2023 6월

국내외 문화예술교육 통계동향

발행처 한국문화예술교육진흥원 연구·국제팀

- [2022 인터넷이용실태조사] – 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원
- [2022 디지털정보격차실태조사] – 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원
- [국제 컴퓨터 정보 소양 연구 2018(ICILS 2018)] – 국제교육성취도평가협회(IEA)

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

사회 전반의 디지털 및 온라인화가 심화·확장되고 있다. 코로나19로 촉발된 다양한 활동의 온라인 전환은 일상의 풍경이 되었다. 6월 국내외 문화예술교육정책 통계동향 조사 보고서에서는 국내 '2022 인터넷이용실태조사'와 '2022 디지털정보격차 실태조사'를 통해 활발히 변모하는 국내 인터넷 사용에 대한 다양한 행태와 이슈들을 살펴보고, 국제교육성취도평가협회(IEA)의 '2018 국제 컴퓨터 및 정보 소양 연구(ICILS)'를 통해 학생들의 정보통신기술(ICT) 사용 능력에 대한 컴퓨터 기반 국제 평가 결과를 정리하여 문화예술교육 관계자 등이 이와 관련한 활동을 추진할 때 참고자료로 활용할 수 있도록 그 내용을 공유하고자 한다. '2018 국제 컴퓨터 및 정보 소양 연구(ICILS)'는 총 12개국이 참가했고, 2023년 조사·연구를 진행(바로가기)하고 있어 해당 보고서는 발표 후 소개하기로 한다.

※참고사항

〈2018 국제 컴퓨터 및 정보활용능력 연구(ICILS)〉는 학생들의 정보통신기술(ICT) 사용 능력에 대한 컴퓨터 기반 국제 평가로 미국 연방 STEM 교육 전략 계획은 물론 유네스코 지속가능한 개발 목표(SDGs)에 대한 모니터링 정보로 제공되고 있음. 디지털 도구와 온라인 학습은 코로나19 기간 동안 교육의 주요 수단이 되었으며, 기술은 학생들이 학교 안팎에서 학습하는 주요한 방식이 되고 있음. 본 조사·연구는 5년을 주기로 진행되고 있으며, 2018년에는 미국을 포함한 12개국이 참여하였고, 2023년 현재 30개국이 지난 5년 동안 학생과 교사의 기술 사용 변화에 대해 조사하고 있어 2018년 연구 결과는 코로나19 전후의 상황 이해와 비교할 수 있는 자료로 활용할 수 있도록 제시함

2022 인터넷이용 실태조사

과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원

원문 바로가기 →

〉〉 주요 내용

- 1999년 10월부터 연 1회를 조사 주기로 진행되는 조사는 인터넷 이용현황 및 이용행태, 가구의 인터넷 환경, 일상생활에서 인터넷 활용, 인터넷의 사회적 영향 등을 파악할 수 있는 내용으로 구성됨

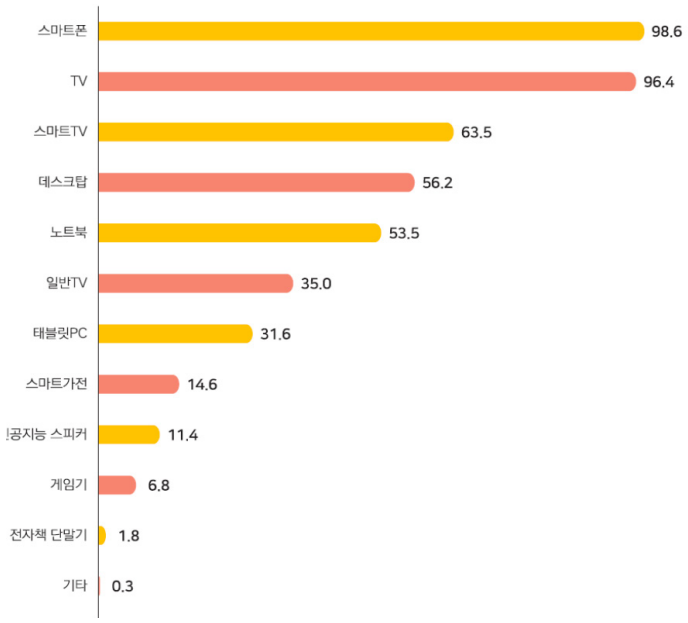
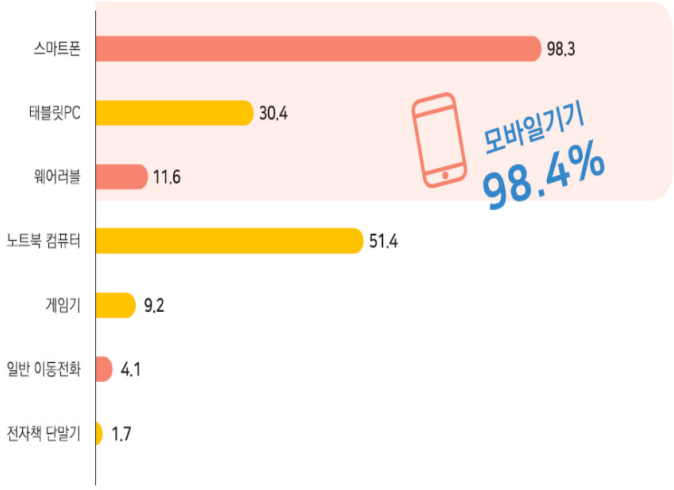
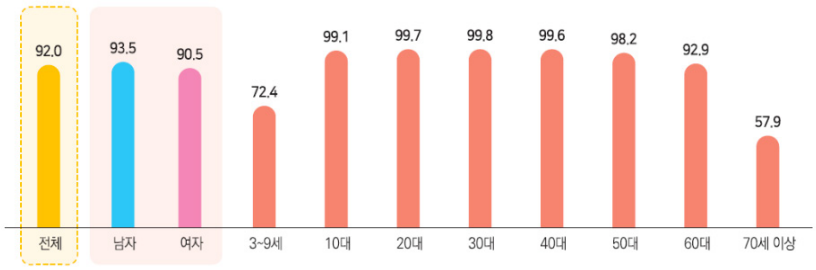
〉〉 조사 목적

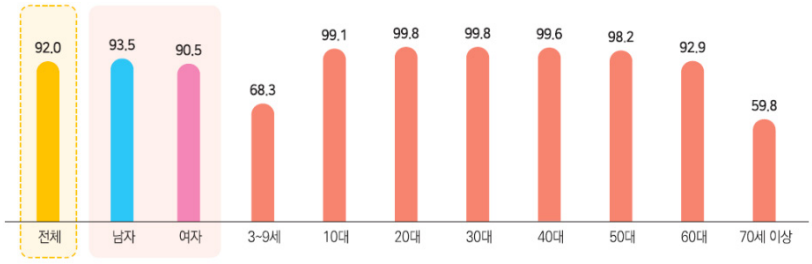
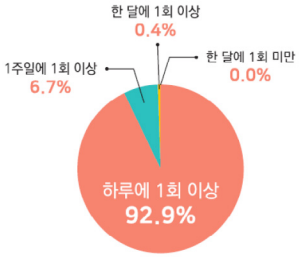
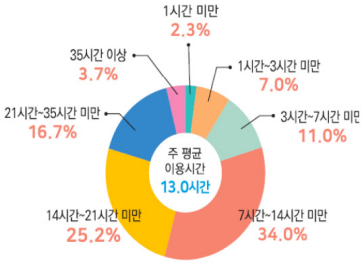
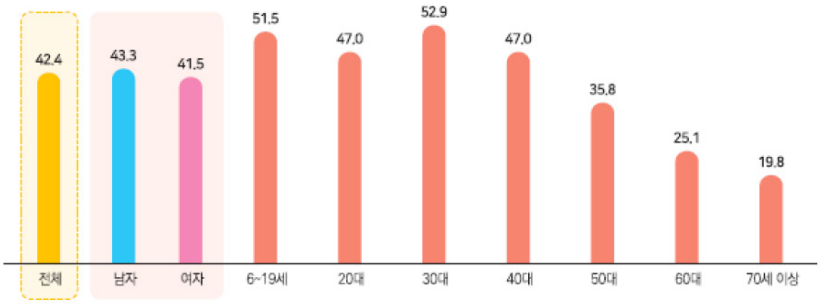
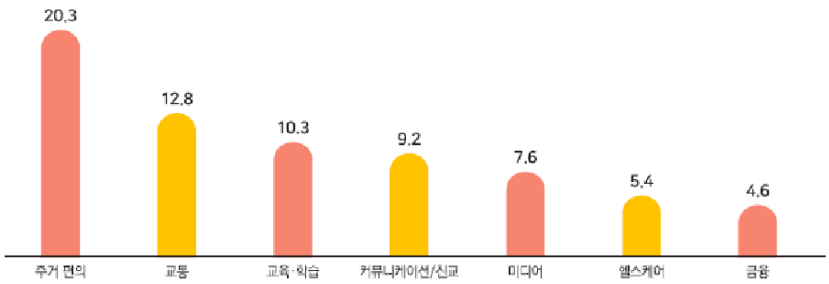
- 인터넷이 사회 전반으로 빠르게 확산됨에 따라 인터넷 이용률과 이용자의 수의 양적 성장뿐만 아니라 구체적인 인터넷 이용행태 및 일상생활에서 인터넷 활용, 인터넷의 사회적 영향 등을 파악하는 것이 더욱더 중요해지고 있음
- 본 조사는 급속히 변화하는 인터넷 이용환경 및 행태 변화를 파악하여 정부 정책과 업계의 비즈니스 전략 수립, 학계의 연구 활용 등 다양한 영역에서 활용할 수 있는 통계정보를 제공하는데 목적이 있음
- 조사의 구체적인 목적
  - · 국내 인터넷 이용자 수 및 이용률에 대한 정량적 측정
  - · 국제기구의 ICT 통계지표 및 국제지수 산출을 위한 기초자료 제공
  - · 가구의 정보통신기기 보유 및 인터넷 접속 등 인터넷 이용환경 분석
  - · 인터넷 이용 시간, 장소, 방법, 용도 등 인터넷 이용행태파악
  - · 일상생활에서 인터넷 활용 및 인터넷의 사회적 영향 분석
  - · 향후 인터넷 이용 전망

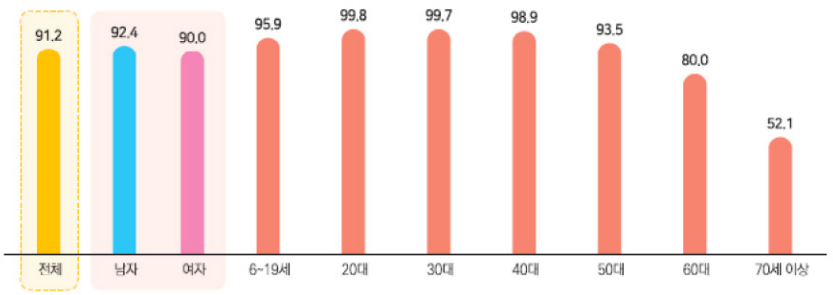
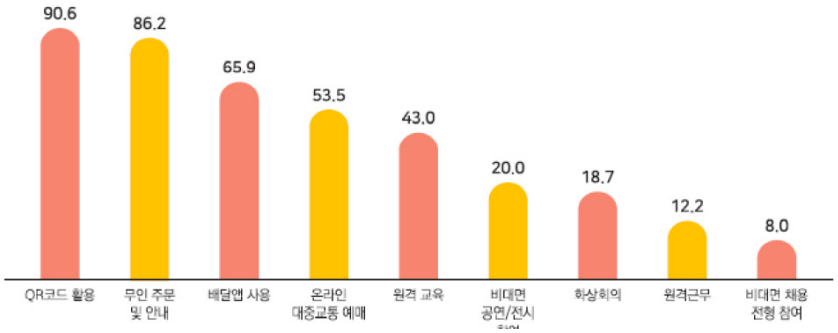
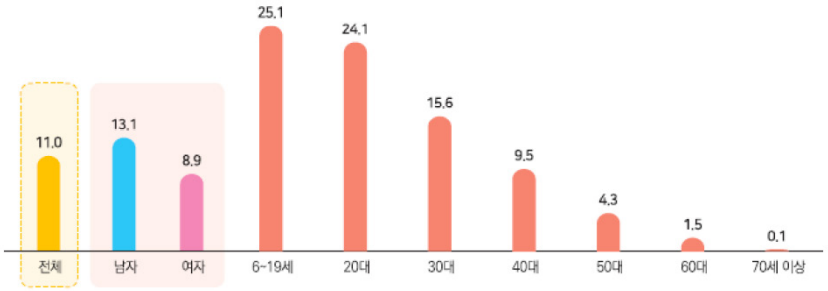
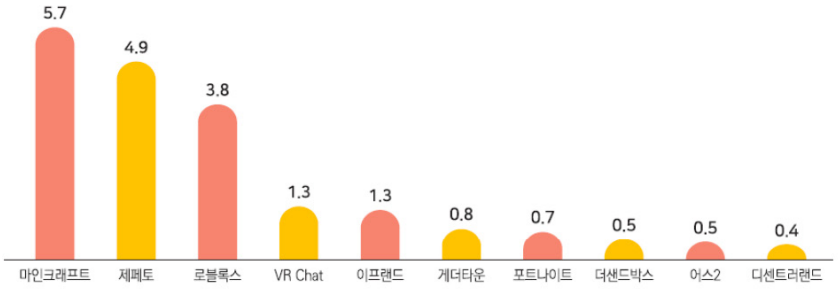
〉〉 주요 결과

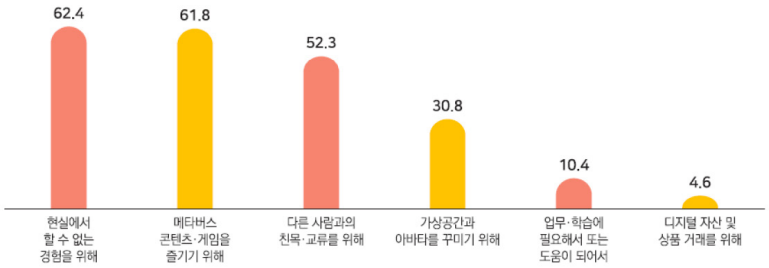
- 일상 회복 후에도 원격근무(11.0%, 0.1%p↑), 화상회의(16.7%, 2.6%p↑), 온라인 교육(39.8%, 1.5%p↑)의 이용은 소폭 증가하여 업무·교육 효율화 방식 중 하나로 비대면 서비스 이용이 이어지는 것으로 나타남
- 여가 활동을 목적으로 인터넷을 이용하는 비율(99.1%, 2.3%p↑)은 지속적으로 증가하는 추세이며, 동영상 서비스 이용률(96.1%, 2.2%p↑) 또한 같은 기간 증가하였음. 인터넷 연결로 다양한 동영상 시청이 가능한 스마트TV 보유율(63.5%) 또한 '22년 일반 TV(35.0%) 보유율을 앞질렀음
- 올해 처음 조사한 메타버스 서비스 이용률은 11.0%, 인지도는 34.6%로 조사되어 도입 초기 단계로 보이며, 이용목적으로는 '현실에서 할 수 없는 경험을 위해(62.4%)' 이용한다는 응답이 가장 높았음
- 인공지능서비스 이용률은 42.4%로 지난해 대비 10.0%p로 크게 증가하였으며, 이용분야는 주거·편의(20.3%, 7.7%p↑), 교통(12.8%, 3.3%p↑), 교육·학습(10.3%, 2.9%p↑) 순으로 일상생활에서의 활용이 확산되는 것으로 풀이됨

출처: 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원

번	구분	내용
1	**[가구 정보통신기기 현황]** - 대부분의 가구(98.6%)가 스마트폰 보유 · 국내 전체 가구 중 98.6%가'스마트폰'을 보유하였고,'스마트 TV'가 63.5%, '데스크탑'56.2%,'노트북'53.5%로 나타남	〈그림 1〉 가구 정보통신기기 보유현황(복수응답, %, 전체 가구 기준) 
	[개인 휴대형 정보통신기기 현황] - 만 6세 이상 인구의 98.3%가'스마트폰'보유 · 만 6세 이상 인구의 98.4%'모바일기기' (스마트폰, 태블릿PC, 웨어러블기기)를 보유하고 있는 것으로 나타남. 전체 휴대형 정보통신기기 중 '스마트폰' 보유율이 98.3%로 가장 높은 것으로 조사되었으며, 다음으로 '노트북 컴퓨터'(51.4%), '태블릿PC'(30.4%), '웨어러블'(11.6%) 등의 순으로 보유함	〈그림 2〉 개인 휴대형 정보통신기기 보유현황(복수응답, %, 만6세 이상 인구 기준) 
2	**[모바일 인터넷 이용률]** - 만 3세 이상 인구의 92.0%가 모바일 인터넷 이용자 · 2022년 7월 기준 만 3세 이상 인구 중 모바일 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 이동전화, 스마트폰, 태블릿PC 등 모바일 기기를 통해 인터넷을 이용한 사람의 비율)은 92.0%로 '남자'(93.5%)가 '여자'(90.5%)대비 3.0%p 높고, 10대~60대의 대부분이 모바일 인터넷을 이용하고 있음	〈그림 3〉 성·연령별 모바일 인터넷 이용률(%, 만6세 이상 인구 기준) 

번	구분	내용
	[스마트폰 이용률] - 만 3세 이상 인구의 92.0%가 스마트폰 이용자 · 2022년 7월 기준 만 3세 이상 인구 중 스마트폰 이용자(최근 1개월 내 스마트폰을 통한 무선이터넷 이용자)의 비율은 92.0%로, '남자'(93.5%)가 '여자'(90.5%)대비 3.0%p 높고, 10대~60대의 대부분이 스마트폰을 이용하고 있음	〈그림 4〉 성·연령별 스마트폰 이용률(%, 만 3세 이상 인구 기준) 
	[스마트폰 이용 빈도 및 시간] - 스마트폰 이용자의 92.9%는 하루에 1회 이상 이용, 주 평균 이용 시간은 13.0시간 · 만 3세 이상 스마트폰 이용자 중 92.9%가 하루에 1회 이상 스마트폰을 이용하며, 주 평균 13.0시간을 이용함	〈그림 5〉 스마트폰 이용 빈도 (%, 만 3세 이상 스마트폰 이용자 기준)  〈그림 6〉 주평균 스마트폰 이용 시간 (%, 만 3세 이상 스마트폰 이용자 기준) 
3	**[인공지능 서비스 이용률]** - 만 6세 이상 인구의 인공지능 서비스 이용률은 42.4% · 2022년 7월 기준 인공지능 서비스 이용률은 42.4%이며, '남자'(43.3%)의 이용률이 '여자'(41.5%)보다 1.8%p 높고, 연령별로는 '30대'(52.9%)의 이용률이 가장 높음	〈그림 7〉 성·연령별 인공지능 서비스 이용 경험률(%, 만 6세 이상 인구 기준) 
	[인공지능 서비스 이용 경험 분야] - 인공지능 서비스 주 이용 분야는 '주거 편의'(20.3%) · 인공지능 서비스를 주로 이용하는 분야로는 '주거 편의'가 20.3%로 가장 많았고, 다음으로 '교통'(12.8%), '교육/학습'(10.3%), '커뮤니케이션/친교'(9.2%) 등의 순으로 많음	〈그림 8〉 인공지능 서비스 이용경험 분야(복수응답, %, 만 6세 이상 인구 기준) 

번	구분	내용
4	**[비대면 활동]** - 만 6세 이상 인구의 비대면 활동 경험률은 91.2% · 2022년 7월 기준 비대면 활동 경험률은 91.2%이며, '남자'(92.4%)의 경험률이 '여자'(90.0%)보다 2.4%p 높음 · 연령별로 '50대 이하'경험률은 90% 이상 높았으나, '60대' (80.0%), '70대이상'(52.1%)은 상대적으로 낮음	〈그림 9〉 성·연령별 비대면 활동 경험률(%, 만 6세 1년 이내 인터넷 이용자 기준) 
	- 비대면 활동은 'QR코드 활용'(90.6%)이 높음 · 비대면 활동은 'QR코드 활용'이 90.6%로 가장 높고, 다음으로 '무인주문 및 안내'(86.2%), '배달앱 사용'(65.9%), '온라인 대중교통 예매'(53.5%), '원격교육'(43.0%) 등의 순임	〈그림 10〉 분야별 비대면 활동 경험률(복수응답, %, 만 6세 이상 비대면 활동 경험자 기준) 
5	**[메타버스 이용률]** - 만 6세 이상 인구의 메타버스 서비스 이용률은 11.0% · 2022년 7월 기준 메타버스 서비스 이용률은 11.0%이며, '남자'(13.1%)의 이용률이 '여자'(8.9%)보다 4.2%p 높으며, 연령대별로는 '6-19세'가 25.1%가 가장 높고, '20대'(24.1%), '30대'(15.6%)등의 순으로 나타남	〈그림 11〉 성·연령별 메타버스 서비스 이용 경험률(%, 만 6세 이상 인구 기준) 
	[메타버스 이용 앱/사이트] - 주 이용 메타버스 이용 앱/사이트는 '마인크래프트'(5.7%), '제페토'(4.9%) · 만 6세 이상 메타버스 서비스 이용자 중 가장 많이 이용하는 앱/사이트로는'마인크래프트'가 5.7%로 가장 많았고, '제페토'(4.9%),'로블록스'(3.8%) 등의 순으로 나타남	〈그림 12〉 메타버스 서비스 이용 앱/사이트(3개 항목 응답, %, 만 6세 이상 인구 기준) 

번	구분	내용
	[메타버스 이용 목적] - 메타버스 서비스 주 이용목적은 '현실에서 할 수 없는 경험을 위해'(62.4%) · 메타버스 앱/사이트를 이용하는'현실에서 할 수 없는 경험을 위해'가 62.4%로 가장 높았으며, 다음으로는 '메타버스 콘텐츠·게임을 즐기기 위해'(61.8%), '다른 사람과의 친목·교류를 위해'(52.3%)등의 순으로 나타남	〈그림 13〉 메타버스 서비스 이용목적 (3개 항목 응답, %, 만 6세 이상 메타버스 앱/사이트 이용자 기준) 

〉〉 조사 개요

- (모 집 단): 전국 가구 및 만 3세 이상 인구
- (조사대상): 전국 25,000가구 및 가구 내 만 3세 이상 가구원
- (유효표본): 25,079가구 및 가구 내 만 3세 이상 가구원 60,253명
- (표본추출): ① 25,000가구를 17개 시·도 가구 수 기준으로 제곱근 비례 할당 후, 각 시도 내 동·읍면부 가구 수로 목표 가구 할당
  ② 2020년 등록센서스 마이크로데이터 일반가구 조사가구를 추출 틀로 3,000개 조사구를 지역별 17개 집략별 조사구 수를 기준으로 제곱근 비례 할당후 추출하여 조사구 내 8~9개 가구 추출
- (조사방법): 가구방문면접조사
- (조사항목): 인터넷 접속, 기반, 휴대, 소통, 생활, 신기술 이용 현황
- (조사기간): 2022.8.1.~2022.9.30.
- (기준시점): 2022.7.1.

디지털정보격차 실태조사

과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원

원문 바로가기 →

〉〉 주요 내용

- ‘디지털정보격차 실태조사’는 일반국민 대비 취약계층(저소득층·장애인·농어민·고령층 등)의 디지털 접근·이용 수준 측정 내용을 담고 있음

〉〉 조사 목적

- 시계열적 조사·분석을 통해 디지털정보격차 해소 정책의 연간 추진 성과를 점검하고 향후 효과적인 정책 추진 방향 도출에 필요한 기초자료 제공

〉〉 주요 결과

- 디지털정보격차 실태조사 결과, 2022년 취약계층의 디지털정보화수준은 76.2%로 전년 75.4% 대비 0.8%p 상승함. 최근 5개년 동안 연속 상승하는 추세로 나타남
  ※ 최근 5개년 종합수준 : ('18) 68.9% → ('19) 69.9% → ('20) 72.7%→('21) 75.4%→('22) 76.2%
- 부문별 종합 결과를 살펴보면 디지털정보화 접근 수준은 96.0%(1.6%p↑), 디지털정보화 역량 수준은 64.5%(0.7%p↑), 디지털정보화 활용 수준은 78.0%(0.4%p↑)으로 모두 전년대비 상승한 결과를 보임
- 계층별 디지털 정보화 수준의 경우에도 고령층이 69.9%(0.8%p↑), 농어민 78.9%(0.8%p↑), 장애인이 82.2%(0.5%p↑), 저소득층이 95.6%(0.2%p↑) 순으로 나타나 모든 계층에서 정보화 수준이 향상됨

출처: 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원

<table>
<tr><th>번</th><th>구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1</td><td>[종합 결과]
- 2022년 4대 정보취약계층(장애인·저소득층·농어민·고령층)의 디지털정보화 수준은 76.2%로 2021년 75.4% 대비 0.8%p 상승
※각 수준은 일반국민의 디지털정보화 수준을 100으로 할 때 일반국민 대비 4대 계층의 디지털정보화 수준을 의미</td><td>〈표 1〉 부문별 디지털정보화 수준
(단위: %)
<table>
<tr><th>구분</th><th>2018년</th><th>2019년</th><th>2020년</th><th>2021년</th><th>2022년</th></tr>
<tr><td>접근</td><td>91.1</td><td>91.7</td><td>93.7</td><td>94.4</td><td>96.0</td></tr>
<tr><td>역량</td><td>59.1</td><td>60.2</td><td>60.3</td><td>63.8</td><td>64.5</td></tr>
<tr><td>활용</td><td>67.7</td><td>68.8</td><td>74.8</td><td>77.6</td><td>78.0</td></tr>
<tr><td>종합</td><td>68.9</td><td>69.9</td><td>72.7</td><td>75.4</td><td>76.2</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>- 부문별 결과를 살펴보면, 디지털정보화 접근 수준은 96.0%, 디지털정보화 활용 78.0%, 디지털정보화 역량 64.5% 순이며, 수준 상승폭은 접근(1.6%p↑), 역량(0.7%p↑), 활용(0.4%p↑)순으로 나타남
- 계층별로는 고령층 디지털정보화 수준이 69.9%로 가장 낮으며, 저소득층(95.6%)이 가장 높고, 장애인 82.2%, 농어민 78.9% 순으로 나타남</td><td>〈표 2〉 계층별 디지털정보화 수준
(단위: %)
<table>
<tr><th>구분</th><th>2018년</th><th>2019년</th><th>2020년</th><th>2021년</th><th>2022년</th></tr>
<tr><td>장애인</td><td>74.6</td><td>75.2</td><td>81.3</td><td>81.7</td><td>82.2</td></tr>
<tr><td>고령층</td><td>63.1</td><td>64.3</td><td>68.6</td><td>69.1</td><td>69.9</td></tr>
<tr><td>저소득층</td><td>86.8</td><td>87.8</td><td>95.1</td><td>95.4</td><td>95.6</td></tr>
<tr><td>농어민</td><td>69.8</td><td>70.6</td><td>77.3</td><td>78.1</td><td>78.9</td></tr>
<tr><td>취약계층 평균</td><td>68.9</td><td>69.9</td><td>72.7</td><td>75.4</td><td>76.2</td></tr>
</table>
※ 대비 수준은 일반국민의 디지털정보화 수준을 100으로 할 때, 일반국민 대비 4대 계층의 디지털정보화 수준을 의미
※ 취약계층 평균은 각 계층별 인구 규모를 고려한 가중 평균</td></tr>
</table>

번	구분	내용

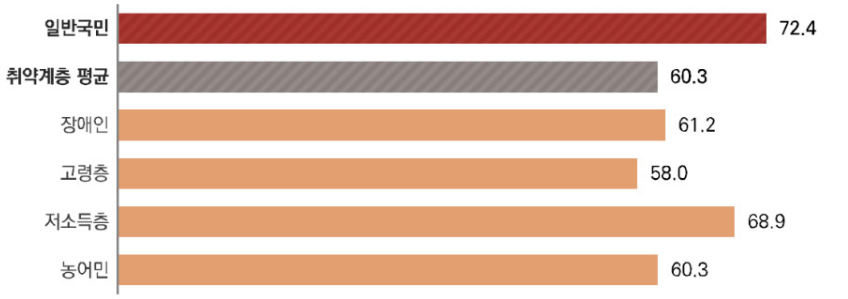
[디지털정보화 접근 수준]

- PC 보유 여부

  · 데스크탑 컴퓨터나 노트북 등 취약계층의 PC 보유율은 60.3%로, 일반국민(72.4%)보다 12.1%p 낮은 수준임

〈그림 1〉 PC 보유율

(단위: %)



2

- 모바일기기 보유여부

  · 2022년 정보 취약계층의 스마트폰 보유율은 85.5%로 일반국민 스마트폰 보유율(98.3%)* 대비 12.8%p 낮은 수준임

  * 자료출처 : 2022 인터넷이용 실태조사(과학기술정보통신부)

〈표 3〉 모바일기기 보유율

(단위: %)

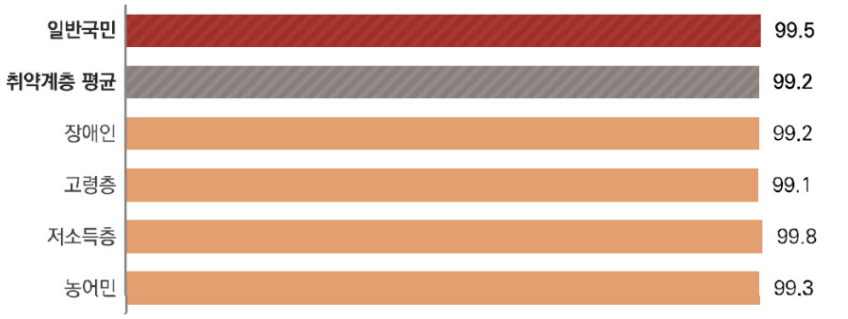
구분		스마트폰	피처폰	스마트패드	스마트 주변기기
일반국민		98.3	5.8	33.6	21.9
취약계층	장애인	85.9	13.9	9.6	6.0
	고령층	84.2	14.2	10.0	6.5
	저소득층	91.6	7.9	15.7	6.2
	농어민	84.3	12.6	10.7	8.3
	평균	85.5	13.1	10.8	6.6

- 인터넷 가능 여부

  · 인터넷 가능률은 일반국민이 99.5%, 취약계층 평균이 99.2%로, 일반국민과 취약계층 모두 대부분 가구 내에서 인터넷 접속이 가능한 것으로 조사됨

〈그림 2〉 인터넷 가능률

(단위: %)



3

[디지털정보화 역량 수준]

- PC 이용 능력

  · PC 이용 능력과 관련된 7개 항목 모두 일반국민보다 취약계층의 이용 능력이 부족한 것으로 조사됨

〈표 4〉 PC 이용 능력(매우 그렇다 + 그런 편이다 비율)

(단위: %)

구분		소프트웨어 설치 및 삭제	인터넷 연결 및 사용	웹 브라우저 환경 설정	다양한 외장기기 연결 및 이용	인터넷 통한 파일 전송	악성코드 검사 및 치료	문서 및 자료 작성	7개 항목 평균
일반국민		64.6	62.2	55.7	58.9	63.6	49.6	57.7	58.9
취약계층	장애인	43.3	43.2	38.3	40.4	43.7	38.8	40.4	41.2
	고령층	29.3	28.5	21.9	25.1	30.2	19.5	24.1	25.5
	저소득층	56.2	54.4	52.0	53.2	57.9	50.2	54.5	54.1
	농어민	40.3	39.7	35.3	36.9	40.2	34.4	36.1	37.6
	평균	36.2	35.4	29.9	32.4	37.1	28.1	31.9	33.0

번	구분	내용

- 모바일기기 이용 능력
  - · 모바일기기 이용 능력도 일반국민보다 취약계층이 낮았으나, 그 격차는 PC보다 작은 것으로 나타남

〈표 5〉 모바일기기 이용 능력(매우 그렇다 + 그런 편이다 비율)

(단위: %)

구분		기본적인 환경설정	무선 네트워크 설정	파일을 컴퓨터에 이동	다른 사람에게 파일 전송	필요한 앱 설치 및 이용	악성코드 검사 및 치료	문서 및 자료 작성	7개 항목 평균
일반국민		81.0	78.0	66.1	80.5	74.4	55.4	66.8	71.7
취약계층	장애인	67.6	63.7	47.8	69.6	59.6	44.7	50.8	57.7
	고령층	61.1	56.7	34.2	62.4	49.1	27.5	38.1	47.0
	저소득층	73.1	72.0	61.4	74.8	67.9	57.8	64.1	67.3
	농어민	64.5	61.4	47.8	65.9	56.3	44.2	48.5	55.5
	평균	64.1	60.4	41.4	65.5	54.0	35.9	44.6	52.3

4

[디지털정보화 활용 수준]

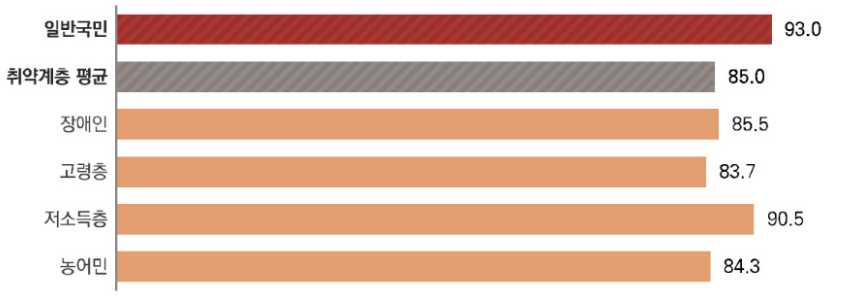
가. 인터넷 이용 여부

- PC 이용 능력
  - · 2022년 정보 취약계층의 인터넷 이용률은 85.0%로 일반국민 인터넷 이용률(93.0%)* 대비 8.0%p 낮은 수준임

* 자료출처 : 2022 인터넷이용 실태조사(과학기술정보통신부)

〈그림 3〉 인터넷 이용률

(단위: %)



(1) 인터넷 이용 기기

- 일반국민의 경우, PC를 통한 인터넷 이용률이 59.8%, 스마트폰이 93.9%, 스마트패드가20.4%인데 비해, 취약계층에서는 대다수가 스마트폰(84.9%)을 통해 인터넷을 이용하고 PC는 27.0%, 스마트패드는 5.4%로 응답됨

〈표 6〉 인터넷 이용 기기

(단위: %)

구분		PC	스마트폰	스마트패드
일반국민		59.8	93.9	20.4
취약계층	장애인	28.6	85.5	5.0
	고령층	22.3	83.6	4.0
	저소득층	42.2	90.4	11.3
	농어민	31.4	84.1	6.3
	평균	27.0	84.9	5.4

나.인터넷 서비스 이용 다양성

(1) 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률

- 인터넷 이용자 기준으로, PC나 모바일기기를 통해 정보 및 뉴스 검색 또는 이메일, 미디어콘텐츠, 교육콘텐츠를 이용하는 비율은 일반국민(91.4%)이 취약계층(81.4%)보다 10.0%p 높게 나타남

〈표 7〉 검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스 이용률

(단위: %)

구분		정보 및 뉴스 검색	이메일	미디어콘텐츠	교육콘텐츠	이용률*
일반국민		83.4	48.9	69.8	36.8	91.4
취약계층	장애인	81.5	33.2	56.8	25.3	85.3
	고령층	72.9	23.4	47.0	16.7	79.0
	저소득층	82.8	46.0	62.6	43.3	88.7
	농어민	73.5	29.6	56.3	26.9	79.6
	평균	75.6	28.6	51.5	22.8	81.4

※ 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준
※ 이용률 : 4개 항목 중 1개라도 이용하는 비율

번	구분	내용

(2) 사회적 관계 서비스 이용률

- 인터넷 이용자 중 SNS나 메신저, 개인 블로그 등 사회적 관계 서비스를 이용하는 비율은 일반국민이 91.8%, 취약계층이 85.2%로 일반국민의 이용률이 6.6%p 높게 응답됨

〈표 8〉 사회적 관계 서비스 이용률

(단위: %)

구분		SNS	메신저	개인 블로그	커뮤니티	클라우드 서비스	이용률*
일반국민		56.5	84.0	38.5	36.2	34.0	91.8
취약계층	장애인	42.8	82.9	29.8	29.2	20.8	87.4
	고령층	28.3	79.1	18.7	18.1	14.7	83.0
	저소득층	56.8	85.6	43.0	41.2	36.7	91.5
	농어민	40.0	83.9	28.6	28.9	24.6	86.7
	평균	35.6	81.0	24.7	24.0	19.7	85.2

※ 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준
※ 이용률 : 5개 항목 중 1개라도 이용하는 비율

(3) 생활서비스 이용률

- 생활정보나 전자상거래, 금융거래 등 생활서비스 이용률은 일반국민이 89.3%로, 취약계층(79.5%)보다 9.8%p 더 높게 나타남

〈표 9〉 생활서비스 이용률

(단위: %)

구분		생활정보 서비스	전자상거래 서비스	금융거래 서비스	공공 서비스	이용률*
일반국민		80.8	69.4	68.2	37.5	89.3
취약계층	장애인	79.8	51.5	53.4	31.2	84.4
	고령층	70.7	42.1	49.2	21.2	76.7
	저소득층	80.7	61.7	57.4	39.9	86.6
	농어민	73.2	50.7	54.2	30.0	79.7
	평균	73.6	47.1	51.5	26.2	79.5

※ 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준
※ 이용률 : 4개 항목 중 1개라도 이용하는 비율

다. 인터넷 심화 활용 정도

(1) 정보생산 및 공유 활동률

- 내가 만든 정보를 게시하거나 타인 콘텐츠 게시 및 링크를 공유하는 정보생산 및 공유 활동에 대해서는 일반국민의 59.2%, 취약계층의 43.8%가 경험이 있는 것으로 조사됨

〈표 10〉 정보생산 및 공유 활동률

(단위: %)

구분		내가 만든 정보 게시	타인 콘텐츠 게시 및 링크 공유	활동률*
일반국민		46.2	52.9	59.2
취약계층	장애인	35.9	39.0	46.5
	고령층	28.8	34.9	39.5
	저소득층	52.3	55.1	59.8
	농어민	35.5	38.4	43.2
	평균	33.9	38.8	43.8

※ 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준
※ 이용률 : 2개 항목 중 1개라도 활동하는 비율

(2) 온라인 네트워크 활동률

- 기존 인간관계 유지나 새로운 인간관계 형성과 같은 온라인 네트워크 활동 비율은 일반국민이 72.4%로, 취약계층(62.2%)보다 10.2%p 더 높게 나타남

〈표 11〉 온라인 네트워크 활동률

(단위: %)

구분		기존 인간관계 유지	새로운 인간관계 형성68.3	활동률*
일반국민		68.3	50.3	72.4
취약계층	장애인	59.5	39.9	63.7
	고령층	58.0	35.1	60.6
	저소득층	66.1	53.6	68.8
	농어민	59.6	38.7	60.7
	평균	59.6	38.8	62.2

※ 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준
※ 이용률 : 2개 항목 중 1개라도 활동하는 비율

번	구분	내용

(3) 온라인 사회참여 활동률

- 사회적 관심사에 대해 의견을 표명하거나 정책, 의견을 제시하는 등 온라인 사회참여 활동 비율은 일반국민이 38.9%, 취약계층이 34.2%로 조사됨

〈표 12〉 온라인 사회참여 활동률

(단위: %)

구분		사회적 관심사 의견 표명	정부/지자체 공공기관에 정책 및 의견 제시	기부나 봉사 활동	온라인 투표, 여론조사, 서명 등	활동률*
일반국민		30.6	18.8	17.7	24.1	38.9
취약계층	장애인	30.5	22.0	19.6	24.2	38.7
	고령층	23.3	17.2	15.8	19.3	29.1
	저소득층	45.8	38.9	37.9	40.0	51.5
	농어민	29.9	25.4	25.7	26.3	34.4
	평균	28.2	21.9	20.5	23.7	34.2

※ 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준
※ 이용률 : 4개 항목 중 1개라도 활동하는 비율

(4) 온라인 경제 활동률

- 취업이나 이직, 창업, 사업 운영에 도움되는 활동 등 온라인을 통한 경제활동 비율은 일반국민(62.8%)이 취약계층(45.2%)보다 17.6%p 높게 나타남

〈표 13〉 온라인 경제 활동률

(단위: %)

구분		취업이나 이직에 도움되는 활동	창업이나 사업 운영에 도움되는 활동	소득증대/유지에 도움되는 정보습득, 재테크	비용절감에 도움되는 활동	활동률*
일반국민		36.0	28.2	41.7	47.7	62.8
취약계층	장애인	30.7	25.5	31.2	32.5	48.6
	고령층	23.5	21.1	29.2	29.1	41.4
	저소득층	45.4	42.2	45.7	46.0	58.2
	농어민	30.1	28.7	35.2	33.7	44.9
	평균	28.3	25.4	32.5	32.5	45.2

※ 인터넷 이용자(최근 1개월 이내 인터넷 이용자) 기준
※ 이용률 : 4개 항목 중 1개라도 활동하는 비율

5

[코로나19로 인한 정보 서비스 이용량 변화]

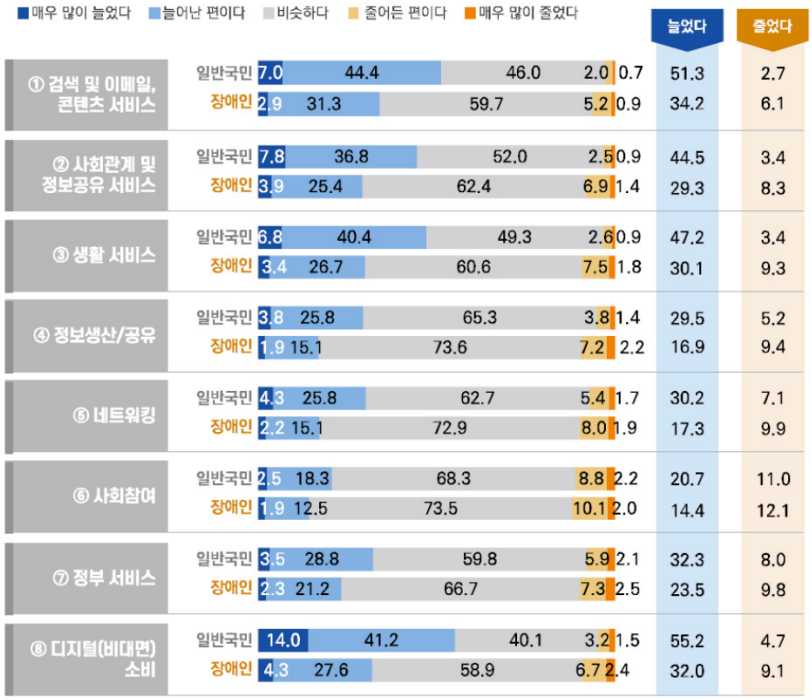
- 코로나19로 인한 정보 서비스별 이용량 변화에 관한 7개 항목 조사 결과, 일반국민에 비해 장애인에서 '늘었다'는 응답이 상대적으로 낮았으며, '①검색 및 이메일, 콘텐츠 서비스' 항목에서 34.2%가 '증가'(매우 많이 늘었다 또는 늘어난 편이다)라고 응답함

  · '⑦디지털(비대면) 소비'는 32.0%, '③생활 서비스'는 30.1%, '②사회관계 및 정보공유서비스'는 29.3%가 '늘었다'고 응답함

  · '⑥사회참여'(14.4%)와 '④정보생산/공유'(16.9%) 이용량 변화는 상대적으로 낮은 편임

〈그림 4〉 코로나19로 인한 정보 서비스 이용량 변화

(단위: %)



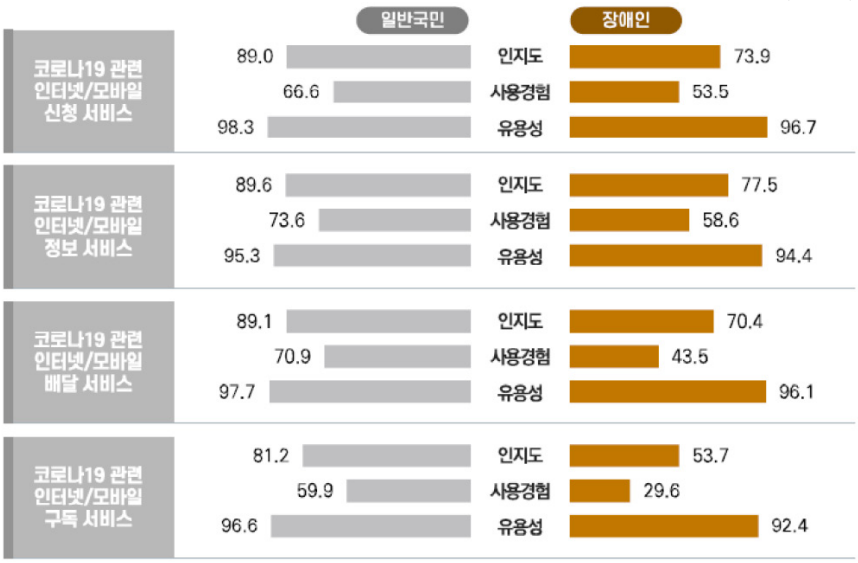
번	구분	내용

[코로나19 관련 인터넷/모바일 서비스]

- 코로나19 관련 인터넷/모바일 서비스 각각에 대한 인지도와 실제 경험률, 유용성을 질문한 결과, 모든 항목에서 인지도 및 사용경험이 일반국민에 비해 낮게 조사되었음
  - · 인지도는 '정보 서비스'가 77.5%로 가장 높고, 다음으로 '신청 서비스'(73.9%), '배달 서비스'(70.4%), '구독 서비스'(53.7%) 순으로 나타남
  - · 사용경험은 '정보 서비스'(58.6%)가 가장 높고, '구독 서비스'(29.6%)가 가장 낮음
  - · 서비스별 사용 경험이 있는 경우, 유용성은 4개 서비스 모두 90% 이상이 유용하다'(매우 유용하다 또는 유용하다)로 매우 높게 나타남

〈그림 5〉 코로나19 관련 인터넷/모바일 서비스

(단위: %)



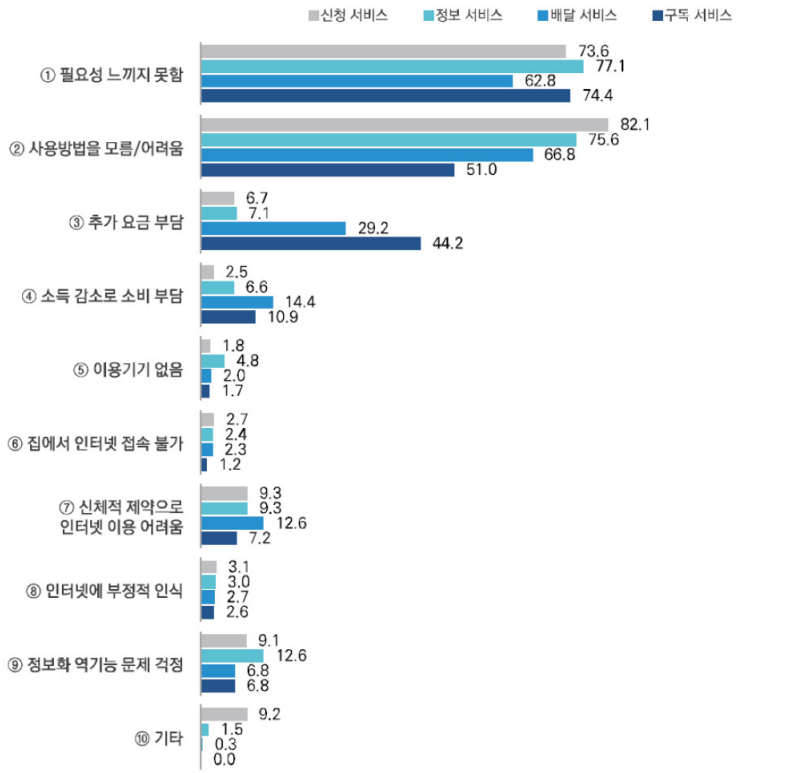
※ 유용성은 사용 경험자 대상
※ 신청 서비스 : 코로나19 관련 정부 긴급 재난 지원금, 긴급 고용안정 지원금 등 정부의 지원금 신청 등
※ 정보 서비스 : 코로나19 확진자 현황, 확진자 동선, 선별진료소 위치 확인 등
※ 배달 서비스 : 생필품(식품, 생활용품 등) 및 음식 등의 배달
- 마트 배송, 배달의민족, 요기요, 쿠팡이츠, 카카오톡 배달하기 등
※ 구독 서비스 : 콘텐츠(영상, 음원, 전자책)의 인터넷/모바일 구독
- 넷플릭스(NETFLIX), 스포티파이(SPOTIFY), 멜론, 리디북스 등

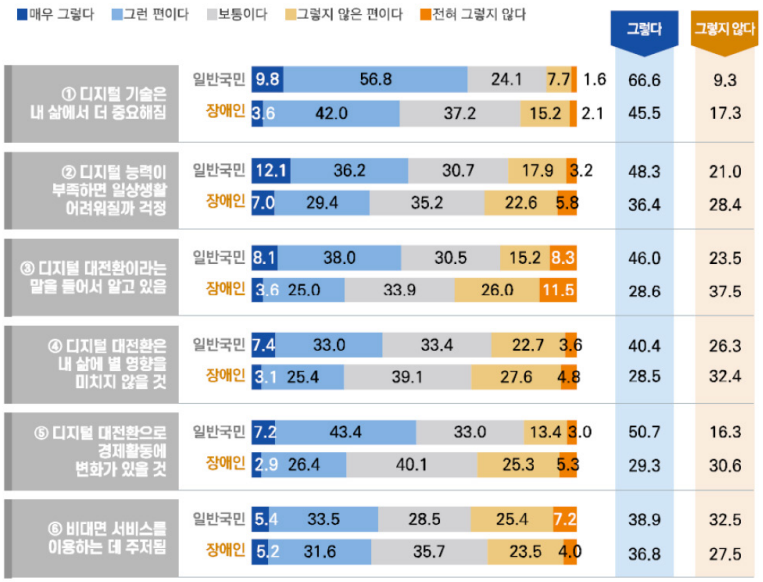
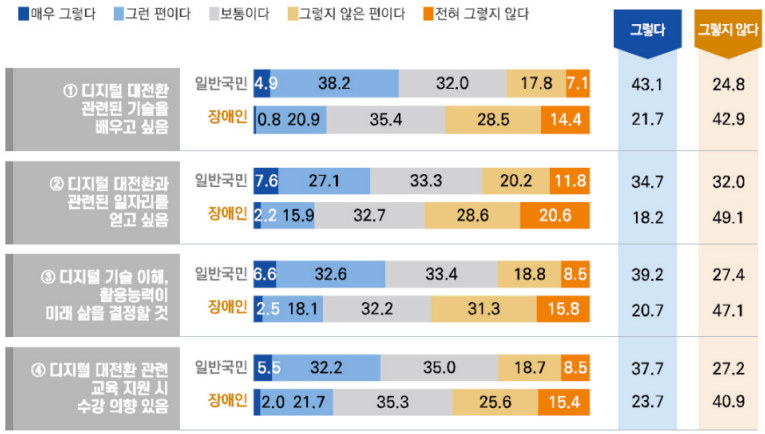
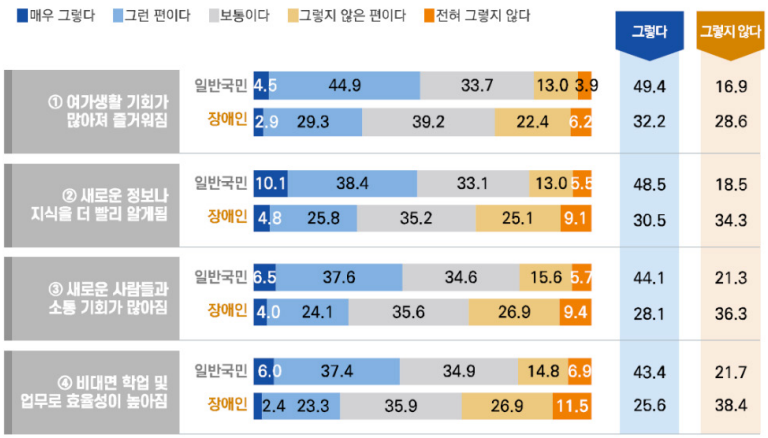
[코로나19 관련 인터넷/모바일 서비스 비경험 이유]

- 코로나19 관련 인터넷/모바일 서비스 비경험자의 구체적인 비이용 이유는 '사용방법을 모름/어려움'이 신청 및 배달서비스에서 가장 높게 나타남
  - · 정보 및 구독 서비스에서는 '필요성 느끼지 못함'이 가장 높게 응답됨
  - · '추가요금 부담'은 인터넷/모바일 구독 서비스(44.2%), '신체적 제약으로 이용이 어려워서'는 인터넷/모바일 배달 서비스(12.6%)에서 상대적으로 높은 것으로 조사됨

〈그림 6〉 코로나19 관련 인터넷/모바일 서비스 비경험 이유(중복응답)

(단위: %)



번	구분	내용
6	**[디지털 대전환에 대한 인식]** - 코로나19를 겪으면서 디지털 대전환에 대한 인식 변화를 질문한 결과, 대부분의 항목에서 일반 국민 대비 장애인의 디지털 대전환에 대한 인식 변화는 상대적으로 적은 것으로 나타남 · '①디지털 기술은 내 삶에서 더 중요해짐' 항목에서 45.5%가 '동의'(매우 그렇다 또는 그런 편이다)라고 응답하였고, · '⑥비대면 서비스를 이용하는데 주저됨'은 36.8%가, '②디지털 능력이 부족하면 일상생활 어려워질까 걱정'은 36.4%가 동의한 것으로 조사됨	〈그림 7〉 디지털 대전환에 대한 인식 (단위: %) 
	[디지털 대전환에 대한 욕구] - 코로나19를 겪으면서 디지털 대전환에 대한 욕구 조사 결과, '④디지털 대전환 관련 교육 지원시 수강 의향 있음' 항목에서 23.7%가 '동의'(매우 그렇다 또는 그런 편이다)라고 응답하였고, · '①디지털 대전환 관련된 기술을 배우고 싶음'은 21.7%가, '③디지털 기술 이해, 활용능력이 미래 삶을 결정할 것'은 20.7%가 동의한 것으로 조사됨	〈그림 8〉 디지털 대전환에 대한 욕구 (단위: %) 
	[디지털 대전환으로 변한 일상에 대한 만족도] - 코로나19를 겪으면서 디지털 대전환으로 변한 일상에 대한 만족도 조사 결과, 일반국민 대비 장애인의 만족 정도가 상대적으로 낮게 나타남 · '①여가생활 기회가 많아져 즐거워짐' 항목에서 32.2%가 '동의'(매우 그렇다 또는 그런 편이다)라고 응답하였고, · '②새로운 정보나 지식을 더 빨리 알게됨'은 30.5%가, '③새로운 사람들과 소통 기회가 많아짐'은 28.1%가 동의한 것으로 조사됨	〈그림 9〉 디지털 대전환으로 변한 일상에 대한 만족도 (단위: %) 

〉〉 조사 개요

- (조사모집단)

일반국민	2022년 8월 1일 현재 전국의 가구 내 상주하는 만 7세 이상 가구원
장 애 인	2022년 8월 1일 현재 '장애인 복지법'에 의해 등록된 전국의 만 7~69세 장애인(지체·뇌병변·청각/언어·시각장애유형 기준)
저소득층	2022년 8월 1일 현재 '국민기초생활보장법'에 의해 등록된 전국의 만 7~74세 기초생활보장수급자
농어민	2022년 8월 1일 현재 경제활동인구 기준에 부합하며, 전국의 농어가(전업·겸업)에 상주하는 만 15세 이상 농어업 종사자
북한이탈주민	2022년 8월 1일 현재 '북한이탈주민 보호 및 정착지원에 관한 법률'에 의해 등록된 전국의 만 7세 이상 북한 출신 한국 국적 취득자
결혼이민자	2022년 8월 1일 현재 '다문화가족지원법'에 의해 등록된 한국인과 혼인한 전국의 만 18세 이상 외국인

- (표본크기): 총 15,000명 (유효 표본 기준)
  - 일반국민 7,000명(만 55세 이상 고령층 2,300명 포함)
  - 장애인, 저소득층, 농어민 각 2,200명
  - 북한이탈주민, 결혼이민자 각 700명
- (표본추출): ① 일반국민과 농어민은 광역지자체별 층화확률비례추출
  ② 장애인, 저소득층은 성·연령·유형·광역지자체별 비례할당
  ③ 북한이탈주민, 결혼이민자는 성·연령·출신국적·권역별 비례할당
- (조사방법): 구조화된 설문에 의한 대인 면접조사
- (조사항목): 디지털정보화 접근 수준, 역량 수준, 활용 수준, 디지털 조력자 및 사회적자본, 디지털 기기 이용 태도, 코로나 19 관련 인터넷 이용 현황
- (조사실시기간): 2022년 9월 ~ 2022년 12월
- (기준시점): 2022년 8월 1일

국제 컴퓨터 정보 소양 연구 2018(ICILS 2018)

(ICILS, International Computer and Information Literacy Study)

IEA(국제교육성취도평가협회)

원문 바로가기 →

주요 내용

- 21세기 사회에 요구되는 핵심역량인 '컴퓨터·정보 소양(Computer and Information Literacy: 이하 CIL)' 및 '컴퓨팅 사고력(Computational Thinking: 이하 CT)'을 측정하는 국제 수준의 비교 연구
- ICILS 2018은 총 12개국(대한민국, 덴마크, 독일, 룩셈부르크, 미국, 우루과이, 이탈리아, 칠레, 카자흐스탄, 포르투갈, 프랑스, 핀란드)과 2개 벤치마크 지역*(모스크바/러시아, 노르트라인베스트팔렌/독일)이 참여함

조사 목적

- 학생들의 컴퓨터·정보 소양(CIL) 및 컴퓨팅 사고력(CT) 측정
- 성취도에 영향을 주는 교육 맥락적 정보들과 성취도와의 연계분석을 근거로 연구 참여국의 교육정책 수립의 기초 자료로 활용

주요 결과

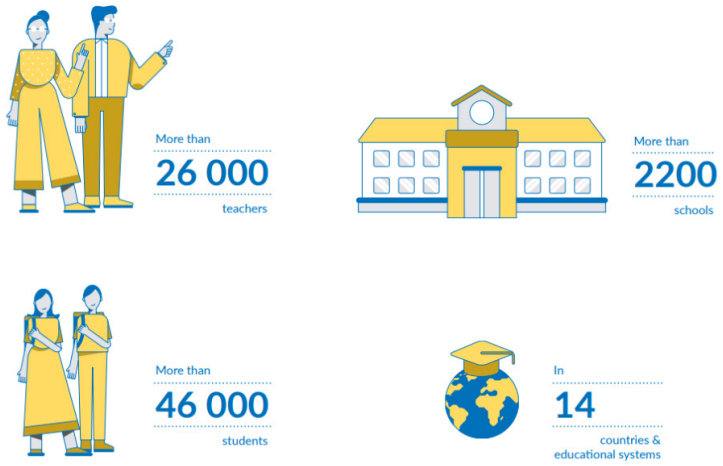
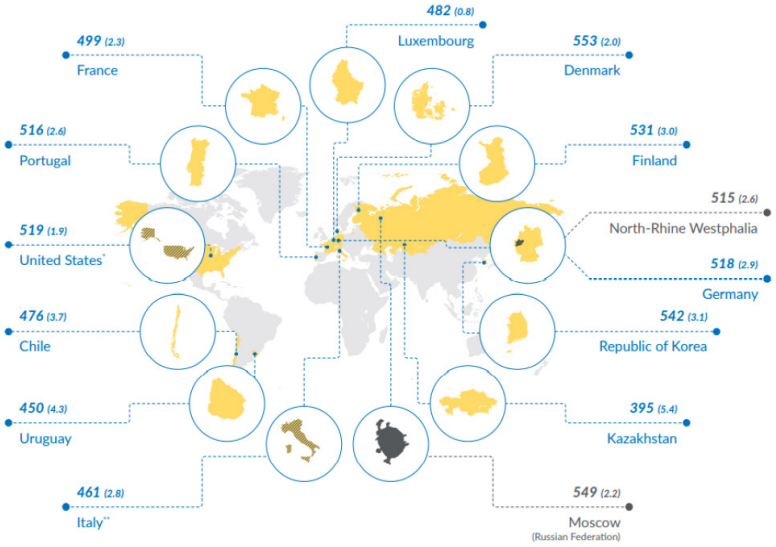
- 청소년들은 디지털 기기를 사용하며 자라는 것만으로 정교한 디지털 기술을 개발할 수 없음
  - · 연구에 참여한 학생의 18%는 컴퓨터를 도구로 사용하는 기능적 작업 지식을 입증해야 하는 CIL 척도의 가장 낮은 수준에도 도달하지 못함
  - · 전체적으로 25%의 학생들이 가장 낮은 컴퓨터·정보 소양(CIL) 수준을 보임
  - · 21%의 학생이 CIL 척도에서 상위 2단계에 도달하여 컴퓨터를 정보 수집 및 관리 도구로 사용할 때 독립적으로 작업할 수 있는 능력이 있음을 보여줌
  - · 연구에 참여한 학생 중 단 2%만이 최고 수준의 CIL 능력에 도달하여 온라인에서 정보를 검색하고 유익한 디스플레이를 생성할 때 제어 및 평가 판단을 실행할 수 있었음
- 학생이나 교사에게 ICT 장비를 제공하는 것만으로는 디지털 기술을 향상시키기에 충분하지 않음
  - · 학생들은 컴퓨터를 효과적으로 사용하는 방법을 배워야 하며 교사는 교육에 ICT를 사용하는 데 도움이 필요함
  - · 대부분의 학생들은 워드 프로세싱, 프리젠테이션, 비디오/사진 및 그래픽/그림 소프트웨어를 사용하여 학교에 다님
- 학생들의 사회 경제적 지위와 관련된 디지털 격차가 발생함
  - · 평균적으로 사회경제적 배경이 높은 학생(부모의 직업, 교육 수준, 집에 있는 책의 수로 측정)은 CIL 점수가 상당히 높았음
- 국가 내 학생들의 CIL 점수 차이는 국가 간 차이보다 크게 나타남
  - · 국가별 최고 평균 CIL 점수와 최저 평균 CIL 점수의 차이는 157점이었으며, 국가 내에서 상위 5% 학생과 하위 5% 학생의 평균 CIL 점수 차이는 216점(덴마크)에서 347점(카자흐스탄)까지 다양했음

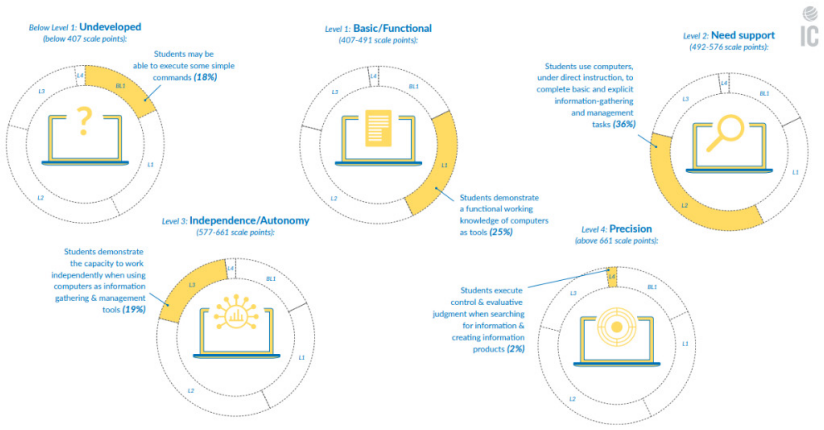
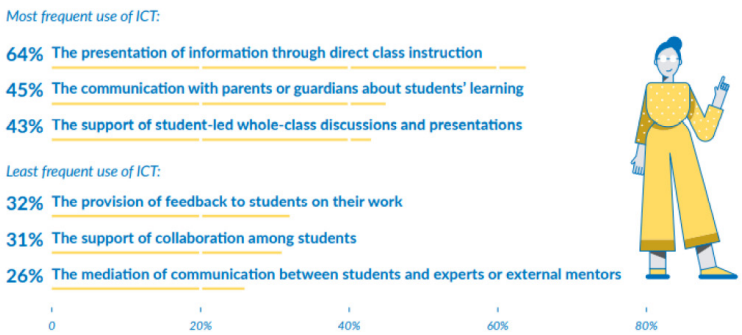
참고 사항

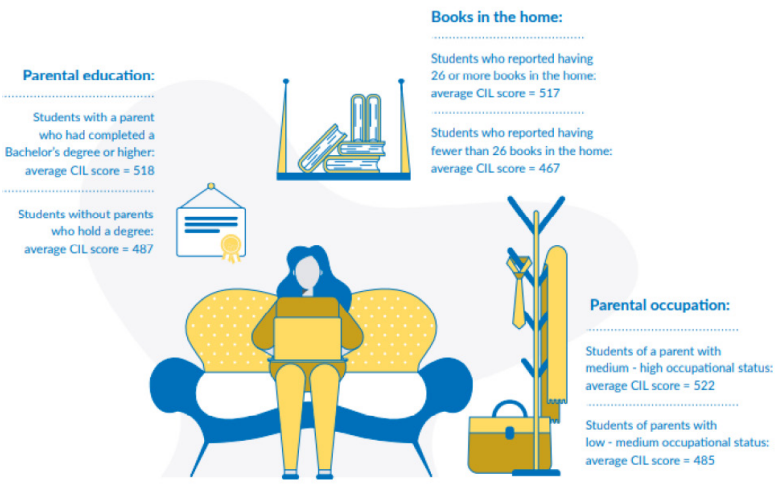
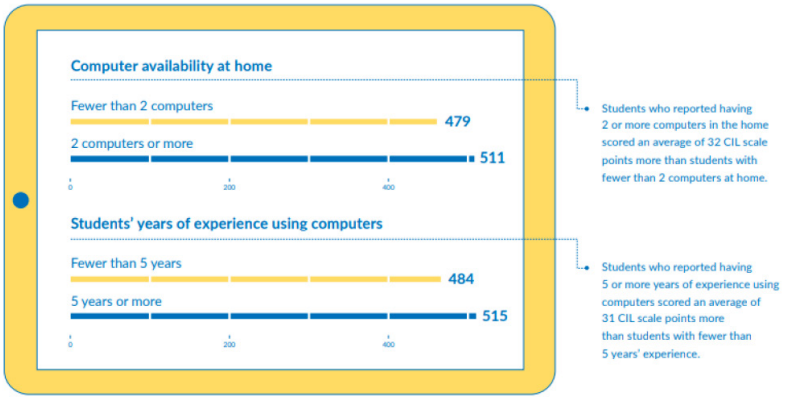
- 〈2018 국제 컴퓨터 및 정보활용능력 연구(ICILS)〉는 학생들의 정보통신기술(ICT) 사용 능력에 대한 컴퓨터 기반 국제 평가로 미국 연방 STEM 교육 전략 계획은 물론 유네스코 지속가능한 개발 목표(SDGs)에 대한 모니터링 정보로 제공되고 있음.
- 디지털 도구와 온라인 학습은 코로나19 기간 동안 교육의 주요 수단이 되었으며, 기술은 학생들이 학교 안팎에서 학습하는 주요한 방식이 되고 있음.

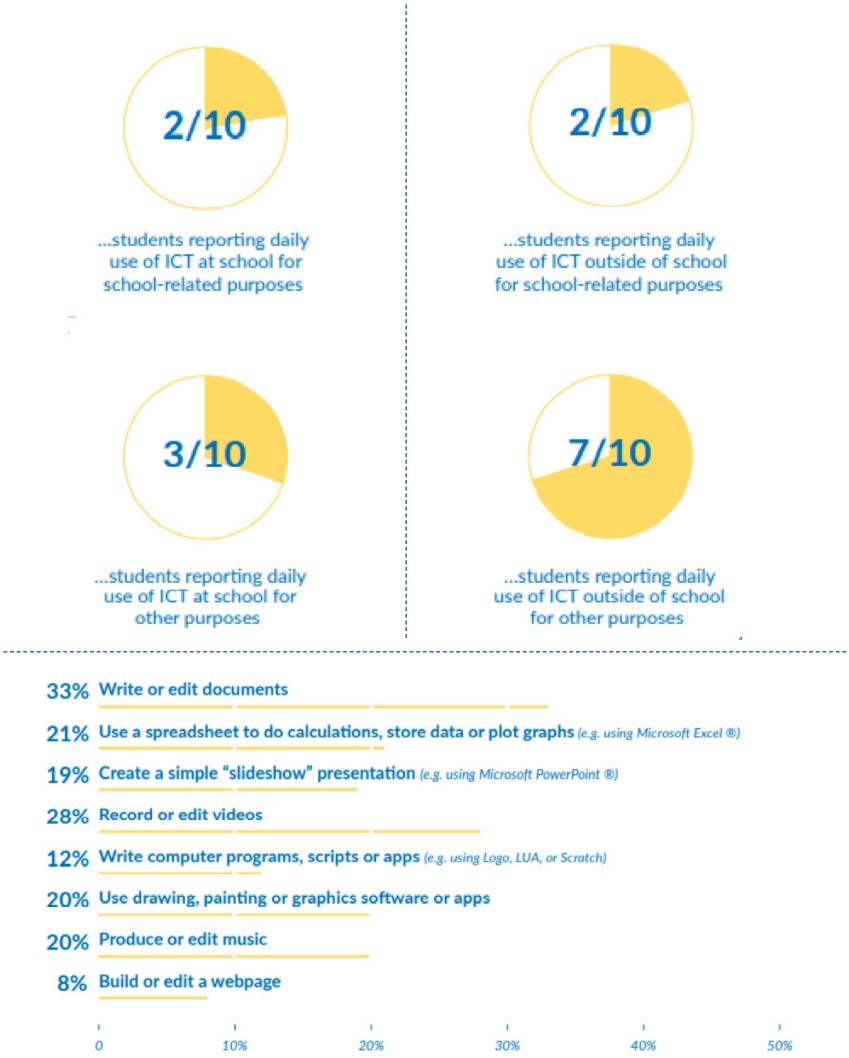
- 본 조사·연구는 5년을 주기로 진행되고 있으며, 2018년에는 미국을 포함한 12개국이 참여하였고, 2023년 현재 30개국이 지난 5년 동안 학생과 교사의 기술 사용 변화에 대해 조사하고 있어 2018년 연구 결과는 코로나19 전후의 상황 이해와 비교할 수 있는 자료로 활용할 수 있도록 제시함

출처: IEA*
(*국제교육성취도평가협회, International Association for the Evaluation of Educational Achievement)

번	구분	내용
1	**[ICILS 2018 참여국 및 학생수]** - ICILS 2018은 14개 국가, 2,226개 학교의 학생 46,561명과 교사 26,530명이 참여하였음	〈그림 1〉 ICILS 2018 assessment sample 
	[컴퓨터·정보 소양(CIL) 국제 비교 결과] - 참여국들의 CIL 평균점수는 395점부터 553점까지 큰 차이를 보였으며, 우리나라의 CIL 평균점수는 542점으로 참여국 중 두 번째로 높게 나타남. CIL 평균점수가 가장 높은 덴마크는 553점으로 우리나라 평균보다 11점 높았음	〈그림 2〉 국가별 학생들의 평균 컴퓨터 및 정보 소양(CIL) 점수  ( )는 표준오차를 표시 * 학생 참여율을 연구 요구사항에 충족하지 않음

번	구분	내용
2	**[컴퓨터·정보 소양(CIL) 척도에 대한 학생들의 점수(4단계)]** - 대부분의 나라에서, 대다수의 학생들은 CIL 점수에서 레벨2의 점수를 받았음 - 평균적으로, 모든 국가에서 레벨2 이상의 점수를 받은 학생들의 비율은 레벨2 미만의 점수를 받은 학생의 비율 보다 적었음	〈그림 3〉 컴퓨터·정보 소양(CIL) 척도에 대한 학생들의 점수(4단계) 
	[학교에서 받는 ICT 교육] - 대부분의 학생들이 학교에서 컴퓨터·정보 소양(CIL)에 대한 교육을 받았다고 보고함 - ICT를 활용한 정보검색이(74%) 가장 높았으며 ICT를 활용한 다른 학생과의 협업(60%)이 가장 낮은 응답률을 보임	〈그림 4〉 학교에서 받는 ICT 교육
	[수업 중 ICT 기술을 사용하다고 응답한 교사의 응답내용] - 수업 중 직접적인 정보 및 자료 제공한다(64%)로 가장 높았으며 학생과 외부 전문가·멘토 간의 소통을 중재하는데 활용한다는 응답(26%)이 가장 낮았음	〈그림 5〉 수업 중 ICT 기술을 사용하다고 응답한 교사의 응답내용 

번	구분	내용
3	**[사회·경제적 지위에 따른 ICT 기술 사용 경험과 격차]** - 사회·경제적 지위 · 부모의 직업, 부모의 교육 및 집에 있는 책의 수로 측정한 사회·경제적 배경이 높은 학생들의 CIL 점수가 높게 나옴 · 학사 학위 이상 학위를 소지한 부모를 둔 학생의 평균 CIL 점수(518점)으로 학위를 수 소지한 부모가 없는 학생의 평균 CIL 점수(487점)보다 높게 나옴 · 집에 26권 이상 책이 있다고 보고한 학생의 평균 CIL 점수(517점)으로 집에 책이 26권 미만이라고 보고한 학생의 평균 CIL 점수(467점)보다 높게 나옴	〈그림 6〉 사회·경제적 지위 CIL 점수 
	- 가정내 컴퓨터 보유와 사용 경험 · 집에 검퓨터가 2대 이상 있다고 보고한 학생(511점)은 집에 컴퓨터가 없다고 보고한 학생(479점))보다 평균 32점 CIL 척도 점수가 더 높았음 · 컴퓨터 사용 경험이 5년 이상이라고 보고한 학생들의 평균 점수(515점)는 5년 미만이라고 보고한 학생들의 평균점수(484점)보다 평균 31점 CIL 척도 점수가 더 높았음	〈그림 7〉 가정내 컴퓨터 보유와 사용 경험에 따른 CIL 점수 
4	**[성별에 따른 컴퓨터·정보 소양(CIL) 차이** - CIL에서는 여학생이 남학생보다 더 성적이 좋은 경향이 있으나, 그 차이는 일정하지 않음	〈그림 8〉 성별에 따른 컴퓨터·정보 소양(CIL) 차이

번	구분	내용
5	**[학교 안과 밖의 컴퓨터 사용 비교]** - 학생들은 학교 안보다 밖에서 컴퓨터를 더 많이 사용하고 학습보다 여가를 위해 더 많이 사용함 - 학생들이 가장 많이 사용하는 ICT 활동은 문서 또는 작성·편집(33%)과 비디오 녹화 또는 편집(28%)임	〈그림 9〉 학교 안과 밖의 컴퓨터 사용 비교 

〉〉 조사 개요

- (평가대상): 각 나라별 평균나이 13.5세 대상
- (평가주기): 5년을 주기로 평가 실시(2023년 평가 진행 중)
- (평가도구):
  - (검사모듈): 실제 컴퓨터 사용 환경과 유사한 인터페이스를 갖춘 검사프로그램을 이용하여 수행 과제를 해결하는 형태로 구성된 7종※의 평가 모듈. 각 모듈은 5~8개의 일반과제와 1개의 종합 과제로 구성됨

    ※ CIL 5종, CT 2종으로 구성되어 있고, 학생 개인별로 CIL 2종, CT 2종이 할당됨.
  - (설문도구): 설문조사도구(4종): 학생, 학교, 교사, ICT 책임자