 조명하는 경우가 많았다.

최근 사회과학의 주요 관심이 거대담론에서 '작은 이야기'로 옮겨가면서 일상 생활세계에 대한 관심 역시 더불어 제고되고 있으며, 이에 따라 일상적 생활세계의 구조와 과정을 조명하고 구체적 사례들을 발굴 제시하는 일련의 연구들이 산출되고 있다.

한편, 디지털 사회가 일상성에 미치는 영향에 대한 연구는 매우 제한적인 것으로 판단된다. 정보사회 분야의 기존 연구는 주로 인터넷과 연계된 정치경제 또는 사회문화 현상들에 집중해 왔으며, 최근에는 미래 정보환경으로서 유비쿼터스 사회의 도래 및 이와 관련된 사회변화를 예상하는 연구들이 산출되고 있다. 더불어, 10년 전부터 정보통신정책연구원을 중심으로 디지털 기술의 발전이 가져 올 사회문화적 파장과 그 함의를 도출하는 미래사회 연구들이 진행되어 왔다.

지금까지 연구의 전반적 경향은 방송과 통신의 융합과 그 파생 결과에 초점을 맞추고 있을 뿐, 융합사회의 도래에 따른 일상적 생활세계의 변화를 유효적절한 이론적 프리즘을 통해 고찰하고 전망하는 연구는 미흡한 것으로 사료된다. 융합사회의 구체적 면모에 대한 사회학적 연구와 성찰이 요구되는 것도 바로 이 때문이다. 디지털 융합사회의 제반 현상들은 거시적이고 구조적인 변화 못지않게 사회 구성원 개개인의 구체적 생활양식의 변화 속에서 관찰되고 있기 때문에 생활세계와 일상성의 차원에 주목하는 현상학적 사회이론에 토대를 둔 연구가 긴요하다고 본다.

○ 제 3 장 이론적 논의

― 제 1 절 주요 이론 패러다임

‘생활세계’ 혹은 ‘일상세계’는 오랫동안 사회과학에서 크게 주목받지 못했다. 과학을 표방해 온 사회과학의 시각에서 생활세계나 일상세계의 영역은 그렇게 달갑거나 믿을 만한 곳이 아닌 것으로 비춰졌기 때문이다. 하지만 한편으로는 기능주의, 체계이론으로 대변되는 이른바 ‘구조이론’이 우리의 일상적인 삶과는 너무 괴리되어 있으며 구체성과 현실성을 결여하고 있는데 대한 사회과학계 내부의 식상함과 자성에 힘입어, 그리고 다른 한편으로 사이버세계가 부상하고 디지털 및 유비쿼터스 컨버전스가 가속화됨에 따라, 최근 생활세계 모형이 재평가되고 있으며 일상성 역시 새로운 가치와 의미를 부여받고 있다.

일상성의 이론은 크게 현상학적 흐름, 상호작용론적 흐름, 네오맑스주의 전통으로 구분된다. 대체로 현상학적 전통이 일상성이 사회적으로 구성되고 재구성되는 역동

적 과정에 초점을 두고 있는 반면, 상징적 상호작용론은 상호작용이 이루어지고 자아가 표출되는 현장으로서의 일상성에 주목하고 있으며, 맑스주의 전통에서는 일상적 생활세계의 소외 내지는 식민화과정에 각별한 관심이 주어지고 있다.

일상성에 대한 현상학적 전통을 대변하는 이는 알프레드 슈츠(A. Schutz), 토마스 루크만(T. Luckmann), 피터 버거(P. Berger)이다. 세부적인 관심과 지향에서 다소 차이를 보이고 있으나 이들은 기본적으로 과학이전의 세계, 즉 전 과학의 세계로서 생활세계에 주목하면서 일상생활을 성찰되지 않은 자연적이고 자발적인 체험과 사유의 영역으로 이해한다는 점에서 일치하고 있다. 이들에게는 행위의 구체적인 기반으로서의 경험과 의미의 세계가 강조되었으며, 상호주관성의 문제와 이에 기초한 사회세계의 의미구조의 문제가 중심 논제로 다루어졌다. 또 여기에서는 사회세계가 일상생활 세계의 중요한 특징들 중의 하나로 간주된 반면, 학문 영역은 대표적인 비일상 영역으로 치부되었다.

미드(G. H. Mead), 가핑클(Garfingkel), 고프만(E. Goffman)으로 대변되는 상징적 상호작용론은 일상생활을 개인의 자아가 형성되고 발전되는 여러 개인적 행위들이 일어나는 환경 내지 장면(scene)으로 개념화하고 있으며, 이 장면을 이루는 상호작용 과정에 관심을 두고 있다.

이들 중 특히 고프만(E. Goffman)의 이론은 디지털 시대의 정체성 구성 맥락과 과정 및 일상생활을 이해하는 데에 유용한 분석 도구가 될 수 있다. 그는 무엇보다도 일상생활에서 우리가 어떻게 스스로를 남 앞에 보이려고 하는가 라는 이른바 '인상관리'(impression management) 방법에 관심을 집중했다. 나아가 고프만은 매일의 사회생활을 하나의 무대 위의 연극에 비유하고, 개인이 어떻게 매일의 삶에서(everyday life) 자기의 인상을 조정하고 관리하여 관객(또는 상호작용하는 상대들)에게 가장 효율적으로 자아 표현을 하는가를 분석했다.

르페브르(Lefebvre), 하버마스(Habermas) 등으로 대변되는 맑스주의적 전통의 연구자들에게 일상적 세계는 인간적 생산과 재생산이 이루어지는 곳인 동시에 식민화 또는 소외를 경험하는 곳으로 이해되고 있다. 이들은 일상생활에서의 소외 문제를

중심으로 이론을 전개했는데, 이들 모두에게 사회는 일상생활을 포함하는 총체적 범주로 간주되었다. 르페브르와 같은 프랑스 마르크스주의자들은 일상 생활세계에서의 인간 소외문제를 심도 있게 다루었으며, 하버마스를 위시한 독일의 비판이론가들은 시민사회의 한 축을 이루는 생활세계가 국가와 자본의 관료제로부터 식민화되는 과정을 논의했다.

― 제 2 절 일상성의 의미론적 이해

통상적으로 이해되는 일상의 고전적 의미는 매일 반복되는 것, 관례화되고 안정화된 습관, 매일 되풀이 되는 삶이다. 일상성에 관심을 갖는 학자들은 이러한 일상의 고전적 의미를 바탕으로 제각기 나름의 일상성 내지는 일상생활세계의 이론을 발전시켜 왔다. 지금까지 이루어진 다양한 일상성 논의의 주요 경향을 보면, 크게, 거시적인 것에 대립하는 것으로서 미시적인 것에 대한 관심으로 일상에 주목하는 연구, 둘째, 거시적인 것을 보완하는 것으로 미시적인 일상에 주목하는 연구, 셋째, 거시와 미시 모두를 포괄하는 사회 전체상에 대한 이해를 위해 미시적인 일상생활에 주목하는 연구, 넷째, 일상생활을 영위한 당시 사람들의 생활상 그 자체의 변화 혹은 지속을 재구성하는 연구, 다섯째, 일상생활에 영향을 미친 외적 요인들에 주목하는 연구로 대별 가능하다.

본 연구에서는 전술한 일상성 연구의 여러 방향 중 특히 네 번째와 다섯 번째에 주목한다. 구체적으로 본 연구는 정보통신기술과 같은 외적 요인들이 우리의 거시적이고 미시적인 일상생활에 미치는 영향, 이로 인해 일상성의 형식과 내용이 변화하고 재구성되는 과정을 외부화・객관화・내면화라는 현상학적 해석 패러다임의 틀을 차용한다.

― 제 3 절 디지털 일상성의 전조

산업화시기를 거치면서 분화된 사회의 각 부문들이 디지털 컨버전스의 가속화와 함께 상호 분화된 영역들로 침투해 들어갈 뿐만 아니라 새롭게 재편되는 양상이 두드러지고 있다. 구체적으로 디지털사회에서는 산업사회를 지배하던 노동과 여가의

시공간 주기가 붕괴되며 일상생활의 융합현상이 다각적으로 가시화한다. 예를 들어 일상에서의 시공간이 컴퓨터, 인터넷, 휴대폰, 스마트폰으로 진화하고 있는 정보통신매체의 작동 메커니즘과 리듬에 따라 재구성되고 재생산된다. 사람들은 이제 밤과 낮, 일터와 가정이라는 전통적인 구획과 리듬과는 무관하게 일하고 잠자고 논다. 지금까지 여가의 주 무대였던 가정에서도 일하는 것이 가능해졌고 일하면서 동시에 소비와 여가를 즐기는 것 또한 가능하게 되었다.

○ 제 4 장 디지털 일상성의 전개

최근 탈분화, 물리적 세계와 사이버공간의 분화와 융합, 공적 영역과 사적 영역의 경계 이완과 더불어, 생활세계의 핵심 요소라고 할 수 있는 일과 학습과 여가가 종전과 같은 배타적 선형관계가 아니라 서로 중첩되고 교차되면서 실현될 수 있는 새로운 생활환경이 조성되고 있다.

이러한 변화가 일상성에 미치는 가장 큰 영향은 한 사람의 생애주기(life cycle)를 통해 단계적이고 점증적이며 단선적으로 이루어지던 학습・노동・여가 활동의 배타적 패턴이 생애의 각 단계에서 그리고 전 과정에 걸쳐 뒤섞이고 혼융된다는 점이다. 산업화 시대에 일상성의 정학(statics)이 일차적으로 분화의 원리에 입각한 것이었다면 디지털 일상성의 정학은 통섭의 원리를 따르고 있다. 또 산업화 시대에 일상성의 동학(dynamics)이 귀속 원리에 따른 것이라면, 디지털 일상성의 동학은 소통의 원리에 입각하고 있다.

－ 제 1 절 학습(배움)의 영역

정보통신기술 및 학습 테크놀로지의 발전은 사회체계와 생활세계는 물론이요 교육체계와 운영방식 및 내용에도 이전의 ‘인쇄기계’가 촉발한 혁명적 변화를 능가할 만큼 강력한 폭발력과 흡인력을 행사하고 있다. 정보통신기술의 발달로 인해 가르치려는 사람과 배우려는 사람의 연결이 용이해졌으며, 가르치는 사람 없이도 학습 패키지, 잡지, 방송, 신문, 컴퓨터통신 및 인터넷 등을 이용하여 자기 주도적으로 학

습할 수 있게 되었다. 그 중 가장 중요한 트렌드는 학습 네트워크의 전방위적 확산이다. 학습 환경 환경도 '시뮬레이션 환경'이나 '3D 가상현실' 등에 기반한 '문제 또는 프로젝트 중심 학습'으로 변모하고 있다. 다양한 사회적 소프트웨어의 등장과 확산으로 학습과 놀이가 융합된 에듀테인먼트와 학습과 만남이 결합된 온라인 집단지성이 새로운 트렌드가 되고 있다.

― 제 2 절 여가(놀이) 영역

다품종 소량생산을 지향하고 소비자의 개성을 존중하는 디지털 사회로 진입하면서 여가 형태와 여가활동의 양상도 크게 변모하고 있다. 산업사회까지는 일과 여가는 확연히 분리된 상호 독립적 영역이었다. 그런데 디지털사회가 고도화되면서 전통적인 여가영역의 경계가 와해되고 여가의 경계가 확대되며 여가의 의미와 지향이 변화하고 있다. 이동통신은 일이나 여가에서의 공간적 제약을 해소시켜주기 때문에 지금과 같은 일과 여가의 영역이 중복되거나 구분이 모호해진다. 여가의 성격 또한 변화하고 있다. 그 대표적인 예가 여가의 준여가화(semi-leisure) 추세인데, 이것은 개인이 사용할 수 있는 여가시간을 자유의지에 따라 다른 순수여가 활동에 이용하지 않고 자신의 발전이나 향후의 더 큰 여가를 위해 유보하는 형태의 여가활동을 말한다. 직업의 세분화에 따른 업무의 고도화가 요구되고 정보화에 따른 지식 및 직능의 복잡화와 다양화가 진행되면서 직업유지와 자기계발을 위한 학습활동도 강화되고 있다. 더 큰 여가생활의 향유를 위한 여가비용 확보 목적의 아르바이트가 급속히 확산되고 있는 것과 만남과 놀이가 결합된 소셜네트워크 게임이 확산되는 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

― 제 3 절 노동(일)의 영역

디지털시대의 일은 단순히 세분화되고 전문화되는 수준을 넘어 삶의 다양한 목표와 방식과 결합되는 복합적인 스펙트럼으로 전개될 것으로 예상된다. 공간적으로나 시간적으로 제약된 직장과 노동관계가 물리적으로는 완화되고 해체될 것이나 동시에 계약과 신뢰에 바탕을 둔 인간적 상호의존성은 강화될 것이다. 다른 한편, 고용

의 불안정성이 심화됨에 따라 '이종(heterogenous) 근로'와 멀티잡(multi-job) 경향도 한층 확산될 것이다. 이종 근로란 전통적인 1인 1직장 또는 1인 1근로형태가 와해되고 한 사람이 복수의 직장 또는 근로행위를 수행하는 것을 말하는데, IMF 경제위기를 계기로 퇴근 후 야간 부업 활동이 확산되고 있으며, 주말 또는 휴일에는 시간 근로제를 활용한 추가적 노동활동도 활성화되고 있다.

― 제 4 절 가족(친밀성)의 영역

정보사회가 도래하고 비대면성, 개별성, 확장성이 특징인 디지털 소통이 증대하면서 자유롭고 가벼우면서도 느슨한 인간관계가 확산되고 있는바, 이는 결혼과 가족생활에도 큰 변화를 몰고 오고 있다. 예를 들어, 서로에게 구속을 주는 결혼보다는 독신이나 동거 생활을 선호하는 젊은이들이 늘고 있고, 결혼 후에도 개인의 자율성과 독립성을 보장해주는 개방결혼이 확산되고 있다. 더불어, '혈연' 중심에서 '관계' 중심으로, '혈연 공동체'에서 '정서(情緖) 공동체'로 가족의 의미와 본질도 변모하고 있다. 과거에는 자식을 낳는 것이 '대(代)를 잇는다'는 차원의 의무였지만, 이제는 부부의 행복과 즐거움을 위한 '선택 사항'이 되고 있는 것이다. 다른 한편, 온라인 커뮤니티의 확산으로 '팸'이라는 독특한 커뮤니티가 젊은 누리꾼을 중심으로 급속히 확산되고 있는데, 이들은 나이차와 성별에 따라 복잡한 촌수 관계를 정리해 족보도 만들고 사이버 가족끼리는 대화명에 같은 성(姓)을 쓰고 채팅할 때에도 엄마, 아빠, 형 등의 호칭으로 부른다. 때로는 오프라인 공간에서도 가족 관계로 만나기도 한다.

― 제 5 절 모임, 그리고 만남과 헤어짐

'모임'이란 직장을 중심으로 하는 공식 조직의 테두리를 벗어나 일정한 기간 동안 여러 사람들이 정기적 또는 비정기적으로 얼굴을 맞대고 모이는 사적인 활동을 말한다. 한국인의 경우, 모임은 특히 이미 서로 알고 있는 사람들끼리 이루어지는 경우가 많았다. 그런데 디지털 사회가 되면서 모임의 이 같은 성격에 일대 변화가 일어나고 있다. 하루의 대부분을 인터넷과 함께 살아가는 현대인은 '개인화'되는 경향

이 강한데, 나날이 이동성이 좋아지는 모바일 환경에서는 이 같은 개인화와 파편화가 한층 더 촉진된다. 하지만 그렇다고 해서 모임이 완전히 사라지지는 않는다. 개인과 개인은 현재 4,900만개로 추정되는 싸이월드의 미니홈피와 네이버・다음의 블로그, 트위터 같은 모바일 소셜네트워크 서비스(SNS)를 통해 연결돼 끊임없이 새로운 모임과 만남을 만들어낸다.

○ 제 5 장 설문조사 결과

― 제 1 절 응답자의 특성

설문조사 응답자들은 하루 평균 299.5분, 대략 5시간 정도를 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 성별로는 남성(314.7분)이 여성(283.7분)보다 약 30분 정도 더 많이 인터넷을 이용하고 있고, 연령별로는 20대(347.4분)－30대(302.6분)－10대(272.9분)－40대(262.9분)의 순으로 인터넷 이용시간의 차이를 보이고 있다. 학력별로는 대학원 재학 이상이 356.6분으로 이용시간이 가장 많고, 대졸 이하 301분, 고졸 이하는 259.6분으로 학력이 높을수록 인터넷 이용시간이 늘어나고 있다. 계층별로는 하층이 351.3분, 중하층이 284분, 중상층이 306.1분, 상층이 302.7분의 이용시간을 보이고 있고, 가족 유형별로는 1인가족이 325.5분, 핵가족이 298.4분, 확대가족이 272.7분, 기타 가족이 319.4분을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 직업별로는 화이트칼라가 337분, 전업주부와 무직 309분, 블루칼라 246.1분, 학생 및 기타 208.7분의 순이었다. 일상생활에 있어서 컴퓨터와 이동통신 이용의 평균 비중은 각각 65.8%와 26.9%로 조사되었고, 컴퓨터와 이동통신을 이용하지 않는 경우는 7.3%였다. 이러한 결과는 대부분의 일상생활 속에서 컴퓨터나 이동통신 등 디지털 기기들이 이용되고 있음을 보여주고 있다.

한편, 응답자들은 인터넷의 경우 정보형 활동, 과업형 활동, 관계형 활동, 경제형 활동, 여가형 활동 등의 이용 경험이 비교적 높은 반면, 표출형 활동과 참여형 활동은 상대적으로 이용 경험이 낮았다. 휴대폰의 용도별 이용 경험은 인터넷의 이용 경험에 비해 상대적으로 경험율이 낮은 것으로 나타났다. 관계형, 정보형, 여가형, 과

업형, 표출형, 경제형, 참여형의 순으로 이용 경험이 나타나고 있다. 휴대폰을 이용하는 경우 관계형 활동이나 여가형 활동의 비중이 높다는 것은 응답자들이 인터넷과 휴대폰의 용도를 구분하여 사용하고 있음을 의미한다.

－ 제 2 절 학습(배움) 영역

응답자들은 언제 어디서나 필요한 학습이 이루어질 수 있어야 한다는 생각이 지배적이었고, 일상생활 속에서 정보를 얻는 출처로 인터넷을 꼽은 응답자들이 압도적으로 많았다.

전체 응답자를 대상으로 배움의 통로를 확인한 결과 오프라인을 통한 배움의 비율은 54.91%, 인터넷을 통한 배움은 39.52%, 이동통신을 통한 배움은 5.57%인 것으로 나타났다. 이것은 인터넷이 배움의 주요 통로로 이미 부상해 있음을 의미하는 것이다.

특히 주목해야 하는 부분은 20대 이상의 응답자들에 있어서 인터넷을 학습공간으로 이용하는 비중이 연령대별로 큰 차이 없다는 사실이다. 이것은 10대 학생들을 제외한 20대 이상 일반인들에게 인터넷을 통한 학습이 이미 상당한 수준에서 일상화되어 있음을 의미하는 것이다.

디지털 기기를 이용하게 됨으로써 학습의 내용이나 성격에 나타나고 있는 주요 변화들은 다음과 같다. 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분이 모호해지고 있는 것으로 인식하고 있었고, 디지털 기기의 이용이 자기주도적 학습능력을 향상시킬 것이라는 긍정적 기대가 일반화되어 있었다. 또한 디지털 기기의 이용이 지식과 정보의 양 확대, 정보획득의 용이성 제고, 학습과정의 흥미 유발 등의 효과를 거두고 있음이 확인되었다. 한편 원격교육의 효과에 대해서도 비교적 긍정적인 판단을 하고 있고, 원격교육에 대한 수요도 높게 나타났다.

－ 제 3 절 여가(놀이) 영역

응답자들은 전반적으로 한국사회에서 여전히 여가와 노동이라는 사회적 제도의 경계가 분명하고, 여가를 노동을 위한 수단으로 인식하고 있는 경향이 강하게 남아 있음을 보여주었다. 그러나 인터넷 이용량이 많은 집단의 경우, 그렇지 않은 집단에

비해 일과 놀이를 명확히 구분하고, 여가를 수단으로 인식하는 정도가 낮아지고 있다는 점에서 인터넷 이용이 늘어날수록 일과 놀이에 대한 인식이 변화할 가능성을 엿볼 수 있었다.

오프라인과 인터넷, 이동통신을 통해서 여가시간을 보내는 비중을 조사한 결과에 의하면 응답자들은 평균적으로 오프라인(55.1%) – 인터넷(32.8%) – 이동통신(12.1%)의 비율로 여가시간을 보내고 있었다. 이 결과는 다른 영역들에 비해 오프라인의 비중이 상대적으로 많이 낮아지고 인터넷의 비중이 높아진 것이다.

또한 인터넷이나 이동통신 등이 놀이에 긍정적인 영향을 미치고 있는 것으로 평가하고 있으며, 놀이와 교육이 결합된 새로운 형태의 에듀테인먼트가 어느 정도 일상화되어 있음을 확인할 수 있었다.

– 제 4 절 노동(일)의 영역

생산적 노동에 참여하고 있는 응답자와 학생들을 구분하여 노동(일)의 영역에서 나타나는 여러 변화들을 확인하였다.

학생을 제외한 응답자 573명을 대상으로 분석한 결과, 오프라인을 통해 노동이 일어나는 비율은 평균 62.47%였고, 인터넷을 통해 노동을 하는 비율은 27.88%, 이동통신을 통해 노동을 하는 비율은 9.65%인 것으로 조사되었다. 이것은 최근 원격근무나 재택근무 등 스마트노동(smart work)에 대한 논의가 거세고 일고 있음에도 불구하고 노동의 중심 통로가 여전히 오프라인임을 의미하며, 스마트 노동의 중심 통로도 현재로서는 인터넷을 매개로 이루어지고 있음을 방증한다.

한편 디지털 기기를 이용한 업무수행은 일과 관련된 여러 영역들에서 긍정적인 효과를 거두고 있는 것으로 나타났다. 특히 일의 숙련도 및 일에 대한 이해도, 효율성, 전문성 등을 높이는 효과가 있음에 동의하는 응답자가 상대적으로 많았다. 그리고 디지털 기기의 이용이 동료들에 대한 영향력도 높여주는 것으로 인식하고 있었다.

디지털 기기를 이용한 공동작업의 비중은 전체 일 중에서 약 42% 정도를 차지하고 있는 것으로 조사되었으며, 디지털 기기를 이용함으로써 공동작업을 보다 쉽게 그리고 많이 처리할 수 있다는 점에서 긍정적인 평가를 내리고 있었다.

재택근무의 효율성은 상대적으로 낮게 평가하고 있지만, 재택근무 제도 자체의 확산이나 가족관계 개선 효과 등에 대해서는 긍정적인 평가와 기대를 갖고 있었다. 이와 함께 업무에 대한 집중력을 높이고, 회사 동료들과의 관계망을 유지 혹은 강화할 수 있는 방안을 확보할 필요성을 제기하였다. 원격근무 경험자들은 아직 많지 않은 것으로 나타났지만, 원격근무에 대한 평가 역시 비교적 긍정적인 편이었다. 또한 재택근무나 원격근무에 대한 수요가 적지 않았는데, 이것은 공간구속적인 근무 형태에 새로운 변화를 요구하는 사회적 공감대가 형성되고 있음을 시사한다.

응답자 중에서 학생 178명을 대상으로 한 분석 결과에 의하면 오프라인을 통해 학업활동을 하는 비율은 평균 71.19%이고, 인터넷을 통한 학업은 24.72%, 이동통신을 이용한 학업은 4.09%에 불과했다. 이것은 학업의 중심 통로가 오프라인이고, 이동통신을 통한 학업은 매우 미미한 수준에 머물고 있음을 의미한다.

디지털 기기를 이용한 학업활동은 학습내용에 대한 이해도, 공부시간의 융통성, 과제수행에의 기여, 친구들에 대한 영향력 확대 등에 긍정적인 기여를 하는 것으로 평가하고 있지만, 학업활동에 대한 흥미나 효율성 등은 오히려 부정적 평가가 많았다. 또한 디지털 기기를 이용한 공동학습의 비중은 약 44% 정도였고, 공동학습을 위한 디지털 기기의 도구적 효용성은 높게 평가했지만, 공동학습의 내용적 변화에 대해서는 유보적인 입장을 보였다.

― 제 5 절 가족(친밀성)의 영역

응답자들에게 가족 내의 성역할 분리, 부모―자녀 관계의 평등성, 대면적 소통의 중요성 등을 질문한 결과 실제로 우리 사회의 가족관계가 아직까지는 산업사회의 그것과 비교해 크게 변화하지 않은 것으로 나타났다.

응답자의 대부분이 가족이나 오프라인 친구와 함께 여가시간을 보내고 있었고, 이들이 주된 대화상대였다. 이에 비해 온라인 친구와 여가 시간을 보내거나 대화를 하고 있다는 응답자는 5% 남짓했다. 이것은 인터넷을 통한 관계맺음이 증가하고 있음에도 불구하고, 아직까지는 친밀성의 수준이 그에 비례해 높아지지 않고 있음을 의미한다.

실제로 가족관계의 주된 통로는 오프라인(72.5%)이었다. 이에 비해 인터넷과 이동통신은 보조적인 통로로 활용되고 있었는데, 특히 인터넷보다는 이동통신의 활용도가 약 2배 가량 높은 것으로 나타났다.

가족 구성원들과 블로그나 커뮤니티, 사이트 등을 공동으로 운영하고 있는 응답자는 전체 응답자의 16.8%에 불과하다. 그런데 가족들과 일촌이나 친구 관계를 맺고 있다고 답한 응답자는 57.7%로 그 분포가 약 3.4배 정도 늘어나고 있음을 알 수 있다. 이는 인터넷을 매개로 하는 가족간의 커뮤니케이션이 어느 정도 보편화되고 있으나, 가족 구성원을 하나로 아우르는 공동체의 형성까지 나아가지는 못했음을 의미한다. 한편, 1인가족 보다는 핵가족에서, 그리고 핵가족 보다는 확대가족에서 공동으로 블로그 등을 운영하는 비중이 높은 것을 확인할 수 있다. 이러한 사실은 가족공동체가 변화하는 시대에 맞추어 가족관계를 유지하고, 집단정체성을 형성하기 위해 인터넷을 전략적으로 활용하고 있는 것으로 잠정 해석될 수 있다.

한편 사이버팸과 같은 의사가족관계를 맺고 있다는 응답자가 약 30%에 이르고 있는 것으로 나타났는데, 이것은 인터넷을 통한 친밀성의 형성이 더 이상 예외적인 사건으로 간주되어서는 안된다는 것을 의미한다.

― 제 6 절 모임(만남)의 영역

설문조사의 응답자들은 다른 사람들과 친분을 맺거나 유지하는데 있어서 대체로 오프라인―인터넷―이동통신 등의 순으로 의존하고 있다. 이는 오프라인을 대인관계를 맺거나 유지하는 기본 통로로 삼고 있으며, 이동통신 보다는 인터넷이 대인관계의 통로로 활용하는 비중이 다소 높은 것을 의미한다.

가족을 제외하고 최근 6개월 동안 업무 이외의 일로 가장 자주 만난 5명 중에서 인터넷이나 이동통신을 이용해 친분을 맺은 사람이 있는지를 묻는 질문에 52.9%의 응답자가 있다고 답하고 있으며, 이들 중 51.4%는 최근 만난 사람 중에 가장 친한 사람은 인터넷이나 이동통신이 없었다면 대인관계를 맺을 수 없었을 사람이라고 응답했다. 온라인을 매개로 한 대인관계는 관계의 빈도도 높은 편이고, 비교적 높은 수준의 자기노출이 일어나고 있었다는 점에서 양과 질 모두에서 결코 가볍지 않은

관계가 형성되고 있었다.

커뮤니티의 이용 목적은 정보 획득과 교류라고 할 수 있으며, 커뮤니티 활동의 참여 수준은 대체로 소극적인 편이었다. 응답자의 45.4%가 가끔 글이나 자료를 올리거나 다른 사람의 글에 답글을 다는 정도라고 답하고 있고, 다른 사람의 글이나 자료를 보기만 하는 응답자도 35.6%나 되었다. 커뮤니티 내에서 갈등은 주로 구성원들 사이의 개인적인 견해 차이나 불만, 악성 댓글이나 플레이밍 때문인 것으로 나타났는데, 커뮤니티에서 갈등이 발생했을 때 응답자의 47%는 갈등 상황을 방치하고 있는 것으로 나타났고, 갈등을 해소하기 위한 중재 활동을 하는 응답자는 22.1%에 불과했다.

또한 이동통신을 이용한 약속의 미시 조정 현상이 나타나고 있었는데, 이 현상은 연령이 낮아질수록 그 비율이 증가하고 있었다. 그리고 인터넷이나 이동통신을 이용한 만남의 유지를 비교적 긍정적으로 평가하고 있었다.

― 제 7 절 정책적 함의

학습, 여가, 노동, 가족, 모임 등 다섯 개 영역에서 디지털 일상성의 출현과 확산으로 인해 제기될 수 있는 사회적・정책적 과제들을 다음과 같이 제시하였다.

학습영역에서는 두 가지 과제를 제시했다. 하나는 상시적 학습을 위해서 모바일 학습 환경을 구축하고, 스마트폰의 보급 확대와 관련 어플리케이션 및 콘텐츠 개발을 유도・지원하는 정책이 필요하다는 것이다. 다른 하나는 사회 양극화의 억제를 위해 디지털 학습에 접근할 수 있는 기회를 균등하게 제공해야 한다는 점이다.

여가 영역에서는 소비적이고 비윤리적인 여가활동을 어떻게 억제할 것인가 하는 문제와 인터넷, 모바일, 현실공간이 상호 연계되는 여가활동의 개발과 이를 뒷받침할 수 있는 문화 필요성을 제기하였다.

노동 영역에서는 협업의 증가에 대비한 노동윤리의 정립, 협업을 통한 일의 질적 도약 방안 모색, 재택근무의 단점을 보완 내지 극복할 수 있는 기술적 인프라 구축 혹은 제도의 도입, 재택근무나 원격근무 같은 이질적이고 생경한 업무 방식을 포용할 수 있는 직장문화와 노동윤리의 정립 등이 요구된다는 점을 밝혔다.

가족 영역에서는 공동체성 회복을 목적으로 하는 소통과 관계중심적 가족문화의 정립 및 보급, 가족 다양성의 심화에 대처하기 위한 '사이버팸' 지원 등을 정책적 과제로 제시하였다.

만남의 영역에서는 디지털 기기를 이용한 만남과 헤어짐이 중요한 사회적 관계 양식으로 자리를 잡은 상태에서 이를 통제할 수 있는 갈등관리 모델의 개발과 보급, 신뢰를 확보할 수 있는 자기노출의 적정 수준에 대한 사회적 합의, 프라이버시 보호를 위한 기술적・제도적・문화적 장치의 마련 등을 주요 과제로 제시하였다.

○ 제 6 장 맺음말

일반적인 예상이나 기대와는 달리 전반적으로 디지털 일상성은 아직 현실이기보다는 가능성의 영역에 머물고 있다. 하지만 더불어 주목할 점은 일상 생활세계의 공고화된 하위영역들 곳곳에서 균열의 조짐이 보이고 있으며, 디지털 일상성의 전조가 확인되고 있다는 것이다. 적지 않은 이들에게 인터넷과 이동통신은 오프라인에서는 맺기 어려운 새로운 인간관계 형성의 기반이 되고 있으며, 인터넷과 이동통신이 일의 주요 또는 보조 수단으로 활용되고 있다.

생활세계의 하위영역들 간에 디지털 일상화의 정도와 수준도 상이하다. 디지털 일상화가 가장 많이 진행된 곳은 여가영역인 반면, 친밀성 영역에서는 디지털 일상화의 수준이 상대적으로 저조했다. 학습과 일의 영역에서도 비교적 높은 수준의 디지털 일상화가 진행되고 있으며, 분화된 영역 간의 경계도 크게 이완되고 있다.

종합하면, 오늘의 세계는 '범지구'(globe)를 단위로 새로운 형태의 상호의존과 기능적 분화 및 일상문화의 동질화가 진행되는 동시에 생활세계의 탈분화와 이질화 및 이질적인 요소들의 융합 현상이 가시화되는 컨버전스의 시대(the age of convergence)로 집약할 수 있다. 컨버전스의 시대에는 분화의 원리가 아니라 일상생활에서의 이질성 심화, 다양한 착종과 변이, 비동시성의 동시성, 잡종화, 혼성화, 탈영토화, 절충주의와 같은 역설적 발상들이 전면에 부상하는 바, 이는 기존 패러다임의 전면적 재구성을 통해서 비로소 적절히 그리고 포괄적으로 규명될 수 있다고 본다.

제 1 장 컨버전스 사회의 조짐과 일상성의 재발견

초고속인터넷이 등장한지 10여년이 지났다. 우리나라 초고속인터넷 가입자는 1999년 당시 37만 명에 불과했으나 2000년 402만 명, 2002년 1천만 명 돌파에 이어 2009년 9월 현재 1천600만 명을 넘어섰다. 가구당 인구가 평균 3명 정도인 것을 고려한다면 1가구당 1회선 이상이 깔려있는 셈이다. 한국인터넷진흥원의 「2009 인터넷이용실태조사」에 따르면 3세 이상 국민의 77.2%가 인터넷을 이용하고 있으며, 10～30대는 거의 100%, 40대도 84.3%의 이용률을 보였다. 이와 함께 인터넷은 우리의 일상적 삶에 빠르게 녹아들고 있으며 인터넷 없는 삶을 상상하기 어려울 정도로 우리의 라이프스타일에 엄청난 변화를 가져오고 있다. 인터넷 덕분에 정부의 행정 서비스 이용이 편리해졌고 인터넷 없이는 경제활동도, 여가생활도 불가능한 세상이 된 것이다. 이와 같은 변화는 지금도 진행 중이다.

인구대비 이동전화 보급률도 2010년 3월말 기준으로 100%를 넘어섰다. 통계청 및 한국통신사업자연합회에 따르면 2010년 4월말 현재 이동전화 가입자는 4,920만 6,000명으로 2010년 추계인구 4,887만 5,000명 대비 이동전화 보급률은 100.6%를 기록했다(디지털 타임스, 2010년 6월 21일자). 이동전화 보급률이 100%를 넘어섰다는 것은 단순히 1인 1휴대폰 시대를 맞이했다는 의미를 넘어 통신시장의 지배적 패러다임이 음성에서 데이터로 넘어갔고, 통신의 개념도 사람에서 사물로 확장되고 있음을 시사한다.

전문가들은 인터넷과 이동통신이 급속히 보급되고 통신과 타 분야의 융합 현상이 가속화되면서 머지않은 미래에 한국도 컨버전스 사회 또는 디지털 컨버전스(digital convergence)의 시대가 될 것이라고 전망한다. 컨버전스라는 용어는 다의적이다. 사전적인 의미로 컨버전스는 한 점에의 집중, 집중성 내지는 수렴을 뜻한다. 그런데 정보사회가 되면서 이 용어는 자연스레 디지털(digital)이라는 말과 결합했다. 그리

하여 컨버전스는 정보통신분야 단위기술들의 융합 또는 수렴을 통해 등장하는 새로운 제품이나 서비스 또는 그런 경향을 일컫는 용어로 널리 사용되고 있다.

이처럼 디지털 컨버전스라는 말이 일차적으로 다양한 정보통신기술과 미디어, 상품과 서비스들의 융합, 하드웨어간 융합, 소프트웨어간 융합, 하드웨어와 소프트웨어의 융합, 인간과 기계의 융합, 가상공간과 물리공간의 융합 등의 뜻으로 유통되지만, 그 의미와 파장은 단순히 그것들의 '화학적 결합'이나 경제적 효용 증대에 머물지 않는다. 복수의 기술과 미디어 또는 문화 요소들이 나름의 발전과 융합과정을 거치면서 이들 사이의 구분마저 희미해지고 결국에는 이들 하나하나를 구분하는 일이 무의미해지는 상황 그리고 이로 인해 새로운 사회질서와 문화현상이 출현하고 우리들의 일상생활 전반이 변모하는 상황이 펼쳐지고 있기 때문이다.

컨버전스 기술의 파급효과와 새로운 컨버전스 사회의 전조는 이미 경제, 사회, 문화, 정치 등 사회 각 부문에서 가시화되고 있다. 첨단과학기술을 건설토목 분야에 접목한 인텔리전트빌딩과 스마트하이웨이, 금융과 공학이 만난 금융공학 등은 이미 우리 주변에서 손쉽게 접할 수 있는 컨버전스의 실천 사례들이다. 과거 기계공학 분야의 전유물이었던 자동차 역시 실제로는 기계공학, 전자공학, 재료공학과 디자인 분야의 공유물인데, 미래에는 친환경기술, 인간친화기술 등과 융합되어 새로운 차원의 자동차공학이 부상할 것이다.

동・서양의 음식이 융합되고 재즈와 국악이 서로의 경계를 넘나드는 것에서 보듯 컨버전스의 외연은 더 나아가 기술과 기술, 기술과 사회, 기술과 문화를 넘어 사회와 문화 간 융합으로까지 확장되고 있다. 이 과정에서 각별히 주시할 점은 융합공학의 발달에 따라 인간중심의 사회시스템이 해체되고 기술시스템과 인간・사회시스템의 공진화를 근간으로 한 새로운 디지털 융합사회가 출현할 조짐을 보이고 있다는 것이다. 이를 반영하듯 컨버전스 이외에도 하이브리드, 퓨전, 크로스오버 등 융・복합을 의미하는 용어들이 과학기술 영역을 넘어 문화예술이나 사회과학에서 활발하게 인구에 회자되고 있다.

사회과학의 최근 논제들 중 이와 관련해 주목할 현상은 문화의 동질화와 이질화,

신민족주의의 대두와 세계시민의식의 성장, 물질주의 지향과 탈물질주의, 보편주의와 특수주의처럼 이상스러운 것, 그럴 것 같지 않은 것, 잘 어울리지 않는 것들이 동시적으로 공존하는 것에서 한 걸음 더 나아가 상호 융합하며 공진화하고 있는 것이다. 이러한 현상은 특정 기술혁신이나 산업영역에 국한된 것이 아니라 사회, 문화, 경제, 과학, 기업경영 등 거의 모든 분야에서 동시에 목격되고 있다. 세계화와 지방화의 동시적 공존을 의미하는 글로컬라이제이션(glocalization), 대량 생산과 소품종 주문 생산의 동시적 추구를 의미하는 대량 주문생산(mass customization), 전문화와 전문적인 영역 구분의 파기를 의미하는 유연 전문화(flexible specialization), 모순된 요소들의 동시 추구를 의미하는 패러독스(paradox)와 같이 겉으로 보기에는 상충되는 현상들의 결합을 표현하는 독특한 신조어들이 학계에서 양산되고 있다(김종길, 2001).

이에 따라 디지털사회가 만들어 내는 새로운 사회변동의 잠재력과 파급효과 및 미래상에 대한 궁금증이 그 어느 때보다도 커지고 있고, 이로 인해 변화될 우리의 삶에 대한 논의도 활발해지고 있다. 특히 디지털 컨버전스가 우리의 일상 생활세계와 삶에 어떤 변화를 가져오는지, 이를 수반하는 기회 요인과 위험 요인은 무엇인지, 디지털 컨버전스 환경 하에서의 우리의 행위 준거는 어떠할 것인지에 대한 문제의식과 관심이 폭증하고 있다. 산업화시기를 거치면서 분화된 사회의 각 부문들이 융합의 가속화와 함께 일・배움・놀이・친밀성과 같은 일상 생활세계도 종전과 같은 배타적 선형관계가 아니라 서로 중첩되고 교차되는 새로운 생활환경이 조성되고 있기 때문이다.

이 연구는 고도 디지털사회의 변모를 일상성의 발견과 재구성, 새로운 일상성의 출현, 주체와 객체의 융합, 사이버세계와 물리적 세계의 융합, 일・학습・여가의 융합이라는 다차원의 관점에서 규명하고 전망한다. 더불어, 고도 디지털 시대의 도래에 내포된 미시적 생활세계의 변화 궤적과 구조변동을 추적하고 드러냄으로써 지나치게 총론적이거나 또는 각론의 수준에 머물고 있는 미래사회 논의를 미시적 수준에서 포착하는 한편, 디지털사회의 생활세계를 해석하는 유효적절한 준거 모형을 제시하고자 한다.

첫째, 일상적 생활세계의 핵심 요소를 구성하는 일과 배움과 놀이 및 친밀성 영역의 경계가 이완되고 새로이 융합되는 과정, 즉 일상성의 정학(statics)을 분석하고, 그것이 인간의 생활세계와 직업・여가 의식에 미치는 영향을 '디지털 일상성'의 출현이라는 관점에서 해부한다.

둘째, 한국인들의 주요 일상성을 구성하는 모임의 구성 원리, 만남과 헤어짐과 같은 일상성 동학(dynamics)의 트렌드를 탐지하고 '디지털 일상성'의 특징과 구성논리를 제시한다.

셋째, 미시적 일상성 및 생활세계의 이론과 개념을 살펴보고 그 함의를 디지털사회와의 연계 속에서 재구성하고 복원한다.

넷째, '디지털 일상성'의 사회화로 새로운 사회의식이 출현하고, 그것이 다시 디지털 생활양식을 강화하는 일련의 과정을 설문조사를 통해 규명한다.

다섯째, 디지털 일상성의 출현과 확산이 갖는 현대사회적・정보정책적 함의를 도출한다.

제 2 장 기존 연구 동향

일상성에 대한 관심은 매우 복합적이고 다양하며 일상성에 대한 연구 역시 매우 다양한 내용들을 다양한 각도에서 접근할 수 있다. 지금까지 일상성과 일상생활세계에 대한 연구는 주로 철학과 사회학이론 분야를 중심으로 이루어져 왔다(김종길. 2002). 이미 오래 전에 에드문트 후설(E. Husserl)은 인간의 주관적 의미가 지향된 곳으로서의 생활세계를 강조했었고, 루드비히 비트켄슈타인(L. Wittgenstein)은 언어의 규칙성이 녹아 있는 곳으로서 생활세계를 상론한 바 있다. 사회학분야에서 생활세계에 대한 관심은 알프레드 슈츠(A. Schutz)에 의해 본격적으로 제기되었으며, 피터 버거(P. Berger)와 토마스 루크만(Th. Luckmann)에 의해 사회학의 중요한 연구 대상으로 자리매김되었다.

한국사회에서 일상성에 대한 연구는 제한적이고 부차적인 것으로 평가된다. 물론 관련 이론을 소개하고 이러한 이론을 바탕으로 한국사회의 일상성 현황을 파악하고자 한 시도도 있었고, 간헐적이지만 경험적인 사례연구를 수행한 학자들도 있었다. 하지만 대개는 단순한 이론 소개에 머물거나 일상성의 특정 측면만을 조명하는 경우가 많았다(최재현, 1985; 강수택, 1998).

그러다가 얼마 전부터 사회과학의 주요 관심이 거대담론에서 '작은 이야기'로 옮겨가면서 일상 생활세계에 대한 관심 역시 더불어 제고되고 있으며, 이에 따라 일상적 생활세계의 구조와 과정을 조명하고 구체적 사례들을 발굴 제시하는 일련의 연구들이 산출되고 있다. 예를 들어, 김왕배는 일상생활세계에 대한 기존 논의들을 점검하면서 일상생활세계의 구성적 조건들과 함께 일상세계의 골격인 시공간의 구조와 일상적 실천인 노동과 소비행위들이 '자본'에 의해 어떻게 포착되고 합리화되는지를 분석하고 있다(김왕배, 1999). 또 윤택림은 기존의 사회학계 내의 일상성 논의가 성의 차원을 간과하고 있음을 지적하면서 여성의 특수한 입장에서 여성의 구체

적인 일상생활을 도시 중산층 전업주부의 일상적 경험을 중심으로 고찰했으며, 김선미는 일상성연구의 가정학적 의미를 도출하고 있다(윤택림, 1996; 김선미, 2006). '일상성－일상생활연구회'에서 활동하는 일련의 학자들은 한국의 일상문화의 다양한 측면들을 짚어보는 「현대한국사회의 일상문화코드」를 출간하기도 했다(박재환, 1994; 박재환 편, 2004). 여기에 수록된 한국인의 생활원리, '새로운 인간유형 호모디지토 로쿠엔스', '출산파업', '일등품 유아 만들기', '혼자 노는 아이들', '1318 욕망의 질주의 10대', '대학의 정체성', '좌초하는 모노가미', '불안과 혼돈의 잡노마드', '키덜트 사주카페 로또', '몸살 앓는 몸', '관광이 넘쳐나는 사회', '돈의 매트릭스', '자살 바이러스', '빠른 정년 연장되는 노년', '죽음을 삽니다' 등 16편의 일상성 관련 논문들은 현대 한국사회의 일상성의 다양한 면모를 생동감 있게 보여주고 있다. 최근에는 프랑스 학자들을 중심으로 일상의 시공간 구조에 다시금 눈을 돌리는 연구도 출간되고 있다(신지은, 2010).

이에 비해 디지털 사회가 일상성에 미치는 영향에 대한 연구는 매우 제한적인 것으로 판단된다. 정보사회 분야의 기존 연구는 주로 인터넷과 연계된 정치경제 또는 사회문화 현상들에 집중해 왔으며, 최근에는 미래 정보환경으로서 유비쿼터스 사회의 도래 및 이와 관련된 사회변화를 예상하는 연구들이 산출되고 있다. 더불어, 10년 전부터 정보통신정책연구원을 중심으로 디지털 기술의 발전이 가져 올 사회문화적 파장과 그 함의를 도출하는 미래사회 연구들이 진행되어 왔다(김복수, 2004; 황주성 외, 2005). 이 중 본 연구와 관련해 특히 관심을 끄는 보고서는 일상생활에서의 인터넷의 활용과 일상화 정도를 처음으로 고찰한 「인터넷의 일상화 지표 개발 및 실태 분석」(황주성 외, 2005)이다. 여기서 연구자들은 우리나라 인터넷 일상화를 파악할 수 있는 지표의 개발과 더불어 한국인들이 일상생활 전반에 있어 인터넷을 얼마나 잘 활용하고 있는지를 경험적으로 조사 분석했다. 이에 따르면, 한국사회의 인터넷 일상화는 지난 몇 년 동안 양적으로 크게 진행되었으나 질적 활용이라는 측면에서는 미흡할 뿐만 아니라 부문별로 큰 차이가 있었다.

지금까지 연구의 전반적 경향은 방송과 통신의 융합과 그 파생 결과에 초점을 맞

추고 있을 뿐, 융합사회의 도래에 따른 일상적 생활세계의 변화를 유효적절한 이론적 프리즘을 통해 고찰하고 전망하는 연구는 미흡한 것으로 사료된다. 〈표 2－1〉은 2010년 5월 현재 국회도서관의 검색 시스템을 통해 컨버전스, 융합사회, 일상성, 생활세계, 일, 여가, 학습 등 6개의 주제어와 연관된 선행연구의 분포를 보여준다.

〈표 2－1〉 핵심 주제어 연관 선행연구의 양적 분포

주제어		단행본	학위논문 (석・박사)	학술지		
				등재	등재후보	기타
컨버전스		247	262	65	29	408
+	일상성	0	0	0	0	0
	생활세계	0	0	0	0	0
	일	0	0	0	0	0
	학습	1	1	0	0	0
	여가	0	0	0	0	0
융합사회		23	2	1	1	29
+	일상성	0	0	0	0	0
	생활세계	0	0	0	0	0
	일	0	0	0	0	0
	학습	0	0	0	0	0
	여가	0	0	0	0	0
유비쿼터스		1,122	1,614	625	204	2105
+	일상성	0	0	0	0	0
	생활세계	0	0	0	0	0
	일	0	0	0	0	0
	학습	17	48	1	8	12
	여가	0	0	0	0	0

출처: 국회도서관 DB

〈표 2－1〉에서 보듯이 우리나라 관련 학계의 연구도 유비쿼터스 관련 연구가 많은 반면 디지털 융합사회의 일상성 관련 논의는 거의 이루어지고 있지 않다. 국회도

서관 DB의 검색 결과에 의하면 유비쿼터스 및 컨버전스 관련 논의는 대체로 2000년대 초반에 본격적으로 진행되기 시작했으며, 융합사회 관련 논의는 2005년 이후 본격화되었다. 여기서 주목할 대목은 방송과 통신의 융합에 대한 연구들이 많이 축적된 반면 일상성, 생활세계, 일, 여가, 학습 등과 관련한 사회과학적 논의는 지극히 미흡하다는 사실이다. 이는 주로 정보통신기술과 관련된 과학기술분야에서 '유비쿼터스'와 '컨버전스' 관련 논의를 주도하기 때문인 것으로 사료된다.

'디지털 컨버전스 기반 미래연구'의 기존 과제 중에서 본 연구와 가장 직접적인 연관성을 보이는 것은 가상세계 미디어(컴퓨터, 인터넷, 모바일)의 활용을 통해 가상성이 현실성에 접합됨으로써 일상의 흐름과 리듬이 어떻게 변화하고 있는지를 검토하고 있는 「가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구」(임종수 외, 2009) 정도이다. 이 보고서에서 연구자들은 가상세계가 새로운 인간관계의 형성, 새로운 사회적 의제 설정, 구성주의적 지식 생산과 소비, 새로운 여가 및 오락 양식의 등장, 문화・예술・감각 재창조 등의 영역에서 일상생활과 결합되고 있음을 확인하고 있다. 하지만 이 연구에서 확인된 주요 결과들이 정보사회론이 초기부터 제기하고 경험적으로 확증해 온 성과들을 종합하는 것 이상을 넘어서지는 못하고 있는 것으로 판단된다.

한편, 컨버전스와 관련된 사회과학적 논의는 매체론적 관점의 연구와 문화콘텐츠산업론 분야의 연구가 압도하고 있다. 이는 방송통신융합이라는 기술적 변화가 미디어 환경의 변화와 문화콘텐츠산업에 직접적으로 영향을 미치고 있기 때문으로 사료된다. 그런데 비록 컨버전스 현상이 초기의 정보화 현상과 유사하게 기술발전으로 촉발된 면이 있기는 하지만 그것은 미디어와 유관산업을 넘어 사회 전반에 걸쳐 광범위한 영향력을 행사하면서 '융합사회'의 도래라는 새로운 현실을 촉매하고 있다. 융합사회의 구체적 면모에 대한 사회학적 연구와 성찰이 요구되는 것도 바로 이 때문이다. 디지털 융합사회의 제반 현상들은 거시적이고 구조적인 변화 못지않게 사회 구성원 개개인의 구체적 생활양식의 변화 속에서 관찰되고 있기 때문에 무엇보다도 생활세계와 일상성의 차원에 주목하는 현상학적 사회이론에 토대를 둔 연구가 긴요하다고 본다.

제 3 장 이론적 논의

'생활세계' 혹은 '일상세계'는 지금까지 현상학 지향의 일부 학자군 이외에는 알려지거나 활용되지 않은 생경한 용어였다. 과학을 표방해 온 사회과학의 시각에서 생활세계나 일상세계의 영역은 그렇게 달갑거나 믿을 만한 곳이 아닌 것으로 비춰졌던 까닭이다. 하지만 한편으로는 기능주의, 체계이론으로 대변되는 이른바 '구조이론'이 우리의 일상적인 삶과는 너무 괴리되어 있으며 구체성과 현실성을 결여하고 있는데 대한 사회과학계 내부의 식상함과 자성에 힘입어, 그리고 다른 한편으로 사이버세계가 부상하고 디지털 및 유비쿼터스 컨버전스가 가속화됨에 따라, 최근 생활세계 모형이 재평가되고 있으며 일상성 역시 새로운 가치와 의미를 부여받고 있다.

제 1 절 주요 이론 패러다임

일상의 생활세계에 대한 일반인들의 관심이 증폭되고 사회 현실의 물상화(reification)에 경도된 거대이론(grand theory)에 대한 회의가 확산되는 것에 비례하여 일상성에 대한 학술적 논의도 활발해지고 있다. 여기서는 일상성의 이론을 크게 현상학적 흐름, 상호작용론적 흐름, 네오맑스주의 전통으로 구분하여 그 주요 내용과 쟁점을 간략히 정리한다. 대체로 현상학적 전통이 일상성이 사회적으로 구성되고 재구성되는 역동적 과정에 초점을 두고 있는 반면, 상징적 상호작용론은 상호작용이 이루어지고 자아가 표출되는 현장으로서의 일상성에 주목하고 있으며, 맑스주의 전통에서는 일상적 생활세계의 소외 내지는 식민화과정에 각별한 관심이 주어지고 있다.

1. 현상학적 흐름

일상성에 대한 현상학적 전통을 대변하는 이는 알프레드 슈츠(A. Schutz), 토마스

루크만(T. Luckmann), 피터 버거(P. Berger)이다. 세부적인 관심과 지향에서 다소 차이를 보이고 있으나 이들은 기본적으로 과학이전의 세계, 즉 전 과학의 세계로서 생활세계에 주목하면서 일상생활을 성찰되지 않은 자연적이고 자발적인 체험과 사유의 영역으로 이해한다는 점에서 일치하고 있다. 이들에게는 행위의 구체적인 기반으로서의 경험과 의미의 세계가 강조되었으며, 상호주관성의 문제와 이에 기초한 사회세계의 의미구조의 문제가 중심 논제로 다루어졌다. 또 여기에서는 사회세계가 일상생활 세계의 중요한 특징들 중의 하나로 간주된 반면, 학문 영역은 대표적인 비일상 영역으로 치부되었다.

현상학적 이론의 핵심 개념을 구성하는 '생활세계'는 원래 철학자인 에드문트 후설(Edmund Husserl)이 만들었고, 알프레드 쉬츠(Alfred Schütz)가 계승 발전시켰으며, 현상학적 행위이론을 대표하는 사회학자인 피터 버거와 토마스 루크만이 사회학의 전공용어로 정착시켰다. 이들에 따르면, 일상적 생활세계는 인간이 불가피하게 규칙적으로 참여하고 개입하여 변화시키는, 그리고 신체를 매개로 하여 영향을 미치는 바로 그 실재영역, 혹은 "건전한 이성 역량을 갖춘 정상적이고 각성된 성인이 당연히 주어져 있는 것으로 받아들이는 바로 그 실재영역"(Schütz and Luckmann, 1975: 23)을 말한다. 여기서 '당연히 주어져 있는 것'이란 우리가 의심의 여지가 없는 것으로 체험하는 모든 것, 당분간 우리에게 문제시되지 않는 상황 일체를 가리킨다. 구체적으로 쉬츠와 루크만은, 첫째, 다른 사람의 물리적 존재, 둘째, 내 주변에 있는 물리적 인간들이 당연히 원칙적으로 나와 유사한 의식을 갖고 있다는 사실, 셋째, 내 주변과 내 이웃사람들의 주변에 있는 외부세계 사건들이 우리에게 동일한 것이며 기본적으로 동일한 의미를 지니고 있다는 사실, 넷째, 나는 내 이웃 사람들과 관계를 맺고 소통할 수 있다는 것, 다시 말해, 일상적 생활세계는 언제나 다른 사람과 공유하고 있는 세계, 사회세계라는 사실, 다섯째, 조직화된 사회세계 및 문화세계는 나와 내 이웃들에게 역사적으로 사전에 주어져 있다는 점, 여섯째, 내가 직면하고 있는 매 상황의 창출에 나는 단지 일부분만 기여했다는 점 등을 '의심의 여지없이 주어진 것'으로 본다(김종길, 2002).

이를 한 마디로 요약하면, 일상적 세계는 상호주관성에 바탕을 두고 있는 세계이다. 여기서 상호주관성이란 일상적 세계에서는 한 행위자의 의식 속에서 어떤 일이 벌어지는 것을 다른 행위자의 의식이 마음속에 그리게 된다는 발상으로서, 이 같은 동시적이며 호혜적인 상호주관적 소통 과정을 통해 일상생활이 가능해진다. 바꿔 말해, 생활세계는 상호주관성이 발생하는 일상적인 세계이며, 상식 세계, 일상생활 세계, 통속 세계, 그리고 우리가 매일 매일 그 속에서 '자연적 태도'(natural attitude)를 가지고 움직이는 세계이다. 이런 측면에서 볼 때, 일상적 생활세계는 우리가 이웃사람들과 상호 소통할 수 있는 실재이자 어떤 다른 영역보다도 우위에 있는 특별한 실재라고 할 수 있다. 또한 자연세계와 사회세계를 모두 통괄하는 일상의 생활세계는 '나'와 '우리'의 상호적 행위가 일어나는 경험 현장이자 동시에 상호적 행위가 지향하는 목표영역이다.

나아가 현상학적 사회학자들은 인간을 특정 생활세계 내에서 행위하고 작용하는 피동적 존재인 동시에, 이에 적극적으로 개입하는 능동체로 간주한다. 버거와 루크만에 따르면, "사회는 사회에 의해 구성될 뿐만 아니라, 의식적으로 혹은 무의식적으로 사회를 변화시키고자 시도하는 인간들의 집합적 노력의 결과"이다. 이처럼 인간이 인간의 생활세계를 능동적으로 건설하지만, 인간이 원하는 대로 모두 할 수 있는 것은 아니다. 여러 의미에서 생활세계는 인간이 태어나기 전에 존재하였으며, 인간은 앞선 세대 사람들이 갖가지 방식으로 창조한 세계에서 태어난다. 이 과정을 명증이 하기 위해 쉬츠는 전형화(typication)와 처방(recipes)의 개념을 도입한다. 그에 따르면, 전형화는 인간이 사람들을 분류하고 정리하기 위해 적어도 처음에 잠정적으로 사용하는 제한된 수의 범주들을 말하고, 처방은 다양한 상황들을 다루는 표준화된 방식들이다. 통상적으로 사람들은 일상적 생활세계 속에서 문제되지 않은 사람과 상황을 만나는 동안에는 주어진 전형화와 처방을 사용한다. 하지만 문제되는 사람과 상황을 만나게 되면 이 모든 것이 무효화되고 만다. 처음에 인간은 기존의 전형화와 처방을 사용하기 위해 노력하지만 그것이 실패함에 따라 결국 이것들을 포기하게 되고 문제 상황을 해결하기 위한 새로운 전형과 처방의 마련에 노력을 기

울이게 된다(Ritzer, 2006: 100).

이를 이어받은 버거와 루크만은 일상생활세계를 포함한 사회세계의 구성을 객관화와 내면화 그리고 외부화라는 삼원적 개념도식으로 한층 구체화한다. 이에 따르면, 인간들의 바깥에는 인간의 의지와는 무관하게 존속하면서 인간을 규제하는 혼인법, 소유권, 교통준칙 등의 객관적 사회세계가 실재한다. 이런 점에서 인간은 자신이 속한 사회의 산물이다. '결핍 존재'인 인간은 이러한 객관적 실재를 사회화의 과정을 통해 내면화한다. 하지만 인간은 전적으로 자신을 둘러싼 외부 환경에 의해 규정되는 피동적인 존재만은 아니며, 자신의 활동을 끊임없이 외부화함으로써 사회세계에 직・간접적인 영향을 미치고 있다.

2. 상징적 상호작용론의 흐름

미드(G. H. Mead), 가핑클(Garfingkel), 고프만(E. Goffman)으로 대변되는 상징적 상호작용론은 일상생활을 개인의 자아가 형성되고 발전되는 여러 개인적 행위들이 일어나는 환경 내지 장면(scene)으로 개념화하고 있으며, 이 장면을 이루는 상호작용 과정에 관심을 두고 있다.

상징적 상호작용론에서 가장 강조하는 점은 인간 행위에 내포된 독창성과 개인의 잠재능력이다. 이에 따르면, 인간의 행위는 특정의 상황 내에 존재하는 대상을 향해 행위자가 능동적으로 배출하는 것으로 해석된다. 바꿔 말해, 인간은 단순히 그가 타고난 심리적 속성이나 그가 태어난 사회의 요구를 기계적으로 적용하지 않고 적극적으로 개입하는 존재이다. 그렇다고 인간의 능동성이 무한정인 것은 아니다. 정신의 능력은 사람이 사회집단 속에 태어나서 타인과 상호작용함으로써 자아를 형성할 때 비로소 활성화되기 때문이다. 요컨대, 사회는 인간이 사회에서 성장하고 성숙함에 따라 획득하는 능력에 의해 만들어지며, 역으로 인간을 하나의 종으로서 특이하게 하는 것과 각 개별 인간에게 독특한 특성을 가질 수 있도록 해주는 것은 사회에서의 상호작용의 결과이다. 즉, 사회구조와 일상적 생활세계는 자기반성과 자기 평가의 능력뿐만 아니라 사고하고 정의하는 인간 능력에 의해 강조되고 유지되며 변동된다.

사회적 상호작용의 주요 수단은 언어이다. 상징적 상호작용이론의 창안자 조지 허버트 미드(G. H. Mead)에 의하면, 인간은 세계를 직접 관찰하지 않고 해석된 세계, 즉 상징적 의미를 갖고 있는 일종의 상표(label)를 통해 본다. 가장 대표적인 상표는 언어이다. 인간은 언어를 매개로 상호작용함으로써 자신들만의 독특한 일상성과 생활세계를 만들어낸다.

상징적 상호작용론의 또 다른 핵심 개념은 자아(self)이다. 미드의 제자인 허버트 불루머(Herbert Blumer)는 자아를 간단히 사람들이 자신의 행동의 대상이 될 수 있다는 사실, 즉 인간은 타자에 대해서 뿐만 아니라 자기 자신에 대해서도 행동을 할 수 있다는 사실로 규정했다. 이렇게 자기 자신을 지향하는 행동을 할 수 있는 능력은 사람들이 단순히 외적 자극에 대해 반응하는 것이 아니라 의식적으로 행동하도록 해준다. 사람들은 실제로 자기 자신과의 상호작용을 통해 자신의 행동이 지향하는 사물과 사물의 의미를 나타내고 그 사물의 의미를 해석하며 그 해석을 변경한다(Ritzer, 2006: 221). 이런 관점에서 보면 사회질서란 상호 작용하는 개인들 사이에서 주고받는 말과 행동의 의미를 개인들이 어떻게 해석하여 그러한 해석에 따라 다음 행동을 어떻게 하는가에 달린 것이다.

상징적 상호작용론의 다양한 지파 중 특히 디지털 시대의 정체성 구성 맥락과 과정 및 일상생활을 이해하는 데에 유용한 분석 도구가 될 수 있는 관점은 현대사회의 인간 행위를 전면영역과 후면영역이라는 연극학적 개념으로 설명한 고프만(E. Goffman)의 이론이다. 고프만은 무엇보다도 일상생활에서 우리가 어떻게 스스로를 남 앞에 보이려고 하는가 라는 이른바 '인상관리'(impression management) 방법에 관심을 집중했다. 인간은 자아 표현시 정확한 준거(frame, 행위영역의 사전구조화 및 사회적 상황들에서의 해석틀)를 선택하고 가능한 한 어떤 형태의 낙인(stigma)도 피하려고 노력한다. 인상관리란 공연자(행위자)가 이를 위해 상호작용(상황)을 능숙하게 활용하는 것을 의미한다.

고프만은 매일의 사회생활을 하나의 무대 위의 연극에 비유하고, 개인이 어떻게 매일의 삶에서(everyday life) 자기의 인상을 조정하고 관리하여 관객(또는 상호작용

하는 상대들)에게 가장 효율적으로 자아 표현을 하는가를 분석했다. 연극, 춤, 연기 및 놀이의 형태들은 일상적 행위 및 사회적 '역할'의 분석을 위해 중요한 역할을 했다. 인간은 공연 중의 배우처럼 탈(또는 짙은 무대화장)을 쓰고 연기를 할 때 장치(setting), 장식, 마당(마당극의 경우) 등의 표현 도구에 의존하며, 외양, 태도(manner) 등이 아주 중요한 연기 요소가 된다. 이같이 공연 중의 연기는 일상생활의 대인관계와 같아서 사람들이 아무 생각 없이 타인들을 대하는 것이 아니라 전략적 기지를 갖고서 자기관리를 한다. 즉, 사람은 누구나 남을 대할 때는 무대 위의 배우 마냥 잘 보이려고 노력하는데, 고프만은 그 노력의 과정과 내용 및 결과의 분석에 관심을 집중하고 있다.

고프만에 따르면, 전면(front stage)은 공연을 관람하는 사람들이 일반적이고 고정된 양식으로 상황 정의를 내릴 수 있도록 짜인 개인 공연의 무대를 말한다. 전면의 부분들은 공연자가 자신의 행위를 펼쳐 낼 수 있도록 해주는 배경 및 무대의 받침으로 공급되는 일련의 요소들인데, 여기에는 가구나 장식물, 물리적 상황, 그 밖의 배경 요소가 모두 포함된다. 이에 비해 후면(back stage)은 공연의 준비를 위해 마련된, 관객의 시선으로부터 상대적으로 자유로운 비공식(informal) 영역을 말한다(Goffman, 1983). 고프만에게 있어 현대사회의 인간 생활상 자체가 전면영역과 후면영역의 분화와 긴장 과정이다. 이 때 전면영역은 사회적 규범이나 역할과 같은 개인 바깥의 사회적 강제가 인간행동에 상대적으로 큰 영향을 미치는 행위상황, 그리고 후면영역은 사회적 강제의 영향력이 다소 완화되어 개인이 상대적으로 자유롭게 운신할 수 있는 행위상황을 가리킨다.

3. 네오맑스주의 흐름

르페브르(Lefebvre), 하버마스(Habermas) 등으로 대변되는 맑스주의적 전통의 연구자들에게 일상적 세계는 인간적 생산과 재생산이 이루어지는 곳인 동시에 식민화 또는 소외를 경험하는 곳으로 이해되고 있다. 이들은 일상생활에서의 소외 문제를 중심으로 이론을 전개했는데, 이들 모두에게 사회는 일상생활을 포함하는 총체적

범주로 간주되었다(강수택, 1994: 114). 르페브르와 같은 프랑스 마르크스주의자들은 일상 생활세계에서의 인간 소외문제를 심도 있게 다루었으며, 하버마스를 위시한 독일의 비판이론가들은 시민사회의 한 축을 이루는 생활세계가 국가와 자본의 관료제로부터 식민화되는 과정을 논의했다.

먼저, 일상생활 개념을 자신의 사회이론의 핵심 키워드로 활용한 학자는 르페브르였다. 구체적으로 그는 갖가지 형태의 자명한 것 또는 매일 매일의 삶에 있어서의 일상성(everydayness)에 비판적 주의를 기울이도록 환기시킴으로써 맑스의 소외 개념을 경험적으로 조작화하는데 지대한 공헌을 했으며, 여기서 한 걸음 더 나아가 소외에 대한 철학적 비판을 일상적 삶의 배열에 대한 사회학적 비판으로 전환함으로써 맑스의 소외 개념을 정치 프로젝트의 최전선으로 가져왔다. 그에 따르면, 일상생활은 자본주의 체제와 밀접한 연관관계를 맺고 있는데, 자본주의는 일상생활을 수미일관 통제하고 조직함으로써 자신의 권력을 공고화한다. 그런 점에서 그의 일상성 비판은 자본주의 체제 비판에 다름 아니다(신지은, 2010: 3)

르페브르의 핵심 정치 프로젝트 역시 더 이상 단순히 경제적 변혁에 대한 요구가 아니라 모든 이들의 의미 있는 삶에 대한 요구로 집약된다. 인간 삶의 전체성은 욕구, 노동, 여가의 세 가지 차원으로 구성되어 있는데, 인간의 참된 모습은 이 세 가지 차원이 유기적인 관계로 통합될 때 비로소 가능하다는 것이다. 먼저, 욕구의 차원은 인간 존재의 토대가 되는 것으로 생존을 위해서는 모든 물질적 신체적 욕구가 충족되어야 한다. 둘째, 인간 노동의 차원으로 인간은 자신의 욕구 충족을 위해 끊임없이 생산하고 자연을 가공해야만 한다. 셋째, 여가의 차원으로 인간은 본유적으로 놀이와 즐거움을 찾는 존재이다. 그런데 현대인의 일상적 삶은 불행히도 현대의 기술문명과 소비충동적 속성에 의해 끊임없이 소외당하고 불만족의 상태에 빠져 있다. 구체적으로 동유럽 사회가 노동과 생산 속에 일상이 형훼화되고 있다면, 서구 자본주의 사회의 인간은 시장경제가 조장하고 창출하는 여가 욕망과 개인의 사적 생활에 압도당하고 있다(박재환, 1994: 32-33) 이러한 문제인식에 따라 그는 노동의 문제와 실천의 문제를 새로이 부각했으며 일상생활의 소외를 야기하고 심화시키는

전체사회의 제 측면들과 그것들의 변화 양상에 대한 비판적 분석을 중심적인 논제로 채택했다.

한편, 하버마스의 경우 현대사회에서는 체계적으로 조직되고 효율성을 통해 정당화되는 과학기술이 소통 지향적인 생활세계의 영역들로 침입해 들어가고, 경제적・행정적 합리성 논리가 일상적 생활영역에까지 간섭해 들어간 결과, 다양한 유형의 '기형현상'(Deformation)이 나타나게 된다. 이와 함께 지금까지 불변의 행위지침으로 작용하던 참여자들의 행위 의도나 계획들의 상호주관적 조정은 사회의 주변부로 밀려난다. 이제 조정의 기능은 독립적으로 움직이는, 매체들에 의해 조종된, 조직형태를 띤 하위체계들에게 위임된다. 행위조정이 주체들 간이 아니라 체계적 효율성이라는 척도에 따라 이루어지기 때문에, 행위의도 및 행위결과들이 공동으로 실현될 수 있는 조정이라는 의미에서의 사회적 통일성 또한 점점 무너지게 된다. 바로 이 순간에 '생활세계의 병합'이 시작된다. 그리고 이는 계속해서 '생활세계의 식민화' 내지 '문화적 빈곤화'를 초래한다. 여기서 '생활세계의 식민화'란 화폐 및 권력의 체계조절적 기제들이 점차 생활세계 내의 상호이해 및 합의로 대변되는 사회통합적 기제들을 무력하게 만드는 과정을 말한다. 그러니까 이것은 생활세계가 낯선 기술적 통제의 표준에 종속되는 현상을 의미한다. 이러한 생활세계의 식민화는 결국 다양한 형태의 병리들을 낳는다(Habermas, 1981: 293, 477).

하버마스에게 있어 현대사회의 '병리'는 단순히 경제나 관료 행정이 목적 합리적 척도들에 의해 조직된다는 것을 의미하는 것도 아니고, 이전의 의사소통적 행위영역들이 목적 합리적 행위의 하위체계들로 변형된다는 것을 의미하는 것도 아니다. 목적 합리적 행위체계들의 확보는 오히려 근대로의 사회적 진화 과정에서 수반되는 불가피한 현상이라 할 수 있다. 현대의 병리란 이러한 체계적 요건들이 경제 및 관료 행정의 경계 내에서 멈추지 않고 생활세계의 영역에까지 침투해 들어오는 현상을 말한다. 즉, 현대의 병리는 화폐와 권력을 매체로 한 목적 합리적 하위체계들이 상호이해와 합의라는 생활세계적 맥락과 그 통합구조를 점차로 파괴하는 데에 기인한다. 이에 상응하여 생활세계의 상징적 재생산의 장애에 의해 생겨나는 위기들 또

한 계급갈등이나 경제적 수탈이 아니라 의미상실, 아노미, 정신병리 등과 같이 생활세계의 영역에서 가시화된다(김종길, 1996).

제 2 절 일상성의 의미론적 이해

통상적으로 이해되는 일상의 의미는 매일 반복되는 것, 관례화되고 안정화된 습관, 매일 되풀이 되는 삶이다. 일상성에 관심을 갖는 학자들은 이러한 일상의 고전적 의미를 바탕으로 제각기 나름의 일상성 내지는 일상생활세계의 이론을 발전시켜 왔다. 먼저, 쉬츠와 루크만에게 있어 일상적 생활세계는 우리가 이웃사람들과 상호소통할 수 있는 실재이자 어떤 다른 영역보다도 우위에 있는 특별한 실재이다. 이들에 따르면, 자연세계와 사회세계를 모두 통괄하는 일상의 생활세계는 '나'와 '우리'의 상호적 행위가 일어나는 경험 현장이자 동시에 상호적 행위가 지향하는 목표영역이다. 이에 비해 마페솔리에게 일상세계는 "다차원적이고 다중심적인 세계로서 사소하고 돌발적인 것과… 삶과 경험을 강조하는 합리성과 다원성을 증대시키는 세계"(Maffesoli, 1989: 6)이고, 보본느에게 그것은 "지극히 비합리적이고 무정형적인, 그러면서도 제도적으로 틀지워진...세인들이 스스로의 기지를 가지고 다루는 아주 모호한 컨텍스트'(Bovone, 1989: 49)이다(김왕배, 1999: 175에서 재인용). 르페브르의 경우, "일상생활은 매일, 매주, 매달, 매년 등 주기적인 시공간 속에서 거의 비슷비슷한 행위들로 구성된다. 일상은 그 하찮음 속에서 반복들로 이루어진다. 노동 안에서나 노동 밖에서의 행위들, 기계적인 운동들, 시간, 나날, 주, 달, 해, 단선적인 반복, 또는 순환적인 반복, 자연의 시간 혹은 합리성의 시간들로 구성된다"(Lefevre, 1992: 51). 특히 르페브르는 재화의 생산뿐만 아니라 인간관계가 형성되는 장이자 자본주의적 억압과 착취가 자행되는 장으로서의 일상생활에 주목했다(신지은, 2010: 2).

한편, 오랫동안 일상성 연구에 천착해 온 박재환은 일상의 생활에 내재된 '주기적 시간구조'에 각별히 주목한다. 그에 따르면, 일상성은 미래로 향해 펼쳐진 직선적 시간구조에 바탕한 '발전'과 '역사'와 대조되는 개념으로 매일 같이 되풀이되기 때

문에 제 자리로 회귀해 오는 것, 진부한 것으로 이해된다(박재환, 1994: 26). 이에 대해 김왕배는 일상세계의 능동적 차원에 주목하여 그것을 “가족, 이웃, 학교, 직장동료 등과의 직접적 대면관계로부터 매스미디어를 통한 간접적 대면에 이르기까지 무수하게 많은 사회적 상호작용이 형성되는 곳으로, 생존과 변화를 가능케 하는 다양한 실천들로 구성되어” 있는 것을 파악했다(김왕배, 1999: 178). 그에게 개개인의 일상생활은 시공간 위에서의 삶의 경로를 통해 나타나며 그런 점에서 그것은 ‘시공간상의 인생경로’라고 할 수 있다. 수면이나 식사와 같이 생리적으로 필요한 시공간 영역, 노동이나 업무, 여가, 가족생활 등이 이루어지는 시공간의 영역들 그리고 이동의 시공간 영역들이 이에 해당한다(김왕배, 1999: 182).

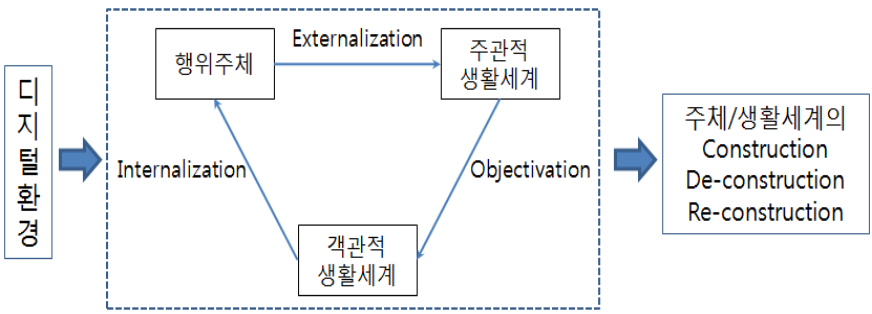
지금까지 이루어진 다양한 일상성 논의의 주요 경향을 보면, 크게, 거시적인 것에 대립하는 것으로서 미시적인 것에 대한 관심으로 일상에 주목하는 연구, 둘째, 거시적인 것을 보완하는 것으로 미시적인 일상에 주목하는 연구, 셋째, 거시와 미시 모두를 포괄하는 사회 전체상에 대한 이해를 위해 미시적인 일상생활에 주목하는 연구, 넷째, 일상생활을 영위한 당시 사람들의 생활상 그 자체의 변화 혹은 지속을 재구성하는 연구, 다섯째, 일상생활에 영향을 미친 외적 요인들에 주목하는 연구로 대별 가능하다(공제욱, 2006: 5).

여기서는 전술한 일상성 연구의 여러 방향 중 특히 네 번째와 다섯 번째에 주목한다. 구체적으로 본 연구는 정보통신기술과 같은 외적 요인들이 우리의 거시적이고 미시적인 일상생활에 미치는 영향, 이로 인해 일상성의 형식과 내용이 변화하고 재구성되는 과정을 외부화・객관화・내면화라는 현상학적 해석 패러다임의 틀을 차용해 이해하고자 한다. 이에 따르면, “사회는 인간의 산물이고, 사회는 객관적 실재이며, 역으로 인간은 사회적 산물”(Berger and Luckmann, 1970: 65)이다. 이러한 탐구과정에서 핵심적인 위치를 점하는 것은 개인, 세계관, 사회구조의 변증법, 그리고 이에 제각기 조응하는 실재 구성의 세 과정인 외부화(externalization), 객관화(objectivation), 내면화(internalization)이다. 개인은 자신에게 다가오는 현실들을 자신의 외부에 주어져 있는 것으로 내면화한다. 더불어, 개인은 그것들을 내면화해 자기의식의 확고한

일부로 만든 다음, 사회 속에서 살아가고 행위하는 과정을 통해 그것들을 다시금 외부화한다(Berger, 1966: 110-111). 인간 활동의 유형화를 통해 만들어지는 각종 제도와 이에 연계된 객관적 의미내용들은 새로운 세대에게 전수되는 과정을 거치면서 서서히 완결성을 갖는다. 다시 말해, 원(原)생산자들에 의해서만 공유되던, 그래서 아직 일부 개인들의 임시 개념물의 성격을 띠던 습관화와 유형화는 세대 전승을 통해 비로소 역사적 제도들로 객관화된다. 제도는 이제부터 나름대로의 독자적인 실재를 갖는 어떤 것, 구속력을 갖는 사회적 사실로서 작동한다(김종길, 2002).

이 연구는 일상적 생활세계도 사회적 사실의 하나로서 유사한 과정과 경로를 거쳐 구성되고 해체되며 재구성된다고 본다(〔그림 3－1〕 참조).

〔그림 3－1〕 일상적 생활세계의 구성 모형



제 3 절 디지털 일상성의 전조

산업화시기를 거치면서 분화된 사회의 각 부문들이 디지털 컨버전스의 가속화와 함께 상호 분화된 영역들로 침투해 들어갈 뿐만 아니라 새롭게 재편되는 양상이 두드러지고 있다. 분화(differentiation)는 원래 서로 통합되어 있던 영역들이 자신들의 '전통적인' 결합들로부터 분리되고 전문화되면서 그 부분영역들이 구조적으로 외적・직접적 사회통제에서 벗어남과 동시에 부분적 자율성을 획득하게 되는 과정을

의미한다. 예컨대 벌목, 목공예, 페인트, 화학, 유통, 조립 등 원래 한 사람이 했던 노동은 세분화되었는데, 산업사회는 분화의 원리가 시장의 영역을 넘어 실생활에까지 파고들어 일상화된 사회로 묘사되고는 했다.

그런데 오늘의 사회는 사회적 분화 양상 못지않게 '탈분화'(dedifferentiation)의 궤적을 그리고 있다. 일반적으로 탈분화는 사회의 하위체계들이 문화 규범적 틀 내에서 상호 침투하는 것을 넘어, 하위체계의 분화된 행위연관이 타기능과 불명료한 역할맥락들이 새로이 체계 내에 수용되는 형태로 재구조화되는 것을 말한다(Buß and Schöps, 1979: 319). 이는 부분체계들의 적응실패, 몰락, 해체와 같은 퇴행적 과정뿐만 아니라 분화된 하위체계들이 상호 조정과 침투를 통해 질적으로 도약하는 진화적 과정을 모두 아우른다. 오늘날 이러한 현상들은 '노동 분화의 종언'과 같이 '기능적 분화'의 원리를 거스르는 노동 및 경제 과정들의 형식으로 관찰되거나 '신사회운동'과 같은 새로운 방식류의 집합행동, '신지역주의'나 '귀향운동'과 같은 민족주의 또는 갖가지 특수주의의 논리에 따른 귀속적 경계설정의 형식으로 목격된다(김종길, 2009).

오늘날 지역적 맥락, 문화 전통 및 일상적 생활세계(life-world)에 대한 재인식, 노동양식 및 노동효율성에 있어서의 차이는 다양한 방식으로 현재화하고 있다. 계급, 공동체, 가족 등의 전통적 집합체를 중심으로 한 분화나 기능적 하위체계들의 분화를 넘어서 성, 연령, 기호, 소비 유형 등에 따른 새로운 형식의 분화 및 탈분화가 가시화되고 있다. 최근 '가족혁명'으로 묘사될 정도로 큰 변화의 흐름에 노출되어 있는 가족제도가 대표적인 예이다(Beck, 2002). 가족 내부영역의 역할 재정립 추세는 취업여성에 대한 긍정적 평가 및 민주적 소통 양식에 대한 광범위한 각성에 힘입어 평등한 동반자로서의 부부상을 확산시키는 결과를 가져왔다. 민주적 소통 양식과 같은 '비가족적인' 요소가 가족 내에 도입되는 형태로 일종의 탈분화가 진행되고 있는 것이다(김종길, 2009).

한편, 디지털 시대의 도래와 함께 등장한 가장 큰 생활세계 상의 변화는 사이버공간의 출현이라고 할 수 있다. 사이버공간이 확대됨에 따라 물리공간에 존재하던 각종 기능들, 각종 상품과 소비자, 막대한 부가 사이버공간으로 이동했으며, 그 결과,

물리공간과 사이버공간 사이에는 팽팽한 긴장과 갈등이 조성되었다. 사회의 융합, 융합문명의 출현은 물리공간과 사이버공간이라는 이분법적 대립구도에 지각변동을 일으키고 있으며, 양 공간을 초월하는 제3, 제4의 새로운 공간 탄생을 예고하고 있다.

잘 알려져 있다시피 사이버공간과 물리공간은 각각의 고유한 장점과 매력을 지니고 있다. 사이버공간의 가장 큰 장점은 무제한성에 있다. 사이버공간에서는 상상력만이 유일한 제약이며 상상할 수 있는 모든 것이 구현되고 재현된다. 반면 물리공간은 사이버공간이 결여하고 있는 현실성과 물질성이라는 안전한 토대를 제공한다. 그런데 물리공간과 사이버공간의 융합에 따라 등장하는 제3공간은 제1 공간인 물리공간과 제2 공간인 전자 공간의 결합으로 창출되는 새로운 공간으로 간공간(間空間: Inter-Space) 또는 초공간(超空間: Hyper-Space)이라고 부를 만하다. 이 제3의 공간은 컴퓨팅(Computing), 커뮤니케이션(Communication), 접속(Connectivity), 콘텐츠(Contents), 조용함(Calm) 등 5C로 구성되며 그 구성 요소들이 시간(time), 장소(where), 네트워크(network), 미디어(media), 단말기(device)의 한계를 뛰어넘어 전방위성(Every)을 보장받는다(이주연, 2005).

그리하여 여기서는 통신공간은 물론이요 일상적인 생활공간까지도 하나로 융합된다(안중호 외, 2007: 33-36). 이를 통해 공간 시너지 효과는 상상을 불허할 정도로 확대되며 이를 통해 제3공간은 거대한 생활세계 시너지 효과의 잠재력을 지니게 된다. 제3공간에서는 모든 환경과 사물의 창조, 이동 등을 식별, 감식, 추적, 최적화하는 전방위 공간 비즈니스와 산업이 독립적으로 또는 다른 산업과 연계되어 부상할 것이며, 종국적으로 통신과 방송은 물론이요 전자 정부, 교육, 의료보건, 상거래 등의 독립적 공간 기능들도 융합되거나 재편될 수밖에 없다(〈표 3－1〉 참조).

앞서 살펴보았듯이 고프만에게 있어 현대사회의 인간 생활상 자체가 전면영역과 후면영역의 분화와 긴장 과정이다. 그런데 융합미디어와 유비쿼터스 기술의 확산으로 고프만의 전면영역과 후면영역의 경계는 점차 희석되는 반면, 양 영역간의 복잡한 혼융이 촉진되고 있다. 상이한 행위규범이 기대되는 전면영역과 후면영역은 오프라인 세계의 경우 대개 물리적 공간을 통해 일정한 거리를 확보함으로써 그 경계가 확연히

갈렸다. 하지만 융합 사회에서는 특정 사회 상황과 여타 사회 상황 간에 거리 경계를 통한 구분이 존재하지 않는다. 단지 기술적으로 한 무대에서 다른 무대로 넘어가는데 걸리는 몇 초만이 장면 전환에 필요한 시간일 뿐이다. 이러한 상황에서 많은 사람들은 사적 영역과 공적 영역의 경계를 인식하기 어렵게 되며 예전에는 공적 영역으로 간주했을 많은 영역들을 사적 영역 또는 개인화된 공적 영역으로 인식하게 된다.

〈표 3－1〉 정보통신기술의 발전에 따른 공간 분화 형태 및 특징

구분	물리적 공간	사이버공간	융합공간
기본 구성 요소	원자	비트	원자＋비트
공간 지각	유형 공간	무형 공간	만지지 않아도 알 수 있는 공간
공간 형식	유클리드 공간, 실제적인 현실	논리적 공간, 컴퓨터상의 가상현실	지능적 공간, 증강 현실
컴퓨터 활용	메인 프레임, 다수 사용자 대 단일 컴퓨터	PC, 개인 대 단일 컴퓨터	유비쿼터스 컴퓨팅, 개인 대 다수 컴퓨터
기반 네트워크	도로망, 철도망	P2P 인터넷	T2T 인터넷
공간 개발 기술	토목, 건축	IT(컴퓨터, 통신, 방송 융합)	IT＋NT＋BT 융합

이에 따라 산업사회의 그것과는 확연히 구분되는 새로운 일상성, 이른바 ‘디지털 일상성’이 가시화하고 있다. 잘 알다시피 산업사회에서는 시계시간에 의한 시간표 관리와 단선－진화론적인 시간 구성의 원리, 지도의 좌표로 표시되는 계산가능하고 추상적인 공간, 인간을 통제하고 규율화하기 위한 구획화된 공간구성 원리, 즉 규칙성과 조직성이 지배했다. 여기서는 인간의 노동통제를 겨냥해 개발된 사회적 시간이 모든 인간에게 밤과 낮, 노동과 휴식의 영역으로 나뉜 획일적인 시공간 주기를 강제하면서 노동과 여가, 직장과 가정이 엄격하게 분리되었고 일상생활은 표준화・규격화되었으며 소비는 효율성에 따라 이루어졌고 여가는 대량으로 상품화되었다(김복수, 2004: 5).

그런데 정보통신기술의 발전에 의해 추동된 디지털사회는 이 같은 산업사회의 자명한 원리들을 전복하고 무력화한다. 디지털사회에서는 산업사회를 지배하던 노동과 여가의 시공간 주기가 붕괴되며 일상생활의 융합현상이 다각적으로 가시화한다. 구체적으로 일상에서의 시공간이 컴퓨터, 인터넷, 휴대폰, 스마트폰으로 진화하고 있는 정보통신매체의 작동 메커니즘과 리듬에 따라 재구성되고 재생산된다. 사람들은 이제 밤과 낮, 일터와 가정이라는 전통적인 구획과 리듬과는 무관하게 일하고 잠자고 논다. 지금까지 여가의 주 무대였던 가정에서도 일하는 것이 가능해졌고 일하면서 동시에 소비와 여가를 즐기는 것 또한 가능하게 되었다. 당장 쇼핑만 하더라도 예전에는 직접 시장에 가거나 백화점을 들러 실물을 보고 구매하는 것이 일반적이었지만, 이제는 홈 쇼핑이나 인터넷 쇼핑을 이용하여 단지 클릭 몇 번으로 자신이 원하는 물품을 원하는 시간에 구매할 수 있게 되었다(김복수, 2004: 35). 휴대전화 또한 더 이상 음성 통화 위주의 기기가 아니라 데이터를 주고받거나 일상생활의 여러 용도로 활용하는 관계의 수단이 되고 있다. 최근 빠른 속도로 확산되고 있는 스마트폰 역시 통화뿐 아니라 전자우편, 일정 관리, 음악, 동영상, 인터넷서핑, 검색, 뉴스, 정보, 게임, 업무, 교육, 의료, 교통, 모임 등의 갖가지 용도로 활용된다.

제 4 장 디지털 일상성의 전개

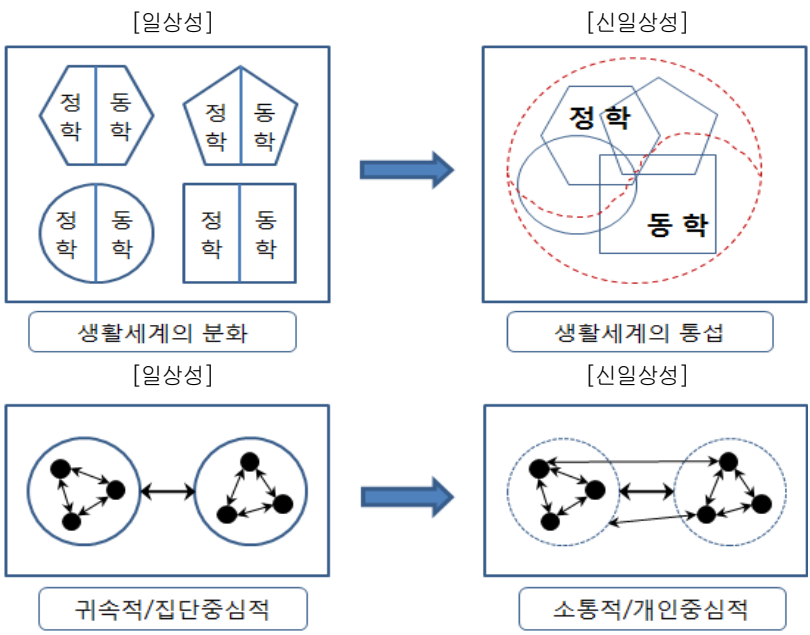
일상적 생활세계는 '지금'과 '여기'의 시간과 공간이 만나는 지점에서 다양하게 펼쳐지는 실천들에 의해 구성되고 재생산된다. 일상적 생활 영역에는 통상적으로 의식주와 더불어 일・직장, 학습・교육, 여가, 가족, 모임 등이 포함된다. 이러한 일상 생활영역 중에서 생활 전반을 가장 잘 포괄하면서, 미래사회에 중시되고 변화의 폭이 클 것으로 예상되는 영역은 여가, 일・직장, 학습, 가족, 모임으로 판단된다.

그런데 최근 탈분화, 물리적 세계와 사이버공간의 분화와 융합, 공적 영역과 사적 영역의 경계 이완과 더불어, 생활세계의 핵심 요소라고 할 수 있는 일과 학습과 여가가 종전과 같은 배타적 선형관계가 아니라 서로 중첩되고 교차되면서 실현될 수 있는 새로운 생활환경이 조성되고 있다. 예컨대 고도 디지털 시대의 학습은 일상생활에서 고도의 학습강도를 특징으로 한다. 융합의 시대에는 단순한 사실과 정보에 대한 지식 수요가 산업사회에 비해 급감하는 반면, 설명적 지식, 과정적 지식, 관계적 지식에 대한 학습욕구는 급속하게 증가하는 경향을 보인다. 지속적으로 학습하지 않으면 사회경제적 변화에 적응할 수 없게 되는 평생학습시대가 도래한 것이다.

일과 관련하여 나타나는 사회변화의 주요 내용은 지속적으로 나타나고 있는 노동시간의 감소와 노동시간의 유연화, 평생직장의 소멸, 단절적 커리어의 전개 등으로 집약할 수 있다. 이 같은 추세에 따라 노동에 대한 가치지향과 노동윤리도 변화하고 있다. 노동을 통한 자기실현이나 사회에의 헌신에서 자유와 자기 계발, 여유를 강조하는 가치가 증가하고 있으며, 대기업에서의 취업활동보다는 자기 스스로 운영하는 자유직업, 자영업이 각광을 받고 있다. 융합 시대의 또 다른 두드러진 특징은 노동시간이 단축되고 개인의 가처분 시간(disposable time)이 증대함으로써 여가시간이 증가한다는 것이다. '일 중심의 사회'에서 '여가 중심의 사회'로 생활 패러다임의 시프트가 일어나고 있는 것이다.

이러한 변화가 일상성에 미치는 가장 큰 영향은 한 사람의 생애주기(life cycle)를 통해 단계적이고 점증적이며 단선적으로 이루어지던 학습·노동·여가 활동의 배타적 패턴이 생애의 각 단계에서 그리고 전 과정에 걸쳐 뒤섞이고 혼융된다는 점이다. 하지만 새로운 일상성은 분화된 다양한 생활세계 영역들이 단지 뒤섞이고 혼용되는 차원에만 머물지 않는다. 디지털 일상성의 시대에는 "기존 산업사회에서의 그것과 달리 이성보다는 감성이, 노동보다는 유희"(김문조, 2009: 88)가 강조되며, "분석보다는 직관, 즉 느낌이며 고민보다는 가볍고 즐거운 놀이"가 부각된다(김문조, 2009: 89). 산업화 시대에 일상성의 정학(statics)이 일차적으로 분화의 원리에 입각한 것이었다면 디지털 일상성의 정학은 통섭의 원리를 따르고 있다. 또 산업화 시대에 일상성의 동학(dynamics)이 귀속 원리에 따른 것이라면, 디지털 일상성의 동학은 소통의 원리에 입각하고 있다(〔그림 4－1〕 참조).

〔그림 4－1〕 일상성의 구조 변동



제1절 학습 (배움)의 영역

오늘날 지식과 정보가 폭발적으로 증가하면서 가공해서 숙지해야 될 지식의 양이 증가하는 한편으로 가공된 지식의 생명력 내지 반감주기는 짧아지고 있다. 이에 따라 단순한 지식의 습득 여부보다는 배우는 능력의 수준이 지속적인 경쟁 우위를 창출할 수 있는 원천으로서 새로이 부각되고 있다.

되돌아보면, 농경사회에서는 사회의 평균적인 학습 필요 양이 적었고 학습 강도는 낮은 수준에 머물러 있었다. 농경사회에서 이처럼 평균 학습 양과 강도가 낮은 이유는 지식 자체가 희소했기 때문이라기보다는 생애주기의 모든 단계에 걸쳐 학습이 지속적으로 일어나지 않았기 때문이다(Miller, 2003; 하연섭, 2005: 18-19). 인생의 초반기에 지식(주로 과정적 지식know-how)이 전달되는 강도 높은 학습 단계가 예정되어 있지만, 이 단계를 지나면 새로운 지식의 발견이 없기 때문에 학습 양과 학습 수준은 지극히 낮았다. 사실적 지식(know-what), 관계적 지식(know-who), 설명적 지식(know-why)의 학습 역시 매우 낮은 수준이었다.

산업사회에서의 평균 학습 수준은 농경사회보다는 훨씬 높았다. 산업사회의 주요 특징인 대중 소비사회의 도래와 테일러주의적 자동생산 시스템의 도입으로 소수 전문가들에게 요구되는 과정적 지식(know-how)의 양이 크게 증가했을 뿐만 아니라 사실적 지식에 대한 학습도 빠르게 증가했기 때문이다. 하지만 일반 대중들의 과정적 지식에 대한 학습 수요는 낮은 편이었다. 관계적 지식에 대한 학습 수준도 농경사회보다는 높았지만, 타인에 대한 학습이 물리적 공간의 제약을 받기 때문에 학습의 증가 속도가 빠르지는 않았다.

반면에 지식정보사회는 일상생활에서 고도의 학습 강도를 요구한다. 단순한 사실에 대한 지식의 양이나 그것의 대사회적 비중은 산업사회에 비해 특별히 많거나 높다고 할 수 없지만, 설명적 지식, 과정적 지식, 관계적 지식에 대한 학습 수요는 급속하게 증가하는 경향을 보인다. 지속적으로 학습하지 않으면 사회경제적 변화에 적응할 수 없게 되는 평생학습시대가 도래한 것이다.

정보통신기술 및 학습 테크놀로지의 발전은 사회체계와 생활세계는 물론이요 교육체계와 운영방식 및 내용에도 이전의 '인쇄기계'가 촉발한 혁명적 변화를 능가할 만큼 강력한 폭발력과 흡인력을 행사하고 있다. 정보통신기술의 발달로 인해 가르치려는 사람과 배우려는 사람의 연결이 용이해졌으며, 가르치는 사람 없이도 학습 패키지, 잡지, 방송, 신문, 컴퓨터통신 및 인터넷 등을 이용하여 자기 주도적으로 학습할 수 있게 되었다.

그 중 가장 중요한 트렌드는 학습 네트워크의 전방위적 확산이다. 인터넷을 매개로 한 학습 네트워크를 통해 초중등단계에서 비공식 교육제도의 영향력 증대, 고등교육 단계에서 국제적・국내적 수준의 파트너십 증가, 직업훈련 단계에서 온라인 교육 비중 증가, 평생학습 단계에서 대안적 학습 기회 증가, 비공식적・대안적 교육기관 성장, 나아가 공식교육, 대안교육, 기업훈련, 개별학습의 통합 등 교육 전달 방식과 교육의 의미가 획기적으로 다변화・다원화하고 있다(하연섭, 2005). 또한 지식정보의 상거래가 활성화되면서 산업계에도 e-business에 상응하는 e-education 시스템이 발 빠르게 도입・운영되고 있다(남춘호, 2005: 106). 누구나 원하는 장소에서 원하는 방식대로 학습할 수 있는 '열린교육', '평생학습사회'가 가시권 내에 들어오고 있는 것이다. 이에 따라 한 사람의 일생을 거치면서 단계적으로 학습－일－여가의 경로를 밟아간다는 발상은 더 이상 유효성을 갖기 어렵게 되었으며, 일하면서 배우는, 배우면서 일하는, 또는 재미있게 배우는 것에 대한 요구와 관심이 커졌다.

학습 환경 환경도 '시뮬레이션 환경'이나 '3D 가상현실' 등에 기반한 '문제 또는 프로젝트 중심 학습'으로 변모하고 있다(강인애, 2005: 21-22). 이와 같은 교육 트랜드의 변화를 표상하는 대표적 용어가 e-Learning이다. e-Learning은 2000년 Cisco Systems의 John Chambers 회장의 "e-learning is the next killer app."이라는 선언을 계기로 전 세계적으로 급속하게 확산되었으며, 오늘날 다양한 분야에서 응용되고 있다. ASTD (American Society of Training and Development)의 정의에 따르면, e-Learning은 웹 기반 학습, 컴퓨터 기반 학습, 가상 수업, 디지털 협업 등과 같은 여러 도구와 과정을 총괄하는 융합형 학습이다. 비단 인터넷뿐만 아니라 인트라넷, 오디오・비디오테이

프, 위성방송, 인터액티브 TV, CD-ROM 등과 같은 수단을 통해 학습내용을 전달한다는 점에서 방송과 통신과 학습이 융합된 것이다(Stuparich, 2001). 그것의 주요 특징으로는 적극적 상호작용성, 자기주도적 학습방식, 학습공동체 형성 등을 들 수 있다(남춘호, 2005: 125).

미래 소프트웨어의 발전으로 학습사회와 학습조직에 부응하는 새로운 학습 도구들도 앞 다투어 선을 보이고 있다. 학습을 위한 도구로 활용될 수 있는 인터넷상의 상호작용 매체로는 blog, webblog, wiki, Instant Messenger, MUD, IRC 등이 있는데, 이것들은 모두 사용자들 간의 소통과 연결을 활발하게 해준다는 점에서 '사회적 소프트웨어'(social software)로도 불리고 있다(Suter et al., 2005; Shirky, 2004).

이 중에서도 우리에게 가장 잘 알려진 것은 사용자들이 공동으로 만들어가는 백과사전인 위키피디아(wikipedia)와 누구나 묻고 답할 수 있는 포털 지식검색서비스이다. 먼저, 위키피디아는 열정을 가진 수만 명의 사람들이 공동저자라고 할 수 있다. 예컨대, 위키피디아에서 유통되는 1개의 지식콘텐츠에는 수십명에서 수백명에 이르는 사용자들이 참여를 하는데, 개방된 백과사전의 본질상 누구나 자기 관점을 덧붙일 수 있다. 온라인 협업 이념을 바탕으로 한 위키피디아는 그 누구의 소유도 아니지만 양적으로나 질적으로 나날이 급성장하고 있으며 방문자수도 지속적으로 늘고 있다. 정식 직원 다섯 명이 관리하는 위키피디아의 영어버전에 입력된 항목은 100만개가 넘고 한국어, 폴란드어, 일본어, 히브리어, 카탈로니아어 등 다양한 언어를 사용하는 자매 사이트도 90여개나 되며 브리태니커 백과사전보다 10배 더 방대하지만 정확도 면에서는 거의 비슷한 것으로 평가받고 있다.

한편, 누구나 궁금한 것을 올려 다른 사람의 답변을 구할 수 있는 온라인 지식검색서비스는 주변 사람들에게로 한정되었던 관계의 망을 온라인 네트워크로 연결된 수많은 사람들로 확장시킬 뿐만 아니라, 특정 영역에 대해 해박한 지식을 가진 준전문가 혹은 전문가와 연결시킨다. 지식검색에서 다양한 개인들은 질문과 답변을 하면서 지식의 생산자로서 역할을 하며, 때로는 제공되는 지식을 공유하고 활용하는 등 지식의 생산과 소비과정 모두에 참여한다. 한국에서는 2000년 10월 인터넷 한겨

레가 시작한 디비딕(www.dbdic.com) 서비스를 개시한 이후 여러 포털에서 지식검색 서비스를 도입했으며, 특히 네이버의 지식iN서비스는 현재 가장 많은 네티즌들이 이용하는 대표적인 지식검색서비스 사이트로 통한다.

한편, 이와 같은 사회적 소프트웨어는 단순한 학습 도구로서의 기능을 넘어 새로운 형태의 '대화의 장'이자 사이버공간에서의 집단 공감의 장으로도 활용되고 있다. 지나치게 상업화되어 버린 거대한 온라인 커뮤니티의 이미지를 벗어나서 인간 사이의 사회적 협력을 강화하고 관계성을 촉진하며 정보 공유를 활성화하는 매체로서의 역할을 수행한다. 학습과 놀이가 융합된 에듀테인먼트와 학습과 만남이 결합된 온라인 집단지성이 새로운 트렌드가 되고 있는 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다 (〔그림 4－2〕 참조).

〔그림 4－2〕 위키피디아: 집단지성에 의한 지식생산 및 학습

제2절 여가 (놀이) 영역

21세기에 접어든 한국사회에서 '여가'는 일반인들의 입에 가장 많이 회자되는 화두 중 하나가 되고 있다. 1960～70년대까지만 하더라도 모든 국민들이 경제성장과 빈곤 탈출이란 국가적/개인적 목표 하에 열심히 일했으며 그래서 여가를 일종의 사치로 보는 인식이 강했는데, 1980년대 이후, 특히 1990년대 들어서면서 여가는 대중의 일상성을 구성하는 주요 영역으로 자리를 잡기 시작했다.

농경사회에서는 일상적 삶의 대부분이 지역공동체를 중심으로 영위되었으며 집단 노동에 기반한 가정생활이 중시되었다. 반면에 일과 놀이에 대한 인식은 상대적으로 미미했다. 그러다가 점차 농경사회에서 산업사회로 전환하면서 노동이 중심적 가치로 부상했으며 노동의 질이 삶의 질(생활의 질, quality of life)을 결정하는 주요 요인이 된다는 인식도 생겨났다. 하지만 이 시기에 여가는 대체로 생계의 부담에서 벗어난 상류층의 전유물일 뿐, 생계유지에 급급한 일반인들과는 무관한 것으로 인식되었다.

상류층의 전유물로만 여겨졌던 여가가 대중에게까지 널리 확산된 것은 산업사회가 고도화되면서 일반인들도 어느 정도 부를 축적하고 여유시간을 통해 자신의 인생을 즐길 수 있게 되면서부터였다. 이때부터 여행, 영화, 연극, 스포츠 등의 여가산업이 활황을 맞이했고, 사람들은 상품을 소비하듯이 여가를 소비하는 패턴을 보이기 시작했다(이장영, 2004: 9).

그러다가 다품종 소량생산을 지향하고 소비자의 개성을 존중하는 디지털 사회로 진입하면서 여가 형태와 여가활동의 양상도 한 단계 업그레이드되기 시작했다. 상대적으로 획일적이고 수동적으로 여가를 즐기던 산업사회의 여가소비 방식에서 벗어나 다양한 여가를 즐기고 내 취향에 맞는 여가를 선택하여 자신의 개성을 발현하는 정보사회형 여가소비 방식으로 여가소비 형태가 변화하고 있다. 이처럼 정보사회에 접어들면서 여가가 중심적 가치로 대두한 것은 과학기술이 급속하게 발전했고, 이에 따라 대중의 노동시간이 감소했으며, 1인당 국민소득이 향상되었고, 나아

가 여가관련 상품과 서비스가 크게 확대되었기 때문이다. 또한 사람들은 여가를 인간의 기본권으로 인식하기 시작했고, 개개인의 욕구를 충족하는데 관심을 더 많이 기울였으며, 현실적으로 여가를 즐길 수 있는 더 많은 기회를 확보할 수 있었기 때문이다.

오늘날 여가는 개인의 생애주기와 일상생활에 있어서도 각별한 위치를 차지하고 있다. 사람을 사람답게 만들고 사회의 온전한 구성원이 되도록 만드는 사회화는 일생을 거치면서 이루어지는데, 구체적으로 이러한 변화는 가족, 직업, 학습, 그리고 여가를 통해 경험된다. 한 사람의 직업 이력을 보면, 보통 학교 졸업 후에 직장을 얻고, 이후 직장을 이리 저리 옮기며, 마지막으로 은퇴하게 된다. 가족경험을 기준으로 보면, 어떤 가족에서 태어나 어린 시절과 사춘기를 보내고, 결혼하고, 부모가 되고, 아이들을 낳고, 결혼시키고, 배우사와 사별한다. 여가도 한 인간의 전 생애과정에서 중요한 부분을 점하고 있다. 일생을 거치면서 어떤 변화가 일어나면 이 변화는 대개 개인의 여가생활에 크고 작은 영향을 미친다. 예를 들어 인터넷 게임과 관련된 직장으로 옮기면 게임에 새로운 관심을 가질 수 있다. 어떤 사람은 결혼 후 아이들을 낳고 키우면서 아이들과 함께 하는 활동을 통해 새로운 여가 경험을 하기도 한다. 어떤 아버지는 야구를 좋아하기 때문에 아들에게 야구를 가르치며 함께 여가시간을 보내기도 하고, 어떤 어머니는 '붉은악마'에 들어가 한국축구를 열렬하게 응원하는 딸 때문에 축구를 좋아하게 되기도 한다. 가족 내의 여가는 대개 부모의 영향을 아이들이 받지만 이렇게 서로 영향을 미치기도 한다(이장영 외, 2004: 20).

주지하다시피 산업사회까지는 일과 여가는 확연히 분리된 상호 독립적 영역이었다. 그런데 디지털사회가 고도화되면서 전통적인 여가영역의 경계가 와해되고 여가의 경계가 확대되며 여가의 의미와 지향이 변화하고 있다. 먼저, 인터넷의 보편화, 즉 인터넷의 일상생활화가 진행됨에 따라 사이버공간에서의 활동이 일상화되고 있으며 게임이나 가상여행 등의 사이버여가가 증가하고 있다. 또한 사이버공간을 통한 다양한 여가정보를 얻을 수 있게 되어 지금보다 훨씬 더 체계적인 여가계획의 수립이 가능하게 되었다. 또한 이동통신의 확대에 따라 아웃도어(out-door) 여가에서의

상호연락을 위한 커뮤니케이션 능력이 신장되어 아웃도어 여가 기회의 편의성이 크게 증가하고 있다. 더 나아가 이동통신은 일이나 여가에서의 공간적 제약을 해소시켜주기 때문에 지금과 같은 일과 여가의 영역이 중복되거나 구분이 모호해진다. 또한 원거리여가를 즐기더라도 이동통신의 도움으로 여가 중에도 업무처리가 가능하기 때문에 꼭 대면적인 업무처리가 아니라면 네트워크를 통하여 많은 업무들이 처리될 수 있다(김재갑 외, 1997).

여가의 성격 또한 변화하고 있다. 그 대표적인 예가 여가의 준여가화(semi-leisure) 추세이다. 준여가는 개인이 사용할 수 있는 여가시간을 자유의지에 따라 다른 순수여가 활동에 이용하지 않고 자신의 발전이나 향후의 더 큰 여가를 위해 유보하는 형태의 여가활동을 말한다. 이러한 트렌드는 엄격한 의미의 여가와 일의 구분을 모호하게 하는데, 정보화에 따라 여가와 일의 경계가 파괴되면서 이러한 현상이 더욱 확산될 것으로 예상된다.

한편, 직업의 세분화에 따른 업무의 고도화가 요구되고 정보화에 따른 지식 및 직능의 복잡화와 다양화가 진행되면서 직업유지와 자기계발을 위한 학습활동도 강화되고 있다. 산업 및 업무의 정보화에 따른 정보기술 스킬 습득과 글로벌화에 따른 어학능력 향상을 위하여 여가시간을 투자하는 이들이 크게 늘어나는 것도 바로 이 때문이다. 또 평생직업 관념이 사라지면서 고용 자체를 걱정하는 사람들도 크게 늘어나고 있다. 그리하여 많은 직장인들이 고용불안에 대비한 학습, 다른 직업으로의 전환을 위한 새로운 전문성 증진 학습에 눈을 돌리고 있다. 다른 한편, 더 큰 여가생활의 향유를 위한 여가비용 확보 목적의 아르바이트가 급속히 확산되고 있는 것과 만남과 놀이가 결합된 소셜네트워크 게임이 확산되는 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

개별 여가활동 자체도 복합화하고 융합되는 경향이 강해지고 있다. 여가활동의 복합화란 여가활동의 목적 및 내용의 다각화에 따라 전통적인 여가 영역의 경계가 와해되어 가는 현상을 말한다. 이러한 트렌드는 예전에는 없던 새로운 유형의 여가활동이 생겨나거나 혹은 두 가지 이상의 여가 활동이 복합되어 나타나는 것으로 우

리는 이를 융합형 여가라고 부를 만하다. 예를 들어, 스포츠 투어는 스포츠・건강영역과 행락・관광영역이 융합된 새로운 활동유형으로 선호하는 스포츠 활동에 적합한 조건을 가진 지역을 여행하면서, 스포츠도 즐기고 여행도 즐기고자 하는 활동이다. 또한, 스포츠・건강 영역과 오락・사교 영역이 융합된 것으로는 사이버 스포츠, 사이버 배팅 등이 대표적이다(김재갑 외, 1997: 149-151).

제3절 노동 (일)의 영역

인간이 생활을 하기 위해서는 의복, 식량, 주택을 비롯한 여러 가지 물자뿐만 아니라 교육, 상품 유통, 서비스와 같은 활동도 필요하다. 이와 같이 인간의 욕구를 충족시켜주는 물자를 재화라 하고 인간생활에 도움을 주는 활동을 용역(서비스)이라고 한다. 이러한 재화와 용역을 생산하고 분배하며 소비하는 일련의 활동을 경제활동이라고 하는데, 이러한 경제생활의 중심은 생산과 소비 활동이며, 이는 노동을 통하여 이루어진다. 그런 점에서 일과 노동은 일상생활의 재생산을 위한 필수불가결한 행위라고 할 수 있다.

우리가 일상적으로 사용하는 '일'의 개념은 포괄적이며 다양하지만 일반적으로 일은 '무엇을 짓거나 이루기 위하여 몸과 정신을 쓰는 노동'으로 정의된다. 이에 비해 경제생활과 직접 관계가 되는 일은 '노동'이라고 할 수 있으며 그것은 '육체적 노력을 둘여 일을 함' 또는 '육체적, 정신적 노력으로 재화와 용역을 생산하는 행위'라고 규정될 수 있다. 즉, 일은 인간의 생존과 생활의 기본조건이 되며 누구나 참여하는 사회적 활동인 반면에 노동은 생계와 연결되는 활동으로, 생계를 위한 직업으로 이루어지는 노동, 즉 직업(임금)노동을 의미한다.

일은 현대사회에서 구조적으로 결정되어 있는 대상 중의 하나이다. 많은 사람들이 교육수준이나 전문화에 따라 노동과정에서 서로 다른 위치를 차지하고 있는데, 사회학자들은 이러한 특징이 나타나는 근본 이유로 기능적 분화(functional differentiation)를 들고 있다. 일상생활에서의 위계적인 차별성, 소득이나 책임성 등의 차이도

결국은 노동과정에서의 서로 다른 위치나 지위와 밀접한 관련이 있다. 이런 의미에서 일 내지 노동은 '개인 경험의 중심' 또는 현대사회에서 '인간의 피할 수 없는 숙명'으로 표현되기도 한다.

디지털시대의 일은 단순히 세분화되고 전문화되는 수준을 넘어 삶의 다양한 목표와 방식과 결합되는 복합적인 스펙트럼으로 전개될 것으로 예상된다. 공간적으로나 시간적으로 제약된 직장과 노동관계가 물리적으로는 완화되고 해체될 것이나 동시에 계약과 신뢰에 바탕을 둔 인간적 상호의존성은 강화될 것이다. 이런 측면에서 보면, 정보통신기술을 활용한 모바일근무와 재택근무는 노동의 의미와 노동 계약 이행의 원칙을 자유롭게 해석하고 적용하도록 하려는 것보다는 오히려 창의성과 생산성 향상을 위해 신뢰와 책임의 노동관계를 보다 강하게 요구하는 노동 방식이라고 할 수 있다.

일의 영역에서 일어나는 주요 변화를 보면, 장기계약에서 프로젝트 계약으로, 단순 전문가에서 복합지식 전문가로 노동의 지식 정보화가 진행되며, 물리적 직장의 해체와 일의 네트워크화(virtual company), 일을 위한 여가에서 여가를 위한 일로, 직장 단위의 근로 복지후생 체계에서 복지후생의 개인화 또는 사회화로, 제도적인 근로시간의 단축에서 자율적인 근로시간의 연장으로 일과 노동의 패러다임이 바뀌고 있다. 뿐만 아니라 일의 네트워크를 통해 스마트워크, 스마트오피스, 모바일 오피스 등과 같은 '일자리의 유연화', '일인 기업', '원격생활(tele-living)', '노동력 수급의 세계화'가 촉진되고 있다.

이러한 추세에 발맞추어 최근 정부는 정보통신기술(ICT)을 이용해 시간・장소에 구애받지 않고 일하는 스마트워크(Smart Work) 근무율을 2015년까지 전체 공무원과 노동인력의 30%까지 높이는 방안을 추진한다고 발표했다. 스마트워크는 시간과 장소의 유연성을 바탕으로 크게 탄력시간근무와 재택근무, 원격근무센터, 모바일워크 등의 네 가지로 분류된다. 탄력시간근무는 사무실이 정해져 있으나 근로자의 생활패턴에 맞춰 구애받지 않고 근무하는 형태이고, 스마트워크센터는 각 지역 주거지 인근에 구축된 전용 시설에서 IT인프라를 활용해 사무실과 유사한 환경에서 근무하

는 형태다. 모바일워크는 스마트폰, PDA, 노트북 등을 활용해 공간적 제약 없이 업무를 수행하는 근무형태를 말한다.

정부는 스마트워크의 활성화를 위해 대도시 외곽에 우체국이나 공공기관 등 유휴시설을 활용, 첨단 원격 업무시스템을 갖춘 '스마트워크센터'를 구축하기로 했다. 2010년 서울 노원구와 경기 성남시 분당구에 공공형 2곳을, 2015년까지 공공형 50곳, 민간형 450곳을 확대 설치할 예정이다. 또 대단지 아파트를 건축할 때에는 스마트워크센터를 주민공동시설에 포함하고 기업의 육아시설 설치 지원, 교통유발 부담금 감면 등 인센티브를 제공하는 등 민간부문의 자율적인 동참을 유도해 나가기로 했다(한국일보, 2010. 7. 21). 스마트워크의 도입으로 정부가 2010년 하반기 본격적으로 시작한 유연근무제에도 탄력이 붙을 전망인데, 유연근무제는 재택근무, 시차출퇴근제처럼 스마트 워크와 달리 단순히 일하는 공간과 시간에 변화를 주는 것을 말한다.

취업・인사포털 인크루트가 직장인 523명을 대상으로 설문조사한 결과, 정부가 활성화하기로 한 근무체제인 스마트워크(Smart Work)에 대해 긍정적으로 평가하는 직장인들이 많은 것으로(응답자의 57.2%가 긍정 답변) 조사된 것에서 보듯 정부와 기업의 추진 의지에 따라서 향후 한국사회에서 스마트워크는 크게 확산될 것으로 보인다(연합뉴스, 2010년 8월 3일자).

한편, 고용의 불안정성이 심화됨에 따라 '이종(heterogenous) 근로'와 멀티잡(multi-job) 경향도 한층 확산될 것이다. 이종 근로란 전통적인 1인 1직장 또는 1인 1근로형태가 와해되고 한 사람이 복수의 직장 또는 근로행위를 수행하는 것을 말하는데, IMF 경제위기를 계기로 퇴근 후 야간 부업 활동이 확산되고 있으며, 주말 또는 휴일에는 시간 근로제를 활용한 추가적 노동활동도 활성화되고 있다. 이 경우, 근로자는 상이한 직종, 직무 또는 일을 본업과는 무관한 이질적인 노동활동을 수행해야 한다. 지금과 같이 대부분의 사람들이 일생 동안 한 가지 직종이나 직장에만 종사하는 것이 아니라 일생 동안 서너 가지의 서로 다른 기술과 지식을 배우고 개인적인 상황 변화나 직업 추이 변화에 따라 직장이나 직종을 옮겨 다니는 시대가 된 것이다. 이에 따라 노동자의 지속적인 재교육이나 직업 관련 지식습득 및 평생교육의 중요성이 한

층 부각될 것이다.

개인 수명 연장에 따라 고령층의 경제활동 참여도 확대되고 있다. 출산율 저하와 고령층 증가로 유효 노동력 확보를 위해서는 정년퇴직 기간이 늘어날 것으로 보이지만 생애주기로서는 비경제활동 기간이 훨씬 연장된다. 이에 따라 평생근로를 위한 평생교육, 정신과 육체의 전방위 투입에 따른 긴장과 피로를 완화하기 위한 '적시여가'의 중요성이 부각되고 있다.

최근의 기술발전은 일과 놀이의 융합을 가속화시키는 견인차 역할을 하고 있다. 인터넷이라는 도구를 활용해 자신이 취미로 하던 일이 사업적으로 대박을 터뜨린 경우도 적지 않다. 예컨대 '소닉'이라는 닉네임으로 개인방송국을 개설해 활동하던 한 평범한 고등학교 3학년 학생은 단순히 스타크래프트 게임 경기를 보여주는 것이 아니라 기존 방송의 틀에서 벗어난 특유의 재치 있는 해설을 덧붙임으로써 무려 69만 명의 방송국 방문자 수를 보유한 스타로 변신했다. 예측 불가능한 엽기적인 원맨쇼로 억대 홈쇼핑 매출을 올린 개인 홈쇼핑 운영자에서부터 갖가지 재미있는 다림질 방법을 소개하면서 유명해진 세탁업자에 이르기까지 인터넷에서는 지금도 갖가지 형태의 일과 놀이의 융합이 이루어지고 있다.

최근 스마트폰 사용자가 늘어나면서는 새로운 정보통신기술이 건물 및 도시 설계, 교통 흐름까지 변화시킬 것이라는 전망까지 나오고 있다. 직장과 가정을 분리했던 산업시대와 달리 일과 놀이가 하나로 융합되는 설계가 도시 전반에 확산될 것이라는 주장이다. 미국 뉴욕 브라이언트 공원은 무선랜, 책상, 의자 등을 배치해 인근 직장인들에게 큰 인기를 끌고 있고 구글은 업무공간에 여가기능을 배치하는 하이브리드 형태로 사무실 구조를 바꿨다. 국내 기업들도 의사 결정 속도와 효율성을 높이기 위해 스마트폰을 이용한 모바일 오피스 구축에 적극 나서고 있다(한국경제, 2010년 2월 19일자).

스마트폰 보급 확산과 함께 기업들은 트위터, 페이스북, 미투데이 같은 소셜 네트워크 서비스의 활용에도 적극적이다. 스마트폰 뱅킹 애플리케이션을 내놓은 하나은행과 기업은행이 트위터 계정을 열었고, 이마트는 대형마트 중 처음으로 'follower'

(친구)로 등록한 고객에게 할인쿠폰, 게릴라 특가 등을 제공하는 등 트위터 서비스를 시작했다. 예스24, 리브로 등 인터넷서점들 역시 트위터에서 매일 공동구매 등 깜짝행사를 벌였다. 현대자동차는 2009년 말부터 페이스북에서 모터쇼 현장 홍보 동영상을 제공하고 있으며, 수시로 소비자 인지도 조사도 한다. 대한항공은 트위터 계정에 단순히 보도자료만 올리던 것을 지양하고, 관련업계 소식과 여행정보 공유 등 다양한 콘텐츠를 공급할 계획이다(한겨레, 2010년 1월 19일자).

속도뿐 아니라 '대화' 형식으로 소통 방식이 바뀌고 있는 점도 기업들에게 혁명적인 변신을 요구한다. 사회관계망 서비스에서 기업과 고객은 '친구' 사이다. 일방적으로 제품의 좋은 점만 홍보해서는 소비자의 공감을 얻기 힘들다. 친한 친구와 대화하듯이 공감적으로 경청하고 세심하게 배려해야 한다. 최근 게임업체인 나우콤은 시범서비스 중인 게임 포트파이어의 제작과정을 트위터에 공개해 이용자들의 의견을 반영했다. 고객들과 쉽고 친근하게 만날 수 있는 트위터를 마케팅 도구이자 제품 개선의 통로로 활용하고 있는 셈이다.

제 4 절 가족(친밀성)의 영역

가족은 일상적 생활세계의 핵심 단위이다. 가족은 자연적 관계와 사회적 관계가 융합된 지점으로서 생물학적이면서 동시에 사회적인 인구를 재생산하는 기초의 단위이며, 친밀한 인간관계의 망인 공동체의 시발점이기도 하다.

한국사회는 유교문화의 영향으로 가족 중심적인 인간관계를 중시하고 있다. 따라서 결혼도 개인의 뜻에 의한 개인의 행복이라는 목적에서보다는 부모의 뜻에 의한 가문의 영속을 위한 수단이었다. 즉, 결혼은 개인과 개인의 결합이 아닌, 가문과 가문의 결합으로, 배우자 선택의 기준도 개인적 동기보다는 가문이나 사회 경제적 지위에 치중되었으며, 그 결정권도 부모에게 집중된 중매혼이었으며 조혼(早婚)이 대세였다. 조혼의 경향은 당시 사망률이 높았기 때문에 많은 자녀를 두면서 가문을 넓히며, 대를 이어가기 위한 점에서 이루어졌고, 가부장제도는 가족의 권위와 가족중

심의 생활양식을 위한 단편임도 생각할 수 있다.

그러나 이러한 전통적 가족제도와 결혼관습은 산업화와 함께 급격히 와해되었다. 남녀평등사상의 보급과 개인주의의 만연 등으로 결혼의 목적이 개인의 행복추구, 자아실현 등으로 변화하면서 두 사람간의 애정을 바탕으로 한 개인적 동기에 치중하고 있으며, 당사자 스스로 배우자를 선택하는 자유혼이 대세로 자리를 잡았다(김은미, 1996).

정보사회가 도래하고 비대면성, 개별성, 확장성이 특징인 디지털 소통이 증대하면서 자유롭고 가벼우면서도 느슨한 인간관계가 확산되고 있는바, 이는 결혼과 가족생활에도 큰 변화를 몰고 오고 있다. 예를 들어, 서로에게 구속을 주는 결혼보다는 독신이나 동거 생활을 선호하는 젊은이들이 늘고 있고, 결혼 후에도 개인의 자율성과 독립성을 보장해주는 개방결혼이 확산되고 있다. 뿐만 아니라 가족 형태가 단순한 핵가족의 범주를 넘어 딩크족(族), 한부모가족, 다문화가족, 동성애 가족, 딩크펫 가족, 패치워크(patchwork) 가족 등 다양한 가족 형태가 선을 보이고 있다.[1)]

통계청에 따르면, 자녀 없이 부부만 있는 가구 비중이 2000년 12.3%(146만 가구)에서 2007년 14.6%(239만 가구)로, 7년 만에 64% 증가했으며, 싱글맘・싱글대디 가정을 합친 '한 부모 가족' 역시 같은 기간 23%(115만 가구 → 142만 가구) 증가했다. 1인 가구도 급증 추세에 있다. 반면 동기간 동안 전통적인 가족 형태인 '부부+자녀 가족'은 42%로 감소한 것으로 나타났다. 계속해서 통계청의 2009년 혼인통계에 따르면, 평균 초혼연령은 역대 최고치를 경신, 갈수록 만혼화(晩婚化) 현상이 심화되고 있다. 2009년 혼인 건수는 31만 건으로 전년의 32만8천 건보다 1만8천 건(5.5%) 감소했다. 지난해 조혼인율은 통계청이 관련통계를 작성한 1970년 이래 최저치에

1) 딩크족은 맞벌이하면서 자녀를 낳지 않는(DINK・Double Income No Kids) 가족을 말하며, 딩크펫 가족은 자녀 대신 애완동물(pet)을 키우는 가족을 말한다. 애완동물이라도 정을 주고 친밀감을 느끼면 가족이 되는 시대가 된 것이다. 반면 '패치워크(patchwork) 가족'은 자투리 조각보를 이어 만드는 수공예 제품을 말하는 패치워크에 빗대어 색깔도 모양도 다른 조각보가 하나로 연결되듯 다양한 구성원이 모여 가족을 만들었다는 의미이다.

해당한다. 조혼인율이 가장 높았던 1980년(10.6건)과 비교해 30여년 만에 3.4건 줄었다. 혼인종류별로는 초혼과 재혼이 모두 감소했다. 초혼의 경우 남자 25만6천 건, 여자 25만1천 건으로 전년보다 각각 1만4천건씩 줄었다. 초혼비중은 남자 82.6%, 여자 80.9%로 전년보다 소폭 증가했다. 재혼의 경우 남자 5만4천 건, 여자 5만9천 건으로 각각 3천 건(6.0%), 4천건(6.3%) 감소했다. 남자 연상인 부부의 비중은 69.7%로 전년보다 0.8%포인트 감소한 반면 여자 연상 부부의 비중은 14.3%로 0.5%포인트 늘었다. 동갑인 부부 비중도 16.1%로 0.2%포인트 증가했다.

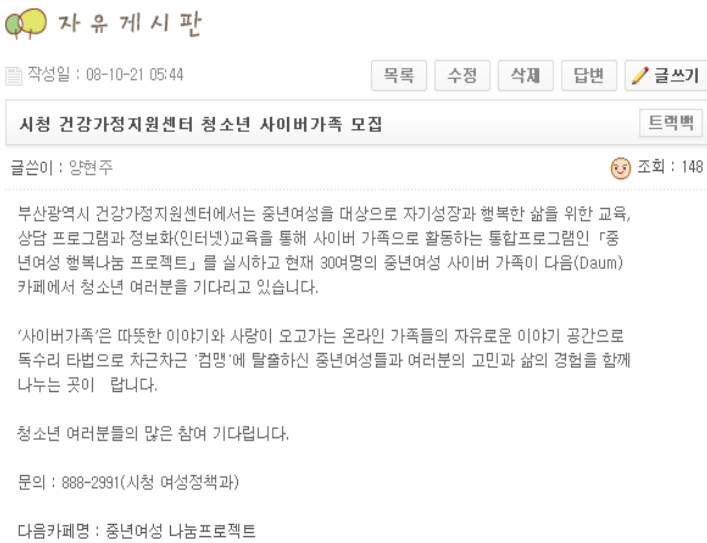
가족 형태와 결혼 방식의 변화와 더불어, '혈연' 중심에서 '관계' 중심으로, '혈연공동체'에서 '정서(情緖) 공동체'로 가족의 의미와 본질도 변모하고 있다. 과거에는 자식을 낳는 것이 '대(代)를 잇는다'는 차원의 의무였지만, 이제는 부부의 행복과 즐거움을 위한 '선택 사항'이 되고 있는 것이다.

그런가 하면 혈연관계가 섞이지 않은 '공동체 가족', 떨어져 살지만 정서적 연대를 유지하는 '원(遠)거리 가족', 출신 국적이 다른 '다문화가족', 동성애 커플도 속속 출현하고 있다. 또 평생직장 개념이 깨지면서 고용과 노후에 불안을 느낀 직장인들이 안정된 전문직을 얻으려고 뒤늦게 의대와 약대・한의대 등으로 진학하면서 생기는 '신(新) 기러기족'이 늘고 있다. 20대 후반에서 30대 초반인 이들은 결혼 후 맞벌이를 하거나 혼자 직장에 다니다 "부부 중 한명은 안정된 평생 전문직을 가져야 한다"고 판단해 다시 대학문을 두드리는 사례가 부쩍 증가하고 있는 것이다. 이들은 입학경쟁이 상대적으로 치열한 서울 소재 대학보다는 지방대를 선택하는 경우가 많아 부부 중 한명은 수도권에서 일하며 집안 생계를 책임지고 다른 한명은 가족과 떨어져 지방에서 생활하는 경우가 많기 때문에 '신기러기족'으로 불린다. 이들은 여유있는 미래를 위해 '이산가족'의 어려움을 자발적으로 선택한다는 점에서 자녀의 조기유학 때문에 부부가 어쩔 수 없이 해외와 국내에 떨어져 사는 기존의 '기러기족'과 차이를 보인다(연합뉴스, 2005년 1월 24일자).

온라인 커뮤니티의 확산으로 '팸'이라는 독특한 커뮤니티도 젊은 누리꾼을 중심으로 급속히 확산되고 있다. 패밀리(family)를 줄여 부르는 말인 팸은 사이버 상에서

만난 사람들이 현실세계의 가족과 같이 서로의 일상사를 꼼꼼히 챙겨주는 사이버 가족 모임을 말한다. 이들은 나이차와 성별에 따라 복잡한 촌수 관계를 정리해 족보도 만들고 사이버 가족끼리는 대화명에 같은 성(姓)을 쓰고 채팅할 때에도 엄마, 아빠, 형 등의 호칭으로 부른다. 때로는 오프라인 공간에서도 가족 관계로 만나기도 한다. 사이버 가족이 늘면서 한 가상현실 사이트에는 전세계 1,700만 명이 가입해 서로 가족 관계를 맺기도 했다. 외국인들과도 관심 분야의 정보를 공유할 수 있고 나아가 서로 안부를 챙기고 고민을 상담하며 실제 가족 같은 역할을 한다(〔그림 4－3〕 참조).

〔그림 4－3〕 사이버패밀리 모집 광고



출처: http://www.youthcool.or.kr(2010. 5. 25)

사이버공간의 확산에 따른 친밀성영역의 변화를 극적으로 보여주는 또 다른 현상은 사이버 결혼과 '인터넷 동거'이다. 이제 누리꾼들은 사이버 예식장에서 가상 결혼식을 하고 아파트를 장만하며 사이버 백화점에서 혼수를 들여놓는 등 오프라인과 비슷한 결혼 생활을 경험하고, 심지어는 아이까지 낳아 기른다. 온라인 게임의 가상부부 역시 결혼식을 올리면 서버에 부부로 등록되고 부부끼리만 가능한 포옹, 키스

등 애정표현도 하고 마음이 어긋나면 이혼도 하는 등 실제 가정을 꾸려나가는 만큼이나 현실감 있는 경험을 할 수 있다.

제5절 모임, 그리고 만남과 헤어짐

'모임'이란 직장을 중심으로 하는 공식 조직의 테두리를 벗어나 일정한 기간 동안 여러 사람들이 정기적 또는 비정기적으로 얼굴을 맞대고 모이는 사적인 활동을 말한다. 모임은 지속적인 관계를 전제로 한다. 따라서 지하철 속의 인파, 예식장의 하객, 민주화를 위한 시위군중, 록 콘서트에서 함성을 지르는 청소년들, 프로야구장의 관중 등은 이런 의미의 '모임'이 아니다(일상문화연구회, 1997: 47-48).

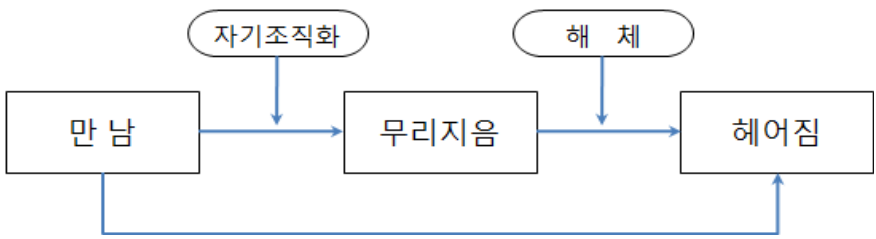
한국인의 경우, 모임은 특히 이미 서로 알고 있는 사람들끼리 이루어지는 경우가 많다. 한국인들의 모임은 학교와 고향 등 인생을 살아오면서 한때 함께 생활했으나 이제는 서로 떨어져서 다른 일에 종사하게 되었기 때문에 자주 만날 수 없는 사람들이 모여 정을 나누고 함께 상부상조하는 모임이 주가 되고 있다. 한국인들이 가장 많이 참여하고 있는 모임은 가족모임에서 출발하여 동창회, 향우회, 종친회 등의 귀속적 유형의 모임들이다.

디지털 사회가 되면서 모임의 이 같은 성격에 일대 변화가 일어나고 있다. 하루의 대부분을 인터넷과 함께 살아가는 현대인은 '개인화'되는 경향이 강한데, 나날이 이동성이 좋아지는 모바일 환경에서는 이 같은 개인화와 파편화가 한층 더 촉진된다. 이제 사람들은 지하철에서 인터넷을 검색하고 신문을 실시간으로 본다. 휴대전화를 열면 근처 레스토랑의 광고가 뜨고 카메라를 열면 터미네이터처럼 관련 정보가 겹쳐서 떠오른다. 사진을 찍어 트위터로 전송하면 순식간에 수천, 수만명에게 보게 할 수 있다. 이제 누구나 정보의 프로슈머가 된다. 전달 속도도 빨라졌고 파급효과도 훨씬 더 크다(미디어 오늘, 2010년 1월 21일자).

하지만 그렇다고 해서 모임이 완전히 사라지지는 않는다. 개인과 개인은 현재 4,900만개로 추정되는 싸이월드의 미니홈피와 네이버・다음의 블로그를 통해 연결

돼 끊임없이 새로운 모임과 만남을 만들어낸다. 사람들은 한편으로는 나날이 개인화하고 있지만 다른 한편으로는 여전히 제안하고, 참여하고, 만나고, 헤어진다. 디지털시대의 인간은 인터넷과 모바일이라는 사이버공간에서 자신의 이름을 정확하게 밝히지 않고도 거침없이 불특정 다수의 무수한 사람을 만나 갖가지 주제에 대해 얘기할 수 있으며, 만약 더 이상 필요가 없다고 생각되면 아무런 미련이나 감정적인 여운 없이 빠져나올 수 있다. 최근 '조직 없이 조직하기'(organizing without organization), '자기조직화'(self-organizing)라는 말이 유행하는 것도 이런 맥락에서 이해할 수 있다(〔그림 4－4〕 참조).

〔그림 4－4〕 디지털 시대의 만남과 헤어짐



흥미 있는 최근의 예는 휴대폰을 통해 얼굴도 모르는 '친구'와 문자를 주고받는 이른바 '문자친구'의 유행이다. '문자친구'는 교원 임용고시, 7・9급 공무원 시험 등 각종 시험을 준비하는 취업 준비생 등 고달픈 수험생활을 혼자 견디기 어려운 사람들 사이에 크게 유행하고 있는데, '9꿈사'(9급 공무원을 꿈꾸는 사람들), '한마음 교사되기'(교원임용고시 준비생 모임) 등 주요 포털의 취업 준비 관련 카페에는 '6시 모닝문자 하실 분', '문자 기상체크 할 분 구해요' 등 '문자 친구'를 구하는 글이 하루에도 10여건씩 올라온다.

"서울 도봉구 창동에서 부모님과 함께 사는 임씨는 올해로 '백수 3년차'다. 이번에는 기필코 임용시험에 붙기 위해 집과 독서실만 왕복하고 있고 석 달 전부터는 친구들과의 만남도 모두 끊었다. 임씨가 공부 외에 챙기는 유일한 것은 휴대폰 문자메시

지다. 점심시간 독서실 근처 식당에서 혼자 밥을 먹으면서 문자 한 두통씩 주고 받고 밤 10시께 집에 돌아와 자기 전에도 간단한 인사를 나눈다. 혼자 시험 공부를 하는 임씨에게 문자는 타인과 나누는 유일한 대화이자 세상과 소통하는 창인 셈이다. 하지만 임씨는 문자를 주고받는 상대방의 얼굴도, 이름도 알지 못한다. 오직 휴대폰으로만 통하는 '문자 친구'다. 임씨는 "임용고시 관련 카페에서 '문자 친구' 구하는 글을 올려 사귀게 됐다"며 "같이 임용시험 준비하는 것 외에 상대에 대해 아는 거는 없지만, 시험이 끝나는 12월까진 유일한 내 친구"라고 했다"(한국일보, 2009년 11월 10일자).

위의 사례서 보듯 얼굴을 마주 보고 대화하는 것조차 스트레스가 되는 수험생들에게 같은 시험을 준비하지만 서로를 모르는, 너무 가깝지도 멀지도 않은 관계인 문자친구는 일종의 환풍기와 같은 구실을 한다.

그런가 하면 사이버공간은 사람들 간의 헤어짐, 심지어 죽음조차 새롭게 정의되며 재의미화되고 있다. 육신은 이 세상을 떠났지만 사이버공간의 미니홈피나 블로그는 폐쇄되지 않고 살아 있는 경우가 늘어나면서 헤어짐과 죽음의 의미가 재해석되고 있는 것이다. 1999년에 문을 연 싸이월드는 10여 년이 지난 현재 2,500만 개의 미니홈피가 등록되어 있다. 서비스를 시작한 지 7년이 지난 네이버 블로그는 1,900만 개, 올해로 6년째에 접어든 다음 블로그도 500만 개에 이른다. 통계청에 따르면 2008년 우리나라에서는 모두 24만6,000여 명의 사람들이 사망했다. 이 중 인터넷 주 이용층인 20～40대의 사망자 수도 3만 명에 가깝다. 한 사람이 싸이월드와 네이버・다음 3곳에 모두 회원으로 가입해 활동한다고 가정하더라도, 20～40대에서만 한 해 1만 개 정도의 유령 미니홈피와 블로그가 생기는 것으로 추정할 수 있다(중앙선데이, 2010년 8월 8일자). 하지만 이용자가 사망해 미니홈피나 블로그가 없어진 경우는 손에 꼽을 정도다. 묘지나 납골당은 물리적으로 망자의 가족으로부터 멀리 떨어져 있지만 인터넷은 접근성이 뛰어나 손쉽게 접근할 수 있기 때문에 사람들은 손쉽게 죽은 사람을 추억하고 추모할 수 있다. 기술적으로 사이버공간의 모든 데이터를 지우지 않고 저장하는 것이 얼마든지 가능하다는 것을 감안 할 때 향후 20～30년 후에는 기일이나 명절이 되면 산소를 찾아 성묘하듯 조상의 홈피나 블로그를 되돌아보는 것도 가능해질 것이다.

최근 들어 모바일 인터넷 커뮤니티를 통해 실시간 소통이 증가하면서 여론 형성 및 사회적 소통의 저변과 속도도 획기적으로 넓어지고 빨라지고 있다. 전철이나 차 안에서 스마트폰으로 이메일을 보내고 정보를 검색하는 모습은 이제 더 이상 낯선 풍경이 아니다.

이에 발맞추어 트위터 같은 모바일 소셜네트워크 서비스(SNS)가 신세대들의 새로운 소통수단으로 떠오르고 있다. 국내 트위터 사용자를 집계하는 '오이코랩'에 따르면, 2010년 8월 5일 기준으로 한국인 트위터 사용자는 99만8,959명이다(한국경제, 2010년 2월 19일자; 서울경제, 2010년 8월 6일자). 트위터는 저명인사에서부터 정치인, 기업인, 일반인에 이르기까지 다양한 주체의 삶과 생각을 공유할 수 있고, 비슷한 취미를 가진 사람, 같은 지역에 거주하는 사람들과 실시간으로 대화할 수 있다는 점에서 나이와 성별, 국경을 뛰어 넘는 소통의 새로운 매체로 간주된다. 트위터 하나에 입력할 수 있는 글자 수는 기껏해야 140자 정도, 통상적인 휴대폰 문자메시지 최소 2배, 최대 3.5배 정도밖에 되지 않는 짧은 글이다. 그러나 이 짧은 글이 지속적인 답변과 리트위트(돌려보기) 등을 통해 엄청난 속도로 퍼져나가고 사람들 일상생활 속에 깊숙이 파고든다. 트위터에서의 소통이 오프라인 만남으로 이어지며 새로운 네트워크를 형성하는 경우도 많다. PC처럼 강력한 성능을 갖춘 스마트폰과 트위터와 같은 소셜 네트워크가 실시간 소통, 정보 소통의 무한 확장, 공간 제약 극복 등을 구현하면서 역사상 가장 강력한 정보력과 네트워크 파워를 가진 모바일 세대를 등장시키고 있는 것이다(〔그림 4－5〕 참조).

스마트폰 보급의 확산과 함께 기업들이 트위터, 페이스북, 미투데이 같은 소셜 네트워크 서비스를 잠재 고객과의 만남과 소통의 통로로 적극 활용하고 있다. 스마트폰 뱅킹 애플리케이션을 내놓은 하나은행과 기업은행이 트위터 계정을 열었고, 최근에는 이마트가 대형마트 중 처음으로 트위터 서비스를 시작했다(한겨레, 2010년 1월 20일자). 소셜 네트워크를 통해 자사의 제품 및 서비스에 대한 평가나 좋지 않은 소문이 퍼져나가는 속도가 기존 인터넷 카페나 블로그와는 비교할 수 없을 만큼 빠른 탓에 기업들이 소셜 네트워크를 대하는 태도는 이전과 사뭇 다르다.

〔그림 4－5〕 트위터 예

물론 소셜 네트워크를 매개로 한 소통이 항상 긍정적인 결과만을 가져오는 것은 아니다. ‘소통의 새 매체’인 소셜 네트워크가 오히려 일상에서의 대면 소통을 단절시키기도 한다. ‘Following’(특정 트위터 사용자를 친구로 등록하는 것)을 통해 광범위한 연결망을 형성할 수 있지만, 그 연결망으로 들어가는 중간 장치인 스마트 폰 또는 컴퓨터와 마주하는 시간이 많아지면서 정작 바로 옆 사람과의 일상적인 소통은 줄어드는 경우도 적잖이 보고되고 있기 때문이다.

요약하면, 이동통신과 인터넷의 융합, 방송과 통신의 융합으로 소통 기술과 기능이 하루가 다르게 갱신되면서 소통의 형식과 채널에서도 혁명적인 변화가 일어나고 있다. 특히 탈중심성, 쌍방향성, 시공간 한계의 극복, 탈경계화, 혼성화, 동시성과 비동시성의 혼재 등을 특징으로 하는 융합 매개 소통(convergence mediated communication)은 우편, 전화, 전신과 같은 지점간 소통(point-to-point communication)과 신문・라디오・텔레비전과 같은 대중적 소통(mass communications)을 모두 수렴하고 혼융하는 괴력을 발휘하고 있다(김종길, 2008). 융합의 시대에는 홈페이지나 블로그를 통한

‘일대다’ 소통뿐만 아니라, ‘일대일’, ‘다대다’, ‘일대일’과 ‘일대다’가 혼융된 소통이 가능하며, 그런 점에서 융합 매개 소통은 기존의 매스 커뮤니케이션과는 질적으로 구분된다. 바꿔 말해, 융합시대의 소통은 기존의 구어 소통과 문자 소통 그리고 영상 소통을 모두 아우르는 복합적이며 혼성화된 소통이다. 이러한 소통방식의 다변화와 혼성화에 따라 서로 먼 곳에 떨어져 살고 있는, 어울릴 것 같지 않은 사람의 무리들이 같은 커뮤니티를 형성한다. 하지만 이제 이러한 커뮤니티들은 더 이상 혈연이나 지연을 고리로 한 연줄망 공동체가 아니라 관심과 취향을 매개로 한 유연하고 즉시적인 연결망 공동체들이다.

제 5 장 설문조사 결과

이 장에서는 '신(新)일상성'의 사회화로 새로운 사회의식이 출현하고, 그것이 다시 신일상적 생활양식을 강화하는 환류 효과를 발휘하는 일련의 과정을 설문조사를 통해 규명한다.

첫째, 디지털 기기의 이용으로 나타나는 가족관계의 변화 양상을 의사소통, 의사결정의 차원에서 포착한다. 또한 새롭게 등장하는 융합적 친밀성의 대표적 사례인 '사이버팸'과 '따로 또 같이' 가족을 통해 디지털 사회의 친밀성 영역을 조망한다.

둘째, 디지털 환경의 등장으로 인해 초래된 놀이 영역의 변화 양상을 드러낸다. 구체적으로 에듀테인먼트, 기능성 게임, 프로게이머의 출현 등과 같은 놀이 영역에서 나타난 융합 현상을 통해 디지털 사회의 놀이 트렌드 변화를 추적한다.

셋째, 디지털 환경으로 인해 초래된 노동의 변화 양상을 노동과정(직무수행 포함), 직무능력 등의 차원에서 검토한다. 구체적으로 일(노동) 영역에서 새롭게 등장하고 있는 융합적 현상으로서의 재택근무(모바일 오피스 포함)와 온라인 협업을 통해 디지털 사회의 일(노동) 영역 변화를 살펴본다.

넷째, 배움의 영역에 나타나는 디지털 환경의 영향을 배움의 주체와 내용, 형식의 차원에서 검토한다. 구체적으로 원격교육과 평생학습 등 새롭게 부각되는 배움의 패러다임을 통해 디지털 사회의 배움 영역 변화를 감지한다.

다섯째, 만나고 무리짓고 헤어지는 디지털 일상성의 역동성을 만남, 자기조직화, 조직 운영 및 해체의 차원에서 고찰한다. 다양한 유형의 소셜 네트워크 참여 정도 조사를 통해 디지털 사회에서의 만남의 의미와 의미변동을 살펴본다.

제1절 응답자의 특성

1. 인구사회학적 특성

응답자의 성, 연령, 직업, 학력, 계층, 가족 유형 등 주요 인구사회학적 특성은 다음과 같다.

〈표 5－1〉 응답자의 인구사회학적 특성

구 분		빈도	%	구 분		빈도	%
성 별	남	382	50.9	연 령	10대	87	11.6
	여	369	49.1		20대	203	27.0
학 력	고졸 이하	141	18.8		30대	238	31.7
	대졸 이하	526	70.0		40대	223	29.7
	대학원 이상	84	11.2	계 층	상	57	7.6
직 업	화이트칼라	321	42.7		중상	147	19.6
	블루칼라	101	13.4		중하	441	58.7
	공무원/군인	23	3.1		하	106	14.1
	학생	178	23.7	가족 유형	1인가족	56	7.5
	전업주부	84	11.2		핵가족	579	77.1
	무직	21	2.8		확대가족	68	9.1
	기타	23	3.1		기타	48	6.4

주: 1) 화이트칼라: 사무관리직/전문직, 블루칼라: 자영업/노무생산직/서비스・영업직, 학생: 고등학생/대학생/대학원생
2) 고졸 이하(고등학생 포함), 대졸 이하(대학생 포함), 대학원 이상(대학원생 포함)
3) 가구 월평균 소득을 기준으로 상(700만원 이상), 중상(500만원～700만원 미만), 중하(200만원～500만원 미만), 하(200만원 미만)
4) 핵가족: 부부/부부+자녀, 확대가족: 3대 이상/방계가족 포함

총 751명의 응답자 중에서 남성과 여성의 비율이 거의 1:1로 분포하고 있으며, 연령별로는 10대가 가장 적고, 20대부터 40대까지는 비교적 고른 분포를 보이고 있다. 학력수준은 ‘대졸 이하’가 압도적으로 많고, ‘고졸 이하’와 ‘대학원 이상’의 순으로

나타났다. 계층별 분포는 ‘중하’층에 속하는 응답자가 가장 많았고, ‘중상’층, ‘하’층, ‘상’층의 순이었다. 직업별로는 ‘화이트칼라’, ‘학생’, ‘블루칼라’, ‘전업주부’ 등이 주로 포함되어 있었다. 가족유형별로는 ‘핵가족’이 77%로 가장 많았고, ‘확대가족’, ‘1인가족’, ‘기타’ 등이 각각 약 6～9% 정도 분포하였다. ‘기타’ 가족은 친구나 친・인척이 함께 살고 있는 경우가 대부분이었다.

2. 디지털 기기 이용 실태

가. 인터넷 이용 시간

응답자들의 하루 평균 인터넷 이용 시간은 299.5분으로 대략 5시간 정도를 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 성별로는 남성(314.7분)이 여성(283.7분)보다 약 30분 정도 더 많이 인터넷을 이용하고 있었고, 연령별로는 20대(347.4분)－30대(302.6분)－10대(272.9분)－40대(262.9분)의 순으로 인터넷 이용시간의 차이를 보이고 있었다. 학력별로는 대학원 재학 이상이 356.6분으로 이용시간이 가장 많았고, 대졸 이하 301분, 고졸 이하는 259.6분으로 학력이 높을수록 인터넷 이용시간이 늘어나고 있었다. 계층별로는 하층이 351.3분, 중하층이 284분, 중상층이 306.1분, 상층이 302.7분의 이용시간을 보이고 있었고, 가족 유형별로는 1인가족이 325.5분, 핵가족이 298.4분, 확대가족이 272.7분, 기타 가족이 319.4분을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 직업별로는 화이트칼라가 337분, 전업주부와 무직 309분, 블루칼라 246.1분, 학생 및 기타 208.7분의 순이었다.

나. 컴퓨터 및 이동통신 이용 비중

일상생활에 있어서 컴퓨터와 이동통신 이용의 평균 비중은 각각 65.8%와 26.9%로 조사되었고, 컴퓨터와 이동통신을 이용하지 않는 경우는 7.3%였다. 이러한 결과는 대부분의 일상생활 속에서 컴퓨터나 이동통신 등 디지털 기기들을 이용하고 있음을 보여주고 있다.

성, 연령, 계층, 학력, 가족 유형 등의 인구사회학적 변수들은 컴퓨터의 이용 비중

에 있어서 유의미한 차이를 만들어내지 못하는 것으로 분석되었다. 한편 직업의 경우는 화이트칼라가 69.7%로 블루칼라 63.2%, 전업주부 및 무직 61.9%, 학생 및 기타 63.3% 등에 비해 상대적으로 이용 비중이 높은 것으로 나타났다.

한편 이동통신의 이용 비중은 성, 연령, 학력, 직업 등에서 유의미한 차이가 나타나고 있었다. 성별로는 남성(23.9%)보다 여성(29.9%)의 이용 비중이 높게 나타났고, 연령별로는 10대가 30.5%, 20대가 29%, 30대가 24.6%, 40대가 25.9%로 연령이 높아질수록 이동통신의 이용 비중이 줄어드는 것으로 조사되었다. 학력도 고졸 이하 29.3%, 대졸 이하 27.1%, 대학원 재학 이상 21.4%로 연령과 유사하게 학력이 높아질수록 이용 비중이 줄어들고 있었다. 직업별로는 블루칼라가 31.9%, 학생 및 기타 29.9%, 전업주부 및 무직 29.5%, 화이트칼라 22.9%의 이용 비중이 나타나고 있다.

다. 인터넷과 휴대폰의 용도별 이용 경험

인터넷과 휴대폰의 주요 용도를 관계형 활동, 과업형 활동, 정보형 활동, 경제형 활동, 여가형 활동, 참여형 활동, 표출형 활동 등으로 구분하고, 응답자들이 각각의 용도로 인터넷과 휴대폰을 얼마나 이용하고 있는지를 조사하였다(〈표 5－2〉).

〈표 5－2〉 인터넷과 휴대폰의 용도별 이용 경험

구 분	인터넷(컴퓨터 접속)		휴대폰	
	평균	표준편차	평균	표준편차
관계형 활동	3.57	1.21	2.76	1.44
과업형 활동	3.86	1.00	2.28	1.21
정보형 활동	4.21	0.85	2.60	1.37
경제형 활동	3.56	0.87	2.00	1.08
여가형 활동	3.55	0.99	2.56	1.24
참여형 활동	2.36	0.99	1.67	0.94
표출형 활동	2.82	1.17	2.01	1.17

* 평균의 최소값은 1, 최대값은 5임.

〈표 5－2〉에 의하면 응답자들은 인터넷의 경우 정보형 활동, 과업형 활동, 관계형 활동, 경제형 활동, 여가형 활동 등의 이용 경험이 비교적 높은 것으로 나타났다. 이에 비해 표출형 활동과 참여형 활동은 상대적으로 이용 경험이 낮았다. 그리고 관계형 활동과 표출형 활동, 과업형 활동은 다른 용도에 비해 표준편차가 상대적으로 크다. 이것은 이들 활동의 이용 경험이 이용자들의 사회경제적 특성에 따라 진폭이 크다는 것을 의미한다. 즉, 이용자와 비이용자 사이의 간격이 크다는 것이다.

한편 휴대폰의 용도별 이용 경험은 인터넷의 이용 경험에 비해 상대적으로 경험율이 낮은 것으로 나타났다. 그동안 휴대폰을 통한 무선인터넷 서비스에 제약들이 있었고, 스마트폰이 최근 들어 보급되기 시작했다는 점을 고려하면 충분히 예상할 수 있는 결과이기는 하다. 따라서 이용 경험보다는 용도별 이용 경험의 차이를 주목할 필요가 있다. 관계형, 정보형, 여가형, 과업형, 표출형, 경제형, 참여형의 순으로 이용 경험이 나타나고 있다. 휴대폰을 이용하는 경우 관계형 활동이나 여가형 활동의 비중이 높다는 것은 인터넷의 용도별 이용 경험과 분명한 차이를 드러내는 부분이다. 이것은 응답자들이 인터넷과 휴대폰의 용도를 구분하여 사용하고 있음을 의미한다. 한편 용도별 휴대폰 이용 경험의 표준편차들은 전반적으로 인터넷 이용 경험의 표준편차들에 비해 큰 것을 확인할 수 있다. 이것은 휴대폰을 이용해 이들 용도의 활동을 하는 응답자와 그렇지 않은 응답자 사이의 차이가 비교적 선명하게 나타나고 있음을 의미한다.

라. 온라인 공간 및 오프라인 공간에 대한 인식

온라인과 오프라인 공간이 자신의 삶에서 분리된 별도의 영역으로 존재하는지를 묻는 질문에서 응답자들의 35.2%는 두 영역을 분리된 공간으로 인식하지 않고 있음을 분명히 하고 있다. 반면, 두 공간이 분리되어 있다고 답한 응답자는 30.3%였고, 34.5%의 응답자는 유보적 입장을 취하고 있는 것으로 나타났다. ‘예’와 ‘아니오’가 명확한 질문에서 유보적인 응답은 ‘예’와 ‘아니오’의 응답이 경우에 따라 혼재함을 의미한다고 가정하면, 온라인과 오프라인 공간의 혼재를 묵시적으로 인정하고 있다

는 해석이 가능하다. 이것은 전체 응답자의 약 70%가 명시적으로든, 묵시적으로든 일상생활 속에서 온라인과 오프라인을 구분하고 있지 않음을 의미한다.

제2절 학습 (배움) 영역

현대사회는 새로운 지식과 기술을 끊임없이 습득하지 않으면 생존하기 어려운 학습사회이다. 따라서 학교 교육과 관련된 학습 이외에도 배움은 일상생활을 구성하는 중요한 영역이 될 수밖에 없다.

1. 배움에 대한 태도와 정보의 출처

배움에 대한 태도는 배움의 때와 장소가 따로 정해져 있다고 생각하는지에 대한 질문을 통해서 평생학습과 '열린 교육'에 대한 태도를 파악하였고, 일상생활에서 가장 많은 정보를 얻는 곳이 어디인지를 확인하였다.

〈표 5－3〉 배움에 대한 태도

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
배움의 장소가 정해짐	111	14.8	120	16.0	520	69.2
배움의 때가 정해짐	260	34.7	105	14.0	386	51.4

〈표 5－3〉에 의하면 응답자들은 대체로 배움의 때와 장소가 정해져 있다는 주장에 대해 부정적인 입장을 가지고 있는 것으로 조사되었다. 특히 배움의 장소가 특정되어 있다는 주장에 대해 부정적 의견을 가지고 있는 응답자가 많았다. 이것은 언제 어디서나 필요한 학습이 이루어질 수 있어야 한다는 평생학습 및 '열린 교육' 관념이 지배적인 가치로 존재하고 있음을 의미한다.

배움의 장소와 때에 대한 태도와 배움의 통로들의 상관관계를 살펴보았다(〈표 5－4〉). 배움에 대한 태도는 오프라인을 통한 배움의 비중과는 통계적으로 유의미한 상관관계를 갖지 않았다. 그러나 인터넷 및 이동통신을 통한 배움의 비중과는 통계적으로 유의미한 상관관계가 나타나고 있다.

〈표 5－4〉 배움에 대한 태도와 배움의 통로의 상관관계

구분	오프라인		인터넷		이동통신	
	상관계수	유의도	상관계수	유의도	상관계수	유의도
배움의 장소가 정해짐	.069	.058	－.102	.005	.086	.019
배움의 때가 정해짐	.076	.037	－.110	.002	.088	.016

이동통신을 통한 배움의 비중과 배움에 대한 태도 사이에 유의미한 정적 상관관계가 나타나고 있기는 하지만, 상관관계의 크기는 미미한 수준이다. 이에 비해 인터넷을 통한 배움의 비중은 배움에 대한 태도들과 유의미한 부적 상관관계를 보이고 있다. 이것은 배움의 장소와 때가 정해져 있다는 주장에 긍정적인 응답자일수록 인터넷을 통한 배움의 비중이 줄어드는 것을 의미한다.

한편 일상생활 속에서 정보를 얻는 출처로 인터넷을 꼽은 응답자(76.3%)들이 주위 사람들(9.7%), 신문/잡지(5.6%), TV/라디오(4.4%), 학교(3.5%) 등을 정보의 출처로 답한 응답자들에 비해 압도적으로 많음을 확인할 수 있었다.

2. 배움의 통로

전체 응답자를 대상으로 배움의 통로를 확인한 결과 오프라인을 통한 배움의 비율은 54.91%, 인터넷을 통한 배움은 39.52%, 이동통신을 통한 배움은 5.57%인 것으로 나타났다. 이것은 인터넷이 배움의 주요 통로로 이미 부상해 있음을 의미하는 것이다.

배움의 통로와 통계적으로 유의미한 연관성을 맺고 있는 것은 연령과 인터넷 이용량이다(〈표 5－5〉).

연령이 높아질수록 오프라인의 비중이 점차 줄어들고, 인터넷의 비중이 늘어나는 경향을 발견할 수 있다. 그러나 이것은 연령과 오프라인의 학습 비중이 반비례 관계에 있는 것으로 해석하기에는 무리가 있는 것으로 판단된다. 10대의 대부분이 학생들이므로 학교라는 오프라인 공간에서의 학습이 차지하는 비중이 결코 작지 않을 것이기 때문이다. 오히려 여기서 주목해야 하는 부분은 20대 이상의 응답자들에 있어서 인터넷을 학습공간으로 이용하는 비중이 연령대별로 큰 차이 없다는 사실이다. 이것은 10대 학생들을 제외한 20대 이상 일반인들에게 인터넷을 통한 학습이 이미 상당한 수준에서 일상화되어 있음을 의미하는 것이다.

〈표 5－5〉 학습 (배움)의 통로

구분		오프라인	인터넷	이동통신
연령	10대	63.85	31.67	4.48
	20대	56.66	38.62	4.72
	30대	51.79	42.43	5.78
	40대	53.16	40.28	6.56
	F값/*p*값	4.95/.002	3.89/.009	1.91/.127
인터넷 이용량	경	57.86	36.58	5.56
	중	50.90	43.51	5.59
	F값/*p*값	12.50/.000	13.44/.000	0.003/.958

한편 인터넷 이용량이 늘어남에 따라 오프라인 공간에서의 학습비중은 감소하고, 인터넷에서의 학습비중은 증가하고 있음도 확인할 수 있다.

3. 학습의 성격 변화

디지털 기기를 이용하게 됨으로써 학습의 내용이나 성격에 어떤 변화들이 나타나고 있는지를 조사하였다. 구체적으로는 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분, 자기

주도적인 학습능력, 지식/정보의 양, 지식/정보 획득의 용이성, 학습과정의 흥미 등에 대해 질문하였다.

가. 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분

응답자의 45.6%는 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분이 모호해진다는 주장에 동의하고 있는데 비해 22.1%의 응답자는 그렇지 않다고 답하고 있었다. 한편 유보적인 입장을 취한 응답자는 32.4%였다. 이런 현상은 디지털 기기들, 특히 인터넷이 보편적으로 보급된 이후 정보생산자와 소비자의 경계가 모호해지는 현상이 가르치고 배우는 사람의 구분에도 반영되고 있는 것으로 이해할 수 있다.

〈표 5－6〉 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분

구분		교수자/학습자 구분	구분		교수자/학습자 구분
성	남	3.32	학력	고졸 이하	3.07
	여	3.18		대졸 이하	3.28
				대학원 이상	3.33
	F값/*p*값	4.33/.038		F값/*p*값	3.46/.032

한편 이 현상은 성과 학력에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 나타나고 있다(〈표 5－6〉). 남성이 여성에 비해 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분이 모호해진다는 주장에 더 많이 동의하고 있으며, 학력이 높아질수록 그러한 주장에 동의하는 정도가 커지고 있다.

나. 자기주도적 학습능력

디지털 기기를 이용해 스스로 학습하는 능력이 점차 커질 것이라고 답한 응답자는 전체 응답자의 73%에 달하고 있는 반면, 6.9%의 응답자는 그렇지 않을 것이라고 답하고 있다. 이 결과를 통해 디지털 기기의 이용이 자기주도적 학습능력을 향상시킬 것이라는 긍정적 기대가 일반화되어 있음을 알 수 있다.

〈표 5－7〉 자기주도적 학습능력 향상

구분		학습능력 향상	구분		학습능력 향상	구분		학습능력 향상
계층	하	3.63	인터넷 이용량	경	3.72	고정된 배움의 장소	긍정적	3.74
	중	3.76		중	3.86		유보적	3.52
	상	3.89					부정적	3.84
	F값/*p*값	4.27/.014		F값/*p*값	5.91/.015		F값/*p*값	8.29/.000

이러한 자기주도적 학습능력의 향상에 대한 기대는 계층과 인터넷 이용량, 배움의 장소에 대한 입장 등에 따라 유의미한 차이를 보이고 있다(〈표 5－7〉).

계층이 높아질수록 자기주도적 학습능력 향상에 대해 긍정적인 기대가 높아지고 있고, 인터넷 이용량이 많은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 더 많이 긍정적인 기대를 하고 있는 것으로 나타났다. 한편 배움의 장소에 대해 개방적 생각을 가지고 있는 집단이 디지털 기기를 이용한 자기주도적 학습능력 향상에 대해 긍정적인 기대가 높은 것으로 나타났다.

다. 지식/정보의 양

디지털 기기를 이용함으로써 더 많은 지식과 정보를 얻을 수 있게 되었다고 답한 응답자는 81.8%에 달하고 있다. 반면 4.3%의 응답자만이 그렇지 않다고 답했고, 유보적인 답변을 한 응답자도 13.8%에 불과하였다. 이런 결과는 디지털 기기의 이용은 지식과 정보의 양을 늘리는데 긍정적인 기여를 했다는 것에 대해 일반적인 합의가 존재한다고 해석할 수 있다.

지식/정보의 양 확대는 연령, 학력, 계층 등에 따라 유의미한 차이를 보여주고 있다(〈표 5－8〉).

연령별로는 10대가 20대 이상의 응답자에 비해 더 많은 지식과 정보를 얻을 수 있게 되었다는데 동의하는 정도가 상대적으로 낮은 것을 확인할 수 있다. 이것은 정보화 이전에 비해 지식과 정보의 양이 확연히 많아졌음을 체험한 20대 이상의 응답자

들이 정보화가 상당 부분 진전된 후에 성장한 10대들에 비해 이러한 변화를 훨씬 민감하게 느꼈기 때문으로 이해할 수 있다.

〈표 5－8〉 지식/정보의 양 확대

구분		정보의 양	구분		정보의 양	구분		정보의 양
연령	10대	3.74	학력	고졸 이하	3.81	계층	하	3.82
	20대	3.96		대졸 이하	3.97		중	3.93
	30대	3.95		대학원 이상	4.00		상	4.05
	40대	4.01						
	F값/*p*값	3.25/.021		F값/*p*값	3.27/.038		F값/p값	4.20/0.15

학력과 계층이 높아질수록 지식/정보의 양이 확대되었다는 주장에 동의하는 정도가 커지고 있는데, 이것은 학력과 계층이 높을수록 정보에 대한 수요가 크기 때문에 나타난 현상으로 이해할 수 있을 것이다.

라. 지식/정보 획득의 용이성

디지털 기기를 이용해 손쉽게 지식과 정보를 얻게 되었다고 답한 응답자는 86.8%에 달하고 있다. 이에 비해 유보적인 입장을 가진 응답자는 11.1%였고, 부정적인 답변을 한 응답자는 단지 2.1%에 불과하였다. 이것은 디지털 기기를 이용하는 것이 정보 획득의 용이성을 높이는 것이라는 점에 대부분이 동의하고 있다는 것을 의미한다.

마. 학습과정의 흥미 유발

디지털 기기를 이용한 학습과정이 더 재미있어졌다는 응답자는 61.3%였고, 그렇지 않다고 답한 응답자는 7.6%였다. 유보적인 입장을 취한 응답자는 31.2%로 나타났다. 대체로 디지털 기기를 이용한 학습과정이 흥미를 유발한다는 점을 인정하는 것으로 여겨진다.

〈표 5－9〉 학습과정의 흥미 유발

구분		흥미 유발	구분		흥미 유발	구분		흥미 유발
연령	10대	3.28	계층	하	3.51	인터넷 이용량	경	3.59
	20대	3.51		중	3.61		중	3.70
	30대	3.69		상	3.75			
	40대	3.83						
	F값/p값	14.14/.000		F값/p값	3.82/.022		F값/p값	3.87/.049

〈표 5－9〉에 의하면 학습과정의 흥미 유발 효과는 연령과 계층, 인터넷 이용량 등에 따라 유의미한 차이가 나타나고 있다.

연령과 계층이 높아질수록, 그리고 인터넷 이용량이 많을수록 디지털 기기를 이용한 학습과정이 흥미를 유발한다는 주장에 대한 동의의 정도가 커지고 있다. 이것은 멀티미디어에 기반한 학습 콘텐츠와 연관이 있을 것으로 판단된다. 책을 중심으로 한 주입식 교육을 주로 받았던 정보화 이전 세대들에게 멀티미디어 학습 콘텐츠들은 학습과정에서 상당한 흥미를 유발하는 효과를 거둘 것이라는 점은 명약관화이다. 또한 멀티미디어 콘텐츠는 인터넷 이용량이 많을수록 더 많이 접할 수 있고, 콘텐츠 이용비용을 지불할 능력을 갖춰야 한다는 점도 이 현상을 이해하기 위해서는 고려해야 할 것으로 여겨진다.

4. 원격교육

53.4%의 응답자는 원격교육을 받아본 경험이 있는 반면, 46.6%의 응답자는 원격교육을 받아본 경험이 없는 것으로 조사되었다. 학력과 계층, 인터넷 이용량 등에 따라 원격교육 경험 여부의 차이가 나타나고 있었다(〈표 5－10〉).

〈표 5－10〉에 의하면 학력과 계층이 높아질수록 원격교육 경험이 있는 응답자의 비율이 높아지고 있음을 알 수 있다. 또한 인터넷 이용량이 많은 집단이 그렇지 않

〈표 5－10〉 원격교육 경험

구분		경험 있음		경험 없음		계		통계값
		N	%	N	%	N	%	
학력	고졸 이하	62	44.0	79	56.0	141	100.0	df=2 χ^2=7.8 p=.021
	대졸 이하	287	54.6	239	45.4	526	100.0	
	대학원 이상	52	61.9	32	38.1	84	100.0	
계층	하	39	36.8	67	63.2	106	100.0	df=2 χ^2=29.6 p=.000
	중	224	50.8	217	49.2	441	100.0	
	상	138	67.6	66	32.4	204	100.0	
인터넷 이용량	경	215	49.7	218	50.3	433	100.0	df=1 χ^2=5.8 p=.016
	중	186	58.5	132	41.5	318	100.0	

은 집단보다 원격교육 경험자의 비율이 높은 것으로 나타났다.

한편 원격교육을 경험하지 못한 응답자들 중에서 향후 원격교육을 받아볼 의사가 있는 경우는 63.7%이고, 나머지 36.3%는 원격교육을 원하지 않았다.

원격교육이 지식/정보의 양을 늘리고, 지식/정보 획득의 용이성을 높일 것인지에 대해 질문하였다(〈표 5－11〉). 대체로 원격교육의 효과에 대해 긍정적인 판단을 하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 5－11〉 원격교육의 효과에 대한 태도

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
지식/정보의 양 확대	414	55.1	251	33.4	86	11.5
지식/정보 획득의 용이성 제고	466	62.1	208	27.7	77	10.3

〈표 5－11〉에 의하면 응답자의 55.1%는 원격교육을 통해 지식과 정보의 양이 확

대될 것이라고 답하고 있고, 지식/정보 획득의 용이성이 높아질 것이라는 응답자는 62.1%이다. 한편 원격교육을 통해 지식/정보의 양이 확대되거나 지식/정보 획득의 용이성이 높아질 것이라는 주장에 부정적 입장을 보인 응답자는 약 10% 수준에 머물러 있다.

제3절 여가 (놀이) 영역

1. 놀이와 여가에 대한 인식

놀이와 일(학업)의 구분이 명확한지, 그리고 여가를 재충전의 시간으로 인식하는지에 대한 질문을 통해 응답자들의 놀이와 여가에 대한 인식을 조사하였다.

57.8%의 응답자들은 놀이와 일의 구분이 명확하다고 답했고, 15.3%의 응답자만이 놀이와 일의 구분이 명확하지 않다고 답하였다. 또한 여가가 일이나 학업을 위한 재충전의 시간이라고 답한 응답자는 77.3%에 달한 반면, 그렇지 않다고 답한 응답자는 7.5%에 불과하였다. 이 결과는 한국사회에서 여전히 여가와 노동이라는 사회적 제도의 경계가 분명하고, 여가를 노동을 위한 수단으로 인식하고 있는 경향이 강하다는 것을 의미한다.

이러한 인식들이 주요 사회경제적 변수와 어떤 연관성이 있는지를 검토한 결과, 몇 가지 변수들에 있어서 통계적으로 유의미한 차이가 있음을 확인할 수 있었다. 놀이와 일의 구분에 대한 인식은 연령과 인터넷 이용량에 따라 차이가 나타나고 있었고, 여가의 의미에 대한 인식은 연령, 학력, 계층, 융합인식 등에 의해 차이를 보이고 있었다(〈표 5－12〉).

연령이 높아짐에 따라 일과 놀이의 구분이 명확해지고, 여가를 일을 위한 수단으로 인식하는 경향이 강해지는 것을 확인할 수 있다. 한편 인터넷 이용량이 많은 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 일과 놀이를 명확히 구분하고, 여가를 수단으로 인식하는 정도가 낮아지고 있었다. 인터넷 이용량과 연령이 반비례적 관계가 있음을 감

안하면 실제적으로는 인터넷 이용이 늘어날수록 일과 놀이에 대한 인식이 변화하고 있다는 주장이 가능할 것이다.

〈표 5－12〉 놀이 (여가)에 대한 인식

구분		일과 놀이의 구분	여가의 의미
연령	10대	3.26	3.61
	20대	3.43	3.85
	30대	3.45	3.89
	40대	3.60	3.98
	F값/*p*값	3.85/.009	4.60/.003
학력	고졸 이하	3.40	3.73
	대졸 이하	3.51	3.88
	대학원 이상	3.33	4.08
	F값/*p*값	2.27/.104	5.24/.005
계층	하	3.33	3.70
	중	3.49	3.91
	상	3.50	3.88
	F값/*p*값	1.75/.174	3.10/.046
인터넷 이용량	경	3.54	3.91
	중	3.37	3.83
	F값/*p*값	7.67/.006	1.63/.202
융합 인식	없음	3.49	3.94
	낮음	3.43	3.73
	높음	3.49	3.96
	F값/*p*값	0.38/.687	6.94/.001

한편 학력이나 계층이 높아질수록 여가를 노동을 위한 수단으로 인식하는 경향이 강하게 나타나고 있다. 그리고 온라인과 오프라인의 융합에 대한 인식의 정도가 높은 경우 여가를 수단으로 인식하는 경향이 큰 것으로 나타나고 있지만, 융합에 대한 인식이 없는 경우도 여가를 수단으로 보는 경향이 강하게 나타나고 있어 이 부분에 대해서는 보다 정밀한 검토가 수반되어야 할 것이다.

2. 여가활동의 통로

오프라인과 인터넷, 이동통신을 통해서 여가시간을 보내는 비중을 조사한 결과에 의하면 응답자들은 평균적으로 오프라인(55.1%)－인터넷(32.8%)－이동통신(12.1%)의 비율로 여가시간을 보내고 있었다. 이 결과는 다른 영역들에 비해 오프라인의 비중이 상대적으로 많이 낮아지고 인터넷의 비중이 높아진 것이다. 따라서 놀이(여가) 영역이 디지털 일상성이 상당 부분 진전된 영역이라고 할 수 있을 것이다.

주요 변수들과의 관계를 살펴 보면 성, 연령, 인터넷 이용량 등이 여가활동의 통로와 유의미한 관계를 보이고 있다(〈표 5－13〉).

〈표 5－13〉 여가활동의 통로

구분		오프라인	인터넷	이동통신
성	남	57.09	32.33	10.58
	여	53.01	33.27	13.72
	F값/*p*값	6.64/.010	0.42/.515	13.39/.000
연령	10대	47.53	39.72	12.75
	20대	53.88	34.01	12.11
	30대	56.27	32.49	11.24
	40대	57.86	29.30	12.84
	F값/*p*값	5.24/.001	6.35/.000	0.79/.502
학력	고졸 이하	51.92	32.84	15.24
	대졸 이하	55.53	33.23	11.24
	대학원 이상	57.61	29.96	12.43
	F값/*p*값	2.17/.115	1.00/.369	6.44/.002
인터넷 이용량	경	58.46	29.67	11.87
	중	50.48	37.05	12.47
	F값/*p*값	25.47/.000	26.70/.000	0.46/.497

〈표 5－13〉에 의하면 남성은 오프라인의 비중이 여성이 비해 상대적으로 높고, 여성은 이동통신의 비중이 남성에 비해 상대적으로 높게 나타나고 있다. 그리고 주

목할 것은 연령에 따른 차이이다. 연령이 높아질수록 오프라인의 비중이 높아지고, 인터넷의 비중이 낮아지는 것을 확인할 수 있다. 이것은 인터넷을 매개로 하는 젊은 세대들의 여가활동이 일상화되고 있음을 의미한다. 이러한 경향성은 인터넷 이용량에 따른 차이에서도 일관되게 나타나고 있다. 즉, 인터넷 이용량이 많을수록 오프라인의 비중이 줄고, 인터넷의 비중이 늘고 있는데, 이것은 상대적으로 젊은 세대의 인터넷 이용량이 많다는 점을 고려할 때 연령별 변화와 동일한 패턴을 보이고 있다는 것이다.

3. 놀이 (여가) 활동의 실태

응답자의 56.9%는 인터넷이나 이동통신 등으로 인해 놀이가 더욱 재미있어 졌다고 생각하는 것으로 나타났고, 그렇지 않다는 응답자의 비율은 12.9% 정도였다. 학습이나 특별한 기능을 익히기 위해 게임을 해본 경험을 가지고 있는 응답자는 44.9%였고, 그렇지 않은 응답자는 37%인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷이나 이동통신 등이 놀이에 미친 영향을 긍정적으로 평가하고 있으며, 놀이와 교육이 결합된 새로운 형태의 에듀테인먼트가 어느 정도 일상화되고 있음을 의미하는 것이다.

한편 디지털 기기의 도입으로 인해 여가시간에 일이나 학업을 병행하게 되었다고 답한 응답자는 55.3%인데 비해 그런 일이 별로 없거나 전혀 없다고 답한 응답자는 44.7%인 것으로 나타났다. 별로 없다고 답한 응답자 역시 디지털 기기의 도입으로 여가시간을 침해당한 경험이 없는 것은 아니라는 점을 감안하면 응답자의 88.8%가 여가시간과 노동시간이 중복되는 경험을 하고 있다고 볼 수 있다.

이런 점을 감안하면 놀이 영역은 적어도 현재 시점에서 디지털 일상화와 경계 이완 현상이 가장 심화되어 있는 영역이라는 판단이 가능하다.

제4절 노동 (일) 영역

일의 영역과 관련해서는 하고 있는 일에 생산적 의미를 부여할 수 있는 집단과 그렇지 않은 집단으로 나누어 분석하는 것이 타당하다고 생각되어 학생 집단과 비학생 집단으로 구분하여 분석하였다.[2)]

1. 비학생의 노동 영역

가. 노동활동의 통로

학생을 제외한 응답자 573명을 대상으로 분석한 결과 오프라인을 통해 노동이 일어나는 비율은 평균 62.47%였고, 인터넷을 통해 노동을 하는 비율은 27.88%, 이동통신을 통해 노동을 하는 비율은 9.65%인 것으로 조사되었다. 이것은 최근 원격근무나 재택근무 등 스마트노동(smart work)에 대한 논의가 거세고 일고 있음에도 불구하고 노동의 중심 통로가 여전히 오프라인임을 의미하며, 스마트 노동의 중심 통로도 현재로서는 인터넷을 매개로 하지 않을 수 없음을 의미한다.

주요 변수들과 일의 통로들 사이의 연관성을 분석한 결과, 연령과 인터넷 이용량이 부분적으로 유의미한 연관성을 맺고 있음을 확인하였다(〈표 5－14〉).

오프라인과 인터넷을 통한 일의 비중은 인터넷 이용량에 따라 통계적으로 유의미한 변화를 보이고 있었다. 인터넷 이용량이 많은 집단은 오프라인을 통한 일의 비중이 56.02%였지만, 인터넷 이용량이 적은 집단은 오프라인 일의 비중이 67.26%로 약 11% 정도의 차이가 나타나고 있다. 이런 차이는 인터넷을 통한 일의 비중에 그대로 반영되고 있다.

오프라인과 인터넷을 통한 일의 비중은 인터넷 이용량에 따라 통계적으로 유의미

---

2) 주부의 가사노동도 생산노동의 재생산에 기여한다는 점에서 생산적 의미를 부여할 수 있으나, 학생들의 주된 일인 학업은 그 자체로 생산적 의미를 부여하기에는 무리가 있다고 판단하였다.

한 변화를 보이고 있었다. 인터넷 이용량이 많은 집단은 오프라인을 통한 일의 비중이 56.02%였지만, 인터넷 이용량이 적은 집단은 오프라인 일의 비중이 67.26%로 약 11% 정도의 차이가 나타나고 있다. 이런 차이는 인터넷을 통한 일의 비중에 그대로 반영되고 있다.

〈표 5－14〉 일 (노동)의 통로

구분		오프라인	인터넷	이동통신
연령	10대	80.00	13.33	6.67
	20대	63.99	28.03	7.98
	30대	62.91	28.80	8.29
	40대	61.02	27.03	11.95
	F값/*p*값	0.85/.468	0.64/.591	4.24/.006
인터넷 이용량	경	67.26	23.26	9.49
	중	56.02	34.11	9.86
	F값/*p*값	27.83/.000	33.46/.000	0.13/.720

한편 이동통신을 통한 일의 비중은 연령이 높아질수록 늘어나고 있음이 드러났다. 이것은 각 세대별로 담당하고 있는 업무의 성격과 무관하지 않을 것으로 판단되나 향후 보다 엄밀한 연구가 필요할 것이다.

나. 일의 성격 변화

디지털 기기를 이용해 업무를 수행하는 과정에서 일의 주요 성격들이 어떻게 변화하고 있는지를 파악하고자 하였다. 구체적으로는 일에 대한 흥미, 전문성, 이해도, 숙련성, 자율성, 효율성, 업무시간의 융통성, 디지털 기기 이용능력의 효과성(취업 및 승진, 동료에 대한 영향력) 등에서 디지털 기기를 이용한 이후 어떤 변화가 있는지를 조사하였다(〈표 5－15〉). 전반적으로 디지털 기기를 이용한 업무수행이 일과 관련된 여러 영역에서 긍정적인 기여를 하고 있는 것으로 나타나고 있다.

〈표 5－15〉 디지털 기기 이용에 따른 일의 성격 변화

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
일에 대한 흥미	250	43.6	200	34.9	123	21.5
전문성	360	62.8	154	26.9	59	10.3
일에 대한 이해도	391	68.3	134	23.4	48	8.4
숙련성	407	71.1	129	22.5	37	6.5
자율성	318	55.5	181	31.6	74	12.9
효율성	384	67.0	152	26.5	37	6.5
업무시간의 융통성	348	60.7	169	29.5	56	9.8
취업 및 승진	331	57.8	187	32.6	55	9.6
동료에 대한 영향력	377	65.8	160	27.9	36	6.3

(1) 일에 대한 흥미

응답자들의 43.6%는 디지털 기기를 이용해 업무를 수행하면서 일이 더 재미있어졌다고 답하고 있고, 그렇지 않다는 응답자는 21.5%였다. 한편 34.9%의 응답자는 디지털 기기 이용 전후로 일에 대한 재미의 변화가 없다고 답하였다. 이러한 결과는 대체로 디지털 기기를 이용한 업무 수행이 일에 대해 흥미를 느끼는데 긍정적인 기여를 한 것으로 판단할 수 있다.

(2) 전문성

디지털 기기의 이용으로 인해 일에 대한 전문성이 높아졌다고 답한 응답자는 62.8%에 달하는 반면, 그렇지 않다는 응답자는 10.3%에 불과하였다. 일에 대한 전문성의 변화가 없다는 응답자는 26.9%였다. 이것은 디지털 기기의 이용이 일에 대한 전문성을 제고하는데 긍정적인 역할을 하고 있음을 의미한다.

분석 결과 이러한 변화는 계층 및 인터넷 이용량과 유의미한 연관성을 보이고 있었다(〈표 5－16〉).

〈표 5－16〉에 의하면 계층이 높아질수록, 그리고 인터넷 이용량이 늘어날수록 일에 대한 전문성이 높아진다는 것에 동의하는 정도가 강해지고 있음을 알 수 있다.

상대적으로 인터넷 이용량이 많은 화이트칼라 범주에 속하는 사람들이 계층적으로 상층부에 위치하고 있으며, 화이트칼라의 업무 수행을 위해서는 많은 정보를 필요로 한다는 점과 디지털 기기(특히 인터넷)의 주요 역할 중 하나가 다양한 정보의 제공이라는 것을 종합적으로 고려하면 디지털 기기를 이용한 정보 획득의 용이성과 일에 대한 전문성 제고가 시너지 효과를 내고 있는 것으로 판단된다.

〈표 5－16〉 일에 대한 전문성 제고

구분		일에 대한 전문성	구분		일에 대한 전문성
계층	하	3.39	인터넷 이용량	경	3.52
	중	3.58		중	3.70
	상	3.74			
	F값/*p*값	4.65/.010		F값/*p*값	6.74/.010

(3) 일의 내용적 이해도

디지털 기기를 이용해 업무를 수행하는 과정에서 일의 내용에 대해 더 많은 것을 알게 되었다는 응답자는 68.3%에 달하는 반면, 그렇지 않다는 응답자는 8.4%에 불과하다. 내용적 이해도의 차이가 없다고 답한 경우는 23.4%였다. 이 결과도 디지털 기기의 활용이 일의 성격에 긍정적 변화를 주고 있음을 의미한다.

(4) 일의 숙련성

디지털 기기를 이용해 업무를 수행하면서 일을 더욱 능숙하게 처리하게 되었다는 응답자는 71.1%에 이르고 있는 반면, 그렇지 않다는 응답자는 6.5%에 불과하다. 한편 디지털 기기의 이용 전후와 차이가 없다는 응답자는 22.5%였다. 일에 대한 숙련성 제고는 다른 성격의 변화들에 비해 가장 긍정적인 평가를 받고 있었다.

일의 숙련성에 대한 태도는 계층별로 차이가 나타나고 있었는데, 계층이 높아질수록 일의 숙련성 제고에 긍정하는 정도가 강해지고 있었다.

(5) 일의 자율성

다른 사람의 지시 없이 스스로 일을 찾아서 하는 경우가 많아졌다는 응답자가 55.5%이고, 그렇지 않다는 응답자는 12.9%였다.

〈표 5－17〉 일의 자율성 제고

구분		일의 자율성	구분		일의 자율성
계층	하	3.23	인터넷 이용량	경	3.41
	중	3.47		중	3.57
	상	3.60			
	F값/*p*값	5.29/.005		F값/*p*값	5.88/.016

한편 계층과 인터넷 이용량에 따라 일에 대한 자율성이 높아졌다는 주장에 동의하는 정도에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나고 있었다(〈표 5－17〉). 대체로 계층이 높아질수록, 인터넷 이용량이 많아질수록 일에 대한 자율성이 높아지는 것에 대해 동의하는 정도가 커지는 것으로 나타났다.

(6) 일의 효율성

응답자의 67%는 디지털 기기의 이용을 통해 같은 시간 동안 더 많은 일을 처리하게 되었다고 답하고 있는 반면, 6.5%의 응답자는 그렇지 않다고 답하고 있다. 디지털 기기를 이용하는 것이 일의 효율성을 높이는데 긍정적인 기여를 하는 것으로 평가한 응답자는 부정적 평가를 한 응답자의 10배에 달하고 있다.

(7) 업무시간의 융통성

디지털 기기를 이용해 업무를 수행하는 과정에서 업무시간의 융통성을 얻게 되었다는 응답자는 60.7%였고, 그렇지 않다는 응답자는 9.8%였다. 이 결과 역시 디지털 기기의 이용이 업무시간의 융통성을 획득하는데 긍정적인 기여를 하고 있는 것으로 나타났다(〈표 5－18〉).

〈표 5－18〉 업무시간의 융통성 획득

구분		업무시간의 융통성	구분		업무시간의 융통성
계층	하	3.36	인터넷 이용량	경	3.51
	중	3.56		중	3.66
	상	3.69			
	F값/*p*값	4.19/.016		F값/*p*값	4.28/.039

한편 계층과 인터넷 이용량에 따라 업무시간의 융통성에 대해 동의하는 정도가 다르게 나타나고 있었다. 즉, 계층이 높아질수록, 그리고 인터넷 이용량이 많아질수록 업무시간의 융통성 획득에 동의하는 정도가 강해지고 있었다.

(8) 취업 및 승진에 대한 기여

디지털 기기의 이용능력이 취업이나 승진에 도움이 된다고 답한 응답자는 57.8%였고, 그렇지 않다고 답한 응답자는 9.6%였다. 한편 디지털 기기 이용 능력이 취업이나 승진에 도움이 될 것이라는 주장에 유보적인 태도를 보인 응답자는 32.6%였다. 유보적 입장을 취하고 있는 응답자의 비율이 높은 편이지만, 전반적으로 디지털 기기의 이용 능력이 취업이나 승진에 긍정적인 기여를 하고 있다고 볼 수 있다.

(9) 동료 및 상사에 대한 영향력

디지털 기기의 이용능력이 높을수록 동료나 상사들에게 미치는 영향력이 커질 것이라는 응답자는 65.8%이고, 그렇지 않다고 답한 응답자는 6.3%였다. 한편 인터넷 이용량이 많을수록 동료나 상사들에게 미치는 영향력이 커질 것이라는 주장에 동의하는 정도가 높은 것으로 나타났다.

이상에서 살펴본 바와 같이 디지털 기기의 이용은 일의 성격에 있어서 다양하고 긍정적인 변화를 이끌어내고 있었다. 그리고 이러한 변화들에 있어서 계층과 인터넷 이용량 변수가 부분적으로 유의미한 차이를 드러내고 있을 뿐, 다른 주요한 사회경제적 변수들이 통계적으로 의미 있는 차이를 보이지 않고 있음을 확인할 수 있었다. 이것은 디지털 기기를 이용함으로써 발생하는 일의 성격 변화가 성이나 연령,

학력 등과 같은 변수들과 무관하게 일어나는 보편적인 현상임을 의미한다.

다. 디지털 기기의 이용과 공동작업(협업)

응답자는 자신의 업무에서 디지털 기기를 이용한 공동작업(협업)이 차지하는 비중이 평균적으로 41.6%정도가 된다고 답하고 있었다. 디지털 기기를 이용한 공동작업에 대한 인식을 파악하기 위해 디지털 기기를 이용함으로써 공동작업의 수월성, 재미, 효율성 등에 어떤 변화가 나타났는지를 질문하였다(〈표 5－19〉).

〈표 5－19〉 디지털 기기를 이용한 공동작업에 대한 평가

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
공동작업의 수월성	388	67.8	147	25.7	38	6.6
공동작업의 재미	279	48.7	222	38.7	72	12.6
공동작업의 효율성	367	64.1	170	29.7	36	6.3

〈표 5－19〉에서 보듯이 디지털 기기를 이용한 공동작업에 대해서도 비교적 긍정적인 평가를 내리고 있음을 알 수 있다. 디지털 기기를 이용해 보다 쉽게 공동작업을 수행할 수 있고, 더 많은 일들을 처리할 수 있다는 것이다. 그러나 공동작업을 더욱 재미있게 만들었다는 평가에 대해서는 긍정적으로 답한 응답자의 비율이 크게 낮다는 점을 유의할 필요가 있을 것이다.

라. 재택근무 및 원격근무

최근 일(노동)의 영역에서 디지털 기기의 이용과 관련해 제기되고 있는 핵심적인 쟁점 중 하나는 스마트 노동(smart work)이다. 스마트 노동은 사무실에 출근하지 않고 집에서 업무를 수행하는 재택근무와 집에서 가까운 근무센터에서 일을 하거나 이동통신을 이용해 직장에 출근하지 않고 일을 하는 원격근무 등이 포함된다. 재택근무나 원격근무에 대한 경험 및 태도 등을 확인하기 위한 질문들을 통해 재택근무와 원격근무에 대한 실태를 살펴보았다.

(1) 재택근무

재택근무를 경험해 본 응답자는 218명으로 전체 응답자의 38%에 해당하였다. 이들을 대상으로 재택근무의 효율성, 재택근무 확산에 대한 태도, 재택근무의 장단점, 재택근무가 가족관계에 미치는 영향 등을 조사하였다.

〈표 5－20〉은 재택근무의 효율성과 확산에 대한 태도를 보여주고 있다. 재택근무의 효율성에 대해 긍정적인 평가를 한 응답자는 38.9%이고, 부정적인 평가를 한 응답자는 14.2%였다. 그런데 이에 대해 유보적인 입장을 표명하고 있는 응답자가 46.8%에 달하고 있다.

〈표 5－20〉 재택근무의 효율성과 확산에 대한 태도

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
재택근무의 효율성	85	38.9	102	46.8	31	14.2
재택근무의 확산	129	59.1	70	32.1	19	8.7
가족관계 개선 효과	131	60.1	61	28.0	26	11.9

재택근무를 확산시키는 것에 대해 찬성하는 응답자는 59.1%였고, 이에 반대하는 응답자는 8.7%에 불과하였다. 또한 재택근무를 통해 가족 구성원과의 관계에서 긍정적 변화가 나타날 것이라는 응답자가 60.1%였고, 부정적 변화가 나타날 것이라는 응답자는 11.9%로 나타났다.

이러한 결과는 재택근무 경험자들이 재택근무 제도 자체의 효율성에 대해서는 유보적인 입장이 지배적임에도 불구하고 재택근무 제도 자체의 확산이나 가족관계 개선 효과에 대해서는 긍정적인 평가나 기대를 하고 있음을 의미한다. 이처럼 다소 상반되는 입장이 나타나고 있는 것은 현재 운영되고 있는 재택근무 제도 자체에 어떤 문제점이 있을 수 있다는 판단이 가능하다.

그렇다면 재택근무 경험자들이 인식하고 있는 재택근무의 장단점은 무엇인지 확인할 필요가 있다(〈표 5－21〉).

〈표 5－21〉 재택근무의 장단점

장점	N	%	단점	N	%
자유로운 업무시간	77	35.3	업무에 대한 집중력 저하	98	45.2
업무량의 조절 가능성	29	13.3	손님 접대 불편	13	6.0
상사/동료의 눈치 안보기	18	8.3	불안정한 고용 상태	18	8.3
비용절감	21	9.6	신뢰 확보의 어려움	12	5.5
집안일을 더 돌볼 수 있음	33	15.1	높은 실적(성과) 압력	6	2.8
편안한 업무 환경	40	18.3	회사내 인간관계 및 정보 취약	62	28.6
			인사고과시 불이익	8	3.7
계	218	100.0	계	217	100.0

〈표 5－21〉에 의하면 재택근무 경험자들은 업무시간을 자유롭게 정할 수 있다는 점(35.3%)을 재택근무의 가장 큰 장점으로 꼽고 있다. 그 외에도 편안한 환경에서 일할 수 있다는 점(18.3%)과 가사나 육아 등 집안일을 더 돌볼 수 있는 점(15.1%), 업무량을 사정에 따라 조절할 수 있다는 점(13.3%) 등을 재택근무의 장점으로 들고 있다. 한편 재택근무의 단점은 크게 두 가지가 지적되고 있다. 하나는 업무에 대한 집중력이 떨어진다는 점(45.2%)이고, 다른 하나는 회사 내의 정보나 인간관계가 약해진다는 점(28.6%)이다.

따라서 업무에 대한 집중력을 높이고, 회사 동료들과의 관계망을 유지 혹은 강화할 수 있는 방안을 통해 현재의 재택근무 제도를 보완할 필요가 있을 것이다.

앞으로 재택근무를 할 의사가 있는지를 질문함으로써 재택근무를 경험해 보지 못한 응답자들은 재택근무에 대해 어떤 태도를 가지고 있는지 확인하였다. 그 결과 62.1%의 응답자들은 향후 재택근무를 하고 싶은 의사를 가지고 있는 것으로 나타났고, 16.6%의 응답자들은 재택근무를 하지 않겠다는 의사를 보였다.

향후 재택근무 희망 의사는 성과 인터넷 이용량에 따라 통계적으로 유의미한 차이를 보여주고 있었다(〈표 5－22〉).

〈표 5－22〉 향후 재택근무 희망 의사

구 분		향후 재택근무 희망 의사	구 분		향후 재택근무 희망 의사
성	남	3.46	인터넷 이용량	경	3.46
	여	3.65		중	3.68
	F값/*p*값	4.48/.035		F값/*p*값	6.31/.012

〈표 5－22〉에 의하면 남성보다는 여성이, 그리고 인터넷 이용량이 많은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 재택근무 희망 의사가 높은 것으로 나타났다. 이런 결과는 상대적으로 가사활동의 부담이 큰 여성이 재택근무에 대한 선호도가 높고, 재택근무를 위한 기본 전제가 직장과 가정이 네트워크로 서로 연결되어 있어야 한다는 점이 반영되었기 때문으로 이해할 수 있다.

(2) 원격근무

원격근무를 경험해 본 응답자는 111명으로 전체 응답자의 19.4%에 해당하였다. 원격근무 경험자는 38% 정도였던 재택근무 경험자에 비해 아직은 많지 않은 것은 나타났다. 원격근무 경험은 인터넷 이용량에 따라 유의미한 차이를 보이고 있었다(〈표 5－23〉).

〈표 5－23〉 인터넷 이용량에 따른 원격근무 경험

구분	경이용자		중이용자		계	
	N	%	N	%	N	%
경험 없음	284	86.3	178	73.0	462	80.6
경험 있음	45	13.7	66	27.0	111	19.4
계	329	100.0	244	100.0	573	100.0

df=1, χ^2=16.0 p=.000

〈표 5－23〉에 의하면 인터넷 이용량이 많은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 원격근무 경험자가 많은 것을 알 수 있다. 원격근무 역시 네트워크 환경을 기본 전제로 하고 있기 때문에, 인터넷 이용이 많은 집단에서 원격근무 경험자가 많이 나타나

는 것으로 이해할 수 있다.

〈표 5－24〉에 의하면 원격근무의 효율성에 대해서는 약 40%의 응답자가 긍정적인 평가를 하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 부정적 평가를 내리고 있는 응답자가 재택근무에 비해 다소 높게 나타나고 있다. 이에 비해 원격근무의 확산에 대해서는 약 56% 응답자가 긍정적으로 평가하고 있고, 부정적 평가는 재택근무에 비해 다소 줄어들었다. 이것은 아직 널리 확산되지 않은 원격근무의 효율성에 대해서는 의견이 다소 엇갈리고 있는 상태이지만, 공간구속적인 근무형태에 새로운 변화를 요구하는 분명한 트렌드가 형성되어 있음을 의미한다. 원격근무를 경험하지 않은 응답자들 중에서 향후 원격근무를 희망하는 응답자가 57.4%에 이르고 있다는 점에 의해서도 이런 해석은 뒷받침되고 있다.

〈표 5－24〉 원격근무의 효율성과 확산에 대한 태도

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
원격근무의 효율성	44	39.6	44	39.6	23	20.7
원격근무의 확산	62	55.8	41	36.9	8	7.2
향후 원격근무 희망 의사	329	57.4	157	27.4	87	15.2

2. 학생의 노동 (학업) 영역

학생들의 주된 일은 학교 공부와 직간접적으로 연관된 것들이다. 이러한 사실을 반영해 학생들에게는 학교나 보습학원에서의 공부를 일로 간주하여 학업활동의 통로, 학업의 성격 변화, 공동작업 등을 묻는 질문에 답하도록 요구하였다.

가. 학업활동의 통로

응답자 중에서 학생 178명을 대상으로 한 분석 결과에 의하면 오프라인을 통해 학업활동을 하는 비율은 평균 71.19%이고, 인터넷을 통한 학업은 24.72%, 이동통신

을 이용한 학업은 4.09%에 불과하였다. 이것은 학업의 중심 통로가 오프라인이고, 이동통신을 통한 학업은 매우 미미한 수준에 머물고 있음을 의미한다. 다만 대부분의 청소년들이 휴대폰을 소유하고 있고 스마트폰이 급속히 보급되고 있는 상황을 감안하면, 향후 이동통신용 학습 콘텐츠가 풍부하게 공급된다면 이동통신도 중요한 학업활동의 통로로 부상할 가능성은 배제할 수 없을 것으로 여겨진다.

나. 학업활동의 성격 변화

학업활동을 제한적으로 규정하고 있기 때문에 그에 상응하는 내용들, 구체적으로는 학업활동에 대한 흥미, 이해도, 자율성, 효율성, 공부시간의 융통성, 디지털 기기 이용능력의 효과(과제수행, 친구에 대한 영향력) 등에서 디지털 기기를 이용한 이후 어떤 변화가 있는지를 조사하였다(〈표 5－25〉). 디지털 기기를 이용한 학업활동은 영역별로 다소 엇갈리는 평가를 받고 있는 것으로 나타났지만, 대체로 긍정적인 평가가 우세한 것으로 판단된다.

〈표 5－25〉 디지털 기기 이용에 따른 학업활동의 성격 변화

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
학업활동에 대한 흥미	46	25.9	69	38.8	63	35.4
학습내용에 대한 이해도	58	32.6	72	40.4	48	27.0
자율성	61	34.2	60	33.7	57	32.0
효율성	38	21.4	70	39.3	70	39.3
공부시간의 융통성	65	36.5	61	34.3	52	29.2
과제수행에 도움이 됨	104	58.5	47	26.4	27	15.2
친구에 대한 영향력 커짐	81	45.5	56	31.5	41	23.0

디지털 기기를 이용한 학업활동에 대해 부정적인 평가가 내려진 것은 흥미와 효율성에 대한 부분이다. 학업활동이 더 재미있어졌다는 응답자는 약 26%인데 비해

그렇지 않다는 응답자는 35.4%로 나타났다.

이에 비해 공부시간의 융통성과 학습내용에 대한 이해도, 디지털기기 이용능력의 효과(과제수행에 도움이 됨, 친구에 대한 영향력이 커짐) 등은 긍정적인 평가가 이루어지고 있었다. 특히 디지털 기기 이용능력의 효과에 대해서는 긍정적인 평가가 비교적 높게 나타나고 있었다(과제수행에 도움이 됨 58.5%, 친구에 대한 영향력이 커짐 45.4%). 한편 상대적으로 공부시간의 융통성과 학습내용에 대한 이해도에 대해서는 긍정적인 평가가 조금 우세하게 나타났다.

다. 공동 학습 혹은 과제수행

디지털 기기를 이용해 친구와 함께 학습하거나 과제를 수행하는 것이 전체 학업활동 중에서 차지하는 비중은 평균 43.5%로 학생이 아닌 집단의 공동작업 비중(41.6%)과 유사하다. 이러한 결과는 학업이나 업무 영역에서 디지털 기기를 이용한 공동작업이 이미 상당부분 일반화되고 있음을 의미하는 것이다.

〈표 5－26〉 디지털 기기를 이용한 공동학습에 대한 평가

구분	긍정적		유보적		부정적	
	N	%	N	%	N	%
공동학습의 수월성	126	70.7	42	23.6	10	5.6
공동학습의 재미	68	38.2	72	40.4	38	21.3
공동학습의 효율성	58	32.5	66	37.1	54	30.3

〈표 5－26〉은 디지털 기기를 이용한 공동학습의 수월성, 재미, 효율성에 대한 평가 결과를 보여준다. 공동으로 학습하거나 과제를 수행하는 것이 더 쉬워졌다는 응답자는 70.7%인데 비해 그렇지 않다는 응답자는 5.6%에 불과하다. 그런데 공동학습의 재미나 효율성에 대해서는 긍정적인 평가가 다소 높게 나타나고 있기는 하지만 수월성에 대한 평가에 비해 크게 낮은 수준이다. 이것은 공동으로 공부를 하거나 과제를 수행하는데 있어서 디지털 기기의 도구적 효용성은 높이 평가하지만, 그러한

공동학습이나 과제수행의 내용적인 변화에 대해서는 다소 유보적인 입장을 가진 것으로 이해할 수 있다.

제 5 절 가족 영역

1. 가족 관계의 현실

먼저 가족 내의 성역할 분리, 부모－자녀 관계의 평등성, 대면적 소통의 중요성 등을 파악할 수 있는 질문을 통해 응답자들의 가족 관계를 확인하였다. 〈표 5－27〉에 의하면 가족 내의 성역할이 분리되어 있다고 응답한 경우는 36.3%이고, 분리되어 있지 않다고 답한 경우는 27.7%였다. 부모－자녀 관계가 평등하다고 답한 경우는 29.8%이고, 평등하지 않다고 응답한 경우는 30.1%였다. 또한 가족 간의 소통은 거실이나 식탁을 중심으로 이루어져야 한다는 응답자는 47.2%이고, 그렇지 않다는 응답자는 27%였다.

〈표 5－27〉 가족관계의 현실

구 분	동의	유보	부정	계
성역할 분리됨	36.3	36.0	27.7	100.0
부모－자녀의 평등함	29.8	40.1	30.1	100.0
거실/식탁 중심의 소통	47.2	25.8	27.0	100.0

정보사회에서의 가족에 대해 논의하고 있는 다수의 선행 연구들이 성역할 구분이 약화되고, 가족 구성원 사이의 평등성이 강화되며, 이메일이나 휴대폰 등과 같은 매체를 통한 소통이 증가할 것으로 전망해 왔다(박수호, 2002: 65-67). 그러나 위와 같은 조사 결과는 실제로 우리 사회의 가족관계가 아직까지는 산업사회의 그것과 비교해 크게 변화하지 않았음을 의미한다. 특히 가족 구성원 사이의 소통이 거실이나 식탁을 중심으로 이루어져야 한다는 응답자가 전체 응답자의 약 절반에 해당하고

있다는 것은 여전히 가족간 소통의 중심은 미디어에 의한 매개가 아니라 대면적 접촉에 있음을 보여주고 있다.

한편 가족은 여가 활동 및 일상적 대화의 주요 대상이 되고 있다는 점도 확인할 수 있었다(〈표 5－28〉).

〈표 5－28〉 여가활동 대상 및 대화 상대

구분	여가활동의 대상		대화 상대	
	N	%	N	%
가족	315	41.9	274	36.5
오프라인 친구	223	29.7	307	40.9
온라인 친구	35	4.7	42	5.6
이웃	6	0.8	14	1.9
직장동료	59	7.9	84	11.2
혼자	99	13.2	16	2.1
기타	14	1.9	14	1.9
계	751	100.0	751	100.0

응답자의 71.6%는 자신의 여가 시간을 주로 가족이나 오프라인 친구와 함께 보내고 있는 것으로 나타났고, 77.4%의 응답자들은 가족이나 오프라인 친구들을 주된 대화 상대로 삼고 있었다. 이에 비해 온라인 친구와 여가 시간을 보내거나 대화를 하고 있다는 응답자는 5% 남짓한 수준에 불과하다. 이것은 인터넷을 통한 관계맺음이 증가하고 있음에도 불구하고, 아직까지는 친밀성의 수준이 그에 비례해 높아지지 않고 있음을 의미한다.

2. 가족관계의 통로

응답자들이 가족관계를 맺는 통로는 오프라인(72.5%)－이동통신(18.0%)－인터넷(9.5%)의 순으로 조사되었다. 이러한 결과는 대인관계의 통로와는 또 다른 모습을 보여주고 있다. 즉, 오프라인에 대한 의존도는 더욱 심화되는데 비해 이동통신이나

인터넷의 비중은 줄어들고 있다는 것이다. 특히 인터넷의 비중은 10% 이상 차이가 나고 있다.

〈표 5－29〉 가족관계의 통로

구분		오프라인	인터넷	이동통신
성	남	74.65	9.14	16.21
	여	70.25	9.97	19.78
	F값/*p*값	7.07/.008	0.71/.399	7.52/.006
연령	10대	80.36	7.08	12.56
	20대	75.40	6.71	17.88
	30대	69.45	11.53	19.02
	40대	70.00	10.96	19.03
	F값/*p*값	7.05/.000	6.62/.000	3.21/.023
학력	고졸 이하	71.10	10.26	18.65
	대졸 이하	72.70	9.31	9.83
	대학원 이상	73.50	9.83	16.67
	F값/*p*값	.37/.692	.30/.745	.32/.7.24
계층	하	69.86	9.40	20.75
	중	72.62	9.26	18.12
	상	73.58	10.24	16.19
	F값/*p*값	.95/.387	.37/.691	2.31/.100
인터넷 이용량	경	72.30	9.21	18.49
	중	72.75	10.01	17.25
	F값/*p*값	.07/.791	.65/.422	.89/.346
융합 인식	없음	72.34	10.17	17.49
	낮음	70.19	10.55	19.26
	높음	74.88	8.02	17.11
	F값/*p*값	2.80/.061	2.67/.070	1.07/.345
가족 유형	1인가족	63.39	8.39	28.21
	핵가족	74.96	8.67	16.37
	확대가족	65.06	15.09	19.85
	기타 가족	63.83	13.58	22.58
	F값/*p*값	10.37/.000	6.33/.000	9.27/.000

〈표 5－29〉는 주요 사회경제적 요인들과 인터넷 이용 관련 변수들에 따라 가족관계의 통로에 차이가 있는지를 보여주고 있다.

가족관계의 통로로 오프라인을 이용하는 경우는 성, 연령, 가족유형 등에 따라 유의미한 차이가 드러나고 있었다. 남성이 여성보다 오프라인을 이용해 가족관계를 유지하는 비율이 높았고, 대체로 연령이 높아질수록 오프라인을 이용하는 비율이 낮아지는 경향을 보이고 있다. 한편 핵가족이 다른 가족유형에 비해 오프라인을 가족관계의 통로로 이용하는 비율이 높게 나타났다.

인터넷을 가족관계의 통로로 이용하는 경우는 연령과 가족유형이 유의미한 차이를 보여주는 변수임이 확인되었다. 30～40대의 경우 10～20대에 비해 인터넷을 이용하는 비중이 높았다. 또한 확대가족과 기타 가족이 1인가족이나 핵가족에 비해 인터넷 이용 비중이 높게 나타났다.

성, 연령, 가족유형 등 세 변수는 이동통신을 가족관계의 통로로 이용하는 경우에도 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 남성보다는 여성이 이동통신을 이용하는 비율이 높았고, 연령이 높아질수록 이동통신의 비율도 늘고 있었다. 가족유형별로는 1인가족의 경우 이동통신을 통해 가족관계를 유지하는 비율이 가장 높았고, 핵가족의 경우는 이동통신의 이용 비율이 가장 낮았다.

3. 온라인에서의 가족 관계 및 의사가족관계

인터넷을 매개로 하는 가족관계는 가족 구성원과 인터넷 상에서 일촌이나 친구관계를 맺고 있는지, 그리고 공동으로 운영하는 블로그나 커뮤니티, 사이트 등이 있는지를 질문함으로써 확인해 보았다.

〈표 5－30〉 인터넷 매개 가족관계

구분	블로그/커뮤니티/사이트 공동 운영		일촌/친구 관계	
	N	%	N	%
없다	625	83.2	318	42.3
있다	126	16.8	433	57.7
계	751	100.0	751	100.0

〈표 5－30〉에 의하면 가족 구성원들과 블로그나 커뮤니티, 사이트 등을 공동으로 운영하고 있는 응답자는 전체 응답자의 16.8%에 불과하다. 그런데 가족들과 일촌이나 친구 관계를 맺고 있다고 답한 응답자는 57.7%로 그 분포가 약 3.4배 정도 늘어나고 있음을 알 수 있다. 이것은 인터넷을 매개로 하는 가족간의 커뮤니케이션이 어느 정도 보편화되고 있으나, 가족 구성원을 하나로 아우르는 공동체의 형성까지 나아가지는 못했음을 의미한다. 이런 현상은 이미 가족 구성원의 집합으로서의 가족공동체가 그 영향력의 상당 부분을 상실하고 있는 현실과 함께 최근 인터넷 서비스의 대세가 블로그나 미니홈피 등 1인미디어의 성격을 갖고 있다는 사실과 무관하지 않을 것으로 판단된다.

성이나 연령 등 주요 사회경제적 변수들과 인터넷 매개 가족관계가 어떤 연관성을 가지고 있는지를 확인해 보았다.

블로그나 커뮤니티, 사이트 등을 공동으로 운영하는 것은 성, 연령, 학력, 계층, IT 이용량, 온라인－오프라인 융합인식 등의 변수들과는 통계적으로 유의미한 연관성이 없는 것으로 밝혀졌다. 다만, 가족 유형별로 유의미한 차이가 나타나고 있었다(〈표 5－31〉).

〈표 5－31〉 가족유형별 블로그/커뮤니티/사이트 공동 운영

구 분	1인가족		핵가족		확대가족		기타 가족		계	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
공동 운영하지 않음	52	92.9	485	83.8	49	72.1	39	81.3	625	83.2
공동 운영함	4	7.1	94	16.2	19	27.9	9	18.8	126	16.8
계	56	100.0	579	100.0	68	100.0	48	100.0	751	100.0

df=3, χ^2=10.0 p=.018

〈표 5－31〉에 의하면 1인가족 보다는 핵가족에서, 그리고 핵가족 보다는 확대가족에서 공동으로 블로그 등을 운영하는 비중이 높은 것을 확인할 수 있다. 이것은 〈표 5－30〉의 결과와 조금은 다른 해석의 여지를 보이고 있다. 가족의 해체가 공공연히 거론될 정도로 가족공동체의 역할이 위축되고 있는 최근의 한국사회에서 상대

적으로 가족공동체의 규모가 커질수록 블로그 등을 공동으로 운영하는 경우가 늘어나고 있음을 확인할 수 있기 때문이다. 이러한 사실은 가족공동체가 변화하는 시대에 맞추어 가족관계를 유지하고, 집단정체성을 형성하기 위해 인터넷을 전략적으로 활용하고 있다는 가설을 설정할 수 있게 해 준다. 다만 본 조사에서는 확대가족과 1인가족의 표본수가 적기 때문에 차후 이와 관련된 본격적인 조사연구가 수반되어야 할 것이다.

블로그 등의 공동 운영과 달리 가족간에 일촌이나 친구맺기를 하는 것은 성, 연령, IT이용량 등과 통계적으로 유의미한 연관성을 보이고 있었다(〈표 5－32〉).

〈표 5－32〉 성, 연령, 인터넷 이용량에 따른 일촌/친구맺기

구분		일촌/친구 맺음	일촌/친구 맺지 않음	계
성	남	193/50.5	189/49.5	382/100.0
	여	240/65.0	129/35.0	369/100.0
	통계값	df=1, χ^2=16.2 p=.000		
연령	10대	38/43.7	49/56.3	87/100.0
	20대	137/67.5	66/32.5	203/100.0
	30대	159/66.8	79/33.2	238/100.0
	40대	99/44.4	124/55.6	223/100.0
	통계값	df=3, χ^2=39.2 p=.000		
인터넷 이용량	경	236/54.5	197/45.5	433/100.0
	중	197/61.9	121/38.1	318/100.0
	통계값	df=1, χ^2=4.2 p=.044		

〈표 5－32〉에 의하면 남자보다는 여자가 가족들과 일촌이나 친구맺기를 하고 있는 경우가 약 15% 정도 더 높게 나타나고 있다. 이것은 남성들에 비해 보다 관계지향적인 여성들의 특성이 반영된 것으로 여겨진다. 연령별로는 20～30대가 10대 및 40대에 비해 가족들과 일촌이나 친구를 맺고 있는 비율이 각각 약 20% 이상 높게 나타났다. 40대의 경우는 블로그나 미니홈피 등 일촌 혹은 친구 맺기가 가능한 서비스 이용자가 적기 때문인 것으로 판단되고, 10대의 경우는 사춘기를 경험하면서 부모나 가족으로부터 벗어나 독립적으로 지내고 싶어하는 욕구가 반영된 것으로 여겨진다. 또한 인터넷 이용량이 많은 경우가 그렇지 않은 경우보다 일촌이나 친구를 맺

는 비율이 다소 높게 나타나고 있었다.

한편 가족유형에 따라 일촌이나 친구를 맺는 경우가 통계적으로 유의미한 차이를 보이지는 않는 것으로 나타났지만, 확대가족의 경우 1인가족이나 핵가족 등에 비해 가족들과 일촌이나 친구를 맺는 비율이 10% 이상 많을 것으로 나타났다(〈표 5－33〉).

〈표 5－33〉 가족유형별 일촌/친구 맺기

구분	1인가족		핵가족		확대가족		기타 가족		계	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
일촌/친구 맺음	33	58.9	326	56.3	48	70.6	26	54.2	433	57.7
일촌/친구 맺지 않음	23	41.1	253	43.7	20	29.4	22	45.8	318	42.3
계	56	100.0	579	100.0	68	100.0	48	100.0	751	100.0

df=3, χ^2=5.4 p=.147

이러한 결과는 가족공동체의 규모가 커짐에 따라 인터넷을 매개로 가족관계를 유지하거나 집단정체성을 확립하려 한다는 가설에 조금 더 무게를 실을 수 있게 해줄 것으로 판단된다.

한편 온라인에서 만난 사람 중에서 가족처럼 가깝게 지내는 사람이 있는지 묻는 질문에 대해 응답자의 71.1%는 없다고 답하고, 28.9%의 응답자는 그런 사람이 있다고 답하고 있었다. 사이버팸과 같은 의사가족관계를 맺고 있다는 응답자가 약 30%에 달하고 있다는 점은 인터넷을 통한 친밀성의 형성이 더 이상 예외적인 사건의 수준에서 일어나는 현상이 아니라는 것을 의미한다.

제 6 절 만남 (모임) 영역

1. 대인관계

가. 대인관계의 통로

응답자들은 다른 사람들과 친분을 맺거나 유지하는데 있어서 평균적으로 오프라

인(61.26%)－인터넷(22.48%)－이동통신(16.26%) 등의 순으로 의지하고 있었다. 이러한 결과는 오프라인을 대인관계를 맺거나 유지하는 기본 통로로 삼고 있으며, 이동통신보다는 인터넷이 대인관계의 통로로 활용하는 비중이 다소 높은 것을 의미한다.

〈표 5－34〉는 주요 사회경제적 요인들과 인터넷 이용 관련 변수들에 따라 대인관계의 통로에 차이가 있는지를 보여주고 있다.

〈표 5－34〉 대인관계의 통로

구분		오프라인	인터넷	이동통신
성	남	64.21	22.58	13.21
	여	58.21	22.37	19.42
	F값/*p*값	15.30/.000	0.03/.862	33.97/.000
연령	10대	68.31	20.25	11.44
	20대	61.22	22.46	16.32
	30대	59.08	23.87	17.05
	40대	60.89	21.87	17.24
	F값/*p*값	4.11/.007	1.22/.302	3.61/.013
학력	고졸 이하	62.94	21.26	15.79
	대졸 이하	61.16	22.77	16.07
	대학원 이상	59.10	22.67	18.24
	F값/*p*값	.885/.413	.481/.618	.851/.427
계층	하	60.78	24.66	14.56
	중	61.34	22.12	16.54
	상	61.36	22.10	16.54
	F값/*p*값	.032/.969	1.10/.332	.803/.448
인터넷 이용량	경	62.59	20.05	17.36
	중	59.47	25.78	14.75
	F값/*p*값	3.98/.046	23.25/.000	5.64/.018
융합 인식	없음	63.19	22.37	14.44
	낮음	59.94	22.32	17.74
	높음	60.91	22.72	16.37
	F값/*p*값	1.48/.228	.05/.956	2.99/.051

오프라인을 대인관계의 통로로 이용하는 경우는 성별, 연령, 인터넷 이용량 등에 따라 유의미한 차이가 나타나고 있었다. 구체적으로 남성과 10대, 인터넷 이용량이 적은 집단이 다른 집단에 비해 오프라인을 대인관계의 통로로 이용하는 비중이 높았다.

인터넷을 대인관계의 통로로 이용하는 경우는 인터넷 이용량이 많은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 이용비중이 높았을 뿐, 그 외의 변수들은 유의미한 차이를 드러내지 않고 있음을 확인할 수 있다.

대인관계의 통로로 이동통신을 이용하는 경우는 성, 연령, 인터넷 이용량 등이 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있다. 여성과 20대 이상, 인터넷 이용량이 적은 집단에서 이동통신을 대인관계의 통로로 이용하는 비중이 높았다.

나. 대인관계의 내용

가족을 제외하고 최근 6개월 동안 업무 이외의 일로 가장 자주 만난 5명 중에서 인터넷이나 이동통신을 이용해 친분을 맺은 사람이 있는지를 묻는 질문에 응답자의 47.1%는 없다고 답한 반면, 52.9%의 응답자는 인터넷이나 이동통신을 통해 친분을 맺은 사람이 있다고 답하였다. 특히 이들 중 51.4%에 달하는 응답자들은 최근 만난 사람 중에 가장 친한 사람은 인터넷이나 이동통신이 없었다면 대인관계를 맺을 수 없었을 사람이라고 답하고 있다. 즉, 전체 응답자의 27.2%가 최근 6개월 동안 만난 사람들 중에서 가장 친한 사람을 인터넷이나 이동통신이 없었다면 만나지 못했을 것이라고 하고 있는 것이다.

만남의 계기는 관계형 활동(51.4%), 여가형 활동(17.9%), 과업형 활동(12.1%) 등이 대부분을 차지했고, 메신저나 문자메시지(44.1%), 게시판 및 블로그(26.7%), 이메일(11.1%) 등을 통해 관계를 맺고 있는 것으로 나타났다. 또한 주1회 이상 교류를 하고 있는 응답자가 67.3%에 달하고 있어 매우 빈번한 교류가 이루어지고 있음을 확인할 수 있었다. 관계의 빈도가 많은 것과 함께 개인적 취향이나 고민(29.2%), 나의 대인관계(17.4%) 등 비교적 높은 수준의 자기노출이 일어나고 있음도 알 수 있었다. 즉, 양이나 질적인 측면에서 가볍지 않은 대인관계가 이루어지고 있다고 평가할 수 있는 것이다. 한편 이들이 주로 함께 하는 일은 상호관심사에 대한 정보교환(53.1%)

이 가장 많았고, 23.9%는 개인적 문제에 대한 상의와 조언을 하고 있다고 답하고 있음도 인터넷이나 이동통신을 통해 관계를 맺고 유지하는 사람들 사이의 대인관계가 가볍고 연성적(soft)인 관계라고 치부하기 어렵게 한다.

다. 대인관계에 대한 인식

인터넷이나 이동통신을 통한 대인관계의 친밀성, 평등성, 정서적 지지, 효용성, 지속성 등에 대해 어떻게 인식하고 있는지를 조사하였다. 〈표 5－35〉에 의하면 인터넷이나 이동통신을 통한 대인관계의 평등성과 효용성 등에 대한 인식이 다른 것에 비해 상대적으로 높은 것을 알 수 있다.

〈표 5－35〉 대인관계에 대한 인식

구 분	평균	표준편차
오프라인으로 만난 친구보다 친밀해 질 수 있다	2.77	1.07
평등한 관계를 유지할 수 있다	3.26	0.97
정신적・심리적으로 의지할 수 있다	2.80	1.02
도움이 필요할 때, 상의하거나 도움을 받을 수 있다	3.07	1.03
가능한 한 오래 관계를 유지할 수 있다	2.74	1.03

한편 주요 사회경제적 변수 및 인터넷 이용 관련 변수에 따른 차이가 있는지를 살펴보았다(〈표 5－36〉).

친밀성에 대한 인식은 사회경제적 변수나 인터넷 이용 관련 변수에 따른 차이가 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 평등성에 대한 인식은 연령에 따라 유의미한 차이가 발견되었는데, 연령이 높아질수록 평등성에 대한 인식은 낮아지고 있음을 알 수 있다. 정서적 지지에 대한 인식은 학력과 인터넷 이용량에 따라 유의미한 차이가 나타났다. 학력이 높을수록, 그리고 인터넷 이용량이 많을 경우에 정서적 지지에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다. 효용성에 대한 인식은 연령과 학력, 인터넷 이용량 등이 유의미한 차이를 가져오는 것으로 확인되었다. 연령이 높아질수록 효용성에 대한 인식은 낮아지고 있었고, 학력과 인터넷 이용량과 효용성에 대한

인식은 정비례 관계에 있음이 드러났다. 지속성에 대한 인식은 성과 학력, 인터넷 이용량에 따라 유의미한 차이가 나타났다. 남성이 여성이 비해 지속성에 대한 인식이 높았고, 학력과 인터넷 이용량은 다른 경우와 마찬가지로 정비례 관계를 보이고 있었다.

〈표 5－36〉 대인관계에 대한 인식

구분		친밀성	평등성	정서적 지지	효용성	지속성
성	남	2.81	3.33	2.81	3.12	2.84
	여	2.72	3.20	2.78	3.01	2.65
	F값/*p*값	1.27/.260	3.24/.072	.15/.703	2.26/.133	6.42/.011
연령	10대	2.84	3.48	2.84	3.29	2.64
	20대	2.71	3.31	2.79	3.19	2.73
	30대	2.90	3.29	2.86	3.05	2.84
	40대	2.65	3.11	2.72	2.88	2.70
	F값/*p*값	2.38/.069	3.71/.012	.73/.532	4.95/.002	1.08/.356
학력	고졸 이하	2.73	3.14	2.62	2.94	2.57
	대졸 이하	2.74	3.28	2.83	3.06	2.76
	대학원 이상	3.01	3.36	2.93	3.31	2.96
	F값/*p*값	2.47/.085	1.62/.198	3.14/.044	3.42/.033	4.06/.018
계층	하	2.87	3.16	2.67	3.06	2.71
	중	2.69	3.26	2.78	3.05	2.71
	상	2.88	3.34	2.91	3.11	2.85
	F값/*p*값	2.77/.063	1.23/.294	2.24/.107	.305/.737	1.42/.243
인터넷 이용량	경	2.71	3.23	2.72	2.95	2.65
	중	2.85	3.31	2.90	3.22	2.88
	F값/*p*값	2.92/.088	1.10/.294	5.93/.015	12.80/.000	9.29/.002
융합 인식	없음	2.82	3.32	2.84	3.11	2.75
	낮음	2.69	3.16	2.77	3.00	2.69
	높음	2.80	3.32	2.79	3.09	2.79
	F값/*p*값	1.17/.310	2.25/.106	.29/.749	.81/.446	.54/.586

2. 모임(커뮤니티)

가. 커뮤니티 이용 목적과 이용 실태

커뮤니티에 가입한 동기에 대한 질문에서 응답자의 62.6%가 정보를 얻기 위해서라고 답하고 있었다. 그리고 22%의 응답자는 다른 사람들과의 교류를 위해 커뮤니티를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 즉, 커뮤니티의 이용 목적은 정보 획득과 교류라고 할 수 있다. 한편 다양한 체험이나 재미를 얻기 위해 커뮤니티를 이용하는 응답자는 각각 7.2%와 6.1%였다.

응답자들의 평균 커뮤니티 이용 기간은 76.1개월로 약 6.3년 정도였고, 하루 평균 커뮤니티 이용 시간은 79.4분으로 1시간 20분 남짓의 시간을 보내고 있었다. 주1회 이상 정기적으로 이용하고 있는 커뮤니티의 갯수는 2개라고 응답한 응답자가 29.7%로 가장 많았고, 1개 20.9%, 3개 19.8%로 대부분의 응답자가 1～3개의 커뮤니티를 정기적으로 이용하고 있는 것으로 나타났다.

커뮤니티 활동의 참여 수준은 대체로 소극적인 편으로 조사되었다. 응답자의 45.4%가 가끔 글이나 자료를 올리거나 다른 사람의 글에 답글을 다는 정도라고 답하고 있었고, 다른 사람의 글이나 자료를 보기만 하는 응답자도 35.6%나 되었다. 이에 비해 보다 적극적으로 참여한다고 평가할 수 있는 자주 글을 올리고 가끔은 오프라인 모임에도 참여하고 있는 응답자의 비율은 8.4%였고, 운영에 관여하지는 않지만 온라인과 오프라인 활동에 자주 참여하는 경우는 2.5%, 운영에 관여하는 응답자는 3.2%인 것으로 나타났다. 한편 온라인 활동은 없지만 채팅이나 오프라인 모임에 가끔 참여하는 경우도 4.9% 정도였다.

나. 커뮤니티에서의 갈등

커뮤니티 내에서 갈등은 주로 구성원들 사이의 개인적인 견해 차이나 불만, 악성 댓글이나 플레이밍 때문인 것으로 나타났다. 37.2%의 응답자은 개인적인 견해 차이나 불만을 꼽았고, 악성 댓글이나 플레이밍을 갈등의 원인으로 지적한 응답자는 33.4%였다. 이 외에도 커뮤니티 내의 주도권 경쟁이나 프라이버시 침해를 갈등의

원인으로 보는 응답자도 각각 5.9%와 5.7%였다.

커뮤니티에서 갈등이 발생했을 때 응답자의 47%는 갈등 상황을 방치하고 있는 것으로 나타났고, 갈등을 해소하기 위한 중재 활동을 하는 응답자는 22.1%에 불과하였다. 응답자의 15.2%는 오히려 적극적으로 갈등에 참여하는 것으로 조사되었고, 아예 커뮤니티에 접속하지 않는 경우도 11.6%에 달하고 있었다.

커뮤니티에서의 갈등이 미치는 영향은 오프라인의 갈등이 미치는 것보다 적은 것으로 나타났다. 오프라인의 갈등이 더 큰 영향을 미친다고 답한 응답자가 64.8%이고, 온라인의 갈등이 더 크게 영향을 준다고 답한 응답자는 14.1%에 불과하였다. 한편 오프라인과 온라인의 갈등이 미치는 영향이 같다고 답한 응답자는 21%였다. 친구와 헤어지는 것의 상처를 비교하는 질문에 대한 응답에서는 이러한 결과가 보다 명확하게 드러난다. 즉, 오프라인 친구와의 헤어짐이 더 큰 상처가 된다는 응답자가 75.1%에 달하는 반면, 온라인 친구와의 헤어짐이 주는 상처가 더 크다고 답한 응답자는 6.5%에 불과하였다. 어느 쪽이든 차이가 없다고 답한 응답자는 18.4%였다. 이러한 결과는 아직까지 대인관계나 모임과 관련하여 오프라인이 중심부가 되고, 온라인은 주변부로 자리하고 있음을 의미한다.

3. 만남의 방식과 유지

응답자의 65.5%는 시간과 장소를 정확히 정해 모임 약속을 잡고 있다고 답한데 비해, 34.5%는 시간과 장소를 대충 정한 뒤에 만나는 과정에서 휴대폰을 이용해 조정을 하고 있는 것으로 나타났다. 약속의 미시 조정이라고 할 수 있는 이런 현상은 연령이 낮아질수록 그 비율이 늘고 있으며, 통계적으로도 유의미한 것으로 나타났다(〈표 5－37〉).

한편 성, 계층, 학력, 인터넷 이용량, 온라인－오프라인의 융합 인식 등의 주요 변수들은 이런 만남의 방식에 유의미한 차이를 주지 않는 것으로 나타났다. 따라서 이러한 현상은 휴대폰을 일상적 문화로 동화시키고 있는 젊은 세대에서 새롭게 출현하고 있는 현상이라고 할 수 있을 것이다.

〈표 5－37〉 만남의 방식

구분	10대		20대		30대		40대		계	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
정확히 정함	50	57.5	104	51.2	158	66.4	180	80.7	492	65.5
휴대폰으로 조정	37	42.5	99	48.8	80	33.6	43	19.3	259	34.5
계	87	100.0	203	100.0	238	100.0	223	100.0	751	100.0

df=3, χ^2=43.7 p=.000

인터넷이나 이동통신을 이용해 다른 사람과의 만남을 유지하는 것에서 재미를 느끼는지를 묻는 질문에 응답자의 21.8%는 부정적인 응답을 하고 있고, 37.1%는 긍정적인 답변을 하고 있다. 유보적인 입장은 41.1%로 나타났는데, 전반적으로는 인터넷이나 이동통신을 이용한 만남의 유지를 긍정적인 것으로 평가하고 있다고 여겨진다.

제7절 정책적 함의

여기서는 학습, 여가, 노동, 가족, 모임 등 다섯 개 영역의 설문조사 결과를 토대로 디지털 일상성의 출현과 확산으로 인해 제기될 수 있는 사회적・정책적 과제들을 제시하고자 한다.

1. 학습 영역의 과제

학습 영역의 조사 결과들은 평생학습과 '열린 교육'이 디지털 사회의 일상성을 구성하는데 있어서 중요한 키워드임을 보여주고 있다. 인터넷이 주요한 학습 공간으로 부상했고, 원격교육 경험자가 전체 응답자의 과반을 넘어서고 있다는 사실에서 '열린 교육'은 이미 상당한 수준의 일상화가 이루어졌다고 평가해도 과언이 아니다. 그런데 평생학습의 일상화는 상대적으로 다소 더디게 진행되고 있다. 따라서 향후 디지털 사회의 학습 영역에 있어서는 평생학습의 일상화를 얼마나 심화시킬 수 있느냐가 중요한 과제가 될 것으로 전망된다. 특히 상시적 학습을 위해서는 모바일 학

습 환경을 구축하고, 스마트폰의 보급 확대와 관련 어플리케이션 및 콘텐츠 개발을 유도・지원하는 정책이 필요할 것이다.

학습 영역에서 제기될 수 있는 또 다른 정책적 과제는 사회 양극화의 억제를 위해 디지털 학습에 접근할 수 있는 기회를 균등하게 제공해야 한다는 것이다. 한국사회에서 교육은 사회적 상향 이동을 가능하게 해 준 매우 효율적인 장치였다. 그러나 최근 사교육이 기승을 부리면서 교육은 계층간 상향 이동을 차단하고 계급재생산을 심화시킴으로써 사회양극화를 부추기는 핵심 메커니즘으로 전락하고 말았다. 향후 전개될 디지털 사회가 지식정보사회로서의 속성을 더욱 강화할 것임을 감안하면, 보다 손쉽고 저렴하게 많은 지식과 정보를 접할 수 있게 하며, 학습능력 향상에 긍정적 기여를 하는 디지털 학습은 보편적 접근이 가능하게 해야만 한다.

2. 여가 영역의 과제

여가 영역도 이미 디지털 일상화가 상당히 진행된 영역임을 설문조사 결과를 통해 확인할 수 있었다. 또한 그동안의 변화 추이를 감안하면 향후 인터넷이나 모바일을 기반으로 하는 여가활동 및 여가시간이 늘어날 것임도 쉽게 예견할 수 있다. 이러한 전망에 근거하면 여가 영역에서는 두 가지의 정책적 과제를 제기할 수 있을 것이다.

하나는 현대사회의 여가가 안고 있는 근본적인 문제이다. 바로 소비적이고 비윤리적인 여가활동을 어떻게 억제할 것인가 하는 문제이다. 소비사회로 지칭되기도 하는 현대사회에서 소비는 미덕이 되어 버렸다. 생산성을 확보하기 위한 건전한 소비는 문제가 될 것이 없겠지만, 향락으로까지 치닫는 과소비는 심각한 윤리적・사회적 문제가 되고 있는 것이 현실이다. 그런데 인터넷이나 모바일 기기를 이용하는 것 자체부터 소비행위인데다, 이들을 통해 이용하는 대부분의 콘텐츠들은 소비의 대상이 되고 있다. 디지털 기기를 매개로 하여 형성된 인터넷과 모바일 세계는 그 자체가 소비의 대상이자 소비의 공간이다. 이러한 현실 속에서 인터넷이나 모바일을 기반으로 하는 여가활동이 늘어난다는 것은 현실공간의 사회문제가 온라인 공간에 재생산되는 것을 의미한다.

인터넷이나 모바일 기반의 여가활동은 상대적으로 현실공간보다는 온라인 공간에서 더 많이 영위되는 측면이 있다. 이미 온라인 공간이 일상적 생활세계의 일부로 편입된 상태이기는 하지만, 인터넷 중독이나 게임중독 등의 사례에서 보듯이 인터넷이나 모바일 기반의 여가활동은 이용자들을 현실공간에서 격리시킬 수 있는 위험을 항상 안고 있다. 따라서 인터넷과 모바일, 현실공간이 상호 연계되는 여가활동을 개발하고, 삶의 균형성을 확보하는 차원에서 이를 뒷받침할 수 있는 문화를 정립할 필요가 있다.

3. 노동 영역의 과제

노동의 영역에서 제기할 수 있는 정책적 과제는 디지털 기기를 이용한 공동작업(협업)과 재택근무와 관련되어 있다.

디지털 기기를 이용한 협업은 개인의 업무 중에서 40% 이상의 비중을 차지하고 있다. 또한 디지털 기기는 기본적으로 네트워크 기능을 내장하고 있으며, 협업에 대한 긍정적 평가가 확산되어 있는 현실을 감안할 때, 앞으로 협업은 중요한 업무수행 방식으로 부상할 것이고, 중요성만큼 협업의 비중도 증가할 것이다. 따라서 이에 대비한 노동윤리를 정립할 필요가 있다. 기본적으로 산업사회의 노동윤리는 분업에 토대를 두고 있기 때문에, 현재 증가하고 있는 협업을 뒷받침하는데 일정한 한계를 가질 수밖에 없다.

협업과 관련해 또 하나 주목할 것은 디지털 기기를 이용한 협업의 수월성이나 효율성에 대해 응답자들이 비교적 높은 평가를 하고 있는데 반해 협업이 일을 더 재미있게 만들었다고 평가는 상대적으로 낮게 나타나고 있다는 것이다. 일의 재미는 일을 통해 얻을 수 있는 만족도 및 삶의 의미와 직결된다. 향후 비중이 늘어날 것으로 전망되는 협업을 통해 일의 만족도나 삶의 의미를 이끌어내지 못한다면 노동은 단순한 생계유지 수단에 불과한 것이 되고 만다. 따라서 노동을 통한 자아실현이나 사회적 기여 등의 의미를 협업을 통해서도 발견할 수 있도록 일의 질적 도약을 모색할 수 있는 방안을 강구해야 한다.

재택근무와 관련해서는 재택근무의 단점을 해소하기 위한 대안을 마련하는 것이 시급한 과제일 것이다. 조사 결과에 따르면 재택근무는 업무에 대한 집중력을 떨어뜨리고, 회사 내 인간관계 구축이나 정보 교류에 취약하다는 단점을 가지고 있다. 업무에 대한 집중력 저하는 휴식과 사적 공간으로 간주되는 가정이 일터와 섞이면서 나타나는 부작용이라고 할 수 있다. 재택근무제도 자체의 태생적이고 내재적인 한계일 수밖에 없지만, 이를 극복하기 위한 기술적 인프라나 제도를 도입하는 방안을 적극적으로 강구해야 할 것이다.

재택근무를 비롯해 원격근무 등 인터넷과 모바일 네트워크에 기반을 둔 스마트 노동을 적극적으로 도입하려는 현실 속에서 회사 내 인간관계 구축과 정보 교류의 문제는 단순한 제도적 대응만으로는 부족하다. 이 문제를 해결하기 위해서는 재택근무나 원격근무 같은 다소 이질적이고 생경한 업무 방식을 포용할 수 있는 직장문화와 노동윤리를 정립할 필요가 있다. 특히 비공식적 인간관계를 통해 기업조직 내의 경력관리나 기회의 공정성에 문제가 야기될수록 재택근무나 원격근무의 도입 및 확산은 저항에 부딪칠 가능성이 크다. 따라서 이를 제어할 수 있는 직장문화나 노동윤리의 개발에 우선적인 관심을 둘 필요가 있다.

4. 가족 영역의 과제

가족 영역에서는 여전히 대면적 접촉이 가족관계를 매개하는 핵심요소인 것을 확인할 수 있었다. 그러나 이동통신을 통한 가족 간의 커뮤니케이션이 활발히 일어나고 있으며, 가족공동체가 변화하는 시대에 맞춰 가족관계를 유지하고 나름의 집단 정체성을 형성하기 위해 인터넷을 전략적으로 활용하는 모습도 엿볼 수 있었다. 이러한 맥락 속에서 가족 영역의 디지털 일상성을 확산시키기 위해서는 공동체성 회복을 목적으로 하는 소통과 관계중심적 가족문화를 정립하고 보급하는 과제가 우선적으로 요청된다. 가족해체를 당연시할 정도로 심각한 가족의 위기 상황에서 가부장적 권위주의와 성역할 분리에 토대를 둔 가족가치관과 가족문화는 더 이상 현재의 가족제도를 떠받칠 수 없는 일종의 아노미 상태에 놓여 있다. 따라서 이런 혼란

을 극복하기 위해서는 디지털 사회의 시대정신을 반영하여 소통과 관계를 중심으로 하는 새로운 가족문화를 모색해야 할 필요가 있다.

소통과 관계중심적인 새로운 가족문화를 모색하는 가운데 현재 당면하고 있는 가족문제를 해결하기 위한 대처 노력도 요구된다. 최근 등장하고 있는 다양한 가족 형태 속에는 전통적으로 '정상가족'으로 간주하던 가족 형태에서 무엇인가가 결핍된 경우가 많다. 사이버팸은 이처럼 결핍된 요소들을 가진 여러 가족들의 연계와 소통을 통해 이를 극복할 수 있는 대안이 될 수 있다. 1인가구나 다문화가족의 증가 등 가족 다양성의 심화에 대처하는 방안으로 건전하고 상생적인 '사이버팸'을 지원하는 것을 고려할 수 있을 것이다.

5. 만남 영역의 과제

만남의 영역은 정보화의 초기 단계부터 지속적으로 디지털 일상성이 진행되어 온 영역이라고 할 수 있다. 한국사회에서 디지털로 매개되는 만남의 영역은 최근 심각한 사회적 갈등 공간이 되고 있다. 심지어는 다양한 사이버폭력이 난무하는 아수라장으로 비쳐지기도 한다. 그러나 그런 갈등 상황을 통제하려는 이용자들의 노력은 쉽게 찾아볼 수 없다. 오히려 갈등에 적극적으로 참여하거나 아예 방치해버리는 것이 현재의 모습이다. 디지털 기기를 이용한 만남과 헤어짐이 이미 중요한 사회적 관계 양식으로 자리를 잡은 상태에서 이를 통제할 수 있는 갈등관리 모델을 갖지 못했다는 것은 사회체계의 유지 및 발전에 심각한 위협이 될 수밖에 없다. 특히 그 자체로 하나의 사회를 구성하고 있는 커뮤니티는 대부분의 인터넷 이용자들이 몸담고 있으면서 필요한 정보를 얻고, 인간 관계를 맺는 중요한 공간이다. 따라서 커뮤니티 내의 갈등에 대처하는 갈등관리 모델을 개발, 보급하는 것은 시급한 과제라고 할 수 있다.

만남의 영역은 프라이버시 보호와 자기노출이라는 딜레마를 안고 있으며, 신뢰의 확보라는 문제도 동시에 갖고 있다. 만남을 유지하고 발전시키기 위해서는 상대방을 신뢰할 수 있어야 한다. 이런 신뢰를 확보하기 위해서는 아이디나 아바타 뒤에 숨어 있는 상대방에 대한 정보가 필요하다. 때문에 인터넷에서 인간관계를 맺고자

하는 많은 사람들은 스스로 상대방에게 자신에 대한 정보를 제공하는 자기노출을 하고 있다. 자기노출의 정도가 높을수록 관계의 질적 차원은 고조된다. 그러나 이런 자기노출은 네트워크의 속성에 따라 원치 않는 사람에게 개인 정보가 드러날 수 있는 위험성을 함께 갖고 있다. 이 문제를 해결하기 위해서는 현실적으로 신뢰를 확보할 수 있는 자기노출의 적정 수준에 대한 사회적 합의가 필요하다. 또한 공개한 프라이버시 정보를 어떻게 보호할 수 있는가에 대한 기술적・제도적・문화적 장치도 동시에 요구된다. 그리고 이와 관련된 논의를 하는 과정에서 무엇보다 중요한 것은 프라이버시 보호와 자기노출의 적정성, 사회적 신뢰 확보 등을 상호의존적이고 종합적인 관점에서 접근해야 한다는 것이다.

제 6 장 맺음말

컴퓨터와 인터넷을 시발로 한 정보통신기술의 발전이 IPTV와 스마트폰 등으로 그 외연을 확대하면서 제2의 IT혁명이 발화하고 있다. 특히 아이폰 열풍으로 촉발된 스마트폰 시대의 도래로 인터넷 단말기가 손안으로 들어왔고, 그것이 또 다른 첨단 정보기술들과 융합되면서 언제, 어디서나 필요한 정보를 얻고 업무를 처리하고 소통하는 유비쿼터스 사회가 우리 앞에 펼쳐지고 있다. 제2의 IT혁명기에는 제1의 인터넷혁명에 비해 정보의 전달 속도가 빨라졌고 파급효과도 훨씬 더 크다. 지하철에서 인터넷을 검색하고 신문을 내려 받아 보는 일이 우리의 일상적인 모습이 되고 있으며, 휴대전화를 열면 근처 레스토랑의 광고가 뜨고 카메라를 열면 터미네이터처럼 관련 정보가 겹쳐서 떠오른다. 사진을 찍어 트위터로 전송하면 순식간에 수천, 수만 명에게 보게 할 수 있다. 지하철과 커피숍에서 스마트폰이나 태블릿PC로 음악을 듣고 TV를 시청하거나 게임을 즐기는 사람들도 흔히 볼 수 있는 풍경이다. 길거리나 지하철에서 또는 식당이나 커피숍에서 스마트폰과 태블릿PC로 회사 업무를 보는 사람도 낯설지 않다.

그렇다면 제2의 IT혁명으로 일, 여가, 가정 등이 확연히 구분되었던 산업사회의 일상성이 해체되고 새로운 일상성, 즉 디지털 일상성이 구현되고 있는가? 본 연구 결과, 전반적으로 디지털 일상성은 아직 현실이기보다는 가능성의 영역에 머물고 있다. 하지만 일상 생활세계의 공고화된 하위영역들 곳곳에서 균열의 조짐이 보이고 있으며, 디지털 일상성의 전조가 확인되고 있다. 적지 않은 이들에게 인터넷과 이동통신은 오프라인에서는 맺기 어려운 새로운 인간관계 형성의 기반이 되고 있으며, 인터넷과 이동통신이 일의 주요 또는 보조 수단으로 활용되고 있다. 생활세계의 하위영역들 간에 디지털 일상화의 정도와 수준도 상이하다. 디지털 일상화가 가장 많이 진행된 곳은 여가영역인 반면, 친밀성 영역에서는 디지털 일상화의 수준이 상

대적으로 저조했다. 학습과 일의 영역에서도 비교적 높은 수준의 디지털 일상화가 진행되고 있으며, 분화된 영역 간의 경계도 크게 이완되고 있다. 연령이나 성별 또는 계층에 따라 디지털 일상화의 경험 정도가 다르게 나타나고 있음도 신정보격차 해소 등 향후의 정보화정책 수립에 유의할 대목이다.

지금까지 살펴보았듯이 정보통신기술은 점차 우리의 일상성을 규정하고 지배하는 생활기술로 자리매김해가고 있다. 비록 정도의 차이는 있지만 정보통신기술이 기본으로 자리하지 않는 일상은 이미 상상하기 어려워졌고, 우리의 생활기회(life chance)와 생활양식(life style) 모두에서 대변혁이 일어나고 있다. 그것은 단순한 기술의 진보를 넘어 일과 놀이, 친밀성, 소통 등 우리 삶의 가장 원초적인 영역에 새로운 체계와 논리를 부여하고 있으며, 그 나름의 운동법칙을 통해 정치 경제 사회 문화 전반의 혁신을 이끌고 있다. 기술과 기술, 기술과 인간, 기술과 사회의 융・복합 현상과 사회구조, 제도, 인간의 사고 행동 양식의 변화가 총체적으로 맞물리면서 디지털 일상성이라는 새로운 생활세계가 등장하고 있으며, 이러한 일상성의 구조변동에 적응하기 위한 생애조정능력과 이를 주도하기 위한 생애기획능력의 학습이 우리의 새로운 도전 과제가 되고 있다. 그런가 하면 다른 한편으로 일상문화의 동질화, 기능적 분화, 분화된 하위영역들의 독자 논리를 특징으로 하는 산업사회의 일상성이 여전히 유효한 모델로서 영향력을 행사하고 있다.

결론적으로, 오늘의 세계는 '범지구'(globe)를 단위로 새로운 형태의 상호의존과 기능적 분화 및 일상문화의 동질화가 진행되는 동시에 생활세계의 탈분화와 이질화 및 이질적인 요소들의 융합 현상이 가시화되는 컨버전스의 시대(the age of convergence)로 집약할 수 있다. 컨버전스의 시대에는 분화의 원리가 아니라 일상생활에서의 이질성 심화, 다양한 착종과 변이, 비동시성의 동시성, 잡종화(hybridization), 혼성화(creolization), 탈영토화(deterritorialization), 절충주의(eclecticism)와 같은 역설적 발상들의 조합과 기존 패러다임의 전면적 재구성을 통해서 비로소 적절히 그리고 포괄적으로 규명될 수 있다고 본다.

참 고 문 헌

강수택, “일상생활이론의 비교 연구”, 「한국사회학」, 28집 여름호, 1994.

_____, 「일상생활의 패러다임: 현대사회의 이해」, 서울: 민음사, 1998.

강인애, 「IT와 교육컨텐츠 및 교육방법의 혁신」, 정보통신정책연구원, 2005.

공제욱・정근식, 「식민지의 일상 지배와 균열」, 문학과학사, 2006.

김문조, 「IT와 새로운 사회질서의 형성」, 정보통신정책연구원, 2005.

_____, 「정보문화 이론모형에 관한 연구」, 한국정보문화진흥원, 2009.

김복수, 「일상생활의 시・공간적 재구성」, 정보통신정책연구원, 2004.

김선미, “‘일상성연구’의 가정학적 함의”, 「대한가정학회지」 제44권 8호, 2006

김왕배, “일상생활세계론. 시・공간과 실천의 합리화”, 「경제와 사회」 통권 제43호 가을호, 1999.

김재갑 외, 「미래의 여가」, LG 커뮤니카토피아연구소, 1997.

김종길, “위르겐 하버마스: 의사소통 사회”, 박길성 외 공저, 「현대사회의 구조와 변동」, 나남, 1996.

_____, “‘기능적 분화’로서의 모더니티: 사회적 현실인가 사회학적 신화인가?”, 「사회와 이론」 제15집, 2009.

_____, “거대이론의 위기와 일상성의 재발견: 현상학적 행위이론의 비판적 재검토”, 「사회과학연구」 제7집, 덕성여자대학교 사회과학연구소, 2002.

_____, “패러독스의 도전과 정책과정에서의 패러독스 활용 전략: 동강댐 건설을 둘러싼 논의를 중심으로”, 「한국사회학」 제35호 1집, 2001.

_____, 「사이버트렌드 2.0」, 집문당, 2008.

남춘호, 「지식정보사회의 경력과 생애과정」, 정보통신정책연구원, 2005.

박수호, “정보사회의 가족 관계 변화와 불교적 가족가치관의 검토”, 「동양사회사상」

6, 2002, pp.47～79.

박재환, “일상생활에 대한 사회학적 조망”, M. 마페졸리, H. 르페브로 외, 「일상생활의 사회학」, 박재환・일상생활연구회 편, 서울: 한울아카데미, 21-43, 1994.

박재환・일상생활연구회 편, 「현대한국사회의 일상문화코드」, 한울 아카데미, 2004.

방건웅, 「신과학이 세상을 바꾼다」, 정신세계사, 1997.

배수진, “교육패러다임 변화에 따른 주요 e-learning 업체의 전략’, 「정보통신정책」 14(15): 18-29, 2002.

신지은, “일상의 탈중심적 시공간 구조에 대하여”, 「한국사회학」 제44집 2호, 2010, 1-28.

안중호・문재웅, 「유비쿼터스 사회의 이해」, 집문당, 2007.

유지연, “지식기반사회에서의 e-learning 현황 및 전망”, 「정보통신정책」 13(16), 2001, pp.28～50.

윤택림, “생활문화속의 일상성의 의미. 도시 중산층 전업주부의 일상생활과 모성 이데올로기”, 「한국여성학」 제12권 2호, 1996.

이장영 외, 「여가」, 일신사, 2004.

이주연, “유비쿼터스 사회 진입을 위한 대응 전략”, 정보통신연구진흥원, 2005.

일상문화연구회, 「한국인의 일상문화」, 한울, 1997.

정명호, 「패러독스와 경영」, 삼성경제연구소, 1997.

정희태, “사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구”, 고려대학교 사회학과 박사학위청구논문, 1998.

최재현, “일상생활의 이론과 노동자의 의식세계: 서독 거주 한국인 노동자에 대한 질적 조사연구의 예”, 「한국사회학」 여름호, 1985.

하연섭, 「지식・정보화 사회와 교육의 미래」, 정보통신정책연구원, 2005.

한국공간환경연구회 편, 「일상공간과 생활정치」, 대윤, 1995.

한국인터넷진흥원, 「2009 인터넷이용실태조사」, 한국인터넷진흥원, 2009.

황주성 외, 「인터넷의 일상화 지표 개발 및 실태 분석」, 정보통신정책연구원, 2005.

Berger, P., “Identity as a Problem in the Sociology of Knowledge”, Archives Europeenes

de Sociologie 7(1966), pp.105～115.

Berger, P., and Th. Luckmann, The Social Construction of Reality,(Garden City, New York: Anchor Books, 1966),(dt.) Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit (Frankfurt am Main, 1970).

Bovone, L., "Theories of Everyday Life: A Search for Meaning or a Negation of Meaning", Current Sociology vol. 37(1), 1989.

Goffman, E., The Presentation of Self in Everyday Life(New York: Doubleday and Company, 1959).

_____, "The Interaction Order", American Sociological Review 48(1983) pp.1～17.

Handy, C., The Age of Paradox, Boston: Harvard Business School Press, 1994.

Habermas, J., Theorie des kommunikativen Handelns, Bd. 1・2, F.a.M. 1981.

Heller, A. "The Abstract Concept of everyday-life", 박재환・일상생활연구회 편, 「일상생활의 사회학」, 한울아카데미, 1994.

Lefevre, H., Sociology of Marx, Columbia University Press, 1982.

_____, Critique of Everyday Life, Verso, 1991.

Luckmann, Th., "Persönliche Identität in der modernen Gesellschaft", H. G. Gadamer and P. Vogler(eds.), Sozialanthropologie, Neue Anthropologie Bd. 3, pp.168～198, 1972.

Meyrowitz, J., No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior, New York: Oxford University Press, 1985.

Miller, R., "The Future of the Tertiary Education Sector: Scenarios for a Learning Society", Paper prepared for the OECD・Japanese Seminar on the Future of Universities, Tokyo, Dec. pp.11～12, 2003.

Schütz, A. and Luckmann, Th., Strukturen der Lebenswelt, Darmstadt 1975.

Shirky, C., "Situated Software", Retrieved June 25 from http://www.shirky.com/writings/situated_software. html, 2004.

Stuparich, J., "e-Learning in Australia: Universities and the New Distance Education",

7th CERI · OECD, 5th June, 2001.

Suter, v. and B. Alexander and P. Kaplan, “Social Software and the Future of Conferences Right Now”, EDUCAUSE review, Jan · Feb., pp.47～59, 2005.

Van Dam, N., The e-Learning Fieldbook, McGraw-Hill Companies, Inc., 2004.

Wellman, B. and Haythornthwaite, C.(eds), The Internet in Everyday Life, Oxford: Blackwell Publishers, 2002.

Yoon, Se Joon, “Management of Paradox: A Comparison of Organizational Structure and Human Resource Practices in Korean and Japanese Firms”, Sangnam Forum, Vol.1, No.1, Spring 1998, pp.135～174.

〈부록〉

설문지

디지털사회의 일상생활에 대한 설문조사

정보통신기술의 급속한 발전 및 보급과 함께 인터넷과 모바일 커뮤니케이션은 우리들의 일상생활이 이루어지는 중요한 영역으로 자리잡았습니다. 이 조사는 인터넷과 모바일 커뮤니케이션의 이용이 우리들의 일상적 생활 속에서 어떤 변화들을 일으켰는지 확인하기 위한 것입니다. 여러분의 응답은 연구 이외의 용도로 사용되지 않을 것이며, 응답자의 프라이버시는 통계법에 의해 보호받게 됩니다. 각 질문에 성실하게 답해주시면 고맙겠습니다.

■ 다음은 문항 분석을 위한 배경질문입니다.

A. 선생님의 성별은? ① 남 ② 여

B. 선생님의 연령은? 만 _____세

C. 선생님의 학력은?

① 고등학교 졸 이하 ② 대학 재학중 ③ 대학 졸업 ④ 대학원 이상

D. 선생님의 직업은? 자영업일 경우 괄호 안의 세부사항에 기록/체크해주세요

① 자영업(분야 :) ② 노무생산직 ③ 사무관리직

④ 서비스 및 영업직 ⑤ 공무원・군인 ⑥ 농수축산업

⑦ 전문직(금융,교육,치의학,언론방송,공학,자연과학,법조,경영회계,예체능 등)

⑧ 전업주부 ⑨ 학생 ⑩ 기타 _____ ⑪ 무직

E. 선생님 가족의 월 평균 소득은?

① 2백만원 미만 ② 2백만원 이상~5백만원 미만 ③ 5백만원 이상~7백만원 미만

④ 7백만원 이상~1천만원 미만 ⑤ 1천만원 이상

F. 선생님께서 현재 한 집에 함께 살고 계시는 분은 누구입니까? 해당되는 분은 모두 선택해 주세요

① 아버지 ② 어머니 ③ 형제자매 ④ 자녀 ⑤ 할아버지 ⑥ 할머니
⑦ 배우자 ⑧ 친・인척 ⑨ 친구 ⑩ 없음 ⑪ 기타 ( )

〈안내〉 본 조사에서 '인터넷'은 컴퓨터(노트북 포함)를 통해 인터넷 서비스를 이용하는 경우를 의미합니다. 휴대폰이나 스마트폰을 이용하여 인터넷 서비스를 이용하는 경우는 '모바일

■ 다음은 선생님의 인터넷 및 이동통신 이용과 관련된 질문들입니다.

1. 선생님께서는 컴퓨터 혹은 휴대폰 등을 통해 하루 평균 몇 시간 정도 인터넷을 이용하십니까? ____시간 ____분 정도
2. 선생님께서 인터넷을 이용하신 기간은 얼마나 됩니까? _____ 년 ____개월
3. 선생님께서 일상생활을 하는데 있어서 컴퓨터와 이동통신의 이용이 차지하는 비중은 어느 정도 됩니까? 컴퓨터 ( )% +이동통신 ( )% + 사용 안함 ( )%=100%
4. 선생님께서는 다음의 용도로 인터넷(컴퓨터 접속) 및 휴대폰(스마트폰 포함)을 이용하신 경험이 있습니까?

구 분	인터넷	휴대폰(스마트폰)
	전혀 없다----매일 한다 1 2 3 4 5	전혀 없다----매일 한다 1 2 3 4 5
① 사람들과 어울리기 위한 관계형 활동 예: 채팅, 메신저, 커뮤니티, 인터넷폰 등		
② 학습・업무를 위한 과업형 활동 예: 업무・학습, 업무(학습)관련 정보 검색, 온라인 민원 등		
③ 세상 돌아가는 소식을 알기 위한 정보형 활동 예: 뉴스・신문・잡지 검색 등 업무외적 정보 검색		
④ 물품구입이나 거래를 위한 경제형 활동 예: 인터넷뱅킹, 구매정보 검색, 쇼핑몰 운영, 인터넷 경매, 사이버거래 등		

구 분	인터넷	휴대폰(스마트폰)
	전혀 없다----매일 한다 1 2 3 4 5	전혀 없다----매일 한다 1 2 3 4 5
⑤ 오락이나 취미활동을 위한 여가형 활동 예: 음악・TV・영화 감상, 게임, 이벤트 참여, 공연・관광 등을 위한 예약 등		
⑥ 온라인 토론이나 사회운동을 위한 참여형 활동 예: 시민운동 사이트, 정치・시사 사이트, 배너달기, 온라인 시위		
⑦ 나 자신을 표현하기 위한 표출형 활동 예: 블로그, 미니홈피, 아바타		

5. 선생님께서는 온라인 공간과 오프라인 공간은 자신의 삶에서 서로 분리된 별도의 영역으로 존재한다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

■ 다음은 인터넷(컴퓨터 접속)이나 이동통신을 이용해 사람들과 친분을 맺는 것과 관련된 질문들입니다.

6. 선생님께서 다음의 각 영역을 통해 다른 사람들과 친분을 맺거나 유지하는 비중은 어떻게 됩니까? 오프라인 ( )% +인터넷 ( )% + 이동통신 ( )%=100%

7. 선생님께서 지난 6개월 동안 업무 이 외의 일로 가장 자주 만난 5명(가족 제외) 중에서 인터넷이나 이동통신을 이용해 친분을 맺게 된 분이 계십니까?

① 없다 [8번으로] ② 1명 ③ 2명 ④ 3명 ⑤ 4명 ⑥ 5명

7-1. 만일 있다면, 가장 친한 분은 다음 중 어디에 해당됩니까?

① 인터넷이 아니라면 만날 수 없었을 사람이다

② 인터넷이 아니어도 만날 수 있었던 사람이다

7-2. 만일 있다면, 다음 중 주로 어떤 활동을 하다가 만나셨습니까?

① 관계형 활동 ② 과업형 활동 ③ 정보형 활동 ④ 경제형 활동

⑤ 여가형 활동 ⑥ 참여형 활동 ⑦ 표출형 활동

7-3. 만일 있다면, 주로 어떤 방식으로 교류하십니까?

① 이메일 ② 게시판/블로그 ③ 메신저/문자메시지

④ 음성/영상 통화 ⑤ 오프라인 만남

7-4. 만일 있다면, 얼마나 자주 교류하십니까?

① 매일 ② 2-3회/주 ③ 주1회 ④ 월 2-3회 ⑤ 월1회

7-5. 만일 있다면, 그 분은 선생님에 대해서 얼마나 알고 있다고 생각하십니까?

① ID와 대화명 정도 ② 기본적인 개인정보(이름/성별/주소/나이/직업 등)

③ 개인적 취향이나 고민 ④ 나의 대인관계(가족관계, 친구관계, 직장동료 등)

7-6. 만일 있다면, 주로 무슨 일을 함께 하십니까?

① 개인적 문제에 대한 상의와 조언 ② 외식이나 취미활동

③ 상호 관심사에 대한 정보교환 ④ 기타 ( )

8. 다음의 각 항목은 인터넷이나 이동통신을 통해 접속한 온라인에서 만난 사람들과의 관계에 대한 진술들입니다. 선생님의 생각과 가장 일치하는 것에 표시하여 주십시오.

	전혀 그렇지 않다 1----2----3----4----5 매우 그렇다
① 오프라인으로 만난 친구보다 친밀해 질 수 있다 ② 평등한 관계를 유지할 수 있다 ③ 정신적・심리적으로 의지할 수 있다 ④ 도움이 필요할 때, 상의하거나 도움을 받을 수 있다 ⑤ 가능한 한 오래 관계를 유지할 수 있다	

9. 선생님께서 온라인 커뮤니티(카페)에 가입하신 동기는 무엇입니까?

① 정보를 얻기 위해 ② 다양한 체험을 하기 위해

③ 다른 사람들과 교류를 하기 위해 ④ 마음의 위안을 얻기 위해

⑤ 재미를 얻기 위해 ⑥ 기타 ( )

10. 선생님께서 온라인 커뮤니티(카페)를 이용하신 기간은 얼마나 됩니까? __ 개월

11. 선생님의 하루 평균 인터넷 커뮤니티(카페) 이용 시간은 얼마입니까? ___ 시간 ___ 분

12. 선생님께서 가입하신 모든 온라인 커뮤니티(카페) 중에서 주 1회 이상 정기적으로 이용하는 사이트는 모두 몇 개입니까? ____ 개

13. 온라인 커뮤니티(카페)에서 선생님께서는 다음 중 어떤 유형에 해당됩니까?

① 다른 사람의 글이나 자료를 보기만 한다

② 가끔 글이나 자료를 올리거나 다른 사람의 글에 '답글'을 단다

③ 글이나 자료를 올리지는 않지만, 채팅이나 오프라인 모임에 가끔 참여한다

④ 자주 글이나 자료를 올리며, 채팅이나 오프라인 모임에 가끔 참여한다

⑤ 온라인 활동과 오프라인 모임에 자주 참여하지만, 운영에는 관여하지 않는다

⑥ 온라인 활동과 오프라인 모임에 자주 참여하며, 회원들 사이의 갈등을 중재하거나 운영에 관여한다.

14. 선생님께서 가입하신 온라인 커뮤니티(카페)에서는 어떤 이유로 자주 갈등이 일어납니까?

① 악성 댓글이나 무례한 비난, 욕설 때문에

② 커뮤니티 구성원들의 개인적인 견해나 불만 때문에

③ 커뮤니티의 주도권을 장악하기 위한 경쟁 때문에

④ 전체 커뮤니티와 소모임 사이의 갈등 때문에

⑤ 게시물 삭제 등 운영진의 독단적이고 비민주적인 행태 때문에

⑥ 커뮤니티 구성원들에 의해 프라이버시가 침해되기 때문에

⑦ 기타 ( )

15. 가입하신 온라인 커뮤니티(카페)에서 갈등이 생기면 선생님께서는 어떻게 행동하십니까?

① 갈등을 해소하기 위한 중재 노력을 한다

② 나와 의견이 같은 쪽에서 적극적으로 갈등에 참여한다

③ 나와 상관없는 일이므로 방치한다

④ 갈등이 끝날 때까지 커뮤니티에 접속하지 않는다

⑤ 기타 ( )

16. 온라인 커뮤니티(카페)에서 겪는 갈등과 오프라인에서 겪는 갈등 중에서 선생님의 기분에 더 많은 영향을 미치는 것은 어떤 것입니까?

① 오프라인의 갈등 ② 온라인의 갈등 ③ 둘 다 똑 같다

17. 온라인 커뮤니티(카페)에서 친하게 지내던 분과 헤어지는 것과 오프라인에서 친하게 지내던 분과 헤어지는 것 중에서 선생님에게 더 큰 상처가 되는 것은 어떤 것입니까?

① 오프라인 친구와의 헤어짐 ② 온라인 친구와의 헤어짐 ③ 둘 다 똑 같다

18. 선생님께서는 모임 약속을 잡을 때, 다음 중 어디에 속하는 편입니까?

① 시간과 장소를 정확히 정한다

② 시간과 장소를 대충 정하고 만나는 과정에서 휴대폰으로 조정을 한다

19. 선생님께서는 인터넷이나 이동통신을 이용해 다른 사람들과 만남을 유지하는 것에서 재미를 느끼십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

■ 다음은 가족과의 관계에 대한 질문들입니다.

20. 선생님께서 다음의 각 영역을 통해 가족들과 관계를 맺는 비중은 어떻게 됩니까?

오프라인 ( )% + 인터넷 ( )% + 이동통신 ( )% = 100%

21. 선생님의 가족은 남자와 여자의 역할이 명확히 구분되어 있습니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

22. 선생님의 가족은 부모세대와 자녀세대 사이의 관계가 평등하다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

23. 선생님께서는 가족 구성원 사이의 소통이 거실이나 식탁을 중심으로 이뤄져야 한다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

24. 선생님께서는 업무(학생은 학업) 이외의 여가시간을 주로 누구와 보내고 계십니까?
① 가족 ② 오프라인(학교, 동네, 모임 등)에서 만난 친구
③ 온라인에서 만난 친구 ④ 이웃 ⑤ 직장동료 ⑥ 혼자 ⑦ 기타 ( )
24-1. 만일 혼자서 여가시간을 보내신다면, 주로 어떤 일을 하십니까?
( )
25. 선생님께서 업무(학생은 학업) 이외의 일로 가장 자주 이야기를 나누는 사람은 누구입니까?
① 가족 ② 오프라인(학교, 동네, 모임 등)에서 만난 친구
③ 온라인에서 만난 친구 ④ 이웃 ⑤ 직장동료 ⑥ 혼자 ⑦ 기타 ( )
26. 선생님께서는 가족 구성원과 공동으로 운영하는 블로그나 커뮤니티, 사이트 등이 있습니까?
① 없다 ② 있다
27. 선생님께서는 가족 구성원과 인터넷 상에서 일촌이나 친구 관계를 맺고 있습니까?
① 예 ② 아니오
28. 온라인에서 만난 사람 중에 선생님께서 가족처럼 가깝게 지내는 분이 있습니까?
① 없다 ② 있다

■ 다음은 놀이 및 여가활동과 관련된 질문들입니다.

29. 선생님께서 다음의 각 영역을 통해 여가시간을 보내는 비중은 어떻게 됩니까?
오프라인 ( )% +인터넷 ( )% + 이동통신 ( )%=100%
30. 선생님께서는 여가시간 중임에도 불구하고 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등) 때문에 일이나 학업을 병행하게 된 적이 있습니까?
① 전혀 없다 ② 별로 없다 ③ 가끔 그렇다 ④ 자주 그렇다
31. 선생님께서는 놀이와 일(혹은 학업)의 구분이 명확하십니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

32. 선생님께 여가는 일이나 학업을 위한 재충전의 시간이라고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

33. 선생님께서는 인터넷이나 이동통신 등으로 인해 놀이가 더욱 재미있어졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

34. 선생님께서는 단순한 놀이가 아니라 학습이나 특별한 기능을 익히기 위해 게임을 해보신 경험이 있습니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

■ 다음은 일 혹은 노동에 관련된 질문들입니다. (응답자의 직업이 학생이 아닐 경우)

35. 선생님께서 다음의 각 영역을 통해 일 또는 노동을 하는 비중은 어떻게 됩니까?

오프라인 ( )% +인터넷 ( )% + 이동통신 ( )%=100%

36. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 일이 더 재미있어졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

37. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 일에 대한 전문성이 더 높아졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

38. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 일의 내용에 대해 더욱 많이 알게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

39. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 일을 더욱 능숙하게 처리할 수 있게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

40. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 다른 사람의 지시 없이 스스로 일을 찾아서 하는 경우가 많아졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

41. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 같은 시간 동안 더욱 많은 일을 처리하게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

42. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 업무 시간의 융통성을 얻게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

43. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)의 이용능력이 취업이나 승진 등에 도움이 된다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

44. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)의 이용능력이 높을수록 동료나 상사들에게 미치는 영향력이 크다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

45. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용한 동료 또는 업무 파트너와의 공동작업이 선생님의 업무에서 어느 정도의 비중을 차지한다고 생각하십니까? ( )%

46. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 동료나 업무 파트너와의 공동작업을 더욱 쉽게 할 수 있게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

47. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용해 업무를 수행하게 되면서 동료나 업무 파트너와의 공동작업이 더욱 재미있어졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

48. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등)를 이용한 동료 또는 업무 파트너와의 공동작업을 통해 같은 시간 동안 더욱 많은 일을 처리하게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

49. 선생님께서는 재택근무(회사에 출근하지 않고 집에서 업무를 보는 것)를 해 본 경험이 있습니까?

① 없다 [50번으로] ② 있다

49-1. 만일 있다면, 회사에 출근하는 것에 비해 재택근무의 효율성이 어떻다고 생각하십니까?

① 매우 낮다 ② 낮다 ③ 보통이다 ④ 높다 ⑤ 매우 높다

49-2. 만일 있다면, 재택근무 제도를 더욱 확산시켜야 한다는 주장에 대해 어떻게 생각하십니까?

① 매우 반대한다 ② 반대한다 ③ 그저 그렇다 ④ 찬성한다 ⑤ 매우 찬성한다

49-3. 만일 있다면, 다음 중에서 재택근무의 가장 큰 장점은 무엇이라고 생각하십니까?

① 업무시간을 자유롭게 정할 수 있다 ② 업무량을 사정에 따라 조절할 수 있다
③ 상사나 동료 등의 눈치를 볼 필요가 없다 ④ 비용절감 효과가 있다
⑤ 가사, 육아 등 집안일을 더 많이 돌볼 수 있다
⑥ 편안한 환경에서 일할 수 있다 ⑦ 기타 ( )

49-4. 만일 있다면, 다음 중에서 재택근무의 가장 큰 단점은 무엇이라고 생각하십니까?

① 업무에 대한 집중력이 떨어진다 ② 손님 접대가 어렵다
③ 고용상태가 불안정해진다 ④ 고객이나 상대회사의 신뢰를 얻기 힘들다
⑤ 실적(성과)에 대한 압력이 높다 ⑥ 회사내 정보나 인간관계가 약해진다
⑦ 업무평가나 인사고과에서 불이익을 받는다 ⑧ 기타 ( )

49-5. 선생님께서는 재택근무를 함으로써 가족 구성원과의 관계가 어떻게 변화할 것이라고 생각하십니까?

① 매우 부정적이 될 것이다 ② 부정적이 될 것이다 ③ 변화없다
④ 긍정적이 될 것이다 ⑤ 매우 긍정적이 될 것이다

50. 재택근무 경험이 없다면, 앞으로 재택근무를 하실 생각은 있습니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

50-1. 만일 재택근무를 하실 생각이 없다면 그 이유는 무엇입니까?
( )

51. 선생님께서는 원격근무(집에서 가까운 근무센터에서 일을 하거나 이동통신을 이용해 직장에 출근하지 않고 근무하는 것)를 해 본 경험이 있습니까?
① 없다 [52번으로] ② 있다

51-1. 만일 있다면, 회사에 출근하는 것에 비해 원격근무의 효율성이 어떻다고 생각하십니까?
① 매우 낮다 ② 낮다 ③ 보통이다 ④ 높다 ⑤ 매우 높다

51-2. 만일 있다면, 원격근무 제도를 더욱 확산시켜야 한다는 주장에 대해 어떻게 생각하십니까?
① 매우 반대한다 ② 반대한다 ③ 그저 그렇다 ④ 찬성한다 ⑤ 매우 찬성한다

52. 만일 없다면, 선생님께서는 원격근무를 하실 생각이 있습니까?
① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

52-1. 만일 원격근무를 하실 생각이 없다면 그 이유는 무엇입니까?
( )

■ 다음은 학업(학교나 보습학원의 공부)에 관련된 질문들입니다. (응답자의 직업이 학생일 경우)

35. 선생님께서 다음의 각 영역을 통해 학교나 보습학원 공부를 하는 비중은 어떻게 됩니까?
오프라인 ( )% +인터넷 ( )% + 이동통신 ( )%=100%

36. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 학업을 수행하게 되면서 공부가 더 재미있어졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

37. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 학업을 수행하게 되면서 공부의 내용에 대해 더욱 많이 알게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

38. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 학업을 수행하게 되면서 다른 사람의 지시 없이 스스로 공부거리를 찾아서 하는 경우가 많아졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

39. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 학업을 수행하게 되면서 같은 시간 동안 더욱 많은 공부를 하게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

40. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 학업을 수행하게 되면서 공부 시간의 융통성을 얻게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

41. 선생님께서는 디지털 기기의 이용능력이 학업이나 과제 수행 등에 도움이 된다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

42. 선생님께서는 디지털 기기의 이용능력이 높을수록 친구나 주위 사람들에게 미치는 영향력이 크다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

43. 선생님께서는 디지털 기기를 이용한 친구와의 공동학습이나 과제수행이 선생님의 학업에서 어느 정도의 비중을 차지한다고 생각하십니까? ( )%

44. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 학업을 수행하게 되면서 친구와의 공동학습이나 과제수행을 더욱 쉽게 할 수 있게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

45. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 학업을 수행하게 되면서 친구와의 공동학습이나 과제수행이 더욱 재미있어졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

46. 선생님께서는 디지털 기기를 이용한 친구와의 공동학습이나 과제수행을 통해 같은 시간 동안 더욱 많은 공부를 하게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

■ 다음은 학습활동(학교나 보습학원 공부 이외의 배움)과 관련된 질문들입니다.

53[47]. 선생님께서 다음의 각 영역을 통해 학습활동(학교나 보습학원 공부 제외)을 하는 비중은 어떻게 됩니까?

오프라인 ( )% +인터넷 ( )% + 이동통신 ( )%=100%

54[48]. 선생님께서는 배움의 장소가 따로 정해져 있다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

55[49]. 선생님께서는 배움의 때가 따로 있다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

56[50]. 선생님께서는 디지털 기기(인터넷, 이동통신 등) 이용이 늘어나면서 가르치는 사람과 배우는 사람의 구분이 모호해진다는 주장에 대해 어떻게 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

57[51]. 선생님께서는 디지털 기기를 이용해 스스로 학습하는 능력이 점차 커질 것이라고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

58[52]. 선생님께서 일상적으로 생활하는 과정에서 어디에서 가장 많은 정보를 얻고 있습니까?

① 주위 사람들 ② 학교 ③ 신문/잡지 ④ TV/라디오 ⑤ 인터넷 ⑥ 기타 ( )

59[53]. 선생님께서는 배움의 과정에서 디지털 기기를 이용하게 되면서 더 많은 지식과 정보를 얻을 수 있게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

60[54]. 선생님께서는 배움의 과정에서 디지털 기기를 이용하게 되면서 보다 손쉽게 지식과 정보를 얻을 수 있게 되었다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

61[55]. 선생님께서는 배움의 과정에서 디지털 기기를 이용하게 되면서 배움의 과정이 더 재미있어졌다고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

62[55]. 선생님께서는 원격교육(학교나 학원이 아닌 곳에서의 교육)을 받아본 경험이 있습니까?

① 있다 ② 없다

62-1[55-1]. 만일 없다면, 향후 원격교육을 받아볼 생각은 있습니까?

① 있다 ② 없다

63[56]. 선생님께서는 원격교육을 받으면 더 많은 지식과 정보를 얻을 수 있을 것이라고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

64[57]. 선생님께서는 원격교육을 받으면 보다 손쉽게 지식과 정보를 얻을 수 있을 것이라고 생각하십니까?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 비슷하다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

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 10-18

디지털 사회의 일상성 탐구

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
인 쇄 인 성 문 화
ISBN 978-89-8242-819-7 94320
ISBN 978-89-8242-801-2 (전28권)