

초등학교 고학년의 미디어 이용 및 성인물 경험의 변화: 코로나19 전후 코호트 비교*

이 수 현¹⁾

인천연구원 도시사회연구부

이 연구는 코로나19 전후 초등학교 고학년의 미디어 이용과 성인물 경험이 어떻게 변화하였는지 살펴보고, 코로나19 전후 코호트 및 미디어 이용이 성인물 경험에 미치는 영향을 살펴보고자 하였다. 이를 위해 여성가족부에서 2018년과 2020년에 수집한 ‘청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사’ 자료(총 9,394명, 남아 49.3%)를 분석하였다. 먼저 독립표본 t-검증을 통해 코로나19 전후 코호트에 따른 차이를 살펴본 결과, 코로나19 이전 코호트에 비해 이후 코호트에서 전통 미디어 이용은 낮아진 반면, 뉴미디어 이용은 높아졌다. 또한, 코로나19 이후 코호트에서 전통미디어 및 뉴미디어를 통한 성인물 경험 비율이 모두 높아졌다. 이후 다중회귀분석을 통해 성인물 경험에 대한 코로나 전후 코호트의 효과와 미디어 이용의 효과를 살펴본 결과 코호트, 전통 미디어 이용, 뉴미디어 이용은 모두 성인물 경험에 영향을 주는 것으로 나타났으며, 전통 미디어에 비해 뉴미디어의 효과가 더 컸다. 이러한 결과는, 코로나19 이후 증가한 성인물 경험이 반드시 뉴미디어의 출현과 확장에만 기인하는 것은 아니라는 점을 시사하는 동시에 뉴미디어 확장에 대비한 미디어 리터러시 교육이 필요함을 보여준다.

주요어 : 코로나19, 미디어, 초등학생, 뉴미디어, 전통 미디어, 성인물

* 이 연구는 2021년 인간발달학회 추계학술대회에서 포스터 전문 발표한 논문임.

1) 인천연구원 도시사회연구부, 전임연구원 (E-mail: suhyunlee@ii.re.kr)

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나19와 같은 재난 상황은 아동 일상의 모든 영역에 지대한 영향을 미친다(권지성, 주소희, 2016; 오원기, 2019; Kousky, 2016). 재난 상황에서 아동은 성인에게 전적으로 의존하며(윤지원, 오금호, 유병태, 2014) 재난의 영향력을 수동적으로 받는다는 점에서(김선숙, 조소연, 이정애, 2020), 재난에 특히 취약하다(오원기, 2019; 정익중, 이수진, 강희주, 2020). 따라서 코로나19 이후 아동의 일상에 어떤 변화가 있었는지 살펴보고 대책을 강구할 필요가 있다.

관련 연구들은 코로나19가 아동의 신체 건강(김선숙 등, 2020), 정신건강(정익중 등, 2020), 아동학대(서한옥, 2020), 미디어 중독(정익중, 2020; 정익중 등, 2020) 등의 측면에 부정적 영향을 주었다고 지적해왔다. 특히 미디어 중독과 관련하여, 코로나19 이후로 국내 아동의 미디어 사용이 급증한 것에 대한 우려가 지속되고 있다. 아동들은 주로 보호자 없는 공백시간 등 부모와 직접적인 상호작용을 할 수 없을 때 미디어를 사용하는데(임경식, 김수향, 홍혜경, 2014), 코로나19로 인해 돌봄 공백이 증가하면서 아동이 미디어에 몰두하는 시간이 늘어난 것이다(정익중, 2020; 정익중 등, 2020). 특히 초등학생은 코로나19로 인한 돌봄 공백과 이로 인한 아동 방임을 높게 경험한 집단으로 관심을 기울일 필요가 있는데(서울시여성가족재단, 2020), 이와 관련하여 코로나19 이후 초등학생의 컴퓨터/모바일 게임,

영화, TV, 동영상 스트리밍서비스 등을 포함한 미디어 이용이 증가하였다는 보고가 있다(이봉주, 2020).

이처럼 코로나19 이후 아동의 미디어 이용에서 나타난 변화를 확인한 대부분의 연구들은, 코로나19 이후 아동을 대상으로 코로나 이전의 경험을 회고 방식으로 수집하고 이를 현재의 경험과 비교하여 분석하였다. 이러한 방식은 코로나19 전후 차이에 대한 응답자의 주관적 경험을 수집할 수 있다는 측면에서 장점이 있으나, 코로나19의 효과를 나타내는 객관적인 지표로서 살펴보기에는 한계가 있다. 코로나 전후 차이에 대한 응답자의 주관적 인식이 개입하거나 기억이 분명치 않아 왜곡될 여지가 있기 때문이다. 이를 보완하기 위한 가지 방법으로는, 코로나19 이전과 이후에 동일한 연령 계층에 해당하는 코호트의 응답을 수집하고 이를 비교하는 코호트 분석의 방법을 생각해볼 수 있다. 즉, 코로나19 이전 초등학생 집단의 미디어 이용 경험과 코로나19 이후 초등학생 집단의 미디어 이용 경험을 비교함으로써, 코로나19 전후 차이를 비교적 객관적으로 확인할 수 있다.

한편, 오늘날 아동·청소년은 디지털 네이티브로서 일방향적으로 정보를 전달하는 TV, 책 등의 전통 미디어 뿐 아니라 양방향적 의사소통을 특징으로 하는 인터넷, SNS 등 뉴미디어에 자연스럽게 노출되고 이를 능통하게 활용하는 세대이다. 뉴미디어의 의미는 시대에 따라 변화해 왔는데, 인터넷과 모바일 장치(예: 스마트폰)가 활성화된 이후로는 인터넷 기반의 양방향적 콘텐츠가 뉴미디어의 핵심으로 논의되고 있다(이재명, 기현영, 이주환,

2012; 최성민, 2013). 이러한 현 시대의 뉴미디어는 특히 코로나19 경험과도 밀접한 관련이 있다. 코로나19로 인해 대면교육과 일상적 친목 활동이 제한되면서 ‘비대면’ 교육 및 의사소통이 전례없이 활성화되었기 때문이다. 비대면 교육과 소통을 위해서는 뉴미디어의 활용이 불가피하였으며, 뉴미디어에 대한 접근이 어려운 저소득층 아동을 대상으로는 노트북·모바일기기 등 뉴미디어를 활용할 수 있는 기기를 지원해주는 정책도 나타났다. 이러한 상황을 고려하면 코로나19 전후 아동의 미디어 이용이 전통미디어보다는 특히 뉴미디어를 중심으로 큰 폭으로 증가했을 가능성을 생각해볼 수 있다. 그러나 코로나19를 전후로 미디어 이용에서 나타난 변화를 전통미디어/뉴미디어로 나누어 살펴본 시각은 매우 제한적이다. 일부 연구에서 코로나19 전후 미디어 이용의 변화를 TV, 게임, 영화, 동영상 등의 유형에서 살펴보았으나(이봉주, 2020) 최근 이용이 크게 증가한 인터넷 기반 미디어인 인터넷 실시간 방송, 동영상 스트리밍 사이트, 인터넷 메신저, 소셜 네트워크 서비스 등을 포괄하지 못하고 있다. 따라서 미디어의 유형을 전통미디어와 뉴미디어로 구분하고, 코호트 간 미디어 이용의 차이를 미디어 유형에 따라 살펴볼 필요가 있다.

한편 뉴미디어의 확장과 관련하여 우려스러운 점은, 뉴미디어의 이용이 아동·청소년의 부적절한 성인물 경험과도 연관된다는 것이다. 스마트폰이 대중화되면서 아동·청소년이 성인용 매체 및 음란물에 쉽게 접근할 수 있는 환경이 마련되었고, 이로 인해 청소년이 시간과 장소에 관계없이 성인물에 접촉하고

이용할 수 있는 가능성이 높아졌다고 지적되고 있다(김유정, 2010). 스마트폰은 개인 미디어이기 때문에 성인의 통제로부터 상대적으로 자유롭게 이용할 수 있다는 점에서, 아동·청소년이 비밀스럽게 혼자서 성 관련 콘텐츠를 이용할 수 있는 최적의 미디어라고 제시된 바 있다(최정임, 정동훈, 2014). 이러한 스마트폰 기반 뉴미디어의 특성에 주목한 연구자들은 아동·청소년의 스마트폰 이용 및 의존이 음란물·성인물 접촉과 이용, 중독과 관련이 있음을 보고해 왔다(금지현, 김동심, 정수인, 2016; 김경호, 2016; 방해순, 2017; 전대성, 이주실, 김동욱, 2017). 초등학교를 대상으로 한 연구에서는, 초등학교 고학년 아동이 음란물을 경험한 경우 대부분 모바일을 통한 것이었음이 나타났다(남영옥, 송연주, 2016).

스마트폰을 중심으로 한 뉴미디어 이용과 성인물 경험 간 연관성을 고려하면, 코로나19 이후 뉴미디어를 중심으로 아동의 미디어 이용이 증가했을 경우, 해당 코호트에서 성인물 경험 또한 높아졌을 가능성을 생각해볼 수 있다. 따라서 코로나19 전후 아동의 미디어 이용 변화와 함께 미디어 유형에 따른 성인물 경험을 살펴볼 필요가 있다. 이 연구에서는 이러한 연구 문제를 살펴볼 때 특히 초등학교 고학년에 초점을 맞추고자 한다. 초등학교 중에서도 저학년은 성인물에 대한 노출 우려가 비교적 적은 반면, 고학년이 되면 성인물에 대한 최초 경험률이 급증하며(여성가족부, 2012), 초등학교에서 중학생으로 올라가면서 성인용 영상물에 대한 이용률이 급격하게 증가한다(황여정, 김지경, 이윤주, 2016). 이는 초등학교 고학년이 첫 성인물 경험이 이루어지

는 주요한 시기로 이후 급증하는 성인물 이용의 물꼬를 트는 시기임을 시사한다. 따라서 초등학생 중에서도 고학년의 성인물 이용을 중점적으로 살펴보는 것이 연구의 의의가 크다.

요컨대, 이 연구에서는 코로나19 이후 초등학교 고학년의 일상생활경험에서 나타난 변화를 미디어 이용과 성인물 경험을 중심으로 살펴보고자 한다. 이때 코호트 비교의 방법을 활용하여 이전 연구의 방법론적 한계를 보완하고, 성인물 경험에 대하여 코로나 전후 코호트의 효과와 전통미디어 및 뉴미디어의 효과가 어떻게 나타나는지 확인하고자 한다. 성인물 경험은 최초 경험, 지속적 이용, 중독 등 다양한 측면에서 살펴볼 수 있다. 이 연구에서는 대상 연령층이 성인물에 대한 최초 경험률이 급증하는 시기라는 점을 고려하면, 성인물 최초 경험이 연구의 의의가 있다고 보았다. 이에 ‘매체를 통해 한 번이라도 성인물을 경험한 적이 있는지’ 여부를 성인물 경험으로 조작적으로 정의하고자 한다.

2. 연구문제

위와 같은 연구 목적에 따라 도출한 이 연구의 문제는 아래와 같다.

연구문제 1. 초등학교 고학년(4, 5, 6학년)의 전통 미디어 및 뉴미디어 이용과 성인물 경험은 코로나 전후 코호트에 따라 다른가?

연구문제 2. 초등학교 고학년(4, 5, 6학년)의 성인물 경험에 코로나 전후 코호트 효과와 미디어 이용의 효과가 나타나는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

이 연구는 여성가족부에서 2018년과 2020년에 수집한 ‘청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사’ 자료를 활용하였다. 표본은 층화표집방법으로 추출되었고, 2018년 자료는 2018년 7월 9일~10월 4일의 기간에, 2020년 자료는 2020년 7월 20일~10월 19일의 기간에 수집되었다. 2020년에는 코로나19에 대한 대응으로 4월에 전국 초·중·고교가 온라인으로 개학했고, 이후 학년별로 단계적 개학을 거쳐 9월에 등교수업이 재개되었다. 따라서 2020년 7월부터 10월 사이에 수집된 응답은 원격수업과 긴급돌봄을 경험한 이후의 응답으로서 코로나19 이후 코호트의 특성을 잘 나타낸다고 볼 수 있다. 연구의 목적에 따라 분석에는 초등학교 고학년(4학년~6학년) 응답만 사용하였다. 연구대상의 인구통계학적 특성은 표 1과 같다.

2. 측정도구

미디어 이용

초등학교 고학년의 미디어 이용은 이용 빈도를 통해 살펴보았다. 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사에서는 최근 1년간 청소년의 미디어 이용 빈도를 미디어의 유형에 따라 수집하고 있다. 구체적으로, “최근 1년 동안, 다음의 매체를 얼마나 자주 이용하였나요?”라는 질문과 함께 다양한 미디어 유형을 제시하여 이용 여부(이용 했음 또는 전혀 이용 안함)

표 1. 연구대상자의 인구통계학적 특성

항목	2018년		2020년		χ^2	
	<i>n</i>	(%)	<i>n</i>	(%)		
지역	특별/광역시	1,763	(37.1)	1,709	(36.8)	51.32***
	중소도시	2,155	(45.3)	2,157	(46.5)	
	읍지역	626	(13.2)	565	(12.2)	
	면지역	165	(3.5)	211	(4.5)	
	도서벽지	43	(.9)	0	(.0)	
성별	남아	2,276	(47.9)	2,255	(48.6)	0.44
	여아	2,476	(52.1)	2,387	(51.4)	
학년	4학년	1,575	(33.1)	1,478	(31.8)	1.99
	5학년	1,587	(33.4)	1,597	(34.4)	
	6학년	1,590	(33.5)	1,567	(33.8)	
총계		4,752	(100.0)	4,642	(100.0)	-

*** $p < .001$.

를 먼저 응답하게 하고, ‘이용 했음’이라고 응답한 경우 이용 빈도를 ‘거의 매일’(1), ‘1주일에 1-2회’(2), ‘1달에 1-2회’(3), ‘1년에 3-4회’(4)의 네 개 항목으로 수집한다. 이 연구에서는 수집된 응답을 역코딩하여 점수가 높을수록 높은 미디어 이용을 나타내도록 하였다. 한편 이용 경험이 전혀 없을 경우 0을 부여하였다. 미디어 항목은 2018년에는 전통 미디어와 뉴미디어를 통틀어 12개 항목으로 수집되었으며, 2020년에는 여기에 ‘온라인동영상제공서비스(OTT)’가 추가되었다. 초등학교의 미디어 이용은 연구 목적에 따라 전통미디어와 뉴미디어로 분류하고 항목별 빈도 및 전통 미디어와 뉴미디어 평균 빈도를 산출하여 살펴보았다. 코로나 전후 코호트에 따른 비교 분석을 할 때에는 코호트에 따라 측정을 동일하

게 하기 위하여 2020년에만 수집된 ‘온라인 동영상제공서비스(OTT)’ 항목은 사용하지 않았다. 전체 연구참여자를 대상으로 성인물 경험에 대한 미디어 이용의 효과를 살펴볼 때에는 2020년 OTT 항목도 포함하여 확인하였다.

성인물 경험

초등학교 고학년의 성인물 경험은 미디어 별 성인물 경험 여부를 활용하여 살펴보았다. 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사에서는 다양한 미디어를 통한 청소년의 성인물 경험 여부를 이분형으로 수집한다. 구체적으로, 성인용 영상물과 출판물을 구분하여 “최근 1년 동안, ‘청소년관람불가’, ‘19세 이상시청가’로 표시된 성인용 TV 프로그램, 영화,

동영상 등을 본 적 있나요?” 및 “최근 1년 동안, ‘청소년이용불가’, ‘19세이상이용가’로 표시된 성인용 만화, 소설, 잡지, 사진 등을 본 적 있나요?”라는 질문과 함께 다양한 미디어 유형을 제시하여 경험이 ‘있다(1)’, ‘없다(2)’로 응답하도록 한다. 이 연구에서는 연구 목적에 따라 각 미디어 항목을 미디어 유형(전통 미디어, 뉴미디어)에 따라 재분류하였다. 경험이 없는 경우 0, 있는 경우 1로 코딩하였으며 항목별 경험률 및 미디어 유형에 따른 평균 경험률, 전체 평균 경험률을 분석에 사용하였다.

3. 자료분석

코로나 전후 코호트에 따라 초등학교 고학년의 미디어 이용 양상과 성인물 경험에 차이가 있는지 알아보기 위하여 독립표본 t -검증을 시행하였다. 다음으로 초등학교 고학년의 성인물 경험에 코로나 전후 코호트의 효과와 미디어 이용의 효과가 나타나는지 확인하였다. 코호트와 미디어 이용의 상호 독자적인 영향력을 살펴보기 위하여, 성인물 경험을 종속변수로 하고 코로나 전후 코호트와 전통 미디어, 뉴미디어를 독립변수로 동시에 투입한 다중회귀분석을 시행하였다. 이때 코로나 전후 코호트는 코로나 이전을 기본값(0), 코로나 이후를 1로 코딩한 더미변수를 생성하여 활용하였으며, 성별과 학년을 통제변수로 포함하였다. 모든 분석에는 SPSS 20.0 통계 패키지를 사용하였다.

III. 결과 및 해석

1. 코로나 전후 코호트에 따른 초등학교 고학년의 미디어 이용 양상 및 성인물 경험

미디어 이용 양상

코로나 전후 초등학교 고학년의 미디어 이용 빈도를 살펴본 것은 표 2와 같다. 코로나 이전 코호트에 비해 이후 코호트에서 전통 미디어의 모든 항목에서 이용 빈도가 유의하게 낮았다($t = 4.75 \sim 14.76, p < .001$). 한편, 뉴미디어의 이용의 변화는 세부 항목에 따라 차이가 있었는데, 인터넷 신문, 인터넷 실시간 방송 및 동영상 사이트, 인터넷 및 모바일 메신저 이용이 유의하게 증가한 것으로 나타났다($t = -2.53 \sim -4.86, p < .05 \sim .001$). 전체적으로 뉴미디어의 평균 이용 빈도는 코로나 이전 코호트에 비해 이후 코호트에서 유의하게 높게 나타났다($t = -2.40, p < .05$).

성인물 경험

초등학교 고학년의 전통미디어 및 뉴미디어를 통한 성인물 경험 여부를 코로나 전후 코호트에 따라 비교한 것은 표 3과 같다. 코로나 이전 코호트에 비해 이후 코호트에서 종이신문을 제외한 모든 미디어 항목에서 성인물 경험 비율이 더 높아진 것으로 나타났다. 전통 미디어를 통한 평균 성인물 경험 비율은 코로나 이전 약 5%에서 이후 약 11%로 더 높아졌으며($t = -14.77, p < .001$), 특히 종이책을 통한 성인물 경험 비율이 약 20%로 가장 높았다. 뉴미디어를 통한 평균 성인물 경험 비율은 코로 물나이전 약 6%에서 이후 약

표 2. 초등학교 고학년의 미디어 이용 빈도: 코로나 전후 코호트 비교

유형	미디어	2018 (코로나 이전)		2020 (코로나 이후)		<i>t</i>
		<i>M</i>	(<i>SD</i>)	<i>M</i>	(<i>SD</i>)	
전통 미디어	TV(지상파)	3.07	(1.17)	2.84	(1.33)	9.04***
	TV(지상파 제외)	2.71	(1.34)	2.57	(1.43)	5.10***
	종이신문	0.42	(0.97)	0.33	(0.85)	4.75***
	종이만화책	2.16	(1.41)	1.73	(1.42)	14.76***
	종이잡지	2.11	(1.57)	1.89	(1.57)	6.59***
	전체	2.09	(0.72)	1.88	(0.78)	13.78***
뉴미디어	인터넷신문	0.77	(1.27)	0.84	(1.30)	-2.53*
	웹툰	1.79	(1.67)	1.69	(1.67)	3.11**
	인터넷잡지/전자책	0.41	(0.97)	0.45	(1.01)	-1.86
	인터넷 실시간 방송/ 동영상 사이트	3.24	(1.20)	3.36	(1.18)	-4.76***
	인터넷/모바일 메신저	2.99	(1.47)	3.14	(1.40)	-4.86***
	소셜네트워크서비스(SNS)	1.38	(1.67)	1.41	(1.66)	-0.75
	파일 다운로드 사이트	0.38	(0.93)	0.38	(0.91)	0.02
	전체	1.57	(0.76)	1.62	(0.76)	-3.20**

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

13%로 더 높아졌으며($t = -15.81, p < .001$), 특히 인터넷 실시간 방송 및 동영상 사이트를 통한 성인물 경험 비율이 약 24%로 가장 높았다.

2. 초등학교 고학년의 성인물 경험에 대한 미디어 이용과 코로나 전후 코호트의 효과

초등학교 고학년의 성인물 경험에 대한 코로나 전후 코호트의 효과와 미디어 이용의 효과를 살펴보기 앞서서, 먼저 독립변수와 종속변수 간 상관관계를 확인하였다. 분석 결과

코로나 전후 코호트, 전통 미디어 이용, 뉴미디어 이용, 그리고 평균 성인물 경험률 간에는 모두 $p < .05$ 수준에서 유의한 상관이 나타났다($r = -.14 \sim .21, p < .05 \sim .001$). 모든 변수 간 유의한 상관관계가 확인되었으므로 다중회귀분석을 진행하였다. 독립변수로는 코로나 전후 코호트 및 전통미디어, 뉴미디어 이용을 동시에 투입였으며, 종속변수에는 각 미디어 유형별 평균 성인물 경험률을 투입하였다. 분석 결과는 표 4와 같다. 다중공선성 검증 결과 모든 통제변수 및 독립변수의 VIF 값이 10 이하로, 다중공선성 문제는 없는 것

표 3. 초등학교 고학년의 성인물 경험 비율: 코로나 전후 코호트 비교

유형	성인물 항목	2018 (코로나 이전)		2020 (코로나 이후)		<i>t</i>
		<i>M</i>	(<i>SD</i>)	<i>M</i>	(<i>SD</i>)	
전통 미디어	TV 성인물	.09	(.29)	.16	(.36)	-9.14***
	종이신문 성인물	.02	(.14)	.03	(.16)	-1.58
	종이잡지 성인물	.02	(.14)	.06	(.24)	-9.75***
	종이만화책 성인물	.08	(.27)	.17	(.38)	-12.46***
	종이사진집 성인물	.02	(.14)	.06	(.24)	-9.30***
	종이책 성인물	.09	(.28)	.20	(.40)	-14.77***
	전체	.05	(.15)	.11	(.23)	-13.65***
뉴미디어	인터넷 포털사이트 성인물	.11	(.31)	.21	(.41)	-13.52***
	인터넷 실시간 방송/ 동영상 사이트 성인물	.14	(.34)	.24	(.42)	-11.91***
	인터넷/모바일 메신저 성인물	.10	(.30)	.20	(.40)	-13.03***
	소셜네트워크서비스(SNS) 성인물	.06	(.24)	.12	(.33)	-9.97***
	파일 다운로드사이트 성인물	.03	(.16)	.08	(.26)	-10.48***
	스마트폰 앱 성인물	.11	(.32)	.20	(.40)	-11.41***
	인터넷 신문 성인물	.03	(.16)	.05	(.21)	-5.10***
	인터넷 잡지 성인물	.01	(.12)	.06	(.24)	-11.40***
	웹툰 성인물	.08	(.27)	.14	(.35)	-9.78***
	전자사진집 성인물	.02	(.12)	.06	(.23)	-10.12***
	인터넷소셜 성인물	.04	(.19)	.08	(.28)	-9.50***
	전자책 성인물	.02	(.13)	.06	(.25)	-11.27***
	전체	.06	(.15)	.13	(.24)	-15.81***
전통미디어 및 뉴미디어 통합 성인물		.06	(.14)	.12	(.22)	-14.75***

*** $p < .001$.

으로 나타났다. 변수 간 영향 관계를 살펴보면, 코로나 전후 코호트는 성인물 경험에 유의한 정적 영향을 미쳤다. 미디어 이용이 동일할 때 코로나 이후 코호트인 경우 성인물

이용 경험율이 약 0.06 더 높은 것으로 나타났다($B = .06, p < .001$). 한편, 코호트와 무관하게 전통 미디어 이용과 뉴미디어 이용은 모두 성인물 경험에 정적 영향을 주는 것으로

표 4. 초등학생의 성인물 경험에 대한 코로나 전후 코호트와 미디어 이용의 효과

변수	B	SE	β	VIF
상수	.02	.01		
통제변수	성별(남아)	.03***	.07***	1.04
	학년	-.04***	-.18***	1.11
독립변수	코로나 이후 코호트	.06***	.16***	1.02
	전통 미디어 이용	.01***	.06***	1.08
	뉴미디어 이용	.05***	.19***	1.21
F	157.26***			
R ² adj.	.08			

*** $p < .001$.

나타났다($p < .001$). 이때, 뉴미디어 이용의 효과($\beta = .19, p < .001$)가 전통 미디어 이용의 효과($\beta = .06, p < .001$)보다 더 큰 것으로 나타났다. 한편, 여아보다는 남아가($\beta = .07, p < .001$) 성인물 경험이 더 높았으며, 코호트와 무관하게 학년이 낮을수록 성인물 경험이 높은 것으로 나타났다($\beta = -.18, p < .001$). 이 모형은 성인물 경험 총분산의 약 8%를 설명하였다($R^2 = .08$).

IV. 논의 및 결론

연구 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 코로나19 이후 초등학교 고학년 코호트는 이전 코호트에 비해 전통미디어는 더 적게 이용한 반면, 뉴미디어는 더 많이 이용하였다. 이러한 변화는 2년 사이 빠르게 변화한 미디어 환경과 이러한 변화를 더욱 가속화한 코로나19 상황 등 다양한 원인이 복합적으로 작용한

결과로 볼 수 있다. 이러한 결과는 코로나19 이후 아동의 미디어 이용이 전반적으로 증가했다는 선행연구의 보고(이봉주, 2020; 정익중, 2020; 정익중 등, 2020)들과 일부 일치하는 결과이다. 이 연구에서는 미디어 이용을 뉴미디어와 전통미디어로 유형을 나누어 살펴봄으로써 증가한 미디어 이용이 주로 어떤 미디어 유형에서 나타났는지 새롭게 밝히고, 전통미디어에서는 오히려 사용 빈도가 줄었다는 점을 보여주었다.

둘째, 전통미디어 및 뉴미디어 모두에서 코로나19 이후 코호트는 이전 코호트에 비해 성인물을 더 많이 경험하는 것으로 나타났다. 코로나19 이후 코호트에서 성인물 경험이 미디어의 유형을 가리지 않고 일관되게 증가하였다는 것은, 코로나19 이후 초등학교 고학년 코호트의 증가한 성인물 경험이 반드시 뉴미디어의 출현 및 확장에만 기인한 것은 아니라는 점을 시사한다. 뉴미디어의 이용이 성인물 경험과 밀접한 관련이 있기는 하지만, 코로나

19 전후 증가된 아동의 성인물 경험에는 미디어의 유형 뿐 아니라 다른 원인이 함께 작용한 것으로 보인다. 코로나19 이후 아동이 학대에 노출되었을 가능성이 높아졌으며(김세원, 2020) 특히 학대의 여러 유형 중에서도 방임을 경험한 아동들이 불안함, 지루함, 외로움의 정서를 높게 경험했다는 점(이봉주, 장희선, 2021)을 고려하면, 코로나19 시기 아동이 경험한 돌봄 공백 및 방임이 성인물 경험에 영향을 미쳤을 가능성이 있다. 즉, 코로나 시기 공적 교육기관의 휴관과 함께 대두된 돌봄 공백과 이로 인한 아동의 무분별한 미디어 노출 및 사용이 초등학교 고학년의 성인물 경험으로 이어졌을 가능성을 생각해볼 수 있다.

셋째, 초등학교 고학년 아동의 성인물 경험에는 코로나19 전후 코호트 효과와 전통 미디어 및 뉴미디어의 효과가 모두 나타났다. 먼저 미디어 이용을 통제했을 때 코호트 효과가 나타난 것은, 동일한 빈도로 미디어를 이용했더라도 2년의 차이를 두고 최근 코호트에서 더욱 성인물 경험이 많았음을 의미한다. 이러한 결과는 같은 빈도로 미디어를 이용하더라도 코로나19 이후 코호트에서 보호자의 규제·감독이 적절하게 이루어지지 못하고 아동이 혼자 미디어에 노출되는 시간이 많아지면서 성인물에 대한 노출이 더 많아졌을 가능성과 연관지어볼 수 있다.

한편, 코호트 효과를 통제했을 때 전통미디어 및 뉴미디어의 효과가 나타난 것은 코호트 효과와는 별개로 미디어를 많이 이용하는 아동이 성인물에 노출될 가능성도 크다는 것을 보여준다. 이때 전통 미디어에 비해 뉴미디어 이용의 효과 크기가 더 컸다. 즉 같은 빈도로

이용하더라도 전통 미디어보다 뉴미디어에서 성인물에 노출될 가능성이 더 컸다. 모든 미디어 유형을 통틀어 가장 초등생의 성인물 노출 경험이 높았던 미디어는 인터넷 실시간 방송 및 동영상 사이트로 2020년 전체 응답자의 24%가 이를 통한 성인물 경험이 있다고 응답했다.

이러한 결과를 종합하면, 초등학생의 적절한 미디어 콘텐츠 이용을 위해서는 미디어 환경과 돌봄 환경이 모두 중요하다는 것을 알 수 있다. 코로나19 이후 코호트에서 전통 미디어의 이용은 줄고 뉴미디어의 이용은 늘어난 점, 코호트 효과와는 별개로 아동의 성인물 경험에 특히 뉴미디어를 중심으로 한 미디어 이용의 효과가 나타난 점은 코로나19 이후 변화한 미디어 환경이 실제 아동의 미디어 이용을 달라지게 하고 있으며, 이것이 성인물 노출에 대한 위협으로 연결되고 있음을 보여준다. 특히 코로나19 이후 코호트에서 네 명 중 한 명(24%) 꼴로 인터넷 실시간 방송 및 동영상 사이트를 통해 성인물을 경험한 적이 있다고 응답한 것은, 뉴미디어를 중심으로 콘텐츠에 대한 관리·감독이 시급함을 보여준다. 인터넷 실시간 방송은 비교적 최근에 등장한 미디어 유형으로, 별도의 성인인증 절차 없이 참여할 수 있고, 개인이 실시간으로 진행하는 방송이라는 점에서 내용에 대한 규제와 심의가 이루어지기 어렵다. 따라서 인터넷 실시간 방송에 대한 적절한 지원과 규제가 이루어져야 할 것이다.

그러나, 한편으로 인터넷 실시간 방송·동영상 사이트는 모든 이용자가 콘텐츠를 직접 생산하고 공유하는 생산자로서 참여할 수 있

다는 점에서 뉴미디어의 양방향적 특성을 가장 잘 보여주는 매체이다. 즉, 무분별한 콘텐츠 노출이 우려되는 매체인 동시에, 디지털 네이티브로서 생산적인 참여자가 될 수 있는 잠재력이 큰 매체인 것이다. 그러나 아동과 보호자를 대상으로 한 뉴미디어 활용 교육은 아직 체계화되어 있지 않다. 이와 관련하여, 2022 개정교육과정에 미디어 리터러시 교육을 반영해야 한다는 목소리가 있다(임혜원, 2021. 8. 26). 건강한 디지털 네이티브 세대 양성을 위해서는 아동과 보호자를 대상으로 미디어의 내용을 비판적으로 선택·수용하고 생산적인 참여자가 될 수 있도록 하는 뉴미디어 중심의 미디어 리터러시 교육이 확장될 필요가 있다.

이 연구의 제한점을 논하고 이를 바탕으로 후속 연구를 제안하면 다음과 같다. 첫째, 이 연구는 아동의 성인물 경험에 미치는 미디어의 영향을 뉴미디어와 전통미디어로 나누어 살펴보았기 때문에, 뉴미디어 및 전통미디어 안에 속한 세부적인 미디어 유형이 성인물 경험에 미치는 영향은 비교·분석하지 못하였다. 그러나 이 연구에서 확인한 것과 같이, 초등학교 고학년의 성인물 경험 비율은 전통미디어 및 뉴미디어 안에서도 세부적인 미디어 유형에 따라 큰 차이가 있다. 특히 2020년 기준으로 뉴미디어 중에서도 인터넷 포털사이트, 메신저, 실시간 방송을 바탕으로 한 성인물 경험 비율이 20% 이상인 것으로 나타나, 뉴미디어 내 다른 미디어 유형에 비해 훨씬 높았다. 이 연구에서 밝힌 성인물 경험의 주요 매체를 중심으로 하여 후속 연구에서 미디어 세부 유형이 아동·청소년의 성인물 경험에 미치는 영향을 더 심층적으로 살펴볼 것을

제안한다. 둘째, 이 연구에서는 아동이 성인물을 한 번이라도 경험한 적이 있는가를 기준으로 성인물 경험을 살펴보았는데, 이때 이 경험이 우연에 의한 것인지, 의도적인지가 중요함에도 불구하고 자료의 한계로 인하여 이 부분을 통제하지 못하였다. 후속 연구에서 아동의 성인물 경험이 의도적인 것인지, 우연에 의한 것인지를 포함하여 미디어 이용과의 연관성을 살펴볼 필요가 있다. 아동이 우연히 성인물을 접하게 되는 미디어 유형은 무엇인지, 또 의도를 가지고 지속적·반복적으로 이용하는 미디어 유형은 무엇인지 밝힌다면 현실적인 함의가 클 것이다.

이 연구에서 새롭게 밝힌 중요한 사실은 코로나 이후 코호트에서 미디어 유형을 막론하고 모든 매체에서 성인물 경험률이 증가했다는 점과 미디어 이용을 통제했을 때 아동의 성인물 경험에 코호트 효과가 나타났다는 점이다. 이는 초등학교 고학년 코호트에서 코로나19 이후 증가한 성인물 경험이 변화된 미디어 환경만으로는 설명되지 않음을 보여주고 있다. 아동의 적절한 미디어 콘텐츠 이용을 위해서는 미디어 이용을 관리하고 감독할 수 있는 돌봄 환경과, 아동 스스로 미디어 이용을 조절하고 비판적으로 수용할 수 있도록 돕는 미디어 교육 환경이 끊임없이 변화하는 미디어 환경만큼이나 중요한 것으로 보인다.

참고문헌

권지성, 주소희 (2016). 일반·저소득 가구 부모의 관점에서 본 아동·청소년의 일상생

- 활 패턴과 맥락분석. *한국가족복지학*, 21(3), 583-607.
<https://doi.org/10.13049/kfwa.2016.21.3.10>
- 금지현, 김동심, 정수인 (2016). 남자 청소년의 컴퓨터 사용시간, 스마트폰 의존도, 음란물 중독, 학습활동, 교우관계의 관계규명. *청소년학연구*, 23(4), 219-241.
- 김경호 (2016). 고등학생의 휴대전화 의존, 유희매체 이용, 공격성 간의 순환적 관계의 검증. *청소년복지연구*, 18(3), 51-74.
<https://doi.org/10.19034/KAYW.2016.18.3.03>
- 김선숙, 조소연, 이정애 (2020). 포스트 코로나 시대, 아동권리보장을 위해사회는 무엇을 할 것인가?. *아동과 권리*, 24(3), 409-438.
- 김세원 (2020). 코로나19와 아동학대. *한국사회복지학회 학술대회 자료집*, 337-347.
- 김유정 (2010). 청소년들의 개인적 요인이 인터넷 음란물 이용과 이용 후의 성태도 형성에 미치는 영향. *한국방송학보*, 24(6), 45-84.
- 남영옥, 송연주 (2016). 초등학교 고학년 아동의 음란물 체험에 관한 연구. *아시아교육연구(Asian Journal of Education)*, 17(4), 83-109.
- 박지현, 조재희 (2020). 청소년의 부정정서가 성인용매체 몰입에 미치는 영향: 청소년 스마트폰 의존의 매개효과 중심으로. *한국언론학보*, 64(4), 86-131.
<https://doi.org/10.20879/kjics.2020.64.4.003>
- 방해순 (2017). 청소년의 스마트폰 의존도가 성인매체 몰입도에 미치는 영향: 공격성과 자아 존중감의 매개효과. *한세대학교 대학원 박사학위논문*.
- 서울시여성가족재단. (2020). “마을 돌봄 활성화를 통한 지역사회 초등 돌봄체계 구축이 필요하다.”. *젠더이슈*. 서울: 서울시여성가족재단.
- 서한옥 (2020). 코로나 19 사태로 인해 증가하는 아동학대 위험성: 초록우산 어린이재단 대구광역시아동보호전문기관을 중심으로. *동광*, 115, 113-129.
- 여성가족부. (2012). 2011 청소년 유해환경접촉 종합실태조사. 서울: 여성가족부.
- 오원기 (2019). 재난 상황 시 아동보호를 위한 NGO의 역할. *동광*, 114, 120-142.
- 이봉주 (2020). 아동 재난대응 실태 현황과 개선 과제: 코로나 19 경험을 중심으로. *한국사회복지학회 학술대회 자료집*, 731-749.
- 이봉주, 장희선 (2021). 코로나 19 발생 이후 아동폭력 잠재유형화와 잠재유형별 결정 요인에 관한 연구. *한국아동복지학*, 70(1), 147-180.
<https://doi.org/10.24300/jkscw.2021.03.70.1.147>
- 이재명, 기현영, 이주환 (2012). 올드미디어와 뉴미디어를 통한 아동 학습효과의 차이: 동일 콘텐츠의 책, 비디오, 태블릿을 통한 학습효과 비교. *한국 HCI학회 학술대회 자료집*, 835-837.
- 임경식, 김수향, 홍혜경 (2014). 유아의 스마트폰 중독 정도와 자기조절력 및 자아존중감과의 관계. *미래유아교육학회지*, 21(4), 203-221.
- 임혜원 (2021. 8. 26). “2022 개정교육과정, 미디어 리터러시 교육 반영해야”. *뉴스로드*.
<https://www.newsroad.co.kr/news/articleView.html?idxno=16093>에서 2022년 4월 5일 인출

- 전대성, 이주실, 김동욱 (2017). 휴대폰 과사용이 청소년들의 성인용 매체 중독에 미치는 영향. 한국자치행정학보, 31(1), 107-124.
<https://doi.org/10.18398/kjlgas.2017.31.1.107>
 - 정익중 (2020). 코로나19 전후 일상 변화와 아동행복. 코로나19가 바꾼 일상 변화와 아동행복 포럼자료집. 초록우산어린이재단 아동복지연구소.
 - 정익중, 이수진, 강희주 (2020). 코로나 19로 인한 아동일상 변화와 정서 상태. 한국아동복지학, 69(4), 59-90.
<https://doi.org/10.24300/jkscw.2020.12.69.4.59>
 - 최성민 (2013). 뉴미디어 시대의 새로운 서사양상과 미디어 리터러시. 한국어와 문화, 13, 75-100.
 - 최정임, 정동훈 (2014). 스마트폰을 통한 청소년의 성 관련 콘텐츠 노출 원인 분석. 한국콘텐츠학회논문지, 14(4), 445-455.
<https://doi.org/10.5392/JKCA.2014.14.04.445>
 - 황여정, 김지경, 이윤주 (2016). 2016년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사. 여성가족부 연구보고서(11-1383000-000819-11).
<https://bit.ly/3405qDM>에서 2021년 11월 2일 인출
- 1 차원고접수 : 2022. 04. 07.
수정원고접수 : 2022. 06. 06.
최종게재결정 : 2022. 06. 27.

Changes in Children's Media Use and Adult Media Experience: Cohort Comparison Before and After COVID-19

Lee, Suhyun

Dept. of Urban Social Research, The Incheon Institute

This study aimed to explore the changes in media use and adult media experience of 4th to 6th graders in elementary school before and after COVID-19. Also, it investigated the cohort effect and the effect of media use on children's adult media experience. The 2018 and 2020 cohorts ($N = 9,394$, 49.3% Boys) were compared using the data of the Survey on Youth Media Use and Hazardous Environment. The independent sample t-test showed that the 2020 cohort used less traditional media and more new media compared to the 2018 cohort. Also, adult media experience was higher in the cohort after COVID-19. The multiple regression analysis demonstrated the significant effect of the cohort, traditional media use, and the new media use on children's adult media experience. The effect of new media use was larger than that of traditional media use. Together, the results implied the importance of both the media environment and the caring environment for children's proper media use. Also, the results called for media literacy education for both parents and children to cultivate a healthy digital native generation in the fast-changing media environment.

Keywords: COVID-19, media, elementary school children, new media, traditional media, adult media