



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교 육 학 박 사 학 위 논 문

게임중독 상담자 역량모형 개발



2021년 8월

부 경 대 학 교 대 학 원

교육컨설팅협동과정

김 동 현

교 육 학 박 사 학 위 논 문

게임중독 상담자 역량모형 개발

지도교수 천성문

이 논문을 교육학박사 학위논문으로 제출함

2021년 8월

부 경 대 학 교 대 학 원

교육컨설팅협동과정

김 동 현

김동현의 교육학박사 학위논문을
인준함.

2021년 8월 27일

위원장 문 학 박 사 이 영 순 (인)



위 원 철 학 박 사 주 동 범 (인)



위 원 교 육 학 박 사 박 은 아 (인)



위 원 문 학 박 사 박 지 선 (인)



위 원 교 육 학 박 사 천 성 문 (인)



목 차

Abstract

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 용어의 정의	7
II. 이론적 배경	8
1. 게임중독 상담에 대한 이해	8
2. 역량에 대한 이해	11
3. 상담자의 역할과 역량	13
4. 상담자 역량모형 선행연구	15
5. 게임중독 상담자 역량모형	20
III. 방법	29
1. 연구절차	29
2. 연구대상	31
3. 측정 도구 및 자료수집	36
4. 자료 분석	40
IV. 결과	42
1. 역량모형 초안 개발	42

2. 역량모형의 내용 타당화	58
3. 게임중독 상담자 역량모형 확정	90
V. 논 의	99
1. 역량모형의 구성요소에 관한 논의	99
2. 역량모형의 내용 타당화에 관한 논의	103
참고문헌	109
국문초록	118
부 록	120
1. 게임중독 상담자 역량모형 개발을 위한 사전 질문지	120
2. 델파이 조사 참여 동의서	123
3. 제1차 델파이 조사 설문지	124
4. 제2차 델파이 조사 설문지	139
5. 제3차 델파이 조사 설문지	162

표 목 차

표 1. 게임중독 상담자 역량모형의 개념 및 구성요소	26
표 2. 연구단계 및 진행절차	30
표 3. 심층 면접 대상자 인적사항	31
표 4. 개방형 설문 대상자 인적사항	33
표 5. 델파이 패널 인적사항	34
표 6. 심층 면접 질문내용	37
표 7. 심층 면접 분석결과 - 이론지식 역량	43
표 8. 심층 면접 분석결과 - 직무수행 역량	45
표 9. 심층 면접 분석결과 - 태도·개인 자질역량	47
표 10. 심층 면접 분석결과	48
표 11. 개방형 설문조사 결과	50
표 12. 게임중독 상담자 역량모형 초안	53
표 13. 역량군에 대한 1차 델파이 조사 결과	60
표 14. 1차 델파이 조사 결과 역량군에 대한 수정 사항	60
표 15. 역량요소에 대한 1차 델파이 조사 결과	61
표 16. 역량요소에 대한 1차 델파이 조사 결과 수정 사항	64
표 17. 역량지표에 대한 1차 델파이 조사 결과	66
표 18. 역량요소에 대한 1차 델파이 조사 수정 사항	70
표 19. 역량군에 대한 2차 델파이 조사 결과	76
표 20. 역량요소에 대한 2차 델파이 조사 결과	76
표 21. 2차 델파이 조사 결과 역량요소에 대한 수정 사항	79
표 22. 역량지표에 대한 2차 델파이 조사 결과	80

표 23. 2차 델파이 조사 결과 역량지표에 대한 수정 사항	83
표 24. 역량군에 대한 3차 델파이 조사 결과	84
표 25. 역량요소에 대한 3차 델파이 조사 결과	85
표 26. 역량지표에 대한 3차 델파이 조사 결과	87
표 27. 확정된 게임중독 상담자 역량모형	90
표 28. 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량군에 대한 정의	92
표 29. 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량요소에 대한 정의	92
표 30. 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량지표에 대한 정의	95



그 립 목 차

그림 1. 역량 구조(Spencer & Spencer, 1993)	11
그림 2. 게임중독 상담자 역량모형의 위계적 구조	12



Development of a Competency Model for Gaming Addiction Counselors

Dong Hyun Kim

Interdisciplinary of Educational Consulting

The Graduate School

Pukyong National University

Advisor : Seong Moon Cheon

Abstract

The purpose of this study is to develop a competency model for gaming addiction counselor, based on the professional competency models that typically address human ability in some comprehensive perspectives including knowledge, skills.

This study has two research questions as follows: 1) what are the components of a competency model for gaming addiction counselor?, 2) how valid is the competency model for gaming addiction counselor?

To address these questions, this study conducted the following three stages. In the first stage, literature review, surveys with open-ended questionnaire, and in-depth interviews were conducted for data collection about gaming addiction counselor's competency. In-depth interviews were conducted targeting for 8 gaming addiction counselors who had been hired by center on gaming problem for over 3 years. Open-ended questionnaire was conducted targeting for 12 gaming addiction counselors. In the results, it was drawn a draft for gaming addiction counselor's competency with 3 competency clusters, 20 competency elements and 70 competency indicators through literature review, open-ended questionnaire, and in-depth interviews.

In the second stage, content validity analysis was implemented to revise the draft competency model for gaming addiction counselors. With this purpose the Delphi method was repeated three times, confirming the

agreement of 15 gaming addiction experts. In the Delphi research, appropriateness of each competency cluster, element, and indicator was analyzed and the draft competency model was revised. The revised model contained 3 competency clusters, 15 competency elements and 34 competency indicators.

In the third stage, the final gaming addiction counselor's competency model was completed. It included 3 competency clusters, 15 competency elements and 34 competency indicators.

The results of the analysis for the adequacy of competency model showed that most of the competency indicators were valid and reliable. And gaming addiction counselors were found to have a difference between the current level of retention and the level of importance of each competency.

The results of this study could be summarized as follows. The competency model for gaming addiction counselors was developed in accordance with the Delphi method survey procedure. This study can enhance better understanding of competencies of gaming addiction counselors through the developed competency model. The gaming addiction counselors' competencies identified in this study will be able to provide an important basis for the educational curriculum for the professional gaming addiction counselor training.

Limitations and future suggestions for this study were discussed.

Keywords: gaming addiction counselor, competency model, delphi method

I. 서론

본 연구는 게임중독 상담자에게 필요한 역량을 탐색하고 이를 준거로 하여 게임중독 상담자의 역량모형을 개발하는 것이다. 이 장에서는 연구의 필요성과 목적을 명료화하고 연구문제 제시와 주요 용어를 정의하고자 한다.

1. 연구의 필요성 및 목적

한국콘텐츠진흥원에서 실시한 ‘2020 게임이용자 실태조사’에 의하면 국내인구의 70.5%가 게임을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 전 세계적으로는 35억명에 달하는 사람들이 컴퓨터와 모바일 게임을 사용하고 있다(신은서, 2018). 이처럼 게임은 과거 소수가 즐기던 콘텐츠에서 다수가 즐기는 취미가 되었다. 게임이용자의 증가는 게임 중독의 위험성 증가를 예측할 수 있게 하는데, 실제로 스마트폰 과의존 위험군은 2020년에 23.3%로 2016년 17.8%에 비해 5.5% 증가하였고(과학기술정보통신부, 2020), 인터넷·스마트 폰 과의존 위험군이 가장 많이 사용하는 콘텐츠는 ‘게임/인터넷 검색’(26.8%)인 것으로 나타났다(한국정보화 진흥원, 2020)

대다수의 청소년들은 개인의 문제, 학업, 가족관계, 친구 관계에서의 스트레스를 회피하기 위한 탈출구로 인터넷게임을 선택하는 것으로 나타났다(김재엽, 이현, 김지민, 2015; 박병선, 박수지, 2016). 게임을 자신의 욕구 충족과 스트레스 해소를 위한 수단이자 놀이로 보기 때문에(서주현, 유안진, 2001), 스트레스 상황에서 더욱 게임에 몰두하게 되어 중독으로 이어질 가능성이 높아진다. 과도한 학업 스트레스는 인터넷 게임중독에 빠지게 될 위험을 높이는 것으로 나타나(김재엽, 이현, 2015) 이러한 견해를 뒷받

침 해 주고 있다. 게임에 중독된 청소년들은 게임중독으로 인해, 현실적인 한계에 부딪히며 좌절하고, 가족의 관심을 거부하며 고립되고, 게임 조절에 실패하며 불안감에 휩싸이는 등의 어려움을 경험하고 있다(황성신, 2017). 이처럼 인터넷 게임은 학업에 지장을 줄 수 있고, 충동성과 폭력성이 길러질 수 있으며, 대인관계 문제, 신체 및 심리적 건강에 해를 끼치며, 가상세계와 현실 세계의 구분에 어려움을 겪거나(김교현, 최훈석, 2008), 가족 구성원 간의 불화(방희정, 조아미, 2003), 학교 부적응(이해경, 2002) 등을 초래하고, 사회적 일탈 같은 범죄행위로까지 연결되는 부정적 효과가 있다(문창희, 2011). 그래서 청소년들의 게임중독 예방과 치료에 대한 개입이 시급한 상황이다.

성인들의 경우도 스마트폰중독의 위험성에 대하여 인지하고 있지만, 실제로는 응답자들의 85%가 업무효율성, 47%가 통제력 저하 어려움을 경험하고 있는 것으로 나타나 성인들도 스마트폰 중독으로 인한 어려움을 겪고 있었다. 김정애, 조의영(2015)의 연구에서도 개인적 요인(성, 나이, 흡연), 사회적 요인(부모님의 교육수준, 가정경제형편), 정서적 요인(우울 및 자아정체감)등의 요인들로 인해 성인들도 쉽게 인터넷 게임중독에 빠지게 된다는 것을 알 수 있다(최도현, 2019).

근래에는 국가에서도 게임중독 문제의 심각성을 인식하고 게임중독 부작용 해소 및 게임중독으로 어려움을 겪는 사람들과 그 가족에 대한 대책에 관심을 가지고 있다. 정부와 지방자치단체 차원에서 한국정보화진흥원 스마트 씬 센터, 인터넷중독예방 상담센터, 한국청소년 상담복지개발원 등의 기관에서 게임중독 관련 지원 업무를 담당하게 하고 있다. 각 기관에서는 인터넷·스마트폰 중독 이용습관 진단, 인터넷·스마트폰 중독 상담 및 치료, 인터넷·스마트폰 중독 치유캠프, 예방교육 등의 치유·재활 시스템을 구축하여 운영하고 있다. 또한, 인터넷중독 전문상담사 자격제도를 실시하

여 전문적 인력양성에도 힘쓰고 있다.

하지만, 이상의 기관에서 담당하는 업무들은 게임중독을 인터넷·스마트폰 중독의 하위영역 정도로 관리하고 있을 뿐 게임중독 문제를 세분화하여 전문적으로 다루고 있지 않다는 한계가 있다. 기존의 인터넷중독 전문상담사 교육과정(한국정보화진흥원, 2020)의 교육내용을 살펴보면 인터넷·스마트폰 과의존 전반에 대하여 다루면서 게임중독에 대해서는 의미있게 다루고 있지 않다. 이러한 이유로 현장에서 게임중독 청소년들을 상담하는 상담자들이 경험하는 내담자의 비자발성, 부모의 비협조적인 태도와 게임을 대신할 대안찾기의 어려움, 인터넷과 게임에 대한 상담자의 낮은 정보력으로 인한 어려움을 해결하기 위한 가장 중요한 요소인 상담자교육이 제대로 이루어지지 않고 있다. 이들은 교육내용으로 게임에 몰두하는 내담자의 심리를 이해와 라포형성을 위한 게임에 대한 정보와 지식, 게임용어에 대한 지식 등이 필요하다고 하였다(송수민, 2012). 청소년과 성인, 노인 300명을 대상으로 한 연구에서도 응답자의 42%만 한국정보화진흥원 스마트폰과의존 가이드에 대해 긍정적으로 응답을 하였으며, 특히 성인의 경우는 76%가 일반적인 매뉴얼은 실제 중독예방에 도움이 되지 않는다고 응답을 하였다(최도현, 2019). 또 현행 인터넷중독 상담자 교육은 전체 교육시간인 57시간 중 32시간을 인터넷·스마트폰 과의존 상담에 집중하고 있어서 게임중독 상담자의 요구를 반영하지 못하고 있는 실정이다.

상담영역에서는 다양한 내담자를 대상으로 상담을 진행하기 때문에 내담자에 따라 세분화된 상담자의 정체성과 전문성을 규명할 필요가 있다. 최근 상담자의 전문성과 정체성을 규명하려는 방안으로 “역량(competency)”이라는 개념이 주목받고 있다(양정하, 2019). 역량이란 특정한 상황이나 직무에서 구체적인 준거에 따른 효과적이고 우수한 수행의 원인이 되는 개인의 내적 특성이다(Spencer & Spencer, 1993). 역량모형은

특정 직무나 역할을 성공적으로 달성하는데 핵심적인 요소인 역량을 체계적으로 결정하고 조직화하는 과정이다(양정하, 2019). 또한, 역량모형은 조직의 성과를 극대화하는 데 필요한 지식, 기술, 태도와 지적 전략을 모두 포함하는 역량을 기술하는 것(이영란, 2019; 이흥민, 2016)으로 조직에서 하나의 역할을 효과적으로 수행하는 데 필요한 지식과 기술, 특성의 특정한 조합을 의미하며, 선발, 교육훈련과 개발, 평가, 승계 계획을 위한 인적 자원 도구로 사용된다(남현주, 2014; Lucia & Lepsinger, 1999). 직무 속성이 복잡하고 특정한 상황에 따라 다른 전문직의 경우 요구되는 역량이 상황에 따라 다르다. 이런 경우 전형적인 수준의 수행목표보다는 최적 수준의 수행목표를 중심으로 역량을 규정하는 것이 더욱 적응적인 자원 관리와 개발 전략이 될 수 있다(오현석, 2007; Sanchez & Levine, 2009). 따라서, 역량모형 개발은 조직이 더욱 신속하게 환경변화에 적응할 수 있도록 한다. 각 분야별 상담자의 역량에 대하여 명확하게 규명하는 것은 전문가로서의 정체성을 확립하는데 중요한 토대가 될 수 있으며(양정하, 2019; 유현실, 김창대, 2011; 최윤미, 2003; Goodyear et al., 2008), 각 분야별 상담전문가 양성을 위한 교육과정의 개발과 각 분야별 상담전문가 자격에 대해 신뢰할 만한 체계를 개발하기 위한 경험적인 기반을 제공할 수 있다는 점에서 중요하다(양정하, 2019; Leahy, Chan, & Saunders, 2003).

각 분야별 상담자 역량모형 관련 선행 연구를 살펴보면 다문화상담자(문계완, 배재정, 2011; 이영란, 2019; Burnett, Hamel & Long, 2004; Cates, Schaeffle, Samby, Madux, & LeBeauf, 2007), 진로상담전문가(김학아, 김봉환, 2015; 유현실, 김창대, 2011), 기업상담자(남현주, 2014; 전영욱, 김진모, 2005), 청소년 상담자(조수연, 양미진, 2013) 도박중독 상담자(양정하, 2019)등을 대상으로 분야별로 요구되는 고유한 역량을 규명하고 있다. 그렇지만 게임중독 상담자가 갖춰야할 역량에 대한 연구는 부족한 실정이다.

이러한 점에서 게임중독 상담자 역량모형개발은 게임중독 상담장면에서 요구되는 게임중독 상담자의 역량을 체계적으로 규명할 좋은 기회가 될 것이다. 더불어, 이렇게 규명된 게임중독 상담자 역량은 게임중독 상담 분야의 특수성을 이해하고, 이 분야에서 요구되는 전문적인 역량을 강화하기 위한 이론과 실재를 갖춘 게임중독 전문 상담자를 양성하기 위한 지침이 될 수 있을 것이다.

따라서 본 연구의 목적은 다차원적이고 복합적인 문제를 가진 내담자를 상담하는 게임중독 분야의 상담자들에게 요구되는 역량에 대해 탐색하고, 이를 준거로 게임중독 상담자 역량모형을 개발하는 것이다. 본 연구를 통해 게임중독 상담자에게 요구되는 역할과 직무를 규정함으로써 해당 분야에 대한 전문적 정체성을 확립하고, 게임중독 상담자 양성과정과 자격제도 마련 및 전문성 강화를 위한 교육·훈련·평가·선발 과정에 대한 이론적인 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

2. 연구문제

본 연구는 게임중독 상담자들의 역량모형을 개발하고 그 타당성을 검증함으로써 향후 게임중독 상담자의 교육·훈련·평가·선발 과정에 대한 이론적인 기초 자료를 제공하고자 하는 것으로, 이러한 연구목적을 달성하기 위해 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 게임중독 상담자의 역량모형을 구성하는 요소는 무엇인가?

연구문제 2. 게임중독 상담자의 역량모형은 타당하게 구성되었는가?

연구문제 2-1. 델파이 조사를 통한 역량모형 초안의 내용 타당화 결과는 어떠한가?

연구문제 2-2. 게임중독 상담자 역량모형의 타당성 검증을 위한 중요도 결과는 어떠한가?

연구문제 2-3. 게임중독 상담자들이 인식하는 역량의 중요도와 보유도의 차이는 어떠한가?

3. 용어의 정의

가. 게임중독

게임중독은 ‘게임 때문에 조절능력을 상실했거나 내성에 의한 게임의 지속적 사용, 금단 증상, 게임에 집착 또는 의존하는 징후가 나타나 신체적, 사회적, 심리적 문제를 일으키는 상태’를 의미한다(한국콘텐츠진흥원, 2012). 게임과몰입은 게임에 의해 조절능력이 상실되거나 금단, 내성, 강박적 의존 등의 문제 징후가 심하게 나타나 신체적, 사회적, 심리적 문제를 일으키는 상태를 의미한다(문창희, 2011). 이처럼 게임중독과 게임과몰입은 용어의 정의에 있어서 명확한 차이가 없이 사용되고 있다.

본 연구에서 게임중독의 개념은 게임중독과 게임과몰입을 포함하는 개념으로써, 게임사용 시간의 증가로 인하여 신체적 정신적 어려움을 초래하거나 일상생활 부적응을 유발하는 상태를 의미한다.

나. 역량모형

역량모형이란 조직의 성과를 극대화하는 데 필요한 지식, 기술, 태도와 지적 전략을 모두 포함하는 역량을 기술하는 것을 말한다(이홍민, 2016). 즉, 게임중독 상담자 역량모형은 게임중독 상담자들의 상담 성과를 높이는 데 필요한 변인들을 확인하고 각 요인이 어떻게 구성되어 있는지를 보여주는 것이 목적이다.

본 연구에서 역량모형은 전문가로서 맡은 역할을 효과적으로 수행하는 데 필요한 지식, 기술, 개인 자질의 조합을 의미한다.

II. 이론적 배경

1. 게임중독 상담에 대한 이해

가. 게임중독

게임중독의 개념에 대한 학술적 합의(consensus)는 아직 이루어지지 않았으며, 이로 인해 학자마다 다양한 개념을 명확한 구분 없이 사용하고 있다. 그중에서 몇 가지 정의를 살펴보면 인터넷 게임중독이란 과도한 인터넷게임이용에 따른 충동성, 타인에 대한 무관심, 다른 중독과의 관련성, 인터넷게임을 중단하려 할 때 겪는 신체적·심리적 증상을 보이는 새로운 형태의 행위중독이다(Griffiths, 1991). 게임중독은 온라인게임으로 인해 자신의 일상생활을 통제할 수 있는 능력 상실, 내성으로 인해 게임을 중단할 수 없으며 금단 증상과 게임에 대한 애착 또는 의존으로 육체적, 사회적, 심리적 문제를 초래하는 상태이다(한국콘텐츠진흥원, 2012). 온라인 게임중독은 인터넷중독의 하위 장애의 하나로서, 게임에 강박적으로 몰두하며 의존하게 됨으로써 조절능력을 상실하게 되는 현상이다(김광웅, 부정민, 2006). 게임에 의해 조절능력이 상실되거나 내성에 따라 게임을 지속하거나, 게임을 하지 않을 경우 금단 증상, 게임에 강박적으로 의존하는 등의 문제적 징후가 심하게 나타나 신체적, 사회적, 심리적 문제를 일으키는 상태를 게임중독이라 한다(문창희, 2011). 게임중독은 게임과몰입과는 달리 병리적인 관점이 내포되어 있다(이지훈, 2015). 따라서, 게임중독은 게임과 몰입 상태가 적절히 조절되지 못해 병리적인 증상이 발생한 행위중독의 상태라고 볼수 있다.

나. 게임중독 상담

게임중독 상담도 일반적인 상담의 틀 안에서 진행이 되지만 게임중독 상담은 게임중독 여부의 판단이 선행되어야 하고, 공존병리에 대하여 필수적으로 확인하여야 하며, 부모에 대한 상담과 교육, 내담자의 비자발성 등의 특징으로 인해 상담과정에서도 기존 상담과 다르게 진행하여야 할 부분들이 있다. 이를 좀 더 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 게임중독 상담을 하기 위해서는 우선 게임중독 여부에 대한 심리평가가 이루어져야 한다(장재홍, 양미진, 2002). 여러 가지 평가 도구가 있지만, 한국형 인터넷중독 자가진단 척도(K-척도)를 가장 많이 사용하고 있다. 게임중독 진단 수준은 결과에 따라 일반 사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 고위험 사용자 군으로 구분된다. 일반 사용자 군은 게임 사용시간을 스스로 조절할 수 있으며 현실 세계와 게임 세계에 대한 구분이 명확하여 게임으로 인한 정서적 어려움을 겪지 않는다. 잠재적 위험 사용자 군은 가상 세계에 많은 관심이 있고 게임에 몰입하는 경향을 보이며 현실 세계와 게임 세계의 구분을 어려워하거나 게임으로 인하여 현실 세계에서 문제를 경험하기도 한다. 고위험 사용자 군은 현실 세계와 게임 세계를 구분에 어려움을 겪고 게임으로 인하여 일상생활 장애를 경험한다(한국정보화진흥원, 2006). 따라서, 내담자의 중독 수준에 대한 진단이 우선되고, 그에 따른 적절한 개입이 이루어져야 한다.

둘째, 게임중독과 관련하여 발생할 수 있는 공존 병리에 대하여 파악하여야 한다. 게임중독 내담자들은 단순히 게임과 관련된 문제만 있는 경우보다는 우울, 불안, 스트레스와 같은 다른 공존 질환이 있는 경우가 많기 때문에 다른 문제도 함께 탐색하는 것이 상담장면에서 반드시 필요하다(박승민, 조영미, 김동민, 2011).

셋째, 게임중독 상담에서는 부모 및 주변 환경의 영향이 매우 크게 작용한다. 게임중독 관련 변인에 관한 연구들을 살펴보았을 때도 부모 관련 요인의 영향에 대하여 밝힌 연구들이 많다(강석수, 2007; 고은옥, 2006; 김기숙, 2009). 청소년의 경우는 부모, 교사, 친구 등의 도움이 있을 때 상담의 효과가 더욱 증대된다. 특히, 청소년기에는 부모의 영향을 가장 크게 받는 시기이기 때문에 부모의 협력이 매우 중요하다. 따라서, 부모에 대한 상담과 교육이 병행되어야 한다.

넷째, 게임중독 내담자는 대부분 본인 스스로 문제의 필요성을 느끼고 상담에 임하는 경우보다는 부모나 교사에 의해 오게 된다(박승민, 조영미, 김동민, 2011). 따라서, 대부분의 내담자들은 변화에 대한 의지가 없으며 비자발적인 특성이 있다. 이런 이유에서 게임중독을 개선하려는 동기를 찾고 강화되어야 한다. 이를 위해서는 내담자와의 신뢰 관계 형성이 중요하다.

정리하면, 게임중독 상담은 심리평가를 통한 내담자의 상태 진단을 먼저 하고, 관련된 공존 질환을 확인한 뒤, 초기에 내담자와의 신뢰 관계를 형성하는 것이 중요하다. 또한, 상담 전 과정에 대하여 상담 또는 교육을 통한 부모의 협력을 끌어내는 것이 필요하다.

2. 역량에 대한 이해

가. 역량의 정의

역량은 20세기 초반 경영학, 심리학, 교육학 등에서 주로 사용되었으며, 초기 경영학 분야에서 발전되어 다른 학문 영역으로 확산되었다고 보는 견해가 지배적이다(양정하, 2019; 조남정, 2016; Burgoyne, 1993; Sternberg & Kolligian, 1990). McClelland(1973)에 따르면 역량이란 개인의 성과의 성공적인 예언 요인으로 지능검사를 넘어선 구체적 삶의 맥락에서 나타나는 능력이며 개인의 삶에서 이루어내는 중요한 성취와 관련된 것이다. 또한 역량의 결정요인은 동기, 기술, 가치로 구분되며 동기, 기술, 가치의 상호 작용이 행동에 대한 설명력을 더욱 높게 한다고 보았다(주수현, 2019). Spencer와 Spencer(1993)는 특정한 직무 상황이나 직무에서 준거에 따른 효과적이고 탁월한 성과의 원인이 되는 개인의 내적 특성이라고 정의하였으며, 역량의 구조를 그림으로 나타내면 그림 1과 같다.

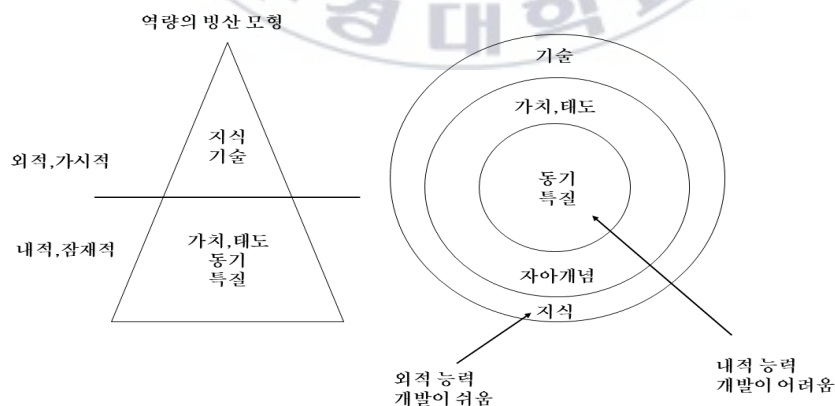


그림 1. 역량의 구조(Spencer & Spencer, 1993)

Spencer와 Spencer(1993)는 역량의 요소로서 동기(motives), 특질(traits), 자아개념(self-concept), 지식(knowledge), 기술(skill)을 제시하였다. 동기는 개인이 일관되게 가지고 있거나 원하는 어떤 것, 행동의 원인이 되는 것을 의미한다. 특질은 신체적인 특성, 주어진 상황이나 정보에 대해 일관적으로 반응하는 것을 의미하며, 감정적 자기통제, 주도성도 복잡한 형태의 ‘일관적 반응성’이라고 할 수 있다. 자아개념은 태도, 가치관, 자아상을 의미하며, 가치관은 주어진 상황에서 단기적으로 나타나는 반응 행동에 영향을 미치는 요소이다. 지식은 특정 분야에 대해 가진 정보를 의미하며, 그 사람이 무엇을 할 수 있다는 것은 보여주지만 실제 무엇을 할지 예측하지는 못한다. 기술은 특정 신체적 또는 정신적 과제를 수행할 수 있는 능력을 의미하며, 정신적 인지적 기술은 분석적 사고와 개념적 사고를 포함한다. 이 중 지식과 기술은 밖으로 드러나는 가시적인 특징을 가지고 있으며, 인지적 영역뿐만 아니라 정의적 측면도 포함하고 있다.

나. 역량의 특성

연구자 따라 역량에 대한 정의는 다양하지만 다양한 정의에서 공통적으로 제시된 역량의 특성을 종합하여 보면 총체성, 수행성, 맥락성, 학습가능성의 네 가지 측면으로 설명하고 있다. 첫째, 총체성은 역량이 관찰할 수 있고 드러나기 쉬운 기술적 측면과 아울러 동기, 태도와 같이 인간의 심층적 측면도 포함하고 역량의 구성요소들이 유기적으로 연결되어 있음을 의미한다. 둘째, 수행성은 역량과 관련된 자원을 가지고 있을 뿐만 아니라 그 역량을 실제 상황에서 어떻게 적용하여 발휘하는지에 대한 수행과 관련된 인간의 특성이라는 것이다. 셋째, 맥락성은 상황과 관련된 역량으로서, 특정 상황에서 기대되는 목표, 가치를 이해하고, 상황적 요구에 맞

는 능력을 발휘하는 것이다. 넷째, 학습 가능성은 역량이 유전적으로 결정되는 인간의 능력과는 구분되는 구체적인 경험, 교육을 통해 학습하고 배울 수 있다는 것을 의미한다(윤정일, 김민성, 윤순경, 박민정, 2007; Rychen & Salganik, 2003).

3. 상담자의 역할과 역량

상담자의 역량을 규명하는 것은 상담 전문가로서 정체성을 확립하는 데 중요한 토대가 될 수 있으며(김봉환, 2012; 양정하, 2019; 유현실, 김창대, 2011; 최윤미, 2003; Goodyear et al., 2008), 상담자 양성을 위한 교육과정 개발과 상담전문가 자격에 대한 공인 체제를 개발하기 위한 경험적 토대를 제공할 수 있다는 점에서 의의가 있다(Lealry, Chan, & Saunders, 2003).

심리학자의 역량을 제시한 국외의 연구 중 Rodolfa 등(2005)의 연구가 대표적인데, 그는 심리학자에게 요구되는 역량을 3차원 큐브 형태의 역량 모형으로 제시하였다. 그가 제시한 역량모형의 첫 번째 차원은 기초역량 영역이다. 이 영역은 심리학자들이 하는 직무를 개념화한 것으로 기초역량 영역에서 제시된 지식과 기술은 기능적 역량을 습득하는데 기초가 되고, 대학원 과정이나 인턴십에서 배우게 된다. 두 번째 차원은 기능적 역량 영역으로 심리학자가 직무를 수행할 때 필요한 지식과 기술, 가치를 말한다. 모든 심리학자는 경력 발달과정을 통해 기능적 영역의 역량을 계속 개발한다. 세 번째 차원은 전문성 발달 단계로 심리학자들이 교육, 인턴, 레지던트, 박사 후 과정 등 전문적인 경력 개발을 통해 역량을 획득, 유지, 강화하게 된다. 앞서 제시한 기초적 역량과 기능적 역량은 서로 밀접한 연관성을 가지고, 전문성 발달은 모든 단계에서 발달한다고 보았다. 이러한 3

차원 큐브 역량모형은 심리학자의 역할을 규명하는 데 사용되고, 자격이나 교육을 위한 기초 자료로 활용된다.

국내에서 이루어진 상담자의 역할 및 직무에 관한 연구를 살펴보면, 미국 심리학회에서 제시한 전문심리학자 역할을 기초로 한국 상담전문가의 직무영역을 5가지(심리상담/심리치료, 심리측정과 평가, 지역사회 상담교육 및 예방, 상담자 교육훈련과 자문, 기업체 자문과 교육)로 나누어 상담전문가의 지식, 성격, 능력 특성 등을 조사하였다(최윤미, 2003). 연구결과 상담전문가에게 필요한 지식영역에서는 심리측정 평가 및 해석이 중요하다고 응답하였고, 대부분이 효과적으로 상담업무를 수행하기 위해서 개인상담 실습에 관한 보수교육이 필요하다고 응답하였다. 또한, 보수교육의 내용에 대해서는 종사기관의 특성에 따른 차별화된 내용의 교육이 필요하다고 하였다.

상담자의 역량과 관련된 연구를 살펴보면 사회 계층이나 이념, 다문화 등 사회 전반에 걸친 갈등에 대한 조화와 통합을 이루기 위해 상담자가 갖추어야 할 역량모형을 제시하였다(김봉환, 2012). 총 3개의 역량군(이론 기반 역량군, 직무수행 역량군, 태도·개인 자질 역량군)과 10개의 역량요소의 위계적 구조의 기본 틀로 도출하였다.

앞에서 살펴본 것처럼 상담자에게 필요한 역량을 규명하는 것은 정체성 확립과 전문성 향상을 위해 필요하며, 전문가 양성을 위한 자격 공인체계 개발과 교육과정 개발에 매우 중요한 부분이다. 하지만, 게임중독 상담자에게 요구되는 역량은 아직 규명되지 않아 게임중독 상담자의 역량규명이 시급하다.

4. 상담자 역량모형 선행연구

가. 역량모형의 개념

역량모형은 특정 역할 수행과 성과 창출에 기여하는 핵심적 지식, 기술, 태도 및 지적 전략을 포함하는 역량들을 체계화해놓은 것이며(McLagan, 1989), 조직의 특정 직무나 역할의 성공적 수행에 필요한 역량을 체계화해놓은 것(전영옥, 김진모, 2005)이다.

Cheetham과 Chiverse(1996)의 총체적 모형을 살펴보면, 이들은 역량의 다양한 측면을 포괄하는 상위 이론으로서 총체적 모형을 제안하였는데, 총체적 역량모형은 인지적 지식 역량, 기능적 역량, 개인적 역량, 윤리적 역량 등 중요 역량요소로 구성되어 있다고 보았다. 인지적 지식 역량이란 지식을 다양하게 적용할 수 있는 능력으로, 적절한 일 관련 지식을 가지고 있으며, 이를 효과적으로 사용할 수 있는 능력을 소유한 것을 의미한다. 기능적 역량은 성과를 낼 수 있는 작업기반 과제를 수행하는 능력이며, 기술을 보유하는 것보다 이 기술을 사용할 수 있는 능력이 중요하다. 개인적 혹은 행동적 역량이란 적절하고 관찰 가능한 행동을 할 수 있는 능력이다.

Spencer와 Spencer(1993)는 조직과 직무특성과 상관없이 주변인에게 우수한 직무 수행자로 인정받는 조직구성원들을 대상으로, 우수한 직무수행 성과를 가져오는 근간이 되는 역량을 규명하고 체계화한 ‘역량사전’을 개발하였다. 이 역량사전을 근간으로 하여 기술직과 전문직, 영업직, 대인 서비스직, 관리자, 기업가 등의 일반역량모형을 개발하였다.

나. 역량모형의 개발

역량모형의 개발은 역량모형을 결정하고 조직화하는 과정(전영욱, 김진모, 2005)이며 조직의 목적 달성을 위해 특정 직무 혹은 직무군에 결정적인 영향을 주는 역량을 체계적으로 결정하고 정의하는 과정(McLagan, 1989)이다. 또한 특정 직무나 역할에 결정적 영향을 미치는 역량을 체계적으로 결정하는 과정이다(Dubois, 1993). 역량모형을 개발하는 방법은 다양하지만, 대부분의 역량모형 개발의 절차와 방법은 McClelland(1973)의 직무역량평가방법(JCAM: Job Competence Assessment Method)을 이론적 기반으로 하고 있다.

McClelland(1973)이후 역량연구에 크게 기여한 Spencer와 Spencer(1993)는 준거집단을 이용한 고전적 연구 방법, 전문가 패널을 이용한 단축형 연구 방법, 미래형 혹은 1인 직무에 대한 연구 방법 등의 세 가지 역량모형 개발방법으로 제시하였다. 첫째, 준거집단을 이용한 고전적 연구 방법은 6단계로 이루어진다. 1단계는 효과적 업무수행을 정의할 수 있는 준거를 규명하며, 2단계에서는 정의된 효과성을 기준으로 우수성과자 집단과 평균성과자 집단을 선정한다. 3단계는 행동 사건 면접, 패널 활용, 설문, 360도 평가, 전문가 시스템, 관찰을 통해 자료를 수집하고, 이를 통해 집단의 특성에 맞는 우수한 행동요소를 도출한다. 4단계에서는 우수한 업무수행자들의 특징을 역량모형으로 선정하며, 5단계에서는 제2의 준거집단을 이용해 역량모형을 검증한다. 6단계에서는 확정된 역량모형을 통해 선발, 교육, 개발, 성과평가, 직무승계, 교육훈련, 개발프로그램 평가 등에 적용한다. 두 번째 역량모형개발 방법은 전문가 패널을 이용한 단축형 연구 방법으로서 먼저 대상 직무군에 정통한 인력 관리전문가, 해당 직무의 우수자 그룹을 대상으로 해당 직무의 중요과업, 성과측정치, 책임 사항, 직무에 필요한 역

량 등 핵심사항들에 대해 의견을 청취한 후 우수자와 평균적 수행자를 구분하고, 적절하게 직무를 수행하는 직원들에게 보이는 행동 양식과 성격특성을 찾아내어 역량모형을 만들고 타당성을 검증하는 방법이다. 세 번째는 미래형 직무 역량을 규명하고, 1인 직무 역량은 해당 직무 종사자나 혹은 이들과 상호작용하는 사람들이 제공하는 데이터를 조합하여 역량모형을 개발한다.

홍성연(2009)은 다양한 역량모형 개발 관련 연구를 종합하여 일반적인 역량모형 개발절차를 제시하였다. 역량모형 개발절차는 크게 역량추출을 하기 위한 자료수집 단계, 역량의 추출 및 모형개발 단계, 역량의 수정 및 타당화 단계, 역량모형의 완성 단계의 절차로 이루어진다. 첫째, 자료수집 단계에서는 역량추출을 위한 원자료를 수집하는데 행동 사건 면접, 전문가 패널, 과업 직능 분석, 역량메뉴 구성, 역량사전을 활용하는 방법, 설문조사, 직접관찰 등의 방법이 있다. 둘째, 역량추출 및 모형개발 단계는 수집한 원자료를 바탕으로 역량모형을 개발하는 단계이다. 역량을 적절하게 도출하기 위해 과학적 절차를 통한 자료 분석과 전문가들과 여러 차례 협의하면서 수정과 보완의 과정을 거친다. 셋째, 타당화 단계는 개발된 역량모형의 타당성을 확인하는 단계이다. 넷째, 최종수정 및 모형완성 단계는 타당화 단계에서 나타난 수정사항을 고치고, 전문가와 연구자들의 검토를 거쳐 최종모형을 확정하는 단계이다.

위와 같이 역량모형의 개발은 목적과 접근방법 등에 따라 다양한 방법으로 이루어지게 된다.

다. 상담자 역량모형 선행연구

상담 분야별 상담자 역량모형에 관한 대표적인 연구를 살펴보면 첫째, 진로상담 분야이다. 진로상담전문가의 역량모형을 3개의 역량군(이론지식 역량군, 직무지식·수행 역량군, 태도·개인 자질 역량군), 14개의 역량요소(진로 관련 이론에 대한 이해, 상담과 교육 프로그램의 원리에 대한 이해, 개인차 및 다양성에 대한 이해, 진로상담 역량, 진로정보 역량, 진로 프로그램 역량, 연계 및 자문 역량, 전문 교육 역량, 조직 역량, 전문가 윤리 및 사회적 책임감 역량, 개인 자질역량, 성찰 및 자기계발 역량), 49개의 역량지표(진로발달, 의사결정, 직업이론에 대한 이해, 인간발달 이론 및 생애 역할에 대한 이해 등)로 확정하였다(유현실, 2009).

둘째, 청소년 상담 분야이다. 청소년상담사의 역량모형 개발을 위해 선행연구를 검토하고 전문가 면담과 상담전문가 설문조사 등을 통해 청소년상담사 역량에 관한 개념모형을 설정하고, 역량 개념의 내용 타당성 확보를 위해 청소년 상담전문가 31명을 대상으로 3차에 걸친 델파이 조사를 시행하였다. 연구결과 6개의 역량군(상담, 일반, 교육, 행정, 경영, 연구), 21개의 역량(상담지식, 상담전략 및 기술, 위기관리, 사례관리, 심리검사, 청소년 이해, 의사소통, 윤리, 자기관리, 일반교육연수, 상담자 교육 및 슈퍼비전, 행정실무, 재무관리, 리더십, Followership, 고객 만족, 경영관리, 마케팅, 네트워크 구축 및 활용, 연구 설계 및 수행, 연구보고서 작성 및 평가)를 청소년상담사 역량으로 선정하였다(조수연, 양미진, 2013).

셋째, 기업상담 분야이다. 기업상담자의 역량모형 개발을 위해 모형 초안을 구축하고, 내용 타당화 과정을 위해 10명의 델파이 패널이 참여하여 3차례의 델파이 조사를 통해 3개의 역량군과 13개의 역량요소, 49개의 역량지표로 구성된 기업상담자 역량모형을 확정하였다. 이론지식 역량군은 3

개의 역량요소(상담기초지식, 조직에 대한 이해, 기업상담 실제 관련 지식)와 13개의 역량지표로 구성되었다. 태도·개인 자질 역량군은 4개의 역량요소(기업상담자 특수 자질, 개인 인성, 성찰 및 자기계발, 상담전문가 윤리 준수 책임)과 17개의 역량지표로 구성되었다. 직무수행 역량군은 6개의 역량요소(상담 수행, 교육 및 프로그램 관련 업무수행, 홍보 및 정보제공)와 19개의 역량지표로 구성되었다(남현주, 2014).

넷째, 학교상담 분야이다. 학교현장에서 청소년의 건강한 발달과 성장을 돕는 전문상담교사의 역량을 2개의 역량군(전문적 자질, 인간적 자질), 5개의 역량요소(상담, 교육, 행정, 태도, 관계), 19개의 역량 문항(일반상담역량, 학교상담역량, 자문, 연수, 교육-교사, 학생, 학부모, 프로그램구성, 집행위원회 업무, 외부기관의회, 선도 관리, 학교업무협조, 학생, 교사, 학부모 등을 대하는 수용, 존중 등의 인간적인 성품, 학생, 학교, 교사, 학부모와의 관계, 대인관계 능력)으로 구성하였다(정환경, 김수경, 2017).

다섯째, 도박중독상담 분야이다. 도박중독 상담자의 역량을 3개의 역량군(이론지식, 직무수행, 태도·개인자질), 13개의 역량요소(중독이해, 도박중독 상담지식, 개인상담, 임상평가, 집단상담, 가족상담, 프로그램 운영, 재정법률상담, 위기개입, 의뢰연계, 개인자질 및 태도, 전문가 윤리 및 사회적 책임감, 성찰 및 자기계발), 36개의 역량지표(다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해, 공존질환에 대한 이해, 도박중독 선별 및 측정에 대한 지식, 도박과 도박중독에 대한 이해, 도박중독 상담이론 및 실제에 대한 지식, 재정적·법률적 개입에 관련된 지식, 가족상담 이론 및 실제에 대한 지식, 동기화면담이론, 동기화면담능력, 사례개념화 및 치료계획수립, 심리상담 수행능력, 인지행동 치료, 재발방지, 사례관리, 선별 및 사정, 심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력, 집단상담 수행능력, 중독자 가족을 위한 교육, 부부상담·가족상담 능력, 프로그램기획 및 운영능력, 재정 및 법적 문

제의 대처 전략에 대한 컨설팅, 위기 및 위험상황에서의 적절한 개입과 대응, 협력관계 형성 및 자원활용 능력, 연계 및 의뢰, 상담자로서의 자질, 내담자 변화에 대한 확신, 상담자로서의 한계와 역할 인식, 상담과정 및 내담자와의 관계에 대한 윤리, 비밀보장 원칙과 한계 설정, 심리검사 사용 및 해석에 대한 윤리, 다학제적 치료 접근의 가치 이해화 치료 영역 경계에 대한 존중, 사회적 책임감, 자기문제 인식과 성찰 능력, 수퍼비전 활용 능력, 지속적인 자기개발 노력, 자기관리 능력)로 구성하였다(양정하, 2019).

이상에서 살펴본 상담자 역량에 관한 연구들은 주요한 지식, 기술, 태도 영역에서 구체적인 역량요소들을 추출함으로써 상담자로서의 정체성 확립 뿐 아니라 상담자 교육 측면에서도 유용한 자료로 활용될 수 있다고 보고 있는데, 분야별로 진행된 연구를 통해서도 알 수 있듯이 분야를 불문하고 상담에 대한 기본 지식은 꼭 필요한 역량으로 제시되고 있고 더불어 분야별 지식(청소년, 학교, 기업 등)이 요구되고 있다. 따라서, 타 분야의 역량 모형 선행연구들을 참고하여 게임중독 상담자의 역량모형을 개발하고자 한다.

5. 게임중독 상담자 역량모형

가. 게임중독 상담자 역량모형의 정의와 위계적 구조

본 연구에서 게임중독 상담자 역량모형은 국외 선행연구인 Spencer와 Spencer(1993)의 역량사전 모형과 Cheetham과 Chivers(1996)의 총체적 전문가 역량모형, 국내 선행연구인 남현주(2014), 유현실(2009), 양정하(2019), 조남정(2016)에서의 역량모형을 근거로 하여 게임중독 상담자 역량모형의 구조를 완성하였다. 게임중독 상담자 역량모형은 Spencer와 Spencer(1993)

의 ‘역량군-역량요소-역량지표’의 위계적 구조로 도식화하였다. 또한, Cheetham과 Chivers(1996)의 총체적 전문가 역량모형에 근거하여 인지적 역량, 기능적 역량, 개인적 역량, 윤리적 역량의 총체적 관점에서 역량요소의 내용을 구성하고자 하였다.

역량지표(competencies indicators)란 지식과 기술처럼 가시적으로 드러나는 특성뿐만 아니라 개인의 내적 특성과 관련된 동기, 특질, 자아개념 등의 비가시적 측면까지 포함하는 개념이다(김봉환, 2012; 남현주, 2014; 유현실, 2009; Spencer & Spencer, 1993). 역량요소(competency components)는 역량모형의 핵심으로 특정 업무를 수행하는데 요구되는 지식, 기술, 태도를 의미한다(이홍민, 김종인, 2003). 역량군(competency cluster)은 이러한 역량요소들의 공통적인 속성을 묶은 집합을 의미한다.

따라서, 게임중독 상담자의 역량모형이란 게임중독 상담자의 바람직한 직무수행과 기대하는 성과를 달성하기 위해 요구되는 지식, 기술, 태도로서의 역량을 추출하고 유사한 역량을 유목화하여 역량군-역량요소-역량지표의 위계적 구조로 체계화한 모형으로 정의하고자 한다.

이상의 내용을 종합하여 게임중독 상담자 역량모형의 정의와 위계적 구조를 제시하면 그림2와 같다.

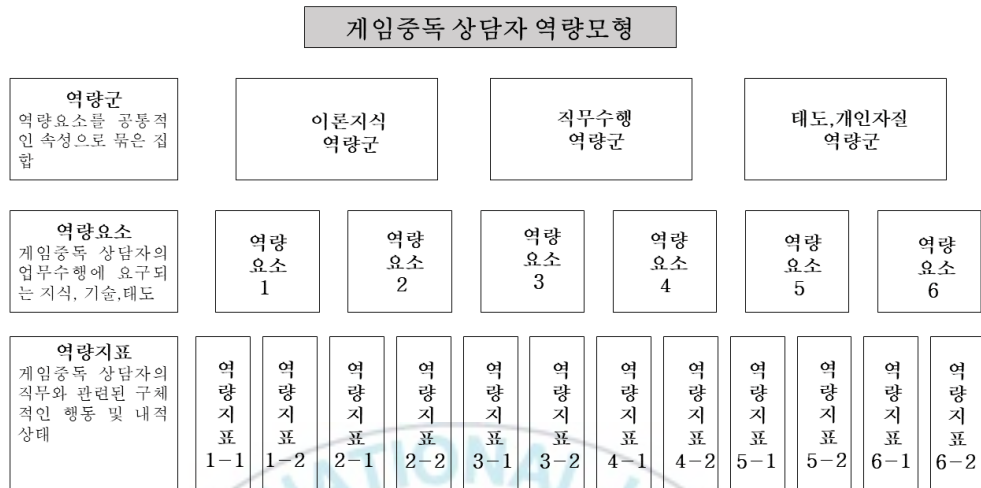


그림 2. 게임중독 상담자 역량모형의 위계적 구조

나. 게임중독 상담자 역량모형의 개념 및 구성요소

본 항에서는 게임중독 상담자 역량모형에 대한 구체적인 이해를 돕기 위하여 역량모형의 개념 및 구성요소에 대하여 알아보고자 한다.

1) 이론지식 역량군

게임중독 상담자 역량모형에서 이론지식 역량군은 ‘게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는데 필요한 이론적 지식’으로 정의하고자 한다. 앞선 선행연구들을 토대로 추출한 게임중독 상담자의 이론지식 역량군에는 상담기초 지식(김봉환, 2012; 남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 조수연, 양미진, 2013; 채정아, 유수현, 2012; 최윤미, 2003), 중독 이해(채정아, 유수현, 2012; 최윤미, 2003), 게임중독 상담지식(김윤희 외, 2017; 장수미 외 2009; 채정아, 유수현, 2012), 개인차 및 다양성에 대한 지식(김봉환, 2012;

남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009)이 포함되었다.

첫째, 상담기초 지식은 개인 상담 및 집단상담 등의 상담 수행에 필요한 상담이론, 심리진단 및 평가, 성격과 이상심리의 이해와 관련되어 상담자로서 기본적으로 갖추어야 하는 지식이라 할 수 있다. 두 번째, 중독이해는 중독 상담의 특성상 다양한 중독 모델 및 철학을 이해하고, 중독의 원인과 증상, 특성, 치료과정에 대한 접근법과 회복과정에 대한 지식을 가지는 것을 의미한다. 셋째, 게임중독 상담지식은 게임중독 상담이라는 특수성에 기인하여 게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해와 동기 강화 상담, 약물치료, 인지행동치료 등 게임중독 상담에 필요한 다양한 치료 전략을 이해하는데 필요한 지식을 뜻한다. 넷째, 개인차 및 다양성에 대한 지식이란 성격, 흥미, 적성, 동기, 능력, 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해 및 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 이해라고 할 수 있다.

2) 직무수행 역량군

게임중독 상담자의 직무수행 역량군은 ‘게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력’으로 정의하고자 한다. 문헌연구를 통해 추출된 게임중독 상담자의 직무수행 역량으로는 개인상담(김윤희 외, 2017; 남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009; 조수연, 양미진, 2013; 채정아, 유수현, 2012; 최윤경, 2004; Jackson et al, 2000), 임상평가(김봉환, 2012; 남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009; 조수연, 양미진, 2013; 최윤경, 2004), 집단상담(유현실, 2009), 가족 상담(Jackson et al, 2000), 예방 교육(김성재, 장수미, 2013; 김윤희 외, 2017), 프로그램 운영(남현주, 2014; 유영권 외, 2012; 유현실, 2009), 재정·법률 문제 상담(장수미 외, 2009; 채정아, 유수현, 2012; Jackson et al, 2000), 위기

개입(유영권 외, 2011; 조수연, 양미진, 2013; 장수미 외, 2009), 의뢰 연계(김봉환, 2012; 남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009; Jackson et al, 2000), 조직관리(김봉환, 2012; 남현주, 2014; 조수연, 양미진, 2013), 연구 및 자문(김봉환, 2012; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009; 조수연, 양미진, 2013; 최윤경, 2004; Jackson et al, 2000), 홍보 및 정보제공(김성재, 장수미, 2013; 김윤희 외, 2017; 남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 조수연, 양미진, 2013), 행정(김윤희 외, 2017; 유영권 외, 2011; 조수연, 양미진, 2013; 최윤경, 2004)으로 나타났다.

직무수행 역량에서 첫째, 개인 상담은 치료적, 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담개입 전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력을 말한다. 둘째, 임상평가는 다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력을 뜻한다. 셋째, 집단상담은 집단상담 이론에 근거하여 다양하고 적절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발하며, 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적으로 다룰 수 있는 능력이다. 넷째, 가족 상담은 게임중독의 영향을 받는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중독에 대한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담 능력이다. 다섯째, 예방 교육이란 일반인 및 고위험 집단을 대상으로 하는 게임중독 예방 교육을 제공하고 대상자 조기발견 및 치유 재활 서비스에 대한 정보제공 등을 수행하는 능력이라 할 수 있다. 여섯째, 프로그램 운영은 다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유 대안프로그램을 기획, 개발하고 기획된 프로그램을 효과적으로 진행, 운영할 수 있는 능력을 의미한다. 일곱째, 재정·법률문제 상담은 게임 문제로 인해 발생한 재정적·법적 문제에 대한 코칭 및 자문 능력을 뜻한다. 여덟째, 위기개입이란 자살위험, 위

기상환 감지, 상담자 위기상황 등 위기개입과 관련된 실제적인 개입방법과 절차에 대한 이해와 대처능력이다. 아홉째, 의뢰연계는 회복과정에 있어 가족, 사회적 관계망 및 지역사회체계와 우호적인 협력 관계를 구축하고 기관 내에서 해결하기 어려운 다양한 문제들에 대하여 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력을 의미한다. 열번째, 조직관리란 소속된 조직의 규칙과 운영 방침을 이해하고, 조직 내 개인의 역할을 알고 주어진 과업과 임무를 달성하기 위해 전문성을 발휘할 수 있는 능력을 뜻한다. 열한번째, 연구 및 자문은 과학적 연구의 중요성을 인식하고 자료의 수집, 통계분석 및 결과해석과 정책 및 프로그램을 개발하고, 직무와 관련하여 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용하는 능력을 의미한다. 열두번째, 홍보 및 정보제공이란 홈페이지, 메일링 서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적으로 알고 전달하는 능력이다. 열세번째, 행정은 행정업무 및 전산 사무에 필요한 소프트웨어 활용, 기안 및 상담일지 등의 문서작성과 예산 편성, 집행, 결산 등 재정 실무를 담당할 수 있는 능력을 뜻한다.

3) 태도·개인 자질 역량군

게임중독 상담자의 태도·개인 자질 역량군은 ‘상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 인성, 윤리, 태도 등의 능력’으로 정의하고자 한다.

게임중독 상담자에게 요구되는 태도·개인 자질역량은 개인 인성(남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009; 이은경 외, 2007; 최윤미, 2003), 전문가 윤리 및 사회적 책임감(김봉환, 2012; 김윤희 외, 2017; 남현주, 2014), 성찰 및 자기계발 능력(김봉환, 2012; 김성재, 장수미, 2013; 김윤희 외, 2017; 남현주, 2014; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009; 조수연, 양미진, 2013; 채정아, 유수현, 2012)으로 확인되었다.

태도·개인 자질역량 중에서 첫째, 개인 인성은 게임중독 상담자로서 전문적 역할 수행에 필요한 성격 및 태도를 의미한다. 둘째, 전문가 윤리 및 사회적 책임감이란 게임중독 상담자로서 전문가 윤리 규범과 가치에 기반을 두어 내담자의 복리 증진과 공익을 위해 건전하고 책임 있는 판단을 할 수 있는 능력을 뜻한다. 셋째, 성찰 및 자기계발 능력은 게임중독 상담자가 지속적인 성찰과 자기분석을 통해 개인의 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담자로서 직업적 성장과 변화를 위해 자기계발에 헌신하는 태도를 의미한다.

이상의 내용을 종합하여 게임중독 상담자 역량모형의 개념 및 구성요소를 정리해보면 표 1과 같다.

표 1. 게임중독 상담자 역량모형의 개념 및 구성요소

역량군	역량요소	정의	선행연구 근거
이론지식 역량군: 게임중독 상담을 수행하는 데 필요 한 이론 적 지식	1.상담 기초지식	상담이론, 심리진단 및 평가, 성격과 이상심리의 이해 등 상담 수행에 필요한 기본적인 지식	김봉환(2012),남현주(2014), 유영권외(2011),유현실(2009), 조수연, 양미진(2013)
	2.중독이해	다양한 중독 모델 이론, 철학, 원인, 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정에 대한 지식	채정아, 유수현(2012), 최윤미(2003)
	3.게임중독 상담지식	게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해, 동기 면담, 약물치료 등 치유와 재활, 회복과정에서 필요한 다양한 치료전략의 이해	김윤희외(2017),장수미외(2009), 채정아, 유수현(2012)
	4.개인차 및다양성에 대한 지식	성격, 흥미, 적성, 동기 능력 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해, 성, 능력, 인종, 장애 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 이해	김봉환(2012), 남현주(2014), 유영권외(2011), 유현실(2009)
직무수행 역량군:	5.개인상담	치료적 협력 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 효과적인 개	김윤희외(2017),남현주(2014), 유영권외(2011),유현실(2009),

역량군	역량요소	정의	선행연구 근거
게임중독 상담자로 서 효과 적으 로 직 무 를 수 행 하 기 위 해 요 구 되 는 실 천 적 지 식 과 능 력		별상담 서비스를 제공할 수 있는 능력	조수연, 양미진(2013), 채정아, 유수현(2012), 최윤경(2004)
	6.임상평가	심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 수행하고, 의미 있게 해석할 수 있는 능력	김봉환(2012), 남현주(2014), 유영권외(2011),유현실(2009), 조수연, 양미진(2013), 최윤경(2004)
	7.집단상담	집단상담 이론에 근거하여 집단상담 프로그램을 개발하며, 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적으로 다룰 수 있는 능력	유현실(2009)
	8.가족상담	게임중독의 영향을 받는 가족, 부부의 게임중독에 대한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담능력	Jackson et al(2000)
	9.예방교육	일반인 및 고위험 집단을 대상으로 게임중독 예방을 위한 교육을 제공하고, 대상자 조기발견 및 치유 재활 서비스에 대한 정보제공 등을 수행하는 능력	김성제, 장수미(2013), 김윤희 외(2017)
	10.프로그램 운영	다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유 대안프로그램을 기획하고, 기획된 프로그램을 효과적으로 진행, 운영할 수 있는 능력	남현주(2014),유영권외(2011), 유현실(2009)
	11.재정법 률컨설팅	게임 문제로 인해 발생한 재정적, 법적 문제에 대한 코칭 및 자문 능력	장수미 외(2009), 채정아, 유수현(2012)
	12.의뢰연계	내담자의 회복을 위해 가족, 사회적 관계망, 및 지역사회체계와 우호적인 협력 관계를 구축하고 기관 내에서 해결하기 어려운 다양한 문제들에 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력	김봉환(2012), 남현주(2014), 유영권외(2011), 유현실(2009)
	13.조직관리	소속된 조직의 규칙과 운영 방침을 이해하고, 조직 내 개인의 역할을 알고 주	김봉환(2012), 남현주(2014), 유영권외(2011),유현실(2009), 조수연, 양미진(2013)

역량군	역량요소	정의	선행연구 근거
태도·개인자질 역량군: 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는데 필요한 인성, 윤리, 태도 등의 능력		어진 과업과 업무를 달성하기 위해 전문성을 발휘할 수 있는 능력	
	14.연구및 자문	과학적 연구의 중요성을 인식하고 자료의 수집, 통계분석 및 결과해석과 정책 프로그램을 개발하고, 직무와 관련하여 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용하는 능력	김봉환(2012),유영권외(2011),유현실(2009),조수연, 양미진(2013),최윤경(2004)
	15.홍보 및 정보제공	홈페이지, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담 서비스와 관련 정보를 효과적으로 알리고 전달하는 능력	김성제, 장수미(2013),김윤희외(2017),남현주(2014),유영권 외(2011),조수연, 양미진(2013)
	16.행정	행정업무 및 전산 사무에 필요한 소프트웨어 활용, 기안 및 상담일지 등의 문서작성과 예산 편성, 집행, 결산 등 재정 실무를 담당할 수 있는 능력	김윤희외(2017),유영권외(2011),조수연, 양미진(2013),조남정(2016), 최윤경(2004)
	17.개인인성	게임중독 상담자로서 전문적 역할을 수행함에 있어 필요한 성격 및 태도	김충기, 강봉규(2003),남현주(2014),유영권외(2011),유현실(2009),이은경외(2007),최윤미(2003)
	18.전문가 윤리 및 사회적 책임감	게임중독 상담자로서 전문가 윤리 규범과 가치에 기반하여 내담자의 복리증진과 공익을 위해 건전하고 책임 있는 판단을 할 수 있는 능력	김봉환(2012),김윤희외(2017),남현주(2014), 유현실(2009),유영권외(2011),조수연,양미진(2013),채정아, 유수현(2012)
	19.성찰 및 자기계발	지속적인 성찰과 자기분석을 통해 인간적인 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담자로서의 전문직업적 성장과 변화를 위해 자기계발에 헌신하는 태도	김봉환(2012),김성제,장수미(2013),김윤희외(2017),남현주(2014),유영권외(2011),유현실(2009),조수연,양미진(2013),채정아,유수현(2012)

Ⅲ. 방 법

본 장에서는 게임중독 상담자에게 요구되는 역량을 도출하기 위하여 게임중독 상담자 역량모형 개발절차에 관하여 기술하고자 한다.

1. 연구절차

게임중독 상담자의 역량모형을 개발하기 위해 역량모형의 초안을 제작하고, 델파이 조사와 설문조사를 통해 내용 타당도 검증을 거친 뒤 최종 역량모형을 완성하는 3단계로 수행하였다.

1단계는 역량모형의 초안개발 단계로 본 연구에서 검증하고자 하는 게임중독 상담자의 역량에 대한 이론적 틀을 구안하고, 역량모형의 각 구성요소를 설정하는 단계이다. 이 단계에서는 문헌연구를 통해 게임중독 상담자의 역량에 관한 개념을 정의하고, 역량모형의 구조를 구안하며, 역량모형의 각 구성요소를 도출하였다. 이를 위해 본 연구에서는 문헌고찰과 게임중독 상담자를 대상으로 한 심층 면접, 개방형 설문조사를 시행함으로써 역량모형의 초안을 구성하였다.

2단계는 내용 타당도를 검증하는 단계로써 총 3회에 걸친 델파이 조사를 시행하였다. 이를 통해 게임중독 상담자 역량모형 초안의 내용 타당성을 검증하고, 제시된 역량모형의 구조와 각 구성요소의 정의들이 적합한지에 대해 전문가 패널의 의견을 수렴하였다. 이러한 의견 수렴과 합의 과정을 통해 역량모형 초안에 대한 수정·보완 작업이 이루어졌으며, 이는 역량모형 초안의 완성도를 높이는 데 이바지하였다.

다음으로 게임중독 상담현장의 실무자를 대상으로 구안된 역량모형의

각 역량지표에 대한 중요도와 보유도 조사를 시행하였다. 이는 최종적인 역량모형의 타당도를 확인하고, 현재 게임중독 상담자들이 인식하는 역량의 중요도와 실제 역량 보유도 사이에 어느 정도의 차이가 있는지 확인하기 위함이다. 이러한 과정은 그 중요도에 비해 상대적으로 부족한 보유역량을 검증함으로써, 향후 게임중독 상담자의 교육, 훈련을 위한 기초 자료로 활용할 수 있을 것이다.

마지막 3단계에서는 앞서 이루어진 타당도 검증 결과를 반영하여 최종 역량모형을 완성하였다. 단계별 전체적인 연구 과정은 표 2와 같다.

표2. 연구단계 및 진행절차

단계	연구 내용	방법
1단계 역량 모형 초안 개발	상담자 역량 및 역량모형 관련 선행연구 고찰	문헌연구
	심층 면접	심층 면접
	게임중독 상담 실무자 설문조사	개방형 설문조사
	전문가 검토	역량모형 초안 제작 및 전문가 검토
2단계 내용 타당화	문헌연구, 설문조사 분석, 전문가 검토를 바탕으로 역량모형 초안 확정	역량모형 초안 전문가 확정
	3회 델파이(Delphi)조사 실시	1차 델파이 조사
		2차 델파이 조사
		3차 델파이 조사
3단계 역량 모형 확정	내용타당화 및 역량모형 수정	타당성 검증(중요도와 보유도 조사) 및 역량모형 수정
	역량모형 확정	타당성 검증 결과 반영
		역량모형 완성

2. 연구대상

가. 심층 면접 대상

심층 면접 대상의 선정기준은 인터넷·스마트폰 중독 분야에서 최소 3년 이상의 연구나 실무경력을 가진 관련 분야 종사자로 하였다. 선행연구들을 참고하고, 관련 분야 현장 전문가 및 교수들에게 자문을 구한 결과 위의 조건이 게임중독 상담에 대해 이해하고, 상담자에게 요구되는 역할을 인식하기 위한 최소한의 기준이라고 판단하였기 때문이다. 최종적으로 심층 면접에 참여한 게임중독 상담자는 8명으로, 구체적인 심층 면접 대상자의 인적사항은 표 3과 같다.

표 3. 심층 면접 대상자 인적사항

	성별	연령	학력	전공	보유 자격증	게임중독 상담경력	총상담 경력
사례1	여	40대	석사졸업	사회복지	인터넷중독 전문상담사 2급	10년	15년
사례2	여	30대	박사졸업	교육학 (상담심리)	청소년상담사2급	3년	6년
사례3	남	40대	박사졸업	상담학	청소년상담사1급	3년	10년
사례4	여	40대	박사수료	상담 및 생활지도	상담심리사 1급, 인터넷중독 전문상담사 2급	10년	17년
사례5	남	40대	박사수료	청소년지도	인터넷중독 전문상담사 2급, 청소년상담사 2급	10년	7년
사례6	여	40대	박사수료	교육학 (상담심리)	상담심리사 1급, 1급 전문상담사	3년	10년

	성별	연령	학력	전공	보유 자격증	게임중독 상담경력	총상담 경력
사례7	남	40대	박사졸업	교육학 (상담심리)	상담심리사 1급	5년	10년
사례8	남	40대	박사졸업	청소년지도	청소년상담사 1급	5년	15년

대상자의 성별은 남성이 4명, 여성이 4명이었으며, 연령은 모두 30대~40대에 해당하였다. 심층 면접 대상자들은 모두 1~2개의 상담 관련 자격증을 가지고 있었으며, 자격증의 종류는 대체로 인터넷중독 전문상담사, 상담심리사, 청소년상담사 등이었다.

나. 개방형 설문조사 대상

개방형 설문조사는 게임중독 상담자의 역량모형 초안을 보완하기 위한 자료수집의 목적으로 수행되었다. 개방형 설문조사의 대상은 서울, 경기, 부산 지역에 거주하면서 게임중독 상담현장 업무를 담당하고 있는 상담자를 대상으로 하여 인터넷을 통한 설문을 통해 자료를 수집하였다.

개방형 설문조사 기간은 2020년 7월 27일부터 7월 31일까지였으며, 설문
에 응답한 총 응답자는 12명이었다. 응답자의 일반적 특성을 살펴보면 표
4와 같다.

표 4. 개방형 설문 대상자 인적사항

특성	구분	빈도(명)	백분율(%)
성별	남성	0	0%
	여성	12	100%
나이	30대	3	25%
	40대	7	58.3%
	50대	2	16.7%
학력	석사졸업	10	83.3%
	박사수료	0	0%
	박사졸업	2	16.7%
전공	심리학	5	41.7%
	교육학(상담심리)	5	41.7%
	사회복지	2	16.7%
게임중독 상담경력	1년 미만	1	8.4%
	1년~2년	2	16.7%
	2년~5년 미만	5	41.7%
	5년 이상~10년	4	33.4%
	10년 이상	0	0%
총 상담경력	1년~2년 미만	0	0%
	2년~5년 미만	3	25%
	5년~10년 미만	8	66.7%
	10년 이상	1	8.4%

개방형 설문의 응답자는 여성이 12명, 남성이 0명이었으며, 연령대는 40대가 7명(58.3%)으로 가장 많았으며 다음으로 30대가 3명(25%), 50대가 2명(16.7%) 순서로 나타났다. 최종학력은 석사 졸업이 10명(83.3%)으로 가장 많았으며, 전공은 심리학 5명(41.7%), 교육학 5명(41.7%), 사회복지 2명(16.7%) 순이었다.

게임중독 상담경력은 2년~5년 미만이 5명(41.7%)으로 가장 많았으며, 5년 이상~10년이 4명(33.4%), 1년~2년이 2명(16.7%), 1년 미만이 1명(8.4%)으로 전반적으로 경력이 길지 않으나, 게임중독이 상담 분야의 하나로 자리 잡은 기간이 짧다는 것을 고려한다면 적당한 경력을 가지고 있다고 할 수 있다. 총 상담경력은 2년~5년 미만이 3명(25%), 5년~10년 미만이 8명(66.7%), 10년 이상이 1명(8.4%)으로 나타났다.

다. 델파이 조사 대상

본 연구에서는 문헌고찰, 심층 면접, 개방형 설문조사 등을 토대로 개발한 게임중독 상담자 역량모형 초안에 대한 수정과 내용 타당성을 검증하는 방법으로 3회에 걸친 델파이 조사를 시행하였다. 델파이 조사가 의미 있는 결과를 산출하기 위해서는 선정된 패널의 전문성이 중요한데(이종성, 2001), 본 연구에서는 다음과 같은 기준을 적용하여 전문가 패널을 구성하였다. (1) 상담 관련 전공(교육, 심리, 사회복지, 청소년 등) 석사 이상의 학위를 소지한 자, (2) 게임중독 상담 관련 경력이 3년 이상인 자, (3) 관계 기관에 근무하였거나 하는 자. 앞에서 말한 세 가지 조건을 모두 충족하는 전문가 15인을 선정하였으며, 참여자 전부 이메일 또는 전화로 접촉하여 연구에 참여하겠다는 동의를 받았다. 선정된 패널의 인적사항은 표 5과 같다.

표 5. 델파이 패널 인적사항

	성별	연령	학력	전공 (학과)	게임중독 상담경력	총 상담 경력	지역	현재 직위
패널1	여	49세	석사	사회복지	5년	15년	서울	현장전문가
패널2	여	44세	석사	교육	9년	10년	서울	현장전문가
패널3	여	46세	석사	심리	4년	8년	충북	현장전문가
패널4	여	50세	석사	교육	6년	8년	서울	현장전문가
패널5	여	45세	석사	사회복지	6년	8년	서울	현장전문가
패널6	여	59세	박사	교육	3년	20년	부산	현장전문가
패널7	여	38세	박사	교육	5년	10년	부산	현장전문가
패널8	여	36세	석사	사회복지	9년	12년	서울	현장전문가
패널9	여	47세	석사	사회복지	10년	15년	서울	현장전문가

	성별	연령	학력	전공 (학과)	게임중독 상담경력	총 상담 경력	지역	현재 직위
패널10	여	49세	박사 수료	교육	3년	7년	서울	현장전문가
패널11	여	34세	박사	교육	3년	6년	서울	현장전문가
패널12	남	29세	석사	심리	4년	4년	대구	현장전문가
패널13	남	32세	석사	심리	3년	3년	대구	현장전문가
패널14	남	32세	석사	교육	5년	8년	대구	현장전문가
패널15	남	40세	석사	상담	3년	5년	대구	현장전문가

성별은 남자 4명, 여자가 11명이었으며, 지역적으로는 서울 8명, 충북 1명, 부산 2명, 대구 4명으로 전국적으로 골고루 분포되어 있었다. 전공은 교육학 전공이 7명으로 가장 많았으며, 사회복지학 전공이 4명, 심리학 전공이 3명, 상담학 전공이 1명이었다. 학력은 박사졸업이 3명, 박사수료가 1명, 석사 졸업이 11명이었다. 현재 전부 현장상담 전문가로 활동하고 있었으며 평균 연령은 42세로 나타났다. 게임중독 상담경력은 최소 3년에서 최대 20년으로 평균 5년이었으며, 총 상담경력은 평균 9년이었다.

텔파이 조사는 1차는 2020년 8월 24일부터 8월 29일, 2차는 9월 7일부터 9월 12일, 3차는 10월 12일부터 10월 17일의 기간 동안 실시되었다.

3. 측정 도구 및 자료수집

가. 문헌고찰

게임중독 상담자 역량모형 초안에 포함될 역량모형의 구조와 역량모형 항목들을 개념화하기 위하여 선행연구를 통한 문헌고찰을 수행하였다. 문헌고찰 과정에서는 일반 상담자의 역할과 역량, 게임중독 상담자의 역할과 역량, 게임중독 상담의 특징, 상담자 역량모형 개발과 관련된 국내외 선행 연구들을 검토하였다. 이를 토대로 게임중독 상담자 역량모형의 이론적 틀을 구안하고, 역량모형의 구조적 개념과 구성요소를 도출하고자 하였다.

나. 심층 면접 질문지 및 자료수집

심층 면접은 행동 사건 인터뷰라고도 하며 대상자를 인터뷰하여 그 자료를 분석하는 것이다(남현주, 2014; 유현실, 2009). 인터뷰 방식은 우수자나 연구목적에 맞는 특정한 사항을 의도적으로 선정하는 표본 추출 절차에 기초하여 면접자를 확인한다. 대상자가 선정되면 전화면접, 포커스 면접, 일대일 면접 중 적절한 방식을 사용하여 구조화된 질문지와 현장 노트, 녹음기를 활용하여 인터뷰를 진행한다. 될 수 있으면 연구자의 의견보다 자료가 충분히 나올 때까지 피면접자의 의견을 청취하는 태도가 바람직하다(Creswell, 1988).

역량명을 추출하는 것은 추출한 역량을 내용의 유사성 기준으로 분류하고, 분류된 역량을 대표할 만한 키워드로 묶어가는 과정을 거친다(남현주, 2014). 본 연구에서 심층 면접은 게임중독 상담자의 역량추출을 위한 자료수집의 목적으로 수행되었다.

심층 면접은 반 구조화 된 면접용 질문지를 사용하였으며, 2020년 7월 6일부터 7월 17일에 걸쳐 1인당 50~70분 정도의 면담을 진행하였다. 심층 면접의 질문내용은 표 6과 같다.

표 6. 심층 면접 질문내용

상세 내용	
질문영역	1. 게임중독 상담의 목적이 무엇이라고 생각하십니까?
	2. 다른 상담과는 차별화된 게임중독 상담의 특징은 어떤 것이라고 생각하십니까?
	3. 게임중독 상담자로서 갖추어야 할 중요한 역량이 무엇이라고 생각하십니까?
	4. 게임중독 상담자로서 직무를 수행하는 데 있어 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?
	5. 게임중독 상담자 교육과정에서 가장 중요하게 다루어야 할 부분이 무엇이라고 생각하십니까?

심층 면접 질문지는 양정하(2019), 이영란(2019), 조수연, 양미진(2013) 등의 선행연구를 참조하여 구성한 뒤 진행하였으며, 추가적인 탐색이 필요한 경우에는 질문지 외의 보충 질문을 하여 반 구조화 된 형식으로 면접을 수행하였다. 면접 대상자들에게는 면접 전에 이메일로 연구에 대한 안내와 참여 동의서, 개방형 질문으로 이루어진 면접 질문지를 발송하였으며, 면접 내용은 모두 녹취하였다. 녹취된 내용은 요약하여 역량모형의 초안을 보완하고 역량지표를 구성하는 데 활용하였다.

다. 개방형 설문조사 질문지 및 자료수집

심층 면접과 함께 역량모형의 초안을 보완하기 위해서 개방형 설문을 실시하였다. 개방형 설문조사는 두 집단에 대해 실시하였는데, 첫 번째는

상담심리사 2급 이상의 자격을 갖추고 있는 상담자이고, 두 번째는 인터넷 중독 전문상담사 자격증을 소지하고 있는 상담자이다.

우선, 상담심리사 2급 소지자 커뮤니티에 연구 안내문을 올리고 참여를 원하는 상담자들에 한해 온라인 설문을 실시하여 자료를 수집하였다. 설문 에 사용된 개방형 설문지는 부록 1에 제시하였으며 질문내용은 다음과 같다. ① 게임중독 상담의 목적, ② 다른 상담과 구분되는 게임중독 상담의 목적, ③ 게임중독 상담자가 갖추어야 할 이론·지식 역량, ④ 게임중독 상담자에게 요구되는 직무역량, ⑤ 게임중독 상담자가 갖추어야 할 개인적 역량, ⑥ 게임중독 상담자 교육 양성과정에서 중요하게 다루어야 할 내용, ⑦ 게임중독 상담자로서 겪는 어려움에 대한 질문으로 구성되었다. 최종적으로 설문 에 응한 참여자는 7명이었다.

다음으로, 인터넷중독 전문상담사 자격증을 가지고 있는 상담자들에게 개방형 설문조사를 실시하기 위해, 관계 기관 담당자들의 협조를 통해 대상자들에게 이메일로 연구안내를 하고 동의를 한 상담자들에 한해 온라인 설문을 진행하였다. 연구 참여자는 5명이었다.

라. 델파이 조사 질문지 및 자료수집

문헌고찰, 심층 면접, 개방형 설문조사 등의 자료를 종합하여 개발한 게임중독 상담자 역량모형 초안의 내용 타당성을 검토하기 위해 델파이 조사를 실시하였다.

질문지의 내용 타당성을 검증하기 위하여 Lawshe(1975)가 제안한 내용 타당도 준거를 사용하였으며 심리적 측정 도구의 문항이 갖추어야 할 내용 타당성의 요소로는 대표성, 명확성, 포괄성이 포함된다. 대표성이란 ‘해당 문항이 소속된 측정 영역을 얼마나 적절히 반영하고 대표하는가의 정도’를

의미하고, 명확성이란 문항의 제시형태와 관련된 것으로 ‘해당 문항이 얼마나 명확하게 진술되어 있는가의 정도’를 의미하며, 포괄성은 ‘측정 영역의 전체 문항들이 해당하는 측정 영역의 차원들을 얼마나 포괄하고 있는가의 정도’를 의미한다(유현실, 2009).

1차 델파이 조사 질문지는 게임중독상담의 성과와 역량군, 역량요소, 역량지표 등 각 항목의 명칭과 정의로 구성되었으며 각각 대표성, 명확성, 포괄성 정도에 대해 5점 Likert 척도로 응답하도록 하였다. 2차 질문지는 1차와 기본적으로는 같은 내용이지만, 1차 조사 결과를 반영하여 역량군, 역량요소, 역량지표의 명칭과 정의 등을 수정하고, 1차 조사 결과의 평균 값과 최빈값을 명기하여 질문지를 구성하였다. 1, 2차 델파이 조사에서 대부분의 합의가 이루어졌으나 아직 합의가 이루어지지 않은 항목이나 내용을 담아 3차 델파이 질문지를 구성하였다. 델파이 조사 설문지는 <부록 3>, <부록 4>, <부록 5>에 제시하였다.

문헌고찰, 심층 면접, 개방형 설문조사 과정에서 게임중독 관련 상담, 연구, 학회활동 등을 활발히 진행하고 있는 전문가들을 추천받아 예비 델파이 패널대상자 목록을 작성하고, 이 대상자에게 전화와 이메일로 연구의 목적과 델파이 조사 방법, 조사 일정에 대한 구체적인 안내를 통해 동의한 경우에만 패널로 확정하였다. 총 15명의 최종 델파이 조사 패널이 확정되었으며, 이후 3차까지 진행된 델파이 조사는 모두 이메일로 이루어졌다.

4. 자료 분석

가. 심층 면접 자료 분석

심층 면접 내용을 분석하여 역량을 도출하였다. 도출된 역량들은 내용에 따라 비슷한 항목끼리 묶어서 선행연구를 통해 구안된 3개의 역량군(이론 지식 역량군, 직무수행 역량군, 태도·개인자질 역량군)으로 따라 분류하였다.

나. 개방형 설문 자료 분석

두 집단(상담심리사 자격증 소지자 7명, 인터넷중독 전문상담사 자격증 소지자 5명)의 자료를 합하여 유사한 내용끼리 범주화하여 설문자료의 결과를 빈도수로 제시하였다. 개방형 설문에 참여했던 심층 면접과 동일하게 선행연구를 통해 구안된 3개의 역량군(이론지식 역량군, 직무수행 역량군, 태도·개인 자질 역량군)으로 따라 역량을 분류하였다.

다. 델파이 조사 자료 분석

1차 델파이 조사 질문지는 역량군, 역량요소, 역량지표 각 항목에 대한 명칭과 정의로 구성되어 있으며, 각 항목의 적절성 정도에 따라 Likert 척도로 응답하도록 하였다. 1차 조사 결과에 따라 전문가 패널의 의견이 제시되면 이를 최대한 수용하여 수정·보완하고자 하였으며, 수정·보완된 내용에 따라 2차 설문지를 구성하였다. 이러한 과정을 3차까지 반복함으로써 전문가 패널들의 합의된 결과를 도출할 수 있도록 하였다.

텔파이 설문결과는 SPSS 26.0 통계 프로그램과 Excel 2013을 사용하여 항목별로 평균과 표준편차, 최빈값을 제시하였다. 또한, 평정 결과는 Lawshe(1975)가 개발한 내적 타당도 산출공식을 적용하여 게임중독 상담자 역량모형의 역량군, 역량요소, 역량지표에 대한 적합성 여부를 CVR(Content Validity Ratio)로 산출하였다. Lawshe가 개발한 CVR은 평정자들이 특정 문항에 대하여 ‘적절하다’고 응답한 평정자들의 비율을 나타내며, CVR의 수리 공식은 다음과 같다.

$$CVR = \frac{N_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

N: 전체 평정자 수, N_e: ‘적절하다’고 응답한 평정자 수

내적 타당도 비율인 CVR은 최고 +1.0부터 최저 -1.0까지의 범위를 가진다. CVR이 양수인 경우는 반 이상의 평정자들이 긍정적으로 평정(Likert 척도 기준으로 4점 또는 5점으로 평정)했다는 것을 의미한다. 따라서, CVR이 0인 경우는 전체 평정자의 절반만이 적절하다고 응답한 경우이며, CVR이 음수인 경우는 전체 평정자의 절반 이상이 보통 혹은 부적절하다고 응답(Likert 5점 척도상에서는 3점 이하로 평정)했다는 것을 의미한다. 응답자 수가 15명인 경우 CVR이 .49 이상이 도출되었을 때 문항의 타당도가 적합한 것으로 판단할 수 있다.

본 연구의 텔파이 조사에서는 평균이 4.0 미만이면서 CVR이 .60 미만으로 나온 문항은 삭제하였으며, 역량모형의 각 항목에 대한 추가나 수정이 필요한 경우 전문가 패널들이 자유롭게 의견을 제시할 수 있도록 함으로써 역량모형에 대한 수정·보완이 이루어졌다.

VI. 결 과

1. 역량모형 초안 개발

가. 심층 면접 결과

심층 면접의 결과는 Lucia와 Lepsinger(1999)가 제시한 역량추출 방법을 참조하여 전사한 내용을 반복적으로 읽고 역량을 추출하였다. 이렇게 추출한 역량은 내용의 유사성을 기준으로 분류하고, 분류된 역량을 대표할만한 키워드를 도출하는 과정을 거쳤다. 본 연구에서는 이미 선행연구를 통해 역량모형의 구조를 구안하였으므로 심층 면접을 통해 도출된 역량을 그 속성에 따라 이론지식 역량군, 직무수행 역량군, 태도·개인 자질 역량군으로 분류하였다. 심층 면접 대상자 8명이 응답한 내용에 따른 역량 도출 결과를 살펴보면 다음과 같다.

1) 이론지식 역량

심층 면접을 통하여 ‘게임중독 상담자로서 갖추어야 할 중요한 역량’ 중 이론지식 역량에 대해서 응답한 결과는 표 7과 같으며, 응답자들의 내용을 분석하여 이를 대표할 만한 키워드를 추출하여 정리하였다.

표 7. 심층 면접 분석결과 - 이론지식 역량

구분	내 용	분석결과
참가자1	게임중독은 그런 스마트 폰·인터넷 게임에 대한 이해가 있어야 되요. 그게 다른 상담이랑 다른 거 같아요. 예를 들면, 게임을 할 때도 게임의 종류도 알아야 되고, 아이들의 패턴 있잖아요.	• 스마트폰·인터넷 게임에 대한 이해와 지식 • (진로 유형과 관련된) 대안 활동에 대한 지식 • 게임중독 관련 공존 질환에 대한 지식
	배그라던가 오버워치나 그런 걸 한 번 맛보면 이런 소위 말하는 창의적인 게 재미없잖아요. 그 아이들에게 다양한 게 이런 게임도 있어, 이런 게임도 있어 소개해줄 수 있는...	
	상담자가 대안 활동에 대한 진짜 진로 유형을 파악해서 할 수 있는 대안 활동에 대한 것들을 이론적으로 준비되어 있으면 상담할 때 훨씬 더 도움이 되는 것 같아요. 직무자로서는 이 공존 질환을 모두 다 다룰 수가 없고 사실, 그랬을 때 저도 그렇지만 공존 질환이 있는 상태는 상담자로서 역량 부족을 느꼈어요.	
참가자2	게임중독 상담은 정말 라포 형성을 위해서는 좋으나 싫으나 상담자가 게임에 대한 지식은 반드시 있어야 된다고 생각해요.	• 게임에 대한 지식 • 대안 활동에 대한 지식
	다양한 레크레이션이나 여가활동에 대한 정보나 경험이 있어야 되지 않을까? 왜냐 하면 내담자가 게임에 대한 대안 활동을 찾을 때 어느 정도의 정보제공은 필요할 것 같아요.	
참가자3	인간이 가지고 있는 기질적 측면을 과연 상담으로서 극복이 되겠느냐는 거예요. 다시 말하면 수용과 공감보다는 그 게임이 가지고 있는 게임에 빠지게 하는 요소가 어떤 요소가 있는지에 대한 내용들을 그 사람들에게 교육하는 상담이죠.	• 게임의 중독적 요소에 대한 이해
참가자4	정확하게 진단할 수 있는 능력도 있어야 된다고 봐요. 예를 들어 애가 게임중독이다 라고 했을 때 공존 병리가 있는지, 애가 어떤 다른 질환이 있는지 임상적 소견을 판단할 수 있는 능력이 있어야 된다고 생각해요.	• 게임중독 진단에 대한 지식 • 공존 병리에 대한 지식 • 중독에 대한 지식 • 뇌 생리학적 지식
	중독의 특징도 알아야 되고, 뇌의 메커니즘이 어떻게 바뀌냐? 게임을 했을 때 뇌 신경계에 일어나는 것을 지식적으로 알고 있어야 되는 거죠.	
참가자5	상담자가 이슈에 대한 정보성이 갖추어지지 않은 상태에서는 제대로 된 접근이 되지 않기 때문에 게임이라는 메커니즘에 대한 정확한 이해가 절대적으로 중요하다고 생각해요.	• 게임 메커니즘에 대한 이해 • 사이버 공간, 게임 공간에서의 청소년 심리 • 게임중독 진단에 대한

구분	내 용	분석결과
	일반적인 청소년 심리가 아니라 사이버공간, 게임 공간 안에서의 청소년이나 클라이언트의 활동심리 그런 것들 도 알아야겠죠.	지식
	게임중독을 어떻게 판정할 것인가 예요. 중요한 건. 그러 니까 판단 혹은 진단 도구가 없어요.	
참가자6	그 사람들이 갖고 있는 세계에 대해서 게임의 세상, 사이 버 세상에 대한 이해도가 많이 있어야 될 거 같고, 그 사 람의 입장을 충분히 이해할 수 있는 문화적인 다양성에 대한 이해 그게 필요한 역량인 것 같아요. 보통 게임중독에 빠지는 사람들 중에 많은 분들이 공존 병리가 많더라고요. 그런 것들에 대한 이해? 또 중요한 게 옆에서 다른 대안적인 어떤 정보제공이라 던가 그런 것들을 해줄 수 있는 정보 제공자로서의 역 할? 그런 것들도 필요할 것 같고	• 사이버 공간에 대한 이해 • 문화적 다양성에 대한 이해 • 공존 병리에 대한 지식 • 대안 활동에 대한 지식
참가자7	게임을 함에 있어서 어떤 요소들이 이 친구한테 즐거움 을 주고 이것들이 어떤 욕구들과 관련되어 있는지 그런 것들에 대한 기본 지식을 좀 갖추고 있어야 하겠죠. 우리나라는 인터넷 게임 문제라든지 이런 용어들이 정리 가 좀 안 되어 있잖아요. 문제는 같은 현상에 대한 것을 다양한 관점이 아니고 다른 결로 보고 있으니까 문제라 는 생각이 들어요. 정확한 정보를 알려줄 수 있는 그 뭐야 정보에 대한 능 력을 가지고 있어야 되요. 그러기 위해서는 새로운 정보 를 계속 업데이트 하는 게 굉장히 중요하다는 거죠.	• 게임 관련 욕구에 대한 지식 • 게임중독 관련 용어에 대 한 지식 • 게임중독 관련 최신 정보
참가자8	게임도 그렇지만 인터넷·스마트 폰에서도 지금 굉장히 중요한 게 이것을 기반으로 생각하면 파생되는 중독들. 도박이라든지 성이라든지 이런 부분들에 대해서도 이해 도가 있으셔야 되지 않을까.	• 게임중독 관련 중독에 대한 지식

(2) 직무수행 역량

심층 면접을 통하여 ‘게임중독 상담현장에서 요구되는 역할과 직무’에 대해 응답한 결과는 표 8와 같으며, 응답자들의 내용을 분석하여 이를 대표할만한 키워드를 추출하여 정리하였다.

표 8. 심층 면접 분석 결과 - 직무수행 역량

구분	내 용	분석결과
참가자1	자기조절이 되는 상태를 어떻게 판단할 것이냐. 이게 기간의 문제라던가 어떻게 특정할 것인가? 자기조절능력이 생겼다는 것을 어떻게 객관적으로 판단할 것인가? 그게 어려운 것 같아요. 가족 상담의 이론이든, 기법이든 거기에 대한 게 굉장히 중요한 것 같아요. 왜냐하면, 게임중독이 될 때는 가족체제 안에서 역동이 일어나서 그렇게 중독이 되는 경우를 자주 경험했거든요.	• 임상적 진단, 평가 능력 • 가족 상담 이론
참가자2	가족 상담적인 접근, 배경 그런 것도 필요시에는 활용할 수 있는 역량이 있어야 된다고 생각해요. 제가 경험했던 사례들은 게임중독의 시작 자체가 가족 간의 갈등이라든지 이런 거로 비롯된 경우들이 많아서 그렇게 느껴지는 것 같아요. 내담자가 상담을 하고 돌아갔을 때, 가족개입이 가능하다면 가족들이 지지적인 자원이 될 수 있게끔 컨설팅하는 거... 개인적으로 사례를 섭외할 수 있으면 사례 시연이 있으면 좋을 것 같아요. 실제 사례를 다루는 걸 옆에서 지켜보기만 해도 초기, 중기, 후기 이렇게 지켜보기만 해도 도움이 될 것 같아요.	• 가족 상담 이론 • 부모교육 역량 • 사례관리 능력
참가자3	상담교육과정 속에서 본인이 알던 상담과 상담교육과정에서의 경험들이 상담 실제에서 그대로 접목이 되지 않는 것에 대한 알아차림이 필요한 것 같아요.	• 상담 이론과 실제의 차이 • 에 대한 지각
참가자4	컨퍼런스도 하고 정말 연구팀이 조직이 돼서 사례에 관한 공부도 많이 하고 그런 거를 많이 해야 한다고 생각해요.	• 사례 관리 능력
참가자5	건강하게 사용할 수 있는 태도와 행동, 습관이 형성될 수 있도록 그렇게 바꿔 갈 수 있는 구체적인 기술 역량이라고 할게요.	• 행동수정기법
참가자6	청소년 같은 경우도 부모 상담이 병행되지 않고는 참 힘든 거 같더라고요. 부모가 그런 역할을 계속해서 해 줄 수 있도록... 상담자는 옆에 잠시 있는 사람이니까... 어떻게 보면 게임중독 상담을 하려면 사례관리가 중요한 거 같아요. 이 사람의 심리적인 특성, 상태 이런 것들에 대해서 이해할 수 있는 사례 개념화 같은 거죠?	• 부모 상담 • 사례 개념화 • 복지기관과의 연계

구분	내 용	분석결과
	거기에 대한 전반적인 이해를 다각적으로 해야 할 거 같아요.	
	그런 친구들을 집 밖으로 나와서 상호 작용 할 수 있는 경험을 제공할 수 있도록 그런 연계도 해줄 수 있는 그런... 복지적인...	
참가자7	내담자의 보호자와의 코웁(co-work)이 되게 중요한 부분인데 이게 쉽지 않다는 거 그게 상당히 조금 어려움이라는 생각이 들어요. 이 영역이 점점 브로드하게 관련성이 많은 게 어려운 부분이고 그런 차원에서 특히 이 영역은 관련 부처라던지 기관들과의 협력이 되게 중요하다는 생각이 들기는 해요. 요즘에 관계와 관련해서 이런 불편감을 해소하는 부분이라든지 혹은 게임을 너무 많이 쓰는 아이들은 사회 기술이 많이 저하된 경우들이 있어요. 그럴 때 대한 역량도 키워주는 것이 필요하긴는 하죠.	• 부모와의 협력 • 관계 기관과의 협력 • 대인관계 훈련 능력
참가자8	부모 동의를 받아서 우리한테 오는 수가 굉장히 적습니다. 그렇기 때문에 이 친구들 대상으로 하기는 하지만 문제가 뭐냐하면 동의하지 않은 친구들, 동의하지 않은 부모님에게 속한 친구들이 상담을 못 받아요. 사각지대죠. 중독이 심한 위기 청소년들에 대한 접근을 하기 위해서는 상담자 본인 혼자서 뭔가를 할 수 있는 한계가 많으니까 외부 기관에 요청을 하지만 외부 기관에 요청하면 사례가 단절되는 경우들이 많아요. 친구들하고 집단으로 같이 뭔가를 정리해가는 상담들로 이루어지는 것들이 집단별 또는 또래별로 같이 개입을 해나가는 그런 절차들이 있어야 좀 더 효과적이지 않을까 하는 생각이 들었어요.	• 부모와의 협력 • 외부 기관과의 협력 • 집단상담

3) 태도·개인 자질역량

심층 면접을 통하여 ‘게임중독 상담자로서 갖추어야 할 성격이나 태도’에 대해 응답한 결과는 표 9와 같으며, 응답자들의 내용을 분석하여 이를 대표할만한 키워드를 추출하여 정리하였다.

표 9. 심층 면접 분석결과 - 태도·개인 자질역량

구분	내 용	분석결과
참가자1	게임중독 된 친구들을 보면 늘 혼나고 평가받고 비판받고 그러다 보니까 그런 해주는 사람이 없잖아요 사실. 온전히 받아들여지는 그런 경험이 없더라고요. 현실에서 나를 정말 나의 문제를 존중해주는 사람을 정서적인 경험을 하는 게 중요하지 않을까.	• 무비판적 태도
참가자2	모호함에 대한 그리고 반복적인 것에 대한 인내심. 이걸 문제 증상으로 본다면 상담 목표를 이 보이는 증상의 해결로 본다면 이걸 언제든지 다시 드러날 수 있는 거잖아요.	• 인내심 (일회일비하지 않는 힘)
참가자3	상담자가 게임에 대한 수용성을 높여야 하는 거지. 상담자가 게임에 대한 수용력과 이해를 높여줘야 한다는 게 상담의 의의인 한테... 상담자로서 갖추어야 할 역량은 상담과 복지와 교육을 편 갈라서 바라보지 말자. 앞으로는 복지적인 접근도 해야 하고 교육학적인 접근도 해야 하고, 상담적인 역량도 필요로 하는 거죠.	• 수용적 태도 • 다학제적 접근
참가자4	좀 기다려줘야 되고 긍정적이어야 된다고 봐요. 중독이란 거 자체가 암울하고 자기 삶이 바뀌지 않을 것 같은 암울함 속에 내담자가 빠져있어요.	• 긍정적 태도
참가자5	제가 생각할 때 공감은 게임에 대한 직간접적인 지식을 기반으로 한 공감이 필요하다고 보는 거죠.	• 공감
참가자6	자질 같은 게 필요한 거 같아요. 이성적인 자질이랄까? 태도적인 측면? 특히 많이 느낀 거는 이 게임중독에 빠진 사람과 소통이 돼야 할 거 같아요. 상담자가 자신에 대해서 중독자로 보느냐 아니냐 자기를 좀 수용적으로 바라봐 줄 수 있는 사람이나 아니냐 이게 되게 필요하더라고요.	• 소통능력 • 수용적 태도
참가자7	내가 톨은 알지만 이게 어떤 건지 잘 몰라 좀 알려줘 어떤 게 그렇게 재밌어? 그런 순수한 호기심. 자칫 잘못하면 청소년 상담하면서 상담자로서 권위적 위치에 있어서 모든 걸 내가 아는 것처럼 아이한테 하다 보면 교육적 접근밖에 되지 않는 경우들이 많거든요.	• 내담자에대한 호기심 • 겸손한 태도
참가자8	게임중독에 대한 부분들이 이게 게임은 변화 정도가 보이기가 힘든 상담의 분야이니까 그걸 참고 기다릴 수 있는 끈기.	• 끈기 있는 태도

이와 같은 결과를 토대로 심층 면접 과정을 통해 최종적으로 도출된 게

임중독 상담자의 이론지식 역량, 직무수행 역량, 태도·개인 자질역량은 표 10과 같다.

표 10. 심층 면접 분석결과

구분	심층 면접 분석 결과
1. 이론 지식 역량	1) 게임중독 관련 용어, 최신 정보에 대한 이해와 지식
	2) 게임중독 관련 기타 중독에 대한 지식
	3) 다양한 게임에 대한 이해와 지식
	4) 대안 활동에 대한 이해와 지식
	5) 중독 및 공존 병리에 대한 지식
	6) 사이버 공간에서의 심리에 대한 이해
	7) 문화적 다양성에 대한 이해
2. 직무 수행 역량	8) 임상적 진단·평가 능력
	9) 가족 상담 및 교육, 부부 상담 능력
	10) 사례 관리 능력
	11) 기관 연계 및 의뢰 능력
	12) 집단상담 수행 능력
	13) 행동수정, 대인관계 훈련 등 상담개입 기술 활용 능력
	14) 상담이론의 실제 상담에 적용 능력
3. 태도· 자질 역량	15) 무비판적 태도
	16) 공감
	17) 수용적 태도
	18) 겸손한 태도
	19) 끈기와 인내심(일회일비하지 않는 힘)
	20) 긍정적 태도
	21) 다학제 적 접근
	22) 내담자에 대한 관심
	23) 내담자와의 소통능력

도출된 역량들은 역량모형 초안의 역량요소와 역량지표를 구성하고 개

념적 정의를 도출하는 데 사용되었으며, 심층 면접을 통해서는 총 23개의 역량요소가 도출되었다. 이를 요약하여 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 게임중독 상담자에게 필요한 이론지식 역량으로는 ①게임중독 관련 용어 및 최신 정보에 대한 이해와 지식, ② 게임중독 관련 기타 중독에 대한 지식, ③다양한 게임에 대한 이해와 지식, ④대안 활동에 대한 이해와 지식, ⑤중독 및 공존 병리에 대한 지식, ⑥사이버 공간에서의 심리에 대한 이해, ⑦문화적 다양성에 대한 이해의 7가지 항목으로 나타났다.

둘째, 게임중독 상담자로서 직무를 수행함에 있어 요구되는 역량으로는 ①임상적 진단·평가 능력, ②가족 상담 및 교육, 부부 상담 능력, ③사례 관리 능력, ④기관 연계 및 의뢰 능력, ⑤집단상담 수행 능력, ⑥행동수정, 대인관계 훈련 등 상담개입 기술 활용 능력, ⑦상담이론의 실제 상담에 적용 능력의 7개 항목으로 나타났다.

셋째, 게임중독 상담자들에게 필요한 태도·개인 자질역량으로는 ①무비판적 태도, ②공감, ③수용적 태도, ④겸손한 태도, ⑤끈기와 인내심(일회 일비하지 않는 힘), ⑥긍정적 태도, ⑦다학제적 접근, ⑧내담자에 관한 관심, ⑨내담자와의 소통능력의 9개 요소로 나타났다.

나. 개방형 설문조사 결과

개방형 설문의 문항별 질문내용은 부록1에서 제시하였으며, 응답 내용의 분석결과는 표 11에 제시하였다.

표 11. 개방형 설문조사 분석결과

질문 내용	응답 내용 (복수응답)	빈도(명)	백분율(%)
1. 게임중독 상담의 목적이 무엇이라고 생각하십니까?	• 스스로 게임중독이라는 것을 인정하고 중독에서 빠져나오게 돕는 것	2	11.1
	• 일상생활의 회복	7	38.9
	• 변화 행동 동기부여	1	5.6
	• 게임에 몰입하게 된 심리 정서적 부분을 알아차리고 해소할 수 있도록 돕는 것	4	22.3
	• 게임을 통해서 자신이 피하고자 하는 고통의 내용을 이해하는 것	1	5.6
	• 게임 시간을 조절할 수 있는 구체적 실천전략을 세울 수 있는 것	2	11.1
	• 게임으로 인해 자신이 기본적으로 책임지거나 누려야 할 생활을 인식하지 못하는 패턴을 인식하고 그것에서 벗어나도록 돕는 것	1	5.6
2. 선생님께서는 다른 상담과 구분되는 게임중독 상담의 특징은 무엇이라고 생각하십니까? (2가지 이상)	• 내담자의 비자발성에 대한 이해	3	14.3
	• 게임에 대한 상담자의 이해	6	28.6
	• 중독 매체에 대한 이해	3	14.3
	• 본인 외 사회·문화적 안전망 필요	2	9.5
	• 게임밖에 할 수 없는 상황에 대한 이해	1	4.8
	• 교육과 과제 등 상담자 중심의 상담이 일부 필요	3	14.3
	• 중독상황 해결뿐 아니라 금단현상까지 다루어야 함	1	4.8
	• 게임중독 상담에 대한 전문적 지식 및 접근법 필요	2	9.5
3. 게임중독 상담자로서 이론이나 지식적 측면에서 갖추어야 할 역량은 어떤 것이 있습니까? (2가지 이상)	• 게이머들이 많이 하는 게임에 대한 지식	9	29
	• 중독상담에 대한 전문지식	8	25.8
	• 게임중독상담에 대한 이해	4	12.9
	• 심리상담자의 기본적인 역량	4	12.9
	• 변화 가능성에 대한 믿음	2	6.5

질문 내용	응답 내용 (복수응답)	빈도(명)	백분율(%)
	• 관련 법 이해	1	3.2
	• 비자발적 내담자에 대한 라포 형성 능력	3	9.7

게임중독 상담 실무자를 대상으로 한 개방형 설문조사는 총 7가지의 질문 영역으로 구성되었으며, 복수응답을 허용하였다. 먼저 게임중독 상담의 목적이 무엇이라고 생각하는지에 대한 질문에, 전체 응답자의 39.8%가 일상생활의 회복이라고 응답하였다. 다음으로 게임에 몰입하게 된 심리 정서적 부분을 알아차리고 해소할 수 있도록 돕는 것(22.3%), 게임 시간을 조절할 수 있는 구체적 실천전략을 세울 수 있는 것(11.1%), 스스로 게임중독이라는 것을 인정하고 중독에서 빠져나오게 돕는 것(11.1%), 게임을 통해서 자신이 피하고자 하는 고통의 내용을 이해하는 것(5.6%), 게임으로 인해 자신이 기본적으로 책임지거나 누려야 할 생활을 인식하지 못하는 패턴을 인식하고 그것에서 벗어나도록 돕는 것(5.6%) 순으로 응답하였다.

다른 상담과 구분되는 게임중독 상담의 특징은 무엇이라고 생각하는지에 대한 질문에 대해서는, 게임에 대한 상담자의 이해(28.6%)라는 응답이 가장 많았고, 다음으로 중독 매체에 대한 이해(14.3%), 내담자의 비자발성에 대한 이해(14.3%), 교육과 과제 등 상담자 중심의 상담이 일부 필요함(14.3%), 본인 외 사회·문화적 안전망 필요(9.5%), 게임중독 상담에 대한 전문적 지식 및 접근법 필요(9.5%), 중독상황 해결뿐 아니라 금단현상까지 다루어야 함(4.8%), 게임밖에 할 수 없는 상황에 대한 이해(4.8%) 순으로 응답하였다.

개방형 질문지의 3, 4, 5번 문항은 게임중독 상담자들이 갖추어야 할 이론지식 역량, 직무수행 역량, 태도·개인 자질역량으로 분류하여 본 연구의 역량모형 초안을 구성하기 위한 자료수집 목적으로 활용하였다. 각각의 질

문에는 응답자들이 2개 이상의 복수응답을 하도록 요구하였으며, 그 결과 개방형 설문에서는 이론지식 역량 10개, 직무수행 역량 9개, 태도·개인 자질역량 13개로 총 29개의 역량요소가 도출되었다.

분석결과 게임중독 상담자들이 갖추어야 할 이론지식 역량에서는 ① 최신 게임이나 인기 게임에 대한 지식(25%), ②중독에 대한 이해(17.9%), ③ 게임중독 상담에 대한 이해(14.3%), ④게임중독자들의 특성에 대한 이해, 게임플랫폼에 대한 이해(10.7%), ⑤심리검사 도구 활용지식(7.1%), 관련 법 이해, 가족 상담이론, 개인차 및 다양성에 대한 이해(3.6%)로 나타났다.

게임중독 상담자가 갖추어야 할 직무수행 역량에서는 ①집단상담(26.7%), 개인 상담(23.3%), ③심리검사, 예방 교육(13.3%), ④상담 행정(10%), ⑤중독 예방 및 게임중독 감소, 게임중독 관련 검사 도구 또는 프로그램 개발, 부모 상담, 캠프운영으로 나타났다.

게임중독 상담자에게 필요한 성격 및 태도 역량으로는 ①문화적 개방성(23.1%), ②중독내담자의 심리에 대한 이해와 포용력(15.4%), ③인터넷과 게임에 대한 전문적 이해, 사회적 책임감(11.5%), ④심리적 안정감, 진솔성, 상담자의 전문적 윤리, 상담에 대한 전문성(7.7%), ⑤카리스마, 자기성찰 및 자기개발(3.8%)로 결과가 나왔다.

다음으로 게임중독 상담자 교육이나 양성과정에서 가장 중요하게 다루어져야 할 부분은 무엇인지에 대한 질문을 하였는데, 게임과 플랫폼에 대한 이해(26.11%)가 가장 중요하다고 응답하였다. 다음으로 중독상담에 대한 이해(21.7%), 게임에 대한 문화적 개방성(13%), 게임중독 상담 실제 사례, 중독에 대한 이해, 게임중독 내담자들에 대한 이해, 게임중독 상담 또는 프로그램의 실제에 대한 이해(8.7%), 게임 이외의 대안(4.3%) 순으로 나타났다.

마지막으로 게임중독 상담을 수행하는 데 있어서 어려운 점에 대해 질

문을 하였는데, 비자발적 내담자의 동기부여(33.3%)가 가장 어렵다고 응답하였고, 다음으로 게임을 대체할 대안 활동의 부족(16.7%), 내담자를 지지해줄 환경적 요인의 부족, 게임에 대한 이해의 부족(11.1%), 새로운 게임과 게임 속 중독유발 요소들이 계속 생김, 내담자의 지속적인 관리의 필요로 인한 인내력이 요구됨, 중독에 대한 편견으로 인하여 수용적 태도를 보이지 어려움, 다른 중독상담과 차별화된 교육의 부족(5.6%) 순으로 나타났다.

다. 역량모형 초안 제작

선행연구를 통해 만들어진 이론적 모형에 심층 면접 결과와 개방형 질문의 결과를 반영하여 역량모형의 초안을 제작하였다. 이론적 모형을 통해 도출된 역량들 중에서 ‘위기개입에 대한 이해’, ‘홍보전략 수립 및 실행’ 등과 같이 심층 면접 결과와 개방형 질문의 결과를 통해 제시되지 않은 역량지표의 경우 심층 면접에 참여한 전문가 2인의 검토를 거쳐 확인하였다. 그 결과, 표 12과 같이 게임중독 상담자 역량모형 초안은 3개 역량군, 20개 역량요소, 70개 역량지표가 도출되었다.

표 12. 게임중독 상담자 역량모형 초안

역량군	역량 요소	역량지표	심층 면접	개방형 설문	문헌연구 근거
I. 이 론 지 식 역 량 군	1.상담 기초 지식	주요상담이론 및 실제에 대한 이해	O	O	김봉환(2012), 신재한외(2008), 윤형섭외(2008), 이하나(2010), 장수미외(2009), 최윤미(2003), 유영원의(2011), 조수연외(2013)
		성격과 이상심리에 대한 이해			
		심리진단 및 평가에 대한 이해	O		남현주(2014), 유현실(2009), 조수연외(2013), 최윤미(2003)
		대안활동에 대한 이해와 지식			

역량군	역량 요소	역량지표	심층 면접	개방형 설문	문헌연구 근거
II. 직무수행역량군	2.중독 이해	비자발적 내담자에 대한 이해			
		다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	O	O	최윤미(2003)
		공존 질환에 대한 이해	O		채정아, 유수현(2012)
		게임에 대한 이해	O	O	김옥환외(2019),윤형섭외(2008), 이하나(2010)
		게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	O		
		게임중독에 대한 이해	O	O	
	3.게임 중독 및 상담 지식	게임중독상담 이론	O	O	
		재정적, 법률적 개입에 관련된 지식	O	O	장수미 외(2009)
		가족 상담이론 및 실제에 대한 지식	O		남현주(2014),최윤미(2003)
		사이버공간의 심리에 대한 이해			
		위기개입에 대한 이해			남현주(2014), 장수미 외(2009)
	4. 개인차 및 다양성 에대한 지식	의학적 문제와 약물치료에 대한 이해			
		개인차 및 전인적 인간에 대한 이해			김봉환(2012), 유현실(2009)
		인간성장과 발달에 대한 이해			유현실(2009), 남현주(2014)
		다양한 문화 및 사회적 다양성에 대한 이해	O	O	김봉환(2012), 유현실(2009)
	5.개인 상담	내담자와의관계 형성 선별	O	O	남현주(2014), 유현실(2009)
		사례 개념화 및 치료계획 수립	O		김윤희외(2017),유영권외(2011), 유현실(2009)
		게임중독상담 수행 능력	O	O	김윤희외(2017), 남현주(2014), 유영권외(2011), 유현실(2009)
		인지행동 치료			이정임,권정혜(2015), 채정아,유수현(2012)

역량군	역량 요소	역량지표	심층 면접	개방형 설문	문헌연구 근거
		재발 방지			이근무 외(2015), 채정아, 유수현(2012)
		사례관리 (추후관리)			조수연, 양미진(2013), 최윤경(2004)
		대안활동에 대한 정보제공			
		선별도구에 대한 이해와 선정능력			조수연, 양미진(2013)
6.임상 평가		심리평가 도구에 대한 이해와 선정능력	O	O	김봉환(2012), 남현주(2014), 유영권외(2011), 유현실(2009), 조수연, 양미진(2013), 최정원(2004)
		검사 실시 및 해석능력			
7.집단 상담		집단상담 프로그램 기획	O		유현실(2009)
		집단상담 수행능력			
8.가족 상담		부부 상담, 가족 상담능력	O		신재한외(2015), 이하나(2010), 장수미 외(2009)
		게임중독 예방 교육 기획			
9.예방 교육		게임중독 예방 교육 실행		O	
		교육 평가 시행 및 반영			
10.프로 그램 운영		프로그램 개발·기획 능력			남현주(2014), 유영권외(2011), 유현실(2009)
		프로그램 운영 능력			남현주(2014), 유현실(2009)
11.재정 법률 상담		재정적, 법적 문제에 대한 컨설팅	O	O	장수미 외(2009)
12.위기 개입		위기 및 위험 상황에서의 적절한 개입과 대응			
		협력 관계 구축 및 자원 활용 능력	O		남현주(2014), 유영권외(2011)
13.의뢰 연계		연계 및 의뢰	O		김봉환(2012), 유영권 외(2011), 유현실(2009)
14.조직		조직이해 및	O		

역량군	역량 요소	역량지표	심층 면접	개방형 설문	문헌연구 근거
Ⅲ. 태도 개 인 자 질 역 량 군	관리	Followship 조직 관리 능력	O		
	15.연구 및 자문	연구 설계 및 수행 능력	O		김봉환(2012), 유영권 외(2011), 유현실(2009), 조수연, 양미진(2013), 최윤경(2004)
		지역사회 관련 기관 자문 능력	O		
	16.홍보 및 정보 제공	상담 관련 정보제공			김성재, 정수미(2013), 남현주(2014)
		캠페인 및 사회적 인식 촉진하기			김성재, 정수미(2013), 김윤희 외(2017)
	17. 행정	예산기획 및 관리 능력			유영권 외(2011), 조수연, 양미진(2013)
		인간권리와 존엄성에 대한 존중			
		공감	O	O	이은경 외(2007), 최윤미(2003)
		인내심	O	O	남현주(2014), 최윤미(2003)
		이타심			남현주(2014), 유현실(2009), 최윤미(2003)
		진실성		O	김충기 외(2003)
	19. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	유머			유영권 외(2011)
		적극성	O	O	남현주(2014), 최윤미(2003)
		무비판적 수용	O		남현주(2014), 유영권 외(2011), 유현실(2009)
		겸손한 태도			남현주(2014)
		긍정적 태도	O		남현주(2014), 유영권 외(2011)
		개방적 태도	O	O	남현주(2014)
		상담과정 및 내담자와의 관계에 대한 윤리			조수연, 양미진(2013)
		비밀보장 원칙과 한계설정			김봉환(2012), 남현주(2014), 유영권 외(2011), 유현실(2009),

역량군	역량 요소	역량지표	심층 면접	개방형 설문	문헌연구 근거
20.성찰 및 자기계 발					조수연, 양미진(2013), 최정원(2004)
		심리검사 사용 및 해석에 대한 윤리			남현주(2014)
		중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해			김윤희 외(2017), 유현실(2009), 채정아, 유수현(2012)
		다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료 영역 경계에 대한 존중			
		사회적 책임감		O	김봉환(2012), 유현실(2009)
		자기 문제 인식과 성찰 능력			김봉환(2012), 유현실(2009), 최윤미(2003)
	슈퍼비전 활용 능력		O		유영권 외(2011), 유현실(2009), 조수연, 양미진(2013)
		지속적인 자기개발 노력			김봉환(2012), 김성재, 장수미(2013), 김윤희외(2017),남현주(2014), 유현실(2009)
		자기관리 (소진관리)	O		남현주(2014), 유영권외(2011), 조수연, 양미진(2013), 채정아, 유수현(2012)
		능력			

라. 역량모형 초안에 대한 전문가 검토와 역량모형 초안 구축

앞서 선행연구를 통해 구축된 게임중독 상담자 역량의 이론적 모형 틀을 기반으로 심층 면접 결과와 개방형 설문결과, 문헌연구의 결과를 근거로 게임중독 상담자 역량모형의 초안을 구축하였다. 초안을 구축하는 과정에서 같은 의미의 중복되는 역량들은 대표성을 가진 용어로 통합하여 정리하는 과정을 거쳤으며, 심층 면접 결과 도출된 역량과 개방형 설문조사 결과 나타난 역량들은 1명 이하의 소수 의견을 제외하고는 모두 역량모형 초안에 포함 시켰다.

또한, 심층 면접과 개방형 설문에서 도출되지는 않았지만, 문헌연구를 통해 각 역량요소에 포함될 필요가 있다고 여겨지는 역량들은 새롭게 추가하여 역량지표를 구성하였다. 이렇게 구성된 역량모형 초안에 대해서 상담심리 전공 대학교수 1인과 박사학위를 소지한 상담심리 전공자 2인으로 부터 역량모형의 적절성과 타당성에 대한 피드백을 받았다.

2. 역량모형 내용 타당화

문헌고찰, 심층 면접, 개방형 설문조사를 통해 구안된 게임중독 상담자 역량모형 초안의 내용 타당화를 위해 3회에 걸친 델파이 조사를 시행하였다. 연구결과 역량군, 역량요소, 역량지표의 각 명칭 및 정의에 대한 전문가 패널의 의견을 최대한 수용하고자 하였으나, 전문가들의 합의에 이르지 못한 부분은 다시 한번 반복되는 조사를 통해 협의 과정을 거침으로써 타당한 연구결과를 도출하고자 노력하였다.

가. 1차 델파이 조사 결과

1차 델파이 조사는 델파이 패널로 선정된 15 명의 전문가들을 대상으로 2020년 8월 24일부터 8월 29일에 걸쳐 실시 되었다. 패널 전원에게 이메일로 질문지를 전달하고 회신을 받았다. 1차 델파이 조사의 회신은 섭외되었던 15명 중 15명이 모두 참여하여 회수율이 100%였다.

1차 델파이 조사에서는 선행연구 고찰과 심층 면접 및 개방형 설문결과를 바탕으로 잠정적으로 구안된 게임중독 상담자 역량모형의 3개 역량군, 20개 역량요소, 70개 역량지표에 대한 적절성 정도를 5점 Likert 척도로 평가하였다. 또한, 각각의 역량에 대한 추가, 이동, 통합, 삭제 등의 수정이 필요한 부분이 있다면 항목별로 별도의 ‘의견란’을 두어 전문가 패널들이 자유롭게 의견을 제시할 수 있도록 하였다. 1차 델파이 조사에 대한 구체적인 설문내용은 부록 3에서 제시하였다.

본 연구의 역량모형 항목에서 1) 평균, 표준편차, CVR 등 내용 타당도 값이 떨어지는 항목이나, 2) 2명 이상의 패널들이 공통으로 지적한 항목에 대해서는 수정을 고려하였다. 수정이 필요하다고 생각되는 항목에 대해서는 용어나 내용의 재진술, 역량 항목의 이동 및 통합, 세분화, 삭제 등의 방법으로 수정이 이루어졌다.

1) 역량군에 대한 1차 델파이 조사 결과

먼저 3개 역량군인 이론지식 역량군, 직무수행 역량군, 태도·개인 자질 역량군에 대한 1차 델파이 조사 결과는 표 13과 같다.

표 13. 역량군에 대한 1차 델파이 조사 결과

역량군	정의	평균	표준 편차	최빈값	CVR
I.이론지식 역량군	게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는 데 필요한 이론적 지식	4.73	0.46	5	1.00
II.직무수행 역량군	게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력	4.50	0.64	5	0.87
III.태도·개인자질 역량군	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 인성, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력	4.60	0.51	5	1.0

게임중독 상담자의 3개 역량군에 대한 1차 델파이 조사 결과 ‘이론지식 역량군’의 평균은 4.73, CVR은 1.0으로 나타났으며, ‘직무수행 역량군’은 평균 4.5, CVR .87으로 나타났다. ‘태도·개인 자질 역량군’은 평균 4.6, CVR은 1.0으로 역량군의 세 항목에 대한 명칭과 정의의 타당성에 대해서는 전문가 패널들이 상당한 정도의 합의를 이루고 있는 것으로 나타났다.

이처럼 3개 역량군의 경우 상당한 수준의 합의를 이루었으나, 태도·개인 자질 역량군의 정의에 있어 전문가 패널의 의견을 반영하여 표 14와 같이 내용을 수정하였다.

표 14. 1차 델파이 조사 결과 역량군에 대한 수정사항

역량군	변경 전	변경 후	수정이유
태도·개인자질 역량군	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 인성, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 자질, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력	인성은 명시적인 역량으로 규정하기 어려움

‘태도·개인 자질 역량군’의 정의에서 ‘인성’이 오랜 삶을 통해 형성된 ‘성격’과 유사한 것이라면, ‘태도·개인 자질 역량군’에 포함되는 것이 부적절하다는 전문가 패널들의 의견에 따라, ‘인성’을 ‘자질’로 수정하였다.

2) 역량요소에 대한 1차 델파이 조사 결과

게임중독 상담자 역량모형의 2번째 위계인 역량요소는 20개 항목으로 구성되었다. 역량요소의 내용 타당도에 대한 1차 델파이 조사 결과는 표 15와 같이 나타났다.

표 15. 역량요소에 대한 1차 델파이 조사 결과

역량군	역량요소	정의	평균	표준편차	최빈값	CVR
I 이론 지식 역량 군	1.상담 기초지식	상담이론, 상담방식(개인, 집단, 가족 상담 등), 심리진단 및 평가, 성격과 이상심리 등 상담 수행에 있어 기본적으로 갖추어야 하는 지식	4.4	0.74	5	0.73
	2.중독 이해	다양한 중독 모델 및 이론, 철학, 원인과 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정에 대한 지식	4.6	0.51	5	1.00
	3.게임 중독 상담지식	게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해, 동기 면담, 약물치료, 인지행동치료 등 치유와 재활, 회복과정에서 필요한 다양한 치료이론의 이해	4.67	0.49	5	1.00
	4.개인차 및 다양성에 대한 지식	성격, 흥미, 적성, 동기 능력, 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해 및 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 이해	4.4	0.70	5	0.70
II 직무 수행 역량	5.개인 상담	치료적 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담 개입전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력	4.8	0.41	5	1.00
	6.임상 평가	다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 수행하고 의미 있게 해	4.6	0.50	5	1.00

역량군	역량요소	정의	평균	표준 편차	최빈값	CVR
군		석할 수 있는 능력				
	7. 집단 상담	집단상담 이론에 근거하여 다양하고 적절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발하며, 집단 상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단응집력을 효과적으로 다룰 수 있는 능력	4.33	0.80	5	0.60
	8. 가족 상담	게임중독의 영향을 받는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중독에 대한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담 능력	4.6	0.80	5	0.90
	9. 예방 교육	일반인 및 고위험 집단을 대상으로 게임중독 예방을 위한 교육을 제공하고, 대상자 조기발견 및 치유 재활 서비스에 대한 정보제공 등을 수행하는 능력	4.47	0.64	4	0.87
	10. 프로그램 운영	다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유 대안프로그램을 기획, 개발하고, 기획된 프로그램을 효과적으로 진행, 운영할 수 있는 능력	4.47	0.64	5	0.87
	11. 제정, 법률문제 상담	게임 문제로 인해 발생한 제정적, 법적 문제에 대한 코칭 및 자문 능력	3.67	0.67	4	0.30
	12. 위기개입	자살위험, 위기상황, 상담자 위기상황 등 위기개입과 관련된 실제적인 개입방법과 절차에 대한 이해와 대처능력	4.33	0.90	5	0.73
	13. 의뢰연계	회복과정에 있어 가족, 사회적 관계망 및 지역사회체계와 우호적인 협력 관계를 구축하고 기관 내에서 해결하기 어려운 다양한 문제들에 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력	4.7	0.62	5	0.90
	14. 조직관리	소속된 조직의 규칙과 운영 방침을 이해하고, 조직 내 개인의 역할을 알고 주어진 과업과 임무를 달성하기 위해 전문성을 발휘할 수 있는 능력	3.67	0.98	4	0.20
	15. 연구 및 자문	과학적 연구의 중요성을 인식하고 자료의 수집, 통계분석 및 결과해석과 정책 및 프로그램을 개발하고, 직무와 관련하여 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용하는 능력	3.93	0.80	4	0.30
	16. 홍보 및 정보제공	홈페이지, 메일링 서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적으로 알리고 전	3.7	0.80	3	0.1

역량군	역량요소	정의	평균	표준 편차	최빈값	CVR
		달하는 능력				
	17. 행정	행정업무 및 전산 사무에 필요한 소프트웨어 활용, 기안 및 상담일지 등의 문서작성과 예산 편성, 집행, 결산 등 제정 실무를 담당할 수 있는 능력	3.3	0.89	3	0.1
Ⅲ 태 도 개 인 자 질 역 량 군	18. 개인인성	게임중독 상담자로서 전문적역할을 수행함에 있어 필요한 성격 및 태도	4.2	0.87	4	0.7
	19. 전문가 윤리 및 사회적책임감	게임중독 상담자로서 전문가윤리 및 규범과 가치에 기반하여 내담자의 복리 증진과 공익을 위해 건전하고 책임있는 판단을 할 수 있는 능력	4.53	0.64	5	0.87
	20. 성찰 및 자기계발	지속적인 성찰과 자기분석을 통해 인간적 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담자로서의 전문직업적 성장과 변화를 위해 자기계발에 헌신하는 태도	4.53	0.61	5	0.90

게임중독 상담자의 20개 역량요소에 대한 1차 델파이 조사 결과, 이론지식 역량군에서는 ‘중독 이해’와 ‘게임중독 상담지식’은 평균 4.6 이상, CVR 1.00으로 내용 타당성이 매우 높게 나타났으며, ‘상담기초 지식’은 평균 4.4, CVR .73으로 적절한 수준이었다.

직무수행 역량군에서는 ‘개인 상담’, ‘임상평가’, ‘집단상담’, ‘가족 상담’, ‘의뢰연계’, 의 경우 모두 평균 4.6이상, CVR은 .90 이상으로 매우 높은 내용 타당성을 나타내었다. 또한, ‘집단상담’, ‘예방 교육’, ‘프로그램 운영’, ‘위기개입’ 역시 평균 4.2 이상, CVR .60 이상으로 내용 타당성이 적절한 수

준으로 확인되었다. ‘재정·법률문제 컨설팅’, ‘조직관리’, ‘연구 및 자문’, ‘행정’의 경우는 평균이 4.0 미만, CVR이 .30 이하로 나와 항목을 삭제하였다.

태도·개인 자질 역량군에서는 ‘개인 인성’은 평균 4.2, CVR .70 으로 수정·보완이 필요한 것으로 나타났다. ‘성찰 및 자기계발’은 평균 4.53, CVR .90, ‘전문가 윤리 및 사회적 책임감’은 평균 4.53, CVR은 .87 로 나타나 매우 적절한 것으로 확인되었다.

이상과 같이 1차 델파이 조사 결과에 따른 내용 타당성 결과와 전문가 패널의 의견을 종합하여 역량요소에서 수정된 사항은 표 16과 같다.

표 16. 역량요소에 대한 1차 델파이 조사 결과 수정사항

역량군	역량요소 변경 전	역량요소 변경 후	수정이유
I 이 론 지 식 역 량 군	1. 상담기초지식	3. 게임중독 상담지식으로 통합	상담기초지식은 게임중독 상담지식에 포함될 수 있는 개념임
	2. 중독이해 → 다양한 중독 모델 및 이론, 철학, 원인과 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정에 대한 지식	2. 중독이해 → 물질중독과 행위중독을 포함하는 다양한 중독 모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독 행동의 형성과정과 회복과정, 개입전략 및 기술에 대한 지식	중독이해에 대한 보다 구체적인 개념으로 수정
	3. 게임중독 상담지식 → 게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해, 동기 면담, 약물치료, 인지행동 치료 등 치유와 재활, 회복과정에서 필요한 다양한 치료이론의 이해	3. 게임중독 상담지식 → 상담이론, 상담방식(개인, 집단, 가족, 부부 상담)에 따른 일반적인 상담기초지식 및 게임중독의 치유, 재활, 회복과정에서 필요한 게임중독 치료 지식	상담기초 지식과 게임중독 치료 지식이 포함된 개념으로 재정의
II 직 무 수 행 역	6. 임상평가 → 다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력	6. 임상평가 → 게임중독의 선별 및 측정, 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력	심리평가 도구 뿐 아니라 게임중독 관련 평가 도구에 대한 수행과 해석능력이 필요
	11. 재정·법률문제 상담	삭제	평균, 내용 타당도가 낮아 삭제

역량군	역량요소 변경 전	역량요소 변경 후	수정 이유
량 군			제한
	14. 조직관리	삭제	평균, 내용 타당도가 낮아 삭제
	15. 연구 및 자문	삭제	평균, 내용 타당도가 낮아 삭제
태 도 개 인 자 질 역 량 군	17. 행정	삭제	평균, 내용 타당도가 낮아 삭제
	18. 개인 인성	18. 개인 자질 및 태도 → 게임중독 상담자로서 전문적 역할을 수행함에 있어 필요한 자질 및 태도	‘인성’을 명시적인 특정 역량으로 어렵다는 의견에 따라 ‘개인 자질 및 태도’로 변경

먼저 이론지식 역량군에서 ‘상담기초 지식’의 경우 ‘게임중독 상담지식’에 포함될 수 있는 개념이라는 전문가 패널의 의견에 따라 ‘게임중독 상담지식’으로 이동, 통합하였다.

‘중독이해’의 경우는 역량요소에 대한 개념 정의가 불명확하여 더욱 구체적인 개념으로 수정하였다. ‘게임중독 상담지식’은 ‘상담기초 지식’과 통합됨에 따라 일반적 상담기초지식과 게임중독 치료 지식을 포함하는 개념으로 수정하여 재정의하였다. ‘개인차 및 다양성에 대한 지식’은 하위 역량 지표가 내용 타당성이 낮아 모두 삭제되어 상위 역량요소인 ‘개인차 및 다양성에 대한 지식’을 삭제하였다.

직무수행 역량군에서는 ‘재정·법률문제 상담’, ‘조직관리’, ‘연구 및 자문’, ‘홍보 및 정보제공’, ‘행정’은 모두 평균 및 내용 타당도가 낮게 나타나 삭제하였다. 그리고 ‘임상평가’의 경우는 심리평가 도구뿐 아니라 게임중독

관련 평가 도구에 대한 수행과 해석능력이 필요하다는 의견에 따라 이를 반영하여 개념을 수정하였다.

태도·개인자질 역량군에서는 ‘인성’을 명시적인 특정 역량으로 규정하기 어렵다는 의견에 따라 ‘개인 인성’을 ‘개인 자질 및 태도’로 변경하고 그 내용을 ‘게임중독 상담자로서 전문적 역할을 수행함에 있어서 필요한 자질 및 태도’로 수정하였다.

이와 같이 1차 델파이 조사 결과 게임중독 상담자 역량모형 초안의 20개 역량요소는 5개의 역량요소가 삭제되어 역량요소는 15개로 수정되었다.

3) 역량지표에 대한 1차 델파이 조사 결과

게임중독 상담자 역량모형의 70개 역량지표에 대한 1차 델파이 조사 결과는 표 17과 같이 나타났다.

표 17. 역량지표에 대한 1차 델파이 조사 결과

역량군	역량요소	역량지표	평균	표준편차	최빈값	CVR
I 이론 지식 역량 군	1. 상담기초 지식	1.주요 상담이론 및 실체에 대한 이해	4.50	0.52	5	1.00
		2.성격과 이상심리에 대한 이해	4.70	0.72	5	0.73
		3.심리진단 및 평가에 대한 이해	4.70	0.59	5	0.87
		4.대안 활동에 대한 이해와 지식	4.70	0.60	5	0.87
		5.비자발적 내담자에 대한 이해	4.70	0.46	5	1.00
	2. 중독 이해	6.다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	4.70	0.46	4	1.00
		7.공존 질환에 대한 이해	4.60	0.74	5	0.73
	3. 게임중독 상담지식	8.게임에 대한 이해	4.60	0.63	5	1.00
		9.게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	4.50	0.64	5	0.87
		10.게임중독에 대한 이해	4.70	0.46	5	0.87
		11.게임중독 상담 이론	4.70	0.46	5	1.00

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	최빈값	CVR
II 직 무 수 행 역 량 군	4. 개인차 및 다양성에 대한 지식	12.재정적, 법률적 개입에 관련 된 지식	4.00	1.00	4	1.00
		13.가족상담 이론 및 실제에 대 한 지식	4.40	0.91	4	0.60
		14.사이버공간의 심리에 대한 이해	4.70	0.49	5	0.73
		15.위기개입에 대한 이해	4.50	0.64	5	1.00
		16.의학적 문제와 약물치료에 대 한 이해	4.10	0.83	4	0.87
		17.개인차 및 전인적 인간에 대 한 이해	4.30	0.62	4	0.87
	5. 개인 상담	18.인간성장과 발달에 대한 이해	4.30	0.82	4	0.6
		19.다양한 문화 및 사회적 다양 성에 대한 이해	4.30	0.82	4	0.6
		20.내담자와의 관계형성	4.50	0.92	5	0.73
		21.선별	4.60	0.63	5	0.87
		22.사례개념화 및 치료계획 수립	4.70	0.62	5	0.87
		23.게임중독 상담 수행능력	4.70	0.46	5	1.00
	6. 임상평가	24.재발 방지	4.40	0.74	4	0.73
		25.사례관리(추후관리)	4.70	0.62	5	0.87
		26.대안 활동에 대한 정보제공	4.50	0.64	5	0.87
		27.선별도구에 대한 이해와 해석 능력	4.50	0.64	5	0.87
		28.심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력	4.40	0.83	4	0.60
		29.검사 실시 및 해석능력	4.60	0.51	5	1.00
	7. 집단상담	30.집단상담 프로그램 기획	4.30	0.72	4	0.73
		31.집단상담 수행 능력	4.40	0.74	4	0.73
	8. 가족 상담	32.중독자 가족을 위한 교육	4.60	0.63	5	0.87
		33.부부 상담, 가족 상담 능력	4.50	0.64	5	0.87
	9. 예방교육	34.게임중독 예방 교육 기획	4.50	0.74	5	0.73
		35.게임중독 예방 교육 실행	4.50	0.64	5	0.87
		36.교육 평가 실시 및 반영	4.30	0.80	4	0.60

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	최빈값	CVR
Ⅱ 태도 개 인 자 질 역 량 군	10. 프로그램 운영	37.프로그램 개발기획 능력	4.30	0.70	4	0.73
		38.프로그램 운영 능력	3.60	0.99	4	0.10
	11. 재정법률 상담	39.재정적, 법적 문제에 대한 컨 설팅	3.70	0.82	4	0.47
		40.위기 및 위험 상황에서의 적 절한 개입	4.50	0.74	5	0.73
	13. 의뢰연계	41. 협력 관계 구축 및 자원 활 용능력	4.50	0.52	5	1.00
		42.연계 및 의뢰	4.50	0.74	5	0.73
	14. 조직관리	43.조직 이해 및 Followership	3.90	0.89	4	0.47
		44.조직 관리 능력	3.50	0.92	4	0.10
	15. 연구 및 자문	45.연구 설계 및 수행 능력	3.80	0.86	4	0.30
		46.지역사회 관련 기관 자문 능력	4.30	0.80	4	0.60
	16. 홍보 및 정보제공	47.상담 관련 정보제공	4.50	0.64	5	0.87
		48.캠페인 및 사회적 인식 촉진하기	3.90	0.88	4	0.20
	17. 행정	49. 예산기획 및 관리능력	3.20	0.86	4	-0.30
	18. 개인인성	50. 인간권리와 존엄성에 대한 존 중	4.50	0.64	5	0.87
		51. 공감	4.50	0.74	5	0.73
		52. 인내심	4.60	0.63	5	0.87
		53. 이타심	4.50	0.52	5	1.00
		54. 진실성	4.50	0.64	5	0.87
		55. 유머	4.10	0.80	4	0.47
		56. 적극성	4.30	0.62	4	0.87
		57. 무비판적 수용	4.60	0.83	5	0.87
		58. 겸손한 태도	4.30	0.72	4	0.73
		59. 긍정적 태도	4.50	0.64	5	0.87
		60. 개방적 태도	4.70	0.49	5	1.00
	19. 전문가	61.상담과정 및 내담자와의 관계 에 대한 윤리	4.70	0.62	5	0.87
		62.비밀보장 원칙과 한계 설정	4.70	0.46	5	1.00

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	최빈값	CVR
	윤리 및 사회적 책임감	63.심리검사 사용 및 해석에 대 한 윤리	4.60	0.63	5	0.87
		64.중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해	4.50	0.52	5	1.00
		65.다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료 영역 경계에 대 한 존중	4.20	0.86	4	0.73
		66.사회적 책임감	4.20	0.94	4	0.60
20.	성찰 및 자기계발	67.자기문제 인식과 성찰 능력	4.50	0.64	5	0.87
		68.슈퍼비전 활용 능력	4.60	0.63	5	0.87
		69.지속적인 자기 계발 노력	4.50	0.64	5	0.87
		70.자기관리(소진관리) 능력	4.50	0.52	5	1.00

이론지식 역량군에서는 모든 역량지표가 평균 및 내용 타당성이 기준이
상이라 삭제해야 하는 문항은 없는 것으로 나타났다.

직무수행 역량군에서는 프로그램 운영 능력, 재정적·법적 문제에 대한
컨설팅, 조직 이해 및 Followership, 조직 관리 능력, 연구 설계 및 수행
능력, 캠페인 및 사회적 인식 촉진하기, 문서기록, 예산기획 및 관리 능력
은 내용 타당도가 낮아 삭제해야 하는 것으로 확인되었다.

태도·개인 자질 역량군에서는 ‘인권권리와 존엄성에 대한 존중’, ‘공감’,
‘인내심’, ‘이타심’, ‘진실성’, ‘적극성’, ‘무비판적 수용’, ‘겸손한 태도’, ‘긍정
적 태도’, ‘개방적 태도’ 모두 CVR이 .70 이상으로 기준보다 높았다. 또한
‘유머’는 CVR .47 으로 다소 낮았으나 평균이 4.10 으로 높은 편이라 삭제
하지 않고 2차 델파이 조사 결과를 한 번 더 수렴한 뒤 삭제 여부를 결정
하기로 하였다.

4) 역량지표에 대한 1차 델파이 조사 결과를 반영한 역량모형 수정

1차 델파이 조사 결과에 따른 내용 타당성 결과와 전문가 패널의 의견을 종합한 역량지표에 대한 수정사항은 표 18과 같다.

표 18. 역량지표에 대한 1차 델파이 조사 수정사항

역량군	역량요소	역량지표 변경 전	역량지표 변경 후
I 이 론 지 식 역 량 군	1. 상담기초 지식	1. 주요 상담이론 및 실제에 대한 이해	게임중독 상담지식으로 통합
		2. 성격과 이상심리에 대한 이해	게임중독 상담지식으로 통합
		3. 심리진단 및 평가에 대한 이해	게임중독 상담지식으로 통합
		4. 대안활동에 대한 이해와 지식	게임중독 상담지식으로 통합
		5. 비자발적 내담자에 대한 이해	게임중독 상담지식으로 통합
	8. 게임과 게임에 대한 이해	8. 게임과 게임에 대한 이해	게임과 게임중독에 대한 이해로 통합
		10. 게임중독에 대한 이해 → 게임중독의 개념, 생물심리사회적 요인, 변화단계와 회복과정 및 다양한 도움전략에 대해 이해한다.	게임과 게임중독에 대한 이해 → 게임과 게임중독에 대한 개념과 특성을 알고 그 변화와 회복과정에 대해 이해한다.
		11. 게임중독상담이론 → 인지행동치료, 정신분석적 상담, 인간중심상담, 동기강화 상담 등 게임중독 상담 과정에서 필요한 상담이론을 이해한다.	게임중독상담이론 → 인지행동치료, 정신분석적상담, 인간중심상담, 실존치료 등 게임중독 상담과정에서 필요한 상담이론 및 개인의 성격특성과 부적응행동의 원인이 되는 이상심리에 대해 이해한다.
		12. 재정적·법률적 개입에 관련된 지식	삭제
	3. 게임중독 상담지식	15. 위기개입에 대한 이해	위기개입으로 이동
		16. 의학적 문제와 약물치료에 대한 이해	삭제
		17. 개인차 및 전인적 인간에 대한 이해	개인차 및 문화적, 사회적 다양성에 대한 이해로 변경
	4. 개인차 및 다양성에 대한 이해	18. 인간성장과 발달에 대한 이해	개인차 및 문화적, 사회적 다양성에 대한 이해로 통합

역량군	역량요소	역량지표 변경 전	역량지표 변경 후
II 직 무 수 행 역 량 군	5. 개인상담	19. 다양한 문화 및 사회적 다양성에 대한 이해	개인차 및 문화적, 사회적 다양성에 대한 이해로 통합
		21. 선별	게임중독 상담지식으로 통합
		23. 게임중독 상담 개입 능력	게임중독 상담 개입 능력 → 게임중독 상담 수행 능력
		25. 사례관리 (추후관리)	사례개념화 및 치료계획 수립으로 통합
		26. 대안활동에 대한 정보제공 → 게임 대신 내담자의 욕구를 충족시킬 수 있는 대안 활동에 대한 정보를 제공할 수 있다.	26. 대안활동에 대한 정보제공 → 내담자의 흥미와 특성에 적합한 대안활동에 대한 정보를 제공할 수 있다.
	6. 임상평가	27. 선별도구에 대한 이해와 해석 능력	심리평가 도구에 대한 이해와 선정능력으로 통합
		28. 심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력 → 다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 할 수 있다.	28. 심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력 → 다양한 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 선정하고 해석할 수 있다.
		29. 검사 실시 및 해석능력	심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력으로 통합
		30. 집단상담 프로그램 기획	집단상담 수행능력으로 통합 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적으로 다루며 집단상담을 수행할 수 있다.
		31. 집단상담 수행능력	→ 집단상담 이론에 근거하여 게임중독 자 및 가족의 변화와 성장을 위한 프로그램을 기획하고 수행할 수 있다.
	8. 가족상담	32. 중독자 가족을 위한 교육	부부·가족 상담 및 교육능력으로 통합
		33. 부부상담, 가족상담 능력 → 게임중독 문제와 관련하여 가족 간의 의사소통, 가정불화 등	33. 부부상담, 가족상담 능력 → 부부·가족상담 및 교육 능력

역량군	역량요소	역량지표 변경 전	역량지표 변경 후
		역기능적 문제에 대한 가족, 부부 상담을 수행할 수 있다.	→ 게임중독 문제와 관련하여 가족간의 의사소통, 가정 불화 등 역기능적 문제와 내담자의 치료와 재활에서 가족의 역할과 대처방법을 습득할 수 있도록 가족, 부부 상담 및 교육을 수행할 수 있다.
	10. 프로그램 운영	38. 프로그램 운영 능력	삭제
	11. 재정·법률 상담	39. 재정적·법적 문제에 대한 컨설팅	삭제
	14. 조직관리	43. 조직 이해 및 Followership 44. 조직관리 능력	삭제 삭제
	15. 연구 및 자문	45. 연구설계 및 수행능력 46. 지역사회 관련 기관 자문 능력	삭제 연계 및 의뢰로 통합
	16. 홍보 및 정보제공	48. 캠페인 및 사회적 인식 촉진하기	삭제
	17. 행정	49. 예산기획 및 관리 능력	삭제
Ⅲ 태도 개 인 자 질 역 량 군	18. 개인인성 및 태도	50. 인간권리와 존엄성에 대한 존중	추가지표로 통합
		51. 공감	추가지표로 통합
		52. 인내심	추가지표로 통합
		53. 이타심	추가지표로 통합
		54. 진실성	추가지표로 통합
		55. 유머	추가지표로 통합
		56. 적극성	추가지표로 통합
		57. 무비판적 수용	추가지표로 통합
		58. 겸손한 태도	추가지표로 통합
		59. 긍정적 태도	추가지표로 통합
		60. 개방적 태도	추가지표로 통합

역량군	역량요소	역량지표 변경 전	역량지표 변경 후
19. 전문가 윤리 및 사회적 책임감		추가) 상담자로서의 자질	내담자에 대한 존중과 무비판적 수용, 진실함, 인내와 공감적 태도로 상담자로서의 역할을 수행할 수 있다.
		추가) 변화에 대한 확신	게임중독의 장기적인 회복과정을 이해하고, 내담자의 회복과 변화 가능성에 대해 긍정적인 태도를 가질 수 있다.
		추가) 상담자로서의 한계와 역할 인식	상담자로서의 역할과 개입의 한계를 인식하고 회복의 주체는 내담자라는 태도를 가질 수 있다.
		61. 상담과정 및 내담자와의 관계에 대한 윤리 → 상담과정 및 내담자와의 관계에서 윤리 규정을 이해하고 준수한다.	상담과정 및 내담자와의 관계에 대한 윤리 → 상담자 윤리 → 상담자로서의 윤리 규정을 이해하고 준수한다.
		62. 비밀보장원칙과 한계 설정	상담자 윤리로 통합
		63. 심리검사 사용 및 해석에 대한 윤리	상담자 윤리로 통합

역량지표에 대한 1차 델파이 조사 결과 ‘상담기초 지식’의 ‘주요상담이론 및 실재에 대한 이해’와 ‘성격과 이상심리에 대한 이해’, ‘심리진단 및 평가에 대한 이해’, ‘대안 활동에 대한 이해와 지식’, ‘비자발적 내담자에 대한 이해’는 ‘게임중독 상담지식’에 포함될 수 있는 개념이므로 ‘게임중독 상담지식’으로 이동하여 통합한 뒤 재정의하였다.

‘게임중독 상담지식’에서 ‘게임과 게임에 대한 이해’를 ‘게임과 게임중독에 대한 이해’로 통합하고 ‘재정적·법률적 개입에 관련된 지식’, ‘의학적 문제와 약물치료에 대한 이해’는 내용타당도가 낮아 삭제하였다.

이론지식 역량에 포함되어 있던 ‘위기개입에 대한 이해’는 직무수행 역량과 중복되는 점이 있어 직무수행 역량의 ‘위기 및 위험 상황에서의 적절한 개입과 대응’이란 역량지표에 통합되었고, ‘개인차 및 전인적 인간에 대한 이해’, ‘인간성장과 발달에 대한 이해’, ‘다양한 문화 및 사회적 다양성에 대한 이해’는 ‘개인차 및 문화적, 사회적 다양성에 대한 이해’로 통합되었다.

직무수행 역량에서 ‘선별’은 게임중독 상담지식으로 통합되었고, ‘사례관리(추후관리)’는 ‘사례 개념화 및 치료계획 수립’으로 통합되었다. 역량지표인 ‘선별도구에 대한 이해와 해석능력’, ‘검사 실시 및 해석능력’은 ‘심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력’으로 통합되었다. 특히 직무수행 역량에서는 ‘프로그램 운영 능력’, ‘재정적·법적 문제에 대한 컨설팅’, ‘조직 이해 및 Followership’, ‘조직 관리 능력’, ‘연구 설계 및 수행 능력’ 역량지표의 내용 타당도가 낮아 삭제되었다. 이에 대한 전문가 패널들의 의견은 ‘프로그램 운영 능력’, ‘재정적·법적 문제에 대한 컨설팅’, ‘조직 이해 및 Followership’, ‘조직 관리 능력’, ‘연구 설계 및 수행 능력’ 등의 역량은 게임중독 상담자의 고유 역량으로 보기는 어려우며 이러한 역량은 행정전문가, 관리자의 역량에 해당한다는 견해가 지배적이었다. ‘프로그램 운영 능력’의 경우 내용 타당도가 낮아 삭제되는 대신, ‘프로그램 개발·기획 능력’을 ‘프로그램 개발 및 운영 능력’으로 수정하여 재정의하였다.

태도·개인 자질역량에서는 ‘인권권리와 존엄성에 대한 존중’, ‘공감’, ‘인내심’, ‘이타심’, ‘진실성’, ‘무비판적 수용’, ‘긍정적 태도’ 등은 내용 타당도엔 문제가 없었으나, 전반적으로 지표가 지나치게 세분화되어 있다는 의견이 많았다. 따라서 세분화 된 역량지표를 통합하여 포괄할 수 있는 개념으로 ‘상담자로서의 자질’, ‘변화에 대한 확신’, ‘상담자로서의 한계와 역할 인식’이라는 새로운 역량지표로 재정의하여 추가하였다. 한편, 개인 인성 및

태도에 대한 역량지표 중 ‘인간권리와 존엄성에 대한 존중’, ‘공감’, ‘인내심’, ‘이타심’, ‘진실성’, ‘유머’, ‘적극성’, ‘무비판적 수용’, ‘겸손한 태도’, ‘개방적 태도’는 ‘상담자로서의 자질’이라는 새로운 역량지표로 재정의하여 추가하였다.

이와 같은 결과에 따라 게임중독 상담자 역량모형 초안의 70개의 역량지표는 1차 델파이 조사 결과 35개 역량지표로 수정, 보완되었다.

나. 2차 델파이 조사

1차 델파이 조사 결과 역량모형 초안의 3개 역량군, 20개 역량요소, 70개 역량지표는 3개 역량군, 15개 역량요소, 35개 역량지표로 수정되었다. 2차 델파이 조사는 전문가 패널들에게 1차 델파이 조사 결과에 따른 평균, 표준편차, 최빈값과 CVR을 제시한 뒤, 수정된 모형에 대한 적절성 여부를 다시 5점 Likert 척도로 평가하도록 하였다. 또한, 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용의 경우 전문가 패널들의 의견을 따로 제시하도록 하였으며, 응답 결과가 3점 이하인 경우에도 그 이유를 의견란에 기재하도록 하였다. 2차 델파이 조사에 대한 설문내용과 1차 적합도 결과는 부록4에서 제시하였다.

(1) 역량군에 대한 2차 델파이 조사 결과

1차 델파이 조사 결과의 수정사항을 반영하여 실시된 이론지식 역량군, 직무수행 역량군, 태도·개인 자질 역량군에 대한 2차 델파이 조사 결과는 표 19와 같다.

표 19. 역량군에 대한 2차 델파이 조사 결과

역량군	정의	평균	표준 편차	최빈값	CVR
I. 이론지식 역량군	게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는 데 필요한 이 론적 지식	4.93	0.27	5	1.00
II. 직무수행 역량군	게임중독 상담자로서 효과적으 로 직무를 수행하기 위해 요구 되는 실천적 지식과 능력	4.71	0.47	5	1.00
III. 태도·개인자질 역량군	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 자 질, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력	4.71	0.47	5	1.00

조사 결과 3개 역량군 모두 평균 4.7 이상, CVR은 1.0으로 적합도가 매우 우수한 것으로 나타났다. 3개 역량군에 대해서는 전문가 패널들이 상당한 수준의 합의를 이루고 있는 것으로 확인되어, 2차 델파이 조사에서는 3개 역량군에 대한 다른 수정은 이루어지지 않았다.

2) 역량요소에 대한 2차 델파이 조사 결과

2차 델파이 조사 결과 역량요소는 20개에서 15개 역량요소로 수정되었다. 따라서 수정된 15개의 역량요소에 관한 내용 타당성과 전문가 패널의 의견을 조사한 결과는 표 20과 같이 나타났다.

표 20. 역량요소에 대한 2차 델파이 조사 결과

역량군	역량 요소	정의	평균	표준 편차	최빈값	CVR
I	1.	다양한 중독 모델 및 이론, 철학, 원	4.71	0.47	5	1

역량군	역량 요소	정의	평 균	표준 편차	최빈값	CVR
이 론 지 식 역 량 군	중독이해	인과 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정에 대한 지식				
	2. 게임중독 상담지식	게임중독의 특성 및 원인, 회복과정 에 대한 이해, 동기 면담, 약물치료, 인지행동치료등 치유와 재활, 회복과 정에서 필요한 다양한 치료이론의 이해	4.43	0.65	5	0.86
	3. 개인차 및 다양성에 대한 지식	성격, 흥미, 적성, 동기 능력, 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해 및 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문 화에 대한 이해	4.64	0.50	5	1
II 직 무 수 행 역 량 군	4. 개인 상담	치료적 협력적인 관계를 형성하고 내 담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담 개입전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력	4.71	0.47	5	1
	5. 게임중독 선별 및 측정 및 사정능력	게임중독의 선별 및 측정, 심 리평가 도구에 대한 지식을 가지고 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력	4.6	0.49	5	1
	6. 집단상담	다양하고 적절한 집단상담프로그램을 기획, 개발하며, 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단응집력 을 효과적으로 다룰 수 있는 능력	4.5	0.52	5	1
	7. 가족 상담	게임중독의 영향을 받는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중 독에 대한 이해를 증진하고 바람직 한 가족의 대처 및 회 복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담 능력	4.64	0.50	5	1
	8. 예방 교육	일반인 및 고위험 집단을 대상으로 게임중독 예방을 위한 교육을 제공하고, 대상자 조기발견 및 치유 재활 서비스에 대한 정보제	4.43	0.65	5	0.86

역량군	역량 요소	정의	평 균	표준 편차	최빈값	CVR
	9. 프로그램 기획 및 운영	공 등을 수행하는 능력 다양한 매체나 자원을 활용하 여 적절한 치유 대안프로그램 을 기획, 개발하고, 기획된 프 로그램을 효과적으로 진행, 운영할 수 있는 능력 치유프로그램을 기획하고, 프로그램 을 효과적으로 운영할 수 있는 능력	4.3	0.47	4	1
	10. 위기개입	상담자 또는 내담자의 위기상 황에 대한 실제적인 개입방법 과 절차에 대한 이해와 대처능력 회복과정에 있어 가족, 사회적 관계 망 및 지역사회체계와 우호적인 협력 관계를 구축하 고 기관 내에서 해결하기 어려운 다 양한 문제들에 외부 관련 기관의 합 조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있 는 능력	4.36	0.57	5	0.84
	11. 의뢰연계	홈페이지, 메일링서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적으로 알리고 전달하는 능력	4.5	0.52	5	1
	12. 홍보 및 정보제공	게임중독 상담자로서 전문적역할을 수행함에 있어 필요한 성격 및 태도	4.43	0.65	5	0.86
Ⅲ 태 도 개 인 자 질 역 량 군	13. 개인 자질 및 태도	게임중독 상담자로서 전문가 윤리 및 규범과 가치에 기반하여 내담자 의 복리 증진과 공익을 위해 건전하 고 책임있는 판단을 할 수 있는 능 력	4.43	0.51	4	1
	14. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	지속적인 성찰과 자기분석을 통해 인간적 성장과 통합을 위해 노력하 며, 상담자로서의 전문직업적 성장과	4.6	0.51	5	1
	15. 성찰 및 자기개발		4.71	0.47	5	1

역량군	역량 요소	정의	평 균	표준 편차	최빈값	CVR
		변화를 위해 자기계발에 헌신하는 태도				

2차 델파이 조사 결과 15개의 역량요소는 전체적으로 평균 4.3 이상, CVR은 .80 이상으로 크게 개선되어 모든 항목의 내용 타당도가 적합한 것으로 확인되었다. 특히 ‘중독이해’, ‘개인 상담’, ‘성찰 및 자기계발’의 역량요소는 평균 4.71점, CVR 1.0으로 전문가 패널들의 의견이 상당히 일치된 높은 적합성을 나타내어 게임중독 상담사의 핵심적 역량요소로 그 중요성이 확인되었다.

이처럼 역량요소에 대한 2차 델파이 조사 결과 내용 타당성은 모두 적합한 것으로 확인되었지만, 몇몇 역량요소에 대해서는 더욱 명료하고 구체적인 개념 정의가 필요하다는 전문가 패널의 추가의견이 있었다. 이를 반영하여 ‘중독이해’와 ‘게임중독 상담지식’의 개념적 정의는 표 21과 같이 일부 내용을 수정하였다.

표 21. 2차 델파이 조사 결과 역량요소에 대한 수정사항

역량군	역량요소 변경 전	역량요소 변경 후	수정 이유
이론 지식 역량군	1. 중독이해 → 물질중독과 행위중독을 포함하는 다양한 중독 모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독 행동의 형성과정과 회복과정, 개입전략 및 기술에 대한 지식	1. 중독이해 → 다양한 중독 모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독의 원인과 증상, 위험요인과 보호 요인, 이중진단, 치료 및 회복과정에 대한 지식	개입전략 및 기술에 대한 지식은 ‘중독 이해’의 정의에는 적절하지 않음으로 수정
	2. 게임중독 상담지식 → 상담이론, 상담방식(개인, 집단, 가족, 부부 상담)에 따	2. 게임중독 상담지식 → 일반적 상담기초 지식 및 게임중독의 치료, 재활, 회복	개념적 정의를 보다 포괄적이면서 명료화할

른 일반적 상담기초지식 및 게임중독의 치유, 재활, 회복 과정에서 필요한 게임중독 수 있는 내용 과정에서 필요한 게임중독 치료 지식 치료 지식	으로 수정
--	-------

(3) 역량지표에 대한 2차 델파이 조사 결과

2차 델파이 조사 결과 게임중독 상담자의 역량지표는 70개에서 34개로 수정되었으며 수정된 역량지표에 대한 2차 델파이 조사 결과는 표 22와 같다.

표 22. 역량지표에 대한 2차 델파이 조사 결과

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	최빈 값	CVR
I 이 론 지 식 역 량 군	1. 중독이해	1.다양한 중독 모델 및 이론 에 대한 이해	4.79	0.43	5	1
		2.공존 질화에 대한 이해	4.79	0.43	5	1
		3.게임중독 선별 및 측정(사 정)에 대한 지식	4.64	0.50	5	1
	2. 게임중독 상담지식	4.게임과 게임중독에 대한 이해	4.79	0.43	5	1
		5.게임중독 상담이론 및 실 제에 대한 지식	4.71	0.47	5	1
		6.가족 상담이론 및 실제에 대한 지식	4.71	1	5	1
		7.사이버 공간의 심리에 대 한 이해	4.71	0.47	5	1
II 직 무	3. 개인차 및 다양성에 대한 이해	8.개인차 및 문화적, 사회적 다양성에 대한 이해	4.5	0.52	55	1
	4. 개인 상담	9.내담자와의 관계 형성	4.71	0.47	5	1
		10.사례 개념화 및 치료계획 수립	4.71	0.47	5	1

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	최빈 값	CVR
수 행 역 량 군		11.게임중독 상담 개입 능력	4.71	0.47	5	1
		12.재발 방지	4.57	0.51	5	1
		13.대안활동에 대한 정보제공	4.6	0.50	5	1
	5. 게임중독 측정 및 사정 능력	14.심리평가 도구에 대한 이 해와 활용 능력	4.71	0.47	5	1
	6. 집단상담	15.집단상담 수행 능력	4.57	0.51	5	1
	7. 가족 상담	16.부부상담, 가족상담 능력	4.36	0.63	4	0.86
	8. 예방 교육	17.게임중독 예방 교육 기획	4.36	0.63	4	0.86
		18.게임중독 예방 교육실행	4.36	0.63	4	0.86
		19.교육 평가 시행 및 반영	4.36	0.63	4	0.86
	9. 프로그램 기획 및 운영	20.프로그램 기획 및 운영능력	4.36	0.74	4	0.86
	10. 위기개입	21.위기 및 위험 상황에서 적절한 개입과 대응	4.71	0.47	5	1
	11. 의뢰연계	22.협력 관계 구축 및 자원 활용 능력	4.57	0.51	5	1
		23.연계 및 의뢰	4.47	0.51	4	1
	12. 홍보 및 정보제공	24.상담 관련 정보제공	4.43	0.51	4	1
Ⅲ 태 도 개 인 자 질 역 량 군	13. 개인 자질 및 태도	25.상담자로서의 자질	4.86	0.36	5	1
		26.변화에 대한 확신	4.86	0.36	5	1
		27.상담자로서의 한계와 역 할 인식	4.79	0.43	5	1
	14. 전문가 윤리-및 사회적 책임감	28.상담자 윤리	4.64	0.50	5	1
		29.중독 상담 관련 윤리적 문제에 대한 이해	4.64	0.50	5	1
		30.다학제적 치료 접근의 가 치 이해와 치료영역 경계 에 대한 존중	4.43	0.51	4	1

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	최빈 값	CVR
		30.사회적 책임감	4.43	0.51	4	1
	15.	31.자기문제 인식과 성찰능력	4.5	0.52	5	1
	성찰 및	32.슈퍼비전 활용 능력	4.43	0.65	4	0.86
	자기계발	33.지속적인 자기계발 능력	4.43	0.65	4	0.86
		34.자기관리(소진관리) 능력	4.5	0.52	5	1

2차 델파이 조사 결과 역량지표에 관한 내용 타당도는 1차에 비해 상당한 수준의 개선을 보였다. 그 결과 모든 역량지표가 평균 4.3 이상, CVR .80 이상을 나타내어 내용 타당도가 적합한 것으로 나타났다.

이 중 ‘다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해’, ‘공존 질환에 대한 이해’, ‘게임과 게임중독에 대한 이해’, ‘게임중독 상담이론 및 실체에 대한 지식’, ‘가족 상담이론 및 실체에 대한 지식’, ‘사이버 공간의 심리에 대한 이해’, ‘내담자와의 관계 형성’, ‘사례 개념화 및 치료계획 수립’, ‘게임중독 상담 개입능력’, ‘심리평가 도구에 대한 이해와 활용’, ‘위기 및 위험 상황에서 적절한 대응’, ‘상담자로서의 자질’, ‘변화에 대한 확신’, ‘상담자로서의 한계와 역할 인식’은 평균 4.7 이상 CVR 1.00 으로 전문가 패널들이 상당한 합의를 나타내어, 게임중독 상담자의 핵심적 역량지표로 확인되었다. 반면, ‘부부·가족 상담 및 교육능력’, ‘게임중독 예방 교육 기획’, ‘게임중독 예방 교육 실행’, ‘프로그램 기획 및 운영능력’은 상대적으로 낮은 내용 타당성을 나타내었다.

그러나 몇몇 지표에 대해서는 약간의 수정이 필요하다는 전문가 패널들의 의견이 있었다. 이에 제시된 의견을 반영하여 역량지표의 명칭과 내용을 수정하였으며, 수정된 내용 및 이유는 표 23과 같다.

표 23. 2차 델파이 조사 결과 역량지표에 대한 수정사항

역량군	역량 요소	역량지표 변경 전	역량지표 변경 후
I. 이론 지식 역량군	1. 중독이해	다양한 중독 모델 및 이론, 철학, 원인과 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정에 대한 지식	물질중독과 행위중독을 포함하는 다양한 중독모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독행동의 형성과정과 회복과정, 개입전략 및 기술에 대한 지식
	2. 게임중독 상담지식	게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해, 동기면담, 약물치료, 인지행동 치료 등 치유와 재활, 회복과정에서 필요한 다양한 치료이론의 이해	상담이론, 상담방식(개인, 집단, 가족, 부부상담)에 따른 일반적인 상담기초 지식 및 게임중독의 치유, 재활, 회복과정에서 필요한 게임중독 치료 지식
II. 직무 수행 역량군	3. 임상평가	다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 선정할 수 있는 능력	게임중독의 선별 및 측정, 심리평가도구에 대한 지식을 가지고 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력

‘중독이해’와 ‘게임중독 상담지식’, ‘임상평가’의 경우는 게임중독 상담사의 역량을 보다 포괄적이고 명료하게 설명할 수 있는 개념으로 수정하였다. 이상과 같이 2차 델파이 조사 결과 수정 작업을 거쳐 확정된 게임중독 상담자 역량모형은 3개 역량군, 15개 역량요소, 34개 역량지표로 수정, 보완되었다.

다. 3차 델파이 조사

2차 델파이 조사를 통해 게임중독 상담자 역량모형은 역량지표 중 하나가 통합됨으로써 3개 역량군, 15개 역량요소, 34개 역량지표로 수정되었다. 또한, 두 차례에 걸친 델파이 조사를 통해 역량모형의 타당성이 상당히 향상되는 효과를 얻었다. 3차 델파이 조사는 2차에서와 같은 절차로 진행하되, 각 항목의 정의나 내용설명의 적합성 여부를 좀 더 세심하게 검토해

주기를 요청하였다.

3차 델파이 조사에서는 패널들에게 2차 델파이 조사 결과에 따른 평균과 표준편차, 최빈값 및 CVR을 제시할 뿐만 아니라 2차에서 응답한 자신의 점수를 함께 기재해 줌으로써, 패널들이 자신의 응답에 대해 숙고하고 일관성을 유지하는 데 도움을 주고자 하였다. 응답은 2차에서 수정된 모형에 대한 적절성 여부를 5점 Likert 척도로 평가하도록 하였으며, 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용의 경우 의견란을 따로 두어 제시할 수 있도록 하였다. 또한, 문항의 응답 결과가 3점 이하일 때 그 이유를 의견란에 기재하도록 하였다. 3차 델파이 조사의 설문내용과 2차 적합도 결과는 부록 5에서 제시하였다.

(1) 역량군에 대한 3차 델파이 조사 결과

게임중독 상담자의 3개 역량군에 대한 3차 델파이 조사 결과는 표 24와 같다. 3차에서는 이론지식 역량군은 평균 4.9, 직무수행 역량군은 평균 4.8, 태도·개인 자질 역량군은 평균 4.8이었으며 CVR은 모두 1.0으로 모든 전문가 패널들의 의견이 상당한 합의를 이루었음을 알 수 있었다.

표 24. 역량군에 대한 3차 델파이 조사 결과

역량군	정의	평균	표준 편차	최빈값	CVR
I. 이론지식 역량군	게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는 데 필요한 이론적 지식	4.9	0.36	5	1.0
II. 직무수행 역량군	게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력	4.8	0.43	5	1.0
III. 태도·개인 자질	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는데 필요한 자질, 태도, 윤리 및 가치, 성찰	4.8	0.43	5	1.0

역량군	등의 능력
-----	-------

3차 델파이 조사 결과 15개 역량요소에 관한 내용 타당성 결과는 표 25과 같다.

표 25. 역량요소에 대한 3차 델파이 조사 결과

역량군	역량 요소	정의	평균	표준 편차	최빈값	CVR
I 이 론 지 식 역 량 군	1. 중독이해	다양한 중독 모델 및 이론, 철학, 원인과 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정에 대한 지식	4.79	0.58	5	0.86
	2. 게임중독 상담지식	게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해, 동기 면담, 약물치료, 인지행동치료 등 치유와 재활, 회복 과정에서 필요한 다양한 치료이론의 이해	4.86	0.36	5	1
	3. 개인차 및 다양성에 대한 지식	성격, 흥미, 적성, 동기 능력, 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해 및 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 이해	4.86	0.36	5	1
II 직 무 수 행 역 량 군	4. 개인상담	치료적 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담 개입 전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력	4.93	0.27	5	1
	5. 게임중독 선별 및 측정(사정) 에 대한 지식	다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력	4.71	0.47	5	1
	6. 집단상담	집단상담 이론에 근거하여 다양하고 적절한 집단상담 프로그램	4.71	0.47	5	1

역량군	역량 요소	정의	평 균	표준 편차	최빈값	CVR
		그랜을 기획, 개발하며, 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단응집력을 효과적으로 다룰 수 있는 능력				
	7. 부부·가족 교육 및 상담	게임중독의 영향을 받는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중 독에 대한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가 족 교육 및 상담 능력	4.64	0.50	5	1
	8. 예방 교육	일반인 및 고위험 집단을 대상으로 게임중독 예방을 위한 교육을 제공하고, 대상자 조기발견 및 치유 재활 서비스에 대한 정보제 공 등을 수행하는 능력	4.5	0.52	5	1
	9. 프로그램 기획 및 운영	다양한 매체나 자원을 활용하 여 적절한 치유 대안프로그램 을 기획, 개발하고, 기획된 프 로그램을 효과적으로 진행, 운영할 수 있는 능력	4.29	0.47	4	1
	10. 위기개입	자살위험, 위기상황, 상담자 위기상황 등 위기개입과 관련 된 실제적인 개입방법과 절차 에 대한 이해와 대처능력	4.64	0.50	5	1
	11. 의뢰연계	회복과정에 있어 가족, 사회적 관계 망 및 지역사회체계와 우호적인 협력 관계를 구축하 고 기관 내에서 해결하기 어려운 다 양한 문제들에 외부 관련 기관의 협 조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있 는 능력	4.57	0.51	5	1
	12. 홍보 및 정보제공	홈페이지, 메일링서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적으로 알리고 전달하는 능력	4.5	0.52	5	1

역량군	역량 요소	정의	평 균	표준 편차	최빈값	CVR
Ⅲ 태 도 개 인 자 질 역 량 군	13. 개인 자질 및 태도	게임중독 상담자로서 전문적역할을 수행함에 있어 필요한 성격 및 태도	4.57	0.51	5	1
	14. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	게임중독 상담자로서 전문가 윤리 및 규범과 가치에 기반하여 내담자의 복리 증진과 공익을 위해 건전하고 책임있는 판단을 할 수 있는 능력	4.7	0.47	5	1
	15. 성찰 및 자기계 발	지속적인 성찰과 자기분석을 통해 인간적 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담자로서의 전문직업적 성장과 변화를 위해 자기계발에 헌신하는 태도	4.86	0.36	5	1

2) 역량지표에 대한 3차 델파이 조사 결과

역량지표에 대한 3차 델파이 조사 결과는 표 26과 같다.

표 26. 역량지표에 대한 3차 델파이 조사 결과

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	CVR
Ⅰ 이 론 지 식 역 량 군	1. 중독이해	1.다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	4.79	0.43	1
		2.공존 질환에 대한 이해	4.86	0.36	1
		3.게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	4.71	0.47	1
	2. 게임중독 상담지식	4.게임과 게임중독에 대한 이해	4.79	0.43	1
		5.게임중독 상담이론	4.79	0.43	1
		6.가족 상담이론 및 실제에 대한 지식	4.71	0.47	1
		7.사이버 공간의 심리에 대한 이해	4.79	0.47	1
	3. 개인차 및 다양성에 대한 지식	8.개인차 및 문화적 사회적 다양성에 대한 이해	4.57	0.51	1
Ⅱ 직	4. 개인 상담	9.내담자와의 관계 형성	4.86	0.36	1
		10.사례 개념화 및 치료계획 수립	4.93	0.27	1

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	CVR
무 수 행 역 량 군		11.게임중독 상담 개입능력	4.71	0.47	1
		12.재발 방지	4.64	0.50	1
		13.대안 활동에 대한 정보제공	4.79	0.43	1
	5. 게임중독 측정 및 사정 능력	14.심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력	4.79	0.43	1
	6. 집단상담	15.집단상담 수행 능력	4.57	0.51	1
	7. 가족 상담	16.부부·가족 상담 및 교육능력	4.79	0.43	1
	8. 예방 교육	17.게임중독 예방 교육 기획	4.5	0.52	1
		18.게임중독 예방 교육 실행	4.43	0.51	1
		19.교육평가 시행 및 반영	4.5	0.52	1
	9. 프로그램 기획 및 운영	20. 프로그램 기획 및 운영 능력	4.57	0.51	1
	10.	21.위기 및 위험 상황에서의 적절한 개 입과 대응	4.93	0.27	1
	11. 의뢰 연계	22.협력 관계 구축 및 자원 활용 능력	4.71	0.47	1
		23.연계 및 의뢰	4.64	0.50	1
	12. 홍보 및 정보제공	24.상담 관련 정보제공	4.43	0.51	1
Ⅲ 태 도 개 인 자 질 역 량	13. 개인 자질 및 태도	25.상담자로서의 자질	5	0	1
		26.변화에 대한 확신	4.93	0.27	1
		27.상담자로서의 한계와 역할 인식	4.93	0.27	1
	14. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	28.상담자 윤리	4.86	0.36	1
		29.중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해	4.71	0.47	1
		30.다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료영역 경계에 대한 존중	4.5	0.52	1

역량군	역량 요소	역량지표	평균	표준 편차	CVR
군	15. 성찰 및 자기계발	31.자기 문제 인식과 성찰 능력	4.64	0.50	1
		32.슈퍼비전 활용 능력	4.57	0.51	1
		33.지속적인 자기계발 노력	4.64	0.50	1
		34.자기관리(소진관리) 능력	4.6	0.50	1

3차 델파이 조사 결과 모든 역량지표가 평균 4.4 이상, CVR은 전부 1을 나타내어 내용 타당도가 적합한 것으로 나타났다. 이 중 ‘사례 개념화 및 치료계획 수립’, ‘위기 및 위험 상황에서의 적절한 개입과 대응’, ‘변화에 대한 확신’, ‘상담자로서의 한계와 역할 인식’은 평균 4.9 이상, CVR 1.0의 거의 완벽한 합의를 나타내어, 게임중독 상담사의 핵심적 역량지표로 확인되었다. 이러한 역량지표들이 핵심으로 나타난 것은 패널들의 주된 직무가 상담인 것이 어느 정도 반영되었다고 생각된다. 반면, ‘게임중독 예방 교육 실행’, ‘상담 관련 정보제공’은 상대적으로 낮은 내용 타당성을 나타내었다. 이는 패널들 중 다수가 공공기관에서 상담관련 업무를 전담으로 하고 있다는 직무특성이 반영된 것이라고 생각한다.

3차 델파이 조사 결과 몇몇 지표에 대해서는 전문가 패널의 의견에 따라 역량지표의 명칭이나 내용상의 수정이 필요한 결과들이 나타났다. 이에 전문가 패널들이 제시한 의견을 반영하여 역량지표의 명칭과 내용들을 수정하였다.

3. 게임중독 상담자 역량모형 확정

3회에 걸친 델파이 조사와 중요도 조사를 거쳐 최종적으로 확정된 역량 모형은 3개 역량군, 15개 역량요소, 34개의 역량지표의 위계적 구조로 구성되었으며 완성된 역량모형은 표 27과 같다.

표 27. 확정된 게임중독 상담자 역량모형

역량군	역량요소	역량지표
I 이론 지식 역량 군	1. 중독이해	1. 다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해
		2. 공존 질환에 대한 이해
		3. 게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식
	2. 게임중독 상담지식	4. 게임과 게임중독에 대한 이해
		5. 게임중독 상담이론
		6. 가족 상담이론 및 실제에 대한 지식
		7. 사이버공간의 심리에 대한 이해
	3. 개인차 및 다양성에 대한 지식	8. 개인차 및 문화적 사회적 다양성에 대한 이해
		9. 내담자와의 관계 형성
II 직무 수행 역량 군	4. 개인 상담	10. 사례 개념화 및 치료계획 수립
		11. 게임중독 상담 개입능력
		12. 재발 방지
		13. 대안 활동에 대한 정보제공
	5. 게임중독 측정 및 사정 능력	14. 심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력
		15. 집단상담 수행 능력
	7. 가족 상담	16. 부부·가족 상담 및 교육능력

역량군	역량 요소	역량지표
Ⅲ 태 도 개 인 자 질 역 량 군	8. 예방 교육	17.게임중독 예방 교육 기획
		18.게임중독 예방 교육 실행
		19.교육평가 시행 및 반영
	9. 프로그램 기획 및 운영	20.프로그램 기획 및 운영 능력
		21.위기 및 위험 상황에서의 적절한 개입과 대응
	11. 의뢰연계	22.협력 관계 구축 및 자원 활용 능력
		23.연계 및 의뢰
	12. 홍보 및 정보제공	24.상담 관련 정보제공
		25.상담자로서의 자질
	13. 개인 자질 및 태도	26.변화에 대한 확신
		27.상담자로서의 한계와 역할 인식
	14. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	28.상담자 윤리
		29.중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해
	15. 성찰 및 자기개발	30.다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료영역 경계에 대한 존중
		31.자기 문제 인식과 성찰 능력
		32.슈퍼비전 활용 능력
		33.지속적인 자기개발 노력
		34.자기관리(소진관리) 능력

가. 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 정의

최종적으로 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 3개 역량군, 15개 역량요소, 34개 역량지표에 대한 정의는 다음과 같다.

1) 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량군에 대한 정의

확정된 게임중독 상담자 역량모형의 3개 역량군에 대한 정의는 표 28과

같다.

표 28. 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량군에 대한 정의

역량군	정의
이론지식 역량군	게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는 데 필요한 이론적 지식
직무수행 역량군	게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력
태도· 개인 자질 역량군	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는데 필요한 자질, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력

이론지식 역량군은 게임중독 상담자가 상담을 수행하는데 필요한 이론적 지식을 말한다. 직무수행 역량군은 게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력을 의미한다. 그리고, 태도·개인 자질 역량군은 게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는데 필요한 자질, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력을 의미한다.

2) 게임중독 상담자 역량모형의 역량요소에 대한 정의

확정된 게임중독 상담자 역량모형의 15개 역량요소에 대한 정의는 표 29와 같다.

표 29. 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량요소에 대한 정의

역량군	역량요소	정 의
I 이 론 지 식 역	1. 중독이해	다양한 중독 모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독 행동의 형성과정과 회복과정, 개입전략 및 기술에 대한 지식
	2. 게임중독 상담지식	일반적 상담기초 지식 및 게임중독의 치유, 재활, 재발 등 회복과정에서 필요한 게임중독 치료 지식에 대한 이해

역량군	역량요소	정 의
II 직 무 수 행 역 량 군	3.개인차 및 다양성에 대한 지식	개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 지식. 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 지식
	4.개인상담	치료적 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담개입전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력
	5.게임중독 측정 및 사정 능력	게임중독의 선별 및 측정, 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력
	6.집단상담	다양하고 적절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발하며, 집단 상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적으로 다룰 수 있는 능력
	7.가족상담	게임중독의 영향을 받는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중독에 대한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담 능력
	8.예방교육	일반 및 중독 집단을 대상으로 하는 게임중독 예방을 교육을 제공하고, 대상자 조기 발견 및 치유·재활 서비스에 대한 정보제공 등을 수행하는 능력
	9.프로그램 기획및운영	치유프로그램을 기획하고, 프로그램을 효과적으로 운영할 수 있는 능력
	10.위기개입	상담자 또는 내담자의 위기상황에 대한 실제적인 개입방법과 절차에 대한 이해와 대처능력
	11.의뢰연계	가족, 사회적 관계망 및 지역사회체계와 우호적인 협력 관계를 구축하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력
	12.홍보 및 정보제공	홈페이지, 메일링서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적으로 알리고 전달하는 능력
III 태 도 개 인 자 질 역	13.개인 자질 및 태도	게임중독 상담자로서 전문적 역할을 수행함에 있어 필요한 자질 및 태도
	14.전문가 윤리및사회적 책임감	게임중독 상담자로서 전문가 윤리 규범과 가치에 기반하여 내담자의 복리 증진과 공익을 위해 건전하고 책임 있는 판단을 할 수 있는 능력
	15.성찰 및 자기계발	지속적인 성찰과 자기분석을 통해 인간적 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담자로서의 전문직업적 성장과 변화를 위해 자기계발에 헌신하는 태도

역량군	역량요소	정 의
량 군		

먼저 이론지식 역량군의 역량요소로서 ‘중독 이해’는 다양한 중독 모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독 행동의 형성과정과 회복과정, 개입전략 및 기술에 대한 지식을 의미한다. ‘게임중독 상담지식’은 일반적 상담기초 지식 및 치유, 재활, 재발 등 회복과정에서 필요한 게임중독 치료 지식에 대한 이해를 의미한다. ‘개인차 및 다양성에 대한 지식’은 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 지식, 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 지식을 의미한다.

직무수행 역량군의 역량요소인 ‘개인 상담’은 치료적 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담개입전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력을 뜻한다. ‘게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식’은 게임중독의 선별 및 측정, 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력을 의미한다. ‘집단상담’은 다양하고 적절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발 하며 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적 으로 다룰 수 있는 능력을 말한다. ‘부부, 가족 교육 및 상담’은 게임중독 의 영향을 받는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중독에 대한 이해를 증진하 고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담 능력을 의미한다. ‘예방 교육’은 일반 및 잠재위험 집단을 대상으로 게임중독 예방 교육을 제공하고 대상자 조기발견 및 치유 재활 서비스에 대한 정보제공 등을 수행하는 능력을 의미한다. ‘프로그램 기획 및 운영’은 치유프로그램 을 기획하고 프로그램을 효과적으로 운영할 수 있는 능력을 의미한다. ‘위 기개입’은 상담자 또는 내담자의 위기상황에 대한 실제적인 개입방법과 절

차에 대한 이해와 대처 능력을 말한다. ‘의뢰연계’는 가족, 사회적 관계망 및 지역사회체계와 우호적인 협력 관계를 구축하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력을 의미한다.

태도·개인자질 역량군의 역량요소인 ‘개인 자질 및 태도’는 게임중독 상담자로서 전문적 역할을 수행함에 있어 필요한 자질 및 태도를 의미한다. ‘전문가 윤리 및 사회적 책임감’은 게임중독 상담자로서 전문가 윤리규범과 가치에 기반하여 내담자의 복리 증진과 공익을 위해 건전하고 책임 있는 판단을 할 수 있는 능력을 의미한다.

3) 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량지표에 대한 정의
 게임중독 상담자 역량모형에서 최종적으로 확정된 34개 역량지표에 대한 구체적인 정의는 표 30과 같다.

표 30. 확정된 게임중독 상담자 역량모형의 역량지표에 대한 정의

역량군	역량요소	역량지표	정의
1 이 론 지 식 역 량 군	1.중독이해	1.다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	다양한 중독 모델, 유형, 원인과 증상, 회복 과정 등 중독 관련 이론에 대해 이해한다.
		2.공존 질환에 대한이해	게임중독과 관련된 정신질환과의 진단과 치료에 대해 이해한다.
	2.게임중독 상담지식	3.게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	게임중독 선별도구 및 치료계획을 위한 사정 및 평가과정을 이해한다.
		4.게임과 게임중독에 대한 이해	게임과 게임중독에 대한 개념과 특성에 대하여 이해한다.
		5.게임중독 상담 이론	게임중독 상담과정에서 필요한 다양한 상담이론 및 이상심리에 대해 이해한다.
		6.가족 상담이론 및 실제에 대한 지식	다양한 가족 상담이론 및 실제에 대해 이해한다.
		7.사이버 공간의	사이버 공간에서의 내담자의 심리에 대해

역량군	역량요소	역량지표	정의
II 직 무 수 행 역 량 군	3.개인차 및 다양성에 대한 지식	심리에 대한 이해	여 이해한다.
		8.개인차 및 문화적 사회적 다양성에 대한 이해	성격, 흥미, 적성, 동기, 능력, 가치 등, 개인차에 대한 이론과 신체적 사회적, 정서적, 영적 존재로서의 인간에 대해 이해한다.
	4.개인상담	9.내담자와의 관계 형성	내담자와 치료적 협력 관계를 형성하기 위한 태도를 갖추고 적합한 기술을 사용할 수 있다.
		10.사례 개념화 및 치료계획 수립	내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담 개입전략을 수립할 수 있다.
		11.게임중독 상담 개입능력	내담자에 대한 효과적 개입을 위해 적절한 개입과 도움전략을 수행할 수 있다.
		12.재발 방지	게임중독 재발과정과 재발요인을 이해하고, 재발 방지를 위한 전략을 수립함으로써 재발에 대한 대처와 관리를 할 수 있다.
		13.대안활동에 대한 정보제공	내담자의 흥미와 특성에 적합한 다양한 대안활동에 대한 정보를 제공할 수 있다.
	5.게임중독 측정 및 사정능력	14.심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력	다양한 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 선정하고 해석할 수 있다.
	6.집단상담	15.집단상담 수행 능력	집단상담 이론에 근거하여 게임 중독자 및 가족의 변화와 성장을 위한 프로그램을 기획하고 수행할 수 있다.
	7.가족상담	16.부부·가족 상담 및 교육능력	게임중독 문제와 관련하여 내담자의 치료와 재활에서 가족의 역할과 대처방법을 습득할 수 있도록 가족·부부 상담 및 교육을 수행할 수 있다.
		17.게임중독 예방 교육 기획	게임중독 예방 교육을 위한 핵심정보를 수집하고 예방교육을 기획할 수 있다.
	8.예방교육	18.게임중독 예방 교육 실행	다양한 대상에게 효과적인 교수법으로 게임중독 예방에 대한 교육을 수행할 수 있다.
		19.교육평가 시행 및 반영	교육 대상자의 이해 정도를 측정함으로써 향후 교육에 반영할 수 있다.
	9.프로그램 기획 및 운영	20.프로그램 기획 및 운영 능력	적절한 치유 대안 프로그램을 기획, 운영할 수 있다.

역량군	역량요소	역량지표	정의
Ⅲ 태 도 개 인 자 질 역 량 군	10.위기입	21.위기 및 위험 상황에서의 적 절한 개입과 대 응	내담자 및 상담자 위기 상황을 인식하고, 실제적인 개입과 대처를 할 수 있으며 필 요시 전문적 도움을 요청할 수 있다.
	11.의뢰연계	22.협력 관계 구축 및 자원 활 용 능력	가족, 사회적 관계망 및 지역사회 체계의 중요성을 인식하고 다양한 지역사회 내 자 원 활용 및 우호적인 협력 관계를 구축할 수 있다.
		23.연계 및 의뢰	외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있다.
	12.홍보 및 정보제공	24.상담 관련 정보 제공	정신건강 문제, 스트레스 관리, 가족 관련 문제 등 각종 심리, 상담관련 정보를 효과 적으로 제공할 수 있다.
	13.개인자질 및 태도	25.상담자로서의 자 질	내담자에 대한 존중과 무비판적 수용, 진실 함, 인내와 공감적 태도로 상담자로서의 역 할을 수행할 수 있다.
		26.변화에 대한 확 신	게임중독의 장기적인 회복과정을 이해하고, 내담자의 회복과 변화 가능성에 대해 긍정 적 태도를 가질 수 있다.
		27.상담자로서의 한계와 역할 인 식	상담자로서의 역할과 개입의 한계를 인식 하고 회복의 주체는 내담자라는 태도를 가 질 수 있다.
		28.상담자 윤리	상담자로서의 윤리 규정을 이해하고 준수 한다.
		14.전문가 윤리 및 사회적 책임감	29.중독상담 관련 법적, 윤리적 문 제에 대한 이해
	30.다학제적 치료 접근의 가치 이 해와 치료 영역 경계에 대한 존 중		타 학문 분야의 역할을 이해하고 학제 간 작업의 가치를 존중하며, 협력적인 관계를 유지할 수 있다.
	15.성찰 및	31.자기문제 인식	지속적인 자기분석을 통해 자기 문제가 계

역량군	역량요소	역량지표	정의
자기계발		과 성찰 능력	임중독 상담을 수행하는 데 미치는 영향을 인식할 수 있다.
		32.슈퍼비전 활용 능력	직무를 수행함에 있어 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용할 수 있다.
		33.지속적인 자기계발 노력	학술활동이나 전문자격 추구 등 게임중독 상담자로서의 지속적인 자기계발 노력을 기울인다.
		34.자기관리(소진 관리) 능력	상담자로서의 삶의 조화와 균형을 유지하고 소진과 스트레스를 잘 관리하기 위한 노력을 기울인다.



V. 논 의

본 연구의 목적은 게임중독 상담자에게 요구되는 역량이 무엇인지 탐색하고 이를 준거로 게임중독 상담자 역량모형을 개발하는 데 있다. 이와 같은 연구의 목적을 달성하고자 문헌연구, 심층 면접, 개방형 설문조사를 통하여 역량모형의 초안을 확정하였으며, 이후 전문가 패널에 의한 3회의 델파이 조사를 통해 역량모형의 타당성을 검증하였다. 마지막으로 게임중독 상담현장 실무자들을 대상으로 이러한 절차로 수정된 역량모형에 대한 중요도와 보유도 조사를 시행함으로써 최종 역량모형을 완성하고, 게임중독 상담자들이 인식하는 중요도와 보유도의 차이를 검증하였다.

본 장에서는 검증된 내용을 토대로 게임중독 상담자 역량모형 개발 결과에 대해 논의하고, 이러한 결과가 국내 게임중독 상담자의 교육, 훈련 및 역량 개발과 관련하여 시사하는 바를 살펴보고자 한다.

1. 역량모형의 구성요소에 관한 논의

본 연구에서 연구문제 1의 목적은 게임중독 상담자 역량모형의 구성요소가 무엇인지 확인하고 역량모형의 초안을 개발하는 것이다. 이를 위하여 선행연구에 대한 고찰, 심층 면접 조사 및 개방형 설문조사를 기반으로 게임중독 상담자의 역량모형 초안을 구축하였다. 본 장에서는 이처럼 구축된 역량모형 초안의 구조와 구성요소를 중심으로 논의하고자 한다.

첫째, 본 연구에서의 게임중독 상담자 역량모형은 Spencer와 Spencer(1993)의 역량사전 모형과 Cheetham과 Chivers(1996)의 총체적 전문가 역량모형, 선행연구(남현주, 2014; 유현실, 2009; 조남정, 2016)에서의

역량모형 구조를 근거로 하여 역량군, 역량요소, 역량지표의 위계적 구조로 구성하였다.

역량의 구조화란 역량모형을 구성하는 역량들의 의미를 더 정확하게 파악할 수 있도록 일정한 틀로 분류하여 체계화한 것을 의미한다(박신윤, 2011). 그러나 이전의 상담자 역량에 관한 선행연구들은 상담지식과 기술에 대한 역량(박지순, 최은영, 공마리아, 2013; Eriksen & McAuliffe, 2006; Gerstein & Shullman, 1992)이나 전문적 자질과 인간적 자질(이연희, 2000; 이형득, 1993; George & Cristiani, 1981)에 대한 역량, 또는 역량을 지식, 태도, 기술에 따라 유사한 특성끼리 분류하여 나열하는 방식(김수향, 탁진국, 2011; 최윤미, 2003)으로 기술해 왔다. 이러한 연구들은 상담자에게 요구되는 역량이 무엇인지 파악하는데 기여하였으나, 각각의 역량을 체계적이고 명료한 틀로 구분하지 못하였다. 또한, 각 역량에 대한 구체적인 개념 정의를 내리지 않아 요구되는 역량을 명확하게 제시하지 못하는 제한점이 있었다. 이러한 선행연구의 한계를 보완하기 위해 본 연구에서는 역량의 위계적 구조화를 통해 체계화하고, 각각의 역량에 대한 구체적인 개념을 정의하였다. 이러한 과정을 통해 게임중독 상담자의 역할을 이해하고 명료화할 수 있는 유용한 틀을 제시하였다.

둘째, 본 연구의 게임중독 상담자 역량모형은 게임중독 상담자의 바람직한 직무수행과 기대되는 성과를 달성하기 위해 선행연구를 바탕으로 이론 지식, 직무수행, 태도·개인 자질로서의 총체적 관점에서 요구되는 역량을 추출하였다. 이는 역량모형에서는 상담자의 역량에 있어 전문적 자질뿐만 아니라 인간적 자질의 함양이 무엇보다 중요하다는 연구결과(김창대, 한영주, 손난희, 권경인, 2009; 김충기, 강봉규, 2003; 박정민, 유성경, 2007; 이은경 외, 2007; Kim, Wampold, & Bolt, 2006)를 반영한 것이다. 역량모형에 게임중독 상담자 역량의 총체적 특성이 반영되도록 함으로써, 향후 상담자

의 균형적 성장과 발전을 도모하는 근거가 될 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구에서는 게임중독 상담자의 역량추출을 위한 자료수집의 방법으로 문헌연구, 심층 면접, 개방형 설문조사 과정을 통해 게임중독 상담자의 역량요소와 역량지표를 추출하여 역량모형 초안을 구성하였다. 먼저, 문헌연구를 통해 게임중독에 대한 개념적 정의와 게임중독 상담의 특징을 명확히 하였다. 또한, 국내외 선행연구를 검토함으로써 역량모형의 틀과 구성요소를 설정하고, 일반적으로 상담자에게 요구되는 공통적 역량과 게임중독 상담자에게 요구되는 특수한 역량을 확인하였다. 그 결과 상담이론 및 실제에 대한 지식, 개인차 및 다양성에 대한 지식, 상담 수행, 심리검사, 교육 및 프로그램, 자문 및 연계, 조직관리 및 행정, 상담자로서의 개인 인성, 상담전문가 윤리준수, 성찰 및 자기계발이 공통적인 역량으로 확인되었다. 이러한 역량들은 게임중독 상담자에게도 상담이라는 직무를 수행함에 있어서 공통으로 필요한 역량으로 받아들여졌으며, 본 역량모형의 구성요소에 포함되었다.

지금까지 국내에서는 게임중독 상담자의 역할 및 직무에 관한 연구가 이루어진 바가 없어 이러한 자료수집의 한계를 보완하고자 심층 면접과 개방형 설문조사 과정을 수행하였다. 이 과정은 실제 현장전문가들이 경험하고 느끼는 게임중독 상담자의 역할과 현실적인 어려움을 탐색하는 기회가 되었다. 이러한 과정은 일반적으로 물질중독을 포함한 중독 상담자의 보편적 역량이 아닌, 게임중독 상담자에게 요구되는 특수한 역량을 확인하였다는 점에서 의미가 있다. 즉 국내 현장실무자들을 중심으로 본 연구가 수행되었기에, 본 연구의 결과는 국내현실을 반영한 한국적 게임중독 상담자 역량모형을 확정하는 데 도움이 될 것이다.

심층 면접 결과 총 23개의 요소가 도출되었으며, 개방형 설문을 통해서 는 이론지식 역량 10개, 직무수행 역량 10개, 태도·개인 자질역량 13개로

총 32개의 역량이 도출되었다. 심층 면접과 개방형 설문을 통해 도출된 역량들은 모두 역량모형 초안의 역량요소와 역량지표를 구성하고 개념적 정의를 도출하는 데 사용되었다.

이 중 게임과 게임중독 상담에 대한 지식, 중독에 대한 이해와 지식, 재정적·법률적 지식, 가족 상담에 대한 개입능력, 동기 면담 능력, 인지행동 치료, 위기개입, 자조 집단에 대한 이해 등이 게임중독 상담자에게 요구되는 특수한 역량으로 확인되었다.

그뿐만 아니라 심층 면접과 개방형 설문을 통해서 게임중독 상담의 목적과 게임중독 상담의 특징, 게임중독 상담자 교육 및 양성과정에서 중요하게 다루어져야 할 부분에 대한 현장전문가들의 의견도 확인할 수 있었다. 현장전문가들은 게임중독 상담의 목적의 목적에 대한 질문에 ‘게임사용시간을 조절하는 것뿐만 아니라 삶의 전반적인 영역에서 회복과 성장을 이루는 것’이라고 가장 많이 응답하였다.

게임중독 상담자 교육 및 양성과정에서 중요하게 다루어져야 할 부분에 대한 응답은 중독과 게임중독에 대한 이해, 게임중독 상담의 이해와 적용, 재정 및 법률문제에 대한 지식, 가족·부부 상담 및 중독자 가족의 이해와 대처, 게임중독 내담자에 대한 이해, 동기 면담, 실제적인 경험과 실습 위주의 교육 순으로 높게 나타났다. 이는 게임중독 상담자에게 요구되는 역량과 크게 차이가 없음을 확인할 수 있었다. 다시 말해 게임중독 상담자에게 요구되는 역량들을 상담자 교육이나 양성과정에서 중요하게 포함해야 함을 시사하는 것이라 할 수 있다.

2. 역량모형의 내용 타당화에 관한 논의

본 연구에서 연구문제 2의 목적은 구안된 역량모형이 타당하게 구성되었는지 확인하는 것이다. 이를 위해 역량모형 초안의 구성과 명칭, 개념적 정의가 적절하고 타당한지 검증하기 위해 3차에 걸친 델파이 조사를 실시하였다. 본 장에서는 델파이 조사 결과를 토대로 역량모형의 내용 타당화 과정 및 결과에 대해서 구체적으로 논의하고자 한다.

첫째, 게임중독 상담자 역량모형의 타당도 검증에 대한 논의이다. 델파이 조사는 게임중독 상담자 역량에 대한 선행 연구가 없는 상황에서 현장 실정을 잘 반영할 수 있는 신뢰할만한 방법이다. 본 연구에서는 각 역량요소 및 역량지표에 대한 내용 타당도를 평균과 CVR을 기준으로 산출하였다. 3차에 걸친 델파이 조사 결과, 이론지식 역량군, 직무수행 역량군, 태도·개인 자질 역량군의 3개 역량군에 대해서는 평균 4.8, CVR 1.0으로 전반적인 합의를 도출하였다. 이는 김봉환(2012), 남현주(2014), 유현실(2009), 조남정(2016)의 상담자 역량에 관한 연구의 결과와도 일치한다. 전문가 패널들 역시 이론지식, 직무수행, 태도·개인 자질역량으로 구분한 것에 동의한 것은, 이러한 구분이 역량의 총체적 특성을 반영하고 상담자의 균형적인 전문성 향상을 도모함을 입증한 것이라 할 수 있다.

최종적으로 도출된 15개 역량요소에 대한 타당도에서는 평균 4.7, CVR .99로 패널들 간에 상당한 합의를 이루었다. 34개 역량지표에 대한 델파이 패널들의 내용 타당도에 있어서도 모든 역량지표에서 CVR 1.0의 타당도가 나타났다. 따라서, 게임중독 상담자 역량모형의 내용 타당도는 적합한 것으로 확인되었다.

둘째, 본 연구의 게임중독 상담자 역량모형에서 나타난 역량들이 다른 일반적인 상담자 역량과 비교했을 때 어떤 차이가 있는지 살펴보고자 한

다. 일반적으로 상담자들은 상담자로서 공통적으로 갖추어야 할 역량이 있는 반면, 특정 대상이나 조직, 문제를 다뤄야 하는 분야에 따라 특수하게 요구되는 역량이 있을 수 있다. 또한 상담자에게 공통적으로 요구되는 기본 역량은 특수한 상담 영역에서 요구되는 역량의 기초가 되기도 하고 중복되기도 한다(Rodolfa et al., 2005). 게임중독 상담자 역량모형의 역량요소를 이와 같은 측면에서 구분해 보았을 때 ‘개인 상담’, ‘집단상담’, ‘가족상담’, ‘프로그램 기획 및 운영’, ‘의뢰연계’의 역량요소는 다소의 차이는 있을 수 있으나, 다른 상담 분야에서도 공통적으로 많이 언급되고 있는 역량이었다. 반면, ‘중독이해’, ‘게임중독 상담지식’, ‘게임중독 측정 및 사정능력’ 등은 게임중독 상담자에게 보다 많이 요구되는 특수한 역량으로 확인되었다.

게임중독을 다른 중독과 같은 개념으로 보고 알콜중독이나 도박중독과 같은 개념으로 다루는 경우가 있다. 하지만, 알콜중독이나 도박중독은 그 자체가 중독을 유발하는 주체인것과는 달리 게임중독은 게임 자체가 중독을 유발하는 주체라고 보기가 어렵다. 이러한 이유로 ICD-11에서는 게임중독을 게임이용장애(Gaming Disorder)로 정의하기도 하였다. 따라서, ‘게임중독 상담에서 요구되는 특수한 역량의 경우 사전 지식이나 훈련 경험 없이, 일반적인 상담지식이나 훈련만으로 업무를 수행하게 될 경우 많은 시행착오와 어려움을 경험할 수 있다. 따라서 게임중독 상담자 양성을 위한 교육과정에서는 이러한 내용들이 보다 중점적으로 다루어져야 할 필요가 있다.

셋째, 게임중독 상담자 역량모형 초안에는 포함되었으나 텔파이 조사 결과 삭제된 역량에 대한 논의이다. 텔파이 조사 결과 ‘재정, 법률문제 상담’, ‘조직관리’, ‘연구 및 자문’, ‘행정’, ‘의학적 문제와 약물치료에 대한 이해’, ‘프로그램 운영 능력’은 모두 내용 타당도가 낮아 삭제해야 되는 역량으

로 나타났다. 이와 같은 역량들은 문헌연구와 심층 면접, 개방형 설문조사에는 포함되었으나 델파이 조사 결과 전문가 패널들은 적합하지 않다고 판단하였다. ‘재정, 법률문제 상담’은 문헌연구, 심층 면접, 개방형 설문조사에 모두 포함되었으나(장수미 외, 2009) 본 연구에서는 삭제되었는데 전문가 패널들은 이를 상담자들에게는 크게 필요하지 않은 개념으로 보았다. ‘프로그램 운영능력’의 경우 심층 면접이나 개방형 설문조사에서는 상담자들이 실제 수행하고 있는 직무로서 응답하였으나, 전문가 패널들의 경우 게임중독 상담자의 고유 역량으로 보기 어려우며, 별도의 전문영역으로 구분하는 것이 적합하다는 의견이었다. ‘조직관리’는 슈퍼바이저급이나 관리자 직급에서는 매우 적합하나 일반 게임중독 상담사라면 보편적이지 않은 것으로 받아들였다. 이는 게임중독 상담자의 역량을 도출할 때 경력이나 지위 등의 수준에 따라 요구되는 역량이 차이가 있을 수 있음을 보여준다. 본 연구에서는 이러한 수준의 차이를 고려하지 못했으며, 일반적인 게임중독 상담자의 역량을 기준으로 하였기에 조직관리 역량은 삭제되었다.

‘연구 및 자문’ 역량은 대부분의 상담자 자격 기준에는 필수적으로 포함되어 있었으며, 선행 연구들 중 많은 연구들에서 모든 상담자에게 공통적으로 필요한 역량으로 제시하고 있다(김봉환, 2012; 유영권 외, 2011; 유현실, 2009; 최윤경, 2004; 최윤미, 2003). 하지만 본 역량모형에서는 삭제되었는데, 이는 현재 게임중독 상담자들이 소속되어 있는 기관의 특성을 반영한 것으로 보인다. 연구 및 자문 역량의 경우 현실적으로 기관 내에서 연구직으로 직무를 수행하거나, 소속 기관에서 연구 역량의 중요성을 강조하지 않는 이상 수행하기 어려운 환경이기 때문이다. 하지만 향후 게임중독 상담의 성장과 발전을 위해서는 반드시 키워 나가야 할 역량으로 염두에 두어야 할 것이다.

마지막으로 ‘행정’ 역량은 많은 선행연구(김윤희 외, 2017; 유영권 외,

2011; 조남정, 2016; 조수연, 양미진, 2013; 최윤경, 2004)에서 상담자의 역량으로 도출되었다. 또한, 본 연구에서도 심층 면접과 개방형 설문결과 다수의 상담자에게서 언급된 역량이었으나 델파이 조사 결과 삭제되었다. 전문가 패널들은 행정 역량을 게임중독 상담자의 고유 역량이나 필수 역량으로 보기 어려우며, 상담자가 아니어도 대신 수행할 수 있는 역량으로 인식하였다. 이러한 결과는 상담자들이 받아들이는 실제적인 수행 역할과 게임중독 상담자의 고유 역량에 대한 인식의 차이에서 비롯된 것이라 할 수 있다. 본 연구에서는 전반적으로 게임중독 상담자의 고유 역량을 도출하는 것이기에, 행정 역량은 삭제하였다.

이상의 결과를 종합해 볼 때 본 연구는 개발된 게임중독 상담자 역량모형의 내용타당화 과정을 통해 게임중독 상담자에게 요구되는 일반적인 역량과 특수한 역량을 구체적으로 확인할 수 있었다는 점에서 그 의의가 있다고 할 수 있다. 하지만 심층 면접 등을 통해 나타난 현장 상담자들의 의견과 전문가 패널들의 의견이 일치하지 않는 점이 있었다. 실제 현장실무자들은 상담 업무 뿐 아니라 행정, 예방, 홍보 등 다양한 성격의 업무를 수행해야 하는 현실적 과제가 크고 중요한 것으로 인식하는 반면, 전문가 패널들은 임상적 측면에서의 게임중독 상담과 치유업무만을 고유한 역량으로 받아들이는 경향이 있었다. 이러한 문제를 극복하기 위해서는 조직 구조 안에서 게임중독 상담자의 실제적인 직무를 분석하고, 각 상담자의 수준과 직무에 따라 적절한 역량을 향상시키기 위한 방안이 마련되어야 할 것이다. 또한, 상담자들이 주어진 과업을 건강하게 수행하면서 소진을 예방할 수 있도록 하는 내·외적 자원의 지원과 제도적 뒷받침이 마련되어야 할 것으로 보인다.

본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 과제를 제안하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 개발한 게임중독 상담자 역량모형은 상담자의 경력,

직위, 자격등급 등 상담자의 역할과 수준에 따른 역량의 차이를 반영하지 못하였다. 그러므로 향후 연구에서는 게임중독 상담자가 속한 조직의 특성에 따라, 또는 게임중독 상담자의 교육 수준이나 직위, 경력, 보유 자격증의 등급에 따라 요구되는 역량의 내용이 달라지는지를 확인해 볼 필요가 있다. 수준과 내용에 따라 세분화 된 역량지표는 향후 체계화된 교육과정과 교육 프로그램을 수립하는데 필요한 교육목표로 활용될 수 있을 것이다.

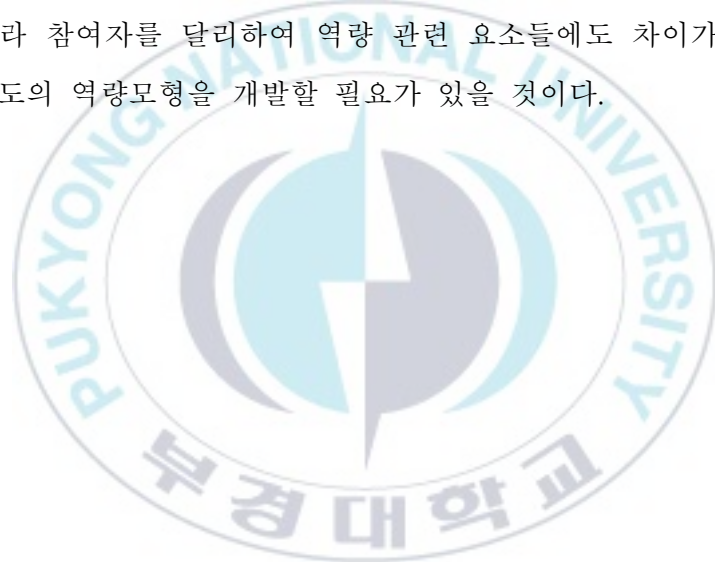
둘째, 연구문제 2에서 자기 보고식 질문지를 사용하여 3회에 걸친 델파이 조사를 시행하였다. 따라서 전문가 패널의 개인적 편향이 반영되어 패널의 주관적 의견이 포함되어 있을 수 있다. 또한, 전문가 패널의 구성에 있어 대부분이 상담을 주 업무로 하다 보니 직무에 따른 편향도 반영되었을 가능성이 있다. 그러므로 향후 연구에서는 게임중독 분야의 다학제적 구성에 맞게 연구자, 교육자 등의 직무를 포함하여 균등한 비율로 전문가 패널을 구성할 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 게임중독 상담자에게 요구되는 역량이 무엇인지 탐색하고 이를 준거로 하여 게임중독 상담자 역량모형을 개발하였다. 그러므로 향후 연구에서는 이를 바탕으로 게임중독 상담자의 역량을 측정하는 척도 개발과 관련된 후속 연구가 필요하다. 특히 개발된 역량 중 태도·개인 자질 역량군은 이론지식 역량군과 직무수행 역량군에 비해 개발되기 어려운 특성이 있다. 따라서 본 연구결과에 기초해 볼 때 태도·자질 역량을 어떻게 관찰 가능한 측정치로 환원할 수 있을지 척도를 개발하고, 게임중독 상담자에게 필요한 역량을 증진 시킬 수 있도록 하는 교육과정 및 프로그램 개발에 관한 연구도 필요하다.

넷째, 게임중독에 대한 구체적인 정의가 확립되지 못했다. 앞서 기술한 것처럼 국내외적으로 용어에 대한 통일이 이루어지지 않은 관계로(게임중

독, 게임과의존, 게임과몰입, 게임이용장애 등) 본 연구에서 사용한 게임중독이라는 용어에 대하여 동의하지 않을 수도 있을 것이다. 그러므로 향후 연구를 통해 합의된 하나의 용어의 정의가 필요하다.

다섯째, 게임중독 전문 상담 제도나 정책이 미비하여 게임중독 상담자를 정의하는 방식 또한 논의가 필요한 실정이다. 실제 본 연구에서 모집된 대상자들을 고려할 때에도, 주호소 문제나 의뢰/내방 사유가 게임으로 보고되는 내담자를 위주로 상담을 하고 있는 상담자도 있었지만 그렇지 않은 상담자들도 포함되어 있다. 따라서 추후 연구에서는 이러한 상담 영역의 특성에 따라 참여자를 달리하여 역량 관련 요소들에도 차이가 있는지 확인하여 별도의 역량모형을 개발할 필요가 있을 것이다.



참 고 문 헌

- 강석수 (2007). **중학교 남학생의 인터넷 중독과 부모-자녀간 의사소통 및 양육태도와의 관계**. 경남대학교 석사학위논문.
- 고은옥 (2006). **부모 양육태도 및 부모-자녀간 의사소통과 아동의 인터넷 중독의 관계**. 경남대학교 석사학위논문.
- 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2021). **2020년 스마트폰 과의존 실태조사(연구보고 NIA VIII-RSE-A-20017)**.
- 국가청소년위원회 (2007). **청소년 인터넷중독 전문가포럼 자료집**.
- 김광웅, 부정민 (2006). 온라인게임 몰입 및 중독과 개인내적 요인과의 관계 - 자기존중감, 자기통제력, 우울, 공격성, 감각추구성향을 중심으로. **상담학연구**, 7(4), 1169-1187.
- 김교현, 최훈석. (2008). 인터넷게임중독: 자기조절모형. **한국심리학회지:건강**, 13(3), 551-569.
- 김기숙 (2009). **청소년의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 부모관련 예측 모형**. 중앙대학교 박사학위논문.
- 김봉환 (2012). 조화와 통합 지향 카운슬링을 위한 상담자 역량탐색. **상담학연구**, 13(6), 2697-2713.
- 김성재, 장수미 (2013). DACUM 방법을 이용한 도박중독 예방강사의 직무분석 및 교육과정 개발. **정신간호학회지**, 22(1), 34-44.
- 김수향, 탁진국 (2011). 진로 및 직업 상담자의 역량진단검사 개발 및 타당화 연구. **한국심리학회지:일반**, 30(2), 461-481.
- 김윤희, 강승희, 김형숙, 강정찬, 이상수 (2017). DACUM 기법을 활용한 금연 상담사의 직무분석. **학습자중심교과연구**, 17(1), 41-63.

- 김재엽, 이현, 김지민 (2015). 청소년의 학업스트레스가 인터넷게임중독에 미치는 영향과 부모-자녀 긍정적 의사소통의 조절효과. **가족과 문화**, 27(3), 126-152.
- 김진숙 (2015). 문제성 도박자 여성 배우자들의 공동의존 경험 과정에 대한 질적 사례 연구. **한국사회복지질적연구**, 9(1), 89-114.
- 김창대, 한영주, 손난희, 권경인 (2009). 상담 성과를 가져오는 한국적 상담자 요인. **상담학연구**, 9(3), 961-986.
- 김충기, 강봉규 (2003). **현대상담이론과 실제**. 서울: 교육과학사.
- 김학아, 김봉환 (2015). 평생능력개발: 전직지원 상담자의 역량분석. **실천공학 교육논문지**, 7(2), 155-161.
- 남순희 (2017). **도박중독의 회복과정 탐색 및 척도개발**. 대구가톨릭대학교 박사학위논문.
- 남현주 (2014). **기업상담자 역량모형 개발**. 부산대학교 박사학위논문.
- 문계완, 배재정 (2011). 다문화시대 전문가 집단의 문화적 역량증진을 위한 모형개발. **경영교육연구**, 21(1), 413-441.
- 문창희 (2011). **청소년의 게임과몰입 예방모형 개발**. 경성대학교 박사학위논문.
- 박병선, 박수지 (2016). 청소년의 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향에 대한 가족, 친구, 교사관계의 다중매개효과. **보건사회연구**, 36(1), 61-88.
- 박승민, 조영미, 김동민 (2011). **청소년 인터넷 중독의 이해와 상담**. 서울: 학지사.
- 박신운 (2011). **중소기업 최고경영자의 역량모델 개발**. 서울대학교 박사학위논문.
- 박정민, 유성경 (2007). 상담자의 회기 내 자기자각이 상담과정에 미치는 영향.

- 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 19(1), 31-53.
- 박지순, 최은영, 공마리아 (2013). DACUM 기법을 활용한 재활심리사의 직무 분석. **재활심리연구**, 20(1), 19-37.
- 박철형 (2014). **단도박중인 도박중독자 배우자의 변화 경험에 관한 연구**. 연세대학교 연합신학대학원 박사학위논문.
- 박희중 (2014). **도박중독 아내가 경험하는 심리적 현상**. 백석대학교 기독교 전문대학원 박사학위논문.
- 방희정, 조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. **한국심리학회지: 발달**, 16(1), 1-22.
- 서주현, 유안진 (2001). 청소년의 인터넷중독과 친구관계의 특성. **한국아동학회지**, 22(4), 149-166.
- 송수민 (2012). 청소년 상담사들이 지각하는 인터넷 중독 상담모형의 중요 요소 연구. **가족과 상담**, 2(1), 17-29.
- 신은서 (2018.12.31.). [송년기획] 중국, e스포츠 만년 2인자 자리에서 벗어나다... 中 e스포츠산업의 성장. 게임포커스. Retrieved from <http://www.gamefocus.co.kr/detail.php?number=89653>.
- 신재한, 채수은 (2014). 청소년 인터넷·게임·미디어 중독 해결을 위한 교원 연구 및 정책 요구 분석. **교원교육**, 31(3), 357-378.
- 양정하 (2019). **도박중독 상담자 역량모형 개발**. 경성대학교 박사학위논문.
- 오헌석 (2007). 역량중심 인적자원개발의 비판과 쟁점 분석. **경영교육논총**, 47(8), 191-213.
- 옥보희 (2016). **도박중독자들의 상담참여과정에 대한 현상학적 연구**. 고신대학교 박사학위논문.
- 유영권, 정승진, 문영주, 이경아, 이상선 (2011). 대학상담센터 상담자의 역량과 자질 연구. **대학생활연구**, 17(1), 1-17.

- 유현숙, 김태준, 송선영, 이석대 (2004). 국가수준이 생애능력 표준 설정 및 학습체제 질 관리 방안 연구(III)(연구 RR2004-11). 한국교육개발원.
- 유현실 (2009). 진로상담: 진로상담의 성과준거에 관한 델파이 연구. **상담학연구**, 10(4), 2187-2206.
- 유현실, 김창대 (2011). 진로상담전문가의 역량모형 개발을 위한 탐색적 연구. **아시아교육연구**, 12(2), 241-268.
- 윤명숙, 채완순 (2010). 도박중독자의 회복 과정: 수렁에서 빠져나오기. **한국사회복지학**, 62(3), 271-297.
- 윤정일, 김민성, 윤순경, 박민정 (2007). 인간 능력으로서의 역량에 대한 고찰: 역량과 특성의 차원. **교육학연구**, 45(3), 233-260.
- 이선미, 유형근 (2014). 인터넷 게임중독 상담모형 개발. **학습자중심교과교육연구**, 14(11), 1-19.
- 이연희 (2000). 전문상담자의 특성에 관한 연구. **학생생활연구**, 22, 91-107.
- 이영란 (2019). **다문화상담자 역량모형 개발**. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 이은경, 양난미, 서은경 (2007). 한국에서의 상담에 대한 질적 연구. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 19(3), 587-607.
- 이인선 (2004). 부모-자녀간 의사소통유형 및 학교생활 만족도가 청소년의 게임중독 정도에 미치는 영향. 서강대학교 박사학위논문.
- 이종성 (2001). **델파이 방법**. 서울: 교육과학사.
- 이지훈 (2015). 게임 과몰입 및 중독이 게임 기업 충성도, 제품 충성도, 수익성에 미치는 영향에 관한 연구. **한국게임학회논문지**, 15(4), 133-144.
- 이해경 (2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. **한국심리학회지: 발달**, 14(4), 55-79.
- 이형득 (1993). 전문적 상담과 발전과제. **대학생활연구**, 12, 13-31. 한양대학교 학생생활연구소.

- 이홍민 (2016). **조직역량 핵심인재**. 고양: 리더리드.
- 장수미, 전영민, 김성재. (2009). 외국의 도박중독상담 전문인력 자격제도 비교
미국, 호주, 싱가포르를 중심으로. **스트레스연구**, 17(1), 53-62.
- 장재홍, 양미진 (2002). **청소년의 세계와 상담**. 서울: 한국청소년상담원.
- 전영욱, 김진모 (2005). 기업체 인적자원개발 담당자의 핵심직무역량모델개발,
농업교육과 인적자원 개발, 37(2), 111-137.
- 정환경, 김수경 (2017). 전문상담교사의 역량척도 개발 및 타당화. **상담학연구**,
18(1), 349-370.
- 조남정 (2016). **상담학과 학부생의 핵심역량**. 전주대학교 박사학위논문.
- 조수연, 양미진 (2013). 청소년상담사의 역량모형 개발을 위한 델파이연구. **청
소년상담연구**, 21(2), 59-75.
- 주수현 (2019). **상담수퍼바이저의 역량모형 개발**. 숙명대학교 박사학위논문.
- 채정아, 유수현 (2012). 도박중독 상담자들의 상담현장 경험에 관한 연구. **정신
보건과 사회사업**, 40(4), 86-115.
- 채정아 (2014). **단도박자의 회복유지과정에 관한 연구**. 숭실대학교 박사학위
논문.
- 최윤경 (2004). 한국상담자의 전문업무에 관한 연구. **미래교육학연구**, 17(2),
147-173.
- 최윤미 (2003). 한국 상담전문가의 역할과 직무 분석. **한국심리학회지: 상담
및 심리치료**, 15(2), 179-200.
- 한국정보화진흥원 (2020). 인터넷중독 전문상담사 교육과정 교재. 대구: 한국지
능정보화진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원 (2019). **게임과몰입 연구에 대한 메타분석 연구(KOCCA
18-23)**. 전라남도: 한국콘텐츠진흥원.
- 홍성연 (2009). 원격대학 우수학습자 역량모형 개발. **교육공학연구**, 25(4),

157-186.

황성신 (2017). **학업중단 청소년의 인터넷게임중독 경험연구**. 백석대학교 기독교전문대학원 박사학위논문.

Burgoyne, J. G. (1993). The competence movement: issues, stake holders and prospects. *Personnel Review*, 22(6), 7-13.

Burnet, J. A., Hamel, D., & Long, L. L. (2004). Service learning in graduate counselor education: Developing multicultural counseling competency. *Journal of Multicultural Counseling and Development*, 32(3), 180-191.

Cates, J. T., Schaeffe, S. E., Smaby, M. H., Maddux, C. D., & LeBeauf, I. (2007). Comparing multicultural with general counseling knowledge and skill competency for students who completed counselor training. *Journal of Multicultural Counseling and Development*, 35(1), 26-39.

Cheetham, G., & Chivers, G., (1996). Towards a holistic models of professional competence. *Journal of European Industrial Training*, 20(5), 20-30.

Creswell, J. W. (2010). 질적연구 방법론 [*Qualitative Inquiry and Research Design(2nd eds,)*]. (조홍식, 정선옥, 김신숙, 권지성 공역). 서울: 학지사(원전 1998년 출판).

Dubois, D. D. (1993). *Competency-based performance Improvement: A strategy for organization change*. Amherst: HRD Press.

Eriksen, K. P. & McAuliffe G. J. (2006). Constructive development and counselor competence. *Counselor Education & Supervision*, 45, 180-192.

- George, R. L., & Cristiani, T. S. (1981). Theory, methods and processes of counseling and psychotherapy. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Gerstein, L. H. & Shullman, S. L. (1992). Counseling psychology and the workplace: The emergence of organizational counseling psychology. In S. D. Brown & R. W. Lent (2nd ed.), *Handbook of Counseling psychology*(pp. 581 -625). NY: John Willy & Sons.
- Goodyear, R. K., Murdock, N., Lichtenberg, J. W., McPherson, R., Koetting, K., & Petren, S. (2008). Stability and change in counseling psychologists' identities, roles, functions, and career satisfaction across 15 years. *The Counseling Psychologist*, 36(2), 220 - 249.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescent: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14(1), 53-73.
- Jackson, A. C., Thomas, S., Thomason, N. R., & Ho, W-Y. (2002). *Longitudinal evaluation of the effectiveness of problem gambling counselling services, Community education strategies and information products*. Australia: Department of Human Services, Victoria.
- Kim, D. M., Wampold, B. E., & Bolt, D. M. (2006). Therapist effects in psychotherapy: A random effects modeling of NIMH TDCRP data. *Psychotherapy Research*, 16, 161-172.
- Lawshe C. H. (1975). *A quantitative approach to content Validity*. *Personnel Psychology*, 28, 563-575.
- Leahy, M. J., Chan, F., & Saunders J. L. (2003). Job functions and knowledge requirements of certified rehabilitation counselors in the

- 21st century. *Rehabilitation Counseling Bulletin*, 46(2), 66-81.
- Lee, Y. H. (2009). Competencies needed by Korean HRD master's graduates: A comparison between the ASTD WLP competency model and the Korean study. *Human Resource Development Quarterly*, 20(1), 107-133.
- Lucia, A. D., & Lepsinger, R. (1999). *The art and science of competency models: Pinpointing critical success factors in organizations*. San Francisco CA: Jossey-Bass.
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for "intelligence." *American Psychologist*, 28(1), 1-14.
- McLagan, P. A. (1989). Models for HRD practice. *Training & Development Journal*, 43(9), 49-60.
- Parry, Scott B. (1996). Just what is a competency? *Training*, 35(6), 58-60, 62, 64.
- Rodolfa, E., Bent, R., Eisman, E., Nelson, P., Rehm, Lynn., Ritchie, P. (2005). A cube model for competency development: Implications for psychology educators and regulators. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36(4), 347-354.
- Rychen, D. S., & Salganik, L. H. (2003). A holistic models of competence. In D. S. Rychen and L. H. Salganik (Eds.), *Key competencies for a successful life and a well-functioning society* (pp. 41-62). Cambridge: Hogrefe & Huber Publishers.
- Sanchez, J. I., & Levine, E. L. (2009). What is (or should be) the difference between competency modeling and traditional job analysis? *Human Resource Management Review*, 19(2), 53-63.

- Spencer, L. M., & Spencer, S. M. (1993). *Competence at work models for superior performance*. NY: John Wiley & Sons.
- Sternberg, R. J., & Kolligian Jr, J. E. (1990). *Competence considered*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Wampold, B. E., & Brown, G. S. (2005). Estimating variability in outcomes attributable to therapists: A naturalistic study of outcomes in managed care. *Journal of Counseling and Clinical Psychology*, 73, 914-923.
- Williams, P., & Webb, C. (1994). The Delphi technique: A methodological discussion. *Journal of Advanced Nursing*, 19, 180-186.



게임중독 상담자 역량모형 개발

김 동 현

부경대학교 대학원 교육컨설팅학과

지도교수: 천성문

국 문 초 록

본 연구는 지식, 기술을 포함한 몇 가지 포괄적인 관점에서 인간의 능력을 다루는 전문역량 모형을 기반으로 게임중독 상담사의 역량모형을 개발하는 것이다.

본 연구는 다음과 같은 두 가지 문제를 탐색하고자 하였다. 1) 게임중독 상담사 역량모형의 구성요소는 무엇인가?, 2) 게임중독 상담사 역량모형은 타당하게 구성되었는가?

이러한 연구문제를 해결하기 위해 본 연구는 다음 세 단계로 진행되었다. 첫 번째 단계에서는 문헌고찰, 개방형 설문조사, 그리고 게임중독 상담사 역량모형에 대한 자료수집을 위해 심층 면접을 시행하였다. 우선 센터에서 3년 이상의 근무경력이 있는 8명의 게임중독 상담사를 대상으로 게임중독 문제에 대해 심층 면접을 시행하였다. 다음으로, 12명의 게임중독 상담사를 대상으로 개방형 설문을 실시하였다. 그 결과 3개 역량군, 20개 역량요소 및 70개 역량지표로 구성된 게임중독 상담사 역량모형 초안이 나왔다. 두 번째 단계에서는 게임중독 상담사를 위한 역량모형 초안의 수정을 위하여 내용 타당도 분석을 실시하였다. 이를 위해, 3회에 걸친 델파이 조사 방법을 세 번 반복하여 게임중독 상담사 15명의 합의된 의견을 도출해 냈다. 델파이 조사에서 각 역량군, 역량요소, 역량지표를 분석하고

역량 모형 초안을 수정했다. 수정된 모형은 3개 역량군, 15개 역량요소 및 34개 역량지표로 구성되었다. 세 번째 단계에서 3개 역량군, 15개 역량요소 포함 34개 역량지표의 최종 게임중독 상담자 역량모형이 완성되었다. 역량모형의 적합도 분석 결과 대부분의 역량지표가 유효하고 신뢰할 수 있음을 확인하였다.

이 연구의 결과는 다음과 같이 요약될 수 있다. 게임중독 상담자 역량모형은 델파이 방식과 중요도 조사 절차에 따라 개발되었다. 본 연구는 개발된 역량모형을 통해 게임중독 상담사의 역량에 대한 이해를 높일 수 있다. 본 연구에서 확인된 게임중독 상담자의 역량모형은 전문 게임중독 상담자 양성을 위한 교육 커리큘럼의 중요한 기반을 제공할 수 있을 것이다.

끝으로 본 연구결과를 토대로 연구의 제한점과 후속 연구에 대한 제안을 논의하였다.

주요어: 게임중독 상담자, 역량모델, 델파이 기법

부록 1.

게임중독 상담자 역량모형 개발 사전 질문지

안녕하세요. 바쁘신 와중에도 소중한 시간을 내어주셔서 감사합니다.

본 설문지는 게임중독 상담자의 역량모형을 개발하는 연구의 일환으로 수행되는 것입니다.

게임중독 상담자의 역량에 관한 연구는 최근 게임중독 상담이 점차 확대되어 가는 시점에서 게임중독 상담자를 양성하기 위한 교육과정 개발과 게임중독 상담자의 정체성을 확립하고 전문성을 강화하는 준거를 수립하는데 매우 중요한 과업이라 할 수 있습니다.

이러한 연구목적을 달성하기 위해서는 게임중독 상담 현장에서 많은 지식과 경험을 갖춘 선생님의 의견을 수렴하는 것이 무엇보다 중요하다고 생각되어 게임중독 상담자 역량에 대한 의견을 수렴하고자 합니다.

현재 경험하고 계신 내용을 솔직하고 자유롭게 응답하여 주시면 선생님께서 응답하여 주신 자료 하나하나가 연구에 큰 도움이 될 것입니다. 보내주신 설문자료는 전적으로 연구의 자료로만 활용될 것임을 약속드립니다.

다시 한번 선생님의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 가정과 직장에 무궁한 발전이 있기를 기원합니다. 감사합니다.

2020년 7월

지도교수: 천성문

부경대학교 교육컨설팅학과 박사과정: 김동현

(mythcreator@hotmail.com, 010-8635-8612)

※본 자료가 연구에 사용 되는 것에 동의합니다.

☐ 예() ☐ 아니오 ()

* 본 설문에서 게임중독 상담자란 “상담 관련 분야를 전공하고 인터넷·스마트 폰 중독 관

련 기관에서 3년 이상의 실무경력을 갖춘 자로서 인터넷 중독 전문상담사 양성 교육과정 또는 스마트미디어중독 전문가 양성 교육 등을 수료하고 게임중독 상담 경험이 있는 상담자”를 의미합니다.

1. 선생님께서는 게임중독 상담의 목적이 무엇이라고 생각하십니까?
2. 선생님께서는 다른 상담과 구분되는 게임중독 상담의 특징은 무엇이라고 생각하십니까?
(2가지 이상)
3. 게임중독 상담자로서 이론이나 지식적 측면에서 갖추어야 할 역량은 어떤 것이 있습니까?
(2가지 이상)
예시) 게임에 대한 이해, 게임중독 상담에 대한 이해, 게임 관련 법(제도)에 대한 이해, 게임 플랫폼에 대한 이해, 연구 및 저술 능력, 중독에 대한 이해, 심리검사 도구 활용 능력, 개인차 및 다양성에 대한 지식, 일반 상담에 대한 이해, 상담 실제 등
4. 게임중독 상담자로서 소속 기관(조직) 내에서 요구받고 있는 주된 역할(직무)은 무엇입니까?
(2가지 이상)
예시) 상담자 자문 및 교육, 개인 상담, 집단상담, 프로그램 개발, 예방 교육, 상담 행정, 행사기획 및 운영, 심리검사 등
5. 게임중독 상담자로서 갖추어야 할 기본적 태도나 품성 같은 개인적인 역량은 어떤 것이 있습니까?
예시) 자기성찰 및 자기계발, 개인 인성(진솔성, 수용, 존중, 문화적 개방성, 인간에 대한 관심, 심리적 안정감, 민감성 등), 전문가 윤리 및 사회적 책임감 등
6. 게임중독 상담자 교육 및 양성과정이 개설된다면 가장 중요하게 다루어져야 할 부분은 무엇이라고 생각하십니까?
(2가지 이상)
예시) 지식적 측면 - 게임에 대한 이해, 직무적 측면 - 예방 교육, 개인적 측면 - 문화적 개방성 등
7. 게임중독 상담을 수행하는 데 있어서 어려운 점은 무엇입니까?

* 다음은 귀하의 기본 인적사항에 관한 질문입니다. 해당하는 곳에 √ 표시하거나 빈칸을 작성하여 주십시오.

1. 성별: ① 남 () ② 여 ()
2. 나이: ① 20대 () ② 30대 () ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 ()
3. 최종학력: ① 고졸 () ② 대졸 () ③ 석사수료 ()
 ④ 석사 졸업 () ⑤ 박사 수료 ⑥ 박사 졸업 ()
4. 전공: ① 심리학 () ② 교육학(상담심리) () ③ 사회복지 ()
 ④ 간호 () ⑤ 보건 ⑥ 기타 ()
5. 보유자격증:
6. 현재 근무지를 포함한 게임중독 상담 총 경력: 년 개월
 (*게임중독 상담 경력은 게임중독 상담 실무, 슈퍼비전, 연구, 강의 등을 포함)
7. 게임중독 상담을 포함한 지금까지의 상담 총 경력: 년 개월

설문에 응해주셔서 감사합니다.

부록 2.

델파이 조사 참여 동의서

본 연구는 국내 게임중독 상담자의 역량모형을 개발하기 위한 것으로 문헌고찰, 현장 전문가 심층 면접과 개방형 설문조사를 통해 잠정적 역량모형을 구축한 후 총 3차에 걸친 델파이 조사를 통해 최종 역량모형을 완성하는 절차로 이루어져 있습니다.

이 중 델파이 조사는 게임중독 상담자의 역량모형에 대한 타당성 검토와 내용 수정을 위한 단계로 본 연구에 참여해주시는 전문가 패널 선생님들의 의견을 취합하여 수정하는 과정을 반복함으로써 보다 설득력 있고 타당한 연구결과를 도출하도록 하는 단계입니다.

1차 델파이 조사는 처음 내용파악을 위해 다소의 시간이 소요될 수 있으나 2차, 3차로 갈수록 수정된 내용 위주로 살펴봐 주시면 많은 시간이 걸리지 않은 것으로 예상됩니다. 본 조사 결과는 전적으로 연구의 자료만 활용될 것임을 약속드립니다.

2020년 8월

지도교수: 천성문
부경대학교 교육컨설팅학과 박사과정: 김동현
(mythcreator@hotmail.com, 010-8635-8612)

☐ 본인은 이 동의서를 읽고 연구에 대해 이해하였으며, 본 연구의_tel과이 조사 패널로 참여하는 것에 동의합니다.

- 이름 :

- 연락처:

- 이메일 :

2020년 월 일

서명 : (인)

부록 3.

1차 델파이 조사 질문지

안녕하십니까?

바쁘신 와중에도 게임중독 상담자 역량모형 개발을 위한 델파이 연구에 소중한 시간을 내어 주심에 진심으로 감사를 드립니다.

본 연구는 국내 게임중독 상담자의 역량모형을 개발하기 위한 것으로 게임중독 상담자의 역할에 따라 요구되는 전문적인 역량을 규명하고 게임중독 상담이라는 특수영역에서 상담자의 교육, 훈련, 선발을 위한 연구의 토대를 마련하고자 수행되는 것입니다.

이러한 연구목적을 달성하기 위해서는 게임중독 상담 분야에서 많은 지식과 경험을 갖춘 전문가들의 의견을 수렴하는 것이 무엇보다도 중요할 것입니다. 이에 총 3회에 걸친 델파이 조사를 실시함으로써 게임중독 상담자 잠재적 역량모형에 대해 보다 타당한 연구결과를 도출할 수 있도록 전문가 선생님들의 의견을 수렴하고자 합니다.

본 설문자료는 전적으로 연구의 자료로만 활용될 것임을 약속드리며, 선생님의 가정과 직장에 무궁한 발전이 있으시기를 기원합니다.

2020년 8월

지도교수: 천성문

부경대학교 교육컨설팅학과 박사과정: 김동현
(mythcreator@hotmail.com, 010-8635-8612)

델파이 조사 내용에 대한 안내

게임중독 상담자 역량이란 게임중독 상담자로서 전문적이고 효과적인 직무를 수행하는데 필요한 지식, 능력, 태도를 의미합니다. 이하에서 기술된 게임중독 상담자 역량모형의 초안은 관련 선행연구 자료들을 검토하고, 현장실무자를 대상으로 한 심층 면접과 개방형 설문조사 결과를 근거로 마련한 것입니다. 아래의 질문들에 답해주시기 바랍니다.

게임중독 상담자 역량 개념 정의의 타당성

선행연구 고찰과 심층 면접 및 개방형 설문 결과를 바탕으로 잠재적으로 구안된 게임중독 상담자 역량모형은 3개의 역량군, 20개의 역량요소, 70개의 역량지표로 구성되어 있습니다. 아래의 표를 참고하셔서 제시된 게임중독 상담자 역량에 대한 각각의 개념이 적절한지에 대하여 그 정도에 따라 V 표를 해주시고, 수정사항이나 의견이 있으시면 의견란에 기재해 주시기 바랍니다.

1. 역량군에 대한 의견

역량모형 초안에서 역량군은 모두 3개의 영역으로 구안하였습니다. 각 역량군이 게임중독 상담자의 전문역량으로 적절한지에 대해 아래의 평가 기준에 따라 V표 해주시고, 수정 사항이나 의견이 있으시면 의견란에 기재해 주시기 바랍니다.

역량군	정의	매우 부적합	부적합	보통	적합	매우 적합
이론지식 역량군	게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는 데 필요한 이론적 지식	①	②	③	④	⑤
직무수행 역량군	게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력	①	②	③	④	⑤
태도·개인 자질 역량군	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 인성, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.						

2. 역량요소에 대한 의견

역량모형 초안에서 역량요소는 영역별로 이론지식 역량요소 4개, 직무수행 역량요소 13개, 태도·개인 자질에서의 역량요소 2개로 모두 19개의 영역으로 구안하였습니다. 각 역량군별 역량요소가 적절한지에 대해 아래 평가 기준에 따라 V 표 해주시고, 수정사항이나 의견이 있으시면 의견란에 기재해 주시기 바랍니다.

역량군	역량요소	정의	매우 부적합	부적합	보통	적합	매우 적합
이론 지식 역량군	1. 상담기초 지식	상담이론, 상담방식(개인, 집단, 가족 상담 등), 심리진단 및 평가, 성격과 이상심리 등 상담 수행에 있어 기본적으로 갖추어야 하는 지식	①	②	③	④	⑤
	2. 중독 이해	다양한 중독 모델 및 이론, 철학, 원인과 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정	①	②	③	④	⑤

		에 대한 지식					
	3. 게임중독 상담지식	게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해, 동기면담, 약물치료, 인지행동 치료 등 치유와 재활, 회복과정에서 필요한 다양한 치료이론의 이해	①	②	③	④	⑤
	4. 개인차 및 다양성에 대한 지식	성격 및 흥미, 적성, 동기 능력, 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해, 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 이해	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.							
직무 수행 역량군	5. 개인 상담	치료적 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담개입전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
	6. 임상 평가	다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
	7. 집단 상담	집단상담 이론에 근거하여 다양하고 적절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발하며, 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단역동, 집단응집력을 효과적으로 다룰 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
	8. 가족 상담	게임중독의 영향을 받는 가족, 부모, 주요 지인의 게임중독에 대한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족교육 및 상담 능력	①	②	③	④	⑤

9. 예방 교육	일반인 및 고위험 집단을 대상으로 하는 게임중독 예방을 교육을 제공하고, 대상자 조기 발견 및 치유재활 서비스에 대한 정보제공 등을 수행하는 능력	①	②	③	④	⑤
10. 프로 그램 운영	다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유 대안프로그램을 기획, 개발하고 기획된 프로그램을 효과적으로 진행, 운영할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
11. 재정 법률문제 상담	게임문제로 인해 발생한 재정적, 법적 문제에 대한 코칭 및 자문 능력	①	②	③	④	⑤
12. 위기 개입	자살위험, 위기상황 감지, 상담자 위기상황 등 위기개입과 관련된 실제적인 개입방법과 절차에 대한 이해와 대처 능력	①	②	③	④	⑤
13. 의뢰 연계	회복과정에 있어 가족, 사회적 관계망 및 지역사회체계와 우호적인 협력관계를 구축하고 기관 내에서 해결하기 어려운 다양한 문제들에 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
14. 조직 관리	소속된 조직의 규칙과 운영 방침을 이해하고, 조직 내 개인의 역할을 알고 주어진 과업과 임무를 달성하기 위해 전문성을 발휘할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
15. 연구 및 자문	과작적 연구의 중요성을 인식하고 자료의 수집, 통계분석 및 결과해석과 정책 및 프로그램을 개발하고, 직무와 관련하여 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용하는 능력	①	②	③	④	⑤
16. 홍보 및 정보	홈페이지, 메일링서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적	①	②	③	④	⑤

	제공	으로 알리고 전달하는 능력					
	17. 행정	행정업무 및 전산 사무에 필요한 소프트웨어 활용, 기안 및 상담일지 등의 문서작성과 예산 편성, 집행, 결산 등 재정 실무를 담당할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.							
태도 개인 자질 역량군	18. 개인 인성	게임중독 상담자로서 전문적 역할을 수행함에 있어 필요한 성격 및 태도	①	②	③	④	⑤
	19. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	게임중독 상담자로서 전문가 윤리 규범과 가치에 기반하여 내담자의 복리증진과 공익을 위해 건전하고 책임 있는 판단을 할 수 있는 능력	①	②	③	④	⑤
	20. 성찰 및 자기개발	지속적인 성찰과 자기분석을 통해 인간적 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담자로서의 전문직업적 성장과 변화를 위해 자기개발에 헌신하는 태도	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.							

3. 역량지표에 대한 의견

역량모형 초안에서 19개 역량요소별 역량지표는 모두 62개의 지표로 구안하였습니다. 각 역량요소별 역량지표가 적절한지에 대해 아래의 평가 기준에 따라 V표 해주시고, 수정사

항이나 의견이 있으시면 의견란에 기재해 주시기 바랍니다.

1) 이론지식 역량군

역량 요소	역량지표	역량지표 설명	매우 부적 합	부적 합	보통	적합	매우 적합
1.상담 기초 지식	주요상담 이론 및 실제에 대한 이해	개인 상담 및 집단상담을 수행하기 위한 주요상담 이론과 실제에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	성격과 이상심리에 대한 이해	개인의 성격적 특성과 부적응 행동의 원인이 되는 이상심리에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	심리진단 및 평가에 대한 이해	심리적 특성을 측정하고 평가하는 원리에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	대안 활동에 대한 이해와 지식	게임을 대신해서 욕구를 충족시켜줄 수 있는 대안 활동에 대하여 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	비자발적 내담자에 대한 이해	내담자의 저항에 대하여 이해하고 대처하는 방법에 대하여 이해한다.	①	②	③	④	⑤
2.중독 이해	다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	다양한 중독 모델, 유형, 원인과 증상, 회복과정 등 중독 관련 이론에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	공존 질환에 대한 이해	게임중독과 관련된 정신질환과의 진단과 치료에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
3.게임 중독 상담	게임에 대한 이해	게임의 개념, 종류, 최신동향, 관련 정책 등 게임에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤

지식	게임중독 선별 및 측정(사정) 에 대한 지식	게임중독 선별도구 및 치료계획을 위한 사정 및 평가과정을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	게임중독에 대한 이해	게임중독의 개념, 생물심리사회적 요인, 변화단계와 회복과정 및 다양한 도움전략에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	게임중독 상담 이론	인지행동치료, 정신분석적 상담, 인간중심상담, 동기강화 상담 등 게임중독 상담 과정에서 필요한 상담이론을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	재정적, 법률적 개입에 관련된 지식	게임 문제와 관련된 법률적 문제에 대처하기 위한 지식과 방법을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	가족 상담이론 및 실체에 대한 지식	가족 상담을 수행하기 위한 다양한 가족 상담이론 및 실체에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	사이버 공간의 심리에 대한 이해	사이버 공간에서의 내담자의 심리에 대하여 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	위기개입에 대한 이해	상담자 및 내담자의 위기상황 개입 및 대처와 관련된 지식	①	②	③	④	⑤
	의학적 문제와 약물치료에 대한 이해	중독의 신경생물학적 특징 및 의학적 약물치료의 실체에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
4.개인	개인차 및	성격, 흥미, 적성, 동기,	①	②	③	④	⑤

차 및 다양성 에 대한 이해	전인적 인간에 대한 이해	능력, 가치 등, 개인차에 대한 이론과 신체적 사회적, 정서적, 영적 존재로서의 인간에 대해 이해한다.					
	인간성장과 발달에 대한 이해	인간발달이론과 발달과업, 다양한 생애 역할에 대해 이해한다.	①	②	③	④	⑤
	다양한 문화 및 사회적 다양성에 대한 이해	인종, 성별, 연령, 민족, 종교, 가치 및 생활방식 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화를 이해한다.	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.							

2) 직무수행 역량군

역량 요소	역량 지표	역량지표 설명	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
5.개인 상담	내담자와의 관계 형성	내담자와 치료적 협력 관계 를 형성하기 위한 태도를 갖추고 적합한 기술을 사용 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	선별	게임중독의 조기발견과 조 기개입을 위해 선별도구를 사용하여 잠재적 사례를 확 인하고 내담자들을 능동적 으로 도와줄 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	사례 개념화 및 치료계획	내담자 문제와 욕구를 바탕 으로 적합한 상담 개입전략	①	②	③	④	⑤

	수립	을 수립할 수 있다.					
	게임중독 상담 수행능력	내담자에 대한 효과적 개입을 위해 동기 강화, 인지적, 행동적 대안 탐색, 의사소통, 자기주장 훈련, 문제해결 기술 등 효과적인 개입과 도움전략을 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	재발 방지	게임중독 재발과정과 재발요인을 이해하고, 재발방지를 위한 전략을 수립함으로써 재발에 대한 대처와 관리를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	사례관리(추후관리)	게임중독의 회복과 재발을 위한 치료계획을 수립하여 실행하고 사례관리 및 추후관리 과정에서 사회적 기능을 원활히 수행할 수 있도록 통합적 서비스를 제공할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	대안 활동에 대한 정보제공	게임 대신 내담자의 욕구를 충족시킬 수 있는 대안 활동에 대한 정보를 제공할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6.임상평가	선별도구에 대한 이해와 해석능력	게임중독 선별도구에 대한 충분한 지식을 가지고 선별결과를 의미있게 해석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	심리평가 도구에 대한 이해와 선정능력	다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	검사 실시 및 해석능력	각종 심리검사를 올바르게 실시하고 의미있게 해석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
7.집단상담	집단상담 프로그램 기획	집단상담 이론에 근거하여 다양하고 절절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

	집단상담 수행능력	집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적으로 다루며 집단상담을 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
8.가족 상담	중독자 가족을 위한 교육	게임중독이 가족에 미치는 영향을 이해하고 게임중독 내담자의 치료와 재활에서 가족의 역할과 대처방법을 습득할 수 있도록 부모(가족) 교육을 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	부부 상담, 가족 상담 능력	게임중독 문제와 관련하여 가족 간의 의사소통, 가정 불화 등 역기능적 문제에 대한 가족, 부부 상담을 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
9.예방 교육	게임중독 예방 교육 기획	게임중독 예방 교육을 위한 핵심정보를 수집하고 실행 계획을 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	게임중독 예방 교육 실행	다양한 대상에게 효과적인 교수법으로 게임중독 예방에 대한 교육을 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	교육평가 시행 및 반영	교육 대상자의 이해 정도를 측정함으로써 향후 교육에 반영할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
10. 프로그램 운영	프로그램 개발기획 능력	다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유 프로그램의 기획, 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	프로그램 운영 능력	기획된 프로그램의 홍보, 모집, 예산집행, 행사 관리 등의 업무를 효율적으로 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
11. 재정 법률 상담	재정적, 법적 문제에 대한 컨설팅	게임 문제로 발생할 수 있는 재정적, 법적인 문제를 사정하고 전문적인 전략을 사용하여 대응할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

12. 위기 개입	위기 및 위 험 상황에서 의 적절한 개입과 대응	내담자 및 상담자 위기 상 황을 인식하고, 위기상황에서 실 제적인 개입과 대처를 할 수 있으며 필요시 부가적인 전문적 도움을 요청할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
13. 의뢰 연계	협력관계 구 축 및 자원 활용 능력	가족, 사회적 관계망 및 지 역사회 체계의 중요성을 인 식하고 다양한 지역사회 내 자원 활용 및 우호적인 협 력 관계를 구축할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	연계 및 의 뢰	기관 내에서 해결하기 어려 운 문제들에 외부 관련 기 관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
14. 조직 관리	조직 이해 및 Followershi p	소속된 조직의 규칙과 운영 방침을 이해하고, 조직 내 개인 역할을 이해하며 직원 간 협력적인 관계를 형성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	조직 관리 능력	조직의 목표 설정, 성과관 리, 인사관리 및 전반적 경 영에 대해 효과적으로 관리 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
15. 연구 및 자문	연구설계 및 수행 능력	과학적 연구의 중요성을 인 식하고 자료의 수집 및 분 석을 통해 정책 및 프로그 램을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	지역사회 관 련 기관 자 문 능력	전문지식을 활용하여 가족, 교사, 유관 기관 관계자들 에게 필요한 자문을 받거나 해 줄 수 있다.	①	②	③	④	⑤
16. 홍보 및 정보 제공	상담관련 정 보제공	정신건강문제, 스트레스 관 리, 가족관련 문제 등 각종 심리, 상담관련 정보를 효 과적으로 제공할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	캠페인 및	게임중독의 폐해와 위험을	①	②	③	④	⑤

	사회적 인식 촉진하기	일반대중에게 널리 홍보함으로써 사회적 인식을 촉진할 수 있다.					
17. 행정	예산기획 및 관리 능력	행정업무, 전산 사무에 필요한 소프트웨어 활용, 기안 및 상담일지 등의 문서 작성을 할 수 있다. 예산편성, 집행, 결산, 관리 감독 등 재정 실무를 담당할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.							

3) 태도·개인자질 역량군

역량 요소	역량지표	역량지표 설명	매우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매우 적 합
18.개인 인성및 태도	인 간 권 리 와 존엄성에 대 한 존중	기본적인 인간의 권리와 존엄성에 대해 존중하며 내담자의 복지증진을 위해 노력한다.					
	공감	내담자의 주관적, 현상적 세계를 내담자의 입장에서 인식하며, 내담자의 내면세계를 마치 자신의 것처럼 인식하고자 한다.					
	인내심	어려운 상황 하에서도 포기하지 않고 끈기있게 목표를					

		추구하며, 실패나 좌절을 극복하고자 한다.					
	이타심	인간에 대한 신뢰와 존중으로 다른 사람을 배려하고 돕고자 하는 태도를 가지고 있다.					
	진실성	내담자와의 관계에서 느끼고 경험하는 것을 정확하게 인식하며 솔직하게 표현하는 자세를 가지고 있다.					
	유머	내담자가 고집스럽게 유지하고 있는 생각들의 불합리성과 과도하게 심각한 측면 반박하기 위해 유머를 사용할 수 있다.					
	적극성	적극적으로 사고하고 행동하며 끊임없이 도전하고 발전하고자 하는 태도를 가지고 있다.					
	무비판적 수용	내담자를 평가, 판단하지 않고 내담자가 보이는 어떤 감정이나 행동 특성들도 있는 그대로 수용하고 존중하는 태도를 가진다.					
	겸손한 태도	자신을 낮추며, 부족한 면을 스스로 인정하고 타인으로부터 배우고자 하는 자세를 가지고 있다.					
	긍정적 태도	내담자의 회복과 변화 가능성, 문제해결에 대한 긍정적 태도를 가지고 있다.					
	개방적 태도	새롭고 낯선 상황이나 사람에 대해서 유연하고 개방적인 태도를 가지고 있다.					
19. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	상담과정 및 내담자와의 관계에 대한 윤리	상담과정 및 내담자와의 관계에서 윤리 규정을 이해하고 준수한다.					

	비밀보장 원칙과 한계 설정	내담자의 비밀 유지 및 비밀보장의 예외사항, 정보보호와 관련된 윤리를 준수한다.					
	심리검사 사용 및 해석에 대한 윤리	내담자의 복리와 이익을 위해서만 심리검사를 사용하고 평가결과를 오용하지 않으며, 자신이 훈련받은 검사와 평가만을 수행하는 심리검사와 관련된 윤리를 준수한다.					
	중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해	게임중독 상담과 관련된 개인정보 보호, 자문 및 의뢰 등 다양한 상황에 대한 법적, 윤리적 문제에 대해 적절하게 판단하고 대응할 수 있다.					
	다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료 영역 경계에 대한 존중	타 학문 분야의 역할을 이해하고 학제 간 작업의 가치를 존중하며, 다양한 서비스 제공자들과 협력적인 관계를 유지할 수 있다.					
	사회적 책임감	게임중독 상담자로서 자신의 사회적 영향력을 이해하며 공익에 대한 소명의식과 책임감을 인식할 수 있다.					
20. 성찰 및 자기개발	자기문제 인식과 성찰 능력	지속적인 자기분석을 통해 자기 문제가 게임중독 상담을 수행하는 데 미치는 영향을 인식할 수 있다.					
	슈퍼비전 활용 능력	직무를 수행함에 있어 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용할 수 있다.					
	지속적인 자기개발 노력	학술활동이나 전문자격 추구 등 게임중독 상담자로서의 지속적인 자기개발 노력을 기울인다.					

	자기 관리 (소 진관리) 능력	상담자로서의 삶의 조화와 균형을 유지하고 소진과 스 트레스를 잘 관리하기 위한 노력을 기울인다.					
의견: 부적절하거나 누락된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.							



부록 4

제2차 델파이 조사 질문지

안녕하십니까?

바쁘신 와중에도 1차 델파이 설문에 성실하게 응답해주심에 진심으로 감사드립니다.

델파이 조사는 전문가 패널이 서로 대면하지 않고, 서면으로 의견을 제시하는 반복적인 과정을 통해 의견을 수렴하는 의사결정방법입니다.

2차 설문지 역시 1차에서 응답해주신 전문가 패널들의 종합적인 의견을 제시하기 위해 각 역량지표에 대한 평균과 최빈값(가장 많이 표시한 문항번호)을 함께 제시하였으며, 또한 2차 설문에서 선생님께서 응답해 주셨던 점수도 참고하실 수 있도록 함께 제시하였습니다. 전문가 패널의 의견을 종합하여 **항목이 수정, 통합, 삭제된 부분은 빨간색으로 재진술**하였으며, 설문지 마지막에는 1차 델파이 조사 적합도 결과를 첨부하였사오니 참고하시기 바랍니다.

본 설문자료는 전적으로 연구목적으로만 사용되며 개인의 비밀이 보장됨을 다시 한번 약속드립니다. 끝으로 바쁘신 가운데 귀한 시간 내어주셔서 대단히 감사드립니다.

2020년 10월

지도교수 : 천성문

부경대학교 교육컨설팅 박사과정 : 김동현

(mythcreator@hotmail.com, 010-8635-8612)

2차 델파이 조사 내용에 대한 안내

게임중독 상담자 역량이란 게임중독 상담자로서 전문적이고 효과적인 직무를 수행하는데 필요한 지식, 능력, 태도를 의미합니다. 본 연구의 역량모델은 역량군-역량요소-역량지표의 위계적 구조로 이루어져 있습니다.

1차에서 제시된 게임중독 상담자 역량모형의 초안은 관련 선행문헌 자료들을 검토하고, 현장 실무자를 대상으로 한 심층면접과 개방형 설문조사 결과를 근거로 마련한 것입니다.

1차 델파이 결과 반영사항

- 1차 분석결과는 각 문항에 대한 평균과 최빈값(가장 많이 표시한 문항번호)으로 제시하였으니, 이를 참고하셔서 2차 델파이 설문에 다시 한번 응답해 주시기 바랍니다.
- 1차 델파이 조사 결과 전문가 패널의 의견을 종합하여 항목이 수정, 이동, 통합되거나 삭제 및 추가된 부분은 빨간색으로 제시하였습니다. 따라서, 2차 델파이 조사에서는 수정된 내용을 중심으로 각 항목의 내용이 적합한지 다시 한번 검토해 주시기 바랍니다.
- 설문지 마지막 페이지에는 1차 델파이 조사에 따른 적합도 결과(평균, 표준편차, 내용타당도(CVR))를 첨부하였으니 참고하시기 바랍니다.

*CVR(Content Validity Ratio)은 최고 +1.0에서 최저 -1.0까지의 범위를 가지며, +점수인 경우는 5점 리커트 척도에서 4점 또는 5점으로 응답한 평정자가 반 이상이라는 것을 의미합니다. -점수인 경우는 절반이상이 3점 이하로 응답한 것으로 해석할 수 있습니다.

게임중독 상담자 역량 개념 정의의 타당성

1차 델파이 조사 결과를 반영하여 수정된 2차 게임중독 상담자 잠재적 역량모형은 **3개의 역량군, 15개의 역량요소, 35개의 역량지표**로 구성되었습니다. 아래에 1차 조사 결과의 평균과 최빈치를 제시하였으니 참고하셔서, 다시 한 번 진술된 각 항목의 내용이 적절한지 그 정도에 따라 √표를 해주시기 바랍니다.

1. 역량군에 대한 의견

1차 응답 결과를 참고하시어 각 문항에 대한 의견을 다시 한 번 적절한 정도에 따라 √표를 해주시고, 1) 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용이나 2) 응답 결과가 3점 이하인 경우는 그 이유를 의견란에 기재해 주시기 바랍니다.

역량군	정의	평균	최빈값	매우 부적합	부적합	보통	적합	매우 적합
이론지식 역량군	게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는 데 필요한 이론적 지식	4.7	5	①	②	③	④	⑤
직무수행 역량군	게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력	4.5	5	①	②	③	④	⑤
태도·개인 자질 역량군	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 자질, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력	4.6	5	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.								

2. 역량요소에 대한 의견

1차 응답 결과를 참고하시어 각 문항에 대한 의견을 다시 한 번 적절한 정도에 따라 √ 표를 해주시고, 1) 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용이나 2) 응답 결과가 3점 이하인 경우는 그 이유를 의견란에 기재해 주시기 바랍니다.

역량군	역량요소	정의	평균	최빈값	매우 부적합	부적합	보통	적합	매우 적합
이론 지식 역량군	1. 상담기초 지식 => 게임중독상담지식으로 이동, 통합	상담이론, 상담방식 (개인, 집단, 가족 상담 등), 심리진단 및 평가, 성격과 이상심리 등 상담 수행에 있어 기본적으로 갖추어야 하는 지식	4.4	5	①	②	③	④	⑤
	2. 중독 이해	다양한 중독 모델 및 이론, 철학, 원인과 증상, 특성, 치료과정에 있어서 다양한 접근법 및 회복과정에 대한 지식 =>물질중독과 행위중독을 포함하는 다양한 중독모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독행동의 형성과정과 회복과정, 개입전략 및 기술에 대한 지식	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	3. 게임중독 상담지식	게임중독의 특성 및 원인, 회복과정에 대한 이해, 동기면담, 약물치료, 인지행동 치료 등 치유와 재활, 회복과정에서 필요한 다양한 치료이론의 이해 =>상담이론, 상담방식	4.7	5	①	②	③	④	⑤

		(개인,집단,가족,부부상담)에 따른 일반적 상담기초 지식 및 게임 중독의 치유, 재활, 회복과정에서 필요한 게임중독 치료 지식							
	4. 개인차 및 다양성에 대한 지식	성격 및 흥미, 적성, 동기 능력, 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해, 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 이해	4.4	5	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.									
직무 수행 역량군	5. 개인상담	치료적 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담개입전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력	4.8	5	①	②	③	④	⑤
	6. 임상평가	다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력 =>게임중독의 선별 및 측정, 심리평가 도구에 대한 지식을 가	4.6	5	①	②	③	④	⑤

		지고 검사를 수행하고 의미있게 해석할 수 있는 능력							
	7. 집단상담	집단상담 이론에 근거 하여 다양하고 적절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발하며, 집단 상담의 목표를 달성하 기 위해 집단역동, 집 단 응집력을 효과적으 로 다룰 수 있는 능력	4.3	5	①	②	③	④	⑤
	8. 가족상담	게임중독의 영향을 받 는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중독에 대 한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담 능 력	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	9. 예방교육	일반인 및 고위험 집 단을 대상으로 하는 게임중독 예방을 교육 을 제공하고, 대상자 조기 발견 및 치유재 활 서비스에 대한 정 보제공 등을 수행하는 능력	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	10. 프로그램 운영	다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유 대안프로그램을 기획, 개발하고 기획된 프로 그램을 효과적으로 진 행, 운영할 수 있는 능력	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	11. 재정- 법률문제 상담	게임문제로 인해 발생 한 재정적, 법적 문제 에 대한 코칭 및 자문 능력	3.7	4	①	②	③	④	⑤
	12. 위기	자살위험, 위기상황	4.3	5	①	②	③	④	⑤

	개입	감지, 상담자 위기상황 등 위기개입과 관련된 실제적인 개입방법과 절차에 대한 이해와 대처 능력							
	13. 의뢰연계	회복과정에 있어 가족, 사회적 관계망 및 지역사회체계와 우호적인 협력관계를 구축하고 기관 내에서 해결하기 어려운 다양한 문제들에 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력	4.0	5	①	②	③	④	⑤
	14. 조직관리	소속된 조직의 규칙과 운영 방침을 이해하고, 조직 내 개인의 역할을 알고 주어준 과업과 임무를 달성하기 위해 전문성을 발휘할 수 있는 능력	3.7	4	①	②	③	④	⑤
	15. 연구 및 자문	과학적 연구의 중요성을 인식하고 자료의 수집, 통계분석 및 결과해석과 정책 및 프로그램을 개발하고, 직무와 관련하여 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용하는 능력	3.9	4	①	②	③	④	⑤
	16. 홍보 및 정보제공	홈페이지, 메일링서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적으로 알리고 전달하는 능력	4.3	4	①	②	③	④	⑤
	17. 행정업무 및 전산사	행정업무 및 전산사	3.3	3	①	②	③	④	⑤

	행정	무에 필요한 소프트웨어 활용, 기안 및 상담일지 등의 문서작성과 예산 편성, 집행, 결산 등 재정 실무를 담당할 수 있는 능력							
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.									
태도 개인 자질 역량군	18. 개인인성	게임중독 상담자로서 전문적 역할을 수행함에 있어 필요한 자질 및 태도	4.2	4	①	②	③	④	⑤
	19. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	게임중독 상담자로서 전문가 윤리 규범과 가치에 기반하여 내담자의 복리 증진과 공익을 위해 건전하고 책임 있는 판단을 할 수 있는 능력	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	20. 성찰 및 자기계발	지속적인 성찰과 자기 분석을 통해 인간적 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담자로서의 전문직업적 성장과 변화를 위해 자기계발에 헌신하는 태도	4.5	5	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.									

3. 역량지표에 대한 의견

1차 응답 결과를 참고하시어 각 문항에 대한 의견을 다시 한 번 적절한 정도에 따라 √ 표를 해주시고, 1) 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용이나 2) 응답 결과가 3점 이하인 경우는 그 이유를 의견란에 기재해 주시기 바랍니다.

1) 이론지식 역량군

역량 요소	역량지표	역량지표 설명	평 균	최 빈 값	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
1. 상담 기초 지식 =>게 임중독 상담지 식으로 이동, 통합	1.주요상담이론 및 실제에 대한 이해 =>게임중독상담지식 으로 이동, 통합	개인 상담 및 집 단상담을 수행하 기 위한 주요상 담 이론과 실제 에 대해 이해한 다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	2.성격과 이상심리에 대한 이해 =>게임중독상담지식 으로 이동, 통합	개인의 성격적 특성과 부적응 행동의 원인이 되는 이상심리에 대해 이해한다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	3.심리진단 및 평가에 대한 이해 =>게임중독상담지식 으로 이동, 통합	심리적 특성을 측정하고 평가하 는 원리에 대해 이해한다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	4.대안 활동에 대한 이해와 지식 =>게임중독상담지식 으로 이동, 통합	게임을 대신해서 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 대안 활동에 대하여 이해한다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	5.비자발적 내담자에 대한 이해 =>게임중독상담지식 으로 이동, 통합	내담자의 저항에 대하여 이해하고 대처하는 방법에 대하여 이해한다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
2. 중독	6.다양한 중독 모델	다양한 중독 모	4.7	5	①	②	③	④	⑤

이해	및 이론에 대한 이해	텔, 유형, 원인과 증상, 회복과정 등 중독 관련 이론에 대해 이해한다.							
	7.공존 질환에 대한 이해	게임중독과 관련된 정신질환과의 진단과 치료에 대해 이해한다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
3. 게임 중독 상담 지식	8.게임에 대한 이해 =>게임과 게임중독에 대한 이해로 통합	게임의 개념, 종류, 최신동향, 관련 정책 등 게임에 대해 이해한다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	9.게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	게임중독 선별도구 및 치료계획을 위한 사정 및 평가과정을 이해한다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	10.게임중독에 대한 이해 =>게임과 게임중독에 대한 이해	게임중독의 개념, 생물심리사회적 요인, 변화단계와 회복과정 및 다양한 도움전략에 대해 이해한다. =>게임과 게임중독에 대한 개념과 특성을 알고 그 변화와 회복 과정에 대해 이해한다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	11.게임중독 상담 이론	인지행동치료, 정신분석적 상담, 인간중심상담, 동기강화 상담 등 게임중독 상담 과정에서 필요한 상담이론을 이해	4.7	5	①	②	③	④	⑤

		한다. =>인지행동치료, 정신분석적상담, 인간중심상담, 실 존치료 등 게임 중독 상담과정에 서 필요한 상담 이론 및 개인의 성격특성과 부적 응행동의 원인이 되는 이상심리에 대해 이해한다.							
	12.재정적, 법률적- 게임에 관련된 지식	게임 문제와 관 련된 법률적 문 제에 대처하기 위한 지식과 방 법을 이해한다.	4.0	4	①	②	③	④	⑤
	13.가족 상담이론 및 실제에 대한 지식	가족 상담을 수 행하기 위한 다 양한 가족 상담 이론 및 실제에 대해 이해한다.	4.4	5	①	②	③	④	⑤
	14.사이버 공간의 심리에 대한 이해	사이버 공간에서 의 내담자의 심 리에 대하여 이 해한다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	15.위기개입에 대한 이해 =>적무수행역량 12.위기개입으로 이동	상담자 및 내담 자의 위기상황 개입 및 대처와 관련된 지식	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	16.의학적 문제와- 약물치료에 대한- 이해	중독의 신경생물 학적 특징 및 의 학적 약물치료의 실제에 대해 이 해한다.	4.1	5	①	②	③	④	⑤
4. 개인 차 및	17.개인차 및 문화적, 사회적 다양성에	성격, 흥미, 적성, 동기, 능력, 가치	4.3	4	①	②	③	④	⑤

다양성에 대한 이해	대한 이해	등, 개인차에 대한 이론과 신체적 사회적, 정서적, 영적 존재로서의 인간에 대해 이해한다.							
	18.인간성장과 발달에 대한 이해 =>개인차 및 문화적,사회적 다양성에 대한 이해로 통합	인간발달이론과 발달과정, 다양한 생애 역할에 대해 이해한다.	4.3	5	①	②	③	④	⑤
	19.다양한 문화 및 사회적 다양성에 대한 이해 =>개인차 및 문화적,사회적 다양성에 대한 이해로 통합	인종, 성별, 연령, 민족, 종교, 가치 및 생활방식 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화를 이해한다.	4.3	5	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.									

2) 직무수행 역량군

역량요소	역량지표	역량지표 설명	평균	최빈값	매우 부적합	부적합	보통	적합	매우 적합
5. 개인상담	20.내담자와의 관계 형성	내담자와 치료적 협력 관계를 형성하기 위한 태도를 갖추고 적합한 기술을 사용할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤

		다.							
	21.선별 =>게임중독 상담 지식으로 통합	게임중독의 조기발견 과 조기개입을 위해 선별도구를 사용하여 잠재적 사례를 확인하 고 내담자들을 능동적 으로 도와줄 수 있다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	22.사례 개념화 및 치료계획 수립	내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담 개입전략을 수립할 수 있다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	23.게임중독 상담 개입능력	내담자에 대한 효과적 개입을 위해 동기 강 화, 인지적, 행동적 대 안 탐색, 의사소통, 자 기주장 훈련, 문제해 결 기술 등 효과적인 개입과 도움전략을 수 행할 수 있다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	24.재발 방지	게임중독 재발과정과 재발요인을 이해하고, 재발 방지를 위한 전 략을 수립함으로써 재 발에 대한 대처와 관 리를 할 수 있다.	4.4	5	①	②	③	④	⑤
	25.사례관리(추후 관리) => 사례개념화 및 치료계획 수립 으로 통합	게임중독의 회복과 재 활을 위한 치료계획을 수립하여 실행하고 사 례관리 및 추후관리 과정에서 사회적 기능 을 원활히 수행할 수 있도록 통합적 서비스 를 제공할 수 있다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	26.대안 활동에 대한 정보제공	내담자의 흥미와 특성 에 적합한 대안활동에 대한 정보를 제공할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
6. 입상	27.선별도구에 대 한 이해와 해석능	게임중독 선별도구에 대한 충분한 지식을	4.5	5	①	②	③	④	⑤

평가 => 게임 중독 측정 및 사정 능력 으로 변경	력 =>심리평가 도구에 대한 이해와 선정능력으로 통합	가지고 선별결과를 의미있게 해석할 수 있다.							
	28.심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력 =>심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력	다양한 심리평가 도구에 대한 충분한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 할 수 있다. =>다양한 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 선정하고 해석할 수 있다.	4.4	5	①	②	③	④	⑤
	29.검사 실시 및 해석능력 =>심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력으로 통합	각종 심리검사를 올바르게 실시하고 의미있게 해석할 수 있다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
7. 집단 상담	30.집단상담 프로그램 기획 =>집단상담 수행 능력으로 통합	집단상담 이론에 근거하여 다양하고 절절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발할 수 있다.	4.3	5	①	②	③	④	⑤
	31. 집단상담 수행능력	집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적으로 다루며 집단상담을 수행할 수 있다. =>집단상담 이론에 근거하여 게임중독 자 및 가족의 변화와 성장을 위한 프로그램을 기획하고 수행할 수 있다.	4.4	5	①	②	③	④	⑤

8. 가족 상담	32.중독자 가족을 위한 교육 =>33.부부· 가족 상담 및 교육 능 력으로 통합	게임중독이 가족에 미 치는 영향을 이해하고 게임중독 내담자의 치 료와 재활에서 가족의 역할과 대처방법을 습 득할 수 있도록 부모 (가족) 교육을 수행할 수 있다.	4.6	5	㊦	㊧	㊨	㊩	㊪	㊫
	33.부부· 가족 상 담 및 교육능력	게임중독 문제와 관련 하여 가족 간의 의사 소통, 가정불화 등 역 기능적 문제와 내담자 의 치료와 재활에서 가족의 역할과 대처방 법을 습득할 수 있도 록 대한 가족, 부부 상담 및 교육을 수행 할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤	
9. 예방 교육	34.게임중독 예방 교육 기획	게임중독 예방 교육을 위한 핵심정보를 수집 하고 실행계획을 수행 할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤	
	35.게임중독 예방 교육 실행	다양한 대상에게 효과 적인 교수법으로 게임 중독 예방에 대한 교 육을 수행할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤	
	36.교육평가 시행 및 반영	교육 대상자의 이해 정도를 측정함으로써 향후 교육에 반영할 수 있다.	4.3	5	①	②	③	④	⑤	
10. 프로 그램 운영	37.프로그램 개발 기획 능력	다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유 대한 프로그램을 기 획, 개발할 수 있다.	4.3	4	①	②	③	④	⑤	
	38.프로그램 운영 능력	기획된 프로그램의 홍 보, 모집, 예산집행, 행사 관리 등의 업무 를 효율적으로 수행할 수 있다.	3.6	4	㊦	㊧	㊨	㊩	㊪	㊫

11. 재정 법률 상담	39.재정적, 법적 문제에 대한 컨설 팅	게임 문제로 발생할 수 있는 재정적, 법적 인 문제를 사정하고 전문적인 전략을 사용 하여 대응할 수 있다.	3.7	4	①	②	③	④	⑤
12. 위기 개입	40.위기 및 위협 상황에서의 적절 한 개입과 대응	내담자 및 상담자 위 기 상황을 인식하고, 위기상황에 서 실제적인 개입과 대처를 할 수 있으며 필요시 부가적인 전문 적 도움을 요청할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
13. 의뢰 연계	41.협력관계 구축 및 자원활용 능력	가족, 사회적 관계망 및 지역사회 체계의 중요성을 인식하고 다 양한 지역사회 내 자 원 활용 및 우호적인 협력 관계를 구축할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	42.연계 및 의뢰	기관 내에서 해결하기 어려운 문제들에 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰 를 요청할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
14. 조직 관리	43.조직 이해 및 Followership	소속된 조직의 규칙과 운영 방침을 이해하 고, 조직 내 개인 역 활을 이해하며 직원 간 협력적인 관계를 형성할 수 있다.	3.9	4	①	②	③	④	⑤
	44.조직 관리 능 력	조직의 목표 설정, 성 과관리, 인사관리 및 전반적 경영에 대해 효과적으로 관리할 수 있다.	3.5	4	①	②	③	④	⑤
15. 연구 및	45.연구설계 및 수행 능력	과학적 연구의 중요성 을 인식하고 자료의 수집 및 분석을 통해	3.8	4	①	②	③	④	⑤

자문		정책 및 프로그램을 개발할 수 있다.							
	46.지역사회 관련 기관 자문 능력 =>연계 및 의뢰로 통합	전문지식을 활용하여 가족, 교사, 유관 기관 관계자들에게 필요한 자문을 받거나 해 줄 수 있다.	4.3	5	①	②	③	④	⑤
16. 홍보 및 정보 제공	47.상담 관련 정보제공	정신건강문제, 스트레스 관리, 가족관련 문제 등 각종 심리, 상담관련 정보를 효과적으로 제공할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	48.캠페인 및 사회적 인식 촉진하 카	게임중독의 폐해와 위험을 일반대중에게 널리 홍보함으로써 사회적 인식을 촉진할 수 있다.	3.9	3	①	②	③	④	⑤
17. 행정	49.예산기획 및 관리 능력	행정업무, 전산 사무에 필요한 소프트웨어 활용, 기안 및 상담일지 등의 문서작성을 할 수 있다. 예산편성, 집행, 결산, 관리 감독 등 재정 사무를 담당할 수 있다.	3.2	3	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.									

3) 태도·개인자질 역량군

※ 1차 델파이 조사 결과 개인자질 및 태도에 대한 역량지표가 지나치게 세분화되었다는 의견에 따라 지표를 통합하여 ‘상담자로서의 자질’, ‘변화에 대한 확신’, ‘상담자로서의 한계와 역할 인식’이라는 3개의 역량지표로 추가하여 재구성하였습니다. 이에 2차에서는 추가된 지표의 적합성 여부에 대하여 평가해 주시고 수정이나 보완이 필요한 의견이 있으시면 기재해 주시기 바랍니다.

역량 요소	역량지표	역량지표 설명	평 균	최 빈 값	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
18. 개인 인성 및 태도	50.인간권 리와 존엄성에 대한 존중 =>추가지 표로 통합	기본적인 인간의 권리와 존엄성에 대해 존중하며 내담자의 복지증진을 위해 노력한다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	51.공감 =>추가지 표로 통합	내담자의 주관적, 현상적 세계를 내담자의 입장에서 인식하며, 내담자의 내면세계를 마치 자신의 것처럼 인식하고자 한다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	52.인내심 =>추가지 표로 통합	어려운 상황 하에서도 포기하지 않고 끈기있게 목표를 추구하며, 실패나 좌절을 극복하고자 한다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	53.이타심 =>추가지 표로 통합	인간에 대한 신뢰와 존중으로 다른 사람을 배려하고 돕고자 하는 태도를 가지고 있다.	4.5	4	①	②	③	④	⑤
	54.진실성 =>추가지 표로 통합	내담자와의 관계에서 느끼고 경험하는 것을 정확하게 인식하며 솔직하게 표현하는 자세를 가지고 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	55.유머 =>추가지 표로 통합	내담자가 고집스럽게 유지하고 있는 생각들의 불합리성과 과도하게 심각	4.1	4.5	①	②	③	④	⑤

		한 측면 반박하기 위해 유머를 사용할 수 있다.							
	56.적극성 =>추가지 표로 통합	적극적으로 사고하고 행동하며 끊임없이 도전하고 발전하고자 하는 태도를 가지고 있다.	4.3	4	①	②	③	④	⑤
	57.무비판적 수용 =>추가지 표로 통합	내담자를 평가, 판단하지 않고 내담자가 보이는 어떤 감정이나 행동 특성들도 있는 그대로 수용하고 존중하는 태도를 가진다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	58.겸손한 태도 =>추가지 표로 통합	자신을 낮추며, 부족한 면을 스스로 인정하고 타인으로부터 배우고자 하는 자세를 가지고 있다.	4.3	5	①	②	③	④	⑤
	59.긍정적 태도 =>추가지 표로 통합	내담자의 회복과 변화 가능성, 문제해결에 대한 긍정적 태도를 가지고 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	60.개방적 태도 =>추가지 표로 통합	새롭고 낯선 상황이나 사람에 대해서 유연하고 개방적인 태도를 가지고 있다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	추가) 상담자로 서의 자질	내담자에 대한 존중과 무비판적 수용, 진실함, 인내와 공감적 태도로 상담자로서의 역할을 수행할 수 있다.			①	②	③	④	⑤
	추가) 변화에 대한 확신	게임중독의 장기적인 회복과정을 이해하고, 내담자의 회복과 변화 가능성에 대해 긍정적 태도를 가질 수 있다.			①	②	③	④	⑤
	추가) 상담자로 서의 한계와 역할 인식	상담자로서의 역할과 개입의 한계를 인식하고 회복의 주체는 당사라는 태도를 가질 수 있다.			①	②	③	④	⑤
19.	61.상담과	상담과정 및 내담자와의	4.7	5	①	②	③	④	⑤

전문가 윤리 및 사회적 책임감	정 및 내담자와 의 관계에 대한 윤리 =>상담자 윤리	관계에서 윤리 규정을 이 해하고 준수한다. => 상담자로서의 윤리 규정을 이해하고 준수한 다.							
	62.비밀보 장 원칙과 한계 설정 =>상담자 윤리로 통합	내담자의 비밀 유지 및 비밀보장의 예외사항, 정 보보호와 관련된 윤리를 준수한다.	4.7	5	①	②	③	④	⑤
	63.심리검 사 사용 및 해석에 대한 윤리 =>상담자 윤리로 통합	내담자의 복리와 이익을 위해서만 심리검사를 사 용하고 평가결과를 오용 하지 않으며, 자신이 훈 련받은 검사와 평가만을 수행하는 심리검사와 관 련된 윤리를 준수한다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	64.중독상 담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해	게임중독 상담과 관련된 개인정보 보호, 자문 및 의뢰 등 다양한 상황에 대한 법적, 윤리적 문제 에 대해 적절하게 판단하 고 대응할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	65.다학제 적 치료 접근의 가치 이해와 치료 영역 경계에 대한 존중	타 학문 분야의 역할을 이해하고 학제 간 작업의 가치를 존중하며, 다양한 서비스 제공자들과 협력 적인 관계를 유지할 수 있다.	4.2	4	①	②	③	④	⑤
	66.사회적 책임감	게임중독 상담자로서 자 신의 사회적 영향력을 이 해하며 공익에 대한 소명	4.2	5	①	②	③	④	⑤

		의식과 책임감을 인식할 수 있다.							
20. 성찰 및 자기계발	67.자기문제 인식과 성찰 능력	지속적인 자기분석을 통해 자기 문제가 게임중독 상담을 수행하는 데 미치는 영향을 인식할 수 있다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	68.슈퍼비전 활용 능력	직무를 수행함에 있어 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용할 수 있다.	4.6	5	①	②	③	④	⑤
	69.지속적인 자기계발 노력	학술활동이나 전문자격 추구 등 게임중독 상담자로서의 지속적인 자기계발 노력을 기울인다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
	70.자기관리(소진관리) 능력	상담자로서의 삶의 조화와 균형을 유지하고 소진과 스트레스를 잘 관리하기 위한 노력을 기울인다.	4.5	5	①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.									

<1차 텔파이 조사 적합도 결과 >

역량군	역량요소	역량지표	평균	표준편차	CVR
이론 지식 역량군	1.상담 기초지식	1.주요 상담 이론 및 실제에 대한 이해	4.50	0.52	1.00
		2.성격과 이상심리에 대한 이해	4.70	0.72	0.73
		3.심리진단 및 평가에 대한 이해	4.70	0.59	0.87
		4.대안 활동에 대한 이해와 지식	4.70	0.60	0.87
		5.비자발적 내담자에 대한 이해	4.70	0.46	1.00
	2.중독 이해	6.다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	4.70	0.46	1.00
		7.공존 질환에 대한 이해	4.60	0.74	0.73
	3.게임중 독 상담지식	8.게임에 대한 이해	4.60	0.63	0.87
		9.게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	4.50	0.64	0.87
		10.게임중독에 대한 이해	4.70	0.46	1.00
		11.게임중독 상담 이론	4.70	0.46	1.00
		12.재정적, 법률적 게임에 관련된 지식	4.00	1.00	0.60
		13.가족상담 이론 및 실제에 대한 지식	4.40	0.91	0.73
		14.사이버공간의 심리에 대한 이해	4.70	0.49	1.00
		15.위기개입에 대한 이해	4.50	0.64	0.87
		16.의학적 문제와 약물치료에 대한 이해	4.10	0.83	0.47
	4.개인차 및 다양성에 대한 지식	17.개인차 및 전인적 인간에 대한 이해	4.30	0.62	0.87
		18.인간성장과 발달에 대한 이해	4.30	0.82	0.6
		19.다양한 문화 및 사회적 다양성에 대한 이해	4.30	0.82	0.6
직무 수행 역량군	5.개인상 담	20.내담자와의 관계형성	4.50	0.92	0.73
		21.선별	4.60	0.63	0.87
		22.사례개념화 및 치료계획 수립	4.70	0.62	0.87
		23.게임중독 상담 수행능력	4.70	0.46	1.00
		24.재발 방지	4.40	0.74	0.73
		25. 사례관리(추후관리)	4.70	0.62	0.87
		26.대안 활동에 대한 정보제공	4.50	0.64	0.87
	6.임상평 가	27.선별도구에 대한 이해와 해석능력	4.50	0.64	0.87
		28.심리평가 도구에 대한 이해와 선정 능력	4.40	0.83	0.60
		29.검사 실시 및 해석능력	4.60	0.51	1.00
	7.집단상 담	30.집단 상담 프로그램 기획	4.30	0.72	0.73
		31.집단 상담 수행능력	4.40	0.74	0.73
	8.가족상 담	32.중독자 가족을 위한 교육	4.60	0.63	0.87
		33.부부 상담, 가족 상담 능력	4.50	0.64	0.87
	9.예방교 육	34.게임중독 예방교육 기획	4.50	0.74	0.73
		35.게임중독 예방교육 실행	4.50	0.64	0.87
		36.교육평가 시행 및 반영	4.30	0.80	0.60
	10.프로 그램	37.프로그램 개발기획 능력	4.30	0.70	0.73
		38.프로그램 운영 능력	3.60	0.99	0.10

태도 개인자 질 역량군	운영				
	11.재정 법률문제 상담	39.재정적,법적 문제에 대한 컨설팅	3.70	0.82	0.47
	12.위기 개입	40.위기 및 위험상황에서의 적절한 개입과 대응	4.50	0.74	0.73
	13.의뢰 연계	41.협력관계 구축 및 자원활용 능력	4.50	0.52	1.00
		42.연계 및 의뢰	4.50	0.74	0.73
	14.조직 관리	43.조직 이해 및 Followership	3.90	0.89	0.47
		44.조직 관리 능력	3.50	0.92	0.10
	15.연구 및 자문	45.연구설계 및 수행능력	3.80	0.86	0.30
		46.조직 관리 능력	4.30	0.80	0.60
	16.홍보 및 정보제공	47.상담관련 정보제공	4.50	0.64	0.87
		48.캠페인 및 사회적 인식 촉진하기	3.90	0.88	0.20
	17.행정	49.문서기록, 예산기획 및 관리능력	3.20	0.86	-0.30
	18.개인 인성	50.인권권리와 존엄성에 대한 존중	4.50	0.64	0.87
		51.공감	4.50	0.74	0.73
		52.인내심	4.60	0.63	0.87
		53.이타심	4.50	0.52	1.00
		54.진실성	4.50	0.64	0.87
		55.유머	4.10	0.80	0.47
		56.적극성	4.30	0.62	0.87
		57.무비판적 수용	4.60	0.83	0.87
		58.겸손한 태도	4.30	0.72	0.73
		59.긍정적 태도	4.50	0.64	0.87
		60.개방적 태도	4.70	0.49	1.00
	19.전문 가 윤리 및 사회적 책임감	61.상담과정 및 내담자와의 관계에 대한 윤리	4.70	0.62	0.87
		62.비밀보장 원칙과 한계 설정	4.70	0.46	1.00
		63.심리검사 사용 및 해석에 대한 윤리	4.60	0.63	0.87
		64.중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대 한 이해	4.50	0.52	1.00
		65.다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치 료 영역 경계에 대한 존중	4.20	0.86	0.73
		66.사회적 책임감	4.20	0.94	0.60
	20.성찰 및 자기계발	67.자기문제 인식과 성찰능력	4.50	0.64	0.87
		68.슈퍼비전 활용 능력	4.60	0.63	0.87
		69.지속적인 자기계발 노력	4.50	0.64	0.87
		70.자기관리(소진관리) 능력	4.50	0.52	1.00

부록. 5

제3차 델파이 조사 질문지

안녕하십니까?

바쁘신 와중에도 1, 2차 델파이 설문에 성실하게 응답해주심에 진심으로 감사드립니다.

델파이 패널 여러분께서 두 차례에 걸쳐 게임중독 상담자 역량모형에 대한 내용 타당성을 평정해 주시고 이를 반영하여 모형 수정을 반복한 결과 역량모형 전체 항목들의 적합도가 크게 개선되는 효과를 얻었습니다.

3차 설문지 역시 2차에서 응답해주신 전문가 패널들의 종합적인 의견을 제시하기 위해 각 역량지표에 대한 평균과 최빈값(가장 많이 표시한 문항번호)을 함께 제시하였으며, 또한 2차 설문에서 선생님께서 응답해 주셨던 점수도 참고하실 수 있도록 함께 제시하였습니다. 그리고 2차에서와 마찬가지로 전문가 패널의 의견을 종합하여 **항목이 수정, 통합, 삭제된 부분은 빨간색으로 재진술**하였으며, 설문지 마지막에는 2차 델파이 조사 적합도 결과를 첨부하였사오니 참고하시기 바랍니다.

본 설문자료는 전적으로 연구목적으로만 사용되며 개인의 비밀이 보장됨을 다시 한번 약속드립니다. 끝으로 바쁘신 가운데 귀한 시간 내어주셔서 대단히 감사드립니다.

2020년 10월

지도교수 : 천성문

부경대학교 교육컨설팅 박사과정 : 김동현

(mythcreator@hotmail.com, 010-8635-8612)

3차 델파이 조사 내용에 대한 안내

게임중독 상담자 역량이란 게임중독 상담자로서 전문적이고 효과적인 직무를 수행하는데 필요한 지식, 능력, 태도를 의미합니다. 본 연구의 역량모델은 역량군-역량요소-역량지표의 위계적 구조로 이루어져 있습니다.

1차에서 제시된 게임중독 상담자 역량모형의 초안은 관련 선행문헌 자료들을 검토하고, 현장실무자를 대상으로 한 심층 면접과 개방형 설문조사 결과를 근거로 마련한 것입니다.

2차 델파이 결과 반영사항

- 2차 분석결과는 각 문항에 대한 평균과 최빈값(가장 많이 표시한 문항번호)으로 제시하였으며, 또한 선생님께서 2차 설문에서 응답해 주셨던 점수 역시 함께 제시하였으니, 이를 참고하셔서 3차 델파이 설문에 다시 한 번 응답해 주시기 바랍니다.
- 2차 델파이 조사 결과 전문가 패널의 의견을 종합하여 항목이 수정, 이동, 통합된 부분은 빨간색으로 재진술하였습니다. 따라서 3차 델파이 조사에서는 수정된 내용을 중심으로 살펴봐 주시되, 각 항목의 정의나 내용설명의 적합성 여부를 좀 더 세심하게 검토해 주시기 바랍니다.
- 설문지 마지막 페이지에는 2차 델파이 조사에 따른 적합도 결과(평균, 표준편차, 내용타당도(CVR))를 첨부하였사오니 참고하시기 바랍니다.

* CVR(Content Validity Ratio)은 최고 +1.0에서 최저 -1.0까지의 범위를 가지며, +점수인 경우는 5점 리커트 척도에서 4점 또는 5점으로 응답한 평정자가 반 이상이라는점을 의미합니다. -점수인 경우는 전체 응답자의 절반이상이 3점 이하로 응답한 것이라 볼 수 있습니다.

게임중독 상담자 역량 개념 정의의 타당성

2차 델파이 조사 결과를 반영하여 수정된 3차 게임중독 상담자 잠정적 역량모형은 **3개의 역량군, 15개의 역량요소, 34개의 역량지표**로 구성되었습니다. 아래에 2차 조사 결과의 평균과 최빈치를 제시하였으니 참고하셔서, 다시 한 번 진술된 각 항목의 내용이 적절한지 그 정도에 따라 √표를 해주시기 바랍니다.

1. 역량군에 대한 의견

2차 응답 결과를 참고하시어 각 문항에 대한 의견을 다시 한 번 적절한 정도에 따라 √ 표를 해주시고, 1) 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용이나 2) 응답 결과가 3점 이하인 경우는 그 이유를 의견란에 꼭 기재해 주시기 바랍니다.

역량군	정의	평균	최빈값	2차 본 인 응 답	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
이론지식 역량군	게임중독 상담자가 게임중독 상담을 수행하는 데 필요한 이론적 지식	4.9	5		①	②	③	④	⑤
직무수행 역량군	게임중독 상담자로서 효과적으로 직무를 수행하기 위해 요구되는 실천적 지식과 능력	4.7	5		①	②	③	④	⑤
태도·개인 자질 역량군	게임중독 상담자로서 전문적인 과업을 수행하는 데 필요한 자질, 태도, 윤리 및 가치, 성찰 등의 능력	4.7	5		①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.									

2. 역량요소에 대한 의견

2차 응답 결과를 참고하시어 각 문항에 대한 의견을 다시 한 번 적절한 정도에 따라 √ 표를 해주시고, 1) 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용이나 2) 응답 결과가 3점 이하인 경우는 그 이유를 의견란에 꼭 기재해 주시기 바랍니다.

역 량 군	역 량 요 소	정 의	평 균	최 빈 값	2차 본 인 응 답	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
1.이 론 지식 역량 군	1. 중독 이해	물질중독과 행위중독 을 포함하는 다양한 중독모델 및 이론, 신경생물학적 이해, 중독행동의 형성 과정과 회복과정, 개입전략 및 기술에 대한 지식	4.7	5		①	②	③	④	⑤
	2. 게임중독 상담지식	상담이론, 상담방식 (개인,집단,가족,부부상담)에 따른 일반적 상담기초 지식 및 게임중독의 치유, 재활, 재발 등 회복과정에서 필요한 게임중독 치료 지식에 대한 이해	4.4	5		①	②	③	④	⑤
	3. 개인차 및 다양성에 대한 지식	성격 및 흥미, 적성, 동기 능력, 가치 등 개인차에 대한 주요 이론과 인간발달에 대한 이해 지식. 성, 능력, 인종, 장애, 연령 등 다양한 사회구성원의 특징과 문화에 대한 이해 지식	4.6	5		①	②	③	④	⑤

의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.

2.직 무 수행 역량 군	4. 개인상담	치료적 협력적인 관계를 형성하고 내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담개입전략을 수립, 내담자에 대한 효과적인 개입을 할 수 있는 능력	4.7	5		①	②	③	④	⑤
	5. 게임중독 선별 및 측정(사정) 에 대한 지식	게임중독의 선별 및 측정, 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 검사를 수행하고 의미 있게 해석할 수 있는 능력	4.6	5		①	②	③	④	⑤
	6. 집단상담	집단상담 이론에 근거하여 다양하고 적절한 집단상담 프로그램을 기획, 개발하며, 집단상담의 목표를 달성하기 위해 집단 역동, 집단 응집력을 효과적으로 다룰 수 있는 능력	4.5	5		①	②	③	④	⑤
	7. 부부, 가족 교육 및 상담	게임중독의 영향을 받는 가족, 부부, 주요 지인의 게임중독에 대한 이해를 증진하고 바람직한 가족의 대처 및 회복을 돕기 위한 가족 교육 및 상담 능력	4.6	5		①	②	③	④	⑤
	8. 예방교육	일반안 및 코위험 중독 집단을 대상으	4.4	5		①	②	③	④	⑤

		로 하는 게임중독 예방을 교육을 제공하고, 대상자 조기 발견 및 치유재활 서비스에 대한 정보 제공 등을 수행하는 능력 => “일반인 및 고위험 집단”을 “일반 및 중독 집단”으로 변경								
	9. 프로그램 기획 및 운영	다양한 매체나 자원을 활용하여 적절한 치유-대안프로그램을 기획, 개발하고 기획된 프로그램을 효과적으로 진행, 운영할 수 있는 능력 => 치유프로그램을 기획하고, 프로그램을 효과적으로 운영할 수 있는 능력	4.3	4		①	②	③	④	⑤
	10. 위기 개입	자살위험, 위기상황 감지, 상담자-위기상황 등 위기개입과 관련된 실제적인 개입방법과 절차에 대한 이해와 대처 능력 => “상담자 또는 내담자의 위기상황에 대한 실제적인 개입 방법과 절차에 대한 이해와 대처 능력”으로 변경	4.4	5		①	②	③	④	⑤
	11. 의뢰 연계	회복과정에 있어 가족, 사회적 관계망 및 지역사회체계와	4.5	4.5		①	②	③	④	⑤

		우호적인 협력 관계를 구축하고 기관 내에서 해결하기 어려운 다양한 문제들에 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있는 능력								
	12. 홍보 및 정보제공	홈페이지, 메일링서비스, 웹진, SNS 등 다양한 매체를 활용하여 상담서비스와 관련 정보를 효과적으로 알리고 전달하는 능력	4.4	4		①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.										
3.태 도 개 인 자 질 역 량 군	13. 개 인 자 질 및 태 도	게임중독 상담자로 서 전문적 역할을 수행함에 있어 필요 한 자질 및 태도	4.4	4		①	②	③	④	⑤
	14. 전 문 가 윤 리 및 사 회 적 책 임 감	게임중독 상담자로 서 전문가 윤리 규 범과 가치에 기반하 여 내담자의 복리 증진과 공익을 위해 건전하고 책임 있는 판단을 할 수 있는 능력	4.6	5		①	②	③	④	⑤
	15. 성 찰 및 자 기 계 발	지속적인 성찰과 자 기분석을 통해 인간 적 성장과 통합을 위해 노력하며, 상담	4.7	5		①	②	③	④	⑤

		자로서의 전문직업 적 성장과 변화를 위해 자기계발에 헌 신하는 태도								
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 기재해 주시기 바랍니다.										

3. 역량지표에 대한 의견

2차 응답 결과를 참고하시어 각 문항에 대한 의견을 다시 한 번 적절한
정도에 따라 √ 표를 해주시고, 1) 추가의견 및 수정될 필요가 있는 내용
이나 2) 응답 결과가 3점 이하인 경우는 그 이유를 의견란에 꼭 기재해
주시기 바랍니다.

1) 이론지식 역량군

역량 요소	역량지표	역량지표 설명	평 균	최 빈 값	2차 본 인 응 답	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
1. 중독 이해	1. 다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	다양한 중독 모델, 유형, 원인과 증상, 회복과정 등 중독 관련 이론에 대해 이해한다.	4.8	5		①	②	③	④	⑤
	2. 공존 질환에 대한 이해	게임중독과 관련된 정신질환과의 진단 과 치료에 대해 이 해한다.	4.8	5		①	②	③	④	⑤
2. 게임 중독	3. 게임중독 선별 및 측정(사정)	게임중독 선별도구 및 치료계획을 위 한 사정 및 평가과	4.7	5		①	②	③	④	⑤

상담 지식	에 대한 지식	정을 이해한다.								
	4. 게임과 게임중독에 대한 이해	게임과 게임중독에 대한 개념과 특성 을 알고 그 변화와 회복과정에 대해 에 대하여 이해한 다.	4.8	5		①	②	③	④	⑤
	5. 게임중독 상담 이론 및 실제에 대한 지식	인지행동치료, 정신 분석적상담, 인간중 심상담, 실존치료 등 게임중독 상담 과정에서 필요한 상담이론 및 개안 의 성격특성과 부 적응행동의 원인이 되는 이상심리에 대해 이해한다. => 게임중독 상담 과정에서 필요한 다양한 상담이론 및 이상심리에 대 해 이해한다.	4.7	5		①	②	③	④	⑤
	6. 가족 상담이론 및 실제에 대한 지식	가족 상담을 수행 하기 위한 다양한 가족 상담이론 및 실제에 대해 이해 한다.	4.7	5		①	②	③	④	⑤
	7. 사이버 공간의 심리에 대한 이해	사이버 공간에서의 내담자의 심리에 대하여 이해한다.	4.7	5		①	②	③	④	⑤
3. 개인 차 및 다양 성에 대한	8. 개인차 및 문화적, 사회적 다양성에 대한 이해	성격, 흥미, 적성, 동기, 능력, 가치 등, 개인차에 대한 이론과 신체적 사 회적, 정서적, 영적 존재로서의 인간에 대해 이해한다.	4.5	4.5		①	②	③	④	⑤

이해									
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.									

2) 직무수행 역량군

역 량 요 소	역 량 지 표	역 량 지 표 설 명	평 균	최 빈 값	2차 본 인 응 답	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
4. 개인 상담	9. 내담자와의 관계 형성	내담자와 치료적 협력 관계를 형성하기 위한 태도를 갖추고 적합한 기술을 사용할 수 있다.	4.7	5		①	②	③	④	⑤
	10. 사례 개념화 및 치료계획 수립	내담자 문제와 욕구를 바탕으로 적합한 상담 개입전략을 수립할 수 있다.	4.7	5		①	②	③	④	⑤
	11. 게임중독 상담 개입능력	내담자에 대한 효과적인 개입을 위해 동기 강화, 인지적, 행동적 대안 탐색, 의사소통, 자기주장 훈련, 문제해결 기술 등 효과적인 개입과	4.7	5		①	②	③	④	⑤

		도움 전략을 수행할 수 있다. => 내담자에 대한 효과적 개입을 위해 적절한 개입과 도움 전략을 수행할 수 있다. 로 변경									
	12. 재발 방지	게임중독 재발과정과 재발요인을 이해하고, 재발 방지를 위한 전략을 수립함으로써 재발에 대한 대처와 관리를 할 수 있다.	4.6	5		①	②	③	④	⑤	
	13. 대안 활동에 대한 정보제공	내담자의 흥미와 특성에 적합한 다양한 대안활동에 대한 정보를 제공할 수 있다.	4.6	5		①	②	③	④	⑤	
5. 게임 중독 측정 및 사정 능력	14. 심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력	다양한 심리평가 도구에 대한 지식을 가지고 내담자의 문제와 특성에 적합한 검사를 선정하고 해석할 수 있다.	4.7	5		①	②	③	④	⑤	
6. 집단 상담	15. 집단상담 수행능력	집단상담 이론에 근거하여 게임 중독자 및 가족의 변화와 성장을 위한 프로그램을 기획하고 수행할 수 있다.	4.6	5		①	②	③	④	⑤	

7. 가족 상담	16. 부부·가족 상담 및 교육능력	게임중독 문제와 관 련하여 가족 간의 의사소통, 가정불화 등 역기능적 문제와 내담자의 치료와 재 활에서 가족의 역할 과 대처방법을 습득 할 수 있도록 대환 가족, 부부 상담 및 교육을 수행할 수 있다. => 게임중독 문제와 관련하여 내 담자의 치료와 재활 에서 가족의 역할과 대처방법을 습득할 수 있도록 가족·부 부 상담 및 교육을 수행할 수 있다.	4.4	5		①	②	③	④	⑤
8. 예방 교육	17. 게임중독 예방 교육 기획	게임중독 예방 교육 을 위한 핵심정보를 수집하고 실행계획 을 수행할 수 있다. 예 방교육을 기획할 수 있다.	4.4	4		①	②	③	④	⑤
	18. 게임중독 예방 교육 실행	다양한 대상에게 효 과적인 교수법으로 게임중독 예방에 대 한 교육을 수행할 수 있다.	4.4	4		①	②	③	④	⑤
	19. 교육 평가 시행 및 반영	교육 대상자의 이해 정도를 측정함으로 써 향후 교육에 반 영할 수 있다.	4.4	4		①	②	③	④	⑤
9. 프로 그램	20. 프로그램 개발기획 및	다양한 매체나 자원 을 활용하여 적절한 치유 대안 프로그램	4.4	5		①	②	③	④	⑤

기획 및 운영	운영 능력	을 기획, 개발 운영 할 수 있다.								
10. 위기 개입	21. 위기 및 위험 상황에서의 적절한 개입과 대응	내담자 및 상담자 위기 상황을 인식하고, 위기상황 에서 실제적인 개입 과 대처를 할 수 있 으며 필요시 부가적 한 전문적 도움을 요청할 수 있다.	4.7	5		①	②	③	④	⑤
11. 의뢰 연계	22. 협력관계 구축 및 자원 활용 능력	가족, 사회적 관계망 및 지역사회 체계의 중요성을 인식하고 다양한 지역사회 내 자원 활용 및 우호 적인 협력 관계를 구축할 수 있다.	4.6	5		①	②	③	④	⑤
	23. 연계 및 의뢰	기관 내에서 해결하 기 어려운 문제들에 외부 관련 기관의 협조를 구하고 연계 및 의뢰를 요청할 수 있다.	4.5	5		①	②	③	④	⑤
12. 홍보 및 정보 제공	24. 상담 관련 정보제공	정신건강 문제, 스트 레스 관리, 가족 관 련 문제 등 각종 심 리, 상담관련 정보를 효과적으로 제공할 수 있다.	4.4	4		①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.										

3) 태도·개인자질 역량군

※ 2차 델파이 조사 결과 사회적 책임감은 상담자 윤리에 포함된다는 의견에 따라 지표를 통합하였습니다. 이에 지표의 적합성 여부에 대하여 평가해 주시고 수정이나 보완이 필요한 의견이 있으시면 기재해 주시기 바랍니다.

역량 요소	역량지표	역량지표 설명	평 균	최 빈 값	2차 본 인 응 답	매 우 부 적 합	부 적 합	보 통	적 합	매 우 적 합
13. 개인 자질 및 태도	25. 상담자로서 의 자질	내담자에 대한 존중과 무비판적 수용, 진실함, 인내와 공감적 태도로 상담자로서의 역할을 수행할 수 있다.	4.9	5		①	②	③	④	⑤
	26. 변화에 대한 확신	게임중독의 장기적인 회복과정 을 이해하고, 내담자의 회복과 변화 가능성에 대해 긍정적 태 도를 가질 수 있다.	4.9	5		①	②	③	④	⑤
	27. 상담자로서 의 한계와 역할 인식	상담자로서의 역할과 개입의 한계를 인식하고 회복의 주체 는 내담자라는 태도를 가질 수 있다.	4.8	5		①	②	③	④	⑤
14. 전문가 윤리 및 사회적	28. 상담자 윤리	상담자로서의 윤 리 규정을 이해하 고 준수한다.	4.6	5		①	②	③	④	⑤
	29. 중독상담 관	게임중독 상담과 관련된 개인정보	4.6	5		①	②	③	④	⑤

책임감	30. 다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료 영역 경계에 대한 존중	타 학문 분야의 역할을 이해하고 학제 간 작업의 가치를 존중하며, 다양한 서비스 제공자들과 협력적인 관계를 유지할 수 있다.	4.4	4			①	②	③	④	⑤
	31. 사회적 책임감 = > 상담자 윤리로 통합	게임중독 상담자로서 자신의 사회적 영향력을 이해하며 공익에 대한 소명의식과 책임감을 인식할 수 있다.	4.4	4			①	②	③	④	⑤
15. 성찰 및 자기개발	32. 자기문제 인식과 성찰 능력	지속적인 자기분석을 통해 자기문제가 게임중독 상담을 수행하는데 미치는 영향을 인식할 수 있다.	4.5	4.5			①	②	③	④	⑤
	33. 슈퍼비전 활용 능력	직무를 수행함에 있어 동료나 슈퍼바이저의 자문을 적용하고 활용할 수 있다.	4.4	4.5			①	②	③	④	⑤
	34. 지속적인 자	학술활동이나 전문자격 추구 등	4.4	5			①	②	③	④	⑤

	기계발 노력	게임중독 상담자로서의 지속적인 자기계발 노력을 기울인다.								
	35. 자기 관리(소진관리)능력	상담자로서의 삶의 조화와 균형을 유지하고 소진과 스트레스를 잘 관리하기 위한 노력을 기울인다.	4.5	4.5		①	②	③	④	⑤
의견: 부적절하거나 누락 된 내용에 대한 의견을 기재해 주시기 바랍니다.										



부록 7.

2차 델파이 조사 적합도 결과

역량군	역량요소	역량지표	평균	표준 편차	CVR
1. 이론 지식 역량 군	1. 중독이해	1.다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	4.79	0.43	1
		2.공존질환에 대한 이해	4.79	0.43	1
	2. 게임중독 상담지식	3.게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	4.64	0.50	1
		4.게임과 게임중독에 대한 이해	4.79	0.43	1
		5.게임중독 상담 이론	4.71	0.47	1
		6.가족 상담이론 및 실제에 대한 지식	4.71	1	1
		7.사이버 공간의 심리에 대한 이해	4.71	0.47	1
	3. 개인차 및 다양성에 대한 지식	8.개인차 및 문화적 사회적 다양성에 대한 이해	4.5	0.52	1
2.직무 수행 역량 군	4. 개인상담	9.내담자와의 관계 형성	4.71	0.47	1
		10.사례 개념화 및 치료계획 수립	4.71	0.47	1
		11.게임중독 상담 개입능력	4.71	0.47	1
		12.재발 방지	4.57	0.51	1
		13.대안활동에 대한 정보제공	4.6	0.50	1
	5. 게임중독 측정 및 사정능력	14.심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력	4.71	0.47	1
	6. 집단상담	15.집단상담 수행능력	4.57	0.51	1
	7. 가족상담	16.부부·가족 상담 및 교육능력	4.36	0.63	0.86
	8.	17.게임중독 예방교육 기획	4.36	0.63	0.86

	예방 교육	18.게임중독 예방교육 실행	4.36	0.63	0.86
		19.교육평가 시행 및 반영	4.36	0.63	0.86
	9. 프로그램 기획 및 운영	20.프로그램 개발,기획 및 운영 능력	4.36	0.74	0.86
	10. 위기 개입	21.위기 및 위험 상황에서의 적절한 개 입과 대응	4.71	0.47	1
	11. 의뢰 연계	22.협력 관계 구축 및 자원 활용 능력	4.57	0.51	1
		23.연계 및 의뢰	4.47	0.51	1
	12. 홍보 및 정보제공	24.상담 관련 정보제공	4.43	0.51	1
	13. 개인 자질 및 태도	25.상담자로서의 자질	4.86	0.36	1
		26.변화에 대한 확신	4.86	0.36	1
		27.상담자로서의 한계와 역할 인식	4.79	0.43	1
	14. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	28.상담자 윤리	4.64	0.50	1
		29.중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해	4.64	0.50	1
		30.다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료 영역 경계에 대한 존중	4.43	0.51	1
		31.사회적 책임감 => 상담자 윤리로 통 합	4.43	0.51	1
3.태도 개인 자질 역량 군	15. 성찰 및 자기개발	32.자기문제 인식과 성찰 능력	4.5	0.52	1
		33.슈퍼비전 활용 능력	4.43	0.65	0.86
		34.지속적인 자기개발 노력	4.43	0.65	0.86
		35.자기관리(소진관리) 능력	4.5	0.52	1

부록 8.

< 3차 델파이 조사 적합도 결과 >

역 량 군	역량요소	역량지표	평 균	표준 편차	CV R
1. 이 론 지 식 역 량 군	1.중독이해	1.다양한 중독 모델 및 이론에 대한 이해	4.79	0.43	1
		2.공존질환에 대한 이해	4.86	0.36	1
	2.게임중독 상담지식	3.게임중독 선별 및 측정(사정)에 대한 지식	4.71	0.47	1
		4.게임과 게임중독에 대한 이해	4.79	0.43	1
		5.게임중독 상담 이론	4.79	0.43	1
		6.가족 상담이론 및 실체에 대한 지식	4.71	0.47	1
		7.사이버 공간의 심리에 대한 이해	4.79	0.47	1
	3.개인차 및 다양성에 대한 지식	8.개인차 및 문화적 사회적 다양성에 대한 이해	4.57	0.51	1
2. 직 무 수 행 역 량 군	4.개인상담	9.내담자와의 관계 형성	4.86	0.36	1
		10.사례 개념화 및 치료계획 수립	4.93	0.27	1
		11.게임중독 상담 개입능력	4.71	0.47	1
		12.재발 방지	4.64	0.50	1
		13.대안활동에 대한 정보제공	4.79	0.43	1
	5.게임중독 측정 및 사정능력	14.심리평가 도구에 대한 이해와 활용 능력	4.79	0.43	1
	6.집단상담	15.집단상담 수행능력	4.57	0.51	1
	7.가족상담	16.부부·가족 상담 및 교육능력	4.79	0.43	1

	8.예방교육	17.게임중독 예방교육 기획	4.5	0.52	1
		18.게임중독 예방교육 실행	4.43	0.51	1
		19.교육평가 시행 및 반영	4.5	0.52	1
	9.프로그램 기획 및 운영	20.프로그램 기획 및 운영 능력	4.57	0.51	1
	10.위기 개입	21.위기 및 위험 상황에서의 적절한 개입과 대응	4.93	0.27	1
	11.의뢰 연계	22.협력 관계 구축 및 자원 활용 능력	4.71	0.47	1
		23.연계 및 의뢰	4.64	0.50	1
	12.홍보 및 정보제공	24.상담 관련 정보제공	4.43	0.51	1
3. 태도 개인 자질 역량 군	13.개인 자질 및 태도	25.상담자로서의 자질	5	0	1
		26.변화에 대한 확신	4.93	0.27	1
		27.상담자로서의 한계와 역할 인식	4.93	0.27	1
	14. 전문가 윤리 및 사회적 책임감	28.상담자 윤리	4.86	0.36	1
		29.중독상담 관련 법적, 윤리적 문제에 대한 이해	4.71	0.47	1
		30.다학제적 치료 접근의 가치 이해와 치료 영역 경계에 대한 존중	4.5	0.52	1
	15.성찰 및 자기개발	31.자기문제 인식과 성찰 능력	4.64	0.50	1
		32.슈퍼비전 활용 능력	4.57	0.51	1
		33.지속적인 자기개발 노력	4.64	0.50	1
		34.자기관리(소진관리) 능력	4.6	0.50	1