

## 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모 중재 전략

김지연\*, 도영임\*\*

서울사이버대학교 상담심리학과\*, KAIST 문화기술대학원\*\*  
jeeyeonkim@iscu.ac.kr, yydoh@kaist.ac.kr

### Parental Mediation Strategies on Online Gaming

Jee Yeon Kim\*, Young Yim Doh\*\*

Dept. of Counseling Psychology, Seoul Cyber University\*  
Graduate School of Culture Technology, KAIST\*\*

### 요 약

셋다운제 시행 이후, 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모 중재 역할의 중요성이 부각되면서 자녀들의 과몰입 예방을 위해 부모들이 선택할 수 있는 효과적인 중재 전략이 무엇인지 구체적인 탐색이 필요하게 되었다. 본 연구는 우리나라 부모들이 자녀들의 온라인 게임 이용을 중재하기 위해 어떠한 중재 전략을 사용하는지, 그리고 이에 영향을 미치는 요인은 무엇인지를 확인하기 위해 수행하였다. 이를 위해 초등학교생부터 대학생 자녀를 둔 부모를 대상으로 설문조사를 실시했고, 총 379명의 자료를 분석하였다. 그 결과, 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모 중재 전략은 설명형 중재, 공동 놀이형 중재, 규칙형 중재, 제한형 중재, 기술 활용형 중재, 정부규제 의존형 중재, 적극 안내형 중재의 7개 요인으로 구분되었다. 또한 부모 중재 전략과 부모의 특성, 자녀의 특성 변인 간에는 밀접한 관련성이 있었다. 본 연구는 다른 미디어의 속성과 구분되는 온라인 게임의 특수성과 우리나라의 사회, 문화적 맥락을 반영한 부모 중재 전략들을 확인했다는 데 의의가 있다.

### ABSTRACT

This study explored parental mediation strategies of children's online gaming and their relevant variables which could influence on them. A survey to 379 parents with elementary, middle, highschool, and college aged children revealed 7 distinctive parental mediation strategies of children's online gaming, that is, 'instructive', 'co-playing', 'rule-based', 'restrictive', 'technological', 'government regulation-dependent', and 'active guidance' mediation. Also, the results showed that there was significant relation between the parental mediation strategies, characteristics of parents, and characteristics of children. This study holds its significance in identifying the parental mediation types reflecting media characteristics of online games and Korean social and cultural context.

**Keywords** : Online game(온라인 게임), Parental mediation strategies(부모 중재 전략)

※본 논문은 2015년 춘계 한국게임학회 학술발표대회에서 우수 논문으로 선정되었음.

Received: May. 12. 2015 Accepted: Jun. 16. 2015  
Corresponding Author: Jee Yeon kim(Dept. of Counseling Psychology, Seoul Cyber University)  
E-mail: jeeyeonkim@iscu.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서 론

온라인 게임 과몰입의 위험성에 대한 우려와 함께, 청소년 문화이자 생활영역으로서의 온라인 게임의 기능과 가치에 대한 논의가 활발해지면서 온라인 게임은 한국 사회에서 사회적 논쟁거리이자 중요한 연구 주제가 되었다.

특히, 2011년 이후 강제적 섷다운제를 시작으로 섷택적 섷다운제 등의 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 법제도적 규제가 시행되었다. 이에 따라 그동안 게임의 유해성/유익성과 게임 사용자인 아동, 청소년에게 집중되어있던 과몰입 관련 연구 논의의 주제가 아동, 청소년을 둘러싼 가족과 학교, 사회, 문화로까지 확대되었다[1]. 현 시점에서 아동, 청소년들의 게임 이용과 관련된 과몰입 예방 문제를 이해하고 효과적으로 대처하기 위해서는 아동, 청소년들과 가정에서 직접 상호작용하며, 게임 섷다운제와 같은 법제도의 직접적 수혜자인 부모들이 온라인 게임에 대해 어떠한 인식과 태도를 지니고 있고, 자녀들의 온라인 게임 이용에 대해 어떻게 대처하고 있는지를 정확하게 파악할 필요가 있다.

여러 조사들에 따르면, 대부분의 아동, 청소년들은 가정에서 인터넷을 처음으로 사용하기 시작하고, 여러 인터넷 사용 장소 중 가정에서 이용하는 비율이 91.6%로 매우 높다[2]. 따라서 건강한 인터넷 사용과 미디어 리터러시 교육의 측면에서 부모의 역할은 매우 중요하다[3,4,5]. 뿐만 아니라, 아동, 청소년기 발달에 있어 가족, 특히 부모는 일차적인 사회적 환경 또는 발달 맥락으로 기능하여 그 영향이 지대하다[6]. 우리나라의 경우, 섷택적 섷다운제와 같이 아동, 청소년들의 미디어 이용에 관한 의사결정권이 상당 부분 부모에게 있기 때문에 온라인 게임에 대한 부모의 인식과 대처 행동은 아동, 청소년들의 온라인 게임 행동에 중요한 영향력을 미칠 수 있는 핵심 요인이다[3,4,7].

### 1.1 부모 중재 전략

온라인 게임을 포함하여, 아동, 청소년들의 미디어 이용에 대한 부모의 역할은 부모 중재(parental mediation)라는 개념으로 논의되어 왔다. 아동, 청소년들의 미디어 이용에 대한 부모 중재에 관한 논의는 미디어가 어린 아동, 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 것이라는 인식에서 시작하였다[8]. 특히 자녀들이 부정적인 미디어 콘텐츠에 노출되는 것을 통제하거나, 부정적인 미디어 콘텐츠에 노출되었을 때 적절하게 대처할 수 있도록 돕는 부모의 대처 행동과 전략들은 미디어 이용에 대한 부모 중재 전략(parental mediation strategies)이라는 개념으로 탐색되었다[7,9,10].

미디어 이용에 대한 부모 중재 전략은 주로 TV를 대상으로 연구가 이루어졌고, 그 이후 인터넷이 보급되면서 인터넷 사용에 대한 중재 전략이 탐색되었다. 자녀들의 TV 시청 행동에 대한 부모의 중재 전략은 세 가지 양식으로 구분된다[9,11]. 첫 번째는 사실 안내형 중재(factual mediation)로 사용자에게 플롯과 캐릭터 개발, 조명과 음향 효과와 같은 미디어 콘텐츠와 제작에 대한 정보들을 제공하는 것이다. 두 번째는 평가형 중재(evaluative mediation) 또는 공동시청(co-viewing)으로, 콘텐츠를 평가하고 그 의미와 가치를 해석하기 위해 부모와 자녀가 함께 시청하고 토론하는 것이다. 세 번째는 제한형 중재(restrictive mediation)로, 콘텐츠 이용 시간이나 내용을 제한하는 등, 미디어 사용에 대한 규칙을 정하고, 자녀들에게 이를 지키도록 하는 것이다. TV 시청 행동과 관련한 세 가지 중재 전략과 함께 인터넷의 경우, 네 번째 중재 전략으로 기술 활용형 중재(technological mediation)가 추가되었다[9]. 기술 활용형 중재는 부모가 자녀의 인터넷 사용을 조절하기 위해 기술 전략들, 예를 들어 특정 사이트 차단 프로그램이나 필터링 프로그램 등을 사용하는 것이다[7].

한편, 게임에 대한 부모 중재 전략은 전통적인 다른 미디어들에 대한 중재 전략과 유사한 부분들이 있다. 즉, 자녀들의 게임 이용에 대해 아예 금

지하거나 철저히 규제 정해서 지도하는 전략부터 자녀와 함께 게임을 하거나 게임에 대해 이야기를 나누는 것까지 다양한 전략과 방법이 활용된다[12]. 니켄과 안스(2006)는 TV에 대한 부모 중재 전략의 내용을 활용하여 부모의 비디오 게임 중재 유형을 분석하였는데, 그 결과, 제한형 중재, 공동 플레이, 적극형 중재(설명·평가형 중재)의 세 가지 전략으로 구분되었다[13]. 또한, 신과 허(2011)는 선행연구들을 활용하여 부모의 게임 중재 유형을 공동 플레이, 게임 등급 확인, 게임 차단으로 구분하기도 하였으며[14], 임소혜, 조연하(2011)는 통제적 중재, 적극적 중재, 공동이용 중재로 구분하기도 하였다[15].

## 1.2 부모 중재 전략에 영향을 미치는 요인

안타깝게도 온라인 게임에 대한 부모 중재 전략에 영향을 미치는 요인에 관한 연구는 매우 부족하다. 따라서 여기에서는 온라인 게임에 대한 연구뿐만 아니라 자녀의 인터넷 이용에 대한 부모 중재 연구 결과들을 포함하여 논의하고자 한다.

선행 연구들에 따르면, 부모가 사용하는 특정 중재 전략과 사용 정도에는 부모와 자녀의 인구 통계적 특성, 부모의 양육 방식, 그리고 가족 응집력 등이 영향을 미치는 것으로 확인되었다[7]. 그 예로, 자녀의 연령이 낮을수록 자녀의 인터넷 활동에 대한 부모의 모니터링 수준이 높았으며[9,11], 교육 수준이 낮은 부모들이 교육수준이 높은 부모들에 비해 모니터링 프로그램 사용과 같은 기술 활용형 중재 전략을 사용할 가능성이 더 높았다[11]. 부모의 소득수준이 높고 부모-자녀 간 의사소통의 개방성이 높을수록 설명형 중재가 많이 나타났으며, 자녀의 연령이 낮고 인터넷에 대한 부모의 호의도가 높을수록 제한형 중재가 많이 이루어졌다. 또한 부모의 연령이 낮고 인터넷 이용량이 많으며 컴퓨터가 가정 내 공동구역에 위치할수록 공동이용 중재가 많이 나타났다[8,16].

부모의 양육 방식도 자녀의 인터넷 및 게임 이용에 대한 부모의 중재 전략과 관련이 있었는데,

권위적인 부모들은 권위주의적인 부모나 방임적인 부모들에 비해 평가형 중재 기법과 제한형 중재 기법, 둘 다를 사용하는 경향성이 더 높은 것으로 확인되었다[9,17].

유홍식(2008)은 부모의 게임 중재 전략을 공동 놀이 유형, 제한·설명적 중재 유형으로 구분하고, 부모 중재 유형과 관련 변인 간의 관계를 분석하였다[18]. 그 결과 자녀의 게임 이용량에 대한 부모의 평가와 자녀에 대한 관여도, 그리고 자녀의 연령 등이 부모의 게임 중재 전략과 관련이 있는 것으로 나타났다.

## 1.3 온라인 게임에 대한 부모 중재 연구의 한계점

이렇듯 자녀의 게임 이용에 대한 부모의 중재 전략에 대해 여러 연구들이 진행되었지만, 기존의 연구들은 몇 가지 한계점을 가진다. 첫째, 아동, 청소년의 온라인 게임 이용과 관련하여 부모의 역할과 영향력이 강조되고 있음에도 불구하고, 아동, 청소년의 온라인 게임 이용에 대한 부모 중재 행동을 고찰한 연구는 매우 부족하다. 아동, 청소년들의 TV 사용이나 인터넷 혹은 비디오 게임에 대한 부모 중재 전략에 대한 연구는 다소 찾아볼 수 있다. 그러나 자녀들의 온라인 게임 이용과 관련하여 현재 우리나라 부모들이 어떠한 중재 전략을 주로 사용하고 있는지, 중재 전략을 사용하는 범위나 정도는 어떠한지, 부모의 중재 전략에 영향을 주는 요인들이 무엇인지를 조사하거나 연구한 기초 자료들은 매우 부족하다.

둘째, 지금까지의 온라인 게임에 대한 부모 중재 연구들은 다른 미디어 환경의 속성과 구분되는 온

1) Baumrind(1991)는 자녀에 대한 애정과 통제 차원을 기준으로 양육행동을 4 유형인 권위적 양육(authoritative parenting), 권위주의적 양육(Authoritarian parenting), 허용적 양육(Permissive parenting), 방임적 양육(Uninvolved parenting)으로 구분한다.

- 권위적 양육: 애정과 통제가 모두 높음
- 권위주의적 양육: 통제는 높으나 애정은 낮음
- 허용적 양육: 애정은 높으나 통제는 낮음
- 방임적 양육: 애정과 통제가 모두 낮음

라인 게임 맥락의 특수성을 반영하지 못했다는 한계점을 가진다. 기존의 연구들은 주로 TV 시청에 대한 부모 중재 전략을 기초로, 아동, 청소년들의 인터넷 및 게임 이용에 대한 부모 중재 전략을 연구했다. 그러나 이미 많은 연구자들이 지적했듯이, 일반적으로 보거나 듣는, 그리고 부모와 함께 경험하는 경우가 많은 TV와 다르게, 게임은 아동, 청소년들이 직접 활동하고 경험하는 매체이고[19,20], 부모보다는 또래와 공유하는 매체이다[13,21]. 따라서 TV와는 다른 부모 중재 유형이 나타날 수 있으며, 이러한 이유로 많은 연구자들이 게임에 대한 부모의 인식과 중재 전략을 일반적인 미디어 이용에 대한 부모의 인식과 중재 전략 연구의 특수한 영역으로 분리해 다루고 있다[22,23]. 그러나 실질적으로 온라인 게임의 특성을 반영하여 부모의 중재 전략을 조사한 연구는 국내외에서 매우 부족한 실정이며, 특히 구체적인 부모 중재 전략 유형과 효과 등을 다룬 연구는 찾아보기 매우 어렵다.

셋째, 지금까지 진행된 연구들은 우리나라의 사회, 문화적 특성과 상황을 충분히 고려하지 못했다는 한계점을 가지고 있다. 국내에서 이루어진 게임에 대한 부모 중재 연구의 대부분은 국외의 연구에서 사용한 중재 전략 모형이나 척도를 적용하여 연구를 진행한다. 그러나 이러한 연구들이 주로 수행된 미국이나 유럽과는 다르게, 우리나라에서는 게임 설타운제와 같은 아동, 청소년들의 게임 이용과 관련된 법제도가 존재하며, 아동, 청소년들의 게임 이용 특성과 부모-자녀의 관계 맺기 방식 또한 미국, 유럽 문화권과는 차이가 크다. 따라서 부모의 중재 전략 역시 문화적 특성에서 크게 차이가 날 것으로 예상할 수 있다. 그러나 기존의 연구들은 우리나라에서 실제 부모들이 보이는 중재 전략에 대한 추가적인 고려 없이 진행된 경우가 많아 한국 실정에 적합한 부모들의 중재 전략을 정확하게 이해하는 데는 한계가 있다.

이에 본 연구에서는 아동, 청소년 자녀를 둔 부모들을 대상으로 자녀들의 온라인 게임 이용에 대해 어떠한 중재 전략을 보이는지, 그리고 이러한 중재 전략 선택에 영향을 미치는 요인들은 무엇이

있는지를 탐색해보고자 한다.

연구문제 1. 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 우리나라 부모들의 중재 전략은 어떻게 구성되어 있는가?

연구문제 2. 우리나라 부모들이 주로 사용하는 온라인 게임 중재 전략은 무엇인가?

연구문제 3. 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모 중재 전략은 부모 특성 및 자녀 특성과 어떠한 관련성이 있는가?

## 2. 방 법

### 2.1 연구 참여자

자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 중재 전략과 그와 관련된 변인들을 탐색하기 위해 아동, 청소년 자녀를 둔 부모들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 일반적으로 발달심리학에서는 청소년기를 만9세에서 24세까지로 넓게 정의하기도 한다. 본 연구에서는 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 인식과 중재가 자녀의 학업과 밀접한 관련이 있다는 가정 하에 연구 참여자를 초등학교부터 대학생까지의 자녀(만 7세~24세)를 둔 부모로 설정하였다. 주요 문항에서 결측치가 있거나 설문응답이 불성실한 자료를 제외하고 총 379명의 자료를 분석하였다.

연구 참여자들의 평균 연령은 만 44.20세 ( $SD=4.88$ )로, 30대가 63명(16.6%), 40대가 260명(68.6%), 50대가 56명(14.8%)이었다. 연구 참여자들의 성별분포는 남성이 92명(24.3%), 여성이 287명(75.7%)이었다.

[Table 1] Distribution of gender & age of the survey participants (N = 379)

Age of participants	Gender		Total
	Male	Female	
30s	8(2.1%)	55(14.5%)	63(16.6%)
40s	59(15.6%)	201(53.0%)	260(68.6%)
50s	25(6.6%)	31(8.2%)	56(14.8%)
Total	92(24.3%)	287(75.7%)	379(100%)

직업분포는 전업주부가 94명(24.8%)으로 가장 많았고, 다음으로 자유/전문직이 92명(24.3%), 사무/기술직이 65명(17.2%)으로 많이 나타났다. 거주 지역은 경기도 거주자가 139명(36.8%)으로 가장 많았고, 서울 거주자가 92명(24.3%)으로 다음으로 많았다. 연구 참여자들이 온라인 게임을 이용해본 적이 있는지 확인해본 결과, 온라인 게임을 이용해본 연구 참여자는 141명(37.4%)이었다.

현재 자녀와 온라인 게임에 대한 갈등을 겪고 있는 경우 해당 자녀의 연령과 성별을, 갈등이 없는 경우 자녀 중 가장 연령이 높은 자녀의 연령과 성별을 알아본 결과, 자녀의 평균 연령은 만 15.34세( $SD=4.01$ )로, 중학생이 109명(28.8%)으로 가장 많았고, 다음으로 초등학생 96명(25.3%), 고등학생 91명(24.0%) 순이었다. 자녀의 성별분포는 남성이 300명(79.2%), 여성이 79명(20.8%)이었다. 부모가 지각한 자녀의 평균 게임 일수는 3.69일/주( $SD=2.22$ )였고, 평균 게임 시간은 108.42분/일( $SD=104.14$ )이었다.

[Table 2] Distribution of gender & age of the children of the survey participants (N = 379)

Age of children	Gender		Total
	Male	Female	
elementary (7~12)	71(18.7%)	25(6.6%)	96(25.3%)
middle (13~15)	94(24.8%)	15(4.0%)	109(28.8%)
high (16~18)	71(18.7%)	20(5.3%)	91(24.0%)
college (19~24)	64(16.9%)	19(5.0%)	83(21.9%)
Total	300(79.2%)	79(20.8%)	379(100%)

## 2.2 측정도구

자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모들의 중재 전략과 내용을 확인하기 위해 온라인 게임에 대한 부모 중재 전략 문항을 구성하였다. 문항은 선행연구들에 대한 문헌연구[8,9,11,13,16,18,23]와 온라인 게임을 이용하는 자녀를 둔 부모 7명을 대

상으로 한 초점그룹인터뷰를 통해 도출하였다. 도출된 문항에서 내용이 중복되거나 의미가 불명확한 문항들을 제거한 뒤, 연구자들의 교차 검토를 거쳐, 총 36문항을 온라인 게임에 대한 부모 중재 전략 문항으로 선정하였다. 온라인 게임에 대한 부모 중재 전략 문항은 ‘전혀 그렇지 않다(1)’에서 ‘매우 그렇다(5)’까지 5점 Likert 방식으로 측정하였다.

또한 온라인 게임에 대한 부모 중재 전략에 영향을 미치는 변인을 확인하기 위해 1) 자녀가 온라인 게임을 이용하는 것에 대한 부모의 태도(매우 부정적이다(1)~매우 긍정적이다(5)), 2) 자녀의 게임 이용에 대한 부모의 반응(게임 이용을 매우 제한한다(1)~매우 권장한다(5)), 3) 자녀의 학업에 게임이 미치는 영향에 대한 부모 평가(매우 부정적인 영향을 미친다(1)~매우 긍정적인 영향을 미친다(5)), 4) 자녀의 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 지각(전혀 아니다(1)~매우 그렇다(5)), 5) 온라인 게임에 대한 부모의 친숙도(온라인 게임을 하는데 전혀 익숙하지 않다(1)~온라인 게임을 하는데 매우 익숙하다(5)) 등을 조사하였다.

## 3. 결 과

### 3.1 온라인 게임에 대한 부모 중재 전략 구성 요인

자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모들의 중재 전략이 어떻게 구성되어있는지를 알아보기 위해 온라인 게임에 대한 부모 중재 전략 36문항을 최대우도방법(Maximum Likelihood)과 배리맥스방법(Varimax)을 적용하여 요인분석 하였다. 요인분석 과정에서, 설문조사 결과 모든 연구 참여자들의 응답 값이 작은 2문항( $M_{35번}=1.63$ ,  $M_{36번}=1.67$ )과 3개 이상의 요인에 유사한 수준의 요인값으로 중복되는 2문항을 삭제하여, [Appendix 1]과 같이 총 32문항 7요인이 최종적으로 추출되었다. 32문항에 대한 요인분석의 회전누적분산은 56.09%였다.

요인 1은 “나는 자녀들과 그들이 게임에서 하는

활동들과 경험에 대해 이야기 나눈다.”, “게임 콘텐츠의 재미와 선정성, 폭력성 등에 대해 자녀들과 이야기 나눈다.”와 같이 게임과 게임 세계 속에서 자녀들이 하는 다양한 경험들에 대해 자녀와 함께 토론하고 필요한 부분은 설명함으로써, 온라인 게임에 대한 자녀의 이해를 높이고 자녀가 온라인 게임을 건강하게 즐길 수 있도록 돕는 중재 전략이었다. 이는 선행연구들[8,13,14,18]에서 언급한 설명형 중재(instructive mediation)와 동일한 속성의 중재 전략이므로, 설명형 중재로 명명하였다.

요인 2는 “나는 자녀들과 함께 할 온라인 게임을 직접 선택한다.”, “자녀들과 함께 온라인 게임을 즐긴다.”와 같이 자녀들과 함께 온라인 게임을 즐기는 방식의 중재 전략으로, 선행연구들[13,18]에서 도출된 공동 플레이 중재(co-playing)와 동일한 속성의 중재 전략이다. 따라서 요인 2는 공동 놀이형 중재로 명명하였다.

요인 3은 “나는 자녀들과 함께 게임 이용 규칙(게임시간, 게임 활동 등)을 정한다.”, “자녀들이 게임을 할 수 있는 시간량(예. 하루에 한 시간)과 시간대(예. 주말 오후)를 제한한다.”와 같이 자녀들과 온라인 게임 이용에 대한 규칙을 정하고 이를 지키도록 지도하는 중재 방식이었다. 따라서 요인 3은 규칙형 중재로 명명하였다.

요인 4는 “어떤 게임은 자녀들이 하지 않도록 금지한다.”, “나는 자녀들이 현금으로 게임 아이템을 구입하는 것을 금지한다.”와 같이 자녀들의 온라인 게임 활동과 내용을 엄격하게 제한하는 방식의 중재 전략이었다. 따라서 요인 4는 제한형 중재로 명명하였다.

요인 5는 “우리 집 컴퓨터는 특정한 사이트 혹은 게임에 들어가지 못하도록 차단프로그램이 설치되어 있다.”와 같이 부모가 자녀의 온라인 게임 이용을 조절하기 위해 기술적인 전략들을 사용하는 것을 나타냈다. 이는 선행연구[9]에서 언급한 기술 활용형 중재와 동일한 내용이므로, 요인 5는 기술 활용형 중재로 명명하였다.

요인 6은 “자녀가 하는 게임이 쿨링오프제를 지

키고 있고 자녀가 이를 따르고 있는지 확인한다.”, “자녀에게 강제적 셧다운제가 잘 실행되고 있는지 확인한다.”와 같이 현재 우리나라에서 시행중인 아동, 청소년의 온라인 게임 이용에 대한 법제도적 규제들을 확인하고 지키는가에 대한 내용들이었다. 따라서 요인 6은 정부규제 의존형 중재로 명명하였다.

마지막으로 요인 7은 “나는 자녀들에게 아동 또는 청소년을 위한 좋은 게임들을 보여준다.(예. 건전한 내용의 게임).”, “나는 자녀들에게 안전하게 게임을 즐기는 방법을 보여준다.”와 같이 안전하고 건전한 게임 이용에 대해 부모가 직접 시연하고 적극적으로 보여주는 등의 중재 방식이었다. 따라서 요인 7은 적극 안내형 중재로 명명하였다.

### 3.2 우리나라 부모들의 온라인 게임 중재 전략 특성

우리나라 부모들이 주로 사용하는 온라인 게임 중재 전략이 무엇인지 확인해본 결과, 요인 3. 규칙형 중재가 3.30점( $SD=.85$ )으로 가장 높았고, 다음으로 요인 1. 설명형 중재가 3.10점( $SD=1.02$ )으로 높게 나타났다. 반면 요인 2. 공동 놀이형 중재는 1.91점( $SD=.97$ )으로 가장 낮게 나타났으며, 요인 5. 기술 활용형 중재도 2.15점( $SD=1.17$ )으로 낮게 나타났다. 즉, 우리나라 부모들은 자녀들의 온라인 게임 이용 행동에 대해 자녀에게 규칙을 설정하여 지키도록 하거나 자녀들과의 대화를 통해 주로 중재하려고 노력하지만 상대적으로 온라인 게임을 함께 즐기거나 차단 프로그램을 이용하는 등 기술적인 장치 등을 활용하는 중재 행동은 잘 보이지 않는다.

[Table 3] Mean & Standard Deviation of factors of parental mediation strategies

Parental mediation strategies	<i>M</i>	<i>SD</i>
instructive mediation	3.10	1.02
co-playing mediation	1.91	.97
rule-based mediation	3.30	.85
restrictive mediation	3.07	.87
technological mediation	2.15	1.17
government regulation-dependent mediation	2.20	1.20
active guidance mediation	2.47	1.17

### 3.3 부모들의 온라인 게임 중재 전략에 영향을 미치는 요인들

자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 중재 전략에 어떠한 변인들이 영향을 미치는지 알아보기 위해, 부모의 성별과 연령, 자녀의 성별과 연령, 부모가 지각한 자녀의 게임 이용 일수와 시간, 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 태도와 반응, 자녀의 학업에 게임이 미치는 영향에 대한 부모 평가, 그리고 자녀의 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 지각, 온라인 게임에 대한 부모의 친숙도 등, 변인들 간의 관계를 분석하였다.

우선 부모의 성별에 따른 차이를 일원배치 분산 분석(ANOVA)을 통해 분석한 결과, 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 반응에서 아버지는 2.38점(*SD*=.69), 어머니는 2.19점(*SD*=.66)으로 아버지에 비해 어머니가 자녀들의 게임 이용을 조금 더 제재하는 것으로 확인되었다( $F=5.402, p<.05$ ). 온라인 게임에 대한 부모의 친숙도에서도 차이가 발견되었는데, 아버지는 2.32점(*SD*=1.43), 어머니는 1.72점(*SD*=1.01)으로 아버지의 온라인 게임 친숙도가 더 높게 나타났다( $F=19.226, p<.001$ ). 그러나 부모 중재 전략 7개 요인을 포함하여 다른 변인들에서는 부모의 성별에 따른 차이가 발견되지 않았다.

부모의 연령과 다른 변인들 간의 관련성을 상관 분석을 통해 분석한 결과, [Appendix 2]에서와 같

이 부모의 연령은 온라인 게임에 대한 친숙도와 7개 부모 중재 전략 요인과 부적 상관이 있는 것으로 확인되었다. 즉 부모의 연령이 높을수록 온라인 게임에 대한 친숙도가 낮아지고, 7개 부모 중재 전략 모두를 적게 사용하는 경향성이 있었다.

구체적으로 부모의 연령에 따른 차이를 분석한 결과, [Table 4]에서와 같이 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 태도, 온라인 게임에 대한 부모의 친숙도, 그리고 기술 활용형 중재를 제외한 6개 부모 중재 전략 요인에서 연령집단별 차이가 발견되었다. 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 태도의 경우, 30대가 2.57점(*SD*=.94)으로 가장 긍정적이었고, 40대가 2.21점(*SD*=.83)으로 가장 부정적으로 인식하고 있었다( $p<.01$ ). 온라인 게임에 대한 부모의 친숙도에서는 30대가 2.18점(*SD*=1.37)으로 온라인 게임에 가장 익숙한 것으로 나타났고, 50대가 1.64점(*SD*=.94)으로 가장 익숙하지 않은 것으로 나타났다( $p<.05$ ).

부모의 연령에 따른 부모 중재 전략 요인에서의 차이를 확인해본 결과, 기술 활용형 중재에서는 연령집단에 따른 통계적 차이가 발견되지 않았지만, 기술 활용형 중재를 포함해서 모든 부모 중재 전략 요인에서 30대 부모가 가장 높게 나타났고, 50대 부모가 가장 낮은 점수를 나타냈다. 특히 공동 놀이형 중재와 규칙형 중재에서 연령에 따른 차이가 가장 크게 나타나는 것으로 확인되었다( $p<.001$ ).

[Table 4] Results of ANOVA of related variables and 7 factors of parental mediation strategies according to age

	30s	40s	50s	F	p
attitude toward game	2.57 (.94)	2.21 (.83)	2.46 (.87)	5.55**	.004
reaction to children's gaming	2.27 (.71)	2.21 (.66)	2.36 (.70)	1.26	.285
influence on school achievement	2.25 (.81)	2.00 (.81)	2.11 (.85)	2.29	.103
perception of children's game overindulgence	2.44 (1.14)	2.68 (1.19)	2.59 (1.13)	1.14	.322
game familiarity	2.18 (1.37)	1.83 (1.12)	1.64 (.94)	3.46*	.033
instructive mediation	3.66 (.82)	3.08 (1.00)	2.54 (1.05)	17.41***	.000
co-playing mediation	2.66 (1.06)	1.80 (.90)	1.59 (.75)	24.73***	.000
rule-based mediation	3.71 (.69)	3.33 (.82)	2.73 (.84)	19.99***	.000
restrictive mediation	3.51 (.74)	3.07 (.84)	2.57 (.90)	17.39***	.000
technological mediation	2.39 (1.19)	2.14 (1.17)	1.90 (1.11)	2.40	.092
government regulation-dependent mediation	2.65 (1.32)	2.17 (1.17)	1.82 (1.09)	6.76**	.001
active guidance mediation	3.21 (1.13)	2.38 (1.15)	2.05 (.99)	17.46***	.000

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

자녀의 성별에 따른 차이를 분석한 결과, 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 태도와 반응, 그리고 자녀의 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 시각에서 차이가 나타났다. 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 태도에서는 자녀가 남자일 경우 온라인 게임을 더 부정적으로 인식하는 것으로 확인되었고( $F=4.50, p<.05$ ), 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 반응에서도 자녀가 남자일 경우 온라인 게임 이용을 더 제재하는 것으로 나타났다( $F=4.05, p<.05$ ). 또한 자녀의 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 시각에서도 자녀가 남자일 경우 게임

과몰입으로 인식하는 정도가 더 높았다( $F=11.95, p<.01$ ). 그런데 여기에서 주목할 것은 부모가 지각한 자녀의 게임 이용 일수와 시간에 비추어볼 때, 실제 남자 자녀들이 여자 자녀들에 비해 게임을 더 자주, 더 오래하는 것은 아니었다는 점이다. 이러한 결과는 결국 부모들이 자녀의 성별에 따라 온라인 게임 이용 행동에 대해 서로 다른 지각과 평가를 한다는 것을 의미한다.

[Table 5] Results of ANOVA of related variables according to children's gender

	male	female	F	p
attitude toward game	2.26 (.83)	2.49 (.96)	4.50*	.035
reaction to children's gaming	2.20 (.65)	2.38 (.73)	4.05*	.045
perception of children's game overindulgence	2.73 (1.15)	2.22 (1.18)	11.95**	.001
days for gaming (per week)	3.70 (2.16)	3.66 (2.44)	.02	.892
time for gaming (per day)	109.81 (97.82)	103.14 (125.99)	.249	.618

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

자녀의 연령과 다른 변인들 간의 관련성을 상관 분석을 통해 분석한 결과, [Appendix 2]에서와 같이 자녀의 연령은 게임 이용 시간( $r=.217, p<.001$ ) 및 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 반응( $r=.120, p<.05$ )과 정적 상관이 있었으며, 7개 부모 중재 전략 요인과는 부적 상관이 있는 것으로 확인되었다. 즉 자녀의 연령이 높을수록 게임 이용 시간은 증가하고, 자녀가 게임을 하는 것에 대한 부모의 반응은 다소 긍정적이게 되는 반면, 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 중재는 감소하는 것으로 확인되었다.

구체적으로 자녀의 연령에 따른 차이를 분석한 결과, [Table 6]에서와 같이 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 태도와 반응, 자녀의 학업에 온라인 게임이 미치는 영향에 대한 부모 평가, 자녀의 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 시각, 그리



고 부모 중재 전략 7개 요인 모두에서 연령집단별 차이가 발견되었다. 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모 태도의 경우, 초등학교 부모들이 2.54점( $SD=.91$ )으로 온라인 게임에 대해 가장 긍정적인 태도를 가지고 있었고, 고등학교 부모들이 2.10점( $SD=.80$ )으로 가장 부정적인 태도를 가지고 있었다( $p<.001$ ). 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 반응의 경우, 고등학교 부모들이 2.12점( $SD=.62$ )으로 자녀들의 온라인 게임 이용을 가장 제한하는 것으로 나타났고, 대학생 부모들이 2.48점( $SD=.74$ )으로 자녀들의 온라인 게임 이용을 가장 권장하는 것으로 확인되었다( $p<.01$ ).

자녀의 학업에 온라인 게임이 미치는 영향에 대해서는, 초등학교 부모들이 2.28점( $SD=.77$ )으로 온라인 게임의 영향을 가장 긍정적으로 평가했고, 중학교 부모들은 1.84점( $SD=.79$ )으로 자녀의 학업에 대한 온라인 게임의 영향을 가장 부정적으로 평가했다( $p<.01$ ). 자녀의 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 시각에서는 중학교 부모들이 2.95점( $SD=1.18$ )으로 가장 높게 반응하여, 자녀들이 온라인 게임에 과몰입 한다고 인식하는 경향성이 가장 높았다( $p<.01$ ).

자녀의 연령에 따른 부모 중재 전략 요인에서의 차이를 확인해본 결과, 공동 놀이형 중재와 기술 활용형 중재를 제외한 5개 부모 중재 전략 요인에서는 자녀의 연령이 어릴수록 부모의 중재 전략의 사용이 증가하는 경향성이 발견되었다. 이러한 경향성은 특히 규칙형 중재( $F=42.75, p<.001$ )와 제한형 중재( $F=22.15, p<.001$ )에서 강하게 나타났다. 공동 놀이형 중재의 경우, 초등학교부터 고등학교까지의 자녀의 연령이 낮을수록 공동 놀이형 중재 전략의 사용이 증가하나, 대학생 자녀의 경우 고등학교 자녀에 비해 공동 놀이형 중재가 다소 증가하는 현상이 발견되었다. 즉 초등학교부터 고등학교 시기까지는 학업이 점점 중요해지면, 온라인 게임을 부모와 자녀가 함께 즐기는 공동 놀이형 중재가 감소하다가, 학업 부담에서 자유로워지는 대학생 시기가 되면 공동 놀이형 중재가 다소 증가

하는 것으로 확인되었다. 기술 활용형 중재의 경우, 중학교 부모가 2.34점( $SD=1.16$ )으로, 다른 연령대의 자녀를 둔 부모들에 비해 높게 나타났다.

[Table 6] Results of ANOVA of related variables and 7 factors of parental mediation strategies according to children's age

	elementary	middle	high	college	F	p
attitude toward game	2.54 (.91)	2.11 (.76)	2.10 (.80)	2.52 (.90)	7.76 ***	.000
reaction to children's gaming	2.23 (.68)	2.16 (.62)	2.12 (.62)	2.48 (.74)	5.22**	.002
influence on school achievement	2.28 (.77)	1.84 (.79)	1.98 (.81)	2.17 (.84)	5.97**	.001
perception of children's game overindulgence	2.28 (1.12)	2.95 (1.18)	2.69 (1.21)	2.53 (1.10)	5.98**	.001
instructive mediation	3.55 (.91)	3.27 (.92)	2.86 (1.06)	2.60 (.97)	15.71 ***	.000
co-playing mediation	2.54 (1.12)	1.85 (.81)	1.56 (.76)	1.64 (.81)	21.66 ***	.000
rule-based mediation	3.75 (.69)	3.51 (.71)	3.25 (.78)	2.48 (.73)	42.75 ***	.000
restrictive mediation	3.50 (.76)	3.14 (.80)	3.04 (.79)	2.48 (.88)	22.15 ***	.000
technological mediation	2.27 (1.25)	2.34 (1.16)	2.13 (1.12)	1.74 (1.06)	4.40**	.005
government regulation-dependent mediation	2.49 (1.29)	2.49 (1.20)	1.93 (1.12)	1.74 (.97)	9.42 ***	.000
active guidance mediation	3.00 (1.28)	2.50 (1.05)	2.26 (1.07)	2.01 (1.08)	12.00 ***	.000

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

그 외 변인들 간의 상관관계를 분석해본 결과, [Appendix 2]에서와 같이 부모가 지각한 자녀의 게임 이용 일수와 게임 이용 시간은 부모의 온라인 게임에 대한 태도 및 자녀의 학업에 게임이 미치는 영향에 대한 부모 평가와 부적 상관이 있었

다. 반면, 자녀의 온라인 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 지각과는 정적 상관이 있었다. 즉 자녀가 게임을 많이 한다고 부모가 지각할수록 부모는 온라인 게임에 대해 더 부정적인 태도를 갖고 있고, 온라인 게임이 자녀의 학업에 부정적인 영향을 미칠 것이라고 평가하며, 자녀가 온라인 게임에 과몰입 한다고 인식하는 경향성이 있는 것으로 확인되었다. 자녀의 게임 이용 시간은 정부규제 의존형 중재를 제외한 부모 중재 전략 요인들과 부적 상관이 있었는데, 이는 자녀의 연령과 관계가 있는 것으로 해석되었다. 즉 자녀가 게임을 오래 할수록 오히려 부모의 중재 전략 사용이 감소하는 결과가 나타났는데, 이는 자녀의 게임 이용 시간과 자녀의 연령 사이에 정적 상관이 있고, 자녀의 연령과 부모의 중재 전략 사용은 부적 상관이 있기 때문에 나타나는 현상인 것으로 해석하였다.

온라인 게임에 대한 부모의 태도는 온라인 게임에 대한 부모의 친숙도와 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 반응, 그리고 자녀의 학업에 온라인 게임이 미치는 영향에 대한 부모 평가와 정적인 상관이 있었고, 자녀의 온라인 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 지각과는 부적 상관이 있었다. 즉 부모가 온라인 게임에 익숙할수록 부모는 온라인 게임에 대해 긍정적인 태도를 가지고, 자녀들에게 온라인 게임 이용을 권장하며, 온라인 게임이 자녀의 학업에 긍정적인 영향을 미친다고 평가하고, 자녀가 온라인 게임 과몰입이 아니라고 지각하였다.

또한 온라인 게임에 대한 부모의 태도는 부모의 중재 전략 사용과도 상관이 있었는데, 온라인 게임에 대한 부모 태도와 공동 놀이형 중재, 적극 안내형 중재는 정적 상관을, 규칙형 중재, 제한형 중재는 부적 상관을 가지고 있었다. 즉 부모가 온라인 게임에 대해 긍정적인 태도를 가질수록 공동 놀이형 중재와 적극 안내형 중재의 사용은 증가하고, 규칙형 중재와 제한형 중재의 사용은 감소하였다. 또한 온라인 게임에 대한 친숙도는 제한형 중재를 제외한 6개 부모 중재 전략 요인들과 정적 상관을

가지고 있었다. 이러한 결과들을 종합했을 때 부모가 온라인 게임에 얼마나 익숙한지, 그리고 온라인 게임에 대해 어떠한 태도를 가지고 있는지가 결국 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 반응과 중재 전략의 사용을 결정짓는 중요한 요인인 것으로 파악되었다.

또한 주목할 점은 자녀의 온라인 게임 과몰입 정도에 대한 부모의 지각과 부모의 중재 전략 사용 간에 부적 상관이 있다는 것이다. 이러한 결과는 현재 우리나라 부모들이 자녀의 온라인 게임 과몰입에 큰 우려를 가지고 있음에도 불구하고, 자녀들의 건강하고 안전한 온라인 게임 이용을 돕는 구체적인 중재 방법들을 잘 알지 못하며, 효과적으로 개입 또는 지도하지 못하고 있다는 것을 간접적으로 시사한다.

#### 4. 논 의

본 연구에서는 현재 우리나라 부모들이 자녀들의 온라인 게임 이용에 대해 어떠한 중재 전략을 사용하는지, 그리고 이에 영향을 미치는 요인들은 무엇이 있는지를 탐색하였다. 그 결과, 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모 중재 전략은 총 7개의 하위 전략으로 구분되었다. 이 중 설명형 중재, 공동 놀이형 중재, 기술 활용형 중재는 TV나 인터넷, 그리고 비디오 게임에 대한 부모 중재 연구들 [8,9,13,14,18]과 동일하게 도출된 중재 전략이었다.

한편 기존 연구와 구분하여 주목할 것은 선행연구들 [9,11,13]에서 제한형 중재로 구분되었던 부모 중재 전략이 본 연구에서는 보다 엄격하게 자녀의 온라인 게임 이용을 제한하는 제한형 중재와 자녀와 함께 규칙을 정하고 규칙 내에서 온라인 게임을 이용하도록 하는 규칙형 중재로 분리되었다는 점이다. 기존의 연구에서 언급된 제한형 중재 전략의 하위 문항을 살펴보면 “하루에 게임할 수 있는 시간량을 정해준다.”, “자녀에게 못하게 하는 게임들이 있다.”와 같이 게임 이용과 관련된 규칙과 제

한이 한 요인 내에서 함께 기술되어 있다[18]. 그러나 본 연구 결과, 동일하게 제한을 하더라도 부모의 주도하에 자녀의 온라인 게임 이용의 한계와 범위를 정하는 제한형 중재와 온라인 게임 이용을 허용하되, 자녀와 함께 규칙을 정하고 자녀가 규칙을 지키면서 온라인 게임을 이용할 수 있도록 지도하는 규칙형 중재는 구분되는 행동군으로 나타났다.

이와 함께 본 연구에서는 우리나라에서만 독특하게 나타나는 정부규제 의존형 중재 전략을 도출할 수 있었다. 아동, 청소년들에게 온라인 게임 활동이 활성화되어있는 국가 중 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용 시간을 법제도적으로 제한하는 국가는 우리나라가 유일하다. 이는 달리 말하면 법제도적 장치가 있는 우리나라에서는 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모들의 중재 전략이 다르게 나타날 가능성이 있다는 것이다. 이러한 이유로 본 연구에서는 기존의 연구들에서 제시한 부모 중재 전략을 그대로 적용하지 않고, 부모들을 직접 인터뷰함으로써 우리나라의 특수한 상황을 연구에 반영하고자 하였다. 그 결과, 우리나라에서만 독특하게 나타나는 정부규제 의존형 중재 전략을 발견할 수 있었다.

본 연구의 또 다른 시사점은 우리나라 부모의 온라인 게임 중재 전략에서 공동 놀이형 중재와 기술 활용형 중재가 부족하다는 것을 발견했다는 점이다. 선행연구들[7,24]에 따르면, 부모와 청소년 자녀의 공동 플레이는 게임의 부정적 효과에 대한 내면화 수준과 공격성을 감소시키는 한편, 친사회적 행동과 부모-자녀 관계를 향상시킨다고 한다. 또한 기술 활용형 중재는 의도치 않게 아동, 청소년들이 음란물이나 폭력물에 노출되는 것을 방지하는 최소한의 예방책으로 알려져 있다[7]. 이러한 연구 결과에 비추어 볼 때 온라인 게임 문화에 대한 우리나라 부모들의 이해와 참여를 높이거나 다양하게 제안되고 있는 시간조절 및 관리 프로그램이나 도구들을 부모들이 잘 활용할 수 있도록 좀 더 구체적인 정보를 제공하는 것이 예방적 접근을 위해 필요할 것으로 보인다.

이러한 시사점은 온라인 게임에 대한 부모의 친

속도와 태도, 그리고 부모 중재 전략 간의 상관을 분석한 결과에서도 유사하게 나타났다. 온라인 게임에 대한 부모의 친숙도는 부모의 중재 전략 사용과 정적인 상관이 있었고, 부모가 온라인 게임에 대해 어떠한 태도를 가지고 있는지는 특정한 부모 중재 전략 사용과 관련이 있었다.

이러한 결과와 함께, 변화하는 미디어 환경으로 인해, 아동, 청소년 자녀들이 지식과 정보를 습득하고, 인간관계를 맺고 사회적 상호작용을 하며, 커뮤니티에 참여하는 방식이 급격히 달라지고 있는 점을 고려할 필요가 있다. 즉, 디지털 시대의 청소년들에게 하나의 사회문화적 장면으로 기능하는 온라인 게임의 속성을 이해하고 이를 바탕으로 부모들이 지혜롭게 선택할 수 있는 예방, 개입방법에 대한 좀 더 체계적인 고민이 필요할 것이다.

한편, 본 연구는 다음과 같은 한계점을 가진다. 첫째, 본 연구는 편의표집 방법을 사용하여 설문 조사를 실시하였다. 즉 연구 참여의사를 밝혀준 부모들을 연구 참여자로 하여 설문 조사를 실시하였기 때문에, 본 연구결과를 전체 부모의 특성으로 일반화하는 데는 제한점이 있다. 둘째, 본 연구는 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모 중재 전략에 대한 탐색적 연구로, 부모 중재 전략에 영향을 주는 여러 변인들을 탐색했지만, 선행연구들에서 주요 변인들로 제시된 부모의 양육태도나 부모-자녀 관계 관련 변인들, 그리고 실제 자녀의 게임 이용 특성 및 게임 과몰입 정도 등을 연구에 포함시키지는 못하였다. 선행연구들에서 이러한 변인들의 중요성을 강조했던 것을 고려하였을 때, 추후 연구에서는 부모 중재 전략에 영향을 미치는 다양한 변인들을 연구에 포함시키는 것이 필요할 것이다.

본 연구는 기존 연구들의 바탕이 되었던 TV에 대한 부모 중재 전략에서 벗어나 온라인 게임의 특성을 반영한 부모 중재 전략을 탐색하였다는 의의가 있다. 또한 우리나라의 사회, 문화적인 특성과 상황을 고려하여 실제 부모들이 사용하는 온라인 게임 중재 전략을 확인하였다는데 그 의의가 있다.

## REFERENCES

- [1] Kim, J. Y. and Doh, Y. Y. "Parents' Divergent Views on the Game Shutdown System and Sociocultural Intervention Strategies for Children's Healthy Game Use", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 19, No. 3, pp. 55-84, 2012.
- [2] Korea Internet & Security Agency, "2013 Internet using state survey", Korea Internet & Security Agency, 2013.
- [3] Lee, S. and Chae, M. A. "Children's internet use in a family context : Influence on family relationships and parental mediation", *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 10, No. 5, pp. 640-644, 2007.
- [4] S. Mumtaz, "Children's enjoyment and perception of computer use in the home and the school", *Computers & Education*, Vol. 36, pp. 347-362, 2001.
- [5] Valcke, M., Schellens, T., Van Keer, H. and Gerarts, M. "Primary school children's safe and unsafe use of the internet at home and at school : An exploratory study", *Computers in Human Behavior*, Vol. 23, No. 6, pp. 2838-2850, 2008.
- [6] D. Shaffer, "Developmental psychology: Childhood and adolescence (6th ed.) (Korean translation edition)", Sigma Press, 2006.
- [7] Subrahmanyam, K. and Šmahel, D. "Digital youth: The role of media in development", NY : Springer, 2011.
- [8] S. Y. Jin, "The study on parental mediation of adolescent's on-line game playing: Focusing on the parental mediation motive-type-effect" (Master's dissertation, Chung-Ang University), 2013.
- [9] Eastin, M. S., Greenberg, B. S. and Hofschire, L. "Parenting the Internet", *Journal of Communication*, Vol. 56, pp. 486-504, 2006.
- [10] A. I. Nathanson, "Mediation of children's television viewing: Working toward conceptual clarity and common understanding", *Communication Yearbook*, Vol. 25, pp. 115-151, 2001.
- [11] Wang, R., Bianchi, S. M. and Raley, S. B. "Teenager's Internet use and family rules: A research note", *Journal of Marriage and Family*, Vol. 67, pp. 1249-1258, 2005.
- [12] Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., De Wever, B. and Schellens, T. "Parental acceptance of digital game-based learning", *Computers & Education*, Vol. 57, No. 1, pp. 1434-1444, 2011.
- [13] Nikken, P. and Jansz, J. "Parental mediation of children's video game playing : A comparison of the reports by parents and children", *Learning, Media and Technology*, Vol. 31, No. 2, pp. 181-202, 2006.
- [14] Shin, W. S. and Huh, J. S. "Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences", *New Media & Society*, Vol. 13, No. 6, pp.945-962, 2011.
- [15] Lim, S.H. and Cho, Y. H. "Parents' and peers' mediation effects on adolescents' game play", *Journal of Cybercommunication Academic Society*, Vol. 28, No. 4, pp.173-218, 2011.
- [16] J. I. Ahn, "Types of internet mediation and its relationship with precedent variables", *Korean Journal of Broadcasting*, Vol. 22, No. 6, pp. 230-266, 2008.
- [17] Rosen, L. D., Cheever, N. A. and Carrier, L. M. "The association of parenting style and child age with parental limit setting and adolescent MySpace behavior", *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol. 29, pp. 459-471, 2008.
- [18] H. S. Yu, "A study on game mediation types and relevant variables: Focused on preschoolers, elementary school students and their mothers", *Korean Journal of Broadcasting*, Vol. 22, No. 1, pp. 86-120, 2008.
- [19] I. Bogost, "Persuasive games : The expressive power of videogames", Cambridge : The MIT Press, 2007.
- [20] S. Turkle, "The second self : Computers and the human spirit", NY : Simon & Schuster, 1984
- [21] Bickham, D. S., Vandewater, E. A., Huston, A. C., Lee, J. H., Caplovitz, A. G. and Wright, J. C. "Predictors of children's electronic media use : An examination of three ethnic groups", *Media Psychology*, Vol.

5, No. 2, pp. 107-137, 2003.

- [22] Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B. and Rots, I. "Internet parenting styles and the impact on internet use of primary school children", *Computers & Education*, Vol. 55, No. 2, pp. 454-464, 2010
- [23] G. S. Mesch, "Parental mediation, online activities, and cyberbullying", *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 12, No. 4, pp. 387-393, 2009.
- [24] Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., Stockdale, L. and Day, R. D. "Game on . . . girls: Associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes", *Journal of Adolescent Health*, Vol. 49, No. 2, pp. 160-165, 2011.

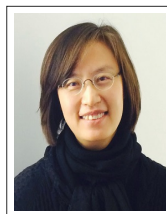


김 지 연(Kim, Jee Yeon)

현) 서울사이버대학교 상담심리학과 조교수

관심분야 : 게임행동, 게임 과몰입, 게임문화, 부모 교육

---



도 영 임(Doh, Young Yim)

현) KAIST 문화기술대학원 초빙교수

관심분야 : 사이버 심리학, 기능성 게임, 디지털 문화

---

[Appendix 1] Results of factor analysis on Parental mediation strategies

Factor	Item	factor loading	cronbach's $\alpha$
factor 1. instructive mediation	I discuss with my children about their in-game activities and experiences.	.826	.914
	I discuss with my children about amusement, sexual, and violent contents on games.	.783	
	I discuss with my children about pros and cons of games, and the kinds of games they like to play.	.762	
	I discuss with my children about people they meet in the game worlds.	.741	
	I explain to my children about wrongful deeds that in-game characters conducted.	.689	
	I explain to my children that what happens in a game world is different from the reality.	.604	
	I check information and contents of games my children play.	.540	
factor 2. co-playing mediation	I select online games that I will play with my children.	.862	.892
	I enjoy playing online games with my children.	.828	
	Sometimes, when my children are playing games that are difficult to understand or play on their own, or playing the game for the first time, I co-play with them.	.789	
	My children ask me questions when they face difficulties while playing games. (ex. Computer malfunctions, difficult vocabularies etc.)	.639	
	I evaluate games my children play by playing them for myself.	.628	
factor 3. rule-based mediation	I set game playing rules (game play time and activities etc) with my children.	.703	.754
	I restrict time limit (ex. An hour per day) and the time of the day (ex. Weekend afternoons) that my children can play game.	.631	
	I punish (ex. Corporal punishment, hid keyboard or mouse) my child when he/she violates game play time rules that he/she had promised with me.	.505	
	As required by "Selective Shutdown System", I make my children to seek my permission and approval when they sign up for games.	.459	
	Other than playing online games, I recommend outdoor activities (ex. Soccer) or alternative hobbies (ex. Watch movies) to my children.	.325	
	I allow my children to play games when they behave well, and I do not allow them to play games when they misbehave.	.300	
	Computers are usually placed in public spaces such as the living room.	.292	
factor 4. restrictive mediation	I prohibit my children from playing certain kinds of games.	.668	.763
	I prohibit my children from buying game items with cash.	.521	
	I monitor and restrict my children's in-game activities (ex. Prohibit violent demeanor in games).	.500	
	I select games that my children can play.	.500	

	I only allow my children to play games with people whom they actually know in reality. (ex. Friends from school)	.370	
	I normally prohibit my children when they are playing games.	.246	
factor 5. technological mediation	Filter that keeps my children from going to specific sites or games is installed in my home computer. I installed software that records web sites that my children visited and games they played. Password is set in my home computer.	.725 .709 .525	.732
factor 6. government regulation- dependent mediation	I check whether the games my children are playing abide by "Cooling Off System" and that my children are complying it. I check whether "Compulsory Shutdown System" is well implemented to my children.	.682 .529	.723
factor 7. active guidance mediation	I show good examples of games designed for youth to my children. (ex. Games with appropriate contents) I show ways to play safe game to my children.	.719 .573	.898

[Appendix 2] Correlation between variables

	A	B	C	D	E	G	H	I	J	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7
A	1															
B	.694**	1														
C	-.067	-.049	1													
D	.112*	.217**	.220**	1												
E	-.059	-.004	-.166**	-.209**	1											
G	.046	.120*	-.072	-.050	.695**	1										
H	-.058	-.030	-.145**	-.197**	.683**	.530**	1									
I	.040	.056	.476**	.364**	-.457**	-.302**	-.501**	1								
J	-.162**	-.106*	.050	-.078	.211**	.163**	.168**	-.009	1							
F1	-.358**	-.344**	-.009	-.161**	.051	-.040	.081	-.129*	.241**	1						
F2	-.372**	-.349**	-.071	-.168**	.353**	.177**	.341**	-.273**	.434**	.552**	1					
F3	-.389**	-.501**	-.042	-.183**	-.150**	-.258**	-.094	-.009	.120*	.533**	.353**	1				
F4	-.324**	-.417**	-.102	-.209**	-.129*	-.229**	-.039	-.106*	.083	.607**	.369**	.621**	1			
F5	-.169**	-.145**	-.100	-.131*	-.041	-.120*	.051	-.050	.105*	.298**	.351**	.434**	.349**	1		
F6	-.234**	-.263**	-.072	-.079	-.019	-.080	.004	-.085	.127*	.442**	.377**	.537**	.484**	.449**	1	
F7	-.321**	-.312**	-.055	-.134*	.197**	.068	.147**	-.187**	.281**	.649**	.653**	.456**	.478**	.332**	.473**	1

\*p < .05, \*\*p < .01

A: age	B: age of children	C: days for gaming	D: time for gaming
E: attitude toward game	G: reaction to children's gaming	H: influence on school achievement	I: perception of children's game overindulgence
J: game familiarity	F1: instructive mediation	F2: co-playing mediation	F3: rule-based mediation
F4: restrictive mediation	F5: technological mediation	F6: government regulation-dependent mediation	F7: active guidance mediation

