

한국 디지털 사회화 척도 타당화 연구 현황: 심리측정학적 분석 및 주제 동향 (2011-2025년)*,**

A Systematic Review of the Validation Studies of Digital Socialization Scales in South Korea: Psychometric Analysis and Thematic Properties

1차원고접수: 2025.12.31. 수정원고접수: 2026.03.09. 최종게재결정: 2026.03.20.

주수산나¹ · 김예진² · 배유진³ · 김현경⁴

¹연세대학교 미래도시와사회연구원, 연구교수

²연세대학교, 아동 · 가족학과/인간생애와 혁신적 디자인 융합전공, 석사

³연세대학교, 아동 · 가족학과/인간생애와 혁신적 디자인 융합전공, 석사 과정

⁴연세대학교, 아동 · 가족학과/인간생애와 혁신적 디자인 융합전공, 교수

Joo, Susanna¹

Kim, Yejin²

Bae, Yujin²

Kim, Hyoun Kyoung²

¹Institute of Future City and Society, Yonsei University

²Dept. of Child & Family Studies/Human Life & Innovation Design, Yonsei University

국문초록 본 연구는 디지털 사회화를 개인이 디지털 기술을 매개로 사회적 규범, 가치, 기술, 역할을 습득 · 재생산하는 과정과 그 결과로 나타나는 발달적 변화로 정의하고, 이와 관련한 척도를 타당화한 국내 문헌($n = 32$, 2011-2025년 출판)을 체계적으로 검토하였다. 척도의 심리측정학적 특성을 종합하고 주제 동향을 분석함으로써 디지털 사회화라는 새로운 영역을 구성하고 측정하는 개념을 종합하였다. 연구 결과, 디지털 사회화 측정 도구들은 주로 SNS나 스마트폰에 주목하였다. 심리측정학적 측면에서 신뢰도나 구성 타당도는 대부분 보고되었으나, 기준 및 예측 타당도와 같이 기존 개념들과의 관련성은 탐색되지 않은 경우도 많았다. 주제 분석 결과, 디지털 사회화에 관하여 6가지 주제 분야가 형성되었음을 발견하였다: ① SNS 사용의 심리적 경험, ② 온라인 관계 역동과 상호작용, ③ 디지털 자기조절, ④ 디지털 역량, ⑤ 디지털 사용 동기 및 적응적 활용, ⑥ 디지털 중독과 과의존. 본 연구는 인간발달 관점에서 디지털 사회화를 관찰하고 측정할 수 있는 구체적인 영역을 파악하고, 미발굴 영역을 채우기 위한 후속 연구의 확장을 안내하는 방향을 제공한다.

주요어 디지털 전환, 디지털 사회화, 척도, 주제분석, 체계적 문헌고찰

Abstract This study defines digital socialization as the process through which individuals, mediated by digital technology, learn and reproduce social norms, values, skills, and roles, ultimately influencing developmental adjustment. This study systematically reviews 32 Korean studies validating scales of digital socialization (2011-2025). By synthesizing the psychometric properties and analyzing thematic trends of the scales, this study seeks to clarify the conceptual landscape of digital socialization and guide future research by providing a foundation for rigorous measurements. Results revealed that most measures focused on SNS- and smartphone-related domains. Psychometrically, while most studies reported structural validity and reliability, investigations of criterion validity (concurrent, discriminant, and predictive) were often limited. The thematic analysis identified six domains: ① Psychological Experiences of SNS Use, ② Online Relationship Dynamics and Interaction, ③ Digital Self-Regulation, ④ Digital Competence, ⑤ Digital Use Motivation and Adaptive Digital Use, and ⑥ Digital Addiction and Dependency. This study synthesizes existing measurement approaches to digital socialization and provides guidance for researchers to delineate measurable areas and broaden the scope of future studies into unexplored domains.

Keywords digital transformation, digital socialization, measurement, thematic analysis, systematic review

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021S1A3A2A03088949).

** 이 연구는 2025년 12월 한국인간발달학회 추계학술대회에서 포스터 발표된 연구임.

Corresponding to 김현경(Kim, Hyoun Kyoung)

연세대학교, 아동 · 가족학과/인간생애와 혁신적 디자인 융합전공, 교수(Dept. of Child & Family Studies/Human Life & Innovation Design, Yonsei University) **E-mail.** hyounkim@yonsei.ac.kr

Copyright © 2026 The Korean Association of Human Development. All rights reserved.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

인공지능(artificial intelligence; AI) 기술과 디지털 기술의 융합으로 가속화된 디지털 대전환은 인간 발달의 사회화(socialization) 과정의 패러다임을 근본적으로 바꾸어 놓았다. 사회화란 개인이 사회에서 공유되는 규범과 가치를 배우고 사회 구성원으로서의 자아 개념을 획득하도록 일생에 걸쳐 진행되는 사회적 과정(social process)이다(Giddens & Sutton, 2018). 인터넷 발달로 인한 가상공간의 탄생과 함께(Nagy & Koles, 2014) 개인의 사회화 환경은 물리적 공간의 한계를 이미 초월했다(김민주, 송연주, 2024; Coldwell, 2019). 더군다나 AI 기술과의 일상적인 상호작용은 디지털 기술 사용 빈도의 단순한 증가를 넘어, 규범, 가치, 역할을 습득하는 사회화 방식 자체에 질적인 변화를 초래하고 있다. 디지털 사회화 환경의 고유성에 기반한 온라인 경험들뿐만 아니라, 기존 물리적 환경과 디지털 환경이 교차하거나 상호작용하는 지점에서 발생하는 새로운 이슈들 역시 인간 발달의 중요한 현상으로 인식될 필요가 있다. 예를 들어, 디지털 알고리즘에 의해 추천된 정보가 개인의 가치관 형성에 영향을 미치기도 하며(Cho, Ahmed, Hilbert, Liu, & Luu, 2020), 온라인에서의 상호작용에 기반한 자아정체성의 형성은 오프라인에서의 역할 수행이나 관계 역동에 영향을 미치기도 한다(유혜린, 유승호, 2021; 이해리, 김소정, 2022). 이러한 배경에서 디지털 사회화를 포괄하는 방식으로 사회화 영역을 확장하는 것은 선택이 아닌 필수가 되었다. 구체적으로, 개인이 디지털 기술을 매개로 사회적 규범, 가치, 기술, 역할을 습득·재생산하는 과정과 그 결과로 나타나는 발달적 변화로 디지털 사회화를 새로이 정의하고, 이와 관련한 지식 지형을 탐구하는 것이 필요하다.

특히 한국은 디지털 기술의 일상생활 침투율이 매우 높은 국가이며(ITU, n.d.), 세계 최고 수준의 인터넷 인프라와 스마트폰 보급률을 보유하고 있기에 디지털

전환으로 인한 다양한 사회 문제와 새로운 사회현상을 빠른 속도로 마주하고 있다. 디지털 전환 이후 국내 학계는 인간 발달 관련 새로운 현상을 포착하기 위해 디지털 리터러시(김도현, 2020), 인터넷 중독(허경호, 2019) 등 새로운 개념과 사회 문제에 관한 척도를 발 빠르게 도입해 왔다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고, 개별적으로 산재한 측정 도구들을 ‘디지털 사회화’라는 통합적 틀 안에서 체계적으로 구조화하여 그 학문적 지형을 파악하려는 시도는 여전히 미진한 실정이다. 반면, 해외에서는 척도 종합을 통해 새로이 출현한 개념을 명료화하고, 척도의 질적 수준과 연구 확장 가능성을 선제적으로 가늠해 왔다(Chun, Lee, Kim, & Lee, 2020; Sigerson & Cheng, 2018). 현시점에서 국내 디지털 사회화 관련 척도들의 심리측정학적 특성을 진단하고 개념적 주제 영역을 체계화하는 작업은, 단순히 기존 문헌을 정리하는 것을 넘어 우리 학계가 간과해 온 ‘개념적 공백’을 식별하고, 연구의 질적 도약을 꾀하는 데 필수적인 과정이다. 따라서 본 연구는 측정 도구를 매개로 관찰 가능한 디지털 사회화 현상을 종합적으로 분석함으로써, 향후 연구자들이 보다 정교한 개념적 토대 위에서 후속 연구를 설계할 수 있도록 돕고, 급변하는 디지털 환경에 대응하는 실효성 있는 이정표를 제시하고자 한다.

이에 본 연구는 인간발달학의 관점에서 디지털 사회화 척도를 타당화한 국내 연구 문헌을 체계적으로 검토하는 것을 목적으로 한다. 본 연구는 다음과 같은 두 가지 구체적인 연구 내용에 집중함으로써 선행연구와의 독창적인 차별성을 확보하고자 한다. 첫째, 국내 디지털 사회화 척도 타당화 연구들에서 다룬 심리측정학적 특성을 종합한다. 이는 기존에 개발되거나 도입된 척도들의 신뢰도, 타당도의 질적 수준을 체계적으로 검토함으로써, 향후 연구자들이 신뢰도 높은 측정 도구를 선택하고 활용하는 데 필요한 기초 자료와 근거를 제공하고자 함이다. 둘째, 국내에서 타당화된 디지털 사회화 척도의 주제 영역을 문항 및 개념을 중심으로 분석한다. 이를 통해 디지털 사회화라는 광범위한 영역 내에서 실제 측정 가능한 세부 주제 영역들을 포괄

적으로 식별하고, 국내 디지털 사회화 연구의 개념적 지형을 명확히 파악하고자 한다. 궁극적으로 본 연구는 현재 디지털 사회화와 관련하여 연구 가능한 주제 영역뿐만 아니라, 측정 도구가 부재하거나 연구가 미흡하여 후속 연구가 필요한 영역을 식별하여 향후 시의성 있는 연구의 확장을 촉진하고자 한다.

2. 연구문제

- 연구문제 1. 국내 디지털 사회화 척도의 타당화 연구들에서 다룬 심리측정학적 특성은 무엇인가?
연구문제 2. 국내에서 타당화된 디지털 사회화 척도의 주제 영역은 무엇인가?

II. 연구방법

1. 문헌 선정

본 연구에서는 2011년부터 2025년까지 국내에 출판된 학술 문헌 중 디지털 사회화에 관한 척도를 타당화한 연구를 그림 1과 같은 PRISMA 절차에 따라 선정하였다. PRISMA 절차는 검색, 선별, 선정, 최종 포함 단계로 구분할 수 있다(Page et al., 2021).

검색 단계에서는 학술연구정보서비스(riss.kr) 데이터베이스 검색을 실시하였다. 학술연구정보서비스는 ‘학

술자원을 공동으로 이용할 수 있도록 개방된 대국민 서비스’로서 홈페이지를 통해 구독 기관 IP로 접속 시 DBpia, KISS 등과 같이 연계된 학술 데이터베이스가 통합되어 포괄적으로 문헌 검색 및 원문 접근이 가능하다(RISS, n.d.). 검색 설정 기간은 2011년 1월부터 2025년 6월까지이며, 2011년을 시작 기간으로 설정한 이유는 스마트폰과 SNS의 대중화가 가속화되고(Nielsen, 2011), 디지털 원주민인 알파 세대가 태어나기 시작한 시점이기 때문이다(Washington, 2021). 디지털 전환에 따른 사회화 현상을 다각도로 포착하고자 국내외 선행 연구 탐색을 통해 핵심 키워드를 추출하여 본 연구의 검색어를 선정하였다. 검색 로직은 도출된 키워드에 분석 대상인 ‘척도’를 결합하고, 연구의 질적 측면을 고려하여 ‘개발’ 또는 ‘타당화’ 관련 키워드를 핵심축으로 구성함으로써 문헌 검색의 포괄성과 정확성을 확보하였다. 검색식에 활용된 키워드는 다음과 같다: [소셜 미디어, SNS, 인스타그램, 유튜브, 숏폼, 온라인, 디지털, 틱톡, 스마트폰, 미디어] & [척도] & [타당, 개발]. 키워드 수식을 이용한 데이터베이스 검색을 통해 확인된 문헌의 수는 41건이며, 추가로 선행연구의 참고문헌 목록 등을 통해 연구자가 직접 추가한 문헌은 9건이다. 총 50건의 문헌을 대상으로 중복문헌 검토를 진행하였으나, 중복된 문헌이 없어 50건의 문헌을 대상으로 2단계 작업인 선별 절차를 진행하였다.

선별 및 선정 단계에서는 다음과 같은 포함 및 배제

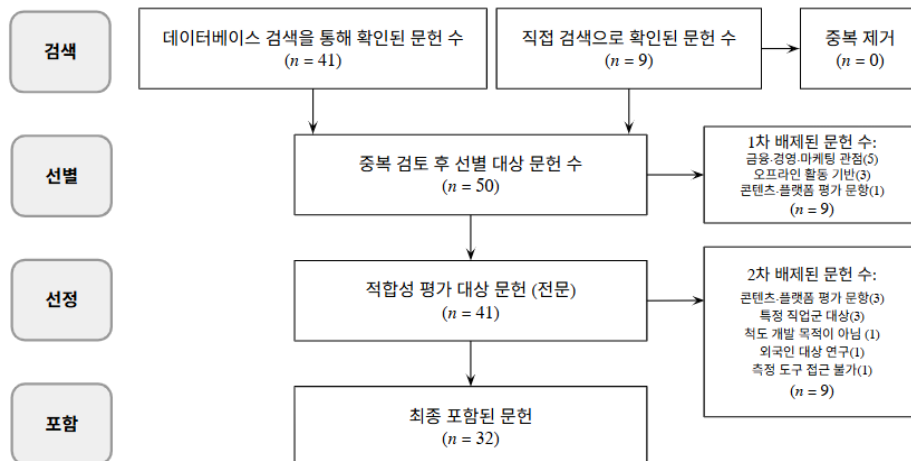


그림 1. 분석 대상 문헌 선별 과정 및 결과(PRISMA)

기준을 적용하였다. 포함 기준은 다음과 같다: 1) 디지털 사회화를 인간발달관점에서 탐구하고 관찰하고자 새롭게 개발된 측정 도구를 양적으로 타당화한 연구, 2) 국외에서 최초 개발된 척도라 하더라도 한국 맥락에 적합하도록 한국인을 대상으로 양적 타당화를 시도한 최초의 연구, 3) 개인과 디지털 환경 간의 온라인 사회적 상호작용이나 디지털 환경 안에서 이루어지는 상호작용을 포함한 사회화 과정에 초점을 맞추어 개발된 측정 도구를 타당화한 연구, 4) 한국어로 작성된 연구, 5) 연구의 질적 수준을 확보하기 위하여 동료 검토를 거친 연구, 6) 분석 대상 연구를 확보하기 위하여 KCI 등재지뿐만 아니라 등재후보지나 그 외 학술지에 게재된 연구(학술지의 IF 고려하지 않음), 7) 새롭게 개발된 측정 도구의 전체 문항에 접근 가능한 연구. 이와 동시에 다음과 같은 배제 기준을 적용하였다: 1) 기존 개념과 동일한 개념을 온라인 평가로 전환한 측정 도구를 타당화한 연구, 2) 디지털 장치 또는 기술 사용의 단순 빈도나 사용자 테스트를 위한 새로운 디지털 서비스 또는 제품에 대한 주관적인 평가를 측정하는 연구, 3) 전반적인 인간발달 특성이 아니라 금융·경영·마케팅 관점 또는 특정 직업 분야의 전문 역량이나 특성으로서의 디지털 역량을 측정하고자 하는 도구(예, 교사 또는 간호사의 디지털 역량), 4) 외국인을 대상으로 진행된 연구.

선별 단계에서는 제목과 초록을 중심으로 문헌을 분류하였는데, 선별 결과 9건의 문헌이 인간발달과 직접 관련 없는 금융·경영·마케팅 관점의 연구(5건), 오프라인 활동 기반 척도(3건), 인간 대상 평정이 아닌 콘텐츠·플랫폼 대상 연구(1건)의 이유로 포함 기준을 충족하지 못하거나 배제 기준에 해당하여 제외되었다. 남은 41건의 문헌을 대상으로 선정 단계에서 본문 검

토를 진행하였는데, 9건의 문헌이 콘텐츠·플랫폼 대상 연구(3건), 일반적인 인간발달 관점이 아닌 특정 직업군 대상 연구(3건), 척도 개발 목적 아님(1건), 외국인 대상 연구(1건), 측정 도구 접근 불가(1건)의 이유로 제외되어 최종적으로 32건의 문헌이 분석 대상 문헌으로 선정되었다. 모든 문헌 선정 절차에서는 최소 2명 이상의 저자가 각 연구를 독립적으로 평가하였으며, 문헌 선정과정에서 불일치가 발생할 경우, 각 연구자가 포함 및 제외 기준에 따라 해당 연구를 다시 한번 검토한 후에 논의를 통하여 최종 결정을 내렸다.

2. 분석 방법

선별된 32건의 문헌은 두 단계로 분석되었다. 1단계 분석에서는 심리측정학적 속성을 분석하였으며, 2단계 분석에서는 각 척도가 측정하고자 하는 개념과 이를 구현한 문항을 토대로 주제 분석을 실시하였다. 분석에 포함된 모든 문헌은 표 1과 같이 구성된 코딩 틀에 기반하여 코딩되었다. 해당 코딩 틀은 제1 저자가 개발하였고, 체계적 문헌고찰 방법론 및 관련 논문 출판 경험이 있는 제1 저자와 제4 저자가 함께 코더를 교육하였다. 코더 교육을 받은 제2 저자와 제3 저자가 초별 코딩을 실시하였고, 코더 간의 일치도는 92.5%였다. 코딩의 일관성을 보장하기 위하여 제1 저자는 코더들의 코딩 과정에 필요한 협력적 논의에 적극적으로 참여하였으며, 초별 코딩이 완료된 이후 본문 검토를 통하여 코딩 내용을 보완하였다. 코더 간 의견이 불일치된 내용이나 추가 검토가 필요한 부분들에 대해서는 제1 저자가 초별 코딩된 내용을 토대로 본문과 코딩 내용을 검토하는 과정에서 추가로 코더들과 협력적 논의를 진행하였으며, 해당 논의에서 모든 저자가 동의할 수 있는 방식으로 최종 의사결정을 진행하였다.

표 1. 코딩 틀에 포함된 범주 및 상세 정보

범주	상세 정보
기본정보	저자명, 출판연도, 문헌 제목, 척도명, 해외 척도 국내 타당화 연구 여부, 척도에서 집중조명한 디지털 기기/소셜미디어 플랫폼
개념정보	척도가 측정하고자 하는 개념명, 정의, 상관관계를 가진 연관 개념
척도정보	문항 수, 하위차원, 문항 내용, 응답 형식
타당화정보	표본 특성, 표본 크기, 신뢰도, 타당도

표 2. 디지털 사회화 관련 척도의 심리측정학적 특성

연구 기본정보			연구표본				척도 정보				
연구	척도명	디지털 맥락	표본 특성 (연령 범위)	표본 크기	문항 선정 방법	응답 형식 (범주)	총 문항 수 (하위 영역 수)	전체 신뢰도 ^a (하위차원 신뢰도 범위)	구조 타당도	수렴/판별 타당도	동시/예측 타당도
[1]김동일, 정여주, 이윤희, 2014	스마트폰 건전 사용 척도	스마트 폰	전국 청소년 (8 ~ 18세)	ab. 424 ce. 454	인터뷰	상황 기반 4지선다(4)	15(4)	.83 (.56 ~ .76)	EFA, CFA	수렴	N/A
[2]정소영, 김중남, 2014	대학생용 SNS 중독 경향성 척도	소셜미 디어	일부 지역 대학생 (17 ~ 29세)	bc. 331	선행연구 고찰, 전문가 리뷰, 인터뷰	Likert(4)	24(4)	.92 (.77 ~ .84)	EFA	수렴	동시
[3]박영아, 2016	폐쇄형 SNS 동기 척도	폐쇄형 SNS (네이버 밴드)	일부 지역 성인 (직무상 가입자 제외, 18, 64세)	bc. 220	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	18(5)	N/A (.79 ~ .95)	EFA, CFA	N/A	N/A
[4]신미경, 이지연, 2016	대학생용 온라인 상호작용 경향성 척도	소셜미 디어	일부 지역 대학생 (N/A)	a. 193 bce. 347	해외 척도 번안 (Caplan, 2002, 2003), 선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	10(1)	.96	EFA, CFA	N/A	동시
[5]임신일, 김은영, 2016	청소년 스마트폰 과다사용 척도	스마트 폰	전국 고등학생, 대학생 (N/A)	ba. 326 ce. 331	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	N/A	15(5)	N/A (.73 ~ .89)	EFA, CFA	N/A	동시
[6]고성자 등, 2018	스마트폰 선용 척도	스마트 폰	일부 지역 중학교 1, 3학년 (N/A)	abc. 63 ce. 331	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(4)	12(4)	.84 (.76 ~ .83)	EFA, CFA	수렴	N/A
[7]양진희, 임영진, 2019	청소년용 스마트폰 사용동기 척도	스마트 폰	일부 지역 청소년 (14 ~ 16세)	ce. 331	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	24(6)	N/A (.85 ~ .90)	CFA	N/A	동시
[8]황장선, 이정교, 임지은, 2019	SNS상 사용자간 ‘관계의 질’ 측정을 위한 척도	소셜미 디어	전국 성인 (N/A)	ab. 442 c. 203	선행연구 고찰, 전문가 리뷰, 인터뷰	N/A	22(4)	N/A (.81 ~ .94)	EFA, CFA	N/A	N/A
[9]김지연, 최승미, 2021	한국판 온라인 사회적지지 척도	소셜미 디어	전국 대학생 (20 ~ 29세)	b. 310 ce. 405	해외척도 번안 (Nick, Cole, Cho, Smith, Carter, & Zerkowitz, 2018), 전문가 리뷰	Likert(5)	40(4)	.97 (.93 ~ .95)	EFA, CFA	수렴, 판별	동시
[10]이준, 유숙경, 이윤옥, 2021	초·중학생 용 디지털 시민성 척도	소셜미 디어	일부 지역 초·중학생 (12 ~ 16세)	b. 376 ce. 417	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	29(6)	.92 (.70 ~ .89)	EFA, CFA	수렴	N/A
[11]문태호, 송원영, 2022	소셜미디어 불안과 분노 전염 척도	소셜미 디어	전국 성인 (20 ~ 39세)	ab. 226 c. 305 f. 54	커뮤니티 관찰, 전문가 리뷰	Likert(4)	48(12)	.94 (.73 ~ .93)	EFA, CFA	수렴	동시
[12]송미리, 2022	시민 미디어 리터러시 척도	디지털 미디어	일부 지역 중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년 (14 ~ 19세)	a. 96 bc. 661	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	27(7)	N/A (.62 ~ .87)	EFA, CFA	N/A	N/A
[13]이찬주 등, 2022	소셜미디어 정서전염 척도	소셜미 디어	전국 성인 (20 ~ 29세)	abe. 139 ce. 201	인터뷰	Likert(5)	18(2)	.91 (.85 ~ .86)	EFA, CFA	수렴, 판별	N/A

연구 기본정보			연구표본			척도 정보					
연구	척도명	디지털 맥락	표본 특성 (연령 범위)	표본 크기	문항 선정 방법	응답 형식 (범주)	총 문항 수 (하위 영역 수)	전체 신뢰도 ^a (하위차원 신뢰도 범위)	구조 타당도	수렴/판별 타당도	동시/예측 타당도
[14]임희수, 오혜정, 이정아, 2022	청소년 디지털 리터러시 척도	소셜미디어	전국 중학생 (N/A)	a. 228 bc. 294	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	24(5)	.94 (.81 ~ .90)	EFA, CFA	N/A	N/A
[15]장성호, 김서희, 이다인, 신성만, 2022	한국판 아동용 디지털 중독 척도	디지털 기기	전국 초등학교 2 ~ 6학년 (9 ~ 12세)	bce. 294	해외 척도 번안 (Hawi, Samaha, & Griffiths, 2019), 전문가 리뷰	Likert(5)	12(2)	.83 (.72 ~ .81)	EFA, CFA	수렴	동시
[16]조준오, 2022	유아 미디어조절력 척도	스마트 폰	일부 지역 유아(3 ~ 5세)의 부모/교사 (N/A)	a. 90 bce. 400	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	30(4)	.96 (.85 ~ .96)	EFA, CFA	N/A	동시
[17]조혜영, 이희연, 2022	대학생 디지털 학습역량 척도	온라인 플랫폼	일부 지역 대학생 (N/A)	b. 389 cde. 389	해외 척도 번안 (van Laar, van Deursen, van Dijk, & de Haan, 2018), 전문가 리뷰	Likert(5)	31(6)	N/A (.82 ~ .89)	EFA, CFA	수렴, 판별	N/A
[18]신수아, 김지현, 2023	유아기 부모 스마트미디어 중재 척도	스마트 폰	전국 유아 (만 5세, 64 ~ 75개월)의 부모 (N/A)	a. 13 b. 260 c. 244 e. 504(b+c)	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(5)	19(5)	.88 (.71 ~ .85)	EFA, CFA	수렴	동시
[19]안정윤, 이지연, 2023	한국판 온오프라인 사회적 거부 민감성 척도	소셜미디어, 온오프라인 상호작용	전국 성인 (18 ~ 30세)	a. 113 bce. 250	해외 척도 번안 (Andrews, Khin, Crayn, Humphreys, & Schweizer, 2022), 전문가 리뷰	Likert(4)	17(3)	.90 (.79 ~ .87)	EFA, CFA	수렴	N/A
[20]윤지현, 홍혜영, 2023	대학생용 유튜브 과의존 척도	유튜브	전국 대학생 (N/A)	ab. 293 bce. 468 d. 245 f. 50	선행연구 고찰, 개방형 설문, 전문가 리뷰	Likert(5)	22(6)	.95 (.72 ~ .85)	EFA, CFA	수렴	동시
[21]조은호, 최지은, 한지수, 허윤성, 김현경, 2023	한국형 미디어 리터러시 척도, 한국형 미디어 리터러시 척도 단축형	디지털 기기	전국 성인 (21 ~ 29세)	ce. 322	해외 척도 번안 (Koc & Barut, 2016), 전문가 리뷰	Likert(5)	35(2), 단축형: 9(2)	.97 (.94 ~ .95), 단축형: .90 (.77 ~ .87)	CFA	N/A	동시
[22]강찬휘, 전민탁, 장성호, 신정미, 신성만, 2024	한국판 소셜미디어 사용 메타인지 척도	소셜미디어	전국 성인 (20 ~ 69세)	bce. 367	해외 척도 번안 (Akbari et al., 2023)	Likert(4)	12(2)	.89 (.86 ~ .87)	EFA, CFA	N/A	동시
[23]김지수, 박승희, 2024	발달장애 학생의 디지털 리터러시 척도	디지털 기기, 온라인 플랫폼	전국 초등학교 4 ~ 6학년 발달장애 학생의 교사 (N/A)	a. 10 c. 297	선행연구 고찰, 인터뷰, 전문가 리뷰	Likert(5)	36(8)	.91 (.66 ~ .84)	CFA	N/A	N/A

연구 기본정보			연구표본			척도 정보					
연구	척도명	디지털 맥락	표본 특성 (연령 범위)	표본 크기	문항 선정 방법	응답 형식 (범주)	총 문항 수 (하위 영역 수)	전체 신뢰도 ^a (하위차원 신뢰도 범위)	구조 타당도	수렴/판별 타당도	동시/예측 타당도
[24]배유진, 양수진, 2024	영유아용 문제적 스마트미디어 사용 척도	디지털 기기	전국 영유아(18개월 ~ 5세)의 어머니(N/A)	a. 17 b. 425 ce. 345	인터뷰, 전문가 리뷰	Likert(5)	9(3)	.89 (.81 ~ .82)	EFA, CFA	수렴	동시
[25]유희정, 김중남, 2024	대학생용 슷폼 동영상 콘텐츠 중독 척도	스툷폼 콘텐츠	전국 대학생 (18 ~ 29세)	ab. 218 ce. 220	선행연구 고찰, 인터뷰, 전문가 리뷰	Likert(4)	23(3)	.95 (.84 ~ .92)	EFA, CFA	수렴	동시
[26]이문수 등, 2024a	유아동 스마트폰 과의존 측정을 위한 관찰자 척도	스마트 폰	전국 유아동(3 ~ 9세)의 부모 (N/A)	ab. 405 ce. 800	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(4)	20(3)	.96	EFA, CFA	수렴	N/A
[27]이문수 등, 2024b	청소년 스마트폰 과의존 척도	스마트 폰	전국 청소년 (10 ~ 19세)	ab. 504 ce. 1,000	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	Likert(4)	20(6)	.96	EFA, CFA	수렴	N/A
[28]전중원, 이승민, 2024	초등학생용 디지털 기반 학습 환경에서의 자기조절학습 척도	디지털 기기	일부 지역 초등학교 5 ~ 6학년 초등학생 (12 ~ 13세)	b. 244 ce. 353	선행연구 고찰, 인터뷰	Likert(5)	32(5)	N/A (.77 ~ .89)	EFA, CFA	수렴, 판별	N/A
[29]황용석, 황현정, 이현주, 2024	디지털포용 척도	디지털 기기	전국 성인 (19 ~ 69세)	bc. 1050	전문가 리뷰	w. 이분형 x. 개방형, Likert(7) y. Likert(6) z. Likert(6)	w. 5(2) x. 2(2) y. 27(4) z. 13(3)	w. N/A(.77) x. N/A y. N/A(.88 ~ .95) z. N/A(.76 ~ .86)	EFA, CFA	N/A	N/A
[30]노환호, 김범수, 2025	디지털 과의존 자가진단 척도	스마트 폰	전국 성인 (20 ~ 59세)	bce. 500	선행연구 고찰, 전문가 리뷰	N/A	12(4)	N/A (.72 ~ .84)	EFA, CFA	수렴	동시
[31]이은지, 하정희, 2025	한국판 청소년 소셜미디어 중독 장애 척도	소셜미 디어	전국 청소년 (11 ~ 18세)	bce. 448	해외 척도 번안 (van den Eijnden, Lemmens, & Valkenburg, 2016), 전문가 리뷰	이분형	15(6)	.86 (.67 ~ .90)	EFA, CFA	수렴	동시
[32]정지원, 안현의, 2025	한국판 성인용 온라인 자기 제시	소셜미 디어	전국 성인 (19 ~ 39세)	b. 200 ce. 120	해외 척도 번안 (Strimbu, O'Connell, Nearchou, & Ó Sé, 2021)	Likert(5)	14(3)	N/A (.41 ~ .92)	EFA, CFA	수렴	동시

주1. “연구표본” 열에 있는 알파벳 표기는 표본 범주를 의미함. a = 파일럿 표본, ab = 파일럿 + EFA 표본, abc = 파일럿 + EFA + CFA 표본, abc = 파일럿 + EFA + 법칙적 타당도 표본, b = 탐색 표본, bc = EFA + CFA 표본, bce = EFA + CFA + 법칙적 타당도 표본, c = 확인 표본, ce = CFA + 법칙적 타당도 표본, d = 반복 표본 (이전 타당도 검증을 반복), e = 법칙적 타당도 표본, f = 검사-재검사 신뢰도 표본.

주2. N/A(not available)는 해당 정보가 연구에서 보고되지 않았음을 의미함.

주3. [29] 황용석 등(2024) 연구는 디지털포용을 다음과 같은 네 가지 차원으로 구분하였고, 이들 각각 차원을 측정하는 척도를 개발하였기에, 척도정보 중 일부를 각 차원으로 분리하여 종합함(w. 물리적 접근, x. 지불능력, y. 디지털역량, z. 디지털 활용).

주4. 약어: EFA = 탐색적 요인분석, CFA = 확인적 요인분석.

코딩 틀에 기반한 1단계 코딩을 완료한 이후에는 코딩된 내용을 토대로 주제 분석(Braun & Clarke, 2012,

2023)을 실시하였다. 연구자들은 각 척도의 개념정보와 척도정보를 중심으로 각 문헌에서 개발되고 타당화

된 척도의 개념, 정의, 문항의 내용을 반복적으로 읽으면서 내용을 숙지하고 각 척도가 관찰하고자 하는 개념의 뉘앙스를 깊이 이해하고자 노력하였다. 이러한 반복과정을 통하여 떠오르는 주제를 목록화하고, 각 척도가 내포하는 개념들의 유사한 특징들을 주제별로 분류해 보고 재배치하는 과정을 거쳐 범주화하였다. 이러한 분석 과정은 더 이상 각 주제가 새롭게 떠오르지 않고, 개별 주제에 속한 척도들이 다른 주제에 속하지 않도록 상호배타적으로 분류될 때까지 반복되었다. 주제가 포화된 이후에 각 주제 범주에 속한 개념들을 포괄할 수 있도록 이름을 부여하였다. 주제 분석 과정은 제1 저자가 주도적으로 진행하였으나, 제2 저자와 제3 저자도 동일한 방식으로 범주화와 주제명을 검토하였다. 문헌 선정과정과 마찬가지로 주제 분석 과정에서도 저자들의 의견이 불일치할 때는 재검토 및 협력적 논의를 진행하였고, 모든 의견이 합의에 도달하면 논의를 종료하였다.

III. 연구 결과

1. 국내 디지털 사회화 척도의 심리측정학적 특성

디지털 사회화 관련 척도의 심리측정학적 특성은 표 2와 같다. 분석 대상 연구 32건 중 해외에서 개발된 척도를 한국어로 번안하여 국내에서 타당화한 연구가 9건(28.1%)이었으며, 나머지 23건(71.9%)은 한국에서 새롭게 개발된 척도이다. 척도에서 주목한 디지털 맥락은 주로 일상에 침투한 디지털 기술인 SNS나 스마트폰이었다. 전체 문헌 중 SNS를 사용하면서 나타나는 현상에 주목한 문헌이 13건(40.6%), 스마트폰을 사용하면서 나타나는 현상에 주목한 문헌이 8건(25.0%)이다. 특정 디지털 기기나 기술에 주목하기보다는 전반적인 디지털 기기나 온라인 플랫폼 기반 상호작용에 주목한 문헌 또한 8건(25.0%)이었으며, 반대로 온라인 특정 콘텐츠나 서비스(예, 숏폼 콘텐츠; 유희정, 김종남, 2024)가 3건(9.4%)으로 나타났다. 분석 대상 문헌

들은 대부분 온오프라인을 통합한 현상에 관심을 가지거나(11건, 34.3%; 예, 적응적 스마트폰 사용; 고성자, 박순덕, 홍성관, 이송희, 이화용, 2018) 혹은 디지털 일상으로 인하여 영향을 받는 오프라인 현상을 탐구한 경우가 많았다(11건, 34.3%; 예, 디지털 중독과 과의존; 임신일, 김은영, 2016). 오프라인과 분리된 채로 온라인상에서 발생하는 현상에 주목한 경우는 8건(25.0%; 예, 온라인에서의 사회적 지지; 김지연, 최승미, 2021)이며, 오프라인과 비교하여 온라인상에서 발생하는 현상을 탐구한 경우는 2건(6.4%, 예, 온라인 상호작용 선호 경향성; 신미경, 이지연, 2016)이었다.

국내 디지털 사회화 척도가 주목한 샘플 특성은 다음과 같다. 아동·청소년기나 성인 초기의 발달단계에서 경험하는 디지털 사회화 현상을 탐구하는 척도가 주류를 이루었으며, 중년기나 노년기에 주목하여 척도를 개발한 연구는 거의 없었다. 구체적으로 미취학 유아 대상(2건, 6.3%), 초등학생(6건, 18.8%), 중·고등학생(9건, 28.1%), 대학생(7건, 21.9%), 성인 초기(8건, 25.0%), 전체 성인기(3건, 9.4%)를 대상으로 국내에서 디지털 사회화와 관련한 척도가 타당화되었다. 그 외에 유아동 부모(2건, 6.3%)와 같이 연령 단계보다는 사회에서 맡고 있는 특정 ‘역할’을 중심으로 척도가 개발되고 타당화된 사례가 있었다. 발달장애 학생과 같이 특수한 집단을 대상으로 척도를 개발 및 타당화한 경우도 1건(3.1%) 있었다. 마지막으로, 특정 디지털 서비스를 중심으로 한 사회화를 관찰하고자 하는 경우에는 SNS 사용 경험이나 특정 디지털 플랫폼 등 측정하고자 하는 디지털 기술 사용 경험이 있는 성인만을 대상으로 척도를 개발하고 타당화 연구를 진행하였다(4건, 12.5%).

새로운 척도를 개발하기 위하여 주로 사용된 문항 개발 및 선정 방법은 전문가 리뷰(27건, 84.4%)와 선행 연구 고찰(19건, 59.4%)이다. 실제로 직접 관찰하려고 하는 인구집단을 대상으로 인터뷰를 진행하여 문항을 개발한 사례는 8건(25.0%)에 불과했다. 개방형 설문과 커뮤니티 관찰을 진행한 연구는 총 2건(6.3%)이었다. 척도 대부분이 리커트(Likert) 척도를 응답 형식으로 채택하였으며(27건, 84.4%), 20문항 미만으로 구

성된 척도를 다룬 연구는 15건(46.9%)이고, 그 이상의 문항으로 구성된 척도를 다룬 연구는 18건(56.3%)이었다. 단일 영역으로 구성된 척도를 다룬 연구가 1건(신미경, 이지연, 2016)에 불과했고, 상대적으로 2 ~ 12개 영역의 하위문항을 포함하는 다차원적인 척도를 개발한 경우가 대부분이었다.

심리측정학적 측면에서 신뢰도 계수와 요인분석 결과를 포함한 구조적 타당도와 관련한 정보는 모든 연구에서 보고되었다. 2건(6.3%)의 연구에서 일부 하위 영역 신뢰도가 0.7 미만이었으나, 이를 제외한 대부분의 연구(30건, 93.8%)에서 0.7 이상으로 보고되었다. 모두 Cronbach's alpha를 이용하여 신뢰도를 보고하였고, 검사-재검사(2건, 6.3%)를 보고한 연구도 소수 있었다. 척도의 핵심 개념과 하위요인 간의 구조를 밝히는 구조적 타당도를 확인하기 위하여 대부분의 연구에서는 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석 두 가지를 실시하였다(28건, 87.5%). 소수의 연구에서만 두 가지 중 선택적으로 탐색적 요인분석만 실시하거나(1건, 3.1%) 확인적 요인분석만 실시하였다(3건, 9.4%).

기존의 척도와 새로 개발된 척도 점수와의 상관분석을 통해 유사한 개념을 잘 측정하는지를 판단하는 수렴 타당도(Furr, 2022)를 검증한 연구는 20편(62.5%)이었으며, 반대되는 혹은 관련이 없는 개념을 측정한 기존 척도와의 상관분석을 통해 판별 타당도(Furr, 2022)를 검증한 연구는 4편(12.5%)이었다. 횡단적 연구 설계에 기반하여 동일 시점에 측정된 관련 준거 척도와 대상 척도 간 상관분석을 실시한 동시 타당도(Furr, 2022)를 검증한 연구는 17편(53.1%)이었다. 그러나 새로 측정된 구성개념과 다른 측정 변인 간의 부합 정도를 의미하는 기준 타당도(Furr, 2022)와 같이 기존에 개발된 개념들과의 관련성은 포함되지 않은 경우도 많았으며(15건, 46.9%), 특히 종단적 연구 설계를 통해 예측 타당도를 검증한 연구는 전무했다. 요인분석을 활용한 구조 타당도를 제외하고 수렴 타당도, 판별 타당도, 동시 타당도, 예측 타당도 중 1개 이상을 검증한 연구가 26편(81.3%)이었으며, 네 가지 타당도 중 아무 것도 검증하지 않은 연구는 6편(18.8%)이었다.

2. 국내 디지털 사회화 척도의 주제 영역

주제 분석을 통해 현재 국내에서 다음과 같은 6가지 주제 영역에서 디지털 사회화에 관한 개념이 형성되었으며, 새로이 개발된 측정 도구가 타당화되었음을 알 수 있었다: 1) SNS 사용의 심리적 경험(3건, 9.4%), 2) 온라인 관계 역동과 상호작용(5건, 15.6%), 3) 디지털 자기조절(3건, 9.4%), 4) 디지털 역량(7건, 21.9%), 5) 디지털 사용 동기 및 적응적 활용(4건, 12.5%), 6) 디지털 중독과 과의존(10건, 31.3%). 다양한 주제 영역 중 가장 다양한 척도들이 개발된 영역은 디지털 중독과 과의존 영역이었으며, 그 뒤를 이어 디지털 역량에 관한 척도들이 활발하게 개발되었다.

1) SNS 사용의 심리적 경험

SNS 사용의 심리적 경험에 관한 주제 영역에는 표 3과 같이 3편의 연구가 포함되었다. 해당 영역에 포함된 연구들은 온라인 환경에서 새롭게 발생하는 정서적이고 인지적인 차원의 심리적 현상을 포착하고자 관련 개념을 도출하고 이에 관한 척도를 개발하였다. 이 주제 영역에서 다루어진 주요 개념은 SNS 이용 중에 발생하는 불안과 분노 전염 강도, 타인으로부터의 정서 전염 수준, SNS 이용에 관한 메타인지이다. 구체적으로 새로 도출된 심리적 경험으로 SNS 이용 중 불안, 분노 등 부정적 정서 경험이나, SNS를 통해 접하게 되는 타인의 정서 표현으로부터 영향을 받는 정서적 전염 경험, 그리고 SNS 이용 중 자신의 통제력을 조절하고 SNS상에서의 활동을 조절할 수 있도록 돕는 메타인지 측면에서의 심리적 경험이 포함된다. 특히, 부정적인 정서 전염이나 메타인지는 전통적으로 널리 알려진 정신건강 문제인 불안과 우울뿐만 아니라 SNS나 스마트폰 의존 중독경향성과도 정적 상관성을 가지는 것으로 나타났다(강찬휘 등, 2024; 문태호, 송원영, 2022).

2) 온라인 관계 역동과 상호작용

온라인 관계 역동과 상호작용 주제 영역에는 표 4와 같이 총 5편의 연구가 포함되었다. 이 연구들은 주로

표 3. 주제 분석 결과: SNS 사용의 심리적 경험

연구	개념명	의미와 해석	하위요인	관련 변인(+, -, n.s.)
[11] 문태호, 송원영, 2022	SNS 이용 중 불안, 분노 전염 강도	SNS 이용 중 사회갈등 이슈 노출에 따른 정서 전염을 경험하는 빈도. 평균 점수가 높을수록 SNS 이용 중 사회갈등 이슈에 노출되었을 때 정서적으로 분노나 불안이 다양한 영역에서 높게 나타남.	범죄불안, 범죄분노, 세대불안, 세대분노, 빈부불안, 빈부분노, 정치불안, 정치분노, 지역불안, 지역분노, 성별불안, 성별분노	상태 불안(+) 공격성(+) SNS 중독 경향성(+) 자아존중감(-) 소셜 미디어 불안(n.s.), 분노 전염(n.s.)
[13] 이찬주 등, 2022	소셜미디어 이용 중 정서전염 정도	소셜미디어를 통해 접한 타인의 정서표현에 무의식적으로 영향을 받는 정도. 총점수가 높을수록 SNS 이용 중 다른 사람들로부터 정서적 영향을 받는 수준이 높게 나타남.	부정적인 정서의 전염, 긍정적인 정서의 전염	정서전염(+)
[22] 강찬휘 등, 2024	소셜미디어 사용에 대한 메타인지	소셜미디어 이용 중 개인 내부의 통제력을 조절하는 수단으로서 특정 행동을 지속하게 만들 수 있는 고차원의 정신적 활동 빈도. 총점수가 높을수록 소셜미디어 사용에 있어 위험 요인이 될 수 있는 소셜미디어 사용에 관한 메타인지 수준이 높게 나타남.	부정적 메타인지, 긍정적 메타인지	SNS 중독경향성(+) 스마트폰 중독(+) 우울(+) 자기통제(-) 일평균 소셜미디어 사용 시간(+)

주1. “관련 변인” 열에서 괄호 안 개별 하위 영역이 따로 제시되지 않은 경우는 전체 척도 구성개념과의 상관관계가 유의했음을 의미하며, 괄호 안 하위 영역이 표기된 경우에는 해당 하위 영역과의 상관관계만이 유의했음을 의미함.

주2. n.s.(not significant)는 상관관계가 유의하지 않은 경우를 의미함.

온라인 환경에서 개인이 타인과 관계를 맺고 유지하며 상호작용하는 방식, 그리고 그에 따른 심리·사회적 과정(process)을 탐구한다. 이 영역의 핵심 개념들은 개인의 선호 및 욕구와 관계적 특성이라는 두 가지 축으로 구성된다. 먼저, 개인의 선호 및 욕구 측면에서는 오프라인보다 온라인 상호작용을 선호하는 온라인 상호작용 선호 경향성과 온라인 공간에서 이상적인 자기 모습을 표현하려는 욕구인 온라인 자기 제시 수준이 다루어진다. 이와 더불어, 온라인 관계에서 거부당할 수 있다는 불안감에 민감하게 반응하는 온라인 사회적 거부 민감성과 같은 심리적 역동도 주요 개념으로 포함되었다. 반면, 관계적 특성에 초점을 맞춘 개념으로는 친밀함, 관심, 연계 수준 및 매력을 포괄하는 SNS 사용자 간 관계의 질과 온라인 관계망에서 제공받는 유형/무형의 다양한 온라인상의 사회적 지지 수준이 함께 연구되었다. 다른 변인과의 상관분석 결과, 온라인 상호작용 선호도가 높을수록 외로움 및 사회 불안 수준이 높은 것으로 나타났으며(신미경, 이지연, 2016), 온라인 사회적 지지 수준이 높을수록 일반적인 사회적 지지 수준이 높고 사이버 폭력 피해 수준은 낮은 것으

로 보고되었다(김지연, 최승미, 2021). 또한, 온라인 자기 제시 수준은 정체성이나 친밀성과 정적 상관을 보였으나, 성격적 특성과의 관계에서는 하위요인별로 다른 결과를 보였다(정지원, 안현의, 2025).

3) 디지털 자기조절

디지털 자기조절 주제 영역에는 표 5와 같이 총 3편의 연구가 포함되었다. 이 연구들은 디지털 환경에서 개인이 미디어 이용 및 학습 행동을 의도에 맞게 계획, 통제, 관리하는 능력과 이를 함양하기 위한 부모의 양육 중재 방식에 주목한다. 이 영역의 주요 개념으로는 스마트 기기 이용 시 자신의 생각과 행동을 스스로 관리하는 능력인 미디어 조절력, 그리고 디지털 학습 환경에서 학습 과정을 능동적으로 관리하는 능력인 디지털 기반 학습 환경에서의 자기조절 학습 능력이 포함된다. 또한, 공동 시청, 교육적 중재, 기술적 제한, 적극적인 안내 및 감독 전략 등 자녀의 디지털 미디어 이용 시 자기 조절력 함양을 위해 개입하는 부모의 양육 방식을 의미하는 부모의 스마트 미디어 중재 역시 주요 개념이다. 미디어 조절력 척도가 유아를 대상으로 개

표 4. 주제 분석 결과: 온라인 관계 역동과 상호작용

연구	개념명	의미와 해석	하위요인	관련 변인(+, -)
[4] 신미경, 이지연, 2016	온라인 상호작용 선호 경향성	면대면보다 온라인 상호작용이 더 편안·안전·유익하다고 지각하는 신념/선호의 수준. 평균 점수가 높을수록 온라인 대인관계 형성과 상호작용을 선호하는 경향성이 높게 나타남	온라인 상호작용 선호	외로움(+) 사회불안(+)
[8] 황장선 등, 2019	SNS상 사용자 간 관계의 질	SNS상 사용자 간 장기적 관계를 만들어낼 수 있는 무형 가치의 수준. 평균 점수가 높을수록 SNS 사용자 간 지속적인 상호작용을 통해 형성되는 관계의 질이 높게 나타남	친밀, 관심, 연계, 매력	N/A
[9] 김지연, 최승미, 2021	온라인상 사회적 지지	인터넷을 기반으로 친구나 가족, 유사한 직업이나 취미를 가진 사람들과의 소통과 교류를 통해 받는 유·무형 지원의 수준. 평균 점수가 높을수록 온라인에서 지지받는 수준이 높게 나타남	존중/정서적지지, 사회동반자적 지지, 정보적 지지, 물질적 지지	사회적 지지(+) 사이버폭력 피해(+)
[19] 안정윤, 이지연, 2023	온라인상 사회적 거부민감성	온라인상 사회적 상황에서 거부 경험에 대한 불안한 기대를 가지고, 이를 항상 인지하며, 이에 대해 예민하게 반응하는 수준. 평균 점수가 높을수록 온라인상에서의 사회적인 환경에서 거부 경험에 대한 정서적 불편감을 경험하는 경향성이 높게 나타남	온라인 사회적 상호작용, 사회적 투자, 타인의 인정에 대한 걱정	N/A
[32] 정지원, 안현의, 2025	온라인 자기제시	온라인 공간에서 개인이 가진 이상적인 이미지나 모습을 표현하고 싶은 욕구의 수준. 평균 점수가 높을수록 온라인 공간에서 자신을 표현하고자 하는 특성이 더 잘 나타남	적응 가능한 자기, 진정한 자기, 온라인에서의 자유로움	친화성(+, 진정한 자기) 성실성(+, 적응 가능한 자기, 온라인에서의 자유로움) 외향성(+, 적응 가능한 자기) 신경증(+, 적응 가능한 자기, 온라인에서의 자유로움) 신경증(-, 진정한 자기) 개방성(+, 적응 가능한 자기, 온라인에서의 자유로움)

주1. “관련 변인” 열에서 괄호 안 개별 하위 영역이 따로 제시되지 않은 경우는 전체 척도 구성개념과의 상관관계가 유의했음을 의미하며, 괄호 안 하위 영역이 표기된 경우에는 해당 하위 영역과의 상관관계만이 유의했음을 의미함.

주2. N/A(not available)는 관련 정보가 제시되지 않은 경우를 의미함.

표 5. 주제 분석 결과: 디지털 자기조절

연구	개념명	의미와 해석	하위요인	관련 변인(+, -)
[16] 조준오, 2022	미디어 조절력	스마트기기의 미디어 콘텐츠를 이용할 때, 바람직한 기준에 따라 자신의 언어, 마음, 행동을 스스로 계획, 실행, 점검, 평가하여 조절하는 능력의 수준. 평균 점수가 높을수록 유아의 미디어 사용을 조절하는 능력이 높게 나타남.	계획, 실행, 점검, 평가	자기조절력(+) 미디어 중독(-)
[18] 신수아, 김지현, 2023	부모의 스마트 미디어 중재	자녀의 미디어 이용 과정에서 나타나는 부모의 지도·제한·방임적 개입 행동의 빈도. 평균 점수가 높을수록 부모가 유아의 스마트미디어 사용에 개입하는 빈도가 높게 나타남.	공동시청, 교육적 중재, 기술적 제한, 적극적 안내, 감독	유아의 스마트 미디어 과의존(-) 유아의 자기조절력(+)
[28] 전종원, 이승민, 2024	디지털 기반 학습환경에서의 자기조절학습	디지털 기반의 학습환경에서 학습자가 자신의 학습 과정을 능동적으로 관리하고 조절하는 능력의 수준. 평균 점수가 높을수록 초등학생의 디지털 기반 학습환경에서의 자기조절학습 능력이 높게 나타남.	메타인지, 학습전략, 학업적 자기효능감, 시간 관리 및 행동 조절, 디지털 기반 학습지원	N/A

주1. “관련 변인” 열에서 괄호 안 개별 하위 영역이 따로 제시되지 않은 경우는 전체 척도 구성개념과의 상관관계가 유의했음을 의미하며, 괄호 안 하위 영역이 표기된 경우에는 해당 하위 영역과의 상관관계만이 유의했음을 의미함.

주2. N/A(not available)는 관련 정보가 제시되지 않은 경우를 의미함.

발되었고(조준오, 2022), 부모의 미디어 중재 척도는 유아기 부모를 대상으로 개발되어(신수아, 김지현, 2023), 유아의 미디어 조절 행동과 이를 유아기에 함양하기 위한 부모의 중재 행동이 부모-자녀 관계 안에서 연결되는 구조이다. 다른 변수들과의 상관관계를 분석한 결과, 높은 미디어 조절력은 높은 자기 조절력과 낮은

미디어 중독과 관련이 있으며(조준오, 2022), 부모의 스마트 미디어 중재 빈도가 높을수록 유아의 미디어 과의존 수준은 낮고, 자기 조절력은 높은 것으로 나타났다(신수아, 김지현, 2023).

표 6. 주제 분석 결과: 디지털 역량

연구	개념명	의미와 해석	하위요인	관련 변인(+, -)
[10] 이준 등, 2021	디지털 시민성	비판적 사고를 바탕으로 디지털 기술로 인한 사회 변화를 이해하고, 타인에 대한 공감과 배려를 통해 자신과 공동체의 삶의 질을 개선하려는 시민적 자질·태도·역량의 수준. 평균 점수가 높을수록 초·중학생의 디지털 시민성 인식 수준이 높게 나타난다.	디지털 보안, 공감, 사회적 책임, 디지털 사회이해, 디지털 자아정체감, 비판적 사고	N/A
[12] 송미리, 2022	시민 미디어 리터러시	시민적 의도성과 민주적 원칙에 기초하여 미디어를 이용할 수 있는 능력의 수준. 평균 점수가 높을수록 시민성을 반영한 미디어 리터러시 역량이 높게 나타난다.	접근 및 선택(유해 미디어 배척, 양질의 미디어 선택), 분석 및 평가(의미 숙고, 자료 및 정보 분석), 표현 및 소통(공적 참여, 자기성찰, 사회적 책임)	N/A
[14] 임희수 등, 2022	디지털 리터러시	디지털 도구를 활용해 정보 처리·활용, 새로운 콘텐츠 창출·표현, 타인과 소통·협업, 정보 보호·법규 준수, 컴퓨팅 사고를 통한 문제해결을 수행하는 능력의 수준. 평균 점수가 높을수록 청소년의 다양한 디지털 리터러시 영역 수준이 높게 나타난다.	디지털 정보와 자료 활용, 디지털 콘텐츠 창출과 표현, 디지털 소통과 협업, 정보 보호 및 법규 준수, 컴퓨팅 사고	N/A
[17] 조혜영, 이희연, 2022	디지털 학습 역량	대학 교육에서 4차 산업혁명 시대에 요구되는 온라인 환경의 학습활동 관련 역량 수준. 평균 점수가 높을수록 다양한 디지털 학습역량이 높게 나타난다.	의사소통, 협업, 비판적 사고, 창의성, 정보, 문제 해결	N/A
[21] 조은호 등, 2023	미디어 리터러시	인터넷상의 정보를 이해하고 비판적으로 분석하고 평가하며, 타인과 소통하고 콘텐츠를 창조해 나가는 능력의 수준. 평균 점수가 높을수록 미디어 리터러시 역량이 높게 나타난다.	소비, 생산적 소비	PC(노트북) 활용 능력(+), 스마트기기 활용 능력(+), 인터넷 자기효능감(+), 디지털 시민성(+)
[23] 김지수, 박승희, 2024	디지털 리터러시	디지털 정보를 해석하는 단순한 기능과 역량을 넘어서 기능과 태도를 포함하는 역량의 수준. 평균 점수가 높을수록 발달장애 학생의 디지털 리터러시 역량이 높게 나타난다.	디지털 기기 조작, 디지털 기기 관리, 온라인 정보 접근과 활용, 디지털 콘텐츠 생성과 활용, 디지털 의사소통 능력, 규칙 준수, 개인정보 보호, 저작물 보호	N/A
[29] 황용석 등, 2024	디지털 포용	개인이 디지털 기술·기기·인터넷에 동등하게 접근·이용하고 활용 역량을 갖추는 정도. 평균 점수가 높을수록 국민 개인의 디지털 접근 가능성, 디지털 역량, 디지털 활용을 포함한 개념인 디지털 포용 수준이 높게 나타난다.	물리적 접근, 지불능력, 디지털 역량(도구적 이용능력, 공유 및 생산능력, 권리역량, 비판적 이해역량), 디지털 활용(경제 및 생활활용, 사회참여활용, 업무활용)	N/A

주1. “관련 변인” 열에서 괄호 안 개별 하위 영역이 따로 제시되지 않은 경우는 전체 척도 구성개념과의 상관관계가 유의했음을 의미하며, 괄호 안 하위 영역이 표기된 경우에는 해당 하위 영역과의 상관관계만이 유의했음을 의미함.

주2. N/A(not available)는 관련 정보가 제시되지 않은 경우를 의미함.

4) 디지털 역량

디지털 역량 주제 영역에는 표 6과 같이 총 7편의 연구가 포함되었으며, 이는 디지털 기술을 활용하여 정보를 찾고 분석하며, 적절한 방식으로 정보를 활용하여 책임 있는 시민으로 기능하는 데 필요한 능력 전반을 다룬다. 이 영역의 주요 개념은 디지털 리터러시(4건), 디지털 시민성(1건), 디지털 학습역량(1건)을 포함한다. 특히 다채롭게 정의되는 디지털 리터러시는 미디어 리터러시와 함께 혼재되어 사용되는 경향이 있으며, 온라인에서 정보를 선별하여 구하고 상황에 맞게 활용하는 능력으로서, 정보의 분석 및 평가, 콘텐츠 창출, 표현 및 사회 참여 역량, 디지털 도구를 활용한 협

업 및 문제 해결 능력을 포괄한다. 디지털 시민성은 비판적 사고를 기반으로 타인에 대한 공감, 배려, 사회적 책임을 실천하는 행동 영역까지 포괄한다. 또한, 디지털 학습 역량은 디지털 대전환 및 4차 산업혁명 시대에 요구되는 의사소통, 협업, 비판적 사고 능력을 다루는 미래 역량과 연결되는 개념이다. 관련 변인 간의 상관관계를 분석한 결과, 높은 수준의 디지털 리터러시는 높은 디지털 기기 활용 능력, 인터넷 자기효능감, 높은 디지털 시민성과 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다(조은호 등, 2023).

표 7. 주제 분석 결과: 디지털 사용 동기 및 적응적 활용

연구	개념명	의미와 해석	하위요인	관련 변인(+, -, n.s.)
[1] 김동일 등, 2014	스마트폰 건전사용	스마트폰 중독의 문제 없이 스마트폰을 건전하게 사용하는 수준. 평균 점수가 낮을수록 청소년이 스마트폰을 중독적으로 사용하는 경향이 다양한 상황에서 높게 나타남.	금단, 스마트폰 관계반응성, 갈망, 일상생활 문제	스마트폰 중독(+)
[3] 박영아, 2016	폐쇄형 SNS(네이버 밴드) 이용 동기	소규모 그룹이나 지인과의 관계망을 구축하는 폐쇄형 SNS를 사용하는 동기에 대한 인식 수준. 평균 점수가 높을수록 폐쇄형 SNS를 사용하고자는 의도가 높게 나타남.	지인 소통·사생활 보호, 친구 소식 궁금, 호기심, 자기표현, 일정 공유	N/A
[6] 고성자 등, 2018	스마트폰 선용	자신의 성장·발전을 위해 스마트폰을 바르게 활용하는 빈도. 평균 점수가 높을수록 스마트폰을 적절하게 잘 활용하고 있으며, 스마트폰 사용에 대한 조절력 및 통제력이 높게 나타남.	자기조절력, 생활 경험 확장, 통제력 경험, 발전적 사용	스마트폰 중독(n.s.)
[7] 양진희, 임영진, 2019	스마트폰 사용동기	스마트폰 사용이 사용자에게 제공하는 구체적 이익 또는 목적 관련 사용의 빈도. 평균 점수가 높을수록 스마트폰 사용의 다양한 동기가 각각 높게 나타남.	정보, 교양, 사교, 대처, 소일, 동조	스마트폰 중독(+, 교양, 사교, 대처, 소일, 동조 동기), 일상생활 장애(+, 교양, 사교, 대처, 소일, 동조 동기), 금단(+, 교양, 사교, 대처, 소일, 동조 동기), 내성(+, 교양, 사교, 대처, 소일, 동조 동기)

주1. “관련 변인” 열에서 괄호 안 개별 하위 영역이 따로 제시되지 않은 경우는 전체 척도 구성개념과의 상관관계가 유의했음을 의미하며, 괄호 안 하위 영역이 표기된 경우에는 해당 하위 영역과의 상관관계만이 유의했음을 의미함.

주2. N/A(not available)는 관련 정보가 제시되지 않은 경우를, n.s.(not significant)는 상관관계가 유의하지 않은 경우를 의미함.

5) 디지털 사용 동기 및 적응적 활용

디지털 사용 동기 및 적응적 활용 주제 영역에는 표 7과 같이 총 4편의 연구가 포함되었으며, 이는 스마트폰 등 디지털 기술을 사용하는 개인의 동기적 측면과 문제없이 건전하게 활용하는 적응적 방식에 주목한다. 이 영역의 주요 개념은 스마트폰을 중독 문제없이 건전하게 활용하는 수준을 의미하는 스마트폰 건전 사용, 소규모 집단과의 관계 구축을 위해 폐쇄형 SNS를 이용하는 폐쇄형 SNS 이용 동기, 자신의 성장 및 발전을 위해 스마트폰을 바르고 현명하게 활용하는 스마트폰 선용, 그리고 정보, 교양, 사교, 소일, 동조 등 스마트폰 사용이 사용자에게 제공하는 구체적 이익을 목적으로 사용하는 스마트폰 사용 동기를 포함한다. 특히, 폐쇄형 SNS 이용 동기는 지인 소통, 친분 유지, 자기표현 등의 하위요인을 통해 관계 구축 동기를 구체화하며, 스마트폰 사용 동기는 정보나 교양 획득 등 기능적 목적뿐만 아니라 소일이나 동조와 같은 정서적, 사회적 목적도 포함한다. 전반적인 스마트폰 사용 동기는 스마트폰 중독과 정적 상관관계를 가지는 것으로 나타났으나 하위요인마다 관련 양상은 다양한 것으로

보고되었다(양진희, 임영진, 2019).

6) 디지털 중독과 과의존

디지털 중독과 과의존 주제 영역에는 표 8과 같이 총 10편의 연구가 포함되었다. 해당 연구들은 디지털 기술 사용이 통제력을 상실하여 일상생활에 부정적인 결과를 초래하는 병리적 심리 상태 및 행동에 집중한다. 이 영역에서는 SNS, 스마트폰, 유튜브, 숏폼 콘텐츠 등 특정 디바이스나 서비스에 국한된 중독 및 과의존 뿐만 아니라, 전반적인 디지털 기기나 기술에 대한 포괄적인 중독 및 과의존 개념을 모두 아우르는 개념들이 탐구되었다. 이 주제 영역에서 도출된 개념들은 조절 실패와 강박적 사용, 금단 및 내성 경험, 수면 및 학습 방해, 부정적 정서 및 대인관계 회피 등 다양한 행동적 및 심리적 하위요인들에 주목하여 중독 및 과의존 상태를 측정하고자 시도하였다. 관련 변인과의 상관관계를 분석한 결과, 이러한 디지털 중독 및 과의존 경향성이 높을수록 외로움, 우울, 학업 스트레스, 공격성과 같은 다양한 정신건강 문제도 일관되게 높은 수준으로 나타났다(윤지현, 홍혜영, 2023; 정소영, 김종

표 8. 주제 분석 결과: 디지털 중독과 과의존

연구	개념명	의미와 해석	하위요인	관련 변인(+, -)
[2] 정소영, 김종남, 2014	SNS 중독 경향성	온라인 대인관계에 과몰입이 초래하는 급단·내성과 일상생활 전반에 미치는 지장의 심각성. 평균 점수가 높을수록 SNS에 중독되는 경향이 높게 나타남.	조절실패 및 일상생활장애, 몰입 및 내성, 부정 정서의 회피, 가상세계지향성 및 급단	성인 스마트폰 중독(+), 외로움(+) ^a , 우울(+) ^b
[5] 임신일, 김은영, 2016	스마트폰 과다 사용	스마트폰 사용량과 시간을 통제할 수 없고, 스마트폰 부재 시 불안 및 초조함을 호소하는 행동의 심각성. 평균 점수가 높을수록 청소년이 스마트폰을 과도하게 사용하는 경향이 높게 나타남.	수면방해, 학습방해, 위험미지각, 시간개념 상실, 대인관계 변화	스마트폰 중독(+) 자기 통제력(-)
[15] 장성호 등, 2022	디지털 중독	인터넷, 비디오 게임, 온라인 플랫폼, 모바일 기기, 소셜 네트워크 플랫폼의 강박적인 사용의 심각성. 평균 점수가 높을수록 아동의 디지털 중독 수준이 높게 나타남.	개인 외적 요인(대인관계·일 상 기능 영역), 개인 내적 요인(내적 상태·갈망 영역)	인터넷 중독(+) 스마트폰 중독(+) 우울(+) 충동성(+)
[20] 윤지현, 홍혜영, 2023	유튜브 과의존	유튜브 시청 욕구를 억제하지 못해 과업 집중이 저하되고 시간 경과를 인지하지 못한 채 과제를 미루며 시청에 몰입하는 조절 실패와 강박적 사용의 정도. 평균 점수가 높을수록 대학생의 유튜브 과의존 정도가 높게 나타남.	현저성, 조절 실패, 일상생활 장애, 부정정서 회피, 관계 지향성, 급단	우울(+), 자기통제(-)
[24] 배유진, 양수진, 2024	문제적 스마트 미디어 사용	영유아가 기능하는 데에 방해가 될 정도로 과도하거나 이후 행동중독의 초기 전조증상이 되는 정도로 스마트미디어를 이용하는 문제적 사용의 심각성. 평균 점수가 높을수록 영유아의 문제적 스마트미디어 사용 수준이 높게 나타남.	갈망, 의존, 부모허용	모-아 상호작용(-), 외현화 문제행동(+), 내재화 문제행동(+)
[25] 유희정, 김종남, 2024	숏폼 콘텐츠 중독	15초에서 10분 이내의 짧고 강렬한 콘텐츠인 숏폼 과다 사용의 심각성. 평균 점수가 높을수록 대학생의 숏폼 몰입과 중독 수준이 높게 나타남.	현저성과 급단, 기본조절추구, 일상생활장애	우울(+), 자기통제(-)
[26] 이문수 등, 2024a	유아동의 스마트폰 과의존	유아·아동이 스마트폰 사용을 과도하게 하여 통제력이 약화되고, 스마트폰이 생활의 중심이 되며, 그로 인해 신체적·정신적·사회적 문제를 경험하는 상태의 심각성. 평균 점수가 높을수록 유아동의 스마트폰 과의존 위험이 크게 나타남.	조절력 상실, 현저성, 문제적 결과(신체 건강, 정신건강, 대인관계 맥락, 생산성)	N/A
[27] 이문수 등, 2024b	청소년의 스마트폰 과의존	청소년에게 스마트폰이 일상에서 가장 우선시 되는 활동이고, 이용조절력이 감소하여 신체·심리·사회적 문제를 겪는 상태의 심각성. 평균 점수가 높을수록 청소년의 스마트폰 과의존 위험이 크게 나타남.	조절력 상실, 현저성, 문제적 결과(신체 건강, 정신건강, 대인관계 맥락, 생산성)	N/A
[30] 노환호, 김범수, 2025	디지털 과의존	AI 기반 추천 시스템, 동영상 플랫폼, 게임, 소셜미디어 등 디지털 환경 전반에서 나타나는 과도한 몰입과 의존의 심각성. 평균 점수가 높을수록 디지털 플랫폼과 AI 기반 추천 시스템으로 강화된 사용자의 디지털 과의존이 높게 나타남.	강박 사용, 감각 둔화, 보상 의존, 자극 추구	스마트폰 과의존(+), 충동 소비(+), 자기통제(+), 우울감(+), 사회불안(+), 자기존중감(-), 강박 사용, 감각 둔화, 자극 추구, 인지적 유연성(-), 강박 사용, 감각 둔화, 지루함 성향(+), 정서조절 재평가(+), 강박 사용, 보상 의존, 자극 추구, 정서조절 억제(+)
[31] 이은지, 하정희, 2025	소셜 미디어 중독 장애	소셜미디어 사용에 대한 강한 집착, 내성, 급단이 사회적이거나 직업적 기능에 유의한 손상을 가져오는 중독 증상의 심각성. 평균 점수가 높을수록 청소년의 소셜미디어 중독 장애 수준이 높게 나타남.	지속성, 집착, 기만, 도피, 갈등, 전치	스마트폰 중독(+), 자아존중감(-), 외로움(+), 우울(+), 충동성(+)

주1. a = 외로움의 하위요인에 따라 상관관계 다름: 친밀한 주변인(+), 사회적 주변인(n.s.), 소속감(n.s.), b = 우울의 하위요인에 따라 상관
관계 다름: 부정정서(+), 대인관계(+), 긍정적 정서(n.s.).

주2. “관련 변인” 열에서 괄호 안에 타당화된 척도의 개별 하위요인이 따로 제시되지 않은 경우는 전체 척도 구성개념과의 상관관계가
유의했음을 의미하며, 괄호 안 하위요인이 표기된 경우에는 타당화된 척도의 하위요인 중 해당 하위요인과의 상관관계만이 통계적
으로 유의했음을 의미함.

주3. N/A(not available)는 관련 정보가 제시되지 않은 경우를, n.s.(not significant)는 상관관계가 유의하지 않은 경우를 의미함.

남, 2014). 반면, 자기 통제력이나 자기효능감과는 부적 상관관계를 보였다(윤지현, 홍혜영, 2023; 임신일, 김은영, 2016).

IV. 논의 및 결론

본 연구는 디지털 대전환으로 인한 인간발달 사회화의 근본적인 변화 지점을 탐구하기 위해 새롭게 출현한 측정 도구와 개념에 대한 체계적 이해를 돕고자 한다. 기존 선행연구는 디지털 사회화로 확장된 개념과 이를 관찰하기 위한 측정 도구의 질적 특성을 체계적으로 종합하지 못했다는 한계를 가진다. 이 연구의 핵심 목적은 첫째, 디지털 사회화 관련 척도들의 심리측정학적 특성을 종합적으로 분석하여 연구에 적합한 도구의 기초 자료를 마련하고, 둘째, 척도 분석을 통해 디지털 사회화 영역에서 새롭게 출현하고 있는 개념적 주제 영역을 체계적으로 파악하는 데 있다. 궁극적으로 본 연구는 디지털 사회화 현상을 관찰하고 이론적으로 규명하기 위한 학문적 지형을 체계화하고, 향후 연구가 나아가야 할 지향점과 전략적 함의를 제시하는 데 기여하고자 한다.

국내 디지털 사회화 척도의 심리측정학적 특성을 체계적으로 종합한 주요 결과와 관련 논의는 다음과 같다. 첫째, 디지털 사회화를 연구하기 위하여 국내에서 타당화된 척도들은 디지털 공간과 물리적 공간과의 관계성을 다양하게 바라보고 있었다. 이는 디지털 사회화 개념에서 디지털 공간이 물리적 공간과 상호 영향을 주고받는 통합된 환경으로 이론화되는 것과도 연결된다(Nagy & Koles, 2014). Bronfenbrenner의 생태체계적 관점에서 볼 때에도, 디지털 환경이 기존의 물리적 생태체계에 새로운 환경 체계가 새로이 추가된 것으로만 이해되기보다는, 기존의 미시체계부터 거시체계까지의 생태체계와 이들 간의 상호작용에서 디지털 환경이 통합 및 확장된 형태로 인식될 수 있다(Navarro & Tudge, 2023). 이에 디지털 사회화는 가상공간 내에서 이루어지는 사회화뿐만 아니라 가상-물리 공간의 연

결성과 복합작용으로 발생하는 사회화(예, 디지털 시민성)와 물리적 상호작용에 새로이 요구되는 사회화(예, 디지털 양육)를 모두 포함하는 개념으로 인식되고 이론화될 수 있다. 본 연구에서의 논의를 확장하여 디지털 사회화와 기존 이론이나 모델이 통합되고, 분리되고, 상호 영향을 받는 지점을 밝히는 연구와 논의를 지속하는 것이 디지털 사회화와 관련한 이론적 토대를 강화하기 위하여 필요하다. 디지털 전환이 인간발달의 사회화가 일어나는 조건과 경로를 변화시킴에 따라, 기존 사회화 모델과 디지털 사회화의 관계를 이론적으로 재정립할 필요성이 점점 더 커지고 있기 때문이다. 나아가 디지털 사회화의 환경을 이론화하는 과정에서, 한국 특유의 기술적 인프라와 사회문화적·제도적 맥락이 반영된 고유의 개념과 이론적 모델을 구축하려는 노력이 병행되어야 한다.

둘째, 현재 디지털 사회화 관련 연구는 아동·청소년기나 성인 초기에 집중되어 있으며, 그 외 매우 소수의 연구는 영유아와 아동의 부모를 대상으로 한 디지털 조절 및 개입 행동에 국한되는 경향이 있다. 그러나 사회화는 인간발달의 전 생애 과정에서 발생하므로, 현재 연구가 미흡한 중·노년기나 영유아기에 경험하는 디지털 사회화에 대한 새로운 개념과 측정 도구를 적극적으로 개발하는 노력이 요구된다. 나아가, 특정 발달단계에 한정되는 개념과 전 생애를 관통하는 개념의 발달적 특성에 대한 지식 누적과 확장이 미흡한 실정이므로, 향후 꾸준한 논의를 통해 각 개념 및 척도의 발달적 맥락을 명확히 할 필요가 있다. 새로운 개념에 대한 도전적 탐구와 타당한 척도 개발 연구가 더욱 활성화되기 위해서는 연구자 개인의 노력뿐만 아니라, 단기 성과 중심의 평가 제도와 단편적 연구 경향성 등 국내 연구 환경의 구조적 제약과 관행이 함께 개선될 필요가 있다.

셋째, 국내 척도 개발 및 타당화 연구를 살펴보면, 요인분석을 통해 하위요인과 개념의 구조를 검증하는 것이 개념적 타당성을 확보하기 위한 필수적 관행으로 자리 잡은 양상이다. 그러나 새로운 척도가 기존 지식 체계에서 차지하는 위치를 파악하고, 기존 개념과 연

결될 수 있도록 안내하는 동시·판별·예측 타당도 검증은 상대적으로 부족한 실정이다. 특히 국내 디지털 사회화 척도 연구에서 기존 개념이나 이론과의 연결성을 경험적으로 탐색하거나 심도 있게 논의하는 과정이 미흡한 경우가 많았다. 이는 디지털 대전환 이후 등장한 새로운 개념을 기존 이론과 연결하고 통합하려는 시도가 활발하지 않다는 것을 보여준다. 향후 새로운 척도 개발과 타당화 연구에서는 이론적 토대를 강화하고 실증적 근거를 확보하는 방향으로 연구 관행이 개선될 필요가 있다.

국내 디지털 사회화 척도의 주제 영역을 체계적으로 종합한 주요 결과와 관련 논의는 다음과 같다. 첫째, 국내 디지털 사회화 연구는 디지털 중독이나 과몰입 등 일상생활의 부적응을 야기하는 부정적 영역에 편중된 경향을 보이며, 이는 새로운 사회 변화에 따른 역기능을 해결하려는 사회적 요구가 반영된 결과로 사료된다. 반면, 이러한 문제의 대안으로 제시되는 디지털 조절에 관한 연구는 상대적으로 저연령층에 집중된 소수 연구에 머물러 있다. 이러한 현상의 이면에는 한국 특유의 높은 교육열과 입시 스트레스, 그리고 보호적 양육 문화가 복합적으로 작용했을 가능성이 있다. 그러나 디지털 과몰입은 특정 연령에 국한된 현상이 아니라는 점을 고려할 때(이다솔, 김광민, 문상호, 권기현, 2019), 향후 전 생애주기를 아우르는 다양한 발달단계별 현상 탐구와 척도 타당화가 요구된다. 사회 문제를 해결하기 위한 개입 프로그램이나 정책의 효과성은 신뢰할 수 있는 측정 도구가 전제될 때 비로소 검증 가능하며, 이는 근거 기반 실천과 정책 실현을 촉진하는 동력이 된다. 예를 들어, 본 연구에서 식별된 디지털 중독 및 과의존 관련 척도들의 심리측정학적 특성은 성평등가족부(과거 여성가족부)의 청소년 매체 이용 습관 진단조사(성평등가족부, 2025) 도구를 고도화하는데 실질적인 기초 자료로 활용될 수 있다.

중독 주제 다음으로 활발히 논의되는 영역은 디지털 역량이다. 이는 미래 세대에게 필수적인 역량 변화와 교육적 효과성을 측정할 때 반드시 고려해야 할 핵심 요소들을 시사한다. 구체적으로 디지털 역량 및 적

응적 활용 관련 척도들은 과학기술정보통신부의 디지털포용법(과학기술정보통신부, 2026) 추진 과정에서 국민의 디지털 권리를 측정하고, 격차 해소 정책의 실효성을 평가하는 핵심 지표로 재구성될 수 있다. 이처럼 학술적 도구와 정책 제도의 연계는 디지털 대전환 시대의 발달 단계별 맞춤형 지원 체계를 구축하는 데 실질적인 가이드라인을 제공할 것이다. 즉 체계적 연구를 통해 도출된 디지털 사회화의 새로운 개념과 도구들은 유관 부처의 정책적 실천을 뒷받침하는 핵심적인 실증적 근거가 될 것으로 기대된다.

둘째, 국외 디지털 사회화 척도를 종합한 선행 연구(주수산나, 김예진, 정윤교, 김현경, 2025)와 본 연구의 국내 주제 영역 분석을 비교한 결과, 정체성 발달과 같이 이미 국제적으로 논의되고 있는 개념임에도 국내 디지털 사회화 척도로서는 타당화되지 않은 경우가 있다. 더불어 국내에서 동일하게 형성된 주제 영역이라 하더라도 해당 개념들이 해외 연구들보다 깊이 있게 확장되지 못한 지점들이 있어, 국내 연구 지형은 국제 연구 지형보다 좁은 영역을 가지며 확장 속도가 느린 상태인 것으로 보인다. 예를 들어, 해외에서는 온라인 학습 관련 주제 영역이 매우 크게 구축되고 있고 특히 코로나 이후 디지털 교육 관련 연구가 확장되었음에 반해(주수산나 등, 2025), 국내에서는 이에 관한 연구 도구와 관련 새로운 개념 논의가 미흡하며 기존 개념을 디지털 공간에 동일하게 적용하는 방식 위주로 연구가 이루어지는 경우가 많은 것으로 보인다. 이러한 상태가 지속될 경우 국내 디지털 사회화와 관련한 연구 공백이 커지고, 해외 학회와의 연구 간극도 더욱 넓어지게 되므로, 새로운 척도 개발과 타당화, 그리고 후속 연구가 적극적으로 이루어질 필요가 있다. 또한, 디지털 사회화와 기존 사회화 간 관계성을 바라보는 관점에 따라 현상을 해석하고 사회 문제에 개입하는 실천적 방식에 대한 고민도 달라지므로, 국외 척도를 타당화하는 과정에서도 한국 맥락에 적합한 대안적 접근에 관한 활발한 논의가 동반될 때 더욱 풍성한 지식 지형이 형성될 수 있을 것으로 기대한다.

셋째, 디지털 전환 이후 새롭게 등장한 사회 문제를

관찰하는 척도들이 아직 부족한 것으로 나타났다. 예를 들어 로맨스 스캠, 디지털 데이팅 폭력과 같이 친밀한 관계에서 발생하는 디지털 문제행동이 큰 이슈로 떠오르고 있음에도, 이를 구체적으로 관찰하고 측정할 수 있는 타당화된 도구는 부재한 상황이다. 디지털 전환에 따라 새로이 출몰한 사회 문제를 근거 기반의 개입을 통해 효과적으로 해결하기 위해서는 사회적 현상을 관찰할 수 있는 신뢰성 높고 타당성 높은 척도가 필수적이다. 또한, 오늘날 한국이 세계적인 디지털 강국임에도 불구하고 한국 맥락의 독특성을 고려하여 새로 개발된 주제 영역이 발견되지 않았으므로, 연구 속도나 새로운 현상에 관한 관찰의 민감성을 높여 한국 사회의 특수한 디지털 환경과 관련한 새 동향에 대한 숙고가 함께 진행될 필요가 있다. 이를 통해 디지털 전환 이후 인간발달과 관련한 새로운 사회 문제에 보다 적극적이고 효과적으로 대응할 수 있을 것으로 기대한다.

이 연구의 제한점은 다음과 같다. 첫째, 이 연구에서는 인간발달의 관점에서 디지털 사회화에 관한 척도를 종합하고자 하였기 때문에 특정 직업군이나 전문적인 영역에 국한한 사회화 척도는 배제하였다. 개별 직군별 미래 역량에 관한 심도 깊은 논의는 각 연관 학문 영역에서의 후속 연구를 통해 디지털 사회화에 관한 개념적 지형을 파악하는 것이 필요하다. 둘째, 본 연구는 체계적 문헌고찰 대상 문헌을 선정하는 과정에서 척도의 질적 우수성을 고려하기 위해 동료 검토를 거친 연구만을 포함하였으며, 국내에서 타당화 연구가 이루어진 척도만을 포함하였다. 그러나 국내 연구에서 사용된 디지털 사회화에 관한 척도 중에는 동료 검토를 거치지 않은 학위논문에서만 다뤄진 척도들이나, 타당화 연구를 별도로 거치지 않고 연구에 적용된 척도들도 있기에 본 연구에서 종합한 척도보다 넓은 범위의 디지털 사회화와 관련한 개념들이 포진해 있을 것으로 예상된다. 후속 연구에서는 개별 디지털 주제 영역에 관한 심도 깊은 문헌 고찰이나 개념 간의 관계성이나 디지털 사회화가 진행되는 경로를 탐구하는 실증연구를 수행함으로써, 해당 주제 영역의 지식 지형과 연구

내용을 보다 넓은 범위에서 탐구할 수 있을 것으로 기대한다. 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 국내 학계에서 디지털 사회화를 인간발달의 관점에서 바라보고 새로운 개념의 조작화(operationalization)와 측정에 관한 지식 지형을 체계적으로 종합했다는 데 의의가 있다. 이를 통해 디지털 사회화를 관찰 및 측정할 수 있는 구체적 영역을 파악하고, 아직 연구되지 않은 영역을 보완하기 위한 후속 연구의 방향성을 가시화하였다.

참고문헌

* 표시된 문헌은 분석 대상 문헌임.

*강찬휘, 전민탁, 장성호, 신정미, 신성만 (2024). 한국판 소셜미디어 사용 메타인지 척도 변안 및 타당화. *한국콘텐츠학회*, 24(4), 457-469.

<https://doi.org/10.5392/JKCA.2024.24.04.457>

*고성자, 박순덕, 홍성관, 이송희, 이화용 (2018). 중학생용 스마트폰 선용척도 개발 및 타당화. *청소년복지연구*, 20(4), 195-211.

<https://doi.org/10.19034/KAYW.2018.20.4.08>

과학기술정보통신부. (2026. 1. 22). 디지털포용법. 국가법령정보센터. <https://www.law.go.kr/법령/디지털포용법에서> 2026년 2월 27일 인출

김도현 (2020). 국내 미디어 · 디지털 · 정보 · ICT 리터러시의 연구동향 분석. *교육문화연구*, 26(3), 93-119.

<https://doi.org/10.24159/joec.2020.26.3.93>

*김동일, 정여주, 이윤희 (2014). 청소년 스마트폰 건전 사용 척도 개발과 타당화. *청소년상담연구*, 22(1), 393-421.

<https://doi.org/10.35151/kyci.2014.22.1.017>

김민주, 송연주 (2024). 대학생의 온라인 대인관계 발달과정과 경험에 관한 내용분석 연구. *인간발달연구*, 31(3), 43-55. <https://doi.org/10.15284/kjhd.2024.31.3.43>

*김지수, 박승희 (2024). 발달장애 학생의 디지털 리터러시 척도 개발 및 타당화. *특수교육학연구*, 59(3), 109-138. <https://doi.org/10.15861/kjse.2024.59.3.109>

*김지연, 최승미 (2021). 한국판 온라인 사회적지지 척도(K-OSSS)의 타당화 연구. *청소년학연구*, 28(4), 1-34. <https://doi.org/10.21509/KJYS.2021.04.28.4.1>

*노환호, 김범수 (2025). AI 시대의 디지털 과의존 자가진단 척도 개발과 타당화. *한국심리학회지: 소비자광고*, 26(1), 35-62.

<https://doi.org/10.21074/kjlcap.2025.26.1.35>

*문태호, 송원영 (2022). 소셜 미디어 불안과 분노 전염

- 척도의 개발 및 타당화. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 37(4), 215-240.
<https://doi.org/10.20406/kjcs.2022.11.28.4.717>
- *박영아 (2016). 폐쇄형 SNS 동기 척도개발 및 타당성 검증에 관한 연구. 인터넷전자상거래연구, 16(3), 275-292.
- *배유진, 양수진 (2024). 영유아용 문제적 스마트미디어 사용 척도개발 및 타당화 연구. 한국심리학회지: 발달, 37(1), 1-24.
<https://doi.org/10.35574/KJDP.2024.3.37.1.1>
- 성평등가족부. (2025. 6. 18). 2025년 청소년 미디어 이용습관 진단조사 결과. 성평등가족부. https://www.mogef.go.kr/nw/enw/nw_enw_s001d.do?mid=mda700&bbsSn=712710에서 2026년 2월 27일 인출
- *송미리 (2022). 탐색적·확인적 요인분석을 통한 시민 미디어 리터러시 척도 개발 및 타당화 연구. 사회과학교육, 16(3), 143-167.
<https://doi.org/10.37561/sse.2022.09.61.3.143>
- *신미경, 이지연 (2016). 대학생용 온라인 상호작용 선호 경향성 척도개발 및 타당화 연구. 사회과학연구, 27(2), 115-132. <https://doi.org/10.16881/jss.2016.04.27.2.115>
- *신수아, 김지현 (2023). 유아기 부모 스마트미디어 중재 척도 타당화. 한국보육지원학회지, 19(1), 43-67.
<https://doi.org/10.14698/JKCCCE.2023.19.01.043>
- *안정윤, 이지연 (2023). 한국판 온·오프라인 사회적 거부 민감성 척도(O²S²)의 타당화. 학습자중심교과교육연구, 23(16), 651-664.
<https://doi.org/10.22251/jlcci.2023.23.16.651>
- *양진희, 임영진 (2019). 청소년용 스마트폰 사용동기 척도의 개발과 타당화. 청소년학연구, 26(2), 25-44.
<https://doi.org/10.21509/KJYS.2019.02.26.2.25>
- 유혜린, 유승호 (2021). 온라인 게임의 자아정체성 기여에 대한 탐색적 연구 -미드의 게임 이론을 중심으로. 문화콘텐츠연구, 22, 162-187.
<https://doi.org/10.34227/tjocc.2021..22.162>
- *유희정, 김종남 (2024). 대학생용 숏폼 동영상 콘텐츠 중독 척도 개발 및 타당화 연구. 한국심리학회지: 건강, 29(6), 1225-1253. <https://doi.org/10.17315/kjhp.2024.29.6.015>
- *윤지현, 홍혜영 (2023). 대학생용 유튜브 과의존 척도의 개발과 타당화 연구. 상담학연구, 24(3), 155-182.
<https://doi.org/10.15703/kjc.24.3.202306.155>
- 이다솔, 김광민, 문상호, 권기현 (2019). 인터넷·스마트폰 과의존(중독) 영향요인 분석: 의사결정나무모형을 중심으로. 정책분석평가학회보, 29(4), 241-270.
<https://doi.org/10.23036/kapae.2019.29.4.009>
- *이문수, 김종민, 연구진, 정여주, 김재훈, 김승수, 김미림, 류지원, 차정인 (2024a). 유아동 스마트폰 과의존 측정을 위한 관찰자 척도개발 및 타당화. 초등교육연구, 37(3), 241-270. <https://doi.org/10.29096/JEE.37.3.09>
- *이문수, 정여주, 김종민, 연구진, 김재훈, 김미림, 김승수, 류지원, 차정인 (2024b). 청소년 스마트폰 과의존 척도-R 신규 개발 및 타당화. 상담학연구, 25(4), 117-138.
<https://doi.org/10.15703/kjc.25.4.202408.117>
- *이은지, 하정희 (2025). 한국판 청소년 소셜미디어 중독 장애 척도의 타당화 연구. 청소년학연구, 32(6), 81-111.
<https://doi.org/10.21509/KJYS.2025.06.32.6.81>
- *이준, 유숙경, 이윤옥 (2021). 초·중학생용 『디지털 시민성 척도』개발 및 타당화. 교원교육, 37(4), 215-240.
<https://doi.org/10.14333/KJTE.2021.37.4.11>
- *이찬주, 박주은, 신하영, 최상민, 서동기, 김재금 (2022). 소셜미디어 정서전염척도(SECS)의 개발 및 타당화: 20대 성인을 대상으로. 한국콘텐츠학회, 22(7), 583-598.
<http://doi.org/10.5392/JKCA.2022.22.07.583>
- 이해리, 김소정 (2022). 온라인 커뮤니티 ‘당근마켓’ 사용에서 기인한 오프라인 관계의 선행요인과 결과요인. 광고연구, (135), 87-121.
<https://doi.org/10.16914/ar.2022.135.87>
- *임신일, 김은영 (2016). 청소년용 스마트폰 과다사용 척도 개발 및 타당화. 교육종합연구, 14(2), 81-104.
- *임희수, 오혜정, 이정아 (2022). 청소년 디지털 리터러시 척도의 개발 및 타당화. 청소년학연구, 29(8), 219-245.
<https://doi.org/10.21509/KJYS.2022.08.29.8.219>
- *장성호, 김서희, 이다인, 신성만 (2022). 한국판 아동용 디지털 중독 척도의 타당화 연구. 한국콘텐츠학회, 22(10), 1598-4877.
<https://doi.org/10.5392/JKCA.2022.22.10.840>
- *전중원, 이승민 (2024). 초등학교용 디지털 기반 학습 환경에서의 자기조절학습 척도 타당도 및 신뢰도 검증. 교육공동체 연구와 실천, 6(4), 231-249.
<https://doi.org/10.23108/deerc.2024.6.4.231>
- *정소영, 김종남 (2014). 대학생용 SNS 중독경향성 척도개발 및 타당화 연구. 한국심리학회지: 건강, 19(1), 147-166. <https://doi.org/10.17315/kjhp.2014.19.1.008>
- *정지원, 안현의 (2025). 한국판 성인용 온라인 자기제시 척도(K-POSSA)의 타당화 연구. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 31(1), 73-97.
<https://doi.org/10.20406/kjcs.2025.2.31.1.73>
- *조은호, 최지은, 한지수, 허윤성, 김현경 (2023). 한국형 미디어 리터러시 척도(K-NMLS)와 한국형 미디어 리터러시 단축형 척도(K-NMLS-SF)의 타당화. 한국심리학회지: 발달, 36(4), 45-64.
<https://doi.org/10.35574/KJDP.2023.12.36.4.45>
- *조준오 (2022). 유아 미디어조절력 척도 개발 타당화. 인지발달중재학회, 13(4), 81-104.
<https://doi.org/10.21197/JCEI.13.4.5>
- *조혜영, 이희연 (2022). 4차 산업혁명 시대의 대학생 디지털 학습역량 척도의 타당화 연구. 학습자중심교과교육연구, 22(10), 485-506.
<https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.10.485>

- 주수산나, 김예진, 정윤교, 김현경 (2025). 디지털 전환 시대의 온라인 사회화 프로세스 측정 도구에 관한 체계적 문헌고찰: 2011-2024년도. 대한가정학회 춘계학술대회 자료집, 503.
- 허경호 (2019). 최근 인터넷 중독연구 동향 고찰 및 향후 연구방향: 진단기준을 중심으로. 사이버커뮤니케이션 학보, 36(4), 41-93.
<https://doi.org/10.36494/JCAS.2019.12.36.4.41>
- *황용석, 황현정, 이현주 (2024). 디지털포용 사회 구현을 위한 디지털포용 척도 개발과 타당화 연구. 방송과 커뮤니케이션, 25(1), 43-75.
<https://doi.org/10.22876/bnc.2024.25.1.002>
- *황장선, 이정교, 임지은 (2019). SNS상 사용자 간 '관계의 질' 측정을 위한 척도 개발 및 타당성 검증. 한국광고홍보학회, (122), 5-36.
<https://doi.org/10.16914/ar.2019.122.5>
- Giddens, A., & Sutton, P. W. (2018). 사회학의 핵심 개념들. 김봉석(역). 파주: 동녘. (원본 발간일, 2017)
- RISS. (n.d.). About RISS. <https://www.riss.kr/AboutRiss.do> 에서 2025년 10월 29일 인출
- Akbari, M., Bahadori, M. H., Khanbabaei, S., Boruki Milan, B., Horvath, Z., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Metacognitions as a predictor of problematic social media use and internet gaming disorder: Development and psychometric properties of the Metacognitions about Social Media Use Scale (MSMUS). *Addictive Behaviors*, 137, 107541.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107541>
- Andrews, J. L., Khin, A. C., Crayn, T., Humphreys, K., & Schweizer, S. (2022). Measuring online and offline social rejection sensitivity in the digital age. *Psychological Assessment*, 34(11), 1005-1024.
<https://doi.org/10.1037/pas0001136>
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. In H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf & K. J. Sher (Eds.), *APA handbook of research methods in psychology, Vol. 2. Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological* (pp. 57-71). Washington, D.C.: American Psychological Association.
- Braun, V., & Clarke, V. (2023). Toward good practice in thematic analysis: Avoiding common problems and being a knowing researcher. *International Journal of Transgender Health*, 24(1), 1-6.
<https://doi.org/10.1080/26895269.2022.2129597>
- Caplan, S. E. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 553-575.
[https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00004-3](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00004-3)
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625-648.
- Cho, J., Ahmed, S., Hilbert, M., Liu, B., & Luu, J. (2020). Do search algorithms endanger democracy? An experimental investigation of algorithm effects on political polarization. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 64(2), 150-172.
<https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1757365>
- Chun, J. S., Lee, J., Kim, J., & Lee, S. (2020). An international systematic review of cyberbullying measurements. *Computers in Human Behavior*, 113, 106485.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106485>
- Coldwell, D. A. (2019). Negative influences of the 4th industrial revolution on the workplace: Towards a theoretical model of entropic citizen behavior in toxic organizations. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(15), 2670.
<https://doi.org/10.3390/ijerph16152670>
- Furr, R. M. (2022). *Psychometrics: An introduction* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2019). The digital addiction scale for children: Development and validation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 771-778.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0132>
- ITU. (n.d.). Individuals using the internet. *DataHub*. Retrieved October 29, 2025, from <https://datahub.itu.int/data/?e=KOR&i=11624>
- Koc, M., & Barut, E. (2016). Development and validation of New Media Literacy Scale (NMLS) for university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 834-843.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.035>
- Nagy, P., & Koles, B. (2014). The digital transformation of human identity. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 20(3), 276-292.
<https://doi.org/10.1177/1354856514531532>
- Navarro, J. L., & Tudge, J. R. H. (2023). Technologizing bronfenbrenner: Neo-ecological theory. *Current Psychology*, 42, 19338-19354.
<https://doi.org/10.1007/s12144-022-02738-3>
- Nick, E. A., Cole, D. A., Cho, S.-J., Smith, D. K., Carter, T. G., & Zerkowicz, R. (2018). The online social support scale: Measure development and validation. *Psychological Assessment*, 30(9), 1127-1143.
<https://doi.org/10.1037/pas0000558>
- Nielsen. (2011, December 15). The rise of smartphones,

- apps, and the mobile web. Retrieved October 20, 2025, from <https://www.nielsen.com/insights/2011/report-the-rise-of-smartphones-apps-and-the-mobile-web/>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Sigerson, L., & Cheng, C. (2018). Scales for measuring user engagement with social network sites: A systematic review of psychometric properties. *Computers in Human Behavior*, 83, 87-105. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.01.023>
- Strimbu, N., O'Connell, M., Nearchou, F., & Ó Sé, C. (2021). Adaption and psychometric evaluation of the presentation of online self scale in adults. *Computers in Human Behavior Reports*, 3, 100073. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100073>
- van den Eijnden, R. J. J. M., Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2016). The social media disorder scale. *Computers in Human Behavior*, 61, 478-487. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038>
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2018). 21st-century digital skills instrument aimed at working professionals: Conceptual development and empirical validation. *Telematics and Informatics*, 35(8), 2184-2220. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.08.006>
- Washington, V. (2021). *Changing the game for generation alpha: Teaching and raising young children in the 21st century*. St. Paul, MN: Redleaf Press.