

# 대학생의 문제도박 발달경로 구조분석

-Jacob의 중독의 일반이론 적용-\*

장 수 미

(청주대학교)

## [요약]

불법도박의 확산은 물론 도박의 합법화 및 사행산업 규모의 증가로 인해 우리 국민의 도박에의 접근성은 매우 용이하다. 실제로 한국인의 문제도박율은 높은 수준이며, 도박으로 인한 개인적, 가족적, 사회경제적 피해 또한 심각하다. 선행연구에서는 심리사회적 발달단계의 특성 등으로 인해 대학생 집단이 청소년과 성인에 비해 도박참여 및 문제도박율이 높다고 보고한다. 본 연구에서는 대학생의 문제도박 발달경로를 탐색하려는 목적으로 Jacob의 중독의 일반이론을 적용하여 연구모형을 설정한 후, 변인간의 관계를 구조방정식 방법으로 분석하였다. 연구대상자는 전국 5개 권역에서 조사한 대학생 870명 중 도박경험이 있다고 응답한 남학생 366명이었다. 주요 발견으로는 첫째, 남자 대학생의 문제도박률은 14%로 나타나 동일척도를 사용한 기존 연구와 유사하거나 더 높았다. 둘째, 구조분석 결과 남자 대학생의 심리적 취약성은 현재 상태에서 벗어나고자 하는 탈출욕구를 증진시켜 문제도박을 초래하는 경로가 유의미한 반면, 신체적 취약성이 탈출욕구를 통해 문제도박에 이르는 경로는 유의미하지 않았다. 연구결과를 바탕으로 대학생 문제도박의 예방 및 치유재활과 관련된 사회복지 개입전략이 논의되었다.

주제어: 문제도박, 신체적 취약성, 심리적 취약성, 탈출욕구, 중독의 일반이론

## 1. 연구의 필요성

도박의 합법화, 사행산업 규모의 대폭 증가, 합법 도박시장 규모의 3-4배로 추정되는 불법도박의

\* 이 논문은 2012학년도에 청주대학교 사회과학연구소가 지원한 학술연구조성비(특별연구과제)에 의해 연구되었음.

확산으로 인해 도박에 대한 일반 시민의 접근성이 용이해짐으로써, 도박으로 인한 재정적, 법적, 심리적, 가족적 문제가 만연되고 있다. 도박의 합법화와 규모의 증가는 도박의 산업화 및 상업화에 대한 요구증가에 기인하는 것으로 지적된다(이태원, 2003). 실제로 카지노, 경마, 경륜, 경정, 복권, 스포츠도토, 소싸움 등 국내 합법 사행산업은 2006년 12조8백억 원이었던 매출액이 2011년에는 18조2천억 원에 이르러 5년 사이 약 51%가 증가하였다. 이는 동기간 우리나라 GDP 성장을 17.4%의 약 3배에 달하는 수치이다(사행산업통합감독위원회: 이하 사감위, 2013). 이러한 사회문화적 상황 등으로 인해, 우리나라의 도박중독률은 6.4%(PGSI, 문화체육관광부, 2006) ~ 7.2%(PGSI, 사감위, 2012)로 추산되어, 영국(PGSI, 2007 2.9%), 캐나다(PGSI, 2005 1.7%), 호주(SOGS, 2006, 2%), 독일(DSM-IV, 2008, 1.2%), 미국(DSM-IV, 2003, 1.2%) 등의 선진국에 비해 월등히 높은 결과로 나타나고 있다(박민수, 2011에서 재인용)<sup>1)</sup>

도박행동은 청소년기에서 초기성인기로의 전환기에 증가하는 경향이 있다(Slutske et al., 2003). 도박행동에 대한 미국과 캐나다의 23개 연구를 메타분석한 Shaffer 외(1999)는 문제도박 유병률의 평균이 성인(1.71), 청소년(4.25), 대학생(5.05)으로 대학생이 가장 높음을 제시하였다. 이들은 대학생의 4.7%가 병적 도박자이며, 9.3%가 잠재적인 문제도박자<sup>2)</sup>로 분류가 가능하다고 하였다. Blinn-Pike 외(2007)의 메타분석 연구에서는 대학생 집단의 문제도박률이 7.89로 나타나 Shaffer 외(1999)의 결과보다 높았다. 보다 최근에 Barnes 외(2010)는 1,000명의 대학생을 대상으로 한 전국 표본에서 지난 1년간의 도박경험을 조사한 결과, 6%에서 도박관련 2개 이상의 문제가 있다고 발표하여 대학생 도박문제에 대한 관심이 요구된다.

한편 국내의 경우 대학생의 도박행동에 대한 연구는 관련 학문은 물론이고 사회복지학에서도 거의 이루어지지 않았다. 심리학 분야에서 최용석과 이영호(2005)는 대학생과 직장인을 비교한 결과, 대학생의 병적도박 점수가 더 높다고 하였다. 사회복지학 영역에서는 최근 권복순과 김영호(2011)가 전국 조사를 통해 남자 대학생의 문제도박률이 14.6%에 해당한다는 결과를 제시하였다. 손덕순과 정선영(2007)은 181명의 도박중독자를 대상으로 도박시작 연령을 조사한 결과, 10대와 20대에 시작한 경우가 47.1%로 나와 대학생 시기의 도박행동은 성인기 이후 평생 도박행동으로 이어질 수 있음을 예측하였다. 한국마사회(2009)의 조사에서도 전체 연령대중 20대의 도박참여율이 가장 높은 것으로 나타났다.

1) 도박중독선별도구인 South Oaks Gambling Screen(SOGS, Lesieur and Blume, 1987), Problem Gambling Severity Index(PGSI, Ferris and Wynne, 2001), Korean - National Opinion Research Center Diagnosis Screen(K-NODS, NGISC, 1999) 등은 절단점을 기준으로 사용되고, DSM-IV는 임상면접에 의해 도박중독 진단이 내려진다.

2) 도박중독 연구, 실천 및 정책분야에서는 도박중독을 나타내는 다양한 용어를 사용하고 있다. 미국정신의학회에서는 병적도박(pathological gambling)으로 칭하였고, DSM-V에 와서는 도박장애(gambling disorder) 용어로 분류된다. 일반적으로 병적도박은 병리나 부적응의 가장 극단적 형태를 말하며 그 다음 극단을 문제도박으로 칭하고 있다(김교현·조성겸, 2009). 한편 단도박협회에서는 강박적 도박(compulsive gambling)을 사용하는데 강박행동과 같이 본인의 자발적 의사에 반해서 도박행동을 할 수 밖에 없는 성질을 표현한다(손덕순·정선영, 2007). 본 연구에서는 병적도박, 문제도박, 강박적 도박 등이 혼용되고 있는 상황에서, 거의 모든 도박중독선별도구에 공통적으로 포함되어 있는 문제도박을 도박중독에 가능하는 용어로 사용하였다.

이상의 국내외 선행연구 결과는 대학생들이 다른 연령대보다 도박경험이 많으며, 이로 인해 문제도박이 초래될 가능성이 있는 고위험 집단임을 시사한다. 발달심리학자인 Arnett(2000)는 대학생이 독특한 집단으로 18-25세 사이에 있으며 고위험행동, 관계, 결혼, 일, 교육 등에서 중간자적 지위를 갖는 “초기성인(emerging adult)”이라고 명명하며 대학생의 특성을 설명했다. 그는 이 시기의 대학생들이 위험감수행동을 하며, 불안정 상태에 있으며, 자기중심적이며 부모와 사회의 통제 없이 자신을 탐색할 수 있는 시기라고 하였다. 즉 “초기성인(emerging adult)”이라는 지위는 알코올 및 약물사용, 도박, 위험한 성적행동에 관련되기 쉬운 시기임을 의미하며, 실제로 대학생의 과도한 도박행동은 재정적, 학업적, 심리적, 사회적 피해를 가져온다(Ashrafioun et al., 2012). 직접적 피해로는 청년기의 정상적인 성장, 안전 및 학습태도에 부정적 영향을 미치며, 간접적 피해로는 도덕성 상실과 가치관의 파괴로 탈선, 파멸로 이어져 범죄 등의 사회적 병리를 촉발하기도 하며, 술이나 약물 같은 이차적인 중독문제나 우울증 등의 정신과적 문제와 연결될 위험도 초래한다(사감위, 2010).

중독행동을 설명하는 데는 사회학습이론, 일반긴장이론, 선택이론, 도덕모델, 질병모델, 공중보건모델, 스트레스과정모델 등 다양한 이론과 모델이 적용되어 왔다. 이중 Jacob(1986)의 중독의 일반이론(general theory of addiction)은 다양한 중독행동을 설명하는데 유용한 이론으로서, 대상 및 도박행동의 유형을 달리하여 이론의 실증적 검증이 이루어진 바 있다(Gupta and Derevensky, 1998; McCormick et al., 2012). Takushi 외(2004)는 대학생을 대상으로 한 문제도박의 예방적 개입은 도박행동을 이해하는 실증적, 이론적 토대에 기초해야한다고 하며 이론에 기반 한 이해를 강조하였다. 이에 본 연구에서는 우리나라 대학생의 도박참여 및 그로 인한 피해가 증가하고 있는 현 시점에서, 대학생의 도박행동에 주목하여 문제도박 원인의 탐색을 중독의 일반이론에 적용하여 살펴보고자 한다. 구체적인 연구 문제는 “중독의 일반이론에 기반 한 대학생의 문제도박 발달경로는 어떠한가?”이다. 연구 결과는 대학생뿐만 아니라 성인기까지 이어질 수 있는 문제도박의 예방, 치유, 재활에 대한 전문가의 이해를 도모할 것이며, 중독문제에 적극적으로 참여하고 있는 사회복지학문의 실천적, 정책적 개입전략 수립의 초석으로서도 의의를 가질 수 있을 것이다. 아울러 이 연구를 통해 문제도박을 설명하기 위해 서구에서 개발된 이론이 사회문화적 맥락이 다른 우리에게 어떤 시사점을 주는 지에 대한 함의도 찾아보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 대학생의 도박행동

국내외적으로 대학생의 도박행동에 대한 연구는 활발하지 않으며, 연구마다 그 결과도 상이하다. 하지만 대학생은 청소년 및 성인과 구별되는 독특성을 가진 집단이며(Arnett, 2000), 다른 연령대에 비해 도박참여율 및 문제도박률이 높다는 것이 일관된 보고이다. Bondolfi 외(2000)는 29세 이하에서

더 높은 고위험도박 요인을 발견하였다( $n=2,526$ , SOGS). Volberg 외(2001)는 스웨덴 성인을 대상으로 한 연구에서( $n=8,845$ , SOGS, DSM-IV) 로지스틱 분석결과, 25세 이하에서 유의미하게 높은 문제도박률이 나타남을 제시하였다. Ladouceur 외(1994)는 대학생 1,471명을 조사한 결과, 이들의 90%가 도박경험이 있으며, 22-24%가 주 1회 이상 도박을 한다고 하였다. 이 연구에서 대학생의 3%는 문제도박에 해당하며, 흡연 및 약물사용과 유의미한 관련이 있었다.

그동안 도박에 관한 국내 연구는 주로 심리학 및 사회복지학 분야에서 성인을 대상으로 도박행동의 특성, 예측요인, 회복과정 등에 대해 이루어졌다(김교현 외, 2004; 김민경, 2006; 윤명숙·채완순, 2010; 양정남 외, 2011). 최근 사감위(2010)에서 대학생을 대상으로 한 도박중독예방프로그램개발 용역보고서가 출간되었고, 이 자료를 바탕으로 권복순과 김영호(2011)의 대학생 도박행동 실태에 대한 논문이 발표된 바 있다. 이 연구는 전국 4년제 대학교 재학생 2,026명을 대상으로 한 대규모 조사로서, 문제도박 유병률이 11%로 나타나 성인(6.1%)보다 높았다. 또한 남학생의 문제도박율(14.6%)이 여학생(6.6%)보다 높음을 제시하였다( $p<.001$ ). 성별에 따른 대학생 도박행동의 차이를 살펴본 국외 연구로는, 대학생의 문제도박을 예측하는 성별, 성격, 가족력 변인의 영향을 탐색한 King 외(2010)의 연구에서 여학생보다 남학생이 문제도박정도가 높게 나타났다. Winters 외(1998)는 702명의 청소년을 대상으로 전화조사를 통해, 여학생에 비해 남학생의 도박참여율이 유의미하게 높음을 확인하였고( $t=6.46$ ,  $p<.001$ ), Ladouceur 외(1999)의 청소년 도박행동 연구에서도 동일한 결과가 나타났다( $\chi^2=39.52$ ,  $p<.001$ ). 이상과 같이 대체로 대학생의 경우 여학생에 비해 남학생이 더 자주 도박에 참여하며, 도박관련 문제도 더 많이 경험하는 것이 일관된 결과이며, 대다수의 도박관련 선행연구 역시 남성을 대상으로 하고 있다(King et al., 2010). 이에 본 연구에서는 도박행동에 있어서 남녀의 분포 차이에 주목하여 남자 대학생을 연구 대상으로 하였다.

## 2) 중독의 일반이론에 기반한 문제도박의 발달경로

문제도박의 원인은 복잡하고 다면적이지만(Johansson et al., 2009), 그 원인을 설명하는 이론들은 아직 충분히 제시되지 않았으며 체계성도 부족하다고 알려져 있다(Wood and Griffiths, 2007). 하지만 문제도박과 관련된 선행연구에서 지적하는 공통적인 원인으로(Brown, 1986; Sharpe, 2002), 도박은 신체적 심리적 욕구를 만족시키고자 하는 바램에서 이루어진다는 가정이며, 이 가정은 Jacob(1986)의 중독의 일반이론(general theory of addiction)에서 출발했다고 볼 수 있다. 그는 중독을 어떤 특성, 취약성, 소인(predisposition)을 가진 사람이 만성적 스트레스 상황을 해소하기 위한 시도로 오랜 시간에 걸쳐 획득된 의존상태라고 정의하며, 중독행동은 현실에서 탈출할 수 있도록 자신의 각성수준을 바꿀 물질을 사용하거나 활동을 할 때 발생한다고 보았다. 이 선행요인들은 상호작용하는 신체적 특성과 심리적 특성으로 구분되며, 중독행동을 발전시키고 유지하도록 한다고 전제했다.

먼저 신체적 특성에 대해 살펴보면, 어떤 사람들은 만성적으로 과각성 혹은 저각성 상태에 있어 편안한 상태, 즉 최적의 각성상태에 있기를 위하여 대안적 활동에 참여하게 된다. 이 활동은 도박, 음주, 과식, 쇼핑과 같은 중독행동이 되기도 하는데, 이러한 행동들은 카타르시스적인 역할을 하여 과도한

각성상태를 가라앉히거나 저각성 상태에서 흥분을 가져오기도 한다. 즉 도박행동의 경우에는 같은 양의 흥분을 얻기 위해 더 많은 돈을 베풀며(내성), 도박을 중단할 때 부정적인 증상(금단)을 경험하게 된다. 도박은 위험감수 혹은 감각추구행동의 형태로, 불확실한 상황에서 내기를 거는 도박행동이 인간내면에 잠재한 자극추구 욕구를 충족시켜주는 기능을 하고 게임에서 이겼을 때는 즉시 보상이 주어지기 때문에 중독성이 있다(이인혜, 2004). 감각추구성향과 문제도박간의 관계에 대한 연구를 살펴보면, 높은 감각추구 성향을 갖는 사람이 더 자주 도박행동을 하는 것으로 나타났다(Zuckerman, 1994). Powell 외(1999)는 58명의 대학생 도박자를 대상으로 한 연구에서 문제 및 병적 도박자가 또래보다 감각추구의 두 영역-스릴 및 모험추구, 강렬함 추구-에서 상당히 높은 점수를 보인다고 하였다. Nower 외(2004)는 1,339명의 대학생을 대상으로 중독성, 감각추구, 대처, 약물사용과 문제도박간의 관계를 조사하였다. 그 결과 감각추구성향은 대학생 문제도박의 강력한 예측변인이었다. 이흥표(2002)는 대학생 240명의 도박동기에 대해 조사한 결과, 문제도박 대학생의 경우 흥분동기, 회피동기가 높게 나타났다. 흥분은 각성경험으로 도박자는 적정수준의 각성을 유지하거나 높이기 위해 도박을 계속한다는 것이다. 많은 도박자들이 도박행동을 하는 동안 각성수준이 증가하면서 정말 살아있는 것 같고, 기분이 고조되며, 낙관적이 되고, 흥분되는 느낌을 갖는다고 한다(Jacob, 1986).

다음은 심리적 특성으로 열등감, 타인으로부터 거부당하는 느낌, 부적절성, 아동기 경험에서 뿌리박힌 죄책감, 낮은 자존감 등의 취약성을 가진 사람들은 대안적인 정체감을 추구함으로써 자기 가치감을 증진시키고, 자신을 위협하는 사고나 경험으로부터 스스로를 차단시키거나 보호하는 방식으로 음주나 도박같은 중독행동을 추구한다고 본다(Jacob, 1986). 이흥표(2002)의 연구에서 도박의 원인중 하나인 회피동기의 경우 낮은 자존감, 우울, 불쾌한 정서 등의 기분상태를 긍정적으로 전환하기 위해 도박을 하는 것으로 해석되어, 심리적 취약성이 문제도박의 주요 예측요인임을 알 수 있다. 김교현 외(2004)의 카지노·경마·경륜장 출입자, 단도박협심자, 도박사범, 중고교교사 등 성인남녀 986명을 대상으로 한 조사에서, 우울정도는 병적도박, 문제도박, 정상집단 순으로 높았다. 김민경(2006)은 경마·경정·경륜·카지노 방문객 474명에 대한 연구에서 전문도박꾼을 제외하고는 도박을 접하는 단계에서 금전을 목적으로 도박한다고 보기 어려우며, 이보다는 부정적 정서나 고통에서 벗어나 심리적 안정감을 찾기 위해 도박을 한다고 보았다. 국외에서도 Ibanez 외(2001)의 연구에서는 도박중독자에서 우울점수가 더 높았고, Potenza 외(2005)의 연구에서는 문제도박 남성의 경우, 우울정도가 문제도박에 34%의 설명력을 가진다고 보고되었다. 이상을 통해 우울은 도박행동에 선행한다고 보는데, 이는 도박을 불편한 감정의 해결책으로 인식하기 때문이다. 도박은 결국 정서적 고통에서 벗어나게 하는 활동으로 개념화되므로 도박행동은 항우울제로 기능한다(Raviv, 1993).

중독의 일반이론에서는 신체적, 심리적 특성으로 인해 발생하는 일상생활의 스트레스에 대한 긴장 해소욕구가 중독행동에 이르게 한다고 본다. 즉 스트레스 상황에서 인간은 고위험의 반복적이거나 '탈출'적인 행동을 추구하는데, 음주, 도박, 과식, 쇼핑과 같은 중독행동은 공통적으로 해리상태(dissociative state)를 가져옴으로써 신체적, 심리적 고통해서 벗어나도록 하는 특성을 갖는다(Jacob, 1986). 실제로 Wood 외(2004)는 문제도박 청소년이 도박을 하는 동안 높은 흥분감, 긴장의 이완, 탈출의 느낌을 가진다고 하였다. 즉 이들이 도박에 빠져있는 동안은 비몽사몽의 최면상태에 이르거나

시간을 잊은 듯 다양한 해리상태를 경험한다는 것이다. Getty 외(2000)의 연구에서도 문제도박을 보이는 청소년들이 문제를 회피하거나 탈출하기 위한 수단으로, 지루함을 제거하기 위해서, 흥분을 만들어나가기 위한 수단으로 도박행동을 한다고 하였다.

이상과 같이 중독행동의 경로를 설명하는 Jacob의 이론과 선행연구를 통해 신체적, 심리적 취약성으로 인한 긴장해소 욕구는 문제도박의 발달경로에서 매개변인으로 기능함을 확인할 수 있다. McCormick 외(2012)의 연구에서는 이를 '탈출욕구'(need to escape)로 명명하였는데, 이 연구는 중독의 일반이론의 실증적 검증을 위해 재생(replication)된 것이다. McCormick 외(2012)는 신문광고를 통해 지난 1년간 한 달에 최소 2번 이상 전자게임기계를 활용한 도박경험이 있는 190명의 성인을 모집하였다. 전자게임기계는 불유쾌한 기분상태를 제거하기 위해 가장 사람들이 많이 활용하는 '탈출을 위한 도박(escape gambling)' 형태로서, 이 연구에서는 탈출욕구의 매개효과가 부분적으로 확인되었다. 또 다른 연구로 Gupta와 Derevensky(1998)는 817명의 12-17세 청소년을 대상으로 신체적 취약성, 심리적 취약성, 해리, 문제도박, 약물사용간의 관계를 조사하였다. 그 결과 문제도박 청소년들은 비문제도박 청소년에 비해 감각추구성향이 높고 우울 점수가 더 높으며 해리증상을 더 경험하며 도박과 알코올·약물의 동시발생이 나타나고 있었다. 또한 변인간의 관계를 경로 분석한 결과 신체적, 심리적 취약성이 문제도박에 이르는 경로에서 탈출욕구에 대한 매개효과가 모두 확인되었다.

이 두 연구의 결과는 각성 수준과 기분 상태(독립변인)를 바꾸기 위한 탈출욕구(매개변인)를 통해 문제도박(종속변인)에 이르는 경로에 대한 설명을 가능하게 한다. 한편 Wood와 Griffiths(2007)는 도박자의 삶의 맥락에서 문제도박에 빠지는 과정을 살펴 보기위해, 18-63세의 문제도박자 50명을 인터뷰한 자료를 근거이론 방법으로 분석하였다. 연구의 핵심범주는 '탈출을 위한 도박(gambling to escape)'으로 명명되었는데, 문제도박자들은 도박을 복잡한 현실과 지루함에서 벗어나고 기분상태를 바꾸기 위한 유일한 활동으로 인식하고 있었다. 따라서 질적 탐색을 통해서도 신체적, 심리적으로 취약한 상태로부터의 '탈출을 위한 욕구'가 문제도박에 이르는 경로임을 알 수 있다.

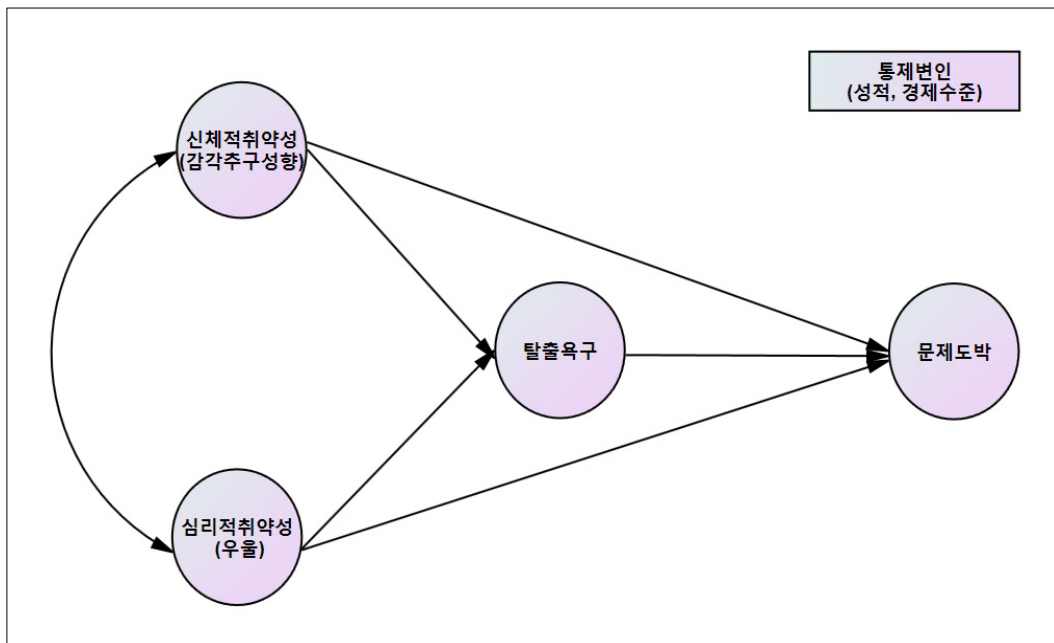
본 연구에서는 이상의 선행연구 고찰을 바탕으로 대학생 문제도박의 발달경로를 탐색하기 위해, Jacob의 중독의 일반이론을 적용하여 연구모형을 구성하고자 한다. 이는 사회문화적 맥락과 발달단계 특성이 상이한 한국 대학생의 문제도박 발달에 이 이론이 어떤 설명력을 갖는지 그 실증적 검증에 의의가 있을 것이다.

### 3) 대학생 문제도박에 영향을 미치는 변인

선행연구에서 논의된 문제도박 영향요인들은 연령, 성별, 학력, 성적, 결혼상태, 경제적 상태, 사회복지수혜여부, 거주지역 등의 인구학적 특성과 충동성, 성격특성, 대처방식, 비행 등의 심리사회적 특성 등 다양하다. 본 연구에서는 연구대상인 남자 대학생의 문제도박에 영향을 미칠 수 있는 인구학적 변인을 중심으로 통제변인을 고려하였다.

대학생은 학생 신분이므로 성적과 문제도박의 관련성에 대해 검토할 필요가 있다. Winters 외(1998)의 연구에서는 중하위권의 성적과 문제도박의 상관관계가 나타나 낮은 성적이 고위험요인임을

알 수 있다. 선행연구에서는 도박하는 대학생들이 그렇지 않은 또래보다 성적이 더 낮고 알코올 및 약물사용, 위험한 성관계 등의 위험감수행동에 더 관여되어 있다고 보고한다(Engwall et al., 2004). 경제적 요인으로 Bondolfi 외(2000)는 수입이 많을수록 도박문제에 영향을 미친다고 하였고, Potenza 외(2005)의 전화상담 조사에서는 경제적 어려움이 예측요인으로 나타났다. 한편 Volberg 외(2001)의 연구에서는 사회복지수급 혜택을 받는 경우가 도박문제의 유의미한 위험요인이었다(Johansson et al., 2009에서 재인용). 결론적으로 본 연구에서는 성적과 경제수준을 통제변인으로 선정하고, 중독의 일반이론을 적용하여 남자 대학생의 문제도박에 이르는 경로 탐색을 위한 연구 모형을 다음과 같이 구성하였다.



〈그림 1〉 Jacob의 중독의 일반이론에 기반한 연구모형

### 3. 연구방법

#### 1) 연구대상

조사는 2012년 10월부터 약 한달 간 전국 4년제 대학교 재학생 870명을 대상으로 이루어졌다. 전국을 서울경기권, 충청남북권, 경상남북권, 전라남북권, 강원권 등 총 5개 권역으로 나누고, 각 권역별로 3개 학교(강원권은 2개)를 선택하였다. 사전교육을 받은 조사원이 직접 대학 캠퍼스를 방문하여 설문 목적 및 방법을 설명한 후 동의한 경우에 한하여 자기보고식 설문조사를 실시하였고 성별, 학년, 전공

이 다양하게 분포하도록 고려하였다. 구체적인 표집은 국립대와 사립대 재학생의 특성이 상이할 것으로 예상되어, 입학성적이 유사한 사립대를 중심으로 선정하였다. 사전에 성별, 학년, 전공(예: 문과대, 이공대 등)별로 일정하게 설문부수를 배정하여 한쪽으로 치우치지 않도록 하였다. 자료 분석은 카드, 화투, 로또, 스포츠도도, 슬롯머신, 경마, 경륜, 인터넷도박, 카지노 등 다양한 합법 및 불법도박 행동 중 어떤 유형이든 도박 경험이 있다고 응답한 총 366명 남학생의 설문지만을 대상으로 하였다<sup>3)</sup>.

## 2) 변수의 정의 및 측정

### (1) 문제도박: Problem Gambling Severity Index(PGSI)

Ferris와 Wynne(2001)는 문제도박의 사정과 진단, 도박참여행동(도박유형, 빈도, 시간), 도박에 대한 믿음 등으로 구성된 Canadian Problem Gambling Index(CPGI) 척도를 개발하였다. 이 척도는 DSM-IV나 SOGS척도를 이용한 문제도박 유병률 결과와 거의 동일하면서도 도박의 사회적, 환경적 요인을 강조한 척도이며, 특히 치료중인 도박중독자가 아닌 일반인 대상 문제도박 유병률 추정도구로 개발되었다는 유용성이 있다. 본 연구에서는 대학생 도박행동을 조사하기 위해 CPGI의 하위척도로서 문제도박의 사정과 진단을 위해 개발된 PGSI 9문항을 사용하였다. 문제도박 행동, 도박으로 인한 부정적 결과 2개의 하위영역을 갖는다. 0-3점 리커트 척도이며 0점 비문제도박자, 1-2점 저위험도박자, 3-7점 중위험도박자, 8점 이상은 문제도박자로 선별된다. 국내 사회복지영역에서는 일반 성인을 대상으로 한 양정남 외(2011)의 연구, 대학생을 대상으로 한 권복순과 김영호(2011)의 연구에서 사용된바 있다. 본 연구의 신뢰도는 .937이다.

### (2) 신체적 취약성: 감각추구성향

Jacob의 중독의 일반이론에서는 중독행동을 초래하는 신체적 취약성을 감각추구성향으로 개념화하였다. 즉 감각추구성향은 새롭고 복합적이고 다양한 자극에 대한 선호 또는 욕구로서(Zuckerman, 1978), 본 연구에서는 Zuckerman 외(1978)의 Sensation Seeking Scale을 바탕으로 박윤창 외(1995)가 번역, 타당도 검증을 마친 도구를 사용하였다. 이 척도는 스틸과 모험추구(예: 나는 무서운 공포영화를 좋아하는 편이다), 경험추구(예: 나는 낯선 장소를 돌아다니는 것을 좋아하는 편이다), 탈억제(예: 규율이나 법을 위반하는 경우라도 새롭고 흥미로운 경험을 원하는 편이다), 권태에 대한 민감성(예: 집에서 많은 시간을 보낼 때면 지루해서 견딜 수 없다)의 네 가지 하위영역으로 구성되어 있으며 각각 5문항이다. 점수가 높을수록 감각추구성향이 높은 것으로 간주하며, 신뢰도는 .865이었다.

3) 연구대상자의 도박행동 경험은 가장 보편적으로 행해지고 있는 도박에 대한 설문항목을 토대로 파악하였다. 설문은 카드·화투·경마·경륜·투우·투견·카지노·복권구입·슬롯머신·인터넷도박 등 다양한 합법 및 불법 도박행동을 망라하여 그 경험 정도를 '전혀 없다', '주 1회 이하', '주 2회 이상'으로 응답하도록 구성하였다. 한편 전체 870명중 설문참여자중 남학생만을 대상으로 한 이유는 도박경험이 있는 여학생이 147명(16.90%)으로 나타나 남학생(42.07%)과 상당한 차이를 보여 단일 표본으로 하기에는 무리가 있었기 때문이다.



### (3) 심리적 취약성: 우울

심리적 취약성은 우울로 개념화하였고, 이를 위해 Depression, Anxiety and Stress Scale(DASS-21, Lovibond and Lovibond, 1995) 척도 중 우울을 측정하는 7개 문항을 사용하였다. 이 척도는 Lee 외(2011)에 의해 국내에서 신뢰도 및 타당도가 입증된 바 있다. 각 문항의 내용이 지난 한 주간 자신에게 얼마나 잘 적용되는지를 '나에게 전혀 적용되지 않는다' 0점에서, '대부분 나에게 적용된다' 3점으로 표기하는 리커트 척도이다. 점수가 높을수록 우울정도가 높음을 의미하며, 신뢰도는 .852이다.

### (4) 탈출욕구

신체적, 심리적으로 취약한 상태 및 이로 인한 스트레스에서 벗어나거나 잊어버리고자 하는 긴장해소 욕구를 McCormick 외(2012)는 탈출욕구(needs to escape)로 개념화하고, 해리경험질문지(Dissociative Experience Questions, Jacob, 1988)를 사용하여 측정한 바 있다. 본 연구에서도 동일한 해리경험질문지를 사용했으며, 총 4문항이다. 각 문항의 내용은 '도박을 한 후 비몽사몽 상태에 있는 것 같은 느낌이 든 적이 있습니까?', '도박을 할 때 다른 사람이 된 것 같은 기분인 적이 있습니까?' '도박을 하는 동안 도박하는 자신의 모습을 외부에서 지켜보고 있는 것 같은 느낌이 든 적이 있습니까?' '도박을 하는 동안 일시적인 기억상실을 경험한 적이 있습니까?'이다. 척도는 본 연구자가 번역하였고 도박중독분야의 전문가 1인과 정신보건사회복지 전공 박사과정생 1인에게 의뢰하여 타당도를 검증받았다. 본 연구에서의 신뢰도는 .933이다.

### (5) 통제변인

문제도박에 영향을 미치는 인구학적 변인에 대한 고찰을 하였고, 이중 본 연구의 대상이 대학생임을 고려하여 통제변인으로 성적과 경제수준을 선정하였다. 성적은 연구대상자가 직접 기입한 지난학기 학점을 사용하였는데, 학점은 대학별로 상이한 점수체계를 가지므로 4.5 만점으로 동일하게 변환한 점수를 투입하였다. 경제수준은 자신의 경제적 상태에 대한 평가가 주관적일 수 있으므로, 학자금대출 여부를 투입하였다.

## 3) 자료 분석방법

대학생의 문제도박에 이르는 경로를 중독의 일반이론에 적용하여 탐색하고자 한 본 연구의 목적을 달성하기 위해, 구조방정식 방법을 자료 분석에 사용하였다. 구조방정식 방법은 측정오차를 통제하고 잠재변인간의 경로관계를 한눈에 파악할 수 있는 유용성이 있다. 특히 대학생 문제도박에 관한 국내 연구가 매우 부족한 상황에서 문제도박의 발달경로에 이르는 다양한 변인간의 구조관계를 탐색하는데 도움이 될 것으로 판단되었다.

통계패키지는 SPSS 20.0과 AMOS 20.0 version을 사용하였다. 분석절차로는 먼저 연구대상자의 인

구사회학적 특성 및 주요 변인의 특성, 변인 간 관계, 정규분포성을 알아보기 위해 기술통계를 실시하였다. 다음으로 개념 측정의 적합도를 검토하기 위해 측정모형의 분석을, 이론에 기반한 변인간의 관계 검증을 위해 구조모형 분석을 수행하였다. 마지막으로 매개변인의 효과를 살펴보기 위해 총효과를 직접효과와 간접효과로 분해하여 경로별 관계 및 유의도를 살펴보았다. 구조방정식 분석에서는 적합도 등을 높이기 위해 관련 변인 간 공분산 설정을 하거나 경로를 제거, 추가하는 등의 작업을 하지만 본 연구의 주요 목적은 이론의 검증이므로 추가 작업을 하지 않고 분석을 실시하였다. 각 모형의 적합도는 카이제곱 검정과 상대적으로 표본크기에 영향을 받지 않은 지수로서 NFI, CFI, TLI(이상 0.9 이상이면 좋은 적합도), RMSEA(0.5 이하이면 좋은 적합도) 등을 기준으로 하였다.

## 4. 연구결과

### 1) 연구대상자의 일반적 특성

연구대상자의 일반적 특성은 <표 1>을 보고 알 수 있다. 전국에서 비교적 고르게 표집되었고, 학년도 전 학년이 거의 동일한 비율이었다. 직접 자신의 지난 학기 학점을 기입한 성적의 평균은 3.51이었고, 최대값 4.50, 최소값 .44로 차이가 컸다. 지방대 학생이 약 80%에 해당되었으나, 부모와 함께 거주하는 경우와 기숙사, 하숙, 자취를 하는 경우는 비슷하였다. 주관적인 경제 상태에 대한 인식으로 '중'이라고 응답한 비율이 46.2%로 나타나 가장 높았으나, 경제수준을 참고할 수 있는 학자금 대출여부에서는 대출받은 적이 있다고 응답한 경우가 31.7%에 해당하였다. 군복무에 대해서는 군필이 67.2%, 미필이나 면제인 경우가 32.8%였다.

<표 1> 연구대상자의 일반적 특성

	구분	빈도(명)	백분율(%)
지역	서울경기	77	21.0
	충청남북	113	30.9
	경상남북	88	24.0
	전라남북	62	16.9
	강원	26	7.1
학년	1학년	92	25.1
	2학년	94	25.7
	3학년	88	24.0
	4학년	92	25.1
성적	MEAN=3.51, SD=.64, MAX=4.50, MIN=.44		
거주형태	부모와 거주	185	50.5
	기숙사, 하숙, 자취	181	49.5
경제수준	상	88	24.0
	중	169	46.2

	하	109	29.8
학자금대출	했다	116	31.7
	안했다	250	68.3
군복무	했다	246	67.2
	안했다	120	32.8
문제도박	비문제도박자	288	78.7
	저위험도박자	27	7.4
	중위험도박자	24	6.6
	문제도박자	27	7.4

연구대상자의 도박행동을 수준별로 살펴보면, 도박경험은 있으나 도박문제의 위험은 갖고 있지 않은 비문제도박자가 전체의 78.7%를 차지하였다. 저위험도박자(low risk gambler) 7.4%, 중위험도박자(moderate risk gambler) 6.6%, 문제도박자(problem gambler)는 7.4%로 나타났다. 일반적으로 PGSI 선별도구를 사용하는 도박관련 연구에서는 중위험도박자와 문제도박자를 합쳐서 문제도박자로 간주하므로, 연구대상자중 문제도박을 보이는 비율은 14%라고 추산할 수 있다.

한편 남자 대학생의 유형별 도박행동 경험은 <표 2>와 같다. 연구대상자가 가장 많이 경험한 도박행동은 복권구입이나 숫자게임(59.6%), 카드나 화투(54.7%), 내기볼링이나 내기 당구(48.3%) 등이었고, 경마·경륜·투우·투견(18%), 룰렛게임(16.4%), 슬롯머신과 같이 기계를 활용한 도박(11%)의 빈도는 낮았다. 이는 일반적으로 도박에 빠지는 경로가 친목목적의 고스톱이나 주변에서 쉽게 구매 가능한 복권 등으로 시작했다가 불법 사행산업으로 넘어가는 경우와 크게 다르지 않은 결과이다(사감위, 2013).

<표 2> 연구대상자의 유형별 도박행동 경험

도박 유형	전혀 없다	주1회 이하	주2회 이상
카드나 화투	166(45.4)	177(48.4)	23(6.3)
경마·경륜·투우·투견(사설경마, 장외경주 포함)	300(82.0)	58(15.8)	8(2.2)
스포츠경기나 옷놀이 돈내기	216(59.0)	122(33.3)	28(7.7)
주사위 게임(크랩, 다이사이 등)	263(71.9)	85(23.2)	18(4.9)
카지노(국내외 합법 및 불법카지노 포함)	292(79.8)	66(18.0)	8(2.2)
복권구입(로또, 스포츠토토 등), 숫자게임	148(40.4)	173(47.3)	45(12.3)
룰렛게임	306(83.6)	44(12.0)	16(4.4)
주식·선물거래	306(83.6)	39(10.7)	21(5.7)
성인오락실에서 슬롯머신, 포커머신, 기타	326(89.1)	31(8.5)	9(2.5)
내기볼링·내기당구·내기마둑 등	189(51.6)	141(38.5)	36(9.8)
빙고게임	235(64.2)	111(30.3)	20(5.5)
인터넷도박(해외불법 사이트 포함)	288(78.7)	54(14.8)	24(6.6)

<표 3>은 도박행동의 수준별로 감각추구성향, 우울, 탈출욕구의 정도를 비교한 것이다. 감각추구성

향은 문제도박으로 갈수록 평균이 높아지는 경향을 보이지만 유의미한 차이는 아니었다. 하지만 우울과 탈출욕구의 경우 집단 간 평균차이가 분명하게 나타났고, 사후검증 결과에서도 도박행동 수준별로 유의미한 차이가 있었다.

〈표 3〉 도박행동 수준별 주요 변인의 차이

변인	비문제도박 (a)	저위험도박 (b)	중위험도박 (c)	문제도박 (d)	F	Scheffe
감각추구성향	57.41(12.85)	59.63(12.16)	61.38(14.44)	60.44(10.61)	1.241	
우울	5.30(4.06)	4.81(3.45)	7.38(4.99)	8.41(4.04)	6.60***	a,b < d
탈출욕구	4.05(.53)	4.52(1.87)	5.92(2.62)	9.81(2.20)	228.69***	a,b,c < d a,b < c

\*\*\*p < .001

## 2) 주요 변인의 기술통계 및 상관관계

〈표 4〉는 주요 변인의 기술통계 결과이다. 자료의 정규성을 검토하기 위해 각 변수의 왜도 및 첨도를 조사하였는데, 탈출욕구와 문제도박의 일부 변인의 경우는 기준값(왜도의 절대값 3, 첨도의 절대값 10 이하, 김계수, 2011)을 초과하는 것으로 나타났다. 이에 관련 변인을 로그 변환값으로 전환, 분석 후 다시 정규성을 살펴보니, 왜도의 값은 .063~3.169사이에 있고 첨도는 .937~8.823으로 확인되어 정규분포 가정을 충족하는 것으로 판단하였다.

〈표 4〉 주요 변인의 기술통계 및 정규분포성

잠재변인	측정변인	평균	표준편차	왜도	첨도
신체적취약성 (감각추구성향)	스릴과모험추구	2.980	.869	-.074	-.338
	경험추구	3.036	.823	-.009	.153
	탈억제	2.821	.849	.040	-.293
	권태에대한민감성	2.773	.725	.007	.444
심리적취약성 (우울)	우울 1	.715	.724	.663	-.196
	우울 2	.877	.807	.574	-.346
	우울 3	.814	.850	.796	-.111
	우울 4	1.044	.865	.298	-.846
	우울 5	.781	.791	.743	-.065
	우울 6	.634	.806	1.170	.744
	우울 7	.765	.891	.923	-.093
탈출욕구	탈출욕구 1	1.161	.124	2.895	7.121
	탈출욕구 2	1.159	.125	3.006	7.666
	탈출욕구 3	1.156	.125	3.169	8.823
	탈출욕구 4	1.159	.125	3.132	8.766
문제도박	문제도박행동	.137	.358	.063	-1.398
	부정적결과	.151	.305	-.518	-.937

변인 간 상호관계 및 관계의 방향을 살펴보기 위해 상관관계 분석을 실시하였다(〈표 5〉). 상관관계의 방향은 연구모형에서 설정한 바와 같음을 알 수 있다. 변인 간 다중공선성은 나타나지 않았으나 탈출욕구와 문제도박의 일부 변인 간에 0.7 이상의 상관계수가 제시되어 회귀분석을 통해 Tolerance와 VIF 점수를 추가 확인하였다. 그 결과 각각 .162~.286, 3.496~6.238로 제시되어 다중공선성의 위험은 없는 것으로 간주하였다(김두섭·강남준, 2000).

〈표 5〉 주요 변인 간 상관관계

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
각각 추구 성향	스틸과 모험추구	1								
	경험추구	.575***	1							
	탈억제	.498***	.482**	1						
	권태에대한 민감성	.355***	.442**	.523**	1					
우울	우울 1	-.025	-.051	.041	.080	1				
	우울 2	.009	-.011	.071	.107**	.415**	1			
	우울 3	-.010	-.012	.037	.084	.432**	.478**	1		
	우울 4	-.023	.015	.008	.007	.287**	.373**	.388**	1	
	우울 5	-.063	-.026	.063	.083	.380**	.366**	.506**	.454**	1
	우울 6	-.051	.016	.100	.135*	.357*	.420**	.569**	.392**	.592**
	우울 7	.013	.058	.099	.095	.356**	.432**	.561**	.468**	.591**
탈출 욕구	탈출욕구 1	.047	-.019	.060	.067	.193**	.169**	.210**	.071	.143**
	탈출욕구 2	.085	.002	.065	.094	.180**	.153**	.212**	.040	.126*
	탈출욕구 3	.072	-.012	.057	.088	.202**	.128*	.138**	.033	.088
	탈출욕구 4	.012	.007	.008	.059	.139**	.110*	.163**	-.009	.115*
문제 도박	도박행동	.035	.028	.085	.117*	.161**	.156**	.223**	.039	.144**
	부정적결과	.045	-.002	.070	.108*	.174**	.159**	.221**	.038	.127*
		10	11	12	13	14	15	16	17	
탈출 욕구	우울 6	1								
	우울 7	.632**	1							
	탈출욕구 1	.165**	.188**	1						
	탈출욕구 2	.167**	.195**	.879**	1					
문제 도박	탈출욕구 3	.089	.119*	.776**	.804**	1				
	탈출욕구 4	.181**	.183**	.761**	.750**	.702**	1			
문제 도박	도박행동	.178**	.220**	.711**	.709**	.679**	.614**	1		
	부정적결과	.195**	.192**	.759**	.776**	.714**	.728**	.848**	1	

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

### 3) 측정모형의 분석

본 연구모형의 측정변인이 각 잠재변인을 적절하게 반영하고 있는지, 설정한 측정모형이 적합한지 알아보기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 분석결과를 보면(표 6),  $\chi^2$  값은 187.841(df=113, p<.001)로 나타났다. 비교적 표본크기에 영향을 받는다고 알려진 카이제곱 검증이외에 다른 적합도 지수를 확인한 결과, NFI=.949, CFI=.979, TLI=.972, RMSEA=.043으로서 측정모형은 자료를 잘 반영하고 있음을 알 수 있다. 또한 각 잠재변인에 대한 측정변인의 요인적재량(factor loading)이 .001 수준에서 모두 유의미하여 감각추구성향, 우울, 탈출욕구, 문제도박의 측정변인들이 각 잠재변인을 잘 반영하고 있음을 알 수 있다.

<표 6> 측정모형 분석

	경로		B	$\beta$	S.E.	C.R.
신체적취약성 (감각추구성향)	스틸과모험추구 ← 감각추구		1.000	.703		
	경험추구 ← 감각추구		.986	.733	.089	11.041***
	탈억제 ← 감각추구		.998	.719	.091	10.936***
	권태에대한민감성 ← 감각추구		.732	.618	.075	9.792***
심리적취약성 (우울)	우울1 ← 우울		1.000	.518		
	우울2 ← 우울		1.253	.581	.153	8.175***
	우울3 ← 우울		1.660	.732	.179	9.295***
	우울4 ← 우울		1.303	.564	.163	8.019***
	우울5 ← 우울		1.548	.732	.166	9.298***
	우울6 ← 우울		1.663	.773	.174	9.537***
	우울7 ← 우울		1.878	.789	.195	9.627***
탈출욕구	탈출욕구1 ← 탈출욕구		1.000	.928		
	탈출욕구2 ← 탈출욕구		1.031	.940	.031	32.981***
	탈출욕구3 ← 탈출욕구		.958	.851	.038	24.937***
	탈출욕구4 ← 탈출욕구		.923	.817	.041	22.709***
문제도박	문제도박행동 ← 문제도박		1.000	.884		
	부정적결과 ← 문제도박		1.219	.959	.046	26.746***

$\chi^2$ (df/p)=187.841\*\*\*  
df=113

NFI=.949, CFI=.979, TLI=.972, RMSEA=.043

\*\*\*p<.001

#### 4) 구조모형의 분석

연구모형을 바탕으로 대학생의 문제도박 발달경로에 이르는 변인간의 구조관계를 살펴보기 위해 구조방정식 분석을 실시한 결과는 다음과 같다(표 7), <그림 2>. 우선 구조모형의 적합도 지수들을 살펴본 결과,  $\chi^2=224.284(df=141)$ , NFI=.940 CFI=.977, TLI=.972, RMSEA=.040으로 나타나 대체로 모형이 모집단 자료에 적합함을 알 수 있다.

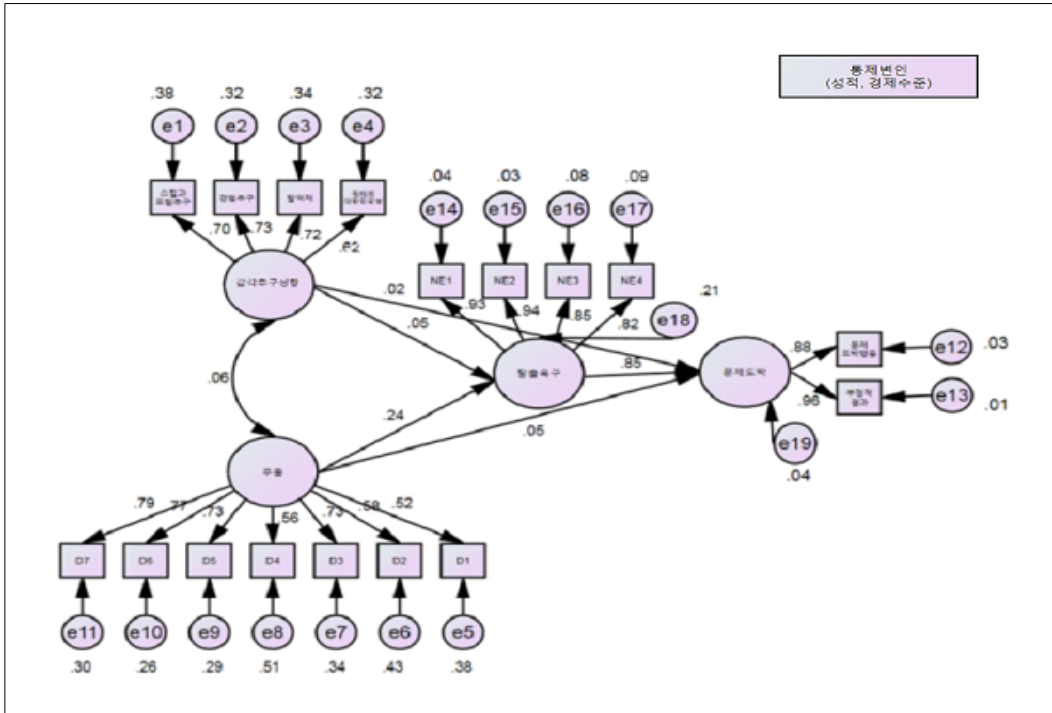
문제도박에 영향을 미칠 가능성이 고려되는 연구대상자의 학교성적과 경제수준을 외생변수로 포함시켜 문제도박에 미치는 직접효과를 통제된 상태에서 각 경로를 살펴보았다. 그 결과, 신체적 취약성을 나타내는 감각추구성향과 심리적 취약성을 의미하는 우울점수가 증가할수록 문제도박의 수준도 높아지는 정적인 양상을 나타냈지만 통계적으로 유의미하지는 않았다. 한편 우울할수록 탈출욕구는 증가하였고(B=.297,  $p<.001$ ), 탈출욕구가 높아질수록 문제도박의 수준도 유의미하게 증가되는 결과가 제시되었다(B=.605,  $p<.001$ ). 하지만 감각추구성향이 탈출욕구에 미치는 영향은 유의미하지 않았다. 한편 통제변인의 경우 성적이 낮을수록, 경제수준이 높을수록 문제도박에 영향을 미쳤으나 통계적으로 유의미한 결과는 아니었다.

<표 7> 구조모형 경로계수

	경로	B	$\beta$	S.E.	C.R.
문제도박	← 감각추구성향	.010	.019	.019	.527
문제도박	← 우울	.044	.050	.031	1.421
탈출욕구	← 감각추구성향	.042	.054	.045	.913
탈출욕구	← 우울	.297	.236	.076	3.906***
문제도박	← 탈출욕구	.605	.853	.031	19.343***
문제도박	← 성적	-.002	-.004	.016	-.129
문제도박	← 경제수준	.008	.011	.022	.365

$\chi^2(df/p)=224.284^{***}$   
df=141  
NFI=.940, CFI=.977, TLI=.972, RMSEA=.040

\*\*\* $p<.001$



\*경로계수: 표준화계수

〈그림 2〉 구조모형의 분석결과

〈표 8〉은 구조모형에 포함된 변수들의 직접효과, 간접효과, 총효과를 표준화된 회귀계수로 제시한 결과로서 부트스트래핑(bootstrapping) 방법을 사용하여 유의성을 검증하였다. 검증결과, 우울이 문제도박에 미치는 영향에서 직접효과는 유의하지 않았고(.050), 간접효과(.200)와 총효과(.250)는 유의한 것으로 나타나, 탈출욕구가 우울과 문제도박 사이에 완전매개효과를 가지고 있음을 알 수 있다. 한편 감각추구성향이 문제도박에 미치는 영향은 직접효과와 간접효과, 총효과 모두 유의하지 않았다.

〈표 8〉 구조모형의 효과분해

경로	직접효과	간접효과	총효과
감각추구성향→탈출욕구→문제도박	.019	.043	.062
유의수준	.598	.346	.187
우울→탈출욕구→문제도박	.050	.200**	.250**
유의수준	.155	.002	.002

\*\*p<.01

이상의 결과는 신체적, 심리적 취약성이 증가하더라도 문제도박의 수준이 직접적으로 증가하지는 않으며, 문제도박에 이르게 하는 탈출욕구와 같은 매개변인의 역할에 주목해야 함을 시사한다. 또한



중독의 일반이론에서 문제도박의 발달경로에 주요한 선행변인으로 알려진 신체적 취약성과 심리적 취약성이 탈출욕구를 통해 문제도박에 이르는 영향이 서로 다른 결과가 제시되어, 대학생 문제도박의 예방 및 치유재활에서 우선적으로 고려해야 할 특성이 무엇인지를 알려준다.

## 5. 결론

본 연구의 주요 목적은 대학생의 문제도박 발달경로를 살펴보기 위해 Jacob의 중독의 일반이론을 적용하여 설정한 연구모형을 실증적으로 검증하는 것이다. 연구결과 몇 가지 주목할 발견이 제시되었다. 다음에서는 연구결과를 바탕으로 대학생 문제도박의 예방 및 치유재활에서 사회복지의 실천적, 정책적 함의를 살펴보았다.

첫째, 연구대상 남자대학생의 문제도박율은 14%(중위험도박 6.6%+문제도박 7.4%)로 나타났다. 이는 동일한 문제도박선별도구(PGSI)를 사용하여 조사한 국내외 선행연구 결과와 유사하거나 더 높은 수치이다. 권복순과 김영호(2011)의 전국 대학생을 대상으로 한 연구에서는 남학생의 문제도박율이 14.6%였으며, 여학생을 포함한 전체 대학생의 경우 11%(중위험도박 9.5%+문제도박 1.5%)로 나타났다. 한편 캐나다 대학생을 대상으로 한 연구(Kairouz and Nadean, 2010; 권복순·김영호, 2011에서 재인용)에서는 문제도박율이 6.1%로 나타나 국내 대학생이 고위험집단임을 알 수 있다. 이와 같이 대학생 문제도박율이 높은 결과는 우리나라의 인터넷 및 스마트폰 보급률과도 연관이 있을 것으로 예측된다<sup>4)</sup>. 대부분의 대학생은 스마트폰을 갖고 있을 것으로 추정되는데, 이들은 스마트폰을 통해 장소 및 시간에 구애받지 않고 도박에 참여할 수 있다. 즉 스마트폰의 다양한 앱과 콘텐츠를 통해 합법 및 불법도박 사이트에 단 수초 내에 접근 가능하므로 인터넷 활용도가 매우 높은 대학생은 다른 연령대보다도 더 문제도박의 고위험군이 될 수 있다. 따라서 정책적으로 불법도박 사이트에 대한 엄격한 규제, 사행산업 전반에 대한 관리 및 통제가 이루어져 대학생의 과도한 도박에의 접근성을 차단하는 것이 시급하다. 아울러 대학생 도박중독 예방을 위한 전문기관 및 대학의 노력이 요구된다. 현재 사감위 지원으로 동아리 형태의 대학생 도박중독예방활동단(Gambling Action Team: GAT)이 구성되어 활동하고 있지만 일부 학교 및 학과에 제한되어 있으므로 전국 대학에 확대가 필요하며, 대학생의 특성에 맞게 홍보영상 및 인터넷 매체 등 시청각자료를 활용한 도박중독 예방 노력이 필요하다. Blinn-Pike 외(2007)는 많은 대학생이 문제도박자라는 사실은 대학생 집단에 대한 경종을 울리게 하는 것으로서, 대학 교직원들의 캠퍼스 내에서 도박예방 및 치유노력이 필요함을 촉구한 바 있다. 우리의 경우 학생생활상담센터 등 대학부속기관의 대학생 도박행동에 대한 관심과 개입이 요구된다.

둘째, 도박행동의 수준별로 대학생의 신체적, 심리적 취약성에 차이가 발생하였다. 이러한 결과는 문제도박 대학생에 대한 개입에서 도박행동뿐만 아니라 도박행동의 기저에 있는 특성을 살펴볼 필요가 있음을 시사한다. Blaszczynski와 Nower(2002)는 다양한 유형의 문제도박자중 정서적으로 취약한

4) 2011년 기준으로 한국은 OECD 가입국가중 가구당 인터넷 보급률 1위(97.2%) 국가로 나타났다(방송통신위원회·한국인터넷진흥원, 2012).

문제도박자의 경우 기분을 바꾸거나 해리상태에 도달함으로써 정서적 안정을 위한 수단으로 도박에 몰두한다고 하였다. 이들은 심리적 역기능이 치료에 저항적으로 만들기 때문에 도박중독 치료에서는 도박 자체에 대한 개입뿐만 아니라 그 저변에 깔린 심리적 특성을 다루는 것이 중요함을 강조하였다. 이 결과는 문제도박 클라이언트에게 개입하는 전문가 양성에도 시사하는 바가 있다. 현재 중독문제에 개입하는 전문가를 양성하는 곳은 중독전문가협회가 있고, 사감위에서도 도박중독전문인력양성을 위한 교육과정이 제안된 이후 예방강사 및 상담가 양성제도가 몇 년 전부터 실시되고 있으며, 사회복지 영역에서는 2012년부터 정신보건사회복지학회 및 협회 공동주관으로 중독전문사회복지사 자격제도가 시작되었다. 이러한 전문인력양성 과정에서는 도박중독에 대한 이해뿐만 아니라 문제도박자의 취약한 신체적, 심리적 특성에 대한 이해 및 개입을 위한 구체적 내용이 교육과정 내에서 다루어져야 할 것이다.

셋째, 대학생 문제도박 발달경로를 검증한 결과 신체적, 심리적 취약성은 문제도박에 정(+ )의 영향을 미치는 것으로 나타났으나 유의미한 결과는 아니었으며, 심리적 취약성인 우울이 문제도박에 이르는 경로에서 탈출욕구의 매개효과가 통계적으로 증명되었다. 이 결과는 중독의 일반이론을 적용하여 청소년의 문제도박 영향요인을 살펴본 Gupta와 Derevensky(1998)의 연구결과와 다소 상이하였으며, 성인을 대상으로 문제도박의 경로를 본 McCormick 외(2012)의 결과와는 부분적으로 일치하는 것이었다. 즉 그들의 연구에서는 본 연구결과와 마찬가지로 신체적 취약성보다 심리적 취약성이 탈출욕구를 통해 문제도박에 이르는 경로가 유의미하였다. 연구자들은 이를 연구대상의 차이 및 중독행동 유형의 차이로 해석하였다. 성인은 청소년보다 감각추구성향과 같은 신체적 취약성보다 우울과 같은 심리적 취약성에 더 영향을 받기 때문이며, 다음으로 심리적 취약성은 도박에, 신체적 취약성은 음주라는 중독행동과 더 관련되기 때문이라는 것이다. 이러한 해석이 발달단계 및 사회문화적 맥락이 다른 국내 대학생 집단에 적용될 수 있을 지는 정교한 후후 연구가 필요할 것으로 보인다. 특히 “초기성인(emerging adult, Arnett, 2000)”이라는 대학생 시기의 특성을 고려한다면 감각추구성향이 문제도박에 미치는 영향이 유의미하지 않은 결과에 대해서는 중단 연구를 통한 확인이 필요할 것이다. 즉 Arnett(2000)의 이론이 타당하다면, 위험감수행동에 쉽게 관여되는 대학생 집단은 정체성이 확립되고 책임감을 갖게 되는 성인기로 진입할 때 이들의 문제도박 행동은 감소할 것으로 예상할 수 있다(Blinn-Pike et al., 2007). 따라서 대학생 문제도박에 대한 중단연구를 통해 문제도박의 발달경로에 대한 재탐색이 요구된다. 또한 감각추구성향이 문제도박에 직접, 간접효과가 없었던 결과는 본 연구의 대상인 남자대학생들이 주로 하는 도박은 복권구입이나 카드·회투가 많았고 상대적으로 높은 각성을 일으키는 슬롯머신 등의 카지노게임이나 경마 등의 도박행동비율이 낮았기 때문에 발생한 결과로도 해석해볼 수 있다. 모든 유형의 도박이 강력한 각성을 유발할지는 명확하지 않으며, 슬롯머신 도박자들이 가장 강한 각성수준을 경험한다는 보고(Wood and Griffiths, 2007; Delfabbro and LeCouteur, 2010; McCormick et al., 2012에서 재인용)는 이러한 해석을 뒷받침하는 결과이다.

본 결과의 시사점을 고려해 볼 때, 국내 대학생의 도박문제 예방을 위해서는 대학생이 경험하는 우울과 같은 심리적 특성에 우선순위를 두어야 함을 알 수 있다. 우리의 사회문화적 현실에서 대학생은 상당한 우울, 불안, 스트레스를 겪는다고 볼 수 있다. 대학생의 심리사회적 발달단계를 보면, 이들은

초중고교시절 입시위주의 학교생활에서 다양한 상실과 스트레스 경험(학교폭력, 목표설정 혼란 및 미래에 대한 고민, 학업만을 강조하는 부모와의 갈등)을 갖고 대학에 진학한다. 진학 이후에도 자신의 성장기 이슈들을 진지하게 고민하고 해결할 기회를 갖지 못할 뿐만 아니라, 이전의 발달단계에서 미해결된 경험으로 인해 대학생활의 적응이 어려워 중독행동에 빠질 수도 있다. 또 고학년으로 갈수록 국가적 실업난으로 인해 취업스트레스가 극심한 상황에서 많은 대학생들이 우울감에 빠지는 것이 보편적 현상이다(심지은 외, 2011). 윤명숙과 이효선(2012)의 연구에서는 대학생의 우울정도가 자살생각에 미치는 영향에서 문제음주의 조절효과가 확인된 바 있다. 따라서 대학생의 도박 접근성이 높아지고 있는 현 시점에서 심리적으로 취약한 학생들이 현실의 어려움을 잊고자 하는 대처수단으로 음주와 함께 도박행동을 선택할 가능성도 고려되어야 할 것이다. 결론적으로 대학생의 문제도박 예방 및 치유재활을 위해서는 한국 대학생이 겪을 수 있는 우울, 불안, 스트레스 상황을 이해하고, 이를 다룰 수 있는 대처수단의 습득을 위해 사회성훈련, 스트레스관리, 긴장이완방법 등을 활용한 개입이 필요하다.

넷째, 결론적으로 Jacob의 중독의 일반이론은 한국 대학생의 문제도박 발달경로에 대해 부분적인 설명만 가능함을 알 수 있다. 따라서 앞으로 다양한 이론을 기반으로 문제도박에 이르게 하는 선행요인 및 매개요인의 탐색에 관심을 기울여야 할 것이다. 예컨대 대학생의 알코올관련 폐해가 큰 국내 현실에서는 매개변인으로 음주행동이 문제도박에 미치는 경로를 탐색할 수 있을 것이다. 선행연구에서는 음주와 도박행동간 인과관계의 방향성에 대한 다양한 논의가 있으므로(Stewart and Kushner, 2005), 이에 대한 실증적 검증이 요구된다. 또한 대학생은 또래문화 및 미디어로부터 영향 받기 쉬운 시기에 있음을 고려할 때, 도박을 놀이문화로 쉽게 받아들이고 도박에 대한 수용성이 높은 또래분위기, 우리나라의 발달된 IT 환경에 따라 도박 사이트에 쉽게 접속할 수 있는 인터넷 접근성, 도박 사이트 광고를 통한 접근성 등 매스미디어 환경을 매개변인으로 설정하여 그 경로를 탐색해볼 수도 있을 것이다. 이는 다른 중독과 달리 사회구조 및 문화의 영향력이 큰 도박행동의 경우 더 비중 있게 살펴 보아야 할 매개변인이 될 것이다.

본 연구의 한계점은 첫째, 전국의 대학생을 지역, 학년 등을 망라하여 조사했지만 편의 표집이라는 점이며 둘째, 연구자가 번역하여 사용한 탈출욕구 측정도구는 전문가의 검증을 통해 타당도 확보노력을 기울였으나, 역 번역(back translation) 및 요인분석 등의 문항점검 절차가 이루어지지 못한 제한점이 있다. 마지막으로 도박에 대한 사회적으로 합의된 개념정의의 부재 및 도박에 대한 부정적인 시각에 기인한 사회적 바람직성의 이슈로 인해, 연구대상자에 따라 상이하거나 솔직하지 못한 응답이 나올 수도 있다는 점이다. 만약 스포츠도트를 도박으로 생각하지 않는다면 과도한 스포츠도트 구입을 통해 지속적인 손실을 보고 있음에도 불구하고, 설문에는 다른 응답을 할 가능성이 있다. 추후연구에서는 이러한 도박에 대한 인식, 낙인 부분을 고려하여 문제도박자에 대한 질적 연구를 통해 사회문화적 맥락을 탐색하고 그 실태 및 문제도박의 경로를 파악하는 작업을 제안한다.

## 참고문헌

- 권복순·김영호, 2011, “한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유병률 조사”, 『정신보건과 사회사업』, 39: 5-28.
- 김교현·성한기·이민규, 2004, “도박성 게임 이용자의 심리사회적 특성과 문제성 및 병적도박의 예측요인”, 『한국심리학회지: 건강』, 9(2): 285-320.
- 김교현·조성겸, 2009, “한국 도박중독 유병률 추정의 쟁점과 대책: 무엇을 어떤 도구로 어떻게 조사하나?”, 『한국심리학회지: 건강』, 14(3): 481-495.
- 김계수, 2011, 『조사연구방법론』, 서울: 한나래.
- 김두섭·강남준, 2000, 『회귀분석: 기초와 응용』, 서울: 나남출판.
- 김민경, 2006, “병적도박의 위험요인 탐색: 성격과 동기를 중심으로”, 중앙대학교 박사학위논문.
- 문화체육관광부, 2006, 『사행산업이행실태 조사 분석 연구』.
- 박민수, 2011, 『도박폐해예방과 감소를 위한 국가전략』, 도박중독예방강사 양성 시범과정 자료집, pp. 48-56. 서울.
- 박윤창·이미경·윤진, 1995, “자극추구동기가 청소년 비행에 미치는 영향”, 『한국심리학회지』, 2(1): 53-64.
- 방송통신위원회·한국인터넷진흥원, 2012, 『인터넷이용실태조사(국가승인통계 제120005호)』.
- 사행산업통합감독위원회, 2010, 『대학생 대상 도박중독예방프로그램 개발 및 실행』.
- \_\_\_\_\_, 2012, 『사행산업 이용 실태조사』.
- \_\_\_\_\_, 2013, 『사행산업 시행기관 건전화 평가편람 개선 연구』.
- 손덕순·정선영, 2007, “도박중독자 실태 및 중독수준별 특성과 그 영향에 관한 연구”, 『정신보건과 사회사업』, 26: 377-407.
- 심지은·안하얀·김지혜, 2011, “대학생의 취업스트레스와 우울간의 관계: 적응적인 인지적 정서조절전략의 매개효과 검증”, 『인간이해』, 32(1): 103-118.
- 양정남·최은정·김화선, 2011, “일반 성인의 문제성도박에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, 『정신보건과 사회사업』, 39: 185-213.
- 윤명숙·이효선, 2012, “대학생의 우울, 취업스트레스가 자살생각에 미치는 영향: 문제음주의 조절효과”, 『청소년학연구』, 19(3): 109-137.
- 윤명숙·채완순, 2010, “도박중독자의 회복과정: 수렁에서 빠져나오기”, 『한국사회복지학』, 62(3): 271-297.
- 이인혜, 2004, “카지노게임 선호 유형, 성별, 도박 심각성과 심리적 특성간의 관계: 비합리적 도박신념과 충동성을 중심으로”, 『한국심리학회지: 건강』, 9(2): 351-378.
- 이태원, 2003, “합법적 도박행위: 확산, 이론 그리고 경험적 검증에 관한 검토”, 『사회과학연구』, 42: 106-132.
- 이흥표, 2002, “비합리적 도박신념, 도박동기 및 위험감수 성향과 병적도박의 관계”, 고려대학교 박사학위논문.
- 최용석·이영호, 2005, “대학생의 도박에 대한 태도 및 신념, 도박열정, 대처방식에 대한 연구”, 『사회과학연구』, 20: 21-36.
- 한국마사회, 2009, 『전 국민 대상 대규모 도박이용실태조사』.

- Arnett, J., 2000, "Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties", *American Psychologist*, 55: 469-480.
- Ashrafioun, L., McCarthy, A., and Rosenberg, H., 2012, "Assessing the impact of cue exposure on craving to gamble in university students", *Journal of Gambling Studies*, 28(3): 363-375.
- Barnes, G., Welte, J., Hoffman, J., and Tidwell, M., 2010, "Comparisons of gambling and alcohol use among college students and noncollege young people in the United States", *Journal of American College Health*, 58(5): 443-452.
- Blaszczynski, A., and Nower, L., 2002, "A pathway model of problem and pathological gambling", *Addiction*, 97: 487-499.
- Blinn-Pike, L., Worthy, S., and Jonkman, J., 2007, "Disordered gambling among college students: A meta-analytic synthesis", *Journal of Gambling Studies*, 23: 175-183.
- Bondolfi, G., Osiek, C., and Ferrero, F., 2000, "Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland", *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101: 473-475.
- Brown, R., 1986, "Arousal and sensation-seeking components in the general explanation of gambling and gambling addictions", *International Journal of the Addictions*, 21: 1001-1016.
- Engwall, D., Hunter, R., and Steinberg, M., 2004, "Gambling and other risk behaviors on university campuses", *Journal of American College Health*, 52: 245-255.
- Ferris, J., and Wynne, H., 2001, "The Canadian Problem Gambling Index", Final report submitted for Canadian Center on Substance Abuse(CCSA), <http://www.ccsa.ca/Eng/Priorities/Gambling/CPGI/Pages/default.aspx>.
- Getty, H., Watson, J., and Frisch, G., 2000, "A comparison of depression and styles of coping in male and female GA members and controls", *Journal of Gambling Studies*, 16: 377-391.
- Gupta, R., and Derevensky, J., 1998, "An empirical examination of Jacobs' general theory of addictions: Do adolescent gamblers fit the theory?", *Journal of Gambling Studies*, 14(1): 17-49.
- Ibanez, A., Blanco, C., Donahue, E., Lesieur, H., Perez de Castro, I., Fernandez-Piqueras, J., and Saiz-Ruiz, J., 2001, "Psychiatric comorbidity in pathological gamblers seeking treatment", *American Journal of Psychiatry*, 158: 1733-1735.
- Jacob, D., 1986, "A general theory of addictions: A new theoretical model", *Journal of Gambling Behavior*, 2(1): 15-31.
- Jacob, D., 1988, "Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts", *Journal of Gambling Behavior*, 4: 27-37.
- Johansson, A., Grant, J., Kim, S., Odlaug, B., and Gotestam, K., 2009, "Risk factors for problematic gambling: A critical literature review", *Journal of Gambling Studies*, 25: 67-92.
- King, S., Abrams, K., and Wilkinson, T., 2010, "Personality, gender and family history in the prediction of college gambling", *Journal of Gambling Studies*, 26: 347-359.
- Ladouceur, R., Dube, D., and Bujold, A., 1994, "Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area", *Canadian Journal of Psychiatry*, 39(5): 289-293.
- Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C., and Vitaro, F., 1999, "Pathological gambling and related problems among adolescents", *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 8: 55-68.

- Lovibond, S., and Lovibond, P., 1995, *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales*, (2nd ed.), Sydney: Psychology Foundation.
- Lee K. W., Kim S. J., Park, J. B., and Lee K. J., 2011, "Relationship between depression anxiety stress scale(DASS) and urinary hydroxyproline and proline concentrations in hospital worker", *Journal of Preventive Medicine and Public Health*, 44: 9-13.
- Lesieur, H., and Blume, S., 1987, "The South Oaks Gambling Screen(SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers", *American Journal of Psychiatry*, 144(9): 1184-1188.
- McCormick, J., Delfabbro, P., and Denson, L., 2012, "Psychological vulnerability and problem gambling: an application of Durand Jacob's general theory of addictions to electronic gaming machine playing in Australia", *Journal of Gambling Studies*, 28(4): 665-690.
- National Gambling Impact Study Commission, 1999, *Pathological Gambling: A Critical Review*, Washington DC: National Academy Press.
- Nower, L., Derevensky, J., and Gupta, R., 2004, "The relationship of impulsivity, sensation seeking, coping, and substance use in youthgamblers", *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1): 49-55.
- Potenza, M., Xian, H., Shah, K., Scherrer, J., and Eisen, S., 2005, "Shared genetic contributions to pathological gambling and major depression in men", *Archives of General Psychiatry*, 62: 769-775.
- Powell, J., Hardoon, K., Derevensky, J., and Gupta, R., 1999, "Gambling and risk-taking behavior among university students", *Substance Use & Misuse*, 34: 1167-1184.
- Raviv, M., 1993, "Personality characteristics of sexual addicts and pathological gamblers", *Journal of Gambling Studies*, 9: 17-30.
- Shaffer, H., Hall, M., and Vander Bilt, J., 1999, "Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis", *American Journal of Public Health*, 89(9): 1369-1376.
- Sharpe, L., 2002, "A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling a biopsychosocial perspective", *Clinical Psychology Review*, 22(1): 1-25.
- Slutske, W., Jackson, K., and Sher, K., 2003, "The natural history of problem gambling from age 18 to 29", *Journal of Abnormal Psychology*, 111: 263-274.
- Stewart, S., and Kushner, M., 2005, "Introduction to the special issue on relations between gambling and alcohol use", *Journal of Gambling Studies*, 21(3): 223-231.
- Takushi, R., Neighbors, C., Larimer, M., Lostutter, T., Cnonce, J., and Marlatt, G., 2004, "Indicated prevention of problem gambling among college students", *Journal of Gambling Studies*, 20: 83-93.
- Winters, K., Bengston, P., Door, D., and Stichfield, R., 1998, "Prevalence and risk factors of problem gambling among college students", *Psychology of Addictive Behaviors*, 12: 127-135.
- Wood, R., Gupta, R., Derevensky, J., and Griffiths, M., 2004, "Video game playing and gambling in adolescents", *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 14: 77-100.
- Wood, R., and Griffiths, M., 2007, "A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategies", *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 80: 107-125.

- Zuckerman, M., 1994, *Behavioral Expressions and Biosocial Bases of Sensation Seeking*, NY: Cambridge University Press.
- Zuckerman, M., Eysenck, S., and Eysenck, H., 1978, "Sensation seeking in England and America: Cross cultural, age and sex comparison", *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 46: 139-149.

## Structural Analysis on the Path of Problem Gambling among College Students

- Using Jacob's General Theory of Addiction-

Jang, Soomi  
(Cheongju University)

The growth of legal and illegal gambling industry in Korea has increased the gambling accessibility. Actually, the prevalence of gambling addiction in Korea is significantly higher than those in western countries. The problems related to gambling make negative consequences in the individual, familial and socio-economical aspect. Previous studies showed that the prevalence of problem gambling by college students was much higher than that by adolescence and adult due to the nature of psychosocial developmental stage. The purpose of this study is to explore the path of problem gambling among college students based on the Jacob's general theory of addiction. Participants are 366 male college students who have experienced on gambling behavior. The main results are as follows. First, the problem gambling prevalence of participants is 14%. Second, statistical analysis using structural equation modeling shows the significant pathway among psychological vulnerability, needs to escape and problem gambling. Instead, the physiological vulnerability is not significant on the path to problem gambling. On the basis of these findings, the implications for social welfare prevention and intervention to college students are discussed.

Key words: problem gambling, physiological and psychological vulnerability, needs to escape, general theory of addiction.

[논문 접수일 : 13. 03. 08, 심사일 : 13. 03. 19, 게재 확정일 : 13. 04. 24]