

## 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? 오늘의 관점에서 정의한다면?
- 2) 나는 일상생활 속에서 미디어를 얼마나, 어떻게 이용하고 있나? 미디어 이용의 트랜드는 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 medium의 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)

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

교재 6쪽 그림

## 2. 우리 일상과 미디어 (한국 사례)



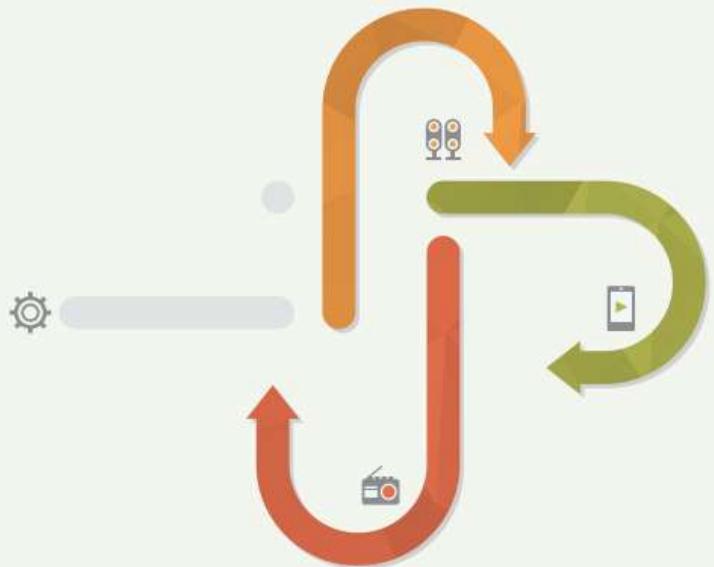
- 정보통신정책연구원(2020).
    - 매년 10,000명 가량의 패널 대상 미디어 이용 서베이 분석하여 보고서 발표
  - 하루 평균 미디어 이용시간 7시간 23분으로 2019년 6시간 40분보다 약 43분 증가
    - 코로나19로 집에 있는 시간이 전 연령대에서 늘어나 미디어 이용시간도 약 10% 증가
  - 이용시간은 TV가 많지만, 젊은 층일수록 생활에 필수 미디어로 스마트폰을 꼽음
- 미디어 동시이용 사례와 비중도 점차 늘어남  
연령별 미디어 이용에 있어서 격차 벌어지고 있음

# <한국미디어패널조사>



승인(협의)번호  
제 405001호

정책자료  
20-15-02



## 2020 한국미디어패널조사

2020. 12

한국미디어패널조사 연구팀

KISDI 정보통신정책연구원  
KOREAN INFORMATION SOCIETY POLICY INSTITUTE

- 2010년부터 시작된 전국민 대상 미디어 이용행태 **패널 조사**
  - 통계청 승인 일반 조사통계
  - 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 : □1)월 □2)화 □3)수 □4)목 □5)금 □6)토 □7)일

▶ 오늘 하루 귀에에 특별한 일이 있었나요? □1) 사설기간 □2) 가족·친구 정조사 □3) 휴가/여행 □4) 출장 □5) 특별한 일 없음

장소 등급 보기	접/적용/학교 등	교통수단	여가시설·서비스·기타
1) 본인 주거 공간 : 예비, 기숙사, 별관 등	6) 대중교통수단 : 기차, 버스, 차량체계, 택시, 비행기 등	10) 오락시설 : PC방, DVD방, 게임장, 노래방 등	14) 문화시설 : 교회, 일, 청장 등
2) 다른 주거 공간 : 예비, 기숙사, 별관 등	7) 개인교통수단 : 자전거, 모터사이클 등	15) 관광 및 휴양 : 축제, 휴양지, 산	
3) 약장, 회의, 사무실 등	8) 개인버스 대중교통 활용내역 :	16) 휴식시설 : 웨딩, 운동장, 헬스장 등	16) 서비스 시설 : 호텔, 고급, 캐드드 등
4) 교육기관이나 학교의 양방면 배학 : 학교, 학원, 도서관 등	인도 : 자전거를 활용했을 때, 역시 수강장, 공동 등	17) 문화시설 : 춤연장, 국극, 마술장, 학술관 등	17) 기타
5) 본인 주거 사업 공간 : 예비, 기숙사, 별관 등		18) 상장사업 시설 : 배달업, 카페, 카페, 맛집 등	

시간대	1. 수원	2. 경주	주로 이용한 미디어			동시에 이용한 미디어		
			매체 코드	클릭 코드	언어 코드	매체 코드	클릭 코드	언어
세부	00:00 ~ 00:15	3						
	00:15 ~ 00:30	2						
	00:30 ~ 00:45	3						
	00:45 ~ 01:00							
	01:00 ~ 01:15	5						
	01:15 ~ 01:30	6						
	01:30 ~ 01:45	8						
	01:45 ~ 02:00							
	02:00 ~ 02:15	9						
	02:15 ~ 02:30	10						
오전	02:30 ~ 02:45	12						
	02:45 ~ 03:00							
	03:00 ~ 03:15	13						
	03:15 ~ 03:30	14						
	03:30 ~ 03:45	15						
	03:45 ~ 04:00	16						
	04:00 ~ 04:15	17						
	04:15 ~ 04:30	18						
	04:30 ~ 04:45	19						
	04:45 ~ 05:00	20						
오후	05:00 ~ 05:15	21						
	05:15 ~ 05:30	22						
	05:30 ~ 05:45	23						
	05:45 ~ 06:00	24						
	06:00 ~ 06:15	25						
	06:15 ~ 06:30	26						
	06:30 ~ 06:45	27						
	06:45 ~ 07:00	28						
	07:00 ~ 07:15	29						
	07:15 ~ 07:30	30						
저녁	07:30 ~ 07:45	31						
	07:45 ~ 08:00	32						
	08:00 ~ 08:15	33						
	08:15 ~ 08:30	34						
	08:30 ~ 08:45	35						
	08:45 ~ 09:00	36						
	09:00 ~ 09:15	37						
	09:15 ~ 09:30	38						
	09:30 ~ 09:45	39						
	09:45 ~ 10:00	40						
深夜	10:00 ~ 10:15	41						
	10:15 ~ 10:30	42						
	10:30 ~ 10:45	43						
	10:45 ~ 11:00	44						
	11:00 ~ 11:15	45						
	11:15 ~ 11:30	46						
	11:30 ~ 11:45	47						
	11:45 ~ 12:00	48						
	12:00 ~ 12:15	49						
	12:15 ~ 12:30	50						
점심	12:30 ~ 12:45	51						
	12:45 ~ 13:00	52						
	13:00 ~ 13:15	53						
	13:15 ~ 13:30	54						
	13:30 ~ 13:45	55						
	13:45 ~ 14:00	56						
	14:00 ~ 14:15	57						
	14:15 ~ 14:30	58						
	14:30 ~ 14:45	59						
	14:45 ~ 15:00	60						
저녁	15:00 ~ 15:15	61						
	15:15 ~ 15:30	62						
	15:30 ~ 15:45	63						
	15:45 ~ 16:00	64						
	16:00 ~ 16:15	65						
	16:15 ~ 16:30	66						
	16:30 ~ 16:45	67						
	16:45 ~ 17:00	68						
	17:00 ~ 17:15	69						
	17:15 ~ 17:30	70						
深夜2	17:30 ~ 17:45	71						
	17:45 ~ 18:00	72						
	18:00 ~ 18:15	73						
	18:15 ~ 18:30	74						
	18:30 ~ 18:45	75						
	18:45 ~ 19:00	76						
	19:00 ~ 19:15	77						
	19:15 ~ 19:30	78						
	19:30 ~ 19:45	79						
	19:45 ~ 20:00	80						
점심2	20:00 ~ 20:15	81						
	20:15 ~ 20:30	82						
	20:30 ~ 20:45	83						
	20:45 ~ 21:00	84						
	21:00 ~ 21:15	85						
	21:15 ~ 21:30	86						
	21:30 ~ 21:45	87						
	21:45 ~ 22:00	88						
	22:00 ~ 22:15	89						
	22:15 ~ 22:30	90						
深夜3	22:30 ~ 22:45	91						
	22:45 ~ 23:00	92						
	23:00 ~ 23:15	93						
	23:15 ~ 23:30	94						
	23:30 ~ 23:45	95						
	23:45 ~ 23:50	96						
	23:50 ~ 23:55	97						
	23:55 ~ 24:00	98						
	24:00 ~ 24:15	99						
	24:15 ~ 24:30	100						

### 〈 미디어 다이어리 응답방법 〉

\* 아래의 응답방법을 반드시 숙지한 후 미디어 다이어리를 작성해 주십시오.

### ① 하루 동안의 수면 시간대와 잠소 기록

하루 중 점을 잡은 시간대를 확인하여 응답표에 기록해 주십시오. 낮점을 잡은 시간도 포함이 되므로 빠짐없이 기록해 주십시오.  
그 후, 응답표 상단에 제시된 「장소 응답 보기」를 참고하여, 하루 24시간 동안의 장소를 기록해 주십시오.

※ 연속된 시간내에 점을 잡은 경우  
화살표 (1)로 최종 시간까지 표시해 주시고,  
연속된 시간대에 동일한 잠소에 머물렀을  
경우, 화살표 (1)로 최종 시간까지 표시해  
줍니다.

## 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 합니다.  
이용한 매체로는 미디어 디아이어 작성  
기이드와 함께 표지자와 활용합니다.

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

이용한 매체의 해당 페이지에서, 자신의 미디어 활동무엇을 통해 얻었거나 기록해보기

④ 동시에 이용한 미디어 활동(매체 코드/행위 코드/연결 코드)을 음답표에 기입

주로 이용한 미디어 외에 다른 미디어를 동시에 이용한 경우, “동시에 이용한 미디어”란에 보기카드에서 확인할  
마케팅 코드(동시에 이용한 미디어 코드) 번호를 각각  
설문지의 응답란에 기입합니다.

\* 연속된 시간대에 동일한 미디어 활동을 했을 경우,  
화살표(→)로 해당 미디어 활동이 끝난 시점까지  
표시해 줍니다.

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

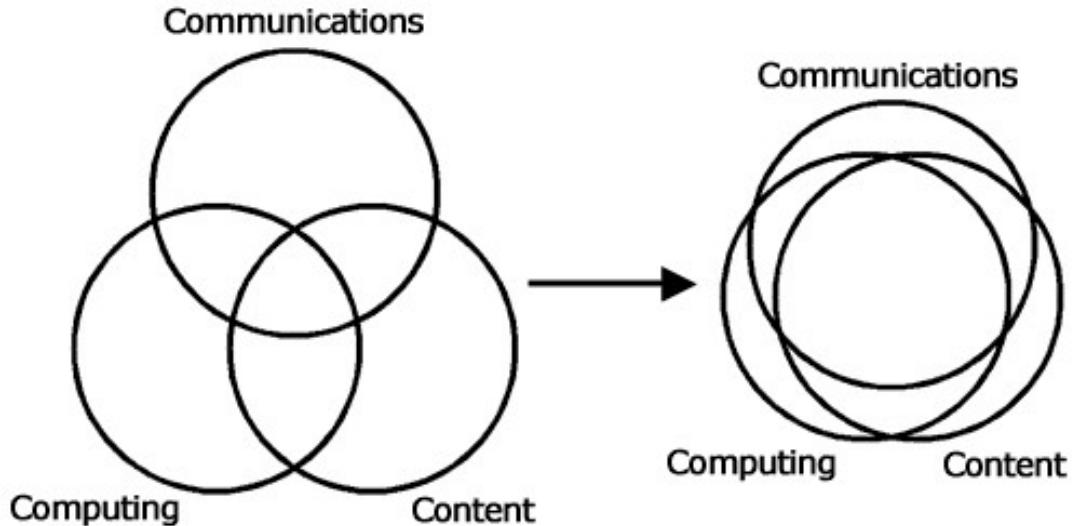


# 제1과제

- 미디어다이어리를 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 합계를 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) 기능 약화, 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…
- 신기술을 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 낮음
- 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)