

중학생의 도박특성이 향후 도박참여의향에 미치는 영향

The Effect of Gambling Characteristics on the Future Gambling Participation Intention among Middle School Students

박원경*, 이수비**

나사렛대학교 사회복지학부*, 한국도박문제관리센터 연구개발팀**

Wan-Kyeong Park(smileboy1109@kornu.ac.kr)*, Soo-Bi Lee(sb88@kcgp.or.kr)**

요약

최근, 청소년 도박문제가 심각해지고 있다. 본 연구의 목적은 청소년의 인구사회학적 특성 및 도박특성을 살펴보고, 향후 도박참여의향에 어떤 영향을 미치는지 살펴보는 것이다. 이를 위해 한국도박문제관리센터에서 실시한 2018년 청소년 도박문제 실태조사의 자료를 활용하여 중학생 10,228명을 대상으로 χ^2 및 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 주요 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 인구사회학적 특성 중, 성별, 학년, 용돈, 부모의 사소통은 향후 도박참여의향과 유의미한 관계가 있는 것으로 나타났다. 둘째, 도박특성 중 도박심각성 및 지출 인식, 도박참여빈도, 도박참여시간, 도박비용, 추격행동경험, 문제도박 수준이 향후 도박참여의향과 유의미한 관계가 있는 것으로 나타났다. 셋째, 로지스틱 회귀분석 결과, 학년, 도박심각성인식, 도박빈도, 추격행동, 문제도박수준이 향후 도박참여의향 확률을 높이는 것으로 나타났다. 이상의 연구결과를 토대로 중학생의 도박문제에 대한 예방 및 개입방안에 대해 논의하였다.

■ 중심어 : | 중학생 | 향후도박참여의향 | 도박빈도 | 추격행동 | 문제도박 |

Abstract

Recently, gambling problem of youth has seriously increased. the aim of this study is to investigate the effect of sociodemographic and gambling characteristics on the future gambling participation intention among middle school students. Analysis through chi-square test and logistic regression was conducted using data from 10,228 middle school students collected in the 2018 Survey on Youth Gambling problems given from Korea center on Gambling problems. The research findings were as follows. First, among the demographics factors, sex, grade, allowance and parents-children communication showed significant difference on future gambling participation intention. Second, among the gambling factors, awareness of gambling seriousness and spending, frequency, time, cost, chasing behavior, problem gambling level showed significant difference on future gambling participation intention. Third, grade, awareness of gambling seriousness, gambling frequency, chasing behavior, problem gambling predicted the occurrence of future gambling participation intention. Based on these results, the present study suggests the prevention and intervention of gambling problem among middle school students.

■ keyword : | Middle School Students | Future Gambling Participation Intention | Gambling Frequency | Chasing Behavior | Problem Gambling |

I. 서론

최근 청소년 도박문제가 심각해지고 있다[1]. 2018년 청소년 도박문제 실태조사에 따르면, 학교에 재학 중인 청소년 중 1개 이상의 돈내기를 경험한 학생의 비율은 전체 조사대상자의 28.4%로 나타났으며, 청소년 도박문제 수준을 측정한 결과, 위험군 및 문제군으로 분류된 대상자 비율이 2015년 5.1%에서 2018년 6.4%로 상승한 것으로 나타났다[2]. 또 다른 통계를 살펴보면 도박중독 치유서비스를 이용한 청소년 상담 건수가 2015년 71건에서 2019년 981건으로 약 14배 정도 증가했음을 알 수 있다[1]. 이는 도박문제가 과거의 사례처럼 높은 연령대의 성인만이 경험하는 문제가 아니라 청소년과 같은 연령이 낮은 집단에서도 쉽게 발견할 수 있는 문제로 발전했음을 의미한다. 특히, 최근에는 전 세계적으로 창궐한 코로나19로 인해서 대다수의 청소년들이 집이나 독서실 등에서 보내는 시간이 많아지고 있는데 휴대전화 등을 통해 특별한 인증 없이 불법 온라인도박에 쉽게 접근할 수 있어[3], 청소년 도박실태 파악, 예방 및 개입에 대한 전반적인 점검이 요구되는 상황이다.

다수의 선행연구에서 청소년 도박문제는 다양한 심리적 문제와의 관련성이 높다고 보고되고 있다. 도박에 노출된 청소년을 살펴보면, 대표적으로, 충동성[4], 우울[5][6], 스트레스[7], 불안[8] 등이 높다는 특징을 가진다. 또한 청소년이 도박에 지속적으로 참여할 경우, 재정문제 및 사회적 관계의 손상 등도 경험할 수 있어[9][10] 학교생활에 대한 적응문제로 이어질 뿐만 아니라[11], 심한 경우, 자살시도 및 실행 등의 결과를 초래할 수 있다[12][13]. 뿐만 아니라 무분별한 도박행동으로 인해 손실이 발생한 경우, 이를 만회하기 위해 비행을 비롯하여 사기, 폭력 등의 범죄행위에 가담할 수 있어[14-16], 도박문제는 개인의 정신건강문제를 넘어 심각한 사회적 문제로도 직결될 수 있다.

청소년 도박문제가 갈수록 심화 되고 있음에도 불구하고 국내에서의 청소년을 대상으로 하는 도박 연구는 많지 않은 실정이다. 1988년부터 2016년까지 이루어진 선행연구를 중점으로 살펴보면 조사대상자들의 58.8%이 성인이었으며 아동·청소년을 대상으로 한 연

구는 11.1%에 불과한 것으로 나타난다[17]. 청소년기는 신체적 변화와 더불어 심리사회적 변화를 받아들이는 시기로 도박과 같은 중독 행동에 취약할 수 있다[18]. 전술한바와 같이, 청소년의 경우, 불법 온라인도박에 노출되기 쉬운 환경에 있으며, 도박에 처음 노출되는 시기도 저연령화 되는 추세이기 때문에 특히 청소년도박에 대한 관심이 요구되며, 관련 연구들이 많이 이루어질 필요가 있다.

한편, 청소년 도박 문제를 다룬 선행연구들은 주로 도박행동 또는 도박중독에 영향을 주는 도박 관련 특성 및 영향요인 등을 중심으로 살펴보고 있다[19]. 먼저 도박 관련 특성을 살펴본 연구들은 지역[4], 도박유형[18][20], 인식 및 실태조사[21] 등을 파악하였다. 도박 영향요인을 살펴본 연구들의 경우, 심리사회적 특성, 중독문제, 도박특성 등이 진행되었다. 세부적으로 살펴보면, 심리사회적 특성의 경우, 충동성[4][22][23], 스트레스[6][24][25], 우울[7][26], 불안[7] 등의 요인을 살펴보는 연구들이 진행되었으며, 보호요인으로서 사회적 지지[27], 자기효능감 및 자아탄력성[24]의 영향력을 검증한 연구들도 수행되었다. 중독문제의 경우, 음주[26], 약물[26], 스마트폰[22], 게임[28], 인터넷[7][29] 등과 같은 물질 및 행위중독과의 관련성을 살펴보았으며, 마지막으로 도박특성의 경우, 도박빈도[4][18], 도박시간[4][18], 도박신념[22], 도박동기 요인[30] 등의 영향력을 파악하는 연구들이 진행되었다.

전술한 연구들은 문제도박 또는 도박중독을 포함하여 도박이라는 행위에 영향을 주는 관련 변인들을 살펴보는 것에 초점을 두고 있는데, 특히, 청소년의 문제도박을 종속변인으로 설정하여 관련 요인들의 영향력을 살펴보고 있다. 이 같은 접근방법은 청소년의 도박문제에 영향을 주는 요인들을 탐색함으로써 예방 및 개입 방안을 마련하는데 활용할 수 있다는 점에서 의의가 있지만, 도박문제를 청소년 시기로 한정 지어서 접근했다는 한계를 가진다. 도박을 적절하게 통제하지 못할 경우, 청소년 시기 뿐 만 아니라 이후의 삶에서도 지속적으로 고통을 받을 가능성이 높다.

따라서 청소년의 도박특성 수준을 살펴보고 이 같은 특성들이 성인이 된 이후에도 도박에 참여할 의향에 어떻게 영향을 미치는지를 파악하는 작업은 의미가 있을

것으로 판단된다. 아동 및 청소년기에 도박경험이나 도박문제에 노출될 경우, 성인까지 지속될 수 있으며, 이후에 중독에 빠질 가능성이 높은 것으로 나타난다 [26][31]. 국외 선행연구에 따르면, 청소년의 도박행동과 관련하여 도박참여빈도는 시점과 상관없이 관찰되지만 위험집단의 비율은 시간이 지남에 따라 크게 증가하는 성향을 보이는 것으로 나타났으며, 도박문제 뿐 아니라 약물남용과 같은 문제도 경험할 가능성도 높다고 언급하고 있다[18]. 이 같은 결과들은 도박으로 인해 당장의 청소년 시기에는 문제가 드러나지 않는다고 하더라도 이후 자유도가 높아지는 성인이 되는 시점에서는 얼마든지 위험집단에 포함될 수 있음을 방증하는 것으로 볼 수 있다.

따라서 본 연구에서는 앞에서 서술된 도박특성 요인들을 도박시작연령, 도박인식, 도박행동, 문제도박 요인으로 구성하여 중학생의 향후도박참여의향에 어떤 영향을 미치는지 살펴보고자 한다. 다수의 선행연구에서 도박을 시작한 연령이 낮을수록 도박문제의 위험성이 높은 것으로 보고되고 있으며[27][32][33], 도박행동의 하위요인으로서의 도박참여빈도, 도박참여시간 및 도박비용[18], 추격행동[34][35]은 그 수준이 높을수록 도박문제의 위험성을 높이는 요인으로 알려져 있다. 한편, 문제도박은 감당하기 어려운 수준의 시간과 비용을 도박행동에 투자하여 일상생활에서의 문제를 경험하지만 그럼에도 불구하고 조절 또는 통제가 어려운 상태를 의미한다[36]. 문제도박 수준에 이르게 되면 통제력을 상실하고 도박에 대한 집착을 가지는 특성을 보여[37] 성인이 되어서도 지속적으로 도박에 참여할 의지가 높을 것으로 예측해볼 수 있다. 또한 게임이나, 도박에 대한 자기 인식수준이 높지 않을 경우, 문제행동을 경험할 가능성이 높게 보고되고 있다[38][39].

전술한바와 같이, 최근 도박참여 연령이 지속적으로 낮아지고 있어 청소년 도박문제에 대한 보다 면밀한 분석이 요구된다. 이를 위해 한국도박문제관리센터에서 실시한 청소년 도박문제 실태조사에 응답한 청소년 중 중학생을 대상으로 분석을 수행하고자 한다. 중학생의 경우, 연령층이 고등학생에 비해 낮기 때문에 상대적으로 도박문제에 취약할 가능성이 높지만[32] 대부분의 선행연구에서는 중·고등학생을 청소년으로 묶어서 살

펴보고 있어 중학생을 대상으로 한 연구는 많지 않은 실정이다. 따라서 중학생을 대상으로 도박특성에 따른 도박참여의향을 세부적으로 살펴보고자 한다. 이에 본 연구에서의 연구문제는 다음과 같다. 중학생의 도박특성 요인은 향후도박참여의향에 어떤 영향을 미치는가?

II. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집

중학생의 도박특성과 향후 도박참여의향의 관계를 살펴보기 위해 한국도박문제관리센터에서 실시한 청소년 도박문제 실태조사의 원자료를 활용하였다[2]. 도박문제관리센터에서는 2015년도에 이어 국내 청소년들의 도박문제 및 전국적 실태 파악을 통한 예방·치유·재활사업 및 연구정책 수립에 필요한 기초자료 수집을 목적으로 청소년 17,520명을 대상으로 설문조사를 실시한 바 있다. 해당자료는 전국단위로 확률비례계통추출을 통해 대규모가 수집되었기 때문에 공신력을 갖추고 있으며 인구통계학적 속성에 따른 비교분석이 가능하다는 특징이 있다[2]. 청소년이 취약계층에 해당되기 때문에 건양대학교 IRB를 통해 심의 면제를 획득하였으며(KYU-2018-085-01), 자료활용을 위해 사전에 원자료 이용신청 및 서약서를 한국도박문제관리센터에 제출하여 기관 승인을 받고 자료를 제공받았다. 본 연구에서는 이 중 중학생 10,234명을 분석대상으로 설정하고 데이터탐색을 통해 해당 변인 간 모수 추정치에 영향을 줄 수 있는 극단값이 나온 응답자 6명을 제외한 10,228명을 대상으로 최종 분석하였다.

2. 측정도구

2.1 종속변수

향후 도박참여의향을 측정하기 위해 청소년 도박문제 실태조사에서 사용한 문항을 활용하였다. 해당 조사에서는 '귀하는 성인이 되면 법으로 정하고 있는 사행활동에 참여할 의향이 있습니까?'라고 질문을 하여 성인이 된 후 도박에 지속적으로 참여할 것인지에 대해 확인하고 있다. 사행활동은 다수인으로부터 재물 또는 재산상의 이익을 모아 '우연'적 방법에 의해 득실을 결

정하여 재산상의 이익 또는 손실을 주는 행위로 정의되며 돈을 걸고 하는 내기인 도박과 동일한 개념으로 사용된다[2]. 따라서 본 연구에서는 이를 향후에도 지속적으로 도박에 참여할 의향이 있는 것으로 판단하였으며, 있다고 응답한 경우 1, 없다고 응답한 경우를 0으로 조작화 하였다.

2.2 독립변수

청소년 관련 도박특성을 파악하기 위해 청소년 도박문제 실태조사에서 사용한 돈내기 게임 관련 문항을 활용하여 도박경험과 참여행태를 측정하였다. 돈내기 게임이란 카드나 화투, (인형 등) 뽑기, 스포츠 경기 내기, 복권/토도 등 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고서 승자일 경우 그 건 돈(물건)을 가져가고, 패자일 경우에는 잃는 방식으로 진행되는 각종 내기 성격의 게임을 의미한다[2]. 한국도박문제관리센터에서는 돈내기 게임과 도박을 동일한 개념으로 사용하였으며 이에 대한 설명을 설문지 앞과 중간에 제시하여 학생들의 문항에 대한 이해도를 높였다. 이에 본 연구에서도 조사대상자들의 도박에 대한 개념을 이해하고 있다고 가정하고 한국도박문제관리센터에서 사용한 문항들을 통해 해당 요인들을 측정하였다.

먼저 도박행동 특성을 측정하기 위해 하위요인으로 도박참여빈도(귀하는 돈내기 게임을 지난 3개월 동안 얼마나 자주 했었습니까?), 도박참여시간(귀하는 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 할 때 하루 평균 시간을 얼마나 썼습니까), 도박비용(지난 3개월 동안 돈내기 게임을 하는데 사용한 돈은 총 얼마입니까?), 추격행동(귀하는 지금까지 돈내기 게임을 하면서 전에 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임을 한 적이 있었습니까?)을 설정하였다. 도박참여시간 및 도박비용의 경우, 자기보고식으로 작성하도록 설정되어 있으며, 도박참여빈도의 경우, 한 달 1회(1점) ~ 매일(5점), 추격행동의 경우에는 없다(1점) ~ 거의 항상 있다(4점)로 구성되어 있다.

도박인식을 측정하기 위해 하위요인으로 도박심각성 인식(귀하는 우리나라 청소년 도박문제에 대해 어떻게 생각하십니까?), 도박지출인식(내기 게임을 하면서 쓴 비용을 많이 쓴 편이라고 생각하십니까?)을 설정하였다. 도박심각성인식 문항의 경우, 전혀 심각하지 않다(1

점) ~ 매우 심각하다(4점)으로 이루어졌으며, 도박지출 인식의 경우, 매우 적게 쓴 편이다(1점) ~ 매우 많이 쓴 편이다(4점)으로 구성되었다. 점수가 높을수록 도박에 대한 인식수준이 높음을 의미한다.

마지막으로, 문제도박수준을 측정하기 위해 청소년도박문제 심각성척도(Gambling Problems Severity Scale)를 활용하여 측정하였다. 해당 척도는 Tremblay 등[40]이 개발한 캐나다 청소년 도박척도(Canadian Adolescent Gambling Inventory: CAGI)의 24문항 중 9항목을 선별한 척도로 청소년 도박문제 수준을 추정할 경우 활용된다[2]. 문항 내용은 돈내기 게임을 하다가 겪을 수 있는 경험들에 대한 것들을 묻고 있으며, 없다(0점) ~ 거의 항상 있다(3점)으로 이루어진 리커트 척도이다. 점수가 높을수록 문제도박수준이 높음을 의미한다.

2.3 통제변수

도박행동특성의 영향력을 살펴보기 위해 선행연구에서 도박 및 행위중독에 영향을 주는 요인으로 밝혀진 인구사회학적 특성 중 성별 및 학년[27][29], 주변도박자 유무[41], 용돈[42], 부모동거여부[32], 부모자녀의 사소통[27]을 통제변수로 설정하였다. 이 중 성별(남1, 여0), 부모동거여부(1동거, 0비동거), 주변도박자유무(1있음, 0없음)는 더미변수화 하여 모형에 투입하였다.

3. 분석방법

SPSS v.22.0을 활용하여 다음과 같이 분석을 수행하였다. 첫째, 대상자들의 인구사회학적 특성 및 도박특성을 살펴보기 위해 빈도분석을 실시하였다. 둘째, 인구사회학적 특성 및 도박특성에 따라 향후 도박참여의향에 차이가 있는지 살펴보기 위해 χ^2 분석을 실시하였다. 마지막으로 인구사회학적 특성 및 도박특성이 향후 도박참여의향에 영향을 미치는지 살펴보기 위해 로지스틱 회귀분석을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 조사 대상자의 인구사회학적 특성

조사대상자의 인구사회학적 특성은 [표 1]과 같다. 성별의 경우, '남학생'은 5,313명(51.9%), '여학생'은 4,915명(48.1%)이 응답하였다. 학년은 1-3학년 중 '2학년'의 비율이 3,481명(34.0%)으로 가장 높았으며, 보호자 동거 유형은 '부모님과 거주'한다고 응답한 유형의 비율이 10,028명(98.0%)으로 가장 높았다. 한 달 평균 용돈은 '5만원 미만'으로 응답한 비율이 5,901명(57.9%)으로 가장 많았다.

표 1. 조사대상자의 인구사회학적 특성

구분		빈도	비율(%)
성별	남학생	5,313	51.9
	여학생	4,915	48.1
학년	총1	3,318	32.4
	총2	3,481	34.0
	총3	3,430	33.5
	부모님과 거주	10,028	98.0
보호자 동거	다른 보호자와 거주	152	1.5
	보호자 없이 거주	48	0.5
	없음	540	5.3
용돈	5만원 미만	5,901	57.9
	10만원 미만	2,643	25.9
	30만원 미만	1,101	10.9

2. 조사 대상자의 도박 특성

조사대상자의 도박특성은 [표 2]와 같다. 먼저 청소년 도박문제의 심각성에 대해 대상자의 57.8%가 '심각하다'고 응답하였으며, 도박 예방교육 경험에 대해서는 대상자 2,873명(28.2%)이 '있다'고 응답하였다. 도박위험성에 대한 홍보물/캠페인을 본적 있는지에 대해서는 4,827명(47.4%)이 '있다'고 응답하였으며, 도박유형별 참여경험에 대해 '1개'이상으로 응답한 비율은 2,787명(27.4%)이었다. 문제도박 수준으로는 '중·고위험'에 해당하는 학생이 573명(5.6%), 주변 도박자 유무에는 868명(8.5%)이 '있다'고 응답하였다.

표 2. 조사대상자의 도박 특성

구분		빈도	비율(%)
도박문제 인식	심각하지 않음	4,302	42.2
	심각함	5,883	57.8
예방교육 경험	있음	2,873	28.2
	없음	7,312	71.8
홍보물/캠페인	있음	4,827	47.4
	없음	5,358	52.6

도박경험횟수	0개	7,398	72.6
	1-2개	1,896	18.6
	3개 이상	891	8.8
문제도박	저위험	9,611	94.4
	중·고위험	573	5.6
주변도박자	있음	868	8.5
	없음	9,317	91.5

3. 인구사회학적 특성과 향후 도박참여의향

인구사회학적 특성에 따른 향후 도박참여의향을 살펴보기 위해 다음과 같이 χ^2 을 실시하였다. 주요 결과는 [표 3]과 같다. 인구사회학적 특성 중 성별($\chi^2=15.095$, $p<.001$), 학년($\chi^2=78.128$, $p<.001$), 용돈($\chi^2=18.149$, $p<.001$), 부모자녀의사소통($\chi^2=9.733$, $p<.05$) 요인에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 성인이 된 후 도박에 참여하겠다고 응답한 집단에는 남학생, 고학년, 한 달 평균 용돈액수가 많은 집단, 부모와의 의사소통이 없거나 부족하다고 응답한 집단에 해당하는 학생의 분포도가 높게 나타났다.

표 3. 인구사회학적 특성과 향후 도박참여의향

구분		향후 도박참여의향				χ^2
		미참여		참여		
		N	%	N	%	
성별	남학생	3,592	50.8	313	59.6	15.095***
	여학생	3,474	49.2	212	40.4	
학년	1학년	2,389	33.8	106	20.2	78.128***
	2학년	2,374	33.6	152	29.0	
	3학년	2,302	32.6	266	50.8	
용돈	없음	380	5.4	24	4.6	18.149***
	10만원미만	5,952	84.6	426	81.9	
	30만원미만	664	9.4	59	11.3	
	30만원이상	43	0.6	11	2.1	
부모동거여부	동거	6,928	98.0	512	97.7	.286
	비동거	138	2.0	12	2.3	
부모자녀의사소통	전혀 안함	685	9.7	66	12.6	9.733*
	부족한편	1,123	15.9	100	19.1	
	어느정도함	3,177	45.0	214	40.8	
	자주하는편	2,081	29.5	144	27.5	

* $p<.05$, *** $p<.001$

4. 도박 특성과 향후 도박참여의향

조사대상자의 도박 특성에 따른 향후 도박참여의향을 살펴보기 위해 χ^2 을 실시하였다. 주요 결과는 [표 4]와 같다. 대상자의 도박특성 중 도박심각성인식($\chi^2=40.660$, $p<.001$), 도박지출인식($\chi^2=4.617$, $p<.05$), 도박참여빈도($\chi^2=57.222$, $p<.001$), 도박참여시간($\chi^2=46.099$, $p<.001$), 도박비용($\chi^2=21.682$, $p<.001$), 추

격행동($\chi^2=96.749$, $p<.001$), 문제도박 ($\chi^2=138.882$, $p<.001$)요인에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 성인이 된 후 도박에 참여하겠다고 응답한 집단 군에는 도박시작연령이 어린 집단, 청소년도박문제에 대해 심각하지 않다고 생각한 집단, 도박지출을 많이 쓴 집단, 도박참여빈도가 상대적으로 많은 집단, 도박참여시간이 많은 집단, 도박비용 금액이 큰 집단, 추격행동 경험이 있는 집단, GPSS에 의해 위험집단 및 문제집단에 해당하는 학생의 분포도가 높게 나타났다. 도박시작연령의 경우, 도박시작연령이 어린집단에 해당하는 학생의 분포도가 높게 나타났으나 통계적으로 유의미하지는 않았다.

5. 주요 변인 간 상관관계

주요 변인들의 상관관계 및 다중공선성 여부를 확인하기 위해 상관관계분석을 실시하였다. 각 변인간의 상관계수 값은 절댓값 기준 .000 ~ .338로 .4를 넘는 높은 상관관계를 가진 요인은 없는 것으로 나타났다. 보다 엄격한 검증을 위해 VIF(variance inflation factors, 분산팽창요인) 수준을 살펴본 결과 1.017 ~ 1.412 수준으로 기준값 10을 넘지 않아 변인 간 다중공선성 문제는 없는 것으로 판단하였다.

표 4. 도박 특성과 향후 도박참여의향

구분		향후 도박참여의향				χ^2
		미참여		참여		
		N	%	N	%	
도박시작연령	6세 이하	60	1.8	10	3.2	6.059
	7-9세 이하	263	8.0	34	10.9	
	10-12세 이하	1,555	47.5	143	45.7	
	13세 이상	1,396	42.6	126	40.3	
도박심각성인식	심각하지않음	2,826	40.0	284	54.2	40.660***
	심각함	4,239	60.0	240	45.8	
도박지출인식	적게 쓴 편	1,595	82.7	146	76.4	4.617*
	많이 쓴 편	334	17.3	45	23.6	
도박참여빈도	한달 1회	1,414	73.3	93	48.7	57.222***
	한달 2-3회	349	18.1	58	30.4	
	주1회	98	5.1	20	10.5	
	주2회 이상	69	3.6	20	10.5	
도박참여시간	1시간 미만	1,492	77.4	108	56.5	46.099***
	3시간 미만	392	20.3	69	36.1	
	3시간 이상	44	2.3	14	7.3	
도박비용	1만원 이하	1,523	79.1	125	66.1	21.682***
	5만원 이하	301	15.6	41	21.7	
	5만원 초과	101	5.2	23	12.2	
추격행동	없음	2,705	82.6	200	63.7	96.749***
	가끔있음	512	15.6	90	28.7	

문제도박	자주있음	50	1.5	15	4.8	138.882***
	거의항상있음	9	0.3	9	2.9	
	비문제집단	1,623	84.1	104	54.2	
	위험집단	267	13.8	60	31.3	
	문제집단	40	2.1	28	14.6	

* $p<.05$, *** $p<.001$

6. 청소년의 도박특성이 향후 도박참여의향에 미치는 영향

조사대상자의 도박특성이 향후 도박참여의향에 유의미한 영향을 미치는지 살펴보기 위해 인과사회학적 특성을 통제하고 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 먼저, 모형적합도 판단을 위해 Hosmer-Lemeshow 검정을 실시한 결과, $\chi^2=11.623$, $p=.169$ 으로 회귀계수 기울기가 0이라는 영가설을 기각하여 모형이 적합하다고 판단하였다. 로지스틱 회귀분석의 주요 결과는 [표 5]와 같다. $X^2=120.424$ ($p<.001$)으로 분석모형은 적합한 것으로 판단되었다. 본 연구에서 향후 도박참여의향에 영향을 미치는 요인으로는 학년($p<.001$), 도박심각성인식($p<.05$), 도박빈도($p<.05$), 추격행동($p<.01$), 문제도박수준($p<.001$)으로 나타났다. 즉, 학년이 높아질수록, 도박참여빈도가 높을수록, 잃은 돈을 찾기 위해 도박을 할수록, 문제도박수준이 높을수록 향후에도 도박에 지속적으로 참여할 확률이 높아졌으며, 도박심각성 인식수준이 높을수록 향후 도박참여 가능성 수준을 감소시킬 확률이 높아지는 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면 학년이 높은 경우, 도박에 지속적으로 참여할 확률이 약 1.57배 정도 높았고($OR=1.573$, $p<.001$), 청소년 도박에 대한 심각성인식이 1단위 높을 때 도박에 지속적으로 참여할 확률이 17.6%씩 감소하는 것으로 나타났다($OR=.824$, $p<.05$). 또한 도박빈도가 1회 증가할수록 도박에 참여할 가능성이 약 1.21배 높아졌다($OR=1.205$, $p<.05$). 추격행동 수준은 향후 도박참여의향 발생률을 약 1.52배 증가시키는 것으로 나타났으며($OR=1.521$, $p<.01$), 마지막으로, 문제도박수준도 심각할수록 향후 도박참여의 발생확률을 약 1.17배 높이는 것으로 나타났다($OR=1.173$, $p<.001$).

표 5. 청소년의 향후 도박참여의향을 예측하는 도박특성 변인

변인	B	S.E.	Exp(B)	95% CI 하한-상한	
성별(남학생)	-.151	.167	.860	.620 - 1.193	
학년	.453	.109	1.573***	1.270 - 1.949	
용돈	.000	.000	1.000	1.000 - 1.000	
부모동거여부(동거)	.109	.450	1.116	.461 - 2.697	
부모자녀의사소통	.057	.086	1.058	.894 - 1.253	
도박시작연령	-.060	.039	.941	.872 - 1.017	
도박인식	심각성인식	-.194	.098	.824*	.679 - .998
	지출인식	.021	.099	1.021	.840 - 1.241
도박행동	도박빈도	.186	.094	1.205*	1.001 - 1.450
	도박시간	.002	.001	1.002	.999 - 1.004
	도박비용	.000	.000	1.000	1.000 - 1.000
	추격행동	.419	.139	1.521**	1.159 - 1.997
문제도박	.160	.038	1.173***	1.090 - 1.263	
상수	-3.382	.644	.034***		

$\chi^2=120.424^{***}$
 $-2\text{LogLikelihood}=1129.162$
 Cox & Snell $R^2=.056$, Nagelkerke $R^2=.124$

*p<.05, **p<.01, ***p<.001
 성별(남학생1, 여학생0), 부모동거여부(동거1, 비동거0)

IV. 논의

본 연구는 중학생의 도박특성이 향후 도박참여의향에 미치는 영향을 살펴보기 위해 한국도박문제관리센터에서 실시한 청소년 도박문제 실태조사에 참여한 중학생 10,228명을 대상으로 χ^2 및 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 인구사회학적특성 중 남학생, 고학년, 한 달 평균 용돈액수가 많은 집단, 부모와의 의사소통이 없거나 부족하다고 응답한 집단에서 향후 도박참여의향이 높은 것으로 나타났다. 이는 성별[6], 학년[29], 용돈[41][42], 부모 의사소통[27]과 도박행동 및 도박참여의향 등이 상호 관련성이 있음을 밝힌 선행연구들을 지지하는 결과이다.

둘째, 청소년의 도박특성에서는 청소년도박문제에 대해 심각하지 않다고 생각한 집단, 도박지출이 많았다고 생각한 집단, 도박참여빈도가 상대적으로 많은 집단, 도박참여시간이 많은 집단, 도박비용 금액이 큰 집단, 추격행동 경험이 있는 집단, 문제도박 수준이 높은 집단에서 향후 도박참여의향이 높은 것으로 나타났다. 이는 도박심각성인식[38], 빈도, 시간 및 비용[18], 추격행동[34][35], 문제도박[29] 등이 도박행동, 도박참여의향 등과 관련성이 높은 것으로 보고된 선행연구와 유사한

결과이다.

셋째, 인구사회학적 특성 및 도박특성 중 학년, 도박심각성인식, 도박빈도, 추격행동, 문제도박수준은 향후 도박참여의향에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면 학년이 높을수록, 도박빈도가 높을수록, 추격행동 경험이 많을수록, 문제도박수준이 높을수록 성년 후 도박에 참여할 확률이 증가하는 것으로 나타났다. 한편, 학년이 높을수록 향후 도박참여의향이 높게 나타났는데 이는 낮은 학년의 도박참여 가능성이 높았던 선행연구[29]와는 다른 결과이다. 청소년 시기는 자아에 대한 탐구와 더불어 주변 환경의 영향을 많이 받는 시기인데 고등학교 진입을 앞둔 고학년의 경우, 초등학교를 갓 졸업한 저학년에 비해 또래 상호작용, 전자기기 접근성 등 도박과 관련한 환경적 상황에 상대적으로 더 노출되어 있을 가능성이 높기 때문인 것으로 추론해 볼 수 있다.

본 연구결과를 통한 사회복지적 함의는 다음과 같다. 첫째, 문제도박을 경험하는 중학생을 대상으로 하는 다각적 개입 방안이 요구된다. 본 연구에서는 조사대상자의 중·고위험군 비율이 5.6%로 나타났다. 이는 위험집단 및 문제집단의 비율을 의미하는 것으로, 우리나라 일반인의 도박중독 유병률(5.3%) 뿐 아니라 영국(2.5%), 프랑스(1.3%), 미국 등(3.2%) 다른 국가들에 비해 높은 수준이다[43][44]. 그럼에도 불구하고 민간상담전문기관에 의뢰한 도박자의 연령별 현황을 살펴보면 전체 의뢰인 1,418명 중 19세 이하는 52명으로 전체 도박자의 3.7%인 수준이다[44]. 이는 청소년 도박문제가 심각해지고 있는 상황임에도 불구하고 이미 도박문제를 경험하는 청소년들에 대한 개입이 충분하게 이루어지고 있지 않음을 의미한다. 실제로 사행산업 이용 실태 조사 내용 중 도박문제 관련 무료 상담처를 인지하는지를 살펴본 문항에는 10대가 아예 제외되고 20대부터 응답하고 있는 것을 알 수 있다[43]. 따라서 도박당사자, 가정, 학교, 지역사회 등으로 청소년 도박의 심

각성을 알리고, 도박문제를 경험할 때 이용할 수 있는 기관에 대한 정보 등을 파악할 수 있도록 충분한 홍보가 이루어질 필요가 있다. 교육자료 공유, 프로그램 실시 등 학교, 치료 및 유관기관, 지역사회 간의 유기적 협력도 이루어져야 할 것이다.

둘째, 중학생을 대상으로 하는 예방교육 프로그램을 다양화할 필요가 있다. 본 연구에서는 도박에 대해 심각하다고 인식할 경우, 향후에 도박에 참여할 확률이 낮아지는 것으로 나타났다. 이는 도박문제의 심각성에 대한 예방교육이 적절하게 제공된다면 성인이 되었을 때 도박에 참여하지 않을 가능성이 높아질 수 있음을 의미한다. 현재, 도박예방교육은 한국도박문제관리센터를 중심으로 활발하게 이루어지고 있으나, 청소년도박 문제는 오히려 지속적으로 증가하고 있는 추세이다. 특히, 최근에는 휴대전화, 태블릿 등을 통해 쉽게 온라인 도박 사이트에 접속하는 등 도박에 대한 접근성이 높아져서 이를 사전에 발견하기 더욱 어려운 상황에 직면해 있다. 따라서 도박에 대한 청소년 인식수준을 높일 수 있는 교육과정을 개발하여 청소년의 도박에 대한 경각심을 높일 필요가 있다. 이를 위해서는 시·공간 제약 없이 온·오프라인에서 교육을 받을 수 있도록 접근성을 높이는 방안도 필요하다. 기본적으로는 학교 등 청소년의 생활환경 속에서 예방 및 인식 교육의 의무화를 통해 제공될 수 있도록 해야하며, 이와 더불어 온라인을 통해서도 교육에 접근할 수 있도록 시스템을 개발할 필요가 있다.

셋째, 청소년의 도박에 대한 행동적 특성을 고려한 개입 프로그램을 개발할 필요가 있다. 본 연구에서는 중학생의 도박빈도가 증가할수록, 추격행동을 할수록, 문제도박 수준이 높을수록 향후도박참여 가능성이 높아지는 것으로 나타났다. 이는 도박에 참여할수록 도박 문제로부터 빠져나오지 못하게 되고 결국, 성인이 되어서도 도박에 참여하는 악순환으로 이어질 수 있음을 의미한다. 따라서 도박상황에서도 도박자 스스로 도박행동을 감소시킬 수 있도록 역량을 강화하는 프로그램들이 개발될 필요가 있다. 미네소타 공공보건연구소(Minnesota Institute of Public Health)에서 제공하는 중학생을 대상으로 하는 청소년도박 예방 프로그램의 경우, 도박상황에서 건강한 신념과 표준을 세울 수

있도록 돕는 것을 보호요인으로 보고 다룬다[45]. 이 같은 접근방법은 도박참여의향을 감소시키기 위해서는 도박빈도, 추격행동, 문제도박과 같은 요인에 대한 관리 및 개입이 필요함을 뒷받침해주는 것으로 볼 수 있다. 본 연구에서 위험요인으로 확인된 도박빈도를 줄이기 위해 도박을 얼마나 할 것인지에 대한 명확한 지침을 세우고 지킬 수 있도록 돕는 프로그램이 필요하며, 추격행동과 같은 도박에 대한 잘못된 신념으로 비롯된 행동을 바로잡을 수 있도록 하는 대처전략이 제공될 필요가 있다. 또한 문제도박으로부터의 회복을 위한 상담, 집단 프로그램 등의 실질적인 프로그램의 개발도 이루어질 필요가 있다.

넷째, 청소년의 도박문제에 대해 통합적·효율적으로 관리할 수 있도록 하는 제도적 마련이 요구된다. 사회문화적으로 청소년의 도박에 대한 접근성은 높아지고 있는 반면에, 이를 체계적으로 관리해줄 수 있는 인프라를 비롯한 실질적인 지원은 부족한 실정이다. 전술한 제언을 실행하기 위해서는 도박문제에 대한 제도적 마련이 최우선적으로 이루어질 필요가 있다. 현재, 한국도박문제관리센터를 중심으로 청소년의 도박치료 및 예방 사업을 진행하고 있지만, 지역치료센터는 통·폐합이 논의되고 있으며, 학교에서 진행하는 예방교육도 의무로 지정하기에는 법적근거가 없다는 이유로 권고수준에 머물고 있다[46]. 따라서 청소년 도박문제에 대해 한국도박문제관리센터 중심의 개입이 아닌 국가차원에서 통합관리가 이루어질 수 있도록 제도적 개선이 시급하다. 또한 도박문제는 도박 뿐 아니라, 가정폭력, 약물중독 등 다른 부적응문제와도 관련성이 높은 만큼 통합적 접근이 요구되는 바, 관련 부처들이 상호 유기적으로 개입할 수 있도록 체계를 구축할 필요가 있다.

본 연구는 도박문제의 저연령화 현상에 주목하여 청소년을 대상으로 도박관련 요인들을 탐색했다는 점, 현재 뿐 아니라 성인이 되었을 때 도박행동에 영향을 줄 수 있는 요인들을 살펴봄으로써 문제도박의 예방을 위한 근거자료를 제공했다는 점에서 의의가 있지만 다음과 같은 한계를 갖는다. 첫째, 2차 자료의 한계로 인해 청소년의 향후 도박참여의향에 영향을 주는 다양한 심리사회적 요인들이 고려되지 못했다는 점이다. 본 연구 모형의 설명력은 12.4%(Nagelkerke R²=.124)로 상대

적으로 낮게 나타났다. 이는 도박인식이나 도박행동 요인 이외에도 향후 도박참여의향에 영향을 주는 요인들이 존재함을 의미한다. 따라서 후속연구에서는 향후 도박참여의향과 관련성이 높은 청소년의 다양한 심리사회적 특성을 고려하여 연구모형을 설정할 필요가 있다. 둘째, 도박특성을 파악하는 문항 중 일부는 단일차원으로 구성되어 신뢰도 및 타당도를 확보하기 어려웠다. 따라서 후속연구에서는 적절한 측정도구의 개발을 통해 신뢰도 및 타당도를 확보하는 작업이 요구된다. 셋째, 본 연구에서는 단일시점에서의 응답을 통해 청소년의 현재 특성과 도박참여의향의 관계를 확인하였다. 따라서 후속연구에서는 청소년 시기의 특성이 추후 성인이 되어서 실제 도박에 지속적으로 참여하는지 여부를 밝히는 종단연구의 형태로 진행될 필요가 있다.

참 고 문 헌

[1] 청소년 도박중독 4년새 14배로 폭증...스포츠·게임도박 압도적 <https://www.sedaily.com/NewsView/1Z80N4MYUQ>, 2020.12.27.

[2] 한국도박문제관리센터, 2018년 청소년 도박문제 실태조사, 한국도박문제관리센터, 2018.

[3] 임숙희, 김예나, 권선중, “주변인의 불법도박이 청소년의 불법도박 행동에 미치는 영향: 사이버 범죄행동의 조절효과,” 경찰학논총, 제14권, 제4호, pp.307-327, 2019.

[4] 김영화, 신성만, 이해주, “청소년 인터넷 도박행동의 실태 및 심리적 특성과의 관계,” 한국심리학회지: 건강, 제17권, 제4호, pp.927-941, 2012.

[5] 김교현, 권선중, “병적 도박자의 심리적 특성 및 예측요인,” 한국심리학회지: 건강, 제8권, 제2호, pp.261-277, 2003.

[6] 김영경, “청소년의 스트레스가 현재 도박행동과 향후 도박행동 가능성에 미치는 영향: 인터넷중독과 비합리적 도박신념의 매개효과,” 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 제24권, 제1호, pp.175-195, 2012.

[7] N. W. Shead, J. L. Derevensky, and R. Gupta, “Risk and protective factors associated with youth problem gambling,” International Journal of Adolescent Medicine and Health,

Vol.22, No.1, pp.39-58, 2010.

[8] H. Molde, S. Pallesen, P. Bartone, S. Hystad, and B. H. Johnsen, “Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-years-old adolescents in Norway,” Scandinavian Journal of Psychology, Vol.50, No.1, pp.55-64, 2009.

[9] S. Raisamo, J. Halme, A. Murto, and T. Lintonen, “Gambling-related harms among adolescents: a population-based study,” Journal of Gambling Studies, Vol.29, No.1, pp.151-159, 2013.

[10] K. Splevins, S. Mireskandari, K. Clayton, and A. Blaszczynski, “Prevalence of adolescent problem gambling, related harms and help-seeking behaviours among an Australian population,” Journal of Gambling Studies, Vol.26, No.2, pp.189-204, 2010.

[11] 홍영오, 도박중독에 대한 효과적인 예방 및 대응방안, 한국형사정책연구원, 2015.

[12] R. Gupta and J. Derevensky, “Adolescent gambling behaviours: A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling,” Journal of Gambling Studies, Vol.14, No.4, pp.319-345, 1998.

[13] L. Nower, R. Gupta, A. Blaszczynski, and J. Derevensky, “Suicidality and depression among youth gamblers: A preliminary examination of three studies,” International Gambling Studies, Vol.4, No.1, pp.69-80, 2004.

[14] D. T. Kryszajts, T. E. Hahmann, A. Schuler, S. Hamilton-Wright, C. P. Ziegler, and F. I. Matheson, “Problem gambling and delinquent behaviours among adolescents: a scoping review,” Journal of Gambling Studies, Vol.34, No.3, pp.893-914, 2018.

[15] M. E. Magoon, R. Gupta, and J. Derevensky, “Juvenile delinquency and adolescent gambling: Implications for the juvenile justice system,” Criminal Justice and Behavior, Vol.32, No.6, pp.690-713, 2005.

[16] 성용은, 조계성, “청소년 온라인 도박경험과 범죄행동: 자기회귀교차지연모형을 통한 검증,” 한국경찰학회보, 제20권, 제6호, pp.191-217, 2018.

- [17] 조혜정, 박은아, 이재경, “도박에 관한 국내 연구 동향.” 인간발달연구, 제24권, 제3호, pp.243-263, 2017.
- [18] 강경화, 김형수, 박애란, 김희영, 이건설 “청소년 도박유형 특성의 잠재계층분석,” Journal of Korean Academy of Nursing, 제48권, 제2호, pp.232-240, 2018.
- [19] 박은경, 정원미, 전종설, “청소년 도박에 관한 연구 동향,” 청소년복지연구, 제21권, 제1호, pp.103-134, 2019.
- [20] 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성균, “성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략,” 한국심리학회지: 건강, 제12권, 제1호, pp.1-19, 2007.
- [21] 장정임, 김성봉, “제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관한 조사연구,” 청소년학연구, 제21권, 제3호, pp.113-139, 2014.
- [22] 김성봉, 장정임, “청소년 도박중독 판별요인 분석: 비합리적 도박신념, 충동성, 스마트폰 중독을 중심으로,” 한국산학기술학회논문지, 제17권, 제8호, pp.630-636, 2016.
- [23] 남전아, 채규만, “스트레스와 청소년 도박행동의 관계 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과,” 한국심리학회지:건강, 제17권, 제3호, pp.643-657, 2012.
- [24] 김영경, “청소년의 스트레스와 인터넷 중독 및 도박행동과의 관계: 자기효능감과 자아탄력성의 조절효과 검증,” 한국청소년연구, 제24권, 제1호, pp.127-156, 2013.
- [25] 이해경, 임동훈, 김혜원, “남녀 청소년들의 도박행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이,” 청소년복지연구, 제16권, 제3호, pp.257-285, 2014.
- [26] W. J. Lynch, P. K. Maciejewski, and M. N. Potenza, “Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age at gambling onset,” Archives of general psychiatry, Vol.61, No.11, pp.1116-1122, 2004.
- [27] 채수정, 이성규, “사회적 지지와 청소년 문제성 도박의 관계에서 성별의 조절효과,” 학교사회복지, 제48권, pp.25-43, 2019.
- [28] 한영근, 김주일, 이영글, “청소년의 인터넷게임을 이용한 도박경험에 미치는 영향,” 사회과학연구, 제57권, 제2호, pp.363-390, 2018.
- [29] 김영경, “청소년의 도박행동에 미치는 영향에 관한 연구,” 한국기독교상담학회지, 제23권, 제2호, pp.31-55, 2012.
- [30] 선혜민, 박진희, 조은희, 양정하, 최지이, 신현주, 천성문, “고등학생의 충동성과 도박행동의 관계에서 도박동기의 매개효과,” 학습자중심교과교육연구, 제19권, 제11호, pp.1235-1255, 2019.
- [31] 조혜정, 박근우, “청소년의 도박행동 발생시점과 관련된 연령집단별 생태체계요인 비교: 비연속시간 생존분석의 적용,” 한국청소년학회, 제24권, 제10호, pp.309-338, 2017.
- [32] G. Kong, J. Tsai, C. E. Pilver, H. S. Tan, R. A. Hoff, D. A. Cavallo, S. Krishnan-Sarin, M. A. Steinberg, L. Rugle, and M. N. Potenza, “Differences in gambling problem severity and gambling and health/functioning characteristics among Asian-American and Caucasian high school students,” Psychiatry research, Vol.210, No.3, pp.1071-1078, 2013.
- [33] 박현숙, 정선영, “고등학생 도박행동 관련 요인,” 정신간호학회지, 제20권, 제3호, pp.219-232, 2011.
- [34] S. M. Gainsbury, N. Suhonen, and J. Saastamoinen, “Chasing losses in online poker and casino games: Characteristics and game play of Internet gamblers at risk of disordered gambling,” Psychiatry research, Vol.217, No.3, pp.220-225, 2014.
- [35] M. Ciccarelli, M. Cosenza, M. D. Griffiths, F. D' Olimpico, and G. Nigro, “The interplay between chasing behavior, time perspective, and gambling severity: An experimental study,” Journal of Behavioral Addictions, Vol.8, No.2, pp.259-267, 2019.
- [36] 이정임, 권정혜, “마음챙김기반인지행동치료가 도박중독의 회복에 미치는 영향: 사례연구,” 인지행동치료, 제15권, 제1호, pp.1-28, 2015.
- [37] C. Reilly and N. Smith, “The evolving definition of pathological gambling in the DSM-5,” National center for responsible gaming, Vol.1, pp.1-6, 2013.
- [38] S. Monaghan, “responsible gambling strategies for Internet gambling: The theoretical and empirical base of using

pop-up messages to encourage self-awareness,” *Computers in Human behavior*, Vol.25, No.1, pp.202-207, 2009.

[39] 김승진, “아마추어 운동선수들의 스포츠도박 인식과 예방교육 프로토콜 개발,” *한국스포츠학회지*, Vol.18, No.1, pp.761-774, 2020.

[40] J. Tremblay, R. Stinchfield, J. Wiebe, and H. Wynne, *Canadian adolescent gambling inventory (CAGI) phase III final report*, Alberta Gaming Research Institute, 2010.

[41] 이래혁, 장혜림, 이재경, “청소년의 돈을 딴 경험과 도박 유해환경이 문제도박에 미치는 영향: 성별 비교를 중심으로,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제18권, 제9호, pp.284-293, 2018.

[42] 이재경, 이래혁, 장혜림, “청소년의 돈내기 게임 경험과 문제도박의 관계에서 성별 및 학교급별 차이 비교,” *디지털융복합연구*, 제16권, 제10호, pp.523-530, 2018.

[43] 사행산업통합감독위원회, *2018 사행산업 이용실태 조사*, 사행산업통합감독위원회, 2018.

[44] 한국도박문제관리센터, *도박문제관리백서 2017*, 한국도박문제관리센터, 2017.

[45] R. Svendsen and T. Griffin, *Improving your odds: A curriculum about winning, losing, and staying out of trouble with gambling*, Minnesota Institute of Public Health, 1996.

[46] 사각지대 방지된 ‘청소년 도박’...중독치료센터마저 줄어들 위기 <http://m.kyeongin.com/view.php?key=20201026010005087>, 2020.12.27.

저 자 소 개

박 완 경(Wan-Kyeong Park)

정회원



- 2018년 2월 : 전북대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2020년 3월 ~ 현재 : 나사렛대학교 사회복지학부 조교수

〈관심분야〉 : 도박중독, 인터넷게임중독, 정신건강

이 수 비(Soo-Bi Lee)

정회원



- 2020년 5월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 연구개발팀 선임
- 2021년 2월 : 중앙대학교 사회복지학과(사회복지학박사)

〈관심분야〉 : 알코올중독, 정신건강, 건강불평등