

## 제1장

## 미디어 환경의 변화

강의자: 미디어.광고학부 미디어전공 김도연 교수

# 오늘의 수업내용 & 주요 질문

## ■ Table of Contents

- 미디어의 의미
- 우리 일상과 미디어
- 융합과 미디어
- 미디어 관련 새로운 사회적 이슈들
- 사회발전과 미디어
- 미디어 개념과 SMCR(E) 모델
- 커뮤니케이션 유형
- 뉴미디어(디지털 미디어)의 특징

## ■ 주요 질문

- 1) '미디어'의 본래 의미는 무엇인가? 오늘날의 관점에서 정의한다면?
- 2) 나는 일상생활 속에서 미디어를 얼마나, 어떻게 이용하고 있나? 미디어 이용의 트렌드는 어떠한가?
- 3) 정보통신 기술이 발전하고 융합되면서 미디어는 어떻게 진화하였는가?
- 4) 융합은 미디어 산업에 어떤 변화를 가져오고 있는가?

# 1. 미디어의 의미

- 외래어이지만 일상 용어로 널리 사용됨
  - 영어 단어로 **medium**의 복수형
- 한자어로 매체(媒體) 라고도 함
- 사전적 정의
  - “어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것” (표준국어대사전)
  - “서로 떨어진 양쪽을 이어주는 것; 전달해 주는 것; **신문, 방송과 같은 커뮤니케이션의 수단**” (Merriam 영어사전)
- 본 강의에서는 미디어를 “소통의 수단으로서의 신문, 방송, 그리고 이후 개발된 인터넷, 스마트폰 등 여러 뉴미디어를 통칭하는 집합적 개념”으로
- 우리는 요즈음 하루 7시간 23분 가량 신문, TV, 컴퓨터, 전화 등 미디어를 사용 (정보통신정책연구원, 2020)
  - 신문, 컴퓨터 이용은 점차 줄어드는 반면, TV는 정체되고 스마트폰 이용 시간은 점차 증가하는 중

## 2. 우리 일상과 미디어 (미국 사례)

교재 6쪽 그림

- 미디어 소비시간: 연간 3,400 시간 (하루 약 9시간 19분)
- 텔레비전: 연간 1,730 시간
  - 수면: 연간 3,176시간
  - 대면 사회활동: 연간 237시간
- 정보를 소비하는 동시에 생산함
  - 페이스북 업데이트
  - 인스타그램 사진 업로드
  - 블로그 작성
  - 후기 작성
- 미디어 멀티태스킹 - 미디어 동시이용

## 2. 우리 일상과 미디어 (한국 사례)



### ■ 정보통신정책연구원(2020).

- 매년 10,000명 가량의 패널 대상 미디어 이용 서베이 분석하여 보고서 발표

### ■ 하루 평균 미디어 이용시간 7시간 23분으로 2019년 6시간 40분보다 약 43분 증가

- 코로나19로 집에 있는 시간이 전 연령대에서 늘어나 미디어 이용시간도 약 10% 증가

### ■ 이용시간은 TV가 많지만, 젊은 층일수록 생활에 필수 미디어로 스마트폰을 꼽음

- 미디어 동시이용 사례와 비중도 점차 늘어남
- 연령별 미디어 이용에 있어서 격차 벌어지고 있음

# <한국미디어패널조사>



- 2010년부터 시작된 전 국민 대상 미디어 이용행태 **패널 조사**
  - 통계청 승인 일반 조사 통계
  - 패널 조사란 동일한 표본을 대상으로 정기적으로 조사하여 변화를 추적할 수 있는 방법
- 매년 4천여 가구의 만 13세 이상 가구원 10,000명 내외를 **일기식**으로 조사
  - 미디어 다이어리



# 미디어 다이어리

첫째날 : 2020년 월 일 요일: □1월 □2화 □3수 □4목 □5금 □6토 □7일									
▶ 오늘 하루 귀하에게 특별한 일이 있으시나요? □1) 시험기간 □2) 가족·친척 경조사 □3) 휴가/여행 □4) 출장 □5) 특별한 일 없음									
장소 부터 보기	집/직장/학교 등			교통수단			여가시설·서비스·기타		
	1) 본인 주거 공간 : 자취, 가사, 빨래 등 2) 내외 주거 공간 : 집구, 세탁, 이웃 등 3) 여행 : 국내, 사투리 등 4) 교육·문화·취미 : 학원, 학교, 학원, 도서관 등 5) 본인 주거·직장 : 공간, 주차, 주차 등	6) 대중교통수단 내 : 버스, 지하철, 택시, 비행기 등 7) 개인교통수단 : 자동차, 오토바이 등 8) 개인이동·대중교통 : 환승대기 9) 인도, 지하철 플랫폼, 택시 승강장, 공항 등			10) 오락시설 : PC방, 인터넷, 게임방, 노래방 등 11) 오락시설 : 카페, 식당, 술집 등 12) 체육시설 : 헬스장, 운동장 등 13) 문화시설 : 공연장, 극장, 미술관, 박물관 등 14) 강연·세미나 : 세미나, 강연, 강연, 강연 등	15) 종교시설 : 교회, 성당, 절 등 16) 관공서·문화 : 관공서, 문화, 관공서 등 17) 기타 : 기타, 기타, 기타, 기타 등			
시간대									
1. 수면				주요 이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어			휴식·이동한 미디어		
				휴식·이동한 미디어					

### 〈 미디어 다이어리 응답방법 〉

※ 아래의 응답방법을 반드시 숙지한 후 미디어 다이어리를 작성해 주십시오.

1) 하루 동안의 수면 시간대와 장소 기록

하루 중 집을 잔 시간대를 확인하여 용담에 기록해 주십시오. 낮잠을 잔 시간도 포함이 되므로 꼭 기록해 기록해 주십시오. 그 후, 용담표 상단에 제시된 (장소 용담 보기)를 참고하여, 하루 24시간 동안의 장소를 기록해 주십시오.

※ 연속된 시간대에 점을 잔 경우  
화살표(!)로 최종 시간까지 표시해 주시고,  
연속된 시간대에 동일한 장소에 머물렀을  
경우, 화살표(!)로 최종 시간까지 표시해  
줍니다.

[illegible]

2) 일일 매체 이용 체크리스트 확인 ※ 다이어리 작성 가이드북 준비

설문지 18페이지 '일일 매체 이용 체크리스트'에서 하루 동안 이용한 모든 매체를 체크합니다. 만약 두 개의 매체를 동시에 이용한 경우 해당 매체끼리 선으로 연결합니다. 이용한 매체별로 미디어 다이어리 작성 가이드의 해당 페이지를 확인합니다.

[illegible]

3) 주로 이용한 미디어 활동(매체 코드/행위 코드/연결 코드)을 응답표에 기입

이용한 매체의 해당 페이지에서, 자신의 미디어 활동(무엇을과 연결방법)어떻게을 찾아 각각의 코드를 확인한 후 다이어리에 기입합니다.

※ 연속된 시간대에 동일한 미디어 활동을 했을 경우, 화살표(↓)로 해당 미디어 활동이 끝난 시점까지 표시해 줍니다.

[illegible]

4) 동시에 이용한 미디어 활용(매체 코드/행위 코드/연결 코드)을 응답표에 기입

주로 이용한 미디어 외에 다른 미디어를 동시에 이용한 경우, 동시에 이용한 미디어 란에 보라카드에서 확인한 매체 코드/별칭 코드/연결 코드 번호를 각각 설문지의 응답표에 기입한다.

※ 연속된 시간대에 동일한 미디어 활동을 했을 경우, **화살표**로 해당 미디어 활동이 끝난 시점까지 표시해 준다.

[illegible]

- 3일동안
- 수면
- 장소
- 어떤 매체  
(매체코드)
- 어떤 콘텐츠  
(행위코드)
- 어떤 경로로  
(연결코드)

# 제1과제

- **미디어다이어리**를 통해 자신의 미디어이용시간과 패턴 기록
- 평일, 혹은 휴일 하루를 정하여 미디어다이어리 가이드에 입각하여 자신의 미디어다이어리를 작성할 것
- 첨부된 PDF파일에 직접, 혹은 프린트한 종이에 자신의 하루동안의 미디어행위를 기록
- 어떤 형태건 전자파일(PDF, 사진, 기타)로 만들어 제출
- 파일에는 자신의 **전공, 학번, 이름**, 그리고 자신의 **미디어이용 시간 합계**를 상단에 표시할 것
- 제출마감: 3월 10일 목요일 자정



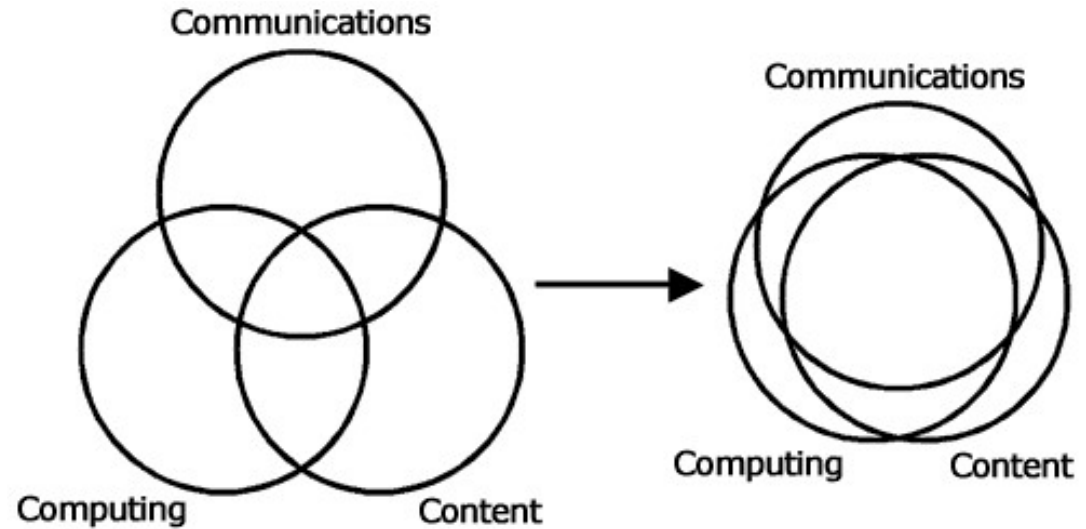
### 3. 융합과 미디어

#### ■ 융합: Convergence

- 미디어, 컴퓨터, 통신의 결합
- 네그로폰테

#### ■ 융합의 동인:

- 디지털 전송: 이진체계  
0: 꺼짐; 1: 켜짐
- 음성과 같은 아날로그 파형을 일정한 간격으로 표집함
- 각 표본을 표본의 크기에 따라 이진체계로 수치화함
- 일련의 숫자(예. 알파벳 A:10000001)는 컴퓨터에 저장되거나 인터넷을 통해 전송됨
- 이진체계로 처리된 정보를 해독하여 아날로그로 전환함



교재 9쪽 그림

## 3.1 융합과 미디어 이용방식 변화

- 온라인 동영상 소비 시간 증가
- 비디오 게임 이용 시간 증가
- 젊은 층의 전통미디어 의존도 저하
- 주문형 (On Demand)으로 미디어 소비
- 온라인 라이프스타일
  - 온라인에서 쇼핑
  - 온라인에서 건강정보 검색
  - 온라인에서 뉴스 읽기
  - 온라인에서 친구소식 접함
  - 온라인 정보 검색을 통한 개인 결정 및 결정 확인
- 피상적인 사회 관계 (Weak Tie)
- 인터넷 루머, 공론장 (public sphere) 기능약화, 대중문화 저속화



## 3.2 융합과 미디어 산업의 변화

- 전통 미디어 기업의 영향력 약화
  - 국내외를 막론하고 지상파방송사, 신문사 등의 사세 저하
  - KBS, MBC, 조선일보, 동아일보...
  - 시청점유율, 매출액, 광고판매액, 부수 등 모든 면에서...
- 기술을 기반으로 한 새로운 미디어 기업이 강자로 부각
  - 네이버, 다음카카오
  - 구글, 애플, 페이스북
- 전통 미디어 사업 전략 변경 및 혁신 시도
  - 온라인 출판, 온라인 뉴스
  - 온라인 동영상 서비스
  - 앱 개발
  - 소셜미디어 활용



## 3.2 융합과 미디어 산업의 변화

- 전통 미디어 기업의 **영향력 약화**
  - 국내외를 막론하고 지상파방송사, 신문사 등의 사세 저하
  - KBS, MBC, 조선일보, 동아일보...
  - 시청점유율, 매출액, 광고판매액, 부수 등 모든 면에서...
- **신기술**을 기반으로 한 새로운 미디어 기업이 강자로 부각
  - 네이버, 카카오
  - 구글, 애플, 메타(페이스북), 아마존 (GAFA), 넷플릭스
- 전통 미디어 사업 전략 변경 및 **혁신** 시도
  - 온라인 출판, 온라인 뉴스, 통합뉴스룸
  - 온라인 동영상 서비스
  - 앱 개발
  - **소셜미디어** 활용



## 4. 새로운 사회적 이슈

- 미디어에서의 폭력과 성 묘사
  - 성인이 될 때까지 8,000건의 살인과 10만건의 폭력장면에 노출(미국 사례)
  - 폭력과 성의 표현은 미디어 자율심의와 심의기관 나눔
- 인터넷 등 디지털미디어의 문제
  - 인터넷과 SNS상의 폭력, 사이버불링, 매크로 이용 여론조작, 보안 등
  - 가짜뉴스 (Fake News)
  - 디지털 범죄
- 디지털 격차
  - 국내 및 글로벌 차원
- 소셜 네트워킹 혁명과 인터넷 통제
  - 재스민 혁명, Occupy Wall Street
  - 인터넷 검열, 만리방화벽(Great Firewall of China) ...

# 요약 및 정리

- 미디어의 의미
- 우리 일상과 미디어
- 융합과 미디어
- 미디어 관련 사회적 이슈들
- 사회발전과 미디어
- 미디어 개념과 SMCR(E) 모델
- 커뮤니케이션 유형
- 뉴미디어(디지털 미디어)의 특징

1)

2)

3)

4)

