

# 텍스트마이닝과 CONCOR을 활용한 중독 관련 국내 연구 동향 분석

이슬지, 윤기혁\*  
동명대학교 사회복지학과 교수

## Analysis of trends in domestic research on addiction using text mining and CONCOR

Sol-Ji Lee, Ki-Hyok Youn\*  
Professor, Department of Social Welfare, Tongmyong University

**요약** 이 연구는 한국의 중독 연구의 동향을 파악하고 발전 방향을 모색하기 위해 2020년부터 2022년까지 지난 3년 간 국내 전문학술지 게재 논문 817 편을 대상으로 텍스트마이닝 기법을 활용하여 분석한 연구이다. 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 다양한 중독 관련 키워드가 나타났으나 스마트폰, 게임, 인터넷, 도박, 관계중독 등 모바일을 중심으로 한 온라인에서의 행위중독 관련 중독 연구들이 주요 상위 키워드로 두드러지게 나타났다. 둘째, TF-IDF 분석결과 중독연구에서 지난 3년 간 스마트폰이나, 게임, 인터넷, 일 중독과 같은 행위중독 관련 중독연구가 많이 수행되었고 특히, 아직 임상적으로 중독문제로 진단화 하고 있지 않은 스마트폰이나 게임, 인터넷 등에 대한 중독문제들에 대한 연구수행이 많다는 것을 알 수 있다. 셋째, 2-gram 분석 결과 스마트폰이나 게임, 인터넷 등 주로 행위중독에 해당 되는 단어들 이 중독이라는 키워드와 나란히 등장하는 비율이 매우 높으며, 그 가운데 스마트폰과 중독문제와 관련하여 쌍을 이루는 단어들 이 연구논문에서 많이 언급되고 있음을 알 수 있다. 넷째, CONCOR 분석결과 알코올사용장애, 인터넷 등 보편적 중독문제에 관한 연구, 마약과 도박중독의 회복 관련 연구, 모바일기기와 미디어 중독 관련 연구, 행위중독 관련 최신 경향 연구, 그 외 기타 중독 문제 관련 연구로 5개의 군집으로 나타났다. 마지막으로 본 연구 결과를 바탕으로 향후 중독 관련 연구를 위한 방향성을 제언하였다.

**주제어** : 중독, 스마트폰, 연구동향, 텍스트마이닝, CONCOR 분석

**Abstract** This study analyzed 817 articles published in Korean professional journals over the past three years, from 2020 to 2022, using text mining techniques to identify trends in addiction research in Korea and explore development directions. The analysis results are as follows. First, as a result of the analysis of the top keywords, online addiction studies such as smartphones, games, Internet, gambling, and relationship addiction were prominent as the top keywords. Second, as a result of TF-IDF analysis, many addiction studies related to behavioral addiction such as smartphones, games, the Internet, and work addiction have been conducted over the past three years, and in particular, there are many studies on addiction problems such as smartphones, games, and the Internet that have not yet been clinically diagnosed as addiction problems. This is the same as the result of word frequency analysis, and it can be interpreted that recent studies have been remarkably conducted on more diverse addiction problems. Third, the 2-gram analysis shows that words that mainly correspond to behavioral addiction, such as smartphones, games, and the Internet, appear side by side with the keyword addiction, and among them, words paired with smartphones are mentioned a lot in research papers and are being studied. Fourth, as a result of the CONCOR analysis, there were five clusters: a study on universal addiction issues such as alcohol use disorders and the Internet, a study of recovery on drug and gambling addiction, a study on mobile devices and media addiction, a study on the latest trends related to behavioral addiction, and other addiction issues. Finally, based on the results of this study, a direction for future addiction-related research was suggested.

**Key Words** : Addiction, Smartphone, Research Trends, Text Mining, CONCOR analysis

\*교신저자 : 윤기혁(akqj1111@naver.com)

접수일 2023년 10월 5일 수정일 2023년 11월 30일 심사완료일 2023년 12월 3일

## 1. 서론

현대사회를 살아가는 인간은 과거에 비해 훨씬 복잡하고 다양한 스트레스 유발 환경 속에서 살고 있다. 이러한 삶은 인간으로 하여금 여러 형태의 중독(addiction) 문제에 노출되게 조장한다 해도 과언이 아니다. 이처럼 현실에서 경험해야 하는 스트레스로 인한 고통을 회피하기 위해 현대인들은 중독의 대상을 찾게 된다. 일반적으로 중독이란 어떤 물질과 행동에 대한 자기조절능력을 상실하고, 자신의 의지와 상관없이 몰입하는 것을 의미한다 [1-2]. 그러나 현대의 중독은 과거의 알코올이나 마약류 등과 같은 전통적인 물질중독만이 아닌, 도박이나 인터넷, 게임, 쇼핑, 때로는 일이나 관계와 같은 다양한 행위중독 형태로 다변화 되어 출현하고 있다.

실제로 한국의 경우, 중독문제를 알코올, 마약, 도박, 인터넷 영역으로 크게 나뉘어 이를 한국의 4대 중독문제 영역으로 보고 국가가 정책적으로 개입하거나 이를 중심으로 다양한 연구들이 이루어지고 있었다[3]. 최근 발간된 중독 주요 지표 모음집의 내용을 보면[4], 중독문제를 알코올사용장애, 마약, 대마, 향정신성 약물과 같은 마약류 사용장애, 도박장애, 그리고 과거 인터넷 영역에 해당되는 부분으로 이를 디지털 미디어 중독으로 보고 세부적으로는 이를 스마트폰 중독과 게임이용장애로 구분하여 중독문제를 보고하고 있다. 그러나 최근의 중독 관련 연구들을 살펴보면, 일중독이나 관계중독, 성중독 등 중독의 유형이 질적 양적으로 더욱 새롭고 다양한 형태로 드러나고 있음을 볼 수 있다. 무엇보다 코로나 19와 같은 감염병 팬데믹 사건을 기점으로 기존의 알코올이나 마약 등 물질중독기반의 중독문제와 더불어 인터넷과 디지털 미디어의 사용, 소셜미디어 등을 중심으로 한 행위중독기반의 다양한 중독문제들 또한 더욱 심화되었음을 보여 주고 있다[5].

이처럼 현대사회는 다양한 중독문제들이 만연해 있고, 이에 한국사회의 중독문제 또한 더 이상 알코올이나 약물, 도박 등 일부 특정 중독 영역을 중심으로만 중독문제를 한정지어 생각하기 보다는 좀 더 포괄적인 측면에서 중독문제를 들여다볼 필요가 있다. 이를 위해 국내에서 중독 키워드를 중심으로 선행된 연구들을 파악하여 과거와 현재 어떤 중독문제들이 우리사회에 어떠한 현상으로 드러나고 있는지 살펴보는 것은 의미가 있으리라 생각된다. 이에 2020년부터 2022년 까지 3년간 중독과 관련된 연구들에 대한 동향분석을 텍스트마이닝 기법을 활용하여 시도하였다. 이를 통해 중독문제에 관한 학술논문의

패턴 및 데이터 속의 의미를 파악하여, 중독문제에 대한 학술연구 방향과 활성화를 도모하기 위한 기초자료를 제시하고자 한다.

## 2. 선행연구

### 2.1 중독에 대한 개관

중독(中毒)이라는 단어는 일상생활에서 흔히 사용되지만 여러 가지 의미가 혼재되어 있는 용어이다. 독성물질에 의한 신체적 중독(poisoning 또는 intoxication)과 심리적 의존이 있어 계속 물질을 찾게되는 정신적 중독(addiction)이 동시에 혼용되어 사용되고 있다. 즉, 버섯독, 이산화탄소 등과 같이 화학 물질에 의한 중독은 신체적 중독(intoxication)에 해당되며[6], 심리적 의존성에 따른 습관성 중독은 미국정신의학회(American Psychiatric Association, APA)가 DSM-5에서 이를 물질사용 장애와 물질 유도성 장애로 구분하고 있으며 이는 술, 담배, 마약과 같은 중독성 물질을 사용하거나 도박이나 스마트폰 등 중독성 행위에 몰두함으로써 생겨나는 다양한 부적응적 증상을 포함한다[7-8]. 즉, 심리적 의존성에 따른 습관성 중독(addiction)은 계속해서 어떤 물질을 찾거나 행동을 반복하는 것으로 알코올, 마약 중독 뿐 만 아니라 특정 행위에 지나치게 집착하여 발생하는 게임중독, 도박중독 등이 여기에 해당한다고 볼 수 있다[8].

이처럼 중독은 다양한 측면에서 이해되고 있는 개념이지만, 본 논문에서는 중독을 급성 사용에 의한 어떤 특정 개인에 국한된 사고로서의 중독(poisoning 또는 intoxication)이 아닌 심리적 의존성에 따른 가족과 사회를 모두 고통스럽게 하는 질환(addiction)으로 심리적 의존성과 관련한 중독개념에 집중하여 그 연구 동향을 파악하고자 한다.

### 2.2 중독의 종류

중독 분야에 있어서의 연구는 과거 4대 중독으로 분류되는 알코올, 마약, 도박, 인터넷, 중독을 중심으로 주로 초점을 맞춰 왔으나[3]최근 중독행위 기반으로 중독으로 인한 부적응적 증상이 다변화됨에 따라 중독 연구 또한 다양하게 이루어지고 있다. 이에 중독의 종류를 크게 물질중독과 행위중독으로 나누고 대표적인 물질중독과 행위중독의 종류를 기존 연구들에서는 어떻게 정의하고 분류하고 있는지 살펴보았다.

물질중독은 임상적으로는 물질사용장애라고 명명하고 있다. 물질사용장애의 특징은 물질사용으로 인해 발생하는 여러 가지 문제들이 있음에도 불구하고 지속적·강박적으로 물질을 사용하는 행동패턴을 수반한다(APA, 2015). 습관적으로 물질을 사용하는 심각한 문제를 언급할 때 중독(addiction), 의존(dependence)이라는 단어를 사용하기도 하나, DSM-5에서는 중립적인 단어인 물질사용장애(SubstanceUseDisorder)라는 용어를 사용한다. 이는 강박적 물질사용의 경한 범위에서 만성적 범위를 모두 포함한다(APA, 2015). 주요 중독물질은 메스암페타민(페르폰), 유해화학물질(가스, 본드, 니스), 알코올 등이다[9].

더불어 2013년 개정된 정신장애 진단 및 통계편람(DSM-5)에서는 도박중독을 정신장애의 한 유형으로 포함하였고, 추가 연구가 필요한 진단 영역으로 인터넷 게임중독이 분류되면서(American Psychiatry Association, 2013) 행위중독에 대한 임상적 관심과 논의가 활발해졌다. 행위중독의 유형으로는 스마트폰중독, 도박중독, 게임중독, 쇼핑중독, 일중독 등 다양하다. 최근에는 스마트폰이 일상화되면서 스마트폰 사용문제에 대한 관심과 더불어[2] 디지털 미디어 사용 기회 확대를 중심으로 인터넷, 동영상, 게임, 스마트폰, 음란물 및 온라인 도박중독 문제가 사회적으로 이슈가 되고 있으며[10] 그 외에도 관계중독, 성중독, 일중독, 운동중독 등 다양한 형태의 행위중독이 현대 사회의 중독문제로 논의가 많아 지고 있다[11-14].

이처럼 점차 다양화 되고 있는 중독문제에 대해 어떤 중독문제들이 학술적으로 연구되고 있는지 연구 동향을 살펴보는 것은 한국의 중독문제 현상을 파악하고 중독 연구의 나아갈 방향을 설정하는데 의미가 있겠다.

### 2.3 중독에 대한 동향연구

중독에 대한 연구 동향을 분석한 연구들을 살펴보면, 주로 기존의 4대 중독이라 분류되었던 영역의 중독문제들에 대한 내용들을 중심으로 수행되어 오다, 비교적 최근 스마트폰이나 관계중독 등 특정 행위중독과 관련한 연구 동향을 분석한 연구들이 수행되고 있음을 알 수 있다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

먼저 물질사용장애와 관련하여 알코올과 약물중독을 중심으로 동향연구를 시도한 연구로는 국내 알코올 사용장애 대상자 심리 중재프로그램 논문의 동향을 분석한 연구가 있고[15] 약물중독 부분에서는 약물중독에 대한 사회과학, 자연과학기술 및 융복합 분야의 연구들에 대

한 연구 동향을 비교 분석한 연구[16], 중독문제와 범죄와의 연관성에서 환각물질 흡입에 대한 연구 동향 분석[17] 등이 있다. 그 외 약물중독에 대한 동향분석은 도박중독 등 다른 중독 영역의 동향 연구들과 같이 분석이 이루어진 경우가 있었다[18].

행위중독의 측면에서는 주로 도박중독이나 인터넷 문제와 관련한 연구들이 많았다. 즉, 도박중독 연구동향 분석은 도박자체에 관한 연구동향 분석[2][19]외에도 좀 더 세부적으로 청소년이나 대학생 등 특정 대상군에 대한 도박 연구동향분석을 했거나[20-21], 국내 도박중독 치료 프로그램에 대한 연구 동향을 분석한 연구[22] 등이 있었다. 인터넷 중독 영역에서는 인터넷 중독 자체에 대한 연구 동향 분석[23-25]), 청소년이나 대학생들의 인터넷 중독에 관한 동향분석[26-27], 인터넷 중독의 치료에 관한 연구동향 분석[28] 등, 다른 중독 영역에 반해 연구동향 분석 연구가 많았다. 그 외 스마트폰 중독[29]이나 관계중독[30] 등 기타 다른 중독문제와 관련한 동향 연구 분석들이 있었다.

본 연구와 직접적으로 관계된 선행연구로 포괄적 중독문제에 대한 동향연구 가운데 중독과 범죄와의 관계성을 중심으로 연구동향을 분석한 연구[31], 국내 아동 대상 중독 연구의 동향과 제언[32], 중독회복을 위한 긍정심리학적 개입의 국내 연구 동향을 분석한 연구[33], 다문화 가정 청소년의 중독에 관한 체계적 문헌고찰을 통하여 청소년과 중독 문제에 관한 연구 동향분석을 시도한 연구[34] 등이 있었다.

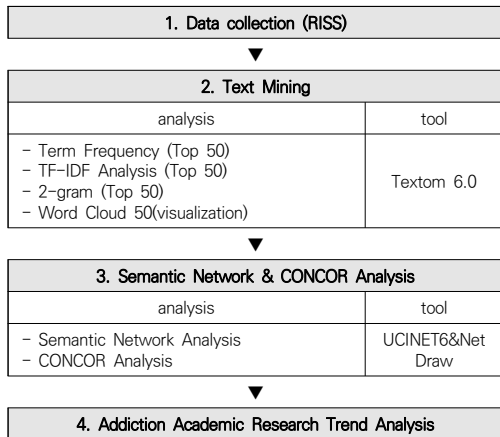
그러나 앞서 기술한 선행연구들은 주로 특정 영역의 중독문제나 청소년이나 대학생 등과 같이 대상자를 한정하여 중독 관련 연구 동향을 시도한 경우가 대부분이었다. 특히, 연구방법에서의 주요분석 방법 또한 연구대상, 연구주제, 연구방법 등을 유목화하여 구분하고, 구분 항목에 해당되는 논문의 수를 합산하는 내용분석 등의 방법으로 이루어진 연구들이 대부분으로 텍스트마이닝으로 수행된 연구동향 분석은 2023년 텍스트마이닝을 활용한 스마트폰 중독 연구 동향 분석 외에는 없다[35]. 그러나 이 연구 또한 스마트폰 중독이라는 특정 중독 영역에 한정하여 수행된 연구로 모든 영역의 중독 관련 연구를 텍스트마이닝과 특히 CONCOR을 활용하여 포괄적으로 동향연구를 수행한 연구는 본 연구가 처음이다. 이에 텍스트마이닝과 CONCOR를 활용하여 기존의 한국에서 중요하게 개념화 했던 4대 중독 문제를 특정하지 않고 중독이라는 키워드로 수행된 연구동향을 포괄적으로 살펴보는 것을 통해 최근 더욱 다양해 가고 있는 중독문제

들에 대한 연구동향이 어떠하며, 앞으로 중독문제 해결을 위해 나아갈 연구방향들을 제안하는데 의미가 있을 것으로 생각된다.

### 3. 연구방법

#### 3.1 텍스트마이닝 분석

본 연구 방법은 학술논문 조사와 수집, 텍스트마이닝 분석과 시각화, 의미연결망 및 CONCOR 분석과 시각화이다[36]. 구체적으로 살펴보면 첫째, 학술논문은 학술연구정보서비스(RISS)에서 수집하였다. 둘째, 텍스트마이닝 분석은 가장 많이 활용되는 단어 빈도수(TF : Term Frequency)와 TF-IDF(Inverse Document Frequency), 2-gram을 분석하였고, 시각화로 워드 클라우드를 제시하였다[36]. 셋째, 의미연결망을 바탕으로 CONCOR 분석을 실시하여 시각화 하였다. 본 연구는 중독 관련 학술연구의 동향 파악을 위해 이정기, 윤기혁(2023)의 연구모형[37]을 활용하여 [Fig. 1]과 같이 도식화 하였다.



[Fig. 1]. Research Model

#### 3.2 자료수집 및 분석 방법

본 자료는 학술연구정보서비스에서 “중독” 키워드로 검색하였고, 검색 기간은 코로나-19 시기인 2020년부터 2022년까지 3년간 학술지에 게재된 논문이다.

검색 결과 총 1,077편 중에서 중복 논문과 중독과 관련이 없는 논문을 제외하였다. 최종적으로 KCI 등재지와 등재후보지에 수록된 817편의 논문이 선정되었다. 연도별로 살펴보면 2020년도 286편, 2021년도 291편,

2022년도 240편으로 연평균 약 272편이다.

본 연구의 자료분석 방법은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 817편의 논문 제목, 주제어, 국문 초록을 정제하여 명사, 동사, 형용사를 분석하였고, 불용어 등은 삭제하고 유사용어는 통일하였다. 분석 도구는 데이터마이닝에 대한 강점을 가진 빅데이터 분석 유료 프로그램인 Textom이다[35][38].

둘째, 텍스트마이닝 분석으로, 단어 빈도수(TF)와 특정 문서 내에서 어떤 키워드가 얼마나 중요한지 나타내는 역빈도수(TF-IDF), 연이어 사용된 단어를 파악하는 N-gram 중 두 단어가 연속되는 2-gram을 분석하였다[39-40].

셋째, 군집분석으로, 의미연결망(Semantic Network)을 바탕으로 분석된 단어의 유사성을 중심으로 단어들이 군집하게 되면 이를 분석하는 CONCOR 분석을 진행하였다. 군집분석을 위해서 UCINET6과 NetDraw을 활용하였다.

### 4. 연구결과

#### 4.1 단어 빈도수와 상위키워드

중독 연구에 대한 텍스트마이닝 결과 상위 30개의 키워드는 중독(2973), 스마트폰(1828), 사용(891), 관계(871), 청소년(836), 게임(809), 중독경향성(572), 우울(547), 대학(536), 인터넷(508), 경험(395), 프로그램(382), 문제(369), 아동(340), 부모(339), 자아존중감(329), 스트레스(301), 이용(298), 예방(295), 집단(282), 회복(259), 방법(254), 어머니(250), 심리(242), 부정(231), 특성(228), 일(210), 도박(206), 온라인(205), 치료(202)로 나타났다. 상위 키워드 분석 결과 행위중독 문제와 관련하여 중독의 종류, 사용 대상, 원인 등에 해당하는 용어들이 다양하게 상위키워드로 나타남을 알 수 있다.

<Table 1> Term Frequency (Top 50)

No	Key-word	n	No	Key-word	n
1	addiction	2973	26	characteristic	228
2	Smartphone	1828	27	work	210
3	Use	891	28	gambling	206
4	relation	871	29	online	205
5	youth	836	30	treat	202
6	game	809	31	change	201
7	addictive tendency	572	32	parenting attitude	195
8	depression	547	33	Media	185
9	university	536	34	descendant	183
10	Internet	508	35	life	181

11	experience	395	36	development	177
12	program	382	37	Relationship addiction	172
13	problem	369	38	drug	170
14	child	340	39	mobile device	166
15	parent	339	40	COVID-19	166
16	self-esteem	329	41	alcohol use disorder	160
17	stress	301	42	self-control	158
18	utilization	298	43	overdependence	155
19	prevention	295	44	provide	154
20	group	282	45	policy	152
21	recovery	259	46	absorbed	148
22	method	254	47	adult	147
23	mother	250	48	positive	147
24	psychology	242	49	individual	143
25	denial	231	50	행동	140

단어빈도 분석에서는 1순위로 중독 키워드, 다음으로 스마트폰, 사용, 관계, 청소년, 게임이 나왔지만, TF-IDF에서는 1순위는 스마트폰으로 나타났고 다음으로 게임, 중독경향성, 청소년, 중독, 우울 등이 나타나 단어빈도 분석과 TF-IDF에서의 결과에서 상위 출현 단어의 배열과 일부 단어의 순위가 각각 다르게 나타났다. 둘째, 상위 50위의 단어 중 단어빈도에만 출현하는 키워드는 방법, 치료, 개발, 제공, 정책, 성인, 긍정, 개인, 행동이고, TF-IDF에서만 출현한 단어는 일중독, 학교밖청소년, 환자, 자기효능감, 자기애, 충동, 운동중독, 지각, 낙인이었다.

〈Table 2〉 TF-IDF (Top 50)



[Fig. 2] Word Cloud 50

4.2 TF-IDF 분석

어떤 단어가 특정 문서 내에서 얼마나 중요한지 나타내는 통계적 수치인 TF-IDF를 살펴보면, 스마트폰(2222.33926178), 게임(1508.31344588), 중독경향성(1175.7301851), 청소년(1112.91211217), 중독(1091.46553174), 우울(1034.29515341), 인터넷(1018.12296105), 대학(929.505429102), 자아존중감(821.998399689), 어머니(778.210420425), 아동(761.566472838), 사용(721.938620538), 부모(711.388020725), 관계(700.470632873), 스트레스(689.850200019), 경험(598.661621732), 관계중독(597.503064685), 회복(567.341736561), 양육태도(555.389079857), 문제(552.526376825), 모바일기기(544.006025677), 집단(535.748969803), 마약(529.183085889), 자녀(525.517371354), 도박(525.07468392), 프로그램(518.402961376), 미디어(506.557422968), 일중독(506.452388762), 심리(494.890254511), 과의존(482.490460664) 순으로 나타났다. TF-IDF와 단어빈도 분석 결과 대체로 유사한 단어들이 출현하고 있지만 몇 가지 차이점을 발견할 수 있다. 첫째, 상위 10위 안에 나타난 단어들을 살펴보면

No	Key-word	Value	No	Key-word	Value
1	Smartphone	2222.33926178	26	program	518.402961376
2	game	1508.31344588	27	Media	506.557422968
3	addictive tendency	1175.7301851	28	workaholic	506.452388762
4	youth	1112.91211217	29	psychology	494.890254511
5	addiction	1091.46553174	30	overdependence	482.490460664
6	depression	1034.29515341	31	COVID-19	482.490460664
7	Internet	1018.12296105	32	denial	462.965362208
8	university	929.505429102	33	online	454.054518141
9	self-esteem	821.998399689	34	self-control	453.725380732
10	mother	778.210420425	35	work	452.550408852
11	child	761.566472838	36	utilization	432.187595298
12	Use	721.938620538	37	change	430.831666027
13	parent	711.388020725	38	out-of-school youths	426.406802414
14	relation	700.470632873	39	alcohol use disorder	425.296883934
15	stress	689.850200019	40	patient	420.267893857
16	experience	598.661621732	41	life	417.256431143
17	Relationship addiction	597.503064685	42	sense of self-efficacy	416.781954943
18	recovery	567.341736561	43	absorbed	411.544761308
19	parenting attitude	555.389079857	44	characteristic	407.907430484
20	problem	552.526376825	45	self-love	405.368545895
21	mobile device	544.006025677	46	impulse	402.435430527
22	group	535.748969803	47	exercise addiction	392.545618078
23	drug	529.183085889	48	perception	388.422481944
24	descendant	525.517371354	49	prevention	386.754403603
25	gambling	525.07468392	50	stigma	384.367435751

4.3 2-gram 분석

두 단어가 연이어 나란히 등장하는 빈도를 순위화한 값인 N-gram 중 2-gram 을 살펴보면, 스마트폰+중독(1251), 게임+중독(362), 인터넷+중독(241), 중독+가관계(195), 스마트폰+사용(152), 청소년+스마트폰(147), 모바일기기+중독(119), 중독+예방(112), 중독경향성+관

계(106), 중독+우울(98), 스마트폰+중독경향성(90), 인터넷+게임(88), 스마트폰+과의존(87), 중독+스마트폰(85), 소외+두려움(77), 내현적+자기애(73), 우울+스마트폰(72), 학업중단+청소년(67), 중독+청소년(66), 대학+스마트폰(64), 프로그램+개발(59), 중독+문제(58), 일+일(57), 미디어+중독(55), 우울+불안(55), 사용+스마트폰(51), 심리+통제(51), 중독+자아존중감(46), 온라인+게임(45), 아동+청소년(44) 등으로 나타났다. 2-gram 분석결과 스마트폰이나 게임, 인터넷 등 주로 행위중독에 해당 되는 단어들인 중독이라는 키워드와 나란히 등장하는 비율이 매우 높았다. 무엇보다 청소년, 모바일기기, 중독경향성 등의 단어가 스마트폰이라는 단어와 나란히 등장하는 빈도도 높아 대체로 스마트폰과 중독문제와 관련하여 쌍을 이루는 단어들인 연구논문에서 많이 언급되고 있음을 알 수 있다.

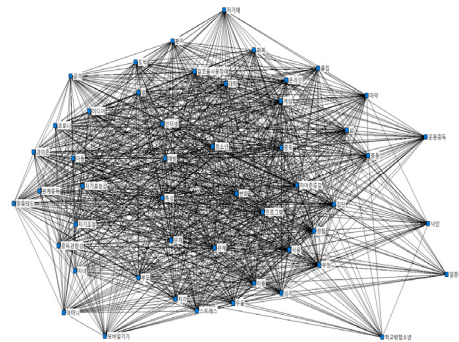
<Table 3> 2-gram(Top 50)

N-gram			
No	Key-word		frequency
1	Smartphone	addiction	1251
2	game	addiction	362
3	Internet	addiction	241
4	addiction	relation	159
5	Smartphone	Use	152
6	youth	Smartphone	147
7	mobile device	addiction	119
8	addiction	prevention	112
9	addictive tendency	relation	106
10	addiction	depression	98
11	Smartphone	addictive tendency	90
12	Internet	game	88
13	Smartphone	overdependence	87
14	addiction	Smartphone	85
15	isolation	fear	77
16	implicit	self-love	73
17	depression	Smartphone	72
18	school interruption	youth	67
19	addiction	youth	66
20	university	Smartphone	64
21	program	development	59
22	addiction	problem	58
23	work	work	57
24	Media	addiction	55
25	depression	anxiety	55
26	Use	Smartphone	51
27	psychology	contrl	51
28	addiction	self-esteem	46
29	online	game	45
30	child	youth	44
31	COVID-19	stress	43
32	Use	Use	41
33	addiction	parent	41
34	male student	male student	40
35	inner	shame	40
36	program	utilization	39
37	parenting attitude	child	39

38	child	mobile device	39
39	addiction	child	38
40	absorbed	addiction	38
41	stigma	Smartphone	38
42	Internet game	addiction	37
43	game	Use	37
44	Internet	Smartphone	36
45	life	satisfaction	36
46	addiction	danger	35
47	youth	Internet	35
48	denial	parenting attitude	35
49	game	addictive tendency	35
50	mother	Smartphone	35

#### 4.4 의미연결망과 CONCOR 분석

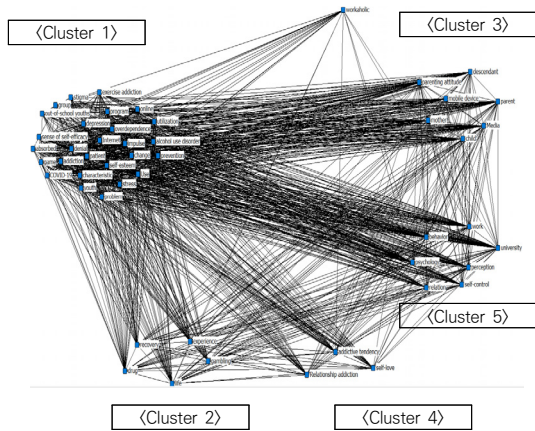
의미연결망은 노드를 구성하는 단어들의 연결 관계에 중점을 두는 분석방법이고, CONCOR 분석은 텍스트 집합 내에서 연관성이 높은 단어를 유사한 주제끼리 군집화하는 기법이다. 따라서 CONCOR 분석을 위해서 의미연결망 분석이 선행되어야 한다. 본 연구의 의미연결망(Semantic Network) 분석 결과는 [Fig.3]과 같다.



[Fig. 3] Semantic Network Analysis

그리고 CONCOR 분석결과 [Fig.4]와 같이 5개의 군집으로 나타났다. 군집 1의 주요 핵심어는 운동중독, 문제, 집단, 예방, 사용,과의존, 프로그램, 온라인, 낙인, 변화, 코로나, 중독, 자기효능감, 환자, 알코올사용장애, 부정, 청소년, 게임, 특성, 몰입, 학교밖청소년, 충동, 자아존중감, 스트레스, 우울, 인터넷으로 '알코올사용장애, 인터넷 등 보편적 중독문제에 관한 연구' 관련 단어들인 군집하였다. 군집 2의 주요 핵심어는 마약, 도박, 회복, 삶, 경험으로 이는 '마약과 도박중독의 회복 관련 연구'에 대한 단어 군집이다. 군집 3의 주요 핵심어는 모바일기기, 미디어, 부모, 어머니, 양육태도, 자녀, 아동으로 이는 '모바일기기와 미디어 중독 관련 연구'와 관련된 용어들의 군집이다. 군집 4의 주요 핵심어는 관계중독, 자기애, 중독경향성으로 이는 "행위중독 관련 최신 경향 연

구'에 관한 단어들의 군집으로 볼 수 있다. 군집 5의 주요 핵심어는 대학, 일, 자각, 관계, 자기조절, 공격, 심리로 이는 '그 외 기타 중독 문제 관련 연구'에 해당되는 단어들의 군집으로 볼 수 있다.



[Fig. 4] CONCOR Analysis

<Table 4> CONCOR Analysis

Division	Cluster	Key words
Cluster 1	A study on universal addiction problems such as alcohol use disorder and the Internet	exercise addiction, problem, group, prevention, use, overdependence program, online, stigma, change, COVID-19, addiction, sense of self-efficacy, 환자, alcohol use disorder, denial, youth, game, characteristic, absorbed, out-of-school youths, impulse, self-esteem, stress, depression, lnternet
Cluster 2	A Study on the Recovery of Drug and Gambling Addiction	drug, gambling, recovery, life, experience
Cluster 3	Research on Mobile Devices and Media Addiction	mobile device, Media, parent, mother, parenting attitude, descendant, child
Cluster 4	Trend of the latest research on behavioral addiction	Relationship addiction, self-love, addictive tendency
Cluster 5	Research on Other Addiction Issues	university, one, perception, relation, self-control, attack, psychology

## 5. 결론 및 제언

### 5.1 연구결과 요약

이 연구는 한국의 중독 연구의 동향을 파악하고 발전 방향을 모색하기 위해 2020년부터 2022년까지 지난 3년 간 국내 전문학술지 게재 논문 817건을 대상으로 텍

스트마이닝 기법을 활용하여 분석한 연구이다. 이를 통해 중독문제에 관한 학술논문의 패턴 및 데이터 속의 의미를 파악하여, 중독 관련 학술연구 방향과 활성화도를 모하기 위한 기초자료를 제시하고자 한다. 이 연구의 핵심적인 연구결과와 그에 따른 논의는 다음과 같다.

첫째, 상위 주요 키워드 분석 결과 주로 행위중독 관련 중독의 종류, 사용 대상, 원인 등에 해당하는 용어들이 다양하게 상위키워드로 나타났고 특히, 스마트폰, 게임, 인터넷, 도박, 관계중독 등 모바일을 중심으로 한 온라인에서의 행위중독 관련 중독연구들이 주요 상위 키워드로 두드러지게 나타나고 있음을 알 수 있다. 이는 과거 알코올이나 약물사용장애 등 물질사용장애 중심의 중독 연구 동향이[15-18]이 시대 상황의 변화와 함께 모바일 기기와 온라인을 중심으로 한 다양한 행위중독 문제로 연구가 다변화[2,19,23-25,29-30] 되었음을 알 수 있게 해 주는 연구결과이다.

둘째, TF-IDF 분석결과, TF-IDF와 단어빈도 분석 결과 대체로 유사한 단어들이 출현하고 있지만 상위 10위 안에 나타난 단어빈도 분석과 TF-IDF에서의 결과에서 상위 출현 단어의 배열과 일부 단어들의 순위가 각각 다르게 나타났다. 그리고 상위 50위의 단어 중 방법, 치료, 정책 등 일부 단어들은 단어빈도에만 출현하거나 운동 중독, 학교밖청소년 등의 단어는 TF-IDF에서만 출현하였다. 분석 결과를 보면, 중독연구에서 지난 10년 간 스마트폰이나, 게임, 인터넷과 같은 행위중독 관련 중독연구들이 많이 수행되었고 특히, 아직 임상적으로 중독문제로 진단화 하고 있지 않은 스마트폰이나 게임, 인터넷 등에 대한 중독문제들에 대한 연구수행[2,19,23-25, 29-30]이 많다는 것을 알 수 있었다. 이는 단어 빈도 분석 결과와 동일하게 최근 연구들은 좀 더 다양한 행위중독 문제를 중심으로 한 중독문제 연구가 두드러지게 수행되고 있으므로 해석해 볼 수 있다.

셋째, 두 단어가 연이어 나란히 등장하는 빈도를 순위화한 값인 2-gram 분석 결과 스마트폰이나 게임, 인터넷 등 주로 행위중독에 해당 되는 단어들이 중독이라는 키워드와 나란히 등장하는 비율이 매우 높으며, 그 가운데 스마트폰과 중독문제와 관련하여 쌍을 이루는 단어들이 연구논문에서 많이 언급되고 있음을 알 수 있다. 이는 특히, 스마트폰과 같은 모바일기기 기반의 다양한 중독 문제들이 많아지고 있고, 이에 대한 연구들이 활발히 수행되고 있음[29]을 의미하는 연구결과로 볼 수 있다.

넷째, CONCOR 분석 결과 알코올사용장애, 인터넷 등 보편적 중독문제에 관한 연구, 마약과 도박중독의 회

복 관련 연구, 모바일기기와 미디어 중독 관련 연구, 행위중독 관련 최신 경향 연구, 그 외 기타 중독 문제 관련 연구로 5개의 군집으로 나타났다. 1군집은 주로 알코올 사용장애와 인터넷 관련 중독 문제와 관련한 연구들의 군집이며, 군집 2는 약물과 도박중독 문제와 관련한 군집으로, 군집 1에서는 4대 중독문제로 논의되는 중독 영역 가운데 주로 알코올사용장애와 인터넷 중독 관련 변수들을 중심으로 가장 큰 다발을 이루며 다양한 연구가 수행되고 있음을 알 수 있다. 특히 군집 2는 약물이나 도박중독 문제로, 회복 경험을 중심으로 한 군집을 이루고 있다. 이는 군집 1이 알코올사용장애나 인터넷 중독문제가 다른 중독문제에 비해 일반 대중들에게 보편적으로 노출된 중독 문제 영역으로 본다면, 군집 2의 마약이나 도박중독은 보편적으로 드러나고 있는 중독문제라고 볼 수는 없으나 비중 있는 중독문제로 사회 문제화 되고 있는 영역으로 눈여겨 볼 수 있다. 무엇보다도 회복을 중심으로 주로 연구가 이루어졌다는 것은 해당 중독문제의 특성상 마약이나 도박에 노출된 대상자들의 노출이나 발 굴 자체가 쉽지 않아 연구참여자 선정에 유리한 회복 문제를 다룬 연구들이 주로 이루어 졌음[41-42]을 예측해 볼 수 있게 하는 연구결과이다.

군집 3은 모바일기기와 미디어 중독 관련 연구로 주로 아동청소년 자녀들의 모바일기기 기반의 미디어 중독문제와 특히, 부모의 양육태도의 관계를 다룬 연구들이 많이 수행되었음을 보여준다. 무엇보다 관련 연구들이 모바일기기 기반의 중독문제에서 대상 연령층이 지속적으로 낮아지고 있고 부모의 모바일기기 중독경향성과 모바일기기 기반의 미디어를 활용한 양육태도가 아동청소년의 미디어 중독에 미치는 영향이 크고, 이는 다른 중독문제로의 교차중독이나 사회문제의 발생을 촉진할 수 있음을 예측해 볼 수 있게 한다[43-44]는 점에서 눈여겨 볼 연구결과이다.

군집 4는 과거에는 도박이나 인터넷 중독 위주의 행위 중독 문제들이 주요 연구 주제였다면, 최신 연구 경향은 관계중독 등과 같은 다양한 행위중독 문제를 다루는 연구들이 많아졌음을 보여주는 연구결과이다[45]. 관계중독은 누군가와 관계를 맺으면서 경험하는 만족감에 과도하게 몰입되어 있는 상태를 말하는 것으로 최근 데이팅 폭력이나, 스톱킹 등 관계에서의 중독문제와 관련된 여러 가지 사회문제들이 생겨남에 따라 관련 연구들[46]이 활발히 수행되고 있음으로 생각해 볼 수 있다.

마지막으로 군집 5는 4대 중독 영역이나 특정 행위중독 기반의 최신 중독 문제에 대한 연구를 제외한 기타 중

독문제 관련 연구 키워드를 이루는 군집으로 특히, 특정 대학이나 도시, 기관 연구참여자 중심의 중독문제들을 다루는 변수들을 연구한 군집으로 볼 수 있다. 해당 군집의 연구들은 주로 의학이나 간호학 등 보건의료 영역의 연구자나 임상가들이 수행한 연구들로서의 특징을 보여주는 군집이다[47-48]. 이는 보건의료 영역의 연구자나 임상가들의 중독 연구에서는 특정 지역이나 공간을 한정하여 조사 연구를 진행하는 경향이 짙다는 것을 보여주는 것으로 흥미로운 연구 결과라 여겨진다.

CONCOR 분석결과를 종합하면, 중독연구에서 주로 알코올사용장애 관련 문제를 다루는 연구들이 주를 이루며 마약이나 도박중독 등은 회복에 대한 연구가 주로 이루어 졌다는 것, 관계중독, 특히, 모바일기기 기반의 아동청소년 행위중독 문제를 다루는 연구들이 많아 졌다는 점과 중독문제에 대한 전문가들의 연구들은 특정 지역이나 대상에 한정된 조사 연구들이 주로 이루어 졌다는 것을 알 수 있다.

## 5.2 제언

중독문제에 관한 학술연구의 동향을 파악한 본 연구의 결과를 기반으로 중독 관련 연구의 나아갈 방향과 중독 문제 해결을 위한 정책 및 실천적 제언을 하고자 한다. 첫째, 다양한 형태로 발현되고 있는 여러 가지 현대화된 중독문제들에 대한 좀 더 구체적이고 임상적인 중독연구들이 활발히 연구될 필요가 있겠다. 현재, 관계중독 등 일부 독특한 행위중독에 기반한 연구들이 수행되고는 있으나 여전히 대다수 연구가 알코올사용장애나 인터넷사용문제, 도박중독 등과 같은 일반적 중독 관련 연구에 집중되어 있음[15-18]을 볼 수 있다. 이에 관계중독 외에 운동중독, 쇼핑중독, 온라인가상관계중독, 미디어 중독, 성중독 등 이미 노출되어 사회문제로 나타나고 있는 여러 가지 현대화된 중독문제들에 대한 임상적인 연구들이 활발히 수행될 필요가 있겠다.

둘째, 모바일기기 기반의 온라인 환경에서 발생하는 중독문제에 대한 연구들이 좀 더 활성화 될 필요가 있다. 본 연구에서의 연구결과에서 지난 3년 간 스마트폰을 포함한 모바일기기 기반의 온라인 환경에서 발생하는 다양한 중독문제에 대한 연구들이 활발히 수행되었음을 공통적으로 보여 주고 있다. 이는 지금까지 특정 중독문제를 중심으로 개별 영역으로 보았던 중독문제[15-18]가 모바일기기를 중심으로 새로운 중독문제를 만들어 내거나, 서로 연계되어 다양한 형태의 교차중독문제를 발생시키고 있음을 보여주는 연구결과[2,19,23- 25,29-30]이다.



이에 모바일기기와 온라인 환경에서 발생하는 다양한 중독문제들에 대한 연구들이 좀 더 활발히 이루어지는 것을 통해 모바일기기 기반의 중독문제 현상에 대해 과학적으로 분석하고 중독문제 예방 및 치료를 위한 개입의 근거가 될 수 있도록 하는 것이 필요하다.

셋째, 인터넷·스마트폰 중독, 게임사용장애와 같은 중독문제를 개별적으로 보는 것이 아닌, 모바일기기 기반의 행위중독 영역으로 이해하고 관련 연구가 이루어져야 한다. 즉, 지금까지 인터넷이나 스마트폰 중독, 게임사용장애를 개별적으로 분리하여 개념화한 연구들이 수행되었다면 이제는 이러한 중독문제들이 모바일기기 기반의 통합적인 행위중독 문제로 개념화하고 연구되어야 한다고 생각된다. 실제로 스마트폰과 같은 모바일기기를 사용한 온라인 기반의 중독문제들은 인터넷사용장애나 게임사용장애와 교차중독 가능성이 높으며 무엇보다도 모바일기기 기반의 중독문제는 기타 다른 성중독이나, 약물중독, 도박중독 등 기타 다른 다양한 중독문제 발현의 징검다리 역할을 하고 있는 것 또한 사실이므로[10] 이제는 인터넷, 게임, 미디어 등을 분리 개별화하여 개념화 하여 연구되기 보다는 해당 중독문제들을 스마트폰을 중심으로 한 모바일기기 사용과 관련한 하나의 중독 영역으로 포괄적인 시각을 가지고 일관성 있는 연구를 진행할 필요가 있다.

넷째, 중독의 특성상, 교차중독 문제를 고려해야 하고 무엇보다 중독의 예방을 위해서 생애초기의 중독문제에 대한 연구를 활발히 이루어져야 하며 그 과정에서 다양한 사회환경이 생애 초기 중독문제에 미치는 요인들에 대한 거시적인 측면의 연구들이 수행될 필요가 있다. 특히, 현대사회는 스마트폰을 중심으로 한 모바일기기 기반의 중독문제의 발현도가 높아지고 있으며 이는 자연스럽게 다른 중독문제로 이어질 중독경향성 또한 강화시킨다. 연구결과에서도 다양한 중독문제와 관련하여 스마트폰, 인터넷, 게임 등과 함께 언급되는 중독문제들이 많았고 실제로 아동 청소년 시기 모바일기기 중심으로 생애초기 중독문제에 노출되는 시기가 빨리 지고 있으며 여기에 영향을 미치는 요인으로 부모의 양육환경이나 양육태도, 부모의 모바일기기 사용과의 관련성을 확인하는 연구들이 많았다[43-44]. 그러나 생애초기 중독문제에 영향을 미치는 요인에서 부모나 가족 환경 뿐 아니라 교육이나 문화와 같은 거시적인 사회환경이 미치는 영향 요인 또한 간과할 수 없으므로 교육 등 좀 더 거시적인 요인들의 문제가 생애초기 중독문제에 미치는 요인들에 대한 연구수행을 통해 근본적인 문제 해결이 이루어 질 수 있도록

해야 할 것이다.

다섯째, 한국에서의 중독 관련 국가정책이 4대 중독 영역에 한정하는 것이 아닌 다양한 중독문제를 다룰 수 있도록 이를 뒷받침하는 전국민 단위의 실태조사 기반의 중독 연구가 수행될 필요가 있다. 한국은 현재 국가정신건강복지정책 상 중독문제를 공식적으로는 알코올사용장애, 마약중독, 도박중독, 인터넷·스마트폰 중독, 게임사용장애로 세분화 하여 4대 중독으로 공식화하여 중독에 대한 지표를 마련하거나 국가 정신건강정책을 실현화 하고 있다[4]. 그러나 연구결과에서도 알 수 있듯이 기존의 4대 중독문제에 직접적으로 해당되지는 않으나 일중독, 관계중독, 그 외에도 성중독이나 채팅중독 등 모바일기기의 다양한 중독문제가 생겨나고 있으므로 국가 중독관련 정책에서도 중독의 종류와 해결방안을 보는 시각을 폭넓게 가질 필요가 있으며 이에 따른 실질적인 중독정책이 실현되는 것이 필요하다. 이를 위해 중독문제를 4대 중독으로 한정하는 것이 아닌 좀 더 광범위한 중독문제에 대한 실태조사와 관련 연구들을 기반으로 국가의 중독정책이 시행되어야 할 것이다.

마지막으로, 중독문제를 좀 더 통일되고 일관성 있게 연구할 수 있도록 국가가 중독 연구에 관심을 가지고 연구지원을 강화해야 한다. 지금의 중독 연구는 여전히 4대 중독 분야에 한정하여 집중적으로 수행되고 있고 그 외의 중독연구는 개별 학문과 개인 연구자들에 의해 다소 일관성 없이 이루어지고 있다. 연구결과에서도 현대 사회에서 마약을 포함한 약물사용장애나 도박 및 성중독 문제는 이미 실생활에 많이 침투해 있음에도 불구하고 겉으로 노출되는 빈도는 적어 이러한 숨어 있는 중독문제에 대한 전국민 대상의 지속적인 실태조사 및 임상연구들이 필요한 시점이다. 그러나 알코올이나 인터넷 등과 같은 중독문제에 반해, 실제로 도박이나 마약, 성중독 등의 중독문제는 연구 수가 상대적으로 적고 특히, 회복관련한 질적 연구에 집중되어 있어 다양한 중독문제들이 얼마나 일반 대중에 노출 되어 있는지 정확한 실태파악조차 이루어지지 않고 있다. 또한 중독의 예방과 치료 및 재활의 최전선에 있는 보건 의료 영역의 임상전문가들의 연구에서도 대체로 특정 지역이나 일부 대상자에 한정된 중독연구들이 주로 수행되는 경우가 많았다[47-48]. 이는 중독문제의 보편화 현상을 고려 할 때, 중독 관련 전문가들을 중심으로 전국민 단위의 대단위 지역과 대상들을 중심으로 포괄적인 실태조사 및 임상연구가 진행될 필요가 있으며, 이를 통해 숨어 있는 중독문제들을 조기 발견하고 개입하는 것이 필요하다는 사실을 반증하는 결

과이다. 실제로 인터넷이나 게임중독 등 특정 중독 영역의 연구들의 경우, 용어에 대한 일관성 있는 개념 규정도 없는 상태에 개별연구들이 진행되어 혼란스러움을 가중시키고 있는 경우도 있다. 이에 일관성 있는 중독연구를 기반으로 한 중독정책과 개입이 진행되기 위해서라도 체계적인 중독연구가 이루어 질 수 있도록 국가가 중독연구에 대한 관심과 실질적인 연구가 진행될 수 있도록 현실적인 측면에서의 지원을 해야 한다.

본 연구는 중독과 관련된 연구동향을 텍스트마이닝과 CONCOR을 통해 살펴보았다. 그러나 다음과 같은 한계점이 있어 이를 명시하고 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다. 이 논문은 2020년 코로나-19 이후 2022년까지 최근 3년간의 중독과 관련한 한국의 학술 연구 동향을 살펴본 연구로 코로나-19 이전까지의 중독 관련 연구에 대한 모든 연구 동향을 담아내지는 못하고 있다. 이에 코로나-19를 기점으로 중독 관련 연구가 어떻게 달라져왔는지 두 시점을 나누어 중독 연구 동향을 비교 분석하는 텍스트마이닝 연구도 의미 있으리라 생각된다.

## REFERENCES

- [1] S.H.Park, "A Taoist philosophical approach to cure behavioral addiction", *Studies in Philosophy East-West*, 102. pp.633-654, 2021.
- [2] H.K. Lee, "The Effects of Behavior Addiction on University Students' Adaptation to School Life", *Crisisonomy*, 19(6) pp.143-160, 2023.
- [3] S.Y.Lee, S.H.Kim, "Research Trend of Gambling Addiction in Korea Using Semantic Network Analysis", *Korean Association of Addiction Crime Review*, 9(1), pp.45-71, 2019.
- [4] A collection of key indicators of addiction. Ministry of Health and Welfare, 2023.
- [5] S.G.Jung, H.G.Lee, "COVID-19 Pandemic and Addiction. J Korean Academy of Addiction Psychiatry 26(1), pp.1-12, 2022.
- [6] In-depth Survey Report on Addiction Based on Emergency Room. Korea Disease Control and Prevention Agency, 2023.
- [7] Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, American Psychiatric Association, 2015.
- [8] S.G.Kim, D.Y.Kim, "Music Therapy Based on Addiction and Cognitive Behavior Therapy", *Korean Association of Addiction Crime Review*, 10(4) pp.23-41, 2020.
- [9] M.A.Kang, "Development and Effectiveness Verification of Individual CBT for Insomnia in Substance Addicts", Department of Counselling Psychology GraduateSchool of Konyang University, 2023.
- [10] H.G. Lee, "Actual Addiction Problems and Policies (Health Problems Related to Overuse of Digital Media, etc.)", *korea society of mental health and social welfare*, 2021.
- [11] M.K.Ha, "Relationship Addiction and Crime: Criminal Justice Policy Disputes", *Korean Association of Addiction Crime Review*, 13(2), pp.105-122, 2023.
- [12] Y.G.Ahn and B.O.Kim, "A Life History Study on Adult Male Sexual Addiction", *Korean Association of Addiction Crime Review*, 10(4), pp.91-116, 2020.
- [13] O.a.Cha, "Gender Differences in Workaholism as a Behavioral Addiction: Gender Group Analysis on the Path Model of Workaholism", *Journal of Organization and Management*, 46(4), pp.103-140, 2022.
- [14] J.O.Kim, J.W.Kim and E.D.Jeong "A Study on the Two Sides of Exercise Addiction", *The Korean Journal of Physical Education*, 55(4), pp.23-32, 2016.
- [15] W.S.Kim and ,H.J.Yang "Alcohol Use Disorder in Korea (2010-2021) - Focusing on the Analysis of the Thesis on the Psychological Intervention Program for Alcohol Use Disorder", *Culture and Convergence*, 44(3), pp.1123-1142, 2022.
- [16] D.I.Nam and J.H.Park "A Comparative Bibliometric Analysis of Substance Use Disorder Research in Social Science, Natural Science, and Technology, and Multidisciplinary Field", *Journal of the Korean society for information management*, 39(2), pp.203 - 232, 2022.
- [17] S.W.Ahn and Y.D.Cho "A Study on the crime trends and analysis of hallucinatory blister inhalation", *korea crime information research*, 3(1), pp.75-92, 2017.
- [18] J.A.Yoo "An Analysis of Research on Youth drug addiction and gambling addiction : A Review of Korean journal Articles from 2009 to 2018", *Future education integration institute*, 1(1), pp.29-48, 2020.
- [19] H.J.Cho, E.A.Park and J.K.Lee. "Trends in Research of Gambling in Korea", *The Korean Journal of Human Development*, 24(3), pp.243-263, 2017.
- [20] D.H.Ko and S.M.Kim, "A Study on the Trends of Korean Juvenile Gambling", *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, 22(1), pp.660-671, 2022.
- [21] E.K.Park, W.M.Jung and J.S.Chun. "The Analysis of Research Trend on Youth Gambling", *Journal of Youth Welfare*, 21(1), pp.103-134, 2019.
- [22] D.H.Han. "A Review on Gambling Addiction Treatment Programs in Korea", *Journal of Health and Medical Science*, 8(2), pp.39-46, 2020.
- [23] J.H.Khon. "Research Trends in Internet Addiction in Korea: Analysis of Journals", *Korean journal of youth studies*, 15(3), pp.137-157, 2009.

- [24] M.J.Kum, S.H.Joung and D.G.Sin. "Research Trend of Internet addiction in Korean Journal of Psychological Association", Korean Journal of Internet Addiction Studies, 1. pp.19-34, 2016
- [25] G.H.Hur, "A Review Study on Recent Trends in Internet Addiction Research and Future Research Directions: Focused on Diagnostic Criteria", Journal of Cybercommunication Academic Society, 36(4), pp.41-93, 2019.
- [26] S.D.Park, C.D.Kim and M.J.Chun. "The Trends and Issues of Adolescent's Internet Addiction Research in Korea", The Korea Journal of Youth Counseling, 13(2), pp.334-245, 2005.
- [27] S.J.Seo, M.E.Do and S.J.Lee. "An Analysis of the Internet Addiction Research Trends of University Students: Focusing on the Causes and Results of the Internet Addiction". JOURNAL OF EMOTIONAL & BEHAVIORAL DISORDERS, 35 pp.1-22, 2005.
- [28] I.H. Han,Y.D. Yoo. "Study on the domestic research trends of cognitive-behavioral therapy for internet addiction", Silla University Journal, 60. 2015.
- [29] S.CHo and S.B. Kim. "Smartphone Addiction Research Trend Analysis Using Text Mining", Journal of Korea Academia-Industrial cooperation Society, .24(8), pp.68-78, 2023.
- [30] J.H.CHo, S.J.Do, O.S.Lee and C.S.Park. "Research Trend Analysis in Relationship Addiction through Keyword Network Analysis: A Study from 2005 to 2022", The Journal of the Korean Society for the Gifted and Talented, 22(2), pp.37-65, 2023.
- [31] M.S.Kim. "A Study on the Research Trend on Addiction : A Review on the Relationship between Addiction and Crime", korea addiction crime society, 4(2), pp.27-47. 2014.
- [32] E.S.Kim. "The Trends and Issues of Research on Addiction for Children in Korea : An Analysis of Journals", The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction, 17(19), pp.485-516. 2017.
- [33] N.K.Kim, .K.E.Park and S.E.Jang. "The Trends and Issues of Research on Addiction for Children in Korea : An Analysis of Journals", Korea Journal of Counseling, 19, pp.113-128, 2018.
- [34] E.H.Park, "A Systematic Literature Study on the Addiction of Adolescents from Multicultural Families", Welfare & Cultural Diversity Studies, 5(2), pp.81-103, 2023.
- [35] S.CHo and S.B.Kim. "Smartphone Addiction Research Trend Analysis Using Text Mining" Journal of Korea Academia-Industrial cooperation Society, .24(8), pp.68-78, 2023.
- [36] S.J.Lee and G.H.Yun. "Analysis of academic research trends related to mental health welfare through text mining and CONCOR analysis", Korean Journal of Safety Culture, 24, pp.337-361, 2023.
- [37] J.K.Lee., K.H.Youn. "Trend Analysis of Barrier-free Academic Research using Text Mining and CONCOR". Journal of Internet of Things and Convergence, 9(2), pp.19-31, 2023.
- [38] K.H.Youn. "Analysis of Research Trends in Elder Abuse Using Text Mining : Academic Papers from 2004 to 2021." Journal of Internet of Things and Convergence, 8(4), pp.25-40, 2022.
- [39] Y.W.Kim, "Easy-to-learn R text mining," EasysPublishing Co., Ltd. All Rights Reserved, 2021.
- [40] H.K.Park and K.H.Youn, "An Analysis on Media Trends in Public Agency for Social Service Applying Text Mining," Journal of Internet of Things and Convergence, Vol.8, No.2, pp.41-48, 2022.
- [41] S.G.Gang and M.K.Choi. "Life History of a Male with Drug Addiction as a Recovery Activist", Korean Journal of Social Welfare, 72(2), pp.231-258, 2020.
- [42] H.J.Youn, H.Y.Lim and N.G.Lee. "A Study on the Recovery Experiences of Female Drug Addicts", Korean Journal of Qualitative Research in Social Welfare, 15(1) : pp.99-131, 2021.
- [43] J.J.Lee. "The Effects of Maternal Parenting Behavior and Paternal Parenting Behavior on Media Device Addiction" The Journal of Play Therapy, 24(3), pp.15-27, 2020.
- [44] G.O.Lee. "A Longitudinal Study on the Effect of Elementary School Children's Peer Attachment, School Adaptation, and Mother's Parenting Behavior on the level of Media Addiction Tendencies". Journal of Parent Education, 14(4), pp.103-120, 2022.
- [45] G.J.Noh and S.D.Kang. "The effect of family satisfaction on work addiction : Affective organizational commitment as a moderated mediator", Quarterly Journal of Labor Policy, 20(4), pp.149~196, 2020.
- [46] J.H.Joe, S.J.Doh, O.S.Lee and C.S.Park. "Relationship Addiction through Keyword Network Analysis: A Study from 2005 to 2022", The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented, 22(2), pp.37~65, 2023.
- [47] G.S.Back, "convergence study the association between addictive smartphone use, dry eye syndrome, upper extremity pain and depression among college students", Journal of the Korea Convergence Society 8(1), pp.61-69, 2017.
- [48] E.J.Ohe, S.W.Choi, H.G.Lee, J.H.Park. J.H.Ahn, J.E. Choi and S.Y.Bang. "Relationship between Internet Game Addiction and Psychiatric Symptoms in a Child and Adolescent Psychiatric Clinic", J Korean Acad Child Ado-lesc Psychiatry, 25(3), pp.136-141, 2014.

이 솔 지(Sol-Ji Lee)

[정회원]



- 2008년 8월 : 부산대학교 사회복지학과(사회복지학석사)
- 2014년 4월 : 부산대학교 사회복지학과(사회복지학 박사)
- 2020년 9월 ~ 현재 : 동명대학교 사회복지학과 조교수

〈관심분야〉

정신건강사회복지, 의료사회복지, 중독문제, 사회복지상담, 아동청소년 정신건강, 모바일 기반 정신건강 서비스, 사회복지마케팅, 돌봄경제, 질적연구, 텍스트마이닝

윤 기 혁(Youn, Ki-Hyok)

[종신회원]



- 2002년 8월 : 부산대학교 행정학과 사회복지학전공(행정학석사)
- 2015년 8월 : 부산대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2018년 3월 ~ 현재 : 동명대학교 사회복지학과 조교수

〈관심분야〉

위험관리, 서비스 질, 학대, 노인복지, 청소년 복지, 판례연구, 텍스트마이닝