다매체 환경에서 청소년의 미디어 활용 방식에 대한 FGI 연구 : 성별과 환경적 요인에 따른 차이를 중심으로*

송 요 셉**
(한양대학교 커뮤니케이션 연구센터 전임연구원)
오 상 화***
(서강대학교 신문방송학과 박사과정)
김 은 미****
(연세대학교 신문방송학과 부교수)
나 은 영*****
(서강대학교 신문방송학과 교수)
정 하 소******
(청파초등학교 교사)
박 소 라*******
(한양대학교 신문방송학과 부교수)

변화하는 미디어 환경 속에서 청소년 집단의 미디어 이용 행태를 재검토해보려는 것이 이 연구의 목적이다. 미디어 이용 전반, 광범위하게는 디지털 격차와 관련된 기존의 논의들은 미디어 이용에서의 차이를 발생시키는 주요 요인으로 성별, 세대, 소득, 라이프스타일 등 인구사회학적 배경들을 제시하고 있다. 하지만 이 연구는 기존의 미디어 이용 행태 측정 방법으로는 새로운 미디어 이용 패턴을 간과할 수도 있다는 문제의식을 갖고 있다.

---

* 이 연구는 2007년도 정부재원(교육인적자원부 학술연구조성사업비)으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 이루어졌습니다(KRF-2007-321-B00212).
** yssong0618@naver.com
*** violet218@gmail.com
**** eunmee@yonsei.ac.kr
***** ena@sogang.ac.kr
****** jha1103@hanmail.net
******* sorakpark@nate.com, 교신저자

디지털 미디어는 기존의 매스 미디어 이용 패턴과는 다소 다른 방식으로 소비되고 있다. 이 연구에서는 서베이와 같은 구조화된 조사에서는 놓칠 수 있는 이러한 새로운 면모들을 밝히기 위해 FGI를 도입하여 청소년 집단의 미디어 이용 행태를 분석하였다.

이 연구는 47명의 10대 청소년을 대상으로 FGI를 실시하여 미디어의 다중적 이용 방식에 대하여 탐색하고, 미디어 이용과 이들이 맺는 사회적 관계, 그리고 전통적 미디어 환경에서의 성별 차이가 어떻게 다르게 나타나고 있는지를 분석하고자 하였다. 이 연구를 통하여 기존의 이용 패턴을 측정하는 도구들로는 측정되기 어려운 새로운 유형들이 발견되었다. 그런데 이러한 새로운 이용 패턴이 다분히 기존의 성별 차이나 환경적 차이에서 비롯되고 있다는 점에 주목해야할 것이다.

Key Words : 남녀 차이, 다매체 환경, 미디어 이용, 인터넷, 디지털 격차, 가족 관계

1. 문제제기

디지털 미디어의 발달에 따라 미디어 지형에는 큰 변화가 오고 있다. 이용 측면에서의 대표적인 변화는 동일한 미디어라 하더라도 그 이용 패턴이 집단별로 매우 다르게 나타나고 있다는 점이다. 과거에는 이용하는 미디어에 따라 쉽게 수용자의 특성을 파악할 수 있었다면, 디지털 시대에는 개개인이 여러 미디어를 넘나들며 다양하게 소비하고 있어 이용자의 소비 패턴을 일목요연하게 가늠하기가 점점 어려워지고 있다.

이와 같이 미디어 이용에 대한 연구들은 더 이상 한 가지 미디어에 국한한 연구에 그칠 수 없으며 같은 이용자라 하더라도 다양한 미디어를 어떻게 이용하는지를 파악해야만 미디어 소비 행위를 제대로 이해할 수 있게 되었다. 특히 디지털 미디어에 익숙한 새로운 세대는 개별 미디어를 순차적으로 이용하기 보다는 복수의 미디어를 병렬적으로 이용하고 있다. 텔레비전을 보면서 인터넷 검색이나 온라인 쇼핑을 하는 것, 책을 읽으면서 문자를 보내고 MP3 플레이어로 음악을 듣는 것과 같은 행동은 이제 자연스러운 풍경이 되었다.

이렇게 소비 패턴이 변한 직접적인 이유는 미디어 콘텐트를 접할 수 있는 미디어가 많아져서이다. 하나의 미디어로 접할 수 있었던 콘텐트들에 다양한 기기를 통하여 접근이 가능해졌다. 과거에는 텔레비전을 통해서만 프로그램을 시청했고, 신문지면을 통해서만 기사를 읽었으나 이제는 휴대폰이나 컴퓨터 단말기로도 그러한 미디어 콘텐트를 접할 수 있게 되었다. 동시에 동일한 미디어로 접할 수 있는 콘텐트의 종류도 매우 다양해졌다. 분리되어 있던 개별 미디어와 콘텐트들이 디지털 기술로 인하여 하나의 기기로 접근이 가능해진 것이다. 예컨대 인터넷의 경우, 과거의 미디어들과 비교해 매우 다양한 종류의 미디어 콘텐트와 서비스가 존재한다. 그렇기 때문에 이용자들이 인터넷을 접하고 이용하는 방법이나 시간은 매우 유동적이며 다양할 수밖에 없다.

인터넷과 같은 뉴미디어들의 이용 행태 조사들은 가끔 상반되거나 어긋난 결과들을 보고하기도 하는데, 그 원인은 인터넷의 이러한 유동성이 기존의 미디어 이용 행태 조사들이 가진 정형성에서 벗어나고 있다는 데에서 일부 찾을 수 있을 것이다. 예컨대 미디어 이용 정도를 시간 측정을 통해 경·중으로 구분하고 그 특성을 구별하는 것은 인터넷 매체에서는 큰 의미가 없다. 인터넷 이용 효과는 단순한 이용 시간 측정을 통해 도출되기 어렵고, 똑같은 시간을 들여 이용한다고 하더라도 이용자들이 접하는 콘텐트가 전혀 다를 수 있기 때문이다.

이러한 디지털 미디어들의 속성을 고려할 때, 미디어 이용 패턴에서 중요한 것은 사람들이 미디어를 실제로 어떤 방식으로 이용하고 있는가이다. 이용하는 방식에 따라 이용자가 접하는 콘텐트가 매우 상이하게 나타나기 때문이다. 예컨대 인터넷에 제공되는 콘텐트를 통해서는 단순히 읽고 보는 것과 같은 전통적 미디어 소비 뿐 아니라, 타인과 대화하고 내 생각을 게시하는 등의 더욱 다양한 활동이 가능하다.

디지털 세대라 할 수 있는 현재의 10대 청소년들은 어려서부터 디지털 미디어를 손쉽게 접하고 익히며 자라났다. 현재의 청소년들은 다수 미디어에 둘러싸인 환경에서 성장해 온 어쩌면 최초의 세대이다. 이들이 미디어를 어떻게 접하고 이용하는지를 살펴보고 또한 이들이 갖는 특성이 무엇인지를 분석한다면, 현재 일고 있는 미디어의 변화에 대해 보다 정확한 이해를 도모할 수 있을 것이다.

기존의 미디어 연구는 아날로그 시대에 미디어를 이용하는 이용자층에 주로 초점이 맞춰져 있었고, 그 연구 결과들에 따라 미디어 이용 척도가 개발되어 왔다. 그러나 과거에 비해 새로운 미디어 이용 행태를 보이는 청소년들에게 기존에 개발된 측정 척도나 분석틀을 그대로 적용하는 것은 적합하지 않을 수 있다. 때문에 이 연구에서는 미디어 이용에 대한 새로운 접근을 시도하였다. 즉, 청소년들이 어떠한 사회적 맥락에서 어떠한 방식으로 미디어를 접하는지, 또 여건에 따라 이들의 미디어 이용 패턴이 어떻게 달라지는지를 보고자 하였다.

2. 기존 문헌 검토

미디어 이용 패턴이 이용자마다 왜 다른지에 대한 연구는 미디어 이용자 연구의 오래된 관심사이다. 똑같은 미디어를 접하더라도 왜 사람마다 다른 반응을 보이고, 다른 영향을 받는 것인지는 매우 중요한 물음이다. 이 연구에서는 변화하는 미디어 환경에서 이러한 기존의 연구들의 함의를 도출하고 이를 새로운 미디어 이용 패턴에 적용해보고자 하였다.

1) 미디어 환경 변화와 다수 미디어의 동시적 이용

다중적 미디어 이용에 대한 연구는 많지 않다. 왜냐하면 미디어의 종류가 많아진 이후에 생긴 비교적 최근의 현상이고, 또 실증적으로 접근하기가 매우 어려운 문제이기 때문이다. 기존 광고효과 연구에서 인간이 다양한 정보를 동시에 다루고 처리함이 경험적으로 더욱 타당하다는 연구 결과가 있었고(Weilbacher, 2003), 이는 미디어 활용 영역에서도 마찬가지인 것으로 밝혀지고 있다. 사람들은 통상적으로 다양한 미디어를 동시적으로 이용할 수 있다는 것이다. 오감을 동시에 또는 중복적으로 사용하는 공감각적 현상이 미디어 이용에서도 가능하다는 것이다(Pilotta & Mickunas, 2000).

새로운 테크놀로지 등장에 따라 기존 미디어를 대체하는 새로운 미디어로 이용자들이 전이되는 현상에 대하여, 이렇게 미디어 내에 국한된 상쇄 효과를 보기보다는 넓은 차원에서 일상적 삶의 대체 효과까지 고려한 이재현

(2005)의 연구에 따르면 10대의 경우 인터넷을 잘 이용하는 집단이 교제 활동이나 이동에도 더 많은 시간을 투여하고 있다. 즉 활발한 미디어 이용과 대인 관계의 형성 및 유지가 대체적 관계인 것이 아니며, 오히려 정적인 관련성이 있을 수 있다는 것이다. 이처럼 미디어 이용이 더 이상 단선적으로 파악해서는 안된다는 점이 지적되고 있다. 이는 미디어를 이용하면서 다른 활동을 할 수 있고, 또 다양한 미디어를 동시에 이용할 수도 있게 되었음에 기인한다.

실제로 어린이와 청소년들의 미디어 이용 행태 조사 결과, 미디어를 이용하는 시간 중 26% 정도는 동시다발적으로 여러 개의 미디어를 이용한다는 결과가 보고된 바 있다(Kaiser Family Foundation, 2006). 이와 같은 '2차적 스크린(second screen)' 또는 미디어 멀티태스킹 현상은 디지털 세대의 새로운 행동 양식이다. 멀티태스킹이 극대화된 한 형태는 온라인 메신저 서비스의 이용에서 나타난다. 청소년 중 메신저를 이용하는 경우에 96%가 동시다발적 대화를 한다고 응답한 반면 성인의 경우 62%만이 그렇다고 응답하였다(Lenhart, Hitlin & Madden, 2005).

복수 미디어의 이용과 관련된 연구들은 레퍼토리 개념 등을 활용하여 미디어들 사이의 대체 또는 보완 관계 형성에 초점을 두기도 하고(강미은, 2000; 김병선, 2004; 유세경, 2004; 심미선, 2007; 박은아, 2008; Robinson, Barth & Kohut, 1997; Atkin, Jeffres Nuendorf, 1998 등), 개별 미디어 이용 동기 파악의 연장선에서 복수 미디어 상황에서의 미디어 이용 동기를 살피기도 하며(이준웅, 김은미, 심미선, 2006), 미디어 조합이나 세트 등을 제시하면서 실제적인 복수 미디어 활용 양상을 추적하기도 한다(강미선, 2007; Pilotta, Shultz, Drenick & Rist, 2004 등).

이에 비해 문화론적인 관점에 입각하여 복수 미디어 이용이 청소년 등의 실제 생활 영역에서 가지는 의미 등을 정성적 방법으로 구체화시킨 연구들도 있다(김예란, 2005; Roscoe, 2004). 김예란(2005)에 의하면 언제 어디서 무엇이든 가능한 유비쿼터스적 미디어 이용보다, '자신이 좋아하는 콘텐트를 자율적으로 즐길 수 있는 집중적이고 압축적인 시간성' 구성이 더욱 중요하다. 복수 미디어 이용은 개인들의 자기 통제 및 물리적/생활적 조건, 타인과의 문화적 코드 및 우정 관계, 즉 삶의 아비투스(habitus) 속에서 특징적으로 구현되기 때문이다.

과거에도 텔레비전을 보면서 신문을 읽기도 하고, 가족들과 대화를 하는 등 멀티태스킹의 유형들이 존재하기는 했지만 지금처럼 광범위하게 미디어를 동시다발적으로 이용하는 것은 디지털 미디어의 고유의 속성이라고 할 수 있다. 컴퓨터 모니터에 창을 여러 개 띄울 수 있다는 기술적인 특성이나 MP3를 들으면서 문자를 보낼 수 있도록 설계된 휴대폰의 구조 자체가 이러한 동시적 이용을 가능하게 하고 있다.

청소년 가운데 인터넷의 여러 가지 서비스를 골고루 이용하는 다중적 이용 집단, 즉 인터넷의 다양한 서비스를 골고루 많이 이용하는 청소년들이 사회적 관계, 온라인 관계, 타인에 대한 긍정성 등 모든 면에서 더 적극적이고 활발하다는 연구 결과를 볼 때, 적어도 청소년들의 미디어 이용에 있어서 다중적 이용은 어떤 병리적 현상이라기보다는 미디어 이용의 새로운 패턴이라고 볼 수 있을 것이다(박소라, 김은미, 나은영, 2007).

2) 청소년의 미디어 이용과 남녀차이

미디어 이용 패턴을 규정하는 중요한 변인 중 하나는 성별이다. 미디어 이용의 남녀차이에 대해서는 그동안 많은 연구들에서 논의되어 왔고, 디지털 미디어 환경에서도 이러한 차이는 반복적으로 검증되어 왔다(Wartella, Lee, & Caplovitz, 2002; Woodward & Gridina, 2000; Nelson & Cooper, 1997; Orleans & Laney, 2000; Livingstone & Bovill, 2001; Roberts & Foehr, 2004; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2001; Valkenburg & Soeters, 2001). 이러한 남녀차이가 청소년기에도 적용이 되는지에 대한 논의도 비교적 활발하고, 청소년기에도 특징적인 차이들이 발견되고 있다(Subrahmanyam et al., 2001; Bickham, Vandewater, Huston, Lee, Caplovitz, & Wright, 2003).

청소년에 대한 규정은 학문 분야 및 관련 부처마다 정의가 다양하다.[1] 사회학적 시각에 입각하여, 청소년 집단은 생물학적 특징보다는 기성세대의

1) 한국에서는 청소년을 각 부처별로 다르게 규정하고 있다. 방송통신위원회와 보건복지가족부에서는 청소년을 만19세 미만인 자로 보고(청소년보호법 제2조1호), 문화체육관광부에서는 청소년의 범위를 18세 미만이거나 고등학교에 재학 중인 경우를 포함한다. 그런데 19세 이상 중에서도 고등학교에 재학 중이면 청소년으로 규정하고 있다(음반, 비디오 및 게임물에 관한 법률 제2조 10호).

시각에 의해 구성된다고 보는 입장이 있다. 아동기는 중세까지도 구별되는 집단이 아니었지만 활자가 보급되고 교육 제도가 정비되면서 생겨난 사회적 규정이라는 것이다(Postman, 1982). 사회적 규정의 기준들은 시대나 지역 등에 따라 상이하다. 때문에 여전히 청소년이 사회적으로 차별적이고 배타적 특징들을 명확히 드러내는가에 대해서는 합의가 되어 있지 않은 상황이다.

이에 비해 교육학이나 심리학에서는 주로 발달 과정에 대한 연구 결과들을 제시하면서 청소년 집단의 특성 규명을 시도하고 있다. 발달 연구들에서도 성별과 연령은 핵심적인 설명 변수가 되고 있는데, 가장 일반적인 논의로 제시할 수 있는 것이 성별 분화 및 동질화 현상이다. 유아 시절에는 남자와 여자 사이의 차이가 두드러지지 않지만, 대략 초등학교 고학년부터 중학교 시절로 접어드는 시기부터는 성별 차이가 나타나기 시작한다는 것이다. 이는 이후 지속적인 또래 집단과의 상호작용 및 사회화 과정의 영향으로 인해 성별 집단의 동질화로 이어지게 된다(나은영, 김은미, 박소라, 2007; Bickham et al., 2003).

심리학적 연구에서는 심리적 성향에서부터 성별 차이가 존재하며 이것이 행동의 차이로 연결된다고 전제한다. 예를들어 남녀의 자기 조절 정도가 매우 달라(Bandura, 1994), 미디어를 이용할 때 여성은 효율적으로 남성은 의존적으로 이용하게 된다(King, Harner & Brown, 2000; LaRose, Lin & Eastin, 2003).

인터넷 이용에 관한 성별 차이를 검증한 연구들은 여학생이 주로 커뮤니케이션 도구로 인터넷을 활용한다는 점과, 남학생이 중독성 경향이 더 높다는 결론에 도달하고 있다. 또 남학생들은 컴퓨터를 놀이 문화의 중심에 놓는 반면, 여학생들은 컴퓨터를 통하여 관계를 맺고 강화하는 차이를 보인다(Orleans & Laney, 2000; Nelson & Cooper, 1997; 국가청소년위원회, 2007). 이를 심리학적 개념으로 설명하자면 여학생이 남학생에 비하여 관계성 차원이 높다는 것으로 풀이할 수 있을 것이다. 성격 및 행동 발달 심리학에 근거하는 자기 결정(self-determination) 이론에 의하면, 개인들은 자신의 행동을 자기 의지에 의해 통제한다. 처벌이나 보상과 같은 외부적 자극에 의한 행동보다는 내면적 동기에 의한 행동에 더욱 큰 가치를 부여하는 것이다(Deci & Ryan, 2000). 자기 결정은 세 가지 하위 요인들로 구성된다. 이는 자율성, 자기 역량 지각 그리고 관계성이며 이들은 각각 사회적

환경과 상호작용한다(Deci & Ryan, 2000; Levesque, Zuehlke, Stanek & Ryan, 2004). 관련 연구들에 의하면 자율성, 역량 지각 차원에서 남여 사이에 차이는 거의 없거나(Frederick, Morrison & Manning, 1996) 여자가 약간 더 높은 것으로 나타난다(Vallerand, Fortier & Guay, 1997). 그런데 관계성 차원에서는 지속적으로 여자가 남자보다 더 높은 수준을 유지한다(Deci & Ryan, 2002).

우리나라에서도 관계성이 발현된 것으로 볼 수 있는 온라인 카페에 여학생들이 좀 더 적극적으로 참여하고 있고, 인터넷을 관계 유지의 수단으로 활용한다고 조사된 바 있다(박소라, 윤성옥, 양지윤, 2004). 즉, 여성 문화가 다른 사람과의 접촉과 교류에 많이 치중되어 있으므로 여학생들이 남학생에 비해 인터넷을 커뮤니케이션 수단으로 이용할 가능성이 더 높다. 남학생들은 컴퓨터를 같이 이용하는 등 이를 중심에 놓고 사회적 활동을 한다. 컴퓨터는 사회적 관계에서 놀이의 도구로서 직접 활용되고, 화젯거리로도 작용한다. 반면 여학생들은 컴퓨터를 매개로, 이를 통하여 온라인 세계 속에서 사회 활동을 하게 되는 점이 다르다. 여학생들에게 컴퓨터는 화제의 중심이 되지 않고, 서로 커뮤니케이션 하는 수단으로서만 존재한다.

그러나 인터넷 이용에서 성별 차이가 반드시 나타나는 것은 아니다. 정반대로 성별 차이가 없다는 연구 결과도 있다(Quinn, 1998). 성별과 같은 전통적 인구사회학적 변인들보다는 인터넷의 이용 기간이나 숙련도와 같은 행태적 변인들이 차이를 설명하는데 더 유용하다는 결론들도 도출되고 있다(Pruijt, 2002; Valkenburg & Soeters, 2001).

이야기의 스타일, 즉 서사와 관련된 연구들에서는 주로 남여 사이의 차이 탐색 및 유형화에 주안점을 두고 있다. 여자에게서는 관계 중심적이며 맥락에 기반한 이야기 스타일, 남자에게서는 규범과 질서에 기반한 위계적 이야기 스타일이 각각 두드러지게 나타난다(Gilligan, 1982; 1997). 한편, 국내의 한 연구는 실험 연구를 통해 서사 능력에서 남녀 사이에 차이가 발생하는 시기를 살펴보고 있다. 최인자(2004)에 의하면 초등학교 5학년 이상의 고학년부터 중학생을 통틀어 여학생의 서사 수행 능력이 뛰어난 것으로 나타나고 있다.

그 밖에 심리학적으로 남자보다 여자가 발달 과정에서 더 많은 감정상의 혼란을 경험한다고 한다. 일례로 청소년기의 정서 상태를 살펴보면 통상 남

자에 비해 여자는 우울한 경향이 높고 그 상태가 더 안정적으로 지속되는 편이다(Peterson, 1988). 신체 성숙도의 경우, 남자는 신체 성숙도와 긍정적인 신체상 사이에 정의 상관관계가 있지만 여자의 경우는 신체 성숙도와 긍정적 신체상 사이에 상관관계가 나타나지 않는다(곽금주, 문은영, 1993). 이러한 불일치로 인해 성장 및 발달 과정에서 여자가 남자에 비해 불안정이나 부조화, 그로 인한 우울함 등을 상대적으로 더 많이 경험할 가능성이 크고, 이것이 궁극적으로 미디어 이용에도 영향이 있을 것으로 추정할 수 있다.

발달 과정의 패턴에서도 여자들에게서 더욱 복잡하고 독특한 특징들을 발견할 수 있다. 청소년의 진로 성숙에 관련된 한 연구 결과는 성장 및 발달에 있어서 남자의 규칙적 진행 경향과 여자의 복합적 진행 경향을 잘 보여주고 있다(차정은, 김아영, 이은경, 김봉환, 2007). 여학생의 경우 발달의 특성이 다양한 형태로 산개되어 진행과 후퇴를 반복하기도 하고, 발달의 속도에서는 급증과 급감을 경험하는 등 일관적인 패턴을 발견하기 어렵다. 또한 전반적인 진로 성숙 수준은 남자에 비해 여자가 높은 것으로 나타난다(천광철, 2006).

이러한 연구 결과들은 청소년기의 '남자보다 빨리 성숙하는 여자'라는 속설을 뒷받침하는 것으로 보인다. 유아 시절에 미분화되어 있던 성별 차이는 주로 초등학교 고학년과 중학교 시절을 거치면서 분화되기 시작한다. 그런데 앞서 살펴본 것처럼, 다양한 영역들에서 발달 시작 및 속도는 남자에 비해 여자가 더욱 빠르다는 결론들을 공유하고 있다. 따라서 청소년 시기에 남여 사이에서 두드러지기 시작하는 차이들은 많은 경우에, 집중적이고 점증적인 속성이 상대적으로 강한 남자의 행동 특성, 그리고 능력 및 다양성이 증가하면서 비교적 큰 폭의 변화를 경험하는 여자의 행동 특성 사이에 존재하는 거리를 보여준다고 할 수 있을 것이다. 이러한 차이들은 이후 행동에 있어서의 성별 차이로 이어지기도 한다. 예컨대 박현주(2006)에 의하면 여자는 취향 활동의 영역에서 문화적 다양성을 추구하는 경향을 보이는 반면, 남자는 오락적 특성이 강한 소수 활동들에 집중하는 경향을 나타낸다.

이와 같이 남녀 사이에는 심리적, 발달적 측면에서 많은 차이가 존재함이 검증이 되어왔고, 특히 성장기를 겪으면서 그 차이가 극명하게 드러나게 된다. 그러나 미디어 이용 패턴의 차이에 대한 연구는 아직 다양한 결론들을 내놓고 있어서 심리적, 발달적 차이로 인하여 미디어 이용이 달라지는 것인지에 대한 명확한 답은 아직 얻기 어렵다.

3) 청소년과 디지털 미디어 환경

청소년 시기는 습관의 형성이라는 측면에서 매우 중요하다. 습관은 무의식적이고 자동화되어 있으며 반복적인 일련의 행동 패턴이다. 내적인 동기나 목적이 인간 행동의 예측 변인이 되는 것과 마찬가지로, 습관 또한 행동을 예측하게 하는 변인으로 작용할 수 있다. 이러한 효용에 근거하여 몇몇 학자들은 습관에 대한 연구를 진행하고 있는데(Verplanken, Aarts & van Knippenberg, 1997; Aarts, Verplanken & van Knippenberg, 1998; Verplanken & Orbell, 2003), 미디어 이용 차원에서도 습관은 예측 변인으로 적용될 수 있다.

습관의 형성에 대한 결정적인 영향 요인은 아직 밝혀진 바 없다. 다만 습관은 개인과 환경과의 상호작용을 통해서 형성되는 것이므로 주어진 환경 요인에 대한 검토가 유용할 것이다. 청소년에게 특히 중요한 환경 요인으로는 가족 관계와 친구 관계를 들 수 있다. 가족 맥락은 청소년의 성장에서 최초로 위치하게 되는 환경이며, 따라서 가장 오랫동안 직간접적 영향을 미친다고 볼 수 있다.

가정의 사회경제적 지위는 매우 중요한 기준이 된다. 소득의 정도는 많은 경우에 부모의 특성과 연관되기 때문이다. 예컨대 부모의 교육 수준, 미디어 수용 및 활용 정도, 직업 속성, 커뮤니케이션 스타일 등은 소득과 관련이 높다. 이러한 요소들은 청소년에게 직간접적으로 영향을 미친다. 이 연구에서는 이상의 특성들을 청소년들이 처한 디지털 미디어 환경으로 종합하고자 한다.

김은미・나은영・박소라(2007)에 의하면 사회경제적 지위가 높은 가정의 아이들은 그렇지 않은 아이들에 비해 인터넷의 다양한 기능을 더 포괄적으로 사용한다. 가정의 소득과 사회경제적 지위가 높은 가정의 부모들은 그렇지 않은 가정의 부모들에 비해 인터넷을 더 빨리 접하고 사용하며, 이것이 아이들의 인터넷에 대한 접근 및 숙련도 형성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있을 것이다.

문화적 활동에 있어서의 잡식성-편식성 가설(Peterson, 1983) 또한 고려해 볼 수 있는 요소이다. 이 가설에 의하면 상위계층의 문화 소비 형태는 다양성과 개방성을 특징으로 하는 잡식성으로, 하위계층의 문화 소비 형태

는 집중성과 폐쇄성을 특징으로 하는 편식성으로 차별화된다. 즉 소득과 사회경제적 지위가 높은 가정은 부모와 자녀가 공히 복수의 미디어들을 통해 다양한 활동을 추구하고 즐기는 반면, 소득 정도가 낮은 가정에서는 부모 및 자녀가 소수 미디어를 통해 집중적이고 소수취향적인 활동을 행할 것이라 추측해 볼 수 있다.

청소년들이 접하는 미디어 환경은 크게 가정 내의 디지털 기기의 보유 정도, 미디어 이용의 범위를 규정하는 소득 수준, 부모의 이용 패턴, 부모의 양육 방식, 형제 및 동료 집단의 영향 등 포괄적인 것으로 간주할 수 있다. 성인 집단의 미디어 이용은 주로 소득이나 학력이 좌우하는 반면, 청소년들은 그보다 복잡한 구조를 띨 수밖에 없다. 왜냐하면 미디어 환경은 부모 및 가정 문화에서 상당 부분 결정되기 때문이다.

어떤 경우건, 어린 시절부터 다양한 미디어들을 주변에 두고 그것을 놀이나 학습의 도구로 접해 온 학생과 그렇지 않은 학생들 간에는 미디어 활용에 있어서의 차이가 나타날 것이라 가정할 수 있다. 또한 이는 하나의 습관처럼 무의식적인 행동으로 드러날 것이라고 예상할 수 있다.

3. 연구문제 및 방법

1) 연구문제

이 연구에서는 변화하고 있는 미디어 환경, 특히 다양한 디지털 기기들이 보급되고 있는 현 시점에서 디지털 세대라고 할 수 있는 청소년들의 미디어 이용 패턴을 분석하고자 하였다. 특히 단편적으로 관찰되고 있는 다중적 미디어 이용 패턴, 남녀 간의 차이, 디지털 미디어 환경의 차이에서 비롯되는 이용 패턴의 차이를 보고자 하였다. 이들을 고려한 청소년들의 미디어 이용 행위를 분석함으로서 향후 디지털 미디어 환경에서의 미디어 이용 패턴에 대한 보다 일반적인 설명을 이끌어내고자 함이다.

연구문제 1: 청소년들의 다중적 미디어 이용 패턴은 어떻게 나타나는가?
연구문제 2: 청소년들의 미디어 이용과 이들이 맺는 사회적 관계는 어떠한 관련성이 있는가?

연구문제 3: 디지털 미디어 이용에 있어서 청소년들은 기존의 남녀차이와 유사한 패턴을 보이는가?

디지털 미디어는 종류도 다양하고, 각 기기들의 쓰임새도 매우 다중적이다. 따라서 똑같은 휴대폰을 놓고도 누구는 음성 통화를 위하여 사용하고, 누구는 전자책을 읽기 위하여 사용하기도 한다. 이러한 활용도의 차이는 어디에서 비롯되는가? 이러한 물음에 답하기 위하여 청소년들이 처해있는 디지털 미디어 환경에 따라 이용 패턴이 달라지는가를 분석하고자 하였다.

기존의 미디어 연구에서는 성별 차이가 비교적 뚜렷하게 나타났다. 남성은 보다 콘텐트 소비 위주로, 여성 관계 지향적으로 미디어를 활용하고 있다. 이것이 다양한 디지털 미디어가 활용되는 오늘날의 청소년 세대에도 적용이 되는지 살펴보고자 하였다.

앞서 언급한 이용 시간과 같이 미디어 이용 행태를 설명하기 위해 활용되었던 기존의 변수들은, 뉴미디어 환경에서 그 한계들을 분명히 드러내고 있다. 이 연구는 미디어에 대한 단순한 접근과 측정보다는 청소년들이 그것을 어떻게 이용하는지 파악하는 것에 초점을 두었다.

2) 연구방법

(1) 포커스 그룹 인터뷰(FGI)

이 연구에서는 중학교 중 2~3학년의 남녀학생들을 대상으로 FGI(Focus Group Interview)를 실시하였다. 기존 연구들에 따르면 초등학교 5학년에서 고등학교 1학년 정도를 비슷한 청소년기의 집단으로 분류할 수 있다. 그런데 이들 중에서 초등학교 5~6학년은 아동기에 조금 더 가깝고, 또한 고등학생 집단은 성인 집단과 유사성을 보이기 시작한다. 그러므로 이들을 제외한 중학생 집단에서 청소년들의 전형적 모습에 가장 근접한 행태를 발견할 수 있다고 판단하였다.

구체적인 미디어 이용 모습을 관찰하고자 하는 이 연구의 목적에는 정형화된 서베이보다는 탐색적인 FGI가 적절하다고 판단하였다. 청소년의 다중적 미디어 이용과 관련된 세부적인 탐색이 다소 부족한 상황에서 향후 개선된 설문 척도를 개발하기 위해서라도 이러한 작업은 필요할 것으로 보인다.

이 연구는 청소년의 미디어 이용에서 발견되는 특성들을 제시하고 그러한 발견이 가지는 의미를 파악하는 것에 기본적인 목표를 두고자 하였다.

포커스 그룹 인터뷰가 가지는 강점들은 4가지 정도로 요약할 수 있다(Wimmer & Dominick, 1997). 첫째, 짧은 시간에 많은 자료를 모을 수 있고, 둘째, 아직 이해가 부족한 분야에 대한 통찰을 얻을 수 있고, 셋째, 동기화와 같은 상대적으로 복잡한 인지과정을 이해할 수 있고, 넷째, 집단적인 상호작용을 통해 구체화되는 창조적인 통찰력을 얻을 수 있다. 이 연구에서 FGI를 연구 방법으로 선택한 이유는, 무엇보다도 기존의 미디어 이용을 측정하는 도구들로는 이 연구에서 보고자하는 '다중적 이용'이라던가 '사회적 맥락'을 정확하게 관찰하기 어렵다고 판단했기 때문이다. 다중적 미디어 이용이 일반화된 것은 비교적 최근의 현상이라고 할 수 있는데 이를 설문조사 기법으로 측정하기란 매우 어렵다. 또 측정한다고 하더라도, 측정의 정확성에 대한 신뢰도를 충분히 확보한 척도가 아직은 없는 상황이다. 따라서 이 연구에서는 다중적 미디어 이용이 청소년들 사이에서 어떤 방식으로 행해지고 있는지를 탐색하고자 질적 연구 방법을 채택하였다.

포커스 그룹 인터뷰의 내용은 사전에 고정되어 있는 것이 적기 때문에 비교적 유연하고 개방적인 방법론으로, 참여자들의 주관성에 따라 반응 여부 등 많은 것이 규정된다. 진행자 역시 참여자들의 반응을 비교적 주관적 관점에서 경청하면서 그 의미를 구성해 갈 수 있다는 장점이 있다(Morgan & Krueger, 1998; 2004).

(2) 인터뷰 진행 개요

인터뷰는 2007년 10월 8일부터 15일 사이에 실시되었다. 인터뷰 대상 학생들은 서울에 거주하는 중학교 2학년, 3학년 학생이었다. 중학교 2~3학년 학생들을 선정한 것은 청소년의 발달 과정에서 남여 사이의 차이와 성별 특성들이 비교적 확실하게 분화되는 시점을 고려한 것이다.

인터뷰는 녹음 시설, 일면 거울 등을 갖추고 있는 리서치 전문 회사의 포커스 그룹 인터뷰실에서 진행하였다. 연구진이 직접 인터뷰의 진행을 담당하였다. 간단한 질문 요지를 밝혀 참가자들의 편안한 응답을 이끌어내고자 했고, 이를 위해 연구자의 신분은 밝히지 않았다.

(3) 인터뷰 참가자

인터뷰에 참가한 학생들은 전체 47명이었다. 가정의 경제력 정도와 디지털 미디어들의 보유 정도를 모두 고려하여 참여 학생들을 상중하의 세 수준으로 나누고, 다시 성별에 따라 참가자들을 전체 6개의 집단으로 세분하였다. 이 과정은 리서치 전문 회사에 의뢰하여 진행하였다. 그리고 남학생과 여학생을 따로 인터뷰하여 남여 사이에 존재할 수 있는 차이들이 응답 과정에서 도출되지 않을 수도 있는 위험성을 방지하고자 했다. 각 집단은 7~9명으로 구성되었으며 인적 사항은 아래의 표와 같다.

<표 1> 인터뷰 대상자

		남학생			여학생		
		ID	학년 (나이)	거주 지역	ID	학년 (나이)	거주 지역
가구의 소득 수준	상	1	중3 (16)	관악구	a	중3 (16)	구로구
		2	중3 (16)	송파구	b	중3 (16)	구로구
		3	중2 (15)	영등포구	c	중2 (15)	강동구
		4	중3 (16)	영등포구	d	중3 (16)	서초구
		5	중3 (16)	강동구	e	중3 (16)	양천구
		6	중3 (16)	강서구	f	중3 (16)	양천구
		7	중3 (16)	성북구	g	중3 (16)	송파구
		-	-	-	h	중3 (16)	동작구
	중	8	중3 (16)	영등포구	i	중2 (15)	광진구
		9	중3 (16)	강북구	j	중3 (16)	강동구
		10	중2 (15)	성북구	k	중3 (16)	강동구
		11	중3 (16)	양천구	l	중3 (16)	강남구
		12	중3 (16)	관악구	m	중2 (15)	마포구
		13	중3 (16)	강남구	n	중3 (16)	용산구
		14	중3 (16)	강북구	o	중3 (15)	종로구
		15	중3 (16)	동작구	p	중3 (16)	동대문구
		-	-	-	q	중2 (15)	강서구
	하	16	중2 (15)	구로구	r	중3 (16)	중랑구
		17	중3 (16)	마포구	s	중3 (16)	성동구
		18	중3 (16)	서초구	t	중3 (16)	마포구
		19	중3 (16)	마포구	u	중3 (16)	송파구
		20	중2 (15)	성동구	v	중3 (16)	중랑구
		21	중3 (16)	도봉구	w	중2 (15)	송파구
		22	중3 (16)	송파구	x	중2 (15)	서대문구
		23	중2 (15)	강서구	-	-	-

4. 분석 결과

1) 미디어 이용의 맥락 : 다양한 기기의 멀티태스킹

디지털 미디어 환경에서는 한 가지 미디어만 소비하기보다는 여러 미디어를 함께 이용하거나, 미디어를 이용하면서 다른 활동을 함께 하는 행태가 증가하고 있다(Kaiser Family Foundation, 2005). 여러 가지 미디어를 동시에 활용하는 이러한 멀티태스킹 행위는 본 조사에 참여한 청소년들에게서도 발견되었다. 다른 활동을 하면서 미디어를 이용하는 경향은 비교적 여학생들에게서 더 많이 나타났다. 멀티태스킹에 가장 활발히 이용되는 것은 문자였다. 공부를 하는 중에도 친구와 대화를 하면서도 이들은 끊임없이 휴대전화를 통해 문자를 주고받는 것이 습관화되어 있었다. MP3플레이어 또한 휴대하기에 용이하다는 점 때문에 멀티태스킹에 많이 활용되고 있다. 이들 기기에 대해 청소년들은 늘 몸에 지니는 것, 이동 중이나 수업 중에도 '항상 켜져 있는(always on)' 도구로 인식하였다.

그런데 직접 몸에 지니고 동시적 행동을 할 수 있는 휴대전화와 MP3플레이어 뿐 아니라 컴퓨터와 텔레비전과 같은 설치형 기기들의 이용에 있어서도, 청소년들은 '항상 켜져 있는' 상태를 편하게 생각하였다. 집에 들어가면 바로 컴퓨터를 켜는 행위나 집에 아무도 없을 때 무조건 텔레비전을 켜놓는 행위는 이러한 의미로 해석할 수 있을 것이다.

이들에게 있어 미디어는 늘 곁에 두며, 사용하지 않더라도 전원을 켜놓고 있는 그 무엇이었다. 그리고 이들은 외부 세계로 통하는 '창문'과 같은 역할을 하기 때문에 미디어 활용은 일상의 다른 활동에 방해가 된다거나 대체가 되는 것으로 여겨지지 않았다. 오히려 그러한 제반 활동들의 일부분처럼 받아들여지고 있다. 미디어를 이용할 때 그것을 위하여 단독으로 시간을 할애하는 경우는 드물고 대부분 다른 활동 중의 자투리 시간에, 혹은 동시에 이용하는 것이 일반적인 행태였다.

> [MP3 플레이어를] 그럴 때도 있고 수업 시간에 이상한 거 할 때 있잖아요, 실험하고 그럴 때. 그럴 때 듣고. (여-a-16세)
> 저는 ebook, 제게 제 손에 딱 맞아요. 그래서 수업 시간에 이렇게 [책상 밑

에 숨기고] 하고 봐요 (여-f-16세)
[공부할 때] 라디오를 컴퓨터로 켜 놓고 옆에는 TV를 켜 놓고 문자 오면 문자 보고. (여-r-16세)
[미디어를 이용할 때] 다 같이 해요. 컴퓨터 한 쪽에 TV가 돼요. 그거 틀어 놓고 재미있는 거 게임하고 '싸이(사이월드 미니홈피)'하고 숙제하고 다 해요. (여-d-16세)

이와 같이 멀티태스킹에 능숙하다는 것은 하루 종일 미디어를 가까이에 두고 사용한다는 것을 의미하기도 한다. 몸의 일부로서 이미 디지털 미디어는 일상에 깊숙이 자리 잡고 있다는 것이다. 그러다 보니 청소년들은 미디어가 '항상 켜져 있는' 상태가 아니면 불안함을 느끼기도 한다. 늘 오던 문자가 안 올 때면, 문자가 오는 것 같은 기분에 자꾸만 확인해보는 등의 중독적 경향도 보인다. 미디어는 청소년들에게 신체의 일부나 자신을 둘러싼 세계의 일부분으로 인식되는 것으로 해석할 수 있다.

주머니에 핸드폰이 분명히 없는데 진동이 오는 것처럼, 문자 오는 것 같아요. (여-a-16세)
핸드폰 없으면 친구랑 만날 때도 연락이 안 돼서 엇나가고 그러는데 있으니까. 원래 없을 때는 불편한 거를 몰랐는데 있었다가 없으면 불편해요, 불안하고. (여-h-16세)
저는 학교 가다가 핸드폰 두고 온 것 같으면 다시 집으로 가요. (여-l-16세)

미디어를 통해 항상 바깥의 세상과 연결되어 있는 것을 추구하는 청소년들의 이러한 습관은 문자를 보내고 받는 규칙에도 반영되어 있다. 이들은 특별한 용건 때문에 문자를 주고받지 않는다. 대신에 문자는 친구와의 연결고리로 활용되고 있다. 즉 문자를 통해, 문자를 주고받는 상대와 내가 동료집단에 함께 속해있음을 인식하는 것이다. 따라서 문자의 내용을 정확히 이해하고 적절하게 반응하는 것보다도, 받은 문자에 대해 신속하게 반응하는 것을 더 중요하게 여기고 있었다.

과거의 미디어가 주로 집에서 가족들과 함께 소비하는 것이었다면 지금의 미디어는 개인이 장소의 구애를 받지 않고 그때그때 활용하는 것으로 변모하고 있다. 항상 휴대하고 동시다발적으로 이용하는 행위 패턴은 다양한 미디어 기기에 대한 접근이 용이해졌음을 의미한다. 실제로 인터뷰에 응한 학생들이 보유하고 있는 기기들은 매우 다양했다. 주변에 디지털 기기가 많은

환경에 있는 경제적 상층 그룹의 학생들뿐 아니라, 경제적으로 중간 수준 가정 학생들의 기기 보유 현황을 보더라도 이를 확연하게 알 수 있다. 남녀 공히 기본적으로 휴대전화 외에 MP3플레이어, 전자사전, 휴대용 게임기 등을 한두 개 이상씩 보유하고 활용하고 있었다.

<표 2> 소득수준에 따른 휴대용 미디어 보유 현황(휴대전화 제외)

	상		중		하	
	남	여	남	여	남	여
0개 보유	0	0	0	0	0	0
1개 보유	1	1	4	4	6	4
2개 보유	3	4	3	3	2	2
3개이상 보유	3	3	1	2	0	1

* 분석에 포함된 미디어기기는 MP3플레이어, 전자사전, 닌텐도DS, PSP, PMP 등

따라서 미디어를 개별적으로 이용하는 패턴, 한 가지 미디어를 이용한 후 다른 미디어를 순차적으로 이용하는 행위 패턴은 찾아볼 수 없었다. 신문, 잡지까지 포함하여 다양한 미디어를 접하지만 청소년들은 이들을 독립적인 행위로 간주하지 않는다. 인터뷰 과정에서 학생들에게 인터넷을 얼마나 이용하는지를 질문했을 때, 대부분 학생들은 '이용 시간'에 대한 응답에 어려움을 겪었다. 왜냐하면 집에 있는 시간에는 거의 대부분 계속 창을 띄워 두고 있기 때문이다. 이들은 그 옆에서 숙제와 같은 다른 활동들을 하며, 그 와중에 잠깐씩 메신저를 통한 대화나 인터넷 검색 등의 활동을 시간적 구획 없이 행하고 있다. 때문에 온전히 인터넷만을 이용한 시간에 대한 자각의 정도는 매우 낮을 수밖에 없는 것이다.

2) 미디어 이용과 사회적 관계

청소년들에게 있어서 미디어는 일상에 늘 있는 배경 또는 몸의 일부와 같은 것인 동시에, 바깥 세상과 나를 연결시켜 주는 창구의 역할을 하고 있다. 이렇게 미디어가 일상의 일부분으로 자리를 잡은 만큼, 청소년들이 사회적인 관계를 맺을 때 미디어를 통한 다양한 의사소통 패턴이 나타날 것으로 예측할 수 있다. 그런데 의사소통을 하는 방식이나 친구 관계를 형성하는 방식에서는 남녀 사이에 차이가 나타났다. 그리고 소득별로도 차이가 있었

는데 소득의 차이는 여학생들 사이에서 더욱 두드러졌다. 이에 비해 남학생들에게는 소득이 주요 변수가 아닌 것을 발견하였다.

디지털 기기들은 가족 내의 의사소통과 관련이 큰 것으로 나타났다. 미디어와 관련하여 가족 간 의사소통이 이뤄지는 유형은 두 가지이다. 첫째는 미디어가 가족 간에 갈등 발생과 해소의 대상이 되는 경우이다. 둘째는 미디어가 가족에게 메시지를 전달하고 받는 의사소통의 수단이 되는 경우이다. 첫 번째는 소득 수준이 중층인 가정에서 많이 일어나는 커뮤니케이션 현상이었다. 이들 가구에서는 한 대의 컴퓨터를 여러 가족 구성원들이 공유하는 것 때문에 갈등이 빈번히 발생했다. 이 때 부모의 역할은 각 가족 구성원에게 컴퓨터의 사용 시간을 할당하고 그에 따른 통제를 행하는 것이다. 두 번째 유형은 휴대폰이나 메신저를 통해 가족 구성원과 일대일로 의사소통하는 것을 말하는데 이는 주로 소득 수준이 상층인 가정에서 많이 발견되었다. 이들 가정에서는 '집'이라는 한정된 공간에 함께 있으면서도 구성원들 간에 메신저나 문자로 의사소통하는 행위 패턴이 발견되었다.

미디어를 둘러싼 커뮤니케이션 양식은 가정의 소득 수준과 관련이 있었다. 기존의 연구들에서 소득 수준은 미디어 이용 능력이나 이용 시간과 관련이 있는 것으로 밝혀졌다. 이 연구에서는 그에 더해, 소득 수준에 따라 미디어를 통해 관계를 맺는 방식이 달라질 수 있음을 발견하였다.

소득 수준이 상층인 가구의 여학생들은 부모와의 관계가 비교적 수평적이었다. 이들이 부모와 나누는 대화의 소재 폭도 상당히 넓어, 경제나 사회 이슈들 뿐 아니라 집안일 등 가계에 관한 이야기도 곧잘 나누고 있었다. 특히 어머니와는 친구와도 같은 관계를 맺고 있는 경우가 많았다. 이에 비해 아버지의 경우는 새로운 디지털 미디어의 이용을 권장하고 구입을 대신해주는 등 친절하고 친밀한 보호자로서의 역할을 하고 있었다. 부모의 미디어 수용 및 활용 정도도 매우 큰 편이었다. 이 가정의 부모들은 간단한 게임을 즐기는 수준에서부터 개인 블로그를 개설하여 운영하는 수준에 이르기까지 미디어를 다양하게 활용하고 있었다. 다시 말해 부모와 자녀 사이에 디지털 격차가 별로 없었고, 청소년들은 세대 차이를 별로 느끼지 않고 편안하게 부모를 친구처럼 대하는 수평적 관계를 유지하였다. 디지털 격차가 발생하기 않기 때문에 비교적 원활한 대화가 가능했고, 대화의 폭 역시 넓은 것으로 나타났다. 이는 기존의 연구에서도 발견된 바 있다(Tapscott, 2002).

엄마한테는 여자한테 공감되는 그런 얘기 있잖아요....(여-c-15세)
그런데 아빠가 관심이 많아서 다 봐요. 아빠가 너 이런 거 필요하지 않냐고, 안 필요한데, 그러면 사라고. 그래요. (여-d-16세)
저는 엄마가 컴퓨터를 워낙 잘 하셔서. (여-b-16세)
저는 메신저를 켜 놓으면 아빠가 잠깐만 한다고 비켜달라고 해서 비켜줬는데 쪽지가 오면 답장을 하는 거예요, 아빠가. (…) 그냥 내용이 오면 그 답장을 아빠가 하는 거예요. 밥 먹었냐? 그러면 응 먹었다. (여-f-16세)
그런 거 있잖아요, 프로그램 엑셀 같은 거. 그거 알려준다고. 필요 없다고 하는데 필요하다고 괜히 방학 때 계속 앉혀놓고. (여-d-16세)
아빠가 요즘에 동호회를 하셔서, 마라톤 동호회요. 보면 진짜 웃겨요. 애들이 하던 인터넷 용어 쓰고, 진짜 웃겨요, 저보다. 그런데 아빠가 다 할 줄 알아요. (여-f-16세)

이러한 현상은 소득 수준이 상층인 가정의 여학생들에게서 공통적으로 나타나는 특징이었다. 소득 수준이 중층인 여학생들도 부모와의 대화는 비교적 자연스러운 편이었다. 메신저, 싸이월드, 블로그 등을 통한 대화도 어느 정도 이루어지고 있었다. 그러나 부모와의 대화 내용은 상층 여학생들에 비하여 일상을 유지하는 도구적인 수준에 머무르고 있었다. 또 관계도 수평적이라기보다는 전통적인 수직적 관계를 유지하고 있었다. 자신들이 어떤 것을 필요로 할 때, 부모에게 뭔가 보고할 일이 있을 때 주로 미디어를 통한 커뮤니케이션을 하고 있었다. 소득 수준 상층의 경우와는 달리 이들은 가족 구성원들과 미디어를 둘러싼 갈등이 일반적이었으며 이를 해결하는 나름의 규칙이 존재하였다. '형제들과 한 시간씩 돌아가면서(여-k-16세)' 사용하기도 했고, '엄마, 오빠와 모두 공유해야 해서 내가 하고 싶을 때 하지 못하는(여-n-16세)' 경우도 있었다.

소득 수준이 하층으로 분류된 집단의 학생들은 상층, 중층과는 대비되었는데, 부모와 자녀 사이의 커뮤니케이션이 거의 없었다. 부모가 맞벌이인 경우가 많아 집에서 함께 보내는 시간이 절대적으로 부족했기 때문이다. 꼭 필요한 일이 있을 때는 주로 전화 통화를 통해 문제를 해결하고 있었지만 혼자 결정하거나 일방적으로 통보하는 경우도 많았다. 자녀가 부모에 비해 컴퓨터나 휴대폰 등 디지털 기기 이용 능력이 뛰어나, 부모 세대와의 디지털 격차가 존재하였다. 부모와 자녀 간에는 디지털 기기를 다루는 수준에 차이가 너무 나서 이를 통한 커뮤니케이션은 거의 불가능하였다.

문자를 보내거나 메신저를 하는 부모는 없었지만 이들의 부모는 상대적으로 자녀에게 컴퓨터나 휴대폰의 이용에 대한 통제권을 더 많이 가지고 있었고 이를 제재의 수단으로 사용하고 있었다. 같은 맥락에서 특히 하층 집단에 속하는 여학생들은 용돈의 압박을 많이 받는다고 밝혔으며, 이것이 불만의 큰 원인이었다. 핸드폰 요금이 과도하게 나와서 부모님께 혼이 나기도 하며, 서비스 중지도 가끔씩 경험한다. 이들은 부모의 강압적인 통제를 벗어나기 위하여 부모로부터 독립하는 방법들을 간구하고 있었다. 예를들어 원하는 것을 구입하기 위해서 아르바이트를 하기도 하고 원하는 문화 활동을 하기 위해 이벤트에 응모하는 경우도 어렵지 않게 찾아볼 수 있다.

> 저는 거의 안 하고 말을 걸면 하기는 해요. 만약에 어디 갔으면 너 어디 갔다 왔냐, 왜 이렇게 늦게 왔냐, 컴퓨터 좀 그만 해라, 공부해라, 씻어라, 밥 먹어라. (여-u-16세)
> 핸드폰 요금 때문에 매달 혼나는데. (여-t-16세)
> 저는 그냥 인터넷만 해요, 쭉. 좋아하는 가수 영상하고 팬픽이라던지 그런 것만. (여-s-16세)
> 어머니는 인터넷, 컴퓨터에 대해서 관심이 없으시고, 아빠는 가끔씩 인터넷을 하려고 하는 의지는 있으세요. 나중에 배워야지 이런 말도 하고. (그런데) 못하세요. (여-s-16세)

미디어를 둘러싼 가족 내의 갈등도 상대적으로 큰 편이었는데, 이들은 미디어를 다른 식구들이 잠든 이후에 이용하거나 집에 아무도 없을 때 이용하는 식으로 갈등을 피하고 있었다. 그렇기 때문에 오히려 미디어 이용이 중독적 이용에 가까운 모습을 보인다. 기본적으로 공용인 미디어의 이용에서 불편을 피하기 위해 부모가 집을 비우거나 식구들이 자는 시간에 때문에 몰아서 이용하기 때문이다. 그러다 보면 밤을 지새우는 경우도 많이 있었다.

미디어를 통한 가족 내 커뮤니케이션의 차이는 바깥에서 친구와의 관계로까지 이어졌다. 상층 여학생들은 부모와의 사이가 좋고 충분한 커뮤니케이션이 이뤄지고 있어서인지 친구들과의 관계가 밀착적이기 보다는 합리적이고 이성적이었다. 반면 중층 학생들의 경우 친구들에게 많은 의지를 하며, 친구를 절대적으로 중요한 존재로 여기고 있었다. 또한 가족에게서 충족되지 못하는 것들을 친구로부터 추구하고 있었다.

그냥 친한 애들은 학교에서 떠들고 이러고, 진짜 친한 애들은 고민 상담도 하고 전화도 많이 하고 문자도 많이 하고 그런 거. (여-i-16세)
저는 그저 그런 애들이랑은 학교에서만 얘기하고 얘네들은 얘기를 하더라도 좀 서로 아는 게 없으니까 그냥 같은 얘기로 그런 거 얘기하는데, 친한 친구들은 어디 가서 놀거나 고민 얘기, 비밀 얘기, 이런 거를 하죠. (여-i-16세)

이와 대조적으로 상층 학생들은 친구 관계의 양상이 다소 달랐다. 소득이 높고 디지털 기기 보유 비율이 높은 층에 해당하는 여학생들은 개인주의적이고 자기중심적인 가치관이 비교적 강했다. 친구들과 친밀한 관계를 유지하기는 하지만 그들로부터 동조 압력 같은 것을 받는 경우는 별로 없었고, 자신감이 넘치고 자신의 태도나 선호도가 분명하였다. 오히려 그래서 친구 관계에 집착하지 않는 모습이었다. 청소년기에 흔히 경험할 수 있는 동료 집단의 압력으로부터 비교적 자유로웠다.

이들은 경제적으로 비교적 풍요롭기 때문에 돈에 대해서 크게 신경을 많이 쓰지 않아도 되지만, 그럼에도 불구하고 소비의 합리적 수준에 대해서는 나름의 확고한 기준을 가지고 있었다. 미디어 이용에서도 과하게 몰입하거나 빠져들지 않고 알아서 절제하는 능력을 갖추고 있었다. 친구, 금전, 미디어 등 어디에도 크게 집착하거나 몰두하지 않았다. 이는 개인이 전적으로 소유하거나 자신의 공간에 두는 미디어를 많이 가지고 있어서 그것을 위해 형제들과 싸우거나 접근권을 위하여 투쟁할 필요가 없기 때문이기도 하다.

게임기 같은 거는 필수 용품이 아니잖아요. 그래도 만원부터 모으기 시작하거든요. 그 모으는 동안에 계속 생각을 하는 거죠. 이게 필요하나, 안 하나. 필요 없으면 포기하고. (여-f-16세)

중층 집단에 속한 여학생들 대부분은 오히려 또래 집단을 가족 이상으로 중히 여기고 친구들과의 대화를 매우 중요하게 인식하였다. 이들은 놀이나 유흥을 '누구와 함께' 하는 것이라 생각하고 있었다. 상층 집단 여학생들의 혼자서 유희를 즐기는 측면과는 다른 태도였다. 미디어를 포함하여 모든 놀이 문화는 사회적 관계를 유지하는 수단이라고 생각하였다. 따라서 이들은 또래들 사이의 사회적 관계 유지를 위해 문자가 오면 답을 바로 하는 등 필요한 매너들을 중요시하였고, 실천하였다.

그러나 이들 또한 친밀감을 표현하는 방법이 통화나 문자와 같은 가시적

인 것만은 아니라고 주장하였다. 오히려 더 친밀하기 때문에 문자를 '씹거나' 전화를 받지 않는 행위도 용인될 수 있고, 그러한 관계가 더욱 편안한 관계라는 것이다. 그러나 이러한 응답은 이들이 평균적인 또래 집단으로부터 받는 압력이나 스트레스가 상층에 비해 상대적으로 높음을 보여준다.

여학생들은 소득 수준에 따라서 부모와 관계 맺는 방식, 친구관계, 미디어 이용 등 모든 면에서 상당한 차이가 났다. 반면, 남학생들은 여학생들에 비해 소득에 따른 차이가 두드러지지 않았다. 남학생의 경우 여학생에 비해 부모의 통제를 소득 수준에 관계없이 공통적으로 많이 받고 있었다. 또한 부모의 통제에 대해 크게 개의치 않는 행동을 하여 갈등을 많이 경험하고 있었다. 예를들어 하루에 컴퓨터를 이용할 수 있는 시간을 집에서 규칙으로 정해 두어도 남학생들은 이를 잘 지키지 않았다. 부모가 여러 번 경고하고 야단을 침에도 불구하고, 그런 말들을 들으면서 계속 시간을 끌며 이용을 하는 경우가 많았다. 부모가 하는 말은 단순한 '잔소리'로 의식하였고, 자신의 의견이 부모님께 받아들여지지 않는다고 단정하는 경향도 높았다. 이처럼 남학생들은 여학생에 비하여 전반적으로 부모와의 커뮤니케이션이 단절되어 있었다.

> 그만하라고 해도 버티다가 어머니 폭발하시기 직전에. 어머니가 그만하라고 한 다음에도 두세 시간쯤. (남-3-15세)
> 그만 하라고 했을 때 30분까지가 타임이 있어요. 그 타임에 맞춰서 꺼버려요. (남-11-16세)
> 할 거 없으면 1시간도 있고 두세 시간까지도 있고. (남-7-16세)
> 엄마가 인터넷비를 내요, 그래서 컴퓨터는 엄마 거니까 컴퓨터 게임하지 말라고. 그러면 공부하나? 맨날 와서 뭐 하나 감시하고. (남-16-15세)
> 말해도 별로 바뀌는 게 없다고 생각되기 때문에. (남-6-16세)

이러한 현상은 소득 수준과 관계없이 대부분의 남학생들에게서 공통적으로 나타나고 있었다. 부모와의 대화에 있어서도 남학생들은 대부분 표피적인 대화만을 하거나 거의 대화를 하지 않는다고 보고했다.

> 아버지 어머니랑은 생각 차이가 좀 있으시니까 그거를 좀 맞추려고는 하시는데, 그래도 얘기를 하다 보면 답답한 부분이 생겨서 아버지, 어머니보다는 친구들이랑 얘기해요. (남-6-16세)
> 엄마는 뭐라고 말만 하면 딴지를 걸면서, 잔소리해요. (남-2-16세)

말을 하기는 하는데 그렇게 오래하지는 않고 간단하게, 그냥 오늘은 무슨 일이 있었냐 그러면, 그냥 없어 아니면 있어, 그렇게만 말하는데, 간단하게. (남-12-16세)
가족은 서로 비밀을 하나씩 가지고 있어서 그거 가지고 밀고 당기고, 되게 가식적 이예요. (남-16-15세)

여학생과의 또 다른 차이는 친구 관계의 형성에서도 나타난다. 남학생들은 스포츠 등의 집단적인 놀이 문화 속에서 친구 관계를 주로 형성했으며, 대화나 커뮤니케이션을 통해 친구를 사귀는 경우는 매우 드물었다. 따라서 미디어의 이용도 놀이 문화의 맥락에서 이루어졌으며, 미디어를 커뮤니케이션 수단으로 활용하는 경우는 드물었다. PC방에 같이 가서 놀거나 온라인 게임 상에서 친구들을 만나 시간을 보내는 등, 남학생들은 주로 미디어를 매개로 한 집단적 놀이에 활발히 참여하였다. 휴대폰 문자의 경우도 여학생들이 주로 동료 집단과의 네트워크를 확인하는 도구로 활용함에 비해, 남학생들은 주로 연락을 취하기 위하여 문자, 메신저, 음성 통화를 하는 것으로 나타났다.

요약하면, 미디어를 둘러싼 가족 내 갈등은 주로 남학생들, 그리고 여학생들 가운데 소득 수준이 중층, 하층의 청소년들에게서 나타났다. 반면 갈등 해소나 대화의 수단으로 미디어가 이용되기도 하였는데, 이는 주로 소득 수준이 상층인 여학생과 중층인 여학생 집단에서만 나타나는 현상이었다. 친구 관계에서도 여학생은 미디어가 중요한 역할을 하고 있었고, 특히 중층과 하층의 여학생들이 그렇게 이용하는 경향이 컸다. 반면 상층 여학생들과 남학생들은 소득 수준에 관계없이 미디어를 매개로 한 친구와의 대화에 큰 비중을 두고 있지 않았다.

3) 전통적 의미의 성별 차이와 디지털 남녀차이

이 연구에서 새롭게 밝혀진 바는 남학생 집단 내의 편차보다는 여학생 집단 내 편차가 소득별로 나타난다는 점이다. 미디어를 활용하는 방식에서도 남학생은 다분히 최소한의 도구적 기능에 주목하지만, 여학생들은 바깥 세상과 연결시켜주는 연결 고리로서의 기능을 중요시한다. 이것이 전통적 의미의 성별 차이와는 어떠한 관련이 있는 것인가? 기존 연구에서도 여성은 미디어를 관계 맺기의 수단으로 활용하고 남성은 주로 오락이나 정보 수단

으로 활용한다는 것이 알려져 있다. 이 연구에서는 남녀차이가 기존에 극명하게 드러났던 분야에서는 오히려 모호해지고, 기존에 차이가 불분명했던 어떤 측면에서는 강하게 드러나기도 함을 발견하였다.

(1) 다양한 미디어 이용과 성별 차이

미디어를 매개로 한 커뮤니케이션과 관계 맺기에서는 남녀차이가 뚜렷하게 나타났다. 그런데 이들이 소비하는 콘텐트에 있어서는 큰 차이를 보이지 않았다. 흔히 남성의 영역이라고 여겨져 왔던 게임을 여학생들도 적극적으로 이용하고 있었으며, 비교적 여성의 영역으로 간주되어 왔던 온라인 쇼핑에서는 남녀 간에 구분이 별로 없었다. 또한 남학생들도 통상 여성적인 활동으로 생각되곤 하는 블로그, 팬클럽 활동 등에 참여하고 있었다.

> 친구들 싸이 가서 블로그 보고, 제 블로그 보고. (…) 그 날 만약에 친구한테 뭐라고 했으면 욕도 좀 올리고 기분 좀 좋으면 댓글 달아주고 대충 그 정도. (남-12-16세)
> 인터넷으로는 물건은 안사고 물건 보는 정도. 그리고 오프라인 매장 가서, 특히 옷이나 이런 거 살 때. (남-16-15세)
> 저는 게임을 주로 마비노기를 하는데요. 거기서 하다 보면 친구가 많이 필요할 때가 있어요. (…) 그거는 그냥 전체적으로 뭐 한 판하고 끝나는 게 아녜요. 그냥 캐릭터 육성 게임 같은 거기 때문에 뭐 줘서 키우고 전투 같은 것도 하고. (여-g-16세)
> 요즘에 서든(sudden attack)하고, PC방 가면 크레이지 아케이드(crazy arcade), 똑같은 걸로 애들이랑 여러 명이서 가서 싸우고 그러는 거. (…) 학교 친구들이랑 같은 반 친구들이랑 가서 어디어디로 들어와, 방 잡아놓을게 해서 다 돌아다니고. (여-r-16세)

이와 같이 이용하는 콘텐트와 서비스의 차이는 두드러지지 않았지만 이용하는 방식에 있어서의 남녀차이는 유지되고 있는 것으로 나타났다.

(2) 남학생의 이용 패턴: 2차적 활동과 집중된 이용

남학생들에게서 드러난 특징은, 미디어를 이용한 활동이 동료 집단 내에서 핵심적인 위치를 차지하지 못하고 있다는 것이었다. 방과 후의 활동 중

에서 대부분의 남학생들이 제일 먼저 떠올리는 것은 직접 움직이며 몸을 부딪치는 운동이었다. 축구, 야구, 농구, 배드민턴, 당구 등의 활동이 일차적인 놀이였으며, 미디어를 이용한 활동은 그 이후의 것으로 여겨지고 있었다. 다시 말해 미디어를 이용한 활동은 남학생들에게 대부분 부차적인 것이다. 경제적 소득 수준이나 디지털 미디어 환경과 관계없이 남학생들은 운동 이후에 시간이 남으면 함께 미디어 활동을 하고 있었다.

미디어 중에서 남학생들이 주로 이용하는 것은 컴퓨터였고 주로 몰입하는 활동은 게임이었다. 물론 컴퓨터로 하는 활동들의 종류에 대해서는 게임, 메신저, 블로그, 동아리/팬클럽 활동 등 비교적 다양한 응답들을 들을 수 있었다. 하지만 가장 많은 시간을 보내는 활동은 게임이었다. 컴퓨터 뿐 아니라 PSP나 닌텐도DS 등 휴대용 게임기를 통해서도 게임을 즐겼고, 핸드폰에서도 게임을 다운받아 이용하는 경우가 많았다.

> 저는 집에서 하면 게임을 미친 듯이 6시간까지도 혼자서 빠져서 하기도 하는데. (남-16-15세)
> 마음에 들면 싸그리 다 봐요. 재미있고 내용이 마음에 들면. (남-22-15세)

남학생들도 TV를 시청하거나 신문을 읽는 등의 활동을 하지만, 이는 가끔 버릇처럼 이용하는 수준이었다. 예컨대 TV 채널을 넘기다가 재미가 있거나 호기심이 생기면 잠깐씩 시청하든지, 신문을 넘기다가 헤드라인에서 흥미를 느끼면 내용까지 들여다보는 정도였다.

전반적으로 남학생들은 미디어 의존도가 여학생에 비하여 낮았다. 그리고 다양한 미디어를 골고루 이용하기보다는 자신이 좋아하는 한 가지에만 몰두하는 식으로 이용하는 경우가 많았다.

(3) 여학생의 이용 패턴: 1차적 활동과 다양한 이용

남학생들에 비해 여학생들의 경우는 방과 후 활동의 대부분이 커뮤니케이션과 미디어를 이용한 것들로 구성되고 있었다. 많은 여학생들은 쇼핑, 영화 관람, 노래방, 게임방 등을 거치며 시간을 보내고 있었고, 이용하는 미디어나 미디어를 통한 활동 내용도 남학생들보다 비교적 다양한 레퍼토리를 보여주고 있었다. 남학생들에게서는 찾아볼 수 없었던 응답들도 있었는데,

예를 들면 놀이 공원 가기, 블로그에 올리기 위한 사진 찍기, 좋아하는 스타에 대한 팬클럽 활동(공개 방송 참여나 스타 사진 찍기 등)과 같은 것들이 그러했다. 남학생들의 일차적인 놀이 활동이 주로 미디어를 배제하고 이루어지는 경향이 강한 반면, 여학생들의 경우는 미디어를 놀이 활동에 꼭 필요한 하나의 도구로 보는 경향이 더 강하다고 할 수 있다.

> 공개 방송도 같이 가고. 팬픽 아세요? 팬픽 같은 것도 보고. 찜질방. (여-f-16세)
> 옷 사고 남으면 캐쉬 충전하고, 남으면 문화 상품권 사거나, 노래방하고 PC방 비용하고. (여-g-16세)
> 콘서트. 영화 보고. (여-j-16세)

여학생들은 미디어 이용에 있어서 집 안과 밖에서의 차이가 크지 않았다. 그리고 집에 있을 때에도 남학생들에 비해 비교적 다양한 미디어들을 이용하고 있다. 컴퓨터, TV 시청, 휴대전화를 이용한 통화 및 문자, MP3플레이어로 음악 듣기 등 남학생들에 비해 미디어 이용 폭이 넓었다. 남학생들이 주로 컴퓨터를 통한 활동을 위주로 하면서 게임에 매우 집중되어 있는 행태를 보여준다면, 같은 활동을 한다고 하더라도 여학생들은 비교적 다양한 미디어들을 넘나드는 경우가 많았다. 다시 말해 남학생의 경우 음악도 컴퓨터를 통해 듣고 TV 프로그램이나 애니메이션 등도 컴퓨터를 통해 보는 경우가 많지만, 상대적으로 여학생들의 경우는 음악을 듣기 위한 미디어, 동영상을 보기 위한 미디어, 팬클럽 활동을 위한 미디어 등 용도에 따라 구분하려는 경향이 강한 것으로 나타났다.

5. 결론 및 논의

이 연구는 변화하는 디지털 세대의 미디어 이용 패턴을 소득별, 성별 차이를 통해 살펴보고, 또한 미디어가 가족 관계 및 친구 관계와는 어떠한 관련이 있는지를 탐색하였다. 중학생들을 대상으로 실시한 FGI의 결과는 아래의 <표 3>과 같이 요약할 수 있다.

<표 3> 연구의 주요 발견사항

	남	여
상	-미디어 이용과 사회적 관계에 있어 계층간 차이를 보이지 않음 -미디어 콘텐트 이용은 비교적 다양하지만 이용량이 많지 않고, 그 가운데서도 게임 선호	-부모가 미디어 이용에 대해 비교적 허용하고 용인하는 태도 -부모와 수평적 관계 형성, 엄마와는 친구 같은 관계, 아빠는 디지털 기기를 소개하는 리더 역할 -동료 집단의 압력으로부터 비교적 자유로움 -합리적 소비의 기준을 가지고 있으며 절제 능력이 있음 -경제적으로 풍요롭기 때문에 금전 문제에 대해 크게 신경 쓰지 않음 -부모와 대화 폭은 매우 넓고 다양함 -부모의 미디어 이용능력의 수준이 높으며 이용 콘텐트도 매우 다양함 -부모와 디지털 미디어를 둘러싼 격차는 나타나지 않음
중	-게임 이용은 일반적이지만 그 안에서 매우 다양한 행태 보임, 다수의 게임을 하며 집중적으로 몰입함 -부모에 의해 미디어 이용에 통제를 많이 받지만 듣지는 않음 -부모와의 대화는 매우 적으며 소통이 잘 되지 않음 -여학생에 비하여 미디어를 중요하게 여기지 않음	-가족, 부모 보다는 동료(또래) 집단이 매우 중요함 -사회적 관계에서의 규칙이 매우 중요하게 작용하며 또래의 규칙을 잘 준수함 -미디어를 바깥세상으로 연결해주는 창구로 활용함 -가정에서 컴퓨터나 디지털 기기를 둘러싼 갈등이 있고 나름대로의 해결 방식이 있음 -부모와 대화 수준은 일상적이고 도구적임
하		-부모와 대화 단절 -부모에 비하여 자녀의 디지털 미디어 이용 능력이 뛰어나 세대 차이가 존재 -가정에서는 미디어 이용이 부모 주도적으로 이뤄지고 통제를 많이 함 -가정에서 컴퓨터나 디지털 기기를 둘러싼 갈등이 상당히 많음 -금전적 압박이 비교적 크며, 이를 해소하려는 독자적인 노력을 함 -미디어에 대한 중독적 경향이 큼

이 연구에서는 디지털 세대들이 경험하고 있는 새로운 미디어 현상의 일단을 파악하기 위해, 이들이 미디어를 어떻게 이용하며 이것이 궁극적으로 가족이나 친구 관계와 어떤 관련성이 있는지를 보고자 하였다. 무엇보다도 중요한 발견은, 청소년들에게 있어서 미디어 소비가 각각 분리되어 있는 단독적 경험들의 연속이 아니라는 점이다. 미디어 소비는 일상에서 언제나 배경에 두고 끊임없이 이용할 수 있도록 '항상 켜져 있는(always on)' 현상이다. 따라서 이들의 미디어 이용을 측정할 때 기존의 자기기입식 설문 유형

처럼 '몇 시간 이용하는가'와 같은 질문으로는 놓치는 부분이 많다는 것을 확인하였다. 또한 이 연구에서 밝혀진 것은 미디어 이용을 둘러싼 남녀차이가 기존의 전통적 미디어 영역에서 나타났던 남녀 간의 차이와는 다소 다르다는 점이다. 남녀차이는 소득이라는 변수에 영향을 받고 있었는데, 여학생들에게는 소득이 미디어 이용과 큰 관련이 있는 반면, 남학생들에게 있어서는 소득과 미디어 이용, 그리고 그것을 매개로 한 대인 관계에 큰 차이가 없는 것으로 나타났다.

이 연구는 미디어의 실제적 이용 상황을 구체적으로 살피기 위해 포커스 그룹 인터뷰라는 방법을 취했다. 때문에 이 결과를 청소년 집단 전체로 일반화하기에는 다소 무리가 있다. 하지만 변화하고 있는 미디어 환경을 직접 체감하면서 미디어를 이용하는 청소년들의 경험을 구체화한다는 측면에서는 큰 의미를 지닌다. 이 연구는 청소년 집단의 디지털 미디어 환경과 그에 따른 커뮤니케이션 행위들을 명확하게 구분하지 않은 채로 하나의 연구 틀 속에서 파악하고 있다는 한계 또한 분명히 가지고 있다. 차후 더욱 정교하게 세분화된 논의들을 통해 각 개념들의 특성과 역할을 심도 있게 살펴보아야 할 것이다.

새롭게 개발되어 사회로 진입하는 디지털 미디어들의 수가 급증하고, 기존에는 미디어 이용에 있어 사각 지대였던 시간들조차도 미디어 활용이 가능한 시간으로 변화하고 있다. 이에 따라 미디어들을 이용하는 행태에서도 과거에는 찾아볼 수 없었던 변화가 나타난다. 이 연구에서는 그러한 현상들 중에서 성별 특성에 따른 기존 미디어 이용 도식의 구분이 흐려지는 현상, 그리고 다수 미디어를 동시적으로 이용하는 멀티태스킹 현상을 주로 관찰할 수 있었다.

미디어 이용 행태 및 디지털 격차 관련 연구들 중 다수는 성별과 같은 인구통계학적 요소들을 설명 변수로 삼고 있다. 이러한 연구들에서 제시하는 성별 차이는 주로 현상적인 수준에서 남여 사이의 차이를 발견하고 유형화하는 작업에 집중해 왔다고 할 수 있다. 이 연구는 그러한 기존 연구 성과에서 한 걸음 더 나아가고자 했다. 즉 미디어 이용에서 나타날 수 있는 남녀차이를 발달 과정과 연관시켜 논의하고, 새로운 설명의 차원들을 발견하려는 시도였다. 이 연구에서 나타난 남녀차이는 이들이 발달 과정에서 각기 다른 위치에 있기 때문일 가능성도 있는데, 이는 연령대가 조금 더 높은 남학생들을 추가적으로 조사함으로서 어느 정도 검증이 가능할 것이다. 이는

후속 연구의 과제로 남겨둔다.

디지털 미디어 환경은 디지털 격차 논의에서 주된 설명 변인 중 하나이다. 이 연구의 결과에 의하면 여학생들은 이러한 디지털 미디어 환경에 비교적 많은 영향을 받는 듯하다. 예컨대 다수 미디어를 자기 통제 하에 두고 능동적으로 이용하는 스타일에서부터 소수의 미디어를 주로 이용하고 통제력이 부족한 모습이 나타나는 유형 등, 그 차이를 비교적 분명히 알 수 있었다. 이에 비하면 남학생의 경우는 디지털 미디어 환경의 영향을 여학생들에 비해 비교적 적게 받고 있는 편이었다.

이 연구는 발견적 가치에 우선순위를 두고 있기 때문에 이후 엄밀한 이론적 구성과 변인 선정을 통해 실제적으로 검증하는 후속 작업이 반드시 필요하다. 미디어 이용, 더 나아가 디지털 격차와 실제적 삶의 연관성을 발견하기 위한 연구들이 더욱 활발히 수행될 필요가 있을 것이다. 미디어가 실제 삶에서 어떻게 구체적으로 접합되고 있는지, 그것이 어떤 의의를 가지는지에 대한 더 많은 관심과 연구가 필요하다.

성별에 대해서도 관심의 범주를 더욱 확장할 필요가 있을 것이다. 디지털 격차와 관련하여, 혹은 초점을 좁혀 청소년의 미디어 이용 양상 자체를 살피는 연구들은 성별 간의 차이를 다시 한 번 확인하는 차원에서 연구를 마무리하는 경우가 많았다. 물론 청소년의 미디어 이용 패턴 자체의 발견과 유형화 그리고 재확인 또한 중요한 작업이다. 그러나 현상으로 나타나고 있는 이용의 특성과 더불어 그러한 특성의 배후 요인을 발견해 나가려는 시도가 필요하다.

앞으로의 연구들에서는 이처럼 더욱 세분화된 커뮤니케이션 행위와 디지털 미디어 이용 행위 및 환경 사이의 관계를 밝혀 가야 할 것이다. 예컨대 일단의 여학생들이 커뮤니케이션 활동을 통해 관계 속에서의 자신을 확인하는 방식이 아니라 커뮤니케이션 단절을 통해 홀로 남는 방식으로 자신의 스트레스를 달랜다고 응답했을 때, 그것을 가능하게 하는 성격이나 성별에 따른 특성, 또한 미디어 환경과 이용 행태 등은 새로운 연구 주제로서 충분한 가치를 가질 수 있다. 이 연구는 그런 측면에서 미디어 이용 행태에 대한 구체적인 기술에 근거하여 차후의 새로운 연구 주제들을 도출할 수 있는 바탕이 될 수 있을 것이다. 그렇다고 할 때 이 연구는 이제 겨우 시작점에 위치하고 있을 뿐이다.

참고문헌

강미선(2007). 매체조합으로 본 다중매체소비행동 연구. 『광고연구』, 77호, 9~35.

강미은(2000). 인터넷과 기존 매체 이용의 상호관계에 관한 연구. 『방송연구』, 59호, 179~208.

국가청소년위원회(2007). RPG를 즐기는 남자 중학생이 인터넷 중독에 가장 취약. 보도자료. (http://youth.go.kr/mb/mb02100.asp)

곽금주・문은영(1993). 청소년의 심리적 특징 및 우울과 비행 간의 관계. 『한국심리학회지-발달』, 6권 2호, 29~43.

김병선(2004). 재택 공간에서 미디어 대체 가능성의 재평가. 『한국언론학보』, 48권 2호, 400~428.

김예란(2005). 디지털 아비투스: 플랫폼을 넘나드는 콘텐츠 소비 문화. 『방송문화연구』, 17권 2호, 67~109.

김은미・나은영・박소라(2007). 청소년의 인터넷 유해 정보 노출에 영향을 미치는 요인. 『한국방송학보』, 21권 2호, 209~257.

김일철(역), 돈 슐츠(저). (2006). 『마케팅 커뮤니케이션의 통합과 온광고론』. 나남출판.

나은영・김은미・박소라(2007). 청소년의 인터넷 이용 유형별 미디어 이용 양식과 적응: 블로그형과 게임형을 중심으로. 『한국언론학보』, 51권 2호, 392~425.

박영민・김승희(2007). 쓰기 효능감 및 성별 차이가 중학생의 쓰기 수행에 미치는 효과. 『국어교육학연구』, 28집, 327~359.

박은아(2008). 다매체 이용자들의 미디어 동시사용 행태: DMB 초기 수용자를 중심으로. 『한국방송학보』, 22권 1호, 44~85.

박현주(2006). 디지털 시대 문화 취향과 문화 변동 인식에 관한 연구, 『정보통신정책』, 18권 3호, 1~16.

심미선(2007). 다매체 시대 미디어 레퍼토리 유형에 관한 연구. 『한국방송학보』, 21권 2호, 351~390.

유세경(2004). 텔레비전과 인터넷 이용 행위의 상호관계성에 관한 연구. 『한국방송학보』, 18권 3호, 475~520.

이재현(2005). 인터넷, 전통적 미디어, 그리고 생활시간 패턴: 시간 재할당 가설의 제안. 『한국언론학보』, 49권 2호, 224~255.

이준웅・김은미・심미선(2006). 다매체 이용자의 성향적 동기: 다매체 환경에서 이용과 충족 이론의 확장. 『한국언론학보』, 50권 1호, 251~284.

차정은・김아영・이은경・김봉환(2007). 청소년의 진로 성숙도 및 진로 미결정의 성별 차이 및 발달 경향성 검증. 『교육심리연구』, 21권 4호, 923~944.

최인자(2004). 서사능력 발달의 성별 패턴 비교 연구: 초, 중등학생의 서사 수행능력을 중심으로. 『국어교육』, 115호, 323~353.

Aarts, H., Verplanken, B. & van Knippenberg, A. (1998). Predicting behavior from actions in the past: Repeated decision making or a matter of habit? *Journal of Applied Social Psychology*, *28*, 1355-1374.

Atkin, D. J., Jeffres, L. W. & Nuendorf, K. A. (1998). Understanding internet adoption as telecommunications behavior. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *42*(2), 475-490.

Bandura, A. (1994). Social cognitive theory of mass communication. In Bryant, J. & Zillman, D. (eds), *Media Effects: Advances in Theory and Research*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Bickham, D. S., Vandewater, E. A., Huston, A. C., Lee, J. H., Caplovitz, A. G. & Wright, J. C. (2003). Predictors of children's electronic media use: An examination of three ethnic groups. *Media Psychology*, *5*(2), 107-137.

Deci, E. L. & & Ryan, R. M. (2000). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, *11*, 227-279.

Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2002). Reflection and future directions. In Deci, E. L. & Ryan, R. M. (eds.), *Handbook of Self-determination*. Rochester, NY: The University of Rochester Press.

Frederick, C. M., Morrison, C. & Manning, R. (1996). Motivation to participate, exercise affect, and outcome behaviors toward physical activity. *Perceptual and Motor Skills*, *82*, 691-701.

Gilligan, C. (1982), *In a Different Voice*. 허란주 역 (1997). 『다른 목소리로』. 동녘.

Greenbaum, T. L. (1998). *The Handbook for Focus Group Research*. Sage, 이광숙 역 (2001). 『포커스 그룹 리서치』. 커뮤니케이션 북스.

Kaiser Family Foundation. (2005). *Generation M: Media in the Lives of 8-18 Year-olds*.

Kaiser Family Foundation. (2006). *Media Multitasking Among American Youth*, December 2006.

King, F. B., Harner, H. & Brown, S. W. (2000). Self-regulatory behavior influences in distance education. *International Journal of Instructional Media*, *27*(2), 147-155.

LaRose, R., Lin, C. A. & Eastin, M. S. (2003). Unregulated internet usage: Addiction, habit, or deficient self-regulation? *Media Psychology*, *5*(3), 225-253.

Levesque, C., Zuehlke, A. N., Stanek, L. R. & Ryan, R. M. (2004). Autonomy

and competence in German and American university student: A comparative study based on self-determination theory. *Journal of Education Psychology*, *96*, 68-84.

Morgan, D. L. & Krueger, R. A. (1998). *Focus Group Kit*. Sage, 신경림 등 역 (2004). 『질적 연구방법: 포커스 그룹』. 현문사.

Nelson, L. J., & Cooper, J. (1997). Gender differences in children's reactions to success and failure with computers. *Computers in Human Behavior*, *13*(2), 247-267.

Orleans, M., & Laney, M. C. (2000). Children's computer use in the home: Isolation or sociation?. *Social Science Computer Review*, *18*(1), 56-72.

Pajares, F. (1996). Self-efficacy beliefs and the writing performance of entering high school students. *Psychology in the Schools*, *33*, 163-175.

Pajares, F., Miller, M. D. & Johnson, M. J. (1999). Gender differences in writing self-beliefs of elementary school students. *Journal of Educational Psychology*, *91*(1), 50-61.

Parente, D., Bergh, B. V., Barban, A. & Marra, J. (1996). *Advertising Campaign Strategy: A Guide to Marketing Communication Plans*. Fort Worth: Dryden Press.

Peterson, A. C. (1988). Adolescent development. *Annual Review of Psychology*, *39*, 583-607.

Peterson, R. A. (1983). Patterns of cultural choice: A prolegomenon. *American Behavioral Scientist*, *26*, 422-438.

Lenhart, A., Hitlin, H. & Madden, M. (2005). *Teens and Technology*. Pew Internet and American Life Project.

Pilotta, J. J. & Micknus, A. (2000). Life-world: Computer logic and values as a self-generating system. *Science of Communication*, 105-128.

Postman, N. (1982). *The Disappearance of Childhood*. New York: Delacorte Press.

Pruijt, H. (2002). Social capital and the equalizing potential of the internet. *Social Science Computer Review*, *20*(2), 109-115.

Quinn, S. (1998). Electronic recess: Observations of email and internet surfing by K-12 students.(Internet/Web/Online Service Information). *The Journal (Technological Horizons In Education)*, *26*(1), 60-62.

Robinson, J. P., Barth, K. & Kohut, A. (1997). Social impact research: Personal computer, mass media and use of time. *Social Science Computer Review*, *15*(1), 65-82.

Roscoe, J. (2004) Multi-platform event television: Reconceptualizing our

relationship with television. *The Communication Review*, *7*(4), 363-369.

Sissors, J. Z. & Bumba, L. (1996). *Advertising Media Planning*. Lincolnwood: NTC Business Books.

Vallerand, R. J., Fortier, M. S. & Guay, F. (1997). Self-determination and persistence in a real-life setting: Toward a motivational model of high school dropout. *Journal of Personality and Social Psychology*, *72*, 1161-1176.

Valkenburg, P. M., & Soeters, K. E. (2001). Children's positive and negative experiences on internet: An exploratory survey. *Communication Research*, *28*(5), 652-675.

Verplanken, B., Aarts, H. & van Knippenberg, A. (1997). Habit, information, acquisition, and the process of making travel mode choices. *European Journal of Social Psychology*, *27*, 539-560.

Verplanken, B. & Orbell, S. (2003). Reflection on past behavior: A self-report index of habit strength. *Journal of Applied Social Psychology*, *33*(6), 1313-1330.

Weilbacher, W. M. (2003). How advertising affects consumers. *Journal of Advertising Research*, *43*(2), 230-234.

Wells, W., Burnett, J. & Moriarty, S. (1998). *Advertising Principles and Practice*. NJ: Prentice Hall.

Wimmer, R. & Dominick, J. (1997). *Mass Media Research: An Introduction*. NY: Wadsworth.

최초 투고일 2009. 6. 30
1차 수정일 2009. 8. 9
게재 확정일 2009. 8. 20