

인터넷 중독 용어 사용 및 대체 용어 개발을 위한 델파이 연구*

신성만^{1)†} 고영삼²⁾ 송용수¹⁾ 오준성¹⁾ 박명준¹⁾
^{1)한동대학교} ^{2)동명대학교}

본 연구는 인터넷 중독 전문가들에게 델파이 조사(Delphi method)를 실시하여 인터넷 중독 용어 사용 및 대체 용어 개발을 위한 의견을 듣고, 전문가들의 합의된 내용을 도출하기 위해 실시되었다. 이를 위해 국내·외 선행연구 검토와 인터넷 중독 정책을 직접적으로 세우고 종합적으로 관리하는 한국정보화진흥원을 도움을 받아 델파이 설문 초안을 작성하였다. 델파이 분석은 2차에 걸쳐서 이루어졌으며 인터넷 중독 전문가 20명을 대상으로 실시하였다. 자료 처리는 SPSS 21.0 통계 프로그램을 사용하여 각 문항별 평균과 표준편차 값을 산출하였고, Lawshe(1975)가 제안한 내적 타당도 산출 공식을 적용하여 항목별 CVR(Content Validity Ratio)값을 구하였다. 연구 결과 인터넷 '중독' 명칭을 그대로 사용하자는 의견의 점수가 가장 높았으며, 인터넷 '중독' 명칭을 대체할 용어로는 인터넷 '과(다) 사용'과 인터넷 '과의존'이 뒤를 이었다. 본 연구 결과는 앞으로 인터넷 중독에 대한 연구와 예방 및 치료 서비스 대책을 세우는 데 활용할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

주요어 : 인터넷 중독, 델파이 연구, 대체 용어, 과(다) 사용,과의존

* 이 논문은 2016년 한국정보화진흥원의 지원을 받아 수행된 연구임.

† 교신저자(Corresponding Author) : 신성만, 한동대학교 일반대학원 심리학과, (37554) 경상북도 포항시 북구 흥해읍 한동로 558 (남송리) / Tel: 054-260-1333 / E-mail: sshin@handong.edu

인터넷은 의사소통, 게임, 정보탐색, 금융 등을 시간과 공간에 제한 없이 편리하게 사용할 수 있어 점차 이용률이 증가하고 있다. 한국인터넷진흥원(2017)에 따르면, 2016년 7월 기준 만 3세 이상 인구의 약 88.3%가 인터넷을 이용하고 있고, 특히 10대-50대가 약 95%에 이르러 높은 이용 수준을 보였다. 또한 65세 이상 고연령층의 인터넷 이용률도 2011년 이후 2배 이상 증가한 38.6%에 이르는 것으로 나타났는데 이는 젊은 세대의 전유물로 여겨지던 인터넷이 전연령층에까지 확대된 것을 시사한다. 이처럼 전 연령대에서 증가하고 있는 인터넷 이용률은 시간과 공간의 구애를 받지 않고 인터넷을 이용할 수 있는 스마트폰의 보급으로 인한 접근의 용이성 및 간편성에 의한 것으로 이해할 수 있는데 전 연령대에서 인터넷을 통하여 정보습득의 효율성과 즉시성, 금융, 통신 등 다양한 방면에서의 편리함을 누리는 것으로 보고되었다(김영춘, 민경일, 신용달, 조용석, 2010).

그러나 인터넷이 가져다준 이점 이면에는 과도한 인터넷 사용으로 인한 우울, 불안 등과 같은 정신건강의 폐해 및 일상생활에서의 지장과 같은 역기능적 문제들이 존재한다(장문선, 박기쁨, 정성훈, 이상우, 2011; Caplan, 2002). 인터넷으로 인한 역기능적 문제들이 사회적으로 문제를 일으키면서 인터넷 중독 문제가 주목을 받게 되었다. 2015년 만 3~59세 인터넷 이용자 중 인터넷 중독 위험군은 6.8% (2,682천명)로 전년대비 0.1% 감소하였으나 인터넷 이용자수 확대로 중독 위험군 수는 61천명 증가하였다(한국정보화진흥원, 2016). 연령별로는 청소년의 인터넷 중독 위험군이 13.1% (761천명)으로 전 연령대 가운데에서 가장 높은 수치를 나타내었는데 매년 감소하고 있는

유·아동 및 성인의 비해 청소년의 경우에는 2011년부터 2015년까지 매년 상승하고 있다. 이렇듯 지속적으로 증가하고 있는 인터넷 사용 인구와 청소년 연령대에서 두드러지게 나타나는 인터넷 중독 문제로 인한 개인적·사회적인 문제를 예방하고 해소하기 위해 미래 창조과학부, 문화관광체육부, 여성가족부 등 범 부처차원의 협력이 추진되고 있다(관계부처합동, 2016).

한편, 학자들 사이에서 인터넷 중독이라는 용어에 대한 의견이 분분한 가운데 인터넷 중독은 정식 진단명으로 인정되지 않은 상태여서(Block, 2008) 인터넷 중독에 대한 통일된 개념이 부재한 상황이다. 그 결과 연구자에 따라 '인터넷 과다사용(Internet Overuse)', '병리적 인터넷사용(Pathological Internet Use)', '인터넷 의존(Internet Dependency)', '인터넷 남용(Internet Abuse)', '인터넷 증후군(Internet Syndrome)', '웹 바홀리즘(Wabaholism)', '컴퓨터 중독(Computer Addiction)' 등 다양한 용어들이 혼용되고 있다(이환성, 정진우, 2012). 이렇게 다양한 용어들이 혼용되고 있는 가운데 인터넷 중독을 행동 중독의 한 부류로 이해하고자 하는 시도들이 있어왔다. 기존 알코올, 마약 등과 같은 물질 중독과 달리 인터넷 및 스마트폰은 물질이 아닌 행동에 중독되는 것이다. Griffiths(2005)는 행동중독이 현저성, 내성, 갈증, 기분 변화, 금단 현상, 재발이라는 여섯 가지 요소를 포함하고 있다고 제안하였고, Shaffer(1999)는 행동 중독의 특징으로 행동에 대한 조절 상실, 특정한 자극에 대한 비정상적인 정신생리학적 반응(갈망), 부정적인 결과에도 불구하고 지속적인 행동을 하는 것을 제시하였다.

행동중독의 한 부류로 정의할 수 있는 인터넷 중독에 대한 개념을 처음으로 제시한 사람

은 Goldberg(1996)이다. 그는 '인터넷 중독 장애'라는 개념을 제시하였는데 DSM-IV의 물질 중독 기준을 차용하여 인터넷 중독 장애를 설명하였다. 한편, Young(1996)은 인터넷 중독에 대한 연구를 처음으로 실시하였는데 도박 또는 알코올을 남용하는 사람들에게서 나타나는 행동을 바탕으로 인터넷 사용자들을 위한 8개의 문항을 만들어 연구를 실시하였다. Griffiths(1998)는 '인터넷 행동 의존'이라는 용어로 인터넷 중독을 표현하였는데 중독이라는 용어 대신 의존으로 명명함으로써 중독 용어 대신 최초의 대체 용어를 제시한 시도로 이해할 수 있다. Davis(2001)는 인지-행동적 모형을 바탕으로 개인의 특성이 인터넷 환경과 시간을 통해 어떻게 중독되어 가는지를 설명했고, Morahan-Martin(2001)은 우울과 같은 부정적인 감정을 조절하기 위하여 인터넷에 중독되는 것으로 보고 인터넷 중독의 증상으로 내성, 금단, 재발, 일상생활 장애를 뽑았다. Shapira 등(2003)은 '문제성 인터넷 사용'이라는 개념을 통해 부정적 사용에 대한 정확한 기준의 필요성을 제기하였고, 충동조절장애로서 가장 잘 분류될 것이라고 주장하였다. Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen(2005)은 '인터넷 중독'이라는 용어를 사용하면서 이를 행동중독과 충동 조절장애로 개념화하였고, 집착, 충동 조절 실패, 내성, 금단을 진단기준에 포함시켰다.

국외 학자들의 연구 결과를 바탕으로 국내에서도 인터넷 중독에 대한 연구가 활발히 이루어졌다. 국내 연구자들은 초기에는 Young(1996)의 인터넷 중독 개념을 차용하여 연구를 진행하였는데 그 이후에는 국내 실정에 맞는 척도 개발 및 연구들을 실시하였다. 국내 실정을 반영한 연구들에서도 중독이라는 용어를 가장 많이 사용하였다(김동일, 정여주, 이

은아, 김동민, 조영미, 2008; 김은정, 이세용, 오승근, 2003; 이경옥, 김민화, 김승욱, 김혜수, 2006; 이형초, 안창일, 2002; 장기원, 이장한, 2007; 한국정보문화진흥원, 2002).

국·내외 학자들에 의해 인터넷 중독에 대한 연구들이 활발히 진행되고 연구결과들이 축적되면서 미국정신의학회가 발행하는 정신장애 진단 및 통계 편람(Diagnostic and Statistical Manual of Disorder)은 최근 DSM-5에 '인터넷 게임 장애(Internet Gaming Disorder)'를 편람 부록에 수록하였다(APA, 2013). 이로써 인터넷 중독과 관련된 통일된 개념으로서의 연구가 진행될 수 있는 토대는 만들어졌지만 인터넷 가운데 하나의 콘텐츠로 분류될 수 있는 게임 분야에만 초점이 맞춰져있기 때문에 DSM-5 만으로 인터넷 중독 개념을 전반적으로 조명하기에는 한계가 있다.

한편, 최근에는 인터넷 및 스마트폰과 같이 일상생활에서 사용하지 않을 수 없는 대상에 대한 중독 행동이 문제시되면서 기존의 중독을 질병으로 보는 질병모델의 관점(White, 1998)에서 이를 선용(good use)할 수 있는 역량을 강화하는 방향으로의 관점 변화가 생기고 있다. 대표적으로 선택이론(Choice theory)에서는 중독 행동을 개인의 선택에 따른 책임을 강조한다(Heyman, 2009). 선택이론에서는 중독 행동에 따른 책임이 개인에게 있듯이, 중독 행동에서부터 벗어날 수 있는 능력 또한 개인에게 있다고 본다. 이를 뒷받침하듯이 중독자들은 중독 행동에 대한 비용과 편익을 고려하여 중독 행동으로부터 스스로 벗어날 수 있는 것으로 보고되었고, 다른 정신장애들의 회복률과 비교했을 때 중독 행동의 회복률이 월등히 높은 것으로 보고되었다(Heyman, 2013).

이와 같은 학계의 관점 변화와 함께 국내·

의 정부 정책에도 변화가 일어나고 있다. 먼저, 유럽연합(European Union, EU)의 경우에는 인터넷 중독에 대한 시각을 변화하여 '기회의 최대화(maximising opportunities)', '위험의 최소화(minimising risks)'라는 철학을 바탕으로 인터넷 이용자들이 스스로 인터넷 이용 목적과 시간을 조절할 수 있도록 이와 관련된 역량을 강화하는 정책을 제안하고 있다(Livingstone & Haddon, 2009). 또한, 최근 국내에서도 관계부처 합동(2016)으로 인터넷 바른 사용에 관한 종합계획을 발표하여 인터넷 중독에 대한 시각을 변화시키고 있으며 '자율적 조절능력 강화'와 '스마트폰·인터넷 지식역량 강화'라는 전략을 활용하여 인터넷 사용으로 인한 폐해에 대처하고 있다.

이상의 인터넷 중독과 같은 행동으로까지 확장된 중독을 바라보는 학계와 정부 정책의 변화로 인하여 기존의 질병모델의 관점에서 통용되어온 중독이라는 용어에 대한 재고의 필요성이 제기되었다. 중독 용어는 중독자를 잠재적 범죄자로 낙인 지워 치유서비스에 대한 거부감을 유발시킬 수 있고, 치료 장면에서 소극적으로 참여하게 만들게 할 수 있다는 가능성이 제기된 것이다. 특히, 청소년 당사자와 학부모들에게 인터넷 중독이라는 용어는 거부감이나 저항감을 일으킬 수 있어 치유서비스에 소극적으로 참여하게 만드는 문제가 보고되었다(한국청소년정책연구원, 2013). 실제 청소년 인터넷 중독 치료 장면에서는 청소년 내담자가 부모 및 교사와 같은 외부 압력에 의해 오는 경우가 많은데(Zeldman, Ryan, & Fiscella, 2004) 이 때 치료에 대한 저항 및 변화 동기가 낮은 것으로 보고되었다(이규미, 2010). 또한, 인터넷은 알코올, 담배 등과 같은 기존 물질중독의 대상과 달리 대부분의 사람

들이 일상생활에서 사용하지 않을 수 없는 대상이기 때문에 병으로 진단한다면 대부분의 사람들을 잠재적 환자로 오인할 가능성이 있어 그 사용이 조심스러워야 함에도 불구하고 과용되는 경향이 있다고 보고되었다(박성길, 김창대, 2003). 따라서 일상생활에서 인터넷을 사용하지 않을 수 없는 시대적 변화에 부합하고, 인터넷으로 인한 문제를 예방하고 해소하기 위해서는 용어 자체의 거부감이나 저항감을 불러일으키는 중독 용어 대신 대체 용어가 필요하다.

이상의 내용을 종합하여 본 연구에서는 인터넷 중독이라는 용어를 대체할 수 있는 용어개발을 위한 연구를 진행하고자 한다. 이를 위해 인터넷 중독 전문가들을 활용하여 인터넷 중독 대체 용어 개발을 위한 델파이 조사(Delphi method)를 수행하고자 한다. 델파이 조사는 전문가 집단의 의견을 종합하여 집단적 합의를 도출해내는 기법이다(이종성, 2001). 델파이 조사는 연구하고자 하는 주제에 대한 정보가 부족하거나 특정 연구 분야의 방향성을 제시하는 데 효과적이라는 장점이 있는데(권경인, 2010) 본 연구는 합의가 이루어지지 않은 인터넷 중독 명칭에 대해 향후 어떻게 논의가 되어야하는지에 대해 탐색하는 연구이므로 델파이 조사를 연구방법으로 선택하였다.

방 법

연구절차

본 연구에서는 인터넷 중독 대체 용어 개발을 위해 델파이 기법을 사용하였다. 델파이 조사란 예측하려는 문제에 관하여 전문가들의 의견을 유도하고 종합하여 정리하는 방법으로 계량적 객관의 원리와 민주적 의사결정의 원리에 논리적 근거를 두는 방법이다(이종성, 2001). 최근 이러한 델파이 조사를 통해 전문가들의 의견을 모으는 연구방법이 많이 시행되고 있는데(신성만, 정여주, 권선중, 2015; 이승미 등, 2016) 인터넷 중독과 유사한 스마트 미디어 중독 개념에 대한 델파이 연구도 시행된 바 있다(김동일, 정여주, 이윤희, 2013). 본 연구에서는 인터넷 중독 대체 용어 개발을 위해 관련 전문가들의 의견을 모으고 추가적인 의견을 듣기 위해 델파이 조사를 실시하였다. 연구의 절차는 구안단계, 델파이 1차 실시, 델파이 2차 실시, 델파이 결과 최종분석으로 이루어져 있다. 구체적인 내용은 아래와 같다.

구안단계

국내·외 인터넷 중독 관련 선행연구를 검토하고, 정부 기관에서 공식적으로 사용하는 용어 등에 대해 정리하였으며 델파이 연구에 참여할 패널을 선정하였다. 패널 선정은 한국인터넷중독학회, 한국중독심리학회와 협력하여 학회 회원 중 인터넷 중독 분야에서 논문, 보고서, 세미나 등을 가장 활발하게 활동하는 전문가들을 추천받아 구성하였다. 자세한 사항은 연구대상에 기술하였다.

델파이 1차 실시

구안단계 내용과 인터넷 중독 정책을 직접적으로 세우고 종합적으로 관리하는 한국정보화진흥원과의 협업을 바탕으로 델파이 1차 설문지를 개발하여 인터넷 중독 관련 전문가 20명을 대상으로 델파이 1차 설문을 실시하였다. 이 설문에서 나온 의견을 바탕으로 델파이 2차 설문지를 개발하였다.

델파이 2차 실시

델파이 1차 설문을 바탕으로 델파이 2차 설문을 인터넷 중독 관련 전문가 20명에게 재차 설문하였다. 2차 설문 시에는 1차 설문에서 응답한 전문가들의 응답 평균을 제시하여 전문가들이 서로 합의를 도출할 수 있도록 문항을 구성하였다. 또한, 1차 설문 시 새로 나온 의견에 대해서는 새로운 문항을 추가하여 전문가들의 의견을 모을 수 있도록 하였다. 구체적으로 인터넷 중독 대체 용어에 대한 설문에서 ‘인터넷 중독 용어 그대로 사용’이라는 문항을 추가하여 전문가들의 종합적인 의견이 도출될 수 있도록 하였다. 끝으로 전문가가 자신의 의견을 고수할 경우 고수하는 이유를 적을 수 있도록 하였다. 이를 통해 전문가들의 최종 의견을 모았다.

델파이 결과 최종 분석

델파이 2차 결과를 바탕으로 인터넷 중독 용어에 대한 사용 및 대체 용어에 대한 의견에 대해 탐색하고 이를 바탕으로 인터넷 중독 대체 용어에 대한 종합적인 결과를 도출하였다.

표 1. 델파이 전문가 패널 구성

소속	전공
학회 전문가(2)	중독심리학
	상담
교수 전문가(14)	재활상담학
	상담교육학
	중독심리학
	상담심리학
	상담교육학
	기독교상담학
	중독심리학
	미디어학
	상담심리학
	상담심리학
	상담학
	법학
	상담학과
	신경정신학
정책 전문가(1)	미디어학
현장 전문가(3)	상담현장
	청소년상담학
	중독상담학
합계: 20(명)	

연구대상

본 연구에서는 연구 관련 분야 전문가들의 대표성, 적절성, 전문적 지식과 능력, 참여의 성실성 등을 고려하여 패널을 선정하였다. 전문가는 한국인터넷중독학회와 한국중독심리학회의 도움을 받아 인터넷 중독 분야에서 논문이나 보고서, 세미나 등을 통해 활발하게 활동하고 있는 전문가들을 추천받아 선정하였다.

구체적으로 인터넷 중독과 관련 있는 학회의 전문가나 교수 사회에서 활동하고 있는 전문가, 정책 관련 전문가, 실제 현장에서 상담 등의 서비스를 통해 활동하고 있는 전문가 등을 중심으로 선정하였다. 델파이 전문가 패널 구성은 표 1에 제시하였다.

질문지 개발

델파이 1차 설문지 개발

구안단계 결과와 인터넷 중독 정책을 직접적으로 세우고 종합적으로 관리하는 한국정보화진흥원과의 협업을 바탕으로 델파이 1차 설문지를 개발하였다. 1차 설문지에는 인터넷 중독 용어와 관련하여 연상되는 것, 인터넷 중독 용어를 계속 사용하는 것에 대한 의견, 인터넷 중독이라는 용어 계속 사용 및 대체 용어에 대한 의견, 유관 명칭을 대체 명칭으로 사용할 때의 장점 및 치명적인 문제점에 대한 문항들을 포함하였으며 1점(매우 낮음)에서 5점(매우 높음)의 5점 리커트 척도로 평정하도록 하였다. 또한, 문항에 대한 추가적인 의견을 기입할 수 있는 칸을 만들어 문항들에 대한 전문가들의 전반적인 의견을 모을 수 있도록 하였다.

델파이 2차 설문지 개발

델파이 1차 설문 조사를 통해 수집된 정보들을 바탕으로 수정된 설문지를 재구성하였다. 델파이 1차 설문지에서 제안한 의견들을 반영하여 2차 설문지에 신규문항을 추가하였으며 5점 리커트 척도로 평정하도록 하였다. 구체적으로 본 연구에서는 ‘인터넷 중독 명칭 그대로 사용’과 대체 용어 후보들을 한 문항 안에 배치하였는데 이는 델파이 1차 설문 결과

전문가들이 인터넷 중독 명칭을 그대로 사용하는 것에 대한 추가의견을 반영한 것이다. 또한, 인터넷 중독 명칭이 합의가 되지 않고, 그 용어가 가지는 한계점으로 인해 대체 용어 개발이 필요하지만 여전히 인터넷 중독이라는 명칭이 가지는 장점들이 있으므로 이에 대한 전문가들의 종합적인 의견을 듣기 위해서 하나의 문항에 배치하였다. 끝으로 추가 의견을 기입하는 칸을 제공하여 문항들에 대한 전반적인 의견을 모을 수 있도록 하였다. 최종 설문지의 주요 내용별로 연구 결과 부분에서 분석 결과를 제시하였다.

자료처리

델파이 설문 결과는 SPSS 21.0 통계 프로그램을 사용하여 각 항목별로 평균과 표준편차를 구했고 Lawshe(1975)의 내적타당도 산출 공식을 적용하여 CVR(Content Validity Ratio)을 산출하였다. CVR은 -1.0에서 +1.0까지의 수치로 나타나며 +점수인 경우는 5점 리커트 척도에서 4점 또는 5점으로 응답한 응답자가 절반 이상이라는 것을 의미하고, 0점인 경우는

전체 응답자의 절반이 4점 또는 5점으로 응답한 것이며 -점수인 경우는 전체 응답자의 절반 이상이 3점 이하로 응답한 것을 의미한다. 본 연구에서는 CVR 값이 0 이상일 때 합의가 된 것으로 보고 결과를 해석하였다.

결 과

인터넷 중독 용어 사용과 대체 용어에 대한 델파이 1차 결과

인터넷 용어 계속 사용 시 발생할 수 있는 치명적인 단점에 대한 질문에서는 전문가들 사이에서 대부분 동의하지 않는다는 결과를 나타냈다. 구체적으로 학술적인 관점에서의 문제와 국가정책에서의 사용 중지 및 일반인들에게 유발될 수 있는 오해에 대해서 전문가들은 대부분 치명적인 문제가 없는 것으로 보고하였다. 또한, 추가의견에서 중독 용어가 가지는 장점들이 있기 때문에 중독 용어가 가지는 한계에도 불구하고 계속 사용하는 것이 좋다는 의견들이 있었다. 이를 토대로 2차 델파이

표 2. 인터넷 중독 용어 사용에 대한 델파이 1차 전문가들의 응답 결과

구분	항목	설명	평균	표준편차	CVR
중독 용어 사용	이 용어를 사용하는 것은 학술적 관점에서 문제가 있다.	인터넷 중독 용어를 계속 사용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?	2.82	1.334	-.29
	국가정책에서 이 용어를 사용하는 것은 중지해야 한다.	인터넷 중독 용어를 계속 사용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?	2.71	1.160	-.41
	사람들과 일반적인 대화에서도 이 용어를 사용하는 것이 오해를 빚을 수 있다.	인터넷 중독 용어를 계속 사용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?	3.28	1.179	-.11

표 3. 인터넷 중독 용어 사용과 대체 용어에 대한 델파이 1차 전문가들의 응답 결과

구분	항목	설명	평균	표준편차	CVR
인터넷 중독 명칭	의존 (dependence)	인터넷 '의존' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	3.17	1.20	.11
	과의존 (overdependence)	인터넷 '과의존' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	3.06	1.34	.41
	과(다)사용 (heavy use)	인터넷 '과(다)사용' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	3.35	1.23	.17
	강박적 사용 (obsessive use)	인터넷 '강박적 사용' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	3.18	1.18	-.17
	몰입 (flow)	인터넷 '몰입' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	1.78	.94	-.88
	과몰입 (over-flow)	인터넷 '과몰입' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	2.06	1.39	-.64
	남용 (over use)	인터넷 '남용' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	3.06	1.24	-.29
	갈망 (craving)	인터넷 '갈망' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	2.41	1	-.64

이 설문에서는 대체 용어를 묻는 문항에 인터넷 중독 용어 계속 사용이라는 항목을 추가하여 전문가들의 종합적인 의견을 구하였다.

다음으로 인터넷 중독 용어에 대한 대체 용어를 묻는 질문에서는 '과의존(overdependence)'이 가장 높은 평균 점수와 CVR 점수를 기록하였다(M=3.06, SD=1.34, CVE=.41). 반면, 몰입, 과몰입, 남용, 갈망은 대체 용어로써 대부분의 전문가들이 동의하지 않는다고 보고하여 2차 델파이 설문에서는 대체 용어를 묻는 문항에서 삭제하였다.

인터넷 중독 용어 사용과 대체 용어에 대한 델파이 2차 결과

전문가들에게 인터넷 중독 용어 사용과 대

체 용어에 대해 의견을 묻는 질문에서는 '중독(addiction)'이 가장 높은 평균 점수와 CVR 점수를 기록하였고(M=3.88, SD=.70, CVE=.41), '과(다)사용(heavy use)'(M=3.35, SD=1.11, CVE=.05)과 '과의존(overdependence)'(M=3.19, SD=1.47, CVE=-.17)이 그 뒤를 이었다. 반면, '강박적 사용(obsessive use)'이나 '의존(dependence)'과 같은 용어에 대해서 전문가들은 중독을 대체할 용어로 적절치 않은 것으로 보았다.

중독 용어와 관련하여 전문가들은 이미 일반화되어 있는 용어이기 때문에 일반인들에게도 이해도가 높고, DSM-5에서 인터넷게임중독이라는 용어가 공인되었으므로 장차 인터넷 중독이라는 용어가 공인될 가능성이 크며, 많은 연구에서 사용되고 있어 연구자 및 치료자들 가운데 의사소통이 용이하다는 장점이

표 4. 인터넷 중독 용어 사용과 대체 용어에 대한 델파이 2차 전문가들의 응답 결과

구분	항목	설명	평균	표준편차	CVR
인터넷 중독 명칭	중독 (addiction)	인터넷 '중독' 이라는 용어를 그대로 사용	3.88	.70	.41
	의존 (dependence)	인터넷 '의존' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	2.82	1.01	-.41
	과의존 (overdependence)	인터넷 '과의존' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	3.19	1.47	-.17
	과(다)사용 (heavy use)	인터넷 '과(다)사용' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	3.35	1.11	.05
	강박적 사용 (obsessive use)	인터넷 '강박적 사용' 이라는 용어를 인터넷 중독 대신 사용해도 좋다고 생각하십니까?	2.65	.86	-.64

있다고 보고하였다. 반면, 인터넷 중독에 대한 진단적 합의가 이루어지지 않았고, 많은 사람들을 중독자로 오인할 가능성이 높으며, 낙인 효과를 만들어 인터넷 사용에 대한 과도한 부정적 이미지를 줄 수 있다는 소수의견이 보고되었다.

과(다)사용과 관련하여 전문가들은 사용량에 대한 표면적인 내용을 다루어 사람 자체에 대한 경멸을 줄이고, 인터넷의 지나친 사용과 관련하여 적절한 표현이며, 스스로 사용을 통제할 수 있다는 느낌을 주는 용어라는 장점이 있다고 보고하였다. 반면, 어느 정도가 과다사용인지에 대한 합의가 어렵고, 인터넷 중독의 복합적인 형태는 잇은 채 사용량에 한정된 처방을 내릴 수 있으며, 과도한 사용으로 인한 결과가 핵심인데 이에 대한 개입보다는 현상적인 사용시간을 줄이는 데 시간과 자원을 투입할 위험이 있다는 소수의견이 보고되었다. 또한, 중독 이라는 용어가 사용량이 많다는 의미에 국한되는 것이 아니며 중독의 심리사

회적 측면이 간과된다는 문제점이 있다고 보는 전문가들도 있었다.

과의존과 관련하여 전문가들은 '중독' 보다 덜 비판적이면서도 '의존' 보다는 심각성을 강조할 수 있고, 심각성을 유지한 가운데 중독자들의 치료에 대한 방어적인 태도를 누그러뜨릴 수 있을 것으로 기대되며, 부정적인 측면은 유지하되 낙인효과는 없다는 장점이 있다고 보고하였다. 반면, 학술적으로 선행 자료가 충분하지 않고, 일반적인 용어가 아니어서 인지상의 어려움이 있으며,과의존의 범위를 산정하는 데 어려움이 있다는 소수의견이 보고되었다.

강박적 사용과 관련해서는 전문가들은 강박적 사용이 하나의 원인일 수 있으나 전부를 포괄하지 못하고, 강박 이라는 용어가 자아이 절적인 용어임에 비해 인터넷 사용자들은 자아동조적인 특성을 보이기에 적절하지 않은 용어라고 보고하였다.

의존과 관련해서는 전문가들은 의존 이라는

용어가 가지는 다의성으로 인해 원래 의도를 왜곡할 수 있고, 인터넷 중독의 심각성을 가볍게 여기게 만들 가능성이 있으며, DSM-5에서 의존의 개념이 삭제된 것을 바탕으로 병리적인 용어로 사용하는 데 어려움이 있는 용어라고 보고하였다.

논 의

본 연구에서는 인터넷 중독 용어 사용 및 대체 용어를 살펴보기 위해서 델파이 조사 방법을 활용하였다. 이를 위해 인터넷 중독 전문가들을 활용하여 의견을 모으고, 전문가들의 합의된 내용을 도출하였다. 델파이 분석 결과에 따른 논의는 다음과 같다.

인터넷 중독 용어 사용 및 대체 용어에 대한 질문에서는 '중독' 용어를 그대로 사용하는 것에 대해 대부분의 전문가들이 보통이라고 응답하였거나 동의하였다. 이러한 연구결과는 인터넷 사용과 같은 행동과 관련된 문제도 중독의 정의에 포함할 것을 주장한 국내·외의 연구결과(김교현, 2007; Griffiths, 2005)와 그 맥락을 같이 한다고 볼 수 있다. 또한, 본 연구에서 수집한 전문가들의 추가의견에서도 인터넷 중독이라는 용어가 그 동안 일반적으로 사용된 용어였기 때문에 일반인들에게도 이해도가 높고 연구자 및 치료자간 의사소통에도 용이하다고 보고하였다. 하지만 인터넷과 성질이 유사한 스마트 미디어 중독과 관련하여 중독이라는 용어 사용에 대해 논란의 여지가 있다고 보고한 연구(김동일, 정여주, 이윤희, 2013)와 인터넷 중독이 정식 진단명으로 인정되지 않은 상태라는 점(Block, 2008), 인터넷 중독 치료 시 중독이라는 용어가 유발하

는 거부감으로 인해 치료 효과가 저하된다는(한국청소년정책연구원, 2013) 연구 등을 살펴볼 때 인터넷 중독 용어 사용에 대한 대체 용어의 필요성이 제기된다. 즉, 인터넷 중독이라는 용어가 지금까지 가장 많이 사용되고 통용된 명칭이기 때문에 비롯되는 장점들이 있지만 치료 장면에서 중독이라는 용어가 가지는 부정적인 측면으로 인한 역효과가 많고, 나아가 용어상의 한계로 인해 인간이 신기술과 관계하는 다양한 가능성을 정밀하게 인식하는데 어려움을 야기할 수 있기 때문에 대체 용어가 필요하다고 볼 수 있다. 중독(addiction)이라는 용어는 이러한 이유로 DSM, ICD 관련 진단명에서도 배제되어가고 있는 실정이다. 중독이라는 용어 대신에 사용할 수 있는 대체 용어 중에서 '과(다) 사용(heavy use)'이 가장 높은 평균값을 기록하였다. 이러한 연구결과는 인터넷 중독이라는 병리적 용어보다 연속적 변인으로 측정된 행동변인으로서의 과다 사용이라는 용어가 인터넷의 역기능적 문제를 명명하는 데 적합한 용어라는 기존의 연구결과(염동문, 김선주, 이성대, 2014; 유계숙, 김은희, 2015; 이환성, 정진우, 2012)와 그 맥락을 같이 한다고 볼 수 있다. 또한, 이는 인터넷 중독 장애라는 개념을 제안한 Goldberg(1996)가 내성과 금단증상을 제외했을 때, 인터넷 사용의 양과 이와 관련된 사용 조절의 실패 및 의존, 일상생활의 문제가 인터넷 중독의 주요한 진단기준이 될 수 있다고 보고한 것과도 그 맥락을 같이 한다고 볼 수 있다. 하지만 최근 5,222명의 온라인 게임 사용자들을 대상으로 진행된 연구에서 게임 사용시간과 문제적 게임 사용 간에 약한(weakly) 상관관계만이 있는 것으로 나타났고, 게임 사용시간만으로는 문제적 게임을 예측할 수 없다는

연구결과가 보고되었다(Király, Tóth, Urbán, Demetrovics, & Maraz, 2017). 이와 같은 결과는 게임 사용시간이 문제적 게임의 핵심 적인 특징이 아니라는 기존의 연구결과(Lemmens & Hendriks, 2016; Peters & Malesky, 2008)와 맥을 함께 한다. 이상의 내용을 종합하면, 인터넷 게임 중독과 관련해서는 ‘과(다) 사용’이라는 대체 용어 사용이 부적합할 수 있는 것이다. 따라서 인터넷 중독에 대해서도 ‘과(다) 사용’이라는 대체 용어를 사용하는 것에 있어 주의가 필요하다고 볼 수 있다. 한편, ‘과(다) 사용’ 다음으로 높은 평균값을 보인 대체 용어는 ‘과의존(overdependence)’이었다.과의존은 중독 명칭이 빠진 1차 델파이 연구에서 가장 높은 값을 보인 대체 용어였는데 중독 명칭과 함께 물어본 2차 델파이 연구에서는 가장 높은 값을 보이진 않았다. 이러한 연구결과는과의존이라는 용어가 중독 용어와 함께 제시될 때 대체 용어로서 한계를 갖는 것임을 추론해볼 수 있다. 하지만 이를 다른 측면에서 본다면과의존이라는 용어의 의미가 심리사회적 상태를 포함함으로써 중독이라는 용어에 가장 부합한 명칭인 것으로 생각해 볼 수도 있다. 또한,과의존 용어가 대체 용어로 전문가들 사이에서 논의된 것은 최근 국내 정부 부처에서과의존이라는 용어가 공식 자료에 점차 사용(교육부, 2016; 한국정보화진흥원, 2016)되고 있는 것과 비교해볼 때 의의가 있다. 본 연구에서의 추가의견에서 제시된 바,과의존이라는 용어가 인터넷의 역기능 문제에 대한 경각심을 여전히 줄 수 있으면서도 중독이라는 용어가 가지는 거부감 및 저항감을 줄여준다는 점에서 의의가 있다. 이상을 종합할 때, 인터넷 중독과 관련된 임상적 연구 자료가 쌓이기 전까지 전문가들 사이에서 ‘인터넷 중독’

이라는 용어와 ‘인터넷 과(다) 사용’ 및 ‘인터넷과의존’과 같은 대체 용어가 함께 쓰일 것으로 볼 수 있다.

본 연구의 한계점은 다음과 같다. 첫째, 표본이 가지는 대표성의 문제이다. 본 연구는 인터넷 중독과 관련한 의견을 듣는 델파이 조사의 방법으로 진행되었다. 델파이 조사는 패널의 구성에 따라 그 결과가 달라질 수 있는 한계가 있는데 본 연구의 경우 20명의 전문가 중 교수 전문가 집단이 14명으로 절대적으로 많은 숫자를 차지하고 있다. 그 결과, 비록 다양한 목소리가 존재하는 학계이지만 그간 학계에서 가장 많이 통용되어 왔던 인터넷 중독이라는 용어를 계속 사용하는 것이 좋다는 의견이 가장 많이 나온 것으로 생각해볼 수 있다. 또한, 인터넷 중독과 관련하여 정책 전문가 집단이나 인터넷 중독 치료 서비스를 받는 인터넷 중독자 및 가족들에 대한 의견을 충분히 듣지 못했다는 한계를 가진다. 따라서 향후 전문가 패널 구성을 달리한다면 본 연구결과와 다른 결과가 나타날 가능성이 있다.

둘째, 본 연구 연구방법이 가지는 한계이다. 본 연구에서는 델파이 분석 결과를 평균과 표준편차, CVR을 통해 진행하였다. 그러나 본 연구와 같이 의사결정의 평가기준이 다수이고 복합적인 경우에는 대안들의 체계적 평가를 위한 계층적 의사결정방법(AHP)과 같은 방법을 활용해볼 수도 있다. 계층적 의사결정방법은 델파이 조사 결과를 바탕으로 각 평가지표간의 상대적인 중요도 및 복합적인 가중치를 설정하여 최종평가지표를 도출하는 방법이다(권정운, 한수민, 최상운, 정한일, 2016). 따라서 향후 계층적 의사결정방법과 같은 연구방법을 사용하여 전문가 집단의 의견을 비교분석해 볼 수 있다면 대체 용어에 대해 좀 더 깊은 논의가 가능

할 것으로 보인다.

참고문헌

- 관계부처 합동 (2016). 건강한 스마트사회 구현을 위한 스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획(안)(2016~2018).
- 교육부 (2016). 게임·인터넷·스마트폰 과의존 및 사이버폭력 예방교육 대책 발표. <http://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=65177&lev=0&searchType=S&statusYN=W&page=1&s=moe&m=0503&opType=>.
- 권경인 (2010). 집단상담 수퍼비전 사례 기록 모형 개발. *상담학연구*, 11(1), 153-169.
- 권정윤, 한수민, 최상윤, 정한일 (2016). 휴대폰 기법과 계층적 의사결정방법의 적용을 통한 성능평가 체계 개발에 관한 연구. *예술인문사회융합멀티미디어논문지*, 6(9), 99-110.
- 김교현 (2007). 중독, 그 미궁을 헤쳐 나가기. *한국심리학회지: 건강*, 12(4), 677-693.
- 김동일, 정여주, 이윤희 (2013). 스마트 미디어 중독 개념 및 특성 분석. *텔레파이 연구*. *아시아교육연구*, 14(4), 49-71.
- 김동일, 정여주, 이은아, 김동민, 조영미 (2008). 간략형 청소년 인터넷중독 자가진단 척도 개발과 타당화. *상담학연구*, 9(4), 1703-1722.
- 김은정, 이세용, 오승근 (2003). 한국판 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. *Korean Journal of Clinical Psychology*, 22(1), 125-139.
- 김영춘, 민경일, 신용달, 조용석 (2010). 현대사회의 정보통신 개론. 서울: 흥릉과학출판사.
- 한국정보문화진흥원 (2002). 인터넷 중독 예방 상담 및 예방 프로그램 개발 연구. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 박성길, 김창대 (2003). 청소년 인터넷 과다사용의 위험요소 분석. *청소년상담연구*, 11(1), 84-95.
- 신성만, 정여주, 권선중 (2015). 도박중독 재활 서비스 모형에 대한 휴대폰 분석. *상담학연구*, 16(6), 157-176.
- 염동문, 김선주, 이성대 (2014). 청소년의 인터넷과다사용이 사이버비행에 미치는 영향 연구: 자기통제력의 조절효과를 중심으로. *한국청소년연구*, 25(4), 159-183.
- 유계숙, 김은희 (2015). 기혼 성인남녀의 인터넷·스마트폰 과다사용에 영향을 미치는 개인심리·부부관계. *Korean Journal of Family Welfare*, 20(1), 5-26.
- 이경옥, 김민화, 김승옥, 김혜수 (2006). 유/아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도개발 연구. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 이규미 (2010). 상담장면에서의 변화동기. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 22(2), 245-264.
- 이승미, 고은혜, 이민아, 양햇살, 김봉환 (2016). 기업상담 성과준거에 관한 휴대폰 연구. *상담학연구*, 17(5), 531-549.
- 이종성 (2001). 휴대폰 방법. 경기: 교육과학사
- 이형초, 안창일 (2002). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발. *한국심리학회지: 건강*, 7(2), 211-239.
- 이환성, 정진우 (2012). 인터넷과다사용의 영향요인과 중요도 평가. *한국사회와 행정연구*, 22(4), 205-236.
- 장기원, 이장한 (2007). 한국판 인터넷 게임중

- 독/관여 척도 (성인용) 개발 및 타당도 검증. *한국심리학회지: 건강*, 12(3), 517-527.
- 장문선, 박기쁨, 정성훈, 이상우 (2011). 의존성, 회피성 성격특성의 심리적 특성과 중독성향 간의 관련성. *한국동서정신과학회지*, 14(1), 13-31.
- 한국인터넷진흥원 (2017). 2016 인터넷이용실태조사. 서울: 한국인터넷진흥원.
- 한국정보화진흥원 (2016). 2015년 인터넷 과의존 실태조사. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한국청소년정책연구원 (2013). 청소년 문제행동 저연령화 실태 및 정책 과제 연구. 세종: 한국청소년정책연구원.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Block, J. (2008). Issues for DSM-VI: Internet addiction, *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in human behavior*, 18(5), 553-575.
- Davis, R.A. (2001) *Internet addicts think differently: An inventory of online cognitions*. Retrieved 10 April 2002 from the World Wide Web <http://www.Internetaddiction.ca/scale.htm>
- Goldberg, I. (1996). *Internet addiction*. Electronic message posted to research discussion list. <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/supportgp.html>.
- Griffiths, M. D. (1998). *Internet addiction: does it really exist?*. New York: Academic Press.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Heyman, G. M. (2009). *Addiction: A disorder of choice*. MA: Harvard University Press.
- Heyman, G. M. (2013). Addiction and choice: Theory and new data. *Frontiers in psychiatry*, 4(31), 1-5.
- Király, O., Tóth, D., Urbán, R., Demetrovics, Z., & Maraz, A. (2017). Intense video gaming is not essentially problematic. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(7), 807-817.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Proposed diagnostic criteria of Internet addiction for adolescents. *The Journal of nervous and mental disease*, 193(11), 728-733.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity1. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575.
- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270-276.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final report. LSE, London: EU Kids Online(EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5).
- Morahan-Martin, J. (2001). *Impact of internet abuse of college students*. In C. Wolfe(Ed.), Learning and teaching on the World Wide Web (pp. 191-219). CA: Academic Press.
- Peters, C. S., & Malesky Jr, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged

- players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 481-484.
- Shaffer, H. J. (1999). Strange bedfellows: A critical view of pathological gambling and addiction. *Addiction*, 94(10), 1445-1448.
- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S., & Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and anxiety*, 17(4), 207-216.
- White, W. L. (1998). *Slaying the dragon: The history of addiction treatment and recovery in America*. Bloomington, IL: Chestnut Health Systems/ Lighthouse Institute.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological reports*, 79(3), 899-902.
- Zeldman, A., Ryan, R. M., & Fiscella, K. (2004). Motivation, autonomy support, and entity beliefs: Their role in methadone maintenance treatment. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23(5), 675-696.

원 고 접 수 일 : 2017. 11. 07.
수정원고접수일 : 2017. 11. 25.
최종게재결정일 : 2017. 12. 02.

Delphi Analysis on the use of the term 'Internet addiction' and development of an alternate term

Shin, Sung-Man¹⁾ Koh, Young-Sam²⁾ Song, Yong-Su¹⁾ Oh, Jun-Sung¹⁾ Park, Myung-Jun¹⁾

¹⁾Handong Global University

²⁾Tongmyong University

The purpose of this study was to conduct delphi survey to experts on Internet addiction and consider their views and deduct their agreement on whether to develop an alternate term for 'Internet addiction' or continue to use the same term. The first draft of the delphi survey was developed with help from National Information Society Agency who synthetically establish policies on Internet addiction. The delphi analysis was conducted over two times to 20 specialists on Internet addiction. SPSS 21.0 program was used for data analysis to get the mean and standard deviation values for each survey question. CVR(Content Validity Ratio) values for each question were calculated using the formula for internal validity that Lawshe(1975) has suggested. As a result, most of the delphi subjects agreed to use the same term 'Internet addiction'. The next most common opinion were to replace the term with 'Internet heavy use' followed by the term 'Internet overdependence'. These results have significance that they can be used in future research on Internet addiction and establish prevention or rehabilitation services.

Key words : Internet Addiction, Delphi Analysis, Alternate term, Heavy Use, Overdependence