

■ 한국아동청소년패널조사2010 III 데이터분석보고서 3

미디어가 청소년에게 미치는 문화배양효과 연구

▶ 책임연구원 : 배상률(한국청소년정책연구원 · 부연구위원)



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

발 간 사 ■ ■ ■

.....

한국의 아동·청소년은 현재 한국사회의 주요 구성원이자 미래 한국사회를 이끌어 갈 주역이다. 따라서 한국의 아동·청소년은 신체적, 심리적, 사회적으로 건강하게 성장, 발달해야 한다. 한국 아동·청소년의 건강한 성장, 발달에 정책적 도움을 주기 위해서는 아동·청소년들의 신체적, 심리적, 사회적 성장, 발달 환경과 과정에 대한 과학적 이해가 필요하다. 이를 위해서는 아동·청소년들의 성장, 발달에 대해 수년간 추적조사한 종단적 자료의 구축이 필요하다.

이에 본원에서는 2010년부터 한국 아동·청소년들의 성장, 발달에 정책적 도움을 주고자 전국 초1, 초4, 중1 청소년 및 보호자 중 대표성있게 표집된 조사대상자들을 대상으로 향후 수년간 추적조사하여 종단적 패널자료를 구축하는 한국아동·청소년패널조사2010 연구를 시작하였다.

3차년도인 올해 2012년에는 전년도인 2011년의 2차 조사결과를 통계데이터로 구축하였고, 리서치브리프, 사업보고서, 데이터분석보고서를 발간하였고, 관련학계를 대상으로 콜로키움, 제2회 한국아동청소년패널학술대회를 개최하였다. 또한 1차년도에 최종표본으로 구축된 청소년 및 보호자들에 대해 3차 추적조사를 실시하였다.

수년간의 한국아동·청소년패널조사2010 조사에 참여를 허락해주신 청소년 및 보호자분들께 진심으로 감사드린다. 그리고 1차년도 조사과정에서부터 많은 도움을 주신 전국의 선생님들께도 감사의 말씀을 드린다. 또한 이 패널데이터를 분석하여 주신 교수님들, 현장전문가분들, 대학원생분들께도 감사의 말씀을 드린다.

향후 이 연구가 무사히 수행, 완료되어 한국 아동·청소년들의 건강한 성장, 발달을 위한 논문작성과 정책수립에 도움을 주는 훌륭한 기초자료가 되기를 바란다.

2012년 12월
한국청소년정책연구원
원장 이 재 연

국 문 초 록

이 연구의 주요 목적은 청소년들이 폭력적 미디어에 얼마나 노출되어 있고 이들 미디어가 뽑어내는 거친 세상의 모습들을 부지불식간에 자신이 속한 세상으로 인식하고 있는지 밝히기 위함이다. 또한, 폭력뿐만 아니라 매체들의 왜곡된 메시지들은 다양하게 청소년들의 가치관과 자아관 그리고 세계관에 영향을 미칠 수 있음을 증명하였다. 한국청소년정책연구원이 7년 단기간 단연구로 2010년부터 실시한 1~2차년도 패널조사를 바탕으로 텔레비전과 게임이 미치는 문화배양효과를 다양한 통계적 기법을 이용해 검증하였다.

이 연구의 주요 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 매체이용량이 많을수록 청소년의 시민적 참여활동(civic participation) 의식은 낮은 것으로 나타났다. 둘째, 일각에서 제기되는 게임의 자존감 고취 역할은 이 연구에서는 발견되지 않았다. 게임을 많이 하는 청소년들은 우리사회를 불안하게 바라보고, 타인에 대한 믿음이 약하며, 폭력이나 비행에 저지를 확률이 비교적 높다. 이 연구는 기존의 배양효과 연구가 취하지 못했던 종단 조사를 활용하여 미디어 사용량의 변화에 따른 배양효과와 증감을 실증적으로 제시했다. 연구결과에 따르면 중이용자(heavy users)들이 게임을 즐기는 시간을 줄이게 되면 미디어의 부정적 영향력에서 차츰 회복될 수 있다. 셋째, 텔레비전은 중학생들에게 폭력성을 배양하지는 않는 것으로 나타났다. 그러나 텔레비전은 소비지상주의와 외모지상주의에 입각한 프로그램들과 비현실적인 외모를 가진 연예인들을 내세워 자라나는 청소년들의 자존감을 훼손시킬 수 있다. 넷째, 텔레비전을 통해 범죄자, 우리사회와 섞이지 못하는 이방인, 사회 부적응자, 코미디의 소재로 이주민들에 대한 이미지가 배양이 된 청소년들은 자신의 급우나 이웃, 단짝 친구로 이들과 함께하는 것을 불편해하는 경향을 보였다.

분석결과를 토대로, 미디어교육을 반영한 입시제도 개선과 미디어 교육 인력양성, 국립 온라인 게임중독 예방센터 설립과 온라인 게임 및 영상물 심의·규제 강화 등 네 가지 정책제언을 기술하였다.

주제어 : 문화배양효과(cultivation effects), 학교폭력, 자존감, 게임, 텔레비전

연구 요약

1. 연구목적

- 얼마나 우리나라 청소년들이 폭력적 미디어에 노출이 되어 있고 이들 미디어가 뽑어내는 거친 세상의 모습들을 부지불식간에 자신이 속한 세상으로 인식하고 있는지 알아본다.
- 배양이론(cultivation theory)에서 제기하는 미디어의 장시간 이용이 청소년들에게 미치는 영향력을 알아본다. 우리나라 청소년들의 주요 엔터테인먼트용 매체인 텔레비전과 게임을 중심으로 이들의 이용행태를 알아보고, 폭력뿐만 아니라 이러한 매체들의 왜곡된 메시지들이 다양하게 어린이들과 청소년들의 가치관과 자아관 그리고 세계관에 악영향을 끼칠 수 있음을 실증적으로 밝힌다.

2. 연구방법

- 문헌연구 : 청소년들의 미디어 소비실태를 알아보고 텔레비전과 게임이 청소년에게 미치는 영향들에 대해 알아본다. 이어 이 연구의 이론적 근거가 되는 배양효과에 대해서 논한다.
- 아동청소년패널 중1패널 1~2차년도 자료의 분석 : 거브너(Gerbner)의 문화배양이론에 기반하여 특정 미디어의 장시간 노출이 청소년들에게 초래할 수 있는 다양한 배양효과를 2010년과 2011년 실시된 한국아동·청소년패널조사(KCYPS) 데이터 중 중1패널 1~2차년도 자료를 이용해 살펴보았다. 분석방법으로는 T검증, 분산분석, 상관분석, 교차비교분석, 회귀분석이 사용되었다.

3. 주요결과

1) 시민적 참여활동(civic participation)

- 매체이용량이 많을수록 청소년의 시민적 참여활동(civic participation) 의식이 낮은 것으로 나타났다.
- 과도한 텔레비전 시청이나 게임중독은 우리 청소년들의 건전한 사회활동과 또래그룹간의 건전한 여가선용을 방해하는 원인이 될 수 있다.
- 빈국원조, 지구보호, 복지기관 봉사, 친구 도움 등 시민적 참여활동 의사에 대해 중시청자와 경시청자간(텔레비전), 중이용자와 경이용자간(게임)의 차이가 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

2) 천박한 세상 증후군

- 게임을 많이 하는 청소년들은 우리사회를 불안하게 바라보고, 타인에 대한 믿음이 약하며, 폭력이나 비행의 저지를 확률이 비교적 높다.
- 텔레비전 중시청자와 경시청자간에 폭력에 관한 배양효과는 이 연구에서는 발견되지 않았다.
- 텔레비전과 게임의 이용시간이 청소년의 동네 안전 인식률에 미치는 영향력을 회귀분석을 통해 살펴보면, 텔레비전은 청소년들의 동네 안전 인식률에 통계적으로 유의미한 영향력을 행사하지 않는 반면, 게임은 ‘천박한 세상 증후군(mean world syndrome)’ 현상을 일으키는 주요 변인이다.

3) 자존감

- 텔레비전은 외모지상주의와 소비지상주의에 입각한 프로그램들과 비현실적인 외모를 가진 연예인들을 내세워 자라나는 청소년들의 자존감을 훼손시킬 수 있다.
- 일각에서 제기되는 게임의 자존감 고취 역할은 이 연구에서는 나타나지 않았다. 즉, ‘자존감 지수(self-esteem index)’에 있어, 중이용자와 경이용자간에 통계적으로 유의미한 차이가 발견되지 않았다.

4) 다문화 수용도

- 텔레비전을 많이 보는 그룹일수록 한국에 사는 외국인이나 이주민에 대해 좋지 않은 이

미지를 갖고 있다. “나와 문화적 배경이 다른 사람을 이웃으로 받아들일 수 있다” “나와 문화적 배경이 다른 청소년을 같은 반 친구로 받아들일 수 있다,” “나와 문화적 배경이 다른 청소년과 친한 단짝이 될 수 있다,” “나와 문화적 배경이 다른 사람을 이성 친구로 사귄다”란 문항에서 그룹간의 인식이 통계적으로 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

- 특히 사후분석을 통해 네 문항 모두에서 경시청자와 중시청자간의 외국인/이주민에 대한 인식의 차이가 확연함을 알 수 있었다.

4. 정책제언

1) 미디어교육

- 현재 입시정책에 미디어 교육이 반영될 필요가 있다. 미디어 교육 내용이 입시문제에 논술과 같은 형태로 반영이 된다면 학교와 학생들은 미디어 교육에 더욱더 적극성을 띠 것이다. 실제로 영국이나 독일은 대학 입학을 위한 과목으로 미디어 교육관련 교과목을 학생들이 선택할 수 있도록 하고 있다.
- 미디어 제작을 체험하며 미디어 교육도 받을 수 있는 시설을 시·군 단위로 조성해, 지역 학교가 최소한 한 달에 한 번 정도는 돌아가며 이용할 수 있는 기회를 제공해야 한다. 이곳에 현지 미디어 전문가들을 정기적으로 초청해 연수, 강의, 자유토론이 이뤄질 수 있도록 할 필요가 있다.
- 청소년 지도사와 상담사들에게 우선 미디어 교육을 의무적으로 받도록 해 이들을 각 학교의 미디어 교육을 책임질 인력으로 육성할 필요가 있다. 현업 교사들을 미디어 교육 전문가로 양성하는 것도 인력 확보를 위한 방안이 될 수 있다. 내년부터 5개 년 간 시·군별 미디어 교육 전문가를 규모별로 100명에서 1000명씩 양성·배치할 수 있도록 정부가 나서 추진해야 한다.

2) 국립 온라인게임중독 예방 센터 설립

- 사회 문제가 된 게임중독 치료를 위해 주요 게임업체를 대상으로 재정지원 의무를 부과할

수 있도록 법제화해야 한다. 게임업계로부터 지원받은 재원으로 우선 게임중독 예방 센터를 각 도나 시 단위로 설립하고 게임 중독자들을 치료하고 청소년들이 게임 중독에 빠지지 않도록 예방교육을 적극적으로 지원하도록 해야 한다.

3) 온라인 게임/영상물 심의·규제 강화

- 어린이와 청소년들이 자주 보는 프로그램에서 흔히 보이는 폭력의 희화화와 정당화는 심의를 통해 걸러져야 한다. 정부는 이러한 영상물들과 인터넷 유해물들에 대한 등급표시의 의무화와 함께 재정적 지원을 통해 청소년들에게 부적절한 인터넷 유해물이나 영상물을 차단할 수 있는 필터링 기술을 한층 발전시키고 제공해야 할 것 이다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구내용	4
II. 이론적 논의	5
1. 청소년의 미디어 이용실태	7
2. 강력한 미디어 vs. 능동적 이용자	11
3. 배양이론	21
4. 연구문제	23
III. 연구방법	25
1. 분석자료	27
2. 주요개념의 측정	28
IV. 연구결과	33
1. 미디어 소비 실태	35
2. 매체이용량과 시민적 참여도간의 관계	37
3. 텔레비전과 게임이 청소년에게 미치는 배양효과	38
4. 텔레비전과 게임이 청소년의 자존감에 미치는 영향	43
5. 텔레비전과 게임이 청소년의 다문화 수용력에 미치는 영향	44
V. 결론	47
1. 연구의 요약	49
2. 정책 제언	50
참고문헌	55

표 목차

〈표 II-1〉 미국 청소년들의 일일 평균 미디어 이용 시간	8
〈표 II-2〉 하루 평균 텔레비전 시청 시간	8
〈표 II-3〉 즐겨보는 텔레비전 프로그램 유형	9
〈표 II-4〉 온라인 게임 경험 여부 및 게임 유형	10
〈표 II-5〉 하루 평균 온라인 게임 이용 시간	10
〈표 II-6〉 텔레비전 시청에 대한 개인적 인식	20
〈표 II-7〉 온라인 게임에 대한 개인적 인식	20
〈표 II-8〉 인터넷에 대한 개인적 인식	20
〈표 III-1〉 중1패널 2차년도 조사의 표본 유지율	28
〈표 IV-1〉 청소년들의 미디어 이용량	36
〈표 IV-2〉 게임과 텔레비전 이용시간간의 상관관계	36
〈표 IV-3〉 텔레비전 시청시간에 따른 시민적 참여활동 의식 분석	38
〈표 IV-4〉 경이용자와 중이용자 비교	39
〈표 IV-5〉 게임 이용량의 변화에 따른 그룹별 분류	39
〈표 IV-6〉 네 그룹별 평균과 표준편차	40
〈표 IV-7〉 중시청자와 경시청자간 동네 안전 인식률	40
〈표 IV-8〉 게임이용시간별 그룹간 반사회적 행동 여부	41
〈표 IV-9〉 게임그룹간 반사회적 지수 일변량 분석	41
〈표 IV-10〉 게임그룹간 사후 분석	42
〈표 IV-11〉 동네안전 인식률에 대한 위계적 회귀분석	42
〈표 IV-12〉 텔레비전 시청량에 따른 그룹별 자존감 지수 일변량 분석	43
〈표 IV-13〉 텔레비전 시청그룹간 사후 분석	43
〈표 IV-14〉 자존감 지수에 대한 위계적 회귀분석	44
〈표 IV-15〉 이주민/외국인에 대한 텔레비전 시청시간별 그룹간 일변량 분석 ..	45
〈표 IV-16〉 이주민/외국인에 대한 게임 이용시간별 그룹간 일변량 분석	45
〈표 V-1〉 관련정책 로드맵	54

그림 목차

【그림 V-1】 미디어 교육의 변화 형태	52
------------------------------	----

제 1 장



서 론

제 1 장
서론

1. 연구의 필요성 및 목적

학교폭력이 최근 커다란 사회 이슈가 되고 있다. 우리 사회는 저마다 학교폭력의 원인과 해결책을 찾기에 바쁜 듯하다. 많은 전문가들이 지적하듯이 학교폭력은 특정 이유만으로 설명이 되지 않는 복합적 원인의 산물이다. 개인의 성향, 부모의 관심 부족, 사회구조적 문제 등 다양한 원인들이 복합적으로 청소년들에게 영향을 주면서 발생한다는 것이다. 미디어 학자들은 폭력적 미디어가 어린이와 청소년들에게 미치는 부정적 영향력에 주목한다.

미디어가 청소년들의 폭력성을 부추긴다는 주장은 미국 사회에서 수십 년 전부터 제기되어왔다. 미국사회에 폭력이란 사회문제가 대두되기 시작한 1960년대부터 텔레비전과 영화 등 영상매체에 비난의 시선이 몰리기 시작했다. 그 중 배양효과이론을 주창한 거브너는 텔레비전을 통해 사람들은 사회현실을 구성(construction of social reality) 한다는 것을 수년에 걸친 텔레비전 콘텐츠의 프로파일링을 통해 실증적으로 밝혔다. 단지 폭력뿐만 아니라 텔레비전이나 영상매체가 반복적으로 전하는 메시지는 어린이와 청소년들에게 거부감 없이 스며들어 편향되고 왜곡된 매체의 세계를 현실의 세계로 착각하게 된다고 주장한다.

청소년의 미디어 소비 중 텔레비전이 차지하는 비중은 여전히 크다. 최근에는 게임중독이 사회문제로 대두될 정도로 청소년들의 온라인게임도 이들이 즐기는 매체 중에 하나로 자리 잡았다. 문제는 이들 매체에 폭력적 내용이 넘쳐난다는 것이다. 최근 청소년들 사이에 인기 있는 리그 오브 레전드나 리니지 등은 편을 갈라 서로 전쟁놀이를 하는 온라인게임이다. 텔레비전의 습관적 시청행태에 비해 온라인 게임은 몰입을 한다는 데 있어 일각에서는 우려의 시선을 보낸다.

수십 년 전부터 미디어 교육의 중요성을 깨달은 서구사회와는 달리 우리나라는 아직도 학교단위의 미디어 교육이 거의 전무한 실정이다. 이런 상황에서 어린이와 청소년들은 미디어의 편재 속에 규율과 예방 학습 없이 하루에 삼분의 일가량을 텔레비전이나 게임 등 미디어에 노출되어 있다.

이는 수영을 가르치지 않고 아이를 물속에 빠트리는 것과 같다. 늦은 감이 있지만 지금부터라도 정부 주도의 체계적인 미디어 교육을 학교단위로 실시하고 청소년 관련 사회단체와 보완관계를 갖고 미디어의 편재속에 청소년들을 현명한 미디어 소비자로 육성해야 할 필요가 있다.

이 연구의 목적은 얼마나 우리나라 청소년들이 폭력적 미디어에 노출 되어 있고 이들 미디어가 뽑어내는 거친 세상의 모습들을 부지불식간에 자신이 속한 세상으로 인식하고 있는지 밝히기 위함이다. 또한, 폭력뿐만 아니라 이러한 매체들의 왜곡된 메시지들은 다양하게 어린이들과 청소년들의 가치관과 자아관 그리고 세계관에 악영향을 끼칠 수 있음을 실증적으로 증명하고자 함이다.

한국청소년정책연구원이 7년 단기종단연구로 2010년부터 실시한 패널조사를 바탕으로 텔레비전과 게임이 미치는 문화배양효과를 다양한 변인들을 가지고 검증하고자 한다.

2. 연구 내용

다음 제 2장에서는 우리나라 청소년들의 미디어 소비 실태를 알아보고 텔레비전과 게임이 청소년에게 미치는 영향들에 대해 알아본다. 이어 이 연구의 이론적 근거가 되는 배양효과에 대해서 논한다. 제 3장에서는 연구 방법과 주요 변인을 설명하고, 제 4장에서는 연구 결과를, 마지막 제 5장에서는 이론적 논의와 연구 결과를 바탕으로 정책 제언을 하고자 한다.

제 2 장

이론적 논의

1. 청소년의 미디어 이용실태
2. 강력한미디어 vs. 능동적이용자
3. 배양이론
4. 연구문제

제 2 장 이론적 논의

1. 청소년의 미디어 이용 실태

최근 뉴미디어의 발달은 현대인들에게 미디어 소비시간의 증가를 불러왔으며 기존 미디어들은 새로운 미디어의 등장 속에 살아남기 위한 치열한 경쟁을 하고 있다. 미디어 환경이 발달한 미국의 경우 성인들의 일일 평균 미디어 이용시간은 해마다 증가하고 있다. 미국 시장조사전문기업인 eMarketer (2011)의 조사결과에 따르면 2008년 635분이었던 미국 성인의 하루 평균 주요 미디어 소비시간은 해마다 꾸준히 증가해 2011년 693분을 기록했다. 그 중에서도 텔레비전은 매년 미국성인이 가장 많이 즐기는 미디어로 2011년 기준 일일 평균 전체 미디어 이용시간 (693분)의 40%인 274분을 소비하는 것으로 나타났다 (eMarketer, 2011). 인터넷은 텔레비전에 이어 미국인들이 가장 많이 소비하는 매체로 2011년 기준 하루 평균 167분을 이용하는 것으로 조사됐다. 반면 신문, 잡지, 라디오의 소비는 해마다 감소하고 있는 실정이다. <표 II-1>을 보면 미국의 청소년들에게도 이와 유사한 추세가 나타나고 있음을 알 수 있다.

8세부터 18세까지의 미국 청소년들에게도 텔레비전은 가장 많이 사용하는 매체이다. 미국 청소년들이 하루 평균 텔레비전에 노출되는 시간은 2009년 기준 4시간 29분으로 해마다 꾸준히 증가하는 추세를 보여 왔다. 텔레비전과 함께 컴퓨터와 비디오 게임은 청소년들의 엔터테인먼트용 주요 매체로 청소년들의 일일 평균 총 미디어 소비시간이 하루의 삼분의 일가량을 차지하는데 주요 요인이 되었다.

표 II-1 미국 청소년 (8세부터 18세)들의 일일 평균 미디어 이용 시간

	2009	2004	1999
텔레비전	4:29	3:51	3:47
음악/오디오	2:31	1:44	1:48
컴퓨터	1:29	1:02	:27
비디오 게임	1:13	:49	:26
신문/잡지	:38	:43	:43
영화	:25	:25	:18
총 미디어 노출 시간	10:45	8:33	7:29
다중 미디어 이용	29%	26%	16%
총 미디어 이용 시간	7:38	6:21	6:19

* 출처: Rideout, Foehr & Roberts,(2010)

최근 여성가족부의 연구용역 의뢰를 받아 한국청소년정책연구원이 수행한 한국 청소년들을 대상으로 한 매체 이용 실태 조사 결과에 따르면 우리 청소년들도 텔레비전 시청에 많은 시간을 사용하는 것으로 나타났다 (여성가족부, 2011). <표 II-2>를 보면 남녀 간 텔레비전 시청시간은 대동소이 (남: 평일 2시간 6분, 주말 4시간; 여: 평일 2시간 12분, 주말 4시간 24분)한 것으로 나타났으며 학교급 비교에선 중학생의 텔레비전 소비량 (평일 2시간 24분, 주말 5시간 6분)이 초등학교생이나 고등학교생에 비해 월등히 많은 것으로 밝혀졌다.

표 II-2 하루 평균 텔레비전 시청 시간

		평일		주말	
		변환값	시/분	변환값	시/분
전체		2.1	2시간 06분	4.2	4시간 12분
성별	남	2.1	2시간 06분	4.0	4시간 00분
	여	2.2	2시간 12분	4.4	4시간 24분
학교급	초	2.2	2시간 12분	3.8	3시간 48분
	중	2.4	2시간 24분	5.1	5시간 06분
	고	1.8	1시간 48분	3.8	3시간 48분

1) 설문조사시 이용 시간은 24시간을 30분 단위로 나눈 각 셀에 표시하는 방식으로 조사되었음. 따라서 각 셀에 표시를 했다면 '1'로, 표시를 하지 않았다면 '0'으로 부호화(coding)하였음. 마지막으로 모든 셀의 값을 더하여 단일변수화 하였음. '변환값'은 '(조사값*30분)/60분'으로 산출되며, 「시/분」은 변환값을 시(時)와 분(分)단위로 환산한 값임. (예: 변환값의 0.1은 6분을 가리키므로, 0.5는 30분을, 1.4는 1시간 24분을 의미함)

2) 출처: 여성가족부, 2011, p. 64

〈표 II-3〉은 우리나라 청소년들이 즐겨보는 텔레비전 프로그램 유형별 조사에 대한 결과이다. 조사대상 학생의 성별이나 학교급의 구분 없이 코미디/예능 프로그램이 가장 사랑을 받고 있었으며, 드라마도 청소년들이 즐겨보는 프로그램 유형인 것으로 나타났다. 〈표 II-3〉에서 살펴본 바와 같이, 남녀 간의 두드러진 차이를 보인 프로그램 유형은 드라마 (남: 10.9%; 여: 23.8%), 쇼/음악 (남: 4.2%; 여: 10.0%), 스포츠 (남: 14.1%; 여: 1.3%)이다. 교급별로 살펴보면, 초등학생은 코미디/예능 (34.4%), 어린이/만화 (29.3%), 드라마 (15.6%), 스포츠 (8.8%) 순으로, 중학생은 코미디/예능 (50.1%), 드라마 (18.1%), 어린이/만화 (10.1%), 쇼/음악 (8.1%) 순으로, 고등학생은 코미디/예능 (56.4%), 드라마 (18.1%), 스포츠 (7.5%), 쇼/음악 (7.3%) 순으로 선호하는 프로그램 유형이 같았다.

표 II-3 **즐거보는 텔레비전 프로그램 유형** **(%)**

		스포츠	드라마	코미디/ 예능	뉴스/ 시사	어린이/ 만화	쇼/음악	영화	기타
전체		7.7	17.3	46.5	2.3	14.4	7.1	2.8	1.8
성별	남	14.1	10.9	45.1	2.5	17.0	4.2	4.0	2.2
	여	1.3	23.8	47.9	2.1	11.9	10.0	1.6	1.4
학교급	초	8.8	15.6	34.4	1.8	29.3	6.1	2.5	1.6
	중	6.7	18.1	50.1	2.0	10.1	8.1	2.9	1.9
	고	7.5	18.5	56.4	3.2	2.1	7.3	3.1	1.9

출처: 여성가족부, 2011, p. 64

미국 청소년들과 마찬가지로 한국 청소년들도 상당한 시간을 온라인 게임 활동에 들이고 있는 것으로 나타났다. 한국청소년정책연구원이 수행한 청소년 매체 이용 실태 조사 (여성가족부, 2011) 결과에 따르면 조사 대상 학생의 72%가 최근 1년 동안 온라인 게임을 해봤다고 답했으며 이들의 하루 평균 온라인 게임 이용 시간은 평일 1시간 36분, 주말 2시간 48분으로 나타났다 (〈표 II-4〉와 〈표 II-5〉 참조).

온라인 게임의 경우 남녀 간 차이가 발견된다. 〈표 II-4〉에 따르면 남학생의 90%가량은 온라인 게임을 최근 1년 동안 해 본 적이 있다고 답한 반면 여학생은 절반가량만이 온라인 게임을 경험한 것으로 나타났다. 여학생보다 남학생의 온라인 게임 이용 시간이 월등히 많았으며 (남: 평일 1시간 42분, 주말 3시간 6분; 여: 평일 1시간 18분, 주말 2시간), 특히 주말에는 남학생이 하루 한 시간 이상 더 많이 게임을 하는 것으로 조사됐다 (〈표 II-5〉 참조). 중학생들의 온라인 게임 이용 시간이

텔레비전 이용 실태와 마찬가지로 타교급 학생들에 비해 월등히 많았다 (평일 1시간 48분; 주말 3시간 24분).

표 II-4 온라인 게임 경험 여부 및 게임 유형 (%)

		게임 경험 (최근 1년간)		게임 유형					
		예	아니오	롤플레이 게임	액션/ 슈팅게임	레이싱 게임	시뮬세이 션게임	스포츠 게임	기타
전체		71.8	28.2	15.9	26.1	14.8	10.1	16.6	16.6
성별	남	88.6	11.4	17.1	32.3	5.9	14.2	23.6	6.9
	여	53.9	46.1	13.8	15.2	30.4	2.7	4.2	33.7
학교급	초	70.1	29.9	9.1	25.9	18.0	8.3	13.3	25.4
	중	77.0	23.0	19.0	29.8	14.2	9.2	15.1	12.6
	고	68.8	31.2	19.7	22.5	12.1	12.7	21.4	11.5

출처: 여성가족부, 2011, p 50, p. 52

표 II-5 하루 평균 온라인 게임 이용 시간

		평일		주말	
		변환값	시/분	변환값	시/분
전체		1.6	1시간 36분	2.8	2시간 48분
성별	남	1.7	1시간 42분	3.1	3시간 06분
	여	1.3	1시간 18분	2.0	2시간 00분
학교급	초	1.4	1시간 24분	2.1	2시간 06분
	중	1.8	1시간 48분	3.4	3시간 24분
	고	1.5	1시간 30분	2.9	2시간 54분

1) 설문조사시 이용 시간은 24시간을 30분 단위로 나눈 각 셀에 표시하는 방식으로 조사되었음. 따라서 각 셀에 표시를 했다면 '1'로, 표시를 하지 않았다면 '0'으로 부호화(coding)하였음. 마지막으로 모든 셀의 값을 더하여 단일변수화 하였음. '변환값'은 '(조사값*30분)/60분'으로 산출되며, 「시/분」은 변환값을 시(時)와 분(分)단위로 환산한 값임. (예: 변환값의 0.1은 6분을 가리키므로, 0.5는 30분을, 1.4는 1시간 24분을 의미함)

2) 출처: 여성가족부, 2011, p.53

청소년들이 즐기는 게임의 유형은 성별 그리고 교급별로 차이가 확연했다. 남학생의 경우, 액션/슈팅 게임 (32.3%), 스포츠 게임 (23.6%), 롤플레이 게임 (17.1%), 시뮬레이션 게임 (14.2%)순으로, 여학생의 경우, 레이싱 게임 (30.4%), 액션/슈팅 게임 (15.2%), 롤플레이 게임 (13.8%) 순으로

선호도가 다르게 나타났다. 교급별로는 초·중·고 모두 액션/슈팅게임을 가장 즐겨하는 것으로 나타났다 (초: 25.9%; 중: 29.8%; 고: 22.5%). 그 뒤를 이어, 초등학생들은 레이싱 게임 (18.0%)을, 중·고등학생들은 롤플레이 게임 (중: 19.0%; 고: 19.7%)을 선호하는 것으로 나타났다.

상기한 것처럼, 청소년들 사이에서 텔레비전과 온라인 게임은 가장 인기 있는 여흥 수단이 되었다. 2008년에 평일 1시간 45분, 주말 2시간 54분이었던 하루 평균 텔레비전 시청시간이 2011년에는 평일 2시간 6분, 주말 4시간 12분으로 대폭 증가하였다. 온라인 게임 역시 2008년에 평일 1시간 18분, 주말 1시간 55분이었던 하루 평균 이용 시간이 2011년에 평일 1시간 36분, 주말 2시간 48분으로 늘어나 텔레비전과 함께 청소년들의 주요 매체로 자리 잡았다.

텔레비전과 온라인 게임에 비해 청소년들의 타 매체이용은 비교적 미미한 수준이다. 라디오는 조사 대상 전체 학생의 85%이상이 최근 한 달 동안 청취하지 않았다고 답했다. 영화관 이용의 경우, 절반가량 (46.8%)이 최근 한 달 동안 전혀 이용하지 않았다고 답했으며, 조사대상의 3%가량의 학생들만이 최근 한 달 동안 4편이상의 영화를 봤다고 답했다 (여성가족부, 2011). 청소년들의 신문이나 잡지의 이용도 미미한 수준으로 뉴미디어의 출현과 더불어 이용시간은 점차 줄어들고 있는 실정이다. 이는 미국을 포함한 주요 국가들에서 나타나는 공통된 현상이다 (Rideout, Foehr & Roberts, 2010; Mindich, 2005).

2. 강력한 미디어 vs. 능동적 이용자

1) 텔레비전

1940년대 텔레비전의 본격적인 출현은 미국인의 생활양식 (lifestyle)에 커다란 변화를 초래했다. 1960년대에 들어서며 이미 열의 아홉 가정이 최소한 한 대의 텔레비전을 보유하고 있었으며 하루 평균 텔레비전 시청시간이 4시간 30분가량에 달하는 등 미국인들의 엔터테인먼트와 정보습득에 주요한 역할을 담당하기 시작했다 (Comstock & Scharrer, 1999). 그러나 일각에선 시청자들에게 소비주의와 물질만능주의를 부추기고, 공동체의식을 심어줄 수 있는 시민적 참여 (civic participation)를 저하시킨다는 비판과 함께 텔레비전이 그릇된 사회현실 인식을 심어줄 수 있다는 우려 섞인 목소리가 꾸준히 제기되어 왔다.

(1) 시민적 참여 (civic participation)의 저하

사회학자인 Putnam (2000)은 텔레비전의 편재와 과도한 텔레비전 시청시간을 개탄하며, 이같은 현실이 미국인들의 시민적 참여 (civic participation)를 저하시킨다고 실증적 자료를 통해 주장했다. 사회적 관계를 통하여 이뤄지는 사회자본 (social capital)의 중요성은 개인뿐만 아니라 사회 전체적으로도 유용한 것이지만 (난린, 2008; Putnam, 2000), 안타깝게도 텔레비전의 출현과 함께 미국인들의 교회, 노동조합, 동아리 모임, 보이스카우트 등의 참여률이 감소추세를 보이고 있다는 것이다 (Putnam, 2000).

(2) 소비주의 및 물질만능주의 고취

영상매체인 텔레비전은 시청자들의 시각과 청각을 자극하며 특정 메시지를 반복적으로 제공한다. 텔레비전의 광고는 이 사회의 멋쟁이들이 어떤 옷을 입고 어떤 차를 타며 어떤 음료를 마시는 지 끊임없이 보여준다. 이러한 광고의 궁극적인 메시지는 자신들이 제공하는 상품이나 서비스가 좋은 부모, 멋있는 남성, 사랑스런 여성으로 거듭날 수 있다는 것이다. 크로토와 호인스 (2001, p. 205)는 “상업적 문화에서 가장 절대적인 규범은 꿈을 꾸는 것이다 (what to dream). 그러한 꿈의 실현은 광고에서 말하는 행복한 생활을 추구하기 위해서 지속적인 소비를 하는 것이다”라고 지적한다. 이는 어린이와 청소년들을 대상으로 한 광고에도 해당된다. 이들을 대상으로 한 전형적인 광고 메시지는 자사의 상품이나 서비스를 사용한다면 지금까지 경험하지 못한 재미와 행복을 가져올 것이라는 것이며, 광고에 나오는 포레 모델들을 보면서 포레 집단 모두가 특정 제품이나 서비스를 이용하고 있다는 생각을 하게 된다 (스트라스버거 · 윌슨, 2006).

(3) 편향된 사회현실 인식 고취

텔레비전은 전형적으로 부유하고 외모가 매력적인 사람들을 선호한다 (Macionis, 1995). 텔레비전 프로듀서들은 “최소한의 거부 프로그래밍 (least objectionable programming)” 전략을 사용해 대다수의 사람들로 하여금 자신이 만든 프로그램을 거부감이나 불편함 없이 시청할 수 있도록 한다 (Croteau, Hoynes & Milan, 2012, p. 171). 즉, 드라마와 뉴스의 내용이 우리사회에 만연한 사회구조적 편견과 스테레오타입 (stereotype)을 강화하는 장치들로 채워진다는 것이다. 시청자들은

경계심을 풀고 특정 텔레비전을 시청하면서 남존여비 사상, 여성의 외모 우선주의, 유색인종과 백인인종의 차별적 묘사, 정치적 중립주의 등 사회 엘리트 그룹의 이데올로기를 내재 (internalization) 하고 기존의 스테레오타입을 강화하게 된다.

가. 외모

Kaufman (1980)은 저녁시간대 (prime time) 텔레비전이 전하는 메시지들을 연구하고 다음과 같은 결론을 내렸다: “텔레비전은 시청자들에게 두 가지 유형의 상충되는 메시지들을 제공한다. 한 측은 우리를 살찌게 할 수 있는 거의 확실한 방식으로 먹으라고 주장한다. 다른 측은 날씬함을 유지하기 위해 굶으라고 주장한다” (Kaufman, 1980, p. 45; 스트라스버거 & 윌슨, 2006에서 재인용). 이 주장은 패스트푸드와 탄산음료 등 고열량 식품과 음료의 텔레비전 광고가 자주 방송되고 있는 반면, 텔레비전에 나오는 모델들과 배우들은 ‘비현실적’으로 날씬하거나 근육질인 경우가 허다한 상반된 텔레비전 세상을 꼬집는 말이다. 텔레비전 문화와 패스트푸드 음식이 보편화된 미국은 오래전부터 ‘세계 최대 비만국’에 등극했으며, 특히 40%가 넘는 저소득층의 비만율은 사회문제가 되고 있다 (동아일보, 2011). 한국도 아동과 청소년의 비만율이 점점 높아지고 있다. 6세부터 11세까지의 아동 비만율은 8.8%, 12세부터 18세까지의 청소년들의 비만율은 12.7%로 사회문제로 대두되고 있는 현실이다 (경향신문, 2012).

이에 반해, 우리사회의 일면은 ‘몸짱,’ ‘얼짱’ 등의 신조어에서 알 수 있듯이 외모지상주의에 사로잡힌 듯하다. 텔레비전 오락프로그램이나 드라마에서는 뚱뚱한 사람들을 희화화한다. 비만은 중년이나 노년층으로 그려지는 인물에서 자주 발견된다. 십대들이 좋아하는 프로그램에 나오는 캐릭터들 중 대부분은 외모가 우월하며 몸매도 평균 몸무게에 못 미치는 마른 체형들이 많다 (국민일보, 2012; 스트라스버거 · 윌슨, 2006). 청소년들이 이런 텔레비전이 시각적 · 청각적으로 전하는 우리 사회의 ‘섹시하고 쿨’한 이미지를 반복적으로 받아들이면서 외모 만족도가 떨어지게 되고, 그 결과 자아 존중감이나 자부심이 낮아지며, (Martins & Harrison, 2012) 심한 경우, 섭식장애까지 초래한다 (스트라스버거 · 윌슨, 2006).

스트라스버거와 윌슨 (2006)은 실제 세계와 텔레비전 세계에서 보이는 신체에 대한 이미지에 대해 네 가지로 다음과 같이 정리했다:

1. 비록 이상적인 여성이 1990년대 이래로 점점 더 마른 몸매가 되더라도 현실상의 여성은 실제로 더 뚱뚱해지고 있다.

2. 마른 몸매는 사회적, 개인적, 그리고 전문적인 성공과 관련되고 있다.
3. 특히 십대 소녀들에게는, “마른 모습”이 정상적인 것으로 되고 있다.
4. 청소년기의 소녀들과 성인 여성들은 마른 몸매는 실제로 다이어트와 운동을 통해 얻어질 수 있는 것으로 믿고 있다.

(스트라스버거 · 윌슨, 2006, pp. 353-354)

나. 인종/민족적 스테레오타입의 강화

텔레비전 뉴스는 사회 엘리트 그룹의 이데올로기를 사회전반에 공고히 한다 (Croteau, Hoynes, & Milan, 2012). 인종적 이데올로기 (racial ideology)에 있어서 서구사회의 경우, 인종적 서열 (racial hierarchy)에서 백인이 상위 (white superiority)를 차지하고 그 뒤를 이어 유색인들이 자리를 잡고 있는 형태를 보인다 (Bai, 2010; Omi & Winant, 1994; Shah & Thornton, 2004). 텔레비전을 위시한 미국 내 주류 미디어는 이러한 서열공식을 강화시키고, 백인을 기준으로 (white normality) 타인종들의 개인적 · 집단적 상황에서 나타나는 과잉과 결여된 특성들을 부각시켜 편견과 스테레오타입을 주입 시킨다 (Bai, 2010; Wilson, Gutierrez, & Chao, 2003).

이러한 서구사회의 전형적인 인종적/민족적 이데올로기 (racial/ethnic ideology)는 한 세기동안 이뤄진 서구사회에서 주변국가로의 미디어 콘텐츠의 일방향적 흐름을 통해 한국을 포함한 비서구 국가들에게도 유사한 인종적 이데올로기가 주입되었다 (Kamalipour, 2007). 예를 들어, 스포츠 중계에서 중국의 육상선수인 류상선수에게 ‘황색탄환’이란 말을 쓰거나 흑인 테니스 선수인 세레나에게 ‘흑진주’라고 지칭하지만 이런 식의 묘사 (예: ‘백색탄환’ ‘백진주’)는 백인 운동선수에게는 해당되지 않는다 (한국방송공사, 2011). 이 같은 현상을 Bai (2010)는 인종적 서열의 내재화 (internalization)로 묘사한다.

우리사회의 타 국가와 외국인에 대한 뉴스를 보면 ‘형평성’에서 벗어난 보도 행태를 목격할 수 있다. 미국을 위시한 서구 유럽 국가들에 대한 보도는 상대적으로 타 지역 국가들에 비해 많을 뿐 아니라 보도 내용면에서도 차이를 보이고 있다 (박기순 · 이남표, 2008). 아시아나 아프리카 지역에 관한 보도는 분쟁이나 재해 등 부정적인 내용이 주를 이룬다. 다문화 사회에 접어든 한국의 실정에 비추어 한국 주재 외국인에 대한 왜곡되고 과장된 뉴스의 양산은 더 심각한 문제가 될 수 있다. 한국에서 살고 있는 외국인 노동자나 중국인, 조선족에 대한 보도는 특히 저널리즘 정신에 반한 우리사회의 인종적/민족적 편견이 그대로 드러난 보도일 때가 많다 (경제민주언론시민연합,

2011; 한국방송공사, 2011). 다음은 MBC 뉴스데스크가 2011년 6월에 <외국인 범죄 심각.. 민족 간 갈등에 조직적 폭력>이란 제목으로 보도한 내용의 일부다:

최근 외국인 범죄가 잇따라 발생해서인지 행인이 뜸하고 밤거리는 다소 을씨년스런 분위기입니다. 밤늦게까지 장사하는 사람들도 불안한 표정들입니다. (기자 멘트)
여기가 무법천지라니까요. 이 동네 자체가...여기는 경찰서 하나 더 생겨야 해요
(주민 인터뷰).

(경기민주언론시민연합, 2011 재인용)

경기민주언론시민연합에 따르면, 이 보도는 내용을 과장하고 왜곡했으며, 실제 외국인 당사자가 말한 내용이 아닌 의도성이 엿보이는 왜곡된 자막을 내보내 이주민들을 “왜곡된 이미지로 얼룩지게 만들었다” (경기민주언론시민연합, 2011) 는 것이다. 한국방송공사는 최근 자사의 ‘미디어 비평’이란 옴부즈맨 프로그램에서 이같은 일련의 보도행태에 대해 비교적 자세히 다뤘다. 자사를 포함한 타 언론사의 왜곡되고 편향된 외국인/이주민에 대한 보도의 사례들을 보여주며, 그에 따른 외국인/이주민에 대한 피해를 지적했다 (한국방송공사, 2011). 실제로, 외국인 노동자/이주민들의 급증으로 절대적인 범죄회수는 늘어났으나 국내인의 범죄율에 비해 이들의 범죄율은 전체 외국인 인구의 2%가량으로 내국인의 그것에 절반 수준이다 (한국방송공사, 2011).

뉴스보도뿐만 아니라 청소년들이 주로 시청하는 방송 드라마나 오락/코미디 프로그램들에서도 외국인/이주민에 대한 편향된 묘사가 많다. 코미디나 오락 프로그램에서는 외국인 노동자들의 어눌한 말투를 흉내 내며 코미디 소재로 삼기도 하고, 흑인분장을 하고나와 웃음을 유발하려 애쓰기도 한다. 최근 한류 열풍이 불면서 유튜브 (YouTube)를 통해 타국에서도 손쉽게 한국 텔레비전 프로그램들을 시청할 수 있는 기회가 생겼다. 이는 우리 문화콘텐츠의 보급이란 측면에서 장점이 될 수 있지만, 한편으로는 이제 텔레비전 프로듀서와 출연자들이 인종적 희화화나 왜곡된 묘사에 보다 민감해질 필요가 있음을 말해준다.

최근 흑인 네티즌이 흑인분장을 하고 나와 이들을 희화화하는 한국 방송 프로그램 동영상들과 사진을 온라인 커뮤니티에 올려 외국인 네티즌들이 케이팝 (K-Pop) 문화를 비난한 일도 있었다 (한국일보, 2012). MBC 세바퀴에서 코미디언들이 만화 캐릭터인 ‘마이콜’ 흑인분장을 하고나와 해당 프로그램 연예인들이 웃고 즐겼던 장면과 관련, 한 흑인여성이 격렬히 비난하는 동영상을 유튜브 (YouTube)에 올린 일도 있었다 (매일경제, 2012).

송종길 경기대 언론미디어학과 교수는 이 같은 보도 행태와 TV프로그램의 묘사가 외국인 당사자들 뿐만 아니라 한창 가치관이 형성될 시기인 청소년들에게 악영향을 끼칠 수 있음을 강조한다:

방송이나 언론에서 보이는 외국인을 폄하하는 모습, 외국인을 우리와 다른 이질적인 집단으로 표현하는 그런 것들이 청소년들에게는 그대로 받아들여진다는 것이지요. 청소년들이 자라면서 더 개방화되고 국제화될 텐데 이런 맞지 않는 결과, 모순적인 가치 충돌도 일어날 수 있습니다.

(한국방송공사, 2011)

(4) 폭력

텔레비전이 어린이들의 폭력적 성향과 행동에 미치는 영향에 대한 연구는 1960년대부터 본격적으로 착수되었다. 그 중에 대표적인 연구가 심리학자인 반두라 (Bandura)의 보보돌 (bobo doll) 실험이다. 반두라는 1960년대 초반 두 번에 걸친 어린이들을 대상으로 한 실험을 통해 사회학습이론 (social learning theory)을 주장했다. 성인이 공기인형 (bobo doll)을 때리는 장면을 본 어린이들은 그 모습을 기억하고 따라한다는 것이다 (Bandura, Ross & Ross, 1961, Bandura, 1965). 이 연구를 시발점으로 텔레비전 프로그램과 청소년들의 반사회적 행동 간의 관계에 대한 많은 연구들이 착수되었다 (예: Atkin, 1983; Berkowitz & Green, 1966; Berkowitz & Alioto, 1973; Gerbner & Gross, 1976; Gerbner et al., 1980; Lieberman Research, 1975). 이들은 ‘배양효과이론,’ ‘흥분 전이 이론 (excitation transfer theory),’ ‘사회인지이론 (social cognitive theory)’ 등 다양한 연구 방법과 이론적 설명으로 미디어와 청소년의 반사회적 행동 간의 관계에 대해 나름의 주장을 펼쳐왔다.

분명한 사실은 수십 년간 이뤄진 미디어 폭력 관련 연구들은 텔레비전이 폭력적 내용을 많이 포함하고 있다는 것이다. 미디어 학자들은 폭력이 텔레비전의 주요 소재가 되고 있음을 경고한다 (Comstock & Scharrer, 1999). 이는 어린이들이 보는 프로그램들도 예외는 아니다. 미국의 한 연구에 따르면 주시청 시간대에는 시간 당 폭력적 장면이 다섯 번 나온 반면, 어린이용 방송 프로그램들의 경우 시간당 스무 번이 나왔다 (Signorielli, 1990; 스트라스버거 · 윌슨 2006 재인용, p. 100). 미디어 학자들은 텔레비전이 폭력의 사용을 정당화하고, 폭력의 사용에 따른 피해자와 사회가 겪는 심각한 고통에 대한 묘사가 부재하고, 나아가 폭력을 유머와 결합시켜 대단치 않은 행위로 묘사하기도

한다고 지적한다 (Comstock & Scharrer, 1999). 스트라스버거와 월슨 (2006)은 어린이와 청소년들이 모방적 폭력을 부추기는 미디어 주제와 방지하는 미디어 주제를 다음과 같이 정리했다:

폭력 학습을 장려하는 미디어 주제

선한 사람 또는 슈퍼영웅으로서 묘사되는 가해자

처벌받지 않는 또는 보상받는 폭력

방어로 비추어지는 폭력

희생자에게 심각한 피해를 입지 않는 결과를 보여주는 폭력

재미있게 비쳐지는 폭력

폭력 학습을 저해하는 미디어 주제

악마적이고 나쁜 유형으로 묘사되는 가해자

비판받고 처벌되는 폭력

불공정하고 도덕적으로 정의롭지 못한 것으로 표현되는 폭력

희생자에게 분명한 부상과 고통을 주는 폭력

희생자가 사랑하는 이들이 비통하고 고통받는 결과를 불러일으키는 폭력

(스트라스버거 · 월슨, 2006, p. 127)

2) 게임(game)

(1) 종류

전자게임은 청소년들의 주요 놀이 매체로 자리 잡았다. 전자게임을 전용 콘솔형, 컴퓨터, 스마트폰, 인터넷 등 다양한 방식으로 즐길 수 있게 되면서, 한국의 게임인구는 비약적으로 증가했으며, 게임은 청소년들의 주요 여가활동이 되었다. 이에 따라 게임 산업도 양적 · 질적 발전을 이뤘다. 청소년들이 가장 즐겨하는 게임은 앞서 상기한대로 액션/슈팅 게임이다 (여성가족부, 2011). 액션게임(action game)은 말 그대로 격투를 주로 하는 게임이며 슈팅게임(shooting game)은 총과 같은 무기를 이용해 싸우는 게임을 말한다. 그 다음으로 특정 캐릭터를 통해 역할을 수행하는 롤플레이팅 게임(role playing game)이 청소년들이 즐겨하는 게임의 형태다. 이러한 게임의 종류들은 레이싱 게임이나 스포츠 게임에 등 다른 게임들에 비해 중독의 우려가 높다 (고영삼, 2012). 한국정보화진흥원 인터넷중독대응센터장인 고영삼 (2012) 박사는 자신의 저서에서 다음과 같이 중독성이 높은 게임의

종류들을 설명하고 있다:

중독의 우려가 높은 장르는 FPS (first person shooting game), MMORPG (massive multiplayer online role-playing game, 그리고 RTS (real time strategic simulation game) 등이다. 1인용 슈팅게임으로 번역되는 FPS는 서든 어택, 스페셜 포스 등과 같은 게임으로서 총기류를 이용하여 적을 사살하는 게임이다. 적이 죽을 때 피를 뿜는 등 잔인성이 게임마다 다르다. (중략) 실시간 전략게임으로 번역되는 RTS는 스타크래프트 (Starcraft)와 같은 게임으로서 온라인상의 전쟁 상황 하에 전략을 세워서 상대 종족 등과 겨루는 게임이다.

(고영삼, 2012, p. 125)

최근 청소년들 사이에서 인기를 얻고 있는 RPG (role playing game)와 RTS를 조합한 게임 형태인 리그 오브 레전드 (League of Legends)는 전사, 암살자, 정글 사냥꾼, 마법사 등의 캐릭터를 골라 팀플레이를 통해 전쟁을 수행하는 게임이다. 게임 유저들 사이에 선풍적 인기를 끈 리니지는 캐릭터를 잔인하게 살해하는 폭력성이 문제시되 정보통신윤리위원회로부터 청소년 유해 매체물 판정을 받기도 했다. 이렇듯, 폭력적인 게임들이 유독 청소년들 사이에서 인기를 끄는 이유는 아직까지 명확하지 않지만, 정화작용 (catharsis)이나 긴장의 완화는 학자들 세계에서 유효한 주장이 아닌 걸로 판명이 났다 (스트라스버거 · 윌슨, 2006).

(2) 효과 연구

폭력에 대한 둔감화와 반사회적 행동 등 게임이 청소년에게 미치는 효과들에 대한 연구가 최근 들어 많은 학자들에 의해 진행되고 있다. 학자들은 게임을 통해 얻게 되는 장점으로 자신감, 집중력의 향상과 스트레스 해소를 공통되게 꼽고 있다 (성윤숙, 2005; 스트라스버거 · 윌슨, 2006; 이해경, 2002). 그러나 기성세대는 이러한 긍정적인 부분보다 청소년들의 게임이용에 대한 부정적인 영향력에 우려의 시선을 더 많이 보내고 있는 것이 사실이다. 실제로 다양한 연구들은 청소년들의 과도한 게임 이용이 청소년들의 폭력에 대해 둔감화 (desensitization)와 공격성 (aggression)을 초래한다는 사실을 지적한다 (조해연, 2001; 류용현, 2002; 스트라스버거 & 윌슨, 2006). 또한 사회성을 상실하고 중독에 따른 학업을 게을리 할 수 있다는 지적도 제기되고 있다 (권재원, 2010).

권재원 (2010)은 게임 유해론을 ‘모방범죄론,’ ‘사회성 상실론,’ ‘중독론’으로 크게 분류하고 중독론을

제외한 다른 견해들은 실증적 증거가 없는 기성세대의 견해가 피력된 문제제기라고 지적한다. 특히, 컴퓨터 게임을 통해 폭력적·선정적 장면을 자주 접한 청소년들은 현실과 게임의 세계를 혼동하고 실제 현실에서도 결국 게임에서 행하던 행동들을 모방한다는 주장은 근거가 부족한 직관일 수 있다는 것이다. 그러나 모방범죄론에 대한 이론적, 실증적 검증을 시도한 연구들이 최근 들어 발표되고 있다. 텔레비전과 달리 몰입을 하며 장시간 게임을 하게 되면 ‘사고와 감정과 경험을 논리적으로 통합하는 능력’이 방해받게 되고, 아직 미성숙한 청소년들에게 현실검증 (reality testing)을 일시적으로 중지시킬 수 있다 (스트라스버거·월슨, 2006, p. 169). 게임을 장시간 몰입하여 즐기게 되면 현실성이 결여된 상태가 되고, 이러한 상태에서 폭력적 내용을 지속적으로 접하게 되면 부모의 영향력과 같은 중재적 요소가 없을 때 실생활에서 폭력적인 행동을 유발할 가능성이 많다 (스트라스버거·월슨, 2006).

3) 능동적 이용자(active users)

미디어의 강력한 영향력은 인간이 얼마나 주체적이고 선별적으로 미디어를 이용하고 미디어가 전하는 메시지를 주체적이고 효과적으로 선별하고 해석하는가에 따라 달라질 수 있다 (버킹엄, 2003; Croteau, Hoynes, & Milan, 2012). 성인들에 비해 현실 세계에 대한 지식과 경험이 부족한 어린이와 청소년들은 무방비로 미디어에 노출이 되고 있다 (스트라스버거·월슨, 2006). 현대사회의 사회화 (socialization)의 효과적인 수단으로 텔레비전은 중요한 기능을 수행하고 있다. 그러나 불행히도 텔레비전의 사회화가 순기능만을 하고 있다고 자신 있게 말할 수 없는 것이 현실이다. 이 같은 우려 속에 서구사회는 미디어 교육 (media education)의 중요성을 인식하고 학교단위로 다양한 미디어 리터러시 교육을 시행하고 있다 (버킹엄, 2003).

매체별 미디어 교육과 연령별 미디어 교육이 필요하다. 매체의 특징에 따른 차별화된 교육이 필요하며, 매체의 메시지를 이용하고 이해하는 능력의 연령별 차이에 따른 맞춤형 교육이 필요하다. 다음 제시하는 세 개의 표는 청소년들이 주로 즐기는 텔레비전, 인터넷, 온라인 게임에 대한 인식도를 담은 것이다 (여성가족부, 2011). 앞서 기술한대로 텔레비전과 온라인 게임 등 매체 사용량은 초등학생과 고등학생에 비해 중학생이 월등히 앞선다. 그러나 중학생들은 매체에 대한 인식에 있어 고등학생들에 비해 신체적·언어적 폭력의 묘사와 선정적인 내용에 대한 부정적 인식률이 낮다. 이 점은 미디어 사용량이 초등학교를 졸업하면서 폭증하는데 반해 중학생들의 미디어 메시지에 대한 선별적 해석능력이 부족하다는 점을 시사하는 것이다 (장준오 외, 2012).

표 II-6 텔레비전 시청에 대한 개인적 인식(부정적 영향) (%)

		폭력적인 내용	선정적인 내용	욕설/속어/은어
전체		37.2	16.8	8.8
성별	남	37.3	18.1	8.6
	여	37.2	15.6	8.9
학교급	초	19.0	1.9	4.9
	중	42.7	18.0	10.2
	고	52.0	32.2	11.6

* 출처: 여성가족부, 2011, p. 67; 위 숫자는 개별문항에 ‘그렇다’ 혹은 ‘매우 그렇다’로 응답한 학생의 비율임.

표 II-7 온라인 게임에 대한 개인적 인식(부정적 영향) (%)

		폭력적인 내용	선정적인 내용	욕설/속어/은어
전체		34.4	9.3	13.0
성별	남	38.5	10.9	14.6
	여	27.1	6.6	10.1
학교급	초	20.8	1.9	7.8
	중	40.0	11.4	16.6
	고	42.7	14.7	14.6

* 출처: 여성가족부, 2011, p. 51; 위의 숫자는 개별 문항에 ‘그렇다’ 혹은 ‘매우 그렇다’로 응답한 학생의 비율임.

표 II-8 인터넷에 대한 개인적 인식(부정적 영향) (%)

		폭력적인 내용	선정적인 내용	욕설/속어/은어
전체		34.2	18.4	16.6
성별	남	36.1	22.4	16.4
	여	32.3	14.0	16.8
학교급	초	15.3	1.5	6.9
	중	40.2	18.6	18.8
	고	48.0	35.3	24.3

* 출처: 여성가족부, 2011, p. 69; 위의 숫자는 개별 문항에 ‘그렇다’ 혹은 ‘매우 그렇다’로 응답한 학생의 비율임.

3. 배양 이론(cultivation theory)

미디어 환경이 발달한 미국은 미디어 관련 조사·연구가 20세기 초부터 활발히 진행되어왔다. 상기한대로 하루 평균 삼분의 일 이상의 시간을 다양한 미디어 소비에 투자하는 현대인들에게 미디어는 긍정적이든 부정적이든 상당한 영향을 미칠 수 있다. “미디어의 영향력은 어디 정도인가?”란 질문에 답하기 위해 여러 학자들이 다양한 연구방법을 통해 나름대로의 답을 내놓고 있다. 이들 중 1970년대 거브너 (Gerbner) 교수와 그의 동료들에 의해 제기된 문화 배양 이론 (cultivation theory)은 30년이 지난 오늘날, 올드미디어와 뉴미디어의 혼재 속에 살아가는 현대인들에게 미디어의 영향력에 대한 경각심을 일깨워줄 수 있는 효과이론으로 여전히 많은 학자들에 의해 관련 연구가 활발히 수행되고 있다.

1) 핵심 개념

배양이론은 텔레비전이 중시청자 (heavy viewers)에게 미치는 강력하고 장기적인 영향력을 설명하는 이론이다. 1960년대부터 미국사회는 폭력범죄가 빈번해지면서 이에 대한 원인을 밝히는데 정부가 주도적으로 나섰다. 텔레비전의 저녁방송시간대 (prime time)에 방영된 프로그램을 대상으로 폭력적 내용의 양과 질을 조사하는 프로젝트에 참여한 거브너 (Gerbner) 교수는 텔레비전이 보이는 폭력지수 (violence index)를 개발하고 이들 프로그램들이 얼마나 폭력적인 내용을 전달하고 있는지 객관적인 증거를 마련하였다 (그리핀, 2012; 오미영·정인숙, 2005). 또한 텔레비전 시청자를 하루 평균 4시간 이상 시청하는 중시청자 (heavy viewers)와 2시간 이하로 시청하는 경시청자 (light viewers)로 구분하고 중시청자들이 텔레비전에서 묘사한대로 세상을 더 위험하고 폭력적인 곳으로 인식하고 있다는 것을 밝혀냈다 (Gerbner & Gross, 1976).

거브너와 그의 동료들에 의해 수행된 후속 연구들은 1) 폭력에 연루될 가능성, 2) 밤길을 걷는 것에 대한 두려움, 3) 지각된 경찰의 수와 활동내용, 4) 타인에 대한 불신 등에서 중시청자와 경시청자의 인식에 차이가 있으며, 중시청자들이 텔레비전에서 묘사한 세상과 유사한 답을 내놓았음을 밝혔다 (그리핀, 2012). 즉, 폭력적인 내용의 텔레비전 프로그램을 많이 시청한 사람들은 자신이 폭력에 연루될 가능성이 높을 것이라고 답했으며, 밤길을 혼자 걷는 것에 대한 두려움과 타인에 대한 불신이 상대적으로 컸다. 이것은 중시청자들은 텔레비전을 통해 세상을 인식하고, 텔레비전을 통해 현실을

구성한다는 점을 시사한다(오미영·정인숙, 2005). 이러한 중시청자의 부정적 현실 인식 상태를 일컬어 거브너와 동료들은 “천박한 세상 증후군 (mean world syndrome)”으로 명명했다.

차배근 (2003)은 자신의 저서에서 거브너의 배양효과는 사회 구성원들에게 사회적 현실에 대한 특정한 관념을 형성해 주기에 ‘이데올로기적 효과 (ideological effects)’와 유사한 개념이라고 설명했다. 이런 관점은 앞서 기술한대로 다양한 이데올로기들이 텔레비전을 위시한 매체의 이용을 통해 사회구성원들에게 전이되고 강화될 수 있음을 시사한다. 예를 들어 상기한 인종적 이데올로기의 내재화는 텔레비전 경시청자보다 중시청자에게서 많이 발견될 수 있겠다. 이는 또한 외모지상주의에 따른 우리사회의 이상적인 남성성과 여성성에 대한 텔레비전의 현실구성 (construction of reality)도 중시청자들에게서 더 많이 발견될 수 있음을 말해준다.

배양효과연구에 대한 주요 기본 가정으로 1) 매스미디어 특히 텔레비전은 우리 사회 문화를 전달하는 주요 에이전시 (agency)이며, 2) 텔레비전이 전하는 메시지들은 대동소이하다는 메시지의 획일성 (uniformity of messages), 3) 텔레비전 시청자들은 대부분 비선별적 (nonselective)으로 텔레비전을 소비한다는 것이다. 즉, 특정 프로그램을 보기위해서라기보다, 휴식과 오락을 위해 습관적 (habitual)으로 텔레비전을 보고 있다는 것이다 (차배근, 2003).

거브너와 동료들은 후에 주류화 (mainstreaming)와 공명 (resonance)이란 개념을 추가해 자신들의 이론을 보다 정교화했다. 주류화는 “텔레비전의 중시청을 통해 사회 각 집단의 세계관이 하나로 수렴될 때 발생” (Gerbner et al., 1980; 셰버린·탠커드, 1997에서 재인용 p. 351)한다는 것으로써 경시청자들이 특정 이슈에 대해 다양한 의견을 제시할 때, 중시청자들은 텔레비전 세계에서 제시된 관점을 공유할 가능성이 많다는 것이다. 공명은 배양효과가 특정 그룹들에게 더 선명히 나타난다는 것을 설명하는 개념이다. 예를 들어, 범죄에 쉽게 노출되는 사회적 약자인 여성, 어린이, 노약자들은 범죄 뉴스나 범죄를 다룬 드라마를 자주 보게 되면 남성 성인들에 비해 더 많은 두려움을 갖게 되며, 이는 결국 텔레비전에서 전하는 메시지를 상대적으로 쉽게 수용하게 된다는 것이다.

2) 최근 연구 동향

미디어 학자들은 최근 텔레비전뿐만 아니라 게임이나 인터넷 등 뉴미디어를 이용해 배양효과의 유효함을 증명하고 있다. 이들은 또한 미디어 세상이 그리는 폭력만이 아니라 다양한 이데올로기적 메시지가 미디어를 통해 사회구성원들에게 전이되고 강화되는 것을 밝혀나가고 있다. 전통 배양효과 연구의 소재인 텔레비전뿐만 아니라 뉴미디어를 대상으로 연구 (예: Williams, 2006)가 수행되고

있다. 또한 폭력이나 범죄를 주로 다뤘던 기존의 미디어 메시지를 벗어나 환경 (예: Good, 2009), 라이프 스타일 (예: Jin & Jeong, 2010), 청소년들의 자존감 (예: Martins & Harrison, 2012), 자동차 운전행태에 대한 청소년들의 인식 (예: Beullens, Roe, & Bulck, 2011) 등 다양한 미디어 메시지의 영향력에 대해 연구가 되고 있다. 이들의 연구 결과들은 새로운 미디어 환경에서도 배양이론은 아직도 유효한 이론으로 다양한 미디어 메시지가 이용자들에게 미치는 장기적 영향력을 실증적으로 보여주고 있다.

4. 연구문제

본 연구는 배양이론 (cultivation theory)에서 제기하는 미디어의 장시간 이용이 청소년들에게 미치는 영향력을 설명하고자 한다. 우리나라 청소년들의 주요 엔터테인먼트용 매체인 텔레비전과 게임을 중심으로 이들의 이용행태를 알아보고, 중이용자 (heavy user)와 경이용자 (light user)간에 나타나는 자아관, 가치관, 세계관의 차이점을 분석하고자 한다. 이에 본 연구는 다음 사항을 중점적으로 검토하고자 한다.

연구문제 1. 청소년의 미디어 소비량과 소비행태는 어떠한가?

- 1-1. 주중과 주말의 미디어 (텔레비전과 게임) 이용량은 어느 정도인가?
- 1-2. 미디어 소비량은 학년이 오를수록 증가하는가?
- 1-3. 텔레비전 이용시간과 게임이용시간은 상관관계를 갖는가?

연구문제 2. 미디어의 이용은 청소년들에게 어떠한 영향을 미치는가?

- 2-1. 미디어의 이용은 청소년들의 세계관에 어떠한 영향을 미치는가?
- 2-2. 미디어의 이용은 청소년들의 자아관에 어떠한 영향을 미치는가?
- 2-3. 미디어의 이용은 청소년들의 가치관에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 3. 폭력적 미디어의 이용은 청소년의 반사회적 행동을 유발하는가?

제 3 장

연구방법

1. 분석자료
2. 주요개념의 측정

제 3 장 연구방법

1. 분석 자료

이 연구에서는 한국아동·청소년패널조사(KCYPS) 1차년도와 2차년도 자료를 분석의 대상으로 하였다. 한국아동·청소년패널조사는 한국청소년정책연구원에서 3개의 연령패널을 대상으로 2010년부터 2016년까지 7년간 단기종단연구 목적으로 설계된 것이다. 2010년을 기준으로 초1, 초4, 중1 학생들과 학부모들을 대상으로 동일표본 반복 추적 조사 형태로 진행되고 있다.

한국청소년패널조사 1차년도 자료는 2010년 10월 1일부터 11월 30일까지 청소년을 대상으로 한 집단면접조사와 학부모를 대상으로 한 유치조사를 통해 수집한 것이다. 2차년도 자료는 2011년 9월 26일부터 11월 30일까지 청소년을 대상으로 한 개인별 추적을 통한 개별면접조사와 학부모를 대상으로 한 전화면접조사로 수집되었다(한국청소년정책연구원, 2012).

한국청소년패널조사 2차년도 조사대상은 1차년도 조사결과 최종 표본으로 선정되어 구축된 2,351명의 청소년들과 그들의 학부모로 구성되었다. 조사대상 패널수 대비 2차년도 조사 성공 사례수는 학생의 경우 2,280명으로 97%의 성공률을 보였으며, 학부모의 경우 94% (2,220명)의 조사 성공 비율을 기록했다 <표 III-1 참조>.

표 III-1 중1 패널 2차년도 조사의 표본 유지율

	조사대상 패널수 *	조사가능 패널수	조사성공사 례수	조사대상패널수 대비 조사성공사례수(%)	조사가능패널수 대비 조사성공사례수(%)
서울특별시	238	235	223	93.7%	94.9%
부산광역시	134	134	129	96.3%	96.3%
대구광역시	154	153	153	99.4%	100.0%
인천광역시	163	163	153	93.9%	93.9%
광주광역시	93	92	91	97.8%	98.9%
대전광역시	104	104	100	96.2%	96.2%
울산광역시	115	115	109	94.8%	94.8%
경기도	340	340	331	97.4%	97.4%
강원도	114	114	111	97.4%	97.4%
충청북도	127	127	126	99.2%	99.2%
충청남도	96	96	91	94.8%	94.8%
전라북도	115	115	113	98.3%	98.3%
전라남도	118	118	115	97.5%	97.5%
경상북도	161	161	158	98.1%	98.1%
경상남도	144	144	143	99.3%	99.3%
제주도	135	135	134	99.3%	99.3%
전체	2,351	2,346	2,280	97.0%	97.2%

* 전학, 이사 등으로 인해 전년도 대비 지역별 조사대상 패널수 변동

출처: 한국청소년정책연구원, 2012, 한국아동·청소년패널조사 중1패널 1~2차년도 User's Guide, p. 49

2. 주요개념의 측정

앞서 이론적 논의에서 기술한대로 중학생의 미디어 사용량은 초등학생이나 고등학생에 비해 월등히 높은 반면, 고등학생이나 성인들에 비해 미디어의 리터러시 능력이 부족한 세대다. 즉 미디어의 영향을 가장 많이 받을 수 있는 미디어 소비자들일 수 있다는 것이다. 이 연구에서는 이들을 대상으로 조사된 2010년도와 2011년도 자료를 통해 미디어의 사용과 청소년의 가치관·자아관·세계관의 관계를 알아보려고 한다. 이 연구를 위해 다음의 변인들이 사용되었다.

1) 미디어

이 연구에서는 청소년들이 주로 이용하는 텔레비전과 게임만을 다뤘다. 1차년도와 2차년도 조사에서 “컴퓨터나 게임기를 가지고 노는 시간”과 “휴식이나 오락을 목적으로 TV 프로그램이나 비디오, DVD를 시청하는 시간”을 학교 가는 날과 학교 가지 않는 날로 구분해서 하루 평균 이용 시간을 각각 적도록 하였다. 게임과 텔레비전으로 대변되는 영상미디어는 청소년들의 미디어 사용량이 타 미디어들에 비해 많으며, 폭력적인 내용들을 주로 담고 있다는 점에서 배양효과 (cultivation effect)를 측정하는데 좋은 재료가 될 수 있다. 또한 사용량을 리커트 척도 (Likert scale)로 측정하지 않고 실제 사용시간을 분단위로 조사가 되어 중이용자 (heavy user)와 경이용자 (light user)의 구분을 지을 수 있는 등 보다 정확한 미디어 효과 연구가 수행될 수 있다.

2) 천박한 세상 증후군 (mean world syndrome)

배양이론자들의 주장은 폭력적 미디어 메시지를 받은 중시청자들이 그들의 현실세계에도 텔레비전 세계가 보여준 것과 같은 불안하고 항상 범죄에 노출된 세상으로 믿는 경향이 있다는 것이다. 한국아동·청소년패널조사 1차년도와 2차년도 모두 지역사회와 공동체에 대한 질문들을 하고 있다. 이 중 “나는 우리 동네가 안전하다고 느낀다”의 문항은 천박한 세상 증후군을 측정하는데 매우 적합한 질문으로, 학생들은 “매우 그렇다,” “그런 편이다,” “그렇지 않은 편이다,” 그리고 “전혀 그렇지 않다” 중 해당 항목을 선택하도록 하였다.

3) 시민적 참여 (civic participation)

이론적 논의에서 텔레비전 등 미디어의 과도한 사용은 사교적 참여(civic participation)를 저해하는 요소가 될 수 있다고 서술했다. 이는 우리나라 청소년들에게도 해당되는 것인지 측정하기 위하여 지역사회와 공동체에 대한 질문 중 “주변에 어려움에 처해 있는 친구가 있다면 적극적으로 도울 수 있다,” “공휴일에 쉬지 못하더라도 복지기관에서 자원봉사 활동을 할 수 있다,” “우리나라보다 경제적으로 어려운 나라를 돕기 위해 기부금을 낼 수 있다,” “지구를 보호하기 위해 물자절약, 쓰레기 분리수거, 재활용 등에 적극적으로 참여할 수 있다”의 4개 문항을 선별, 분석하였다. 이들 문항은 “매우 그렇다”에서 “전혀 그렇지 않다”의 4점 척도로 측정하였다.

4) 다문화 수용도

청소년의 다문화 수용도에 관한 질문은 텔레비전 중시청자와 경시청자간에 배양효과를 측정할 수 있는 유용한 항목이다. “나와 문화적 배경이 다른 사람을 이웃으로 받아들일 수 있다,” “나와 문화적 배경이 다른 청소년을 같은 반 친구로 받아들일 수 있다,” “나와 문화적 배경이 다른 청소년과 가장 친한 단짝이 될 수 있다,” “이성 친구를 사귀게 된다면, 나와 문화적 배경이 다른 사람을 이성 친구로 사귄 수 있다”의 4개 문항으로 질문한 후 “매우 그렇다”에서 “전혀 그렇지 않다”의 4점 척도로 측정하였다.

5) 반사회적 행동 지수 (Delinquency & Violence Index)

폭력적 미디어가 실제로 중이용자 (heavy users)들에게 폭력적 행동을 야기하는가하는 질문은 앞서 논의에서 기술한대로 중요한 연구문제가 된다. 1차년도와는 달리 2차년도 패널조사에는 일탈 및 비행 경험에 대한 총 13가지 문항이 조사되었다. “담배 피우기,” “술 마시기,” “무단결석,” “가출,” “다른 사람 심하게 놀리거나 조롱하기,” “다른 사람 집단따돌림 (왕따) 시키기,” “패싸움,” “다른 사람 심하게 때리기,” “다른 사람 협박하기,” “다른 사람 돈이나 물건 뺏기 (뺑 뜯기),” “다른 사람 돈이나 물건 훔치기,” “성관계,” “성폭행이나 성희롱”의 문항으로 질문한 후 경험 여부를 “1. 있다” “2. 없다”의 두 척도로 측정하였다. 이를 26점 리커트 척도로 계산해 반사회적 행동 지수 (delinquency & violence index)를 측정하였다. 예를 들어, 일탈이나 비행 경험이 없는 학생은 26점 만점으로 기록되며, 모든 형태의 폭력이나 성관계를 갖지 않았지만 담배 피우고 술 마신 경험이 있다고 답한 학생은 24점으로 측정된다. 13개 항목 모두 경험이 있다고 답한 학생의 경우, 13점으로 측정이 된다. 이 반사회적 행동 지수를 이용해 텔레비전과 게임의 사용량에 따른 비행이나 일탈의 관계를 측정하였다.

6) 자존감

한국아동·청소년패널조사 1차년도는 2차년도와 달리 조사대상 중학생들의 자존감을 측정하였다. 총 문항 10개로 구성된 자존감 관련 질문에서 이 연구의 목적에 가장 타당하다고 판단된 “나는 나에게 만족한다”와 “나는 내가 장점이 많다고 느낀다”란 항목을 골라 청소년의 자존감 정도를

측정하였다. 이를 통해 게임이 성취감이나 자존감을 높여준다는 일부 학자들의 주장이 우리나라 청소년들에게도 해당되는 것인지, 그리고 비현실적인 몸매를 뽑내는 모델들과 재벌 2세나 전문직 등 부유한 계층에 속한 드라마 주인공들이 만연한 텔레비전 세상에 빠진 청소년들이 자신과 그들을 비교할 때 나타날 수 있는 자존감의 하락 여부를 조사하였다.

7) 사회·경제적 지위 (socioeconomic status)와 가정환경

배양이론은 미디어 메시지가 모든 중시청자들에게 똑같은 정도의 부정적 효과를 초래한다고 주장하는 탄환이론과는 다르다. 즉, 각 개인의 연령과 성별 등 각기 다른 사회·경제적 지위와 가정환경, 성격에 따라 미디어의 배양효과는 달라질 수 있다는 것이다. 이런 관점에서 청소년들의 SES (socioeconomic status)와 가정환경을 살펴보는 것은 연구의 보다 정밀한 조사를 위해 필요하다. 이 연구는 부모의 연간가구소득, 학생의 성별, “매우 건강하다”부터 “매우 건강하지 못하다”까지 4점으로 측정된 학생 자신의 건강상태 평가 (2차 조사에서만 측정), 그리고 “매우 그렇다”부터 “전혀 그렇지 않다”까지 4점으로 측정된 부모/보호자와의 학생에 대한 존중 정도에 대한 인식을 묻은 “부모님 (보호자)께서는 나의 의견을 존중해 주신다”는 항목을 주요 변인 대상으로 삼았다.

제 4 장

연구결과

1. 미디어 소비 실태
2. 매체이용량과 시민적 참여도
3. 미디어가 청소년에게 미치는
배양효과
4. 미디어가 청소년의 자존감에
미치는 영향
5. 미디어가 청소년의 다문화
수용력에 미치는 영향

제 4 장 연구결과

1. 미디어 소비 실태

텔레비전과 게임의 사용량에 따른 중학교에 재학 중인 청소년들의 자아관·가치관·세계관을 알아보기에 앞서 이들의 미디어 사용 실태를 파악하는 것이 중요하다. 이를 토대로 학급이 한 학년 올라가면서 발생하는 미디어 사용의 변화추이를 정확히 분석할 수 있을 뿐만 아니라, 배양효과를 검증하는 연구에서 중요한 중이용자 (heavy user)와 경이용자 (light users)의 구분을 올바르게 할 수 있게 된다.

〈표 IV-1〉를 보면 2010년 중학교 1학년 당시보다 한 학년 진급하면서 텔레비전과 게임의 전체 소비량도 함께 증가했음을 알 수 있다. 텔레비전보다는 게임시간이 더 많이 늘었다. 텔레비전의 경우, 중1 당시 평일에는 1시간 32분, 주말에는 2시간 51분이었던 시청시간이 중2로 진급하면서 각각 1시간 36분, 2시간 47분으로 소폭 상승했다. 그에 반해 평일 1시간 8분, 주말 2시간 13분이었던 중1학생들의 게임이용시간은 한 학년 진급하면서 일 년 사이 평일 2시간 13분, 주말 2시간 33분으로 비교적 큰 증가율을 보였다. 이 추세대로면 이들이 중학교 3학년으로 진급하는 3차 조사에는 텔레비전과 게임의 사용량이 비슷해지거나 역전될 수 있다.

텔레비전과 게임의 이용시간에 있어 남녀 간 차이가 발견된다. 〈표 IV-1〉를 보면 게임의 경우 남학생이 여학생보다 더 많은 시간을 투자하고 있는 반면, 텔레비전은 여학생들이 남학생보다 월등히 많은 시간을 들이고 있는 것으로 나타났다. 남학생과 여학생 모두 학년이 올라가면서 게임과 텔레비전에 더 많은 시간을 보낸다. 구체적으로, 남학생들의 한주 평균 게임 총 이용시간은 전년 대비 127분가량 늘어난 수치를 보이고 있어 남학생들의 게임에 대한 애착을 알 수 있다. 여학생들도 남학생과 마찬가지로 학년이 오르면서 게임을 즐기는 시간이 149분 증가한 동시에 텔레비전 시청시간도 15분가량 증가했다. 학년이 오르면서 텔레비전과 게임의 총 소비시간이 남녀 간 역전현상이 일어났다. 남학생의 경우, 한 주당 총 1,421분에서 1,541분으로 증가한 반면, 여학생은 1,383분에서 1,548분으로 대폭 상승한 것이다.

표 IV-1 청소년들의 미디어 이용량

			1차 조사 (2010년)	2차 조사 (2011년)
TV	하루 평균 이용량	평일	1시간 32분	1시간 36분
		주말	2시간 51분	2시간 47분
	한 주간 총 이용량	남	12시간 45분	12시간 46분
		여	13시간 49분	14시간 4분
		전체	13시간 17분	13시간 25분
게임	하루 평균 이용량	평일	1시간 8분	1시간 27분
		주말	2시간 13분	2시간 33분
	한 주간 총 이용량	남	10시간 47분	12시간 54분
		여	9시간 15분	11시간 44분
		전체	10시간 1분	12시간 20분

〈표 IV-2〉는 게임과 텔레비전과 게임의 사용량과 학년의 변화에 대한 상관관계를 보여주고 있다. 1차 조사와 2차 조사 결과에 따르면, 게임이용시간과 텔레비전 시청시간은 정적인 상관관계를 보이지만 각각 0.14 ($p < .001$), 0.15 ($p < .001$)로 변인간의 관계가 크지 않다. 반면, 1학년 당시 게임을 많이 즐긴 학생들은 2학년이 돼서도 게임을 많이 즐기며 ($r = .44$, $p < .001$), 마찬가지로 1학년의 텔레비전 시청량은 2학년의 시청량과 비교적 높은 상관관계를 보였다 ($r = .42$, $p < .001$).

표 IV-2 게임과 텔레비전 이용시간간의 상관관계

		한주간 총 게임 이용시간 (1차 조사)	한주간 총 게임 이용시간 (2차 조사)	한주간 총 텔레비전 시청시간 (1차 조사)
한주간 총 게임 이용시간 (2차조사)	Pearson 상관계수	.444***		
	N	2245		
한주간 총 텔레비전 시청시간 (1차조사)	Pearson 상관계수	.144***	.118***	
	N	2294	2244	2315
한주간 총 텔레비전 시청시간 (2차조사)	Pearson 상관계수	.109***	.148***	.423***
	N	2201	2231	2201

*** $p < .001$

2. 매체이용량과 청소년의 시민적 참여도간의 관계

텔레비전의 시청시간과 게임이용시간이 시민적 참여의식을 저해하는가에 대한 측정을 위해 2차 패널조사 데이터를 이용해 일원변량분석 (ANOVA)을 실행하였다. 우선 텔레비전 시청시간과 게임의 이용시간을 기준으로 조사대상자들을 세 그룹으로 나눴다. 일주일 텔레비전 총 시청시간이 1200분 이상인 그룹을 중시청자 (heavy viewers)로, 420분 미만인 그룹을 경시청자 (light viewers)로 구분하고, 그 나머지 그룹과 함께 시민적 참여도 의식의 차이정도를 알아보았다. 마찬가지로 게임의 경우, 일주일 총 이용시간이 1200분 이상인 그룹을 중이용자 (heavy users), 420분 미만인 그룹을 경이용자 (light users)로 분류하였다.

〈표 IV-3〉은 “지구를 보호하기 위해 물자절약, 쓰레기, 분리수거, 재활용 등에 적극적으로 참여할 수 있다 (지구보호 활동 참여),” “우리나라보다 경제적으로 어려운 나라를 돕기 위해 기부금을 낼 수 있다 (빈국 원조 기부금),” “공휴일에 쉬지 못하더라도 복지기관에서 자원봉사 할 수 있다 (복지기관 자원봉사),” 그리고 “주변에 어려운 친구가 있다면 적극적으로 도울 수 있다 (친구 도움)”의 네 가지 항목에 대해 텔레비전 시청량으로 나눈 세 그룹 간 의식의 차이가 있음을 보여준다. 모든 항목에서 그룹 1 (경시청자) 보다는 그룹 2 (중간 그룹)가, 그룹 2보다는 그룹 3 (중시청자)이 각각의 항목에 대해 더욱 부정적으로 답을 했다. 경시청자와 중시청자간의 의식의 차이는 모든 항목에서 통계적으로 유의미한 수준을 보였다. 네 가지 항목 중 “공휴일에 쉬지 못하더라도 복지기관에서 자원 봉사할 수 있다”는 항목에서 중시청자들이 가장 강하게 거부반응을 보였다.

게임의 사용량 경우도 세 그룹 간 시민적 참여의식의 차이가 네 가지 모든 항목에서 통계적으로 유의미하게 나타났다. 텔레비전과 마찬가지로 게임이용시간이 적은 그룹일수록 시민적 참여의식이 높았다. “공휴일에 쉬지 못하더라도 복지기관에서 자원봉사를 할 수 있다”는 문항에서 중이용자들(그룹 3)은 가장 큰 거부감(평균 = 2.63)을 드러냈으며, “지구를 보호하기 위해 물자절약, 쓰레기 분리수거, 재활용 등에 적극적으로 참여할 수 있다”는 항목은 중이용자 (평균 = 2.33)와 경이용자 (평균 = 1.98)간의 의식차이가 가장 큰 것으로 나타났다.

표 IV-3 텔레비전 시청시간에 따른 시민적 참여활동 의식 분석

		빈국 원조		지구 보호		복지기관 봉사		친구 도움	
		M (SD)	F (Tukey)	M (SD)	F (Tukey)	M (SD)	F (Tukey)	M (SD)	F (Tukey)
텔레비전 시청시간	그룹 1 (경시청자)	2.27 (.77)	6.02 **	2.00 (.73)	12.13 ***	2.39 (.86)	7.50 **	2.04 (.68)	5.41 **
	그룹 2	2.39 (.81)	(1&2, 1&3, 2&3	2.14 (.79)	(1&2 1&3 2&3)	2.51 (.82)	(1&2 1&3)	2.09 (.67)	1 & 3 2 & 3
	그룹 3 (중시청자)	2.49 (.81)		2.25 (.80)		2.60 (.84)		2.18 (.70)	
전체		2.38		2.14		2.51		2.10	

** $p < .01$ *** $p < .001$

3. 텔레비전과 게임이 청소년에게 미치는 배양효과

텔레비전과 게임이 청소년들에게 배양효과를 일으키는 지 측정하기 위해 우선 2차 패널조사 데이터를 이용해 “나는 우리 동네가 안전하다고 느낀다”란 항목과 각 미디어의 사용량의 상관관계를 조사하였다. 연간가구소득 변수를 제어한 상태에서 게임시간과 동네의 안전 인식도는 정적인 상관관계 ($r = .06$, $p < .01$)를 얻었다. 즉, 게임을 많이 하는 학생은 자신의 동네에 대한 안전 인식도가 낮았다. 그러나 텔레비전의 시청량과 동네의 안전 인식도는 상관관계가 없는 것으로 나타났다 ($r = .03$, $p = .24$). 이를 통해 전박한 세상 증후군(mean world syndrome)과 관련한 배양효과 측정은 게임에 한해서 실행하였다.

일부 학자들은 기존의 배양효과 연구는 미디어와 수용자/이용자 인식간의 상관관계를 밝혔지만 인과관계는 밝혀내지 못했다고 지적한다. 이 연구는 한국 아동·청소년패널조사의 1차와 2차 데이터를 이용해 일 년이란 기간 동안 미디어 사용량의 변화를 측정하고, 이에 따른 배양효과를 비교함으로써 인과관계의 근거를 제시했다.

우선 편의상 1차와 2차 조사에서 나타난 게임이용자들을 평일 게임이용시간을 기준으로 다음과 같이 두 그룹으로 나눴다: 3시간 미만 (경이용자)과 3시간 이상 (중이용자) <표 IV-4 참조>. 그리고 이들을 다시 다음과 같이 네 그룹으로 분류하였다: 그룹 1 (1차 조사 경이용자; 2차 조사 경이용자), 그룹 2 (1차 조사 중이용자; 2차 조사 경이용자), 그룹 3 (1차 조사 경이용자; 2차 조사 중이용자), 그룹 4 (1차 조사 중이용자; 2차 조사 중이용자) <표 IV-5 참조>

표 IV-4 경이용자와 중이용자 비교

	1차 조사	2차 조사
경이용자	2162 (92.6%)	1965 (86.2%)
중이용자	174 (7.4%)	315 (13.8%)
합계	2336 (100%)	2280 (100%)

표 IV-5 게임이용량의 변화에 따른 그룹별 분류

	그룹 1	그룹 2	그룹 3	그룹 4	합계
변화	경 → 경	중 → 경	경 → 중	중 → 중	
N	1861 (82.2%)	95 (4.2%)	235 (10.4%)	74 (3.3%)	2265 (100%)

이 네 그룹별로 1차와 2차 조사에서 나타난 조사대상자들의 동네 안전 인식도를 비교해 보았다 <표 IV-6>을 보면, 그룹 2 (1차: 중이용자 ⇨ 경이용자)를 제외하고 모든 그룹에서 1차 조사 당시의 동네 안전도 인식률보다 2차 조사의 동네 안전도 인식률이 부정적인 것을 알 수 있다. 이것은 미디어 소비의 누적에 미디어 이용자의 사회 현실 인식에 영향을 미친다는 문화배양이론자의 주장에 부합한 결과이다. <표 IV-6>을 보면, 중학교 1학년 때나 2학년 때 게임을 많이 이용한 학생들의 2차 조사 동네 안전 인식률은 매년 경이용자였던 그룹 1의 2차 조사 동네 안전 인식률보다 현저히 부정적임을 알 수 있다. 특히 그룹 2와 그룹 3을 비교하면 실험실 환경에서 주로 이뤄지는 인과관계 연구를 인위적인 실험 조작 없이 현실 세계에서 실행한 효과를 얻을 수 있다. 그룹 2의 경우, 첫 해에 중이용자였을 당시 2.40의 평균을 보였던 동네 안전 인식률이 게임이용을 줄인 2차 조사에선 2.32로 훨씬 개선된 상태로 되었다. 첫 해에 경이용자였다가 2차 조사 당시 중시청자였던 그룹 3은 이와는 반대의 현상을 보였다. 첫 해에 2.29이던 동네 안전 인식률이 다음 해에 중이용자로 바뀌면서 동네 안전 인식률이 2.40으로 현저히 나빠진 것이다.

표 IV-6 네 그룹별 평균과 표준편차

		그룹 1	그룹 2	그룹 3	그룹 4
		L → L	H → L	L → H	H → H
1차 조사	M (SD)	2.22 (.86)	2.40 (1.00)	2.29 (.91)	2.26 (.89)
	N	1858	95	235	74
2차 조사	M (SD)	2.27 (.81)	2.32 (.90)	2.40 (.90)	2.39 (.93)
	N	1860	95	235	74

〈표 IV-7〉을 보면, 1차 조사 당시의 중이용자와 경이용자의 동네 안전 인식률의 차이는 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않는다. 그러나 2차 조사 당시의 중이용자와 경이용자의 동네 안전 인식률의 차이는 통계적으로 유의미한 수준이다. 1차와 2차의 경시청자들 간의 동네 안전 인식률과 중시청자들 간의 동네 안전 인식률을 비교하면 미디어 메시지의 누적에 경시청자와 중시청자 두 그룹 모두 일어나고 있음을 알 수 있다. 그러나 중시청자의 인식률이 비교적 더 부정적으로 나타나 두 그룹간의 인식률 차이가 시간이 지남에 따라 더 크게 벌어졌다.

표 IV-7 중이용자와 경이용자간 동네 안전 인식률

		이용량		t value	자유도	Sig
		경 M (SD)	중 M (SD)			
동네 안전 인식률	1차 조사	2.23 (.87)	2.32 (.96)	-1.20	197	n.s.
	2차 조사	2.28 (.81)	2.40 (.90)	-2.35	400	$p < .05$

지금까지 연구를 통해 게임의 이용시간은 게임 이용자들이 느끼는 동네 안전 인식률에 영향을 미치는 것을 알 수 있었다. 이 같은 결과를 기반으로 한 발짝 더 나아가 게임 이용량이 안전에 대한 이들의 태도 (attitude) · 지각 (perception)뿐만 아니라 이들의 반사회적 행동 (behavioral) 에도 영향을 주는 지 알아보았다. 〈표 IV-8〉와 〈표 IV-9〉는 반사회적 행동 지수 (delinquency & violence index)가 게임이용량에 따른 그룹 간 차이가 나는 지 교차분석과 일원변량분석 (ANOVA)을

통해 살펴본 것이다.

〈표 IV-8〉는 앞서 게임이용 시간 형태별로 분류한 네 개의 그룹들을 독립변인으로 넣고 반사회적 행동 지수에서 만점을 기록한 그룹과 비행이나 폭력적 행동을 했다고 답한 그룹들을 구분짓고 이들을 종속변인으로 두어 교차비교분석을 한 결과다. 〈표 IV-8〉에서 보듯, 비행이나 폭력을 한 번도 저지르지 않은 그룹들과 저지른 그룹들 사이에 통계적으로 유의미한 차이가 발견된다 ($\chi^2=20.55$, $p < .001$). 게임이용이 적은 그룹일수록 반사회적 행동 지수에서 만점을 기록한 사람들이 많았다 (그룹 1: 83.4%, 그룹 2: 73.7%, 그룹 3: 75.3%, 그룹 4: 70.3%). 〈표 IV-9〉와 〈표 IV-10〉은 일원변량분석과 사후검정을 통해 반사회적 행동 지수에 대해 그룹 간 어떤 식으로 차이를 보이는 지 알아보았다. 2차 조사에서 게임이용이 많았다고 대답한 그룹들과 1차와 2차 조사에서 모두 경이용자로 분류된 그룹 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것을 알 수 있다.

표 IV-8 게임이용시간별 그룹간 반사회적 행동 여부

		총 게임 이용시간			
		LL	HL	LH	HH
DV	No (26)	1552 (83.4%)	70 (73.7%)	177 (75.3%)	52 (70.3%)
	Yes (13-25)	309 (16.6%)	25 (26.3%)	58 (24.7%)	22 (29.7%)
전체		1861 (100%)	95 (100%)	235 (100%)	74 (100%)

$\chi^2=20.55$, $df=3$, $p<.001$

표 IV-9 게임그룹간 반사회적 지수 일변량 분석

Variable	그룹				F	df	유의확률
	LL	HL	LH	HH			
Index	25.71 (.82)	25.52 (1.02)	25.48 (1.24)	25.42 (1.10)	8.11	3	.000

표 IV-10 게임그룹간 사후 분석

(I)	(J)	평균차 (I-J)	표준 오차 오류	유의 확률
LL	HL	.20	.09	.148
	LH	.24*	.06	.001
	HH	.30*	.11	.027
HL	LL	-.20	.09	.148
	LH	.04	.11	.984
	HH	.10	.14	.897
LH	LL	-.24*	.06	.001
	HL	-.04	.11	.984
	HH	.06	.12	.963
HH	LL	-.30*	.11	.027
	HL	-.10	.14	.897
	LH	-.06	.12	.963

〈표 IV-11〉은 ‘동네 안전 인식률’을 종속변수로 한 회귀분석을 실시한 결과이다. 위계적 회귀분석(hierarchical regression)을 통해 ‘성별’과 ‘연간가구소득,’ 그리고 ‘신체건강상태’ 변수가 종속변수에 미치는 영향을 통제하고, 텔레비전과 게임의 이용시간이 청소년의 동네 안전 인식률에 미치는 영향력을 살펴보았다. 〈표 IV-11〉에서 보듯이 텔레비전은 청소년들의 동네 안전 인식률에 통계적으로 유의미한 영향력을 행사하지 못하는 반면, 게임은 ‘천박한 세상 증후군(mean world syndrome)’ 현상을 일으키는 주요 변인이다. 이는 중학생들이 시청하는 우리나라 텔레비전에서 미국의 텔레비전 프로그램 만큼 폭력적인 묘사가 덜 하다는 의미일 수 있다. 반면, 몰입을 하며 게임을 하는 청소년들은 장시간 게임의 폭력적인 장면에 노출되면서 배양효과가 발생한 것으로 유추할 수 있다.

표 IV-11 동네안전 인식률에 대한 위계적 회귀분석

독립변인 블록		모델 1	모델 2
		β	β
Block 1	성별 (여=1)	.17	.18***
	연소득	-.09	-.08***
	건강상태 평가	.08	.08***
Block 2	한주간 총 게임 이용시간		.07***
	한주간 총 텔레비전 시청 시간		.01
R ² 변화량			.004*
Adjusted R ²		.043	.046

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

4. 텔레비전과 게임이 청소년의 자존감에 미치는 영향

1차 패널 조사에 포함된 청소년 자존감의 문항들 중 “나는 나에게 만족한다”와 “나는 내가 장점이 많다고 느낀다”란 항목을 골라 청소년의 자존감 정도를 측정하였다. 이 두 문항에 대해 “매우 그렇다”부터 “전혀 그렇지 않다”까지 4점 척도로 답한 두 수치의 평균값을 계산해 청소년의 ‘자존감 지수’를 측정하였다. 이 두 문항에 대한 chronbach 알파 신뢰도 계수는 0.67이다. <표 IV-12>는 텔레비전 총 사용량에 따른 세 그룹간 자존감의 정도의 차를 일원량 분석을 통해 살펴본 것이다. 텔레비전 이용이 적은 그룹일수록 자존감이 더 컸으며 이 같은 차이는 통계적으로도 유의미한 것으로 측정됐다. 특히 사후검정을 통해 집단간 차이를 살펴본 바, 경시청자와 중시청자 그룹간의 자존감 지수가 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다 <표 IV-13 참조>.

표 IV-12 텔레비전 시청량으로 나눈 그룹별 자존감 지수 일변량 분석

변인	텔레비전 시청시간			F	df	Sig
	그룹 1 (경시청자)	그룹 2	그룹 3 (중시청자)			
	M (SD)	M (SD)	M (SD)			
자존감	2.16 (.73)	2.19 (.69)	2.31 (.72)	6.44	2	$p < .01$

표 IV-13 텔레비전 시청그룹간 사후 분석

그룹 (I)	그룹 (J)			
		평균차 (I-J)	표준 오차 오류	유의 확률
그룹 1	그룹 2	-.0301	.03802	.709
	그룹 3	-.1527*	.04698	.003
그룹 2	그룹 1	.0301	.03802	.709
	그룹 3	-.1226*	.03825	.004
그룹 3	그룹 1	.1527*	.04698	.003
	그룹 2	.1226*	.03825	.004

* $p < .05$

〈표 IV-14〉는 자존감 지수를 종속변수로 하는 위계적 회귀분석을 실시한 결과이다. 앞서 ‘동네안전 인식률’의 회귀분석과 마찬가지로 성별과 연간가구소득과 함께 ‘학생을 대하는 부모님의 존중도’를 통제하고, 텔레비전과 게임이 청소년들의 ‘자존감 지수’에 미치는 영향력을 살폈다. 이번에는 게임대신 텔레비전만이 종속변수에 통계적으로 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 텔레비전에서 외모가 우월하거나 부유한 연예인들을 자주 접하고 외모지상주의에 만연한 텔레비전 메시지를 내재화 하면 자신의 외모와 처지를 비교하고 만족하지 못하게 됨을 시사한다.

표 IV-14 자존감 지수에 대한 위계적 회귀분석

독립변인 블록		모델 1	모델 2
		β	β
Block 1	성별 (여=1)	.07**	.07**
	연소득	-.05*	-.05*
	부모의 자녀존중	.26***	.26***
Block 2	한주간 총 게임 이용시간		.00
	한주간 총 텔레비전 시청시간		.06**
R ² 변화량			.004*
Adjusted R ²		.077	.080

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

5. 텔레비전과 게임이 청소년의 다문화 수용력에 미치는 영향

〈표 IV-15〉에서 보듯이, 텔레비전을 많이 보는 그룹일수록 한국에 사는 외국인이나 이주민에 대해 좋지 않은 이미지를 갖고 있다. “나와 문화적 배경이 다른 사람을 이웃으로 받아들일 수 있다” “나와 문화적 배경이 다른 청소년을 같은 반 친구로 받아들일 수 있다,” “나와 문화적 배경이 다른 청소년과 친한 단짝이 될 수 있다,” “나와 문화적 배경이 다른 사람을 이성 친구로 사귄다”란 문항에서 그룹간의 인식이 통계적으로 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 특히 사후분석을 통해 네 문항 모두에서 경시청자와 중시청자간의 외국인/이주민에 대한 인식의 차이가 확인함을 알 수 있었다. 〈표 IV-16〉에서 보듯이, 게임관련 세 그룹간 비교에서는 “이성 친구” 문항을 제외한 세 가지 항목에서 경이용자와 중이용자가 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

표 IV-15 이주민/외국인에 대한 텔레비전 시청시간별 그룹간 일변량 분석

변인	텔레비전 시청시간			F	df	Sig
	그룹 1 (경시청자)	그룹 2	그룹 3 (중시청자)			
	M (SD)	M (SD)	M (SD)			
이웃	1.87 (.68)	1.95 (.68)	2.11 (.68)	14.93	2	.000
같은 반 친구	1.86 (.68)	1.94 (.68)	2.08 (.72)	12.12	2	.000
단짝	2.09 (.77)	2.14 (.77)	2.26 (.77)	6.24	2	.002
이성 친구	2.29 (.86)	2.36 (.85)	2.48 (.81)	6.35	2	.002

표 IV-16 이주민/외국인에 대한 게임 이용시간별 그룹간 일변량 분석

변인	게임 이용시간			F	df	Sig
	그룹 1 (경이용자)	그룹 2	그룹 3 (중이용자)			
	M (SD)	M (SD)	M (SD)			
이웃	1.88 (.63)	2.00 (.70)	2.03 (.72)	7.02	2	.001
같은 반 친구	1.89 (.65)	1.98 (.71)	2.00 (.71)	4.08	2	.017
단짝	2.09 (.76)	2.18 (.78)	2.19 (.77)	3.17	2	.042
이성 친구	2.35 (.83)	2.38 (.85)	2.39 (.86)	0.34	2	.713

제 5 장

결론

1. 연구의 요약
2. 정책 제언

제 5 장 결론

1. 연구의 요약

이 연구는 거브너의 문화배양이론에 기반하여 특정 미디어의 장시간 노출이 청소년들에게 초래할 수 있는 다양한 배양효과를 2010년과 2011년 실시된 한국아동·청소년패널조사(KCYPS) 데이터를 이용해 살펴보았다. 미디어의 편재로 청소년들은 언제 어디서나 미디어에 노출되어 있으며, 폭력적이고 선정적인 내용을 자주 접하고 있다. 특정한 미디어 메시지를 접하면서 부지불식간에 겪는 배양효과는 미디어를 사용하는 청소년뿐만 아니라 우리 사회 전반에 부정적인 영향을 끼칠 수 있다. 이의 해소를 위한 현실에 맞는 미디어 관련 정책이 시행될 수 있어야겠다.

이 연구의 주요 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 매체이용량이 많을수록 청소년의 시민적 참여활동(civic participation) 의식은 낮은 것으로 나타났다. 이는 24시간의 한정된 시간 내에 날로 증가하는 매체의 소비활동으로 인해 학습이나 다른 시민적 활동을 줄이는 제로섬 게임과도 같은 이치라 하겠다. 과도한 텔레비전 시청이나 게임중독은 우리 청소년들의 건전한 사회활동과 또래그룹간의 건전한 여가선용을 방해하는 원인이 될 수 있다.

둘째, 일각에서 제기되는 게임의 자존감 고취 역할은 이 연구에서는 나타나지 않았다. 대신 게임을 많이 하는 청소년들은 우리사회를 불안하게 바라보고, 타인에 대한 믿음이 약하며, 폭력이나 비행을 저지를 확률이 비교적 높다. 이 연구는 기존의 배양효과 연구가 취하지 못했던 중단 조사를 활용해 미디어 사용량의 변화에 따른 배양효과의 증감을 실증적으로 제시했다. 이 연구결과에 따르면 중이용자(heavy users)들이 게임을 즐기는 시간을 줄이게 되면 미디어의 부정적 영향력에서 차츰 회복될 수 있음을 보여주었다. 우리나라 청소년들이 즐기는 텔레비전 프로그램의 특징상 텔레비전 중시청자와

경시청자간에 폭력에 관한 배양효과는 이 연구에서는 발견되지 않았다. 학년이 높아질수록 텔레비전보다 게임을 더 즐기고, 중독성면에서 게임은 텔레비전보다 훨씬 치명적일 수 있다는 점과 기존의 텔레비전을 대상으로 한 배양효과연구에서 제기된 ‘천박한 세상 증후군 (mean world syndrome)’이 게임을 즐겨하는 청소년들에게서도 나타난다는 사실은 청소년 대상 미디어 정책을 펼치는 데 있어 유념해야 할 대목이다. 비록 경시청자들이라 해도 시간이 지나며 자연스럽게 누적된 특정 미디어 메시지를 통해 충분히 배양효과를 경험할 수 있다는 점도 시사하는 바가 크다. 중시청자의 배양효과가 경시청자에 비해 훨씬 크게 나타날 뿐 시간이 지나면서 소비한 누적된 미디어 메시지를 통해 경시청자들에게도 배양효과가 발견될 수 있다.

셋째, 텔레비전은 최소한 중학생들에게 폭력성을 배양하진 않는 것으로 나타났다. 대신, 텔레비전은 외모지상주의에 입각한 프로그램들과 비현실적인 외모를 가진 연예인들을 내세워 자라나는 청소년들의 자존감을 훼손시킬 수 있다. 나이가 어린 청소년들은 텔레비전에서 보이는 세상을 현실세상과 구분지어 생각하는 능력이 떨어진다. 이 연구의 조사대상인 중학생의 경우, 미디어의 소비는 급격히 증가하는 반면에 미디어 메시지를 올바르게 소화하고 거르는 능력은 고등학생이나 성인들에 비해 떨어진다. 텔레비전을 많이 소비하는 학생은 텔레비전의 세계를 자신의 기준점을 삼는 경향이 있고, 결국 자신이 처한 현실이 그 기준점에서 한참 모자란 것을 깨닫게 되면 낙심하거나 자괴감에 빠질 수 있다.

넷째, 최근 우리 사회는 세계 도처에서 온 이주민들의 수가 날로 늘어나 실로 다문화 사회에 접어들고 있다. 그러나 안타깝게도 우리 사회의 주류 미디어가 생산하는 미디어 메시지는 이들에 대한 편향적이고 왜곡된 묘사가 주를 이룬다. 텔레비전을 통해 이들은 범죄자, 우리사회와 섞이지 못하는 이방인, 우리 사회에 짐만 되는 사회 부적응자, 코미디의 소재로 이주민들에 대한 이미지가 배양이 된 청소년들은 자신의 급우나 이웃, 단짝 친구로 이들과 함께하는 것을 불편해 할 수 있다. 이는 자라나는 청소년들에게 체계적인 미디어 교육이 필요하다는 것을 시사한다.

2. 정책 제언

학교폭력, 다문화, 비관자살 등 십여 년 전까지만 해도 상상하기 힘들었던 이슈들이 이제 우리

사회구성원이 머리를 맞대고 고민해야 할 사회문제가 되었다. 상기한 논의와 연구 결과들을 바탕으로 이런 청소년 관련 사회 이슈들을 해결하는 데 도움이 될 정책 제언을 하고자 한다.

1) 미디어교육(media education)의 체계적 시행

이 연구 결과는 미디어에 대책 없이 장시간 노출된 청소년들이 받을 수 있는 피해를 실증적으로 증명했다. 개인적인 차원에서의 문제를 떠나 반사회적으로 세상을 바라보는 청소년들은 추후에 커다란 사회비용을 유발할 수 있다. 미디어에 잠식당한 청소년들에게 미디어의 규제보다 중요한 것이 미디어 교육이다. 서구사회는 이미 미디어 교육을 체계적으로 시키고 있다. 우리나라는 최근에서야 ‘미디어교육지원법’이 발의되는 등 정부차원에서 주도적으로 시행하는 미디어 교육의 첫 걸음마를 떼기 시작하고 있다.

미디어는 오늘날 가장 주요한 사회화 (socialization)의 수단이 되고 있다. 이 연구 결과에서 나타났듯 어느 미디어를 이용하느냐에 따라 특정인의 세계관·가치관·자아관이 달라질 수 있을뿐더러, 반사회적인 태도와 행동을 키울 수 있다. 그러므로 청소년들이 올바른 가치관을 형성할 수 있도록 체계적인 미디어교육이 시행되어야 한다. 사실 우리나라의 미디어 교육은 지금까지 특정 단체에서 행해지는 정도에 지나지 않고 있다. 학교 밖에 머물고 있는 미디어교육을 교실 안으로 끌고 들어와야 한다. 미디어교육을 교육 커리큘럼 주변부에 배치하고 이 교육을 맡을 인력이 없다면 미디어 교육은 단지 재원과 시간을 낭비하는 정책이 될 것이다. 입시라는 당위성에 밀려 단지 탑다운(top-down)식 수업내용으로 일주일에 한 번 가량 형식적인 운영이 된다면 별다른 효과를 볼 수 없을 것이다. 체계적이고 효율성이 가미된 미디어 교육의 시행을 위한 정책이 필요한 시점이다.

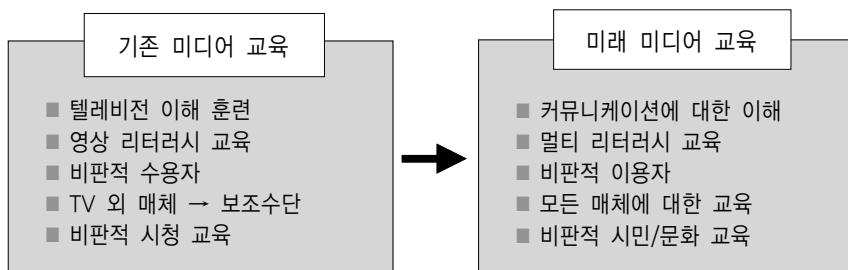
(1) 커리큘럼과 시설 운영

현재 입시정책에 미디어 교육이 반영될 필요가 있다. 미디어 교육 내용이 입시문제에 논술과 같은 형태로 반영이 된다면 학교와 학생들은 미디어 교육에 더욱더 적극성을 띌 것이다. 실제로 영국이나 독일은 대학 입학을 위한 과목으로 미디어 교육관련 교과목을 학생들이 선택할 수 있도록 하고 있다. 입시제도의 변화에 대한 우리사회의 민감함과 효율적인 미디어 교육이 이뤄질 기간을 고려해 삼년 가량 준비 기간을 두고 2015년부터 입시에 미디어 교육을 반영하는 것을 고려할 필요가 있다.

또한 미디어 제작 활동을 통한 미디어 교육의 기회를 줄 수 있다면 이들의 재능개발 뿐만 아니라 미디어의 근본 생리를 익힐 수 있어, 미디어 내용을 선별적으로 스크린 할 수 있는 능력이 배양될 수 있다. 대다수의 학교가 전교생이 실제 제작 현장에 뛰어들고 함께 고민할 수 있는 시설과 기회가 많지 않다. 이를 위해 교육과학기술부나 문화체육관광부가 지역 정부와 손잡고 미디어 제작을 체험하며 미디어 교육도 받을 수 있는 시설을 시·군 단위로 조성해, 지역 학교가 최소한 한 달에 한번정도는 돌아가며 이용할 수 있는 기회를 제공해야 한다. 이곳에 현지 미디어 전문가들을 정기적으로 초청해 연수, 강의, 자유토론이 이뤄질 수 있도록 할 필요가 있다.

이를 위해 미디어교육의 개념과 범위를 확정하기 위한 전문가와 학부모들을 대상으로 공청회를 수차례 갖고 정책연구기관들은 미디어 특별법 제정을 위한 정책 연구를 수행하여야 한다. 이를 통해 ‘미디어 특별법’을 제정하고 교육과학부, 여성가족부, 문화체육관광부, 방송통신위원회 등 관련부처의 협의를 거쳐 국회 입법과정을 밟아야 한다. 특히, 시대적 상황과 학교급별 및 학년별 특성에 맞는 미디어 교육 커리큘럼 개발을 위해 정부는 전문가와 시민단체 등과 함께 주도적으로 나설 필요가 있다.

<그림 V-1>에서 정리한 것처럼 지금 우리 사회에 필요한 미디어 교육은 디지털 리터러시를 위한 소수인종과 사회적 약자들에 대한 미디어의 비판의식을 키울 수 있는 것이어야 한다. 기존 미디어 교육 커리큘럼은 텔레비전을 중심으로 영상 리터러시 교육에 치중했으나 디지털 시대인 오늘날 SNS의 이용에 대한 교육도 필요하다 하겠다. 교육받는 것이 아닌 참여하고 비판의식을 키우는 미디어 교육 커리큘럼과 시설을 마련할 필요가 있다.



(출처: 김양은 (2006). 범교과 및 독립교과 미디어 교육의 교과과정, p. 161)

<그림 V-1> 미디어 교육의 변화 형태

(2) 인력 자원 양성

커리큘럼과 시설을 갖췄어도 미디어 교육을 담당할 능력 있는 인력 자원이 부족하다면 효과적인 미디어 교육이 이뤄질 수 없다. 청소년 지도사와 상담사들에게 우선 미디어 교육을 의무적으로 받도록 해 이들을 각 학교의 미디어 교육을 책임질 인력으로 육성할 필요가 있다. 현업 교사들을 미디어 교육 전문가로 양성하는 것도 인력 확보의 한 방안이 될 수 있다. 내년부터 5개 년 간 시·군별 미디어 교육 전문가를 규모별로 100명에서 1000명씩 양성·배치할 수 있도록 정부가 나서 추진해야 한다. 최민희 민주통합당 의원의 주장처럼 ‘미디어 교육사’ 제도를 신설하는 것도 고려해 볼 만하다. 이같은 인력양성을 위해서는 많은 예산 지원과 부서 및 기관별 협조체제를 유기적으로 구축할 수 있어야 하므로 정부가 주도적으로 나서서 공공기관과 시민단체의 도움을 받아 해결해나가야 한다.

2) 온라인 게임 중독 예방과 대응 체제 마련

이 연구결과에서도 나타났듯이 청소년들의 게임 애착은 강하다. 중학교로 가면서부터 게임 이용시간이 급격히 증가하고 조만간 텔레비전 시청시간을 능가할 추세다. 심리학자들은 게임의 부작용으로 중독을 꼽고 있다. 미국이나 서구사회는 인터넷 중독이나 게임중독도 병리학적으로 엄연히 질병으로 규정한다. 담배를 장기간 피운 암환자가 미국의 담배 회사를 제소해 수백만 달러의 보상금을 받아내기도 했으며, 미 연방법원은 담배회사들은 흡연자들이 담배를 끊을 수 있는 정보와 기회를 적극적으로 제공해야 한다는 판례를 받아내기도 했다. 이런 관점에서 게임업체의 사회 문제가 된 게임중독 치료를 위해 의무적인 재정지원을 법제화해야 한다. 게임업체로부터 지원받은 재원으로 우선 게임중독 예방 센터를 각 도나 시 단위로 설립하고 게임 중독자들을 치료하고 청소년들이 게임 중독에 빠지지 않도록 예방교육을 적극적으로 지원하도록 해야 한다.

특히 한국정보화진흥원의 인터넷중독대응센터 등 기존 관련기관들과의 연계성 및 차별성을 고려하여 예산낭비가 되지 않고 각각의 기관들이 특정분야 (예: 치료, 미디어교육 등)에 전문성을 키울 수 있도록 하는 것이 필요하다.

3) 온라인 게임 규제와 폭력적 영상물 심의 강화

여성가족부의 ‘셧다운제 (shut-down)’는 청소년들의 게임중독을 막으려는 정부차원의 규제조치이

다. 일각에선 비난의 목소리도 있지만 청소년 보호를 위해선 강력한 규제도 필요하다. 언론의 자유를 신성시 여기는 미국에서도 정부의 아동과 청소년에 대한 유해물에 대한 강력한 단속과 처벌은 당연시되고 있다. 미국의 민간단체들도 앞장서서 자율 규제를 행하고 있다. 어린이와 청소년들이 자주 보는 프로그램에서 흔히 보이는 폭력의 희화화와 정당화는 심의를 통해 걸러져야 한다. 정부는 이러한 영상물들과 인터넷 유해물들에 대한 등급표시의 의무화와 함께 재정적 지원을 통해 청소년들에게 부적절한 인터넷 유해물이나 영상물을 차단할 수 있는 필터링 기술을 한층 발전시키고 제공해야 할 것 이다.

한편, 폭력적 · 반사회적 미디어 내용에 대한 규제와 엄격한 처벌은 직접적인 청소년보호 효과를 얻을 수 있으나 미디어산업의 발전을 저해할 수 있다는 지적을 받을 수 있다. 영역별 심의 강화를 위해 전문성과 공정성을 확보한 규정과 사회적 동의를 구할 필요가 있다. 콘텐츠 생산자들에게는 양질의 콘텐츠 제공을 통한 사회적 순기능에 대한 인식을 제고시키고, 수용자에게는 올바른 미디어의 이용에 대한 의식을 제고하는 노력이 선행되어야 하겠다.

4) 로드맵

다음은 지금까지 기술한 정책적 제언들의 실현화를 위한 로드맵을 간략히 정리한 것이다. 영상물과 온라인 게임에 대한 심의를 강화하고 게임중독을 예방하기 위한 규제조치는 계속 이어져나가야 할 것이다. 미디어 교육을 2015년부터 입시에 반영하기 위해선 우선 내년부터 미디어 교육을 맡을 인력을 육성하는 것이 시급하다. 5개년 계획을 통해 충분한 인력을 확보할 필요가 있다.

표 V-1 관련 정책 로드맵

관련 정책	2013	2014	2015	2016	2017
미디어 교육 인력 육성	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒
미디어 교육을 반영한 입시제도 개선			⇒	⇒	⇒
국립 게임 중독 예방 센터 설립		⇒	⇒	⇒	⇒
온라인 게임/영상물 심의규제 강화	⇒	⇒	⇒	⇒	⇒

참 고 문 헌

참 고 문 헌

- 경기민주언론시민연합 (2011.6.22). **MBC 뉴스의 외국인 노동자 보도, 의도적으로 왜곡해.**
<http://ggccdm.tistory.com/635>에서 2012년 10월 21일 인출
- 경향신문 (2012. 7.30). **여성은 소득 적을수록, 남성은 많을수록 비만을 높아.**
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201207301104121&code=940601에서 2012년 10월 21일 인출
- 고영삼 (2012). **인터넷에 빠진 아이.** 서울: 베가북스
- 그리핀, 엠 (2012). **첫눈에 반한 커뮤니케이션 이론** (2012년 번역 개정판). 서울: 커뮤니케이션북스
- 권재원 (2010). **게임 중독 벗어나기.** 파주: 이담북스.
- 김양은 (2006). **범교과 및 독립교과 미디어 교육의 교과과정**, 147-169
- 난린 (2008). **사회자본.** 서울: 커뮤니케이션북스
- 동아일보 (2011.11.22). **아동비만 퇴치 팔 걷은 美복지정책 현장 가보니.**
<http://news.donga.com/3/all/20111122/42048192/1>에서 2012년 10월 21일 인출
- 류용현 (2002). **청소년의 컴퓨터 게임 중독과 공격성의 관계 연구: 인천광역시 학생을 중심으로.**
 인하대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 매일경제 (2012.2.28). **‘세바퀴’ 마이콜 분장에 흑인 여성 분노 “불쾌해”.**
<http://star.mk.co.kr/new/view.php?mc=ST&no=131835&year=2012>에서 2012년 10월 21일 인출
- 박기순, 이남표 (2008). **글로벌 커뮤니케이션: 국제 뉴스원과 세계의 이미지 매핑 (Mapping).**
 황상재, 전범수, 정윤경, **국제커뮤니케이션.** 서울: 나남
- 버킹엄, 데이비드 (2003). **미디어 교육: 학습, 리터러시, 그리고 현대문화.** 서울: 제이앤북
- 스트라스버거, 빅터 C., 윌슨, 바바라 J (2006). **어린이, 청소년, 미디어.** 서울: 커뮤니케이션북스
- 성운숙 (2005). **청소년의 온라인게임중독 예방 및 대책** (연구보고 05-R24). 서울: 한국청소년개발원.

- 세버린, 워너., 탠가드, 제임스. (1999). **현대 매스커뮤니케이션 개론**. 서울: 나남출판
- 여성가족부 (2011). **2011 청소년 매체 이용 실태 조사** (연구보고 11-R43). 서울: 여성가족부
- 오미영, 정인숙 (2005). **커뮤니케이션 핵심 이론**. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이데일리 (2012.10.10). **20~30대 한국여자들 살 너무 뻘다**.
<http://www.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?SCD=DA45&newsid=01954886599691608&DCD=A01609&OutLnkChk=Y>에서 2012년 10월 18일 인출.
- 이해경 (2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회 심리적 변인들. **한국심리학 회지: 발달**, 14(4), 55-79.
- 장준오 외 (2012). **청소년폭력 위기에 대한 단기적 대응방안** (협동연구총서 12-03-05). 서울: 한국형사정책연구원.
- 조해연 (2001). **청소년 인터넷 게임중독과 성격특성변인 연구: 자기효능감, 자기통제감, 공격성, 충동성을 중심으로**. 한양대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 차배근 (2003). **매스 커뮤니케이션 효과이론** (2판). 서울: 나남출판
- 크로토, 데이비드., 호인스, 윌리엄 (2001). **미디어 소사이어티**. 서울: 사계절출판사
- 한국방송공사 (2011.06.17). **KBS 미디어 비평: 편견 키우는 외국인 보도**.
- 한국일보 (2012.3.5). **K팝문화 흑인 비하-놀랍고 역겹다**.
<http://news.hankooki.com/lpage/culture/201203/h2012030520474186330.htm>에서 2012년 10월 21일 인출
- 한국청소년정책연구원 (2012). **한국아동·청소년패널조사 (KCYPs) 중1패널 1~2차년도 User's Guide**.
- Atkin, C. K. (1983). Effects of realistic TV violence vs. fictional violence on aggression. *Journalism Quarterly*, 60(4), 615-621.
- Bai, S. Y. (2010). Constructing Racial Groups' Identities in the Diasporic Press: Internalization, Resonance, Transparency, and Offset. *Mass Communication and Society*, 13(4), 385-411.
- Bandura, A. (1965). Influence of a models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1(6), 589-595.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.

- Berkowitz, L., & Alioto, J. T. (1973). The meaning of an observed event as a determinant of aggressive consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*, 28(2), 206–217.
- Berkowitz, L., & Green, R. G. (1966). Film violence and the cue properties of available targets. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3(5), 525–530.
- Beullens, K., Roe, K., & Van den Bulck, J. (2011). The Impact of Adolescents' News and Action Movie Viewing on Risky Driving Behavior: A Longitudinal Study. *Human Communication Research*, 37(4), 488–508.
- Bilandzic, H., & Busselle R. W. (2008). Transportation and Transoportability in the Cultivation of Genre–Consistent Attitudes and Estimates. *Journal of Communication*, 58(3), 508–529.
- Ching, G. W., & Hao, X. (2001). Crime News and Public Perception of Crimes: Testing the "Mean World" Hypothesis in Singapore. *World Communication*, 30(2), 45–67.
- Cohen, J., & Weimann, G. (2000). Cultivation Revisited: Some Genres Have Some Effects on Some Viewers. 13(2), 99–114.
- Comstock, G., & Scharrer, E. (1999). *Television: What's on, Who's Watching, and What It Means*. San Diego, California: Academic Press.
- Croteau, D., Hoynes, W., & Milan S. (2012). *Media Society* (4th ed). Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Elphariach, A. H., Kapuza R., & Tsfonti B. (2007). Geographical Proximity, Cultural Imperialism, and the Cultivation Effect. *Communication Monographs*, 74(2), 181–199
- eMarketer. (2011). TV, Mobile See Gains in Viewing Time. Retrieved April 3rd 2012 from <http://www.emarketer.com/Article.aspx?R=1008728>.
- Gerbner, G., & Gross, L. P. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172–199.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The "mainstreaming" of America: Violence profile no.11. *Journal of Communication*, 30(3), 10–29.
- Good, J. E. (2009). The Cultivation, Mainstreaming, and Cognitive Processing of Environmentalists Watching Television. *Environmental Communication*, 3(3), 279–297.

- Howley, K. (2001). Prey TV Televangelism and Interpretation. *Journal of Film and Video*, 53(2&3), 23-37
- Jin, B., & Jeong, S. (2010). The impact of Korean television drama viewership on the social perceptions of single life and having fewer children in married life. *Asian Journal of Communication*, 20(1), 17-32.
- Kamalipour, Y. R. (2007). *Global Communication* (2nd ed). Belmont, CA: Thomson Wadsworth.
- Kaufmann, L. (1980). Prime-time nutrition. *Journal of Communication*, 30, 37-45.
- Lieberman Research. (1975). Children's reactions to violence material on television (Report to the American Broadcasting Company). New York: Author.
- Macionis, J. J. (1995). *Sociology* (5th ed). New Jersey: Prentice Hall.
- Martins, N., & Harrison, K. (2012). Racial and Gender Differences in the Relationship Between Children's Television Use and Self-Esteem: A Longitudinal Panel Study. *Communication Research* 39(3), 338-357.
- Mindich, D. T. Z. (2005). *Turned Out: Why Americans Under 40 Don't Follow the News*. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Omi, M., & Winant, H. (1994). *Racial Formation in the United States* (2nd ed). New York, NY: Routledge.
- Potter, W. J. (1990). Adolescents' Perceptions of the Primary Values of Television Programming. *Journalism Quarterly*, 67(4), 843-851.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts D. F. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Years-Olds*. Menlo Park, California: Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st Century. *Mass Communication & Society*, 3(1), 3-37.
- Shah, H., & Thornton H. C. (2004). *Newspaper Coverage of Interethnic Conflict*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.

- Shaw, D. L., & Martin, S. E. (1992). The Function of Mass Media Agenda Setting. *Journalism Quarterly*, 69(4), 902–920.
- Signorielli, N. (1990). Television and Health: Images and Impact. In C. Atkin & L. Wallack (Eds.), *Mass Communication and Public Health: Complexities and Conflicts* (pp. 96–113). Newbury Park, CA: Sage.
- Williams, D. (2006). Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication*, 56(1), 69–87.
- Wilson II, C. C., Gutierrez, F., & Chao, L. M. (2003). *Racism, Sexism, and the Media: The Rise of Class Communication in Multicultural America* (3rd ed). Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Zohoori, A. R. (1988). A Cross-Cultural Analysis of Children's Television Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 32(1), 105–113.

Abstract

The Impact of Adolescents' TV Viewing and Game Playing: A Cultivation Study

The primary purpose of this study is to examine cultivation effects on adolescents' perceptions. Due to the omnipresence of media, youths are exposed to media at anytime and anywhere and also receive violent as well as suggestive contents. Online/video game playing has been one of the most popular leisure activities among children and adolescents in Korea. This paper examined various cultivation effects on adolescents, arising from long-time exposure to the media, through data collected from the Korean Children and Youth Panel Survey (KCYPs) in 2010 and 2011.

The major findings of this research are as follows:

Firstly, as the media usage increases, youths are less aware of civic participation. Excessive television viewing or game addiction can become the main reason that inhibits youths' healthy social activities and the development of leisure activities between their peers. Secondly, the argument that playing game enhances one's self-esteem did not appear in this research. Instead, heavy users of online gaming think that society is unstable, shows low faith to others, and are prone to juvenile delinquency. This research utilized longitudinal research, which other existing studies on cultivation effects did not take, and empirically suggested increase and decrease of cultivation effect according to changes in media usage. According to the result, heavy users are able to recover from the negative impact of media when they reduce the time spent on online gaming in the long term. Due to the characteristics (i.e., nonviolent) of Korean television programs for youth, the typical cultivation effect (i.e., mean world syndrome) on heavy viewers was not discovered in this research.

Based on the abovementioned findings, the following four major governmental policies have been proposed: a) adapting media educational curriculum, b) training media education teachers, c) establishing a national game addiction prevention center and d) regulating online games and TV programs.

Keywords: cultivation effect, school violence, self-esteem, game, television

2012년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 12-R01 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ: 청소년문화의집을 중심으로 / 김형주 · 황진구 · 김정주 · 권순달
- 12-R01-1 청소년문화의집 평가편람 / 김형주 · 황진구
- 12-R02 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발연구Ⅱ / 김현철 · 황여정 · 민경석 · 윤혜순
- 12-R03 후기청소년 세대 생활 · 의식 실태조사 및 정책과제 연구Ⅰ / 조혜영 · 김지경 · 전상진
- 12-R04 주5일수업제에 따른 청소년활동 활성화 방안 연구 / 맹영임 · 이광호 · 이진원
- 12-R05 청소년의 소셜미디어 이용실태 연구 / 이창호 · 성윤숙 · 정낙원
- 12-R06 청소년정책 총괄조정방안 연구 / 윤철경 · 박병식 · 김진호 · 강현주
- 12-R07 청소년 생활실태 국제비교연구 : 진로준비 / 안선영 · 김희진 · 강영배 · 송민경
- 12-R08 다문화가족 아동 · 청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구Ⅲ / 양계민 · 김승경 · 김윤영
- 12-R09 취약계층 아동 · 청소년 종단조사Ⅲ / 이해연 · 박영균 · 유성렬 · 정선욱
- 12-R10 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원방안 연구Ⅲ : 청소년멘토링 활성화 방안 연구 / 김경준 · 김영지 · 정익중 · 김지혜
- 12-R10-1 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원방안 연구Ⅲ : 청소년멘토링 시범사업 보고서 / 김경준 · 김영지 · 정익중 · 김지혜
- 12-R11 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ / 임희진 · 김현신
- 12-R11-1 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ : 2012 아동청소년인권실태조사 통계 / 임희진 · 김현신 · 강현철
- 12-R11-2 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ 아동 · 청소년의 놀 권리 : 현실과 대안 / 황옥경
- 12-R12 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ / 김영한 · 이승하
- 12-R12-1 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 청소년 도덕 감수성 및 판단력 검사도구 개발 / 임영식 · 손경원 · 신태수 · 정경원
- 12-R12-2 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 청소년 도덕 동기화 및 품성화 검사도구 개발 / 이인재 · 박균열 · 홍승훈 · 윤영돈 · 유숙희 · 전중희
- 12-R13 아동 · 청소년 성보호 종합대책 연구Ⅰ: 아동 · 청소년 성폭력 예방 및 피해지원 대책연구 / 이유진 · 강지명 · 조윤오 · 윤옥경
- 12-R14 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 사업보고서 / 이경상 · 서정아 · 배상률 · 성은모 · 김지영 · 강현철
- 12-R14-1 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 1 : 범죄유발적 지식구조와 청소년비행에 관한 연구 / 이경상 · 이순래 · 박철현
- 12-R14-2 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 2 : 중학교 2학년 청소년의 뉴미디어활용이 인지, 정서, 사회 발달에 미치는 영향 / 성은모
- 12-R14-3 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 3 : 미디어가 청소년에게 미치는 문화배양효과 연구 / 배상률
- 12-R14-4 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 4 : 사회자본이 청소년의 학교적응에 미치는 영향 - 가족, 지역사회 사회자본을 중심으로 / 서정아 · 조홍식

협동연구과제

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-01 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :총괄보고서 / 최인재 · 모상현 · 이선영 (자체번호 12-R15)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-02 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :조사 결과 자료집 / 최인재 (자체번호 12-R15-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-03 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :아동 · 청소년 정신건강증진 인프라현황 및 서비스 전달체계 개선방안 연구 / 최은진 · 김미숙 · 이명수 · 윤명주 · 정지원 (자체번호 12-R15-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-04 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지역별 지원모형 개발 연구 / 이창호 · 최보영 · 유춘자 (자체번호 12-R15-3)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-01 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 2012 청소년 민주시민역량 실태조사 / 이종원 · 김준홍 (자체번호 12-R16)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-02 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 미디어 이용과 가족내 사회적 자본 / 이종원 · 김준홍 · 정선아 (자체번호 12-R16-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-03 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 교육분야 민주시민역량 요인과 관계성 분석 / 김태준 · 이민영 (자체번호 12-R16-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-01 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 백혜정 · 김지연 · 김혜영 · 방은령(자체번호 12-R17)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-02 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모의 발생과정에 따른 예방 및 지원정책 연구 / 김은지 · 김동식 · 최인희 · 선보영 (자체번호 12-R17-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-03 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모가족 지원정책 국가 비교 연구 / 신윤정 · 이상림 · 김윤희 (자체번호 12-R17-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-04 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모가족 지원사업 편람 / 백혜정 · 김지연 (자체번호 12-R17-3)

수 시 과 제

- 12-R18 청소년수련시설 운영 개선방안 연구 / 박영균 · 김호순
- 12-R18-1 청소년수련시설 운영매뉴얼 : 청소년수련원 청소년수련관 / 박영균 · 김호순
- 12-R19 청소년 흡연 · 음주 실태와 효과적인 정책적 대응방안 / 이경상 · 김지연 · 최수미 · 이순래
- 12-R20 차기정부 청소년정책 방향과 과제 / 김기현 · 장근영
- 12-R21 청소년활동정책 체계화 방안 연구 / 김현철
- 12-R22 청소년방과후아카데미 경제적 효과성 분석을 위한 기초연구 / 김지경 · 우석진
- 12-R23 학교폭력 및 학교문화에 대한 학부모 · 교사 인식조사 연구 / 윤철경 · 강명숙
- 12-R24 예술영재청소년의 정신건강 연구 : 한예중 사례를 중심으로 / 안선영 · 김희진 · 김준홍 · 김정희 · 최인호
- 12-R25 청소년운영위원회 운영활성화 기초 연구 / 서정아 · 김지경
- 12-R26 소년보호기관 자원봉사자들의 참여도 제고를 위한 역할 강화 방안 연구 / 서정아
- 12-R27 지역사회와 청소년 보호 효과(이슈페이퍼 발간) / 황여정
- 12-R28 청소년정책 환경변화에 따른 청소년지도사교재 개선방안(이슈페이퍼 발간) / 황진규

수탁과제

- 12-R29 청소년보호체계 구축을 위한 정책방안 연구 / 김경준 · 김희진 · 성윤숙
- 12-R29-1 제1차 청소년보호종합대책(안) : 2013~2015 / 김경준 · 김희진 · 성윤숙
- 12-R30 청소년 인터넷게임 건전이용제도관련 평가척도개발 연구 / 이창호 · 이경상 · 변승환 · 유홍식 · 김현수 · 김동일 · 이형초
- 12-R31 청소년 자살예방을 위한 효과적인 사업 방향 및 대응방안 연구 / 최인재 · 김영지 · 김지연 · 오승근
- 12-R32 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 총괄보고서 / 모상현 · 이진숙 · 조남익
- 12-R32-1 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 청소년 동아리 활동 운영 매뉴얼 (지도자용) / 모상현
- 12-R32-2 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 청소년 동아리활동 실태조사 결과 보고서 / 모상현 · 이진숙 · 조남익
- 12-R33 청소년수련활동인증제 개선 연구 / 김형주 · 김진호 · 김혁진
- 12-R34 디지털게임에 대한 이미지분석 연구 / 모상현 · 장근영 · 이장주
- 12-R35 공생발전 종합연구 아동, 청소년과 함께하는 공생의 사회구현 실행방안 연구 / 김지연
- 12-R36 CYS-Net과 Wee센터의 효율적 연계 운영방안 / 김지연 · 전연진 · 차성현
- 12-R37 학교규칙 운영 매뉴얼(초등용, 중등용) / 이창호 · 성윤숙 · 김경준 · 김영지
- 12-R37-1 학교규칙 평가표 개발 연구 / 허종렬 · 조진우 · 박형근 · 이수경 · 이지혜
- 12-R37-2 학교규칙 운영 내실화 정책사례 분석 및 지원방안 연구 / 한유경 · 정제영 · 김성기 · 정성수
- 12-R38 2012 청소년 가치관 국제비교 조사 / 임희진 · 백혜정 · 김현철
- 12-R39 청소년동아리활동인증 시범운영 / 맹영임 · 조남익 · 손익숙 · 김현경
- 12-R40 제8회 청소년특별회의 의제연구 / 김영한
- 12-R41 한 · 중 청년의 국제관과 문화자원의 가치에 대한 인식비교 / 윤철경 · 장수현 · 정계영
- 12-R42 2012 청소년 방과후 아카데미 효과 · 만족도 조사 연구 / 양계민
- 12-R43 청소년 유해환경별 현황분석 및 제도개선 방안 연구 / 김영한
- 12-R44 2012년도 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사 / 이종원 · 이유진 · 김준홍
- 12-R45 청소년 체험활동의 발달적 가치 및 사회 · 경제적 가치 연구 / 성은모 · 이해연 · 황여정
- 12-R46 멘토링 수행기관 유형별 사례지침서(매뉴얼) 개발 / 성은모
- 12-R47 경제사회지표 변화 조사 연구 - 청소년정책 부문 / 이종원 · 김기현 · 이경상
- 12-R48 한국가족의 변화와 청소년정책 / 김준홍 · 장근영 · 배상률
- 12-R49 한국의 가족변화에 대응하는 Public Relations 정책의 진단과 정책과제 / 김준홍 · 김지경 · 배상률
- 12-R50 체험중심 진로교육 인프라 구축을 위한 전문기관간 연계협력 방안 / 김현철 · 안선영
- 12-R51 포래조정 시범학교사업(2013년 1월 발간예정) / 양계민 · 김지경 · 맹영임 · 조혜영
- 12-R52 청소년의 인터넷게임 이용 실태조사(2013년 1월 발간예정) / 배상률 · 김준홍 · 이창호
- 12-R53 인성교육실천 우수학교(2013년 2월 발간예정) / 김경준 · 성윤숙 · 김영지
- 12-R54 학생모니터단 운영 사업 결과보고서(2013년 2월 발간예정) / 박영균 · 최인재 · 모상현
- 12-R55 학업중단 학생 중단 정책연구(2013년 2월 발간예정) / 윤철경 · 김영지 · 유성렬 · 강명숙
- 12-R56 학업중단학생 교육지원사업 성과분석 연구(2013년 2월 발간예정) / 윤철경 · 김성기
- 12-R57 서울 교육복지정책 적정성 분석 및 체계화 방안(2013년 2월 발간예정) / 김준홍 · 윤철경 · 우창빈

세미나 및 워크숍 자료집

- 12-S01 개원 23주년 기념 특별 세미나 : 19대 국회에 청소년정책을 묻는다(7/6)
- 12-S02 연구성과발표회(2/26)
- 12-S03 청소년 한부모가족 종합대책 연구 I 콜로키움 자료집 : 청소년 한부모 지원정책의 쟁점과 방향(3/20)
- 12-S04 2012년 한국아동·청소년패널 1차 콜로키움 자료집 : 한국교육종단연구 2005의 설계, 결과 그리고 종단조사에서 유의해야할 개인정보보호법(3/21)
- 12-S05 청소년과 SNS 소통(4/6)
- 12-S06 2012년 한국아동·청소년패널 2차 콜로키움 자료집 : 고령화연구패널조사(4/4)
- 12-S07 학생대상교사의 표본설계와 조사데이터 분석(4/5)
- 12-S08 인성교육실천 우수학교 워크숍(4/9, 10)
- 12-S09 청소년활동 관점에서 바라본 주5일 수업제(4/13)
- 12-S10 지역사회 자원활용 진로체험활동 국내외 사례(4/12)
- 12-S11 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ(4/24)
- 12-S12 제2차 한국청소년정책연구원 2011년도 고유과제 연구성과발표회 : 아동·청소년의 건강한 성장(4/19)
- 12-S13 질적연구에서의 자료수집방법에 대한 이해(4/25)
- 12-S14 정책의 원리 및 정책분석·평가의 이해(4/24)
- 12-S15 2012년 인성교육실천우수학교 컨설팅위원 워크숍(4/30)
- 12-S16 청소년보호대책의 문제점과 개선방안(5/2)
- 12-S17 정책분석 및 성과평가의 방법(5/11)
- 12-S18 2012년 진로진학상담교사 배치교 교장 특별연수(4/25)
- 12-S19 2012년 청소년활동정책 체계화 방안 : 육성·수련·활동·역량, 개념의 고리를 찾아서
- 12-S20 주5일수업제와 청소년활동(5/25)
- 12-S21 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 제1차 콜로키움 자료집 : 지역아동센터 평가제도에 대한 이해
- 12-S22 질적연구 자료분석방법의 다양성 이해(5/24)
- 12-S23 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 제2차 콜로키움 자료집 : - 청소년방과후아카데미 평가제도에 대한 이해 -(6/11)
- 12-S24 아동·청소년 인권 관련 국내·외 동향(6/5)
- 12-S25 청소년멘토링 국내·외 실태 및 활성화 과제 모색(6/8)
- 12-S26 다문화가족 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구Ⅲ
- 12-S27 청소년정책 총괄조정 현황 및 관련정책 동향 분석 : 국내외 사례를 중심으로(6/8)
- 12-S28 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ 콜로키움 혼합형 모형 : 아동·청소년 발달연구에서의 대상 중심적 접근과 적용
- 12-S29 인성교육실천우수학교 2차 워크숍
- 12-S30 한국아동·청소년 패널조사2010 Ⅲ : 데이터방법론 세미나(7/5)
- 12-S31 후기청소년세대 연구를 위한 쟁점과 이슈(2/10)
- 12-S32 청소년동아리활동 인증 시범운영워크숍
- 12-S33 청소년 한부모가족 지원정책 국가비교와 예방접근 모색(7/13)
- 12-S34 청소년심터 평가제도에 대한 이해
- 12-S35 2012 전국청소년운영위원회 워크숍(8/8)

- 12-S36 2012 초·중·고 진로업무담당교사 직무연수
- 12-S37 주5일 수업제 전면실시에 따른 청소년활동 활성화 방안(8/23)
- 12-S38 청소년보호대책안 전문가 워크숍(8/24)
- 12-S39 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 제2차 콜로키움 자료집(9/4)
- 12-S40 학교규칙을 통한 실천적 인성교육 구현방안 학술대회 및 우수사례 발표대회(9/26)
- 12-S41 청소년멘토링 효과분석 및 활성화 정책과제
- 12-S42 청소년멘토링 시범사업 기관 성과발표회
- 12-S43 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 워크숍 자료집 : - 청소년문화의집 시범평가용 편람(안) -
- 12-S44 교과속의 체험활동요소(9/27)
- 12-S45 청소년 한부모와 학습권(10/16)
- 12-S46 일본의 진로교육정책 콜로키움(10/19)
- 12-S47 청소년의 소셜미디어 리더러시 증진을 위한 정책세미나(11/12)
- 12-S48 제2회 한국아동·청소년 패널조사 학술대회(11/16)
- 12-S49 소셜텍스트를 활용한 사회문제분석 : 빅데이터를 중심으로(11/29)
- 12-S50 진로교육정책 이해과정
- 12-S51 아동·청소년 성보호 종합대책 연구Ⅰ : 아동·청소년 성폭력 예방 및 피해지원 대책 연구결과 발표 워크숍(12/18)

학 술 지

- 「한국청소년연구」 제23권 제1호(통권 제64호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제2호(통권 제65호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제3호(통권 제66호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제4호(통권 제67호)

청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
- 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사

청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

한국청소년정책연구원 문고

한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사
 한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 심대 만들기 10가지」, 교육과학사
 한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사
 한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

기타 발간물

NYPI 청소년정책 리포트 29호 : 청년층의 효과적인 성인기 이행 지원 방안
 NYPI 청소년정책 리포트 30호 : 청소년 정신건강 실태 및 대응 방안
 NYPI 청소년정책 리포트 31호 : 청소년 멘토링 활성화 정책 방안
 NYPI 청소년정책 리포트 32호 : 다문화가족 청소년의 발달실태 및 지원정책 개선방안
 NYPI 청소년정책 리포트 33호 : 대학 재학 후기청소년 현안과 정책과제
 NYPI 청소년정책 리포트 34호 : 청소년문화의집 현황과 평가방안
 NYPI 청소년정책 리포트 35호 : 청소년 국제교류 현황 및 정책안
 NYPI 청소년정책 리포트 36호 : 주5일수업제 전면 실시에 따른 청소년활동 활성화 방안
 NYPI 청소년정책 리포트 37호 : 지역사회 자원을 활용한 창의적 체험활동 활성화 방안
 NYPI 청소년정책 리포트 38호 : 청소년정책 총괄조정 방안
 NYPI 청소년정책 리포트 39호 : 지역사회의 청소년 보호 효과
 NYPI 청소년 통계브리프 1호 : 2011 민주시민역량 실태조사
 NYPI 청소년 통계브리프 2호 : 2011 아동·청소년 인권실태조사
 NYPI 청소년 통계브리프 3호 : 다문화가정 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구 결과
 NYPI 청소년 통계브리프 4호 : 2011 한국 아동·청소년 정신건강 실태조사
 NYPI 청소년 통계브리프 5호 : 제19대 국회의원 청소년정책 의견조사
 NYPI 청소년 통계브리프 6호 : 청소년의 소셜미디어 이용실태조사

연구보고 12-R14-3

미디어가 청소년에게 미치는 문화배양효과 연구

인 쇄 2012년 12월 24일

발 행 2012년 12월 26일

발행처 한국청소년정책연구원

서울특별시 서초구 태봉로 114

발행인 이 재 연

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 문영사 전화 02)2263-5087 대표 김희자

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구기획·대외협력팀)

ISBN 978-89-7816-601-0 94330

978-89-7816-595-2 (세트)