

가정 내 부모의 미디어 중재가 성인이 된 자녀의 온라인 콘텐츠 사용에 미치는 영향

이창준

성균관대학교 글로벌융합학부
컬처애펬테크놀로지전공



문제 제기

디지털 기술의 발전으로 자녀들의 미디어 사용이 일상화되었고, 이에 따른 부모의 미디어 중재가 중요한 가정 내 교육적 이슈로 부각되고 있음.

건강 >

12세 전 디지털 기기 사용, 두뇌 발달에 영향

박지민 기자

업데이트 2023.11.22. 10:43

12세 이전에 TV나 컴퓨터 같은 디지털 기기를 사용하는 것이 어린이의 두뇌 발달에 장기적 영향을 미친다는 연구 결과가 나왔다.

홍콩 교육대 연구팀은 어린이의 디지털 경험이 두뇌에 미치는 영향을 연구한 논문 33건을 분석해 이 같은 결과를 얻었다고 밝혔다. 이 연구는 국제 학술지 '조기 교육과 발달(Early Education and Development)'에 게재됐다.

연구팀은 2000년 1월에서 2023년 4월까지 발표된 연구에서 6개월 이상 12세 미만 어린이 3만여 명을 대상으로 디지털 기기 사용과 두뇌 발달 간의 연관성을 분석했다. 연구 참가자들은 스크린 기반 미디어, 게임, 가상 시각 장치, 비디오 시청·편집, 인터넷·패드폰으로 디지털 기기를 많이 사용한 것으로 나타났다.

분석 결과 디지털 경험은 어린이의 전두엽, 두정엽, 측두엽, 후두엽 등에 영향을 줘 뇌에 구조적·기능적 변화를 주는 것으로 나타났다. 디지털 경험이 뇌의 전반적인 발달에 변화를 일으키는 것이다. 특히 기억력, 사고력과 실행 기능을 담당하는 전두엽에 대한 영향이 가장 컸다. 연구팀은 유아·아동기 디지털 경험이 아이들의 두뇌 발달에 긍정적일 수도 있고 부정적일 수도 있다고 했다. 다만 주로 부정적 영향이 더 큰 것으로 보인다고 밝혔다.

영유아 디지털 미디어 중독에 빠지다

신혜영 기자 | 입력 2020.03.05 20:51 | 댓글 0

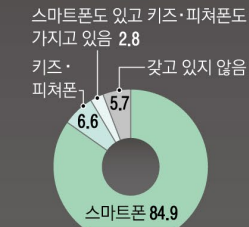
유아 5명 중 4명, 생후 18개월 전에 첫 영상물 경험
만3~9세 유아동 전년보다 2.2p 증가...가장 높은 증가 폭 기록
영상 노출이 많을수록 과의존 위험군에 속할 확률도 높아

[시사매거진263호=신혜영 기자] 영유아의 디지털 미디어 노출 시기가 빨라지고, 노출 시간도 증가하면서 과의존을 예방해야 한다는 목소리가 커지고 있다. 최근 조사 자료에 따르면 우리나라 스마트폰 보유자 10명 중 2명이 스마트폰 중독이라는 조사가 나왔다. 과의존 상태는 '중독'과 같은 수준으로도 해석될 수 있다는 차원에서 이에 대한 국가적인 문제의식과 해결책이 동반돼야 한다는 지적이다.

초등학생(4~6학년) 미디어 이용 실태

※2020년 9월 14일~10월 23일 전국 초등학교 4~6학년 2723명·부모 2530명 대상 설문조사

스마트폰 보유율 (단위: %)



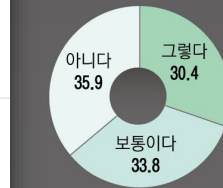
스마트폰의 1순위 기능 (단위: %)



스마트폰 이용 시간 (단위: %)



디지털 기기를 사용할 때 시간가는 줄 모른다 (단위: %)



(자료 : 한국청소년정책연구원)

'미디어 다이어리' 작성하기

- ✓ 하루에 총 4차례(새벽·오전·오후·저녁), 총 3일간 기록
- ✓ 매 시간마다 15분 단위로 기록(수면 시간도 기록)
- ✓ 주로 이용한 미디어와 부수적으로 동시에 이용한 미디어 2종류 기록
- ✓ 이용한 서비스의 이름(구체적인 드라마 이름)과 누구와 어디서 어떤 목적으로 이용했는지 기록
- ✓ 미디어에 대한 만족도(매우 불만족~매우 만족 4단계) 표시
- ✓ 오늘은 일상적인 하루였는지, 특별한 일이 있었는지 기록

문제 제기

부모의 미디어 중재

부모들은 자녀의 미디어 사용이 학업, 사회적 관계, 전반적인 발달에 미칠 부정적인 영향을 우려하여 다양한 형태의 중재를 시행해왔음.
중재는 TV 시청, 인터넷 사용, 게임 활동 등 다양한 미디어 소비 행태에 적용됨.

연구의 필요성

- 부모의 미디어 중재가 자녀의 장기적인 미디어 사용 습관과 성인기 행동에 어떻게 영향을 미치는지에 대한 연구는 부족
- 대부분의 연구는 특정 플랫폼(예: 유튜브, 게임)에 초점을 맞추어 단기적인 관점에서 중재의 효과를 분석함. 그러나 **미디어 중재가 장기적으로 자녀에게 미치는 다양한 영향을 이해하는 것은 중요**함.

연구 목적

- 아동 청소년기 부모의 미디어 중재가 성인이 된 자녀의 다양한 온라인 활동에 미치는 장기적 영향을 실증 분석
 - 2011년 가정 내 미디어 중재가 2022년 성인이 된 자녀의 다양한 온라인 활동에 미치는 장기적 영향을 분석
 - 특히, 정보 및 콘텐츠 소비, 온라인 소통, 게임 및 콘텐츠 제작 등 다각도로 부모 중재의 효과를 살펴보고자 함

문헌 연구: 부모의 미디어 중재

부모의 미디어 중재 개념

부모의 미디어 중재는 자녀를 해로운 콘텐츠로부터 보호하고, 미디어 사용 시간을 적절히 조절하기 위한 부모의 노력을 의미 (Cantor & Wilson, 2003).

미디어 중재 유형과 기존 연구

- **적극적 중재 (Active Mediation):** 자녀와의 대화를 통해 미디어와 콘텐츠에 대한 이해를 넓히는 방식.
 - 자녀의 미디어에 대한 이해를 도울 수 있으나, 연령대에 따라 효과가 다르게 나타날 수 있음 (Nathanson, 2018).
- **제한적 중재 (Restrictive Mediation):** 미디어 이용 시간, 콘텐츠 내용에 대한 규칙을 정해 통제하는 방식.
 - 유튜브나 게임 이용 시간을 감소시키는 효과가 있으나, 연령이 높아질수록 효과가 감소 (최윤정·이종혁, 2020)
- **공동 이용 (Co-viewing / Co-use):** 자녀와 함께 TV 시청이나 인터넷을 사용하는 방식 (콘텐츠에 대한 설명 없이 이용).
 - 미디어를 함께 사용하지만, 별도의 중재나 교육 효과를 주지 않는 한계가 있음

기존 연구는 단기적 중재 효과에 초점을 맞췄으며, 다양한 미디어와 콘텐츠 유형에 따른 차별적인 중재 효과를 장기적으로 분석한 연구가 부족함.

문헌 연구: 부모 중재와 다면적 효과

미디어 중재의 복잡성

- 미디어와 채널이 고정형에서 이동형, 공적 이용에서 사적 이용으로 변화하며, 자녀의 미디어 중재가 더욱 어려워짐.
- 미디어에는 해로운 콘텐츠뿐만 아니라 유익한 콘텐츠도 포함되어 있어, 무조건적인 통제는 한계가 있음.

중재 효과의 연령별 차이

- 미취학 아동과 저학년 취학아동에게는 제한적 중재가 효과적 (이창호·장석준, 2022).
- 10대 이상 청소년에게는 적극적 중재가 더 효과적이며, 자율성을 존중하면서 올바른 인터넷 사용을 안내해야 함 (Nathanson, 2018).

중재의 부정적 결과

- 부모의 중재 강도가 높을 경우 자녀의 반항 가능성이 증가하거나, 타 매체 이용시간이 늘어나는 대체 효과를 초래할 수 있음 (Nathanson, 2002).
- 기존 연구는 부모 중재가 특정 플랫폼 이용시간 감소에 미치는 단기적 효과에 초점을 맞추었으나, 다른 플랫폼으로의 대체 현상은 충분히 분석되지 않음.



부모의 미디어 중재가 다양한 온라인 활동에 미치는 다각적인 영향을 분석함으로써, 중재의 장기적 효과와 의도치 않은 결과를 종합적으로 이해할 필요가 있음.

연구 질문

- <연구문제 1> 가정 내에서 이루어진 TV, 인터넷 사용 및 게임 중재가 성인기 자녀의 정보 및 콘텐츠 소비, 온라인 소통 및 커뮤니케이션, 게임 및 콘텐츠 제작 활동에 미치는 영향은 무엇인가?
- <연구문제 2> 특정 형태의 미디어 중재가 의도하지 않은 부정적 결과를 초래할 수 있는가?

분석 방법: 데이터와 분석 샘플

데이터

- 한국 미디어 패널 조사: 2010년부터 매년 가구와 개인의 미디어 기기 보유, 서비스 이용 행태, 미디어 사용 패턴 등을 추적한 장기 패널로 동일한 표본을 대상으로 미디어 환경 및 이용 행태의 변화를 추적하여 분석 가능
- 분석 샘플
 - 2011년과 2022년의 조사 데이터를 활용
 - 2011년 기준 8세에서 19세 사이의 자녀가 있는 가구를 추적하여 2022년까지의 온라인 활동 변화를 분석.

샘플 선정 과정

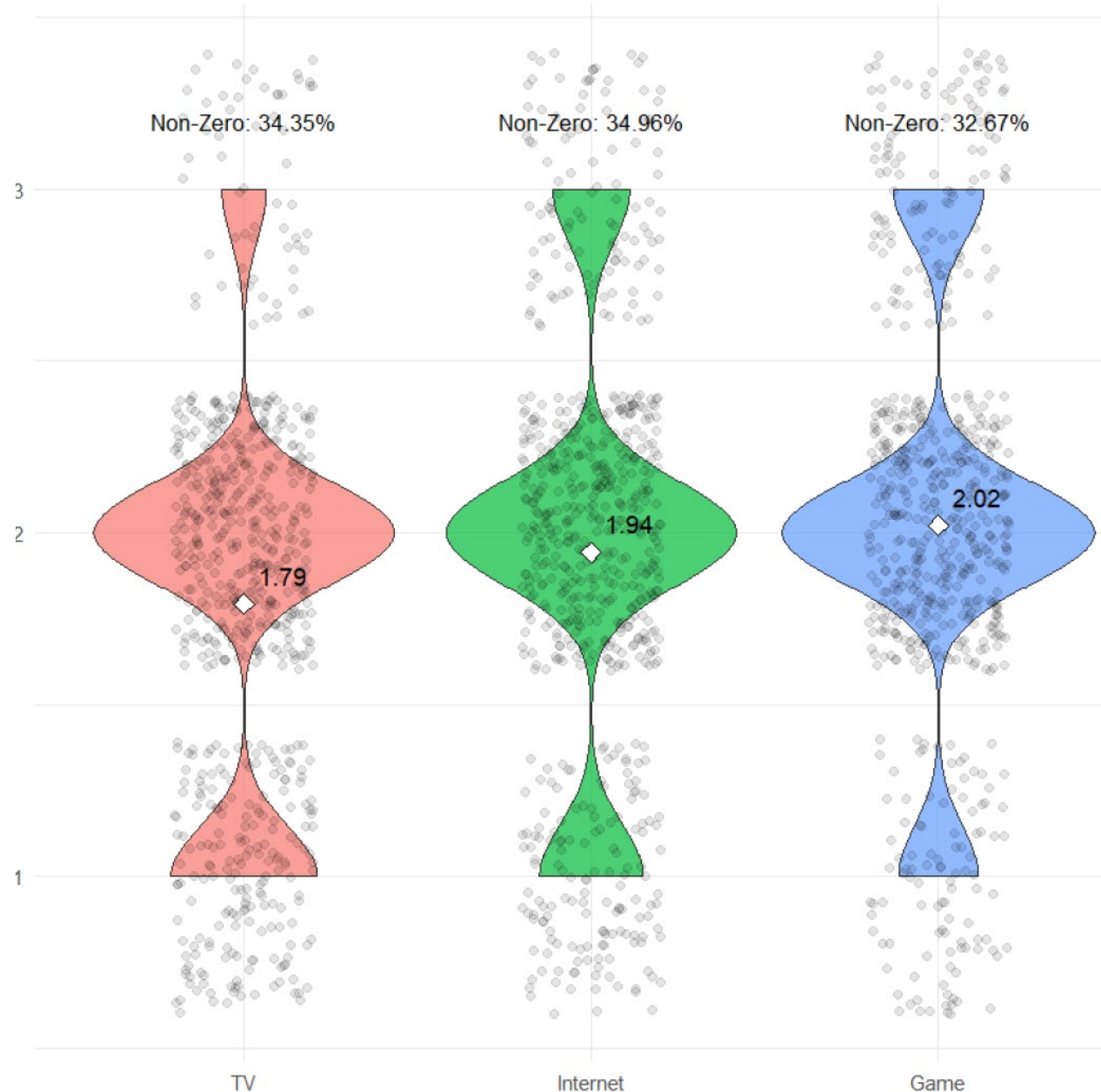
- 2011년 가구 데이터에서
 - 2세대(부부와 자녀) 또는 3세대(조부모, 부부, 자녀) 가구만을 필터링하여 선정.
 - TV 시청, 인터넷 사용, 게임에 대한 부모의 제한 강도를 측정하고, 결측치가 있는 경우 제외하여 총 1,965가구를 최종 선정.
- 추적 대상
 - 선정된 가구의 8~19세 자녀들의 개인 식별 번호를 추출해 2022년 데이터와 결합.
 - 최종적으로 802명의 개인을 추적하여 분석(추적 불가능한 비율: 약 56%).

분석 방법: 데이터와 분석 샘플

- 2011년 가정 내 미디어 중재 변수
 - TV 시청 제한, 인터넷 사용 제한, 게임 사용 제한.
- 2022년 온라인 콘텐츠 사용 빈도 변수
 - 정보 검색, 온라인 쇼핑, 동영상/VOD 시청, 음악 감상, 웹 커뮤니티 활동 등 다양한 온라인 활동에 대한 사용 빈도.
- [그림1] 2011년 연구 샘플 가정 내 TV, 인터넷, 게임에 대한 중재 분포
 - TV, 인터넷, 게임에 대한 중재 평균값은 각각 1.79, 1.94, 2.02: 부모들이 자녀의 게임 사용에 대해 상대적으로 더 강한 중재를 가하는 경향
 - Non-Zero 비율: TV 중재가 적용된 가정의 비율은 34.35%, 인터넷 중재는 34.96%, 게임 중재는 32.67%: 각 미디어 유형에 대해 중재를 시행한 가정의 비중이 상당히 균일
 - 2011년 당시 대부분의 가정에서 부모들이 자녀의 미디어 사용을 어떠한 체계 속에서 관리했음을 나타냄
 - 특히 게임과 인터넷 사용에 대한 중재가 TV 시청 중재보다 더 강하게 이루어졌음을 시사

[그림 1] 2011년 연구 샘플에서 가정 내 미디어 중재 분포

Box Plot of House Restriction on TV, Internet, and Game



분석 방법: 데이터와 분석 샘플

• [표1] 기술 통계

- TV 시청 제한의 평균값은 0.58로 비교적 낮은 중재 수준, 인터넷 사용 제한과 게임 사용 제한의 평균값은 각각 0.73, 0.72로 TV 시청 제한에 비해 다소 높은 수준의 중재
- 각 중재 변수의 표준편차는 모두 1을 초과하여, 가정마다 중재 강도의 변동이 큰 것으로 보임.
- 정보검색(웹서핑)의 평균값은 7.39로 가장 높은 수준의 활동 빈도, 채팅/통화/문자 활동 역시 평균값 7.75로 매우 높은 빈도.
- 반면, 웹툰/웹소설 감상과 1인 미디어 제작 및 관리의 평균값은 각각 4.63과 1.82로 상대적으로 낮은 빈도
- 표준편차는 각각 2.52와 1.78로, 활동 빈도에 있어 상당한 개인차가 존재함을 시사

[표 1] Descriptive Statistics of the Study Sample

VARS		Mean	SD	Min	Max
가정 내 미디어 중재 in 2011	TV제한	0.58	0.92	0	3
	인터넷제한	0.73	1.03	0	3
	게임제한	0.72	1.03	0	3
온라인 콘텐츠 사용 빈도 in 2022	정보검색(웹서핑)	7.39	1.22	1	8
	온라인쇼핑	5.32	1.34	1	8
	동영상/VOD	6.91	1.31	1	8
	음악	6.30	1.76	1	8
	웹툰/웹소설	4.63	2.52	1	8
	채팅/통화/문자	7.75	0.83	1	8
	챗커뮤니티	6.30	2.07	1	8
	게임	5.18	2.42	1	8
	1인 미디어 제작 및 관리	1.82	1.78	1	8
통제 변수	나이(만) in 2022	24.91	3.48	19	30
		N	(%)	N	(%)
성별	남성 여성	403	(50.2)	399	(49.8)
교육 수준	고졸 이상 대졸 이상	72	(9.0)	730	(91.0)
소득 수준	소득없음 200만원 이하	321	(40.0)	73	(9.1)
	200 - 350 350 - 550	384	(47.9)	22	(2.7)
	550만원 이상	2	(0.2)		

분석 방법: 모델

$$Y_{i,2022} = \beta_1 HouseRules_{2011}^{TV} + \beta_2 HouseRules_{2011}^{Internet} + \beta_3 HouseRules_{2011}^{Game} + \beta_4 Controls_{i,2022} + \epsilon_i$$

$Y_{i,2022}$

- 종속 변수, 개인 i의 2022년 온라인 활동 빈도
- {정보 검색, 웹 커뮤니티 활동, 게임, 동영상/VOD 시청(OTT 시청), 음악 감상, 웹툰 감상, 1인 미디어 제작}

$HouseRules_{2011}^{TV}$

$HouseRules_{2011}^{Internet}$

$HouseRules_{2011}^{Game}$

- 독립 변수, 2011년에 측정된 가정 내 미디어 사용 중재(House Rules)
- 2011년 당시 부모가 자녀의 TV 시청, 인터넷 사용, 게임을 얼마나 제한했는지 정도

$Controls_{i,2022}$

- 개인 i의 인구 통계학적 특성을 통제하기 위한 변수를 포함하여 어린시절 가정 내 미디어 중재가 아닌 인구 통계학적 차이가 온라인 활동 변화 차이에 미치는 영향을 줄이기 위해 사용
- 통제 변수에는 성별, 연령, 교육 수준, 소득 등의 변수가 포함

분석 방법: 모델

$Y_{i,2022}$

- 종속 변수, 개인 i 의 2022년 온라인 활동 빈도
- {정보 검색, 웹 커뮤니티 활동, 게임, 동영상/VOD 시청(OTT 시청), 음악 감상, 웹툰 감상, 1인 미디어 제작}

• 정보 및 콘텐츠 소비 활동

- 개인이 주로 정보를 얻거나 오락, 취미 등을 위해 디지털 콘텐츠를 소비하는 행위를 포괄
- 이 범주에는 정보 검색, 동영상/VOD 시청, 음악 감상, 웹툰/웹소설 감상 등의 활동이 포함됨
- 주로 수동적인 콘텐츠 소비 행위로 구성되어 있으며, 부모의 미디어 중재가 성인기 자녀의 콘텐츠 소비 습관에 미치는 영향을 분석하기 위해 설정

• 온라인 소통 및 커뮤니티 활동

- 사용자가 다른 사람들과의 상호작용을 목적으로 하는 온라인 활동을 포함
- 채팅, 통화, 문자와 같은 직접적인 커뮤니케이션 활동과 웹 커뮤니티 활동이 이 범주에 속함
- 이러한 활동들은 사용자의 사회적 관계 형성과 유지, 커뮤니티 참여와 밀접하게 관련되어 있으며, 부모의 미디어 중재가 이러한 사회적 상호작용 활동에 어떤 영향을 미쳤는지 분석하기 위해 도입

• 게임 / 콘텐츠 제작 활동

- 사용자가 보다 적극적으로 온라인 환경에 참여하는 행위를 포함
- 게임 활동은 즉각적인 상호작용과 몰입을 요구하는 반면, 1인 미디어 제작 활동은 사용자가 콘텐츠를 직접 생산하고 공유하는 창의적 활동을 의미
- 더 능동적이며, 개인의 취미나 직업적 관심과 밀접하게 연결되어 있음

결과 (1): 정보 및 콘텐츠 소비 활동 / 정보검색(웹서핑)

- 인터넷 사용 제한
 - 정보 검색 빈도 유의미하게 감소 ($\beta = -0.227, p < 0.01$).
 - 부모의 인터넷 중재가 성인기 정보 탐색 활동에 부정적 영향.
- 게임 사용 제한
 - 정보 검색 빈도 유의미하게 증가 ($\beta = 0.197, p < 0.01$)
 - 게임 중재가 정보 검색 활동을 촉진할 수 있음.
- TV 시청 제한
 - 정보 검색 빈도에 유의미한 영향 없음 ($\beta = 0.055, p > 0.1$).

VARS		정보검색(웹서핑)		
		Coef.	S.E.	
가정 내 미디어 중재	TV제한	0.055	0.068	
	인터넷제한	-0.227	0.082	**
	게임제한	0.197	0.073	**
성별	남성	-0.020	0.087	
연령		0.012	0.017	
학력	고졸 이상 (ref.:대졸이상)	-0.535	0.152	***
소득 (ref.:소득없음)	200만원 이하	-0.005	0.157	
	200 - 350만원	0.095	0.123	
	350 - 550만원	0.031	0.283	
	550만원 이상	-1.010	0.868	
상수항		7.090	0.403	***
N		802		

Note: *, **, *** represent $p < .05, p < .01, p < .001$, and '.' represents $p < .1$

결과 (1): 정보 및 콘텐츠 소비 활동 / 온라인 쇼핑

- 인터넷, 게임, TV 중재
 - 온라인 쇼핑 빈도에 유의미한 영향 없음.
 - 인터넷 사용 제한 ($\beta = 0.025, p > 0.1$).
 - 게임 사용 제한 ($\beta = 0.011, p > 0.1$).
 - TV 시청 제한 ($\beta = -0.037, p > 0.1$).
- 성별
 - 남성이 여성보다 온라인 쇼핑 빈도 유의미하게 낮음 ($\beta = -0.471, p < 0.001$).
 - 성별은 정보 검색 빈도에 유의미한 영향 없음
- 학력
 - 고졸 이상 집단에서 정보 검색 및 온라인 쇼핑 빈도 유의미하게 낮음.

VARS		온라인 쇼핑		
		Coef.	S.E.	
가정 내 미디어 중재	TV제한	-0.037	0.074	
	인터넷제한	0.025	0.089	
	게임제한	0.011	0.080	
성별	남성	-0.471	0.094	***
연령		-0.019	0.019	
학력	고졸 이상 (ref.:대졸이상)	-0.427	0.166	*
소득 (ref.:소득없음)	200만원 이하	0.291	0.171	.
	200 - 350만원	0.228	0.134	.
	350 - 550만원	0.294	0.308	
	550만원 이상	0.403	0.946	
상수항		5.910	0.439	***
N		802		

결과 (1): 정보 및 콘텐츠 소비 활동 (동영상 / 음악 / 웹툰)

VARS		동영상/VOD 시청			음악 감상			웹툰/웹소설		
		Coef.	S.E.		Coef.	S.E.		Coef.	S.E.	
가정 내 미디어 중재	TV제한	0.003	0.073		0.109	0.097		-0.162	0.140	
	인터넷제한	-0.152	0.088	.	-0.291	0.117	*	-0.174	0.169	
	게임제한	0.152	0.079	.	0.312	0.105	**	0.371	0.152	*

- 인터넷 사용 제한 → 음악 감상 (-)
 - 악 감상 빈도 유의미하게 감소 ($\beta = -0.291, p < 0.05$): 부모의 인터넷 중재가 성인기 음악 감상 활동에 부정적 영향.
- 게임 사용 제한 → 음악 감상 (+)
 - 음악 감상 빈도 유의미하게 증가 ($\beta = 0.312, p < 0.01$): 게임 중재가 음악 감상 활동을 촉진할 수 있음.
- 게임 사용 제한 → 웹툰/웹소설 (+)
 - 감상 빈도 유의미하게 증가 ($\beta = 0.371, p < 0.05$): 게임 중재가 웹툰/웹소설 감상 활동을 촉진할 수 있음.

결과 (2): 온라인 소통 및 커뮤니티 활동

VARS		채팅/통화/문자			웹 커뮤니티		
		Coef.	S.E.		Coef.	S.E.	
가정 내 미디어 중재	TV제한	0.064	0.046		0.036	0.115	
	인터넷제한	-0.036	0.055		-0.261	0.139	.
	게임제한	-0.006	0.050		0.296	0.125	*
성별	남성	-0.018	0.059		-0.275	0.147	.
연령		-0.031	0.012	**	-0.107	0.029	***
학력	고졸 이상 (ref.:대졸이상)	-0.441	0.103	***	-0.347	0.259	
소득 (ref.:소득없음)	200만원 이하	0.058	0.106		0.440	0.266	.
	200 - 350만원	0.240	0.083	**	0.684	0.208	**
	350 - 550만원	0.271	0.191		0.544	0.481	
	550만원 이상	-1.050	0.587	.	1.550	1.470	
상수항		8.430	0.273	***	8.710	0.685	***
N		802			802		

- 게임 사용 제한 → 웹커뮤니티 (+)
 - 웹 커뮤니티 활동 빈도 유의미하게 증가 ($\beta = 0.296, p < 0.05$).
 - 게임 중재가 커뮤니티 참여를 촉진할 수 있음.

결과 (3): 게임 / 콘텐츠 제작 활동

VARS		게임			1인 미디어 제작		
		Coef.	S.E.		Coef.	S.E.	
가정 내 미디어 중재	TV제한	0.023	0.123		-0.139	0.099	
	인터넷제한	-0.047	0.149		0.245	0.120	*
	게임제한	0.169	0.134		-0.011	0.108	
성별	남성	1.840	0.158	***	-0.134	0.127	
연령		-0.106	0.032	***	-0.016	0.025	*
학력	고졸 이상 (ref.:대졸이상)	0.297	0.278		-0.056	0.224	
소득 (ref.:소득없음)	200만원 이하	0.317	0.286		0.349	0.231	
	200 - 350만원	0.222	0.224		0.355	0.180	*
	350 - 550만원	-0.790	0.516		0.260	0.417	
	550만원 이상	2.950	1.580	.	2.040	1.280	
상수항		6.660	0.736	***	1.990	0.593	***
N		802			802		

- 인터넷 사용 제한 → 1인 미디어 제작 (+)
 - 1인 미디어 제작 빈도 유의미하게 증가 ($\beta = 0.245, p < 0.05$).

연구의 시사점

- 정보 및 콘텐츠 소비 활동에 대한 영향 (표 2, 3)

- 2011년 가정 내 인터넷 사용 제한은 2022년 정보검색(웹서핑) 빈도를 유의미하게 감소시키는 반면, 게임 사용 제한은 정보검색 빈도를 유의미하게 증가시키는 것으로 나타남

- 이는 **부모의 인터넷 사용 중재가 자녀의 정보탐색 능력에 제한적인 영향을 미칠 수 있으며, 게임 사용에 대한 중재가 정보 탐색 활동을 촉진할 수 있음을 시사**

- 인터넷 사용 제한은 음악 감상 빈도도 유의미하게 감소시키는 반면, 게임 사용 제한은 음악 감상과 웹툰/웹소설 감상 빈도를 유의미하게 증가시키는 것으로 나타남.

- 이러한 결과는 **부모의 중재가 단순히 특정 미디어 사용을 억제하는 것을 넘어, 다른 형태의 미디어 소비를 유도하거나 방해할 수 있음**을 시사함.

연구의 시사점

- 온라인 소통 및 커뮤니티 활동에 대한 영향 (표 4)
 - 가정 내 미디어 중재는 채팅/통화/문자 활동에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났으나,
 - 인터넷 사용 및 TV 시청 제한은 웹 커뮤니티 활동에 (매우 유의하지는 않지만, $p < .1$) 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타난 반면, 게임 제한은 웹 커뮤니티 활동을 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남
 - 이는 **부모의 게임 사용 중재가 자녀의 사회적 상호작용과 커뮤니티 참여를 촉진할 수 있음을 시사하며, 어느 정도의 중재가 사회적 네트워크 형성에 긍정적인 결과를 초래할 수 있음**을 의미함.

연구의 시사점

- 게임 및 1인 미디어 제작 활동에 대한 영향 (표 5)
 - 가정 내 미디어 중재 중 게임 사용 제한은 2022년 자녀의 게임 활동 빈도에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타남
 - 이는 **부모의 중재가 성인이 된 자녀의 게임 활동에 큰 영향을 미치지 않을 수 있음을 시사함**
 - 반면, 인터넷 사용 제한은 1인 미디어 제작 활동에 유의미하게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남
 - 이는 **부모의 인터넷 사용 제한이 자녀의 창의적인 콘텐츠 제작 활동을 촉진할 수 있음을 의미**하며,
중재가 오히려 자녀의 능동적인 미디어 참여를 강화할 수 있음을 시사함.

결론

- 가정 내 미디어 중재의 영향
 - 부모의 미디어 중재가 자녀의 성인기 온라인 콘텐츠 소비와 행동에 다양한 방식으로 영향을 미침.
 - 중재의 효과: 정보 및 콘텐츠 소비를 제한하거나, 창의적인 활동을 촉진하는 데 영향을 줌.
- 중재 유형별 차별적 영향
 - 인터넷 사용 제한
 - 정보 검색과 음악 감상 등 정보 소비 활동에 부정적인 영향.
 - 1인 미디어 제작 활동을 촉진.
 - 게임 사용 제한
 - 웹 커뮤니티 활동과 정보 검색, 음악 감상, 웹툰/웹소설 감상 빈도를 증가시킴.
- 중재의 의도치 않은 부정적 결과
 - 과도한 중재가 반항 가능성 증가 또는 다른 미디어 사용으로의 대체 효과를 초래할 수 있음.

결론

- 부모 중재의 신중한 접근 필요
 - 부모의 미디어 중재가 자녀의 장기적인 미디어 사용 습관 형성에 중요한 역할을 함.
 - 중재 효과와 부작용을 모두 고려하여 자녀의 연령과 발달 단계에 맞는 신중한 중재 전략이 필요.
- 연구의 기여 및 한계
 - 기여: 장기적 관점에서 미디어 중재의 다각적 효과를 분석하여, 미디어 교육 및 정책 설계에 시사점 제공.
 - 한계: 중재의 변화 추이와 문화적 차이를 충분히 고려하지 못함.

경청해 주셔서 감사합니다.
Q&A