

청소년 정보화실태와 인터넷 문화

- 청소년 정보문화 탐색을 위한 작은 제안 -

황진구(한국청소년개발원 책임연구원, hwangjku@chollian.net)

1. 머리말 : 청소년은 정보화의 선두주자인가?

어느 시대와 사회를 막론하고 청소년은 '미래사회 주역'이라는 미사여구로 또는 '버릇 없는 녀석들'이라는 비난의 대상으로 주목을 받아 왔고, 이러한 운명은 인터넷으로 대표되는 '정보화' 속에 그 정도가 더해지고 있다. 우리사회에서는 드디어 '학생이 아닌 청소년'이 주목을 받기에 이르렀는데, 인터넷등급제와 같이 정보화관련 쟁점들에 대한 논란에서는 여지없이 학생이 아닌 청소년이 '창' 또는 '방패'로 사용되고 모습은 이러한 사정을 잘 반영한다. 그리고 창이나 방패로 청소년을 이용하는 배경에는 미래사회의 주역이던 아니던 간에, 버릇이 있던 없던 간에 청소년이 정보화의 선두에서 있다는 가정을 전제로 한다.

한국의 정보화 맥락 - '접근우선주의' - 에서 본다면 청소년이 정보화의 선두주자라는 생각은 일면 타당한 측면을 지닌다. 최근 조사결과에 따르면 그 이유가 무엇이던간에 청소년의 인터넷 접근율은 이미 정점에 다다르고 있다고 보아도 무방할 듯 하다. 또한 초고속 인터넷망 광고에서 점차 청소년이 사라지는 반면 거의 모든 무선통신 광고가 청소년을 목표로 용단폭격을 가하고 있는 것은 이제 청소년의 인터넷 접근 자체보다는 접근방식 차원의 전환 단계임을 보여주고 있다. 이 밖에도 고등학생을 비롯해서 사회로부터 격리된 청소년들이 벤처사업을 시작했다는 소식이 뉴스거리로 등장하고 있고, 정보화나 게임잡지의 표지는 어김없이 청소년이 등장한다.

그러나 이와는 별도로 청소년의 인터넷 이용에 대한 양극단의 입장 - 지나친 경고론과 지나친 낙관론 - 사이에는 전혀 합의점을 찾지 못하고 있음에 주목할 필요가 있다. 상반된 입장간에 팽팽한 긴장이 유지되고 있는 상황에서 대다수의 청소년이 인터넷을 이용한 다거나 몇몇 성공한 청소년 기업가가 탄생했다고 해서 이들을 정보화의 선두주자로 간주하는 것은 결국 청소년을 또 다른 혼란에 빠지게 할 뿐이기 때문이다. 더구나 이러한 냉전적 상황에서 청소년의 인터넷문화에 대해 거론하는 것은 자칫 한쪽으로 치우친 분파의 대변인으로 낙인찍히기를 감수해야하는 어려움이 따르기 마련이고, 관련연구의 대부분이 청소년의 인터넷문화를 구성하는 하위문화들에 국한되는 것은 어찌보면 이러한 맥락에서 이해될 수 있다.

그렇다면, 왜 청소년의 인터넷이용을 놓고 냉전상황이 우리사회에 존재하는 것일까? 무엇보다도 우리사회에 정보화라는 열풍이 상륙한지 그리 오래되지 않았다는 점, 그리고

청소년을 현재적 삶의 주체로서 인정하는가의 여부와 가상공간 자체에 대한 관점의 차이에
서 그 원인을 찾을 수 있을 것이다. 그러나 단일적 또는 이중적 이분법에 입각한 분석은
청소년 인터넷문화에 대한 객관적 접근의 한계가 따를 것이라고 판단되며, 인터넷문화의
하위문화에 대한 연구결과를 전체 청소년의 일상적 인터넷문화로 일반화시키는 위험을 내
포하고 있다고 보여진다.

따라서 이 글에서는 청소년의 인터넷문화를 어떻게 바라보는 것이 바람직할 것인가에
대한 재검토와 일반 청소년이 경험하고 있는 정보화의 경향을 살펴봄으로써 인터넷이 청소
년에게 어떤 영향을 주는 동시에 청소년들은 인터넷을 이용하여 자신의 삶을 어떻게 재구
성하고 있는가를 실험적으로 살펴보고자 한다.

2. 청소년의 인터넷문화를 어떻게 바라 볼 것인가?

최근 들어 청소년의 인터넷문화에 대한 글들이 쏟아져 나오고 있지만 특이한 현상 중
하나를 첫 문장과 글이 실린 책의 발간기관을 보면 그 글의 결론에 대한 예측이 가능하
는 점이다. 이러한 사정은 아직까지도 많은 연구들이 청소년의 인터넷문화에 대한 ‘현실주
의’(청소년보호법, 상업적소비주의, 아노미, 익명성, 중독 등)와 ‘자유주의’(기존 권위에 대한
자유로운 비판, 개방성, 다원주의, 자율성 등) 파라다임의 틀 속에 갇혀 있음을 의미하는
것이기도 하다. 물론 최근에는 사이버공간(구조)의 본질에 대한 이분법적 관점과 청소년(행
위자)의 자율성에 대한 이분법적 관점을 결합함으로써 다양한 관점을 보다 세분화하고 분
석의 범위를 확장시키려는 노력이 있어 왔다.

이러한 노력에도 불구하고 청소년 인터넷문화에 대한 논의에서 가장 중요한 시발점은
가상공간과 현실공간의 관계 - 단순한 영향의 관계뿐만 아니라 그 중첩성의 관계 - 에 있
다고 볼 수 있다. 가상공간과 현실공간의 관계(인과적 관계와 공간성격의 중첩적 관계)를
강조하는 것은 사이버공간의 본질이나 청소년에 대한 이분법적 관점에 입각한 논의와 접근
은 기술결정론과 별반 차이가 없다는 점과, 청소년의 인터넷문화는 하루아침에 만들어질
수 없고 다양한 현실공간의 사회적 맥락과 가상공간의 새로운 관계 속에서 만들어질 수 있
다고 보기 때문이다.

요컨대, 사회적 주목을 받는 몇몇 청소년이 아니라 대다수의 일반 청소년들이 어떤 이
유와 힘에 의해, 그리고 어떻게 인터넷에 접근하는가에 대한 검토로부터 시작해서 가상공
간의 어떤 측면을 이용하여 현실공간을 어떻게 변화시키며, 인터넷이라는 가상공간을 어떻
게 재구성해가는가에 대한 검토를 통해 비로소 청소년이 인터넷문화를 이해할 수 있다는
것이다. 그리고 이러한 과정에서 청소년이라는 사회적 계층이 우리사회 전반의 정보화에

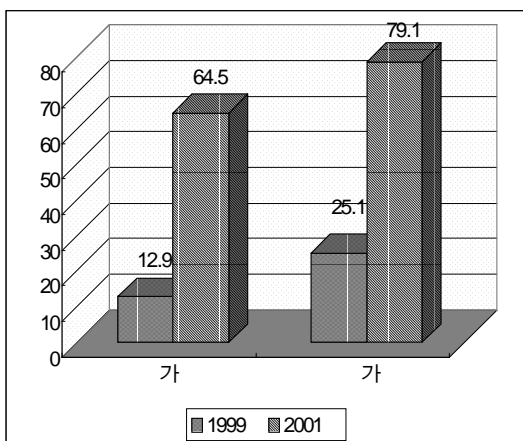
미치는 영향과 그 사회적 의미를 파악하는 작업이 무엇보다도 중요한 의미를 지닌다고 보여진다.

청소년의 인터넷문화 검토에서 두 번째 고려해야 할 것은, 청소년의 정보화가 어떻게 진행되고 있는가에 대한 시계열적 접근이다. 앞서서도 언급된 것처럼 우리사회에 인터넷이 일반화된 것이 불과 2-3년에 지나지 않음에 비추어 볼 때 청소년의 인터넷 이용에 대한 사회적 우려나 낙관은 시기상조일 수 있기 때문이다. 몇 년전에 성행했던 청소년의 성별에 따른 정보능력의 차이에 대한 사회적 우려가 아직까지 존재하는 것과 같이 청소년의 인터넷문화에 대한 지나친 일반화는 자칫 '의무적인' 사회적 대안을 만들기 위한 왜곡된 해석을 불러일으키기 쉽상이다라는 점을 간과해서는 안될 것이다. .

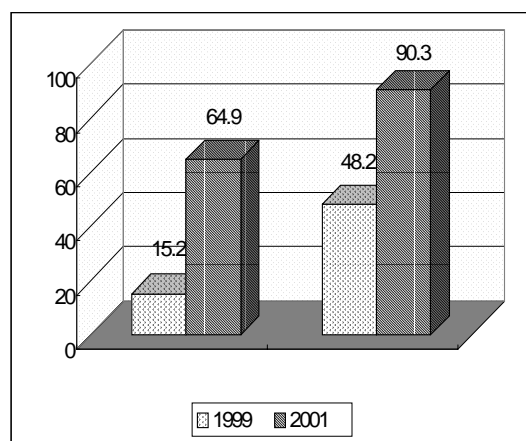
3. 청소년 인터넷문화의 단편들

1) 인터넷문화 접근 여건과 상황은 어떻게 변화했는가? : 정보화 선도자로서 한계선 도착

청소년이 인터넷문화에 접근할 수 있는 가장 중요한 여건은 가정의 컴퓨터 보유여부와 인터넷 이용가능성이라고 할 수 있다. 청소년 가정의 컴퓨터 보유율의 경우 1999년 63.7%에서 2001년에는 79.9%로, 인터넷 이용률은 25.1%에서 79.1%로 증가한 것으로 나타났다[그림 1]. 여기서 주목할만한 점은 불과 2년전만 하더라도 청소년이 거주하는 가정의 인터넷 이용이 일반가구의 2배에 달함으로써 사회전반의 정보화선두주자로 위치를 차지했지만, 2001년에는 큰 차이가 발견되지 않는다는 점이다.



[그림 1] 가구의 인터넷 이용률 변화 비교



[그림 2] 인터넷 이용률 변화 비교

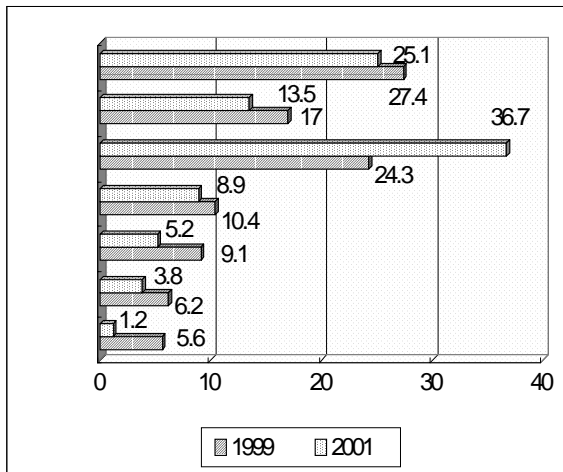
청소년 자신의 인터넷 이용률도 90.3%로 1999년의 64.9%보다, 2001년 일반국민의 인

터넷 이용률이 48.2%에 비해서도 매우 높은 수치이다. 그러나 이러한 높은 인터넷 이용률은 역설적으로 청소년계층 중에는 더 이상 인터넷에 대한 새로운 접근을 필요로 하는 집단이 없음을 의미하는 것으로 해석할 수 있다.

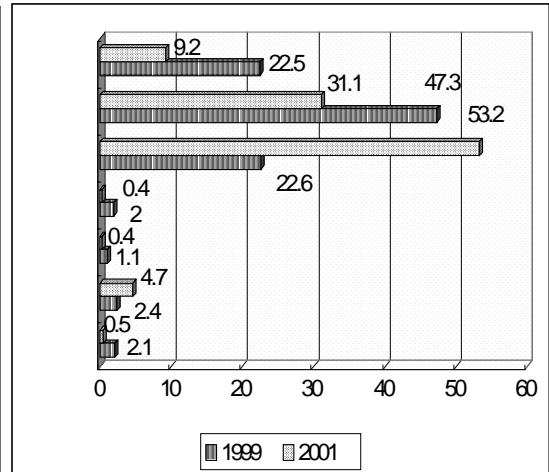
이러한 사정은 청소년의 컴퓨터 이용률변화에서도 잘 드러나는데, 2001년 청소년의 95.5%가 컴퓨터를 이용하여 일반국민 72.0%(1999년 대비 2배 증가)보다 높지만 거의 대부분의 청소년이 컴퓨터를 이용하고 있고 이들의 가정 또한 이미 컴퓨터를 보유(80.9%)하고 있기 때문에 인터넷 접근에 국한한 정보화의 선두주자로서 청소년의 사회적 역할은 이제 한계선상에 다달했다고 보아도 무방할 듯 하다.

2) 인터넷에 접근하려는 이유는 어떻게 변화했는가? : 막연한 호기심에서 친구들로

청소년의 인터넷문화가 지닌 특징은 일차적으로 왜 인터넷에 접근하려하는가, 보다 근본적으로는 컴퓨터를 이용하는 목적과 처음 이용하는 데 영향을 받은 사람의 변화에서 찾을 수 있다. 먼저, 컴퓨터의 이용에 영향을 준 사람의 경우 1999년도에는 부모(27.4%)가 가장 높은 비중을 차지했지만, 2001년에는 친구(36.7%), 부모(25.1%), 형제·자매(13.5%)의 순으로 변화되었고, 이러한 현상은 컴퓨터 이용목적에서도 인터넷(53.2%), 오락(31.1%), 문서작성(9.2%), 음악감상(4.7%)의 순으로 나타나 1999년의 오락, 통신이나 인터넷, 문서작성의 순과 차이를 보인다.



[그림 3] 컴퓨터 이용영향을 받은 사람



[그림 4] 컴퓨터 이용목적 변화

컴퓨터 이용의 변화는 인터넷 이용목적의 변화와 연관되는데, 1999년에는 ‘대화나 채팅’(32.2%), ‘학습이나 진로정보’(22.6%) 등의 순으로 인터넷을 이용하고 있었지만, 2001년에는 ‘전자우편(28.0.2%)’, 게임(23.9%), ‘채팅과 교우관계(18.1%)’ 등의 순으로 변화되어 현실 공간에서의 관계를 확장하는 장으로서 인터넷이 주로 이용됨을 보여준다.

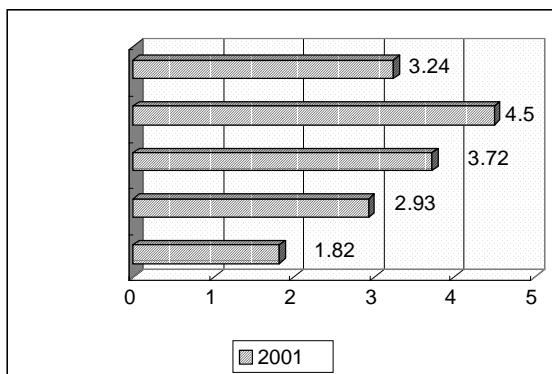
이러한 인터넷이용의 변화는 청소년의 휴대전화기 이용과도 맥을 같이하는데, 청소년의 43.3%정도가 무선전화기를 가지고 있으며 이용목적의 경우 '친구들간의 연락'이 70.7%로 가장 높게 나타났다. 그리고 이 들 중 과반수 이상(전체 청소년의 24.9%)이 무선 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었다.

청소년의 컴퓨터와 인터넷 이용목적과 관련된 일련의 변화는 인터넷이라는 공간이 단순한 호기심의 대상에서 벗어나 현실공간에서 느끼는 필요, 특히 청소년들 사이에 자신들만의 공간을 만들어가는 장으로서 역할이 변화되고 있다는 해석을 가능하게 한다.

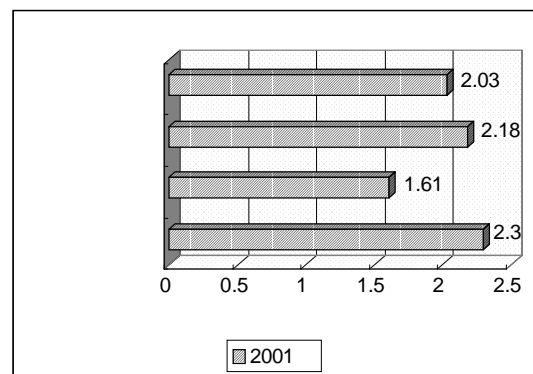
3) 가상공간의 어떤 놀이터를 찾는가? : 일상적 삶의 연장으로...

인터넷이 청소년에게 긍정적 영향을 미칠 것이라는 주장이 일반적으로 들고 있는 이유 중 하나는 청소년 스스로 현실의 시간적 제약에서 벗어나 다양한 정보나 다원화된 공동체를 간접적으로 경험할 수 있다는 것에 있다. 그렇다면 과연 청소년들은 획일화되어 있는 학업전선에서 탈출하여 자신만의 삶을 누리기 위해 인터넷을 이용하고 있는가?

청소년이 가장 많이 방문하는 인터넷 사이트를 조사한 결과에 따르면 포털사이트가 64.6%로 가장 높게 나타났으며, 채팅사이트 14.7%, 음악 2.4%, 게임은 4.4%, 연애는 1.0%, 취미는 0.9%, 와레즈 0.5% 등의 순으로 나타났다. 포털사이트의 이용률이 이처럼 높은 이유는 인터넷이용 목적이 전자메일이나 채팅과 같은 교우관계와 일맥상통하며, 인터넷이라는 가상공간이 현실공간의 삶과 매우 밀접한 관계가 있다는 점을 보여준다. 이러한 사실은 인터넷을 이용하는 청소년의 93.6%가 전자우편을, 94.7%가 채팅을, 75.5%가 동호회활동 경험이 있다는 조사결과에서도 발견할 수 있다.



[그림 5] 건전한 인터넷 서비스 이용정도



[그림 6] 불건전한 인터넷 서비스 이용정도

'1'(전혀 없음), '2'(한두번정도), '3'(몇번), '4'(여러번), '5'(매우많음)으로 재부호화.

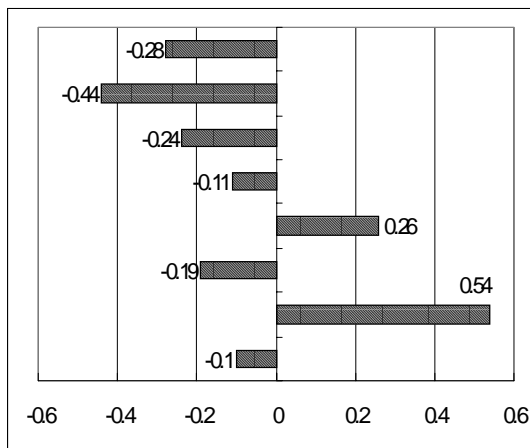
반면, 청소년의 인터넷 문화에 대한 우려는 대부분 불건전한 서비스를 청소년이 여과장치 없이 이용할 수 있고 그 경험비율이 높아질 것이라는 전제 때문이다. 먼저 그림 5와

6의 비교를 통해 알 수 있듯이 청소년들의 불건전한 인터넷 이용보다는 나름대로의 의미를 지닌 서비스이용 정도가 더 높다는 점을 알 수 있다. 다만, 인터넷을 이용하는 청소년의 음란물 접촉의 경우 '전혀 없다'라고 응답한 경우가 1999년 63.6%에서 2001년에는 39.6%로, 불법적인 소프트웨어 이용의 경우도 '전혀 없다'라는 응답이 1999년 85.3%에서 2001년에는 57.0%로 대폭 감소하여 인터넷 이용의 확산과 더불어 청소년의 불건전한 이용율은 높아질 것이라는 사회적 우려가 어느정도 타당한 측면이 있다고 보여진다.

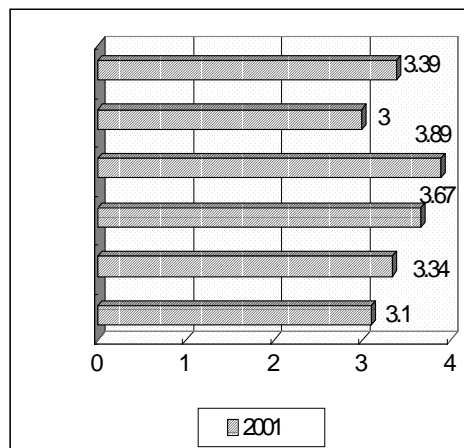
그렇다면 인터넷이라는 새로운 공간에 청소년들이 머무는 시간은 어떻게 변화되었을까? 2001년 조사결과에 따르면 1주일 청소년의 평균 인터넷 이용시간은 평균 740.72분 정도로 하루 평균 105.8분 정도를 인터넷에 접속하는 것으로 나타났는데, 1999년 1주일 평균 이용시간인 52.3분보다 무려 14배이상 증가한 것이다. 비록 일반국민의 하루 평균 이용시간인 174.9분보다는 짧은 것이지만, 1999년의 일반 국민 이용시간과의 격차보다는 많이 줄어들었고 현실생활에서 청소년들이 당면하고 있는 입시위주의 생활이 변화하고 있지 않고 있다는 측면에서 본다면 이렇듯 청소년들의 인터넷 이용시간 증가는 주목할만 일이다.

4) 인터넷은 청소년의 일상생활을 어떻게 변화시키는가? : 나를 중심으로...

인터넷을 이용과 새로운 경험이 청소년의 일상생활을 어떻게 변화시키고 있는가를 살펴보면, 먼저 1999년의 경우 기존매체 이용이나 대화시간(친구간의 대화시간은 변화가 없었음)과 학업능력은 감소한 반면, 사회 적응력이나 표현력, 유행에 대한 민감성은 높아진 것으로 나타났다.



[그림 7] 1999년 컴퓨터 이용과 생활변화
'2'(많이 늘었다), '1'(늘었다), '0'(변화 없다),
'-1'(줄었다), '-2'(많이 줄었다)로 재부호화



[그림 8] 2001년 인터넷이용과 생활만족도변화
'1'(매우감소), '2'(감소한 편), '3'(변화없음),
'4'(높아진 편), '5'(매우증가)로 재부호화

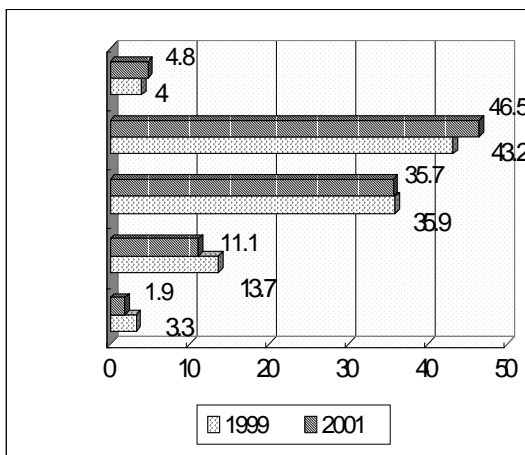
2001년에는 인터넷의 이용에 따른 현실생활 만족도 변화가 청소년 자신을 중심으로 관

계선이 멀어질수록 만족도가 낮아지는 것을 발견할 수 있다. 즉, 자기자신에 대해 느끼는 만족도의 증가가 가장 높게 나타났으며 그 다음이 친구관계, 학교생활, 일반적인 생활, 한국사회에 대한 만족도의 순으로 높아졌고 한국사회에 대한 만족은 변화가 없는 것으로 나타났다. 그러나 이러한 만족도의 변화를 자세히 보면 자신에 대한 만족과 친구관계의 만족을 제외하면 거의 변화가 없는 것으로 보는 것이 타당하다고 보여진다.

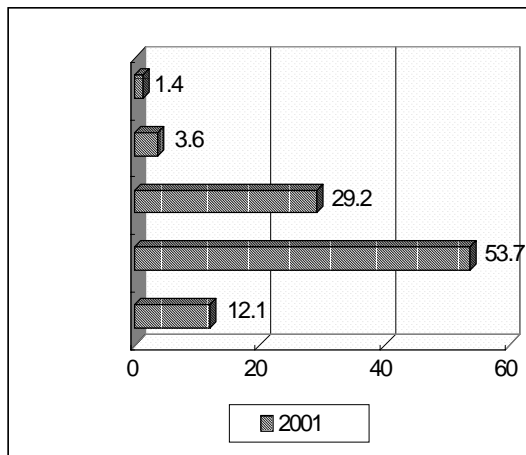
일반적인 예상과는 달리 인터넷이 청소년의 일상생활에 별반 영향을 주지 못하고 있다는 점은 제도화되어 있는 입시제도나 학교생활과 같은 현실적 삶을 제약하는 현실세계의 사회적 구조가 전혀 변화하고 있지 않은 것에서 1차적 이유를 찾을 수 있을 것이고, 결국 청소년의 일상적 삶 자체는 인터넷이라는 새로운 공간보다는 현실적 삶에 의해 더 많은 영향을 받고 있다는 점을 보여준다. 만약 이러한 상황이 지속된다면, 청소년들은 인터넷이라는 가상공간을 새로운 가능성의 공간이 아니라 현실적 삶의 피난처로 이용하게 될 것이고, 가상공간에서의 시간이 길어지면 길어질수록 현실적 삶의 만족도가 높아지기는 어려울 것이라는 예측을 가능하게 한다.

5) 인터넷을 바라보는 시각은 어떻게 변화했는가? : 여전히 냉담한 태도.

인터넷의 이용이 청소년의 현실적 삶에 그리 많은 영향을 주지 못하고 있다는 분석결과는 정보사회에 대한 인식과 가상공간에 대한 태도에도 영향을 미칠 것이라고 볼 수 있다. 먼저 정보사회에 대한 청소년의 이해정도를 조사해보면 1999년에 비해 약간 높아졌지만, 우리사회가 정보화되고 있는가에 대한 동의정도의 경우 1999년에는 72.6%가 긍정하고 있는 반면 2001년에는 65.8%로 낮아지는 현상을 발견할 수 있다. 여기서 흥미있는 현상 중 하나는 정보사회에 대한 이해정도는 일반국민에 비해 높은 수준이지만 정보화에 대한 동의정도는 상대적으로 낮다는 점이다.

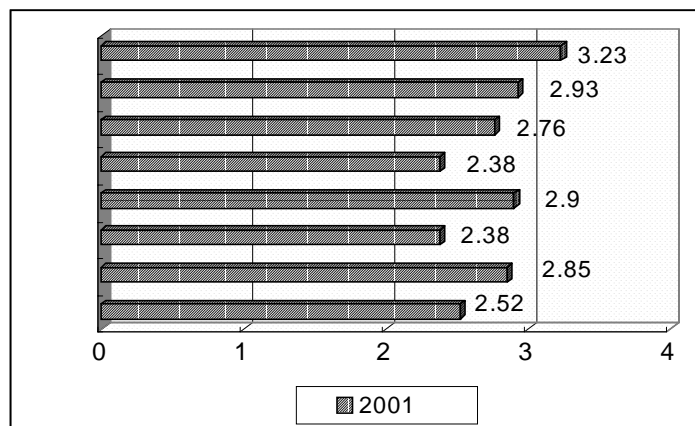


[그림 9] 정보사회 이해정도



[그림 10] 정보화에 대한 동의정도

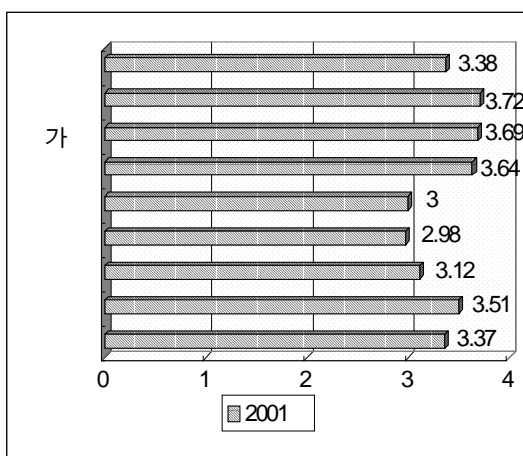
이러한 동의정도는 인터넷에서 제공하는 다양한 정보서비스의 이용의지에도 반영되는데, 8개의 인터넷서비스 중에서 이용하겠다는 의사를 밝힌 것이 단 한개도 없으며, 원격교육에 대한 이용의지만이 '보통' 수준이고 나머지는 별로 이용할 의사가 없는 것으로 조사되었다. 이러한 조사결과는 일반적인 예상과는 차이가 있는 것으로 가상공간의 이용에 따른 현실생활이 만족도가 크게 변화되지 않았다는 조사결과와 어느정도 연관성이 있다고 보여진다.



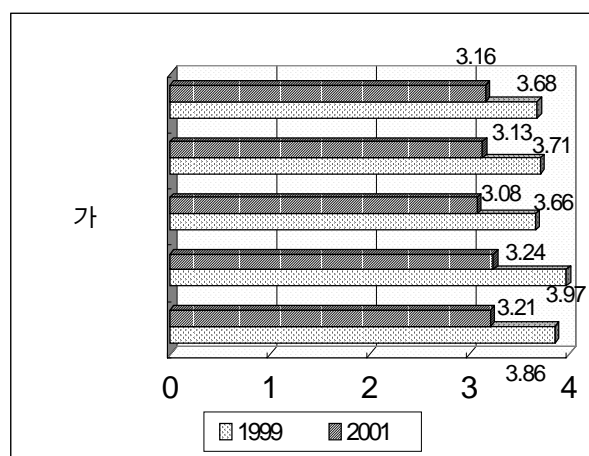
[그림 11] 정보서비스 이용에 대한 의지

'1'(전혀 이용안함), '2'(별로 이용안함), '3'(보통임), '4'(이용의사 있음), '5'(적극 이용함)으로 재부호화

또한 정보화에 따른 긍정적, 부정적 사회변화 전망에 대한 청소년의 인식의 경우, 전반적으로 부정적 전망보다는 긍정적 전망이 약간 높게 나타났는데, 특이한 점은 긍정적 평가의 평균은 1999년 3.71에서 3.38로, 부정적 평가의 경우 3.68에서 3.16으로 긍정적 평가와 부정적 평가 모두 1999년보다 낮아졌다는 점이다.



[그림 12] 정보화에 따른 발전 전망



[그림 13] 정보화에 따른 부작용 전망

'1'(전혀 아니다), '2'(아니다), '3'(보통임), '4'(긍정), '5'(매우 긍정)으로 재부호화.

긍정적 전망에 대한 평가도 인터넷이용에 따른 생활만족도 변화와 유사한 경향이 나타나는데, 자기 자신이 스스로 선택하고 참여할 수 있는 항목(능력중시, 여가, 교류 등)에 대한 전망이 사회구조적 측면(민주주의발전, 정보격차감소 등)에 대한 전망보다 상대적으로 나타났다. 정보화에 따른 부정적 측면에 대한 전망에서도 가치관 혼란이나 비인간화와 같은 개인적 차원의 부작용보다는 폭력·음란물 유통이나 프라이버시 침해와 같은 사회적 차원의 부정적 전망을 더 높게 우려하고 있는 것으로 나타났다.

정보사회에 대한 전망에서 엿볼 수 있는 청소년 인터넷문화의 특징은 주로 개인적인 차원에서의 변화의지를 보이고 있으며, 이는 정보사회에서 새로운 형태의 문화를 창출할 수 있는 세력으로서, 정보화의 선두주자로서 청소년의 위상에 대한 예측과 강조가 아직은 시기상조라는 조심스런 견해를 뒷받침한다.

4. 앞으로의 청소년 인터넷문화를 어떻게 바라 볼 것인가?

지금까지 살펴본 바에 따르면, 청소년이 최소한 인터넷 접근 측면에서는 우리나라의 정보화를 이끌어온 세력임은 분명하지만, 정작 청소년 자신들을 위한 인터넷문화의 창출이나 현실생활에서의 변화, 인터넷이라는 가상공간의 재구성화 작업에는 많은 한계를 지니고 있다고 보여진다. 이러한 맥락에서 현재의 정보화과정에서 청소년이 처한 상황은 정보화의 선두주자가 아니라 소비계층의 선두에 서 있는 듯 하다.

청소년의 인터넷 문화와 관련하여 정리하면, 청소년이 처한 현실생활이 가상공간에 진입하고 이용하는 행태에는 어느정도 영향을 미치지만 가상공간의 활동이 현실생활의 변화에는 별 영향 주지 못하고 있고, 결국에는 가상공간의 적극적인 재구성 작업을 시작했다고 보는 것에는 한계가 따른다고 보여진다. 물론, 가상공간에서 활동하는 몇몇 청소년웹진이나 동아리의 활동은 주목할만하지만 이러한 특수한 사례를 일반화시키기는 시기상조인 듯 하다. 대다수의 청소년들이 일반인과 다른 사회적 맥락에서 인터넷을 이용하고 있음에도 불구하고 이처럼 인터넷문화라고 부르기에는 덜 숙성된 이유는 아직까지 청소년들이 처한 현실적 삶이 마음놓고 가상공간을 향유할 수 있는 틈새를 주지 않고 있기 때문으로 보인다.

청소년의 인터넷문화는 앞으로 우리사회의 미래모습을 예측할 수 있는 단초를 제공한다는 측면에서 매우 중요한 의미를 지닌다. 여기서는 청소년의 인터넷문화에 대한 앞으로의 관련 연구에서 견지해야 할 것들을 정리하는 것으로 이 글을 마치고자 한다.

가장 중요하게 견지해야 할 것은 한국적 상황에 준거한 청소년 인터넷문화에 대한 접근방식과 도구의 개발이 필요하다는 것이다. 우리사회는 세계적으로도 독특한 사회구조와

정보화과정을 경험하고 있음에도 불구하고, 그 현상을 분석하고 예측하는 자생적인 도구의 개발에는 소홀해 왔던 것이 사실이다. 동일한 대상과 주제에다가 동일한 방법을 동원한 연구임에도 상이한 결론의 도출이 허용되는 것도 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 문제는 이러한 결론은 알맹이 없는 껍데기에 불과하고 누가 사용하는가에 따라 공격용 또는 방어용 무기로 전락되기 쉽상이다라는 점이다.

두 번째는 좀더 세련되고 다층적인 분석수준의 설정이 필요하다고 보여진다. 지금까지의 이분법적 접근보다는 가상공간에 대한 다층적 분석을 통해 청소년의 다양한 인터넷이용에 대한 접근방법을 개발하여야 할 것이다.

마지막으로는 시계열적 분석과 접근의 도입이다. 정보화의 상징 중 하나가 '속도'임에 비추어볼 때 급속도로 변화하는 사회구조 속에서 청소년들의 가치관이나 현실생활양태, 가상공간의 활용방식이 어떻게 변화되어 가는가에 대한 분석을 통해 비로소 청소년 인터넷문화의 가닥을 잡을 수 있기 때문이다.

청소년의 인터넷문화에 대한 언급의 어려움

기존연구의 경우 : 지금까지 인터넷문화하면 관점의 정리 측면 = 정보화의 기술적 의미와 특성을 통해 청소년의 인터넷문화를 접근하는 경우, 청소년의 인터넷이용 중에서 특정한 하위 문화, 언어 등에 초점을 맞추었지만,

이번에는 : 좀 다른 방식으로 접근해보자는 생각 어제 유사한 주제: 인터넷문화에 대한 탐색이라는 포럼에서 뭔가 근사한 아이디어를 얻을 수 있을까하는 기대감이 있었지만 그리

에세이처럼 자신의 생각을 정리하고, 올해 조사한 내용(정보격차)을 나름대로 역음

data가 있는 경우도 있고, 부합되는 경우도 있고 그러하지 않은 경우도 있고, 해석과정도 약간의 무리가 따를 수 있음

앞으로 청소년의 인터넷문화를 연구하는 접근방식에 대한 고민을 주로

논문이 아니라 생각을 정리한 글임을 이해하시고