

주위도박과 도박광고가 스포츠도박중독에 미치는 영향

김정은¹, 허중훈², 류황건³‡

¹고신대학교 대학원 보건과학과, ²일신기독병원, ³고신대학교 의료경영학과

The Effects of Being around Gambling and Gambling Advertising on Sports Gambling Addiction

Jeong-Eun Kim¹, Jong-Hun Heo², Hwang-Gun Ryu³‡

¹Department of Health Science Graduate School, Kosin University,

²Il-sin Christian Hospital, ³Department of Health care Administration, Kosin University

<Abstract>

Objectives : The purpose of this study was to investigate the effects of gambling environment factors (being around gambling, gambling ad access) and irrational gambling belief on the gambling behaviors of college students who experienced sports gambling. **Methods** : Study participants were 240 college students with sports gambling experience. Data were collected through self-report questionnaires and analyzed with SPSS 18.0. **Results** : Being around gambling and sports gambling ad access have a statistically significant effect on irrational gambling beliefs, which have statistically significant statistical effects on gambling addiction. Self-regulation did not show statistically significant regulatory effects between irrational gambling beliefs and gambling addiction. **Conclusions** : It is necessary to take a proactive approach to minimize the negative effects of sports betting and to be aware of the rapidly changing sports gambling environment factors.

Key Words : Sports Gambling, College Student, Gambling Addiction

‡ Corresponding author : Hwang-Gun Ryu(ryuhg@kosin.ac.kr) Department of Health care Administration, Kosin University

• Received : Aug 1, 2017

• Revised : Sep 5, 2017

• Accepted : Sep 13, 2017

I. 서론

스포츠도박은 국내외에서 실시되는 스포츠경기에 대하여 돈을 걸고 베팅을 하는 행위를 일컫는 것으로, 우리나라에서는 '체육진흥투표권'이라는 사행산업으로 운영 관리되고 있다. 체육진흥투표권은 로또판매점 또는 24시간 편의점 등과 같은 오프라인 판매점에서 구매할 수 있을 뿐만 아니라 인터넷이나 스마트폰으로도 24시간 베팅이 가능하고, 국내외의 많은 경기를 포함하고 있어 최근 10년간의 총 매출액은 2006년 9,131억 원에서 2016년 44,414억 원으로 약 4.8배의 급격한 증가세를 보이고 있다[1]. 사행산업에 속하는 스포츠도박은 국가와 각 지역자치단체에 있어서는 조세를 통한 높은 수입원을 제공하는 역할을 담당하고 있는 한편, 베팅하는 구매자들에게 있어서는 스포츠경기를 보다 흥미진진하고 박진감 있게 관람할 수 있게 하는 요소로 작용하기도 한다. 자신이 관람하고 있는 스포츠경기에 베팅을 할 때 몰입도가 훨씬 더 증가되어 자신이 그 팀의 멤버로 생각하게 되기도 하고, 베팅을 통해 주어지는 금전적인 보상은 단순히 경기를 관람할 때보다 훨씬 더 즐겁게 만들어주기 때문이다[2]. 그러나 스포츠경기 베팅을 통해 얻게 된 수익은 구매자로 하여금 최소한의 노력으로 많은 돈을 벌 수 있을 것이라는 생각을 하게하고, 나아가 개인과 사회에 악영향을 미치는 더 강한 중독성을 발생시키기도 한다.

도박행동은 청소년기에서 초기 성인기로 전환되는 시기에 증가되고 있는데[3], 초기 성인기에 대한 범주는 19세에서 28세 사이에 있는 대학생들이 이에 해당하며 과도기적인 특징을 가지고 있다고 볼 수 있다. 이들은 고등학교를 졸업 후 부모의 간섭과 통제로부터 조금 더 자유로워지는 시기이기도 하며, 도박을 합법적으로 할 수 있게 되는 시기이기도 한다. 그러나 합법적으로 가능한 도박행위를 과도하게 하면, 학업집중도가 감소하고 교우관

계가 단절되는 등의 일상생활에서 장애를 발생시키는 폐해를 가져오기도 한다. 일부 학생들은 부모로부터 받은 용돈뿐만 아니라 학비와 기숙사비용까지 도박자금으로 탕진하거나, 아예 학교를 가지 않고 온라인도박을 밤새도록 하는 경우도 발생하고 있다. 도박문제 해결을 위해 2014년 한 해 동안 한국도박문제관리센터를 방문한 내담자 중 20대의 비율이 2008년 10.5%에 비해 약 3배 증가한 30.4%로 나타난 것은 이미 많은 대학생들이 도박문제로 어려움을 경험하고 있는 것으로 해석할 수 있다 [4]. 선행연구[5]에 따르면 대학생의 도박중독 유병율은 10%내외로 2014년 기준 성인유병율 5.4%보다 더 높았으며, 이들의 도박중독에 대한 폐해가 큰 문제로 전개되고 있어 대학생 도박중독에 대해 다양한 측면에서의 연구가 요구되고 있다.

선행연구에서는 도박행동을 정서적, 인지적, 행동적 요인의 복잡한 상호작용으로 유지되는 것으로 보고 있다[6]. 정서적 요인은 스트레스, 불안, 우울 등이며, 인지적 요인은 비합리적도박신념, 도박인지로 구분하고, 행동적 요인으로는 도박동기, 충동성, 도박욕구, 자기조절 등으로 구분하여 연구가 이루어지고 있다. 개인은 특정한 하위문화에서 도박행동을 얼마나 수용해주는가에 따라 영향을 받게 되므로, 도박중독에 영향을 미치는 요인을 개인적인 부분에서만 찾는 것은 도박과 관련된 주위 환경이나 사회적 배경에 따라 도박행동이 달라질 수 있기 때문에 한계가 있다[7]. 청소년의 경우 가족 구성원의 도박행동은 도박행동에 간접적인 모델링을 통해서도 도박행동을 높일 수 있는 것으로 나타났으며, 대학생을 대상으로 연구한 연구에서는 비합리적도박신념과 도박행동과의 관계에서 친구의 도박행동이 조절효과가 있는 것으로 나타났다 [3][8][9]. 과거에는 경기가 이루어지는 경마장이나 경륜장, 카지노 등의 오프라인으로만 접할 수 있었으나, 최근에는 인터넷과 스마트폰의 발전과 사용량이 증가하면서 온라인에서도 가능하게 되었다.

도박과 관련된 스팸문자를 받거나 인터넷을 사용하면서 본인의 의지와 상관없이 도박광고를 접하게 되는 빈도가 점점 증가하게 되고, 호기심으로 접속을 하여 도박을 경험하게 되는 사례도 증가하고 있다. 이에 본 연구에서는 주위도박과 도박광구의 2개 요인을 스포츠도박 환경변화요인으로 규정하고, 환경요인이 대학생들의 도박중독에 미치는 영향을 살펴본 후 중독을 예방할 수 있는 개입 방안을 모색하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구대상 및 방법

본 연구는 고신대학교 기관생명윤리위원회의 승인을 받은 후 실시되었다(IRB No: 104059-160415-SB-0030-01). 연구 대상자는 부산지역 소재 4년제 대학 8개교와 2·3년제 대학 5개교에 재학 중이며, 오프라인과 온라인으로 스포츠도박을 한번이라도 경험해 본 만 19세 이상의 남학생으로 선정하였다. 연구대상자 수는 G-power 3.1.9 프로그램을 이용하였으며, 일원배치 분산분석을 기준으로 하여 유의수준 .05, 효과크기는 .25, 검정력 .80으로 설정하였을 때 적정 표본크기는 240명이었으나, 탈락률 10%를 고려하여 최종 270

명의 자료를 수집하였다. 미응답 항목이 있거나 응답 내용이 불충분한 자료는 제외시키고 최종적으로 총 240부를 자료 분석에 활용하였다. 자료수집 기간은 2016년 5월 20일부터 6월 10일까지이며, 연구자가 직접 부산지역 대학교를 방문하여 자료를 수집하거나, 조사요원에게 연구의 목적과 설문문항에 대한 사전안내를 충분히 실시한 후 자료를 수집하였다. 각 연구참여자에게는 연구에 대한 안내를 하고 설명문에 동의를 한 경우에만 최종 연구대상자로 선정하였다.

2. 연구모형 및 가설

본 연구의 모형 및 가설은 다음과 같다.

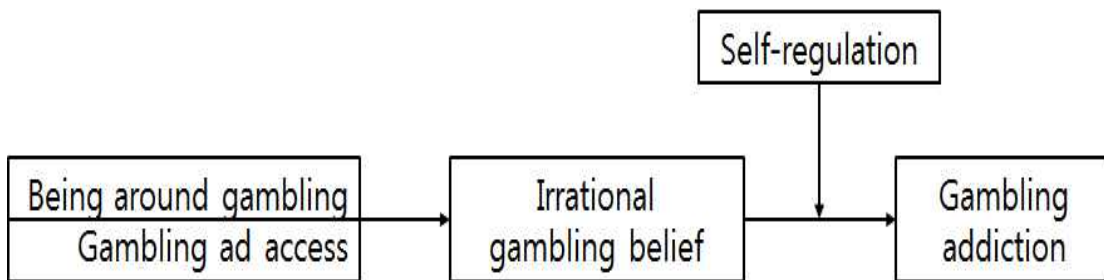
가설1: 스포츠도박환경은 비합리적도박신념에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-1) 주위도박(가족도박, 친구도박)은 비합리적도박신념에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-2) 스포츠도박 광고접속은 비합리적도박신념에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설2: 비합리적도박신념은 대학생의 스포츠도박중독에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설3: 자기조절은 비합리적도박신념이 스포츠도박중독에 미치는 영향을 조절 할 것이다.



<Figure 1> Study model

3. 연구도구

1) 주위도박

주위도박은 Chang[8]의 척도를 수정 사용한 Jeong[4]의 척도를 사용하였으며, 가족(아버지, 어머니, 형제)과 친구의 도박행동이 Likert 5점 척도로 구성되어 있다.

2) 스포츠도박 광고접속

스포츠도박 광고접속 척도는 Jeon & Kim[10]이 사용한 '귀하는 도박광고를 오프라인이나 온라인을 통해 얼마나 자주 접촉하십니까?'의 문항을 수정 추가하여 사용하였다. 본 연구에서는 문자, 핸드폰, 인터넷사이트를 통한 스포츠도박 광고수신 후 접속빈도에 대한 문항으로 구성하였다.

3) 비합리적 도박신념

비합리적 도박신념은 Steenbergh et al.[11]의 도박신념질문지와 Langer[12]가 개발한 통제력 착각 척도를 Lee[13]가 수정 번안하고 Kwon et al.[9]가 수정한 척도를 사용하였다. 자기과신 비논리적 추론 5문항, 기술과대 평가적 추론 5문항의 2개 하위 요인으로 구성되어 있으며, '전혀 그렇지 않다(1점)'부터 '매우 그렇다(5점)'까지 Likert 5점 척도의 총 10문항이다. 선행연구의 신뢰도는 Lee[13]의 연구개발 당시 Cronbach's α 계수는 .94이었고, Kwon et al.[9]의 Cronbach's α 계수는 .90이었으며, 본 연구에서 Cronbach's α 계수는 .83으로 나타났다.

4) 자기조절

자기조절 척도는 Kendall & Wilcox[14]가 개발한 자기조절 척도(Self-Control Scale: SCRS)를 Kim[15]이 20문항으로 선별하여 번안하고 수정한 척도로 사용하였다.

선행연구의 신뢰도를 살펴보면, Kim[15]의 Cronbach's α 계수는 .80, Lim[16]의 Cronbach's α

계수는 .90이었고, 본 연구에서 신뢰도 분석결과 Cronbach's α 계수는 .77로 나타났다.

5) 도박중독

대학생들의 스포츠도박중독을 진단하기 위해서 Ferris et al.[17]이 개발한 문항 중 도박중독 유병율을 진단하기 위한 PGSI(Problem Gambling Severity Index) 9문항을 사용하였다. 이 척도는 지난 1년간의 도박행동을 기준으로 하며, 도박행동패턴과 도박으로 인한 발생문제에 대한 문항으로 구성되어 있고, 4점 리커트 척도이다. 합계점수를 기준으로 비문제성, 저위험군, 중위험군, 문제도박의 4그룹으로 구분되며, 도박중독 유병율은 중위험군과 문제도박을 포함한다. 개발연구에서의 신뢰도 Cronbach's α 계수는 .88이었으며, 본 연구에서는 Cronbach's α 계수는 .87이었다.

4. 자료분석

본 연구에서 자료 분석은 SPSS 18.0을 이용하였으며, 요인별 점수는 평균값으로 처리하였다. 연구대상자의 일반적인 특성을 확인하기 위해 빈도분석과 기술통계를 실시하였으며, 측정변수의 신뢰도와 타당성을 검증하기 위하여 신뢰도분석과 요인 분석을 실시하였다. 연구변수들 간의 관계를 알아보기 위해 상관분석을 실시한 후, 가설검정을 위해 위계적 선형다중회귀분석을 이용하였다.

III. 연구결과

1. 대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성을 살펴보면 다음과 같다. 학년별로 살펴보면, 2학년 42.1%, 3학년 25.0%, 1학년 22.1%, 4학년 10.8%의 순이다. 한 달 기준 용돈은 40만 원 이상이 33.7%로 가장 많았으

며, 30~39만원이 27.9%, 20~29만원과 20만원 미만이 각각 19.2%의 순이었다.

<Table 1> General characteristics

	Category	Frequency	%
Grade	1	53	22.1
	2	101	42.1
	3	60	25.0
	4	26	10.8
One-month's spent	< 200,000won	46	19.2
	200,000		
	-290,000won	46	19.2
	300,000		
	-390,000won	67	27.9
	400,000won >	81	33.7
Total		240	100.0

2. 스포츠도박행동

1) 스포츠도박빈도

오프라인과 온라인을 이용한 스포츠도박 경험빈도에 대한 결과는 <Table 2>와 같다. 지난 1년간 총 103명(42.9%)의 학생이 오프라인으로 스포츠도박을 경험하였고, 이들의 도박빈도를 자세히 살펴보면, 지난 한 달간 1~2회 29명, 매주 1~2회 12명, 매주 3~6회 1명, 매일 1명이 스포츠도박을 하고 있다고 응답하였다. 지난 1년간 온라인 스포츠도박을 한 학생은 총 121명(50.4%)으로 오프라인보다 높았고, 지난 한 달간 1~2회 31명, 매주 1~2회 18명, 매주 3~6회 4명, 매일 2명이 온라인 스포츠도박을 하고 있다고 응답하였다.

<Table 2> Sports gambling experience over the past year (Duplicate response)

		No	Yes					
			Sub-total	No experience in the last month	1~2 /month	1~2 /week	3~6 /week	every day
Off-line	Frequency	137	103	60	29	12	1	1
	%	57.1	42.9	58.3	28.2	11.7	1.0	1.0
On-line	Frequency	119	121	66	31	18	4	2
	%	49.6	50.4	54.5	25.6	14.9	3.3	1.7

2) 도박중독

조사대상 대학생의 스포츠도박중독 수준은 중위험군이 83명(34.6%)으로 가장 많았고, 문제도박 63명(26.3%), 저위험군 55명(22.9%), 문제없음이 39명(16.3%)로 나타났다. 중위험군과 문제도박군을 포함하는 도박중독 유병율은 약 60%에 달하여 상당히 높은 수준으로 나타났다.

<Table 3> Gambling addiction level (n=240)

	Frequency	%	
No problem	0	39	16.3
Low-risk	1-2	55	22.9
Medium-risk	3-7	83	34.6
Gambling problem	8-	63	26.3
Total	240	100.0	

3. 주요변수의 상관관계

대학생들의 스포츠도박중독에 대한 변수들의 영향력을 알아보기 위해 상관관계를 실시한 결과는 <Table 4>와 같다. 비합리적도박신념은 주위도박($r=.326$), 스포츠도박 광고접속($r=.359$)과 양(+)의 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났다. 도박중독은 주위도박($r=.424$), 스포츠도박 광고접속($r=.256$), 비합리적도박신념($r=.414$)과 양(+)의 상관관계가 있었고, 자기조절($r=-.174$)과는 통계적으로 유의미한 음(-)의 상관관계를 가지는 것으로 나타났다.

4. 연구 모형 및 가설 검증

대학생의 스포츠도박중독에 미치는 영향을 살펴 보기 위하여 회귀분석을 실시하였으며, 분석결과는 <Table 5>와 같다. 스포츠도박 광고접속은 주위도박보다 도박신념과 도박중독에 더 많은 영향을 미치는 것을 나타냈으며, 주위도박의 하위요인 중에서는 친구도박만 비합리적도박신념과 도박중독에 통계적으로 유의미하였다. 주요요인을 순차적으로 투입한 모델별로 살펴보면, 주위도박과 스포츠도박 광고접속이 비합리적도박신념에 미치는 영향을 알아본 결과(Model 1), 주위도박 중 친구도박($\beta=.166$), 스포츠도박 광고접속($\beta=.294$)이 비합리적도박신념에 통계적으로 유의한 정(+)의 영향을 미치

는 것으로 나타났다. Model 1의 설명력은 16.3%이고 연구가설 1은 부분적으로 지지되었다. 도박중독에 미치는 영향을 알아보기 위하여 도박환경요인인 주위도박과 스포츠도박 광고접속을 통제한 상태에서 비합리적도박신념($\beta=.197$)이 도박중독에 통계적으로 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 스포츠도박을 경험하고 있는 대학생의 비합리적도박신념이 높을수록 도박중독이 높아진다는 것을 의미하며, Model 2의 설명력은 40.6%로 연구가설 2가 지지되었다. 마지막으로 대학생의 스포츠도박중독에 미치는 영향에서 자기조절요인이 조절효과를 가지고 있는지 검정한 결과(Model 4), 통계적으로 유의미한 수준의 영향을 미치지 않는 것으로 나타나 연구가설 3은 기각되었다.

<Table 4> Correlations among characteristics

	Being around gambling	Sports gambling ad access	Irrational gambling belief	Self-regulation	Gambling addiction
Being around gambling	1				
Sports gambling ad access	.327***	1			
Irrational gambling belief	.326***	.359***	1		
Self-regulation	-.156*	-.134*	-.258***	1	
Gambling addiction	.424***	.256***	.414***	-.174**	1

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

<Table 5> Multiple regression analysis on factors affecting sports gambling addiction

	Model 1				Model 2				Model 3				Model 4				
	(Irrational gambling belief)				(Gambling addiction)				(Gambling addiction)				(Gambling addiction)				
	B	β	t	p	B	β	t	p	B	β	t	p	B	β	t	p	
	1.865		12.298	.000	-2.213		-2.413	.017	-.862		-.413	.680	-8.166		-1.829	.069	
Being around gambling	Family	.112	.061	.945	.346	1.081	.104	1.924	.056	.990	.095	1.178	.087	.744	.071	1.263	.208
	Friend	.139	.166	2.569	.011	.768	.163	2.964	.003	.787	.167	3.018	.003	.827	.175	3.176	.002
Sports gambling ad access		.271	.294	4.621	.000	2.203	.423	7.605	.000	2.199	.422	7.584	.000	2.164	.415	7.486	.000
Irrational gambling belief (IGB)					1.114	.197	3.623	.000	1.063	.188	3.367	.001	4.118	.730	2.447	.015	
Self-regulation (SR)									-.324	-.038	-.720	.472	1.739	.205	1.446	.150	
Interaction term																	
IGB × SR														-.849	-.540	-1.848	.066
R ²		.163				.416				.417				.426			
Adj R ²		.152				.406				.405				.411			
F			15.304	.000			41.842	.000			33.509	.000		28.781	.000		
Durbin-Watson			1.982				1.744				1.759			1.740			

IV. 고찰

본 연구결과 친구도박은 도박중독에 통계적으로 유의미한 관계를 미치는 것으로 나타났다. 이는 친구의 도박행동이 모델링으로 작용하는 위험요인이 될 수 있다는 것을 의미하며, 주변에 도박을 할 수 있거나 허용하는 친구들이 많을수록 도박중독이 심해진다는 선행연구를 지지하는 결과이다 [3][9]. 그러나 가족의 도박행동은 대학생들의 스포츠도박중독에 영향을 미치지 않는 것으로 나타나, 도박문제가 있는 경우 그렇지 않은 경우보다 도박행동이 증가한 청소년 대상의 선행연구와는 다르게 나타났다[7][8]. 본 연구자가 근무하고 있는 기관에서 상담을 받고 있는 대부분의 스포츠도박중독자들은 친구의 권유와 호기심으로 도박을 시작하게 되었으며 여가와 유흥을 위한 단순한 용돈벌이라는 인식을 가지고 베팅을 반복적으로 하게 되었다고 호소하고 있다. 이러한 현상은 주위도박에 대한 반복적인 노출이 베팅에 대한 거부감을 낮추어 스스로 쉽게 하게 만드는 위험요인으로 작용하게 되어 도박중독으로 이어지는 도화선 역할을 하고 있다고 할 수 있다. 최근 들어 자신의 의지와는 상관없이 불법도박 스팸문자나 스팸메일 수신이 증가하고 있으며, 온라인 배너광고를 통해 호기심으로 도박 사이트를 방문하게 되는 경우도 발생하고 있다. 광고효과에 대한 선행연구에서는 문자광고를 수신한 후 그 사이트에 접속하는 경험율이 59.7%에 달하고, 광고문자를 본 후 삭제하지 않고 보관하고 있는 비율도 약 31%로 나타났다[18][19]. 이때 수신된 광고가 오락성을 가지고 있거나, 유용하다고 생각되는 경우에는 수신된 광고를 통한 접속의향이 더 높아진다고 하였다. 본 연구에서는 스포츠도박광고 수신 후 사이트접속을 함으로써 도박중독율이 증가된다는 결과를 도출하였다. 이는 주류광고에 대한 긍정적인 생각이 음주에 대한 기대감으로 작용하여 음주행위를 발생시키게 되고,

도박사이트에 방문한 경험이 있는 청소년들이 그렇지 않은 경우보다 장래 도박의도가 높게 나타난 선행연구와 같은 맥락으로 볼 수 있다[20][21]. 스포츠경기에 대한 기대감과 흥미를 가지고 있는 대학생들이 도박광고에 무방비상태로 노출되어 반복적으로 접하게 되면, 스포츠도박에 대한 긍정적인 기대감이 상승되고 도박행동으로 연결된다는 것이다. 스포츠도박문제로 학업과 재정적 어려움을 경험하고 있음에도 불구하고 도박을 반복하고 있는 대부분의 중독자들은 도박광고 문자수신이나 메일을 받게 되면 베팅욕구를 통제하기가 매우 어려워 어느새 도박을 하게 된다고 호소하고 있다.

주위도박과 스포츠도박 광고접속은 비합리적으로 박신념을 매개로 도박중독과 통계적으로 유의미한 상관관계가 있었다. 이는 선행연구에서 비합리적으로 박신념이 도박중독에 통계적으로 유의미한 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타난 것과 동일한 결과이다[3][22][23]. 자신이 돈을 딸 수 있는 도박기술이 있다고 믿는 잘못된 신념을 가지게 되면 불확실성을 가진 도박에 대한 승리와 금전적 보상을 기대하게 되기 때문에 도박빈도와 금액이 증가하게 된다. 자기조절은 도박중독과 통계적으로 유의미한 부적상관관계가 있었지만, 연구모형에 있어서는 조절효과를 가지고 있지 않은 것으로 나타났다. 이는 선행연구[15][16][24]에서 자기조절이 개인요인, 가족갈등 및 사행성 유발요인과 도박행동 간의 사이에서 매개효과가 있는 것으로 나타난 것과 다른 결과이다. 스포츠도박은 과거의 경기결과와 출전선수에 대한 분석과 확률에 근거하여 베팅을 하는 경우가 많고, 승리할 경우 자신의 분석결과와 베팅결정에 대한 기대감이 올라가는 경향이 있다. 이는 스스로 기술과대에 대한 비합리적으로박신념을 높이는 요인이 될 뿐만 아니라 자기조절력이 향상된다고 믿게 되는 위험성이 발생하는 것으로 해석할 수 있다.

V. 결론

본 연구는 스포츠도박과 관련된 환경요인 중 광고접속, 친구도박요인이 비합리적도박신념을 매개로 도박중독에 통계적으로 유의미한 영향이 있었고, 자기조절은 도박중독에 통계적으로 유의미한 영향이 없는 것을 확인하였다. 이는 선행연구에서 밝혀진 도박중독의 영향요인이 급변하는 스포츠도박환경과 점점 더 낮아지는 도박연령층에 대해서는 다르게 나타난다고 볼 수도 있을 것이다. 따라서 결론에서는 본 연구의 결과를 바탕으로 대학생의 도박중독 예방을 위한 개입방안을 제시하고자 한다.

먼저, 급변하는 도박환경에 대한 인식개선활동이 필요하다. 일반적으로 도박이라고 하면 생각나는 경마, 카지노 등은 대학생들에게 더 이상 관심의 대상이 되지 못하고 있으며, 스포츠도박을 비롯한 다양한 도박종류가 파생되어 유행하고 있다. 본 연구가 진행되고 있는 동안에도 대학생들의 도박문화가 스포츠도박에서 사다리, 그래프게임 등으로 급격하게 변화하고 있는 실정이다. 특히 스포츠도박은 자신이 좋아하는 팀에 베팅을 하면서 관람하는 여가문화의 일종으로 자리 잡게 되었고, 합법 스포츠도박을 통해 수익을 경험한 이후에는 환급이 빠르고 배당률이 상대적으로 높은 불법스포츠도박으로의 전환이 쉽게 이루어지고 있음에도 불구하고 불법행위라는 인식조차 하지 못하는 경우가 많다. 따라서 누구나 어디서든 쉽게 접할 수 있는 도박의 위험성과 불법도박행위에 대한 인식개선교육을 청소년 시기부터 의무적으로 실시함으로써, 도박환경에 노출되더라도 도박중독에 빠지지 않도록 스스로를 지킬 수 있도록 해야 할 것이다. 또한, 불법도박광고 및 사이트 운영에 대한 법적규제와 처벌이 강화되어야 한다. 스포츠도박은 형법과 국민체육진흥법에 따라 상습도박 및 불법도박에 대한 처벌규정이 제시되어 있지만, 대부분의 불법스

포츠도박은 서버가 해외에 있거나 신고를 해도 사이트를 폐쇄하는 경우가 많이 있어 이용자의 불법행위에 대한 처벌까지 상당한 시간이 걸리기도 한다. 본 연구결과에서 알 수 있듯이 연령을 구분하지 않고 광고가 노출되는 유명 포털사이트에서 우연히 접한 도박광고는 개인과 사회적 건강을 위협하는 도박중독으로 발전위험성이 매우 높다. 도박자금을 마련하기 위해 학교 내 폭력이나 금품갈취, 중고나라 사이트에서의 사기행위 등의 2차 범죄가 발생되고 있음에도 불구하고, 당면한 범죄행위에 대해서만 처벌하고 이면의 도박문제를 간과하는 경우가 있다. 특히 청소년의 경우에는 교내외에서 발생한 문제가 도박자금 확보를 위한 것이었다는 것이 밝혀져도 학교이미지 손상을 염려하여 해당 학생에게 징계를 내리고 적극적인 문제해결을 하지 못할 수도 있다. 본 연구결과에서 알 수 있듯이, 대학생을 둘러싼 도박환경은 더 이상 자신들이 선택하거나 스스로 조절할 수 있는 요인이 아니라 사회문화적으로 조성되어 있다는 것을 강조하고자 한다. 따라서 도박문제 인식개선교육을 통한 1차 예방시스템이 우선적으로 갖추어질 수 있도록 교육청과 학교의 관심이 필요하며, 또한 도박문제를 조기에 발견하고 도박중독을 치유하는 2차 예방으로써의 역할을 수행할 수 있도록 지역사회 중심의 연계시스템이 정착되어야 할 것이다.

본 연구는 부산지역 소재의 대학교에 재학 중인 남학생을 대상으로 자기보고식으로 설문자료를 수집하였다. 이는 주관적인 견해를 가지고 자신의 상태를 더 높거나 낮은 수준으로 응답했을 가능성이 존재하여 도박문제 수준을 과약하는 점에 있어서는 오차가 있을 수 있으므로 모든 대학생에게 일반화 시키는 것에는 한계점을 가지고 있다.

REFERENCES

1. The National Gambling Control

- Commission(2017), Statistics on the gambling industry 2016, pp.1-157.
2. B.Y. Seo(2013), The propensity to become addicted to Sports toto and its basis of rationalization, Graduate school of Education, Kyungpook National University, pp.1-54.
 3. B.I. Jeong(2014), A Study on the Impacting Factors of College Students' Gambling Behavior: Focusing on the Moderating Effect of Ecological System Factor, Department of Social Welfare, Graduate School of Chosun University, pp.1-176.
 4. Korea Center On Gambling Problems(2015), White paper on Gambling problems Management 2014, pp.1-227.
 5. B.S. Kwon, Y.H. Kim(2011), A Study Of Gambling Addiction And Its Actual Conditions Among University Students In Korea, The Korean Academy of Mental Health Social Work, Vol.39(1);5-28.
 6. M.G. Rhee, K.H. Kim, C.N. Kim(2003), Prevalence estimates, demographics and psychosocial characteristics of pathological gamblers: focusing on comparing two communities in Korea, Korean journal of health psychology, Vol.8(2);399-414.
 7. M.Y. Yeon(2006), Impulsivity, Family' Gambling Activity and the Distance from Adolescence's home to the Gambling Facilities Area on adolescents' gambling activity, gambling belief and gambling motivation in the future, The Korean Psychological Association, Vol.12(1);1-14.
 8. J.Y. Chang(2011), A Study on Adolescent Gambling Behavior, The Korean Academy of Mental Health Social Work, Vol.37(1);348-381.
 9. S.J. Kwon, K.H. Kim, J.O. Choi(2006), Awareness of Adult gambling and predictors of Gambling Behavior in children, Korean journal of health psychology, Vol.11(1);147-162.
 10. J.S. Jeon, K.H. Kim(2014), The Influence of Contact about gambling on Gambling addiction: The mediation effect of Irrational gambling belief, The Korean Psychological Association, p.251.
 11. T.A. Steenbergh, A.W. Meyers, R.K. May, J.P. Welan(2002), Development and validation of the gamblers' beliefs questionnaire. Psychology of Addictive Behaviors, Vol.16(2);143-149.
 12. E.J. Langer(1975), The illusion of control, Journal of Personality and Social Psychology, Vol.32(2);311-328.
 13. H.P. Lee(2003), The Effect of Irrational Gambling Belief to the Pathological Gambling, Korean Journal of Clinical Psychology, Vol.22(2);415-434.
 14. P.C. Kendall, L.E. Wilcox(1979), Self-control in children: Developmental of a rating scale, Journal of Consulting and Clinical Psychology, Vol.47(6);1020-1029.
 15. B.R. Kim(2012), Flow Experience & Pathological Use of Internet game by Use motivation & Self-Efficacy: mediated by self-regulation, Department of Psychology, Graduate school, Pusan National University, pp.1-50.
 16. S.B. Lim(2013), A Study on Gambling Addiction Factors of University/College Students: Based on Mediating Effect of Gambling Motivation, Self-Efficacy, and Self-Regulation, Health and Social Welfare Review, Vol.33(2);489-524.
 17. J. Ferris, H. Wynn(2001), The Canadian Problem Gambling Index; Final Report. Canadian Centre on Substance Abuse, pp.1-59.
 18. K.D. Son(2002), A Study on users' responses to the mobile advertising techniques, Graduate School of Advertising & Public relations, Hong-Ik University, pp.54-86.

19. Y.C. Park(2008), A study on the influence of consumer attitudes on the acceptance intention in mobile advertising, Graduate School of Advertising & Public Relations, Hong-Ik University, pp.72-82.
20. S.M. Lee(2010), Structural Association between Alcohol Advertisement and Drinking Behavior among Middle School Students, Department of Public Health Graduate School, Inje University, pp.51-59.
21. H.G. Ryu, Y.S. Choi, H.K. Jang, J.E. Kim(2012), A Study on the Characteristics of Youth Gambling Addiction. The Korean Journal of Health Service Management, Vol.6(1);153-161.
22. Y.J. Lee(2010), The effect of belief in luck and near miss on the gambling behavior, Department of Psychology Graduate School, Chung-Ang University, pp.17-25.
23. K.H. Yang(2012), The Effects of Irrational Gambling Belief and Reports of Wins on the Gambling Behavior, Department of Psychology Graduate school, Kyung pook National University, pp.21-36.
24. K.H. Kim(2006), Self-regulation model of gambling behavior, The Korean Journal of Health psychology, Vol.11(2);243-274.