

발행일_ 2016. 04. 30 발행인_ 노 혁

발행처_ 한국청소년정책연구원(30147 세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지 사회정책동
한국청소년정책연구원 6/7층 전화_ 044-415-2114 팩스_ 044-415-2369) 제작_ 계문사

청소년문화 활성화를 위한 소셜미디어 활용 방안 연구

배상률 | 부연구위원 drbai@nypi.re.kr

요 약¹⁾

- 소셜미디어는 청소년의 소통과 정보교류, 사회참여 등의 긍정적인 효과뿐만 아니라 중독, 사이버불링, 유해정보 확산, 사생활 침해 등 막대한 사회적 비용을 초래하는 양면성을 띠고 있음. 청소년의 일상생활에 미치는 소셜미디어의 영향력이 커져 감에 따라 이 매체가 가진 장점은 최대한 살리고 단점은 최소화할 수 있는 사회적 차원의 방안을 마련해야 할 필요성이 제기되고 있는 상황임.
- 본 연구는 청소년 문화라는 키워드에 함축된 교육, 여가, 참여 등 청소년들의 전반적인 삶의 실태와 이들이 가지는 문제의식과 가치를 살펴보고, 청소년들을 위한 소셜미디어의 활용 범위와 가능성을 탐구하는데 일차적인 목적을 두고 있음.
- 이를 통해, 청소년의 건전한 문화 형성을 위한 효과적인 수단(tool)이자 소통의 장(field)으로 기여할 수 있는 무한한 잠재력을 갖고 있는 소셜미디어의 활용을 위해 우리 사회와 정부가 마련해야 할 정책 방안을 제시하는 것이 본 연구가 가지는 궁극적인 목적임.
- 문헌연구, 전국 중·고등학생 대상 설문조사, 페이스북을 활용한 질적조사, 국내외 사례조사를 통하여 정책제언을 다음과 같이 제시하였음(본 정책리포트에는 지면 관계상 설문조사 결과만을 제시함).
 - 디지털 리터러시 제고를 위한 방안 제언
 - 미디어교육 지원을 위한 제도적, 인적, 물적 지원방안 제언
 - 소셜미디어 건전 이용을 위한 캠프 운영 및 부모교육 확대 제언

1) 이 글은 한국청소년정책연구원 2015년도 고유과제인 "청소년문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용 연구"의 주요결과를 발췌·요약한 것임.

1. 청소년 대상 설문조사 개요 및 결과

▶ 설문조사 개요

표 1 ——— 초·중·고 학생 대상 조사 설계

조 사 대 상	전국 중/고등학교 재학생
표 본 오 차	95% 신뢰수준에서 최대허용 표본오차는 $\pm 1.93\%p$
조 사 방 법	조사원 방문조사
표 본 추 출	지역별/교급별 할당 표집(Stratified Probability Sampling)
표 본 크 기	2,584명(중학생: 1,417명, 고등학생: 1,167명)

▶ 설문조사 결과

- ▶ 응답자의 92.7%가 휴대전화 소유. 스마트폰을 가지고 있는 학생의 비율은 88%로 조사되었음.
- ▶ 휴대전화로 가장 많이 이용한 기능은 1순위 채팅에 이어 트위터 및 페이스북 등의 SNS 사용이 게임 및 전화통화보다 높은 2순위를 차지하였음.

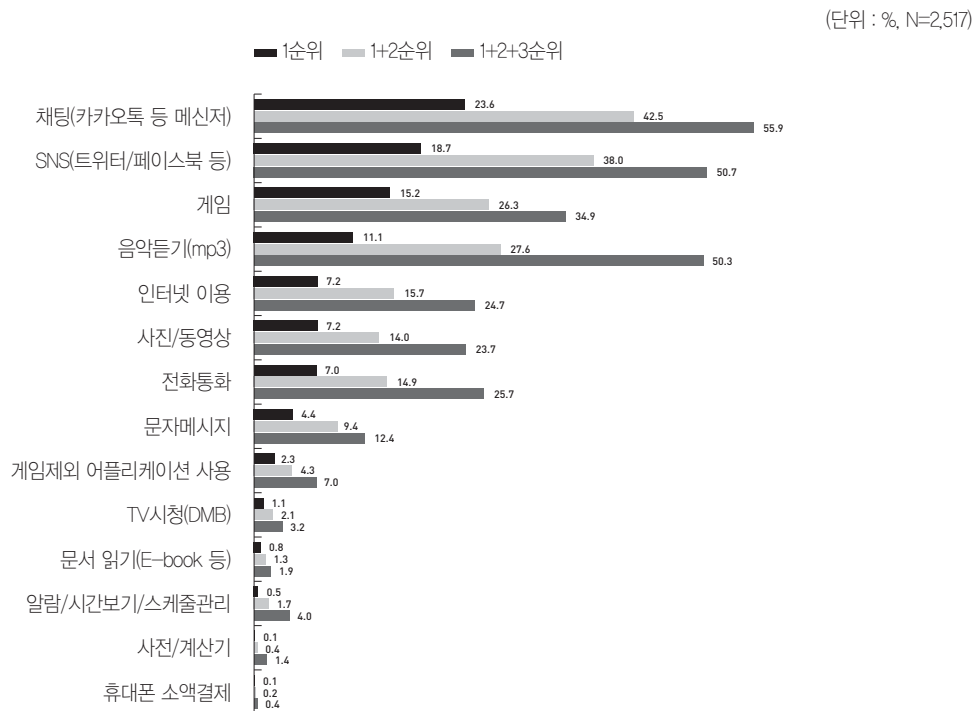


그림 1 ——— 최근 1년 동안 휴대전화로 가장 많이 이용한 기능

- ▶ 10명 중 9명 이상이 SNS 계정을 갖고 있으며, 계정을 보유한 청소년 중 약 92%가 1개 이상의 아이디로 꾸준히 SNS 활동을 하고 있다고 응답하였음.
- ▶ SNS 상에서 200명 이상의 친구 및 팔로워를 갖고 있다는 응답비율은 34.3%를 차지하였음.
- ▶ 청소년 세 명 중 두 명꼴로 온라인상에서만 아는 친구가 있다고 응답하였음.

(단위 : %, N=2,380)

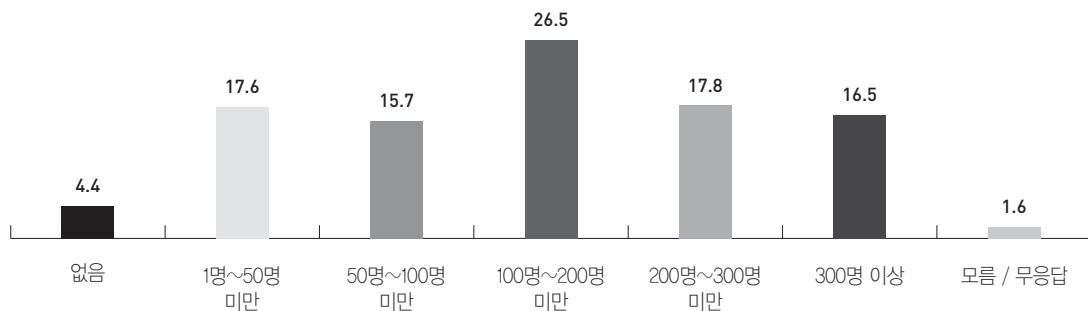


그림 2 SNS 친구(팔로워) 수

- ▶ 현재 SNS 아이디를 가지고 있는 응답자(N=2,380)에게 소셜미디어를 통해 주요 활동한 내용은 무엇인지 질문한 결과, 1+2순위 기준 '게임, 만화, 영화, 방송, 연예 등'이 86.6%로 가장 높게 나타남.
- ▶ 다음으로 '생활/취미/스포츠/레저' 40.8%, '문학, 음악, 미술 등' 31.1%, '팬 활동' 19.2%, '학습(교육, 외국어 등)' 6.6%, '정치/시사' 4.6% 등의 순으로 높게 나타남.

(단위 : %, N=2,380)

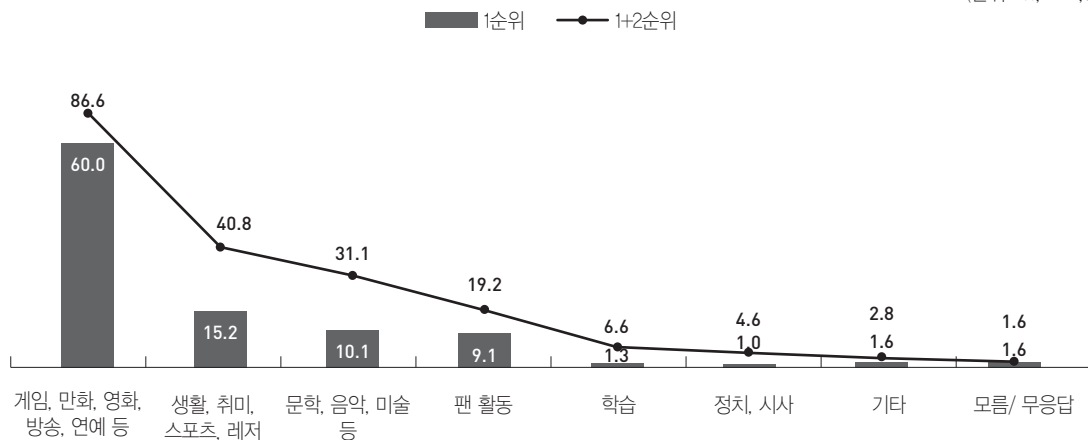


그림 3 소셜미디어 주요 활동 내용

- ▶ 최근 1년 동안 소셜미디어 사용 경험이 있는 응답자(N=2,474)에게 최근 1년 동안 소셜미디어를 통한 사회활동 참여 경험이 있는지 질문한 결과, '사회문제에 대한 의견 남기기(포스팅, 댓글, 민원 등)' 경험이 있다는 응답이 29.1%, '사회문제에 대한 타인의 글/포스팅 퍼 나르기/리트윗' 경험이 있다는 응답이 28.0%, '온라인 서명운동' 경험이 있다는 응답이 27.8%로 비슷하게 높게 나타남.
- ▶ 반면, '종교 활동/ 선교 활동'(있다: 6.3%), '사회단체/기관 활동'(있다: 8.1%) 등은 비교적 경험이 적은 것으로 나타남.

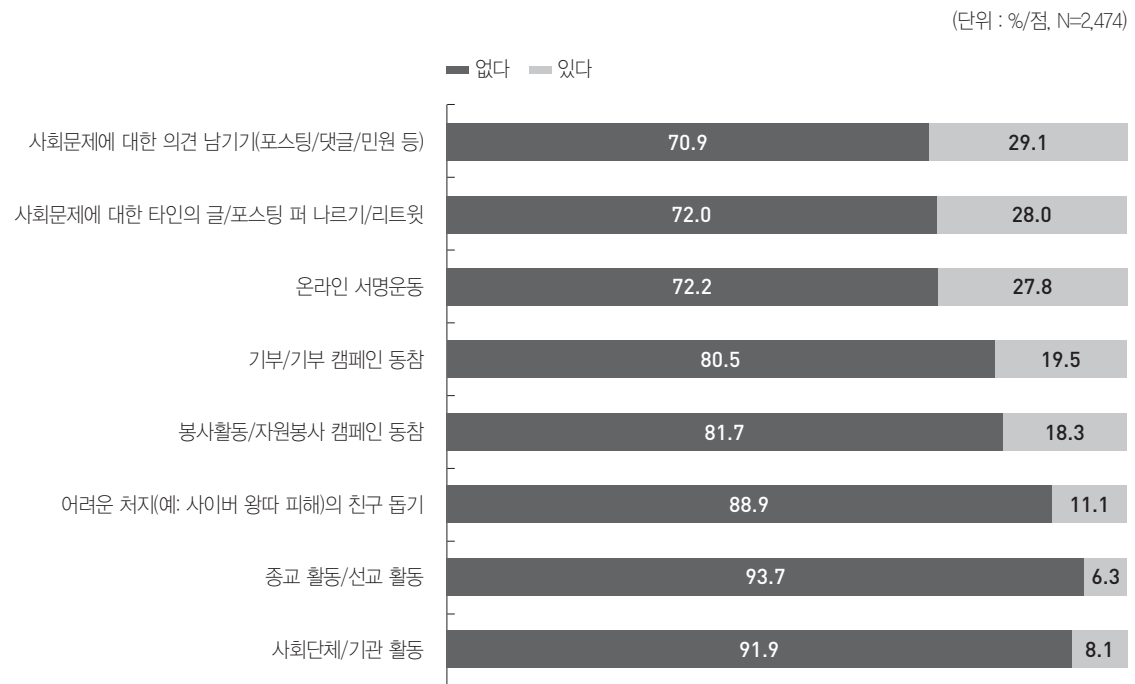


그림 4 소셜미디어를 통한 사회활동 참여 경험

- ▶ 최근 1년 동안 소셜미디어 사용 경험이 있는 응답자(N=2,474)에게 현재 상태에 대한 질문을 한 결과, 'SNS 사용을 하는데 상당한 시간을 보낸다'가 100점 만점 중 52.1점으로 가장 높게 나타남.
- ▶ 다음으로 'SNS 때문에 학업에 소홀한 적 있다'가 42.6점으로 두 번째로 높게 나타남.

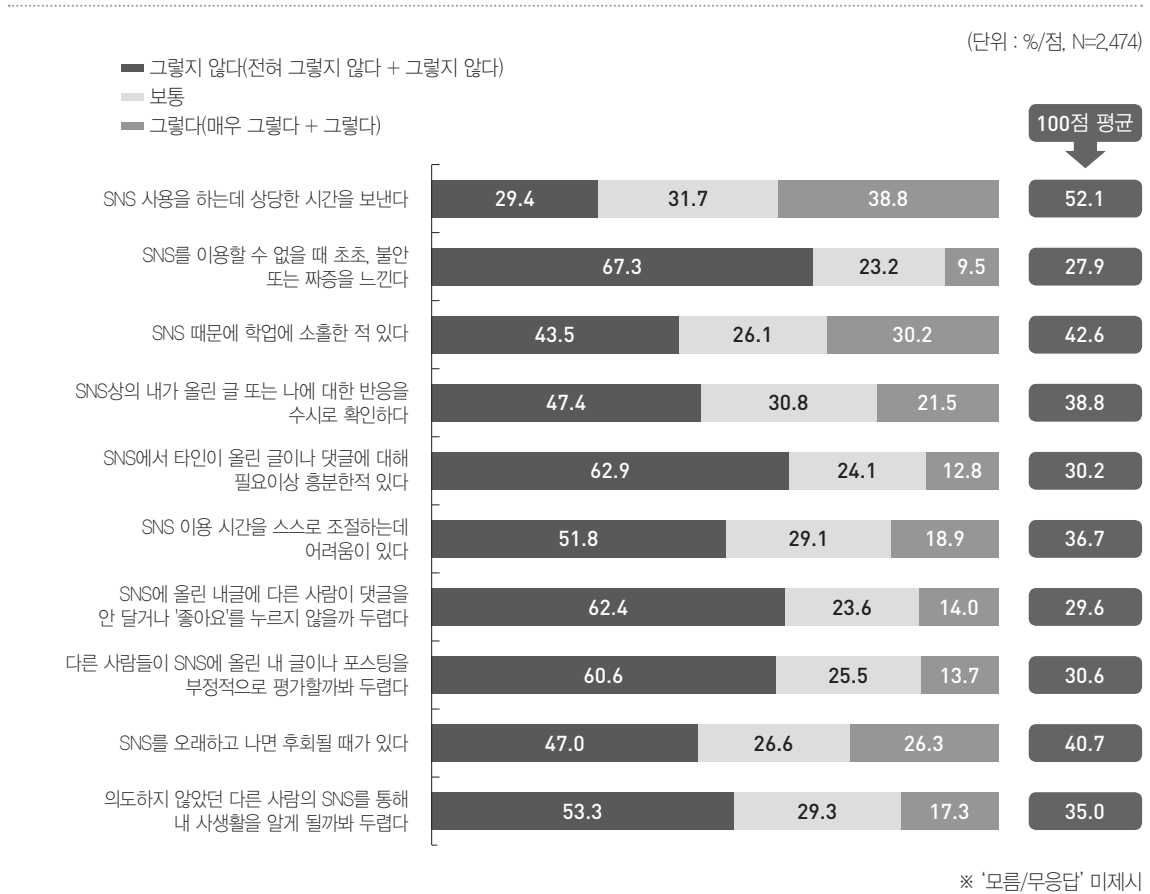


그림 5 ——— 소셜미디어에 대한 현재 상태

- ▶ 소셜미디어의 기능적 혜택에 대한 동의 수준을 살펴보면, '의사소통이 편리하다'가 100점 만점 중 75.1점으로 동의 수준이 가장 높게 나타남.
- ▶ 다음으로 '시간을 때우거나 노닥거릴 수 있다'가 73.3점, '신속하게 정보를 전달할 수 있다'가 72.8점, '새로운 시각이 확장될 수 있으며, 타인의 의견을 파악할 수 있다'가 66.5점, '우리 사회의 주요 이슈/문제를 파악할 수 있다'가 65.2점 등의 순으로 동의 수준이 높게 나타남.

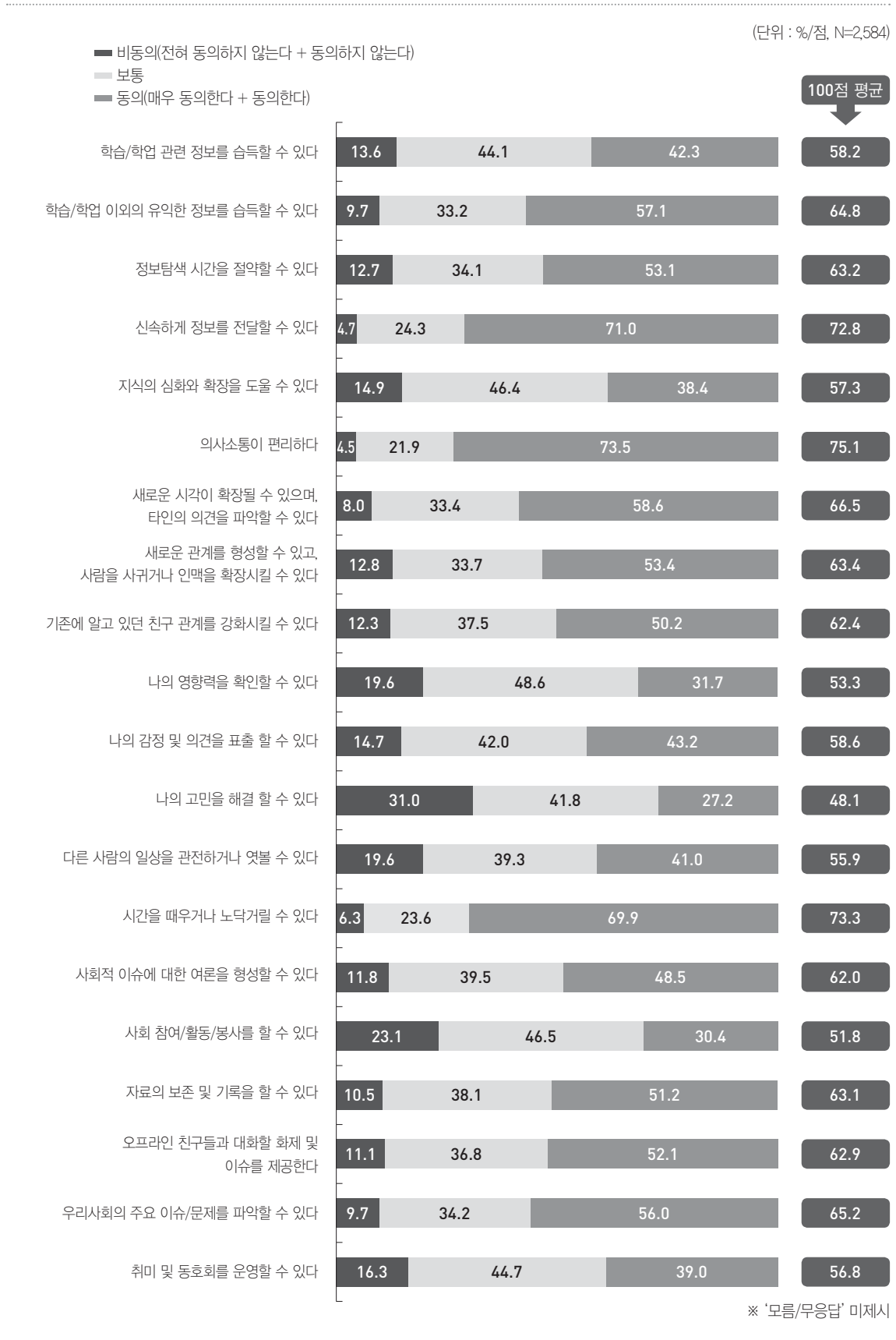


그림 6 ——— 소셜미디어의 기능적 혜택

- ▶ 최근 한 달 동안 일주일 평균 뉴스 미디어 사용 횟수를 질문한 결과, '소셜미디어'가 가장 높게 나타남.
- ▶ 다음으로 '인터넷 뉴스 사이트' 및 '텔레비전 뉴스'가 비슷하게 나타났으며, '종이신문'이 가장 낮게 나타남.

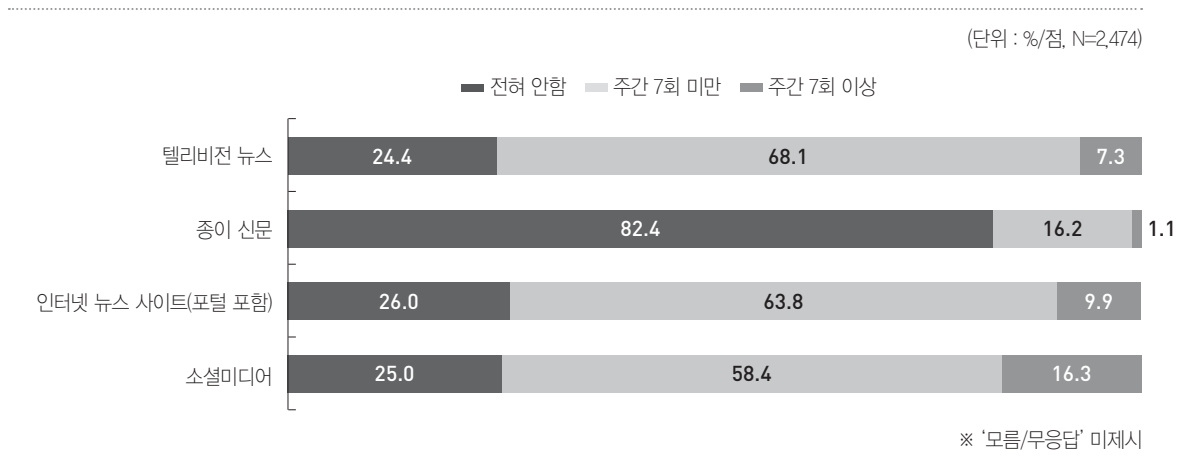


그림 7 일주일 평균 시사 뉴스를 접한 뉴스미디어 사용 횟수

2. 정책제언

▶ 디지털 리터러시 함양을 위한 미디어교육 제도화

- ▶ 매체의 오·남용으로 인하여 치르는 사회적비용과 미래세대인 청소년들을 창의적이고 성숙한 사회 구성원으로 성장토록 하는 효율적인 미디어교육의 시행을 위하여 충분한 재원 마련이 시급함.
- ▶ 각 부처들이 가용할 수 있는 자원을 바탕으로 실시 중인 미디어교육이 한정된 재원과 인프라로 최대한의 교육 효과를 내기 위해서는 미디어교육의 중앙관리 시스템을 도입할 필요가 있음. 각 부처 및 유관기관과 단체들이 저마다 행해오는 미디어교육의 실행과 효과성에 대한 평가, 그리고 인적·물적 인프라를 구축하고 운영하는데 있어서 총체적인 계획 수립과 지원을 전담할 수 있는 체계가 필요함.
- ▶ 미디어교육과정에 대한 종합 계획은 교사(단체)-교육청-교육부의 삼각체제 내에서 주도적으로 마련한 후, 일선 학교마다 처한 환경적 제약이나 특성을 고려하여 최대한의 교육적 효과를 낼 수 있는 세부 커리큘럼 개발은 각 학교가 시도교육청의 지원을 받아 마련하는 것이 효과적임.

▶▶ 소셜미디어 건전 사용을 위한 캠프 운영 및 부모교육 확대

- ▶ 여성가족부와 한국청소년상담복지개발원의 주도로 「국립 청소년 인터넷 드림마을(이하 드림마을)」이 조성되어 운영되고 있음. 드림마을의 긍정적인 효과성은 참가자들 대상 조사를 통해 드러나고 있음. 뉴미디어의 보급이 확산일로에 있는 추세를 반영한다면, 이 같은 정부주도의 치유 프로그램들이 보다 많아져야 함.
- ▶ 최소한 서울 경기 지역에 각각 2곳 이상, 나머지 시도별로 최소 1곳 이상의 인터넷 드림마을을 설립하여 보다 많은 청소년들이 제때에 프로그램의 혜택을 볼 수 있도록 지원해야 함.
- ▶ 중앙정부와 지방정부 그리고 인터넷/통신 및 게임 관련 기업들이 각각 출연한 기금을 통해 시도별 드림마을이 증설 및 운영된다면, 재정적인 어려움 없이 지금처럼 대부분의 비용을 참가한 청소년 측으로부터 받지 않고도 캠프운영이 성공적으로 유지될 수 있다는 판단임.
- ▶ 현재는 인터넷 및 스마트폰 이용자들 중 위험군의 청소년들이 주로 입소 대상임. 기존의 사후대책 패러다임의 전환을 꾀할 필요가 있음. 위험군이 아닌 일반 청소년들도 상황에 따라 잠정적인 위험군으로 빠질 수 있으며, 오남용의 위험성에 대한 인식을 심어주고 건전한 매체이용 환경을 조성하기 위해서는 문제성을 드러내기 이전부터 교육이 이루어져야 함. 이들에게도 최소 일주일가량의 단기 프로그램 형식으로 캠프 참여 기회를 제공하는 것이 바람직함.
- ▶ 부모 및 보호자 대상으로 캠프 참여의 필요성에 대한 적극적인 홍보 및 권유가 이루어질 필요가 있으며, 참여하는 부모 및 보호자들의 생계가 방해받지 않도록 정부가 나서서 보호 방안을 마련해야 함. 부모 및 보호자들의 직장에는 구속력 있는 협조 체계를 마련하고, 자녀와 부모가 함께하는 캠프참여를 독려하기 위한 유급휴직제도도 고려해볼만함.