

## 청소년들의 미디어 활용을 통한 여가활동 경험 실태조사 - 김천 지역에 거주하는 중학생 청소년들을 중심으로 -

이가림<sup>1</sup>, 최병근<sup>1</sup>, 김용수<sup>2</sup>, 이예종<sup>2</sup>, 김명주<sup>1\*</sup>  
<sup>1</sup>김천대학교 사회문화대학원 사회복지학과 석사과정  
<sup>2</sup>김천대학교 사회복지학과  
\*e-mail:4517audwn@naver.com

### Survey on the Experience of Leisure Activities through Media Utilization - focused on Middle School Students in Gimcheon -

Ga-Rim Lee<sup>1</sup>, Byung-Geun Choi<sup>1</sup>, Yong-Su Kim<sup>2</sup>, Ye-Jong, Lee<sup>2</sup>, Myung-Ju Kim<sup>1\*</sup>  
<sup>1</sup>Master's Course in Social Welfare, Gimcheon University  
<sup>2</sup>Dept. Of Social Welfare, Gimcheon University  
\*Author for correspondence, e-mail:4517audwn@naver.com

#### 요약

본 연구는 김천 지역 중학생 청소년들의 여가활동 인식에 대해 알아보고, 성별에 따라 미디어 활용을 통한 여가활동 경험 실태를 파악하기 위해 실시되었다. 이를 위해 김천시에 소재한 중학교에 재학 중인 중학생 183명을 대상으로 설문 조사를 실시하였고 수집된 자료는 SPSS 20.0 프로그램을 이용하여 빈도와 교차분석을 실시하였다. 연구결과 첫째, 중학생 청소년들은 여가활동 인식에 대해 '노는 것', '휴식'에 높은 인식을 가지고 있었다. 둘째, 중학생 청소년들은 여가시간 만족도에 있어서 평균적으로 높은 만족감을 보이고 성별 간 유의미한 차이를 보이지 않았다. 셋째, 남자 중학생 청소년들은 코로나 바이러스 발생 이후 미디어 이용률이 모두 증가 하였으나 여학생의 경우 증가한 인원 대비 증가하지 않은 인원도 다수 있는 것으로 발견 되었다. 넷째, 여가활동에 있어 미디어 접근성은 성별에 차이 없이 '스마트 폰'에 대한 접근성이 가장 높았고 미디어 이용시간은 시간대별로 성별에 따라 유의미한 차이를 보였다. 본 연구의 결과는 청소년들의 미디어 활용을 통한 여가 활동 경험을 알아봄으로써 미디어 활용을 통한 여가 프로그램 개발 활성화를 위한 기초 자료로 제공하고자 한다.

**Key Words** : 청소년, 중학생, 여가활동, 미디어

#### 1. 서론

최근 코로나19 팬데믹 현상으로 인하여 학교 및 학원들의 수업방법이 비대면으로 진행 된지 1년이 넘었다. 정보통신정책연구원에서 진행 된 '코로나19 전후 청소년 미디어 이용행태 비교'보고서에 따르면 지난해 교과서 등 종이매체 이용률은 2019년(40.3%)보다 크게 줄었고(27.5%) 데스크톱, 노트북 등 전자기기를 사용해 수업을 들은 학생은 증가했다[1][2]. 2013년, 2015년 한국청소년정책연구결과에 따르면 청소년들의 여가생활 중 매체이용 비율이 높았으며 스마트폰이 적격이라는 결과가 나왔다[3][4]. 청소년들이 일상에서 가장 중요하게 인식하는 매체는 스마트폰이었고 스마트폰만 있으면 포털 및 검색기능, 메신저 서비스, 동영상, sns를 언제 어디서든 할 수 있는 미디어 환경이 마련되었다[5]. 더불어 코로나 여파로 인해 비대면 문화, 언택트 소통시대가 전개되면서 수업 활용 뿐만 아니라 여가활동, 사적만남 등 일상생활에서도 미디어 활용에 대한 하루 평균 이용시간이 증가되었다. 청소년

들은 평소 스마트폰으로 여가활동을 하는 실정이며 더불어 코로나 바이러스여파로 인해 여가활동이 제한되어 이들을 위한 여가활동에 대한 보장과 관심, 미디어를 활용한 여가문화의 발전이 필요한 실정이다. 이러한 중요성 때문에 청소년들을 대상으로 다양한 기관들에서 전국·수도권을 중심으로 여가미디어 실태조사가 정기적으로 이루어지고 있다. 그러나 수도권·경기지역에 비해 상대적으로 청소년 인구보다 노인인구 비율이 높고 청소년의 여가문화생활 지원이 부족한 지역에 대해 조사연구한 자료는 미흡한 실정이다. 이에 본 연구는 이러한 지역적 특성을 대표할 수 있는 김천지역을 선정하여 연구하고자 한다. 김천지역은 총 인구수 14만 720명(2021년 3월 기준)이며 중학생 청소년 인구(2.55%)보다 만65세 이상 노인인구(23.4%)[6] 비율이 높은 초고령 지역으로 문화시설과 생활편의시설이 노인을 대상으로 수립되어지는 경우가 많다. 이와 같은 현상으로 김천지역의 청소년들은 여가활동을 위한 장소, 시설이 부족할 뿐만 아니라 이용시설 또한 접근성이 낮아 이용률이 떨어진다. 그러므로 자연스럽게 미디어 접근을

통한 여가활동시간이 증대될 가능성이 높고, 특히 COVID 19로 인해 미디어 이용률은 급상승하고 있어 김천지역 청소년들을 대상으로 한 미디어활용 여가활동 프로그램이 계획·실행되어야 할 필요가 있다. 따라서 본 연구를 통해 도출한 결과 및 자료를 향후 김천지역과 사회복지기관 및 청소년 유관기관에서 미디어를 활용한 비대면 진행 형태의 청소년 여가활동 프로그램·사업개발에 기초 자료로 제공하고자 한다.

앞에서 제시한 본 연구의 필요성에 기초한 연구목적은 다음과 같다.

첫째, 성별에 따른 청소년이 현재 인식하고 있는 여가문화는 어떠한가?

둘째, 성별에 따른 청소년의 여가시간 만족도 차이가 존재하는가?

셋째, 성별에 따른 청소년의 코로나 바이러스 발생 이후 미디어를 통한 여가활동이 증가하였는가?

넷째, 성별에 따른 청소년의 여가활동 중 미디어 매체 접근성 및 이용시간은 어떠한가?

## 2. 연구방법

### 2.1 연구대상

중학생들이 정보를 습득하는데 있어 다양한 도구, 즉 미디어를 사용한다[7]. 중학생들은 학습 및 여가 등 다양한 활동 안에서 경험을 하고, 철학과 의식을 갖게 되며, 성인 및 초등학교생들과 다르게 구별되는 정보요구를 갖는다[8]. 이에 본 연구는 성장 배경 상 여가활동이 중요한 시기인 중학생을 대상으로 연구를 실시하고자 하며 김천시에 소재한 중학교 재학 중인 중학생들에게 온라인 설문지를 배포하여 이들의 미디어활용을 통한 여가활동 경험 실태를 살펴보고자 한다.

### 2.2 자료수집 및 기간

이 연구는 청소년들의 미디어 활용을 통한 여가활동 경험을 실태조사하기 위한 횡단적 객관·서술 조사 연구이며, PC, 스마트폰을 통해 온라인 설문을 실시하였다. 연구 기간은 2021년 5월 3일부터 2021년 5월 11일까지 실시하였으며, 총 184명의 응답을 회수하여 응답이 누락된 1부를 제외하고, 최종적으로 183부의 설문지를 연구 분석 자료로 이용하였다.

### 2.3 측정도구

중학생들의 미디어 활용을 통한 여가활동 경험을 알아보기 위해 문주현(2002), 허윤호(2009)연구원의 측정도구를 본 연구에 적용하여 다음과 같이 구성하였다[9][10]. 측정도구의 문항은 인구통계학적 질문 3개 포함, 여가활동 인식 관련 7문항, 여가활동 현황 관련 7문항, 코로나 바이러스 이후 여가활동

변화 관련 5문항, 미디어 활용 관련 5문항, 미디어 이용을 통한 여가문화 활성화 관련 5문항 총 32개의 문항으로 구성하였다.

### 2.4 분석방법

본 연구에서 수집된 설문 중 연구 참여에 동의하지 않은 설문은 분석대상에서 제외시키고 분석 가능한 설문만을 개별적으로 입력시킨 후, SPSS 20.0을 이용자료 분석 목적에 따라 다음과 같이 통계 처리 하였다.

첫째, 조사대상자의 인구통계학적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였다.

둘째, 여가활동에 대한 인식을 파악하기 위해 교차분석을 실시하였다.

셋째, 성별에 따른 청소년의 여가시간 만족도 차이를 파악하기 위하여 교차분석을 실시하였다.

넷째, 코로나 바이러스 발생 이후 미디어를 통한 여가활동이 증가했음을 검증하기 위해 교차분석을 실시하였다.

다섯째, 성별에 따른 청소년의 여가활동 중 미디어 매체 접근성 및 시간을 파악하기 위해 교차분석을 실시하였다.

## 3. 연구결과

### 3.1 조사대상자의 인구학적 특성

조사대상자의 인구사회학적 특성에 대한 빈도분석의 결과는 다음과 같이 제시하였다. 조사대상자 총 183명 중 남성이 80명(43.72%), 여성이 103명(56.28%)으로 나타났으며 여성이 남성보다 비율이 높았다. 학년으로는 1학년이 41명(22.4%), 2학년이 82명(44.81%), 3학년이 60명(32.79%)으로 2학년이 제일 높은 응답률을 보였으며 학교의 유형으로는 남자중학교에 재학 중인 학생이 63명(34.43%), 여자중학교에 재학 중인 학생이 89명(48.63%), 남녀공학 중학교에 재학 중인 학생이 31명(16.94%)로 여자중학교에 재학 중인 학생의 비율이 가장 높게 나타났다.

### 3.2 중학생 청소년의 여가에 대한 인식

청소년들의 여가에 대한 인식에 대해 알아본 연구결과는 다음과 같다. 남녀 청소년 모두 여가에 대한 인식으로 ‘휴식’에 72명(39.34%)이 가장 많은 응답을 하였다. 다음으로는 ‘노는 것’에 58명(31.69%), ‘취미활동 및 자기개발’ 50명(27.32%), ‘기타’ 3명(1.64%) 순으로 응답되어졌다. 또한 이를 성별로 비교 분석한 결과 남학생은 ‘노는 것’에 대한 응답률이 여학생 보다 높았고, 나머지 문항에 대한 응답률은 여학생이 높은 결과를 보였다.

### 3.3 여가시간 만족도

청소년들에게 여가시간 만족여부에 대해 질문한 결과 ‘만족한다’ 74명(40%), ‘보통이다’ 53명(28.96%), ‘매우 만족한다’ 31명(16.9%), ‘불만족한다’ 23명(12.57%), ‘매우 불만족한다’ 2명(1.09%) 순으로 응답률을 보였다. 남녀 모두 여가시간에 대해 비교적 만족도가 높았으며 특히 여학생이 남학생보다 높은 여가시간 만족도를 나타냈고 남학생의 경우 ‘만족’, ‘불만족’에 응답한 학생의 비율이 동일했다. 여가시간에 만족하지 못한 학생들의 이유를 살펴본 결과 시간부족, 비용부족, 학업에 대한 걱정 순으로 응답하였다.

### 3.4 미디어 이용도 증가

청소년들에게 코로나 바이러스 이후 미디어 이용 증가에 대해 질문한 결과, 남녀 모두 미디어 이용 빈도가 증가하였음을 알 수 있었다. 남녀 평균 미디어 이용에 대한 빈도는 모두 증가하였으나 ‘매우 그렇다’에 대한 응답은 남학생 47명(58.75%) 이 여학생 29명(25.24%)보다 18명(33.51%) 더 높은 응답률을 보였다. 이 외의 문항에는 여학생의 응답률이 남학생의 응답률보다 높은 것으로 나타나 여학생의 경우, 코로나 바이러스 이후 미디어 이용에 대한 증가가 보이지 않는 경우도 확인 할 수 있었다.

### 3.5 미디어 이용시간

중학생 청소년들의 하루 평균 미디어 이용시간에 대해 알아본 결과 평균적으로 ‘4시간~6시간’이 81명(44.3%)으로 가장 많았고, ‘1시간~3시간’이 70명(38.3%), ‘7시간~9시간’이 21명(11.5%), ‘1시간 미만’이 9명(4.9%), ‘10시간 이상’ 2명(1.1%) 순으로 나타났다. 성별로 분석한 결과, 시간대별로 남녀 모두 차이를 보였는데 특히 응답률이 가장 높았던 ‘4시간~6시간’에 대한 문항은 남학생보다 여학생이 높은 경향을 보였고 ‘1시간~3시간’에 대한 문항은 여학생보다 남학생이 높은 경향을 보였다.

[표 1] 미디어 이용시간

n=183

|          |            |    | 성별    |       | 전체 (%) |
|----------|------------|----|-------|-------|--------|
|          |            |    | 남     | 여     |        |
| 미디어 이용시간 | 1. 1시간 미만  | 빈도 | 2     | 7     | 9      |
|          |            | %  | 2.5   | 25.24 | 4.9    |
|          | 2. 1시간~3시간 | 빈도 | 42    | 28    | 70     |
|          |            | %  | 52.5  | 27.18 | 38.3   |
|          | 3. 4시간~6시간 | 빈도 | 30    | 51    | 81     |
|          |            | %  | 37.5  | 28.16 | 44.3   |
|          | 4. 7시간~9시간 | 빈도 | 5     | 16    | 21     |
|          |            | %  | 6.25  | 15.53 | 11.5   |
|          | 5. 10시간 이상 | 빈도 | 1     | 1     | 2      |
|          |            | %  | 6.25  | 0.97  | 1.1    |
|          | 전체         | 빈도 | 80    | 103   | 183    |
|          |            | %  | 43.72 | 56.28 | 100    |

### 3.6 미디어 매체 접근성

중학생 청소년들의 미디어 매체 접근성에 대해 알아본 결과 ‘스마트폰’에 대한 접근성이 124명(67.8%)으로 남녀 모두 월등하게 높은 것으로 나타났다. 이 외의 매체들에 대한 접근성은 남녀 모두 유의미한 차이를 보이지 않았으며 ‘태블릿 및 컴퓨터’, ‘신문 및 잡지’, ‘tv’, ‘라디오’ 순으로 미디어 매체에 대한 접근성이 높았다.

[표 2] 미디어 매체 접근성

n=183

|            |              |    | 성별    |       | 전체 (%) |
|------------|--------------|----|-------|-------|--------|
|            |              |    | 남     | 여     |        |
| 미디어 매체 접근성 | 1. tv        | 빈도 | 2     | 8     | 10     |
|            |              | %  | 2.5   | 25.24 | 5.5    |
|            | 2. 신문 및 잡지   | 빈도 | 5     | 7     | 12     |
|            |              | %  | 6.25  | 6.80  | 6.6    |
|            | 3. 라디오       | 빈도 | 5     | 3     | 8      |
|            |              | %  | 6.25  | 28.16 | 4.4    |
|            | 4. 스마트폰      | 빈도 | 56    | 68    | 124    |
|            |              | %  | 70    | 66.02 | 67.8   |
|            | 5. 태블릿 및 컴퓨터 | 빈도 | 12    | 17    | 29     |
|            |              | %  | 70    | 16.50 | 15.8   |
|            | 전체           | 빈도 | 80    | 103   | 183    |
|            |              | %  | 43.72 | 56.28 | 100    |

## 4. 결론 및 논의

### 4.1 결론

본 연구는 김천지역 중학생 청소년들의 대상으로 미디어 활용을 통한 여가활동 경험 실태를 조사하였고 이와 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 중학생 청소년들은 ‘여가에 대한 인식’으로 ‘휴식’이라는 문항을 가장 많이 선택하였고 이 외에도 ‘노는 것’, ‘취미활동 및 자기개발’, ‘기타’ 순으로 여가활동의 인식을 보이고 있었다. 그 중에서도 ‘노는 것’에 대한 응답률이 남학생이 여학생보다 높게 나타났는데 이는 남학생이 여학생보다 오락 활동과 신체활동을 더 선호하여 이러한 결과가 나타난 것으로 사료된다.

둘째, 중학생 청소년들은 여가시간 만족도에 있어서 평균적으로 높은 만족감을 느끼고 있었다. 또한 ‘매우 만족’, ‘만족’에 응답한 학생들은 성별 간 유의미한 차이를 보이지 않았다. 이는 ‘시간’이라는 특성이 성별, 연령 등을 불문하고 모두에게 동일한 조건으로 적용되기 때문에 유의미한 차이를 보이지 않은 것으로 사료되며, 여가시간에 만족하지 못한 학생들의 경우 학업고민, 시간 및 비용부족, 코로나 바이러스로 인한 제약으로 일부 청소년들이 ‘불만족’, ‘매우 불만족’에 대한 응답을 선택했다. 따라서 여가시간 만족을 향상 시킬 수 있는 실천이 필요함을 알 수 있었다.

셋째, 남자 중학생 청소년들은 코로나 바이러스 발생 이후 미디어 이용률이 모두 증가 하였으나 여학생의 경우, 증가하

지 않은 인원도 다수 있는 것으로 발견 되었다. 이는 연구도구 중 여가활동 유형을 파악하는 질문에서 남학생의 경우 ‘오락적 활동’이 매우 높게 나온 반면, 여학생은 ‘오락적 활동’뿐만 아니라 사회에서 활동하는 ‘사회·대인활동’, ‘정서·문화 활동’의 응답률도 높았기에 여가활동에 있어 미디어 이용뿐만 아니라 다른 형태로 여가활동을 보내는 경향이 있음을 알 수 있었기에 이와 같은 결과가 영향을 미친 것으로 파악된다.

넷째, 여가활동에 있어 미디어 활용 범위는 성별에 차이가 없이 ‘스마트 폰’에 대한 접근성이 가장 높았다. 이는 선행연구에서도 밝혀진 바 있어 연구결과에 대한 타당성이 더욱 높아진 것을 알 수 있었고 미디어 이용시간은 시간대별로 성별에 따라 유의미한 차이를 보였다. 이와 같은 결과는 연구도구에서 평일 및 주말 간 여가활동 시간을 파악 해본 결과 남학생의 경우 평일과 주말 상관없이 꾸준한 여가활동 시간을 보내고 있었으나 여학생의 경우, 평일보다 주말에 여가활동을 집중적으로 보내는 경향이 있어 이와 같은 결과가 미디어 사용시간에 영향을 미친 것으로 보인다.

## 4.2 논의

본 연구에서는 연구결과를 통해 이와 같이 제시하고자 한다.

첫째, 중학생 청소년들의 미디어 이용 시간이 평균 5시간 내외로 파악되었고 미디어 이용에 대한 목적을 알아보았을 때, 여가활동을 위해서 이용한다는 응답이 상당 수 인 것을 알 수 있었다. 이를 통해 미디어를 활용한 여가활동 프로그램 계획 및 개발이 긍정적으로 논의 될 필요가 있다.

둘째, 보다 효과적인 미디어 활용을 통한 여가활동을 위해 본 연구를 통해 파악 된 중학생 청소년들의 욕구를 반영하여 온라인을 통한 문화예술 활동, 온라인 게임대회, 동영상, 사진 편집, 기술 등 온라인 홍보 기능 강화 활동, 성격 유형 및 대인관계 개선 활동 등으로 프로그램 진행 방향이 설정 되어야 할 것으로 보인다.

## 4.3 논문의 한계점

본 연구에서는 다음과 같은 한계가 있음을 밝힌다.

첫째, 본 연구는 중학생을 대상으로 설문·연구하여 전체적인 청소년들의 청소년 미디어 활용을 통한 여가경험 실태조사에 관한 연구로 활용하기에는 지역의 한계와 연령의 한계가 있다. 이와 같은 한계점을 고려하여 향후 전국에 있는 청소년들을 대상으로 설문을 실시하는 등 후속연구가 필요하다고 사료된다.

둘째, 자료수집방법에 있어 한계가 있다. 김천지역 내 청소년들을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하여 접근성은 높았지만 미성년자라는 특성 상 보호자의 동의가 이루어져야 했기에 성인을 대상으로 하는 타 연구들 보다 비교적 회수율이

저조 했고, 일부 청소년들은 설문지 작성에 대한 허락을 받는 등의 시간이 소요 되었다. 추후 청소년 대상 연구에서 보호자 동의 절차가 원활하게 이루어져야 할 필요성이 발견되었다. 본 연구는 이상과 같은 한계를 가지고 있지만 향후 청소년들의 미디어활용을 통한 여가활동 활성화를 위해 이론적, 실천적으로 중요한 자료가 될 것을 기대한다.

## 참고문헌

- [1]연합뉴스: 코로나로 원격수업하자 독서줄고 PC사용량 늘었다, 2021.
- [2]김도희. “코로나19 전후 청소년의 미디어 이용행태 비교:초·중·고교생의 시간대별 이용매체, 매체이용 행위 및 장소를 중심으로” ICT데이터사이언스연구본부, 2021.
- [3]배상률, 김형주, 성은모. 2013 청소년 매체 이용 실태 조사. 한국청소년정책연구원, 2013.
- [4]배상률, 고은혜. “청소년문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용연구, 한국청소년정책연구원, 2015.
- [5]이숙정. “2019 10대 청소년 미디어 이용조사.”, 한국언론진흥재단 2019.
- [6]행정안전부. 3월 김천시 주민등록 인구 통계. 2021.
- [7]권현진. “중학생의 정보요구와 이용행태에 관한 연구.” 국내석사학위논문 부산대학교 교육대학원, 2003.
- [8]조애순. “중학생들의 정보요구와 이용행태 연구.” 국내석사학위논문 전남대학교 대학원, 2007.
- [9] 문주현. “청소년의 여가실태와 복지서비스에 관한 연구.” 국내석사학위논문 건국대학교 행정대학원, 2002.
- [10]허운호. “청소년의 여가활동 실태 및 만족도에 관한 연구.” 국내석사학위논문 한남대학교 사회문화대학원, 2009.