

부모의 양육행동, 미디어 사용 유형, 유아의 정서 및 행동 문제의 구조 관계

김수정¹⁾

요약

본 연구는 부모의 양육행동, 미디어 사용 유형(교육, 놀이), 정서 및 행동 문제 간의 관계를 살펴보고자 하였다. 이를 위해 한국아동패널조사 6차년도에 응답한 만 5세 자녀를 가진 1,662가구의 자료를 구조방정식 모형 분석을 활용하여 분석하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 온정적 양육행동과 통제적 양육행동이 증가할수록 놀이 목적 미디어 사용 시간이 감소하는 것으로 나타났다. 그러나 온정적 양육행동과 통제적 양육행동은 교육 목적 미디어 사용 시간에 유의한 영향을 미치지 않았다. 둘째, 교육 목적 미디어의 사용은 유아의 우울·불안과 공격성 감소에 긍정적인 영향을 미치지만 놀이 목적 미디어 사용은 주의문제와 공격성 증가에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 온정적, 통제적 양육행동을 통해 유아의 놀이 목적 미디어 사용을 줄이고 책읽기나 보드게임 등 대안적인 놀이 활동을 시도할 것을 제안하였다. 그리고 부모와 교사가 미디어의 내용물 마다 생각할 거리를 미리 준비하여 교육 목적으로 미디어를 활용하는 것이 필요하다.

주제어: 양육 행동, 미디어 사용 유형, 교육을 위한 미디어 사용, 놀이를 위한 미디어 사용, 우울·불안, 주의문제, 공격성

I. 서론

최근 전자 매체의 발달로 인해 미디어는 유아들의 삶에 있어서 상당히 중요한 부분을 차지하게 되었다. 이전에 비해 환경적으로 많은 유아들은 미디어를 사용하여 가정이나 유아교육기관에서 학습을 하거나 놀이를 하고 있기에 다양한 미디어를 일상생활

1) 이화여자대학교 사회복지학과 박사후연구원

에서 자주 접하게 된 것이다.

미디어는 유아들의 생활에 밀접한 관련이 있으므로 유아들의 미디어 사용 시간은 점차로 증가하고 있는 추세이다. 이와 관련하여 우리나라 유아의 미디어 사용 실태를 살펴보면, 이기숙·손수연(2012)이 한국, 중국, 일본, 대만 유아의 미디어 사용 정도를 비교한 결과, 다른 나라에 비해 우리나라는 미디어 사용 정도가 다른 국가에 비해 높은 편으로 나타났다. 이는 다른 나라보다 우리나라가 컴퓨터나 인터넷 보급률이 상당히 높은 환경이 반영된 것으로 보인다. 또한, 이정림·도남희·오유정(2013)의 연구에서는 서울과 경기도의 만 0세~5세를 대상으로 미디어 노출에 관한 실태 조사를 한 결과, TV, 컴퓨터, 스마트폰의 평균 사용 시간이 하루에 3시간인 것으로 나타났다. 이는 American Academy of Pediatrics(2010)가 2세 이상의 영유아의 경우, 하루에 총 미디어 사용 시간이 2시간 이상을 넘지 않을 것을 제안한 시간보다 1시간 정도를 초과하는 것으로 유아의 미디어 사용에 대한 보호자의 지도 감독이 필요하다는 것을 알 수 있다.

이러한 미디어 사용은 기존 선행연구에서 주로 부모의 양육 행동에 의해 영향을 받는다는 것이 입증되어 왔다(장영애·박정희, 2007; Carlson et al., 2010; Gentile, Reimer, Nathanson, Walsh & Eisenmann, 2014; Heim, Brandtzaeg, Hertzberg & Endstad, 2007; Jago, Wood, Zahra, Thompson & Sebire, 2015; Lee & Chae, 2007). 예를 들어, 장영애·박정희(2007)의 연구에서는 초등학교 3학년과 5학년 202명을 대상으로 온정·수용적인 양육 행동, 거부·제재적 양육 행동, 허용·방임적 양육 행동이 인터넷 사용 정도에 미치는 영향을 살펴본 결과, 거부·제재적 양육 행동, 허용·방임적 양육 행동시 인터넷 사용이 유의미하게 증가하는 것으로 나타났다. 또한 만 3세~5세 유아 686명을 조사한 연구에서는 일반 사용자 군에서 온정·격려, 한계설정 양육 행동 수준이 높을수록 스마트폰 사용 수준이 감소하였으나 위험 사용자 군에서 한계설정 양육 행동이 오히려 스마트폰 사용 수준을 높이는 것으로 조사되었다(박소영·문혁준, 2015). Gentile 외(2014)의 연구에서는 3, 4, 5학년 아동 1,323명을 조사한 결과, 미디어 사용 시간이나 내용 제한 등의 부모 감독은 총 미디어 사용 시간이나 폭력적 내용의 미디어 사용 감소에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이처럼 부모의 양육 행동과 자녀의 미디어 사용에 관한 연구는 미디어 내용이나 사용 유형 보다는 미디어 사용 시간에만 주로 초점을 맞추어 이루어져왔고, 아동과 청소년에 비해 유아를 대상으로 한 연구는 많이 이루어지지 않았기에 유아를 대상으로 부모 양육 행동과 미디어 사용 유형 간의 관계를 중심으로 연구가 이루어질 필요가 있다.

한편, 스마트폰을 비롯해 TV, 컴퓨터, 비디오, 전자 게임기 등의 다양한 미디어는 빠르게 전환하는 화면과 그에 따르는 소리, 그리고 손가락 터치를 통해 쉽게 동작하는 방식 등 유아들의 흥미를 쉽게 끄는 요소를 갖추고 있다. 특히 스마트폰이나 태블릿 컴퓨터 등은 휴대가 간편하므로 어디서나 원할 때 접근성이 뛰어나다는 장점 때문에 성인뿐만 아니라 유아의 사용도 증가하고 있다(김영아, 2014). 이러한 요인들로 인해 유아들은 어릴 때부터 미디어에 쉽게 빠져 들 수 있으므로 가정이나 유아교육기관에서는 미디어 사용이 유아의 인지, 정서 및 행동, 건강 등 발달 산물에 어떠한 영향을 미치는지를 이해하는 것이 필요하다.

여러 발달 산물 중에서도 유아기는 정서 및 행동 발달이 활발하게 이루어지는 시기로서 이 시기의 긍정적인 정서 및 행동 발달은 상당히 중요한 과제라고 볼 수 있다. 정서적인 안정을 통해 유아들은 또래와 원만하게 관계를 맺거나 다른 발달 영역들이 더 활발하게 발달 할 수 있고, 첫 사회생활을 시작하게 되는 유아교육기관에 잘 적응을 할 수 있기 때문이다. 그러나 만일 유아기에 긍정적인 정서 및 행동 발달이 이루어지지 못한다면 유아들은 정서 및 행동 문제를 경험하게 되는데 이는 심리적 어려움이 우울 등의 내적 증상이나 공격성, 주의문제 등의 외적 행동 증상으로 표출되는 것을 의미한다(김수정, 2015). 이러한 정서 및 행동 문제는 이후 학업 성취나 대인 관계 등에 부정적인 영향을 미치게 하는 등의 악순환을 반복하게 하고 이후 성인기의 사회생활에까지 지속적으로 영향을 미칠 수 있다. 따라서 유아 시기의 미디어의 사용이 정서 및 행동 문제에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고, 그에 따른 적절한 미디어 사용 방안 마련이 필요할 것으로 여겨진다.

지금까지 미디어와 정서 및 행동의 관계를 살펴본 대부분의 연구에서 TV, 비디오 게임, 그리고 인터넷 등의 과도한 미디어 사용은 아동과 청소년의 정서 및 행동 문제에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Ray & Jat, 2010). 예를 들어, 백혜원·신윤미·신경민(2014)의 연구에서는 6~12세 아동 132명을 조사한 결과, 스마트폰을 과도하게 사용하는 아동이 그렇지 않은 아동에 비해 우울·불안, 위축, 신체화 증상, 공격성 수준이 높은 것으로 나타났다. 또한 호주에서 청소년을 대상으로 한 연구에서도 과도한 미디어 사용은 우울, 위축, 공격성 등의 문제를 증가시키는 것으로 조사되었다(Martin, 2011). 하지만 미국의 Rosen 외(2014)가 4~8세 338명, 9~12세 316명, 13~18세 376명을 대상으로 조사한 결과, TV/DVD, 컴퓨터, 인터넷, 비디오게임 등의 미디어의 총 사용 시간은 4~8세, 9~12세의 정서 및 행동 문제에 유의한 영향을 미치지 않았지만 13~18세의 정서 및 행동 문제에 부정적인 영향을 미쳤다는 것과 같이 연령

대 별로 그 영향력의 차이가 있다는 보고도 있다.

미디어의 사용 정도나 사용 시간 등 양적인 부분을 중심으로 정서 및 행동 문제와의 관계를 살펴볼 수 있지만 미디어의 내용이나 사용 유형 등 질적인 부분을 중심으로도 살펴 볼 수 있다. 이와 관련하여 폭력적인 내용을 보거나 놀이를 목적으로 미디어를 사용하는 경우는 비교적 일관되게 정서 및 행동에 부정적인 영향을 미쳤지만 교육적 내용이나 교육 목적으로 미디어를 사용하는 경우에는 정서 및 행동 문제에 미치는 영향이 일관되지 않은 것으로 나타났다. 예를 들어, Holtz와 Appel(2011)의 연구에서는 10~14세 청소년 205명을 대상으로 조사한 결과, 온라인 게임, 의사소통을 위한 인터넷 사용, 1인칭 슈팅게임은 공격성이나, 비행 등의 외현화 문제 행동에 유의한 영향을 미쳤으나 온라인 롤 플레이 게임 등의 놀이는 위축, 불안 등의 내재화 문제 행동에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 6~10세 아동 70명을 대상으로 조사한 Hastings 외(2009)의 연구에서는 폭력적인 게임과 과다한 게임 놀이 시간은 공격성과 주의문제를 증가시키는 것으로 나타났지만 교육적인 내용의 게임은 오히려 주의문제를 감소시키는 것으로 나타났다. Zimmerman과 Christakis(2007)의 연구에서는 0~36개월 영유아 391명의 종단 자료를 분석한 결과, 만 3세 이전에 폭력적이거나 비폭력적인 오락 내용의 TV 시청은 강력하게 4~5세 시기의 주의문제를 증가시켰지만, 만 3세 이전에 교육적인 내용의 TV시청은 주의문제의 증가에 유의한 영향을 미치지 않았다. 그리고 4~5세 시기의 경우에는 어떠한 내용과 상관없이 주의 문제에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

또 다른 연구결과를 살펴보면, 홍콩에서 3~6세 유아 부모 202명을 대상으로 스마트폰, 태블릿 컴퓨터 등을 이용하여 어떤 내용으로 사용하였는지 살펴본 결과에서는 폭력적인 내용의 애니메이션을 보거나 숙제의 답을 찾기 또는 숙제를 완료한 유아가 공격성 등의 행동 문제를 일으킬 경향성이 높았다. 그러나 최종 회귀 분석에서는 반사회적 행동을 보이는 만화 영화를 보는 경우에만 행동 문제가 유의미하게 증가하는 것으로 나타났다(Wu et al., 2014). Ostrov, Gentile와 Crick(2007)의 연구에서는 대략 만 4세 유아 78명을 조사한 결과, 폭력적 내용의 TV시청이 언어적 공격성을 증가시켰지만 교육적 내용의 TV시청이 신체적 공격성을 감소시키는 것으로 나타났다. 그러나 이들 연구자들은 성별에 따라 미디어 사용이 미치는 영향력이 다른데 여아의 경우에는 교육적인 내용이 이후에 언어적인 공격성을 증가시키고, 미디어의 내용과 상관없이 너무 많은 미디어 사용이 또래 관계에 부정적인 영향을 미친다고 주장하였다. 이러한 맥락에서 Ostrov, Gentile와 Mullins(2013)는 30~58개월 된 유아 78명을 대상으로

이전 연구를 반복하는 단기 종단연구를 실시한 결과, TV, 비디오, 컴퓨터 등을 사용하여 교육적인 내용을 본 경우 시간이 흐른 뒤에 관계적인 공격성이 증가한다고 보고하였다. 이처럼 폭력적 내용의 미디어 사용이나 놀이를 목적으로 미디어를 사용하는 경우에 우울·불안, 주의문제, 공격성 등의 정서 및 행동에 미치는 영향은 비교적 일관된 결과를 보고하고 있지만 반면에 교육적 내용이나 목적으로 미디어를 사용하는 경우에 우울·불안, 주의문제, 공격성 등이 정서 및 행동에 미치는 영향에 관한 결과는 상반된 결과를 나타내는 등 일관되지 않은 결과를 보여주고 있다. 이는 우리나라 유아의 미디어 내용이나 사용 유형이 우울·불안, 공격성, 주의문제 등의 정서 및 행동 문제에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고, 그 결과에 따른 적절한 미디어 사용 방안 마련을 위해 연구가 수행되는 것이 필요하다는 것을 시사한다.

한편, 외국에서는 미디어 사용 유형과 정서 및 행동 문제에 관한 연구가 비교적 활발하게 진행되고 있지만 국내에서는 유아를 대상으로 이러한 연구가 수행되지 못하였으며 미디어에 관한 연구도 대부분 실태 조사에 그치고 있을 뿐이다(김민정·최지영, 2008; 조안나·고영자, 2013). 최근 들어 미디어 중에서도 스마트폰을 중심으로 한 연구가 급증하고 있기는 하지만 스마트폰 사용 유형과 정서 및 행동 문제를 함께 살펴보지 못하였다(방효국·김낙홍, 2013; 이수기·이현경·홍혜경, 2014; 이원석·성영화, 2012; 임경식·김수향·홍혜경, 2014). 4~6세 유아 83명을 대상으로 스마트폰 중독 경향과 문제 행동 간의 관계만을 살펴본 이현주·채선미·방경숙·최희승(2015)의 연구가 있을 뿐이다. 미디어 사용 유형과 관련해서는 청소년을 대상으로 김지혜·정익중(2010)이 빈곤, 부모지도감독, 인터넷 활용유형(정보추구형, 오락형), 학교 부적응 등의 인과 관계를 살펴본 연구나 이은정·이정애·이화조·정익중(2012)이 휴대폰 활용 유형(가족관계형, 친구관계형, 오락형)을 중심으로 학교 부적응에 미치는 영향을 살펴 본 연구가 있을 뿐이다. 하지만 이들 연구는 학교 적응을 중심으로 청소년을 대상으로 한 연구이고, 인터넷이나 스마트폰만을 한정하여 살펴보았다. 지금의 시대는 유아들이 디지털 네이티브(Digital Native)화 되어 가고 있는 상황이므로 미디어 사용을 무조건 제한하기 보다는 어떻게 미디어를 적절하게 활용해야 할지 정보가 필요하므로 유아들을 대상으로 미디어의 사용 유형에 따라 정서 및 행동에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보는 것이 필요하다. 이때 부모의 양육 행동이 유아의 미디어의 사용 유형에 어떠한 영향을 미치는지도 함께 살펴본다면 유아의 미디어 사용에 대한 개입 마련에 적절한 방안을 제시해 줄 수 있을 것이다. 이를 위해서는 부모의 양육 행동, 유아의 미디어 사용 유형, 우울·불안, 주의문제, 공격성 등의 정서 및 행동 문제 간의 관계를 인과 모형을 통

해 동시에 살펴보는 것이 필요하다.

따라서 본 연구에서는 한국아동패널 6차년도 자료를 사용하여 만 5세 유아를 대상으로 부모의 양육 행동, 미디어의 사용 유형, 우울·불안, 주의문제, 공격성과의 관계를 구조방정식 모형을 통해 살펴보고자 한다. 보다 명확한 결과를 도출하기 위해서 유아 특성, 부모 특성, 가구 특성 등이 통제변수로 포함될 것이다. 본 연구의 결과는 부모의 양육 행동이 미디어의 사용 유형에 미치는 영향과 미디어의 사용 유형이 정서 및 행동 문제에 어떠한 영향을 미치는지를 파악하여 유아의 적절한 미디어 사용 개입 방안과 부모의 역할을 제시하는데 도움이 될 것으로 기대한다.

이러한 연구목적을 수행하기 위해 본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

- 1) 부모의 양육 행동, 미디어 사용 유형, 정서 및 행동 문제 간 구조 관계는 어떠한가?

II. 연구방법

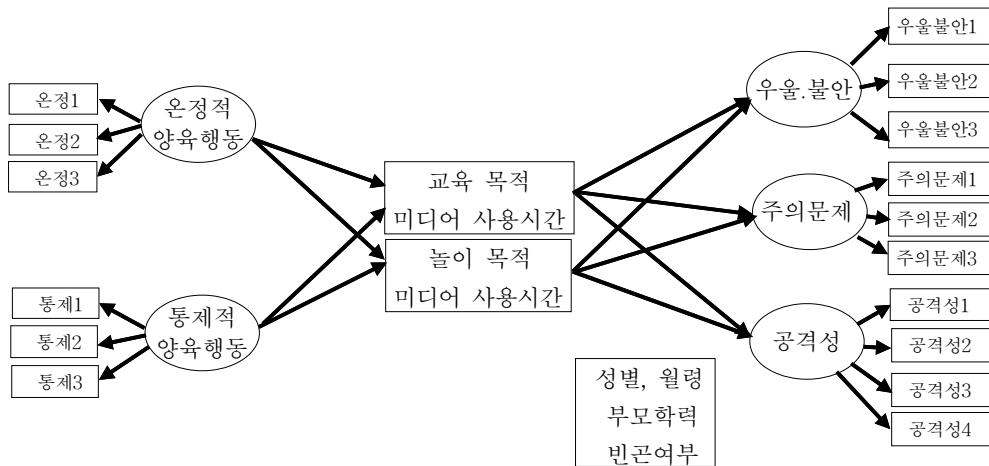
1. 연구 대상

본 연구는 육아정책연구소가 수행한 한국아동패널 중에서 6차년도 만 5세 유아의 자료를 사용하였다. 한국아동패널은 제주도를 제외한 전국 수준의 자료로, 2008년 의료기관에서 출생한 전국의 신생아 가구를 모집단으로 2008년 4월부터 7월 사이에 출생한 2,078가구를 1차년도 대상으로 하였다. 한국아동패널은 부모나 교사를 대상으로 아동, 부모, 가족, 육아지원서비스, 육아정책 등에 관한 자료를 수집하였다. 대상 유아가 만 5세에 해당하는 6차년도에는 총 1,662가구가 참여하였는데, 이는 한국아동패널의 원년에 해당하는 1차년도 조사를 기준으로 77.3%의 유지율을 보였다. 6차년도에 해당하는 설문 조사 기간은 2013년 6월~11월이었다.

2. 연구모형

본 연구에서 선행연구를 통해 확인된 관련 요인들의 영향 관계와 관련하여 주요 변수들 간의 관계와 경로를 전반적으로 포괄하는 모형을 정리하고 도식화하면 다음과

같다(그림 1 참조).



[그림 1] 연구모형

3. 측정도구

본 연구에서는 유아의 미디어 사용 유형이 정서 및 행동 문제에 미치는 영향 관계를 살펴보기 위해 부모의 양육 행동, 미디어 사용 유형, 우울·불안, 주의문제, 공격성, 유아 특성, 부모 특성, 가구 특성 변수를 사용하였다.

가. 미디어 사용 유형: 교육 목적, 놀이 목적 미디어 사용

유아의 미디어 사용 유형은 교육 목적을 위한 미디어 사용 시간과 놀이를 목적으로 한 미디어 사용 시간으로 구성된다. 문항은 “OO이가 평일 하루에 시청각 프로그램 및 인터넷 등을 이용한 교육시간이 보통 어느 정도입니까?”, “OO이가 평일 하루에 TV 시청 및 인터넷, 전자기기를 사용한 놀이 시간이 보통 어느 정도입니까?”의 2문항을 보호자에게 질문하는 형태로 이루어졌다.

나. 우울·불안, 주의문제, 공격성

본 연구에서 유아의 우울·불안, 주의문제, 공격성은 Achenbach와 Rescorla(2000)의

CBCL 1.5-5(Child Behavior Checklist preschool 1.5-5)를 김영아·이진·문수종·김유진·오경자(2009)가 우리나라 유아들에게 적합하도록 표준화한 유아행동평가척도(Child Behavior Checklist 1.5-5)를 사용하여 측정하였다. 우울·불안, 주의문제, 공격성은 각각 8문항, 5문항, 19문항으로 이루어졌는데 보호자가 ‘전혀 해당되지 않는다’, ‘가끔 그렇거나 그런 편이다’, ‘자주 그런 일이 있거나 많이 그렇다’의 Likert식 3점 척도로 응답하도록 이루어졌다. 본 연구에서는 우울·불안, 주의문제, 공격성 각각의 총점을 사용하였고, 총점이 높을수록 우울·불안, 주의문제, 공격성 수준이 높다는 것을 의미한다. 우울·불안, 주의문제, 공격성에 대한 Cronbach's $\alpha = .716$ (우울·불안), $.624$ (주의문제), $.867$ (공격성)이었다.

다. 부모의 양육 행동: 온정적 양육 행동, 통제적 양육 행동

부모의 양육 행동은 조복희·이진숙·이홍숙·권희경(1999)이 개발한 척도를 육아정책 연구소에서 참고하여 자체 제작한 척도를 사용하여 측정하였다. 이 척도는 ‘온정적 양육 행동’과 ‘통제적 양육 행동’으로 구성되어 있다. 문항의 예를 들면, 온정적 양육 행동은 “아이와 친밀한 시간을 갖는다”, “아이의 의견을 존중하고 표현할 수 있게 한다”, 등의 6문항, 통제적 양육 행동은 “지켜야 할 규칙, 규율을 세우고 아이가 지키도록 한다”, “가정 교육을 위해 아이의 행동을 제한 한다” 등의 6문항으로 구성되어 있다. 각 문항의 응답방식은 5점 Likert 척도(1점=전혀 그렇지 않다, 5점=매우 그렇다)로 이루어져 있으며, 점수가 높을수록 자녀에게 온정적 양육 행동이나 통제적 양육 행동 수준이 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서 온정적 양육 행동과 통제적 양육 행동에 대한 Cronbach's $\alpha = .861$ (온정적), $.798$ (통제적)이었다.

라. 성별, 월령, 부모 학력, 빈곤 여부

본 연구에서는 유아의 성별, 월령, 부모 학력, 빈곤 변수를 통제 변수로 포함하였다. 이 중에서 성별은 남(=0)과 여(=1), 부모 학력은 대졸 이상(=1)과 고졸 이하(=0), 빈곤 여부는 기초생활수급자 또는 차상위계층(=1)과 기타(=0)로 구분하였다.

4. 분석방법

본 연구에서는 분석을 위해 SPSS 18.0과 Amos 21.0 프로그램을 사용하였다. 첫째, 연구 대상 및 주요 변수의 일반적 특성을 살펴보기 위해 빈도, 백분율, 평균, 표준편차,

신뢰도 등을 구하였다. 둘째, 측정 모형 분석을 통해 적합도 지수를 검토 한 후 구조 방정식 모형 검증을 실시하였다. 구조 모형 분석시 종단자료의 특성상 결측치를 포함하므로 결측치 문제를 해결하기 위해 완전정보최대우도법(Full Information Maximum Likelihood: FIML)을 사용하였다. 그리고 모형의 적합도는 χ^2 , RMSEA, TLI, CFI를 통해 검증하였다. 일반적으로 TLI, CFI는 .90이상, RMSEA는 .05이하이면 좋은 적합도로 해석한다(Browne & Cudeck, 1993; Hu & Bentler, 1999). 한편, 본 연구에서는 교육 목적과 놀이 목적 미디어 사용 시간은 관측변수를 사용하였지만 단일 차원 척도이기 때문에 하위 개념이 없는 온정적 양육 행동, 통제적 양육 행동, 우울·불안, 주의문제, 공격성 등의 경우, 측정변수의 여러 항목을 합산하거나 평균한 점수를 산출하여 잠재변수의 지표로 활용하는 항목 묶기(item parcelling)의 방법을 사용하였다.

III. 연구결과

1. 주요 변수의 기술통계

본 연구에서 주요 변수의 기술통계치는 다음과 같다(표 1 참조). 이중에서 미디어 사용 유형을 살펴보면, 교육 목적 미디어 평균 사용 시간은 .18시간($SD = .40$), 놀이 목적 미디어 평균 사용 시간은 1.38시간($SD = .85$)으로 교육 목적 미디어 사용 시간에 비해 놀이 목적 미디어 사용 시간이 더 높은 것으로 나타났다. 한편, 구조 모형 분석을 위해서는 기술 통계분석으로 주요 변수의 정규성을 살펴볼 필요가 있는데 정규성 검토의 기준에서는 왜도의 절대값이 3 이상인 경우, 첨도의 절대값이 10 이상인 경우를 극단적인 분포로 규정한다(Kline, 2010). 이러한 정규성 검토 기준에 근거하여 본 연구의 주요 변수는 정규성 가정이 대부분 충족되는 것을 확인하였다. 교육 목적 미디어 사용 시간은 왜도 3.11, 첨도 13.69로 기준을 약간 초과하였지만 로그값으로 변환했을 때 왜도와 첨도가 완화되었고, 결과가 유사했기에 결과의 정확성을 위해 원점수를 사용하였다.

〈표 1〉 주요 변수의 기술통계

변수		평균	표준편차	왜도	첨도
		빈도(백분율)			
미디어 사용 유형	교육 목적	.18	.40	3.11	13.69
	놀이 목적	1.38	.85	.68	.73
온정적 양육 행동	온정 1	3.72	.53	-.14	.04
	온정 2	3.36	.58	.13	.07
	온정 3	3.88	.51	-.27	.27
통제적 양육 행동	통제 1	3.71	.57	-.25	.24
	통제 2	3.40	.53	-.10	.13
	통제 3	3.28	.51	-.03	.54
우울·불안	우울·불안1	1.58	1.32	.61	-.11
	우울·불안2	.80	.84	1.28	2.63
	우울·불안3	.21	.49	2.69	9.21
주의문제	주의문제1	.20	.30	1.55	3.18
	주의문제2	.21	.34	1.68	2.87
	주의문제3	.29	.48	1.24	.28
공격성	공격성1	1.88	1.69	.60	-.35
	공격성2	.92	1.19	1.44	1.92
	공격성3	.99	1.30	1.44	1.74
	공격성4	1.45	1.29	.93	.77
통제 변수	성별	남아	856(51.5)	여아	806(48.5)
	월령	62.68	1.34	.22	-.30
	부모 학력	대졸이상	1,336(80.8)	고졸이하	318(19.2)
	빈곤	기초생활수급 /차상위계층	55(3.3)	기타	1,607(96.7)

2. 측정모형 분석

구조 모형 검증에 앞서 측정변수들이 잠재변수들을 적절히 반영하였는지를 확인하기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 측정모형의 적합도 검증 결과는 $\chi^2 = 609.932(df = 94, p < .001)$ 로 χ^2 통계량이 유의미한 수준으로 나타났으나 χ^2 통계량은 표본수에 민감하게 영향을 받는다는 문제점이 있으므로 Browne과 Cudeck(1993), Hu와 Bentler(1999)가 제시한 모델 적합도의 기준을 근거로 평가하였다. 적합도 지수는 TLI = .932, CFI = .954, RMSEA = .051로 모든 적합도 수치가 기준에 부합하고, 요인부하량은 .62~.89로 높은 부하량을 보이며 $p < .001$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 잠재 변수들 간 상관계수 또한 -.01~.79로 변수들 간에 충분한 변별성을 가지고 있는 것으로 나타나 본 연구에서 측정 변수들이 잠재 변수를 적절히 구성하고 있고, 본 측

정 변수들이 잠재 변수를 잘 반영하고 있는 것으로 확인하였다(표 2 참조).

〈표 2〉 측정모형의 요인부하량

변수		<i>b</i>	β	<i>S.E</i>	<i>C.R</i>
온정적 양육 행동	온정1	1.188	.887	.034	35.352***
	온정2	1.211	.830	.035	34.231***
	온정3	1.000	.779		
통제적 양육 행동	통제1	1.253	.715	.054	23.154***
	통제2	1.430	.882	.063	22.698***
	통제3	1.000	.646		
우울·불안	우울·불안1	1.628	.709	.072	22.576***
	우울·불안2	1.000	.681		
	우울·불안3	.530	.620	.026	20.466***
주의문제	주의문제1	.609	.630	.031	19.771***
	주의문제2	.768	.696	.036	21.066***
	주의문제3	1.000	.648		
공격성	공격성1	1.349	.765	.045	29.919***
	공격성2	.971	.784	.032	30.670***
	공격성3	1.118	.823	.035	32.115***
	공격성4	1.000	.740		

*** $p < .001$

3. 구조 모형 분석

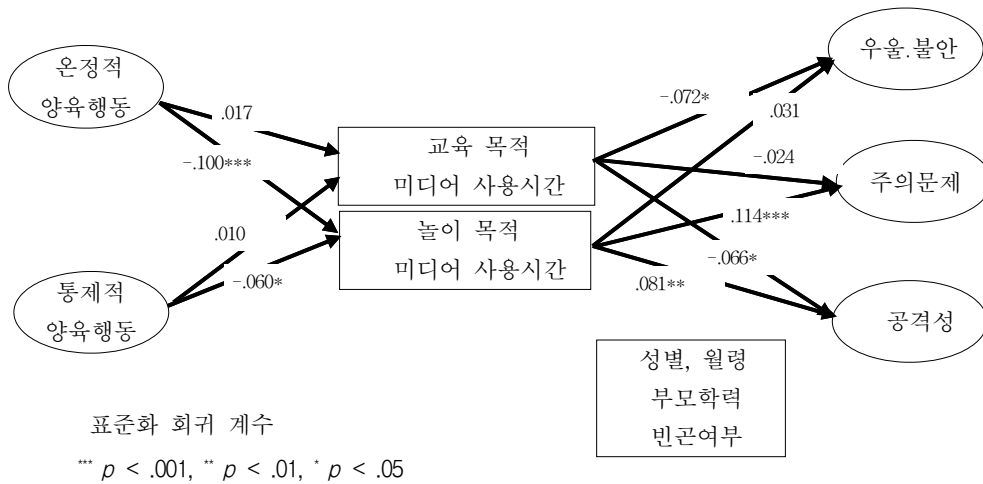
측정모형 검증을 통해 측정 변수들이 잠재 변수들을 적절하게 측정하고 있음을 확인한 후 [그림 1]에서 설정한 부모의 양육 행동, 미디어 사용 유형, 정서 및 행동 문제의 영향 관계를 토대로 구조 모형 분석을 실시하였다. 구조 모형의 적합도를 분석한 결과 $\chi^2 = 955.103(df = 189, p < .001)$, TLI = .908, CFI = .931, RMSEA = .043로 양호한 모형 적합도 지수를 보여 구조 모형이 적합한 것으로 나타났다. 구조 모형의 추정 결과는 다음과 같다([그림 2], <표 3> 참조).

〈표 3〉 구조 모형의 분석 결과

경로		<i>b</i>	β	<i>S.E</i>	<i>C.R.</i>
온정적 양육 행동	→ 교육목적 미디어 사용시간	.015	.017	.024	.612
온정적 양육 행동	→ 놀이목적 미디어 사용시간	-.179	-.100	.049	-3.625***
통제적 양육 행동	→ 교육목적 미디어 사용시간	.012	.010	.035	.344
통제적 양육 행동	→ 놀이목적 미디어 사용시간	-.155	-.060	.073	-2.115*

(표 3 계속)

경로	b	β	S.E	C.R.
교육목적 미디어 사용시간 → 우울·불안	-.166	-.072	.067	-2.472*
교육목적 미디어 사용시간 → 주의문제	-.011	-.024	.013	-.830
교육목적 미디어 사용시간 → 공격성	-.212	-.066	.084	-.528*
놀이목적 미디어 사용시간 → 우울·불안	.035	.031	.032	1.082
놀이목적 미디어 사용시간 → 주의문제	.025	.114	.006	3.903***
놀이목적 미디어 사용시간 → 공격성	.125	.081	.040	3.123**

*** $p < .001$, ** $p < .01$, * $p < .05$ 

[그림 2] 구조 모형 분석 결과

분석 결과를 구체적으로 살펴보면, 온정적 양육 행동과 통제적 양육 행동은 모두 놀이 목적 미디어 사용 시간에 유의한 부적(-) 영향을 미쳤으나 교육 목적 미디어 사용 시간에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 온정적 양육 행동과 통제적 양육 행동이 증가할수록 놀이 목적 미디어 사용 시간이 감소한다는 것을 의미한다.

교육 목적 미디어 사용 시간은 유아의 우울·불안, 공격성에 유의한 부적(-) 영향을 미쳤지만, 주의문제에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 교육 목적 미디어 사용 시간이 증가할수록 유아의 우울·불안과 공격성이 감소한다는 것을 의미한다. 반면에 놀이 목적 미디어 사용 시간은 주의문제와 공격성에 유의한 정적(+) 영향을 미쳤지만 우울·불안에 유의한 영향을 미치지 않았다. 이는 놀이 목적 미디어 사용 시간이 증가할수록 유아의 주의문제와 공격성이 증가한다는 것을 의미한다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 한국아동패널 6차년도 자료를 사용하여 만 5세 유아의 부모의 양육 행동, 미디어 사용 유형, 우울·불안, 주의문제, 공격성의 관계를 구조방정식 모형 분석을 통해 살펴보았다. 본 연구의 주요한 결과와 논의는 다음과 같다.

첫째, 온정적 양육 행동과 통제적 양육 행동이 증가할수록 놀이 목적 미디어 사용 시간이 감소하는 것으로 나타났다. 그러나 온정적 양육 행동과 통제적 양육 행동은 교육 목적 미디어 사용 시간에 유의한 영향을 미치지 않았다. 이는 대체적으로 유아들이 학습보다는 놀이를 목적으로 미디어를 더 많이 사용한다는 점을 고려해 볼 때 미디어 사용 유형의 구분 없이 스마트폰 일반 사용자 군에서 부모의 온정이나 격려 및 통제적 양육 행동이 높을수록 만 3세~5세 유아의 스마트폰 사용 수준이 감소했다는 박소영·문혁준(2015)의 연구 결과와 부분적으로 일치한다고 볼 수 있다. 또한 3학년~5학년의 미디어 사용 시간이나 내용 제한 등의 부모 감독은 총 미디어 사용 시간이나 폭력적 내용의 미디어 사용 감소에 유의한 영향을 미쳤다는 결과와도 부분적으로 유사하였다(Gentile et al., 2014). 그러나 장영애·박정희(2007)가 부모의 거부·제재적 양육 행동과 허용·방임적 행동이 초등학생의 인터넷 사용을 증가시키고, 온정·수용적인 양육 행동은 유의한 영향을 미치지 않았다는 연구결과와 차이가 있었다. 영국의 5-6세 유아의 경우 부모의 통제적 양육 행동은 TV 시청 시간 감소에 유의한 영향을 미쳤지만 컴퓨터 사용에 영향을 미치지 않았고, 온정적 양육 행동은 컴퓨터 사용 시간에 유의한 영향을 미쳤지만 TV 시청에 영향을 미치지 않았다는 Jago 외(2015)의 연구결과와도 차이가 있었다. 그리고 부모의 감독은 노르웨이 10-12세 아동의 놀이 목적을 위한 컴퓨터와 인터넷 사용에 유의한 영향을 미치지 않았지만 숙제 등의 유용한 목적을 위한 컴퓨터나 인터넷 사용 증가에 유의한 영향을 미쳤다는 Heim 외(2007)의 연구결과와도 차이가 있었다. 이러한 차이는 장영애·박정희(2007)와 Jago 외(2015)의 연구의 경우, 본 연구와 같이 TV나 비디오 시청, 컴퓨터나 인터넷 사용, 스마트폰 사용을 모두 포함하여 교육 목적이나 놀이 목적으로 구분하고, 온정적 양육 행동과 통제적 양육 행동을 중심으로 분석이 이루어지지 못하였기 때문에 비롯된 것이라 추측된다. 또한 Heim 외(2007)의 연구 경우에는 미디어 사용 목적에 관한 구분이 있기는 하지만 컴퓨터나 인터넷 사용만으로 한정하였고, 연구대상의 연령이나 양육 행동의 측정도구가 다르므로 본 연구결과와 비교하기에는 어려움이 있다. 본 연구결과에서 중요한 점은 흥미롭게도 교육 목적 미디어 사용 시간과는 달리 부모의 양육 행동은 놀이 목적 미

디어 사용 시간에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다는 것이다. 이는 놀이 목적의 경우에는 게임 등이 유아들의 흥미를 끌면서 자극적이고 중독적인 요인들이 있어 유아 스스로 조절하기가 어려워 부모의 주의가 필요하지만 반면 교육 목적으로 미디어를 사용하는 경우에는 그러한 요인들이 적기에 부모의 양육 행동이 크게 유의한 영향을 미치지 않았을 것이라고 생각되어진다. 이러한 본 연구의 결과는 유아가 교육 목적 미디어 사용 보다 놀이 목적으로 미디어를 사용할 경우에 부모의 관심과 통제가 필요하다는 것을 입증해 준 연구로서 의의가 있다고 여겨진다. 그러나 지금까지 국내외적으로 부모 양육 행동과 미디어의 사용 시간의 관계를 살펴본 연구 중에서는 본 연구와 같이 유아를 대상으로 부모의 양육 행동과 교육 목적 및 놀이 목적 시간 간의 관계를 함께 비교해서 살펴본 연구가 아직까지 없기에 기존 선행 연구 결과를 비교하는데 한계가 있다. 따라서 앞으로 이러한 연구결과가 국내외 유사한 연구를 통해 재확인될 필요가 있다.

둘째, 교육 목적 미디어 사용 시간이 증가할수록 유아의 우울·불안, 공격성이 감소하였다. 반면에 놀이 목적 미디어 사용 시간이 증가할수록 유아의 주의문제와 공격성이 증가하는 것으로 나타났다. 이는 폭력적인 게임과 과다한 게임 놀이 시간이 6~10세 아동의 공격성과 주의문제를 증가시켰지만 교육적인 내용의 게임은 주의문제를 감소시켰다고 보고한 Hastings, Karas, Winsler외(2009)의 연구결과와 부분적으로 일치하였다. 또한 Zimmerman과 Christakis(2007)의 연구에서 3세 전에 폭력적이거나 오락 프로그램을 시청하는 것은 이후 연속적인 주의문제와 강력하게 유의한 관계가 있지만 교육 프로그램의 시청은 5세 이후의 주의문제에 유의한 영향을 미치지 않았고, 4~5세 시기의 경우에는 내용과 상관없이 주의문제에 유의한 영향을 미치지 않은 결과와는 차이가 있었다. 이러한 차이는 본 연구의 경우 만 5세를 대상으로 대표적인 표본수를 사용한 횡단적 연구이지만 Zimmerman과 Christakis(2007)의 연구는 400명 정도의 영유아를 대상으로 한 종단적 연구인데서 비롯된 차이일 수 있으므로 향후 표본수를 유사하게 한 후 종단 연구를 통해 연구결과를 비교해 볼 필요가 있다. 그리고 본 연구와 대상은 다르지만 청소년의 정보 추구형 인터넷 사용이 증가할수록 학교 적응이나 성적이 증가하고 오락 추구형 인터넷 사용이 증가할수록 성적이 낮아졌다고 보고한 연구결과(김지혜·정익중, 2011)와 맥락적인 측면에서 유사하였다. 본 연구 결과는 부모나 보호자가 자녀의 놀이 목적 미디어 사용을 제한하지 않으면 유아의 주의력이나 공격성 등 외현화 문제를 증가시킬 수 있기에 보호자의 관리 감독이 반드시 필요하지만 반면에 교육 목적 미디어 사용은 우울·불안, 공격성 감소에 긍정적인 영향을 미치

므로 부모나 교사가 자녀의 미디어 사용에 보다 관심을 갖고 놀이 목적 보다 교육적인 목적으로 미디어를 사용할 수 있도록 노력하는 하는 것이 필요하다는 것을 시사한다. 하지만 홍콩의 3~6세 유아의 경우, 숙제의 답을 찾기 또는 숙제를 완료하기 위해 미디어를 사용한 유아의 공격성이 높았다는 Wu 외(2014)의 연구결과나 30~58개월 된 유아의 교육적인 내용의 미디어를 시청했을 때 공격성이 증가했다는 Ostrov 외(2007)의 연구결과와 차이가 있었다. 이러한 차이는 분석 방법이나 표본수의 차이에서 비롯된 것 일수도 있겠지만 본 연구의 문항이 한 문항만을 사용하여 단순히 교육 목적으로 미디어를 사용하는 시간만을 묻고 있는 것과 달리 Wu 외(2014)의 연구는 교육적인 활동 중에서도 보다 구체적인 미디어 활동을 묻거나 Ostrov 외(2007)의 연구는 유아의 좋아하는 TV쇼나 영화를 선정하여 교육적인 측면을 묻고 있기에 문항의 차이에서 비롯된 것이라 생각되어진다. 따라서 앞으로 교육 목적 미디어 사용 시간에 대한 문항을 보완하여 구체적인 내용이나 활동 등을 중심으로 연구를 진행하여 보다 부모나 교사에게 보다 실천적인 함의가 있는 방안들을 제시해 주는 것이 필요하다.

본 연구결과는 다음과 같은 함의를 갖는다.

첫째, 가정에서는 온정적, 통제적 양육 행동을 통해 유아의 놀이 목적 미디어 사용을 줄이고 교육 목적 미디어 사용을 증가시킬 수 있게 해야 한다. 본 연구 결과에서 부모의 온정적 양육 행동이나 통제적 양육 행동은 모두 유아의 교육 목적 미디어 사용 시간에 유의한 영향을 미치지 않았지만 놀이 목적 미디어 사용 시간의 감소에 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 이러한 놀이 목적 미디어 사용 시간의 증가는 유아의 주의문제나 공격성의 증가와 유의한 연관이 있으므로 유아교육기관에서는 부모 교육을 통해 자녀가 놀이 목적으로 미디어를 사용할 때 단순히 게임을 하지 말라는 조언에서 벗어나 부모가 자녀의 미디어 사용에 대한 관심을 갖는 식의 온정적 양육 행동이나 미디어 사용 시간에 대한 규칙을 정하는 등의 통제적 양육 행동을 보여주는 것이 놀이 목적 미디어 사용 시간의 감소에 효과적이라는 것을 부모들에게 알려줄 필요가 있다. 특히 부모가 집안일을 하거나 맞벌이로 인해 직장 일을 할 때, 차로 이동할 때 등 부모가 자녀와 상호 작용할 수 없는 상황에서 자녀의 주의를 집중시켜야 하는 경우에 유아의 미디어 사용이 증가(김영아, 2014)하는 것으로 보고되고 있으므로 이러한 상황에서 부모가 특히 주의를 할 수 있도록 해야 한다. 책읽기, 실외 활동하기, 가족과 함께 보드 게임 등 놀이 목적을 위한 대안적인 활동을 할 수 있도록 부모들에게 권유하는 것도 필요하다(Johnson, 1996). 한편, 교육 목적 미디어 사용 시간은 유아의 우울·불안과 공격성에 긍정적인 영향을 미치므로 부모교육 내용으로 무조건 부모들이

자녀의 미디어 사용을 제한하기보다 교육 목적으로 미디어를 사용할 수 있도록 하는 내용도 포함되어야 한다. 또한 부모들이 TV, 인터넷, 스마트폰 등 다양한 미디어를 어떻게 하면 교육 목적으로 사용할 수 있을지 구체적인 실천 방안도 제시해 주는 것이 필요할 것이다. 예를 들어, 자녀가 TV나 비디오를 시청하거나 컴퓨터나 스마트폰을 사용할 때 부모는 미리 그 내용적인 부분을 점검하고 콘텐츠(contents)마다 생각거리를 주어 이후에 질문을 하는 식으로 놀이 목적이란 교육 목적으로 전환하여 미디어를 활용할 수 있도록 해야 한다.

둘째, 유아교육기관에서는 주로 미디어를 교육 목적으로 한정하여 사용하되 바람직한 미디어 사용에 대한 교사 교육이 필요하다. 본 연구 결과 교육 목적 미디어의 사용은 유아의 우울·불안과 공격성 감소에 긍정적인 영향을 미치지만 놀이 목적 미디어 사용은 주의문제와 공격성 증가에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과에 비추어 볼 때 유아교육기관에서는 수업시간에 유아들을 교육하기 위해 미디어를 사용하는 것 외에도 식사 후나 낮잠 전 주의 집중을 시키기 위해서나 부모를 기다리는 귀가 시간 전에 TV나 컴퓨터 등의 영상을 틀어 놓고 보게 하고 교사들은 청소를 하는 등 다른 업무를 하는 것을 볼 수 있다. 이러한 미디어 사용은 유아의 정서 및 행동에 부정적인 영향을 미칠 수 있으므로 교사들은 미디어 사용을 주로 교육 활동 시간에 교육 목적을 위해 사용하는 것으로 제한하되 교육 목적이라고 해도 지나친 미디어 사용을 제한하는 것이 필요하다. 낮잠 시간 전이나 부모를 기다리는 귀가 전에는 교사가 직접적으로 상호 작용을 한다든지 또는 책을 읽는 시간을 갖게 하는 등 보다 바람직한 활동을 할 수 있도록 해야 할 것이다. 만일 부득이하게 이 시간에 미디어를 보게 해야 할 경우라면 교사가 미리 보여줄 영상 매체 내용을 살펴보고, 누리과정 중에서 도출할 수 있는 주제를 뽑아 연관성을 갖고 질문할 내용들을 생각해 둔다면 유아들도 보다 집중해서 시청할 수 있을 것이라 여겨진다. 한걸음 나아가 건전한 미디어 매체 이용에 관한 내용으로 유아교사 양성시 뿐만 아니라 직무나 승급 교육을 통해 기관장을 포함한 교사들에게 교육의 기회를 제공하는 것도 필요하다(이정림 외, 2013).

본 연구는 교육 목적 및 놀이 목적 미디어 사용이 유아의 우울·불안, 주의문제, 공격성 등에 영향을 미치는 과정을 구조 모형을 제시하여 실증적으로 검증했다는 데 큰 의의가 있다. 그리고 부모의 양육 행동이 미디어 사용 유형에 미치는 영향을 살펴보았는데 의의가 있다고 생각된다. 하지만 본 연구의 한계점과 후속 연구를 위한 제한점은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서 사용한 교육 목적이나 놀이 목적 미디어 사용 시간은

한국아동패널 6차년도 패널에만 제시되었기에 횡단 연구를 통해 살펴보았다. 하지만 이러한 횡단 연구 설계는 우울·불안, 주의문제, 공격성 등의 정서 및 행동 문제가 유아의 미디어 사용 유형에 의한 결과인지 아닌지 인과 관계를 결정하는데에 어려움이 있다. 따라서 이러한 관계를 보다 명확히 살펴보기 위해 후속연구에서는 몇 차례의 동일한 문항의 패널 조사가 이루어진 후, 미디어 사용 유형이 정서 및 행동 문제에 미치는 영향을 종단연구를 통해 살펴보는 것이 필요하다. 둘째, TV, 컴퓨터, 스마트폰 등 미디어 종류에 따라 정서 및 행동 문제에 미치는 영향이 다를 수 있지만 본 연구에서는 이러한 구분 없이 교육 목적과 놀이 목적 미디어 사용 등 사용 유형만을 중심으로 살펴보았다. 이에 후속 연구에서는 TV, 컴퓨터, 스마트폰 등의 미디어 유형을 구분하여 교육 목적과 놀이 목적 미디어 사용이 정서 및 행동에 미치는 영향을 살펴보면 보다 상세한 정보를 얻을 수 있을 것이라 생각된다. 셋째 본 연구에서는 부모의 보고에 의한 유아의 교육 목적 미디어 사용이나 놀이 목적 미디어 사용을 살펴보았는데 부모의 보고는 자녀가 미디어 활용 유형에 따른 미디어 사용 시간을 정확히 측정하기에는 한계가 있다. 따라서 향후에는 유아의 미디어 활용 유형에 따른 사용 시간을 좀 더 객관적으로 측정할 수 있는 방안을 마련하여 연구가 이루어질 필요가 있다. 마지막으로 미디어 사용 유형 문항을 각각 1문항으로만 측정하였기에 연구결과를 해석하는데 제약이 있으므로 후속연구에서는 미디어 사용 유형을 측정할 수 있는 문항을 보완하여 연구가 이루어질 필요가 있다.

참고문헌

- 김민정·최지영(2008). 유아의 전자미디어 사용 실태와 어머니의 인식에 관한 한국과 미국 비교연구. **어린이미디어연구**, 7(1), 37-56.
- 김수정(2015). 아동학대가 초등학생의 정서 문제에 미치는 영향: 자아탄력성의 매개효과를 중심으로. **한국아동복지학**, 51, 47-76.
- 김영아(2014). 영유아의 디지털 기기 사용 경험 및 부모와 교사의 견해. **어린이미디어연구**, 13(1), 95-115.
- 김영아·이진·문수종·김유진·오경자(2009). 한국판 CBCL 1.5-5의 표준화 연구. **한국심리학회: 임상**, 28(1), 117-136.

- 김지혜·정익중(2012). 빈곤은 인터넷 활용에도 영향을 미치는가?: 빈곤이 부모의 지도 감독과 청소년의 인터넷 활용유형을 매개로 학교부적응과 학업성위에 미치는 영향. **사회복지연구**, 41(3), 29-56.
- 박소영·문혁준(2015). 유아의 스마트미디어 사용자군에 따른 사용실태 및 과다사용에 영향을 미치는 연구. **인간발달연구**, 22(3), 25-45.
- 방효국·김낙홍(2013). 만 5세 스마트폰 게임 사용 실태 및 게임 과몰입에 관한 연구. **열린유아교육연구**, 18(6), 43-64.
- 백혜원·신윤미·신경민(2014). 초등학생들의 스마트폰 과다사용에 따른 정서 및 행동의 문제. **신경정신의학**, 53(5), 320-326.
- 이기숙·손수연(2012). 한국, 중국, 일본, 대만 유아의 일상생활 비교. **유아교육연구**, 32(2), 49-71.
- 이수기·이현경·홍혜경(2014). 유아의 스마트기기 사용현황과 게임 과몰입 경향성. **유아교육연구**, 34(3), 239-262.
- 이은정·이정애·이화조·정익중(2012). 청소년의 휴대폰 활용 유형이 학교 부적응에 미치는 영향: 휴대폰 의존도의 매개효과 분석. **청소년복지연구**, 14(4), 189-214.
- 이원석·성영화(2012). 유아의 스마트폰 이용과 관련한 어머니의 인식. **육아정책연구**, 6(1), 20-38.
- 이정림·도남희·오유정(2013). 영유아의 미디어 매체 노출 실태 및 보호대책. 육아정책연구소.
- 이현주·채선미·방경숙·최희승(2015). 학령전기 아동의 스마트폰 중독경향과 문제행동 및 어머니 양육효능감과의 관계. **아동간호학회**, 21(2), 107-114.
- 임경식·김수향·홍혜경(2014). 유아의 스마트폰 중독 정도와 자기조절력 및 자아존중감과의 관계. **미래유아교육학회**, 21(4), 203-221.
- 장영애·박정희(2007). 아동의 인터넷 이용 정도에 영향을 미치는 부모의 양육행동 및 부모-자녀 간 의사소통. **한국생활과학학회지**, 16(6), 1131-1140.
- 조복희·이진숙·이홍숙·권희경(1999). 한국 부모의 자녀 양육방식에서의 차원과 평가. **대한가정학회**, 37(10), 123-133.
- 조안나·고영자(2013). 가정 내 전자 미디어 사용실태 및 어머니의 미디어 중재 유형이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. **어린이미디어연구**, 12(1), 1-24.
- Achenbach, T. M., & Rescorla, L. A. (2000). *Manual for the ASEBA preschool forms and profiles*. Burlington, VT: University of Vermont, Research Center for Children, Youth, & Families.
- American Academy of Pediatrics(2010). Media education. *Pediatrics*, 126(5), 1-6.

- Browne, M. & Cudeck, R. (1993). Alternative ways of assessing model fit. In K. Bollen & J. Long (Eds.), *Testing structural equation models* (pp. 136–162). Newbury Park, CA: Sage.
- Carlson, S. A., Fulton, J. E., Lee, S. M., Foley, J. T., Heitzler, C. D., & Huhman, M. (2010). Influence of limit-setting and participation in physical activity on youth screen time. *Pediatrics*, 126(1), e89–e96.
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective effects of parental monitoring of children's media use: A prospective study. *Journal of American Medical Association Pediatrics*, 168(5), 479–484.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(10), 638–649.
- Heim, J., Brandtzaeg, P., Hertzberg, B., & Endstad, T. (2007). Children's usage of media technologies and psychosocial factors. *New Media and Society*, 9(3), 425–454.
- Holtz, P., & Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34(1), 49–58.
- Hu, L., & Bentler, P. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1–55.
- Jago, R., Wood, L., Zahra, J., Thompson, J. L., & Sebire, S. J. (2015). Parental control, nurturance, self-efficacy, and screen viewing among 5-to 6-year-old children: A cross-sectional mediation analysis to inform potential behavior change strategies. *Childhood Obesity*, 11(2), 139–147.
- Johnson, M. O. (1996). Television violence and its effect on children. *Journal of Pediatric Nursing*, 11(2), 94–99.
- Kline, R. B. (2010). *Principles and practice of structural equation modeling* (3rd ed). New York, NY: Guilford Press.
- Lee, S. J., & Chae, Y. G. (2007). Children's internet use in a family relationships and parental mediation. *Cyber Psychology and Behavior*, 10(5), 640–644.
- Martin, K. (2011). *Electronic overload: The impact of excessive screen use on child and adolescent health and wellbeing*. Perth, Western Australia: Department of Sport and Recreation.

- Ostrov, J. M., Gentile, D. A. & Crick, N. R. (2007). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15(4), 612-627.
- Ostrov, J. M., Gentile, D. A., & Mullins, A. D. (2013). Evaluating the effect of educational media exposure on aggression in early childhood. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 34(1), 38-44.
- Ray, M., & Jat, K. R. (2010). Effect of electronic media on children. *Indian Pediatrics*, 47(7), 561-568.
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., & Lara-Ruiz, J. M. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364-375.
- Wu, C. S. T., Fowler, C., Lam, W. Y. Y., Wong, H. T., Wong, C. H. M., & Loke, A. Y. (2014). Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese community. *Italian Journal of Pediatrics*, 40(1), 40-44.
- Zimmerman, F. J., & Christakis, D. A. (2007). Associations between content types of early media exposure and subsequent attentional problems. *Pediatrics*, 120(5), 986-992.

·논문접수 4월 1일 / 수정본 접수 5월 26일 / 게재 승인 6월 15일

·교신저자: 김수정, 이화여자대학교 사회복지학과 박사후연구원, 이메일 fr0908@daum.net

Abstract

The Structural Relationship between Parenting Style, Media Usage Type and Behavioral Problems among Preschool Children

Kim Soo Jung

This study was to examine the relations parenting styles, media use types(education, entertainment), and preschooler's behavior problems. We analyzed the data from the 6th year Korean Children Panel Study(KCPS), including 1,662 families with 5-year-old children. Structural equation modeling was used for data analysis. The results of this study were as follows. First, parental warmth and control were associated with the shorter media usage time for playing. But parental warmth and control had insignificant impacts on media usage time for education. Second, media usage time for education was related to a lower likelihood of depression/anxiety and aggression. On the other hand, media usage time for entertainment was associated with a higher levels of attention problems and aggression. Based on the study findings, desired teaching methods according to preschooler' media usage types for parents and teachers were discussed.

Key words: parenting behavior, media use type, media usage for education, media usage for entertainment, depression/anxiety, attention problems, aggression

