

뉴미디어 활용이 진로 의사결정에 미치는 영향 -리터러시 조절효과를 중심으로-

An Analysis for the Influence Factors of New Media's Utilization on Career Decision Making -Focus on the Literacy Adjustment Effect-

유기상*, 신연하**

청운대학교 미디어커뮤니케이션학과*, 인천재능대학교 회계경영과**

Ki-Sang Ryu(galleryrm@chungwoon.ac.kr)*, Yean-Ha Shin(shinyhdr@naver.com)**

요약

본 연구는 대학생들의 뉴미디어 활용이 진로 의사결정에 미치는 영향과 두 변수 관계에서 리터러시의 조절변수 효과를 분석하고자 한다. 이를 통해 뉴미디어 활용에 필요한 구성 내용을 검증하고, 리터러시 능력의 중요성과 필요성을 제시하여 대학생들이 진로 의사결정을 하는데 있어 효율적이고 합리적인 결정을 할 수 있도록 다양한 방안을 제시하는데 연구 목적을 두고 있다. 본 연구를 위해 연구자가 근무하고 있는 인천지역을 모집단으로 선정하였으며 인천지역 대학교에 재학 중인 150명을 대상으로 설문조사를 하였다. 유효한 설문지 120부를 SPSS 23.0을 이용하여 빈도분석, 상관분석, 회귀분석을 실시하였다. 연구결과 첫째, 뉴미디어 활용은 진로 의사결정에 유의미한 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 조절변수인 리터러시 능력은 진로 의사결정에 유의미한 정적 영향을 미쳤다. 셋째, 뉴미디어 활용과 진로 의사결정 간의 관계에서 리터러시는 조절효과 역할을 하는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과를 바탕으로 뉴미디어 활용에 있어서 뉴미디어를 구성하고 있는 콘텐츠의 중요성과 리터러시 능력 향상 방안 등을 모색하여 진로 의사결정을 하는데 기본 자료를 제공하고자 한다. 또한 본 연구의 시사점과 한계점에 관하여 논의하였다.

■ 중심어 : | 뉴미디어 | 리터러시 | 진로 의사결정 | 관계성 | 정보성 | 흥미성 |

Abstract

This study is focused on the factors which would influence new media's utilization based on the university students' survey and literacy adjustment effect. Through this process, we would verify the composition of new media's utilization and the importance of literacy ability which are needed for the survey of university students and try to find the effect factors for career decision making. We surveyed about 150 students who were studying in University located in Incheon city and analyzed the data of qualified 120 students. SPSS 23.0 was used and frequency analysis was performed to analyze the general characteristics of the students. Reliability analysis, correlation analysis and regression analysis were conducted to verify the contents of this study. The relationship, information and interest which were considered independent variables, were found to have a significant influence on the career decision making of the students. In addition, it was shown that the literacy adjustment effect also played a big role in career decision making of the students. Based on those findings, we discussed about the importance of contents in the utilization of new media, ways to improve the ability of literacy, the implications and limitations of this study.

■ keyword : | New Media | Literacy | Career decision making | Relationship | Information | Interest |

* 본 논문은 한국콘텐츠학회 2019 춘계 종합학술대회 우수논문입니다.

I. 서론

인간이 자신의 의사를 전달하는데 사용하였던 전통적인 도구는 음성, 문자, 그리고 몸짓이었다. 이러한 도구는 자신의 의사와 감정을 타인에게 전달하는 유용한 도구임에는 분명하다. 그러나 사회가 점차 복잡 다양해지고 관계의 범위가 확장되어 집에 따라 전통적인 도구들은 의사전달이라는 목적을 달성하는 데 한계에 도달하게 되었다. 인간은 짧은 시간에 더 많은 정보를 효율적으로 소통하고 상호작용을 하기 위하여 전화, e-mail, 인터넷, 스마트폰과 같은 정보통신기술과 컴퓨터를 매개로하는 의사소통 도구가 필요하게 되었다. 따라서 이를 보완할 수 있는 도구인 미디어가 등장하였다. 최근 사용되고 있는 전화, e-mail, 인터넷, SMS, 모바일 통신과 같은 미디어는 모두 정보통신기술과 지식을 기반으로 이루어지며 컴퓨터 기기를 매개로하는 의사소통 채널이다[1].

현대사회를 살고 있는 사람들은 미디어라는 매체를 통해 정보를 얻고 재생산하며 이를 활용하는 과정을 통해 사회와 의사소통을 하고 있다. 많은 사람들이 자신의 의지나 생각으로 미디어 매체를 선택하기도 하고 미디어에서 제공되는 정보를 신뢰하기도 하지만, 미디어에서 제공하는 정보에 따라 자신의 의사여부가 결정되어지는 경우도 있다[2].

미디어 매체를 통해서 정보를 수집하고 자신에게 적합한 정보로 가공하고 사회관계성 안에서 소통하는 과정은 이미 대학생들에게는 일상이 되었다. 이러한 환경에 노출되어 있는 대학생들에게 꼭 필요한 것은 미디어 매체가 주는 영향력에 저항할 수 있는 능력과 비판적인 시각, 윤리적 규범 등 스스로를 보호할 수 있는 판단력이다[3].

특히 미디어 환경에서 자라온 대학생들에게 미디어 사용은 생활필수품이며, 미디어를 통해 자신을 표현하고 타인과 소통을 하는 플랫폼이다. 미디어에서 제공되는 정보 활용 능력인 리터러시는 산업이 발달함에 따라 더 포괄적인 의미를 포함하고 있으며, 이로 인해 리터러시 능력의 여부에 따라 타인과의 의사소통 관계와 사회구성원으로서의 자신의 위치를 파악할 수 있는 지침 역할을 하고 있다. 따라서 4차 산업을 이끌 세대인 대

학생들에게 미디어 활용과 리터러시 능력은 매우 중요한 요소로 부각되고 있다[4].

리터러시 능력을 제대로 갖추지 못한 개인은 타인과의 소통이 어렵고 사회적 참여나 기회에서 소외되는 경우가 많아지며 이는 향후 사회적 고립과 경제활동의 어려움을 동반하게 된다[5].

미디어 리터러시에 대한 중요성과 필요성이 강조되고 있음에도 불구하고 미디어 리터러시에 대한 연구나 교육은 미흡한 실정이다. 특히 우리나라의 교육 현실을 보면 미디어에 대한 교육이 부족하며 미디어 매체에 관심도는 높으나 교육은 전문기관이나 제도에 의한 교육이 아니라 스스로 배우고 있는 경우가 많다. 그러다보니 여러 가지 사회문제를 양상하기도 하며 올바른 미디어 매체 활용에 대한 교육이 선행되어야 한다는 연구자들의 목소리가 높아지고 있다[6].

선행연구를 살펴보면 미디어 리터러시는 미디어 교육경험 여부에 따라 차이가 있다. 김민영[4]의 연구에 의하면 미디어 교육 경험과 개인적 성향이 미디어 교육 여부에 따라 리터러시 능력의 차이가 있는 것으로 나타났다, 특히 미디어 교육을 받았던 학생들은 교육을 받지 않았던 학생들 보다 제작능력, 미디어 이용능력, 참여능력에서 차이를 보였다. 또한 개인적인 성향과 미디어 리터러시는 정적상관관계가 있는 것으로 나타났다. 그러므로 미디어 리터러시 교육의 중요성과 필요성을 제시했다.

안정임[5]의 연구에서는 연령은 미디어 리터러시 차이에 중요한 영향을 미치는 요인으로 나타났다. 성인들이 청소년 집단 보다 타인의 의견에 대한 관용성과 미디어 소통능력이 더 높은 것으로 나타났다. 이는 리터러시 능력 향상은 생활 경험에 의해서도 영향을 받을 수 있는 것으로 해석할 수 있다.

선행연구를 분석한 결과 리터러시 능력 향상을 위해서는 다양한 방법과 조건들을 포함하고 있어야 하며 연구와 교육은 다양한 측면에서 진행이 되어야 한다는 것을 파악할 수 있다.

이에 본 연구에서는 산업의 변화 속에서 활용해야 할 도구인 뉴미디어의 구성 속성을 분석해보고, 뉴미디어 활용과 진로의사결정 관계를 분석하고자 한다. 또한 리터러시 조절효과가 진로의사결정에 어떠한 관계를 형

성하는지를 분석하여 대학생들의 리터러시 능력을 향상시킬 수 있는 다양한 방법을 모색하고, 효율적인 진로 의사결정을 할 수 있는 방안을 찾고자 한다. 더 나아가 대학생들이 건강한 사회구성원으로서 관계 맺기에 필요한 리터러시 능력향상을 위한 교육프로그램 개발에 필요한 기초자료 역할을 할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 뉴미디어 활용

현대사회에서 미디어는 이미 우리의 생활과 삶속에 밀접한 관계를 맺고 있으며, 언제든지 다양한 정보수집과 사회구성원과의 의사소통이 가능한 환경을 제공하고 있다[8]. TV, 신문, 잡지 등의 전통 미디어는 일방적으로 정보를 제공하는 역할을 했던 반면, 컴퓨터 기술을 기반으로 새로운 미디어 매체들이 등장하게 되었다. 뉴미디어를 이용하는 소비자들은 제공된 정보를 통해 상황, 콘텐츠, 프로세스를 제 정립하고 가공하여 새로운 형태로 활용할 수 있는 기회들이 많아지고 있다[9].

이러한 미디어 매체의 기능은 사용자들에게 편리함과 시간절약을 제공할 뿐만 아니라 생활방식을 혁신적으로 변화시키고 있다. 컴퓨터가 처음 등장한 1세대는 제품의 실용성과 경험을 중요시했으며, 아이폰 등장을 중심으로 구성된 2세대는 타인과의 상호작용을 중시하고 거기에서 오는 감성을 중요하게 생각했다. 3세대에서는 제품 속에서 또 다른 가치를 중요하게 생각하는 것으로 나타났다[6]. 미디어와 뉴미디어를 구성하고 있는 하위요인은 기술적인 요인과 내용적인 요인으로 구분되고 있으나 본 연구는 선행연구를 바탕으로 뉴미디어활용에 대한 하위요인을 내용적인 요인인 관계성, 정보성, 흥미성으로 구성하고자 한다.

1.1 관계성

미디어 세대에서 성장한 청소년들은 미디어는 곧 관계를 맺는 장소이다. 청소년들은 나이 상관없이 관심분야를 중심으로 미디어를 통해 관계를 맺고 소통하는 도구로 활용하고 있다. 미디어 매체를 통해 자신을 표현하고 평가 받으며 반면 타인의 무관심과 무반응에 괴

로움을 겪기도 한다[10]. 미디어 매체라는 기능과 공간적 영역을 통해 또 다른 모집단이 형성이 되며 이 모집단 안에서의 상호작용과 소통은 정보의 주고 받음 관계에서 더 친밀한 관계가 형성이 되고 있다. 그러므로 미디어를 활용하고 있는 3세대들은 미디어 매체를 통해 얻게 되는 경험 가치를 중요하게 인식하면서 정보 속에서 맺어지는 타인과의 관계성 또한 중요시 생각한다[6].

1.2 정보성

미디어 매체가 다양해지고 활용이 불가피한 현대사회에서는 미디어 매체를 통해 수많은 정보를 접하게 된다. 이에 사용자들은 정보의 옳고 그름, 정보의 질, 정보의 가치 등을 판단하여 사회적 규범과 윤리적 문제에 대처할 수 있는 힘과 능력이 있어야 건강한 정보를 활용할 수 있다. 이는 미디어 매체가 발달하면서 사용자들에게 주는 또 다른 사회문제가기도 하다. 비판적사고와 정보분석 능력은 정보활용 가치를 향상시킨다. 또한 정보 활용에 따른 사회적 책임과 윤리성은 건강한 커뮤니케이션을 형성한다[7][10].

이제는 정보의 양보다는 질에 대한 판단과 정보의 신뢰성 확보가 중요하다. 특히 대학생들에게 미디어 안에서 소통은 바로 사회생활과 연결이 되며, 사회구성원으로써 존재감을 인식시켜준다[4].

1.3 흥미성

흥미란 어떤 대상 즉 대인이나 대물에 마음이 끌리거나 움직인다는 감정을 수반하는 것으로 특히 대학생들은 미디어 매체에 관심이 높다. 1970년대 컴퓨터가 등장한 1세대는 미디어 매체에 대한 다양성 보다는 본인의 목적을 달성하고자 도구로써 사용되었다. 그러나 다양한 미디어 매체가 등장하고 특히 스마트폰이 보급되는 2세대는 즐길 수 있는 재미와 흥미가 있는 경험을 하고자 했고 그로 인해 여러 가지 콘텐츠가 제공되었다[6]. 미디어와 미디어 콘텐츠에 대한 사용자들의 관심과 흥미도는 제품발전에도 영향을 미치게 되었다. 사용자들의 요구사항을 제품과 콘텐츠에 접목하여 또 다른 유저들의 관심과 흥미를 유발시키게 된다.

2. 리터러시

리터러시란 의사소통 수단으로써 그림이나 낙서로 표현된 상징물들을 부호화거나 해석하는 소통도구이다. 문자언어가 존재하지 않았던 시대에서는 벽화 등을 통해 시각적인 언어인 그림이 사람들의 의사소통을 가능하게 해주었다. 말하기와 듣기 능력으로 시작된 리터러시 능력은 인쇄매체의 발달로 인해 읽기와 쓰는 능력이 중요하게 되었고, 미디어 매체를 사용하는 요즘은 미디어 매체를 활용하고 재생산 해야 하는 능력으로 확장되고 있다[11]. 산업과 컴퓨터기술 발달로 인해 미디어 매체 리터러시 능력의 범위가 확대되고 있다.

표 1. 리터러시 특징과 구성

연구자	특징	구성요소
백옥인(2001)	공동체형성과 지식공유	접근능력 활용능력 나눔능력
젠킨스(2006)	참여문화	문화적 능력 사회적 표현기술
안정임(2012)	비판적 사고	미디어접근능력 비판적 이해능력 창의적 표현능력 소통능력
조남익(2012)	정보의 신뢰성 증시	활용능력 평가능력 생산적 능력 표현능력
박주연(2013)	윤리적 규범 비판적 시각	정보활용가치능력

뉴미디어 환경에서 미디어 리터러시 개념을 제시한 젠킨스[12]는 특히 청소년들의 생활에 큰 비중을 차지하고 있는 뉴미디어 매체가 영향을 미치는 문화영역을 참여문화라고 규정하고, 이 공간에서 활동하고 소통하는 사회적 기술 획득과 문화적 능력을 미디어 리터러시라고 제시했다. 백옥인[13]은 미디어에 있는 정보를 활용하는 정도에 따라 이용자들끼리 상호간의 학습에 영향을 미칠 수 있으므로 컴퓨터 접근능력, 콘텐츠 활용능력, 지식정보 나눔 능력을 구성요소로 보고 있다. 박주연[3]은 정보가치를 이해하고 분석하는 능력과 미디어 영향에 저항할 수 힘과 윤리적 규범을 중요시 했다. 조남익[10]은 정보의 양보다는 질적인 부분의 중요성을 부각하면서 정보의 활용능력, 표현능력, 평가능력, 생산능력을 포함한다.

본 연구는 선행연구를 바탕으로 리터러시 하위요인을 정보화인지도와 컴퓨터사용수준으로 구성하고자 한

다.

2.1 정보화인지도

정보화인지도란 컴퓨터를 조작하여 정보를 검색고 분석, 이해하여 활용하고 정보를 재생산 하는 일련의 과정들을 의미하며 비판적 사고를 통해 정보에 대한 가치를 부여할 수 있으며 양보다는 질적인 정보활용을 추구한다.

미디어 매체에는 많은 정보들이 홍수를 이루고 있다. 이들 정보를 비판적인 사고로 분석하고 활용하여 재생산 할 수 있어야 하며, 미디어 영향에서 발생하는 부정적인 영역에 대응할 수 있는 힘과 능력이 요구된다[3]. 정보를 이해하고 분석하는 능력에 따라 윤리적인 규범과 사회적 책임에 대한 의무 범주가 달라질 수 있다. 리터러시 정의와 구성요소는 미디어 매체의 변천에 따라 또는 연구주제나 연구 대상에 따라 다르게 정의하고 있다.

2.2 컴퓨터사용수준

컴퓨터를 비롯한 미디어 매체의 조작 능력과 사용능력을 의미한다. 컴퓨터 등 기계 사용능력에 따라 활용할 정보의 범위와 수준에 영향을 미친다.

김민영[4]의 연구에 의하면 컴퓨터 활용수준은 여학생이 남학생보다 낮은 것으로 나타났다. 전공계열에 따른 분석결과 이공계열 학생이 인문과 예체능 학생에 보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 그러나 학년별 리터러시 차이는 없는 것으로 나타났다. 4차 산업혁명 시대에서는 컴퓨터를 활용한 미디어 매체 발달은 계속 진화될 것이므로 컴퓨터사용수준이 중요하다.

3. 진로의사결정

3.1 진로의사결정

개인이 삶을 살면서 지속적으로 선택해야하는 과정을 의사결정이라고 하며, 다양한 대안을 통해 진로를 결정하는 과정을 진로의사결정이라고 할 수 있다[14]. 특히 직업과 진로에 대한 결정을 해야 하는 단계에서는 보다 많은 정보를 필요로 하며 사회와 경제적, 문화적인 정보들을 포괄하여 진로를 결정하게 된다. 개인의 진로결정 문제가 사회문제로 부각이 되는 것은 노동시

장에서 개인이 제공해야 하는 노동력이 사회 경제에 영향을 미치기 때문이다[15]. 그러나 진로의사결정 문제를 개인의 문제로 한정한다면 노동시장에서의 실업과 고용문제로 인해 사회적비용 증가를 초래할 수 있다.

진로의사결정의 어려움은 우울과 불안 같은 정서적 문제의 영향이 크며, 이러한 경우 정보제공과 활용이 진로의사결정에 큰 영향을 미친다[16]. 정서적 문제를 해결하기 위해서는 진로에 관련된 정보뿐만 아니라 다양한 산업분야의 정보 제공이 필요하며 정보의 내용, 정보의 질, 정보의 수단 등 여러가지 내용이 복합적으로 제공되어야 한다.

또한 사회적지지는 개인이 진로의사결정을 하는데 정적영향을 미치는 것으로 나타났다. 사회적지지는 자신외에 주변 사람들과의 관계에서 받는 다양한 긍정적 지원을 포함한다[17].

III. 연구방법

1. 조사대상

본 연구는 대학생들의 뉴미디어 활용능력이 의사결정에 미치는 영향요인을 리터러시 조절효과를 중심으로 분석하고자 하였다. 본 연구자들이 근무하고 있는 지역인 인천을 중심으로 모집단을 선정했으며 인천지역 대학교에 재학 중인 대학생을 대상으로 대면 설문조사를 하였다. 설문조사는 2019년 5월 27일부터 6월 22일까지 4주간 진행이 되었으며, 총 150부를 배포하여, 132부를 회수하였고, 회수율은 88%이었다. 회수한 설문지 중 신뢰성에 문제가 있는 설문지 12부를 제외한 총 120부를 분석하였다.

2. 조사도구 및 자료처리 방법

설문지 구성내용은 선행연구를 분석하여 본 연구의 목적에 맞게 수정하였으며, 설문지 구성은 독립변수, 종속변수, 조절변수의 측정항목에 기반을 두어 작성하였다.

독립변수인 뉴미디어 활용에는 관계성, 정보성, 흥미성 문항으로 구성하였고, 조절변수인 리터러시에는 정보화인지도, 컴퓨터 활용수준 문항으로 구성하였다. 종

속변수인 진로의사결정은 12개의 문항으로 구성하였다. 설문지는 5점 리커트(Liket) 척도인 5점 “매우 그렇다”, 4점 “그렇다”, 3점 “보통”, 2점 “그렇지 않다”, 1점 “전혀 그렇지 않다”로 측정하였다. 조사된 설문은 SPSS 23.0 통계분석 프로그램을 사용하였다. 조사대상자의 일반적 특성을 분석하기 위해 빈도분석을 하였으며, 설문지의 신뢰도를 측정하기 위해 신뢰도와 타당도 분석을 하였다. 연구문제를 해결하기 위하여 상관관계분석, 카이제곱검정, 일원배치분산분석, 사후분석 등을 실시하였다. [표 1]과 같이 설문지 내용을 제시하였다.

표 1. 설문지 내용

변수	문항내용	문항수	참고 문헌
독립 변수	관계성	타인과의 소통과 관계형성 정도	[6] [8]
	정보성	인터넷 정보와 콘텐츠 활용	
	흥미성	트렌드를 찾기 위해 인터넷 검색	
조절 변수	정보화인지도	인터넷정보에 대한 인식정도	[10]
	컴퓨터활용수준	컴퓨터기기 사용과 활용정도	
종속 변수	진로의사결정	직업과 진로에 대한 생각과 신념 직업과 진로에 대한 정보습득 진로에 대한 확신	[16] [17]
일반적 특성	성별, 전공, 학년, 인터넷정보에 대한 신뢰도, 인터넷 활용법 학습경험	5	
계		42	-

3. 연구모형

본 연구에서는 첫째, 뉴미디어 활용이 진로의사결정에 미치는 영향을 분석하고, 둘째 리터러시 조절효과를 중심으로 뉴미디어 활용과 진로의사결정 두 변수의 영향관계를 분석하고자 한다. 연구의 목적과 결과를 도출하기 위하여 연구모형을 [그림 1]과 같이 구성하였다.

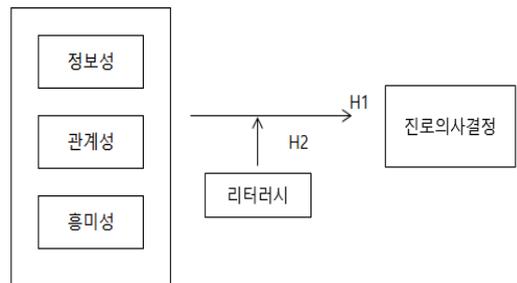


그림 1. 연구모형

4. 가설설정

4.1 뉴미디어 활용과 진로의사결정 간의 가설

대학생들에게 있어 미디어를 통한 정보활용 정도가 자신에 대한 기대감, 성취감, 가치관, 만족감, 효능감 그리고 자아존중감이 저학년 보다 고학년이 될수록 더 높아지고 의사결정과정에 영향을 미친다는 연구결과[18]와 같이 미디어 정보활용에 따른 자아존중감 형성이 대학생들의 학교생활과 진로의사결정에 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

진로의사결정에 있어서 가장 큰 어려움은 정서적 요소인 우울과 불안이 공존하는 경우가 많으나, 진로의사결정 과정에서 경험하는 불안요소는 정보활용 정도에 따라 진로 선택과 의사결정에 영향을 주는 것으로 나타났다[16].

따라서 본 연구에서는 뉴미디어 활용을 구성하고 있는 관계성, 정보성, 흥미성이 진로의사결정에 영향을 미칠 것으로 보아 가설1을 제시하였다.

가설1. 뉴미디어 활용은 진로의사결정에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-1 관계성은 진로의사결정에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-2 정보성은 진로의사결정에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-3 흥미성은 진로의사결정에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

4.2 리터러시 조절효과의 가설

미디어 교육 참여 여부는 청소년들에게 리터러시에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 미디어 접근능력과 소통능력에 차이가 있다[4].

리터러시 능력은 의사결정에 많은 영향을 미치고 있으며 미디어 영향에서 오는 부정적인 요소에 저항과 대응할 수 있는 힘과 윤리적 규범, 그리고 판단력에 중요한 중심역할을 한다[3].

리터러시 능력 중 커뮤니티의 정보 공유능력과 인터넷 정보 활용능력은 정적상관 관계를 형성하는 것으로 나타났다[4]. 정보 공유 능력과 정보 활용능력이 진로 의사 결정에 영향을 미치는 것으로 분석할 수 있다.

따라서 본 연구는 선행연구를 기반으로 뉴미디어 활용이 진로의사결정에 미치는 영향은 리터러시 능력을 구성하고 있는 정보화인지도와 컴퓨터 활용수준에 따라 다르게 나타날 것으로 보아 다음과 같은 가설2를 제시하고자 한다.

가설2. 뉴미디어 활용에 대한 진로의사결정은 리터러시 활용 능력에 따라 다르게 나타날 것이다.

2-1 뉴미디어 활용에 대한 진로의사결정은 정보화 인지도에 따라 다르게 나타날 것이다.

2-2 뉴미디어 활용에 대한 진로의사결정은 컴퓨터 사용수준에 따라 다르게 나타날 것이다.

IV. 실증분석 결과

1. 일반적 특성

[표 2]는 대상자들의 일반적 특성에 대한 빈도분석 결과이다. 성별은 여학생 70명(58.3%), 남학생 50명(41.7%)으로 여학생이 더 많이 설문에 응답을 했다. 전공으로는 경영분야 40명(33.3%) 인문분야 24명(20.0%) 예체능분야 41명(34.2%) 기술공학분야 15명(12.5%)로 나타났다. 학년별로는 1학년 13명(10.8%) 2학년 30명(25.0%) 3학년 46명(38.3%) 4학년 31명(25.8%)로 나타났다. 인터넷 정보에 대한 신뢰도는 보통이다 73명(60.8%) 그렇다 37명(30.8%) 그렇지않다 5명(4.2%) 매우그렇다 5명(4.2) 전혀그렇지않다는 0명으로 나타났으며 인터넷 정보에 대한 신뢰도 수준은 보통으로 나타났다. 인터넷 활용법에 대해 배운 경험 여부에 대한 질문에는 혼자 배웠다 69명(57.5%) 학교수업에서 배웠다 33명(27.5%) 배운 경험이 없다 10명(8.3%) 기관에서 배웠다 7명(5.8%) 기타 1명(0.8%) 순으로 나타났다.

표 2. 일반적 특성 분석

특성	집단	빈도(n)	비율(%)
성별	남학생	50	41.7
	여학생	70	58.3
전공	경영분야	40	33.3
	인문분야	24	20.0
	예체능분야	41	34.2

	기술공학분야	15	12.5
학년	1학년	13	10.8
	2학년	30	25.0
	3학년	46	38.3
	4학년	31	25.8
	전혀그렇지않다	0	0
정보에 대한 신뢰도	그렇지않다	5	4.2
	보통	73	60.8
	그렇다	37	30.8
	매우그렇다	5	4.2
	없다	10	8.3
학습경험	기관에서	7	5.8
	혼자	69	57.5
	학교수업	33	27.5
	기타	1	0.8

2. 신뢰성과 타당성 분석

설문지를 구성하고 있는 질문 문항이 가지고 있는 내적 일관성을 검증하기 위한 방법을 신뢰성 분석이라고 한다. 본 연구 결과를 도출하기 위하여 설문지의 신뢰성 분석을 수행하였다. 신뢰성 분석 결과는 [표 3]과 같으며, 독립변수로 구성된 관계성, 정보성, 흥미성과 조절변수로 구성된 정보화인지도, 컴퓨터 활용수준 그리고 종속변수로 구성된 진로의사결정의 측정 변수들은 크로바하 알파계수(Cronbach'a)가 모두 0.697 이상으로 나타났다. 그러나 신뢰성에 저해한 문항 2개(진로의사결정 9, 12)를 제외하고 분석하였다.

표 3. 신뢰성과 타당성 분석

설문 문항	성분					Cronbach'a
	1	2	3	4	5	
관계성5	.764					.882
관계성4	.750					
관계성1	.730					
관계성2	.684					
관계성1	.665					
정보성1		.736				.825
정보성2		.676				
정보성3		.665				
정보성4		.651				
정보성5		.635				
흥미성1			.724			.697
흥미성2			.676			
흥미성3			.649			
흥미성4			.557			
흥미성5			.544			
정보화1				.680		.850
정보화2				.674		
정보화3				.634		
정보화4				.611		
정보화5				.610		
사용 수준1				.609		

사용 수준2				.605		.705
사용 수준3				.591		
사용 수준4				.587		
사용 수준5				.577		
의사1				.857		
의사2				.725		
의사3				.694		
의사4				.666		
의사5				.665		
의사6				.647		
의사7				.643		
의사8				.640		
의사10				.639		
의사11				.620		
아이겐값	3.561	3.060	2.409	3.160	2.508	-
공통분산(%)	23.740	20.397	16.058	18.090	17.863	
누적분산(%)	23.740	44.138	60.196	43.120	61.293	

KMO=.796, Bartlett's X²=779.3

또한 진로의사결정 요인의 분류여부를 파악하고자 요인분석을 실시하였으며, 요인추출 방법으로 베리맥스 회전 방법과 주축 요인 추출 방법을 하였다. 연구 결과 KMO 측도는 .796으로 나타났으며, Bartlett의 구형성 검정결과 유의확률이 .05 미만으로 나타났다. 이에 요인분석 모형이 적합하다고 해석되었다. 한편 누적분산이 61.293%로 나타나 구성된 요인의 설명력이 높은 것으로 판단되었다. 아이겐 값(Eigenvalue)은 1.0 이상인 범주를 근거로 결정하였다.

3. 변수들 간의 상관관계

변수들 간 관련성을 알아보기 위하여 상관관계분석을 실시하였다. 결과는 [표 4]와 같다. 변수들 간의 상관계수(절대값)는 최소 .029에서 최대 .649로 회귀분석에서 변수들 간에 나타날 수 있는 다중공선성의 문제점은 없는 것으로 확인할 수 있다.

표 4. 변수들간의 상관관계 분석

	1	2	3	4	5	6
1	1					
2	.270**	1				
3	-.021	-1.71	1			
4	.489**	.440**	.114**	1		
5	.135**	.349**	.195*	.256**	1	
6	.024	-.029	.123	.061*	.222*	1

*p<.05, **p<.01, ***p<.001
 주1 관계성, 2 정보성, 3 흥미성, 4 정보화인지도, 5 컴퓨터사용수준, 6 진로의사결정

4. 가설검증

4.1 뉴미디어 활용과 진로 의사결정 간의 가설

가설에 대한 검증 결과는 [표 5]와 같다.

표 5. 진로 의사결정 가설검증

종속 변수	독립 변수	β	t값	p	R ²	F값	유의 확률	연구 가설
진로 의사	관계	.341	4.523	.000	.480	25.267	.001	채택
	정보	.412	5.492	.000				
	흥미	.385	5.014	.027				

뉴미디어 활용은 진로 의사결정에 유의확률이 0.001로 5% 유의수준에서 유의한 영향(+)을 미치는 것으로 나타났으며 가설1은 채택되었다. 관계성, 정보성, 흥미성은 진로 의사결정에 영향을 미치므로 채택되었다.

4.2 리터러시 조절효과의 가설

다중회귀분석을 실시하여 뉴미디어 활용이 진로 의사결정에 미치는 영향 관계를 검증하였다. 또한 리터러시 조절효과를 분석하였다. 제 3의 조절변수가 독립변수와 종속변수와의 관계에서 영향을 미칠 때 이를 조절효과가 있다고 분석을 한다.

분석 결과 [표 6]을 살펴보면, 회귀모형은 유의하게 나타났으며 $F=20.485$, $P<.001$, 회귀모형의 설명력은 약 28.9%(수정된 R제곱은 28.0%)로 나타났다($R^2=.296$, $adj R^2=.280$). 한편 Durbin-Watson 통계량은 1.562로 2에 근사한 값을 보여 독립성 가정에 문제가 없는 것으로 분석되었다.

관계성($\beta=.341$, $P<.05$), 정보성($\beta=.171$, $P<.01$), 흥미성($\beta=.243$, $P<.001$)은 진로 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 관계성, 정보성, 흥미성이 높아질수록 진로 의사결정도 높아지는 것으로 나타났다. 조절변수인 정보인지($\beta=.162$, $P<.01$), 컴퓨터수준($\beta=.114$, $P<.01$)으로 진로 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

표 6. 리터러시 조절회귀 분석 결과

변수	β	t값	R ²	F값	P
관계	.127	4.523	.480	25.267	.001
정보	.171	5.492			
흥미	.243	5.014			
정보인지	.162	4.371	.595	20.723	.000
컴퓨터	.114	4.932			
진로 의사	.094	5.045			
$F=20.485(P<.001)$, $R^2=.289$, $adj R^2=.280$, $D-W=1.562$					

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

V. 결론

1. 결과 요약 및 시사점

본 연구는 뉴미디어 활용과 진로 의사결정 간의 관계와 이들 관계에 있어서 리터러시 조절효과를 분석하고 이를 통해 대학생들이 진로 의사결정을 하는데 있어 효율적이고 합리적인 결정을 할 수 있도록 다양한 방안을 제시하는데 연구 목적을 두었다.

실증분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 뉴미디어 활용은 진로 의사결정에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 관계성, 정보성, 흥미성이 높을수록 진로 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 친구나 주변 지인 또는 가족관계에서 관계성이 좋은 경우는 온라인에서도 긍정적인 영향을 미친다. 관계의 다양성은 정보 제공까지 연결이 되며 이러한 과정은 본인, 가족, 지역까지 확장이 되며[19] 관계성은 사회적지지 일환으로 본인의 진로와 직업 결정에도 영향을 미치는 것으로 나타났다[20]. 또한 개인주의 성향이 강해지는 현대생활에서는 관계성을 맺기 위한 노력과 연습이 필요하다. 무엇보다 관계성에는 인성이 바탕이 되어져야하며 이러한 자제가 4차 산업에 대응할 수 있으므로[21] 이러한 요소 또한 교육과정에서 다루어져야 할 것으로 사료된다.

둘째, 리터러시 능력은 진로 의사결정에 영향을 미치는 것으로 나타났으며 독립변수인 뉴미디어 활용과 종속변수인 진로 의사결정 사이에서 조절효과가 있는 것으로 나타났다.

리터러시 능력은 문장이나 이미지, 영상, SNS 소통, 텍스트 해석에도 영향을 미치며 또한 타인과의 의사소

통, 문서 작성과 문서로써 소통 등 대인관계 형성에 영향을 미친다. 미디어 매체를 의사소통 도구로 활용해야 하는 산업사회에서 리터러시 능력은 중요한 영역으로 부각되고 있다. 리터러시 능력 향상을 위해서는 남녀노소 구분 없이 산업이 변화되거나 새로운 매체가 등장하면 당연히 이에 따른 교육이 병행 되어져야 한다[22].

셋째, 인터넷 매체가 주는 정보 신뢰도에 대한 질문에는 73명(60.8%)이 보통으로 생각하고 있었다. 미디어 매체를 활용하면서도 미디어 매체가 제공하는 정보에 대한 신뢰도는 보통으로 나타났다는 것은 정보를 제공하는 기관이나 단체에서는 정보의 신뢰도에 신중해야 한다는 것을 보여주고 있다. 정보를 사용하는 사용자들이 미디어에서 제공 해주는 정보에 의존하고 있으면서도 정보에 대한 신뢰도가 보통수준에 있다는 것은 정보의 낭비, 서로 상호간에 불신 그리고 사회간접비용 증가 등 부정적인 효과를 나타내고 있으므로 정보제공자는 무엇보다도 정보 신뢰도 형성에 노력을 해야 할 것으로 분석할 수 있다[23].

넷째, 인터넷 사용에 대한 학습경험은 69명(57.5%)이 혼자 배웠으며 33명(27.5%)은 학교 수업에서 배운 경험이 있다고 답했다. 인터넷 매체를 혼자서 배운 학생들의 경우 다양한 콘텐츠 활용, 정보 제공처, 컴퓨터 기술의 다양성 등 여러 분야에서 부족함을 가지고 있다. 필요한 부분만 습득하는 수준에 있다 보니 다양한 정보 활용과 재매개 능력이 부족했으며 스스로도 부족하다고 인식하고 있다. 무엇보다도 현재 대학생들은 미디어에서 정보를 찾고 활용하기 때문에 리터러시 능력이 매우 필요한 것으로 나타났다. 새로운 미디어 매체가 등장할 경우 산업과 직업 그리고 생활과 연결이 되므로 그에 맞는 활용법을 배워서 적용할 수 있게 교육 프로그램에 포함 되어져야 한다. 학교교육 과정이 아니라도 지역 교육프로그램에서 또는 문화단체에서 지역주민이나 학생을 위해 제공 되어야 할 것이다[24].

다섯째, 전공 분야별 리터러시 인지 능력 여부에 차이가 있는 것으로 나타났다. 인문분야에서는 리터러시 인지능력이, 기술 공학분야에서는 리터러시 활용능력이 우수한 것으로 나타났다. 경영 분야에서는 리터러시라는 용어를 낯설어하는 경우가 많았다. 이는 전공 분야별 접근방법이 다르다는 것으로 분석할 수 있으며 전공

별로 부족하거나 미흡한 분야에 집중 교육이 필요하다는 것을 의미한다.

본 연구는 대학생들에게 뉴미디어 활용과 진로 의사결정 간의 관련성과 리터러시 조절효과를 파악하고 이를 통해 뉴미디어 활용과 리터러시 능력 향상을 위한 교육 필요성과 프로그램 구축 향상 방안을 제시한 것에 시사점이 있다. 특히 연구결과를 통해 리터러시의 중요성을 검증한 것은 앞으로 4차 산업을 이끌어갈 대학생들에게 합리적인 사고와 비판적 사고 향상을 위한 정책과 제도개선 방향을 제시한 것에 의미가 있다.

또한 대학생들의 전공을 인문분야와 기술공학분야로 구분해서 분석하여 전공별로 필요한 교육내용이 다르다는 것을 확인했으며, 특히 실증분석을 통해 전공별로 리터러시 인식도에 대한 차이가 있음을 확인한 부분도 의미가 있다.

뉴미디어 활용과 리터러시 능력향상, 합리적인 진로 의사결정을 하기 위한 강화 방안과 시사점을 제안하였다. 첫째, 미디어 매체의 발달로 인해 뉴미디어는 계속해서 출시되고 있다. 뉴미디어 매체를 다양하게 활용하기 위해서는 뉴미디어 매체의 특성과 구성 콘텐츠를 분석하고 이를 활용하기 위하여 기술과 지식을 습득할 수 있는 교육을 지속적으로 받아야 할 필요성이 있다. 이는 제도권 내 교육과 제도권 외 교육에서 복합적으로 이루어져야 할 것이다. 둘째, 리터러시 능력은 산업의 변화와 같이 포함되는 범주 또한 넓고 다양해지고 있다. 읽고 쓰고 의사소통하는 단계에서 미래의 산업을 준비할 수 있는 능력까지 확장 되고 있으므로 리터러시 능력을 갖추기 위해서는 산업을 바탕으로 뉴미디어 매체 등에 대한 기본 지식을 습득하고 활용할 수 있는 교육이 필요하다. 셋째, 진로 의사결정을 함에 있어서는 많은 변수들이 작용하고 있다. 특히 정보를 제공해주는 뉴미디어 매체의 역할은 4차산업에서 중요한 위치에 있다. 합리적인 진로 의사결정을 할 수 있도록 뉴미디어를 구성하고 있는 콘텐츠와 속성을 이해하고 이를 자신에 맞게 가공하고 활용할 수 있는 리터러시 능력이 향상되어야 할 것이다.

본 연구 결과는 대학생들에게 미디어활용과 리터러시 향상을 위한 교육프로그램을 개발하고 정부정책과 제도 개선에 필요한 기초적인 자료를 제공할 것으로 사

로 되며, 뉴미디어 매체 활용안 제작에 객관적인 지침 역할을 할 것이다.

2. 연구의 한계 및 향후 연구

본 연구는 대학생들의 뉴미디어 활용이 진로의사결정에 미치는 영향을 리터러시 조절효과를 중심으로 실증분석을 하여 뉴미디어 활용 방안과 리터러시 능력 향상을 위한 교육 프로그램 구축에 필요한 방안을 도출하였지만, 본 연구의 대상과 지역 특성에 따른 한계를 가지고 있다.

첫째, 본 연구의 설문 참여 대상자가 인천지역 소재 대학인 재학생들로 한정되어 모집단을 구성했다는 점이다. 전체 대학생을 대상으로 하지 못하고 특정한 지역을 조사 대상으로 한 연구결과를 일반화하기에는 연구에 있어 한계가 있다. 또한 인천지역을 중심으로 설문조사를 하였기에 인천지역의 문화적, 지리적 특성이 반영 될 수 있다는 점이다.

둘째, 뉴미디어 활용에 대한 구성 변수를 정보성, 관계성, 흥미성으로 구성하여, 뉴미디어의 다양한 요인을 포함하지 못했다는 한계를 가지고 있다. 또한 조절변수인 리터러시를 정보화인지도, 컴퓨터 활용 수준으로 구성하여, 리터러시 능력의 다양한 요인 특성을 포함하지 못했다.

셋째, 대학생 중 다양한 전공분야를 포함하지 못했다는 한계와 이로 인해 전공별 다양한 의견을 수렴하지 못했다는 한계가 있다.

향후 연구에서는 이러한 한계점을 보완하여 인천지역 뿐만 아니라 전체지역 대학생들을 대상으로 모집단을 확대하여 연구가 진행 되어야할 필요가 있으며, 뉴미디어 활용에 정보성, 관계성, 흥미성 외에도 다양한 변수를 포함한 연구가 필요하다. 또한 대학생들의 진로의사결정에 영향을 미치는 요인과 전공별로 필요한 리터러시 능력에 대한 분석이 이루어진다면 대학생들의 진로지도에 있어 의미 있는 기초자료 역할을 할 것으로 기대된다.

- [1] 오진욱, *미디어 사용과 신뢰형성 과정의 관계에 관한 질적 연구*, 한양대학교 박사논문, 2015.
- [2] 유기상, 신연하, “미디어아트에 대한 대학생들의 경제적 가치 인식에 관한 연구,” 한국기초조형학회, 제20권, 제5호, 2019.
- [3] 박주연, “미디어 리터러시의 재개념화에 관한 탐색적 연구,” 한국커뮤니케이션학회, 제21권, 제1호, pp.69-87, 2013.
- [4] 김민영, *청소년들의 미디어 교육 경험과 개인적 성향이 미디어 리터러시에 미치는 영향*, 경희대학교, 석사학위논문, 2018.
- [5] 안정임, 서운경, 김성미, “소셜 미디어 환경에서의 미디어 리터러시 구성요인 검증,” 한국방송학회, 제26권, 제6호, pp.129-176, 2012.
- [6] 이현주, 홍미희, “스마트 디바이스의 세대별 사용자 경험 변화연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제19권, 제3호, pp.252-260, 2019.
- [7] 안정임, “연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교 연구,” 학습과학연구, 제7권, 제1호, pp.1-21, 2013.
- [8] 방림, 서수석, “소셜커머스의 특성이 신뢰와 구전의도에 미치는 영향,” 전자상거래학회지, 제12권, 제2호, pp.89-108, 2011.
- [9] R. E. Rice, *The new media: Communication, Research, and Technology*, Beverly Hills, CA: Sage Publications, 1984.
- [10] 조남익, “소년의 소셜미디어 리터러시에 관한 탐색적 고찰,” 청소년복지연구, 제14권, 제4호, pp.93-111, 2012.
- [11] 김양은, “매체 발달에 따른 리터러시 개념의 변화,” 언론연구, 제10호, pp.61-86, 2001.
- [12] Jenkins and Henry, “Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century,” MacArthur Foundation, p.72, 2006.
- [13] 백옥인, *디지털 시대의 지식과 교육. 사이버교육의 이해*, 한국교육개발원 연구보고서, 2018.
- [14] 황윤미, *진로의사결정의 방법, 단계, 유형이 대학생 진로의사결정의 질에 미치는 영향*, 건국대학교 박사논문, 2014.
- [15] 신연하, “경력단절여성의 개인특성에 따른 재취업욕구 차이분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제17권, 제9호, pp.310-323, 2017.

[16] 공윤정, “진로의사결정 과정에서 정서의 역할에 대한 탐색적 논의,” 아시아교육연구원, 제15권, 제1호, pp.27-43, 2014.

[17] 어진이, *대학생의 진로의사결정유형과 진로결정수준의 관계에서 사회적 지지의 조절효과*, 명지대학교 석사학위논문, 2015.

[18] 정현식, *대학생들의 정보활용능력이 자아존중감에 미치는 영향*, 대구한의대학교, 박사학위논문, 2016.

[19] 유기상, *더불어 미디어를 즐기다*, 꿈다락 토요문화학교, 2013.

[20] 신연하, “사회적지지가 경력단절여성의 노동시장 재진입만족도에 미치는 영향요인 분석,” 한국콘텐츠학회, 제18권, 제7호, pp.138-152, 2018.

[21] Word Economic Forum, *New Vision for Education Unlocking the Potential of Technology*, WEF, pp.2-3, 2015.

[22] 유기상, 황혜진, “노인 학습자 대상의 미디어 리터러시 교육사례연구,” 현대사진영상학회, 제17권, 제3호, pp.4-18, 2014.

[23] 유기상, “디지털 환경에서의 자아-제시적 이미지의 재현과 소통이 갖는 문화적 의미,” 미디어와 공연예술연구, 제4권, 제2호, pp.123-149, 2009.

[24] 유기상, “여미낙2- 짝을 이루어 어루만지며 서로를 좋아하다,” 인터미디어스페이스알렘, p.10, 2012.

신 연 하(Yean-Ha Shin)

종신회원



- 2018년 2월 : 건국대학교 경영공학 박사
- 2015년 3월 ~ 2017년 2월 : 인천재능대학교 회계경영과 강사
- 2017년 3월 ~ 현재 : 인천재능대학교 회계경영과 겸임교수

〈관심분야〉 : 문화예술경영, 미디어커머스, 미디어리터러시, 커뮤니케이션, 직업진로교육, 인적자원

저 자 소 개

유 기 상(Ki-Sang Ryu)

종신회원



- 2008년 8월 : 숭실대학교 미디어학과 미디어아트 전공 공학박사
- 2008년 3월 ~ 2009년2월 : 목원대학교 TV영화학부 전임강사
- 2009년 3월 ~ 현재 : 청운대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수

〈관심분야〉 : 미디어리터러시, 미디어테라피, 레거시미디어, 뉴미디어테크놀로지. 드론, VR/AR, 미디어아트, 공동체 커뮤니케이션, 문화예술교육