

청소년의 도박문제가 자살생각과 자살시도에 미치는 영향 - 학교 청소년과 학교 밖 청소년의 비교를 중심으로 -

김지혜

남서울대학교 사회복지학과 부교수

The Influences of Problem Gambling on Suicidal Ideation and Suicidal Attempts of Adolescents

-Focusing on the comparison between School Adolescents and Out-of-School
Adolescents-

Ji-Hae Kim

Associate Professor, Dept. of Social Welfare, Namseoul University

요 약 본 연구는 청소년 도박문제가 자살생각과 자살시도에 미치는 영향에서 학교 청소년과 학교밖 청소년 간에 어떠한 차이가 있는지를 확인하고자 2018년 청소년 도박문제 실태조사 자료를 활용하여 최근 3개월 이내에 돈내기 게임을 경험한 학교청소년 4,982명과 학교밖 청소년 518명의 실태조사 자료를 로지스틱 회귀분석으로 분석하였다. 연구결과 첫째, 도박문제수준과 지인이나 업체에서 돈을 빌린 경험, 학업성적 저하경험, 자살생각이나 자살시도 모두 학교 청소년에 비해 학교밖 청소년이 더 심각하였다. 둘째, 돈내기 게임 때문에 업체에서 돈을 빌린 경험은 자살생각과 자살시도에 유의한 영향을 미쳤다. 셋째, 도박문제수준과 돈내기 게임 때문에 친구나 선후배에게 돈을 빌린 경험, 학업 성적 저하 경험은 학교 청소년의 자살생각과 자살시도에 유의한 영향을 미쳤다. 이를 토대로 도박으로 인한 청소년의 자살문제를 예방하기 위한 개입방안에 대해 제시하였다.

주제어 : 도박문제, 자살생각, 자살시도, 학교청소년, 학교밖 청소년

Abstract The purpose of this study is to identify the influence of problem gambling on suicidal ideation and suicidal attempts of school adolescents and out-of-school adolescents. Data were obtained from the 2018 Survey on Youth Gambling Problems and analyzed using logistic regressions. The results of this study were as follows: First, Out-of-school adolescents have more problems with the problem gambling severity, experience a decline in academic performance due to gambling, experience of borrowing money from acquaintances of lenders, suicidal ideation and suicidal attempts than school adolescents. Second, regardless of whether they attended school, experience of borrowing money from lenders was identified as significant variable of suicidal ideation and attempt. Third, problem gambling severity, experience of borrowing money from acquaintances of lenders and a decline in academic performance appeared to influence suicidal ideation and suicidal attempts of school adolescents. Based on this results, we suggested the method to decrease suicide due to problem gambling.

Key Words : problem gambling, suicidal ideation, suicidal attempt, school adolescent, out of school adolescent

*Funding for this paper was provided by Namseoul University year 2019.

*Corresponding Author : Ji-Hae Kim(jhkim@nsu.ac.kr)

Received November 11, 2020

Revised December 3, 2020

Accepted January 20, 2021

Published January 28, 2021

1. 서론

청소년의 자살률이 높아지면서 심각한 사회문제가 되고 있다. 통계청의 2019년 사망원인 통계에 의하면, 10-19세 청소년의 자살률은 인구 10만 명당 5.9명으로 청소년 사망원인 중 1위를 차지하고, 그 비율도 37.5%에 달한다. 청소년 자살의 심각성으로 인해 청소년기 자살에 영향을 미치는 선행연구들이 이루어져왔는데 주로 학업 부담, 우울, 사회경제적 지위 등이 논의되어 왔다. 그러나 최근에 급증하고 있는 청소년의 도박문제와 자살간의 관련성에 대한 연구는 국내에서 시도되지 않았다. 최근 청소년의 도박문제는 매우 심각한 수준에 이르고 있는데, 청소년들 사이에 스마트폰을 연결고리로 한 온라인 도박이 급속하게 퍼지고 있으며, 스스로 돈을 벌지 못하는 청소년들은 도박자금을 구하기 위해 초고금리의 불법대출을 받거나 범죄를 저지르기도 한다. 그리고 이 과정에서 불법 대부업자들의 뒷에 걸려 감금과 폭행의 피해를 당하기도 한다[1].

한국도박문제관리센터에서 실시한 2018년 한국 청소년 도박문제 실태조사에 의하면, 최근 3개월 이내 돈내기 게임 경험률이 학교 청소년은 28.4%, 학교밖 청소년은 41.8%인 것으로 나타났다. 이는 2015년 학교 청소년 24.2%, 학교밖 청소년 36.1%에 비해 크게 증가한 수치이다[2]. 또한, '도박문제 위험집단' 비율도 학교 청소년의 경우 2015년도에 5.1%였으나 2018년도에는 6.4%로 증가하였고, 학교밖 청소년의 경우에는 2015년 14.1%에서 2018년 21.0%로 증가하였다. 성인 도박중독 유병률이 2018년도에 5.3%라는 것에 비추어봤을 때, 청소년의 도박문제는 상당히 높은 수준인 것을 확인할 수 있다. 청소년은 초기에 재미 삼아 도박을 시작하지만 심리적 불안정성이 높아 점차 중독단계로 발전할 가능성이 높고, 도박으로 인해 발생한 금전적 피해를 해결하기 위해 사채를 이용하거나 범죄를 저지를 가능성이 높을 뿐만 아니라 이로 인한 스트레스를 견디지 못해 자살시도를 할 가능성도 높다[2]. 대검찰청의 2018년 주요 범죄 유형별 특성에 의하면, 소년범 절도범죄의 5.6%, 강도범죄의 16.7%가 유흥이나 도박 비용을 마련하기 위해서인 것으로 나타났다. 성인의 경우 절도범죄의 1.2%, 강도범죄의 6.3%가 유흥, 도박 비용 마련을 위한 것이라는 수치와 비교해 봤을 때, 청소년 범죄 중 도박으로 인한 비율이 매우 높다는 것을 알 수 있다[3]. 또한, 청소년기에 도박에 빠질 경우 성인이 된 이후에도 끊지 못하고, 심각한 도박 중독으로 진행되는 사례도 많이 볼 수 있다. 따라서

청소년기의 도박문제가 이후 성인기의 도박중독으로 이어지지 않도록 시급한 대책이 마련되어야 한다. 외국에서도 청소년의 도박문제가 최근 증가하고 있다. 미국, 캐나다, 호주에서는 청소년의 60-90%가 도박경험이 있는 것으로 나타났으며, 심각한 문제수준이 4-8%이고, 위험수준은 10-15%인 것으로 나타났다[4]. 이러한 국내외 청소년 도박문제의 증가는 합법과 불법을 막론하고 온라인 도박시장이 급속하게 팽창하고, 스마트폰을 통해 손쉽게 도박에 참여할 수 있게 되었기 때문이다[2].

청소년 도박 문제의 심각성에도 불구하고 관련 연구나 정책은 매우 미흡한 실정이다. 국내에서 청소년의 개인 특성이 문제도박에 미치는 영향에 대한 연구가 일부 진행되었으나 도박문제가 청소년에게 어떠한 문제를 일으키며, 영향요인은 무엇인지에 대한 연구는 거의 진행되지 않고 있다[5-6]. 본 연구는 청소년의 도박피해 경험 중 자살생각과 자살시도에 미치는 도박문제의 영향에 대해 살펴보고자 하며, 특히 학교 청소년과 학교밖 청소년의 차이를 중심으로 살펴보고자 한다.

도박문제가 자살생각과 자살시도에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 청소년을 대상으로 한 연구는 없으나 도박문제를 갖고 있는 성인을 대상으로 진행된 국내외 연구들에 의하면, 도박문제를 갖고 있는 사람들의 자살시도율은 일반사람들의 3.4배에 달하는 것으로 나타났다[7]. 자살생각이나 자살시도 경험이 있는 도박자들은 많은 빚을 지고 있었으며 도박 관련 범죄와도 연관되어 있었다. 따라서 도박 비용을 마련하기 위해 강도나 절도를 하는 청소년 비율이 높다는 2019년 대검찰청 자료에 비추어 봤을 때, 도박으로 인한 금전문제를 경험하는 청소년들이 많고 이는 범죄뿐만 아니라 자살생각이나 자살시도를 높이는 요인이 될 수 있다. 도박에 사용하는 금액뿐만 아니라 도박문제 수준도 청소년의 자살에 영향을 미칠 수 있는데, 도박문제가 심각할수록 자살생각이나 자살시도율이 높아진다는 선행연구를 찾아 볼 수 있다[7]. 도박을 하는 청소년 중 '도박문제 위험집단' 비율이 크게 증가하고 있으며, 특히 학교밖 청소년의 도박문제가 심각하다는 한국 청소년 도박문제 실태조사 결과는 이들의 자살생각과 자살시도율도 증가했을 가능성을 시사하고 있다.

따라서 본 연구에서는 도박문제수준과 도박빈도, 도박 금액 및 잃은 금액, 지인으로부터 돈을 빌린 경험, 업체로부터 돈을 빌린 경험 등 다양한 도박문제관련 요인 중 청소년의 자살생각과 자살시도에 영향을 미치는 요인을 확인함으로써 도박으로 인한 청소년 자살문제를 예방하기 위한 개입방안을 제시하고자 한다. 또한, 학교 청소년과

학교밖 청소년의 비교를 통해 두 집단 간의 차이를 밝히고 각 집단에 필요한 실천 및 정책적 방안을 제안하고자 한다.

2. 이론적 논의

2.1 청소년 도박문제의 특성

도박이란 자신에게 가치가 있는 것을 보다 더 큰 가치가 있는 것과 교환할 것으로 기대하며, 불확실한 게임에 내기를 거는 것으로 정의할 수 있다[2]. 게임의 결과에 따라 돈을 비롯한 재화가 교환되며, 이 게임은 적어도 부분적으로는 우연이나 운에 의해 승패가 결정된다. 즉, 대부분의 도박은 확률성 게임이다[5].

청소년 도박문제의 특성에 관한 선행연구에 의하면 가정이나 학교의 지도감독과 보호가 부족한 청소년들이 도박문제에 노출될 위험이 크다[5]. 국외 연구에 의하면 청소년 도박문제는 성별, 연령, 학업성취, 아버지의 학업수준 등과 관련되어 있었다[8]. 남성은 여성에 비해 도박으로 인한 문제를 나타낼 가능성이 더 높고, 도박을 처음 접한 연령이 어리고 특히 부모가 정기적으로 도박을 한 경우에는 청소년이 도박문제를 보일 가능성이 높다[9-10]. 특히 15세 이전에 도박을 시작한 경우 더 늦게 도박을 시작한 경우에 비해 약물남용, 정신적 문제, 자살생각이 더 높은 것으로 나타났다[11]. 낮은 학업성취도, 약물남용, 음주는 청소년의 도박문제를 설명하는 주요 위험요인이며, 도박 초기의 큰 손실이나 이익, 정신건강문제와 충동성 등도 주요 위험요인인 것으로 나타났다[12, 13]. 다음으로 청소년 도박문제의 보호요인은 부모의 지도감독, 지지적 가족 관계, 가족 생활 만족과 학교적응 등인 것으로 보고되고 있다. 청소년기에 도박을 접하더라도 부모가 자녀를 잘 지도하고 가족관계가 긍정적이며, 가족 생활 만족도가 높고 학교생활에 적응을 잘 할수록 심각한 도박문제에 빠질 가능성은 줄어들었다[4, 10, 12].

도박을 하는 청소년들은 도박으로 인한 죄책감이나 수치심 등의 부정적 감정, 사회적 관계 문제, 일상생활 리듬 파괴, 학교부적응 등을 경험하고 있었으며, 우울이나 자살시도와 같은 정신건강문제도 함께 갖고 있을 가능성이 많고, 음주나 담배 등 다른 중독 행동을 보일 가능성도 높았다[10, 14]. 이외에도 청소년들은 도박으로 인해 가족관계나 다른 관계들이 붕괴되기도 하며, 이전의 친구관계는 도박관련 모임으로 대체되고, 점차 사회적으로 고립

된다[15]. 청소년의 도박문제는 또한 비행이나 범죄, 무단결석이나 학업저하 등 학교 관련 문제, 경제적 문제를 일으키기도 한다[16, 17].

학교밖 청소년의 도박문제에 대한 선행연구에 의하면 학교 밖 청소년의 도박문제는 학교 청소년과 비교할 때 10배 높은 수치로 나타났는데, 특히 남자이면서 보호자의 역할이 부재하고, 보호관찰소나 소년원에 속할수록 더 심각한 문제를 가지고 있었다[5].

2.2 도박문제가 자살생각과 자살시도에 미치는 영향

자살생각이란 죽음에 대한 일반적인 생각과 자살 수단에 대한 생각을 포함하며, 자살시도는 고의적이며 실제적인 자해 등 죽으려는 의도를 갖고 자살하기 위한 행동을 하지만 자살로 사망하지 않은 경우이다[18]. 도박문제는 심각한 약물남용과 충동성, 자살경향성 등의 정신건강문제와 동시에 나타나는 특성을 보이는데, 도박문제를 갖고 있는 사람들의 자살시도율은 일반사람들의 3.4배에 달하며, 그 이유는 경제적 어려움, 실업, 건강 문제 등인 것으로 나타났다[7-8]. 도박으로 인해 자살생각이나 자살시도 경험이 있는 도박자들은 많은 빛을 지고 있었으며 도박 관련 범죄와도 연관되어 있고, 이른 나이에 도박을 시작한 것으로 나타났다. 또한, 우울과 약물남용 등이 도박자들의 자살위험을 증가시키는 요인이 되고 있었다[7]. 국내의 연구에서도 도박문제가 심각할수록 도박에 사용하는 금액이 증가하며, 이로 인해 도박자는 빛을 지게 될 가능성도 증가하는 것으로 나타났다. 도박중독이 심각해지면서 도박자들은 직장에서 해고되거나 경제적인 파산을 하게 되고, 이는 스트레스를 증가시켜 자살생각이나 자살시도를 높이는 요인이 된다[19].

도박을 하지 않는 집단과, 낮은 위험의 도박 집단, 위험수준의 도박 집단, 문제가 있는 도박 집단, 병리적 도박 집단의 다섯 그룹으로 분류하여 자살생각과 자살시도에 미치는 영향을 연구한 결과, 낮은 위험 수준과 위험 수준 집단은 자살생각이나 자살시도와 연관성이 없었으나 문제가 있는 도박 집단과 병리적 도박 집단은 모두 자살생각과 자살시도를 증가시키는 위험 요인이었다[7]. 즉, 도박문제가 심각할수록 자살생각이나 자살시도율이 높아지는 것을 볼 수 있다. 이와 관련하여 도박중독치유 및 도박시설 이용자를 대상으로 도박심각도와 자살생각의 관계를 연구한 선행연구에 의하면, 도박심각도에 따라 자살생각이 증가하는 것으로 나타났으며, 빛으로 인한 심리적 압박이 도박 심각도와 자살생각을 부분 매개하였다[19].

2.3 학교 청소년과 학교밖 청소년의 자살생각과 자살시도에 영향을 미치는 요인

청소년 자살에 영향을 미치는 요인은 개인요인과 가족요인, 친구 또는 학교 요인 등 다양하다. 개인요인과 관련하여 성별, 연령, 우울, 절망감, 스트레스, 음주여부 등이 자살생각이나 자살시도에 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[20]. 남학생보다 여학생의 자살생각과 자살시도가 더 많았으며, 연령이 증가할수록 자살생각이나 자살시도율이 높은 것으로 나타났다[20-21]. 우울은 자살생각이나 자살시도를 하는 청소년들이 경험하는 강력한 예측요인으로 보고되고 있으며, 절망감과 스트레스, 음주 및 약물문제도 청소년의 자살율을 높이는 위험요인으로 보고되고 있다[22]. 가족요인으로는 가정불화와 가정해체, 가구의 경제적 상황 등이 청소년의 자살에 영향을 미치는 요인이며, 친구 또는 학교 요인으로는 성적저하와 친구갈등 등이 유의한 영향을 미치는 요인인 것으로 보고되고 있다[18].

학교 청소년과 학교밖 청소년의 자살생각과 자살시도에 미치는 영향을 연구한 선행연구에 의하면 학교청소년에 비해 학교밖 청소년의 자살생각과 자살시도 경험이 높은 것으로 나타났다. 이는 학교밖 청소년들이 학교 중단 이후 약물이나 폭력, 가출, 음주문제 등 비행에 더 빠져들게 되고, 이로 인해 자살과 관련한 위험요인에 더 노출될 가능성이 높기 때문이다. 자살생각과 관련하여서는 여자청소년일수록, 우울할수록 학교청소년과 학교밖 청소년 모두 자살생각이 높은 것으로 나타났다. 음주와 가정불화, 친구갈등은 학교청소년의 자살생각에만 영향을 미쳤으며, 가구 경제상태는 학교밖 청소년의 자살생각에만 유의한 영향을 미쳤다. 자살시도는 여자청소년, 음주, 주변인자살 등이 학교 청소년과 학교밖 청소년 모두에 유의한 영향을 미치는 변수인 것으로 나타났다. 우울과 충동성, 친구갈등은 학교 청소년의 자살시도에 유의한 영향을 미쳤다[18].

3. 연구방법

3.1 분석자료

본 연구는 한국도박문제관리센터의 2018년 청소년 도박문제 실태조사 자료를 활용하여 분석하였다. 한국도박문제관리센터의 승인을 통해 조사데이터를 제공받아 분석에 사용하였다. 학교 청소년과 학교밖 청소년을 대상

으로 조사가 실시되었으며, 학교 청소년은 2018년 8월 국내 중학교 1-3학년 및 고등학교 1-2학년에 재학 중인 학생이다. 학교밖 청소년은 2018년 8월 교육부의 정규 교육 과정에 있지 않은 청소년으로, 중·고 교육과정 입학 후 3개월 이상 결석하거나, 질병 등의 사유로 입학을 유예하거나, 제적/퇴학/자퇴하거나, 중·고등학교에 입학하지 않은 만13세-18세의 학교밖 청소년지원센터와 청소년쉼터, 비인가 대안학교에 소속 중인 청소년이다.

학교 청소년의 경우 중학교는 전국에서 133개교, 고등학교는 전국에서 126개교가 대상 표본으로 선정되었으며, 조사자가 학교에 방문하여 조사를 실시하였고, 최종 17,520명의 자료를 수집하였다. 학교밖 청소년의 경우에는 학교밖 청소년지원센터, 청소년쉼터를 이용하거나 비인가 대안학교를 이용 중인 경우로 한정하여 최종 1,240명의 자료를 수집하였다

수집된 자료 중 본 연구에서는 도박문제가 청소년의 자살생각과 자살시도에 미치는 영향을 확인하기 위해 최근 3개월 이내에 한 가지 이상 돈내기 게임을 경험한 청소년들을 분석에 활용하여 최종 분석에 활용된 자료는 학교 청소년 4,982명, 학교밖 청소년 518명이다.

3.2 변수의 구성과 측정

3.2.1 독립변수

본 연구의 독립변수는 도박문제수준, 지난 3개월간 가장 자주한 돈내기 게임 빈도, 돈내기 게임 총 사용금액, 돈내기 게임 총 잃은 금액, 첫 돈내기 게임 경험 나이, 돈내기 게임 때문에 친구나 선후배에게 돈을 빌린 경험, 돈내기 게임 때문에 업체로부터 돈을 빌린 경험, 돈내기 게임 때문에 학업 성적 저하 경험이다.

도박문제수준은 특정기간 동안 행위자가 도박행동을 하면서 겪은 각종 부정적 경험의 정도를 지수화하여 구분한 것으로, 본 조사에서는 캐나다 청소년들의 도박행동 및 도박문제 수준 측정을 위해 개발된 CAGI(Canadian Adolescent Gambling Inventory)중 핵심 9문항에 해당하는 GPSS(Gambling Problem Severity Subscale)를 활용하여 측정하였다. 각 문항을 없다 0점, 가끔있다 1점, 자주 있다 2점, 거의 항상 있다 3점으로 계산하여 9문항 총점이 0-1점일 경우 비문제수준(Green)이고, 총점이 2-5점일 경우 저-중위험 수준(Yellow)이며, 총점이 6점 이상일 경우 문제수준(Red)으로 구분한다.

3.2.2 종속변수

본 연구의 종속변수는 자살생각과 자살계획 및 시도이다. '귀하는 돈내기 게임 때문에 자살을 심각하게 생각해 본 적이 있습니까?' 라는 문항과 '귀하는 돈내기 게임 때문에 자살을 계획하거나 시도해 본 적이 있습니까?'라는 두 문항을 활용하였다. 두 문항 모두 '없다'로 응답한 경우 0으로, 두 문항 중 한 문항이라도 '있다'로 응답한 경우는 1로 조작화 하였다.

3.2.3 통제변수

성별과 연령, 가정불화와 가정해체 등이 청소년의 자살생각과 자살시도에 영향을 미친다는 선행연구를 반영하여[18, 20] 본 연구에서는 성별과 연령, 부모동거여부, 가족과 솔직한 대화를 통제변수로 설정하였다.

3.3 자료분석방법

도박문제가 청소년의 자살생각과 자살시도에 미치는 영향에 대해 학교청소년과 학교 밖 청소년을 비교분석하기 위해 먼저 각 변수에 대한 빈도분석을 실시하여 도박문제와 관련한 주요 변수의 특성을 확인하였다. 다음으로 도박관련 문제가 청소년의 자살생각과 자살시도에 미치는 영향을 확인하기 위해 로지스틱 회귀분석을 사용하였고, IBM SPSS Statistics 23을 이용하여 분석하였다.

4. 연구결과

4.1 연구대상자의 인구사회학적 특성

본 연구대상자의 인구사회학적 특성은 Table 1과 같다. 성별은 학교 청소년은 남자가 2,611명(52.4%), 여자가 2,371명이고(47.6%), 학교밖 청소년은 남자가 336명(64.9%), 여자가 182명(35.1%)이었다. 연령은 학교청소년은 만 13세 이하가 912명(18.3%), 만 14세가 985명(19.8%), 만 15세가 974명(19.5%), 만 16세가 1,085명(21.8%), 만17세에서 18세가 1,026명(20.6%)이었으며, 학교밖 청소년의 경우 만 13세 이하가 18명(3.5%), 만 14세가 31명(6.0%), 만 15세가 42명(8.1%), 만 16세가 107명(20.7%), 만 17-18세가 320명(61.8%)이었다. 부모 동거여부는 학교 청소년은 부모와 함께 살고 있다가 4,779명(95.9%), 부모와 함께 살고 있지 않다가 203명(4.1%)이었으며, 학교밖 청소년은 부모와 함께 살고 있다가 336명(64.9%), 함께 살고 있지 않다가 182명(35.1%)이었다.

Table 1. The demographic and sociological characteristics of research participants

Variable		School Adolescents (n=4,982)		Out-of-School Adolescents (n=518)	
		Frequency	Ratio(%)	Frequency	Ratio(%)
Gender	Male	2,611	52.4	336	64.9
	Female	2,371	47.6	182	35.1
Age	Under the age of 13	912	18.3	18	3.5
	14	985	19.8	31	6.0
	15	974	19.5	42	8.1
	16	1,085	21.8	107	20.7
	17-18	1,026	20.6	320	61.8
Resident with parents		4,779	95.9	336	64.9
Non-resident with parents		203	4.1	182	35.1

4.2 학교 청소년과 학교밖 청소년의 주요변수에 대한 빈도분석

본 연구 대상자인 학교 청소년과 학교밖 청소년의 주요 변수에 대한 빈도분석 결과는 Table 2. 와 같다. 지난 3개월 간 돈내기 게임을 한 번이라도 해 본 적이 있는 청소년을 대상으로 도박문제 수준을 측정한 결과, 학교 청소년은 비문제군 3,852명(77.3%), 위험군 862명(17.3%), 문제군 268명(5.4%)인데 반해, 학교밖 청소년은 비문제군 258명(49.8%), 위험군 155명(29.9%), 문제군 105명(20.3%)으로 위험군과 문제군의 비율이 학교 청소년에 비해 높은 것으로 나타났다. 지난 3개월간 가장 자주한 돈내기 게임 빈도는 학교 청소년은 한달에 1회가 3,323명(66.7%), 한달 2-3회가 1,048명(21.0%), 일주일 1회 311명(6.2%), 일주일 2-6회 244명(4.9%), 매일 55명(1.1%)이었으며, 학교밖 청소년은 한달에 1회가 227명(43.8%), 한달 2-3회가 142명(27.4%), 일주일 1회 65명(12.5%), 일주일 2-6회 65명(12.5%), 매일 19명(3.7%)으로 학교밖 청소년이 학교 청소년에 비해 돈내기 게임을 더 자주 하는 것으로 나타났다. 지난 3개월간 가장 자주한 돈내기 게임의 총 사용 금액은 학교 청소년의 경우 1만원 이하가 3,685명(74.0%), 1만원 초과 5만원 이하가 791명(15.9%), 5만원 초과 10만원 이하가 310명(6.2%), 10만원 초과 50만원 이하가 120명(2.4%), 50만원 초과 100만원 이하가 25명(0.5%), 100만원 초과가 27명(0.5%)이었고, 학교밖 청소년의 경우 1만원 이하가 230명(44.4%), 1만원 초과 5만원 이하가 84명(16.2%), 5만원 초과 10만원 이하가 66명(12.7%), 10만원 초과 50만원 이하가 110명(21.2%), 50만원 초과 100만원 이

하가 14명(2.7%), 100만원 초과가 12명(0.3%)으로 학교 밖 청소년의 사용금액이 더 많은 것으로 나타났다. 지난 3개월간 가장 자주한 돈내기 게임에서 총 잃은 금액은 학교 청소년의 경우 0원이 601명(12.1%), 1만원 이하 3,573명(71.7%), 1만원 초과 5만원 이하 511명(10.2%), 5만원 초과 10만원 이하 163명(3.3%), 10만원 초과 50만원 이하 86명(1.7%), 50만원 초과 100만원 이하 13명(0.3%), 100만원 초과 9명(0.2%)이었고, 학교밖 청소년의 경우 0원이 35명(6.8%), 1만원 이하 248명(47.9%), 1만원 초과 5만원 이하 105명(20.3%), 5만원 초과 10만원 이하 77명(14.9%), 10만원 초과 50만원 이하 36명(6.9%), 50만원 초과 100만원 이하 10명(1.9%), 100만원 초과 5명(1.0%)으로 잃은 금액도 학교밖 청소년이 더 많은 것으로 나타났다. 첫 돈내기 게임 경험 나이는 학교 청소년의 경우 만 6세 이하 84명(1.7%), 만 7-9세 325명(6.5%), 만 10-12세 1,675명(33.6%), 만 13-15세 2,265명(45.5%), 만 16-18세 630명(12.6%)이었고, 학교밖 청소년의 경우에는 만 6세 이하 5명(1.0%), 만 7세-9세 36명(7.1%), 만 10-12세 159명(31.2%), 만 13-15세 189명(37.1%), 만 16-18세 120명(23.6%)으로 학교밖 청소년이 만 16세-18세에 처음으로 돈내기 게임을 경험한 비율이 더 높았다.

돈내기 게임 때문에 친구나 선후배에게 돈을 빌린 경험은 학교 청소년의 경우 없다가 4,706명(94.5%), 있다가 276명(5.5%)이었으며, 학교밖 청소년의 경우에는 없다가 427명(83.9%), 있다가 82명(16.1%)으로 학교밖 청소년이 지인으로부터 돈을 빌린 경험이 더 많았다. 돈내기 게임 때문에 업체에서 돈 빌린 경험은 학교 청소년의 경우 없다가 4,935명(99.1%), 있다가 49명(0.9%)이었으나 학교밖 청소년의 경우에는 없다가 498명(97.8%), 있다가 11명(2.2%)으로 학교밖 청소년이 업체에서 돈을 빌린 경험이 더 많았다. 돈내기 게임 때문에 학업성적이 저하된 경우는 학교 청소년의 경우 없다가 4,900명(98.3%), 있다가 82명(1.7%)이었으며, 학교밖 청소년은 없다가 470명(92.3%), 있다가 39명(7.7%)으로 학교밖 청소년의 학업성적 저하 경험이 더 많았다. 돈내기 게임 때문에 자살을 심각하게 생각하거나 시도한 경험과 관련해서는 학교 청소년의 경우 없다가 4,933명(99.0%), 있다가 49명(1.0%)이었고, 학교밖 청소년의 경우 없다가 498명(97.8%), 있다가 11명(2.2%)으로 학교밖 청소년의 자살생각과 시도가 더 높은 것으로 나타났다.

가족과 솔직한 대화를 하는지에 대해서는 학교 청소년의 경우 전혀 하지 않는다 499명(10.0%), 하고는 있으나

부족하다 855명(17.2%), 어느 정도 한다 2,189명(43.9%), 매우 자주 한다 1,440명(28.9%)이었으며, 학교밖 청소년의 경우 전혀 하지 않는다 151명(29.2%), 하고는 있으나 부족하다 173명(33.4%), 어느 정도 한다 152명(29.3%), 매우 자주 한다 42명(8.1%)으로 학교밖 청소년이 가족과 솔직하게 대화하는 빈도가 더 낮은 것으로 나타났다.

Table 2. Frequency analysis of major variables

Variable		School Adolescents (n=4,982)		Out-of-School Adolescents (n=518)	
		Frequency	Ratio (%)	Frequency	Ratio (%)
Gambling problem level	Non-problem group (Green)	3,852	77.3	258	49.8
	Danger group (Yellow)	862	17.3	155	29.9
	Problem group (Red)	268	5.4	105	20.3
Gambling frequency	once a month	3,323	66.7	227	43.8
	2-3times a month	1,048	21.0	142	27.4
	Once a week	311	6.2	65	12.5
	2-6times a week	244	4.9	65	12.5
	Every day	55	1.1	19	3.7
Gambling sum	10thousand won	3,685	74.0	230	44.4
	10-50thousand won	791	15.9	84	16.2
	50-100thousand won	310	6.2	66	12.7
	100-500thousand won	120	2.4	110	21.2
	0.5-1million won	25	0.5	14	2.7
	1million won	27	0.5	12	2.3
Gambling loss amount	0won	601	12.1	35	6.8
	10thousand won	3,573	71.7	248	47.9
	10-50thousand won	511	10.2	105	20.3
	50-100thousand won	163	3.3	77	14.9
	100-500thousand won	86	1.7	36	6.9
	0.5-1million won	13	0.3	10	1.9
	1million won	9	0.2	5	1.0
Age of start of gambling	Under the age of 6	84	1.7	5	1.0
	7-9	325	6.5	36	7.1
	10-12	1,675	33.6	159	31.2
	13-15	2,265	45.5	189	37.1
	16-18	630	12.6	120	23.6
Borrowing money from acquaintance	No	4,706	94.5	427	83.9
	Yes	276	5.5	82	16.1

Borrowing money from lender	No	4,935	99.1	498	97.8
	Yes	49	0.9	11	2.2
Decline academic performance	No	4,900	98.3	470	92.3
	Yes	82	1.7	39	7.7
Suicidal ideation and suicidal attempt	No	4,933	99.0	498	97.8
	Yes	49	1.0	11	2.2
Conversation with family	Not at all	499	10.0	151	29.2
	A little	855	17.2	173	33.4
	A little bit more	2,189	43.9	152	29.3
	Very often	1,440	28.9	42	8.1

4.3 도박문제가 학교 청소년과 학교밖 청소년의 자살생각과 자살시도에 미치는 영향

도박문제가 학교 청소년과 학교밖 청소년의 심각한 자살생각과 자살시도에 미치는 영향을 파악하기 위해 로지스틱 회귀분석을 실시한 결과는 Table 3과 같다. 먼저 학교 청소년과 학교밖 청소년 둘 다에 유의한 영향을 미치는 변수는 돈내기 게임 때문에 업체로부터 돈을 빌린 경험인 것으로 나타났다. Table 2의 빈도분석 결과를 살펴보면, 청소년의 경우 돈내기 게임을 하더라도 대부분 잃은 금액이 50만원 이하이기 때문에 업체에서 돈을 빌리는 비율은 높지 않다. 그러나 업체에서 돈을 빌린 경험이 있을 경우 심각한 정도의 자살생각과 자살시도율은 매우 높은 것으로 나타났다.

다음으로 학교 청소년의 자살생각과 자살시도에만 유의한 영향을 미치는 변수는 도박문제수준과 돈내기 게임 때문에 친구나 선후배에게 돈을 빌린 경험, 돈내기 게임 때문에 학업 성적 저하 경험인 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 도박문제수준이 한 단위 증가했을 때, 자살생각과 자살시도를 할 승수(odds)는 1.163배로 도박문제수준이 증가할수록 자살생각과 자살시도 확률이 높아진다. 돈내기 게임 때문에 친구나 선후배에게 돈을 빌린 경험이 있는 청소년은 없는 청소년에 비해 자살생각과 자살시도를 할 승수가 3.325배인 것으로 나타났으며, 학업 성적 저하 경험이 있을 경우 자살생각과 자살시도를 할 승수는 16.141배인 것으로 나타났다. 학교밖 청소년의 자살생각과 자살시도에만 유의한 영향을 미치는 변수는 연령 이었는데, 연령이 한 단위 증가할수록 자살생각과 자살시도를 할 승수는 3.716배였다.

학교밖 청소년에 비해 학교 청소년의 도박문제 위험수준과 문제수준은 낮은 편이다. 그러나 도박문제가 심각할수록 자살생각과 자살시도율은 증가하는 것으로 나타났기 때문에 77%를 차지하는 비문제수준의 돈내기 게임을

하는 학교 청소년들이 위험수준과 문제수준의 심각한 도박문제에 빠지지 않도록 개입이 필요하다. 돈내기 게임 때문에 선후배에게 돈을 빌린 경험과 학업성적 저하 경험은 학교밖 청소년이 학교 청소년에 비해 더 많은 비율을 보였으나, 자살생각과 자살시도에 미치는 영향은 학교 청소년에서만 유의한 것으로 나타났다. 돈내기 게임을 하는 학교밖 청소년들의 자살생각과 자살시도에는 업체에서 돈을 빌린 경험과 연령이 유의한 영향을 미치는데, 연령이 증가할수록 자살생각이 증가한다는 선행연구와 일치하는 결과이다[21].

돈내기 게임 빈도와 돈내기 게임 사용 금액, 총 잃은 금액, 첫 돈내기게임 경험 나이, 성별, 부모 동거여부, 가족과의 진솔한 대화 정도는 학교 청소년과 학교밖 청소년 모두에서 자살생각과 자살시도에 미치는 영향이 유의하지 않았다.

Table 3. Logistic regression analysis on the factors affecting adolescent's suicidal ideation and suicidal attempts

변수	School Adolescents		Out-of-School Adolescents		
	B(S.E)	Exp(B)	B(S.E)	Exp(B)	
Gambling factor	Gambling problem level	.151* (.059)	1.163	-.139 (.146)	.871
	Gambling frequency	.460 (.234)	1.584	-.015 (.415)	.985
	Gambling sum	.004 (.283)	1.004	.466 (.410)	1.593
	Gambling loss amount	-.238 (.289)	.789	-.424 (.442)	.655
	Age of start of gambling	-.139 (.311)	.870	-.413 (.481)	.662
	Borrowing money from acquaintance	1.202* (.593)	3.325	1.305 (1.103)	3.687
	Borrowing money from lender	5.040*** (.575)	154.443	5.105** (1.596)	164.823
	Decline academic performance	2.781*** (.549)	16.141	2.368 (1.375)	10.672
Individual factor	Gender	-.041 (.552)	.960	-2.137 (1.482)	.118
	Age	.044 (.199)	1.045	1.313* (.612)	3.716
Family factor	Resident with parents	-.763 (1.158)	.466	-1.438 (1.081)	.237
	Conversation with family	.113 (.260)	1.120	-.824 (.676)	.439

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

5. 결론

청소년의 스마트폰 사용이 증가하고 온라인에서 불법

도박 광고가 급증하면서 청소년들은 실시간으로 불법 온라인 도박 사이트에 노출되고 있다. 초기에는 친구의 권유와 호기심으로 사다리게임, 홀짝 등을 재미 삼아 시작하지만 점차 도박 이용 금액이 커지면서 돈을 빌리고 빌려주는 등 범죄 행위에 가담하게 된다. 실제로 청소년들에게 인기 있는 사다리게임의 경우 판돈이 수백만원까지 올라가기도 한다[23]. 청소년의 도박문제는 매우 심각하지만 이에 대한 연구나 정책은 미흡한 실정이다. 본 연구는 도박으로 인한 청소년 피해 경험 중 자살생각과 자살시도에 미치는 영향을 학교 청소년과 학교밖 청소년을 비교하여 확인함으로써 도박문제로 인해 청소년을 자살로까지 이끄는 위험요인은 무엇인지를 밝히고자 하였다. 이러한 목적을 위해 진행된 본 연구의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 도박 관련 문제에 있어서 학교 청소년과 학교밖 청소년의 차이를 살펴보면, 지난 3개월간 한 번이라도 돈내기 게임을 한 적이 있는 청소년을 대상으로 도박 문제 수준을 확인한 결과, 학교 청소년의 위험군은 17.3%, 문제군은 5.4%인데 반해, 학교밖 청소년의 위험군은 29.9%, 문제군은 20.3%로 나타나서 학교밖 청소년의 도박 문제가 더 심각한 수준인 것으로 나타났다. 학교밖 청소년의 경우 이미 도박문제가 널리 퍼져 있으며, 이로 인해 다양한 문제에 노출되어 있음을 예측할 수 있다. 실제로 돈내기 게임 때문에 친구나 선후배에게 돈을 빌린 경험이나 업체에서 돈을 빌린 경험, 도박으로 인한 성적 저하 경험도 학교밖 청소년이 훨씬 높은 것으로 나타났다. 돈내기 게임 때문에 심각한 자살생각이나 자살시도를 한 경험도 학교밖 청소년이 학교 청소년에 비해 2배 이상 높은 것으로 나타났다. 학교밖 청소년의 경우 문제의 발견이나 개입이 더 어렵기 때문에 이들의 도박중독을 예방하고 해결하기 위한 보다 적극적인 대책들이 마련될 필요가 있다. 지난 3개월간 가장 자주한 돈내기 게임 빈도와 돈내기 게임 사용 금액, 잃은 금액에서도 학교밖 청소년의 문제가 더 심각한 것으로 나타났다. 청소년의 자살에 대한 위험요인인 가족구조와 가족과의 대화 정도를 살펴본 결과, 학교밖 청소년이 부모와 비동거하는 비율이 높았으며, 가족과 대화를 하지 않는 비율도 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 도박문제와 이로 인한 자살생각과 자살시도와의 관계에서 학교밖 청소년이 학교 청소년에 비해 더 많은 위험요인을 갖고 있음을 나타내는 것으로서 이들에 대한 보다 집중적인 대책이 필요함을 시사하고 있다.

둘째, 도박문제가 학교 청소년과 학교밖 청소년의 자

살생각과 자살시도에 미치는 영향을 확인한 결과, 도박 문제수준은 학교 청소년의 경우 자살생각과 자살시도에 유의한 영향을 미치는 변수였으며, 학교밖 청소년에게 미치는 영향은 유의하지 않았다. 이는 도박문제가 심각할수록 자살생각이나 자살시도율이 높다는 선행연구를 일부 지지하는 결과이다. 학교 청소년의 경우 위험군이 17.3%, 문제군이 5.4%인데 반해, 학교밖 청소년은 위험군이 29.9%, 문제군이 20.3%로 매우 높은 수준이다. 학교밖 청소년의 경우 과반 수 이상이 위험 또는 문제군으로 주위에 이미 도박문제가 심각한 친구들이 많기 때문에 단순히 문제수준이 높다는 것이 자살을 설명하는 것이 아니라 문제수준이 높으면서 업체로부터 돈을 빌린 경험이 있는 경우에 자살생각이나 자살시도와 연관된 것이라고 해석할 수 있다. 그러나 학교 청소년의 경우 위험 또는 문제군일 경우 자살생각이나 자살시도율이 높을 수 있으므로 이에 대한 개입이 필요하다.

돈내기 게임 때문에 업체에서 돈을 빌린 경험은 학교 청소년과 학교밖 청소년 모두에서 자살생각과 자살시도에 유의한 영향을 미치고 있었다. 이는 빚으로 인한 심리적 압박이 도박 심각도와 자살생각의 관계를 부분매개한다는 선행연구와 일치하는 결과이며, 자살생각이나 자살시도 경험이 있는 도박자들은 많은 빚을 지고 있다는 선행 연구와도 일치하는 결과이다[7, 19]. 그러나 본 연구에서 지난 3개월간 돈내기 게임 총 사용금액이나 돈내기 게임 총 잃은 금액은 학교 청소년과 학교밖 청소년 모두 자살생각이나 자살시도에 유의한 영향을 미치지 않았다. 이는 연구에 참여한 학교 청소년의 90%는 5만원 이하를 사용하고, 잃은 금액도 1만원 이하가 83.8%로 소액이용자가 많기 때문인 것으로 판단할 수 있다. 학교밖 청소년은 학교 청소년보다 사용금액이나 잃은 금액이 다소 많았으나 100만원을 초과하여 잃은 경우는 많지 않았다. 돈내기 게임 때문에 친구나 선후배에게 돈을 빌린 경험이나 학업 성적 저하 경험은 학교 청소년에서만 자살생각이나 자살시도에 유의한 영향을 미치는 변수인 것으로 나타났다. 즉, 전반적인 도박문제 수준은 학교밖 청소년이 더 심각하지만 지인에게 돈을 빌린 경험이나 성적 저하 경험으로 인한 심리적 충격은 학교 청소년이 더 취약한 것으로 해석할 수 있다. 마지막으로 통제 변수 중에서는 연령이 학교밖 청소년의 자살생각과 자살시도에 영향을 미치는 변수인 것으로 나타났다. 학교밖 청소년의 경우 가족갈등이나 경제적 문제 등 다양한 어려움에 노출될 가능성이 높는데, 연령이 증가하면서 이러한 환경적 어려움으로 인해 자살생각과 자살시도를 더 많이 하는

것으로 해석할 수 있다.

본 연구결과를 토대로 점차 증가하고 있는 청소년 도박문제를 예방하고 해결하기 위해서는 다음과 같은 노력을 해야 할 것이다.

첫째, 학교밖 청소년의 도박문제 예방 및 치료를 위한 적극적 개입이 필요하다. 학교 청소년에 비해 학교밖 청소년의 도박문제는 더 심각한 것으로 나타났으나 이들은 도박예방교육이나 상담서비스 등에서 제외될 가능성이 높다. 따라서 학교밖 청소년 지원센터, 청소년 쉼터 등에서 도박문제에 대한 상담과 교육을 집중적으로 실시할 필요가 있으며, 이들의 특성에 맞는 교육 프로그램이 개발될 필요가 있다.

둘째, 학교에서 정기적으로 학생들의 심리건강에 관한 조사를 실시하고 있는데, 여기에 도박문제 관련 내용을 포함하여야 하며, 위험수준과 문제수준의 도박문제를 보이고 있는 청소년들을 대상으로 우울과 자살생각 등을 포함한 광범위한 정신건강문제를 확인하고 개입할 필요가 있다. 특히 도박문제수준이 심각하거나 지인 또는 업체로부터 돈을 빌린 경험이 있는 경우, 도박문제에 의해 성적이 저하된 경험이 있는 청소년들을 대상으로 한 심층 상담이 요청된다.

셋째, 도박문제 예방 교육이 확대 실시되어야 한다. 한국도박문제관리센터에서는 1366 도박중독 상담전화선을 운영하고 있으며, 전국 지역센터에서 초중고 및 학교밖 청소년들을 대상으로 찾아가는 도박중독 및 예방교육을 실시하고 있다. 그러나 의무교육이 아니기 때문에 실제로 교육을 받는 청소년의 비율은 높지 않다. 여성가족부(2016)의 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태 조사에 의하면 온라인 도박 피해 예방교육 경험률은 34.5%에 그치고 있다. 따라서 법정 의무교육을 통해 도박문제의 위험성에 대한 교육을 확대 실시할 필요가 있다. 특히, 온라인 도박의 경우 불법인 경우가 많아 단속이 어렵기 때문에 예방교육이 매우 중요하다.

넷째, 업체로부터 돈을 빌린 경험은 학교 청소년과 학교밖 청소년 모두에서 자살생각과 자살시도에 유의한 영향을 미치는 요인이었다. 따라서 이를 막기 위해 불법도박 광고에 대한 규제와 불법대출에 대한 모니터링 및 규제가 필요하다. 청소년들은 초기에는 소액의 용돈으로 재미 삼아 도박을 시작하지만 용돈이 떨어지면 부모에게 거짓말을 해서 돈을 타내고, 그 후에는 주위에서 돈을 빌리거나 도박 비용 마련을 위해 범죄를 저지르게 된다. 이처럼 도박문제를 갖고 있는 청소년을 표적으로 한 불법대출을 ‘작업대출’이라고 부르며, 전주(錢主)는 대부분 청

소년으로 소셜네트워크서비스나 온라인 도박 사이트 광고를 통해 돈이 필요한 청소년을 유혹한다. 그러므로 이에 대한 정부 차원의 적극적인 규제와 모니터링이 필요하다.

다섯째, 학교밖 청소년의 경우 연령이 증가할수록 자살생각과 자살시도가 높아지는 것으로 나타났다. 선행연구에 의하면 학교밖 청소년이 학교청소년에 비해 자살생각과 자살시도가 높으며, 사회경제적 지위는 자살생각과 자살시도에 영향을 미치는 주요 요인이다. 연령이 증가할수록 자신이 처한 상황에 대해 비관하게 되며 이는 자살생각을 증가시키는 요인이 되는 것이다. 이를 예방하기 위해서는 청소년쉼터나 아동청소년그룹홈, 학교밖 청소년 지원센터 입소시 자살위험성을 스크리닝하고 위험군에 대해서는 전문상담기관과 연계할 필요가 있다.

마지막으로 청소년의 도박문제의 해결을 위해서는 여성가족부, 법무부, 보건복지부 등 다양한 부처의 연계협력을 통한 정책 지원이 필요하며, 보다 심층적 연구 및 해결방안 모색을 위해서는 정신의학, 심리학, 사회복지학, 청소년학 등 다양한 학문분야의 융합이 요청된다.

본 연구는 학교청소년과 학교밖 청소년을 대상으로 도박문제가 자살생각과 자살시도에 어떠한 영향을 미치는지를 확인함으로써 도박문제 청소년에 대한 실천적 개입 방향과 정책 방향을 제언하였다는 데에 의의가 있다. 그러나 2차 자료를 사용함으로써 보다 다양한 변수를 확인하지 못했다는 한계가 있으며, 각 변수들이 어떠한 경로를 거쳐 자살생각과 시도에 영향을 미치는지를 살펴보는 것도 추후 연구의 과제이다.

REFERENCE

- [1] S. M. Kwon. (2020. 8. 2). Yonhapnews. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20200709120700501?input=1195m>
- [2] Korea Center on Gambling Problems. (2018). 2018 Research Report on Youth Gambling Problems. <https://www.kcgp.or.kr/pcMain.do>
- [3] Supreme Prosecutors' Office(2019). 2019 Crime Analysis. <https://www.spo.go.kr/site/spo/crimeAnalysis.do>
- [4] M. Gori., R. Potente., A. Pitino. M. Scalese., L. Bastiani & S. Molinaro. (2015). Relationship between gambling severity and attitudes in adolescents: findings from a population-based study. *Journal of Gambling Studies*, 31, 717-740. DOI 10.1007/s10899-014-9481-2

- [5] H. L. Chang., J. K. Lee & R. H. Lee. (2018). The Influences of Personal Characteristics and Betting Games on Problem Gambling among Out-of-school Adolescents in South Korea Journal of the Korea Contents Association, 18(10), 558-567.
- [6] R. H. Lee., H. L. Chang & J. K. Lee.(2018). The Influences of Winning Money and Gambling Environments on Problem Gambling among Adolescents in South Korea : Focusing on Gender Differences. Journal of the Korea Contents Association, 18(9), 284-293.
- [7] J. F. Moghaddam., G. Yoon., D. L. Dickerson, S. W. Kim & J. Westermeyer. (2015). Suicidal ideation and Suicide attempts in five groups with different severities of gambling: findings from the national epidemiological survey on alcohol and related conditions. The American Journal on Addiction, 24, 292-298.
DOI: 10.1111/ajad.12197
- [8] G. Livazović & K. Bojčić. (2019). Problem gambling in adolescents: what are the psychological, social and financial cosequences?. BMC Psychiatry, 19, 308. <https://doi.org/10.1186/s12888-019-2293-2>
- [9] S. Ellenbogen., J. Derevensky & R. Gupta. (2007). Gender differences among adolescents with gambling related problems. Journal of Gambling Studies, 23, 133-143.
- [10] F. V. Rossen., T. Clark., S. J. Denny., T. M. Fleming., R. P. John., E. Robinson & M. F. G. Lucassen. (2016). Unhealthy gambling amongst New Zealand secondary school students: an exploration of risk and protective factors. International Journal of Mental Health and Addiction, 14, 95-110.
DOI 10.1007/s11469-015-9562-1
- [11] K. C. Winters., R. D. Stinchfield., A. Botzet & W. S. Slutske (2005). Pathways of youth gambling severity. Psychology of Addictive Behaviors, 19(1), 104-107.
- [12] N. A. Dowling., S. S. Merkouris., C. J. Greenwood., E. Oldenhof., J. W. Toumbourou & G. J. Youssef. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: a systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. Clinic Psychology Review, <http://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008>.
- [13] J. D. Edgerton., T. S. Melnyk & L. W. Roberts.(2015). Problem gambling and the youth-to-adulthood transition: assessing problem gambling severity trajectories in a sample of young adults. Journal of Gambling Studies, 31, 1463-1485.
DOI : 10.1007/s10899-014-9501-2
- [14] S. Raisamo., J. Halme., A. Murto & T. Lintonen. (2013). Gambling-related harms among adolescents: a population-based study. Journal of Gambling Studies, 23, 151-159.
DOI 10.1007/s10899-012-9298-9
- [15] K. Splevins., S. Mireskandari., K. Clayton & A. Blaszczyński. (2010). Prevalence of adolescent problem gambling, related harms and help-seeking behaviours among an Australian population. Journal of Gambling Studies, 26(2), 189-204.
- [16] E. E. Fortune., J. MacKillop., J. D. Miller., W. K. Capbell., A. D. Clifton & A. S. Goodie. (2013). Social density of gambling and its association with gambling problems: an initial investigation. Journal of Gambling Studies, 29, 329-342.
- [17] R. Gupta & J. Derevensky. (2000). Adolescents with gambling problems: from research to treatment. Journal of Gambling Studies, 16, 315-342.
- [18] I. J. Chung., J. Y. Park & E. Y. Kim. (2010). Factors Predicting Suicidal Ideation and Suicidal Attempts of School Youth and Out-of-School Youth. Mental Health & Social Work, 34, 222-251.
- [19] Y. S. Kwon., H. J. Kim., S. R. Kim & M. H. Hyun. (2014). Relationship between the Severity of Gambling Behavior and Suicidal Ideation in Gamblers : The Mediating Effect of Psychological Pressure in Debt related to Gambling and the Moderating Effect of Family's Emotional Support. The Korean Journal of Health Psychology 19(2), 603-618.
- [20] H. K. Kim & S. H. Kim. (2019). The effect of adolescents' subjective self-awareness and sleep states on suicidal ideation. Studies on Korean Youth, 30(2), 33-57.
DOI : 10.14816/sky.2019.30.2.33
- [21] H. S. Kim. (2002). Correlation between Personality, Family Dynamic Environment and Suicidal attempt among Korean Adolescents Population. Journal of Korean Academy of Nursing, 32(2), 231-242.
- [22] J. Y. Kim., J. B. Kim & E. J. Jang. (2020). Effect of Child Abuse on Binge Drinking and Suicide Ideation among Adolescents. Korean Journal of Youth Studies, 27(5), 119-145.
DOI : 10.21509/KJYS.2020.05.27.5.119
- [23] J. Y. Kim., S. Y. Chung & S. C. Choi. (2017). A Study of Status Analysis and Improvement Alternatives of Current Juvenile Protection Policies. National Youth Policy Institute. 1-368

김 지 혜(Ji-Hae Kim)

[상화]



- 1996년 2월 : 이화여자대학교 사회복지학과(문학사)
- 2000년 8월 : 이화여자대학교 사회복지학과(문학석사)
- 2011년 2월 : 이화여자대학교 사회복지전문대학원(사회복지학박사)
- 관심분야 : 아동복지, 청소년복지, 기업사회공헌, 자원봉사

· E-Mail : jhkim@nsu.ac.kr