



## 가정내 정보화 현황 및 발전방향

송 관 호

(한국인터넷정보센터 사무총장)

## “ 지식정보화 사회와 가족 ” (가정내 정보화 현황 및 발전방향)



2001. 6. 8 (금)

한국인터넷정보센터  
사무총장 송관호

**KRNIC**

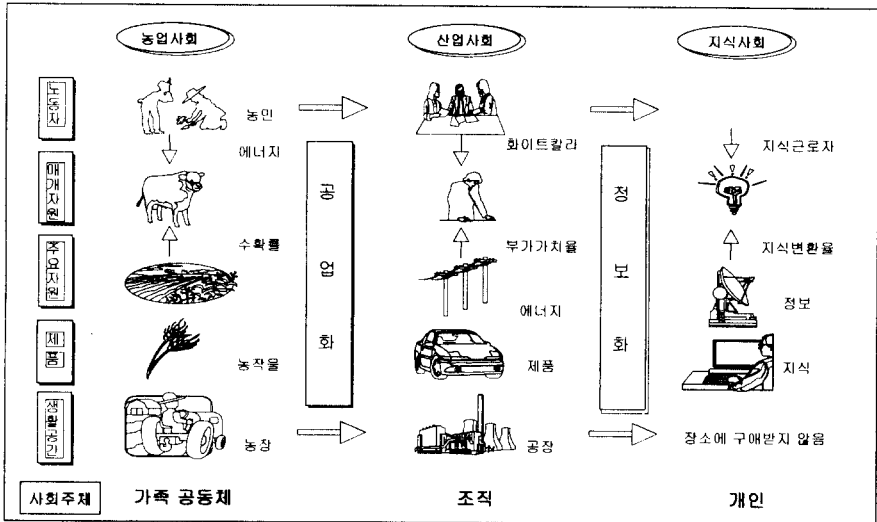
### 목 차

1. 배경
  - 산업의 변화
  - 지식정보화 사회와 가족
2. 현황
  - 인터넷 이용 현황 I, II
  - 세계속의 국내 인터넷 이용 현황 I, II
  - 가정 정보화 현황 I, II
  - 지식정보화의 순기능과 역기능
3. 지식정보화 사회
  - 개요
  - 지식정보화 사회의 기업활동
  - 지식정보화 사회의 경제활동
4. 지식정보화 사회와 인력
  - 지식정보화 사회의 인력 현황 I, II, III
  - 지식정보화 사회의 고용 전망
  - 가족자원경영학과 IT산업

**KRNIC**

2

## 산업의 변화

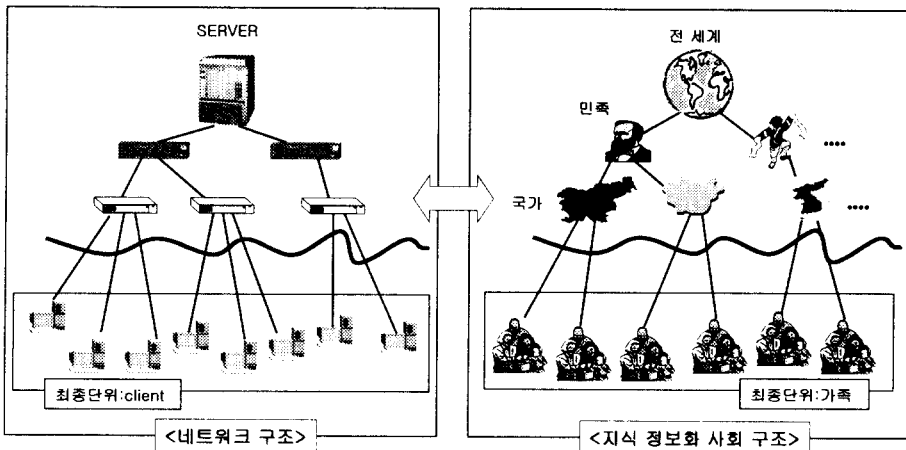


**KRNIC**

3

## 지식정보화 사회와 가족

- 지식정보화 사회에서의 가족의 위치
- 정보화 사회의 최종 단위로써의 가족

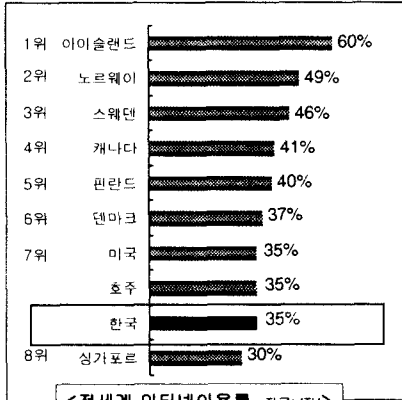


**KRNIC**

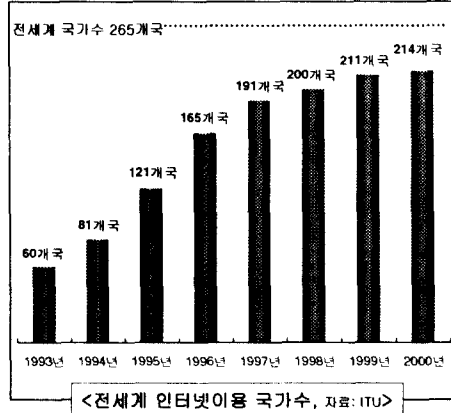
4

## 인터넷 이용 현황 I

• 전세계 인터넷이용률(2000년 말)



• 전세계 265개국중 인터넷 이용 가능 국가수



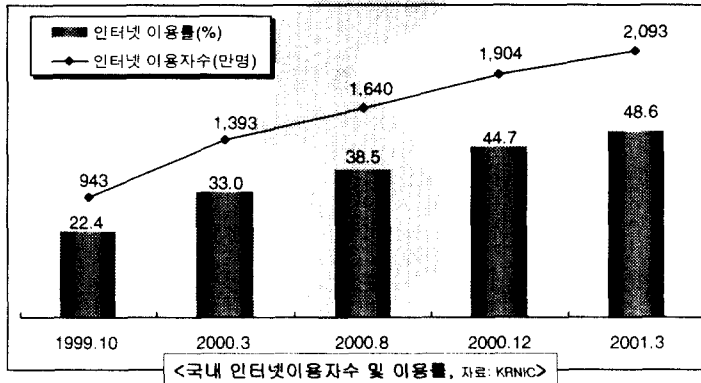
**KRNIC**

5

## 인터넷 이용 현황 II

• 국내 인터넷이용자수

- 정의 : 만 7세이상 '한달에 한번이상' 인터넷 이용자
- 2001년 3월 현재 : 2,093만명(이용률 : 48.6%)



**KRNIC**

6

## 세계속의 국내 인터넷이용 현황 I

- 초고속 인터넷 이용률
  - '넷벨류'사의 11개국 조사 결과 한국이 초고속 인터넷 이용률이 57.3%로 세계 1위

국가	케이블	위성	ADSL	T1/임대 회선	총계
한국	18.6%	0.1%	38.6%	0	57.3%
미국	7.6%	0.5%	2.8%	0.2%	11.1%
홍콩	6.0%	0.9%	1.2%	0	8.13%
싱가폴	6.6%	n/a	0.5%	0	7.1%
대만	3.5%	0.1%	2.6%	0	6.2%
프랑스	4.0%	0.3%	1.7%	0	6.0%
덴마크	3.4%	0.0%	2.4%	0	5.8%
독일	2.7%	0.1%	2.2%	0	5.0%
스웨덴	1.8%	0.2%	1.1%	0	3.1%
영국	2.3%	0.3%	0.5%	0	3.1%
중국	0.2%	n/a	0.2%	0	0.4%

→ 세계 1위

<초고속 인터넷 이용률, 자료: Netvalue, 2001.1>

## 세계속의 국내 인터넷이용 현황 II

- 가정에서의 인터넷 이용 시간
  - '닐슨-넷레이팅스'사의 21개국 15만명 대상 조사 결과, 한국의 가정에서 인터넷 이용 시간이 한달동안 16시간 17분 16초를 사용하여 세계 1위를 차지

Rank (Time Spent Online Per Month)	Country	Time Spent Per Month	Time Spent Per Surfing Session	Page Views Per Surfing Session
1	South Korea	16:17:16	0:46:35	96
2	Canada	10:48:24	0:32:02	38
3	US	9:57:36	0:32:26	37
4	Hong Kong	9:46:20	0:36:31	55
	Global Average	9:08:29	0:32:34	43
5	Germany	8:16:00	0:29:14	46
6	Japan	7:56:48	0:29:48	48
7	Netherlands	7:08:18	0:26:11	40
8	Australia	7:07:38	0:34:43	38
9	Brazil	7:06:28	0:36:23	44
10	Italy	7:05:49	0:31:35	44

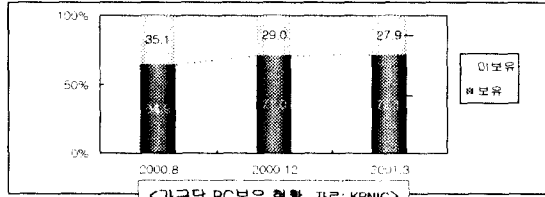
→ 세계 1위

<가정에서의 인터넷 이용 시간, 자료: 닐슨-넷레이팅스, 2001.1>

## 가정 정보화 현황 I

- 가구당 PC 보유 현황 및 인터넷 가능

-2001.3월 현재 가구내 컴퓨터 보유율은 2000.12월 대비 1.1%p가 증가한 72.1%



구분비	구분	계	PC보유가구		PC 이보유 가구
			인터넷 가능	인터넷 불가능	
2001.3	전체가구	72.1%	52.3%	19.8%	27.9%
	PC보유 가구	100.0%	72.5%	27.5%	-
2000.12	전체가구	71.0%	49.8%	21.2%	29.0%
	PC보유 가구	100.0%	70.1%	29.9%	-

<가정 인터넷 환경 변화추이, 자료: KRNIC>

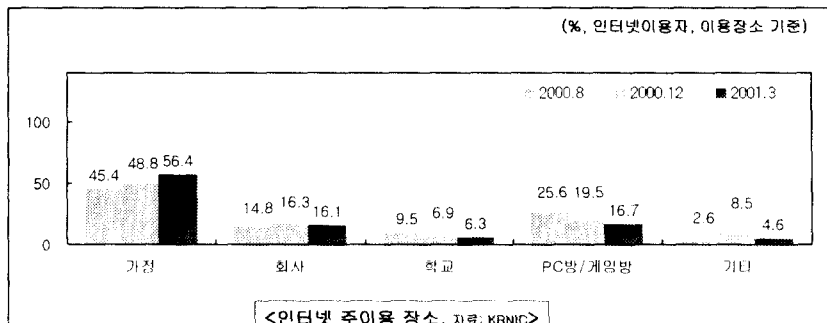
KRNIC

9

## 가정 정보화 현황 II

- 주이용 장소

- 주이용 장소는 가정으로, 인터넷 이용자의 56.4%가 가정에서 인터넷을 이용하는 것으로 나타남



KRNIC

10

## 지식 정보화의 순기능과 역기능

- 지식정보화의 순기능
  - 인터넷 정보가전의 등장
  - 전자정부, 홈페이지를 통한 대인 원스톱 서비스
  - 개인간 직거래 활성화
  - 재택근무와 소호(SOHO)의 활성화
  - 인터넷 원격 활용에 따른 평생직업과 교육의 개념 일반화
- 지식정보화의 역기능
  - 청소년의 불건전한 정보에의 노출
  - 인터넷 중독증, 전자파에 의한 각종 장애 발생
  - 세대간 문화 격차 발생
  - 개인정보의 오남용
  - 정보통신망을 통한 범죄
  - 중년 기혼자들의 채팅증가로 인한 가족분열 및 이혼률의 증가

KRNIC

11

## 지식정보화 사회 개요

- 지식기반산업의 활성화
- IT 와 소비자
  - 맞춤형 소비 확산, 시장의 전세계화
  - 시간적·공간적 한계를 극복한 전자상거래 가능
  - 탈 중개화에 따른 B2C 및 B2B, C2C 간 직접거래 가능
  - On-Line을 통한 정보제공, 상담서비스 활성화
  - 소비자 주권의 향상, 소비자가 생산과정에 직접 참여
- 지식기반사회와 인력
  - 조직의 부분품 → 창의적 개인
  - 단순 업무 숙련자 → 전문인
  - 제조업 고용 감소 → 정보통신관련 산업인력 수요 증가
  - 원격근로, 장소에 구애받지 않는 근무 형태
  - 기업비용 절감압력과 outsourcing 증대로 노동형태의 유연화, 다양화(시간제, 계약직)
  - 전직중에 걸친 정보통신 활용능력의 숙달 요구

KRNIC

12

## 지식정보화 사회의 기업활동

### • 지식정보화 사회의 기업활동의 변화

구분	산업사회		지식정보사회	
	가치창출의 주요수단	필요 생산요소, 기술 및 능력	가치창출의 주요수단	필요 생산요소, 기술 및 능력
제품 및 기술개발	대량생산용 제품개발	복제기술, 공정혁신	소비자구미에 맞는 제품개발	디자인능력, 제품혁신, Time to Market
조달 및 물류	기업간 수직결합을 통한 구매력 확보	자본력 및 시장지배력	가상적 결합, Global Sourcing	정보수집 및 교환 능력
생산활동	규모의 경제를 통한 비용절감	대기업, 시장점유율	재고감축, 주문생산	중소벤처기업, 판매이윤
판매 및 유통	대규모 시장과의 근접성	지리적 위치, 사회간접자본 (철도, 항만, 고속도로)	개별 소비자와의 근접성	미디어, 정보인프라
사후서비스	불량품의 회수 및 수리	당당인력의 확보	충족적 활용을 위한 대응	유용한 관련 지식의 제공, 소비자 피드백의 원활화

**KRNIC**

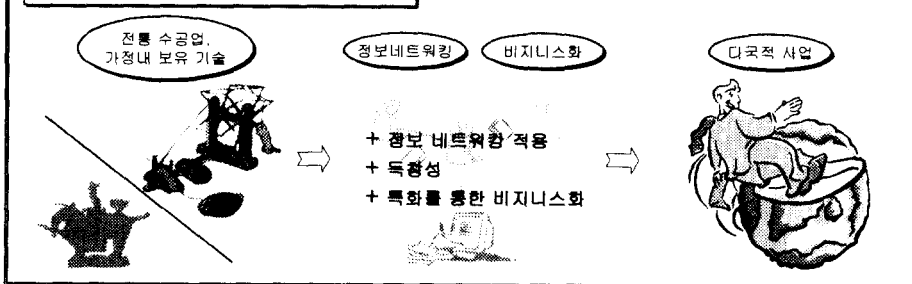
13

## 지식정보화 사회의 경제활동

### • 지식 정보화 사회의 경제 활동

- 정보화 기반을 토대로 소규모로 사업운영(SOHO) 활성화
- 거래의 공간제약이 없어짐에 따라 전세계인을 상대로 한 사업확장
- 가내수공업 제품, 지역특산물 등의 특화 가능

#### 지식기반 사회에 가정내 산업형태의 예



**KRNIC**

14



## 지식 정보화 사회와 인력 I

• 정보통신산업 인력현황

		단위: 명				
구분		99.2/4	99.3/4	99.4/4	2000.1/4	2000.2/4
정보통신서비스		100,148	100,820	102,123	103,559	104,635
	기간통신서비스	66,522	66,382	66,898	67,461	67,568
	부가통신서비스	10,425	10,704	11,117	11,757	12,185
	방송서비스	23,201	23,734	24,108	24,341	24,882
정보통신기기		240,805	247,580	249,749	253,111	254,934
	통신기기	43,832	46,973	47,985	48,935	50,118
	정보기기	32,212	32,887	32,707	32,655	33,426
	방송기기	5,715	5,818	5,683	5,741	5,793
	부품	159,046	161,902	163,374	165,780	165,597
S/W 및 컴퓨터관련 서비스		47,063	48,267	48,987	50,227	51,929
<b>합계</b>		<b>388,016</b>	<b>396,667</b>	<b>400,859</b>	<b>406,897</b>	<b>411,498</b>

(2000년 2/4분기 정보통신부문 고용동향)

<정보통신산업 인력 현황, 자료: MIC>

**KRNIC**

15

## 지식정보화 사회와 인력 II

• 정보통신관련산업 인력현황

		단위: 명				
구분		99.2/4	99.3/4	99.4/4	2000.1/4	2000.2/4
정보통신공사업		59,447	60,020	60,878	61,455	62,266
	정보통신관련토목공사업	16,237	16,334	16,543	16,961	16,927
	통신공사업	43,210	43,686	44,335	44,494	45,339
정보통신기기 유통업		93,346	93,463	95,512	99,082	102,414
	전화기 등 도매업	1,417	1,321	1,356	1,410	1,421
	컴퓨터 및 S/W 도매업	24,673	24,600	25,111	26,137	27,182
	정보통신장비 도매업	9,048	9,220	9,761	10,619	10,874
	백화점정보통신기기 소매업	802	797	879	1,042	1,042
	컴퓨터 및 S/W 소매업	37,330	37,368	37,611	37,663	38,040
	정보통신장비 소매업	20,076	20,157	20,794	22,211	23,855
<b>합계</b>		<b>152,793</b>	<b>153,483</b>	<b>156,390</b>	<b>160,537</b>	<b>164,680</b>

(2000년 2/4분기 정보통신부문 고용동향)

<정보통신관련산업 인력 현황, 자료: MIC/KAIT>

**KRNIC**

16

### 지식정보화 사회와 인력 III

• 비정보통신산업 정보화 인력현황

구분	단위:명				
	99.2/4	99.3/4	99.4/4	2000.1/4	2000.2/4
합계	492,715	503,216	511,511	516,615	526,567
농업, 수렵업, 임업 및 어업	1,008	1,022	1,026	1,030	1,032
광업	417	417	417	417	413
제조업	82,084	83,843	85,212	85,913	86,807
전기, 가스 및 수도사업	1,708	1,738	1,745	1,743	1,722
건설업	16,144	16,261	16,514	16,761	17,008
도소매 및 소비자용품 수리업	66,532	66,946	67,095	68,105	69,789
숙박 및 음식점업	15,648	16,237	16,573	16,573	16,364
운수, 항공 및 통신업	68,638	69,900	70,949	70,611	72,524
금융 및 보험업	43,525	45,826	47,004	47,651	47,905
부동산, 임대 및 사업서비스업	133,222	136,347	139,944	142,973	147,781
교육서비스업	30,695	31,276	31,286	31,333	31,620
보건 및 사회복지사업	4,506	4,550	4,604	4,604	4,630
기타공공, 사회 및 개인서비스업	28,588	28,853	29,142	28,901	28,972

(2000년 2/4분기 정보통신부문 고용동향)

<정보통신관련산업 인력현황, 자료: MIC/KAIT>

KRNIC

17

### 정보통신분야 신규고용수요 및 취업자수 전망

구분	단위:명					증가분
	2000	2001	2002	2003	2004	
정보통신서비스	4,603	11,799	6,824	6,924	4,513	34,663
정보통신기기	17,565	30,062	13,610	9,721	4,878	75,836
SW	3,450	9,773	9,532	10,359	10,757	43,871
정보통신공사업 등	6,768	10,521	11,023	11,556	12,123	51,991
정보화인력	47,394	62,881	72,090	68,803	61,056	312,224
총계	79,779	125,037	113,079	107,364	93,327	518,585

<정보통신분야 신규고용수요 전망, 자료: KISDI>

구분	단위:명						평균 성장률
	1999	2000	2001	2002	2003	2004	
정보통신 서비스	100,406	109,795	113,984	118,172	119,849	123,786	4.3%
정보통신 기기	247,090	271,222	278,322	281,364	279,489	280,628	2.6%
S/W	45,814	54,488	62,712	71,566	80,606	90,497	14.6%
정보통신 공사업 등	171,736	178,136	184,883	192,002	199,517	207,455	3.9%
정보화 인력	519,322	569,739	628,156	681,883	726,574	783,040	8.6%
총계	1,084,368	1,183,380	1,268,057	1,344,988	1,406,035	1,485,405	6.5%

<정보통신분야 취업자수 전망, 자료: KISDI>

KRNIC

18

## 가족자원경영학과 IT산업

- 가족자원경영학 전공자들의 IT산업진출 방향 제안
  - On - Line을 통한 가계재무설계사 및 소비자 문제 상담직
  - On - Line을 통한 주택관리 및 생활환경 개선관련 창업(SOHO)
  - On - Line CRM (고객관리)
  - 사이버 예절, 국제 매너 지도사
  - 인터넷 가전분야 마케팅 등 전문가
- 지식정보사회의 가족자원경영학 전공자들의 활동
  - 사회 변천과 함께 나타나는 가족의 새 문제 예방, 상담 및 치료 노력
  - 사이버 범죄 및 윤리파괴현상 극복 노력
  - 사이버상의 여성의 권익 향상 및 여성정보격차 해소 연구
  - 사이버상에서 불건전한 정보에 노출되고 있는 청소년 문제 연구