

디지털 미디어 위기 청소년 유형 및 개입 매뉴얼 개발

책임 연구자 : 차 주 환

정 지 희

공동 연구자 : 김 경 은

방 소 희

권 소 연

전 예 나

백 정 원



한국청소년상담복지개발원

Korea Youth Counseling & Welfare Institute

청소년상담연구 250

디지털 미디어 위기 청소년 유형 및 개입 매뉴얼 개발

인 쇄 : 2024년 12월

발 행 : 2024년 12월

발 행 인 : 윤효식

발 행 처 : 한국청소년상담복지개발원

(48058) 부산광역시 해운대구 센텀중앙로 79, 센텀사이언스파크(7층~10층)

T. (051)662-3133 / F. (051)662-3008

<http://www.kyci.or.kr>

인 쇄 처 : 신일디앤피

비매품

ISBN 978-89-8234-918-8 93330

ISBN 978-89-8234-001-7(세트)

본 간행물은 여성가족부의 지원을 받아 제작되었습니다.

본 기관의 사전승인 없이 내용의 일부 혹은 전부를 전재할 수 없습니다.

간행사

지난 20여년 간 우리사회의 주목할 만한 변화 중 하나는 디지털 미디어의 급속한 발전이라고 할 수 있습니다. 요즘은 청소년들은 태어나면서부터 디지털 미디어 환경 속에서 성장하게 되었습니다. 청소년의 디지털 미디어 사용은 학습이나 또래관계, 정보 활용 등의 영역에서 필수적인 생활 요소로 자리 잡았지만, 과도한 의존과 부정적 경험 등 다양한 문제를 야기하고 있습니다.

지금까지 한국청소년상담복지개발원에서는 「미디어중독 청소년의 건강실태 연구」, 「저연령 인터넷·스마트폰 과의존 청소년 상담프로그램 개발」, 「청소년 온라인 도박 문제 개입을 위한 매뉴얼 개발」, 「초등1 연령 미디어 과의존 가족치유캠프 프로그램 개발」 등의 연구를 진행하였습니다. 특히, 올해는 디지털 미디어 위기 청소년의 구체적인 유형을 도출하고 이들을 대상으로 효과적인 개입을 위한 구조화된 매뉴얼을 개발하였습니다.

본 매뉴얼은 디지털 미디어 위기 수준이 높은 청소년을 신속하게 개입할 수 있도록 사례관리 모델을 적용하여 청소년상담 현장에서의 활용도를 높이고자 하였습니다.

이를 위해 본 연구에서는 국내외 디지털 미디어 위기 청소년의 개입을 위한 선행연구를 검토하고, 청소년상담복지센터, 한국도박문제예방치유원, 해바라기센터, 대학 등 청소년상담복지 관련 분야 전문가를 대상으로 설문조사와 인터뷰를 실시하고 분석하였습니다. 이러한 과정을 통해 최종 개발된 「청소년의 디지털 미디어 위기 유형별 개입 매뉴얼」은 내년부터 전국 청소년상담복지센터를 중심으로 보급될 예정입니다.

본 연구를 위해 설문조사와 인터뷰에 참여하여 자문을 해주신 현장 및 학계 전문가들께 감사의 말씀 드립니다. 아울러 연구를 위해 열정적으로 애써주신 한국기술교육대학교 김경은 교수님과 본원 연구진들께도 깊은 감사를 드립니다.

본 연구를 통해 디지털 미디어 위기 청소년이 경험한 심리적 어려움을 경감하고 우리사회의 건강한 구성원으로 성장할 수 있기를 기대합니다.

2024년 12월

한국청소년상담복지개발원 이사장 윤효식 윤 효 식

초 록

본 연구는 디지털 미디어 사용으로 인한 청소년의 다양한 위기 영역을 체계적으로 분석하고, 이에 대한 효과적인 개입 방안을 제시하는 매뉴얼을 개발하는 것을 목적으로 한다. 디지털 네이티브 세대인 청소년들의 일상에서 디지털 미디어가 차지하는 비중이 증가함에 따라 나타나는 기회와 위험을 분석하고, 특히 코로나19 이후 가속화된 디지털 환경에서의 청소년 생활 변화를 조명하였다.

연구 방법으로는 먼저 디지털 미디어 위기 청소년 관련 사업 담당자 4명을 대상으로 예비조사를 실시하여 개념, 유형, 특성, 실태 등을 정립하였다. 이후 학계 및 현장 전문가 6명을 대상으로 인터뷰를 실시하여 디지털 미디어 위기 청소년 유형 분류 및 개입 현황에 대한 전반적인 의견을 수집하였다. 또한, 학계 및 현장 전문가 22명을 대상으로 2차에 걸친 델파이 조사를 통해 디지털 미디어 위기 청소년에 대한 유형 도출 작업을 실시하였다.

연구 결과, 디지털 미디어 위기 청소년의 유형을 과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동의 세 가지 대범주로 분류하였다. 중분류로는 과의존/중독 영역에서 게임물, 사이버 도박, 소셜미디어, 영상물 관련 위기 유형을, 디지털 미디어 폭력 영역에서 사이버 폭력과 디지털 성폭력을, 온라인 위험행동 영역에서 유해정보, 유해물질, 사이버 범죄(사기 중심)를 도출하였다. 소분류는 전체 42개 영역으로 세분화되었다.

개발된 매뉴얼은 상담자가 디지털 미디어 위기 청소년을 이해하는 데 도움이 되는 문제 유형을 범주화하고, 범주별 대상 정의를 통해 개입 방향 및 목표, 방안 등을 제시하였다. 또한, 청소년에게 체계적인 개입이 이루어질 수 있도록 사례관리 모형을 제시하였으며, 가정, 지역사회, 다양한 전문기관과의 협력과 연계를 고려하여 사전 준비부터 사후관리까지 포괄적인 개입 단계를 구성하였다.

매뉴얼의 주요 내용으로는 과의존/중독 위기 영역에서의 청소년 특성과 발생 원인, 목적 있는 인터넷 사용자군(게임 및 사이버 도박)과 목적 없는 사용자군(소셜미디어, 동영상)에 대한 구분된 개입 방향과 주의사항을 제시하였다. 디지털 미디어 폭력 영역에서는 가해와 피해 청소년의 특성을 구분하여 설명하고, 특히 피해 청소년에 대한 구체적인 대처 방안을 안내하였다. 온라인 위험행동 영역에서는 유해 물질 구매 및 유통, 유해 정보 생성 및 유포, 사이버 범죄(사기)에 연루된 청소년의 배경과 특성(가해·피해)을 포함하여 각 사례에 대한 구체적인 개입 방법을 제시하였다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 디지털 미디어 위기와 관련된 선행연구 및 실태조사,

현행 법률에서의 적용, 예방교육 및 연계개입 방법 등 다양한 자료를 토대로 청소년의 디지털 미디어 환경에서 나타나는 문제와 위험 요소를 체계적으로 이해하는 데 중요한 기초 자료를 제공한다.

둘째, 디지털 미디어 청소년 개입 전문기관의 실무자들로부터 심층적인 포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 통해 실질적인 요구를 반영하여 디지털 미디어 위기 청소년의 사례관리를 위한 모형을 제시한 것이다. 특별히, 접수부터 사후관리까지 상담자가 다루어야 할 사항과 다양한 전문기관과의 협력과 연계를 고려하여 효과적으로 개입할 수 있도록 구성하였다.

결론적으로, 본 연구에서 개발된 매뉴얼은 청소년의 디지털 미디어 위기에 효과적으로 개입하기 위한 시의성 높은 도구로 평가받았으며, 위기 유형을 체계적으로 분류하고 유형별 구체적인 개입 가이드를 제시한 점이 우수하다는 평가를 받았다. 앞으로 이와 같은 연구의 결실로 청소년들이 긍정적인 미디어 사용 문화를 형성하고, 다양한 위험 요소를 효과적으로 완화하는 데 기여할 것으로 기대된다.

* 주요어: 디지털 미디어, 사이버, 온라인, 청소년 위기, 매뉴얼 개발

목차

I. 서론 1

1. 연구의 목적과 필요성	1
2. 연구과제	3

II. 이론적 배경 5

1. 디지털미디어와 청소년	5
가. 디지털미디어의 정의	5
나. 청소년의 디지털미디어 사용실태 및 선호매체	6
다. 정부부처별 디지털미디어 지원 사업 현황	8
2. 디지털미디어 위기 유형	9
가. 디지털미디어 과의존	9
나. 디지털미디어 폭력	14
다. 온라인 위험행동	16

III. 연구방법 21

1. 매뉴얼 개발절차	21
2. 전문가 델파이	23
가. 조사대상	24
나. 조사기간 및 방법	24
3. 매뉴얼 개발	25
가. 현장전문가 FGI 참여자 구성	25
나. FGI 질문지 구성	26
다. 실시절차 및 분석방법	27

IV. 연구결과 29

1. 설문지 개발	29
2. 전문가 델파이 조사 결과	30
가. 디지털 미디어 위기 청소년 유형 대분류	30
나. 디지털 미디어 위기 청소년 유형 중분류	31
다. 청소년 위기 유형 소분류	34

라. 델파이 조사를 통한 유형 최종 분류	44
3. 매뉴얼 개발을 위한 FGI 분석결과	46
가. 디지털 미디어 과의존/중독 청소년	46
나. 디지털 미디어 폭력 청소년	53
다. 온라인 위험행동 청소년	63
라. 분석결과 정리 및 시사점	77
4. 매뉴얼 구성	79
가. 개입 매뉴얼 구성 원리	79
나. 개입 매뉴얼 내용	81

V. 요약 및 논의 | 86

1. 연구의 요약	86
2. 의의 및 제언	88

참고문헌 | 90

부록 | 98

Abstract | 123

표 목차

표 1. 디지털 성폭력 유형	15
표 2. 청소년 유해물질의 규제 및 처벌	17
표 3. 2024년 연간 마약류 사범 연령별 현황(누계)	19
표 4. 조사 개요	23
표 5. 델파이 조사 전문가 정보	24
표 6. 참여자 수에 따른 내용타당도 비율(CVR) 최소값	25
표 7. 학계 및 현장전문가 대상 포커스그룹 인터뷰 참여자	26
표 8. 심층 인터뷰 질문지의 구성 및 내용	27
표 9. 디지털 미디어 청소년 위기 유형 분류(안)	29
표 10. 대분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)	30
표 11. 대분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)	31
표 12. 미디어/과의존 중분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)	32
표 13.과의존/중독 중분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)	32
표 14. 디지털 미디어 가·피해 중분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)	33
표 15. 디지털 미디어 폭력 중분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)	33
표 16. 기타 중분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)	34
표 17. 온라인 위험행동 중분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)	34
표 18. 미디어/과의존 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)	36
표 19. 1차 델파이 조사 결과에 따른 2차 델파이과의존/중독 유형 분류	36
표 20.과의존/중독 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)	37
표 21. 디지털미디어 가·피해 분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)	39
표 22. 1차 델파이 조사 결과에 따른 2차 델파이 디지털 미디어 폭력 유형 분류	40
표 23. 디지털 미디어 폭력 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)	41
표 24. 기타 분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)	41
표 25. 1차 델파이 조사 결과에 따른 2차 델파이 온라인 위험행동 유형 분류	42
표 26. 온라인 위험행동 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)	43
표 27. 청소년 디지털 미디어 위기 유형	44
표 28.과의존/중독 청소년이 당면한 어려움	47
표 29. 유지 요인	48
표 30. 개입 시 장애요인	49
표 31. 효과적인 개입 방식	50

표 32. 매뉴얼에 포함되어야 할 내용	52
표 33. 디지털 미디어 폭력 청소년 특성	53
표 34. 디지털 미디어 폭력 청소년이 당면한 어려움	55
표 35. 유지요인	57
표 36. 장애요인	58
표 37. 효과적인 개입	60
표 38. 매뉴얼에 포함되어야 할 내용	61
표 39. 온라인 위험행동 청소년 특성	63
표 40. 온라인 위험행동 청소년이 당면한 어려움	65
표 41. 유지 요인	68
표 42. 장애요인	70
표 43. 개입현황	72
표 44. 매뉴얼에 포함되어야 할 내용	74
표 45. 디지털 미디어 위기 청소년 개입 매뉴얼 전체 개요	81
표 46. 청소년의 디지털 미디어 위기유형별 개입 매뉴얼 전문가 평정	82
표 47. 디지털 미디어 위기 청소년 사례관리 단계	84

그림 목차 ▮

그림 1. 디지털 미디어 위기 청소년 유형별 개입 모형 개발 절차	22
그림 2. 디지털 미디어 청소년 문제유형	83

I. 서론

1. 연구의 목적과 필요성

디지털은 우리에게 새로운 세상을 열어주었다. 눈에 보이지 않는 ‘0’과 ‘1’로 구성된 프로그램과 이를 구현하기 위한 다양한 매체는 의학, 과학, 교육, 비즈니스 등에서 없어서는 안 되는 중요한 요소이기도 하다. 베이비부머를 지나 X세대, Z세대를 지나오며 이제는 디지털 미디어와 함께 떨어져 살아갈 수 없는 ‘디지털 네이티브’로서 세대를 맞이하였다. 이들은 오감이 발달하면서부터 이미 미디어 매체를 접하며 성장하는 가운데 수많은 영상과 콘텐츠에 노출되어 왔다. 청소년은 책이나 TV 등의 전통적인 미디어보다는 스마트기기를 통한 디지털 미디어 환경에서 많은 시간을 보내고 있다(Prensky, 2001).

청소년은 신체적·정서적·도덕적·인지적인 발달을 이뤄가는 가운데 시행착오를 겪으며 혼란을 경험하고, 때로는 이를 타개하기 위한 소통, 정보습득, 즐거움, 고통회피 등 하나의 수단으로서 미디어 매체나 콘텐츠를 접하게 된다. 디지털 환경 속에서 자신을 드러내며 사람들과 소통하며 일상생활을 영위해 가는 것은 이제는 자연스럽다. 국내 10대 청소년의 스마트폰(기기) 보급률이 98.0%이며 가장 좋아하는 미디어 활동은 유튜브(97.7%), 소셜미디어(77.2%), 온라인·모바일 게임(77.9%)으로 나타났다(배상률, 이창호, 김남두, 2021). 디지털을 뺀 이들의 삶을 이야기하기 어려운 현실임을 여실히 보여준다. 청소년의 약 95% 이상이 ‘거의 매일’ 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트, 인터넷·모바일 메신저를 이용하고 있으며 디지털 미디어 속에서 청소년에게 위험과 기회가 동시에 증가되고 있다(김지경, 송현주, 김균희, 정윤미, 2022).

특히 코로나19를 겪으면서 미디어 매체의 비약적 발전과 급속한 침투는 일상의 삶을 바꿔 놓았다. 코로나 발병 이전에는 어떠한 논의를 위한 회의는 직접 만나서 진행해야 했고, 온라인을 통한 회의시설이 구현됨에도 온라인을 통한 회의 진행은 호응을 받지 못했다. 학생들의 교육에서 인터넷과 모바일을 통한 콘텐츠를 제공받는 동영상 강의는 있었으나 실시간이 아닌 일방적인 제공방식이 주를 이뤘다. 전염성이 높은 질병 앞에서 함께 오프라인 상에 모일 수 없는 상황은 온라인 회의 공간을 통한 실시간 교육과 회의로 전환을 이끌게 되었으며, 특히 학생들은 학교 수업에 참여하려면 스마트 기기나 노트북, PC 등이 필수가

되었다. 아침에 일어나 자연스레 디지털 매체를 통한 인터넷 연결 후 수업을 받고 학업을 진행한다. 밖에 나가 또래들과 직접 어울릴 수 없어서 SNS, 메신저 서비스를 통한 소통, 온라인 게임, 동영상·쇼츠 시청 등이 이들에게 주요 놀이문화가 되었다.

실제로 한국언론진흥재단(2022)의 조사를 살펴보면, 청소년이 선호하는 온라인 플랫폼은 유튜브 97.3%, 유튜브 쇼츠(68.9%), 인스타그램 릴스(47.6%), 틱톡(39.6%) 순으로 나타났고 이 중 2~4위가 숏폼 콘텐츠 플랫폼이었다. 온라인 플랫폼을 통해 청소년은 특정 분야에 대한 정보를 얻기도 하고 일상을 공유하며 온라인상에서 사람들과 소통을 하였다. 또래 집단이 중요한 청소년 시기에 온라인에서 또래와 함께하며 게임 등 활동으로 대화를 나누고 서로의 관심에 대하여 인식하고 유대감을 형성해 간다(김혜영, 유승호, 2019). 온라인게임은 지속적으로 나타난 것과 같이 남자 청소년에게 인기가 높았으며, 이들은 게임을 통해 어려운 미션을 수행하고 타인과의 경쟁에서 이겼을 때의 뿌듯함과 기쁨을 경험하며 성취감을 얻는다(배상률, 이창호, 김남두, 2021).

디지털 미디어 매체를 통한 다양한 기회와 순기능이 있음에도 청소년 자신의 행동에 대한 책임과 적절한 판단 없이 접하는 유해한 정보 등의 노출은 청소년을 위험에 빠지게 한다. 청소년의 인터넷 시간이 많을수록, 유해 콘텐츠 노출 빈도가 높을수록, 오락 추구형 콘텐츠 이용 빈도가 높을수록 청소년은 온라인상에서 위험행동에 빠질 확률이 높아진다(배상률, 김영한, 황현정, 2023; 배상률, 박남수, 백강희 2017, 재인용). 디지털 미디어를 많이 사용하는 청소년이 스스로를 더욱 불행하게 느끼고 자살사고가 높아진다(Twenge & Campbell, 2019).

여성가족부는 한국청소년상담복지개발원과 함께 청소년의 건강한 미디어 사용을 위해 교육부와 MOU를 기반으로 2003년부터 학령전환기 학생을 대상으로 미디어(인터넷·스마트폰) 이용습관 진단조사를 시행해 왔다. 진단조사를 통해 발굴된 미디어 사용에 주의 또는 위험을 요하는 청소년은 전국 지자체 산하 청소년상담복지센터에서 치유서비스를 받으며 자신 스스로 미디어 사용을 조절해 나가며 미디어로 인해 나타났던 학업·또래 및 가족관계·정서적 어려움을 해결하고 도움을 받아왔다. 미디어 매체 사용의 관점에서 진단조사를 통해 미디어 사용으로 나타날 수 있는 문제를 확인하고 심해지기 전에 선제적으로 개입을 하는 것이다.

그럼에도 불구하고 청소년의 매체 사용으로 인해 접하는 다양한 콘텐츠, 행위 등은 청소년을 다양한 피해와 위험 행동으로 점점 빠져들게 한다. 디지털 환경에서 아동과 청소년이 겪을 수 있는 위험 요소에 대하여 콘텐츠(contents), 접촉(contact), 행위(conduct), 계약(contract)이란 4C의 영역으로 구분하여 제시하기도 한다(Livingstone & Stoilova, 2021). 이러

한 위험 요소에 영향으로 폭력적이고 자극적인 영상의 노출, 괴롭힘, 신분 도용, 사기, 피싱, 도박, 성적 학대 등 청소년은 피해자가 되기도 하고 가해자가 되기도 한다. 피해 또는 가해 경험이 있는 청소년의 경우 온라인 환경 내에서 유해 매체를 쉽게 접할 수 있었으며 이들이 적절한 대처 방법을 몰랐다고 한다. 이에 국가적으로 개입 청소년의 온라인에서 위험 행동과 유해 환경을 모두 포괄하는 모니터링 체계가 구축될 필요성을 제기하였다(배상률, 김영한, 황현정, 2023).

정부는 2023년 제7차 청소년정책 기본계획(2023~2027)에서 ‘청소년 유해환경 차단 및 보호확대’를 5대 정책 대과제로 선정하고, ‘청소년이 안전한 온·오프라인 환경조성’을 중과제로, ‘디지털 역기능 예방’, ‘청소년유해환경 차단’을 소과제로 분류하였다. 특히 소과제 내에서도 세부과제를 선정하면서 소관부처를 명시하여 사업으로 추진되도록 구체화하였다.

여성가족부의 주최로 2년마다 조사되는 청소년의 매체 이용 및 유해환경 실태조사에서는 청소년이 선호하는 미디어 매체와 콘텐츠가 점차 다양해지며 피해를 호소하는 청소년이 증가되고 있음을 보여준다. 미디어 기술 발달과 함께 정보노출, 사기, 도박, 유해물질 구입 등에 대한 청소년의 온라인에서 겪는 피해는 다양해지고 많아지는데 어느 기관에 어떻게 도움을 처해야 하는지에 대한 정보조차 제대로 알지 못하는 청소년이 많다. 때로는 피해를 받은 청소년이 본인이 경험한 방법으로 다른 청소년에게 피해를 주게 되는 악순환이 발생하기도 한다. 실제 다양한 부처에서 청소년에 대한 관심을 가지고 미디어 관련 지원 사업이 이뤄지고 부처의 산하기관에서 기관전문성과 노하우로 서비스를 제공하고 있지만 현장에서 청소년이 체감하는 지원과 서비스는 높지 않을 수 있다.

이에 본 연구에서는 컴퓨터, 무선통신단말기, 디지털 TV 등 전자기기를 통칭하는 디지털 미디어를 통해 텍스트, 이미지, 사운드, 영상 등 다양한 형태의 정보를 주고받는 과정에서 청소년이 경험하는 신체적·심리적·재산적 위기나 어려움 등을 살펴보고 청소년 위험에 대한 위기 영역을 구체화하여 영역에 따른 청소년에게 필요한 개입 방안, 전문 연계 서비스 등에 대한 안내를 제공하고자 한다. 이를 위해 청소년상담복지 현장에서 디지털 미디어로 인해 발생하는 청소년의 위기유형을 파악하고 적절한 개입과 연계가 이뤄질 수 있도록 매뉴얼을 개발하고자 한다.

2. 연구과제

먼저 본 연구에서는 디지털 미디어의 정의, 청소년의 디지털 미디어 이슈, 관련 지원 모

델과 효과적인 연계 체계를 구성하기 위한 관련 선행 연구에 대한 심층적인 검토와 분석을 하고자 한다. 디지털 미디어와 관련된 선행 실태조사 및 연구, 현장과 학계 전문가를 통한 자문 등에 기반한 청소년의 디지털 미디어 위기 유형 분류를 구체화한다. 구체화된 위기 유형 분류에 따른 청소년에게 필요한 지원 서비스, 제공 기관, 절차 등에 대하여 개입 구성요소를 도출하고자 한다. 특히 청소년상담복지현장에서 청소년상담복지센터 미디어 전담상담사를 중심으로 디지털미디어 위기 청소년에 대한 효과적인 개입 및 연계지원에 대하여 세부적으로 안내하는 매뉴얼을 개발하고자 한다.

본 연구의 과제는 다음과 같다.

첫째, 디지털 미디어에 노출되어 있는 청소년을 대상으로 이들이 경험할 수 있는 미디어 위기유형을 구체화하여 분류한다.

둘째, 청소년상담복지 현장에서 청소년의 디지털 미디어 위기유형에 따른 적절한 개입과 연계가 제공될 수 있도록 하는 매뉴얼을 개발한다.

II. 이론적 배경

1. 디지털미디어와 청소년

가. 디지털미디어의 정의

디지털(Digital)은 손가락을 가리키는 “Digitus” 이라는 라틴어에서 유래되었으며, 정보를 숫자로 변환하여 데이터를 한 자리씩 끊어서 구현하는 방식으로 연속된 값을 사용하는 아날로그와 대조된다(김진경, 2020; 두산백과, 2020). 디지털이란, 아날로그의 상대적 개념으로, 0과 1의 불연속적 조합이나 on과 off 등 이진법의 부호로 표시되는 자료를 인식하고 저장하는 방식의 하나이며 정보를 표현하는 방식을 의미한다(강상현 외, 2006; 장경수, 2016).

미디어(Media)라는 단어는 medium의 복수형으로서 ‘중간의’ 를 나타내는 라틴어 “medius” 에서 유래되었고, 매체 또는 수단으로서 어떤 사실이나 의미를 전달하는 도구라고 한다(김진경, 2020; 한국정보통신기술협회, 2020).

디지털 미디어(Digital Media)란 기본적으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 디지털 코드를 가진 모든 커뮤니케이션에 사용되는 도구를 말한다(Center for Digital Media, 2013). 디지털 미디어의 개념은 디지털 신호라는 단일신호 처리방식에 따라 문자, 소리, 영상 등 서로 다른 정보를 통합적으로 처리하고 전송하는 미디어를 의미한다(하은경, 2010). 디지털 미디어의 예로는 디지털 게임, 소프트웨어, 비디오 게임, 디지털 비디오, 웹 사이트, 디지털 오디오(MP3, eBook 등), 소셜 미디어 등이 있다.

디지털(Digital)은 다양한 특징을 지니고 있다. 즉 개방적 초월성, 조작의 용이성, 가상성 등을 지니고 있다. 이러한 디지털의 특징들은 구체적으로 인터넷환경 속에서 잘 구현되고 있다. 또한 인터넷이 가지는 기술적인 특징과 사회문화적인 특징들을 청소년들에게 많은 영향을 끼치고 있으며, 그 속에서 다양한 의사소통 방식과 행동방식들이 발견된다. 오늘날 매체(media)는 청소년들의 사회화(socialization)를 위한 주요 수단으로 자리매김하고 있다. 디지털 혁명이라고 불리는 디지털 미디어의 발달은 현대인들의 미디어 소비시간이 증가하고 있는 실정이다. 젊은 세대인 청소년은 한 개 이상의 매체를 동시에 소비하는 멀티태스킹(multitasking) 능력 면에서 이전 세대와 견줄 수 없을 만큼 활동이 율동하다. 새로운 ICT의

보급률도 최근 들어 매우 빨라지고 있고, 청소년들의 ICT와 뉴미디어의 소비가 눈에 띄게 증가하고 있음을 볼 수 있다.

나. 청소년의 디지털미디어 사용실태 및 선호매체

한국언론진흥재단의 <10대 청소년 미디어 이용 조사>는 2016년부터 3년 단위로 빠르게 변화하는 미디어 환경과 이를 선도하는 청소년의 미디어 이용에 대해 조사·분석한다. 만 10~18세 청소년의 미디어 기기와 플랫폼, 서비스 이용 여부·시간·일수, 이용 콘텐츠와 이용한 이유, 유해 콘텐츠 노출, 뉴스 미디어 이용과 신뢰도 등을 조사하였다.

매체 이용률은 인터넷(모바일+PC)이 99.5%로 가장 높게 나타났고, 모바일(98.3%), 텔레비전(97.4%), PC(80.3%), AI 스피커(53.9%), 게임 콘솔(52.5%) 등 순이었다.

일주일간 이용한 플랫폼 서비스는 온라인 동영상 플랫폼(97.4%), 인터넷 포털(97.3%), 메신저 서비스(95.8%), 게임플랫폼(84.2%), OTT서비스(78.1%), SNS(78.1%), 음악 스트리밍 서비스(75.3%), 메타버스 플랫폼(52.1%) 등 순이었다. 온라인 동영상 플랫폼과 메신저 서비스의 이용률이 2019년에 비해 크게 올라 모두 95% 이상의 이용률을 기록하였다. 또한 온라인 동영상 플랫폼을 이용한 청소년 중 28.1%가 직접 동영상을 업로드해 본 경험이 있었다.

각 분야별 플랫폼을 어떻게 사용하고 있는지에 대해 질문을 구성하여 조사하였다. 온라인 동영상 플랫폼은 유튜브(97.3%), 유튜브 쇼츠(68.9%), 인스타그램 릴스(47.6%), 틱톡(39.6%), 트위치(15.3%) 등으로 나타났다. 2019년과 다르게 숏폼 콘텐츠를 이용할 수 있는 플랫폼이 크게 늘어났다. 인터넷 포털은 네이버(90.7%), 구글(64.7%), 다음(8.2%), 네이버(2.2%), 빙/엠에스엔(1.0%) 등으로 나타났다. 메신저 서비스의 경우 카카오톡(95.3%), 인스타그램 다이렉트 메시지(52.3%), 페이스북 메신저(30.0%), 디스코드(22.4%), 트위터 다이렉트 메시지(4.8%)로 나타났다. SNS는 인스타그램(81.6%), 페이스북(46.1%), 트위터(21.9%), 핀터레스트(12.1%), 밴드(9.7%) 등으로 나타났다.

한국콘텐츠진흥원(2023)에서 2023 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사를 진행하였다. 그 결과 게임행동유형별 비율은 일반 이용자군 71.0%, 비이용자군 13.6%, 적응적 게임이용군 12.4%, 문제적 게임이용군 3.1%로 나타났다. 게임이용문제 진단 결과 문제군은 3.6%, 잠재문제군 5.6%, 일반군은 90.8%로 나타났으며, 중학교가 문제군 비율이 초등학교와 고등학교에 비해 다소 높게 나타났으며, 모든 하위요인(현저성, 조절실패, 일상생활문제)에서 평균 점수가 높게 나타났다. 게임을 통해 어떤 욕구를 충족하는지에 대한 결과는 성취(34.3%), 가상캐릭터 육성(27.4%), 전략유능감(24.4%) 등으로 나타났다. 거의 매일 게임을 한다는 청소년

이 37.2%로 가장 높았으며, 문제적 게임이용군은 초등학교 입학 이전부터 게임을 시작했다고 응답한 비율이 가장 높았다. 청소년이 가장 많이 사용하는 게임 장르는 샌드박스(23.7%)와 FPS/TPS(23.5%), 스포츠게임(10.5%), AOS(9.2), RPG(8.9%) 등의 순으로 나타났다.

한편, 여성가족부에서 2년마다 실시하는 <청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사>도 2022년에 청소년의 매체 이용과 유해환경을 조사하였다. 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트가 96.8%로 가장 높게 나타났으며, 인터넷/모바일 메신저(95.3%), OTT서비스(74.9%), SNS(69.2%), 웹툰(62.7%), 인터넷 신문(26.1%), 종이 신문(10.1%) 순으로 이용률이 높게 나타났다. 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트, OTT서비스의 이용률은 2020년과 대비하여 증가하였으며, SNS, 웹툰, 인터넷 신문, 종이신문 이용률은 감소하고 있다. 신·변종 매체물에 대한 조사도 진행하였는데 중고거래앱 또는 사이트(28.6%), 19세 이상 음악영상과일(19.2%), 에스크앱(18.5%), 19세 이상 이용 인터넷 게임(12.7%), 성인인증 받은 OTT계정 공유(7.8%) 등으로 나타났다.

2022년 스마트폰 과의존 실태조사 보고서(한국지능정보사회진흥원, 2022)에서도 청소년 콘텐츠 이용률에 대하여 조사하였다. 콘텐츠 이용률이 높은 순으로 결과를 보면 영화/TV/동영상(98.4%), 메신저(96.5%), 게임(94.4%), 학업용 검색(94.9%), 관심사(취미) 검색(90.3%)으로 나타났다. 이용률이 60% 이상인 콘텐츠로는 음악(90.0%), 상품/서비스 정보 검색(81.3%), 교통 및 위치 정보 검색(81.0%), SNS(79.3%), 기타 일반적인 웹서핑(74.3%), 필수교육(74.2%), 뉴스보기(73.9%), 이메일(60.8%), 전자책/웹툰/웹소설 등(60.3%)이 있었다. 성인용 콘텐츠 10.2%, 사행성게임 8.8%로 청소년에게 유해한 콘텐츠 또한 이용하고 있는 것으로 보인다.

10대 청소년 미디어 이용 조사(한국언론진흥재단, 2022)와 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사(여성가족부, 2022)에서의 청소년 매체 이용에 대해 살펴보면, 주로 동영상 사이트를 가장 많이 선호하는 것으로 보인다. 그중에서도 최근 숏폼 콘텐츠를 집중하여 볼 수 있는 플랫폼이 급격히 이용률이 높아진 것을 볼 수 있었다. 또한 신·변종 매체를 이용하며 디지털 미디어를 매개로 한 여러 피해를 입을 수 있을 것으로 예상된다. 에스크앱과 같은 익명으로 질문을 남기고 답을 하는 플랫폼의 경우, 해외 사이트에 기반을 두어 사이버 폭력·성희롱 등 범죄 피해가 있더라도 가해자를 적발하여 처벌하는 것에는 어려움이 있다(조선비즈, 2022.6.7.)고 한다. 이처럼 빠르게 변화하고 새롭게 생겨나는 디지털미디어 매체, 플랫폼 등에 익숙하게 적응하는 청소년들을 위해 여러 위기 유형 및 개입 방안들을 정리할 필요성이 있다.

다. 정부부처별 디지털미디어 지원 사업 현황

디지털 환경이 가속화됨에 따라 온라인 공간은 청소년의 일상에서 하나의 생활공간으로 자리 잡고 있다. 청소년들은 디지털 기기나 기술을 소통과 학습, 여가생활의 한 매체로 유용하게 활용하고 있음은 분명한 사실이다. 그러나 한편에서는 청소년들이 온라인 공간에서 무방비로 노출되는 유해환경과 청소년들이 행할 수 있는 다양한 위험행동에 대한 우려의 시선들이 있다. 이에, 사이버폭력, 온라인도박, 스마트폰 과의존, 사이버성폭력 등 각각의 영역에 걸쳐 예방과 대처를 위해 각 정부부처·관계기관에서 다양한 정책을 추진해오고 있다.

국내 청소년 미디어 이용 관련 정책은 규제 및 보호 중심 정책이 주가 되어왔다. 스마트폰, 온라인 게임 등의 과의존이나 중독, 유해매체 노출 등에 관한 법제는 관계 부처별로 마련하여 시행 중이다.

청소년을 유해환경으로부터 보호·구제·지원하고자 하는 목적으로 수립된 「청소년 보호법」 33조(청소년보호종합대책의 수립 등)에서는 여성가족부가 청소년 정책을 총괄하고, 유해환경으로부터 청소년 보호하기 위해 종합대책을 마련하고 청소년 유해환경에 대한 실태조사를 정기적으로 실시할 것을 명시하고 있다.

이를 근거로 여성가족부에서는 매년 「청소년 종합 실태조사」, 「청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」, 「미디어 이용습관 진단조사」, 「성매매 실태조사」 등을 실시하고 있다. 이 외에도 방송통신위원회에서는 청소년에게 발생할 수 있는 사이버 폭력에 대한 구체적인 실태조사를 매년 조사하고 있으며, 교육부에서는 전수조사방식으로 「학교폭력 실태조사」를 수행하여 세부 항목으로서 사이버 폭력에 대한 실태를 파악하고 있다. 이밖에 영상물등급위원회는 온라인상에서 이뤄지는 청소년의 유해 동영상 시청 실태를 파악하고 있으며, 사행산업통합감독위원회 산하 한국도박문제예방치유원에서는 「청소년 도박문제 실태조사」를 통해 청소년의 사이버 도박 이용률 현황을 파악하고 있다.

여성가족부는 디지털 성범죄 예방교육 및 디지털 성범죄 피해자 지원 사이버폭력, 신고상담·역량 강화 등을 추진하고 있다. 문화체육관광부는 게임이해교육, 유해게임물 관리 등을 하고 있다. 법무부는 비행청소년 대상 특별교육에 사이버폭력 등을 포함하여 운영하고 있으며 사이버폭력상담 연수 사이버범죄 예방교육을 진행하고 있다. 교육부에서는 학교에서 발생하는 사이버폭력 예방을 위해 학생 교원, 학부모 대상 예방교육 정책을 추진하고 있으며 방송통신위원회와 과학기술정보통신부는 인터넷 윤리 및 사이버폭력 예방교육 연수 등의 사업을 수행하고 있다.

2. 디지털미디어 위기 유형

가. 디지털미디어 과의존

디지털미디어 과의존이란 과도한 디지털미디어(인터넷·스마트폰) 이용으로 현저성이 증가하고 디지털미디어 조절을 자율적으로 하지 못해 문제적인 결과를 경험하는 상태를 말한다(한국지능정보사회진흥원, 2023). 과의존은 특정한 활동이나 행위에 의존하는 과정 중독으로 보는데, 그 특징은 다음과 같다(신은수, 2013). 첫째, 특정 행동·물질에 대한 ‘강박관념(obsession)’이다. 반복적으로 중독 행동을 떠오르게 하는 강박관념은 지배적으로 중독 물질 또는 행동을 생각하게 하며 몰입하게 한다. 둘째, ‘통제성의 상실(loss of control)’이다. 이는 중독행동을 조절하고 멈추려고 하는 것에 대한 무력감으로 조절력을 상실한 것을 말한다. 셋째, 중독에 대한 ‘부인(denial)’이다. 본인의 중독 행동은 문제가 되지 않고 괜찮다고 여기며, 중독 문제를 회피하려는 모습을 보인다. 넷째, 중독 활동을 지속하게 하는 ‘내성(tolerance)’이다. 내성이 높아지면 원하는 결과를 얻기 위해 더 강한 자극을 찾게 된다. 다섯째, ‘금단 증세(withdrawal symptom)’는 중독 활동을 멈췄을 때 심리적으로 불안하고 신체적으로 흥분하는 등 이상 증세를 보이는 것을 말한다(김기웅, 문화실, 2004).

‘디지털 원주민’으로 불리는 Z세대를 중심으로 다양한 미디어 콘텐츠가 활발히 공유되고 제작되고 있다. 신문, TV, 라디오와 같은 일방적인 정보전달 매체가 아닌 상호교류를 기반으로 한 미디어 시대를 살아가고 있다. 청소년 미디어 이용실태 및 대상별 정책대응방안 연구(2021)에서 청소년의 스마트폰 보급률은 90.4%였으며, 2020년은 99.6%까지 상승해 청소년 스마트폰 보급률은 100% 수준에 도달했다고 보고했다.

청소년의 인터넷·스마트폰 보급률이 높아지며 과의존에 대한 연구는 지속적으로 이루어졌다. 2023년 스마트폰 과의존 실태조사(한국지능정보사회진흥원, 2023)에 따르면 조사대상 청소년의 40.1%가 과의존 위험군으로 나타났으며, 2021년부터 3년간 청소년의 과의존위험군 증가율이 가장 급격하게 증가하였다. 10대 청소년 미디어 이용 조사(한국언론진흥재단, 2022)에서는 청소년의 인터넷 이용시간이 2019년 4시간 30분에서 2022년 8시간으로 크게 증가한 것으로 나타났다. 여성가족부와 교육부가 협력하여 학령전환기 청소년을 대상으로 실시한 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사 결과, 인터넷 또는 스마트폰 과의존 위험군 청소년은 2021년 228,891명, 2022년 235,687명, 2023년 230,634명으로 소폭 감소한 것으로 나타났다. 그러나 중학생의 인터넷·스마트폰 과의존 추세는 뚜렷하게 증가한 것으로 나타났다.

2023년 실시한 스마트폰 과의존 실태조사에서 청소년 과의존 위험군이 가장 많이 사용하

는 콘텐츠는 메신저, 영화/TV/동영상, SNS 등 순으로 나타났다. 최근 1년 대비 과의존 위험군의 이용량 증가 상위 5개 콘텐츠로는 영화/TV/동영상, 메신저, 게임, SNS, 쇼핑으로 나타났다. 과의존 위험군 청소년의 경우 게임(77.5%), 영화/TV/동영상(76.2%), SNS(66.0%), 스마트폰(52.7%) 순으로 본인 의지대로 콘텐츠 이용시간을 조절하기 어렵다고 답변하였다. 이처럼 인터넷·스마트폰 과의존의 유형에도 사용 콘텐츠에 따라 사용 빈도, 시간, 조절 어려움 등이 다른 것으로 보인다. 본 연구에서는 게임, SNS, 동영상 등으로 나누어 과의존 유형을 살펴보고자 한다.

1) 게임

게임 과의존은 Goldberg(1996)의 인터넷 중독 장애 연구를 시작으로 Young(1996)의 인터넷 중독 연구들에 바탕을 두고 있다. 인터넷 게임 중독은 인터넷 중독의 하위 개념으로 보았으며, 이들은 대부분의 시간을 게임을 하고 일상 활동을 줄여들며, 인터넷 게임을 하지 못하면 불안, 초조함을 경험하고, 일상생활에 지장이 있음에도 불구하고 게임을 하려는 특성을 보인다(Young, 1998). ICD-11에서는 ‘게임에 대한 통제력이 손실되어 부정적 결과가 예상됨에도 게임을 지속하거나 확대하여 사용하고, 게임이 일상 활동이나 다른 흥미보다 우선시하는 활동이 되어 있는 패턴을 게임이용장애(Gaming disorder)라 정의하였다.

인터넷 게임 과의존 청소년의 특성에 대한 연구는 크게 개인 심리적 특성변인(충동성, 공격성, 우울 등)과 사회 환경적 특성 변인(또래, 가족, 사회적지지 등)이 연구되어왔다. 충동성은 신중하지 않고 즉각적으로 행동하거나 위험을 감수하고 행동하는 성격특질(Eysenck et al, 1985)으로 인터넷 게임 과의존 청소년들이 그렇지 않은 청소년에 비해 충동성이 높은 것으로 확인하였다(이소영, 권정혜, 2001; 박은정, 2008; 심옥녀, 2008). 생명체에게 의도적으로 해를 가하려는 바람직하지 않은 행동을 의미하는 공격성(최오영, 손정락, 2011) 역시 인터넷 과의존 정도가 심할수록 더 높다는 연구가 있다(노은애, 2005; 김지현, 2017). 성운숙(2003)은 사회 환경적 특성으로는 또래 관계에서 압력을 지속적으로 받게 되어 게임 접촉 빈도가 늘어나 점차 몰입하게 되는 경험을 한다고 보았다. 또한 인터넷 게임 과의존 청소년의 경우, 부모관계에서 비효율적인 의사소통을 하며(김진희, 김정신, 2006), 부모의 적대적, 무관심한 양육태도(장윤옥, 정서린, 2005)의 영향을 받는 등 가족 관계에서의 어려움을 지닌 것으로 보인다.

한편 게임 장르는 게임이 발전하는 과정, 이용 매체, 연구자에 따라 다르게 구분해왔다. 게임은 접속 매체를 뜻하는 하드웨어와 게임 텍스트인 소프트웨어로 분류된다(안현수, 임소혜, 2013). 한국콘텐츠진흥원(2016)에서는 플랫폼 중심으로 온라인게임, PC용 패키지게임, 모

바일 게임, 휴대용콘솔 게임, 비디오콘솔 게임, 아케이드 게임으로 구분하고 있다. 전경란(2005)은 소프트웨어에 따라 게임 유형을 전투, 비행, 레이싱, 탈출, 레이싱, 스포츠, 시뮬레이션, 퍼즐 등으로 구분하였다. 박혜원, 곽금주(1996)는 롤플레이, 슈팅, 아케이드, 시뮬레이션, 액션, 보드게임, 어드벤처, 퍼즐 및 도형, 스포츠 게임으로 구분했다. 라도삼(2000)은 게임 구성 방법에 따라 아케이드, 시뮬레이션, 어드벤처, 롤플레이게임(RPG)로 구분하였다. 한국콘텐츠진흥원(2023)에서는 RPG, AOS, FPS/TPS, RTS, 스포츠게임, 캐주얼 게임, 샌드박스, 기타(웹/보드, 레이싱, 아카이드 등)로 구분하였다.

특정 게임 또는 장르를 연구하거나 과몰입/중독에 미치는 영향에 관한 연구는 미흡한 실정이다(한국콘텐츠진흥원, 2018). 안현수, 임소혜(2013)는 게임 플랫폼(PC, 콘솔게임기, 스마트폰, 스마트패드) 이용 동기가 게임 중독에 어떤 영향을 미치는지 연구를 진행했다. 플랫폼 간 중독 정도의 차이는 통계적으로 유의미하였으며, PC가 가장 위험한 플랫폼으로 나타났다. 장미경 등(2004)은 게임 장르에 따른 게임 중독, 사용 욕구, 심리사회 변인 간 관계를 연구하였다. 연구 결과 RPG나 시뮬레이션 게임을 주로 이용하는 청소년이 액션게임, 웹보드를 주로 이용하는 청소년보다 게임 중독 지수가 더 높게 나타났다. 한국콘텐츠진흥원(2023)에서 청소년 게임이용문제를 진단한 결과, 문제적 게임이용군은 AOS 이용 비율이 14.1%로 적응적 게임이용군(12.0%), 일반 이용자군(8.5%)보다 상대적으로 높게 나타났다. Lee 등(2006)은 게임 중독 수준이 RPG 게임 이용자들에게서 유의미하게 높음을 밝혀냈다. 오창규 등(2018)은 가벼운 캐주얼 게임보다 MMORPG, RTS, FPS 등 무거운 장르에서 중독적 이용이 나타난다고 밝혔다. 한편 육은희(2022)는 가벼운 장르, 무거운 장르와 무관하게 게임 중독에 유의미한 영향을 미치고 있으며, 게임 이용량에 따라 중독에 영향이 미친다고 보았다. 복길연(2018)은 초등학생의 인터넷 사용 욕구와 게임 장르를 기준으로 군집을 분류하였으며, 4개의 군집을 도출하였다. 현실 추구 게임형(군집1), 낮은 욕구-게임 무관심형(군집2), 재미 추구 게임형(군집3), 높은 욕구-많은 게임형(군집4)이었으며, 군집1은 육성시뮬레이션 장르를 가장 많이 이용하였다. 군집2는 다른 군집에 비해 특별히 즐겨하는 게임 장르는 없었다. 군집3은 FPS/TPS에 높은 흥미를 보였으며, 군집4는 다른 집단에 비해 많은 게임 장르를 즐겨하는 것으로 나타났다. 또한 높은 욕구-많은 게임형, 재미 추구 게임형, 현실 추구 게임형, 낮은 욕구-게임 무관심형 순으로 게임 중독 여부가 심하게 나타났다.

2) 영상

스마트기기가 활성화되며 원하는 콘텐츠가 나오길 기다리는 이전과 달리 모바일 중심 미디어 시대가 되어 본인이 원할 때 보고 싶은 콘텐츠를 접할 수 있다(이가영, 2024). 콘텐츠

를 접하는 경로 또한 이전의 일방적인 소통방식인 TV, 라디오, 신문 등에서 여러 방향으로 확장되었다. 그 중 하나로 OTT 서비스를 통해 다양한 문화권의 사람들이 동일한 콘텐츠를 동시간, 기간에 시청하고 즐기고 있다(김우리, 이윤정, 2024). OTT 서비스는 공간의 제약, 시간의 제약, 능동적 소비자의 특징을 가지며(김민재, 김원중, 오재신, 2021), 이러한 문화의 변화는 넷플릭스, 유튜브, 티빙 등 다양한 OTT 서비스를 이용하고 몰입하는 것이 일상생활에서의 즐거움으로 연결되었다. 그러나 과도한 몰입으로 일상생활의 지장(학업, 직장생활 지장, 불규칙한 수면 등)을 끼치는 등 다양한 문제를 발생시켜 삶의 질을 떨어뜨리기도 하였다(정성원, 이영신, 2016; 주석진, 2015).

긴 동영상을 시청하기에 바쁜 현대인의 콘텐츠 소비 방식에 따라 롱폼(Long-form) 콘텐츠보다 짧은 시간에 다양한 정보를 볼 수 있는 숏폼 콘텐츠를 더욱 선호하게 되었다(장혜수, 2023; 이유진, 유세경, 2018). 숏폼 콘텐츠의 정의는 ‘10분 이내의 짧은 길이의 영상’을 말하는 용어로 사용되고 있다. 롱폼 콘텐츠보다 직관적이고 빠르게 정보를 접할 수 있어 새로운 트렌드와 자극에 민감한 Z세대를 중심으로 빠르게 퍼지고 있다(김지원, 2020). 특히 숏폼 콘텐츠를 중심으로 하는 플랫폼의 등장도 확산세에 가속을 더했다. 숏폼 플랫폼은 이용자의 소비 콘텐츠를 분석하여 맞춤형 콘텐츠를 끊임없이 노출시키며 이용자는 본인의 취향에 맞는 제작자와 콘텐츠를 선택하여 팔로잉하며 지속적으로 콘텐츠를 시청할 수 있도록 하였다(Liu, Y et al., 2021). 이러한 개인화된 맞춤형 콘텐츠와 상호작용을 바탕으로 한 숏폼 플랫폼 시스템은 청소년의 집중적인 사용 경험을 높여 중독 행동을 형성한다. 또한 청소년의 특성으로 강한 호기심, 부족한 행동 통제력으로 인해 숏폼 플랫폼 몰입 경험이 소셜 미디어에 대한 소속감을 강화하여 SNS 중독 또는 스마트폰 과의존으로 빠지게 한다(Qin, Y et al., 2022). 지속적인 숏폼 콘텐츠의 강렬한 자극으로 팝콘 브레인(Popcorn brain) 현상을 유의해야한다. 팝콘브레인은 디지털 미디어에 익숙해져 뇌가 현실 세계에 적응하지 못해 일상에서 무기력해지고 무감각해지는 현상을 말한다(장승영, 정향, 2013).

3) 사이버도박

도박의 사전적 의미는 금품을 걸고 승부를 다투는 일을 말하며, 내기·노름·박회라고도 한다(두산백과사전). 법에서 다루는 도박은 사행행위로, 사행행위를 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적 방법으로 득실을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위로 규정하고 있다(시행행위 등 규제 및 처벌 특례법 제2조 1항).

사이버도박이란 온라인 도박, 인터넷 도박 등 다양한 용어로 사용되고 있지만, 도박의 행위 장소를 현실에서 가상공간으로 옮긴 것으로 온라인상에서 재물이나 재산상의 이익을 모

아 우연적으로 승패 등을 결정하는 것이라 할 수 있다. 현실 도박은 실제 화폐를 사용하는 반면 사이버도박은 전자화폐나 전자금융거래를 이용하여 결제가 이루어진다는 점이 가장 큰 차이라고 할 수 있다(전지연, 2019).

사이버도박은 현실에서 행해지는 도박에 비해 대상자 연령이 낮으며, 중독 수준은 더 높다고 알려져 있다(이승현 외, 2019). 이는 우리나라 청소년들의 사이버도박이 심각한 사회문제로 대두되는 사유 중에 하나라고 할 수 있다(조운오, 2020). 청소년기는 신체뿐 아니라 심리·사회적으로 변화가 가장 많은 시기로 성인과 달리 또래집단을 통해 하나의 놀이문화로서 노출될 가능성이 높다(이승현, 2020; 조운오, 2020). 또한 놀이로 잘못 인식된 사이버도박은 심각성에 대해 경각심을 인지하지 못하고 문제성 도박으로 발전할 가능성이 있기 때문에 세심한 접근이 요구된다.

청소년의 사이버 도박은 단순 중독에서 그치는 것이 아니라 도박에 사용할 자금을 마련하기 위해 또래 간 절도, 사기, 폭행, 감금, 성착취 등의 2차적 범죄로 이어지고 있어 적극적인 대응과 개입이 필요하다(김진영 외, 2021).

4) 소셜 미디어(SNS)

스마트폰, 인터넷이 대중화되며 다양한 콘텐츠의 개발이 이루어졌고, 그중 메신저를 포함한 SNS가 대중들에게 빈번히 사용하는 콘텐츠로 자리매김하였다. SNS를 사용하며 실시간 커뮤니케이션이 가능해져 대인관계가 향상되는 이점도 있으나, SNS 부작용으로 대면으로 만나는 것보다는 혼자 있는 것에 익숙해지는 등 사회참여가 줄어들며 대인관계 문제들이 발생하기도 한다(Kuss & Griffiths, 2011). 자아도취적 성향이 있는 사람일수록 SNS에 과의존할 경향이 높으며(La Barber, La Paglia, & Valsavia, 2009), Mehdizadeh(2010)는 SNS를 통해 가장 이상적인 자기를 표현할 수 있기 때문이라고 주장하였다. 반면, 낮은 자존감이 SNS 중독 경향에 영향을 미치는 것으로 밝혀진 연구도 있었으며, 사회 불안이 있는 청소년의 경우 관계 지향 욕구를 충족할 수 있는 매개체로 SNS를 사용하고 있음을 강조하였다(황희은, 김향숙, 2015). 자아존중감이 낮을 경우 현실에서의 자기를 숨기고 다른 자기로 위장하며 자존감을 회복할 수 있기에 SNS에 과의존되는 경향이 있다(박미향, 김정숙, 함경애, 2014). 박웅기(2013)는 외로움을 많이 느끼고, 휴식목적으로 이용하며, 습관적으로 SNS를 사용할수록 SNS에 과의존하는 경향이 높다고 주장하였으며, 윤명숙, 박완경(2014)도 우울감, 외로움을 많이 느낄수록 SNS를 보상의 매개체로 사용하여 집착하고 의지하게 된다고 밝혔다.

나. 디지털미디어 폭력

1) 사이버폭력

‘사이버’라는 개념은 흔히 ‘온라인(online)’ 또는 ‘인터넷(internet)’ 등의 개념과 함께 사용되고 있으나, 이러한 개념보다 더 넓은 범위의 공간을 포괄하는 것으로 ‘가상공간, 유·무선 인터넷 공간, 인트라넷 공간뿐 아니라 앞으로 새롭게 만들어질 공간까지도 포함하는 개념’이다. 이러한 사이버 공간에서 이루어지는 다양한 유형의 폭력 행위를 일반적으로 사이버폭력(cyber violence)이라고 정의하는데, ‘폭력’이라는 개념에 명확한 법률적인 정의가 있는 것은 아니다(장원정, 2022).

기존 연구된 문헌에서는 사이버폭력에 대한 정의를 여러 가지로 혼재되어 사용하고 있다. 폭력이 발생한 장소인 사이버 공간을 정의에 포함시킨 경우도 있고, 폭력을 행사하는 방식으로 정보통신망의 활용을 언급하고 있는 경우도 있다. 또한 폭력의 구체적인 양태를 열거하고 있는 경우도 있으며, 폭력에 대한 개념 정의 없이 ‘폭력’이라는 용어를 그대로 정의에 사용하는 경우도 있다. 또한 ‘사이버폭력’이라는 용어는 사이버 공간에서 발생하는 여러 가지 유형의 일탈 행위 및 범죄 행위를 지칭하는 ‘사이버불링(cyberbullying)’, ‘사이버 괴롭힘’, ‘사이버따돌림’, ‘사이버범죄(cybercrime)’ 등의 개념과 명확히 구분되지 않고 혼용되고 있다.

두경희, 김계현, 정여주(2012)는 사이버폭력을 휴대폰이나 인터넷과 같은 정보통신기기를 사용하여 다른 사람을 해치거나 위협을 주려는 행위로 정의하였으며, 조성진, 박상진(2022)은 사이버 폭력을 사이버상에서 방어할 수 없는 상대를 대상으로 하여 언어폭력, 플레이밍, 명예훼손, 성폭력과 같은 폭력행위를 하는 것이라 정의하였다. 교육부에서 발간한 사이버폭력 예방 및 대처 방안 가이드라인에서는 인터넷이나 스마트폰 등을 이용 학생을 대상으로 발생한 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름, 성폭력 및 따돌림 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위로 정의하였다. 「사이버폭력 실태조사」에서는 ‘인터넷과 스마트폰과 같은 사이버 공간에서 언어, 문자, 영상 등을 통해서 타인에게 피해나 불안감을 주는 행위’로 정의하였다(방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원, 2023).

사이버폭력은 시공간의 제약이 없기 때문에 끊임없이 발생하는 공격, 공격의 급속한 전파와 확장, 가해의 흔적을 쉽게 지울 수 없는 지속성, 온라인 공간에서의 익명성 등의 특징이 있다(류성진, 2013). 더불어 사이버폭력은 가해자를 쉽게 구별할 수 없으며, 폭력의 범위와 횟수 등이 광범위하고, 통제 없이 무분별하게 행사되고 있으며, 그로 인한 피해의 강도가

매우 강력하다는 특징이 있다(가상준 외, 2013).

성인에 비해 청소년의 사이버폭력은 일관성이 결여되고 비합리성이 강한 데다 여러 유형의 사이버폭력을 동시다발적으로 수행하는 경향이 있으며, 현실과 사이버 공간의 경계가 애매한 무경계성으로 사이버 폭력이 현실의 학교폭력의 연장으로 이어질 수 있다(황정용, 2023). 또한 현실에서 일어나는 폭력에 비해 피해 발생을 인지하기 어려워 장기간 사이버폭력에 노출될 가능성이 높다(오인수 외 2019). 이에 실효성 있는 대응방안이 마련되어야 할 필요성이 있다.

2) 디지털 성폭력

디지털 성폭력이란 디지털 기기와 정보통신기술을 매개로 온·오프라인 상에서 다른 사람에게 성적인 침해를 가하는 젠더 기반 폭력을 의미한다. 디지털 성폭력은 상대방의 동의 없이 신체를 촬영하거나 유포·유포협박·저장·전시하는 행위와 사이버 공간에서 타인의 성적 자율권과 인격권을 침해하는 모든 행위를 포괄한다. 디지털 성폭력 유형은 <표 1>과 같다.

<표 1> 디지털 성폭력 유형

구 분	내 용
불법촬영	치마 속, 뒷모습, 전신, 얼굴, 나체 등, 용변보는 행위, 성행위
비동의 유포, 재유포	웹하드, 포르노 사이트, SNS 등에 업로드, 단톡방에 유포
유통, 공유	웹하드, 포르노 사이트, SNS 등의 사업자 및 이용자
유포 협박	가족, 지인에게 유포하겠다는 협박, 이별 후 재회를 요구하며 협박, 유포 협박으로 금전 요구 등
사진합성	피해자의 일상적 사진을 성적인 사진과 합성 후 유포(지인능욕)
성적 괴롭힘	사이버 공간 내에서 성적 내용을 포함한 명예훼손이나 모욕 등의 행위

[출처] 대한민국 정책브리핑(www.korea.kr)

<표 1>에 제시한 유형뿐만 아니라 변형카메라 이용 불법촬영물, 합성·편집물(딥페이크 등), 아동·청소년이용 음란물(협박, 강요, 그루밍 등에 의한 촬영물 포함), 당사자 동의 없이 유포한 영상물 등을 모두 포함하여 디지털 성범죄이라고 칭할 수 있다(김경희 외, 2020).

아동이나 청소년은 디지털 환경을 가장 적극적으로 사용하는 집단으로, 온라인 환경에서 낯선 타인과의 만남이나 교류에 적극적으로 참여하여 디지털 성폭력과 같은 범죄에 취약할 뿐만 아니라 노출될 가능성이 증가하고 있다(한국청소년정책연구원, 2021). 디지털 성폭력의 경우 친밀감을 형성하며 가해자가 접근하기 때문에 피해자들이 위험한 상황에 처해있다는 것을 인지하기 어렵고, 정서적·환경적으로 성인에 비해서 취약한 환경에 있어서 쉽게 드러

나지 않고 지속적으로 발생한다(오세연, 신현주, 2019).

특히 아동이나 청소년 대상 디지털 성폭력에 집중해야 하는 것은 성에 대한 인식과 태도를 형성하는 청소년기에 노출되었을 때 왜곡된 성 인식과 이성에 대한 부적절한 태도형성 등 장기적이고 부정적인 영향을 미치기 때문이다. 따라서 아동·청소년들이 디지털 성폭력 피해에 노출되지 않도록 보호방안과 선제적인 지원 체계를 마련하는 것이 필요하다(김희선, 2023)

다. 온라인 위험행동

1) 유해정보

청소년 보호법에서 ‘청소년유해매체물’은 청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물과 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 심의하거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물로 정의되어 있다. 심의 기준으로는 첫째 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것, 둘째 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것, 셋째 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력 행위와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것, 넷째 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것, 다섯째 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 것, 여섯째 그 밖에 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것으로 심의 기준이 마련되어 있다. 이를 통해 고시된 청소년유해매체물로는 게임아이템거래중개사이트, 불건전 전화서비스 전화번호 광고와 성매매 알선 또는 암시 전화번호광고, 인터넷을 통한 성인화상채팅 및 애인대행서비스, 불특정 이용자간 온라인 대화서비스를 제공하는 애플리케이션 등이 있다.

2) 유해물질

청소년 보호법 제2조제4호에 의거 ‘청소년유해약물등’이란 청소년의 심신을 심각하게 손상시킬 우려가 있는 약물을 말하며, 술과 담배와 같이 청소년에게 유해한 것으로 규정된 약물과 물건을 말한다. 청소년유해약물등은 주세법의 규정에 의한 주류, 담배사업법의 규정에 의한 담배, 마약류관리에관한법률의 규정에 의한 마약류, 유해화학물질관리법의 규정에 의한 환각물질, 기타 중추신경에 작용하여 습관성, 중독성, 내성 등을 유발하여 인체에 유해작용을 미칠 수 있는 약물등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 훼손할 우려가 있는 약물로서, 청소년 보호법 제2조제4호, 같은 법 시행령 제3조에 따라 대

통령령이 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 ‘청소년유해약물’로 결정하고 같은 법 시행 규칙 제2조에 따라 여성가족부장관이 고시한다. 청소년 판매가 금지된 유해약물 종류로는 주류·담배, 마약류(대마, 마약, 향정신성의약품), 환각물질(부탄가스, 본드, 신나, 니스), 청소년보호위원회 고시약물(칼라풍선류: 초산에틸이 함유된 유기줄이나 겔상의 부는 풍선류) 등 그 밖에 중추신경에 작용하여 습관성, 중독성, 내성 등을 유발하여 인체에 유해하게 작용할 수 있는 약물 등을 말한다. 마약류는 청소년보호법상의 형사처벌이 배제되고 마약류관리에의한 법률에 의해 처벌된다. 청소년 유해물질에 관한 규제 및 처벌은 <표 2>와 같다.

<표 2> 청소년 유해물질의 규제 및 처벌

대상	행위자	위반행위	위반 시 형사처벌	과징금 (타법령에 의한 행정처분의 대상이 아닌 경우)
청소년 대상 판매금지 위한	누구든지	청소년에게 주류나 담배를 판매한 자	3년 이하 징역 또는 3천만원 이하 벌금	판매횟수마다 100만원
		청소년에게 환각물질이나 여성가족부 장관 고시약물·물건을 판매한 자	3년 이하 징역 또는 3천만원 이하 벌금	위반횟수마다 100만원
청소년 유해표시 불이행	제조·수입한자	청소년 유해약물 등의 청소년유해표시를 하지 아니한 자	2년 이하 징역 또는 2천만원 이하 벌금	시정명령대상 (표시명령, 표시방법 변경명령)

[출처] 광주광역시 청소년유해환경감시단(<http://www.gjyp.kr/>)

청소년이 쉽게 접근할 수 있는 약물 출입문(drug gateway)으로서 주류·담배의 경우 구매가 불법임에도 불구하고 여전히 많은 청소년이 어려움 없이 구매를 하고 있다(허원빈 외, 2022). 청소년이 가장 쉽게 접근할 수 있는 온라인 내 다크웹이나 SNS 등을 통해 암암리에 판매와 구매가 가능하여 청소년의 접근성을 높이는 장소가 되고 있다(오영삼 외, 2020).

대부분의 음주와 흡연을 하는 청소년들이 모두 강한 약물 남용자로 발전하지는 않지만, 일부는 보다 강한 약물로 옮겨간다. 성인 약물 중독자들은 매우 어린 시기에 음주나 흡연을 시작되고, 어린 나이부터 주류와 담배류에 노출되면 약물의 내성과 의존성, 금단현상의 특징으로 인해 더 강한 약물 남용에 빠지기 쉽다(이순래, 2013). 주류와 담배류에 접하게 되는 나이가 어릴수록, 본드와 가스를 흡입하게 되고, 다음에는 알약형태의 다양한 대용약물을 남용하게 되는데 만족하지 못할 경우 마마초와 같은 마약을 시작으로 메스암페타민과 같은

강한 약물을 남용하게 된다. 이러한 과정은 약물의 즐거움을 경험한 남용자들이 내성으로 인해 점점 투약의 양을 늘려야 한다는 점뿐만 아니라 새롭고 더 강한 약물에 대한 호기심을 직접적으로 해결하려는 경향이 나타난다는 것을 보여준다(최유정, 2022). 따라서 흡연이 음주, 약물 남용 등의 다른 위험한 행위로 이어지는 ‘관문(gateway)’의 역할을 하기 때문에 청소년의 약물 남용을 예방하기 위하여 주류와 담배류에 대한 접근을 막는 것이 중요하다고 시사된다(Kandel, Faust, 1975; 정진술, 2022).

마약(narcotics)이란 용어는 무감각을 의미하는 그리스어 ‘narkotikos’에서 유래된 것으로 수면 및 혼미를 야기해 동통을 완화시키는 물질을 말하며, 그동안 ‘마약’이라는 용어가 좁은 의미의 마약, 향정신성의약품, 대마를 총괄하는 의미로 혼용되어 왔으나 최근에는 이들을 총칭하는 표현으로 ‘마약류’라는 용어를 사용하고 있다(대검찰청, 2023).

마약류는 세계보건기구(WHO)의 보고에 따르면, 약물사용에 대한 욕구가 강제적일 정도로 강하고(의존성), 사용약물의 양이 증가하는 경향이 있으며(내성), 사용을 중지하면 온몸에 전지기 힘든 증상이 나타나며(금단증상), 개인에 한정되지 아니하고 사회에도 해를 끼치는 약물로 정의하고 있다.

대검찰청의 마약류범죄 국가 통계 분석(2024.7)에 따르면 2024년 전체마약류사범 13,892명 중 성인에 비해 15세 미만 청소년은 7명(0.1%), 15-18세는 273명(2.0%), 19세는 145명(1.0%)으로 낮은 비중이나, 10대 마약사범 비중도 5년 사이 4배 이상 증가하며 가파른 상승세를 보이고 있다. 디지털미디어의 발달로 기존 마약류부터 신종 마약류까지 급격하게 유입되면서 온라인 환경에서 활동이 많은 청소년들에게 무차별적으로 노출되고 있는 실정이다(이정혁 외, 2018).

마약류를 규제하는 국내 법률로는 마약류 관리에 관한 법률 제2조 제4호(이전 마약법·대마관리법·향정신성의약품관리법을 하나로 통합한 법률) 및 마약류 불법거래 방지에 관한 특별법, 특정범죄가중처벌등에 관한 법률, 형법 등이 있으며, ‘마약류관리에 관한 법률 시행령’에서는 마약 및 향정신성의약품, 원료물질 등을 지정하여 별도로 관리하고 있다(대검찰청, 2023).

마약은 일반적으로 마약원료인 생약으로부터 추출되는 천연마약과 화학적으로 합성되는 합성마약으로 분류된다. 천연마약의 경우 양귀비, 아편, 모르핀, 코데인, 헤로인, 코카인으로, 합성마약의 경우 모르핀과 유사한 진통효과를 가지면서 의존성이 적은 의약품을 개발하는 과정에서 합성된 마약으로 모르핀과 같은 정도의 의존성과 부작용을 지니어, 그 구조의 유사성에 따라 페치딘(pethidine)계, 메사돈(methadone)계, 모르피난(morphinane)계, 아미노부텐(aminobuten)계, 벤조모르판(benzomorphan)계 등 5종으로 분류되며 그 중 페치딘계와 메

사돈계가 가장 널리 남용되고 있다(대검찰청, 2023).

최근 불법마약류 뿐만 아니라 합법적으로 처방 가능한 의료용 마약류 처방량도 증가하고, 미디어환경에서 빠르게 확산되는 정보를 통해 의료용 진통제(펜타닐 패치), 다이어트약(에타민정(나비약)) 등 합법적으로 처방 가능한 의료용 마약류 처방량이 다른 연령대에 비해 증가하고 있어 주의가 필요한 실정이다(김남희 2023). 식약처의 의료용 마약류 처방환자 1인당 처방량 분석에 따르면 2022년 전국민 및 청소년의 의료용 마약류 처방환자수와 처방량은 2019년 대비 모두 증가하였으며, 2022년 대비 2023년은 -1.1% 감소하였다. 2023년도 의료용 마약류를 처방받은 환자는 총1,991만 명 가운데 연령별 처방받은 환자는 50대(418만 명), 60대(389만 명), 40대(3878만 명), 30대(246만 명)순이며, 청소년의 처방받은 환자는 미비한 수준으로 나타났다(식약처, 2024).

‘마약류 관리에 관한 법률’에 제시된 ‘향정신성의약품’이란, 인간의 중추신경계에 작용하는 것으로 오남용 시 인체에 현저한 위해를 가할 수 있다고 인정되는 물질로 대통령령에 규제대상으로 지정된 물질을 말한다. 향정신성의약품의 경우 메스암페타민(히로뽕), MDMA(엑스터시), LSD, 야바(Yaba), GHB(물뽕), 날부핀, 펜플루라민, 텍스트로메토르판, 카리소프로돌, 케타민 등으로 분류된다. 더불어 ‘대마’의 경우 대마초(칸나비스사티바엘)와 그 수지 및 대마초 또는 그 수지를 원료로 하여 제조된 일체의 제품을 말한다.

<표 3> 2024년 연간 마약류 사범 연령별 현황(누계)

연령별 마약류	15세 미만	15-19		20-29	30-39	40-49	50-59	60이상	미상	합계
		15-18세	19세							
사범수	7 (0.1)	273 (2.0)	145 (1.0)	4,361 (31.4)	3,770 (27.1)	2150 (15.5)	1503 (10.8)	1442 (10.4)	241 (1.7)	13,892 (100)
대마	0	20	31	778	698	242	119	83	55	2,026
마약	0	7	0	81	98	53	136	848	63	1,286
향정신성 의약품	7	246	114	3,502	2,974	1,855	1,248	511	123	10,580

[출처] 대검찰청 <https://www.spo.go.kr/>

김남희(2024)는 마약류대응 실무전문가 및 청년마약사범 심층면담을 통해, 청소년은 무지, 기대, 환경의 영향(돈벌기수단, 또래관계, 유학 등)으로 마약류범죄에 가담하고, ‘자가발전’ 하며 약물전환(강력, 불법, 멀티유저), 신분전환(‘을’, 유통판매자, 성착취대상)을 거치며 빠르게 중독된다. 또한 청소년 마약류범죄는 발달기적 특성, 사회적방임, 온라인기반 사회환경의 변화와 시너지를 일으키며 범죄의 접근성, 확산성이 강화되는 특성이 있다고 밝혔다.

3) 사기

사이버 사기는 사이버 공간에서 타인의 재물이나 재산상의 이익을 침해하는 범죄이다(이성대, 2020). 사이버 사기의 대표적 유형은 사이버 직거래 사기, 피싱(phishing)이나 파밍(pharming) 등이 있다. 경찰청 자료에 따르면 2022년 전체 사이버범죄는 230,355건으로 접수되었으며, 정보통신망 이용 범죄는 190,958건 82.9%에 해당하며, 정보통신망 이용 범죄 중 사이버 사기 발생 건수는 155,715건으로 81.5%에 해당한다.

사이버 직거래 사기는 ‘당근마켓, 번개장터, 중고나라’ 등 중고물품 거래 플랫폼에서 주로 발생하며 국내 중고거래 플랫폼은 2015년부터 지속적인 성장세를 보인다(정형완, 이상진, 2022). 플랫폼이 성장하며 이를 통한 직거래 사기율도 높아지고 있는 추세이다. 인터넷 직거래 사기는 경찰청 통계에서 2015년 67,861건에서 2020년 123,168건으로 약 2배 증가 접수되었다. 최근 직거래 플랫폼을 통해 동시에 물품 구매자와 판매자에게 연락하여 중간에서 물건을 가로채는 3자 사기 유형이 횡행하고 있다. 구매자는 돈을 입금하고 물건을 받지 못하고, 판매자는 계좌를 신고당하는 등 두 명의 피해자가 생기게 된다(조선비즈, 2023.7.6.). 이처럼 중고거래 사기는 신종 범죄가 점차 늘어나고 있는 상황으로 보인다.

사이버 사기의 유형 중 하나인 피싱(phishing)은 Fishing(낚시)과 Private Data(개인정보)의 합성어이다. 음성으로 개인정보를 탈취하는 보이스피싱과 휴대전화를 통해 문자나 SNS를 통해 휴대폰에 악성앱 등을 설치하여 개인정보를 탈취하고 재산상 이익을 취하는 메신저피싱과 스미싱(smishing)이 있다. 최근에는 메신저피싱이 급격하게 증가세를 보이고 있다. 경찰청 통계를 보면 2019년 2,963건, 2020년 13,224건, 2021년 17,841건으로 증가하였다(통계청, 2022).

또한 SNS와 게임 등에서 청소년 대상으로 소액 대출을 유도하고 거액의 연체 이자를 받는 불법 대부업 피해 상담이 급증하였다. 서울시에서 운영하는 공정거래종합상담센터에서 2023년 1월부터 10월까지 접수된 253건의 대부업 피해 상담 중 고금리 소액대출 사례가 142건으로 가장 많았다. 피해자들은 20대 이하가 32%로 청소년과 청년을 상대로 소액 대출을 하고 원금의 10배 이상의 연체 이자를 요구하였다. 특히 10대의 경우, 대리입금 피해 사례가 가장 많았다. 아이돌 굿즈와 게임 아이템을 대신사거나 사기 위해 돈을 빌려주는 대가로 고금리 이자(지각비, 수고비 등)를 받는 대리입금 사례도 급증하였다(KBS뉴스, 2023.12.06. 문화일보, 2023.12.06.).

III. 연구방법

1. 매뉴얼 개발절차

본 연구의 목적은 디지털 미디어 위기 청소년의 유형을 조사하고, 이들에 대한 적합한 개입 매뉴얼을 개발하는 것이다. 우선 디지털 미디어 위기의 개념을 정립하고 디지털 미디어 위기 청소년의 유형을 분류하고자 연구진은 국내·외 디지털 미디어 위기 관련 문헌조사를 실시하였다. 그리고 인터넷·스마트폰 과의존 예방 및 지원사업을 담당했던 내부 전문가 4명에게 디지털 미디어 위기 청소년의 개념, 유형, 실태 등을 예비조사를 실시하였다. 이후 학계 및 현장전문가 6명을 대상으로 인터뷰를 실시하여 디지털 미디어 위기 청소년의 유형 분류 및 개입현황에 관한 전반적인 의견을 수집하였다. 그리고 수집된 의견을 정리하여 학계 및 현장전문가 22명을 대상으로 2차에 걸쳐 델파이 조사를 실시하였다. 이를 통해 디지털 미디어 위기 청소년 중 우선 지원해야 하는 유형의 중요성과 적합성을 측정하고, 최종 디지털 미디어 위기 청소년의 유형을 도출하였다.

한편 디지털 미디어 위기 청소년 유형별 개입 매뉴얼을 개발하고자 기존 선행연구를 고찰하고 관련 전문가의 자문을 받아 개입 흐름을 도식화하였다. 특히 학계 및 현장전문가 9명을 대상으로 FGI를 실시하였다. FGI에 참여한 전문가를 대상으로 질문 내용에 대한 답변 기록과 활용에 대한 동의 절차를 마친 후 전사된 내용을 바탕으로 연구진들이 내용을 검토·분석하고 합의에 의해 대범주, 하위범주, 의미단위를 도출하였다. 이를 통해 디지털 미디어 위기 청소년의 특성에 적합한 개입 매뉴얼 초안을 수정·보완하여 최종 모형을 완성하였다. 본 연구에 적용된 개입 매뉴얼 개발절차 모형은 [그림 1]과 같다.

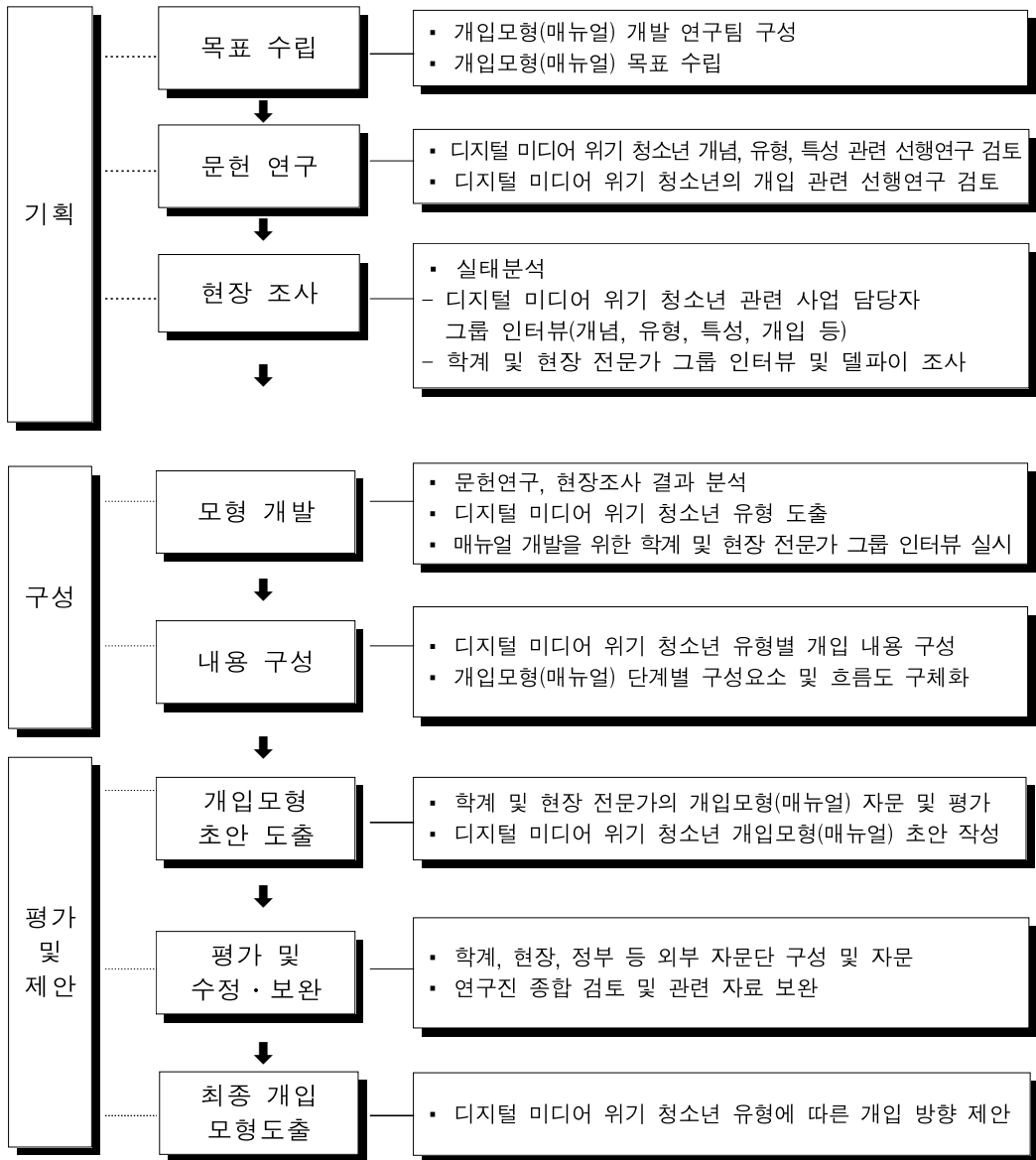


그림 1. 디지털 미디어 위기 청소년 유형별 개입 모형 개발 절차

2. 전문가 델파이

본 연구에서는 ‘디지털미디어’, ‘미디어 청소년 피해’, ‘청소년 유해환경’, ‘청소년 미디어 위험행동’, ‘청소년 문제유형’ 등에 대한 지난 10개년 국·내외 선행연구를 조사하여 고찰하였다. 이를 기반으로 디지털미디어 정의, 청소년이 미디어를 사용하는 이유, 청소년에게 미디어의 기회요인, 위험요인, 디지털 미디어 위기 유형 분류를 위한 기준 등에 대한 반구조화된 질문지를 구성하여 총 6명의 전문가와의 인터뷰를 진행하였다. 문헌조사와 인터뷰를 통해 디지털 미디어 청소년 위기유형 분류(안)을 구성하여 설문지를 개발하였다. 이를 토대로 전문가 델파이(1차)를 진행하였다.

<표 4> 조사 개요

구분	방법	주요 내용
설문지 개발	문헌 고찰	선행연구 기반 주요 개념 정리, 분류 기준 등 마련
	전문가 인터뷰	디지털미디어 청소년 위기 유형 세부 분류 도출 (3개 대분류, 5개 중분류, 29개 소분류)
분류안 타당성 검증	1차 델파이	구성된 세부 분류에 대한 타당도 분석(Likert 5점 척도), 세부 분류 재편성
적합요소 확정	2차 델파이	디지털 미디어 청소년 위기유형 분류 최종 도출

델파이 기법은 대면에서 가지는 발언의 독점이나 반대의 어려움(bandwagon effect)을 최소화하기 위해 서면이나 웹기반의 여러 차례 조사를 통해 합의를 이끄는 장점이 있다. 미래 예측, 예산 배정, 도시계획, 정책수립과 같은 불확실한 미래나 가치판단이 필요한 분야에서 활용되고 있다(이종성, 2001).

가. 조사대상

전문가 델파이 조사는 현장전문가와 학계전문가 22명을 대상으로 실시되었으며, 참여한 전문가 정보는 <표 5>와 같다.

<표 5> 델파이 조사 전문가 정보

변인	구분	사례 수(명)	백분율(%)
성별	남	9	40.9%
	여	13	59.1%
연령	30대	2	9.1%
	40대	9	40.9%
	50대	11	50.0%
전문가 유형	현장 상담전문가	7	31.8%
	현장 부처·공공기관 종사자	7	31.8%
	상담·복지·의료 학계전문가	8	36.4%

현장전문가는 청소년상담복지센터, 인터넷중독예방센터 등 현장에서 실제 청소년 인터넷·스마트폰 해소 사업을 수행하거나 상담경력이 있는 상담전문가 7명과 청소년 미디어 유해환경, 피해 등 관련된 정부부처 또는 공공기관에 재직 중인 현장전문가 7명으로 구성하였다. 학계전문가는 청소년 분야의 상담·복지·의료전문가로 8명으로 구성하였다.

나. 조사기간 및 방법

1차 전문가 델파이 조사는 2024년 5월 20일부터 30일까지 10일간 진행되었다. 설문지는 전문가에게 전자 메일을 통하여 안내문과 함께 전달하고 조사 기간 중 서면으로 작성하여 결과를 작성된 설문지를 회수 받았다. 설문지의 각 분류에 대하여 5점 Likert 척도를 사용하여 ‘1~2점’은 부정적 평가, ‘3점’은 유보적 평가, ‘4~5점’은 긍정적 평가로 구분하여 내용타당도를 살펴보았으며, 타당하지 않다고 생각하는 요소에 개방형 질문을 통해 의견을 수렴하였다.

2차 델파이 조사는 6월 24일부터 7월 3일까지 9일간 진행되었다. 1차 델파이 결과를 반영하여 설문지는 다시 작성되었으며 1차와 동일한 방식으로 서면으로 설문지를 전달하고 회수하여 의견을 수렴하였다.

텔파이 기법에서 내용타당도는 Lawshe(1975)가 제시한 내용타당도 비율(CVR: Content Validity Ratio)에 근거하여 분석하였으며, 참여 전문가 수에 따른 최소값 이상이 되었을 때 타당도를 확보한 것으로 판단하였다. 참고지표인 합의도는 .75 이상, 수렴도는 .05이하일 때 타당한 것으로 판단한다(Dajani, Sincoff & Wayne K. Talley, 1979)

<표 6> 참여자 수에 따른 내용타당도 비율(CVR) 최소값

참여자 수	CVR 최소값	참여자 수	CVR 최소값
10	.62	20	.42
11	.59	25	.37
12	.56	30	.33
13	.54	35	.31
14	.51	40	.29
15	.49	-	-

3. 매뉴얼 개발

디지털 미디어 청소년 위험과 관련한 선행연구, 텔파이 조사결과를 기반으로 개입 흐름을 도식화 하였다. 또한 디지털 미디어 위기 청소년 관련기관 전문가의 FGI를 통해 위기 유형 구체화, 개입방안, 연계정보 서비스 등을 반영하여 서비스 모형을 도출하였다. 이를 기반으로 매뉴얼 개발한 후, 학계 및 현장전문가의 자문의견을 반영하여 매뉴얼에 대한 초안을 수정·보완하여 최종 모형을 완성하였다.

가. 현장전문가 FGI 참여자 구성

디지털 미디어 위기 청소년 개입 매뉴얼 개발을 위하여 학계 및 현장전문가 9명을 대상으로 포커스그룹 인터뷰(FGI)를 진행하였다. 학계 전문가의 경우, 미디어 중독 및 사이버 폭력에 관한 연구 및 상담경험이 있는 대학교수를 대상으로 집단인터뷰를 진행하였다. 그리고 청소년 상담복지센터 종사자의 경우, 미디어 예방 해소사업에 참여한 상담경력 15년 이상의 현장전문가를 대상으로 집단인터뷰를 진행하였다. 유관기관 종사자의 경우, 디지털 미디어 위기 청소년(마약, 도박, 성폭력, 법률 등)을 대상으로 교육과 상담을 진행한 현장전문가를 대상으로 집단인터뷰를 진행하였다.

포커스그룹 인터뷰는 대분류로 나누어진 미디어 과의존/중독, 사이버 폭력(성폭력), 온라인 위험행동 영역별 각 1회, 2시간 정도 진행되었다. 참여자의 성별, 연령 및 경력사항은 <표 7>과 같다.

<표 7> 학계 및 현장전문가 대상 포커스그룹 인터뷰 참여자

구분	소속	직급	성별	연령	경력
1	4년제 대학교	교수	남	40대	15년이상-20년미만
2	도박문제예방치유센터	센터장	남	40대	15년이상-20년미만
3	청소년상담복지센터	팀장	여	50대	15년이상-20년미만
4	청소년매체환경보호센터	부장	남	40대	15년이상-20년미만
5	해바라기센터	부소장	여	50대	15년이상-20년미만
6	4년제 대학교	교수	여	40대	15년이상-20년미만
7	마약중독예방기관	팀장	남	50대	15년이상-20년미만
8	법률사무소	변호사	남	40대	10년이상-15년미만
9	4년제 대학교	교수	남	40대	10년이상-15년미만

나. FGI 질문지 구성

포커스그룹 인터뷰 질문지는 청소년상담 전문가로 상담전공 박사 2명, 아동가족학 전공 박사과정 1명, 심리학 석사 3명에 의해 ‘질문에 대한 아이디어 수집 → 질문 초안 작성 → 질문 초안 검토 → 질문지 작성’의 질문지 구성절차에 따라 구성되었고(김성재, 오상은, 은영, 손행미, 이명선, 2007), 이후 교육학 박사 2인의 검토를 통해 최종 수정되었다.

디지털 미디어 위기 청소년 개입과 관련된 질문의 형태는 Krueger와 Casey(2000)가 제시한 질문방식과 과정을 적용하여 도입질문(Opening questions), 소개질문(Introductory questions), 전환질문(Transition questions), 핵심질문(Key questions), 마무리 질문(Ending questions) 순으로 진행되었다. 질문지의 구체적인 내용은 <표 8>에 제시되어 있다.

<표 8> 심층 인터뷰 질문지의 구성 및 내용

구분	내용
시작질문	참가자 소개
소개질문	디지털 미디어 위기 청소년 대상 연구 및 현장 경험
전환질문	- 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)의 특성 - 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)의 당면한 어려움 - 디지털 미디어 위기 문제(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)가 나타나는 계기(촉발요인) 및 반복 이유(유지요인) - 기억에 남는 사례
핵심질문	- 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)의 개입(상담) 진행방식 - 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)의 개입(상담)시 장애요인 - 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)의 효과적인 개입(상담) 방식 - 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)의 개입(상담)시 유의사항 - 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)의 개입 매뉴얼 제작 시 다루어져야 하는 내용
마무리질문	- 디지털 미디어 위기 청소년(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동) 매뉴얼 제작 관련 제언점 - 인터뷰 마무리

다. 실시절차 및 분석방법

포커스그룹 인터뷰는 2024년 8월 5일부터 22일까지 이루어졌고, 화상회의 시스템(Zoom)을 활용한 반구조화 비대면 면담으로 1회당 2시간씩 총 3회에 걸쳐 진행되었다. 심층인터뷰 진행은 상담전공 박사 2명이 주 진행을 담당하였고, 연구진 중 2인이 보조진행자로 참여하였다.

포커스그룹 인터뷰 실시에 앞서 참여자들에게 유선 및 서면 상으로 인터뷰 목적과 내용을 설명하고, 연구에 대한 개요, 질문목록, 연구 참여 동의서 등을 이메일로 전달하였다. 연구 참여 동의서 및 인터뷰 실시 전 참여자들의 동의를 구하여 인터뷰 전 과정이 녹음·녹화되었다. 인터뷰 실시 후 인터뷰 내용은 축어록 형태로 전사하여 분석자료로 활용하였다. 전사된 자료

는 연구진이 축어록을 반복적으로 읽고 내용의 의미 파악하고, 의미 단위를 세부범주, 하위범주, 대범주로 분류하였다. 분석의 민감성, 타당도 신뢰도를 높이기 위하여 연구진들이 정기적 모임을 통해 유사성, 구별성, 관련성 등을 기준으로 의미단위와 범주화 내용을 살펴보았으며, 자료 분석의 결과에 대해 동의할 때까지 분석을 반복하였다.

IV. 연구결과

1. 설문지 개발

선행 연구와 전문가 자문을 바탕으로 연구진이 설정한 디지털 미디어 청소년 피해문제 유형 분류(안)은 다음의 <표 9>과 같다.

<표 9> 디지털 미디어 청소년 위기 유형 분류(안)

대분류	중분류	소분류
1. 과의존/중독	인터넷·스마트폰	게임
		SNS
		쇼핑
		영상시청
	사이버 도박	도박행위
		법률
		재무
		의료
2. 디지털 미디어 가·피해	사이버 폭력	신체폭력(폭행, 상해, 감금, 유인 등)
		언어폭력(명예훼손, 모욕, 협박 등)
		강요(숙제 및 게임 대행, 빙셔틀 등)
		금품갈취(절도, 갈취 등)
		학교폭력
		따돌림
		스토킹
	사이버 성폭력	성착취
		불법촬영
		비동의 유포
		합성 및 편집

대분류	중분류	소분류
		유포 협박
		몸캠피싱
	사이버 비행	성인사이트 접속 및 시청
		유해물질(약물) 구매
		개인정보 도용
		허위정보 유포
		금융사기(중고거래 가·피해)
3. 기타	이외의 디지털 가·피해	잘못된 정보
		디지털 자해
		거식증

2. 전문가 델파이조사 결과

가. 디지털 미디어 위기 청소년 유형 대분류

1차 조사에서 제시된 대분류 3개 중 “과의존/중독” 1개 영역만이 합의되었다. “디지털 미디어 가·피해”의 경우는 ‘분류 제목이 디지털 미디어 피해 청소년 유형인데 대분류 디지털 미디어 가·피해가 있는 게 어색하다’, ‘피해와 가해를 나눌 필요가 보인다, ‘중분류-소분류의 내용을 볼 때 폭력이 더 적합해 보인다’ 등의 의견이 나타났다. “기타”는 너무 광범위하게 다뤄지는 것으로 보여 새로운 명명이나 체계를 다시 재구축할 것 등에 대한 의견이 나타났다.

<표 10> 대분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)

영역	평균	표준편차	CVR
과의존/중독	4.45	.74	.91
디지털 미디어 가·피해	3.64	1.22	.09
기타	3.83	1.15	.33

“과의존/중독”의 대분류 영역은 긍정적으로 합의됨

“디지털 미디어 가·피해” → “디지털 미디어 폭력”으로 명칭 변경

“기타” → “온라인 위험행동” 으로 명칭 변경 후 세부 분류 재편성

1차 조사에서 나타난 델파이 내용타당도와 전문가 의견 분석 결과에 따라 2차 델파이에서는 3개의 대분류 “과의존/중독”, “디지털 미디어 폭력”, “온라인 위험행동” 으로 개편되어 조사되었다. 2차에서는 영역의 중요도를 함께 살펴보고 최종 채택 시 반영하도록 하였다. 조사 결과 대분류 모든 영역의 합의가 이루어졌다.

<표 11>대분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)

영역	평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
과의존/중독	4.86	.36	1.00	1.00	.00	4.81
디지털 미디어 폭력	4.52	.75	.90	.80	.50	4.71
온라인 위험행동	4.33	.91	.81	.80	.50	4.62

나. 디지털 미디어 위기 청소년 유형 중분류

1차에서 제시된 중분류는 6개 영역이었으며 3개의 영역이 합의가 이루어졌다. 조사 결과의 세부 내용을 요약하면 다음과 같다.

“과의존/중독” 대분류 영역의 “인터넷·스마트폰” 중분류는 합의되지 않았으며, “사이버 도박” 중분류는 합의되었으나 분류 재편성이 필요해 보임

“디지털 미디어 가·피해” 대분류 내 “사이버 폭력”, “사이버 성폭력”은 긍정적으로 합의되었으나, “사이버 비행”은 합의되지 않음

“기타” 대분류의 “이외의 디지털 피해”는 합의되지 않음

2차 조사에서는 중분류 10개 영역 중 9개 영역이 타당한 것으로 나타났다. 합의되지 않은 1개 영역은 “과의존/중독” 대분류 내 “기타 온라인과의존/중독”이었다.

1)과의존/중독

‘과의존/중독’ 내 ‘인터넷·스마트폰’과 ‘사이버 도박’ 2개의 중분류로 편성된 1차 조사에서는 ‘사이버 도박’만이 타당도가 적합하게 나왔다.

<표 12> 미디어/과의존 중분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)

영역	평균	표준편차	CVR
인터넷·스마트폰	3.95	1.09	.36
사이버 도박	4.55	.67	.82

‘인터넷·스마트폰’은 플랫폼 내지 기기를 포괄하는 용어로 적절하지 않고 최근 청소년이 많이 사용하는 게임, 동영상, SNS 혹은 메신저 등이 과의존 분류로 적합하다는 의견 등이 나타났다. ‘사이버 도박’의 내용타당도(CVR)는 적합한 것으로 나타났으나 도박 행위가 과의존이나 중독으로 치료가 필요한 분야이지만 청소년의 경우 불법이며, 도박으로 인한 위험이나 일탈행동에 초점을 맞추어 재편성이 필요하다는 전문가들의 의견으로 분류를 재편성하기로 결정하였다.

2차 조사에서는 1차 조사에서 ‘과의존/중독’ 소분류에 있던 게임, SNS, 영상시청 등을 재정비하여 4개의 중분류로 편성하고 ‘사이버도박’은 ‘온라인 위험행동’의 대분류 내 중분류로 편성하여 조사하였다. 4개의 중분류 중 ‘게임물’, ‘소셜미디어’, ‘영상물’의 3개 영역은 타당도와 중요도 모두 적절한 것으로 나타났다. ‘기타 온라인 과의존/중독’은 다른 세 개의 중분류와의 구분할 수 있는 내용이 불명확해 보인다는 의견이 다수를 보였다.

<표 13> 과의존/중독 중분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)

영역	평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
게임물	4.48	.81	.81	.80	.50	4.57
소셜미디어	4.48	.81	.81	.80	.50	4.57
영상물	4.43	.81	.81	.80	.50	4.57
기타 온라인 과의존/중독	3.60	1.10	.10	.69	.63	3.45

2) 디지털 미디어 가피해 → 디지털 미디어 폭력

‘디지털 미디어 가·피해’ 대분류 영역 내 ‘사이버 폭력’, ‘사이버 성폭력’, ‘사이버 비행’ 3개의 중분류로 편성된 1차 조사에서는 ‘사이버 폭력’, ‘사이버 폭력’의 2개 영역이 타당도가 적합하게 나왔다.

<표 14> 디지털 미디어 가·피해 중분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)

영역	평균	표준편차	CVR
사이버 폭력	4.18	1.01	.55
사이버 성폭력	4.32	.95	.73
사이버 비행	3.91	1.19	.27

전문가의 의견 중 사이버/온라인/디지털 중 용어의 통일이 필요하다는 제안이 있었다. ‘사이버 폭력’은 일선 현장에서 사용하는 비교적 통일된 용어인 것에 반해 ‘사이버 성폭력’은 ‘디지털 성폭력’으로 현장에서 더 많이 사용하고 있어 ‘디지털 성폭력’으로 명칭을 변경하기로 하였다. ‘사이버 비행’은 내용 타당도(CVR 3.91)가 적합하지 않은 것으로 나타났으며 비행은 청소년에게 있어 피해나 가해 영역보다는 일탈이나 위험 행동의 영역으로 보인다는 의견에 따라 본 영역에서는 ‘사이버 비행’은 삭제하였다. 대신 비행을 세분화하여 ‘유해정보’, ‘유해물질’, ‘사이버 사기’ 3영역으로 구성하고 대분류 ‘온라인 위험 행동’에 편성하기로 결정하였다.

<표 15> 디지털 미디어 폭력 중분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)

영역	평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
사이버 폭력	4.81	.40	1.00	1.00	.00	4.86
디지털 성폭력	4.70	.47	1.00	.80	.50	4.80

2차 조사에서는 ‘디지털 미디어 가·피해’ 대신에 ‘디지털 미디어 폭력’ 대분류 영역 명칭을 변경하고 ‘사이버 폭력’, ‘디지털 성폭력’의 2영역으로 중분류를 편성하였다. 전문가 조사결과 ‘사이버 폭력’, ‘디지털 성폭력’ 모두 내용타당도가 1차보다 안정적으로 나타났으며 중요도도 높은 것으로 나타났다.

3) 기타 → 온라인 위험행동

‘기타’ 대분류 영역 내 ‘이외의 디지털 피해’의 1개의 중분류로 편성된 1차 조사에서는 내용타당도(CVR 3.77)가 적합하지 않은 것으로 나타났다. 해당 영역이 설명하는 부분이 명확하지 않아 구체적으로 제시될 수 있는 분류로 제시되어야 한다는 의견 등을 고려하여 이 영역은 삭제하기로 하였다.

<표 16> 기타 중분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)

영역	평균	표준편차	CVR
3-1. 이외의 디지털 피해	3.77	1.11	.18

대신 2차 조사에서는 ‘온라인 위험행동’ 대분류 영역 내 ‘사이버 도박’, ‘유해정보’, ‘유해물질’, ‘사이버 사기’의 4개의 중분류로 편성하였다.

<표 17> 온라인 위험행동 중분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)

영역	평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
사이버 도박	4.52	.93	.81	.80	.50	4.29
유해정보	4.52	.68	.81	.80	.50	4.57
유해물질	4.30	.86	.70	.78	.50	4.20
사이버 사기	4.57	.75	.90	.80	.50	4.57

4개 영역 모두, 타당도나 중요도 등 적절한 수치를 보였으나 ‘사이버 도박’은 중독과 과의존 영역으로 개념화되고 있어 청소년의 도박이 일탈행동이라는 관점에서 대분류의 ‘온라인 위험행동’보다는 ‘과의존/중독’ 영역으로 재편성이 요구되었다. 이에 ‘사이버 도박’ 내 소분류 영역의 타당도를 고려하고, 연구진 검토와 관련 전문가의 의견 수렴을 통하여 ‘사이버 도박’은 대분류 ‘과의존/중독’으로 편성하기로 합의하였다.

다. 청소년 위기 유형 소분류

1차에서 제시된 소분류는 27개 영역으로 이 중 22개의 영역에서 긍정적인 합의가 이루어진 것으로 나타났다. 조사 결과의 세부 내용을 요약하면 다음과 같다.

“과의존/중독-인터넷·스마트폰” 내 소분류 4개의 영역 중 3개 영역(게임, SNS, 쇼핑)은 긍정적으로 합의되었으며, ‘영상시청(음란물 등)’ 1개 영역은 합의되지 않음

“과의존/중독-사이버 도박” 내 소분류 4개의 영역 중 1개 영역(도박 행위)만이 긍정적으로 합의되었으며, 3개 영역(법률, 재무, 의료)은 합의되지 않음

“디지털 미디어 가·피해-사이버 폭력”의 7개의 소분류 중에서 “신체폭력”, “학교 폭력”의 2개 영역은 합의되지 않았으며 이외의 5개 영역(언어폭력, 강요, 금품갈취, 따돌림,

스토킹)은 긍정적으로 합의됨

“디지털 미디어 가·피해-사이버 폭력”은 소분류 6개 영역 모두 긍정적으로 합의됨

“디지털 미디어 가·피해-사이버 비행”의 소분류 5개 영역 모두 긍정적으로 합의됨

“기타-이외의 디지털 피해”의 3개 소분류 모두 합의되지 않음

2차 조사에서 편성된 소분류는 39개 영역 요소로 적합성을 살펴보고 최종 유형으로 도출하는 작업이 이루어졌다. 세부결과 내용을 요약하면 다음과 같다.

“과의존/중독-게임물” 내 소분류 3개의 영역은 전문가의 의견을 받아들여 기기 중심이 아닌 게임 특성을 반영한 영역으로 재편성하기로 합의됨

“과의존/중독-소셜 미디어” 내 소분류 4개의 영역 중 1개 영역(1인 미디어)을 제외한 3개 영역(SNS 메신저, 랜덤채팅, 온라인 커뮤니티)으로 긍정적으로 합의됨

“과의존/중독-영상물”은 소분류 3개 영역 모두 긍정적으로 합의됨

“과의존/중독-이외 온라인 과의존 중독”은 분류에서 제외하기로 함

“디지털 미디어 폭력-사이버 폭력”의 6개의 소분류, “디지털 미디어 가·피해-디지털 미디어 성폭력”의 7개의 소분류 모두 긍정적으로 합의됨

“온라인 위험행동-사이버 도박”의 소분류 3개 영역 중 ‘도박 행위’는 ‘과의존/중독-사이버도박’으로 분류를 옮겨 행위를 구체화하여 편성하기로 하고, ‘금융사기’는 “온라인 위험행동-사이버 사기(명칭 변경)”로 범주를 재편성함

“온라인 위험행동-유해정보”의 소분류 4개 영역 중 3개 영역(성매매 알선, 음란물, 허위정보)은 긍정적으로 합의되었으며, ‘개인정보’ 1개 영역은 “온라인 위험행동-사이버 사기(명칭 변경)”로 범주를 재편성함

“온라인 위험행동-유해물질”의 소분류 3개 영역 모두 긍정적으로 합의되었으며 1개 영역(알코올)을 추가 편성하기로 함

“온라인 위험행동-사이버사기”의 소분류 3개 영역 모두 긍정적으로 합의되었으며 ‘금융사기’, ‘개인정보위반’을 추가하여 총 5개 영역으로 합의됨

1) 과의존/중독

‘과의존/중독-인터넷·스마트폰’ 중분류에는 4영역이 소분류로 편성되었으며 1차 조사에서는 ‘게임’, ‘SNS’, ‘쇼핑’은 평균이 4점 이상이었고 내용타당도(CVR)도 0.5 이상으로 적합하게 나왔다. 단 영상시청(음란물 등)은 내용타당도(CVR)는 0.45로 전문가 수 대비

최소 기준점(0.4)을 초과하였으나 평균이 4점 미만으로 적합하지 않은 것으로 결정하였다. 전문가들 대부분 영상시청과 음란물 시청을 구분하여야 한다는 의견이어서 2차 조사에서 구분하여 반영하기로 연구진의 합의가 이루어졌다.

<표 18> 미디어/과의존 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)

영역		평균	표준편차	CVR
인터넷·스마트폰	게임	4.50	.80	.82
	SNS	4.45	.80	.82
	쇼핑	4.18	1.01	.55
	영상시청(음란물 등)	3.91	1.02	.45
사이버도박	도박행위	4.36	.85	.73
	법률	2.91	1.27	-.27
	재무	2.91	1.27	-.27
	의료	2.91	1.38	-.27

‘과의존/중독-사이버 도박’ 중분류의 소분류 4개 영역 중 오직 1개 영역만이 전문가의 합의가 이루어졌다. 합의가 이루어진 영역은 ‘도박행위’였으며, ‘법률’, ‘재무’, ‘의료’는 합의되지 않았다. 합의되지 않은 영역에 대한 전문가의 의견을 살펴보면, 제시된 영역이 도박 행위로 발생하는 피해 등을 너무 포괄적으로 제시하여 적절하지 않다는 것이 대부분이었다.

전반적으로 중분류 영역에서 ‘과의존/중독-인터넷·스마트폰’이 적합하지 않고 실제 청소년이 사용하는 게임, SNS, 영상 등이 중분류로 편성되어야 의견을 반영하여 2차 델파이 조사에서는 게임물, 영상물, 소셜 미디어 등으로 재명명하고 총 13개 영역으로 <표 19>와 같이 구성하였다.

<표 19> 1차 델파이 조사 결과에 따른 2차 델파이과의존/중독 유형 분류

대분류	중분류	소분류
과의존/중독	게임물	PC 게임
		모바일 게임
		가상현실(메타버스)
	소셜 미디어	SNS 메신저

대분류	중분류	소분류
		랜덤채팅(오프채팅)
		온라인 커뮤니티
		1인 미디어
	영상물	숏폼
		인터넷 방송
		OTT
	이외 온라인 과의존/중독	온라인 쇼핑
		금전 획득(게임 아이템 등)
		금전 지출(게임 아이템, 슈퍼 챗 등)

2차 전문가 델파이 결과에서 ‘과의존/중독-게임물’ 내 소분류는 3개 영역으로 ‘가상현실’은 내용타당도(CVR).43, 합의도 .50, 수렴도 1.00으로 적합하지 않은 것으로 나타났다. ‘PC 게임’, ‘모바일 게임’은 타당도 기준에 적합한 수준이나 PC와 모바일에 대한 경계가 점차 흐려지고 있는 것에 대한 다수의 의견과 게임 특성에 따른과의존/중독이 의미가 있다는 전문가의 다수 의견이 있어 게임 종류 특성으로 소분류를 구성하기로 하였다.

<표 20>과의존/중독 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)

	영역	평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
게임물	PC 게임	4.43	.93	.62	.80	.50	4.33
	모바일 게임	4.43	.93	.62	.81	.50	4.33
	가상현실	4.05	.92	.43	.50	1.00	3.90
소셜 미디어	SNS 메신저	4.48	.87	.71	.80	.50	4.70
	랜덤채팅	4.48	.81	.81	.80	.50	4.60
	온라인 커뮤니티	4.48	.87	.71	.80	.50	4.45
	1인 미디어	3.76	1.09	.14	.50	1.00	4.00
영상물	숏폼	4.62	.74	.90	.80	.50	4.62
	인터넷 방송	4.48	.87	.71	.80	.50	4.52
	OTT	4.33	.91	.62	.80	.50	4.33

영역		평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
이외 온라인 과의존/ 중독	온라인 쇼핑	4.29	.78	.62	.75	.50	4.30
	금전 획득	4.10	1.22	.52	.80	.50	4.20
	금전 지출	4.10	1.22	.52	.80	.50	4.20

‘과의존/중독-소셜 미디어’ 내 소분류는 4개 영역으로 ‘SNS 메신저’, ‘랜덤채팅’, ‘온라인 커뮤니티’는 내용타당도(CVR) .70 이상, 합의도 .80 이상, 수렴도 .50 이하, 중요도 4.40 이상으로 적합한 것으로 나타났다. ‘1인 미디어’ 영역은 전문가 의견이 수렴되지 않았다. ‘1인 미디어’의 경우 청소년의 진로에 대한 관심도가 높아지며 케어가 필요한 영역인 것에 대하여는 동의하였으나 ‘과의존/중독’이라는 관점에서는 다소 논란의 여지가 있어 제외하기로 하였다.

‘과의존/중독-영상물’ 내 소분류 ‘숏폼’, ‘인터넷 방송’, ‘OTT’ 3개 영역 모두 전반적으로 안정적인 타당도와 중요도를 보였다. ‘이외 온라인과의존/중독’ 내 소분류 3개 영역은 청소년에게과의존/중독의 요소이기보다는 금전과 관련된 불법, 사기 등과 연관이 보인다는 의견으로 최종 분류에서 제외하였다.

2) 디지털 미디어 가·피해 → 디지털 미디어 폭력

‘디지털 미디어 가·피해-사이버 폭력’에는 총 7개의 소분류 영역으로 구분하였으며 이중 오직 5개 영역이 합의가 적절하게 이루어졌다. ‘신체폭력(평균 3.77, CVR .45)’과 ‘학교폭력(평균 3.50, .00)’의 2개의 영역은 합의가 이루어지지 않은 것으로 나타났다. ‘신체폭력’의 경우에는 대면 상황에서 이루어지는 행동으로 보여 온라인 영역에서의 피해로 볼 수 있는지 모호하다는 의견 등이 나타났고, ‘학교폭력’은 제시된 소분류 영역을 포괄하거나 통칭할 수 있는 영역이라는 의견에 따라 삭제하기로 결정하였다.

<표 21> 디지털미디어 가·피해 분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)

	영역	평균	표준편차	CVR
사이버 폭력	신체폭력	3.77	1.34	.45
	언어폭력	4.59	.59	.91
	강요	4.36	.95	.82
	금품갈취	4.41	.91	.91
	학교폭력	3.50	1.37	.00
	따돌림	4.41	.85	.73
	스토킹	4.36	.95	.73
사이버 성폭력	성착취	4.14	1.17	.55
	불법촬영	4.55	.80	.82
	비동의 유포	4.59	.73	.91
	합성 및 편집	4.59	.73	.91
	유포 협박	4.59	.73	.91
	몸캠피싱	4.36	.91	.64
사이버 비행	성인사이트 접속 및 시청	4.23	.87	.64
	유해물질(약물) 구매	4.45	.60	.91
	개인정보 도용	4.45	.80	.82
	허위정보 유포	4.32	.99	.64
	금융사기	4.55	.74	.91

‘디지털 미디어 가·피해-사이버 성폭력’은 모든 소분류 영역이 긍정적으로 합의가 이루어진 것으로 나타났다. 단, ‘성착취’의 경우는 온라인 그루밍 또는 성착취 목적 대화로 명칭을 변경하면 좋겠다는 의견이 있어 이를 반영하기로 하였다(성착취 → 온라인 그루밍). 또한 성적 메시지 또는 성적 촬영물 등을 전송하는 내용이 포함된 성희롱 또는 성적 괴롭힘을 추가했으면 좋겠다는 의견을 받아들여 1개 영역(성희롱-성적 메시지 및 성적 촬영물 전송 등 온라인 상 성적 괴롭힘)을 추가하기로 하였다.

‘디지털 미디어 가·피해-사이버 비행’은 모든 소분류 영역이 긍정적으로 합의가 이루어졌으나, 2차 델파이에서는 대분류 ‘온라인 위험행동’ 영역으로 편성하고 소분류를 추가하였다(해당 영역에서 세부사항 기술).

2차 델파이 조사에서는 ‘디지털 미디어 폭력’ 대분류 내 ‘사이버 폭력’ 중분류로 편성된 소분류 영역 중 1차 조사에서 합의된 5가지 영역과 전문가 의견에서 제안된 ‘신상정보 폭로(사이버 또는 온라인상의 메시지나 게시물에 개인의 신상과 관련된 내용을 악의적으로 공개)’를 포함한 총 6개 영역으로 구성하였다. ‘디지털 성폭력(명칭 변경)’ 중분류는 7가지 영역으로 소분류를 구성하였으며 <표 22>와 같다.

<표 22> 1차 델파이 조사 결과에 따른 2차 델파이 디지털 미디어 폭력 유형 분류

대분류	중분류	소분류
디지털 미디어 폭력	사이버 폭력	언어폭력(명예훼손, 모욕, 협박 등)
		강요(숙제 및 게임 대행, 빵셔틀 등)
		금품갈취(절도, 갈취 등)
		따돌림
		스토킹
		신상정보 폭로(온라인 상 개인 신상을 악의적으로 게시, 공유)
	디지털 성폭력	온라인 그루밍
		불법촬영
		비동의 유포
		합성 및 편집
		유포 협박
		몸캠피싱
		성희롱(온라인 상 성적 메시지/영상물 전송 등 괴롭힘)

2차 델파이 조사 결과, ‘디지털 미디어 폭력-사이버폭력’ 내 소분류 6영역 모두 타당도와 중요도가 안정적으로 나타나 최종 분류로 반영하기로 연구진 합의가 이루어졌다. ‘디지털 미디어 성폭력’ 내 7개 소분류 영역도 안정적인 수치를 보여 최종 분류로 도출하였다.

<표 23> 디지털 미디어 폭력 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)

	영역	평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
사이버 폭력	언어폭력	4.86	.36	1.00	1.00	.00	4.81
	강요	4.62	.59	.90	.80	.50	4.62
	금품갈취	4.57	.75	.71	.80	.50	4.57
	따돌림	4.67	.58	.90	.80	.50	4.67
	스토킹	4.67	.58	.90	.80	.50	4.62
	신상정보 폭로	4.62	.67	.81	.80	.50	4.67
디지털 성폭력	온라인 그루밍	4.62	.59	.90	.80	.50	4.62
	불법촬영	4.81	.40	1.00	1.00	.00	4.81
	비동의 유포	4.76	.44	1.00	1.00	.00	4.81
	합성 및 편집	4.76	.44	1.00	1.00	.00	4.76
	유포 협박	4.67	.58	.90	.90	.50	4.76
	몸캠피싱	4.76	.44	1.00	1.00	.00	4.81
	성희롱	4.62	.59	.90	.90	.50	4.71

3) 기타 → 온라인 위험행동

‘기타-이외의 디지털 피해’는 모든 소분류 영역 모두 합의가 이루어지지 않았고 전반적으로 기타의 대분류-중분류-소분류의 적합도가 떨어져 삭제하기로 하였다.

<표 24> 기타 분류에 대한 델파이 조사 결과(1차)

	항목	평균	표준편차	CVR
이외의 디지털 피해	잘못된 정보	3.52	1.25	.05
	디지털 자해	3.67	1.06	.05
	거식증	3.14	1.28	-.24

2차 델파이 조사에서는 중분류 영역에서 ‘과의존/중독-사이버 도박’은 청소년의 경우 불법인 경우를 고려하여 ‘온라인 위험행동’ 대분류 내 ‘사이버 도박’을 중분류로 편성하고 도박행위, 금융사기, 다단계 등의 청소년에게 위험하고 유해한 결과를 가져오는 내용으로 소분류를 구성하여 조사하였다.

또한 1차 조사에서 중분류로 제시된 사이버 비행을 2차 조사에서는 대분류 ‘온라인 위험행동’으로 분류하고 ‘유해정보’, ‘유해물질’, ‘사이버 사기’로 세분화하기로 함에 따라 각 소분류를 보다 구체화하고 재편성하여 구성하였다.

‘성인사이트 접속 및 시청’은 전문가 의견을 받아들여 ‘음란물(시청·유포)’로 명칭을 바꿨으며, ‘개인정보 도용’, ‘허위정보 유포’와 함께 중분류 ‘온라인 위험행동-유해정보’로 편성하였다. 또한 전문가가 제시한 ‘성매매 알선(유인·정보 유포 등)’을 ‘유해정보’내 소분류로 추가하였다.

‘유해물질(약물) 구매’는 중분류 ‘유해물질’이 편성됨에 따라 ‘마약류’, ‘담배류’, ‘약물류’로 소분류를 세분화하여 관련한 구매와 유통 등에 대한 내용으로 구성하였다.

‘사이버 사기’의 중분류에는 기존 금융사기에서 전문가가 제시한 의견을 반영하여 중고 거래(당근, 중고나라 등), 게임 아이템, 불법 사금융으로 보다 세분화하였다.

1차 델파이 조사 결과를 반영한 ‘위험행동’ 영역의 유형 분류는 <표 25>와 같다.

<표 25> 1차 델파이 조사 결과에 따른 2차 델파이 온라인 위험행동 유형 분류

대분류	중분류	소분류
온라인 위험 행동	사이버 도박	도박 행위
		금융 사기
		다단계
	유해 정보	성매매 알선(유인·정보 유포 등)
		음란물(시청·유포 등)
		허위정보(생성·유포 등)
		개인정보(도용·신분증 위변조 등)
	유해 물질	마약류(구매·유통 등)
		담배류(구매·유통 등)
		약물류(구매·유통 등)
	사이버 사기	중고 거래(당근, 중고나라 등) 사기
		게임 아이템 사기
		불법 사금융(대리 입금)

2차 조사에서는 ‘온라인 위험행동’ 영역의 4개의 중분류의 13개 소분류에 대하여 타당성을 검토하였다. 중분류 ‘사이버도박’의 결과에서 소분류의 영역인 ‘도박 행위’는 안정적인

타당도 결과를 보였다. 그러나 ‘금융사기’는 사이버 도박 외 다른 상황에서도 발생하는 범법 행동의 영역으로 고려하여 반영해야 한다는 전문가 의견을 고려하여 ‘사이버 사기’ 소분류로 편성하였다. ‘다단계’는 타당도 기준에 부합하지 않아 분류에서 제외하였다. 최종적으로는 ‘사이버도박’은 대분류 ‘과의존/중독’ 내 중분류로 편성하기로 연구진 합의가 이루어졌으며, ‘도박 행위’를 ‘과의존/중독-사이버도박-도박 참여’와 함께 다른 사람을 사이버 도박으로 유인하거나, 도박 사이트를 제작·운영하는 세부 행위로 구분하여 분류하기로 하였다.

<표 26> 온라인 위험행동 세부 분류에 대한 델파이 조사 결과(2차)

영역		평균	표준편차	CVR	합의도	수렴도	중요도
사이버 도박	도박 행위	4.67	.80	.81	1.00	1.00	4.62
	금융 사기	4.19	1.21	.62	.80	.80	4.29
	다단계	3.71	1.38	.33	.50	1.00	3.48
유해 정보	성매매 알선	4.38	.86	.52	.80	.50	4.40
	음란물	4.57	.75	.71	.80	.50	4.60
	허위정보	4.38	.97	.52	.80	.50	4.50
	개인정보	4.33	1.06	.52	.50	.50	4.45
유해 물질	마약류	4.57	.75	.90	.80	.50	4.43
	담배류	4.62	.59	.90	.80	.50	4.43
	약물류	4.62	.59	.90	.80	.50	4.43
사이버 사기	중고 거래 사기	4.76	.44	1.00	1.00	.00	4.67
	게임 아이템 사기	4.67	.58	.90	.80	.50	4.62
	불법 사금융	4.19	.81	.71	.75	.50	4.19

‘온라인 위험행동-유해정보’ 내 2차 델파이 결과는 ‘성매매 알선’, ‘음란물’, ‘허위정보’ 내용타당도(.50 이상), 합의도(.80 이상), 수렴도(.50 이하) 모두 적절하게 나타났으나 ‘개인정보’는 합의도에서 타당도 기준치를 미달과 개인정보 도용은 범법 행위로 ‘사이버 사기’의 소분류로 편성하기로 합의하였다. 전문가 의견에서 온라인에서 청소년들에게 영향을 주고 있는 ‘자해/자살 모방 행동 정보’를 포함시킬 것을 제안하여 연구진이 합의하여 최종 분류에 반영하였다.

소분류 ‘유해물질’의 소분류 3개 영역은 모두 안정적인 타당도를 보였으며, 추가적으로 ‘알코올류’도 포함하여 4개 영역으로 최종적으로 구성하였다.

‘사이버 사기’의 ‘중고 거래’, ‘게임 아이템 사기’, ‘불법 사금융’ 모두 타당도가 적합한 것으로 나타났으며, 전문가 의견을 종합하여 ‘금융 사기’, ‘개인정보보호 위반’을 포함한 5개 영역으로 분류를 반영하고, 소분류 내용을 검토하면 사기보다는 좀 더 광범위한 개념인 범죄의 범주로 볼 수 있어 ‘사이버 범죄’로 명칭을 변경하기로 하였다.

라. 델파이 조사를 통한 유형 최종 분류

전문가 델파이 조사 결과를 바탕으로 연구진이 최종적으로 분류한 디지털 미디어 청소년 위험문제 유형은 다음의 <표 27>과 같다. 세부적으로 살펴보면 대분류 3개 영역은 “과의존/중독”, “디지털 미디어 폭력”, “온라인 위험행동”이었다. “과의존/중독” 대분류 내에는 4개의 중분류(게임물, 사이버도박, 소셜미디어, 영상물), 16개의 소분류로 구성하였다. 대분류 “디지털 미디어 폭력”에는 “사이버폭력”, “디지털 미디어 성폭력”의 2개의 중분류와 13개 소분류가 도출되었다. 세 번째 대분류는 “온라인 위험행동”으로 중분류 3개 영역(유해정보, 유해물질, 사이버 범죄), 소분류 13개 영역이 최종 도출되었다.

<표 27> 청소년 디지털 미디어 위기 유형

대분류	중분류	소분류
과의존/중독	게임물	슈팅게임 (예: 제비우스, 갤러그 등)
		액션게임 (예: 철권, 슈퍼마리오 등)
		어드벤처 게임 (예: 미스트, 원숭이섬의 비밀, 페르시아의 왕자 등)
		시뮬레이션게임 (예: 스타크래프트, 프린세스 메이커 등)
		롤 플레잉 게임 (예: 디아블로, 리니지, 바람의 나라 등)
		스포츠 게임 (예: FIFA, 마구마구, 쿠키런, 윈드러너, 뉘시의 신, 다함께 차차차 등)
		FPS 게임[1인칭 시점 게임] (예: 서든어택, 백발백중 등)
	사이버도박	도박참여
		사이버도박 유인
		도박사이트 제작 및 운영
	소셜미디어	SNS 메신저
		랜던채팅(오프채팅)
		온라인 커뮤니티
	영상물	숏폼

대분류	중분류	소분류
디지털 미디어 폭력		인터넷 방송
		OTT
	사이버 폭력	언어폭력(명예훼손, 모욕, 협박 등)
		강요(숙제 및 게임 대행, 빵셔틀 등)
		금품갈취(절도, 갈취 등)
		따돌림
		스토킹
		신상정보 폭로(온라인 상 개인 신상을 악의적으로 게시, 공유)
	디지털 성폭력	온라인 그루밍
		불법촬영
		비동의 유포
		합성 및 편집
		유포 협박
		몸캠피싱
		성희롱(온라인 상 성적 메시지/영상물 전송 등 괴롭힘)
온라인 위험 행동	유해 정보	성매매 알선 정보
		음란물 사이트 접속 및 시청
		허위정보
		자해/자살 관련 모방 행동 정보
	유해 물질	마약류(온라인 구매·유통 등)
		담배류(온라인 구매·유통 등)
		알코올류(온라인 구매·유통 등)
		약물류(온라인 구매·유통 등)
	사이버 범죄	중고 거래(당근, 중고나라 등) 사기
		게임 아이템 사기
		불법 사금융(대리 입금)
		금융 사기
		개인정보보호 위반

본 연구의 결과는 청소년의 디지털 미디어 환경에서 나타나는 문제와 위험 요소를 체계

적으로 이해하는 데 중요한 기초 자료를 제공한다. 최종적으로 도출된 분류 구조는 청소년들이 직면할 수 있는 다양한 위험 요소를 명확히 규명하는 데 기여한다.

디지털 미디어 환경의 급속한 변화는 청소년들이 경험하는 위험 요소의 지속적인 진화를 의미하며, 이러한 현실은 본 연구의 필요성을 더욱 부각시킨다. 따라서 제안된 분류는 단순한 기초 자료에 그치지 않고, 심층적인 연구와 분석을 위한 지속적인 노력이 필요함을 시사한다. 각 요소는 정기적으로 점검하고 보완해야 하며, 변화하는 미디어 환경에 적합한 분석틀을 유지하는 것이 중요하다.

이와 함께, 이러한 목표를 달성하기 위해서는 다양한 이해관계자, 기관, 부처 간의 협력이 필수적이다. 이들은 공동으로 연구 및 정책 개발에 참여하여, 청소년들이 건강하고 안전하게 디지털 미디어를 이용할 수 있도록 하는 정책 제안과 프로그램 개발을 지속적으로 추진해야 한다.

결과적으로, 본 연구는 청소년의 디지털 미디어 환경에서의 문제와 위험 요소에 대한 깊은 이해를 제공하고, 이러한 이해를 바탕으로 관련 정책 및 프로그램 개발에 기여할 수 있는 중요한 기초를 마련하였다. 앞으로 이러한 노력이 청소년들이 긍정적인 미디어 사용 문화를 형성하고, 다양한 위험 요소를 효과적으로 완화하는 데 기여할 것으로 기대된다.

3. 매뉴얼 개발을 위한 FGI 분석결과

가. 디지털 미디어 과의존/중독 청소년

1) 디지털 미디어 과의존/중독 청소년이 당면한 어려움

학계 및 현장 전문가 FGI 결과, 디지털 미디어 과의존/중독 청소년이 당면한 어려움으로써 과의존/중독 피해 영역은 <표 28>과 같이 5가지 하위범주가 도출되었다. 복합피해영역은 미디어 과의존/중독이 사이버 폭력 또는 디지털 성폭력을 포함하는 디지털 미디어 폭력으로 확산될 수도 있고, 사이버 또는 온라인상에서 법적·윤리적 문제를 일으키는 위험행동으로 이어질 가능성이 높음을 의미한다. 자기관리영역은 미디어 사용 조절 능력 상실로 인해 식습관, 수면패턴, 위생관리, 심신 건강관리 등에서 문제가 발생하는 것을 가리킨다. 대인관계영역은 미디어 과의존/중독이 심각해지는 과정에서 가족 불화, 친구 갈등이 발생함에 따라 건강한 대인관계가 위축되고, 금전적 이득 등의 특정 목적을 요구하는 건강하지 못한 대인관계로 교체되는 것을 뜻한다. 일상기능영역은 학업, 일 경험 등의 일상 기능이 현저하게

떨어지는 것이다. 재정관련 영역은 게임, 사이버 도박 활동을 하느라 빚을 지거나 오프라인 상에서 현금을 확보하기 위한 일탈행동을 하는 등의 문제를 가리킨다.

<표 28> 과의존/중독 청소년이 당면한 어려움

대범주	하위범주	의미단위
과의존/중독의 당면한 어려움(피해영역)	복합피해 영역	미디어 과의존이 도박 중독, 마약, 성폭력 등 여러 중독적 요소로의 확산
	자기관리 영역	자기조절능력을 상실하여 식습관, 수면 패턴, 위생 관리, 신체 질병, 정신건강 등의 문제
	대인관계 영역	건강한 대인관계 위축, 건강하지 못한 대인관계 형성, 가족 불화 등 문제
	일상기능 영역	아르바이트, 학업, 일 등 일상 기능 저하 문제
	재정관련 영역	빚, 현질 등 재정곤란 문제

“디지털 SNS 등등의 매체를 통해 이 컨버전스 되는 현상이 되게 심하거든요 그러니까 도박 게임을 시작하면 거의 대부분 도박으로 연결이 되고 도박을 하다 보면 돈이 필요하니까 마약 던 지기로 이어지고 이제 이제 텔레그램이나 다크웹 같은 미디어 매체 채널들을 통해서 이렇게 쪽 이어지는 그래서 소위 말해 이제 디지털 융합 현상이 좀 더 접근성이 좀 심해지고 그래서 소위 말해 교차 중독 그러니까 좀 다른 말로 복합 PTSD처럼 복합 중독 현상들이 이제 아이들 안에서 생기는 게 되게 우려스러운 또 피해 확산의 한 면이거든요 ” (복합피해영역)

“일상의 자기 관리 영역 먹는 거 자는 거 그리고 일상을 일정한 루틴이나 사이클로 계속 돌리는 이 부분이 깨지는 피해가 생기고 그 피해가 이제 신체 질병이나 아니면 정신건강 문제랑 연결되고 이런 유형이 하나 있는 것 같고요 ” (자기관리영역)

“대인관계 영역에서 피해가 생기고 거기에 건강한 대인관계들은 다 위축되거나 끊어지고 위험한 대인관계로 대인관계가 교체되는 환경조성 이런 것들이 이제 대인 관계없는 피해인 것 같고요 ” (대인관계영역)

“예를 들어 학생이면 학업 아니면 학교 밖으로 나와 있으면 아르바이트 혹은 일, 이런 이제 일상 기능 영역에서의 피해 이거는 이제 재정적인 피해하고 이제 직접 연결되기도 하고 이렇게 볼 수 있을 것 같아서 (...중략...) 재정 관련된 영역 왜냐하면 이제 도박이나 게임에서 현질 많이 하고 도박하면 돈이라는 문제가 또 굉장히 중요한 피해로 영역을 점유하기 때문에” (일상기능 영역, 재정관련 영역)

2) 디지털 미디어 과의존/중독 청소년이 나타나는 이유(유지요인)

학계 및 현장 전문가 FGI 결과, 디지털 미디어 과의존/중독의 유지요인은 <표 29>와 같이 나타났다. 먼저, 청소년들은 디지털 미디어를 통해 자기표현, 소통의 욕구 등을 포함한 다양한 감각추구 욕구를 쉽고 빠르게 충족할 수 있는 것으로 보인다. 전문가들은 청소년들이 건강한 스트레스 관리 방법을 제대로 알지 못하기 때문에 더욱 접근성이 좋은 디지털 미디어 기기를 통해 빠르고 쉽게 부정적 경험을 회피하는 수단으로 활용하는 것으로 분석하였다. 또한 청소년기는 또래와의 관계가 중요해지는 발달적 시기이므로 설사 건강하지 못한 관계가령, 온라인상에서 금전적, 시간적으로 착취적이거나 소비되는 관계라고 하더라도 그 관계를 지속하기 위해 미디어 사용을 지속하는 것으로 예상된다. 마지막으로 사이버 도박의 경우, 청소년들에게 사행심을 조장하여 금전 가치를 최고라고 생각하는 편협한 가치관 및 태도를 형성하도록 부추기는 것으로 해석할 수 있다.

<표 29> 유지 요인

대범주	하위범주	의미단위
과의존/중독 의 유지요인	청소년의 욕구 충족	청소년마다 게임, 영상, SNS에서 원하는 것이 다르기 때문에 욕구 충족을 위해 유지
	다양한 스트레스 관리 방법 부재	스트레스 관리가 되지 않아 건강한 방법으로 해결하기보다는 가장 근접한 내 손 안에 재미 추구
	건강하지 못한 관계 집착	건강하지 않은 관계라도 유지하기 위해 온라인 관계 지속
	도박 행위 유지 요인	금전 가치가 최고라는 가치관
		도박 사이트에 쉽게 접근 가능 사행심 부추김

“게임 영상 SNS 이렇게 해서 나누셨던 그 분류에서 사실 이걸 하는 청소년들이 ‘얻는 게 다르다’라고 저희는 좀 생각이 돼요 (...중략...) 그러니까 SNS나 아니면 영상이 중독된 친구와 게임에 중독된 친구는 좀 본인이 그 안에서 얻는 이득이 분명히 있거든요” (청소년의 욕구 충족)

“스트레스 관리가 안 되는 거고 건강한 재미가 정말 뭔지를 모르는 것 같아요 요즘 청소년이. 그래서 건강한 재미의 경험이 부재하다 보니까 일상에서 발생하는 심리적인 어떤 압력 아니면 힘든 일이 조금 생기거나 이러면 그러면 가장 근접할 수 있는 내 손안에 재미를 찾아서 그대로 들어가고 그러다 보니까” (다양한 스트레스 관리 방법 부재)

“그 영역이 다 무너지고 나니까 더 나오기 힘들고 건강하지 않은 관계가 계속 유지되는 거죠

어쨌든 그것도 관계라고 생각하기 때문에 저희 청소년들은 건강하다 건강하지 않다가 아니라 내가 관계 맺고 있는 사람이 존재한다 존재하지 않는다 이렇게 보는데 그 건강하지 않는 관계도 관계라고 보기 때문에 계속 그 속에 이제 머물고 싶은 거죠” (건강하지 못한 관계 짐작)

“지금 현실 사회에서는 어떻게 보면 너무 당연할 수 있다라고 생각이 돼요. 왜냐하면 금전 가치가 제일 상위에 놓여져 있는 사회잖아요 (...중략...) 그러니까 금전 가치가 제일 최고라는 거죠 그런데 주변에서 너무 손쉽게 요즘 도박 사이트들 ‘청소년들이 할 수 있도록 할 수 있도록’ 이라는 표현이 적절한지 모르겠지만 어쨌든 청소년들이 쉽게 접근할 수 있도록 그렇게 사이트들을 만들어놓고 그리고 전혀 거부감 없도록 사이트를 만들었다는 거죠” (도박행위 유지 요인)

3) 디지털 미디어 과의존/중독 청소년에 대한 개입 시 장애요인

학계 및 현장 전문가 FGI 결과, 현재 디지털 미디어 과의존/중독 상담개입의 한계를 다음과 같이 꼽았다. 먼저, 현재 청소년 상담 현장에서는 디지털 미디어 피해가 발생하지 않도록 예방하거나 피해가 발생하였더라도 자기조절능력이 있는 청소년을 대상으로 자기조절능력향상 개입에 초점이 맞추어져 있다. 이는 피해가 심각한 청소년을 대상으로 치료 및 재활 개입이 충분히 이루어지고 있지 않다는 것을 시사한다. 다음으로, 청소년상담복지센터 상담자들은 청소년들의 다양한 문제 영역을 전방위로 다루고 있기 때문에 사이버 도박 중독과 같은 치료와 재활에 초점을 둔 상담 개입 훈련이 충분히 이루어져 있지 않은 상태이다. 현재 청소년 상담에서는 초단기로 사례를 운영함에 따라 주로 과의존/중독 위험 수준을 평가하여 전문기관에 연계하고 있다. 그러므로 전문가들은 피해가 심각한 청소년을 대상으로 치료 및 재활 개입의 필요성을 제기하였다.

<표 30> 개입 시 장애요인

대범주	하위범주	의미단위
개입시 장애요인	인터넷·스마트폰 과의존 개입	예방개입 초점
		초단기 사례 진행 및 전문기관 연계 초점
	사이버 도박 개입 역량	청소년상담복지센터 상담자들의 도박 중독 개입 역량 개발 필요
		위험도 평가 및 전문기관 연계 초점

“항상 예방이라는 거에 초점이 좀 많이 흘러가 있었는데 현장에서는.” (인터넷·스마트폰 과의존 개입)
 “주의군과 위험군은 학교에서 하는 진단 조사에 들어가 있는 초4 중1 고1 이 대상자만 저희가

이제 사례 개입을 하고 다시 한번 살펴보고 그리고 한청원에서 만든 자료대로 안내하고 사실 마무리해서 이게 길게 보는 상담이나 사례 개입이 아니고 정말 초단기로 마무리가 돼서 안내에 그쳐 있었거든요”(인터넷·스마트폰 과의존 개입)

“이 중독 상담 관련해서는 저희 상담복지센터에서 상담자들이 그렇게 중독과 관련해서 훈련이 되어 있지는 않습니다. 그러다 보니까 저희는 사실 리퍼하는 역할 그래서 초기에 저는 계속 이제 초기 면접 접수 상담 이때 어떤 것들을 살펴 보면서 이 위험도를 판단을 하고요 그 위험도에 따라서 이제 저희가 페이퍼를 작성하고 사례 회의를 한 다음에 이거 연계하는 쪽의 입장이고요”(사이버 도박 개입)

4) 디지털 미디어 과의존/중독 청소년에 대한 효과적인 개입 방식

학계 및 현장 전문가 FGI 결과, 디지털 미디어 과의존/중독 상담 시 효과적인 개입 방식으로는 다음과 같은 하위범주가 나타났다<표 31>. 전문가들은 디지털 미디어 과의존/중독 청소년의 상태를 정확히 평가한 후 건강한 미디어 사용 환경을 조성하는 것이 중요하다는 것을 공통적으로 제안하였다. 예를 들어, 과의존/중독 상태는 심각한 수준에 따라 달리 개입할 수 있고, 고립의 유형(자발적/비자발적)에 따라 과의존/중독의 경로를 확인하여 그에 적합하게 개입할 수도 있고, 디지털 미디어 유형에 따라 내담자가 충족하고자 하는 욕구가 다를 수 있으므로 청소년 내담자의 욕구를 정확히 파악하여 개인 맞춤형 개입을 할 수도 있을 것이다. 그리고 전문가들은 과의존/중독은 건강한 사용 환경 조성이 무엇보다 중요함을 강조하였다. 청소년의 발달적 특성은 물론이거니와 디지털 미디어 환경이 자극적이고 중독적인 성향을 갖추고 있기 때문에 역기능을 초래할 정도의 디지털 미디어 사용은 제한할 수 있는 보호자 교육 내용이 포함될 필요가 있다고 제안하였다.

<표 31> 효과적인 개입 방식

대범주	하위범주	의미단위
과의존/중독 효과적인 개 입 방식(평가 요인)	내담자 상태 파악	내담자의 과의존 수준별로 개입
		자발적 고립인지 환경적 고립인지 확인 필요
	책임질 수 있는 환경 조성	먼저 건강한 사용 환경을 조성하는 것이 중요
		청소년이 결과에 대해 일정 부분 책임질 수 있도록 환경 조성 필요
	내담자 욕구 파악	본질적으로 바라는 욕구 파악 중요

“그런 피해는 내담자의 과의존 수준별로 이런 피해들이 기 발생했을 것으로 예상되니 이런 피해를 이렇게 저감시키고 회복시켜 봅시다. 이런 콘셉트로 가고”(내담자 상태 파악)

“그리고 이제 중독된 대상들은 초기에 이제 초기 이제 많이 고립된다고들 얘기하잖아요 등록 대상들이 많이 고립된다고 하는데 사실은 초기에는 자발적인 고립을 선택하는 경우가 더 많이 있는 것 같고요 환경적인 고립은 그 이후에 오는 고립인 것 같습니다. (...중략...) 양산을 확인할 때 자발적인 지금 고립을 하고 있는 상태인지 상황적인 고립 상태인지에 대한 것도 좀 확인이 필요해 보입니다.” (내담자 상태 파악)

“그래서 청소년들도 저희가 이제 청소년 도박자들이 왔을 때 이미 조절이 안 된 상태에서 계속 다양한 문제를 만들면서 도박을 유지하고 있는 상태에 있는 친구들을 만나면 그 친구들에게 조절할 수 있는 방법에 대해서 알려주는 것보다는 환경을 만들어주는 게 더 우선되고 있거든요” (책임질 수 있는 환경 조성)

“청소년 도박 문제가 왜냐하면 도박 문제를 치료하는 가장 큰 맥락은 핵심 맥락은 '선택과 책임'이에요 그래서 본인이 선택한 거에 대해서 본인이 책임져야 된다는 거에 대해서 방점을 찍고 그렇게 해나갈 수 있도록 기다려주고 나머지 상황들이 이제 개인 내적인 문제에서 개입을 해 나가는 거죠” (책임질 수 있는 환경 조성)

“결국은 이렇게 도박 문제를 가졌든 아니면 미디어 과다 사용이든 다 들어가다 보면 호소 유형이 다를 뿐이지 청소년이 가지고 있는 본질적으로 바라는 욕구 이것들은 사실은 같다고 좀 저는 좀 보여지거든요” (내담자 욕구 파악)

5) 디지털 미디어 과의존/중독 청소년 개입 매뉴얼 개발 시 포함되어야 할 내용

학계 및 현장 전문가 FGI 결과, 디지털 미디어 과의존/중독 매뉴얼에 포함되어야 할 내용으로 <표 32>와 같이 하위범주가 나타났다. 첫째, 매뉴얼의 목적은 기존의 예방 프로그램과 차별성을 갖추고, 현장에서 실무자에게 유용하게 활용될 수 있도록 발생한 피해 경감 및 복합피해 확산 예방에 초점을 두는 방향이다. 둘째, 과의존/중독 증상 발견 시 자기조절능력 향상과 같은 개인 내적 특성(또는 역량) 강화에 초점을 두는 개입보다는 건강한 미디어 사용 환경을 조성하는 것을 우선하는 것이다. 셋째, 이미 과의존/중독 수준이 심각한 청소년 내담자의 경우, 더 위험한 행동에서 덜 위험한 행동으로 그리고 덜 위험한 행동에서 건전한 행동으로 점진적으로 회복될 수 있도록 개입하는 것이다. 즉, 과의존/중독 회복 개입 과정에서 상대적으로 덜 위험한 중간자극을 허용하는 개입 방안을 제시하는 것이다. 넷째, 과의존/중독 수준을 정확하게 평가하여 개입 대상을 명료하게 구분하여 그에 알맞은 개입 방법을 제안하는 것이다. 다섯째, 사이버 도박 중독의 경우 재정 관련 문제에 대한 개입이 중요하

기 때문에 법적 조치에 대해 구체적으로 안내하고, 청소년 내담자가 자신의 선택으로 인한 결과에 책임질 수 있도록 개입하는 방안을 제시한다.

<표 32> 매뉴얼에 포함되어야 할 내용

대범주	하위범주	의미단위
매뉴얼 구성	매뉴얼 목적	발생한 피해는 경감하고 피해 확산은 예방하는 방향으로 구성
		회복/재활에 초점을 둔 매뉴얼 개발 필요
		게임+사이버도박, SNS+영상물 묶어서 개입방안 제시
	건강한 사용 환경 조성	과의존 증상 발견 시, 어떻게 안정화하고 제한할 수 있을지 초기 대응 제시 필요
		보호자의 역할을 명확하게 제시 필요
	중간 자극 제시	이미 많이 노출되어 있는 청소년에게 건강한 여가생활을 권유하기보다 상대적으로 덜 위험한 중간자극을 허용하는 것 필요
	개입 대상을 명료화	심각도 구분하여 개입하는 등 개입 대상을 명료화할 수 있는 장치 필요
		피해를 최대한 줄이기 위해 긴급하게 개입해야 할 체크리스트 제시
	재정·법적 조치 안내	도박의 경우 재정관리(빚 문제)를 어떻게 해야 하는지 구체적 개입 방안 필요
		법적 조치 안내

“기존에 워낙 미디어 쪽에 예방 치유 쪽은 많이들 해왔기 때문에 차별화되어야 하고 (…중략…) 이제 그거는 피해 확산을 예방하는 측면으로 그러니까 컨셉을 잡으면 예방이라는 단어도 살릴 수 있고 그 중독을 예방하는 게 아니고 아직 발생하지 않은 2차 피해 또 고위험 행동으로 이어지는 예를 들어 범죄나 이런 것들로 이어지는 그런 피해를 예방하는 측면으로 좀 초점을 맞추시면 (…중략…) 첫 번째 피해는 저감 전략, 두 번째 피해는 예방 전략 이렇게 구조화를 하시면 어떨까 하는 생각이 들었습니다.” (매뉴얼 방향성)

“그래서 청소년들도 저희가 이제 청소년 도박자들이 왔을 때 이미 조절이 안 된 상태에서 계속 다양한 문제를 만들면서 도박을 유지하고 있는 상태에 있는 친구들을 만나면 그 친구들에게 조절할 수 있는 방법에 대해서 알려주는 것보다는 환경을 만들어주는 게 더 우선되고 있거든요” (건강한 사용 환경 조성)

“그러니까 안정적으로 치료하는 목적에서 개입이 이루어져야 된다면 저는 이제 중간자극이라는 표현을 좀 쓸 때 중간 자극에 대해서 좀 허용해줘야 되지 않나라고 좀 생각이 들어요 그래서 도박 같은 경우는 실제로 이제 중간자극이 과거에 내가 게임을 한 적이 있고 게임을 즐겁게 했던 경험이 있다 그러면 도박적 요소가 빠져 있는 게임을 좀 할 수 있도록 해주고 그것 또 이제 중

독으로 옮겨갈 수 있기 때문에 그것을 어떻게 조절하면서 할 것인가에 대한 계획을 촘촘히 해서 좀 개입하는 과정도 좀 필요할 거라고 생각이 들고요.” (중간자극 제시)

“그래서 저희가 이걸 접근을 할 때 매뉴얼에서 정말 어느 정도의 위험성의 청소년에게 이것들을 이 매뉴얼 제작한 것들을 적용해 가야 될까를 앞부분에서 좀 안내가 좀 명확하게 되면 일선에서는 사용하기가 훨씬 좋을 것 같습니다.” (개입 대상을 명료화)

“그러니까 도박 같은 경우는 빗 문제에 대해서 빗 문제가 발생했을 때 어떻게 대처를 해야 되는지 재정 관리는 어떻게 해야 되는지가 매우 중요한 이슈거든요.” (재정·법적 조치 안내)

“그렇지만 도박은 청소년이 스스로 선택해서 했지만 법적인 처분을 받습니다. 이걸 '폭력과 같은 법적인 처분을 받는 범위다'라는 게 조금 더 선명하고 명확하게 강조돼서 얘기가 자꾸 될 수 있고 그거는 법적으로 안 된다.” (재정·법적 조치 안내)

나. 디지털 미디어 폭력 청소년

1) 디지털 미디어 폭력 청소년 특성

디지털 미디어 폭력 전문가가 보고한 디지털 미디어상에서 폭력을 경험하는 청소년의 특성은 개인, 가정, 학교 및 또래, 사회 요인 등으로 구분될 수 있는 것으로 나타났다<표 33>.

<표 33> 디지털 미디어 폭력 청소년 특성

대범주	하위범주	의미단위
디지털 미디어 폭력 청소년 특성	개인 요인	과도한 호기심
		소극적인 대처
		주변시선에 민감
	가정 요인	부모의 감독과 관심부재
		의사소통 부재
	학교 및 또래 요인	학교의 분위기
		또래관계 어려움
	사회환경 요인	언제 어디서든 인터넷 접속이 가능한 환경
		불특정 다수에게 노출되어 피해가 빠르게 전파
		가해자 정보가 드러나지 않아 조치의 어려움
	기타	법적 처벌의 모호성

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년의 특성 중 개인 요인으로는 과도한 호기심을 보이거나, 소극적인 대처 양상을 보이고, 주변 시선에 민감한 것으로 나타났다.

“이 친구들은 호기심으로 들어갔다가 피해로 연결되는 경우가 많고, 인터넷 환경에 많이 접속해 있기 때문에 당하는 비율이 높은 거 같아요 ” (과도한 호기심)

“사건이 발생되었을 때 빠르게 증거를 수집하지 못하거나 이상한 소리를 하지 말라고 항의하지 못하는 것 같아요 ” (소극적 대처)

“확실히 주변에 시선에 매우 민감해서 피해가 어디까지 발생했는지 잘 모르는 경우가 많거든요 ” (주변시선에 민감함)

가정요인으로는 부모의 감독이나 관심부재, 의사소통의 어려움의 모습이 나타나는 것으로 보고하였다.

“혼자 지내는 시간이 많고, 부모님이 바빠서 신경 쓰기 어려운 경우가 많아요 ” (부모의 감독이나 관심부재)

“상당하는 내담자들의 부모가 잘 안 바뀌고, 의사소통에 어려움을 경험하거든요 ” (의사소통의 어려움)

학교 및 또래 요인으로는 학교에서의 분위기, 또래관계의 어려움의 모습이 나타나는 것으로 보고하였다.

“학교에서의 분위기도 되게 중요한 것 같아요 학교 안에서 얼마나 이런 사건에 대해 협조적인지 아닌지 이런 것들도 영향을 미치는 경우가 있어요 ” (학교에서의 분위기)

“어떤 관계적인 측면, 대인관계에서의 회피적인 측면이 많아지는 것 같아요 친구들이 있는 것을 피한다든지 아니면 점심시간에 가해자를 만나는 경우도 있으니 회피적인 행동을 많이 하는 거 같아요 ” (또래관계의 어려움)

사회환경 요인으로는 청소년에게 노출되어 있는 디지털 미디어 환경의 특성으로 언제 어디서든지 인터넷 접속이 가능한 환경, 불특정 다수에게 노출되어 피해가 빠르게 전파, 가해

자 정보가 드러나지 않아 조치의 어려움의 모습이 나타나는 것으로 보고하였다.

“우리나라는 언제 어디서든지 인터넷에 많이 접속해 있기 때문에 누구나 당할 수 있고 열려 있는 상태라서 어디서나 당할 수 있는 거 같아요” (언제 어디서나 인터넷 접속이 가능한 환경)

“피해가 불특정 다수에게 빠르게 전파되고 재생산되어서 피해가 커지게 돼요” (불특정 다수에게 피해가 빠르게 전파)

“인터넷 상에서 벌어지다보니 누가 가해자인지 모른다는 거. 이게 피해자에게 굉장히 컸고 그래서 조치하는 데에도 매우 어려움이 따르게 돼요” (가해자 정보가 드러나지 않아 조치의 어려움)

기타의견으로는 법적 처벌의 모호성을 지적하였다.

“사실 법적인 문제도 크다고 보는데, 사이버 폭력이라는 말이 학폭법에 들어간 것도 얼마 되지 않고, 아직 모호한 것 같아요 제 내담자 중에도 가해자가 있었는데, 아무 처벌을 받지 않고 지나가긴 했어요” (가해자 정보가 드러나지 않아 조치의 어려움)

2) 디지털 미디어 폭력 청소년이 당면한 어려움

디지털 미디어 폭력 전문가가 보고한 디지털 미디어상에서 폭력을 경험한 청소년이 당면한 어려움으로는 온라인 특성 영향, 심리적 어려움, 보호자의 인식 부족, 사회분위기 등으로 구분될 수 있는 것으로 나타났다<표 34>.

<표 34> 디지털 미디어 폭력 청소년이 당면한 어려움

대범주	하위범주	의미단위
디지털 미디어 폭력 청소년이 당면한 어려움	온라인 특성 영향	한 번만 피해를 당해도 부정적인 영향 확산
		익명성으로 인한 온라인 피해/가해 대응 어려움
		누구나 피해를 경험할 수 있는 보편성
	심리적 어려움	피해로 인한 불안, 우울 등 복합증상
		심리적 고통으로 인한 자살 및 자해 시도
	보호자 인식 부족	보호자의 디지털 폭력 대응 역량 부족 부모 개입 필요성 인식 부족

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년의 당면한 어려움 중 온라인 특성 영향으로는 한 번만 피해를 당해도 부정적인 영향의 확산, 익명성으로 인한 온라인 피해/가해 대응 어려움, 누구나 피해를 경험할 수 있는 보편성이 도출되었다.

“가해자가 반복적으로 하지 않아도 한 번 포스팅 된 것은 꼭 성적인 게 아니라도 여러 번 복붙이 되니까 타격이 크지요” (한 번 피해를 당해도 부정적인 영향 확산)

“가해자들은 익명성을 믿고 인터넷상에서 모욕과 명예훼손이 이루어지는 경우가 가장 많고, 요즘에는 SNS 사진 같은 거 캡처해서 단체 대화방에 게시하고 성희롱 발언을 해요 그런데 문제는 적극적인 성희롱 발언을 한 학생은 가해자가 되지만, 그 자리에 있었다는 이유만으로 가해자가 되는 것인지 이런 부분은 아직 정확하게 법제화가 되지 않아서 어려움이 있어요” (익명성으로 인한 온라인 가/피해 대응 어려움)

“인터넷 접속을 많이 하기 때문에 누구나 당할 수 있고, 내가 행동한 거와 상관없이 어디서나 당할 수 있다는 것이 어려움인 거 같아요” (누구나 경험할 수 있는 보편성)

그리고 심리적 어려움으로는 피해로 인한 불안, 우울 등 복합증상, 심리적 고통으로 인한 자살 및 자해 시도가 도출되었다.

“아이들이 피해를 당했을 때, 불안이 심해지고 우울증으로 넘어가든가 트라우마의 충격으로 복합적인 증상이 나타나서 심리적으로 많이 힘들어져요” (피해로 인한 불안, 우울 등 복합증상)

“사건이 발생한 이후 알고 보니까 피해자는 1명하고 대화한 것으로 알고 있었는데 주변에 30명이 있었다고 알게 되었을 때 피해자가 느끼는 심리적인 고통이 매우 크고 극단적인 경우 자해라든지 자살시도도 곧 잘하게 돼요” (심리적 고통으로 인한 자살 및 자해 시도)

또한 보호자의 인식 부족으로는 보호자의 디지털 폭력 대응 역량 부족과 부모 개입 필요성 인식 부족으로 나타났다.

“사건이 발생되면 피해 상황에 대한 증거수집이 매우 중요한 데, 보호자가 사건대응 절차를 모르는 경우가 많았어요 디지털 성폭력의 경우 시작부터 끝까지 캡처를 해야 하는데 이런 부분을 전혀 모르는 경우가 있어요” (보호자의 디지털 폭력 대응 역량 부족)

“피해 청소년의 상담이 진행되면 보호자와 상담자가 협력하여 내담자가 협력하여 심리안정을 찾을 수 개입해야 하는데 보호자의 인식이 부족해서 상담자에게 어려움이 있어요” (부모 개입의 필요성 인식 부족)

3) 디지털 미디어 폭력 청소년이 나타나는 이유(유지요인)

디지털 미디어 폭력 전문가가 보고한 디지털 미디어상에서 폭력을 경험한 청소년의 유지요인으로는 개인적 요인과 환경적 요인으로 구분되었으며, 개인적 요인은 게임 등 인터넷 과사용, SNS 등을 통한 과시 욕구, 내담자의 상담에 대한 불신으로 드러났고, 환경적 요인으로는 보호자의 적극적이지 않은 보호조치, 교사의 지지적이지 않은 태도가 도출되었다.<표 35>.

<표 35> 유지요인

대범주	하위범주	의미단위
디지털 미디어 폭력 청소년의 유지요인	개인적 요인	게임 등 인터넷 과사용
		SNS 등을 통한 과시 욕구
		내담자의 상담에 대한 불신
	환경적 요인	보호자의 적극적이지 않은 보호조치
		교사의 지지적이지 않은 태도

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년의 유지요인 중 개인적 요인으로는 게임 등 인터넷 과사용, SNS 등을 통한 과시 욕구, 내담자의 상담에 대한 불신이 도출되었다.

“아이들이 인터넷을 사용을 빈번하게 사용하는 경우 폭력에 노출되기도 해요 게임을 하다가 접근해온 사람들로 인해 성폭력을 당하는 경우가 있고, 알바를 하기 위해서 글을 올렸는데, 댓글에 의해서 유인되는 경우도 성폭력 피해로 연결되는 경우도 있지요” (게임 등 인터넷 과사용)

“인스타에 여자애들이 자기 잠옷 입은 사진을 올리기도 하고 비키니 입은 사진을 올리고 그래요 이런 경우 몸매 자랑하려고 올리는 건데 팔로우가 만 명 이상 되더라구요 그중에 어떤 남자애가 캡처해서 다른 사진과 합성하기도 하고... 이런 것들이 위험하다는 인식이 별로 못 느끼는 것 같아요” (SNS 등을 통한 과시욕구)

“피해학생들은 정서적으로 취약한 상태에서 상담을 받게 되는데 상담자를 신뢰하지 못하는 경우가 있어요 학교에서 담임 선생님도 이 사안에 대해 적극적이지 않은 경우가 많고.. 그래서 상담

자와 관계를 회복하고 신뢰를 쌓는 것이 재발방지를 위해 중요해요”(내담자의 상담에 대한 불신)

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년의 유지요인 중 환경적 요인으로는 보호자의 적극적이지 않은 보호조치, 교사의 지지적이지 않은 태도가 도출되었다.

“피해자들은 가정의 적극적인 보호가 이루어지지 않는 경우가 많아요 그래서 적극적인 보호가 이루어지면 초기 개입이 가능하고 청소년의 부정적인 변화를 좀 빨리 캐치한다든지, 변화가 있을 때 빨리 알아차릴 수 있는데, 이렇게 안될 때 피해가 쉽게 발생하기도 하고 유지되는 경우가 많은 거 같아요.”(보호자의 적극적이지 않은 보호조치)

“디지털 폭력의 반복성 지속성으로 인해 피해를 보는 것은 말할 것도 없이 힘들고, 오프라인에서 맞는 것보다 온라인상에서 더 타격이 크지요 그런데 선생님들도 별거 아닌 취급을 많이 했어요.”(교사의 지지적이지 않은 태도)

4) 디지털 미디어 폭력 청소년 개입 시 장애요인

디지털 미디어 폭력 전문가가 보고한 디지털 미디어상에서 폭력을 경험한 청소년 개입 시 장애요인으로는 상담자요인, 내담자요인, 상담환경요인으로 구분되었으며, 상담자요인은 개입의 전문성 부족, 체계적인 매뉴얼 부족으로 드러났고, 내담자요인으로는 복합증상으로 인한 정서적 불안정성, 주변 소문으로 인한 낙인이 도출되었고, 상담환경요인으로는 폭력사안처리를 위한 연계기관 정보 부족, 보호자의 적극적인 협조 부족이 도출되었다<표 36>.

<표 36> 장애요인

대범주	하위범주	의미단위
개입 시 장애요인	상담자요인	개입의 전문성 부족
		체계적인 매뉴얼 부족
	내담자요인	복합외상으로 인한 정서적 불안정성
		주변 소문으로 인한 낙인
	상담환경요인	폭력사안 처리를 위한 연계기관 정보 부족
		보호자의 적극적인 협조 부족

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년 개입 시 장애요인 중 상담자 요인으로는 개입의 전

문성 부족, 체계적인 매뉴얼 부족이 도출되었다.

“상담자는 내담자와 공감을 통한 심리지원이 중요하지만 의료, 법률, 재정 지원을 위한 연계하는 방법을 아는 것이 필요해요 ” (개입의 전문성 부족)

“디지털 미디어 위기청소년이 유형이 다양하고 상담개입과 함께 법적 문제를 다루는 매뉴얼이 부족해요 ” (체계적인 매뉴얼 부족)

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년 개입 시 장애요인 중 내담자 요인으로는 복합외상으로 인한 정서적 불안정성, 주변 소문으로 인한 낙인이 도출되었다.

“폭력이 반복적이고 지속적으로 나타날 때, 한번 경험한 것이 아니라 계속해서 당하면 심각한 상황으로 일상생활이 어려울 정도로 불안정해지죠 이런 경우 상담만으로는 변화가 어려워요 ” (복합외상으로 인한 정서적 불안정성)

“잘못된 사실을 유포했을 때, 가해자는 처벌을 받지만 이것을 본 애들은 피해자가 진짜 그렇다고 믿어버리는 거예요 낙인효과가 있는 거지요 이것을 벗어나기 위해 왜곡된 신념을 수정하거나 다른 지역으로 전학도 가고 하지만 낙인이 되면 개입하는 데 매우 힘들어요 ” (주변 소문으로 인한 낙인)

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년 개입 시 장애요인 중 상담환경요인으로는 폭력사안 처리를 위한 연계기관 정보 부족, 보호자의 적극적인 협조 부족이 도출되었다.

“저는 폭력사안 처리 시 법적 절차도 모르겠고 어디까지 내가 연계할 수 있을지, 어느 기관에 의뢰해야 할지도 어려운 거 같아요 ” (폭력사안 처리를 위한 연계기관 정보 부족)

“피해자의 회복을 위해서는 보호자의 역할이 제일 중요한 데, 의외로 상담자에게 맡기고 협조하지 않는 경우가 있어요 ” (보호자의 적극적인 협조 부족)

5) 디지털 미디어 폭력 청소년에 대한 효과적인 개입

디지털 미디어 폭력 전문가가 보고한 디지털 미디어상에서 폭력을 경험한 청소년에 대한 효과적인 개입으로는 인지영역, 정서영역, 행동영역으로 구분되었다. 인지영역에서는 인지

왜곡이나 비합리적 신념의 변화, 정서영역으로는 우울, 불안 등 정서조절을 위한 변화, 행동 영역으로는 신체화 증상을 완화시키기 위한 심리안정화 기법, 피해를 당했을 때 어떻게 행동하는지에 대한 조치요령 습득이 도출되었다<표 37>.

<표 37> 효과적인 개입

대범주	하위범주	의미단위
효과적인 개입	인지영역	인지왜곡, 비합리적 신념의 변화
	정서영역	우울 불안 등 정서조절을 위한 변화
	행동영역	신체화 증상을 완화시키기 위한 심리안정화 기법
		피해를 당했을 때 어떻게 행동하는지에 대한 조치요령 습득

“피해를 당했을 때 인지적 변화가 일어나는 왜곡된 인지를 변화시키는 것이 도움이 되어요 세상 전체가 나를 이상한 애로 보고 있다고 느낀다거나 아니면 사람에 대한 신뢰를 잃어버린다거나 이런 왜곡된 신념에 대한 개입이 도움이 되었던 적이 많아요.” (인지영역 변화)

“정서적으로 힘들어지는 것을 변화시키는 것이 필요해요 우울이나 불안과 같은 정서를 조절하거나 정서를 아예 차단시켜버리는 방법이 중요해요.” (정서영역 변화)

“불안해서 심장이 매우 떨리고 몸이 경직된다든지 신체화 증상으로 두통이 나타날 경우 심리안정화를 통한 행동변화가 효과적이에요.” (행동영역 변화)

“피해이후 어떻게 행동해야 하는지, 가장 안 좋은 행동을 하지 않도록 교육하는 것이 필요해요 잘못 대응하면 피해를 키우거나 피해자이지만 나중에 가해자가 되는 경우가 있어요.” (행동영역 변화)

6) 디지털 미디어 폭력 청소년 개입 매뉴얼 개발 시 포함되어야 할 내용

디지털 미디어 폭력 전문가가 보고한 폭력을 경험한 청소년을 위한 개입 매뉴얼 개발 시 포함되어야 할 내용에는 교육 및 인식개선, 개입전략, 상담 전문가 역량 강화, 맞춤형 프로그램이 도출되었다<표 38>.

<표 38> 매뉴얼에 포함되어야 할 내용

대법주	하위법주	의미단위
매뉴얼 구성	교육 및 인식 개선	디지털 미디어 폭력 이해를 위한 내용
		상담자의 신고의무 안내
		소년법 절차 안내
	개입 전략	내담자의 위험성 평가
		예방부터 개입까지 포함
		즉각적 개입방법
		신체이완을 위한 심리안정화 개입
		인지왜곡 및 비합리적 신념의 개입
		우울 및 불안 등 정서적 개입
	상담 전문가 역량 강화	전문가로서의 신뢰 형성
		내담자 행동에 대한 이해와 공감
		세분화된 전문적 개입
	맞춤형 프로그램 구성	디지털 미디어 폭력 유형별 프로그램
		사례관리 모형 개발
		사후관리 및 연계 체계 구축

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년을 위한 개입 매뉴얼에 포함될 내용 중 교육 및 인식 개선으로는 디지털 미디어 폭력 이해 내용, 상담자의 신고의무, 소년법 절차에 대한 안내가 도출되었다.

“상담자는 피해를 당하지 않은 사람의 입장이기 때문에 피해자를 바라보는 시각이라든지 그들을 이해할 수 있는 내용이 들어가면 좋을 거 같아요.” (디지털 미디어 폭력 이해를 위한 내용)

“예를 들어 상담과정에서 신고의무라든지 이런 것을 상담과 개입하는 분들에게 발생할 수 있는 법적 리스크를 줄일 수 있도록 매뉴얼에 포함되는 것이 필요할 것 같아요 신고 의무는 크게 두 가지인데 아동학대와 성범죄에 대한 것이예요.” (상담자의 신고의무에 대한 내용)

“일반적인 법적 절차라든지, 학교폭력 신고를 하면 어떤 보호를 받을 수 있는지에 대해 상담자가 알고 개입하는 것은 중요해요 예를 들어 상대방이 촉법소년인데 어차피 처벌 안 받는 거 아닌지 아니면 민사상으로 어떻게 되는지 등 매뉴얼에서 안내하면 좋을 거 같아요.” (법적 절차)

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년을 위한 개입 매뉴얼에 포함될 내용 중 개입전략으로는 내담자의 위험성 평가, 예방부터 개입까지 포함, 즉각적인 개입방법, 신체이완을 위한 심리안정화 개입, 인지왜곡 및 비합리적인 신념의 개입, 우울, 불안 등 정서적 개입이 도출되었다.

“피해 청소년을 처음 만나보면 증상이 매우 다양해요. 이럴 때 내담자의 상태가 어느 정도이며 수준인지 평가를 해서 안전조치를 하고 개입방법을 안내하는 것이 필요해요. 매뉴얼에도 이러한 부분이 들어가야 적절한 개입이 될 수 있을 거 같아요.” (내담자의 위험성 평가)

“디지털 미디어 폭력 청소년의 유형은 매우 다양해요. 상담자는 예방교육도 필요하고 직접개입, 연계개입도 적절하게 해야 돼요. 그러기 위해서는 매뉴얼에 예방 관련 내용부터 개입방법까지 소개되면 좋을 거 같아요.” (예방부터 개입까지 포함)

“피해를 아는 그 당시부터 시작하는 긴급성이 굉장히 중요한데, 상담자가 즉시적으로 뭔가 개입이 들어가야 해요. 성폭력을 예를 들면 사건 이후 몸을 씻지 않고 산부인과에 가서 정액검사를 한다든지 사이버 폭력을 당했을 때에는 해당 내용을 캡처하는 등 증거수집 방법에 대해 상담자가 아는 것이 중요해요.” (즉각적인 개입방법)

“이전에 말씀드렸듯이 트라우마와 같은 경험은 신체증상이 동반되는 경우가 많아서 이완을 통한 심리안정화 개입이 중요하고 매뉴얼에도 포함되면 좋을 거 같아요.” (신체이완을 위한 심리안정화 개입)

“피해를 당했을 때 나타나는 인지왜곡이나 비합리적 신념에 대한 전문적인 개입이 포함되고 정서적인 힘을 키워서 우울과 불안 같은 감정을 조절하는 내용도 개입 매뉴얼에 포함되면 좋을 거 같아요.” (인지왜곡 및 비합리적 신념의 개입, 정서적 개입)

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년을 위한 개입 매뉴얼에 포함될 내용 중 상담전문가 역량 강화로는 전문가로서의 신뢰 형성, 내담자에 대한 이해와 공감, 세분화된 전문적 개입이 도출되었다.

“피해 청소년이 사람에 대한 신뢰를 회복하기 위해서는 상담전문가로서 내담자와 신뢰관계를 맺는 것이 필요하고, 상담구조화부터 이루어져야 해요.” (전문가로서의 신뢰형성)

“상담자는 피해자를 바라보는 시각을 확인하고 이들을 이해하고 공감할 수 있는 내용이 들어가면 좋을 거 같아요.” (내담자에 대한 이해와 공감)

“사이버 상에서 일어나는 사이버와 연관된 폭력과 성폭력을 범주에 넣고 그 안에서 유형별 개념을 잡아가면서 세분화하는 방식으로 매뉴얼이 만들어지면 도움이 될 거 같아요.” (세분화된 전문적 개입)

디지털 미디어 폭력을 경험한 청소년을 위한 개입 매뉴얼에 포함될 내용 중 맞춤형 프로그램 구성으로는 디지털 미디어 폭력 유형별 프로그램, 사례관리 모형 개발, 사후관리 및 연계 체계 구축이 도출되었다.

“디지털 미디어 폭력 피해 청소년에 대한 내용을 초점으로 매뉴얼이 소개되어야 하지만, 가해 청소년의 유형별 특성이나 구분도 자료를 정리해서 소개하는 것도 상담자에게 도움이 되지요”(디지털 미디어 폭력 유형별 프로그램)

“디지털 미디어 폭력뿐만 아니라 다른 유형의 위기 청소년도 있기 때문에 전체적인 디지털 미디어 위기청소년의 사례관리를 위한 내용이 기술되면 좋을 거 같아요”(사례관리 모형 개발)

“피해자들이 재발방지를 위해서는 사후관리와 연계기관과의 협조 등 연계할 때 정보들 그런 것들이 공통적으로 들어가면 도움이 될 거 같아요”(사후관리 및 연계체계 구축)

다. 온라인 위험행동 청소년

1) 온라인 위험행동 청소년 특성

온라인 위험행동 전문가가 보고한 온라인에서 위험행동을 하는 청소년의 특성은 개인, 가정, 학교 및 또래, 사회 요인 등으로 구분될 수 있는 것으로 나타났다.

<표 39> 온라인 위험행동 청소년 특성

대범주	하위범주	의미단위
온라인 위험행동 청소년 특성	개인 요인	즉각적 보상이나 반응에 민감
		일종의 재미라고 생각
		미디어 매체 속 청소년 욕구 증가
		기술력은 좋으나 비판적 시각 부족
		위험에 대한 인식부족
	가정 요인	부모 관심/인식 부족
		가정 문제와 얽힌 문제
		친구를 괴롭히는 용도
	학교 및 또래 요인	또래집단 압력
		우월한 또래 문화로 연결되고 있음
	사회환경 요인	태어나면서부터 디지털에 노출 사용
		인터넷이 생활 속에 밀착

대범주	하위범주	의미단위
		온라인으로 접근성, 사행성, 통제불능 강도가 강해짐
		온라인 익명으로 인한 부캐라는 정체성, 역할놀이 익숙
		가정, 학교, 또래, 열등감 등이 얹혀 있음
	기타	위험행동으로 소년원에 가게 됨
		주변의 사람들에게 도움 청하지 않음

온라인에서 위험행동을 하는 청소년의 개인 요인으로서는 보상이나 반응에 민감하거나, 일종의 재미로 보고하기도 하였고, 위험에 대한 비판적 시각이나 인식이 부족한 것으로 나타났다.

“이 친구들은 어쨌든 저희도 마찬가지지만 이제 즉각적인 보상이나 반응에 굉장히 민감하거든요 ” (즉각적인 보상이나 반응에 민감)

“내가 정말로 이게 심리적이 됐건 내가 삶에서 지금 힘든 게 있건 뭔가 충족이 안 되는 욕구가 있건 그런 것들이 굉장히 결핍된 게 있기 때문에 내가 그걸 굉장히 절박하게 구하기 위해서” (미디어 매체 속 청소년 욕구 증가)

가정의 문제나 부모의 무관심 등과 함께 또래에서 영향을 받아 행동하는 모습이 나타나 는 것으로 보고하였다.

“담당 선생님하고도 얘기를 해보면 이 대상자들이 거의 대부분 가족 문제, 가정 문제가 있어요 이게 가족 문제가 있기 때문에 가족 문제가 함께 이게 해결되지 않으면 굉장히 이게 대응하기가 쉽지 않다.” (가정의 문제)

“또래 친구들이 계속해서 한 친구를 놀리는 게 이게 챌린지처럼 한 친구의 얼굴을 합성하고 거기다 낙서를 해서 올리고 하는 것들을 계속 반복적으로 글을 올리는 어떤 것들이 있었거든요 ” (또래의 영향을 받은 행동)

태어나면서부터 디지털 미디어에 노출되고 자연스레 삶의 일부로서 함께 하고 있는 청소년에게는 익숙한 문화이자 환경에서 오는 특성으로 나타나기도 하였다.

“이 친구들의 특성을 보자면 어쨌든 태어나서부터 핸드폰을 들고 이제 지금은 알파 세대라고 하나까 태어나서부터 핸드폰을 손에 쥐면서 생활을 했던 친구고 저희 아이들도 그렇고 tv에 나오면 일단 버튼을 손으로 눌러서 이렇게 밀어서 한다고 그렇게 인터페이스를 인식하고 있는 친구

구들이기 때문에” (디지털 미디어 노출 환경)

“젊은 층에서는 그냥 인터넷이나 이런 공간들이 그냥 벌써 생활 속에 그냥 완전히 다 밀착돼 있어서” (생활의 일부)

“또 그런 익명성이나 정체성을 찾는 친구들이다 보니까 이제 그런 것들이 오프라인상에서 역 할놀이 이런 것들을 통해서... 이제 온라인에 새로운 어떤 정체성을 갖고 있는 캐릭터로 시험 을 해보는 거죠 내가 누군지 알려지지 않을 테니까” (온라인 환경 속 문화)

이러한 배경이 복합적으로 나타나기도 하고 위험 행동의 결과로서 범죄에 연루되어 소년 원에 가는 모습도 있음을 보고하기도 하였다.

“일단 보면 가정 문제 있고 학교 문제 있고 또 또래 문제 속에서의 어떤 좀 우월하거나 열등 한 어떤 거 그렇게 하고 ” (우월감이나 열등감으로 인한 위험행동)

그러나 이러한 특성을 일반화하기는 어렵고 이러한 모습과 특성이 있는 청소년을 경험한 것으로 이해하는 것이 좋겠다는 전문가 의견이 다수였다.

2) 온라인 위험행동 청소년이 당면한 어려움

디지털 미디어 속 청소년이 당면한 어려움으로는 온라인 환경에서 오는 여러 가지 위험 요소와 함께 게임, 마약 등의 특성에서 오는 영향, 전반적인 사회적 분위기에서 나타나는 다양한 의미단위로서 설명되었다.

<표 40> 온라인 위험행동 청소년이 당면한 어려움

대범주	하위범주	의미단위
온라인 위험행동 청소년 당면한 어려움	온라인 특성 영향	무분별한 콘텐츠 홍보
		온라인 쇼핑물에 의한 유해물 노출
		검색 알고리즘 영향으로 자동 정보 노출
		불법 광고 노출
		개인정보 노출로 인한 피해 위험성 인식 부족
		익명성으로 인한 온라인 피해/가해 대응 어려움
		SNS 챌린지 남발에 따른 우려
		유튜브 등에서 위험 행동 모방

대법주	하위법주	의미단위
게임 결제		게임 아이템 결제 용이성 증가
		게임 결제 방식 변화에 따른 문제점
		게임에서의 경쟁과 과금 문제
		게임과 도박의 경계 모호
마약류		온라인을 통한 위험 행동 용이
		또래문화로서의 행동 확산
		마약 중독성, 위험 인식 부족
		마약에 대한 범죄 인식 부족
보호자		보호자의 디지털 리터러시 관심 부족
		부모 개입 필요성에 대한 인식 부족
		정부의 대응 한계
		플랫폼이나 포털에 대한 감시 통제 미비
사회 분위기		빠르게 새로운 문제 유형 발생
		기술 발달로 규율이나 통제가 어려운 현실
		스스로 범죄자라는 생각에 쉽게 나서지 못함
		도움 청하지 않음

디지털 미디어의 기기를 통한 온라인 접속으로 청소년은 의도치 않게 다양한 정보에 노출되며 다른 사람을 흉내내거나 스스로 의미도 모른 채 챌린지 등에 참여하는 것으로 나타났다. 온라인 게임의 경우 도박과 경계 없이 과금이나 아이템 구매 등의 불법적인 여러 가지 요소들이 필터링 없이 청소년들에게 자극하거나 매혹적으로 다가가는 것으로 나타났다. 대체적으로 청소년은 이러한 과정에서 불법성을 인식하지 않고, 또래 친구가 하나까 그냥 따라서 하는 미숙함이 나타나 안타까움을 더했다.

“최근에 쇼핑물 같은 경우에 알리 테X 이런 것들이 이제 한국 시장으로 진출을 하면서 여기에 또 가감 없이 유해 약물이나 유해 물건, 성기구와 관련된 것들 이런 것들도 아주 쉽게 또 노출이 되고... 인기 검색어라든지 알고리즘이라든지 이런 걸 통해서 이제 계속 접하게 됩니다. 그러니까 '이게 뭐지?'라고 해서 궁금해 보면 이제 본인이 알고 싶지 않아도 알아지게 되는 저절로 알아지게 되는 환경이다 보니까 ” (온라인 영향 - 쇼핑물에 의한 유해물 노출)

“채팅 앱부터도 그랬지만 일단 익명성이 크기 때문에 위험 행동을 하게 될 확률도 높고요 그리고 익명성으로 인해서 피해를 받아도 이제 증거나 가해자 식별하는 게 좀 어렵기 때문에 이런 피해 그리고 가해 이런 부분에 대해서 좀 쉽게 접근하고 ” (온라인 영향 - 익명성)

“채팅 앱 같은 것도 그냥 카XX 오픈 채팅 같은 거 바로 열 수도 있고 게임도 아까 말씀드린 것처럼 게임에서도 이게 내가 돈이 모자라가지고 도박을 할 수도 있는 거고 아니면 돈이 모자라

가지고 내가 내 몸을 팔아가지고 할 수도 있는 거고 그런 게 어떻게 보면 다 연결이 되거든요 그래서 접근성도 굉장히 좋고” (온라인 영향 - 무분별한 콘텐츠)

“그 챌린지 특히 인스타그램에서 챌린지를 많이 하고 있지 않습니까? 그래서 그런 챌린지가 많이 나오는데 약간 우려스러운 건 요즘에 공공기관에서도 홍보한다고 그런 챌린지를 따라 하더라고요... 그런 것들을 보고 따라하고 싶어 하게끔 만드는 하다못해 그냥 무슨 소방서에서 하는 무슨 그런 챌린지 아니면 무슨 항공사에서 하는 챌린지들을 보면 위험 행동의 요소들이 굉장히 많거든요 이거 아이들 보고 따라하라는 얘기 같은데...” (온라인 영향 - SNS 챌린지 남발)

“문제가 뭐냐면 이런 아까 말씀드린 것처럼 이런 종류의 게임들은 보통 이거를 경쟁을 시키고 그래서 거의 이제 결제를 하지 않으면 과금을 하지 않으면 이제 게임이 거의 이제 할 수 없는 상황까지 되는 경우가 굉장히 많고 ” (게임 결제 - 과금)

“마약이라는 걸 갖다가 접했어도 그렇게 크게 문제와 범죄에 대한 어떤 인식이 굉장히 없다는 어떤. 그러니까 경범죄 뭐 그냥 교통위반 살짝 있잖아요? 보지 않으면 상관없는 이런 수준으로 인식하는 경향이 굉장히 크다라는... 10대는 이런 법적 문제나 이런 것에 대해서 잘 모르기 때문에 숨기는 어떤 그런 경향이 굉장히 강하거든요”(마약류 - 위험 인식 부족)

보호자나 교육자들조차도 미디어 온라인 위험성에 대하여 인식이 부족하여 개입이 어렵거나 빠른 기술 발전, 정부 대응 한계 등으로 사회 분위기가 전반적으로 개선이 어려운 상황을 보고하기도 하였다.

“부모님이 인식이 없어요 대부분이 저희들이 접해본 사람들은 부모님도 오라고 하고 이렇게 해도 부모님이 오는 케이스들이 거의 많지 않아요 거의 없어요 그러다 보니까 부모님도 이게 마약이라는 게 뭔지 뭐가 왜 애한테 어떻게 작동되는지 왜 이렇게 되는지를 갖다가 몰라...” (보호자 - 인식 부족)

“이게 너무 이게 그런 시스템이 나온 지 얼마 안 되기도 했고 그게 되게 바뀌는 게 빠르기 때문에 정말 사례로 하나하나 한다고 하면 대응하기가 굉장히 어렵기 때문에” (사회 분위기 - 대응 한계)

“정부에서는... 시스템을 만들고 뭔가 정보화 시스템을 만들어서 대응하고 이런 것들도 중요하데 이제 하나 만들면 하나가 또 나와요 그럼 거기에 대한 시스템을 또 만들 거냐는 거죠”

3) 온라인 위험행동 청소년이 나타나는 이유(유지요인)

전문가들이 보는 청소년의 위험행동 유지 요인으로는 크게 심리적, 사회적, 인지적 요인으로 범주화하였다.

<표 41> 유지 요인

대범주	하위범주	의미단위
유지 요인	심리적 요인	다른 사람의 관심에서 오는 긍정적 감정 발생으로 인한 유해 정보 생성 유포
		위험행동으로 얻는 우월감, 성취감
		돈이나 보상, 재미 등으로 행동 유지
		중독을 발생시키는 재미나 쾌감 등으로 지속
	사회적 요인	규범을 어릴 때부터 체득하지 못하여 행동을 지속함
		온라인 상 규범이 거의 없는 상황
		위험행동을 개선하도록 환경 조성이 안 되어 있음
		행동을 대체할 수 있는 선택지나 도와주는 사람 부족
		주변 가족, 친구, 커뮤니티 등 도움이 필요한데 혼자서 해결하려고 함
	인지적 요인	온라인을 통해 자기가 잡힐 가능성이 없다고 생각함
		온라인 상 다양한 유통 경로로 단속 위험이 없다고 생각
		마약 사용하지 않은 사람이 하는 충고 무시
		마약 사용 후 큰 영향을 받지 않는 듯 하다고 느껴서
		마약의 좋은 점만 계속 기억

먼저 청소년들은 온라인에서 얻는 긍정적인 감정이나 보상으로 그들의 행동을 유지하고 있는 것으로 나타났다.

“커뮤니티에서 다른 사람과의 관계에서 오는 만족감 계속 어떤 긍정적인 댓글이 달리고 인기 댓글이 달리고 이러면 조금 더 과감하게 글을 써볼까? 없는 얘기도 만들어볼까? 다른 사람 얘기도 지어서 해볼까? 이렇게 이제 자꾸 선을 넘게 되는 거죠 선을 넘어서면 또 내가 그런 걸 얻게 되는 거 이제 이제 인터넷 방송의 폐해이기도 하고요.” (심리적 요인-다른 사람의 관심으로 인한 긍정적 감정)

“당연히 내가 지금 이거를 하면은 당연히 내가 지금 당장 돈을 얻을 수 있고 당장 내가 우울함을 좀 채울 수 있고 한데 내가 그거를 그러면 다른 정신적 에너지나 시간이나 노력을 들여가지고 다른 걸 할 이유가 있냐라고 하면은 그거를 어떻게 설득을 할 수 있겠어요.” (심리적 요인-보상, 재미)

이들이 행동을 유지하는 데에는 어릴 때부터 지속된 행동으로서 규범에 대한 부족과 함께 환경적으로도 개선하도록 조성이 안 되어 있다는 것에 대한 우려를 나타내기도 했다.

“전반적으로 우리가 사회에서 그런 위험 행동에 대한 규범에 대해서 강하게 이렇게 뭔가 이 건 위험한 거야 이 건 나쁜 거야 이렇게 말해주지 않으니까 더 어릴 때부터 그런 것들을 몸에 체득 하면서 커나가는 것 같아요 그러니까 이게 유지될 수밖에 없다고 생각하거든요 점점 이제 도를 넘게 되는 거죠”(사회적 요인-규범 체득을 하지 못함)

“온라인상에서 내가 선택을 하는데 이게 아까 그 규범이라든지 규율 같은 게 이제 거의 없는 상황인데.. 내가 이거를 불법이 아닌 다른 선택을 한다고 하면은 그건 굉장히 힘든 건데 그럼 주변에서 이런 다른 선택할 수 있는 게 있어 다른 선택을 할 때 내가 너를 도와줄 수 있어 그런 게 있어야 되는데”(사회적 요인-환경 조성 부족)

지속적으로 전문가들은 청소년, 보호자, 사회분위기 전반적으로 위험에 대한 인식 부족, 위험행동의 유지에 있어서도 위험에 대한 인식, 개선하고자 하는 인식 등이 전반적으로 부재하여 더욱더 위험이 야기되고 있다고 목소리를 높였다.

“젊은 사람들은 아무리 자기네가 했어도 이 몸이 그렇게 그냥 바로 망가질 정도로 이렇게 영향을 주지는 않거든요 설령 그러니까 그렇게 됐다고 하더라도 그걸 갖다 자기는 숨겨요 그래서 좋은 점만 계속 기억하는 어떤 그런 작용 때문에 자기네들이 폐해를 갖다가 전혀 인식하지 못해요”(인지적 요인-사용 후 큰 영향을 받지 않는다고 느껴서)

“지금 10대는 제가 많이 보지는 않았지만 보면 특히 온라인을 통해서 지금은 대부분 그쪽을 통해서 하기 때문에 자기가 '잡힐 가능성이 없다'라고 생각하는 사람들이 굉장히 생각보다 많아요 여러 가지 채널 과정에 비트XX이나 이런 걸 갖다 활용해서 하기 때문에... 절대로 경찰의 공권력이 단속될 가능성이 없다라고..”(인지적 요인-단속 위험이 없다고 생각)

4) 온라인 위험행동 청소년에 대한 개입시 장애요인

현장에서 이들에 대한 서비스 개입 시 마주하는 어려움으로는 프로그램·인프라, 개입전근, 대응 체계, 개입 과정에서 오는 한계로 범주화하였다.

<표 42> 장애요인

대범주	하위범주	의미단위
개입 시 장애요인	프로그램· 인프라	청소년 관련 문제 전문 프로그램 부족
		성인에 비해 청소년 지원 프로그램과 제도의 빈약
		분야별 전문기관은 많으나 청소년에 특화된 개입 필요
		청소년 개입을 별도로 할 수 있는 여력 부족
	대응 체계	개입 서비스 기관의 한계, 소진
		청소년 마약 대응 체계 준비 부족
		스크리닝 통제 불가능
		다양한 위험성 존재
	개입 접근	사회적 낙인으로 서비스를 거부함
		연락도 어렵고, 서비스 참여를 하지 않음
		적절한 도움을 받기 어려운 현실
	개입 과정	이해 부족으로 상담 개입 실패
		프로그램에서 만나서 서로 연락하며 악화되는 경우 발생

온라인에서 발생하는 여러 가지 위험에 대하여 관련 부처나 기관이 개입은 하고 있지만 청소년과 관련한 전문 프로그램이나 기관 내 청소년 전담 인력 부족, 제도 빈약 등으로 전문가들은 현장에서 어려움을 마주하고 있는 것으로 보고하였다.

“보통 한 3천 명 정도를 대상으로 다양한 프로그램을 해줘야 되는데 이 청소년 몇십 명을 가지고 저희들이 몇 명 되지도 않는 수를 가지고 이걸 해줄 수 없는 상황이거든요... 경찰한테도 확실하게 저희들한테 매칭을 해주고 우리는 서비스를 해주는 방향으로 해 가야지만 되지 않겠는 가라는 관점에서 계속해서 이 작업을 갖다가 하느라고 거의 소진되고 한 어떤 상황입니다.” (개입 서비스 기관 한계, 소진)

“사실 성인보다 청소년들이 특히 프로그램도 안 돼 있고 제도도 안 돼 있고 또 이분들이 계속해서 서비스를 받으면 와야 되는데 거의 나타나지 않고 그러다 보니까 굉장히 실질적으로 서비스를 갖다 제공해 주는 어떤 전문 기관 입장에서는 굉장히 힘든 상황에 봉착해요” (성인에 비해 프로그램 빈약)

“제가 알기로도 자살과 관련해서는 생명존중 희망재단도 있고 도박 문제 같은 경우에는 도박 문제 예방 치유원도 있고 이렇게 이제 어떤 위험 행동에 대한 전문적으로 이제 접근하는 기관들은 많이 있는 것으로 알고 있습니다. 근데 다들 어려워들 하시더라고요. 그분들이 공통적으로 하시는 얘기가 뭐냐면 청소년에 특화된 어떤 개입에 대한 부분이 어렵다라는 얘기를 많이 하세요” (청소년 특화 개입 여력 부족)

“일상적으로 전 국민 특히 성인을 대상으로 하는 도박 문제나 마약 문제나 이런 것들에 대해서는 이제 어떤 사례들도 많이 발굴해서 거기에 대해서 대응을 많이 하시려고 하는데 이게 청소년 문제와 복합적으로 연관이 됐을 때는 이분들이 여기에 대해서는 우리가 어떻게 해야 되지 그걸 되게 어려워하신다고 얘기를..” (청소년 개입 체계, 다양한 위험성 존재)

“인터넷도 마찬가지로 온라인상에서도 이거를 100% 부모라든지 교사 분들이라든지 상담자분들도 그렇고 100% 스크리닝이나 통제를 하는 게 거의 불가능하거든요 ” (스크리닝 통제 불가능)

실제 청소년에게 그들의 행동 개선이나 어려움을 해결하기 위한 도움을 주는 상황에서 사회적으로 받는 낙인에 대하여 불편해하고, 서비스를 거부하거나 연락을 받지 않는 경우가 많아 개입이 쉽지 않다고 하였다. 개입이 들어간 경우라 하더라도, 상황 또는 청소년에 대한 상담자의 이해가 부족으로 중간에 개입이 중단되거나 프로그램 중 만난 다른 청소년에게 영향을 받아 악화되는 경우도 있었다.

“사회적 낙인이 굉장히 심합니다. 따라서 모든 사람들이 이 서비스를 받으려고 하지 않는 경향이 굉장히 커요 ” (서비스 거부)

“게임에서 이 학생이 게임상에서 뭐를 하고 있는지 그리고 그 게임상에서 하는 행동이 어떤 의미를 가지는지를 이제 상담자나 개입하는 사람이 그걸 이해를 못하면 그게 내담자나 그 청소년의 행동도 전혀 이해가 안 되고 공감도 이제 전혀 안 되거든요 ” (개입 과정 - 이해 부족)

“어떤 애들은 이제 부작용 때문에 전체를 더 악화되는 애들도 간혹가다 있겠지만 사실 저희 프로그램 할 때 워낙에 이제 법적 문제가 개입되다 보니까 계속해서 반복을 해서 얘기를 해요 더 이상 연결을 하지 말라 연결을 하지 말라 이 프로그램 할 때도 마찬가지.... 그래서 쉬는 시간에도 비슷하게 자기네들 핸드폰 번호 따거나 뭐 이렇게 되면 바로 개입을 해요 ” (개입 과정 - 악화되는 경우)

5) 온라인 위험행동 청소년에 대한 개입

전문가가 경험하거나 실제 개입한 내용에 대한 진술을 토대로 청소년의 온라인 위험행동에 대한 개입 현황은 복합적 문제 대응, 개입 주의사항, 유해매체 관리, 약물 중독의 범주로 나타났다.

<표 43> 개입 현황

대법주	하위법주	의미단위
개입 현황	복합적 문제 대응	복합적 문제(게임과금-돈, 도박, 성매매, 가출, 약물) 연결, 자해나 자살로
		다문화 청소년(유사 문화 청소년)과 어울리다 위험행동을 하게 됨
		디시인사이드에서 우울증 갤러리 사건 - 자살
	개입 주의사항	위험 행동 시 좋은 점에 대한 인정 + 주변 인식변환 기회
		위험 상황에 대한 지식이나 이해도 시험
		정보 접촉이 용이하여 청소년 보호 측면 우려
		인터넷과 언론에서 자주 접하는 정보에 의해 유혹
		온라인이 쉽게 접속, 유혹받아 금전적 피해, 마약 노출
	유해 매체 관리	점검 내용(직접 검색 및 탐색, 온라인 홍보 콘텐츠 확인 등)
		점검 범위(국내 포털 플랫폼(네이버, 카카오 등), 국외 소셜 미디어(인스타그램, 페이스북, X 등), 동영상 스트리밍 플랫폼(아프리카 TV, 구글-유튜브 등)
		점검 한계(방대한 콘텐츠 양, 인력 및 시간 제약)
	약물 중독	대안활동
		약물 부작용 인식
		약물 정보 제시

전문가들은 청소년들에게 있어서 실제로 위험 행동이 하나의 영역에서만 발생하지 않기 때문에 온라인의 특성에서 오는 개입 시 주의해야 하는 부분을 이해하는 것이 필요하다고 하였다. 특별히 상담 시 단순히 행동의 옳고 그름에 대한 판단은 오히려 개입에 장애가 될 수 있기 때문에 그들이 그렇게 할 수밖에 없는 상황에 대한 이해와 함께 주변을 돌아보며 바른 규범 습득과 유혹에서 벗어날 수 있는 방법을 찾도록 돕는 것에 대한 개입이 이루어지고 있음을 보고하였다.

“우울증 갤러리 사건, 결국에는 이제 그 친구가 자살을 했는데 뛰어내려서...” (복합적 문제 - 우울증, 자살)

“한 친구를 소개해 드리면 이 친구 어머니는 외국 분이예요 아버님은 한국 사람인데... 애가 10대 초반에 와서 한국에 왔어요 그러다 보니까 애는 벌써 우리나라에 온 지 한 4~5년 이렇게 됐는데도 불구하고 한국어가 굉장히 서툴러요 학교도 다니지도 않고... 그래서 애가 사귀는 매칭되는 애는 한국에 오는 10대 후반 20대 이런 청년들, 그 사람들하고만 그룹이 쳐서 매칭이 돼요 애가 학교를 보내도 학교는 안 간다는 거예요...” (복합적 문제 - 다문화 청소년)

“그래서 왜 이걸 갖다 어른들은 왜 못하게 하지 싫은 거를 그래서. 그래서 저희들은 그 하는 자체에는 그건 인정을 해줘요... 근데 주위를 봐 주위 부모한테서... 그러는데... 자기가 굉장히 많

이 폐해에 대한 인식을 잘 못해요.” (개입 주의 사항 - 주변 인식 변환 기회 제공)

“여러 가지 상황 때문에 힘든 상황에서 인터넷 막 언론에서 막 해서 그게 뜨더라는 거예요 그래서 치니까 자기도 모르게 어떻게 하다 보니까 벌써 돈 날아가지고 구입까지 돼 있더라는 거예요.” (개입 주의 사항 - 인터넷, 언론에서 자주 접하는 정보에 의해 유혹)

“청소년 유해매체물이 청소년 유해 약물, 청소년 유해 물건, 청소년 유해 업소와 관련된 이제 방송통신심의위원회에서 이 고시된 내용을 가지고 이제 유통 방지를 하는 유해 표시 확인하고 또 나이 및 본인 확인하고 성인 인증이 되어 있는지.. 대상으로 해서 둘러보고는 있는데 사실 위낙 콘텐츠의 양이 많다 보니까.. 다 볼 수가 없습니다. 그럼에도 이제 저희는 어쨌든 그러한 온라인 플랫폼을 대상으로 해서 보고 있고.. ” (유해 매체 관리 예시)

“개인 정보의 문제도 그렇고 제가 어떤 사례가 하나 있었는데.... 유명 게시판 글에 또래 친구들이 계속해서 한 친구를 놀리는 게 이게 챌린지처럼 한 친구의 얼굴을 합성하고 거기다 낙서를 해서 올리고 하는 것들을 계속 반복적으로 글을 올리는 어떤 것들이 있었거든요 일종의 재미라고 생각을 하는 거죠... 솔직히 저조차도 이 친구를 어떻게 연계해 줄 수 있지라는 생각이 들더라고요 그래서 우선은 할 수 있는 것들을 해보자 방심위에 일단 신고도 해보고 너가 어떻게 연락할 수 있는 방법으로 좀 취해보라라고 했는데...” (유해매체 관리 사례)

“약을 갖다가 오랫동안 경험했던 사람들을 회복 지원가라는 리커버리 서포터라는 어떤 그런 명칭으로 양성 프로그램을 갖다가 계속해요 계속해서 거의 뭐 1년에 100시간짜리 프로그램에서 매주 2시간 이렇게 해서 거의 1년 프로그램에서 양성을 하고 그 사람들을 프로그램 보조자 이게 다양한 프로그램 보조자 이렇게 하면서 그 사람들 사례를 갖다가 함께 하고 녹여가는 어떤 그런 작업들을 하거든요 ” (대안 활동 예시)

6) 온라인 위험행동 청소년 개입 매뉴얼 개발 시 포함되어야 할 내용

매뉴얼 개발 시 필요한 내용에 대한 전문가 의견을 분석했을 때 교육 및 인식 개선, 개입 전략, 맞춤형 프로그램 구성, 상담 전문가 역량 강화, 청소년 미디어 유해환경 이해, 협력체계 및 사회적 책임의 영역으로 범주화하였다.

<표 44> 매뉴얼에 포함되어야 할 내용

대법주	하위법주	의미단위
매뉴얼 구성	교육 및 인식 개선	위험 콘텐츠 인식과 자기 선택 중요성 교육
		청소년 인식 개선을 위한 내용
		위험 행동에 대한 우월문화 인식 개선
		불법 행위에 대한 인지 교육
		다양한 환경에서의 교육 방법
	개입 전략	즉각적 개입 필요성
		전방위적 접근
		위험요소에 대한 개입방법
		예방적 관점의 프로그램 필요
		복합적 문제에 대한 통합적 개입 프로그램
	상담 전문가 역량 강화	상담자 이해를 돕는 은어 소개
		내담자 행동에 대한 이해와 공감
		전문가로서의 신뢰 형성
		내담자 중심의 경청
		전문적, 세분화된 개입
	맞춤형 프로그램 구성	청소년 욕구를 반영한 매뉴얼
		집중이 어려운 대상자를 위한 구성
		위험행동 외 재미 찾기
		숲 체험 등 대안 프로그램 제공
		삶에 녹아드는 다양한 프로그램 제공
	청소년 미디어 유해환경 이해	유해 정보 회피, 식별, 대처 방법
		개인정보 보호 방법
		유해정보 기술적 대처
		미디어 과의존 연관성 인식
		게임 과금, 청소년 채팅 용어 등 이해
	협력 체계 및 사회적 책임	법적 문제 발생 시 검찰과 경찰의 역할 명시
		관련 기관 간 MOU 체결
		사후관리 및 연계 체계 구축
		보호자, 교육자 대상 유해정보 개입 필요성 제시
		국가, 사회의 책임 강조
		플랫폼 등 사업자의 책임과 개선 요구

온라인에서 청소년의 위험 행동을 예방하거나 인식이 필요한 내용에 대한 교육이 제시되면 좋겠다는 의견이 나타났으며, 이와 함께 다양한 위험 상황에 맞춘 즉각적이면서 복합적인 개입을 하도록 돕는 내용이 필요하다고 하였다.

“본인이 그거를 알 수 있고 본인이 선택을 해가지고 이걸 좀 피할 수 있도록 하는 좀 저는 교육이나 개입 같은 게 좀 필요하다고 생각을 합니다.” (위험 콘텐츠 인식과 자기 선택 중요성 교육)

“학생들한테 ‘이런 것들은 위험하니까 너희들이 좀 피해야 된다,’ ‘이런 것들은 접근을 하지 말아야 된다’라고 어떻게 보면 좀 물론 이게 말로 하기만 쉽지, 실제로 교육하는 건 어렵긴 하겠지만 학생들한테 어떤 것들을 적극적으로 좀 피해야 된다 하는 좀 교육이 필요하지 않나라고 생각이 듭니다.” (청소년 인식 개선 필요)

“단순히 부모나 교사 차원이 아닌 거죠 전방위 차원으로 그렇게 대처를 해줄 수 있는 게 좋다는 생각이고...” (전방위적 접근)

“사람들이 즉각적으로 그게 불법성이나 유해성을 인지를 하고 청소년한테 즉각적으로 개입을 해줄 수 있는 것...” (즉각적 개입)

“그래서 저는 특히 청소년들은 어떤 중독자라는 어떤 그런 개념보다는 중독의 어떤 전 단계에서 그 프로그램이 포커스를 맞춰 가야하는 게 좀 맞지 않는가라고.. 저희들이 봐도 그런 전 단계에 머무르는 어떤 그런 사람들로 청소년들은 보여졌어요 그래서 충분히 그런 교육이나 이런 내용들이 좀 더 보완되고 거기에 플러스 상담이라는 내용들이 아우러지는 어떤 그런 프로그램들이 제시된다면 보다 효과적으로..” (예방적 관점의 프로그램 필요)

“사실 이런 문제가 그냥 어디 한 군데에서 끝나는 게 아니라 다 연결돼 있어요 실상으로 계속 총괄적으로 그런데 마약은 마약 있는 사람들만 보거든요 다른 걸 사실 잘 못 봐요 도박 문제도 있고 자살 문제 여러 가지 복합적으로 다 있는데 그래서 이런 종합적인 어떤 프로그램 속에서 함께 녹여가는 프로그램 조금이라도 그런 프로그램들도 있다면..” (복합적 문제에 대한 통합적 개입 프로그램)

청소년을 만나는 상담자에게 무엇보다도 청소년의 상황과 배경을 이해하고 전문적인 개입을 할 수 있도록 하는 내용이 매뉴얼에 반영되도록 제안하였다.

“청소년이 갖고 있는 이런 현실에서의 어려움을 좀 이해를 해주고 그 상황 그대로를 좀 어쨌든 물론 마약하는 거라든지 이제 성매매라든지 그런 건 이제 불법, 도박도 그렇고 이게 불법적인 거긴 하지만, 어쨌든 청소년이 그 상황을 그렇게 하도록 이제 행동을 하도록 이제 선택을 한 이유가 있을 거잖아요? 어쨌든 배경 정보에 대해서도 좀 알아야 되고” (내담자 행동에 대한 이해와 공감)

“상담하시는 분들이 이해를 할 수 있는 게 이런 위험한 상황에 대한 위험 행동에 대한 내용을 이해하실 수 있는 게 굉장히 중요할 것 같아요 특히나 청소년 상담에서는 ‘내가 이 사람하고

얘기를 해도 괜찮구나 얘기를 해도 되겠다'라고 하는 게 정말로 중요한데 그게 이루어지지 않으면 이제 얘기가 거의 안 되는데..." (전문가로서 신뢰 형성)

“결국은 잘 이야기 들어주고 잘 이야기 들어주고 이야기는 잘 들어주되 이 친구가 무슨 말을 하는지 제대로 이해는 해야 되겠다.” (내담자 중심의 경청)

전문가들이 FGI 시 계속 강조하는 내용은 청소년의 욕구와 상황을 이해하는 것이었다. 따라서 청소년 욕구와 수준을 고려하여 그들의 입장에서 매력적으로 다가오는 맞춤형 프로그램이 제공되어야 한다고 하였다.

“보통 그냥 게임을 하는 것 자체가 문제라기보다는 이제 게임을 이제 왜 하는지가 보통 문제가 되는 경우가 많거든요...” (청소년 욕구 반영)

“일단 재미있어야 되지 않을까... 개네들이 왜냐면 15분 이렇게 해서 집중을 잘 못해요 길게 집중을 못합니다. 그래서 그래도 어떻게 하면 좀 재미있게 이렇게 해서... 이외에 다른 데 굉장히 재미있는 것이 그래서 옛날에도 보니까 원에서도 숲 체험이나 이런 어떤 프로그램들도 많이 하더라고요 그런 거는 굉장히 저희는 좋다고 보거든요” (집중이 어려운 대상자)

“하여튼 공감하는 게 제일 중요할 거라고 생각을 하고 일단 위험한 거라는 거 알려주고, 일단 그걸 좀 잊게 하고 다른 활동을 하게 하는 것이 제일 중요할 것 같고요” (위험행동 외 재미 찾기)

미디어 유해환경에 대한 정보 제공과 협력 체계에 대한 내용도 매뉴얼에 포함될 필요가 있다고 전문가들은 보았다. 기본적으로 유해정보를 어떻게 식별하고 회피해야 하는지, 청소년들이 사용하는 용어, 게임에서 과금과 불법의 경계, 법적 문제가 발생할 시 기관의 역할을 명시하고, 기관과 연계 체계 구축 방법에 대해서도 제시되기를 희망했다.

“일반 보호자들이나 뭔가 교육하시는 분들도 그런 위험 행동에 대한 어떤 명확한 특징, 그러니까 바로 인식할 수 있는 뭔가 그런 것들에 대한 특징이 명확하게 나와 있어야 되고 또 정의가 좀 분명하게 되어 있어야 이게 개입이 필요한 건지 아닌지에 대한 설명이 있을 수 있을 것 같고요...” (청소년 미디어 유해환경 이해)

“저는 청소년보호법에 이제 앞쪽에 정의 부분 뒤에 이제 국가의 책임 사회의 책임 가정의 책

임 이렇게 이제 나와 있는데...(문제 발생 시 기관의 역할 명시)

“또 여기서 이렇게 프로그램에 보면 이제 다른 곳도 마찬가지로겠지만 이 프로그램이 끝나든지 뭐 하면 이게 에프터 회원 사후 관리나 이런 부분들에 대한 연계가 굉장히 어렵게 되거든요,, 정말로 청소년들이 그 문제에서 해결할 수 있도록 하는 데 전념할 수 있도록 그 환경을 갖다 만들어 줘야 된다는 거예요.” (기관 연계 체계 구축, 사후관리)

“근데 조금 사업자들의 문제인 것 같다. 약간 무책임한, 무책임하다? 유독 우리나라만 그런 것 같다는 생각이 좀 요즘에 많이 들고 있어서 그런 플랫폼 사업자들에게 지속적인 압박이 좀 필요할 것 같다는 생각이 듭니다.” (플랫폼 등 사업자 책임과 개선 요구)

라. 분석결과 정리 및 시사점

본 연구에서는 디지털 미디어 위기 청소년 개입 매뉴얼 개발을 위하여 학계 및 현장전문가 9명을 대상으로 포커스그룹 인터뷰(FGI)를 진행하였다. 인터뷰 분석 결과, 먼저 디지털 미디어 위기 청소년의 공통적인 대범주로는 특성, 당면한 어려움, 유지요인, 개입 시 장애요인, 효과적인 개입방식, 개입매뉴얼에 포함될 내용으로 구분되었다. 구체적으로 과의존/중독 청소년의 당면한 어려움은 복합피해 영역, 자기관리 영역, 대인관계 영역, 일상기능 영역, 재정관련 영역의 하위범주가 도출되었다. 그리고 유지요인으로는 청소년의 욕구충족, 다양한 스트레스 관리 방법 부재, 건강하지 못한 관계 집착, 도박행위 유지요인으로 하위범주가 나타났으며 개입 시 장애요인으로는 인터넷·스마트폰 과의존 개입과 사이버 도박 개입역량으로 하위범주가 도출되었다. 또한 효과적인 개입방식으로는 내담자 상태 파악, 책임질 수 있는 환경조성, 내담자 욕구 파악이 중요하며, 매뉴얼에 포함되어야 할 내용으로는 우선 매뉴얼의 목적, 건강한 사용 환경 조성, 중간 자극 제시, 개입 대상을 명료화, 재정·법적 조치 안내가 도출되었다.

다음으로 폭력 청소년의 특성으로는 개인요인, 가정요인, 학교 및 또래요인, 사회환경 요인으로 하위범주가 도출되었고, 당면한 어려움으로는 온라인 특성 영향, 심리적 어려움, 보호자 인식 부족으로 나타났다. 유지요인으로는 개인적 요인과 환경적 요인으로 도출되었으며, 개입 시 장애요인으로는 상담자 요인, 내담자 요인, 상담환경 요인으로 구분되었다. 효과적인 개입으로 인지영역, 정서영역, 행동영역으로 하위범주가 도출되었으며 매뉴얼에 포함될 내용으로는 교육 및 인식 개선, 개입전략, 상담전문가 역량 강화, 맞춤형 프로그램 구성으로 나타났다.

마지막으로 온라인 위험행동 청소년의 특성으로는 개인요인, 가정요인, 학교 및 또래 요인, 사회환경 요인, 기타로 구분되었다. 당면한 어려움으로는 온라인 특성 영향, 게임 결제, 마약류, 보호자, 사회적 분위기로 하위범주가 나뉘었고, 유지요인으로는 심리적 요인, 사회적 요인, 인지적 요인으로 도출되었고, 개입 시 장애요인으로는 프로그램 인프라, 대응체계, 개입접근, 개입과정이 나타났다. 개입현황으로는 복합문제 대응, 개입 주의사항, 유해매체관리, 약물중독 등으로 구분되었으며, 매뉴얼 구성으로는 교육 및 인식개선, 개입전략, 상담전문가 역량강화, 맞춤형 프로그램, 청소년 미디어 유해환경 이해, 협력 체계 및 사회적 책임으로 도출되었다.

이러한 분석결과를 통한 시사점은 다음과 같다. 첫째, FGI에 참여한 전문가들은 디지털 미디어 위기 유형으로 도출된 과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동은 공통적으로 디지털 미디어 환경의 노출로부터 시작되었다는 점에 대해 동의하였다. 그리고 청소년이 디지털 미디어를 과도하게 사용하거나 중독되었을 때 사이버 폭력이나 성폭력, 유해 정보 생성 및 유포 등 온라인 위험행동을 하게 될 가능성이 높다는 점을 강조하였다. 따라서 미디어 과의존/중독 수준을 낮추거나 다른 유형의 디지털 미디어 관련 문제가 발생하지 않도록 예방차원의 교육이나 상담이 필요하다는 점을 시사한다. 또한 상담자가 디지털 미디어 위기 청소년을 이해하는 데 도움이 되는 유형별 개념과 정의를 구체화하고 디지털 미디어 환경 속에서 생활하는 청소년의 위기문제에는 어떠한 것이 나타날 수 있는지 이해를 높일 수 있도록 매뉴얼을 구성하는 것이 필요하다.

둘째, 미디어 과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동 청소년을 상담할 때에는 이들의 당면한 어려움과 지속하게 되는 요인 그리고 개입 시 장애요인을 고려하여 개인적 변화와 환경적 변화를 이끌 수 있는 체계적인 사례관리가 이루어져야 한다. 먼저 청소년이 상담을 하게 되면 접수면접을 통해 청소년의 현재의 상태를 파악하고 구체적인 호소문제를 확인하여 전문적 개입을 통해 인지·정서·행동적 변화를 이끌어야 한다. 이를 위해서는 내담자와의 신뢰로운 상담관계를 형성하는 것이 필요하다. 그리고 청소년을 둘러싼 환경을 살펴보아야 한다. 예를 들어, 청소년이 디지털 미디어를 사용하는 환경은 어떠한지, 친구관계나 부모의 관심과 감독은 잘 이루어지는지, 사회적인 분위기나 시선은 어떠한지 확인한 후 청소년의 자기조절기능이나 일상생활기능을 회복할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다. 이를 위해 디지털 미디어 위기청소년을 대상으로 개입을 할 경우 보호자 상담은 중요한 역할을 하기 때문에 이를 위한 효과적인 개입 방안을 갖는 것이 필요하다.

셋째, 디지털 미디어 위기 청소년에 대한 개입이 효과적으로 이루어지기 위해서는 심리상담 뿐만 아니라 필요한 경우, 도박, 마약, 중독, 범죄 등을 개입하는 데 도움을 주는 전문기

관의 연계로 의료·법률·재정지원 등 통합서비스 제공해야 한다. 또한 이러한 과정을 통해 디지털 미디어 위기 청소년에게 필요한 지지체계 구축되어야 한다. 따라서 상담자는 심리상담 뿐만 아니라 다양한 자원과의 연계 및 정보를 제공해주는 역할을 수행해야 하기에 디지털 미디어 관련 법적·윤리적 쟁점이나 관련 법령 및 전문기관 정보 등을 매뉴얼에 포함시키는 것이 필요하다는 점을 시사한다.

4. 매뉴얼 구성

디지털 미디어 위기 청소년 개입 매뉴얼을 개발하기 위하여 문헌연구, 델파이 조사, 현장 전문가 대상 FGI 내용을 분석한 결과를 바탕으로 매뉴얼의 구성 원리를 도출한 후 청소년의 문제상황 개입 시 필요한 매뉴얼의 주요 내용을 구성하였다.

가. 개입 매뉴얼 구성 원리

본 연구에서 도출한 디지털 미디어 위기 청소년을 대상으로 한 개입 매뉴얼에서 가장 먼저 고려한 것은 디지털 미디어 환경으로 인한 청소년 특성을 고려한 내용 구성이다. 태어나면서부터 미디어에 노출되고 함께 성장해 온 현세대 청소년에게는 미디어와의 분리가 되어 살아가는 것은 어렵다. 따라서 미디어로 인해 호소하고 있는 청소년의 어려움과 위기 상황을 이해하고 사전에 이를 예방할 수 있는 인프라 및 환경 조성이 선행될 것을 현장에서 요구하고 있었다. 이를 위해 디지털 미디어로 인한 청소년의 위기 유형을 범주화하고 범주별 대상 정의를 통해 범주별 개입방향 및 목표, 방안 등을 제시하여 현장에서 활용도를 높이고자 하였다.

두 번째, 대상 청소년에게 보다 체계적인 개입이 이루어질 수 있도록 사례관리 모형을 제시하고자 한다. 사례관리는 사회복지학적 관점에서 용어가 소개되었고 다양한 욕구가 있는 내담자와 내담자 가족의 회복을 돕는 통합적인 실천 방법이다. 청소년의 상담 개입 시에는 가정, 지역사회, 다양한 전문기관과의 협력과 연계를 고려하여 일반적인 상담 개입단계(초기-중기-후기)에서 확장된 사전 준비, 사후관리까지 체계성을 갖추어 효과적으로 개입할 수 있어야 한다. 따라서 지역 내 청소년상담 전문기관인 청소년상담복지센터 중심의 사례관리 모형을 제시하여 센터에서 직접적으로 개입할 수 있는 영역과 방안, 기관 협업이나 사례 연계 등의 방법과 안내가 이루어질 수 있도록 구성하였다.

실제 디지털 미디어와 관련한 청소년이 당면하고 있는 문제는 다양한 영역에서 빠르게

확산되고 피해를 호소하고 있기 때문에 청소년 개입 시 청소년 기관 중심으로 다른 기관과 유기적으로 연계되어 사례를 관리하는 중요한 부분이다. 미디어와 관련한 기술적 도움을 받을 수 있는 기관, 폭력 사태 등 법적 문제가 발생하였을 때 도움을 줄 수 있는 기관, 의료기관 등 전문성을 갖춘 기관과의 연계 협력으로 청소년에게 통합적인 서비스가 제공되어 그들의 어려움을 해소하고 성장하도록 돕는다.

세 번째, 청소년 기관 내 상담자와 미디어 전담상담자의 청소년 미디어 문제에 대한 이해를 높이고 실제적인 개입을 돕도록 한다. 이에, 전문가를 대상으로 다양한 미디어 문제에 대한 청소년 개입 및 연계 시 필요 사항, 상담자 역할 및 주의사항, 청소년의 상황에 대한 이해도를 높이는 정보 등을 제안하여 현장 역량을 강화하고자 한다.

상담자들은 정서적 지지, 정보 제공, 맞춤형 개입 등 다양한 역할을 수행하는 것이 필요하다. 정서적 지지는 청소년이 자신의 감정을 안전하게 표현하도록 돕는 데 중요한 역할을 하며, 이는 상담자와 청소년 간의 신뢰를 구축하고, 상담 효과를 높이는 데 기여한다. 전문가 의견을 볼 때, 상담자들이 직면한 어려움도 존재하며, 미디어 문제에 대한 교육과 훈련이 부족한 경우가 많았다. 이에 따라, 지속적인 전문 교육과 자료 제공이 필수적이라 할 수 있다. 결국 상담자는 비판적 태도를 지양하고, 청소년의 상황을 이해하는 접근이 필요하다는 점은 매우 중요하다. 따라서 청소년의 환경적 요인을 고려하여 보다 통합적인 접근을 할 수 있도록 제시한다. 최종적으로 상담자들이 다양한 상황을 고려하여 복합적인 문제에 맞춤형 상담을 제공할 수 있는 기반을 갖추도록 돕는다.

마지막으로 청소년 개입 시 반드시 고려해야 하는 보호자를 위한 교육, 청소년들이 안전하게 미디어 사용을 하도록 돕는 환경조성, 미디어 환경 가이드, 법률 지식 등 필요 지식이나 정보 제공을 포함한다. 보호자들은 청소년이 사용하는 미디어 플랫폼의 특성과 위험성을 이해해야 한다. 이를 통해 자녀의 미디어 사용을 보다 효과적으로 지원하고, 문제를 조기에 인식할 수 있는 능력을 갖출 수 있다. 청소년과의 개방적이고 안전한 소통을 위한 교육이 보호자에게 필요하다. 교육을 통해 자녀와의 신뢰를 구축하고, 미디어 사용에 대한 우려 사항을 편안하게 논의할 수 있는 환경을 조성할 수 있다.

미디어 사용과 관련된 법적 책임 및 윤리, 사이버 괴롭힘, 저작권 침해 등과 같은 법적 문제를 예방할 수 있는 자료 등을 소개한다. 청소년 대상으로 미디어 사용 시 타인을 존중하는 태도와 책임감 있는 행동의 중요성, 건강한 온라인 환경을 조성할 수 있는 방안도 안내하여 매뉴얼 활용도를 높이고자 한다.

나. 개입 매뉴얼 내용

디지털 미디어 위기청소년에 대한 이해를 바탕으로, 이들을 위한 매뉴얼을 개발하고자 하였다. 매뉴얼은 크게 디지털 미디어 위기청소년의 이해, 사례 모형, 유형별 개입 가이드, 그리고 부록으로 구성되었다. 매뉴얼의 목표는 디지털 환경에서 어려움을 겪고 있는 청소년들을 지원하기 위한 구체적인 지침을 제공하는 것이다. 청소년의 특성과 위기 상황에 적합한 다양한 개입 전략을 제시함으로써, 이들이 겪는 문제를 효과적으로 해결할 수 있도록 돕는 것이 이 매뉴얼의 핵심이다. 또한, 사례 모형을 통해 실질적인 상황에 대한 이해를 높이고, 유형별 개입 가이드는 특정 상황에 맞춘 실천 가능한 접근 방법을 제공할 것이다. 부록 부분에서는 추가적인 자료와 참고 문헌을 제공하여 사용자가 더 깊이 있는 정보를 얻을 수 있도록 구성하였다.

<표 45> 디지털 미디어 위기 청소년 개입 매뉴얼 전체 개요

구성요인	세부 내용
디지털 미디어 위기청소년의 이해	• 디지털 미디어의 개념 • 청소년 미디어 이용실태 • 청소년의 디지털 미디어 위기
디지털 미디어 위기청소년의 사례관리	• 디지털 미디어 위기청소년의 사례관리 모형 • 사례관리 시 유의사항
디지털 미디어 위기청소년 유형별 개입가이드	• 유형 I 과의존/중독(이해/상담개입) • 유형 II 디지털 미디어 폭력(이해/상담개입) • 유형 III 온라인 위험행동(이해/상담개입)
부록	• 디지털 미디어 위기 청소년 관련 판례 • 소년사건 처리 절차 • 도움 받을 수 있는 기관 • 청소년 은어

이 매뉴얼의 첫 번째 장은 디지털 미디어 위기청소년에 대한 기본적인 이해를 돕는 내용으로 구성되어 있다. 이 장에서는 디지털 환경이 청소년에게 미치는 다양한 상황과 여러 상황에 대하여 살펴보고 정리하여 안내한다.

두 번째 장은 실제 개입 과정에서의 사례 모형을 통해 디지털 미디어와 관련된 다양한 위기 상황을 개입하는 절차를 이해하고 개입 시 주의사항에 대하여 살펴볼 수 있다. 사례 모형은 청소년 상담기관에서 미디어와 관련한 문제가 있거나 위기를 겪는 청소년을 발견하거

나 의뢰받았을 때 개입 절차를 개념화한 것이다.

세 번째 장은 위기청소년 유형별 개입 가이드를 다룬다. 이 부분에서는 특정 유형의 위기 청소년에게 적합한 개입 전략과 접근 방법을 제시하여, 현장에서 활동하는 전문가들이 어떻게 개입할 수 있는지를 명확히 이해하도록 돕는다.

마지막으로, 부록에서는 추가 자료와 참고 문헌을 제공하여 사용자들이 더 깊이 있는 정보를 얻을 수 있도록 한다.

이 매뉴얼의 내용은 청소년 관련 미디어 개입 경험이 풍부한 전문가에게 내용 타당성을 검토받았다. 이호준(2006)이 개발한 평가 도구를 본 연구의 특성을 반영하여 평가 및 자문을 받았다. 매뉴얼에 대한 전문가 평정 결과는 <표 46>와 같으며 매뉴얼 내용, 현장활용도, 효과성 모두 적절한 것으로 나타났다.

<표 46> 청소년의 디지털 미디어 위기유형별 개입 매뉴얼 전문가 평정

구분	질문	평균
내용 적합도 평가	1 매뉴얼의 내용이 개입 목적에 부합합니까?	5.00
	2 매뉴얼의 내용이 대상 청소년의 특성을 고려하여 구성되었습니까?	5.00
	3 매뉴얼의 내용이 대상 청소년에게 필요한 요소로 구성되었습니까?	5.00
		Part 1 4.00
	4 매뉴얼이 단계별로 적절한 내용으로 구성되었습니까?	Part 2 4.50
		Part 3 4.50
현장 활용도 및 효과성	5 본 매뉴얼 개발은 시의적절하다고 생각하십니까?	5.00
	6 본 매뉴얼이 현장에서 활용되기에 실용적이라고 생각하십니까?	4.50
	7 본 매뉴얼이 대상 청소년 개입 시 효과가 있을 거 같다고 생각하십니까?	5.00

항목별로 매뉴얼 내용의 적합도는 4.33점(Part1: 4.0점, Part2: 4.5점, Part3: 4.5점)으로 나타났다으며, 현장 활용도 및 효과성은 4.83점으로 확인되었다. 전문가가 준 매뉴얼에 대한 피드백 및 자문 의견을 세부적으로 살펴보면, 청소년의 디지털 미디어 위기에 효과적으로 개입하기 위한 시의성 높은 매뉴얼이라는 의견과 위기 유형을 체계적으로 분류하고 유형별 구체적인 개입 가이드를 제시한 점을 우수하다는 의견이었다. 한편으로는 매뉴얼의 대상 청소년이 디지털 미디어로 인한 피해 청소년인지, 위기 청소년인지에 대한 개입방향을 명확히

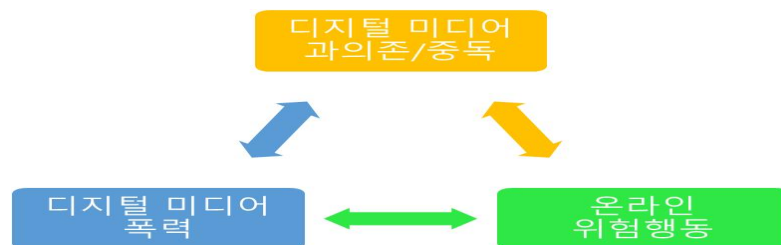
할 것을 제안하였다. 또한 매뉴얼의 선행 연구나 안내보다는 최신 현행화하는 것이 현장에 도움이 될 것이라는 의견에 따라 해당 내용을 매뉴얼에 반영하여 완성하였다.

이 매뉴얼의 최종 목표는 디지털 미디어 환경에서 어려움을 겪고 있는 청소년들에게 실질적인 지원을 제공하는 것이다. 또한, 현장에서 활동하는 전문가들이 이 매뉴얼을 통해 보다 효과적인 개입을 할 수 있도록 돕는 것이다.

매뉴얼의 구성에 따른 세부 내용은 다음과 같다.

첫째, 디지털 미디어의 개념, 디지털 미디어로 인한 청소년의 위기문제를 기존의 문헌 고찰, 최근 미디어 청소년 위기 사례 등을 고려하여 소개하고자 하였다. 미디어로 인한 청소년 위기문제 유형은 전문가 델파이를 기반으로 한 디지털 미디어 과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동의 세 영역의 기본 개념을 설명하고, 이어지는 사례관리, 개입가이드에도 이를 기반으로 내용을 구성하였다.

위기문제를 세 영역을 나누었지만, 각 문제 영역은 서로 연관되어 있으며 복합적인 영향을 미칠 수 있다. 예를 들어, 과의존 및 중독 문제는 폭력적 콘텐츠에 대한 노출을 증가시키거나 위험행동으로 이어질 수 있으며 반대로, 폭력적 콘텐츠나 위험행동에 노출된 청소년은 과의존과 중독 문제를 겪을 수 있다. 디지털 미디어 중독, 폭력적 콘텐츠 노출, 위험한 온라인 행동은 서로 상호작용하여 청소년의 전반적인 스트레스를 증가시키고, 이를 통해 서로 연결된 문제를 초래할 수 있다. 청소년 디지털 미디어 사용에서의 복합적인 문제를 이해하고 대응하는 데 중요한 기초 자료를 제공하려는 것에도 목적이 있다.



[그림 2] 디지털 미디어 청소년 문제유형

둘째, 청소년 기관에서 미디어 위기문제를 효과적인 사례개입이 이루어지도록 돕는 사례관리 모형을 제시한다. 사례관리 모형은 접수-사정-계획-실행-종결 및 평가-사후관리의 개입으로 다양하고 복합적인 문제를 호소하는 청소년 대상으로 통합적인 서비스가 제공되는 사례 전반의 과정을 기반으로 한다. 각 단계에 필요한 연계와 의뢰를 포함함으로써 사례관리의 본연의 목적을 실행할 수 있도록 하였다.

<표 47> 디지털 미디어 위기 청소년 사례관리 단계

단계	개입 개요
접수	- 초기 상담 및 보호자 연락을 통해 청소년의 기본 정보 수집 - 위기 상황에 대한 초기 이해 돕기 - 즉각적인 지원이 가능한 기관이나 자원에 대한 연계 모색
사정	- 청소년의 상황을 면밀히 사정하고 평가 - 위기 수준 파악 - 의료기관, 사회복지기관 등 외부 전문가와의 의뢰
계획	- 상담 목표 및 세부 계획 수립 - 청소년의 필요에 맞춘 개입 방향 설정 - 관련 기관이나 자원과의 연계를 통해 적절한 서비스 및 프로그램 추천
실행	- 실제 상담 제공 - 청소년과의 신뢰 관계 지속 유지 - 청소년을 다른 전문 서비스에 의뢰하여 통합적 지원 강화
종결/평가	- 상담 종결 - 상담 과정 전반에 대한 평가 실시 - 후속 지원을 위한 관련 기관 정보 제공 및 자원 연계 안내
사후관리	- 정기적인 후속 상담 - 청소년의 상황 지속적으로 모니터링 - 필요 자원과의 연계 - 자원 점검을 통해 청소년의 상태 확인

셋째, 전문가 델파이 결과를 반영한 디지털 미디어 청소년 문제유형 대분류 3영역을 중심으로 한 대상 청소년의 특성이나 이들에게 나타날 수 있는 어려움과 피해를 고려하여 문제 유형별로 설명하였다. 각 영역별 개입 흐름 단계에서 진행해야 하는 내용과 주의사항을 세부적으로 안내하여 현장의 상담자와 미디어전담 상담자가 실제 현장에서의 활용도를 높이 고자 하였다.

과의존/중독 위기 영역에서는 대상 청소년의 특성과 발생 원인에 대하여 설명하고, 목적 있는 인터넷 사용자군(게임 및 사이버 도박), 목적 없는 사용자군(소셜미디어, 동영상)으로 구분하여 개입할 수 있는 방향과 주의사항 등을 제시하였다.

디지털 미디어 폭력 영역에서는 대상 청소년의 특성을 가해와 피해로 나누어 설명하였고 특별히 피해를 당한 청소년의 경우에 대처방안에 대하여 안내하였다. 청소년 개입은 청소년 상담복지센터에 근무하는 상담사가 적용할 수 있도록 사례 예시를 통하여 세부 방안을 제시하였다.

온라인 위험행동 영역은 영역 내 세부 분류인 유해 물질 구매 및 유통, 유해 정보 생성

및 유포, 사이버 범죄(사기)의 연루되는 청소년의 배경, 특성(가해·피해)에 대하여 기술하였다. 또한 각 분류의 사례 예시로 청소년상담복지센터에서 해당 청소년을 개입할 때 목적, 활동, 연계 및 협력 등에 대하여 구체적으로 제시하였다.

부록에서는 관련 법원 판례, 사건 처리절차, 청소년 은어 등의 내용을 포함하여 현장에서 보다 활용을 높일 수 있도록 구성하였다.

V. 요약 및 논의

1. 연구의 요약

본 연구는 디지털 미디어의 위험요소의 영향으로 위기 상황에 놓인 청소년의 유형을 분류하고 이들의 특성을 고려하여 피해를 경감시키고, 효과적인 개입 매뉴얼을 개발하는데 목적이 있다. 특히 디지털 미디어 위기 청소년 관련 선행연구를 분석하였을 뿐만 아니라 미디어 관련 학계전문가와 미디어 과의존 해소사업 경험이 있는 현장전문가의 요구를 반영하여 실제 개입장면에서 필요한 매뉴얼을 개발하였다. 이를 위한 구체적인 과정은 우선 디지털 미디어 위기 청소년에 대한 개념과 유형도출이었다. 이전 연구에서는 디지털 미디어의 개념이 학자마다 다양하였으며, 위기 영역도 구체화 되지 못한 한계가 있었다.

이에 본 연구에서는 디지털 미디어 위기 청소년 관련 사업 담당자 4명의 예비조사를 통해 개념, 유형, 특성, 실태 등의 정립하였다. 이후 학계 및 현장 전문가 6명을 대상으로 그룹 인터뷰를 실시하여 디지털 미디어 위기 청소년 유형 분류 및 개입 현황에 대한 전반적인 의견을 수집하였다. 이를 기반으로 전문가 델파이 조사를 위한 설문지를 구성하였다.

학계 및 현장 전문가 22명을 대상으로 2차에 걸친 델파이조사를 통해 디지털 미디어 위기 청소년에 대한 유형 도출 작업을 실시하였다. 그리고 델파이 조사를 통해 디지털 미디어 위기 청소년을 대범주로 3개 영역(과의존/중독, 디지털 미디어 폭력, 온라인 위험행동)으로 구분하였다. 그리고 중분류로과의존/중독은 게임물, 사이버 도박, 소셜미디어, 영상물 관련 위기유형으로, 디지털 미디어 폭력은 사이버 폭력과 디지털 성폭력으로 온라인 위험행동은 유해정보, 유해물질, 사이버 범죄(사기 중심)가 도출되었고 소분류는 전체 42개 영역으로 분류되었다.

디지털 미디어 위기 청소년 개입 매뉴얼 개발을 위하여 학계 및 현장전문가 9명을 대상으로 포커스그룹 인터뷰(FGI)를 진행하였다. 인터뷰 분석 결과, 먼저 디지털 미디어 위기 청소년의 공통적인 대범주로는 특성, 당면한 어려움, 유지요인, 개입 시 장애요인, 효과적인 개입방식, 개입매뉴얼에 포함될 내용으로 구분되었다. 포커스그룹 인터뷰(FGI)에 참여한 전문가들은 디지털 미디어 위기 유형인과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동은 공통적으로 청소년의 일상에서 디지털 미디어 접촉으로 시작되었다는 점이었다. 그리고 청소년이

디지털 미디어를 과도하게 사용하거나 중독되었을 때 사이버 폭력이나 성폭력, 유해 정보 생성 및 유포, 유해물질 구매 및 유통 등 온라인 위험행동을 하게 될 가능성이 높다는 점을 강조하였다.

이에 본 연구의 개입 매뉴얼에는 상담자가 디지털 미디어 위기청소년을 이해하는 데 도움이 되는 문제 유형을 범주화하고 범주별 대상 정의를 통해 범주별 개입방향 및 목표, 방안 등을 제시하여 현장에서 활용도를 높이고자 하였다. 그리고 대상 청소년에게 보다 체계적인 개입이 이루어질 수 있도록 사례관리 모형을 제시하였다. 디지털 미디어 위기 청소년의 상담 개입 시에는 가정, 지역사회, 다양한 전문기관과의 협력과 연계를 고려하여 일반적인 상담 개입단계(초기-중기-후기)에서 확장된 사전 준비, 사후관리까지 체계성을 갖추어 효과적으로 개입할 수 있도록 하였다. 구체적으로 지역 내 청소년상담 전문기관인 청소년상담복지센터 중심의 사례관리 모형을 제시하여 센터에서 직접적으로 개입할 수 있는 영역과 방안, 기관 협업이나 사례 연계 등의 방법과 안내가 이루어질 수 있도록 구성하여 매뉴얼 초안을 완성하였다.

그리고 본 연구의 특성을 반영하여 학계전문가 2인에게 평가와 자문을 받았다. 매뉴얼에 대한 전문가 평정 내용은 매뉴얼 내용의 적합도, 현장활용도 및 효과성이었다. 그 결과 매뉴얼 내용의 적합도는 4.33점(Part1: 4.0점, Part2: 4.5점, Part3: 4.5점)으로 나타났으며, 현장 활용도 및 효과성은 4.83점으로 확인되었다. 본 매뉴얼의 대한 자문이 피드백에서 청소년의 디지털 미디어 위기에 효과적으로 개입하기 위한 시의성 높은 매뉴얼이라는 의견과 위기 유형을 체계적으로 분류하고 유형별 구체적인 개입 가이드를 제시한 점이 우수하다는 의견이었지만, 본 매뉴얼의 대상 청소년이 디지털 미디어로 인한 피해 청소년인지, 위기 청소년인지에 대한 개입방향을 명확히 할 것을 제안하였다.

이에 최종적으로 본 매뉴얼에서는 디지털 미디어 청소년 문제유형 대분류 3영역을 중심으로 한 대상 청소년의 특성이나 이들에게 나타날 수 있는 어려움과 피해를 고려하여 위기 영역별로 설명하였다. 또한 각 영역별 개입 흐름 단계에서 진행해야 하는 내용과 주의사항을 세부적으로 안내하여 현장의 상담자와 미디어전담 상담자가 실제 현장에서의 활용도를 높이고자 하였다.

먼저 과의존/중독 위기 영역에서는 대상 청소년의 특성과 발생 원인에 대하여 설명하고, 목적 있는 인터넷 사용자군(게임 및 사이버 도박), 목적 없는 사용자군(소셜미디어, 동영상)으로 구분하여 개입 방향과 주의사항 등을 제시하였다. 그리고 디지털 미디어 폭력 영역에서는 대상 청소년의 특성을 가해와 피해로 나누어 설명하였고 특별히 피해를 당한 청소년의 경우에 대처방안에 대하여 안내하였다. 청소년 개입은 청소년상담복지센터에 근무하는

상담자가 적용할 수 있도록 사례 예시를 통하여 세부 방안을 제시하였다. 마지막으로 온라인 위험행동 영역은 영역 내 세부 분류인 유해 물질 구매 및 유통, 유해 정보 생성 및 유포, 사이버 범죄(사기)의 연루되는 청소년의 배경, 특성(가해·피해)에 대하여 보완하였다. 또한 각 분류의 사례 예시로 청소년상담복지센터에서 해당 청소년을 개입할 때 목적, 활동, 연계 및 협력 등에 대하여 구체적으로 제시하였다. 부록에서는 관련 법원 판례, 사건 처리절차, 청소년 은어 등의 내용을 포함하여 현장에서 보다 활용을 높일 수 있도록 수정하여 최종 확정하였다.

2. 의의 및 제언

디지털미디어 위기 청소년 유형 분류 및 개입 매뉴얼 개발은 다음과 같은 점에서 의의가 있다.

첫째, 디지털 미디어 위기와 관련된 선행연구 및 실태조사, 현행 법률에서의 적용, 예방교육 및 연계개입 방법 등 다양한 자료를 토대로 청소년의 디지털 미디어 환경에서 나타나는 문제와 위험 요소를 체계적으로 이해하는 데 중요한 기초 자료를 제공한다. 특히, 최종적으로 도출된 디지털 미디어 위기 청소년 유형 분류 구조는 청소년들이 직면할 수 있는 다양한 위험 요소를 명확히 규명하는 데 기여하였다.

둘째, 청소년상담복지센터를 비롯하여 청소년매체환경보호센터, 도박문제예방치유센터, 한국마약퇴치운동본부, 해바라기센터 등 디지털 미디어 청소년 개입 전문기관의 실무자들로 부터 심층적인 포커스 그룹 인터뷰(FGI)를 통해 실질적인 요구를 반영한 효과적인 개입 매뉴얼을 개발하였다는 점에서 의의가 있다. 본 매뉴얼은 디지털 미디어 위기 청소년의 사례 관리를 위한 모형을 제시하면서, 접수부터 사후관리까지 상담자가 다루어야 할 사항과 다양한 전문기관과의 협력과 연계를 고려하여 효과적으로 개입할 수 있도록 구성하였다.

셋째, 미디어 과의존 청소년뿐만 아니라 심화되고 있는 디지털 유해환경으로 인한 청소년의 위기 영역을 살펴보고 발굴, 상담, 집중치유를 하는 것을 중요하다. 이러한 시점에서 청소년상담자가 디지털 미디어 환경에서의 문제와 위험 요소에 대한 깊은 이해를 제공하고, 이러한 이해를 바탕으로 관련 정책 및 프로그램 개발에 기여하였다는 점에서 의의가 있다. 앞으로 이와 같은 사업의 결실로 청소년들이 긍정적인 미디어 사용 문화를 형성하고, 다양한 위험 요소를 효과적으로 완화하는 데 기여할 것이다.

본 연구의 한계점 및 제언은 다음과 같다.

우선, 본 매뉴얼은 2차에 걸친 델파이 조사 결과를 토대로 디지털 미디어 위기 청소년의

유형(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)을 도출하여, 이들에게 적용 가능하도록 개발하였다. 그러나 디지털 미디어 환경의 급속한 변화 속에 다양한 위기유형이 존재하므로 모든 디지털 미디어 청소년에게 적용한다고 볼 수 없다. 추후 연구에서는 좀 더 다양한 디지털 미디어 위기 청소년의 요구를 반영한 개입 매뉴얼이 개발된다면 본 연구의 한계점을 보완할 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구에서는 학계 및 현장 전문가들의 평가와 자문을 거쳐 매뉴얼의 내용을 수정·보완하는 절차를 거쳤다. 그러나 디지털 미디어 위기 유형별 청소년에게 직접 적용하여 효과성 검증이 이루어지지 않았다. 추후 연구에서는 디지털 미디어 위기 청소년들의 개입의 효과성을 검증한다면 본 연구의 한계점을 보완할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 가상준, 김강민, 임재형 (2013). SNS 사용문화가 청소년의 학교폭력 및 사이버폭력에 미치는 영향. **분쟁해결연구**, 11(1), 159 - 208.
- 강상현, 이명희, 김종기 (2006). 문화 원형의 디지털 복원과 활용 방안에 관한 연구. **한국디자인학회**, 1(1), 38-39.
- 교육부(2022). **학생 사이버폭력 예방·대응 가이드 안내**. 세종: 교육부.
- 김기웅, 문화실(2004). 운동중독에 대한 인식과 대처방안. **이화체육논집**, 63-69.
- 김경희, 김수아, 김은경. (2020). 중·고등학생의 디지털 성폭력에 대한 다면적 이해와 정책 시사점. **이화젠더법학**, 12(2), 257-289.
- 김남희(2023). 최근 청소년 마약류 범죄 현황과 특성. **한국소년정책학회**, 36(2), 1-35.
- 김남희(2024). 청소년 마약류범죄 실태 및 대응방안. **한국형사·법무정책연구원**.
- 김민재, 김원중, 오재신. (2021). OTT 서비스 유용성의 선 · 후행요인 및 이용자 만족의 매개효과. **인터넷전자상거래연구**, 21(4), 151-167, 10.
- 김우리, 이윤정(2024). OTT 서비스 이용자의 콘텐츠 몰입과 미디어 중독, 수면의 질 및 삶의 질의 관계. **문화교류와 다문화교육**, 13(1), 557-576.
- 김지경, 송현주, 김균희, 정윤미 (2022). **2022년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사**. 서울: 여성가족부.
- 김지원(2020). **Z세대의 패션 스포츠 콘텐츠 소비와 관련 요인에 대한 질적 연구**. 석사학위논문, 연세대학교.
- 김지현(2017). **남·여 중학생의 인터넷게임중독경향성과 공격성의 관계에서 사회적 지지의 조절효과**. 석사학위논문, 숙명여자대학교.
- 김진경(2020). **디지털 미디어를 활용한 지적장애 청소년의 집단미술치료 사례연구**. 석사학위논문, 차의과학대학교.
- 김진영, 이세림, 전종철. (2021-05-28). **청소년 도박문제 관련요인: 온라인과 오프라인 도박경험자의 비교를 중심으로**. 한국정신건강사회복지학회 학술발표논문집.
- 김진희, 김경신(2006). 대학생의 인터넷 중독 모형 분석. **청소년학연구**, 13(1), 235-268.
- 김혜영, 유승호. (2019). 상호작용 의례 관점에서의 청소년과 게임에 관한 연구. **문화**

- 와 사회, 27(1), 77-157.
- 김희선. (2023). N번방 이후: 디지털 성폭력 피해자 전문상담에 관한 연구. **신학연구**, 83, 293-326. 10.46334/TS.2023.12.83.293.
- 노은애(2005). **중학생의 컴퓨터 게임 중독이 공격성, 충동성, 및 대인불안에 미치는 영향**. 석사학위논문, 대전대학교.
- 대검찰청(2023). **마약류범죄백서**. 서울: 대검찰청.
- 두경희, 김계현, 정여주. (2012). 사이버 폭력 연구의 동향과 과제: 사이버 폭력의 정의 및 유형을 중심으로. **상담학연구**, 13(4), 1581-1607.
- 두산백과(2020). **디지털**. http://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000896114.
- 두산백과. **사이버도박**. https://www.doopedia.co.kr/search/encyber/new_totalSearch.jsp
- 라도삼(2000). 가상공간의 전경과 삶의 단편들- ‘리니지’ 를 중심으로-. **한국언론정보학보**, 14, 115-149.
- 류성진. (2013). 청소년들의 사이버 폭력과 오프라인 폭력 경험에 관한 연구. **한국언론학보**, 57(5), 297-324.
- 마약류범죄 국가 통계 분석(2024.7). **마약류 월간동향**. 대검찰청.
- 문화일보 (2023.12.06.) “서울 고금리 소액 대출 피해자, 청년·청소년이 74%로 대다수”, <https://munhwa.com/news/view.html?no=2023120601071027163002>.
- 박미향, 김정숙, 함경애(2014). 대학생의 성격 5요인과 자아존중감이 SNS중독경향성에 미치는 영향. **재활심리연구**, 21(2), 189-206.
- 박은정(2008). **초등학생의 인터넷 게임중독과 충동성, 공격성과의 관계**. 석사학위논문, 아주대학교.
- 박웅기. (2013). 청소년의 SNS 중독에 관한 탐색적 연구. **언론과학연구**, 13(4), 305-342.
- 박혜원, 곽금주(1996). 전자게임의 유형 및 평가차원에 관한 일 연구. **한국발달심리학회지**, 9(2), 91-105.
- 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원(2023). 2023년 사이버폭력 실태조사 결과 보고서. 173.
- 배상률, 김영한, 황현정 (2023). **디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구 (연구보고 23-R05)**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 배상률, 박남수, 백강희 (2017). **청소년 사이버일탈 유형별 대책 연구 (연구보고**

- 17-R06). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 배상률, 이창호, 김남두 (2021). **청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II : 10대 청소년** (연구보고 21-R17). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 복길연 (2018). **초등학생의 인터넷 사용 욕구와 게임장르 군집 간 게임 중독과 성격 요인 차이 분석**. 석사학위논문 한국교원대학교 교육대학원.
- 서준배 (2022). 보이스피싱 현황, 유형, 추이와 대응관련 시사점. **한국의 사회동향 2022**, 307-315.
- 성윤숙(2003). 청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구. **청소년상담 연구**, 11(1), 96-115.
- 성윤숙, 유홍식 (2010). 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 연구. **한국청소년정책연구원 연구보고서**, 1-467.
- 송도연, 전성은, 강영신 (2021). 사이버 문제행동에 관한 문헌 연구 - 개념적 정의를 중심으로 -. **현대사회과학연구 25**, 1-27.
- 식약처(2024. 7). 지난해 우리 국민 1,991만명, 의료용 마약류 복용. 보도자료
- 신은수(2013). **청소년의 스마트폰 사용실태와 중독**. 석사학위논문, 충남대학교.
- 심옥녀(2008). **대학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 변인 탐색**. 박사학위논문, 강원대학교.
- 안현수, 임소혜(2013). 게임 플랫폼에 따른 이용 동기가 게임 중독에 미치는 영향. **한국 컴퓨터게임학회논문지**, 26(1), 99-106.
- 엄하나, 유영미(2021). 아동·청소년 디지털 성범죄 관련 국내 연구동향 분석. **인문사회 21**, 12(3), 2893-2906.
- 여성가족부 (2022). **2022년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사**. 서울: 여성가족부.
- 오세연, 신현주(2019). 온라인 그루밍 성범죄 실태 및 피해자 보호방안에 관한 연구. **경찰학논총**, 14(4), 131-160.
- 오영삼, 정혜진, 송나경, 허원빈(2020). **청소년 담배 구매 실태 분석을 통한 흡연예방·관리 방안 마련 연구**. 보건복지부.
- 오인수, 이승연, 엄수정, 반지윤(2019). 「**학교폭력 유형별 실태 및 영향요인 탐색**」, 서울:이화여자대학교 학교폭력연구소.
- 오창규, 박소진, 박종필, 박은주(2018). 온라인 게임의 종류와 승패가 게임에 대한 자기 통제와 중독에 미치는 영향. **인터넷전자상거래연구**, 18(6), 33-48.
- 육은희(2022). 장르 별 게임 이용이 게임 중독에 미치는 영향: 감각처리특성과 대인관

- 게 유능성의 조절효과를 중심으로. **한국게임학회 논문지**, 22(5), 115-128.
- 윤명숙, 박완경. (2014). 대학생의 심리사회적 특성과 SNS 중독성향 연구. **정신건강과 사회복지**, 42(3), 208-236.
- 이가영(2024). **청소년의 숏폼 플랫폼 이용과 스마트폰 과의존 경험에 관한 합의적 질적 연구**. 석사학위논문, 인하대학교.
- 이성대 (2020). 신종 사이버범죄에 대응하기 위한 법제 정비 방안. **형사법의 신동향**, 67, 224-258.
- 이소영, 권정혜(2001). 인터넷 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. **한국심리학회지:임상**, 20(1), 67-80.
- 이순래(2013). **현대사회와 범죄**. 서울: 청목출판사.
- 이승현. (2020). **초등학교 체육과 거꾸로 수업의 참여와 수업만족 및 학업성취도 분석**. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이승현, 서민수, 조운오. (2019). **청소년 사이버도박 실태 및 대응방안 연구**. 서울: 한국형사법무정책연구원.
- 이유진, 유세경(2018). 짧은 동영상 이용 동기가 동영상 유형별 이용 정도에 미치는 영향에 관한 연구. **한국방송학보**, 32(4), 65-102.
- 이정혁, 강동욱(2018). 청소년의 마약류 등 유해약물남용에 대한 범죄실태와 대처방안. **소년보호연구** 31(4), 199-236.
- 이종성 (2001). **연구방법 21 : 델파이 방법**, 서울: 교육과학사.
- 이호준 (2006). **참가자 관점 부모교육 평가척도의 개발 및 타당화 연구**. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 장경수(2016). 인터넷 및 미디어를 통한 청소년의 디지털 공간 사용연구. **청소년시설환경**14(1), 15-16.
- 장근영, 임지연(2021). **아동·청소년 대상 디지털 성범죄 현황 및 대응방안 연구(연구보고 21-R01)**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 장미경, 이자영, 이은경, 장재홍, 김은영, 이문희(2004). 게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인간의 관계. **한국심리학회지 상담 및 심리치료**, 16(4), 705-722.
- 장승영, 정향(2013). 팝콘브레인 현상에 대한 지각예술작용 집단상담 프로그램 개발에 관한 연구. **한국전자통신학회 논문지**, 8(4), 517-526.
- 장원경. (2022). 학교폭력과 사이버폭력. **저스티스**, 189, 461-491.

- 장운옥, 정서린(2005). 청소년의 인터넷 중독 정도에 따른 인적자원의 차이. **중등교육 연구**, 53(2), 531-554.
- 장혜수(2023). 세대별 스마트폰 플랫폼 영상의 이용동기, 만족도, 지속이용의도에 관한 연구. 석사학위논문, 홍익대학교.
- 전경란. (2005). 컴퓨터 게임의 장르 요인 및 특징에 관한 연구. **게임산업저널 가을호 통권**, 84-103.
- 전지연. (2019). 사이버도박의 형사법적 대응에 관한 연구. **원광법학**, 35(2), 77-101.
- 정성원, 이영신(2016). 대학생과 스마트폰 -스마트폰 이용수준, 스마트폰 중독과 삶의 질 -. **글로벌사회복지연구** 6(2), 61-74.
- 정진술(2022). 청소년의 담배제품 다중사용 행태와 음주, 약물 사용의 관련성: 2019, 2020년 청소년건강행태조사를 이용하여. 석사학위논문 연세대학교 보건대학원
- 정형완, 이상진. (2022). 사이버사기 범죄단서 공유를 통한 예방 및 대응방안에 관한 연구. **한국공안행정학회보**, 31(1), 311-340.
- 조선비즈(2022.06.07.). 사이버 학폭 온상 ‘에스크’ 를 아십니까...익명성 악용에 학생들 고통. https://biz.chosun.com/topics/topics_social/2022/06/07/YWHJDELEL5CT7CVKRLZP6XRUUQ/.
- 조선비즈(2023.07.06.). “중고거래 ‘3자 사기 기승’ ” 물건 팔다가 은행 계좌 정지 https://biz.chosun.com/topics/topics_social/2023/06/22/T6L24VJTUVGWVO5MEDKD442CEQ/.
- 조성진, 박상진. (2022). 학교 폭력 및 사이버 폭력 피해가 사이버 폭력 가해에 미치는 영향 - 중화기술과 탈억제 조절효과를 중심으로 -. **한국경찰학회보**, 24(3), 29-60.
- 조윤오(2020). 사이버도박 규제방향 및 청소년 보호 정책에 관한 소고: 미국을 중심으로. **한국경찰학회보**, 22(4), 1-24.
- 조윤오(2020). 영국의 청소년 사이버도박 대응 정책에 관한 소고 **한국중독범죄학회보**, 10(1), 87-110.
- 주석진(2015). 대학생의 스마트폰 중독이 대학생활적응에 미치는 영향. **청소년문화포럼**, 42, 97-127.
- 청소년 보호법(2024.3.26.). 법률 제 20423호.
- 최오영, 손정락(2011). 자기 통제 훈련 프로그램이 온라인 게임 중독 대학생들의 게임 중독 수준, 공격성 및 충동성에 미치는 효과. **한국심리학회지:임상**, 30(3), 723-745.

- 최유정(2022). **청소년의 약물 남용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구**. 석사학위논문, 전주대학교.
- 통계청(2022). [범죄·안전] 보이스피싱 현황, 유형, 추이와 대응관련 시사점. https://kostat.go.kr/board.es?mid=a90104010311&bid=12312&tag=&act=view&list_no=422196&ref_bid=.
- 하은경(2010). **디지털미디어에 의한 공간체험의 몰입구조에 관한 연구**. 박사학위논문. 홍익대학교 대학원.
- 한국언론진흥재단(2022). **10대 청소년 미디어 이용 조사**. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국정보통신기술협회(2020). **미디어 용어**. 경기: 한국정보통신기술협회.
- 한국지능정보사회진흥원 (2022). **2022 스마트폰 과의존 실태조사**. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
- 한국지능정보사회진흥원 (2023). **2023 스마트폰 과의존 실태조사**. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2016). **2016 게이미용자 실태조사**. 전라남도: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2018). **게임과몰입 연구에 대한 메타분석 연구**. 전라남도: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2023). **2023 아동·청소년 게임행동 종합 실태조사**. 전라남도: 한국콘텐츠진흥원.
- 한국청소년정책연구원(2023). **제7차 청소년정책 기본계획(2023-2027)**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 허원빈, 오영삼(2022). 흡연 청소년은 담배 판매 금지를 어떻게 뚫는가?: 담배 구매와 획득 방법을 중심으로. **보건사회연구**, 42(3), 152-171.
- 황정용. (2023). 중학생이 인지한 친구 관계, 학교 관여, 부모 관여가 사이버폭력 가해 경험에 미치는 영향. **한국경찰연구**, 22(3), 293-318.
- 황희은, 김향숙(2015). 자존감, 사회불안 및 대인관계 지향성이 중학생의 SNS 중독경향성에 미치는 영향. **청소년학연구**, 22(9), 233-253.
- KBS뉴스 (2023.12.06.). “**청소년 노린 ‘소액대출피해’ 급증…대리입금 피해도**”, <https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=7834616>.
- Center for Digital Media(2013). *What is Digital Media*<https://thecdm.ca/news/what-is-digital-media>
<http://www.tta.or.kr/search/search.jsp?category=total&kwd=%B9%CC%B5%F0%BE%EE&x=8&y=10>.

- Dajani, Sincoff & Wayne K. Talley(1979). Stability and agreement criteria for the termination of Delphi studies, *Technological Forecasting and Social Change*, 13, (1), 83-90, ISSN 0040-1625, [https://doi.org/10.1016/0040-1625\(79\)90007-6](https://doi.org/10.1016/0040-1625(79)90007-6).
- Eysenck, H.J. and Eysenck, M.W. (1985) *Personality and Individual Differences: A Natural Science Approach*. Plenum, NewYork. <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4613-2413-3>
- Goldberg, I.(1996). *Internet addiction, electronic message posted to research discussion list*. World Wide web.
- Kandael D, and Faust R. (1975). "Sequence and stages in patterns of adolescent drug use." *Arch Gen Psychiatry* 1975;32(7):923-32.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D.(2011). Online Social Networking and Addiction: A review of the psychological literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8, 3528-3552.
- La Barbera, D., La Paglia., & Valsavoia, R.(2009). Social network and addiction. *Cyberpsychological Behavior*, 12, 628-629.
- Lawshe, C. H. (1975) A Quantitative Approach to Content Validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563-575.
- Lee, M. S., Ko, Y. H., Song, H. S., Kwon, K. H., Lee, H. S., Nam, M., & Jung, I. K. (2006). Characteristics of Internet use in relation to game genre in Korean adolescents. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(2), 278-285.
- Liu, Y., Ni, X., & Niu, G.(2021). Perceived stress and short-form video application addiction: a moderated mediation model. *Frontiers in psychology*, 12, 747656.
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying online risk to children*. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>.
- Mehdizadeh, S.(2010). Self-presentation 2.0: Narcissism and self-esteem on facebook. *Cyberpsychological Behavior & Social Network*, 13, 357-364.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?.. *On the horizon*, 9(6), 1-6.
- Qin, Y., Omar, B., & Musetti, A.(2022). The addiction behavior of short-form video app TikTok: The information quality and system quality perspective. *Frontiers*

in Psychology, 13, 932805.

Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2019). Media use is linked to lower psychological well-being: Evidence from three datasets. *Psychiatric Quarterly, 90*, 311-331.

Young, K. S., Yue, X. D. & Ying, L.(1996). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken: John Wiley & Sonms, Inc, 3-17.

Young, K. S., Yue, X. D. & Ying, L.(1998). *Caught in the Net: How to recognise the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: John Wiley & Sons Inc.

부 록

1. 델파이 조사 설문지
 2. 포커스 그룹 인터뷰 질문지
 3. 전문가 자문 평가지
-

부록 1. 델파이 조사 설문지

「디지털 미디어 위기 청소년 문제 유형 분류」 전문가 델파이조사(1차)

안녕하십니까? 바쁘신 가운데 연구에 참여해주셔서 감사합니다.

본 조사는 디지털 미디어 위기 청소년 문제 유형 분류에 대한 기초자료로 활용하는데 목적을 두고 있습니다. 디지털 미디어 위기 청소년 문제 유형 분류 및 내용 등에 대한 델파이 조사를 총 2회에 걸쳐 진행할 예정입니다.

이번 조사는 1차 조사이며, 양식을 작성하시어 보내주시면 감사하겠습니다. 본 조사에서 수집된 모든 정보와 의견은 연구목적으로만 사용될 것이며, 수집된 자료는 통계법 33조에 따라 비밀 보장을 원칙으로 하고, 개인정보는 개인정보보호법 시행령 16조에 의거해 추후 모두 파기할 것입니다.

이번 델파이 조사에 참여해 주심에 다시 한 번 진심으로 감사드립니다.

문의: 연구책임 상담복지연구부 차주환 (051-662-3130)

○ 개인정보 제공·수집 이용 동의

- 개인정보 수집 이용목적 : 연구 참여자 본인 확인 등
- 개인정보의 항목 : 생년월일, 전화번호 등
- 개인정보 처리 및 보유 기간 : 위 정보는 연구가 종료 되는대로 지체 없이 파기 됩니다.
- 동의를 거부할 권리 및 미동의 시 불이익 : 참여자는 동의를 거부할 수 있습니다. 다만 미동의 시 참여가 불가능합니다.

개인정보 제공 및 수집·이용에 동의함 ☒ 동의하지 않음 ☐

2024년 월 일

참 여 자 : (서명)

「디지털 미디어 위기 청소년 유형과 개입방안」 전문가 델파이조사(1차)

[참여자 정보]

성명		생년월일	
소속		직책	

○ “디지털 미디어 위기 청소년 유형과 개입방안” 연구 목적

- 청소년이 선호하는 미디어 매체와 콘텐츠가 다양해지고 위기상황의 청소년이 증가되면서 미디어 기술 발달과 함께 정보노출, 사기, 도박, 유해물질 구입 등에 대한 청소년의 온라인에서 겪는 피해가 다양해지고 있음. 이에 청소년이 현재 경험하고 있는 디지털 미디어의 피해 또는 위험에 대한 문제유형을 구체화하여 분류하고, 피해 유형에 따른 적절한 개입과 연계가 제공 될 수 있도록 매뉴얼을 개발하는데 목적이 있음

○ 디지털 미디어 위기 청소년 유형 분류체계

- 총 3개의 대분류 : 과의존/중독, 디지털미디어 가·피해, 기타
- 총 5개의 중분류 : 인터넷/스마트폰, 사이버도박, 사이버폭력, 사이버 성폭력, 사이버 비행
- 총 29개의 소분류 : 게임, SNS, 쇼핑, 영상시청(음란물 등), 도박행위, 법률, 재무, 의료, 신체폭력(폭행, 상해, 감금, 유인 등), 언어폭력(명예훼손, 모욕, 협박 등), 강요(숙제 및 게임 대행, 빵셔틀 등), 금품갈취(절도, 갈취 등), 학교폭력, 따돌림, 스토킹, 성착취, 불법촬영, 비동의 유포, 합성 및 편집, 유포 협박, 몸캠피싱, 성인사이트 접속 및 시청, 유해물질(약물) 구매, 개인정보 도용, 허위정보 유포, 금융사기(중고거래 가·피해), 잘못된 정보, 디지털 자해, 거식증

※ 다음은 기존의 분류 체계를 바탕으로 기존 연구를 통해 구성된 『디지털 미디어 위기 청소년 유형 분류』(안)입니다. 아래의 분류 체계 구성요소로서의 타당도에 대한 귀하의 의견을 체크(✓)해 주시고, 기타 수정 및 추가 의견이 있으시면 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 『디지털 미디어 위기 청소년 유형』에 대한 대분류 요소의 타당도를 체크해 주시고, ① ‘추가 또는 삭제’ 및 ② ‘용어 변경’이 필요한 요소가 있으면 기타 의견에 작성하여 주시기 바랍니다.

대분류	구성요소로서의 타당도				
	① 전혀 타당하지 않음	② 대체로 타당하지 않음	③ 보통	④ 대체로 타당함	⑤ 매우 타당함
1. 과의존/중독					
2. 디지털 미디어 가·피해					
3. 기타					
<기타의견>					

2. 『디지털 미디어 위기 청소년 유형』에 대한 중분류 요소의 타당도를 체크해 주시고, ① ‘추가 또는 삭제’ 및 ② ‘용어 변경’ 이 필요한 요소가 있으면 기타 의견에 작성하여 주시기 바랍니다.

대분류	중분류	구성요소로서의 타당도				
		① 전혀 타당하지 않음	② 대체로 타당하지 않음	③ 보통	④ 대체로 타당함	⑤ 매우 타당함
1. 과의존/중독	인터넷/스마트폰					
	사이버도박					
<기타의견>						
2 디지털 미디어 가피해	사이버 폭력					
	사이버 성폭력					
	사이버 비행					
<기타의견>						
대분류	중분류	구성요소로서의 타당도				
		① 전혀 타당하지 않음	② 대체로 타당하지 않음	③ 보통	④ 대체로 타당함	⑤ 매우 타당함
3. 기타	이외의 디지털 피해					

3. 『디지털 미디어 위기 청소년 유형』에 대한 소분류에서 ‘타당도를 체크해 주시고 ① ‘추가 또는 삭제’ 및 ② ‘용어 변경’ 이 필요한 요소가 있으면 기타 의견에 작성하여 주시기 바랍니다.

대분류	중분류	소분류	구성요소로서의 타당도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체로 타당함	⑤ 매우 타당함
1. 과 의 존/중독	인터넷/ 스마트폰	게임					
		SNS					
		쇼핑					
		영상시청(음란물 등)					
	사이버 도박	도박행위					
		법률					
		재무					
		의료					
<기타의견>							
2 디지털 미 디 어 가 파 해	사이버 폭력	신체폭력(폭행, 상해, 감금, 유인 등)					
		언어폭력(명예훼손, 모욕, 협박 등)					
		강요, 속임 및 게임, 대항, 뺑뜨기 등					
		금품갈취(절도, 갈취 등)					
		학교폭력					
		따돌림					
		스토킹					
	사이버 성폭력	성착취					
		불법촬영					
		비동의 유포					
		합성 및 편집					
		유포 협박					

대분류	중분류	소분류	구성요소로서의 타당도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체로 타당함	⑤ 매우 타당함
		몸캠 피싱					
	사이버 비행	성인사이트 접속 및 시청					
		유해물질(약물) 구매					
		개인정보 도용					
		허위정보 유포					
		금융사기(중고거래 가피해)					
	<기타의견>						
3 기타	악의 디지털 피해	잘못된 정보					
		디지털 자해					
		거식증					
<기타의견>							

참여해주셔서 감사합니다.

전문가 델파이조사(2차) 설문지

「디지털 미디어 청소년 위기유형 분류」 전문가 델파이조사(2차)

안녕하십니까? 바쁘신 가운데 연구에 참여해주셔서 감사합니다.

본 조사는 디지털 미디어 청소년 위기 유형 분류에 대한 기초자료로 활용하는데 목적을 두고 있습니다. 디지털 미디어 청소년 위기 유형 분류 및 내용 등에 대한 델파이 조사를 총 2회에 걸쳐 진행할 예정입니다.

이번 조사는 1차 조사에 참여한 전문가 대상으로 진행됩니다. 1차와 유사하게 설문지를 작성하시어 보내주시면 감사하겠습니다. 본 조사에서 수집된 모든 정보와 의견은 연구목적으로만 사용될 것이며, 수집된 자료는 통계법 33조에 따라 비밀 보장을 원칙으로 하고, 개인정보는 개인정보보호법 시행령 16조에 의거해 추후 모두 파기할 것입니다.

이번 텔파이 조사에 참여해 주심에 다시 한 번 진심으로 감사드립니다.

문의: 연구책임 상담복지연구부 차주환 (051-662-3130)

○ 개인정보 제공·수집 이용 동의

- 개인정보 수집 이용목적 : 연구 참여자 본인 확인 등
- 개인정보의 항목 : 생년월일, 전화번호 등
- 개인정보 처리 및 보유 기간 : 위 정보는 연구가 종료 되는대로 지체 없이 파기 됩니다.
- 동의를 거부할 권리 및 미동의 시 불이익 : 참여자는 동의를 거부할 수 있습니다. 다만 미동의 시 참여가 불가능합니다.

개인정보 제공 및 수집·이용에 동의함 ☒ 동의하지 않음 ☐

2024년 월 일

참 여 자 : (서명)

「디지털 미디어 청소년 위기 유형」 전문가 델파이 조사(2차)

[참여자 정보]

성 명		생년월일	
소 속		직 책	

○ 연구 목적

- 청소년이 선호하는 미디어 매체와 콘텐츠가 다양해지고 위기상황의 청소년이 증가되면서 미디어 기술 발달과 함께 정보노출, 사기, 도박, 유해물질 구입 등에 대한 청소년의 온라인에서 겪는 피해가 다양해지고 있음. 이에 청소년이 현재 경험하고 있는 디지털 미디어의 피해 또는 위험에 대한 문제유형을 구체화하여 분류하고, 유형에 따른 적절한 개입과 연계가 제공 될 수 있도록 매뉴얼을 개발하는데 목적이 있음

○ 1차 델파이 조사 결과에 따른 2차 델파이 조사 추가 수정 내용

구분	1차 델파이	2차 델파이
대 분 류	과의존/중독, 디지털미디어 가피해, 기타 총 3개	삭제 : 기타 유지 :과의존/중독(유지), 디지털미디어 가피해→디지털 미디어 폭력(명칭 변경) 2개 신규 추가: 온라인 위험행동 1개 ⇨ 총 3개 대분류 편성
중 분 류	인터넷/스마트폰, 사이버도박, 사이버폭력, 사이버 성폭력, 사이버 비행 총 5개	삭제 : 인터넷/스마트폰, 사이버 비행 유지 : 사이버도박(대분류 온라인 위험행동으로 편성), 사이버폭력(유지), 디지털 성폭력(명칭 변경) 3개 신규 추가: 게임물, 소셜 미디어, 영상물, <u>이외</u> 온라인과의존/중독, 유해정보, 유해물질, 사이버사기 7개 ⇨ 총 10개 중분류 편성
소 분 류	게임, SNS, 쇼핑, 영상 시청, 도박행위 등 총 29개	삭제 : 법률, 재무, 의료, 신체폭력, 학교폭력, 잘못된 정보, 디지털 자해, 거식증 유지 : 온라인 쇼핑(명칭 변경), 언어폭력, 강요, 금품갈취, 따돌림, 스토킹, 온라인 그루밍(명칭 변경), 불법촬영, 비동의 유포, 합성 및 편집, 유포 협박, 몸캠피싱, 도박 행위, 음란물(명칭 변경), 허위정보, 개인정보 17개 신규 추가 : PC 게임, 모바일 게임, 가상현실(메타버스), SNS 메신저, 랜덤채팅, 온라인 커뮤니티, 1인 미디어, 숏폼, 인터넷 방송, OTT, 금전획득, 금전 지출, 신상정보 폭로, 성희롱, 금융 사기, 다단계, 성매매 알선, 마약류, 담배류, 약물류, 중고거래 사기, 게임 아이템 사기, 불법 사금융 22개 ⇨ 총 39개 소분류 편성

1. 『디지털 미디어 위기 청소년 유형』에 대한 **대분류** 요소의 귀하의 의견에 체크(✓)해 주시고, ① ‘추가 또는 삭제’ 및 ② ‘용어 변경’이 필요한 요소가 있으면 기타 의견에 작성하여 주시기 바랍니다.

	1차	수정안	구성요소 타당도					구성요소 중요도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
대분류	과의 존/ 중독	과의 존/ 중독										
	디지털 미디어 가 피해	디지털 미디어 폭력										
	기타	온라인 위험 행동										
	<기타의견>											

<참고> 연구진이 정리한 대분류 개념

- * 과의존/중독 : 다양한 전자기기를 매개로 발생, 제시된 분류 기준으로 인해 청소년이 일상 생활에 지장을 발생하는 경우 예) 현저성, 조절실패, 신체·심리·사회적인 문제 / 금단, 내성 등
- * 디지털 미디어 폭력 : 다양한 전자기기를 매개로 발생, 사이버 또는 온라인상에서 청소년이 원하지 않는 피해를 받았다고 인식하고, 피해를 주는 부정적인 행위
- * 온라인 위험 행동 : 다양한 전자기기를 매개로 발생, 사이버 또는 온라인상에서 청소년의 일탈된 행동 또는 청소년이 법적·윤리적으로 문제가 될 수 있는 행위

2. 『디지털 미디어 위기 청소년 유형』에 대한 **중분류** 요소의 귀하의 의견에 체크(✓)해 주시고, ① ‘추가 또는 삭제’ 및 ② ‘용어 변경’ 이 필요한 요소가 있으면 기타 의견에 작성하여 주시기 바랍니다.

1) 과의존/중독

대분류	중분류		구성요소 타당도					구성요소 중요도				
	1차	수정안	① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
과의존/중독	인터넷/스마트폰	게임물										
		소셜미디어										
		영상물										
	사이버도박	분류변경										
		온라인과의존/중독										
<기타의견>												

2) 디지털 미디어 폭력

대분류	중분류		구성요소 타당도					구성요소 중요도				
	1차	수정판	① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
디지털 미디어 폭력	사이버 폭력	사이버 폭력										
	사이버 성 폭력	디지털 성 폭력										
	사이버 비행											
<기타의견>												

3) 온라인 위험행동

대분류	중분류		구성요소 타당도					구성요소 중요도				
	1차	수정안	① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
온라인 위험행동	 분류 변경	사이버 도박										
	 유해 정보	유해 정보										
	 유해 물질	유해 물질										
	 사이버 사기	사이버 사기										
<기타의견>												

3. 『디지털 미디어 위기 청소년 유형』에 소분류에 대한 귀하의 의견에 체크(✓)해 주시고,
 ① ‘추가 또는 삭제’ 및 ② ‘용어 변경’ 이 필요한 요소가 있으면 기타 의견에 작성하여 주시기 바랍니다.

1) 과의존/중독

1차 델파이 조사 결과 반영한 연구진 합의(안)												
대분류	중분류	소분류	구성요소 타당도					구성요소 중요도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보 통	④ 대 체 로 타 당 함	⑤ 매 우 타 당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보 통	④ 대 체 로 중요 함	⑤ 매 우 중요 함
과 의 존 / 중 독	게 임 물	PC 게임										
		모바일 게임										
		가상현실(메타버스)										
<기타의견>							<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					
과 의 존 / 중 독	소 셜 미 디 어	SNS 메신저										
		랜덤채팅(오픈채팅)										
		온라인 커뮤니티										
		1인 미디어										
<기타의견>							<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					
과 의 존 / 중 독	영 상 물	숏폼										
		인터넷 방송										
		OTT										
<기타의견>							<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					

1차 델파이 조사 결과 반영한 연구진 합의(안)												
대분류	중분류	소분류	구성요소 타당도					구성요소 중요도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
과의존/ 중독	이외온라인과의존/ 중독	온라인 쇼핑										
		금전 획득 (게임 아이템 등)										
		금전 지출 (게임 아이템, 슈퍼 챗 등)										
	<기타의견>						<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					

2) 디지털 미디어 폭력

1차 델파이 조사 결과 반영한 연구진 합의(안)												
대분류	중분류	소분류	구성요소 타당도					구성요소 중요도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
디지털 미디어 폭력	사이버 폭력	언어폭력 (명예훼손, 모욕, 협박 등)										
		강요 (숙제·게임 대행, 뽕셔틀 등)										
		금품갈취 (절도, 갈취 등)										
		따돌림										
		스토킹										
		신상정보 폭로 (개인 신상을 악의적 게시 또는 공유)										
<기타의견>							<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					
디지털 미디어 폭력	디지털 성 폭력	온라인 그루밍										
		불법촬영										
		비동의 유포										
		합성 및										

1차 델파이 조사 결과 반영한 연구진 합의(안)												
대분류	중분류	소분류	구성요소 타당도					구성요소 중요도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대 체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대 체 로 타 당 함	⑤ 매 우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대 체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대 체 로 중요 함	⑤ 매 우 중요 함
		편집										
		유포 협박										
		몸캠 피 싱										
		성희롱(성적 메시지/영상 물 전송 등 괴롭힘)										
<기타의견>							<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					

3) 온라인 위험 행동

1차 델파이 조사 결과 반영한 연구진 합의(안)												
대분류	중분류	소분류	구성요소 타당도					구성요소 중요도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
온라인 위험 행동	사이버 도박	도박 행위										
		금융 사기										
		다단계										
<기타의견>							<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					
온라인 위험 행동	유해 정보	성매매 알선 유괴·유괴 정보 유통 등										
		음란물 (시청·유포 등)										
		허위정보 (생성·유포 등)										
		개인정보 유출·유괴 정보 유통 등										
<기타의견>							<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>					
온라인 위험 행동	유해 물질	마약류 (구매·유통 등)										
		담배류 (구매·유통 등)										
		약물류 (구매·유통 등)										

1차 델파이 조사 결과 반영한 연구진 합의(안)												
대분류	중분류	소분류	구성요소 타당도					구성요소 중요도				
			① 전혀 타당 하지 않음	② 대체 로 타당 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 타당 함	⑤ 매우 타당 함	① 전혀 중요 하지 않음	② 대체 로 중요 하지 않음	③ 보통	④ 대체 로 중요 함	⑤ 매우 중요 함
<기타의견>					<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>							
온라인위험행동	사이버사기	중고 거래 사기										
		게임 아이템 사기										
		불법 사금융 (대리 입금 등)										
<기타의견>					<청소년 개입 시 필요 또는 연계 정보 추천>							

참여해주셔서 감사합니다.

부록 2. 포커스 그룹 인터뷰 설문지

「디지털 미디어 위기 청소년 개입 매뉴얼 개발」 연구

◆ 연구참여자 소개

1. 성 별	① 남 ② 여
2. 연 령	① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 이상
3. 지 역	① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 세종 ⑨ 경기 ⑩ 강원 ⑪ 충북 ⑫ 충남 ⑬ 전북 ⑭ 전남 ⑮ 경북 ⑯ 경남 ⑰ 제주
4. 최종학력	① 전문학사 졸업 ② 일반학사 졸업 ③ 석사학위 취득(석사졸업) ④ 박사학위 취득(박사졸업) (전공:)
5. 소속기관	_____
6. 관련경력	① 1년 미만 ② 1년 이상 2년 미만 ③ 2년 이상 3년 미만 ④ 3년 이상 4년 미만 ⑤ 4년 이상 5년 미만 ⑥ 5년 이상
7. 직 위	_____
8. 취득자격 * 중복선택 가능	① 청소년지도사1급(국가자격) ③ 청소년지도사3급(국가자격) ⑤ 청소년상담사2급(국가자격) ⑦ 사회복지사 1급(국가자격) ⑨ 임상심리사 1급(국가자격) ⑪ 상담심리사 1급(한국상담심리학회) ⑬ 전문상담사 1급(한국상담학회) ② 청소년지도사2급(국가자격) ④ 청소년상담사1급(국가자격) ⑥ 청소년상담사3급(국가자격) ⑧ 사회복지사 2급(국가자격) ⑩ 임상심리사 2급(국가자격) ⑫ 상담심리사 2급(한국상담심리학회) ⑭ 전문상담사 2급(한국상담학회) ⑮ 기타(구체적으로 명시:)

◆ 디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동) 상담개입질문
: 개입 관련 내용 위주로 대답해 주시되, 관련 경험이 없을 경우 개별면담, 집단교육, 활동 등 다양한 개입방법에 대해 말씀 부탁드립니다.

구분	질문 내용
시작 질문	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동) 개입 관련 경력을 간단히 소개해 주세요.
소개 질문	연구 및 현장을 통해 경험하신 것을 토대로 어떤 내용이 디지털 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)을 위한 개입 매뉴얼에 포함되면 좋을지 간단히 의견 말씀해 주세요.
전환 질문	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)이 당면한 어려움은 무엇이라고 생각하시나요?
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)들의 독특한 특성은 무엇인가요?
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)계기(촉발요인)가 있다면 어떤 것들이 있다고 생각하십니까? (환경, 개인)
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)이 유지되는 이유(유지요인)가 있다면 어떤 것들이 있다고 생각하십니까? (환경, 개인)
	가장 기억에 남는 관련 사례가 있으신가요?
핵심 질문	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)대상 개입은 다른 청소년과 비교해서 어떻게 다르다고 생각하시나요?
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)대상 개입(상담 or 연구)을 해보셨다면 소개 부탁드립니다. (구성내용, 운영방식, 현황 등)
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)개입(상담)의 핵심은 무엇이라고 생각하시나요?
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)에게 효과적인 개입(상담)이 있었다면 무엇인가요? (개입방법, 개입전략, 기간, 외부자원 등)
	디지털미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)에게 개입(상담)을 하면서 경험하신 어려운 점(장애요인)은 무엇인가요?
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동)에게 개입(상담)을 하면서 가장 보람 있었던 일에 대해 말씀해주시겠습니까?
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동) 개입(상담)시 다른 청소년상담에 비해 유의하여야 할 점들이 있다면 말씀해주시겠습니까?
	디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동) 대상으로 현장 전문가들이 활용할 수 있는 개인상담 매뉴얼을 만든다면 어떤 부분이 꼭 다루어져야 한다고 생각하시는지요?

구분	질문 내용
중 결 질 문	• 디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동) 대상 개인상담 매뉴얼이 실제적으로 현장에서 잘 활용되려면 어떻게 만들어져야 한다고 생각하시는지요? • 디지털 미디어 위기청소년(과의존/중독, 디지털 폭력, 온라인 위험행동) 대상 개입 매뉴얼 개발과 관련하여 더 말씀해 주실 것이 있으신가요?

부록 3. 전문가 자문 평가지

‘청소년의 디지털 미디어 위기 유형별 개입 매뉴얼’ 전문가 자문 평가지

○ 다음은 평가자의 기본 의견에 묻는 설문지입니다. 해당하는 부분에 (✓) 표시 해주세요.

1. 귀하의 현재 소속과 직위는 어떻게 되십니까?

① 소속 :

② 직위:

2. 귀하의 성별은?

① 남

② 여

3. 귀하의 연령대는 어떻게 되십니까?

① 20대

② 30대

③ 40대

④ 50대

⑤ 60대 이상

4. 귀하의 학력은 어떻게 되십니까?

① 학사졸업

② 석사재학

③ 석사졸업

④ 박사 이상

5. 귀하의 전공은 무엇입니까?

① 교육학

② 심리학

③ 청소년학

④ 사회복지학

⑤ 기타(

)

6. 귀하의 상담 및 연구 관련 경력은 얼마나 되셨습니까?

① 1년 미만

② 1년 이상 ~ 3년 미만

③ 3년 이상 ~ 5년 미만

④ 5년 이상 ~ 10년 미만

⑤ 10년 이상 ~ 15년 미만

⑥ 15년 이상 ~ 20년 미만

⑦ 20년 이상

○ 매뉴얼 목적 및 내용 적합도에 대한 평가

- 본 매뉴얼에 대해 선생님의 의견을 묻는 질문입니다. 의견에 해당하는 부분에 (✓) 표시 해주세요.

내 용		전혀 아니다	조금 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 매뉴얼의 내용이 디지털 미디어 위기 청소년의 개입 목적에 부합합니까?		1	2	3	4	5
2. 매뉴얼의 내용이 디지털 미디어 위기 청소년의 특성을 고려하여 구성되었습니까?		1	2	3	4	5
3. 매뉴얼의 내용이 디지털 미디어 위기 청소년에게 필요한 요소로 구성되었습니까?		1	2	3	4	5
4. 매뉴얼이 단계별로 적절한 내용으로 구성되었습니까?	Part1	1	2	3	4	5
	Part2	1	2	3	4	5
	Part3	1	2	3	4	5

○ 매뉴얼 현장활용도 및 효과성에 대한 평가

- 본 매뉴얼의 현장활용도(운영적합도) 및 효과성에 대해 선생님의 의견을 묻는 질문입니다. 의견에 해당하는 부분에 (✓) 표시 해주세요.

질 문	전혀 아니다	조금 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1. 본 매뉴얼 개발은 시의 적절하다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
2. 본 매뉴얼이 현장에서 활용되기에 실용적이라고 생각하십니까?	1	2	3	4	5
3. 본 매뉴얼이 디지털 미디어 위기 청소년 개입시 효과가 있을 것 같다고 생각하십니까?	1	2	3	4	5

○ 매뉴얼에 관한 의견

- 본 매뉴얼에 대해 선생님의 의견을 적어주시기 바랍니다.

단계별 피드백	단 계	의견
	Part 1 (제1장)	
	Part 2 (제2장)	
	Part 3 (제3장)	
	부록	
좋았던 점		
아쉬웠던 점		
수정/보완사항		
기타 의견		

Abstract

Development of a Manual for Identifying and Intervening in Digital Media Crises Among Adolescents

This study aims to systematically analyze the various crisis areas affecting adolescents due to digital media use and develop an effective intervention manual to address these issues. With the increasing prominence of digital media in the daily lives of digital-native adolescents, this research explores the opportunities and risks posed by this trend, particularly highlighting the changes in adolescent lifestyles accelerated by the post-COVID-19 digital environment.

As a research methodology, a preliminary study was conducted with four practitioners involved in projects related to adolescents facing digital media crises. This helped establish concepts, classifications, characteristics, and the current state of the issue. Subsequently, a group interview was held with six academic and field experts to gather comprehensive opinions on the classification of adolescents experiencing digital media crises and the current state of intervention efforts. Furthermore, two rounds of Delphi surveys were conducted with 22 academic and field experts to derive classifications for adolescents in digital media crisis situations.

The study identified three major categories for classifying adolescents experiencing digital media crises: overdependence/addiction, digital media-related violence, and online risky behaviors. In the subcategories, the overdependence/addiction category included crises related to games, online gambling, social media, and video content. The digital media-related violence category encompassed cyberbullying and digital sexual violence. For online risky behaviors, the study identified issues such as exposure to harmful information, engagement with hazardous substances, and involvement in cybercrimes (with a focus on scams). These were further subdivided into 42 detailed areas.

The developed manual categorizes problem types to help counselors understand adolescents in digital media crises. It provides definitions for each category and outlines intervention directions, goals, and methods. To facilitate systematic intervention for adolescents, the manual presents a case management model. Additionally, it proposes a comprehensive intervention framework from pre-intervention preparation to post-intervention follow-up, incorporating collaboration and linkages with families, communities, and various professional organizations.

The manual's key contents provide detailed guidance on intervention strategies tailored to each

crisis area. For the overdependence/addiction category, the manual outlines the characteristics of adolescents at risk and the causes of such behaviors. It distinguishes between purposeful internet users (e.g., gaming and online gambling) and non-purposeful users (e.g., social media and video consumption), offering differentiated intervention strategies and precautions for each group. In the digital media violence category, the manual describes the distinct characteristics of adolescent perpetrators and victims, with a particular focus on specific response strategies for victims. For the online risky behaviors category, the manual addresses issues such as the purchase and distribution of harmful substances, creation and dissemination of harmful information, and involvement in cybercrimes (e.g., scams). It provides detailed intervention methods tailored to the backgrounds and characteristics (perpetrator or victim) of adolescents in each scenario.

The significance of this study lies in several key aspects. First, it provides essential foundational data for systematically understanding the issues and risk factors present in the digital media environment of adolescents. This is achieved by synthesizing insights from prior research, surveys, current legal frameworks, preventive education programs, and collaborative intervention strategies.

Second, the study reflects the practical needs of field practitioners by incorporating insights from in-depth focus group interviews (FGI) with specialists at organizations dedicated to adolescent intervention. Based on these insights, the study presents a case management model for adolescents facing digital media crises. This model is designed to guide counselors effectively through all stages of intervention, from initial intake to post-intervention follow-up, while emphasizing collaboration and coordination with various professional organizations.

In conclusion, the manual developed through this study has been highly regarded as a timely tool for effectively intervening in adolescent digital media crises. Its systematic classification of crisis types and provision of detailed, type-specific intervention guidelines have been particularly well-received. This research is expected to contribute to fostering a positive media use culture among adolescents and mitigating various risk factors effectively.

Keywords: digital media, cyber, online, adolescent crisis, manual development