

# 청소년의 돈을 딴 경험과 도박 유해환경이 문제도박에 미치는 영향: 성별 비교를 중심으로

The Influences of Winning Money and Gambling Environments on Problem Gambling among Adolescents in South Korea: Focusing on Gender Differences

이래혁\*, 장혜림\*\*, 이재경\*\*\*

순천향대학교 향설나눔대학\*, 서울장신대학교 사회복지학과\*\*, 한국도박문제관리센터 예방홍보부 연구개발팀\*\*\*

RaeHyuck Lee(raehyucklee@sch.ac.kr)\*, Hae-Lim Chang(hlchang@sjs.ac.kr)\*\*,  
Jaekyoung Lee(jklee@kcgp.or.kr)\*\*\*

## 요약

본 연구는 청소년의 돈을 딴 경험과 도박 유해환경 노출이 문제도박에 미치는 영향 및 성별 차이 분석을 목적으로 수행되었다. 이를 위해 2015년 청소년 도박문제실태조사에 참여한 14,008명을 대상으로 분석을 실시하였다. 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 돈을 딴 경험은 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 둘째, 청소년의 주변에 도박자가 있는 경우나 도박장이 있는 경우 모두 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 셋째, 성별로 구분해보면, 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향은 남학생에게서 더 두드러지는 것으로 나타났다. 넷째, 주변에 도박자나 도박장이 있는 것이 문제도박에 미치는 영향에서는 성별 차이가 나타나지 않았다. 이상과 같은 결과를 바탕으로 청소년의 문제도박에 대처하기 위한 실천적·정책적 방안을 논의하였다.

■ 중심어 : | 청소년 | 돈을 딴 경험 | 도박 유해환경 | 문제도박 | 성별 비교 |

## Abstract

This study aimed to examine the influences of winning money from betting games and gambling environments on problem gambling among adolescents in South Korea, with particular attention to gender differences in the influences. This study performed a series of regression analyses by using a sample of 14,008 adolescents from the 2015 Survey on Youth Gambling Problems. The findings are as follows. First, winning money from betting games was associated with higher likelihood of doing problem gambling among adolescents. Second, living in a neighborhood with gamblers or gambling places was associated with higher likelihood of doing problem gambling among adolescents. Third, the influence of winning money from betting games on problem gambling was more pronounced for male adolescents. Fourth, there were no gender differences in the influence of living in a neighborhood with gamblers or gambling places on problem gambling. Based on the findings, implications for addressing problem gambling among adolescents were discussed.

■ keyword : | Adolescents | Winning Money | Gambling Environments | Problem Gambling | Gender Differences |

\* 본 연구는 순천향대학교 학술연구비 지원으로 수행하였음

\* 본 연구는 한국도박문제관리센터의 연구지원으로 수행하였고, 연구용역과제 「2015 청소년 도박문제 실태조사」 원자료의 일부를 활용하였음

접수일자 : 2018년 08월 20일

수정일자 : 2018년 09월 03일

심사완료일 : 2018년 09월 10일

교신저자 : 이재경, e-mail : jklee@kcgp.or.kr

## I. 서론

청소년의 도박문제가 심각하다. 우리나라는 청소년의 도박을 금지하고 있지만, 2015년 청소년 도박문제 실태조사에 따르면 청소년의 평생 도박 경험률은 42.1%에 달했고, 이 중 5.1%는 위험 수준의 도박문제를 경험한 것으로 나타났다[1]. 또한 도박으로 인해 폭력을 행사하고 사체놀이를 하는 청소년[2], 온라인 도박으로 2,000만원 빚을 진 고교생[3] 등과 같이 청소년 도박문제에 대한 언론보도를 통해 단순히 도박에 참여하는 것을 넘어 지위비행 및 범죄로 이어짐을 알 수 있다. 이러한 경향과 맞물려 불법도박으로 형사 입건된 청소년은 2014년 110명, 2015년 133명, 2016년 347명으로 지속적인 증가추세에 있어 청소년의 도박문제가 심각한 사회문제로 부각되고 있다[4].

청소년은 도박행동을 자신이 원하는 바를 얻기 위해 돈이나 가치 있는 것을 거는 일종의 돈내기 게임 놀이로 인식한다[5][6]. 문제는 이러한 놀이 수준의 도박행위가 문제성 도박으로 빠르게 발전하는 양상을 띠는 것이다[7]. 더욱이 대부분의 도박자들이 청소년기에 처음 도박을 경험하며, 이른 나이에 도박을 경험하면 이후 도박에 더 쉽게 빠지고 도박 관련 문제를 경험할 가능성이 높다[9]. 청소년은 성인보다 문제도박 및 병적 도박률이 높고[10], 도박에 빠지는 경우 정신건강을 해친다[11]. 또한 도박을 하는 청소년은 학교 부적응 및 비행과 범죄의 가능성이 높아[12] 청소년 도박문제를 예방하기 위한 대책마련이 시급하다.

청소년 도박에 관한 연구들은 개인-환경 등 다양한 요인이 영향을 미친다고 보고한다. 특히 청소년의 도박 경험은 문제도박으로 이어질 가능성이 높는데, 이 과정에서 돈을 딴 경험은 도박을 경험하는 수준을 넘어 인지요류를 야기하는 요인으로 지목된다. 뿐만 아니라 청소년은 주변 환경에 영향을 받는데, 청소년이 접촉하는 주변의 도박자 및 도박시설 등 유해환경은 청소년의 도박행동 및 문제도박에 미칠 가능성이 높다.

이에 본 연구는 청소년의 도박을 온라인 또는 오프라인에서 돈 또는 그만큼의 가치가 있는 물건을 걸고 하는 게임의 범위까지 확대한 ‘돈내기 게임’으로 정의하

고, 돈을 딴 경험과 주변의 도박자 및 도박시설이 문제도박에 미치는 영향을 검증하고자 한다. 또한 청소년 도박은 성별차이가 강조되는데[10], 본 연구에서는 문제도박에 미치는 영향의 성별차이를 분석함으로써 청소년 도박문제 예방을 위한 실천적 함의를 제시하고자 한다. 이러한 연구목적을 위한 연구질문은 다음과 같다.

연구질문1. 청소년의 돈을 딴 경험은 문제도박에 영향을 미치는가?

연구질문2. 청소년의 도박 유해환경 노출은 문제도박에 영향을 미치는가?

연구질문3. 청소년의 돈을 딴 경험과 도박 유해환경 노출이 문제도박에 미치는 영향은 성별 차이가 있는가?

## II. 이론 및 선행연구 고찰

청소년 도박문제에 대한 개입을 위해서는 이들의 도박행동에 대한 이해가 필요하다. 문제행동이론은 청소년의 문제행동에 영향을 미치는 주요 요인을 위험요인과 보호요인으로 분류하고, 각 요인이 내적, 외적, 상황적 여건의 복합적 상호작용에 의해 문제로 발현된다고 설명한다[13][14]. 즉, 청소년 도박문제는 행동에 영향을 미치는 여러 요인들의 관계를 이해해야만 한다.

청소년 도박행동 및 도박문제에 대한 선행연구들은 개인요인, 부모와 또래요인 등의 관계를 확인하고 있다. 우울, 불안, 스트레스 등 정신건강요인[15][16], 비합리적 도박신념과 인지왜곡 등 도박관련 심리요인[18-20], 부모애착[21] 등 가족요인, 친구관계 등[5][10] 또래요인이 도박행동과 유의미한 관계가 있는 것으로 나타났다. 문제행동이론에 따라 이러한 요인에 대한 이해는 청소년 도박문제를 예방함에 있어 공통으로 원인이 되는 위험요인을 감소, 제거하거나 보호요인을 강화하는 등 개입 방안을 마련하는데 함의를 제공한다는 점에서 의의가 있다[14].

하지만 청소년 도박문제에 영향을 미치는 요인에 대한 이해는 개인과 가족, 또래집단 외에도 지역사회환경과 도박매체까지 확대할 필요가 있다. 도박문제에 대한

공중보건학적 모델은 도박행위에 대한 발생원인 규명 및 개입을 위해 다체계적 접근의 필요성을 강조하는데, 도박문제에는 도박자 개인(Host), 도박매체(Agent), 사회 환경(Environment) 등 3가지 체계의 상호작용에 의해 나타나기 때문이다[22]. 공중보건학적 모델은 도박문제가 도박행위를 하는 당사자 및 도박자에게 영향을 미치는 인접환경만의 문제가 아니라 외부환경 즉, 도박이라는 매체가 갖는 특성과 그러한 행위를 조장하는 사회구조의 영향을 간과할 수 없다고 본다.

이와 관련하여 사행산업은 청소년도박의 원인이 된다[23][24]. 사행산업은 국가가 산업으로 인정한 도박으로 지속적인 성장세를 거듭하고 있으며, 사행산업의 성장은 인터넷매체의 발달과 함께 유사도박, 불법도박으로 이어져 청소년의 도박에 영향을 미치고 있다[8][15]. 다양한 사행사업 및 도박매체의 증가와 이에 대한 노출은 청소년에게 도박을 조장하는 환경요인으로 청소년의 도박 및 신규도박을 야기하는 원인이 되고 있다[20].

선행연구들은 청소년이 다양한 경로로 도박을 경험하고 있고, 이러한 경험이 문제도박으로 나타나고 있다고 지적한다. 남자청소년의 도박경험에 대한 연구에 따르면, 10명 중 2명 이상이 불법 도박 사이트의 방문경험이 있고, 정기적으로 인터넷 도박을 하고 있다[15]. 대학생들을 대상으로 성장기 도박노출과 도박중독에 대한 연구에서는 남자 18.7%, 여자 16.0%가 성장기 도박에 대한 노출경험이 있고, 이러한 경험은 도박중독과 유의미한 관계가 있다[25]. 비록 이들 연구가 불법도박 사이트로 도박매체를 한정하고 대학생의 과거 경험에 대해 제한된 결과를 제시하고 있지만 이를 통해 상당수 청소년이 도박을 경험하고 있음을 짐작 할 수 있다.

도박경험이 문제도박으로 이어지는 과정에는 돈을 딴 경험으로 야기되는 인지오류의 영향이 있다. 선택적 지각오류와 확증편향으로 대표되는 도박의 인지오류는 돈을 딴 경험을 과대평가하여 도박문제를 유지 강화하는 요인으로 청소년이 도박에 빠지는 심리적 특성으로 알려져 있다[26]. 즉, 청소년에게 돈을 딴 경험은 단순히 도박을 경험하는 수준이 아닌 인지오류를 야기하는 요인이 되고, 문제도박으로 연결된다는 것이다. 하지만 이러한 심리적 특성이 강조됨에도 불구하고 기존 연

구의 초점은 청소년의 도박경험과 문제도박의 관계를 규명하는데 집중되어 왔다[5][17][18]. 따라서 청소년을 대상으로 돈내기 게임을 통해 돈을 딴 본 경험이 문제도박에 미치는 영향을 검증한 연구는 거의 없다. 이에 본 연구는 다양한 매체를 통해 도박에 노출되고 있는 청소년이 돈내기 게임을 통해 돈을 딴 경험과 문제도박의 관계를 검증하고자 한다.

청소년의 도박행동은 주변 환경에 의해서도 영향을 받는다. 청소년의 비행행동을 설명하는 차별적 접촉이론[27]은 문제행동을 특정 문화 환경에 놓인 개인의 학습과정에 따른 결과로 설명하는데[28], 특정 문제행동을 자주 저지르는 주변 사람들과의 차별적 접촉이 문제의 원인이 된다는 것이다[29]. 청소년 도박의 경우, 도박을 하는 부모나 형제자매, 또래와의 접촉이 예가 될 수 있다. 관련 선행연구를 살펴보면, 부모[17][30], 형제자매[5], 친구[18] 등 주변사람들의 도박에 대한 태도와 행동이 영향을 미치고 있고, 특히 부모가 도박문제가 있을수록 청소년의 병적 도박률이 높게 나타나고 있어 [10][31] 도박을 하는 주변사람들의 접촉이 문제도박에 미치는 영향을 예측해볼 수 있다.

또한, 청소년이 접촉하는 도박 관련 주변 환경에는 도박시설이 있다. 지역사회 내에는 경륜, 경마, 경정, 카지노와 같은 대규모 사행산업 시설뿐 아니라 복권 및 스포츠도도 판매점, 성인오락실 등 소규모 도박시설이 위치하고 있는데, 이러한 도박시설은 법적 허가에 따른 것일지라도 도박을 금지하는 청소년에게는 유해환경이 된다. 즉, 도박시설은 청소년의 도박과 관련이 있음을 가정할 수 있는데, 카지노 유치지역과 인접지역민을 대상으로 한 비교연구에서 거주지에 도박시설이 있는 경우 청소년의 도박신념에 영향을 미치는 것으로 나타났다[30]. 하지만, 도박시설의 노출이 행동에까지 영향을 미치는지에 대해서는 검증이 필요하다. 이에 본 연구는 도박자와의 접촉과 도박시설의 접촉 등 주변 환경이 청소년의 문제도박에 미치는 영향을 검증하고자 한다.

청소년 문제도박에 대한 연구들은 성별에 따른 차이를 강조한다. 성별차이는 남성 도박자의 경우 경쟁적이고 승패와 관계하는 경향이 있는 반면 여성은 당면한 어려움을 벗어나기 위해 문제도박자가 될 가능성이 높

다는 심리적 특성을 통해 확인할 수 있고[32], 정신건강 문제로서 정신장애와 도박문제의 관계에서 성별차이는 도박문제를 예방함에 있어 임상적으로 강조되어야 하는 부분이다[33]. 청소년 도박문제에 대한 국외연구들 역시 주요 특징으로 성별차이를 강조하고 있고[10], 국내연구에서도 청소년 도박행동의 성별차이를 보고하고 있다[18]. 제주지역 청소년을 대상으로 한 연구에서는 남학생이 여학생보다 문제성 도박율이 7배 이상 높다는 결과를 제시하고 있기도 하다[34]. 이는 청소년의 도박문제를 예방하기 위해 도박행동과 문제도박의 관계에서 성별차이를 확인할 필요가 있고, 이를 기반으로 차별화된 개입 방향을 제시해야 함을 알 수 있다.

도박은 결과가 불확실한 사건이나 활동에 금전이나 가치 있는 어떤 것을 내거는 행동이다[35]. 이러한 정의에 따르면 도박의 범위는 불법도박, 인터넷도박, 사행성 인터넷 게임 등 광범위하다. 이에 본 연구는 청소년의 도박을 ‘돈내기 게임’으로 정의하고, 돈을 딴 경험과 주변의 도박자 및 도박시설 등 도박 유해환경에 대한 노출이 문제도박에 미치는 영향을 검증하고자 한다. 또한 성별차이를 분석함으로써 청소년 도박문제 예방을 위한 보다 구체적인 실천적 함의를 제시하고자 한다.

### III. 연구방법

#### 1. 분석자료

본 연구는 2015년 청소년 도박문제 실태조사의 원자료를 활용하여 분석을 실시하였다. 청소년 여가문화 실태조사는 청소년의 사행활동에 대한 기초자료를 마련하고자 한국도박문제관리센터와 사행산업통합감독위원회의 주관 하에 실시되었다[1]. 2015년 조사에서는 전국에서 무작위로 선정된 중1에서 고2까지의 재학생 14,011명을 대상으로 자료를 수집하였다. 이 중 돈을 딴 경험 여부에 응답하지 않은 세 명을 제외한 14,008명을 최종 분석에 활용하였다.

#### 2. 측정도구

##### 2.1 독립변수: 돈을 딴 경험

돈을 딴 경험을 측정하기 위해 청소년 여가문화 실태조사의 문항 중 ‘귀하는 지금까지 돈내기 게임을 하면서 돈이나 돈이 될 만한 물건을 딴 적이 있었습니까?’라는 질문을 활용하였다. 돈을 딴 경험이 있는 경우 1로 없는 경우 0으로 조작화 하였다.

##### 2.2 독립변수: 도박 유해환경

도박 유해환경을 측정하기 위해 청소년 여가문화 실태조사에서 두 개의 문항을 활용하였다. ‘귀하와 같이 또는 가깝게 지내는 사람들 중에 돈내기 게임을 자주 하는 사람들이 있나요?’와 ‘귀하가 살고 있는 곳이나 집, 또는 학교 주변에 도박장이 있습니까?’라는 두 질문에 대하여 분석 대상 청소년은 ‘없다’와 ‘있다’, 또는 ‘모르겠다’라고 응답하였다. 회귀분석을 위해 ‘있다’는 1로 ‘없다’와 ‘모르겠다’는 0으로 조작화 하였다.

##### 2.3 종속변수: 문제도박

본 연구의 종속변수인 문제도박 여부는 청소년 여가문화 실태조사에 포함되어 있는 도박문제 심각성 척도(Gambling Problems Severity Scale, GPSS) 문항을 활용하여 측정하였다[36]. GPSS는 청소년 도박문제 선별 도구이며, 캐나다에서 개발된 청소년 대상 도박문제 수준 측정도구(Canadian Adolescent Gambling Inventory, CAGI)의 하위척도이다. ‘돈내기 게임을 위해 계획을 세운 적이 있는지’, ‘전에 잃은 돈을 되찾기 위해 다시 돈내기 게임을 한 적이 있는지’, ‘돈내기 게임 하는 것을 가족이나 선생님에게 숨긴 적이 있는지’ 등 지난 3개월 동안 돈내기 게임을 하다가 겪을 수 있는 심리적, 경제적 피해 및 조절 실패 등과 관련된 9개의 문항으로 구성된다. 응답 청소년은 각 문항에 0점 ‘없다’에서 3점 ‘거의 항상 있다’까지의 리커트 척도로 보고한다. GPSS는 총점이 1점 이하인 경우 비문제 수준, 2-5점인 경우 위험 수준, 6점 이상인 경우 문제 수준으로 도박문제를 선별하며[1], 본 연구에서는 문제 수준으로 진행되고 있을 가능성이 의심되는 상태인 위험 수준과 도박중독 위험이 높은 문제 수준을 문제도박으로 조작화 하였다.

##### 2.4 통제변수

청소년 도박행동에 관한 선행연구[6][37]를 바탕으로 성별(남학생=1), 학년('중1'에서 '고2' 범주 중 '중1'을 기준 범주로 하고 나머지 네 개의 범주에 대한 이분 변수로 조작화 함), 용돈 수준('없음', '5만원', '10만원', '10만원 초과')의 범주 중 '없음'을 기준으로 하고 나머지 세 범주에 대한 이분변수로 조작화 함), 보호자 유무(부모 비동거=1)를 통제변수로 활용하였다.

### 3. 분석방법

첫째, 모든 변수에 대한 기술통계 분석을 전체 표본과 성별에 따른 하위 집단별로 실시하였다. 성별 차이의 검증에 위해  $\chi^2$  분석을 활용하였다. 둘째, 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향을 분석하기 위해 모든 통제변수와 돈을 딴 경험 변수를 포함 한 뒤 문제도박을 종속변수로 로지스틱 회귀분석을 수행하였다(모델 1). 마찬가지로 도박 유해환경의 문제도박에 대한 영향을 분석하기 위해 통제변수와 주변 도박자 유무 및 주변 도박장 유무 변수를 포함한 뒤 문제도박을 종속변수로 하는 로지스틱 회귀분석을 수행하였다(모델 2). 셋째, 성별 차이 분석을 위해 여학생과 남학생 집단으로 구분하여 모델 1과 모델 2 각각에 대한 하위집단 분석을 수행하였다. 모든 분석 과정에 표본 가중치를 부여하였다.

## IV. 연구결과

### 1. 분석 변수의 일반적 특성

[표 1]의 기술통계 분석 결과를 주요변수를 중심으로 살펴보면, 응답 청소년 네 명 중 한 명(23.3%)이 돈내기 게임에서 돈을 딴 경험이 있는 것으로 나타났다. 성별로 비교해보면, 남학생 중 돈을 딴 경험자는 1,898명(25.8%)으로 여학생 중 경험자 1,360명(20.4%)보다 많은 것으로 분석되었다. 주변에 도박자가 있는 경우는 전체 청소년 중 2,216명(15.8%)으로 주변에 도박장이 있는 경우 1,123명(8.0%)보다 많은 것으로 보고되었다. 성별로는 여학생보다 남학생이 주변에 도박자가 있거나 도박장이 있는 경우가 높게 나타났다. 마지막으로 문제도박을 살펴보면, 전체 응답 청소년 스무 명 중 한

명 꼴(5.1%)로 문제도박을 경험하는 것으로 드러났다. 성별로 비교해 보면, 남학생 중 471명(6.4%)이 문제도박을 경험하고 있어 여학생 문제도박 경험자 243명(3.7%)다 많은 것으로 분석되었다.

표 1. 성별에 따른 분석 변수의 특성

변수		전체	여학생	남학생
성별	여학생	6660(47.5)	6660(47.5)	-
	남학생	7348(52.5)	-	7348(52.5)
학년***	중1	2346(16.8)	1117(16.8)	1229(16.7)
	중2	2670(19.1)	1272(19.1)	1398(19.0)
	중3	3020(21.6)	1421(21.3)	1598(21.8)
	고1	2971(21.2)	1418(21.3)	1554(21.1)
	고2	3001(21.4)	1432(21.5)	1569(21.4)
용돈***	없음	953(6.8)	502(7.5)	451(6.1)
	5만원	7092(50.6)	3454(51.9)	3639(49.5)
	10만원	3915(28.0)	1930(29.0)	1984(27.0)
	10만원 초과	2048(14.6)	773(11.6)	1275(17.4)
보호자 유무	동거	13527(95.6)	6440(96.7)	7087(96.4)
	비동거	481(3.4)	220(3.3)	261(3.6)
돈을 딴 경험**	없다	10749(76.7)	5299(79.6)	5450(74.2)
	있다	3259(23.3)	1360(20.4)	1898(25.8)
주변 도박자 유무***	없다/모름	11791(84.2)	5813(87.3)	5979(81.4)
	있다	2216(15.8)	847(12.7)	1369(18.6)
주변 도박장 유무	없다/모름	12885(92.0)	6179(92.8)	6706(91.3)
	있다	1123(8.0)	481(7.2)	642(8.7)
문제도박***	아니다	13294(94.9)	6416(96.4)	6877(93.6)
	그렇다	714(5.1)	243(3.7)	471(6.4)

모든 변수의 빈도(%)를 보고했음. N=14,008. \* $\rho$ .05, \*\*\* $\rho$ .001.

### 2. 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향

[표 2]는 청소년의 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향을 분석한 결과를 보여주고 있다. 분석 모형의

표 2. 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향

변수		B	SE	OR
독립변수	돈을 딴 경험	2,123***	.095	8,360
통제변수	성별	.410***	.093	1.507
	학년			
	중2	.099	.165	1.104
	중3	.044	.164	1.044
	고1	-.101	.154	.904
	고2	-.093	.155	.911
	용돈			
	5만원	.517*	.294	1.678
	10만원	.547*	.301	1.728
	10만원 초과	1.349***	.304	3.852
보호자 유무	.113	.186	1.120	
상수항	-4.770	.305	.008	
Model fit		Wald $\chi^2=582,22^{***}$ , Pseudo $R^2=.152$		

N=14,008. + $\rho$ .10, \*\*\* $\rho$ .001.

적합도(Wald  $\chi^2=582.22, p<.001$ )는 적절한 수준이었고, 돈내기 게임에서 돈을 딴 경험은 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 돈을 딴 경험이 있는 청소년은 그렇지 않은 청소년과 비교하여 문제도박을 할 가능성이 약 8.4배( $OR=8.360, p<.001$ ) 높은 것을 알 수 있었다.

### 3. 도박 유해환경이 문제도박에 미치는 영향

[표 3]은 청소년의 도박 유해환경이 문제도박에 미치는 영향을 분석한 결과를 보여주고 있다. 적절한 수준의 적합도(Wald  $\chi^2=460.61, p<.001$ )를 보여주는 로지스틱 회귀분석 모형을 통해 청소년의 주변에 도박자가 있거나 도박장이 있는 경우 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미침을 확인하였다. 즉, 주변에 도박자가 있는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 문제도박을 할 가능성이 약 5배( $OR=4.958, p<.001$ ) 높게 나타났고, 주변에 도박장이 있는 청소년은 그렇지 않은 청소년에 비해 문제도박을 할 가능성이 약 1.4배( $OR=1.375, p<.05$ ) 높은 것으로 분석되었다.

표 3. 도박 유해환경이 문제도박에 미치는 영향

변수		B	SE	OR
독립변수	주변 도박자 유무	1.422***	.092	4.147
	주변 도박장 유무	.324**	.122	1.382
	성별	.416**	.092	1.516
통제변수	학년			
	중2	.096	.161	1.101
	중3	.086	.161	1.090
	고1	-.109	.152	.896
	고2	-.130	.154	.878
	용돈			
	5만원	.756*	.296	2.130
	10만원	.829**	.303	2.292
	10만원 초과	1.538***	.307	4.653
	보호자 유무	.150	.183	1.162
	상수항	-4.488	.302	.011
	Model fit	Wald $\chi^2=452.40$ ***, Pseudo $R^2=.084$		

N=14,008. \* $p<.05$ , \*\* $p<.01$ , \*\*\* $p<.001$ .

### 4. 문제도박에 영향을 미치는 요인

[표 4]는 독립변수 간의 상대적 영향력을 확인하기 위해 모든 독립변수와 통제변수를 포함한 회귀분석의 결과를 보여주고 있다. 분석 결과가 보여주는 것처럼

통합 모형(Wald  $\chi^2=701.90, p<.001$ )에서도 청소년의 돈을 딴 경험과 주변 도박자 유무, 주변 도박장 유무는 모두 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미치고 있었다. 구체적으로 살펴보면, 주변에 도박자가 있거나 도박장이 있는 경우 문제도박의 가능성이 각각 2.7배와 1.3배 높음에 비해 돈을 딴 경험이 있는 경우 문제도박의 가능성이 6.8배( $OR=6.815, p<.001$ ) 높은 것으로 나타나 상대적 영향력이 더 큼을 확인하였다.

전체 모형에서 추가적으로 주목할 점은 청소년의 용돈 규모가 문제도박에 미치는 영향력이 크다는 점이다. 용돈이 없는 청소년과 비교해서 10만원을 초과하는 용돈을 받는 경우 문제도박의 가능성이 3.5배( $OR=3.528, p<.001$ ) 높은 것으로 나타났다.

표 4. 문제도박에 영향을 미치는 요인

변수		B	SE	OR
독립변수	돈을 딴 경험	1.919***	.098	6.815
	주변 도박자 유무	.986***	.095	2.680
	주변 도박장 유무	.238*	.125	1.269
통제변수	성별	.345***	.095	1.412
	학년			
	중2	.136	.166	1.145
	중3	.069	.166	1.071
	고1	-.139	.154	.870
	고2	-.174	.157	.841
	용돈			
	5만원	.513*	.297	1.670
	10만원	.509*	.304	1.663
	10만원 초과	1.261***	.307	3.528
	보호자 유무	.094	.190	1.099
	상수항	-4.887	.307	.008
	Model fit	Wald $\chi^2=701.90$ ***, Pseudo $R^2=.176$		

N=14,008. + $p<.10$ , \*\*\* $p<.001$ .

### 5. 영향요인의 성별 차이 분석

청소년의 돈내기 게임에서 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향을 성별로 구분하여 살펴본 결과가 [표 5]에 제시되어 있다. 돈내기 게임에서 돈을 딴 경험을 해본 경우 그렇지 않은 경우와 비교하여 여학생 하위집단에서는 약 6.6배( $OR=6.640, p<.001$ ) 높은 문제도박의 가능성을 보여준 반면, 남학생 하위집단에서는 약 9.6배( $OR=9.597, p<.001$ ) 높은 문제도박의 가능성을 보여주었다. 즉, 돈내기 게임에서 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향은 남학생 집단에서 더 두드러짐을 알 수 있다. 이러한 차이는 통계적으로 유의미하였다( $t=1.88, p<.10$ )

표 5. 돈을 딴 경험의 영향에서 성별 차이

변수		B	SE	OR
여학생	돈을 딴 경험	1.893***	.153	6.640
	Model fit	Wald $\chi^2=205.34^{***}$ , Pseudo $R^2=.120$		
남학생	돈을 딴 경험	2.261***	.122	9.597
	Model fit	Wald $\chi^2=382.71^{***}$ , Pseudo $R^2=.166$		

여학생  $n=6,660$ , 남학생  $n=7,348$ . \*\*\* $p<.001$ .

다음으로 청소년의 도박 유해환경이 문제도박에 미치는 영향의 성별 차이 비교 결과가 [표 6]에 제시되어 있다. 먼저, 주변에 도박자가 있는 경우 그렇지 않은 경우와 비교해서 여학생 하위집단에서는 약 4.7배 ( $OR=4.732, p<.001$ ) 높은 문제도박 가능성을 보여준 반면, 남학생 하위집단에서는 약 3.7배( $OR=3.745, p<.001$ ) 높은 문제도박 가능성을 보여주었다. 하지만 이러한 차이는 통계적으로 유의미 하지 않았다( $t=1.21, p=ns$ ). 다음으로 주변에 도박장이 있는 경우 남학생 집단에서만 문제도박의 가능성이 약 1.4배( $OR=1.438, p<.05$ ) 높게 나타났다. 마찬가지로 남녀 집단의 회귀계수를 비교한 결과 차이가 통계적으로 유의미하지 않았다( $t=.23, p=ns$ ).

표 6. 도박 유해환경의 영향에서 성별 차이

변수		B	SE	OR
여학생	주변 도박자 유무	1.554***	.158	4.732
	주변 도박장 유무	.302	.213	1.352
	Model fit	Wald $\chi^2=174.04^{***}$ , Pseudo $R^2=.084$		
남학생	주변 도박자 유무	1.320***	.112	3.745
	주변 도박장 유무	.363*	.150	1.438
	Model fit	Wald $\chi^2=250.19^{***}$ , Pseudo $R^2=.076$		

여학생  $n=6,660$ , 남학생  $n=7,348$ . + $p<.10$ , \* $p<.05$ , \*\*\* $p<.001$ .

## V. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 청소년의 돈을 딴 경험과 도박 유해환경 노출이 문제도박에 미치는 영향과 성별 차이를 분석하는 것이다. 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 돈내기 게임에서 돈을 딴 경험은 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 이는 도박유형은 문제도박에 영향을 미치고[38][39], 도박의 1회 주기는 자극(도박)과 보상(돈)의 수반성에 의해 결정되는데 돈을 따게 되면 주기가 빨라지고 이 행위가 연속적으로 나타

나게 되면 문제성 도박이 된다는 선행연구를 지지하는 결과이다[40].

둘째, 청소년의 주변에 도박자가 있는 경우나 도박장이 있는 경우 모두 문제도박에 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 이미 선행연구를 통해 청소년의 도박행동은 주변 환경과 특정 문제행동을 자주 지지하는 주변 사람들과의 차별적 접촉이 문제의 원인이 된다는 것을 확인하였는데[27][29], 본 연구를 통해 청소년 도박이 주변인의 영향을 많이 받는다는 것을 재검증한 것이다. 또한 거주지에 도박시설이 있는 경우 청소년의 도박신념에 영향을 미친다는 선행연구에서 [30] 더 나아가 유해환경이 청소년의 문제도박에도 영향을 미친다는 것을 확인할 수 있었다. 청소년의 도박에 영향을 미치는 요인을 규명한 연구에서도 사회경제적 요인과 관계적 요인이 청소년 도박에 영향을 미치는 것으로 보고되었다[41].

셋째, 성별로 구분해보면, 돈을 딴 경험이 문제도박에 미치는 영향은 남학생에게서 더 두드러지는 것으로 나타났다. 이 같은 결과는 문제도박률이 여학생보다 남학생에게 높게 보고되고 있다는 선행연구 결과와 일치하는 것이다[42-44]. 남학생에게서 높게 보고되고 있는 문제도박에 대한 예방교육 및 적극적인 홍보 전략이 필요하다고 본다.

넷째, 주변에 도박자가 있는 것이 문제도박에 미치는 영향과 주변에 도박장이 있는 것이 문제도박에 미치는 영향에서 성별 차이는 나타나지 않았다. 일반적으로 여자 청소년이 남자 청소년에 비해 관계적 측면이나 환경적 요인에 보다 민감한 것으로 알고 있지만[45], 본 연구를 통해 문제도박에 미치는 영향은 주변에 도박자나 도박장이 있는 경우 모두에서 성별 차이가 없다는 것을 확인할 수 있었다.

이상과 같은 결과를 바탕으로 청소년의 문제도박에 대처하기 위한 실천적·정책적 방안은 다음과 같다. 본 연구에서 제시된 바와 같이, 돈을 딴 경험과 주변 도박자 유무, 주변 도박장 유무 등은 청소년의 문제도박에 미치는 영향요인임을 확인할 수 있었다. 따라서 청소년들이 도박에 노출되지 않도록 환경을 조성하는 것이 필요하고, 예방적 차원과 사후대처적 차원에서 정책적 개

입이 필요하다고 사료된다. 구체적으로 현재 청소년들은 스마트폰과 인터넷을 통해 청소년이 쉽게 불법 도박 사이트나 앱에 접근할 수 있다. 청소년들이 온라인으로 쉽게 도박을 할 수 있는 환경을 차단하는 전략이 필요하다. 이를 위해 정책적으로 사행산업과 도박사이트에 대한 엄격한 정부 규제와 관리가 요구된다. 하지만 다양한 놀이 문화나 여가 활동이 부족한 한국의 청소년에게 규제와 제재만으로 도박문제를 예방하기는 어렵다. 다양한 여가 및 문화 활동이 지원가능한 공간과 프로그램의 개발이 요구된다.

둘째, 청소년이 도박과 관련한 유해 환경에서 스스로 통제할 수 있는 힘을 키워주는 전략이 요구된다. 청소년이 주변 환경에 존재하는 위험요인으로부터 스스로를 보호할 수 있도록 역량강화 할 수 있는 전략이 요구된다. 구체적으로 최근 한국도박문제관리센터의 지원을 받아 대학생들을 대상으로 한 도박문제예방활동단이 동아리 형태로 운영되고 있다[43]. 하지만 본 연구에서도 제시된 바와 같이, 도박문제예방활동이 청소년기에도 필요하기에 청소년이 또래끼리 활동하며 도박의 위해성과 대안문화를 만들어 갈 수 있는 자율적인 분위기를 조성하는 것도 발달적 특성에 맞는 전략이라 볼 수 있다.

마지막으로 가정과 학교와 지역사회 단위가 청소년의 안전망이 될 수 있도록 도박문제에 관한 인식고양과 주변 환경 개선을 위한 노력이 필요하다. 우선 본 연구에서도 제시된 바와 같이, 용돈이 많을수록 문제도박에 빠지는 것으로 나타났다. 가정 내에서 아동기부터 용돈 관리를 연습할 수 있는 지도와 감독이 요구된다. 또한 청소년에게 도박과 관련한 문제가 발생했을 때, 도움을 요청할 곳이나 연락처 등과 같은 정보를 제공하고, 청소년 보호를 위한 주변 환경 개선과 적극적인 홍보가 필요하다.

본 연구는 다음과 같은 한계점을 가진다. 첫째, 돈내기 게임 경험 및 문제도박 문항에 대하여 청소년이 스스로 기입하는 방식으로 조사가 이루어져 과대 또는 과소 보고와 같은 응답상의 부정확성이 존재할 가능성이 있다. 둘째, 2차 자료상의 한계로 문제도박에 영향을 미칠 수 있는 청소년의 다양한 발달상의 특성(예: 스트레

스, 또래 관계, 부모와의 상호작용 등)을 고려할 수 없었다.

이러한 한계점에도 불구하고 본 연구는 전국적 대표성을 지니는 청소년 표본을 활용하여 문제도박영향 요인을 살펴보았다는 점에서 의의를 지닌다. 본 연구를 시작으로 청소년의 도박행동을 보다 면밀하게 분석하여 예방책을 마련하는데 도움이 될 수 있는 후속 연구들이 이어지기를 기대해본다.

### 참 고 문 헌

- [1] 한국도박문제관리센터, 2015 청소년 도박문제 실태조사, 2015.
- [2] 도 넘은 청소년 도박 폭력·사채놀이까지, <http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3386056&ref=D>
- [3] 온라인 도박 사다리에 2000만원 빚진 고교생, <http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2017032716265729398&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.daum.net>
- [4] 경찰청, 경찰범죄통계, 2017.
- [5] 김현주, 청소년 도박행동에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 충남대학교, 석사학위청구논문, 2009.
- [6] 장정연, 청소년 사행성 게임행동에 관한 연구: 선별도구(SOGS-RA) 평가와 영향요인, 가톨릭대학교, 박사학위청구논문, 2011.
- [7] R. Gupta and J. Derevensky, "Adolescents with gambling problems: From research to treatment," *Journal of Gambling Studies*, Vol.16, No.2/3, pp.315-342, 2000.
- [8] 이진국, 조상제, 이동기, 도중진, 불법도박의 실태조사 및 대책연구, 사행산업통합감독위원회, 2008.
- [9] J. Orford, K. Sproston, B. Erens, C. White, and L. Mitchell, *Gambling and Problem Gambling In Britain*, NY: Brunner-Routledge, 2003.
- [10] M. K. Wilber and M. Potenza, "Adolescent gambling: research and clinical implications,"



- Psychiatry, October, pp.41-48, 2006.
- [11] W. J. Lynch, P. K. Maciejewski, and M. Potenza, "Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age gambling onset," *Archives of General Psychiatry*, Vol.61, pp.1116-1122, 2004.
- [12] 홍영호, "도박중독에 대한 효과적인 예방 및 대응방안," KIC ISSUE PAPER 8, 한국형사정책연구원, 2015.
- [13] J. Jaccard, "The prevention of problem behaviors in adolescents and young adults: perspectives on theory and practice," *Journal of the Society for Social Work and Research*, Vol.7, No.4, pp.2334-2315, 2016.
- [14] 김용석, 강경화, 유서구, 이석호, 김석준, 송진희 *도박문제 보호요인과 위험요인에 따른 청소년 도박예방 모델 개발*, 한국도박문제관리센터, 2017.
- [15] 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성균, "성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방전략," *한국심리학회지:건강*, 제12권, 제1호, pp.1-19, 2007.
- [16] 남진아, 채규만, "스트레스와 청소년 도박행동의 관계 충동성의 매개효과와 모 애착의 중재효과," *한국심리학회지:건강*, 제17권, 제3호, pp.643-657, 2012.
- [17] 박현숙, 정선영, "고등학생 도박행동 관련 요인," *정신간호학회지*, 제20권, 제3호, pp.219-232, 2011.
- [18] 장정연, "청소년 사행성 게임행동의 유형과 영향 요인," *정신보건과 사회사업*, 제37권, pp.348-381, 2011.
- [19] 김성봉, 장정임, "청소년 도박문제 판별요인 분석: 비합리적 도박신념, 충동성, 스마트폰 중독을 중심으로," *한국산학기술학회논문지*, 제17권, 제8호, pp.630-636, 2016.
- [20] 하민정, 박소연, "청소년 도박중독 과정에 대한 연구: 청소년기에 도박중독을 경험한 성인들의 구술을 바탕으로," *정신보건과 사회사업*, 제43권, 제3호, pp.220-249, 2015.
- [21] 이해경, 임동훈, 김혜원, "남녀 청소년들의 도박 행동에 대한 충동성, 스트레스, 도박신념 및 부모 애착의 영향력 차이," *청소년복지연구*, 제16권, 제3호, pp.257-285, 2014.
- [22] H. Breen and S. Gainsbury, "Aboriginal gambling and problem gambling: A review," *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.11, pp.75-96, 2013.
- [23] 김영훈, 이영호, "병적 도박자의 단도박에 영향을 미치는 심리적 요인," *한국심리학회지*, 제25권, pp.697-710, 2006.
- [24] 윤명숙, 채완순, "도박중독자의 회복과정: 수렁에서 빠져나오기," *한국사회복지학지*, 제62권, pp.271-297, 2010.
- [25] 김소희, 서경현, "성장기 도박에 대한 노출, BAS/BIS 및 비합리적 도박신념과 대학생의 도박 중독 간의 관계," *청소년학연구*, 제23권, 제3호, pp.439-460, 2016.
- [26] 한국도박문제관리센터, *청소년 도박문제 예방교육 강의 보조교재*, 2017.
- [27] E. H. Sutherland, *Principles of Criminology, Fourth Edition*, Philadelphia: Lippincott, 1947.
- [28] L. J. Siegel, *Criminology: Theories, Patterns, and Typologies, Tenth Edition*, Wadsworth: Belmont, CA, 2010.
- [29] 박정신, 황선현, "청소년의 긴장감, 사회유대감, 비행친구와의 차별적 접촉이 청소년 지위비행에 미치는 영향," *청소년학연구*, 제20권, 제10호, pp.77-94, 2013.
- [30] 연미영, "청소년의 충동성, 가족도박수준 및 거주지역이 청소년의 도박행동, 도박신념 및 미래의 도박동기에 미치는 영향," *한국심리학회지:사회문제*, 제12권, 제1호, pp.1-14, 2006.
- [31] K. K. Hardoon, R. Gupta, and J. L. Derevensky, "Psychosocial variables associated with adolescent gambling," *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol.18, No.2, pp.170-179, 2004.
- [32] S. Ellenbogen and J. Derevensky, "Gender differences among adolescents with gambling-related problems," *Journal of*

Gambling Studies, Vol.23, pp.133-143, 2007.

[33] R. A. Desai and M. Potenza, "Gender differences in the associations between past-year gambling problems and psychiatric disorders," *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, Vol.43, pp.173-183, 2008.

[34] 장정입, 김성봉, "제주지역 청소년의 도박행동 특성 및 도박중독 수준에 관한 조사연구," *청소년학연구*, 제21권, 제3호, pp.113-139, 2014.

[35] 한국도박문제관리센터, *도박문제관리백서 2017*, 2018.

[36] J. Tremblay, R. Stinchfield, J. Wiebe, and H. Wynne, *Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI): Phase III Final Report*, Canadian Consortium for Gambling Research, 2010.

[37] M. K. Wilber and M. N. Potenza, "Adolescent Gambling: Research and Clinical Implications," *Psychiatry*, Vol.3, No.10, pp.40-48, 2006.

[38] 한성열, 이홍표, 허태관, 장훈, "한국사회의 도박 이용률과 이용실태 및 병적 도박 유형률: 도박중류를 중심으로," *한국심리학회지: 건강*, 제14권, 제2호, pp.255-276, 2009.

[39] M. B. Walker, *The psychology of gambling*, Pergamon Press, 1992.

[40] M. P. M. T. Oliveira and M. T. A. Silva, "A Comparison of Horse-Race, Bingo, and Video Poker Gamblers in Brazilian Gambling Settings," *Journal of Gambling Studies*, Vol.17, No.2, pp.137-149, 2001.

[41] 김광혁, 정하나, "청소년 도박경험에 영향을 미치는 요인에 관한 연구," *한국정신보건사회복지학회 학술발표논문집*, pp.379-380, 2017.

[42] 권복순, 김영호, "한국 대학생의 도박참여 실태와 도박중독 유형률 조사," *정신보건과 사회사업*, 제39권, pp.5-28, 2011.

[43] 장수미, "대학생의 문제도박 발달경로 구조분석: Jacob의 중독의 일반이론 적용," *한국사회복지학*, 제65권, 제2호, pp.231-254, 2013.

[44] S. King, K. Abrams, and T. Wilkinson, "Personality, gender and family history in the prediction of college gambling," *Journal of Gambling Studies*, Vol.26, pp.347-359, 2010.

[45] 권중돈, *인간행동과 사회복지실천: 이론과 적용*, 학지사, 2014.

저 자 소 개

이 래 혁(RaeHyuck Lee)

정회원



- 2014년 10월 : Columbia University School of Social Work(사회복지학박사)
- 2016년 1월 ~ 현재 : 순천대학교 향설나눔대학 교수

<관심분야> : 아동 및 가족복지정책, 아동청소년복지, 다문화복지

장 혜 림(Hae-Lim Chang)

정회원



- 2012년 2월 : 서울대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2012년 3월 : 이화여자대학교 사회복지전문대학원 박사후과정
- 2014년 3월 ~ 현재 : 서울장신대학교 사회복지학과 교수

<관심분야> : 아동복지, 사회복지실천

이 재 경(Jaekyoung Lee)

정회원



- 2014년 8월 : 중앙대학교 사회복지학과(사회복지학박사)
- 2017년 12월 ~ 현재 : 한국도박문제관리센터 예방홍보부 연구개발팀 책임연구원

<관심분야> : 아동청소년복지, 정신건강 및 중독과 사회복지실천