

디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램의 실행과 효과*

Implementation and Effectiveness of Parent Education Program Emphasizing Direct Interaction with Young Children in a Digital Environment

권혜림¹ 이완정²

Hea Lim Kwen¹ Wan Jeong Lee²

ABSTRACT

Objective: This study attempted to verify the effectiveness of parent education programs which emphasize parents' direct interaction with young children even when using digital devices. For this purpose, parents' play beliefs and their interaction with their children were evaluated by taking a pre-test and post-test.

Methods: The subjects of this study were parents of young children attending child care centers. The collected data were analyzed by one-way covariate analysis (ANCOVA) to find out if there was a significant difference in post-test scores after controlling the pre-test as a covariate to minimize possible errors between groups before the experiment.

Results: Parents, who had participated in the parent education program which emphasized parents' direct interaction with young children when using digital devices, showed higher increases of play support beliefs and parent-child interaction than the comparative group.

Conclusion/Implications: This study confirmed that in order to develop digital fluency from early childhood, parents should avoid indiscriminate use of digital devices at home, maintain direct interaction with their children even when giving them digital devices to play with, and support healthy growth by way of continuing sensitive interaction with their children.

key words digital environment, parent education programs, play beliefs, parent-child interaction

* 본 논문은 2021년 한국보육지원학회 추계학술대회 포스터 발표한 논문을 수정·보완한 것임.

** 이 논문은 인하대학교의 지원에 의해 연구되었음.

¹ 제1저자

인하대학교 대학원
아동심리학전공 박사수료생

² 교신저자

인하대학교 아동심리학과 교수
(e-mail : wanlee@inha.ac.kr)

I. 서론

근래 부모 자녀 관계나 상호작용에서 문제 시 되는 맥락 중 하나는 핸드폰, 컴퓨터 등 디지털 기기의 사용과 관련된 것이다. OECD(2020)는 근간 저서인 『21세기 아동』에서 오늘날의 부모 양육 태도의 모순적인 두 특징으로 ‘집중적이고 과도한 부모 역할(intensive, over parenting)’과 ‘핸드

폰을 하면서 자녀를 무시하는 부모(phubbing parents)’를 꼽고 있다. 집중적이고 과도한 부모 역할은 자녀 양육과 교육에 온 힘을 기울이는 부모의 양육 방식을 의미하며, ‘phub’이란 동사는 ‘핸드폰을 보는 데에 정신이 팔려 같이 있는 사람을 무시하다’는 의미를 나타낸다.

오늘날 영유아의 생활에서 가장 급격히 바뀐 것 중 하나는 일 방향으로 이루어지는 TV나 비디오 시청에서 대화형 뉴 미디어(스마트폰, 아이패드 등)의 사용이 증가하였다는 점일 것이다. 더구나 이 기기들은 어디나 가져갈 수 있어서 부모들은 어린 자녀의 놀이 시간, 식사 시간, 잠자리 준비 시간 등 여러 가지 일상생활의 장면에서 이를 사용한다(Barr et al., 2020; McDaniel & Coyne, 2016; Vanden Abeele, Abels, & Hendrickson, 2020; Wolfers, Kitzmann, Sauer, & Sommer, 2020; Yuan et al., 2019). 대화용 뉴미디어는 기존 매체에 비해 접근성 및 편의성이 극대화 되었다는 장점을 지니는 동시에 사용을 통제하거나 조절하는 것을 더욱 어렵게 만든다는 단점을 갖는다(이종은, 김지윤, 박은혜, 강현아, 2017). 빈번한 스마트폰 체크와 사용은 자녀를 향한 부모의 반응성을 저해시키므로, 영유아기 부모-자녀 상호작용의 질을 떨어뜨린다.

Hong 등(2019)은 부모의 과도한 핸드폰 사용과 자녀와의 긴밀한 상호작용을 간과하는 최근의 동향을 비판하면서 이런 행동이 부모 자녀 관계의 질을 저해시킬 뿐만 아니라 자녀의 자아존중감에도 부적 영향을 준다고 보고하고 있다. 실제로 패스트푸드점(Radesky et al., 2014)이나 놀이터(Abels et al., 2018; Hiniker et al., 2015; Lemish, Elias, & Floegel, 2020; Vanden Abeele et al., 2020; Wolfers et al., 2020)에서 부모-자녀 상호작용을 관찰한 연구들에 의하면, 부모가 스마트폰 사용에 몰입한 경우 자녀와 소통하는 빈도가 감소하고, 자녀의 요구나 부모의 주의를 촉구하는 영유아의 행동에 덜 반응적인 것으로 나타났다. 간혹 어떤 부모들은 자녀가 부모의 주의를 끌려는 시도를 반복해서 하였을 때 성가시다는 태도를 나타내거나(Lemish, Elias, & Floegel, 2020), 심지어 적대적인 태도를 나타내기도(Radesky et al., 2014)하는 것으로 밝혀졌다.

스마트폰의 사용 빈도 외에 사용시간의 길이도 부모-자녀 관계에 영향을 미치는 것으로 나타났다. Wolfers, Kitzmann, Sauer 그리고 Sommer(2020)의 연구에서 놀이터에서 스마트폰을 더 오래 사용하는 것으로 관찰된 어머니는 민감성 측정에서 낮은 점수를 보이는 것으로 밝혀졌다. 평소 식사 시간처럼 자녀와 시간을 가져보도록 한 실험실 연구에서 자연스럽게 스마트폰을 사용하는 행동을 보인 어머니들은 자녀와 언어적, 비언어적 상호작용을 하는 빈도가 낮게 나타났다(Radesky et al., 2015). 놀이터에서 잡지를 보거나 다른 보호자들과 담소를 나누는 행동을 하는 부모들도 이에 몰입하여 반응성이 낮아졌으나, 스마트폰을 사용하는 부모들만큼은 아니었다(Abels et al., 2018; Lemish, Elias, & Floegel, 2020; Vanden Abeele et al., 2020).

아이폰이 처음 소개된 2007년 이후 출생한 영유아들은 ‘이동이 가능한 인터넷(mobile internet device)’을 터치스크린으로 사용한 새로운 세대, 즉 ‘디지토드(Digitods)’라 불린다(Leathers, Heather, Summers, & Desollar, 2013). 이들은 말을 배우기 전인 영아기부터 디지털 테크놀로지에 접근할 준비가 된 세대로서 10개월부터 14개월 사이에 손가락으로 스크린을 터치하거나 화면을 밀어내는 경험을 한다. 이는 고정된 랩탑 퍼스널 컴퓨터에서 키보드나 마우스를 사용하여 콘텐츠를 보는 방식과 완전히 대조되는 방식이다. 스마트폰이나 아이패드와 같은 터치스크린 장치는 이동성이 매우 커서 영아나 걸음마기 유아기부터 부엌 테이블이나 침실이나 자동차 좌석에서 이를 가지고

놀이를 할 수 있기 때문이다(Holloway, Green, & Stevenson, 2015). 무궁무진한 애플리케이션은 터치와 화면 밀어내기의 방식으로 즉시 접근할 수 있으며, 영유아는 이런 방식으로 자신의 흥미를 끄는 게임, 책, 기타 상호 소통이 되는 경험들을 한다.

이에 따라 미국, 뉴질랜드 등 OECD 각국에서는 영유아기 커리큘럼 틀에 뉴 미디어의 사용에 대한 내용을 포함시키는 추세이다. 가령, 뉴질랜드 영유아기관에서는 영유아가 대화형 뉴 미디어를 이해하고 이를 적절하게 사용할 수 있도록 지원하고 있다(New Zealand Ministry of Education, 2021). 흥미로운 것은 이들이 디지털 문해력과 디지털 유능성을 구분하고 있다는 점이다. ‘디지털 문해력(Digital literacy)’은 디지털 테크놀로지를 “어떻게(how)” 사용하고, 이것을 가지고 “무엇(what)”을 하는지 아는 것으로 전통적인 문해력 학습에 해당한다. 이와 비교하여, ‘디지털 유능성(Digital fluency)’는 디지털 테크놀로지를 안전하고, 현명하게, 타인을 존중하는 방식으로 사용해야 한다는 점을 아는 것으로 디지털 문해력을 초월하는 것이다. 디지털 유능성이 있는 영유아는 “언제(when)” 디지털 테크놀로지를 이용하는 것이 좋은지, “왜(why)” 그것을 특정한 목적을 위해서만 사용해야 하는지 안다.

미디어의 과몰입은 영유아의 인지, 언어, 도덕성, 사회성, 또래 상호작용 및 사회성 발달, 놀이 등에서의 발달 저해와 우울/불안, 공격성, 충동성 등과 같은 내재화, 외현화 문제에 영향을 미친다(김수정, 정익중, 2016; 김은지, 전귀연, 2020; 설셋별, 이해원, 이경숙, 김명식, 2017; 홍예지, 박영아, 안수빈, 이순형, 이강이, 2017). 또한 유아의 미디어 사용은 유아기를 넘어 초등학교 적응과 또래 간 애착에도 부정영향을 미친다(박윤현, 박지은, 김대웅, 서지연, 최나야, 2019; 이상희, 오새니, 2019). 근래 활발하게 이루어지는 뇌 연구에서도 미디어에 과노출될 경우 뇌 발달이 저해되며, 언어 및 인지, 정서 등의 병리적 문제를 야기할 가능성이 제기되고 있다(권장희, 2012).

디지털오드의 부모들은 본인들 스스로도 인터넷을 활발하게 사용할 뿐만 아니라, 영유아를 키워야 하는 부모 역할의 압력을 견뎌내기 위해 매일의 일상을 좀 더 쉽게 만들어주고, 가족이나 친구들과의 의사소통도 유지할 수 있게 해주는 디지털 기기를 아이 돌보기 과정에 적극 활용하게 된다(Holloway et al., 2015). 우리나라의 연구에서도 부모들이 가사 일을 하기 위해 혹은 아이와 놀아주기 힘들 때 디지털 기기를 제공하는 경향이 있는 것으로 나타났다(김희정, 2010; 이경숙, 박진아, 2014). 그러므로 영유아 자녀에게 디지털 기기를 무분별하게 주기보다는 제한된 방식으로 이용하게 하고, 자녀가 디지털 기기를 이용하는 시간에도 부모가 직접적인 상호작용을 적극적으로 하도록 안내하는 부모교육 프로그램이 절실한 실정이다.

근래, 하버드대 아동발달센터에서는 영유아기 부모가 핸드폰에 몰입하여 자녀와의 직접적인 상호작용을 외면하지 않도록 하기 위해 상호작용 5단계 원칙을 제시하고 있다(Center on the Developing Child, 2019). 이는 테니스 코트에서 공을 서브하고 이를 받아쳐 네트 뒤로 넘김으로써 테니스 게임이 지속되는 ‘서브 앤 리턴(serve and return)’의 원리를 적용한 것으로, 특히 영아, 걸음마기, 유아 초기 자녀와의 상호작용을 증진 시킬 수 있는 효율적인 방식으로 알려져 있다. 구체적인 단계를 살펴보면, 첫째, 자녀가 미디어에 대해 관심을 가지거나 궁금해 할 때(serve) 부모는 자녀의 요구를 파악하여 시선을 함께 공유하고 눈높이를 맞춰 반응을 살피고, 둘째, 자녀에게 지지와 격려의 말을 되돌려 줌(return)으로써 자녀에게 그들의 생각과 감정을 이해하고 지지한다는

의미를 표현 할 수 있다. 셋째, 영유아가 포인팅 한 부분을 언어로 명명하여 영유아가 집중하고 있는 것을 이해하고 더 나아가 우리 주위의 세상에 대해 이해하고 세상에 대한 기대감을 형성할 수 있도록 도움을 준다. 이러한 단어 명명 혹은 이름 말하기는 영유아가 발달함에 따라 사용할 단어를 습득하고, 언어적 의사소통이 중요하다는 것을 모델링 하는 것이다.

상호작용에서 최초의 서브 앤 리턴이 이루어진다면 넷째, ‘교대로(back and forth)’ 부모와 함께 주거나 받거나 상호작용을 한다. 교대로 상호작용하는 것은 영유아에게 자기 비교 및 자기 조절을 배울 수 있는 좋은 기회가 되며 다른 사람들과 더불어 어울리는 법을 배우는 기초가 된다. 자기 비교 및 자기 조절의 기본은 기다림이기 때문에 번갈아 교대를 하며 영유아는 자연스럽게 기다림을 배울 수 있다. 마지막으로, 영유아들은 호기심이 사라지거나 활동을 끝내게 되면 이를 표현하고, 새로운 활동을 시작할 준비가 되었을 때도 이를 표현하게 된다. 즉, 영유아가 상호작용의 끝과 시작을 결정할 수 있으며 다시 새로 시작할 때는 영유아의 시선을 함께 공유하는 것으로 되돌아 갈 수 있다. 또한 부모가 영유아와 함께 시선을 공유하고 영유아의 서브를 받아쳐 네프너머로 넘길 준비, 이를 교대로 오갈 준비가 되어있기 때문에 영유아의 요구를 바로 알아차릴 수 있고, 부모가 영유아의 이러한 순간들을 찾아 지지해준다면 영유아는 그들의 세계를 탐구하는 것에 몰두할 것이다. 본 연구에서는 부모교육에 참여한 부모와 보호자들이 평소 영유아와의 상호작용 시, 그리고 영유아가 디지털 기기를 사용할 때에도 영유아의 자녀의 요구와 신호를 알아차리고 이에 언어적, 비언어적 상호작용을 해줌으로써 부모-자녀 간 상호작용 역량을 키울 수 있도록 지원하고자 한다.

부모는 자녀를 보호하고 양육할 뿐만 아니라, 자녀는 부모와의 상호작용을 통해 전인적 발달을 이루게 된다. 부모가 일관성 있고 예측 가능하고 온정적으로 자녀와 관계를 맺는다면 자녀는 자신의 욕구를 충족할 수 있으며, 이후에 어떤 일이 일어날지 예측할 수 있기 때문에 그 이후의 일을 불안감 없이 기대할 수 있다. 안정적인 부모-자녀 관계를 통해 자녀는 정서를 조절하고, 불안한 상황에서 자신을 쉽게 진정시키며(Denham, Renwick, & Holt, 1991), 세상에 대해 배우고, 감각 정보를 다루는 데 익숙해진다(Feiring & Lewis, 2014). Potharst 등(2021)의 연구에 의하면, 부모로서의 자신의 역할을 구체적으로 인식하는 부모는 실제 비디오 관찰에서 자녀와의 상호작용에 보다 몰입하는 것으로 나타났다. 결국, 자녀와의 상호작용이 중요함을 인식시키고, 자신의 자녀와 상호작용하는 방법을 돌아보게 하고, 자녀와 상호작용하는 방법을 하버드대 아동발달센터의 5단계 방법에 따라 구체적으로 익혀보는 등의 내용을 다루는 부모교육 프로그램을 통해 참여 부모와 보호자들은 부모-자녀 상호작용을 증진 시킬 수 있을 것이라 예측해 볼 수 있다.

아울러, 부모-자녀 간 상호작용의 중요성을 인식하고 이를 일상에서 실천하려면, 영유아기 발달 특성상 놀이를 통한 성장과 배움이 중요하다는 신념이 뒷받침되어야 한다. 영유아의 놀이는 다양한 감각을 경험하고 조직하고, 나, 가족, 세상을 인식해가며 이에 적응하는 생활 자체이다. 영유아는 놀이를 통해 행복, 즐거움 등의 긍정적 정서를 습득할 뿐만 아니라 부정적 감정을 해소하기도 한다. 또한 기다림, 양보 등의 사회적 기술 또한 습득한다. 영유아에게 놀이가 곧 배움 자체라 할 수 있다. 영유아가 스스로 선택한 놀이를 통해 얼마나 잠재력을 발휘할 수 있는가는 부모가 유아의 놀이에 대해 어떠한 신념체계를 갖고 있는가에 따라 달라진다(Fogel, 2003). 부모

나 보호자가 영유아의 놀이를 전인적 발달의 주요 기제가 된다고 생각하여 놀이 중심의 놀이를 지지하게 된다면 영유아는 자발적 놀이를 통해 삶을 채워나가는 원초적 힘을 갖게 된다(김광웅, 유미숙, 유재령, 2004). 홍정유와 최영희(2008)의 연구에 따르면, 놀이중심지지 신념이 강한 어머니들이 온정, 격려 양육 행동을 많이 보인다. 하지만, 부모나 보호자가 영유아의 놀이를 학습중심의 수단으로 보는 학습중심의 놀이신념을 갖는다면 영유아는 비자발적 놀이, 주어진 놀이 방식을 통해 자율성을 키워가기가 어렵다. 놀이가 놀이의 본질적 특성인 놀이 그 자체가 목적이 되는 영유아 중심이기보다는 학습의 도구로 사용되는 성인 중심적인 경향으로 이루어 질 경우, 유아의 성장과 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있다(Hughes, 2010). 즉, 부모가 놀이를 유아 스스로 선택하여 자발적으로 즐겁게 하는 놀이 중심의 놀이신념을 갖는지, 아니면 학습적 자극을 주는 도구로써 학습중심의 놀이로 생각하는지의 신념에 따라 일상적인 양육 방식이나 자녀와의 상호작용이 달라질 것이다. 본 연구의 목적인 디지털 유능성 증진을 위한 부모교육 프로그램에서는 부모-자녀 상호작용의 구체적인 방법이 영유아가 주도하는 놀이를 주의 깊게 관찰하고 영유아의 관심과 요구를 알아차려 이에 민감하게 반응해주는 것임을 강조하게 된다. 그리고 영유아가 풍부한 신체놀이, 또래와의 사회적 놀이, 사물을 직접 조작하는 실물놀이를 충분히 즐길 수 있는 생활환경을 마련해주는 것이 영유아기 부모 역할에서 중요하다고 인식할 수 있도록 한다. 이러한 환경을 마련해 줄 수 없는 디지털 환경에서도 부모나 보호자가 놀이 중심 신념에 따라 영유아와의 직접적인 놀이의 중요성을 인식하도록 한다. 그러므로 본 부모교육 프로그램에 참여하는 부모나 보호자는 놀이 중심 신념을 증진시키게 될 것이라 예측해 볼 수 있다.

본 연구는 영유아 부모를 대상으로 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 실시하여 그 효과를 검증하고자 하였다. 프로그램의 주요 내용은 자녀에게 디지털 기기를 뚜렷한 목적하에서만 허용할 것, 디지털 기기를 자녀에게 쥐어주고 혼자 보도록 하기보다는 디지털 기기를 수단으로 영유아와 직접적인 상호작용을 함으로써 디지털 기기 사용시간 중 부모와의 상호작용이 단절되지 않도록 할 것 등으로 이루어져 있다. 프로그램의 효과는 부모의 놀이신념 증진, 평상 시 자녀와의 상호작용 증진이 이루어졌는지를 측정하여 살펴보고자 하였다. 본 연구를 수행하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 실시한 집단은 비교집단에 비해 부모의 놀이신념에 유의한 증진 효과가 있는가?

연구문제 2. 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 실시한 집단은 비교집단에 비해 부모-자녀 간 상호작용에 유의한 증진 효과가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 수도권 어린이집에 다니는 영유아의 부모이다. 편의표집된 어린이집에서 부

모교육 프로그램 참여 희망 부모를 모집한 후, 각자의 일정에 따라 실험집단과 비교집단에 임의 배당하였다. 연구 참여자의 현황은 <표 1>과 같다. 실험집단 15명, 비교집단 16명의 부모 중 주로 어머니였고 아버지는 각각 1명씩 있었다. 자녀의 연령은 실험집단의 경우 만 2세 9명(60%), 만 3세 5명(33.3%), 만 1세 1명(6.7%)였으며, 비교집단의 경우 만 2세 11명(68.8%), 만 1세 4명(25%), 만 3세 1명(6.2%)으로, 결과적으로 비교집단에 만 1세아가 더 많이 분포되었다. 자녀의 성별 분포는 실험집단과 비교집단의 성별 구성이 비슷하였다. 자녀와의 관계에서는 모의 참여율이 실험집단 93.3%, 비교집단이 93.8%로 가장 많았고 아버지가 각각 1명씩 있었다.

표 1. 연구 참여자의 기본 특성 (N = 31)

변인	실험집단		비교집단		
	N	%	N	%	
자녀의 연령	만1세	1	6.7	4	25.0
	만2세	9	60.0	11	68.8
	만3세	5	33.3	1	6.2
자녀의 성별	남	8	53.3	9	56.3
	여	7	46.7	7	43.7
자녀와의 관계	어머니	14	93.3	15	93.8
	아버지	1	6.7	1	6.2

2. 측정 도구

1) 부모의 놀이신념

부모의 놀이신념을 측정하기 위하여 Fogle과 Mendez(2006)가 개발한 Parent Play Beliefs Scale (PPBS)를 이한별(2008)이 번안하여 수정 보완한 척도를 사용하였다. 본 도구는 놀이 지지(Play Support) 신념 19문항, 학습 중심(Academic Focus) 신념 11문항의 하위범주로 구성되어 있으며, 총 30문항의 5점 Likert식 척도로, 1점 ‘동의하지 않는다’, 2점 ‘약간 동의하지 않는다’, 3점 ‘약간 동의한다’, 4점 ‘동의한다’, 5점 ‘매우 동의한다’의 범위로 평정하게 되어있다. 놀이 지지 신념 점수가 높다는 것은 부모가 놀이는 즐거운 것이고 영유아에게 발달적으로 유익하다고 믿는 것을 의미한다. 반면 학습중심 신념 점수가 높다는 것은 부모가 놀이는 사회적, 인지적 기술과 관련이 없으며 학습 지향적인 활동에 더 가치를 두는 신념을 가지고 있다는 것이다. 놀이 지지 신념과 학습중심 신념에 대한 문항 내용을 구체적으로 살펴보면 <표 2>와 같다. 부모의 놀이신념에 대한 사전검사 신뢰도는 Cronbach α .84이었으며, 사후검사 신뢰도는 Cronbach α .67로 나타났다.

표 2. 부모의 놀이신념 하위 요인 문항의 예

하위 요인	문항의 예
놀이 지지	<ul style="list-style-type: none"> * 아이와 함께 노는 것은 나에게 중요하다. * 내가 아이와 놀아준다면 내 아이는 놀이를 통해 더 많은 것을 얻게 될 것이다. * 내 아이는 나와 함께 놀 때 정말 재미있어한다. * 아이는 놀이를 하며 새로운 기술과 능력을 발달시킨다.
학습중심	<ul style="list-style-type: none"> * 나는 아이와 함께 놀기보다 책을 더 많이 읽어주는 편이다. * 내 아이에게는 친구들과 잘 어울려 노는 것보다 좋은 학업에 기초가 되는 기술을 갖는 것이 중요하다. * 우리 집에서는 놀이 시간을 최우선으로 하지 않는다. * 나는 아이가 놀이를 통해 중요한 기술들을 배운다고 생각하지 않는다.

2) 부모-자녀 간 상호작용

부모-자녀 간 상호작용은 박성희(2012)가 취학 전 유아와 어머니의 부모-자녀 간 상호작용을 측정하고자 한 부모-자녀 간 상호작용 척도를 사용하였다. 박성희(2012)는 국내외 문헌고찰(구미향, 2004; 이애란, 한경자, 2007; 이인옥, 2007)과 대상자 심층 면담을 통해서 도구의 구성개념을 도출한 후 이를 기초로 측정 도구를 개발하고 도구의 신뢰도와 타당도를 검증하였다.

본 도구는 총 34문항으로 자녀에 대한 관심(4문항), 상호 공감과 교류(8문항), 발달촉진(15문항), 아동의 민감성(2문항), 아동의 반응성(2문항), 아동의 주도성(3문항)의 6개의 하위범주로 나뉜다. 각 문항은 5점 Likert식 척도로, 1점 ‘매우 그렇지 않다’, 2점 ‘약간 그렇지 않다’, 3점 ‘보통이다’, 4점 ‘약간 그렇다’, 5점 ‘매우 그렇다’의 범위로 평정하게 되어있다. 부모-자녀 간 상호작용에 대한 문항 내용을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 부모-자녀 간 상호작용 점수가 높다는 것은 부모가 자녀에 대한 관심이 높고 아이와 상호 공감과 교류를 원활히 하며 발달을 촉진하는 역할을 한다는 것이다. 또한 아동의 민감성, 반응성, 주도성이 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서 나타난 부모-자녀 간 상호작용에 대한 사전검사 신뢰도는 Cronbach α .95, 사후검사 신뢰도는 Cronbach α .67이었다.

표 3. 부모-자녀 간 상호작용 하위 요인 문항의 예

하위 요인	문항의 예
자녀에 대한 관심	<ul style="list-style-type: none"> * 나는 아이가 말한 요구사항을 정확하게 이해한다. * 나는 아이의 특성(기질, 장점, 단점 등)을 알고 있다.
상호 공감과 교류	<ul style="list-style-type: none"> * 아이와 대화할 때 나의 목소리는 활기차다. * 나는 아이와 애정표현을 한다. 예)스킨십, 뽀뽀하기, 포옹하기, 사랑해라고 말하기, 애교부리기 등
발달촉진	<ul style="list-style-type: none"> * 나는 아이의 행동을 격려하는 말을 한다. * 아이 스스로 하고자 할 때 나는 아이가 스스로 끝낼 때까지 여유를 갖고 기다려 준다.

표 3. 계속

하위 요인	문항의 예
아동의 민감성	* 우리 아이는 먼저 내 기분을 읽는 말을 한다. * 우리 아이는 먼저 내 기분을 읽는 말을 한다. * 우리 아이는 나를 배려하는 말을 한다.
아동의 반응성	* 우리 아이는 내가 싫어하는 행동을 하지 않는다. * 우리 아이는 내가 설명한 것을 잘 따른다.
아동의 주도성	* 우리 아이는 계획을 세워서 하는 행동이 있다. * 우리 아이는 집중해서 놀이를 한다.

3. 디지털 환경에서 영유아와의 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램의 내용

본 부모교육 프로그램은 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하고 이를 위한 관련 활동을 함으로써 부모의 놀이신념 증진, 평상시 자녀와의 상호작용이 증진되도록 하는 것을 주목표로 한다. 이를 위한 부모교육 프로그램의 회기별 주제 및 내용은 아래의 <표 4>에 제시하였다.

표 4. 부모교육 프로그램의 회기별 주제, 목표 및 교육내용

단계	회기	주제, 목표 및 교육내용
OT	1	주제: 디지털 환경 목표: 자녀의 디지털 기기 사용현황 파악하기 교육내용: * 참여자 소개 및 프로그램 안내 * 강의: 디지털 환경의 특성 * 과제: 우리 가정과 자녀의 디지털 환경 관찰해오기
	2	주제: 자녀와의 상호작용 원리 익히기 목표: 상호작용 5단계 원리 익히기 교육내용: * 우리 가정의 디지털 환경 발표 및 강사/참여자의 피드백 * 도입 활동: 2명씩 짝지어 자녀는 놀이하고 부모는 스마트폰을 보며 교류해보기 (강사는 이를 찍어 화면 함께 분석) * 강의: 영유아기 자녀와의 상호작용 5단계 원리 익히기 * 실습: 2명씩 짝지어 상호작용 원리에 입각하여 자녀는 놀이하고 부모는 상호작용 해보기 (강사는 이를 찍어 화면 함께 분석) * 과제: 집에서 해보기 ① 자녀가 놀이하는 동안 상호작용 5단계 원리에 따라 상호작용 해보기 ② 자녀와 스마트폰을 함께 보면서 상호작용 5단계 원리에 따라 상호작용 해보기

표 4. 계속

단계	회기	주제, 목표 및 교육내용
		<p>주제: 우리 가정의 디지털 기기 사용문화 만들기 1</p> <p>목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 뚜렷한 목적하에서만 디지털 기기를 이용하도록 제한하기 * 디지털 기기를 사용할 때에도 상호작용 5단계 원리에 따라 자녀와 상호작용하기 * 식사, 씻기, 잠자리, 놀이 등 하루 일과에서 상호작용 5단계 원리에 따라 자녀와 상호작용하기 <p>교육내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 과제 발표: 변화된 점, 어려운 점
	3	<ul style="list-style-type: none"> * 강사 및 참여자의 피드백 * 강의: 영유아기 자녀가 디지털 기기를 사용하는 조건과 방법 * 실습: 2명씩 짝지어 영유아기 자녀가 디지털 기기를 조를 때 아이를 대하는 방법 시연해보기 (강사는 이를 짝어 화면 함께 분석) * 논의 및 대안 도출 * 과제: 집에서 해보기 <ul style="list-style-type: none"> ① 디지털 기기 사용을 목적에 맞게 제한해보기 ② 자녀와 스마트폰을 함께 보면서 즐겁게 놀아보기 ③ 하루 일과에서 상호작용 5단계 원리에 따라 상호작용해보기
교육		<p>주제: 우리 가정의 디지털 기기 사용문화 만들기 2</p> <p>목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 디지털 기기를 사용할 때 지켜야 할 예절 알기 * 자녀의 디지털 기기 사용을 제한하기 위해 함께 놀이하기 <p>교육내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 과제 발표: 변화된 점, 어려운 점 * 강사 및 참여자의 피드백
	4	<ul style="list-style-type: none"> * 집합 논의: 영유아기 자녀가 디지털 기기를 사용할 때 지켜야 할 예절은 무엇일까? * 강의: 영유아가 점차 배워가야 할 할 디지털 기기 사용예절(예: 허락 없이 다른 사람의 디지털 기기 이용하지 않기, 어른의 감독 없이 디지털 기기 이용하지 않기, 인터넷의 부적절한 콘텐츠를 성인에게 알리기 등) * 과제: 집에서 해보기 <ul style="list-style-type: none"> ① 우리 집의 디지털 기기 사용예절을 정해보기 ② 디지털 기기 사용을 목적에 맞게 제한해보기 ③ 자녀와 스마트폰을 함께 보면서 즐겁게 놀아보기
		<p>주제: 우리 가정의 디지털 기기 사용문화 만들기 3</p> <p>목표: 자녀와의 소통을 위한 목적으로 디지털 기기를 사용하기</p> <p>교육내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 과제 발표: 변화된 점, 어려운 점 * 강사 및 참여자의 피드백 * 집합 논의: 각 가정에서 정보를 얻는 목적뿐만 아니라 소통을 위해 미디어를 사용하는 방법과 현황은?
	5	

표 4. 계속

단계	회기	주제, 목표 및 교육내용
		* 강의: 소통을 위한 디지털 기기 - 미디어를 이용해 이름을 입력하고 그림, 문자, 단어로 이야기 만들기 - 응용프로그램을 사용하여 자신의 아이디어를 만들고 표현하기(예: 오디오, 비디오 및 그래픽이 포함된 다양한 소프트 패키지를 사용해 자녀와 함께 배움의 경험 가져보기, 소프트웨어를 사용해 글과 그림, 영상으로 아이디어를 표현해보기 등) - 소통을 할 수 있는 앱(예: 일반 카메라, 갤러리, AR 카메라, AR 교육시스템 앱 등) * 과제: 집에서 해보기 - 자녀와 함께 놀이하는 목적으로 배운 내용을 사용해보기
	6	주제: 스마트폰과 앱으로 자녀와 함께 놀이해보기 1 목표: 스마트폰을 사용해야 할 때 이를 자녀와의 놀이도구로 활용하는 역량 증진 교육내용; * 과제 발표: 변화된 점과 어려운 점 * 강사 및 참여자의 피드백 * 영유아용 앱을 이용하여 자녀와 놀이하는 아이디어, 상호작용의 방법 발표하기 * 참여자 4명이 앱을 이용한 놀이 경험 발표 - 카메라 앱, 동영상 시청 앱, 색칠하기 앱, 터치 게임 앱 * 강사 및 참여자의 피드백과 논의
적용	7	주제: 스마트폰과 앱으로 자녀와 함께 놀이해보기 2 목표: 스마트폰을 사용해야 할 때 이를 자녀와의 놀이도구로 활용하는 역량 증진 교육내용; * 과제 발표: 변화된 점과 어려운 점 * 강사 및 참여자의 피드백 * 영유아용 앱을 이용하여 자녀와 놀이하는 아이디어, 상호작용의 방법 발표하기 * 참여자 4명이 앱을 이용한 놀이 경험 발표 - AR 카메라 앱, 퍼즐 앱, 가상 전화 놀이 및 영상통화 앱, 그림 그리기 앱 * 강사 및 참여자의 피드백과 논의
	8	주제: 스마트폰과 앱으로 자녀와 함께 놀이해보기 3 목표: 스마트폰을 사용해야 할 때 이를 자녀와의 놀이도구로 활용하는 역량 증진 교육내용; * 과제 발표: 변화된 점과 어려운 점 * 강사 및 참여자의 피드백 * 영유아용 앱을 이용하여 자녀와 놀이하는 아이디어, 상호작용의 방법 발표하기 * 참여자 4명이 앱을 이용한 놀이 경험 발표 - 틀린 그림 찾기 앱, 동물 AR 앱, 종이접기 앱, 가상 애완동물 키우기 앱 * 강사 및 참여자의 피드백과 논의

4. 연구절차

디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 계획하고,

실행한 후, 그 결과를 살펴보았다. 프로그램을 개발하여 예비조사를 하는 데까지 8주가 소요되었고, 연구 참여자의 선정 및 배당, 사전검사에 1주일, 프로그램의 실행에 4주일, 사후검사에 1주일이 각각 소요되었다. 프로그램의 효과를 분석하기 위한 자료화와 분석에 4주가 소요되었다. 결과 분석 기간 동안 비교집단에 임의배당 된 부모 중 희망자를 대상으로 동일한 부모교육 프로그램을 실시하여 보상하고자 하였다.

실험집단에 대한 부모교육 프로그램은 2021년 6월 1일부터 6월 24일까지 주 2회씩 총 8회, 매 회 1시간 내외로 실시하였으며, 8회기 동안 실험집단의 영유아 부모들은 모든 회기에 전원 참석하였다. 부모교육 프로그램 실시 장소는 편의표집한 어린이집의 교육실이며, 부모교육 강사는 아동심리학 전공 박사과정 1명으로 수년간의 어린이집, 유치원 현장 경험 및 부모교육 강사를 한 경험이 있고 본 프로그램으로 부모교육 전문가 훈련을 받은 전문가이다.

표 5. 프로그램의 회기별 주제, 소요시간, 참석자

단계	회기	주제	시간	참석자	진행자	장소
OT	1	디지털 환경	1시간			
실습강의	2	자녀와의 상호작용 원칙 익히기	1시간			
	3		1시간			
	4	우리 가정의 디지털 기기 사용문화 만들기	1시간	부모와 양육자 15명	부모 교육 강사	어린이집 교육실
5	1시간					
적용	6	스마트폰과 앱으로 자녀와 함께 놀이해보기	1시간			
	7		1시간			
	8		1시간			

매 회기 프로그램은 도입, 전개 및 마무리 단계로 운영하였다. 도입에서는 부모가 자녀에게 교육내용을 적용한 과정에 대해 서로 이야기 나누고 궁금한 점을 서로 논의하였다. 특히 가정에서 자녀에게 적용할 때 힘들었던 점, 의문점 등에 대한 발표 및 이에 대한 피드백을 제공하였다. 전개에서는 회기별 주요 내용을 교육하고 이와 관련한 역할극이나 강사의 모델링, 실습 등의 다양한 활동을 실시하였다. 때에 따라 이해를 돕기 위한 관련 동영상 자료를 포함하기도 하였다. 마무리에서는 다음 시간까지 일상생활에서 적용할 내용을 정리하였다. 또한 부모교육에 참여하는 강사 및 부모들 간에 교육내용 적용을 위한 정보를 공유하기 위해 별도로 온라인 SNS를 운영하였다. 연구 참여자들은 가정에서 적용한 방법을 동영상, 사진, 일기 형식 등으로 온라인 SNS를 통해 공유하였다. 이 과정을 통해 부모교육 프로그램에 대한 연구 참여자들의 이해 정도를 알 수 있었고 각자 어려워하는 부분에 대한 피드백을 서로 주고받을 수 있었다. 부모교육 강사는 아동학 전공 박사과정 1명으로 수년간의 현장 및 부모교육의 리더를 한 경험이 있는 현장전문가이다. 연구진과 강사는 지속적인 대면 회의 및 온라인 SNS를 통해 프로그램의 목표 정밀화, 운영 방법 및 내용을 공유하였으며 매 회기 부모교육 전, 후로 강사는 연구진과 프로그램 전개 과정을 공유하였다.

5. 자료 분석

본 연구를 위해 수집된 자료는 SPSS 25.0 프로그램을 사용하여 분석하였다. 측정 도구의 신뢰도 확인을 위하여 신뢰계수(Cronbach's α)를 산출하였고 수집된 모든 자료에 대해 실험집단과 비교집단의 사전, 사후 평균과 표준편차를 구하였다. 또한 실험집단과 비교집단의 동질성 확인을 위해 독립표본 t-test를 실시하였다. 자녀의 디지털 유능성 증진을 위한 부모교육 프로그램이 부모의 놀이신념과 부모-자녀 간 상호작용에 미치는 영향을 알아보기 위하여 사전검사를 공변인으로 비교한 후 공변량분석(ANCOVA)으로 하여 하위 요인별 집단 간의 차이를 검증하였다.

Ⅲ. 결과 및 해석

본 연구는 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램의 적용 및 그 효과를 살펴보는 연구로, 부모의 놀이신념 증진, 평상 시 자녀와의 상호작용 증진이 얼마나 이루어졌는지를 측정하여 효과를 살펴보고자 하였다. 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램은 자녀에게 디지털 기기를 뚜렷한 목적하에서만 허용할 것, 디지털 기기를 자녀에게 쥐어주고 혼자 보도록 하기보다는 디지털 기기를 수단으로 자녀와 5단계 원리의 직접적인 상호작용을 함으로써 디지털 기기 사용시간 중 부모와의 상호작용이 단절되지 않도록 하는 내용 등으로 이루어져 있다. 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램 실시 전 각각 변인 별로 실험집단과 비교집단의 집단 간의 동질성 검사를 실시하였다. 실험집단과 비교집단의 사전검사 점수의 평균과 표준편차, 그리고 t 값을 살펴보면 <표 6>와 같다. 부모의 놀이신념과 부모-자녀 간 상호작용은 실험집단과 비교집단 간에 평균값의 차이가 다소 있었으나 통계적 유의성은 나타나지 않아 집단 간 통계적 동질성을 확인하였다.

표 6. 부모교육 프로그램 실시 전 사전 동질성 검사 (N = 31)

변인	집단	N	M(SD)	t	
놀이신념	놀이지지	실험	15	3.80(.31)	-1.27
		비교	16	4.32(.33)	
놀이신념	학습중심	실험	15	2.08(.99)	.82
		비교	16	1.86(.33)	
부모-자녀 간 상호작용		실험	15	3.56(.52)	-.68
		비교	16	3.95(.46)	

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

디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램의 실시 후 사

후검사를 실시하여 사전, 사후검사 간 차이를 공변량 분석을 통하여 통계적으로 검증하였다. 그 연구 결과는 다음과 같다.

1. 놀이신념

디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램의 실시 전후 조사한 부모의 놀이신념의 집단 간 차이를 검증하였다. 먼저, 실험집단과 비교집단의 사전, 사후검사 점수의 평균과 표준편차, 그리고 조정된 사후점수의 평균과 표준오차를 살펴보면 <표 7>, <표 8>과 같다.

표 7. 부모의 놀이신념에 대한 평균과 표준편차 (N = 31)

변인	집단	N	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	조정된 사후검사 M(SD)
놀이신념	놀이지지	실험	3.80(.31)	4.42(.32)	4.41(.12)
		비교	4.32(.33)	4.00(.46)	4.02(.12)
	학습중심	실험	2.08(.99)	1.81(.41)	1.80(.12)
		비교	1.86(.33)	1.98(.52)	1.98(.12)

표 8. 부모의 놀이신념에 대한 공변량 분석 결과 (N = 31)

변인	변량원	SS	df	MS	F
놀이신념	공변인 (사전검사)	.01	1	.01	.04
	놀이지지 집단 오차	.69	1	.69	4.25*
	오차	4.56	28	.16	
학습중심	공변인 (사전검사)	.64	1	.64	.279
	학습중심 집단 오차	.25	1	.25	1.08
	오차	6.40	28	.23	

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

먼저, 놀이신념의 하위 요인인 놀이 지지 신념의 집단별 사전검사와 사후검사의 평균을 살펴본 결과 사전검사에서 실험집단($M = 3.80$, $SD = .31$)과 비교집단($M = 4.32$, $SD = .33$)의 차이가 .52를 보였으나 두 집단의 사전검사 점수를 공변인으로 한 조정된 사후검사의 평균점수에서는 실험집단($M = 4.41$, $SE = .12$)과 비교집단($M = 4.02$, $SD = .12$) 간에 -.39차이를 보여 집단 간의 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 놀이 지지 신념에서는 집단 간 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($F = 4.25$, $p < .05$). 이러한 결과는 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 통해 참여자들의 놀이지지 신념이 유의하게 증진되었음을 나타낸다.

다음으로, 놀이신념의 하위 요인인 학습 중심 신념의 집단별 사전검사와 사후검사의 평균을 살펴본 결과 사전검사에서 실험집단($M = 2.08$, $SD = .99$)과 비교집단($M = 1.86$, $SD = .33$)의 차이가

-.22를 보였으나 두 집단의 사전검사 점수를 공변인으로 한 조정된 사후검사의 평균점수에서는 실험집단($M=1.80, SE=.12$)과 비교집단($M=1.98, SD=.12$)간에 -.18차이를 보여 집단 간의 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 즉, 학습 중심 신념에서는 집단 간 유의미한 차이가 나타나지 않았다($F=1.08$).

2. 부모-자녀 간 상호작용

디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램의 실시 전후 조사한 부모-자녀 간 상호작용의 집단 간 차이를 검증하였다. 먼저, 실험집단과 비교집단의 사전, 사후검사 점수의 평균과 표준편차, 그리고 조정된 사후점수의 평균과 표준오차를 살펴보면 <표 9>, <표 10>과 같다.

표 9. 부모-자녀 간 상호작용에 대한 평균과 표준편차 (N = 31)

변인	집단	N	사전검사 M(SD)	사후검사 M(SD)	조정된 사후검사 M(SE)
부모-자녀 간 상호작용	실험	15	3.56(.52)	4.21(.47)	4.26(.12)
	비교	16	3.95(.46)	3.66(.41)	3.61(.11)

표 10. 부모-자녀 간 상호작용에 대한 공변량 분석 결과 (N = 31)

변인	변량원	SS	df	MS	F
부모-자녀 간 상호작용	공변인 (사전검사)	.42	1	.42	2.26
	집단	2.76	1	2.76	14.92**
	오차	5.12	28	1.86	

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

부모-자녀 간 상호작용의 집단별 사전검사와 사후검사의 평균을 살펴본 결과 사전검사에서 실험집단($M=3.56, SD=.52$)과 비교집단($M=3.95, SD=.46$)의 차이가 .39를 보였으나 두 집단의 사전검사 점수를 공변인으로 한 조정된 사후검사의 평균점수에서는 실험집단($M=4.26, SE=.12$)과 비교집단($M=3.61, SD=.11$)간에 -.65차이를 보여 집단 간의 유의미한 차이가 나타났다. 부모-자녀 간 상호작용 즉, 자녀에 대한 관심, 상호 공감과 교류, 발달 촉진, 아동의 민감성, 아동의 반응성, 아동의 주도성에서 집단 간 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=14.92, p < .01$). 이러한 결과는 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 통해 참여자들의 부모-자녀 간 상호작용이 유의하게 증진되었음을 나타낸다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 구성하여 실행하고, 프로그램의 효과를 부모의 놀이신념 및 부모-자녀 간 상호작용 증진으로 살펴 보는데 그 목적이 있다. 연구를 위해 15명의 영유아 부모가 참여한 실험집단에 총 8회기의 부모교육 프로그램을 실시하였고 실험집단과 비교집단의 사전-사후검사 결과를 비교 분석하였다. 연구 결과를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 실시한 결과 부모의 놀이신념 하위 요인 중 놀이 지지신념이 비교집단 부모에 비해 유의하게 증진된 것으로 나타났다. 이러한 결과는 영유아기 자녀의 건강한 성장과 발달을 위해 무분별한 디지털 기기 사용을 제한하고 일상에서 자녀의 놀이를 지원하도록 강조한 본 연구의 부모교육 프로그램이 참여 부모의 놀이 지지신념을 증진 시켜 준 것으로, 놀이 중심 부모교육 프로그램이 부모의 긍정적 놀이신념을 향상시킨 것으로 나타난 문소라와 황혜정(2017)의 연구 결과와 맥을 같이하는 것이다.

본 연구의 부모교육 프로그램에서는 참여 부모들이 영유아기 자녀와 놀이를 함께 할 수 있도록 지원하기 위해 디지털 기기를 사용할 경우에도 자녀에게 일방적으로 기기를 들려주고 방치하기 보다는 영유아용 앱을 사용하여 함께 놀아주도록 안내하였다. 이를 통해 참여 부모들이 디지털 기기를 아이 돌보기 용도로 남용하는 것을 예방하고, 자녀와 일상적으로 놀이하는 것의 중요성을 인식할 수 있도록 하였다.

본 연구의 결과는 자녀들이 다양한 놀이 중 부모와 함께 하는 놀이를 가장 선호하는 것으로 나타난 Solter(2013/2015)의 연구, 자녀가 혼자 놀 때 보다 부모와 함께 하는 놀이에 참여할 때 부모에 의해 놀이가 촉진되고 다양한 놀이가 더 오랜 시간 이루지는 것으로 관찰된 채종욱, 이경화, 김소양 그리고 김연진(2013)의 연구, 김명순, 조향린, 박영림 그리고 신혜영(2013)의 연구 결과를 지지하는 것이다. 놀이 지지에 대한 신념은 부모로 하여금 자녀의 놀이에 대해 온정, 격려 행동을 하도록 만들며, 유아의 전인적 발달을 도울 수 있는 긍정적 양육 행동을 증가시킨다. 부모교육 프로그램에 참여함으로써 놀이 지지 신념이 높아진 것으로 나타난 본 연구의 결과는 놀이 중심의 신념을 지닌 부모의 양육효능감이 높게 나타난 홍정유와 최영희(2008)의 연구와 일맥상통하는 것이라 할 수 있다. 또한 어머니의 놀이 지지 신념이 유아가 안정적인 애착을 형성하고, 적절하게 감정을 통제하며, 주도적으로 활동을 하는데 중요한 변인임을 나타내고, 사회·정서적 문제 행동을 보이지 않도록 도움을 주는 변인임을 나타낸 김수예와 김현경(2021)의 연구와 일맥상통하는 것이라 할 수 있다.

한편, 부모의 놀이신념 하위 요인 중 학습중심 신념은 두 집단 모두 사전, 사후에 유의한 변화가 발견되지 않았다. 이는 학습중심 신념이 놀이는 사회적, 인지적 기술과 관련이 없으며 학습 지향적인 활동에 더 가치를 두는 신념을 나타내는 것이라는 점에서 그 이유를 찾아볼 수 있다. 즉, 본 연구의 부모교육 프로그램에 참여한 부모들은 자녀가 디지털 기기를 바르고 안전하게 사용할 수 있는 디지털 유능성을 키우기 위해 디지털 기기 사용을 제한하는 모범을 보이고, 자녀에게

디지털 기기를 주고 혼자 보게 하기보다는 가능한 놀이의 수단으로 함께 긴밀한 상호작용을 하는 것이 중요하다고 인식하게 되었기 때문에 놀이 지지 신념이 증진된 반면, 학업 기초 기술을 중시하는 학습중심 신념에는 증진 효과가 없었던 것이 아닌가 사료된다. 이러한 결과는 학습중심 신념의 부적 결과를 시사하는 선행연구(홍정유, 최영희, 2008)와 일관된 경향을 보이는 것이다.

둘째, 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램에 참여한 부모의 부모-자녀 간 상호작용은 비교집단 부모에 비해 유의하게 증진된 것으로 나타났다. 본 부모교육 프로그램에서는 자녀와의 상호작용이 중요함을 인식할 수 있도록 안내하고, 식사, 씻기, 잠자리, 놀이 등 하루 일과 전반에서 자녀와 긴밀한 상호작용을 할 수 있도록 상호작용의 5단계 원리를 집중적으로 훈련하였다. 본 연구에서는 부모가 스마트폰 사용에 몰입한 경우 자녀와 소통하는 빈도가 감소하고, 자녀의 요구나 부모의 주의를 촉구하는 영유아의 행동에 덜 반응적인 것으로 나타난 선행연구들(Abels et al., 2018; Hiniker et al., 2015; Lemish, Elias, & Floegel, 2020; Vanden Abeele et al., 2020; Wolfers et al., 2020)에 따라 디지털 기기를 부모 혼자 사용하거나, 디지털 기기를 자녀에게 주고 혼자 두기보다는 자녀와의 상호작용 매개체로 사용할 수 있음을 강조하고 영유아용 앱을 가지고 자녀와 놀이하면서 상호작용하는 연습을 할 수 있도록 하였다. 본 프로그램에 참여한 부모는 지속적으로 가정생활의 다양한 맥락에서 자녀의 요구를 알아차리고, 이에 반응하여 상호작용이 오가는 경험을 하면서 자녀와의 상호작용에 대해 점차 자신감을 가지게 되었다. 본 연구에서 부모교육 프로그램 참여자의 부모-자녀 간 상호작용이 증진된 것으로 나타난 결과는 프로그램의 효과가 프로그램 종료 직후에도 유지되고 있음을 보여준다. 본 연구의 연구 결과는 부모교육 프로그램을 통해 부모-자녀 간 의사소통이 증가하였다는 관련 선행연구들(김중운, 이명순, 2009; 김태희, 2010; 고남희, 2009; 김민정, 김수지, 김정은, 손한결, 김태선, 2018)과 비슷한 결과로 부모-자녀 간 상호작용이나 의사소통이 구체적인 교육이나 연습을 통해 증진될 수 있음을 시사한다.

오늘날의 영유아는 2007년 아이폰이 처음 소개된 이후 이동 가능한(mobile) 인터넷과 터치스크린을 말할 배우기 이전인 영아기부터 사용하기 시작한 신세대라 할 수 있다(Leathers et al., 2013). 이들은 부모 등 양육자들이 디지털 기기를 긴밀하게 사용하는 것을 보면서 자랐고, 가정환경에 따라서는 영아기부터 스마트폰이나 아이패드를 통해 동화를 보거나 영유아용 앱을 사용한 세대이다. 그러므로 현대 사회의 영유아는 단순히 디지털 테크놀로지를 인식하거나 이해하는 것을 넘어, 이를 바르고 안전하게 사용할 줄 아는 디지털 유능성을 어린 시기부터 배울 필요가 있다. 부모나 보호자들은 영유아가 가정환경에서 자연스럽게 디지털 유능성을 키워갈 수 있도록 모델링을 통해 지원하여야 한다. 이에 본 연구의 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램에서는 부모가 스마트폰 등 디지털 기기 사용에 몰입하여 자녀와의 상호작용을 등한시 하는 것을 경계하고, 식사, 놀이 등 다양한 장면에서 자녀의 요구와 감정을 민감하게 관찰하고, 사려 깊게 반응해주는 상호작용을 중시할 수 있도록 안내하고 자녀와의 상호작용 원리를 익히는데 중점을 두었다. 또한 부모가 영유아기 자녀에게 스마트폰의 영유아용 앱을 보도록 허용할 때에는 혼자 두기보다는 가능한 앱을 이용하여 자녀와 놀이를 해보도록 독려하고자 하였다. 이러한 부모교육 프로그램의 구성내용은 영유아의 디지털 기기 사용 동향에 대한 선행연구(오주

현, 박용완, 2019; 최대훈, 2019; Radesky J. et al., 2015; Vanden Abeele et al., 2020; Yuan et al., 2019)에 근거한 것으로, 부모가 자녀의 디지털 환경에 관심을 가져야 함을 강조한다.

영유아는 부모나 주변의 보호자, 형제자매와 또래를 관찰하고, 이들과 상호작용하면서 자란다. 영유아가 가정에서 디지털 기기를 바르고 안전하게 사용하는 방법을 익히는 과정은 직접적인 교수보다는 주변인이 디지털 기기를 바르게 사용하는 모습, 부모 등 보호자가 디지털 기기를 함께 사용하면서 콘텐츠를 안전하게 소비하는 모습을 모델링으로 보면서 이루어진다. 이 때 무엇보다 중요한 것은 부모 스스로 디지털 기기 사용에 몰입하여 자녀와의 상호작용을 외면하지 않아야 한다는 것이며, 부모가 자녀와의 민감한 상호작용이나 즐거운 놀이를 함께 하는 시간을 의식적으로 가져야 한다는 점이라 할 수 있다. 본 연구의 부모교육 프로그램에서 참여 부모로 하여금 가정의 디지털 기기 사용현황을 평가해보도록 하는 과정은 부모가 자녀 앞에서 스마트폰으로 문자를 할 때 부모의 얼굴이 무표정해지는 것으로 밝혀진 Konrad 등(2021)의 연구 결과를 기반으로 한 것이다. 이를 통해 프로그램에 참여한 부모들은 평소 자신의 디지털 기기 사용 시의 표정과 자녀에게 보이는 태도 등을 점검하게 되었고, 자신이 일과에서 스마트폰을 사용하는 시간과 태도가 장기적으로 자녀의 디지털 유능성 형성에 영향을 미칠 수 있음을 인식할 수 있었다.

결국, 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램에 참여한 부모들은 놀이 지지 신념과 부모-자녀 간 상호작용이 증진된 것으로 나타났는데, 이러한 연구의 결과는 부모교육 프로그램을 통한 놀이 지지 신념의 증가(문소라, 황혜정, 2017), 부모-자녀 상호작용의 증진(김덕숙, 2001; 김민화, 2016; 김영옥, 박성연, 2011; 안유자, 2000; 이영신, 이지현, 김지연, 2018; 조연하, 배진아, 2010) 효과를 보여준 선행연구들의 결과를 대체로 지지한다고 할 수 있다.

본 연구 결과를 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 부모교육 프로그램의 효과를 측정하기 위한 자료가 참여 부모의 자기 보고식 질문지를 통해 측정되었다. 부모교육 프로그램이 진행되는 8회기 동안 모델링이나 실제 역할극, 실제 상호작용 하는 동영상 시청하면서 참여 부모의 실제 행동 역량을 증진 시킬 수 있도록 노력하였으나, 부모가 보고한 질문지 응답 내용이 실제 자녀와의 상호작용과는 차이가 있을 수 있다. 그러므로 일상생활 속에서 자녀와의 직접적인 상호작용을 관찰하는 등의 다양한 측정 방법을 통해 자기 보고식 주관성이 최대한 배제될 수 있도록 측정 방법을 보완할 필요가 있다.

둘째, 본 연구의 대상은 수도권 어린이집 중 편의 표집된 어린이집의 부모로 연구대상이 된 어린이집들의 고유 특성이 참여 부모의 평소 놀이신념이나 부모-자녀 간 상호작용 방식에 미치는 영향이 있을 수 있다. 본 연구는 일부 표본을 대상으로 한 것으로 연구 결과를 일반화하기에는 무리가 있으며, 향후에는 보다 다양한 지역이나 계층을 대상으로 연구할 필요가 있다.

셋째, 본 연구의 실험집단과 비교집단의 영유아 연령에 다소 집단 차이가 있었다. 즉, 실험집단은 유아가 많았고, 비교집단은 영아가 많았다. 이 점이 사전조사에서 부모의 놀이지지 신념 점수 차이에 영향을 미쳤을 수 있다.

넷째, 본 프로그램을 진행하는 기간은 코로나 19로 등원이 불규칙한 시기였기 때문에, 등원 환경의 변화가 부모들의 설문 응답에 영향을 미쳤을 수 있다. 즉, 비교집단은 코로나 상황으로 어린

이집에 등원하지 않는 기간에 가정에서 영유아에게 디지털 기기를 주는 시간이 많았을 수 있다. 이러한 환경 변화가 부모의 사후 신념 조사에 영향을 미쳤을 수 있다. 이와 비교하여 실험집단은 등원을 하지 않는 시기에도 정기적으로 부모교육을 받음으로써 부모 간 상호 교류와 소통이 이루어지고 부모 역량감이 높아지는 부가 효과가 있었을 수 있다. 이는 사전검사보다 사후검사의 신뢰도가 낮아지는 결과를 초래한 측면도 있다. 그러므로 본 연구의 결과를 일반화하는 데는 신중할 필요가 있다.

이와 같은 제한점에도 불구하고, 본 연구는 가정에서 디지털 기기 사용에 노출되어있는 영유아가 부모의 모델링을 통해 자연스럽게 디지털 유능성을 익혀갈 필요가 있다는 점에 주목하고, 디지털 환경에서 영유아와의 직접적인 상호작용을 강조하는 부모교육 프로그램을 구성하여 진행하고 그 효과를 검증해 보았다는 의의를 가진다. 본 연구의 결과를 바탕으로 부모가 가정에서 무분별한 디지털 기기 사용을 자제하고, 일과에서 자녀와의 긴밀한 상호작용을 중시하며, 자녀와 디지털 기기를 이용하여 함께 놀이하는 등 다양한 방식으로 자녀의 디지털 유능성을 지원하도록 하는 관련 연구와 정책이 더욱 활성화될 필요가 있을 것이다.

참고문헌

- 고남희 (2009). 교류분석 활용 부모교육 프로그램이 부모-자녀 간 의사소통, 부모 효능감 및 양육 스트레스에 미치는 효과. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 구미향 (2004). 영아기 모성행동 척도 개발 연구. **한국영유아보육학**, 38(0), 47-66.
- 권장희 (2012. 10). 스마트 기기 등 영상미디어가 영유아기 발달에 미치는 영향. 한국육아지원학회 2012년도 추계학술대회지 논문, 서울.
- 김광웅, 유미숙, 유재령 (2004). **놀이 치료학**, 서울: 학지사.
- 김덕숙 (2001). 그림책 읽기를 통한 언어적 상호작용 부모교육 프로그램이 유아의 언어능력과 어머니의 언어유형이 미치는 영향. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김명순, 조향린, 박영림, 신혜영 (2013). 부모와 유아 자녀의 놀이에 관한 연구: 부모의 놀이신념 및 놀이참여를 중심으로. **열린부모교육연구**, 5(1), 37-53.
- 김민정, 김수지, 김정은, 손한결, 김태선 (2018). 유아기 자녀를 둔 가정의 취업모를 대상으로 한 부모교육 프로그램의 효과: 부모존경-자녀존중 부모교육 프로그램을 중심으로. **한국보육지원학회지**, 14(1), 41-62. doi:10.14698/jkce.2018.14.01.041
- 김민화 (2016). 어머니의 양육태도와 유아의 기질이 유아의 교육기관 적응에 미치는 영향. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 김수예, 김현경 (2021). 부모의 놀이 지지신념과 유아의 놀이성이 유아의 자아탄력성에 미치는 영향. **한국보육지원학회지**, 17(3), 19-37. doi:10.14698/jkce.2021.17.03.019
- 김수정, 정익중 (2016). 컴퓨터, 전자 게임, 스마트폰 사용이 유아의 우울 불안과 공격성에 미치는 영향. **아동과 권리**, 20(2), 157-176. doi:10.21459/kccr.2016.20.2.157

- 김영옥, 박성연(2011). 걸음마기 모-아 놀이에서의 긍정적 상호작용 증진을 위한 부모교육 프로그램의 개발 및 효과. **아동학회지**, 32(1), 71-85.
- 김은지, 전귀연 (2020). 유아의 스마트미디어 이용이 인지와 언어 발달에 미치는 영향: 스마트 미디어 중독 경향성의 매개효과와 어머니의 스마트미디어이용 지도의 조절된 매개효과. **Family and Environment Research**, 58(1), 13-29. doi:10.6115/fer.2020.002
- 김중운, 이명순 (2009). 관계증진 부모교육 프로그램이 부모-자녀 간의 의사소통, 부모의 양육태도 및 자녀의 자아존중감에 미치는 효과. **동서정신과학**, 12(1), 61-76.
- 김태희 (2010). 의사소통 부모교육 프로그램이 부모-자녀간의 상호작용에 미치는 효과: 만 4, 5세 자녀를 대상으로. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김희정 (2010). 유아교육기관 귀가 후 유아의 일과 실태 분석: 광주, 전남지역을 중심으로. **열린유아교육연구**, 15(3), 293-311.
- 문소라, 황혜정 (2017), 그림책을 활용한 놀이 중심 부모교육 프로그램이 어머니의 놀이신념, 놀이참여 및 의사소통능력에 미치는 영향. **아동교육**, 26(3), 149-168. doi:10.17643/KJCE.2017.26.3.08
- 박성희 (2012). 학령전기 아동과 어머니의 상호작용 측정 도구개발. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 박윤현, 박지은, 김대웅, 서지연, 최나야 (2019). 취학 전 전자매체 교육시간과 초등학교 1학년의 학업수행능력 간의 관계에서 주의집중문제의 매개효과: 성별에 따른 다집단 분석. **열린유아교육연구**, 24(1), 451-473. doi:10.20437/KOAECE24-1-18
- 설셋별, 이해원, 이경숙, 김명식 (2017). 영유아 영상물 과다노출이 영유아의 일반 발달과 정서 사회행동에 미치는 영향. **영유아아동정신건강연구**, 10(1), 45-58.
- 안유자 (2000). 적극적 부모역할 훈련이 부모의 양육태도와 부모-자녀 의사소통에 미치는 영향. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오주현, 박용완 (2019). 영유아의 스마트 미디어 사용 실태 및 부모 인식 분석. **육아정책연구**. 13(3) 3-26. doi:10.5718/kcep.2019.13.3.3
- 이경숙, 박진아(2014). 영유아 영상물 과몰입 실태와 발달임상적 함의. 한국심리학회 학술대회 자료집, 2014(1), 150.
- 이상희, 오새니 (2019). 유아기 미디어 이용이 초등학교 적응에 미치는 영향: 사회적 유능감의 매개효과. **어린이미디어연구**, 18(2), 89-108. doi:10.21183/kjcm.2019.6.18.2.89
- 이영신, 이지현, 김지연 (2018). 미디어 이용시간 및 부모의 상호작용에 따른 아동의 어휘력 차이-군집유형별 분석을 중심으로. **열린부모교육연구**, 10(1), 95-114.
- 이인옥 (2007). 지체장애인을 위한 지각된 낙인 측정도구 개발. 서울대학교 박사학위 논문.
- 이애란, 한경자 (2007). 학령전기 장애아동의 건강증진을 위한 어머니의 행위 측정도구 개발. **Child Health Nursing Research**, 13(4), 444-453.
- 이종은, 김지윤, 박은혜, 강현아 (2017). 모-자녀 상호작용이 유아의 수면시간에 미치는 영향: 스마트미디어 이용 정도를 매개로. **한국보육지원학회지**, 13(6), 163-179.

doi:10.14698/jkce.2017.13.06.163

- 이한별 (2008). 부모의 유아 놀이신념에 따른 유아의 놀이성과 의사소통능력. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 조연하, 배진아 (2010). 디지털 미디어 환경에서의 가정 내 미디어 이용중재 연구. *미디어, 젠더 & 문화*, 13, 37-74.
- 채종욱, 이경화, 김소양, 김연진 (2013). *영유아를 위한 놀이지도*. 파주: 양서원.
- 최대훈 (2019). 3-5세 영유아의 스마트폰 이용실태와 영향변인. *韓國컴퓨터情報學會論文誌*, 24(2), 179-184. doi:10.9708/jksci.2019.24.02.179
- 홍예지, 박영아, 안수빈, 이순형, 이강이 (2017). 어머니의 부정적 양육태도가 영유아의 놀이성에 미치는 영향: 영유아의 스마트기기 과몰입의 매개효과 검증. *육아정책연구*, 11(2), 87-113.
- 홍정유, 최영희 (2008). 어머니의 놀이신념 및 양육 효능감이 양육행동에 미치는 영향. *한국놀이치료학회지(놀이치료연구)*, 11(4), 77-90.
- Abels, M., Vanden Abeele, M., Van Telgen, T., & Van Meijl, H. (2018). Nod, nod, ignore: An exploratory observational study on the relationship between parental mobile media use and parental responsiveness towards young children. In E. M. Luef and M. M. Marin (Eds.), *Language, Communication and Cognition* (pp. 195-228). Graz: Uni-Press Verlag.
- Barr, R., Kirkorian, H., Radesky, J., Coyne, S., Nichols, D., Blanchfield, O., et al. (2020, July). Beyond screen time: a synergistic approach to a more comprehensive assessment of family media exposure during early childhood. *Frontiers in Psychology*, 11, 1283. doi: 10.3389/fpsyg.2020.01283
- Center on the Developing Child. (2019, September). *A guide to serve and return: How your interaction with children can build brains*. Retrieved September 15, 2021 from <https://devhcdc.wpengine.com/guide/a-guide-to-serve-and-return-how-your-interaction-with-children-can-build-brains/>
- Denham, S. A., Renwick, S. M., & Holt, R. W. (1991). Working and Playing Together: Prediction of Preschool Social-Emotional Competence from Mother-Child Interaction. *Child Development*, 62(2), 242-249. doi:10.1111/j.1467-8624.1991.tb01528.x
- Feiring, C., & Lewis, M. (2014). Middle class differences in the mother-child interaction and the child's cognitive development. In Tiffany M. Field, Anita Miller Sostek, Peter Vietze, P. Herbert Leiderman (Eds.), *Culture and Early Interactions (Psychology Revivals)* (pp. 63-87). Psychology Press.
- Fogle, L. & Mendez, J. (2006). Assessing the play beliefs of African American mothers with preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, 21(4), 507-518.
- Fogel, L. (2003). *Parent beliefs about play: Relations with parent-child play interactions and child peer play competence*. Unpublished doctoral dissertation, University of South Carolina.
- Hiniker, A., Sobel, K., Suh, H., Sung, Y.-C., Lee, C. P., & Kientz, J. A. (2015). Texting while parenting: how adults use mobile phones while caring for children at the playground, *CHI '15: Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 727-736. doi: 10.1145/2702123.2702199

- Holloway, D. J., Green, L., & Stevenson, K., J. (2015). Digitods: Toddlers, touch screens and Australian family life. *M/C Journal*, *18*(5). doi:10.5204/mcj.1024
- Hong, W., Liu, R., Ding, Y., Oei, T., Zhen, R., & Jiang, S. (2019). Parents' phubbing and problematic mobile phone use: The roles of the parent-child relationship and children's self-esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *22*(12), 779-786. doi:10.1089/cyber.2019.0179
- Hughes, F. P. (2010). *Children, Play, and Development* (4th ed.). Sage Publications Inc.
- Konrad, C., Hillmann, M., Rispler, J., Niehaus, L., Neuhoff, L., & Barr, R. (2021). Quality of Mother-Child Interaction Before, During, and After Smartphone Use. *Frontiers in Psychology*, *12*, 929. doi:10.3389/fpsyg.2021.616656
- Lemish, D., Elias, N., & Floegel, D. (2020). "Look at me!" Parental use of mobile phones at the playground. *Mobile Media & Communication*, *8*(2), 170-187. doi:10.1177/2050157919846916
- McDaniel, B. T., & Coyne, S. M. (2016). "Technoference": the interference of technology in couple relationships and implications for women's personal and relational well-being. *Psychology of Popular Media Culture*, *5*(1), 85 - 98. doi:10.1037/ppm0000065
- New Zealand Ministry of Education. (2021). *Digital technologies: Digital literacy and digital fluency*. Retrieved September 15, 2021 from <https://tewhāriki.tki.org.nz/en/teaching-strategies-and-resources/communication/digital-technologies/>
- OECD. (2020, October). *21st Century Children*. Retrieved September 15, 2021 from <https://www.oecd.org/education/cei/21st-century-children.htm/>
- Potharst, E. S., Leyland, A., Colonesi, C., Veringa, I. K., Salvadori, E. A., Jakschik, M., et al. (2021). Does Mothers' Self-Reported Mindful Parenting Relate to the Observed Quality of Parenting Behavior and Mother-Child Interaction?. *Mindfulness*, *12*(2), 344 - 356. doi:10.1007/s12671-020-01533-0
- Radesky, J., Kistin, C. J., Zuckerman, B., Nitzberg, K., Gross, J., Kaplan-Sanoff, M., et al. (2014). Patterns of mobile device use by caregivers and children during meals in fast-food restaurants. *Pediatrics*, *133*(4), 843 - 849. doi:10.1542/peds.2013-3703
- Radesky, J., Miller, A. L., Rosenblum, K. L., Appugliese, D., Kaciroti, N., & Lumeng, J. C. (2015). Maternal mobile device use during a structured parent-child interaction task. *Academic pediatrics*, *15*(2), 238 - 244. doi:10.1016/j.acap.2014.10.001
- Solter, A. J. (2015). Attachment Play, *애착놀이*(김미나 옮김). 서울: 학지사(원판 2013).
- Summers, P. W., DeSollar-Hale, A., & Lbrahim-Leathers, H. (2013). *Toddlers on Technology: A Parents' Guide*. Illinois: AuthorHouse.
- Vanden Abeele, M. M. P., Abels, M., & Hendrickson, A. T. (2020). Are parents less responsive to young children when they are on their phones? A systematic naturalistic observation study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. *23*, 363 - 370. doi: 10.1089/cyber.2019.0472
- Wolfers, L. N., Kitzmann, S., Sauer, S., & Sommer, N. (2020). Phone use while parenting: an ob-

- servational study to assess the association of maternal sensitivity and smartphone use in a play-ground setting. *Computers in Human Behavior*. 102, 31-38. doi: 10.1016/j.chb.2019.08.013
- Yuan, N., Weeks, H. M., Ball, R., Newman, M. W., Chang, Y., & Radesky, J. S. (2019). How much do parents actually use their smartphones? Pilot study comparing self-report to passive sensing. *Pediatric Res*. 86, 416 - 418. doi: 10.1038/s41390-019-0452-2

논 문 투 고 : 21.10.15

수정원고접수 : 22.01.17

최종게재결정 : 22.02.08