

미디어 환경과 사용에 관한 아동의 심성모형 질적 연구

A Qualitative Research of Children's Mental Model on Media Environment and the Use

이란, 현은자
성균관대학교 아동청소년학과

Ran Lee(iran370@hanmail.net), Eunja Hyun(hyunej1@skku.edu)

요약

본 연구의 목적은 미디어 환경과 미디어 사용에 대한 아동의 심성모형을 분석하여 제시하고 이를 토대로 교육적 시사점을 제공하는 것이다. 이를 위하여 10명의 초등 4-5학년 연령대 아동과의 인터뷰, 그림 그리기, 연상 단어 제시하기, 문장 완성하기의 네 가지 활동을 통하여 데이터를 수집하였고 연구자 2인에 의해 질적으로 분석되었다. 먼저 문장 완성활동과 연상 단어 활동을 통해 도출된 의미 구성요소는 미디어 기기, 소통성(소외감), 유능함(공급원), 오락성, 역기능, 양면성의 총 6개 요소였다. 두 번째로, 참여자들의 그림에서 추출된 미디어 심성모형의 구성요소는 기능성/유능함, 오락성, 책(종이)과의 갈등/공유, 해악/양면성 등의 4개 요소였다. 세 번째로, 인터뷰를 통해 나타난 심성모형의 의미요소는 갈등(종이책과 전자 미디어), 소통 중심성, 두려움(중독), 그리고 사용자의 자격 등으로 범주화되었다. 이러한 결과를 토대로 본 연구는 사이버 소통에 대한 관찰과 인식 강화, 중독예방 교육의 필요성, 학습 미디어와 책 미디어의 적극적 개발과 균형 있는 활용, 건강한 미디어 리터러시 교육과 비판적 사고의 강화 등을 교육적 함축으로 제시하였다.

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

Abstract

The purpose of this study is to present the mental model of young adolescents' media environment and the use and to provide several educational suggestions drawing on the revealed model. For this, the data were collected through 4 activities such as interview, picture drawings, word association experiment, and sentence completion task with ten 4-5th graders in elementary schools; they were qualitatively analyzed by 2 researchers. First, the meaning components driven by sentence completion task, word association experiment were totally 6 components: media device, connection(alienation), competence(provision), entertainment, adverse effects, ambilaterality. Second, the components of media mental model driven by pictures were 4 components: functions/competence, entertainment, conflict with paper books/sharing, harmfulness/ambilaterality. Third, the components from interview consisted of conflict between paper books and electronic media, communication-centeredness, fear(addiction) and users' qualification. Based on those results, careful examination in cyber talk, necessity of addiction prevention, active development of learning media and their balanced utilization with books, and healthful media literacy education and reinforcement of critical thinking were suggested.

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

I. 서론

심성모형(mental model)은 사회과학 분야에 자주 등장하는 개념으로 심리학에 그 기원을 두고 있다[1]. 이는 일종의 인지적 틀(cognitive framework)로서 각 개인의 주변적 사물과 객체들에 대한 이미지, 정보와 지식들로 구성된다[2]. 인간은 주변 세계와 각종 객체들의 정보를 제공받으면 심성모형을 통해 그 정보를 여과하고 저장하면서 관련 심성모형을 변형시키거나 확장시킨다. 따라서 심성모형은 사물이 이루는 주변 세계에 대한 각 개인의 이해, 추론, 행동의 토대가 될 수 있다[3].

인간은 환경과 외적 사건과 지속적으로 상호작용을 하면서 내적 모형들을 개발한다는 이 관점은 Johnson-Laid (1983)에 의해 소개된 후 인지심리학의 주요 연구주제로 자리 잡았다[4]. 인간은 단편적 사실이나 개별화된 지식을 있는 그대로 습득하는 것이 아니라 심성모형이라는 구조적 틀을 통해 이들을 학습하고 사고한다[5]. 심성모형은 한번 형성된 후 계속해서 수정 가능성에 열려 있으나, 환경과 소통하는 데 필요한 비교적 안정된 신념체계를 제공하며 개개인이 문제를 해결하려고 할 때 특정 행동, 인지와 추론, 의사결정에 중대한 영향을 미친다[6].

미디어 환경과 사용에 관한 심성모형을 수립하는 것은 미디어를 어떻게 규정하느냐에 관한 인간의 신념과 가치관을 탐구하는 것으로 매체 철학적 전제가 필요하다[7]. 미디어 환경과 사용에 대한 부모의 심성모형을 탐구했던 한 선행 연구는 아동의 미디어 사용에 관한 부모의 인식과 중재에 심성모형이 절대적인 영향을 미친다는 전제를 가지고 부모들의 다층적이고 복잡한 미디어 심성모형을 질적으로 분석하고 이에 따른 교육적 시사점을 함께 제시한 바 있다[7]. 미디어 환경에 대하여서는 미디어 기기, 소통성, 단절감, 공급원, 유능함, 오락성, 역기능, 양면성의 8개의 하위요소를, 미디어 사용에 대하여서는 유능함, 양면성, 관계성, 다층적 소통, 사회와의 공동의 영역 등의 표상을 밝혀낸 후, 부모와 사회체계의 협력적 교육, 부모의 미디어 인식과 역량 강화, 커뮤니케이션의 순기능 활용 등을 제안한 것이

그것이다.

그러나 부모의 인식과 중재는 아동의 미디어 사용에 관한 2차적인 위치에 있으며, 실제로 아동은 성장해 가면서 스스로가 가지고 있는 미디어 인식과 개념적 모형을 독자적으로 발전시키게 된다. 따라서 그들의 미디어 개념 형성과 사용을 이해하고 또 그 방향성을 예측하는데 아동 자신이 가장 직접적인 동인이라고 말할 수 있다. 이러한 의미에서 미디어 사용과 환경에 관한 아동 자신의 심성모형은 부모의 심성모형과 아울러, 이후 미디어 관련 교육의 방향을 설정하고 구체적인 미디어 교육 프로그램을 마련하는 데에 절대적으로 중요한 역할을 하게 된다.

메이로위츠(Meyrowitz)는 미디어를 이해하고 대응하는 인간의 매체 철학적 관점을 다음의 비유어들을 사용하여 세 가지로 분류하였다[8][9].

우선 미디어를 도구로 인식하는 관점이다(media as a vessel)[9]. 이 관점에서 미디어는 내부의 콘텐츠와 구별되어 인식된다. 그 안에 담긴, 분석적 가치가 있는 중요한 콘텐츠를 수용하고 송신하는 수단으로서만 미디어가 인식된다. 콘텐츠가 어떻게 전달되는가 하는 방식은 그 관심사가 아니다. 미디어 전달성의 존재 의미는 그것이 전달하는 콘텐츠의 의미를 사용자가 받아들일 때에 비로소 가치 있게 인식된다. 오늘날 효과성이나 오락성에 관한 미디어 인식은 모두 이 실용주의적 매체 철학에서 비롯된 것이다. 이 경우 미디어 자체는 메시지가 아니며 다만 객관적 전달의 도구이기 때문에 그 자체가 가진 생산변인의 조작성(manipulation) 등을 비판적으로 인식하는 것에 한계를 가지는 관점이다. 그럼에도 불구하고 미디어는 오늘날 학습, 업무의 능력, 정보 전달 및 대화적 소통의 절대적 도구로서 이해되고 있으며 그 연구적 가치 또한 매우 크다 하겠다.

두 번째 관점은 미디어를 메시지, 즉 언어로 이해하는 것이다(media as a language)[9]. 이 경우 미디어 자체는 표현적 잠재력의 독특한 범위를 포함하게 된다[9]. 미디어는 하나의 언어를 대변하며 스스로의 문법을 가지고 있고 해독을 전제로 한다. 미디어 해독이 필요하다는 것은 미디어가 생산되는 과정에서 콘텐츠가 전달하는 내용과는 모순되는 사회적 가치와 이데올로기적

함축을 왜곡되거나 과장되게 표현할 수 있다는 뜻으로 이를 해독하는 과정에 있어 미디어의 생리에 대한 비판적인 접근을 필요로 한다[7]. 따라서 이 관점에서는 미디어가 무엇을 전달할 수 있는가보다는 어떤 방식으로 전달하는가, 그 전달의 방식에는 어떠한 생산변인의 조작성이 내재되어 있는가에 관심을 가진다. 예를 들어, TV나 영상물들은 시청자 확보를 위한 상업성을 생산변인으로 하며, 사이버 게임 역시 중독성을 유발하는 생산변인을 전략으로 활용하고 있기 때문에 이를 비판적으로 읽어내고 대처하는 방안이 시급하다.

마지막 관점은 미디어를 거시적 환경으로 이해하는 것이다(media as environment)[9]. 이 관점에서 미디어는 콘텐츠 안의 변인들을 초월하는 효과와 특징들을 가진다. 이에 따라 생산변인의 조작도 넘어선다. 때를 따라 풍미하여 한 시대의 생활패턴까지 변화시키는 각 미디어는 다른 미디어와 구별되는 각자의 비교적 안정된 특징들을 가지고 있다. 이것의 사용은 물리적인 변화뿐만 아니라 사회적이고 심리적인 변화까지 끌어낸다. 따라서 이러한 미디어 체계는 미디어는 콘텐츠 안의 변인들을 초월하는 효과와 특징들을 가진다. 이에 따라 생산변인의 조작도 넘어선다. 하게 된다. 예를 들어 '도서'는 개념적으로 명백한 미디어의 하나로 이해되어 왔지만 오늘날 디지털 시대에 이러한 도서를 미디어의 한 형태로 인식하는가의 여부는 아동의 일상적인 생활패턴, 사고방식과 깊은 관련성을 맺고 있을 수밖에 없다.

미디어 관련 연구들은 어떤 방식으로든 위의 한 관점을 택하여 연구를 디자인한다고 할 수 있으며 각 개인이 미디어를 인식하고 활용하는 방식에도 이 중 한 관점이 반드시 투영되어 있다고 할 수 있다. 이란, 현은자의 연구(2014)는 아동 관련 미디어 연구 동향을 분석하면서 대다수 연구들이 미디어를 도구로 인식하는 관점을 견지하고 있으나, 동시에 미디어 리터러시 교육의 관점을 부분적으로 채택하면서 언어로서의 미디어 관점을 미디어 활용 교육에 비판적으로 접목시키려는 경향 역시 증가하고 있음을 밝혔다[10]. 또한, 최근에 증가하고 있는 가족 관계나 다양한 관계망 속에서 미디어 사용의 역할을 다층적으로 규명하는 연구들은 단순한 대화 도구에서 사회화의 도구, 영향력을 행사하는 사회

체계의 거시적 장(場)과 네트워크의 실체로서 미디어를 이해하려는 현대적 경향성을 드러내고 있다[11-15].

무엇보다 현대인에게 미디어는 중요한 삶의 양식을 형성하면서 삶의 패턴을 변화시키고 있고, 그 중에는 해악적인 면도 포함되어 있어 이를 어떻게 예방하고 바른 사용을 지도할 수 있는지에 관한 문제들은 이미 교육계의 중요한 화두이다[32]. 따라서 미디어 교육과 비판적 사고능력은 매우 밀접한 관계에 놓인다[30][31]. 김양은은 문자교육과의 균형 잡힌 디지털 매체교육을 시사하였고[29], 포터(Potter)는 비판적이고 회의적 관점의 획득이 바로 미디어 교육의 목적이라고 강조하였다[25]. 나아가 미디어 효과는 신체, 감정, 인지 등에 미치는 긍정, 부정의 효과를 모두 포함하므로 이 두 가지를 통제할 수 있는 메타인지적 사고를 개발해주는 것, 그리고 자신의 목표와 욕구에 맞도록 사용의 방향성을 자율적으로 조절할 수 있도록 개인적 영역(personal locus)을 강화시켜주는 것이 미디어 교육이라고 강조한다.[25]

포터는 개인의 테크닉이나 규칙을 세워 제한적 중재를 하는 것보다 함께 보기의 방식, 활발한 중재, 조정(intervention), 그리고 공공 교육 등을 더욱 효과적인 미디어 교육 방식으로 제안하고 있다[25]. 그러나 아동이 이러한 교육적 중재와 개입을 실제로 필요로 하고 있는가의 여부가 이러한 교육을 실행할 프로그램을 개발하고 참여도를 높이는 일에 중요한 요인이 된다는 점은 이 연구의 필요성을 입증해준다.

이처럼 미디어에 대한 인식과 심성모형은 시간에 따라 급속도로 변화하면서 사회 구성원의 행동 결정과 생활 패턴을 결정짓는 중요한 요인으로 작용하고 있다. 아동의 미디어 심성모형 연구는, 이러한 의미에서, 현 시대 한국 아동들의 미디어 환경 인식에 기초하여 한국의 미디어 사용 상황과 아동의 필요에 밀착한 미디어 교육의 개발에 필요한 교육적 함축을 새롭게 제시할 기초연구로서 가치가 있다. 이러한 이해를 토대로 다음의 연구문제를 설정하였다.

미디어 환경과 사용에 관한 아동들의 심성모형은 어떠한가?

II. 연구방법

본 연구는 위와 같은 연구의 목적을 위하여 질적 사례 연구와 내러티브 연구방법을 취한다. 이러한 질적 연구 방법은 특정 사회현상에 대해 알려진 사실이 부족하거나 유동적일 때 새로운 통찰과 이해를 얻기 위해서 실제 데이터에 근거해 이론을 도출하는 방법이다. 쉽게 포착하기 어려운 개인과 집단의 사회적, 심리적, 구조적 현상을 파악할 수 있다.

질적 사례연구는 관심의 대상이 되는 요소들이 많은 상황에서, 자료의 최선의 다양성을 보장하는 형태로 자료 수집이 이루어지고 이론에 기반하여 자료의 수집과 분석이 영향을 받는 연구라 할 수 있다[17]. 이는 개별적인 사건, 현상에 대하여 집중적이고 전체적인 기술을 하려는 목적을 가지고 수행되면서 구체성, 서술성, 발견성, 맥락성, 해석성 등을 그 특성으로 한다[20][21]. 본 연구는 복수 사례연구의 특징을 띠며, 총 10명의 연구 참여자들의 심층적인 정신모형을 이끌어내고자 다양한 질적 연구 방법들을 사용하였다.

두 번째로, 참여자들의 인터뷰 원문에 대하여서는 내러티브 분석방법을 활용하였다. 인터뷰 연구에서는 원문의 생산과 해석이 동시에 포함되며 연구자 역시 원문의 공동 창조자요 협상된 해석의 참여자다[16]. 이 때 말과 더불어 상호주관적 상황 속에서 생산되는 제스처, 분위기, 심리적 반응 등이 해석에 포괄적으로 개입된다[22]. 내러티브 연구는 타인의 경험을 심층적으로 이해하려는 연구이며[23], 어떤 현상이나 행동 이면에 잠재된 원인을 추구하는 연구로서[24], 참여자가 처한 맥락을 인식하면서 참여자가 그 상황들에 부여하는 의미를 통하여 주어진 현상 이해를 추구한다.

1. 연구 참여자

만 10-11세 아동들을 표집대상으로 하였는데 이는 비교적 자의로 미디어를 사용할 수 있는 연령대를 고려한 것이다. 표집방법으로는 눈덩이표집과 편리 표집을 활용하였고 연구 참여자들이 사는 지역은 서울 지역 3인, 경기도 지역 7인이었다. 이들 연구 참여자들이 사용하는 미디어 기기유형과 그 사용량에 대하여는 지역별

차이가 거의 없었다. 또 연구 참여자들은 모든 사회 중류층에 속했으며, 따라서 본 연구의 결과는 그 표집 대상의 성격상 다문화가정이나 저소득층 등의 소외계층에게 적용되기보다는 일반 중류층 가정 아동의 미디어 인식을 드러낸 연구라 할 수 있다. 연구 참여자들의 연구사회학적 특성은 [표 1]과 같다.

표 1. 참여아동의 인구통계학적 정보

아동	연령 (만)	거주지 위치	자주 사용하는 미디어/어플	하루 사용 시간
아동1	10	경기도	스마트폰, 유튜브, 웹툰, 음악, 채팅, 게임	3-4
아동2	10	경기도	스마트폰, 음악, 게임, 채팅, 검색	3-4
아동3	10	경기도	스마트폰, 게임, 음악, 검색, 채팅	3-5
아동4	10	경기도	스마트폰, 컴퓨터, 게임, SNS	2-4
아동5	10	경기도	스마트폰, 블로그, 검색	1
아동6	10	경기도	스마트폰, 게임	무응답
아동7	10	경기도	무응답	무응답
아동8	11	서울	스마트워치, 유튜브, SNS, 채팅, 특정 웹 사이트	1
아동9	11	서울	스마트폰, 채팅, 메시지	1.5
아동10	11	서울	아이패드, 웹사이트, 블로그	1.5

2. 자료 수집

자료 수집은 기초조사, 연상단어 제시하기, 문장 완성하기, 그림 그리기, 2차에 걸친 인터뷰를 통해 이루어졌으며 데이터 수집 기간은 2015년 9월 25일부터 12월 18일까지였다.

1차 인터뷰에는 연구 참여자들이 자주 사용하는 기기, 콘텐츠, 기기의 소유 여부, 사용시간 등이 기초조사 형식으로 기록되었다. 연구자와 연구 참여자는 비공식적인 면담으로 시작하였고 자기소개를 하거나 학교에 관한 이야기를 나누면서 라포를 형성하는 면담을 진행하였다. 또, 미디어에 관해 연상되는 단어 제시하기와 문장 완성하기, 그림 그리기 활동이 이루어졌다. 장소와 시간은 제한하지 않았지만 대부분 한 아동의 집과 커피숍에서 진행되었고 시간은 30분 정도 소요되었다.

2차 인터뷰에서는 연구 참여자들과 미디어 환경과 사용에 대한 개인 인터뷰를 전개했다. 우선 첫 번째 인터뷰에서 답변한 미디어에 관한 단어와 문장 등을 중심으로 질문하였고 미리 작성된 반구조화된 기본 질문을 사용하였다. 면담 당시 상호작용과 대화의 흐름을 따라 질문은 수정되거나 변경되기도 하였다. 그리고 면담을 시작하기 전 연구윤리를 위하여 대표 부모 3인에게서

연구동의서를 받았고 익명성이 보장될 것이라는 사실과 참여는 자발성을 원칙으로 하고 원치 않을 때는 언제든지 중단할 수 있다는 내용을 안내하였다. 2차 인터뷰는 한 아동의 집과 커피숍에서 진행되었으며 각 인터뷰는 20-30분 정도 소요되었다.

2.1 연상단어 제시하기와 문장 완성하기

우선 미디어 환경에 대한 연구 참여자들의 전반적인 인식을 이해하기 위해, 미디어 하면 연상되는 단어를 5가지 이상 제시하도록 하였다. 또, “미디어란 무엇인가”라는 질문에서 “무엇이다” 부분을 채워 넣어 문장을 완성하도록 하였다. 미디어에 대한 개념 뿐 아니라 연상, 미디어의 효용이나 사용에 대한 예피소드, 비유적 표현들도 수용하여 반영하였다.

2.2 그림 그리기

연구 참여자들은 미디어가 불러일으키는 이미지를 그림으로 그리도록 안내받았다. 그림 그리기는 개인이 소유한 추상적인 개념인식을 드러내는 방법으로 아동 연구자들이 의미의 전체적 포착을 위해 빈번히 사용해 온 방법이다[19]. 연구 참여자들에 의해 그려진 그림들은 부가적 질문을 통해 그 의미를 설명 받았고 연구자들에 의해 최종 해석되었다.

2.3 심층면담

시간차를 두고 2차에 걸쳐 진행된 인터뷰에서는 첫째, 현대 미디어 환경에 대한 전반적인 인식을 다루는 질문들이 다루어졌다. 둘째, 아동의 미디어 사용에 대한 다양한 상황 인식, 미디어의 필요성과 위험성, 아동의 삶에서 실제로 일어나고 있는 변화들, 염려, 대안 등이 나누어졌다. 인터뷰 내용은 정확한 분석을 위해 부모 동의하에 오디오 녹음되었으며 녹음 직후 전사되었다. 전사 시 모든 감탄사나 휴지(休止) 등도 가감 없이 기록되었다. 질문지 일부는 [표 2]와 같다.

표 2. 반구조화된 인터뷰 기본 질문

미디어란 무엇이라고 생각하는가? 현대 사회에서 미디어가 우리에게 줄 수 있는 것은 무엇인가? 현대 사회에서 미디어가 우리로부터 빼앗아 가는 것은 무엇인가? 예전에 비해서 요즘 미디어에 대한 시각 변화가 있다고 생각하는가? 미래에는 미디어 환경과 사용에 어떠한 변화가 있을까?

3. 자료 분석

자료 분석방법은 연구 참여자들의 내러티브와 여러 활동을 통해 도출된 자료에 대한 질적 분석이었다. 자료 분석의 타당도를 위해서 아동 미디어 전공 박사과정 1인과 교수 1인 연구자들의 반복적 분석과 범주화, 동일 전공 동료 연구자에 의한 재검토가 이루어졌다[18].

먼저 전사된 인터뷰 자료는 반복하여 읽기, 코딩, 주제화, 범주화 등의 단계를 거치면서 1차로 면밀히 분석되었으며 2차로 연상 단어, 문장, 그림 및 전사된 인터뷰 원문을 여러 번 읽고 반복되는 진술이나 연구 주제와 관련된 원자료는 분절하여 의미단위를 구성하는 코딩 과정을 거쳤다. 이로써 잠정적으로 확정된 주제화 항목에 관하여서는 그 적절성을 협의하여 그 타당성 검증을 거친 후 제시하였다. 두 번째로, 1차 해석되어 제시된 자료는 제 3의 동료 연구자로부터 분석 방법과 내용 타당도 검증을 받았다. 해석적 근접성에 대한 신뢰성을 확인하였다.

최종 확정된 주제와 범주에 관하여서는 이를 타당성 있게 설명해 줄만한 인터뷰 자료와 함께 제시하였다. 내러티브 인용 중 괄호 안 내용은 입말의 성격상의 의미 단위가 생략되어 뜻이 모호한 문장의 해석을 분명히 하기 위해 연구자가 삽입한 내용(추정되는 생략 발화)이거나 반언어, 비언어적 표지 등을 기술한 것이다.

III. 연구결과

1. 미디어 심성모형 1: 연상단어, 문장완성

우선 단어 연상과 문장 완성 활동을 통해 미디어 심성모형의 구성요소를 추출하여 중복된 것은 제외하고 제시하였다. 미디어에 대한 전반적인 이해를 알아보기 위해 미디어 유형에 사전적 제한을 두지 않았지만 자연스럽게 스마트폰, 컴퓨터 등의 전자기기와 인터넷 기반의 어플리케이션들을 중심으로 진술되었다. 먼저 단어 연상 활동을 통하여 얻어진 분석 결과는 [표 3]과 같다. 최종적으로 범주화된 미디어 환경은 미디어 기기, 소통성과 소외, 유능함과 공급원, 오락성 그리고 역기능의 총 5개 의미요소로 구성되었다. 이 결과는 부모의 미디어

어 심성모형과 유사하나[7] 차이점이 있다면 TV, 라디오, 신문 등과 같은 구미디어 유형은 사라지고 디지털 미디어가 주를 이루고 있다는 점이다. 그러나 예외적으로 책(페이퍼)이 포함되어 있다는 점은 주목할 만하다.

표 3. 미디어 환경의 구성요소 1

구성요소	세부요소
미디어 기기/어플리케이션	스마트폰, 컴퓨터, 게임, 사어버 톡, 아이패드, 책(페이퍼), 음악, 인터넷(웹사이트), CD, TV, 웹툰
소통성/소외감	카카오톡, 페이스북, 문자(대화), 연락, 소외
유능함/공급원	정보, 삼성, 중요한 것, 소리, 검색, 계산기
오락성	재미, 게임, 오락, 즐거움
역기능	중독

두 번째로 아동들이 미디어를 주어로 하여 완성한 문장은 [표 4]와 같다. 이 문장들 또한 의미단위로 범주화하면 공급원, 소통성, 오락성, 양면성의 4가지의 구성요소가 추출되는데 이는 [표 3]의 결과와 매우 밀접하며 중첩됨을 알 수 있다. 한 문장에 두 구성요소가 동시에 포함된 경우 중복하여 표기하였다.

표 4. 미디어 환경의 구성요소 2

구성요소	문장
공급원	미디어는 소리다.
	미디어는 기능을 나타내는 말이다.
	미디어는 정보를 알려주는 것이다.
	미디어는 정보다. 미디어의 뜻은 정보니까.
소통성	미디어는 정보를 주고받고 여가를 즐기는 것이다.
	미디어는 다른 사람과 정보를 주고 받도록 도와준다
	미디어는 정보다.
오락성	미디어는 다른 사람과 정보를 주고 받도록 도와준다.
	미디어는 긍정의 면에선 약이 되고 부정의 면에선 독이 되는 통신망이다.
역기능	미디어는 소리다.
	미디어는 정보를 주고받고 여가를 즐기는 것이다.
역기능	미디어란 긍정의 면에선 약이 되고 부정의 면에선 독이 되는 통신망이다.

2. 미디어 심성모형 2: 그림

연구 참여자들의 그림에는 다양한 미디어에 대한 이해가 표현되었고 이들이 자신의 그림을 표현한 내용을 바탕으로 연구자의 해석적 작업을 거친 후 이를 통해 미디어 구성요소를 추출하면 다음과 같다.

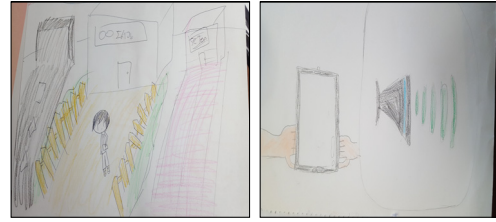


그림 1. 아동 1

그림 2. 아동 2

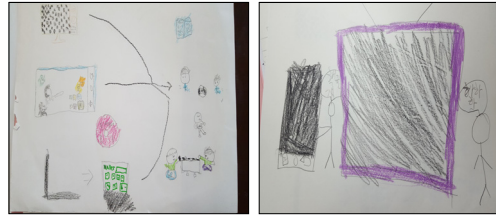


그림 3. 아동 3

그림 4. 아동 4

아동 1의 그림은 책을 들고 도서관에 가고 있는 한 소년의 모습을 그리고 있으며 책 역시 미디어의 일종임을 나타내고 있으며 책의 우위성과 중요성에 대한 인식을 보여준다.

“책을 많이 읽어야 해요. 미디어는 잘못된 정보가 많지만 책은 안 그래요.” (아동 1, interview, 2015. 12. 5)

아동 2의 그림은 소리가 미디어의 주요한 특징임을 드러내고 있다. 아동 3의 그림은 땅 위의 “책”과 “미디어”라는 구름 속 글자를 연결하고자 하였는데 이는 두 요소가 같은 기능과 역할을 공유하고 있음을 보여주고 있으며 이 중 “미디어”를 하늘 위에 위치시켰다는 점에서 (전자) 미디어의 우위성을 인지하고 있음을 알 수 있다.

아동 4의 그림은 미디어 산업의 두 기업을 그렸고 이 기업에서 일하고 싶다는 소망을 표현하였다. 이는 미디어 산업이 가지고 있는 성공과 유능함의 이미지를 표현한 의도로 해석되었다.

아동 5의 그림은 왼편에 사이버 게임이나 컴퓨터 스크린을 그린 후 오른쪽으로 화살표를 연결하여 책이나 축구 활동, 보드게임 등으로 우리의 활동을 전환할 필요가 있음을 보여준다. [그림 6]은 미디어가 우리에게 전달해주는 가장 중요한 요소가 즐거움과 여가임을 나

타낸다. 그림 속 사용자들은 미디어 옆에서 웃거나 “꿀잼(꿀재미)”이라고 말하고 있다. [그림 7]은 미디어가 우리에게 제공하는 중요한 두 가지가 오락거리와 정보임을 보여준다.



그림 5. 아동 5

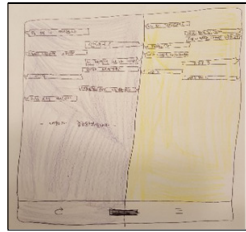


그림 6. 아동 6

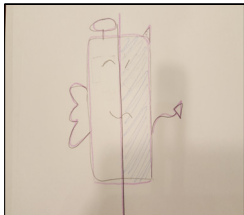


그림 7. 아동 7



그림 8. 아동 8

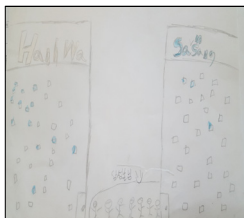


그림 10. 아동 10



그림 9. 아동 9

[그림 8]과 [그림 9]는 미디어가 가진 양면성, 부정적인 면과 긍정적인 면을 표현하고 있으며 [그림 10]은 자신이 자주 사용하는 웹을 표현함으로써 미디어의 기능을 나타낸다.

이러한 그림에서 추출된 미디어 심성모형의 구성요소는 기능성/유능함, 오락성, 책(종이)과의 갈등/공유, 해약/양면성 등의 4개 요소였다.

3. 미디어 심성모형 3: 인터뷰

3.1 갈등: 종이책과 미디어

연구참여자 아동들은 일상에서 디지털 기기를 매우

활발히 사용하고 있었지만 이러한 행동들이 종이책의 중요성에 대한 인식과 갈등을 일으키고 있었다.

물론 지금은 (책이 미디어는) 아니야. 미디어에 중독되는 것보다는 좋은 책에 중독되는 게 좋으니까.. 물론 난 게임이 좋지만 (웃음) 처음부터 책이 정보를 얻는 유일한 길이었으므로 (아동 1, interview, 2015. 12. 8)

미디어 많이 하면 책을 덜 읽는 것 같아요 미디어가 더 많아지지도 적어지지도 않고 이대로 있었으면 좋겠어요 (아동 3, interview, 2015. 12. 8)

(전자) 미디어와 종이책은 정보전달의 같은 기능을 공유하고 있지만 종이책은 학습의 면에서 독보적이고 중요한 위치를 차지하는 것으로 인식되고 있었다. 전자책은 아직 책의 일부로 인식되지 않았다.

(태블릿 pc로 수업하는 학원에 대하여) 그건 아닌 것 같아요 편리하긴 한 것 같아요 책이 옆에 있기는 한데 많이 안 보게 되는 거 같아요 좋은 점이라고.. 학교는 안 그랬으면 좋겠어요 학교에서는 책을 보면서 했으면 좋겠고요 학교에서 그래야지 공부를 더 잘 할 수 있을 것 같아서. 미디어가 거짓된 정보가 많아서 공부에 도움이 될지.. 디지털 교과서는 그것도 건강, 눈도 나빠질 수 있고 책을 점점 멀리할 것 같아서. (아동 9, interview, 2015. 12. 15)

(책은 미디어라는 생각에 대하여) 아니요 그렇게 생각하지는 않아요.. 공부는 책이죠 미디어는 도움이 안 돼요 학교에서 사람들이 고정관념을 갖고 있는 게 미디어는 무조건 공부하는 데 사용된다. 그러는데 잘못된 것도 있는데 무조건 미디어만 믿다 보니까 그런 점이 있는 것 같아요 (아동 8, interview, 2015. 12. 15)

(미디어 때문에 달라진 점에 대하여) 일단 휴대폰이랑 컴퓨터를 사용하면 정답을 추구하기 때문에 창의적으로 생각을 못 하니까. 다양한 생각을 못 하고 정답을 바로 주니까. 책을 많이 못 보고 컴퓨터는 원래 계산기

기능, 정보 찾기 기능만 가지고 있으면 되는데 너무 발달해서 문제인 것 같아요. (아동 5, interview, 2015. 10. 3)

그러나 일부 참여자들의 인식 속에서 종이책은 미디어가 아니었는데 그 이유는 현대 미디어가 가지고 있는 유용함이나 속도 등의 속성을 종이책은 가지고 있지 않기 때문이었다.

(책 없이 아이패드로 공부하는 현상) 좋은 현상인 것 같아요. 책이 없고 이거 하나면 된다면 짐을 줄여서 좋을 것 같아요. (아동 10, interview, 2015. 12. 15)

3.2 소통의 중심: 연결과 단절

참여자들은 미디어가 사람 사이를 연결해주는 현대화된 도구라고 믿고 있으며 미디어를 소지하지 않고서는 동료들과 원활하게 연결될 수 없다고 인식하고 있었다. 이들의 미디어에 대한 인식은 주로 핸드폰의 기능들로 통합되고 있었다.

가족 관계는 좋아졌어(요). 엄마, 아빠도 게임 하고.. 나도 하고 그러니까 의사소통이 되어서. 게임 이야기를 할 수 있어서. (아동 1, interview, 2015. 12. 8)

집에서는 많이 안 해서 엄마한테 칭찬 받아요 그냥 안 하고 동생하고 놀아요. 그런데 친구들과하고 있을 때는 이게 그냥 재미예요. (아동 2, interview, 2015. 12. 8)

미디어가 없으면 친구들을 못 사귄 거 같아요. 핸드폰 없는 친구들은 친구 사이가 나빠져요. 친근한 느낌이 안 나오 같이 못 노니까. 핸드폰 없는 친구들은 없어요. (아동 3, interview, 2015. 12. 8)

사이버 특은 일상 소통의 중심에 있어서 핸드폰을 소유하지 않고서는 또래 집단에서 원활한 소통을 하기가 힘들었다.

친구들은 다 스마트폰을 썼는데 난 없어 가지고 애들은 다 스마트폰이 있어서 했는데 저는 없어서 말이 안

통하고 그런 게 있어요. 카톡 같은 거에는 대화에 낄 수 없으니까. 태블릿은 가지고 다니기 힘들어서. 대화를 같이 거의 못 하고.. 얼굴 보고 있어도 카톡으로 주로 하니까. 자기들끼리 따로 따로 이야기를 하니까. (아동 10, interview, 2015. 12. 15)

또한 사이버 특의 몰입성이 면대면 대화보다 강하여 오히려 일상 대화를 방해하는 면이 있었다. 두 대화의 패턴은 전혀 다른 성격을 가지고 있어 사이버 특에 몰입할 경우 일상 대화가 어색해지는 경향도 있었다.

오히려 어색해질 수 있을 거 같아요. 예를 들면 친구랑 말도 많이 하고 그랬거든요? 그런데 그 친구랑 특을 많이 하다 보니까 좀 어색해진 면도 있는 것 같아요. 얼굴 보기가 나중에 좀. 엄마랑도 멀리 있을 때 문자하다가 집에 오면 어색하잖아요. (아동 8, interview, 2015. 12. 15)

대화를 할 때 들이 마주보면서 그러면 말도 안 나오는데 특은 보지 않고 하는 거니까 말을 더 많이 할 수 있고 부끄러워서 못 하는 말들을 할 수 있어서. (아동 9, interview, 2015. 12. 15)

3.3 두려움: 중독과 예방

일상적인 미디어 사용에 대한 즐거움에도 불구하고, 중독에 대한 두려움이 강하여 인터뷰의 중간 중간에 개입하여 나타났다. 포터에 따르면 사용자는 누구나 미디어가 공급하는 여러 효과를 기대하며 미디어에 접근하지만 우리가 원하지 않던 효과에도 노출이 되는데 이러한 부정적 효과의 대표적 예가 중독이다[25].

단점은 미디어를 사용하면 중독될 수 있어요. 책에 중독되는 점은 좋은 점 같아요. 텔레비전에 중독되는 것은 나쁜 것 같아요. 핸드폰도 같아요. 핸드폰도 많이 하면 시력도 안 좋고 체력도 (아동 4, interview, 2015. 10. 3)

하루 반 이상을 게임으로 보내고 공부 안 하고 몸으로 뛰어노는 거 안 하고 밤새도록 해가지고 다크서클

생기고 전화기만 쫓아다니는 것 같고 전화기가 없으면 불안해하고 제일 중요한 게요 전화기 사용하지 못하게 하면 정말 죽을 맛이라는 그런 애들. (아동 8, interview, 2015. 12. 15)

아동들은 미디어가 제공하는 부정적인 효과에 대하여 민감하였고 이러한 유형에는 포터가 제시하였던 신체 유형, 감정 유형, 행동 유형 효과 등이 포함되었다[25].

그러나 참여자들은 나름대로 중독 예방을 위한 해결책을 가지고 있었고 이를 제시할 수 있었다. 가장 많이 제시된 방법은 부모와의 대화와 부모의 활발한 중재였다.

부모님하고 대화를 많이 하고 폰 사용하는 시간을 제한을 해서 다 쓰면 관리를 하거나 꺼지는 거 좋아요. (아동 10, interview, 2015. 12. 15)

강제로 제압해야 돼요. 엄마, 핸드폰 압수시키고 제가 읽고 나면 핸드폰을 돌려주는 거예요 아주 강제적이고 규칙을 세워서 나중에 미디어를 돌려주는 거예요. (아동 8, interview, 2015. 12. 15)

그 외 대안적인 활동들도 제안되었다. 책의 활용, 신체 운동 등의 외부 활동, 친구와의 다양한 경험 쌓기 등이다.

책에 관심을 보이게 책을 홍보하면 될 것 같아요. 책은 지식을 얻으려고 하는 거니까요. 책을 읽은 사람이 무엇이 재미있고, 파워포인트로 설명해주면 변할 것 같아요. (아동 4, interview, 2015. 10. 3)

또 밖에서 활동 많이 하는 거요.. 저는 원래 축구 게임 많이 했었는데, 방과 후 축구 시작하고 다 바뀌었어요. 솔직히 지금 축구 게임하고 진짜 축구하고 뭐 할래 하면 진짜 축구가 훨씬 재미있어요. (아동 8, interview, 2015. 12. 15)

친구들하고 추억 쌓기요. 센터 같은 데에서 재미있고 좋은 활동 많이 해요. 친구들이랑 그런 거 많이 하면

(아동 9, interview, 2015. 12. 15)

아동들은 미디어 효과(Baseline effect)에 영향을 미치는 ‘사회적 요소들’-사회 규범, 사회화 정도-과 ‘생활 스타일’- 많은 사람들, 조직들과의 상호작용하는 활발한 라이프스타일 -의 중요성을 잘 이해하고 있음을 드러냈다[25].

3.4 사용자의 자격: 선용과 악용

이들은 미디어 사용자에게 필요한 자격조건이 있다고 제안하였고 가장 중요한 것은 자기 통제가 가능한 성격이다. 미디어 사용자 능력에는 개인적 영역(personal locus)이 가장 중요한데 개인의 목표와 욕구가 결합하여 자신의 능력과 기술을 활성화시키고 미디어 사용을 통제하기 때문이다[25]. 선용과 통제는 미디어 사용자의 가장 중요한 두 열쇠라 할 수 있다.

평소에도 (미디어를) 많이 쓰고 맞대응할 수 있는 건 오로지 공부뿐인데.. 엄마가 (공부를 많이) 하라고 해서가 아니라 자기가 알아서 해야죠. 책 읽는 동기가 중요하다고 생각해요. (아동 8, interview, 2015. 12. 15)

또한 참여자들에게 사용자의 자격조건이란 균형 잡힌 미디어에 대한 이해, 건전한 사용에 대한 지도를 의미하였다. 이러한 인식은 미디어에 대한 사전 이해 교육과 부모의 활발한 중재의 필요성을 시사하였다.

그렇지만 지침 없이 최신 기기만 사주는 건 좋지 않은 것 같아요. (아동 9, 2015. 12. 15)

문제점이요? 밥 먹을 때도 문자하고 톡하고 게임하고 그러면 가족 간의 관계가 떨어지고.. 요즘 앱 같은 거 생겼거든요. 부모님 핸드폰하고 블루투스 연결해서 사용을 제어하고 할 수 있을 것 같아요. (아동 8, interview, 2015. 12. 8)

부모님하고 (미디어 사용에 대한) 대화를 많이 하고 폰 사용하는 시간을 제한을 해서 다 쓰면 관리를 하거나 꺼지는 거 좋아요. (아동 10, interview, 2015. 12. 8)

포터에 의하면 부모 개인의 테크닉이나 제한적 중재는 아동에게 불허용의 표지로서 이해되고 함께 보면서 활발한 중재를 하는 것이 미디어 사용에 대한 허용의 의미로 이해된다고 하였다[25]. 특히 육하원칙과 같은 의미와 구조에 대한 질문들을 던지면서 활발한 상호작용을 하되 그 내용에 대해서 보다 회의적이 되고 자신의 몰입에 대한 메타인지적인 사고를 하도록 격려할 때 미디어 교육은 효과적이라고 하였다[25]. 본 연구는 아동들이 이미 그들의 필요에 의해 이러한 이해를 가지고 있음을 보여준다.

4. 아동 미디어 심성모형의 교육적 시사점

연구참여자 아동들과의 인터뷰와 다양한 활동들을 통해서 밝혀진 미디어 심성모형을 Meyrowitz(1999)의 미디어 관점 체계와 연결한 후, 이를 바탕으로 교육적 시사점을 통합적으로 [그림 11]에 제시하였다.

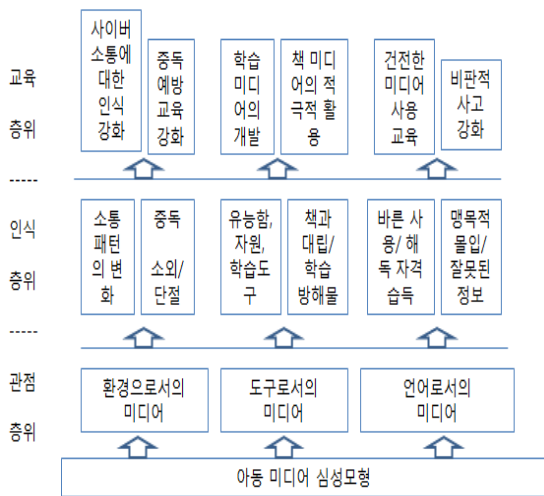


그림 11. 미디어 심성모형의 교육적 시사점

먼저 아동의 미디어 심성모형은 미디어에 관한 세 가지 관점 모두가 드러나 있었다. 첫째, 메이로위츠의 환경으로서의 미디어 관점으로는[9] 사이버 대화를 선호하는 아동의 소통 패턴 변화가 두드러지게 나타났고 이러한 점은 중독과 소외, 단절 등의 해악도 포함하고 있었다, 이는 사이버 소통에 대한 관찰과 인식을 강화할

필요성을 내재하며 중독예방 교육의 필요성을 제시하고 있다. 포터는 부모의 개입뿐 아니라 간접적 조정(intervention)을 제안하는데 이는 좀 더 공식적이고 사려 깊게 설계된 세션이다[25]. 이는 아동들에게 미디어에 대한 정보, 통찰, 동기, 기술을 주도록 설계되며 중독과 같은 미디어 부정효과를 극복하도록 돕거나 미래에 부정적 효과를 경험하는 것에 면역이 되도록 한다[26]. 무엇보다 중요한 것은 이 교육에는 역할 모델이 반드시 포함되어야 하며[27] 현대 소통 패턴으로서의 사이버 폭력에 대한 이해 역시 강조되어야 한다[28].

두 번째로, 메이로위츠의 도구로서의 미디어 관점은 [9] 이들의 인식 층위에서 유능함과 공급원, 학습의 효과적인 도구로서의 미디어와 (종이)책과 대립하거나 학습을 방해하는 인식이 서로 대립하고 있었다. 따라서 교육 층위에서는, 정보 및 지식의 효과적이고 유능한 습득 도구로서의 미디어 개발과, 책 미디어와의 균형 있는 활용을 제안하고자 한다. 포터에 따르면 미디어 교육이란 “융통성과 자각”의 교육이다[25]. 즉, 변화하는 미디어 환경에 적응하는 교육이 되어야 하기 때문에 긍정적인 면과 부정적인 면 모두를 포함해야 한다. 첨단 미디어 메시지 분석능력과 비판적 평가, 유용성에 초점을 두는 면이 더욱 강조되어야 한다. 또한 아동들이 스스로 자각하고 있듯이 오늘날 미디어 교육은 문자 교육과 매우 괴리되어 있는 양상이다. 문자교육과 병행되고 문자 매체를 적극적으로 병행할 때 균형 잡힌 매체 교육이 될 수 있다[29].

마지막으로 메이로위츠의 언어로서의 미디어 관점은 [9] 미디어의 선용과 악용에 대한 사용자 자격(능력) 안에서 발견되는 것으로서, 해독 자격의 획득과 잘못된 정보나 생산 변인 등을 구별해낼 수 있는 미디어 교육의 필요성을 제시하고 있다. 즉, 건전한 미디어 리터러시 교육과 비판적 사고의 강화 등의 교육적 시사점들을 제안할 수 있다. 버킹엄(Buckingham)은 미디어 교육의 목표를 메시지에 대한 비판적 분석과 평가로[30], 포터는 미디어를 해석하는 일련의 비판적 관점들로 제시하고 있다[25]. 미디어 교육은 자신의 미디어 사용을 메타인지적 사고를 활용하여 자기 성찰적으로 조명해보는 교육이라는 점을 강조할 필요가 있다.

IV. 결론

본 연구는 미디어 사용의 주체인 아동들의 미디어 환경과 사용에 관한 심성모형을 수립하여 미디어 교육적 제안을 시도하였다. 이를 위하여 서울과 경기도 지역의 11-12세 10명의 아동 연구 참여자들과 인터뷰, 문장 완성활동, 연상 단어 제시 그리고 그림 그리기 활동을 통해 아동들의 미디어 환경과 사용에 관한 심성모형을 탐구하였다.

먼저 문장 완성활동과 연상 단어 활동을 통해 도출된 의미 구성요소는 미디어 기기, 소통성(소외감), 유능함(공급원), 오락성, 역기능, 양면성의 총 6개 요소였다. 이러한 요소들은 부모의 심성모형 연구의 결과와 많은 부분 일치하였으나[7] 아동의 경우 미디어 기기가 디지털 기기에 치우쳐 있는 점에 있어 차이가 있었고 (종이)책을 상위적 미디어로 인식하고 있는 사례가 몇 드러났다.

두 번째로, 참여자들의 그림에서 추출된 미디어 심성모형의 구성요소는 기능성/유능함, 오락성, 책(종이)과의 갈등/공유, 해악/양면성 등의 4개 요소였다. 미디어가 가진 유능함과 즐거움의 이미지가 강조되었으나 (종이)책과 공유되고 있는 기능, 그리고 두 도구의 배타적인 갈등도 강조되어 나타났다. 이는 지나친 미디어 사용에 대한 부모의 중재나 책 읽기를 강조하는 부모(교사)의 교육에서 비롯된 인지적 결과로 이해되었다.

세 번째로, 인터뷰를 통해 나타난 심성모형의 의미요소는 갈등(종이책과 전자 미디어), 소통 중심성(연결과 단절), 두려움(중독과 예방), 그리고 사용자의 자격(선용과 악용) 등으로 범주화되었다. 이러한 요소들은 미디어가 가진 양면성을 충분히 이해하고 있는 양상으로 나타났으며 아동 스스로 미디어 선용에 대한 해결책이나 미디어 교육의 필요성을 표현할 수 있음이 드러났다.

이러한 미디어 심성모형의 결과를 토대로 본 연구는 사이버 소통에 대한 관찰과 인식 강화, 중독예방 교육의 필요성, 학습 미디어와 책 미디어의 적극적 개발과 균형 있는 활용, 건강한 미디어 리터러시 교육과 비판적 사고의 강화 등을 교육적 함축으로 제시하였다. 이는 한국 아동의 미디어 심성모형에 기초한 교육적 제안으로서 그들의 인식적 필요성에 근거를 두고 있다. 이

들의 심성모형을 통해 볼 때, 미디어 교육은 그들의 인식에 토대를 두고 신중하게 설계되어야 하며 유능한 사용법과 부정적 효과의 자각을 포함한 균형 잡힌 것이어야 한다[25]. 다양한 매체를 다루면서 첨단 매체뿐만 아니라 종이책과 같은 구 미디어를 포괄하는 것이 필요하다[29]. 동시에 미디어 교육은 유능한 사용능력에 치우쳐 있는 현실에서 비판적 사고능력의 배양과 병행되어야 함도 매우 중요하다 하겠다[30]. 차후로는 다만 중류층 아동뿐만 아니라 다문화, 저소득층 계층의 아동의 심층적 인식을 부가적으로 연구하여 이 결과를 보완할 필요가 있다. 또한, 다양한 계층의 부모와 아동 모두의 미디어 심성모형을 통합적으로 논의하여 한국 상황에 적합한 미디어 교육 모형을 수립할 필요가 있겠다.

참고 문헌

- [1] P. Cox, J. Niewohner, N. Pidgeon, S. Gerrad, B. Fischhoff, and D. Riley, "The Use of Mental Models in Chemical Risk Protection: Developing a Generic Workplace Methodology," *Risk Analysis*, Vol.2, pp.311-324, 2003.
- [2] C. Atman, J. Bostrom, B. Fischhoff, and M. G. Morgan, "Designing Risk Communications: Completing and Correcting Mental Models of Hazardous Processes," *Risk Analysis*, Vol.14, pp.779-788, 1994.
- [3] 정원진, "사용자 멘탈모델이 스마트폰 애플리케이션 사용의도에 미치는 영향," *e-비즈니스연구*, 제15권, 제3호, pp.339-361, 2014.
- [4] P. N. Johnson-Laid, "Mental Models," in M. I. Posner (Ed.), *Foundations of Cognitive Science*, Cambridge: MIT Press, 1980.
- [5] K. Craik, *The Nature of Explanation*, Cambridge: Cambridge University Press, 1943.
- [6] 이관웅, 이태연, "정신모델과 인간 요인," *심리과학*, 제5권, 제1호, pp.55-66, 1996.
- [7] 이란, 홍지민, "미디어 환경과 사용에 대한 부모의

- 심성모형 연구," 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제12호, pp.818-834, 2014.
- [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] 이란 현은자, "디지털 시대의 아동 관련 미디어 연구 동향 분석," *아동학회지*, 제35권, 제4호, pp.17-40, 2014.
- [11] 김은미, 나은영, 박소라, "면대면 상호작용과 미디어 이용이 청소년의 사회적 지지감 획득에 미치는 영향," *한국방송학보*, 제24권, 제2호, pp.110-152, 2010.
- [12] 신영주, 김성재, 최정윤, 김창현, "청소년의 인터넷 중독적 사용과 가족의 기능적 특성과의 관계," *중독정신의학*, 제7권, 제2호, pp.110-116, 2003.
- [13] 이은미, "텔레비전 시청과 가족 구성원 간의 상호작용 연구," *한국언론학보*, 제34권, pp.171-190, 1995.
- [14] 조안나, 고영자, "가정 내 전자미디어 사용실태 및 어머니의 미디어 중재 유형이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향," *어린이미디어연구*, 제12권, 제1호, pp.1-24, 2013.
- [15] L. S. Clark, "Digital Media and the Generation Gap, Information," *Communication & Society*, Vol.12, No.3, pp.388-407, 2009.
- [16] J. W. Creswell, *Qualitative Inquiry & Research Design* (2nd ed.), Thousand Oaks, CA: Sage, 2007.
- [17] R. K. Yin, *Case Study Research: Design and Method* (3rd ed.), Thousand Oaks, CA: Sage, 2003.
- [18] 김영천, *질적연구방법론 I*, 아카데미프레스, 2012.
- [19] S. N. Hesse-Biber and P. Leavy, *The Practice of Qualitative Research* (2nd Edition), Thousand Oaks, CA: Sage, 2010.
- [20] S. B. Merriam, *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*, San Francisco: Jossey-Bass, 1998.
- [21] R. E. Stake, *Multiple Case Study Analysis*, New York: Guilford Press, 2006.
- [22] 이종규, *질적 연구방법론*, 교육과학사, 2006.
- [23] D. J. Clandinin and F. M. Connelly, *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 2000.
- [24] N. Lyons and V. K. LaBoskey, *Narrative Inquiry in Practice: Advancing the Knowledge of Teaching*, New York: Teachers College Press, 2002.
- [25] W. J. Potter, *Media Literacy* (7th edition), London: Sage, 2014.
- [26] W. J. Potter and S. Byrne, "Media Literacy," In R. Nabi & M. B. Oliver (Eds.) *Handbook of media effects* (pp. 345-357), Thousand Oaks, CA: Sage, 2009.
- [27] M. D. Slater and D. Rouner, "Entertainment education and elaboration likelihood: Understanding the processing of narrative persuasion," *Communication Theory*, Vol.12, pp.173-191, 2002.
- [28] V. Heidi and V. C. Katrien, "Defining cyberbullying: A qualitative research into the perceptions of youngsters," *Cyber Psychology & Behavior*, Vol.11, No.4, pp.499-503, 2008.
- [29] 김양은, *디지털 시대의 미디어 리터러시*, 커뮤니케이션북스, 2009.
- [30] D. Buckingham, *Media education*, Blackwell Publishing Ltd., 2003.
- [31] 이원섭, "미디어 교육 경험과 미디어 리터러시가 비판적 사고 성향에 미치는 영향," *한국콘텐츠학회논문지*, 제14권, 제10호, pp.795-809, 2014.
- [32] 이성균, "미디어 교육 전문가 양성을 위한 교육과정 모델 연구," *한국콘텐츠학회논문지*, 제10권, 제1호, pp.468-476, 2010.

저 자 소 개

이 란(Ran Lee)

정회원



- 1994년 : 고려대학교 국어교육학과(문학사)
- 2003년 : Univ. of Edinburgh (Msc in Education, 교육학석사)
- 2014년 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 박사과정

<관심분야> : 아동문학콘텐츠, 아동미디어콘텐츠, 미디어리터러시

현 은 자(Eunja Hyun)

정회원



- 1982년 : 이화여자대학교 교육학과 유아교육전공(문학사)
- 1984년 : Eastern Michigan Univ.(문학석사)
- 1988년 : Univ. of Michigan(교육학박사)

▪ 1989년 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 교수
<관심분야> : 아동문학교육, 아동미디어리터러시, 그림책, HRI(Human-Robot Interaction)