

## 읽기, 쓰기, 향유 체험을 중심으로 본 청소년의 미디어 리터러시 분석

신나민<sup>1\*</sup>, 안화실<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>동국대학교 교육학과

### An analysis of Adolescents' media literacy: How do they read, write, and enjoy information and communication media?

Namin Shin<sup>1\*</sup> and Hwasil Ahn<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Dept. of Education, Dongguk University

**요 약** 정보통신 미디어는 21세기 정보화 사회 청소년들의 학습과 생활 전반에서 필수적인 요소로 기능한다. 본 연구는 급격히 변모하고 있는 청소년들의 미디어 수용 및 활용 경험을 중층적으로 이해하기 위하여 이들의 미디어(메시지) 읽기, 쓰기, 향유 체험을 분석하였다. 분석에는 구조화된 설문지를 통해 서울, 경기 지역 10개교에서 수집된 12-18세 중고등학생 1,036명의 자료가 사용되었다. 연구결과는 다음과 같이 요약 된다: 1) 청소년들의 일상적인 미디어 이용은 핸드폰 사용, TV 보기, 인터넷 사용, mp3 플레이어듣기, 컴퓨터나 비디오 게임하기, 라디오 듣기, 비디오/DVD 보기 순으로 나타났다; 2) 미디어 활용에서의 성차 분석 결과 남학생은 인터넷 매체에서 그리고 여학생은 핸드폰, SNS 매체에서 더 다양한 활동을 하는 것으로 나타났다; 3) 웹 정보의 비판적 읽기 및 수용에 관해서는 성차는 발견되지 않았고 중고생 간의 학교급별 차이는 유의미했다; 4) 온라인 콘텐츠 제작과 온라인을 통한 자기표현 및 사회적 참여 활동에 대해서는 여학생이 남학생보다, 고등학생이 중학생보다 더 적극적인 것으로 나타났다; 5) 미디어 향유 체험의 하루 평균 시간은 주말 게임, 주중 게임, TV 보기, 인터넷 사용 순으로 나타났고, 이 가운데 TV매체에 있어서만 여학생이 남학생보다 그리고 중학생이 고등학생보다 유의미하게 많은 시간을 보내는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과를 바탕으로 올드 미디어와 뉴미디어 간의 컨버전스 현상과 청소년의 성별, 연령별 미디어 활용 행태에 관한 통합적인 논의를 제시 한다.

**Abstract** This study aimed to find out adolescents' media literacy in terms of reading, writing, and enjoying media or messages. For the purpose, we analyzed the data garnered from 1,036 students enrolled in 5 middle and 5 high schools, respectively. The analyses of the data are summarized as follows: First, mobile phone was most widely used among others, followed by TV, the Internet, mp3 player, computer or video game, radio, a video or DVD in the order. Second, a gender effect was significant in terms of the variety of activities with the Internet, mobile, and SNS: boys were more active in the use of the Internet while girls carried out more activities with a mobile phone and SNS media. Third, high school students showed more critical attitude towards information on the Website than did the middle school students. Fourth, Girls than boys, and high schoolers than middle schoolers, tended to be more active in the production of contents, self-expression, as well as participating in social and political issues online. Fifth, for the enjoyment experiences, time spent for games took up the most of the students' leisure activities, followed by watching TV and the use of the Internet. The findings of the study were discussed in light of media convergence, with implications for developing media literacy education for the youth.

**Key Words** : Media literacy, media literacy education, adolescent, media convergence

\*Corresponding Author : Namin Shin(Dongguk Univ.)

Tel: +82-2-2260-3400 email: naminshin@dgu.edu

Received July 5, 2013

Revised (1st July 23, 2013, 2nd July 26, 2013)

Accepted August 7, 2013

## 1. 서론

미디어 사용은 청소년의 학습과 생활에서 가장 빈번히 일어나는 활동 가운데 하나이다. 이들은 성인과 마찬가지로, 때로는 더 활발히, TV, 라디오 등의 대중매체와 인터넷, 핸드폰 등의 정보통신매체들을 다양한 목적으로 이용한다. 예를 들어, EU 27개국 청소년의 75%가 인터넷을 사용하고, 그리스/사이프러스의 경우 50%, 영국과 스웨덴의 경우 90%, 네덜란드와 덴마크의 경우 93%, 그리고 핀란드 경우 이 수치는 94%까지 올라간다[1]. 이런 배경 때문에 개인이 미디어에 접근하고 미디어가 주는 메시지를 분석, 비판, 활용, 소통하는 능력, 즉 미디어 리터러시(media literacy)는 21세기 디지털 정보사회의 시민권이나 소통권(communication rights)으로까지 거론되며, 정치, 경제, 사회, 문화, 교육, 복지 등의 분야를 아우르는 주요 쟁점이 되고 있다[1].

2010년 한국인터넷진흥원 통계에 따르면, 한국의 경우 인터넷 이용자 수가 10대와 20대 모두 99.9%로 집계되어 세계에서 가장 앞서 가는 인터넷 사용율을 보이고 있다[2]. 또한 청소년의 미디어 수용 속도의 변화 및 사용 양태 역시 복잡한 양상을 보여 이에 관한 면밀한 이해를 위해서는 지속적인 조사 연구가 필요하다. 이는 청소년들이 학교교육뿐만 아니라 미디어가 재현하는 세계를 통해 현실을 학습하며 또 그 현실에 참여하기 때문이다[3].

본 연구는 이러한 맥락에서 청소년들이 어떤 미디어를 얼마나 읽고 쓰고 향유하는지 그 체험을 실증적으로 파악하기 위하여 다음과 같은 문제를 제기하였다. 본 연구에서 청소년이란 중, 고등학생을 지칭한다.

청소년들은

1. 일상적으로 어떤 매체를 어느 정도 사용하는가?
2. 웹 사이트의 정보 수용에 얼마나 비판적인가?
3. 웹 사이트의 내용 생산 및 자기 표현에 얼마나 적극적인인가?
4. 온라인을 통한 사회적 참여에 얼마나 적극적인인가?
5. 향유를 목적으로 어떤 매체를 어느 정도 사용하는가?

## 2. 이론적 배경

### 2.1 미디어 리터러시

미디어 리터러시는 논자마다 그리고 연구의 맥락마다 조금씩 다른 용어로 정의된다. 예를 들어, 도서관학에서는 정보리터러시(information literacy), 컴퓨터 전문가들

은 테크놀로지 리터러시(technology literacy), 문화 비평가들은 비판적 리터러시(critical literacy)라는 용어를 선호하며[4] 컴퓨터, 정보, 과학, 문화적 리터러시를 통합하여 다중 리터러시(multi literacy)를 옹호하는 입장도 있다[5]. 국내에서도 유사한 맥락에서 디지털 리터러시(digital literacy)[6], 인터넷 리터러시[7], ICT 리터러시[8] 등의 용어가 사용되어 왔다. 하지만 개인의 미디어 활용 행태 및 능력을 지칭하는 가장 포괄적인 용어로는 국내의 문헌에서 모두 미디어 리터러시가 채택되고 있다[9-12].

### 2.2 디지털 시대 미디어 읽기, 쓰기, 향유하기

인터넷을 기반으로 한 디지털 미디어 시대에서 미디어 읽기, 쓰기를 논할 때는 다음 두 가지 변화가 고려된다. 첫째는 텍스트 성격의 변화이다. 즉, 언어적 문식성(literacy)에 기반했던 텍스트의 의미가 다중 매체가 요구하는 다중 언어적 성격을 띠면서 문자 기반의 텍스트가 음향, 영상 등을 포함하는 ‘복합양식’(multimodal)으로 변모했다는 점이다[13,14]. 둘째는 메시지 생산자와 소비자의 권력관계 변화이다. 이는 기존의 작가-독자가 가졌던 수직적인 양상에서 대중이 생산과 소비 활동에 모두 참여할 수 있는 수평적인 양상으로 권력이 이양될 수 있다는 것을 의미한다[4,15].

이러한 변화에 따라 디지털 시대의 미디어 읽기와 쓰기는 여러 가지 역량으로 파악되었다. 이 역량의 구성요인에는 ‘메시지에 접근, 분석, 평가, 소통’하는 능력[16], 미디어에 ‘분석, 접근, 생산’[4] 혹은 ‘접근, 이해, 평가, 창조’ [1]하는 능력 등이 거론되었다. 이를 종합해 보면, 미디어나 메시지에 접근, 활용, 비판, 해석, 선택 하는 활동은 미디어 읽기(reading)와 관련되고, 제작, 생산, 참여, 표현과 같은 활동은 미디어 쓰기(writing)에 해당된다고 볼 수 있다.

향유(enjoyment)란 “능동적인 자세로 참여적 수행 과정을 통해서 텍스트를 주체적으로 즐기는 것”을 가리킨다[17]. 즉, 향유자는 미디어 읽기와 쓰기, 메시지의 생산자와 소비자의 경계를 넘나들며 ‘자발적으로’ 미디어를 즐기기 때문에 ‘향유’ 개념은 개인의 미디어 활용 행태를 설명하는 중요한 구인이 될 수 있다.

미디어 향유 체험에 관하여 아직 교육학계에서는 체계적으로 탐구되지 않았으나 문학, 애니메이션 등의 문화영역에서는 웹 환경에서의 리터러시 개념을 재구성하는 요인으로 논의되고 있다. 즉 하이퍼텍스트성에 바탕을 둔 웹 문화에서의 리터러시는 “언중들 사이에 공유된 문화를 향유할 수 있는 기술로 그 개념을 확장” 해야 한다는 것이다[18]. Buckingham[19]도 디지털 미디어가 일종의 ‘문화의 형태’임을 인식해야 한다고 제안하며 미디어 리

터러시가 정보접근을 위한 기능적 도구로 다루어지기보다는 이용자의 즐거움과 정체성이 관련된 문화적 공간을 확보하는 것으로 보아야 한다고 주장한다.

### 2.3 미디어 리터러시 교육

미디어의 진화와 함께 청소년에 대한 미디어 리터러시 교육의 관심사도 변화하고 있다. 그 변화 가운데 가장 두드러진 점은 미디어 수용자관의 변화라고 볼 수 있다[20]. 초기의 미디어 리터러시 교육이 청소년을 미디어의 저급한 문화로부터 보호해야 한다는 보호주의(Protectionism)관점에 기반했다면, 디지털 시대의 미디어 리터러시 교육은 청소년에게 미디어를 비판적, 능동적으로 수용하고 즐기며 내용을 창조해 낼 수 있는 능력을 기르는 권력부양(empowerment)의 관점에 기반하고 있다[20]. 특히 후자의 관점은 구성주의 학습이론, 영상 리터러시 전문가, 미디어 예술 교육자 및 청소년 연구자들에 의해 지지되고 있다[20].

학교 교육과정에서도 비판적 선택과 수용, 즉 읽기를 강조하던 교육과 함께 미디어 제작과 생산, 즉 미디어 쓰기 경험 역시 강조되고 있다[21]. 실증적 연구들도 청소년들이 미디어를 통해 의미를 소비하고 생산하고 확산시키는 다중 역할을 통해 자신이 속한 사회문화적 맥락 속에서 자기 정체성을 형성해 가는 것을 보여준다[22]. 특히 제작 경험에의 참여는 청소년들의 자아표현 및 사회적 쟁점에의 참여라는 점에서 의의를 가질 뿐만 아니라 그 과정을 통해 자신의 인지행태와 의사결정 나아가 행동변화를 가져오는 데 있어 분석적 접근에 비해 더 강한 효과를 가져 오기도 한다[23]. 요약하자면, 미디어 리터러시 교육은 ‘비판적 해석’과 ‘창조적 의미 생성’이라는 두 가지 목적을 큰 축으로 움직인다고 볼 수 있다[15].

### 2.4 실증적 연구들

미디어 리터러시에 관한 실증적 연구는 검사도구 개발 및 측정에 관한 연구가 다수를 차지한다. 한정선, 오정숙[24]의 연구는 디지털 리터러시를 기술적, 비판적, 사회적 영역의 세 부분으로 구분한 후 이해, 사용, 적용, 통합의 행동 차원에서 측정할 수 있는 모형을 개발하였다. 민경석, 서순식[25]은 기존에 개발된 ICT 리터러시 검사 도구를 수직 척도화하는 작업을 통하여 초등학생들의 ICT 리터러시 영역에서의 변화와 성장 정도를 진단할 수 있는 도구를 개발하였다. 김선태, 남영호[26]의 연구도 초등학생의 디지털 리터러시 역량을 진단하면서 디지털 리터러시를 기술/환경 리터러시, 정보/지식 리터러시, 사회/문화 리터러시의 세 영역으로 구분하고 있다.

한편, 백순근 외[8]는 중, 고등학생의 정보통신 소양을 세 가지 내용 요소와 6가지 능력요소의 결합으로 측정하는 ICT 리터러시 검사도구를 개발하였다. 또한 안정임, 서윤경, 김성미[27]의 연구는 소셜 미디어 환경에서의 미디어 리터러시 구성요인을 검증하기 위하여 선행연구 검토를 통해 추출한 40개 문항에 대해 청소년과 성인 집단을 설문조사하여 그 결과를 비교분석하고 있다. 연구 결과, 청소년 집단의 경우 기술적 활용에 있어서는 성인보다 높은 점수를 보였지만 비판적 이해나 참여, 관용, 공공성 등 여타의 부문에서는 성인보다 낮은 점수를 보였다. 이는 현상적 관찰에 근거하여 청소년의 미디어 리터러시를 과대평가할 수 있으므로 이들의 미디어 활용 실제 경험을 구체적으로 검토할 필요가 있음을 시사한다.

## 3. 연구방법

### 3.1 설문지 제작

본 연구에서 사용된 설문지는 영국의 대표적인 미디어 정책 기관인 Office of Communication(Ofcom)이 해마다 펴내는 “UK Children's media literacy” 조사 설문 문항들을 참고하여 제작되었다[28]. 하지만 SNS 사용을 묻는 문항에 포함된 ‘마이 스페이스’같은 항목은 ‘미투데이’로 변형하는 등 국내의 미디어 환경을 반영하여 일부 수정이 이루어졌다(Table 3 참고).

[Table 1] Question items

	Type	Items
Media reading	Everyday use	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Everyday use of media</li> <li>. Activities done via the Internet</li> <li>. Activities done via mobile phone</li> <li>. Activities done via SNS</li> </ul>
	Critical attitude	<ul style="list-style-type: none"> <li>. How much trust the information on the website visited for homework/News or other information/Blog or Wiki/ SNS</li> </ul>
Media writing	Personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Contents production activities via online</li> <li>- On Twitter or facebook</li> <li>- Posting pictures on the web</li> <li>- Creating avatar or personal character</li> <li>- Building a personal homepage</li> <li>- Creating a video clip</li> <li>- Managing a personal blog</li> </ul>
	Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Social participation via online</li> <li>- Participating in online petition</li> <li>- Expressing opinions on social or political issues</li> </ul>
Media enjoyment	Time spent	<ul style="list-style-type: none"> <li>. TV watching time per day</li> <li>. Internet time per day</li> <li>. Game time during weekday/weekend</li> </ul>

응답항목에 제시된 내용과 측정 스케일 역시 기본적으로는 Offcom 보고서 양식을 따랐다. 미디어 읽기 가운데 일상적 이용에 해당되는 질문은 모두 복수 응답을 허용하였고, 비판적 수용에 해당되는 항목은 4점 척도를 사용하였다(1=모르겠다, 2=일부만 사실이다, 3=대부분 사실이다, 4=모두 사실이다). 미디어 쓰기에 해당되는 두 영역에도 4점 척도가 사용되었다(1=모르겠다, 2=관심 없다, 3=앞으로 할 관심 있다, 4=이미 한 적 있다). 미디어 향유는 응답 학생이 해당 미디어를 사용하는 시간을 직접 기입하도록 하였다.

### 3.2 자료 수집

자료 수집은 서울의 4개교(중 2개, 고 2개)와 경기 지역의 6개교(중 3개, 고 3개)에 재학 중인 1,080명의 학생들을 대상으로 실시되었다. 하지만 실제 분석에는 수집된 자료 가운데 배경변인(성, 연령, 가정경제, 부모 학력)이 전혀 기입되지 않거나 응답이 불성실한 자료를 제외한 후 1,036명의 응답 자료가 사용되었다. 이 자료의 지역별 구성은 서울 395명(38.1%)과 경기 641명(61.9%)이었으며 성별 분포는 남학생 460명(45.6%), 여학생 548명(54.4%)으로 나타났다(결측 28). 학교급별 구성은 중학생 524명(51%), 고등학생 504명(49%)이었으며(결측 8), 전체 응답자의 평균 연령은 15.2세였다(SD=1.65, 최소 12, 최대 18).

### 3.3 자료 분석

자료 분석은 SPSS 19.0 버전을 활용하였으며 문항의 성격에 따라 빈도분석, 기술통계, 변량분석을 실시하였다. 성별, 학교급별 차이 분석을 위해 독립표본 t 검증을 실시하였으며, 유목 변인으로 측정된 비판적 수용 항목의 성별, 학교급별 차이 검증은 교차분석을 통해 이루어졌다.

## 4. 연구결과

### 4.1 미디어 읽기

#### 4.1.1 일상적 이용

청소년들이 일상적으로 사용하는 미디어에 대한 분석은 다음과 같다. ‘거의 매일 하는 활동’에 대한 응답에서는 핸드폰 사용(80.4%)이 가장 높았으며, TV 보기(55.4%), 인터넷 사용(52.7%), mp3 플레이어듣기(47.3%), 컴퓨터나 비디오게임하기(19.8%), 라디오 듣기(6.1%), 비디오/DVD보기(4.7%)가 그 뒤를 이었다(없음=4%). 이 문항에 대한 학교급별 분석에서는 고등학생의 mp3 플레이

어 사용 비율이 중학생보다 눈에 띄게 높은 것으로 나타났다. 그러나 매일 사용하는 매체의 다양성 면에서는 남녀 간 차이는 없었다(남학생 평균 2.62개, SD=1.44, 여학생 2.72개, SD=1.31).

[Table 2] Everyday use of media

Media	Frequency(%)
TV	55.4
Internet	52.7
Computer/video game	19.8
Video/DVD	4.7
Mobile phone	80.4
Radio	6.1
mp3 player	47.3
None	4

전체 응답 청소년들이 인터넷으로 1주일에 한번 이상 하는 활동은 정보찾기(63%), 음악듣기(58.3%), 게임하기(52%), 뉴스보기(47.3%) 순으로 나타났다. 하지만 학교급별로 분석했을 때 중학생은 게임하기가 60%로 가장 많았고 그 다음이 음악듣기, 정보찾기, 뉴스보기, 숙제/과제하기 순으로 나타났다. 고등학생의 활동패턴은 정보찾기 활동 비율이 67%로 가장 높았고, 음악듣기, 소셜네트워킹, 뉴스보기, 게임하기가 그 뒤를 이었다. 인터넷을 이용한 활동의 다양성 면에서는 남학생은 평균 3.62개, 여학생은 3.27개로 나타났고 이 차이는 통계적으로 유의미했다(F=5.64, t=2.94, p=.003).

핸드폰으로 적어도 1주일에 한번 하는 활동에 대해서는 문자하기(83%)가 통화하기(81%)보다 높은 비율을 보였고 그 다음이 음악듣기(72%), 게임하기(63%), 사진촬영(62%) 순이었다. 중학생은 핸드폰으로 문자, 통화, 게임, 음악듣기, 사진촬영 순이었고, 고등학생은 문자, 통화 다음으로 음악듣기, 사진촬영, 게임과 웹사이트 방문하기 순으로 핸드폰을 이용하고 있었다. 이는 일상적 사용과 인터넷 활동의 분석에서와 마찬가지로 고등학생은 핸드폰 사용에 있어서도 음악듣기에 매체를 많이 활용함을 보여준다. 핸드폰으로 하는 활동의 다양성 면에서는 12개의 제시된 활동 가운데 여학생이 평균 5.76개의 활동을 선택하여 남학생(5.23)보다 더 다양한 활동을 하는 것으로 나타났다(F=11.05, t=-2.79, p=.005).

SNS 미디어 활용에 대해서는 문자 서비스 기반의 카카오톡이 단연코 가장 높은 사용률을 보였고(78.5), 페이스북(40.1%), 블로그(39.6%), 유튜브(30.8%) 등이 그 뒤를 이었다. 자신의 계정이 있고 실제 사용하는 SNS매체의 수에 있어서는 여학생(2.76)이 남학생(2.22)보다 높은

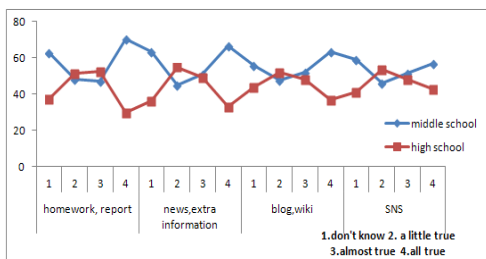
응답률을 보였고 이 차이는 통계적으로 유의미했다 ( $F=.07, t=-5.12, p=.000$ ). 하지만 중고생간에는 SNS 사용 정도에 있어 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

[Table 3] The uses of SNS media

(%)	Blog	Mini home	Metoday	Twitter	Face book	Pod cast	Kakotalk	You tube	None
Male	29.2	23.7	13	13.8	36.5	3.3	75.6	26.8	10.8
Female	30.5	37.7	16.5	28.7	41.9	2.2	86.3	32.2	5.3

### 4.1.2 비판적 수용

청소년들의 인터넷 정보에 대한 비판적 수용 정도는 숙제/과제를 위해, 뉴스/기타 정보를 얻기 위해, 블로그나 위키를 읽기 위해, 그리고 페이스북이나 트위터 등의 SNS 활동을 위해 방문하는 사이트에 대해 각각 4점 척도로 평가하도록 구성되었다. 교차분석에 의하면 성별에서 유의미한 결과는 도출되지 않았다. 그러나 중학생과 고등학생들의 검색정보에 대한 비판적 수용태도는 다른 양상을 보였다. 즉, 중학생 집단은 검색사이트에서 제공하는 정보에 대해 ‘모두 사실’이라고 답하는 경향이 강한 반면, 고등학생 집단은 보다 더 비판적으로 읽고 평가하는 태도를 보였다. 이러한 차이는 카이제곱 양측검정 결과 숙제, 과제를 위해 방문하는 사이트( $p=.000$ ), 뉴스나 기타 정보를 위해 방문하는 사이트( $p=.000$ ), 그리고 SNS 사이트( $p=.006$ )에서 모두 유의미한 것으로 나타났다.



[Fig. 1] Reliability of website contents visited

## 4.2 미디어 쓰기

미디어 쓰기는 자기표현과 콘텐츠 제작을 묻는 6개 문항과 온라인을 통한 의견 개진 및 사회 참여를 묻는 2개 문항으로 측정되었다.

### 4.2.1 내용 제작

미디어 리터러시의 ‘쓰기’ 능력에 해당하는 내용 제작,

즉 생산 활동 측면에서는 고등학생이 중학생보다 그리고 여학생이 남학생보다 더 활발한 것으로 나타났다. 쓰기 영역은 SNS, 웹사이트, 자신만의 홈페이지나 블로그를 운영하거나 온라인에 자신을 표상하는 캐릭터 또는 아바타를 만드는 경험과 관심 정도로 측정되었다.

[Table 4] Gender and grade differences on contents production online

	M	SD	F	t	Df	p
Male	14.30	4.57	1.736	-2.623	1008	.009**
Female	15.02	4.15				
Middle	14.18	4.44	.026	-3.85	1008	.000**
High	15.23	4.21				

\*\*  $p<.01$

### 4.2.2 사회적 참여

온라인 서명에 동참하거나 정치적 또는 사회적 문제에 대해 자신의 의견을 표현하는 사회 참여 활동에서도 여학생과 고등학생 집단이 남학생과 중학생 집단에 비해 더 적극적인 것으로 나타났다.

[Table 5] Gender and grade differences on social participation online

	M	SD	F	t	Df	p
Male	4.45	1.60	2.004	-2.728	988	.006**
Female	4.73	1.64				
Middle	4.45	1.56	7.12	-3.18	1007	.002**
High	4.78	1.68				

\*\*  $p<.01$

## 4.3 미디어 향유

미디어 향유는 하루 평균 TV시청, 인터넷 사용, 주중 게임, 주말 게임 시간의 네 가지 항목으로 측정되었다. 전체 응답 분석 결과 본 연구에 참여한 청소년들은 주말게임(217분,  $SD=245.20$ ), 주중게임(162분,  $SD=217.46$ ), TV 시청(96분,  $SD=91.21$ ), 인터넷 사용(89분,  $SD=88.89$ ) 순으로 미디어를 즐기는 것으로 나타났다.

이 가운데 성차는 TV시청 시간에서만 발견되었는데 여학생(106.52)이 남학생(81.56)보다 하루 평균 약 25분 정도 TV 시청을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 그러나 평균 인터넷 사용 시간에서는 남학생이 약 90분, 여학생은 약 87분으로 통계적으로 유의미한 차이는 없었다. 컴퓨터, 스마트폰을 포함한 하루 평균 게임시간에서도 남녀 차이는 두드러지지 않았다. 미디어 향유 시간에 대한 학

교급별 분석에서는 TV 시청 시간만 통계적으로 유의미했으며 중학생이 고등학생보다 약 11분 정도 TV 시청에 더 많은 시간을 보내는 것으로 나타났다.

[Table 6] Sex differences on media enjoyment experiences

	Time(min.)		F	t	Df	p
	Male	Female				
TV	81.56	106.52	6.78	-4.23	942	.000**
Internet	89.64	87.47	.13	.38	936	.703
Game weekday	163.54	159.70	.18	.26	888	.792
Game weekend	222.10	213.54	.39	.52	875	.604

\*\* p<.01

[Table 7] Grade differences on media enjoyment experiences

	Time(min.)		F	t	Df	p
	Middle	High				
TV	101.17	89.62	2.38	1.97	963	.049*
Internet	92.07	85.02	2.35	1.27	954	.205
Game weekday	166.23	156.43	.16	.68	907	.499
Game weekend	219.65	214.50	4.39	.31	894	.754

\* p<.05

## 5. 논의

### 5.1 미디어 컨버전스

본 연구 결과는 청소년의 미디어 리터러시라는 주제가 성, 연령 등의 개인적 특성과 미디어 진화의 기술적 특성 그리고 미디어 이용 행태의 심리사회적 특성이 복잡하게 상호작용하고 있음을 보여준다. 우선, 청소년들이 일상적으로 사용하는 미디어 가운데 가장 많은 빈도를 차지한 것은 중, 고생 모두 핸드폰이었다. 흥미로운 점은 그 다음 순위가 인터넷 사용이 아니라 중학생의 경우 TV 보기, 고등학생의 경우는 MP3 플레이어 듣기가 차지했다는 점이다. 고등학생의 경우, 그 다음 순위가 인터넷 사용이 아니라 TV보기로 나타났다. 이는 몇 가지 측면에서 국내 청소년들의 일상적 미디어 활동의 특색을 잘 드러내준다. 우선 핸드폰이 청소년층에도 생활필수품으로 자리 잡았다는 것이고[29,30], 또 하나는 TV와 같은 올드 미디어의 콘텐츠가 여전히 청소년들에게 많이 읽히고 있다는 사실이다.

인터넷 시대에 인터넷 사용보다 TV보기 활동의 빈도가 높다는 것은 스마트폰의 보급을 통해 올드 미디어의 콘텐츠를 뉴 미디어 기기를 통해 수용자가 원하는 시간과 장소에서 ‘다시 보기’가 용이해졌다는 기술적 진보로 설명이 가능하다. 따라서 스마트폰 사용이 많을수록 TV보기와 같은 다른 미디어와 넘나들기 할 확률이 높아지는 것이다. 이러한 결과는 올드 미디어가 사라지거나 뉴 미디어에 의해 대체되는 것이 아니라 수용자의 맥락에 따라 재구성된다는 Jenkins[31]의 컨버전스 개념을 지지하게 한다. 또한 고등학생의 경우 MP3 플레이어 듣기가 일상적 미디어 활동의 높은 비율을 차지한 것은 이 청자 체험이 시청자 체험보다 학습 활동과 병행하기에 용이하기 때문인 것으로 해석된다.

### 5.2 미디어 사용에 대한 성, 연령의 효과

미디어 사용에 대한 성, 연령의 효과는 매체별로 다르게 나타났다. 예를 들어, 일상적으로 사용하는 미디어의 종류에 있어 성, 연령별 차이는 유의미 하지 않았다. 그러나 인터넷, 핸드폰, SNS 사용 시 수행하는 활동의 다양성 면에서는 성차가 발견되었다. 즉, 인터넷으로 하는 활동은 남학생이 여학생보다 다양한 반면, 핸드폰과 SNS의 경우에는 여학생이 더 다양한 활동을 하는 것으로 나타났다. 이는 성별로 어떤 매체를 선호하는가라는 질문보다는 개별 매체의 사용에 있어 청소년들이 어떤 활동들을 하고 있는가라는 질문에 대해 더 깊이 있는 연구가 필요함을 시사한다.

미디어 쓰기의 측면에서는 내용 제작의 경험과 온라인을 통한 사회적 이슈 참여에 있어 모두 성차, 연령차가 발견되었다. 즉, 두 경험 모두 남학생보다는 여학생이 그리고 중학생보다는 고등학생이 미디어 쓰기에 더 적극적인 것으로 나타났다. 후자의 경우는 비판적 읽기와 마찬가지로 성숙의 효과로 설명이 가능하나 성차에 관한 부분은 부가적인 해석과 설명을 요한다. 선행연구를 살펴보면, 미국 대학생을 대상으로 한 ETS[32]의 조사에서는 미디어 리터러시 역량에 있어 성차는 두드러지지 않았다. 국내의 초등학생을 대상으로 한 연구에서는 여학생들이 사회적 책무, 법, 윤리 등으로 구성된 사회, 문화적 리터러시 영역에서 남학생보다 높은 것으로 나타났다[26]. 반면, 고등학생과 대학생을 대상으로 한 연구에서는 남학생이 여학생보다 디지털 리터러시 역량이 높은 것으로 나타났다[33].

성차에 대한 이러한 상충된 결과들은 각 연구마다 상이한 미디어 리터러시에 대한 정의, 측정 도구 그리고 연구 대상 집단의 성격에 기인하는 것으로 보인다. 따라서 웹을 통한 자기표현과 사회적 참여에 여학생들이 더 적

극적이었다는 본 연구의 결과 역시 청소년 집단 전체에 일반화하기에는 주의를 요하며 후속 연구를 통해 더 검증될 필요가 있다.

### 5.3 인터넷 정보에 대한 비판적 수용

인터넷에서 주는 정보에 대한 비판적 수용에 있어서는 성차보다 연령차가 유의미한 것으로 나타났다. 또한 SNS, 블로그나 위키피디아, 뉴스나 기타 정보에 비해 속제나 과제를 위해 방문하는 사이트의 정보에 대해서 중학생과 고등학생의 현격한 인식 차이는 교수·학습 방법에 시사하는 바가 크다. [Fig. 1]에서 보듯이 중학생의 경우 속제나 과제를 위해 방문한 사이트는 거의 '모두 사실이다'라고 믿는 반면, 고등학생의 경우는 상대적으로 더 신중한 양상을 보였다. 이러한 차이는 청소년들의 자연적 성숙과 교육, 웹 사용 경험의 누적 그리고 이들 간의 상호작용 효과에 기인하는 것으로 유추해 볼 수 있다.

일상적 활용에서 미디어 접근이나 사용에 대해서는 연령차가 없으나 미디어에 대한 비판적 분석에서 연령차가 난다는 본 연구의 결과는 성인과 청소년 집단 간의 미디어 리터러시 비교 연구의 결과와도 일맥상통한다[27]. 이는 청소년 미디어 리터러시 교육과정이 매체의 조작이나 사용 기술보다는 비판적 읽기 및 수용에 더 집중할 필요가 있음을 시사한다. 또한 연령이 낮은 학생일수록 온라인 정보의 출처와 신뢰도, 타당도에 대한 학습이 더 필요하며 학습의 도구로서 웹을 사용할 때 유의해야 할 점으로 인식될 필요가 있다.

### 5.4 미디어 향유 체험

미디어 향유란 자발적 동기, 참여 능력, 그리고 미디어 접근 환경이 모두 갖추어져야 일어날 수 있는 체험이다 [17]. 본 연구에서 측정한 TV 시청, 인터넷 사용, 주중 게임, 주말 게임 시간에 대한 응답을 분석했을 때 국내 청소년들은 게임, TV 시청, 인터넷 사용의 순으로 미디어를 향유하는 것으로 나타났다. 여기서 흥미로운 점은 게임과 인터넷 사용이 미디어 향유 체험에 있어서는 분리될 수 있다는 점이다. 본 연구에서 게임 시간은 컴퓨터뿐만 아니라 스마트 폰을 사용한 게임 시간을 모두 포함했다. 그리고 전체 집단의 경우, 인터넷 사용 시 가장 많이 하는 활동은 '정보 찾기'가 게임보다 더 높은 비율을 보였다. 이는 TV 보기의 경우와 마찬가지로 게임 역시 스마트 폰이라는 이동성 개인 미디어를 매개로 컨버전스되고 있음을 시사한다.

청소년들의 미디어 향유 체험 가운데 성차와 연령차는 TV시청 시간에서만 발견되었다. 즉, 이 연구에 참여한 청소년의 경우 여학생이 남학생보다 TV 시청을 많이 하는

것으로 나타났고, 이러한 결과는 청소년의 미디어 활용에 대한 조사 연구들과 유사하다. 예를 들어, 13~24세 청소년을 대상으로 한 2011년 통계에 따르면 여성의 경우 주말에 TV나 DVD 시청을 하는 비율(67.1%)이 컴퓨터 게임(58.7%)을 하는 비율보다 높았으나, 남성의 경우는 컴퓨터 게임(58.7%)에 시간을 보내는 경우가 TV나 DVD 시청(56.2%)보다 약간 더 많았다[34].

## 6. 결론 및 시사점

본 연구는 청소년들의 미디어 활용 실태, 온라인 정보에 대한 비판적 수용 및 사회적 참여, 그리고 콘텐츠 제작과 향유 체험을 파악하고자 중고등학생 1,036명으로부터 수집한 설문 자료를 분석하였다. 연구 결과에 따르면, 청소년들이 일상에서 가장 빈번히 사용하는 매체는 핸드폰이었고 인터넷보다 TV 보기에 더 많은 시간을 보내는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 올드 미디어의 콘텐츠가 뉴 미디어를 통해 재생되는 미디어 컨버전스 논의를 지지한다.

또한 일상적으로 접근하는 매체의 다양성 면에서는 연령차가 없었으나 인터넷 매체에서 수행하는 활동의 다양성 면에서는 남학생이, 핸드폰과 SNS 매체 등의 관계 지향적 매체에서는 여학생이 더 다양한 활동을 하는 것으로 나타났다. 미디어의 비판적 수용에서 성차는 없었고 연령차가 유의미하게 나타났다. 성차는 미디어 제작과 사회참여 경험에서 유의미했으며 여학생이 더 활발한 것으로 나타났다. 청소년들의 미디어 향유 체험의 경우 게임이나 인터넷 활동에서는 성차가 없었으나 TV 보기에서는 여학생이 더 적극적인 것으로 나타났다.

그러나 본 연구는 다음과 같은 제한점을 지니고 있다. 첫째, 설문 표집이 서울, 경기 지역의 제한된 학교를 대상으로 했다는 점에서 연구 결과를 한국 청소년 전체에 일반화하기에는 제약이 있다. 둘째, 미디어(메시지) 읽기, 쓰기의 측정 도구로 사용된 설문 문항 및 측정 도구가 보다 더 정교화 될 필요가 있다. 셋째, 미디어 향유 체험의 파악이 사용 시간에 대한 자기보고에 의존하고 있으며 청소년들의 구체적 체험을 드러내는 질적 자료를 확보하지 못했다. 따라서 향후에는 좀 더 체계적인 표집을 통한 조사 연구, 국내 미디어 활용 실태를 반영한 조사도구 제작, 그리고 미디어 수용자의 관점을 드러내는 질적 연구 등이 요구된다. 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 국내 청소년 집단의 급변하는 미디어 활용 양태에 대한 성별, 연령별 차이에 대한 미시적인 정보를 준다는 점에서 그 의의를 갖는다.

## References

- [1] B. O'Neill, Media literacy and communication rights. The International Communication Gazette, June, Vol. 72, pp.323-338, 2010.
- [2] Korea Communications Commission, Korea Internet & Security Agency, Internet Media@Education, Seoul: Korea Communications Commission, Korea Internet & Security Agency, 2008.
- [3] D. Kellner & J. Share, Toward critical media literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy. Discourse: Studies in the cultural politics of education: Routledge, Vol. 26, No. 3, pp.369-386, 2005.
- [4] F. Roger, Shift from media to literacy. American Behavioral Scientist, Vol. 48, No. 1, pp.30-34, 2004. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0002764204267248>
- [5] C. Scheibe, A deeper sense of literacy: Curriculum-driven approaches to media literacy in the K-12 classroom. American Behavioral Scientist, Vol. 48, No. 1, pp.60-68, 2004. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0002764204267251>
- [6] Yoo Young Man, elearning and digital literacy: A new competency in a digital era, Human Resource Development Journal, Vol.8, pp.83-107, 2001.
- [7] Ju, Yong Wan, Hwang, Yong Suok, Kim, Yang Eun Cho, Yeong Ki, The Analysis of Internet Literacy Effect through Education of Producing and Using Multimedia (UCC), Korea Association of Computer Education, Vol. 13, No. 4, pp.27-39, 2010.
- [8] Baek, Sun Geun, Kim, Dong Il, Kim, Mi Ryang, Kim, Hye Sook, Park, So Hwa, Kim, Se Won, Kim, Mee Reem, Yu, Ye Lim, An Evaluation Study on the ICT Literacy of Secondary School Students in South Korea, Asian Journal of Education, Vol. 10, No. 1, pp. 175-198, 2009.
- [9] H. Martens, Evaluating Media literacy education: Concepts, theories and future directions. Journal of Media Literacy Education, Vol. 2, No. 1, pp.1-22, 2010.
- [10] Kwon, Sung Ho, A Study for the Development of Media Literacy Curriculum and Learning Resources. Journal of Educational Technology, Vol. 13, No. 2, pp. 3-30, 1997.
- [11] T. Koltay, The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. Media, Culture & Society, Vol. 33, No. 2, pp. 211-221, 2011. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0163443710393382>
- [12] European Commission, A European approach to media literacy in the digital environment. 2007, <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2007:0833:FIN:EN:PDF> (accessed March, 25, 2013)
- [13] Jeong, Hyeon Seon, Rethinking Media Literacy as Capabilities of Language, Culture and Communication Technology, Korean Studies, Vol. 25, pp.71-101, 2006.
- [14] D. Gibbons, Developing an ethics of youth media production using media literacy, identity, and modality. Journal of Media Literacy Education, Vol. 4, No. 3, pp.256-265, 2012.
- [15] Kim, Yang Un, Approach to literacy on media education-Concerning media language's concept. The Korean Language and Culture, Vol. 27, pp.427-450, 2005.
- [16] P. Aufderheide, Media literacy: A report of the National Leadership Conference on Media Literacy. Aspen, CO: Aspen Institute. 1993.
- [17] Park, Ki-su Animation Narrative Structure and Strategies, Non Hyung, 2004.
- [18] Kim, Dae Hee, A Study on the Expansion of a Concept of Literacy – Focused on media literacy. The research of language and literature, Vol. 34, No. 1, pp.477-500, 2006.
- [19] D. Buckingham, Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. Research in Comparative and International Education, Vol. 2, No. 1, pp.43-45, 2007. DOI: <http://dx.doi.org/10.2304/rcie.2007.2.1.43>
- [20] R. Hobbs, The state of media literacy: A response to Potter. Journal of Broadcasting & Electronic Media, Vol. 55, No. 3, pp.419-430, 2011. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2011.597594>
- [21] R. Hobbs, A review of school-based initiatives in medial literacy education. American Behavioral Scientist, Vol. 48, No. 1, pp.42-59, 2004. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0002764204267250>
- [22] G. Jacobs, Fast times and digital literacy: Participation roles and portfolio construction within instant messaging. Journal of Literacy Research, Vol. 38, No. 2, pp.171-196, 2006. DOI: [http://dx.doi.org/10.1207/s15548430jlr3802\\_3](http://dx.doi.org/10.1207/s15548430jlr3802_3)
- [23] S. C. Banerjee & K. Greene, Analysis versus production: Adolescent cognitive and attitudinal responses to antismoking interventions. Journal of Communication, Vol. 56, No. 4, pp.773-794, 2006. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00319.x>
- [24] Han, Jung Sun & Oh, Jung Sook, A developmental research of Digital Literacy Index for 21st Century Knowledge and Information Competencies: A



framework for Digital Literacy, KERIS Issue Report, Korea Education and Research Information Service, 2006.

- [25] Min, Kyung Seok, Suh, Soon Shik, Vertical Scaling of ICT Literacy Tests for Elementary Students. Educational Information and Media, Vol.15, No.3, pp.1-19, 2009.
- [26] Kim, Seon-Tae, Nam, Young Ho, A study on competence for digital literacy of an elementary school pupils. Journal of The Korean Association of Information Education, Vol.12, No. 2, pp.151-161, 2008.
- [27] Ahn, Jung Im, Seo, Youn-Kyung, Kim, Sungmi, A Study on the Generation Gap in Media Literacy Awareness in Social Media Environment. Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies, Vol. 26, No. 6, pp.129-176, 2012.
- [28] Offcom, UK Children's media literacy, Research Document, Office of Communication, 2011.
- [29] Shin, Na Min, Lee, Jeong Hoon, Lim Mi Ryoeng, Students' use of mobile phones at school: Should it be allowed or not?, The Journal of Educational Research, Vol., 46, No. 3, pp. 277-304, 2008.
- [30] Ministry of Security and Public Administration, 2012 White paper of National Information, Ministry of Security and Public Administration, 2012.
- [31] Jenkins, H., Convergence culture: Where old and new media collide, New York and London: New York University Press, 2006.
- [32] ETS, 2006. ICT Literacy Assessment Preliminary Findings, Educational Testing Services, [www.ets.org/ictliteracy](http://www.ets.org/ictliteracy) (accessed June, 10, 2013).
- [33] Kim, Min Ha, Ahn, Mi Lee, Development of Digital Literacy Checklist, Korean Association for Educational Information and Broadcasting, Vol. 9, No. 1, pp.159-192, 2003.
- [34] Statistics Korea, Statistics of Adolescents, Statistics Korea, 2012.

## 신 나 민(Namin Shin)

[정회원]



- 1994년 8월 : 서울대학교 대학원 교육학과 (교육학석사)
- 2002년 8월 : 펜실베니아 주립대학교 대학원 (교육학박사)
- 2002년 8월 ~ 2004년 8월 : The Open University of Hong Kong 책임연구원
- 2004년 9월 ~ 현재 : 동국대학교 교육학과 교수

<관심분야>

미디어, 미디어 리터러시 교육, 사이버불링, 원격교육, 학습공간, 다문화교육에서의 교수-학습방법

## 안 화 실(Hwasil Ahn)

[정회원]



- 2010년 8월 : 가톨릭대학교 교육대학원 교육학과 교육공학 (교육학석사)
- 2013년 7월 ~ 현재 : 동국대학교 일반대학원 교육학과 교육공학 박사과정

<관심분야>

원격교육의 학습자 지원체제, 사이버불링, 미디어리터러시, 정보통신윤리교육, 교수-학습방법, 다문화사회의 공존 교육