Korean J. of Child Studies
Vol. 35, No. 4, 17-40, August 2014
DOI : dx.org/10.5723/KJCS.2014.35.4.17

www.childkorea.or.kr
pISSN1226-1688
eISSN2234-408X

디지털 시대의 아동 미디어 관련 연구동향 분석*

An Analysis of the Research Trends on Children's Media in the Digital Era*

이 란(Ran Lee)[1)]
현은자(Eunja Hyun)[2)]

ABSTRACT

The aims of this study were three-fold; to analyze the trends of research on children's media, to anticipate any transitions in the direction of the research and finally to provide a guidance for future directions in the research. For this purpose, 55 research papers were chosen. The tool used for this analysis was that developed by Meyrowitz(1998; 1999), which classifies(1998, 1999) three main viewpoints towards media. Based on these three viewpoints, this study found that the most common category is 'media as a vessel.' Furthermore, it was verified that some studies in 'media as a vessel' have a tendency to be mixed with the notion of 'media as a language.'

Subsequently, all the research papers in the category of 'media as a language' were subcategorized into 6 digital literacy competencies, in the manner proposed by Hobbs(2010). Consequently, the studies in the category of 'creation' were revealed to be the most common, and it was further confirmed that the research included in the categories of 'reflection' and 'social action' both begins to partially appear. Based on these results, this study speculates on a number of educational points supporting the development of media education in the digital era.

* 본 논문은 2014년도 한국아동학회 춘계 학술대회 구두 발표 논문임.
* 본 논문은 2014년 성균관대학교 BK 21 플러스 연구비 지원을 받아 수행된 연구임.
[1)] 성균관대학교 아동청소년학과 박사과정
[2)] 성균관대학교 아동청소년학과 교수
Corresponding Author : Eunja Hyun, Dept. of Child Psychology & Education, Sungkyunkwan University, 25-2. Sungkyunkwan-ro, Jongno-gu, Seoul 110-745, Korea
E-mail : hyunej1@skku.edu

© Copyright 2014, The Korean Society of Child Studies. All Rights Reserved.

Keywords : 아동(children), 미디어(media), 미디어 교육(media education), 미디어 리터러시(media literacy), 디지털 리터러시(digital literacy).

Ⅰ. 서 론

인쇄매체가 뉴미디어로 기능하던 시대를 지나 디지털 시대인 현대로 올수록 미디어의 종류는 더욱 다양해질 뿐 아니라 새로이 보급되는 미디어의 주기도 빨라지고 있다. 흥미와 몰입적 요소 역시 더욱 강화되어 유·아동의 미디어 의존도와 그 교육적 효율 역시 증가하고 있다. 가정에서뿐 아니라 아동들은 그들의 교육기관과 타 생활공간에서도 매일 새로운 기능이 추가된 미디어 디지털 기기들을 능숙하게 소화해내고 있으며 매일 매일 이전보다 향상된 능력을 보이고 있다(Kim, 2009). 유·아동들이 디지털 미디어와 보내는 시간과 그 영향력이 증가함에 따라 최근의 관련 연구들은 그 보호주의적 접근을 넘어서서 환경의 자원으로서의 이들 멀티미디어를 창의적으로 사용하고 비판적으로 성찰하며 대안적 제작을 통해 사회와 의사소통하는 미디어 교육 프로그램을 제안해 왔다(Buckingham, 2004; Hobbs, 2010; Ito, Baumer, Bittanti, Boyd, & Cody, 2009; Kim, 2009; Livingston, 2004; Potter, 2010).

이러한 경향은 또한 과몰입과 유해한 영향력에 대한 사례 연구(Byrne, 2009; Byrne, Linz, & Potter, 2009), 이에 대한 교육적 중재 연구(Potter, 2010), 반대로 미디어가 유해한 행동을 억제하고 해결하는 도구로서 기능한다는 연구(Comer, Furr, Beidas, Weiner, & Kendall, 2008; Martens, 2010; Primack, Sidani, Carroll, & Fine, 2009) 등과 함께 순환적으로 진행되고 있어 미디어를 교육에 적용함에 있어 균형 잡힌 관점이 더욱 필요한 시기이다. 이처럼 보호(protection)와 권한부여(empowerment)라는 상반된 관점에 대하여 가장 활발했던 논의는 미디어 교육 전문가 Potter와 Hobbs가 서로의 견해를 반박하기 위해 저술한 일련의 논문들에서 확인할 수 있다(Hobbs, 2011; Potter, 2010; Potter, 2011). 그러나 Potter(2011)의 언급처럼 두 가지 관점은 서로 배타적인 것이 아니라 계속해서 상호보완적으로 다루어지면서 미디어 교육과 관련하여 다면적이고도 깊이 있는 이해를 추구하면서 연구되어야 할 필요가 있다.

이 같은 미디어 교육 연구는 학습자를 어떤 존재로 보느냐, 미디어 교육을 어떻게 정의하느냐에 따라 그 분석틀과 내용 및 분석과정이 달라진다. 이를 유·아동에게 적용하는 경우에는 더욱 섬세한 개념 정의가 필요하다. Piaget 인지이론의 바탕에서 전조작기와 구체적 조작기에 속하는 유·아동이 매체언어를 분석하고 평가하는 일이 가능한가에 대한 비판적 논의가 있으며(Kang, 2010) 연령보다는 아동의 개인적 경험이(Han, 2003), 인지적 과정의 개인차(Harris, 2004)가 더 우세한 변인으로 지적되기도 한다. Postman (1983)은 「아동기의 상실」이라는 저서를 통해 미디어가 아동을 점점 성인처럼 행동하게 하고 성인의 특권을 누리도록 유도하고 있다고 언급함으로써 미디어에 대한 그의 부정적인 관점을 보여주었다. 그러나 Buckingham(2004)은 아동기와 성인기의 경계가 불분명해지고 있다는 현 세태는 인정하면서도 포스트만의 견해를 기술결정주의자의 입장이라고 역설적으로 비판하고 그 견해 안에는 규제와 권위를 강화하고자 하는

성인들의 심리가 숨어있음을 드러내고자 했다. Buckingham(2004)은 오히려 이러한 불분명한 경계 현상을 아동들에게 힘을 실어주는 힘(empowerment)으로 이해하고 있다. Katz(1997) 역시 아동에게 자기표현의 새 기회를 주는 것은 아동들을 성인의 통제로부터 해방시키고 아동들 자신의 문화와 공동체를 창조하도록 힘을 준다고 설명한다. 다만 이러한 사이버 아동들과 성인들과의 세대차는 아동들이 부모의 가치관과 접촉하고 이를 내면화할 기회를 박탈한다는 점에서 그 위험성이 경고되기도 한다(Buckingham, 2011). 이러한 관점에서 오늘날 일상생활 속 만연한 디지털 미디어는 현대 아동들의 인지적, 정서적, 미적, 윤리적 성숙과 사회적 행동양식에 상당 부분 책임을 지고 있다.

오늘날 디지털 시대의 리터러시는 커뮤니케이션 능력으로 재정의된다. 사실 현대 미디어는 음악, 시각 자료, 디자인, 영상, 문자 등의 미디어 언어 간의 경계가 불분명해지거나 붕괴되고 복합적인 형태의 디지털로 통합되는 경향이 있으며(Buckingham, 2011; Kim, 2009), 미디어를 대상으로 한 소비, 편집, 생산, 공유, 협업 등의 활동들 역시 네트워크의 이점을 기초로 하여 혼합적이고도 동시다발적으로 일어날 수 있는 작업이 되었다(Buckingham, 2011; Kim, Yoon, Kwon, Jeong, Chae, Lee, Shin, & Kim, 2006). 이로써 효율적 커뮤니케이션이 미디어 리터러시 교육의 목적으로 이해되기 시작했고 이용자의 위치와 역할은 재조정되었다. 이제 이용자는 생산물을 자유롭게 비판, 창작하기도 하면서 이를 가상 공동체를 통하여 공유하게 되어 사회적 유대감을 강화하고 학습의 새로운 공간을 확보할 수 있게 되었으며 디지털 기기는 더 이상 고립과 소외의 자리가 아니라 사회적인 능력과 지식을 키워주는 네트워크와 협업의 상징으로 자리매김하게 되었다(Jenkin, Clinton, Purushotma, Robinson, & Weigel, 2006).

이러한 시각은 유아 및 아동의 미디어 교육에도 영향을 미쳤다. 최근 연구들을 살펴보면 미디어 환경에 대한 연구, 미디어를 활용한 교육, 미디어 리터러시 교육의 세 가지 범주(Meyrowitz, 1998, 1999)에서 모두 양적인 증가가 있었다. 미디어 리터러시 교육만 보더라도 이제 미디어에 대한 비판적 해독과 그 제작 활동은 유·아동의 일차적 교육기관에서 뿐만 아니라 개인적인 사용 영역에서 더욱 손쉽게 발생하는 일상이 되어 가고 있다(Buckingham, 2011). 따라서 유아동기에서부터 미디어를 바라보는 관점과 이를 다루는 성향, 그 태도 교육이 시작될 필요가 있으며 생산자적 창작을 넘어 개인적이고도 집단적인 윤리적 성찰과 네트워크를 통한 공동체 내에서의 의견 공유와 사회적 행동으로까지 옮겨져야 할 필요성을 위의 선행연구들은 보여준다(Hobbs, 2010; Jenkin, Clinton, Purushotma, Robinson, & Weigel, 2006; Kim, 2009).

이러한 점에서 이 세 가지 영역의 미디어 관련 연구들은 유·아동 미디어 교육의 총체적 앞날을 고려할 때 모두가 중요한 각자 독자적인 연구 영역이다. 본 연구는 유·아동 대상 미디어와 관련하여 진행된 최근 연구 동향을 양적, 질적으로 분석하는 것에 그 목적이 있으며 이를 통하여 앞으로 아동을 위한 미디어 연구의 방향에 대한 전망과 교육적 제안을 하고자 한다. 이러한 연구 목적에 따른 연구 문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 아동 미디어 환경 및 그 영향에 대한 최근 연구들은 어떠한 양상을 보이는가?

<연구문제 2> 아동 미디어를 활용한 교육의 최

근 연구들은 어떠한 양상을 보이는가?

<연구문제 3> 아동 미디어 리터러시 교육의 최근 연구들은 어떠한 양상을 보이는가?

Ⅱ. 선행연구 및 분석도구

유아교육 분야의 미디어 관련 연구들을 미디어를 보는 관점에 따라 세 가지 유형으로 분석하여 논의한 Jeong(2012)의 연구는 Meyrowitz (1998)가 제시한 기준에 근거하였다. 최근 미디어 관련 논문들을 예비 연구한 결과 Meyrowitz의 구분은 현대까지 유효하며 대다수의 많은 미디어 관련 연구들이 그의 생각을 변형, 확대한 것임이 확인되었다(Buckingham, 2011; Kang, 2009; Kim, 2009; Potter, 2013).

한편, 오늘날 미디어 연구들이 취하는 미디어에 대한 관점은 점차 복합적이고도 통합적 관점을 취하고 있으며 각 미디어 접근방법 서로간의 경계를 넘나드는 연구들이 활발히 진행되고 있다는 점도 발견할 수 있었다. 또한 미디어 전반에 대한 개념적 논의보다는 개별 미디어에 대한 특수한 교육적 연구들에 주력하고 있어 이러한 미디어들을 좀 더 거시적인 전망으로 바라볼 수 있는 연구가 필요하다는 목적에서 본 연구는 시작되었다. 이러한 점에서 본 연구는 관점의 세 범주에 있어 보다 명확한 기준을 개념화하여 대상 논문들을 분석할 것과 범주 간 넘나드는 연구들의 경향성을 분석해 보이고 이러한 연구적 경향성의 함축적 의미를 밝혀 보이고자 하는 연구 목적을 가지고 있다.

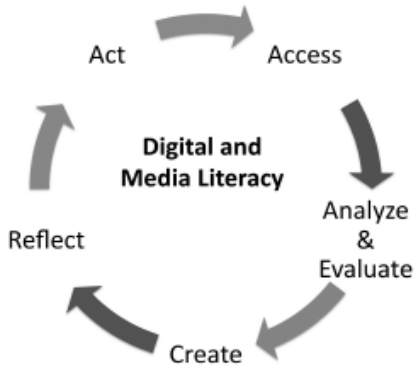
이를 위하여 본 연구는 미디어에 대한 관점의 범주 간 기준의 경계를 분명히 하기 위해 각 범주의 개념 정의를 좀 더 세밀히 전개하였고 분석의 틀을 명확히 하였으며 대상논문 편수를 늘렸다. 또 '미디어'에 '교육'이라는 개념을 결합할 때는 대체로 비판적 리터러시 교육을 의미한다는 이해에 기초하여 본 연구는 보다 세 번째 범주에 초점을 맞추고 이에 속한 연구들은 Hobbs(2010)가 제안한 미디어 디지털 리터러시를 위한 6단계의 목표 능력을 하위 분석기준으로 삼아 재분류하였다. 본 연구에서 규정하고 있는 각 범주에 대한 개념은 다음과 같다.

먼저 첫 번째 범주는 '환경으로서의 미디어'에 대한 연구이다. 최근 미디어 사용의 연령층이 낮아짐에 따라 유·아동의 일상적 미디어 사용에 대한 실태와 미디어 종류, 사용 범위, 몰입과 관련 변인의 상관관계 등을 밝히는 연구가 많아지고 있다. 이들 연구는 미디어 교육 과정과의 직접적인 관련성을 논의하지 않는 경우라도 최근 아동들을 대상으로 한 미디어 교육 연구의 방향과 교육과정 및 방법을 결정할 수 있는 중요한 배경적 연구가 된다고 할 수 있다. 나아가 이러한 연구들은 대부분 특정 교육 프로그램의 개발을 안내하고 있어 미디어 교육의 연구 자료로서 매우 중요한 위치라고 할 수 있다.

두 번째로 '도구로서의 미디어' 즉 미디어를 교수매체로 활용한 교육의 관점이다. 이러한 관점에서라면 학습자가 미디어 안에 담긴 '내용'을 받아들인다는 점에 한하여서만 미디어가 그 도구로서의 의미를 부여받는다(Meyrowitz, 1999). 나아가 이 개념은 Buckingham(2004)이 '미디어에 대한 교육'을 '미디어를 통한 교육'과 구분하는 관점을 취한 것이다. 그가 처음 이 표현을 사용한 것은 미디어를 통한 교육을 미디어 리터러시 교육과 동일시해서는 안 된다는 점을 지적하기 위해서였다. 그러나 오늘날 미디어를 활용한 교육 역시 미디어 자체의 언어 및 문법

에 대한 연구를 전제로 하여 시행되는 경우가 많고 미디어 사용법을 익히면서 리터러시 교육적 효과까지 일석이조로 가져오는 경우가 있어 이들을 미디어 리터러시 교육과 전혀 다른 연구 범주라고는 볼 수 없게 되었다. 이 관점의 전제는 미디어가 어떤 교육 내용을 전달하고 특정 능력을 계발시키는 효과적인 수단이라는 것이다. 사실 미디어를 수단과 매개체로 보는 관점에서는 미디어 자체의 특성을 탐구하는 관심보다는 미디어 사용이 가져올 교육적 결과, 즉 교과과정과 어떤 인지적, 정서적, 도덕적, 미적 발달의 목표, 특정 능력의 계발 등에 대한 효과를 검증하는 연구가 주를 이룬다. 그러나 Jeong(2012)이 언급하듯이 교육 매체로서 미디어가 지닌 효과성은 메시지로서의 미디어 자체의 특성과 불가분의 관계에 있으므로 다른 관점들과 연계될 필요가 있다.

다음은 '언어로서의 미디어' 즉 미디어 리터러시 교육의 관점이다. 사실 미디어 리터러시 교육에 대한 개념은 매우 다양한 방식으로 정의되어 왔다. 뉴미디어 출현 주기가 단축됨에 따라 리터러시 개념도 급속도로 진화를 거듭해왔기 때문이다. 초기의 미디어 형태인 인쇄매체 시대에서 진행하여 텔레비전 등의 시청각 매체가 미디어 환경 전부를 의미했던 시대에는 정보 파악 능력과 비판적 시청기술이 우선되었지만 뉴미디어들의 등장은 미디어 리터러시의 개념을 정보 수집, 활용, 변형, 생산해 내는 사용자의 능력으로 이해하도록 요구했다. 미디어 교육은 미디어 자체를 읽는 것이 아니라 미디어를 포함해 그 내용이 담고 있는 사회를 비판적으로 읽어내는 것이다. 나아가 이 개념은 환경과의 소통능력을 그 교육적 목표로 하는 개념이다. 즉 미디어 교육의 목표인 창조적 쓰기는 생산자를 넘어 새로운 미디어 환경을 만들어내는 역할



〈Figure 1〉 Essential competencies of Digital and Media Literacy

까지도 포함하는 개념이다(Kim, 2009). 이러한 관점에서 미디어 교육의 미래적 목표는 개별 미디어 사용 능력을 커뮤니케이션 능력을 통해 사회적 영향력으로 확대하는 것이라고 볼 수 있다. 그러므로 미디어 교육은 미디어 제작을 통한 능동적 참여자의 역할에서 한 걸음 더 나아가 다른 사회의 구성원들과 함께 의견을 공유하고 이처럼 공유된 생각을 사회적 행동으로 옮기는 것까지 포함하는 교육으로 정의할 수 있다.

이러한 커뮤니케이션의 관점에서 미디어 디지털 교육은 Hobbs(2010)가 제안하는 6가지 능력의 단계별 발달을 목표로 해서 이루어지는 것이 타당하다. 그가 제시한 미디어를 통한 발달 능력의 6단계와 그 관계적 모형은 Figure 1과 같다.

이 순환 모델을 통해 볼 때 Hobbs(2010)에게 'access'는 미디어와 기술적 도구를 숙련되게 찾아내어 사용하고 다른 사람들과 적절하고 관련된 정보를 공유할 수 있는 능력을 말한다. 'analyze & evaluate'는 메시지를 이해하고 이것이 가져올 효과와 결과를 인식하면서 메시지의 질, 정직성, 신뢰성, 관점 등을 분석하는 비판적 사고를 의미한다. 'create'는 목적, 수용자, 구성 기술

들을 인식하면서 창의성과 자기표현에 자신감을 가지고 내용을 구성하고 생성해내는 것이다. ‘reflect’이란 자신의 정체성과 경험, 의사소통 활동, 행위에 사회적 책임과 도덕적 원칙을 적용하는 것을 의미한다. ‘social act’란 개인적으로 또는 집단적으로 지식을 나누고 가정, 일터, 공동체에서 문제를 해결하며 공동체의 일원으로서 지역, 국가적 수준에서 참여하여 활동하는 것을 뜻한다(Hobbs, 2010). 이러한 6가지 목표 능력은 서로 순환적 관계에 있으며 단계를 반복적으로 밟아나가면서 더욱 강화된다.

따라서 Hobbs가 제안하는 6단계의 목표 능력 모형에서의 각 항목들이 유·아동 대상 미디어 리터러시 교육 연구들에서 어떤 분포로 나타나고 있는지 살피는 것이 본 연구의 또 하나의 주된 목적이라고 할 수 있다. 이러한 연구 분석이 가지는 한 가지 시사점은 소비자이면서 동시에 생산자인 학습자가 스스로 창작해 낸 미디어 메시지에 대한 사회적 책임을 인식하며 이를 타인과 커뮤니케이션 하도록 돕고 새로운 미디어 환경을 능동적으로 창조하도록 이끈다는 점에서 최근의 미디어 디지털 리터러시 교육에 대한 연구의 새 흐름과 맥락을 함께 한다는 것이다.

Ⅲ. 연구 대상선정과 결과 분석

본 연구는 유·아동 미디어 관련 연구들의 동향을 살펴보고 이후 미디어 교육 연구의 방향에 도움을 주고자 하는 것이다. 연구 방법은 문헌연구였으며 연구의 신뢰도를 높이기 위해 논문을 양적으로 최대치를 수집하고자 하였다. 학술논문 검색 데이터베이스인 DBpia, 교보문고

〈Table 1〉 The sources of studies

Name of journals	Number	Name of journals	Number
Korean Journal of Children’s Media	25	Journal of Korean Studies	1
Korean Journal of Child Studies	3	Journal of Korea Child Art Association	1
Journal of Korea Game Society	3	Journal of Future Early Childhood Education	1
Journal of Elementary Korean Education	3	Journal of Korean Association for Regional Information	1
The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education	3	Journal of Children’s Literature and Education	1
Korean Journal of Early Childhood Education	2	The Korea Association of Child Care and Education	1
The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy	1	The Journal of Childhood Education	1
Early Childhood Education Research & Review	1	Korea Journal of Broadcasting and Telecommunication	1
Korean Design Forum	1	Master’s Thesis(서강대, 부산대)	2
Korean Journal of Art and Media	1	Doctoral Dissertation(한양대, 성균관대)	2
합 계		55	

스콜라, KISS, 학지사 등의 엔진을 사용하여 유아 미디어, 유아 미디어 리터러시, 유아 미디어 교육, 아동 미디어(교육, 리터러시), 사진, 광고, 게임, 컴퓨터, 디지털 등의 키워드로 검색한 결과 51개의 국내 학술 논문을 선정할 수 있었다. 또 국회 전자도서관을 통해 4개의 유아대상 미디어 교육 학위논문을 추출하여 총 55개 대상 논문을 확정하였다. 이는 2004년부터 2013년 12월까지 10년 간 발표된 논문을 검색하되 보다 최근 논문 위주로 검색한 것이다. 분석 대상의 출처는 Table 1에 제시되어 있으며 분석 대상 논문들은 첨부되었다.

총 55편의 분석 대상 논문은 총 23개의 학술지, 혹은 교육기관에서 선정되었으며 이는 본 분석기준에 적용하기 어려운 몇 편의 논문은 제외한 숫자이다. 분석 대상 논문들은 Meyrowitz (1998, 1999)의 관점에 따라 크게 세 범주로 분류된 후 다시 미디어 리터러시 교육을 목적으로 기술된 논문 대상으로는 각 논문이 어떤 단계를 주된 목적 혹은 최종 목적으로 하였는가 하는 기준을 적용하여 6개의 범주로 하위분류되었다. 먼저 미디어에 대한 세 관점에 따라 대상 논문을 분석한 결과는 Table 2에 제시되어 있다.

1. 미디어 환경에 관한 연구 (Media as environment)

먼저 미디어 환경 분석을 목적으로 한 연구들은 총 11편으로 집계되었고 이들이 다루고 있는 미디어 매체는 게임(6편), 컴퓨터 일반(2), 스마트폰(1), TV(1), 영상(1) 순이었다. 인터넷 이용 시작 연령이 만 3세로 낮아지고 있는 현실에 비추어 유아의 컴퓨터 게임 이용 실태에 대한 분석이 가장 많은 편수를 차지하고 있음을 확인할 수 있다. 만 3-5세 유아를 대상으로 컴퓨터 게임의 사용과 관련한 변인들을 연구한 Noh(2009)의 연구, 어머니의 취업여부와 유아의 컴퓨터 교육에 대한 인식 연구(Lee & Cho, 2007) 등이 이에 속하며 컴퓨터 게임 중독 관련 연구로는 유아와 가족 변인의 영향을 분석한 연구(Kang, Jang, & Kim, 2011), 과몰입의 개념적 이해를 통해 아동이 안전하게 몰입할 수 있는 발달 교육학적으로 적절한 게임 콘텐츠 개발의 필요성을 제시한 연구(Kim & Lee, 2007), 게임중독 위험을 아동의 외톨이 성향과 관련시킨 연구(Park & Kim, 2008) 등도 해당된다.

컴퓨터 게임 중독 관련 연구는 유아와 가족

〈Table 2〉 The number of studies and the media in each category

Category	The number of studies	The media in studies
Media as environment	11 (20%)	Smart-phone application, game(online, video), TV. visual images, computer
Media as a vessel	25 (45%)	Picture, edutainment platform, visual materials, game(multimedia, mobile), computer(augmented reality, simulation, multimedia teacing materials(CD), interactive contents, Internet, Web-based program), printed books, e-books(Multi, Smart), masterpiece.
Media as a language	19 (35%)	Visual images (movies, animation, UCC), picture, advertisement, cartoon, computer.

변인의 영향을 분석한 연구(Kang, Jang, & Kim, 2011), 과몰입의 개념적 이해를 통해 아동이 안전하게 몰입할 수 있는 발달 교육학적으로 적절한 게임 콘텐츠 개발의 필요성을 제시한 연구(Kim & Lee, 2007), 게임중독 위험을 아동의 외톨이 성향과 관련시킨 연구(Park & Kim, 2008) 등을 포함한다. 최근에는 유아들의 경우 컴퓨터 게임보다는 스마트폰 같은 모바일 전자기기의 사용이 좀 더 두드러지기 때문에 향후 모바일 기기의 연구가 좀 더 필요한 현실이다.

그러나 게임에 관련한 부정적인 영향만 논의 중인 것은 아니다. Buckingham(2011)은 게임에도 폭넓은 인지적 요소가 개입된다고 주장하면서 기억, 가설검증, 예견, 전략계획 같은 과정을 제시하였으며 이를 멀티문해적 활동이라고도 부른 바 있다. 인지적 측면 뿐 아니라 Potter (2013)는 게임이 경험을 확장할 기회를 제공하며 삶의 한계에 도전, 자신을 이해하는 도구일 수 있다고 언급하기도 했다. 이러한 견지에서 Kim과 Yi의 연구(2011)는 아동 청소년의 온라인 게임을 통한 성취감이 자기 효능감, 학교적응과 삶의 만족도에 유의한 영향을 미쳤다고 보고하고 있다. 이는 온라인 게임을 통한 성취가 아동 생활 전반에 긍정적 영향을 미칠 수 있다는 새로운 연구 결과라는 점에서 의의가 있다. 이 외에도 유아들의 발달 특성 및 학습 관련 인지이론을 기반으로 유아용 스마트폰 어플리케이션을 분석한 연구(E. Kim, 2011)는 스마트폰의 성능을 최대한 활용하고 멀티미디어 설계원리를 준수하며 무분별한 멀티미디어 사용을 지양하는 어플리케이션 개발의 필요성을 제안하면서 스마트폰 어플리케이션의 교육적 사용 가능성을 시사했다. 또 Nam(2011)의 연구는 체감형 비디오 게임 활동과정에 나타난 유아들의 참여 및 변화 양상을 분석하였는데 유아들이 게임 속 아바타를 자신과 동일시하는 모습으로 자아의식을 형성해 나가고 있었으며 또래와의 상호작용, 운동효과, 운동게임의 방법 습득의 면 모두에서 긍정적인 모습을 보였다.

한편 영상자극 유형에 따른 유아의 정서안정성과 스트레스에 관한 연구(Choi & Nam, 2012)에서는 뇌파지수 분석결과를 토대로 뇌가 동적 영상자극에 노출되었을 때 정서안정성에 관하여는 유의미하게 비활성화되었고 스트레스에 관하여는 유의미하게 활성화되었음을 보여주고 영상매체의 남용에 대해 경계하는 의미의 보고를 하였다. 이 같은 신경학적 접근 외에도 최근 국외 연구들은 현대 사회의 주요 이슈이기도 한 웰빙과 건강이라고 하는 사회적 공감대를 미디어 연구에도 접목하려는 시도가 일고 있다. 미디어의 고정성이 가져오는 이용자의 앉은 자세의 지속과 이로 인한 신체활동의 부족(Canadian Population Health Initiative, 2005), 비만의 문제(Jordan, Kramer-Golinkoff, & Strasburger, 2008; Sharif & Blank, 2010), 미디어 사용과 좋지 않은 식습관과의 연관성(Starkey, Johnson-Down, & Gray-Donald, 2001) 및 이후 장기적 질병과의 관련성(American Cancer Society, 2008), 부정확한 건강 정보와 체형에 대한 건강하지 못한 정보를 주는 면(Hargreave & Tiggerman, 2002; McCool, Cameron, & Petrie, 2005) 등을 깊이 인식하고 관련 연구가 활발하게 진행 중이다. 또 '비판적 미디어 건강 리터러시 프로그램'을 개발하는 연구도 진행 중이다(Bergsma, 2011; Higgins & Begoray, 2012). 기존에 건강을 위협하는 자리로서의 미디어가, 건강을 공부하고 비판적으로 성찰하는 자리로 거듭나게 하고 있다는 의미에서 그 의의가 깊다.

2. 미디어를 활용한 교육 연구 (Media as a vessel)

미디어란 송신자와 수신자 간의 정보를 전달하는 의사소통의 통로로 이해된다. 미디어가 교수-학습을 목적으로 메시지를 전달할 때 이를 교수매체라고 이름할 수 있다. 유아들은 발달적으로 추상적인 사고능력이 부족하므로 구체적인 경험, 즉 다양한 감각적 자극을 제공하여 효과적인 학습을 이끈다는 점에서 교수매체 의존도가 컸다. 또한 취학 전 아동들에게도 유비쿼터스 환경에 맞는 교육적 변화가 필요하다는 합의가 교육 연구에서도 그대로 반영되어 있으며(M. Kim, 2006), 이미 미디어에 거부감이 없는 아동들에게 이는 더할 나위 없이 좋은 보충 자료로 해석되고 있는 것이다. 본 연구에서 거론될 많은 교수매체활용 교육은 대체로 '미디어 리터러시 교육' 목표의 첫 단계인 접근성(access)이라고 하는 개념을 일차적으로 포함하고 있다. 그러나 접근능력이 활동의 주목표가 아니라 매체에 접근하여 활용할 수 있는 능력을 전제로 하여 다른 교육적 목적을 위해 공헌하는 의미로 미디어가 이해되고 연구된다는 특성을 가진다.

이번 연구에서 분석 대상 논문 총 55편 중 25편이라는 약 절반가량의 연구가 특정 교육 목적을 위해 다양한 미디어를 활용해 그 교육 효과를 보고하고 있었다. 유아 및 아동 교육 분야에서 사용되는 미디어는 멀티미디어(5편), 사진(4편), 영상자료(3편), 게임(2편), 시뮬레이션(1편), 웹(1편), 전자책(1편), 명화(1편), 에듀테인먼트 플랫폼(1편), 증강현실(1편), interactive 콘텐츠(1편), 미디어 일반(3편) 등으로 분류되었다.

우선 사진 활용의 경우, 사진이 사용하는 시각적 이미지는 아동의 지적, 감정적 경험과 관련되어 있어 직접 체험에 가까운 효과를 주고(Choi, 2005), 외적대상에 대한 사실적 내용을 전달하는 코드 없는 메시지로서 함축적 의미와 다양한 가치, 태도를 전달할 수 있다는 장점을 가진다(Kim, 2001). 생태사진을 활용한 유아의 환경 친화적 태도를 탐색한 Ryu, Jang, Kim과 Cho의 연구(2008)는 생태사진을 활용한 이야기 나누기 활동이 유아의 환경 친화적 태도, 자연 친화적 태도, 환경 보전 태도 검사 점수에 모두 유의미한 향상이 있었다고 보고하고 있다. 사진 활동을 통해 유아의 살아있는 것에 대한 이해가 변화하였음을 검증한 Kim과 Park의 연구(2009)도 유사한 연구다.

Choi와 Cho의 연구(2011)는 같은 사진 매체를 활용하고 유사한 연구 주제를 설정하였지만 '사진 찍기 활동'을 접목해 제작이라는 과정을 연구의 중심과제로 두었다. 이 연구의 특이한 점은 비록 환경 친화적 태도와 환경 보전 지식의 획득이라는 목표를 위해 사진기를 활용한 연구이지만 이 안에 미디어 리터러시적 접근을 접목하였다는 점이다. 사진을 활용한 교육이라고 해서 기기를 효과적으로 사용하여 특정 교육 목표를 이루었다는 점에 만족하지 않았고 그 과정 중에 사진의 텍스트를 이해하고 비판적으로 사고하면서 이를 반성적인 토의로 연결했다는 의의를 가진다. 이와 유사한 연구로써 Kim과 Cho의 연구(2013)는 사진을 활용한 숲 체험활동을 통해 유아의 환경 감수성 및 환경 친화적 태도에 미치는 영향을 연구하였는데 사진 찍기 활동 이후에 이야기 나누기와 확장활동에 중점을 두고 실행했다는 점이 주목된다. 특히 유아 자신이 제작한 사진과 숲 경험을 또래 뿐 아니라 부모님과 함께 나누도록 했다는 점에서 Hobbs가 제안한 미디어 리터러시의 마지막 두 단계, 성찰과 사회적

행동의 가능성을 유아교육에 맞도록 접목한 예로 이해된다. 영상 역시 아동들에게 많이 사용되는 매체 중 하나이다. 영상자료를 활용해 장애이해 교육프로그램을 수행한 결과 일반유아의 장애유아에 대한 수용적인 태도와 상호작용 태도에 긍정적인 효과를 보였다는 Park의 연구(2009)는 영상자료의 긍정적 활용의 가능성을 보여준다. 창의성 증진을 위한 맥락학습기반 영상자료 활용에 관해 이론적 고찰을 해 보인 Park과 Shin의 연구(2013)는 이론의 실제적인 효과 검증이 과제로 남아 있으나 비디오 영상이 창의적 놀이의 질에 부정적인 영향을 끼친다는 기존 연구(Honig, Fitzgerald, & Brophy-Herb, 2001)에 대해 대립되는 견해를 보였다. TV영상이 상상놀이성과 어떤 관계가 있는지를 조사한 Shin의 연구(2005)는 미국 유아원 아동을 대상으로 하여 나이와 성별은 영상시청과 상상놀이성의 상관성에 유의미한 영향을 미쳤으나 시각 영상의 사용량과 프로그램 유형, 가족의 사회경제적 위치와는 큰 상관성이 없다는 것을 경험적으로 증명해 보였다.

게임은 교육적 매체로서도 새롭게 조명되고 있다. 아동들의 게임 몰입 시간을 고려할 때 보다 생산적으로 교육에 활용할 수 있는 방안이 요구된다는 관점에 따라 최근 기능성 게임, 학습용 게임들이 발달하고 있다. Kim(2004)이 설계한 유아를 위한 영어교육용 멀티미디어 게임은 기존의 비자발성, 단순성, 비성취적 언어학습 게임들의 단점들을 보완할만한 스티커랜드라는 교육용 게임 프로토타입이다. 스티커와 퍼즐을 이용하여 흥미를 얻었고 반복성과 성취감을 주면서도 상황, 환경 등과 다양하게 관련시켜 연상학습을 통한 학습효과를 향상시킬 수 있었다. 꼭 게임이 학습효과를 위해서만 존재하는 것은 아니라는 것을 보여주는 연구도 있다. Yang과 Kang(2011)은 발달장애아동의 사회성 증진을 위해 기능성 스마트폰 게임 콘텐츠를 개발해 보였다. 또한 게임은 특히 아동과의 상호작용적 놀이의 측면에서 조명을 받고 있는 만큼 미디어의 놀이성이 가진 교육적 함축에 대한 연구의 방향을 제시할 수 있다(Kim, 2007; Shim, 2009).

멀티미디어를 활용한 연구들은 좀 더 다양하다. 멀티미디어를 활용한 동화 들려주기 활동이 유아의 언어 및 사고 능력 발달에 긍정적 효과가 있었다는 연구(Kwon, 2010), 컴퓨터를 활용한 전자책 만들기 활동이 유아의 이야기 꾸미기 능력에 긍정적인 영향을 미친다는 연구(Kim & Jin, 2010), 종이책, 멀티전자책, 스마트전자책을 활용한 이야기꾸미기 활동에서의 가상적 내러티브를 분석한 결과 종이책보다는 멀티, 스마트전자책을 활용한 이야기꾸미기 활동에서의 가상적 내러티브 논리적 응집장치가 더 높게 나타났다는 결과를 얻은 Yoo, Moon, Kim과 Choi의 연구(2013), 멀티미디어를 활용한 통합적 음악 감상 활동이 유아의 음악 지능과 정서 지능에 긍정적인 영향을 미친다는 연구(Yuk & Choi, 2012), 멀티미디어 활용학습에서 장-독립적인 학습자보다는 장-의존적인 학습자에게 회상전략이 더욱 효과적이었다는 연구(Byun & Choi, 2005) 등이 그것이다. 나아가 인지학습의 측면에서뿐 아니라 컴퓨터를 통한 협동 활동이 유아의 사회, 정서 발달에 긍정적 영향을 미친다는 연구(Kim & Park, 2007), 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 대인관계 훈련이 유아의 친사회적 행동 향상에 효과가 있다는 연구결과도 있다(Park, Ha, & Im, 2011). 멀티미디어를 활용한 유아건강교육 프로그램이 유아의 건강인식, 건강증진 행위에 어떠한 영향을 미치는지를 조사한 Cho와 Ko의 연구(2011)도 이

에 해당한다. 이들 연구 중 일부는 단순히 미디어를 학습을 위한 매체로서만 인식하고 있지 않으며 미디어 교육활동이나 제작과정을 통해 미디어 리터러시 교육을 접목하려는 시도도 보이고 있다(Kim & Jin, 2010; Kim & Park, 2007; Park, Ha, & Im, 2011; Yoo, Moon, Kim, & Choi, 2013).

멀티미디어 교육의 유형은 인터넷 활용 교육, 원격 교육 혹은 가상수업 방식, CD-ROM 같은 이미 개발된 프로그램을 활용하는 경우 등을 포함한다. 위의 연구들은 이미 개발된 프로그램을 활용한 예이다. 이후의 연구는 인터넷 활용이나 원격 교육의 방식으로 멀티미디어의 가능성을 실험해 보는 방향으로 진행될 필요가 있다. Lee와 Whang의 연구(2007)는 웹 기반 유아미술 감상활동 프로그램 연구지만 교사의 활용에 국한되어 있다. 사실 사용의 용이성 때문에 이른 연령에 많은 유아들도 인터넷을 이미 사용하고 있다. 이러한 점에서 인터넷 활용을 개별화된 표현공간이면서도 새로운 소통의 장으로 이해하고 그 미술 교육적 함축을 탐구한 Jeong의 연구(2009)가 주목된다. 디지털 미디어를 의사소통과 의견공유의 매체로서 인식하면서 학습자 중심의 교육으로의 이양을 강조한 연구이다.

이 외에도 명화에 기초한 도형 활동(Bae, Kim, & Lee, 2011), 증강현실 그림책(Hyun, Yeon, & Choi, 2011), 유아 동작에 기초한 interactive 동화콘텐츠(Lee, Lee, & Lee, 2012), 발달장애 아동을 위한 에듀테인먼트 플랫폼 등의 매체들에 대한 연구(Kim, Choi, & Shin, 2008) 등이 이에 해당한다. 이처럼 다양한 매체의 교육적 효과를 검증하는 연구들은 유비쿼터스 시대를 살아가는 유·아동들의 현재와 앞날을 위해 필수적인 연구 분야로 자리매김하고 있다.

3. 미디어 리터러시 교육 연구 (Media as a language)

미디어 리터러시 교육은 미디어에 담긴 내용의 가치평가뿐 아니라 미디어가 생산된 상황을 이해하고 이를 탐구하는 과정으로서 수용자의 적극적인 의미 창조를 강조한다. 이는 미디어가 현실을 그대로 보여주기보다는 현실을 '표상'하는 상징체계로 이해하는 기호학의 지원을 받으며 문화의 모든 국면을 텍스트로 취급하여 탐구하고 분석할 수 있음을 보여준다(An & Jun, 1999). 따라서 미디어 리터러시 교육은 그 효율성의 검증보다 이데올로기적인 측면이 강하고 이를 탈신비화 할 수 있는 능력과 직접적으로 관련되며(Masterman, 1985) 미디어가 생산되고 소비되는 맥락에 대한 비판적 이해를 제공한다. 그러나 이러한 미디어의 정치 사회적인 특성을 이해하고 비판하며 생산에 적용하기 위해서는 우선 매체 자체에 대한 이해가 선행된다고 볼 수 있다. 이에 따라 미디어 리터러시 교육은 그동안 메시지의 수용과 분석력, 비평력과 창작력이라고 하는 학습목표와 평가요목을 만들어 아동들의 눈높이에 맞추어 시행되어 왔다.

미디어라는 텍스트는 종이책이거나 전자 매체이거나 통합적 미디어의 형태이거나 할 것 없이 어떤 내용을 전달하는 그릇이기도 하지만 문법을 가진 언어, 곧 메시지 자체이기도 하다. 오늘날에는 메시지의 생산과 소비활동 간에 경계가 허물어져 가고 있으며 이해와 재생산의 권리는 생산자로부터 소비자에게로 그 중심이 옮겨지게 되었다. 이로써 미디어는 탈텍스트성, 탈중앙집중성, 탈구조주의의 성격을 가지게 되었고(Kim, Yoon, Kwon, Jeong, Chae, Lee, Shin, & Kim, 2006) 이는 미디어와, 사회 그리고 수용자 간의 관계 변화를 가져왔다. 이러한 성격

〈Table 3〉 The number of studies on target competencies

Target Competency	The Number of studies
Social action	3(15.8%)
Reflection	2(10.5%)
Creation	7(36.8%)
Evaluation	2(10.5%)
Analysis	3(15.8%)
Access	2(10.5%)

을 창조적 커뮤니케이션 이론으로서 새롭게 등장하고 있는 포스트모더니즘과 관련하여 논의한 연구도 있다(Kim, 2009). 이러한 경향은 어느 면에서 교육적으로 긍정적인 의미도 가진다. 이제 컴퓨터 스크린은 단절과 소외의 자리가 아니라 네티즌들의 의견 공유를 전제한 소통과 관계를 의미하는 상징적 자리로 탈바꿈하고 있다. 실제로 웹상에는 수많은 지식 공유 및 학습 공동체가 생겨나고 있으며 이는 미디어 교육을 위해서도 바람직한 방향으로 해석되거나 활용될 수 있다. 이는 보다 생산 윤리적 책임이 강화된 창작물을 만들어낼 토대가 될 수 있으며 이러한 건강한 창작물이 서로에게 미칠 영향력도 크기 때문이다.

본 연구에서 미디어 리터러시 교육에 관련된 논문은 총 19편이었다. 관련된 미디어는 영상물(5편), 광고(3편), 사진(2편), 종이책(1편), 전자책(1편), 만화(1편), 기타 등으로 나타났다. 이 19편의 논문들은 모두 '미디어 리터러시'라는 검색어를 통해 검색된 논문들이지만 그들이 주된 목표로 하는 능력은 다소간 차이가 있었다. 각 논문이 목표로 하거나 주된 교육의 목적으로 삼고 있는 능력을 기준으로 하여 미디어 교육의 6단계 목표(Hobbs, 2010)를 항목화하고 이에 적용해 보았다. 다만 논문에 따라 여러 단계의 목표를 동시에 설정하고 있거나 저자가 설정한 상위 단계의 목표는 하위 단계의 능력들을 자동적으로 포함하는 경우가 많았지만 그런 경우에는 상위 단계의 목표를 기준점으로 잡아 분류하였다. 이러한 논문 분류의 목적은 어느 단계가 더 우수한 목표라는 것을 말하고 있지 않으며 오히려 모든 단계는 각각 세심하고 독립적으로, 또는 통합적으로 충분히 다루어야 할 목표이면서 동시에 이들은 서로 순환관계에 있다는 사실을 Figure 1에서 보여준 바 있다. Table 3는 각 목표 능력별 분석 대상 논문 편수를 보여주는 것이다.

먼저 미디어 러터러시를 다양한 미디어의 숙련된 사용과 접근 능력(access)으로 보고 있는 논문은 총 2편이었다. Kim과 Yoo(2013)는 유아교사의 직무수행을 위한 ICT 리터러시 자기평가척도를 개발하였는데 이 ICT 리터러시의 내용을 살펴보면 주로 미디어를 다룰 줄 아는 능력, 정보 수집 능력, 활용과 보안 능력을 다룬 것이다. Kim의 연구(2010)는 컴퓨터 자체의 사용법에 대하여 유아들과 나누었으며 이를 가정과 연계하여 시행했을 때 아동들의 미디어 사용 태도에 어떤 변화가 있었는지를 조사하였다. 이 단계에 초점을 두고 있는 논문의 수가 적은 이유는 많은 논문이 미디어 자체 언어에 대한 교육, 즉 접근성을 첫 단계로 품고 다음 단계로

진행하고 있어 많은 양의 논문이 상위 다른 항목으로 포함되었기 때문으로 보인다.

또한 미디어 교육을 그 시대에 커뮤니케이션의 도구로 통용되는 언어를 해독하고 부호화 할 수 있는 능력으로 이해하고 있는 연구, 즉 미디어의 언어를 해석하고 분석하는 데에 초점을 둔 미디어 리터러시 관련 논문은 총 3편이었다. 아동의 애니메이션 서사 수용에 관한 연구를 통해 아동들이 영상 언어 표현방식을 더 잘 이해하기 위해서는 교사의 계획적인 영상서사 이해교육이 필요하다는 경험적 논의를 전개한 Nam과 Jeong의 연구(2007), 영화 해리포터에 나타난 판타지 유형을 분석하고 취학 아동과 남아가 이러한 판타지를 좀 더 현실 가능한 것으로 인식했다는 연구 결과를 얻은 연구(Jung, Lee, & Jung, 2009), '재미'란 유아의 기존 지식과 새 정보의 불일치할 때 나타나는 것으로 규정하고 유아의 시선에서 애니메이션 '코코몽'의 재미요소를 분석한 연구(Choi & Lee, 2013)가 이에 해당한다. 이 단계에 해당하는 논문 편수가 다른 단계에 비해 적은 이유 역시 상위 단계의 능력에 대한 연구들은 매체언어를 분석하는 것을 전제로서 포함하고 다음 단계로 진행되었기 때문으로 이해된다.

다음 단계로서 비판적 사고를 통해 미디어를 비평하는 단계를 연구의 주된 목표로 삼은 논문의 수는 2편이었다. 먼저 Noh의 연구(2010)는 만 5세를 위한 컴퓨터 교육활동을 개발하여 컴퓨터 자체 구조와 사용법, 기능, 네티켓 등을 교육하였는데 이 교육활동이 유아의 컴퓨터게임 중독지식 인지도에 유의미한 효과가 있었다고 보고하고 있다. 아동발달에 따른 매체언어교육을 탐구한 Kang의 연구(2010)는 특별히 취학전 아동에게 발달학적으로 비판적 사고가 가능한가 하는 논의를 펼쳤다는 점에 의의가 있다. 도덕성 발달이라는 이론적 입장을 취할 때 취학전 아동에게 비판적 자율성을 기대하기에는 발달학적으로는 부적합한 시기라는 것을 인정하면서도 아동이 미디어를 경험할 때 도덕적인 정당성의 주장이나 분명한 견해를 표현한다는 경험적인 연구도 함께 소개하고 있다. 이에 취학전 연령의 아동들에게 비판적 사고 성향을 신장시키는 일의 의미와 효과에 관하여는 다각도의 검증적 연구가 요구되는 시점이다.

창작 리터러시와 관련된 논문 편수는 7편으로 가장 많았다. 미디어 이론이나 개념적인 접근 없이도 제작하는 과정 중에 저절로 미디어의 생산과 수요 과정을 가장 잘 학습하게 된다는 Buckingham(2004)의 견해는 이후 미디어 교육 이론 전반을 지배해 왔다. Kim(2009)도 자기표현의 문제가 미디어 교육의 가장 궁극적인 목표라고 언급하고 있다. 이처럼 다양한 자기표현의 기회는 '대안 매체' 혹은 '대항 매체'의 형성에 그 궁극적 목적을 두고 있으며 우선적으로는 자신의 목적 지향적인 행동을 형성해 내는 일에서 출발한다(Kim, 2009). 유·아동의 경우라면 다양한 미디어 활동이나 역할놀이를 통해 자기를 표현하고 미디어 작품에 대한 '탈신비화' 메시지를 더 정확하게 분석해 낼 수 있게 되는 것이다. 유아의 미디어 수용력과 비평력, 만화 창작력에 미치는 유아 미디어 리터러시 교육 프로그램을 개발하고 적용한 Kang의 연구(2004), 유치원 교사들의 미디어에 대한 인식 및 미디어 교육 현황조사를 통해 교사들의 미디어 교육에 대한 체계화된 인식과 교육이 필요함을 제기한 Kang과 Hyun의 연구(2005), 광고라는 매체를 이용하여 제작 활동에 나타난 유아의 미디어 리터러시 능력을 검증한 An의 연구(2009), 매체언어 쓰기의 관점을 생산자의 사회적 상호작용으로 이해하고 표현의 다양화, 인지 경험의 공

유와 기록, 문화적 전수라는 의의를 부여한 Kim의 연구(2008) 등이 이에 해당한다.

커뮤니케이션 매체들이 갖는 특징 중 하나는 '커뮤니티' 즉 '공동체'의 형성이다(Potter, 2013). 촌락공동체였던 것이 가상공동체에 자리를 내주면서 시공간적인 제약이 극복되었고 다만 참여 의지와 공통된 관심사가 중요한 요건이 되었다(Kim, 2009). 정보와 지식 공동체로서의 가상 커뮤니티는 가정, 교육기관, 사회를 하나의 관심사로 연결시켜 주었고 웹상의 지식 공동체는 학습자가 학습 목표와 문제 해결 활동을 추구하고 다양한 학습 도구와 정보 자원을 활용할 때에 다른 학습자와 협동하고 서로를 지원할 수 있는 성찰과 협동의 교육 공간으로서의 의미를 부여받았다.

본 연구가 수집한 55편의 논문에서 이러한 성찰의 단계를 비중 있게 논의한 논문은 총 2편이었다. Jeong의 연구(2005)는 매체 언어의 비판적 수용력에 대한 논의에서 시작하여 보기와 형상화 등의 확장된 개념의 언어활동을 포함하는 복합 문식성의 국어교육 가능성을 미디어 교육에서 찾아 고찰해 본 연구로서 미디어의 대화적 관점을 취한다면 학습자 내면에 위치한 매체에 대한 성찰이 비판적 이해의 시작점이 된다고 언급한다. 이는 수용에 있어서의 성찰의 측면이지만 논의는 여기서 그치지 않고 타자의 흔적들을 스스로 분석하고 해석한 후에 자신의 텍스트를 생산하게 하고, 이에 대해 다시 성찰하게 하는 방식의 학습형태를 국어 교육적 미디어 수용의 일환으로 제안하고 있다.

Kang과 Hyun의 연구(2009)는 유아 미디어 리터러시 교육 프로그램의 효과를 탐색하기 위해 미디어 리터러시 수업을 관찰하고 자유 선택 시간에 만든 작품을 수집하여 질적인 고찰을 하였다. 유아가 창작한 미디어 분석은 교사가 유아들과 함께 이야기 나누기 형식으로 진행되었는데 이러한 유아들의 서로의 작품에 대한 분석에 미디어에 대한 자신의 지식을 반영하고 비평할 수 있게 되었다. 제작 행동 관찰과 제작 후 과정인 이야기 나누기 과정은 이 프로그램을 통한 이들의 수용력, 비평력, 창작력의 효과를 검증해 보기 위한 사후 질적 평가의 방식으로 실행되었지만 이러한 이야기 나누기 내용에서 자신과 타인의 작품을 비판적으로 이해하고 있으며 미디어 생산 윤리에 대한 유아 수준의 이해를 드러냈다는 점에서 성찰의 과정이 이 프로그램의 마지막 구성요소로 포함될 수 있음을 시사해 주었다. 이 단계는 주로 교사의 발문과 학생의 대화로 전개되었는데 이후 디지털 매체인 인터넷 등의 공동체 형성을 위한 활용을 전망했다는 점에도 의의가 있다.

마지막으로 '사회적 행동' 단계는 연구 설계자가 디지털 매체를 커뮤니케이션 관점에서 활용하거나 디지털 시대의 공동체의 중요성에 대한 인식을 바탕에 두고 실제, 가상 공동체 안에서의 창작의 자발적 공유, 반성적 사고, 의견 나눔 등이 연구 설계에서부터 설정되어 있는 연구들에 적용된다. Lim과 Lee(2008)는 유아 정보 리터러시를 위한 교육과정 모델을 제안한다. 그는 정보사회에서의 미디어 정보 리터러시 교육의 목표를 커뮤니케이션으로 보고 공동체 내의 협조와 책임감의 공유가 사회적 목적의 효율적 행동을 위해 최선의 방법이 되며 오늘날의 연대와 결속은 컴퓨터 네트워크를 통해 협조적인 공동체의 지지를 받는다고 전제하고 이 같은 새로운 공동체의 개념은 다양성과 차이가 존중되고 감정적으로 공유되어지는 경험과 연결된다고 보았다. 이 연구가 제안하는 유아 미디어 교육 과정 패러다임은 정보 활용 기술, 정보의 올바른 활용으로서의 이해와 분석, 비판적 사고, 성

찰과 사회적 행동 양식으로서의 정보윤리, 네티켓, 인터넷 중독과 유해 사이트로부터 스스로를 보호할 수 있는 능력 등을 포함하는 일련의 과정이며 각 활동은 유기적이고 순환적인 관계에 놓인다.

이러한 성찰과 사회적 행동 단계의 연구 설계는 영상 광고 제작을 통한 유아 미디어 이해 과정에 대한 질적 고찰을 한 Kim, Lim과 Kim의 연구(2009)에서도 동일하게 나타난다. 어린이집 홍보 영상을 제작한 후 다른 반 유아와 공유하고 평가하는 과정을 통해 유아들의 사회 및 공동체에 대한 이해가 증진되었고 자신의 제작물을 다른 사람과 공유하는 데 큰 관심을 보이면서 공유할 방법에 대해 나누는 데까지 진행되었으며 이는 유아들의 협력적 활동이 증진되는 결과로 이어졌다. 디지털 매체를 활용한 광고제작 미디어 교육과정이 유아로 하여금 미디어 안팎의 다양한 사회에 대한 개념을 이해하게 했고 사회를 책임감 있게 돌아보는 교육방법으로서의 가능성까지 보여준 연구이다.

Jeong과 Lee의 연구(2013) 역시 유아의 UCC 제작이라고 하는 매체활용 교육과 정보윤리의식 변화를 분석한 연구이다. 디지털 리터러시의 특성을 가장 잘 반영하고 있는 신매체를 유아가 주도적으로 제작하고 타인과 공유하여 의견을 나누는 교육활동을 진행하면서 정보윤리의식 변화가 있었음을 보고하였다. 디지털 네이티브인 현대 유아들은 디지털 매체라는 새로운 형태의 표현수단을 활용하여 타인과 아이디어를 적극 공유하는 경험을 가지고 소셜 네트워크의 가능성 속에 긍정적인 협력의 경험을 공유할 수 있다(Lim, 2012)는 관점을 반영한다. 이 연구는 디지털 리터러시 교육에서는 저작권과 같은 사이버 상의 문화, 윤리, 책임이 강조된다고 이해하고 있으며 유아들은 UCC 제작 활동과 공유활동을 통해서 정보윤리의식에 있어 유의미한 향상을 보였다는 결과를 제시했다. 이 연구는 제작과정 중 겪게 되는 정보윤리 갈등 상황과 이를 해결하는 경험이 유아의 정보윤리의식 향상에 매우 도움이 되었으며 다른 유치원 유아들과 디지털 커뮤니케이션 공간인 홈페이지 상에서 실시간 교류하기 활동 등에서도 서로의 개인정보를 보호하고 존중하는 모습이 보였다고 제안한다. 이는 디지털 네트워크가 제공하는 공동관심사의 커뮤니티를 활용하여 개인적, 집단적으로 자체 생산물을 성찰하고 이를 서로와 의견을 공유하는 활동으로 연결하는 미디어 디지털 리터러시의 적합한 예를 보여준 연구이다.

Ⅳ. 논의 및 결론

본 연구에서는 Meyrowitz(1998)의 이론에 따라 미디어를 보는 관점을 세 범주로 나누고 그 중 미디어 리터러시 관점의 경우 이 미디어 교육을 통해 계발 가능한 Hobbs(2010)의 6단계 능력 모형을 기준으로 지난 10년 간 취학 전후 아동을 대상으로 수행한 미디어 교육 연구들을 55편 수집해 양적, 질적으로 분석해 보았다. 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 먼저 미디어 환경에 대한 연구들은 총 11편(20%)으로 집계되었고 이들 연구들이 주로 다루고 있는 미디어 매체는 게임, 컴퓨터 일반, 스마트폰, TV 순으로 확인되었다. 현재 미디어 환경에 관한 연구들은 대부분 교육적 프로그램 개발과 연계되어 있으며 미디어 교육과 결코 무관할 수 없다. 그러므로 아동의 미디어 사용에 영향을 미치는 다양한 환경적 변인 및 중재 연구는 미디어 사용연령이 점차 어려지고 있는 현재의 시대적 경향성을 인식할 때 매우 중요한

연구 과제라 할 수 있다.

둘째, 대상 논문 중 25편(45%), 즉 절반가량의 연구가 특정 교육 목적을 위한 미디어 활용과 그 교육 효과를 보여주고 있었다. 이러한 수치는 Jeong(2012)의 연구결과와 정확하게 일치한다. 이처럼 교육용으로 사용되는 미디어는 멀티미디어, 사진, 영상자료, 게임 순이었다. 이들 연구들은 미디어 리터러시 교육과는 기본적으로 다른 접근방법을 취하는 것으로 이해되어 왔지만 본 연구를 통하여 밝혀진 점은 이들 중 일부 연구들은 미디어 활용연구와 리터러시 교육연구를 접목하려는 시도를 보이고 있다는 사실이다.

셋째, 미디어 리터러시 교육에 관련된 논문은 총 19편(35%)이었다. 관련된 미디어는 영상물, 광고, 사진 등으로 나타났다. 리터러시 관련 연구는 Hobbs(2012)의 목표능력 하위범주에 따라 재분류되었는데 '창작력'을 목표로 하는 연구들이 가장 많았다. 그러나 디지털 미디어의 발달로 인해 새로운 목표능력으로 설정된 '성찰'과 '사회적 행동' 영역을 교육목표로 삼는 논문도 일부 등장하고 있다는 사실이 드러났다.

이 연구를 통해 얻은 결과들을 바탕으로 좀 더 논의를 해 보면 다음과 같다.

첫째, 앞서 환경으로서의 미디어 연구는 미디어 교육의 측면에서도 중요한 의미를 가진다는 점을 논의하였다. 미디어 사용연령대가 점점 낮아지고 있는 현실에 있어 미디어의 사용에 영향을 미치는 다양한 변인들의 연구는 곧 미디어의 바른 사용이라고 하는 교육의 문제로 귀결되기 때문이다. 미디어가 무엇을 할 수 있느냐에 대한 연구만큼 미디어를 어떻게 사용해야 하는가에 대해 관심을 기울여야 하는 현 세대의 사용양상을 주목하면서 아동들의 실생활에서 접근이 가능한 모든 미디어 유형을 연구의 망 안으로 가지고 들어와야 할 때라고 판단된다. 특히 유아들의 경우 컴퓨터보다는 스마트폰 같은 이동 및 소지용 전자기기를 좀 더 사용하는 추세이므로 관련 연구가 더욱 필요한 실정이다.

또 본 연구는 최근의 미디어 환경 연구가 예전처럼 폭력이나 몰입의 위험성을 경고하는 부정적인 관점에서만 진행되고 있지 않다는 사실을 분석하여 제시하였다. 앞으로는 미디어 환경이 아동의 생활이나 학습, 인식과 사회적 관계 형성에 있어 긍정적인 역할을 할 수 있는 영역들도 있음을 인식하고 논의를 확대할 필요가 있다. 또 미디어 환경을 단순히 효용의 측면에서만 다룰 것이 아니라 평등교육의 일환으로 지역 간 정보의 격차에 관한 연구, 장애인 등의 정보 접근력에 있어 취약한 대상에 대한 연구도 함께 이루어져야 한다고 이해된다(Selfe, 2000). 이러한 점에서 환경으로서의 미디어 연구는 오늘날과 같이 미디어의 효용과 해악이 함께 균형 있게 논의되어야 할 시점에 있어 그 실제적인 배경 연구로서 매우 중요한 의의를 가진다고 할 수 있다.

둘째, 환경으로서의 미디어 연구는 세계 미디어 교육의 흐름에 발 맞춰 좀 더 아동들의 건강과의 관련성 속에서 논의되어야 할 필요가 있다. 위의 분석 결과가 보여주듯이 그동안 국내 연구들은 미디어와 신체 및 건강의 관련성을 깊이 논의하지 못했다. 미디어 사용 실태에 대한 연구만큼이나 미디어를 다루는 아동의 태도, 습관 속에서 배태된 신체적 건강의 문제와, 고정적이고 지속된 자세에서 비롯된 불건전한 식습관, 또한 미디어가 생산하는 거짓된 신체에 관한 이미지, 거짓된 건강 정보 등과 관련한 주제들이 외국의 미디어 환경이 아닌 바로 한국적 상황 속에서 더욱 깊이 있고 실증적인 연구를 기다리고 있다. Higgins(2012)가 제안하듯이 현재 건강을 위협하는 자리로 이해되는 미디어가 반대로 비판적 미디어 건강 리터러시 교육의 자

리로 거듭날 수 있는 가능성은 이미 열려있다.

셋째, 위에서 살펴보았듯이 미디어의 교육적 활용연구는 현재 미디어 연구에서 가장 많은 양을 차지한다. 이는 Jeong(2012)의 연구결과와도 일치하는 점이다. 신매체들이 연속해서 등장하고 있으며 이에 따라 교육적으로 활용할 수 있는 매체수도 늘어나고 있는 추세이다. 최근 보호주의적 관점에서 벗어나 미디어를 보는 관점이 '억제'에서 '바른 사용'으로 바뀌고 있는 만큼 교수매체로서의 미디어 연구는 앞으로도 계속적으로 교육 현장에 풍성한 공헌을 할 수 있을 것으로 예상된다. 물론 본 연구는 미디어 리터러시 교육이 미디어 활용 교육의 개념과는 본질상 다른 개념이라고 할지라도 최근에는 교수매체로 미디어를 활용할 때 리터러시 개념을 접목하여 사용하는 연구도 진행되고 있음을 확인하였다. 이러한 결과는 Jeong의 선행연구(2012)에서는 밝혀지지 않았던 부분이며 이러한 시도들은 미디어 교육적 안목에서 볼 때 매우 바람직하다고 논의하였다. 똑같이 미디어를 도구로 인식하고 사용한다 하더라도 미디어 교육적 철학이 담긴 매체 활용 학습-교수법은 그렇지 않은 학습-교수법과는 질적으로 다른 접근법이 될 것이기 때문이다.

넷째, 본 연구는 Jeong(2012)의 연구에서 한 걸음 나아가 Hobbs(2010)가 제안해 보인 미디어 디지털 리터러시 교육의 목표로 기능하는 6단계의 능력에 대상 논문을 적용해 보인 데에서 또한 그 의의를 찾을 수 있다. 이들 목표 능력들은 서로 순환적 관계에 있으며 각 능력은 단계적으로 밟아 나가야 할 교육적으로도 중요한 의미를 내포하고 있다. 본 연구 결과에 따르면 6단계의 능력 중 '창작력'에 많은 연구들이 집중되어 있는데 이는 국내 유*아동 미디어 리터러시 교육이 이 단계에 정체되어 있다는 점으로 이해될 수 있다. 그러나 현대 미디어 리터러시 교육의 연구 동향은 디지털 리터러시의 가상 공동체의 교육적 활용이라는 영역으로 확대되고 있다. 접근력, 수용력, 비판력, 창작력뿐 아니라 성찰과 사회적 행동 능력 모두가 중요한 미디어 능력들로 개념화되어 있다는 의미이다. 이 모든 능력들은 각각 독립적으로 충분히 연구되어야 하지만 한편으로는 총체적이고도 체계적으로 발달되도록 도와주는 교육 프로그램 역시 개발될 필요가 있다.

다섯째, 본 연구는 Hobbs(2010)가 제안한 미디어 디지털 리터러시의 6단계 능력 발달 중 '성찰'이라고 하는 단계는 유아의 도덕성 발달과 비판적 능력의 소유 가능성이라고 하는 발달학적 개념상 적용하기 어려운 점도 있다는 점을 논의하였다. 그럼에도 미디어 리터러시를 개별 미디어에 적용해 실시한 많은 경험적 연구들이 유·아동들이 외부 미디어를 수용하거나 평가하는 단계에서 이미 도덕적 '성찰'을 하고 있다고 보고하고 있다는 점은 신중하게 고려될 필요가 있다(An, 2009; Jeong & Lee, 2013; Kim, Lim, & Kim, 2009). 이해와 비평의 영역에서 '성찰'의 개념을 인지하고 적용했다면 자신이 창작한 생산물에 대해서도 개인적이고도 집단적인 반성 활동을 통해 인지적, 미적, 정서적, 윤리적 성찰을 하는 것은 실제와 가상 공동체를 활용한 의견 나눔을 통해 비판적 성향과 태도 면에서 교육이 가능하다는 점을 시사해 준다(Noh, 2009). 이는 아동들이 자신의 변화된 생각을 사회적 행동의 양식으로 확장시키기 위한 필수불가결한 준비단계가 된다는 점에서 중요한 의의를 가진다.

미디어 리터러시 교육은 디지털 시대가 열리면서 공동체의 윤리적 의견 나눔과 공유라고 하는 새로운 교육적 장을 열어 놓았다. 이는 유·아동

들도 인터넷이 열어준 즐거움의 소통, 공유의 학습 공동체를 활용하여 좀 더 폭넓은 성찰과 행동의 장에 참여할 수 있다는 가능성을 보여준다. 상당한 양의 미디어 관련 연구가 제안하듯 이러한 공동체를 통한 반성적 성찰에 기초한 행위는 또래들 간의 상호작용과 교사의 보조를 받는 교육기관에서뿐만 아니라 가정의 부모와 연계했을 때 훨씬 더 효과적일 수 있다(Cho & Yoo, 2011; Jeong & Lee, 2013). 가상 공동체를 활용하여 교육기관과 가정이, 교육기관과 교육기관이, 가정과 가정이 소통할 때, 훨씬 더 효과적인 사회 윤리적인 성찰과 행동으로 이어질 수 있고 이는 의미 구성에서 건전한 '공통의 참조틀'(Nikolajeva, 2009)을 갖는 대안적이고도 대항적인 해석 공동체 그리고 그러한 기초를 가진 미디어 교육 문화를 조성하는 데 이바지 할 수 있을 것이다(Kim, 2009; Shin, 2004; Vanhoozer, 2003).

〈Table 4〉 Subject studies of analysis

An, J. S. (2009). A study of young children's media literacy through advertisement activities. Unpublished master's thesis, Pusan University, Pusan, Korea.

Bae, Y. R., Kim, Y. S., & Lee, Y. R. (2011). The effect of geometry activities with a masterpiece on children's geometric concept and mathematic attitude. *Korean Journal of Children's Media*, *10*(3), 67-87.

Byun, S. Y., & Choi, K. S. (2005). Multimedia learning of children: relationships between cognitive style and rehearsal strategy. *Korean Journal of Child Studies*, *26*(3), 127-139.

Cho, H. S., & Yoo, E. Y. (2011). Investigating the effects of a multimedia based health education program on young children's healthy literacy. *Early Childhood Education Research & Review, 15*(5), 599-624.

Cho, A., & Ko, Y. J. (2013). Effects of media use of young children and maternal mediation on their children's prosocial skills. *Korean Journal of Children's Media*, *12*(1), 1-24.

Choi, M. H., & Cho, B. Y. (2012). The effects of environmental education activities using photographs on young children's proenvironmental attitudes and preservation knowledge. *Korean Journal of Children's Media*, *11*(3), 115-139.

Choi, H. S., & Nam, H. S. (2012). A study on young children's emotional stability and stress in response to different visual stimuli: Based on EEG. *Korean Journal of Children's Media*, *11*(2), 69-88.

Choi, G. E., & Lee, J. H. (2013). Analysis on the fun elements of animation - Animation for young children <Fresh World Cocomomg>. *The Korean Journal of Art and Media*, *12*(2), 131-143.

Hyun, E. J., Yeon, H. M., & Choi, K. (2011). Comparison of young children's reading of a picture book with reading of an augmented reality picture book. *Journal of Children's Literature and Education, 12*(2), 147-162.

Jeong, H. S. (2005). Language, text, media and culture: Four categories for multiliteracies education. *Journal of Elementary Korean Education, 28,* 307-337.

Jeong, B., & Lee, S. Y. (2013). An analysis of the changes in young children's digital literacy and information-ethics consciousness according

to the active participation in UCC-making activities. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education, 18*(3), 309-332.

Jeoung, E. J. (2009). The understanding of the multimedia education in the course of education of fine art. *Journal of Korea Child Art Association*, *8,* 49-67.

Jung, D. H., Lee, H. J., & Jung, O. K. (2009). An analysis of the type of fantasy in Harry Potter and a concept of children on the sense for the real of fantasy. *Korean Journal of Children's Media*, *8*(2), 117-145.

Kang, E. J. (2004). Development and effects of media literacy program for young children. Unpublished doctoral dissertation, Sungkyunkwan University, Seoul, Korea.

Kang, E. J., & Hyun, E. J. (2005). A survey on early childhood teacher's perception of media and the current media education status. *The Korea Association of Child Care and Education, 41,* 1-22.

Kang, E. J., & Hyun, E. J. (2006). The effects of a media literacy program for young children: A qualitative study. *Korean Journal of Early Childhood Education, 26*(1), 211-232.

Kang, E. J. (2010). Media literacy education based on children's development. *Journal of Elementary Korean Education, 42,* 73-98.

Kang, J. W., Jang, S. J., & Kim, S. O. (2011). A study on the effect of variables of young children and family on Internet game addiction inclination for young children. *Korean Journal of Children's Media*, *10*(3), 205-224.

Kwon, S. M. (2010). The effect of multimedia presentation method on the children's development language and thinking abilities. *Korean Journal of Children's Media*, *9*(3), 31-49.

Kim, D. H. (2008). A study on the course for writing of media language. *Journal of Elementary Korean Education, 38,* 5-27.

Kim, E. J., Park, S. D., & Kim, K. C. (2011). The analysis of smart phone application for early childhood based on cognitive theory. *Journal of Korea Game Society*, *11*(4), 163-174.

Kim, E. J., & Cho, B. K. (2013). The effects of forest activity using photography on young children's environmental sensitivity and environmentally friendly attitude. *Korean Journal of Children's Media*, *12*(2), 23-46.

Kim, J. Y. (2004). English education multimedia game design for children. *Korea Design Forum, 9,* 145-161.

Kim, J. E., Choi, E., & Shin, B. S. (2008). Development of edutainment platform for developmental disability children. *Journal of Korea Game Society*, *8*(4), 65-73.

Kim, K. C., & Jin, H. S. (2010). The effects of electronic book making activity on young children's storytelling abilities. *Korean Journal of Children's Media*, *9*(2), 227-247.

Kim, K. C., & Park, H. Y. (2007). The effects of cooperative activity through computer on young children's social and emotional development. *Korean Journal of Children's Media*, *6*(1), 1-17.

Kim, K. C., & Park, M. J. (2009). Changes in young children's understanding of 'living things' by picture activity. *Korean Journal of Children's Media*, *8*(2), 65-98.

Kim, M. K., & Yoo, K. J. (2013). A study on the development of self-evaluation scale on ICT literacy for early childhood teachers' duties performance. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, *18*(*2*), 247-268.

Kim, M. J., & Choi, J. Y. (2008). A comparative study of young children's home use of electronic media and mothers' perceptions in Korea and the United States. *Korean Journal of Children's Media*, *7*(1), 37-56.

Kim, S. O., & Lee, K. O. (2007). Conceptual understanding about the Internet of game addiction and overindulgement of children. *Korean Journal of Children's Media*, *6*(2), 63-83.

Kim, T. Y., & Yi, S. H. (2011). Children's and adolescents' achievement level in online game, sense of self-efficacy, school adjustment and life satisfaction. *Journal of Korea Game Society*, *11*(4), 151-162.

Kim, Y. E., Lim, S. J., & Kim, J. Y. (2009). The study on young children's media literacy through advertisement-making activities. *Korea Journal of Broadcasting and Telecommunication studies, 23*(6), 47-86.

Kim, Y. J. (2010). The effects of computer education associated with children's family on children's attitude for computer use. *The Journal of Childhood Education*, *12,* 293-312.

Lee, H. S., & Cho, M. S. (2007). The unemployed mother and the employed mother's recognition about the young children's computer education. *Korean Journal of Children's Media*, *6*(1), 203-227.

Lee, J. A., & Hwang, H. I. (2007). A preliminary study of the tentative plan of web-based child appreciation art activity for kindergarten teachers. *Korean Journal of Children's Media*, *6*(2), 21-41.

Lee, K. O., Lee, K. M., & Lee, S. M. (2012). The content development of interactive children's story based on movement activity of children. *Korean Journal of Children's Media*, *11*(2), 133-154.

Lim, S. J., & Lee, H. W. (2008). A study of curriculum model for children's information literacy. *Journal of Korean Association for Regional Information Society, 11*(3), 145-168.

Nam, I. S. (2011). Participating behaviors of young children in interactive video games. *Journal of Future Early Childhood Education, 18*(4), 445-475.

Nam, Y. M., & Jeong, H. S. (2007). Primary school children's understanding of popular television animation and its implications for Korean language education. *Journal of Korean Studies, 11*(1), 77-103.

Noh, W. S. (2009). Analysis of current use of computer games of 3 to 5 years old children. *Korean Journal of Children's Media*, *8*(2), 43-63.

Noh, W. S. (2010). The development and effects of activity on computer education for age 5 children. *Korean Journal of Children's Media*, *9*(1), 63-87.

Park, H. Y., & Kim, K. S. (2009). The effects of disability understanding program based on video materials on young children's attitudes toward peers with disabilities. *Korean Journal*

of Children's Media, *8*(2), 99-111.

Park, S. H. (2007). Action research on development of early childhood. Unpublished doctoral dissertation, Hanyang Univeristy, Seoul, Korea.

Park, S. Y., & Kim, K. W. (2008). The relationship between children's oiettolie traits and their risks of gaming addiction. *The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, *20*(3), 839-861.

Park, S. H., & Shin, D. E. (2013). Theoretical approach for application of contextual learning based moving image materials to cultivate child creativity. *Korean Journal of Children's Media*, *12*(2), 193-212.

Park, Y. T., Ha, S. Y., & Im, G. S. (2011). The effect of training for interpersonal relationship through computer simulation on prosocial behavior of young children. *Korean Journal of Children's Media*, *10*(2), 91-112.

Ryu, H. S., Jang, J. A., Kim, J. J., & Cho, H. S. (2008). The effect of discussion using ecological pictures on children's environment-friendly attitude. *Korean Journal of Children's Media*, *7*(1), 57-72.

Shin, N. (2005). The relationships between use of visual media and imaginative playfulness in American preschool children. *Korean Journal of Child Studies, 26*(5), 89-104.

Shin, J. W. (2012). Study on media literacy instructional design for young children using picture books: With a focus on 5 year old young children. Unpublished master's thesis, Sogang University, Seoul, Korea.

Song, S. J., & Sim, H. O. (2011). Computer game immersion and children's psychosocial/ behavioral characteristics. *Korean Journal of Child Studies*, *24*(5), 27-41.

Yang, S. Y., & Kang, E. J. (2011). Development of serious mobile game improving social abilities for children with development disorder. *Korean Journal of Children's Media*, *10*(2), 23-43.

Yoo, K. J. (2009). The effects of an integrated multimedia center on young children's social behavior and vocabulary development. *Korean Journal of Early Childhood Education*, *26*(2), 123-146.

Yoo, K. J., Moon, J. H., Kim, E. A., & Choi, S. Y. (2013). An analysis on fictional narratives about story creating activities with paper book, multi e-book and smart e-book. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education. 18*(2), 389-413.

Yoo, Y. Y. (2012). A study on the history and use of instrumental medium in early childhood education. *Korean Journal of Children's Media*, *11*(2), 111-132.

Yuk, G. L., & Choi, K. (2012). Effects of integrative music appreciation activities using multimedia on young children's musical intelligence and emotional intelligence. *Korean Journal of Children's Media*, *11*(2), 19-44.

References

American Cancer Society (2008). *Cancer facts and figures 2008.* Atlanta, GA: American Cancer Society.

An, J. I., & Jun, K. L. (1999). *Understanding on media education.* Seoul: Han-narae.

Bergsma, L. (2011). Media literacy and health promotion for adolescents. *Journal of Media Literacy Education*, *3*(1), 25-28.

Buckingham, D. (2004). *Media education*. Seoul: jNBook.

Buckingham, D. (2011). *Media education.* Cambridge: Poity Press.

Byrne, S. (2009). Media literacy interventions: What makes them boom or boomerang? *Communication Education, 58*(1), 1-14.

Byrne, S., Linz, D., & Potter, W. J. (2009). A test of competing cognitive explanations for the boomerang effect in response to the liberate disruption of media-induced aggression. *Media Psychology*, *12*(3), 227-248.

Canadian Population Health Initiative (2005). *Improving the health of young Canadians.* Ottawa: Canadian Institute for Health Information.

Choi, H. K., Go, Y. M., & Cho, B. K. (2011). The influence of teacher-mother interaction utilizing kindergarten web-site on mother's parent efficacy and trust in teachers. *Korean Journal of Children's Media*, *10*(3), 225-248.

Choi, Y. C. (2005). Photography as a research method for qualitative inquiry in early childhood education. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education, 10*(4), 89-113.

Comer, J., Furr, J., Beidas, R., Weiner, C., & Kendall, P. (2008). Children and terrorism-related news: Training parents in coping and media literacy. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, *76*(4), 568-578.

Han, S. H. (2003). Reasoning about the realities on television in children aged 4 to 5. Unpublished master's thesis, Chung-ang University, Seoul, Korea.

Hargreaves, D., & Tiggerman, M. (2002). The effect of television commercials on mood and body dissatisfaction: The role of appearance-schema activation. *Journal of Social and Clinical Psychology*, *21*(3), 287-308.

Harris, P. L. (2004). *The work of the imagination.* USA: Wiley.

Higgins, J. W., & Begoray, D. (2012). Exploring the borderlands between media and health: Conceptualizing 'critical media health literacy.' *Journal of Media Literacy Education, 4*(2), 136-148.

Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action.* Washington D.C.: The Aspen Institute.

Hobbs, R. (2011). The state of media literacy: A response to Potter. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 55*(3), 419-430.

Honig, A. S., Fitzgerald, H. E., & Brophy-Herb, H. E. (2001). *Infancy in America: Encyclopedia.* Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, INC.

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., & Cody, R. (2009). *Hanging out, messing around and geeking out: Kids living and learning with new media.* Cambridge, MA: MIT Press.

Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21th century.* The MacArthur Foundation.

Jeong, H. S. (2012). Literature review of the research on media in early childhood education focusing on the perspectives on the relationship between media and education. *Korean Journal of Children's Media*, *11*(2), 45-67.

Jordan, A., Kramer-Golinkoff, E., & Strasburger, V. (2008). Does adolescent media use cause obesity and eating disorders? *Adolescent Medicine State of the Art Reviews, 19*(3), 431-449.

Katz, J. (1997). *Virtuous reality: How America surrendered discussion of moral values to opportunists, nitwits and blockheads like William Bennett.* New York: Random House.

Kim, K. C., & Park, H. J. (2005). Using digital camera in early childhood education. *Korean Journal of Children's Media*, *4,* 129-156.

Kim, D. H., Yoon, Y. T., Kwon, S. H., Jeong, H. S., Chae, S. M., Lee, S. C., Shin, M. S., & Kim, H. J. (2006). *Reading the language and cultures of hypermedia texts.* Seoul: Seoul National University Press.

Kim, J. H. (2001). Reading picture images and philosophy. *Philosophical Studies, 52*(1), 193-208.

Kim, M. J. (2006). Study on the direction of school supervision under the ubiquitous society. *CNU Journal of Educational Studies, 27*(2), 145-162.

Kim, Y. E. (2009). *Media literacy in digital era.* Seoul: Communicationbooks.

Lim, E. M. (2012). *The value illumination of educational technology for digital generation: Based on use method towards children's education*. A understanding and action of educational technology for children's happy life, KSECEC, Autumn conference information package, 59-77. 2013.10.26. Seoul: Ewha Womans University.

Livingston, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review, 7*(1), 3-14.

Martens, H. (2010). Evaluating media literacy education: Concepts, theories and future directions. *Journal of Media Literacy Education*, *2*(1), 1-22.

Masterman, L. (1985). *Teaching the Media.* London: Comedia.

McCool, J. P., Cameron, L. D., & Petrie, K. (2005). The influence of smoking imaginary on the smoking intentions of young people: Testing a media interpretation model. *Journal of Adolescent Health, 36*(6), 475-485.

Meyrowitz, J. (1998). Multiple media literacies. *Journal of Communication, 48*(1), 96-108.

Meyrowitz, J. (1999) Understandings of media. *ETC: A review of general semantics, 56*(1), 44-52.

Nikolajeva, M. (2009). *Aesthetic approaches to children's literature: An introduction.* Maryland: Scarecrow Press.

Noh, H. J. (2009). The cultivating of critical thinking in elementary moral education. *Korean Elementary Moral Education Society, 30,* 275-304.

Postman, N. (1983). *The disappearance of childhood.* London: W. H. Allen.

Poter, W. J. (2010). The state of media literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 54*(4), 675-696.

Poter, W. J. (2011). Potter's response to Hobbs. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 55*(4), 596-600.

Potter, W. J. (2013). *Media literacy* (7th edition). CA: Sage

Primack, B. A., Sidani, J., Carroll, M. V., & Fine, M. J. (2009). Associations between smoking and media literacy in college students. *Journal of Health Communication*, *14*(6), 541-555.

Selfe, C. (2000). Digital divisions: Cultural perspectives on information technology. *English and Media Magazine*, *42*(3), 12-17.

Sharif, I., & Blank, A. E. (2010). Relationship between child health literacy and body mass index in overweight children. *Patient Education and Counseling*, *79*, 43-48.

Shim, S. Y. (2009). Children's play and new media game. *Journal of Korean Council for Children & Rights, 13*(1), 107-129.

Starkey, L. J., Johnson-Down, L., & Gray-Donald, K. (2001). Food habits of Canadians: Comparison of intakes in adults and adolescents to Canada's food guide to health eating. *Canadian Journal of Dietetic Practice and Research, 62*(2), 61-69.

Vanhoozer, K. J. (2003). *Is there a meaning in this text?* Seoul: IVP.

Received April 27, 2014
Revision received July 14, 2014
Accepted July 29, 2014