

아동 도박성게임 행동 감소를 위한 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과

김선희*, 신동열**

같이심리상담센터 센터장*, 대한신학대학원대학교 교수**

Development and Effectiveness of Cognitive Behavior Therapy Program to reduce child gambling game behavior

Sun-Hee Kim*, Dong-Yeol Shin**

Together Psychological counseling center center Director*

Daehan Theological Seminary & University Professor**

요약 본 연구의 목적은 아동 도박성 게임 행동 감소를 위한 인지적·행동적 요소에 중점을 두고 재발 방지를 위한 프로그램을 개발하고 효과성을 검증하여 예방 교육에 필요한 기초자료를 분석하였다. 남학생 4~6학년 아동을 대상으로 8명을 선별하여 실험, 통제집단을 구성하여 주 1회 프로그램을 진행 후 실험집단에 한하여 3개월 후의 효과성을 검증하였다. 검증결과 첫째, 아동 도박성 게임행동 감소를 위한 인지행동치료 프로그램을 통해 비합리적 도박신념, 도박문제 수준, 아동용 자동적 사고, 도박문제수준이 감소되었다. 도박성 게임행동에 직접적으로 영향을 미치는 부적응적 사고의 변화는 도박성 게임행동에 대한 경각심을 심어주었다. 둘째, 행동적 변인인 자기통제력, 충동성은 유의미한 차이를 보이지는 않았으나 전체 평균에서는 감소하였다. 인지적 변인의 변화가 행동적 변인에 영향을 미쳤다. 셋째, 프로그램 종료 후 3개월 후에도 지속하는 것으로 나타났다. 인지적, 행동적 변인의 변화는 추후 아동의 도박성 게임행동을 감소시키고 적응적인 사고를 통해 학교생활과 또래 관계에 도움이 되는 결론을 도출하였다.

주제어 : 아동 도박성 게임행동, 인지행동치료, 충동성, 자기통제, 비합리적 도박신념

Abstract The purpose of this study was to develop a program to prevent recurrence, focusing on cognitive and behavioral factors to reduce gambling game behavior in children, and to verify the effectiveness to analyze basic data necessary for prevention education. Eight children in the 4th to 6th grades of male students were selected, an experiment and control group were formed, and the effectiveness was verified only after 3 months after the experimental group was conducted once a week. First, irrational gambling beliefs, the level of gambling problems, automatic thinking for children, and the level of gambling problems were reduced through cognitive behavior therapy programs to reduce gambling game behavior in children. Changes in maladaptive thinking that directly affect gambling game behavior instilled awareness of gambling game behavior. Second, self-control and impulsiveness, the behavioral variables, did not show any significant difference, but decreased in the overall average. Changes in cognitive variables influenced behavioral variables. Third, it was found to continue even 3 months after the end of the program. Changes in cognitive and behavioral variables later reduced children's gambling game behavior and helped school life and peer relationships through adaptive thinking.

Key Words : Children's gambling games, cognitive behavior, impulsiveness, self-control, irrational gambling beliefs

Received 24 Jun 2024, Revised 10 Jul 2024

Accepted 16 Jul 2024

Corresponding Author: Dong-Yeol Shin
(Daehan Theological Seminary & University)

Email: counme2@gmail.com

ISSN: 2466-1139(Print)

ISSN: 2714-013X(Online)

□ Industrial Promotion Institute. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

한국도박문제예방치유원(2022)의 ‘청소년 도박문제 실태조사’에 의하면, 초, 중고등학생 17,000명을 대상으로 조사한 결과 초등학생이 6.1%나 위험집단으로 나타나 이미 초등학생도 안전한 상황이 아니고 도박성 게임행동에 노출되어있음을 알 수 있다.

아동이 도박성 게임행동에 노출되는 시기가 빠를수록 학업이나 또래 관계, 가족 간의 갈등이 발생하며 그 시기에 중요한 발달과업을 제대로 수행하지 못하게 된다. 빠르게 변화하는 현대사회에의 스마트폰의 사용은 일반화되어 빠른 속도와 용이한 접근성으로 누구나 손쉽게 도박을 경험할 수 있는 경로가 많아졌다.

청소년들은 주중에 79.2%, 주말에 73.9%의 비율로 컴퓨터 게임과 인터넷 검색 등 온라인에서 여가를 보내고, 초등학생이 주말에 게임을 하는 비중이 높은 것으로 나타났다(한국청소년정책연구원, 2020). 특히 아동기의 충동성은 도박성 게임행동에 빠지게 되는 요인이 되기도 하며, 도박게임인지, 놀이인지, 여가활동인지 정확하게 인식하지 못하는 경우가 많았고 가벼운 즐거움이나 사교적 수단으로 이용하다가 지나치게 몰입하게 되는 가능성이 높다(권선중 외, 2007).

아동용 도박성 게임행동 관련 예방프로그램 개발을 위한 예비연구로 12~13세 사이의 초등학교 남학생 5, 6학년이 가장 적절한 대상이라고 하였으며, 도박성 게임행동, 비합리적 도박신념 등이 아동이 가지는 장래 ‘성인 도박 의도’를 예측한다는 결과를 도출했다(권선중, 2006). 아동 도박성 게임행동이 심각한 사회문제로 대두되고 있지만 현재까지 국내 연구에서는 성인, 청소년과 관련된 연구가 대부분이었다. 아동 도박성 게임행동의 심각성에 비해 상대적으로는 연구가 미흡하여 아동의 특성을 고려한 개별 및 집단 프로그램의 연구가 필요한 실정이다.

권선중(2018)의 연구에 따르면, 아동 도박성 게임행동에 영향을 주는 변인으로 비합리적 도박신념이 있으며 아동의 경우 도박의 위험에 대해 과소평가하거나 도박으로 인해 돈이나 이익을 취할 수 있다는 잘못된 인지적 기대로 인해 도박성 게임 행동을 하겠다는 동기와 의지가 강해지고 그로 인해 스스로 도박성 게임 결과를 통제할 수 있다는 착각과 오류에 빠진다고 하였다.

아동의 도박성 게임행동에 영향을 미치는 비합리적 도박신념을 수정하고, 자기통제력을 향상, 충동성을 낮추는 교육프로그램을 통해 다각도로 연결된 도박성 게임행동의 유혹에서 벗어날 수 있도록 돕는 것이 필요하다. 또한 재발 방지를 위해 대처방식을 찾고 인지적 재구성과 심리교육을 통해 인지적 사고 및 행동적 변화를 이끌어내는 과정이 필요하다. 충동성은 부정적인 심리 변인으로 나타나며 중독에 직접적인 영향을 줄 수 있다(이민경, 2017). 도박성 게임행동의 변인으로 낮은 자기통제력은 충동적이고 공격적인 대인관계로 인해 사회적으로 적응이 어렵고 미성숙하며, 문제해결 능력의 부족으로 도박, 절도 등의 다양한 부정적인 현상으로 나타날 수 있다(신준섭 · 이충환, 2017).

따라서, 본 연구의 목적은 아동 도박성 게임행동 감소를 위한 인지적 · 행동적 요소를 찾아 초점을 맞추고 재발 방지를 위해 교육과 훈련을 하고자 한다. 이에 아동 도박성게임행동 감소를 위한 인지행동치료 프로그램을 개발하고 그 효과성을 검증하여 예방을 위한 기초자료로 제공하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 아동 도박성 게임행동

1) 아동 도박성 게임행동

아동 도박성 게임행동은 최근 SNS(소셜 네트워크 서비스)를 통한 사다리 게임, 달팽이 레이싱 게임, 소셜 그래프 등 돈내기 게임을 주로 하는 불법 사행성 게임으로 실명을 사용하지 않으며, 은행 계좌 가입자 실제 연락처만 있으면 바로 가입이 가능하다. 스마트폰으로 쉽게 접근이 용이하며 이런 불법 사이트를 통한 도박성 게임행동으로 인해 부정적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다(이재경 외, 2020). 도박성 게임행동의 빈도가 많아질수록 도박중독으로 이어지며 특히 아동이 하는 일반적인 게임행동과 유사하여 전혀 거부감 없이 몰입하게 되고 도박성 게임행동이 주는 황홀한 보상에 중독된다. 아동의 도박성 게임행동은 아동의 경우는 도박을 개념화하는 과정이 충분히 이루어지 못해 도박성 게임행동 자체를 단순히 놀이로 여기는 경우가 많다. 도박문제 수준을 파악하기 위해서는 한국도박문제예방치유원(2015)이 ‘캐나다 청소년 도박문제수준 척도(Canadian

Adolescent Gambling Inventory, CAGI)’ 를 한국어로 번역한 척도를 사용하고 있으며, 척도 내용은 <표 2-1> 과 같다.

<표 2-1> 청소년 도박문제수준 척도(CAGI)

도박문제수준			특징 및 해석
1수준	비문제수준	Green (0 - 1점)	지난 3개월간 돈내기게임 경험이 없거나 돈내기게임으로 인한 피해나 피해가 전혀 발생하지 않은 상태로, 만약 돈내기게임 경험이 있다면 여가 목적으로 조절 가능한 수준에서 돈내기게임을 하고 있는 상태
2수준	위험수준	Yellow (2 - 5점)	지난 3개월간 돈내기게임 경험이 있으며, 경미한(Low) 수준에서 중증도(moderate) 수준의 조절 실패와 그로 인해 심리, 사회, 경제적 폐해 등이 발생한 상태로, 문제 수준으로 진행하고 있을 가능성이 의심되는 상태
3수준	문제수준	Red (6점 이상)	지난 3개월간 반복적인 돈내기게임 경험이 있으며, 심각한 수준의 조절 실패와 그로 인한 심리, 사회, 경제적 폐해 역시 심각한 수준으로 진행한 상태로 도박중독 위험성이 높은 상태

2) 아동 도박성 게임행동의 원인

아동 도박성 게임행동의 원인으로는 점점 스마트폰을 이용한 온라인 게임 사용으로 인해 간접적으로 도박을 경험하는 경우가 늘면서 이러한 학습효과가 도박성 게임행동을 이어지게 된다. 특히 아동이 ‘돈내기 게임’ 을 자주 접숙한 것으로 보였으며 이처럼 사행성 게임은 엄연히 도박이지만 인터넷 게임의 형태로 구분하기가 매우 어렵다(한영근 외, 2018).

한국도박문제관리 센터(2018) ‘2018년 청소년 도박문제 실태조사’ 결과에 따르면온라인 돈내기 게임의 경우 PC(25.8%) 보다는 스마트폰(74.2%)를 통한 접속이 더 높았고, 불법 인터넷 도박을 이용한 청소년의 경우 사다리, 달팽이, 그래프 게임 등 온라인 내기 게임이 3.6% , 온라인 카지노, 블랙잭 등 불법 인터넷 도박이 1.6%로 나타났다. 아동의 도박관련 문제가 심각한 사회적인 문제로 대두되고 있지만 아동의 국내 도박관련 연구는 미흡한 실정이다.

아동 도박성 게임행동에 영향을 미치는 변인으로 비합리적 도박신념, 충동성, 자기통제력을 들 수 있으며, 도박의 위험에 대한 과소평가가 이루어지거나 쉽게 돈을

떨 수 있다는 잘못된 인지적 기대를 비합리적 도박신념이라고 한다(류황건 외 2012). 비합리적 도박신념을 가질수록 도박성 게임행동의 횟수가 높아지며(양정남 외, 2011), 또한 도박성 게임행동을 통해 언젠가는 돈을 따는 기회가 오면 도박기술이 중요하게 작용 될 것이라고 믿는 기술과대· 평가적 추론의 인지적 오류로 변화된다.

아동기에 나타나는 충동성은 게임과 같은 유희이 있을 때 욕구를 참지 못하며 지연이 어렵고 충동적으로 욕구를 충족시키려고 한다. 충동 수준이 높을 경우 문제 도박의 가능성이 증가되며, 충동성과 비합리적 도박신념이 매개하여 도박성 게임행동에 영향을 준다고 나타났다(양정남 외, 2011). 자기통제력 또한 부족할 경우 공격적이고 충동적인 또래 관계를 형성하거나 사회적으로 미성숙하여 문제 해결이 어렵고 갈등을 겪게 되기도 한다(김현숙, 2011).

2.2 인지행동치료

1) 인지행동치료

인지행동치료는(Cognitive Behavioral Therapy, CBT) 행동주의 이론과 인지주의 이론의 결합으로 탄생되었으며, CBT는 개인이 가지는 자동적 사고와 비합리적 신념을 CBT 치료기법을 적용하여 수정하고 감정과 행동에 변화를 이끈다. CBT는 비합리적 신념을 적응적인 사고를 수정하여 영향을 감소시키며, 내담자와 협력적 관계를 구축하여 내담자가 지니는 생각의 타당성을 찾고 그 안의 인지적 오류를 재구성하는 과정을 함께 할 수 있다(Beck 외, 1979).

2) 아동 도박성 게임행동 감소를 위한 CBT 모델

아동 도박성 게임행동 감소를 위해 Beck(1964)의 CBT 모델을 토대로 프로그램을 개발하고자 한다. CBT는 인지적 방법과 행동주의 방법을 모두 포괄하여 자기 통제 조절을 향상 시키며, 문제행동을 변화시키는 인지적인 부분에 초점을 둔 자기 지시, 문제해결 접근 방식을 활용한다(Kendall, 1979). CBT 모델의 구성요인을 바탕으로 세부적 프로그램의 구성요인을 인지적 재구성, 자기통제 훈련, 문제해결 훈련, 재발방지로 선정하였다.

3) 아동 도박성 게임행동과 CBT

CBT는 중독 문제와 관련해서 내담자 해석을 중심

으로 치료가 진행되며, 이때 내담자와 비합리적인 신념 체계를 수정함으로써 긍정적인 변화를 이끌어 낼 수 있다. 도박성 게임행동에서 작동하는 자동적 사고와 인지적 왜곡을 찾아 수정함으로써 합리적이고 객관적인 상황 판단이 이루어질 수 있도록 변화시킨다. 도박성 게임행동을 하는 상황은 스트레스가 해소된다고 착각하며 즐거움을 얻고 돈을 딸 수 있다는 사고로 인해 더욱 도박성 게임행동에 몰입하는 행동이 반복되기 때문에 왜곡된 인지를 변화시키고 수정하는 것이 반드시 필요하다.

이홍표(2003)는 도박에 대한 잘못된 인지적 기대인 비합리적 도박신념이 아동의 도박성 게임행동에 영향을 미치는 것으로 보고 있으며 아동의 비합리적 신념이 높을수록 도박성 게임행동의 결과를 스스로 통제할 수 있다는 착각에 빠지게 되는데 이로 인해 도박성 게임행동을 더 반복하게 될 가능성이 높다(장정연, 2011).

3. 연구방법

3.1 연구대상

연구대상은 서울 영등포구 지역에서 선정된 초등학교 4~6학년 남학생 대상으로 1차 선별 후 스마트폰 과몰입 점수가 잠재적 수준인 (40~43점)인 대상 30명을 선택하여 2차 선별 검사를 진행하였다. 16명을 선정한 실험집단인 CBT프로그램 집단 (8명), 통제집단(8명)에 무선 배정하였다. 실험집단과 통제집단 대상으로 동질성 검사 후 사전, 사후검사 후 주 1회 50분씩 10회기 프로그램을 진행하였다. 실험집단, 통제집단 모두 3개월 후 추후 검사를 실시하였다.

3.2 연구방법

본 연구를 위해 수집된 자료 분석은 SPSS 26.0 통계 프로그램을 이용하였으며, 대상자 수가 적어 정규성이 충족되지 않으므로 비모수 검정을 실시하였으며 분석 방법은 다음과 같다. 첫째, 연구 대상자의 일반적 특성을 알아보기 위하여 빈도와 백분율을 산출하였다. 둘째, 실험집단과 통제집단 간의 각 척도별 사전검사 점수의 차이를 알아보기 위해 비모수 검정인 Mann-Whitey U 검정을 실시하였다. 셋째, 실험집단, 통제집단 간의 사후검사 점수 차이를 알아보기 위해 Mann-Whitey U 검정을 실

시하였다. 넷째, 실험집단, 통제집단 내의 사전 - 사후검사의 차이를 알아보기 위해 비모수 검정인 Wilcoxon의 부호순위 검정(Wilcoxon signed rank test)을 실시하였다. 다섯째, 실험집단의 사전과 추후검사의 차이를 알아보기 위해 Wilcoxon의 부호순위 검정을 실시하였다. 여섯째, 양적 분석에서 나타난 검정 결과의 신뢰성을 보완하고 프로그램 실시 후에 나타난 실험집단 집단의 부정적 사고 및 신념의 변화를 살펴보기 위해 회기 내 워크시트 및 연구자의 회기별 기록, 보조 연구자의 회기 보고서, 녹음에서 추출한 내용을 중심으로 내용 분석을 연구자가 평정 실시하였다.

3.3 연구측정 도구

1) 비합리적 도박신념

아동의 비합리적 도박신념을 측정하기 위해 Steenbergh(2011)가 개발한 GBQ(Gamblers beliefs questionnaire)와 Langer(1972)의 통제력 착각 척도를 이홍표(2002)가 대학생을 대상으로 번안하여 타당화 한 “비합리적 도박신념” 척도를 권준근(2011)이 청소년에게 적합하게 재수정한 척도를 사용하였다. 비합리적 도박신념은 2개의 하위요인으로 구성되어 있으며, 1 요인은 자신의 도박 능력 과신이나 비논리적 추론을 측정하였고, 2 요인은 기술과대 평가적 추론을 측정하였다. 16 문항으로 0점(전혀 그렇지 않다)에서 4점(매우 그렇다), Likert 5점 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 비합리적 도박신념이 높은 것을 의미한다. 이 척도의 신뢰도 검증을 위한 내적 일치는 Cronbach's α =.871로 나타났다.

2) 아동용 자동적 사고 척도

자동적 사고의 측정은 Schniering과 Rapee(2002)가 개발한 아동용 자동적 사고(Children's Automatic Thoughts Scale, CATS)를 문경주 외(2002)가 한국판으로 번역하여 타당화 한 한국판 아동·청소년용 자동적 사고척도(Korean Children's Automatic Thoughts Scale, K-CATS)를 사용하였다. 총 40문항 중 32문항으로 재구성되어 우울인지, 사회불안인지, 신체적 위협인지, 적대적인지 척도 등으로 네 가지 하위척도가 제시되었다. 0점(전혀 없다)에서 4점(항상 그렇다)까지 Likert 5점 척도에 표시하도록 하였다. 이 척도의 신뢰도 검증은

위한 내적 일치도는 Cronbach's $\alpha=.975$ 로 나타났다.

3) 도박문제수준 척도

도박문제수준을 측정하기 위해 캐나다 아동·청소년 도박척도(Canadian Adolescent Gambling Inventory, GAGI)의 한국판 표준화 척도 간략 형을 사용하였다(한국도박문제관리센터, 2015). 총 9문항으로 도박으로 인한 심리적, 사회적, 경제적 피해, 조절 실패, 도박 문제 심각성을 측정하였다. 0점(없다)~ 3점(거의 항상 있다), Likert 4점 척도를 사용하며 총점의 범위는 0점 - 27점, 0 - 1점은 비문제수준(Green), 2 - 5점은 위험수준(Yellow), 6점 이상은 문제수준(Red)로 평가한다. 이 척도의 신뢰도 검증을 위한 내적 일치도는 Cronbach's $\alpha=.953$ 로 나타났다.

4) 자기통제력 척도

Gottfredson과 Hirschi(1990)가 사용한 자기통제력 척도와 김현숙(1998)의 자기통제력 평정척도를 참고로 재구성한 남현미, 옥선화(2001)의 측정 도구를 사용하였다. 장기적인 만족추구, 즉각적인 만족추구 각각 10문항으로 구성 되어있고 각 질문에 대해 1점(전혀그렇지 않다), 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 그렇다(4점), 5점(매우그렇다), Likert 5점 척도로 되어있다. 이 척도의 신뢰도 검증을 위한 내적 일치도는 Cronbach's $\alpha=.896$ 으로 나타났다.

5) 충동성 척도

본 연구에서는 충동성 수준 측정을 위해 Barratt가 제작한 BIS-II판(Barrat Impulsiveness Scale II)을 이현수(1992)가 우리말로 번안하고 Eysenck(1985)의 검사를 수정하여 사용한 이주식(2002)의 검사지를 이은희(2007)가 수정·보완한 검사지를 사용하였다. 본 검사지는 인지 충동성, 운동 충동성, 무계획 충동성의 3가지 측면을 측정하며 설문 문항은 총 18개이다. 질문지 응답은 Likert 5점 척도를 사용하였으며 1점(전혀아니다), 2점(아니다), 3점(보통이다), 4점(그렇다), 5점(매우 그렇다)로 점수가 높을수록 충동성이 높은 것이다. 이 척도의 신뢰도 검증을 위한 내적 일치도는 Cronbach's $\alpha=.927$ 로 나타났다.

3.4 아동 도박성 게임행동 감소를 위한 CBT 치료 구성요인

〈표 3-1〉 아동 도박성 게임행동 감소를 위한 CBT 치료구성요인

단계	목표	치료 구성 요인
도입	<ul style="list-style-type: none"> 라포형성 인지행동치료 모델 이해 도박 행동 이해 자동적 사고 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 라포형성 심리교육: CBT 모델 심리교육 도박성 게임행동에 대한 심리교육 충동성 심리교육
		<ul style="list-style-type: none"> 자기 감찰 인지적 재구성 I: 자동적 사고 찾기
전개 I	<ul style="list-style-type: none"> 자동적 사고 수정하기 자기통제력 향상시키기 충동성 감소시키기 비합리적 도박신념 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인지적 재구성 I: 자동적 사고 수정하기 인지적 재구성 II 비합리적 도박신념 오류 찾기
		<ul style="list-style-type: none"> 인지적 재구성 II 비합리적 도박신념 오류 도전하기 소크라테스 대화법 자기통제훈련 I- 자기지시
전개 II	<ul style="list-style-type: none"> 자기통제력 향상시키기 충동성 감소시키기 비합리적 도박신념 변화시키기 	<ul style="list-style-type: none"> 인지적 재구성 II 비합리적 도박신념 오류 도전하기 소크라테스 대화법 자기통제훈련 II- 자기점검(목표행동)
		<ul style="list-style-type: none"> 자기통제훈련 II - 자기점검(목표행동) 자기통제훈련 III - 대안활동 탐색 자기통제훈련 III - 대안활동 탐색 자기통제훈련 IV - 시간관리
종결	<ul style="list-style-type: none"> 문제해결 방법 익히기 재발 방지 종결 준비 부모교육 	<ul style="list-style-type: none"> 문제해결훈련 I 사회적 기술 배우기 재발 방지: 인지적·행동적 예방연습
		<ul style="list-style-type: none"> 문제해결훈련 II 스트레스 대처방식 찾기 재발 방지: 인지적·행동적 예방연습 부모교육: 도박성 게임행동에 대한 심리교육, 유해 차단 앱관련 교육, 가정 내 시간 관리, 스마트폰 사용점검

4. 연구결과

본 연구는 실험집단, 통제집단에 대한 사전, 사후, 추후 검사 설계로 구성하였다. 실험집단은 CBT 프로그램에 통제집단은 프로그램이 제공되지 않았다. 두 집단에 대해 동일한 방법으로 사전, 사후에 대한 평가가 이루어졌으며, 실험집단에 3개월 후 추후 평가가 이루어졌다.

4.1 프로그램 효과

1) 실험집단과 통제집단 간 사전 검사 비교

실험집단과 통제집단 간 인지 요인(비합리적 도박 신념, 아동용 자동적 사고, 도박문제 수준), 행동 요인(자기통제력, 충동성)의 점수 차이를 알아보기 위해 Mann-Whitney U 검정을 실시하였다. 각 요인별 두 집단의 사전검사 점수가 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않아 동질성이 검증되었다. 집단 간 사전 검사 비교는 <표 4-1>에 제시하였다.

<표 4-1> 실험집단과 통제집단 간 사전검사 비교

구분	집단	N	평균 순위	순위 합	Mann-Whitney U	Z	p
비합리적 도박 신념	자기과신	실험 8	8.25	66.00	3.000	-.211	.833
	리직 추론	통제 8	8.75	70.00			
	기술과대	실험 8	9.81	78.50	21.500	-1.108	.268
	평가적 추론	통제 8	7.19	57.50			
인지 요인	우울인지	실험 8	8.56	68.50	31.500	-.060	.952
		통제 8	8.44	67.50			
	사회불안	실험 8	9.13	73.00	27.000	-.531	.595
	인지	통제 8	7.88	63.00			
자동적 사고	신체적 위협인지	실험 8	7.50	60.00	24.000	-.844	.399
		통제 8	9.50	76.00			
도박 문제 수준	적대적 인지	실험 8	10.00	80.00	2.000	-1.271	.204
		통제 8	7.00	56.00			
	사회적 패해	실험 8	7.69	61.50	25.500	-.792	.428
		통제 8	9.31	74.50			
	조절 실패	실험 8	8.88	71.00	29.000	-.387	.699

	통제 8	8.13	65.00				
심리적 패해	실험 8	8.56	68.50	31.500	-.091	.927	
	통제 8	8.44	67.50				
경제적 패해	실험 8	8.50	68.00	32.000	.000	1.000	
	통제 8	8.50	68.00				
자기통제력	장기적인 만족추구	실험 8	11.19	89.50	10.500	-2.268	.023
		통제 8	5.81	46.50			
	즉각적인 만족추구	실험 8	9.19	73.50	26.500	-.583	.560
		통제 8	7.81	62.50			
행동 요인	인지적 충동성	실험 8	7.75	62.00	26.000	-.641	.521
		통제 8	9.25	74.00			
충동성	운동 충동성	실험 8	7.88	63.00	27.000	-.527	.598
		통제 8	9.13	73.00			
	무계획 충동성	실험 8	6.25	50.00	14.000	-1.932	.053
		통제 8	10.75	86.00			

*p<.05

2) 실험집단과 통제집단 내 사전-사후검사 비교

실험집단과 통제집단을 내 사전-사후검사의 변화를 비교하기 위해 각 척도에 대해 윌콕슨 부호순위 검정(Wilcoxon signed-rank test)을 실시하였으며, 그 분석 결과는 비합리적 도박신념은 두 집단 간 유의미한 차이를 보였고 실험집단이 통제집단에 비해 낮은 것으로 나타났다. 하위 요인 모두 사전에 비해 사후에 감소하였으며 유의미한 차이를 보였다. 아동용 자동적 사고는 부호순위 검정 결과 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 도박 문제수준의 경우 부호순위 검정 결과 통계적으로도 유의미한 차이를 보였고 그 결과는 <표 4-2>와 같다.

<표 4-2> 실험집단과 통제집단의 사전-사후검사 비교(인지적요인)

구분	집단	사전	사후	음의 순위		양의 순위		동률		Z	p		
		M (SD)	M (SD)	N	평균 순위	순위 합	N	평균 순위	순위 합			N	
비합리적 도박신념	자기과신 적· 비논리적 추론	실험	16.88 (6.94)	9.25 (.46)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.527*	.012
		통제	15.50 (2.78)	15.38 (2.77)	5	4.40	22.00	3	4.67	14.00	0	-.564	.573
	기술과대· 평가적 추론	실험	20.38 (4.60)	7.75 (1.49)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.524*	.012
		통제	17.75 (3.45)	16.25 (2.25)	4	4.50	18.00	3	3.33	10.00	1	-.679	.497
인지 요인	우울 인지	실험	10.13 (3.64)	11.13 (4.94)	2	3.00	6.00	3	3.00	9.00	3	-.405	.686
		통제	9.88 (3.48)	10.75 (4.37)	3	2.83	8.50	3	4.17	12.50	2	-.420	.674
	사회 불안 인지	실험	16.75 (5.09)	15.75 (5.68)	4	4.00	16.00	3	4.00	12.00	1	-.339	.734
		통제	15.00 (3.85)	16.63 (5.10)	4	3.25	13.00	4	5.75	23.00	0	-.701	.483
	신체적 위협 인지	실험	14.13 (6.66)	10.88 (4.12)	5	4.80	24.00	3	4.00	12.00	0	-.841	.400
		통제	14.50 (4.28)	16.50 (4.87)	2	5.00	10.00	5	3.60	18.00	1	-.679	.497
	적대적 인지	실험	13.25 (4.27)	9.88 (2.10)	6	4.92	29.50	2	3.25	6.50	0	-1.620	.105
		통제	11.13 (3.64)	16.13 (3.68)	1	3.00	3.00	7	4.71	33.00	0	-2.106*	.035
도박 문제수준	사회적 폐해	실험	3.88 (.99)	3.00 (.00)	5	3.00	15.00	0	.00	.00	3	-2.121*	.034
		통제	4.00 (.53)	4.00 (.53)	2	2.50	5.00	2	2.50	5.00	4	.000	1.000
	조절 실패	실험	2.88 (.64)	2.00 (.00)	6	3.50	21.00	0	.00	.00	2	-2.333*	.020
		통제	2.75 (.46)	3.00 (.53)	1	2.50	2.50	3	2.50	7.50	4	-1.000	.317
심리적 폐해	실험	2.38 (1.06)	2.00 (.00)	1	1.00	1.00	0	.00	.00	6	-1.000	.317	
	통제	2.13 (.35)	2.13 (.35)	1	1.50	1.50	1	1.50	1.50	6	.000	1.000	
경제적 폐해	실험	2.00 (.00)	2.00 (.00)	0	.00	.00	0	.00	.00	8	.000	1.000	
	통제	2.00 (.00)	2.00 (.00)	0	.00	.00	0	.00	.00	8	.000	1.000	

행동 요인인, 자기 통제력은 실험집단은 사전 - 사후 부호순위 검정 결과 통계적으로도 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 충동성의 실험집단은 사전 - 사후 부호순위 검정 결과 통계적으로도 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

하위 요인 인지적 충동성과 운동 충동성, 무계획 충동성 모두 평균 점수는 사전에 비해 사후에 감소하였지만, 부호순위 검정 결과 모든 하위 요인에서 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 본 결과는 <표 4-3>과 같다.

<표 4-3> 실험집단과 통제집단의 사전-사후검사 비교(행동적 요인)

구분	집단	사전		사후	음의 순위		양의 순위		동률		Z	p	
		M (SD)	M (SD)		N	평균 순위	순위 합	N	평균 순위	순위 합			N
자기 통제력	장기적인 만족 추구	실험	32.13 (9.20)	32.63 (8.48)	4	4.13	16.50	4	4.88	19.50	0	-210	.833
		통제	21.25 (2.60)	21.00 (2.73)	4	4.25	17.00	4	4.75	19.00	0	-144	.886
	즉각적인 만족 추구	실험	24.88 (6.10)	19.13 (5.82)	6	3.83	23.00	1	5.00	5.00	1	-1521	.128
		통제	24.50 (3.12)	26.75 (2.66)	1	6.00	6.00	6	3.67	22.00	1	-1364	.172
행동 요인	인지적 충동성	실험	14.00 (3.51)	10.38 (2.45)	7	4.50	31.50	1	4.50	4.50	0	-1902	.057
		통제	15.25 (1.75)	14.38 (1.30)	4	3.13	12.50	1	2.50	2.50	3	-1414	.157
	운동 충동성	실험	21.00 (8.35)	15.25 (4.74)	5	4.60	23.00	2	2.50	5.00	1	-1524	.128
		통제	22.88 (4.91)	23.38 (3.38)	2	5.00	10.00	4	2.75	11.00	2	-105	.916
	무계획 충동성	실험	12.25 (2.87)	9.50 (2.67)	5	4.80	24.00	2	2.00	4.00	1	-1706	.088
		통제	14.75 (1.28)	13.63 (1.77)	5	5.40	27.00	3	3.00	9.00	0	-1278	.201

*p<.05

3) 실험집단의 사전-추후검사 비교

실험집단의 사전-추후검사의 변화를 비교하기 위해 각 척도에 대하여 윌콕슨 부호순위 검정(Wilcoxon signed-rank test)을 실시하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

(1) 실험집단의 인지적 변인(비합리적 도박신념, 아동용 자동적 사고, 도박문제수준) 사전-추후검사 비교

실험집단의 인지적 변인을 비교한 결과는 <표 4-4> 와 같다. 비합리적 도박신념은 부호순위 검정 결과 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.524, p<.05).

하위요인에서도 모두 감소하였으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.530, p<.05). 기술과대·평가적 추론 역시 모두 감소하였으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.524, p<.05). 실험집단의 아동용 자동적 사고 사전-추후검사의 변화를 비교한 결과는 모두 감소하였으며, 부호순위 검정 결과 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.524, p<.05). 하위요인을 살펴보면, 우울인지도 모두 감소하였으며, 통계적으로도

유의미한 차이를 보였다(Z=-2.521, p<.05). 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.521, p<.05). 신체적 위협인지도 감소하였고 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.527, p<.05). 적대적 인지의 평균 점수 역시 감소하였고 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.371, p<.05). 실험집단의 도박문제수준 사전-추후검사의 변화를 비교한 결과는 도박문제수준 평균 점수는 사전에 비해 추후에 모두 감소하였으며, 부호순위 검정 결과 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.536, p<.05). 하위요인에서 사회적 폐해도 사전에 비해 추후에 모두 감소하였으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다(Z=-2.555, p<.05). 조절 실패 (Z=-2.588, p<.05), 심리적 폐해(Z=-2.714, p<.05), 경제적 폐해((Z=-2.536, p<.05) 모두 사전에 비해 추후에 모두 감소하였고 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다.

(2) 실험집단의 행동적 변인(자기통제력, 충동성) 사전-추후검사 비교

실험집단의 행동적 변인을 비교한 결과는 <표 4-5>

와 같다. 자기통제력 사전-추후검사의 변화는 자기통제력은 평균 점수는 사전에 비해 추후에는 감소하였지만 검정 결과 통계적으로 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 하위요인에서 장기적 만족추구는 평균점수가 사전에 비해 추후에는 감소하였지만 통계적으로 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 반면, 즉각적인 만족추구의 경우 부호순위 검정 결과 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다($Z=-2.386, p<.05$).

하위요인에서는 인지적 충동성의 경우 사전에 비해 추후에 감소하였고($Z=-2.371, p<.05$), 운동 충동성 또한 사전에 비해 추후에 감소하였으며($Z=-2.316, p<.05$), 무계획 충동성의 역시 사전에 비해 추후에 감소하여($Z=-2.386, p<.05$) 하위요인 모두 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다.

〈표 4-4〉 실험집단의 인지적 변인 사전-추후검사 비교

구 분	사전		N	음의 순위		양의 순위		동률		Z	p	
	M (SD)	M (SD)		평균 순위	순위 합	N	평균 순위	순위 합	N			
비합리적 도박 신념	자기과신적·비논리적 추론	16.88 (6.94)	9.50 (.76)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.524*	.012
	기술과대·평가적 추론	20.38 (4.60)	7.25 (.46)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.530*	.011
	전체	37.25 (10.96)	16.75 (.89)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.524*	.012
아동용 자동적 사고	우울인지	10.13 (3.64)	1.50 (2.00)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.524*	.012
	사회불안인지	16.75 (5.09)	4.50 (3.85)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.521*	.012
	신체적 위협인지	14.13 (6.66)	.50 (.93)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.527*	.012
	적대적 인지	13.25 (4.27)	1.50 (3.46)	7	4.00	28.00	0	.00	.00	1	-2.371*	.018
	전체	54.25 (17.95)	8.00 (8.30)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.521*	.012
도박 문제 수준	사회적 폐해	3.88 (.99)	.13 (.35)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.555*	.011
	조절 실패	2.88 (.64)	.00 (.00)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.588*	.010
	심리적 폐해	2.38 (1.06)	.00 (.00)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.714**	.007
	경제적 폐해	2.00 (.00)	.00 (.00)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.828**	.005
	전체	11.13 (1.55)	.13 (.35)	8	4.50	36.00	0	.00	.00	0	-2.536*	.011

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

〈표 4-5〉 실험집단의 행동적 변인 사전-사후 비교

구분	사전	추후	음의 순위			양의 순위			동료	Z	p	
	M (SD)	M (SD)	N	평균 순위	순위 합	N	평균 순위	순위 합	N			
자기통제력	장기적인 만족추구	32.13 (9.20)	36.00 (3.25)	2	2.50	5.00	4	4.00	16.00	2	-1.153	.249
	즉각적인 만족추구	24.88 (6.10)	16.00 (4.04)	7	5.00	35.00	1	1.00	1.00	0	-2.386*	.017
	전체	67.25 (14.50)	80.00 (5.24)	1	4.50	4.50	7	4.50	31.50	0	-1.893	.058

	M (SD)	M (SD)	N		N		N	Z	p		
	14.00 (3.51)	6.88 (1.25)	7	4.00	28.00	0	.00	.00	1	-2.371*	.018
	21.00 (8.35)	10.00 (1.31)	7	4.93	34.50	1	1.50	1.50	0	-2.316*	.021
	12.25 (2.87)	7.13 (1.13)	7	5.00	35.00	1	1.00	1.00	0	-2.386*	.017
	47.25 (13.47)	24.00 (2.56)	7	5.00	35.00	1	1.00	1.00	0	-2.383*	.017

*p<.05

아동 도박성 게임행동 감소를 위한 CBT 프로그램을 실시한 후에 인지적 변인인 비합리적 도박신념, 아동용 자동적 사고, 도박문제수준이 사전에 비해 감소되었다. 행동적 변인인 자기통제력, 충동성 모두 사전에 비해 감소되었다. 3개월 경과 후 비합리적 도박신념, 아동용 자동적 사고, 도박문제수준은 감소되었고 자기통제력은 증가, 충동성은 감소된 상태로 지속성이 유지되는 것을 알 수 있었다. 이는 CBT 프로그램이 아동 도박성 게임행동을 감소시키는데 효과적인 일 수 있다는 것을 확인하였다.

4.2 실험집단 참여자별 행동 목표 및 변화

참여자는 매회 행동 목표에서는 자신의 점검하고 앞으로의 목표를 적는 활동을 하였다. 참여자별 전체 경험일지를 통해 10회기 동안 참여자들이 프로그램에 대한 변화된 생각 등을 살펴보고 참여자들이 프로그램에 잘 참여했는지 스스로 평가하게 하여 잘함, 보통, 못함 등으로 나눠서 쓰게 하였다. 프로그램 후 변화된 부분과 미래의 계획과 다짐에 대해서 적어보도록 하였다. 한부모 가정이고 직장에 나가는 경우가 많아서 과제를 점검하고

파악하는 것을 매회 할 수가 없었고 매번 과제를 하기에 어려움이 있었다. 과제 대신 프로그램 시작 전에 비합리적인 도박신념의 자동적 사고를 점검하는 시간을 가졌다. 참여자들 부모가 마지막 날에는 함께 참여하였고 30분가량 도박성 게임행동의 부모교육 및 심리교육이 이루어졌다. 도박성 게임의 심리교육을 통해 가정 내에서 도박성 게임행동을 예방하고 시간 관리와 부모의 감독을 통해 자기통제력 훈련과 충동을 조절할 수 있도록 교육하였다. 부모의 역할을 강조하며 스마트폰 게임 시간을 줄이는 것과 참여자들이 주로 하는 게임을 점검하고 도박성 게임행동의 경우는 제재하는 것이 반드시 필요함을 교육하고 마무리 하였다.

5. 결론 및 논의

본 연구는 아동 도박성 게임 행동 감소를 위한 CBT 프로그램을 개발 및 효과를 검증하였다. 아동 도박성 게임 행동 감소를 위한 CBT 프로그램은 주 1회씩 10회기 구성되었으며, 회기당 50분씩 실시되었다. 마지막 회기에는 부모교육을 넣어 추후 도박성게임행동 감소에 도움이

될 수 있는지도 살폈다. 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 인지적으로 비합리적 도박신념, 아동의 자동적 사고, 도박문제 수준, 행동적 변인으로 자기통제력, 충동성 변화를 사전, 사후, 추후 검사를 통해 검증하였다. 본 연구의 결과는 첫째, 아동 도박성 게임 행동 감소를 위한 CBT 프로그램 실시 후 실험집단의 인지적 변인 비합리적도박신념, 아동용 자동적사고, 도박문제수준 모두 유의한 변화가 있었다. 도박성 게임행동의 문제를 지속시키는 위험요인으로 비합리적 도박신념은 게임의 빈도수를 높인다. 비합리적 도박신념이 수정되자 도박문제 수준에 영향을 미쳤고 감소되었다. 둘째, 행동적 요인인 자기통제력은 유의미한 차이를 보이지 않았지만 즉각적 만족추구는 감소하였다. 도박성 게임행동은 즉흥적이고 충동적인 행동으로 인해 발생하는 빈도가 높기에 시간 안에 목표 행동을 수행할 수 있는 훈련을 통해 즉각적인 만족추구가 감소 된 것으로 볼 수 있었다. 충동성은 유의한 차이를 보이지 않았다. 아동 도박성 게임행동에 영향을 주는 자기통제력의 조절이 어렵고 충동성이 높을수록 중독에 빠지거나 몰입하는 경우가 많다. 자기통제훈련을 통해 스스로 조절력이 향상되자 충동성이 감소되었다. 셋째, 프로그램 3개월 후 추후검사를 진행한 결과 인지적 요인, 행동적 요인 모두 감소상태로 유지된 것을 확인할 수 있었다. 추후 검사는 3개월 후 참여자들이 다시 모인 상태에서 진행되었다. 이상으로 아동의 도박성 게임행동 감소를 위한 CBT 프로그램 개발의 효과성을 알아보기 위한 연구에서는 비합리적 도박신념, 아동의 자동적 사고를 변화시켜 도박 문제수준을 낮추고 자기통제력을 향상시켜 충동성을 감소시킴으로써 본 프로그램이 아동의 도박성 게임행동을 미리 예방하는데 도움이 될 수 있다는 효과성을 검증하였고 아동의 노력뿐 아니라 부모의 역할도 중요하다는 것을 확인하였다.

참고문헌

[1] 권선중 · 김교현 · 최지욱(2006). 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인. *한국심리학회지:건강*, 11(1), pp. 147-163.

[2] 권선중 · 김교현 · 성한기 · 이민규 · 강성군(2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험요인 그리고 예방전략. *한국심리학회지: 건강*,

12(1), pp. 1-19.

- [3] 권선중(2018). 청소년 도박문제를 예측하는 비합리적 신념의 탐색: 우울과 불안의 촉진효과. *한국심리학회지: 중독*, 3(2), pp. 27-38.
- [4] 김현숙(2011). 생태체계적 관점에 따른 아동, 청소년의 신체적, 사회정서적, 인지적 발달 영향요인 - 여성한부모와 양부모 자녀의 차이를 중심으로. *한국청소년복지학회*, 13(4), pp. 175-201.
- [5] 남현미 · 옥선화(2001). 가족의 심리적 환경과 청소년의 자기 통제력 및 친구특성이 청소년의 문제행동에 미치는 영향. *대한가정학회지*, 39(7), pp. 37-58.
- [6] 신준섭 · 이충환(2017). 인터넷 음란물 경험과 자기 통제력이 청소년의 성폭력 가해행동에 미치는 영향 분석. *한국청소년학회*, 24(5), pp.1-29.
- [7] 양정남 · 최은정 · 이명호 · 소영(2011). 청소년의 우울, 충동성, 가족의 전반적인 건강성이 청소년의 비합리적 도박신념과 도박행동에 미치는 영향. *청소년학 연구*, 18(5), pp. 357-383.
- [8] 이민경(2017). 청소년의 가족갈등과 학교환경 요인이 스마트폰 중독에 미치는 영향: 충동성의 매개효과를 중심으로, 서울한영대학원대학교 박사논문.
- [9] 이은희(2007). 초등학교 학생의 컴퓨터 게임 몰입 정도와 충동성 및 공격성과의 관계. 춘천교육대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- [10] 이주식(2002). 초등학교 학생의 컴퓨터게임 몰입 및 현실 지각수준에 따른 인성 특성의 차이에 관한 연구, 숙명여자대학교 석사학위 논문.
- [11] 이재경 · 이래혁 · 장혜림(2020). 청소년의 돈내기 게임 접촉방식과 문제 도박의 관계: 온라인과 오프라인 방식의 비교를 중심으로. *한국콘텐츠학회*, 20(7), pp. 39-148.
- [12] 이해경 · 임동훈 · 김혜원(2014). 남녀 청소년들의 도박 행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모애착의 영향력 차이. *청소년복지연구*, 16(3), pp. 257-285.
- [12] 이흥표(2003). 비합리적 도박신념이 병적도박에 미치는 영향. *한국심리학회지:임상*, 22(2), pp. 415-434.
- [14] 장정연(2011). 청소년 사행성 게임행동에 관한 연구: 선별도구(SOGS-RA)평가와 영향요인. 카톨릭대학교 대학원 박사학위논문.

- [15] 한국도박문제관리센터 · 사행산업통합감독위원회 (2015). 2015 청소년 도박 문제 실태조사, pp. 27-192
- [16] 한국도박문제관리센터 · 사행산업통합감독위원회 (2018). 2018 청소년 도박 문제 실태조사, pp. 30-120
- [17] 한국도박문제관리센터 · 사행산업통합감독위원회 (2022). 2022 청소년 도박 문제 실태조사, pp. 26-121
- [18] 황여정 · 이정민 · 김수혜(2020). 위기청소년 현황 및 실태조사 기초연구. 한국청소년정책연구원 연구 보고서, pp. 1-246.
- [19] 한영근 · 김주일 · 이영글(2018). 청소년의 인터넷 게임 이용이 도박경험에 미치는 영향. *사회과학 연구*, 57(2), pp. 363-390.
- [20] Beck, A. T., Rush, A. J., Shaw, B. F., & Emery, G. (1979). *Cognitive therapy of depression*. New York: Guilford Press.
- [21] Eysenck, S. B. G., Eysenck, H. J., & Barrett, P. (1985). A revised version of the psychoticism scale. *Personality and Individual Differences*, 6, 21-29.
- [22] Gottfredson, M., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford California: Stanford University of Press.
- [23] Kendall, P. C & Wilcox, L. E. (1979). Self-control in Children: Development of a Rating scale. *Journal of consulting & Clinical Psychology*, 47, pp. 1020-1029.
- [24] Schniering, RM Rapee.(2002). Development and validation of a measure of children's automatic thoughts: the children's automatic thoughts scale. *Behaviour research and therapy* 40 (9), 1091-1109.
- [25] Steinberga, L., Tremblaya, A., Zacka, M., Bustoa, U. E., & Zawertailoa, L. A. (2011). Effects of stress and alcohol cues in men with and without problem gambling and alcohol use disorder. *Drug and Alcohol Dependence*, 119(1-2), 46-55.

김 선 희 (Kim, Sun-Hee)



.2023년8월: 대한신학대학원대학교
철학박사(상담심리치료학) 졸업
.2019년2월~현재: 같이심리상담센터
센터장
.관심분야 : 아동 · 청소년 비행, 중독,
(마약, 성, 도박), 학교 부적응, 자살,
자해, 인지행동치료, 가족 상담 등
.E-Mail : pignet74@naver.com

신 동 열 (Shin, Dong Yeol)



.2010년2월: 건신대학원대학교
철학박사 (상담심리학) 졸업
.2014년3월~현재: 대한신학대학원대
학교 상담심리치료학 교수
.관심분야 : 상담심리, 아동 · 청소년
상담, 가족상담 등
.E-Mail : counme2@gmail.com