



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교육학석사 학위논문

정치효능감과 디지털 리터러시가
청소년의 정치참여에 미치는 영향
**The Effect of Political Efficacy and Digital
Literacy on Adolescents Political Participation**

2020년 5월

서울대학교 대학원
사회교육학과 일반사회전공
송인혜

정치효능감과 디지털 리터러시가
청소년의 정치참여에 미치는 영향

**The Effect of Political Efficacy and Digital
Literacy on adolescents Political Participation**

지도교수 이 미 나

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함
2020년 5월

서울대학교 대학원
사회교육과 일반사회전공
송 인 혜

송인혜의 석사 학위논문을 인준함
2020년 6월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

본 연구는 청소년의 정치효능감과 디지털 리터러시 수준이 정치 참여에 미치는 영향을 알아보고, 디지털 리터러시 수준이 정치효능감과 정치 참여 활동 사이의 관계에 조절변인으로 작용하는지를 살펴보고자 한다. 궁극적으로 디지털 미디어의 활용에 적극적인 청소년의 정치 참여 방안을 찾는 데 기여하는 것을 목적으로 한다.

위와 같은 문제인식을 바탕으로 본 연구는 다음과 같은 연구 문제를 제기하였다.

1. 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여에 적극적인가?
 - 1) 내적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 행위에 적극적인가?
 - 2) 외적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 행위에 적극적인가?
 - 3) 내적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 의지가 클 것인가?
 - 4) 외적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 의지가 클 것인가?

2. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치 참여에 적극적인가?
 - 1) 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년일수록 정치 참여 행위에 적극적인가?
 - 2) 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년일수록 정치 참여 의지가 클 것인가?

3. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향이 클 것인가?
 - 1) 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 행위에 미치는 영향이 클 것인가?
 - 2) 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 의지에 미치는 영향이 클 것인가?

첫 번째 질문은 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향을 측정하기 위해 설정하였다. 두 번째 질문은 디지털 리터러시 수준이 정치 참여에 미치는 효과를 측정하기 위해 설정하였다. 마지막 세 번째 질문은 디지털 리터러시 수준과 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 상호작용 효과를 측정하기 위해 설정하였다.

본 연구를 통해 다음과 같은 결과를 알 수 있었다.

첫째, 정치효능감이 청소년의 정치참여에 미치는 영향을 검증한 결과, 내적 정치효능감이 청소년의 정치참여에 유의미한 영향을 미치고 있었다. 상세하게 살펴보면, 내적 정치효능감이 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반면에 외적 정치효능감은 정치 참여 행위와 정적인 영향 관계를 보이지만, 그 값이 유의미하지는 않았다. 외적 정치 효능감은 청소년의 정치 참여 의지에는 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 정치효능감과 정치 참여 전체를 대상으로 한 회귀 분석에서는 정치 효능감이 정치 참여에 유의한 것으로 나타났다.

둘째, 디지털 리터러시는 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 유의미한 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 디지털 리터러시가 정치 참여에 유의한 영향을 끼친다는 결론은 디지털 세대인 청소년들에게 커다란 의미를 가진다. 청소년들은 디지털 미디어를 통해서 정치에 관한 정보를 접하고, 정치에 참여한다. 따라서 디지털 리터러시 함양을 위한 정치 교육 자료를 개발하고 활용할 필요성을 말해 준다고 볼 수 있다. 특히 연구대상이 된 청소년들에게 디지털 리터러시를 정보 활용 능력, 비판적 사고 능력, 의사 소통 능력, 규범 준수 능력의 하위 요인으로 구분하여 질문하였기에 이와 같은 하위 요인에 포함된 리터러시 능력을 키워주는 일이 중요하다고 하겠다. .

셋째, 정치효능감과 디지털 리터러시 수준의 상호작용 효과를 살펴본 결과, 그 영향력이 크지 않아 모든 가설이 기각되어 정치 효능감과 디지털 리터러시가 정치 참여에 유의미한 상호 작용 효과를 가지지는 않는 것으로 나타났다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 청소년의 정치 참여 활성화를 위한 몇가지 교육적 제안을 하고자 한다.

첫째, 청소년들은 정부의 반응에 따라 정치 행위에 참여하기보다는 본인이 정치에 영향을 끼칠 수 있다는 믿음에 따라 정치 행위에 참여하는 것으로 보인다. 따라서 청소년의 내적 정치효능감을 키울 수 있는 정치 교육 자료를 개발할 필요성이 있다.

둘째, 본 연구에서는 디지털 리터러시 수준이 청소년의 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 모두 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 이는 디지털 미디어를 적극 활용한 정치 교육에 대해서 많은 자료를 개발하고 활용할 필요성을 말해 준다고 볼 수 있다.

셋째, 청소년의 정치 참여를 위한 교육적 지원 방안 또한 필요하다. 청소년 중에서도 고등학생은 성인이 되기까지 1~3년 남은 준 성인에 해당한다고 할 수 있다. 실제 만 18세 이상의 고등학생은 참정권까지 보장받았다. 그러나 청소년을 대상으로 하는 정치 교육은 학교 교육 외에는 선거연수원에서 실시하는 ‘민주주의 선거교실’이 유일하다. 그리고 고등학교 통합 사회에는 정치 참여와 관련한 단원이 없고, 정치와 법은 선택 과목으로 10% 미만의 학생만 수업을 듣는다. 따라서 고등학생들의 정치 참여를 위한 첫 번째 방안으로 고등학교 통합사회 안에 정치 참여와 관련한 단원을 포함시켜야 한다.

주요어 : 청소년, 정치효능감, 디지털리터러시, 정치참여
학 번 : 2017-29900

목 차

I . 서론	1
1. 연구의 목적과 필요성	1
2. 연구문제와 논문의 구성	4
3. 용어의 정의	6
1) 정치효능감	6
2) 정치참여	6
3) 디지털 리터러시	8
4. 연구의 의의 및 한계	10
II . 이론적 배경	12
1. 정치효능감	12
2. 정치참여	13
1) 정치참여의 개념	13
2) 청소년의 정치 참여에 영향을 미치는 요인	15
3. 디지털 리터러시	18
1) 리터러시의 변천	18
2) 디지털 리터러시 하위요인	22
3) 사회과와 디지털 리터러시	23
4. 관련 선행 연구 개관	24
1) 정치효능감과 정치 참여	24
2) 디지털 리터러시	26
3) 정치효능감, 디지털 리터러시와 정치 참여	27
III . 연구설계	29
1. 연구가설	29

2. 연구대상	31
3. 연구변인 및 측정도구	33
1) 연구변인	33
2) 측정도구	34
4. 분석모형	38
IV. 연구결과	40
1. 기초통계분석	40
2. 가설검증결과	41
1) 독립변인간 상관관계 분석	42
2) 가설검증: 다중 회귀 분석 결과	42
V. 결론	50
1. 요약 및 논의	50
2. 교육적 함의	53
3. 제언	55
참고문헌	58
<부록> 설문지	63
Abstract	68

표 목 차

[표 I-1] 정치참여의 개념적 범주와 주요 논점	7
[표 II-1] 리터러시의 변천	18
[표 III-1] 표집대상의 배경변인	33
[표 III-2] 설문지의 구성	37
[표 IV-1] 독립변인의 평균과 표준편차	40
[표 IV-2] 종속변인의 평균과 표준편차	41
[표 IV-3] 독립변인간의 상관관계	42
[표 IV-4] 정치효능감과 리터러시의 상호작용과 정치참여 회귀 분석 모형	44
[표 IV-5] 정치효능감과 리터러시의 상호작용과 정치참여행위 회귀 분석 모형	45
[표 IV-6] 정치효능감과 리터러시의 상호작용과 정치참여의지 회귀 분석 모형	47

그 립 목 차

[그림 III-1] 분석모형	38
-----------------------	----

I. 서론

1. 연구의 목적과 필요성

2015 개정 사회과 교육과정에서는 사회과에서 육성하고자 하는 민주 시민의 모습으로, “사회현상을 이해하고 사회생활을 영위하는 데 필요한 지식을 바탕으로 인권 존중, 관용과 타협의 정신, 사회 정의의 실현, 공동체 의식, 참여와 책임 의식 등의 민주적 가치와 태도를 함양하고, 나아가 개인적, 사회적 문제를 합리적으로 해결하는 수준을 길러 개인의 발전은 물론, 사회, 국가, 인류의 발전에 기여할 수 있는 자질을 갖춘 사람”으로 정의했다.¹⁾ 사회과 교육과정에서 강조하는 민주 시민은 지식을 바탕으로 민주적 가치를 함양하고 책임의식을 가지고 참여하는 태도를 갖춘 사람이다. 따라서 적극적으로 참여하는 학생을 기르는 것은 사회과의 핵심적인 요소라고 할 수 있다. 이는 정치 참여 교육이 사회과에서 중요한 이유를 설명해 준다고 할 수 있다.

최근 우리 사회의 정치적 분위기를 보자면, 세월호 사건과 국정 농단 사건에서 비롯된 촛불시위로 정권이 교체된 이후 다양한 목적과 입장에 따라 시민들의 정치 참여가 늘어나고 있다. 청소년 역시 사회 분위기에 영향을 받아 각자 지지하는 정당과 이념에 따라 소극적으로는 인터넷 기사에 댓글을 달거나 추천/비추천을 누르고, 적극적으로는 거리에서 집회를 하는 방식으로 자신의 정치적 신념을 표출하고 있다. 또한 2020년 부터 만18세로 선거 연령이 낮춰진 것과 관련하여 어느때 보다 청소년의 정치 참여에 대한 학계와 사회의 관심이 높다. 법적인 측면에서 정치의 배제 대상이면서 교육 대상이었던 청소년이 참정권을 가지게 됨으로써

1) 2015 개정 사회과 교육과정(2015, p.2).

청소년의 실질적 정치 참여 활동이 더욱 커질 것으로 예상된다. Huntemann과 Morgan(2001)에 따르면, '정치적 정체성'은 청소년기에 형성되고 구체화되며, 성인이 된 이후에는 거의 변화하지 않는다고 한다.

이러한 사회적, 학문적 분위기 속에서 정치에 대한 청소년의 관심도 높아지고 있다. 한국 청소년 정책 연구원에서 실시한 조사(2017)에 따르면, 선거 연령을 만 18세로 낮추어야 한다는 주장에 대해 고등학생 응답자의 65.9%가 찬성하는 것으로 나타났다. 고등학생 스스로 정치에 참여할 준비가 되어 있고, 정치 참여에 관심이 있다는 것을 찬성 비율로 보여준 것이다. 2016년 국정 농단 사건 이후에 시작된 촛불 집회에 한번이라도 참여한 고등학생의 비율은 24.3%로 나타났다. 네 명 중의 한 명 꼴로 촛불 집회에 참여한 경험이 있다는 사실은 입시 위주의 고등학교 학생들의 생활을 생각하면 적은 비율이라고 할 수 없다. 다양한 이슈에 대해 길거리나 인터넷에서 서명운동에 참여한 중·고등학생도 30% 정도로 나타났고, 지난 1년간 기부를 한 경험도 절반에 다다른다.

안효익의 연구(2010)에서도 학생들은 더이상 미래에만 참여가 가능한 예비적·잠재적 참여자가 아니며, 자신이 호응할 수 있는 정치적 이슈가 발생했을 때 즉각적이고 실제적으로 관여하고 참여할 수 있는 주체라는 점에 유의해야 한다고 했다. 한편, 청소년 참여의 증가에 주목하며, 사회과에서는 청소년의 정치 참여에 대한 연구를 통해 정치에 대한 관심의 증가가 포퓰리즘으로 연결되거나 정치적으로 악용되는 역효과를 방지해야 한다. 정치권이나 언론 등의 영향으로 청소년 시기에 형성되는 정치적 정체성에 자칫 부정적인 영향이 끼치지 않도록 해야 한다.

정치에 대한 청소년의 관심이 높아지는 상황에서 최근의 우리나라의 정치적 환경은 청소년들이 정치를 접하고 참여하기에 좋은 환경이라고 볼 수 없다. 서로 자신의 입장만을 옳다고 주장하며 합의 없이 비방과 비난을 일삼는 정치권의 모습이나 자신의 주장을 입증하기 위해 가짜 뉴스를 활용하는 모습은 크게 우려할 일이라고 할 수 있다. 아직까지 가짜 뉴스에 대한 합의된 정의는 없지만, 일반적으로 가짜 뉴스는 정치적·경

제적 목적으로 뉴스 형식을 차용하여 만들어 낸 허위 및 거짓 정보를 의미한다(한국언론진흥재단, 2018, p.6). 대한민국 선거관리위원회는 2017년 5월 10일 치러진 대선을 앞두고 “외견상 언론사에서 제작한 기사처럼 보이나, 사실에 기초하지 않은 허위 정보를 가짜 뉴스 제작 사이트 등을 이용, 신문 기사인 것처럼 꾸며 유통시키는 뉴스 형태의 허위사실”을 가짜뉴스라고 정의했고, 박아란(2017)은 허위의 사실관계를 고의적, 의도적으로 유포하기 위한 목적으로 기사 형식을 차용하여 작성한 것이라고 정의했다.

2016년 미국 대선을 앞둔 상황에서 트럼프를 옹호하고, 힐러리를 비판하는 기사가 늘어나면서 정치권에서 이슈로 떠오른 가짜뉴스에 특히 청소년이 취약한데, 2016년 11월, 미국 스탠퍼드대학교 연구팀이 청소년 7,804명을 상대로 조사한 결과, 82%가 가짜 뉴스를 골라내지 못했다고 한다²⁾. 청소년들에게 페이스북에 올라온 진짜 뉴스와 가짜 뉴스를 보여준 후 진짜 뉴스를 가려내게 하는 방식으로 진행되었는데, 진짜 뉴스를 찾아낸 청소년은 단 25%에 불과했다고 한다.

이러한 분위기에서 청소년들의 정치 참여가 의미 있는 활동이자 권리의 행사가 되기 위해서는 리터러시가 필요하다. 특히 요즘 같은 디지털 미디어를 통한 정치 참여가 늘어나는 시대에 디지털 리터러시가 꼭 필요하다고 할 수 있다. 우리 나라 고등학생들의 약 84%가 온라인을 통해서 뉴스를 읽으며, 온라인 뉴스를 다른 사람과 공유하거나 전달한 경우도 약 40%를 넘는다(한국언론진흥재단, 2016). 디지털 리터러시란 인터넷에서 찾아낸 정보의 가치를 제대로 평가하기 위해 모든 사용자에게 요구되는 비판적인 사고력과 다양한 출처로부터 찾아낸 여러 가지 형태의 정보를 이해하고 자신의 목적에 맞게 새롭게 조합하여 사용할 수 있는 능력을 의미한다(Gilster, 1997). 5000여년 전에 읽고, 쓰고, 계산하는 수준에서 시작한 리터러시가 시대의 변화와 기술의 발달과 함께 그 개념

2) 2016, evaluating information:The Cornerstone of Civic Online Reasoning. SHEG(stanford history education group)

이 변천하여 1960년대 텔레비전 리터러시((Television Literacy)와 1980년대 컴퓨터 리터러시(Computer Literacy), 1990년대의 미디어 리터러시(Media Literacy)를 지나, 2000년대 들어서부터는 디지털 리터러시(Digital Literacy)가 강조되고 있다. 디지털 리터러시는 메시지에 초점을 두는 미디어 리터러시 비해 정보를 받아들이는 수용자의 비판적 능력과 활용 능력을 중요시한다는 점에서 차별성을 갖는다.³⁾

본 연구에서는 청소년의 정치 참여에 영향을 끼치는 요인들에 대해 알아보려고 한다. 첫째, 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향을 알아보려고 한다. 정치효능감은 많은 선행 연구에서 정치 참여에 유의한 영향을 끼치는 것으로 연구 되었다. 본 연구에서는 수도권에 거주하는 고등학교 학생들로 한정하여 정치효능감이 청소년의 정치참여에 끼치는 영향에 대해 연구하고자 한다. 둘째, 디지털 리터러시가 청소년의 정치참여에 미치는 영향을 알아보려고 한다. 앞에서 언급한 것처럼 청소년이 디지털 매체를 이용하여 정치에 대한 정보를 얻고, 정치에 참여하는 상황에서 디지털 리터러시가 높은 청소년이 정치 참여에 더 적극적인 모습을 보일 것이라는 것을 유추할 수 있다. 마지막으로, 청소년의 디지털 리터러시 수준이 정치효능감과 정치 참여 활동 사이의 관계에 조절변인으로 영향을 미치는지를 살펴보고자 한다. 즉, 청소년들이 정치 효능감을 가지고 정치에 참여할 때 디지털 리터러시 수준이 조절 변인으로 어떻게 상호작용하는지를 살펴보고자 한다.

2. 연구문제와 논문의 구성

본 연구는 정치효능감과 디지털 리터러시가 청소년의 정치 참여에 미치는 영향을 알아보려고 한다. 또한, 정치효능감이 청소년의 정치 참여에

3) 한국교육학술정보원(2006), 리터러시의 변천, pp.28-29

영향을 미치는 것에 있어서 디지털 리터러시 수준과 정치 효능감의 상호 작용 효과에 대해 살펴보고자 한다. 이러한 문제인식을 바탕으로 본 연구가 제기하고 있는 연구문제는 다음과 같다.

1. 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여에 적극적인가?
 - 1) 내적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 행위에 적극적인가?
 - 2) 외적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 행위에 적극적인가?
 - 3) 내적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 의지가 클 것인가?
 - 4) 외적 정치효능감이 높은 청소년일수록 정치 참여 의지가 클 것인가?

2. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치 참여에 적극적인가?
 - 1) 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년일수록 정치 참여 행위에 적극적인가?
 - 2) 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년일수록 정치 참여 의지가 클 것인가?

3. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향이 클 것인가?
 - 1) 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 행위에 미치는 영향이 클 것인가?
 - 2) 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 의지에 미치는 영향이 클 것인가?

첫 번째 질문은 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향을 측

정하기 위해 설정하였다. 두 번째 질문은 디지털 리터러시 수준이 정치 참여에 미치는 효과를 측정하기 위해 설정하였다. 마지막 세 번째 질문은 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 영향을 미칠 때, 디지털 리터러시 수준이 조절변인으로 역할을 하는지를 측정하기 위해 설정하였다.

3. 용어의 정의

1) 정치효능감

정치효능감은 반두라(Bandura, 1986)의 자기 효능감(self efficacy) 개념에서 발전한 것으로, 개인의 정치적 행위가 정치에 영향을 주고 있다고 느끼거나 또는 영향을 줄 수 있다고 느끼는 것이다(Campbell, Gruin, & Miller, 1954). 정치효능감은 내적 효능감(internal efficacy)과 외적 효능감(external efficacy)으로 구분된다(Converse, 1972). 내적 효능감은 자신이 정치적 의사 결정 과정에 영향을 미칠 수 있다고 느끼는 것이다. 즉 자신이 정치과정에 효과적으로 영향을 미칠 수 있는 역량이 있다는 신념이라고 할 수 있다. 반면에 외적 효능감은 정치기구나 공직자가 시민의 요구에 반응할 것이라는 신념으로 정부가 시민들의 요구에 얼마나 민감하게 반응하고 있는지를 바라보는 개인의 태도이다(Finkel, 1985, p.893).

2) 정치참여

정치참여의 어원적 의미를 살펴보자면, 정치(politics)는 그리스 시대의 정치 공동체였던 폴리스(polis)와 관련된 일을 의미하며, 참여

(participation)는 “책임감 있는 구성원이 되어 전체와 하나가 되는 것”이라는 의미를 가진다(곽한영, 2004, p.7). 이에 따라 정치참여라는 말은 공동체의 구성원이 책임감을 가지고, 전체 공동체를 위하여 헌신하는 것이라고 정의할 수 있다.

Conge 는 참여 개념의 구분 기준으로 여섯 가지 기준을 제시하는데, 정부에 대한 요구나 반대 활동, 정치적 참여를 대상으로 하는가의 여부, 자발적 행위와 동원에 관한 것, 공격적 행태와 비공격적 행태에 관한 것, 의식적 차원의 참여 포함 여부, 정부 영역 외의 시민활동 포함 여부 등이다(Conge, 1988, 241-242). 이를 표로 정리하면 [표 I-1]과 같다.

[표 I-1] 정치참여의 개념적 범주와 주요 논점

구분	최협의	협의	광의	최광의
1. 정부에 대한 요구, 반대	○	○	○	○
2. 정치적 참여	○	○	○	○
3. 정부에 대한 지지, 동원된 활동	×	○	○	○
4. 공격적 · 폭력적 활동	×	×	○	○
5. 의식적 측면	×	×	×	○
6. 정부 영역 외의 시민활동	×	×	×	○

본 연구에서는 디지털 리터러시 수준이 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 끼치는 영향에 조절 변인으로 역할을 하는지를 알아보고자 하는데, 학자들의 논의를 검토했을 때 최협의나 협의의 정치참여 유형은 본 연구에서 정치참여 행동의 측정지표로 사용하고자 하는 정치 관련 토론 참여나 청원 운동, 시위 참여 등을 정치참여에서 제외하고 있으므로 적절하지 않다. 또한, 본 연구의 대상이 고등학생으로 정치 참여에 제한적일 수 밖에 없어 미래 정치 참여 의지 까지를 정치 참여에 포함시켜 연구함으로써 본 연구에서는 최광의의 정치 참여를 정치참여의 개념으로 설

정하는 것이 가장 적절할 것으로 보인다. 즉, 본 연구에서 정치참여란 사회구성원이 자발적으로 자신의 삶과 관련된 모든 영역에서 정부나 지역 사회의 의사결정이나 집행에 직접 간접적으로 영향을 미치려는 자발적인 행위라고 할 수 있다. 정치 참여의 개념이 점점 넓은 범주까지 포함하는 형태로 변화하고 있고, 우리 사회 구성원들의 삶이 전통적인 정치 영역에서 벗어나 점점 더 복잡해지는 현실을 고려하고, 고등학생인 연구 대상자들의 참여에 대한 한계를 생각하면, 본 연구에서 선택한 최광의의 정치 참여 개념이 적절할 것으로 여겨진다.

3) 디지털 리터러시

이전까지의 다양한 리터러시가 급격한 디지털 매체와 테크놀로지의 발전과 함께 새로운 리터러시 측정의 필요성을 불러왔다. 이에 따라 디지털 리터러시(Digital Literacy)라는 용어가 새롭게 등장하였다. 미디어 리터러시(Media Literacy)가 다양한 미디어에 대한 리터러시를 이야기 한다면, 디지털 리터러시(Digital Literacy) 미디어 중에서도 디지털 미디어와 관련한 리터러시를 의미한다.

디지털 리터러시(Digital Literacy)에 대해서 여러 학자의 다양한 정의가 있다. 한국교육학술정보원은 디지털 리터러시를 디지털 매체와 테크놀로지를 효율적으로 사용할 수 있는 기술, 지식, 비판적 사고력과 함께 문제 해결, 커뮤니케이션, 그리고 지식을 창출할 수 있는 능력을 의미한다고 하였다(한정선 외, 2006, p.52). 디지털화된 정보와 테크놀로지를 숙지하고 필요한 기술과 지식을 습득하여 문제 해결, 커뮤니케이션, 그리고 지식 창출을 위해 신뢰성 있는 정보원에서 필요한 정보를 수집하고, 수집된 정보를 인지적으로 처리하며, 이를 상호작용할 수 있는 능력을 의미한다.

Gilster(1997)는 ‘디지털 리터러시’라는 책에서 디지털 리터러시란 단순히 컴퓨터를 사용할 줄 아는 능력이 아니라, 인터넷에서 찾아낸 정보의 가치를 제대로 이해하기 위한 비판적인 사고력이며, 여러 가지 정보를 이해하고 자신의 목적에 맞는 새로운 정보로 조합해냄으로써 올바르게 사용하는 능력이라고 정의하였다. Gilster(1997)에 따르면, 디지털화된 정보를 평가하고 판단하는 능력(content evaluation)과 이를 자신의 목적에 맞게끔 새로운 정보로 조합하는 능력(knowledge)이 중요하며, 이를 위해서는 특히 비판적 사고력이 중요하다고 강조하는데, 인터넷에서 찾아낸 정보를 이해하고, 그 정보에 대한 타당성을 검증할 수 있어야 하며, 그 정보의 내용에 대해 비판적 평가를 통해 검증된 정보만 사용할 수 있어야 한다고 했다.

유영만(2002)은 디지털 리터러시를 디지털화된 정보를 평가, 판단하고 자신에게 필요한 정보를 취사 선택, 편집 및 가공하여 새로운 지식을 창출하는 수준으로 보았고, Larsson(2000)은 컴퓨터상에서 제공되는 다양한 출처로부터 얻게 되는 여러 형태의 정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력으로 설명하였다. Eshet Alkalai(2001)은 디지털 리터러시를 기술사용 중심(technological mode)과 기술사용을 포함하는 교육 중심(pedagogical mode)로 나누어서 설명하였는데, 기술 사용 중심의 디지털 리터러시가 기술의 숙달과 이해를 중심으로 디지털 매체 사용 수준을 위주로 하는 정의인 반면, 교육 중심 형태는 디지털 환경에 대한 심층적 이해를 바탕으로, 정보에 대한 접근 및 비판적 평가 능력, 그리고 의사소통 능력을 함양하는데 관심을 두었다(서윤경, 권성호, 2004, p. 104).

Gilster(1997)가 디지털 리터러시에서 기술 그 자체가 목적인 것처럼 착각하는 현상에 대해 지적한 이래, 다양한 선행 연구에서 디지털 리터러시가 기술 습득을 중요시하는 도구 중심의 리터러시와는 구분되어야 하며, 디지털 리터러시에서 기술 습득과 함께 강조되는 것이 비판적 사고력과 정보 판단력 중심의 리터러시 관점임을 알 수 있다. Bawden(2008)도 정보 리터러시나 컴퓨터 리터러시와 구별되는 디지털

리터러시의 특징으로 비판적 사고력을 들었다(Bawden, 2008, p. 18). 다수의 학자들이 디지털 리터러시의 측정 요소로 미디어에 대한 접근, 이해, 활용, 의사소통 중심에서 더 나아가 이용자들의 사회적 참여, 시민의식 확보 차원까지의 확대를 강조하고 있다(김양은, 2011; 안정임 등, 2009;).

본 연구에서는 선행 연구를 종합하여 디지털 리터러시에 대해서 “다양한 디지털 미디어를 통해 획득한 새로운 정보와 지식에 대해 비판적 이해를 통해 받아들이고, 가치를 평가하고, 자신의 목적에 맞게 새로운 지식으로 만들어 낼 수 있는 능력으로 책임감과 규범 준수 능력, 정보 활용 능력, 비판적 이해 능력, 타인과의 의사소통 능력을 바탕으로 한다”고 정의하고자 한다.

4. 연구의 의의 및 한계

본 연구는 다음과 같은 의의를 지닌다.

첫째, 청소년의 정치효능감과 정치 참여의 관계에 대한 연구는 많이 있지만, 디지털 리터러시 수준이 정치 참여에 미치는 효과에 관한 연구는 미흡한 편이다. 청소년의 정치참여에 영향을 미치는 다양한 요인을 고려하고 연구함에 있어 디지털 리터러시 수준까지 연관성을 확장함으로써 청소년 정치 참여에 관한 연구의 영역을 확장했다는 의의를 찾을 수 있다.

둘째, 선거 연령이 만 18세로 낮아짐으로 청소년에 대한 유권자 교육에 대한 논의가 시작되는 시기에 디지털 리터러시에 대한 고려를 유권자 교육에 포함해야 하는 필요성을 제시하였다는 점에서 의의를 가진다. 특히 청소년이 정치에 대한 정보를 접하는 통로에 디지털 미디어의 중요성이 더욱 강조되고 있기 때문에, 청소년의 선거권과 관련하여 디지털 리

터러시 교육의 중요성을 강조하였다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

셋째, 본 연구는 고등학생을 대상으로 연구함으로써 투표권을 가지고 있는 만 18세 이상의 학생들뿐 아니라 1~2년 이라는 가까운 미래에 투표권을 가지게 되는 청소년들에게 있어서 정치효능감이 정치 참여에 미치는 영향에 대해 연구했다는 점에서 의의를 가진다. 또한, 정치 참여를 현재 참여 행위와 참여 의지로 구분함으로써 청소년의 정치 효능감이 참여의 어느 부분에 영향을 끼치는지를 구체적으로 살펴보았다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

한편, 본 연구는 수도권에 거주하는 고등학생 394명을 대상으로 연구를 진행하였기 때문에 대한민국의 청소년 전체를 대상으로 일반화 하기에는 제약이 있을 수 있다. 이러한 한계를 보완하기 위해 소득 수준이 평균의 범위를 크게 벗어날 가능성이 있는 지역은 연구 대상에서 제외시켰다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 정치효능감

Pollock(1983)은 정치효능감을 고려할 때 정치적 행동이 더 잘 설명된다고 하였다.

정치효능감은 정치체제의 ‘투입’에 해당하는 태도로 정부나 정부기관과의 직접적인 경험을 통해서 생기기도 하고, 부모나 동료, 대중매체 등을 통한 간접적인 경험으로 생기기도 한다(박가나, 2013). 정치효능감이 높으면 정치 참여에 적극적이라는 연구 결과가 많다(Pinkleton, Austin, Forman, 1998). 정치효능감이 높은 유권자는 투표에 적극적으로 참여하지만, 정치효능감이 낮은 유권자는 선거에 불참하는 경향이 있다(김무곤, 김관규 2004). 강한 정치효능감은 참여 민주주의 사회에서 이상적인 정치적 문화를 갖추는데 매우 중요한 요인이므로 정치효능감은 대의민주주의 사회에서 시민들이 꼭 갖추어야 할 요소라고 할 수 있다(박정서, 2012).

정치효능감이 정치 참여에 미치는 영향에 대하여 연구할 때 정치효능감은 다면 특성을 지니고 있기 때문에, 이를 통합 지표로 측정 한다면 정치 효능감에 의한 결과를 제대로 해석하기 어렵다. 따라서 정치 효능감의 측정에 있어서 세분화한 측정방식을 이용하는 것이 보다 적합할 것이다. 이에 따라 본 연구에서는 정치효능감을 내적 효능감과 외적 효능감으로 세분화하여 연구를 진행할 것이다.

2. 정치 참여

1) 정치참여의 개념

정치참여와 관련하여 여러 학자들은 연구의 성격에 따라 다양한 범주의 정의를 내렸다. 이승중과 김혜정(2018)은 다양한 학자의 정치 참여의 개념을 의미의 크기에 따라 최협의, 협의, 광의, 최광의로 분류하였다.

Verba & Nie(1972)에 의하면 정치 참여는 “시민이 정부인사를 선출하거나 이들이 결정하는 정책에 직접적인 영향을 줄 목적으로 취하는 일반 시민의 행동”이다. 이들은 정치참여를 정부 부문에 국한하여 정부에 영향력을 행사하기 위한 정치적 참여만을 대상으로 하였고, 합법적인 참여만을 인정하였다. 정치 참여에 대한 가장 좁은 범주의 정의로 수동적 형태의 참여, 시민 불복종이나 정치적 폭력, 정부의 형태를 변화 또는 유지시키려는 노력, 정부 영역 외부의 활동, 정부에 의해 동원된(mobilized) 형태, 의도치 못한 정책 결과 등을 모두 참여개념에서 배제함으로써 다른 문화영역에서 발생하는 다양한 참여형태의 범주를 충분히 포괄하지 못한다는 지적을 받는다(이승중·김혜정, 2018, p.54).

Milbrath와 Goel은 “정부에 대한 영향력의 행사 또는 지지(support)를 위한 시민의 활동”으로 정치참여를 정의함으로써 의식적인 활동(ceremonial)과 정부에 대한 지지를 제외한 Verba나 Nie보다 정치 참여의 폭을 넓게 보았지만, 여전히 폭력적이거나 비합법적인 활동은 제외함으로써 다양한 참여형태를 충분히 포괄하지는 못하고 있다(이승중·김혜정, 2018, p.54).

Barnes와 Kaase 등은 광의의 정치 참여 개념을 주장한 학자들로 “정치 시스템의 다양한 수준에서 발생하는 정치적 선택에 직·간접적으로 영향력을 미치기 위한 의도를 지닌 개별 시민들의 모든 자발적 활동”으로 정치참여를 정의하고 있다 (Barnes & Kaase, 1979, p.59, Conge, 1988,

p. 242에서 재인용). Parry 등도 “공공정책의 형성, 결정 및 집행과정에서의 참여”, 보다 구체적으로는 “궁극적으로 의원과 관료에 의한 의사결정에 대한 영향력 행사를 목적으로 하는 시민의 행동”으로 정치참여를 정의하면서 정부에 대한 지지나 폭력, 항의도 참여의 개념 속에 포함하는 것으로 보았다(Parry& Moyser, 1992, p.16). 즉, 광의의 정치 참여의 개념은 정치적 폭력이나 시민 불복종 등의 활동을 정치 참여의 범주에 포함시킨다. 광의의 개념은 학자들로부터 지지도가 높아지고 있는 개념 정의로, 투표, 의원에 대한 서한 발송, 공직자 접촉(의원과 관료), 선거유세, 공청회 참석, 청원에 대한 서명, 압력단체 가입, 시위 참가 등을 포함하고 있으며, 수동적이거나 인식만을 가진 비활동(inaction)은 참여에서 제외하고 있다(이승종·김혜정, 2018, p. 55-56).

최광의의 정치 참여 개념은 정부를 대상으로 하지 않는 시민 스스로의 공공활동도 시민참여로 보는 입장이다. Booth와 Seligson은 정치참여를 “공공재의 배분에 영향력을 행사하려는 시도나 행동”으로 정의하였다(Conge, 1988, p.244). 이는 공식적 정치 주체인 의회나 정부에 한정되지 않고, 기업을 대상으로 하는 파업 등도 정치참여에 포함시킨다. 의도하지 않았던 정치적 결과, 정부 영역 외의 참여 행동, 정부가 동원한 활동, 정부 구조를 변화 또는 유지하려는 노력, 정치적 항쟁, 공공서비스의 생산 활동까지 참여에 포함시키며 애국심, 정치적 소외감, 냉담, 무관심, 정치적 의식 등의 의식적 부분과 관련된 비활동(inaction) 까지도 개념범주에 포함함으로써 이전의 정의에 비해서 넓은 범주를 포함시키는 정의라고 할 수 있다(이승종·김혜정, 2018, p.57).

정치 참여에 대하여 본 연구에서는 최광의의 개념을 이용하여 연구를 진행하고자 한다. 고등학생을 연구대상으로 하기 때문에 정치 참여의 범주를 좁게 적용하는 경우 정치 토론이나 청원 참여 등의 학생들의 활동을 정치 참여에 포함시키기가 어렵기 때문이다. 또한, 미래에 정치에 참여하겠다고 하는 의지까지 정치 참여 범주에 포함시키기 위해서도 여기에서는 최광의의 범주로 정치참여를 정의하고자 한다.

2) 청소년의 정치참여에 영향을 미치는 요인

청소년의 정치참여에 영향을 미치는 요인은 미디어 이용정도, 인터넷 이용동기, 정치적 관심도, 정치효능감 등 매우 다양하며, 특히 인터넷이 중요한 영향을 미치고 있는데, 이는 권력의 간섭이나 통제에서 자유로운 수평적 의사소통 구조의 영향이 크다(이창호, 2017, p.11).

(1) 인터넷 미디어 환경

2000년대 이후 보편화된 인터넷의 활용으로 청소년의 정치, 사회적 참여가 활발해지고 있는데, 청소년들이 인터넷을 통해 정치, 사회적인 정보를 많이 얻을수록 정치 참여가 활발해지는 것으로 나타났다(모상현·이창호, 2012). 한국언론진흥재단의 2016년 연구에 따르면 10대 청소년들은 1주일간 PC와 모바일을 통한 인터넷, TV, SNS, 메시징 서비스 순으로 뉴스를 이용했다고 한다. 인터넷의 발전으로 촉발된 정보화를 통해 청소년들이 뉴스를 접하고 이를 통해 정치적 관심과 참여에 적극성을 보이게 된다는 것이다.

우리 나라 청소년들이 정치참여에 관심을 가지게 된 계기로 미선이·효순이 사건과 함께 2008년 미국산 쇠고기 수입에 따른 촛불집회를 드는데, 인터넷은 미국산 쇠고기 수입이라는 사회문제에 관해 청소년의 관심과 참여도를 높이고, 청소년의 정치참여와 동원을 강화하는 역할을 했다고 한다(이창호, 정의철, 2008). 당시 시위에 참여한 학생들을 대상으로 한 인터뷰에 따르면 청소년들이 미국산 쇠고기나 광우병에 대한 정보를 대부분 인터넷을 통해 얻었으며, 인터넷카페 게시판을 통해 촛불집회에 참여한 경험을 공유하는 등 인터넷을 통한 정치참여가 일상화되는 모습을 보이고 있다(이창호, 2017, p.11). 송경재(2005)는 선거나 정당 활동에 국한되었던 일반 시민들의 정치참여가 인터넷을 통한 패러디물의 범람, 항의메일, 리플달기, 글 나르기, 사이버 촛불시위 등의 온라인과 오프라인의 상호작용을 통한 사이버 네트워크 시대의 새로운 정치참여로 나타나고 있는 현상을 두고 '네트워크형 정치참여'라고 규정하고 있다(송경재, 2005). 최근에는 SNS나 팟캐스트, 유튜브 등을 통한 정치 참여도 활

발해지고 있다.

이창호와 모상현(2012)에 따르면, 소셜미디어를 통해 정치, 사회적인 정보를 많이 얻는 청소년이 기부, 봉사, 서명운동, 집회 등에 참여할 가능성이 높은 것으로 나타나 소셜미디어가 모든 청소년의 정치, 사회적 참여에 긍정적인 영향을 미치고 있다고 한다. 또한, 인터넷을 단순히 오락이나 정보 검색 목적으로 사용하는 청소년들에 비해서 정치적 동기를 목적으로 인터넷을 이용하는 청소년들의 경우에 정치 참여가 더욱 뚜렷하게 나타난다(김은미·양소은, 2013).

(2) 관심, 효능감, 대화 등 정치사회적 요인

청소년들의 개인적 특성으로 정치에 대한 관심이나 효능감이 높고 정치적 대화 정도가 많을 때도 정치적 참여가 활발한 것으로 나타났다(이영수·이재신, 2009). 정치적 관심이 높고, 정치적 정보와 지식이 많은 청소년일수록 기부, 서명운동, 특정 제품에 대한 불매 운동에 적극적으로 참여할 가능성이 높다(김영인, 2003; 이창호, 2012).

정치효능감도 청소년의 정치 참여에 유의한 영향을 미치는데 정치효능감이 높은 청소년들은 정치 참여 의사(합법적, 비합법적 항의)가 높을 뿐 아니라 온라인, 오프라인 정치 참여와 투표 참여에도 긍정적인 영향을 미친다(이봉민, 2013; 이창호, 2012).

정치적 대화가 많을수록 청소년의 정치 참여에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 친구나 형제등의 또래와의 정치적인 대화가 많은 청소년들이 인터넷에 댓글 달기 등의 온라인 정치참여와 오프라인 정치 참여에 적극적이라고 한다(이용운·하승태, 2015; 이정교·하승태, 2012). 부모와의 정치적 이슈에 대한 대화를 많이 하는 청소년이 정치 참여에 적극적이며, 함께 뉴스를 시청하고 대화를 나누는 경우에도 참여가 활발하다(김은미·양소은, 2013).

(3) 청소년의 정치참여 장애요인

디지털 미디어의 발전으로 청소년들이 정치에 참여할 수 있는 방법이 다양해지고 접근이 용이해졌지만, 여전히 청소년의 정치참여에 장애가 되는 요인이 있어 개선이 요청된다. 가장 우선적인 장애요인으로는 입시 위주의 학교교육이라고 할 수 있다. 고등학생들이 학교에서 정치를 수업으로 접하는 경우도 적지만, 수업 내용도 정치 구조나 제도 등 지식 위주의 내용을 암기하는데 그치는 경우가 많아 정치 사회 문제에 대한 충분한 토론과 논의가 이루어지지 못하고 있다(박수익·장근영, 2011).

현재 고등학교의 교육과정 상에서 정치과목의 선택이 줄어들어 청소년의 정치 참여에 장애요인으로 작용하고 있다. 김명정(2016)에 따르면, 학교에서 정치교육과 관련된 과목은 2014년부터 ‘법과 정치’라는 과목에서 배우는데, ‘법과 정치’를 선택한 학생들의 수는 2014년 38,203명, 2015년 31,056명, 2016년 28,964명으로 해마다 줄고 있다. 교사들에 따르면 이는 2009 개정 교육과정에서 ‘법과사회’ 과목과 ‘정치’ 과목을 한 과목으로 통합하는 과정에서 공부해야 할 내용은 많아지고, 학습 난이도는 여전히 높아 선택을 꺼리기 때문이다. 2015 개정 교육과정에서는 ‘정치와 법’으로 과목의 이름이 변경되었지만, 담고 있는 내용은 이전과 마찬가지로 여전히 고등학생들의 선택에서 외면 당하고 있다. 고등학교를 졸업하면서 바로 유권자가 되는 학생들이지만, 복잡한 정치제도와 정치구조에 대한 지식이 부족하고 자연히 정치에 대한 관심도 낮아지므로 정치 참여에 적극성을 보이기 어려운 것이다. 따라서 정치 과목의 내용을 학생들의 흥미를 고려한 내용으로 개선하는 노력이 필요하다고 할 수 있다(이창호, 2017, p.16).

고등학생들에 대한 정치권의 관심이 낮은 것도 청소년의 정치참여를 제한하는 장애요인이 되고 있다. 선거권이 없는 청소년에 대해 정치권이 관심을 보이지 않으니 대부분의 청소년들(92.2%)은 정치권이 청소년의 관심사를 제대로 대변하지 못한다고 생각하고 있다(일요서울, 2017.2.21). 실제로 정부, 정당, 국회 등의 공공기관에 대한 청소년의 신뢰도도 매우 낮게 나타난다.

3. 디지털 리터러시

1) 리터러시의 변천

‘리터러시(literacy)’는 ‘읽고, 쓸 줄 아는’ 이라는 뜻으로 문맹을 뜻하는 일리터러시(illiteracy)의 반대말이다. 문자화된 기록물을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 능력에서 시작된 리터러시의 의미는 복잡한 사회적 환경과 상황 속에서 적응 및 대처할 수 있는 능력으로 그 개념이 확대되고 있다. 기존 리터러시의 개념에 새로운 기술이나 지식의 발달로 의미가 첨가되는 양상으로 발전해 왔다. 따라서 리터러시는 범주(category)가 아니라 연속성(continuum)의 속성을 가지게 되었는데, 이를 정리하면 [표 II-1]와 같다(한정선, 2006, p.2,11).

[표II-1] 리터러시의 변천

리터러시	시 기	영 역	시사점
3Rs (R e a d i n g , W r i t i n g , A r i t h m a t i c)	5000여년전~	읽기, 쓰기, 셈하 기	<ul style="list-style-type: none"> • 기본적인 기능 • 리터러시는 연 속성(continuum) 의 속성을 지님.
시각 리터러시 (Visual Literacy)	1950년대 이후~	시각적사고, 학습, 의사 소통, 그리 고 창출	<ul style="list-style-type: none"> • 신체적으로 보 는 것과 마음으로 보는 것으로 구분 • 시각적 사고, 시각적 학습, 시 각 의사 소통, 시 각 예술로 개념확 대
텔레비전 리터러 시(Television	1960년대 이후~	시각 리터러시, 비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 수용자적인 입 장에서 능동적인

Literacy)			<p>입장으로서의 변환</p> <ul style="list-style-type: none"> • 리터러시에 “비판적” 개념이 처음으로 소개
컴퓨터 리터러시 (Computer Literacy)	1980년대 이후~	컴퓨터에 대한 이해와 지식, 컴퓨터를 활용하는 수준, 컴퓨터에 대한 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터가 미치는 영향에 대해 고려, 개인적 차원, 사회적 차원, 그리고 국가적 차원에서 영향에 대한 이해 • 컴퓨터를 통제할 수 있는 수준
멀티미디어 리터러시 (Multimedia Literacy)	1990년대 이후~	정보, 의사소통, 멀티미디어 테크놀로지	<ul style="list-style-type: none"> • 학습자가 능동적으로 학습에 참여 • 테크놀로로부터 학습하던 것에서 테크놀로지를 가지고 학습하는 것으로 전환 • 사용자가 수신자, 소비자 입장에서 송신자, 생산자의 입장으로 전환
정보 리터러시 (Information Literacy)	1990년대 이후~	정보의 필요성 인식, 정보원 탐색, 비판적 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 하드웨어에 담긴 정보의 중요성이 인식되기 시작 • 찾은 정보를 평가, 조직, 문제해결에 사용 • 정보원 찾기도 중요
정보통신 리터러	1990년대 후반 이	매체활용, 정보	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 테크놀

시 (I C T , Information Communications Technology Literacy)	후~	탐색 및 선택, 정 보 평가, 조직 및 종합, 문제 해결	로지를 주로 취급 • 의사 소통의 도 구로 부각 • 문제 해결력 과 지식 창출 강조 • 윤리적 문제 대 두
미디어 리터러시 (Media Literacy)	1990년대 후반 이 후~	정보리터러시, 컴 퓨터리터러시, 영 화 및 비디오리터 러시, 문화 리터 러시를 총체적으 로 포함	• 메 시 지 (message)에 초 점을 둠 • 인쇄 매체와 비 인쇄매체 모두 포 함
디지털 리터러시 (Digital Literacy)	2000년대 이후~	컴퓨터 리터러시, 네트워크 리터러 시, 정보 리터러 시	• 비판적 사고 • 단순한 기술 습 득을 넘어선 활용 수준 요구됨.

출처: 한국교육학술정보원(2006), 리터러시의 변천, pp. 28-29

5000여년전 시작된 3Rs는 인류에 획기적인 변화를 가져왔다. 읽고 쓸 줄 알게 되면서 지식의 축적이 가능해졌고, 셈을 통해서 과학, 상업이 발전하였다. 즉 시대를 살아가는 인류가 기능할 수 있는 가능성이 커졌다.

시각 리터러시(Visual Literacy)는 이미지를 이해하고 사용할 수 있는 능력이다. 즉, 다양한 미디어 속의 이미지를 이해하고 창조함으로써 효율적으로 의사소통을 하는 능력이다. 시각 리터러시를 통해 리터러시가 단순한 이해의 차원을 넘어 사고, 학습, 의사소통, 그리고 의미 창출까지 확대 되었다(한정선외, 2006, pp. 11~24).

기술의 발전과 함께 인류에게 주어지는 정보가 급진적으로 늘어났고,

텔레비전의 시대가 시작되면서부터는 정보의 양이 수용 가능한 정도를 넘어서서 수동적인 수용에서 능동적으로 시청하고 비판적으로 수용하는 리터러시가 필요해졌다(Anderson, 1983). 텔레비전 리터러시(Television Literacy)의 중요성은 ‘비판적’이라는 개념이 처음으로 논의되었다는 데 있다.

텔레비전과 비교할 때 컴퓨터의 가장 큰 차이는 사용을 위해서 별도의 지식과 기능이 필요하다는 것이다. 컴퓨터는 전문 영역에서 일부 전문가들에 의해서만 사용되다가 1980년대 초부터 가정용 PC가 양산되면서 일반인들에게 빠른 속도로 보급되기 시작하였다. 초기에는 Watt(1980)에 의해 컴퓨터의 사용법 숙지에 리터러시의 초점이 맞춰지던 것에서 벗어나 단순한 컴퓨터의 기능과 작동 사용 차원을 넘어서서 컴퓨터가 개인에게 미치는 영향, 사회에 미치는 영향, 국가에 미치는 영향의 차원으로 나누어 해석하기 시작하였다. 이에 따라서 컴퓨터 리터러시(Computer Literacy) 개념 안에 컴퓨터 이용에 따른 사회적·경제적·윤리적 문제를 이해할 수 있는 능력까지 포함하게 되었다(박성익, 1988, p. 17).

컴퓨터 리터러시에서 더 발전해서 텍스트와 단순한 그림 위주로 한 컴퓨터 프로그램에 사진, 동영상, 오디오 삽입뿐 아니라 상호작용이 가능한 멀티미디어가 소개되기 시작하였다. 멀티미디어 리터러시(Multimedia Literacy)의 등장으로 비로소 지금까지 학습자가 테크놀로지로부터 배우던 입장(learning from technology)에서 학습자가 능동적으로 학습에 참여하며 테크놀로지와 더불어 배울 수 있는(learning with technology) 환경으로 발전하게 되었다(한정임 외, 2006).

정보 리터러시(Information Literacy)란 정보의 필요성을 인식하고 필요한 정보를 찾아 효율적으로 활용하는 능력을 의미한다(ACRL, 2000; Bundy, 2004). 정보 리터러시는 특히 문제 해결력을 중요시하고 정보의 신뢰도를 중요시하게 되었다는 점에서 의미가 있다.

정보 리터러시와 혼용되어 사용되던 정보 통신 리터러시(ICT, Information Communications Technology Literacy)는 정보의 공유와 의

사소통 과정까지 포함하는 개념이다. 한국교육학술정보원(2002)에 따르면 ICT 리터러시란 ‘건전한 정보 윤리 의식을 가지고, 정보통신기술을 활용하여 필요한 정보가 무엇인가를 인식하고, 적절한 곳에 접근하여 찾아 가공하고 효과적으로 활용함으로써 문제를 해결하는 능력’이라고 정의된다.

미디어 리터러시(Media Literacy)란 미디어를 통해 전달되는 메시지를 구성하고 평가하고 분석하고 수용하여 새로운 메시지를 창출하며 창출된 메시지를 공유하는 커뮤니케이션 능력이라고 정의된다(권성호, 서윤경, 2005). Buckingham(2003)에 따르면 미디어 리터러시에는 미디어의 분석, 평가, 그리고 비판적 성찰을 포함하게 된다.

2) 디지털 리터러시 하위 요인

디지털 리터러시가 현대 사회에 필요한 능력으로 주목받기 시작함에 따라 디지털 리터러시 구성 요인 및 각종 지수 측정 및 검사에 대한 연구가 다양하게 수행되고 있다. 본 연구에서는 청소년을 대상으로 디지털 리터러시 수준을 측정하기 위해 선행 연구들을 분석해 디지털 리터러시의 하위 요인을 분석하고자 한다.

한국교육학술정보원(2006)에서는 ‘지식 정보 역량 개발 지원을 위한 디지털 리터러시 지수 개발연구’를 통해 초·중등 학생을 대상으로 디지털 리터러시를 기술·환경 리터러시, 정보·지식 리터러시, 사회·문화 리터러시로 나누어 측정지수를 개발하였다. 기술·환경 리터러시에는 컴퓨터에 대한 이해와 인터넷 및 디지털 매체의 활용 수준이 포함되고, 정보·지식 리터러시에는 정보 검색과 지식 탐구 수준이 포함된다. 마지막으로 사회·문화 리터러시에는 사회적 책무, 법, 윤리 등을 포함하여 연구하였다.

김민하와 안미리(2003)는 디지털 리터러시 수준을 컴퓨터 리터러시(computer literacy), 지식 리터러시(knowledge literacy), 정보 리터러시(information literacy)를 포함하는 것으로 보고, 각 영역의 능력을 측정

할 수 있는 지표를 개발하였다. 컴퓨터 리터러시에는 정보의 획득과 관련된 능력이 포함되고, 지식 리터러시에는 획득한 정보를 바탕으로 새로운 지식을 창조하는 능력, 정보 리터러시에는 정보 활용 능력이 포함된다.

안정임(2013)은 ‘연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교 연구’에서 디지털 리터러시의 구성 영역으로 기회(opportunity), 능력(competence), 시민성(citizenship)의 세가지 구성 요인으로 분류했는데, 기회 영역에는 미디어에 대한 접근과 이용 기회, 미디어 교육 관련 기회가 포함되며, 수준 영역에는 비판적 이해, 미디어 활용과 표현, 미디어 이용 규범 준수 등이 포함된다. 소셜미디어의 활용과 함께 더욱 중요시 되는 시민성 영역에는 관용성, 참여성, 공공성이 구성 영역으로 포함되었다.

장은우(2014)의 연구에서는 정보 활용 능력, 비판적 이해 능력, 의사소통 능력, 규범 준수 능력을 디지털 리터러시의 하위 구성 요인으로 포함하여 인터넷 접근 기회와 인지요인이 디지털 리터러시에 미치는 영향을 연구하였다. 위의 선행 연구들과 특히 장은우의 연구(2014)와 리터러시의 조작적 정의를 바탕으로 본 연구에서는 정보 활용 능력, 비판적 이해능력, 의사소통 능력, 규범 준수 능력을 디지털 리터러시의 하위 요인으로 구성하고자 한다.

3) 사회과와 디지털 리터러시

사회과는 사회 현상을 파악하는 데 있어 교과 성격상 다양한 정보를 활용해야 하는데, 사회 현상 자체가 빠르게 변화하고 있기 때문에 그와 관련된 최신 정보를 획득하기 위해서는 디지털 기기 및 기술의 활용이 필수적이라 할 수 있다. 따라서 사회과에서는 정보를 탐색하고 자신의 목적에 맞게 조합하여 사용하는 정보 활용 능력을 사회과에서 길러야 하는 능력으로 중요시해 왔다. 특히 변화하는 사회에 대한 학습을 기본으

로 하는 교과로, 새로운 정보를 획득하고 파악하기 위해 디지털 리터러시는 사회과에서 꼭 필요한 능력이며, 사회과 교육과정에서도 디지털 리터러시가 이전부터 교과 역량으로 포함되어 있었다.

7차 교육과정에서부터 등장한 인터넷을 활용한 정보 검색 능력이 2009 개정 사회과 교육과정에서는 “각종 정보 매체를 활용할 수 있는 환경을 조성하고, 지리정보시스템, 인터넷 활용 교육 등을 적극 활용하도록 안내”하는 것으로 직접 제시되기 시작하였다. 이어지는 2015 개정 교육과정에서는 교육과정의 성격, 목표, 내용 체계 및 성취기준, 방법 등 여러 면에서 디지털 리터러시를 강조하고 있다. 특히 교과 역량으로 제시한 정보 활용 능력을 “다양한 자료와 테크놀로지를 활용한 정보 수집, 해석, 활용 능력”으로 정의하고 있는데, 이는 디지털 리터러시의 정의와 유사하다. 즉, 사회과에서는 교과 역량으로 ‘디지털 리터러시’를 강조하고 있음을 확인 할 수 있다

4. 관련 선행 연구 개관

1) 정치효능감과 정치 참여

청소년의 정치 참여와 관련한 연구에서 정치효능감과 정치 참여의 관계를 알아보는 연구가 다수 있다. 구체적으로 정치효능감이 정치 참여에 미치는 영향이나, 반대로 정치 참여 경험이 정치효능감에 미치는 영향에 관한 연구인데, 연령별, 학령별로 다양한 선행 연구가 있다.

일반적으로 정치효능감이 높은 사람은 정치 참여에 적극적인 것으로 나타난다(cohen, et al., 2001; polloc, 1983). 다수의 국내 연구들도 정치적 효능감이 투표, 온라인 청원예의 참여, 정치 서명이나 기부와 같은 다양한 정치적 활동과 관련이 있다는 것을 보고하고 있다(김무곤,김관

규,2004; 박상호,성동규,2005; 강내원,2004). 류태건(2011)은 정치효능감과 정치참여의 유형별 관계를 정리한 연구에서 국내의 기존 실증연구들의 분석을 통해 정치효능감과 정치 참여 사이에는 정적인(+) 관계가 존재하는 것을 밝혀냈다.

정치효능감은 내적 효능감과 외적 효능감으로 나누어 볼 수 있다. 하종원(2006), Polloc(1983) 등의 연구를 보면, 내적 정치 효능감이 정치 참여에 미치는 영향에 대해서는 긍정적 관련성이 있다는 것이 일관되게 나타난다. 하지만 외적 정치 효능감에 대해서는 정치 참여에 긍정적인 영향을 끼친다는 몇몇 주장이 있는 반면에, 반드시 정치 참여에 긍정적 영향을 미치는 것은 아니라는 연구도 존재한다(Zimmerman, 1989; F. L. F. Lee, 2010).

반대로, 정치 참여에 적극적인 사람이 정치 효능감이 높다는 연구 결과도 있다. 박가나(2001)는 학생들의 자치활동 참여가 정치효능감에 미치는 영향에 대해 연구했다. 김형준(2018)은 고등학생의 사이버 정치 참여가 정치효능감에 미치는 영향에 대해 연구했다. 장인희(2006)는 사회 참여 학습이 인문계 고등학생들의 정치적 시민성에 관한 연구에서 참여가 정치효능감에 미치는 영향을 연구했다.

선행 연구에 따르면 청소년의 정치 참여에 영향을 주는 주요 요인으로 정치효능감이 작용하는 것을 알 수 있다. 정치효능감은 개인이 정치에 참여하는 직접적인 동기로 정치 효능감이 높은 개인이 정치에 참여하고자 하는 의지가 크며, 투표 등의 정치행위에도 적극적으로 참여한다는 연구들이 있다(Campbell, 1954; pollock, 1983). 정치효능감은 다면 특성을 지니고 있다. 정치효능감은 주로 내적 효능감과 외적 효능감으로 나누어 측정하는데, 이를 통합 지표로 측정한다면 정치효능감에 의한 결과를 제대로 해석하기 어렵기 때문이다. 예를 들어, 정치효능감이 참여에 어떠한 영향을 주었는지에 대한 분석에 있어서 정치효능감 단일 지표의 측정은 정치효능감의 어떤 구성요소가 영향을 주었는지, 얼마나 영향을 주었는지, 혹은 영향의 방향은 어떠한지에 대해서 분명하게 해석할 수

없다(Bandura, 2001, pp.530-531; 유혜영, 2013, p.47). 따라서 정치 효능감의 측정에 있어서 세분화한 측정방식을 이용하는 것이 보다 적합 할 것이다.

정치효능감(sense of political efficacy)은 자신의 정치적 행동이 정치 과정에 영향을 미치거나 미칠 수 있다는 감정(Campbell, 1954, pp.187)으로, 내적 정치효능감은 자신이 정치과정에 효과적으로 영향을 미칠 수 있는 역량이 있다는 신념이고, 외적 정치효능감은 정치기구나 공직자가 시민의 요구에 반응할 것이라는 신념이다. 한 개인이 자신이 정치적 주체로서의 자격과 수준이 있으며 자신의 의사를 정치에 반영할 수 있다는, 그리고 자신이 의도한대로 정치체제의 반응을 이끌어낼 수 있다고 믿는 믿음이라 할 수 있다. 이런 믿음은 정부나 정부기관과의 직접적인 경험을 통해서 받기도 하고, 부모나 동료, 대중매체 등을 통한 간접적인 경험으로 나타나기도 한다(박가나, 2013).

2) 디지털 리터러시

디지털 리터러시가 생존 능력으로 여겨질 정도로 관심이 높아지며 관련한 연구들이 점차 늘어가고 있다. 선행 연구들을 살펴보자면, 김민하와 안미리(2003)의 디지털 리터러시 수준 확인을 위한 문항 개발 및 능력 평가는 디지털 리터러시를 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 지식 리터러시로 구분하고 각 리터러시별로 구체적인 지표를 바탕으로 총 116문항의 체크리스트를 통해 고등학생과 대학생의 디지털 리터러시 수준을 연구하였다. 연구결과 고등학생과 대학생 사이에는 유의미한 차이가 나타나지 않았으나, 성별에서는 남학생이 여학생보다 디지털 리터러시 수준이 높은 것으로 나타났다.

한국교육학술정보원에서 행해진 연구(한정선, 2006)에서는 지식 정보 역량 개발 지원을 위한 디지털 리터러시 지수 개발을 위해 ‘기술·환경

리터러시’, ‘정보·지식 리터러시’, ‘사회·문화 리터러시’로 구성하여 국가적 차원의 디지털 리터러시 지표를 제시하였다. 측정도구인 설문지의 몇몇 문항이 현재 각급 학교 학생들에게 적용하기에는 지나치게 구시대적이라는 지적이 있지만, 연령별로 설문지의 난이도를 다르게 하고 국가 차원에서 디지털 리터러시 지표를 제시하였다는 점에서 의의를 가진다. 실제로 한국교육학술정보원에서 제시한 디지털 리터러시 측정 도구를 기초로 많은 연구가 이루어졌다. 김선태(2008)는 디지털 리터러시 지수 체계로 ‘서울시와 경상남도 간 초·중등학생의 디지털 리터러시 지수 비교 연구’를, 김석환(2008)은 같은 자료로 ‘중등학생의 디지털 리터러시 역량과 학업 성취도 간의 상관성 분석’ 연구를 수행하였다. 김석환의 연구에서는 대체적으로 디지털 리터러시가 학업성취도에 긍정적인 영향을 주는 것으로 판단하였지만, 학년과 성별에 따라 영향에 차이가 있었다. 양정호(2012)는 PISA 2009를 사용하여 우리나라 고등학생의 디지털 리터러시 결정 요인을 분석하였다.

3) 정치효능감, 디지털 리터러시와 정치참여

최근의 미디어와 정치 참여에 대한 연구에서는 SNS를 비롯한 소셜미디어를 통한 정치참여에 주목하고 있는 연구가 많이 있다. 주로 소셜미디어를 통한 온라인 정치 참여와 정치효능감에 관한 연구가 많은데, 이는 디지털 미디어의 발전으로 온라인을 통한 정치 정보 획득과 정치 참여가 크게 발전했기 때문인 것으로 여겨진다.

한편 디지털 리터러시와 정치효능감, 정치참여와 관련된 선행 연구를 찾아보기 힘든 상황에서 정치효능감, 정치 참여와 소셜미디어의 관계에 대한 연구는 디지털 리터러시의 필요성을 일깨워주기 때문에 의미가 있다. 디지털 리터러시와 정치참여에 관한 연구가 있으면 좋았을 테지만, 선행 연구가 없는 상황에서는 소셜미디어와 정치참여에 관한 연구를 통

해 디지털 리터러시와 관련된 부분을 찾는 것이 의미 있기 때문이다. 소셜미디어의 사용은 디지털 리터러시와 밀접한 관련이 있다. 디지털 리터러시가 다양한 디지털 미디어를 통해 새로운 정보와 지식을 비판적 이해를 통해 받아들이고, 가치를 평가하고, 자신의 목적에 맞게 새로운 지식으로 만들어낼 수 있는 능력인데, 소셜미디어의 사용이 이러한 디지털 리터러시를 발휘할 수 있는 기회가 되기 때문이다. 따라서 소셜미디어 사용이 정치효능감이나 정치참여에 끼친 영향에 관한 선행 연구들을 분석함에 있어서 디지털 리터러시에 유의하는 태도가 필요하다.

이병혜(2013)는 소셜미디어 이용이 대학생의 정치효능감과 정치 참여에 미치는 영향에 대한 연구에서 소셜미디어 이용자들이 필요한 정보를 얻거나 타인과의 의견교류를 추구할수록 저이 참여 의도가 높아진다고 하였다. 또한 소셜미디어 이용자들의 정치적 관심이 높을수록 정치효능감이 높고, 정치 참여 의도가 높아진다고 주장했다. 최영재(2018)는 소셜미디어의 정치참여효과에 관한 연구에서 소셜미디어 이용이 투표참여, 후보 선택 등 정치참여에 직접 영향을 미치는지를 분석하고, 그 과정에서 정치적 효능감, 정치 관심과 참여도, 집권층에 대한 분노정서 등이 유권자의 정치참여를 실질적으로 추동하는 조절변인(moderating variable) 역할을 하는지 탐구했다.

이창호(2012)는 19대 총선을 중심으로 소셜미디어가 대학생들의 정치효능감, 정치 관심 및 투표 참여에 미치는 영향을 분석했다. 소셜미디어 이용정도와 소셜미디어 의존정도는 정치효능감과 정치관심, 투표참여에 유의한 영향을 미치지 않은 것으로 나타났다.

이와 같이 소셜미디어와 정치효능감, 정치 참여에 관한 연구에서는 소셜미디어의 이용이 정치효능감이나 정치 참여에 영향을 미쳤다는 결과와 영향을 미치지 않았다는 결과가 동시에 나타나고 있다. 이는 연구에 미치는 여러 변인의 통제와 관련한 문제일 수도 있고, 연구 설계의 구조화에 따른 문제일 수도 있기에 더 많은 후속 연구가 필요하다고 할 수 있다.

Ⅲ. 연구설계

1. 연구가설

이론적 배경에서 제시한 선행 연구를 토대로 본 연구에서는 디지털 리터러시를 조절 변인으로 정치효능감이 정치 참여에 미치는 영향에 대해 알아보기 위해 다음과 같은 연구 가설을 설정하였다.

연구의 주가설로 정치효능감과 디지털 리터러시 수준이 정치 참여에 미치는 영향을 알아보고, 정치 효능감이 정치 참여에 영향을 미칠때 디지털 리터러시 수준과의 상호 작용에 대해서 알아보고자 조절 변인으로 설정하였다.

주가설1. 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여에 적극적일 것이다.

가설 1-1. 내적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이다.

가설 1-2. 외적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이다.

가설 1-3. 내적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이다.

가설 1-4. 외적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이다.

정치효능감은 정치에 영향을 미칠 수 있다고 믿는 신념으로 정치 효능감이 높은 청소년이 정치 참여에 적극적인 모습을 보일 것이라고 예상하여 주가설1을 설정하였다. 정치효능감을 내적 정치효능감과 외적 정치

효능감으로 구분하여 청소년의 정치 참여에 영향을 미치는 요인을 세부적으로 살펴보고자 하였다. 또한, 정치 참여를 정치 참여 의지와 정치 참여 행위로 구분한 것은 연구에 참여하는 청소년이 고등학생으로 본 연구에서 설정한 최광의의 정치 참여의 개념으로 봤을 때 정치 토론이나 인터넷 청원, 정치와 관련된 집회에 참여하는 등의 정치 참여 행위를 하고 있는 정치의 주체이면서 동시에 만 18세 이상의 고등학생을 제외한 대부분의 고등학생이 선거권이 없는 상태이기 이다. 따라서 현재 정치 참여 행위와 선거권을 확보한 이후의 정치 참여 의지 두 가지 하위 범주로 구분하는 것이 청소년의 정치 참여의 전반적인 상황을 연구하는데 적절할 것으로 보았다. 이를 종합하여 하위가설 1~4를 설정하였다.

추가설2. 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년은 정치 참여에 적극적일 것이다.

가설 2-1. 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이다.

가설 2-2. 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이다.

디지털 리터러시란 디지털 매체를 이용하여 정보를 검색하고 의사소통을 하고 비판적으로 사고하고 규범을 준수하는 종합적인 능력으로 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년이 정치 참여에 적극적일 것이라고 생각하여 추가설 2를 설정하였다. 특히 청소년의 정치 참여에 디지털 매체를 비롯한 온라인 참여의 영향력이 커서 디지털 매체를 활용하는 디지털 리터러시가 정치 참여에 긍정적인 영향을 끼칠 것이라고 가정하였다.

디지털 리터러시 수준이 정치 참여에 미치는 영향에 대한 연구에서 정치 참여의 범주를 온라인으로 제한 하는 것이 활동의 영역이 일치하여

관련성이 높을 수 있지만, 온라인 상에서 얻은 정보를 바탕으로 선거나, 정치 토론, 집회 참석, 기부금 납부 등의 오프라인 참여가 이루어지는 것을 고려할 때, 디지털 리터러시 수준이 오프라인 참여에도 온라인 참여와 동일한 영향을 미칠 것으로 보고 온라인과 오프라인 참여를 정치 참여 범주에 함께 묶어서 측정하고자 하였다.

추가설3. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향이 클 것이다.

가설 3-1. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 의지에 미치는 영향이 클 것이다.

가설 3-2. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 의지에 미치는 영향이 클 것이다.

디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치 효능감이 높아지고, 이것이 청소년의 정치 참여로 이어질 것이라는 예측에서 위와 같이 추가설 3을 설정하였다. 디지털 리터러시 수준과 정치효능감의 상호작용이 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 미치는 영향을 측정하는 것이 본 연구의 목적이라 할 수 있다.

2. 연구대상

본 연구는 서울과 경기도 지역의 고등학교 2, 3학년 학생 350-400명을 대상으로 설문을 활용한 연구를 진행한다. 고등학생을 연구대상으로 하

는 이유는 청소년 중에서 성인기를 앞두고 있는 시기로 정치 참여에 대한 관심과 필요성이 높기 때문이다. 연구대상 모집은 현실적인 한계를 고려하여 비확률 표집방법 중 편의표집 방법을 활용한다. 청소년의 정치 효능감이 정치참여에 미치는 영향을 알아보기 위해 정치효능감을 독립변인으로 설정하였다. 정치효능감 외에 성별, 성적, 가정형편을 통제하였다. 기초 자료를 수집하기 위해 자기 기입식 설문지를 사용하였다. 설문 조사는 5월 20일-6월 3일(15일)에 실시하였다. 조사 결과 402명의 설문지를 회수하였으나 불성실한 응답지를 제외하고 유효한 응답으로만 분석을 실시하였다. 그 결과 전체 402명 중 394명의 응답을 정리하여 본 연구의 최종 분석 자료로 사용하였다. 연구 대상이 된 표집대상의 배경 변인은 [표Ⅲ-1]과 같다.

조사대상을 분석해보면 남학생(49.5%)과 여학생(50.5%)이 고르게 분포되어 있으며, 학생들의 성적은 중간 성적 이상(81.2%)이 많은 것을 알수 있다. 학생들의 가정 경제 수준은 보통과 높음(90.6%)에 주로 분포되어 있다.

[표Ⅲ-1] 표집대상의 배경변인

(N=394)

변인	구분	빈도(명)	비율(%)
성별	남자	195	49.5
	여자	199	50.5
	합계	394	100.0
성적	상위20% 이내	80	20.3
	20~40%	102	25.9
	40~60%	138	35.0
	60~80%	50	12.7
	하위80% 이하	24	6.1
	합계	394	100.0
가정경제수준	매우높음	7	1.8
	높음	82	20.8
	보통	275	69.8
	낮음	28	7.1
	매우낮음	2	5.0
	합계	394	100.0

3. 연구변인 및 측정도구

1) 연구변인

(1) 종속변인

본 연구의 종속변인은 정치참여이다. 청소년 중 특히 고등학생을 연구 대상으로 하기 때문에 정치 참여 의지와 정치 참여 행위로 범주화하였다. 정치 참여 의지는 만 18세 이상의 유권자가 되었을 때 대통령, 국회의원, 지방 선거에 참여할 의지가 있는지, 지지하는 후보자를 위해 기부금을 내고, 주변 사람을 설득하고, 자원 봉사 활동을 하는 등의 참여를

할 의지가 있는지를 측정하였다. 반면에, 정치 참여 행위는 고등학생으로서 할 수 있는 정치에 대한 정보 검색이나 토론 참여, 집회나 청원 운동에 동참하는 것을 측정하였다.

(2) 독립변인

본 연구의 독립변인은 주가설 1에서는 정치효능감으로 정치 참여에 영향을 주는 내적 효능감과 외적 효능감을 하위 요인으로 설정한다. 주가설 2에서의 독립변인은 디지털 리터러시 수준이며, 하위 요인으로 정보 활용 능력, 비판적 이해 능력, 의사 소통 능력, 규범 준수 능력을 포함한다. 정보 활용 능력은 디지털 미디어를 이용해서 정보를 활용하는 기술을 측정하기 위한 항목이며, 비판적 이해 능력은 정보를 비판적으로 해석하고 이해하는 능력이다. 의사 소통 능력은 본인의 의견을 타인과 공유할 수 있는 능력을 말하며, 규범 준수 능력은 디지털 미디어를 사용함에 있어 지켜야 하는 규범을 묻는 영역이다.

(3) 통제변인

정치 참여에 대한 선행 연구를 참고하여 정치 참여에 영향을 주는 인구 사회학적 변인으로 성별, 성적, 가정 경제 수준을 통제하였다.

2) 측정도구

본 연구에서는 청소년의 정치효능감과 디지털 리터러시가 정치 참여에 끼치는 영향에 주목한다. 주가설 1에서는 정치효능감이 정치참여에 끼치는 영향을 살펴보고, 주가설 2에서는 디지털리터러시가 정치참여에 끼치는 영향을 살펴보았다.

설문지 영역 1 ([부록1] 참조)은 정치효능감을 측정하는 문항으로 구성되었다. 정치효능감을 측정하는 문항은 Miller & Reese(1982), Yeich & Levine(1994)의 연구에서 사용된 문항을 기본으로 하고, 김무곤과 김관규(2004), 이지은(2009) 등 국내 여러 연구진의 문항을 참고로 하여 재구성하였다.

문항 1에서 6까지는 내적 정치 효능감을 측정하는 질문으로 ‘나는 내가 공직을 맡으면 대부분의 다른 사람들만큼은 잘 할 수 있다고 생각한다.’, ‘나는 내가 정치에 참여할 충분한 역량이 있다고 생각한다.’ 등의 문항을 포함하였다.

문항 7에서 12는 외적 정치 효능감을 측정하는 질문으로 선발하였고 구체적인 문항에는 ‘국회의원들은 선거에 당선된 후 시민들의 바람을 빨리 잊어버린다.’, ‘누가 국회의원에 당선되던지 정치활동은 다 마찬가지다.’ 등이 포함되었다.

모든 문항은 “전혀 아니다”에서 “매우 그렇다”까지 5점 리커트(Likert) 척도를 이용하여 질문하였다. 문항 5, 6과 문항 9에서 12는 부정적 문항이기 때문에 역코딩 하였다.

정치참여를 측정하기 위해 설문지 영역 2 ([부록1] 참조)에서 1에서 6번은 현재의 정치 참여를 측정할 수 있는 질문으로 구성하였는데 구체적인 문항은 다음과 같다. ‘나는 친구들이나 주변 사람들과 정치에 관해 토론한다.’, ‘나는 사회문제나 정치관련 집회 현장에 직접 가본적이 있다.’

문항 7에서 12번은 성인이 되어 정치에 참여하게 되었을 때의 정치 참여 의지에 대한 문항으로 구성하였다. Verba(1971)의 연구에서 사용된 문항을 기본으로 하여 이건혁(2001), 이미나(2013)의 연구에서 사용된 측정문항을 선별하여 재구성하였다. 모든 문항은 “전혀 아니다”에서 “매우 그렇다”까지 5점 리커트(Likert) 척도를 이용하여 질문하였고 구체적인 문항은 다음과 같은 문항을 포함하였다. ‘내게 선거권이 생기면 대통령, 국회의원, 지방선거에 모두 참여하고 싶다.’, ‘내게 선거권이 생기면 내가 지지하는 후보에게 투표하라고 주변 사람들을 설득할 것이다.’

설문지 영역3 ([부록1] 참조)은 디지털 리터러시 수준에 관한 문항으로 이원태(2011), 안정임(2013), 한국교육학술정보연구원(2006), 장은우(2014) 연구에서 사용된 문항을 재구성하였다. 디지털 리터러시의 네가지 하위 요인인 정보 활용 수준, 비판적 이해수준, 의사소통 수준, 규범 준수 수준을 알아볼 수 있는 문항으로 구성하였다.

문항1에서 7은 정보 활용 능력을 측정할 수 있는 질문으로 문항은 다음과 같다. ‘정보검색 할 때에 내가 필요로 하는 정보가 무엇인지 정확히 말할 수 있다.’, ‘정보가 전달하는 내용을 정확하게 파악할 수 있다.’ 등으로 구성되었다.

비판적 사고능력을 측정하는 문항은 8에서 13까지의 6문항으로 다음과 같다. ‘검색한 정보가 진짜인지 가짜인지 구별할 수 있다.’, ‘검색한 정보가 사실인지 의견인지 구별할 수 있다.’ 등으로 구성되었다.

문항 14에서 20은 의사 소통 능력을 측정하는 내용으로 문항은 다음과 같다. ‘내가 찍은 사진이나 동영상을 인터넷에 올린 적이 있다.’, ‘나는 내 의사를 인터넷 상에서 분명하게 표현한다.’

문항 21에서 27은 규범 준수 능력을 측정하는 문항으로 ‘인터넷에서 얻은 자료를 출처를 밝히지 않고 사용한 적이 있다.’, ‘온라인상에서 알게 된 다른 사람의 개인 정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다.’ 등을 포함하였다.

총 28문항으로 모든 문항은 “전혀 아니다”에서 “매우 그렇다”까지 5점 리커트(Likert)척도를 이용하여 질문하였다. “전혀 아니다”에 1점, “매우 그렇다”에 5점을 부여하여 점수가 높을수록 디지털 리터러시 수준이 높은 것으로 해석할 수 있다. 그러나 규범 준수 능력은 부정적 문항이기 때문에 점수가 낮을수록 규범 준수 능력이 높다고 볼 수 있다.

설문지 영역 4 ([부록1] 참조)는 학생들의 사회학적 변인을 확인할 수 있는 문항으로 구성되었다. 성별, 학업성적, 가정의 경제 상황을 묻고 있으며, 정치 참여에 유의미한 영향을 미칠 수 있다고 판단하여 통제변인으로 선정하였다. Cronbach α 계수는 모두 .6 이상으로 만족할 만한 수

준이라고 볼 수 있다. 각 변인들의 내용을 정리하면 [표 Ⅲ-2]과 같다.

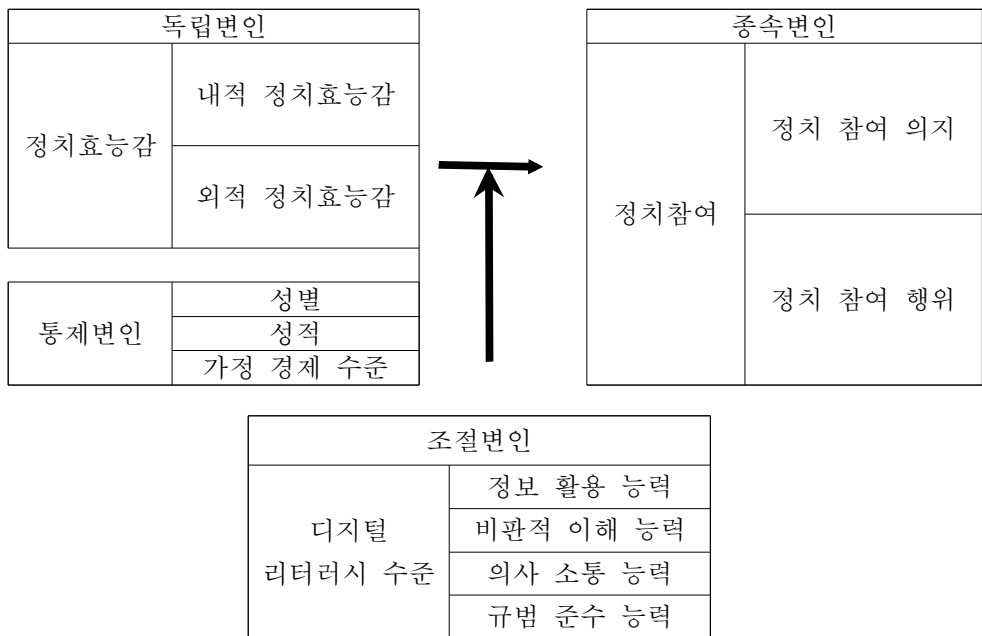
[표Ⅲ-2] 설문지의 구성

구분	내용		문항번호	Cronbach's α
종속변인	정치참여	정치참여행위	영역2. 1~6	.755
		정치참여의지	영역2. 7~14	.749
독립변인	정치효능감	내적정치효능감	영역1. 1~6	.745
		외적정치효능감	영역1. 7~12	.625
	디지털리터 러시수준	정보활용능력	영역3. 1~7	.873
		비판적사고능력	영역3. 8~13	.802
		의사소통능력	영역3. 14~20	.847
		규범준수능력	영역3. 21~27	.822

4. 분석모형

구체적인 분석모형은 [그림 III-1]과 같다.

[그림 III-1] 분석모형



본 연구에서는 정치효능감이 정치참여에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 수집된 자료를 분석하기 위하여 통계패키지 SPSS 23.0을 활용한다. 연구 가설들을 검증하기 위해 분석기법으로는 다중회귀분석을 사용하였다. 회귀 모형은 다음과 같다.

$$Y_i = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_1X_3 + b_5X_2X_3 + b_6X_4 + b_7X_5 + b_8X_6 + \epsilon_i$$

Y_i = 정치참여(Y_1 =정치 참여 행위, Y_2 =정치 참여 의지)

X_1 = 내적정치효능감

X_2 = 외적정치효능감

X_3 = 디지털 리터러시수준

X_4 = 성별(남=1, 여=0)

X_5 = 성적(역코딩: 상위20%이내=5, 20~40%=4, 40~60%=3,

60~80%=2, 하위80% 이하=1)

X_6 = 가정 경제 상황(매우낮음=1, 낮음=2, 보통=3, 높음=4, 매우높음=5)

회귀분석 시 모든 독립 변수를 모델에 투입시키는 일괄 투입법을 사용하고자 한다. 본 연구에서 회귀 분석을 통해 검증하고자 하는 독립 변수는 X_1 (내적정치효능감), X_2 (외적 정치효능감), X_3 (디지털 리터러시 수준)이다.

VI. 연구결과

1. 기초 통계 분석

[표Ⅳ-1]은 독립변인, [표Ⅳ-2]는 종속변인의 평균과 표준편차를 보여 준다. 정치효능감의 평균은 3.38이며 하위 요인인 내적 효능감과 외적 효능감의 평균은 각각 3.25, 3.50으로 내적 효능감의 평균이 외적효능감의 평균보다 낮게 나타났다. 정치효능감에서는 근소한 차이지만 내적 효능감에 비해서 외적 효능감이 높았다. 이는 정치에 대해 본인이 영향을 끼칠 수 있다고 믿는 믿음보다 정치권에서 반응을 보여줄 것이라는 믿음이 조금 더 크다고 볼 수 있다. 디지털 리터러시의 평균은 3.65로 나타났고 표준편차는 0.43으로 나타났다. 평균과 표준편차로 보아 고등학생들의 디지털 리터러시 수준이 높고 리터러시 수준의 개인차가 크지 않은 것으로 보인다.

[표Ⅳ-1] 독립변인의 평균과 표준편차

	정치효능감			디지털리터러시
	내적 효능감	외적 효능감	전체	
평균	3.25	3.50	3.38	3.65
표준 편차	0.65	0.57	0.46	0.43

[표Ⅳ-2]에서 정치 참여에 대해서는 2.57의 평균을 보여주고 있으며, 현재의 참여 행위에(2.44) 비해서 미래 정치 참여 의지가(2.70) 근소한 차

이로 높은 평균을 보인다. 이는 청소년의 현실 정치 참여의 기회가 많지 않고, 학업 부담으로 정치에 참여하기 어려운데서 오는 결과로 해석할 수 있다. 표준편차를 비교하면 정치 참여 행위의 편차가 정치 참여 의지보다 크게 나타나고 있다. 미래에 하고자 하는 정치 참여 의지보다 현재 참여하고 있는 정치 참여 행위에서 좀 더 다양한 개인차를 나타내는 것으로 해석할 수 있다.

[표Ⅳ-2] 종속변인의 평균과 표준편차

	정치참여		
	정치 참여행위	정치 참여의지	전체
평균	2.44	2.70	2.57
표준편차	0.78	0.70	0.67

2. 가설 검증 결과

본 연구에서 독립변인으로 설정한 정치효능감(내적 정치효능감, 외적 정치효능감), 리터러시 수준(정보 활용 능력, 비판적 사고 능력, 의사 소통 능력, 규범 준수 능력), 성별, 성적, 가정 경제 수준 간의 상관관계를 살펴보면, [표Ⅳ-3]과 같다.

1) 독립변인 간 상관관계 분석

[표IV-3] 독립변인간의 상관관계

	내적 효능감	외적 효능감	정치 효능감	리터러시 수준	성별	성적	가정 형편
내적 효능감	1						
외적 효능감	.162**	1					
정치 효능감	.797**	.725**	1				
리터러시 수준	.516**	.251**	.514**	1			
성별	.089	-.048	.033	-.107*	1		
성적	.267**	-.004	.184**	.238**	.080	1	
가정 형편	.228**	-.001	.153**	.141**	-.075	.259**	1

(* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$)

다중 공선성의 문제를 점검하기 위해 독립변인간 상관 관계를 측정하였다. [표IV-3]에서 보여지듯이 독립변인들 사이의 상관계수가 높지 않아 다중공선성의 문제는 나타나지 않는 것으로 보인다.

본 연구 모형에서 설정한 변인들 간의 상관관계를 살펴보면, 정치효능감은 리터러시 능력($r=.514$)과 정적 상관관계를 보인다. 내적 정치효능감과 외적 정치효능감이 모두 리터러시 수준과 정적인 상관 관계를 보인다는 점에서 정치 효능감이 높은 학생들이 리터러시 수준도 높을 것을 예상할 수 있다.

2) 가설검증: 다중 회귀 분석 결과

다중 회귀 분석에서 다중공선성은 독립변수 간 상관계수의 값을 기준으로 판단할 수 있지만, 공차한계(Tolerance)와 분산팽창인자(Variance

Influence Factor, VIR)의 값으로도 알 수 있다. 공차한계의 값이 0.1보다 작거나, VIF의 값이 10보다 크면 다중공선성을 의심하게 된다. 공차한계와 VIF값을 살펴본 결과, 본 연구에서 다루는 변수들은 다중공선성의 영향을 받지 않는 것으로 나타났다.

(1) 정치효능감, 디지털 리터러시와 정치참여의 회귀 분석 모형

청소년의 정치효능감과 디지털 리터러시가 정치참여에 미치는 영향을 살펴보는 본 연구에서 디지털 리터러시가 내적 정치효능감, 외적 정치효능감과 정치참여 사이에서 이들 간의 관계를 조절하는지를 검증하기 위해 [표Ⅳ-4]와 같이 다중 회귀분석을 실시하였다. 성별, 성적, 가정형편을 변인으로 투입해 이들의 효과를 통제하였고 내적 정치효능감과 외적 정치효능감, 디지털 리터러시를 독립변인으로 투입하고, 이들 변인의 상호작용항을 투입하였다.

[표IV-4] 정치효능감, 디지털 리터러시와 정치참여의 회귀 분석 모형

(종속변수 = 정치참여)

변인	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의 확률	공선성 통계량	
	B	표준오차	베타			공차	VIF
(상수)	2.809	.154		18.270	.000***		
성별	.052	.052	.039	.996	.320	.913	1.095
성적	-.057	.024	-.097	-2.404	.017*	.862	1.161
가정형편	-.024	.045	-.022	-.541	.589	.891	1.123
내적효능감	.564	.048	.547	11.819	.000***	.657	1.523
외적효능감	.076	.046	.065	1.662	.097	.922	1.085
리터러시 수준	.319	.072	.207	4.437	.000***	.648	1.543
내적효능감* 리터러시	.075	.083	.037	.907	.365	.847	1.180
외적효능감* 리터러시	-.049	.088	-.022	-.554	.580	.868	1.152

R	R 제곱	수정된 R 제곱	추정값의 표준오차
.676	.458	.446	.49529

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의 확률
회귀	79.668	8	9.958	40.595	.000***
잔차	94.445	385	.245		
전체	174.113	393			

(* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$)

[표IV-4]에 나타나는 다중 회귀 분석에서 정치효능감과 디지털 리터러시가 정치 참여를 설명하는 정도는 45.8%(수정 결정계수에 의하면 44.6%)이다($F_{df=8,385}=40.595$, $p=.000$). ‘정치효능감이 높은 청소년이 정치

참여에 적극적일 것이다' 라는 가설은 $p < .001$ 에서 내적 정치효능감이 정치 참여에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=11.819, p=.000$). 반면에, 외적 정치효능감이 정치 참여에 미치는 영향은 유의하지 않은 것으로 나타났다($t=1.662, p=0.097$). 디지털 리터러시 수준은 $p < .001$ 수준에서 정치참여에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=4.437, p=0.000$). 정치효능감과 리터러시 상호작용 변인을 투입한 검증 결과는 내적 정치효능감($t=.907, p=.365$)과 외적 정치효능감($t=-.554, p=.580$) 모두 유의하지 않은 것으로 나타났다. 통제 변인에서 유의미한 것은 $p < .05$ 에서 성적이 높을수록 정치 참여에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=-2.404, p=.017$).

(2) 정치효능감, 디지털 리터러시와 정치참여 행위의 회귀 분석 모형

[표IV-5] 정치효능감, 디지털 리터러시와 정치참여 행위의 회귀 분석 모형

(종속변수 = 정치참여 행위)

변인	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의 확률	공선성 통계량	
	B	표준오차	베타			공차	VIF
(상수)	2.663	.179		14.836	.000***		
성별	.030	.061	.019	.493	.622	.913	1.095
성적	-.064	.028	-.092	-2.289	.023*	.862	1.161
가정형편	-.014	.053	-.010	-.262	.793	.891	1.123
내적효능감	.670	.056	.553	12.027	.000***	.657	1.523
외적효능감	.013	.054	.009	.240	.811	.922	1.085
리터러시 수준	.401	.084	.221	4.788	.000***	.648	1.543
내적효능감* 리터러시	.172	.097	.072	1.781	.076	.847	1.180
외적효능감* 리터러시	-.058	.102	-.023	-.571	.569	.868	1.152

R	R 제공	수정된 R 제공	추정값의 표준오차
.683	.467	.455	.57817

	제공합	자유도	평균제공	F	유의확률
회귀	112.538	8	14.067	42.083	.000***
잔차	128.696	385	.334		
전체	241.234	393			

(* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$)

[표IV-5]에 나타나는 다중 회귀 분석에서 정치효능감과 디지털 리터러시가 정치 참여 행위를 설명하는 정도는 46.7%(수정 결정계수에 의하면 45.5%)이다($F_{df=8,385}=42.083$, $p=.000$). ‘내적 정치효능감이 높은 청소년이 정치 참여 행위에 적극적일 것이다’ 라는 가설은 $p < .001$ 에서 정치 참여 행위에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=12.027$, $p=.000$). 외적 정치효능감은 정치 참여 행위에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다($t=.240$, $p=.811$). 디지털 리터러시 수준은 $p < .001$ 수준에서 정치참여 행위에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=4.788$, $p=0.000$). 정치효능감과 리터러시 상호작용 변인을 투입한 검증 결과는 내적 정치효능감($t=1.781$, $p=.076$)과 외적 정치효능감($t=-.571$, $p=.569$) 모두 정치 참여 행위에 유의한 영향을 끼치지 않는 것으로 나타났다. 통제 변인에서 유의미한 것은 $p < .05$ 에서 성적이 높을수록 정치 참여 행위에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=-2.289$, $p=.023$).

(3) 정치효능감, 디지털리터러시와 정치참여 의지의 회귀분석 모형

[표IV-6] 정치효능감, 디지털리터러시와 정치참여 의지의 회귀 분석 모형

(종속변수 = 정치참여 의지)

변수	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의 확률	공선성 통계량	
	B	표준오차	베타			공차	VIF
(상수)	2.955	.185		15.977	.000***		
성별	.074	.063	.053	1.177	.240	.913	1.095
성적	-.051	.029	-.082	-1.775	.077	.862	1.161
가정 형편	-.035	.054	-.029	-.645	.519	.891	1.123
내적 효능감	.458	.057	.425	7.979	.000***	.657	1.523
외적 효능감	.140	.055	.114	2.530	.012*	.922	1.085
리터러시 수준	.236	.086	.146	2.730	.007**	.648	1.543
내적효능감* 리터러시	-.022	.100	-.010	-.220	.826	.847	1.180
외적효능감* 리터러시	-.039	.105	-.017	-.368	.713	.868	1.152

R	R 제곱	수정된 R 제곱	추정값의 표준오차
.533	.284	.269	.59585

	제곱합	자유도	평균제곱	F	유의확률
회귀	54.242	8	6.780	19.097	.000***
잔차	136.689	385	.355		
전체	190.931	393			

(* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$)

[표IV-6]에 나타나는 다중 회귀 분석에서 정치효능감과 디지털 리터러

시가 정치 참여 의지를 설명하는 정도는 28.4%(수정 결정계수에 의하면 26.9%)이다($F_{df=8,385}=19.097, p=.000$). ‘내적 정치효능감이 높은 청소년이 정치 참여 의지에 적극적일 것이다’ 라는 가설은 $p<.001$ 에서 정치 참여 의지에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=7.979, p=.000$). 외적 정치효능감도 $p<.05$ 에서 정치 참여 의지에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=2.530, p=.012$). 디지털 리터러시 수준은 $p<.01$ 수준에서 정치 참여 의지에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($t=2.730, p=0.007$). 정치효능감과 리터러시 상호작용 변인을 투입한 검증 결과는 내적 정치효능감($t=-.220, p=.826$)과 외적 정치효능감($t=-.368, p=.713$) 모두 정치 참여 의지에 유의한 영향을 끼치지 않는 것으로 나타났다.

위의 다중 회귀 분석을 통한 가설 검증 결과는 다음과 같다. 우선 주가설 1은 부분적으로 채택되었다. [표Ⅳ-5]에서 보여지듯이 내적 정치효능감이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이라는 하위가설 1-1은 채택되었다. 외적 정치효능감이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이라는 하위가설 1-2는 기각되었다. [표Ⅳ-6]에서 내적 정치효능감이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이라는 하위가설 1-3과 외적 정치효능감이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이라는 하위가설 1-4는 채택되었다. 따라서 내적 정치효능감은 정치참여 행위와 정치 참여 의지 모두에 유의한 영향을 끼치고, 외적 정치효능감은 정치 참여 의지에만 유의한 영향을 끼치는 것으로 나타나 주가설 1은 부분적으로 채택되었다.

외적 정치효능감이 정치참여 행위에 유의하지 않은 것에 대해서는 외적 정치효능감이 정치인들의 반응이라는 데에서 원인을 찾을 수 있을 것이다. 청소년으로서 현재의 정치 참여 행위는 이론적 배경에서도 밝혔던 것과 같이 최광의의 정치 참여로 온라인 토론, 청원, 집회참석 등을 포함한다. 이와 같은 정치 참여 행위는 성인이 되어서 참여할 수 있는 선거 참여나 정당지지, 정치인에 대한 기부와 달리 정치인의 반응과 상관 없이 본인의 정치적 욕구를 따라 참여 할 수 있는 일들이 대부분이다. 따

라서 외적 정치효능감이 정치참여 행위에는 유의하지 않았으나 미래에 참여할 수 있는 정치 참여 의지에는 유의한 영향을 끼치는 것으로 해석할 수 있다.

디지털 리터러시 수준이 높은 청소년은 정치 참여에 적극적일 것이라는 주가설 2는 하위가설 2-1과 2-2를 포함하여 모두 채택되었다. 따라서 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년이 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 적극적인 모습을 보인다고 할 수 있다. 디지털 리터러시는 정보 활용 능력, 비판적 이해 능력, 의사 소통 능력, 규범 준수 능력을 하위 요인으로 하여 측정하였다.

주가설 3을 검증하기 위해 내적 정치효능감, 외적 정치효능감과 디지털 리터러시의 상호작용 효과를 투입한 회귀 분석에서 유의한 결과가 나오지 않아 ‘디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향이 클 것이다’는 주가설 3은 기각되었다. 연구 결과에 따르면 디지털 리터러시 수준과 정치 효능감은 각각 정치 참여에 영향을 끼치지만 디지털 리터러시 수준이 정치효능감과 정치 참여 사이의 조절 변인으로 역할을 하지는 않는 것으로 보인다.

V. 결론

1. 요약 및 논의

본 연구는 청소년의 정치 참여 확대 방안을 모색하기 위해 정치효능감과 디지털 리터러시가 청소년의 정치 참여에 미치는 영향을 조사하고자 하였다. 이 연구의 목적은 내적 정치효능감, 외적 정치 효능감과 디지털 리터러시가 청소년의 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 미치는 영향을 알아보고, 정치효능감과 디지털 리터러시의 상호작용 효과도 연구하여 청소년의 정치 교육에 유의미한 결론을 도출하는 것이었다. 따라서 독립 변인으로는 내적, 외적 정치효능감과 디지털 리터러시를 설정하였고, 종속 변인으로는 정치 참여 행위와 정치 참여 의지를 설정하였다. 이와 같은 연구가 디지털 미디어의 활용에 적극적인 청소년의 정치 참여 방안을 찾는 데 기여할 것으로 생각하고 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 가설을 설정하였다.

주가설1. 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여에 적극적일 것이다.

가설 1-1. 내적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이다.

가설 1-2. 외적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이다.

가설 1-3. 내적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이다.

가설 1-4. 외적 정치 효능감이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이다.

주가설2. 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년은 정치 참여에 적극적일 것이다.

가설 2-1. 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년은 정치 참여 행위에 적극적일 것이다.

가설 2-2. 디지털 리터러시 수준이 높은 청소년은 정치 참여 의지가 클 것이다.

주가설3. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 미치는 영향이 클 것이다.

가설 3-1. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 의지에 미치는 영향이 클 것이다.

가설 3-2. 디지털 리터러시 수준이 높을수록 정치효능감이 청소년의 정치 참여 의지에 미치는 영향이 클 것이다.

가설 검증을 위해 서울, 경기 지역의 5개 고등학교 2, 3학년 학생을 편의표집하여 설문조사를 실시하였으며, 총 394부의 표본을 표집하였다. 표본을 대상으로 SPSS 23.0을 활용한 기술통계, 상관 관계 및 다중회귀 분석을 실시하였다. 이때 선행 연구들에 근거하여 청소년의 정치 참여에 영향을 미칠 수 있다고 생각되는 요소(성별, 성적, 가정 경제 수준)들을 통제 변인으로 하여 설문 문항과 분석에 포함시켰다.

발견된 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 정치효능감이 청소년의 정치참여에 미치는 영향을 검증한 결과, 내적 정치효능감이 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반면에 외적 정치효능감은 정치 참여 행위에는 유의미한 영향을 주지 못하고, 정치 참여 의지에만 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 내적정치효능감과 외적 정치효능감이 정치 참여 전체에 끼치는 영향을 분석한 결과에서는 내적 정치 효능감이 정치 참여에

유의한 영향을 끼치는 것으로 나타났다.

정치효능감이 정치참여에 긍정적인 영향을 끼친다는 선행 연구의 결과가 본 연구에서도 같은 결과를 나타냈다. 이는 정치 참여에 있어서 정치 효능감의 영향이 표본 학생 들에게도 긍정적으로 작용한다는 것을 나타낸다.

반면에 외적 정치효능감이 정치 참여 의지에만 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 외적 정치효능감은 정치기구나 공직자가 시민의 요구에 반응할 것이라는 신념으로 정부가 시민들의 요구에 얼마나 민감하게 반응하고 있는지를 바라보는 개인의 태도이다. 따라서 청소년들이 정치인들의 반응에 따라 정치 참여 행위를 하기 보다는 정치에 영향을 끼치고자 하는 내적 효능감에 따라 정치 참여 행위를 하는 것으로 해석할 수 있다. 외적 효능감이 정치 참여 의지에 대해서 유의미한 영향을 끼치는 것에 대해서는 정치 참여 의지가 현재 청소년으로서 참여할 수 있는 정보검색이나 정치토론, 정당이나 정치인 지지, 온라인 청원, 집회 참석과 달리 선거 참여, 정당이나 정치인을 위한 기부, 투표설득, 자원 봉사 등 정당이나 정치인과 관련한 구체적인 활동이 더 많기 때문으로 해석할 수 있다. 즉, 시민의 요구에 대한 정치인의 반응으로 측정할 수 있는 외적 정치효능감이 정치인이나 정당과 관련한 구체적 정치 참여에 대해서 영향을 끼치는 것으로 해석할 수 있다는 것이다.

둘째, 디지털 리터러시는 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 유의미한 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 디지털 리터러시가 정치 참여에 유의한 영향을 끼친다는 결론은 디지털 세대인 청소년들에게 커다란 의미를 가진다. 청소년들은 선행 연구에서도 밝혔듯이 디지털 미디어를 통해서 정치에 관한 정보를 접하고, 정치에 참여한다. 따라서 디지털 리터러시 함양을 위한 정치 교육 자료를 개발하고 활용할 필요성을 말해 준다고 볼 수 있다. 특히 연구대상이 된 청소년들에게 디지털 리터러시를 정보 활용 능력, 비판적 사고 능력, 의사 소통 능력, 규범 준수 능력의 하위 요인으로 구분하여 질문하였기에 이와 같은 하위 요인에 포함된 리터러시 능력을 키워주는 일이 중요하다고 하겠다.

셋째, 정치효능감과 디지털 리터러시 수준의 상호작용 효과를 살펴본 가설 3에서는 모든 가설이 기각되어 정치 효능감과 디지털 리터러시가 정치 참여에 유의미한 상호 작용 효과를 가지지는 않는 것으로 나타났다. 내적 정치 효능감과 디지털 리터러시의 상호 작용 효과가 정치 참여 행위에 끼치는 영향에서 $p=0.076$ 으로 나타나 $p<0.05$ 수준에 살짝 미치지 못했고, 그 외 하위 가설에서는 더욱 상호작용 효과가 없는 것으로 나타났다. 이는 표본의 수가 부족한데서 오는 문제일 수도 있고 정치 효능감과 디지털 리터러시의 상호 작용을 측정하는 도구의 제작에 있어서 부족함이 있었을 수도 있다. 정치효능감과 디지털 리터러시의 상호작용에 대해서는 유의미한 결과가 도출될 수 있도록 후속 연구가 필요할 것으로 보인다.

2. 교육적 함의

연구 결과, 정치효능감이 청소년의 정치 참여에 유의미한 영향을 끼치는 것이 본 연구에서도 나타났다. 본 연구에서는 정치 효능감을 내적 효능감과 외적 효능감으로 구분하여 연구하였고, 정치 참여를 정치 참여 행위와 정치 참여 의지로 구분하여 연구하였다. 만18세로 선거 참여 연령이 낮아진 상황에서 청소년의 정치 참여가 더욱 늘어나는 만큼 정치효능감과 정치참여의 범주를 세밀하게 나누어 연구한 것은 의미가 있다고 할 수 있다.

본 연구에서는 내적 정치효능감이 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 유의미한 영향을 주며, 외적 효능감이 정치 참여 의지에 유의미한 영향을 주는 것을 알 수 있었다. 내적 정치효능감이 정치 참여에 긍정적인 영향을 끼친다는 기존의 선행연구들이 본 연구에서도 같은 결과를 나타낸 것으로 보인다. 반면 외적 효능감이 현재의 정치 참여 행위에는 유의미한 영향을 미치지 않으면서 정치 참여 의지에만 영향을 미치는 이유에

대해서는 시민의 정치적 요구에 대한 반응으로 정의되는 외적 효능감의 특성에 비추어 추측해 볼 수 있다. 즉, 정치 인의 반응이 정보 검색이나 정치 토론, 집회 참석, 온라인 청원 등의 행위로 제한되는 현재 청소년의 정치 참여 행위에는 영향을 끼치지 않지만, 정당이나 정치 인을 위한 자원봉사, 투표 참여, 투표 독려, 기부금 제공 등의 행위에는 영향을 끼치는 것이다. 이는 정치 참여 의지에 포함된 내용들이 정당이나 정치인과 관련한 문항이 많았던 데에서 이유를 찾아볼 수 있을 것이다.

다음으로 디지털 리터러시 역시 정치 참여에 유의한 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 청소년들은 디지털 미디어를 통해서 정치에 대한 정보를 얻고 참여하는 비중이 높기 때문에, 디지털 리터러시가 청소년의 정치 참여에 유의한 영향을 끼친다는 사실은 청소년 정치 교육에 중요한 함의를 준다. 디지털 리터러시를 함양할 수 있는 정치 교육 자료를 개발하고 활용할 필요성이 있다.

또한, 응답자들의 디지털 리터러시 수준의 평균을 살펴봤을 때 하위변인 중 의사 소통 능력의 평균이 가장 낮았다. 디지털 리터러시의 하위 변인 별 평균은 규범 준수 능력이 4.29로 가장 높았고, 정보 활용 능력이 3.95, 비판적 이해 능력이 3.75, 의사 소통 능력이 2.60 순으로 나타났으며, 디지털 리터러시의 전체 평균이 3.65로 나타났다. 의사 소통 능력의 평균은 낮으나 규범 준수 능력의 평균이 만점에 가깝게 높은 것을 볼 때, 표집 학생들은 온라인 상에서 적극적인 의사 소통 행위를 하지는 않으나, 정보 활용에 있어서 규범은 준수하는 것으로 보인다.

반면에 가설에 포함되어 있지 않지만 디지털 리터러시의 하위 변인들을 정치 참여에 미치는 영향을 측정하는 다중 회귀 분석에 투입했을 때는 의사 소통 능력의 회귀 계수가 .292로 하위변인들 중 디지털 리터러시에 가장 큰 영향을 미치고 있었다. 즉, 의사 소통 능력은 청소년의 정치 참여에 가장 강한 영향을 끼치면서 가장 낮은 평균을 보이고 있다. 따라서 디지털 리터러시 중에서도 의사 소통 능력을 향상시키는 교육이 필요하다고 할 수 있다.

의사 소통 능력은 관심 있는 주제나 사회적 이슈에 대해 인터넷 상에 자료를 업로드하여 공유하고, 댓글을 달거나 토론에 참여하는 능력이다. 의사 소통 능력 향상을 위해서는 기본적으로 사회적 쟁점에 대한 관심이 있어야 하고, 자신의 의견을 글이나 그림, 동영상 등의 형태로 제작하는 능력이 필요하다. 또한 다른 사람과 적극적으로 의견이나 자료를 주고 받으며 소통하는 능력이 필요하다. 이와 같은 능력은 사회과에서 가치교육, 논쟁 문제 수업, 토론식 수업을 통해 길러질 수 있다. 이러한 수업 방법들은 학생들의 정보 수집과 선별 및 활용 과정에서 비판적 사고 능력을 요구하고, 마지막으로 정보를 종합해서 자신의 지식과 언어로 창출해 내는 의사소통 능력까지 요구하기 때문이다.

마지막으로, 청소년의 성적이 정치 참여 행위와 정치 참여 의지에 미치는 영향에 있어서 부적인 영향을 끼치는 것으로 나타났다. [표IV-4]에 따르면 정치효능감, 리터러시의 상호작용과 정치참여 회귀분석에서 정치참여에 미치는 성적의 회귀 계수는 -0.057 로 나타났고, [표IV-5]에서 정치효능감, 리터러시의 상호작용과 정치참여 행위 회귀 분석 모형에서는 성적의 회귀계수가 -0.064 로 나타났다. 둘 모두 $p < 0.05$ 수준에서 유의한 결과 나타나 학업 부담에 시달리는 성적이 좋은 청소년들이 정치 참여 행위나 정치 참여 의지에 소극적인 모습을 보이는 것으로 해석할 수 있다. 성적이 우수한 청소년들이 오히려 정치 참여에 소극적이라는 것은 우리 사회에 긍정적인 신호라고 할 수 없으므로 청소년들이 학업 부담에서 벗어나 참여할 수 있는 시민으로 성장할 수 있는 방안 마련이 필요하다.

3. 제언

본 연구를 진행하면서 알게 된 디지털 리터러시와 정치 참여의 특징들을 바탕으로 후속 연구에 대한 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 디지털 리터러시 측정 도구가 변화하는 디지털 환경에 맞추어 계속 개선되어야 한다. 디지털 리터러시 측정 도구의 개발에 대해 여러 연구자들이 측정 도구를 내놓고 있다. 하지만 대부분 설문을 통해 디지털 리터러시를 측정하는 것이기 때문에 학교 급과 학생들의 디지털 사용 환경에 따라 측정도구를 개선하는 노력이 꾸준히 필요하다. 더욱 객관화되고 정교화된 측정 도구의 개발로 디지털 리터러시 연구가 풍성해 질 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, 청소년이 디지털 미디어를 통해 정치에 참여하는 것을 고려했을 때 청소년의 온라인 정치 참여에 대한 연구가 의미 있을 것이다. 온라인 정치 참여는 젊은 세대일수록 적극적인 참여를 보이며 다양한 플랫폼을 통해 급속하게 성장하고 있다. 이제 막 정치참여를 시작하는 청소년들도 온라인을 통한 참여가 주된 통로가 될 수 있다. 청소년의 온라인을 이용한 정치 참여 실태에 대한 연구와 함께 적극적인 참여를 유도할 수 있는 방안에 대한 연구까지 폭넓게 이루어져야 할 것으로 보인다.

셋째, 청소년의 정치 참여를 위한 교육적 지원 방안 또한 필요하다. 청소년 중에서도 고등학생은 성인이 되기까지 1~3년 남은 준 성인에 해당한다고 할 수 있다. 실제 만 18세 이상의 고등학생은 참정권까지 보장받았다. 그러나 청소년을 대상으로 하는 정치 교육은 학교 교육 외에는 선거연수원에서 실시하는 ‘민주주의 선거교실’이 유일하다. 따라서 정치 참여를 위한 첫 번째 방안으로 정치 과목을 필수과목으로 지정해야 한다. 고등학교 교육과정에서 정치 수업은 선택과목으로 실제 선택하는 비율은 10%가 채 되지 않는다. 학생들이 기본적인 정치적 지식을 가지고 정치 참여의 필요성을 깨닫기 위해 정치 관련 과목들을 필수과목으로 지정하는 것이 필요하다. 주권자인 청소년들에게 우리나라의 정치제도, 선거제도, 법 등 기본적인 정치지식을 습득할 수 있는 기회를 주어야 한다.

넷째, 본 연구에서는 정치효능감과 디지털 리터러시의 상호작용 효과 연구에서 유의미한 연구 결과를 얻지 못했지만, 두 독립 변인이 모두 청소년의 정치 참여에 유의미한 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 따라서

후속 연구에서는 좀 더 엄격한 실험 설계와 연구 대상의 확대를 통해 두 독립 변인의 상호 작용 효과에 대한 연구가 이루어질 수 있을 것이다.

<참고문헌>

- 곽한영(2004). 촛불시위 참여가 청소년들의 정치의식에 미친 영향에 관한 연구 : 효능감, 참여의무감, 관심도를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부(2012). 사회과 교육과정 [별책 7]. 교육과학기술부고시 제2012-14호.
- 권성호,김성미(2011). 소셜미디어 시대의 디지털리터러시 재개념화: 젠킨스의 ‘컨버전스’와 ‘참여문화’를 중심으로. 미디어와교육 제1권1호. PP.65-82
- 김명정(2007). 선거교육에 대한 사회과 교사의 인식연구 : 내용요소, 교수-학습자료, 기대효과 인식을 중심으로. 시민교육연구 39(4) pp.1-26.
- _____ (2009). 청소년 참여가 시민성 함양에 미치는 영향: 대한민국 청소년의회 참여 경험을 중심으로. 서울대학교 박사학위논문.
- _____ (2012). 사회과 교육과정에 나타난 시민교육 내용의 목표와 변천, 시민교육연구 제 44권 2호 pp. 1-28.
- 김선태(2008). 서울시와 경상남도간 초·중등학생의 디지털 리터러시 지수 비교. 경상대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김민하,안미리(2003). 디지털 리터러시 수준 확인을 위한 문항개발 및 수준 평가. 한국교육정보 미디어 학회. 9권 1호. PP.159-192
- 김양은(2009). 디지털 시대의 미디어 리터러시. 커뮤니케이션 북스
- _____ (2011). 소셜미디어 시대의 미디어 리터러시. 한국학술정보원 수요 학술포럼 발표자료

- 김영인(1999). 정치참여의 시민교육효과에 관한 시론. 시민교육연구 제29권, pp.43-65
- _____ (2002). 정치참여의 시민교육효과에 관한 연구. 서울대학교 박사학위 논문.
- _____ (2007). 청소년의 참여와 시민성 함양. 서울: 한국학술정보
- 김원태(2001). 고등학교에서의 사회참여 체험교육과 시민성 형성에 관한 연구. 시민교육연구 제 33집 pp. 49-88.
- 김유미(2007). 고등학교 정치교과서의 선거교육에 관한 분석. 성균관대학교 석사학위논문.
- 김태한(2013). 한국 청소년의 시민지식 및 내적 정치효능감 발달에 대한 연구. 시민교육연구 제45권 4호
- 박가나(2001). 학생 자치활동 참여가 정치 효능감에 미치는 효과. 서울대학교 대학원 석사 학위 논문
- 박상호(2011). 인터넷 이용동기가 인터넷 자기효능감, 인터넷 몰입과 인터넷 중독에 미치는 영향에 관한 연구. 정치의사 소통연구 통권 22호 pp. 37-80
- 박정서(2011). 탈북청소년과 남한 청소년의 정치적 태도 비교연구. 서울대학교 대학원 박사 학위 논문
- 박주연(2013). 디지털 시대 청소년의 미디어 리터러시에 관한 탐색적 연구. 커뮤니케이션학 연구: 일반. 제21권 1호. pp.69-87
- 서현진(2005). 선거와 민주시민교육의 실태분석 : 고등학교 사회 및 정치 교과서 분석을 중심으로. 시민교육연구 37(4) pp. 73-94.
- _____ (2015). 선거와 정치참여에 대한 미래 유권자 교육의 문제점과 개선방안. 시민교육연구 제47권 1호
- 설진아(2011). 소셜미디어와 사회변동, 커뮤니케이션북스
- 송두리(2014). 정치참여가 민주주의 지지에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 석사 학위 논문
- 안정임(2006). 디지털 격차와 디지털 리터러시. 한국언론정보학보. 통권

- 36호, 한국언론정보학회
- _____ (2010). 디지털 미디어 리터러시 관점에서 본 소셜 네트워크 미디어의 핵심이슈. 여성연구논총 25집.
- _____ (2012). 소셜미디어 환경에서의 미디어 리터러시 구성요인 검증. 한국방송학보 26권 6호, pp.129-176
- _____ (2013). 연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교연구. Korean Journal of the Learning Sciences. 7권 1호. pp. 1-21
- 안정임,김양은,박상호,임성원(2009). 미디어리터러시 효과 측정 모델. 한국언론진흥재단
- 안효익(2010). 디지털 컨버전스 환경에서의 정치참여와 정치교육, 시민교육연구, 제42권 3호
- 양정호(2012). 우리나라 고등학생의 디지털 리터러시 결정요인 분석. 제28권 제 2호. 교육공학연구
- 유혜영(2013). 투표참여에 영향을 미치는 요인과 시민교육적 함의-한국의 국회의원 선거를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위 논문
- 윤성이(2007). 인터넷과 선거정치의 변화 : 정치참여, 선거경쟁 그리고 투표결과에 미치는 영향을 중심으로. 신아세아, 14(2) pp. 163-182.
- 이병혜(2013). 소셜미디어의 이용이 정치참여에 미치는 영향 : 대학생집단의 정치효능감과 정치참여를 중심으로. 정치커뮤니케이션 연구, pp.319-353.
- 이승중·김혜정(2011). 『시민참여론』, 박영사, 서울.
- 이원태,황용석,이현주,박남주,오주현(2011). 디지털 컨버전스 환경에서 정보 격차 해소 및 미디어 리터러시 재고방안 연구. 정보통신정책연구원
- 이창호.(2012). 소셜미디어가 대학생들의 정치효능감, 정치관심 및 투표참

- 여에 미치는 영향 분석 -19대 총선을 중심으로. 정치커뮤니케이션연구 27호, pp.231-259.
- 이창호,성운숙,정낙원(2012). 청소년의 소셜미디어 이용실태 연구. 한국청소년정책연구원
- 장은주(2017). 시민교육이 희망이다: 한국민주시민교육의 철학과 실천모델. 서울: 피어나.
- 장인희.(2006). 사회참여학습이 인문계 고등학생들의 정치적 시민성에 미치는 효과 연구: 정치 참여 기능, 정치 참여 의무감, 정치 효능감을 중심으로. 서울대학교 대학원 석사 학위 논문
- 정보통신정책연구원(2011). 디지털 컨버전스 환경에서 정보격차 해소 및 미디어 리터러시 제고방안연구.
- 차경수, 모경환(2008). 사회과교육. 서울 동문사
- 한국교육학술정보원(2006). 지식 정보 역량 개발 지원을 위한 디지털 리터러시 지수 개발 연구
- _____ (2006). 21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시 지수 개발 연구
- _____ (2006). 21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시의 조작적 정의 및 하위영역 규명
- _____ (2011). 2010년도 디지털 교과서 효과성 측정 연구
- 한국청소년정책연구원(2017). 고등학생들의 정치참여 욕구 및 실태 연구
- 황용석(2001). 인터넷 이용과 정치 참여에 대한 탐색적 연구. 한국언론학보 제45권 3호
- 황용석,양승찬,이준웅,이원태(2011). 인터넷에서 의견 추구 성향과 정치 참여 변인과의 관계 연구. 사이버커뮤니케이션학보 제28권 제2호
- Bandura, A.(2001). 자기효능감과 삶의 질(박영신 김의철옮김). 서울 : 교육과학사. (원서출판 1997).
- Carol Barner, Robert Rosenwein(1985). Psychological perspectives on

- politics, Englewood Cliffs, N.J.
- Conge, Patrick J.(1988). “The Concept of Political Participation: Toward a Definition”, *Comparative Politics*, Vol. 20, No.2, pp.241-249.
- Dalton, J. R.(2010). *시민정치론: 선진 산업 민주주의 국가의 여론과 정당*(5th) (서유경 옮김). 서울: 아르케 (원서출판2008).
- David Buckingham(2003). *Media Education*(기선정·김아미 옮김). jNBook.
- Finkel, S. E., Sigelman, L., and Humphries, S.(1999). Democratic Value and Political Tolerance. In J. P., Shaver, P. R., and Wrightsman, L. S. (Eds.), *Measures of Political Attitudes* (pp.203-296). San Diego : Academic Press.
- Flanigan, W. H. and Zingale, N. H.(1998). *Political Behavior of the American Electorate* (9th ed.). Washington, D. C. : Congressional Quarterly.
- Gilster, P(1997). *Digital Literacy*. Wiley
- Hobbs, R(2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities on a Democracy.
- Nie, Norman H. & Verba, Sidney(1975). “Political Participation” in Fred I. Greenstein, Nelson W. Polsby(eds.) *Handbook of political science vol. 4 Nongovernmental politics*, CA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Rheingold, Howard(2012). *Net smart: How to thrive online*. MIT Press
- Sidney Verba, Norman H. Nie, Jae-on Kim.(1987). *Participation and Political Equality: A Seven-Nation Comparison*. University of Chicago Press

<부록>

설문지

안녕하세요? 설문에 응해주셔서 감사합니다. 여러분은 디지털 사용 능력과 정치 참여에 대한 설문에 참여하시게 됩니다. 설문 응답에는 약 10분 정도 소요될 것입니다. 여러분이 응답하신 설문은 연구 이외에 다른 목적으로 사용되지 않으며, 응답해주신 모든 내용은 숫자로 표기된 후 통계 처리됩니다. 관련된 모든 정보는 비밀이 철저히 보장됩니다. 편안한 마음으로 모든 문항에 솔직하게 응답해 주시길 간곡히 부탁드립니다. 성실히 응답해준 설문을 바탕으로 좋은 논문을 쓰기위해 노력하겠습니다. 즐거운 학교생활이 되기를 기원합니다.

서울대학교 사범대학 사회교육과(일반사회 전공) 석사과정 송인혜 드림

영역1. 정치효능감

구분	전혀 아니다	대체로 아니다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 내가 공직을 맡으면 대부분의 다른 사람들만큼은 잘 할 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
2. 나는 내가 정치에 참여할 충분한 역량이 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 우리나라가 직면하고 있는 중요한 정치 문제들에 대해 대체로 잘 이해하고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
4. 정치나 정부에 대해 나는 대부분의 사람들만큼은 잘 알고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
5. 내가 투표를 하건 안하건 결과에는 큰 차이가 없을 것이다.	①	②	③	④	⑤
6. 정치나 행정은 하도 복잡해서 나 같은 사람은 어떻게 돌아가는지 모르겠다.	①	②	③	④	⑤
7. 국민들이 정부가 하는 일에 효과적으로 영향을 줄 수 있는 합법적인 방법은 많이 있다.	①	②	③	④	⑤

8. 우리나라에서 정부를 누가 운영하던, 국가 운영에 대한 최종적인 발언권은 국민에게 있다.	①	②	③	④	⑤
9. 국회의원들은 선거에 당선된 후 시민들의 바람을 빨리 잊어버린다.	①	②	③	④	⑤
10. 누가 국회의원에 당선되던지 정치활동은 다 마찬가지다.	①	②	③	④	⑤
11. 나 같은 사람은 정부가 하는 일에 대해 아무런 발언권이 없다.	①	②	③	④	⑤
12. 만일 정치인이나 공직자들이 국민의 말을 듣지 않는다면, 그들이 국민의 말을 듣게 할 방법이 실제로 없다.	①	②	③	④	⑤

영역2. 정치참여

구분	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1. 나는 친구들이나 주변 사람들과 정치에 관해 토론한다.	①	②	③	④	⑤
2. 나는 사회문제나 정치관련 집회 현장에 직접 가본적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 요즘 지지하는 정당이나 정치인이 있다.	①	②	③	④	⑤
4. 나는 요즘 인터넷에서 정치관련 정보를 찾아 본다.	①	②	③	④	⑤
5. 나는 요즘 인터넷 게시판에서 정치에 관한 토론을 한다.	①	②	③	④	⑤
6. 나는 요즘 인터넷상으로 벌어지는 청원운동에 참여한다.	①	②	③	④	⑤
7. 내게 선거권이 생기면 대통령, 국회의원, 지방선거에 모두 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
8. 내게 선거권이 생기면 내가 지지하는 후보에게 투표하라고 주변 사람들을 설득할 것이다.	①	②	③	④	⑤
9. 내게 선거권이 생기면, 지지하는 후보나 정당을 위해 자원봉사 활동을 하고 싶다.	①	②	③	④	⑤

10. 내게 선거권이 생기면, 후보들의 공약을 인터넷 상에서 찾아볼 것이다.	①	②	③	④	⑤
11. 내게 선거권이 생기면, 인터넷상에서 선거와 관련한 토론에 참여할 것이다.	①	②	③	④	⑤
12. 내게 경제적 여유가 생기면, 지지 정당이나 대통령 후보를 위해 선거자금을 기부할 것이다.	①	②	③	④	⑤

영역3. 디지털리터러시 능력

구분	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1. 정보검색 할 때에 내가 필요로 하는 정보가 무엇인지 정확히 말할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
2. 정보가 전달하는 내용을 정확하게 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
3. 다양하게 수집된 정보를 문제해결 목적에 맞게 종합한다.	①	②	③	④	⑤
4. 결과물의 실질적인 적용을 위해 정보를 변형하여 사용한다.	①	②	③	④	⑤
5. 검색결과 얻은 여러 정보 중 나에게 가장 유용한 정보를 선별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6. 문제해결을 위해 다양한 정보를 검색한다.	①	②	③	④	⑤
7. 관심 있는 주제에 대해 여러 매체를 통해 정보를 수집한다.	①	②	③	④	⑤
8. 검색한 정보가 진짜인지 가짜인지 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
9. 검색한 정보가 사실인지 의견인지 구별할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
10. 검색한 정보의 신뢰성을 쉽게 판별 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

11. 검색한 정보가 같은 내용이라도 이미지, 배치방법, 편집방법을 어떻게 하느냐에 따라 다르게 표현될 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
12. 같은 정보라도 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
13. 정보가 있는 그대로의 현실을 보여주는 것이 아니라 어떤 목적에 의해 현실을 재구성해서 보여준다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
14. 내가 찍은 사진이나 동영상을 인터넷에 올린 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
15. 나는 내 의사를 인터넷 상에서 분명하게 표현한다.	①	②	③	④	⑤
16. 다른 사람의 온라인 공간에 댓글을 남긴다.	①	②	③	④	⑤
17. 온라인상에서 사회적 이슈(쟁점)에 대한 토론에 적극 참여한다.	①	②	③	④	⑤
18. 사회적 이슈(쟁점)에 대한 글이나 정보를 온라인 상에서 공유한다.	①	②	③	④	⑤
19. 관심이 있는 글이나 정보를 인터넷에 올리거나 공유한다.	①	②	③	④	⑤
20. 다른 사람에게 도움이 되는 정보를 나의 온라인 공간에 올린다.	①	②	③	④	⑤
21. 인터넷에서 얻은 자료를 출처를 밝히지 않고 사용한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
22. 온라인상에서 알게 된 다른 사람의 개인정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
23. 인터넷 상에 불건전한 정보를 올린 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
24. 다른 사람의 주민번호나 ID를 사용한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
25. 다른 사람에 대해 인터넷에 비난의 글을 올려본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
26. 음악/영상/게임/웹툰 등을 불법 다운로드한 경험이 있다.	①	②	③	④	⑤
27. 확인되지 않은 정보를 인터넷에 올린 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

영역4. 개인 정보 영역

1. 해당되는 곳에 체크해 주십시오.

1) 귀하의 성별은 무엇인가요?

- ① 남자 ② 여자

2) 귀하의 학업성적에 체크해 주십시오.

- ① 상위 20% 이내 ② 20~40% ③ 40~60%
④ 60~80% ⑤ 하위 80% 이하

3) 귀하의 경제적 생활수준에 체크해 주십시오.

- ① 매우 낮음
② 낮음
③ 보통
④ 높음
⑤ 매우 높음

◇설문은 여기까지입니다. 설문에 응해주셔서 감사합니다◇

Abstract

The Effect of Political Efficacy and Digital Literacy on Adolescents Political Participation

Inhae, Song

Department of Social Studies Education

The Graduate School

Seoul National University

In the revised social studies curriculum of 2015, democratic citizens are those who develop democratic values based on knowledge and participate with a sense of responsibility. Therefore, it can be said that raising students who are actively participating is a core element of social studies.

In recent years, in terms of the political climate of our society, adolescents who participated in the election of the National Assembly directly appeared after the election age was reduced to 18, and the number of adolescents participating in candlelight vigils and Internet petitions is increasing.

According to previous studies, it can be seen that political efficacy is a major factor influencing adolescents's political participation. Political efficacy is a direct motivation for individuals to participate in politics. It is said that individuals with high political efficacy have a strong willingness to participate in politics and actively participate in political activities such as voting.

Adolescents need literacy to become a meaningful activity and exercise of rights. In particular, digital literacy is indispensable in times of increasing political participation through digital media such as these days. Digital literacy refers to the level of critical thinking required by all users to properly evaluate the value of information found on the Internet, and the ability to understand and use various types of information found from various sources and to newly combine it for their purposes (Gilster, 1997).

The purpose of this study is to examine the effect of adolescents' political efficacy and digital literacy level on political participation, and to examine whether digital literacy level acts as a moderating variable in the relationship between political efficacy and political participation. The purpose of this study is to contribute to finding ways to actively participate in politics of adolescents in the use of digital media.

Based on the above problem recognition, this study raised the following research problems.

1. Are adolescents with higher political efficacy active in political participation?
 - 1) Are adolescents with higher internal political efficacy active in political participation?
 - 2) Are adolescents with higher external political efficacy active in political participation?
 - 3) Is the willingness to participate in politics greater as the adolescents with higher internal political efficacy?
 - 4) Is the willingness to participate in politics greater for adolescents with higher external political efficacy?

2. The higher the level of digital literacy, is it more active in political participation?

1) The higher the digital literacy level, the more actively participate in political participation

Is it an enemy?

2) Will the higher the digital literacy level, the greater willingness to participate in politics?

3. The higher the digital literacy level, the greater the effect of political efficacy on adolescents's political participation?

1) The higher the digital literacy level, the greater the effect of political efficacy on adolescents' political participation.

2) The higher the digital literacy level, the greater the effect of political efficacy on the willingness of adolescents to participate in politics?

The following results were found through this study.

First, as a result of examining the effect of political efficacy on adolescents's political participation, it was found that internal political efficacy had a significant effect on political participation behavior and willingness to participate. On the other hand, it was found that external political efficacy had no significant effect on political participation, but only on the will of political participation. Political efficacy was found to be significant in political participation in the regression analysis of political efficacy and political participation.

Second, digital literacy was found to have a significant effect on political participation and willingness to participate. As a sub-factor of digital literacy, the results of dividing it into information utilization ability, critical understanding ability,

communication ability, and norm-compliance ability showed that communication ability was particularly significant for both political participation behavior and political willingness at significance level $P < 0.001$. Among the sub-factors of digital literacy, communication ability seems to have a strong influence on adolescents' political participation and willingness to participate.

Third, in Hypothesis 3, which examines the interaction effect of political efficacy and digital literacy level, although the interaction effect affects political participation, all hypotheses are rejected because the influence is not large, so political efficacy and digital literacy don't have a significant interaction with political participation. It was found to have no effect.

Based on the results of these studies, I would like to make some educational suggestions to promote adolescents's political participation.

First, it seems that adolescentss do not participate in political acts according to the government's reaction, but rather participate in political acts according to the belief that they can influence politics. Therefore, there is a need to develop political education materials that can develop adolescents's inner political efficacy.

Second, in this study, the level of digital literacy was found to have a positive effect on both the political participation behavior and the will of political participation. This can be said to indicate the need to develop and utilize a lot of materials for political education that actively utilizes digital media.

Third, the effects of digital literacy on political participation were divided into political participation behavior and political

participation will, and the influence of each sub-factor on political participation behavior was found to be greater. It can be said that the level of digital literacy is more influential in the current political participation behavior of adolescents than the will of political participation in the future, and it can be said that it shows the need to focus on digital literacy education in the present when the political participation of adolescents is increasing. .

Fourth, it was shown that adolescents' performance had a negative (-) effect on the effect of political efficacy and digital literacy on political participation behavior and political participation will. This can be interpreted as showing that adolescents with high grades suffering from academic burdens are passive in political participation or willingness to participate in political affairs.

keywords : adolescents, political efficacy, digital literacy,
political participation

Student Number : 2017-29900