

미디어 환경과 사용에 대한 부모의 심성모형 연구

A Study on Parents' Mental Model of Media Environment and Children's Media Use

이란, 홍지민
성균관대학교 아동청소년학과

Ran Lee(iran370@hanmail.net), Jimin Hong(hongdettm@naver.com)

요약

본 연구의 목적은 미디어 환경과 자녀들의 미디어 사용에 대한 부모의 심성모형을 분석하여 제시하고 이를 토대로 교육적 시사점을 제공하는 것이다. 이 연구는 부모들의 미디어에 대한 현상적 인식이 아동의 미디어 사용을 증재하고 바른 사용을 지도하는 일에 중대한 영향을 미친다는 가정 위에 수행되었다. 이를 위하여 12명의 초등 2-4학년 연령대 아동을 키우는 부모들과의 인터뷰, 연상 단어 제시하기, 문장 완성하기의 세 가지 활동을 통하여 내러티브 자료가 수집되고 연구자 2인에 의해 질적으로 분석되었다. 그 결과, 먼저 미디어 환경에 대하여서는 소통과 단절, 공급과 역기능 등의 총 8개 심성모형 구성요소가 추출되었다. 아동의 미디어 사용에 대한 심성모형에서는 첫째, 부모들은 미디어에 유능함의 표상을 투영하지만 자신의 삶과는 괴리된 것으로 인식하고 있었다. 둘째, 부모들은 미디어에 대한 긍정적이고 부정적인 효과를 양면적으로 인식하고 이 중 부정적인 효과를 통제하고자 하는 이해를 드러냈다. 셋째, 디지털 미디어는 부모들에게 관계의 표상으로써 이해되고 있었다. 넷째, 미디어 사용과 관련한 소통의 방식이 다양하다는 것을 보여주었다. 마지막으로, 부모들이 미디어를 개인의 사용 영역일 뿐만 아니라 사회 체계의 일부분이라고 이해하고 있음을 보여주었다. 이러한 발견들을 토대로 미디어의 관점들(Meyrowitz, 1999)이 부모들의 심성모형에 다층적으로 반영되어 있다는 사실이 논의되었고 그 교육적 적용으로써 부모와 사회체계의 협력적 교육, 부모의 미디어 인식과 역량 강화, 커뮤니케이션의 순기능 활용 등이 제안되었다.

■ 중심어 : | 미디어 심성모형 | 미디어 환경 | 아동 미디어 사용 | 질적 연구 |

Abstract

The purpose of this study is to examine parents' mental model of media environment and children's media use and to provide some educational suggestions. For this purpose, twelve parents of second-graders to fourth-graders sampled in elementary schools were interviewed with three activities such as a word-association experiment, a sentence completion task and a in-depth interview. The result was categorized into 8 elements such as interaction, source of supply and adverse effects. Furthermore, the analysis on the mental model of media use shows that firstly, the parents understand modern media reflects competence while they have a feeling of fear and newness on media themselves. Secondly, the parents show an ambivalent understanding on media use in terms of both negative and positive effects and have a tendency to control them. Another finding is the fact that the parents understand digital media as a representation of both connection and disconnection. Also, the parents realize media as a cause of conflict and as a place for reconciliation as well. Finally, it is showed that media is not only a personal territory but also a part of social system in the parents' understanding. Based on these findings, some interpretations and parents' educational applications are provided in terms of the Meyrowitz(1998; 1999)'s three perspectives on media.

■ keyword : | Media Mental Model | Media Environment | Children's Media Use | Qualitative Study |

1. 서론

부모의 가치와 신념체계는 심성모형에 의해 지지되는데 심성모형이란 실제 대상이 가지고 있는 속성들 중에서 당면한 문제와 관련된 속성들을 인지하여 그들 간의 관계성에 대해 표상하는 정신적 모형을 일컫는다[1]. 포레스터(Forrester)에 따르면 우리 머릿속에 그리고 있는 우리를 둘러싼 세상의 이미지는 하나의 모형이다[2]. 이러한 모형은 우리가 살아가는 환경과 상호작용하면서 경험하고 지시받으며 훈련받는 내용을 통해 형성된다. 또, 한 번 형성된 개개인의 심성모형은 자신뿐 아니라 둘러싼 환경과 소통하는 데 필요한 신념체계를 제공하며 개개인이 문제를 해결하려고 할 때 특정 행동, 인지와 추론, 의사결정에 중대한 영향을 미치고 특별히 타인을 교육할 때 많은 영향을 미친다[3][4]. 물론 이러한 모형은 환경에 대한 정확한 이미지가 아니다. 심성모형은 경험에서 추출된 관찰과 가정에 의해 형성되기 때문이다. 그럼에도 불구하고 이 모형은 풍성한 정보를 포함하고 있으며 일반적인 추론과정과 의사결정에 중요한 영향을 미친다[5][6].

미디어 환경과 그 사용에 관한 부모의 심성모형을 탐구하는 것은 미디어를 무엇으로 규정하느냐에 관한 인간의 생각을 탐구하는 것으로 매체 철학에 대한 이해를 전제로 한다[7]. 메이로위츠(Meyrowitz)는 미디어를 바라보는 매체 철학적 관점을 세 가지로 정리한 바 있다[8][9].

먼저 미디어는 인간을 둘러싼 환경의 일부라고 보는 관점이다(media as environment). 인간을 둘러싼 환경은 인간에게 도움을 베풀고 인간의 삶과 상호 관련되어 있어서 인간은 이러한 환경과 상호작용하며 일정한 책임을 지게 되는데 이러한 환경에 대한 인식은 필연적으로 환경 체계와의 공존과 조화의 사고, 통제와 상호작용 등의 행위를 가져온다[10]. 이러한 관점에서 미디어 환경은 사회 문화의 자연스러운 산물로서 이해되며 이러한 미디어 기술이 인간의 삶을 결정할 수 있다고 믿게 한다[11].

두 번째로 미디어를 도구로 인식하는 관점이다(media as a vessel)[8]. 이 관점에서 미디어는 순전히

전달 수단으로서만 의미를 가지며 그 안에 담긴 내용을 받아들일 수 있다는 점에 한하여서만 미디어의 존재 의미를 부여받을 수 있다. 오늘날 효과적인 학습이나 즐거운 오락의 도구로 활용되고 있는 미디어로서의 인식은 모두 이 실용주의적 매체 철학에서 비롯된 것이다. 이 경우 미디어는 그 본질이나 사용에 있어서의 심리적, 사회적 부작용 등의 고려보다는 특정 결과를 가져오는 효과성의 측면에 좀 더 무게가 놓인다.

마지막으로 세 번째 관점은 미디어를 메시지, 즉 언어로 이해하는 것이다(media as a language)[9]. 이 경우 미디어 자체는 하나의 메시지가면서 해독된다. 미디어를 해독한다는 것은 미디어 안에 사회적 가치와 이데올로기적 함축이 담겨있다는 이해를 반영하며 비판적인 접근을 필요로 한다. 이 때 미디어를 통해 전달되는 정보나 즐거움에는 거짓된 정보, 상업성, 불건전한 이미지 등도 나타날 수 있다는 점이 강조되며 이 중에서 참된 정보와 가치를 구별해낼 수 있는 안목이 중요시된다. 또, 이러한 관점에서는 미디어를 생산해내는 창조성도 중요시되는데 미디어 환경과의 능동적인 커뮤니케이션과 건강한 미디어 환경을 만들어내는 능력을 중요시하게 된다[12].

이 같은 언어로서의 미디어 관점에서 미디어 커뮤니케이션 개념은 아동을 관찰하고 지도하는 부모의 미디어 인식과 가족 간, 친구 간 관계성 변화에도 분명히 반영되어 나타난다. 김은미 등의 연구에서는 가족 및 친구 지지감 획득에 영향을 미치는 인간관계 요소들을 분석하였는데, 가족 지지감과는 다르게 친구 지지감의 경우는 대인 미디어 이용 관련 변수가 영향력이 큰 것으로 나타났다[13]. 이 연구는 실제로 휴대폰 보유 여부와 메신저 친구의 수는 매개된 접촉이 증가하면 친구 지지감도 상승된다는 점을 보고하고 있으며 휴대폰이 없으므로 네트워크에서 제외되는 것은 오늘날 또래관계에 있어서 치명적인 영향을 끼칠 수 있다고 말하고 있어 메이로위츠(Meyrowitz)의 세 번째 관점을 지지한다.

이와 같은 언어로서의 관점을 견지하면서 친구의 경우뿐 아니라 가족 관계 속의 미디어의 역할에 대한 연구 역시 계속적으로 증가 중이다. 예전에는 가족 간의 대화를 진작시키기 위해서 미디어를 없애는 것이 상책

이라는 사고가 팽배했다[14]. 미디어 사용량이 많은 자녀일수록 가족과의 대화나 정서적인 교류에 문제를 드러낸다는 신영주 등의 연구[15], 미디어 이용이 부모-자녀 간의 감정적인 갈등을 유발시킨다는 메쉬(Mesch)의 연구[16], 자녀의 많은 미디어 사용이 부모의 권위에 도전하게 한다는 클락(Clark)의 연구[17] 등은 이러한 사고를 잘 뒷받침해 준다.

이와는 반대로 미디어는 가족을 모이게 하여 상호작용하게 하는 요긴한 도구라는 보고도 잇따르고 있는데 이 또한 메이로위츠(Meyrowitz)의 세 번째 관점에서 비롯된 이해로 볼 수 있다[18][19]. 가족들이 TV를 보면서 오�히려 21% 이상의 시간을 대화하는 데 사용하고 있다고 보고되고 있으며[20], 가족 간 대화의 소재로 미디어가 사용되고 있다는 연구 [21], 미디어가 가족 간의 결속력과 정서적 친밀감을 강화한다는 연구도 있다 [22]. 특히 디지털 미디어가 가족 커뮤니케이션에 미치는 결과를 갈등, 처벌, 불신이라는 부정적 요소와 화해 및 보상, 소통이라는 긍정적인 요소로 나누어 설명한 연구도 있다[23]. 이와 같이 미디어와 가족과의 관계는 긍정적인 면과 부정적인 면 모두가 함께 작용하고 있는 복합적이며 다층적인 것으로 이해할 수 있다.

이처럼 언어로서의 미디어 관점을 가진 부모들은 커뮤니케이션의 도구로서 미디어를 이해하려 할 뿐 아니라 아동의 미디어 사용의 해악을 인식하고 이를 중재하려는 경향을 보인다[9]. 쉐인(Shin)에 따르면 부모는 아동의 중요한 사회화 동인(socialization agent)이다[24]. 부모는 아동의 사회화를 이끄는 주요 동인이면서 동시에 아동과 미디어 같은 외부적 사회화 동인과의 상호작용에 개입함으로써 아동의 사회화 과정에 영향을 미치기도 한다[25]. 예를 들어, 취업모의 경우 자녀의 미디어 몰입에 더 관대하다는 연구[26], 취업모가 자녀의 미디어 사용에 좀 더 부정적인 중재를 많이 한다는 연구[27]도 이와 관련된다. 이러한 연구들은 모두 아동의 미디어 사용이 부모의 미디어에 대한 관점 및 중재행위와 밀접한 관련이 되어 있음을 보여주는 것이다.

부모들의 미디어 심성모형은 고정적인 개념이 아니라 계속적으로 변화하고 있는 역동적인 개념이다. 유현재는 최근 미디어에 대한 관점 변화로 말미암아 많은

부모들이 미디어를 학습과 생활의 필수품으로 인식하고 있지만 아동의 건전한 사용을 안내하는 일에는 오히려 혼돈과 어려움을 느끼고 있다고 보고한다[28]. 이러한 이해는 미디어에 대한 보호주의적 관점이 이미 바른 사용이라고 하는 실용적인 관점으로 전환하였음을 보여주고 있는 것이다[29]. 그러나 그들이 정작 자녀의 미디어 사용을 지도하는 일에는 긍정적인 가치와 부정적인 가치가 혼재하고 있음을 시사하고 있는 것이다.

본 연구의 목적은 미디어 환경과 그 사용에 대한 부모의 심성모형을 심층적으로 이해하고 이를 토대로 교육적 시사점을 제공하는 것이다. 이러한 목적을 위하여 본 연구는 미디어 환경과 사용에 관한 부모의 내러티브를 질적으로 분석하였다. 본 연구의 의의는 기존에 밝혀진 미디어 사용에 대한 다층적 인식을 부모의 내러티브를 통해 구체적이면서도 심층적으로 드러내고 이를 교육적인 안목에서 논의하면서 아동의 미디어 사용을 지도하는 일에 대한 부모 교육적 시사점을 제안하였다는 데에 있다.

본 연구는 다음의 사실을 진제한다. 먼저 아동의 부모를 행위자로 이해한다. 특별히 미디어에 대한 어떤 관점을 가지고 현상을 해석하는지에 주목한다. 이들 부모에게 미디어 환경과 그 사용은 해석의 대상이고 이들 부모들은 일종의 미디어 환경 및 사용에 대한 해석자이다. 이 연구 설계를 위한 가설은 다음과 같다. 첫째, 부모는 어떤 형태론적 미디어에 대하여 특정 심성모형을 소유하고 있을 것이며 현대 디지털 미디어 환경을 과거 구 미디어 환경과는 다르게 인지하고 있을 것이다. 둘째, 부모가 소유한 미디어 환경 심성모형은 자녀의 미디어 사용에 대한 심성모형과 연관성이 존재할 것이다. 이러한 가설을 가지고 연구자는 만8세에서 10세에 해당하는 아동을 양육하는 학부모 12인을 표집하여 심층면담하고 그것으로부터 추출된 이해와 해석의 결과를 심층적으로 기술하였다.

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 부모가 인지하고 있는 미디어 환경에 관한 심성모형은 어떠한가?

둘째, 부모가 인지하고 있는 아동의 미디어 사용에 대한 심성모형은 어떠한가?

II. 연구방법

본 연구는 위와 같은 연구의 목적을 위하여 질적 연구 방법론 중에서 내러티브 연구방법을 취한다. 일반적으로 인터뷰 연구에서는 원문의 생산과 해석이 동시에 포함되며 연구자 역시 그들이 해석하는 원문의 공동 창조자요 협상된 해석에 참여하는 자가 된다. 이 때 이들이 전달하는 주제는 말뿐 아니라 그러한 상호주관적 상황 속에서 생산하고 해석하게 되는 제스처와 암묵적인 분위기, 심리적 반응 등이 포괄적으로 개입된다[30]. 특히 내러티브 연구(narrative research)는 심층 인터뷰와 현장 노트, 잡담 등을 그들 삶의 의미를 연구하고 이해하는 중요한 분석의 단위로 활용하는 만큼 타인의 경험을 깊이 있게 이해하는 하나의 방식이며[31], 어떤 현상이나 행동 뒤에 잠재된 이유를 밝히는 연구이면서[32], 참여자가 놓여있는 상황(contexts)을 인식하면서 참여자가 그 상황들에 부여하는 의미를 통하여 어떤 현상을 이해하려고 추구하는 연구라 할 수 있다.

1. 연구 참여자

이러한 연구목적을 위해 먼저 만 8-10세 아동의 부모들을 표집대상으로 하였는데 이는 스마트폰을 소유하여 자의로 사용할 수 있는 연령대를 고려한 것이다. 표집방법으로는 눈덩이표집과 편리표집을 활용하였고 총 12명의 해당 연령 아동을 자녀로 둔 어머니들을 연구 참여자로 최종 확정하였다. 연구 참여자들이 사는 지역은 서울 강북 지역 6인, 경기도 광주 지역 3인, 그리고 충청도 옥천 지역 3인으로 선정되었다. 이들 연구 참여자들의 거주 지역 분포에 관하여는 표집의 대표성을 위해 서울 대도시, 경기도 소도시, 지방 지역 등으로 안배하였으나 유키쿼터스 미디어 시대에 있어 이들 자녀가 사용하는 미디어 기기유형과 그 사용량에 대하여는 지역별 차이가 거의 없었다. 또 연구 참여자 어머니들의 학력은 모두 고졸 이상이었으며 고학력자도 섞여 있었다. 따라서 본 연구의 결과는 그 표집 대상의 성격상 다문화가정이나 저소득층 등의 소외계층에게 적용되기보다는 일반 중산층 가정에 있어 부모의 미디어 인식을 드러낸 연구라 할 수 있다. 연구 참여자 어머니들의 인

구사회학적 특성은 [표 1]과 같으며 그 자녀 아동의 미디어 사용 기초 배경은 [표 2]와 같다.

표 1. 연구 참여자의 인구사회학적 특성

아동	학년	거주지 위치	연구참여자 (연령)	연구참여자 학력 및 직업
아동1 (남아)	초3	경기도 광주	부모1 (41)	대졸, 주부
아동2 (여아)	초3	경기도 광주	부모2 (42)	고졸, 주부
아동3 (여아)	초4	경기도 광주	부모3 (39)	대학원졸, 대학강사
아동4 (남아)	초3	충청도 옥천	부모4 (37)	대졸, 교사
아동5 (남아)	초3	충청도 옥천	부모5 (38)	대졸, 주부
아동6 (남아)	초4	충청도 옥천	부모6 (48)	대졸, 인턴교사
아동7 (남아)	초4	서울시 강북	부모7 (40)	대졸, 주부
아동8 (여아)	초2	서울시 강북	부모8 (41)	대졸, 회사원
아동9 (여아)	초2	서울시 강북	부모9 (46)	대졸, 주부
아동10 (남아)	초4	서울시 강북	부모10 (41)	고졸, 회사원
아동11 (남아)	초3	서울시 강북	부모11 (47)	고졸, 회사원
아동12 (남아)	초4	서울시 강북	부모12 (39)	대졸, 회사원

표 2. 아동의 미디어 사용 기초 배경

아동	개인 핸드폰 소지 여부	개인 컴퓨터 소지 여부	자주 사용하는 기기	자주 사용하는 콘텐츠	일일 사용량 (시간)
아동1	소지	미소지(공유)	스마트폰, 컴퓨터	학습사이트, 게임, 유튜브, 웹툰	3-4
아동2	소지	소지	스마트폰, 컴퓨터, TV	학습사이트, 카툰, 검색, 동영상	무응답 (잘 모름)
아동3	소지	소지	컴퓨터, 스마트폰	동영상,	2-3 (주말 5 이상)
아동4	소지	소지	TV, 컴퓨터	게임	4
아동5	소지	미소지(공유)	TV, 스마트폰	동영상, 게임, TV(야구경기)	3-4 (부정확함)
아동6	소지	미소지(공유)	컴퓨터, 스마트폰	게임	2-3
아동7	소지	미소지(공유)	스마트폰, 닌텐도	게임, 영상(유튜브)	1
아동8	소지	소지	스마트폰, TV	카툰, 오락 프로그램	1-2 (부정확함)
아동9	미소지	미소지(공유)	TV	EBS 유아 프로그램 및 오락프로그램	1/2

아동 10	미소지	미소지(공유)	스마트폰, 닌텐도	학습사이트, 게임	3
아동 11	미소지	미소지(공유)	컴퓨터, 스마트폰	게임(모험캐릭RPG), 동영상(뮤직, 유튜브)	3-4
아동 12	소지	미소지(공유)	스마트폰	게임, 스포츠	1-2

2. 자료 수집

자료 수집은 기초조사, 연상단어 제시하기, 문장 완성하기, 2차에 걸친 in-depth 인터뷰를 통해 이루어졌으며 조사 기간은 4월 2일부터 5월 20일까지였다.

1차 인터뷰에는 연구 참여자 어머니들의 연령, 학력, 직업 등과 자녀 아동이 자주 사용하는 기기, 콘텐츠, 기기의 소유 여부, 사용시간 등이 기초조사 형식으로 기록되었다. 연구자와 연구 참여자는 비공식적인 면담으로 시작하였고 자기소개를 하거나 자녀에 관한 이야기를 나누면서 라포를 형성하려는 목적이 강한 면담을 진행하였다. 또, 미디어에 관한 연상되는 단어 제시하기와 문장 완성하기 활동이 이루어졌다. 장소와 시간은 제한하지 않았지만 대부분 해당 아동의 집이나 커피숍에서 진행되었고 시간은 30-40분 정도 소요되었다. 이 때 2차 인터뷰까지 주위의 자주 사용하는 미디어와 그 사용에 대한 관찰을 당부하였고 2차 인터뷰 날짜와 장소를 정하였다.

2차 인터뷰에서는 연구 참여자 부모님들과 미디어 환경과 사용에 대한 폭넓은 인터뷰가 이루어졌다. 우선 첫 번째 인터뷰에서 답변한 미디어에 관한 단어와 문장 등을 중심으로 궁금한 것을 질의하였고 미리 작성된 기본 질문을 중심으로 하되 반구조화된 질문형식을 따랐다. 면담 당시 상호작용과 대화의 흐름을 따라 질문은 수정되거나 변경되기도 하였다. 그리고 면담을 시작하기 전 연구윤리를 위하여 익명성이 보장될 것이라는 사실과 참여는 자발성을 원칙으로 하고 원치 않을 때는 언제든지 중단할 수 있다는 내용을 안내하였다. 2차 인터뷰는 모두 해당 아동들의 집에서 진행되었으며 인터뷰 진행 시간은 40분 정도 소요되었다.

2.1 연상단어 제시하기와 문장 완성하기

우선 미디어 환경에 대한 연구 참여자들의 전반적인

이해를 얻기 위하여 미디어 하면 연상되는 단어를 3가지 이상 제시하도록 하였다. 또, “미디어란 무엇인가”라는 질문을 던지고 “무엇이다” 부분을 채워 넣어 문장을 완성하도록 안내하였다. 미디어에 대한 개념 뿐 아니라 연상되는 것들, 미디어의 효용이나 사용에 대한 예피소드, 비유적 표현들도 수용하여 반영하였다.

2.2 심층면담

시간차를 두고 2차에 걸쳐 진행된 인터뷰에서는 첫째, 현대 미디어 환경에 대한 전반적인 인식을 다루는 질문들이 선별되었고 면담 과정에 적용되었다. 둘째, 아동의 미디어 사용에 대하여 가지고 있는 부모로서의 상황 인식, 미디어 사용의 필요성과 위험성, 미디어와 관련하여 아동의 삶에서 실제적으로 일어나고 있는 변화들, 대안적 모색 등이 폭넓게 이야기되었다. 인터뷰 내용은 정확한 분석을 위해 학부모 동의하에 오디오 녹음되었으며 녹음 직후 전사되었다. 전사 시 모든 감탄사나 휴지(休止) 등도 가감 없이 기록되었고 연구자는 인터뷰가 끝난 즉시 자신의 느낌이나 해석 등을 기록하여 분실되지 않도록 하였다. 본 인터뷰를 위해 사용된 반구조화된 질문지 일부는 [표 3]에 나타나 있다.

표 3. 반구조화된 인터뷰 기본 질문

미디어란 무엇이라고 생각하십니까? 현대 사회에서 미디어가 우리에게 줄 수 있는 것은 무엇이라고 생각하십니까? 현대 사회에서 미디어가 우리로부터 빼앗아 가는 것은 무엇이라고 생각하십니까? 예전에 비해서 요즘 미디어에 대한 부모들의 시각 변화가 있다고 생각하십니까? 자녀가 미디어를 사용하는 모습을 볼 때 어떠한 생각이 듭니까? 자녀가 살아가는 미래에는 미디어 환경과 사용에 어떠한 변화를 예상하십니까?
--

3. 자료 분석

자료 분석방법은 연구 참여자들의 내러티브에 대한 질적 분석이었다. 자료 분석의 타당도를 위해서 다음의 방법들을 수행하였다. 두 연구자의 통합과 반복적 재검토, 동료 연구자에 의한 검토, 추적 검사법, 그리고 연구 참여자의 해석적 참여법을 사용하였다[33].

먼저 연구자 2인에 의해 수집되어 전사된 자료는 반

복하여 읽기, 코딩, 주제화, 범주화 등의 단계를 거치면서 1차로 면밀히 분석되었으며 2차로 두 연구자가 서로의 전사본을 바꾸어 읽고 분석결과와 내용이 타당한지 논의하였다. 연구 참여자들이 제시한 연상 단어, 연구 참여자가 완성한 문장, 연구자에 의해 전사된 인터뷰 원문을 여러 번 읽고 상호 비교분석하면서 이들 연구 참여자들의 진술 중 반복되는 내용이나 연구 주제와 관련된 원자료는 분절하여 의미단위를 구성하는 코딩 과정을 거쳤다. 이를 주제화하기 전 코드들 간의 관계를 의미지도 구성을 통해 확인하면서 신중을 기하였다. 이로써 잠정적으로 확정된 주제화 항목에 관하여서는 또 다시 연구자 간의 협의를 통해 적절성 심의를 하였다. 이러한 과정을 통하여 범주화를 시킨 후에도 여러 번 범주화의 타당성 검증을 한 후 이를 해석하고 제시하였다.

두 번째로, 1차 해석되어 제시된 자료는 제 3의 동료 연구자로부터 분석의 방법과 내용적인 타당도에 관한 검증을 받았다. 또한 선임연구자의 추적 검사를 통해 데이터 근거 여부, 분석적 기술과 타당도, 해석의 질, 추론의 논리성, 그리고 연구자 주관성의 잠재적 영향에 대한 평가가 이루어졌다.

나아가 본 연구의 타당성을 위하여 모든 분석 과정이 끝나고 연구의 초안이 완성된 후, 본 연구에 참여했던 연구 참여자 2인을 다시 선발하여 기록된 내용의 검토 작업의 절차를 수행하게 하였고 연구 참여자들의 진술에 따른 미디어 심성모형 수립에 있어 연구자들의 해석적 근접성에 대한 신뢰성을 확인하였다[33].

이로써 최종 확정된 주제와 범주에 관하여서는 이를 타당성 있게 설명해 줄만한 인터뷰 자료와 함께 제시하였다. 기록한 내러티브 인용 중 괄호 안 내용은 입말의 성격상 의미단위가 생략되어 뜻이 모호한 문장의 해석을 분명히 하기 위해 연구자가 삽입한 내용(추정되는 생략 발화)이거나 발화 어조 등의 반언어 표지, 표정파 행동 등의 비언어 표지 등을 기술한 것이다.

III. 연구 결과

1. 미디어 환경의 심성모형 분석

연구 참여자들이 미디어 환경을 어떻게 이해하고 있는지를 알아보기 위해 연구자는 연구 참여자들에게 미디어 하면 연상되는 낱말을 3가지 이상 제시하도록 한 후, 미디어란 ‘무엇이다’라는 문장의 뒷부분을 완성하도록 하였다. 미디어 심성모형에 대한 깊이 있는 이해를 위해 미디어의 유형에 특별한 제한을 두지 않았지만 [표 4]에서 보여주듯이 자연스럽게 스마트폰, TV, 컴퓨터 등의 전자기기들을 중심으로 진술되었다. 이 두 가지 활동을 통하여 얻어진 부모의 미디어 환경 심성모형 구성요소들에 대한 분석 결과는 [표 4]와 같다.

표 4. 미디어 환경의 구성요소

구성요소	세부요소
미디어 기기	스마트폰, TV, 컴퓨터, 라디오, 동영상, 아이패드, 신문
소통성	카톡, 메시지, 워로, 대화, 대화소재, 소통, 전달, 연락
단절감	왕따, 혼자 있는 거, 외로움, 대화 부족
유능함	학습, 도구, 학교, 공부, 숙제, 유능, 전능, 효율.
공급원	정보, 편리함, 즐거움, 편안함, 여유
오락성	친구 같은 것, 기분 전환, 즐거움, 쉼, 오락, 재미, 흥미, 자극
역기능	독, 중독, 바보상자, 산만함, 도피, 가짜, 불신, 복잡
양면성	필요악

연구 참여자들이 미디어에 가지고 있는 심성모형은 주로 전자기기들로 구성되어 있었고 전자기기 중에서도 다수는 디지털 미디어로 구성되어 있었다. 참여자 중 많은 부모들이 미디어 하면 떠오르는 것을 단순히 현재 많이 사용하고 있는 미디어 기기로 대답하고 있었다.

또, 이들의 심성모형 안에는 미디어가 메시지를 전달하고 서로에게 위로를 건네줄 수 있으며 가족 간의 대화를 가능하게 한다는 소통으로서의 미디어에 대한 이해도 포함되어 있었지만 미디어의 소통 부작용은 때로 소외 현상을 빚을 수도 있으며 가족 간의 대화 부족으로 인해 외로움을 느끼게 할 수도 있다는 단절의 도구로서의 이해도 포함되어 있었다.

“미디어는 우리 딸과 연락할 수 있는 수단이다”(부모 3, 면담, 2014. 4. 12.)

“미디어는 친구와 대화를 나누는 것이다”(부모6, 면담, 2014. 4. 5.)

“미디어는 왕따가 되지 않기 위해 필요한 것이다”(부모2, 면담, 2014. 4. 8.)

또한 연구 참여자 부모들은 미디어가 젊은 세대들의 유능함을 반영한다는 이해를 가지고 있었으며 이것은 주로 정보, 학습이나 효율의 이미지와 관계가 있었다. 그러나 미디어는 학습에 관여되어 있을 뿐 아니라 이들에게 일상적인 즐거움과 쉽, 오락거리를 공급해 준다는 면에서 친구 같은 동반자의 이미지와 연결되어 있었다.

“미디어는 정보창고다” (부모 7, 면담, 2014. 4. 21)

“미디어는 정보를 수집하고... 제공하고” (부모 9, 면담, 2014. 4. 12)

“미디어는 오락을 주는 친구다” (부모 1, 면담, 2014. 4. 12)

반대로 바보상자나 산만함 같은 부정적인 속성도 인지되었다. 미디어가 정보를 준다는 면을 가장 큰 효용으로 이해하면서도 이것이 줄 수 있는 정보의 정확도나 아동의 정서나 태도에 미치는 영향에 대해서는 불신하거나 부정적인 모습을 보였다.

“미디어는 꼭 필요하지만 많이 쓰면 망가지는 것이다.”(부모5, 면담, 2014. 4. 5)

“미디어는 잘못 하면 아이를 산만하게 하고 중독되게 한다.” (부모4, 면담, 2014. 4. 5)

이러한 결과는 부모들의 미디어 환경 심성모형에는 효용과 해악이 함께 함축되어 있다는 양면성의 이해를 가지게 하였다. 다시 말하여 미디어는 이 두 가지 속성을 모두 가지고 있어서 잘 사용하는 것과 잘못 사용하는 것에 대한 두 가지 결과가 뚜렷하게 나뉘어져 있다고 인지하고 있었다.

2. 미디어 사용에 대한 심성모형 분석

연구 참여자들이 심층인터뷰를 통해 자녀들의 미디어 사용에 대하여 발화한 내용을 심층적으로 분석해 보면 그들의 미디어 사용 심성모형의 내용은 다음과 같다.

2.1 유능함의 표상: 동경과 낯설음

연구 참여자들의 심성모형에서 미디어란 주로 전자기기를 의미했다. 그리고 이러한 미디어는 현대 사회 어디에나 존재하고 있어 스마트폰이나 컴퓨터를 방에 소지하였는가 하는 사실은 중요하게 인식되지 않았다. 아동들은 스마트폰을 가지고 있지 않아도 엄마 것이나 형제의 것을 자기 것처럼 사용할 수 있었고 컴퓨터 방은 늘 열려있으며 집이 아니라도 어디든 사용할 수 있는 전자기기가 상존한다고 이해하고 있었다.

그러나 이들은 이 같은 첨단 기기의 발전에 발맞추지 못하는 자신의 모습 속에서 미디어라고 믿었던 과거의 것들에 대한 향수(nostalgia)가 살아나고, 일상 속 어디나 존재하면서, 다양한 것을 공급하고, 아동의 삶 속에 깊숙이 들어와 있는 현대 미디어 문화가 다소 유능해 보이면서도 자신과는 다른 세상인 듯 생소하고 당황스럽게 느껴진다고 진술했다.

“시대는 시대니까요. 저희 어릴 때는 라디오 들으면서 자랐고 라디오는 저한테 오락이었어요. 거기서 흘러나오던 팝송, 정보 그런 게 우리를 하나로 묶어주고. 지금도 친구들 만나면 수업 시간에 몰래 들었던 노래 이야기, 추억이야기 하죠. 언젠가는 우리가 첨단이라고 믿고 있던 것들을 우습게 생각하는 그런 날도 오겠지요. 그것도 아주 금방. 편리해졌어요. 옛날엔 발품 팔고 다녔던 거 지금은 앉아서 다 보고, 세계 여행한 기분이 들 정도니까. 그래도 없어진 거라면 발품 팔고 다니는 즐거움? 뭐 그런 정감? 구닥다리지만 얻는 것도 많았던 것 같아요. 요즘 하루 종일 컴퓨터로 일을 해요. 끼고 앉아 있죠. 검색도 하구. 종이가 필요 없고 쓸데없는 동작 안 하지. 아이가 살아가는 시대는 더 하겠죠. 시험도 그렇고 디지털 교과서니 뭐니 강의도. 어찌됐어요. 점점 더 하지 못하면 점점 더 뒤쳐질 텐데. 유능해지는 건 나쁜 게 아니잖아요.”(부모 3, 면담, 2014. 4. 27)

“제가 걱정되는 게 그런 또래 애들이 모여서 어울리는 장면을 봤을 때 모여서도 애들이 오히려 (말로가 아니라) 카톡으로 대화를 한다거나 모여서 게임을 한다거나 그러더라고요. 그게 엄마가 하루 종일 졸졸 쫓아다니지 않는 한 아이들의 그 지금 문화적인 우리가 생각했던 경험과는 너무나 다른 그런 거를 선불리 생각할 수는 없

더라고요. 밖에서 모여! 그렇게 모여서 이렇게 이려고 (휴대폰 만지는 동작) 있어”(부모 8, 면담, 2014. 5. 19)

이처럼 이들은 현대 미디어 문화에 유능함의 이미지를 투영하고 앞으로는 이러한 미디어가 더욱 더 발전할 것이라는 전망을 하면서 자신의 자녀들도 이러한 미디어 문화에 뒤처지지 않기를 바라는 마음을 드러냈다. 비록 이러한 문화가 부모 자신의 세계와는 거리감이 느껴지는 세계이지만 아동들이 사용하는 미디어는 부모 세대들이 알지 못하는 무엇인가 힘 있는 것을 아동에게 전달해 줄 수 있으리라는 막연한 기대를 가지고 있는 것이다. 이러한 생각의 기저에는 미디어를 무엇인가 중요한 것을 효과적으로 전달하는 효과적인 도구로서의 이해가 놓여있다고 해석된다. 이러한 이해는 미디어 메시지 자체보다는 어떤 효과를 위한 수단으로서의 의미를 추구하는 메이로위츠(Meyrowitz)의 두 번째 관점을 반영하면서 동시에 가치중립적인 사회문화의 산물로서 미디어를 이해하는 그의 첫 번째 관점을 나타내고 있다는 점에서 실용주의적 매체철학을 드러내고 있다고 이해된다[9].

2.2 양면적 표상: 순기능과 역기능

연구 참여자들은 급박하게 삶 속에 침범해 들어오는 미디어와 그 사용에 대한 나름의 입장을 미처 정리하고 성찰할 시간이 없었다. [표 5]가 보여주는 발화들은 미디어 환경에 대한 긍정적인 시각과 부정적인 시각이 혼재되어 있다는 사실을 보여준다. 다음의 내러티브에는 미디어에 대한 두 가지 시각의 내러티브가 혼란스럽게 섞여있다.

“요즘 학교에서도 컴퓨터 수업도 있고 방과 후 수업도 있잖아. 다른 사람들만큼 이용할 줄 알아야 공부도 잘 할 수 있다는 생각은 들어. 근데 책하고는 다소 멀어지는 것 같기는 해. 컴퓨터 화면처럼 확확 지나가고 자극도 많고 그래야 하는데 아무래도 지루하니까. 책을 많이 읽어야 학교공부에 유리하긴 한데 모르겠어, 나도. 조심해서 사용하면 되지 않을까? 학교에서 친구들과 대화에서 소외되지 않고, 요즘 왕따 문제가 얼마나 심각한데요. 아이들하고 섞여서 이야기하려면 무슨 소리인지

모르면 대화에 못 끼여요. 어찌겠어.”(부모 1, 면담, 2014. 4. 20)

“공부하는 자기 방에 컴퓨터가 있어서. 주로 컴퓨터를 켜 놓고 다른 걸 하는 거 같아요. 주로 컴퓨터하고 놓고 컴퓨터로 공부하고 그래서 거의 집에서는 컴퓨터 앞에 앉아 있어요. 중독인지는 모르겠고 안 하게 한다고 금단현상이나 그런 게 있는 거 같지는 않아서. 근데 우리 애는 타자도 빨리 치고 킴을 아주 잘 다루거든요. 요즘엔 그런 것도 중요하잖아요. 근데 이상한 이미지지만 안 뗏으면 좋겠고. 애를 막을 수도 없으니까”(부모 2, 면담, 2014. 5. 5)

연구 참여자들은 앞으로는 아동들이 미디어를 더 많이 사용하게 될 것이라는 전망을 하면서 이러한 미래를 단순히 낙관하거나, 자신의 통제를 떠난 상황에서 위험한 콘텐츠들이 가져올 부작용을 미리 내다보고 두려워하는 모습 모두를 드러냈다.

“우리 애가 컴(퓨터)을 잘 하면 프로그래머, 게이머? 같은 거 하면 앞으로 애네 시대에는 여자 직업으로 괜찮겠다 하고 학교에서 그런 방과 후 수업 듣게 하고 지금은 정보 활용 그런 거 시키거든요. 잘 하면 좋고. 또 여자애니까 중독은 없다고 생각해서. 나이가 좀 들면 가려서 볼 줄도 알고 그러겠지 그냥 쉽게 생각하고 있어서.”(부모 2, 면담, 2014. 5. 2)

“애들이 친구들끼리 단체로 게임방 가고 욕도 많이 늘고. 1시간에 천 원밖에 안 하던데요? 그러니까 충분히 가지. 5학년들 하는 게임 보니까 총 쏘고 막 피터지고. 사실 지금보다 앞으로가 더 걱정이예요. 이제 앞으로가 문제지. 지금보다 오히려. 이제 진짜 게임이란 걸 알게 되고 그러면 이제 진짜 그게 걱정이죠.”(부모 7, 면담, 2014. 5. 9)

특히 부정적인 영향에 대한 인식을 드러내는 연구 참여자들의 발화는 메이로위츠(Meyrowitz)가 이야기하는 언어로서의 미디어 관점, 맥루한(McLuhan)이 제시하는 메시지로써의 미디어를 이해하는 관점과 관련된

다[9][34]. 즉, 미디어는 메시지를 위한 단순한 통로나 부차적인 수단이 될 수 없으며 의사소통의 기능조건이라고 이해하는 관점에서 회의주의적 매체철학을 반영하고 있다[11]. 이러한 관점에서는 미디어 정보가 참과 거짓의 혼재, 폭력이나 상업적 선정성 같은 내용을 담아내고 있으며 사용자에게는 이것들에 비판적으로 접근하여 참 정보를 선별하여 받아들이며 매체를 선택할 수 있는 능력이 중요해진다. 이러한 이해에 토대를 두고 해석해 보면 연구 참여자 부모들은 미디어에 대한 단순한 효용과 편리성에 대한 인식만 가지고 있지 않았으며 이의 역기능에 대한 이해 역시 드러내면서 이에 대한 바른 사용의 중요성을 인식하고 있었다.

2.3 관계적 표상: 소통과 단절

본 연구 참여자 부모들에게 미디어는 단절의 표상이면서 동시에 소통의 표상이기도 했다. 미디어는 또래들 간의 관계를 이어주거나 가족 간의 대화 소재를 제공하는 중요한 도구이기도 하지만, 이러한 자녀들의 세계를 이해 못하는 부모를 그들의 세계 밖으로 밀어내고 소외시키기도 하였다. 또한 이러한 소통방식은 잘못 사용하면 사이버 괴롭힘과 같은 문제를 유발하기도 한다는 점에서 그 위험성도 내포하고 있었다.

본 연구의 연구 참여자 부모들은 단절의 상징으로 이해되던 구(舊)미디어가 내포하지 않았던 현대 디지털 미디어에 대한 새로운 인식을 가지고 있었다. 이들은 미디어가 사람들 사이에 관계를 맺어주는데 중요한 역할을 한다는 공감대를 가지고 있었고 이 점을 미디어의 주된 기능으로 평가하고 있었다. 오늘날 디지털 미디어가 가지고 있는 소통의 즐거움, 사회적 결속과 유대감 형성에 대한 공동의 긍정적 이해를 적극적인 발화 표현에 담아 제시하면서도 이러한 사이버 소통의 단절이 가져다주는 외로움의 경험을 두렵게 인지하고 있다는 점에서 미디어의 소통성에 주목한 선행 연구의 결과들과 일치한다고 이해된다[23][35]. 몇몇 부모들은 자녀들이 또래 간의 원활한 관계를 가지게 하기 위해 미디어를 소지하도록 허용하기도 했다.

“요즘 MP3 없는 애들 없고 핸드폰도 다 있고 그런 걸

보면서 안 좋은 걸 알면서도 해 주는 건 호의적인 건가 아닌 건가. 주변 아이들과 비교가 되니까. 남의 아이들은 있는데 내 아이는 없네. 물질적인 건데 아이들 한 두 명만 기르다 보니까 괜히 친구 사이에 눈치 보게 하고 싶지 않고.”(부모 4, 면담, 2014. 5. 8)

“이제 왕따 이런 게 있어서. 애들이 없으면 너는 뭐 스마트폰도 없니? 이러니까 엄마들도 폴더폰 사주다가도 이제 애들이 어울려서 저기 해야 하나까 사줘야 하는 거야, 못 이겨서.”(부모 9, 면담, 2014. 5. 9)

“카톡 방이나 카카오톡으로 주고받는 대화들이라는 게 친구들 간에 약간 왕따 같은 것도 만들 수 있고. 또 인격적인 침해도 받을 수 있고. 아이가 나중에 영향을 받겠더라고요. 통제를 할 수도 없는데 애가 만약 다른 애들은 다 모여 가지고 그런 관계를 가지고 있는데 애만 안 하면 소외감 느끼고 스트레스 받을 수도 있으니까 그래서 무조건 막는다는 게 아니라 안 되면 다 같이 안 되고 되면 다 같이 좋은 방향으로 해야 하는데. 사실 저는 게임 같은 건 별로 걱정이 안 돼요. 뭔가에 빠지는 예는 아니라서. 친구들과 교류, 관계, 그게 나중에 애한테 큰 영향을 주겠다는 걱정이 되더라고요.”(부모 8, 면담, 2014. 4. 12)

또한, 또래들과의 관계뿐 아니라 가족 간의 관계에 있어서도 미디어는 도움을 주는 모습, 방해하는 모습 모두가 발견되었다.

“동영상을 본다든지, 가사를 찾는다든지, 씨디 플레이어를 작동한다든지. 그런 것도 아빠랑. 그리고 아빠가 야구를 너무 좋아해서, 추신수나 메이저리그나 이런 걸 밤에 새벽에 3시에 4시에 애 아빠가 일어나서 봐요. 그러면 자기는 자느라 못 봤으니까, 아침에 일어나서 아빠랑 그거 얘기하는 거야. 물어보고. 어떻게 됐냐, 뭐 어떻게 됐냐. 이런 것들이 아빠랑 약간 맞는 것들이 있으니까, 그런 얘기를 많이 해요, 아빠하고 되게 얘기를 많이 해요. 이런 이야기를 하는 과정에서 미디어가 필요하죠. 뭐 찾고, 찾아 봐야 되고. 다 보여주기도 하고 해야 하나까.”(부모 12, 면담, 2014. 5. 9)

“요즘 집에 놀러온 애들은 자기네끼리 뭘 들여다보고 쭈덕거리고 제가 들어가면 빨리 나가 하고 문 닫아버리는데 노는 게 우리 때랑 달라요. 같이 다 (스마트폰) 들여다보고 노는 거요. 왜 모이나 몰라. 자기네끼리 쓰는 말로 길길대는데 난 뭐 하는 줄도 모르겠고.” (부모 3, 면담, 2014. 4. 27)

미디어는 부모와 자녀 간에 대화의 소재를 마련해주면서[21], 새로운 커뮤니케이션 방식을 제공하여 부모-자녀와의 관계를 증진시키지만[36], 사이버에서 얻는 지지감은 다른 종류의 관계에서 얻는 지지감 이상으로 강렬하다는 많은 연구들과 일치한다[13]. 또, 미디어를 둘러싼 가족 내 관계양상은 결코 일관적이거나 확실히 이지 않으며 다양한 상호작용을 포함한다는 배진아 등의 연구를 뒷받침하는 데도 유용하다[37]. 다시 말해 연구 참여자들에게 미디어는 또래 간에 그리고 부모와 자녀 간의 관계 증진을 가져오는 소통의 도구이기도 하면서 의사소통을 방해하고 소외시키는 도구이기도 했다. 이러한 결과는 미디어 환경과 사용을 바라보는 관점이 단일하지 않다는 점과 면대면 커뮤니케이션과는 질적으로 다른 종류의 소통의 원칙과 별도의 사회화 양식이 존재한다는 점을 시사하고 있다.

2.4 다층적 소통: 갈등과 화해

연구 참여자들이 경험하는 갈등은 먼저 이들이 점점 더 파악할 수 없게 되어가는 미디어의 콘텐츠, 또는 개인화 되고 이동형이 되어버린 미디어 기기에 대한 인식에서 시작되었다. 이러한 갈등의 시초는 시간이 거듭될수록 더욱 심화되는 경향도 발견되었다.

“핸드폰 같은 경우는 내가 제재가 안 되니까.”(부모 5, 면담, 2014. 5. 6)

“요즘 공부 컴퓨터로 하는 것도 많으니까요. 컴퓨터 앞에 앉아 있는 걸 공부를 하는지 검색인지 게임인지 그런 걸 일일이 확인하긴 힘들잖아요. 가까이 가서 들여다보고 무슨 창이 열렸나 일일이 확인해 보지 않는 이상 그게 부모가 통제를 다 한다는 게 가능할까요?”(부모 3, 면담, 2014. 4. 27)

“컴퓨터를 아예 못 하게 하는 날. 음 그런 날에는 애가 그냥 그 컴퓨터를 못 하게 했다는 사실 자체에 화를 내요. 막 떼쓰고, 막 빠져 가지고 방 저기 구석에 처박혀 있고, 침대에 세게 벌러덩 누워 버리고, 때를 쓰면 처음에는 안 된다고 했다고. 워낙 떼쓰는 게 심하니까. 그럼 다시 시켜줄 수밖에 없어요. 그럴 땐 뭘 안 하려고 하고 밥도 안 먹으려고 하고. 그럴 때는 막 혼내기도 하는데 보통은 그냥 떼쓰는 거에 못 이겨서 컴퓨터 게임 더 하게 해 주는 거 같네요.”(부모 11, 면담, 2014. 4. 10)

“제가 어제 핸드폰 집어 던져버렸거든요. 그러니까 애보다 엄마가 더 성격이 안 좋아져. 애를 제재하다가. 나는 애를 믿고 책상에 앉아서 하라고 하는데 몰래 애가 핸드폰을 보고 있는 거야. 그래서 나는 너무 화가 나더라고. (목소리가 커짐) 나는 그래도 널 믿고선 시간만 본다고 해서 그나마 허락을 했는데 그 믿음이 깨지니까. 이게 시간 허비만 했지. 할 거는 안 하고 핸드폰만 만지고 있었던 거야. 집어 던졌지” (부모 7, 면담, 2014. 5. 9)

그렇지만 이러한 미디어로 발생한 갈등은 또한 미디어 사용으로 해결될 수 있었다. 갈등의 매개가 화해의 수단으로 사용되기도 하였던 것이다. 미디어는 서로 간을 이어주고 면대면으로는 할 수 없는 속 깊은 이야기를 전달해 줄 수 있었다.

“서로 얼굴 안 볼 것 같이 싸웠지요. 애 학교에 보내고 나서 기분이 이상해요. 또르르 문자 보내면 또 미안하다 뭐 어쩐다 그렇게 답장이 와요. 그래야 공부도 되고 그러지. 그 기분으로 무슨 수업을 하겠어요. 집에 올 때 보면 언제 그랬냐는 듯이 또 좋아져 있어요. 다행이지. (부모 2, 면담, 2014. 5. 1)

이상의 연구결과는 미디어로 인해 발생하는 커뮤니케이션이 갈등과 화해라고 하는 두 가지 소통 방식 모두로 작용하고 있다는 부모의 인식을 드러낸다. 이러한 소통에는 반드시 가족 사이의 갈등적 소통이 내포되어 있으며 이 점 때문에 부모의 처벌이 존재했으며 이러한 처벌을 피해 공개된 장소보다는 자신만의 비밀 공간에서 몰래 하게 되는 경향도 발견되었다. 본 연구의 이러

한 발견은 배진아가 제시하였던 미디어 공간의 역설적 이해와 일치한다[23]. 그러나 이 연구는 이러한 갈등이 디지털 미디어 때문에 발생한 것이 아니라 미디어에 관한 한 오래전부터 있어왔던 현상이라고 지적한다. 책이나 만화책을 미디어로 여기던 시대부터 그러하였고 아날로그 미디어 시대에도 이와 같은 숨기고 뺀 소통방식이 계속 지속되어 왔다고 설명한다.

그러나 이전 시대와의 차이점은 디지털 미디어는 갈등을 발생시키면서도 또한 그 갈등을 풀어갈 수 있는 해법을 자체적으로 가지고 있다는 점이다. 미디어는 서로 간의 갈등을 풀어갈 수 있는 예전의 간접적 의사소통 방식인 쪽지 기능을 수행하고 있는 것이다[23]. 부모와 자녀는 문자나 톡 메시지를 통해서 더욱 정감 있게 교류할 수 있다. 면대면 커뮤니케이션에서 하지 못했던 말들이 문자로 오가면서 관계가 더욱 친밀해지고 돈독해질 수 있다는 점에서 면대면 소통과는 다른 종류의 깊은 관계성을 유도한다는 점은 분명히 확인되었다고 이해된다.

2.5 공동의 영역: 개인과 사회

맞벌이 부부의 사례가 되면 미디어를 바라보는 관점이 좀 더 혼란스럽고 무기력해지는 경향이 있었다. 아동의 미디어 사용은 부모 자신의 관찰일 뿐만 아니라 사회의 일부이며 취업모인 자신과 자녀 아동은 서로 다른 세계 속에 살아가고 있다는 인식이다.

“맞벌이를 하다 보니까 평소에 아이와 대화할 시간이 부족하다고 생각하고 있어요. 그래서 퇴근 후에는 아이와 대화하려고 노력하는데 아이가 컴퓨터 앞에 앉아 있는 시간에는 아무래도 집중이 분산되다보니 내가 아이와 대화할 수 있는 기회를 컴퓨터에게 뺏기는 기분이 들어요. 대부분 그렇지 않나요? 아이와 제가 따로 보내는 시간이 많으니 어쩔 수 없지만” (부모 11, 면담, 2014. 4. 10)

“일단 제가 집에 늦게 가게 되고, 집에 들어갔는데 애기가 아직도 컴퓨터를 하고 있으면 그때는 말리죠. 이제 씻고 자자. 이미 잘 시간인데. 거기다 대고 제가 뭘 어떻게 더 할 수 있는 역할이 없어서.” (부모 8, 면담,

2014. 4. 12)

일부 연구참여자들은 아동이 미디어에 몰입하고 있다는 사실이 자신의 탓인 것 같이 느끼거나 이러한 사안에 대한 회피나 방어의 감정도 경험하고 있었다. 또한, 이들은 자녀 양육에 대한 책임을 추궁할 것에 대한 방어 감정을 느끼면서 이러한 몰입 현상을 이미 자신의 권한을 넘어선 하나의 큰 사회적 현상으로 이해하면서 이를 공동의 책임으로 규정하고자 했다.

“그게 내 탓만은 아닐 거야. 그렇게 말은 하면서도 어떤 때는 정말 내가 이 아이를 제대로 키운 건지. 내가 뭘 잘못해서 아이가 이렇게 됐나. 그런데 이제 어쩔 수 없어. 이게 내 탓만은 아니다. 사회 탓이다. 이렇게 자꾸 하지. 자꾸 그런다는 건. (웃음)(...) 아니야” (부모 1, 면담, 2014. 4. 20)

이처럼 미디어 사용 안에는 갈등관계처럼 강렬한 소통은 아니지만 소외라고 하는 소통방식도 존재하였다. 부모는 때로 자녀의 미디어 문화에 대한 이해 부족으로 자녀의 삶 주변으로 밀려난다. 특히 취업모의 경우, 아동들의 미디어의 몰입적 사용을 방관하거나 사회적 현상의 일부로 편안하게 받아들여서는 현상이 두드러졌다. 이는 취업모가 아동의 미디어 사용에 좀 더 관용적이라는 선행연구들의 결과들을 반영하는 부분이다 [38][39].

꼭 취업모가 아니더라도 일부 연구 참여자들은 아동의 미디어의 몰입적 사용을 하나의 큰 사회 문화적 현상으로 자연스럽게 인식하는 모습을 보였다. 이들 부모의 모습은 메이로위츠(Meyrowitz)의 환경으로서의 미디어 이해, 한 시대의 기술과 문화의 상호작용으로서 미디어의 발생과 역할을 규정하고자 하는 기술결정론, 즉 문화적 장치로서의 매체철학의 관점을 취하고 있는 것으로 해석된다. 그에 따르면 기술이 형성하는 문화적 맥락은 개별 행위를 집단적으로 규정한다. 기술은 인간의 개별행위가 선택할 수 있는 유한한 선택지를 마련하며 무의식적이고 문화적인 네트워크라는 기술적 풍경을 제공한다[11]. 이 새로운 문화의 소통방식을 따라갈 때에 특정 문화에 편입되어 소속감을 누릴 수 있지만

그 연결고리에서 이탈하게 될 때는 그 문화로부터 소외될 수밖에 없는 환경으로서의 미디어 인식이 부모들의 의식 세계 속에 존재하고 있는 것이다. 이들 연구 참여자들은 미디어를 주변 어디에나 편재하는 자연스러운 환경 구성요소 중에 하나로 이해하면서 시대 변화에 순응하는 모습을 보였다.

3. 미디어 심성모형의 교육적 시사점

앞서 살펴본 본 연구의 결과를 바탕으로 미디어 환경과 사용에 대한 부모의 인식을 메이로위츠(Meyrowitz)의 세 관점과 통합적으로 연결시키고 각각의 관점과 인식을 제안 가능한 교육적 시사점과 관련시켜 표로 나타내 보이면 다음과 같다.

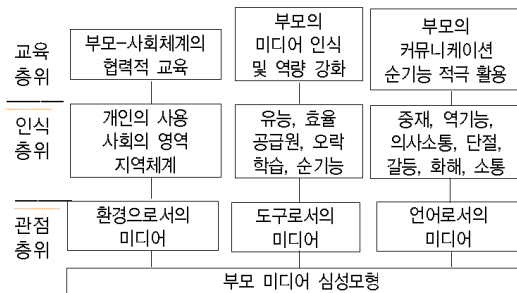


그림 1. 미디어 심성모형에 따른 교육적 시사점

먼저 연구 참여자 부모들은 환경으로서의 미디어의 관점을 가지고 있었는데 미디어가 개인적인 사용의 영역일 뿐 아니라 사회변화의 한 측면을 반영하고 있으며 이러한 미디어 사용을 지도하고 중재하는 일에는 사회 및 지역체계가 함께 협력해야 한다는 관점을 가지고 있는 것으로 확인되었다. 이러한 결과가 함축하는 교육에 관한 시사점은 미디어에 대한 교육은 부모의 영역일 뿐 아니라 학교, 지역 사회가 함께 공동의 문제로서, 이를 양측 모두의 관점에서 조망하고 해결하려 노력할 때 균형 잡힌 형태로 이루어질 것이라는 사실이다. 이는 다만 취업모나 아동 지도에 사적인 어려움을 겪고 있는 부모에게만 제한적으로 적용되는 것이 아니었다. 이는 모든 부모가 함께 인식하고 있는 문화적이고 역사적인 맥락으로 해석되었다. 이 같은 아동의 미디어 사용을

둘러싼 미시체계와 거시체계가 교육적 네트워크를 통해서 연결되고 힘을 합칠 때에 통일성 있고 효과적인 교육 시스템이 구축될 수 있다.

둘째, 도구로서의 미디어의 관점을 가지고 있는 연구 참여자 부모들은 미디어에 유능함의 이미지를 투영하고 이를 효과적인 학습의 도구, 발전된 문화의 기술적 면모로서 이해하면서 현대 미디어가 자신의 자녀에게 유능한 무엇을 공급해 줄 것이라는 막연한 기대를 걸고 있었다. 그러나 정작 연구 참여자 부모 자신들은 그 세계를 심리적으로 낯설어 하거나 그로부터 괴리되어 있는 모습도 발견되었다. 그러나 부모들이 이 시대에 미디어 사용에 대한 양육효능감을 회복하고 그 중재자로 유능하게 기능하기 위해서는 그 자신의 미디어 전반에 대한 인식을 확장하고 미디어 사용 역량을 계속적으로 강화해 나갈 필요가 있다. 즉, 부모들은 아동들이 사용하는 미디어 안에서 어떠한 소통이 일어나며 어떠한 내용이 공급되고 또 어떤 과정을 거쳐 무엇이 수용되고 있는지 더 깊이 알 필요가 있다. 이처럼 아동의 사용을 실제적인 관점에서 관찰하고 직접적으로 관여할 수 있다면 아동의 미디어 사용을 지도하는 일에 좀 더 적절한 교육적 방향을 고안해 낼 수 있으며 그 중재의 효율성 역시 기대할 수 있을 것이다.

마지막으로 연구 참여자 부모들은 언어로서의 미디어 관점을 가지고 그 안에서 벌어지고 있는 단절과 소외, 역기능 등을 염려하고 이를 중재하고자 하는 인식을 드러내었다. 또한 언어로서의 미디어 기능 중 하나인 커뮤니케이션의 관점에서 이를 단절과 소통, 갈등과 화해 등의 다층적 소통의 방식으로 이해하고 있음이 발견되었다. 이러한 인식은 이들 부모들이 미디어 커뮤니케이션의 긍정적 측면을 자신의 아동 양육과 미디어 교육의 장에서 충분히 활용할 수 있음을 시사하고 있는 것이다. 현대 아동의 미디어 사용에 있어 가상과 실제는 더 이상 명료한 구분점을 제공하고 있지 않으며 무엇이 실재이고 허구인가에 대한 논의도 더 이상은 교육적으로 큰 의미를 함축하고 있지 않다. 이러한 시대에 부모와 자녀의 관계 형성에 있어 미디어는 단순한 연락의 기능으로만 역할 하는 것이 아니라 가족 간의 원활한 소통을 허락해 주고 갈등상황이 있다면 이를 화해의

장으로 바꾸어 주며 그 사용의 역기능은 줄여주면서 미디어를 선용할 수 있는 방향으로 안내하는 데에 미디어 자체가 활용될 수 있다는 것을 본 연구는 시사하고 있다.

그러나 무엇보다 이들의 세 관점은 따로 따로 기능하고 있기보다는 상호 역동적으로 기능하고 있다. 즉, 환경으로서의 미디어 관점은 도구와 언어로서의 관점에 배경적 이해를 제공한다. 미디어 환경이 지배적인 현대 사회가 아니라면 도구 혹은 언어로서의 관점에 어떤 가치도 부여하지 않을 것이기 때문이다. 한편, 미디어에 낙관을 투영하는 도구로서의 관점은 그 역기능을 고려하는 언어로서의 관점에 의해 위협받음으로써 두 관점은 변증법적으로 새로운 방향성을 유동적으로 추구하면서 발전하고 있기 때문이다. 이러한 점들이 그들의 순기능과 역기능을 언급하는 다양한 진술에 혼재해 있었다고 해석해 볼 수 있다. 다시 말하여 부모의 미디어 심성모형에 있어 메이로위츠(Meyrowitz)의 세 관점은 서로 다른 관점에 발전적으로 도전하면서 부모가 미디어에 대하여 낙관도 비판도 아닌 중심과 균형의 원리로 지도하여야 함을 시사하고 있다고 이해된다.

IV. 결론 및 논의

본 연구는 초등 2-4학년 아동의 부모 12인의 내러티브 분석을 통해 미디어 환경과 사용에 대한 심성모형을 제시하여 이후 미디어 관련 부모 교육과 관련한 이해의 토대를 제공하고자 하는 목적을 가지고 제시되었다. 그 질적 분석의 결과를 요약하면 다음과 같다.

먼저, 미디어 환경에 대한 심성모형 분석에서는 연구 참여자 부모들의 연상단어와 문장완성을 통해 발화된 단어들을 분류하여 8개 하위구성요소로 항목화 하였다. 이들 항목에는 미디어 기기, 소통과 단절, 순기능과 역기능 그리고 양면성과 같은 범주들이 포함되었다. 이들의 미디어 환경에 대한 심성모형은 단일하지 않고 복잡적이며 소통과 단절, 양면성과 같은 역설적인 두 요소가 다층적으로 존재하고 있다는 사실을 확인할 수 있었다.

다음으로 연구 참여자들과의 심층 인터뷰를 통해 자

녀들의 미디어 사용에 대한 심성모형을 분석한 결과는 다음과 같이 정리되었다. 첫째, 부모들은 날로 발전하는 현대 미디어에 대해 생소해 하며 두려워하고 아날로그 시절의 감성을 그리워하면서도 현대 미디어가 내포하는 편리함, 유능함이나 소통의 즐거움과 같은 긍정적인 기능은 중요하게 인지하는 심성모형을 형성하고 있었으며 그것을 자녀 지도에 투영하고 있었다. 이들이 미디어에 투영하고 있는 이러한 이해는 메이로위츠(Meyrowitz)의 도구로서의 미디어의 관점을 견지하고 있는 것으로서 미디어가 우리에게 해줄 수 있는 것이 무엇인가에 초점을 맞춘 이해방식이다[8]. 부모들의 인식에는 미디어가 우리에게 공급해줄 수 있는 것이 매우 많다는 낙관적 이해가 있었고 그 안에는 주로 학습과 정보, 전능감과 소속감 등이 포함되어 있다. 이러한 이해는 미디어 자체가 어떤 가치체계 속에서 의미를 재생산하며 특정 이데올로기적인 가치가 담겨있다는 관점은 무관한 관점으로서 실용주의적 매체철학을 반영하고 있다고 해석되었다[11].

둘째, 부모들은 미디어에 대하여 순기능과 역기능을 양면적으로 인식하고 있었다. 미디어는 학습의 편리함과 효율 등을 선물하고 흥미와 오락적 즐거움을 제공하기도 하지만 이는 또한 잘못된 정보와 선정적인 이미지, 폭력과 중독 등이 혼재하는 공간이기도 하다는 이해를 드러내었다. 이러한 이해는 메이로위츠(Meyrowitz)의 미디어를 하나의 언어로 이해하는 관점과 일치하면서 맥루한(McLuhan)의 회의주의적 매체철학을 드러낸 것으로 미디어 메시지는 해석의 과정을 거치면서 바른 정보를 선별하며 부정적인 요소들을 걸러내는 작업이 필요하다는 인식을 피력하고 있는 것이다[9][34]. 이 두 가지 기능에 대한 균형 있는 안목과 적절한 대응이 부모들에게는 중요한 자신과 아동의 역할로 이해되고 있었다.

셋째, 부모들은 소통과 단절이라고 하는 이중적 내포를 미디어에 투영하고 있는 것으로 밝혀졌다. 이는 디지털 미디어가 열어준 소통의 장이 현대인들에게는 면대면 소통보다 훨씬 더 심리적 친밀감을 자극하고 고양시켜 준다는 이해와 일부 일치한다[35][40]. 그러나 이러한 소통은 면대면 의사소통만큼이나 사람을 소외시

키고 외로움을 느끼게 하는 도구로서 기능하기도 하였다. 미디어는 즐거운 소통의 기회를 열어주면서 동시에 그 소통에서 멀어지는 소외감을 강렬하게 느끼도록 만든다. 그리고 미디어로 인한 소외감과 단절감은 부모 자신이 자녀에게서 느끼는 감정이기도 했다. 이러한 이해는 배진아와 배진아 등의 두 연구 결과로서 잘 설명된다[23][37]. 부모는 미디어에 자녀를 빼앗긴 기분을 느낄 정도로 미디어 환경에서의 주변인의 인식을 가지고 있는데 이러한 인식은 미디어에 대한 평소 관심과 아동과의 충분한 대화를 통하여 극복될 수 있다고 이해된다.

이러한 연구 결과는 미디어 사용과 가족 간 교류의 어려움을 드러낸 연구들과 일치하면서[15-17], 동시에 미디어가 가족 관계를 증진시키고 그 긍정적 관계 유형을 다양화한다는 연구들 모두를 통합적으로 이해할 수 있는 토대를 제공했다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다[21][36][37].

넷째, 부모들은 미디어를 갈등의 원인이면서 동시에 화해의 장으로 이중적으로 이해하는 모습을 보여주었다. 갈등의 원인이 되는 이유는 아동의 미디어 몰입 현상이 두드러지면서 부모는 이를 통제하려고 하면서 발생하게 되며 또한 부모를 아동의 또래 세계로부터 소외시키는 현상으로도 발생하였다. 그러나 이러한 미디어가 발생시키는 문제들은 또한 미디어 사용으로 해결되는 부분들이 있었다. 부모와 자녀는 미디어의 의사소통 장치를 통하여 서로에게 속마음을 표현할 수 있게 되고 면대면 대화로는 가능하지 않은 정서적 교류를 수시로 가능하게 할 수 있다고 이해하고 있었다. 이는 디지털 미디어는 시간과 공간 장애에도 불구하고 가족 구성원들이 원활하게 소통할 수 있도록 돕고 감정적인 장애가 존재하는 상황에서도 자기감정을 자연스럽게 표현할 수 있는 매개체라고 강조한 배진아의 연구결과와 일맥상통한다[23]. 결론적으로 본 연구의 참여자 부모들은 미디어 커뮤니케이션 방식을 단일하게 이해하고 있지 않았으며 그 의사소통 체계의 다양한 방식들을 이해하고 있었고 이것을 미디어의 중요한 기능으로 인식하고 있었다.

마지막으로 부모들에게 미디어 사용은 개인과 사회

공동의 영역으로 인식되었다. 미디어는 단순히 개인의 사생활일 뿐인 취미가 아니라 사회를 움직이는 하나의 힘이라는 이해이다. 그 세계는 피할 수 없이 거대하며 부모의 관점과 힘만으로는 움직여질 수 없는 또 다른 세계이다. 이러한 이해는 취업모의 경우에 강하였고 자녀의 미디어 사용 통제가 버거운 부모에게 더 강하게 느껴지는 것이다. 이 관점은 메이로위츠(Meyrowitz)의 환경으로서의 미디어 관점을 드러낸 것으로 미디어는 사회문화의 산물로서 이미 주어졌으며 이에 잘 적응하는가 그렇지 않은가 하는 부분은 사회 구성원에게 맡겨져 있다는 이해를 보여준다[9]. 또, 이것은 미디어 환경이 개인과 사회의 역동적 상호작용에 의해 발전하기도 하고 소멸되기도 하는 상호 역학의 관계에 놓여 있다는 이해를 반영한다. 따라서 미디어 사용은 단순히 개인의 문제가 아니며 개인과 사회가 함께 관여하여 공동의 문제로 풀어나가야 할 문제로 이해가 되고 있는 것이다.

이상의 연구 결과를 살펴볼 때 부모들의 미디어 환경과 사용에 대한 심성모형에는 메이로위츠(Meyrowitz)가 제안하는 미디어에 대한 세 가지의 관점이 모두 함께 반영되어 있다는 것을 보여주고 있다. 이러한 결과는 부모들이 미디어에 가지고 있는 인식과 기대가 단일하지 않으며 복잡적이고 다층적이라는 사실을 보여준다. 그러나 이러한 연구 결과는 부모가 아동의 미디어 사용을 가장 가까이에서 관찰하고 지도하는 대상이라는 점을 고려할 때에 아동의 미디어 사용과 관련한 부모 교육의 측면에서 가치가 있는 발견이라 할 수 있다.

이러한 결과를 두고 본 연구는 부모 교육의 관점에서 다음의 사항을 제안하였다. 첫째, 이 연구 결과는 부모의 미디어 중재가 부모 자신만의 교육적 영역이 아니며 사회체계와의 생태학적 유기성 위에 이루어져야 함을 보여주고 있다. 이처럼 아동 미디어 사용에 관한 사회체계의 역할 인식과 사회와 부모와의 연계 교육은 미디어 교육의 필수적인 사안임을 제안할 수 있다. 둘째, 부모는 미디어 환경 자체와 아동의 미디어 사용에 대한 인식과 지도 역량을 더욱 확장해야 한다. 미디어 환경에서 괴리된 감정이나 소외의식을 극복하고 적극적으로 미디어 환경과 그 사용에 대한 이해를 강화하여 아동의 미디어 사용에 적극적인 관여를 할 수 있어야 한

다. 셋째, 부모는 미디어 커뮤니케이션의 순기능을 자녀 교육에 활용할 필요가 있다. 앞에서 제시해 보였듯이 미디어 커뮤니케이션은 가족 간의 대화의 장, 그 대화 소재로 기능하면서 갈등관계에 대한 화해의 역할까지 수행하였다. 이는 부모가 자녀 교육을 시행할 수 있는 효과적인 대안적 통로가 열려 있음을 시사한다. 나아가 이들 관점들은 상호 역동적으로 서로의 관점에 도전하며 부모가 미디어를 바라보는 관점을 다양화하고 아동에게 균형 잡힌 지도를 행사하도록 안내하고 있다는 점이 논의되었다.

다만 본 연구는 그 표집대상의 인구통계학적 성격상 일반적인 중산층 부모들의 미디어 인식 연구의 성격을 가지며 이러한 점은 그 한계로 지적될 수 있다. 그러므로 후속 연구로는 주어진 문화적 혜택이 상대적으로 빈약하고 부모의 교육 정도나 교육열이 낮은 다문화 가정이나 저소득층 등의 소외된 가정의 부모들을 포함하거나 그들을 주 분석대상으로 한 미디어 인식 관련 연구 등이 필요하다고 생각된다. 뿐만 아니라 아동이 많이 사용하는 스마트폰 같은 특정 기기들에 국한하여 부모의 미디어 심성모형을 연구할 가치가 있다고 판단되며 미디어 사용의 직접적인 행위자인 아동 자신의 미디어 심성모형에 대한 심층적인 연구 역시 필요하다고 생각된다. 또한 아동의 미디어 사용에 직접, 간접으로 영향을 미치는 다양한 사회학적, 생태학적 변인 연구가 심층적으로 보완되어야 할 것으로 보인다. 이러한 연구들은 급변하는 아동의 미디어 환경에 대한 부모-아동의 인식론적 기초를 마련하고 끝없이 속도를 높이는 환경 변화를 주체적으로 해석하고 대처할 가치관 형성에 기여한다는 점에서 더욱 시급한 연구라 할 수 있다.

참고 문헌

- [1] P. N. Johnson-Laird, *Mental models: Toward a Cognitive Science of Language, Inference and Consciousness*, USA: Harvard University Press, 1983.
- [2] http://clexchange.org/ftp/documents/whyk12sd/Y_2009-02LearningThroughSD.pdf
- [3] K. Craik, *The Nature of Explanation*, Cambridge: Cambridge University Press, 1943.
- [4] C. Moseley, B. Desjean-Perrotta, and J. Utley, "The Draw-An-Environment Test Rubric (DAET-R): Exploring Pre-service Teachers' Mental Models of the Environment," *Environmental Education Research*, Vol.16, No.2, pp.189-208, 2010.
- [5] K. Craik, 앞의 책, 1943.
- [6] http://clexchange.org/ftp/documents/whyk12sd/Y_2009-02LearningThroughSD.pdf.
- [7] 신금호, "유아교사들의 환경에 대한 심성모형 연구", *유아교육연구*, 제34권, 제1호, pp.113-133, 2013.
- [8] J. Meyrowitz, "Multiple Media Literacies," *Journal of Communication*, Vol.48, No.1, pp.96-108, 1998.
- [9] J. Meyrowitz, "Understandings of Media," ETC:: A Review of General Semantics, Vol.56, No.1, pp.44-52, 1999.
- [10] R. Loughland, A. Reid, and P. Petocz, "Young Peoples Conceptions of Environment: A Phenomenographic Analysis," *Environmental Education Research*, Vol.8, No.2, pp.187-198, 2002.
- [11] 고현범, *휴대전화, 철학과 통화하다*, 책세상, 2007.
- [12] D. Buckingham, *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*, Cambridge, MA: Poity Press, 2011.
- [13] 김은미, 나은영, 박소라, "면대면 상호작용과 미디어 이용이 청소년의 사회적 지지감 획득에 미치는 영향", *한국방송학보*, 제24권, 제2호, pp.110-152, 2010.
- [14] D. G. Singer and J. L. Singer, *Handbook of Children and the Media*, London: Sage, 2011.
- [15] 신영주, 김성재, 최정윤, 김창현, "청소년의 인터

- 넷 중독적 사용과 가족의 기능적 특성과의 관계”, 중독정신의학, 제7권, 제2호, pp.110-116, 2003.
- [16] G. S. Mesch, “The Family and the Internet,” *Social Science Quarterly*, Vol.84, pp.1038-1049, 2003.
- [17] L. S. Clark, “Digital Media and the Generation Gap, Information,” *Communication & Society*, Vol.12, No.3, pp.388-407, 2009.
- [18] 이은미, “텔레비전 시청과 가족 구성원 간의 상호작용 연구”, *한국언론학보*, 제34권, pp.171-190, 1995.
- [19] G. H. Brody, Z. Stoneman, and A. Sanders, “Effects of Television Viewing on Family Interactions: An Observational Study,” *Family Relations*, Vol.29, pp.216-220, 1980.
- [20] R. Kubey and M. Csikszentmihalyi, *Television and the Quality of Life: How Viewing Shapes Everyday Experience*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1990
- [21] M. Orleans and M. C. Laney, “Early Adolescent Social Networks and Computer Use,” *Social Science Computer Review*, Vol.18, pp.56-72, 2000.
- [22] R. Larson, “Secrets in the Bedroom: Adolescents’ Private Use of Media,” *Journal of Youth and Adolescence*, Vol.24, pp.535-550, 1995.
- [23] 배진아, *디지털 미디어와 가족 커뮤니케이션, 가족과 미디어*, 한울아카데미, pp.97-121, 2010.
- [24] <http://nms.sagepub.com/content/early/2013/12/13/1461444813516833>
- [25] J. E. Grusec and M. Davidov, “Socialization in the Family: the Roles of Parents,” In Grusec, J. E., & Hastings, P. D. (eds). *Handbook of Socialization*. NY: Guilford Press, pp.638-664, 2007
- [26] 이현순, 조맹숙, “어머니의 취업유무에 따른 유아컴퓨터 교육에 대한 인식”, *어린이미디어연구*, 제6권, 제1호, pp.203-227, 2007.
- [27] 조안나, 고영자, “가정 내 전자미디어 사용실태 및 어머니의 미디어 중재 유형이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향”, *어린이미디어연구*, 제12권, 제1호, pp.1-24, 2013.
- [28] 유현재, “부모의 광고에 대한 태도, 미디어 소비 행태와 아이의 비판 정도에 대한 연구”, *한국언론학회 가을정기학술대회 자료집*, 서울: 서울대학교, pp.20-25, 10월 16일.
- [29] <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>
- [30] 이종규, *질적 연구방법론*, 교육과학사, 2006.
- [31] D. J. Clandinin and F. M. Connelly, *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 2000.
- [32] N. Lyons and V. K. LaBoskey, *Narrative Inquiry in Practice: Advancing the Knowledge of Teaching*, New York: Teachers College Press, 2002.
- [33] 이종규, *질적연구방법론I*, 아카데미프레스, 2012.
- [34] M. McLuhan, *Understanding the Media : The Extension of Man*, NY : McGraw-Hill, 1965.
- [35] 나은영, *미디어 심리학*, 한나래, 2010.
- [36] 김성국, “정보화시대의 공동체-가족규범의 변화”, *한국사회학*, 제33권, 제2호, pp.389-415, 1999.
- [37] 배진아, 조연하, “디지털 미디어와 가족 커뮤니케이션: 모자간 소통을 중심으로”, *사이버커뮤니케이션학보*, 제27권, 제1호, pp.53-91, 2010.
- [38] 강정원, 장수진, 김승옥, “유아의 인터넷 게임중독 경향성에 미치는 유아와 가족변인의 영향”, *어린이미디어연구*, 제10권, 제3호, pp.205-224, 2011.
- [39] 이현순, 조맹숙, “어머니의 취업유무에 따른 유아컴퓨터 교육에 대한 인식”, *어린이미디어연구*, 제6권, 제1호, pp.203-227, 2007.
- [40] R. Ling, *모바일 미디어와 새로운 인간관계 네트워크의 출현 (배진환 옮김)*, 커뮤니케이션북스, 2009.

저 자 소 개

이 란(Ran Lee)

정회원

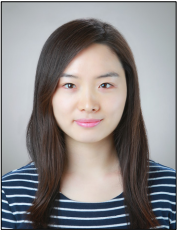


- 1994년 2월 : 고려대학교 국어교육학과(문학사)
- 2003년 12월 : 영국 에딘버러 대학원(교육학 석사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 박사과정.

<관심분야> : 아동 미디어 콘텐츠, 미디어 리터러시, 아동 문학 콘텐츠.

홍 지 민(Jimin Hong)

준회원



- 2011년 2월 : 한성대학교 국어국문학과(문학사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 석사과정

<관심분야> : 아동 문학 콘텐츠, 미디어 콘텐츠.