

# 코로나19 전후 초등학생의 미디어 이용과 신체 자아상 간의 관계: 성별 비교를 중심으로

이혜란<sup>1</sup> | 김내영<sup>1</sup> | 정익중<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> 이화여자대학교

\* 교신저자: 정익중 (ichung@ewha.ac.kr)

## 초록

본 연구의 목적은 코로나19 전후로 미디어 이용이 초등학생의 신체 자아상에 미치는 영향을 살펴보고, 이러한 관계에서 성별 차이를 살펴보는 것이다. 분석 자료는 육아정책연구소에서 구축한 한국아동패널조사 자료를 사용하였으며, 12차(2019년) 조사에는 1,412명, 13차(2020년) 조사에는 1,397명의 데이터를 이용하여 다중회귀분석하였다. 독립변수로는 정보추구형, 오락추구형, 관계추구형 미디어 이용을, 종속변수로는 신체 자아상을 활용하였고, 성별을 구분하여 분석하였다. 연구 결과, 코로나19가 발생하기 전인 2019년에는 관계형 미디어를 많이 접한 아동이 부정적인 신체 자아상을 가질 가능성이 더 높았고, 오락형 미디어를 소비한 아동은 긍정적인 신체 자아상을 가질 가능성이 높았다. 그러나 코로나19가 발생한 2020년에는 관계형 미디어 사용만이 신체 자아상에 영향을 미쳤으며, 이는 미디어 사용 증가와 부정적인 신체 자아상과의 관련성을 나타낸다. 성별 비교 결과, 2019년에는 여학생에서 관계형 미디어 사용과 신체 자아상 사이의 부정적인 관계가 확인되었으나, 2020년에는 남학생에서 이러한 연관성이 나타났다. 이러한 연구 결과는 미디어 사용, 신체 이미지, 성별 간의 복잡한 관계를 조명하여 비대면·대면 사회에 따라 성별에 영향을 미치는 미디어의 종류가 상이함을 보여준다. 특히, 관계형 미디어가 성별에 따라 다르게 작용함을 고려하여 코로나19 이후 초등학생들의 미디어 리터러시 교육 방향과 성차에 대한 인식을 제고하는 데 필요한 기초 연구를 제시한 점에서 그 의의가 있다.

**주요 용어:** 코로나19, 미디어 이용 유형, 신체 자아상, 성별 비교, 미디어 리터러시

## 알기 쉬운 요약

**이 연구는 왜 했을까?** 청소년기의 부정적인 신체 자아상은 우울이나 불안, 섭식 문제를 일으키거나 심한 경우 자살생각으로까지 이어질 수 있어 문제가 된다. 특히, 사춘기에는 급격한 신체 변화를 경험하며 타인의 시선을 지나치게 의식하고 자아가 불안정하며 인터넷 등 미디어의 영향도 크게 받게 된다. 따라서 사춘기가 시작되는 초등학교 고학년의 미디어 유형별 이용 정도와 신체 자아상 간의 관계를 확인하였다. 또한 코로나19로 인해 대면 중심에서 비대면 중심으로 환경 변화가 크게 있었기 때문에 코로나 전후 성별에 따라 그 관계에 어떠한 차이가 나타나는지 살펴보았다.

**새롭게 밝혀진 내용은?** 전체 아동을 대상으로는 코로나19 유행과 상관없이 2019년과 2020년에서 관계추구형 미디어 이용 정도가 높을수록 부정적인 신체 자아상을 보이는 것으로 나타났다. 그러나 남녀를 나누어 살펴본 결과, 코로나19 전인 2019년에는 여아만, 코로나19 후인 2020년에는 남아만 관계추구형 미디어를 많이 이용할수록 부정적인 신체 자아상을 가지는 것으로 확인되었다.

**앞으로 무엇을 해야 하나?** 첫째, 부모교육 등을 통해 부모의 미디어 리터러시 역량을 높임으로써 가정에서도 부모가 자녀의 미디어 이용에 개입할 수 있도록 해야 한다. 둘째, 초등교육 과정에 아동이 균형 잡힌 미디어 이용 습관을 형성하고 미디어가 전달하는 내용에 대해 올바른 시각을 가질 수 있도록 하는 미디어 리터러시 교육이 필요하다. 셋째, 교육 프로그램은 시대적 상황과 성별에 따라 다르게 나타나는 미디어의 영향력을 고려하여 만들어져야 한다.

- 투고일: 2023. 07. 18.
- 수정일: 2023. 10. 09.
- 게재확정일: 2023. 11. 02.

## 1. 서론

2019년 말에 발생한 코로나 팬데믹은 아동의 일상에 많은 영향을 주었다(정익중, 이수진, 강희주, 2020). 2021년 발표된 '코로나19 팬데믹과 아동 삶의 질에 관한 연구'를 보면, 팬데믹 동안 아동은 하루 중 절반 이상의 시간을 컴퓨터·휴대전화·소셜미디어 및 게임 등을 하며 보냈고, 스포츠나 집 밖의 활동에는 전체 시간의 20%만을 소비하는 등 극명한 대비를 보였다(이봉주, 2022). 이와 관련하여 육아정책연구소의 보고서(2022)를 보면, 아동의 미디어 이용 시간은 코로나 이후 1.8시간에서 2.8시간으로 크게 늘었다. 이용 유형에서는 소셜미디어가 1.87시간에서 2.35시간으로 가장 큰 폭으로 늘어났고 게임 활동은 0.47시간에서 0.93시간으로 두 배 증가하였다. 성별로 나눠보면, 남학생은 게임에 가장 많은 시간을 할애했으며 여학생은 SNS와 엔터테인먼트에서 높은 경향을 보였다. 사회적으로 아동·청소년의 미디어 중독 위험군과 스마트폰 과의존은 지속해 증가했으며 이러한 현상은 전반적으로 저연령화되었고, 코로나로 인해 이 경향성은 심화되었다(김지현, 김동훈, 조미라, 배윤진, 김혜진, 박은영, 2021).<sup>1)</sup> 그러므로 엔데믹 시점에서 코로나와 미디어 관련 변인을 재조명하고 구체적으로 그 영향을 살펴, 다음에 닥칠 수 있는 팬데믹을 위한 시사점을 얻는 것이 필요하다.

미디어는 청소년에게 폭넓은 영향을 미친다. 자아존중감 및 자아탄력성 같은 개인 내적 요인뿐 아니라 또래 관계 및 학교 생활 전반과 관련을 맺으며(김영미, 박윤조, 2021) 특히 성장기 청소년의 신체 자아상에 많은 부정적 영향을 끼치는 것으로 나타난다(김은경, 2023). 또한, 미디어는 신체나 외모에 대한 가치판단 기준을 비공식적, 공식적으로 전수하는 중요한 사회문화적 요인으로 자기 신체에 대한 불만족을 증가시키고 여러 부작용을 파생시킨다고 보고된다(나은경, 홍주현, 2018; 박정임, 유제민, 김청송, 2016). 이러한 신체 불만족은 청소년의 자살생각의 한 요인으로 작용 가능하며(남문희, 김혜옥, 권영채, 2013) 성형수술이나 음주, 흡연 등 비행 및 과도한 다이어트를 유발하는 것으로 확인된다(오현숙, 2020). 따라서 사춘기 시기에 미디어가 신체 자아상에 끼치는 영향은 더욱 세

심한 주의를 기울여 탐구할 필요가 있다(이민선, 2019; 이상희, 이숙정, 2019).

코로나 이후 신체 자아상과 미디어의 영향에 관한 연구를 살펴보면(Huang, Peng & Ahn, 2021; Jiotsa, Naccache, Duval, Rocher & Grall-Bronnec, 2021; Torres & Brito, 2022), 국가를 초월하여 모든 연령대의 남녀에게 영향을 끼치는 것으로 나타난다. 특히 최근의 신체 자아상과 미디어 연구는 미디어를 이용 유형에 따라 분류하여 관련 변인과 그 영향을 탐색하는 방향으로 한발 더 나아가고 있다. 이에 본 연구에서는 주로 많이 사용되는 관계추구형, 오락추구형, 정보추구형의 3가지 분류를 통해 선행연구를 살펴보았다(김성수, 조도근, 2004; 장윤재, 김소희, 2008). 먼저 관계추구형 미디어의 이용은 여학생과 여성에 치우쳐 나타났으며 특히, SNS에 과몰입될수록 자아정체성에 혼란이 올 가능성이 큰 것으로 확인되었다(임상수, 2022). 또한, 청소년기에는 SNS상에 신체와 외모에 대한 포스팅이 늘고, 성별에 따라 남학생은 스포츠나 신체기능에, 여학생은 외모와 관련된 화장품 부분에 관심이 집중되는 등 차이가 있는 것으로 나타났다(Torres & Brito, 2022). 한편, 남학생이 우세한 오락추구형은 게임과 엔터테인먼트적인 요소가 포함되어 있기에 미디어의 오락적 기능과 게임의 양면성이 함께 보고되고 있다. 대체로 게임은 중독성, 충동성, 폭력성의 부정적인 영향에 대한 연구가 상대적으로 많다(조윤오, 2020). 그러나 적당한 게임은 되려 오락 및 여유, 사회관계와 통제, 환경 감시 및 학습에 대한 동기뿐 아니라 타인과의 관계와 자아개념에 긍정적인 결과(우형진, 2007)를 나타내는 등의 이증성이 보고되고 있다. 마지막으로 정보추구형은 관련 연구와 효과성에 대한 결과를 찾기 쉽지 않지만, 정보추구형 미디어 이용이 늘수록 이용자의 인터넷 이탈이 줄어들고 학교 성적에 도움이 되는 것으로 확인된다(김상미, 정익중, 임보람, 2011).

선행연구 고찰을 통해서 미디어의 이용 분류 각각의 연구 정도가 상이하고, 이용자의 미디어 이용 목적에 따라 미디어가 끼치는 영향이 다를 수 있다. 동시에 코로나 이후 국내외 연구에서 미디어의 영향이 점차 강력해짐을 인식할 수 있으며, 미디어 이용 정도를 세분화하여 살펴보는 것이 중요

1) 한국아동성장발달 중단연구 2021 보고서의 미디어 중독 관련 코로나 전후의 중단적 추이분석 결과를 보면 다음과 같다(김지현 외, 2021). 아동의 연령 증가에 따라 고위험 사용자군의 비율이 크게 증가하였고 잠재적 위험 사용자군도 증가하는 추세를 보인다. 고위험 사용자군은 초등 3학년 때 18.5%에서 초등 6학년 때 38.2%로 19.7%p 증가하였으며, 잠재적 위험사용자군도 초등 3학년 때 6.0%에서 초등 6학년 때 9.9%로 증가하는 양상을 보였다.

함을 알 수 있다(Grogan, 2021; Linardon, Anderson, Messer, Rodgers & Fuller-Tyszkiewicz, 2021). 즉, 미디어 이용 정도는 단순한 미디어 이용 시간에 따른 중독 여부를 판가름하는 것 이상으로 점차 그 의미와 관련성을 파악하는 중요한 변수로 기능하고 있다(김지혜, 정익중, 2010).

청소년기에는 자아가 불안정하고 타인의 시선을 지나치게 의식하며 사고가 미성숙하여 인터넷이나 미디어의 영향을 크게 받게 된다. 또한 초등학교 고학년 시기는 자아정체성이 형성되며 동시에 자신의 변화된 신체와 타인에게 비치는 자신의 모습에 치중하기 시작하는 때이다. 따라서 자신과 타인에게 많은 관심을 보이며 사회적 환경에 쉽게 자극된다(박광숙 외, 2012). 그러므로 자신의 신체적 변화와 성장에 대한 올바른 자아상을 형성하는 것이 필요하다(강소영, 김보성, 민윤기, 2011). 신체 자아상은 가족과 또래의 평가뿐 아니라 사회적 가치 기준과 대중매체에 의해 많은 영향을 받는다(박우철, 2009; 이주아, 2005; 조영미, 2005). 코로나 전후로 급격한 미디어 사용 증가는 아동의 미디어 중독을 가중시켰고 미디어 중독은 정도에 따라 신체 자아상에 유의한 차이를 나타내며(강지윤, 김지원, 정주원, 강민주, 2022; 황해량, 2023), 동시에 신체 자아상을 형성함에 있어서도 성차가 있음이 확인되었다(황해량, 2023). 초등 고학년 시기의 부정적 신체 자아상은 내재화 문제행동과 관련이 있는 것으로 보고되며(박하연, 은선민, 박유경, 이강이, 2022), 신체 자아상이 부정적일수록 우울과 불안뿐 아니라 섭식에서의 문제가 크다고 지적된다(Jiotsa et al., 2021). 여아는 신체 자아상이 또래관계와 밀접한 관련을 맺으며 미디어의 노출에 의해 마른 몸매 등 특정 외모를 이상화하거나 외모 비교를 통해 잘못된 미의 기준을 답습할 가능성이 큰 것으로 나타났다(김은경, 2023; Aubrey et al., 2020).

전 세계적으로 미디어와 신체 자아상에 대한 연구는 여성에 국한되어 진행된 경우가 많았으나, 이러한 연구는 매우 제한적이라는 지적과 함께 점차 남성에 대한 연구가 활발해지고 있다(Boursier & Gioia, 2022; Kanayama, Hudson & Pope Jr, 2020). 따라서 성별 비교를 통해 미디어 이용 정도와 신체 자아상의 관계를 확인하는 것은 성별 특성과 미디어 이용 정도 간의 관련성을 이해하는 데 더 많은 도움이 될 것으로 보인다. 그러므로 본 연구는 이를 감안하여 사춘기가 시작되는 초등학교 고학년을 대상으로 미디어 이용 정도와 신체 자아상의 관계를 구체적으로 살펴보았다. 특히 해당 주제의 초등학생

대상 연구가 저조하고 동시에 성차를 확인하여 이를 탐색한 선행연구를 찾기 어려운 점을 감안하여 전 세계적으로 지대한 영향을 끼친 특수한 팬데믹 전·후 상황에서, 초등학생의 신체 자아상과 미디어의 관계를 확인하고 성별에 따라 그 차이를 살펴보고자 하였다. 이는 아동의 삶에 많은 영향을 끼친 코로나19 상황과 그 이전을 비교하여 이 관계가 환경 변화에 따라 어떠한 차이가 있는지 파악할 수 있어 엔데믹 시점에서 새로운 시사점을 제공할 수 있을 것으로 보인다. 한편, 미디어 이용에 대한 해외연구는 점차 미디어 이용 정도를 세분화하여 그 영향과 결과를 살펴보는 등 다각도의 시도가 이뤄지고 있으나 국내에서는 아직 미디어 중독 여부나 관계형 미디어에 국한된 연구가 보편적이다. 따라서 미디어 이용 연구에 발전적인 방향을 제시하고 폭넓은 관점을 제공하기 위해 정보추구형과 오락추구형 미디어 이용의 정도를 추가하여 미디어 이용 정도에 대한 이해를 확장하고 앞으로 미디어가 가져올 변화에 대한 기초 연구로서 기여하고자 하였다. 이에 본 연구는 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

연구 문제 1: 코로나19 전후 초등학생의 미디어 유형별 이용 정도는 신체 자아상에 어떠한 영향을 미치는가?

연구 문제 2: 코로나19 전후 초등학생의 미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향은 성별에 따라 차이가 있는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 코로나 전후 미디어 이용 정도와 신체 자아상의 관계

한국아동패널에서 조사한 중단 연구를 살펴보면, 초등학생의 코로나 전 미디어 이용시간은 2018년 (일일 평균) 1.51시간에서 2019년 1.80시간으로 서서히 증가하는 양상을 보이다 코로나 이후인 2020년에는 2.80시간으로 전년 대비 약 65% 이상 급격히 상승한다. 코로나 팬데믹 동안에 중·고등학생집단의 증가율보다 더 높은 증가율이다(한국언론진흥재단, 2022). 이러한 변화의 원인을 미디어 이용 정도별로 점수를 매겨 확인하면 다음과 같다. 코로나 이후 엔터테인먼트(3.20), 게임(2.95), SNS(2.86), 정보검색(2.78), 학습(2.72) 순으로 이용 정도의 영향력을 비교할 수 있다. 동시에 코로나 전후

증가분을 서열화하면 학습(0.6 ↑), SNS(0.4 ↑), 정보검색(0.4 ↑), 엔터테인먼트(0.3 ↑), 게임(0.1 ↑) 순으로 배열된다. 여기서 미디어 이용의 학습 증가분은 등교 제한 및 비대면 수업으로 인한 영향과 사교육 시장이 온라인으로 확대되면서 나타난 결과로 보인다. 실제 통계청(2021, 2022) 초중고사교육비조사 보고서의 사교육 증가분을 보면 온라인 학원의 비율이 코로나 이후 상승하는 것을 확인할 수 있다. 한편, 정보검색이나 엔터테인먼트, 게임은 온라인 동영상 플랫폼이 주로 활용되며, 코로나 이후 초등학생의 최다 시간 미디어는 유튜브(95.7%, 97.3%)로 성별의 편중 없이 높게 나타났다(김은설, 배운진, 김근진, 조혜주, 김혜진, 2020; 한국언론진흥재단, 2022). 유튜브는 주로 비학습용을 목적으로 이용되며, 이용자 대다수는 보고 싶은 주제나 내용을 검색하여 시청하거나 알고리즘이 추천하는 영상을 시청했다. 초등학생들은 이러한 온라인 동영상 플랫폼을 통해 게임(62.4%)을 가장 많이 이용하였고, 음악이나 댄스(40.2%) 먹방(28.8%) 순으로 선호를 보였으며 정보(2.9%)나 학습(11.8%)으로 활용하는 경우는 낮았다(배상률, 이창호, 이정림, 2020). 특히, 남학생의 경우 이런 플랫폼을 통해 주로 게임 방법을 배웠으며, 친구와 소통하는 주제 또한 게임을 선호했다. 게임 미디어의 경우 모든 학교급에서 학생들의 생각과 문화에 가장 많이 영향을 미치는 미디어로 꼽히는 것을 고려할 때(한국콘텐츠진흥원, 2023) 코로나 이후 미디어의 이용시간과 게임 사용량의 증가는 초등학생들의 가치관과 사고에 더 큰 영향을 미쳤을 것으로 예상할 수 있다. 한편, 알고리즘 형태의 추천 영상을 시청하는 것은 유용한 정보를 얻기보다 흥미 위주의 콘텐츠나 자극적인 내용을 즐긴다는 것을 내포한다(배상률, 이창호, 이정림, 2020). 또한 이는 상업적인 목적에 따라 편향된 가치관이나 무분별한 소비를 지향하게 할 수 있어 위험한 측면이 있다. 게다가 온라인 동영상 플랫폼에 업로드하는 프로슈머 초등학생의 비율이 36.2%로 중학생(29.9%), 고등학생(20.0%)보다 높고 코로나 이후 미디어의 위력이 커짐을 고려하면 앞으로의 미디어 이용에 따른 변화에 많은 주의가 필요하다.

코로나 전후로 관계형 미디어의 위치는 크게 변화한다. 코로나 이전 SNS 이용률은 페이스북(80.3%), 인스타그램(61.0%) 순이었으나 코로나 이후에는 인스타그램(81.6%), 페이스북(46.1%) 순으로 뒤바뀐다(한국언론진흥재단, 2022). 이 두 플랫폼은 소셜미디어의 형태가 상이한데 페이스북의 경우 텍스트 위주이며, 인스타그램은 이미지 위주의 플랫폼이라

할 수 있다. 따라서 코로나 전후로 미디어가 초등학생들에게 미치는 영향력의 변화를 예상할 수 있으며, 이는 플랫폼의 형태가 가져오는 차이에서 기인했을 가능성이 높다(Vandenbosch, Fardouly & Tiggemann, 2022).

장기화된 코로나 팬데믹은 아동의 스마트폰과 같은 미디어에 오랜 시간 노출되게 하여 미디어 중독의 가능성을 증가시키고, 줌(Zoom) 수업과 같은 미디어 활용 수업은 이러한 현상을 가속화시켰다(과학기술정보통신부, 2022; 정익중, 이수진, 강희주, 2020). 미디어는 신체나 외모에 대한 가치판단 기준을 전수 요인으로, 성장기의 아동에게 많은 영향을 미친다(강지윤, 김지원, 정주원, 강민주, 2022). 선행연구에 따르면, 자기 신체에 불만족할수록 여러 부정적 결과를 유발하는 것으로 확인된다. 예를 들어, 성형수술이나 음주, 흡연 등의 비행 및 과도한 다이어트의 반복, 자살 생각 및 시도 등을 언급할 수 있다(오현숙, 2020). 미디어가 전하는 왜곡된 신체 이미지 또한 이용자들에게 섭식 장애를 일으키거나 신체 자아상에 부정적인 변수로 작용하였다(Jiots et al., 2021; Torres & Brito, 2022).

최근의 신체 자아상과 미디어 전반 연구는 미디어를 이용 유형에 따라 분류하여 관련 변인과 그 영향을 탐색하는 방향으로 한발 더 나아가고 있다. 따라서 미디어 이용 정도에 주목하고 그에 따른 문제점의 양상을 다각도에서 보고하여 시사점을 제공할 필요가 있다(이현우, 최윤영, 2020; 장예빛, 2022). 물론, 미디어 이용 목적 분류는 연구자에 따라 대동소이한 차이가 있다. 미디어 이용 정도를 정보형, 오락형, 통신형으로 구분(청소년보호위원회, 2000)하거나 게임 및 오락형, 대인관계 추구형, 정보탐색형으로 나누기도 하며(김성수, 조도근, 2004), 실생활형, 오락형(나은영, 박소라, 김은미, 2007)으로 분류하기도 한다. 이처럼 미디어 사용자의 활동을 체계적으로 분석한 여러 연구들을 통해 숙제나 공부를 위한 검색의 정보형, 게임·스포츠·연예 정보 등과 관련된 오락형, 친구 위주의 인간관계 지향형으로 구분됨을 확인할 수 있다(남윤주, 2003; 이석재, 조주은, 1997; 서주현, 유안진, 2001; 청소년보호위원회, 2000). 이러한 유목화 경향은 정보 검색을 포함한 정보 교환 유형, 게임 등의 레저 유형, 챗이나 관계와 관련된 사회적 서비스 유형 등으로 구분하고 있는 해외 연구와도 유사한 패턴이다(Hamburger & Ben-Artzi, 2000; Hills & Argyle, 2003; Swickert et al., 2002). 따라서 국내외 연구를 종합해보면 미디어 이용 유형은 관계추구형, 오락추구형, 정보추구형

측면으로 나누어 살펴볼 수 있을 것이다(김지혜, 정익중, 2010).

먼저 관계추구형은 소셜미디어에 치중한 이용자 군집을 뜻한다. 페이스북, 카카오톡, 인스타그램과 같은 의사소통 앱을 통해 다양한 이미지와 영상을 올리는 등 미디어 이용이 온라인 상의 교류에 주목적이 있는 부류를 의미한다. 초등학생은 카카오톡과 인스타그램을 가장 많이 이용하며, 문자보다는 영상이나 이미지에 익숙해 짧은 영상 콘텐츠에 탐닉하는 경향성을 보이는 것으로 나타났다(한국언론진흥재단, 2022). 안타까운 것은 이런 관계추구형 미디어에 몰두할수록 남에게 보여지는 모습에 집착하고, 과장하고 꾸미는 방식의 회피적 적응을 보이며, 심리적 경직성이 높아져 심할 경우 신체이형장애로 나아갈 수 있다는 점이다(임상수, 2022). 또한, 이용자가 가공한 셀카나 콘텐츠를 올릴수록, 부정적인 신체 자아상과 낮은 자존감을 가질 가능성이 높음으로 보고된다(Veldhuis, Alleva, Bij de Vaate, Keijer & Konijn, 2020). 더하여, 이런 관계추구형 미디어는 청소년의 음식 선택과 식단에 영향을 주어 건강을 해치게 하는 것으로 드러난다(Rounsefell et al., 2020).

오락추구형은 게임과 엔터테인먼트 요소를 추구하는 이용자 부류를 의미한다. 최근 보고에 따르면, 해당 플랫폼의 인플루언서는 청소년의 인지나 태도에 큰 영향력을 발휘하며(천위선, 황성욱, 2019), 관련 콘텐츠가 관계에 대한 갈등을 해소해 주고 있는 것으로 나타난다(방송통신심의위원회, 2018; 이혜선, 나은영, 2020). 한편, 사용자가 현실에서의 자아와 모순을 겪게 될 경우 게임의 가상세계를 통해 새로운 자기상을 만들어 왜곡된 자아상을 가질 가능성(이나영, 2009)과 게임 아바타 꾸미기를 통해 자기 외모에 대한 욕망을 대리 투영한다는 보고가 동시에 발견된다(김현정, 2016). 자신의 외적 치장에 대한 욕망을 충족시키기 위해 시간과 비용을 투자한다는 것이다. 반면, 포켓몬 고와 같은 게임은 신체활동을 증가시켜 이용자의 건강을 증진시키는 것으로 나타났다(이규동, 2020). 이처럼 오락추구형 미디어는 콘텐츠에 따라 자아실현의 도구와 같이 순기능으로도 작용 가능한 것으로 보고된다.

마지막으로 정보추구형 미디어는 가족과 친족의 유대관계가 약화되고 점차 미디어가 그 역할을 대신하는 상황에서 앞으로 시사하는 바가 크다. 허위정보나 가짜뉴스가 범람하는 현재에 신뢰할 만하고 진실성 있는 뉴스나 정보를 찾는 능력은 매우 중요하다(배상률, 이창호, 이정립, 2020). 현재 신체 자아상과 정보추구형 미디어 이용과 관련된 보고나 연구를 찾기 어렵

다. 그러나 앞으로 정보추구형 미디어는 아동에게 필요한 미디어 리터러시를 확장하고 비판적 사고를 기르는 데 중요한 역할을 할 것으로 보인다. 건강한 미디어의 선택은 아동의 사고나 가치관 형성에 긍정적인 영향을 줄 것이기 때문이다.

이상의 선행연구를 토대로 미디어 이용 정도에 따라 이용자에게 미치는 결과가 달라지는 것을 확인할 수 있다. 그러나 미디어와 신체 자아상의 관계는 관계추구형 미디어에 치우쳐 연구된 경향이 있으며, 상대적으로 정보추구형과 오락추구형의 연구는 미비함을 알 수 있다. 코로나 이후 국내외 연구를 통해 미디어의 영향력 확대와 미디어 이용의 세분화 연구 추세를 확인할 수 있었다. 최근에는 미디어의 형식이 이미지인지, 텍스트인지 구분하여 살펴보고(Huang et al., 2021), 이용자의 의도성 정도를 확인하여(Veldhuis et al., 2020) 이용자에게 미치는 파급력과 작용을 탐색하는 연구도 나타났다. 그러므로 본 연구에서는 상대적으로 소홀했던 정보추구형과 오락추구형을 포함한 미디어 이용 유형이 아동에게 어떤 영향을 주고 있는지 탐색하여, 코로나 전후 그 영향의 변화를 살펴보고자 한다.

## 2. 성별 차이

아동의 미디어 이용에 대한 대규모 종단 연구에 따르면 남자는 TV 시청과 컴퓨터 게임을 더 많이 하고 여자는 라디오와 음악을 많이 듣는 등 성별에 따라 미디어 이용에 차이가 있으며, 이러한 차이는 아동의 연령이 높아질수록 더욱 커지는 것으로 나타났다(Roe, 1998). 미디어 이용에 있어 성별 차이는 비교적 최신 연구에 이르기까지 지속적으로 발견되는데, 남학생은 게임에 가장 많은 시간을 할애하는 반면 여학생은 전화 통화나 문자메시지, 소셜미디어 등 관계추구형 미디어를 더 많이 사용하는 경향을 보였다(Ogletree & Drake, 2007; Ohannessian, 2009; Twenge & Martin, 2020; Leonhardt & Overå, 2021). Hartmann & Klimmt(2006)는 이러한 차이를 여성은 사회적 상호작용을 위한 활동을 선호하고 남성은 그들에게 활력을 불어넣어 주는 활동을 선호하기 때문이라고 설명하였다. 하지만 이와 달리 저연령 인구집단에서는 미디어 이용에 있어서 성별 간 차이가 드러나지 않는다고 주장하는 연구도 있다(Calvert, Rideout, Woolard, Barr & Strouse, 2005). 그러나 중고등학생의 인터넷 사용유형을 성별로 나누어 살펴본 국내 연구에서 남학생은 온라인 게임 유형의 비율

이 높고 여학생은 대인관계 유형과 정보검색 유형이 많은 것으로 나타나(이선주, 김귀애, 홍창희, 2011), 연령이나 문화뿐 아니라 성별에 따라서도 자주 그리고 많이 이용하는 미디어 유형이 다르다는 것을 알 수 있다.

한편, 미디어 이용뿐 아니라 미디어 이용이 개인에게 미치는 영향에서도 성별 차이가 있음이 기존 연구를 통해 확인되었다. 김진영(2009)은 컴퓨터 게임이 정신건강에 미치는 긍정적 영향은 남학생에게서만 나타났고 인터넷을 통한 채팅이나 동호회 활동이 정신건강에 미치는 부정적 영향은 여학생에게만 나타난 연구 결과를 바탕으로 남학생이 주로 하는 게임이 스트레스 해소와 기분 전환, 자기효능감과 통제감을 불러일으키는 역할을 할 가능성을 제시하였다. 실제로 남녀 간에는 게임 이용 시간이나 중독지수 등과 같은 게임 이용행태의 차이가 존재하며(김경미, 염유식, 2016), 선호하는 게임 장르에 있어서도 차이가 있는 것으로 확인되었다(김민규, 홍유진, 이지영, 2007). 그러나 온라인 게임의 영향에 대한 메타분석을 진행한 유지아, 김영희(2020)는 게임이 심리요인에 미치는 영향에 있어 성별의 조절효과를 발견하지 못하였는데, 이를 게임이 보편화된 여가활동이 되면서 성별보다 취향에 따른 장르 선택이나 이용시간과 같은 요인이 더 크게 작용하였기 때문으로 예상하였다. 이러한 선행연구 결과는 게임과 같은 미디어 이용의 영향에 대한 성별 차이를 보다 면밀히 살펴봐야 할 필요성을 제시해준다.

또한, 인터넷 이용 유형이 학교부적응에 미치는 영향을 살펴본 연구에서 정보추구형 인터넷 이용은 남자청소년보다 여자청소년의 학교부적응에 부(-)적 영향을 미치고 오락추구형 인터넷 이용은 여자청소년의 학교부적응에만 정(+ )적 영향을 미친다는 결과가 보고되었다(김삼미, 정익중, 임보람, 2011). 특히 이러한 차이는 외모만족이나 신체 자아상 등의 영역에서 더욱 두드러진다. 여성은 남성보다 미디어에 대한 관심 정도를 뜻하는 미디어관여도 자체도 높았지만, 미디어관여도가 외모만족에 미치는 부(-)적 영향도 남성에 비해 높았다(박수경, 2014). 이에 대한 원인으로 여성이 남성보다 신체에 대한 매력 기준을 충족해야 한다는 사회적 압력을 크게 느끼고 있다는 것(Franzoi, Kessenich & Sugrue, 1989)을 생각해볼 수 있다. 다시 말해 여성은 남성에 비해 몸무게와 같은 외모 측면에 더 많은 신경을 쓰도록 되어있어 자신이 설정한 외모 목표에 도달하기 어렵고(Kling, Hyde, Showers & Buswell, 1999) 실제 신체 이미지와 이상적인 신체 이미지 간의 차이가 커 신

체 불만족도가 높다는 것이다(Lokken, Ferraro, Kirchner & Bowling, 2003; Golan, Hagay & Tamir, 2014). 남성이 여성보다 자신의 신체를 높게 평가하는 경향이 있다는 성별에 따른 신체 감상에 대한 메타 연구 결과(He, Sun, Zickgraf, Lin & Fan, 2020)도 이를 뒷받침한다. 하지만 성별에 따라 정도의 차이는 있어도 남성 또한 여성과 마찬가지로 자기 신체에 불만족을 느낀다는 것이 확인되었다(Cohane & Pope, 2001; Brennan, Lalonde & Bain, 2010). 아동·청소년 대상 연구에서는 이상화된 신체 이미지가 반영된 광고 시청의 영향이 여학생에게 더욱 강하게 나타나기는 하지만 여학생과 남학생 모두에게 부정적인 기분과 외모 비교를 증가시키는 결과를 불러일으킨 것으로 나타났다(Hargreaves & Tiggemann, 2004).

이와 같은 성별에 따른 미디어 이용과 신체 자아상 간의 관계에서 최근 들어 가장 활발히 연구되고 있는 것이 바로 페이스북이나 인스타그램과 같은 SNS, 즉 관계추구형 미디어이다. 남녀 대학생의 페이스북 이용이 신체 불만족을 미치는 영향을 살펴본 오현숙(2020)의 연구에 따르면 여학생의 소셜그루밍 활동은 직접적으로 신체 불만족에 영향을 끼치나 남학생의 소셜그루밍 활동은 외모 자기가치와의 상호작용을 통해 신체 불만족에 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 또한, 인스타그램은 남학생에게는 사회적 불안, 전반적인 불안, 외로움과 직접적인 관련을 맺지만 여학생은 신체적 이미지를 통해서 사회적 불안과 전반적인 불안에 간접적인 관련을 맺는 것이 확인되었다(Yurdagül, Kircaburun, Emirtekin, Wang & Griffiths, 2021). 그러나 또 다른 연구에서는 여성과 마찬가지로 남성도 미디어의 이미지에 따라 신체 자아상과 자기 객관화에 영향을 받으며 그에 따라 신체에 대한 불만족이 좌우되는 것으로 나타났다(Boursier & Gioia, 2022). 이러한 관계의 원인을 밝히기 위해 소셜미디어 사용과 신체 자아상 간의 구조적 관계를 살펴본 연구에 따르면 소셜미디어 사용은 성별과 관계없이 외모 이상을 내면화하는 데 직접적으로 영향을 미친다(Rodgers, Slater, Gordon, McLean, Jarman & Paxton, 2020). 남녀 모두 소셜미디어를 많이 사용할수록 더 많은 사회적 비교를 하며, 사회적 비교를 많이 할수록 신체 만족도가 낮아진다는 연구 결과(Jarman, McLean, Slater, Marques & Paxton, 2021)도 이를 뒷받침한다. 한편, 반대로 남성의 신체 자아상은 SNS의 영향보다는 대면하는 또래 여성의 평가에 더욱 민감하다는 연구도 있다(Flynn, Cotchett & Lin, 2020). 이렇듯 코로나 이후 미디어의 영향이 확대되면서 성별에 상관없이 동일하게

영향을 끼친다는 연구와 함께 성별에 따라 다르게 영향을 미친다는 연구가 동시에 확인되고 있다. 또한, 여학생들을 대상으로 외모 중심과 소통 중심으로 소셜미디어 참여 유형을 나누어 살펴본 연구에서는 외모 중심의 소셜미디어 사용만이 부정적인 신체 이미지 문제를 야기하는 것으로 밝혀져(Markey & Daniels, 2022), 어떤 미디어에 노출되고 어떻게 미디어를 사용하는지에 따라 신체 자아상에 다른 영향을 미칠 것을 유추해볼 수 있다.

지금까지 미디어와 신체 자아상과 관련된 기존 연구들은 주로 관계추구형 미디어인 소셜미디어를 중심으로 이루어져 왔으며, 성별에 따른 미디어 유형별 이용 정도의 차이와 이러한 미디어 이용 유형이 신체 자아상에 미치는 영향에서의 차이를 고려하지 않았다. 따라서 본 연구에서는 미디어 유형별 이용 정도와 신체 자아상 간의 관계와 이것에 대한 남녀 집단의 차이를 중심으로 검증함으로써 미디어 이용 유형에 따른 신체 자아상과 각 성별의 특성을 이해하는 데 더 많은 도움을 제공하고자 한다.

### III. 연구 방법

#### 1. 연구 대상

본 연구는 육아정책연구소에서 실시하고 있는 한국아동패널조사 자료를 사용하였으며 연구 목적에 따라 코로나 발생 이전인 2019년 실시된 12차년도 자료(12세 아동 대상)와 코로나 발생 이후인 2020년 실시된 13차년도 자료(13세 아동 대상)를 활용하였다. 12차년도 조사에는 1,412명, 13차년도 조사에는 1,397명이 참여하였으며 분석 대상의 성별은 12차년도 남아 725명(51.3%), 여아 687명(48.7%), 13차년도 남아 708명(50.7%), 여아 689명(49.3%)이었다.

#### 2. 연구 도구

##### 가. 종속변수: 신체 자아상

종속변수인 신체 자아상은 자신의 신체와 외모에 대한 지각과 평가, 태도 등을 나타내는 개념으로(Grogan, 2006; 조정환, 송금주, 2002) 본 연구에서는 Mendelson & White(1982)

가 사용한 'Body-Esteem Scale' 척도를 한국 아동의 정서와 발달 연령을 고려해 한국아동패널 연구진이 수정·보완한 문항을 사용하였다. 문항에 대한 응답은 아동이 직접 하였으며, '나는 내 외모에 만족한다', '나는 내 키에 만족한다' 등 5개 문항으로 이루어져 있다. 점수는 5개 문항의 평균 점수를 활용하였고 점수가 높을수록 아동이 긍정적인 신체 자아상을 가지고 있음을 의미한다. 본 연구에서 12차년도 조사 결과의 Cronbach's  $\alpha$ 는 .7 13차년도 조사 결과의 Cronbach's  $\alpha$ 는 .7 이었다.

##### 나. 독립변수: 미디어 유형별 이용 정도

독립변수인 미디어 유형별 이용 정도는 "OO(이)가 하루 평균 OO시간 이용하는 스마트폰, PC(인터넷) 등을 학습, 정보 검색, 게임, 엔터테인먼트(음악 감상, 동영상 감상 등), SNS(카카오톡, 페이스북, 인스타그램, 트위터 등)에 각각 어느 정도 사용합니까?"라는 5개 항목에 전혀 사용 안 함(1점), 가끔 사용함(2점), 자주 사용함(3점), 매일 사용함(4점)의 리커트식 척도로 보호자가 응답하도록 함으로써 측정되었다. 한편, 본 연구에서는 학습과 정보 검색을 정보추구형, 게임과 엔터테인먼트를 오락추구형, SNS를 관계추구형으로 분류한 후 각 미디어 이용 정도의 평균 점수를 활용하였다. 이는 컴퓨터 사용에 있어 게임 등을 이용하는 것을 오락형, 검색 및 학습을 이용하는 것을 정보형, 관계 중심적으로 이용하는 것을 관계형으로 구분한 선행연구(김상미, 정익중, 임보람, 2011)와 스마트폰 이용 행태를 요인 분석에 따라 뉴스검색 등의 정보추구 활동, 게임, 동영상, 음악 등의 엔터테인먼트 활동, 인스턴트 메신저, SNS 서비스 등의 커뮤니케이션 활동으로 구분한 선행연구(김기태, 이현주, 문신일, 2016)에 근거하였다. 점수가 높을수록 해당 유형의 미디어 이용이 많음을 의미한다. 본 연구에서 산출된 Cronbach's  $\alpha$ 는 전체 미디어 이용 정도의 경우 12차년도 .5, 13차년도 .6, 학습과 정보 검색을 합친 정보추구형은 12차년도 .5, 13차년도 .6, 게임과 엔터테인먼트를 합친 오락추구형은 12차년도 .5, 13차년도 .5로 확인되었다.

##### 다. 통제변수

미디어 이외에 신체 자아상과 관련된 변인으로 BMI, 자아 존중감 등과 같은 개인적 요인과 친구와 가족 같은 개인 외적

요인, 사회적 분위기나 학교생활 등의 환경적 요인이 확인됨(장효정, 서은희, 2021; 최미혜, 2017; 김정민, 이세진, 2010)에 따라 본 연구의 통제변수로는 BMI, 자아존중감, 교우관계, 교사관계, 학업스트레스, 성별, 미디어 중독 여부를 사용하였다. 실제로 신체 불만족과 스마트폰 중독 간에는 유의한 상관이 있으며(강지욱, 지익성, 2019) 소셜미디어 중독 수준에 따라 신체만족도가 다른 것이 확인되었다(이민선, 2019). 한편, 학업에 대한 스트레스가 높을수록 타인을 의식하고 자신에 대해 엄하게 평가하며 공격 및 사적 자아의식이 높고 성형, 체중관리 등 외모관리행동 정도가 높게 나타났으며(박은희, 2015; 하경연, 강인언, 2012), 여대생의 BMI와 스트레스, 신체상 간에는 유의한 상관이 있는 것으로 나타났다(강지숙, 김예영, 김미영, 정덕유, 2009). 또한, 외모만족도가 타인들과의 관계에서의 지속적인 거절 등으로 형성된 거부민감성을 통해 학교생활 적응에 영향을 미친다는 선행연구(박진희, 장유진, 2016)에 따르면 학교생활 관련 요인 중에서도 대인관계 관련 요인인 교우관계와 교사관계가 신체 자아상에 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 이에 본 연구에서는 이러한 요인들을 통제함으로써 미디어가 신체 자아상에 미치는 영향을 보다 자세히 탐구해보고자 한다.

한편, BMI는 조사 대상자가 직접 기입한 체중과 신장으로 산출된 값을 활용하였다. 자아존중감은 4점 리커트 척도로 이루어진 '나는 자신에 대해 만족한다' 등 5개 질문항목에 대해 자기보고식 검사를 통해 측정되었다. 문항에 대한 평균점수를 활용하였으며 점수가 높을수록 자아존중감이 높음을 의미한다. 한국아동패널조사는 특정 문항의 경우 격년 조사가 이루어지기 때문에 12차년도 조사에서는 자아존중감에 대한 조사가 이루어지지 않아 본 연구에서는 2018년 실시된 11차년도 조사 결과로 대체하였으며, 이는 자아존중감이 비교적 변화가 적고 안정적인 속성을 가지고 있어 그 연속성이 높다(정익중, 2007)는 것에 근거하였다. 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha$  계수로 추정하였으며 자아존중감의 경우 11차년도 조사에서는 .8, 13차년도 조사에서는 .9로 나타났다. 교우관계와 교사관계는 학교적응 수준을 확인하기 위해 사용하는 학습활동, 학교규칙, 교우관계, 교사관계의 4가지 하위요인 중 교우관계와 교사관계 요인을 활용하였고 이는 아동이 직접 응답하였다. 교우관계는 '친구와 다투었을 때 먼저 사과한다' 등의 5개 문항, 교사관계는 '선생님과 이야기하는 것이 편하다' 등의 6개 문항에 대해 4점 리커트식 척도로 측정되었으며 각 문항별 점수의 평

균을 사용하였다. 점수가 높을수록 각각 친구 그리고 선생님과 긍정적인 관계를 형성하고 있음을 의미한다. 교우관계의 Cronbach's  $\alpha$ 는 12차년도 .7, 13차년도 .6, 교사관계의 Cronbach's  $\alpha$ 는 12차년도 .9, 13차년도 .9이었다. 학업스트레스는 아동이 직접 학교성적, 숙제나 시험, 공부에 대한 스트레스를 묻는 3개 문항에 대해 5점 리커트 척도로 응답하였고 세 문항의 평균점수를 활용하였다. 점수가 높을수록 스트레스 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 학업스트레스의 Cronbach's  $\alpha$ 는 12차년도 .8, 13차년도 .8으로 확인되었다. 성별은 여자 아동을 1로 코딩하고 남자 아동을 0으로 코딩하여 분석하였다. 미디어 중독 여부는 한국정보화진흥원 인터넷중독대응센터에서 제공하고 있는 '인터넷중독 진단척도 청소년 관찰사용'을 한국아동패널에서 수정하여 사용하였다. 'PC·스마트폰 사용 문제로 가족들과 자주 싸운다' 등 총 15개 문항과 3개의 하위요인으로 이루어져 있으며 4점 리커트식 척도로 조사되었다. 조사 대상자의 총점 및 요인별 점수 기준에 따라 일반 사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 고위험 사용자군으로 나누는데 본 연구에서는 일반 사용자와 잠재적 위험 사용자를 비중독 집단인 0으로 고위험 사용자를 중독 집단인 1로 코딩하였다.

### 3. 자료 분석

본 연구는 SPSS Statistics 25.0 통계 프로그램을 사용하여 다음과 같이 분석을 진행하였다. 첫째, 측정 도구의 신뢰도를 알아보기 위해 Cronbach's  $\alpha$  계수를 산출하였다. 둘째, 변인들의 특성을 확인하기 위해 기초통계분석을 실시하고 대응표본 t검정을 통해 코로나19 발생 전인 2019년과 코로나19 발생 후인 2020년의 변인들 간의 차이를 알아보았다. 또한, 왜도와 첨도를 확인하여 연구 표본이 정규성을 충족하는지 확인하였다. 셋째, 신체 자아상과 미디어 유형별 이용 정도의 성별에 따른 차이를 알아보기 위해 독립표본 t검정을 시행하였다. 넷째, 변인들 간의 상관관계를 알아보기 위해 상관관계 분석을 실시하였다. 다섯째, 2019년과 2020년의 미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중회귀 분석을 실시하였으며 BMI, 자아존중감, 교우관계, 교사관계, 학업스트레스, 성별과 미디어 중독 여부를 통제변수로 활용하였다. 또한, 추가적으로 이러한 영향이 성별로 상이한지 살펴보기 위해 성별로 분리하여 다중회귀분석을 실시하였다.



## IV. 연구 결과

### 1. 주요 변수들의 기초통계 및 코로나19 전후 변수들의 차이

주요 변수들의 기초통계분석 결과 및 코로나19 전후 변인 간의 차이를 알아보기 위해 실시한 대응표본 t검정 결과를 <표 1>에 제시하였다. 코로나 이전보다 코로나 이후에 아동의 신체 자아상은 더 낮아지고 미디어 이용 정도는 유형과 상관 없이 증가한 것으로 나타났다. 더불어 BMI와 학업스트레스는

증가했고 자아존중감, 교우관계, 교사관계는 감소한 것으로 나타났다. 또한 변수들은 모두 왜도의 절댓값이 3, 첨도의 절댓값이 8을 넘지 않으므로 정규성을 만족하여 추후 분석 가능성이 확인되었다(Kline, 2010).

### 2. 성별에 따른 신체 자아상과 미디어 유형별 이용 정도의 차이

성별에 따라 미디어 유형별 이용 정도와 신체 자아상에 차이가 있는지 알아보기 위해 실시한 독립표본 t검정 결과는

표 1. 주요 변수들의 기초통계 및 코로나19 전후 변수들의 차이

구분		N	M	SD	difference	t
신체 자아상	12차	1,310	3.08	0.55	-0.22	15.15***
	13차		2.86	0.55		
정보추구형 미디어 이용 정도	12차	1,317	2.31	0.75	0.44	-17.33***
	13차		2.75	0.81		
오락추구형 미디어 이용 정도	12차	1,310	2.89	0.80	0.20	-8.53***
	13차		3.09	0.79		
관계추구형 미디어 이용 정도	12차	1,285	2.49	1.14	0.40	-12.20***
	13차		2.89	1.08		
BMI	12차	1,262	19.58	3.39	1.06	-24.57***
	13차		20.64	3.51		
자아존중감	11차	1,281	3.49	0.46	-0.17	10.86***
	13차		3.32	0.56		
교우관계	12차	1,310	3.25	0.43	-0.06	5.09***
	13차		3.19	0.41		
교사관계	12차	1,310	3.17	0.60	-0.14	7.31***
	13차		3.03	0.59		
학업스트레스	12차	1,310	2.14	0.85	0.13	-4.98***
	13차		2.27	0.91		

주: 1) \* < .05, \*\* < .01, \*\*\* < .001

2) 12차년도 자아존중감은 11차년도 자료를 활용하였음.

3) difference는 13차 평균(M)에서 12차(11차) 평균(M)을 뺀 값임.

표 2. 신체 자아상과 미디어 유형별 이용 정도의 성별 차이

구분		남아			여아			t
		N	M	SD	N	M	SD	
12차	신체 자아상	713	3.13	0.53	680	3.03	0.55	3.38**
	정보추구형 미디어 이용 정도	711	2.28	0.76	671	2.34	0.73	-1.67
	오락추구형 미디어 이용 정도	708	2.97	0.83	669	2.81	0.76	3.73***
	관계추구형 미디어 이용 정도	699	2.20	1.06	665	2.79	1.13	-10.00***
13차	신체 자아상	689	2.96	0.54	668	2.75	0.55	6.97***
	정보추구형 미디어 이용 정도	705	2.71	0.81	685	2.80	0.82	-2.19*
	오락추구형 미디어 이용 정도	703	3.20	0.78	686	2.94	0.80	6.24***
	관계추구형 미디어 이용 정도	700	2.64	1.08	676	3.10	1.03	-8.12***

주: \* < .05, \*\* < .01, \*\*\* < .001

<표 2>와 같다. 코로나 전후와 상관없이 남아가 여아보다 신체 자아상이 높고, 관계추구형 미디어 사용 정도는 여아가, 오락추구형 미디어 사용 정도는 남아가 높은 것으로 나타났다.

13차년도에서 모두 정보추구형과 오락추구형 미디어 이용 정도를 제외한 나머지 변인들과 신체 자아상 간의 유의한 상관 이 나타났다.

### 3. 주요 변수들 간의 상관관계

본 연구의 주요 변수들의 관계를 알아보기 위해 상관관계 분석을 실시하였다. <표 3>에 제시한 것과 같이 12차년도와

### 4. 코로나19 전후 미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향

미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향을

표 3. 주요 변수들 간의 상관관계

구분	1	2	3	4	5	6	7	8	9
신체 자아상	-	-.014	-.033	-.112***	-.107***	.621***	.299***	.292***	-.335***
2. 정보추구형	.029	-	.079**	.149***	.026	.032	.013	-.034	-.023
3. 오락추구형	-.009	.061*	-	.448***	.063*	-.040	-.131**	-.085**	.062*
4. 관계추구형	-.075**	.121***	.397***	-	.004	-.048	.009	-.020	.062*
5. BMI	-.138***	.088**	.084**	-.018	-	-.014	-.020	-.014	-.006
6. 자아존중감	.358***	.046	-.034	-.030	.001	-	.415***	.375***	-.377***
7. 교우관계	.391***	.085**	-.053	.027	-.063*	.329***	-	.519***	-.262***
8. 교사관계	.277***	.064*	-.047	.032	.004	.266***	.458***	-	-.266***
9. 학업 스트레스	-.383***	-.010	.049	.065*	-.019	-.233***	-.284***	-.258***	-

주: 1) \* < .05, \*\* < .01, \*\*\* < .001

2) 1행의 숫자 1~9는 1열의 각 숫자에 해당하는 변수와 동일한 변수임을 의미함.

3) 12차년도 자료는 대각선 하단, 13차년도 자료는 대각선 상단에 표시하였음.

표 4. 코로나19 전후 미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향

구분	신체 자아상					
	12차(N=1, 192)			13차(N=1, 296)		
	b	SE	β	b	SE	β
<b>독립변수</b>						
정보추구형 미디어 이용 정도	.011	.018	.016	-.009	.014	-.014
오락추구형 미디어 이용 정도	.037	.018	.055*	.010	.017	.014
관계추구형 미디어 이용 정도	-.033	.013	-.070*	-.029	.013	-.057*
<b>통제변수</b>						
BMI	-.021	.004	-.137***	-.022	.003	-.138***
자아존중감	.226	.032	.187***	.524	.025	.528***
교우관계	.272	.036	.216***	.040	.034	.030
교사관계	.053	.025	.061*	.048	.024	.052*
학업 스트레스	-.167	.017	-.266***	-.058	.014	-.096***
성별(여아=1)	-.109	.028	-.102***	-.158	.026	-.144***
미디어 중독 여부(중독=1)	.005	.029	.004	.005	.025	.004
R <sup>2</sup>	.294					
Adj R <sup>2</sup>	.288					
F	49.121***		97.180***			

주: 1) \* < .05, \*\*\* < .001

2) 성별 변수의 사례 수 및 비율은 12차년도 남아 619명(51.9%), 여아 573명(48.1%), 13차년도 남아 658명(50.8%), 여아 638명(49.2%)으로 나타남.

3) 미디어 중독 여부의 사례 수 및 비율은 12차년도 비중독 785명(65.9%), 중독 407명(34.1%), 13차년도 비중독 799명(61.7%), 중독 497명(38.3%)으로 나타남.

살펴보기 위해 초등학교 6학년 아동 전체를 대상으로 실시한 다중회귀분석 결과를 <표 4>에 제시하였다. 투입된 독립변수와 통제변수들의 VIF 계수는 모두 2 이하로 다중공선성 문제를 일으킬 가능성은 낮은 것으로 확인되었다.

12차년도 모형의 설명력(R<sup>2</sup>)은 .294로, 통계적으로 유의하였다(F=49.121, p<.001). 독립변수에서 정보추구형을 제외한 오락추구형( $\beta=.055$ , p<.05)과 관계추구형( $\beta=-.070$ , p<.05) 미디어 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향이 통계적으로 유의한 것이 확인되었으며, 오락추구형의 경우 정(+)적인 방향성을, 관계추구형의 경우 부(-)적인 방향성을 갖는 것으로 나타났다. 통제변수에서는 BMI( $\beta=-.137$ , p<.001), 자아존중감( $\beta=.187$ , p<.001), 교우관계( $\beta=.216$ , p<.001), 교사관계( $\beta=.061$ , p<.05), 학업스트레스( $\beta=-.266$ , p<.001), 성별( $\beta=-.102$ , p<.001)의 영향이 통계적으로 유의하였다. 또한, 자아존중감, 교우관계, 교사관계와는 정(+)적 방향성을 보였고 BMI, 학업스트레스, 성별과는 부(-)적 방향성을 보여주었다. 해석하면 미디어 이용 정도와 신체 자아상의 관계에 있어서는 오락추구형 미디어 이용 정도가 높을수록 긍정적 신체 자아상을 갖는 반면 관계추구형 미디어 이용 정도가 높을수록 부정적 신체 자아상을 갖는 것을 의미한다.

13차년도 모형의 설명력(R<sup>2</sup>)은 .431로, 통계적으로 유의하였다(F=97.180, p<.001). 독립변수인 미디어 유형별 이용 정도 중에서는 관계추구형( $\beta=-.057$ , p<.05)에서만 신체 자아상에 미치는 유의한 부(-)적 영향이 확인되었다. 통제변수에서는 BMI( $\beta=-.138$ , p<.001), 자아존중감( $\beta=.528$ , p<.001), 교사관계( $\beta=.052$ , p<.05), 학업스트레스( $\beta=-.096$ , p<.001), 성별( $\beta=-.144$ , p<.001)의 영향이 통계적으로 유의하였다. 또한, 자아존중감과 교사관계는 신체 자아상에 정(+)적 영향을, BMI, 학업스트레스, 성별은 신체 자아상에 부(-)적 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 해석하면 12차년도와 달리 13차년도에는 오락추구형 미디어 이용 정도와 신체 자아상의 관계는 사라지고 오직 관계추구형 미디어의 경우에만 아동의 이용 정도가 높을수록 부정적 신체 자아상을 가지고 있음을 의미한다.

## 5. 코로나19 전후 미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향의 성별 차이

성별에 따라 코로나19 발생 전인 2019년과 코로나19 발생 후인 2020년의 미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미

치는 영향에 차이가 있는지 파악하고자 남아와 여아를 구분하여 다중회귀분석을 실시하였으며, 그 결과를 <표 5>에 제시하였다.

남아의 경우, 12차년도 모형의 설명력(R<sup>2</sup>)은 .293으로 통계적으로 유의(F=28.069, p<.001)하였으나 모든 미디어 유형의 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향이 통계적으로 유의하지 않았다. 나머지 변인들 중에서는 BMI( $\beta=-.121$ , p<.01), 자아존중감( $\beta=.181$ , p<.001), 교우관계( $\beta=.236$ , p<.001), 학업스트레스( $\beta=-.279$ , p<.001)가 남아의 신체 자아상에 유의한 영향을 미쳤다. 한편, 13차년도 모형의 설명력(R<sup>2</sup>)은 .407로 통계적으로 유의(F=49.332, p<.001)하였으며 미디어 유형별 이용 정도 중 유일하게 관계추구형( $\beta=-.077$ , p<.05)만이 신체 자아상에 미치는 부(-)적 영향이 유의한 것으로 확인되었다. 나머지 변인들 중에서는 BMI( $\beta=-.113$ , p<.001), 자아존중감( $\beta=.537$ , p<.001), 학업스트레스( $\beta=-.093$ , p<.01)만 신체 자아상에 유의한 영향을 미쳤다.

여아의 경우, 12차년도 모형의 설명력(R<sup>2</sup>)은 .290으로 통계적으로 유의(F=25.538, p<.001)하였고 미디어 유형별 이용 정도에서는 관계추구형( $\beta=-.086$ , p<.05)만이 신체 자아상에 유의한 부(-)적 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 나머지 변인들 중에서는 BMI( $\beta=-.153$ , p<.001), 자아존중감( $\beta=-.191$ , p<.001), 교우관계( $\beta=.205$ , p<.001), 교사관계( $\beta=.092$ , p<.05), 학업스트레스( $\beta=-.262$ , p<.001)가 신체 자아상에 유의한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 한편, 13차년도 모형의 설명력(R<sup>2</sup>)은 .420으로 통계적으로 유의(F=50.518, p<.001)하였으며 모든 미디어 유형의 이용 정도가 신체 자아상에 유의미한 영향을 끼치지 않았다. 나머지 변인들 중에서는 BMI( $\beta=-.167$ , p<.001), 자아존중감( $\beta=.531$ , p<.001), 교사관계( $\beta=.097$ , p<.01), 학업스트레스( $\beta=-.100$ , p<.01)가 신체 자아상에 유의한 영향을 미쳤다.

종합하면 관계추구형 미디어 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향이 코로나19 유행 전인 2019년에는 여아 집단에서 유의하고 남아 집단에서는 유의하지 않았으나 코로나19 유행 후인 2020년에는 반대로 남아 집단에서 유의하고 여아 집단에서는 유의하지 않았다. 이는 코로나19 유행을 기점으로 남아와 여아의 관계추구형 미디어 이용 정도와 신체 자아상의 관계가 뒤바뀐 것을 의미한다. 즉, 2019년에는 여아에서만, 2020년에는 남아에서만 관계추구형 미디어를 많이 이용할수록 부정적 신체 자아상을 가지는 것으로 나타난 것이다. 한편,

표 5. 코로나19 전후 미디어 유형별 이용 정도가 신체 자아상에 미치는 영향의 성별 차이

구분	신체 자아상			
	남아		여아	
	12차(N=619)	13차(N=658)	12차(N=573)	13차(N=638)
<b>독립변수</b>				
정보추구형 미디어 이용 정도	.021	-.040	.007	.013
오락추구형 미디어 이용 정도	.042	.010	.072	.017
관계추구형 미디어 이용 정도	-.051	-.077*	-.086*	-.039
<b>통제변수</b>				
BMI	-.121**	-.113***	-.153***	-.167***
자이존증감	.181***	.537***	.191***	.531***
교우관계	.236***	.075	.205***	-.018
교사관계	.025	.007	.092*	.097**
학업 스트레스	-.279***	-.093**	-.262***	-.100**
미디어 중독 여부(중독=1)	-.007	-.009	.020	.022
R <sup>2</sup>	.293	.407	.290	.420
Adj R <sup>2</sup>	.283	.398	.279	.412
F	28.069***	49.332***	25.538***	50.518***

주: 1) \* < .05, \*\* < .01, \*\*\* < .001

2) 독립변수와 통제변수에 대한 값의 비교를 위해 표준화 회귀계수( $\beta$ )를 제시함.

3) 남아의 미디어 중독 여부의 사례 수 및 비율은 12차년도 비중독 384명(62.0%), 중독 235명(38.0%), 13차년도 비중독 374명(56.8%), 중독 284명(43.2%)으로 나타남.

4) 여아의 미디어 중독 여부의 사례 수 및 비율은 12차년도 비중독 401명(70.0%), 중독 172명(30.0%), 13차년도 비중독 425명(66.6%), 중독 213명(33.4%)으로 나타남.

통제변수 중에서는 교우관계와 교사관계에서 코로나19 전후 신체 자아상에 미치는 영향에 대한 성별 차이가 발견되었다. 교우관계의 경우, 남아와 여아 집단 모두에서 신체 자아상에 대해 2019년에는 유의한 영향을 끼쳤으나 2020년에는 유의한 영향을 끼치지 않았다. 교사관계의 경우, 2019년과 2020년 모두에서 남아 집단에서는 신체 자아상에 미치는 영향이 유의하지 않았으나 여아 집단에서는 유의한 것으로 나타났다. 해석하면 성별과 상관없이 2019년에는 교우관계가 좋을수록 보다 긍정적인 신체 자아상을 형성하였으나 2020년에는 그러한 영향관계가 사라진 반면, 2019년이나 2020년이나 남아의 교사관계와 신체 자아상 간의 연관성이 발견되지 않았으나 여아의 경우에는 교사와의 관계가 좋을수록 긍정적인 신체 자아상을 형성하였음을 의미한다.

## V. 논의

본 연구에서는 한국아동패널조사 12차와 13차 자료를 활용하여 12~13세 아동을 대상으로 코로나 전후, 미디어 유형별 이

용 정도에 따른 신체 자아상의 차이를 살펴보았다. 또한 이런 변인들의 관련성을 성별 차이를 중심으로 살펴보려고 하였다.

먼저 2019년 12차 자료를 활용한 분석 결과에서 오락추구형 미디어 이용군의 신체 자아상은 정(+)적으로 유의함이 확인되었다. 온라인에서 게임 레저를 통해 학업 긴장과 스트레스를 건강한 방식으로 해소하는 청소년들이 늘고 있다고 보고된다(조운오, 2020). 온라인 게임 연구를 살펴보면, 온라인상에서 타인과 관계하며 얻게 되는 사회적 지원을 크게 지각할수록 스트레스 해소, 개인적 승리와 성취감, 타인과의 관계성 등에 더 만족한다는 결과들이 있다(김양은, 2008; 오나라, 2006). 한편, 온라인 게임에서의 경험과 현실 경험이 완벽히 분리되지 않기 때문에 온라인 게임에서의 삶의 질 지각은 일상생활에 대한 삶의 질 지각에 어느 정도 영향을 끼치게 된다(유승호, 2001; 장예빛, 2022). 실제로 게임을 어느 정도 하는 청소년의 경우 그렇지 않은 청소년에 비해 정신건강, 자아개념, 친구와 가족 관계 및 학교생활에서 더욱 긍정적인 모습을 보인다는 연구 결과가 이를 뒷받침한다(Durkin & Barber, 2002). 따라서 자신과 환경을 긍정적으로 평가할수록 신체 자아상 역시 긍정적으로 인식할 가능성이 크다. 또한, 현대 사회

의 청소년에게 온라인 게임은 그 자체로 놀이문화이며 생활로, 사회적 관계 형성의 장이었던 운동장에서의 놀이가 각자의 집이나 PC방 및 모바일로 변화되며 옮겨 왔다고 볼 수 있다(유승호, 2001). 이러한 배경에서 본 연구는 미디어 중독 여부를 통제하여 최악의 미디어 이용을 제외한 상태에서 오락형 미디어 이용과 신체 자아상의 정(+)적인 유의성을 해석하였다.

다음으로, 2019년과 2020년의 관계형 미디어 이용과 신체 자아상의 결과는 기존 선행연구와 맥을 같이 한다(김효진, 임성문, 2020; 이상의, 이숙정, 2019). 초등학교 고학년의 경우 외모나 이성에 대한 관심도가 높아지기 때문에 연예인의 이상적 신체 이미지뿐 아니라 또래 친구들의 신체 이미지를 관찰하고 평가하며, 자신을 비교할 수 있다. 게다가 관계추구형 미디어에서는 사진에 포스팅, 공유, '좋아요'를 누르는 등의 소셜그루밍 활동이 활발하다. 이러한 활동 자체가 이상적 신체에 대한 동경이나 외모 비교를 정당화하는 등의 연관성을 가지며(오현숙, 2017) 소셜미디어를 이용하는 대상에게 영향을 미칠 가능성이 크다. 또한 미디어 자체가 신체 자아상에 영향을 미치는 중요한 사회적 변인으로 사회·문화적 가치와 기준을 전달하며 재현의 과정을 통해 이를 강화하는 역할을 함으로(Tiggemann & Slater, 2013) 소셜미디어와 같은 관계추구형 미디어도 같은 기능을 수행한다고 가정할 수 있다(이상의, 이숙정, 2019). 이에 더해 소셜미디어 안에는 신체 관련 콘텐츠들이 과도하게 집중되어 있으며 동시에 소통의 창구로 쓰이기 위해 간편해진 촬영 도구 및 편집기의 발달을 거쳐 조작되고 왜곡된 신체 이미지를 끊임없이 재생산해 낼 수 있다(Perloff, 2014). 그 결과, 소셜미디어를 이용하는 대다수는 외모와 관련된 이미지에 의도치 않게 자주 노출되며, 이러한 직·간접적인 이미지는 사고가 미숙한 시층기에 해당하는 초등학생들에게는 더욱 취약하게 작용하여 부정적인 영향을 미칠 가능성이 농후하다. 실제로 소셜미디어는 전통적 매체와 비교하여 이용자의 신체 불만족에 더 큰 영향을 미치는 것으로 보고되며(김효진, 임성문, 2020) 그와 같은 맥락에서 연구 결과의 의미를 이해할 수 있다.

본 연구에서 나타난 주목할 점 중 하나는 관계추구형 미디어 이용자의 신체 자아상이 코로나 전후로 유의한 성별 집단이 뒤바뀐다는 것이다. 코로나 이전인 2019년에는 여학생집단에서 관계추구형 미디어 이용군에서 신체 자아상의 부(-)적 유의성이 확인되었으나 2020년에는 남학생집단에서 관계추

구형 미디어 이용군에서 신체 자아상의 부(-)적 유의성이 나타났다. 이러한 차이가 발생한 이유에는 여러 원인이 있겠으나 가장 유력한 원인으로는 팬데믹으로 인한 환경의 변화가 성별에 따라 다르게 작용하고 있다고 보인다.

코로나 이전의 2019년의 12차 자료의 결과는 기존의 선행연구와 유사한 결과이다(오현숙, 2017; 이민선, 이현화, 2017). 전통적으로 여성의 신체 자아상은 외모에 대한 매력 지각과 자아존중감에 강하게 영향을 입으며, 여성은 남성보다 사회·문화적으로 신체적 미의 규범을 깊이 내면화하게 된다. 마찬가지로 여성의 소셜미디어 이용과 신체 이미지는 직접적인 관련이 있으며, 소셜미디어 이용 시간이 길어질수록 마른 몸매에 대한 욕구, 신체 대상화 등이 높은 것으로 보고된다(박정임, 유제민, 김청송, 2016). 본 연구의 여학생집단 역시 사회적으로 외모나 신체가 아름다워야 한다는 압박을 남학생집단보다 더 크게 받으며, 타인과 자신을 비교하고 평가하는 사회적 분위기에 익숙하게 사회화되었을 것으로 추측할 수 있다. 따라서 코로나 이전 여학생집단의 관계추구형 미디어의 이용 정도와 신체 자아상 간의 유의한 부(-)적 관계는 이러한 맥락에서 풀이된다.

그렇다면 코로나 이후 남학생집단의 관계추구형 미디어 이용과 신체 자아상 간의 부(-)적 유의성, 여학생집단의 관계추구형 미디어 이용과 신체 자아상 간 관계는 통계적 유의성이 없다는 것이 무엇을 의미하는지가 더욱 중요해진다. 첫째, 관계추구형 미디어 사용량의 증가에 따른 결과로 볼 수 있다. 코로나 이후 전체 소셜미디어 이용률과 페이스북 메신저 이용률에서 남성이 여성보다 더 높은 비율을 차지하고 있다(과학기술정보통신부, 2022). 사용자들이 주로 이용하는 소셜미디어의 기능은 소셜그루밍과 포스팅 활동이기 때문에 남학생 역시 잦은 빈도로 그와 같은 활동을 하거나 그러한 활동에 노출될 가능성이 크다. 이에 반해 인터넷 비이용자는 여성이 64.2%, 남성은 35.8%로 여성 인터넷 비이용자가 남성에 비해 두 배가량 많다. 코로나 이후 신체활동 비율의 감소, 사회적 거리두기, 등교 제한 등의 상황은 사회적 관계 맺기가 필요한 남학생이 친교와 교제를 맺거나 혹은 타인이 게시한 콘텐츠를 살펴보기 위한 도구로 소셜미디어를 적극적으로 활용하도록 만들었을 것이다. 이러한 경로를 통한 미디어 노출이 남아의 신체 자아상에 영향을 크게 미쳤을 것이다. 둘째, 오늘날 남성에게도 외모에 대한 사회적 압력과 비교가 거세지고 있으며, 남성 자신도 자기 외모에 관심이 늘고 있다(이상의, 이숙

정, 2019). 사회적으로 몸매와 패션에 투자하는 남성 그루밍족이 등장하였으며(김칠순, 박미란, 2014), 외모에 관심이 증가하는 사춘기 시기인 초등학교 고학년의 경우 이러한 사회적 분위기에 더 민감하게 반응할 가능성이 있다. 마지막으로 아동·청소년의 전반적인 비만율이 코로나 이후 상승하였으나 여학생은 이전과 큰 변화가 없는 반면 남학생은 대폭 상승했다(김혜지, 우혜경, 2022). 성별에 따른 비만율의 차이는 코로나 팬데믹으로 인해 남학생의 신체활동이 많이 감소하며 나타난 결과라고 볼 수 있다(육아정책연구소, 2022). 남학생들의 신체 변화는 신체 자아상에 부정적인 영향을 미쳤을 것으로 보인다. 일례로, 동서양 문화권의 비교와 관련한 실험에서 동양 문화권 참가자들은 소셜미디어 내에 과체중인 프로필 주인공의 삶을 상대적으로 그렇지 않은 주인공에 비해 낮게 평가하였다(Taniguchi & Lee, 2015). 한국에서도 그에 해당하는 사춘기 남학생은 타인의 열악한 신체 만족도 평가로 코로나 이후 급격한 과체중에 대한 스트레스를 받았을 것이며, 이는 분명 당사자의 신체 자아상에 깊은 타격을 주었을 것이다.

코로나 이후 여학생집단의 관계추구형 미디어 이용과 신체 자아상 간의 관계는 통계적 유의성이 사라지게 된다. 이에 대한 선행연구는 전무하다. 따라서 현재 가능한 추측은 코로나 이후 발표된 탈코르셋 운동이나 미(美)적 연구를 통한 간접적인 설명이다. 예컨대, 마스크 착용은 여성의 패션과 여성스러움과 관련된 의욕에 많은 영향을 끼쳤다. 박수진, 하지수(2022)는 대다수 여성이 여성스러운 스타일이라고 생각하는 원피스, 구두와 메이크업 등의 여성성을 부각하는 제품과 스타일이 마스크와 어울리지 않다고 생각하게 되었으며, 이를 생략하고 있다고 보고하였다. 실제로, 코로나 이후 여성의 소비 심리는 신체 보호와 관련된 부분에 치중되고, 외모에서도 치장보다는 피부관리에 더욱 투자하는 것으로 나타났다(김현숙, 고정훈, 2022). 동시에 코로나 팬데믹으로 집에서 활동하는 시간이 길어지면서 외모에 대한 관심도와 흥미가 떨어지고 타인의 시선을 고려하는 정도가 줄어든 것으로 드러났다(박수진, 하지수, 2022). 타인과 대면함으로써 직접적으로 신체와 외모가 비교되던 코로나 이전과 달리, 비대면 시대인 코로나 이후에는 화장품 소비량 감소·홈웨어의 소비 증가·안전과 보호에 대한 투자 등 신체에 대한 압박감에서 한결 여유로워진 여성들의 태도를 볼 수 있다(이정은, 김주덕, 2021; 임채원, 김주연, 2021). 물론, 이로써 소셜미디어가 여성들의 신체 자아상에 미치는 영향이 완전히 줄었다고 판단하기는 어렵다.

그러나 미디어 외 외부에서 여성들이 느끼던 신체에 대한 압박감과 타인과의 비교가 현저히 감소했음을 알 수 있다. 이는 여학생집단에 유사한 영향을 미쳤으리라 판단된다. 결과적으로 코로나 이전과 이후의 환경 변화는 성별에 따라 각기 다른 방향으로 영향을 미친 것으로 이해할 수 있다.

한편, 미디어가 아동의 삶에 미치는 영향력을 재확인한 본 연구의 결과는 미디어 리터러시 교육을 강화하여야 함을 시사한다. 먼저, 가정에서도 자녀에 대한 보호주의적 접근에서 벗어나 자녀의 미디어 이용에 대한 적절한 개입을 할 수 있도록 부모가 자신의 미디어 이용에 대해 성찰하고 적절한 자녀 미디어 가이드 교육을 연수함으로써 부모의 미디어 리터러시 역량을 높일 수 있어야 하겠다. 또한, 초등 교육 과정에 균형 잡힌 미디어 이용 습관이 형성되고 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 하는 미디어 리터러시 교육이 반영될 필요가 있다. 그리고 학교와 지역 교육청이 연계하여 지금까지 파악된 미디어의 영향력을 토대로 적합한 교육 프로그램을 마련하고 그에 합당한 전문 인력을 양성 및 파견할 수 있도록 해야 한다.

동시에 연구를 통해 밝혀진 것처럼 성별에 따른 미디어의 영향 관계를 살펴보고, 적절한 미디어 교육을 제공하는 것이 요구된다. 특히 관계형 미디어의 경우 코로나19 전후로 성별에 따라 다르게 영향을 미친 점을 고려하여 사고의 정립과 신체적 변화기를 맞이한 초등학생에게 시대 분위기나 관습이 성별에 주는 사회적 메시지가 어떻게 작용하는지 더 면밀히 고찰할 필요가 있다. 이는 성별에 따라 미디어에 대한 관념이 대면과 비대면 사회에 미치는 영향의 차이가 상이함을 발견한 본 연구의 의의와도 맞닿아 있는 부분이다. 특히 본 연구는 초등학생 대다수에게 익숙한 인스타그램 등의 소셜미디어를 신체 자아상뿐 아니라 가치관, 또래관계 등에 폭넓게 미치는 영향을 고려하여 단순한 여가활동 이상의 문화 전수 매체 또는 활동으로 인식하여 비판적 시각에서 바라볼 필요성을 제공하고 있다. 더불어 기업의 이윤추구 논리나 미디어 내의 알고리즘으로 인한 편협한 정보 제공, 타인의 시선을 의식한 외부 활동과 포스팅 등에 비판적인 미디어 리터러시 교육을 마련하는 데 필요한 기초 연구를 제시하였으며, 동시에 초등학생의 긍정적 신체 자아상 발달에 도움을 주는 서비스 개발의 밑바탕을 다졌다. 즉, 성별에 따라 미디어 이용 영역에 차이가 있고 미디어 이용 정도와 신체 자아상의 관계도 다르게 나타난다는 점을 밝혀 성별 차이가 발생한 원인과 아동의 긍정적 성장을 위한 시사점을 제공하고 있다.

그러나 본 연구는 코로나19 전후로 초등학생의 미디어 이용과 신체 자아상의 인과적 관계를 밝힌 것이 아니라 그 개연성과 가능성에 대한 연구이므로 확대 해석하거나 편향하여 이해하는 것은 위험할 수 있다. 또한, 2019년과 2020년의 연이은 데이터를 사용함으로써 발달단계에서 오는 현격한 차이를 일정 부분 보완하고자 하였으나 그럼에도 불구하고 시간의 흐름에 따른 연구 대상자의 성장과 변화는 한계로 남아있다. 마찬가지로 코로나19 전후와 관련된 패널 데이터 연구(박문령, 김용찬, 2022; 이수현, 2022)를 살펴보면, 자료 수집의 한계와 변수들의 탈락, 연구 대상자의 제한 등이 연구의 어려움으로 작용하였으며 이로 인해 오랜 기간 중단 연구의 형태가 아니라 본 연구와 같이 두 개의 횡단 연구와 비슷한 형태로 진행되었음을 알 수 있다. 그러므로 추후 연구에서는 본 연구에서 다루지 못했던 심리·정서적 측면, 사회·경제적 측면의 다양한 변수들을 통제 또는 투입한 연구와 보다 장기적인 관점에서 변수들 간의 관계를 살펴본 종단 연구가 진행되어야 할 것이다. 한편, 본 연구의 독립변수인 미디어 유형별 이용 정도는 게임, SNS 등 각 미디어 이용 정도에 대해 물어보는 독립적인 문항들을 활용하여 조사되었기 때문에 신뢰도가 상대적으로 높지 않게 나타났다. 향후 이를 보완하기 위해 미디어 이용 정도에 대한 척도 개발 연구가 이루어져야 할 것이다. 또한, 본 연구에서 활용한 아동패널 데이터의 경우 미디어 사용에 대한 문항은 주양육자의 관찰자용 척도로 진단되었다. 이는 초등학생 응답자의 한계나 자기보고식에서 발생할 수 있는 반응 왜곡을 고려한 부분(김교현, 최훈석, 용정순, 권선중,

2009)이지만 아동 본인이 인지한 미디어 사용과는 일정 부분 괴리가 발생할 수 있다. 따라서 본 연구 결과를 해석함에 있어 주의가 필요하며 추후 아동 본인이 직접 응답한 자료를 사용한 후속 연구를 통해 변인 간의 관계를 재확인해 볼 필요가 있다.

현재는 ‘포스트 코로나(엔데믹) 시대’라 불리며 점차 코로나 이전의 상황과 유사해지고 있으면서도 비대면 방식과 대면 방식의 소통과 활동이 혼재하고 있다. 때문에 관계추구형 미디어의 영향도 코로나 팬데믹이 중심이었던 때와 달리 새로운 방향에서 성별에 따른 변화를 가져오고 있을 것으로 예상된다. 따라서 앞으로의 연구는 이러한 변화의 흐름을 파악할 수 있도록 하는 추가적인 재현연구(replication study)도 중요할 것으로 보인다.

이혜란은 이화여자대학교에서 교육학 박사과정 중이며 인천송원초등학교 교사로 재직하고 있다. 주요 관심 분야는 아동과 교사문화이며, 현재 교육상담·심리와 아동복지를 연구하고 있다.

(E-mail: hyhl0515@gmail.com)

김내영은 이화여자대학교에서 사회복지학 석사과정에 재학 중이다. 주요 관심 분야는 아동·청소년복지이며, 현재 아동·청소년의 신체 자아상, 미디어 중독, 빈곤청년 자립 등을 연구하고 있다.

(E-mail: nykim9223@gmail.com)

정익중은 이화여자대학교 사회복지학과 교수 및 아동권리보장원 원장으로 재직 중이다. 주요 관심 분야는 아동·청소년복지이며, 현재 아동학대, 빈곤아동 등을 연구하고 있다.

(E-mail: ichung@ewha.ac.kr)

## 참고문헌

- 강소영, 김보성, 민윤기. (2011). 초등학교의 신체상 인식에 따른 자기 표현 및 대인관계의 특성. *Journal of The Korean Data Analysis Society*, 13(2), pp.771-785.
- 강지숙, 김예영, 김미영, 정덕유. (2009). 여대생의 신체상, 체질량 지수, 스트레스에 관한 연구. *한국보건간호학회지*, 23(2), pp.296-305.
- 강자욱, 지익성. (2019). 신체 불만족 및 성격 특성이 스마트폰 중독에 미치는 영향. *생물치료정신의학*, 25(1), pp.36-41.
- 강지윤, 김지원, 정주원, 강민주. (2022). 초등학교 고학년 아동의 또래 정서적유대감이 정서통제관란과 미디어기기 과의존을 매개로 신체자아상에 미치는 영향. *한국아동학회 학술발표논문집*, pp.114-115.
- 과학기술정보통신부. (2022. 5. 11.). 2021년 인터넷 이용 실태조사 결과. <https://www.msit.go.kr/publicinfo/view.do?sCode=user&mPid=62&mId=63&publicSeqNo=406&publicListSeqNo=9&formMode=R&referKey=406,9>에서 2022. 5. 7. 인출.
- 김교현, 최훈석, 용정순, 권선중. (2009). 한국형 아동/청소년 게임 중독 척도의 개발 및 타당화. *한국심리학회지: 건강*, 14(3), pp.511-529.
- 김경미, 염유식. (2016). 청소년의 게임이용과 학교생활: 성별 차이와 사회적 관계의 조절효과. *한국콘텐츠학회논문지*, 16(1), pp.753-765.
- 김기태, 이현주, 문신일. (2016). 청소년의 스마트폰 네트워크 크기, 이용행태, 또래친구와의 관계지향성이 스마트폰 중독에 미치는 영향에 관한 연구. *한국방송학보*, 30(4), pp.5-40.
- 김민규, 홍유진, 이지영. (2007). 성별 및 게임장르별 게임 이용방식과 선호요인 비교 분석. *한국 HCI 학회 학술대회*, pp.1725-1730.
- 김상미, 정익중, 임보람. (2011). 청소년의 인터넷 사용유형이 학교부적응과 학업성적을 매개로 우울과 공격성에 미치는 영향: 성별 차이를 중심으로. *학교사회복지*, 20, pp.175-195.
- 김성수, 조도근. (2004). 청소년의 인터넷 서비스 유형별 사용 정도와 인터넷 중독 하위 요인간의 관계. *한국청소년연구*, 15(2), pp.355-384.
- 김양은. (2008). 게임미디어교육의 내용구성에 관한 시안적 연구. *한국언론학보*, 52(10), pp.58-84.
- 김영미, 박운조. (2021). 초등학교 아동의 행복감과 자아존중감이 미디어중독에 미치는 영향: 학교적응의 매개효과. *한국산학기술학회 논문지*, 22(7), pp.480-487.
- 김은경. (2023). 초등학교 5학년 여아의 또래관계, 신체적 자아상, 내재화 문제행동의 구조적 관계: 미디어 기기 의존 수준에 따른 다집단 분석. *청소년학연구*, 30(1), pp.125-147.
- 김은설, 배윤진, 김근진, 조혜주, 김혜진. (2020). *한국아동 성장발달 종단연구 2020 (한국아동패널 II)*. 서울: 육아정책연구소.
- 김정민, 이세진. (2010). 외모에 대한 사회문화적 요인, 신체질량지수 및 자아존중감이 신체상에 미치는 영향: 발달단계별 차이를 중심으로. *가정과삶의질연구*, 27(6), pp.1-12.
- 김지현, 김동훈, 조미라, 배윤진, 김혜진, 박은영. (2021). *한국아동 성장발달 종단연구 2021 (한국아동패널 II)*. 서울: 육아정책연구소.
- 김지혜, 정익중. (2010). 빈곤은 인터넷 활용에도 영향을 미치는가?: 빈곤이 부모의 지도감독과 청소년의 인터넷 활용유형을 매개로 학교부적응과 학업성취에 미치는 영향. *사회복지연구*, 41(3), pp.29-56.
- 김진영. (2009). 청소년의 컴퓨터 및 인터넷 이용이 정신 건강에 미치는 영향: 이용양태 및 성별에 따른 차이. *한국청소년연구*, 20(2), pp.113-139.
- 김철순, 박미란. (2014). 20-30대 남성의 그루밍 정도에 따른 외모관리행동, 의복선택행동, 의복선호도에 관한 연구. *한국의류산업학회지*, 16(2), pp.245-254.
- 김현숙, 고정훈. (2022). 코로나-19로 인한 사회적 거리두기 이후, 여성의 피부건강 관리행동이 피부만족에 미치는 영향: 연령의 조절효과를 중심으로. *대한미용학회지*, 18(3), pp.351-360.
- 김현정. (2016). 자아실현 매개체로서의 게임 캐시. *ATE*, 6, pp.3-19.
- 김혜지, 우혜경. (2022). 청소년의 비만 및 과체중에 영향을 주는 요인: COVID-19 이전과 이후 비교. *대한보건연구*, 14(1), pp.73-86.
- 김효진, 임성문. (2020). 여대생의 소셜미디어 이용과 신체불만족의 관계: 신체비교가 매개하는 상호의존적 자아해석의 조절효과. *사회과학연구*, 37(1), pp.1-31.
- 나은경, 홍주현. (2018). 성형 미용 리얼리티 프로그램 시청과 소셜미디어 이용의 사회심리: 여고생의 신체 이미지와 검열, 사회비교 및 자기만족에 미치는 영향. *커뮤니케이션학 연구*, 26(1), pp.71-96.
- 나은영, 박소라, 김은미. (2007). 청소년의 인터넷 이용 유형별 미디어 이용 양식과 적응: 블로그형과 게임형을 중심으로. *한국언론학보*, 51(2), pp.392-425.
- 남문희, 김혜옥, 권영채. (2013). 건강행태, 스마트폰중독 및 자살생각 지수가 주관적 행복지수에 미치는 영향. *디지털융복합연구*, 11(10), pp.557-569.



- 남윤주. (2003). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용 및 인터넷 중독. 석사학위논문, 전남대학교
- 박광숙, 이영희, 고성희. (2012). 초등학교 고학년 학생의 사춘기 체험. *질적연구*, 13(2), pp.79-91.
- 박문령, 김용찬. (2022). 비대면 소통, 미디어 이용, 결속적 사회자본: 코로나19 발생 전과 후의 패널 데이터 분석. *언론정보연구*, 59(1), pp.5-49.
- 박수경. (2014). 미디어관여도, 외모만족이 성형태도, 성형의도에 미치는 영향에 관한 연구. *한국패션디자인학회지*, 14(4), pp.101-116.
- 박수진, 하지수. (2022). 사회적 규범으로서 마스크 필수 착용이 외출 시 패션 제품 선택에 미치는 영향에 대한 탐색적 연구-20~30대 한국 여성을 중심으로. *한국의류학회지*, 46(2), pp.292-309.
- 박우철. (2009). 청소년의 체질량지수, 자존감, 가족의 신체비판 및 미디어노출이 신체상에 미치는 영향. 석사학위논문, 연세대학교
- 박은희. (2015). 청소년의 스트레스 유형에 따른 자아의식과 외모관리 행동. *패션비즈니스*, 19(4), pp.21-36.
- 박정임, 유제민, 김청송. (2016). 외모를 강조하는 대중매체에의 과다 노출이 여자청소년의 신체이미지와 자기존중감에 미치는 영향. *청소년학연구*, 23(7), pp.167-187.
- 박진희, 장유진. (2016). 초등학생이 지각한 외모만족도와 학교생활적응의 관계: 거부민감성의 매개효과. *열린교육연구*, 24(01), pp.357-384.
- 박하연, 은선민, 박유경, 이강이. (2022). 학령기 여아의 성숙시기가 내재화 문제행동에 미치는 영향: 신체적 자아상과 어머니 일상적 스트레스의 매개효과. *육아정책연구*, 16(2), pp.183-207.
- 방송통신심의위원회. (2018). 어린이·청소년 인터넷 개인방송 이용실태조사 (KCSC2018-006). 서울: 방송통신심의위원회.
- 배상률, 이창호, 이정림. (2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 1: 초등학생. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 서주현, 유안진. (2001). 청소년의 인터넷 중독과 친구관계의 특성. *아동학회지*, 22(4), pp.149-166.
- 오나라. (2006). 온라인 게임에서의 삶의 질에 대한 토착 문화심리학적 연구: 사회적 지원과 사회적 효능감 및 생활 만족도를 중심으로. 박사학위논문, 중앙대학교
- 오현숙. (2017). 소셜 미디어가 여대생의 신체 이미지 형성에 미치는 영향: 페이스북의 소셜 그루밍(Social Grooming) 활동을 중심으로. *광고연구*, 0(115), pp.421-450.
- 오현숙. (2020). 소셜 미디어 이용이 남녀 대학생의 부정적 신체 이미지 형성에 미치는 영향: 외모 조건부 자기가치의 조절효과를 중심으로. *한국광고홍보학보*, 22(4), pp.5-35.
- 우형진. (2007). 미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용동기, 플로우, 그리고 중독에 관한 연구. *한국방송학보*, 21(4), pp.101-140.
- 유승호. (2001). 게임중독의 현황과 대처방안. 서울: 게임종합지원센터.
- 유지아, 김영희. (2020). 온라인 게임의 영향에 대한 메타분석. *미래청소년학회지*, 17(3), pp.77-105.
- 육아정책연구소. (2022). *한국아동, 코로나19 전후의 여가시간 사용 및 생활습관의 변화*. <https://repo.kicce.re.kr/handle/2019.oak/5287>에서 2022. 7. 6. 인출.
- 이규동. (2020). 캐릭터에 대한 태도, 대인 교류, 경쟁심, 신체 활동과 주의 전환이 모바일 증강 현실 게임 사용자의 애착에 미치는 영향. *한국융합학회논문지*, 11(4), pp.143-149.
- 이나영. (2009). 인터넷 게임 중독이 중학생의 자아정체성에 미치는 영향. 석사학위논문, 원광대학교
- 이민선, 이현화. (2017). SNS 외모 관련 사진활동이 여성의 사회심리적 외모 관련 태도, 신체만족도 및 자아존중감에 미치는 영향. *한국의류학회지*, 41(5), pp.858-871.
- 이민선. (2019). 인스타그램 외모관련 사진활동, 외모비교가 신체만족도에 미치는 영향-인스타그램 중독수준의 조절효과를 중심으로. *한국의류학회지*, 43(1), pp.81-94.
- 이봉주. (2022). 국제 비교 연구를 통해 본 코로나19 기간 아동 삶의 변화. 2022년 코로나19와 아동 삶의 질 국제포럼 자료집. 서울.
- 이상의, 이숙정. (2019). 소셜미디어 이용이 청소년의 신체상에 미치는 영향: 외모 대화, 마른 몸매의 내면화, 외모 상향 비교, 신체 불만족 간의 관계를 중심으로. *커뮤니케이션연구*, 27(1), pp.57-84.
- 이석재, 조주은. (1997). 정보화와 삶의 질. *한국통신학회 학술대회논문집*. pp.102-115.
- 이선주, 김귀애, 홍창희. (2011). 인터넷 사용동기와 스트레스 대처방식이 청소년의 병리적 인터넷 사용에 미치는 영향: 성별차이를 중심으로. *한국심리학회지: 여성*, 16(3), pp.265-284.
- 이수현. (2022). 초등학교 고학년의 미디어 이용 및 성인물 경험의 변화: 코로나19 전후 코호트 비교. *인간발달연구*, 29(2), pp.189-202.
- 이정은, 김주덕. (2021). 코로나19로 인한 여성들의 외모관심도 및 화장품 구매 행동에 관한 연구. *한국화장품미용학회*, 11(2), pp.231-242.

- 이주아. (2005). 아동기의 외모만족도에 대한 사회문화적 영향. 석사학위논문, 서울여자대학교.
- 이현우, 최윤영. (2020). 청소년의 온라인 커뮤니케이션 매체 이용 동기가 사이버불링에 미치는 영향: 정서적 공감의 매개효과를 중심으로. *학습자중심교과교육연구*, 20(18), pp.1499-1518.
- 이혜선, 나은영. (2020). 게임 유튜브 인플루언서 동영상 시청에 따른 중학생의 폭력성 지각 의사사회적 상호작용의 매개효과를 중심으로. *언론정보연구*, 57(1), pp.79-113.
- 임상수. (2022). 과도한 SNS 집착에 따른 이용자의 자아정체성 혼란에 관한 고찰 - 자기문과 사진 보정 카메라 앱 사례를 중심으로. *윤리연구*, 139(0), pp.221-246.
- 임채원, 김주연. (2021). 20-30대 여성의 코로나-19 위험지각이 예방효능감과 뷰티헬스케어행동에 미치는 영향. *한국미용학회지*, 27(6), pp.1461-1471.
- 장예빛. (2022). COVID-19 팬데믹 상황에서의 온라인게임 이용 동기와 온라인게임 과몰입에 관한 연구: 20대 이용자들을 중심으로. *한국게임학회 논문지*, 22(2), pp.81-91.
- 장운재, 김소희. (2008). 컴퓨터 이용이 청소년의 사회적 관계와 학교 적응에 미치는 영향. *언론정보연구*, 45(1), pp.67-96.
- 장효정, 서은희. (2021). 초등학교 고학년 학생의 외모만족도에 영향을 미치는 요인 탐색. *학습자중심교과교육연구*, 21(23), pp.593-608.
- 정익중. (2007). 청소년기 자아존중감의 발달궤적과 예측요인. *한국청소년연구*, 18(3), pp.127-166.
- 정익중, 이수진, 강희주. (2020). 코로나19로 인한 아동일상 변화와 정서 상태. *한국아동복지학*, 69(4), pp.59-90.
- 조영미. (2005). 아동 및 청소년기의 신체상. 석사학위논문, 가톨릭대학교.
- 조윤오. (2020). 청소년 게임중독과 비행행위와의 관계. *한국중독범죄학회보*, 10(3), pp.67-81.
- 조정환, 송금주. (2002). 신체상 (body image) 검사지의 구인 타당화. *한국체육측정평가학회지*, 4(1), pp.31-46.
- 천위센, 황성욱. (2019). 중국 청소년들의 인터넷 개인 게임방송 시청 동기가 시청몰입을 매개로 시청만족도에 미치는 영향. *Journal of China Studies*, 22(2), pp.155-184.
- 청소년보호위원회. (2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 서울: 청소년보호위원회.
- 최미혜. (2017). 정상체중 여자청소년의 신체질량지수 (BMI) 가 신체상, 스트레스, 행복감에 미치는 영향 연구: 신체상과 스트레스의 이중매개효과를 중심으로. *지역정책연구*, 28(2), pp.127-151.
- 통계청. (2021). 2020년 초중고사교육비조사 보고서. 대전: 통계청.
- 통계청. (2022). 2021년 초중고사교육비조사 보고서. 대전: 통계청.
- 하경연, 강인언. (2012). 청소년의 인구통계적 특성 및 스트레스, 외모관리행동이 자아존중감에 미치는 영향. *패션비즈니스*, 16(5), pp.192-206.
- 황해랑. (2023). 초등학교 5-6학년 아동의 어머니 및 아버지 애착, 또래관계, 신체적 자아상의 구조적 관계: 미디어 기기 중독 수준에 따른 다중집단 분석을 중심으로. *한국아동학회 학술발표논문집*. pp.197-199.
- 한국언론진흥재단. (2022). 2022 10대 청소년 미디어 이용조사 주요 결과 발표. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국콘텐츠진흥원. (2023). 2022 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사. 전남: 한국콘텐츠진흥원.
- Aubrey, J. S., Speno, A. G., & Gamble, H. (2020). Appearance framing versus health framing of health advice: assessing the effects of a YouTube channel for adolescent girls. *Health Communication*, 35(3), pp.384-394.
- Boursier, V., & Gioia, F. (2022). Which are the effects of body-objectification and Instagram-related practices on male body esteem? A cross-sectional study. *Clinical Neuropsychiatry*, 19(1), pp.8-19.
- Brennan, M. A., Lalonde, C. E., & Bain, J. L. (2010). Body image perceptions: Do gender differences exist. *Psi Chi Journal of Undergraduate Research*, 15(3), pp.130-138.
- Calvert, S. L., Rideout, V. J., Woolard, J. L., Barr, R. F., & Strouse, G. A. (2005). Age, ethnicity, and socioeconomic patterns in early computer use: A national survey. *American Behavioral Scientist*, 48(5), pp.590-607.
- Cohane, G. H., & Pope Jr, H. G. (2001). Body image in boys: A review of the literature. *International Journal of Eating Disorders*, 29(4), pp.373-379.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology*, 23, pp.373-392.
- Flynn, M. A., Cotchett, E., & Lin, L. (2020). The relationship between men's peer and social media muscularity ideal discrepancies and body satisfaction. *Journal of Social and Personal Relationships*, 37(5), pp.1534-1553.
- Franzoi, S. L., Kessenich, J. J., & Sugrue, P. A. (1989). Gender differences in the experience of body awareness: An experiential sampling study. *Sex Roles*, 21, pp.499-515.

- Golan, M., Hagay, N., & Tamir, S. (2014). Gender related differences in response to “in favor of myself” wellness program to enhance positive self & body image among adolescents. *PLoS one*, 9(3), pp.e91778.
- Grogan, S. (2006). Body image and health: Contemporary perspectives. *Journal of health psychology*, 11(4), pp.523-530.
- Grogan, S. (2021). *Body image: Understanding body dissatisfaction in men, women, and children*. (4th ed). London: Routledge.
- Hamburger, Y. A., & Ben-Artzi, E. (2000). The relationship between extraversion and neuroticism and the different uses of the Internet. *Computers in human behavior*, 16(4), pp.441-449.
- Hargreaves, D. A., & Tiggemann, M. (2004). Idealized media images and adolescent body image: “Comparing” boys and girls. *Body image*, 1(4), pp.351-361.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females’ dislikes. *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), pp.910-931.
- He, J., Sun, S., Zickgraf, H. F., Lin, Z., & Fan, X. (2020). Meta-analysis of gender differences in body appreciation. *Body image*, 33, pp.90-100.
- Hills, P., & Argyle, M. (2003). Uses of the Internet and their relationships with individual differences in personality. *Computers in Human Behavior*, 19(1), pp.59-70.
- Huang, Q., Peng, W., & Ahn, S. (2021). When media become the mirror: A meta-analysis on media and body image. *Media psychology*, 24(4), pp.437-489.
- Jarman, H. K., McLean, S. A., Slater, A., Marques, M. D., & Paxton, S. J. (2021). Direct and indirect relationships between social media use and body satisfaction: A prospective study among adolescent boys and girls. *New Media & Society*, pp.14614448211058468.
- Jiotsa, B., Naccache, B., Duval, M., Rocher, B., & Grall-Bronnec, M. (2021). Social media use and body image disorders: Association between frequency of comparing one’s own physical appearance to that of people being followed on social media and body dissatisfaction and drive for thinness. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 2880. doi: 10.3390/ijerph18062880.
- Kanayama, G., Hudson, J. I., & Pope Jr, H. G. (2020). Anabolic-androgenic steroid use and body image in men: A growing concern for clinicians. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 89(2), pp.65-73. doi: 10.1159/000505978.
- Kline, R. B. (2010). *Principles and practice of structural equation modeling*. (3rd ed). New York: Guilford Press.
- Kling, K. C., Hyde, J. S., Showers, C. J., & Buswell, B. N. (1999). Gender differences in self-esteem: a meta-analysis. *Psychological bulletin*, 125(4), p.470.
- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International journal of environmental research and public health*, 18(11), 6085.
- Linardon, J., Anderson, C., Messer, M., Rodgers, R. F., & Fuller-Tyszkiewicz, M. (2021). Body image flexibility and its correlates: A meta-analysis. *Body Image*, 37, pp.188-203. doi: 10.1016/j.bodyim.2021.02.005.
- Lokken, K., Ferraro, F. R., Kirchner, T., & Bowling, M. (2003). Gender differences in body size dissatisfaction among individuals with low, medium, or high levels of body focus. *The Journal of General Psychology*, 130(3), pp.305-310.
- Markey, C. H., & Daniels, E. A. (2022). An examination of preadolescent girls’ social media use and body image: Type of engagement may matter most. *Body image*, 42, pp.145-149.
- Mendelson, B. K., & White, D. R. (1982). Relation between body-esteem and self-esteem of obese and normal children. *Perceptual and motor skills*, 54(3), pp.899-905.
- Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College students’ video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex roles*, 56, pp.537-542.
- Ohannessian, C. M. (2009). Media use and adolescent psychological adjustment: An examination of gender differences. *Journal of child and family studies*, 18, pp.582-593.
- Perloff, R. M. (2014). Social media effects on young women’s body image concerns: Theoretical perspectives and an agenda for research. *Sex roles*, 71(11-12), pp.363-377.
- Rodgers, R. F., Slater, A., Gordon, C. S., McLean, S. A., Jarman, H. K., & Paxton, S. J. (2020). A biopsychosocial model of social media use and body image concerns, disordered

- eating, and muscle-building behaviors among adolescent girls and boys. *Journal of youth and adolescence*, 49, pp.399-409.
- Roe, K. (1998). 'Boys will be Boys and Girls will be Girls': Changes in Children's Media Use. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 23(1), pp.5-25.
- Rounsefell, K., Gibson, S., McLean, S., Blair, M., Molenaar, A., Brennan, L. et al. (2020). Social media, body image and food choices in healthy young adults: A mixed methods systematic review. *Nutrition & Dietetics*, 77(1), pp.19-40.
- Swickert, R. J., Hittner, J. B., Harris, J. L., & Herring, J. A. (2002). Relationships among Internet use, personality, and social support. *Computers in human behavior*, 18(4), pp.437-451.
- Taniguchi, E., & Lee., H. E. (2015). Individuals' perception of others' self-esteem, psychological well-being and attractiveness: Role of body size and peers' comments among Japanese and Americans. *The Social Science Journal*, 52(2), pp.217-228.
- Tiggemann, M., & Slater, A. (2013). NetGirls: The internet, Facebook, and bodyimage concern in adolescent girls. *International Journal of Eating Disorders*, 46, pp.630-633.
- Torres, S., & Brito, P. Q. (2022). Fit and fun: Content analysis investigating positive body image dimensions of adolescents' Facebook images. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 16(5), Article 7. doi: 10.5817/CP2022-5-7.
- Twenge, J. M., & Martin, G. N. (2020). Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets. *Journal of adolescence*, 79, pp.91-102.
- Vandenbosch, L., Fardouly, J., & Tiggemann, M. (2022). Social media and body image: Recent trends and future directions. *Current opinion in psychology*, 45, p.101289.
- Veldhuis, J., Alleva, J. M., Bij de Vaate, A. J., Keijer, M., & Konijn, E. A. (2020). Me, my selfie, and I: The relations between selfie behaviors, body image, self-objectification, and self-esteem in young women. *Psychology of Popular Media*, 9(1), p.3.
- Yurdagül, C., Kircaburun, K., Emirtekin, E., Wang, P., & Griffiths, M. D. (2021). Psychopathological consequences related to problematic Instagram use among adolescents: The mediating role of body image dissatisfaction and moderating role of gender. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, pp.1385-1397.

# Association between Media Usage and Body Image of Elementary Students Before and After COVID-19:

Focusing on Gender Comparison

Lee, Hearan<sup>1</sup> | Kim, Nae-young<sup>1</sup> | Chung, Ick-joong<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Ewha Womans University

## Abstract

The purpose of this study is to examine the impact of media use on body image among elementary school students before and after COVID-19 and to explore gender differences in this relationship. Data from the Panel Study on Korean Children (PSKC), conducted by the Korea Institute of Child Care and Education (KICCE), were used for the analysis. Multiple regression analysis was conducted using data from 1,412 participants in the 12th survey (2019) and 1,397 participants in the 13th survey (2020). The independent variables were information-oriented, entertainment-oriented, and relationship-oriented media use types, while the dependent variable was body image, analyzed separately by gender. The results showed that in 2019, before the outbreak, children who consumed more relationship-oriented media were more likely to have a negative body image, while those who consumed more entertainment-oriented media were more likely to have a positive body image. However, in 2020, after the pandemic emerged, only relationship-oriented media use had an impact on body image, suggesting a correlation between increased media use and negative body image. When comparing the results by gender, the negative relationship between relationship-oriented media use and body image was found among girls in 2019, but this association was found among boys in 2020. These findings shed light on the complex relationship between media use, body image, and gender, showing that different types of media have different effects on gender in contactless and face-to-face societies. In particular, the findings suggest that relationship-oriented media work differently for different genders, providing a basis for further research to inform the direction of media literacy education for elementary school students in the post COVID-19 era and to raise awareness of the causes of gender differences.

**Keywords:** COVID-19, Types of Media Usage, Body Image, Gender Comparison, Media Literacy