



## 후기청소년(19-24세)의 미디어 리터러시 역량 개발 방안에 대한 근거이론적 분석

후기청소년들 및 전문가들과의 심층 인터뷰를 중심으로

**강진숙** 중앙대학교 미디어커뮤니케이션학부 교수  
**김경은** 중앙대학교 미디어커뮤니케이션학과 박사수료  
**권오현** 건국대학교 언론홍보대학원 겸임교수

### A Grounded Theory Approach to Developing Media Literacy Competencies for Late Adolescents\*

Based on In-Depth Interviews with Adolescents and Experts

**Jin-Suk Kang\*\***

(Professor, Department of Media & Communication, Chung-Ang University)

**Kyeong Eun Kim\*\*\***

(Ph.D. Candidate, Department of Media & Communication, Chung-Ang University)

**Oh-Hyun Kwon\*\*\*\***

(Adjunct Professor, Graduate school of mass communication & public relations, Konkuk University)

The aim of this study is to analyze the media engagement experiences of late adolescents and explore strategies to enhance their media literacy skills. The research delves into the theoretical underpinnings of media literacy, examines relevant educational and policy considerations, and employs Strauss and Corbin's grounded theory method. Participants include late adolescents with media experience, as well as media education and policy experts. Data collection involves interviews, followed by open, axial, and selective coding analyses.

The findings reveal several key insights. Through open coding analysis, 95 conceptual items are identified, leading to the derivation of 27 subcategories and 11 categories. Axial coding highlights the

---

\* This paper was substantially complemented and revised a research report (Research Report 22-General05-01) funded by the Korea Youth Policy Research Institute in 2022(이 논문은 2022년 한국청소년정책연구원의 지원을 받아 수행한 연구보고서(연구보고 22-일반05-01)의 분석결과를 다른 방법론을 적용해 보완하고 수정함).

\*\* jskang1@cau.ac.kr, corresponding author

\*\*\* encre\_@naver.com

\*\*\*\* koh909@naver.com

interconnectedness of these categories, culminating in a paradigm model outlining the media engagement process of late adolescents. Despite their transition to adulthood, late adolescents engage in media activities for personal growth and career preparation, encountering challenges such as limited media literacy skills, technological constraints, and societal factors.

To address these challenges, late adolescents adopt proactive measures to enhance their media literacy and advocate for policy changes. Recommendations from both late adolescents and experts include the enactment of media education laws, the establishment of integrated organizations, and improvements in institutional media literacy education. Selective coding identifies action plans for developing media literacy skills as a core focus, thus underlining the practical implications of the study. In summary, the study underscores the importance of developing media literacy capabilities among late adolescents and proposes concrete measures to achieve this goal. These measures encompass legislative reforms, organizational initiatives, and educational enhancements aimed at fostering a more media-literate society.

Organizations focusing on media education and policy for post-adolescents are currently running projects with overlapping content and limited budgets, hampering their ability to offer diverse programs to the majority. Therefore, to enact legislation on media education, it is essential to establish an integrated implementation system at the government level and proactively pass special laws such as the 'Digital and AI Literacy Special Act (tentative name)' to address social issues. The significance of this study lies in examining the importance and constraints of media education and policies for late adolescents and proposing measures to enhance their media literacy capabilities. Particularly noteworthy is the study's characterization of the media engagement process of late-adolescents and the identification of detailed media literacy needs based on empirical data from post-adolescents and experts. Additionally, the study analyzes the limitations of current media education and policies for post-adolescents and explores avenues to boost their media literacy capabilities.

Given that the research was conducted on college students and late-stage adolescents in urban areas, there is a call for an expanded approach through follow-up studies, encompassing various late-adolescent demographics such as employed individuals, military personnel, reclusive youth, or regional late-adolescent groups.

**Keywords:** Late Adolescents, Media Literacy Competencies, Media Literacy Education, Media Policy, Grounded Theory

## 국문초록

본 연구의 목적은 후기청소년들의 미디어 활동 경험을 분석하여 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 역량 개발 방안을 모색하는 데 있다. 이론적 논의로 미디어 리터러시 개념과 구성요소, 후기청소년 미디어 리터러시 교육 및 정책적 쟁점을 다루었다. 연구 방법은 스트라우스와 코빈의 근거이론 방법을 적용해 미디어 활동 경험이 있는 후기청소년들과 미디어 교육 및 정책 전문가 인터뷰 자료를 수집해 개방코딩,

축코딩, 선택코딩 분석을 진행하였다. 분석 결과, 후기청소년들은 진로 탐색 및 취업 준비를 위해 대학교 안팎에서 다양한 미디어 활동을 하고 있었고, 미디어 리터러시 역량 및 기술, 산업, 정책 등 개인적, 사회적 요인으로 인해 여러 한계를 경험하였다. 이를 극복하기 위해 후기청소년들은 능동적, 주체적인 태도로 미디어 리터러시 역량을 강화하고 사회공동체의 일원으로서 참여하고 실천하기 위해 노력하고 있었다. 또한 후기청소년들과 전문가들은 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발 방안으로서 미디어 교육과 정책 관련 법 제정, 통합된 조직 구성 및 조직의 역할 강화, 미디어 리터러시 교육의 제도적 개선을 제안하였다. 마지막으로, 선택코딩에서는 핵심 범주로 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 실천 방안을 설정했고, 후기청소년들의 미디어 활동을 이론화하였다. 연구 의의는 후기청소년 대상 미디어 교육 및 정책의 의의 및 한계점을 살펴보고 이를 개선하기 위한 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발 방안을 제시함에 있다.

핵심어 : 후기청소년, 미디어 리터러시 역량, 미디어 리터러시 교육, 미디어 정책, 근거이론

# 1. 문제제기 및 연구목적

디지털 기술의 발달로 미디어 환경은 빠르게 진화 중이다. 1990년대 인터넷 환경의 웹 1.0 시대를 지나 모바일 환경의 웹 2.0 시대를 거쳐 지금은 인공지능 기반의 블록체인 환경인 웹 3.0 시대로 평가된다(윤영진·황재진, 2022). 개인과 사회의 사고, 인식, 의미구성 체계 전반에 걸쳐 미디어의 영향력이 커지고 있는 상황에서(주민재, 2022) 미디어 환경의 디지털화는 후기청소년들(19-24세)의 일상에도 영향을 주고 있다. 후기청소년들은 디지털 미디어 환경에서 태어나고 성장한 ‘디지털 원주민(digital native)’으로(Prensky, 2001) 소셜미디어에 콘텐츠를 올리며 자신의 취향을 가감 없이 드러낸다(김상하, 2023). 또한 이들은 새로운 디지털 플랫폼이나 인공지능에 빠르게 적응해 활용하기도 한다(김윤희, 2023). 예컨대, 대학생들은 챗GPT를 활용해 과제를 작성하며 학습과 정보 습득을 꾀한다.

하지만 디지털 네이티브의 뛰어난 미디어 적응력에도 불구하고 미디어 이용상의 취약점을 제기하는 연구 사례들이 있다. 연구 자료를 보면, 후기청소년이 속한 20대는 91.6%가 스마트폰을 필수매체로 인식했으며(방송통신위원회, 2023), 온라인 동영상 서비스를 포함해 소셜미디어 이용 정도가 다른 연령대보다 높게 나타났다(한국언론진흥재단, 2021; 한국콘텐츠진흥원, 2021). 이를 반영하듯 이들은 스마트폰 과의존 위험에도 가장 취약했으며(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2023), 미디어상에서 사이버폭력 피해 경험과 피해 경험을 비롯해 디지털 혐오 표현 경험, 유해 콘텐츠 접촉 경험 역시 높았다(방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원, 2023). 이러한 결과들은 후기청소년들이 미디어 이용자로서 갖춰야 하는 필수적인 역량으로서 미디어 리터러시(media literacy)를 이해하고 윤리적이고 책임있는 디지털 시민의식을 기르기 위해 노력할 필요가 있음을 보여준다.

이러한 흐름에서 본 연구는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량 개발을 위해 다양한 각도에서 미디어 리터러시 교육 및 정책적 방안에 대해 논의하고자 한다. 후기청소년기는 생애주기의 흐름에서 청소년기에서 성인기로 이행하는 시기로, 청소년기의 문화적 특성이 남아 있으면서 동시에 성인으로서의 사회적 기대와 법적·규범적 책임을 갖는 시기이다(조혜영 외, 2012). 즉, 이 시기는 학업, 취업, 결혼 등 청소년기와 성인기에 행해지는 과업이 중첩되어 있을 뿐만 아니라 경제적·심리적 독립을 위한 자기 정체성 탐색이 이뤄지면서 전후 시기와 구분되는 이질적인 특성이 나타난다(Arnett, 2007). 후기청소년의 유형은 복잡한 생애주기적 특성이 반영되어 다양한 기준에 의해 대학(원)생, 취업자, 취업준비자, 군장병, 니트(NEET)<sup>1)</sup> 등으로 구분할 수 있다(임희진·황여정·유성렬, 2021). 따라서 본 연구에서는 후기청소년 유형 중에서도 대학(원)

생이면서 취업한 경우, 대학(원)생이면서 취업 준비를 하는 경우 등 중첩된 개별 상황을 고려하기보다는 선행연구를 참고하여 후기청소년의 공통 유형인 대학생을 선정하였다. 또한 대학생이라는 직업적 특성에 앞서 후기청소년이라는 생애주기적 특성을 반영하여 후기청소년으로 용어를 통일해 사용하였다.

한편, 기존 연구에서는 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 정책적 방안에 관한 논의가 많이 이뤄지고 있지 않은 편이다. 선행연구를 보면, 주로 후기청소년 유형 중에서도 대학생 집단을 대상으로 연구가 많이 이뤄졌으며, 크게 세 가지 측면 즉, 대학생들의 미디어 이용 경험 및 인식, 미디어 리터러시, 미디어 리터러시 교육 방안을 핵심적인 주제로 다루고 있다(문지혜·이숙정, 2015; 배윤정, 2021; 손미란, 2022; 안미애, 2021; 정낙원, 2013; 정용복, 2023; 차유리, 2018). 이들 연구는 후기청소년기 대학생들의 미디어 이용 경험이 미디어 리터러시 역량에 어떠한 영향을 미치는지, 미디어 리터러시 역량 개발을 위해 어떠한 미디어 교육 프로그램 또는 수업이 필요한지 등을 살펴봄으로써 후기청소년 미디어 리터러시 연구의 논의를 확장하고 있지만, 미디어 교육 관련 정책적 방안을 구체적으로 제시하고 있지는 않다. 이러한 이유로 이창호, 이경상, 그리고 김남두(2022)는 후기청소년들의 의견을 수렴해 후기청소년들의 미디어 이용 경험만이 아니라 정책적 대응 방안을 제시한 바 있다.

이에 본 연구는 질적연구방법 중에서 안셀름 스트라우스(Anselm Strauss)와 줄리에트 코빈(Juliet Corbin)의 근거이론 방법을 채택하여 후기청소년들과 미디어 교육 및 정책 전문가들을 연구참여자로 선정하고 후기청소년들의 미디어 활동 경험, 미디어 리터러시 역량에 대한 인식, 미디어 교육 관련 정책 방안 등에 대해 종합적으로 의견을 수렴해 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 방안을 모색하고자 한다. 스트라우스와 코빈의 근거이론은 현장(field)으로부터 수집한 자료에 근거하여 이론을 창출하는 데 목적이 있다(Corbin & Strauss, 2008). 근거이론은 인터뷰 자료를 통해 인간의 행동과 현상의 과정을 파악하고 새로운 대처 전략을 모색할 수 있을 뿐만 아니라(김해연·강진숙, 2017) 연구 주제와 관련한 이론이 충분하지 않거나 선행연구가 거의 없을 상황에서 연구 주제가 왜 중요한지를 밝힐 수 있는 탐색적 연구를 가능하게 한다(김은진·강주현, 2019; 정용복, 2023). 이에 본 연구는 후기청소년들과 전문가들로부터 자료를 수집해 미디어 교육 및 정책에 대한 경험 및 현실 상황을 파악하고 관련된 문제상황에 대한 대안을 모색하는 데 있어 근거이론이 유용한 방법론적 틀이라고 판단하였다.

---

1) Not in Education, Employment or Training의 약자로, 직장이 없는 개인뿐만 아니라 취업을 위한 교육이나 훈련에 참여하지 않는 개인을 일컫는다.

따라서 본 연구는 근거이론의 절차에 따라 첫째, 문헌 검토 단계로서 미디어 리터러시 개념과 구성요소에 대해 알아보고 후기청소년 미디어 리터러시의 교육적 접근과 정책적 쟁점을 살펴보고자 한다. 둘째, 후기청소년들과 전문가들로부터 수집한 경험적 자료를 코딩 분석하고자 한다. 셋째, 자료 해석을 통해 후기청소년들의 다양한 미디어 활동 경험이 갖는 의미를 발견하고 이들의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 정책적 방안을 논의하고자 한다.

## 2. 이론적 논의

### 1) 디지털 미디어 시대의 미디어 리터러시 개념 변화

디지털 미디어 시대에서 미디어 리터러시의 개념은 단순히 '미디어를 읽고 쓸 수 있는 능력'이 아니라 미디어의 유형과 활용 맥락에 따라 다양하게 정의된다. 2000년대 초반 인터넷의 등장한 이후 소니아 리빙스톤(Sonia Livingstone)은 미디어 리터러시가 컴퓨터 리터러시와 인터넷 리터러시로 진보했다고 보았으며, 새로운 커뮤니케이션 환경에 대해서도 미디어 접근, 분석, 평가, 생성 능력이 필요하다고 설명한다(Livingstone, 2004). 또한 르네 홉스(Renee Hobbs)는 미디어 리터러시에 디지털 리터러시를 융합하여 디지털·미디어 리터러시를 제안하기도 했다(Hobbs, 2011). 이 외에도 미디어 리터러시는 정보 혹은 데이터 리터러시, 소셜미디어 리터러시, 뉴스 리터러시, 인공지능 리터러시 등 다양한 차원으로 개념이 확장되어왔다.

국내의 연구에서 미디어 리터러시 구성요소를 살펴보면, 미디어를 비판적으로 이해하고 활용하는 능력에서 미디어에 접근하여 소통하고 참여하는 능력까지 모두 아우르고 있다는 점을 알 수 있다. 우선, 유네스코(UNESCO, 2013)는 크게 '접근, 평가, 창조'로 구분하였으며, 접근은 '정보 및 미디어 콘텐츠를 정의하고 검색하고 접근할 수 있는 것에 대한 요구를 인식하는 능력'으로, 평가는 '정보 및 미디어 콘텐츠를 이해하고 평가하고 구성하는 능력'을, 창조는 '정보 및 미디어 콘텐츠를 생성하고 소통하고 참여하고 평가하는 능력'을 말한다. 또한 미국의 미디어 리터러시 센터(CML, 2008)는 '접근, 분석, 평가, 창조, 참여'로 구분하고 미디어 역할에 대한 이해와 탐구 과정이자 민주주의 시민들에게 필요한 자기표현의 기술을 강조한다. 한편, 미국 시민 단체인 미디어 리터러시 나우(Media Literacy Now)(MLN, 2022)는 디지털 시민권과 인터넷 안전을 위해 책임감 있고 윤리적인 행동과 사이버폭력을 예방할 수 있는 기초적인 기술을 모두 포괄하고 있다.

국내 연구에서는 미디어 리터러시의 개념 및 구성요소를 더 세분화하고 있다. 강진숙, 배현

순, 김지연, 그리고 박유신(2019)은 ‘지식, 비평, 의사소통, 접근·활용, 구성·제작, 참여’ 영역을, 김경희, 김광재, 그리고 이숙정(2019)은 ‘접근과 통제, 비판적 이해, 사회적 소통, 책임과 권리’를, 봉미선과 신삼수(2020)는 ‘접근과 활용, 비판적 이해, 창의적 생산, 소통과 참여, 윤리와 규범’을, 추병완 외(2022)는 ‘접근, 분석, 평가, 소통, 참여’를 제시한 바 있다. 이를 비교해보면, ‘접근·활용, 접근과 통제, 접근과 활용, 접근’, ‘비평, 비판적 이해, 평가’, ‘(의사)소통, 사회적 소통, 소통과 참여, 참여’, ‘책임과 권리, 윤리와 규범’ 등 구성요소를 서로 다르게 범주화하고 있으나 세부적인 내용에서 목표하고자 하는 바는 유사하다. 과거의 정보화 교육 사업 추진으로 접근과 활용 중심의 도구적 교육이 강조되었다면, 현재에는 소통과 참여 지향 미디어 교육으로 전환되었다(신삼수 외, 2022). CML(2008)에서도 알 수 있듯이 미디어 리터러시에서 ‘소통, 참여, 책임’ 영역은 민주시민으로서 미디어를 통해 윤리적이고 책임있는 시민성을 실천하는 중요한 역량으로 강조된다.

유럽시청자권익위원회(European Association for Viewers Interests)(EAVI, 2009)는 미디어 리터러시를 두 가지 수준 즉, 개인적 역량과 환경적 요인으로 구분한다. 개인적 역량은 특정 기술을 행사하고 개인 및 사회적 차원에서 미디어 이용, 비판적 이해, 의사소통을 포함한다. 환경적 요인은 미디어 리터러시에 영향을 미치는 상황적 요인으로, 미디어 리터러시 정책, 미디어 산업, 미디어 교육, 시민사회 영역을 비롯해 미디어 접근권, 표현의 자유 등도 아우른다(EAVI, 2009). 리빙스톤(Livingstone, 2004) 역시 개인의 문해력 증진에는 개인 능력뿐 아니라 역사적·문화적 맥락에서 제도적 관리가 필요하다고 지적한다. 이렇듯 한 개인의 미디어 리터러시 역량 개발을 위해서는 개인적, 사회적 측면의 대응이 필요함을 알 수 있다.

## 2) 후기청소년의 미디어 리터러시의 교육적 접근과 정책적 쟁점

생애주기적 관점에서 10대 청소년기에는 또래문화가 형성되면서 이전 시기보다 더 다양한 목적과 방식의 미디어 활동이 나타난다. <2021 청소년 미디어 수요 조사>(서울시립청소년미디어센터, 2022)에 따르면, 후기청소년들은 관심사에 대한 접근(19.6%), 과제 제출(17.9%), 진로 및 진학을 위해(16.1%), 단순 재미 및 취미생활(16.1%), 공모전 제출(10.7%) 등 다양한 목적으로 미디어 콘텐츠를 제작하는 것으로 나타났다<sup>2)</sup>. 또, <2021 소셜미디어 이용자 조사>(한국언론진흥재단, 2021)에 따르면, 후기청소년들이 속한 20대는 소셜미디어를 많이 활용하는 세대로,

---

2) 대부분 후기청소년 관련 미디어 조사 연구에서는 후기청소년기의 대학생을 대상으로 하고 있는데, 해당 연구에서도 후기청소년기 대학생 집단을 분류하고 있다.

다양한 콘텐츠를 소비하거나 여가를 보내기 위해(80.5%), 시간을 때우기 위해(69.5%), 정보나 뉴스를 얻기 위해(65.5%), 소통 및 대화하기 위해(55.8%), 친구의 최신 소식을 알고 싶어서(52.7%) 소셜미디어를 이용하고 있었다. 이렇듯 후기청소년들은 여가 소비, 정보 이용, 타인과의 소통 등을 목적으로 미디어를 이용하는 한편, 생애주기적 특성에 따라 진로 탐색 및 취업 실현이 미디어 활동의 주요한 목적임을 알 수 있다.

그러나 통계 자료를 보면, 후기청소년들이 다양한 미디어 활동을 하면서 미디어 과의존, 사이버폭력 등 부정적인 상황에 노출될 가능성이 높은 것으로 나타났다(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2023; 방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원, 2023). <2023 스마트폰 과의존 실태조사>(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2023)를 보면, 후기청소년들이 포함된 20대 성인은 33.2%가 스마트폰 과의존위험군에 해당했으며, 다른 연령대의 성인과 비교하여 스마트폰을 과다하게 사용하고 있다고 인식하는 비율(57.8%)이 높게 나타났다. 한편, <2023 사이버폭력 실태조사>(방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원, 2023)를 보면, 후기청소년이 속한 20대 성인의 사이버폭력 경험률은 청소년의 비율보다 낮았다. 그러나 20대 성인은 다른 연령대의 성인보다 사이버폭력 가해(3.8%)·피해(11.3%)·목격(8.4%) 경험률이 가장 높았으며, 성별(6.4%), 신체·외모(5.3%), 지역(4.2%) 등 디지털 혐오 표현 경험(19.6%), 불법 영상물 유포(14.0%), 지인 능욕(10.4%) 등 디지털 성범죄 목격 경험(18.2%), 유명인을 헐뜯는 내용(70.7%), 폭력적이고 잔인한 내용(65.8%), 허위 정보(62.1%) 등 유해한 콘텐츠 접촉 경험도 높게 나타났다.

이러한 상황은 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 증진을 위한 미디어 리터러시 교육의 필요성을 환기한다. <2021 청소년 미디어 수요 조사>(서울시립청소년미디어센터, 2022)에 따르면, 후기청소년들은 미디어 프로그램 중에서도 진로 관련 프로그램(29.0%)에 가장 많이 참여하며, 추후 참여하고 싶은 미디어 프로그램에 대해서는 영화, 광고, 사진 등 다양한 분야의 주제적인 활동(25.0%), 미디어 콘텐츠 이해·분석·비평 교육 중심 활동(18.8%), 4회 이상의 제작·실습 중심 장기 형태 활동(18.8%) 순으로 나타났다. 또한 이들은 미디어 교육을 통해 미디어 기기 활용 및 콘텐츠 제작 방법(29.7%), 미디어 정보를 유익하게 활용하는 방법(24.3%), 미디어를 활용해 자신을 표현하고 소통하는 방법(16.2%), 미디어 이용 시 나와 타인의 권리를 지켜내는 방법(10.8%)을 배우기를 원한다고 응답하였다. 이렇듯 후기청소년들은 제작 및 활용에서부터 소통, 참여 등 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 다양한 교육 프로그램을 희망하고 있다.

국내 선행연구와 미디어 교육 정책을 보면, 생애주기 전반에 걸친 미디어 교육과 법제도, 관련 정책 및 기구가 중요하게 제기된다. 안정임, 김양은, 전경란, 그리고 최진호(2018)의 연구

에서는 미디어 교육 정책을 크게 교육, 지원, 규제 및 협력, 기반구축으로 구분하고 전문가들을 대상으로 미디어 교육 정책의 우선순위를 분석하였다. 연구 결과, 전문가들은 ‘학교 미디어 교육 의무화 > 생애주기별 미디어 교육 시행 > 미디어 교육법(가칭) 제정 > 매개자 미디어 교육 시행 > 미디어 교육 컨트롤 타워 구축’ 순으로 중요하게 인식하고 있었다. 그러나 후기청소년 중심의 미디어 교육 및 정책을 논의한 연구는 미미하다. 관련 연구로는 후기청소년을 대상으로 한 이창호·이경상·김남두(2022)의 연구가 있다. 이는 후기청소년들의 의견을 수렴해 후기청소년을 위한 미디어 정책 추진 전략을 제시하였다는 점에서 함의가 있고<sup>3)</sup>, 덧붙여 ‘후기청소년 대상 메타버스 활용 역량 강화’와 ‘후기청소년의 미디어 리터러시 역량 강화’처럼 도출된 전략 간 다소 중첩되는 부분과 범주의 체계화에 대한 검토가 요구된다.

이러한 맥락에서 국내 미디어 교육 관련 선행 연구가 주장하는 바, 미디어 교육 사업의 집행 및 운영의 비효율성과 후기청소년기에 속하는 대학생이나 일반 성인에 대한 교육이 간과되어 있다(박성우·장지순, 2021; 안정임 외, 2018; 이원섭·조재화·류숙, 2023). 일례로 지난 2020년에 정부에서는 전국민의 디지털 시민성을 역량을 증진하기 위한 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)」(관계부처 합동, 2020a)<sup>4)</sup>을 발표하였는데, 해당 계획(안)은 여러 기관에서 세부 과제를 중첩해서 운영한다는 점, 생애주기 관점에서 학교 미디어 교육은 초·중기 청소년에, 사회 미디어 교육은 노년기에 초점이 맞춰 있다는 점에서 후기청소년들을 위한 미디어 교육 관련 정책의 보완이 요구된다.

한편, 정책 대상으로서 후기청소년은 법령에 근거하여 청소년과 청년에 모두 포함되는데, 「제7차 청소년 정책 기본계획(2023-2027)」(관계부처 합동, 2023)과 「제1차 청년 정책 기본계획(‘21~’25)」(관계부처 합동, 2020b)에서 미디어 교육 관련 정책적 과제를 살펴볼 수 있다. 우선, 청소년 정책의 경우, 「제6차 청소년 정책 기본계획(2018-2022)」(관계부처 합동, 2018)에서는 학교 미디어 교육 차원에서 10대 청소년 중심이었다면, 이번 7차에서는 ‘후기 청소년(19-24세)의 안정적 삶 지원’처럼 후기청소년을 명시하고 진로 및 직업 교육, 취·창업 지원 등 보완점이 있지만, 미디어 리터러시 역량 관련 과제에서는 여전히 후기청소년에 대한 정책적 과

---

3) 정책 추진 전략은 첫째, 후기청소년 대상 메타버스 활용역량 강화, 둘째, 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 강화, 셋째, 후기청소년 대상 사회적 혐오/사이버폭력 관련 교육 강화, 넷째, 후기청소년 대상 미디어 매개 진로 준비 및 직업 훈련 콘텐츠 제공 강화, 다섯째, 대학과 지역사회 연계를 통한 후기청소년의 미디어 역량 강화이다(이창호 외, 2022).

4) 이 계획(안)은 학교 미디어 교육과 사회 미디어 교육으로 구분하였으며, ‘온·오프라인 미디어교육 인프라 확대’, ‘국민의 디지털 미디어 제작 역량 강화’, ‘미디어 정보 판별 역량 강화’, ‘배려·참여의 디지털 시민성 확산’을 과제로 제시하였다(관계부처 합동, 2020a).

제가 많지 않은 편이다. 다음으로, 청년 정책의 경우에는 일자리 영역에서 취·창업을 위한 미디어 제작 교육이 있으며, 교육 영역에서는 대학연계 미디어 교육이 제시되어 있다.

요컨대, 후기청소년들의 미디어 활동은 청소년기와 청년기의 특성이 모두 반영되어 또래와의 소통, 취미생활 등 일상적인 것만이 아니라 취업 목적도 있다. 이는 미디어 교육 관련 정책에서도 나타났는데, 상대적으로 일자리 분야에 초점을 두고 미디어 제작 교육이나 미디어 분야 진로 체험 교육 등이 이뤄지고 있다는 점에서 보다 세분화된 교육 및 정책이 필요하다. 안미애(2021)에 의하면, 후기청소년들이 미디어 리터러시에 대해 인지해도 그 개념을 정확히 파악하지 못하므로 후기청소년 미디어 리터러시 역량의 증진 방안이 필요하다. 본 연구는 스트라우스와 코빈의 근거이론을 채택해 후기청소년들과 전문가들로부터 후기청소년의 미디어 활동 경험에 대한 의견을 수렴하고 현장 자료와의 상호작용을 통해 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 정책적 방안을 살펴보고자 한다.

### 3. 연구문제 및 연구방법

#### 1) 연구문제

본 연구는 후기청소년들의 미디어 활동에 관한 경험적 자료에 근거하여 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 교육 및 정책 방안을 도출하기 위해 다음과 같은 세 개의 연구문제를 설정하였다.

**연구문제 1.** 후기청소년들과 전문가들의 미디어 관련 활동 경험에서 어떠한 중심현상이 나타나는가?

**연구문제 2.** 후기청소년들과 전문가들이 경험한 중심현상에서 중심현상의 원인, 맥락적 조건, 중재적 조건, 작용/상호작용 전략은 어떻게 나타나는가?

**연구문제 3.** 후기청소년들과 전문가들이 경험한 중심현상과 관련하여 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대안적 방안은 어떻게 나타나는가?

#### 2) 질적연구방법으로서 근거이론의 적용

질적 연구방법은 개인과 사회 간에 어떻게 상호작용이 이뤄지는지 그리고 어떻게 상황적 변화에 대처하는지에 대한 의미 있는 탐구가 가능할 뿐만 아니라(이성우·곽병훈·오수길, 2015) 특정한 주제와 연관된 문제를 비판적으로 분석하고 문제에 대한 대안을 모색할 수 있다는 점에서(강진

속, 2016) 유용하다. 질적연구방법 중에서도 스트라우스와 코빈의 근거이론은 자료에 근거하여 이론을 창출하는 작업을 수행한다(Corbin & Strauss, 2008). 여기에서 이론을 창출한다는 것은 현장에서 얻어진 자료를 통해 이론을 도출하는 것을 말하기도 하지만(박나라, 2020) 연구자가 조사한 자료와의 상호작용을 통해 현상에 대한 이해와 행동을 발견한다는 의미를 담고 있다(Mohajan & Mohajan, 2022). 따라서 근거이론은 이론을 개발하는 데 있어 다수의 연구참여자 관점에서 형성된 어떠한 과정, 행동, 상호작용으로부터 나온 자료를 수집하는 것과 자료 분석 과정을 여러 차례 반복하는 지속적 비교 방법을 통한 해석이 중요하다.

스트라우스와 코빈(Strauss & Corbin, 1990, 1998)의 근거이론에서 가장 특징적인 것은 근거이론의 분석 절차와 코딩에 기반한 패러다임 모형을 분명하게 제시한다는 점이다. 이들에 따르면, 코딩은 자료의 의미를 해석하기 위해 수집한 자료를 분류하고 비교하는 과정을 거쳐 이를 개념화하고 범주화하는 작업으로, 근거이론은 자료를 반복적으로 수집하여 개념들을 발견한 다음 속성과 차원 수준에서 최대한 개념들을 많이 묶어내어 범주화하는 것을 목적으로 한다.

코딩은 세 단계 즉, 개방코딩(open coding), 축코딩(axial coding), 선택코딩(selective coding)으로 이뤄지는데(Strauss & Corbin, 1990, 1998), 본 연구는 이 절차에 따라 다음과 같이 분석했다. 우선, 개방코딩에서는 수집한 자료를 단어, 줄 단위로 구분하여 핵심인 개념에 밑줄을 긋거나 연구자의 생각 등을 메모했다. 그다음 미시적 개념들을 문장으로 개념화하고 이를 비교 분석했으며, 이후 더 추상적인 수준에서 하위범주 및 범주화한 다음 특성을 설명했다. 다음으로, 축코딩에서는 범주화한 자료를 패러다임 모형에 따라 '인과적 조건(causal condition), 맥락적 조건(contextual condition), 중심현상(phenomenon), 중재적 조건(intervening condition), 행위/상호작용(action/interaction), 결과(consequence)'로 배열한 다음 현상을 중심으로 과정이 일어나는 맥락을 파악하고자 했다. 마지막으로, 선택 코딩에서는 패러다임 모형의 영역 간 관계에서 핵심 범주를 제시하고 유형화 작업을 통해 연구의 의미를 해석하였다. 최종적으로 세 가지 코딩 단계를 마치고 광범위한 수준에서 연구 결과를 종합적으로 분석해 시각화된 모형을 제시하였다.

### 3) 연구참여자 선정

본 연구는 연구의 방향성을 고려하여 의도적 표집과 눈덩이 표집을 사용해 후기청소년 그룹(A, B) 20명(여성: 10명, 남성: 10명), 미디어 교육 및 정책 전문가 그룹(C) 10명, 총 30명을 연구참여자로 선정하였다(〈Table 1〉과 〈Table 2〉 참조).

우선, 후기청소년 그룹(A, B)의 경우, 후기청소년 연령 범위인 만 19-24세로, 성별과 전

공을 고려해 다양한 미디어 활동 경험이 있는 대학생을 연구참여자로 선정하였다. 성별과 전공의 경우, 선행연구에 근거하여 성별에 따라 미디어 이용 경험 및 미디어 활용 능력에 차이가 있다는 점(성은모, 2018; 양승찬·이미나·신지희, 2019)과 미디어 관련 학과와 그 외 다른 학과 간의 미디어 교육 내용에 차이가 있다는 점(김경화·정윤경·오연주·정지영, 2022)을 고려하여 선정하였다. 연구에 참여한 후기청소년들은 대부분 소셜미디어와 OTT를 적극적으로 이용하고 있었는데, 소셜미디어는 유튜브(100%), 인스타그램(95%), 카카오톡(90%), 트위터(15%), 페이스북(10%) 순으로, OTT는 넷플릭스(50%), 티빙(10%), 디즈니플러스(5%), 쿠팡플레이(5%) 순으로 나타났다. 그 외 네이버 블로그(B-6)나 메타버스 플랫폼인 제페토(A-3)도 있었다.

다음으로, 미디어 교육 및 정책 전문가 그룹(C)의 경우, 미디어 리터러시 교육 분야, 미디어 정책 분야, 청소년 정책 분야 등 다양한 분야의 전문가들을 선정하였다. 전문가는 후기청소년 미디어 리터러시 교육 정책에 관한 의견을 수렴하는 것이 목적이었기에 인구통계학적 특성은 반영하지 않고 직업, 관심 분야, 경력만을 고려하였다.

Table 1. General Characteristics of Late Youth Groups (A, B)

구분	참여자	나이 <sup>5)</sup>	지역	학과	학년	교내외 미디어 활동 <sup>6)</sup>
여성 (A그룹)	A-1	24	서울	경영전문대학원	석사	학교 수업, 대학교 신문사
	A-2	20	서울	미디어커뮤니케이션학부	2	학교 수업, 대학교 신문사
	A-3	22	서울	미디어커뮤니케이션학부	2	학교 수업, 대학교 신문사, 대학교 학생회, 기업 인턴십
	A-4	20	서울	미디어커뮤니케이션학부	3	학교 수업, 대학교 방송국
	A-5	22	서울	국어국문학과	1	학교 수업, 대학교 방송국
	A-6	19	서울	초등특수교육학과	1	학교 수업, 미디어 봉사활동
	A-7	19	경기	중등특수교육학과	4	학교 수업
	A-8	22	경기	영어영문학과	4	학교 수업, 기업 인턴십
	A-9	22	경기	미디어커뮤니케이션학과	2	학교 수업, 대학교 학회, 대학교 서포터즈
	A-10	20	서울	미디어커뮤니케이션학과	3	학교 수업, 대학교 학회, 대학교 서포터즈
남성 (B그룹)	B-1	20	인천	미디어커뮤니케이션학부	2	학교 수업, 대학교 신문사, 대학교 서포터즈, 교육 강사, 공동체 라디오 DJ
	B-2	23	서울	미디어커뮤니케이션학부	4	학교 수업, 대학교 동아리
	B-3	23	서울	미디어커뮤니케이션학부	4	학교 수업, 대학교 신문사, 대학교 동아리
	B-4	24	서울	사회학과	1	학교 수업, 대학교 방송국, 대학교 동아리
	B-5	21	경기	미디어커뮤니케이션학부	1	학교 수업, 대학교 방송국
	B-6	21	서울	ICT 융합학부	1	학교 수업, 온라인 강의 콘텐츠
	B-7	19	서울	신소재공학과	1	온라인 강의 콘텐츠
	B-8	22	서울	환경공학과	2	학교 수업, 온라인 강의 콘텐츠
	B-9	23	서울	미디어커뮤니케이션학과	3	학교 수업, 대학교 학회
	B-10	24	서울	미디어커뮤니케이션학과	4	대학교 수업, 대학교 학회, 기업 인턴십

Table 2. General Characteristics of the Media Education and Policy Expert Group (C)

참여자	나이(7)	주요 활동 지역	직업	미디어 교육 및 정책 관심 분야	미디어 교육 및 정책 참여 기간
C-1	45	수도권	대학교 강사	교육: 노인 및 청소년 미디어 교육	교육: 7년
C-2	53	수도권	출판사 대표	교육: 소수자 미디어 교육 정책: 미디어 포용 정책	교육: 3년
C-3	51	수도권	방송사 연구원	교육: 미디어/커뮤니케이션 규범(윤리), 시민 참여 정책: 미디어법/제도, 미디어 공공성	교육: 23년 정책: 15년
C-4	42	수도권	연구원	교육: 지속가능 발전 교육과 연계한 미디어 정책: 지속가능 발전 교육과 연계한 미디어 교육	교육: 2년 정책: 5년
C-5	49	수도권	초등학교 교사	교육: 디지털 시민성, 민화/애니메이션, 첨단 미디어, 비판적 리터러시 정책: 학교 미디어 교육 정책	교육: 21년 정책: 18년
C-6	45	수도권	미디어 센터장	교육: 청소년 미디어 제작 활동 정책: 미디어 리터러시	교육: 22년 정책: 7년
C-7	49	수도권	중학교 교사	교육: 미디어 교육, 청소년 교육, 미디어 역량, 미래 교육	교육: 23년 정책: 23년
C-8	59	수도권	대학교 교수	교육: 미디어 리터러시 정책: 신문, 출판, 잡지	교육: 20년 정책: 15년
C-9	52	수도권	연구소 소장	정책: 미디어 교육, 콘텐츠 정책	정책: 15년
C-10	46	수도권, 충청권	대학교 교수	교육: 청소년 디지털 중독, 디지털 격차 해소, 시니어 미디어 교육 정책: 디지털 미디어 리터러시 정책, 디지털 리스크 대응 방안 정책	교육: 11년 정책: 17년

#### 4) 자료 수집 방법 및 절차

본 연구는 질적 연구 절차에 따라 초점집단 인터뷰(Focus Group Interview, 이하 FGI)와 개별 심층 인터뷰(Individual Depth Interview, 이하 IDI)를 진행하였다. FGI는 하나의 공동 주제에 대해 집단의 통합된 관점을 이해할 수 있고, IDI는 개인의 경험을 상세히 파악할 수 있다는 점에서 유용하기 때문에 두 인터뷰 방법을 병행하였다. 먼저, 후기청소년과 전문가 그룹을 구분해 후기청소년(9명, A-1, 2, 3, 4, 5, B-1, 2, 4, 5), 전문가(10명)은 FGI를 진행하였고 이를 통해 개인의 경험 및 정책 방안에 대한 동일 집단의 의견을 수집하였다. 인터뷰 전에 연구참여자들에게 인터뷰가 가능한 시간대를 수렴하였고 시간대에 맞는 참여자들을 그룹화하여 FGI를

5) 인터뷰 시점을 기준으로 나이를 표기하였다.

6) 교내외 미디어 활동은 인터뷰 자료를 바탕으로 크게 미디어 이론 습득, 미디어 콘텐츠 이용 및 제작으로 구분한 다음 관련된 세부 활동 내용을 정리하였다. 구체적으로 미디어 지식 습득은 주로 학교 수업이나 온라인 강의 콘텐츠를 수강한 경우를, 미디어 콘텐츠 이용 및 제작은 대학교 신문사, 대학교 방송국, 대학교 학회 및 동아리, 대학교 서포터즈, 기업 인턴십, 미디어 봉사활동 등을 경험한 경우를 말한다.

7) 인터뷰 시점을 기준으로 나이를 표기하였다.

진행하였다. 다음으로, FGI에 참여하지 않은 후기청소년(11명, A-6, 7, 8, 9, 10, B-3, 6, 7, 8, 9, 10)은 IDI를 통해 상세한 경험을 수집하였다.

연구 소개서, 연구 참여 동의서, 인터뷰 질문지는 인터뷰 전에 이메일로 전달한 다음, 연구 참여 동의서에 서명을 요청하고 인터뷰 질문에 대해 미리 숙지하도록 안내하였다. 인터뷰 문항은 연구참여자들이 생각이나 의견을 자유롭게 이야기할 수 있도록 반구조화된 질문으로 설정했으며, 후기청소년 그룹과 전문가 그룹의 인터뷰 문항은 집단의 성격에 따라 서로 다르게 구성했다. 후기청소년 그룹은 크게 세 가지 질문으로 미디어 관련 활동 경험과 그 계기, 미디어 교육에 대한 성과와 한계, 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량개발 정책 방안 등을 제시했다. 전문가 그룹은 후기청소년의 미디어 이용 실태, 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발 및 정책 방안을 질문 항목으로 설정했다.

인터뷰는 2022. 8. 23.~ 8. 26. 기간에 온오프라인으로 진행했고, 시작 전 라포(rapport)를 위한 대화를 주고받았다. 우선, 후기청소년 그룹(A, B)은 총 6회에 걸쳐 온라인 및 오프라인으로 FGI와 IDI를 진행하였다. <후기청소년 A-1, A-2, A-3, A-4, A-5, B-1, B-2, B-4, B-5>는 8월 23일 화요일 오후 1시 30분부터 3시 30분까지 약 2시간 동안 온라인으로 FGI를 실시하였다. <연구참여자 B-6, B-7, B-8>는 8월 23일 화요일 오후 3시 30분부터 4시 30분까지 약 1시간 동안, <연구참여자 A-8, A-9, A-10>은 8월 23일 화요일 오후 4시 30분부터 6시 30분까지 약 2시간 동안, <연구참여자 A-10, B-9>는 8월 24일 수요일 오전 11시부터 오후 12시까지 약 1시간 동안, <연구참여자 B-3>은 8월 24일 수요일 오후 4시부터 오후 5시까지 약 1시간 동안, <연구참여자 A-6, A-7>은 8월 26일 금요일 오후 1시부터 2시까지 약 1시간 동안 서울시 동작구에 있는 한 회의실에서 순차적으로 진행했다.

전문가 그룹(C)은 총 2회에 걸쳐 온라인 및 오프라인으로 FGI를 진행하였다. <연구참여자 C-8, C-9, C-10>은 8월 20일 토요일 오후 3시부터 4시 30분까지 약 1시간 반 동안 서울시 중구에 있는 한 카페에서 FGI를 진행하였다. 또한 <연구참여자 C-1, C-2, C-3, C-4, C-5, C-6, C-7>은 8월 24일 수요일 오후 1시 30분부터 4시 30분까지 약 3시간 동안 온라인으로 FGI를 실시하였다.

연구의 신뢰성과 타당성을 확보하기 위해 첫째, 본 연구에 참여한 전문가 그룹 3인을 비롯해 근거이론의 자료 분석 과정에 참여하지 않은 전문가 1인에게 인터뷰 전사 자료를 이메일로 전달한 다음 자료 검토를 받음으로써 자료의 적절성을 확인받았다. 둘째, 연구의 타당성과 신뢰성을 최대한 확보하기 위해 언론학 박사인 미디어 교육 및 정책 전문가 3인에게 분석결과를 이메일로 전달하고 서면 자문을 받았고, 이를 검토해 수정 및 보완하였다. 연구의 윤리성을 위해 인터

뷰 진행 전 연구참여자들에게 인터뷰에 성실하게 답변할 의무가 있다는 점, 녹음 및 기록된 내용은 학술적 목적으로만 사용된다는 점을 안내한 후 연구 참여 동의서에 서명을 받았다.

## 4. 연구결과

### 1) 개방코딩 분석결과

개방코딩은 근거이론의 첫 단계로, 수집한 자료에서 개념을 규정한 다음 사건, 행동, 상호작용을 비교하면서 범주화하여 이를 해석하는 작업이다(Strauss & Corbin, 1990). 본 연구에서는 미디어 활동 경험이 있는 후기청소년들과 미디어 리터러시 교육 및 정책 전문가들과의 인터뷰 자료로부터 63개의 개념을 그룹별로 나누고 22개의 하위범주와 9개의 범주를 도출하여 그 특성을 파악하고자 한다.

#### (1) 중심현상: 다양한 미디어 활동 경험

중심현상은 가장 핵심이 되는 중요한 사건이나 현상으로, 도출한 범주 중에서 조건, 상호작용 그리고 결과에 직접적인 관계를 주고받을 수 있다(Strauss & Corbin, 1990, 1998). 본 연구의 중심현상은 대학교 안에서의 미디어 활동 경험과 대학교 밖에서의 미디어 활동 경험이다(〈Table 3〉 참조). 여기에서 미디어 활동은 미디어 교육 프로그램 수강만이 아니라 대학교 안팎에서 미디어 제작, 비평, 참여 등 미디어를 활용한 모든 활동을 포함한다.

우선, 대학교 안에서의 미디어 활동 경험은 대학교 수업을 통한 경험과 수업 이외의 경험으로 하위범주를 구성했다. 대학생인 후기청소년들은 미디어 관련 학과의 전공과목이나 교양과목을 수강하면서 미디어 이론과 실습을 배우고 있었다. 수업이 아니더라도 학회나 동아리를 통해 정기적으로 스터디 모임을 하거나 보다 적극적으로 공모전에 참여해 성과를 내기도 했다. 또한 대학교 신문사, 방송국 등에 소속되어 직접 기사를 기획하고 사건을 취재하고 기사를 작성하거나 카메라와 음향 기기와 같은 장비를 다루면서 영상을 제작했다고 말했다. 다음으로, 대학교 밖에서의 미디어 활동 경험은 기업 인턴십 활동과 지역 내 미디어 활동으로 하위범주를 구성했다. 후기청소년들은 기업 인턴십, 서포터즈 등을 통해 자신이 희망하는 언론사나 방송사에서 인턴 활동을 하거나 SNS 콘텐츠를 제작하여 기업 브랜드 및 제품 홍보를 하고 있었다. 또한 지역 내에서 미디어 교육 강사로서 봉사활동을 하거나 공동체 미디어 활동을 통해 라디오 콘텐츠를 제작한 것을 이야기했다.

Table 3. Central Phenomenon: Experience of Various Media Activities

개념	하위범주	범주	축고딩
수업에서 미디어 이론을 배우거나 실습을 함	미디어 이해 수업	대학교 안에서의 미디어 활동 경험	중심 현상
미디어 관련 학과 내 학회나 동아리에서 콘텐츠를 제작함	교내 미디어 활동		
학회 및 동아리 구성원들과 공모전에 참여하여 수상함			
대학교 신문사에서 기자로서 활동함			
대학교 방송국에서 PD, 기자로서 활동함			
대학교 서포터즈로서 온라인 기자단으로 활동함			
신문사, 방송국에서 기자로서 활동함	기업 인턴십 활동	대학교 밖에서의 미디어 활동 경험	
기업 서포터즈 및 인턴십 활동을 하면서 콘텐츠를 제작함			
미디어 교육 봉사활동을 함			
공동체 미디어 활동을 하면서 라디오 콘텐츠를 제작함	지역 내 미디어 활동		

## (2) 인과적 조건: 다양한 미디어 활동 경험의 원인

인과적 조건은 중심현상을 발생하게 만드는 원인을 의미한다(Strauss & Corbin, 1990, 1998). 후기청소년들이 미디어 활동 경험을 하게 된 원인은 개인적 성장과 사회적 소통을 위한 준비 그리고 미디어 리터러시 역량에 대한 기대와 평가로 범주화했다(〈Table 4〉 참조).

우선, 개인적 성장과 사회적 소통을 위한 준비는 진로 탐색 목적, 취업 준비 목적, 의사소통 목적으로 하위범주를 구성했다. 우선, 후기청소년들은 자신의 진로가 확실하지 않은 상황에서 미디어 활동을 통해 자신의 관심사를 확장하거나 진로의 연결점을 발견하고자 했다. 둘째, 이미 미디어 분야로 진로가 결정된 후기청소년들은 취업을 목적으로 전문화된 미디어 활동을 하기를 기대하면서 자발적인 미디어 활동을 하고 있었다. 그러나 몇몇은 인턴십과 같은 대외활동을 지원할 때 기업에서 소셜미디어 계정을 하나의 스펙으로 요구하거나 어느 분야든지 미디어를 이해하고 활용하는 것이 기본적인 업무능력으로 인식되기 때문에 자신이 원치 않더라도 미디어 활동을 하는 것이 좋다고 했다. 셋째, 미디어 활동을 하면서 다른 사람들과 관계를 형성하고 자신의 생각을 공유할 수 있기를 희망하고 있었다.

다음으로, 미디어 리터러시 역량에 대한 기대와 평가는 정보 이용과 판별 역량, 창작과 표현 역량, 소통과 사회참여 역량으로 하위범주를 구성했다. 전문가들은 후기청소년들이 첫째, 원하는 정보를 찾아내고 찾아낸 정보를 올바르게 판별하는 역량, 둘째, 미디어 콘텐츠를 제작하여 소셜미디어에 게시함으로써 자신의 정체성을 드러내는 역량, 셋째, 소셜미디어에서 인간관계를 맺고 여러 의견을 수집해 사회참여를 하는 역량을 갖추고 있다고 보았다. 즉, 후기청소년들이 다양한 미디어 활동이 가능하도록 유도하는 원인 중 하나가 이들의 미디어 리터러시 역량에 대한

사회적 기대와 평가일 수 있다.

Table 4. The Causes of Various Media Activity Experiences

개념	하위범주	범주	축코딩
진로의 연결점을 찾아가고 싶었음	진로 탐색 목적	개인적 성장과 사회적 소통을 위한 준비	인과적 조건
SNS 콘텐츠 마케팅에 관심이 생김			
방송 관련 활동에 흥미가 있었음			
친구와 함께 유튜브 제작을 준비 중임	취업 준비 목적		
취업 준비를 위해 참여함			
더 전문화되고 다양한 경험을 할 수 있을 것이라고 기대함			
대외활동 지원 시 블로그 주소, 소셜미디어 계정이 필요함	의사소통 목적		
미디어 관련 분야가 아니어도 미디어로 업무가 이뤄짐			
성격이나 성향이 비슷한 사람과 교류하고 관계를 형성하기를 원함			
내 생각을 알리고 다양한 사람들과 이야기할 수 있음	정보 이용과 판별 역량	미디어 리터러시 역량에 대한 기대와 평가	
정보를 검색하고 이용하는 능력이 뛰어남			
정보를 취사선택하는 능력이 뛰어남	창작과 자기표현 역량		
개인적인 창작물을 SNS에 올리고 전시함			
미디어 콘텐츠를 제작하고 창작하는 능력을 갖추			
자신의 정체성을 표현하는 능력이 좋음	소통과 사회참여 역량		
소셜미디어에서 인간관계를 형성함			
의견을 모아서 사회에 참여하는 능력이 뛰어남			

### (3) 맥락적 조건: 중심현상에 영향을 미치는 조건

맥락적 조건은 중심현상에 영향을 미치는 조건으로(Strauss & Corbin, 1990, 1998), 중심현상인 다양한 미디어 활동 경험이 시간, 공간 등 다른 맥락의 조건과 관계가 있는지에 관한 것이다. 이에 맥락적 조건은 미디어 환경 변화로 인해 발생한 문제로 범주화했다(〈Table 5〉 참조).

미디어 환경 변화로 인해 발생한 문제는 개인적 차원에서의 인과적 조건과 다르게 사회적 맥락에서 접근하여 미디어 환경 적응의 문제, 정보 편식의 문제, 정보 판별의 문제를 하위범주로 구성했다. 우선, 미디어 환경 적응의 문제를 보면, 전문가들은 미디어 환경이 디지털화되면서 변화의 진폭이 더욱 커지고 있다고 보았고 미디어가 곧 일상인 시대에 살고 있다고 했다. 후기청소년들도 빠르게 변화하는 미디어 환경을 이야기하면서 중고등학생 때 배운 미디어 제작 및 편집 도구들이 무용지물이 되는 경우가 있다고 했다. 물론 디지털 기술이 발전하면 새로운 도구들이 등장하기 마련이지만, 미디어 도구의 대체 속도가 빨라지면서 미디어 환경에 적응하기가 쉽지 않다고 느낀 것이다. 다음으로, 정보 편식의 문제로 전문가들은 미디어 이용자가 편향된 정보만을 이용하게 되는 상황을 우려했고, 후기청소년들이 피상적이고 감각적인 정보를 위주로 소비하는

개인적 습관과 추천 알고리즘 같은 미디어 기술적 문제를 지적했다. 마지막으로, 정보 판별의 문제로 후기청소년들은 많은 정보 중에서 자신이 원하는 정보를 얻기가 쉽지 않고 허위정보를 판별하기가 쉽지 않다고 말했다.

Table 5. The Contextual Conditions Affecting Central Phenomenon

개념	하위범주	범주	축코딩
미디어가 일상 환경이 되었음	미디어 환경 적응의 문제	미디어 환경 변화로 인해 발생한 문제	맥락적 조건
미디어의 디지털화, 스마트화로 인해 변화의 진폭이 커짐			
예전에 배웠던 편집 도구들을 활용하기 힘든 상황이 생김			
피상적이고 감각적인 정보 위주로 소비하는 정보의 편향성이 나타남	정보 편식의 문제		
알고리즘에 의한 편향된 뉴스를 소비하게 됨	정보 판별의 문제		
많은 정보 중에서 원하는 정보 탐색 어려움			
허위 기사 및 적절한 정보 판별 어려움			

#### (4) 중재적 조건: 행위/상호작용에 영향을 미치는 조건

중재적 조건은 행위/상호작용에 영향을 미치는 조건으로(Strauss & Corbin, 1990, 1998), 중심현상과 행위/상호작용 사이에서 관계를 더 강하게 하거나 약하게 하는 중재적 역할을 한다. 이에 중재적 조건은 미디어 활동 과정에서 경험한 한계로 범주화했다(〈Table 6〉 참조).

미디어 활동 과정에서 경험한 한계는 미디어 교육에 대한 아쉬운 경험과 미디어 윤리 의식 부재로 하위범주를 구성했다. 우선, 후기청소년들은 기존에 수강했던 미디어 교육에 대한 아쉬운 경험으로 장기적인 교육 프로그램보다는 특강 형식으로 일회적인 교육 프로그램이 더 많이 이뤄지고 있다는 점, 실제 현장에서 다루고 있는 미디어 이슈들을 반영하지 못하고 있다는 점, 이론과 실습을 배우고 난 이후에 수업에 참여한 사람들과 사회문제 현상을 토론할 기회가 없었다는 점을 이야기했다.

후기청소년들은 그들 스스로 미디어 윤리 의식이 그리 높지 않다고 생각하고 있었다. 한 전 문기는 현시점의 후기청소년들이 학교 정규 교육 과정에서 미디어 윤리를 본격적으로 교육받지 않은 세대라고 진술하기도 했다.<sup>8)</sup> 후기청소년들은 스스로 디지털 미디어에 의존적인 경향이 있고 자신들이 온라인 범죄의 가해자이자 피해자가 되기 쉬운 환경에 노출되어 있음을 우려하기도 했는데, 미디어 이용에 대해 성찰하는 기회가 거의 없었다고 말했다. 또한 대학교 신문사 활동을

8) 그동안 미디어 교육은 국어 교과, 사회 교과 등에서 파편적으로 이뤄지다가 지난 2021년과 2022년에 한국언론진흥재단에서 중·고등학교용 교과서로 「청소년과 미디어」를 개발했다. 그러나 아직 모든 학교에서 의무적으로 채택하고 있는 상황은 아니다.

하면서 또래의 소속부원들이 언론인으로서 갖춰야 하는 가치관이나 윤리관이 올바르게 형성되지 않아 갈등을 경험한 일화도 있었다.

Table 6. Intervening Conditions Affecting Action/Interaction

개념	하위범주	범주	축군당
일회성 특강 형식의 단기적인 교육으로 진행됨	미디어 교육에 대한 아쉬운 경험	미디어 활동 과정에서 경험한 한계	중재적 조건
현장에서 이뤄지는 것과 거리가 먼 이론 중심의 교육으로 이루어짐			
미디어 변화 속도를 맞추지 못하는 것에 대해 아쉬움			
수업에서 사회문제 현상에 대한 토론 기회가 부족함			
디지털 미디어에 의존적인 경향이 있음	미디어 윤리 의식 부재		
미디어 이용에 대한 성찰적 노력이 부족함			
보도부원으로서 가져야 하는 가치관이나 윤리관이 충돌함			
미디어 윤리를 본격적으로 교육받은 세대가 아님			
미디어 위험과 범죄에 있어서 가해자와 피해자가 되기 쉬움			

#### (5) 행위/상호작용: 미디어 활동 과정에 나타난 행위/상호작용 전략

행위/상호작용은 연구참여자들이 중심현상에 관한 사건, 문제, 쟁점에 대처하는 전략이나 행위로, 어떠한 방식으로 상황을 정의하고 의미를 부여하는지에 대한 반응을 말한다(Strauss & Corbin, 1990, 1998). 이에 행위/상호작용은 주체적인 자세로 학습하기와 능동적인 태도로 참여하고 실천하기로 범주화했다(〈Table 7〉 참조).

우선, 주체적인 자세로 학습하기는 이론적 지식 학습과 실습을 통한 실무 능력 향상으로 하위범주를 구성했다. 우선, 후기청소년들은 이론적 지식을 학습하면서 스스로 역량을 강화하고자 했다. 이들은 대학교 수업에서 미디어 리터러시 관련 과목을 듣거나 대학교 방송국 수습기자로서 취재와 보도 강령에 대한 교육을 이수했다. 또한 유튜브와 같은 소셜미디어나 온라인 화상회의 프로그램인 줌(ZOOM)을 통해서도 자신이 배우고자 하는 강의를 수강했다. 또한 다양한 방식으로 실습 기회를 찾아 실무 능력을 키우고자 했다. 대학교 수업에서 배운 지식을 미디어 현장에 나가서 업무에 적용하기도 하고 대학교 언론사에서 기사를 작성하면서 논리적인 글쓰기를 위해 스스로 훈련하거나 대학교 방송국에서 방송을 제작하면서 제작 및 편집 역량을 길렀다. 또, 실무 능력을 기르기 위해 기업 인턴십에 지원해서 직접적인 실무 경험을 쌓기도 했다.

다음으로, 능동적인 태도로 참여하고 실천하기는 미디어 환경 변화시키기, 자신의 의견 개진하기, 사람들과 소통하기로 하위범주를 구성했다. 우선, 후기청소년들은 익숙해진 미디어 환경을 변화시키고자 노력했다. 수업에서 알고리즘 기술로 인한 미디어 환경의 변화로 편향된 뉴스를 소비하고 있다는 사실을 알고 난 이후에 종이 신문을 구독했으며, 페이스북에서 여러 뉴스 채널,

지식을 전달하는 사람들을 팔로우해서 다양한 관점의 정보를 얻었다고 했다. 둘째, 온라인에서 자신의 생각이나 의견을 개진하는 데 적극적인 모습이었다. 이들은 사회 이슈에 대한 생각을 글을 써서 블로그에 올리거나 인권 카드 뉴스를 제작해 소셜미디어에 올렸다. 셋째, 미디어 활동을 통해 사람들과 직접 피드백을 공유하는 것뿐만 아니라 댓글이나 실시간 채팅으로 생각을 주고받으면서 능동적으로 소통에 참여하고 공감대를 형성하고 있었다.

Table 7. Action/Interaction Strategies in the Course of Media Activities

개념	하위범주	범주	축코딩
정보 리터러시 과목을 수강함	이론적 지식 학습	주체적인 자세로 학습하기	행위/ 상호 작용
교내 방송국 수업 기간 동안 취재 및 보도 강령에 대한 교육을 이수함			
소셜미디어에서 스스로 강의 영상들을 검색하고 시청함			
기사 작성 등 글을 쓸 때 여러 번 퇴고하고 토론하고 분석함	실습을 통한 실무 능력 향상	주체적인 자세로 학습하기	
저작권 등 대학교에서 배운 미디어 교육 내용을 미디어 현장 활동에 적용함			
교내 언론사에서 정규방송 제작함			
줌으로 편집 프로그램 관련 교육을 받고 토론함			
인턴십 활동을 통해 실무적인 미디어 역량이 향상됨	미디어 환경 변화시키기	능동적인 태도로 참여하고 실천하기	
저널리즘 관련 전공 수업을 듣고 인터넷으로만 뉴스를 소비하면 편향된 뉴스만 알 수 있겠다는 생각으로 종이 신문을 구독함			
페이스북에서 뉴스 관련 채널과 여러 사람을 팔로우하여 다양한 글을 읽음			
사회적으로 이슈화되는 현안들에 대해 블로그에 기록함			
사회적인 메시지를 전달하기 위해 인권 카드 뉴스를 제작함			
수업 진행 과정에서 학우분들과 피드백을 공유함			사람들과 소통하기
방송국 캐스터로서 실시간 채팅으로 시청자들이랑 소통함			

#### (6) 결과: 미디어 활동을 통한 미디어 리터러시 역량에 대한 평가

근거이론 패러다임 모형에서 결과는 행위/상호작용으로 발생한 사건이나 반응으로, 다른 조건이나 행위/상호작용에 다시 영향을 줄 수도 있다(Strauss & Corbin, 1990, 1998). 중심현상인 다양한 미디어 활동 과정에서 나타난 행위/상호작용의 결과는 미디어 활동을 통한 미디어 리터러시 역량에 대한 평가로 범주화했다(〈Table 8〉 참조).

미디어 활동을 통한 미디어 리터러시 역량에 대한 평가는 미디어 리터러시 역량 강화에 대한 만족과 미디어 리터러시 역량 강화에 대한 희망으로 하위범주를 구성했다. 우선, 후기청소년들은 미디어 활동을 통해 미디어 리터러시 역량이 향상되었다는 점에서 만족스럽게 생각했다. 이들은 미디어 지식을 습득함으로써 정보검색 및 수집 방법을 알게 되었고 미디어 제작 관련 장비와 편집 프로그램을 잘 다룰 수 있게 된 것에 대해 긍정적으로 인식했다. 또한 자신이 쓴 기사를 온라인에 올리고 사람들로 부터 공감을 얻고 생각이 공유되는 경험에 대해 보람을 느꼈다.

다음으로, 후기청소년들은 미디어 활동을 통해 미디어 리터러시 역량이 더욱 향상되기를 희망했다. 미디어 리터러시 역량을 길러 자신의 삶에 이로운 방향으로 미디어를 활용하기를 원했으며, 미디어 리터러시라는 말은 익숙하지만 정작 미디어 리터러시가 자신의 삶에 어떠한 영향을 주는지를 알기엔 힘들다고 지적하면서 미디어 리터러시에 대해 체험할 기회가 제공되기를 원했다. 또한 콘텐츠가 제작되고 전달되는 과정을 직접 경험하기를 희망했는데, 이러한 경험을 통해 미디어를 더 비판적으로 받아들일 수 있는 역량이 향상될 것으로 기대했다.

Table 8. Results: Alternative Measures for the Development of Late-Stage Youth Media Literacy Competencies

개념	하위범주	범주	축코딩
정보검색 및 수집 방법을 터득함	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 만족	미디어 활동을 통한 미디어 리터러시 역량에 대한 평가	결과
미디어 제작 관련 장비와 편집 프로그램을 잘 다루게 됨			
자신이 쓴 기사가 읽히고 사람들에게 공감을 얻고 생각이 공유되는 것이 보람됨			
나에게 이로운 방향으로 미디어를 활용하기를 원함	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 희망		
미디어 리터러시가 내 삶에 어떠한 영향을 미치는지를 직접 체험할 기회가 제공되기를 원함			
콘텐츠가 어떤 과정을 거쳐서 제작되고 전파되는지 파악하고 직접 제작을 하면 미디어를 더 비판적으로 받아들일 수 있을 것으로 기대함			

## 2) 축코딩 분석결과

두 번째 단계인 축코딩은 개방코딩에서 범주화한 분석에 근거해 근거이론의 패러다임 모형에 따라 범주들을 연결하는 방법이다. 근거이론의 패러다임 모형은 인과적 조건, 중심현상, 맥락적 조건, 중재적 조건, 작용/상호작용, 결과로 구성된다. 여기에서는 후기청소년들이 경험한 다양한 미디어 활동이 왜 발생하는지에 관한 조건들을 이해하고 이들 간의 유기적인 관계를 밝혀내고자 했다. 후기청소년들의 미디어 활동 과정을 모형으로 제시하면 <Figure 1>과 같다.

후기청소년들이 미디어 활동을 하게 된 인과적 조건은 성인으로 접어드는 단계에서 개인적 성장을 위해 진로를 탐색하고 설계하기 위해 혹은 취업을 준비하기 위한 필요조건으로서 이력을 쌓기 위해서였다. 또한 후기청소년들은 전문가들로부터 정보를 이용하고 판별하는 역량, 미디어 콘텐츠를 통해 자기를 표현하는 역량, 미디어 공간에서 소통하는 역량을 갖추고 있는 세대라는 긍정적 평가를 받기도 했는데, 이 점 역시 후기청소년들이 자유롭게 미디어 활동을 할 수 있는 인과적 조건이었다. 한편, 후기청소년들은 디지털화된 미디어 환경에서 미디어 도구가 빠르게 대체될 때마다 새롭게 적응해야 하는 불편함과 추천 알고리즘과 같은 인공지능 기술로 인해 정보 편식이 생기거나 정보 해독이 쉽지 않은 어려움을 겪고 있었는데, 이들은 이러한 맥락적 조건들

로 인해 미디어 활동을 하기도 했다.

이러한 과정을 거쳐 후기청소년들은 대학교 안팎에서의 미디어 활동을 하면서 중재적 조건으로서 몇 가지 한계를 경험하였다. 이들은 미디어 교육을 받으면서 수업방식, 수업 내용 등에 아쉬움을 느끼고 있었다. 대학에서 진로 특강을 목적으로 이뤄지는 다수의 일회성 교육 프로그램에 대한 한계, 대학 수업에서 최신 현상을 반영하지 못하거나 토론 중심의 수업이 많지 않다는 한계 등을 이야기했다. 또한 후기청소년들은 여러 활동 과정에서 자신을 포함해 후기청소년들의 미디어 윤리 의식이 높지 않다는 점을 깨닫기도 했다. 이들은 스스로 미디어에 의존도가 높고 사이버 범죄를 경험할 가능성도 높다고 인식하였으나 성찰적인 노력을 기울일 기회를 갖지 못하고 있으며, 미디어 이용자로서 갖춰야 하는 윤리 의식이 부족해 주변과의 갈등을 경험하기도 했다고 하였다.

이러한 상황에서 후기청소년들은 여러 행위/상호작용 전략을 통해 미디어 활동 과정에서 느낀 문제들을 극복하고자 노력하는 모습이 나타났다. 우선, 후기청소년들은 스스로 필요한 강의를 선택해서 듣거나 의무적으로 교육을 이수하는 등 수업을 통해 이론을 학습했다. 이때 일반적으로 이론적 지식을 전달받는 수동적인 학생의 모습이 아니라 배운 이론을 실무에 적용하여 구체적으로 역량을 강화하고 있었다. 또한 대학교 수업에서 부족한 부분을 채우기 위해 기업 인턴십 활동에 지원하여 실무적인 능력을 강화했다. 다음으로, 후기청소년들은 개인의 미디어 지식을 채우려는 노력만이 아니라 더 넓은 차원에서 사회공동체의 일원으로서 능동적인 태도로 참여와 실천하고자 하는 자세가 있었다. 이들은 익숙한 미디어 환경을 낯설게 함으로써 상황을 개선했고 온라인 공간을 통해 자신의 의견을 표현하거나 타인과 소통하고자 했다.

결국 후기청소년들의 미디어 활동을 통한 미디어 리터러시 역량 평가는 미디어 리터러시 역량 강화에 대한 만족과 미디어 리터러시 역량 강화에 대한 희망으로 나타났다. 후기청소년들은 다양한 미디어 활동을 통해 이론적·실무적 능력 향상, 타인과의 공감대 형성을 통한 보람 등 미디어 리터러시 역량 증진에 만족했다. 다른 한편, 미디어 활동 경험의 기회가 부족한 점을 지적하며 미디어 활동을 통한 미디어 리터러시 역량이 더욱 향상되기를 원했고, 미디어 리터러시와 현실적인 삶의 관계를 고려하였다.

### 3) 선택코딩 분석결과

마지막 단계인 선택코딩은 앞서 개방코딩과 축코딩에서 분석한 범주들을 추상화해 핵심 범주로 통합하는 방법으로, 핵심 범주는 모든 범주와 개념적으로 연결되어 연구 자료의 핵심을 설명할 수 있어야 한다(Strauss & Corbin, 1990, 1998). 이에 핵심 범주는 ‘후기청소년들의 미디어

리터러시 역량 개발을 위한 실천적 방안으로 설정했으며, 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대안적 방안과 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 유형을 도출했다. 최종적으로 연구결과를 종합해 연구의 의미를 해석하고 시각화된 모형을 제시했다.

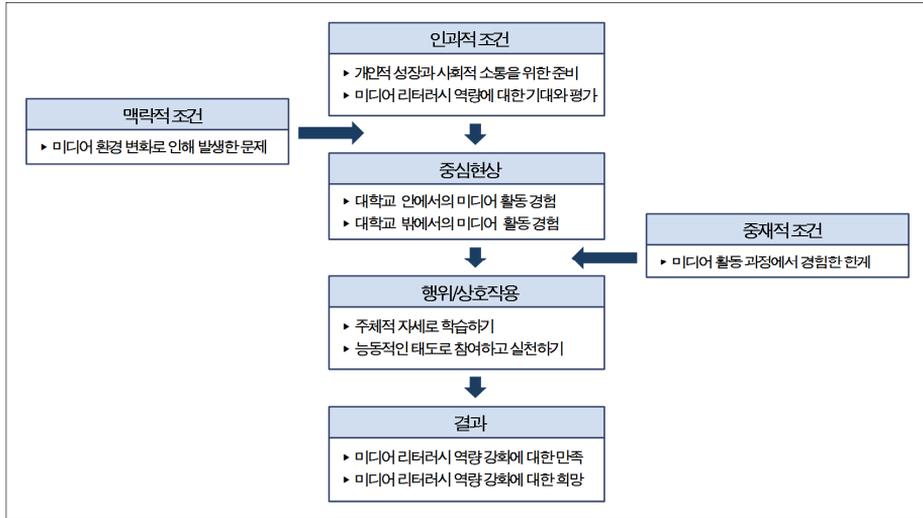


Figure 1. A paradigm model for the media activity process of late adolescents

### (1) 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대안적 방안

후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대안적 방안은 후기청소년들과 전문가들의 진술을 토대로 미디어 교육과 정책 관련 법 제정, 통합된 조직 구성 및 조직의 역할 강화, 미디어 리터러시 교육의 제도적 개선으로 범주화하였다(〈Table 9〉 참조).

첫 번째 범주인 미디어 교육과 정책 관련 법 제정은 정부 차원에서 통합된 미디어 교육법을 제정하거나 법제화를 통한 보호 및 규제 조치를 강화해야 한다는 의견을 하위범주로 구성했다. 우선, 미디어 교육법 제정의 경우, 미디어 교육법에 대한 접근방식에 따라 전문가들이 제시한 구체적인 법안은 다소 차이가 있으나 미디어 교육법을 제정해야 한다는 공통된 의견을 제시했다. 예컨대, 독립된 통합적 미디어 교육법, 미디어법 내에서의 미디어 교육법, 평생교육 차원의 미디어 리터러시 교육 관련 기본법, 후기청소년을 위한 미디어 리터러시 진흥법, 미디어 교육을 필수 교과목으로 지정하는 법안이 있었다. 다음으로, 법제화를 통한 보호 및 규제 조치를 강화의 경우, 미디어 환경 변화를 반영해 후기청소년 보호 및 규제 조치 강화 법안 혹은 가이드라인의 필요성이다. 즉, 폭력적, 선정적인 미디어 콘텐츠 규제 법안, 소셜미디어 이용 연령을 제한하는 법

안, 알고리즘 공개 의무화 법안, 허위정보 뉴스 확산 규제 법안, 디지털 시민성과 같은 윤리적 참여를 강화하는 법안 및 가이드라인 등이다.

두 번째 범주인 통합된 조직 구성 및 조직의 역할 강화는 미디어 리터러시 교육 및 정책을 총괄적으로 운영할 수 있는 독자적인 기관이나 조직을 구성하는 것과 더불어 정부 및 지자체, 기업 등 관련 주체들이 서로 협력하면서 개별 주체의 역할 수행을 강조하는 내용이다. 우선, 정책을 총괄하는 독자적인 조직 구성에서는 후기청소년을 위한 미디어 정책을 실행하기 위한 선차적인 방안으로 미디어 리터러시 교육 및 정책을 총괄하고 운영할 수 있는 독립적인 기관이나 조직의 설립이 제기되었다. 둘째, 조직 간 연계와 역할 강조에서는 지역사회 내 미디어 센터 등 중간 조직 활성화, 대학과 지역사회 연계 마을 교육 공동체 운영 등이 제기되었다. 이와 관련해 정부가 지자체를 보조해 지역 내 청소년 및 청년 센터에서 후기청소년 미디어 활동 프로그램 활성화, 각 센터의 미디어 활동 주체로서 후기청소년을 명시해 사업 운영 등이 제안되었다. 또한 대학 내 후기청소년들과 지역 주민 간 협력 사업을 운영해 지역사회 현안 해결을 위한 교육환경 조성 방안도 피력되었다. 정부나 기업 차원에서는 미디어 리터러시 교육 및 정책 홍보 혹은 통합적 미디어 교육 플랫폼 구축을 위한 재정 지원, 공영방송은 미디어 리터러시 함양을 위한 책무 강화 등이 요구되었다.

세 번째 범주인 미디어 리터러시 교육의 제도적 개선은 교육 운영 제도의 체계화, 교육 프로그램 내용의 다양화, 교수자 역량의 전문화로 하위범주를 구성했다. 우선, 교육 운영 제도의 체계화에서는 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위해 대학을 비롯해 대학 내 평생교육원, 시민대학 등 관련 기관의 역할을 확대해야 한다. 대학에 미디어 리터러시 교육을 필수 교과목으로 지정하고, 대학 내 평생교육원이나 시민대학에서 평생교육의 생애주기 차원에서 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발 프로그램 운영, 강사 육성 제도 시행 등이 이뤄져야 한다. 교육 프로그램 내용의 다양화는 대학에서 미디어 리터러시 역량의 세부 영역별 수업을 구성해 후기청소년들이 스스로 부족한 역량을 선택해야 한다는 것이다. 후기청소년들은 크게 자기주도적인 참여형 수업과 비판적 문해력을 강화하는 수업을 희망하며, 특히 미디어 관련 전공자와 비전공자의 수준차를 고려해 공통 이수교과 프로그램과 수준별 교육 프로그램을 제공하는 개선책을 제안했다. 덧붙여 교수자 역량의 전문화를 통해 최근 미디어 환경에 맞는 교안 및 교수법을 개발해야 한다는 의견이 제시되었다.

Table 9. Alternative Measures for the Development of Late-Stage Youth Media Literacy Competencies

개념	하위범주	범주
독립된 통합적 미디어 교육법을 마련해야 함	미디어 교육법 필요	미디어 교육과 정책 관련 법 제정
미디어법 안에서의 미디어 교육법을 지속적으로 추진해야 함		
평생교육 차원의 미디어 리터러시 교육과 관련된 기본법 제정이 필요함		
후기청소년을 위한 미디어 리터러시 진흥법안이 필요함		
미디어 교육을 필수 교과목으로 지정하는 방안을 마련해야 함	법제화를 통한 보호 및 규제 조치 강화	
온라인 내 폭력적이고 선정적인 콘텐츠 규제 법안이 필요함		
소셜미디어 이용 연령 제한과 같은 청소년 보호 정책 필요함		
알고리즘의 투명성을 위해 알고리즘 공개를 의무화해야 함		
허위정보 뉴스 기사가 양산되지 않도록 규제 정책이 마련되어야 함		
디지털 시민성 등 윤리적 책임을 강화하는 법안이나 가이드라인이 필요함	정책을 총괄하는 독자적인 조직 구성	
미디어 정책을 총괄하는 거버넌스를 구성해야 함		
미디어 교육 관련 정부 기관을 통합하는 독립적인 재단 설립이 필요함		
정책이나 사안들을 논의할 수 있는 독자적인 기관이나 부서를 만들어야 함		
전 교육과정을 총괄하는 미디어 리터러시 관련 전문교육 기관 설립이 필요함	조직 간 연계와 역할 강조	통합된 조직 구성 및 조직의 역할 강화
공영방송의 공적 책무에 미디어 리터러시 함양을 위한 책무를 포함해야 함		
미디어 센터, 마을 미디어 등 지역사회 중간 조직이 활성화되어야 함		
대학과 지역사회가 연계하여 마을 교육 공동체를 구축하고 운영해야 함		
문제 해결 차원에서 지역사회와 연계하여 교육환경을 구축해야 함		
미디어 리터러시 교육의 필요성을 강조하는 정부 차원의 홍보가 필요함		
디지털 시민성 교육을 위한 미디어 기업의 사회적 투자가 이뤄져야 함		
통합적 미디어 교육 플랫폼을 구축해야 함	교육 운영 제도의 체계화	
미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대학 공통 교양과목 개설이 필요함		
단계별 체계적인 미디어 리터러시 교육 커리큘럼을 개발해야 함		
졸업을 위한 필수과목에 미디어 리터러시 분야를 추가해야 함		
대학생 미디어 교육을 위한 비교과 프로그램을 활성화해야 함	교육프로그램 내용의 다양화	
시민대학, 평생교육원 등 평생교육 차원에서 교육과정을 개발 및 운영해야 함		
수준별로 직접 제작하고 같이 생각해 보는 참여형 교육이 필요함		
대학교 이전 경험에 따라 개인의 교육 수준 격차가 존재함		
미디어 제작과 운영의 전반적인 과정을 알 수 있는 교육이 필요함		
후기청소년의 사회적 상상력을 개발할 수 있는 작업들이 이뤄져야 함		
양질의 검증된 정보 탐색 및 정보 판별 교육이 필요함		
기사를 직접 작성하고 분석하는 내용의 교육 내용이 필요함	교수자 역량의 전문화	
비판적 미디어 해독력 증진을 위한 인문학 교육이 필요함		
공신력 있는 전문적인 교육자를 양성 및 위촉해야 함		
전문가로부터 받는 전문적인 교육을 희망함		
다양한 지도인과 학습 도구를 활용한 제작 교육이 이뤄져야 함		
후기청소년을 위한 교수법 등 교육자의 보수 교육이 필요함		

(2) 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 유형 분석

지금까지 분석한 결과를 토대로 각 범주 간의 관계에서 발견되는 속성과 차원에 따라 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 세 가지 유형을 도출해 그 특징을 분석했으며(〈Table 10〉 참조), 보다 광범위한 수준에서 연구 결과를 종합적으로 분석해 시각화된 모형을 제시하였다(〈Figure 2〉 참조).

Table 10. Types for the Development of Late-Stage Youth Media Literacy Competencies

유형 패러다임	능동적인 숙련형	성찰적인 노력형	참여기회 부족형
인과적 조건	개인적 성장과 사회적 소통을 위한 준비 (적극적)	개인적 성장과 사회적 소통을 위한 준비 (적극적)	개인적 성장과 사회적 소통을 위한 준비 (소극적)
	미디어 리터러시 역량에 대한 기대와 평가 (높음)	미디어 리터러시 역량에 대한 기대와 평가 (중간)	미디어 리터러시 역량에 대한 기대와 평가 (낮음)
맥락적 조건	미디어 환경 변화로 인해 발생한 문제 (많음, 민감함)	미디어 환경 변화로 인해 발생한 문제 (많음, 민감함)	미디어 환경 변화로 인해 발생한 문제 (많음, 둔감함)
중심현상	대학교 안에서의 미디어 활동 경험 (많음, 지속적)	대학교 안에서의 미디어 활동 경험 (많음, 지속적)	대학교 안에서의 미디어 활동 경험 (적음, 일시적)
	대학교 밖에서의 미디어 활동 경험 (많음, 지속적)	대학교 밖에서의 미디어 활동 경험 (적음, 일시적)	대학교 밖에서의 미디어 활동 경험 (적음, 일시적)
중재적 조건	미디어 활동 과정에서 경험한 한계 (많음)	미디어 활동 과정에서 경험한 한계 (많음)	미디어 활동 과정에서 경험한 한계 (적음)
행위/상호작용	주체적인 자세로 학습하기 (적극적)	주체적인 자세로 학습하기 (적극적)	주체적인 자세로 학습하기 (소극적)
	능동적인 태도로 참여하고 실천하기 (적극적)	능동적인 태도로 참여하고 실천하기 (적극적)	능동적인 태도로 참여하고 실천하기 (소극적)
결과	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 만족 (높음)	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 만족 (중간)	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 만족 (낮음)
	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 희망 (높음)	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 희망 (높음)	미디어 리터러시 역량 강화에 대한 희망 (높음)

첫 번째 유형은 미디어 활동에 활발하게 참여하는 ‘능동적인 숙련형’이다. 이 유형은 후기청소년들이 이전부터 미디어에 관심이 많아 이미 콘텐츠 기획 및 편집 등 미디어를 능숙하게 다룰 뿐만 아니라 미디어 관련 전공으로 대학교에 진학해 미디어 분야로 취업을 하겠다는 목표가 뚜렷하

다는 특징이 있다. 이에 상대적으로 '능동적인 숙련형'은 미디어 리터러시를 구성하는 영역 중에서도 미디어 접근, 활용, 창작과 같은 역량이 우수한 편이고 공모전 준비, 인턴십 지원 등 능동적인 외부 활동 경험이 많다. 그러나 이들은 미디어 활동 경험이 많은 만큼 미디어 활용 도구가 빠르게 대체되고 있는 현실을 지적했고 대학교 수업이 현장에서 이뤄지는 실무와 동떨어진 내용으로 이뤄지고 있다는 데에 아쉬움을 드러냈다. 이러한 이유로 새로운 미디어 도구에 적응하기 위한 노력과 더불어 자신이 배운 이론을 현장에 적용하고자 했으며, 현장에서 활용할 수 있는 실무적인 내용의 교육, 전문가들로부터 배우는 전문적인 교육 등 대안적인 방안을 제시했다.

두 번째 유형은 미디어 활동을 통해 미디어 리터러시 역량을 기르고자 하는 '성찰적인 노력형'이다. 이 유형은 대학교에 진학한 이후 미디어 활동의 폭이 넓어지면서 진로를 탐색하기 위해 다양한 미디어 활동을 하고 있다는 특징이 있다. '적극적인 참여형'보다는 미디어 콘텐츠 제작 활동이나 기업 인턴십과 같은 실무적인 경험이 많지 않은 편이지만, 대학교 내 인프라를 최대한 활용해서 부족한 부분을 채우고자 노력하고 있었다. 무엇보다 이들은 온라인 범죄의 가해자나 피해자가 될 수 있다는 점, 허위정보가 만연해 정보 판별이 쉽지 않다는 점에서 미디어 리터러시 역량 증진을 강조하기도 하였는데, 미디어 이용에 대해 성찰하는 시간이 많지 않은 것에 대해 자기반성적 태도를 보이기도 했다. 이러한 맥락에서 미디어 환경을 개선할 수 있는 법적 마련, 대학의 교육 운영 제도를 체계화하는 방안으로서 공통이수 과정과 선택 과정으로 구분한 단계별·수준별 미디어 교육 프로그램의 의무화, 미디어 비평 능력을 기를 수 있는 교육 내용 강화 등은 유의미한 개선책일 수 있다.

세 번째 유형은 상대적으로 미디어 활동 경험이 많지 않은 '참여기회 부족형'이다. 이 유형은 미디어 관련 전공자가 아니면서 미디어 분야로 진로를 희망하지 않는 경우로, 앞서 두 유형보다 상대적으로 미디어 리터러시라는 개념을 낮설게 생각할 뿐만 아니라 미디어 활동 관련 정보를 얻을 기회가 많지 않다는 것이 특징이다. 물론 전공에 따라 지역 내 복지기관에서 미디어 교육 봉사활동에 참여하는 등 외부 활동을 하기도 하지만, 미디어 콘텐츠 시청, 친구들과의 소통 등 일상에서의 미디어 활동 외에 대학 내에서 미디어 리터러시 관련 수업을 들을 기회가 많지 않았기 때문이다. 이러한 점에서 미디어 교육법 제정과 더불어 미디어 정책을 총괄하는 독자적인 조직을 구성하고 각 조직의 연계를 강화하여 다양한 계층의 후기청소년들에게 미디어 활동 기회를 많이 제공하려는 정책적 차원의 노력이 수반되어야 할 것으로 보인다.

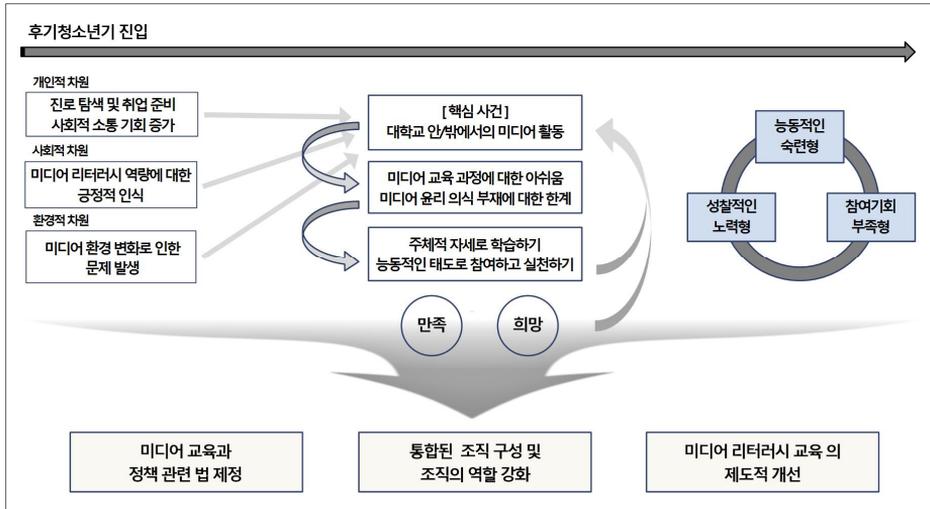


Figure 2. A comprehensive model of research results

## 5. 결론 및 제언

본 연구는 근거이론적 방법을 통해 후기청소년들의 미디어 활동 경험의 의미를 알아보고 후기청소년의 미디어 리터러시 역량 개발을 위한 대안적 방안을 살펴보고자 하였다. 후기청소년들과 전문가들의 경험적 진술을 바탕으로 세 단계 절차에 따른 코딩 분석을 실시했으며, 주요 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

〈연구문제 1〉 분석 결과, 후기청소년들은 대학교 안팎에서 다양한 미디어 활동을 경험하고 있었다. 대학교 안에서는 수업, 동아리, 학회, 신문사, 방송국 등에서의 경험을, 대학교 밖에서는 기업 인턴십, 미디어 교육 봉사활동, 공동체 미디어 제작 등의 경험을 한 것으로 나타났다. 후기청소년기의 미디어 활동 목적은 대학교 졸업 후 진로 탐색 및 취업 준비에 있었다. 때문에 취업용 미디어 활동을 하는 ‘능동적인 숙련형’만이 아니라 부족한 미디어 리터러시 역량을 위한 미디어 활동의 ‘성찰적인 노력형’, 미디어 활동 경험이 많지 않은 ‘참여기회 부족형’ 모두 미디어 실무 능력을 배우려는 의지가 강했다. 이는 대학생들의 대학미디어 활동을 분석한 정용복(2023)의 연구에서도 유사했는데, 대학 차원에서 이론 중심의 강의식 교육이 아닌 이론과 실습 기반의 참여형 교육을 제공하고 기업 및 지역사회와의 연계를 통해 미디어 실습 기회를 제공할 수 있는 대안적 방안이 요구된다.

〈연구문제 2〉 분석 결과, 후기청소년들과 전문가들은 미디어 리터러시 역량을 저해할 수 있는 요인을 맥락적 조건과 중재적 조건 차원에서 다양하게 진술했다. 우선, 이들은 환경적 요인으로서 급변하는 디지털 기술로 인해 새로운 미디어 환경에 계속 적응해야 하는 상황만이 아니라 추천 알고리즘으로 인한 정보 편식의 문제, 허위정보 확산으로 인한 정보 판별의 문제를 한계로 지적했다. 개인적 요인으로서 후기청소년들의 미디어 윤리의식 부재가 제기되었다. 후기청소년들 역시 미디어 과의존, 온라인 범죄의 증가, 알고리즘에 의한 유해 매체 확산, 허위정보 판별의 오류 등과 같은 사회문제 현상들이 미디어 윤리 의식과 직결됨을 인식하고 있었다. 따라서 인공 지능, 알고리즘 등 새로운 기술에 대한 이해와 책임도 미디어 리터러시 역량에 포함해야 한다. 이러한 상황에서 후기청소년들은 다양한 실천 전략을 시도했고, 상호작용 과정을 통해 만족과 희망을 느끼게 되었다. 예컨대, 이론 수업을 통해 미디어 지식을 확장하고 실습 활동으로 실무적인 역량을 향상시켰다. 대학뿐 아니라 소셜미디어에서 강의 콘텐츠나 온라인 강의 수강 등 미디어 리터러시 역량을 개발하고자 했다. 또한 후기청소년들은 능동적인 태도로 이론의 실생활 적용 및 참여 활동을 했다. 정보 편식을 극복하고자 미디어 환경에 변화를 주었고 시사 콘텐츠를 게시하기도 했고 온·오프라인에서 소통을 통해 디지털 시민성을 습득했다.

〈연구문제 3〉 분석 결과, 후기청소년들을 위한 미디어 리터러시 역량 개발 방안은 크게 미디어 교육과 정책 관련 법 제정, 통합된 조직 구성 및 조직의 역할 강화, 미디어 리터러시 교육의 제도적 개선으로 나타났다. 우선, 미디어 교육과 정책 관련 법 제정에 대해 전문가들은 미디어 리터러시 역량 개발을 위해 교육적 접근이 필요하며, 정부 차원의 통합적 미디어 교육법 제정을 강조했다. 다음으로, 통합된 조직 구성 및 조직의 역할 강화와 관련해 통합적인 정부 정책 기구의 설립, 미디어 센터 등 중간 조직의 활성화, 대학 및 지역사회와의 연계가 핵심이다. 후기청소년 미디어 교육 및 정책 관련 기관들은 한정된 예산으로 서로 중복된 내용의 사업을 운영하고 있어 다수에게 다양한 프로그램을 제공하는 데 한계가 있다. 따라서 미디어 교육의 법제화는 범부처 차원에서 통합된 실행체계를 마련하고, 사회문제를 해결하기 위한 ‘디지털·AI 리터러시 특별법(가칭)’ 등 특별법을 선제적으로 제정할 필요가 있다. 마지막으로, 미디어 리터러시 교육의 제도적 개선과 관련해 후기청소년들과 전문가들은 대학 및 미디어 교육 기관에서 교육 운영 제도의 체계화, 교육 프로그램 내용의 다양화, 교수자 역량의 전문화에 대한 의견을 제기했다. 우선, 교육 운영 제도에 있어서는 대학 내 공통 필수과목이나 비교과 프로그램으로 미디어 리터러시 교육 과목을 채택하는 것이다. 이를 위해 미디어 리터러시 교육의 다학제적 접근 및 운영과 숙련성 강화를 위한 전문 교육, 학생 참여 창의적 교육, 단계별·수준별 미디어 교육 등이 선차적이다. 교육 기관에서는 수준별 미디어 리터러시 세부 역량 개발 프로그램과 다양한 교수법 및 지도안 개발

등 교강사 육성 방안이 필요하다. 덧붙여 후기청소년들의 미디어 리터러시 역량 개발은 미디어 활동 경험과 유형을 고려하여 전문성, 디지털 격차 해소 및 윤리 의식 고취, 참여 기회의 확장 등을 실현할 수 있는 방안이 모색되어야 한다.

이 연구의 의의는 후기청소년들과 전문가들의 경험적 자료에 근거해 후기청소년들의 미디어 활동 과정을 유형화하고 세부적인 미디어 리터러시 역량의 필요성을 확인했다는 데 있다. 또한 기존 후기청소년 대상 미디어 교육 및 정책의 한계점을 분석해 후기청소년 미디어 리터러시 역량 개발 방안을 모색하였다. 또한 후기청소년 유형 중에서도 대학생 집단, 수도권에 거주하는 후기청소년을 대상으로 연구를 진행했다는 점에서 후속 연구를 통해 확장된 접근이 필요하다. 즉 취업자, 군장병, 은둔형 청년 등 다양한 후기청소년 유형의 집단 또는 지역의 후기청소년 집단을 대상으로 연구를 진행한다면 더 세분화된 후기청소년 미디어 리터러시 교육 및 정책 방안을 도출할 것으로 기대한다.

## References

- Ahn, J. I., Kim, Y. E., Jeon, G., & Choi, J.-H. (2018). A study on priority perception of experts about media education policies in intelligent information society - Focusing on AHP analysis. *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 62(2), 7-40. [안정임·김양은·전경란·최진호 (2018). 지능정보 사회 미디어교육 정책에 대한 전문가의 우선순위 인식 연구: 계층분석과정(AHP)을 중심으로. <한국언론학보>, 62권 2호, 7-40.]
- Ahn, M. (2021). A study on the media literacy attitude and behavior in university students. *Culture and Convergence*, 43(11), 277-302. [안미애 (2021). 대학생의 디지털 기반 미디어 리터러시에 대한 태도와 행동 연구: 미디어 리터러시에 대한 인지와 미디어 활용 양상을 중심으로. <문화와융합>, 43권 11호, 277-302.]
- Arnett, J. J. (2007). Afterword: Aging out of care: Toward realizing the possibilities of emerging adulthood. *New Directions for Youth Development*, 113, 151-161.
- Bae, Y. (2021). Media literacy pedagogy for the improvement of social communication skills in college students. *Culture and Convergence*, 43(6), 47-66. [배윤정 (2021). 대학생들의 사회적 소통 능력 향상을 위한 미디어 리터러시 수업 방안. <문화와융합>, 43권 6호, 47-66.]
- Bong, M., & Shin, S. (2020). Study on the role of public broadcasting for promoting media literacy skills in the digital era. *Broadcasting & Communication*, 21(3), 41-75. [봉미선·신삼수 (2020). 디지털 시대 미디어 리터러시 역량 증진을 위한 공영방송의 역할 고찰. <방송과 커뮤니케이션>, 21권 3호, 41-75.]
- Cha, Y. (2018). Exploring the existing state of late adolescent college students in SNS helping: Based on the motivational approach of the homeostatic view on immaterial helping. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 32(4), 184-224. [차유리 (2018). 후기청소년기 대학생 집단의 SNS 도움 행위 특성 탐색: 비물질적 도움 행위에 대한 항상성 관점의 동기 접근을 바탕으로. <한국방송학보>, 32권 4호, 184-224.]
- Chu, B. W., Choi, H., Choe, Y., & Cheong, N. (2022). Developing a scale for media literacy. *Ethical studies*, 1(136), 27-50. [추병완·최효식·최윤정·정나나 (2022). 미디어 리터러시 측정 도구 개발. <윤리연구>, 1권 136호, 27-50.]
- CML (2008). *LITERACY for the 21st Century*. Retrieved 12/29/23 from <https://www.medialit.org/cml-frame-work>

- Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- EAVI (2009). *Study on assessment criteria for media literacy levels*. Brussels: European Association. Retrieved 12/29/23 from [https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/literacy-criteria-report\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/literacy-criteria-report_en.pdf)
- Hobbs, R. (2011). Keynote empowering learners with digital and media literacy. *Knowledge Quest*, 39(5), 13-17.
- Jo, H., et al. (2012). *A study on the situation of life and consciousness of post-adolescents and policy measures I: Focusing on postadolescents in the higher education institutes*. Sejong: National Youth Policy Institute. [조혜영 외 (2012). <후기청소년 세대 생활·의식 실태조사 및 정책과제 연구-대학 재학 후기청소년들을 중심으로>. 세종: 한국청소년정책연구원.]
- Jointly with relevant ministries (2018). *6th basic plan for youth policy (2018-2022)*. [관계부처 합동 (2018). <제6차 청소년 정책 기본계획(2018-2022)>.]
- Jointly with relevant ministries (2020a). *Comprehensive plan for strengthening digital media communication capabilities(draft)*. [관계부처 합동 (2020a). <디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)>.]
- Jointly with relevant ministries (2020b). *First basic plan for youth policy (21-25)*. [관계부처 합동 (2020b). <제1차 청년 정책 기본계획(21-25)>.]
- Jointly with relevant ministries (2023). *7th basic plan for youth policy (2023-2027)*. [관계부처 합동 (2023). <제7차 청소년 정책 기본계획(2023-2027)>.]
- Joo, M. J. (2022). A study on the direction of digital literacy education based on the characteristics of the digital media environment. *Language Facts and Perspectives*, 56, 93-120. [주민재 (2022). 디지털 미디어 환경의 특성에 입각한 디지털 리터러시 교육 방향 고찰. <언어사실과 관점>, 56권, 93-120.]
- Jung, N. (2013). The influence of social media on political participation: Explicating the social media effect mechanism with normative, cognitive, attitudinal mediators. *Journal of Social Science*, 24(2), 273-294. [정낙원 (2013). 대학생들의 소셜 미디어 이용의 정치 참여 효과 메커니즘 분석: ‘친구들’을 통한 정보습득과 규범 인지를 중심으로. <사회과학연구>, 24권 2호, 273-294.]
- Jung, Y. B. (2023). What do students experience through university media activities?: A grounded theory approach. *Communication Theories*, 19(4), 158-200. [정용복 (2023). 대학생은 대학미디어 활동을 통해 무엇을 경험하는가: 근거이론적 접근. <커뮤니케이션 이론>, 19권 4호, 158-200.]
- Kang, J. S. (2016). *Dice of communication and media education research: Qualitative research*

methodology. Seoul: Now. [강진숙 (2016). <커뮤니케이션과 미디어교육 연구의 주사위: 질적 연구 방법론>. 서울: 지금.]

- Kang, J. S., Bae, H., Kim, J. Y., & Park, Y.-S. (2019). *A study on improving citizenship competence by following media literacy curriculum*. Sejong: Ministry of Education. [강진숙·배현순·김지연·박유신 (2019). <미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구>. 세종: 교육부.]
- Kim, E. J., & Kang, J. H. (2019). Grounded theory analysis of portal news and comment discourse on abortion. *Journal of Communication Research*, 56(2), 188-242. [김은진·강주현 (2019). 임신중절에 관한 포털뉴스와 댓글 담론의 근거이론적 분석. <언론정보연구>, 56권 2호, 188-242.]
- Kim, H.-Y., & Kang, J. (2017). Grounded theoretical analysis on relating gender inequality experienced by members of feminism reading debate: Focusing on Deleuze and Guattari's desire and minority thoughts. *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 61(6), 241-272. [김해연·강진숙 (2017). 페미니즘 독서토론 회원들의 젠더 불평등 경험과 대처 전략에 대한 근거이론적 연구: 들뢰즈와 가타리의 욕망과 소수자 사유를 중심으로. <한국언론학보>, 61권 6호, 241-272.]
- Kim, K.-H., Chung, Y. K., Oh, Y. J., & Jeong, J. (2022). What and how do universities teach media literacy education?: Exploratory research on course content and teaching methods. *Broadcasting & Communication*, 23(2), 69-104. [김경희·정윤경·오연주·정지영 (2022). 대학의 미디어 리터러시 교육, 무엇을 어떻게 가르치는가?: 교육내용과 교수학습법에 대한 탐색적 연구. <방송과 커뮤니케이션>, 23권 2호, 69-104.]
- Kim, K.-H., Kim, G. J., & Lee, S. J. (2019). Media literacy components and generation gap in the mobile environment. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 33(4), 5-36. [김경희·김광재·이숙정 (2019). 모바일 환경에서의 미디어 리터러시 구성 요소와 세대 간 미디어 리터러시 격차. <한국방송학보>, 33권 4호, 5-36.]
- Kim, S. (2023, 10, 31). Content of Generation Z, in which he is the main character. <Weekly Dong-A>, Retrieved 12/26/23 from <https://weekly.donga.com/culture/article/all/11/4513345/1> [김상하 (2023, 10, 31). 자신이 주인공인 Z세대의 콘텐츠. <주간동아>.]
- Kim, Y. (2023). Characteristics of media use by generation MZ. *KISDI STAT Report*, 23(11), 1-7. [김윤화 (2023). MZ세대의 미디어 이용 특징. <KISDI STAT Report>, 23권 11호, 1-7.]
- Korea Communications Commission (2023). *2023 Survey on broadcasting media utilization*. Gwacheon: Korea Communications Commission. [방송통신위원회 (2023). <2023 방송매체 이용행태 조사>. 과천: 방송통신위원회.]

- Korea Communications Commission & Korea Intelligence and Information Society Promotion Agency (2023). *2023 Cyber violence survey*. Daegu: Korea Intelligence and Information Society Promotion Agency. [방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원 (2023). <2023 사이버폭력 실태조사>. 대구: 한국지능정보사회진흥원.]
- Korea Creative Content Agency (2021). *Study on content usage trends in the era of digital transformation*. Naju: Korea Creative Content Agency. [한국콘텐츠진흥원 (2021). <디지털 전환 시대 콘텐츠 이용 트렌드 연구>. 나주: 한국콘텐츠진흥원.]
- Korea Press Promotion Foundation (2021). *2021 Social media user survey*. Seoul: Korea Press Promotion Foundation. [한국언론진흥재단 (2021). <2021 소셜미디어 이용자 조사>. 서울: 한국언론진흥재단.]
- Lee, C., Lee, K., & Kim, N. (2022). *Study on the status of use of youth media and policy response by target III: Late adolescents*. Sejong: National Youth Policy Institute. [이창호·이경상·김남두 (2022). <청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 III: 후기청소년>. 세종: 한국청소년정책연구원.]
- Lee, S.-U., Kwak, B.-H., & Oh, S. G. (2015). Significance of qualitative evaluation and it's congruence in evaluating social policy. *Korea Social Policy Review*, 22(3), 165-196. [이성우·곽병훈·오수길 (2015). 사회정책 평가에서 질적 평가의 의의와 정합성. <한국사회정책>, 22권 3호, 165-196.]
- Lee, W., Jo, J., & Yoo, S. (2023). *Young generation and media literacy*. Seoul: Korea Press Foundation. [이원섭·조재희·류숙 (2023). <청년세대와 미디어 리터러시>. 서울: 한국언론진흥재단.]
- Lim, H., Hwang, Y., & Yoo, S. (2021). *A study on policy plans for youth health rights III: Late adolescents*. Sejong: National Youth Policy Institute. [임희진·황여정·유성렬 (2021). <청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구 III: 후기청소년>. 세종: 한국청소년정책연구원.]
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Ministry of Science and ICT & Korea Intelligence and Information Society Promotion Agency (2023). *2023 Survey on smartphone overdependence*. Sejong: Korea Intelligence and Information Society Promotion Agency. [과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원 (2023). <2023 스마트폰 과의존 실태조사>. 세종: 한국지능정보사회진흥원.]
- MLN (2022). *Media literacy policy report 2022*. Retrieved 12/26/23 from <https://medialiteracynow.org/policyreport/>
- Mohajan, D., & Mohajan, H. (2022). Straussian grounded theory: An evolved variant in qualitative research. *Social Science & Humanities*, 2(2), 33-40.

- Mun, J., & Lee, S. (2015). News consumption and citizenship in post-adolescence: A media repertoire approach. *Studies on Korean Youth*, 26(1), 217-244. [문지혜·이숙정 (2015). 뉴스 미디어 레퍼토리에 따른 후기 청소년의 정치적 시민성 차이에 관한 연구. <한국청소년연구>, 26권 1호, 217-244.]
- Park, N. R. (2020). Deepening and expanding qualitative research: Applying the grounded theory method to political science in Korea. *The Journal of Political Science & Communication*, 23(2), 189-234. [박나라 (2020). 질적 연구의 심화와 확장: 한국 정치학 연구에서의 근거이론 방법 적용 가능성. <정치정보연구>, 23권 2호, 189-234.]
- Park, S.-W., & Chang, J.-S. (2021). The review on dilemmas and directions of media education: Focused on cases between South Korea and the UK. *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 16(5), 109-134. [박성우·장지순 (2021). 미디어 교육의 딜레마와 방향성 검토: 한국과 영국의 사례를 중심으로. <문화예술교육연구>, 16권 5호, 109-134.]
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Seoul Youth Media Center (2022). *2021 Youth media demand survey*. Seoul: Seoul Youth Media Center. [서울시립청소년미디어센터 (2022). <2021 청소년 미디어 수요조사>. 서울: 서울시립청소년미디어센터.]
- Shin, S. S., et al. (2022). *Digital media literacy*. Seoul: Now. [신삼수 외 (2022). <디지털 미디어 문해력>. 서울: 지금.]
- Son, M. (2022). Media literacy education as liberal arts education in universities - Focusing on case of core competency extracurricular operation in D University -, *Journal of the Humanities*, 101, 101-125. [손미란 (2022). 대학 기초교양 교육으로서의 미디어 리터러시 교육 - D대학의 핵심역량 기반 비교과 운영 사례를 중심으로 -. <인문연구>, 통권 101호, 101-125.]
- Strauss, A. L., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Sung, E. (2018). The influence of smart media literacy and learning agility on self-directed learning ability and problem solving ability according to gender of university students in higher education. *Educational Information and Media*, 24(4), 709-732. [성은모 (2018). 대학생의 성별에 따른 스마트 미디어 활용 능력과 학습민첩성이 자기주도학습능력 및 문제해결력에 미치는 영향. <교육정보미디어연구>, 24권 4호, 709-732.]
- UNESCO (2013). *Global media and information literacy assessment framework: Country readiness and*

*competencies*. Paris: UNESCO.

- Yang, S., Lee, M., & Shin, J. (2019). Gender gap by news media use and Internet discussion efficacy and its effects to political participation on online. *Communication Theories*, 15(1), 57-90. [양승찬·이미나·신지희 (2019). 뉴스미디어 이용과 인터넷토론효능감이 선거 과정 온라인 정치 참여에 미치는 영향. <커뮤니케이션 이론>, 15권 1호, 57-90.]
- Yoon, Y. G., & Hwang, J. J. (2022). *Digital revolution*. Seoul: J.P. [윤영진·황재진 (2022). <디지털 혁명>. 서울: 제이핍.]

최초 투고일 2024년 02월 01일

게재 확정일 2024년 05월 27일

논문 수정일 2024년 05월 29일