

Survey on addiction and mental health status of the homeless

Kanghyun Choi^a · Jang Han Tak^b · Donghwan Lee^c · Sung Nyun Kim^d · Youngjo Lee^{a,1}

^aDepartment of Statistics, Seoul National University;

^bDepartment of Social Welfare, Seoul National University;

^cDepartment of Statistics, Ewha Womans University;

^dDepartment of Neuropsychiatry, Seoul National University Hospital

(Received June 24, 2016; Revised July 19, 2016; Accepted July 26, 2016)

Abstract

Homelessness is recognized as a problem of lack of housing as well as a social problem entangled by complex problems such as unemployment, family breakdown, social exclusion, health and suicide. In order to search for the specificity of any particular addiction type, we conducted a survey on the addiction and mental health status of the homeless. One of our findings indicated that alcoholism was mainly found more in older homeless; however, internet game and smart phone addiction was found more in younger generations. We hope that our study is meaningful as a typification work at the current stage because there have been few studies in Korea on homeless youth and no study about homeless people's addiction problems other than alcoholism.

Keywords: homeless, addiction, mental health, sample survey

1. 서론

보건복지부 (2016)의 발표에 따르면 2014년 현재 공식적으로 집계되고 있는 전국 노숙인의 수는 12,347명이다 (Yonhap News, 2016). 그러나 특정 시점에서 집계된 거리노숙인, 부랑인, 쉼터노숙인 뿐 아니라 통계수치로 포착되지 않는 노숙인(hidden homeless)을 포함하면 사실상 국내 노숙인 인구는 수만에서 수십만 명에까지 이르는 것으로 추정된다 (Kim과 Lee, 2011).

1990년대 말 IMF 외환위기로 인하여 기업의 불가피한 구조조정, 명예퇴직, 정리해고 하에 실직자로 전락한 이들이 급격히 노숙인 인구에 편입되며 한국사회에서 가시화된 기현상은, 당시 언론의 보도와 관심에 의하여 노숙이라는 개념 및 노숙생활을 하는 대상층과 잠재적 위험군에 대한 학문적 관심을 촉발시켰다. 이제 노숙문제는 주거의 부재라는 문제뿐 아니라 실업, 가족해체, 사회적 배제, 건강 및 자살문제 등 과도 복합적으로 얽혀있는 중층적 사회문제로서 인식되고 있다 (Tak과 Park, 2014). 또한 일부의 부랑인에 한정된 문제가 아닌, 누구나 노숙에 처할 수 있다는 보편적인 문제로 확대되면서 단순히 이들 대상

This research was supported by the Brain Research Program through the National Research Foundation of Korea (NRF) funded by the Ministry of Science, ICT & Future Planning (2014M3C7A1062896).

¹Corresponding author: Department of Statistics, Seoul National University, 1 Gwanak-ro, Gwanak-Gu, Seoul 08826, Korea. E-mail: youngjo@snu.ac.kr

층에 대한 보호를 넘어 재활, 자활을 지원하는 사업들도 병행되어왔다 (Lee 등, 2003). 현재까지의 국내 노숙연구들은 노숙인의 생활양식이나 경험, 사회적 관계, 노숙기간이나 노숙력, 건강, 심리사회적 특성을 다루는 한편, 노숙인 정책 및 서비스의 실태, 노숙인 문제의 원인과 대책, 탈노숙에 영향을 미치는 요인 등을 다양하게 다루며, 앞서 언급한 노숙과 관련된 제반문제들을 해결하기 위한 개입지점들을 찾고자 노력해왔다 (Han, 1999; Son, 2005; Yoo와 Shin, 2009; Ku와 Kim, 2012; Lee, 2012a; Nam, 2013; Yoon 등, 2013; Beom 등, 2014).

한편 주거환경에서 배제된 청년노숙인의 수는 아직 정확히 추산되지 못하고 있는 실정이나 전체노숙인 중 대략 14-17%, 즉 공식적으로 1,700-2,100명에 이른다 (Lee, 2012b). 실제로 최근에는 중장년 노숙인의 수가 감소하지 않는 소위 노숙의 만성화·고령화 문제와 더불어, 청년들의 실업이나 비정규직상태 또한 문제가 되면서 노숙의 저연령화가 대두되는 등 노숙인 유형의 다양화 추세가 동시에 진행되고 있다 (Kim과 Lee, 2011; Ku와 Kim, 2012). 이는 노숙인 집단이 노숙의 경로나 기간뿐 아니라 연령에 있어서도 더 이상 동질하지 않다는 점을 시사하며, 이에 따라 노숙인들의 특성 또한 세대별 편차를 드러내리라는 점이 유추 가능하다. 그들이 가지고 있는 문제의 속성이 서로 다르다면 그에 따른 처방 또한 구별되어 이루어질 필요가 있다.

예컨대 노숙인들의 정신건강 측면에서 만연한 문제로 흔히 지적되는 이슈가 바로 알코올중독의 문제이다 (Lee와 Lee, 2014). 중독이란 쾌락적 만족감을 얻기 위해 어떤 특정행위에 지나치게 몰두하는 강박적이고 습관적인 행동으로, 이를 중단할 시 정신적으로 심각한 반응을 초래할 정도로 통제가 불가능한 의존성 행위를 뜻한다 (Kim, 2013). 알코올에 중독된 상태는 노숙생활로 이끄는 위험요인이자, 노숙인의 생리·심리·사회적(bio-psycho-social) 역기능을 심화시킴으로써 정상적 사회활동으로의 복귀에 치명적인 만성화 요인으로 여겨져 왔다 (Shin, 2003). 이들의 음주문제는 알코올 사용 장애, 신체적·사회적·직업적 기능의 손상, 낮은 노숙 이탈비율 등으로 이어져 비단 개인의 문제뿐 아니라 국가가 치러야 할 사회적 비용(social cost)을 증가시키는 데에도 일조한다.

그러나 최근 청년노숙이 늘고 노숙인 집단이 이질화되어가는 동안 알코올중독이 집단 내 보편성을 상실할 가능성을 배제하지는 못한다. 적은 소득일지라도 일자리를 구하여 근로를 하고 있는 노숙인들의 경우라든지, 가출청소년으로 노숙을 시작한 경우, 혹은 보다 젊은 연령층의 노숙인들은 알코올중독의 범주에서 벗어나 있을 수 있다. 오히려 그들의 경우에는 스마트폰을 가지고 있거나, 비주택으로 분류되는 PC방에서 한뼨잠을 자면서 게임에 몰입하고 있을지도 모른다. 환언하면 중독은 중독이지만 알코올이 아닌 스마트폰 중독이나 인터넷 게임중독에 노출되어있을 가능성을 제기할 수 있는 것이다. 그러므로 이에 대한 조사가 필요하다.

이들 중독의 경우 인적자본의 낭비로 개인의 경제적 자립 및 사회적 생산성을 저하시키는 물론, 나아가 음란동영상 유포, 무음카메라 애플리케이션을 통한 신체 촬영, 게임아이템 판매 사기행위, 애플리케이션 상의 성매매 등과 같은 사이버 범죄나, 실제적인 충동성과 공격성의 증가로 폭력 등과 같은 비행 및 범죄행위를 유발시킨다는 문제점이 끊임없이 지적되어온 바 있다 (Kim, 2014). 사회적으로 고립되고 위축된 사람들이 스마트폰이나 인터넷 게임에 중독된다는 한 연구결과 (Griffiths, 1996)는, 이처럼 젊은 노숙인들을 중심으로 알코올과는 또 다른 유형의 심각한 중독이 존재할 수 있음을 지지한다.

본 논문은 노숙인의 취약한 정신건강 상태를 지적하는 기존의 연구들을 바탕으로, 중독의 실태 및 세대에 따른 중독유형의 특수성의 실재여부에 대한 탐색적 조사 연구(pilot study)를 목적으로 한다. 이는 현재 청년노숙인들을 대상으로 다루는 연구가 극히 드물 뿐더러, 알코올을 제외한 노숙인들의 중독현황에 대한 연구가 부재한 상황에서 일련의 유형화 작업으로서 충분한 의미가 있으리라고 판단된다. 이러한 일련의 속성들을 살피는 것은 노숙인에 대한 이해 및 정책적 개입의 측면뿐 아니라 노숙의 신규 발생을 예방하는 차원에서도 매우 중요하다 (Ku와 Kim, 2012).

2. 조사방법

2.1. 조사대상자

본 연구의 대상자는 서울시 영등포역 근처의 거리 노숙인 및 쉼터 노숙인으로서, 총 61명의 남성이다. 표본은 노숙인이라는 대상 집단의 특성과 청년노숙인과 새로운 중독실태라는 연구목적에 고려하여 유의 표집(purposive sampling)을 통해 모집하였으며, 2016년 3월부터 5월까지 약 3개월 간 영등포역 근처의 쉼터 한 곳의 협조를 확보한 후 그곳에 거주하는 청장년 노숙인을 포함한 주변의 거리 노숙인들을 연구의 참여자로 설정하였다.

2.2. 측정도구

본 연구에서 다루는 각 중독영역에 대한 측정도구는 다음과 같다.

먼저 알코올중독은 알코올 위험 및 유해음주를 조기에 발견하기 위해 세계보건기구(WHO)에서 개발한 알코올 사용 장애 선별검사인 Alcohol Use Disorder Identification Test(AUDIT) 척도로 측정하였다. 본 척도는 음주량, 음주행태, 정신적·사회적 문제의 유무를 묻는 10문항으로 구성되어있으며, 각 문항 당 0에서 4점의 범위를 가지는 리커트 척도로서 합산한 점수가 높을수록 알코올중독의 위험수준이 높다고 해석된다. 국내에서는 남성의 경우 10점 이상일 때 위험 음주자(잠재적위험군), 20점 이상일 때 알코올 사용 장애 추정자(알코올중독)로 간주되며, 여성의 경우에는 6점 이상일 때 잠재적위험군, 10점 이상을 알코올중독자로 규정한다. 본 연구에서 Cronbach α 값은 0.857로 나타났다.

다음으로 스마트폰 중독은 한국정보화진흥원 (National Information Society Agency, 2011)에서 개발한 성인 스마트폰 중독 자가진단검사인 S-척도로 측정하였다 (Jeong, 2016). 본 척도는 15문항으로 구성되어있고, 각 문항 당 1-4점의 범위를 가지는 리커트 척도로서 마찬가지로 합산점수가 높을수록 스마트폰 중독의 위험수준이 높다고 해석된다. 본 척도의 경우 역문항들이 존재하므로, 그때는 역채점하여 합산에 활용하였다. S-척도는 3가지 요인(일상생활장애, 금단, 내성)으로 분류되며, 총점이 40-43점이거나 또는 일상생활장애요인이 14점 이상이면 잠재적위험군으로, 총점이 44점 이상이거나 혹은 일상생활장애요인 15점 이상, 금단요인 13점 이상, 내성요인 13점 이상인 경우 스마트폰 고위험 사용자군(스마트폰 중독자)로 규정한다. 본 연구에서 Cronbach α 값은 0.850으로 보고되었다.

마지막으로 인터넷 게임중독은 미국정신의학회의 정신질환의 진단 및 통계편람(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)인 DSM-5의 IGD 척도(Internet Gaming Disorder)를 사용하여 측정하였다. 본 척도는 9문항으로 구성되었으며, 각각의 질문에 대하여 증상 있음(예)과 증상 없음(아니오)의 이분형 응답이 가능하도록 되어있다. 이때 인터넷 게임장애의 진단기준은 9개의 진단 준거 중 5개 이상의 준거에 증상 있음을 체크하였을 경우이다 (Koo 등, 2015). 본 연구에서의 Cronbach α 값은 0.837이었다.

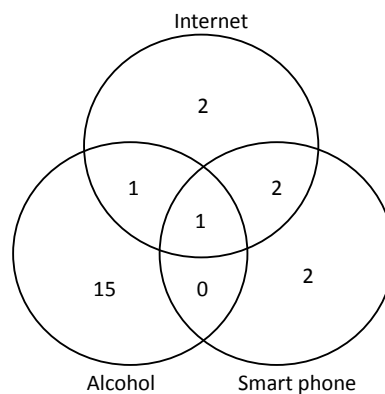
나아가 본 논문은 중독에 처한 대상들의 정신건강 상태를 탐색하고자 자기통제정도를 측정하는 한국판 단축형 자기통제 척도(BSCS)와, 우울과 불안수준을 측정하는 간이정신진단검사(SCL1-90-R)를 활용하여 노숙인들의 심리적 건강에 대한 설문조사를 실시하였다 (Kim 등, 1978; Tangney 등, 2004). 본 연구에서 이들 측정도구의 Cronbach α 값은 각각 0.750, 0.965로 확인되었다.

2.3. 분석방법

본 논문은 노숙인들의 중독실태를 파악하는 것을 목적으로 하므로 기본적으로 각 중독영역에 대하여 빈도분석을 실시하였으며, 중독의 빈도와 연령 간의 연관성을 살펴보기 위해 중독군 및 잠재적 위험군의

Table 3.1. Addiction frequencies of the homeless

Addiction type	Group	Frequency (%)	Age of respondents (omit missing values)
Internet game	addiction	6 (13.04)	28, 30, 47
	potential-risk	-	-
Alcohol	addiction	5 (9.26)	37, 56, 57, 59
	potential-risk	12 (22.22)	37, 43, 43, 45, 46, 46, 48, 49, 59, 65
Smart phone	addiction	2 (3.85)	28
	potential-risk group	3 (5.77)	23, 28, 47

**Figure 3.1.** Venn diagram for three addiction types ($n = 61$).

각 범주에 해당하는 대상들의 연령을 별도로 정리하였다. 나아가 각 집단의 우울과 불안, 자기통제력 등과 같은 정신건강척도의 현황을 알아보고, 회귀분석을 수행하는 것을 목표로 삼았다.

3. 조사결과

조사를 실시한 결과 도합 61명(100%)의 설문지가 회수되었으며, 그 중 46명(75.4%)이 인터넷 게임중독 관련 문항에, 54명(88.5%)이 알코올중독 관련 문항에, 52명(85.2%)이 스마트폰 사용 중독 관련 문항에 각각 응답하였다. 인터넷 게임중독군은 답변자 46명 중 6명(13.04%)이었고, 알코올중독군은 54명 중 5명(9.26%)이었으며 스마트폰 사용 중독군은 52명 중 2명(3.85%)이었다. 알코올중독과 스마트폰 사용 중독과 달리 인터넷 게임중독을 측정하는 IGD 척도의 경우에는 잠재적 위험을 나타내는 cutoff가 없어 잠재적 위험 사용군에 대한 기록을 별도로 하지 않았다. 응답자의 평균나이는 48.37세(S.D. = 16.26)였는데, 인터넷 게임중독과 스마트폰 사용 중독은 주로 젊은 연령층(20-40대)에서 나타났으며 반면 알코올중독과 알코올 잠재적 위험 사용군은 주로 장년층과 노년층(40-60대)에 나타났다. 상세한 결과는 Table 3.1과 같다. 또한, 인터넷, 알코올, 스마트폰 3가지 유형에 있어서 모두 잠재적 위험 또는 중독군인 경우가 1명이 있으며, 2가지 중독유형에 동시에 해당하는 경우가 3명이 있었다 (Figure 3.1).

한편 정신건강 관련 문항에는 56명(91.8%)이 답변을 완료하였다. 이들 우울점수의 평균은 알코올중독군, 스마트폰사용 중독군, 인터넷 게임중독군 순으로 나타났으며 불안 점수의 평균은 알코올중독군, 인터넷 게임중독군, 스마트폰사용 중독군 순으로 나타났고 자기통제 점수는 스마트폰 사용 중독군, 알코올중독군, 인터넷 게임중독군 순으로 나타났다. 특히 자기통제 점수에 있어서는 인터넷 게임중독군과 스마트폰 사용 중독군이 알코올중독군의 점수를 비슷하게 높게 측정되는 것으로 나타나, 알코올중독에 비

Table 3.2. Mental health statuses of the homeless for each addiction type

Addiction type	Group	Depression	Anxiety	Self-control
Internet game	addiction	26.33 ± 7.53	17.67 ± 6.68	41.90 ± 7.49
	potential-risk	-	-	-
Alcohol	addiction	37.60 ± 13.52	32.60 ± 8.29	42.80 ± 8.67
	potential-risk	28.45 ± 12.68	18.55 ± 7.83	37.45 ± 7.24
Smart phone	addiction	29.00 ± 8.49	12.50 ± 6.36	43.75 ± 3.18
	potential-risk	28.33 ± 1.53	19.00 ± 3.61	41.67 ± 11.15
All		25.75 ± 11.65	17.63 ± 8.17	34.75 ± 9.36

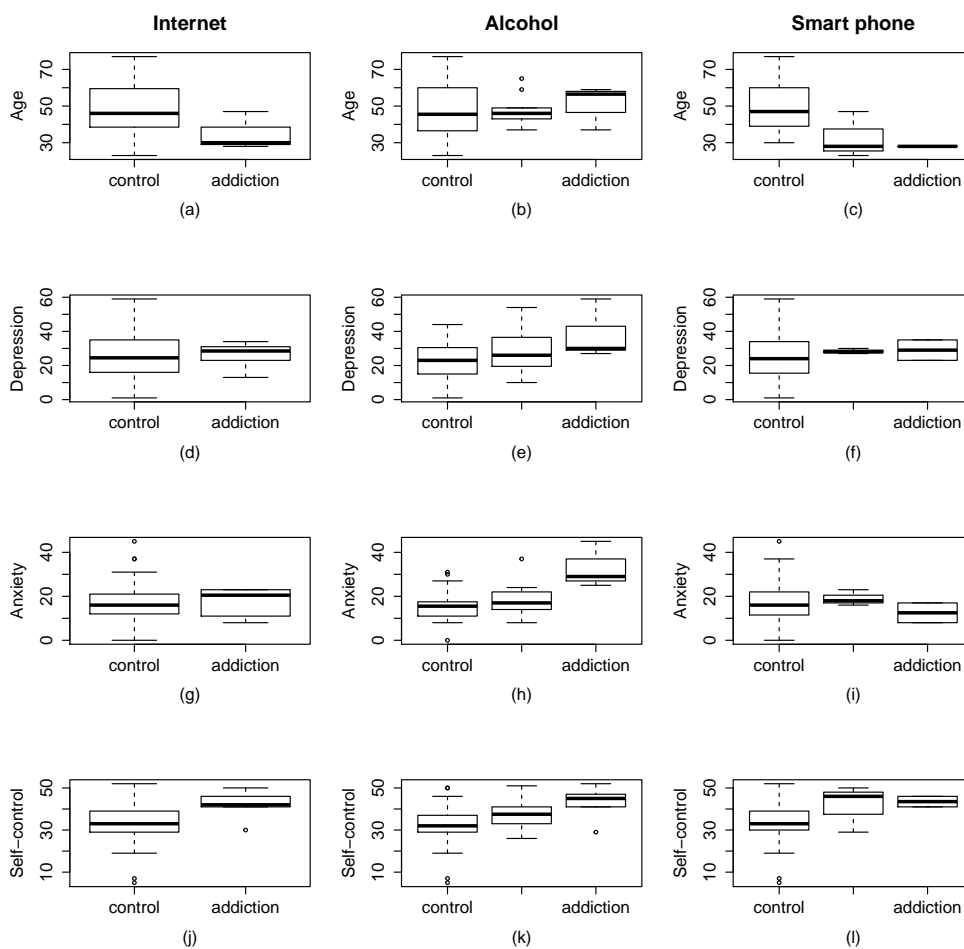


Figure 3.2. Box plots of Age, Depression, Anxiety and Self-control scores for each addiction type.

해 인터넷 게임, 스마트폰 중독 등 새로운 중독 유형이 공존질환 문제와도 연관이 있음을 알 수 있다. 결과는 Table 3.2와 Figure 3.2와 같다.

인터넷 게임중독과 스마트폰 사용 중독은 주로 젊은 연령층에서 많이 발생하므로 나이 효과를 보정한 뒤

Table 3.3. Estimates (Standard errors) in regression analysis: mental health statuses of the homeless for each addiction type

Addiction type	Depression	Anxiety	Self-control
Internet game	4.25 (7.51)	4.50 (4.92)	10.94 (5.80)
Alcohol	7.85* (3.79)	7.15* (2.39)	6.94* (2.99)
Smart phone	5.87 (6.87)	1.56 (4.55)	7.57 (5.42)

*: p -value < 0.05.

에도 인터넷, 알코올, 스마트폰 중독 여부가 우울, 불안, 자기 통제에 연관이 있는지 확인하기 위해 회귀분석을 실시하였다. 이때, 중독군에 속하는 표본의 개수가 적어 잠재적 위험군과 중독군을 나누지 않고 하나의 군으로 묶은 뒤에 정상군과 중독군(잠재적 위험군 포함)간에 차이를 분석하였고, 각 회귀분석 결과별로 회귀 계수 추정치와 표준 오차를 Table 3.3에 제시하였다. 나이 효과를 보정한 뒤에도 인터넷, 알코올, 스마트폰 중독의 회귀 계수 추정치가 우울, 불안, 자기통제 모형에서 모두 양의 값을 나타냈다. 인터넷과 스마트폰의 경우 중독군에 해당하는 표본수가 매우 작아 유의 수준 0.05하에서 유의한 결과는 없었고, 알코올중독의 경우 세가지 정신 질환 점수에 모두 유의하게 양의 효과를 미침을 알 수 있다.

4. 고찰

인터넷 게임장애(internet gaming disorder)는 최근 DSM-5에서 ‘조절 실패 및 내성, 금단 증상을 포함한 인지 혹은 행동 증상을 일으키는 과도하고 장기화된 인터넷 사용’으로 정의하고 있다. 인터넷 게임중독은 충동조절 등의 심리적 특성과의 상관관계가 알려진 바 있으므로 (Kim 등, 2008), 특히 노숙인들과 같이 지지환경이 취약한 집단의 경우 사회적 기능 유지 및 개선과 대인관계에 있어 인터넷 게임장애가 부정적인 영향을 미칠 가능성이 높다.

또한 인터넷 게임장애는 다른 정신질환과의 연관성이 알려지고 있는데, 그중에서도 우울증은 인터넷 게임중독의 흔한 공존질환 중 하나로 보고되고 있다 (Lee 등, 2015). 우울증의 경우 노숙인에서 일반 인구보다 높은 빈도로 나타나며 (Yoon 등, 2013), 의욕저하, 대인관계저하 등과 함께 의미 있는 사회활동의 저하 및 악화를 가져올 수 있다는 점에서 노숙인의 삶의 질에 부정적 영향을 미친다고 할 수 있다.

5. 결론

본 논문은 노숙인들이 경험하는 중독의 실태 및 세대에 따른 중독유형의 특수성의 실재여부에 대하여 탐색해보았다. 본 연구의 결과를 상세히 살펴보면, 알코올중독군은 조사대상자의 9.26%, 그리고 위험 사용군은 22.22%를 포함하고 있는 것으로 조사되었다. 이 결과를 전체 인구와 비교해보면 다음과 같다. 2011년 정신질환 역학조사에 따르면, 알코올 사용장애의 일년 유병률은 4.3%였으며, 남성은 6.6%인 것으로 나타났으며, 알코올 의존의 일년 유병률도 2.2%인 것으로 나타났다(남성: 3.2%). 또 보다 최근에 조사된 연구에 따르면, 알코올 사용장애 추정군은 6.8%, 그리고 위험 음주군은 5.9%인 것으로 나타났다 (Jeong 등, 2014). 마지막으로 2012년 전국 노숙인 실태조사에 따르면, 전체 노숙인 시설이용자 중 알코올 및 약물 중독자의 비율은 약 7%로 조사되었다 (Lee, 2013). 이 연구들의 결과와 본 결과를 비교했을 때에 노숙인들은 알코올중독에 취약한 것으로 나타났으며, 본 연구의 연구참여자들이 전체 노숙인 시설 이용자들에 비해서도 알코올중독에 더 취약한 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 노숙인들의 정신 건강 문제가 심각하다는 기존 연구의 결과들을 지지하고 있다 (Nam, 2007). 특히 알코올중독은 노숙생활을 장기화시키고, 사회로의 복귀를 어렵게 한다 (Shin, 2003).

노숙인들의 인터넷 게임중독률은 본 자료에서 약 13%(6/46)인 것으로 조사되었다. 2014년 인터넷 중

독 실태조사에 따르면, 20세에서 59세 사이의 성인 가운데 인터넷 중독 위험군에 속한 사람은 5.8%인 것으로 조사되었다 (National Information Society Agency, 2014). 노숙인들의 인터넷 중독이 우리나라 일반 성인의 인터넷 중독률과 같다는 귀무가설을 검정하기 위해, 귀무가설 하에서 6명의 노숙인 인터넷 중독자는 이항분포($n = 46, p = 0.058$)에서의 표본이다. 랜덤포본 가정하에서 유의확률은 $P(Y \geq 6) = 0.049$ 로 노숙인들의 인터넷 중독률이 우리나라 성인들에 비해 높다고 할 수 있다. 본 연구의 노숙인 자료는 한 지역에서 유의 표집을 통해 추출된 표본이라 랜덤 표본이라는 가정이 어려울 수 있고, 표본의 수가 적기 때문에 추후에 보다 정확한 검정이 필요하겠다. 온라인 게임중독이 인터넷 중독의 하위 유형으로 존재함을 감안한 상태에서 전체 인구의 인터넷 중독 위험군 비율과 본 연구에서의 중독률을 비교했을 때, 알코올 문제와 마찬가지로 노숙인들이 인터넷 게임중독에 있어서도 일반인들에 비해 상당히 취약할 수 있음을 확인할 수 있다. 반면 스마트폰 중독은 3.9%(2/52)인 것으로 나타났으며, 이는 전체 성인 인구의 스마트폰 중독 위험군의 비율인 11.3% (National Information Society Agency, 2014)보다는 크게 저조한 것으로 조사되었다. 노숙인들의 인터넷 중독률이 높고 스마트폰 중독률이 낮은 이유는, 상대적으로 스마트폰 보유율이 훨씬 떨어지는 노숙인들의 경제적 특수성을 반영한 결과라고 여겨진다.

지금까지 게임을 비롯한 노숙인들의 인터넷, 스마트폰 중독에 대해서 많은 연구가 이루어지고 있지 않아, 이들의 인터넷 중독에 대한 이해가 거의 전무한 상황이다. 본 연구에서는 기존 연구에서 주로 다루어진 노숙인들의 알코올중독 관련 조사 외에 현대인들에게 문제점이 되고 있는 인터넷 게임 및 스마트폰 중독 정도를 조사하였고, 이들 중독군에서도 알코올중독과 유사한 공존질환 문제가 생겨날 수 있음을 확인하였다. 우선 적은 수의 표본이기는 하나 실제 우리나라의 사례 분석을 통해 알코올중독 외에 인터넷 게임, 스마트폰이 노숙인들에게 미치는 영향과 그에 따른 공존질환의 심각성을 파악하고자 하였다. 기초 탐색적인 조사의 한계로 중독과 노숙 여부에 대한 인과 분석, 즉 인터넷 게임 중독, 스마트폰 중독, 알코올중독들이 노숙의 원인이 되는지, 노숙의 결과로 여러 중독 질환이 생기는지에 대한 인과 분석은 후속 연구로 남겨두었다. 본 연구에서 조사된 노숙인들의 높은 인터넷 게임, 스마트폰 중독률은 지금까지 알코올중독 연구에 주로 집중되었던 노숙인들의 중독문제에 새로운 문제를 제기하고 있다. 중장년들의 알콜 중독과 비교하여, 특히 젊은 세대(청년노숙인)에서 이러한 인터넷 게임과 스마트폰 중독이 주로 나타나고 있고, 특히 인터넷 게임과 스마트폰 중독군의 자기통제력이 알코올중독군과 비슷한 수준으로 정상인에 비해 심각하게 떨어지는 것으로 보아, 향후 청년노숙인 문제가 장기화 된다는 측면에서 더 심각한 사회적, 경제적 손실을 야기할 것으로 보이고, 여기에 인터넷 게임과 스마트폰 중독이 중요한 영향을 끼치는 요인이 될 수 있음을 시사한다. 광범위한 후속 연구를 통해, 청년노숙인들의 인터넷 및 스마트폰 중독에 미치는 영향요인, 그리고 이러한 중독들이 노숙인들의 정신건강 및 사회복귀에 미치는 영향 등에 대해 면밀히 살펴볼 필요가 있다.

References

- Beom, S. H., Oh, M. K., and Ahn, C. (2014). The quality of medical care provided to homeless diabetes patients in a general hospital in Seoul, and the prevalence of diabetes comorbidities, *The Korean Journal of Medicine*, **86**, 585–592.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavior Addiction: an issue for everybody?, *The Journal of Workplace Learning*, **8**, 19–25.
- Han, H. S. (1999). The study as to the ways for the homeless' rehabilitation of the society, *Society and Culture*, **11**, 141–164.
- Jeong, J. W., Yoon, S. M., Chae, S. M., and Choi, J. H. (2014). *Current status of alcohol and drug addiction and policy responses* (Research Paper), Korea Institute for Health and Social Affairs, 2014-24-1.
- Jeong, K. (2016). Relationships among mental health, internet addiction, and smartphone addiction in university students, *Journal of Korean Content Association*, **16**, 655–665.

- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., and Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits, *European Psychiatry*, **23**, 212–218.
- Kim, H. B. (2013). The study on the relationship between smart phone addiction and cybercrime, *Korean Association of Addiction Crime Review*, **3**, 1–21.
- Kim, H. K. and Lee, O. J. (2011). Lived experience of difficult times for young adult street homeless - application of Parse's human becoming research method. *Korean Journal of Social Welfare*, **63**, 31–56.
- Kim, K., Won, H. T., Lee, J. H., and Kim, K. Y. (1978). Standardization study of symptom checklist-90 in Korea: characteristics of normal responses, *Journal of Korean Neuropsychiatric Association*, **17**, 449–458.
- Kim, M. (2014). A study on the research trend on addiction: a review on the relationship between addiction and crime, *Korean Association of Addiction Crime Review*, **4**, 27–47.
- Koo, H. J., Cho, S. H., and Kwon, J. H. (2015). A study for examining diagnostic ability of the K-Scale as a diagnostic tool for DSM-5 Internet Gaming Disorder, *Korean Journal of Clinical Psychology*, **34**, 335–352.
- Ku, I. and Kim, S. (2012). Entrance into homelessness in Korea: cause and process, *Korean Journal of Sociology*, **46**, 264–293.
- Lee, H. M. (2012a). The study on factors affecting homeless people of escape from homeless and experience outside from the homelessness, *Journal of Policy Development*, **2**, 95–119.
- Lee, J. G. (2012b). The current state of the homeless youth and the vulnerable housing class in Korea, *KOCER Homeless Policy Research*.
- Lee, J. G. (2013). The survey of homelessness in Korea, *KOCER Homeless Policy Research*.
- Lee, J., Lee, S., Chun, J., Cho, H., Kim, D., and Jung, Y. (2015). Comorbid depression interferes with emotional regulation in adolescents with internet gaming disorder, *Journal of Korean Neuropsychiatric Association*, **54**, 322–329.
- Lee, T. J., Seo, D. W., Kim, M. S., Nam, K. C., and Kim, S. M. (2003). *The improvement plan of homeless support system* (Research Paper), Korea Institute for Health and Social Affairs. 2003-67.
- Lee, Y. and Lee, M. (2014). Effects of drinking, self-esteem and social networks on resilience of the homeless, *The Journal of Korean Alcohol Science; Journal of The Korean Alcohol Science*, **15**, 51–63.
- Nam, K. (2007). Mental illness among the homeless and mental health service in Korea, *Korean Journal of Social Welfare Studies*, **35**, 313–335.
- Nam, K. (2013). A study on social service for the chronic homeless in Korea, *Journal of Critical Social Policy*, **39**, 7–43.
- National Information Society Agency (2011). *Development of Korean smartphone addiction proneness scale for youth and adults* (Research Report), The Ministry of Science, ICT and Future Planning.
- National Information Society Agency (2014). *Development of Korean smartphone addiction proneness scale* (Research Report), The Ministry of Science, ICT and Future Planning.
- Shin, W. W. (2003). Psychosocial predictors of alcohol problem among homeless persons, *Korean Journal of Social Welfare Studies*, **21**, 51–77.
- Son, S. J. (2005). A study about the service programs for the homeless of fact in Korea, *Korean Journal of Clinical Social Work*, **23**, 163–190.
- Tak, J. H. and Park, J. M. (2014). Coping strategies of the sheltered homeless: applicability of the culture of poverty and the strengths perspective, *Korean Journal of Social Welfare Studies*, **45**, 357–380.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., and Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success, *Journal of Personality*, **72**, 271–324.
- Yonhap News (2016). The Number of the Homeless Reached 12,000... Main Reasons of Homelessness: Bankruptcy & Divorce. 2016.02.03.
- Yoo, C. Y. and Shin, W. W. (2009). A comparative study on the psychosocial characteristics and needs of the homeless alcoholics and non-alcoholics, *The Korean Academy of Mental Health Social Work*, **10**, 113–142.
- Yoon, H. S., Han, Y. R., and Song, M. S. (2013). Health behaviors, health status, and utilization patterns of health care institutions for homeless shelter residents: comparison of younger and older male residents, *Journal of Korean Public Health Nursing*, **27**, 578–591.

노숙인들의 중독 및 정신건강 실태에 관한 조사

최강현^a · 탁장한^b · 이동환^c · 김성년^d · 이영조^{a,1}

^a서울대학교 통계학과, ^b서울대학교 사회복지학과, ^c이화여자대학교 통계학과,
^d서울대학교병원 정신건강의학과

(2016년 6월 24일 접수, 2016년 7월 19일 수정, 2016년 7월 26일 채택)

요약

노숙문제는 주거의 부재라는 문제뿐만 아니라 실업, 가족해체, 사회적 배제, 건강 및 자살문제 등과도 복합적으로 얽혀있는 사회문제로서 인식되고 있다. 본 논문은 노숙인의 취약한 정신건강 상태를 지적하는 기존의 연구들을 바탕으로, 중독의 실태 및 세대에 따른 중독유형의 특수성의 실재여부를 탐색하기 위하여 노숙인들의 중독 및 정신건강 실태에 대한 설문조사를 실시하였다. 조사결과, 알코올중독은 주로 장년층에서 나타난 반면 인터넷 중독 및 스마트폰 중독은 주로 청년층에서 나타나는 경향을 보였다. 현재 청년노숙인들을 다루는 연구가 극히 드물 뿐더러, 알코올을 제외한 노숙인들의 중독현황에 대한 연구가 부재한 상황이다.

주요용어: 노숙인, 중독, 정신건강, 표본조사

본 연구는 한국연구재단을 통해 미래창조과학부의 뇌과학원천기술개발사업으로부터 지원받아 수행되었습니다 (2014M3C7A1062896).

¹교신저자: (08826) 서울특별시 관악구 관악로1, 서울대학교 자연과학대학 통계학과.

E-mail: youngjo@snu.ac.kr