

청소년의 미디어 이용 격차에 관한 탐색*

김은미**

연세대학교 언론홍보영상학부 교수

정화음***

연세대학교 신문방송학과 석사과정

본 연구에서는 초등학교 5학년에서 중학교 2학년까지, 1,400명을 대상으로 한 서베이 자료를 2차 분석하여 청소년들의 미디어 이용에 있어서의 차이를 탐색하였다. 이들의 인구학적인 특성이나 부모의 사회경제적 특성, 그리고 그들을 둘러싼 커뮤니케이션 환경에 따라 미디어 이용이 어떤 차이를 보이는지를 알아보았다. 연구 결과, 성별이나 연령에 따라 이용하는 매체나 인터넷 활동에는 차이를 보여 남자 청소년들이 온라인 게임 이용 빈도에 있어서만 높게 나타난 반면 여자 청소년들은 독서, 음악 듣기, TV 시청을 더 많이 하며 사교적인 목적으로 인터넷을 이용하는 경향이 두드러짐을 알 수 있었다. 또한, 연령이 높아질수록 인터넷 이용이 급격하게 증가되 인터넷 상에서의 게임 이용은 줄어드는 것으로 나타났다. 가장 흥미로운 것은 아버지의 학력이 청소년들의 미디어 이용에 영향을 미치는 주요 변수인 점이다. 아버지의 학력이 높을수록 청소년의 평일 독서시간이나 신문 열독시간은 늘어나는 반면 TV시청시간과 인터넷 이용시간은 감소하였고, 인터넷 이용에 있어서도 보다 다양한 활동을 하는 동시에 특히 학습적 활동을 많이 하는 것으로 나타났다. 이 연구는 청소년의 환경이 미디어 이용이 특정한 효과를 발생시키는 과정에서 매개요인으로 작용하는지도 알아보았다. 인터넷 이용 시간이 높을수록 인터넷 중독증상을 보이는 경향 속에서도 이들의 부모와의 커뮤니케이션 개방성과 학교생활만족도가 높을수록 인터넷 이용 시간이 많더라도 인터넷 중독 정도는 낮게 나와, 어느 정도 매개적인 효과가 있음을 확인하였다. 이러한 결과는 청소년 미디어 연구에 있어서 청소년의 개인적 속성뿐 아니라 그들을 둘러싼 환경이나 부모의 영향력이 중요하다는 것을 확인하였다.

Key words : 디지털 격차, 청소년, 미디어 이용, 부모와의 커뮤니케이션 개방성, 학교생활만족도, 인터넷 중독

* 논문의 심사과정에서 익명의 심사자들의 제안이 논문을 가다듬는데 큰 도움이 되었습니다. 각별한 감사의 뜻을 전하고자 합니다.

** eunmee@yonsei.ac.kr

*** harmony@yonsei.ac.kr

I. 서론

새로운 디지털 매체의 등장으로 우리의 삶에 중대한 변화들이 일어나고 있다. 특히 한국사회는 디지털 미디어의 채택과 활용이 전국적으로 유례없이 활발히 일어나고 있어 이러한 현상에 대한 경제적 가치를 전망하는 긍정적인 평가부터 디지털 미디어의 세계도 폐쇄적이고 수직적인 현실 사회의 커뮤니케이션 질서를 그대로 반영하고 증폭시키고 있다는 비판적인 해석까지 다양한 관찰과 평가가 쏟아져 나오고 있다. 동시에 가정 내 컴퓨터 보급률이 78.9%를 넘어서고 인터넷 접속률이 74.8%에 육박하는 우리의 현실은(한국인터넷진흥원, 2005), 단지 놀라운 통계적 의미를 넘어서 정보화의 물결 속에서 우리가 사회적 차원에서 보다 장기적으로 고민해야 할 주제들이 무엇인가를 생각하게 하였다.

정보화가 진전이 되면 될수록 인류의 삶의 질이 다방면에서 향상되고 있는 점도 사실이나 반면 새로운 사회적 문제의 발생, 기존 사회 문제의 변종 혹은 심화라는 부정적 측면도 함께 증폭된다. 바로 이러한 부정적인 측면에 해당하는 문제 중 이 연구가 집중하고자 하는 것은 청소년¹⁾ 이용자 집단에서 관찰되는 미디어 이용 격차의 문제이다.

디지털 미디어의 채택과 이용은 개인들의 삶을 구조화하는 힘으로 작용하여 삶의 양식에 있어 새로운 차별들을 발생시킬 가능성이 크다(박해광, 2003). 특히 청소년 시기는 향후 미디어 이용과 관련된 사회화를 겪는 시기이자 주변 환경과의 소통과 교류, 그리고 미디어를 통한 지식의 습득에 이르기까지 일상 생활의 습관 형성을 통해 장래 성장의 궤도에 중요한 영향을 미치는 시기라는 점에 주목할 필요가 있다. 리프킨(Rifkin, 1995)도 일찍이 기술 확산에 따른 사회의 이원화 가능성에 대한 경고를 한 바 있다. 즉, 기술을 매개체로 한 교

1) 법률상으로 청소년을 정의하는 기준에는 조금씩 차이가 있으나 공통적으로는 연 18~20세 미만의 연소자, 미성년자, 아동을 포함하고 있다. 익명의 심사자께서는 초등학생과 중학생을 청소년으로 묶었을 때 특히 이 연구에서 주안을 두고 있는 부모와의 커뮤니케이션 개방성에 있어서 큰 편차를 보일 것이라고 지적하였으나 분석결과 집단 간의 차이는 유의미하지는 않았다. 초등학생과 중학생의 발달상의 차이나 구조화된 삶의 패턴 등에서 차이가 난다는 점은 인정하지만 연령의 차이로 상당부분 설명할 수 있다.

육적 경험을 갖지 못한 자들은 성공적인 커리어에 이르는 경로를 찾지 못하게 되고 결국 전지구화 된 경제 시스템 속에서 권력이 수반되는 자리에 오르지 못하게 된다는 것이다.

사회, 정치, 문화적으로 주요한 정보교환과 소통의 경로로 자리 잡고 있는 미디어 이용에 있어서 구조적인 불평등이 유지 혹은 확대된다면 이들이 사회적, 문화적으로 건전하게 성장하는데 있어서 걸림돌이 될 뿐만 아니라 기회의 평등이라는 측면에서 심각한 사회문제가 아닐 수 없다. 그러나 오히려 청소년의 경우 인터넷을 비롯한 다양한 디지털 미디어의 이용수준이 일반 국민의 평균치 보다 높고, 상대적으로 디지털 매체에 친화적인 성격을 지니고 있다는 점에서 오히려 이들 집단 내에서 관찰되는 균열이나 격차는 그 동안 논의의 사각지대에 놓여 있었다. 기존 연구에서 청소년에 초점을 맞춘 미디어 관련 연구는 주로 이들의 하위문화에 관심을 두고 성인과는 어떻게 다른 방식으로 디지털 미디어를 이용하는가를 기술하는 것이 대부분이었다.

지금까지 디지털 격차에 관한 논의는 주로 ‘격차’의 발견과 그 해소 정책에 초점이 맞추어져 왔다. 한편 대중매체를 중심으로 한 미디어 이용과 효과에 관한 기존의 연구는 특정한 매체의 이용과 효과는 이용자가 처해있는 사회적 맥락 속에서 결정된다는 점을 강조하고 있다. 본 연구는 청소년의 미디어 이용 측면에서의 격차에 초점을 두고 이러한 이용의 차이가 발생하는 사회적 맥락에 대한 탐색의 필요성을 제기하는 것으로부터 시작하고자 한다. 보다 구체적으로 이 연구는 청소년의 인구학적 배경과 부모의 교육수준의 차이, 가정과 학교에서의 커뮤니케이션 환경이 이들의 미디어 접근과 이용에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 실증적으로 확인해보고 이와 더불어 이러한 환경의 차이가 미디어 이용의 효과의 차원에까지 영향을 미치는지를 탐색적으로 살펴보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 디지털 격차에 관한 기존 논의가 청소년의 미디어 이용에 관해 갖는 함의

미국 상무부 산하의 NTIA(The National Telecommunications and Information

Administration)에서 디지털 격차(digital divide)라는 용어를 사용한 이래로 이 개념은 지식과 정보에 대한 접근과 활용에 있어서 사회구조적 차원에서의 불균형을 지칭하여 왔으며²⁾ 이후 주로 국가 간, 인종 간, 계급 간의 격차를 중심으로 연구가 이루어져왔다. 노리스(Norris, 2001)는 디지털 격차를 격차가 벌어지는 대상을 중심으로 분류하여 국가 간의 차이를 글로벌 격차, 계층 간의 격차를 사회적 격차, 미디어 이용자들 간의 격차를 대중적 격차로 분류하는 접근법을 사용하고 있다. 결국 오늘 날 디지털 격차란 ‘정보의 접근과 이용이 여러 사회집단 간 동등한 수준으로 진행되지 않는 현상을 지칭하는 포괄적인 용어’로 정의되고 있으며(한국전산원, 2000), 접근 차원을 넘어서 정보의 이용과 그 효과까지도 아우르는 다차원적이고 복합적인 개념으로 진화하였다.

기기의 보유나 접근의 측면에서 계층별 차이가 크게 나타나지 않는다는 점에 있어서 한국은 다소 독특한 사례에 속하는데³⁾, 이러한 하나의 측면에서만 본다면 한국의 디지털 격차는 그다지 심각하지 않다. 그러나 이용의 불평등에 있어서 기존의 연구는 일관되지 않은 결과를 제시한다. 일단 접근이 제공된 사람들 간에는 이용의 불평등을 보이지 않는다는 결과도 있지만(Nie & Erbring, 2000; Campaign, 2001), 접근이 제공된 상태에서는 이용에 있어서의 불평등이 더 지속적이며 구조적으로 고착화 되어 있다는 지적도 있으며(Rice, 2002), 나아가 정보기술이 가진 본질적인 특수성으로 말미암아 접근이 균질하게 제공되면 될수록 오히려 계급, 성, 민족성으로 인한 격차가 더 심화된다는 연구 결과(Furlong et al., 2000)도 있다.

코부실타 등의 연구 결과(Koivusilta, Lintonen, & Rimpelä, 2007)에 의하면 아버지가 학력이 높고 사회경제적 지위가 높을수록, 핵가족의 성장 배경을 가질수록, 의무 교육 이외에 별도의 평생교육을 받고 있는 경우 자녀가 정보

2) 우리나라의 정보격차해소에 관한 법률은 ‘경제적, 지역적, 신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 정보통신망을 통한 정보 통신 서비스에 접근하거나 이용할 수 있는 기회에 있어서의 차이를 의미 한다’라고 규정하고 있다(정보격차해소에 관한 법률, 2005. 12. 30 개정, 제2조 제1항).

3) 미국 사회의 디지털 정보격차 현상과 관련된 가장 대표적인 조사 연구는 NTIA(1995, 1998, 1999, 2000)에 의해 계속적으로 이루어져 왔는데, 대학 교육을 받은 자, 부유층, 55세 이하의 연령층, (특히 초기의 경우에는) 남성과 도시거주자일수록 인터넷 접근이 보다 두드러지는 것으로 나타나 교육수준, 경제적 소득 수준, 연령과 성별, 주거지역 등에 따라 인터넷 접속 및 이용에 있어서 계층 간에 디지털 정보격차가 존재하고 있음을 말해 준다.

이용 능력을 높일 수 있는 영역으로 컴퓨터 이용을 많이 하는 반면, 학업 성취도가 낮고 하위 학교를 다니는 아이들은 오락이나 핸드폰을 통해 친구와 연락하기 등을 더 선호하는 것으로 나타났다. 디지털 격차를 살피는데 있어서 보다 구체적인 이용 방식이나 목적에 차이를 볼 필요가 있다는 점을 보여준다.

결국 정보기술 혹은 기기에 대한 접근은 이러한 기술을 이용하게 만드는 유일한 경로라기보다는 하나의 조건이며, 대중매체의 이용에 관한 기존의 연구 결과가 보여주듯이 이용자의 이용 동기, 가족이나 소속 집단 등 사회적 환경, 개인의 정체성과 속성 등을 복합적으로 고려해야 한다는 점을 상기시킨다. 정보통신기 및 서비스의 구입비용과 이용요금이 꾸준히 떨어지고 있으며 그 이용이 간편해지고 있음에도 불구하고 소득 및 학력별 정보격차가 완화되기는 커녕 오히려 더욱 확대된다면 단순히 접근의 개선(예컨대 기기를 제공한다든지)을 통해 격차가 해소될 수 있다기보다는 오히려 기술의 확산과 더불어 격차도 함께 성장할 가능성이 있다. 디지털 격차에 관한 그간의 논의가 정보의 접근(access), 연결성(connectivity), 이용(use or usability)에 있어서의 양적 차이에 주로 초점을 맞추으로써 지나치게 도구적인 접근에 치우치고 있다는 비판(Colby, 2001)을 고려할 때, 이용자의 사회문화적 환경의 차이를 보다 폭넓게 탐색한다면 이용자의 정보 활용 행위나 수용 태도 등의 차이를 가져오는 기원에 관한 이해를 높일 수 있을 것으로 보인다.

디지털 격차가 발생하는 원인에 관해서 전석호(1996)는 사회경제적 지위의 차이, 이용 능력과 정보추구 욕구의 차이, 산업자본의 집중화를 지적하였고, 배규한(1999) 역시 이와 비슷한 맥락에서 정보격차의 발생 원인을 자본주의의 불평등 구조, 고소득층을 겨냥하는 뉴미디어 산업의 성격, 신 테크놀로지의 빠른 도입 속도에서 찾고 있다. 즉, 디지털 격차는 정보와 기술이 보급되는 과도기의 단순한 격차가 아니라 다양한 사회적 여건 속에서 구조화되는 과정이라는 것이다. 같은 맥락에서 서이중(2000)은 정보 확산은 재귀적(recursive)이며 상호의존적임을 지적하면서 각 개인의 매체 선택이 사회적 연관성을 가질 뿐 아니라 각 개인의 다양한 사회적 조건들이 상호 연관관계를 가진다는 점을 이야기하고 있다. 이러한 연구 결과들은 첫째, 디지털 격차가 디지털 미디어 기술의 확산으로 새로이 생긴 현상이라기보다는 기존의 격차가 미디어 활용의 측면에서 재생산되는 것이라는 점과 둘째, 커뮤니케이션 행위가 일상의 삶에 미치는 영향력을 생각해볼 때 다양한 미디어의 확산과 불평등한 활용

은 오히려 기존의 격차를 증폭시키고 공고화하는 가능성을 가진다는 점을 말해준다고 할 수 있다.

이러한 논의의 연장선상에서 볼 때, 청소년의 디지털 격차를 논의하는데 있어 그들이 속한 사회적 환경 혹은 조건과의 연관성을 탐색하는 것은 중요하다. 국내에서는 청소년의 디지털 격차를 분석하려는 시도로서 황진구 외(2001)를 들 수 있는데 이들은 청소년 정보격차에 대해 “정보화 과정에서 청소년 계층과 다른 사회 계층, 청소년 계층 내부에서 발생하는 현실공간의 정보화 인식과 접근의 구조적 편차, 가상공간 이용에 따른 만족의 차이”라는 포괄적인 개념을 제시하고 있다. 이상의 연구들은 공통적으로 미디어 채택과 이용에 관한 디지털 격차가 다른 사회적 요소들과 관련을 가지며 더 큰 사회적 불평등을 일으킬 수 있는 잠재력을 가지고 있음을 시사한다고 하겠다.

청소년을 둘러싼 주요한 사회적 환경으로는 가정과 학교를 들 수 있는데, 이 연구에서는 이들이 환경의 차이에 관계없이 유사한 미디어 활용 패턴을 가지고 있어서 결국 미디어가 보다 나은 삶의 기회를 제공하는 제 3의 자원으로 활용될 수 있는 것인지, 아니면 환경에 따라 디지털 미디어를 과연 다르게 이용하는 것인지를 검토해 볼 것이다.

2. 청소년의 사회적 환경과 미디어 이용

청소년 미디어 이용 중에서 가장 뚜렷한 결과가 드러난 부분은 성별 차이이다. 일반적으로 컴퓨터 이용 시간에 있어서의 성별 차이는 없으나 남자 청소년들이 여자 청소년들에 비해 훨씬 비디오 게임을 더 많이 하는 경향을 보인다고 알려져 있다(Roberts et al., 1999; Valkenburg, 2004). 그러나 최근의 연구들은 게임 이용에 관해 다른 결과를 보이기도 한다(Valkenburg & Buijzen, 2003; Valkenburg & Soeters, 2001). 즉, 이용시간의 차이보다는 단지 선호하는 게임의 유형에 있어서만 차이를 보여 남자 청소년들은 주로 폭력적이고 모험적인 주제의 판타지 게임을 즐기는 반면, 여자 청소년들은 현실적이고 친숙한 캐릭터들을 동반한 게임을 즐기는 것으로 나타났다(Subrahmanyam & Greenfield, 1998; Subrahmanyam et al., 2001). 한편, 인터넷 이용에 있어서는 성별에 따라 선호하는 인터넷 활동 유형의 차이가 나타나는데 남자 청소년들은 게임이나 동영상 다운로드를 좋아하는 반면, 여자 청소년들은

이메일이나 채팅 등 대인적 교류를 확실히 선호하는 것으로 나타나고 있다 (Valkenburg & Buijzen, 2003).

청소년의 미디어 이용은 본인보다는 부모의 교육수준이나 소득수준에 의해 더 큰 영향을 받는다. 미디어 이용은 생활의 일상적 영역에 속하므로 제도화된 교육으로 지도되기 보다는 하나의 생활습관으로서 가정환경에서 부모의 행위에 영향을 받으면서 습관화된다고 볼 수 있다. 박소라(2005)의 연구에서 어린이의 인터넷 이용시간이나 이용패턴에 영향을 미치는 가장 중요한 요인이 부모의 컴퓨터 사용시간이었다는 결과도 이를 뒷받침한다.

더욱이 미디어 이용 습관은 단지 어떤 하드웨어나 기기를 가지고 있고 이것을 얼마나, 어떻게 사용하는가를 넘어서 세상과 소통하는, 즉 세상에 반응하고 환경을 감지하며 어떤 행동을 취할 것인가에 관한 정향과 밀접한 관련이 있기 때문에 가정환경의 영향이 더욱 크다. 예컨대 가정에서 평소애 시사문제에 관해 대화를 나누는 가정의 자녀들은 TV나 인터넷을 통해 시사적인 이슈를 접했을 때 관심을 보이거나 주의를 기울일 수도 있으나 그렇지 않은 경우에는 대부분 무관심할 수밖에 없다. 이것은 부분적으로나마 기존의 경험적 연구 결과에서도 볼 수 있는데, 조와 전(Cho & Cheon, 2005)의 연구는 기술적 환경보다 부모가 자녀의 인터넷 이용을 얼마나 중요한 행위로 인식하고 있는가 하는 정도에 따라서 자녀의 인터넷 유해정보 접촉 정도가 직접적인 영향을 받는다는 것을 말해준다.

청소년은 개인의 특성이나 능력, 자질이 특정 환경 속에서 나타나고 규정지어지는 과정에 놓여져 있기 때문에 구조적 불평등이 보다 더 증폭될 가능성이 있다는 점을 주지할 필요가 있다. 미국에서 6~17세의 청소년을 대상으로 한 연구 결과에 의하면 가정의 소득, 교육, 인종 등은 청소년들이 인터넷 접속을 하는데 있어 주요 예측변인들로 작용했으며, 부모들이 직장에서 컴퓨터를 사용할 경우 그 자녀들이 인터넷에 접속할 기회들을 더 많이 얻는 것으로 분석되었다. 한편, 소득, 교육, 인종 등에 따른 인터넷 접속의 차이에 비해서 본인의 나이와 성별에 따른 접속의 차이는 훨씬 적었다(Becker, 2000a). 이러한 결과들은 청소년 집단을 연구하는데 있어서 개인의 능력이나 성향의 차이보다는 환경적 요인을 중요시해야 한다는 점을 잘 보여주고 있다.

미디어의 이용에 관한 가족의 매개는 미디어 이용 규칙을 준다는지 혹은 가족이 함께 미디어를 이용한다는지 하는 상대적으로 직접적인 것과 함께, 부

모를 통한 간접교육이나 가정 내의 대화 분위기, 부모의 미디어 활용이나 정향성 등의 간접적인 영향도 생각해 볼 수 있다. 미디어 이용습관이나 미디어 이용에 대한 태도⁴⁾가 제도화된 교육의 테두리보다도 가정환경이라는 테두리 속에서 주로 이루어진다면 가정환경이나 부모의 영향에 따라 이들의 미디어 활용이 달라질 수 있다. 그리고 추측컨대 인간이 외부세상과 소통할 수 있는 미디어가 다양하게 확산될수록 이러한 격차는 더욱 벌어질 가능성도 있다. 또한 텔레비전의 경우, 노출되는 시간의 양이나 콘텐츠 종류의 편차가 상대적으로 작지만 인터넷의 경우는 이용량이나 활동에 있어서 개인 간 격차가 훨씬 크게 나타나는데, 이러한 부분에 있어서 가정환경의 차이에서 오는 간접적인 영향이 더 크게 나타날 수도 있다. 이러한 간접적인 영향으로서 이 연구에서 살펴보고자 하는 것은 부모의 교육정도⁵⁾와 부모와의 커뮤니케이션 개방성이다.

미국에서의 연구 결과를 볼 때, 인터넷을 통해 어떤 활동을 주로 하는가(어떤 콘텐츠를 접하는가를 포함)는 그 가정의 사회경제적 지위에 의해 영향을 받는다(Wartella et al., 2002). 가정의 사회경제적 지위에 따라 인터넷 활용 정도의 차이가 나지 않는 영역도 많지만 사회경제적 지위가 높은 가정의 자녀들일 경우 문서처리 등 몇몇 특정 정보기술 활용에 있어서는 가장 우위를 나타낸다고 한다(Becker, 2000b). 이는 사회경제적 지위가 높은 가정의 자녀는 다른 활동들도 할 뿐더러 거기에 추가로 몇몇 생산적인 활동을 하고 있음을 나타낸다.

리빙스턴 등(Livingston et al., 1999)은 가족 간의 커뮤니케이션 패턴에 따라 몇 개의 변별되는 유형을 구분할 수 있었고 이러한 구분은 그 가족의 사회경제적 배경과는 다른 차원으로서, 그것에 따라 미디어를 사용하는 패턴도 다르게 나타났다고 한다. 가족 커뮤니케이션의 특징은 일반적으로 수평적이나, 수직적이나 혹은 개방적이나 폐쇄적이나 등의 차원으로 나눌 수 있다. 기존 연구에서는 개방적이고 더 상호작용이 많은 가족에게 속한 청소년들이 시사 프로그램을 더 많이 시청하고 정치에 대해서도 더 많은 관심을 갖고 있다는 점과(Weintraub-Austin, 1993; Meadowcroft, 1986), 가족 커뮤니케이션 패

4) 미디어를 어떻게 활용할 것인가에 대한 총체적인 태도.

5) 이론적 차원에서는 가정의 사회경제적 지위를 보고자 하였으나 청소년을 대상으로 자료를 수집하였기 때문에 소득수준에 관한 설문은 포함되지 않아 아버지의 교육수준을 프록시(proxy)로 보기로 한다. 그러나 어쩌면 이상의 논의의 맥락에서 보면 소득수준과 교육수준(이 둘 간의 공변량을 제거하고 별도로 본다고 가정한다면) 중에서 교육수준이 자녀의 미디어 활용에 상대적으로 더 영향을 끼칠 것이라고 본다.

턴에 따라 어린이들의 텔레비전 프로그램 내용에 대한 해석과 이해가 달라진다는 사실 등이 이미 밝혀진 바 있다(Krcmar, 1998).

이러한 결과들은 문화사회학적 시각과도 일맥상통하는 부분이 있다. 부르디외(Bourdieu, 1979)는 계급에 따른 차별적, 평가적 성격의 취향이 존재하며 이것이 같은 계급 내 동질감과 정체성을 강화시키는 한편, 교육을 통하여 이들의 문화가 내적 보편성을 띠는 고급문화로서 인정되도록 만든다는 점을 지적한 바 있다. 오늘 날에는 훨씬 더 다양한 문화적 선택(patterns of cultural choice)이 존재하고 있지만 오히려 문화적 취향은 여전히 사회 불평등의 상징체계로서 의미를 가진다(Peterson & Simkus, 1992). 즉, 각 하위계급의 개인들이 향유할 수 있는 문화는 넓고 다양해져 계급에 따른 문화의 범위는 일종의 피라미드 같은 구조를 가지되(Peterson & Simkus, 1992), 상위계층이 그들의 전유물인 고급문화만을 수용하는 것이 아니라 그 하위에 있는 문화를 수용하는 양태를 띠게 됨으로써 결국 상위계층의 문화 다양성이 증가하고 있는 것이다(Peterson & Kern, 1996).

가족 커뮤니케이션이 개방적으로 이루어지는 경우에는 가정 내 통제적인 분위기가 존재하는 경우에 비해 부모가 자녀에게 더 많은 질문을 하며, 토론이나 진지한 이야기를 할 수 있는 기회가 더 많다(Krcmar, 1996). 가족 커뮤니케이션의 패턴과 텔레비전의 이용의 관련성은 이미 기존의 연구 결과를 통해 확인되었다. 럸(Lull, 1982)은 가족 내의 아버지의 지위와 가족 커뮤니케이션 유형이 어린이의 텔레비전 시청 태도에 많은 영향을 미치고 있음을 밝혔고, 전규찬(1996)은 텔레비전 이용에 있어서 수용자의 맥락을 강조하면서 청소년을 대상으로 인터뷰 및 집단토론 방식을 이용하여 만화영화 보기에 대한 연구를 한 결과, 가정 내 권위적 부모가 제공하는 해설적, 상식적 정보가 어린이의 만화영화 보기 방식 및 세계관 형성에 영향을 미친다는 것을 보여주었다.

컴퓨터의 이용에 관해서도 이러한 연관성은 확인되고 있는데, 박소라(2005)도 대화를 많이 하는 가정의 아이들이 인터넷을 덜 사용하며 그렇지 않은 가정의 아이들은 대화의 보조 수단으로 인터넷을 이용하고 있음을 발견하였다. 또한 어린이의 이용시간에 영향을 미치는 주요 요인이 부모의 컴퓨터 사용시간이라는 점과, 그럼에도 불구하고 부모의 통제 여부는 인터넷 사용시간에 영향을 미치지 않고 있다는 점은 큰 틀에서 가족 커뮤니케이션의 맥락에서 이해할 수 있다.

니케이션 환경이 청소년의 인터넷 이용에 직접적인 매개를 한다기보다는 간접적, 총체적으로 영향을 미치고 있다는 점을 시사한다. 또한 권혁남·마동훈(1999)의 대학생을 대상으로 한 연구는 가족 커뮤니케이션 패턴의 차이가 컴퓨터 이용 및 이에 대한 유사상호작용과 관련이 있음을 밝히고 있다.

가족 커뮤니케이션의 개방성이 청소년의 미디어 이용행위에 미치는 영향과 같은 맥락에서 청소년의 또래관계나 학교생활의 원만함의 정도가 미디어 이용과 갖는 연관성에 대해서도 생각해 볼 수 있겠다. 가족 커뮤니케이션이 개방적인 환경에 놓여있는 청소년이 미디어를 통한 커뮤니케이션 활동에서도 더 긍정적이고 원활하게 임한다면, 이와 같은 맥락에서 또래와의 관계가 안정적이고 학교생활에 잘 적응하는 청소년일수록 매개된 커뮤니케이션 활동에서도 그렇지 않은 집단과는 차이를 보일 것이라고 생각한다. 실제로 학교생활만족도가 낮을 경우에, 또한 친구가 없거나 제한되어 있을 경우에 인터넷에 과도하게 몰입할 가능성이 높다는 연구결과(신경선·조미현, 2003)가 있으며 이것은 성인을 대상으로 한 카플란(Caplan, 2003)의 연구결과와도 일치한다.

인터넷이나 초고속망 등 기술적 접근에 관한 실증적 연구들은 대부분 가정 간, 혹은 가정 내에서 불평등이 광범위하게 나타나고 있다는 증거들을 제시하며, 이러한 불평등이 다른 사회적, 문화적, 경제적 격차와 갖는 다양한 관계를 지적하고 있다(Rice, 2002). 리빙스톤과 보버(Livingstone & Bober, 2005)에 따르면 영국의 중산층과 노동계층의 자녀들은 인터넷 이용량에 있어서 상당한 차이를 보이고 있는데, 차이 그 자체보다도 이러한 차이가 그들의 현실에서의 기회나 경험의 차이와 더불어 증폭되고 있는 점을 더욱 문제시해야 한다고 주장한다. 이와 같은 맥락에서 허윤정(2005)은 가정의 사회경제적 배경이 청소년들의 인터넷 이용기간, 활용능력, 이용에 있어서의 효능감이나 동기 그리고 이용 경향성에까지 영향을 줄 수 있다는 것을 보여주었으며, 붐파델리(Bonfadelli, 2002)는 사회경제적 지위가 낮을수록 인터넷을 사용하는데 있어 주로 오락적 이용 경향을 보이는 반면, 사회경제적 지위가 높을수록 정보적 이용 경향성을 보인다는 점을 보여주었다.

3. 사회적 환경이 미디어 이용의 결과에 미치는 영향 - 인터넷 중독의 사례

이상에서와 같은 미디어 이용의 차이가 실제로 존재한다면, 그것이 어떤 형태로든 이용자들의 삶에 영향을 미칠 수 있다는 점에서 구체적으로 탐색해볼 의미가 있을 것이다. 그냥 이러저러한 차이로 인해 단순히 미디어 이용 행태가 달라지는 것을 넘어서 바로 그러한 차이들이 어떤 결과적 차이 혹은 효과(effect 내지는 consequence)를 만들어내는지 볼 필요가 있다는 것이다. 이용의 격차란 그 격차가 갖는 파급효과가 중대할 때 의미가 있다. 예컨대 이러한 차이가 이들의 학업성취도에 영향을 준다면, 아니면 지위상승 욕구나 자신감에 영향을 준다면 하는 것을 생각해 볼 수 있다. 그러나 미디어 이용의 영향력이 이들 청소년들의 삶에 어떤 영향을 미칠 것인가는 광범위하고도 장기적으로 축적되는 것이기 때문에 종단적인 방법을 통해서만 밝혀지기가 어렵다는 문제를 갖고 있다.

그렇다면 가정이나 학교에서 청소년들이 접하는 환경은 미디어 이용에 영향을 미칠 뿐 아니라 ‘미디어 이용이 가져오는 효과를 매개하는 작용도 하는가’라는 질문을 던져볼 수 있다. 몇몇 기존 연구 결과는 청소년 이용자들이 처한 사회적 맥락에 따라서 미디어 이용의 효과가 달라진다는 결과를 제시한다. 즉, 텔레비전의 효과에 관한 연구에서는 선정적이거나 폭력적인 프로그램에 똑같이 노출되더라도 부모나 가정환경의 매개에 따라 부정적인 효과들이 걸러지는 것으로 나타났다. 가정에서 가치관 교육을 엄격하게 받은 청소년들은 유해하다고 평가되는 텔레비전 프로그램에 노출되더라도 청소년의 가치관 혼동이나 변화에 영향을 미치지 못한다는 것이다(Bryant & Rockwell, 1994). 같은 맥락에서 가족의 친밀감 정도나 부모의 인터넷에 대한 태도나 지도가 어린이들의 유해 인터넷 정보에의 노출이나 그에 대한 평가에 직접적인 영향을 미친다는 결과도 있다(Cho & Cheon, 2005; Wartella et al., 2002). 아울러 미디어를 통한 선정적 혹은 폭력적 자극도 가족커뮤니케이션 등의 다른 통로를 통해 그 영향력의 내용이나 정도가 매개될 수 있다는 점을 시사한다(김은미 · 나은영 · 박소라, 2007).

이 연구에서는 탐색적이거나 그 동안 활발한 논의가 이루어져온 인터

넷 중독증상을 대상으로 삼아 부모와의 커뮤니케이션 개방성과 학교생활의 만족도가 인터넷 이용 시간에서 중독증상으로 이르는 관계를 매개하는 역할을 하는지를 함께 살펴보도록 할 것이다. 이러한 사례를 통해 제한적인 수준에서나마 이용자의 사회적 환경이 미디어 이용을 넘어 이용 효과에까지 영향을 미치는지를 알아보고자 하는 시도이다.

인터넷 중독은 인터넷 이용을 통해 산출되는 부정적 결과의 하나로서 일반적으로 “인터넷의 과도한 사용으로 인해 현실생활에 지장을 받을 정도의 신체적, 정신적 이상 현상을 경험하는 것”을 의미한다(이봉건, 1999). 청소년들을 대상으로 한 기존의 국내 연구결과들을 살펴보면, 인터넷 중독이 높을수록 스트레스를 더 많이 받으며 자아존중감이 낮을수록, 스트레스가 높을수록 인터넷 중독도가 높아지는 것을 알 수 있다(이시영 외, 2000; 백미영, 2002). 또한, 중독적 인터넷 사용자의 경우 부모님 또는 가족과의 대화시간, 취침시간, 공부시간은 감소하는 것으로 나타났다(김남국, 2002). 본 연구에서는 인터넷 이용시간의 과다함이 중독 증상으로 연결되는 경로에 있어서 청소년이 처한 커뮤니케이션 환경이 매개적 역할을 한다고 보고 그 매개 역할에 초점을 두어 탐색해보고자 한다.

III. 연구문제와 방법

1. 연구문제

이상의 논의를 바탕으로 이 연구는 청소년의 미디어 이용이 인구학적 특성 및 사회적 환경에 따라 어떻게 다른지, 그리고 이러한 요소들이 이용의 효과를 매개하는 역할을 하고 있는지를 탐색하고자 한다. 여기서 미디어 이용이란 사용하는 미디어의 다양성, 미디어 이용량, 인터넷 이용 활동의 다양성의 정도를 지칭한다. 인구학적 특성으로는 성별과 연령(학년), 가정환경은 부모의 직업과 부모의 교육정도, 가정의 커뮤니케이션 환경(부모와의 커뮤니케이션 개방성)을 보고, 학교생활은 학교생

활만족도로 측정한다. 나아가 본 연구에서는 인터넷 이용시간의 증가가 인터넷 중독증으로 연결되는 정도에 있어서 가정과 학교에서의 환경이 어떤 매개 작용을 하는지를 살펴보도록 하겠다.

연구문제 1. 청소년의 미디어 이용은 이들의 인구학적(성별, 연령) 특징과 부모의 교육수준과 직업군에 따라 어떠한 차이를 보이는가?

연구문제 2. 청소년의 미디어 이용은 가정과 학교의 커뮤니케이션 환경(부모와의 커뮤니케이션 개방성과 학교생활만족도)에 따라 어떻게 다르게 나타나는가?

연구문제 3. 청소년의 인터넷 이용시간이 인터넷 중독과 갖는 연관성은 이들의 커뮤니케이션 환경에 따라 달라지는가?

2. 데이터

본 연구는 김은미·나은영·박소라(2006)의 연구⁶⁾에서 수집한 데이터를 사용하여 2차 분석을 실시하였다. 데이터는 전문적인 조사연구 회사를 통해 전국을 대상으로 대표성 있는 표본을 바탕으로 한 서베이를 통해 수집되었다. 설문에 응할 수 있는 수준의 연령대인 초등학교 5학년부터 중학교 3년까지의 각 연령대별로 표집하였고, 총 1400부의 유효응답수를 가진다.

본 조사는 아래의 <표 1> 표본특성에서 제시된 바와 같이 성별, 지역별, 학년별로 할당표집을 실시하였으며 2006년 5월 중 전국에 걸쳐 실시되었다.

6) 김은미, 나은영, 박소라 (2006) 어린이 청소년의 매체정책 수립을 위한 수용실태 조사. 방송위원회 보고서 2006-28.

<표 1> 표본특성

전체응답자		사례수	%
전체		(1400)	100
성별	남자	(700)	50
	여자	(700)	50
거주지역별	서울	(400)	28.6
	수도권 (경기인천)	(200)	14.3
	지방 광역시	(300)	21.4
	지방군	(500)	35.7
학교별	초등학교	(560)	40
	중학교	(840)	60
학년별	초등학교 5학년	(281)	20.1
	초등학교 6학년	(279)	19.9
	중학교 1학년	(280)	20.0
	중학교 2학년	(280)	20.0
	중학교 3학년	(280)	20.0

분석방법으로는 연구문제 1에서 성별에 따른 미디어 이용과 이용 다양성을 비교하기 위해 t검증을 사용하였고, 연령과 미디어 이용과의 관계를 알아보기 위해 상관관계 분석을 하였다. 또한 부모의 학력 등 각 변인의 유목에 따른 매체 이용 시간, 인터넷 활동 등을 분석하기 위해서 변량분석을 실시하였다. 미디어 이용의 다양성이나 인터넷 활동의 다양성을 가능하기 위해서는 지니계수를 이용하였다⁷⁾. 연구문제 2에서는 부모와의 커뮤니케이션 개방성과 학교 생활만족도가 미디어 이용과 갖는 관계를 알아보기 위해 상관관계분석이 이루어

7) 지니계수는 최대 1에서 최소 0의 값을 가지며, 완전균등상태일 때, 즉 청소년들이 각 매체를 이용하는 정도가 비슷할 때, 평균 매체 이용자수와 각 매체별 이용자수가 같게 되고 지니계수는 0이 된다. 반대로, 지니계수가 1이라는 것은 완전 불균등상태를 의미한다. 즉, 청소년들이 각 매체를 이용하는 정도가 불균등하고 어느 한 매체 혹은 일부 매체에 집중하는 정도가 높다는 것을 의미한다. 본 연구에 이용된 지니계수를 구하는 공식은 다음과 같다.

어졌다. 마지막으로 연구문제 3에서는 인터넷 이용시간이 인터넷 중독과 갖는 관계에서 청소년의 환경적 특성의 매개효과를 측정하기 위해 소벨 검증(Sobel test)⁸⁾을 실시하였다.

미디어 이용과 관련된 변인으로 미디어 이용량과 인터넷 활동 유형별 빈도에 따른 기술적 통계량은 다음과 같다. 미디어 이용량은 평일 (분)단위로 측정되었고 인터넷 활동 유형별 빈도는 8점 척도의 리커트 척도가 사용되었다. 1점은 ‘해본 적이 없다’, 8점은 ‘하루에도 여러 번 한다’는 것을 말한다. 인터넷 활동의 유형에 대해서는 개별활동의 빈도를 묻는 질문(커뮤니티 이용, 뉴스이용, 게시판에 글 올리기, 싸이월드나 미니홈피 이용, 음악 다운로드 등 등)을 8점 척도로 구성하여 측정하고 이들을 요인분석한 결과 아래 표 2에 나와 있는 것처럼 5개의 요인을 얻을 수 있었다. 각 요인 별로 해당 빈도를 평균하여 그 활동의 정도를 나타내는 값으로 처리하였다.

이들이 평균적으로 평일에 가장 장시간 이용하는 매체는 인터넷이며(98분), 그 다음이 텔레비전(88분)이었다. 신문은 평균 4분으로 나타나 신문을 읽는 청소년은 아주 드문 것으로 나타났다. 독서와 음악듣기에 할애하는 시간은 모두 평균 32분으로 나타났으나 독서 시간에 학습을 위한 독서가 얼마나 포함되었는지는 알기 어렵다. 또한 이들은 인터넷 이용시간의 절반이상을 온라인 게임을 하는데 사용하고 있다.

$$\text{지니계수} = \frac{1}{2ny} \sum_{k=1} |y_k - y|$$

n = 청소년들이 이용한 매체 수 y = 평균 이용 청소년의 수
 yk = 해당 매체를 이용한 청소년의 수

8) Sobel test는 독립변인과 종속변인 사이의 매개변인의 영향력을 검증하기 위한 것으로, 산출 공식은 다음과 같다. z-value = a*b/SQRT(b2*sa2 + a2*sb2)
 일반적으로 매개변인이 그 효과를 가진다는 것을 설명하기 위해서는 다음과 같은 조건이 전체되어야 한다. (1) 독립변인이 매개변인에 유의미하게 영향을 미쳐야 하고, (2) 매개변인의 영향력을 제외하고 독립변인이 종속변인에 유의미하게 영향을 미치며, (3) 매개변인이 종속변인에 유의미하게 영향을 미쳐야 한다. (4) 독립변인이 종속변인에 대해 갖는 효과는 매개변인이 추가됨으로써 감소한다(Preacher, K. J. & Hayes, A. F., 2004). 매개변인의 효과를 통제하고 남은 독립변인의 효과가 0에 가까울수록 매개효과는 큰 것이며, 0이 되면 완전한 매개효과를 지닌다고 결론지을 수 있다(Kenny, 2001). 이 검증법은 인터넷 중독에 관한 나은영 · 송종현 (2006)의 연구에서 실시된 바 있고 이 연구를 따라서 실시하였다.

<표 2> 미디어 이용에 대한 기술통계량

미디어 이용량(분)	N	최소값	최대값	평균(분)	(%)	표준편차
TV시청시간	1400	0	360	88.43	30.50	61.29
음악듣기시간	1400	0	420	31.65	9.91	46.13
독서시간	1400	0	360	31.92	11.76	41.39
신문열독시간	1400	0	80	4.08	1.52	10.90
인터넷이용시간	1400	0	984	97.89	21.32	73.76
온라인게임이용시간	1400	0	995	50.79	14.38	70.91
총 매체 이용시간	1400	0	1424	304.76	100	157.41

인터넷 활동 유형 빈도	N	최소값	최대값	빈도평균(8점척도)	표준편차
정보교환이용	1400	1.00	8.00	3.37	1.95
콘텐츠이용	1400	1.00	8.00	3.55	1.76
사교이용	1400	1.00	8.00	4.41	2.28
학습이용	1400	1.00	8.00	4.75	1.78
게임이용	1400	1.00	8.00	5.23	2.21

매체별(가정 내) 보유의 분포를 보면 접속의 측면에서 디지털 격차는 한국 실정에 맞지 않는 개념임을 알 수 있다. 여기에 표로 제시하지는 않지만 TV, 컴퓨터, 초고속인터넷망 접속은 거의 응답자 전원⁹⁾이 보유하고 있는 것으로 나타났다. 참고로 오디오는 75.1%, DVD 플레이어는 34.1%가 보유하고 있고 휴대게임기(16.6%)나 콘솔게임기(13.6%)는 소수만이 보유하고 있어 온라인게임의 위력을 짐작할 수 있게 해준다.

부모와의 커뮤니케이션 개방성은 ‘청소년이 스스로 인식하는 부모와의 커뮤니케이션 만족도 내지 소통의 원활함의 정도’로서 5점 척도로 구성된 총 10가지 문항 값의 평균으로 측정하였다. 즉, ‘어머니 혹은 아버지에게 나의 생각을 언제나 의논할 수 있다’, ‘어머니 혹은 아버지는 항상 내 이야기를 주의 깊게 들어주신다’, ‘어머니 혹은 아버지는 나의 기분 상태를 잘 안다’, ‘어머니 혹은 아버지와의 대화에 만족한다’ ‘문제 발생시 어머니 혹은 아버지와 의논한다’,

9) 정확한 응답자들의 보유율은 순서대로 100%, 99%, 98% 이다.

‘어머니 혹은 아버지께 애정을 솔직하게 표현한다’, ‘어머니 혹은 아버지께 원하는 것을 부탁드리기가 어렵다’, ‘어머니 혹은 아버지와 문제가 생겼을 때 자주 침묵한다’, ‘어머니 혹은 아버지께 말씀드릴 때 조심스러운 편이다’, ‘어머니 혹은 아버지께 내가 원하는 것을 부탁드리기가 어렵다’, ‘어머니 혹은 아버지께 이야기하기 어려운 화제가 있다’의 10가지 질문 문항을 포함하였다(크론바흐 $\alpha = .74$).

학교생활만족도는 ‘학교라는 생활환경에서 이루어지는 또래친구와의 관계, 개인의 학업 능력 및 학습 내용 등에 대해 개인이 느끼는 총체적인 원할함의 정도’로서 5점 척도로 구성된 다음의 8가지 문항의 평균값으로 구하였다(크론바흐 $\alpha = .67$). 문항은 ‘학교 수업시간이 즐겁다’ ‘학교에서 반 친구들과 잘 어울려 생활 한다’, ‘수업시간에 선생님이 나에게 질문을 하실까봐 두렵다’, ‘여러 친구 집에 놀러 가기도 하고 그 친구들을 나의 집으로 초대하기도 한다’, ‘학교에서 나랑 잘 통하는 친구가 많다’, ‘다른 학교로 진학 갔으면 좋겠다’, ‘수업시간 중에 다른 생각을 할 때가 많다’, ‘수업시간에 공부하는 내용이 나에게 유익하다고 생각한다’이다.

인터넷 중독은 나은영 · 송종현 (2006)의 연구에서 사용했던 문항을 바탕으로 인터넷 때문에 일상생활에 지장이 되는지, 인터넷 사용 시간을 스스로 통제 하지 못하거나 이용 사실을 숨기고 있는지 등을 묻는 5점 척도로 구성된 총 12개의 문항을 활용하였다.

IV. 연구결과

1. 청소년의 인구학적 특성 및 부모의 사회경제적 지위

우선 성별과 연령(학년)에 따른 미디어 이용에 대해 알아본 결과, 기존의 연구결과와 동일하게 남자와 여자 청소년들 사이에는 이용하는 매체나 인터넷 활동 유무에 차이가 있었다. 다음의 <표 3>은 성별에 따른 매체 이용량의 차이를 제시하고 있는데, 흥미로운 점은 이들 매체의 이용을 아우르는 총 매체 이용 시간에 있어서는 성별로 유의미한 차이가 나타나지 않지만 이 시간을 어

편 매체에 배분하는가에 있어서는 뚜렷한 성별 차이를 보이고 있다는 것이다. 음악듣기나 독서는 평균적으로 여자 청소년들이 남자 청소년들보다 많이 하며, 인터넷 이용은 남자들이 훨씬 더 많이 하지만 이는 온라인게임 이용시간의 차이에서 기인하고 있음을 알 수 있다. 또한 성별에 따른 미디어 이용의 다양성을 측정한 지니계수는 0.42로 적어도 본 조사가 포함하고 있는 미디어 이용에 있어서는 상당히 집중된 상태임을 알 수 있었으나 성별 간 집중도의 차이는 없었다.

<표 3> 성별에 따른 매체 이용량의 차이

구분	성별	N	평균(분)	표준편차	t값	유의확률
TV 시청	남자	700	83.94	57.42	-2.75**	.01
	여자	700	92.93	64.56		
음악듣기	남자	700	24.32	40.21	-6.02***	.00
	여자	700	38.98	50.35		
독서	남자	700	29.67	40.92	-2.03*	.04
	여자	700	34.16	41.76		
신문열독	남자	700	3.78	10.65	-1.01	.31
	여자	700	4.37	11.14		
인터넷이용	남자	700	101.71	76.00	1.94*	.05
	여자	700	94.07	71.29		
온라인게임	남자	700	67.83	70.16	9.26***	.00
	여자	700	33.76	67.52		
총 매체	남자	700	311.25	158.09	1.54	.12
	여자	700	298.27	156.57		

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

인터넷 사용에 있어서 청소년들이 자주 이용하는 정도를 활동 유목별로 비교한 결과(표 4), 게임이용을 제외한 모든 활동에서 여자 청소년들의 활동이 높은 것으로 나타났다. 게임이용에서 남자 청소년들의 비중이 두드러지는 것은 기존의 연구 결과와도 일치한다(손경애, 2001). 여자의 경우 남자보다 인터넷을 통해 상대적으로 더 다양한 활동을 하고 있으며 특히 사교적 이용이

많다는 점은 여성들이 본질적으로 사교적 커뮤니케이터로서의 성향을 가지고 있다는 것을 반영한다.

<표 4> 성별에 따른 인터넷 활동 유형별 이용 횟수의 차이

구분	성별	N	평균	표준편차	t값	유의확률
정보교환이용	남자	700	3.08	1.89	-5.66***	.00
	여자	700	3.66	1.97		
콘텐츠이용	남자	700	3.38	1.73	-3.63***	.00
	여자	700	3.72	1.78		
사교이용	남자	700	3.98	2.22	-7.22***	.00
	여자	700	4.84	2.25		
학습이용	남자	700	4.56	1.84	-4.10***	.00
	여자	700	4.94	1.70		
게임이용	남자	700	6.12	1.72	16.50***	.00
	여자	700	4.34	2.28		

***p<.001

연령(학년)과 매체 이용 간의 관계는 다음과 같다. 우선 연령과 총 매체 이용 시간은 유의미하나 아주 미약한 상관관계를 보인다. 연령에 따라 아주 강한 상관관계를 갖는 것은 인터넷 이용이다. 다른 매체의 이용은 연령에 따라 크게 달라지지 않지만 인터넷 이용은 연령에 따라 급격히 증가하는 것으로 나타났다. 한 가지 특이한 점은 온라인 게임의 이용시간은 연령과 거의 관계가 없다는 점이다. 연령에 따라 인터넷 이용이 증가하는 것은 게임 이외의 활동에 기인하며 온라인 게임은 나이와 무관해 보인다. 아마도 연령이 증가하면서 교우관계의 폭이 넓어지고 다양한 인터넷 콘텐츠를 활용하게 되며, 주변의 친구들이 다양하게 인터넷을 많이 활용하면 할수록 네트워크 효과에 의해 그 활용이 빠르게 증폭되는 것으로 보인다. 그 외에는 음악듣기가 약한 정적 상관관계를 보였다.

한편, 연령과 인터넷 활동 유형별 이용 빈도간의 관계를 알아본 결과, 연령이 미디어 이용에서는 별로 뚜렷한 관계를 나타내지 않은 것에 비해 인터넷 활동 유형별 이용에서는 추측한대로 비교적 뚜렷한 패턴을 보여주고 있다. 즉

연령이 높아질수록 정보교환이나 콘텐츠이용, 사교이용은 유의미하게 증가하였고 게임이용은 미약하나마 연령과 부적상관관계를 가지는 것으로 분석되었다. 온라인게임은 일반적으로 인식되는 것보다 오히려 더 낮은 연령대에서 활발히 이용하는 것으로 보인다.

<표 5> 연령과 매체별 이용량 및 인터넷 활동유형별 이용 빈도간의 상관관계

구분	총 매체 이용량	개별 미디어 이용시간						인터넷 활동 유형별 이용 빈도				
		TV 시청	음악 듣기	독서	신문 열독	인터넷 이용	온라인 게임	정보교환 이용	콘텐츠 이용	사교 이용	학습 이용	게임 이용
연령	.056*	-.07*	.18**	-.06*	.06*	.09**	.01	.19**	.34**	.28**	-.05	-.09**

* p<.05, ** p<.01

다음으로 아버지의 학력과 청소년의 매체 이용에 있어서는 다소 흥미로운 결과가 나타났다. 즉, 거의 모든 매체에 아버지의 학력이 높을수록 이용시간이 연속적으로 늘거나 줄어드는 일관된 변화를 보이고 있다. 또한 아버지의 학력이 높아질수록 자녀들의 평일 독서시간, 신문열독시간은 꾸준히 증가하는 반면 TV 시청시간과 인터넷 이용시간은 꾸준히 감소하고 있다. 결국 아버지의 학력에 따라 전반적인 매체 이용 패턴의 차이를 보여준다고 하겠다. 이것은 각 매체별 이용시간의 차별화를 드러낼 뿐만 아니라 부모의 학력이 높은 가정의 청소년일수록 더 다양한 미디어를 활용하고 있다는 점에서 주목할 필요가 있다(이 같은 결과는 지니계수에서도 나타난다). 즉 대학원 이상 학력의 아버지를 둔 청소년의 경우 매체이용의 다양성이 높다.

아버지의 학력에 따른 평일 매체 이용 시간에 대한 집단 간 차이를 알아보기 위해 Scheffe의 방법을 이용한 사후 검정을 실시하였다. 그 결과, 총 매체에 있어서는 아버지의 학력이 중학교 이하인 청소년들과 고등학교 이상인 경우의 청소년들 사이에 유의미한 집단 간 차이가 존재하였고, TV 시청에 있어서는 아버지의 학력이 중학교 이하인 청소년들과 고등학교 이상인 청소년 집단 간의 차이 및 아버지의 학력이 고등학교 졸업인 집단과 그 이상의 학력을 가진 집단 간에 유의미한 차이가 나타났다. 이는 아버지의 학력이 정확히 비례적으로 청소년들의 매체 이용 패턴과 일치하지는 않지만 아버지의 학력이 낮은 집단과 높은 집단 간의 차이가 존재함을 알려준다.

독서나 신문 열독에 있어서는 특히 아버지의 학력이 대학이나 대학원 이상

인 경우에 다른 집단과 유의미하게 구별되는 양상을 보인다. 이는 단순히 부모의 학력에 따라 자녀의 매체 이용 패턴이 일괄적으로 변화하는 것이 아니라 독서나 신문 열독과 같은 기존 매체에 있어서는 최고학력의 부모를 둔 청소년들의 이용도가 차별적으로 높게 나타남으로써 매체에 따른 차이를 보인다는 것이다.

더불어 아버지의 직업군을 기준으로 추가분석을 시도하였는데 전반적으로 유의미한 관계가 없었고 평일 TV 시청에서만 유의미한 결과가 도출되었다. 즉, 아버지가 노무직에 종사하거나 무직일 경우, 상대적으로 TV 시청시간이 높게 나타났으며 관리직이나 전문직일 경우 가장 낮은 것으로 나타났다 (p=.02).

<표 6> 아버지의 학력에 따른 평일 매체 이용 시간(단위:분)

아버지학력	총 매체	TV시청	음악듣기	독서	신문열독	인터넷 이용	온라인 게임
중졸이하 (N=41)	335.00 ^a	107.07 ^a	30.98 ^a	28.17 ^a	1.83 ^a	106.71 ^a	60.24 ^a
고졸 (N=576)	314.78 ^{ab}	94.38 ^{ab}	31.74 ^a	29.45 ^a	3.65 ^a	102.58 ^a	53.00 ^a
대졸 (N=664)	291.09 ^b	82.73 ^{bc}	30.47 ^a	33.20 ^a	4.22 ^{ab}	93.37 ^a	47.10 ^a
대학원 이상 (N=72)	296.53 ^b	66.18 ^c	39.79 ^a	50.31 ^b	8.08 ^b	84.31 ^a	47.86 ^a
F값	3.11*	8.65***	.89	5.72***	4.17**	2.68*	1.07
유의확률	.03	.00	.44	.00	.01	.05	.36

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

Scheffe의 사후검증 결과, 같은 열에서의 상이한 첨자는 집단 간의 차이가 있음을 보여줌

아버지의 학력에 따라 인터넷 활동 유형이 어떻게 달라지는지를 살펴보았다. 그 결과, 아버지의 학력이 높을수록 인터넷 상에서 학습적 이용을 하는 횟수가 높았으며, 반면 게임 같은 오락적 이용 횟수는 낮은 것으로 나타났다.

역시 Scheffe의 방법을 이용한 사후검정 결과, 학습적 이용의 경우, 아버지 학력이 중학교 졸업 이하인 청소년 집단과 고등학교 이상인 집단 간에 차이가 있었고, 게임 이용의 경우 아버지 학력이 고등학교 졸업 이하인 경우와 대학원 졸업 이상인 집단 간에 유의미한 차이가 있었다. 공통적으로 아버지의 학력이 가장 높

은 집단은 아버지의 학력이 비교적 낮은 청소년 집단과 학습적 이용 및 게임 이용에 있어서의 차이를 보임을 알 수 있다.

보다 구체적인 개별 활동별 빈도수에 관한 표는 부록(표 1)에 실려 있는데 이 역시 개별 미디어 이용시간에서 나타난 것과 마찬가지로 아버지의 학력 수준에 따라서 일관된 변화를 보여주고 있다는 점이 흥미롭다. 아버지의 학력이 높을수록 숙제자료 검색, 뉴스 이용에 있어서의 횟수가 높은 반면, 게임이나 동영상 보기, 다운로드 횟수, 커뮤니티 및 동호회 이용 횟수는 적게 나타났다.¹⁰⁾

<표7> 아버지의 학력에 따른 인터넷활동 유형별 빈도

아버지 학력	정보교환 이용	콘텐츠 이용	사교이용	학습이용	게임이용
중졸이하(N=41)	3.43 ^a	3.43 ^a	4.35 ^a	4.12 ^a	5.90 ^a
고졸(N=576)	3.37 ^a	3.56 ^a	4.59 ^a	4.69 ^{ab}	5.37 ^{ab}
대졸(N=664)	3.41 ^a	3.57 ^a	4.30 ^a	4.81 ^{ab}	5.12 ^{ab}
대학원이상(N=72)	3.19 ^a	3.53 ^a	4.01 ^a	5.10 ^b	4.68 ^b
F값	.30	.09	2.46	3.18*	4.05**
유의확률	.83	.97	.06	.02	.01

*p<.05, **p<.01

Scheffe의 사후검증 결과, 같은 열에서의 상이한 첨자는 집단 간의 차이가 있음을 보여줌

또한 여기서 표를 제시하지는 않으나 부모님의 직업에 따라서 자녀의 인터넷 이용 패턴에는 차이를 보였는데 아버지의 직업군은 아동의 학습이용(p=.02)과 게임이용 횟수(p=.01)에 있어서 유의미한 결과를 나타냈다. 즉 아버지가 무직이거나 농/임/어업 등 1차 산업 혹은 노무직 종사자인 경우에 학습 이용 횟수가 상대적으로 낮았고, 게임 이용 횟수에서는 아버지가 관리/전문직에 종사하는 경우에 가장 낮게 나타났다.¹¹⁾

10) 또한 어머니의 학력을 기준으로도 동일한 분석을 행하였는데 어머니의 학력은 학습적 이용에만 영향을 미쳤다(p=.04). 그런데 여기서 어머니의 학력이 대학원 이상인 경우 학습적 이용 횟수가 가장 높았고, 그 다음이 중졸 이하였다는 사실을 주목하여 볼 필요가 있다. 즉, 어머니가 평균보다 낮은 학력을 가지고 있는 경우 자녀에 대한 기대심리가 더 크게 작용하여 자녀의 학습 행위에 영향을 미쳤을 가능성이 있다.

11) 한편 어머니의 직업군은 청소년의 인터넷 활동 유형별 이용 빈도에 영향을 미치지 않았다.

2. 청소년의 사회적 환경과 미디어 이용

부모와의 커뮤니케이션 개방성과 어린이 청소년의 미디어 이용은 몇 가지 측면에서 특징적이다. 다만 미약하게나마 유의미한 상관관계를 보인 것은 독서와 인터넷 이용시간이었는데 부모와의 커뮤니케이션 개방성이 높은 가정의 자녀일수록 독서를 많이 하고 인터넷을 덜 하는 경향을 보인다. 아울러 부모와의 커뮤니케이션 개방성이 높은 가정일수록 자녀들이 인터넷 이용에 있어서 학습적인 이용을 많이 하는 것으로 나타났다.

다음으로 가정에 이어 청소년들과 가장 밀접한 환경이라고 할 수 있는 학교 생활에서의 만족도가 매체 활용과는 어떤 관계를 갖는지 보고자 하였다. 아래 표에서 볼 수 있는 바와 같이 학교생활만족도와 개별 미디어 이용시간은 유의미하지만 미약한 상관관계를 보이고 있다. 하지만 전체적인 패턴은 위에서 아버지의 학력이나 가족 커뮤니케이션 개방성과의 관계가 보여준 것과 그리 다르지 않음을 읽을 수 있다. 즉 학교생활에서의 만족도가 높을수록 독서나 신문 이용이 증가하고 TV와 인터넷 이용은 감소하는 경향을 보이며, 인터넷 활동 유형별로도 게임을 제외한 나머지 활동 유형과 약하지만 유의미한 정적 상관관계를 나타내었다. 예측할 수 있는 것처럼 학교생활만족도와 학습적 인터넷 활동은 뚜렷한 정적 상관관계를 가진다.

<표 8> 부모와의 커뮤니케이션 개방성과 학교생활만족도가 미디어 이용시간 및 인터넷 활동 유형과 갖는 상관관계

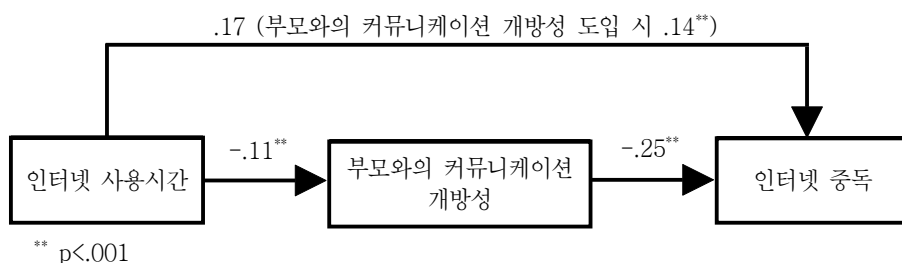
구분	총매체 이용시간	개별 미디어 이용 시간						인터넷 활동 유형별 이용 빈도				
		TV 시청	음악 듣기	독서	신문 열독	인터넷 이용	온라인 게임	정보 교환 이용	콘텐츠 이용	사교 이용	학습 이용	게임 이용
부모와의 커뮤니케이션 개방성	-0.08*	-0.04	-0.02	.06*	.01	-.11**	-.05	.03	-.05	-.01	.10**	-.02
학교생활만족도	-.05	-.08**	.04	.09**	.08**	-.08**	-.04	.09**	.07**	.08**	.15**	-.02

* p<.05, ** p<.01

3. 인터넷 중독에 있어서 환경적 요인의 매개효과

인터넷 중독은 일차적으로 인터넷 이용시간의 과다라는 필요조건을 가진다. 그러나 이용시간이 길다고 해서 무조건 중독증상을 보인다고 할 수는 없는데 여기에서는 인터넷 이용시간이 인터넷 중독에 미치는 영향에 있어서 청소년이 가진 환경적 요인, 즉 부모와의 커뮤니케이션의 개방성이나 학교생활만족도가 어떤 매개 효과를 하는지를 알아보기 위하여 소벨 검증(Sobel test)을 실시하였다. 그 결과 부모와의 커뮤니케이션 개방성과 학교생활만족도의 매개효과가 강력하지는 않지만 존재하고 있음을 알 수 있었다.

즉, 부모와의 커뮤니케이션이 개방적일 때, 인터넷의 이용시간이 인터넷 중독에 미치는 영향력은 여전히 유의하였으나($\beta = .14, p < .00$), 그 수치는 .166에서 .140으로 감소하였고, 부모와의 커뮤니케이션 개방성이 가지는 매개효과는 강하지는 않았지만 통계적으로 유의하였다($Z=8.96, p < .00$). 이는 인터넷 이용시간이 높을수록 부모와의 커뮤니케이션 개방성의 정도는 떨어지며, 인터넷 이용시간이 많더라도 부모와의 커뮤니케이션이 원활하게 이루어지는 경우 인터넷 중독에 빠질 위험성이 낮다는 것을 의미한다.

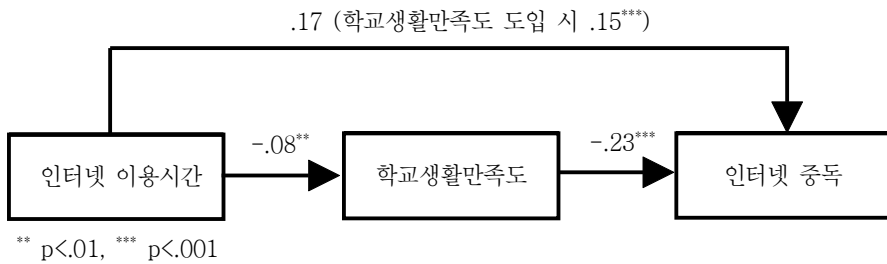


<그림 1> 인터넷 이용시간이 인터넷 중독에 미치는 영향에 있어서 부모와의 커뮤니케이션 개방성의 매개효과

또한 학교생활만족도를 매개변인으로 추가하였을 때, 마찬가지로 인터넷의 이용시간이 인터넷 중독에 미치는 영향력은 여전히 유의하였으나($\beta = .15, p < .00$), 그 수치는 .17에서 .15로 감소하였고, 학교생활만족도가 가지는 매개효과 역시 강하지 않으나 통계적으로 유의하였다($Z=9.69, p < .00$). 이는 인터넷 이용시간이 많더라도 학교생활만족도가 높을수록 인터넷 중독에 빠질 위험

성이 낮아진다는 것을 의미한다.

이러한 결과는 전반적으로 이상에서 언급한 텔레비전의 유해성 노출에 관한 실험 연구 결과(Byant & Rockwell, 1994)와도 일치하는 것이다. 긍정적이든 부정적이든 미디어 이용의 효과 혹은 결과라고 일컬어지는 현상들은 미디어 이용이라는 행위 자체에서 독자적으로 발생한다기보다는 이용자를 둘러싸고 있는 환경과의 조응을 통해 발생한다는 점을 말해준다.



<그림 2> 인터넷 이용시간이 인터넷 중독에 미치는 영향에 있어서 학교생활만족도의 매개효과

V. 결 론

본 연구는 다음과 같은 문제의식에서 출발하였다. 먼저 청소년 집단의 일상에 있어서 미디어의 활용은 더 이상 간과할 수 없는 중요한 영역임에도 불구하고, 오늘 날 이것을 어떻게 이해할 것인가에 관한 학술적 관심은 부족하고 기초조사 자료의 축적도 미흡한 상황이다. 더구나 인터넷 중독이나 게임의 사행성 조장 등 미디어 이용에 수반되는 부정적인 결과의 측면에 대해서만 강조되어 이를 바라보는 사회전반, 혹은 부모들에게 미디어는 해악적인 것이라는 인식이 자리 잡고 있는 것이 사실이다. 그러나 디지털 미디어 활용을 통해 청소년은 외부세계를 인지하고 소통하고 자신을 알리기도 한다. 미디어는 청소년이 처한 환경과 일상 구조 속에서 그들의 삶을 구성해나아가는 하나의 요소이다. 따라서 미디어의 이용은 이용자의 사회적 환경 속에서 이해되어야 한다. 이용자가 그 환경 속에서 미디어를 어떻게 이용하느냐에 따라 같은 미디어를

사용하여도 그 효과는 다르게 나타날 수 있기 때문이다. 그렇다면 가족과 학교라는 환경 속에서 청소년들은 어떤 미디어 이용을 하며 그 효과는 어떤 방향으로 인해 발생하는 것일까? 이 연구는 이러한 의문에 답하기 위한 탐색적인 시도라 할 수 있다.

최근의 디지털 격차에 관한 연구는 기기의 채택이나 이용이 어떤 구조적인 원인에 의해 차이를 보인다는 현상에 대한 관찰을 넘어, 이것이 기존 사회 구조적 격차의 또 다른 반영과 연장이며 오히려 미디어의 확산이 이러한 사회적 격차를 증폭시키는 작용을 할 수도 있다는 인식으로 발전하였다(강홍렬 외, 2002). 이러한 지적은 초고속망의 접속이나 인터넷 보급률 등 기기의 접근성 측면에 있어서의 디지털 격차가 거의 미미한 한국 상황에서 특히 주지할 만하다.

이 연구는 탐색적 수준에서나마 청소년 집단의 미디어 이용이 그들에게 주어진 환경에 따라 어떻게 달라지는지를 알아보려고 하였다. 청소년 집단 내에서 미디어 활용은 어떤 차이가 있는가, 이러한 차이는 이들의 인구학적 배경이나 부모의 사회경제적 지위, 혹은 이들이 처한 커뮤니케이션 환경과는 어떤 관련을 맺고 있는가, 그리고 미디어 활용의 부정적 효과라고 인식되는 인터넷 중독을 하나의 사례로 인터넷 이용시간이 중독증에 영향을 미치는 과정에서 청소년 이용자의 환경이 어떻게 매개되는지를 보고자 하였다. 즉, 미디어의 ‘보유(접속)-이용-효과’(접속이 가능해야 이용을 하게 되고 이용을 하게 되면 어떤 효과가 발생하는)에 이르는 단계를 따라 사용자의 사회적 환경이 영향을 미치고 있으며 특히 청소년 집단의 특수성을 고려할 때 이러한 접근법이 필요하다는 점을 지적하고자 한 것이다.

이 연구는 청소년의 사회구조적 환경을 종합적으로 아우르지 못했다는 한계를 지니고 있으나 제한적이거나 이들의 인구학적 특성, 부모의 학력으로 보여주는 가정교육 내지는 환경적 요인, 부모와의 커뮤니케이션 개방성, 학교생활의 만족도가 이들의 미디어 이용과, 나아가 이용의 효과에 이르기까지 어떠한 맥락을 제공하는가를 알아보았다. 그러나 여기에서 나타난 결과는 미디어 이용의 격차가 단지 보유와 접속에 대한 기회의 차이에서 생기는 문제가 아니라 사회적으로 구조화된 패턴 위에서 그것이 반영되어 발생하는 문제라는 점을 시사하고 있다. 특히 아버지의 학력이나 직업에 따라 다양한 미디어를 이용하거나 인터넷을 이용하는 패턴에 차이가 난다는 점은, 앞으로 미디어 이용이 더욱더 많은 일상을 매개하게 될 것이라는 점에서 미디어의 확산과 기술의 발

달이 이루어질수록 이러한 격차가 지속적으로 확대, 재생산될 수 있다는 가능성을 보여주고 있다.

아버지의 학력이 높아질수록 자녀들의 평일 독서시간, 신문열독시간은 꾸준히 증가하는 반면, TV 시청시간과 인터넷 이용시간은 꾸준히 감소하는 추세를 보이고 있다. 물론 2차 자료를 가지고 분석했다는 한계로 인해 부모의 사회경제적 지위를 보다 다면적으로 정교하게 측정하지 못한 문제가 있지만 그림에도 불구하고 미디어별 이용 시간이 학력에 따라 일관된 패턴을 보이고 있어서 무시할 수만은 없는 결과를 보여준다. 개인에게 하루 사용 가능한 시간이란 24시간으로 제한되어 있으므로 어떤 행위를 많이 하면 필연적으로 다른 행위에 소요하는 시간이 줄어들 수밖에 없다는 점을 감안할 때, 이는 아버지의 학력이 높은 가정의 청소년일수록 더 다양한 미디어를 활용하고 있다는 점을 시사한다. 이문(Eamon, 2004)의 연구에서도 저소득층 청소년의 컴퓨터 활용의 다양성이 더 낮음이 발견되었는데 이것은 상위계층의 문화 다양성이 증가한다는 문화사회학적 이론과도 부합하며(Peterson & Kern, 1996), 사회경제적 지위에 따른 영화 소비 패턴에 관한 전범수·이상길(2000)의 경험적 연구 결과도 일맥상통한다.

더불어 인터넷 이용 내에서의 다양성에 있어서도 아버지의 학력이나 직업에 따라 일관된 차이를 보인다. 아버지의 학력이 높을수록 인터넷을 학습적으로 이용하는 반면 게임 등 오락적 이용은 줄어든다. 결국 아버지의 학력이 높을수록 인터넷을 사용하는 시간은 다소 줄어들지만 그 시간 안에 다양한 활동을 하고 특히 상대적으로 학습적 활동을 많이 하며 반대로 아버지의 학력이 낮을수록 인터넷 사용은 더 많이 하지만 그 활용에 있어서의 다양성은 떨어진다는 점을 알 수 있다. 서로 다른 미디어가 제공할 수 있는 혜택이 다르며, 특히 독서나 신문열독이 주는 고유한 혜택을 인정한다면 과연 아버지의 학력이 높은 가정의 자녀들이 미디어 활용을 통해 더 많은 혜택을 받는 것인지 보다 장기적으로 관찰해볼 필요가 있다.

인터넷에서의 유해정보의 노출이 사회적으로 우려되고 있는 상황에서 아버지의 학력이 높을수록 숙제자료 검색, 뉴스 이용에 있어서의 횡수가 높은 반면, 게임이나 동영상 보기, 다운로드 횡수, 커뮤니티 및 동호회 이용 횡수는 아버지의 학력이 낮을수록 높게 나타났다는 점은 아버지 학력이 낮을수록 그 자녀들이 유해정보에 노출될 가능성이 더 높다는 것을 암시한다.

가정 내에서 부모가 자녀의 미디어 이용에 끼칠 수 있는 영향은 크게 직접적인 것과 간접적인 것으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 직접적인 영향은 함께 미디어 이용을 하거나 이용과 관련해서 지도를 하거나 또는 사용에 관한 규칙을 세우고 통제하는 것 등이 있을 것이고, 간접적인 영향은 부모의 미디어 이용을 모델로 한 사회화나 부모와 갖는 관계의 안정성 등이 될 수 있을 것이다. 아버지의 학력이 높을수록 자녀들의 매체 이용 방식에 대한 룰(rule)이나 가이드라인이 제공되거나 혹은 독서, 신문열독 등 다양한 전통적 매체를 활용하도록 독려되었을 가능성이 있다. 이는 사회경제적 조건이 안 좋은 청소년들은 별다른 활동 없이 인터넷상의 단편적 활동들만 함으로써 오히려 학업성취도의 저하나 문화적 소외 현상을 겪을 가능성이 있음을 암시한다.

부모와의 커뮤니케이션의 개방성과 아버지의 학력수준은 상관관계가 없어 별도의 차원이라 할 수 있는데 부모와의 커뮤니케이션의 개방성이 높을수록 독서활동이 늘고 인터넷 이용이 약간 줄어드는 경향을 보이면서 학습적인 인터넷 이용이 높아지는 경향을 보인다. 더불어 학교생활의 만족도도 아주 뚜렷하지는 않으나 가정의 커뮤니케이션 개방성과 유사한 결과를 보이고 있다. 이러한 결과를 종합해 볼 때 미디어는 도구로서 청소년들에게 외생적으로 ‘주어지고’, 이것을 어떻게 사용하는가에 따라 다른 ‘효과를 낳는다’기보다는 이들의 일상 속에 구조화되어 이들의 환경을 반영하며 서로 유기적으로 연관되어 있다는 것을 알 수 있다.

추가로 이 연구에서는 인터넷 이용 시간이 인터넷 중독으로 연결되는 경로에 있어서 청소년 이용자의 사회 환경이 어떤 매개 작용을 하는지를 알아보았다. 그 결과, 인터넷 이용시간이 많더라도 부모와의 커뮤니케이션이 원활하게 이루어지거나 만족스러운 학교생활을 하는 청소년은 인터넷 중독에 빠질 위험성이 다소 낮아진다는 결과를 볼 수 있었다. 즉 같은 정도의 ‘이용’이라도 이용자의 사회적 환경에 따라 다른 ‘효과’를 가져온다는 것이다.

미디어 이용은 청소년을 둘러싸고 있는 사회구조적인 차이에 따라 크게 영향을 받으며 특히 부모와 가정 내 문화의 영향을 많이 받는다. 특히 가정 내 문화의 한 단면을 보여주는 부모와의 커뮤니케이션 개방성은 미디어 이용과 인터넷 중독에 둘 다 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 인터넷을 많이 사용하고 그 중에서도 특히 게임을 많이 하는 경우 지지적인(supportive) 대화가 이루어지는 가정 내에 있지 않다면, 더 인터넷 중독에 빠질 위험이 커진다

는 기존 연구의 결과(나은영·송종현, 2006)를 일부 재확인할 수 있었다.

이상의 연구 결과는 단순히 저가형 미디어를 보급한다든지 이용법을 교육하는 등 매체 접근성을 높이는 것이 격차의 해결책이 아님을 보여주고 있다. 예컨대 한국교육개발원에서는 21세기 교육복지 발전 방안의 하나로 정보불평등 해소를 제시한 바 있는데(한국교육개발원, 2000), 정보격차의 사회적 책임을 강조하면서 정보 소외 지역에 컴퓨터를 보급한다거나 특정인을 대상으로 한 정보화 교육을 하는 것에 제한되어 문제 해결의 본질에는 접근하지 못하고 있는 것이 사실이다. 이 연구에서는 미디어 이용의 영향 변수의 하나로 인터넷 중독만을 탐색하였지만 청소년의 사회구조적 환경에 따라 미디어 이용이 달라지고 그로 인해 긍정적 효과와 부정적인 효과가 어떻게 달라지는지를 관찰하고 탐색할 필요가 있다는 점을 알 수 있었으며 이는 후속연구를 통해 보다 면밀하게 분석될 필요가 있을 것이다.

더불어 앞으로의 청소년에 관한 미디어 정책적 접근은 이들의 이용자로서의 특성과 사회구조적 조건을 이해하는데서 출발해야할 필요가 있을 것이다. 먼저 청소년들이 속한 각 가정 환경 특성을 이해하고 가정 내 매체지도나 커뮤니케이션의 가치에 대한 교육, 그리고 학부모를 대상으로 한 교육, 지역 사회 연계 프로그램 등을 병행하는 보다 장기적인 방법이 필요하다고 보여 진다.

현재 국내에서의 미디어 교육은 이미지 해독을 포함해야 한다든지, 미디어 해독 뿐 아니라 제작 능력까지도 포함해야 한다든지의 논의가 주류를 이루고 있으며 아직까지 미디어 이용자 개인을 보다 총체적인 정보추구자(information-seeker)¹²⁾로 인식하고 그 개념을 확대하는데까지는 미치지 못하고 있다고 지적할 수 있겠다. 매체의 보급이나 사용 방법에 대한 학습적 전달도 중요하지만 청소년들에게 있어서는 매체가 자신들의 삶과 학습에 갖는 의미를 이해하고 그것을 적절히 통제하며 효과적으로 활용할 수 있는 태도를 길러주는 것이 중요할 것이다. 청소년은 아직 지식에 있어서 뿐만 아니라 가치관, 정체성, 자기 통제력 등 내적 특성에 있어서의 지속적인 정립이 요구되는 시기이만큼 매체를 무조건적으로 이용하기 이전에 그들의 내적 가치를 고양시키고 지식을 보조하는 수단으로서 적절하게 활용하는 법을 배울 필요가 있기 때문이다. 이런 차원에서 무조건 아주 어린 나이에서부터 컴퓨터 사용법

12) 기기접속에 초점을 두는 미디어 이용자(media user)와는 변별된다.

을 가르치고 각종 소프트웨어 다루는 법을 교육하거나 하는 접근법도 과연 어떤 의미를 가지는가를 재성찰할 필요가 있다. 보다 중요한 것은 청소년들에게 보다 풍부한 사회적, 문화적 경험의 기회를 제공하는 것이다.

산업사회와 달리 정보사회에서의 문화생활은 단순한 소비활동이 아니라 생산 활동으로 전환될 수 있고 다양한 사회생활과 직접 연결되기 때문에 정보격차에 의한 문화생활 격차는 일상적 삶 자체의 불평등을 초래할 수 있다. 따라서 청소년들의 디지털 격차 해소는 중요한 문제이며 인터넷 보급, 활용 방안 지도 등의 수단적인 제시 보다는 그들이 궁극적으로 구조화된 사회 속에서 문화적으로 소외되지 않도록 하는 본질적이고 거시적인 해결책이 마련되어야 할 것이다.

상업화된 오락의 범람이나 유해 콘텐츠에 대한 접촉의 지양 등 부정적인 시각에서의 미디어 환경의 통제도 필요하겠지만 보다 긍정적이고 교육적인 (nurturing) 시각에서 어떻게 미디어 환경이 가급적 청소년의 사회적·문화적 계발, 창의성 계발, 참여의식 고양을 위해 조성될 수 있도록 할 것인가를 함께 생각해야 한다. 특히 가정에서 이러한 자원이나 기회를 얻지 못하는 청소년들을 위해서는 별도의 집중적인 정책적 배려가 있어야 할 것으로 보인다. 무엇보다도 청소년을 불완전한 성인이거나 보호받아야 할 대상이 아닌 행위의 주체 (agent)로 인정하는(Buckingham, 2000) 시각 속에서 청소년의 미디어 이용과 격차의 문제를 접근하는 것이 중요하리라고 본다. 그것이 보다 능동적인 정보 추구자로서 청소년을 바라보고 힘 쏟을 수 있는 길이기 때문이다.

참고문헌

- 강홍렬, 강상현, 김은미 (2002). 정보격차에 대한 사회경제적 함의. 정보통신정책연구원 연구보고 02-18, 2002
- 권혁남, 마동훈 (1999). 뉴미디어와 일상생활 : 대학생 집단의 미디어 대처, 정서, 가족 상호작용 효과에 관한 조사연구.
- 김남국 (2002). 청소년소비자의 스트레스와 인터넷 중독행동에 관한 연구. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 나은영, 송종현 (2006). 어린이의 인터넷·컴퓨터게임 몰입에 미치는 자기통제성의 매개 역할과 어머니의 개방적 커뮤니케이션의 영향. 한국언론학보, 50권 2호.
- 박소라 (2005). 어린이의 인터넷 이용 특성과 이에 영향을 미치는 개인적, 환경적 요인에 대한 연구. 한국언론학보, 40권 4호.
- 박해광 (2003). 정보격차의 새로운 경향. 경제와 사회, 59권.
- 배규한 (1999). 정보화와 사회구조의 변화. 대우학술총서 공동연구 441, 한국사회의 구조론적 이해. 도서출판 아르케, 447-483면.
- 백미영 (2002). 청소년의 스트레스, 사회적지지 및 자아존중감과 인터넷 중독성. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서이중 (2000). 디지털 정보격차의 구조화와 사회문제화. 정보와 사회, No.2.
- 손경애 (2001). 한국 고등학생의 PC 이용격차 분석연구. 서원대학교육발전, 20(1), 209-210.
- 신경선, 조미현 (2003). 초등 고학년 학생의 인터넷 중독 실태 및 원인 분석. 정보교육학회 논문지, Vol. 7, No. 3.
- 이봉건 (1999). 사이버공간에서의 중독: 통신 인터넷 중독증의 증상과 예방. 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 위하여. 서울: 박영사.
- 이시영, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소 연구보고서(2000-1).
- 전규찬 (1996). 텔레비전 만화영화 보기와 이야기하기, 언론과 사회 (12).
- 진범수, 이상길 (2004). 영화장르의 사회적 소비구조. 한국방송학보, 18권 3호.
- 전석호 (1996). 정보사회론. 나남.
- 한국교육개발원 (2000). 21세기 교육복지 발전방안 연구. 연구보고 RR2000-3. pp.131~142.
- 한국인터넷진흥원 (2005). 2005년 무선인터넷이용실태조사(2005. 9) 결과보고서.
- 한국전산원 (2000). 정보격차 해소를 위한 종합방안 연구보고서. NCA I-RER-00092.
- 황진구 외 (2001). 청소년 정보격차 실태와 대책연구. 한국청소년개발원.
- 허윤정 (2005). 청소년의 사회경제적 배경에 따른 인터넷 이용차이. 동국대학교 대학원 석사학위 논문.
- Becker, H. J. (2000a). Who's wired and who's not: Children's access to and use of

- computer technology. *The Future of Children*. Vol.10, Iss. 2.
- Becker, H. J. (2000b). Pedagogical Motivations for Student Computer Use That Lead to Student Engagement. *Educational Technology*. 40:5 (Sept.-Oct.), 5-17.
- Wartella, et al., (2002)에서 재인용.
- Bonfadelli H. (2002). "The internet and Knowledge Gap", *European Journal of Communication*". 17(1).
- Bourdieu, P. (1979). *La Distinction. Critique sociale du jugement*. 최종열 역(1995). 구별짓기; 문화와 취향의 사회학 상,하. 서울: 새물결.
- Bryant, J. and Rockwell, S. C. (1994). Effects of massive exposure to sexually oriented prime-time television on adolescents' moral judgement. In D. Zillmann, J. Bryant, & A. C. Huston (Eds.) *Media, children, and the family*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Buckingham, D. (2000). *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media*, Policy Press, Cambridge.
- Caplan, S. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic Internet use and psychological well-being. *Communication research*, 30, 625-648.
- Cho, C. H. and Choen, H.J. (2005). Children's exposure to negative Internet content: Effects of family context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49(4), 488-509.
- Colby, D. (2001). "Conceptualizing the 'Digital Divide': Closing the 'Gap' by Creating a Postmodern Network that Distributes the Productive Power of Speech," *Communication Law and Policy*, 6, pp.123~173.
- Compaign, B. M. (ed.) (2001). *The digital divide: Facing a crisis or creating a myth?* Cambridge, MA: MIT Press.
- Eamon, M. (2004). Digital divide in computer access and use between poor and non-poor youth. *Journal of Sociology and Social Welfare*, XXXI(2), 91-112.
- Furlong, J., Furlong, R., K. Facer, and R. Sutherland. (2000). *The National Grid for Learning: A curriculum without walls?* *Cambridge Journal of Education*, 30(1), 91-110.
- Kenny, D. A. (2001). <http://users.rcn.com/dakenny/mediate.htm>. 고재홍, 지영단 (2002). 청소년의 음란물 접촉과 잘못된 강간통념 수용간의 매개변인과 조정변인의 역할. *청소년상담연구*. Vol. 10, No. 1.에서 재인용.
- Leena K. Koivusilta, Tomi P. Lintonen, and Arja H. Rimpelä. (2007). Orientations in adolescent use of information and communication technology: A digital divide by sociodemographic background, educational career, and health.

- Scandinavian Journal of Public Health, Volume 35, Issue 1, pages 95 - 103.
- Lull (1982). How families select television programs : a mass-observational study", Journal of broadcasting 26, 4.
- Krcmar, M. (1996). Family communication patterns, discourse behavior and child television viewing. Human Communication Research. 23, 251~277.
- Krcmar, M. (1998). The contribution of family communication patterns to children's interpretations television violence. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 42(2), 250-264.
- Livingstone, Sonia; Bober, Magdalena (2005). "Taking Up Online Opportunities? Children's Uses of the Internet For Education, Communication and Participation". Conference Papers -- International Communication Association, 2005 Annual Meeting, New York, NY.
- Meadowcroft, J. (1986). Family communication patterns and political development: The child's role. Communication Research, 13, 603-624.
- Nie, N., & Erbring, L. (2000). Internet and mass media: A preliminary report. IT & Society, 1, 134-141.
- Norris, P. (2001). Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- NTIA(National Telecommunications and Information Administration), Falling through the Net: A Survey of "Have Nots' in Rural and Urban America, Washington, DC: US Dep. Commerce, 1995
- Peterson, R. A and Simkus, A. (1992). How musical tastes mark occupational status groups. In Lamont, M. & Fournier, M. (Eds.) (1992). Cultivating differences: symbolic boundaries and the making of inequality(pp. 152-186), Chicago: The University of Chicago Press.
- Peterson, R. A and Kern, R. M. (1996). Changing highbrow taste: From snob to omnivore. American Sociological Review, 61.
- Preacher, K. J. and Hayes, A. F. (2004). SPSS and SAS procedures for estimating indirect effects in simple mediation models. Behavior Research Methods, Instruments, & Computers, 36(4), 717-731.
- Rice, R. E. (2002). "Primary Issues in Internet Use: Access Civic and Community Involvement, and Social Interaction and Expression."
- Rifkin, J. (1995). The End of Work - The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era. New York, NY: G.P. Putnam's Sons.
- Roberts, D. E., U. G. Foehr, V. J. Rideout and M. Brodie (1999). Kids and Media at the New Millenium. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.

- Subramanyam, K., P. Greenfield, R. Kraut and E. Gross (2001). The Impact of Computer Use on Children's and Adolescent's Development, *Applied Developmental Psychology* 22(1): 7-30.
- Valkenburg, P. M. and K. Soeters (2001). Children's Positive and Negative Experiences with the Internet. *Communication Research* 28(5): 653-76.
- Valkenburg, P. M. and M. Buijzen (2003). Children, Computer Games and the Internet. *Netherlands Journal of Social Sciences* 39(1): 23-34.
- Valkenburg, P. M. (2004). *Children's Responses to the Screen: A Media Psychology Approach*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Wartella, E.A., Lee, J. H., and Caplovitz, A. G. (2002) *Children and Interactive Media. Research Compendium Update*. Austin, Texas: University of Texas at Austin/Markle Foundation. Retrieved from http://www.markle.org/news/digital_kids.pdf.
- Weintraub-Austin, E. (1993). Exploring the effects of active parental mediation of television content. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 37, 147-158.

최초 투고일 2006. 12. 15

게재 확정일 2007. 2. 10

부 록

<부록 - 표 1> 아버지의 학력에 따른 인터넷 개별 활동별 빈도수

인터넷 개별 활동	아버지학력	N	평균	표준편차	F값	유의확률
숙제자료찾기횟수	중졸 이하	41	4.12	1.93	3.15*	.02
	고졸	576	4.69	1.79		
	대졸	664	4.81	1.72		
	대학원 이상	72	5.10	1.92		
	합계	1353	4.75	1.77		
게임횟수	중졸 이하	41	5.90	2.08	4.05*	.01
	고졸	576	5.37	2.20		
	대졸	664	5.12	2.19		
	대학원 이상	72	4.68	2.31		
	합계	1353	5.23	2.21		
게임15.18등급횟수	중졸 이하	41	3.15	2.61	4.97**	.00
	고졸	576	2.30	2.08		
	대졸	664	2.48	2.16		
	대학원 이상	72	1.72	1.43		
	합계	1353	2.39	2.12		
뉴스이용횟수	중졸 이하	41	3.12	2.52	2.65*	.05
	고졸	576	3.06	2.25		
	대졸	664	3.38	2.38		
	대학원 이상	72	3.63	2.59		
	합계	1353	3.25	2.35		
검색 횟수	중졸 이하	41	5.12	2.28	.66	.58
	고졸	576	5.39	2.02		
	대졸	664	5.28	2.00		
	대학원 이상	72	5.13	2.12		
	합계	1353	5.32	2.02		
이메일이용횟수	중졸 이하	41	3.73	2.34	.38	.77
	고졸	576	3.94	2.32		
	대졸	664	3.96	2.20		
	대학원 이상	72	3.71	2.16		
	합계	1353	3.93	2.25		
메신저이용횟수	중졸 이하	41	5.10	2.93	5.21**	.00
	고졸	576	5.52	2.56		
	대졸	664	5.05	2.72		
	대학원 이상	72	4.49	2.81		
	합계	1353	5.22	2.68		

게시판글올리기 Hits	중졸 이하	41	3.66	2.42	.36	.79
	중졸	576	4.02	2.50		
	대졸	664	3.98	2.43		
	대학원 이상	72	3.86	2.24		
	합계	1353	3.98	2.44		
커뮤니티.동호회. 카페이용Hits	중졸 이하	41	3.66	2.51	1.18	.32
	고졸	576	3.22	2.40		
	대졸	664	3.30	2.35		
	대학원 이상	72	2.86	2.23		
	합계	1353	3.25	2.37		
블로그이용Hits	중졸 이하	41	2.98	2.36	.16	.92
	고졸	576	2.86	2.26		
	대졸	664	2.94	2.28		
	대학원 이상	72	2.83	2.29		
	합계	1353	2.90	2.27		
미니홈피이용Hits	중졸 이하	41	3.61	2.66	.17	.92
	고졸	576	3.65	2.73		
	대졸	664	3.55	2.65		
	대학원 이상	72	3.54	2.71		
	합계	1353	3.59	2.68		
동영상 보기, 다운Hits	중졸 이하	41	3.15	2.40	.23	.88
	고졸	576	2.99	2.24		
	대졸	664	2.93	2.24		
	대학원 이상	72	2.85	2.22		
	합계	1353	2.96	2.24		
음악듣기, 다운Hits	중졸 이하	41	3.73	2.66	.92	.43
	고졸	576	4.25	2.56		
	대졸	664	4.07	2.54		
	대학원 이상	72	4.17	2.41		
	합계	1353	4.14	2.54		
웹서핑Hits	중졸 이하	41	3.71	2.53	.80	.50
	고졸	576	3.94	2.52		
	대졸	664	3.89	2.52		
	대학원 이상	72	3.47	2.51		
	합계	1353	3.88	2.52		

* p<.05, ** p<.001

Exploring Adolescents' Media Use and Their Social Environment

Eun-mee Kim

Associate professor, College of communication, Yonsei University

Hwa-Eum Jeong

Graduate student. College of communication, Yonsei University

The purpose of this study was to explore adolescents' media use in relation to their demographic characteristics, parents' socioeconomic characteristics, parent-child communication pattern and their school life satisfaction. Using a secondary data analysis of a survey data, 1,400 samples from upper primary and middle school students nationwide. The differences in gender and age was confirmed. Boys generally played online games more frequently than girls, whereas girls were engaged in more diverse activities such as watching TV, listening to music, and reading books. In addition, girls tended to prefer social activities on the Internet. As age increased, so did Internet using, but it was negatively related to playing games on the Internet. Father's educational level was a key variable predicting adolescents' media use. The higher it was, the more adolescents spent time on reading books and newspapers, and the less on watching TV and using the Internet. Those whose father is higher on the educational level tended to perform a wider range of activities on the Internet. It was found that the openness in parent-child communication and school-life satisfaction mediate the relationship between the time spent on the Internet and Internet addiction. The study showed that adolescents' communicative environment at home and school is important in understanding their media use.

Key words : digital divide, adolescents, media use, openness in parents-child communication, school-life satisfaction, Internet addiction