

## 청소년 도박중독의 특성에 관한 연구

류황건, 최이순, 장효강\*, 김정은  
부산도박중독예방치유센터

### A Study on the Characteristics of Youth Gambling Addiction

Hwang-Gun Ryu, Yi-Soon Choi, Hyo-Kang Jang\*, Jeong-Eun Kim  
*Pusan Problem Gambling Counselling Center*

#### <Abstract>

The purpose of this study is to investigate the factors on the characteristics of youth gambling addiction to develop the youth gambling prevention program. The data was collected by using questionnaire, from Oct 2010 to Dec 2011. Of the 2,400 surveys distributed, 2,301 were collected and 2,286 of those were used for analysis after eliminating 15 with insufficient responses.

The major findings of this study can be summarized as follows. First, there were some differences on the future gambling intention and the internet addiction by gender, grade, pocket money, experience in the illegal gambling site visits and gambling experience. Students who experience in the illegal gambling site visits were represented relatively higher on the future gambling intention and the internet addiction.

Second, the overall experience in the illegal gambling site visits is 6.9%, while 23.2% of the total respondents were found to be the experience of gambling. Third, the future gambling intention, irrational gambling beliefs and the internet addiction were found have positive correlation with each other.

---

**Key Words** : Gambling Addiction, Irrational Gambling Beliefs, Future Gambling Intention, Internet Addiction

## I. 서론

오늘날 우리나라의 도박문제는 심각한 사회문제의 하나로 대두되고 있다. 도박의 개념을 표준국어대사전에서는 '요행수를 바라고 위험한 일이나 가능성이 없는 일에 손을 대는 일'이라고 정의하고 있다[1]. 도박은 그 특징상 대부분 점진적으로 진행되는 경향이 있고, 갑작스런 발병이 있기 전에 몇 년 동안 사교적 도박기간이 있었던 경우가 흔하다[2]. 또한 도박으로 인한 각종 사회적 병폐 현상이 드러나면서 도박은 단순히 친교나 여가생활의 차원을 넘어서 가정불화, 이혼, 별거, 직업상실, 가정파탄 등의 가족문제를 수반하고 있으며, 이는 일반 성인 뿐만 아니라 청소년에게도 심각한 병적 현상으로 나타나고 있다. 특히 가족응집력이 낮거나 주위 친구들이 도박을 하거나, 가족 중에 도박을 하는 구성원이 있는 청소년의 경우 도박에 노출되어 있다고 볼 수 있으며, 다양한 도박선택에 참여하게 될 개연성이 높아 질 수 있는 것이다.

도박 경험과 도박 문제를 가진 청소년들을 대상으로 중단 연구를 한 결과, 성인기까지 도박 문제는 계속 이어지는 것으로 나타났다[3]. 즉 도박행동이 '진행성 문제행동'이라는 점에서 청소년기에 시작되었을 때 파생되는 문제는 더욱 커질 수 있다. 이와 관련하여 Wynne 등[4]에 따르면, 병적 도박자들은 평균 10.9세에 도박을 시작한 것으로 나타났고, Orford 등[5]은 미국과 영국에서 수행된 도박연구들을 개관한 후 십대 아동 및 청소년 집단이 도박 문제 발달에 약한 집단이라고 결론을 내렸다. 이민규 등[6]의 국내연구에서도 문제성 및 병적 도박자의 약 70%가 20세 이전에 도박을 시작했다고 보고했다.

Griffiths와 Wood[7]는 청소년이 도박에 더 영향을 받기 쉽다는 것에 주목하고, 청소년 도박의 위험요인으로 비디오 게임과 인터넷 게임의 위험성을 강조하였다. 즉 인터넷 상에서 도박을 하는 중

요한 결정 요인[8]은 접근 용이성(83.8%), 유통성(75.2%), 24시간 도박(65.7%)이며, 일반 도박보다 인터넷 도박이 비밀로 하기가 더 쉽다는 것(84.9%)을 고려해볼 때, 사이버 공간이 갖는 다양한 특성으로 인해 인터넷 도박중독[9]에 빠질 가능성이 크며 일반도박에 비해 더 많은 위험 요소를 포함하고 있다. Neighbors 등[9]에 따르면 인터넷에 탐닉할수록 도박에 대한 태도는 허용적이고, 도박에 대해 허용적일 수록 도박 참여도가 높고, 문제성 도박의 위험이 증가하는 것으로 나타났다.

또한 한 가지 중독 문제가 있는 사람은 다른 중독 문제에도 취약할 가능성이 있고 각각의 중독자들이 보이는 성격 특성은 서로 간에 공유되는 부분이 많은 것[10]으로 볼 때, 인터넷 중독 수준으로 문제성 도박의 수준을 예측할 수 있다는 것이다. 국내 환경도 인터넷의 발달로 인해 현실 공간에서 도박장을 찾아가는 것보다 인터넷 도박 사이트에 접속하는 것이 훨씬 쉽고 비용도 적게 드는 등 도박에 대한 접근성이 용이해지면서 도박에 중독될 가능성이 높아지고 있다. 특히, 청소년들은 다른 연령대에 비해 인터넷 이용률이 매우 높고, 사이버 공간에 매우 익숙하기 때문에 그 위험성은 더 높아진다고 할 수 있다. 또한 최근 온라인 게임에서 청소년을 표적화하는 마케팅 전략 때문에 청소년의 인터넷 도박 접근성도 높아지고 있으며, 정부는 규제법을 통해 오프라인 도박장에 대해서는 미성년자의 접근을 차단하고 있으나, 사이버 공간에서 행해지는 도박 행위를 감독하고 차단하는 것에 대한 실효성 있는 방법과 정책적 대안도 상대적으로 미흡한 실정이다[2].

- 1) 중독이란 주로 정신질환을 진단할 때 사용되는 용어로 의학적인 관점에 초점이 되는 DSM-IV에서 명명한 개념이다.
- 2) 청소년의 인터넷 사용에 대해 유해환경 차단 프로그램이나 주민등록번호를 활용하는 성인 인증, 신데렐라법(셋 다운제)의 시행(2011.11.20)등 다양하게 이루어지고 있으나, 그 차단 프로그램의 무력화, 주민등록번호의 도용 등으로 그 효용성에 있어 한계가 있는 것으로 밝혀져 있다.

그 동안 국내에서는 도박에 대한 연구가 활발하게 이루어지지 않았으며, 그나마 성인들을 대상으로 한 연구가 대부분을 차지하고 있다. 따라서 본 연구는 상대적으로 연구가 부족한 청소년을 대상으로 도박중독의 특성에 관해 양적 조사를 실시함으로써 향후 청소년을 대상으로 한 도박중독 예방 프로그램의 실증적 자료 생산과 청소년 인터넷 도박중독에 관한 실태를 파악할 수 있도록 함으로서 갈수록 늘어나는 청소년의 인터넷 도박의 위험성을 재고하는 자료로서 그 의미가 있을 것이다.

## II. 연구방법

### 1. 연구대상 및 연구 도구

본 조사는 2010년과 2011년에 걸쳐 부산도박중독예방치유센터에서 진행한 도박중독예방교육에 참여한 청소년들을 대상으로 실시되었다. 전체 설문에 응한 대상자는 2,301명이었으며, 그 중 설문 문항에 대해 잦은 결측값을 보이는 15명은 최종 분석대상에서 제외시켰다.

본 조사에 사용된 설문지는 도박중독 자가진단을 위해 마련한 설문지를 사용하였다. 자가진단 설문지는 인구사회학적인 특성이 4문항, 도박 잠재적 위험성을 측정하기 위해 청소년의 장래도박의도를 측정하는 4문항, 비합리적 도박신념을 측정하는 5문항, 인터넷 중독 수준을 측정하기 위해 20문항으로 구성되었으며, 도박 사이트 방문경험과 도박게임 경험여부, 정기적 인터넷 도박게임 여부에 대하여 각 1문항으로 구성하였다.

#### 1) 장래도박의도 척도

청소년용으로 타당화된 도박 관련 측정 도구가 국내에는 없으며, 권선중 등[11]이 청소년의 도박 잠재적 위험성을 측정하기 위해 청소년의 장래도박의도를 측정하는 4문항으로 Likert식 7점 척도이

며 '나는 합법적으로 카지노에서 도박을 할 수 있는 나이가 되면 도박을 할 것이다', '나는 합법적으로 경마, 경륜 등의 스포츠 도박을 할 수 있는 나이가 되면 도박을 할 것이다', 나는 합법적으로 인터넷 현금거래 도박사이트를 이용할 수 있는 나이가 되면 도박을 할 것이다', 나는 합법적으로 복권(로또 등)을 살 수 있는 성인이 되면, 복권(로또 등)을 살 것이다'로 구성되었으며, 신뢰도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .76으로 나타났다.

#### 2) 비합리적 도박신념 척도

비합리적 도박신념을 측정하는 5문항은 이홍표 [12]의 척도 중에서 권선중이 선별하여 사용한 것으로 '도박을 할 때 결과는 나의 판단력과 기술에 달려 있다', '도박에서 여러 번 지면 다음 게임에서는 이길 가능성이 높아진다', '도박을 하면 결국에는 돈을 잃기보다는 따게 될 것이다', '도박게임에서 이기거나 돈을 따는 것은 내 기술이 좋았거나 뒷받침되었기 때문이다', '지난 게임의 결과들을 바탕으로 앞으로의 게임을 예측하면 이길 가능성이 높아진다'로 구성되었다. 본 척도도 Likert식 7점 척도이며 신뢰도 계수(Cronbach  $\alpha$ )는 .86으로 나타났다.

#### 3) 인터넷 중독 검사 척도

인터넷 중독 수준을 평가하기 위하여 한국정보문화진흥원[12]에서 개발한 인터넷 중독 KS-자가진단 척도를 사용하였다. 총 20문항으로 Likert식 4점 척도로 구성되어 있으며, 피검자 자기 자신의 인터넷 중독 수준을 평가 하는 내용으로 구성되어 있다. 신뢰도 계수는(Cronbach  $\alpha$ )는 .90으로 나타났다.

### 2. 연구 범위

본 연구의 연구목적을 달성하기 위한 연구범위

는 다음과 같다.

- 1) 대상자들의 성별, 학년, 월평균 용돈, 도박사이트 방문 경험, 인터넷 도박 게임 경험 등 인구사회학적 특성
- 2) 연구대상의 인구사회학적 특성에 따른 장래도박의도 차이 파악
- 3) 연구대상의 인구사회학적 특성에 따른 비합리적 도박신념 차이 파악
- 4) 연구대상의 인구사회학적 특성에 따른 인터넷 중독 차이 파악
- 5) 연구대상의 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독 변인 간 상관관계 파악

### 3. 분석방법

자료의 분석은 SPSS 17.0을 사용하였다.

- 1) 대상자의 인구사회학적 특성을 파악하기 위해 기술통계 및 빈도분석을 실시하였다.
- 2) 대상자의 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독의 평균을 알아보기 위해 기술통계, 평균분석을 실시하였다.
- 3) 인구사회학적 특성에 따른 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독의 평균 차이를 알아보기 위해 t-test와 일원변량분석(One-way ANOVA)을 사용하였다.

## Ⅲ. 연구결과

### 1. 연구대상자의 인구사회학적 특성

대상자 중 청소년 2,286명의 인구사회학적 특성을 살펴보면 <표1>과 같다. 성별로는 남학생이 35.8%, 여학생이 64.2% 이며, 종교는 불교 24.1%, 기독교 25.5%, 천주교3.6%, 종교 없음이 45.7%로 나타났다. 청소년의 월 평균 용돈은 1만원에서 5만

원 미만이 51.9%, 5만원에서 10만원이 18.5%로 나타났다. 청소년들의 불법 도박사이트 방문경험은 전체 응답자의 6.9% 이며. 도박게임 경험여부에 있어서도 전체 응답자의 23.2%가 도박게임의 경험이 있는 것으로 나타났으며 정기적 인터넷 도박게임을 하고 있는 청소년은 2.2%로 나타났다.

<표 1> 대상자의 인구사회학적 특성

		(단위 : 명, %)	
		구분	
		명	%
성별	남	818	35.8
	여	1,468	64.2
학년	중학교 1학년	55	2.4
	중학교 2학년	67	2.9
	중학교 3학년	612	26.8
	고등학교 1학년	654	28.6
	고등학교 2학년	535	23.4
	고등학교 3학년	347	15.2
	휴학	5	0.2
	기타	11	0.5
종교	불교	550	24.1
	기독교	582	25.5
	천주교	83	3.6
	종교 없음	1,044	45.7
	기타	27	1.2
월평균용돈	월 1만원 이하	351	15.4
	월 1~5만원	1,187	51.9
	월 5~10만원	423	18.5
	월 10~15만원	157	6.9
	월 15~20만원	79	3.5
	월 20만원 이상	89	3.9
불법 도박사이트 방문경험	그렇다	158	6.9
	아니다	2,128	93.1
인터넷 도박게임 경험여부	그렇다	531	23.2
	아니다	1,755	76.8
정기적 인터넷 도박게임여부	그렇다	50	2.2
	아니다	2,236	97.8
계		2,286	100.0

### 2. 연구대상자의 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독 척도

연구 대상자들의 도박 문제 수준을 알아보기 위해 장래도박의도 척도와 비합리적 도박신념 척도

와 인터넷 중독에 대한 조사 결과는 <표 2>와 같다. 먼저 장래도박의도와 비합리적 도박신념의 결과를 보면 평균점수가 '1.99점'으로 '동의하지 않음'에 가까운 결과를 보이고 있었다. 또한 대상자의 비합리적 도박신념은 평균점수가 '1.97점'으로 '동의하지 않음'에 가까운 결과를 보이고 있었으며, 이것은 장래도박의도와 비슷한 결과라고 할 수 있다. 대상자의 인터넷 중독 검사는 '전혀 그렇지 않다-1점, 그렇지 않다-2점, 그렇다-3점, 항상 그렇다-4점'으로 응답하도록 Likert 4점 척도로 구성되어 있으며, 청소년의 인터넷 중독 척도의 평균점수는 '1.51'점으로 매우 낮은 수준을 보이고 있다.

<표 2> 청소년의 장래도박의도

구분	평균	표준편차
청소년의 장래도박의도	1.99	1.14
청소년의 비합리적 도박신념	1.97	1.18
청소년의 인터넷 중독	1.51	0.44

### 3. 연구대상자의 인구사회학적 특성에 따른 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독의 차이

청소년의 인구사회학적 특성별로 장래도박의도의 차이를 살펴본 결과는 <표 3>과 같으며, 평균이 높을수록 장래도박의도가 커짐을 의미한다. 결과에서 성별과 학년, 월평균용돈, 도박사이트 방문 경험, 도박게임 경험여부 모든 특성에 따라 유의한 차이를 보이고 있는 것으로 나타났다. 특히 성별에 있어서는 남학생(2.07)과 여학생(1.95)의 장래도박의도 척도 평균 점수에서 유의미한 차이를 보이고 있어 남학생들의 장래도박의도가 여학생에 비해 높았다. 또한 학년에 따라서는 중학교 1학년부터 고등학교 3학년으로 학년이 높아질수록 장래도박의도 수준이 높아지는 경향성을 보이고 있으며, 월평균용돈에 따른 장래도박의도 척도의 평균도 용

돈이 많아지면 많아질수록 높아지는 경향을 보이고 있다. 도박사이트 방문경험과 도박게임 경험여부에 따른 장래도박의도 평균점수의 차이에서는 '그렇다'라고 응답한 학생들의 장래도박의도 평균이 상대적으로 높게 나타났으며, 이는 통계적으로 매우 유의한 차이라고 할 수 있다.

<표 3> 인구사회학적 특성에 따른 장래도박의도 차이

	구분	명	평균	표준편차	t / F
성별	남	818	2.07	1.21	2.617**
	여	1,468	1.95	1.10	
학년	중학교 1학년	55	1.42	0.65	7.215***
	중학교 2학년	67	1.65	1.06	
	중학교 3학년	612	1.97	1.03	
	고등학교 1학년	654	1.96	1.05	
	고등학교 2학년	535	1.96	1.22	
	고등학교 3학년	347	2.26	1.32	
	휴학 및 기타	16	2.36	1.94	
월평균 용돈	1만원 이하	351	1.77	1.12	10.192***
	1~5만원	1,187	1.96	1.03	
	5~10만원	423	2.00	1.08	
	10~15만원	157	2.25	1.42	
	15~20만원	79	2.15	1.30	
도박 사이트 방문경험	20만원 이상	89	2.62	1.76	4.478***
	그렇다	158	2.50	1.50	
	아니다	2,128	1.95	1.10	
	도박게임 경험여부	531	2.34	1.33	
아니다	1,755	1.88	1.05		

\*\*\* p<.001

청소년의 인구사회학적 특성에 따른 비합리적 도박신념 차이는 <표 4>와 같다. 청소년의 인구사회학적 특성에 따른 비합리적 도박신념 척도의 평균점수 차이를 살펴본 결과, 장래도박의도와 마찬가지로 성별과 학년, 월평균용돈, 도박사이트 방문 경험, 도박게임 경험여부에 따라 유의한 차이를 보이고 있는 것으로 나타났다.

비합리적 도박신념 또한 장래도박의도와 같이 성별에 있어서 남학생의 비합리적 도박신념 척도의 평균점수가 여학생의 비합리적 도박신념 평균점수보다 유의하게 높게 나타나 남학생들의 비합

리적인 도박신념이 상대적으로 높았다.

또한 학년에 따라서는 중학교 1학년부터 고등학교 3학년으로 학년이 높아질수록 비합리적 도박신념이 높아지는 경향을 보이고 있으며, 월평균용돈에 따라서도 용돈이 많아질수록 비합리적 도박신념 척도의 평균이 높아지는 경향을 보이고 있다.

도박사이트 방문경험과 도박게임 경험여부에 따른 비합리적 도박신념 척도의 평균점수 차이에서는 '그렇다'라고 응답한 학생들의 비합리적 도박신념 척도 평균이 높게 나타났으며, 이는 통계적으로 유의한 차이라고 할 수 있다.

<표 4> 인구사회학적 특성에 따른 비합리적 도박신념 차이

	구분	명	평균	표준 편차	t / F
성별	남	818	2.11	1.29	4.028***
	여	1,468	1.89	1.11	
학년	중학교 1학년	55	1.40	0.72	7.718***
	중학교 2학년	67	1.81	1.05	
	중학교 3학년	612	1.98	1.15	
	고등학교 1학년	654	1.89	1.04	
	고등학교 2학년	535	1.92	1.25	
	고등학교 3학년	347	2.28	1.31	
	휴학 및 기타	16	2.58	2.03	
월평균 용돈	1만원 이하	351	1.79	1.13	4.603***
	1~5만원	1,187	1.94	1.10	
	5~10만원	423	2.05	1.21	
	10~15만원	157	2.08	1.26	
	15~20만원	79	2.16	1.55	
도박 사이트 방문경험	20만원 이상	89	2.33	1.54	6.201***
	그렇다	158	2.70	1.56	
도박게임 경험여부	아니다	2,128	1.92	1.13	8.483***
	그렇다	531	2.38	1.32	
	아니다	1,755	1.85	1.10	

\*\*\* p<.001

청소년의 인구사회학적 특성에 따른 인터넷 중독의 차이를 살펴본 결과는 <표 5>와 같다. 결과에서 성별과 학년, 도박사이트 방문경험, 도박게임 경험여부에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 인터넷 중독 척도의 평균점수 역시 남학생의

평균점수가 여학생의 평균점수보다 다소 높게 나타났다. 학년에 따른 인터넷 중독 척도의 평균점수 차이에서도 학년이 높아질수록 인터넷 중독이 심해지는 경향을 보이고 있다. 또한 도박사이트 방문경험과 도박게임 경험여부에 따른 인터넷 중독 척도 평균점수의 차이에서도 '그렇다'라고 응답한 학생들의 인터넷 중독이 다소 심각한 것으로 나타났다.

<표 5> 인구사회학적 특성에 따른 인터넷 중독 차이

	구분	명	평균	표준 편차	t / F
성별	남	818	1.60	0.48	6.76***
	여	1,468	1.46	0.41	
학년	중학교 1학년	55	1.40	0.39	7.381***
	중학교 2학년	67	1.44	0.35	
	중학교 3학년	612	1.49	0.41	
	고등학교 1학년	654	1.52	0.45	
	고등학교 2학년	535	1.45	0.44	
	고등학교 3학년	347	1.63	0.46	
	휴학 및 기타	16	1.65	0.86	
월평균 용돈	1만원 이하	351	1.46	0.44	2.102
	1~5만원	1,187	1.52	0.42	
	5~10만원	423	1.51	0.43	
	10~15만원	157	1.56	0.51	
	15~20만원	79	1.46	0.44	
도박 사이트 방문경험	20만원 이상	89	1.57	0.65	4.81***
	그렇다	158	1.72	0.57	
도박게임 경험여부	아니다	2,128	1.50	0.43	7.06***
	그렇다	531	1.64	0.51	
전체		2,286	1.47	0.41	
			2,286	1.51	0.44

\*\*\* p<.001

#### 4. 청소년의 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독 간 상관관계

도박중독예방교육에 참여한 청소년 대상자의 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독 변인 간의 상관관계 수준을 파악하고자 Pearson 상관관계 분석을 실시하였다. 상관관계 결과 <표 6>에서와 같이 청소년 대상자의 장래도박의도와 비합리

적 도박신념, 인터넷 중독의 모든 변인 간에 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 각각의 척도 중 한 변인의 평균점수가 높아질수록 다른 척도의 평균점수가 높아진다는 것을 알 수 있다.

<표 6> 장래도박의도, 비합리적 도박신념, 인터넷 중독 간 상관관계

구 분	장래도박의도	비합리적 도박신념	인터넷 중독
장래도박의도	1		
비합리적 도박신념	0.555***	1	
인터넷 중독	0.275***	0.287***	1

\*\*\* p<.001

#### IV. 결론 및 제언

본 연구는 청소년을 대상으로 도박중독의 특성과 관련된 실증적 자료를 얻었다. 국내의 도박중독에 대한 선행연구들의 다수는 이미 도박중독 문제가 드러난 문제성 도박자와 병적 도박자를 대상으로 하였다. 이러한 상황에서 본 연구는 도박중독자가 아닌 청소년을 대상으로 양적 조사를 실시함으로써 향후 청소년을 대상으로 한 도박중독 예방프로그램의 실증적 자료를 생산했다는 점이 유용한 연구의 성과라고 판단된다.

연구결과 첫째, 청소년의 인구사회학적 특성에 따라 장래도박의도 및 비합리적 도박신념에서 유의한 차이를 보이고 있는 것으로 나타났다. 남학생의 장래도박의도는 2.07, 여학생의 장래도박의도는 1.95이며, 남학생의 비합리적 도박신념은 2.11, 여학생의 비합리적 도박신념은 1.89로 남학생이 여학생에 비해 도박 문제의 취약성이라고 할 수 있는 장래도박의도와 비합리적 도박신념의 수준이 더 높은 것으로 나타났다. 학년에 따라서는 중학교 1학년부터 고등학교 3학년으로 학년이 높아질수록 장래도박의도 및 비합리적 도박신념 수준이 높아지는 경향을 보였으며, 용돈이 많아질수록 장래도박의도 및 비합리적 도박신념 수준이 높아지는 경

향을 나타냈다. 이는 장정연[13]의 연구3)에서 비합리적인 도박신념이 높은 청소년들이 낮은 청소년들에 비해 문제성 게임행동을 보일 가능성이 1.8배로 나타난 것과 저학년에 사행성 게임을 시작한 청소년들이 고학년에 시작한 청소년에 비해 문제성 게임행동을 할 가능성이 1.7배 높게 나타난 것과 같으며, 권선중 등[11]의 연구에서처럼 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 더 높은 수준의 '비합리적 도박신념'을 가지고 있다는 결과와 일치한다. 특히 비합리적 도박신념은 위험의 과소평가, 도박에 지출한 비용을 잘못 계산하는 경향 등으로 실제로는 도박으로 돈을 딸 가능성이 없더라도 승리 가능성을 과대평가하고 돈을 딸 수 있다는 잘못된 인지적 기대로 볼 수 있다[4]. 이러한 기대를 갖고 있다면 재정적 손실이 없거나 적은 경우라도 도박을 지속할 것이다. 일반적으로 도박자들이 도박을 끊지 못하는 이유는 잘못된 인지적 평가가 계속되기 때문이다.

성인에 비해 청소년은 도박이 앞으로 자신의 삶에 어떠한 영향을 미치는데 대한 객관적이고 구체적인 판단을 하기 더욱 어려운 시기로 보이며, 도박에 빠져들 경우 이후의 발달단계에 따른 성장에 부정적 영향을 미칠 수 있다. 자아 정체성도 확립되지 않은 청소년기에 이미 '도박과의 만남'이 이루어지고, 학년이 올라갈수록 신념체계가 확고해지는 것을 볼 때, 청소년의 도박 문제는 더 이상 외면할 수 없어 보인다. 게다가 이른 나이에 사행성 게임을 시작할 경우 문제가 더 심각해지는 것을 볼 때, 초기 청소년기부터 개입이 이루어져 문제성 도박자로 발전하지 않도록 돕는 예방책이 절실히 요구된다.

둘째, 청소년 대상자의 인구사회학적 특성에 따른 인터넷 중독의 차이에서는 남학생의 중독 수준이 여학생보다 다소 높게 나타났으며, 학년이 높아

3) 장정연의 연구에서 사용된 비합리적 도박신념 척도는 이흥표[15]의 '비합리적 도박신념 척도'를 권선중 등[16]이 수정한 척도 10문항을 사용하였다.

질수록 인터넷 중독 수준이 높아지는 경향성을 보이고 있었다. 또한, 도박사이트 방문경험과 도박게임 경험여부에 따른 인터넷 중독 수준의 차이에서도 '그렇다'라고 응답한 학생들의 인터넷 중독 수준이 다소 높은 것으로 나타났다. 이는 권선중 등[11]의 연구와 같이 정기적으로 인터넷 도박게임을 하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 더 높은 수준의 '장래 도박의도'를 가지고 있다는 결과와 일치한다. 또한 현미열, 김문도[14]의 일 대학생들의 인터넷 중독수준 정도에 따른 도박에 대한 의식에 관한 연구에서는 인터넷 중독과 도박에 대한 인식은 17.0(점수범위 7-30점)으로 나타나 본 연구 대상인 청소년과는 다르게 나타났다. 그러나 도박과 관련된 위험성에 대해 보다 활발하게 홍보하여 의식 수준을 높게 끌어올려야 한다는 것은 본 연구 결과의 제언과 일치한다고 할 수 있겠다.

셋째, 도박사이트 방문경험과 도박게임 경험여부에 따라서는 '그렇다'라고 응답한 학생들의 장래 도박의도와 비합리적 도박신념 수준이 상대적으로 높게 나타났다, 또한 도박사이트 방문 경험과 도박게임 경험여부에 따른 청소년 문제 도박 수준은 유의한 차이가 있었다. 국내 선행연구인 권선중 등[11]의 청소년의 인터넷 도박 행동과 관련한 연구에서(남자 중학생 259명을 대상) 인터넷 도박사이트에 방문해 본 경험이 있다고 응답한 중학생이 23.6%에 이르는 것으로 나타났다. 그 중 인터넷 도박 게임을 해 본 경험이 있는 중학생이 25.5%에 이르렀고, 전체의 10%에 해당되는 중학생들이 지금도 정기적으로 인터넷 도박 게임을 하고 있는 것으로 조사되었다. 또한 인터넷 도박사이트에 '방문 경험이 있는' 청소년들이 그렇지 않은 중학생들보다 더 자주 인터넷 도박을 하는 것으로 나타났고, 정기적으로 인터넷 도박 게임을 하는 중학생들이 그렇지 않은 중학생들에 비해 더 높은 수준의 장래 성인 도박 의도와 비합리적 도박신념을 가지고 있었다. 인터넷 중독 사용자의 특성을 이해하는

것이 인터넷 도박중독자의 특성을 이해하는 데 도움이 될 것으로 보인다. 이러한 결과는 도박기회나 도박시장에 많이 노출된 경험이 지역사회 수준에서 도박중독의 잠재적 위험요인으로 인정된다는 보고를 지지하는 결과이다[17].<sup>4)</sup> 이렇듯 청소년의 도박 경험이 위험한 것은 어린 나이에 도박에 노출된 남성이 도박 문제가 심각해지기 때문으로 이들의 도박 문제는 성인기까지 계속 이어지는 것으로 나타났다[3].

넷째, 청소년 대상자의 장래도박의도 척도, 비합리적 도박신념 척도와 함께 인터넷 중독 검사 척도 간의 상관관계를 알아본 결과, 각 변인들 간에 정적 상관( $p < .001$ )이 있는 것으로 나타났다. 본 연구의 척도와 같은 선행연구가 없어 비교가 불가능하나 장래도박의도와 비합리적 도박신념이 인터넷 중독과 유의한 상관관계가 있는 연구 결과로 볼 때, 향후 청소년들에게 도박에 대한 잘못된 신념을 교정하는 예방 교육과 함께 인터넷 중독으로 파생될 수 있는 위험요인을 적극적으로 홍보하는 것이 필요할 것이다.

본 연구의 한계는 청소년의 도박중독 수준을 측정할 수 있는 단일화 되고 타당화 된 도박관련 측정도구가 국내에 없어 권선중 등[11]이 개발한 장래도박의도 척도와 비합리적 도박신념 척도를 사용하였다. 이것은 도박 문제의 취약성을 설명하는 것으로 보이며 청소년의 도박 노출 가능성이 증가함에 따라 CPGI와 같은 청소년의 도박중독 수준을 측정하는 단일 척도가 요구된다. 본 연구 결과를 토대로 장래도박의도 및 비합리적 도박신념의 척도를 합산하여 청소년의 도박중독 수준을 측정하는 척도로 사용하는 것에 대한 가능성을 고려해 볼 수 있다. 이 후 연구에서는 장래도박의도 척도

4) 현재 인터넷상에서 이루어지고 있는 포커, 고스톱 등의 온라인 게임은 성인인증을 거치도록 하고 있지만, 주민등록 도용 등을 통해 이미 청소년들이 광범위하게 하고 있는 실정이며, 이런 게임에서 지급되는 게임머니들은 바로 거래 사이트를 통해 환전되고 있다.

와 비합리적 도박신념 척도의 문항을 합산한 단일 척도가 청소년의 도박중독 수준을 어느 정도 설명하는지, 얼마나 타당하고 신뢰로운지에 대한 검증을 통해 청소년용 단일척도를 개발하는 시도가 필요해 보인다. 또한 본 연구의 대상 집단이 부산, 경남 지역의 청소년을 대상으로 한 것이므로 연구 결과를 일반화시키는 것은 어려움이 있을 것이다.

### 참고문헌

1. 표준국어대사전, 국립국어원, <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>.
2. 이홍표(2003), 비합리적 도박신념이 병적 도박에 미치는 영향, 한국심리학회지, Vol.22(2);415-434.
3. Winters, R. D., Stinchfield, A. Botzet, & N. Anderson (2002), A Prospective Study of Youth Gambling Behaviors, *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol.16(1);3-9.
4. Wynne, H., Smith, G., & Jacobs, D. F.(1996), Adolescent gambling and drug use among adolescents. *Journal of Gambling Studies*, Vol.16(2-3);175-198.
5. Orford, J., Sproston, K., Erens, B., White, C., Mitchell, L.(2003), *Gambling and problem gambling in Britain*, Brunner-Routledge.
6. 이민규, 김교헌, 김정남(2003), 도박중독 실태와 도박중독자의 심리사회적 특성: 지역별 비교를 중심으로, 한국심리학회지, Vol.8(2);399-414.
7. Griffiths, M. D., Wood, R. T.(2000), Risk factors in adolescence : the case of gambling videogame playin, and the internet, *J Gambl Stud.*, Vol.16(2-3);199-225.
8. Griffiths, M. D.(2005), A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework, *Journal of Substance Use*, Vol.10;191-197.
9. Neighbors, C., Loututter, Ty. W., Whiteside, U., Fossos, N., Walker, D. D., & Larimer, M. E.(2007), Injunctive norms and problem gambling among college students, *K Gambl Stud*, Vol.23;259-273.
10. Slutske, W. S., Caspi, A., Moffitt, T. E., & Poulton, R.(2005), Personality and problem gambling : A prospective study of a birth cohort of young adults. *Arch Gen Psychiatr*, Vol.62(7);769-775.
11. 권선중, 김교헌, 성한기, 이민규, 강성군(2007), 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방 전략, 한국심리학회지, Vol.12(1);1-19.
12. 한국정보문화진흥원(2008), 청소년인터넷 중독 자가진단 척도 고도화 연구, 한국정보 문화진흥원, pp.99-103.
13. 장정연(2011), 청소년 사행성 게임행동의 유형과 영향요인, 정신보건과 사회사업, Vol.37;372.
14. 허미열, 김문도(2009), 일 대학생들의 인터넷 중독실태와 도박에 대한 의식 조사, 정신간호학회지, Vol.18(1);102.
15. 이홍표(2002), 비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적 도박의 관계, 고려대학교 대학원 박사학위논문, pp.69-70.
16. 권선중, 김교헌, 최지욱(2006), 아동의 성인도박 인식실태와 도박성 게임행동 예측요인, 한국심리학회지, Vol.11(1);147-162.
17. Shead, N. W., Derevensky, J. L., Gupta, R.(2010), Risk and protective factors associated with youth problem gambling, *Int J Adolesc Med Health*. Vol.22(1);39-58.

접수일자 2012년 2월 16일

심사일자 2012년 2월 17일

게재확정일자 2012년 3월 2일