

한국의 디지털 원주민과 디지털 이주민

온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크, 사회적 관계 인식을 중심으로*

권예지 서강대학교 언론문화연구소 연구원**
나은영 서강대학교 커뮤니케이션학부 교수***
박소라 호주 캔버라대학교 뉴미디어연구소 교수****
김은미 서울대학교 언론정보학과 교수*****
이지영 호주 캔버라대학교 커뮤니케이션학과 박사과정*****
고예나 서울대학교 언론정보학과 석사과정*****

이 연구는 프렌스키(Prensky, 2001a, 2004)가 주창한 디지털 원주민과 디지털 이주민 개념을 실증적으로 탐색하였다. 구체적으로, 두 집단 구분의 전제가 되는 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 두 집단의 사회적 관계 인식에 어떠한 영향을 주는지 검토하였다. 이를 위해 청소년 1108명과 성인 239명을 대상으로 미디어 기기 및 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크 특성을 살펴보고, 이것이 연결감, 고립감 및 소속감에 미치는 영향을 분석하였다. 연구 결과, 기존의 논의와 달리 미디어 기기 이용, 온라인 콘텐츠 이용, 및 SNS 네트워크 자체에서는 디지털 원주민과 디지털 이주민이 뚜렷하게 구분되지 않았다. 그러나 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 미치는 영향에서는 디지털 원주민과 디지털 이주민 간에 뚜렷한 차이가 발견되었다. 디지털 원주민인 청소년의 경우, 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 그들 자신의 연결감, 고립감 및 소속감

* 이 논문은 2012년 정부(교육과학기술부) 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구입니다 (NRF-2012-S1A5A2A-03033936). 2014년 4월 25일 한국방송학회 봄철 정기학술대회에서 초고를 발표한 후 많은 수정을 거쳐 완성하였습니다. 논문이 향상되도록 좋은 조언을 해 주신 토론자분들과 심사위원 선생님들께 감사드립니다.

** yejikwon@sogang.ac.kr, 제1저자

*** ena@sogang.ac.kr, 교신저자

**** sora.park@canberra.edu.au

***** eunmee@snu.ac.kr

***** jee.lee@canberra.edu.au

***** kfree08@snu.ac.kr

과 밀접하게 얽혀 있었다. 이 연구는 디지털 원주민론을 실증적으로 살펴보고, 미디어 이용을 사회적 관계 인식과 연계하여 다룸으로써 기존의 논의를 확장하였다는 점에서 의미를 지닌다.

핵심어: 디지털 원주민, 디지털 이주민, 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크, 연결감, 고립감, 소속감

1. 문제제기

오래 전부터 세대를 구분하는 용어들은 많았다. X세대, Y세대, N세대 등이 그 예다. 세대는 “중요한 시기 동안 특정한 사회적 또는 역사적인 사건을 공유하는 사람들과 동시대에 태어난 사람들”을 의미하는 것으로(Schaie, 1965: 이해정 · 우규창, 2013, 6쪽 재인용) 각 세대는 고유한 특징을 지닌다. X세대는 물질적 풍요 속에 자라며 소비지향적 성향이 강한 세대다(김미령, 2010). Y세대는 컴퓨터를 일상에서 보편적으로 사용하는 최초의 세대로 여가 추구, 자아 성장 등에 높은 가치를 둔다(정성호, 2006; Zemke, Rainse, & Filipczak, 2000). N세대는 정보와 커뮤니케이션 기술에 능한 세대를 칭한다(Tapscott, 1998, 2008). 이 같은 용어를 보면 디지털 미디어가 세대에 고유한 특징을 부여했다는 점을 알 수 있다. 컴퓨터나 인터넷 같은 미디어가 세대별 서로 다른 문화를 이끈 것이다.

2000년대 초, 미국의 교육학자 마크 프렌스키(Prensky, 2001a)는 디지털 원주민(digital native)과 디지털 이주민(digital immigrant)이라는 새로운 용어를 제시했다. 어릴 적부터 디지털 미디어 환경에 노출된 아동·청소년과 그렇지 않은 성인들이 서로 다른 언어, 사고방식, 생활양식 등을 가진다는 주장이다. 디지털 원주민과 디지털 이주민의 구분은 디지털 미디어 이용의 영향력을 전제로 한다. 디지털 원주민 개념이 등장한 이후 이를 지지하거나 비판하는 연구 결과들이 뒤이어 나왔다. 후속 연구들은 디지털 원주민들이 이전 세대들과 다른 방식으로 생각하고 정보를 처리한다는 기존 논의를 지지했다(Long, 2005). 한편으로는 디지털 원주민과 디지털 이주민의 구분이 적절하지 않고, 디지털 원주민의 집단 동질성이 낮다는 문제제기도 나왔다(예: Bayne & Ross, 2011; Watson, 2013 등). 이처럼

럼 지지와 비판의 목소리가 공존하지만 ‘디지털 원주민’은 오늘날 청소년을 이르는 은유로 여러 학문 영역에서 여전히 사용되고 있다.

전반적으로 디지털 원주민 개념에 대한 연구는 수사학 중심으로 이루어졌다. 일부 실증연구들은 미디어 이용에만 집중해 디지털 원주민의 특성을 검증했다. 디지털 미디어 이용이 사람들의 서로 다른 인식 형성에 영향을 준다는 부분은 아직 활발하게 논의되지 않았다. “과거 지식과 경험은 우리에게 대한 것들을 인식하는데 적용된다”는 노만(Norman, 1999, p. 39)의 주장처럼 디지털 원주민과 디지털 이주민이 갖고 있는 지각된 어포던스(perceived affordance)가 달라 디지털 미디어 이용으로 인한 인식의 차이가 발생할 수 있다. 게다가 디지털 원주민은 “디지털 세계를 자신의 개인성(personality)의 일부”라고 여기며(Myers & Sundaram, 2012, p. 37) 온라인 공간에서 사회화를 경험하며 성장한다(Prensky, 2004). 디지털 원주민은 오프라인 공간에서만 유일하게 집단 속 구성원인 자신을 발견하는 것이 아니라 온라인 공간에서도 집단 구성원으로서의 자신을 인식한다. 결국 디지털 원주민들은 온라인 공간 속에서도 사회적 관계에 대한 인식을 형성한다는 것이다. 이런 점에서 디지털 원주민들의 미디어 이용에서 더 나아가 이들이 어떤 온라인 콘텐츠를 이용하고 이것이 사회적 관계 인식에 어떤 영향을 미치는지 살펴보는 작업이 필요하다.

또한 디지털 원주민과 디지털 이주민의 구분이 ‘디지털 미디어 이용’에서 기인한 것임에도 불구하고 미디어 관련 학문에서의 연구는 찾아보기 쉽지 않다. 특히 한국은 세대를 구분하는 명칭이 많았음에도 불구하고 청소년과 성인의 디지털 미디어 이용과 그에 따른 변화를 살핀 연구는 드물었다. 휴대전화 이용이 청소년과 성인 집단에 따라 어떻게 다른지 시도한 연구(김정기, 2005)가 있었으나 이는 스마트폰 같은 디지털 미디어가 보편적으로 보급되지 않은 시기의 연구다. 소셜 미디어 환경에서의 청소년과 성인 집단의 미디어 리터러시 구성요인을 살펴보기 내(안정임 · 서윤경 · 김성미, 2012) 세대 간 커뮤니케이션 능력과 기술 접근성을 분석하기도 했으나(황용석 · 박남수 · 이현주 · 이원태, 2012) 이 같은 선행연구들은 연령에 따른 ‘미디어 이용’을 다루는 데 그쳤다.

따라서 이 연구에서는 한국의 청소년과 성인을 대상으로 프렌스키(Prensky, 2001a, 2004)가 주장하는 디지털 원주민의 전제를 살펴보고, 지금까지 진행됐던

디지털 원주민 논의를 확장하고자 한다. 이를 위해 먼저 디지털 원주민과 디지털 이주민 구분을 검증해 왔던 미디어 이용에서 집단 간 차이가 나타나는지 살펴볼 것이다. 그런 뒤, 구체적으로 디지털 원주민 개념이 전제하는 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크 특징이 사회적 관계 인식에 영향을 주는지 청소년과 성인 비교를 통해 알아보려고 한다. 오늘날 온라인 콘텐츠 이용은 ‘네트워크’를 기반으로 이루어진다. 미디어와 나의 관계에서 벗어나 너와 나, 우리의 관계로 확장된 형태다. 이 속에서 연결감, 고립감, 및 소속감 같은 사회적 관계에 대한 인식이 형성된다. 따라서 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 어떤 영향을 주는지 밝혀 디지털 원주민과 디지털 이주민의 논의를 확장하고자 한다.

2. 문헌연구

1) 디지털 원주민과 디지털 이주민 논의

‘디지털 원주민’과 ‘디지털 이주민’ 논의는 2001년 미국의 교육학자 마크 프렌스키(Prensky, 2001a)의 논문에서 출발한다. 프렌스키는 오늘날 학생과 과거 학생이 다르기 때문에 교육법을 바꿔야 한다는 주장의 근거로 두 용어를 제시했다. 컴퓨터, 휴대전화, 비디오 게임 등 각종 디지털 기기에 둘러싸인 오늘날의 학생들은 유비쿼터스 환경이 아니었던 과거의 학생들과 다른 사고방식, 정보처리 방식 등등을 갖고 있다는 것이다. 이 두 집단은 디지털 언어의 모국어 여부로 구분된다. 프렌스키는 오늘날 학생들이 태어날 때부터 디지털 환경에 속해 디지털 언어를 모국어처럼 사용할 수 있다고 보고 ‘디지털 원주민’이라 불렀다. 반면, 디지털 언어를 새로운 언어처럼 배워야 하는 집단은 ‘디지털 이주민’이라고 명명했다. 따라서 이 연구에서는 태어날 때부터 디지털 환경에서 자란 세대인 청소년을 디지털 원주민, 그렇지 않은 세대인 성인을 디지털 이주민으로 보았다.

이 같은 프렌스키의 디지털 원주민과 디지털 이주민 구분은 두 가지 전제를 깔고 있다. 첫째는 활발한 디지털 미디어 이용이 반드시 수반되어야 한다는 점이고, 둘째는 디지털 미디어 이용이 두 집단의 인지 과정, 사고(thinking), 및 행동양식 등등에 영향을 준다는 점이다. 프렌스키는 뒤이은 글에서 두 전제를 실증적

으로 살피기보다는 신경과학에서 근거를 찾아 설명한다. 디지털 자극이 지속적으로 투입되어 왔기 때문에 디지털 원주민의 뇌 구조는 성인의 뇌 구조와 다르다는 것이다(Herther, 2009; Prensky, 2001b). “컴퓨터 게임, 시각 이미지, 3차원 공간, 주의 분산(attentional deployment) 같은 자극에 반복적으로 노출”되어 디지털 원주민은 디지털 이주민과는 다른 인지 구조를 갖는다고 주장한다(Prensky, 2001b, p. 4). 그리하여 상호작용성(interactivity)에 익숙한 디지털 원주민은 과거 일방향식 교육방식에 쉽게 싫증을 느끼고, 집중하지 않는다며 이들에게는 게임 기반의 교육이 효율적일 수 있다고 프렌스키는 말한다. 롱(Long, 2005) 역시 디지털 원주민이 과거 세대와 다른 방식으로 정보를 처리하고 생각한다고 주장했다. 그러나 선행연구들은 디지털 미디어를 통한 온라인 콘텐츠 이용이 개인의 인지, 사고, 및 행동 양식 등등에 영향을 주는 부분에 대한 두 번째 전제를 실증적으로는 규명하지 않았다.

온라인 콘텐츠 이용이 디지털 원주민의 특징을 어떻게 발전시키는지 살펴본 연구(Prensky, 2004)에서 디지털 원주민은 개인 특성 외에 사회적 관계 인식에서도 디지털 이주민과 다르다는 점을 확인할 수 있다. 프렌스키는 온라인 콘텐츠 이용으로 인한 디지털 원주민 특징을 17가지¹⁾ 영역에서 살펴보았다. 개인 특징을 몇 가지 살펴보면, 동시적인 대화를 선호하는 청소년들은 온라인에서 대화 속도를 높이기 위해 줄임말을 사용하고(YTN, 2014, 03, 12; Prensky, 2004), 음성전화보다 문자를 선호한다(Turkle, 2010). 상대적으로 성인들은 면대면 대화나 음성전화 같은 커뮤니케이션을 선호하는 편이다(Prensky, 2001a; Zur & Zur, 2011). 청소년들은 일상의 기록, 정보 공유, 취미활동도 온라인을 통해서 한다. 온라인에서 공유하는 정보도 글 외에 사진, 영상 등 그 형태가 다양하다. 인터넷 쇼핑과 같은 온라인 경제활동 역시 활발하게 하고, 온라인 가상화폐 이용에도 익숙하다.

또한 디지털 원주민은 사회연결망을 기반으로 하는 온라인 공간을 적극적으로 활용한다. 정보 검색, 재조합 및 변형 등의 활동은 개인에 국한하지 않고 협업

1) 대화(communication), 공유(sharing), 사고팔기(buying and selling), 창의(creating), 모임(meeting), 수집(collecting), 협력(coordinating), 평가(evaluating), 게임(gaming), 학습(learning), 검색(searching), 분석(analyzing), 보고(reporting), 프로그래밍(programming), 사회화(socializing), 진화(evolution), 성장(growing up)을 중심으로 온라인 콘텐츠 이용에서 나타나는 특징을 서술했다.

이 가능한 사회연결망에 의해서도 가능하다. 이때 협업은 이용자들의 자발성을 기반으로 한다. 쟁과 리(Tseng & Li, 2007)는 위키피디아 이용자들을 대상으로 가상 커뮤니티(virtual community)에 공동체 의식과 네트워크화된 개인성의 정체감이 공존하는 것을 밝혔다. 이와 같이 온라인 콘텐츠 이용은 디지털 원주민들이 집단 속 구성원으로서의 자신을 인식하는 데 영향을 줄 수 있음을 알 수 있다.

이상의 온라인 콘텐츠 이용은 청소년과 성인 집단 모두 동일하게 사용할 수 있는 환경이다. 프렌스키 역시 이 점을 언급하지만 디지털 원주민이 온라인 콘텐츠를 디지털 이주민과는 다르게 이용한다고 강조했다(예: Prensky, 2004, p. 2). 이처럼 사회연결망을 기반으로 하는 온라인 콘텐츠를 동일하게 이용하더라도 이용의 기작(mechanism)이나 정보 처리 과정 등이 다르면, 온라인 콘텐츠가 개인의 사회적 관계 인식에 미치는 영향력은 달라질 수 있다. 따라서 이 연구에서는 두 집단 구분의 첫 번째 전제인 활발한 디지털 미디어 이용이 나타나는지를 온라인 콘텐츠 이용을 비롯한 미디어 이용을 통해 살펴본 뒤, 사회연결망을 기반으로 하는 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크가 개인의 사회적 관계 인식에 영향을 미치는지 알아보고자 한다.

일부에서는 디지털 미디어 이용에 따른 디지털 원주민과 디지털 이주민 구분을 비판하기도 한다. 각 집단이 동질적이지 않다는 것이 비판의 핵심이다(예: Bayne & Ross, 2011). 주와 주(Zur & Zur, 2011)는 디지털 원주민과 디지털 이주민 관점을 차용해 각 집단별로 하위 집단을 나누고, 개인 관점에서의 집단도 분류했다. 디지털 이주민은 회피자(avoiders), 꺼리는 이용자(reluctant adopters), 열성적 이용자(enthusiastic adopters)로 나누고, 디지털 원주민은 회피자, 최소이용자(minimalists), 열성적 이용자로 나누어 각 특징을 살폈다. 개인 관점에서는 회피자, 최소이용자, 여행자(tourist), 혁신자(innovator), 중독(over-user or addict)으로 집단을 나누었다. 이들은 디지털 원주민과 디지털 이주민 차이도 일부 있지만 개인차도 존재한다고 결론지었다.

다른 연구에서는 기술 발전 외에도 사회인구통계학적 요인, 통제성 같은 요인이 개인의 미디어 이용에 영향을 줄 수 있어 두 집단의 구분은 무리가 있다고 지적한다(예: Koutropoulos, 2011). 디지털 기기와 정보를 이용하는 젊은이들은 기존에 논의했던 디지털 원주민보다 다양한 특성을 지니기 때문에 보다 현실적이고

정확한 묘사를 하는 것이 필요하다는 것이다(Selwyn, 2009). 또한 헬스퍼와 에이논(Helsper & Eynon, 2010)은 기술 및 생물결정론적 관점의 분류를 비판한다. 그들은 디지털 원주민인 젊은이들이 넓은 범위의 ICT(Information Communication Technologies)를 보유하고, 인터넷을 가장 많이 사용하며, 인터넷 자기효능감도 높은 수준이지만 세대가 이런 차이를 야기하는 유일한 변인은 아니었다고 밝혔다. 이들 연구에 따르면, 성, 교육, 이용경험과 폭도 미디어 이용에 영향을 주었다.

이처럼 디지털 원주민과 디지털 이주민에 대한 논쟁이 지속되고 있지만 아직 디지털 강국인 ‘한국’의 청소년과 성인을 대상으로 직접 비교한 연구는 드물다. 또한 많은 선행연구들은 두 집단에 대한 실증연구보다 수사학적 연구가 다수이고, 주로 디지털 원주민 내 동질성 검증에 집중했다. 따라서 이 연구에서 한국 중학생과 성인 집단을 대상으로 미디어 기기 및 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크 차이를 탐색하고, 사회적 관계 인식에 대한 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크의 영향력이 디지털 원주민과 이주민 간에 차이를 보이는지 실증적으로 살펴볼 것이다. 이는 프렌스키(Prensky, 2001a, 2001b, 2004)의 두 가지 전제를 실증적으로 살펴보며 지금까지 진행됐던 디지털 원주민론을 확장시키는 계기가 될 것이라 예상된다. 또한 성별, 지역, 휴대전화 요금제 등등을 통제변인으로 사용하여 분석에서 디지털 원주민과 디지털 이주민 집단 구분을 명확히 하고자 한다.

2) 디지털 원주민과 디지털 이주민의 미디어 기기, 온라인 콘텐츠 이용 및 SNS 네트워크

프렌스키(Prensky, 2001a, 2001b, 2004)가 제시한 디지털 원주민과 디지털 이주민 구분은 기술결정론 관점에 기반을 둔다. 그럼에도 불구하고 프렌스키는 이 개념을 이야기할 때, 미디어 기기 및 온라인 콘텐츠 ‘이용’에 대한 부분은 다소 간과한 채 두 집단의 차이, 디지털 원주민 특성을 논한다. 두 집단 차이는 미디어 기기 및 온라인 콘텐츠 이용에서 출발하므로 두 집단의 차이점 혹은 공통점을 먼저 파악할 필요가 있다. 프렌스키의 논의를 실증적으로 살펴본 몇몇 연구에서는 디지털 미디어 기기 접근과 온라인 콘텐츠 이용을 중심으로 디지털 원주민의 특성을 탐색하고자 했다. 자세히 살펴보면, 코린·베넷·락키어(Corrin, Bennett, & Lockyer, 2010)는 디지털 원주민 개념을 결론짓기 전에 디지털 원주민들의 실질

적 기술 이용을 직접적으로 살펴보는 작업이 필요하다고 문제 제기하며, 대학교 1학년 학생을 대상으로 기술 접근과 일상생활 및 학습에서의 특정 기술 이용을 비교했다. 노트북, MP3/4, 디지털 카메라 등을 포함하는 12개의 미디어 중 응답자들은 휴대전화를 언제 어디서든지 가장 많이 사용하고 있었다. 기존에 디지털 원주민의 특성 중 하나로 논의되었던 블로그 작성, 팟캐스트 운영 등은 실제로는 과반수가 이용하지 않는 것으로 나타났다.

온라인 콘텐츠 이용을 실증적으로 살핀 다른 선행연구에서도 디지털 원주민이 디지털 미디어 기술에 능하고, 활발한 이용을 한다는 특징이 부분 지지됐다. 케네디, 주드, 처치워드, 그레이, 그리고 크라우즈(Kennedy, Judd, Churchward, Gray, & Krause, 2008)는 1학년 대학생과 교직원을 대상으로 디지털 원주민과 디지털 이주민 논의를 살펴보았다. 연구 결과, 역할·성별·연령에 따라 이용량이 달랐으며, 25세 이하가 25세 이상보다 많이 이용한 항목은 4개(선진 모바일 이용, 표준 웹과 음악, 게임, 표준 모바일 이용)에 불과하여 프렌스키의 주장은 일부만 지지됐다.

케네디 등(Kennedy et al., 2008)의 연구가 온라인 콘텐츠 이용으로 디지털 원주민과 디지털 이주민을 비교했다면, 헬스퍼와 에이논(Helsper & Eynon, 2010)은 온라인 이용과 그로 인해 영향을 받는 변인(예: 멀티태스킹 및 기술에 대한 자기효능감, 매체풍요도 및 인터넷 현저성)들을 함께 살폈다. 그 결과, 나이가 어릴수록 멀티태스킹과 자기효능감이 높았지만 연령에 따라 자주 쓰는 세부적인 온라인 이용 영역이 달랐다. 연령 외에도 온라인 이용 수나 이용기간이 멀티태스킹 및 자기효능감에 정적인 영향을 주었다.

선행연구들은 디지털 원주민이 미디어 기기나 온라인 콘텐츠 이용을 활발하게 한다는 프렌스키의 주장을 전적으로 지지하지 않는다는 것을 보여 준다. 그렇다면 과연 한국 청소년과 성인들은 미디어 기기와 온라인 콘텐츠를 어떻게 이용하고 있는지 청소년과 성인 비교를 통해 살펴보고자 한다.

연구문제 1 청소년과 성인은 미디어 기기 이용에 차이를 보이는가?

연구문제 2 청소년과 성인은 온라인 콘텐츠 이용에 차이를 보이는가?

앞서 살펴본 선행연구들은 디지털 환경에서 접할 수 있는 기기 및 온라인 콘텐츠 이용은 살폈으나 다양한 사회연결망 형성이 가능한 미디어 환경은 고려하지 않았다. 어떤 미디어를 접하고 어떤 온라인 콘텐츠를 이용하는지도 중요하지만 누구와 연결되어 소통하는지도 중요한 문제다. 온라인 콘텐츠 이용은 사회연결망을 기반으로 이루어지고, 개인이 갖고 있는 사회연결망은 사회자본 형성과 사회적 지지, 정보 습득 등 다양한 영역에 영향을 줄 수 있기 때문이다.

SNS(Social Network Services, 이하 SNS)는 다양한 사회연결망 형성을 보여주는 대표적인 사례다(Shaw, 2012). SNS에서 개인은 다른 이용자와 연결되어 있고, 다른 사람이 만든 사회연결망을 넘나들 수 있다(boyd & Ellison, 2008). 사람들은 자신의 관심사를 중심으로 다른 사람들과 사회연결망을 형성하거나 기존에 알고 있었던 사람들과 관계를 지속해 나갈 수 있다. 연결망은 사회자본 관점에서 결속형 사회자본(bonding social capital)과 연계형 사회자본(bridging social capital)으로 나뉜다. 결속형 사회자본은 사회적 지위, 혈연, 학연 등 속성이 유사한 사람들끼리 맺어진 관계이며, 연계형 사회자본은 다양한 배경의 사람을 기반으로 하는 관계다(Putnam, 2000). 강한 유대로 형성된 결속형 사회자본에서는 지지와 신뢰와 같은 정서적인 교류가 이루어지는 반면, 약한 유대로 형성된 연계형 사회자본에서는 다양한 정보를 접할 수 있다(Granovetter, 1973). 디지털 원주민이 온라인에서 정보를 탐색하고, 협력 활동에 익숙하다는 특징이 실제로 나타나는지, 그리고 그 영향력이 존재하는지 파악하기 위해서는 그들이 보유한 SNS 네트워크 특징이 어떠한지 파악하는 것이 필요하다.

디지털 원주민 논의대로라면, 청소년은 성인보다 온라인의 다양한 영역을 이용을 하고 온라인에서 만난 사람과 쉽게 사회연결망을 형성할 것이다. 그러나 청소년의 발달기적 특징을 간과할 수 없다. 청소년기는 가족에서 독립하고자 하는 욕구가 강해지면서 상대적으로 평등한 관계인 또래 집단에 몰입하는 발달기 특성을 가진다(최혜진 · 최연실 · 안영주, 2011, 115쪽). 게다가 SNS는 멀리 있는 사람들과도 연락할 수 있기 때문에 연계형 사회자본에 긍정적 영향을 주는 동시에 결속형 사회자본 증진에도 이용된다(금희조, 2011; Lynn & Witte, 2011). 결국 SNS에서 어떤 사회연결망을 만드느냐는 이용자 개인에게 달렸다. 청소년의 발달기적 특징이 나타나 SNS에서 결속형 사회자본이 연계형 사회자본보다 우세할 수 있

다. 혹은 프렌스키 논의처럼 디지털 원주민은 다양한 연계형 사회자본을 형성할 수도 있다. 그렇다면 한국의 청소년과 성인은 어떤 SNS 네트워크를 가지고 있는지 이 연구에서 탐색해 보고자 한다.

연구문제 3 청소년과 성인은 SNS 네트워크에 차이를 보이는가?

3) 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크와 사회적 관계 인식

온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크는 단순히 이용에서 그치는 것이 아니라 개인의 사회적 관계 인식에 영향을 준다. 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크는 다른 사람들과의 관계를 기반으로 하므로 집단 구성원으로서의 자신을 어떻게 생각하는지에 영향을 줄 수 있다. 대체로 미디어 이용과 개인 간의 영향력은 상호작용적이다. 미디어 이용은 개인에게 영향을 줄 수 있고, 반대로 개인의 특성이 미디어 이용에 영향을 줄 수도 있다(김태용·박소라, 2008). 디지털 원주민과 디지털 이주민 논의는 디지털 미디어 이용이 개인에게 영향을 미치는 방향에 무게를 둔다. 그러나 앞서 살펴보았듯이 디지털 원주민의 특징을 실증적으로 검증한 연구들은 주로 디지털 미디어 이용에만 치중하고 그로 인한 두 집단의 사회적 관계 인식 차이는 다루지 않았다.

뇌의 신경가소성(neuroplasticity) 때문에 지속적인 디지털 미디어 이용이 디지털 원주민의 뇌 구조를 디지털 이주민과는 다르게 만든다는 신경과학적 접근이 아니라도(Herther, 2009; Prensky, 2001b; Woolf & Salter, 2000), 사회연결망을 기반으로 하는 온라인 콘텐츠 이용 및 SNS 네트워크와 관련된 개인의 사회적 관계 인식을 주목하면 디지털 미디어 이용이 사회적 관계 인식에 미치는 영향력이 다르다는 점을 확인해 볼 수 있다.

먼저, 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크는 다른 사람들과 언제 어디서나 연결되어 있다고 생각하게 하는 ‘연결감’과 밀접한 관계를 맺는다. 연결감은 친구, 가족 등과 같은 사회적 관계는 물론 언제 어디서든지 정보를 접할 수 있는 정도를 의미한다. 휴대전화와 인터넷은 사람들의 공간 구분을 약화시키고, 공동공간과 개인공간의 구분을 없앴다(김은미·심미선·김반야·오하영, 2012; 황주성·박윤정, 2010). 황주성과 박윤정(2010)은 디지털 미디어로 인한 공간 인식을 네트워

크 연결성, 혼종적 공간성, 관계적 장소성으로 분류하여 휴대전화 인터넷 이용자가 네트워크 연결성과 관계적 장소성을 높게 인식한다는 것을 밝혔다. 구체적으로 네트워크 연결성 중 정보·콘텐츠를 자유롭게 접하거나 자투리 시간을 활용할 수 있다고 느끼는 항목에서 이용자의 네트워크 연결성이 높게 나왔다. 이 맥락에서 정보 찾기는 연결감에 영향을 준다고 예측할 수 있다. 디지털 원주민은 정보 찾기를 협업을 통해서도 할 수 있으므로, 동일한 온라인 콘텐츠 이용일지라도 이용방법이나 접근이 달라 그 영향력이 집단에 따라 다를 것으로 예상된다.

온라인 콘텐츠 이용은 집단 속에서 느끼는 고립감이나 소속감에도 영향을 줄 수 있다. 네트워크화된 온라인 공간은 오프라인 관계를 확장시킬 수 있는 사회연결망 공간으로 인식되고(Kennedy, 2012) 온라인과 오프라인의 경계가 허물어지고 있기 때문이다. 한 사례로 페이스북은 사회연결망의 장벽을 허물고 개인의 사회적 연결을 온라인 경험에 통합시켰으며, 이런 사회연결망은 모든 이들에게 온라인 경험의 기초가 됐다(Owyang, Bernoff, Pflaum, & Bowen, 2009). 이와 같이 개인의 온라인 콘텐츠 이용은 타인과의 관계 속에서 이루어지므로, 온라인 콘텐츠 이용이 소속감과 고립감에 영향을 줄 가능성이 있다. 즉, 네트워크화된 온라인 활동이 익숙한 환경에서 성장해온 디지털 원주민의 온라인 콘텐츠 이용은 오프라인 사회적 관계 인식에도 영향을 끼칠 것이라고 예상할 수 있다.

소속감은 개인이 한 조직의 구성원이라는 것을 인식하는 정도로 볼 수 있다. 네트워크화된 온라인 공간은 개인이 조직의 구성원임을 인지하기 충분한 환경이다. 네트워크화된 온라인 공간에서 사람들은 물리적으로 함께 하고 있는 공동체보다 더 강한 새로운 공동체감(togetherness)을 느끼기도 하며, 고립되지 않는 개인성을 경험한다(윤석민, 2004; Castells, 2001; Wellman, 2002). 또한 온라인 커뮤니케이션은 학교에서 사회적 관계가 힘들었던 아이들에게 도움을 주며, 외로움을 느끼는 청소년이 그렇지 않은 청소년에 비해 온라인에서 더욱 사적이고 친밀한 커뮤니케이션을 하면서 약한 사교성(social skills)을 보완하고 새로운 관계를 만든다(Bonetti, Campbell, & Gilmore, 2010). 이처럼 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크는 개인의 소속감에 상당부분 기여할 수 있다. 특히 게임이나 자료 찾기 등에서 협업을 경험한 디지털 원주민들의 경우, 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 소속감에 미치는 영향력이 높을 수 있다.

소외감은 무력감, 규범상실감, 사회적 고립감(이하 고립감)으로 구성된다(Dean, 1961). 네트워크화된 온라인 공간에서의 콘텐츠 이용으로 인해 소외감 중 고립감을 빈번하게 느낄 수 있다. 온라인 콘텐츠 이용을 통해 개인은 외로움을 해소하거나 소속감을 느끼기도 하지만, 항상 연결된 온라인 콘텐츠를 이용하면서도 외로움을 느끼거나 고립감을 느끼기도 한다(Engelberg & Sjöberg, 2004; Turkle, 2010). 온라인 커뮤니케이션이 가족과의 대화나 사회관계(social circle) 크기를 감소시키고, 우울과 외로움을 증가시키기는 결과도 낳는다(Kraut et al., 1998). 예를 들어 온라인 콘텐츠 중 일정 관리 어플리케이션을 집단 단위로 이용하면 일정 공유 및 관리가 가능하기 때문에, 이 집단에서 소외되어 고립감을 느끼는 개인이 있을 수 있다. 발달기상 또래동조성이 높고, 온라인을 사회화 공간으로 여기고 있는 디지털 원주민의 경우, 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 고립감에 상당부분 영향을 줄 수 있다.

디지털 원주민은 어릴 적부터 온라인 공간에서 사회화 과정을 거치는 것에 익숙하다(Prensky, 2004). 대조적으로 디지털 이주민은 이미 오프라인 공간에서 사회화가 상당 부분 진행되고, 온라인 공간의 사회화를 학습해야 하는 상황이다. 따라서 디지털 이주민의 온라인 콘텐츠 이용이나 SNS 네트워크가 고립감, 소속감에 주는 영향력은 상대적으로 작을 것으로 예상된다. 정리하면, 디지털 원주민에게 “온라인 공간은 집, 학교, 오프라인 장소와 더불어 성장하는데 중요한 장소”라는 점에서(Prensky, 2004, p. 12) 사회적 관계 인식에 대한 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크 영향력 크기는 디지털 원주민이 디지털 이주민보다 클 것이라고 예상된다. 그렇다면 어떤 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크 특징이 사회적 관계 인식(연결감, 고립감, 소속감)에 영향을 주는지 각 집단별로 살펴보고자 한다.

연구문제 4 청소년과 성인의 온라인 콘텐츠 이용 및 SNS 네트워크는 이들의 연결감, 고립감, 및 소속감에 어떠한 영향을 주는가?

3. 연구 방법

1) 조사 대상 및 시기

2013년 4월 말부터 5월 초까지 전문 조사 회사를 통한 개별 면접조사로 자료를 수집했다. 청소년 표본은 제주도를 포함한 전국 인구의 제곱근비례할당 방법으로 1200명을, 성인 표본은 서울 및 5대 광역시(부산, 대구, 인천, 광주, 대전) 지역 인구의 제곱근비례할당 방법으로 300명을 표집했다. 인구가 적은 곳의 표본이 과소 표집되는 것을 예방하기 위한 표집 방법이었다. 이 중 SNS를 이용하는 청소년 1108명, 성인 239명의 응답자료를 분석에 활용했다.

분석에 활용된 청소년 조사대상자는 총 1108명으로 남성 553명(49.91%), 여성 555명(50.09%)으로 구성됐다. 학년별로는 중학교 1학년 359명(32.40%), 중학교 2학년 373명(33.66%), 중학교 3학년 376명(33.94%)으로 만 12세부터 만 15세까지 분포했다($M =$ 만 13.95세, $SD = 0.84$).

성인은 총 239명으로 남성 117명(48.95%), 여성 122명(51.05%)으로 비교적 균등했다. 239명 중 20대는 93명(38.91%), 30대는 86명(35.98%), 40대 이상은 60명(25.11%)이었다. 평균 연령은 만 33.69세($SD = 8.63$)로 디지털 이주민 범주에 속한다고 판단했다. 직업별로는 자영업 30명(12.55%), 판매직/서비스직 45명(18.83%), 기능공/숙련공 8명(3.35%), 사무직/기술직 76명(31.80%), 전문/경영관리직 3명(1.26%), 가정주부 44명(18.41%), 학생(대학생/대학원생) 33명(13.81%)이었다.

2) 주요 변인

(1) 미디어 기기 이용

미디어 기기 이용 정도를 측정하기 위해 청소년 및 성인이 보유할 수 있는 전통 미디어와 뉴미디어를 선택했다. 구체적으로 TV, 종이신문, 컴퓨터/노트북, 스마트폰, 일반 휴대전화, 태블릿/전자책, MP3/4 플레이어가 선정됐다. 스마트폰과 일반 휴대전화의 경우, 설문지에 스마트폰과 일반 휴대전화의 차이점과 예시를 명시하여 응답자가 구분할 수 있도록 했다. 미디어 기기 이용은 각 미디어를 얼마나 이용하는지 8점 리커트 척도로 물었다(1 = 이용 안함, 2 = 아주 가끔, 3 = 한 달에

한 번, 4 = 2-3주에 한 번, 5 = 1주일에 1-2회, 6 = 1주일에 3-5회, 7 = 거의 매일, 8 = 하루에도 여러 번).

(2) 온라인 콘텐츠 이용

온라인 콘텐츠 이용은 컴퓨터, 휴대전화, 태블릿 PC 등 기기에 상관없이 온라인에서 접할 수 있는 콘텐츠나 서비스들의 이용빈도를 말한다. 선행연구들(김은미·나은영·박소라, 2010; Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2009 등)을 바탕으로 온라인에서 사용가능한 콘텐츠 및 서비스 8가지를 본 연구에 맞게 구성했다. 구체적인 문항은 각종 정보 및 과제를 위한 자료 찾기, 음악듣기(팟캐스트 포함), 전자책(이북), 신문기사, 잡지 등 읽기, 이메일 확인 및 주고받기, 온라인 커뮤니티, SNS, 게임, 온라인쇼핑 등이다. 미디어 기기 이용과 동일하게 각 문항의 이용정도를 8점 리커트 척도로 측정했다.

(3) SNS 네트워크

SNS 네트워크 특징을 살펴보기 위하여 SNS에 등록된 친구 수(이하 SNS 친구 수)와 이 중 오프라인에서 아는 사람의 비율(이하 오프라인 친구 비율), 하루 평균 SNS에서 대화를 나누는 친구 수(이하 하루 평균 대화 친구 수)를 응답자에게 물었다.

(4) 연결감

연결감을 측정하기 위해 황주성·박윤정(2010)이 사용한 네트워크 연결성 문항을 이 연구에 맞도록 수정 및 추가하여 측정문항을 구성했다. 사용한 문항은 '같이 있지 않아도 친구, 가족과 연결되어 있다는 느낌이 든다', '휴대전화나 컴퓨터가 옆에 있으면 굳이 대화를 나누는 것이 아니어도 온라인 지인들과 연결되어 있다는 느낌이 든다', '휴대전화/컴퓨터 덕분에 어디에서나 업무(또는 공부)를 자유로이 할 수 있다' 등 총 8문항이다. 5점 리커트 척도(1 = 전혀 아니다 ~ 5 = 매우 그렇다)로 측정했다. 청소년 연결감 문항의 크론바흐 알파값(Cronbach's α)은 .75($M = 3.43$, $SD = 0.52$), 성인 연결감 문항의 크론바흐 알파값은 .67($M = 3.53$, $SD = 0.46$)이었다. 8문항을 합한 평균치를 분석에 활용했다.

(5) 고립감

고립감은 가족, 친구, 및 학교 또는 직장에서 느끼는 고립의 정도를 의미한다. 딘(Dean, 1961)의 연구에서 사용했던 소외감 척도 중 사회적 고립감을 이 연구에 맞게 수정하여 문항을 만들었다. 가족, 친구, 및 학교(직장) 차원별로 3문항씩 총 9 문항을 5점 리커트 척도(1=전혀 아니다 ~ 5=매우 그렇다)로 물었다. 그러나 ‘집단은 나에게 우호적이다’라는 문항은 내적 일관성이 낮아 제거했다. 최종적으로 각 집단별 2문항-‘우리 집(친구들 사이, 학교)에서 나는 가끔 외톨이가 된 기분일 때가 있다’, ‘부모님(친구들, 학교 친구들)은 내가 바라는 만큼 나와 어울려 주지 않는다’-이 분석에 사용됐다. 성인 문항에서는 학교를 직장, 부모님을 우리 가족으로, 학교 친구들을 직장 동료로 바꾸어 진술문을 구성했다. 각 집단별로 측정된 2문항의 평균값을 분석에 사용했다. 2문항의 내적 일관성은 피어슨 상관계수로 살펴보았다(Eisinga, Grotenhuis, & Pelzer, 2013). 청소년의 가족 고립감($r = .46, M = 2.68, SD = 0.88$), 친구 고립감($r = .56, M = 2.70, SD = 0.85$), 학교 고립감($r = .50, M = 2.64, SD = 0.84$)의 상관계수는 분석하기에 적절한 값이었다. 성인의 가족 고립감($r = .60, M = 2.71, SD = 0.90$), 친구 고립감($r = .58, M = 2.81, SD = 0.88$), 직장 고립감($r = .73, M = 2.80, SD = 1.14$) 상관계수 역시 적합한 수준이었다.

(6) 소속감

소속감 측정문항은 로버트 등(Roberts et al., 1999)의 소속감(sense of belonging) 척도를 기반으로 재구성했다. 가족, 친구, 학교/직장 각 집단별로 3문항씩 총 9문항으로 소속감을 측정했다. ‘나는 내가 우리 가족(친구, 학교/직장)의 일부 분이라고 생각한다’, ‘나는 내가 우리 가족(친구, 학교/직장)의 일원인 것이 자랑스럽다’, ‘우리 가족(친구, 학교/직장)의 일은 나에게 중요하다’ 등으로 구성된 문항을 전혀 아니다(1점)부터 매우 그렇다(5점)까지의 5점 척도로 물었다. 청소년의 가족 소속감(Cronbach’s $\alpha = .61, M = 3.93, SD = 0.57$), 친구 소속감(Cronbach’s $\alpha = .66, M = 3.75, SD = 0.60$), 학교 소속감(Cronbach’s $\alpha = .72, M = 3.61, SD = 0.60$)은 각 집단별 문항을 통합한 평균치를 분석에 사용했다. 성인의 가족 소속감(Cronbach’s $\alpha = .62, M = 3.97, SD = 0.58$), 친구 소속감

(Cronbach's $\alpha = .51$, $M = 3.56$, $SD = 0.51$), 직장 소속감(Cronbach's $\alpha = .69$, $M = 3.54$, $SD = 0.64$) 역시 문항을 합한 평균치를 분석에 이용했다.

(7) 통제변인

연구문제에 따라 응답자의 성별과 지역, 미디어 기기 이용, 인터넷 이용시간, 휴대전화 요금 등을 통제변인으로 사용했다. 범주변수인 성별(남·여)과 지역(도시·농촌)은 가변수(dummy variable)로 만들어 분석에 활용했다. 또한 온라인 콘텐츠 이용과 관련 있는 웹 기반 미디어 기기 이용 역시 주요 통제변인으로 삼았다. 인터넷 이용시간은 하루 평균 인터넷 이용시간을 의미한다.

3) 분석 방법

이 연구는 IBM PASW Statistics(SPSS) 18.0으로 자료를 분석했다. 통제변인을 사용하여 분석함으로써 청소년과 성인 집단 비교를 더욱 명확히 할 수 있을 것이라 판단하여 일원공변량분석(one-way ANCOVA)을 통해 청소년과 성인의 미디어 기기 이용(연구문제 1), 온라인 콘텐츠 이용(연구문제 2), SNS 네트워크 특성(연구문제 3)을 살펴보았다. 다중회귀분석으로 각 집단별 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크가 연결감, 고립감, 및 소속감에 미치는 영향(연구문제 4)을 알아보았다.

4. 연구 결과

1) 미디어 기기 이용

청소년과 성인 집단의 미디어 기기 이용에 어떠한 차이가 있는지 살펴보았다(〈표 1〉 참조). 성별과 지역을 공변량으로 사용하여 집단 간 차이를 명확히 하고자 했다. 청소년($M = 7.50$, $SD = 1.43$)과 성인($M = 7.71$, $SD = 1.05$) 모두 스마트폰 이용률이 가장 높았다. 전반적으로 MP3/4플레이어를 제외한 나머지 미디어에서 성인 집단의 미디어 기기 이용이 더 높게 나타났다. TV, 종이신문, 컴퓨터/노트북, MP3/4 플레이어에서 청소년과 성인 집단 간 평균차가 통계적으로 유의미했다. 일반 휴대전화와 태블릿/전자책은 청소년과 성인 모두 거의 사용하지 않았다.

표 1. 청소년과 성인의 미디어 기기 이용

항목	청소년 ($N = 1108$)	성인 ($N = 239$)	F	p
	$M(SD)$	$M(SD)$		
TV	6.38 (1.50)	6.85 (1.00)	20.04	< .001
종이신문	1.56 (1.40)	2.78 (2.49)	104.94	< .001
컴퓨터/노트북	5.79 (1.62)	6.48 (1.39)	33.38	< .001
스마트폰	7.50 (1.43)	7.71 (1.05)	3.05	.081
일반 휴대전화	1.20 (1.13)	1.14 (0.95)	1.17	.294
태블릿/전자책	1.52 (1.49)	1.67 (1.76)	1.60	.206
MP3/4 플레이어	2.25 (2.04)	1.33 (1.05)	53.48	< .001

2) 온라인 콘텐츠 이용

성별과 지역, 컴퓨터/노트북, 태블릿/전자책, 일반 휴대전화와 스마트폰의 이용 빈도, 인터넷 이용시간, 휴대전화 요금을 공변량으로 설정하고 청소년과 성인의 온라인 콘텐츠 이용을 분석했다. 온라인 커뮤니티 이용을 제외한 대부분의 온라인 콘텐츠 이용 유형에서 집단 간에 유의미한 차이를 보였다(〈표 2〉 참조). 청소년은 ‘SNS’ 이용이 가장 높게 나타났다($M = 6.76, SD = 1.38$). 그 다음으로 ‘음악 듣기($M = 5.69, SD = 1.86$)’, ‘게임($M = 5.52, SD = 2.01$)’ 같은 오락 콘텐츠 이용이 상대적으로 높았다. 성인은 ‘각종 정보 및 과제를 위한 자료 찾기($M = 6.47, SD = 1.40$)’를 가장 빈번하게 했다. ‘SNS($M = 6.46, SD = 1.43$)’ 이용 또한 유사한 수준으로 높게 나타났다. 그 다음은 게임($M = 4.97, SD = 2.29$), 음악듣기($M = 4.96, SD = 2.04$)와 같은 오락 콘텐츠 순이었다. ‘이메일 확인 및 주고받기($M = 4.56, SD = 2.06$)’, ‘전자책, 신문기사, 잡지 등 읽기($M = 4.32, SD = 2.39$)’, ‘온라인 커뮤니티($M = 4.20, SD = 2.19$)’ 또한 오락 콘텐츠 이용과 유사한 수준으로 이용하고 있었다. 청소년의 온라인 콘텐츠 이용이 SNS 이용에 상당부분 집중되어 있는 반면, 성인의 경우는 상대적으로 다양한 양상을 보였다.

표 2. 청소년·성인의 온라인 콘텐츠 이용

항목	청소년 ($N = 1108$)	성인 ($N = 239$)	F	p
	$M (SD)$	$M (SD)$		
각종 정보 및 과제를 위한 자료 찾기	4.55 (1.91)	6.47 (1.40)	156.31	< .001
음악듣기	5.69 (1.86)	4.96 (2.04)	57.58	< .001
전자책, 신문기사, 잡지 등 읽기	2.92 (2.11)	4.32 (2.39)	46.40	< .001
이메일 확인 및 주고받기	3.32 (2.10)	4.56 (2.06)	81.89	< .001
온라인 커뮤니티	3.93 (2.34)	4.20 (2.19)	0.07	.792
SNS	6.76 (1.38)	6.46 (1.43)	23.96	< .001
게임	5.52 (2.01)	4.97 (2.29)	42.04	< .001
온라인쇼핑	2.43 (1.81)	3.43 (1.57)	33.16	< .001

3) SNS 네트워크

디지털 원주민과 디지털 이주민의 SNS 네트워크는 어떤 특성을 가지는지 살펴보았다. 공변량은 성별 및 지역, 미디어 기기 이용(컴퓨터/노트북, 태블릿/전자책, 일반 휴대전화 및 스마트폰), 인터넷 이용시간, 휴대전화 요금으로 설정하고, 청소년과 성인의 SNS 친구 수, SNS 친구의 오프라인 친구 비율, 및 SNS에서 하루 평균 대화를 나누는 친구 수를 비교했다. SNS 친구 수의 경우, 청소년은 평균 114.22명($SD = 89.59$), 성인은 평균 97.17명($SD = 90.96$)으로 청소년의 SNS 친구 수가 성인보다 많았다, $F(1, 1337) = 18.60, p < .001$.

SNS상의 친구와 오프라인 친구가 겹치는 비율은 청소년($M = 61.40\%$)과 성인($M = 59.95\%$) 간에 유의미한 차이를 보이지 않았다, $F(1, 1337) = 1.16, p = .281$. 그러나 SNS에서 하루 평균 대화를 나누는 친구 수는 청소년($M = 14.25$ 명)이 성인($M = 9.11$ 명)보다 많았으며, 집단 간 차이도 통계적으로 유의미했다, $F(1, 1337) = 10.93, p = .001$.

표 3. SNS 네트워크

항목	청소년 (<i>N</i> = 1108)	성인 (<i>N</i> = 239)	<i>F</i>	<i>p</i>
	<i>M</i> (<i>SD</i>)	<i>M</i> (<i>SD</i>)		
SNS 친구 수	114.22명 (89.59)	97.17명 (90.96)	18.60	< .001
오프라인 친구 비율	61.40% (40.94)	59.95% (31.85)	1.16	.281
하루 평균 대화 친구 수	14.25명 (33.40)	9.11명 (7.98)	10.93	.001

4) 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크와 사회적 관계 인식

온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 어떤 영향을 미치는지 청소년과 성인별로 다중회귀분석을 통해 알아보았다. 집단 내 차이를 유발할 수 있는 변인들을 통제변인으로 투입시켰다.

청소년의 경우, 자료찾기, 음악듣기, 게임 이용이 ‘연결감’에 정적인 영향을 미치는 반면, 온라인 커뮤니티는 부적적인 영향을 미치는 것으로 나타났다, $F(17, 1090) = 5.15, p < .001$. 청소년의 경우, 연결감에 가장 큰 영향을 미치는 변인은 자료찾기($\beta = .12, t = 3.73, p < .001$)였다. 뒤를 이어 음악듣기($\beta = .11, t = 3.09, p < .01$), 게임($\beta = .10, t = 2.86, p < .01$) 및 온라인 커뮤니티($\beta = -.10, t = -3.10, p < .01$) 순으로 연결감에 영향력을 미쳤으며, 이 중 온라인 커뮤니티는 부적 영향을 주는 것으로 밝혀졌다.

이메일 송수신, 온라인 커뮤니티 이용, SNS에서 하루 평균 대화 친구 수는 ‘가족 고립감’에 정적인 영향을 주고, 온라인 쇼핑, SNS 친구 수, 오프라인 친구 비율은 부적적인 영향을 주는 것으로 나타났다, $F(17, 1090) = 3.90, p < .001$. 이 중 SNS에서 하루 평균 대화 친구 수($\beta = .13, t = 3.25, p < .01$)가 가족 고립감에 가장 큰 영향을 주었으며, 이메일 송수신($\beta = .12, t = 3.87, p < .001$), 온라인 커뮤니티($\beta = .10, t = 3.70, p < .01$)가 뒤를 이었다. 온라인 쇼핑($\beta = -.10, t = -2.92, p < .01$) 및 오프라인 친구비율($\beta = -.10, t = -2.76, p < .01$), SNS 친구 수($\beta = -.07, t = -2.03, p < .05$) 순으로 부적적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

온라인 커뮤니티, 게임 이용은 ‘친구 고립감’에 정적인 영향을, SNS와 온라

인 쇼핑은 부적인 영향을 주는 것으로 밝혀졌다, $F(17, 1090) = 4.20, p < .001$. 온라인 커뮤니티($\beta = .14, t = 4.12, p < .001$) 및 게임($\beta = .14, t = 3.88, p < .001$)이 가장 큰 영향력을 주는 것으로 나타났으며, 이어 온라인 쇼핑($\beta = -.11, t = -3.24, p < .01$), SNS($\beta = -.10, t = -2.73, p < .01$) 순으로 친구 고립감에 영향을 미쳤다.

자료찾기, 온라인 쇼핑은 '학교 고립감'에 부적인 영향을, 온라인 커뮤니티, 게임, 하루 평균 대화 친구 수는 정적인 영향을 주는 것으로 나타났다, $F(17, 1090) = 3.79, p < .001$. 이 중 온라인 커뮤니티($\beta = .14, t = 4.17, p < .001$)가 학교 고립감에 정적으로 가장 큰 영향을 주는 것으로 밝혀졌다. 이어 하루 평균 대화 친구 수($\beta = .11, t = 2.69, p < .01$), 게임($\beta = .10, t = 2.88, p < .01$), 온라인 쇼핑($\beta = -.10, t = -2.91, p < .01$), 자료찾기($\beta = -.06, t = -2.04, p < .05$) 순으로 학교 고립감에 영향을 주었다.

자료찾기, 온라인 쇼핑은 '가족 소속감'에 정적인 영향을 주고, 이메일 송수신, SNS 친구 수는 가족 소속감에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다, $F(17, 1090) = 4.44, p < .001$. 이 중 자료찾기($\beta = .15, t = 4.69, p < .001$)가 가장 큰 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 온라인 쇼핑($\beta = .09, t = 2.72, p < .01$), SNS 친구 수($\beta = -.08, t = -2.22, p < .05$), 이메일 송수신($\beta = -.06, t = -1.98, p < .05$) 순으로 가족 소속감에 영향을 주었다.

자료찾기, SNS, 온라인 쇼핑, 오프라인 친구비율은 '친구 소속감'에는 정적인 영향을, 온라인 커뮤니티, 하루 평균 대화 친구 수는 친구 소속감에는 부적인 영향을 주는 것으로 나타났다, $F(17, 1090) = 5.33, p < .001$. 온라인 쇼핑($\beta = .13, t = 3.80, p < .001$)이 친구 소속감에 영향을 미치는 가장 큰 변인으로 밝혀졌다. 오프라인 친구비율($\beta = .10, t = 2.61, p < .01$), 온라인 커뮤니티($\beta = -.10, t = -3.21, p < .01$), 자료찾기($\beta = .09, t = 2.90, p < .01$), SNS($\beta = .09, t = 2.56, p < .05$), SNS 하루 평균 대화 친구 수($\beta = -.09, t = -2.21, p < .05$)가 그 뒤를 이었다.

마지막으로 자료찾기, 온라인 쇼핑이 '학교 소속감'에 정적인 영향을 주는 반면, 음악듣기는 부적인 영향을 주는 것으로 나타났다, $F(17, 1090) = 4.88, p < .001$. 자료찾기($\beta = .13, t = 4.04, p < .001$)가 학교 소속감에 가장 큰 영향을 주는 변

인으로 밝혀졌다. 이어 음악듣기($\beta = -.12, t = -3.58, p < .001$), 온라인 쇼 핑($\beta = .10, t = 2.87, p < .01$) 순으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

성인의 경우, 음악듣기, SNS가 '연결감'에 정적인 영향을 주는 것으로 밝혀졌다, $F(17, 221) = 3.76, p < .001$. 음악듣기($\beta = .18, t = 2.63, p < .01$)가 연결 감에 가장 큰 영향을 미쳤으며, SNS($\beta = .17, t = 2.50, p < .05$)가 그 뒤를 이었다. SNS($\beta = .15, t = 2.09, p < .05$)는 '가족 고립감'에도 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다, $F(17, 221) = 1.73, p < .05$. 온라인 커뮤니티는 '친구 고립감'에 정적인 영향을, SNS 친구 수는 친구 고립감에 부적인 영향을 주는 것으로 나타났다, $F(17, 221) = 2.15, p < .01$. 온라인 커뮤니티($\beta = .18, t = 2.26, p < .05$)와 SNS($\beta = -.18, t = -2.39, p < .05$)의 영향력 크기는 같으나 방향성이 반대 였다. SNS에서 하루 평균 대화 친구 수($\beta = -.17, t = -2.29, p < .05$)는 '직장 고립감'에 부적인 영향을 주는 것으로 나타났다, $F(17, 221) = 2.09, p < .01$. 오프라인 친구 비율($\beta = .16, t = 2.26, p < .05$)은 '직장 소속감'에 정적인 영향을 주는 것으로 나타났다, $F(17, 221) = 1.72, p < .05$.

표 4. 청소년의 온라인 콘텐츠 이용이 연결감, 고립감, 및 소속감에 미치는 영향에 관한 다중회귀 분석 결과

종속변인		연결감	고립감			소속감		
			가족	친구	학교	가족	친구	학교
예측변인		β	β	β	β	β	β	β
통제 변인	성별	.11**	.02	-.01	.01	-.01	.04	.01
	연령	-.03	.01	.04	.01	.00	-.02	-.09**
	지역	.00	.00	.01	-.02	-.10**	-.11***	-.17***
	컴퓨터/노트북 이용량	.04	.04	.05	.06	.01	-.05	.00
	스마트폰 이용량	-.13**	-.05	.01	-.01	-.04	-.01	.01
	일반 휴대전화 이용량	-.19***	-.05	.05	.01	-.02	.01	.00
온라인 콘텐츠 이용	자료찾기	.12***	-.03	-.01	-.06*	.15***	.09**	.13***
	음악듣기	.11**	-.02	.03	-.04	.01	.00	-.12***
	전자책, 신문, 잡지 등 읽기	-.02	-.02	-.07	-.03	.00	.03	-.06
	이메일 송수신	.01	.12***	.00	.04	-.06*	-.05	.00
	온라인 커뮤니티	-.10**	.10**	.14***	.14***	-.06	-.10**	-.06
	SNS	.04	-.06	-.10**	-.07	.06	.09*	.01
	게임	.10**	.04	.14***	.10**	-.02	-.02	.00
	온라인 쇼핑	.04	-.10**	-.11**	-.10**	.09**	.13***	.10**
SNS 네트 워크	친구수	-.02	-.07*	-.05	-.05	-.08*	-.06	.03
	오프라인친구비율	.03	-.10**	-.06	-.04	.01	.10**	.00
	하루 평균 대화 친구 수	-.03	.13**	.08	.11**	-.07	-.09*	.03
Adjusted R^2		.06	.04	.06	.04	.05	.06	.06
F		5.15***	3.90***	4.20***	3.79***	4.44***	5.33***	4.88***
df		17, 1090						

주. β = 표준화 회귀계수. $N = 1108$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

표 5. 성인의 온라인 콘텐츠 이용이 연결감, 고립감, 및 소속감에 미치는 영향에 관한 다중회귀분석 결과

종속변인		연결감	고립감			소속감		
			가족	친구	직장	가족	친구	직장
예측변인		β	β	β	β	β	β	β
통제 변인	성별	.00	-.13	.02	-.08	.07	.08	.00
	연령	.02	-.09	.00	-.20**	-.03	-.11	-.13
	지역	-.02	.02	.09	.01	-.03	-.01	-.04
	컴퓨터/노트북 이용량	-.02	-.05	.03	-.14*	-.03	.01	-.09
	스마트폰 이용량	-.02	.08	.20	-.17	.09	-.27	-.37
	일반 휴대전화 이용량	.02	.10	.17	-.12	.18	-.27	-.23
온라인 콘텐츠 이용	자료찾기	.07	.09	.04	.04	.03	.01	.11
	음악듣기	.18**	-.05	.02	.03	-.04	.08	.04
	전자책, 신문, 잡지 등 읽기	.14	-.08	.07	.04	-.01	.13	-.01
	이메일 송수신	-.03	-.16	-.16	-.11	.15	.17	.11
	온라인 커뮤니티	.09	.15	.18*	.11	-.01	-.05	-.11
	SNS	.17*	.15*	.13	.14	-.09	-.04	.13
	게임	.02	.04	.04	.08	.10	-.14	.02
	온라인 쇼핑	.07	.05	-.03	.03	-.05	-.13	-.04
SNS 네트 워크	친구수	.13	-.12	-.18*	-.01	-.21**	-.02	.05
	오프라인친구비율	.02	.00	.09	.02	.10	-.04	.16*
	하루 평균 대화 친구 수	-.07	-.09	-.10	-.17*	.17	.03	.07
Adjusted R^2		.17	.12	.08	.07	.02	.02	.05
F		3.76***	1.73*	2.15**	2.09**	1.30	1.23	1.72*
df		17, 221						

주. β = 표준화 회귀 계수, $N = 239$. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$.

5. 논의

이 연구는 디지털 원주민과 디지털 이주민 구분의 전제를 확인하며 기존 논의를 확장하고자 미디어 기기 이용, 온라인 콘텐츠 이용 및 SNS 네트워크가 청소년과 성인 집단 간 어떠한 차이를 보이는지 살펴보고, 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 미치는 영향력이 두 집단에서 어떻게 달리 나타나는지 알아보았다. 분석결과, 디지털 원주민이라고 하여 디지털 이주민에 비해 디지털 미디어 이용이 활발한 것은 아니었다. 하지만 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 미치는 영향은 디지털 원주민에게서 더 다양하게 나타났다. 프렌스키의 첫 번째 전제인 디지털 미디어 이용‘량’보다는 두 번째 전제인 디지털 미디어 이용이 인식 형성 등에 미치는 영향이 다르다는 점을 지지하는 결과다. 결국 디지털 원주민론의 접근은 미디어 이용의 ‘정량적인 부분’에서 ‘정성적인 부분’으로 확장되어야 함을 시사한다.

연구문제별 결과를 요약하면 다음과 같다. 청소년과 성인의 미디어 기기 이용 비교를 위한 〈연구문제 1〉의 결과에 따르면, 청소년이라고 해서 다양한 디지털 미디어를 성인보다 많이 사용하는 것은 아니었다. 청소년과 성인 모두 스마트폰을 가장 많이 사용하고 두 집단 간 차이도 통계적으로 유의미하지 않았다. 스마트폰은 특정 집단의 미디어가 아니라 생활 미디어로 사용되고 있음을 알 수 있다. 성인은 디지털 미디어(컴퓨터/노트북)와 전통 미디어(TV, 종이신문)를 청소년보다 상대적으로 더 자주 사용하고 있다는 점에서 성인은 아날로그 미디어와 디지털 미디어 기기 모두에 친숙하다고 유추할 수 있다. 그러나 청소년 역시 TV 시청이 스마트폰 이용 다음으로 높게 나타나 다매체를 이용하는 것으로 나타났다. MP3/4 플레이어는 성인은 거의 사용하지 않았지만, 청소년은 성인에 비해서는 아주 가끔 이용하는 미디어였다. 이 같은 결과는 미디어 기기 ‘이용량’으로는 디지털 원주민과 디지털 이주민 구분은 어렵다는 점을 보여 준다.

〈연구문제 2〉의 분석결과에서도 온라인 콘텐츠 이용 유형 ‘수’와 이용‘량’으로 디지털 원주민과 디지털 이주민을 구분하는 것은 적절하지 않다는 점을 확인했다. 〈연구문제 2〉에서 디지털 원주민이 디지털 이주민에 비해 다양한 온라인 콘텐츠를 이용한다는 기존 논의(Prensky, 2001a, 2004)를 재확인할 수 있었다. 그러

나 청소년이라고 해서 성인보다 모든 온라인 콘텐츠 이용을 골고루 더 많이 이용하는 것은 아니었다. 이는 몇 가지 온라인 콘텐츠 이용에서 디지털 원주민과 디지털 이주민의 차이를 발견했으나 큰 차이는 아니었다는 연구 결과와도 비슷하다(Kennedy et al., 2008). 오히려 청소년에 비해 성인이 다양한 온라인 콘텐츠를 더 자주 사용하는 것으로 나타났다. 이는 성인과 청소년의 구조적인 생활 영역의 폭의 차이를 나타낸다고 볼 수 있다. 청소년의 생활의 폭은 학교와 집을 중심으로 하지만 성인의 생활의 폭이나 친구 네트워크는 더 다양하고 넓을 수밖에 없다. 세대효과라고 간주해 왔던 것들 중에서 단순한 연령효과에 해당하는 것들이 있다는 것을 말한다.

기존 논의에 따르면 원하는 정보를 찾을 때 온라인을 떠올리는 것이 디지털 원주민의 특성이지만, 성인이 청소년보다 일상에 필요한 정보검색을 더 많이 하는 것으로 밝혀졌다. 청소년은 주로 오락, 여가 등을 위한 온라인 콘텐츠를 자주 이용하고 있었다. 영국의 10대는 온라인 금융(finance online)이나 전자정부(e-government)를 적게 사용하고, 오락이나 사회 관계망, 단어나 정보를 확인하는 사실 검증(fact checking)을 위해 인터넷을 더 많이 사용한다는 연구 결과와 유사하다(Helsper & Eynon, 2010).

이 결과는 온라인 콘텐츠 이용 종류와 양이 디지털 원주민과 디지털 이주민을 분류하는 기준은 아니라는 점을 시사한다. 오히려 청소년들이 어떤 방식으로 온라인 콘텐츠를 이용하고, 이를 통해 무엇을 얻는지와 같은 구체적인 이용행태를 연구할 필요가 있다. 청소년들이 오락과 여가를 위한 온라인 콘텐츠를 주로 이용한다고 분석결과를 해석했지만, 디지털 원주민들은 온라인의 오락 요소에 익숙하며 그 공간 속에서 사회화를 경험하기도 하고 새로운 취미활동을 하는 등(Prensky, 2004, 2005) 다양한 경험을 쌓기 때문에 보다 다층적인 접근이 필요하다. 특히 청소년의 온라인 콘텐츠 이용 중 SNS 이용이 가장 많은 점을 주목할 필요가 있다. SNS 공간은 커뮤니케이션뿐만 아니라 각종 게임, 음악, 사진/영상 공유 등의 다양한 온라인 활동이 일어나는 공간이다. 이용자들은 서비스 제공자가 의도한 대로 SNS를 사용할 수도 있지만, 자신이 이용하는 SNS를 놀이공간으로 여기고 다양한 목적으로 콘텐츠를 이용·생산·공유할 가능성도 있다. 홀(Hull, 2011, p. 191)이 “디지털 원주민은 오락(entertainment)이다!”라고 말했듯이 청소년

년의 오락, 여가를 위한 온라인 콘텐츠 이용은 단순한 이용 그 이상을 의미한다. 따라서 향후 디지털 원주민 논의에서는 온라인 콘텐츠 이용 종류·양에 대한 논의에서 한걸음 나아가 온라인 콘텐츠 이용별 기작과 이 과정에서 청소년들이 받는 영향을 규명하는 작업이 진행되어야 할 것이다.

〈연구문제 3〉에서는 두 집단 간의 SNS 네트워크 차이를 알아보았다. 청소년은 성인에 비해 SNS 친구 수와 하루 평균 대화를 나누는 친구 수가 더 많은 것으로 나타났다. SNS에서 사회적 관계를 형성하고 대화를 활발하게 나누는 디지털 원주민의 특성이 포착됐다. SNS 친구 중 오프라인 친구 비율을 살펴보면, SNS 친구 중 오프라인 친구 비율이 약 60% 내외로 두 집단이 비슷한 비율을 보였다. 청소년의 생활영역과 행동반경이 성인에 비해 좁을 것이라는 점을 반추해 볼 때, 성인들은 오프라인에서만 아는 사람들의 비율이 더 많은 것으로 추측할 수 있다. 즉, 성인은 온/오프라인 공간에 따른 인간관계가 나뉜다면, 상대적으로 청소년은 온/오프라인 경계가 모호해졌다는 해석이 가능하다.

〈연구문제 4〉에서는 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 미치는 영향이 집단에 따라 다르게 나타나는지 검증하고자 했다. 디지털 원주민의 경우, 다양한 온라인 콘텐츠 이용이 연결감, 고립감, 소속감에 영향을 주는 것으로 나타났다. 디지털 이주민의 온라인 콘텐츠 이용은 오프라인 사회적 관계 인식에 그다지 큰 영향을 미치지 않았다. 이는 청소년의 온라인 콘텐츠 이용이 성인보다 다양하거나 많지 않더라도 사회적 관계 인식에 끼치는 영향력은 성인의 경우보다 크다는 것을 의미한다. 더불어 청소년이 성인보다 온라인 공간에서 사회화, 사회적 관계 인식 형성 등을 활발하게 한다는 점을 내포한다. 또한 청소년들의 경우 사회연결망을 기반으로 하는 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크가 그들의 연결감, 소속감, 및 고립감 같은 사회적 관계 인식과 밀접하게 얽혀 있음을 시사한다. 디지털 미디어 이용이 인식 형성에 영향을 준다는 이 지점에서 디지털 원주민과 디지털 이주민의 구분이 유효해진다.

성인은 연결감, 가족 고립감, 친구 고립감, 및 직장 소속감만 온라인 콘텐츠 이용 혹은 SNS 네트워크의 영향을 받았다. 성인들은 음악듣기와 SNS를 많이 할 수록 연결감을 높게 인식했다. 이 연구에서 측정한 음악듣기는 팟캐스트 듣기를 포함한 문항이다. 이용자와 음악 파일을 주고받는 것은 물론, 팟캐스트를 통해

공감을 얻는 행위들을 통해 연결감을 느낀다고 추정할 수 있다.

SNS를 더 많이 이용할수록 가족 고립감이 높을 수 있다는 결과가 나왔다. 이는 성인들이 SNS를 오프라인의 인간관계, 특히 가족과 분리된 공간으로 사용하는 이용행태에서 그 이유를 찾아볼 수 있다. 친구 고립감은 온라인 커뮤니티를 자주 이용할수록 높고, SNS 친구 수가 많을수록 낮은 경향을 보였다. 온라인 커뮤니티 이용은 오프라인 친구들과의 연결보다 온라인 친구들과 형성된 경우가 많아 고립감에 정적인 영향을 준 반면, SNS 친구 수는 오프라인 친구 비율이 과반을 이루고 있다는 점에서 친구 고립감에 부적인 영향을 미쳤다고 추론할 수 있다. 이를 제대로 해석하기 위해서는 성인들이 주로 이용하는 온라인 커뮤니티 형태에 대한 추가 조사가 필요하다. 직장 고립감과 직장 소속감에는 온라인 콘텐츠 이용보다 SNS 네트워크 특징이 중요한 역할을 했다.

청소년의 경우(〈표 4〉 참조), 성인에 비해 보다 많은 수의 온라인 콘텐츠 이용 변인과 SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 영향을 주었다. 이 같은 결과는 온라인 콘텐츠 중 SNS와 음악듣기만 영향요인이었던 성인의 결과와는 다른 양상이다. 청소년은 온라인 활동의 연결성이 오프라인 사회적 관계 인식에도 영향을 준다는 점을 시사한다. 디지털 미디어 이용이 사회적 관계 인식에 미치는 영향력 차이는 두 집단이 다른 점을 확인할 수 있는 부분이다. 구체적으로 살펴보면 자료찾기, 음악듣기, 게임, 온라인 커뮤니티가 연결감에 영향을 주는 것으로 나타났다. 이 중 자료찾기, 음악듣기, 게임은 연결감에 정적인 영향을 주었다. 이는 디지털 원주민들이 협업 혹은 사회연결망을 기반으로 하는 활동을 하며, 이러한 활동들이 인식에 영향을 준다는 프렌스키의 주장을 지지하는 결과다. 다만 온라인 커뮤니티는 연결감에 부적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 청소년들에게 온라인 커뮤니티는 온라인 커뮤니티 구성원들만을 위한 독립된 공간으로 작용할 수 있기 때문에 청소년들이 온라인 커뮤니티에 어떤 의미를 부여하는지 후속 연구로 살펴볼 필요가 있다.

가족 고립감에는 이메일 송수신, 온라인 커뮤니티, 하루 평균 대화 친구 수가 정적인 영향을, 온라인 쇼핑, SNS 친구 수, 오프라인 친구비율이 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이메일 송수신, 온라인 커뮤니티 이용, SNS 내 대화와 같은 온라인 커뮤니케이션 행위를 많이 하는 청소년일수록 가족 고립감을 더 많

이 느낀다는 분석결과는 인과관계는 분명하지 않더라도 청소년들의 온라인 이용 행위가 가족 소외에 직간접적인 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 특히 SNS 네트워크의 크기보다 SNS 네트워크 속에서 대화를 나누는 사람 수가 고립감에 상당한 영향을 끼치고 있었다. 온라인 쇼핑은 가족 고립감 외에 친구, 학교 고립감에도 부적인 영향을 미쳤는데, 이는 경제활동 과정에서 가족, 친구, 학교 친구들과 교류를 할 수 있기 때문으로 해석할 수 있다.

친구 고립감과 학교 고립감에는 온라인 커뮤니티와 게임이 정적인 영향을 주는 것으로 밝혀졌다. 온라인 커뮤니티와 일정 게임의 형태가 협업을 전제로 한다고 할지라도 오프라인 조직 내 고립감에는 긍정적인 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 가상 커뮤니티에서는 네트워크화된 개인성과 공동체 의식이 공존하지만 (Tseng & Li, 2007), 오프라인과 온라인 조직과의 비교에서는 조직 구성원으로서의 자원 배분이 이루어졌다고 해석할 수 있다. 또한 오프라인 친구 비율이 높은 SNS 이용은 친구 고립감을 낮추는 역할을 했다. 하루 평균 대화 친구 수는 학교 고립감에 정적인 영향을 주는 것으로 나타나, 청소년들이 조직 구성원으로서의 개인을 인식할 때 온오프라인을 구분하지 않는다고 추정할 수 있다. 한편 자료찾기는 학교 고립감에 부적 영향을 주는 것으로 밝혀졌다.

자료찾기는 디지털 원주민의 특성이 드러나는 온라인 콘텐츠 이용으로 가족·친구·학교 소속감에 모두 정적인 영향을 주었으며, 그 영향력 크기 또한 독립변인들 중 가장 컸다. 청소년의 교육은 강의전달식이 아닌 체험식이어야 한다는 프렌스키의 주장은 조직 소속감을 높이기 위한 목적에도 적용될 수 있는 것으로 나타났다. 온라인 쇼핑은 가족·친구·학교 소속감에 정적인 영향을 미쳤다. 여기에서 청소년에게 온라인 쇼핑은 단순히 물건을 사고파는 행위가 아닌 사람 관계 속에서 이루어지는 행위라는 점을 유추할 수 있다. 중고 판매, 상품평 작성, 가상화폐 이용 등등이 모두 관계 속에서 일어난다. 한편, 음악듣기는 학교 소속감과 부적인 관계를 보였다. 음악듣기·음원 공유, 팟캐스트 청취 같은 활동은 개인의 취향과 관련 있다. 따라서 학교 친구들보다 관심사로 엮인 이들에게 더욱 밀접한 소속감을 느낄 가능성이 있다.

이메일 송수신과 온라인 커뮤니티는 각각 가족 소속감·친구 소속감과 부적인 관계를 보였다. 온라인 커뮤니케이션을 많이 할수록 대인 간의 상호작용과 커

뮤니케이션이 감소한다(Nie, 2001)는 선행연구를 지지하는 결과인지, 혹은 오늘날 청소년들의 일베(일간베스트)나 오유(오늘의 유머) 이용 등에 비추어 온라인 커뮤니티가 그들에게 또 다른 역할을 하는지는 향후 연구에서 밝혀야 할 것이다. 반면 SNS는 학교 소속감과 정적인 관계를 보여 한국 청소년들에게 SNS는 친구들과 친목도모를 하는 공간임을 알 수 있다.

SNS 네트워크 특징 중 오프라인 친구비율은 친구 소속감에 정적인 영향을, 하루 평균 대화 친구 수는 부적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉 한국 청소년은 SNS에서, 오프라인에서 이미 알고 있는 친구들이 많고 대화를 나누는 친구들 수가 적을수록 친구 소속감은 높게 느낀다는 것이다. 성인의 친구 소속감에는 어떤 독립변인도 영향을 주지 않았다는 점에서, 청소년들은 특히 친구 관계에서 온·오프라인 공간의 구분이 불명확하다는 것을 알 수 있다.

이 연구는 크게 두 가지 함의를 가진다. 첫째, 수사학적으로 이루어져왔던 디지털 원주민 논의(예: Bayne & Ross, 2011; Prensky, 2001a, 2001b, 2004; Selwyn, 2009 등)를 실증적으로 검증했다. 디지털 원주민의 특징을 실증적으로 검증하고자 한 선행연구가 있지만 대부분이 미디어 이용에만 집중했다는 한계가 있다(예: Kennedy, Dalgarno, Bennett, Judd, Gray, & Chang, 2008; Li & Ranieri, 2010). 선행연구들은 디지털 원주민론 전제의 일부만 살펴본 것이다. 이 연구에서는 미디어 이용과 사회적 관계 인식에 미치는 미디어 이용의 영향력 두 가지 전제를 모두 살폈다. 그리하여 이 연구는 사회적 관계 인식에 대한 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크 영향력을 검증하여 디지털 원주민론을 확장시켰다는 학문적 의의를 가진다. 둘째, 향후 디지털 원주민 검증의 방향성을 제시했다. 온라인 콘텐츠 이용과 SNS 네트워크가 사회적 관계 인식에 미치는 영향력이 집단별로 다르게 나타났다. 따라서 디지털 원주민 특징을 미디어 기기와 온라인 콘텐츠 이용량으로 검증하던 기존의 연구 범위를 넘어서 앞으로는 각 온라인 콘텐츠 이용 방식과 그 영향력을 실증적으로 검증할 필요가 있다.

하지만 이 연구의 결과는 몇 가지 한계점을 염두에 두고 해석해야 한다. 우선, 이 연구는 디지털 원주민론을 기반으로 하고 있어 미디어 결정론적 관점을 취했다. 그리하여 온라인 콘텐츠 이용이 사회적 관계 인식에 영향을 준다는 방향성으로 결과를 분석하고 해석했다. 그러나 기존의 사회적 관계 인식이 온라인 콘텐츠

이용에 영향을 줄 수 있는 점, 사회적 관계 인식에 대한 영향요인이 다양하다는 점, 추후에 이용자들끼리 사용해 나가면서 초기 기술자 의도와 다르게 미디어를 사용해 나간다는 점(DeSanctis & Poole, 1994)에서 각 집단의 미디어 이용과 사회적 관계 인식이 어떻게 진화하는지, 혹은 다른 변인들과 어떤 관계를 맺으며 변화하는지 추후 연구에서 확인할 필요가 있다.

또한 이 연구는 디지털 원주민과 디지털 이주민 집단 간의 명확한 비교를 위해 성별이나 지역 같은 사회인구학적 변인, 관련 미디어 기기 이용량, 휴대전화 요금 등을 통제변인으로 두었다. 그럼에도 불구하고 디지털 원주민론의 주된 비판인, 기술발전과 세대 외에 다른 변인들이 온라인 콘텐츠 이용의 차이를 유발할 수 있음(Helsper & Eynon, 2010; Koutropoulos, 2011) 간과해서는 안 된다. 향후 연구에서는 두 집단의 서로 다른 조건들을 통제변인으로 추가하는 작업을 고려해야 한다. 혹은 주와 주(Zur & Zur, 2011)의 연구처럼 디지털 원주민과 디지털 이주민 집단 구분 후, 개인 관점으로 세부 집단을 나눠서 연구해볼 수 있다. 또는 연령 구분 외에 디지털 미디어 이용방식에 따른 집단 구분과 인식의 차이를 검증하여 디지털 원주민 특성을 파악해보는 것도 가능하다. 같은 연령대라 하더라도 하나의 집단으로 묶이지 않을 수 있고, 개인의 미디어나 콘텐츠 이용량에 따라 사회적 관계 인식이 달라질 수 있는 가능성도 있기 때문이다.

〈연구문제 4〉에서는 집단 구성원으로서 느낄 수 있는 사회적 관계 인식에 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크가 미치는 영향력을 살폈다. 그러나 방법론적 한계로 ‘어떻게’ 특정 온라인 콘텐츠 이용 및 SNS 네트워크가 연결감, 고립감, 및 소속감에 영향을 주는지에 대한 설명을 실증적으로 밝히지 못했다. 디지털 원주민들의 온라인 콘텐츠 이용에서 발생하는 협업이나 사회화 과정 등에 대한 향후 연구가 필요할 것이다. 청소년과 성인들을 대상으로 심층인터뷰를 비롯한 다른 방법론을 적용하거나 특정 온라인 콘텐츠 이용에 주목하여 맥락을 파악하는 작업이 보완되어야 한다. 또한 온라인 콘텐츠 이용과 관련한 종속변인들의 차원을 다양화시켜 집단 간 사회적 관계 인식의 차이를 구체화시킬 필요가 있다.

마지막으로 디지털 원주민 논의는 주로 기술 이용의 고등교육을 받은 이들을 대상으로 한 것이다. 그렇지 않은 이들도 분명히 존재한다는 것(Corrin, Bennett, & Lockyer, 2010)을 놓쳐서는 안 된다. ‘디지털 원주민’이라는 용어가 젊은 사람들

의 기술(technology)에 대한 흥미, 지식, 다양성을 보여 주지만, 디지털 격차는 무시한다고 지적한 베넷(Bennett, 2012)의 지적처럼 디지털 격차와 디지털 리터러시 측면도 고려해야 한다. 향후 연구에서 이 연구의 한계점을 보완하고 다양한 접근을 시도하여 디지털 원주민과 디지털 이주민 논의가 더욱 확장해 나가길 바란다.

참고 문헌

- 금희조 (2011). 소셜 미디어 시대, 우리는 행복한가? <한국방송학보>, 25권 5호, 7-48.
- 김미령 (2010). 베이비붐세대, X세대, 준고령세대 여성의 삶의 질 구성요소 비교 연구. <노인복지연구>, 51권 단일호, 7-34.
- 김은미·나은영·박소라 (2010). 면대면 상호작용과 미디어 이용이 청소년의 사회적 지지감 획득에 미치는 영향. <한국방송학보>, 24권 2호, 110-152.
- 김은미·심미선·김반야·오하영 (2012). 미디어화 관점에서 본 스마트미디어 이용과 일상경험의 변화. <한국언론학보>, 56권 4호, 133-470.
- 김정기 (2005). 청소년과 성인집단의 휴대전화 이용 특성 비교. <한국언론학보>, 49권 3호, 262-290.
- 김태용·박소라 (2008). 청소년의 매체이용과 개성 변인들 간의 통시적 상호작용: 한국청소년패널조사 2003-2006년 자료를 이용한 연구. <언론정보연구>, 45권 1호, 173-201.
- 안정임·서윤경·김성미 (2012). 소셜 미디어 환경에서의 미디어 리터러시 구성요인 검증. <한국방송학보>, 26권 6호, 129-176.
- 윤석민 (2004). 방송 통신융합의 사회적 맥락. <방송연구>, 여름호, 7-29.
- 이혜정·우규창 (2013). Y세대의 일과 삶의 균형: 세대별 일의 가치를 통해 본 의미 및 역할. <노동정책연구>, 13권 4호, 1-31.
- 정성호 (2006). <20대의 정체성>. 파주: 살림출판사.
- 최혜진·최연실·안영주 (2011). 부모양육태도, 자기통제력 및 또래관계가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향. <한국가족관계학회지>, 15권 4호, 113-133.
- 황용석·박남수·이현주·이원태 (2012). 디지털 미디어 환경과 커뮤니케이션 능력 격차 연구. <한국언론학보>, 56권 2호, 198-225.
- 황주성·박윤정 (2010). 휴대전화 인터넷과 공간인식의 변화. <정보와 사회>, 17호, 1-31.
- YTN (2014, 03, 21). 초등생이 보낸 문자 ‘ㄱㅇㄴㄴ’ 아십니까? URL:
http://ytn.co.kr/issue/issue_news_view.php?m_cd=0103&tidx=1152&tcd1=01&key=201403210909367242
- Bayne, S., & Ross, J. (2011). 'Digital native' and 'digital immigrant' discourses. In R. Land & S. Bayne (Eds.), *Digital difference* (pp. 159-169). Rotterdam, Netherlands: Sense Publishers.
- Bennett, S. (2012). Digital natives. In Z. Yan (Ed.), *Encyclopedia of cyber behavior* (pp. 212-219). Hershey, PA: IGI Global.
- Bonetti, L., Campbell, M. A., & Gilmore, L. (2010). The relationship of loneliness and social anxiety with children's and adolescents' online communication.

- Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 279-285.
- boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2008). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Castells, M (2001). *The Internet galaxy: Reflections of the Internet, business, and society*. 박행웅 (역) (2004). 〈인터넷 갤럭시〉. 파주: 한올아카데미.
- Corrin, L., Bennett, S., & Lockyer, L. (2010). *Digital natives: Everyday life versus academic study*. Paper presented at the 7th International Conference on Networked Learning 2010, Aalborg, Denmark. Retrieved from <http://www.lancs.ac.uk/fss/organisations/netlc/past/nlc2010/abstracts/PDFs/Corrin.pdf>
- Dean, D. G. (1961). Alienation: Its meaning and measurement. *American Sociological Review*, 26(5), 753-758.
- DeSanctis, G., & Poole, M. S. (1994). Capturing the complexity in advanced technology use: Adaptive structuration theory. *Organization Science*, 5(2), 121-147.
- Eisinga, R., Grotenhuis, M. T., & Pelzer, B. (2013). The reliability of a two-item scale: Pearson, cronbach, or spearman-Brown? *International Journal of Public Health*, 58(4), 637-642.
- Engelberg, E., & Sjöberg, L. (2004). Internet use, social skills, and adjustment. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 41-47.
- Granovetter, M. (1973). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360-1380.
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503-520.
- Herther, N. K. (2009). Digital natives and immigrants: What brain research tells us. *Online*, 33(6), 14-21.
- Hull, R. (2011). The digital natives are the entertainment! In M. Manafy & H. Gautschi (Eds.), *Dancing with digital natives* (pp. 191-210). Medford, NJ: Information Today.
- Kennedy, G. E., Judd, T. S., Churchward, A., Gray, K., & Krause, K. L. (2008). First year students' experiences with technology: Are they really digital natives. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(1), 108-122.
- Kennedy, G., Dalgarno, B., Bennett, S., Judd, T., Gray, K., & Chang, R. (2008). *Immigrants and natives: Investigating differences between staff and students' use of technology*. Paper presented at the Hello! Where are You in the Landscape of Educational Technology? Melbourne, Australia. Retrieved from <http://www.ascilite.org.au/conferences/melbourne08/procs/kennedy.pdf>
- Kennedy, J. (2012). Conceptualizing social interactions in networked spaces. In F. Comunello (Ed.), *Networked sociability and individualism: Technology for*

- personal and professional relationships* (pp. 24-40). Hershey, PA: Information Science Reference (IGI Global).
- Koutropoulos, A. (2011). Digital natives: Ten years after. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 7(4), 1-21.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1032.
- Li, Y., & Ranieri, M. (2010). Are 'digital natives' really digitally competent?—A study on Chinese teenagers. *British Journal of Educational Technology*, 41(6), 1029-1042.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2009). *EU kids online final report, September 2011*. London, UK: LSE. Retrieved from [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsOnlineIIReports/Final%20report.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsOnlineIIReports/Final%20report.pdf)
- Long, S. A. (2005). Digital natives: If you aren't one, get to know one. *New Library World*, 106(3/4), 187-189.
- Lynn, R., & Witte, J. C. (2011). *Social network sites, social ties, and social capital*. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association Annual Meeting, Caesar's Palace, Las Vegas, NV.
- Myers, M. D., & Sundaram, D. (2012). Digital natives: Rise of the social networking generation. *University of Auckland Business Review*, 15(1), 28-37.
- Nie, N. H. (2001). Sociability, interpersonal relations, and the internet reconciling conflicting findings. *American Behavioral Scientist*, 45(3), 420-435.
- Norman, D. A. (1999). Affordance, conventions, and design. *Interactions*, 6(3), 38-42.
- Owyang, J. K., Bernoff, J., Pflaum, C. N., & Bowen, E. (2009). *The future of the social web*. Forrester. Retrieved from <http://www.pacoprieto.com/wp-content/uploads/futureofthesocialweb.pdf>
- Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2001b). Do they really think differently. *On the horizon*, 9(6), 1-9.
- Prensky, M. (2004). *The emerging online life of the digital native*. New York, NY: games2train. Retrieved from http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational leadership*, 63(4), 8-13.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York, NY: Simon and Schuster.
- Roberts, R. E., Phinney, J. S., Marse, L. C., Chen, Y. R., Roberts, C. R., & Romero, A. (1999). The structure of ethnic identity of young adolescents from diverse

- ethnocultural groups. *The Journal of Early Adolescence*, 19(3), 301-322.
- Schaie, K. W. (1965). A general model for the study of development problems. *Psychological Bulletin*, 64(2), 92-107.
- Selwyn, N. (2009, July). The digital native—myth and reality. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*, 61(4), 364-379.
- Shaw, M. (2012). *The state of social media*. Retrieved from www.comscore.com
- Tapscott, D. (1998) *Growing up digital: The rise of the net generation*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Tapscott, D. (2008) *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Tseng, S. F., & Li, M. H. (2007). *A sense of community or networked individualism?* Proceedings of the Annual Social Informatics SIG Research Symposium. Pre-conference Research Symposia at ASIST, Milwaukee Wisconsin.
- Turkle, S. (2010). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. 이은주 (역) (2012). <외로워지는 사람들>. 서울: 청림출판.
- Watson, I. R. (2013). Digital natives or digital tribes? *Universal Journal of Educational Research*, 1(2), 104-112.
- Wellman, B. (2002). Little boxes, glocalization, and networked individualism. In M. Tanabe, P. van den Besselaar, & T. Ishida (Eds.), *Digital cities II: Computational and sociological approaches* (pp. 10-25). Heidelberg, Germany: Springer.
- Woolf, C. J., & Salter, M. W. (2000). Neuronal plasticity: Increasing the gain in pain. *Science*, 288(5472), 1765-1768.
- Zemke, R., Rainse, C., & Filipczak, B. (2000). *Generations at work: Managing the clash of veterans, boomers, xers, and nesters in your workplace*. Washington, DC:: American Management Association.
- Zur, O., & Zur, A. (2011). On digital immigrants and digital natives: How the digital divide affects families, educational institutions, and the workplace. *Zur Institute*. Retrieved from http://www.zurinstitute.com/digital_divide.html

논문투고일: 2014. 11. 24

논문수정일: 2015. 03. 06

게재확정일: 2015. 03. 11

Abstract

Digital Natives and Digital Immigrants

Comparing the Impact of Online Activities on Their Perception of Social Connectedness

Yeji Kwon

Researcher, Ph.D. Candidate, Sogang University

Eun-Yeong Na

Professor, Sogang University

Sora Park

Associate Professor, University of Canberra

Eun-mee Kim

Professor, Seoul National University

Jee Young Lee

Ph.D. Candidate, University of Canberra

Yena Ko

Master's Student, Seoul National University

This study empirically examined Prensky's concept of 'digital natives' and 'digital immigrants' by comparing how online activities and SNS uses impact their perception of social relationships. A face-to-face survey on 1108 adolescents (mean age = 13.95) and 239 adults (mean age = 33.69) was conducted in Korea between April and May 2013. In contrast to previous discussions regarding digital natives and immigrants, this research found that there was not a clear cut distinction between adolescents and adults in the uses of digital devices, the frequency and type of online activities. However, SNS uses and the perception of how these activities influence their social relationships were significantly different. In case of adolescents, their online content uses and networks on SNS were closely related to their social connectedness, isolation, and belonging. To adolescents, online relationships were crucial to how they perceive of their social world around them.

Keywords: digital natives, digital immigrants, online activities, SNS, social connectedness, social isolation, social belonging